



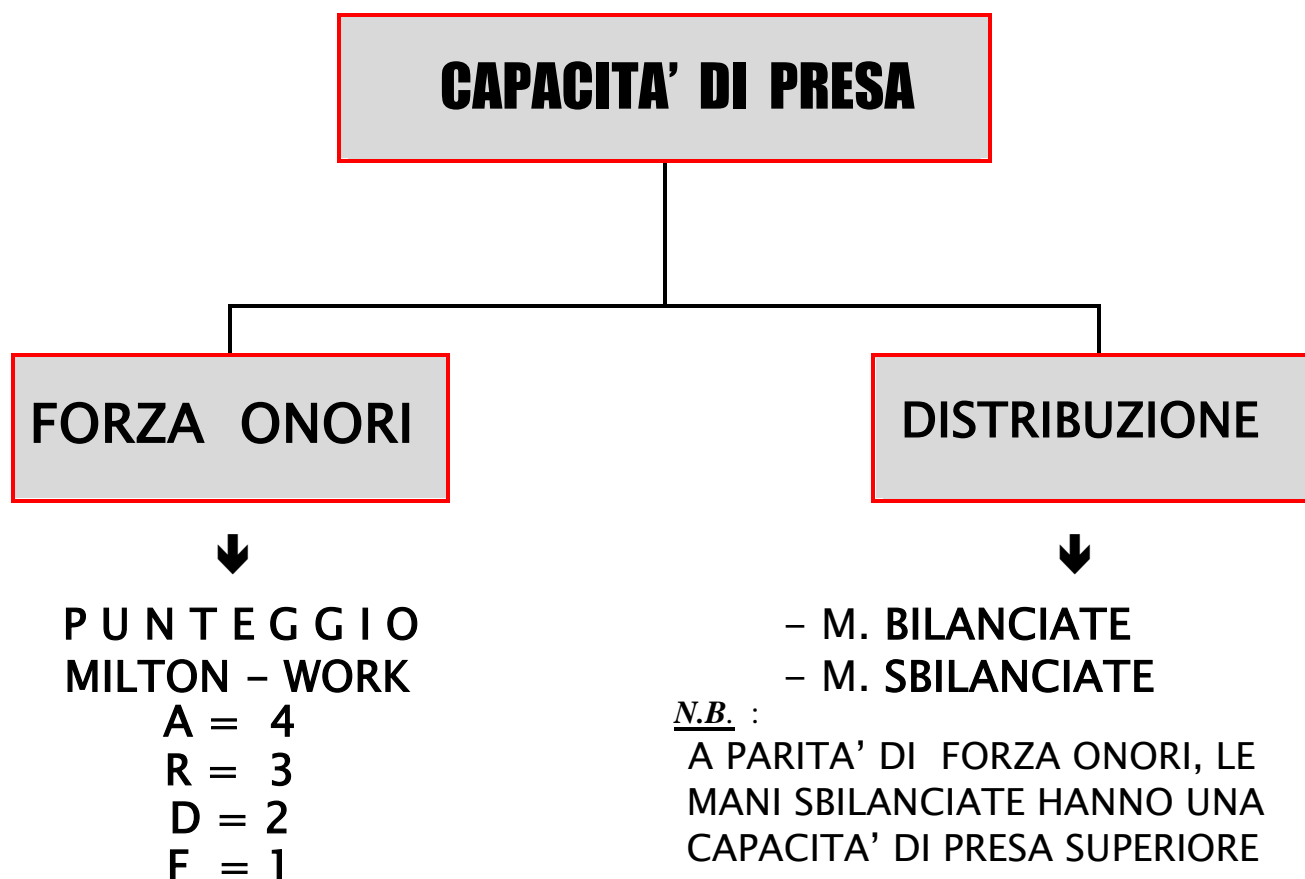
LA Decisione Iniziale: Aprire o non?

A P E R T U R A = 1a DICHIARAZIONE
SIGNIFICATIVA \neq PASSO

- ● QUANDO APRIRE? ● ←**
● COME APRIRE? ● ←

A P R I R E = IMPEGNARE LA LINEA
ad EFFETTUARE ALMENO 7 PRESE

PER A P R I R E OCCORRE SAPER
VALUTARE LA “CAPACITA’ DI PRESA”
DELLA PROPRIA MANO.





Come Individuo il Contratto “Conveniente” x la Coppia?

|> **All’Apertura segue la Risposta Iniziale e il Dialogo di Coppia ha inizio**

|> **Entrambi i Componenti della Coppia - Apertore e Rispondente- conoscono la TABELLA dei TRAGUARDI che costituisce un**
• **RIFERIMENTO CONDIVISO**

|> **Per accertare la CAPACITA’ di PRESA disponibile x LA COPPIA , i 2 Componenti CONDIVIDONO ANCHE un**
• **SISTEMA DI LICITA**

|> **IL Sistema di LICITA consente di reiterare i Comportamenti a fronte di Situazioni Ricorrenti : la Condivisione è Indispensabile!**

|> **La Successione delle Dichiarazioni NoN può procedere ,di norma, oltre 3 giri x stabilire l’opportunità del Livello di MANCHE .**

INTRODUZIONE**LA SMAZZATA : SOMMARIO**

1	La SMAZZATA inizia con la Distribuzione delle carte e con la successiva 1 ^a DICHIARAZIONE che spetta al MAZZIERE .
2	La Fase di LICITA procede in Senso ORARIO : ogni giocatore effettua la propria Dichiarazione al suo TURNO .
3	Se tutti i 4 Giocatori PASSANO , si procede con una nuova distribuzione di carte, fatta dal medesimo MAZZIERE .
4	La Prima Dichiarazione diversa da PASSO del 1° Giro licitativo costituisce L'APERTURA .
5	Dopo L'Aperura si procede con Licite di Valore CRESCENTE per LIVELLO e/o RANGO : ♣ - ♦ - ♥ - ♠ - S.A.
6	La Fase di LICITA Termina quando 3 Giocatori DI SEGUITO dichiarano " PASSO ".
7	L'ultima Licita significativa fatta diventa il CONTRATTO FINALE .
8	IL CONTRATTO FINALE Viene Giocato dal Giocatore che, nella Coppia, ha nominato PER PRIMO il Colore o S.A.
9	Chi Gioca il CONTRATTO FINALE diviene IL " DICHIARANTE "
10	L'ATTACCO INIZIALE Viene effettuato dal Difensore che si trova A SINISTRA del Dichiarante.
11	Dopo L'ATTACCO INIZIALE , IL COMPAGNO del DICHIARANTE stende le proprie carte e diventa " IL MORTO ".
12	A QUESTO PUNTO, IL DICHIARANTE deve elaborare il proprio PIANO DI GIOCO .
13	ENTRAMBI I DIFENSORI sono tenuti a contrastare il PIANO del Dichiarante, tentando di impedire la realizzazione.
14	A gioco terminato, il giocatore in SUD è tenuto a registrare il RISULTATO della Smazzata sullo Score .

N.B. OGNI SMAZZATA VIENE CUSTODITA IN UN BOARD NUMERATO : IL BOARD PUO' ESSERE TRASFERITO SU ALTRI TAVOLI , IN MODO DA DUPLICARE LA SMAZZATA E CONFRONTARE I RISULTATI .