

# COLPI

(Memorandum sintetico)

Colpo a perdere	Impasse verso AQ anziché battuta poi expasse
Colpo del diavolo	Messa in mano per catturare un Onore lungo in surtaglio
Colpo del prestigiatore	Perdente su perdente mettendo in presa per il taglio e scarto
Colpo del suicida	Auto compressione
Colpo dell'Ammiraglio	Battuta superflua di atout
Colpo dell'impiccato	Incarto per mancato sblocco
Colpo dello struzzo	Taglio inutile dalla parte lunga
Colpo di Bath	Lisciare per guadagnare un tempo o una presa
Colpo di Guillemard	Battuta parziale delle atout per tagliare un colore, sperando...
Colpo di Deschappelles	Sacrificio di un Onore per promuovere un ingresso al partner
Colpo di Merrimac	Sacrificio di un Onore per distruggere un ingresso all'avversario
Colpo di Morton (forca)	x verso un Onore: se prende a sin, due prese; se no, scarto o incarto.
Colpo di Pitt	Accorciamento in atout per scartare sulle altre atout una carta di blocco
Colpo di Robert	Taglio da entrambe le mani per ridursi in atout se necessario
Colpo di Vienna	Incasso di una vincente per trasferire la minaccia nell'altra mano
Colpo en passant	Taglio con un atout perdente expassando un atout vincente
Colpo jettson	(sganciamento). Sacrificio di un Onore per evitare la messa in mano.
Colpo senza nome	(o della forbice). Perdente su perdente per impedire un collegamento.
Knock-out	Taglio di una vincente il cui surtaglio promuove un proprio atout
Uppercut	Taglio di una vincente il cui surtaglio promuove un atout del partner