



# FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE SETTORE INSEGNAMENTO



DISCIPLINA SPORTIVA  
ASSOCIATA RICONOSCIUTA  
DAL CONI

Consigliere Tecnico Responsabile  
**FEDERIGO FERRARI CASTELLANI**

Realizzazione per conto della Commissione Insegnamento  
**VALENTINO DOMINI - GIANPAOLO RINALDI - RUGGERO VENIER**

## IL MIO PRIMO BRIDGE



## LE BASI DEL GIOCO

### LEZIONE 4

#### TESTO:

<b>4.1</b>	IL COLORE È BLOCCATO?	46
<b>4.2</b>	GLI INGRESSI	47
<b>4.3</b>	LE CARTE EQUIVALENTI E L'AFFRANCAMENTO DI FORZA	48
<b>4.4</b>	IL TEMPO DI AFFRANCAMENTO DI UN COLORE	49
<b>4.5</b>	IL RESTO DEL COLORE E LA SUA RIPARTIZIONE	50
<b>4.6</b>	L'AFFRANCAMENTO DI LUNGHEZZA	51
<b>4.7</b>	IL COLPO IN BIANCO	52

#### ESERCIZI:

<b>E.1</b>	I COLORI SONO BLOCCATI? (A)	54
<b>E.2</b>	I COLORI SONO BLOCCATI? (B)	55
<b>E.3</b>	QUANTI INGRESSI HA NORD?	56
<b>E.4</b>	QUANTE PRESE CONSECUTIVE RIESCI A REALIZZARE? (A)	57
<b>E.5</b>	QUANTE PRESE CONSECUTIVE RIESCI A REALIZZARE? (B)	58
<b>E.6</b>	AFFRANCAMENTO DI FORZA (A)	59
<b>E.7</b>	AFFRANCAMENTO DI FORZA (B)	60
<b>E.8</b>	IL RESTO DEL COLORE (A)	61
<b>E.9</b>	IL RESTO DEL COLORE (B)	62
<b>E.10</b>	AFFRANCAMENTO DI LUNGHEZZA (A)	63
<b>E.11</b>	AFFRANCAMENTO DI LUNGHEZZA (B)	64

**4.1 IL COLORE È BLOCCATO!**

Nella scorsa lezione ci siamo esercitati a realizzare le prese e abbiamo conosciuto l'importanza del *collegamento*; osserviamo ora qualche nuovo e diverso esempio:

**032**



**752**

♥ **762**

♦ **76**

♣ **QJ1093**

N  
O 2 E  
S

♠ **A74**

♥ **AK43**

♦ **A854**

♣ **AK**

**1) IL COLORE BLOCCATO**

o, ti  
 o e  
  
**ore**  
  
 che  
 ro-  
 cui  
 così  
 ana

**COLORE BLOCCATO**

**Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥**

Molto peggiore della precedente è la situazione evidenziata da questo nuovo esempio: il conteggio delle *vincenti* dice 9 e quindi 3SA teoricamente realizzabile; la situazione del colore di ♣ (**blocco assoluto**) ti conduce a un inevitabile *down*. Hai tutto quanto ti occorre per realizzare il contratto, ma non sei in grado di raggiungere le *vincenti* presenti al *morto*. Questa *smazzata*, certamente frustrante, rende evidente la grandissima importanza dei **collegamenti** (= cartine necessarie per passare la *presa* da una *mano* all'altra).

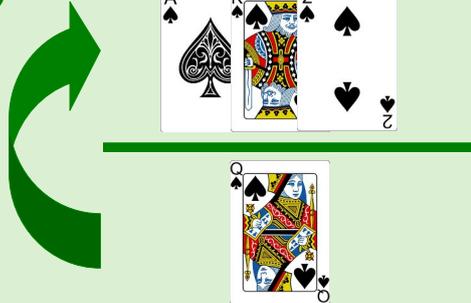
Quando manca il collegamento il colore è bloccato, tuttavia occorre distinguere tra **blocco** e **blocco** e in particolare:

1



**BLOCCO SUPERABILE** (senza conseguenze)

2



**BLOCCO SUPERABILE** (sacrificando 1 presa)

① Le carte possedute dalla coppia sono tutte equivalenti; il **blocco** può essere superato senza conseguenze perché la carta presente nella *parte corta* è inferiore per valore ad almeno una delle carte della *parte lunga*. Nell'esempio, per realizzare tutte le *prese* disponibili nel colore, è **sufficiente giocare la Donna** e **superarla con l'Asso** e poi realizzare le restanti *vincenti*.

② Affinché la *parte lunga* possa aggiudicarsi la *presa*, è **necessario sacrificare la Donna, superandola con un onore**. Il costo c'è ed è evidente, starà a te valutare, caso per caso, la convenienza del tuo comportamento.

③

**BLOCCO ASSOLUTO** (sei nei guai!)

③ Anche in questo caso le carte della coppia sono tutte equivalenti; il **blocco**, tuttavia, **non è superabile**, perché la *parte corta* presenta una carta superiore per valore a tutte le carte della *parte lunga*. In questo caso devi rassegnarti: nel colore non sarai in grado di realizzare consecutivamente le *vincenti* disponibili.

Ed ora cimentiamoci ancora con un esempio di **blocco superabile**:

♠ AQJ109  
♥ 632  
♦ 87  
♣ 954

 **N**  
**O 3 E**  
**S**

♠ K  
♥ A85  
♦ AK532  
♣ A763

**3) IL COLORE BLOCCATO**

**Contratto:** 3SA - **Attacco:** Donna di ♥

Il contratto di 3SA è giocato da Sud.

Le prese vincenti sono 9: 5♠; 1♥; 2♦; 1♣.

Il colore di ♠ è bloccato, tuttavia si tratta di un *blocco superabile* che, in questo caso, ci consente di realizzare tutte le prese a disposizione

**Soluzione:**

- Vinci l'attacco con l'Asso di ♥ di Sud;
- Intavola il Re di ♠ e superalo dal morto con l'Asso.
- Realizza le restanti vincenti di ♠ presenti in Nord.
- Trasferisciti in Sud con l'Asso di ♦ (o anche con il Re di ♦ o ugualmente con l'Asso di ♣) per realizzare le restanti vincenti.



**4.2 GLI INGRESSI**

Nei casi in cui il *blocco* non è *superabile* o in quelli in cui il sacrificio di una *presa* è ritenuto non conveniente, è necessario rivolgersi alle possibilità di comunicazione, tra le due *mani*, offerte dagli altri colori. A far comunicare le due *mani* provvedono gli **ingressi**, **carte che, avendo garanzia di far presa (vincenti al momento del loro utilizzo), permettono di passare la presa da una mano all'altra.**

**Gli ingressi sono preziosi e devono esser utilizzati con oculatezza!**

Ecco un paio d'esempi:

♠ 932  
♥ K72  
♦ 76  
♣ QJ1093



N  
O 1 E  
S

♠ A74  
♥ A84  
♦ A8542  
♣ AK

**1) GLI INGRESSI**

**Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥**

Le vincenti sono 9: 1♠/2♥/1♦/5♣

Il colore di ♣ è *bloccato* (blocco assoluto).

La presenza di un *ingresso* in Nord (Re di ♥) rende il contratto pienamente realizzabile, nonostante il *blocco assoluto* presente nel colore di ♣, a patto ovviamente che tu utilizzi al meglio le risorse disponibili.

**Soluzione:**

- vinci in Sud l'attacco (Asso di ♥);
- sblocca Asso e Re di ♣;
- risalì in Nord con il Re di ♥ (*ingresso*) per realizzare le prese a ♣ presenti in Nord.

L'ingresso presente al morto (Re di ♥) va utilizzato soltanto dopo aver *sbloccato* il seme di ♣; presta attenzione a realizzare la prima *presa* a ♥ con l'Asso di Sud.

♠ 92  
♥ 72  
♦ 7632  
♣ QJ1093



N  
O 2 E  
S

♠ A743  
♥ A84  
♦ AKQ4  
♣ AK

**2) GLI INGRESSI**

**Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥**

Ancora 3SA e una situazione di *blocco assoluto* a ♣.

Le prese teoricamente vincenti sono 10: 1♠/1♥/3♦/5♣.

Il *blocco* a ♣ e la mancanza di un *ingresso* al morto sembrano doverti limitare a 7 prese; alle volte però un *ingresso* si può *costruire*.

Nel seme di ♦ è possibile l'*affrancamento* del colore, a condizione che le 5 carte mancanti siano ripartite 3/2; infatti, con questa la ripartizione delle carte mancanti, dopo aver incassato le 3 *vincenti* (AKQ) nel seme e conservato il 7 di ♦ in Nord, giocando il 4 di ♦ verso il 7 del *morto* (*ingresso*) avrai la possibilità di accedere al *morto*.

**Soluzione:**

- vinci l'attacco con l'Asso di ♥;
- realizza Asso e Re di ♣ (*sblocco del colore*);
- incassa le 3 *vincenti* a ♦ (confidando nell'*affrancamento* del colore);
- trasferisciti al *morto*, utilizzando il neo costituito *ingresso* a ♦ (è *ingresso* in questo caso il 7 - o il 6- di ♦) per realizzare le rimanenti *vincenti* a ♣.

**4.3 LE CARTE EQUIVALENTI E L'AFFRANCAMENTO DI FORZA**

L'azione che il giocatore svolge al fine di rendere disponibili alle *prese* carte che inizialmente non lo sono è denominata genericamente **affrancamento**.

Tra i diversi modi di *affrancamento* il più semplice e sicuro è l'**affrancamento di forza**. L'*affrancamento di forza* è caratterizzato dalla presenza di **carte equivalenti**.

Le **carte equivalenti** sono le carte, appartenenti a una coppia, che **hanno pari**

**valore nell'ambito del gioco di una presa;** considerare le carte equivalenti ci consente di poter stimare a priori il numero delle *prese da cedere* all'avversario e il numero delle *prese affrancabili*.

Verifichiamo gli esempi proposti:

<b>KQ107</b>  <b>J42</b>	<b>1087</b>  <b>QJ963</b>	<b>KJ7</b>  <b>Q104</b>	<b>QJ62</b>  <b>1095</b>
--------------------------------	---------------------------------	-------------------------------	--------------------------------

- Nell'esempio ❶: **quattro** sono le **carte equivalenti** (KQJ10); la **massima lunghezza** del colore (Nord) è di **quattro carte**; **zero** le nostre **vincenti**; **una** la **presa da cedere** all'avversario; **tre** le **prese affrancabili**.
- Nell'esempio ❷: **cinque** sono le **carte equivalenti**; la **massima lunghezza** del colore (Sud) è di **cinque carte**; **zero** le nostre **vincenti**; **due** le **prese da cedere** all'avversario; **tre** le **prese affrancabili**.
- Nell'esempio ❸: **quattro** sono le **carte equivalenti** (KQJ10); la **massima lunghezza** del colore è di **tre carte**; **zero** le nostre **vincenti**; **una** **presa** la **da cedere** all'avversario; **due** le **prese affrancabili**.
- Nell'esempio ❹: **quattro** sono le **carte equivalenti** (QJ109); la **massima lunghezza** del colore (Nord) è di **quattro carte**; **zero** le nostre **vincenti**; **due** le **prese da cedere** all'avversario; **due** le **prese affrancabili**.

**PER L'AFFRANCAMENTO DI FORZA È OPPORTUNO CONSIDERARE:**

- **La parte più lunga del colore** (numero max. di prese per cui si compete).
- **Il numero delle carte equivalenti.**
- **Le prese da cedere all'avversario** (*vincenti* possedute dall'avversario).

Dalla comparazione dei dati ottenuti è facilmente ricavabile, per differenza, il **numero delle prese affrancabili**.

**4.4 IL "TEMPO" D'AFFRANCAMENTO DI UN COLORE**

Affrancare prese è l'assillo di ogni giocatore e sovente le contrapposte azioni di *affrancamento* si traducono in vere e proprie *gare di velocità*, in cui un solo giocatore (o coppia) riesce a conseguire il vantaggio finale: **realizzare le prese affrancate**. Osserviamo nell'esempio successivo una porzione delle carte di Nord ed Est (ultime 4 prese).

♦ A  
 ♣ KQJ  
 ♦ KQJ  
 ♣ A

- Entrambi i giocatori possiedono una *vincente*.
- Entrambi i giocatori possono *affrancare* due prese.
- Entrambi i giocatori possiedono la carta che controlla il *colore* d'affrancamento dell'avversario.

Formuliamo qualche ipotesi di gioco:

- Se Est (primo a giocare) iniziasse ad affrancare il colore di ♣, riuscirebbe in seguito a realizzare 3 prese sulle 4 disponibili.
- Se Sud (primo a giocare) iniziasse ad affrancare il colore di ♦, riuscirebbe in seguito a realizzare 3 prese sulle 4 disponibili.
- Se qualsiasi giocatore, invece di proporre immediatamente l'affrancamento, iniziasse incassando la propria vincente (Asso), realizzerebbe soltanto quella presa.

Per qualsiasi giocatore è fondamentale dare una priorità alle proprie azioni di affrancamento e al tempo stesso quantificare l'attività da svolgere nel seme da affrancare, determinando in anticipo ciò che a bridge si definisce il **tempo di gioco** e che noi chiameremo semplicemente il **tempo di affrancamento di un colore**.

**IL TEMPO DI AFFRANCAMENTO DI UN COLORE** coincide con il **numero di volte che è necessario cedere la mano all'avversario**, concedendogli la presa, al fine di produrre l'affrancamento di un seme.

Nell'esempio proposto il *tempo di affrancamento del colore*, sia per Nord (♣), sia per Est (♦) è "1": una presa da cedere per ottenere l'affrancamento desiderato.

#### 4.5 IL RESTO DEL COLORE E LA SUA RIPARTIZIONE

Per **resto del colore** s'intende il numero delle carte possedute in un seme dalla coppia avversaria. Individuare il *resto del colore* è molto utile giacché consente di poter 'immaginare' la ripartizione delle carte mancanti in un colore. Il resto va determinato per differenza, sottraendo da 13 il numero delle carte presenti sulla nostra linea.

Ecco, in sintesi, le azioni da svolgere per conoscere il *resto del colore* e la probabile sua ripartizione in mano avversaria.

#### IL "RESTO DEL COLORE":

- 1 Individua il numero di carte della tua coppia.
- 2 Ricava, per differenza, il numero delle carte mancanti in un colore (*resto del colore*).
- 3 Individua le **due iniziali** ripartizioni del resto del colore, **iniziando dalla più equilibrata**.

- Se il numero di carte che compone il resto del colore è
- 4 **DISPARI**, la ripartizione più probabile, tra le 2 considerate, è **quella più equilibrata**.

- Se il numero di carte che compone il resto del colore è
- 5 **PARI**, la ripartizione più probabile, tra le 2 considerate, è **quella meno equilibrata**.

#### CARTE POSSEDUTE

8	7
---	---

#### RESTO DEL COLORE

5	6
---	---

#### RIPARTIZIONE RESTO

3/2	3/3
4/1	4/2

#### RESTO PROBABILE:

3/2
-----

#### RESTO PROBABILE:

4/2
-----

**Ricorda che la ripartizione del resto di due carte è difettiva**, giacché è maggiormente probabile la ripartizione 1/1 (52% di probabilità) rispetto alla 2/0 (48% di probabilità).

**PROBABILITÀ DI RIPARTIZIONE DEL “RESTO DEL COLORE”:**

CARTE MANCANTI	RESTO DEL COLORE	
<b>2</b>	<b>1/1</b>	<b>52%</b>
	<b>2/0</b>	<b>48%</b>
<b>3</b>	<b>2/1</b>	<b>78%</b>
	<b>3/0</b>	<b>22%</b>
<b>4</b>	<b>3/1</b>	<b>50%</b>
	<b>2/2</b>	<b>40%</b>
	<b>4/0</b>	<b>10%</b>
<b>5</b>	<b>3/2</b>	<b>68%</b>
	<b>4/1</b>	<b>28%</b>
	<b>5/0</b>	<b>4%</b>

CARTE MANCANTI	RESTO DEL COLORE	
<b>6</b>	<b>4/2</b>	<b>48%</b>
	<b>3/3</b>	<b>36%</b>
	<b>5/1</b>	<b>15%</b>
<b>7</b>	<b>6/0</b>	<b>1%</b>
	<b>4/3</b>	<b>62%</b>
	<b>5/2</b>	<b>31%</b>
	<b>6/1</b>	<b>6,5%</b>
<b>8</b>	<b>7/0</b>	<b>0,5%</b>
	<b>5/3</b>	<b>47%</b>
	<b>4/4</b>	<b>33%</b>
	<b>6/2</b>	<b>17%</b>
	<b>7/1</b>	<b>2,8%</b>
<b>8/0</b>	<b>0,2%</b>	



**4.6 L'AFFRANCAMENTO DI LUNGHEZZA**

L'affrancamento della lunghezza di un colore presuppone l'esaurimento delle carte possedute dagli avversari. Le prese affrancabili e i tempi d'affrancamento del colore sono subordinati alla ripartizione delle carte restanti (ripartizione del resto del colore). Verifichiamo con qualche esempio:

**98653**

N  
O 1 E  
S

**742**

**Nell'esempio ①:**

- Massima lunghezza del colore **5** carte (Nord)
- Resto del colore **5**
- Ripartizione probabile del resto **3/2** (4/1)
- Tempo di affrancamento **3** (se 3/2) - **4** (se 4/1)
- Prese affrancabili **2** (se 3/2) - **1** (se 4/1)

**8742**

N  
O 2 E  
S

**9653**

**Nell'esempio ②:**

- Massima lunghezza del colore **4** carte
- Resto del colore **5**
- Ripartizione probabile del resto **3/2** (4/1)
- Tempo di affrancamento **3** (se 3/2) - non affranco (se 4/1)
- Prese affrancabili **1** (se 3/2) - non affranco (se 4/1)

<p><b>1096</b></p>  <p><b>875432</b></p>	<p><b>Nell'esempio ③:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Massima lunghezza del colore</li> <li>• Resto del colore</li> <li>• Ripartizione probabile del resto</li> <li>• Tempo di affrancamento</li> <li>• Prese affrancabili</li> </ul>	<p><b>6</b> carte (Sud)</p> <p><b>4</b></p> <p><b>3/1</b> (2/2)</p> <p><b>3</b> (se 3/1) - <b>2</b> (se 2/2)</p> <p><b>3</b> (se 3/1) - <b>4</b> (se 2/2)</p>
---	--	---

<p><b>432</b></p>  <p><b>8765</b></p>	<p><b>Nell'esempio ④:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Massima lunghezza del colore</li> <li>• Resto del colore</li> <li>• Ripartizione probabile del resto</li> <li>• Tempo di affrancamento</li> <li>• Prese affrancabili</li> </ul>	<p><b>4</b> carte (Sud)</p> <p><b>6</b></p> <p><b>4/2</b> (3/3)</p> <p>Non affranco (se 4/2) - <b>3</b> (se 3/3)</p> <p>Non affranco (se 4/2) - <b>1</b> (se 3/3)</p>
--	--	---

Approfondiamo l'ultimo esempio svolto, ipotizzando che Sud proponga l'affrancamento della lunghezza giocando ripetutamente nel colore:

<p><b>432</b></p>		<p><b>AKQ</b> <b>AKQJ</b></p>	<p><b>A)</b> (resto 3/3) <b>affrancamento di una presa</b></p> <p><b>B)</b> (resto ripartito 4/2) <b>l'affrancamento è impossibile</b> in quanto Est possiede parità di lunghezza rispetto a Sud.</p>
<p><b>J109</b> <b>109</b></p>	<p><b>8765</b></p>		

**PER L'AFFRANCAMENTO DI LUNGHEZZA È OPPORTUNO CONSIDERARE:**

- **La parte più lunga del colore** (numero max. di prese per cui si compete).
- **Le prese da cedere all'avversario** (l'operazione è complessa: occorre determinare il *resto del colore* e, individuata la ripartizione probabile del *resto*, calcolare le prese da cedere).

Dalla comparazione dei dati ottenuti si ricava:

- **Il tempo di affrancamento del colore** (numero delle volte in cui è necessario cedere la *presa* all'avversario al fine di ottenere l'*affrancamento*).
- **Il numero delle prese affrancabili** (per differenza).

**RICORDA CHE** l'*affrancamento di lunghezza* è impossibile quando un avversario possiede lunghezza pari o superiore alla nostra.

**4.7 IL "COLPO IN BIANCO"**

Consideriamo di voler affrancare questo colore:

**AK432**

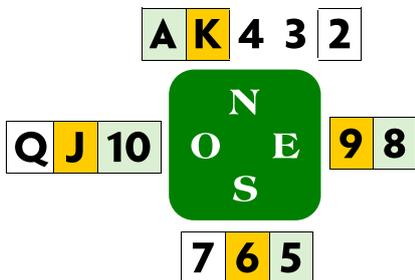


**765**

In questo caso sappiamo di dover puntare sull'*affrancamento di lunghezza* e pertanto va considerato il *resto del colore*, la cui ripartizione probabile è 3/2; pur supponendo una distribuzione favorevole delle restanti carte possedute dagli avversari, è evidente la necessità di cessione di almeno una *presa*.

Immaginiamo ora una possibile distribuzione di tutte le 13 carte del seme con ripartizione 3/2 del resto e verifichiamo possibili scenari di *affrancamento*:

**1) REALIZZO LE MIE VINCENTI E POI CEDO LA PRESA:**

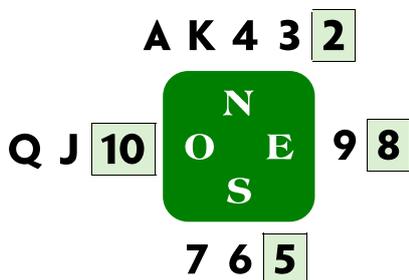


Svolgimento dell'*affrancamento*:



Cedendo una *presa* a Ovest, abbiamo *affrancato* 2 *prese* nel colore; **per realizzare le due *prese affrancate* è necessario un ingresso in Nord** perché nel colore manca il *collegamento*: Sud ha esaurito le proprie carte.

**2) PRIMA CEDO QUANTO SICURAMENTE DEVO E POI REALIZZO LE MIE VINCENTI**



Svolgimento dell'*affrancamento*:



Ceduta una *presa* all'avversario e avendo conservato il *collegamento*, poi potremo realizzare l'Asso e il Re nel colore e pure le ulteriori due *prese affrancate*.

**IL "COLPO IN BIANCO"** consiste nel giocare immediatamente *cartina* da entrambe le *mani*. Lo scopo è di provvedere alla cessione anticipata di una *presa* all'avversario (atto necessario per conseguire l'*affrancamento* sperato) e di conservare il *collegamento* nel colore.

- ♠ 53
- ♥ 52
- ♦ 642
- ♣ AK8742



- ♠ AK6
- ♥ AK64
- ♦ A753
- ♣ 65

**IL "COLPO IN BIANCO"**

**Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥**

*Vincenti*: 7 (2♠ + 2♥ + 1♦ + 2♣).

*Affrancare* il seme di ♣ è semplice se le carte mancanti a ♣ sono ripartite 3/2 (68%). Giocando però Asso e Re di ♣ e ♣, è possibile *affrancare* il colore ma, mancando il *collegamento* e gli *ingressi* al *morto*, non sarai in grado di incassare il prodotto dell'*affrancamento*. Per risolvere questo problema è necessario ricorrere a un preliminare *colpo in bianco*, giocando inizialmente *cartina* da Sud e da Nord nel colore di ♣; ciò ti permetterà di conservare il *collegamento* e di accedere al patrimonio delle *prese affrancate*, ovviamente sempre e solo con la ripartizione 3/2 del *resto del colore*.



**E.1 I COLORI SONO 'BLOCCATI'? (A)**

Verifica, nelle situazioni proposte, se i colori risultano bloccati (**barrare**). Osserva con attenzione la 'parte corta' e considera l'esistenza, o meno, del 'collegamento'.

1

N  
O 1 E  
S

a) Nessun colore è *bloccato*

b) Solo il colore di ♠ è bloccato

c) Solo il colore di ♥ è bloccato

d) Entrambi i colori sono *bloccati*

2

N  
O 2 E  
S

a) Nessun colore è *bloccato*

b) Solo il colore di ♠ è bloccato

c) Solo il colore di ♥ è bloccato

d) Entrambi i colori sono *bloccati*

3

N  
O 3 E  
S

a) Nessun colore è *bloccato*

b) Solo il colore di ♠ è bloccato

c) Solo il colore di ♥ è bloccato

d) Entrambi i colori sono *bloccati*

4

N  
O 4 E  
S

a) Nessun colore è *bloccato*

b) Solo il colore di ♠ è bloccato

c) Solo il colore di ♥ è bloccato

d) Entrambi i colori sono *bloccati*

**E.2 I COLORI SONO 'BLOCCATI'? (B)**

Verifica, nelle situazioni proposte, se i colori risultano bloccati (**barrare**). Osserva con attenzione la 'parte corta' e considera l'esistenza, o meno, del 'collegamento'.

1

N  
O 1 E  
S

a) Nessun colore è *bloccato*

b) Solo il colore di ♠ è bloccato

c) Solo il colore di ♥ è bloccato

d) Entrambi i colori sono *bloccati*

2

N  
O 2 E  
S

a) Nessun colore è *bloccato*

b) Solo il colore di ♠ è bloccato

c) Solo il colore di ♥ è bloccato

d) Entrambi i colori sono *bloccati*

3

N  
O 3 E  
S

a) Nessun colore è *bloccato*

b) Solo il colore di ♠ è bloccato

c) Solo il colore di ♥ è bloccato

d) Entrambi i colori sono *bloccati*

4

N  
O 4 E  
S

a) Nessun colore è *bloccato*

b) Solo il colore di ♠ è bloccato

c) Solo il colore di ♥ è bloccato

d) Entrambi i colori sono *bloccati*

**E.3 QUANTI INGRESSI HA NORD?**

Considerando una porzione delle carte di Nord/Sud, individua quante volte è possibile passare con certezza la presa in ogni seme da Sud a Nord.

①

♠ K2  
♥ KJ10

↑  
↑

N  
O E  
S

♠ 76  
♥ AQ

Ingressi di Nord:

a) ♠

b) ♥

②

♠ K54  
♥ QJ107

↑  
↑

N  
O E  
S

♠ A876  
♥ AK

Ingressi di Nord:

a) ♠

b) ♥

③

♠ KJ10  
♥ Q2

↑  
↑

N  
O E  
S

♠ AQ63  
♥ AK4

Ingressi di Nord:

a) ♠

b) ♥

④

♠ QJ3  
♥ AQ10

↑  
↑

N  
O E  
S

♠ AK54  
♥ KJ9

Ingressi di Nord:

a) ♠

b) ♥

⑤

♠ KQ3  
♥ AQ10

↑  
↑

N  
O E  
S

♠ A  
♥ KJ96

Ingressi di Nord:

a) ♠

b) ♥

⑥

♠ QJ10  
♥ K64

↑  
↑

N  
O E  
S

♠ AK3  
♥ Q96

Ingressi di Nord:

a) ♠

b) ♥

**E.4 QUANTE PRESE CONSECUTIVE RIESCI REALIZZARE? (A)**

Considerando che i due colori in evidenza sono solo una porzione delle tue tredici carte, valuta quante prese consecutive riesci a realizzare nei colori proposti e indica la prima carta giocata.  = posizione di inizio.

1

  **A K 3 2**  
 **K J 10**

**N**  
**O E**  
**S**

 **Q J**  
 **A Q**

 Posizione d'inizio:	<b>Nord</b>
Numero di prese consecutive	
Prima carta giocata:	

2

  **K Q J**  
 **A 8 5**

**N**  
**O E**  
**S**

 **A 7 5 3**  
 **K 2**

 Posizione d'inizio:	<b>Nord</b>
Numero di prese consecutive	
Prima carta giocata:	

3

 **A Q 6 4**  
 **K 5**

**N**  
**O E**  
**S**

  **K J**  
 **A 8 7 2**

 Posizione d'inizio:	<b>Sud</b>
Numero di prese consecutive	
Prima carta giocata:	

4

 **J**  
 **A 8 5 4 2**

**N**  
**O E**  
**S**

  **A K Q 3**  
 **K 7**

 Posizione d'inizio:	<b>Sud</b>
Numero di prese consecutive	
Prima carta giocata:	

**E.5 QUANTE PRESE CONSECUTIVE RIESCI REALIZZARE? (B)**

Considerando che i due colori in evidenza sono solo una porzione delle tue tredici carte, valuta quante prese consecutive riesci a realizzare nei colori proposti e indica la prima carta giocata.  = posizione di inizio.

1

  **A**

 **K 6 5 2**

**N**  
**O E**  
**S**

 **K Q 7**

 **A 7**

 Posizione d'inizio:	<b>Nord</b>
Numero di prese consecutive	
Prima carta giocata:	

2

  **Q J 10**

 **Q J**

**N**  
**O E**  
**S**

 **A K**

 **A K 3**

 Posizione d'inizio:	<b>Nord</b>
Numero di prese consecutive	
Prima carta giocata:	

3

 **A Q J**

 **A J**

**N**  
**O E**  
**S**

  **K**

 **K Q 10 2**

 Posizione d'inizio:	<b>Sud</b>
Numero di prese consecutive	
Prima carta giocata:	

4

 **Q 8**

 **K Q J**

**N**  
**O E**  
**S**

  **A K 4 2**

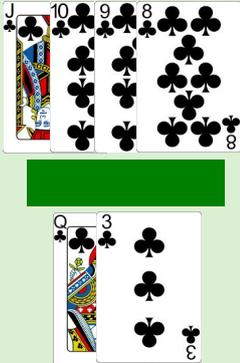
 **A**

 Posizione d'inizio:	<b>Sud</b>
Numero di prese consecutive	
Prima carta giocata:	

**E.6 AFFRANCAMENTO DI FORZA (A)**

Verifica, in ogni situazione proposta, le possibili prese affrancabili.

①



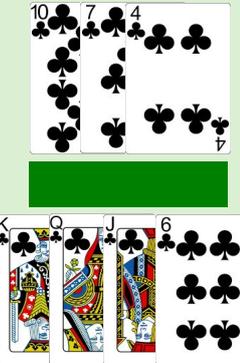
a) Lunghezza massima

b) Carte equivalenti

c) Tempo d'affrancamento

**PRESE AFFRANCABILI**

②



a) Lunghezza massima

b) Carte equivalenti

c) Tempo d'affrancamento

**PRESE AFFRANCABILI**

③



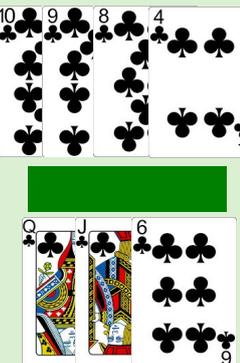
a) Lunghezza massima

b) Carte equivalenti

c) Tempo d'affrancamento

**PRESE AFFRANCABILI**

④



a) Lunghezza massima

b) Carte equivalenti

c) Tempo d'affrancamento

**PRESE AFFRANCABILI**

**E.7 AFFRANCAMENTO DI FORZA (B)**

Verifica, in ogni situazione proposta, le possibili prese affrancabili.

1

a) Lunghezza massima

b) Carte equivalenti

c) Tempo d'affrancamento

**PRESE AFFRANCABILI**

2

a) Lunghezza massima

b) Carte equivalenti

c) Tempo d'affrancamento

**PRESE AFFRANCABILI**

3

a) Lunghezza massima

b) Carte equivalenti

c) Tempo d'affrancamento

**PRESE AFFRANCABILI**

4

a) Lunghezza massima

b) Carte equivalenti

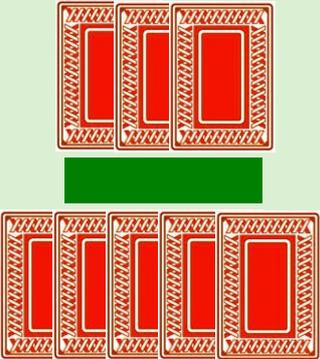
c) Tempo d'affrancamento

**PRESE AFFRANCABILI**

**E.8 IL RESTO DEL COLORE (A)**

Verifica, in ogni situazione proposta, la ripartizione più probabile del **resto del colore**.

①

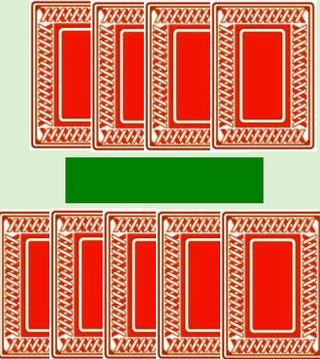


a) Carte mancanti

b) Le 2 ripartizioni più equilibrate

**RIPARTIZIONE PROBABILE DEL RESTO**

②

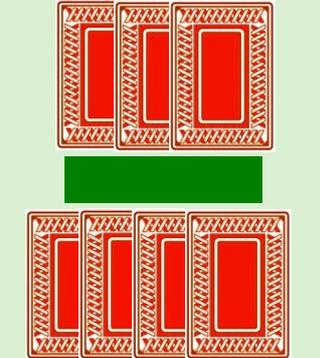


a) Carte mancanti

b) Le 2 ripartizioni più equilibrate

**RIPARTIZIONE PROBABILE DEL RESTO**

③

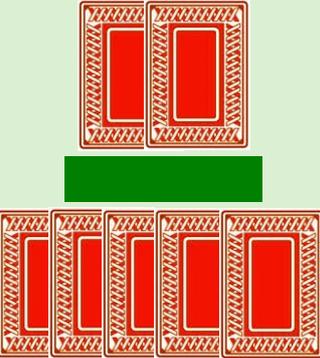


a) Carte mancanti

b) Le 2 ripartizioni più equilibrate

**RIPARTIZIONE PROBABILE DEL RESTO**

④



a) Carte mancanti

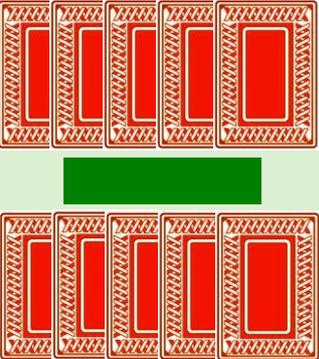
b) Le 2 ripartizioni più equilibrate

**RIPARTIZIONE PROBABILE DEL RESTO**

**E.9 IL RESTO DEL COLORE (B)**

Verifica, in ogni situazione proposta, la ripartizione più probabile del **resto del colore**.

①

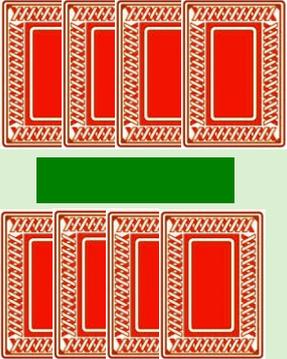


a) Carte mancanti

b) Le 2 ripartizioni più equilibrate

**RIPARTIZIONE PIÙ PROBABILE DEL RESTO**

②

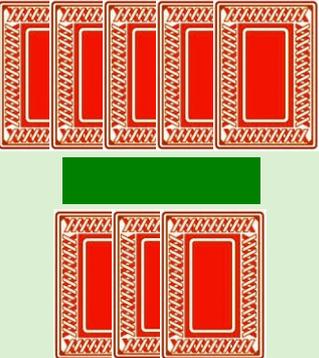


a) Carte mancanti

b) Le 2 ripartizioni più equilibrate

**RIPARTIZIONE PIÙ PROBABILE DEL RESTO**

③

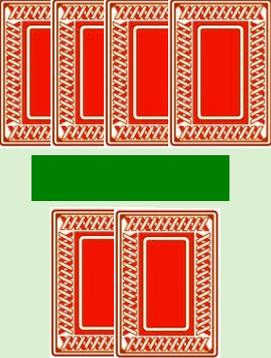


a) Carte mancanti

b) Le 2 ripartizioni più equilibrate

**RIPARTIZIONE PIÙ PROBABILE DEL RESTO**

④



a) Carte mancanti

b) Le 2 ripartizioni più equilibrate

**RIPARTIZIONE PIÙ PROBABILE DEL RESTO**

**E.10 AFFRANCAMENTO DI LUNGHEZZA (A)**

Verifica, in ogni situazione proposta, il possibile affrancamento di lunghezza e le prese eventualmente affrancabili.

①

A) Vincenti Nord/Sud

B) Ripartizione probabile del resto del colore

C) Tempo di affrancamento

**PRESE AFFRANCABILI**

②

A) Vincenti Nord/Sud

B) Ripartizione probabile del resto del colore

C) Tempo di affrancamento

**PRESE AFFRANCABILI**

③

A) Vincenti Nord/Sud

B) Ripartizione probabile del resto del colore

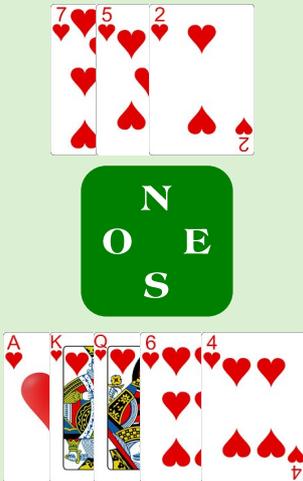
C) Tempo di affrancamento

**PRESE AFFRANCABILI**

**E.11 AFFRANCAMENTO DI LUNGHEZZA (B)**

Verifica, in ogni situazione proposta, il possibile affrancamento di lunghezza e le prese eventualmente affrancabili.

①



A) Vincenti Nord/Sud

B) Ripartizione probabile del resto del colore

C) Tempo di affrancamento

**PRESE AFFRANCABILI**

②



A) Vincenti Nord/Sud

B) Ripartizione probabile del resto del colore

C) Tempo di affrancamento

**PRESE AFFRANCABILI**

③



A) Vincenti Nord/Sud

B) Ripartizione probabile del resto del colore

C) Tempo di affrancamento

**PRESE AFFRANCABILI**