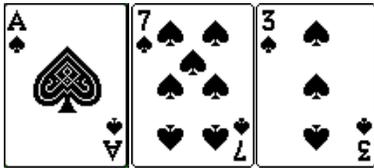


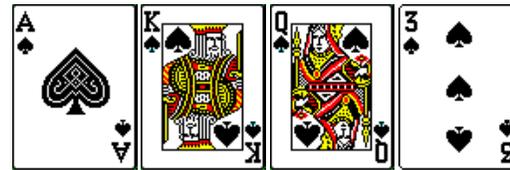
VINCENTI E AFFRANCABILI

Vincente** è la carta immediatamente disponibile per la realizzazione di una presa. Sono per definizione **vincenti** gli **Assi** (e le carte consecutive agli stessi) **posseduti da un giocatore o da una coppia.

è vincente una carta che non può essere superata da nessuna carta



Vincenti 1

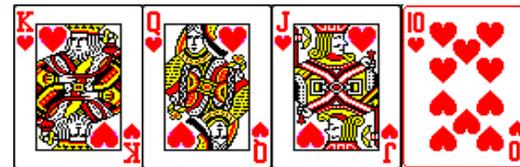


Vincenti 3

È affrancabile una carta che diventerà vincente dopo opportune manovre



Affrancabili 1

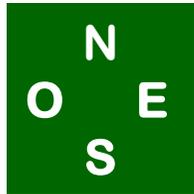


Affrancabili 3

dal punto di vista del Giocante

Il giocatore conta vincenti e affrancabili in verticale, per ogni seme:

- ♠ AQ2
- ♥ 832
- ♦ 753
- ♣ KQ83



Vincenti:

- ♠ 4 → AKQJ
- ♥ 4 → AKQJ
- ♦ 2 → AK
- ♣ 0

Affrancabili:

- ♠ 0
- ♥ 0
- ♦ 0
- ♣ 3 → QJ10



- ♠ KJ83
- ♥ AKQJ
- ♦ AK
- ♣ J109



Sempre 4 prese:
 nel 1° caso per due volte sarà in presa Nord
 nel 2° caso sarà sempre in presa Sud

dal punto di vista del Giocante

Quindi...



prima operazione: contare le prese vincenti a disposizione!

Ricordando che:

**il numero massimo di prese realizzabili in un seme
è pari o inferiore al numero di carte del lato lungo**



seconda operazione: individuare i colori dove trovare altre prese !

**La strategia migliore non è quella di affrettarsi a giocare le vincenti...
ma quella di giocare nei colori che presentano carte da affrancare**

Ricordando che:

**Il numero massimo di prese affrancabili ha come riferimento
il numero di carte del lato lungo**

2.7 LA LUNGHEZZA DEL COLORE

Per lunghezza del colore s'intende il numero di carte posseduto da un giocatore in un colore. La *lunghezza del colore* incide sulla possibilità di realizzare le prese, verificchiamo con qualche semplice esempio.

①



CINQUE VINCENTI

②



QUATTRO VINCENTI ... PERÒ

In entrambi i casi possiedi cinque carte in un colore ed è pertanto possibile realizzare al massimo cinque prese: *rispondendo nel colore per cinque volte, partecipi, almeno teoricamente, all'aggiudicazione della presa nel seme per cinque volte.*

Nel primo esempio (①) possiedi **5 vincenti** ed è semplice realizzare **5 prese**.

Nel secondo esempio (②) le **vincenti** sono solo 4, tuttavia realizzandole è ben possibile che gli avversari (*ricorda che è obbligatorio rispondere a colore*) esauriscano le carte nel seme di gioco, tanto da consentire anche al piccolo 2 di ♠ (*affrancamento*) di realizzare una presa.

Ricorda che un giocatore (o una coppia) non può mai realizzare in un seme un numero di prese superiore alla lunghezza massima

Spesso in una stessa *mano* convivono *vincenti e affrancabili* e il giocatore deve ben riflettere sulla priorità delle proprie scelte di gioco: **realizzare le vincenti possedute o affrancare nuove prese**. Ogni scelta sta in rapporto agli obiettivi di una coppia, osserviamo con attenzione il successivo *esempio di scuola*:

♠	AK
♥	AKQ
♦	KQJ1098
♣	AK

Nell'esempio proposto le *vincenti* sono individuabili nei semi di ♠ ♥ e ♣; mentre le *carte affrancabili* sono tutte riconducibili al seme di ♦.

Verifichiamo possibili sviluppi del gioco:

- *Se il giocatore in possesso di queste carte giocasse tutte le proprie vincenti, totalizzerebbe soltanto 7 prese.*
- *Se invece iniziasse con l'affrancamento del seme di ♦, cedendo una presa all'Asso posseduto dall'avversario, totalizzerebbe 12 prese.*

Ricorda che realizzando le proprie vincenti si promuovono a vincenti le carte di valore inferiore; spesso è utile eseguire inizialmente le manovre di affrancamento e solo poi realizzare le vincenti possedute.

PIANO DI GIOCO A SENZ'ATOUT



Obiettivo

raggiungere il numero di prese dell'impegno

Metodo

- quante prese ho a disposizione ?



Vincenti

- quante ne devo trovare per mantenere l'impegno ?



Affrancabili

Scegliere da quale o quali colori reperire le prese che mancano