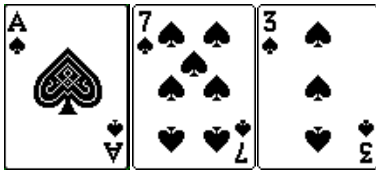


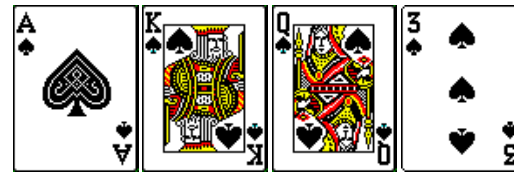
VINCENTI E AFFRANCABILI

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

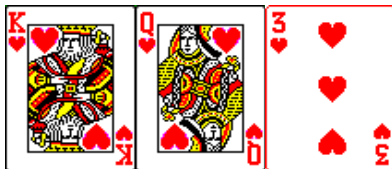


Vincenti 1

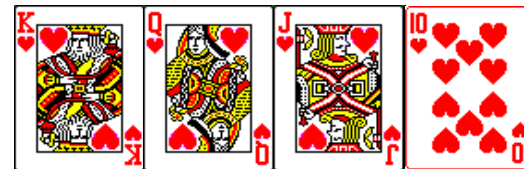


Vincenti 3

È affrancabile una carta che diventerà vincente dopo opportune manovre



Affrancabili 1

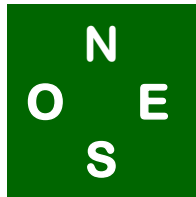


Affrancabili 3

dal punto di vista del Giocante

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

♠ AQ2
♥ 832
♦ 753
♣ KQ83



♠ KJ83
♥ AKQJ
♦ AK
♣ J109

Vincenti:

♠ 4 → AKQJ
♥ 4 → AKQJ
♦ 2 → AK
♣ 0

Affrancabili:

♠ 0
♥ 0
♦ 0
♣ 3 → QJ10



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

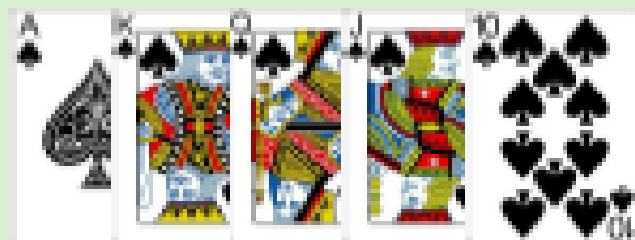
Ricordando che:

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