

VINCENTI E AFFRANCABILI

DEFINIZIONI

Si dice **vincente** o **franca** una carta che, nel momento in cui viene giocata, è in grado di aggiudicarsi la presa con certezza assoluta. Si dice carta **affrancabile** una carta che potrà diventare *vincente* in futuro, ma al momento non lo è:

♠ **AK65** : questo colore presenta due vincenti;

♥ **KQJ10** : questo colore non ha nessuna vincente, ma ha 3 affrancabili.

Le prese si fanno in coppia, per cui, se ci sono carte di pari valore (equivalenti) nelle due mani, è come fossero nella stessa mano:

7652 □ AKQJ	=	AQ52 □ KJ76
-------------------	---	-------------------

Le situazioni a fianco si equivalgono; la coppia NS farà 4 prese in entrambi i casi.

Lo scopo del gioco è trasformare le affrancabili in vincenti, e incassarle. Quindi, se il giocatore che attacca possiede:

♠ **A5** ♥ **A74** ♦ **KQJ109** ♣ **A2**

... non deve aver fretta di incassare gli assi. L'attacco conveniente è Quadri.

IL PUNTO DI VISTA DEL GIOCANTE

Quando scende il morto, il Giocante esegue sempre queste operazioni:

- **Conta le vincenti in linea.** Per contare senza fatica, si guardano i 4 colori uno per uno, "in verticale" (le picche di entrambi, poi le cuori, ecc.).
- **Se le vincenti non bastano, conta le affrancabili** e, vinto l'attacco, vi si dedica immediatamente. Poiché questa manovra cede la presa all'avversario
- **Vince il rinvio dei difensori, e incassa vincenti e affrancate.**

Esempio (Sud gioca 3NT, attacco di Ovest: ♠J):

Morto:	♠ A53	♥ 7653	♦ AQ	♣ KQJ10
	⇕	⇕	⇕	⇕
Giocante:	♠ K62	♥ A42	♦ KJ4	♣ 7543
	2 VINCENTI	1 VINCENTE	3 VINCENTI	3 AFFRANCABILI

Vinto l'attacco, si gioca Fiori immediatamente (KQJ10 meno l'Asso avversario produrranno 3 prese). Notate che a Quadri, anche se nel colore ci sono 4 vincenti, si faranno solo 3 prese, perché **il numero massimo di prese realizzabili in un seme è pari o inferiore al numero di carte del lato più lungo.**

COMUNICAZIONI E BLOCCHI

Un colore **comunica** quando è possibile incassare tutte le prese che offre, senza difficoltà:

KQ742
□
1
AJ5

COLORE CHE COMUNICA

KQJ2
□
2
A

COLORE BLOCCATO

AK
□
3
QJ1098

COLORE BLOCCATO

Il **blocco** è dato dall'impossibilità di incassare tutte le vincenti che il colore presenta, perché tutte le carte del lato corto sono più alte di quelle del lato lungo. Nell'esempio 2, Sud può incassare l'Asso, ma non ha poi alcuna carta nel colore che gli permetta di incassare KQJ del morto.

Attenti a non creare voi stessi il blocco, muovendo in modo malaccorto! Per evitare di bloccare i colori la regola è semplice, **giocate per primi gli onori del lato corto**:

<p>Q2 <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 15px; margin: 5px auto;"></div> AKJ74 PRIMA LA DAMA</p>	<p>KQ1082 <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 15px; margin: 5px auto;"></div> AJ6 PRIMA ASSO E FANTE</p>	<p>QJ103 <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 15px; margin: 5px auto;"></div> K7 PRIMA IL RE</p>
---	--	---

Il blocco a volte non è irrimediabile, purché nella parte lunga esista, a fianco delle prese da incassare, un **rientro**¹:

- ♠ **54** Sud gioca 7 NT. Ovest attacca: ♠K.
- ♥ **Q43** Il Giocante ha a disposizione 13 vincenti: 1 a Picche, 3 a Cuori, 4 a Quadri, 5 a Fiori.
- ♦ **KQJ5** Il colore di Quadri si presenta bloccato, ma le carte del Morto sono in grado di vincere una presa grazie al “rientro” dato dalla Dama di Cuori.
- ♣ **5432** Il colore di Quadri si presenta bloccato, ma le carte del Morto sono in grado di vincere una presa grazie al “rientro” dato dalla Dama di Cuori.
- (♠K) Sud vincerà l’attacco, sbloccherà l’Asso di Quadri, darà la presa a Nord giocando il 2 di Cuori per la Dama, incasserà le Quadri e poi riprenderà la presa in Sud per incassare il resto.
- ♠ **A762** Nota: tutti questi ragionamenti sono detti “**Piano di Gioco**”. La scaletta è: contare vincenti e affrancabili, decidere che colore affrancare, individuare eventuali problemi nell’incassare un colore.
- ♥ **AK2**
- ♦ **A**
- ♣ **AKQJ10**

CONSIGLI PER CHI DEVE ATTACCARE (gioco a Senza Atout)

Non abbiate fretta di incassare le carte vincenti, investite nelle affrancabili.

Esempio: ♠ **A5** ♥ **AJ74** ♦ **92** ♣ **QJ1073** Attaccate a Fiori.

Attaccate nel colore più lungo, non nel più bello:

Esempio: ♠ **KQJ** ♥ **AJ7** ♦ **Q9762** ♣ **73** Attaccate a Quadri.

LA SCELTA DELLA CARTA D’ATTACCO (gioco a Senza Atout)

Le sei carte più alte in ogni colore (**A, K, Q, J, 10, 9**) sono dette **carte spia**². Quando attaccate con una “carta spia” date al compagno due precisi messaggi:

- **promettete la carta immediatamente inferiore;**
- **negate la carta immediatamente superiore.**

KQJ103 Attaccate col Re: promettete la Dama e negate il Fante.

QJ93 Attaccate con la Dama: promettete il Fante e negate il Re.

KJ1094 Attaccate col Fante: promettete il 10 e negate la Dama.

Se non ci sono i requisiti per fare questa promessa, si attacca con una cartina:

KJ963 Tre carte alte, ma nessuna è toccante³: attacco con il 3

97542 Una sola carta spia: attacco con il 2.

Il partner, in terza posizione, deve cercare di vincere la presa e aiutare il compagno ad affrancare il colore di attacco.

82
<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 20px; margin: 0 10px;"></div> </div>
A103

Ovest attacca con il 4: Est deve giocare la Dama. Se giocasse il 6 o il 9 Sud vincerebbe con il 10 e farebbe 2 prese invece di una.

¹ **Rientro** (o **Ingresso**): carta vincente che permette di vincere la presa dalla parte giusta al momento opportuno.

² **Carta spia**: carta che, se giocata nell’attacco, dà al compagno precise informazioni sul colore.

³ Carte **toccanti** (o in **sequenza**): 2 o più carte di valore contiguo. Esempi: KQ, QJ10, 1098.