

PRESE DI LUNGA E DI POSIZIONE

AFFRANCAMENTO DI LUNGA

Anche le carte più piccole possono diventare vincenti, se sono le ultime sopravvissute:

1085	762	J9
	AKQ43	

Sud ha 8 carte in linea, e 5 sono in mano ai difensori. Mentre incassa AKQ, conta¹ quelle che scendono. Se le carte avversarie sono come nel diagramma, cadranno tutte sotto AKQ: il 4 e il 3 di Sud diventeranno vincenti.

Le prese che si affrancano grazie alla lunghezza dipendono dai **resti**². Nel seguente esempio gli avversari hanno 4 carte. Se i resti sono....

?	7543	?
	AK862	

- 2-2, Sud farà 5 prese.
- 3-1, Sud ne dovrà cedere una, per affrancare due prese “di lunga”.
- 4-0, Sud dovrà cedere due prese, per affrancarne una “di lunga”.

Come ragionare in presenza di affrancabili di lunga? Ecco:

- 1) Per prima cosa immaginate la divisione dei resti a voi più favorevole (esempio: se vi mancano 6 carte, sperate nella divisione 3-3. Solo quando saremo più esperti impareremo a gestire anche la sfortuna).
 - 2) Contate quante affrancabili di lunga avete nell'ipotesi dei resti ben divisi.
 - 3) Se le affrancabili vi bastano, giocate il colore cedendo le prese che dovete cedere.
- Su quest'ultimo punto va detto che a volte potete scegliere quando cedere la presa:

J10	K8643	Q95
	A72	

Sud può affrancare due prese, cedendone una. Se inizia con Asso e Re, e cede il terzo giro, avrà due affrancate in Nord, ma potrà incassarle solo se Nord ha un rientro, perché il collegamento nel colore non c'è più.

Se invece cede subito la prima presa (il 2 per il 3) la situazione rimasta sarà questa:

J	K864	Q10
	A7	

Le 4 prese restanti, 2 vincenti e 2 affrancate di lunga, sono disponibili qualunque sia la mano che vincerà la prossima presa. In gergo, questo è un **colpo in bianco**³.

La possibilità di affrancare prese di lunga spiega perché, quando attaccate, vi convenga muovere il seme più lungo. Tuttavia ci possono essere dei problemi:

KQJ43	1062	A5		KQ743	1062	A5
	987			J98		

Nella figura 1 Ovest attacca di Re, ed Est gioca l'Asso e torna nel colore permettendo alla sua coppia di fare le prime 5 prese (ricordate: **il terzo di mano sblocca sempre l'onore secondo**). Nella figura 2, però, l'obbligatorio sblocco dell'Asso regala una presa. Ecco allora il nostro consiglio: attaccate con una carta spia se, di carte spia, ne avete almeno 3.

<u>KQJ43</u>	<u>KJ1053</u>	<u>AJ102</u>	<u>QJ972</u>	<u>K10962</u>	<u>J10853</u>
Con meno di 3 carte spia (o 2 carte spia + l'8) attaccate con una cartina:					
<u>KQ653</u>	<u>QJ752</u>	<u>J10642</u>			

¹ Per contare con facilità quante carte rimangono agli avversari: prima di muovere il colore contate quante ne hanno (13 – quelle che avete tra mano e morto); poi, durante le prese, sottraete ogni carta che giocano nel colore. Quando la cifra è zero saprete che non ne hanno più.

² **Resto**: ripartizione delle carte di un seme in mano agli avversari.

³ **Colpo in bianco**: cessione immediata di una presa che comunque si sarebbe data dopo, allo scopo di mantenere la comunicazione nel colore.

AFFRANCAMENTO DI POSIZIONE: IMPASSE ED EXPASSE

AQ6 a	654 b	Frequentemente vi troverete a muovere figure che presentano forchette ⁴ , come quelle a fianco: a) vorreste far vincere una presa anche alla Dama. b) vorreste far vincere una presa anche al Fante.
542	AKJ	

Quando avete una figura di forchetta, posizionatevi dalla parte opposta e **giocate cartina “VERSO” l’onore** che sperate di affrancare. L’ipotesi vincente è che la carta che può catturare il vostro onore sia in mano all’avversario che deve giocare prima dell’affrancabile. Quindi nel caso a) iniziate da Sud, giocate una cartina e, se da sinistra non compare il Re, inserite la Dama; se il Re è in mano a Ovest, la vostra Dama vincerà la presa. Nel caso b) iniziate da Nord giocando cartina e, se da destra non compare la Dama, inserite il Fante. Se la Dama è in Est, il Fante di vincerà la presa. Questo tipo di manovra si chiama **impasse** e ha il 50% di probabilità di successo.

Analogo è il trattamento per figure in cui si cerca di affrancare un onore isolato:

K6 a	Q54 b	a) vorreste ottenere una presa dal Re, b) vorreste ottenere una presa dalla Dama. Posizionatevi dalla parte opposta e giocate “verso” l’onore.
542	A32	

Nel caso a) cartina verso il Re, nel caso b) cartina verso la Dama . L’ipotesi vincente è che la carta che può superare il vostro onore sia in mano all’avversario che gioca prima. Questo tipo di manovra si chiama **expasse** e ha il 50% di probabilità di successo.

Quando siete in difesa e il giocatore manovra figure di impasse o expasse lo slogan è il seguente: **onore su onore, niente su niente**. Osservate:

AJ2 K765	1098 Q43	Se Sud inizia con la Dama Ovest copre ⁵ con il Re (onore su onore), se Sud inizia con una cartina Ovest gioca cartina (niente su niente): in ambedue i casi N-S faranno solo 2 prese. Ma se la difesa sbaglia (Ovest, sulla Dama, non mette il Re; oppure, sulla cartina, mette il Re) il Giocante farà tre prese.
--------------------	-------------	---

Come Giocanti, a volte avrete il dubbio se iniziare con una cartina o un onore:

Q54 A32	Giocare la Dama da Nord o il 2 da Sud? Ecco cosa pensare: chiedetevi cosa succederà se giocate l’onore e l’avversario copre . Se vi accorgete che non ci guadagnate nulla, non giocate l’onore, ma verso l’onore. In questo esempio, se iniziate con la Dama ed Est mette il Re, vi ritroverete con un ciuffo di cartine. Se, invece, giocate il 2 verso la Dama guadagnerete una presa se Ovest ha il Re.
-------------------	---

Anche in difesa si fanno gli impasse:

J43 K8642	Q105 A7	Ovest attacca con il 2: Est giocherà il 10 se Nord mette piccola, e la Dama se Nord mette il Fante. Esiste poi una regola di linguaggio che aiuta i difensori a capire le carte della loro coppia: il terzo di mano, quando ha carte equivalenti, gioca sempre la più economica. Esempi: AK5, KQJ, J1094 .
---------------------	------------	---

Questo accordo consente a volte acute deduzioni:

43 K9762	QJ5 A108	Ovest muove il 2, 3 del morto, Fante di Est e Asso di Sud. Ovest sa che la Dama è in Est (per logica: Sud avrebbe vinto con la Dama), e che il 10 è in Sud (per accordo: il Fante di Est nega il 10, in quanto avendo QJ10 avrebbe giocato il 10).
--------------------	-------------	--

⁴ **Forchetta**: sequenza di 3 o più carte mancanti di un’intermedia. Es.: AQ, KJ10, Q109.

⁵ **Coprire**: superare una carta alta avversaria per affrancare una carta intermedia della propria coppia.