

CENNI SULLE PERCENTUALI

Il concetto di percentuale è molto ricorrente nelle manovre di gioco della carta; parlando di **IMPASSE** e di **EXPASSE** avete iniziato a tenerne conto, trattandosi di casi evidenti ed istintivi: se manca una carta sulla linea, questa sarà al **50%** delle volte dall'avversario di sinistra ed il restante **50%** da quello di destra.

Sono sempre basate sulle percentuali altre figure un po' più complesse.

Per poter giocare con il massimo delle possibilità è utile anche avere un'idea di un altro tipo di probabilità, quella relativa alla possibile distribuzione delle carte restanti in mano agli avversari.

TABELLA DELLE PROBABILITA' PIU' COMUNI		
Carte mancanti	Divisioni probabili	Percentuale
2	1 - 1	52%
	2 - 0	48%
3	2 - 1	78%
	3 - 0	22%
4	3 - 1	50%
	2 - 2	40%
	4 - 0	10%
5	3 - 2	68%
	4 - 1	28%
	5 - 0	04%
6	4 - 2	48%
	3 - 3	36%
	5 - 1	15%
7	4 - 3	62%
	5 - 2	31%
	6 - 1	07%
8	5 - 3	47%
	4 - 4	33%
	6 - 2	17%

Il tutto si può riassumere più semplicemente:

- QUANDO LE CARTE MANCANTI SONO DISPARI E' PIU' PROBABILE UN'EQUA DISTRIBUZIONE.

- QUANDO LE CARTE MANCANTI SONO PARI E' PIU' PROBABILE NON EQUA DISTRIBUZIONE.

Tali probabilità sono dette a priori, vengono infatti calcolate prima della distribuzione delle carte e sono valide senza altre fonti di informazione.

Dichiarazione ed interventi avversari, attacchi degli stessi molto spesso rappresentano correttivi essenziali delle probabilità di gioco.

La tabella che segue, sempre a priori, mostra la probabilità di caduta degli onori avversari.

Quando gli avversari hanno numero carte	Probabilità di trovare un onore		
	secco	secondo	terzo
2	52%	48%	---
3	26%	52%	22%
4	12,44%	40,70%	37,3%
5	5,66%	27,12%	40,71%
6	2,42%	16,15%	35,53%
7	0,96%	8,76%	26,9%
8	0,36%	4,28%	17,67%

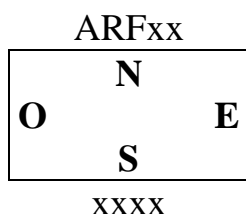
Dato che un sorpasso semplice (impasse) ha una probabilità su due di riuscire, occorre tentare il sorpasso tutte le volte che la probabilità di battere un onore avversario è inferiore al 50%. **Tutto ciò sempre che non si abbiano altre informazioni dalla fase licitativa o di gioco.**



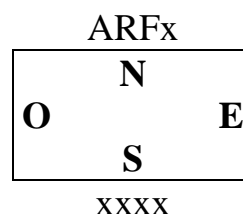
esempio su come applicare i dati della tabella

è quello che giustifica la frase che si sente spesso: **“con nove si batte, con otto si fa l’impasse!”**. Questo modo di dire è relativo ad una figura di otto o nove carte in cui si possiedano A e R, oltre a F ed ecc. e **manchi la Q:**

1°)



2°)



(altre figure simili con gli onori maggiori divisi tra nord e sud sono equivalenti).

Nel 1° caso non si dovrebbe fare l’impasse, bensì giocare i due onori e sperare nella caduta della Q.

Nel 2° caso invece le probabilità sono a favore dell’impasse.

Vediamo perché.

La decisione di battere i due onori maggiori si basa sulla speranza di trovare la Q secca o seconda, quindi in “caduta”:

1° caso avendo 9 carte (c’è ne mancano 4) ciò si verificherà:

- con la distribuzione 2/2 che avviene il 40% delle volte;
- con la distribuzione 3/1 che avviene il 50% delle volte, purché la Q sia nel singolo; questa condizione corrisponde ad un quarto della 3/1 (50%), quindi al 12,5%.

Pertanto, con 9 carte la possibilità che la Q cada è pari al $40 + 12,5 = 52,5 \%$, che è superiore, anche se di poco, al 50% offerto dall’IMPASSE, **PER CUI SI DICE CHE QUANDO MANCA LA “Q” CON NOVE CARTE IN LINEA SI BATTE.**

2° caso avendo 8 carte (c’è ne mancano 5) ciò si verificherà:

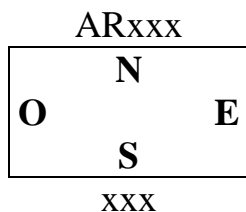
- con la distribuzione 3/2 che avviene il 68% delle volte, purché la Q sia nel doubleton; questa condizione corrisponde a due quinti della 3/2 (68%), quindi al 27%.
- Con la distribuzione 4/1 che avviene il 28% delle volte, purchè la Q sia nel singolo; questa condizione corrisponde ad un quinto della 4/1 (28%), quindi al 5,6%.

Pertanto, con 8 carte la possibilità che la Q cada è pari al $27 + 5,6 = 32,6 \%$, che è di molto inferiore al 50% offerto dall’IMPASSE, **PER CUI SI DICE CHE QUANDO MANCA LA “Q” CON OTTO CARTE IN LINEA SI TENTA L’IMPASSE.**

(Se in Sud abbiamo un ritorno sicuro in un altro colore, conviene battere prima l’Asso per cautelarsi da un’eventuale Q singola in mano agli avversari; se questa non cade, bisogna ritornare a Sud in un altro colore e a questo punto tentare l’IMPASSE).

Un altro esempio su come applicare i dati della tabella

è quello del **“colpo in bianco”**.



(altre figure simili con gli onori maggiori divisi tra nord e sud sono equivalenti).

Con 8 carte di A e R, accompagnati da tutte piccole, è inevitabile dover cedere almeno una presa per cercare di farne quattro: infatti nella migliore delle ipotesi uno degli avversari avrà tre carte e l'altro due (68% delle volte).

Analizziamo le conseguenze di due modi diversi di giocare:

Nella **1° ipotesi** iniziando con l'Asso e il Re si perde il controllo del colore; supponiamo che sul secondo giro uno degli avversari non risponda: ciò significa che l'altro ha, da quel momento, due carte buone da incassare non appena potrà andare in presa. Inoltre la battuta iniziale dei due onori, anche nel caso fortunato che entrambi gli avversari rispondano, taglia i collegamenti nel colore tra sud e nord: dopo la cessione della presa al terzo giro nord avrà infatti due carte buone, ma occorrerà un ingresso in un colore laterale per poterle incassare

Nella **2° ipotesi** cedendo invece subito la presa, cioè giocando piccola da entrambe le mani, (questa manovra si chiama **“colpo in bianco”**) si potrà, quando in seguito si incasserà un onore, verificare se c'è la distribuzione sperata (3/2 in mano agli avversari) e controllare ancora il colore nel caso che tale divisione non ci sia (es. 4/1); inoltre si manterranno i collegamenti tra le due mani potendo usare a tale scopo il colore stesso.