

# VINCENTI E AFFRANCABILI

## Le carte che vincono le prese

Si dice **vincente o franca** (in gergo anche: buona) una carta che, in qualunque momento venga giocata, sia in grado di aggiudicarsi una presa con certezza assoluta. Si dice carta **affrancabile** una carta che potrà diventare vincente dopo un'opportuna manovra.

Se ad esempio nella vostra mano avete, tra Picche e Cuori:



L'Asso e il Re di Picche sono carte vincenti; se ne giocherete una nell'ambito di una presa a Picche ve la aggiudicherete. A Cuori non avete vincenti, ma potrete **affrancare** due dei tre onori giocandone uno alla prima occasione: se un avversario ha l'Asso vincerà, ma gli altri due onori saranno divenuti vincenti. Proviamo a contare le vincenti di questa mano:

♠ KQJ4

♥ AQ4

♦ 94

♣ AKJ7

... sono 3: l'Asso di Cuori, e l' Asso e il Re di Fiori.

## Carte equivalenti

Quando un giocatore possiede carte di valore contiguo esse sono equivalenti, quindi sono da considerare vincenti gli Assi, i Re se sono in compagnia del relativo Asso, le Dame se sono accompagnate dall'Asso e dal Re, e così via: un colore formato da ♠AKQJ contiene 4 vincenti, perché il Fante ha lo stesso potere dell'Asso di vincere la presa.

## Ordine di scuderia: affrancare!

Lo scopo del gioco è, per ogni coppia, ottimizzare il proprio materiale (in carte alte) in modo da ottenere il massimo numero di prese finali. Fare presa con carte vincenti non richiede certo una grande abilità: l'obiettivo invece è ottenere altre prese da aggiungere a quelle già vincenti che la sorte ha fornito. Affrancare è facile:

♠ KQJ10

sacrificando uno di questi onori sotto l'Asso avversario si affrancheranno 3 di queste 4 carte equivalenti.

♦ QJ1098

sacrificando due onori (uno per il Re avversario, uno per l'Asso) si affrancheranno 3 di queste 5 carte equivalenti.

Le carte affrancate non saranno disponibili immediatamente: per poterle "incassare" sarà necessario vincere una delle prese successive. E' per questo

motivo che non è affatto saggio aver fretta di incassare le carte vincenti:

- ♠ **KQJ10987**    Se il possessore di queste carte cominciasse incassando  
 ♥ **AK**           tutti gli Assi e i Re nei tre colori corti, farebbe alla fine solo  
 ♦ **AK**           quelle 6 prese, mentre se cominciasse giocando una carta  
 ♣ **AK**           di Picche avrebbe la certezza assoluta di portare a casa,  
                      alla fine, ben 12 prese.

*Consiglio:*

DEDICATEVI AD AFFRANCARE PRESE NUOVE,  
ANZICHE TRASTULLARVI INCASSANDO LE VINCENTI.

## Il punto di vista del Giocante: gestire 26 carte

Quando vede 26 carte, il Giocante potrà valutare con certezza assoluta (cosa che i Difensori non possono fare, non vedendo il proprio patrimonio "integrato") quali carte potranno vincere una presa, e appurare nuove equivalenze:

♠ **AQ2**



La vista dell'Asso di Picche, ad esempio, rassicura Sud sulla capacità (affatto scontata, prima di vedere il Morto) che anche il Re della mano sia carta vincente, e così pure la Dama. Ogni onore fornirà una presa, purché abbia cura di non giocarli contemporaneamente.

♠ **K83**

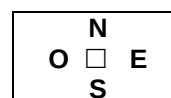
Per contare le prese il Giocante dovrà prendere in considerazione i 4 colori uno per uno, osservando mano e Morto "in verticale". Se ci sono carte equivalenti, vanno considerate integrate, come se fossero nella stessa mano. Dal punto di vista delle prese realizzabili queste situazioni sono identiche:

**AQ2**



**KJ83**

**832**



**AKQJ**

Quattro prese sempre, l'unica differenza è che nel 1° caso per due volte sarà in presa Nord, mentre nel 2° sarà sempre in presa Sud.

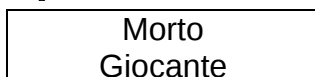
Proviamo a contare le vincenti di questa smazzata:

♠ **KQ6**

♥ **A753**

♦ **KJ87**

♣ **AJ**



a Picche: **4** (A,K,Q,J)

a Cuori: **1** (A)

a Quadri: **4** (A,K,Q,J)

a Fiori: **2** (nonostante A,K,Q,J !!!)

♠ **AJ54**

♥ **642**

♦ **AQ54**

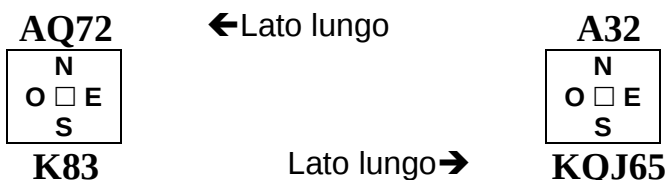
♣ **KQ**

Possedere un certo numero di carte vincenti non è garanzia di altrettante prese: la regola base del gioco prevede che si debba "rispondere a colore", quindi

quando si giocherà un onore di Fiori si sarà costretti a giocare uno anche nella mano di fronte; faremo due... grasse prese, ma soltanto due, perché né il Morto né il Giocante possono giocare il colore di Fiori per più di due volte! Abbiamo scoperto il...

## Fattore lunghezza

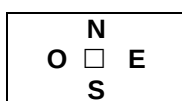
La lunghezza di un colore è il numero di carte che presenta. Il "lato lungo" è quello che ha più carte:



Quando si vuole calcolare quante vincenti offre un colore si devono comparare due dati: il numero di vincenti, e il numero di carte della mano che ne ha di più; quello è il punto di riferimento, perché indica quante volte al massimo sarà possibile giocare in quel seme:

IL NUMERO MASSIMO DI PRESE REALIZZABILI  
È PARI O INFERIORE  
AL NUMERO DI CARTE DEL LATO LUNGO.

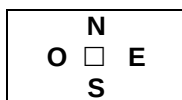
♠AJ2



Ci sono 4 carte equivalenti e vincenti sulla linea N-S, ciò nonostante si faranno solo 3 prese. Basterebbe una cartina in più per consentire agli onori di vincere ognuno la sua presa senza soccombere insieme:

♠KQ3

♠AJ2



Adesso le vincenti sono 4, e saranno 4 anche le prese.

♠KQ43

Per prevedere quante prese si possono affrancare basta comparare il numero di equivalenti possedute e il numero di vincenti assolute degli avversari.

Lo stesso limite che avevamo constatato nel conto delle vincenti, cioè la lunghezza del lato che ha più carte, esiste anche quando si è alle prese con carte affrancabili ...

IL NUMERO MASSIMO DI PRESE AFFRANCABILI  
HA COME RIFERIMENTO  
IL NUMERO DI CARTE DEL LATO LUNGO.

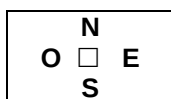
Ovviamente, in questo caso, dovremo anche sottrarre le vincenti dell'avversario. Proviamo a contare le affrancabili nei seguenti colori ...

J103

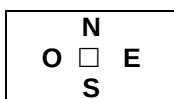
J103

J1032

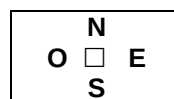
Q102



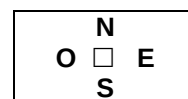
**KQ92**  
3 prese (4-1)



**KQ954**  
4 prese (5-1)

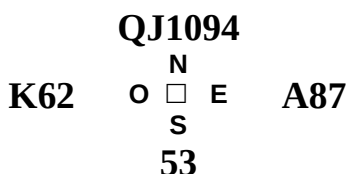


**Q9854**  
3 prese (5-2)



**KJ9863**  
5 prese (6-1)

Quando si tratta di affrancare molte carte equivalenti, l'operazione è semplicissima e consiste nel cedere le prese dovute alle vincenti avversarie:



La Dama di Nord farà impegnare l'Asso (o il Re), il Fante farà impegnare l'altro onore alto, e 10 e 9 (e anche il 4, se giocato dopo 10 e 9, perché non ci saranno più carte in giro) saranno affrancati.

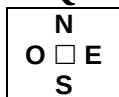
Nulla cambia se le carte equivalenti sono suddivise tra Nord e Sud anziché tutte nella stessa mano.

Sia Est che Ovest potranno anche rifiutare la presa, per una volta, ma Nord, anche se nessuno cattura la sua Dama, proseguirà nel suo programma continuando con il Fante, e poi con il 10. Otterrà 3 prese affrancate, dopo aver ceduto la presa 2 volte.

## Colori comunicanti

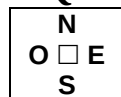
Si dice che un colore comunica quando è possibile trasferire la presa da una mano all'altra. Queste sono figure in cui c'è comunicazione:

**KQ72**



**AJ83**

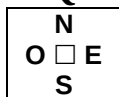
**AQJ32**



**K6**

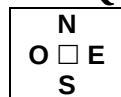
Queste invece presentano colori "bloccati":

**KQJ2**



**A**

**AKQ**

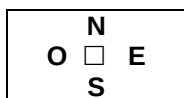


**J10976**

Il **blocco** è dato dall'impossibilità di incassare tutte le vincenti che il colore presenta, per il fatto che il lato corto contiene tutte carte più alte rispetto a quelle del lato lungo.

A volte i colori non sono affatto bloccati, ma sono i giocatori che, muovendo in modo malaccorto, creano il blocco:

♠**KQ2**



♠**AJ43**

Se le prime carte giocate fossero l'Asso di Sud per il 2 di Nord il colore rimarrebbe bloccato, poiché la parte corta conterrebbe carte troppo alte per trasferire la presa a Sud, che è la parte lunga e quindi quella che procura la quarta presa (rimarrebbe: **KQ + J43**) Nella figura si dovrebbero giocare per primi Re e Dama, poi il 2 per trasferire la presa a Sud.

Per evitare di bloccare i colori la regola è semplice:

GIOcate PER PRIMI GLI ONORI DEL LATO CORTO,  
IN MODO DA TROVARVI IN PRESA DAL LATO LUNGO  
QUANDO LA CORTA AVRÀ ESAURITO LE CARTE.

Esempi:

♠K2

|   |   |   |
|---|---|---|
|   | N |   |
| O | □ | E |
|   | S |   |

Iniziare con il Re, poi cartina per dare la presa alle altre vincenti della mano lunga.

♠AQJ43

♠KQ972

|   |   |   |
|---|---|---|
|   | N |   |
| O | □ | E |
|   | S |   |

Iniziare con l'Asso o il Fante, incassare anche l'altro onore equivalente, poi giocare il 3 e superarlo con una delle carte alte di Nord, che potrà proseguire con le altre.

♠AJ3

Anche quando si lavora per affrancare si deve tener presente il pericolo del blocco:

♠QJ3

|   |   |   |
|---|---|---|
|   | N |   |
| O | □ | E |
|   | S |   |

Se viene giocato il 7 per la Dama (o il Fante) e l'avversario vince con l'Asso, la figura che rimane è bloccata: **Q3 + K**. Re e Dama sono affrancati, ma il colore è bloccato. Se Sud avesse incominciato giocando il Re (onore "corto"), la figura rimasta avrebbe consentito un facile incasso delle altre due affrancate.

♠K7

## Rimediare a un blocco

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

IL RIENTRO (O INGRESSO) È UNA CARTA CHE CONSENTE  
DI FAR VINCERE LA PRESA ALLA MANO GIUSTA  
E NEL MOMENTO GIUSTO.

♠ 54

♥ Q43

♦ KQJ5

♣ 5432

Attacco : ♠K

♠ A762

♥ AK2

♦ A

♣ AKQJ10

Il Giocante ha a disposizione 13 vincenti:

1 a Picche, 3 a Cuori, 4 a Quadri, 5 a Fiori.

Il colore di Quadri si presenta bloccato, ma le carte del Morto sono in grado di vincere una presa grazie alla Dama di Cuori. Oltre a essere una carta vincente essa avrà un ruolo fondamentale: consentirà al Giocante, dopo aver incassato (sbloccato) l'Asso di Quadri, di passare la presa al compagno per poter proseguire con **KQJ**.

## Il punto di vista dei difensori

Questo è un gioco di coppia, e poiché è importantissima la collaborazione tra compagni, nell'interesse di entrambi, in fase di attacco è necessario avere un comune codice di riferimento (linguaggio delle carte) affinché il compagno possa a sua volta comportarsi nel modo più vantaggioso. Va tenuto presente che ciascun difensore non vede le carte dell'altro, può soltanto dedurle.

Per impostare il nostro linguaggio dividiamo le 13 carte in due famiglie: una contiene le 6 più alte, l'altra le 7 cartine rimanenti:

**onori (e vice-onori): A,K,Q,J,10,9 ....e cartine: 8,7,6,5,4,3,2**

Definizione:

SI CHIAMA **SEQUENZA** UNA SERIE DI 3 O PIÙ CARTE  
COMPRESSE TRA L'ASSO E IL 9, DI CUI ALMENO DUE CONTIGUE

E ora stabiliamo che:

### Regola 1: attacco dall'alto

Per attaccare con una carta del primo gruppo (=onori) è necessario che il colore contenga una sequenza (almeno 3 carte del gruppo, di cui almeno due contigue). La carta da scegliere è la più alta di quelle toccanti:

|                       |                                                                            |
|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------|
| <b><u>KQJ</u>103</b>  | Quattro carte del gruppo, tutte contigue. La più alta: il <b>Re</b>        |
| <b><u>QJ</u>93</b>    | Tre carte del gruppo, <b>QJ</b> sono contigui. La più alta: la <b>Dama</b> |
| <b><u>J</u>1095</b>   | Tre carte del gruppo, tutte contigue. La più alta: il <b>Fante</b>         |
| <b><u>KJ</u>1094</b>  | Quattro carte del gruppo, <b>J109</b> sono contigue: il <b>Fante</b>       |
| <b><u>Q10</u>976</b>  | Tre carte del gruppo, <b>10</b> e <b>9</b> sono contigue: il <b>10</b>     |
| <b><u>AJ</u>10943</b> | Quattro carte del gruppo, <b>J109</b> sono contigue: il <b>Fante</b>       |

Perché sia corretto attaccare con un onore è necessario che sia presente una delle figure previste.

Se nel colore le sequenze sono due, per facilitare l'affrancamento si dà precedenza a quella superiore: **KQ1093**, **AKJ107**

### Regola 2: attacco dal basso

Se non ci sono i presupposti per fare un attacco con un onore, allora si attacca con la cartina in coda al colore

|                      |                                                                      |
|----------------------|----------------------------------------------------------------------|
| <b><u>KJ</u>954</b>  | Tre carte alte ci sono, ma non due ravvicinate. Attacco col <b>4</b> |
| <b><u>KQ</u>753</b>  | Non ci sono 3 carte del gruppo. Attacco con il <b>3</b>              |
| <b><u>10</u>8642</b> | Attacco con il <b>2</b>                                              |
| <b><u>Q10</u>876</b> | Attacco con il <b>6</b> .                                            |

### Le importanti deduzioni che può trarre il compagno

OGNI ONORE GARANTISCE QUELLO IMMEDIATAMENTE INFERIORE  
ED ESCLUDE QUELLO IMMEDIATAMENTE SUPERIORE

- L'attacco di Asso proviene da: **AKQ** o **AKJ**
- L'attacco di Re proviene da: **KQJ** o **KQ10**. Esclude l'Asso.
- L'attacco di Dama proviene da: **QJ10** o **QJ9** o **AQJ**. Esclude il Re.

- L'attacco di Fante proviene da **J109**, o **J108**, o **AJ10**, o **KJ10**. Esclude la Dama .... e così via.

Il partner, in terza posizione, deve interpretare la situazione di carte di chi ha attaccato. Tre sono gli input a suo carico:

- 1) **deve cercare di vincere la presa, ed eventualmente sacrificare i suoi onori allo scopo di affrancare quelli del suo compagno:**

**82**  
**N**  
**KJ754** O ☐ **E** **Q96**  
**S**  
**A103**

Ovest attacca con il 4, Est deve giocare la Dama; Sud la catturerà con l'Asso ma da questo momento Ovest ha affrancato Re e Fante. Sud farà una sola presa. Se Est giocasse una cartina Sud vincerebbe con il 10 e farebbe 2 prese anziché una.

**J72**  
**N**  
**K953** O ☐ **E** **Q1064**  
**S**  
**A8**

Ovest attacca con il 3, Est al suo turno giocherà la Dama se Nord ha impegnato il Fante, e il 10 se Nord ha giocato cartina.

- 2) **deve evitare di bloccare il colore di attacco, quindi se ha onori molto corti deve giocarli alla prima presa:**

**872**  
**N**  
**KQ1053** O ☐ **E** **A4**  
**S**  
**J96**

Ovest attacca con il Re; Est sa che tale carta proviene da **KQJ** o **KQ10**, quindi è conveniente che superi subito con il suo Asso e rigiochi il 4. Ovest incasserà 5 prese al volo (e non potrebbe fare altrettanto se Est giocasse il 4 alla prima presa)

- 3) **deve ricordarsi di rigiocare nel colore di attacco del compagno a ogni occasione, a meno che la figura al Morto non consigli di cambiare colore:**

**AQ106**  
**N**  
**8753** O ☐ **E** **94**  
**S**  
**KJ2**

Attacco con il 3, 6 del Morto, 9 di Est e Fante di Sud. Qualora Est entrasse in presa in seguito sarà autorizzato a giocare un colore diverso da questo, in cui è evidente che non ci sono possibili affrancabili per i difensori.

Attenzione: il fatto che l'avversario abbia conservato una carta vincente non è un motivo per non rigiocarci più:

**A82**  
**N**  
**K9753** O ☐ **E** **QJ6**  
**S**  
**104**

Attacco con il 3, Nord gioca il 2 e Est rimane in presa con il Fante; è ovviamente opportuno continuare con la Dama.

## PIANO DI GIOCO E OBIETTIVI

Fino ad ora abbiamo assegnato virtualmente il ruolo di Giocante al Mazziere, ma nel Bridge reale questo vantaggio lo si conquista: nella fase iniziale del gioco, la “dichiarazione”, le coppie si disputano questo diritto, che viene assegnato, come in un’asta, alla coppia che si impegna a fare il maggior numero di prese. Questo impegno rappresenta poi un obiettivo preciso da raggiungere, mancando il quale non ci sarà nessun guadagno. E’ questo il motivo per cui ci stiamo allenando a giocare con un preciso obiettivo, e a controgiocare per impedire all’avversario di raggiungerlo. Questo è un punto molto importante: se per esempio Sud ha come obiettivo quello di fare 9 prese, implicitamente Est e Ovest hanno come obiettivo quello di farne 5, in modo da sconfiggere le aspettative del Giocante.

Avere un obiettivo induce il Giocante a organizzare le sue manovre con un certo criterio e a trovare le strategie vincenti per raggiungere il numero di prese dell’impegno. Solitamente il conto delle vincenti è molto lontano dall’obiettivo, quindi ci sarà da lavorare per affrancare prese nuove. Il metodo parte da un semplice conto:

- quante prese ho a disposizione;
- quante ne devo trovare.

Il seguito è meno ...aritmetico: si tratta di scegliere da quale o quali colori reperire quel che manca. A volte il colore di sviluppo è uno solo, ed è evidente:

♠ **Q5**  
♥ **543**  
♦ **KJ1075**  
♣ **872**

Attacco: ♠2

♠ **AKJ**  
♥ **AJ72**  
♦ **Q2**  
♣ **A654**

Sud deve fare 9 prese; per battere l’impegno E-O devono cercare di farne almeno 5. Attacco: 2 di Picche.

Prima di decidere sulla prima presa, Sud conta:

3 vincenti a Picche, 1 a Cuori e 1 a Fiori.

Serve trovare 4 prese, ed è evidente che le Quadri, da sole, le possono fornire. Può l’avversario ostacolare la manovra di affrancamento? Sì, se rifiuta di prendere sulla Dama di Quadri servirà un ingresso al Morto per andare a incassarle. Esiste un ingresso? Sì, a Picche: ma perché un ingresso funzioni è necessario che nella mano opposta ci sia una carta abbastanza piccola da poter essere superata. Sud la possiede? Sì, il Fante, che quindi va conservato per dopo.

Soluzione: vincere l’attacco con l’Asso o il Re, e giocare la Dama di Quadri. Se nessuno prende, si continua finché non scende l’Asso. L’ingresso per le Quadri affrancate è garantito dal passaggio “**J♠** per **Q♠**”

Morale:

SALVAGUARDATE GLI INGRESSI  
ACCANTO ALLA LUNGA CHE VOLETE AFFRANCARE

Nella corsa per affrancare gli avversari partono in vantaggio. Non fate i conti senza l’oste: è inutile scegliere una strada che vi farà fare solo ...le prese che rimangono, dopo che i difensori ne avranno già incassate abbastanza per farvi fallire l’obiettivo.

Un esempio:

♠ 653  
♥ 32  
♦ AQJ10  
♣ 7642

Attacco: ♥K

♠ AKQ  
♥ A4  
♦ 872  
♣ KQJ105

Sud deve fare 9 prese; E-O cercano di farne almeno 5. Sud conta 3 vincenti a Picche, 1 a Cuori, 1 a Quadri. Deve trovarne 4, e ha due colori di sviluppo possibili: Fiori (affrancandole otterrà 4 prese) o Quadri (se il Re è in Ovest otterrà 4 prese).

Provando a pensare alle carte di Est-Ovest non è difficile rendersi conto che, nella migliore delle ipotesi, le loro Cuori siano divise 5-4. E, dopo l'attacco, un difensore ha come minimo 4 prese buone da incassare: aggiungendo l'Asso di Fiori... si arriva a 5 per loro! Morale: bisogna tentare l'impasse al Re di Quadri, e rinunciare ad affrancare le Fiori, perché non ci si può permettere di cedere la presa. Se il Re di Quadri è in Ovest, ripetendo l'impasse tre volte si otterranno 4 prese; se è in Est si mancherà l'impegno. Ma se si gioca Fiori si è assolutamente certi di mancarlo!

Un importante consiglio:

NON DIMENTICATE MAI  
DI CONTARE LE VINCENTI DEGLI AVVERSARI

Quando avete la possibilità di vincere l'attacco sia al Morto sia in mano, valutate prima cosa intendete fare dopo: vi aiuterà a prendere dalla parte giusta...

♠ 763  
♥ 864  
♦ A653  
♣ QJ3

Attacco: ♦2

♠ AKQ  
♥ A32  
♦ K8  
♣ A10985

Sud deve fare 10 prese; E-O cercano di farne almeno 4. Sud conta 3 vincenti a Picche, 1 a Cuori, 2 a Quadri, 1 a Fiori. Deve trovarne 3: le Fiori offrono 3 o 4 affrancabili, a seconda che l'impasse al Re riesca o meno. Da che parte è conveniente muovere le Fiori? Da Nord verso Sud, per sottomettere l'eventuale Re di Est sotto l'Asso (basta giocare la Dama e stare bassi se il Re non compare; se si rimane in presa si gioca il Fante... poi la piccola per il 9). Individuata la sua prossima mossa, il Giocante sa che è sua convenienza vincere l'attacco con l'Asso del Morto.

Quando poi si è in grado di fare deduzioni sulla carta di attacco si deve saper approfittare della situazione:

♠ 8632  
♥ K65  
♦ A63  
♣ A103

Attacco: ♣Q

♠ AK  
♥ A34  
♦ K8742  
♣ K52

Sud deve fare 10 prese; E-O cercano di farne almeno 4. Sud conta 2 vincenti a Picche, 2 a Cuori, 2 a Quadri, 2 a Fiori. Deve trovarne 2, e le cercherà nelle Quadri. Ma a prescindere da come troverà diviso il colore, Sud può dedurre dall'attacco che Ovest abbia ♣QJ9...: se ha cura di vincere di mano con il Re, farà altre due prese con A e 10 del Morto! Basterà che, prima della fine, si ricordi di giocare "verso" A10 per fare l'impasse al Fante.

## GLOSSARIO

- **AFFRANCABILE**: una carta che può diventare franca ma al momento non lo è ancora.
- **BLOCCO**: situazione per cui una coppia non può incassare tutte le sue vincenti perché le carte della parte corta sono tutte più alte di quelle della parte lunga
- **EQUIVALENTI** : carte che hanno lo stesso potere di fare presa
- **RIENTRO** : carta vincente che può essere utilizzata al momento che si ritiene più opportuno per dare la presa a una specifica mano
- **SEQUENZA** : è l'insieme di almeno tre carte delle 6 più alte, di cui almeno due contigue nell'ordine dei valori. Non si parla di sequenze per le "cartine", perché non hanno influenza sulle prese.
- **VINCENTE**: una carta è vincente quando, se giocata, vincerà la presa con certezza assoluta, in quanto non ci sono (o non ci sono più) carte ad essa superiori.