

N.	Mani	Obiettivo	Movimento
1	AD32	3 prese	4 verso la D
	7654		e resti 3/2
2	A432	3 prese	A e poi 5 verso la D
	D765		e resti 3/2
3	A 3 2	2 prese	Come sopra
	D 5 4		ma i resti non contano
4	A 2	1 presa	Non di più
	D 3		(a meno che non muova nel olore
			l'avversario che possiede il R)
5	A 2	2 prese	D verso l'A
	D F		

N.	Mani	Obiettivo	Movimento
6	R 3 2 F109	2 prese	F verso il R sperando di prendere la D
7	RF32 10765	3 prese	5 verso il F e poi battere il R per trovare la D seconda
8	AD43 F765	4 prese	5 verso la D, poi A speriamo nel R secondo
9	ADF6 5432	4 prese	2 verso il F, poi 3 verso la D e resti 3/2
10	AF432 R765	5 prese	R e poi A; con nove carte la D secca o seconda è di poco la combinazione più probabile

N.	Mani	Obiettivo	Movimento
11	AF32 R765	4 prese	R e poi 5 verso il F e resti 3/2
12	R D 2 F543	3 prese	3 verso il R e poi, se fa presa, 4 verso la D; cerchiamo l'A secondo
13	R432 D765	3 prese	cartina verso un pezzo e poi cartina in bianco cerchiamo l'A secondo
14	R102 D 4 3	2 prese	2 verso la D e poi 3 verso il 10
15	R1092 F843	3 prese	8 liscio dal morto; se prendono con l'A: F verso il R

N.	Mani	Obiettivo	Movimento
16	R1032 F654	3 prese	4 verso il 10; se prendono di A battere il R; cerchiamo la D seconda
17	D 9 2 F 4 3	1 presa	2 verso il F e poi 3 verso il 9
18	AD102 F943	4 prese	9 lisciato dal morto; poi F
19	A872 DF93	4 prese	D, R, A; poi 8 a girare
20	A432 DF65	3 prese	A e poi 2 per il F

N.	Mani	Obiettivo	Movimento
21	AD10 4 3 2	3 prese	2 per il 10
22	A1092 D854	3 prese	D a girare se prendo il F secco a destra: 4 prese!
23	A1032 D654	3 prese	2 verso la D e poi 4 per il 10
24	AF102 6543	3 prese	3 verso il 10 e poi 4 verso il F

N.	Mani	Obiettivo	Movimento
26	AF32 10654	3 prese	2 verso il F e poi A in testa
27	AF92 6543	3 prese	3 verso il 9
28	AF863 1074	4 prese	10 a girare e poi 4 verso l'8
29	AF832 R104	5 prese	R e poi 10 verso l'A

N.	Mani	Obiettivo	Movimento
31	AF32 R103	4 prese	R e poi 3 verso il F
32	A1092 R543	3 prese	R e poi 3 verso il 10 contro D e F quarti a destra
33	A1032 R 5 4	3 prese	R e poi 4 verso il 10 contro D e F quarti a destra
34	A1092 R 5 4	3 prese	A e R in testa
35	A1032 R 9 4	3 prese	A e R in testa

Il “gradino di ingresso”: quando usarlo?

Chiamiamo così una delle carte equivalenti che possediamo in linea e che ci permetterebbe, nelle figure di impasse, di forzare la carta avversaria restando dalla parte giusta per ripetere l'operazione:

1083
? + ?
AQJ95

Possiamo fare -e ripetere, se va bene- questo impasse per tre volte, senza dover usare ingressi a lato: basta iniziare con l'8, e stare bassi. Poi il 10, restando sotto con il 9. Poi finalmente il 3 per il

Fante... e il Re si cattura anche se quarto. Sarebbe davvero sciocco non sfruttare il 10 e l'8, muovere il 3 per il Fante... e dover usare un altro seme per tornare in presa dalla parte giusta per ripetere l'impasse!

Attenzione, però: usare un gradino di ingresso *implica sempre il consumo di due carte qualora l'avversario copra con l'onore*. Prevedete sempre che l'avversario copra i vostri onori di partenza: è in base a questa premessa che vi accorgete se la manovra è valida o no.

**NON INIZIATE CON UN ONORE QUANDO, SE L'AVVERSARIO COPRISSE,
AVRESTE POCO DA ESSER CONTENTI**

? **A64** ? Poiché non esiste figura per fare 4 prese, avete più
? + ? chance di farne tre giocando l'Asso e poi piccola verso
 QJ75 QJ che non partendo di Dama. Certo, se aveste in
 linea anche il 10... sarebbe tutt'altra storia: dopo
Q/K/A, avreste J e 10 affrancati.

? **AJ64** ? La forchetta esiste da una parte sola, dove abbiamo
? + ? l'onore con il J. Per nessun motivo dobbiamo giocare il
 K752 J, perché quella è la carta che dovrà produrre la terza
 presa vincente. Giocarla per prima vuol dire mandarla
al massacro, perché se l'avversario copre con la Dama noi non avremo guadagnato
un bel niente (si promuoverà il *loro* 10). Il movimento corretto, l'unico possibile, è
incassare il K e poi giocare piccola verso la forchetta di AJ. La mancanza del 10
orienta l'impasse alla Dama verso l'unico lato possibile: quello che ha il Fante!

CHI GIOCA IL FANTE, E NON HA IL 10, DEVE STARE IN GINOCCHIO SUI CECI

La regola aurea dell'impasse

Qualunque sia l'onore che vi manca (fin dall'inizio, o dopo aver giocato il colore una volta)...

QUANDO GLI AVVERSARI HANNO UN ONORE PIÙ DUE O TRE CARTINE, FATE L'IMPASSE

QUANDO GLI AVVERSARI HANNO UN ONORE E UNA CARTINA, BATTETE IN TESTA

AQJ109 Giocate piccola verso il morto e... cosa si deve fare se
? + ? a sinistra compare una cartina?

87654 **QUANDO MANCA IL RE E DUE CARTINE, FATE L'IMPASSE.**

AKJ10 Non compromettete nulla incassando prima un pezzo,
? + ? anzi il "Colpo di Sonda" è opportuno per catturare
8752 un'eventuale dama secca in Est. Dopo che l'avrete
fatto, se tutti hanno risposto con cartine, vi manca

ancora la dama e altre *due* carte: tornate in Sud e fate l'impasse. Se le carte in linea fossero 9 (dopo aver battuto un onore agli avversari è rimasta la dama e *una* cartina) battete anche l'altro onore:

QUANDO MANCA SOLO LA DAMA, CON 9 O PIÙ CARTE SI BATTE,

CON 8 O MENO CARTE SI FA L'IMPASSE

Il colpo di sonda, ossia la battuta di un onore prima di eseguire un impasse, si può eseguire anche quando manca il J:

AK103 Se il colore è 2-2 o 3-1 non ci saranno problemi. Ma
? + ? faremo tutte le prese al 100%, anche se il fante è
Q9652 quarto, a condizione di mantenere una forchetta in
 entrambe le mani. In Sud abbiamo la forchetta di Q9,

in Nord la forchetta presenta un onore alto in eccedenza (K10 o A10 sono sufficienti): il Colpo di Sonda consiste nell'incassare uno degli onori dal lato che ne presenta due (A o K), e mai l'onore isolato. Se iniziassimo con la Q, e Ovest scartasse, non potremo più evitare di pagare il J quarto a Est. Se abbiamo incassato l'asso e uno dei due ha scartato, cattureremo il fante all'altro.

Manovrate in modo da garantirvi un successivo impasse

K1043
? + ?
Q652

Volete fare tre prese in questa figura; per prima cosa sapete che non è corretto giocare direttamente un onore ma conviene giocare "verso" un onore. D'accordo, ma quale? La simmetria è solo apparente,

K e Q si equivalgono, ma una delle figure è rafforzata dal 10. Anzi, il 10, che è la vostra carta chiave, è rafforzato (protetto) da un onore: lasciate che rimanga protetto e date in pasto all'Asso l'onore isolato. Piccola alla Dama allora, perché qualsiasi cosa succeda rimarremo con la forchetta di K10: sia che la Dama faccia presa o venga catturata dall'Asso potremo poi partire di piccola da Sud per il 10 di Nord effettuando l'impasse al Fante.