



# FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE SETTORE INSEGNAMENTO



DISCIPLINA SPORTIVA  
ASSOCIATA RICONOSCIUTA  
DAL CONI

Consigliere Tecnico Responsabile  
**FEDERIGO FERRARI CASTELLANI**

Realizzazione per conto della Commissione Insegnamento  
**VALENTINO DOMINI - GIANPAOLO RINALDI - RUGGERO VENIER**

## IL MIO PRIMO BRIDGE



## LE BASI DEL GIOCO

### LEZIONE 4

#### TESTO:

|            |                                                 |    |
|------------|-------------------------------------------------|----|
| <b>4.1</b> | IL COLORE È BLOCCATO?                           | 46 |
| <b>4.2</b> | GLI INGRESSI                                    | 47 |
| <b>4.3</b> | LE CARTE EQUIVALENTI E L'AFFRANCAMENTO DI FORZA | 48 |
| <b>4.4</b> | IL TEMPO DI AFFRANCAMENTO DI UN COLORE          | 49 |
| <b>4.5</b> | IL RESTO DEL COLORE E LA SUA RIPARTIZIONE       | 50 |
| <b>4.6</b> | L'AFFRANCAMENTO DI LUNGHEZZA                    | 51 |
| <b>4.7</b> | IL COLPO IN BIANCO                              | 52 |

#### ESERCIZI:

|             |                                                   |    |
|-------------|---------------------------------------------------|----|
| <b>E.1</b>  | I COLORI SONO BLOCCATI? (A)                       | 54 |
| <b>E.2</b>  | I COLORI SONO BLOCCATI? (B)                       | 55 |
| <b>E.3</b>  | QUANTI INGRESSI HA NORD?                          | 56 |
| <b>E.4</b>  | QUANTE PRESE CONSECUTIVE RIESCI A REALIZZARE? (A) | 57 |
| <b>E.5</b>  | QUANTE PRESE CONSECUTIVE RIESCI A REALIZZARE? (B) | 58 |
| <b>E.6</b>  | AFFRANCAMENTO DI FORZA (A)                        | 59 |
| <b>E.7</b>  | AFFRANCAMENTO DI FORZA (B)                        | 60 |
| <b>E.8</b>  | IL RESTO DEL COLORE (A)                           | 61 |
| <b>E.9</b>  | IL RESTO DEL COLORE (B)                           | 62 |
| <b>E.10</b> | AFFRANCAMENTO DI LUNGHEZZA (A)                    | 63 |
| <b>E.11</b> | AFFRANCAMENTO DI LUNGHEZZA (B)                    | 64 |

## 4.1 IL COLORE È BLOCCATO!

Nella scorsa lezione ci siamo esercitati a realizzare le prese e abbiamo conosciuto l'importanza del *collegamento*; osserviamo ora qualche nuovo e diverso esempio:

932

### 1) IL COLORE BLOCCATO



♥ 762  
♦ 76  
♣ QJ1093

N  
O 2 E  
S

♠ A74  
♥ AK43  
♦ A854  
♣ AK

ti  
e

ore

che  
ro-  
cui  
così  
una

### COLORE BLOCCATO

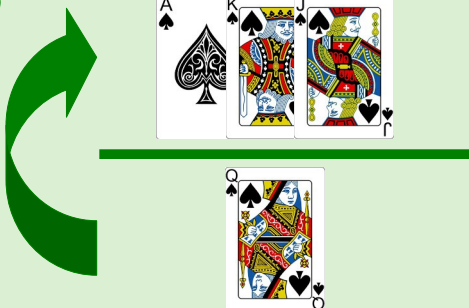
Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥

Molto peggiore della precedente è la situazione evidenziata da questo nuovo esempio: il conteggio delle *vincenti* dice 9 e quindi 3SA teoricamente realizzabile; la situazione del colore di ♣ (**blocco assoluto**) ti conduce a un inevitabile *down*.

Hai tutto quanto ti occorre per realizzare il contratto, ma non sei in grado di raggiungere le *vincenti* presenti al *morto*. Questa *smazzata*, certamente frustrante, rende evidente la grandissima importanza dei **collegamenti** (= cartine necessarie per passare la *presa* da una *mano* all'altra).

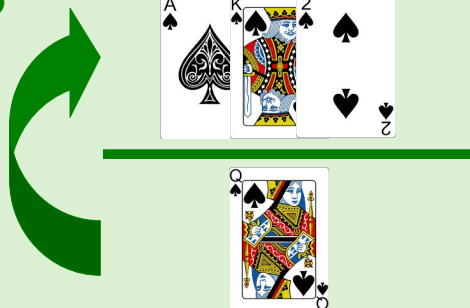
**Quando manca il collegamento il colore è bloccato**, tuttavia occorre distinguere tra **blocco** e **blocco** e in particolare:

1



**BLOCCO SUPERABILE** (senza conseguenze)

2



**BLOCCO SUPERABILE** (sacrificando 1 presa)

① Le carte possedute dalla coppia sono tutte equivalenti; il **blocco** può essere superato senza conseguenze perché la carta presente nella *parte corta* è inferiore per valore ad almeno una delle carte della *parte lunga*. Nell'esempio, per realizzare tutte le *prese* disponibili nel colore, è **sufficiente giocare la Donna** e **superarla con l'Asso** e poi realizzare le restanti *vincenti*.

② Affinché la *parte lunga* possa aggiudicarsi la *presa*, è **necessario sacrificare la Donna, superandola con un onore**. Il costo c'è ed è evidente, starà a te valutare, caso per caso, la convenienza del tuo comportamento.



③ Anche in questo caso le carte della coppia sono tutte equivalenti; il **blocco**, tuttavia, **non è superabile**, perché la *parte corta* presenta una carta superiore per valore a tutte le carte della *parte lunga*. In questo caso devi rassegnarti: nel colore non sarai in grado di realizzare consecutivamente le *vincenti* disponibili.

Ed ora cimentiamoci ancora con un esempio di **blocco superabile**:

♠ AQJ109  
♥ 632  
♦ 87  
♣ 954

Q♥

N  
O 3 E  
S

♠ K  
♥ A85  
♦ AK532  
♣ A763

### 3) IL COLORE BLOCCATO

**Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥**

Il contratto di 3SA è giocato da Sud.

Le prese vincenti sono 9: 5♠; 1♥; 2♦; 1♣.

Il colore di ♠ è bloccato, tuttavia si tratta di un *blocco superabile* che, in questo caso, ci consente di realizzare tutte le prese a disposizione

**Soluzione:**

- Vinci l'attacco con l'Asso di ♥ di Sud;
- Intavola il Re di ♠ e superalo dal morto con l'Asso.
- Realizza le restanti vincenti di ♠ presenti in Nord.
- Trasferisciti in Sud con l'Asso di ♦ (o anche con il Re di ♦ o ugualmente con l'Asso di ♣) per realizzare le restanti vincenti.



## 4.2 GLI INGRESSI

Nei casi in cui il *blocco* non è *superabile* o in quelli in cui il sacrificio di una *presa* è ritenuto non conveniente, è necessario rivolgersi alle possibilità di comunicazione, tra le due *mani*, offerte dagli altri colori. A far comunicare le due *mani* provvedono gli **ingressi**, **carte che, avendo garanzia di far presa (vincenti al momento del loro utilizzo), permettono di passare la presa da una mano all'altra.**

**Gli ingressi sono preziosi e devono esser utilizzati con oculatezza!**

Ecco un paio d'esempi:

♠ 932  
♥ K72  
♦ 76  
♣ QJ1093



N  
O 1 E  
S

♠ A74  
♥ A84  
♦ A8542  
♣ AK

### 1) GLI INGRESSI

**Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥**

Le vincenti sono 9: 1♠/2♥/1♦/5♣

Il colore di ♣ è *bloccato* (blocco assoluto).

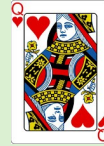
La presenza di un *ingresso* in Nord (Re di ♥) rende il contratto pienamente realizzabile, nonostante il *blocco assoluto* presente nel colore di ♣, a patto ovviamente che tu utilizzi al meglio le risorse disponibili.

**Soluzione:**

- vinci in Sud l'attacco (Asso di ♥);
- sblocca Asso e Re di ♣;
- risali in Nord con il Re di ♥ (*ingresso*) per realizzare le prese a ♣ presenti in Nord.

L'ingresso presente al morto (Re di ♥) va utilizzato soltanto dopo aver *sbloccato* il seme di ♣; presta attenzione a realizzare la prima *presa* a ♥ con l'Asso di Sud.

♠ 92  
♥ 72  
♦ 7632  
♣ QJ1093



N  
O 2 E  
S

♠ A743  
♥ A84  
♦ AKQ4  
♣ AK

### 2) GLI INGRESSI

**Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥**

Ancora 3SA e una situazione di *blocco assoluto* a ♣.

Le prese teoricamente vincenti sono 10: 1♠/1♥/3♦/5♣.

Il *blocco* a ♣ e la mancanza di un *ingresso* al morto sembrano doverti limitare a 7 prese; alle volte però un *ingresso* si può costruire.

Nel seme di ♦ è possibile l'*affrancamento* del colore, a condizione che le 5 carte mancanti siano ripartite 3/2; infatti, con questa la ripartizione delle carte mancanti, dopo aver incassato le 3 vincenti (AKQ) nel seme e conservato il 7 di ♦ in Nord, giocando il 4 di ♦ verso il 7 del morto (*ingresso*) avrai la possibilità di accedere al morto.

**Soluzione:**

- vinci l'attacco con l'Asso di ♥;
- realizza Asso e Re di ♣ (*sblocco del colore*);
- incassa le 3 vincenti a ♦ (confidando nell'*affrancamento* del colore);
- trasferisciti al morto, utilizzando il neo costituito *ingresso* a ♦ (è ingresso in questo caso il 7 - o il 6- di ♦) per realizzare le rimanenti vincenti a ♣.

## 4.3 LE CARTE EQUIVALENTI E L'AFFRANCAMENTO DI FORZA

L'azione che il giocatore svolge al fine di rendere disponibili alle prese carte che inizialmente non lo sono è denominata genericamente **affrancamento**.

Tra i diversi modi di *affrancamento* il più semplice e sicuro è l'**affrancamento di forza**. L'*affrancamento di forza* è caratterizzato dalla presenza di **carte equivalenti**.

Le **carte equivalenti** sono le carte, appartenenti a una coppia, che hanno pari

**valore nell'ambito del gioco di una presa;** considerare le carte equivalenti ci consente di poter stimare a priori il numero delle *prese da cedere* all'avversario e il numero delle *prese affrancabili*.

Verifichiamo gli esempi proposti:

|                                |                                 |                               |                                |
|--------------------------------|---------------------------------|-------------------------------|--------------------------------|
| <b>KQ107</b><br><br><b>J42</b> | <b>1087</b><br><br><b>QJ963</b> | <b>KJ7</b><br><br><b>Q104</b> | <b>QJ62</b><br><br><b>1095</b> |
|--------------------------------|---------------------------------|-------------------------------|--------------------------------|

- Nell'esempio ❶: **quattro** sono le **carte equivalenti** (KQJ10); la **massima lunghezza** del colore (Nord) è di **quattro carte**; **zero** le nostre **vincenti**; **una** la **presa da cedere** all'avversario; **tre** le **prese affrancabili**.
- Nell'esempio ❷: **cinque** sono le **carte equivalenti**; la **massima lunghezza** del colore (Sud) è di **cinque carte**; **zero** le nostre **vincenti**; **due** le **prese da cedere** all'avversario; **tre** le **prese affrancabili**.
- Nell'esempio ❸: **quattro** sono le **carte equivalenti** (KQJ10); la **massima lunghezza** del colore è di **tre carte**; **zero** le nostre **vincenti**; **una presa** la **da cedere** all'avversario; **due** le **prese affrancabili**.
- Nell'esempio ❹: **quattro** sono le **carte equivalenti** (QJ109); la **massima lunghezza** del colore (Nord) è di **quattro carte**; **zero** le nostre **vincenti**; **due** le **prese da cedere** all'avversario; **due** le **prese affrancabili**.

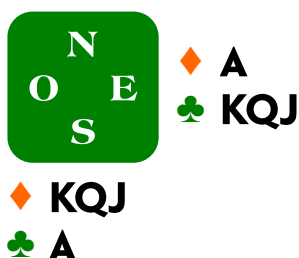
#### PER L'AFFRANCAMENTO DI FORZA È OPPORTUNO CONSIDERARE:

- La **parte più lunga del colore** (numero max. di prese per cui si compete).
- Il **numero delle carte equivalenti**.
- Le **prese da cedere all'avversario** (*vincenti* possedute dall'avversario).

Dalla comparazione dei dati ottenuti è facilmente ricavabile, per differenza, il **numero delle prese affrancabili**.

#### 4.4 IL "TEMPO" D'AFFRANCAMENTO DI UN COLORE

Affrancare prese è l'assillo di ogni giocatore e sovente le contrapposte azioni di *affrancamento* si traducono in vere e proprie gare di *velocità*, in cui un solo giocatore (o coppia) riesce a conseguire il vantaggio finale: **realizzare le prese affrancate**. Osserviamo nell'esempio successivo una porzione delle carte di Nord ed Est (ultime 4 prese).



- Entrambi i giocatori possiedono una *vincente*.
- Entrambi i giocatori possono *affrancare* due prese.
- Entrambi i giocatori possiedono la carta che controlla il *colore* d'affrancamento dell'avversario.

Formuliamo qualche ipotesi di gioco:

- Se Est (primo a giocare) iniziasse ad affrancare il colore di ♣, riuscirebbe in seguito a realizzare 3 prese sulle 4 disponibili.
- Se Sud (primo a giocare) iniziasse ad affrancare il colore di ♦, riuscirebbe in seguito a realizzare 3 prese sulle 4 disponibili.
- Se qualsiasi giocatore, invece di proporre immediatamente l'affrancamento, iniziasse incassando la propria vincente (Asso), realizzerebbe soltanto quella presa.

Per qualsiasi giocatore è fondamentale dare una priorità alle proprie azioni di affrancamento e al tempo stesso quantificare l'attività da svolgere nel seme da affrancare, determinando in anticipo ciò che a bridge si definisce il **tempo di gioco** e che noi chiameremo semplicemente il **tempo di affrancamento di un colore**.

**IL TEMPO DI AFFRANCAMENTO DI UN COLORE** coincide con il **numero di volte che è necessario cedere la mano all'avversario**, concedendogli la presa, al fine di produrre l'affrancamento di un seme.

Nell'esempio proposto il *tempo di affrancamento del colore*, sia per Nord (♣), sia per Est (♦) è "1": una presa da cedere per ottenere l'affrancamento desiderato.

#### 4.5 IL RESTO DEL COLORE E LA SUA RIPARTIZIONE

Per **resto del colore** s'intende il numero delle carte possedute in un seme dalla coppia avversaria. Individuare il *resto del colore* è molto utile giacché consente di poter 'immaginare' la ripartizione delle carte mancanti in un colore. Il *resto* va determinato per differenza, sottraendo da 13 il numero delle carte presenti sulla nostra linea.

Ecco, in sintesi, le azioni da svolgere per conoscere il *resto del colore* e la probabile sua ripartizione in mano avversaria.

##### IL "RESTO DEL COLORE":

- 1 Individua il numero di carte della tua coppia.
- 2 Ricava, per differenza, il numero delle carte mancanti in un colore (*resto del colore*).
- 3 Individua le **due iniziali** ripartizioni del resto del colore, **iniziando dalla più equilibrata**.

- 4 Se il numero di carte che compone il resto del colore è **DISPARI**, la ripartizione più probabile, tra le 2 considerate, è **quella più equilibrata**.

- 5 Se il numero di carte che compone il resto del colore è **PARI**, la ripartizione più probabile, tra le 2 considerate, è **quella meno equilibrata**.

##### CARTE POSSEDUTE

|   |   |
|---|---|
| 8 | 7 |
|---|---|

##### RESTO DEL COLORE

|   |   |
|---|---|
| 5 | 6 |
|---|---|

##### RIPARTIZIONE RESTO

|     |     |
|-----|-----|
| 3/2 | 3/3 |
| 4/1 | 4/2 |

##### RESTO PROBABILE:

|     |
|-----|
| 3/2 |
|-----|

##### RESTO PROBABILE:

|     |
|-----|
| 4/2 |
|-----|

**Ricorda che la ripartizione del resto di due carte è difettiva**, giacché è maggiormente probabile la ripartizione 1/1 (52% di probabilità) rispetto alla 2/0 (48% di probabilità).

### PROBABILITÀ DI RIPARTIZIONE DEL “RESTO DEL COLORE”:

| CARTE MANCANTI | RESTO DEL COLORE |            |
|----------------|------------------|------------|
| <b>2</b>       | <b>1/1</b>       | <b>52%</b> |
|                | <b>2/0</b>       | <b>48%</b> |
| <b>3</b>       | <b>2/1</b>       | <b>78%</b> |
|                | <b>3/0</b>       | <b>22%</b> |
| <b>4</b>       | <b>3/1</b>       | <b>50%</b> |
|                | <b>2/2</b>       | <b>40%</b> |
|                | <b>4/0</b>       | <b>10%</b> |
| <b>5</b>       | <b>3/2</b>       | <b>68%</b> |
|                | <b>4/1</b>       | <b>28%</b> |
|                | <b>5/0</b>       | <b>4%</b>  |



| CARTE MANCANTI | RESTO DEL COLORE |             |
|----------------|------------------|-------------|
| <b>6</b>       | <b>4/2</b>       | <b>48%</b>  |
|                | <b>3/3</b>       | <b>36%</b>  |
|                | <b>5/1</b>       | <b>15%</b>  |
| <b>7</b>       | <b>6/0</b>       | <b>1%</b>   |
|                | <b>4/3</b>       | <b>62%</b>  |
|                | <b>5/2</b>       | <b>31%</b>  |
| <b>8</b>       | <b>6/1</b>       | <b>6,5%</b> |
|                | <b>7/0</b>       | <b>0,5%</b> |
|                | <b>5/3</b>       | <b>47%</b>  |
|                | <b>4/4</b>       | <b>33%</b>  |
| <b>9</b>       | <b>6/2</b>       | <b>17%</b>  |
|                | <b>7/1</b>       | <b>2,8%</b> |
|                | <b>8/0</b>       | <b>0,2%</b> |

## 4.6 L'AFFRANCAMENTO DI LUNGHEZZA

L'affrancamento della lunghezza di un colore presuppone l'esaurimento delle carte possedute dagli avversari. Le prese affrancabili e i tempi d'affrancamento del colore sono subordinati alla ripartizione delle carte restanti (ripartizione del resto del colore). Verifichiamo con qualche esempio:

**98653**



**742**

### Nell'esempio ①:

- Massima lunghezza del colore **5** carte (Nord)
- Resto del colore **5**
- Ripartizione probabile del resto **3/2** (4/1)
- Tempo di affrancamento **3** (se 3/2) - **4** (se 4/1)
- Prese affrancabili **2** (se 3/2) - **1** (se 4/1)

**8742**



**9653**

### Nell'esempio ②:

- Massima lunghezza del colore **4** carte
- Resto del colore **5**
- Ripartizione probabile del resto **3/2** (4/1)
- Tempo di affrancamento **3** (se 3/2) - non affranco (se 4/1)
- Prese affrancabili **1** (se 3/2) - non affranco (se 4/1)

**1096**

|       |
|-------|
| N     |
| O 3 E |
| S     |

**875432****Nell'esempio ③:**

- |                                    |                                       |
|------------------------------------|---------------------------------------|
| • Massima lunghezza del colore     | <b>6</b> carte (Sud)                  |
| • Resto del colore                 | <b>4</b>                              |
| • Ripartizione probabile del resto | <b>3/1</b> (2/2)                      |
| • Tempo di affrancamento           | <b>3</b> (se 3/1) - <b>2</b> (se 2/2) |
| • Prese affrancabili               | <b>3</b> (se 3/1) - <b>4</b> (se 2/2) |

**432**

|       |
|-------|
| N     |
| O 4 E |
| S     |

**8765****Nell'esempio ④:**

- |                                    |                                           |
|------------------------------------|-------------------------------------------|
| • Massima lunghezza del colore     | <b>4</b> carte (Sud)                      |
| • Resto del colore                 | <b>6</b>                                  |
| • Ripartizione probabile del resto | <b>4/2</b> (3/3)                          |
| • Tempo di affrancamento           | Non affranco (se 4/2) - <b>3</b> (se 3/3) |
| • Prese affrancabili               | Non affranco (se 4/2) - <b>1</b> (se 3/3) |

Approfondiamo l'ultimo esempio svolto, ipotizzando che Sud proponga l'affrancamento della lunghezza giocando ripetutamente nel colore:

**432****J109**  
**109**

|       |
|-------|
| N     |
| O 5 E |
| S     |

**AKQ**  
**AKQJ****8765****A)** (resto 3/3) **affrancamento di una presa****B)** (resto ripartito 4/2) **l'affrancamento è impossibile** in quanto Est possiede parità di lunghezza rispetto a Sud.**PER L'AFFRANCAMENTO DI LUNGHEZZA È OPPORTUNO CONSIDERARE:**

- **La parte più lunga del colore** (numero max. di prese per cui si compete).
- **Le prese da cedere all'avversario** (l'operazione è complessa: occorre determinare il *resto del colore* e, individuata la ripartizione probabile del *resto*, calcolare le prese da cedere).

Dalla comparazione dei dati ottenuti si ricava:

- **Il tempo di affrancamento del colore** (numero delle volte in cui è necessario cedere la *presa* all'avversario al fine di ottenere l'*affrancamento*).
- **Il numero delle prese affrancabili** (per differenza).

**RICORDA CHE** l'*affrancamento di lunghezza* è impossibile quando un avversario possiede lunghezza pari o superiore alla nostra.

**4.7 IL "COLPO IN BIANCO"**

Consideriamo di voler affrancare questo colore:

**AK432**

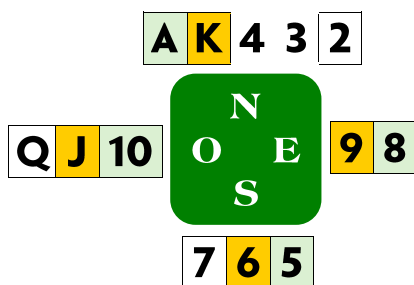
|     |
|-----|
| N   |
| O E |
| S   |

**765**

In questo caso sappiamo di dover puntare sull'*affrancamento di lunghezza* e pertanto va considerato il *resto del colore*, la cui ripartizione probabile è 3/2; pur supponendo una distribuzione favorevole delle restanti carte possedute dagli avversari, è evidente la necessità di cessione di almeno una *presa*.

Immaginiamo ora una possibile distribuzione di tutte le 13 carte del seme con ripartizione 3/2 del resto e verifichiamo possibili scenari di *affrancamento*:

### 1) REALIZZO LE MIE VINCENTI E POI CEDO LA PRESA:



Svolgimento dell'*affrancamento*:

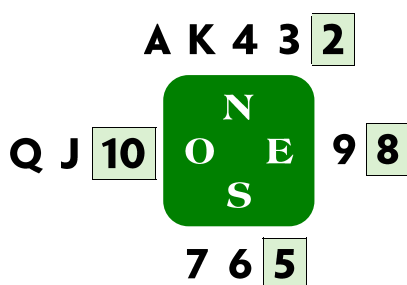
1ª PRESA

2ª PRESA

3ª PRESA

Cedendo una *presa* a Ovest, abbiamo *affrancato* 2 *prese* nel colore; **per realizzare le due *prese affrancate* è necessario un *ingresso in Nord*** perché nel colore manca il *collegamento*: Sud ha esaurito le proprie carte.

### 2) PRIMA CEDO QUANTO SICURAMENTE DEVO E POI REALIZZO LE MIE VINCENTI



Svolgimento dell'*affrancamento*:

1ª PRESA

Ceduta una *presa* all'avversario e avendo conservato il *collegamento*, poi potremo realizzare l'Asso e il Re nel colore e pure le ulteriori due *prese affrancate*.

**IL "COLPO IN BIANCO"** consiste nel giocare immediatamente *cartina* da entrambe le *mani*. Lo scopo è di provvedere alla cessione anticipata di una *presa* all'avversario (atto necessario per conseguire l'*affrancamento* sperato) e di conservare il *collegamento* nel colore.

♠ 53  
♥ 52  
♦ 642  
♣ AK8742



♠ AK6  
♥ AK64  
♦ A753  
♣ 65

### IL "COLPO IN BIANCO"

**Contratto: 3SA - Attacco: Donna di ♥**

*Vincenti*: 7 (2♠ + 2♥ + 1♦ + 2♣).

*Affrancare* il seme di ♣ è semplice se le carte mancanti a ♣ sono ripartite 3/2 (68%). Giocando però Asso e Re di ♣ e ♣, è possibile *affrancare* il colore ma, mancando il *collegamento* e gli *ingressi al morto*, non sarai in grado di incassare il prodotto dell'*affrancamento*. Per risolvere questo problema è necessario ricorrere a un preliminare *colpo in bianco*, giocando inizialmente *cartina* da Sud e da Nord nel colore di ♣; ciò ti permetterà di conservare il *collegamento* e di accedere al patrimonio delle *prese affrancate*, ovviamente sempre e solo con la ripartizione 3/2 del *resto del colore*.



**E.1 I COLORI SONO 'BLOCCATI'? (A)**

Verifica, nelle situazioni proposte, se i colori risultano bloccati (**barrare**). Osserva con attenzione la 'parte corta' e considera l'esistenza, o meno, del 'collegamento'.

**1**

N  
O 1 E  
S



- a) Nessun colore è *bloccato* ☐
- b) Solo il colore di ♠ è *bloccato* ☐
- c) Solo il colore di ♥ è *bloccato* ☐
- d) Entrambi i colori sono *bloccati* ☐

**2**

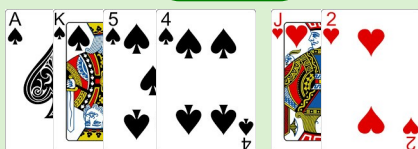
N  
O 2 E  
S



- a) Nessun colore è *bloccato* ☐
- b) Solo il colore di ♠ è *bloccato* ☐
- c) Solo il colore di ♥ è *bloccato* ☐
- d) Entrambi i colori sono *bloccati* ☐

**3**

N  
O 3 E  
S



- a) Nessun colore è *bloccato* ☐
- b) Solo il colore di ♠ è *bloccato* ☐
- c) Solo il colore di ♥ è *bloccato* ☐
- d) Entrambi i colori sono *bloccati* ☐

**4**

N  
O 4 E  
S



- a) Nessun colore è *bloccato* ☐
- b) Solo il colore di ♠ è *bloccato* ☐
- c) Solo il colore di ♥ è *bloccato* ☐
- d) Entrambi i colori sono *bloccati* ☐

## E.2 I COLORI SONO 'BLOCCATI'? (B)

Verifica, nelle situazioni proposte, se i colori risultano bloccati (**barrare**). Osserva con attenzione la 'parte corta' e considera l'esistenza, o meno, del 'collegamento'.

1



N  
O 1 E  
S



- a) Nessun colore è *bloccato*
- b) Solo il colore di ♠ è *bloccato*
- c) Solo il colore di ♥ è *bloccato*
- d) Entrambi i colori sono *bloccati*

☐  
☐  
☐  
☐

2



N  
O 2 E  
S



- a) Nessun colore è *bloccato*
- b) Solo il colore di ♠ è *bloccato*
- c) Solo il colore di ♥ è *bloccato*
- d) Entrambi i colori sono *bloccati*

☐  
☐  
☐  
☐

3



N  
O 3 E  
S



- a) Nessun colore è *bloccato*
- b) Solo il colore di ♠ è *bloccato*
- c) Solo il colore di ♥ è *bloccato*
- d) Entrambi i colori sono *bloccati*

☐  
☐  
☐  
☐

4



N  
O 4 E  
S



- a) Nessun colore è *bloccato*
- b) Solo il colore di ♠ è *bloccato*
- c) Solo il colore di ♥ è *bloccato*
- d) Entrambi i colori sono *bloccati*

☐  
☐  
☐  
☐

**E.3 QUANTI INGRESSI HA NORD?**

Considerando una porzione delle carte di Nord/Sud, individua quante volte è possibile passare con certezza la presa in ogni seme da Sud a Nord.

①

♠ K2  
♥ KJ10

↑  
↑

N  
O E  
S

♠ 76  
♥ AQ

Ingressi di Nord:

a) ♠

b) ♥

②

♠ K54  
♥ QJ107

↑  
↑

N  
O E  
S

♠ A876  
♥ AK

Ingressi di Nord:

a) ♠

b) ♥

③

♠ KJ10  
♥ Q2

↑  
↑

N  
O E  
S

♠ AQ63  
♥ AK4

Ingressi di Nord:

a) ♠

b) ♥

④

♠ QJ3  
♥ AQ10

↑  
↑

N  
O E  
S

♠ AK54  
♥ KJ9

Ingressi di Nord:

a) ♠

b) ♥

⑤

♠ KQ3  
♥ AQ10

↑  
↑

N  
O E  
S

♠ A  
♥ KJ96

Ingressi di Nord:

a) ♠

b) ♥

⑥

♠ QJ10  
♥ K64

↑  
↑

N  
O E  
S

♠ AK3  
♥ Q96

Ingressi di Nord:

a) ♠

b) ♥

**E.4 QUANTE PRESE CONSECUTIVE RIESCI REALIZZARE? (A)**

Considerando che i due colori in evidenza sono solo una porzione delle tue tredici carte, valuta quante prese consecutive riesci a realizzare nei colori proposti e indica la prima carta giocata.  = posizione di inizio.

**1**

  **A K 3 2**  
 **K J 10**

**N**  
**O E**  
**S**

 **Q J**  
 **A Q**

|                                                                                                        |             |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
|  Posizione d'inizio: | <b>Nord</b> |
| Numero di prese consecutive                                                                            |             |
| Prima carta giocata:                                                                                   |             |

**2**

  **K Q J**  
 **A 8 5**

**N**  
**O E**  
**S**

 **A 7 5 3**  
 **K 2**

|                                                                                                        |             |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
|  Posizione d'inizio: | <b>Nord</b> |
| Numero di prese consecutive                                                                            |             |
| Prima carta giocata:                                                                                   |             |

**3**

 **A Q 6 4**  
 **K 5**

**N**  
**O E**  
**S**

  **K J**  
 **A 8 7 2**

|                                                                                                         |            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
|  Posizione d'inizio: | <b>Sud</b> |
| Numero di prese consecutive                                                                             |            |
| Prima carta giocata:                                                                                    |            |

**4**

 **J**  
 **A 8 5 4 2**

**N**  
**O E**  
**S**

  **A K Q 3**  
 **K 7**

|                                                                                                         |            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
|  Posizione d'inizio: | <b>Sud</b> |
| Numero di prese consecutive                                                                             |            |
| Prima carta giocata:                                                                                    |            |

**E.5 QUANTE PRESE CONSECUTIVE RIESCI REALIZZARE? (B)**

Considerando che i due colori in evidenza sono solo una porzione delle tue tredici carte, valuta quante prese consecutive riesci a realizzare nei colori proposti e indica la prima carta giocata.  = posizione di inizio.

**1**

  **A**  
 **K 6 5 2**

**N**  
**O E**  
**S**

 **K Q 7**  
 **A 7**

|                                                                                                        |             |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
|  Posizione d'inizio: | <b>Nord</b> |
| Numero di prese consecutive                                                                            |             |
| Prima carta giocata:                                                                                   |             |

**2**

  **Q J 10**  
 **Q J**

**N**  
**O E**  
**S**

 **A K**  
 **A K 3**

|                                                                                                        |             |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
|  Posizione d'inizio: | <b>Nord</b> |
| Numero di prese consecutive                                                                            |             |
| Prima carta giocata:                                                                                   |             |

**3**

 **A Q J**  
 **A J**

**N**  
**O E**  
**S**

  **K**  
 **K Q 10 2**

|                                                                                                         |            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
|  Posizione d'inizio: | <b>Sud</b> |
| Numero di prese consecutive                                                                             |            |
| Prima carta giocata:                                                                                    |            |

**4**

 **Q 8**  
 **K Q J**

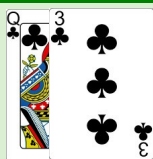
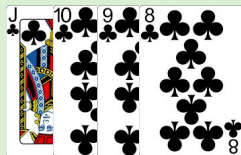
**N**  
**O E**  
**S**

  **A K 4 2**  
 **A**

|                                                                                                         |            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
|  Posizione d'inizio: | <b>Sud</b> |
| Numero di prese consecutive                                                                             |            |
| Prima carta giocata:                                                                                    |            |

**E.6 AFFRANCAMENTO DI FORZA (A)**

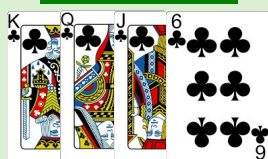
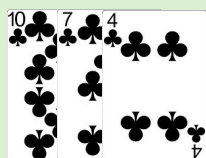
Verifica, in ogni situazione proposta, le possibili prese affrancabili.

**1**a) **Lunghezza massima**

b) **Carte equivalenti**

c) **Tempo d'affrancamento**

**PRESE AFFRANCABILI**

**2**a) **Lunghezza massima**

b) **Carte equivalenti**

c) **Tempo d'affrancamento**

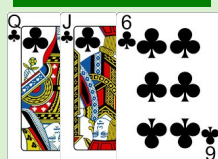
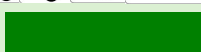
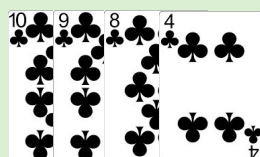
**PRESE AFFRANCABILI**

**3**a) **Lunghezza massima**

b) **Carte equivalenti**

c) **Tempo d'affrancamento**

**PRESE AFFRANCABILI**

**4**a) **Lunghezza massima**

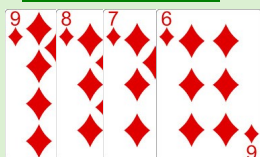
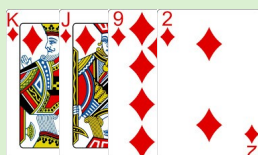
b) **Carte equivalenti**

c) **Tempo d'affrancamento**

**PRESE AFFRANCABILI**

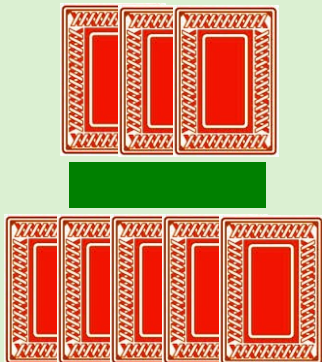
**E.7 AFFRANCAMENTO DI FORZA (B)**

Verifica, in ogni situazione proposta, le possibili prese affrancabili.

**1**a) **Lunghezza massima**b) **Carte equivalenti**c) **Tempo d'affrancamento****PRESE AFFRANCABILI****2**a) **Lunghezza massima**b) **Carte equivalenti**c) **Tempo d'affrancamento****PRESE AFFRANCABILI****3**a) **Lunghezza massima**b) **Carte equivalenti**c) **Tempo d'affrancamento****PRESE AFFRANCABILI****4**a) **Lunghezza massima**b) **Carte equivalenti**c) **Tempo d'affrancamento****PRESE AFFRANCABILI**

**E.8 IL RESTO DEL COLORE (A)**

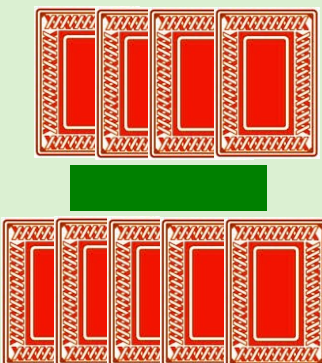
Verifica, in ogni situazione proposta, la ripartizione più probabile del **resto del colore**.

**1**

a) Carte mancanti

b) Le 2 ripartizioni più equilibrate

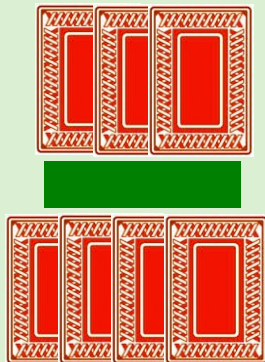
 
**RIPARTIZIONE PROBABILE DEL RESTO**

**2**

a) Carte mancanti

b) Le 2 ripartizioni più equilibrate

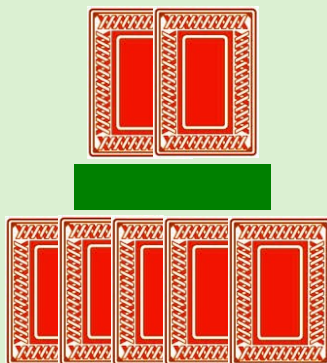
 
**RIPARTIZIONE PROBABILE DEL RESTO**

**3**

a) Carte mancanti

b) Le 2 ripartizioni più equilibrate

 
**RIPARTIZIONE PROBABILE DEL RESTO**

**4**

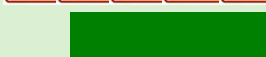
a) Carte mancanti

b) Le 2 ripartizioni più equilibrate

 
**RIPARTIZIONE PROBABILE DEL RESTO**

**E.9 IL RESTO DEL COLORE (B)**

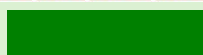
Verifica, in ogni situazione proposta, la ripartizione più probabile del **resto del colore**.

**1**

a) Carte mancanti

b) Le 2 ripartizioni più equilibrate

 
**RIPARTIZIONE PIÙ PROBABILE DEL RESTO**

**2**

a) Carte mancanti

b) Le 2 ripartizioni più equilibrate

 
**RIPARTIZIONE PIÙ PROBABILE DEL RESTO**

**3**

a) Carte mancanti

b) Le 2 ripartizioni più equilibrate

 
**RIPARTIZIONE PIÙ PROBABILE DEL RESTO**

**4**

a) Carte mancanti

b) Le 2 ripartizioni più equilibrate

 
**RIPARTIZIONE PIÙ PROBABILE DEL RESTO**

**E.10 AFFRANCAMENTO DI LUNGHEZZA (A)**

Verifica, in ogni situazione proposta, il possibile affrancamento di lunghezza e le prese eventualmente affrancabili.

①



N  
O E  
S



A) Vincenti Nord/Sud

B) Ripartizione probabile del resto del colore

C) Tempo di affrancamento

PRESE AFFRANCABILI

②



N  
O E  
S



A) Vincenti Nord/Sud

B) Ripartizione probabile del resto del colore

C) Tempo di affrancamento

PRESE AFFRANCABILI

③



N  
O E  
S



A) Vincenti Nord/Sud

B) Ripartizione probabile del resto del colore

C) Tempo di affrancamento

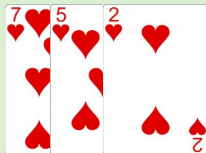
 

PRESE AFFRANCABILI

**E.11 AFFRANCAMENTO DI LUNGHEZZA (B)**

Verifica, in ogni situazione proposta, il possibile affrancamento di lunghezza e le prese eventualmente affrancabili.

①



N  
O E  
S



A) Vincenti Nord/Sud

B) Ripartizione probabile del resto del colore

C) Tempo di affrancamento

PRESE AFFRANCABILI

②



N  
O E  
S



A) Vincenti Nord/Sud

B) Ripartizione probabile del resto del colore

C) Tempo di affrancamento

PRESE AFFRANCABILI

③



N  
O E  
S



A) Vincenti Nord/Sud

B) Ripartizione probabile del resto del colore

C) Tempo di affrancamento

PRESE AFFRANCABILI