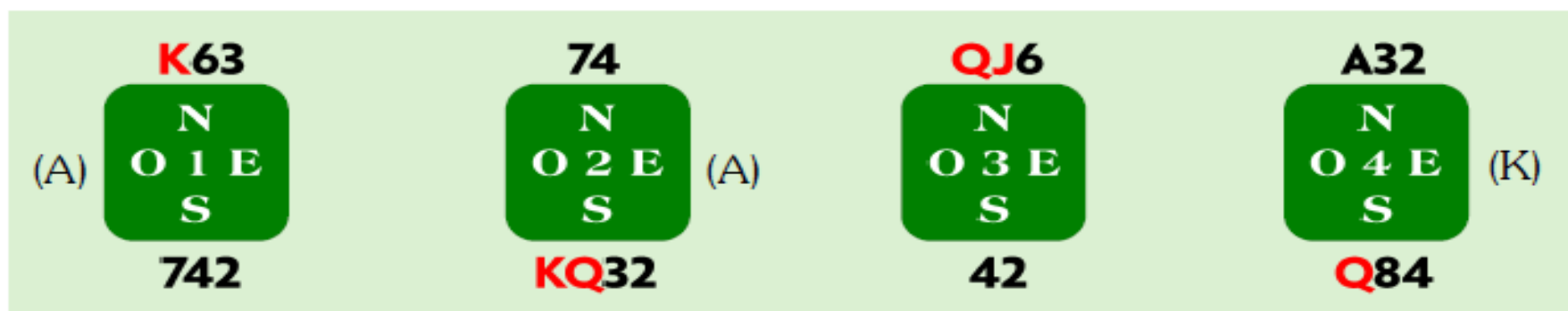


7.2 L'EXPASSE

L'expasse consiste nel giocare verso una carta che non è *vincente*, nella speranza che la carta che la può superare sia posta prima della stessa.

L'expasse implica sempre la necessità di cessione di presa.

Verifichiamo con qualche esempio:



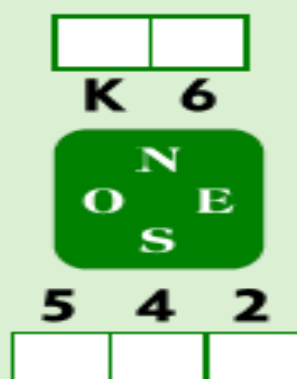
- Nell'esempio ❶ il Re è la carta con la quale speriamo di poter realizzare una presa e affinché ciò possa accadere è necessario muovere cartina da Sud verso il Re di Nord, confidando che l'Asso sia posizionato in Ovest.
- Nell'esempio ❷ l'obiettivo non è la realizzazione di una presa, ma la realizzazione di due prese nel colore. Le speranze di realizzare due prese sono collegate al possesso dell'Asso da parte di Est. Con questa combinazione si gioca cartina da Nord e s'inserisce uno dei due onori equivalenti, nel caso Est non abbia giocato l'Asso; se la manovra ha successo, va ripetuta (expasse ripetibile).
- Nell'esempio ❸ le vincenti nel colore, l'Asso e il Re, sono in possesso degli avversari; statisticamente nella maggior parte dei casi almeno un onore risulta posizionato in Ovest. Con questa combinazione è necessario giocare inizialmente cartina da Sud e, nel caso la prima presa sia realizzata da Est, riprendendo il gioco in mano, è necessario ripetere nuovamente il movimento di cartina da Sud. La prospettiva in questo caso è di affrancare una presa se almeno uno dei due grossi onori mancanti è detenuto da Ovest.
- Nell'esempio ❹, per realizzare due prese nel colore, è necessario giocare cartina da Nord confidando che il Re sia detenuto da Est.

Con molte 'combinazioni di colore' (*onori isolati/sequenze brevi*) è certamente utile giocare **CARTINA** (dalla mano opposta) **VERSO GLI ONORI**.

L'EXPASSE è un gioco di speranza: bisogna sperare che la carta che può superare la nostra carta sia posizionata favorevolmente.

La posizione degli onori risponde alla legge del caso: la **probabilità di successo** dell'*expasse* è del **50%**.

① Obiettivo: affrancare una presa



Inizio da **SUD**

Inizio da **NORD**

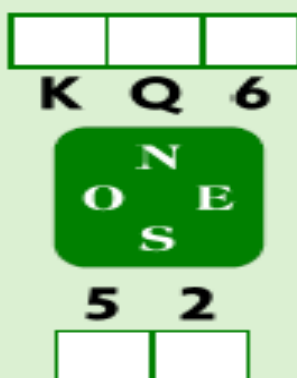
② Obiettivo: affrancare una presa



Inizio da **SUD**

Inizio da **NORD**

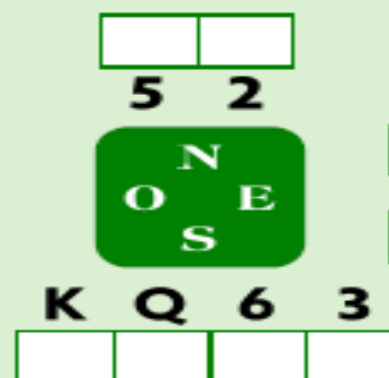
③ Obiettivo: affrancare due prese



Inizio da **SUD**

Inizio da **NORD**

④ Obiettivo: affrancare due prese



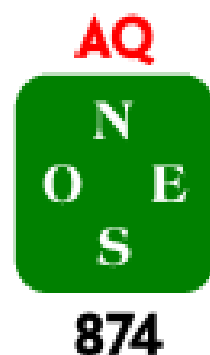
Inizio da **SUD**

Inizio da **NORD**

7.3 LE FORCHETTE

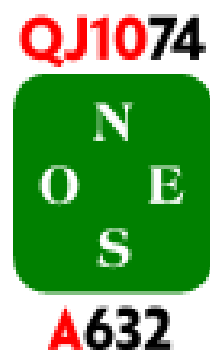
Una **forchetta** è costituita da due o più carte cui manca una carta intermedia per completare una *sequenza*; al proposito è utile distinguere le *forchette* in **orizzontali** e **verticali**.

A) FORCHETTA ORIZZONTALE



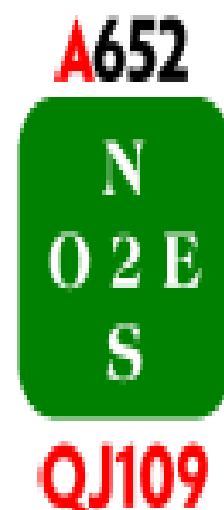
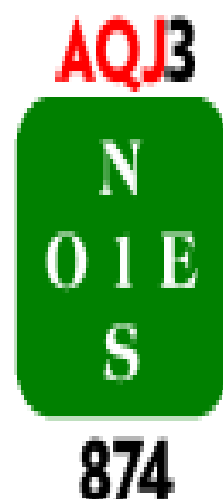
La **forchetta orizzontale** è costituita da due carte, capaci di contenere la *carta mancante*, posizionate nella *stessa mano*.
Nell'esempio la forchetta di Asso-Donna in Nord mira a impedire la presa al Re se detenuto da Ovest.

B) FORCHETTA VERTICALE



La **forchetta verticale** è costituita da due distinti elementi (*vertice* e *base*) posti in mani diverse. Il **vertice** della *forchetta* è costituito dalla carta che per valore supera la *carta mancante*. La **base** della *forchetta* è costituita da **almeno tre carte consecutive** (eccezionalmente da due) immediatamente inferiori alla *carta mancante*.
Nell'esempio la forchetta (Asso = vertice; QJ10 = base) mira a impedire la presa al Re se posseduto da Est.

Si definisce *forchetta* rafforzata, la *forchetta* che presenta un successivo elemento equivalente per valore all'elemento inferiore della stessa. Ecco un paio d'esempi:



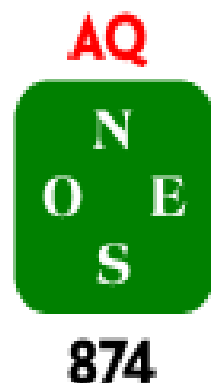
Negli esempi ❶ e ❷ sono riconoscibili *forchette rafforzate* (orizzontale nel primo caso e verticale nel secondo), che in entrambi i casi mirano a impedire la presa al Re se detenuto da Ovest.

7.4 L'IMPASSE

Riconoscere una *forchetta* e classificarla per tipologia è importante, perché l'esistenza della *forchetta* rende possibile l'effettuazione di una manovra di *affrancamento* del tutto usuale per chi gioca a bridge: l'*impasse*.

I modi di effettuazione di un'*impasse* dipendono dalla tipologia della *forchetta* e al proposito è possibile distinguere:

IMPASSE INDIRETTO



Tipo di forchetta: *orizzontale*.

Movimento: cartina verso la *forchetta*.

Riuscita della manovra: in questo caso la *forchetta* consente la realizzazione di due *prese* nel colore, se la carta mancante è posta prima della *forchetta* (nell'esempio Re in Ovest).

A542



QJ1063

Tipo di forchetta: *verticale.*

Movimento: *s'inizia giocando un elemento della base della forchetta.*

Riuscita della manovra: *impedisce la presa alla carta mancante se posta prima della carta di vertice (nell'esempio Re in Ovest).*

IMPASSE BILATERALE

A1063



KJ74

Tipo di forchetta: *presenza di due forchette entrambe orizzontali (A10 in Nord e KJ in Sud).*

Riuscita della manovra: *in questo caso è necessario 'indovinare' la scelta della forchetta da utilizzare.*

KJ109



A874

Tipo di forchetta: *presenza di due forchette, una verticale e una orizzontale (J109/A e KJ109).*

Riuscita della manovra: *in questo caso è necessario 'indovinare' la scelta della forchetta da utilizzare.*
