Lezione 3

Vincenti ed affrancabili

La differenza tra carte vincenti e carte "affrancabili"

Si dice **vincente o franca** (in gergo anche: buona) una carta che, se giocata in quel momento, è 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:

♠ AK32 ♥ KQJ10

a ♠ avete DUE vincenti e a ♥… neanche una. Questo non significa che dalle Cuori non otterrete prima o poi delle prese, significa solo che non le avete a disposizione immediatamente, mentre Asso e Re di Picche si!
A ♥ potrete **affrancare** tre dei quattro onori giocandone uno alla prima occasione: quando l'avversario con l'Asso vincerà, avrete a disposizione le altre.
Proviamo a contare le vincenti di questa mano:

♠ KQ65 ♥ AKJ3 ♦ K4 ♣ AKQ

Zero a ♠, due a ♥, zero a ♥, tre a ♣

Carte equivalenti

Carte di valore contiguo (KQJ…QJ109…AKQJ…J1098…) si definiscono 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: la figura AKQJ contiene 4 vincenti, perché il J vincerà la presa tanto quanto l'Asso.

AQ2	832	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.
KJ83	AKQJ	

Il punto di vista del Giocante: gestire 26 carte

Il Giocante, che è tale proprio perché si è aggiudicato un contratto, ha sempre un obiettivo predefinito da raggiungere; se il contratto è 3NT, dovrà fare almeno 9 prese, se è 6NT, dovrà farne almeno 12 ecc ecc.
Avere un ben preciso numero di prese da realizzare lo induce a organizzare le sue manovre con un certo criterio e a trovare le strategie vincenti per raggiungere lo scopo. Solitamente il conto delle vincenti è molto lontano dall'obiettivo, quindi ci sarà da lavorare per affrancare prese nuove.
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	Sud è Giocante; quando vede che il morto porta AQ scopre che il suo Re è una carta vincente (così pure la Dama del morto). Ogni onore fornirà una presa, purché abbia cura di non giocarli contemporaneamente.
♠ K83	

Prima operazione: contare le prese vincenti a disposizione

Il Giocante dovrà prendere in considerazione i 4 colori uno per uno, osservando Mano e Morto "in verticale" (le ♠... poi le ♥... poi le ♦... poi le ♣). 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:

IL NUMERO MASSIMO DI PRESE REALIZZABILI IN UN SEME È PARI O INFERIORE AL NUMERO DI CARTE DEL LATO LUNGO

Quando si vuole calcolare quante vincenti offre un colore si devono comparare due dati: il numero di vincenti che contiene, 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 quel seme!

Quindi attenzione alle sviste: non è affatto detto che il possesso di 3, 4 o 5 vincenti fornisca un pari numero di prese:

J109	109	AKJ942
AKQ	AKQJ2	Q103

Nel primo caso ci sono 6 carte vincenti, ma con solo tre carte sia in Nord sia in Sud si faranno solo 3 prese; nel secondo se ne faranno 5, grazie a Sud che ha 5 carte; nel terzo 6, grazie a Nord che ha 6 carte.

Seconda operazione: individuare il o i colori da cui si potrebbero affrancare altre prese.

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. La strategia migliore non è quella di affrettarsi a giocare le vincenti, ma quella giocare nei colori che presentano carte da affrancare.

Quando si hanno carte equivalenti affrancare è facile:

♠ KQJ10 dopo che una di queste carte avrà costretto l'avversario a usare l'Asso le altre tre si affrancheranno. **Attenzione**, le carte affrancate non saranno disponibili immediatamente: per poterle "incassare" sarà necessario vincere una delle prese successive.

Per prevedere quante prese si possono affrancare basta comparare il numero di equivalenti possedute e il numero di vincenti assolute degli avversari; anche per le affrancabili vale che ...

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

Avendo queste carte potremo affrancare..:

J103	J103	J1032	Q102
KQ92	KQ954	Q9854	KJ9863
4-1= 3 prese	5-1= 4 prese	5-2= 3 prese	6-1= 5 prese

Il primo colore da muovere è quello che può fornirci il maggior numero di carte affrancate:

♠ AQ8
♥ 76
♦ K65
♣ K10932

Attacco: ♦**Q**

♠ K62
♥ A982
♦ A43
♣ QJ6

L'attacco di Ovest è Q♦.
Sud conta le vincenti, colore per colore:
3 a ♠, 1 a ♥, 2 a ♦ e a ♣… zero.
Ma le Fiori sono una grande sorgente di prese, una volta ceduto l'Asso (si affrancano 4 delle 5 carte di Nord).
Esecuzione: Sud vince l'attacco e immediatamente gioca Fiori, e continua finché non scende l'asso.
Vincerà qualsiasi *ritorno*, e incasserà in totale 10 prese (4 fiori affrancate + le 6 vincenti già contate).