Lezione 6
Affrancamenti di lunga e di posizione

Le carte si affrancano tramite tre meccanismi fondamentali: il più intuitivo, che abbiamo già visto, è l'affrancamento "di forza", ossia di carte equivalenti.
Ad esempio, avete un colore fatto da KQJ10, una volta che l'Asso avrà fatto presa 3 carte diventeranno franche.

Ma ve ne sono altri due, molto frequenti.

L'Affrancamento di LUNGA

Possedendo un elevato numero di carte di un seme, dopo alcuni giri può succedere che le carte rimaste, anche se piccole, si siano affrancate perché gli altri le avranno esaurite. Le affrancabili di lunga dipendono da due fattori:
a) la propria "lunghezza" massima (quante carte ha la mano che ne ha di più)
b) la "divisione" delle restanti carte nelle mani degli avversari:

	762	
1085		J9
	AKQ43	

Sud ha 5 carte (+ 3 del morto), e 5 sono in mano ai difensori. Mentre incassa le sue 3 vincenti conta quelle che scendono da parte dei difensori: se, come nel diagramma, gli avversari hanno 3 carte l'uno e 2 l'altro ("resti 3-2"), esse cadranno sotto AKQ e le due carte che Sud avanza saranno diventate franche.

Perché sia possibile l'affrancamento di una carta deve "esistere" almeno una eventuale situazione favorevole:

	62	
9875		J103
	AKQ4	

Qui è impossibile che il 4 si affranchi dopo l'incasso di AKQ: noi 6 carte, gli avversari 7, al meglio divise 4 e 3: uno degli avversari al quarto giro supererà il 4.

La lunghezza massima di una delle due mani è un dato importante, perché più è lungo il colore e più prese procura:

	653	
?		?
	AKQ742	

Sud ora ha a disposizione 6 probabili prese: 3 di forza, e 3 di lunga. Siate ottimisti, quando ipotizzate la divisione dei resti: è vero che le vincenti sono solo 3, ma l'unica situazione che impedirebbe di fare tutte le prese è che le restanti 4 carte siano tutte in mano a uno stesso avversario. È molto più probabile trovarle divise 2-2 o 3-1 che non 4-0.

I colori lunghi sono sempre sorgenti di prese, anche se sono brutti:

	109762	
AQ		KJ
	8543	

Se la linea N-S muove questo colore due volte, spariranno due a due gli onori di E-O e Nord si ritroverà con 3 prese affrancate.

La speranza di affrancare prese di lunga è la giustificazione al consiglio, dato fin dall'inizio, a chi deve attaccare:

	J102	
Q9654		A87
	K3	

Sud gioca 3NT e Ovest sceglie di attaccare con il 4 nel suo colore più lungo; Est vince con l'Asso e ci rigioca. Sud incassa il Re, ma appena gli avversari andranno in presa potranno incassare la Dama e altre due cartine.

Attenti alle comunicazioni

Anche le affrancabili di lunga devono poter essere incassate, altrimenti si sarà fatto un lavoro inutile! Sud, se gioca al meglio, con le seguenti carte è in grado di realizzare ben 13 prese; Ovest attacca 10 di ♥

	♠ 963 ♥ Q4 ♦ 52 ♣ A97642	
♠ J7 ♥ 109865 ♦ 1084 ♣ J53	N O E S	♠ Q1054 ♥ 732 ♦ QJ93 ♣ 108
	♠ AK82 ♥ AKJ ♦ AK76 ♣ KQ	

Sud conta le vincenti: 2 Picche, 3 Cuori, 2 Quadri, 3 Fiori: 10. Il colore di Fiori può rendere 3 prese di lunga, ma solo se non si sprecano onori uno sull'altro. Dopo aver incassato KQ di Fiori sarà necessario andare al morto in un altro colore, che può essere solo Cuori. Quindi Sud deve vincere l'attacco con l'Asso o il Re, perché il Fante è la sola carta che può essere superata, quando sarà il momento, dalla Dama di Nord! **Esecuzione**: Re di ♥, poi Re e dama di ♣, poi J♥ per la Q♥ del morto e le restanti Fiori. I resti sono 3-2, quindi Sud conclude con 13 prese.

L'Affrancamento di POSIZIONE

Tutte le volte che avete un onore che al momento non è vincente, ma potrebbe fornire una presa, non giocatelo mai direttamente (in prima posizione, non avrebbe nessuna chance!). Posizionatevi dalla parte opposta e giocate ***verso*** quell'onore, in modo da utilizzarlo in terza posizione; se la carta superiore è in mano all'avversario che gioca per secondo, la vostra manovra avrà successo. Se è in mano al quarto… pazienza. Il buon esito, quindi, è legato alla posizione degli onori nelle mani avversarie:

	AQ5	
?		**?**
	863	

La Dama è un'affrancabile di posizione; essa può fornire una presa, a condizione che
a) sia Ovest ad avere il K, e
b) che la manovra di affrancamento inizi dalla parte opposta.

Muove Sud una cartina, e se Ovest gioca una carta che non sia il Re, Nord proverà a giocare la Dama. La probabilità di successo è esattamente del 50%. Questa manovra (giocare "verso" un onore, protetto da una carta superiore) si chiama **IMPASSE**.

Molto simile come concetto è la manovra di **EXPASSE**, che consiste nel giocare "verso" un onore non protetto, sperando che la carta che lo può superare sia posizionata prima e non dopo.

Qualche esempio

K85
? ?
763

Il Re ha una probabilità su due di diventare vincente: occorre iniziare da Sud e giocare verso il Re. Se Ovest possiede l'Asso può decidere di giocarlo o meno; se non lo gioca, Nord proverà comunque a mettere il Re.

AKJ4
87

(*Due prese certe, cerchiamo di farne 3).*
Carta mancante: la Q. Carta che speriamo di affrancare: il J.
Situazione favorevole: la Q in Ovest.
Manovra corretta: cartina da Sud, e J del Morto

743
AQJ

(*2 prese ci spettano di diritto, cerchiamo di ottenerne 3*)
Carta mancante: il K. Carte che speriamo di affrancare: J e Q
Situazione favorevole: il K in Est
Manovra corretta: piccola verso il J; se vince si usa un altro colore per ritornare in presa in Nord e si ripete la manovra verso la Dama.

A753
QJ109

(tre prese ci spettano di diritto, cerchiamo di farne 4)
Carta mancante: il K. Carte che speriamo di affrancare: Q,J,10,9
Situazione favorevole: il K in Ovest
Manovra corretta: giocare la Q (o equivalente) e, se Ovest gioca piccola, giocare piccola da Nord.

State attenti a non confondere impasse ed expasse

A543
Q72

Incominciare con la Q è una giocata insensata: se il K è in Ovest lo giocherà (è suo interesse farlo!), e non avrete affrancato assolutamente niente, perché gli avversari possiedono tutte le carte più alte del momento, J, 10 e 9.
Se il K è in Ovest perderete lo stesso. Per fare due prese giocate cartina verso la Dama, e sperate che il Re sia in Est!

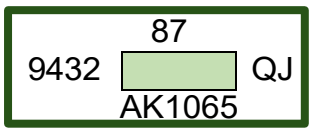
QUANDO SIETE INCERTI SE GIOCARE UN ONORE O GIOCARE "PICCOLA VERSO", CHIEDETEVI SE SARESTE CONTENTI SE L'AVVERSARIO VI COPRISSE L'ONORE. SE VI ACCORGETE CHE NON CI GUADAGNERESTE NIENTE, GIOCARE L'ONORE È SBAGLIATO

Verona Bridge

Il punto di vista dei difensori

Difendersi dall'affrancamento di lunga

Si chiama **tenuta** (o arresto, o retta, o fermo) una figura di carte o una singola carta con cui un giocatore, da solo o in collaborazione con le carte del partner, si oppone a un affrancamento:



La linea N-S non può fare tutte le prese: la Dama e il Fante di Est cadono, ma Ovest vincerà la quarta presa con il 9. Per Ovest, che vede solo le carte di Nord, è difficile immaginare che le sue quattro cartine siano così importanti, eppure è sufficiente che ne scarti una nel corso di giocate precedenti e la sua tenuta si volatilizzerà!

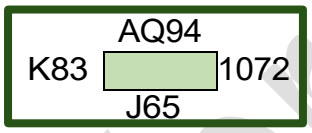
SE VEDETE UN COLORE LUNGO AL MORTO, E PENSATE CHE IL VOSTRO COMPAGNO ABBIA MENO CARTE DI VOI, NON SCARTATENE NEANCHE UNA!

Difendersi dalle giocate di posizione

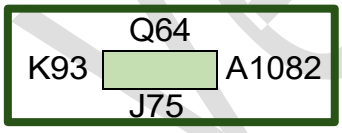
Non sempre è possibile contrastarle, ma una regola di comportamento generale consiglia questo:

IN SECONDA POSIZIONE, GIOCATE PICCOLA SE L'AVVERSARIO HA INIZIATO CON UNA PICCOLA, E COPRITE IL SUO ONORE SE HA INIZIATO CON UN ONORE

Questo è un sacrificio conveniente, perché solo in questo modo si può sperare di affrancare una presa per la propria linea:



Se Sud inizia con il J Ovest deve giocare il K: questo sacrificio salverà una presa per la difesa (si affranca il 10 di Est) . Se Ovest non coprisse il Fante Sud farebbe tutte le prese (proseguirebbe con il 5 per la Dama… poi l'Asso). Se Sud inizia con il 5 Ovest può tranquillamente giocare la cartina.



Nessuna presa per Nord Sud, se Est Ovest rispettano la regola; se Sud inizia con il J Ovest prende con il suo Re, mentre se Sud inizia con cartina Ovest gioca il 3. Est si comporta allo stesso modo se è Nord a iniziare: l'Asso se viene giocata la Dama, il 2 se viene giocato il 4. Ognuno tiene a bada l'avversario che lo precede!

VeronaBridge