



FIGB

Lezione 102: Controgioco - Il Conto e i Preferenziali

1. IL CONTO DELLA CARTA

ALTA-BASSA =
Numero **PARI** di carte



Esempio: 8 poi 3

2



2 carte

BASSA-ALTA =
Numero **DISPARI** di carte



Esempio: 3 poi 8

3



3 carte

2. SEQUENZE PREVALGONO SUL CONTO



Gioca Q
(la più alta)



Gioca 10
(la più alta)

3. MESSAGGIO PREFERENZIALE



Carta **ALTA** =
preferisco il colore
di rango **ALTO**



Esempio: 9
6



Carta **BASSA** =
preferisco il colore
di rango **BASSO**



Esempio: 2
2

4. QUANDO dare il CONTO:

Quando il compagno ha già
deciso cosa fare nel colore.



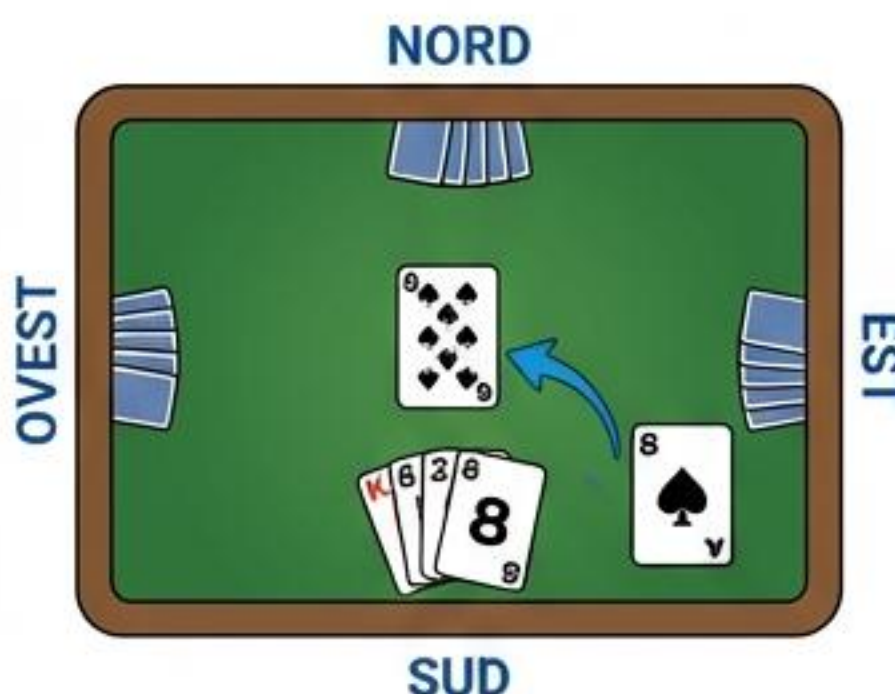
5. QUANDO dare il PREFERENZIALE:

Quando il compagno deve
scegliere quale colore giocare.



6. ATTENZIONE:

Non dare il conto
quando aiuta solo
il giocatore!



Gioco l'8 di picche: è
una carta **ALTA-BASSA**,
segnalo un numero **PARI**
(due) di carte in questo
colore. Il mio compagno
(EST) capirà!



Maestro Franci