

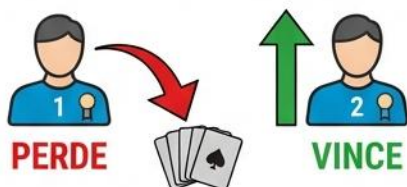


FIGB

I COLORI BUCATI: COME MUOVERE LE FIGURE

1. PRINCIPIO UNIVERSALE

**Chi muove per primo
e' quasi sempre
SVANTAGGIATO!**



2. SECONDA POSIZIONE: GIOCA PICCOLA!



Piccola su piccola



Onore su onore



3. COMBINAZIONI DI FIGURE

AQ54 + J632



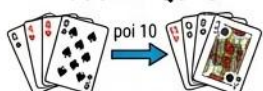
K secondo in impasse, piccola per Q poi A. Mai il J!

AKJ43 + 652



Colpo di Sonda (incassa un onore) poi impasse

1083 + AQJ95



Gradino di ingresso: 8, poi 10, poi 3 per J

AKJ10 + 8752



A o K, poi impasse cattura Q secca

4. IL COLPO DI SONDA





Incassa un onore prima dell'impasse per catturare un pezzo secco

! Incassa sempre dal lato con 2 onori!

5. LA REGOLA AUREA DELL'IMPASSE

Manca onore + 2-3 cartine = **FAI L'IMPASSE**



Manca solo Q: 9+ carte = batti, 8 o meno = impasse
 9+  8-

Manca onore + 1 cartina = **BATTI IN TESTA**



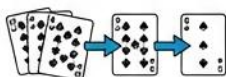
6. IL FANTE SENZA IL 10



Chi gioca il Fante e non ha il 10 deve stare in ginocchio sui ceci!



7. GRADINI DI INGRESSO



Carte equivalenti che permettono di ripetere l'impasse senza ingressi esterni.

Maestro Franci