



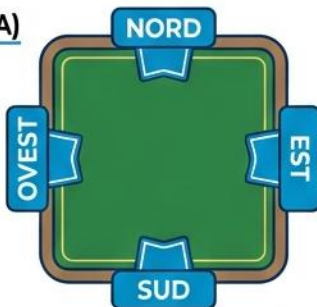
FIGB

LEZIONE 01: VINCENTI E AFFRANCABILI

1. CARTA VINCENTE (FRANCA)



Se giocata
ORA, vince
SICURO

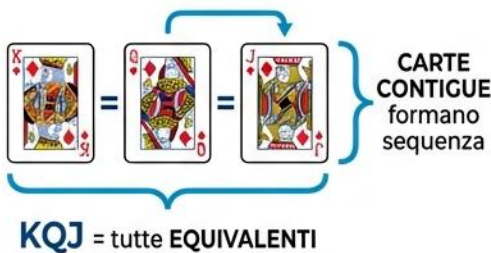


2. CARTA AFFRANCABILE



Diventerà
vincente
dopo una
MANOVRA

3. CARTE EQUIVALENTI



4. ESEMPIO VISIVO



5. REGOLA DEL LATO LUNGO

Mano CORTA



Mano LUNGA

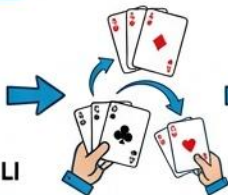


Il MAX di prese = carte del LATO PIÙ LUNGO

6. DIAGRAMMA DI MANO: NORD-SUD



7. STRATEGIA



Pianifica la tua giocata
per massimizzare le prese!

Maestro Franci