



FIGB

ATTACCHI E SEGNALI DI CONTROGIOCO

1. DUE SCELTE NELL'ATTACCO



1) IN CHE SEME?

- Basarsi sulla licita
- colori non detti
- colore del compagno



2) CON CHE CARTA?

- Sistema Busso
- + accordi di coppia



2. IL SISTEMA BUSSO

IL 9 NON e' cartina

(promette l'8)

L'8 e' la piu' alta delle cartine



PICCOLA
delle cartine
(2, 3, 4, 5, 6, 7)

Ho un onore!
Prendi e torna!



ALTA
delle cartine
(2, 3, 4, 5, 6, 7)

Nessun onore,
fai come vuoi



Esempi: K9754 attacca 4,
97542 attacca 7,

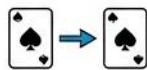


Q10865 attacca 5,
10872 attacca 8



3. IL CONTO (nel colore del compagno)

Carte PARI (2,4,6): Carte DISPARI (1,3,5):



carta
alta

carta
bassa

= numero pari



la piu'
piccola

= numero dispari



Se c'e' sequenza:

SEQUENZA prevale sul conto!



4. IL GRADIMENTO (Pari-Dispari)

DISPARI
(9,7,5,3)



MI PIACE

PARI
(8,6,4,2)



NON MI PIACE

Se c'e' sequenza:

SEQUENZA prevale sul conto!



Solo su colori mossi dalla
DIFESA, MAI dal giocante!



5. IL PRIMO SCARTO ALL'ITALIANA

DISPARI
chiama



(mostra valori
nel seme)

PARI
rifiuta



(nega valori
nel seme)

6. A SENZA vs A COLORE vs



A Senza:
gradimento solo
con carta equiva-
lente o onore



A Colore:
anche possibilita'
di taglio
(doubleton)

