



FIGB

Lezione 05: Il Gioco con l'Atout

IL FIT



Priorità



I 3 POTERI dell'atout



CONTROLLO

Tagliare le vincenti avversarie



ALLUNGAMENTO

Ottenere più prese tagliando dalla mano corta



Mano Corta → Taglia!



AFFRANCAMENTO

Tagliare per affrancare un colore lungo



Colore Lungo → Affrancato!

BATTERE LE ATOUT



Togliere le atout avversarie



Incassare le lunghe

IMPORTANTE: Prima di giocare le tue carte vincenti, assicurati che gli avversari non abbiano più atout per tagliarle!

RIVALUTAZIONE

$$\text{CON FIT: } \text{PUNTI ORIGINALI} + \left(\text{ATOUT} - \text{COLORE PIÙ CORTO} \right) = \text{PUNTI EXTRA}$$

Esempio: Hai 5 atout e il tuo colore più corto è un singolo (1 carta).

Calcolo: 5 - 1 = 4 PUNTI EXTRA!

Esempio visivo di taglio



Mano con 0 carte nel seme (Fiori) → taglia con l'atout (Cuori) e vince la presa!

Maestro Franci