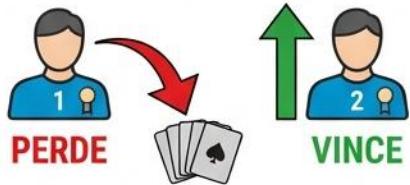


**FIGB**

# 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**  
Ogni giocatore marca a uomo l'avversario che lo precede

**Onore su onore**  
Onore su onore

## 3. COMBINAZIONI DI FIGURE

**AQ54 + J632**



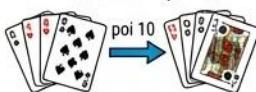
K secondo in impasse,  
piccola per Q poi A. Mai il J!

**AKJ43 + 652**



Incassa un onore  
(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 onore  
+ 1 cartina  
= BATTI IN TESTA



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

9+

8-

## 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.