



FIGB

Lezione 102: Controgioco - Il Conto e i Preferenziali

1. IL CONTO DELLA CARTA

ALTA-BASSA =
Numero PARI di carte



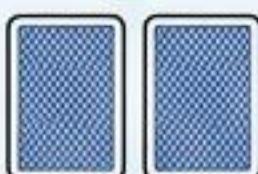
Esempio: 8 poi 3

BASSA-ALTA =
Numero DISPARI di carte



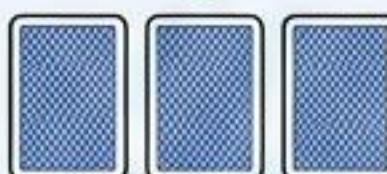
Esempio: 3 poi 8

2



2 carte

3



3 carte

2. SEQUENZE PREVALGONO SUL CONTO



Gioca Q
(la più alta)



Gioca 10
(la più alta)

3. MESSAGGIO PREFERENZIALE

Carta ALTA =
preferisco il colore
di rango ALTO



Esempio:



Carta BASSA =
preferisco il colore
di rango BASSO



Esempio:



4. QUANDO dare il CONTO:

Quando il compagno ha già
deciso cosa fare nel colore.



6. ATTENZIONE:

Non dare il conto
quando aiuta solo
il giocante!



5. QUANDO dare il PREFERENZIALE:

Quando il compagno deve
scegliere quale colore giocare.



NORD

OVEST

EST

SUD

Gioco l'8 di picche: è
una carta ALTA-BASSA,
segna un numero PARI
(due) di carte in questo
colore. Il mio compagno
(EST) capirà!



Maestro Franci