### Affrancamenti di lunga e di posizione

Oltre a quelli studiati nella Lezione 1, ovvero quelli *di forza*, vi sono altre tipologie di affrancamenti: quelli *di lunga* e *di posizione*.

# 3.1 L'affrancamento di lunga

Quando si possiedono molte carte in un seme è possibile che, dopo aver giocato ripetutamente in quel seme, le carte rimaste, anche se di basso rango, siano diventate vincenti, perché gli altri giocatori le avranno esaurite.

Gli affrancamenti di lunga dipendono da due fattori:

- La lunghezza massima che abbiamo in quel seme (quante carte ha la mano che ne ha di più)
- La divisione delle restanti carte

Sud possiede 5 carte (+ 3 del morto) e 5 sono in mano ai difensori. Mentre incassa le 3 vincenti, Sud conta quelle che vengono giocate dai difensori. In questo caso, gli avversari hanno 3 e 2 carte per ciascuno<sup>1</sup>. Ora, essendo le ultime carte rimaste, **43** sono affrancati e, quindi, vincenti.

#### Attenzione

Per effettuare un affrancamento di lunga è necessario che vi sia almeno una situazione favorevole!

Sarà possibile affrancare il 4? No, perché noi abbiamo 6 carte e gli avversari 7: anche con la divisione più favorevole nelle mani avversarie (4-3), uno degli avversari supererà il 4 al quarto giro.

<sup>1</sup>Si dice che i *resti* sono 3-2 (tre due)

#### 3. Affrancamenti di lunga e di posizione

Con la seguente figura:

Siate ottimisti e giocate AKQ! La sola distribuzione che vi impedisce di affrancare tre prese è la 4-0, estremamente improbabile. Ricordatevi, infatti, la seguente regola:

### Regola 8: Regola della distribuzione dei resti

Le distribuzioni dei resti più probabili sono quelle con disparità minima, seguite da quelle con divisioni pari (se le carte rimanenti sono pari) o disparità leggermente maggiore.

Quindi:

	Resti	
N°	$1^a$	$2^a$
5	3-2	4-1
6	4-2	3-3
7	4-3	5-2
8	5-3	4-4

I colori lunghi sono sempre sorgenti di prese, anche quanto molto poveri di onori:

La linea N-S<sup>2</sup>, giocando due volte il colore, affrancherà ben tre prese, nonostante non possieda nemmeno un Onore! Capite ora il perché della Regola 3? L'attacco è un'oc-109762 AQ casione per tentare un affrancamento di lunga. Ricordate-vi, però, che anche queste vincenti necessitano di rientri o 8543 collegamenti per essere incassate.

ΚJ

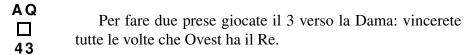
# 3.2 Affrancamento di posizione

L'affrancamento di posizione è un tipo di affrancamento che richiede, invece he una distribuzione dei resti favorevoli, una posizione di Onori favorevole.

Tutte le volte che un onore al momento non è vincente, ma potrebbe fornire una presa, non giocatelo direttamente: posizionatevi dalla parte opposta e giocate *verso* quell'onore, in modo da utilizzarlo in terza posizione; se la carta superiore è in mano all'avversario che gioca per secondo, la manovra avrà successo e il vostro onore vincerà la presa, se invece è in mano al quarto... pazienza. L'esito è, quindi, dipendente dalla posizione degli onori degli avversari.

Vi sono due manovre di affrancamento di posizione:

• L'impasse consiste nel giocare verso un onore protetto da una carta superiore:



• L'expasse consiste nel giocare verso un onore non protetto da una carta superiore:

Per fare due prese, giocate il 3
verso la Dama, nuovamente, vincerete tutte le volte che Ovest ha il

Re.

cambiamento