COME MUOVERE LE FIGURE / CORSI ON LINE L. FEOLE

Teoricamente sono cinque i fattori che influenzano il movimento di un colore.

- **Le probabilità a priori: cioè il valore espresso in percentuale che ha ogni singolo evento di verificarsi in rapporto a tutti quelli possibili (ad esempio l'impasse riesce (e fallisce) nel 50% dei casi**
- **La scelta ristretta: quando siamo obbligati a rispondere su una carta vincente dell'avversario, giocheremo di preferenza una carta che non ci serve (per esempio una cartina su un Asso). Ne consegue che se giochiamo una carta che va contro i nostri interessi (per esempio un onore), siamo forzati a farlo**
- **Il fattore psicologico. E' bene ricordare che non tutti gli avversari che incontrate hanno l'istinto e le conoscenze tecniche dei grandi campioni e che i grandi campioni stessi possono sbagliare o non indovinare. Basta darne loro l'opportunità.**
- **La legge delle caselle mancanti: se cerchiamo una determinata carta e non abbiamo altri indizi, ma gli avversari hanno già giocato numerose carte, possiamo assegnare la carta mancante al giocatore che ha "più posto" per possederla.**
- **Le prese necessarie: è di gran lunga l'elemento più condizionante; dovremo muovere il colore tenendo ben presente quante prese il seme ci deve "dare". La stessa "figura" di carte richiederà un movimento (manovra) diverso a seconda che servano, ad esempio, due prese, anziché una sola, oppure tre.**