

LETTERATURA BRIDGISTICA L'ANTICA GRECIA

di Luca Marietti

Proseguiamo il nostro viaggio letterario nella monumentale opera di Mister "O", La Bridgiade.

I

Il giovane bridge, maturato al caldo sole egiziano, entrò in una fase di grosso sviluppo sotto l'influenza della civiltà egea.

Il nostro gioco venne divulgato ad ogni livello sociale da parte di apposite scuole, deputate a studiarne i differenti aspetti.

Nelle zone sotto l'influenza di Sparta il Briokis, come allora veniva chiamato, era considerato una palestra mentale indispensabile per forgiare l'acume e la destrezza tattica necessarie alla maturazione dei giovani guerrieri.

Ampio interesse fu riservato alla fase dichiarativa, con la conseguente nascita dei primi sistemi convenzionali, basati soprattutto sull'interdizione e l'aggressività.

Tra questi ottenne grande successo il cosiddetto Criptofiori, che era articolato nel modo seguente:

- PASSO : 12 + punti
- I FIORI : 0-7 oppure 17 + punti
- I QUADRI : 8-12 bilanciati o semibilanciati
- I CUORI
- I PICCHE : 5 + carte, 8-12 punti
- 1 SA : 13-16 punti, qualunque distribuzione
- 2 SA : barrage generico
- 2 a colore : sottoaperture seste
- 3 a colore : bicolori deboli

In Atene l'insegnamento del Briokis veniva svolto presso le più prestigiose scuole filosofiche, col fine di aprire la mente all'analisi e alla deduzione.

La fase dichiarativa seguì una tendenza prevalentemente naturale per favorire lo sviluppo dell'ecletticità e del senso logico, mentre studi approfonditi furono riservati al gioco della carta.

Famosi rimasero i cosiddetti "Quaderni Presocratici" sulla compressione, scritti sotto forma di dialogo tra il maestro e i suoi allievi.

A scadenza settimanale si svolgeva poi un grande torneo nell'agora, la piazza principale, e ai vincitori erano riservati premi in natura così come avanzamenti nella scala sociale.

Questo accorgimento costituì in un certo senso il primo esempio di democrazia basata sui criteri di merito.

II

Ogni due anni la rivalità tra Atene e Sparta veniva messa da parte e il mondo ellenico si riuniva alle pendici del monte Olimpo, ove avevano luogo i Giochi di Briokis, occasione di confronto come anche di arricchimento tecnico reciproco.

Sotto l'occhio attento di Skor, dio del gioco, ASSI, RE, REGINE e CAVALLI, che avevano sostituito gli ASPIDI, FARAONI, REGINE e CAMMELLI di egizio ricordo, erano le uniche armi con cui combattere nel corso dei 15 giorni di durata delle competizioni.

III

Il più famoso giocatore ellenico di tutti i tempi fu senza dubbio Ulisse, di cui Omero narrò l'allegoria apocrifa riguardante le vicende della sua vita.

Forse non tutti sanno che la vera storia di Ulisse è raccontata da Erodoto nell'opera che lo rese famoso, da lui intitolata "Ulisse; una vita per il Briokis".

Di questo volume si persero purtroppo quasi completamente le tracce nel corso del Medio Evo, quando la Chiesa operò una rigida censura su tutti gli antichi trattati riguardanti i giochi di carte, considerati perversi, licenziosi e quindi demoniaci.

Risale quindi proprio a quei tempi la consacrazione dell'Iliade e l'Odissea a vere rievocazioni storiche della vita del mitico re di Itaca.

Fortunatamente frammenti dell'opera di Erodoto furono tramandati a voce nei secoli tra le genti e sono quindi potuti giungere, sia pur incompleti, fino a noi.

Ebbene, sembra che Ulisse avesse abbandonato la moglie Penelope, un'umile sartina di Itaca, per diventare il primo giocatore professionista di tutti i tempi, favorito dalla fama ottenuta in seguito alla vittoria in tre Olimpiadi consecutive.

A tal fine organizzò una squadra con cui sfidare le più agguerrite formazioni del bacino mediterraneo, e diede ad essa l'altisonante nome di "Assi dell'Egeo".

A quei tempi una potenza briokistica era la città di Troia, governata dal re Priamo, il quale formava col figlio Paride una coppia di discreto spessore tecnico.

Il Briokis galeotto fece incontrare un giorno Paride con Elena, figlia di Menelao, re di Sparta, in occasione di un incontro valevole per il campionato interreami.

Tra i due divampò la scintilla della passione e il giovane, incurante delle ripercussioni che tale gesto avrebbe provocato, portò con sé la donna fino a Troia.

Menelao disponeva di un esercito debole e male organizzato e le sue finanze non gli permettevano di assoldare un plotone di mercenari sufficientemente nutrito per muovere personalmente guerra alla città di Paride.

Pensò allora di lavare l'onta subita vendicandosi nello stesso campo in cui era stato beffato e a tal fine ingaggiò lo squadrone di Ulisse per una sfida, da tenersi al di fuori delle mura di Troia, il cui premio sarebbe consistito nel poter rivendicare la potestà sulla bella Elena.

Priamo, desideroso di aiutare il figlio e spinto dal miraggio di essere consacrato primo tra tutti i briokisti, accettò senza indugi.

Ulisse dal canto suo fu ben felice di accogliere la richiesta dell'amico Menelao, avendo peraltro cinicamente intuito quali opportunità sarebbero derivate all'immagine degli Assi dall'eco di tale sfida; di-

chiaratosi pronto a difendere l'onore della Grecia salpò quindi senza indugi alla volta di Troia.

I termini dell'incontro furono così definiti: avrebbe vinto la compagine che per prima avesse raggiunto un vantaggio di 100 Macro-Punti, corrispondenti pressappoco agli odierni match points e successori dei Punti-Gatto egizi.

Compagno di Ulisse sarebbe stato il prode Achille, ex atleta dedicatosi al Briokis in seguito a ripetuti infortuni osteo-tendinei agli arti inferiori che ne avevano compromesso l'integrità fisica.

IV

I greci, superiori per esperienza ai loro avversari, presero subito il sopravvento, ma la grinta dei troiani fece sì che alla fine delle prime sessioni di gioco il divario prodotto non fosse sufficiente a chiudere la sfida.

Si andò quindi delineando una sostanziale situazione di equilibrio tra le due compagini, con gli Assi che si mantenevano in vantaggio tra i 50 e i 70 M.P..

All'alba del decimo giorno Ulisse decise che il protrarsi di questo stallo rischiava di compromettere l'interesse degli spettatori e impose ai suoi un repentino cambiamento di strategia dichiarativa, passando dal Naturale Atene ad una sofisticata variante del Criptofiori.

Questo espediente provocò un po' di trambusto tra le file troiane, come possiamo vedere nella seguente smazzata:*

	♠ 5	
	♥ F754	
	♦ 10543	
	♣ 10743	
♠ A109		♠ R42
♥ AR1062		♥ D983
♦ R		♦ AD
♣ ARD2		♣ F985
	♠ DF8763	
	♥ /	
	♦ F98762	
	♣ 6	

* essendo a quell'epoca i segni delle carte simili agli attuali, d'ora in poi per comodità gli schemi di gioco verranno direttamente trascritti in base a quest'ultimi; i QUADRATI venivano ormai chiamati QUADRI e le CUORI avevano preso il posto delle PALLE.

Achille in NORD aprì primo di mano di 1 FIORI, che indicava genericamente meno di 6 o più di 17 punti; Paride decise di passare e Ulisse dichiarò 3 SA, che mostrava una bicolore con velleità prevalentemente difensive.

Dopo che Priamo ebbe contratto Achille sparò 5 SA, proponendo una difesa a livello di 6, sicuro di avere fit in almeno un palo del compagno.

Paride poté ora solo contrare per mostrare punti e Ulisse dichiarò finalmente il più economico dei suoi pali, finendo per giocarsi 6 QUADRI contrate quando gli avversari avevano grande slam a SA,

CUORI e FIORI.

Nonostante questo ed alcuni altri successi il nuovo stile dichiarativo si prestava ad altrettanto rovinosi rovesci, cosicché i troiani seppero inizialmente mantenere inalterato il margine di svantaggio, fino a quando alla quindicesima smazzata l'abilità di Ulisse nel gioco della carta venne messa a dura prova.

Egli si ritrovò impegnato nel contratto di 4 CUORI con le seguenti carte:

♠ F1063

♥ D83

♦ F

♣ AF854

♠ AR2

♥ AR1064

♦ DI03

♣ I02

Paride, che sedeva alla destra di Ulisse, aveva fatto diverse domande a fine licita prima di passare; prese l'attacco di piccola QUADRI con l'ASSO e rinviò l'8 di BASTONI.

Insospettito, il greco vinse in mano e iniziò col battere il RE di CUORI per vedere cosa cascava: cascò una FIORI di Priamo.

La situazione sembrava ora problematica poiché sia battendo CUORI che proseguendo a tagli in croce rimanevano troppe perdenti.

Restava una speranza; Ulisse tagliò una QUADRI e fece successivamente correre il CAVALLO di BASTONI, che rimase fortunatamente in presa.

Ora proseguì nel palo per la caduta della REGINA a destra, tagliò l'ultima QUADRI con la REGINA di CUORI e giocò il 10 di BASTONI vincente per il taglio di 7 e il surtaglio di 10.

La situazione a questo punto era la seguente:

♠ /

♥ /

♦ /

♣ AF854

♠ /

♥ F95

♦ ?

♣ ?

♠ /

♥ R64

♦ /

♣ I02

Finalmente l'orizzonte si stava schiarendo; una FIORI all'ASSO venne seguita da una FIORI del morto, su cui scese il RE di QUADRI, a conferma che l'eventuale impasse a taglio al RE di QUADRI era destinato a fallire.

Sul ritorno di Priamo Paride dovette tagliare e scelse il CAVALLO, mentre Ulisse prontamente sottotagliava col 4 in attesa delle ultime due prese, portandosi così a mantenere il suo contratto, mentre noi riassumiamo l'intera distribuzione:

	♠ F1063	
	♥ D83	
	♦ F	
	♣ AF854	
♠ 974		♠ D85
♥ /		♥ F9752
♦ 96542		♦ AR87
♣ RD763		♣ 9
	♠ AR2	
	♥ AR1064	
	♦ DI03	
	♣ I02	

I greci salirono a più 90, ma Priamo non si diede per vinto; di lì a poco rilevò le seguenti carte:

♠ AF42
♥ AR
♦ 9543
♣ AR6

Dopo avere udito il compagno aprire la licita con 1 QUADRI ed appoggiarlo successivamente a BASTONI, non ebbe esitazioni nel chiamare slam in quest'ultimo palo.

L'attacco di Achille fu di 2 di QUADRI e il morto espose:

♠ R976
♥ 93
♦ ADI086
♣ DF

♠ AF42
♥ AR
♦ 9543
♣ AR6

Sapendo bene di non potersi fidare della carta scelta dall'avversario il re troiano si soffermò a pensare se era il caso di rischiare l'impasse al primo giro, e alla fine si decise per passare l'ASSO, su cui vi-

de con sollievo cadere il RE di Ulisse.

Risolto apparentemente il problema delle QUADRI non restava ora che cercare di ottenere tre prese a BASTONI evitando se possibile di mettere in mano Paride con la REGINA, poiché era evidente il rischio di taglio sul ritorno.

Priamo mise allora in pratica il cosiddetto gioco di sicurezza nel palo battendo l' ASSO e muovendo la piccola verso il 9 del morto; Ulisse prese con la REGINA e tornò a FIORI.

Priamo rientrò in mano battendo l'ultima atout e intavolò ormai sereno il 5 di QUADRI, passando il 10 sul 7 di ACHILLE.

Ulisse prese con il CAVALLO!

Giocatori e pubblico, una volta ripristinata a fatica la calma sugli spalti, poterono ammirare la distribuzione completa:

	♠ R976	
	♥ 92	
	♦ AD1086	
	♣ DF	
♠ 1085		♠ D3
♥ 108653		♥ DF74
♦ 72		♦ RF
♣ 985		♣ 107432
	♠ AF42	
	♥ AR	
	♦ 9543	
	♣ AR6	

Il campione di Itaca, avendo compreso il problema dell'avversario, aveva freddamente ordito la trappola che permise ai greci di concludere a loro favore l'incontro; questa smazzata venne da allora ricordata come il "Colpo del CAVALLO di Troia".

Priamo, dal canto suo, accettò la sconfitta con la sportività proverbiale dei giocatori di Briokis.

Una volta consegnata Elena nelle mani dei greci ordinò di radere al suolo la propria città per cancellare il ricordo dell'onta subita, e impose ad Ulisse, in cambio della vita sua e dei suoi compagni, di adoperarsi affinché la figura del CAVALLO venisse abolita dai mazzi di carte; di lì a poco essa venne infatti sostituita con quella del FANTE.