

AUTOCORSO 1 lesson 1 **Il fascino del Bridge**

Perché? Anche l'Universo, secondo le ultime teorie, è finito. Il Bridge invece è *infinito*.

Non è un gioco individuale ma a coppie. Potete avere come compagno o compagna chiunque, anche un giocatore o una giocatrice occasionali.

Il gioco avviene in quattro, una coppia contro l'altra. Serve un mazzo di *carte francesi* (52 carte suddivise 13 per ognuno dei 4 semi o colori: Picche, Cuori, Quadri e Fiori. I due Jolly che troverete in un mazzo, se lo comperate nuovo, non servono, servirà invece conservare la scheda pro-memoria del punteggio).

La carta più alta è l'Asso, poi il Re o Kappa (K), la Donna o Queen (Q), il Fante o Jack (J), il 10,9 ecc. fino al 2 che è la carta più piccola. A,K,Q,J,10 sono detti 'onori' le altre (x) cartine.

Il bridge è un gioco a far prese: è obbligatorio 'rispondere al colore', finché se ne ha, cioè giocare una carta dello stesso seme di chi dei quattro giocatori ha giocato per primo.

L'insieme delle 4 carte giocate ogni volta costituisce una *presa* che spetterà alla coppia un cui componente ha giocato la carta più alta delle 4. Ogni presa, dopo fatta, vale solo in quanto tale, indipendentemente dal valore delle carte che contiene.

Sedetevi quindi (o immaginate di farlo, se in questo momento siete soli..) di fronte al Vostro partner che, tra quattro bridgisti tutti scompagnati, verrà designato con un sorteggio: aprendo a ventaglio, coperte, tutte le carte di un mazzo sopra un tavolo, dopodichè ognuno di voi pesca una carta. La prima partita avverrà tra i due che hanno pescato le carte più alte contro gli altri due. Quello che ha pescato la carta più alta sceglierà anche il posto al tavolo che più gli aggrada (il partner, in conseguenza, gli si accomoderà di fronte) ed anche il dorso del mazzo di carte che più gli piace dato che, giocando in partita, è preferibile e più comodo usare due mazzi, alternandoli ogni smazzata; sarà quindi il primo *mazziere*, che distribuirà, dopo averle mescolate (scozzate) e fatte alzare (tagliare) a destra, l'intero mazzo di carte, una per volta in senso orario, mettendole davanti ad ogni giocatore che, per educazione, non le toccherà fin tanto che la distribuzione è in corso. Nel frattempo il suo partner mescolerà l'altro mazzo e lo parcheggerà, nel tavolo, alla sua destra: finita la prima smazzata (tempo occorrente in media 7/8 minuti) il prossimo mazziere sarà chi si trova l'altro mazzo, già mescolato, alla sua sinistra, che sposterà a destra facendolo alzare e procedendo alla solita distribuzione a tutti come sopra descritto. Poi ognuno le raggrupperà per colori nella propria mano disponendole a ventaglio; però dovrà aver cura, maneggiandole e poi tenendole nella sua mano sinistra (o destra se è mancino) in modo da essere solo lui in grado di vederle.

ORA VIENE IL BELLO !

Sì perché ancora non si giocano le carte ma si fanno le dichiarazioni, dette anche licitazioni (questo termine è preso a prestito dalle procedure delle gare d'appalto per aggiudicarsi lavori o forniture) o, semplicemente 'licite'. Si inizia cioè la prima fase del gioco del bridge che è quella, appunto, della DICHIARAZIONE.

A COSA SERVE ?

Serve a stabilire un 'contratto' attraverso una specie di asta (ecco perché si chiama anche licitazione) che si svolge tra le due coppie. Alla fine della dichiarazione una o l'altra coppia raggiungerà un contratto che la impegna ad un certo numero di prese, ma con un minimo di 7, troppo comodo sarebbe potersi impegnare a farne di meno !

Il primo a dichiarare è il mazziere che può quindi dire, a voce o con appositi cartellini di una scatola (*bidding box*) usati nei tornei e nelle competizioni ufficiali (ecco la sua 'licita'):

- PASSO, se ha carte che reputa di valore complessivo insufficiente a impegnare la propria coppia ad un certo numero di prese (ma da 7 in su);

se il mazziere licita 'passo' tocca ora a licitare all'avversario di sinistra e così via; può accadere che tutti passino, in questo caso la *smazzata* è annullata e se ne distribuisce un'altra con l'altro mazzo (se lo abbiamo) dove ora il nuovo mazziere è il giocatore avversario seduto alla sinistra del precedente.

Se non intende passare, il dichiarante potrà licitare un numero variabile da 1 a 7 seguito dalla specificazione:

- o di uno dei 4 colori, dove ha almeno 4 carte (meglio se di più), che lui vorrebbe che diventasse il colore di briscola (il colore di *atout*, nel bridge)
- o invece dalla specificazione *senza atout* (S.A.) quando le sue carte buone sono distribuite un po'dovunque nei quattro colori ed egli non vede quindi particolare convenienza che esista un colore di atout.

ATTENZIONE ORA ! Il colore di atout, se esiste, assume un valore maggiore e spesso determinante perché poi nella successiva seconda fase del bridge, cioè quella del **GIOCO DELLE CARTE**, chiunque possenga una o più carte di questo colore, cioè una o più atout, può utilizzarle per vincere una presa quando non ha carte da 'rispondere' al colore mosso da altri: proprio come nel gioco della *BRISCOLA*, solo che nel bridge la briscola, cioè la atout, si può giocare solo se non si risponde al colore.

In pratica, per dichiarare attivamente basta dire, ad es. 1 Fiori, 1 Picche, 2 S.A. ecc. ma ricordiamo che poi le prese che dobbiamo realizzare sono 6 di più del numero da noi detto, cioè, ad esempio, 1 SA ci impegnerebbe a $1+6=7$ prese con la condizione che non esista un colore di atout, 2 Picche ci impegnerebbe a $2+6=8$ prese, dovunque fatte, ma con il colore di picche atout per tutti, anche quindi per gli avversari.

Dopo iniziata, da uno qualsiasi dei 4 giocatori, la fase, diciamo attiva, della dichiarazione, quando cioè uno non è passato ma ha fatto una dichiarazione, ad esempio, di 1 Cuori, tutti gli altri giocatori, sempre procedendo in senso orario, possono fare una loro dichiarazione alla sola condizione che essa superi la dichiarazione precedente, anche se fatta dal compagno. Per superarla si può farlo – allo stesso livello numerico – proponendo un colore di rango superiore o dichiarando SA (senza atout) ciò che significa proporre di giocare senza nessun colore che divenga atout, cioè *briscola*, ma tipo *tresette* : in ogni colore comandano quindi le carte più alte. Diversamente, se si ritiene di dover dichiarare un colore di rango inferiore, è necessario alzare di almeno un'unità il livello della dichiarazione. Vediamo un esempio per capire meglio:

Supponiamo che Nord sia il mazziere a cui tocca quindi – per regola del gioco – fare la prima dichiarazione:

| Nord | Est | Sud | Ovest |
|---------|----------|---------|-----------------------------------|
| Passo | Passo | 1 Cuori | 1 Picche |
| 2 Fiori | 2 Picche | 3 Fiori | 3 Picche |
| Passo | Passo | 3 SA | Contro |
| Passo | Passo | 4 Fiori | Tutti passano (<i>All pass</i>) |

In questo ipotetico – ma realistico – sviluppo licitativo si nota che ogni giocatore ha rispettato la regola anzidescritta ma che Ovest

ha potuto usare il Contro (anche questa è una licita) per superare il livello di 3 SA precedentemente dichiarato da Nord. Ovviamente il Contro si può usare solo dopo una licita *avversaria*. Nell'esempio specifico il Contro di Ovest ha valore e significato *punitivo* nei confronti degli avversari: Ovest crede cioè che se il compagno Est, cui – per regola del gioco – spetterebbe l'attacco iniziale, cioè giocare la prima carta, lo facesse mettendo sul tavolo una carta di picche, gli avversari non riuscirebbero a fare le $3+6 = 9$ prese cui si sono impegnati col contratto di 3 SA. Se invece Sud fosse sicuro del fatto suo potrebbe passare o addirittura usare il Surcontro – anche questa è una licita che però si può usare solo dopo una licita avversaria di Contro. Contro e Surcontro, se giocati, cioè se seguiti da tre 'Passo' praticamente raddoppiano (il contro) o quadruplicano (il surcontro) il punteggio finale della smazzata, sia in senso positivo sia in senso negativo. Nel caso dell'esempio Sud, invece di accettare il Contro o di addirittura usare il Surcontro, preferisce più prudentemente 'scappare' a 4 Fiori su cui tutti passano e che diviene quindi il contratto finale di questa smazzata. Nord, che per primo ha nominato il colore di Fiori (e non Sud che vi ha concluso a 4) diviene il *DICHIARANTE* ed è impegnato a fare $4+6 = 10$ prese e Fiori è divenuto il colore di atout per tutti. L'attacco iniziale tocca ad Est: dopo l'attacco Sud scopre tutte le sue carte sul tavolo in 4 colonne verticali discendenti verso il compagno mettendo alla propria destra le atout, cioè le proprie carte di fiori, poi un colore rosso e uno nero a piacere e, da questo momento, fa il *morto (dummy)* ed il gioco della carte si svolge sempre a 3 con il dichiarante che manovra le proprie carte e quelle del morto, ordinandogli ogni volta, come a un valletto, quale carta giocare, e gli avversari (*opponents*) che, con ragionamenti ed anche segnali leciti (una carta dispari 'chiama' in quel colore – ad esempio -) si difendono cercando di impedire la realizzazione del contratto o almeno limitando al massimo le prese in più che il dichiarante potrebbe realizzare.

La fase della DICHIARAZIONE finisce quando ad una licita da chiunque fatta seguono 3 'passo'. Quella licita diviene il *contratto*. Naturalmente può accadere quanto segue:

- a) un solo giocatore fa una licita e tutti passano (chiamiamo i 4 giocatori con i punti cardinali *Nord, Est, Sud, Ovest* e definiamo così le due coppie) : *linea Nord-Sud* e *linea Est-Ovest*)

| | | | | |
|-----------|--------|------|------|-------|
| Esempio 1 | NORD | EST | SUD | OVEST |
| | 1 S.A. | Pass | Pass | Pass |

(il contratto è 1 S.A. per la linea Nord-Sud impegnata quindi a fare $1+6=7$ prese, delle 13 possibili, chiunque dei due le faccia, anche tutte uno o un po' per uno, non esiste un colore di atout)

| | | | | |
|-----------|------|------|------|----------|
| Esempio 2 | NORD | EST | SUD | OVEST |
| | Pass | Pass | Pass | 3 QUADRI |
| | Pass | Pass | Pass | |

(il contratto è 3 QUADRI per la linea Est-Ovest impegnata quindi a fare $3+6=9$ prese delle 13 possibili, il colore di QUADRI è quello di atout, per tutti)

- 4 -

b) una sola linea dichiara, l'altra passa sempre

| Esempio 3 | NORD | EST | SUD | OVEST |
|------------------|-------------|------------|------------|--------------|
| | - | Pass | 1 S.A. | Pass |
| | 2 FIORI | Pass | 2 CUOR I | Pass |
| | 2 PICCHE | Pass | 3 PICCHE | Pass |
| | 4 PICCHE | Pass | Pass | Pass |

(il contratto è 4 PICCHE per la linea Nord-Sud impegnata quindi a fare 4+6=10 prese delle 13 possibili, il colore di PICCHE è quello di atout, per tutti)

c) entrambe le linee dichiarano (o anche un solo giocatore di ogni linea)

| Esempio 4 | NORD | EST | SUD | OVEST |
|------------------|-------------|------------|------------|--------------|
| | - | - | Pass | 1 FIORI |
| | 1 QUADRI | 2 FIORI | 2 QUADRI | 2 PICCHE |
| | Pass | 2 S.A. | Pass | Pass |
| | Pass | | | |

(il contratto è 2 S.A. per la linea Est-Ovest impegnata quindi a fare 2+6=8 prese delle 13 possibili, non esiste alcun colore di atout.

Mantenendo questi contratti, cioè facendo il numero minimo delle prese dell'impegno, o anche di più, la linea del dichiarante marcherà un certo punteggio a suo favore nello score. Non mantenendoli, cioè non facendo il numero minimo di prese dell'impegno andrà 'sotto' di una o più prese ed il punteggio relativo andrà invece all'altra linea.

^^^^ The end of lesson 1. Don't miss lesson 2 ! ^^^^^

