

Lezione 1

BRIDGE: UN GIOCO DI “PRESE”

Un po' di storia

Sappiamo che in tutto il XVI secolo era in voga in Inghilterra un gioco che può ritenersi il vero antenato del Bridge: il Triumph. La prima data certa è il 1529 quando in un suo sermone il Cardinale di Worcester fece chiaro riferimento a questo gioco. Nella seconda metà del XVII secolo l'evoluzione del Triumph portò al Whist, un gioco popolare praticato nelle osterie che solo nel XVIII secolo fece il suo ingresso nei Circoli ufficiali di Londra divenendo il gioco nazionale inglese. Da quel momento, favorito dall'espansione coloniale dell'Inghilterra, il Whist incontrò altri giochi a lui simili e diede luogo alle più disparate combinazioni.

Il 1873 è considerato l'anno di nascita del Bridge attuale: venne giocato, in una forma rudimentale, in una partita sulle rive dell'alto Bosforo tra un finanziere rumeno e tre italiani, tra cui un diplomatico napoletano che in una lettera pubblicata postuma parlò di primo incontro di “bridge”. Da allora il gioco continuò la sua evoluzione fino alla codificazione attuale operata da Ely Culberston all'inizio del secolo scorso.

Per inciso: la parola Bridge non viene dall'inglese (= *ponte*) come molti erroneamente credono ma dal termine russo “*biritch*” (o meglio *birič*) che vuol dire “annunciatore”.

Le famiglie dei giochi di carte

Tutti i giochi si dividono grosso modo in tre grandi gruppi:

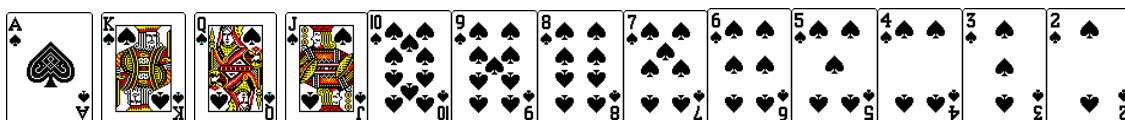
- **i giochi di “combinazione”**, nei quali i contendenti debbono formare, con le carte che hanno a disposizione, delle particolari combinazioni vincenti, tipo tris, poker o scale: si tratta di giochi tipo Ramino o Poker;
- **i giochi di “somma”**, nei quali una carta posseduta da un giocatore può impadronirsi di una o più carte a disposizione sul tavolo purché la somma dei valori di tali carte sia uguale a quella della carta del giocatore in questione: si tratta dei vari tipi di Scopa o Scopone, Cirulla, Barzighino, ecc.;
- **i giochi di “presa”**, nei quali una carta si impossessa di altre carte per il semplice fatto di essere di valore più elevato: fanno parte di questa famiglia il Tressette, i Tarocchi, il Whist, il King, l'Ecartè e.....il Bridge.

Lo strumento: il mazzo

Ci sono in circolazione vari tipi di mazzi di carte da usare a seconda del gioco che si pratica. Il mazzo che viene usato nel Bridge è quello detto “Francese”, disegnato da Jaquemin Grigoneur nel 1391, due secoli dopo che gli Arabi importarono in Europa l'uso delle carte.

Per gli amanti dell'erudizione: nei mazzi francesi originari ad ogni figura era associato un personaggio storico; per esempio il Re di Picche era Davide, la Dama di Picche Giuditta, il Re di Cuori Carlo Magno, e così via.

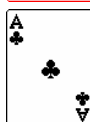
Il mazzo è composto da **52** carte (i jolly non servono) divise in quattro **semi** (o **colori**): le **Picche**, le **Cuori**, le **Quadri** e le **Fiori**. In ogni seme vi sono **13** carte che vanno, in ordine di importanza decrescente, dall'Asso al due:



..... L'Asso, il Re, la Dama, il Fante e il Dieci sono detti **onori**.



..... Le carte dal nove al due sono dette **cartine**.



.....

I giocatori

Nei giochi di carte individuali ogni giocatore fa partito a sé; nei giochi di coppia, come il Bridge, i due giocatori che siedono di fronte giocano insieme, opposti agli altri due. Si confrontano quindi due entità, dette coppie, o linee, o partiti. Per comodità la situazione al tavolo viene rappresentata con l'ausilio dei punti cardinali:



LA **COPPIA N-S**
GIOCA CONTRO
LA **COPPIA E-O**

Non c'è alcun vantaggio a essere posizionati in una linea o nell'altra.

La distribuzione delle carte

Uno dei quattro giocatori, estratto a sorte, mescola le carte, le fa tagliare all'avversario alla sua destra e le distribuisce tutte, coperte, ad una ad una in senso orario, iniziando dall'avversario alla sua sinistra: il giocatore che effettua questa operazione è detto **Mazziere**. L'insieme della 52 carte completamente distribuite tra i quattro giocatori viene detto **Smazzata**; le 13 carte che ciascun giocatore riceve coperte sono dette la sua **Mano**. Le ordinerà dividendole per seme, ad esempio in questo modo:



Dovendole scrivere, queste carte si rappresenterebbero così:

♠ J8 ♥ AQJ43 ♦ KQ3 ♣ A98

E dovendole raccontare a voce: “Fante secondo, Asso Dama e Fante quinti, Re e Dama terzi, Asso terzo”; in pratica si citano per ogni seme le carte importanti, seguite da un aggettivo che indica il numero complessivo di carte presenti. Per convenzione si parla prima delle Picche, poi Cuori, poi Quadri e infine Fiori.

La mancanza di un seme è detta “vuoto”, o “chicane”; una carta sola è un “singolo” (se è importante si cita: K è “Re secco”, J è “Fante secco”); due carte sono dette “doppio” o “doubleton”.

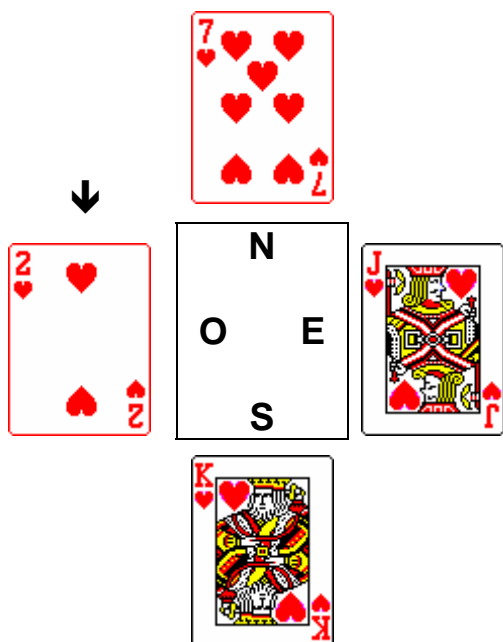
Consiglio:

TENETE LE CARTE AL PETTO,
ALTRIMENTI L'AVVERSARIO NE AVRÀ DEI VANTAGGI.
ALTERNATE I COLORI ROSSI E NERI.

Terminata la distribuzione delle carte, quando ciascun giocatore ha preso visione delle proprie, inizia la vera fase del gioco nella quale le due coppie avversarie si disputano le “prese”....

La Presa

Il giocatore alla sinistra del Mazziere sceglie a suo giudizio una delle sue tredici carte e la espone scoperta davanti a sé sul tavolo. Questa prima giocata si chiama **Attacco (o uscita iniziale)**. Da questo momento gli altri tre, in senso orario, dovranno esporre, tenendola scoperta davanti a sé, una delle loro carte, dello stesso seme (seme dominante) di quello scelto dal primo giocatore. Questo obbligo si chiama **rispondere al colore**.



Sud Mazziere.

Ha iniziato Ovest con il 2 di Cuori, poi Nord ha giocato il 7, poi Est il Fante e infine Sud il Re, che è la più alta delle 4 carte giocate.

L'insieme delle quattro carte giocate è detto **presa**:

SI AGGIUDICA LA PRESA IL GIOCATORE CHE HA ESPOSTO LA CARTA PIÙ ALTA.

Questa presa, vinta da Sud, gli dà diritto a scegliere la prima carta della presa successiva, e tutti dovranno rispondere al colore di quella carta.

Questo obbligo é tassativo e inderogabile; nel caso che un giocatore sia sprovvisto di carte nel seme in cui dovrebbe rispondere, solo allora egli può giocare una carta qualsiasi di qualsiasi seme: in questo caso si dice che il giocatore in questione non risponde ma **scarta**.

IL GIOCATORE CHE SCARTA NON PUÒ MAI AGGIUDICARSI LA PRESA,
PER ALTA CHE SIA LA CARTA CHE HA GIOCATO

Alcune cose da notare:

- le prese della coppia sono proprietà comune, ma non è intercambiabile il diritto di giocare sulla presa successiva
- ogni presa ha un valore unitario, ricca o povera che sia: che abbia raccolto carte alte o solo cartine non fa alcuna differenza. In totale, le due coppie si spartiranno 13 prese.
- l'obiettivo del gioco è, per tutti e quattro, fare le prese ottimizzando la scelta delle carte.
- quando una presa è conclusa, ogni giocatore coprirà la carta che ha appena giocato, disponendola davanti a sé in verticale se è stata vinta dal proprio partito o orizzontale se è stata vinta dagli altri.

Al tavolo per i primi esperimenti

Prima di sedersi al tavolo, ancora una cosa, che non è affatto provvisoria... A Bridge si gioca sempre con il Morto: questo significa che il compagno del Mazziere, dopo l'attacco iniziale, depone scoperte sul tavolo le sue carte, ordinate e divise per seme come nella figura sotto, e non partecipa alle giocate.



Sarà il compagno del Morto, detto il **Giocante**, a decidere, di volta in volta, quale carta giocare quando sarà il turno del Morto: la nominerà a voce, e il Morto la giocherà, ponendola davanti a sé. Se la presa viene vinta con una carta del Morto, l'uscita successiva dovrà essere fatta iniziando dal Morto.

Assumiamo come regola provvisoria che il Giocante sia sempre il Mazziere. I giocatori della linea opposta sono i **Difensori**, o anche controgiocanti, e giocano ognuno le proprie carte.

La procedura quindi è:

- Il Mazziere, estratto a sorte, distribuisce le carte dopo averle fatte tagliare dall'avversario di destra. Avrà il ruolo di Giocante, ossia deciderà per sé e per

- il compagno.
- l'avversario alla sua sinistra effettua l'attacco (= prima uscita)
 - il compagno del Mazziere espone sul tavolo innanzi a sé, ordinate per seme, le proprie carte: avrà il ruolo del Morto.
 - il Giocante chiamerà la carta del Morto che intende giocare (e il Morto la scosterà dalle altre), poi sarà il turno del terzo giocatore e infine del Giocante. Chi avrà giocato la carta più alta avrà vinto la presa e "uscirà" per la presa successiva, scegliendo a suo piacimento una tra le carte che gli restano. Così per 13 prese.
 - il ruolo di Mazziere ruoterà, in senso orario.

Consigli per chi deve attaccare

Chi attacca ha due scelte da fare: innanzitutto scegliere il seme, e una volta deciso questo scegliere quale carta mettere in tavola. Aver fretta di "incassare" le buone non è un atteggiamento vincente: meglio scegliere un colore che abbia tante carte, perché c'è la possibilità di far diventare vincenti le proprie ultime cartine, quando tutti avranno esaurito il colore.

Consiglio per la scelta del colore: **scegliete quello più lungo** (almeno 4 carte).

Consiglio per la scelta della carta: uscite con la cartina più piccola, a meno che abbiate tre onori consecutivi; in questo caso attaccate con l'onore più alto della serie.

Esempi:

♠ **AJ964**

♥ **KQJ**

♦ **854**

♣ **AK**

il 4 di Picche

♠ **KQ65**

♥ **KQJ76**

♦ **72**

♣ **A3**

il Re di Cuori

♠ **AK**

♥ **K864**

♦ **65**

♣ **QJ1032**

la Dama di Fiori

GLOSSARIO

- **ATTACCARE:** l'attacco è l'uscita iniziale, quella che dà il via al gioco. Lo effettua l'avversario a sinistra del Giocante.
- **CHICANE:** assenza totale di carte di un seme.
- **DIFENSORI** o **CONTROGIOCANTI:** i due giocatori avversari del Giocante e del Morto.
- **DOUBLETON:** un seme di due sole carte.
- **ENTRARE/ESSERE IN PRESA:** si dice del giocatore che vince una presa (entrare) o che l'ha appena vinta (essere) e che deve decidere con quale carta uscire nella presa successiva. "Entrare" in presa implica quindi il vantaggio di prendere un'iniziativa a proprio favore.
- **GIOCANTE** o **VIVO:** il giocatore che opera con 26 carte, le proprie e quelle del Morto.
- **MANO:** le 13 carte di un giocatore.
- **MAZZIERE:** colui che mescola e distribuisce il mazzo.
- **MORTO:** il giocatore compagno del Mazziere espone le sue carte e non fa nient'altro che eseguire gli ordini del Giocante, suo compagno. Non fa commenti, non aiuta in nessun modo, non si alza dal suo posto.
- **RISPONDERE:** giocare una carta dello stesso seme di quello di uscita. Rispondere è tassativamente obbligatorio.
- **SCARTARE:** non avendo più carte per rispondere si può giocare una carta di un seme diverso da quello che comanda la presa. Il giocatore che scarta non può mai aggiudicarsi la presa.
- **SEME DOMINANTE:** è il seme della carta di uscita di ogni presa. Tutti devono giocare carte di quel seme, finché ne possiedono.
- **SINGOLO:** una sola carta in un colore.
- **SMAZZATA:** rappresenta l'esito della distribuzione del mazzo; data la casualità dell'operazione ogni smazzata è unica e irripetibile.
- **USCIRE/USCITA:** Giocare la prima carta di una presa. In genere si specifica anche di quale seme è la carta d'uscita, dicendo ad esempio: "è uscito Cuori".