Corso di avviamento al Bridge
Lezione 1

Il gioco senza e con atout

Regole di base del Bridge

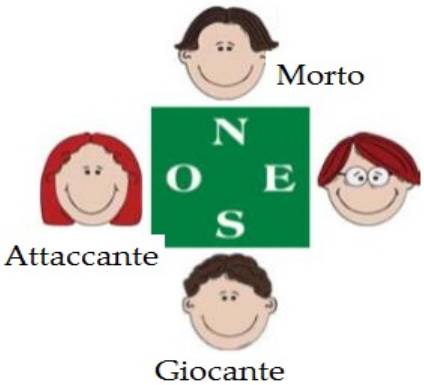
Il **Bridge** è un gioco di **coppia**.
Si gioca con un mazzo di carte **francesi** (52 carte senza jolly)
I giocatori che giocano insieme e formano una coppia si siedono uno di fronte all'altro. Le due coppie prendono il nome dei punti cardinali: **Nord/Sud** giocano contro **Est/Ovest**.
Lo scopo di ciascuna coppia è quello di fare più prese possibili. Un giocatore inizia intavolando una carta e tutti devono **rispondere** con lo stesso seme. Vince la presa chi ha impegnato la carta più **alta** (ordine di priorità: AKQJ1098765432). Se un giocatore non possiede una carta del seme ne **scarta** un'altra e non può vincere la presa. La presa è patrimonio della coppia e non del singolo giocatore.
L'atout (uno qualsiasi dei 4 semi: ♣,♦,♥,♠) modifica in parte il concetto di esclusiva appena espresso in quanto una carta anche bassa, ma di atout, può vincere su una carta più alta di un altro seme. Se si gioca con una predeterminata atout, un giocatore che risponde potrà (ma non è obbligatorio) intavolare una carta di atout soltanto quando non avrà più carte del seme di uscita del primo giocatore oppure quando il primo giocatore uscirà in atout.

Disposizione e Preparazione

I giocatori si siedono ai tavoli caratterizzati da un cartello (**centro-tavolo**) che indica i punti cardinali ed il numero del tavolo.
A ciascun tavolo viene consegnato un **board** con le mani da mescolare e un foglio (**Score**) per segnare le prese effettuate. Colui che ha l'incarico di **Dealer** deve mescolare accuratamente le carte, farle "tagliare" al giocatore di destra (se lo chiede) e distribuirle, una ad una, in senso orario. Dopo il primo turno di gioco, quando arriva il board da un altro tavolo, le carte **NON** vanno più mescolate, ma ciascun giocatore deve estrarre le proprie dalla feritoia contrassegnata dal proprio punto cardinale.

Gioco

Per convenzione, finché non si pratica la **licita** (vedremo presto che cos'è) il **Giocante** coinciderà con il Mazziere (colui che ha la scritta **Dealer** nel board).
Azioni in sequenza:
[1] Il giocatore seduto alla sinistra del **Giocante**, è l'**Attaccante** e intavola la prima carta,
[2] subito dopo il compagno del **Giocante** stende velocemente le sue carte ("muore") mostrandole bene al compagno che le deve giocare. Se si gioca con **atout**, il **Morto** deve disporre le carte del seme di atout alla sua destra, in modo che il Giocante le veda alla sua sinistra. Una volta stese le carte, il **Morto** si disinteressa di esse e le intavola solo quando il **Giocante** gli dice di farlo.



[3] Il Giocante può prendersi un po' di tempo (30-60") per valutare la sua strategia (piano di gioco) e indica la carta da giocare al morto. Per praticità, se nomina solo il seme, senza citare una carte, il Morto deve intavolare la carta più piccola di quel seme (Es: "Picche!". Il Morto intavola la picche più bassa).

Anche se il patrimonio delle prese effettuate è della coppia, ad ogni presa effettuata l'incarico di intavolare la prima carta sta al giocatore che ha fatto presa. Anche il lato del morto deve rispettare questa regola, pertanto se, per esempio, il **Giocante** ha fatto presa intavolando un Asso dalla parte del **Morto** è da lì che deve ripartire per il giro successivo.

Finite le 13 prese di una smazzata è necessario che tutti i giocatori concordino sul numero di prese effettuate da ciascuna linea, per essere agevolati devono aver avuto l'accortezza, durante il gioco, di riporre le carte che hanno fatto presa in linea verticale e quello che non l'hanno fatta in linea orizzontale. In caso di disaccordo sulle prese effettuate dalle linee, prima di spostare i mazzetti coperti, occorre chiamare il direttore di gara.
Si termina imbussolando le carte con estrema precisione stando attenti che in ogni settore entrino le giuste 13 carte del relativo punto cardinale e si attende il cambio.

Dizionarietto

- ATTACCARE: esporre sul tavolo una delle proprie carte, scoperta. L'attacco dà inizio al gioco.
- RISPONDERE AL COLORE: ognuno al suo turno (in senso orario) deve giocare una carta dello stesso seme scelto da chi ha attaccato.
- PRESA: l'insieme delle 4 carte giocate. La presa è vinta da chi ha giocato la carta più alta del seme. L'ordine è: AKQJ1098765432.
- SCARTARE: giocare una qualsiasi carta inutile di un alto seme. Chi scarta non può mai aggiudicarsi la presa.
- MORTO: Giocante e Difensori hanno le carte al petto; l'unico che le espone è il Morto.
- NT dall'inglese No Trump = senza atout
- TAGLIO: un giocatore che non ha carte per rispondere può, invece di "scartare", giocare una carta del seme d'atout. In questo caso si dice che "taglia", e si aggiudica la presa. Il taglio è un'opzione e non un obbligo. In alternativa si può scartare. Se tagliano in due vince chi ha tagliato con la carta più alta.