

LEZIONE 1

I GIOCATORI

Il bridge si gioca **in coppia**: i giocatori al tavolo sono sempre **quattro** e i due compagni sono seduti uno di fronte all'altro. Si usa attribuire ai giocatori i nomi dei punti cardinali: Nord è in coppia con Sud ed Est è in coppia con Ovest.

IL MAZZO DI CARTE

Si gioca con un solo mazzo di carte francesi senza i jolly, perciò con **52 carte** suddivise in quattro **semi** o **colori**.

♠ Picche ♥ Cuori ♦ Quadri ♣ Fiori

Ogni seme ha **13 carte**, dall'Asso, la più alta, al 2, la più bassa:

A K Q J 10 9 8 7 6 5 4 3 2

Le 52 carte vengono mescolate e distribuite tutte ai quattro giocatori al tavolo. All'inizio di ciascuna mano, perciò, ogni giocatore riceve **13 carte**.

LA PRESA

Il bridge è un gioco basato sulle **prese**. Una presa è costituita da quattro carte giocate in successione, una per ciascun giocatore.

Il giocatore primo di mano **attacca con una carta a sua scelta**. Gli altri tre, in senso orario, sono **obbligati a rispondere al colore**, cioè a giocare una carta dello stesso seme giocato dal primo di mano. Chi non possiede alcuna carta nel seme del primo di mano deve **scartare** una qualunque carta di un qualunque altro seme, **non concorrendo a vincere la presa** (un'eccezione molto importante sarà spiegata nel prossimo paragrafo).

Chi ha giocato **la carta più alta del seme di attacco vince la presa**.

Il giocatore che vince la presa attacca per la presa successiva, acquisendo il diritto del primo di mano di scegliere qualsiasi carta di qualsiasi seme e obbligando gli altri tre a rispondere al colore.

Si procede così fino a esaurimento delle carte. Poiché ogni giocatore ha inizialmente 13 carte, alla fine saranno state effettuate complessivamente 13 prese. Nel bridge, diversamente da altri giochi basati sulle prese, l'unica cosa che conta per il risultato è **il numero di prese vinte da ciascuna coppia**.

L'ATOUT

In ogni smazzata uno dei quattro semi può essere elevato al rango di **atout**, cioè di **seme dominante** rispetto agli altri, l'equivalente della nostra briscola.

Qualunque carta del seme di atout, per quanto bassa, **vince sempre su tutte le carte degli altri tre semi**.

Naturalmente non si può giocare un'atout a proprio piacimento se si ha almeno una carta nel seme giocato dal primo di mano in quanto l'obbligo di risposta al colore non ammette eccezioni. In assenza di carte per rispondere, invece, se lo si ritiene conveniente si può giocare un'atout, la quale **vince sempre la presa**, a meno di non essere superata a sua volta da un'altra atout più alta.

COME SI STABILISCE L'ATOUT

Il seme di atout viene stabilito con la **dichiarazione**, un procedimento simile a una vendita all'asta che sarà spiegato successivamente. La dichiarazione può anche stabilire che la mano venga giocata **senza atout**, cioè senza che nessun seme sia dominante rispetto agli altri.

IL CONTRATTO

La prima fase di una mano di bridge, detta dichiarazione o licita, termina con un contratto finale. Per comprendere la dichiarazione dobbiamo prima di tutto sapere che cosa è un **contratto**.

Il contratto è l'**impegno di una delle due coppie a realizzare almeno un certo numero di prese** giocando la mano con un determinato **seme di atout**, oppure giocandola **senza atout**. (*NT significa NO TRUMP ovvero senza atout*).

Ogni contratto, perciò, è sempre identificato da due elementi: un **livello**, che indica il numero di prese dell'impegno, e un **simbolo**, che indica il seme di atout oppure stabilisce che la mano sarà giocata senza atout.

Il livello è un numero da uno a sette che indica il numero di prese da realizzare oltre le prime sei, considerate una base obbligatoria. Pertanto, un contratto di **livello 1** è l'impegno a realizzare almeno **7 prese**, di **livello 2** almeno **8 prese**, di **livello 3** almeno **9 prese**... e così via fino al livello 7, detto grande slam, che è l'impegno a fare tutte e tredici le prese.

I simboli sono cinque: i quattro semi, più il senz'atout. I possibili contratti, quindi, sono in tutto trentacinque (7 livelli per 5 simboli). Eccone alcuni esempi:

1♠ = "un fiori": impegno per almeno 7 prese, si gioca con atout fiori.

1SA = "un senza": impegno per almeno 7 prese, si gioca senza atout.

2♥ = "due cuori": impegno per almeno 8 prese, si gioca con atout cuori.

4♦ = "quattro quadri": impegno per almeno 10 prese, si gioca con atout quadri.

6SA = "sei senza": impegno per almeno 12 prese, si gioca senza atout.

7♣ = "sette picche": impegno per 13 prese (TUTTE!), si gioca con atout picche.

Ora che sappiamo che cosa sono una presa, un seme di atout e un contratto, siamo pronti per vedere come avviene la dichiarazione.



Come si gioca a bridge

VeronaBridge

LA DICHIARAZIONE

Ogni mano di bridge si svolge in due fasi distinte: la prima è detta **dichiarazione** o **licita**, la seconda **gioco della carta**.

Dichiara per primo il giocatore che ha dato le carte, poi la licita procede in senso orario. Ogni giocatore, al proprio turno e in base a ciò che ritiene più conveniente per la propria coppia, deve scegliere una di queste azioni:

- **passare**;
- **dichiarare un contratto**, specificandone livello e simbolo;
- **contrare** un contratto dichiarato da un avversario.

Il **passo** non prende impegno per alcun nuovo contratto.

La **dichiarazione di un contratto** assume l'impegno a nome della coppia. Tale impegno diventa definitivo e dovrà essere giocato nella seconda fase se tutti e tre gli altri giocatori seguono con un *passo*.

Il **contro** incrementa tanto i premi che le penalità relativi al contratto dichiarato dagli avversari ed è, quindi, utilizzabile per punirli qualora si ritenga che non manterranno l'impegno. Quello punitivo non è l'unico uso del contro, che più spesso è usato per provocare una dichiarazione del proprio compagno.

La coppia che subisce un contro ha a disposizione il **surcontro**, che sfida l'avversario con un ulteriore incremento di premi e penalità.

REGOLE DELLA DICHIARAZIONE

La licita procede in senso orario con regole simili a quelle di una vendita all'asta. Infatti:

- Ogni nuovo contratto dichiarato annulla automaticamente quello precedente, proprio come le offerte in un'asta.
- Per dichiarare un contratto dopo che un altro giocatore (compagno o avversario) ne ha già dichiarato uno a sua volta, occorre superarlo con una "offerta" più alta.

Vi sono due modi per superare la dichiarazione di un altro giocatore:

1. Dichiarare un contratto di **livello più alto**, cioè impegnandosi per un maggior numero di prese.
2. Dichiarare un contratto dello **stesso livello**, cioè lo stesso numero di prese, ma allora **con un simbolo di rango più alto**.

Il senz'atout è il simbolo che vale di più, seguito dai quattro semi in ordine di rango. Ecco la serie completa:

① Senza atout ② Picche ♠ ③ Cuori ♥ ④ Quadri ♦ ⑤ Fiori ♣

Al posto del ben noto "come quando fuori piove" del poker, il pro-memoria per il rango dei semi nel bridge è "Prendi, Cara, Questi Fiori". Facile e gentile.

Nei prossimi paragrafi vedremo quando termina la fase dichiarativa e che cosa avviene successivamente.

FINE DELLA DICHIARAZIONE

La licita termina quando la dichiarazione di un qualsiasi contratto è seguita da **tre “passo” consecutivi**. Il contratto finale, cioè quello da giocare nella fase del gioco della carta, è l'ultimo dichiarato. Anche il contro e il surcontro, per essere definitivi, devono essere seguiti da tre “passo” consecutivi.

In pratica, qualsiasi dichiarazione diversa da passo riapre la licita per un altro giro, restituendo una nuova opportunità di dichiarare a tutti e tre gli altri giocatori. Anche in questo, il paragone con una vendita all'asta resta calzante.

DICHIARANTE, MORTO, DIFENSORI

La conclusione della licita assegna ai quattro giocatori dei ruoli ben definiti, contraddistinti da nomi diversi.

Il **dichiarante** o **giocante** è il giocatore della coppia che si è aggiudicata il contratto che durante la licita *per primo* ha dichiarato il simbolo divenuto poi quello del contratto finale. Il dichiarante ha il compito di **giocare sia le proprie carte che quelle del compagno**.

Il compagno del dichiarante, infatti, esporrà sul tavolo tutte le proprie carte e sarà il **morto**.

I due avversari sono i **difensori** che effettuano la **difesa** o **controgioco**.

Gli obiettivi dei giocatori sono ben definiti: la coppia dichiarante-morto guadagnerà dei punti (lasciandone zero ai difensori) se il contratto è mantenuto, i difensori guadagneranno dei punti (lasciandone zero agli avversari) se il dichiarante “va sotto”, (*down in gergo*) cioè non riesce a mantenere il contratto.

IL GIOCO DELLA CARTA

La **prima carta**, detta *attacco iniziale*, è giocata dal difensore a sinistra del dichiarante **prima di vedere le carte del morto**.

Dopo l'attacco, il morto scopre tutte le carte sul tavolo divise per seme e incolonnate dalla più alta alla più bassa, mettendo alla propria destra l'eventuale seme di atout. **Il morto non partecipa al gioco**, se non passivamente spostando le carte indicate dal dichiarante e coprendole al termine di ciascuna presa.

Fatto un piano di gioco, **il dichiarante chiama a voce la carta del morto**, poi gioca il difensore a destra del dichiarante e per ultimo il dichiarante stesso. Terminata la presa, ogni giocatore copre la propria carta sul bordo del tavolo davanti a sé. Per tenere il conto delle prese, la carta coperta viene disposta con il lato lungo nella direzione della coppia che ha vinto quella presa.

Il giocatore che ha vinto la presa diventa primo di mano e attacca per la presa successiva. Quando la presa è vinta dal morto, è sempre il dichiarante a decidere con quale carta ripartire dal morto.

Si procede in questo modo fino a esaurimento delle carte, ma se a un certo punto il gioco diventa inutile perché un giocatore è in grado di reclamare le restanti prese, si espongono le carte sul tavolo e la mano termina.

Nella prossima lezione vedremo una regola fondamentale che riguarda i punteggi e farà comprendere meglio gli obiettivi della dichiarazione.