

# Le Regole del Gioco

## A cura di Laura e Riccardo Vandoni

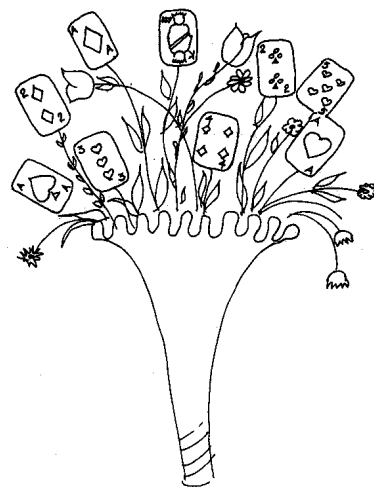
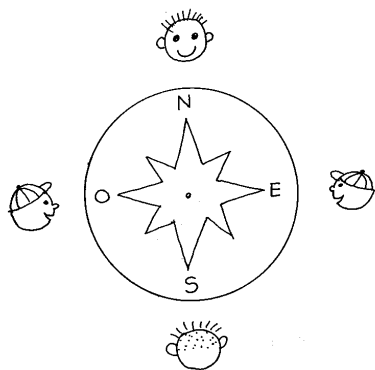
### PRIMA PARTE

*Il Bridge è un gioco di coppia*

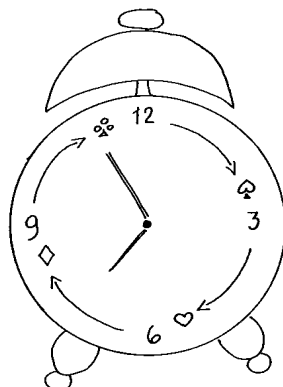


*Si gioca con un mazzo di carte francesi (52 carte senza jolly)*

*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.*

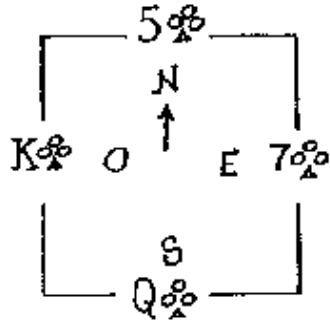
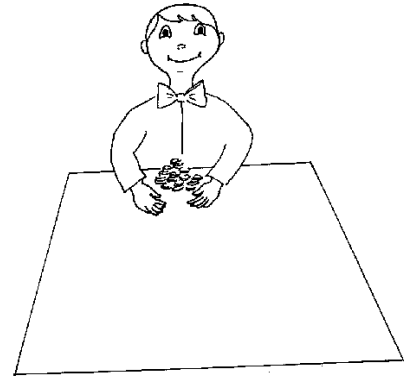


*(a rotazione ciascuno dei quattro giocatori distribuisce il mazzo di carte, fornendone una alla volta e partendo dal giocatore alla propria sinistra. Tutti i movimenti del bridge si svolgono quindi in senso orario e cioè da sinistra a destra.*

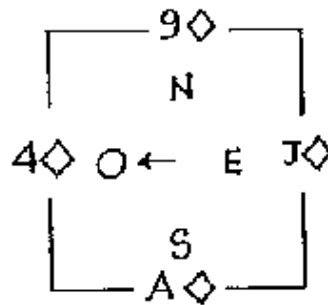


Lo scopo di ciascuna coppia è quello di fare più prese possibili.

Una presa si effettua quando ognuno dei quattro giocatori ha fornito una carta. Postulato imprescindibile del gioco è che si debba rispondere nel seme di uscita del primo giocatore: se il primo giocatore gioca fiori, tutti devono giocare una carta di fiori.



Nord gioca per primo.  
Ovest fa la presa.

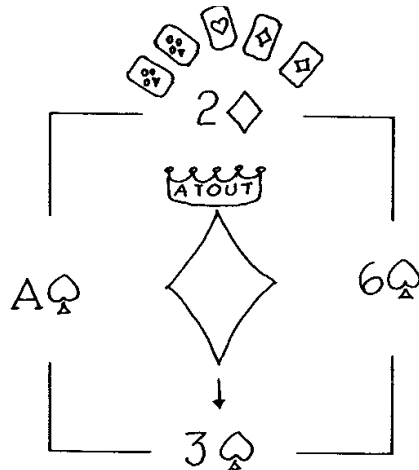


Ovest gioca per primo.  
Sud fa la presa.

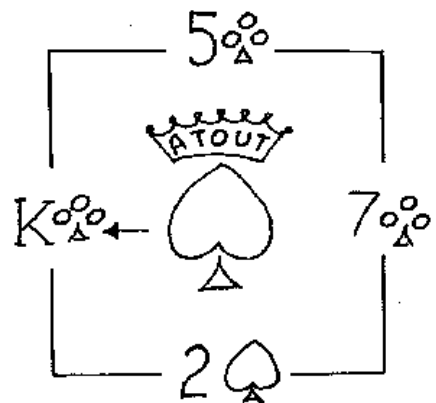
La presa è patrimonio della coppia e non del singolo giocatore.



L'atout modifica in parte il concetto di presa prima espresso in quanto una carta anche bassa ma di atout può vincere su una carta più alta di un altro

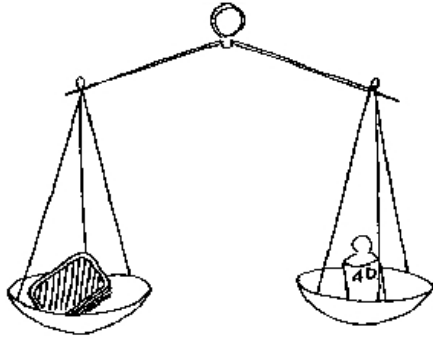


Sud gioca.  
Nord taglia e fa la presa.



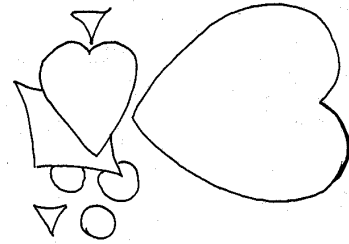
Sud fa la presa

Se si gioca con una predeterminata atout, un giocatore potrà 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.



Un mazzo di carte pesa 40 grammi o punti o quello che volete voi, in quanto si è dato simbolicamente all'Asso valore 4, al Re valore 3, alla Donna valore 2, al Fante valore 1. Se una coppia avrà 20 punti e l'altra 20, Nord/Sud ed Est/Ovest si spartiranno le prese in modo quasi uniforme; se una coppia avrà 38 punti e l'altra 2 farà probabilmente quasi tutte le prese una sola coppia.

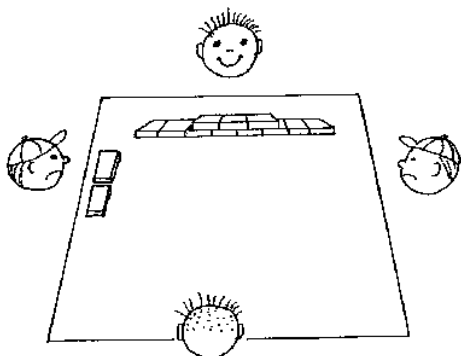
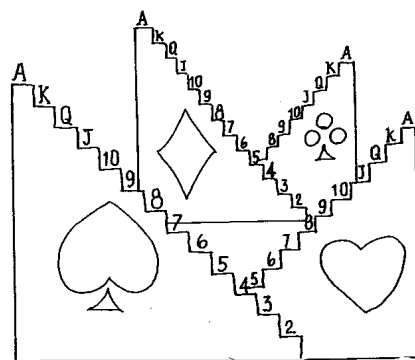
I quattro giocatori possono scegliere (poi vedremo come) un seme ed eleggerlo colore dominante (briscola o atout) oppure giocare senza briscola (senza atout).



....a bridge si gioca in quattro ed una coppia (Nord/Sud) cercherà di contrastare l'altra (Est/Ovest). Uno dei quattro giocatori distribuirà le carte (52 senza jolly) una volta ed in senso orario. Scopo primario del gioco è quello di fare più prese possibili e quindi di farne fare il meno possibile agli avversari. La presa si esaurisce quando tutti e quattro i giocatori hanno giocato una carta, fermo restando che è obbligatorio rispondere al seme di uscita del primo giocatore. Non possedendo carte del seme di uscita, potremo giocare qualunque altra carta la quale però, anche se più alta delle altre, non influenzerà la presa in questione. Esaurita la presa (che è patrimonio della coppia), uscirà per la presa successiva il giocatore che ha vinto la presa precedente. Le prese totali a disposizione delle coppie per ogni singola smazzata sono 13. Più carte alte una coppia possiederà, più prese presumibilmente farà!

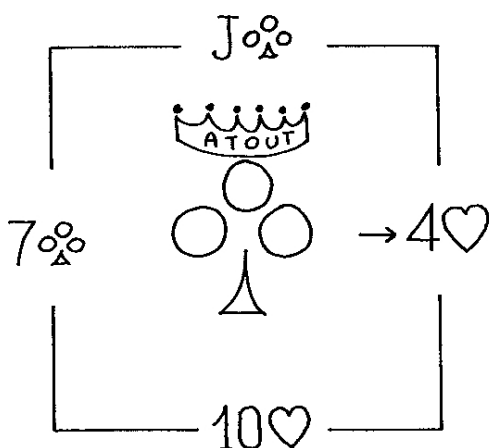
## SECONDA PARTE

La carta più alta di ogni seme è l'Asso, poi il Re, la Donna, il Fante, il 10, e via a decrescere fino al 2 che è la "Cenerentola"

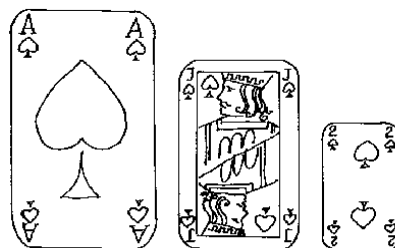


Avendo ciascun giocatore 13 carte ( $52:4 = 13$ ), le prese a disposizione delle coppie, in ogni smazzata, sono 13. Potrà succedere che in alcune smazzate Nord/Sud facciano 7 prese ed Est/Ovest 6 ed in altre Est/Ovest 12 e Nord/Sud 1. Potrà accadere cioè che in alcune mani le due coppie si accaparrino un numero di prese quasi uguale e che in altre invece una coppia prevalga di molto sull'altra.

A far fare delle prese ad una coppia sarà il possesso di carte alte.



Est gioca . Nord fa la presa.



Se si gioca senza atout farà sempre presa la carta più alta del seme di uscita. Se due o più giocatori intavolano (non possedendo carte del seme di uscita) una atout, farà la presa il giocatore che ha fornito l'atout più alta.

....a farci fare delle prese sarà il possesso delle carte alte. Più carte alte avremo noi ed il nostro compagno, più prese faremo e meno quindi ne faranno gli avversari . Si è dato simbolicamente al mazzo di carte un peso di 40 ed alle singole carte un valore di 4 (Asso), 3 (Re), 2 (Donna), 1 (Fante). Se assieme al nostro compagno avessimo 25 dei totali 40 punti del mazzo potremo presumibilmente fare più prese dei nostri avversari che ne hanno soltanto 15. Se possedessimo 32 punti potremo fare molte più prese dei nostri avversari. I quattro giocatori hanno modo di scegliere un colore e di eleggerlo briscola temporanea per la mano che stanno giocando oppure possono scegliere di giocare senza briscola (atout). Nel primo caso e cioè quando i giocatori scelgono una atout, le modalita di "presa" viste precedentemente vengono in parte modificate. Fa infatti la presa o la carta più alta del seme giocato dal primo giocatore oppure la carta più alta di atout (resta immutata la regola che bisogna giocare, possedendola, una carta del colore di uscita). Il 3 di Cuori, insomma , può vincere sull'Asso di Fiori...se Cuori è Atout!

## TERZA PARTE

Dopo la smazzatura delle carte, il gioco inizia con la dichiarazione.

Il primo a dichiarare è il mazziere, quindi in senso orario gli altri giocatori.

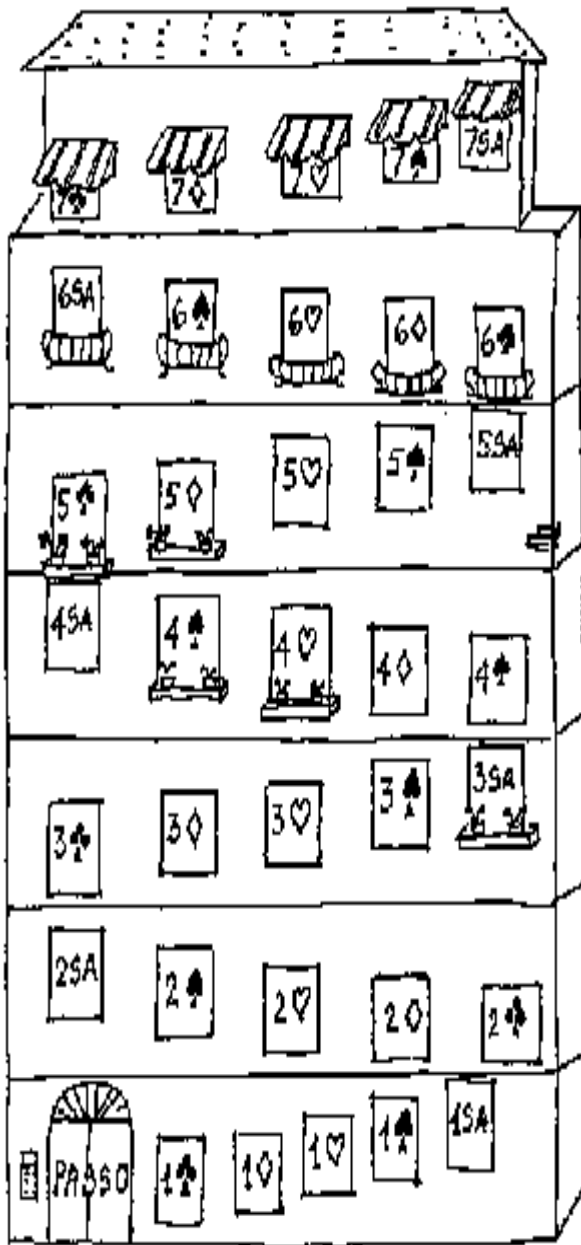
Una dichiarazione può durare un giro oppure diversi giri dichiarativi. In questo senso uno stesso giocatore può dichiarare più di una volta.

Lo scopo della dichiarazione è quello di indovinare quante prese faremo poi nella seconda fase, quella del gioco della carta.

Avremo diritto ad un punteggio positivo soltanto se faremo poi un numero di prese uguale o superiore alla dichiarazione effettuata. In caso contrario un punteggio andrà ai nostri avversari.

Si può dichiarare "Passo" oppure un colore ed un certo numero di prese (es. 1♥, 2♣, 2♦, 3♠, 1 Senza), oppure "Contro" oppure ancora "Surcontro".

Diremo "Passo" quando le nostre carte sono brutte e non meritano di essere raccontate.



Dichiareremo qualcosa quando invece abbiamo una buona o buonissima situazione di carte. Per dichiarare occorre però vincere la dichiarazione precedente o per numero di prese o per rango di colore.

Il rango dei colori a salire è: Fiori-Quadri-Cuori-Picche-Senza.

Se l'avversario ha dichiarato 1♥, io dopo di lui posso dire 1♠, 1 Senza, 2♣ o 2♦ ma non 1♣ né 1♦.

Posso cioè dichiarare qualunque cosa da 1♠ in su. Nel condominio della dichiarazione (vedi figura) si possono soltanto salire le scale e mai scenderle.

La dichiarazione più bassa è quella di 1♣ : se dico 1♣ prometto di fare 7 prese (6 obbligatorie + 1 dichiarata) e sto eleggendo il colore di Fiori colore di briscola (di atout).

La dichiarazione termina quando tre giocatori hanno dichiarato consecutivamente "Passo".

Esempio di dichiarazione:

Nord 3♥ , Est Passo, Sud Passo, Ovest Passo.

La dichiarazione è terminata in quanto ci sono stati 3 "Passo" consecutivi. La coppia Nord/Sud ha eletto il colore di Cuori colore di atout e dovrà realizzare 9 o più prese (la dichiarazione di 3♥ significa infatti "farò 6 prese obbligatorie + le 3 dichiarate").

Altro esempio: Nord 1♣ , Est 2♣ , Sud Passo, Ovest 3♣ , Nord Passo, Est 5♣ , Sud Passo, Ovest Passo, Nord Passo. Stavolta ad aver vinto la dichiarazione è la coppia Est/Ovest che ha eletto il colore di Fiori colore di atout ed ha promesso di fare 11 o più prese (6+5 = 11).

Finita la dichiarazione, della coppia che ha vinto la dichiarazione stessa giocherà soltanto colui che ha nominato per primo il colore che ha vinto l'asta. Tale giocatore sarà il vivo e giocherà le sue carte, coperte in mano, e quelle del compagno (il morto) scoperte sul tavolo. Il morto scoprirà le carte dopo l'attacco (cioè dopo la giocata della prima carta da parte del giocatore alla sinistra del vivo).

Si può iniziare una dichiarazione con 12 o + punti.

Si nominano colori di 4 o + carte. La dichiarazione iniziale di 1♣ significa in sostanza "Ho 12 o + punti ed almeno 4 picche".

La ripetizione di un colore lo allunga ogni volta di una carta. Se dichiaro 1♥ e poi 2♥ affermo di avere carte di Cuori.

Si può scegliere un colore ed eleggerlo colore di atout quando se ne posseggono, con il compagno, 8 o + carte.

Se si posseggono meno di 8 carte in tutti e quattro i colori, si finirà col giocare a Senza Atout.

Per le dichiarazioni di 3 Sa, 4♥ , 4♣ , 5♣ e 5♦ , poi realizzate, sono previsti premi speciali.

Per le dichiarazioni di 6♣ , 6♦ , 6♥ , 6♠ e 6Sa sono previsti premi speciali ancora maggiori.

Per le dichiarazioni di 7♣ , 7♦ , 7♥ , 7♠ e 7Sa, poi realizzate, sono previsti premi speciali grandissimi.

....dopo la smazzatura, il gioco inizia con la dichiarazione. I quattro giocatori si scambiano informazioni sulle carte possedute per capire quante prese potranno poi fare nella fase pratica del gioco, quella della giocata delle carte. Il linguaggio usato è un linguaggio convenzionale, legato ai quattro semi più i senza atout ed al numero delle prese. Praticamente una vera e propria lingua straniera che occorre imparare.

Se una coppia ha vinto la dichiarazione promettendo di fare 9 prese, dovrà poi realizzare 9 o più prese per meritare un premio in punteggio attivo. Se farà meno di 9 prese un premio positivo andrà agli avversari.

Alcune dichiarazioni, qualora realizzate, meritano premi particolari e particolarmente cospicui.

Sono le manches (3Sa, 4♥ , 4♣ , 5♣ , 5♦ ), i piccoli slam (6♣ , 6♦ , 6♥ , 6♠ , 6Sa) ed i grandi slam (7♣ , 7♦ , 7♥ , 7♠ , 7Sa). Un grande slam che equivale a 13 prese realizzate e quindi al "cappotto" di altri giochi di carte, è a bridge il massimo che si possa totalizzare.

Abbiamo cercato di farvi capire che cosa è il bridge e di farvi entrare gradatamente nel nostro magico mondo fatto di logica, intuito e spirito di iniziativa. Siamo a vostra disposizione per farvi innamorare dello sport più bello del mondo e per scoprire in voi eventuali doti da campioni futuri. L'Italia ha vinto nel bridge più in qualunque sport, in passato... qualcuno di voi potrebbe rappresentare il suo futuro.