

FEDERAZIONE ITALIANA GIOCO BRIDGE

Commissione Insegnamento



CORSO FIORI

Luglio 2017

Premessa

IL BRIDGE: UN GIOCO DI “PRESE”

Il mazzo francese

Il Bridge è un gioco di coppia; i due giocatori che siedono di fronte giocano insieme, opposti agli altri due. 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.

Il mazzo che viene usato nel Bridge è quello detto "Francese", 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**.

La distribuzione delle carte



Uno dei giocatori (Mazziere) mescola le carte, le fa tagliare all'avversario alla sua destra e le distribuisce tutte, coperte, ad una ad una in senso orario. L'insieme delle 52 carte 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, come nell'immagine a fianco.

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.

Per convenzione si parla prima delle Picche, poi delle Cuori, Quadri e Fiori.

La mancanza di un seme è detta “vuoto”, o “chicane”; una carta sola è un “singolo”, due carte sono dette “doubleton”.

Ogni giocatore dispone le proprie carte a ventaglio, divise per seme, dopodiché inizia il gioco.

La presa

Il giocatore alla sinistra del Mazziere sceglie una delle sue tredici carte e la espone scoperta davanti a sé sul tavolo. Questa prima giocata si chiama **Attacco**.

Gli altri tre, a turno, seguendo in senso orario, dovranno anch'essi esporre davanti a sé una carta dello stesso seme (seme dominante) di quella scelta dal primo giocatore. Questo obbligo si chiama **rispondere al colore**. L'insieme delle quattro carte giocate è detto **presa**:

SI AGGIUDICA LA PRESA CHI HA GIOCATO LA CARTA PIÙ ALTA DEL SEME DOMINANTE.

Il giocatore che ha vinto la presa sceglie il seme dominante della presa successiva, e lo impone agli altri che sono obbligati a **rispondere al colore**, così proseguendo fino alla tredicesima presa.

L'obbligo di rispondere a colore viene meno solo quando un giocatore è sprovvisto di carte nel seme imposto; in tal caso sceglierà liberamente una qualsiasi carta di un altro seme: si dice che **scarta**.

IL GIOCATORE CHE SCARTA NON PUÒ MAI AGGIUDICARSI LA PRESA.

- le prese della coppia sono proprietà comune, ma non è intercambiabile il diritto di iniziare la presa successiva.
- ogni presa ha un valore unitario: che abbia raccolto carte alte o solo cartine non fa alcuna differenza.
- l'obiettivo del gioco è fare le prese ottimizzando la scelta delle carte.
- quando una presa è conclusa, ognuno deporrà “coperta” innanzi a sé la carta che ha appena giocato, disponendola lungo l'asse della coppia che l'ha vinta; In questo modo sarà possibile alla fine ricapitolare quante prese ha fatto ogni coppia, pur mantenendo la smazzata originale (il che rende possibile, in gara, riproporla ad altri giocatori)

Il Morto e il Vivo

A bridge si gioca sempre con il **morto**: ciò significa che uno dei 4 giocatori, dopo l'attacco, depone scoperte sul tavolo le sue carte, ordinate e divise per seme, e non partecipa alle giocate. Sarà il suo compagno -che è 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.



Questo potrebbe essere, ad esempio, il panorama di un giocatore che abbia il ruolo di giocante; tutti hanno le carte al petto, tranne il Morto che è alla vista di tutti.

E' implicito che la possibilità del Giocante di vedere tutte le carte della propria linea rappresenti un grande vantaggio; potrà infatti utilizzare al meglio le carte alte di entrambi.

I giocatori avversari, invece, vedono ognuno le proprie carte e quelle del morto, ma non quelle del partner.

Due modi di giocare

Una smazzata di bridge può essere giocata in due modalità, in base agli accordi presi dai giocatori prima di iniziare la disputa delle prese:

Gioco con un atout (♠, o ♥, o ♦, o ♣). Se si è prestabilito che uno dei 4 semi sia Atout, nel corso di quella smazzata tale seme avrà potere di TAGLIO. Ciò significa che uno qualunque dei giocatori, se sprovvisto di carte nel seme dominante di una presa in corso, PUO' “tagliare” – usando una carta del seme di atout – e vincere la presa. Regole del taglio:

- NON È POSSIBILE TAGLIARE SE SI POSSIEDONO CARTE DEL SEME GIOCATO.
- TAGLIARE È UNA POSSIBILITÀ, NON UN OBBLIGO: SI PUÒ ANCHE DECIDERE DI SCARTARE.
- SE TAGLIANO IN DUE, VINCE CHI HA USATO LA CARTA DI ATOUT PIÙ ALTA

Gioco senza atout (S.A., o N.T da “No Trump”). Se si è stabilito di giocare senza che nessun seme abbia il potere di taglio, l'unica opzione per chi avesse finito le carte di un seme resterà lo scarto.

Chi decide il tipo di gioco?

Ogni coppia ha obiettivi diversi ed opposti. Per poter imporre il tipo di gioco più conveniente ed ottenere, quindi, il vantaggioso ruolo di Giocante + Morto, la coppia si deve impegnare per un certo numero di prese, attraverso una sorta di "asta". Chi fa l'offerta più alta stabilisce il tipo di gioco. Le dichiarazioni si fanno a voce (... "un picche"... "due quadri...") oppure usando il Bidding box.



Il simbolo è il tipo di gioco proposto, il numero rappresenta le prese (oltre a sei, che sono date per scontate) che ci si propone di fare. Chi espone il cartellino di "2♥" sta dicendo: "la mia coppia si impegna a realizzare almeno 8 prese, purché il colore di cuori sia atout".

La gerarchia è NT, ♠, ♥, ♦, ♣ ed ogni offerta in prese deve superare quella precedente; se si propone un gioco di rango superiore non è necessario rialzare di una presa, se di rango inferiore invece si (se ad esempio un giocatore ha proposto

1♥, chi segue potrà dire 1♠, o 1NT ma se vorrà proporre fiori o quadri dovrà salire di una presa: 2♣ o 2♦).

Il primo che ha diritto a dichiarare è il Mazziere; se il mazziere non fa nessuna offerta (dichiara: **passo**), il diritto va al giocatore alla sua sinistra, e così via. Dopo che un giocatore ha fatto la prima offerta ("apertura") gli altri possono seguire, sempre al rialzo. Ogni giocatore, in senso orario, può dichiarare oppure Passare, il che non lo obbliga a tacere per sempre: i "giri" di dichiarazione possono essere più di uno.

Come si decide se aprire o passare? Si apre quando si ritiene di avere qualcosa in più della media in carte alte (Assi, Re, Dame e Fanti) che spetterebbe a ognuno.

QUANDO, DOPO UNA DICHIARAZIONE ATTIVA, TUTTI E TRE GLI ALTRI PASSANO, TALE DICHIARAZIONE DIVENTA "IL CONTRATTO".

Sarà Giocante chi ha dichiarato per primo il tipo di gioco in cui è terminato il Contratto; il compagno sarà Morto, il difensore a sinistra del giocante attacca:

	♠ J94		SUD	OVEST	NORD	EST
Dich: Ovest	♥ KQ984			P	1♥	1♠
	♦ A2		2♥	2♠	P	P
	♣ Q95		3♥	P	P	P
♠ K1032		♠ AQ876				
♥ 105		♥ J2				
♦ J75		♦ 10984				
♣ K1062		♣ A4				
	♠ 5					
	♥ A763					
	♦ KQ63					
	♣ J873					

Ovest, Mazziere (o Dichiarante), ha detto Passo; Nord ha proposto 1 Cuori (dichiarazione di Apertura); Est ha superato con 1 Picche (rango superiore); Sud ha rialzato le Cuori del compagno, e altrettanto ha fatto Ovest.

Nord si è astenuto da altre iniziative ed è passato, ma Sud ha rialzato ancora, e l'ha spuntata con 3 Cuori: tutti sono passati quindi "3♥" è il contratto: sarà giocato da Nord, che le ha dette per primo. Cuori sarà Atout.

Est dovrà attaccare, poi Sud scenderà come Morto.
Obiettivo di Nord: 9 prese.
Obiettivo di Est - Ovest, per "battere il contratto": 5 prese

Quanto si guadagna se si mantiene il contratto?

Per ogni presa dichiarata (le prime 6 non vengono pagate) :

30 punti se l'atout è ♥ o ♠, o se è a NT (40 la 1^a presa, 30 le altre)

20 punti se l'atout è ♣ o ♦

Ad esempio: 3♥ = 90 (30x3); 4♣ = 80 (20x4); 2NT = 70 (40+30).

Ma il vero guadagno è rappresentato dal **Bonus**: più il contratto è alto, più aumentano. Quindi avviene spesso che una sola coppia dichiari, e continui a rialzare (pur nel silenzio avversario) per verificare se esistono i presupposti di un contratto più remunerativo.

I contratti di Manche

Sono contratti di Manche quelli in cui la somma delle prese dichiarate vale almeno 100 (**3NT, 4♥, 4♠, 5♣, 5♦**)

IL BONUS È 300 SE "VERDI" O 500 SE "ROSSI"¹

I contratti Parziali

Sono Parziali i contratti in cui la somma delle prese dichiarate è inferiore a 100

IL BONUS È 50

I contratti di Slam

Per i contratti di 12 prese (piccolo Slam) o di 13 prese (Grande Slam) ci sono ulteriori bonus, cumulabili: **500 E 750 SE VERDI, 1000 E 1500 SE ROSSI.**

Tabella dei Bonus

	verdi	rossi
Contratti parziali	50	50
Manche	300	500
Piccoli Slam	500	750
Grandi Slam	1000	1500

Le prese in meno

Se il contratto non viene mantenuto la coppia del Giocante non guadagna nulla; saranno solo gli avversari a segnare un punteggio a loro favore. Per ogni presa in meno: **50 se il giocatore è verde e 100 se è rosso.**

Le prese fatte in più

Si contano, ma il Bonus si basa sul contratto che è stato dichiarato; se una coppia raggiunge il contratto di 3♠ e fa una presa in più, segna 30x3 (prese dichiarate), +30 (presa in più), + 50 (bonus del Parziale) ...e *non ottiene* il bonus di manche perché il contratto che ha *dichiarato* vale 90! Ne consegue *che non c'è nessun vantaggio ad azzeccare esattamente il numero di prese che si faranno*: dichiarare 2♠ e fare una presa in più porta lo stesso guadagno del contratto di 3♠ fatte giuste.

¹ Verde (= in Prima) e rosso (= in Zona) sono i colori che contraddistinguono le coppie sul board