Bridge: primi passi

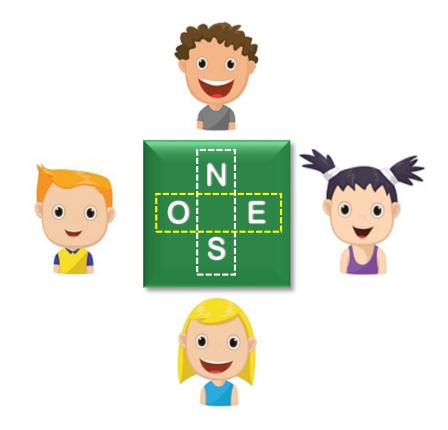








Introduzione al bridge



Si gioca in coppia

Si gioca con un mazzo «francese» di 52 carte (i Jolly non servono) divise in quattro semi (o colori)









Il valore delle carte di ogni seme è decrescente dall'Asso al 2



























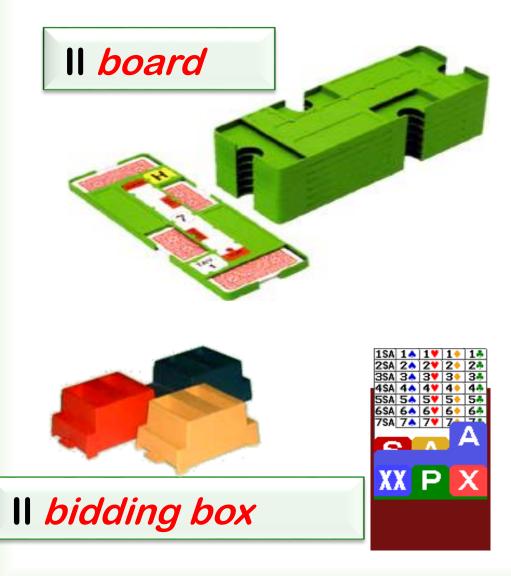




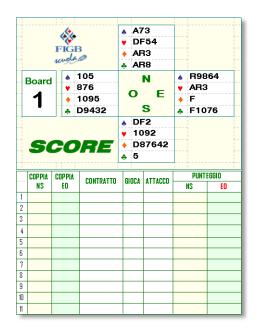




Gli strumenti



Lo score



Il gioco: smazzare e distribuire

- Uno dei 4 giocatori (*mazziere*), a turno, mescola le carte
- o fa tagliare il mazzo al giocatore seduto alla propria destra
- distribuisce le carte una per una in senso orario
- o a distribuzione ultimata si raccolgono le carte, si dividono per seme e si dispongono in ordine di importanza.



Per una migliore visibilità alternate i semi rossi e neri

Tenete le carte al petto, altrimenti l'avversario ne avrà dei vantaggi

La mano e la smazzata

Smazzata	▲ AQ85		
N. 1	y 85		
	• Q98		
	♣ K976		
▲ J9763	N	4	Г
v 432	OE	♥ KQ76	
♦ KJ4		♦ 7652	
♣ A3	S	* 8542	-
	★ K102		-
	V AJ109		
	♦ A103		
	♣ QJ10		

La mano di Nord

•	AQ85
>	85
•	Q98
*	K976

Smazzata = 4 mani

Mano = 13 carte

Le cartine di basso valore, dal 8 al 2, possono essere indicate con delle "x"

Lo scopo del gioco: fare le prese

L'insieme delle 4 carte giocate a turno, costituisce una presa

13 carte nella mano di ogni giocatore = 13 prese disponibili



- Ovest inizia il gioco ed *impone* il seme
- Nord, Est e Sud *rispondono* a colore

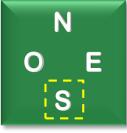


Vince la presa chi ha giocato la carta più alta del seme dominante

È sempre obbligatorio "rispondere a colore"











- Sud, che ha vinto la presa precedente, inizia la presa successiva
- Nord e Ovest *rispondono* a colore
- Est scarta
- Ovest vince la presa

Quando una presa è terminata, ciascun giocatore riprende la propria carta e la dispone innanzi a sé coperta:

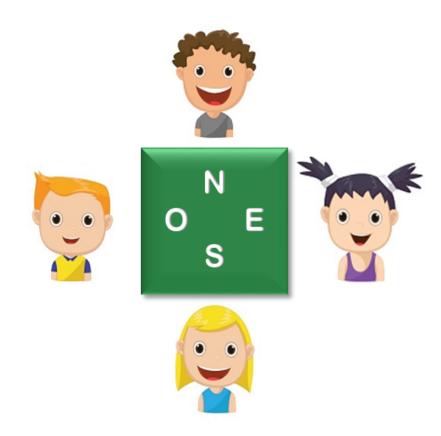
- a) Verticalmente se la presa è vinta
- b) Orizzontalmente se la presa è persa



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

giochiamo



1.1 I ruoli del gioco

Il Morto e il Vivo

- o a bridge si gioca sempre con il *morto*
- il *morto* è il compagno del *vivo*, che è il *giocante*
- il *morto* depone le proprie carte scoperte e ordinate sul tavolo
- il *morto* non gioca le carte; è il *vivo* a decidere anche per lui

morto



vivo

I difensori

- Sono i giocatori della coppia avversaria
- i *difensori* vedono le carte del *morto*, ma non quelle del partner
- spetta al difensore a sinistra del vivo iniziare la prima presa
- sceglie il colore e la carta con cui iniziare
- dopo l'attacco, il morto scopre le carte

morto



difensore

difensore

1.2 due modalità di gioco

Una smazzata di bridge può essere giocata in due modalità, in base agli accordi presi dai giocatori

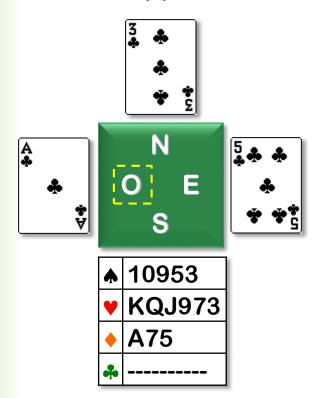
Gioco a senza atout:

non viene scelto nessun seme in particolare (atout)

Gioco con un atout (♠, o ♥, o ♦, o ♣):

- o ad un seme viene attribuito un *potere speciale*
- o il seme scelto (atout) avrà potere di taglio
- qualunque giocatore può tagliare
- si può tagliare solo se non si possiedono più carte nel seme dominante della presa in corso

Es.: La coppia N/S ha scelto come atout il colore di 🔻



- Ovest attacca con l' Asso di &
- Nord ed Est *rispondono* a colore

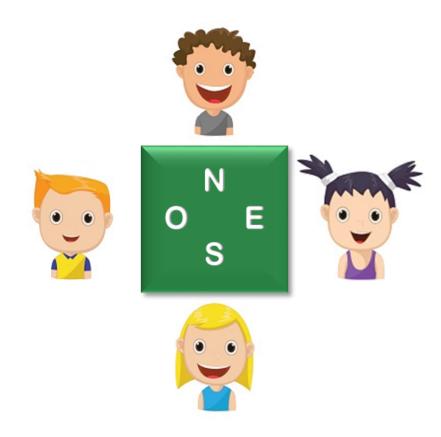
- Sud non possedendo carte nel seme di **★** *taglia* con il 3 di **♥** e vince la presa

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

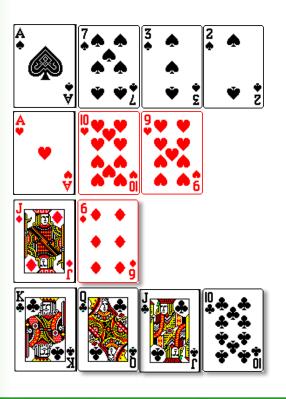
Se tagliano in due, vince chi ha usato la carta di atout più alta

giochiamo



2. come fare le prese giocando con il morto

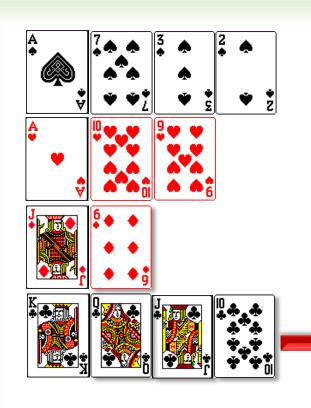
Contare le prese: carte VINCENTI e carte AFFRANCABILI



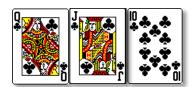
Sono VINCENTI «assolute»:



è vincente «assoluta» una carta che non può essere superata da nessuna carta in mano agli altri giocatori



Sono AFFRANCABILI:



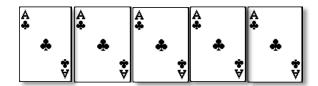
diventano vincenti dopo aver giocato il superato dall'



Carte equivalenti

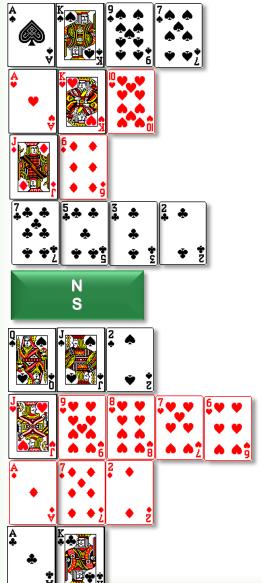
Quando in un colore possediamo:





le carte in sequenza sono equivalenti ed hanno uguale valore è come avere tante carte uguali alla più alta della sequenza

Il giocante conta vincenti e affrancabili di 2 mani (la sua e quella del morto) in verticale, per ogni seme:



- a ♠ → 4 vincenti (A,K,Q,J)

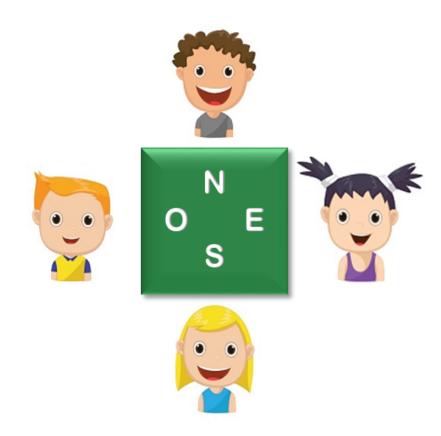
 0 affrancabili
- a ♥ → 2 vincenti (A,K)
 - 2 affrancabili (J,9)
- a ♦ → 1 vincente (A)
 - 0 affrancabili
- a ♣ ➡ 2 vincenti (A,K)
 - 0 affrancabili

Vincenti totali: 9

Affrancabili: 2

Totale prese realizzabili 😝 11

giochiamo



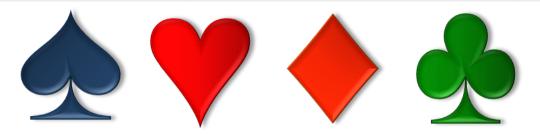
3. come fare le prese giocando in difesa

Al difensore seduto alla sinistra del giocante spetta la prima mossa di ogni smazzata:

L'ATTACCO

Deve scegliere:

Il colore d'attacco



La carta d'attacco

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

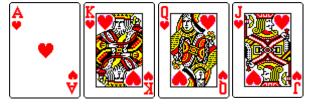
3.1 scegliere la carta d'attacco

L'attacco cambia a seconda della modalità di gioco avversaria: a *senza atout* oppure ad *atout*

Una regola però vale sempre:

Con carte in sequenza si gioca per prima la più alta

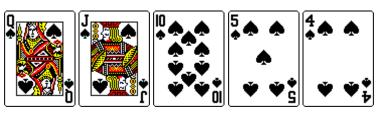
con



si attacca di



con



si attacca di



L'attacco è un messaggio che il compagno deve poter «interpretare»

3.2 gradimento e rifiuto

Il terzo di mano (compagno di chi ha attaccato) ha il compito, se possibile, di contribuire a fare prese nel colore scelto

Con il "linguaggio delle carte" dirà:

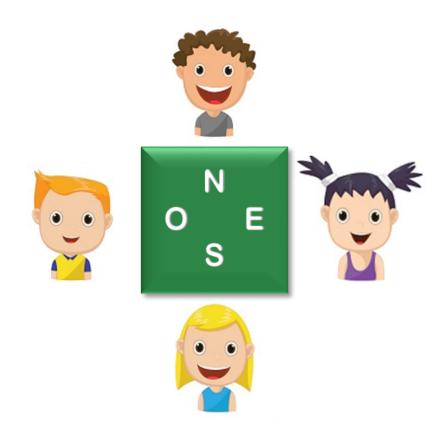
Il colore di attacco mi è piaciuto. Continua a giocarci

Una carta dispari mostra gradimento

Nel colore di attacco non posso aiutarti. Cambia colore

Una carta pari mostra rifiuto

giochiamo



4. il contratto

Chi decide il tipo di gioco?

Attraverso una sorta di «asta» la coppia NS e la coppia EO si contendono il «contratto»



il «contratto» è l'impegno da parte di una coppia di realizzare un certo numero di prese

Inizia l'asta il Mazziere che può:
fare un'offerta oppure *dichiarare* Passo e cedere il
diritto alla sua sinistra, e così via
La prima offerta si definisce Apertura

Si apre con un numero superiore alla media di carte alte:
Assi Re Dame e Fanti

4.1 la dichiarazione del contratto

Le dichiarazioni si fanno a voce (..."un picche"... "due quadri...") oppure usando il Bidding box



- O il simbolo indica il tipo di gioco proposto
- O il numero rappresenta le prese (oltre le 6 di base)

Es.



= 8 prese con atout 🔻

La gerarchia dei contratti è:



Sarà Giocante chi ha dichiarato per primo il tipo di gioco in cui è terminato il Contratto

4.2 il valore delle prese

Quanto si guadagna se si mantiene il contratto?

Per ogni presa dichiarata a partire dalla settima (le prime 6 non vengono pagate):

a NT 40 punti la 1ª presa - 30 le successive

a ♠o♥ ⇒ 30 punti ogni presa

a ♦ o♣ ⇒ 20 punti ogni presa

Il guadagno più grosso però viene dai «bonus»

4.3 bonus e penalità

Contratti Parziali

la somma delle prese dichiarate è meno di 100

Il bonus è 50 sia «verdi» che «rossi»

Contratti di Manche

la somma delle prese dichiarate vale almeno 100

(3NT - 4 **♦** - 4 **♥** - 5 **♦** - 5 **♣**)

Il bonus è 300 se «verdi» - 500 se «rossi»

Contratti di Slam

Per i contratti di Piccolo e Grande Slam (12-13 prese) ci sono ulteriori bonus cumulabili:

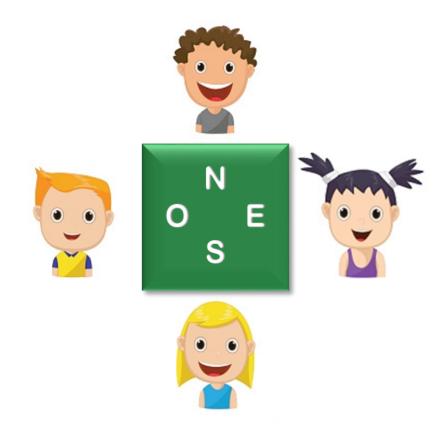
Il bonus è 500 e 750 se «verdi» - 1000 e 1500 se «rossi»

Per i contratti non mantenuti si pagano penalità

Per ogni presa di caduta:

meno 50 punti se «verdi» meno 100 punti se «rossi»

giochiamo



5 il gioco a Senza Atout

Il Piano di gioco

Obiettivo

raggiungere il numero di prese dell'impegno

Metodo

quante prese ho a disposizione ?



Vincenti

- quante ne devo trovare per mantenere l'impegno?



Affrancabili

Scegliere da quale o quali colori reperire le prese che mancano

5.1 manovre di affrancamento

Concentriamo l'attenzione sul colore che contiene carte affrancabili Colore di sviluppo

Affrancamento di lunga



Rendere vincenti carte del colore più lungo che inizialmente non lo erano

Contratto: 3SA (9 prese)

Vincenti: 3♠, 2♥ e 1♣ = 6 prese

Il colore di • fornirà le 3 prese mancanti (affrancabili)

5.2 manovre di affrancamento

Affrancamento di posizione

Muovere il colore sperando che la carta mancante sia posizionata favorevolmente



Si gioca il 3 verso AQ sperando nel K in Ovest

IMPASSE







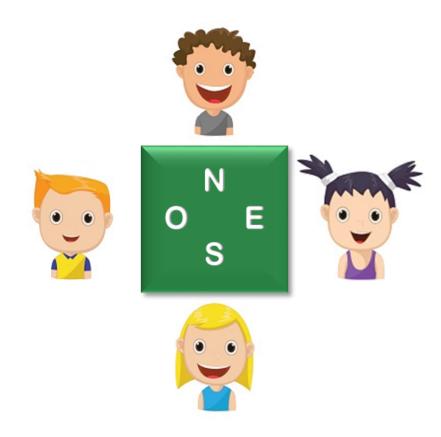


Asso, poi il 3 verso la Q sperando nel K in Est

EXPASSE

Quando siete incerti se giocare un onore o giocare "piccola verso" Chiedetevi: se l'avversario copre IL MIO onore SONO CONTENTO? se LA RISPOSTA è NO giocare l'onore è sbagliato!

giochiamo



6 rientri e collegamenti

Nelle manovre di affrancamento occorre prestare attenzione alle comunicazioni:

Rientro



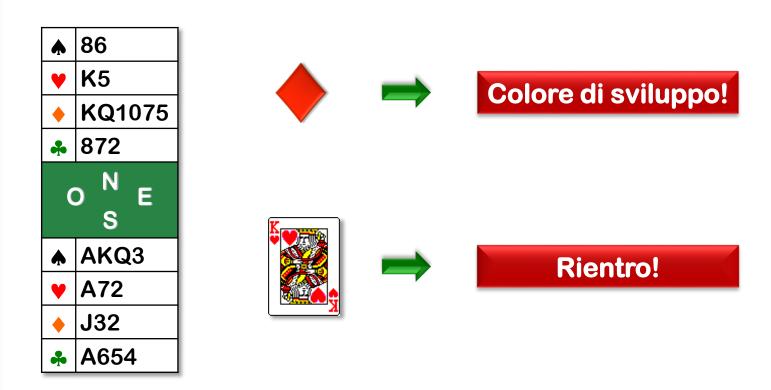
Carta che consente di far vincere la presa dal lato giusto al momento giusto

Collegamento



Carta che consente il trasferimento tra mano e morto

6.1 rientri (ingressi)



«Okkio» agli ingressi (rientri) accanto alla «lunga» da affrancare

6.2 collegamenti

•	AK6	
>	A74	
•	QJ54	
*	AK2	
N O E S		
•	985	
>	1032	
•	63	
*	Q7653	

Sud gioca il contratto di 1NT

Ovest attacca con il 2

Vincenti: 2♠ e 1♥ = 3 prese

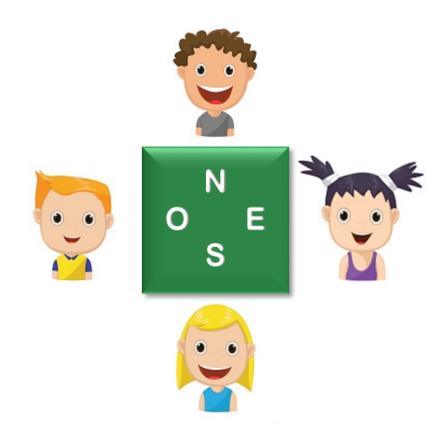
Le * forniranno le prese mancanti

A e K di ♣ poi 2 di ♣ per la Q

Prima le carte più alte dalla parte più corta!

Attenzione a non bloccare i colori

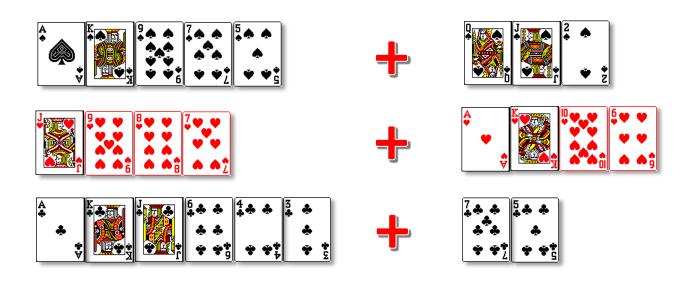
giochiamo



7. il gioco con atout

Nel gioco in atout si realizzano prese anche con le cartine per lo «speciale potere» del taglio

Si gioca con atout quando la coppia possiede almeno «otto» carte in un colore:



L'incontro di 8 o più carte in un seme si definisce «FIT»

7.1 «affrancare» «battere» «tagliare»

Scegliere un colore come atout permette di rivalutarlo:

- **♦** 543 ♥ QJ10987 ♦ 654 ♣ 2
- a senza atout ⇒ 0 vincenti
- con atout 🕶 📄 almeno 4 prese

elevare al ruolo di atout un colore fa sì che le sue "affrancabili" siano da considerarsi come "vincenti"

Si può tagliare di mano e di morto

Attenzione...tagliano anche i difensori...quindi...

Se non vi servono tagli immediati, Prima di incassare le vincenti nei colori laterali eliminate le atout in mano agli avversari QUESTA OPERAZIONE È DETTA "BATTERE LE ATOUT"

7.2 il piano di gioco ad atout

La prima valutazione riguarda i colori a lato delle atout:

vincenti o affrancabili "lunghe"



^	AQ8
•	54
•	432
*	AJ1082
N O E S	
^	KJ1063
•	A8
•	85
*	KQ2

Contratto: 4♠ Attacco: K♦

5 prese a ♣

5 prese a ♣

+

1 presa a ♥

= 11 prese

vincenti o affrancabili "corte"



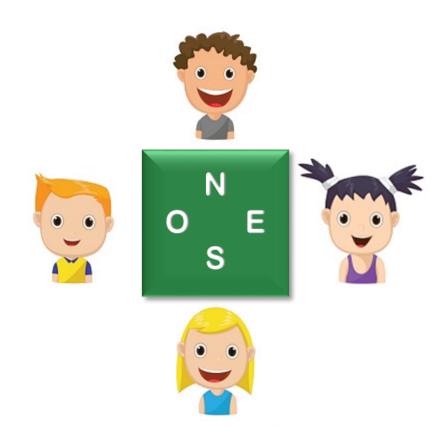
•	1095		
•	4		
•	A762		
*	A10842		
N O E S			
	S		
^	AKQJ73		
♠			
♠♦	AKQJ73		
♠♦♦	AKQJ73 A63		

Contratto: 4 A
Attacco: K A
2 tagli delle V
con 2 A del
morto

+
6 prese a A
+
1 V - 2 V - 1 A
= 12 prese

"batto atout " poi incasso le ♣

taglio le ♥ poi "batto atout"



8. il punto di vista dei difensori

Lo scopo dei difensori: cercare di battere il contratto

obiettivo in prese



complemento a 14

La prima mossa: l'attacco

L'attacco nei contratti a senza atout

- **▲** A4
- **9**4
- ♦ A762
- **♣** KQJ92

Attacco: K ♣



- **▲** J104
- **♥** QJ103
- **♦ J762**
- **♣** K2

Attacco: Q 💙

scegliete il colore più lungo se ne avete due di pari lunghezza scegliete il più onorato

8.1 Il punto di vista dei difensori

Regola 1: attacco dall'alto

Testa del colore "solida"

figure di carte		promette	nega	non esclude
KQJ KQ10		Q	A	
QJ10 QJ9 AQJ		J	K	Α
J109 J108 AJ10 KJ10		10	Q	AeK
1098 Q109 A109 K109	10	9	J	A, K, Q

Regola 2: attacco dal basso

K10543: il 3

AJ952: il 2

108654: il 4



8.2 Il punto di vista dei difensori

L'attacco nei contratti con atout

prese rapide

0

attacco per tagliare

contratto avversario: 4 >

- ♠ KQ7
- **9** 62
- **♦** J9732
- ♣ A72

Attacco: K 🏚

A 2

♥ A62

♦ J982

Q8752

Attacco: 2 🛧

▲ A2

♥ J62

J983

Q973

Attacco: A 🌲

se il contratto avversario è ad atout, per l'attacco da sequenza bastano due onori contigui (KQ – QJ – J10 ...)

quando si attacca da due carte si sceglie sempre la più alta



9. la dichiarazione

II punteggio Milton Work

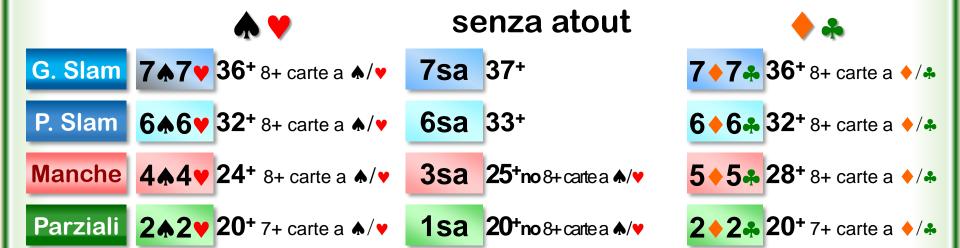
- O Le carte di maggior valore di un seme sono gli *onori*.
- La coppia che possiede il maggior numero di onori è in grado di scommettere e realizzare più prese rispetto all'altra.
- O II punteggio *Milton Work* attribuisce i seguenti punti onori (p.o.):



in ogni seme: 10 punti onori - in ogni smazzata: 40 punti onori

9.1 giustificativi e priorità dei contratti

Giustificativi dei contratti



Priorità dei contratti

O Contratti a colore nobile

se non possibile ↓

Contratti a senza atout

se non possibile ↓

Contratti a colore minore

Contratti a colore minore

9.2 apertura e distribuzione

L'apertura è la prima dichiarazione diversa da Passo

Si apre con almeno 12 punti onori

La forza della mano determina il livello di apertura:

```
12 - 20 p.o. si apre a livello UNO (1♣ - 1♦ - 1♥ - 1♠ - 1 NT)
21+ p.o. si apre a livello DUE (2♣ - 2♦ - 2♥ - 2♠ - 2 NT)
```

Il TIPO di apertura è determinato dalla DISTRIBUZIONE

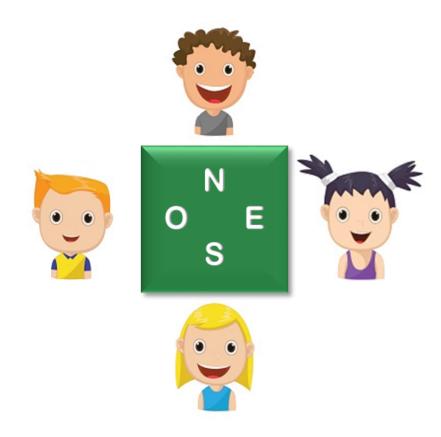
La distribuzione di una mano è l'insieme delle lunghezze dei quattro semi

La distribuzione della mano può essere bilanciata o sbilanciata

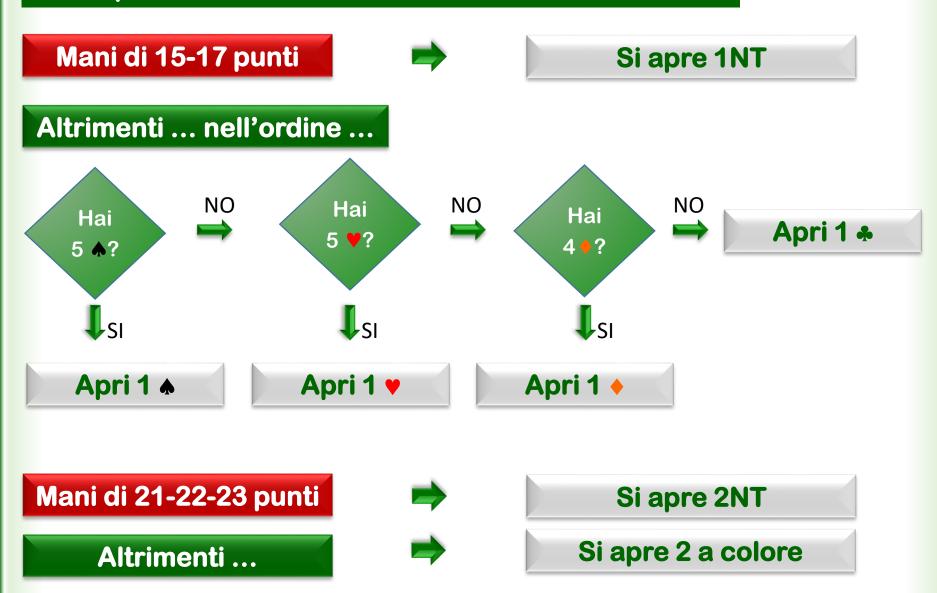
Le mani bilanciate sono tre:

```
- la 4333 (es : ♠ xxx ♥ Qxx • ♠ Kxx ♣ AKxx)
- la 4432 (es : ♠ KJxx ♥ AQx • ♠ QJxx ♣ AK)
- la 5332 (es: ♠ Axx ♥ xx • ♠ KJxxx ♣ KQx)
```

Le mani sbilanciate... sono tutte le altre...



10. apertura con mani bilanciate



10.1 apertura di 1 NT

Requisiti



15-17 P.O.

Almeno 2 carte in ogni seme

Il rispondente decide il contratto finale

Decisioni facili

Mani deboli

Passo con mano bilanciata 0-8 punti

2 a colore con 5 o più carte

Mani forti

3 NT con mano bilanciata con 9 o più punti

4 a colore con 6 o più carte

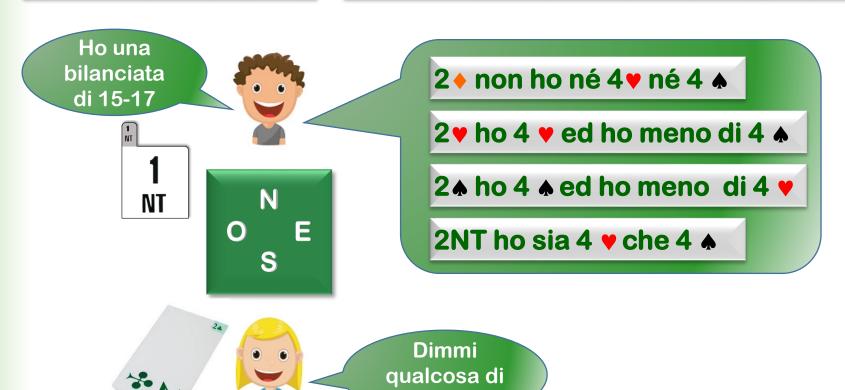


10.2 la convenzione Stayman

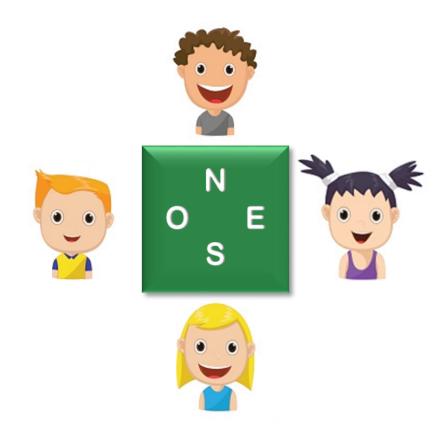
Il rispondente può però indagare ... ed «interrogare» l'apertore



L'apertore «svelerà» la sua distribuzione

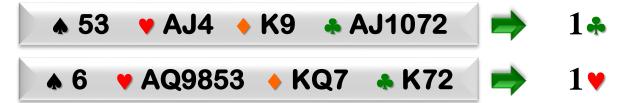


più...



11. aperture di 1 a colore (sbilanciate 12-20)

O con un solo colore molto lungo (6⁺ carte) si apre di «uno» in quel colore:



O con un colore quarto e uno più lungo si apre di «uno» nel lungo:



O con due colori entrambi lunghi (quinti o più) si apre di «uno» nel più alto di rango:



La scelta del colore di apertura dipende dalle lunghezze

11.1 risposte all'apertura di 1 a colore

Apertore e Rispondente devono appurare:

- le lunghezze dei colori alla ricerca di un fit
- la forza combinata delle due mani per decidere il livello di gioco

Con 24-25 punti in linea è molto probabile giocare manche

Dopo l'apertura il *Rispondente* può:

passare



Il dialogo dichiarativo non inizia

limitare



l'apertore può interrompere il dialogo

invitare



l'apertore valuta se proseguire il dialogo

forzare



l'apertore *deve* proseguire il dialogo

11.2 dichiarazioni forzanti e non forzanti

sono dichiarazioni «non forzanti»:



gli appoggi nel colore di apertura a livello 2 - 3 - 4

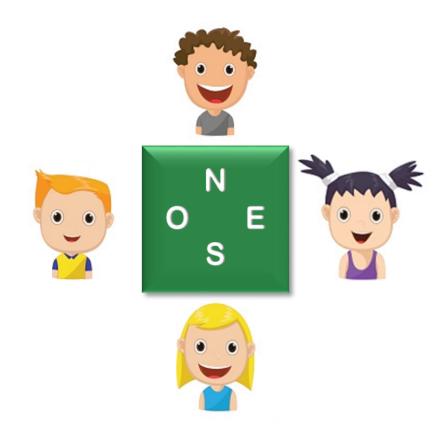
$$1 - 2 \cdot (4 + carte)$$
 $1 - 2 \cdot (3 + carte)$ $1 - 3 \cdot (4 + carte)$ $1 - 4 \cdot (4 + carte)$

le risposte a senza atout 1NT 2NT 3 NT

sono dichiarazioni «forzanti»:

i colori nuovi a livello 1 e a livello 2

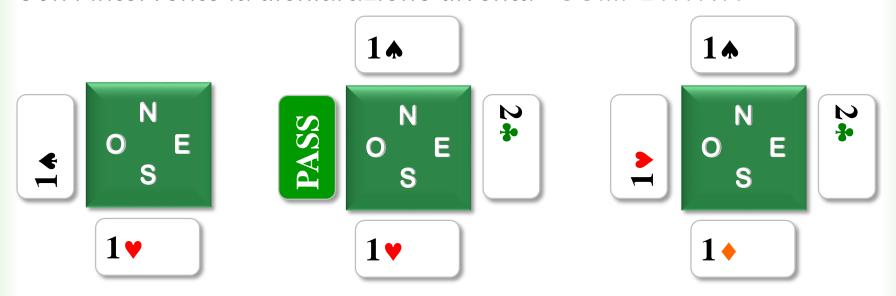
quando dichiara un «colore nuovo» il Rispondente chiede che gli torni la parola!



12. l'intervento: anche i difensori dichiarano

L'intervento è la prima dichiarazione diversa da Passo effettuata da un giocatore della linea opposta all'Apertore

Con l'intervento la dichiarazione diventa «COMPETITIVA»



Si interviene per proporre un contratto in «DIFESA»
Si interviene per dare un «BUON ATTACCO» al compagno

L'intervento è una libera scelta il difensore decide se effettuarlo in base alla convenienza

12.1 il tipo di intervento

Ci sono tre tipi di «INTERVENTO»:



ES. J

	KJ98
>	AQ74
•	K87
*	82



ES. J

	AJ5
•	KJ7
•	AJ953
*	82

Intervento a COLORE

ES.

•	K74
>	AQJ63
•	9
*	KQ72

12.2 peculiarità degli interventi

contro

- Garantisce: una mano di 12 -16 punti con "la giocabilità" dei Nobili non dichiarati, oppure una mano di 17⁺ senza vincoli distribuzionali
- Chiede al compagno di scegliere un colore e dichiararlo al livello cui pensa di poter giocare

1NT →

 Garantisce: una mano bilanciata di 16-18 punti con il fermo (A, Kx, QJx, ecc.) nel colore di apertura

1 a colore - Garantisce un buon colore almeno quinto e 8-16 punti

2 a colore
- Garantisce un colore sesto (fanno eccezione le ♥ quinte su apertura 1♠) e 10-16 punti

