

INTRODUZIONE AL BRIDGE (prima parte)

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 nella seconda parte dell'articolo. 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**.

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, 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.

