

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 FASE DICHIARATIVA

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”, 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 terza parte vedremo una regola fondamentale che riguarda i punteggi e farà comprendere meglio gli obiettivi della dichiarazione.



Appunti di Bridge

