

IL BRIDGE IN DIECI MINUTI

NOZIONI PRELIMINARI

Si gioca a coppie, 2 contro 2, con un mazzo di 52 carte.

Il mazziere distribuisce tutte le carte (13 a testa), una a una, in senso orario.

Svolgimento del gioco.

Il giocatore a sinistra del Mazziere inizia il gioco con l'**ATTACCO**¹. Gli altri tre, in senso orario, **RISPONDONO AL COLORE**². Il giocatore che ha vinto la **PRESA**³ ha diritto a giocare per primo nella presa successiva, e così via fino alla fine.

Se un giocatore non ha più carte del seme in cui dovrebbe rispondere, **SCARTA**⁴

Le prese della coppia sono proprietà comune, ma non è intercambiabile il diritto di giocare sulla presa successiva.

Ogni presa ha un valore unitario (cosa abbia “raccolto” è ininfluente).

Ogni coppia cerca di vincere il maggior numero possibile delle 13 prese in palio.

I Ruoli: Giocante, Morto, Difensori.

I giocatori attivi sono tre, in quanto il compagno del Mazziere non partecipa al gioco e fa il **MORTO**. Dopo l'attacco, il morto espone le sue carte in vista sul tavolo; sarà il Giocante a decidere di volta in volta che carta giocare, sia delle proprie che del morto. Sono **DIFENSORI**⁵ i giocatori della linea opposta.

Ognuno conserva davanti a sé le carte giocate, e a presa conclusa le copre e le orienta nel verso della linea che ha vinto la presa (alla fine si contano quelle fatte da ogni linea).

CI SONO 2 MODI PER GIOCARE UNA SMAZZATA

Senza Atout (detto S.A. o **NT**⁶) : senza che alcun seme abbia poteri speciali.

Con atout: uno qualsiasi dei 4 semi (♣, ♦, ♥, ♠) ha speciali poteri (detto seme d'atout).

Se i giocatori si accordano per dare a un seme, nel corso della smazzata, un potere speciale, le carte di tale colore avranno potere di **TAGLIO**⁷.

Regole del gioco con atout.

Si può tagliare solo se non si hanno carte per rispondere.

Il taglio è un'opzione e non un obbligo. In alternativa si può scartare.

Se tagliano in due vince chi ha tagliato con la carta più alta.

La possibilità di giocare con atout cambia la prospettiva.

Ogni coppia ha convenienze differenti a seconda dei semi lunghi che possiede; per poter imporre il tipo di gioco che più valorizza le proprie carte, la coppia si deve impegnare a fare un certo numero di prese. Chi fa l'offerta più alta stabilisce il tipo di gioco. Questa prima fase è detta **DICHIARAZIONE** (o **LICITA**, cioè asta). Il termine “dichiarazione” è usato anche per indicare ogni singola offerta fatta da un giocatore. Per fare una dichiarazione si usano i **Bidding Box** (scatole che contengono cartellini con tutte le dichiarazioni possibili).

¹ **ATTACCARE:** esporre sul tavolo una delle proprie carte, scoperta. L'attacco dà inizio al gioco.

² **RISPONDERE AL COLORE:** ognuno al suo turno (in senso orario) deve giocare una carta dello stesso seme scelto da chi ha attaccato.

³ **PRESA:** l'insieme delle 4 carte giocate. La presa è vinta da chi ha giocato la carta più alta del seme. L'ordine è: AKQJ1098765432.

⁴ **SCARTARE:** giocare una qualsiasi carta inutile di un alto seme. Chi scarta non può mai aggiudicarsi la presa.

⁵ Giocante e Difensori hanno le carte al petto; l'unico che le espone è il Morto.

⁶ **NT** dall'inglese No Trump = senza atout

⁷ **TAGLIO:** un giocatore che non ha carte per rispondere può, invece di “scartare”, giocare una carta del seme d'atout. In questo caso si dice che “taglia”, e si aggiudica la presa.

COME SI STABILISCE IL TIPO DI GIOCO DI UNA SMAZZATA

Il primo che ha diritto di parola è il Mazziere, seguono gli altri in senso orario. Chi non intende fare un'offerta può usare il cartellino del PASSO⁸. Chi fa un'offerta impegna la propria coppia a vincere più di 6 prese⁹. Una dichiarazione è costituita da un numero e da un simbolo: il numero rappresenta le prese che ci si impegna a vincere oltre le 6 implicite; il simbolo indica il tipo di gioco che si vuole proporre (NT, ♠, ♥, ♦, ♣).

Regole della dichiarazione.

I tipi di gioco hanno una gerarchia: NT è il più alto; seguono, nell'ordine, ♠, ♥, ♦ e ♣.

Ogni offerta in prese deve superare quella precedente. Ad esempio, dopo "1♥", si può dire "1♠" o "1NT", ma per proporre ♣ o ♦ occorre dire "2♣" o "2♦". Ogni giocatore, in senso orario, può fare una dichiarazione, o dire Passo. I giri di dichiarazione possono essere più di uno.

Quando avviene che, su una dichiarazione, tutti e tre gli altri dicano Passo, tale dichiarazione diventa "il **CONTRATTO**¹⁰". Mantenere un contratto implica un guadagno, non mantenerlo una perdita (che costituisce guadagno per l'avversario).

Il cartellino del Contro (X o D rossa) è una scommessa sul risultato ("*scommetto che non ce la fate*"), che aumenta guadagni o perdite.

CONTRATTI MANTENUTI: GUADAGNI

Valore delle prese (oltre la 6[^]): se l'atout scelto è ♣ o ♦, ogni presa vale 20 punti; se l'atout è ♥ o ♠ 30 punti; se si gioca a NT: 40 la prima presa, 30 le altre.

Tipo di contratto: dipende dalla somma delle prese dichiarate e fatte (non quelle in più).

Contratto di manche: quando la somma dei valori delle prese dichiarate raggiunge **100**.

Esempi: **3NT** (40+30+30=100); **4♥** e **4♠** (30x4=120), **5♣** e **5♦** (20x5=100).

Le manche ricevono un bonus che dipende dal BOARD¹¹: **300** in Prima, **500** in Zona.

Contratti parziali: quando la somma dei valori delle prese dichiarate è meno di 100.

I parziali ricevono un bonus di **50** punti (a prescindere dal colore del board).

Contratti di slam: Piccolo Slam (12 prese) e Grande Slam (13 prese). Ricevono, oltre al bonus di manche, un premio aggiuntivo che dipende dal colore del board¹².

Effetti del Contro avversario: i premi aumentano notevolmente.

CONTRATTI CADUTI: PERDITE

Se il contratto non viene mantenuto, le prese in meno, LISCE¹³, costano 50 l'una se si è in Prima (verdi), e 100 se si è in Seconda (o anche: "in zona", rossi). Raddoppiano (e aumentano in progressione) se uno degli avversari aveva scommesso con il *contro*.

	PRIMA		ZONA	
	NORMALI	CONTRATE	NORMALI	CONTRATE
	50	100	100	200
	100	300	200	500
	150	500	300	800
	200	800	400	1100
	250	1100	500	1400

⁸ **PASSO:** niente da proporre. Chi passa non è vincolato a passare anche in seguito.

⁹ Queste sei prese, promesse implicitamente, sono dette **Plafond**

¹⁰ Il **CONTRATTO** (ad esempio: 3♠...2♥...5♦...) indica il tipo di gioco, e il numero delle prese (+6) che la coppia è impegnata a fare. Sarà **GIOCANTE** chi ha dichiarato **PER PRIMO** quel tipo di gioco, e **Morto** il suo compagno; l'attacco spetta a chi sta a sinistra del Giocante.

¹¹ Il Board è un contenitore per le carte di ogni giocatore. Ogni coppia è contrassegnata da un colore: se **Rosso** (in **Seconda**, in **Zona**) guadagna o perde molto; se **Verde** (in **Prima**) guadagna o perde poco.

¹² Piccolo Slam: 500 in prima, 750 in zona; Grande Slam: 1000 in prima, 1500 in zona

¹³ LISCE significa che nessun avversario aveva scommesso con il contro.