



IL BRIDGE IN 10 MINUTI

Come porre quattro persone in grado di giocare una smazzata dopo una sola seduta

Marina Causa

INTRODUZIONE

State bigheionando a casa vostra e, transitando davanti al televisore, vi accorgete che stanno trasmettendo una gara di golf. Vi soffermate ad osservare quegli individui che torturano delle povere palline colpendole con le mazze e, dopo pochi minuti, capite come funziona il gioco: grazie a ciò che vedete e ai commenti dello speaker, comprendete che devono infilarle in una buca con meno colpi possibile. Se, in futuro, vi iscriverete ad un corso di golf saprete cosa vi aspetta. La situazione è del tutto diversa quando si parla di bridge: in un approccio tradizionale a questo sport il futuro allievo deve acquistare a scatola chiusa. Quel che è peggio è che, probabilmente, assocerà l'idea di bridge a quella di "gioco di carte" e ne ricaverà un'immagine distorta e fuorviante. Potrebbe anche accadervi che in sala ci siano dei giovani, e che vi venga posta la micidiale domanda: "Cosa devo fare per vincere a questo gioco?". Sapete benissimo che è una domanda assolutamente legittima, ma difficilmente potrete fornire una risposta soddisfacente: in quel momento rimpiangerete di non essere un insegnante di scacchi, cui basta dire "cerca di mangiare il re dell'avversario".

Questo piccolo manuale vi suggerisce come far conoscere in poche ore le regole di procedura del bridge a chi non ne ha alcuna nozione, e come farlo divertendo e incuriosendo. Potete mettere in atto questa procedura quando ...

- volete far precedere ad un vostro corso una serata introduttiva, proponendovi di convincere gli indecisi;
- siete stati invitati presso un qualsiasi ente per presentare il bridge, e una sola serata vi è concessa;
- volete illustrare questo gioco a quattro amici.

Le informazioni contenute sono state studiate e calibrate in modo che siano il minimo indispensabile per dichiarare e giocare una smazzata (ovviamente, commettendo infiniti errori, ma che importa?), evitando al contempo di ingolfare i partecipanti di nozioni che diminuirebbero il loro divertimento. Il compito del presentatore sarà stato svolto perfettamente se, alla fine della seduta, molti avranno ritenuto il gioco interessante e avvincente e decideranno di partecipare a un corso di bridge dove, finalmente, inizierete (voi stessi o chi sia preposto a farlo) a parlare della tecnica. Questa metodologia di approccio è stata testata in varie regioni d'Italia e ha dato risultati sorprendenti.

Questo manuale è diviso in sei schede:

Cosa serve per cominciare ?	Pag. 2
INFORMAZIONI – 1^ PARTE : la presa, i ruoli nel gioco	Pag. 3
INFORMAZIONI – 2^ PARTE: il gioco con atout	Pag. 5
INFORMAZIONI – 3^ PARTE: dichiarare un contratto	Pag. 6
INFORMAZIONI – 4^ PARTE: i punti in palio	Pag. 8
Appendice: la gara e il confronto dei risultati	Pag. 9

Cosa serve per cominciare ?

Tutto quello che vi serve per allestire questa presentazione del bridge consiste solo in **un board e 4 bidding box per tavolo**. Poiché non sono previste mani preparate (del tutto sconsigliate), questo è quanto basta. Un metodo di proiezione per illustrare visivamente le poche cose che direte non è necessario, ma consigliabile se la vostra platea supera i 6 tavoli.

Nella realtà, ciò che davvero vi serve per affrontare con successo questo tipo di approccio è **la giusta disposizione d'animo**, che è assai differente da quella che assumerete quando svolgerete il corso vero e proprio. Ecco allora alcuni **consigli**:

- **Non aggiungete informazioni** oltre a quelle suggerite in questo manuale: non è la “prima lezione”, è una seduta dimostrativa che ha lo scopo di far vedere che il bridge non è poi quel gioco inarrivabile che tanti ritengono sia.
- Trattenervi dal commentare situazioni di gioco o licite che non potrebbero essere comprese, neppure se spiegate. **Amate i giocatori più della smazzata** che è loro capitata, quindi, anche se capita una “bellissima mano”, lasciate pure che la massacrino e trattenetevi dal giocarla voi al posto loro.
- Siate sempre consapevoli di quanto loro sanno fino a quel dato momento; pertanto quando vi chiedono un consiglio dovete portarli sulla decisione giusta usando i semplici criteri che avete dato loro a disposizione, non usando quello che sapete voi.
- Non interrompere mai il gioco con lunghe spiegazioni. **Correggete solo gli errori di procedura**: siete spettatori, quindi intervenite il meno possibile. Semmai, se qualcuno fa qualcosa di istintivamente giusto, complimentatevi.
- **L'informazione su guadagni e perdite è l'essenza primaria di qualsiasi tipo di gioco** o sport si voglia brevemente illustrare. Pertanto, per fare un esempio, si deve evitare di dire che l'asso vale 4: è una convenzione e non è affatto un'informazione urgente. Ma che **4♥** in prima faccia **420** è una regola del gioco, quindi sta di diritto in una serata divulgativa come quella che state svolgendo.

[Vai alla scheda precedente](#)

[Vai a indice](#)

[Vai alla scheda successiva](#)



INFORMAZIONI – 1^A PARTE : la presa, i ruoli nel gioco

COSA DOVETE DIRE (TEMPO STIMATO: 5 MINUTI)

Si gioca a coppie, 2 contro 2: i giocatori seduti di fronte formano la coppia.

- Fate notare la coincidenza tra giocatori e punti cardinali (del board o del centrotavola).

Il mazziere distribuisce 13 carte a testa, una per una in senso orario.

- Ogni giocatore le raccoglie e le dispone a ventaglio divise per seme.

Lo scopo del gioco è vincere il maggior numero possibile di prese.

- Presa: un giocatore inizia deponendo una carta scoperta sul tavolo. Gli altri, a turno e in senso orario, giocano una carta che sia dello stesso seme (seme dominante della presa).
- Vince la presa chi gioca la carta più alta del seme che comanda; la gerarchia delle carte è AKQJ1098765432.
- Chi non ha da rispondere, scarta una carta inutile di un altro seme e non può vincere la presa.
- Chi vince la presa, inizia la successiva con la carta che ritiene più opportuna (anche di altro seme)
- La presa è proprietà comune della coppia, ma non è intercambiabile il diritto di giocare per primo successiva.
- Il valore di una presa prescinde dalle carte che contiene.

Ci sono 3 ruoli: i Difensori, il Morto, il Giocante.

- I protagonisti del gioco sono 3 e non 4: in una delle due coppie ci sarà un giocatore che “gioca per due” (il Giocante), amministrando anche le carte del compagno (il Morto) il quale non partecipa ad alcuna decisione ed espone le sue carte in vista sul tavolo. I giocatori dell'altra coppia (Difensori) giocano in modo autonomo. Provvisoriamente, per il primo esperimento, daremo al Mazziere il ruolo di Giocante. L'inizio del gioco (attacco) spetta al difensore alla sinistra del Giocante.

PROCEDURA: come far giocare la smazzata

- Fate pescare: sarà mazziere chi pesca la carta più alta.
- Fate iniziare il gioco” (attacco) dal giocatore a sinistra del mazziere, dopodiché scenderà il Morto.
- Fate giocare la presa divisa fin da subito e insegnate a coprirla nel verso della linea che ha vinto la presa. Lasciate il board sul tavolo (se ce l'avete).
- Al termine della smazzata fate contare a tutti le prese fatte dalle due linee.

CONSIGLI per gestire eventi, errori o domande probabili

- Quando scenderà il morto, approfittatene per “**leggere le carte**”: asso quarto di picche... re e fante quinti di quadri...” per iniziare a stabilire un linguaggio comune: è inevitabile che prima o poi vi scappi di dire “hai attaccato da fante quinto”, e una frase del genere resta oscura a chiunque, senza preventiva spiegazione
- Si gioca “a prendere”: non parlate di “gioco a senza”, non avete ancora detto “senza cosa”. Questa mano serve solo a familiarizzare i giocatori con l'ordine orario, col fatto che stanno giocando in coppia, che non ci sono “carichi” e via dicendo. Lasciate che la loro fatica sia soltanto questa, oltre a ricordarsi se una carta è “buona” o no.
- La mano potrebbe essere assolutamente inadatta al gioco a Senza, ma solo per voi che sapete di bridge. Per chi gioca la prima smazzata della sua vita sarà solo un problema di fortuna, quindi adeguatevi e non anticipate quanto direte tra pochi minuti.
- Impedite che il giocante si prenda da solo le carte del morto, obbligate a chiamarle a voce. Impedite che il morto selezioni una carta se non è stata chiamata dal giocante. Impedite al

morto di alzarsi per vedere le carte del vivo.

- Lasciate che la coppia che ha fatto più prese si congratuli (“abbiamo vinto”); prima che finisca la serata sapranno che è una vittoria relativa.
- Sul gioco: lasciateli pasticciare. I protagonisti sono loro, non voi e nemmeno la smazzata. Voi state a guardare, con la pazienza di quei genitori che accettano che i figli piccoli imbrattino i muri di casa... compiacendosi dell'uso dei colori. Dovreste altrimenti intervenire su ogni carta di tutti e quattro, rallentando enormemente l'esperimento che stanno facendo e probabilmente deprimentoli. Tenete presente che ogni volta che fermate un giocatore per dirgli qualcosa che riguarda il suo gioco, gli altri “aspettano”, e si annoiano. La miglior risposta da dare sempre, con serenità, a chi chiede se è giusto fare una mossa, è “tu prova, se ti sembra conveniente fallo. Anche se sbagli non ti succederà niente di male, stai sperimentando!”
- Evitate ove possibile di etichettare manovre e giocate: “perché non provi a mettere la dama?” è un modo per suggerire un impasse, senza il bisogno di chiamare la manovra col suo nome.
- Ogni volta che fate notare un “errore” (giocata che è risultata perdente) scovate anche almeno una cosa – almeno una ci sarà, anche se ovvia – di piacevole da dire: “hai fatto bene a scegliere di giocare questo colore... però hai perso una presa perché...”. Nulla incentiva quanto un complimento... sincero, anche se banale.
- **Quando è giusto intervenire per correggere un errore tecnico?** La risposta è semplice: solo quando l'errore evidenzia che non è stata compresa una regola del gioco. Se, per esempio, un giocatore supera con l'asso il re del compagno è giusto sospettare che gli stia sfuggendo la meccanica del gioco in coppia, e quindi intervenire. In modo analogo, se sul re del partner risponde con la dama, sta probabilmente cercando di dargli un “carico” come a briscola, e di nuovo è opportuno intervenire. Ma se da Kxxx attacca col Re? Lasciatelo fare: ditegli cosa è opportuno fare solo se è lui a chiedervelo, e cercate di fornire una spiegazione semplicissima (per esempio: il compagno potrebbe avere l'asso secco).

[Vai alla scheda precedente](#)

[Vai a indice](#)

[Vai alla scheda successiva](#)



INFORMAZIONI – 2^A PARTE : il gioco con atout

COSA DOVETE DIRE (TEMPO STIMATO: 3 MINUTI)

Ci sono due modi per giocare una smazzata: con una briscola (atout), che può essere ♣, ♦, ♥, ♠, o senza briscola (Senza Atout).

- Usate il termine “briscola” solo se avete la sensazione che molti conoscano quel gioco: in caso contrario dite semplicemente che uno qualsiasi dei quattro semi può avere, nel gioco di una singola smazzata, poteri eccezionali e, in questo caso, è detto atout.

Giocare una smazzata in cui si sia stabilito che un seme sia atout significa che ogni giocatore può, tagliando con una carta di atout, vincere la presa.

- Si può tagliare solo se non si hanno carte per rispondere al seme dominante.
- 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.
- Si può sempre iniziare una presa giocando il seme d'atout.

PROCEDURA: come far giocare una smazzata con atout

Questa è una prova di gioco che serve unicamente a familiarizzare i presenti con il meccanismo del taglio. Il Mazziere ha diritto a scegliere l'atout da solo, o può dare due opzioni al compagno (in tal caso questi mostra la sua preferenza tra le opzioni date). L'avversario di sinistra attacca normalmente e il mazziere gioca. Il morto dispone le carte di atout alla propria sinistra. Se lo ritenete opportuno fate giocare una seconda smazzata.

CONSIGLI

Se avete deciso di far giocare due smazzate, e avete notato che ad un determinato tavolo la prima smazzata si presta, fatela rigiocare dando però la scelta dell'atout alla coppia avversaria: create così una buona premessa per l'argomento che state per trattare.

[Vai alla scheda precedente](#)

[Vai a indice](#)

[Vai alla scheda successiva](#)



INFORMAZIONI – 3^A PARTE : dichiarare un contratto

COSA DOVETE DIRE (TEMPO STIMATO: 6 MINUTI)

Ogni coppia ha convenienze diverse e contrastanti.

Per ottenere di imporre il tipo di gioco che le conviene, e avere quindi il più conveniente ruolo di Giocante + Morto, la coppia si deve impegnare a fare un certo numero di prese. Questo numero corrisponde a 6 più almeno una.

Chi fa l'offerta più alta stabilisce il tipo di gioco. (Durante l'esposizione mostrate l'uso del bidding box).

- il numero (che si dice a voce, o che compare sul cartellino) rappresenta le prese oltre a 6 che quel giocatore pensa di fare; il simbolo è il tipo di gioco proposto.
- La gerarchia è NT, ♠, ♥, ♦, ♣ e 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 sì.
- il primo che ha diritto a dichiarare è il Mazziere. Se Passa tocca a quello dopo. Dopo che qualcuno ha fatto la prima offerta gli altri possono seguire con offerte a buon senso, e anche con "meno della media in carte alte".
- Ogni giocatore, in senso orario, può fare una dichiarazione, oppure Passare, il che non lo obbliga a tacere per sempre: i "giri" di dichiarazione possono essere più di uno.
- Quando avviene che, su una dichiarazione, tutti e tre gli altri Passano, tale dichiarazione diventa "il Contratto".
- Sarà Giocante chi, della coppia, 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.
- Alla fine si conta e si verifica se il contratto è stato mantenuto. Se la coppia che si è aggiudicata il contratto riesce a fare le prese per cui si è impegnata vince punti (gli avversari niente), altrimenti non guadagna niente (e segnano punti solo gli avversari, un tot per ogni presa in meno). Se ci sono prese in più, tanto meglio (non c'è "sballo").

PROCEDURA: come far giocare la smazzata

Questa è già una prova di gioco con dichiarazione completa. Il Mazziere ha diritto a "fare la prima offerta", se Passa tocca al giocatore successivo. Preoccupatevi unicamente che le dichiarazioni siano legali (cioè sufficienti), che tutti abbiano capito che il contratto è sancito dopo 3 passo consecutivi, che sappiano chi sarà Giocante, chi Morto e chi Attaccante; quante prese sono necessarie al Giocante per mantenere l'impegno e, per differenza, quante ne debbano fare i difensori per "batterlo".

CONSIGLI per gestire eventi, errori o domande probabili

- Come consigliare chi vorrebbe (dovrebbe) aprire: "proponi il tuo miglior colore se hai qualcosa in più della media spettante in carte alte: 1A, 1K, 1Q, 1J". Lasciate che vadano a occhio. Non fate contare i punti Milton Work: è una fatica non necessaria, visto che è molto istintiva e immediata l'idea di "media in carte alte". Vi accorgete che aprono con l'apertura, anche se non sanno di averla. Inoltre, più è distanziata nel tempo la definizione dei punti-onori (che sono una convenzione) dai punti-partita (che fanno parte delle regole del gioco) e meglio è, così evitano confusioni.
- Poiché avete suggerito, genericamente, di iniziare proponendo il colore migliore (= quello che contiene più carte), vi baserete anche voi su questo semplice input per aiutare il partner a fare

delle scelte, qualora un giocatore mostri due semi: “probabilmente” nel primo che ha detto ha 5 carte. Ma non perdetevi a spiegare i meccanismi del lungo corto, dell'1 su 1 che non allunga ecc ecc. Preparatevi a tollerare serenamente risposte 2 su 1 anche con poco: l'uso della risposta 1NT come ricettacolo di mani 5-10 è quanto di più innaturale ci possa essere per chi è al suo primo approccio.

- Nessun vincolo né per “punteggi” necessari per l'apertura (l'input che avete dato è sufficiente per non vedere aperture con meno di 10-11) né per lunghezze di colori. Avranno tendenza a proporre il colore più ricco, non il più lungo: con ♠AKQ e ♥Jxxxx è probabile che siano attratti dalle picche. Indirizzateli sulla strada giusta facendo presente che le picche faranno presa ugualmente, se cuori è atout, mentre sarebbe uno spreco fare dei tagli usando AKQ.
- Inutile dire che, se la dichiarazione prosegue oltre il primo giro, dovrete ignorare serenamente sia il Rever/non rever sia il lungo-corto o corto lungo; l'istinto di dire dei colori è sano, così come è sano il proposito di chi vorrebbe aprire con una settima e 8-9 punti; ma nessuno ha mai parlato di barrage, quindi assecondate l'istinto!
- Non stupitevi né correggete chi voglia “aprire” di 1NT con una mano bilanciata di 12 o 13 punti. Sta facendo una cosa ragionevole, in base alle nozioni che ha al momento. Ricordate che non state ancora insegnando nessun sistema dichiarativo, quindi adeguatevi a quella che è la loro ispirazione.
- Informateli che una coppia ha vantaggio a concordare un atout se ha almeno 8 carte in linea, diversamente (7 contro 6) ha troppo pochi vantaggi rispetto agli avversari.
- Nessun obbligo a “raggiungere manche” o altro. Succederà facilmente che l'asta non abbia neanche inizio, se la coppia dell'apertore ha tanto in linea e gli avversari non hanno colori; non avendo ancora parlato dei bonus, questo per loro è assolutamente ovvio (se hanno già vinto l'asta, perché mai rialzare??) quindi preparatevi ad assistere a “1♥ + 5” e trattenetevi dall'anticipare quanto direte prima del quarto esperimento di gioco.
- Al Contro, se dovesse capitare che qualcuno vi chieda cos'è, lasciate l'interpretazione più istintiva (una scommessa sul risultato: “scommetto che non ce la fate”, che raddoppia guadagni o perdite). Il cartellino del Surcontro le quadruplica.

[Vai alla scheda precedente](#)

[Vai a indice](#)

[Vai alla scheda successiva](#)



INFORMAZIONI – 4^A PARTE : i punti in palio

COSA DOVETE DIRE (TEMPO STIMATO: 6 MINUTI)

Per prima cosa fate osservare con più attenzione il board e fate notare le zone.

Poi, è il momento di rispondere alla domanda: “Quanto si guadagna?”.

- Se il contratto è stato mantenuto la coppia guadagna, per ogni presa fatta (oltre alle prime 6 che non vengono pagate) ...
 - 30 p. se l'atout è ♥ o ♠, o se ha scelto il gioco a Senz'atout (ma 40 la 1^a)
 - 20 p. se l'atout è ♣ o ♦.
- Il guadagno più grosso è rappresentato dal Bonus: quando il contratto dichiarato (e mantenuto) vale almeno 100 punti la coppia vince un bonus di 300, se “verdi”, e di 500 se “rossi”. Valgono 100 punti i seguenti contratti: 3 NT (40+30+30=100), 4♥ e 4♠ (30x4=120), 5♣ e 5♦ (20x5=100); sono detti contratti di Manche.
- Se il contratto ha valore inferiore si chiama “Parziale”; se viene mantenuto ha un piccolo bonus di 50 punti.
- Per i contratti di slam basta accennare a grossi guadagni che verranno conteggiati al tavolo, se succede.
- Le prese in meno costano 50 se si è verdi e 100 se si è rossi. Raddoppiano (e aumentano in progressione) se uno degli avversari aveva scommesso con il contro (100, 300, 500....e 200, 500, 800..).

PROCEDURA: come far giocare la smazzata

Questa è già una prova di gioco con dichiarazione completa, come la precedente, ma questa volta è improbabile che ci siano arresti a livello di 1, avendo voi già introdotto il concetto di “bonus”. Prima di iniziare fate qualche esempio chiedendo loro di calcolare quanto rende ad esempio 2♠... 4♥... 3♣...1NT. In ogni caso, durante il gioco, è consigliabile lasciare visibile su una lavagna o sullo schermo almeno i premi per i parziali e le manche. Qualunque sia l'esito della smazzata che giocheranno, al termine tutti al tavolo devono sapere quale sia punteggio da segnare. Invitate a calcolare guadagni e perdite senza guardare sul retro dei bidding box.

CONSIGLI per gestire eventi, errori o domande probabili

- Se richiesti di suggerimenti, a costo di storpiare il linguaggio bridgistico cui siete abituati, cercate frasi semplici ma comprensibili: “hai un buon gioco a picche, perché non insisti per imporle?” è bridgisticamente orribile, ma chiunque capisce. “Rialza le picche del tuo compagno” è comprensibile, “appoggialo!” è gergo, vedreste sguardi persi nel vuoto.
- Evitate il più possibile frasi del tipo “è sbagliato” e “la regola dice che”, dato che loro, di regole tecniche, non sanno nulla. A chi vorrebbe intervenire a livello due con AKJx, si può rispondere “fallo, se così ti ispira; io non lo farei, perché sono belle ma troppo poche”. Dovete insomma star lontani sia dal gergo bridgistico (ci vuole attenzione ferrea a quanto si dice) a meno che non abbiate l'occasione per spiegarlo brevemente, sia dalle regole dichiarative, perché non è ancora il momento.

Appendice: la gara e il confronto dei risultati

COSA DOVETE DIRE (TEMPO STIMATO: 6 MINUTI)

IL BRIDGE IN GARA:

- Ogni board è accompagnato da uno score (pagella), su cui a ogni tavolo si segna il risultato ottenuto, dopo aver giocato la smazzata.
- Alla fine della gara, per ogni score le coppie avranno un punteggio più o meno buono in relazione a quanto hanno fatto gli altri con le stesse carte. In base alla somma di tali punteggi sarà fatta una classifica e vincerà la coppia che ha ottenuto il totale più alto.
- I nostri veri avversari, quindi, non sono quelli seduti al tavolo, ma le altre coppie in sala che giocheranno con le stesse nostre carte.
- La fortuna ha incidenza quasi nulla: conta l'abilità dei giocatori.

CONCLUSIONE

Le informazioni che avete appena dato su come si svolge una gara (mitchell), rappresentano una novità assoluta rispetto a qualsiasi altro gioco di carte e solitamente suscitano molto interesse e curiosità, per cui vi troverete a rispondere a molte domande. Siamo certi che saprete cavarvela molto bene, finalmente senza freni alla vostra conoscenza del bridge e senza necessità di consigli da parte di nessuno.

[Vai alla scheda precedente](#)

[Vai a indice](#)

