



L'ATOUT

Marina Causa – Claudio Rossi

Vi ricordate che avevamo accennato al gioco dei **Tarocchi**? Avevamo detto che il mazzo di quel gioco presenta una particolarità: oltre ad essere presenti i quattro semi tradizionali, ve ne è un quinto che ha poteri eccezionali. Le carte di tale seme sono detti gli **Arcani Maggiori** (o anche *Tarocchi* o ancora *Mitigatti*) e sono 22: vanno dallo "zero", il Matto, al "21", il Mondo.



In italiano antico le carte di questo particolare seme venivano anche chiamate Trionfi (da qui il nome inglese **Trump**, da triumph) o Atutti (cioè sopra tutti gli altri), da cui la moderna parola francese "**atout**" adottata anche in Italia.

Nel gioco del Bridge non esiste un quinto seme, ma **i giocatori possono stabilire**, attraverso regole e modalità che vedremo, **che nel gioco di una mano uno dei quattro semi abbia i poteri caratteristici degli Arcani Maggiori**, e in questo caso viene detto proprio **Atout**. Quali sono questi poteri? Rimanendo sempre l'obbligo di rispondere, quando un giocatore non ha carte nel seme che comanda la presa può giocare una carta del seme di atout: in questo caso, invece di **scartare**, **taglia** e si aggiudica la presa. Proprio da questo **potere di taglio** deriva la parola Bridge, che è la versione inglese di "birich", che in slavo vuol giusto dire tagliare.

Se i vostri tre amici con cui state provando a giocare non vi hanno abbandonato, potete procedere con il

PRIMO ESPERIMENTO DI GIOCO CON ATOUT:

- il Mazziere, presa visione delle proprie carte, sceglie quale è il seme di *atout* e lo annuncia a tutti; se il Mazziere preferisce che il gioco si svolga senza che nessun seme sia *atout* annuncia invece di voler giocare **Senza Atout** (si simboleggia: **SA** o anche **NT** dall'inglese **Not Trump**).
- l'avversario alla sua sinistra attacca e il morto espone normalmente le sue carte mettendo il seme di *atout* come primo alla propria destra (promemoria);

Prima di iniziare il gioco, però, ci sono alcune precisazioni che è opportuno leggere con attenzione:

- non c'è obbligo di **tagliare**, né **surtagliare** (cioè tagliare con una carta di atout superiore a quella con cui ha tagliato un altro giocatore) né **sottotagliare**: nei casi in cui non avete carte del seme che comanda la presa avete sempre la scelta tra **scartare** e **tagliare**.
- ogni giocatore può iniziare una presa giocando il seme di **atout** quando vuole.

Se vi siete divertiti un po' con questo primo esperimento avrete notato che la presenza di un seme con poteri eccezionali cambia notevolmente la prospettiva. Il primo effetto del **potere di taglio dell'atout** è quello di "**controllare**" i semi deboli. Immaginate di avere queste carte:

♠	AK3
♥	2
♦	KQJ10987
♣	A4

Se giocate *Senza Atout* non vi è chiaro quante prese farete da soli, poiché quando verranno giocate le ♥ non potrete fare altro che scartare; ma se state giocando con ♦ come *atout* avete la certezza di fare da soli nove prese (2 a ♠ + 6 a ♦ + 1 a ♣): quando infatti l'avversario dovesse giocare ♥ rispondereste la prima volta ma poi *tagliereste*.

E' ovvio allora che, in presenza di semi lunghi e solidi, poter decidere quale sia l'*atout* costituisce un grosso vantaggio: chi pertanto decide di esercitare tale facoltà (il Mazziere è sempre il primo che ne ha diritto) impegna in compenso la propria coppia a vincere in tutto almeno **6 prese**. Tale impegno implicito, che si assume chi vuole esercitare il diritto a scegliere l'*atout*, è detto **PLAFOND**. Siamo allora pronti per il.....

SECONDO ESPERIMENTO DI GIOCO CON ATOUT:

- Il Mazziere può effettuare una delle seguenti **dichiarazioni**:
 - ③ **1 Fiori** o **1 Quadri** o **1 Cuori** o **1 Picche**: in questo caso ha scelto l'*atout* (quello nominato) e impegna la propria coppia a fare almeno sette prese (le sei implicite del Plafond più quella che ha annunciato);
 - ③ **1 Senza Atout**: sceglie di giocare la smazzata senza alcun Atout e impegna sempre la propria coppia a vincere almeno sette prese.
 - ③ **Passo**: rinuncia ad esercitare il diritto a scegliere l'*atout*, diritto che passa al giocatore successivo (sempre in senso orario); se anche questi passa toccherà al terzo giocatore e poi al quarto. Se tutti quattro passano si rimescolano le carte.
- Se l'impegno assunto (si dice il **CONTRATTO**) viene mantenuto, la coppia segna un punteggio che dipende dal tipo di contratto scelto:
 - ③ 20 punti per ogni presa oltre la sesta se l'*atout* è Fiori o Quadri;
 - ③ 30 punti per ogni presa oltre la sesta se l'*atout* è Cuori o Picche;
 - ③ 40 punti la prima presa oltre le sei del Plafond e 30 tutte le altre se il contratto è a Senza Atout.
- Se il contratto non viene mantenuto la coppia avversaria si aggiudicherà una **penalità** pari a 50 punti per ogni presa in meno delle sette promesse.

Osservazioni importanti

Questo secondo esercizio di gioco con atout introduce alcuni elementi che sono caratteristici del gioco del bridge. Anche se si tratta ancora di una forma di gioco “ridotta” (e, in qualche modo, riduttiva”), è opportuno fermarsi ad analizzare alcuni punti che rimarranno una costante anche quando sarete diventati dei giocatori esperti di bridge

- 1) I ruoli di *giocante* e *morto* non sono più indissolubilmente legati a chi ha distribuito le carte: il *mazziere* è il primo che ha diritto a fare delle scelte, ma se dice **passo** cede il diritto al giocatore successivo. *Giocante* potrà essere chiunque, e il *morto* sarà il suo compagno.
- 2) La seconda novità è che **una sola coppia segna**. Nei precedenti esperimenti di gioco, se avete registrato le prese fatte al termine di ogni mano, avrete probabilmente scritto su ambedue le colonne. Se, ad esempio, la coppia Nord-Sud aveva fatto 8 prese, avevate scritto 8 nella colonna NS e 5 (le restanti) nella colonna EO. Ora non accade più: se la coppia che si è impegnata in un *contratto* ha mantenuto il suo impegno scrive il corrispondente premio sulla propria colonna; se, invece, ha fallito sarà la coppia avversaria a scrivere sulla propria colonna la penalità derivante dalla *caduta del contratto*.
- 3) La terza novità è che i *contratti* non ricevono tutti lo stesso premio se mantenuti (mentre le *penalità* derivanti dalla eventuale *caduta* sono sempre uguali). I premi minori derivano dall'aver scelto come atout ♣ o ♦ (20 punti a presa: per questo sono detti **semi minori**); meglio se l'atout è ♥ o ♠ (30 punti a presa: sono detti **semi maggiori** o anche **semi nobili**). Più remunerativo di tutti è il gioco Senza Atout (30 punti a presa, ma la prima oltre le 6 obbligatorie del *plafond* vale 40 punti).

Continua