



AVVICINAMENTO AL BRIDGE

Si gioca a coppie, 2 contro 2 *NORD SUD* contro *EST OVEST*

Il mazziere distribuisce 13 carte a testa, in senso orario

- e ogni giocatore se 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 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.
- Chi vince la presa, inizia sulla 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 sulla successiva.
- Una presa vale di per sé, a prescindere 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 autonomamente. Provvisoriamente, per il primo esperimento, daremo al Mazziere il ruolo di Giocante. L'inizio del gioco (attacco) spetta al difensore alla sinistra del Giocante.

Ci sono 2 modi per giocare una smazzata:

con una briscola (ATOUT) che sarà uno dei semi: ♣, ♦, ♥, ♠,

o senza briscola: SA (Senza Atout) – in inglese NT (No Trump)

Giocare una smazzata in cui si sia stabilito che un seme sia atout significa che ogni giocatore può vincere la presa “tagliando” se non ha più 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

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.

Chi fa l'offerta più alta stabilisce il tipo di gioco:

IL CONTRATTO



- 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 SA, ♠, ♥, ♦, ♣ 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 si.
- il primo che ha diritto a dichiarare è il Mazziere. Ha convenienza a farlo se ha “un po’ di più della media in carte alte che gli spettano” (almeno 12 punti, considerando che: ASSO vale 4 pt , RE vale 3 pt, DAMA vale 2 pt, FANTE vale 1 pt). 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” (diciamo da 8 pt)
- 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, TRE giocatori in sequenza fanno la dichiarazione di PASSO, tale dichiarazione diventa “**il Contratto**”.
- Sarà Giocante chi, della coppia, ha dichiarato per primo il Seme di gioco o il Sans Atout 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”)
- In gara, i giocatori alla fine imbussolano le loro carte e passano il board



ad altri 4 giocatori di un altro tavolo. Quindi avverrà un confronto di risultati a parità di carte.

Quanto si guadagna, e come ?

- Se il contratto è stato mantenuto la coppia guadagna, per ogni presa fatta (oltre alle prime 6 che non vengono pagate) ...

CONTRATTO	Punti presa	Contrate	Surcontrate
♣ / ♦	20	40	80
♠ / ♥	30	60	120
S.A. (1 ^a presa)	40	80	160
S.A. (prese successive)	30	60	120

Da sommare per

MANTENUTO IMPEGNO	50	100	150
-------------------	----	-----	-----

MANCHE	IN PRIMA	250
MANCHE	IN ZONA	450
SLAM	IN PRIMA	500
SLAM	IN ZONA	750
GRANDE SLAM	IN PRIMA	1000
GRANDE SLAM	IN ZONA	1500

Penalità:

PRESE IN MENO	IN PRIMA			IN ZONA
		CONTRATE	SURCONTRATE	
1	50	100	200	100
2	100	300	600	200
3	150	500	1000	300
4	200	700	1400	400
5	250	900	1800	500
6	300	1100	2200	600

Un punteggio in prese pari a 100 o più punti, realizzato in una mano, rappresenta una MANCHE.

Un punteggio in prese di meno di 100 punti rappresenta un PARZIALE.

Quando si è in rosso o “in zona” si è “vulnerabili” quindi si guadagna di più quando si è giocanti e si perde di più quando si è difensori. (La “situazione di zona “ è articolata in turni segnati su BOARD).

Esempio:

contratto MANCHE 4 ♥ in verde = $4 \times 30 = 120 + 50 = 170 + 250 = 420$ pt

contratto SLAM 6 ♥ in verde = $6 \times 30 = 180 + 50 = 230 + 250 = 480 + 500 = 980$ pt

contratto PARZIALE 2 ♥ in verde = $2 \times 30 = 60 + 50 = 110$ pt

Esempio:

contratto MANCHE 4 ♥ in zona = $4 \times 30 = 120 + 50 = 170 + 450 = 620$ pt

contratto SLAM 6 ♥ in zona = $6 \times 30 = 180 + 50 = 230 + 450 = 680 + 750 = 1430$ pt

contratto PARZIALE 2 ♥ in zona = $2 \times 30 = 60 + 50 = 110$ pt

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.

PROSSIMI OBIETTIVI:

- IMPARARE LA TECNICA PER FARE LE PRESE, E LE STRATEGIE DI CONTROGIOCO
- IMPARARE IL LINGUAGGIO DELLA DICHIARAZIONE