

## 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**<sup>1</sup>. Gli altri tre, in senso orario, **RISPONDONO AL COLORE**<sup>2</sup>. Il giocatore che ha vinto la **PRESA**<sup>3</sup> 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**<sup>4</sup>

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**<sup>5</sup> 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**<sup>6</sup>) : 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**<sup>7</sup>.

**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).

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

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

<sup>3</sup> **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.

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

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

<sup>6</sup> **NT** dall'inglese No Trump = senza atout

<sup>7</sup> **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 PASSO<sup>8</sup>. Chi fa un'offerta impegna la propria coppia a vincere più di 6 prese<sup>9</sup>. 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**<sup>10</sup>". 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<sup>^</sup>): 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 BOARD<sup>11</sup>: **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 board<sup>12</sup>.

**Effetti del Contro avversario:** i premi aumentano notevolmente.

## CONTRATTI CADUTI: PERDITE

Se il contratto non viene mantenuto, le prese in meno, LISCE<sup>13</sup>, 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

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

<sup>9</sup> Queste sei prese, promesse implicitamente, sono dette **Plafond**

<sup>10</sup> 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.

<sup>11</sup> 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.

<sup>12</sup> Piccolo Slam: 500 in prima, 750 in zona; Grande Slam: 1000 in prima, 1500 in zona

<sup>13</sup> LISCE significa che nessun avversario aveva scommesso con il contro.