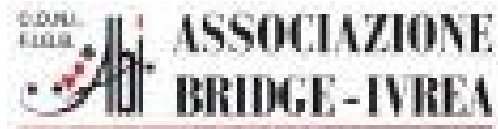


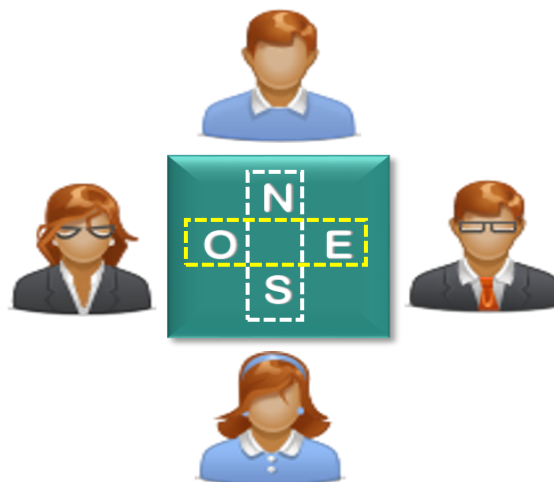
# Bridge: primi passi



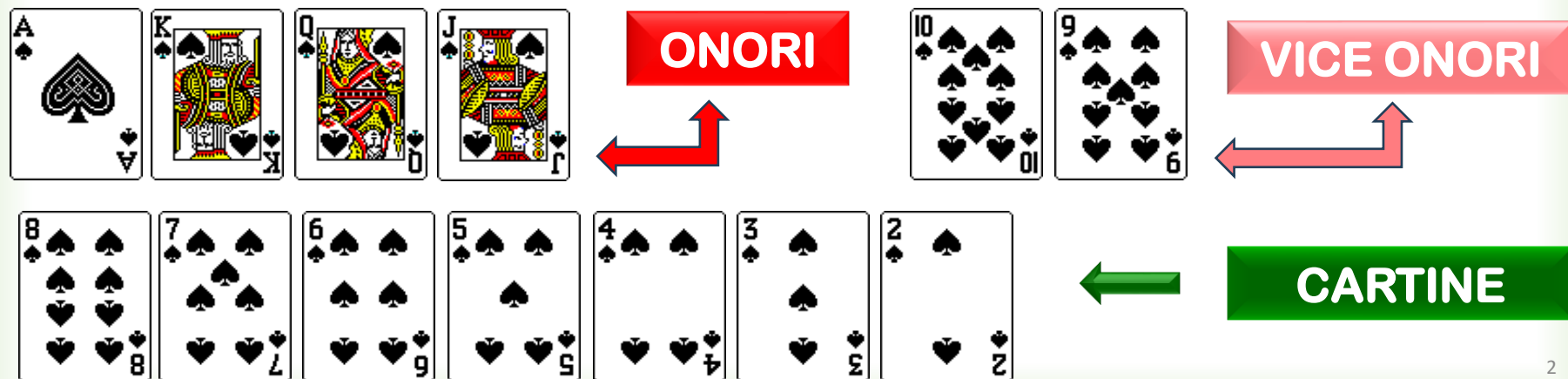
# Introduzione al bridge

## Si gioca in coppia

Coppia Nord-Sud vs coppia Est-Ovest



Si gioca con un mazzo «francese» di 52 carte  
(i Jolly non servono) divise in quattro semi (o colori)



# Il gioco: smazzare e distribuire

- Uno dei 4 giocatori (*mazziere*), a turno, mescola le carte
- fa *tagliare* il mazzo al giocatore seduto alla propria destra
- distribuisce le carte una per una in senso orario
- a distribuzione ultimata si raccolgono le carte, si dividono per seme e si dispongono in ordine di importanza.



Per una migliore visibilità  
alternate i semi rossi e neri

**Tenete le carte al petto,  
altrimenti l'avversario ne avrà dei vantaggi**

# La mano e la smazzata

Smazzata N. 1		♠	AQ85	
		♥	85	
		♦	Q98	
		♣	K976	
♠	J9763	N O S E	♠	4
♥	432		♥	KQ76
♦	KJ4		♦	7652
♣	A3		♣	8542
		♠	K102	
		♥	AJ109	
		♦	A103	
		♣	QJ10	



La mano di Nord

♠	AQ85
♥	85
♦	Q98
♣	K976

Smazzata = 4 mani

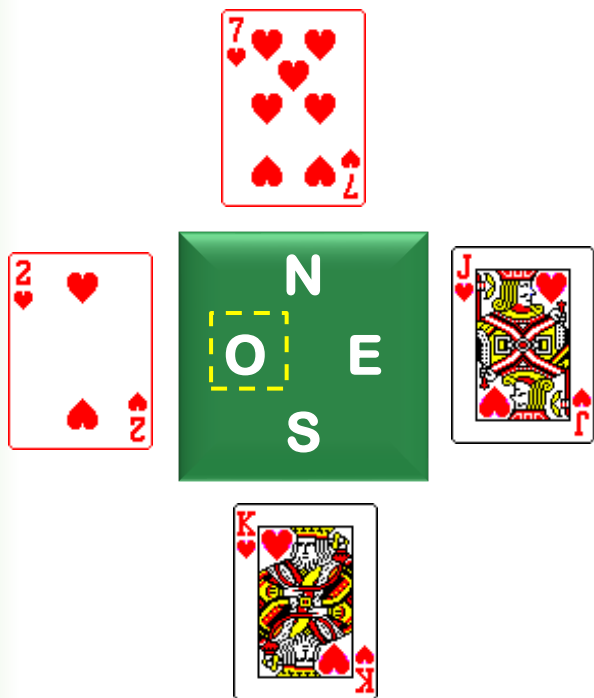
Mano = 13 carte

Le cartine di basso valore, dal 8 al 2, possono essere indicate con delle "x"

# Lo scopo del gioco: fare le prese

L'insieme delle 4 carte giocate a turno, costituisce una presa

13 carte nella mano di ogni giocatore = 13 prese disponibili



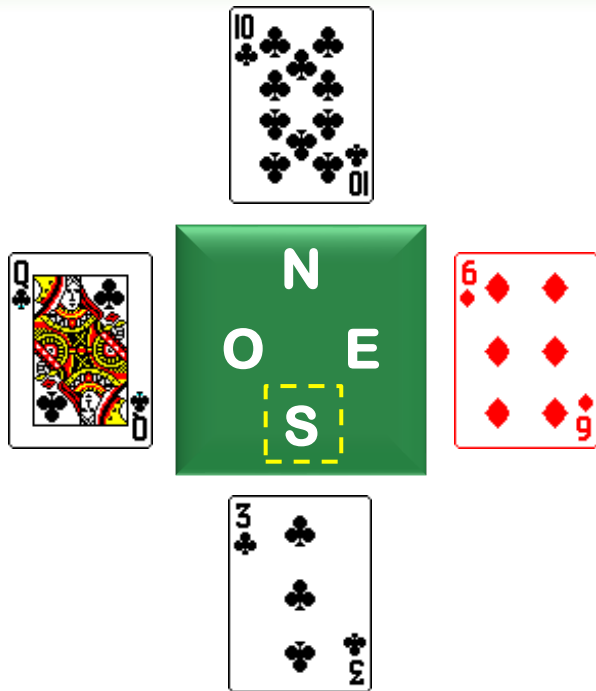
- Ovest inizia il gioco ed *impone* il seme

- Nord, Est e Sud *rispondono* a colore

- Sud vince la presa

**Vince la presa chi ha giocato la carta più alta del seme dominante**

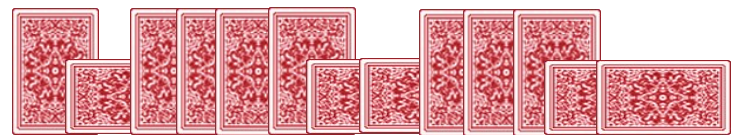
**È sempre obbligatorio "rispondere a colore"**



- Sud, che ha vinto la presa precedente, inizia la presa successiva
- Nord e Ovest *rispondono* a colore
- Est *scarta*
- Ovest vince la presa

Quando una presa è terminata, ciascun giocatore riprende la propria carta e la dispone innanzi a sé coperta:

- Verticalmente se la presa è vinta
- Orizzontalmente se la presa è persa

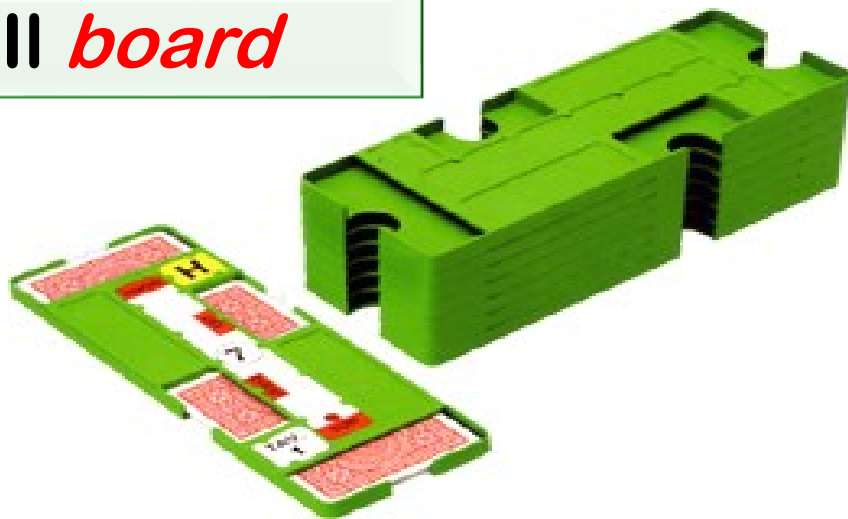


**Il giocatore che scarta non può mai aggiudicarsi la presa**

**Le prese della coppia sono proprietà comune, ma non è intercambiabile il diritto di iniziare la presa successiva**

# La fine della smazzata

|| *board*



Ogni giocatore ripone le proprie carte nella casella del board che corrisponde alla propria posizione al tavolo

- Il board sarà passato agli altri tavoli che quindi giocheranno le stesse carte
- I nostri avversari reali sono le altre coppie della nostra linea (NS o EO)
- A bridge vince chi giocando con le stesse carte consegue il risultato migliore



# I ruoli

## Il Morto e il Vivo

- a bridge si gioca sempre con il *morto*
- il *morto* è il compagno del *vivo*, che è il *giocante*
- il *morto* depone le proprie carte scoperte e ordinate sul tavolo
- il *morto* non gioca le carte; è il *vivo* a decidere anche per lui





# I difensori

- Sono i giocatori della coppia avversaria
- i *difensori* vedono le carte del *morto*, ma non quelle del partner
- spetta al *difensore* a sinistra del *vivo* iniziare la prima presa
- sceglie il colore e la carta con cui iniziare
- dopo l'attacco, il morto scopre le carte



# Due modalità di gioco

Una smazzata di bridge può essere giocata in due modalità, in base agli accordi presi dai giocatori

## Gioco a senza atout:

non viene scelto nessun seme in particolare (atout)

## Gioco con un atout (♠, o ♥, o ♦, o ♣):

- ad un seme viene attribuito un *potere speciale*
- il seme scelto (**atout**) avrà potere di *taglio*
- qualunque giocatore può *tagliare*
- si può tagliare solo se non si possiedono più carte nel seme dominante della presa in corso

Es.: La coppia N/S ha scelto come atout il colore di ♥

♠	10953
♥	KQJ973
♦	A75
♣	-----

- Ovest *attacca* con l' Asso di ♣

- Nord ed Est *rispondono* a colore

- Sud non possedendo carte nel seme di ♣ *taglia* con il 3 di ♥ e vince la presa

### Regole del taglio:

- Non è possibile tagliare se si possiedono carte del seme giocato
- Tagliare è una possibilità, non un obbligo: si può anche decidere di scartare
- Se tagliano in due, vince chi ha usato la carta di atout più alta



# Chi decide il tipo di gioco?

Attraverso una sorta di «**asta**» la coppia NS e la coppia EO si contendono il «**contratto**»

**il «contratto» è l'impegno da parte di una coppia di realizzare un certo numero di prese**

Inizia l'asta il Mazziere che può:  
fare un'offerta oppure *dichiarare* **Passo** e cedere il diritto alla sua sinistra, e così via

La prima offerta si definisce **Apertura**


**Si apre con un numero superiore alla media di carte alte:  
Assi Re Dame e Fanti**

# La dichiarazione del contratto

Le dichiarazioni si fanno a voce (...“un picche”... “due quadri...”) oppure usando il Bidding box



- il simbolo indica il tipo di gioco proposto
- il numero rappresenta le prese (**oltre le 6 di base**)

Es.  = 8 prese con atout ♥

La gerarchia dei contratti è:

NT ♠ ♥ ♦ ♣

**Sarà Giocante chi ha dichiarato per primo il tipo di gioco in cui è terminato il Contratto**

# Esempio

14<sup>D</sup>

<b>N Nord</b> ♠8 ♥A10964 ♦QJ53 ♣K72	<b>O Ovest</b> ♠AJ1096 ♥3 ♦K964 ♣J95	<b>E Est</b> ♠KQ432 ♥52 ♦87 ♣A1043
<b>S Sud</b> ♠75 ♥KQJ87 ♦A102 ♣Q86	<b>Pass</b> 1♠ 4♥ 4♠ Pass PassPass	<b>4♠ Ovest</b> 0 0

- **Contratto:** 4 Picche
- **Gioca:** Ovest (Il primo che ha detto le picche)
- **Attacca:** Nord
- **Il morto:** Est (il compagno del giocatore)
- **Difensori:** Nord-Sud



**Non si dichiara sperando che il compagno abbia le carte che ci piacerebbe avesse**

**La licita è un linguaggio attraverso il quale i due compagni si scambiano informazioni al fine di raggiungere il contatto migliore**



# Il valore delle prese

Quanto si guadagna se si mantiene il contratto?

Per ogni presa dichiarata a partire dalla settimana  
(le prime 6 non vengono pagate):

a **NT**      ➡      **40 punti** la 1<sup>a</sup> presa - **30** le successive

a ♠ o ♥      ➡      **30 punti** ogni presa

a ♦ o ♣      ➡      **20 punti** ogni presa

**Il guadagno più grosso però viene dai «bonus»**

# Bonus e penalità

## Contratti Parziali

la somma delle prese dichiarate è meno di 100

Il *bonus* è 50 sia «**verdi**» che «**rossi**»

## Contratti di Manche

la somma delle prese dichiarate vale almeno 100  
(3NT - 4♠ - 4♥ - 5♦ - 5♣)

Il *bonus* è 300 se «**verdi**» - 500 se «**rossi**»

## Contratti di Slam

Per i contratti di Piccolo e Grande Slam (12-13 prese) ci sono ulteriori bonus cumulabili:

Il *bonus* è 500 e 750 se «**verdi**» - 1000 e 1500 se «**rossi**»

**Per i contratti non mantenuti si pagano penalità**





Per ogni presa di caduta:

meno 50 punti se «**verdi**»

meno 100 punti se «**rossi**»



# Riepilogo punteggi

colore prese	SA					Tipo contratto	Bonus in base alla zona		
1						P a r z i a l e	50	50	
2									
3									
4									
5						Manche	300	500	
6						Piccolo slam	800	1250	
7						Grande slam	1300	2000	
Punti per presa	30 (1°= 40)	30	30	20	20	Prese Down	Lisce	50	100
							Contrate	100/300 500/800	200/500 800/1100