

STORIA DEL BRIDGE

E' noto che il bridge ha come progenitore il cosiddetto "WHIST" a sua volta derivato da altri giochi praticati in Inghilterra fino alla metà del 1700. Infatti nel 1742 E. Hoyle pubblica a Londra il trattato " a short treatise on the game of whist", il cui impatto è tale che in pochi anni diventerà il gioco di carte più in voga in tutta Inghilterra.

Era giocato da quattro persone, coppia contro coppia, 52 carte (in origine 48), l'ultima carta era scoperta sul tavolo ed identificava l'atout; il distributore la prendeva al proprio turno e la riponeva fra le sue carte.

Le regole del gioco erano le stesse a quelle del bridge attuale, senza il morto che gioca a carte scoperte (sarà una modifica successiva quando i giocatori saranno sino a tre).

Per ogni coppia le prime sei prese erano obbligatorie, mentre la settima e tutte le successive valevano un punto ognuna.

La partita si vinceva raggiungendo i sette punti, inoltre erano previsti premi di punteggio per la vittoria e per gli onori (come in partita libera).

Voglio proporvi a tale fine un brano di uno dei romanzi più famosi della letteratura mondiale, "**Il Circolo Pickwick**" (abbreviato in *The Pickwick Papers*), di Charles Dickens, pubblicato a puntate tra il 1836 e 1837, comico resoconto delle avventure e disavventure di Samuel Pickwick, Augustus Snodgrass, Tracy Tupman e Nathaniel Winkle (tutti membri del circolo)

Suvvia, suvvia, intervenne sollecito il padrone ansioso di mutar soggetto, che ne direbbe signor Pickwick di una partita a carte ?

Proprio quel che vorrei, rispose l'interpellato, ma la prego di non farlo per me.

Oh, mia madre è appassionatissima al gioco, disse il signor Wardle, nevero madre?

La vecchia dama rispose affermativamente, mostrandosi al riguardo molto meno sorda del consueto.

Joe, Joe urlò il signore anziano, Joe maledetto ragazzo Oh, eccoti qua! Metti fuori i tavolini da gioco.

Quel giovinetto sonnolento collocò senza bisogno di altri incitamenti due tavolini pieghevoli: l'uno per giocare a "Papessa Giovanna", l'altro per il WHIST.

I giocatori di whist erano il signor Pickwick e la vecchia dama contro il signor Miller e il signore grasso; tutti i restanti si riunirono per l'altra partita.

Il gioco fu condotto con quella gravità di comportamento e quel contegno calmo che si convengono a un rito il cui nome significa "zitto": cerimonia solenne alla quale, ci sembra, il titolo di "gioco" è stato attribuito con grande inconsideratezza e sconvenienza.

D'altra parte, il secondo tavolino era così allegro e rumoroso da interrompere i calcoli del signor Miller il quale, non riuscendo a concentrarsi così come avrebbe dovuto, si rese colpevole di vari alti crimini e reati che non mancarono di suscitare l'ira più smisurata del signore grasso e di eccitare, in pari proporzioni, il buonumore della vecchia dama.

Ecco qua disse il delinquente Miller con voce di trionfo, raccogliendo le carte al fine del giro, non avrei potuto fare giocare meglio, ne sono lusingato; sarebbe stato impossibile fare un'altra mano.

Miller avrebbe dovuto chiedere quadri, non le sembra signore ? domando la vecchia dama.

Il signor Pickwick annuì.

Avrei dovuto, avrei ? chiese lo sventurato appellandosi nel dubbio al compagno.

Avrebbe dovuto, rispose il signore grasso con voce terribile.

Me ne dispiace, disse il signor Miller, a cresta ciondoloni.

Troppo tardi oramai, brontolò il signore grasso.

Due di onori e ci portiamo a otto, disse il signor Pickwick.

Un'altra mano. Può tenere il gioco ? chiese la vecchia dama.

Sì, rispose il signor Pickwick, doppio semplice e partita.

Mai vista tanta fortuna disse il signor Miller.

Mai visto carte simili sbuffò il signor Grasso.

Silenzio solenne: giocando il signor Pickwick, la vecchia dama impotente, furioso l'uomo grasso e intimorito il signor Miller.

Un altro doppio, disse la vecchia dama prendendo nota trionfalmente dell'avvenimento col deporre mezzo scellino e mezzo penny consunto sotto il candelabro.

Un doppio signore, aggiunse il signor Pickwick. Me ne sono perfettamente accorto signore, rispose seccamente il signore grasso.

Un'altra mano con risultato simile, venne seguita da una rinuncia dello sfortunato signor Miller, al che il signore grasso cadde in uno stato di alta tensione personale che durò fino al termine della partita, ed allora costui si ritirò in un canto restandovi perfettamente silenzioso per la durata di un'ora e ventisette minuti, al termine dei quali egli emerse dal suo ritiro per offrire al signor Pickwick una presa di tabacco con l'aria di un uomo rassegnato a perdonare cristianamente le offese ricevute.

L'udito della vecchia dama andava intanto decisamente migliorando, e lo sventurato signor Miller si sentiva fuori del proprio elemento naturale come un delfino dentro a una garitta.

Intanto all'altro tavolo il gioco procedeva allegramente.

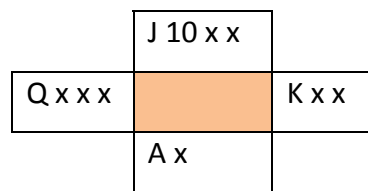
Storia del bridge e quindi storia dei colpi celebri nel gioco della carta.

Eccone qualche esempio.

Deschappelles.

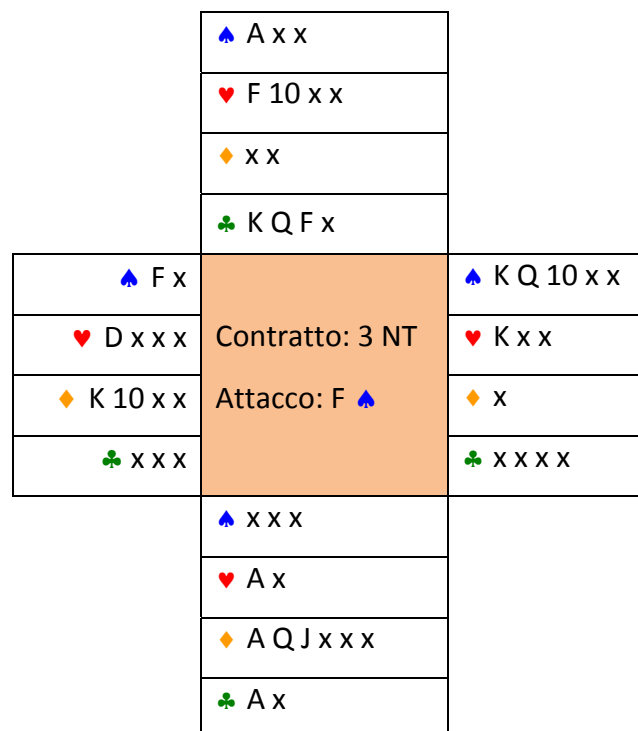
Il colpo di Deschappelles detto così dal nome di un grande giocatore di WHIST Alexander Louis Honoré Lebreton Deschappelles, vissuto in Francia dal 1780 al 1847, consiste nel sacrificare un onore teoricamente vincente allo scopo di procurare un'entrata al proprio compagno.

Lo schema ridotto è il seguente:



A senza atout se Ovest gioca la sua Q il dichiarante non può impedire ad Est di vincere una presa con il K e quindi di entrare in mano.

Un esempio da smazzata completa è dato dal seguente contratto di 3 SA.



Ovest attacca con il F di ♠ e dopo aver vinto la presa torna nel colore. Est prende con il 10 e fa saltare l'Asso di Nord. Sud tenta il sorpasso a ♦ ed Ovest prende con il K e gioca la Q di ♥ (colpo di Deschappelles). Il dichiarante non può realizzare nove prese senza cedere il 10 di ♦ a Ovest che fa cadere il contratto trasferendo la mano ad Est al quale ha procurato un rientro con il K ♥.