

BRIDGE: PERCHE' SPORT TECNICO?

BREVE STORIA DELE CARTE DA GIOCO

Se è vero che il Bridge si è affiliato, come Federazione, al CONI nel 1992, allora possiamo definirla come "elegante forma di sport mentale", anzi "sport tecnico", le cui componenti sono costituite da individuo/mente e da uno strumento/attrezzo.

Un connubio fatto quindi da cervello e carte, un matrimonio certamente non perfetto né indissolubile, immagino già le battute di alcuni: "Eh, le carte sono sempre presenti, mentre il cervello ... un po' meno!!"

Oggi parleremo quindi di carte e della loro storia, in seguito di cervello e mente.

Sulle origini delle carte da gioco vi sono varie opinioni.

Ne è documentato l'uso in Cina intorno all'anno 1000, sia come carta moneta, sia come elementi di gioco per divertire le concubine dell'imperatore Suen-ho.

Secondo altri studiosi sarebbero state inventate in India (e questa teoria mi è più cara) per le rappresentazioni di Ardhanari, dea mitologica che con 4 mani reggeva una coppa, una spada, un anello per indicare il denaro e una ghianda: gli stessi simboli apparsi nelle prime carte in Europa probabilmente portate dall'Estremo Oriente dalla famiglia veneziana dei Polo (Niccolò, Matteo e Marco del Milione) e in Spagna dagli Arabi nel XIV secolo.

Nella "storia delle carte da gioco" C.P. Hragrave racconta che, nel viaggio di Cristoforo Colombo verso l'America, i marinai investiti da una furiosa burrasca gettarono in mare le carte da gioco ritenute fonte di disgrazia e di tempesta; ma raggiunta la terraferma sani e salvi, da incalliti giocatori, imprecando contro il gesto inconsulto, si fabbricarono altre carte con foglie di alberi e in seguito anche con il cuoio.

L'attuale mazzo di 52 carte deriva verosimilmente dai tarocchi italiani (vedi cartomanzia) nei quali vi erano i 4 semi con carte dall'1 al 10 e 4 carte reali: RE, REGINA, CAVALIERE E FANTE.

Il cavaliere è in seguito scomparso e il fante si è trasformato in valet alla francese e jack in Inghilterra.

I modelli delle figure sembra che facciano riferimento a ENRICO VIII (vedi fig. 1) che aveva barba e baffi a doppio pizzo (per i 4 k), mentre Elisabetta di York (vedi fig. 2) moglie di Enrico VII sarebbe la donna ritratta nelle Q.

I disegnatori francesi, dopo la rivoluzione del 1789 (vedi fig. 3) sono stati i più fantasiosi nel riprodurre le carte vestite negli abbigliamenti più ricercati.

Nel 1813 vennero concordati i modelli base delle figure con i relativi nomi.

Eccoli:

	PICCHE	CUORI	QUADRI	FIORI
K	Davide	Carlo	Cesare	Alessandro
Q	Pallade	Giuditta	Rachele	Argine
J	Hogier	Lahire	Ettore	Lancillotto

(vedi fig. 4)

Ognuno può così legarsi affettivamente ad una figura.

Tutte rappresentano personaggi reali o mitici, tranne una ... **a voi l'indovinello** ...

Per la diffusione del gioco del bridge sono state immesse sul mercato carte speciali finalizzate a evitare confusioni tra i 4 semi: le **♦** sono di colore arancione (anche in quelle usuali il rosso delle quadri è più tenue, lo avete notato?) e quadrettate invece che a fondo pieno, le **♣** sono verdi e non a fondo pieno (a differenza delle **♠**).

Per oggi può bastare, del cervello parleremo un'altra volta.



Enrico VIII (fig.1)



Elisabetta di York (fig.2)



Mostrate qui in alto sono quelle di un'edizione prodotta da France Cartes (Francia)

Figure				
<i>re</i>	ALEXANDRE	CHARLES	DAVID	CESAR
<i>regine</i>	ARGINE	JUDITH	PALLAS	RACHEL
<i>jack</i>	LANCELOT	LA HIRE	HOGIER	HECTOR











(fig. 4)


Adesso mettetelo alla prova!!



SMAZZATA n. 1



Nord	 742
	 RF842
	 RD6
	 D3
Board 1 Contratto: 6  Attacco: A 	
Sud	 AD8
	 AD109653
	 AF10
	 ---

Sud gioca con il contratto di 6 . Ovest attacca con asso di fiori; il gioco è quasi elementare; 12 prese sono a vostra disposizione.



SMAZZATA n. 2



Nord	♠ ARD2
	♥ 765432
	♦ 743
	♣ ---
Board 2 Contratto: 6 ♠ Attacco: F ♠	
Sud	♠ 109876543
	♥ AR
	♦ A52
	♣ ---

Sud gioca con il contratto di 6 ♠, che è impedibile dopo che ovest attacca con il fante di picche.



SMAZZATA n. 3



Nord	♠ ---
	♥ ARDF10
	♦ A
	♣ A765432
Board 3 Contratto: 6 ♥ Attacco: A ♣.	
Sud	♠ A
	♥ 987654
	♦ RDF109
	♣ 8

Sud gioca con il contratto di 7 SA; ovest attacca col re di picche e 13 prese sono sul tavolo.



SOLUZIONI



SMAZZATA n. 1

Per giocare correttamente, basta osservare la carta di attacco, asso di fiori. Sono ormai eccezionali i cefali (o le ombrine) che attaccano con l'asso (o con il re) senza avere il re (o l'asso) nel colore, contro un contratto di slam.

Sono in via d'estinzione!!!! Tagliate l'asso, giocate un giro di atout eliminando il 7 degli avversari; giocate tre giri di quadri restando al morto; giocate la donna di fiori e scartate l'8 di picche della mano. E' in presa ovest e può giocare solo in favore del dichiarante. " Eliminazione e messa in presa".

SMAZZATA n. 2

Sud lascia passare il fante di picche; gioco che gli permette di affrancare due prese di cuori, anche con il resto diviso 4-1, conservando 3 rientri al morto.

SMAZZATA n. 3

Sull'attacco di re di picche, sud scarta l'asso di quadri del morto e prende con l'asso di picche. Gioca 5 quadri dalla mano, scartando 5 cuori del morto e successivamente 6 fiori del morto. Ultima presa l'asso di fiori. Enfasi del gioco di sblocco.

Buon Bridge
Sergio Invernizzi