

## STORIA DEL BRIDGE

### PARTE II

Alla fine del 1700 il WHIST è il gioco di carte più in voga in Inghilterra, a tal punto che alcuni giornali pubblicano articoli in merito.

“Tra le famiglie più importanti del regno è comparsa di recente una nuova figura del TUTOR, la cui funzione è quella di completare l’educazione delle giovani dame; alla stregua di un maestro di danza, egli passa le ore ad istruire le fanciulle ai piaceri mondani dei giochi di carte; per quanto assurdo possa sembrare, un numero sempre maggiore di genitori sembra richiedere questo tipo di servizio per le proprie figlie, pare appurato che il WHIST coltivi la socialità ed educi alla gentilezza cose d’altri tempo !!”

Perfino C.M. Talleyrand, diplomatico francese, ministro sotto Luigi XVI e con Napoleone Bonaparte, colui che nel 1789 alla costituente presentò la famosa mozione di rivendicare i beni ecclesiastici per rimediare alla grave crisi economica della Francia, praticò il gioco fino a fargli dire “E’ così, povero giovane, non giochi a WHIST? Quale triste età avanzata stai preparando per te stesso ?”

In Inghilterra il gioco godeva di alta considerazione nell’ambiente militare, essendo giudicato una valida palestra per il senso tattico-strategico; ne è una prova il trattato “Easy Rule of WHIST” cioè le facili regole del generale Scott con dedica al duca di Wellington, il vincitore di Napoleone a Waterloo.

Ecco la prefazione:

“My Lord, nessun libro potrebbe essere più indicato del presente per essere dedicato a vostra signoria, sebbene nel gioco del WHIST molto dipende dalla fortuna, la restante parte è determinata dall’intelligenza del giocatore.

Le vostre vittorie in guerra sono state ottenute grazie alla vostra abilità in quello che mi permetto di chiamare il grande gioco militare, per vostro merito il mondo ora è in pace e potrete dunque dedicarvi a sconfiggere i nemici immaginari al tavolo di WHIST seguendo gli stessi principi logici che tanta fama vi hanno portato.

Nel 1873 sul Bosforo nacque il WHIST-BRIDGE, subito importato in Francia con enorme successo ed in America con nuove regole generali; queste le novità:

L’introduzione del gioco a Senza Atout, l’esposizione delle carte del morto, la possibilità di contrare e surcontrare (con grande gioia per pirati e bari ai danni di giocatori sprovveduti); inoltre la scelta dell’atout (non più ultima carta del mazzo) fatta dal distributore o dal suo compagno. Proprio questa opportunità di cedere al proprio pard la scelta del colore di atout, cioè di creare un ponte (bridge in inglese) col compagno è ventilata come ipotetica spiegazione del nome nuovo del gioco.

Il Passo successivo dell’evoluzione fu l’asta BRIDGE (asta) con l’introduzione della fase dichiarativa regolamentata nel 1908 da un comitato del Bath Club e del Portland Club; l’importante era vincere la dichiarazione (come nell’asta) ma il dichiarante veniva accreditato di tutte le prese realizzate indipendentemente dal numero di quelle per le quali si era impegnato durante la licitazione.

Diversi erano i punteggi attribuiti alle prese: a Senza Atout 10 punti per ogni presa, con atout picche 9 punti, a cuori 8, a quadri 7 e a fiori 6; per vincere una partita bisognava realizzare 30 punti e la vittoria di 2 partite dava diritto al premio del rubber che era di 250 punti.

Si prosegue alla prossima puntata, ed eccovi altri colpi storici

## COLPO DI HOUDIN

Robert Houdin fu un celebre illusionista e al suo nome George Coffin intitolò il colpo seguente che rappresenta un tipo spettacolare colpo en passant. La mano si è realmente presentata e fu giocata da Josè Le Dentu:

	♠ 6 5	
	♥ 9 3 2	
	♦ J 10 8 3 2	
	♣ 9 7 2	
♠ 9 8	Contratto: 4♠ Attacco: 8♣	♠ J 7 4 3
♥ K J 8 7 6 5 4		♥ 10
♦ - - -		♦ A 6 5 4
♣ 8 6 5 3		♣ A Q J 10
	♠ A K Q 10 2	
	♥ A Q	
	♦ K Q 9 7	
	♣ K 4	

Su d gioca 4♠ dopo che Est non ha aperto la dichiarazione. L'attacco di 8♣ è vinto dall' Asso di Est che rimuove nel colore per il K del dichiarante il quale riscuote A, K e Q♠, poi gioca quadri, Est non prende per 3 giri per impedire al dichiarante di utilizzare la quinta di♦ del morto. Sud gioca fiori dal morto e taglia di mano, poi incassa l'Asso di♥ e mette sul tavolo la Donna di♥ per il K di Ovest per il seguente finale:

♠ ---		
♥ ---		
♦ J 8		
♣ ---		
♠ ---	Contratto: 4 ♠ Attacco: 8 ♣	♠ J
♥ J 8		♥ ---
♦ ---		♦ A
♣ ---		♣ ---
	♠ 10	
	♥ ---	
	♦ 9	
	♣ ---	

Ovest non può che giocare ♥, ed Est pur avendo l'atout superiore e l'Asso di ♦, non può impedire al dichiarante di ottenere la decima presa con il 10 di ♠; Se taglia con il J ♠, Sud scarta ♦, se scarta l'Asso ♦, Sud Taglia con il 10 di ♠.

### COLPO DI MERRIMAC

Dal nome del vascello che nel 1898 si autoaffondò nella baia di Santiago per bloccare la flotta spagnola, il colpo di Merrimac è una giocata apparentemente autolesionistica e tuttavia suscettibile di procurare eventuali vantaggi. Il suo unico scopo è quello di eliminare un rientro avversario pur senza avere alcuna sicurezza di crearne uno al proprio compagno.

La tecnica di esecuzione è analoga a quella del colpo di Deschappelles e consiste nel sacrificio di un onore o di una carta alta che, per la sua favorevole posizione rappresenta quasi certamente una vincente.

Ne è esempio la seguente smazzata:

	♠ x x x	
	♥ A x	
	♦ A 10 9 8 7	
	♣ x x x	
♠ J 10 9 8	Contratto: 4 ♠ Attacco: 8 ♣	♠ Q x x
♥ J x x x		♥ K x x
♦ x x x		♦ K Q x
♣ x x		♣ J 10 x x
	♠ A K x	
	♥ Q x x x	
	♦ J x	
	♣ A K Q x	

Il contratto è 3SA ed Ovest attacca con il J ♠ che Sud prende e gioca il J ♦ che viene vinto dalla Q di Est.

Est si rende conto che per battere il contratto è indispensabile distruggere la ripresa di A ♥ in Nord ed effettua il colpo di Merrimac giocando il K di ♥. Con qualsiasi diverso contro gioco Sud potrebbe agevolmente mantenere il suo impegno.