

# *Saggistica Aracne*

---

250



Gianmaria Valente

**Bridge 40**

Prologo per il Bridge

*Prefazione di*  
Piero Forquet



Copyright © MMXII  
ARACNE editrice S.r.l.

[www.aracneeditrice.it](http://www.aracneeditrice.it)  
[info@aracneeditrice.it](mailto:info@aracneeditrice.it)

via Raffaele Garofalo, 133/A-B  
00173 Roma  
(06) 93781065

ISBN 978-88-548-5008-8

*I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica,  
di riproduzione e di adattamento anche parziale,  
con qualsiasi mezzo, sono riservati per tutti i Paesi.*

*Non sono assolutamente consentite le fotocopie  
senza il permesso scritto dell'Editore.*

I edizione: luglio 2012

*A Pietro, mio caro nipote*



*Μηδέν ἐνέργημα  
εἰκὴ μηδέ ἄλλωζ ἢ κατὰ  
θεώρημα συμπληρωτικόν τῆς  
τέχνης ενεργείσθω*

**RICORDI (Libro 4° 2.)**<sup>1</sup>  
Marco Aurelio (121-180 d.C.)

*Nessuna operazione si compia  
a caso né contrariamente alle  
regole che costituiscono l'arte  
(della logica)*

*Per il saggio imperatore,  
raffinato filosofo e stratega,  
è la "legge dell'opera"  
Per il gioco del bridge è il  
coinvolgente fondante principio  
che regola la competizione  
ed appassiona*

---

<sup>1</sup> **BUR** CLASSICI GRECI E LATINI - Periodico settimanale: 1 settembre 2004





## Indice dei capitoli e degli inserti

- 11      *Prefazione di Piero Forquet*
- 13      *Nascita e proponimenti del “Bridge 40”*
- 15      *Note introduttive dell’autore*
- 19      Capitolo 1  
          *Descrizione sintetica dell’opera*
- 33      Capitolo 2  
          *La licita in dettaglio*
- 77      Capitolo 3  
          *Il gioco della carta*
- I-XCVI    *Appendice*

### *Indice per voci del Testo e dell’Appendice*

Inserti nella tasca nel verso della retrocopertina

*Sintesi della determinazione della forza delle mani e della licita*

*Presentazione del Bridge 40 al giocatore del Bridge classico*



## Prefazione

Sin dal 1940 il gioco del bridge era diffuso negli Stati Uniti in modo capillare. In Europa, invece, si era solo agli inizi ed in Italia si giocava a livello salottiero, con pochissime convenzioni e praticamente senza alcun schema licitativo.

Verso l'inizio degli anni cinquanta, però, l'indimenticabile Eugenio Chiaradia, che aveva compreso la grande importanza della dichiarazione, creò un sistema basato sul "fiori forte". Successivamente compose una squadra, chiamata, poi, "*Blue team*", che vinse sedici titoli mondiali tra il 1957 ed il 1975.

Da allora, in tutto il mondo, si è studiato, si è innovato e si è scritto per rendere sempre più efficaci i sistemi dichiarativi. Conseguentemente oggi anche il più *naturale* dei sistemi comprende centinaia di gadget e di convenzioni. Ciò ha aumentato il numero degli esperti e perfezionato il loro gioco, ma ha diminuito considerevolmente gli appassionati a causa delle difficoltà intervenute nell'apprendimento o nell'aggiornamento. Molti, infatti, hanno preferito dirottare su giochi più semplici anche se meno interessanti.

Queste sono le premesse e le ragioni per le quali Gianmaria Valente ha ingegnosamente creato il Bridge 40, *adoperando un mazzo di sole 40 carte* (i 2, i 3 ed i 4 sono aboliti).

L'Autore si è posto come obiettivo principale quello di diffondere e far praticare il Bridge 40 allo scopo di ottenere, poi, un più facile approccio al bridge classico.

Ha adottato un sistema di licita che pur essendo veramente naturale (con pochissime eccezioni) può far raggiungere, senza grandi difficoltà, il contratto ottimale.

Aprile 2012

Piero Forquet

## Nascita e proponimenti del “Bridge 40”

Oltre quanto si percepisca, il bridge è in crisi mondiale, ne parla anche Piero Forquet nella Prefazione.

Nel 1940 gli americani che conoscevano il gioco superavano i 100 milioni, ora se ne contano 30 milioni o poco più. Si spera molto nel “*bridge on line*”, che mette a confronto, ai vari livelli di gioco ed in modo semplice ed immediato, tutti i giocatori del mondo: esso, però, coinvolge meno del 10% della totalità dei bridgisti e non costituisce, almeno al momento, inversione di tendenza e, nonostante tanti e bravi campioni, ovunque, il livello medio è basso.

È da molto che l'autore s'interroga sul perché della disaffezione per questo splendido gioco e concorda con quanti ritengono che dipenda dalla difficoltà nell'apprendimento a causa della massa ponderosa di nozioni e logiche che il neofita deve imparare sin dall'inizio.

Colpevole è anche l'involuzione che ha subito il gioco per artificiali, complicate nuove regole e sistemi, non sempre ben testate e, spesso, confermate sul campo in modo approssimato e non affidabile. Con il “Bridge 40” si è voluto abbassare, di oltre il 50 per cento, questo gap iniziale. Ciò sia sfrondando il campo dalle non necessarie artificialità e sia con semplificazioni che non hanno alterato, significati-

vamente, l'affascinante logica strategica e l'articolata tecnica.

Il principale scopo di questo nuovo gioco, pur esso coinvolgente e piacevole, è, pertanto, il costituire il naturale prologo per un meno traumatico apprendimento del bridge classico.

Vi è, anche, l'esigenza di recuperare al bridge i giovani, che considerano il gioco con le carte statico ed antiquato, preferendo l'immediatezza dell'elettronica e, non pochi, divertimenti "estremi". L'autore spera che si avvicinino al Bridge 40, che attira per la veloce, brillante e forte competizione e che non offre eccessive difficoltà. Il continuo automatico esporre le menti alle logiche ed alle strategie del gioco, il corretto rispetto degli avversari e la sportività dell'agone, potrebbero inculcare il piacere di migliori comportamenti.

## Note introduttive dell'autore

Il bridge, fra i giochi più belli, è quello che appassiona per logica e competizione. È, però, molto articolato, complesso, difficile da imparare ed il giocatore non sempre, riesce ad esprimersi al livello che vorrebbe.

Per renderlo più accessibile, l'ho semplificato, mantenendo l'affascinante logica strategica e l'articolata tecnica.

Era la richiesta di molti per un gioco interessante, veloce, impegnativo e senza eccessive difficoltà ed a questo nuovo gioco, coinvolgente e piacevole, ho dato il nome di "Bridge 40".

Vi è anche la certezza che, con il praticare il "Bridge 40", sia più facile l'approccio all'apprendimento del Bridge classico e ciò è il mio obiettivo principale.

Si adopera un mazzo a 40 carte, avendo tolto il 2, il 3 ed il 4 di ogni seme. Le altre semplificazioni e le conseguenti innovazioni sono descritte nell'inserto "*Presentazione del Bridge 40 al giocatore del Bridge classico*" (posto nella tasca del verso della retrocopertina del libro).

Sono partito dall'abc e, per tale motivo, sin dalle prime pagine ho introdotto tutte le nozioni occorrenti ad un lettore senza conoscenze bridgistiche. La lettura è, quindi, impegnativa, anche perché ho dovuto dare conto e ragione delle logiche e delle novità introdotte.

Il tutto è scaturito da un articolato e rigoroso studio statistico, che ho più volte ripetuto per ogni tipo d'informazione da testare <sup>1</sup>. Per fare ciò, ho fatto riferimento ad un campione di un significativo <sup>2</sup> numero di smazzate, generate in modo casuale al computer con un programma ad hoc <sup>3</sup>. Sono passato, poi, per una lunga fase di gioco al tavolino, ottenendo conferma della bontà e dell'efficienza delle regole introdotte.

L'approccio a questo nuovo gioco offre delle difficoltà ed è opportuno che il neofita studi il testo con la guida di un maestro o di un paziente buon giocatore di bridge.

A chi preferisca procedere da autodidatta (meglio se coinvolgendo tre amici o più), suggerisco questo modo di procedere:

- una prima lettura degli argomenti riguardante le impostazioni generali, la licita ed il gioco della carta, evitando eccessivi approfondimenti e tralasciando la lettura delle note e dei risultati statistici;
- studiare, più volte ed attentamente, l'inserto "*Sintesi della determinazione della forza delle mani e della licita*", anch'esso posto nella tasca del verso della retrocopertina del libro;
- durante la lettura ed in ogni passo dello studio, esaminare attentamente <sup>4</sup> gli esempi di licita e di gioco della carta che

---

<sup>1</sup> "*Frequenze delle Distribuzioni delle carte*", individuazione degli "*indici rappresentativi delle forze delle mani*", "*rapporti fra le forze delle linee ed i contratti realizzabili*", distribuzione dei "*resti*" ed altro

<sup>2</sup> Nella ricerca statistica non vale tanto il numero delle osservazioni quanto la *convergenza dei risultati ottenuti*: cioè, "*quando i risultati variano in modo non significativo al crescere del numero delle ultime osservazioni*"

<sup>3</sup> Di ciò va attribuito merito alla maestria dell'informatico Marco Ilardi (mail [ilardi@tin.it](mailto:ilardi@tin.it)), che, rendendosi spontaneamente disponibile, ha elaborato il programma "*Il mischia carte*"

<sup>4</sup> Secondo le logiche e le strategie descritte nei capitoli 2 e 3 relativi alla "Licita" ed al "Gioco della carta"



s'incontrano nel testo e nell'Appendice (alle pagine da XVIII a XCV) ed altri smazzati al momento;

- sino a quando non si siano state assimilate regole e gioco, analizzare e giocare a carte scoperte questi esempi, fino al compimento della mano <sup>5</sup>.

Ai cari amici ed esperti bridgisti Carlo Ricci, Lello Pagliarulo, Miro Como, Roberto Caselli e Vittorio Azzi va la mia gratitudine per l'impegno e per l'interesse che hanno mostrato nel giocare il Bridge 40. Le loro sagge osservazioni e critiche mi hanno permesso di rilevare alcune discrasie derivanti da inevitabili rigidità statistiche: le relative rettifiche hanno fatto migliorare licite e gioco.

La correzione delle bozze è merito di Anna Mondelli, Carlo Ricci, Roberto Caselli e Vittorio Azzi che ringrazio per la loro attenta e paziente partecipazione.

Riconoscenza va a mio fratello Beppe, conosciuto campione di bridge, che ha revisionato l'opera compiuta e mi ha dato preziosi suggerimenti per ottimizzare il testo.

L'apprezzamento del grande Piero Forquet, che ringrazio per la disponibilità mostrata, rappresenta il "*placet*" per la nascita del Bridge 40: mi auguro che, ciò, possa essere il buon auspicio per il successo di questo libro, che è risultato più impegnativo e difficile di quanto prevedibile.

Agosto 2012

L'AUTORE

---

<sup>5</sup> Il lettore, sul sito [www.Bridge40.com](http://www.Bridge40.com), può richiedere ulteriori delucidazioni e segnalare eventuali refusi ed errori di stampa, sfuggiti alla non facile correzione del testo



## Descrizione sintetica del gioco

### Impostazioni di base

Si adoperano “**carte francesi**” ridotte dei jolli, dei 2, dei 3 e dei 4. I pacchetti sono composti, quindi da 4 semi di 10 carte, per complessive **40 carte**.

Si gioca fra due coppie di giocatori seduti al tavolo, formanti due linee avversarie incrociate, convenzionalmente definite **Nord-Sud** (*N-S*) ed **Est-Ovest** (*E-O*).

In una prima fase del gioco, chiamata “**licita**“, con dichiarazioni successive dei quattro giocatori, una linea s’impegna ad incassare un certo numero di “**prese**” (*levées*), con l’imposizione del seme d’ “**atout**”, le cui carte hanno la proprietà di far presa mediante “*taglio*” come si dirà a breve.

In una seconda fase (“**gioco della carta**”) la predetta linea, con il contrasto dell’altra, cercherà di realizzare quanto promesso.

Le modalità del gioco sono due: le *partite libere* ed i *tornei*.

**Nelle partite libere** i 4 giocatori sono al tavolo per formare le due coppie contrapposte.

Si utilizzano, alternativamente, due pacchetti di “*carte francesi*” (ridotti come detto e con versi di differenti colori).

Gli accoppiamenti ed i *cartari*<sup>1</sup> si stabiliscono a sorte facendo ruotare i giocatori intorno al tavolo al termine di ciascuna partita<sup>2</sup>.

Ogni partita (*rubber*) si sviluppa su due “*manches*” e termina quando una delle due linee ne ha chiusi due.

Ogni “*manche*” si conclude quando una linea ha raggiunto o superato (in una o più smazzate) 100 punti, calcolati come poi si dirà.

Per scandire i “**livelli di licita**”, i semi hanno la seguente gerarchia decrescente di “**rango**”: picche (♠) cuori (♥) quadri (♦) e fiori (♣)<sup>3</sup>.

---

<sup>1</sup> Si chiamano anche “*mazzieri*”

<sup>2</sup> La procedura che si adopera per la partita libera è la seguente:

- Ogni giocatore prende una carta da uno dei pacchetti (aperto a ventaglio sul tavolo con le carte coperte): giocano assieme quelli che hanno estratto le carte più alte ed, a parità di numero prevale, il rango, come si definirà più inoltre
- Il giocatore che ha preso la carta più alta è il distributore della prima smazzata. Esso, scelta la linea al tavolo, prende, a sua preferenza, uno dei due pacchetti di carte e lo porge al suo avversario di sinistra. Detto giocatore, dopo averle mescolate, le dà al giocatore a destra del cartaro per il *taglio*. Poi il cartaro distribuisce a ciascun giocatore, in senso orario, le carte una per volta
- Contemporaneamente, il compagno del distributore mescolerà l'altro pacchetto, ponendolo poi alla sua destra
- Dopo il giro di gioco della smazzata il cartaro è il giocatore a sinistra del precedente cartaro e si procederà sempre nel medesimo modo
- Terminata la prima partita si ricostituiscono le coppie con eguale procedura. Se dovessero essere sorteggiate le medesime coppie della precedente partita, il giocatore che ha preso la carta più alta si accoppierà con quello che ha preso la carta terza in valore decrescente
- Nella terza partita si accoppieranno quelli che non hanno giocato insieme, prendendo comunque ognuno una carta per definire il cartaro
- Dopo la terza partita si ricomincia il giro da capo