

# COME SI GIOCA

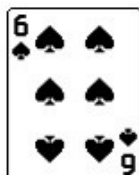
## Si gioca in coppia

← **ONORI**

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

Il valore delle carte di ogni seme è decrescente dall'Asso al 2

**CARTINE**



# COME INIZIA UNA PARTITA

## 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.



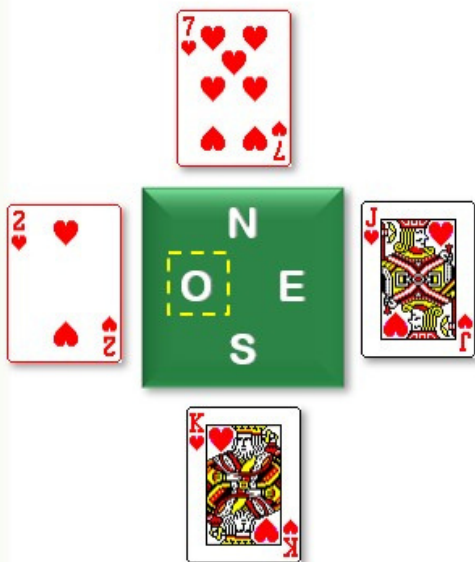
Per una migliore visibilità  
alternate i semi rossi e neri

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

# LO SCOPO DEL GIOCO

## 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

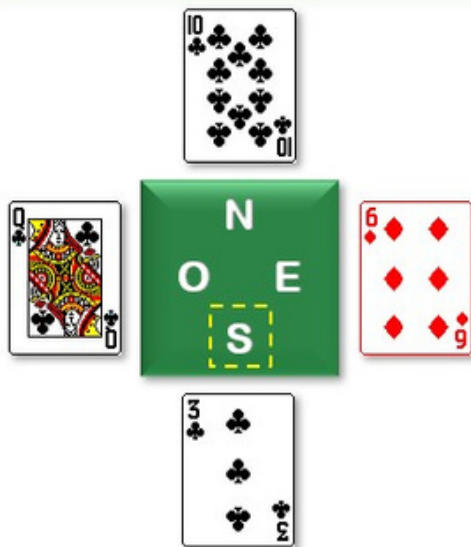


- Ovest inizia il gioco ed *impone* il seme
- Nord, Est e Sud *rispondono* a colore
- Sud vince la presa

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

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

# CHI VINCE LA PRESA SCEGLIE COSA GIOCARRE NELLA PRESA SUCCESSIVA



- 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**

# IL VIVO E IL MORTO

## I RUOLI DEL GIOCO

### 1.1 I ruoli del gioco

#### 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 E IL DIRITTO DI GIOCARE LA PRIMA CARTA

## 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 MODALITA' DI GIOCO CON L'ATOUT O SENZA L'ATOUT

## 1.2 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

# COSA SI VINCE MANTENENDO IL CONTRATTO E ... COSA SI PERDE

## 4.3 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**»