



## I GIOCHI DI PRESA

Marina Causa – Claudio Rossi

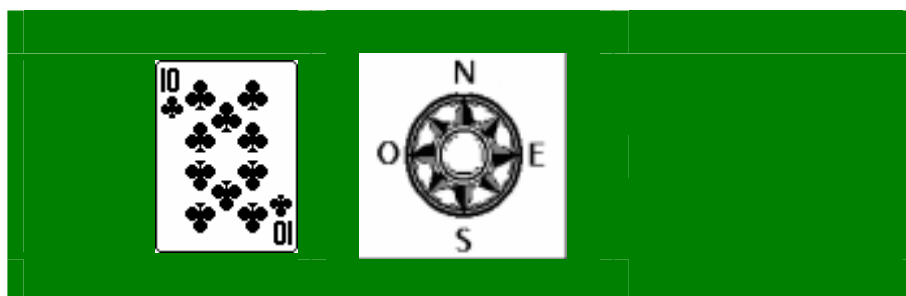
I *giochi di presa* sono quelli nei quali un giocatore si impossessa di una carta dell'avversario per il semplice fatto che quella da lui stesso giocata è più alta.

Cominciamo ora un percorso che ci porterà dalle forme più rudimentali dei giochi di presa fino al Bridge: se avete altri tre amici disposti a seguirvi potete sperimentare tutto questo nella pratica. Quello che vi serve sono un tavolo, quattro sedie e un mazzo di carte.

Il nostro viaggio inizia nelle taverne inglesi della prima metà del 15° secolo: vengono gettate le basi di quello che è considerato il vero antenato del Bridge, e cioè l' Whist (= silenzioso, muto, ad enfatizzare il fatto che questo gioco richiede concentrazione e attenzione).

Si gioca a coppie (ricordate il nostro diagramma dei punti cardinali?) col mazzo da 52 carte: uno dei giocatori estratto a sorte (per comodità ipotizzeremo quello seduto in Sud) mescola le carte, le fa tagliare dall'avversario alla propria destra e le distribuisce tutte, coperte, una ad una in senso orario (gioco anglosassone!) agli altri giocatori: chi compie questa operazione è detto *mazziere*.

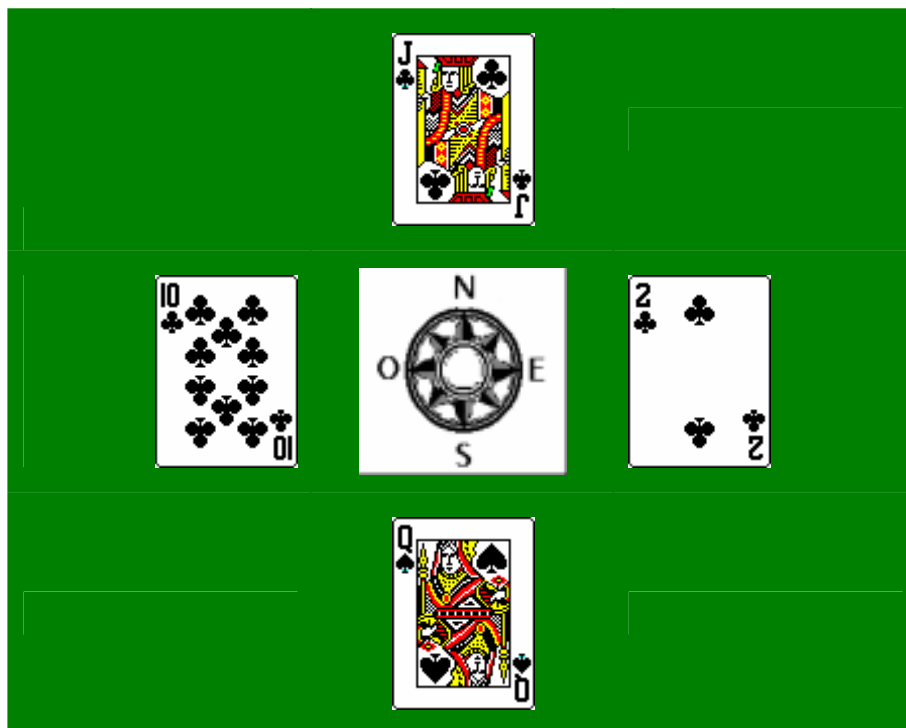
Terminata questa fase e dopo che i giocatori hanno preso visione delle loro 13 carte (attenzione a non farsele sbirciare!), il giocatore alla sinistra del *mazziere* (cioè Ovest) depone davanti a sé, scoperta sul tavolo, una delle proprie carte. Si dice che Ovest *attacca* e inizia la battaglia delle prese. La situazione è questa:



Da questo momento gli altri tre giocatori sono tenuti e scoprire sul tavolo una carta: non devono farlo contemporaneamente ma **successivamente in senso orario**; inoltre la carta da loro giocata deve essere **dello stesso seme** di quella esposta dal primo giocatore. Questo obbligo di giocare una carta dello stesso seme di quella del primo giocatore è detto **obbligo di rispondere** ed è tassativo e inderogabile: se un giocatore non possiede carte di quello

specifico seme allora, e solo allora, può giocare una carta di un altro seme. Si dice che invece di rispondere *scarta*.

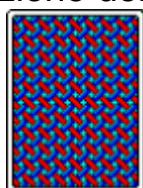
Torniamo alla nostra presa: Ovest ha iniziato col **10** di ♣, gli altri tre dovranno giocare carte di ♣ se ne possiedono; ecco la situazione dopo che gli altri tre giocatori avranno, successivamente in senso orario, esposto la loro carta:



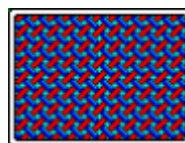
- 1) Ovest *attacca* col **10** di ♣,
- 2) Nord *risponde* col **Fante** di ♣,
- 3) Est *risponde* col **2** di ♣,
- 4) Sud, che evidentemente non ha carte di ♣, *scarta* la **Dama** di ♠.

La presa è terminata. *Si aggiudica la presa il giocatore che ha giocato la carta più alta nel seme iniziale: il giocatore*, infatti, *che scarta non può mai vincere la presa*. Nel nostro esempio il seme di uscita (si dice che *comanda* la presa, nel senso che solo una carta di quello specifico seme potrà vincerla) è ♣ e la carta più alta di ♣ è stata giocata da Nord: Nord vince la presa.

I giocatori, a questo punto, *chiudono la presa*: riprendono le carte giocate, le coprono (dorso in alto) e le mettono sul tavolo davanti a sé. Per tenere il conto delle prese vinte e perse, le carte coperte vengono poste col lato lungo nella direzione della coppia che ha vinto la presa.



= abbiamo vinto noi



= hanno vinto loro

Il giocatore che vince la presa acquisisce il diritto (e dovere) di giocare per primo (cioè di *uscire*) nella presa successiva.

Di presa in presa si arriva ad esaurire le carte: le due coppie si saranno spartite le 13 prese a disposizione acquisendone il corrispondente punteggio (13/0, 12/1, 11/2, ecc.).

Si passa ora al gioco della mano successiva: *mazziere* sarà sempre il giocatore alla sinistra del precedente mazziere (anche il ruolo di mazziere ruota in senso orario).

In attesa della prossima puntata potreste cominciare a giocare questo tipo di partita ricordando due cose: dovete sempre, se potete, *rispondere* e dovete giocare in silenzio. In fondo state sperimentando il Silenzioso!

NOTA

---

Chi di voi ha dimestichezza con altri giochi di presa sa che in questa famiglia ci sono due rami. Nella maggior parte dei giochi italiani il vincere una presa non fa guadagnare punti in sé: quello che conta sono le carte catturate nella presa. Gli assi e le figure, per esempio, hanno un certo valore e più se ne cattura, meglio è: queste carte sono dette *carichi*. Nei giochi come il bridge, invece, cioè che fa guadagnare punti è solo vincere le prese, a prescindere dalle carte in esse contenute.

---

*Continua*