

Storia del Bridge e del suo antenato Whist

(da www.infobridge.it)

Il Bridge è il quinto stadio di un antico gioco di carte che ebbe gran voga nei secoli XVIII e XIX: il Whist (o Whisk come veniva indifferentemente chiamato nella seconda metà del 1600).

L'etimologia del nome del gioco è incerta ma, è probabile che abbia a che vedere con il silenzio assoluto che il gioco richiede a tutti i presenti.

Molto più probabile è la sua derivazione da un gioco di carte più antico che veniva chiamato "*Triumph*" o "*Trump*" e che veniva correntemente giocato in Inghilterra già nel 1500. La prima memoria scritta che riguarda questo progenitore del Bridge si trova in un sermone "*On the Card*" che il vescovo e martire *Hugh Latimer* (1490-1555) predicò a Cambridge intorno all'anno 1530.

Il gioco "Triumph" fa certamente parte della lista dei giochi che *François Rabelais* (1490-1553) fece compilare al suo Gargantua qualche anno più tardi.

Il Whist si giocava in 4 con un mazzo di 52 carte e, l'ultima carta distribuita, segnava l'atout di quella smazzata che restava scoperta sul tavolo fin quando, dopo aver giocato la sua prima carta, il Mazziere poteva riappropriarsene. Le regole del gioco erano simili a quelle del Bridge attuale ma non vi erano, né la licita, né il morto. Ogni coppia doveva cercare di realizzare il massimo numero di prese ed ogni presa in più delle prime sei valeva un punto. I punti si cumulavano e la partita si conquistava con 7 punti così che poteva essere conquistata in una sola smazzata solo realizzando un *capotto*.

Nel tempo sono nate molte varianti del gioco che però hanno fatto solo da comparsa. Tra le più note, in una si giocava in tre persone e la quarta mano era quella del morto (*l'ingénu*); in un'altra, il gioco veniva disputato a doppio morto (vedi articolo sul [Colpo di Vienna](#)

In Francia il Whist si diffuse grazie alla passione coltivata per il gioco dalla bellissima *Madame Du Barry* (1746-1793) che, fu l'ultima delle tante favorite di *Luigi XV* (1710-1774) e che riuscì ad influenzare tutta la Corte al punto che, in seguito, tutti i Re di Francia, avrebbero praticato abitualmente il Whist a Corte.

L'illuminato *Short Treatise* edito da [Edmund Hoyle](#) nel 1742 durante il regno di Luigi XV, aiutò non poco il Whist a diffondersi in tutti i ritrovi inglesi di prestigio.

Esso stabiliva, oltre a delle illuminate norme comportamentali che in buona parte sono ancor oggi in vigore, delle modalità di gioco abbastanza simili a quelle del Bridge attuale: la partita si disputava tra quattro contendenti con una atout scelta a sorte (il seme dell'ultima carta distribuita) e con l'unica, ma rilevante differenza, che non era prevista la presenza del morto.

Nel periodo della Rivoluzione Francese vennero messe al bando le figure dei Re, delle Regine e dei Cavalieri, che furono sostituite con altre Figure rappresentanti i Cittadini e con splendidi mazzi di carte che sono ancora conservate nei Musei parigini. Ma, tutto questo, non frenò minimamente la inarrestabile diffusione del gioco.

L'Impero francese restaurò le carte tradizionali, anche *Maria Luisa D'Asburgo Lorena* (1791-1847) e *Giuseppina Bonaparte* (1763-1815) si cimentano nel gioco e sembra che l'imperatore in persona, in quel di Sant'Elena, riempì i suoi ultimi giorni proprio con il Whist.

Quando a Vienna si restaurò l'Europa, uno dei più formidabili giocatori di Whist fu il *Principe di Talleyrand* (1754-1838) che praticandolo abitualmente soleva tenere ben allenata la sua diabolica mente.

Il Whist annoverò tra i suoi cultori personaggi famosi di ogni estrazione sociale come, ad esempio, prima degli altri, quel *Francesco da Sales* (1567-1622) che nonostante questa sua umana debolezza diverrà Santo, il re di Francia Carlo X (1757-1836), il poliedrico *Lord Brummell* (1778-1840), il ricco banchiere e famoso economista *Henry Drummond* (1786-1860).

Se il più forte giocatore di Whist mai conosciuto fu forse [Luis Honoré Lebetron Deschapelles](#) (1780-1847), i due grandi nomi del Whist ottocentesco furono senza dubbio [James Clay](#) (1804-1873) ed [Henry Jones](#) (1831-1899).

Jones, che scriveva sotto lo pseudonimo di *Cavendish*, nel suo "*Les principes du Whist*" introdusse alcuni principi teorici, come, ad esempio, quello dell'attacco con la penultima carta di un colore (antenato dell'odierno attacco da quarta migliore) che conferiscono, per la prima volta, una notazione pseudo scientifica al gioco.

Cavendish, estremo sostenitore della prevalenza della tecnica sulla fortuna, nel 1890 lanciò il concetto di "*Duplicato*" e istituì i primi incontri agonistici tra esperti e giocatori d'azzardo che servirono a togliere a chiunque ogni dubbio circa la veridicità del suo asserto.

La trasvolata oceanica del Whist fu invece merito di *Benjamin Franklin* (1706-1790) che, con il suo prestigio di scienziato e con la sua grande influenza in campo diplomatico, lo importò e lo impose nella sua Philadelphia.

Di lì, in barba ai puritani del tempo, il gioco, fu espropriato dai Circoli privati e dagli ambienti signorili di cui era stato fino a quel momento prevalente patrimonio e, anche grazie alla istituzione dei primi Tornei a Squadre, si diffuse rapidamente in tutta l'America.

Nella lontana Russia, dove già da tempo si giocava il "*Russian Vit*", nel 1886, viene pubblicato un testo denominato "*Russian Whist*" che illustrava un'evoluzione del gioco chiamata "*Biritich*", nel quale l'atout viene stabilita assieme al compagno che più tardi assume la funzione di "*morto*".

Questa nuova forma del gioco si diffonde rapidamente nei Balcani e in Medio Oriente e arriva in Turchia a Büyükdere dove, nel 1873, *Edoardo Graziani*, che era dragomanno presso l'ambasciata di Costantinopoli, inizia a giocare regolarmente nella *Villa Coronio* di proprietà del Direttore della Banca di Costantinopoli, il greco *Giorgio Coronio*, assieme ad un altro greco, il banchiere *Eustacchio Eugenidi*, e al finanziere rumeno *Serghiardi*, che aveva insegnato i rudimenti del gioco agli altri.

Questa versione del gioco che, prende il nome di "*Dummy Whist*", dalle austere sale del banchiere greco *Coronio*, forse anche per merito del personale di servizio, si diffonde rapidamente tra i marinai che sulle rive del Bosforo attendono la partenza delle loro navi e, probabilmente per merito di questi ultimi, più che per gli scritti del Graziani o per le partite che da fine 1873 si giocavano regolarmente al *Circol Sport Oriental*, arriva prima al Cairo, poi, sulla Costa Azzurra e, infine, a Parigi e, di lì, in tutta l'Europa, assumendo il nuovo nome di "*Whist-Bridge*".

Il primo Torneo ufficiale di cui si conserva memoria fu organizzato nel 1893 a New York ed il primo "*Codice di Gara*" fu redatto dai Soci del "*Whist Club*" della stessa città, quattro anni più tardi.

La storia del Whist è però arrivata agli sgoccioli perché i tempi sono maturi affinché, nella lontanissima India, vengano poste le basi per la nascita del più nobile gioco di carte di tutti i tempi: il [Bridge](#).

L'esclusivo e conservatore "*Portland Club*" di Londra, tiene fuori della sua porta il [Whist-Bridge](#), fin quando un Socio di grande riguardo quale era *Lord Brougham*, di ritorno da una lunga permanenza al Cairo, nel 1894 lo fa conoscere ai Soci più importanti del Club.

Del più antico testo conosciuto di bridge rimangono tre copie conservate in alcune biblioteche inglesi, esso risale al 1896 e titolava "*Biritich, or Russian Whist*" scritto da John Collinson (1842-1992).

Negli Stati Uniti *Henry J. Barbey* lo introduce nel *Whist Club di New York* che già nel 1897 ne emana le prime regole, mentre fin dal 1890 nella stessa città una certa *Kate Weelock*, che 4 anni prima aveva ideato il *Whistograf* (antenato del vu-graf), apre la prima scuola nella quale si insegna il gioco.

La scala gerarchica dei colori è ancora quella classica del poker, ogni presa oltre la sesta, vale 12 punti se realizzata a senza atout, 8 a cuori, 6 a quadri, 4 a fiori, ed infine, soltanto 2 se realizzata a picche. Per la manche sono necessari 30 punti così che basta mantenere 3SA per aggiudicarsene il premio, ma, per lo stesso scopo, ne servono 10 a cuori, 11 a quadri e 13 a fiori, mentre, non è possibile arrivare a manche in un sol colpo scegliendo come atout il seme di picche. Inoltre, fatto curiosissimo per il bridgisti odierni, in conseguenza di questa attribuzione dei punteggi, era del tutto lecito annunciare di volersi impegnare per 1♥, quando gli avversari erano già arrivati a 3♠!

Anche così, il *Whist-Bridge* è molto più divertente del suo predecessore e, dopo la capitolazione dell'esclusivo "*Portland Club*", il successo del gioco in tutto l'Impero Britannico è tanto fulmineo che, tramite gli ufficiali inglesi di stanza in Oriente, arriva fino in India, dove, nel 1904, alcuni di loro, per stabilire l'atout nella quale la smazzata deve essere giocata, inventano una sorta di primitiva Asta *Licitativa* che, finalmente, fa assumere al gioco delle sembianze che lo rendono molto simile al Bridge di oggi.

Con questa importantissima innovazione della scelta della briscola attraverso un'asta parlata, al *Whist-Bridge*, succede l'*"Auction Bridge"*. Questa competizione licitativa, implicava la formulazione di regole semantiche di non immediato apprendimento ma, conferiva alla capacità di giudizio di ogni giocatore una tale importanza, tanto da divenire l'elemento determinante per il successo del gioco su larga scala.

Le regole dell'*"Auction Bridge"* vengono codificate all'inizio del secolo scorso da *F. Roe*, uno di quei funzionari inglesi che nel lontano Bengala aveva avuto l'idea primigenia di disputarsi, attraverso un'asta, il diritto di giocare con il Morto nell'atout desiderata. Il manuale viene pubblicato ad *Allahabad* sotto lo pseudonimo di *John Doe* (il Mario Rossi degli anglosassoni) nel 1904.

Vale la pena di ripercorrere la nascita per caso dell'*Auction Bridge*. Tre funzionari inglesi del *British Civil Service*, negli anni a cavallo tra i due secoli scorsi erano stati trasferiti a *Rampur-Bauliah* nel *Bengala*. Si trattava del già citato *F. Roe* che assieme ad un certo *Hudson* e ad un terzo giocatore del cui nome non è rimasta traccia, si trovarono impossibilitati a fare la loro abituale partita di *Whist-Bridge* per l'impossibilità di trovare un quarto giocatore. Spinti dalla necessità, ebbero l'idea di disputarsi tra loro in una asta il colore di Atout e il diritto di giocare la mano avendo come dirimpettaie le carte del quarto giocatore mancante. Così, in un angolo sperduto dello sconfinato continente indiano, erano nati il Morto e la Licita!

Il 16 gennaio del 1904, *Oswald Crawford* aveva pubblicato in un articolo comparso sul "*Times*" un compendio delle regole del nuovo gioco, più tardi, il 24 aprile del 1906, ne aveva pubblicato uno simile ma più dettagliato sul "*Daily Mail*" e lo stesso anno l'*Auction Bridge* fece il suo ingresso ufficiale al *Bath Club* di Londra.

Questa nuova versione del gioco era molto più divertente ed ebbe una rapida diffusione così che il "*Portland Club*", da questa parte dell'Atlantico, ed il "*Whist Club*" di New York, dall'altra, aggiornarono continuamente le regole e, di fatto, né diventano i depositari, fin quando, verso la fine degli anni '20, grazie alle invenzioni di alcuni giocatori, l'*"Auction Bridge"* assume quella vocazione agonistica che, poco più tardi e, finalmente con l'attuale nome di *Bridge*, lo eleggerà a Signore incontrastato di tutti i Giochi di Carte.

Il perché alla fine sia stato scelto questo nome per il gioco è un fatto che rimane alquanto misterioso.

C'è chi lo attribuisce alla derivazione turca del russo *Biritich*, che suonando come *Britch*, poteva essere facilmente inteso e tradotto con *Bridge*; c'è, invece, chi lo fa risalire al fatto che gli addetti dell'Ambasciata Inglese per andare a giocare al caffè "*Le Khédive*" dovevano ogni giorno attraversare il "*Galata Bridge*" che a Costantinopoli univa le due città di Galata e di Pera.

In ogni modo, la precedente associazione del *Bridge* con il *Whist*, sembra far escludere che il nome sia una specie di allegoria per ricordare la comunicazione che deve instaurarsi tra i due partner nella fase della Licitazione, come spesso viene erroneamente dedotto da chi si avvicina al gioco.

Con l'*Auction-Bridge* si passò dalla scala gerarchica dei semi tipica del poker a quella ancora oggi valida (picche, cuori, quadri, fiori), tuttavia, ancora non esisteva il concetto di vulnerabilità e le prese valevano 10 punti se realizzate a senza atout, 9 se con atout picche e, poi, a scendere, fino a 6, quando venivano realizzate con atout fiori.

Per conquistare una Manche era necessario totalizzare 30 punti ed il premio per averla conseguita era di 150 punti, il Rubber se lo aggiudicava chi arrivava prima a due manche e conferiva un premio aggiuntivo di 250 punti. I premi erano indipendenti dal numero delle prese dichiarate e quindi l'asta era importante solo per aggiudicarsi il diritto di giocare la mano. Le penalità erano di 50 punti per ogni presa in meno (100 se contrata e 200 se surcontrata), i premi per gli slam erano rispettivamente di 50 e 100 punti. Infine, erano anche previsti premi per l'ausilio della dea bendata (a partire da tre onori nel seme di atout o da tre Assi) e la possibilità di contrare e surcontrare era illimitata.

Molta della fortuna del bridge fu riposta nel fatto che, grazie ad una proposta del 1914 fatta dal grande giocatore americano [Milton Work](#), era finalmente possibile valutare le potenzialità di una Mano con un metodo semplice ed immediato (quello ancora oggi in vigore dei Punti Onori: A=4, R=3, D=2, F=1). Fu l'autorevolezza del suggeritore a decretarne il successo perché l'idea a detta di [Culbertson](#) nacque nel 1904 ad opera di un certo *Pitch* e già nel 1915 *Bryant Mc Campbell* l'aveva resa nota in un articolo.

Nel 1922 viene fondata la prima rivista specializzata "*The Auction Bridge Magazine*" e nel 1927 viene fondata la prima Federazione nella storia del gioco: "*The American Action Bridge League*".

Mentre l'Auction guadagnava sempre più adepti, nel 1912, sempre nella lontana India e, più tardi, nel 1918 in Francia, prese vita il "*Plafond Bridge*" che può essere considerato il vero progenitore del Bridge dei nostri giorni.

Il "*Plafond Bridge*", nella sua breve e circoscritta vita (ebbe grande diffusione solo nei Paesi francofoni), ebbe l'indiscusso merito di introdurre il principio basilare che le prese vavevoli per la partita erano solo quelle del contratto dichiarato vincendo l'asta licitativa e che, di conseguenza, le *surlevées* venivano ad avere un valore molto relativo.

Il *Plafond* rivedeva anche il punteggio dei premi e delle penalità rendendolo più ragionevole ed appropriato al rischio assunto e prosperò nei Paesi francofoni fin quando, nel 1932, [Culbertson](#) non sfidò la squadra francese di [Bellanger](#) in un [celebre incontro](#) risoltosi in un nulla di fatto.

Ma nel frattempo, nel 1925 nella storia del Bridge si verificò un evento epocale.

Durante una crociera che attraversando il Canale di Panama portava la sua motonave "*Finlandia*" da Los Angeles all'Avana, il miliardario e sportivo americano [Harold Stirling Vanderbilt](#) vincitore di tre *America's Cup*, partorì assieme ai suoi ospiti *Francis Bacon III*, *Frederic Allen* e *Dudley Pickman*, l'idea finale che diede origine al "*Contract Bridge*".

Riprendendo le idee buone del *Plafond*, viene attribuito un congruo premio per le Manche e per gli Slam, vengono stabilite delle congrue penalità per le Prese di Caduta e, soprattutto, suggerito da una passeggera rimasta sconosciuta, viene introdotto il concetto della *Vulnerabilità*. La scala gerarchica dei colori che già aveva subito dei cambiamenti con l'*Auction*, divenne quella dei nostri giorni con le picche che dominano gli altri tre semi e che valgono 30 punti per ogni presa come le cuori e, nell'ordine, le quadri e le fiori con il valore di 20 punti ciascuna e, infine, i Senza Atout con il valore di 35. Leggermente postuma è, invece, la definizione che la prima presa a Senza Atout, a differenza delle altre che ne valgono 30, valeva 40 punti.

Con il "*Contract Bridge*", salvo differenze minime, era nato il *Bridge* che si gioca oggi.

La diffusione del *Contract* negli Stati Uniti fu immediata e straordinaria e dopo qualche resistenza il nuovo metodo si impose anche in Europa con buon ultima la Francia che dovette mandare in soffitta il suo *Plafond*.

Nel 1927, la neonata *American Auction Bridge League* organizzò il primo Campionato a Squadre americano, che forse fu anche il primo del Mondo organizzato in forma ufficiale. Esso fu vinto, neanche a dirlo, da un quartetto composto dal già ricordato [Culbertson](#), [Theodore Lightner](#), [Ralph Reed](#) [Richard](#) e [Waldemar von Zedtwitz](#).

Le regole del *Contract* furono affinate progressivamente negli anni seguenti in base ad accordi intercorsi tra il *Portland Club* di Londra, il *Whist Club* di New York e la *Commission Française du Bridge*.

[John Templeton Mitchell](#) (per i Tornei a Coppie), [Cassius M. Paine](#) e [J. L. Sebring](#) (per i Tornei Duplicati) e, più tardi, [Edwin Cull Howell](#) (per i Tornei a Coppie a Classifica Unica), ideano le Regole di Movimento

grazie a quali tutti i giocatori possono misurarsi con le stesse carte, eliminando buona parte dell'influenza della Dea Bendata e distinguendo in maniera perentoria il *Bridge* da tutti gli altri giochi d'azzardo, fino a proporlo prepotentemente come il Re incontrastato di tutti i giochi di carte.

Il massimo artefice del successo su larga scala del *Contract-Bridge* fu il già più volte ricordato [Ely Culbertson](#) che sgominò ogni avversario dando ogni volta alle sue temerarie sfide una risonanza mediatica senza uguali.

Le sue celeberrime sfide lanciate tra il 1931 ed il 1935 agli [inglesi](#), ai [francesi](#) e ai compatrioti ([Battaglia del Secolo](#) e [Battaglia dei Giganti](#)) e le sue vittorie nelle [Schwab Cup](#), ebbero risonanza mondiale e contribuirono in maniera determinante a far crescere la popolazione dei giocatori di tutto il mondo fino a portarla a contarne diversi milioni.

Ely, che aveva sposato [Josephine Murphy](#) la migliore giocatrice americana del tempo, insieme a lei fondò nel 1929 la prestigiosa rivista "*The Bridge World*" che fece milioni di proseliti in tutto il mondo anglofono e che ancor oggi è la più prestigiosa pubblicazione esistente.

Il famosissimo "*Blue Book*" che descriveva il Sistema di Licitazione da lui ideato, divenne il libro più venduto d'America e fece assieme a quella del *Bridge*, la fortuna personale del suo autore.

I suoi libri furono venduti a milioni di copie ed il suo metodo dichiarativo, basato sulla valutazione della Mano in Prese Onori, travalicando gli effettivi meriti che aveva, negli anni '30 si impose al mondo intero.

Dopo il secondo conflitto mondiale, [Charles Goren](#), rispolverando i *Punti Milton Work*, lanciò un metodo di dichiarazione semplice e relativamente efficace che ebbe un tale successo da farlo conoscere in tutto il mondo con l'appellativo di "*Mister Bridge*".

Con il passare del tempo, nascono le *Federazioni Nazionali*, quelle *Soprannazionali* e il *Bridge* continua la sua lenta evoluzione normativa che, attraverso lievi innovazioni, lo consegna al secondo millennio come un vero e proprio *Sport della Mente*.