

QUELLI CHE IL BRIDGE

Evviva il bridge gioco fantastico,
intelligente , affascinante.
Non si capisce come possibile
sia senza il bridge di sopravvivere.

E' certo un gioco per niente facile,
ci vuol costanza ed attitudine
e si può dire senza smentita:
per impararlo non basta una vita.

Un vero dramma per il neofita
è cosa fare per impararlo ;
ci sono i libri e i corsi più vari
maestri, amici e poi seminari.

Di libri tanti tipi si trovano,
ma tutti scritti in modo un po' ermetico.
Se sei già esperto, allor si capiscono.
Se li capisci le idee ti confondono.

Corsi e maestri son molto utili.
Ti insegnan tutto: le cose facili
(di complicarle par sia lo scopo).
Quelle difficili... il corso dopo.

Forse dei buoni maestri esistono:
bravi , pazienti e di buon carattere.
Combinazione nell'ordinario
quei che ti capitano son tutto il contrario.

Utili sembrano gli amici abili,
così tu cerchi che lor ti aiutino
e allor capisci quel detto antico:
"impari poco e perdi un amico".

Il principiante studia instancabile,
gioca e raccoglie i peggiori epiteti;
il suo supremo miraggio è quello
di arrivare dei "bravi " al livello

Niente da fare. I "bravi " si impegnano
per migliorarsi e sempre studiano.
E molto giocano non per giocare;
lo fanno solo per migliorare !

Corsi e lezioni ancor riprendono,
fan seminari, molti si svenano
per i migliori maestri. E ottengono :
le idee confuse ancor più confondono.

Poi c'è il torneo: potrebbe essere
uno sportivo confronto utile
ed è invece astiosa gara
e i più lo fanno perché s'impara.

Uno strumento certo assai utile
per imparare è anche il computer.
Ci son programmi così avanzati
da far campioni dei ritardati.

Solo un problema : devi arrivare ,
quell'accidente a saper usare
e un mal di testa doppio ti affligge :
quel del computer e quello del bridge.

= = = = = = = =

Ma dopo anni di ansie indicibili,
di sofferenze inenarrabili,
di umiliazioni.... Forse è finita !
C'è uno dei "bravi " che or t'invita.

Ora si gioca! Hai avanti il tavolo,
ci son le carte ,due mazzi simili,
i bidding boxes. Che manca ancora ?
Già, manca il quarto dei giocatori.

Ma niente allarmi , ciò non preoccupa,
basta aspettare con calma olimpica;
è una questione solo di ore
ed ecco arriva il giocatore.

Subito inizia l'importantissima
presa di carte stese sul tavolo
E' una roulette di grande impegno;
ti assegna il primo dei tuoi compagni.

Uno è il più bravo ma è antipatico,
un altro è una schiappa, molto simpatico,
per te c'è il terzo, ed è fatale:
è antipatico e gioca male

Si dan le carte. Prima c'è un attimo
di smarrimento su chi ha l'incarico.
Distribuendole poche si scoprono;
tu poi le conti: spesso son tredici.

Ora le carte, come abitudine,
per semi uguali devi dividere.
Fatte le picche, alle cuori hai il dito...
Gli altri fulminei han già finito.

A questo punto tutti si aspettano
che il mazziere inizi la licita.
Lui è lì che medita, come in disparte;
si sveglia e chiede. Chi ha fatto carte ?

Tu in grande orgasmo la mano valuti;
calcoli i punti, le lunghe, i singoli...
Devi passare. Per poi scoprire
l'asso nascosto : potevi aprire !

=====

E finalmente parte la licita.
E' qui che iniziano le cose tragiche:
il tuo compagno par faccia apposta
darti problemi con la risposta !

Hai belle mani, cerchi di esprimerle,
ma ti raffredda un compagno abulico ;
insisti, sali, giochi d'azzardo...
niente da fare con quel tanardo.

Sempre in misfit : se fiori liciti
lui passa, oppure a quadri farnetica;
se cuori... picche.. Ci vuol pazienza
o lasci perdere o rischi a senza.

Poi tutto un seguito di mani misere,
il tuo compagno apre, si agita,
ti guarda supplice, ti arriva a odiare
ma sei costretto sempre a passare.

Quando dei punti sei ormai dimentico
Felice in mano ne trovi sedici :
forse è finita tanta astinenza
e con sussiego apri di un senza !

E sogni adesso mete fantastiche
di manche e forse di slam possibili
sol che il compagno un po' ti aiutasse...
Ahime' quel tanghero risponde : passo

Poi ecco sette cuori bellissimi.
Sette perdenti : il barrage è d'obbligo.
Tre cuori . Passo , Passo . Un po' nicchia
Il quarto e ti brucia con un tre picche.

Or tanti punti sulla tua linea;
forse son trenta ma indecifrabile
dà come sempre il tuo compagno
tipo e valore della sua mano.

Chiedere gli assi ? Dilemma amletico :
nell'angoscioso dubbio tu esiti :
vai a cinque quadri, tasti il terreno..
C'era lo slam, hai perso il treno !

=====

E arriva il "contro". Voce diabolica ;
ed allarmato ciascun si interroga
se a parlare sia obbligato
da quell'odioso che ha contratto.

Ci son le regole e tutti scavano
nella memoria : comanda il terzo
se parla o meno. Tu sei lì pronto :
parla quel sadico ma fa surcontro.
.

A questo punto serpeggia il panico:
un'altra volta saltan le regole ;
ora per tutti è allarme rosso,
parli o non parli tu rischi grosso.

C'è poi il giallo della surlicita.
Socio e avversari sorpresi e pavid
guardan dubbiosi e un po' ammirati
il temerario che tanto ha osato.

Tutti sospettano che sia una bufala
ma per intanto si terrorizzano.
Cercano invano di ricordarsi...
libri, dispense appunti sparsi..

Niente da fare, così si mendicano
lumi al colpevole. E lui magnanimo
spiega. Il compagno trova l'antidoto
gli altri in sollievo felici passano.

Poi c'è il "rever", tranello ignobile
nel quale inciampa quasi ogni licita.
Molti i pareri e di pensiero
le scuole... ma resta un buco nero.

Ognun possiede la propria formula,
che è quella giusta ed è chiarissima;
non si capisce perché il dannato
lo fai o no è sempre sbagliato.

Quanti problemi ad ogni licita !
Sempre misfit, casi difficili..
Ogni entusiasmo alfin ti manca..
Quel che or desideri è una mano bianca.

Per gli avversari è sempre più facile .
Se apre di un cuori ci puoi scommettere
Che il compagno ha carte e onori
Per dire facile un quattro cuori.

Apron di un senza ? Due fiori e un facile
fit nel maggiore e slam probabile.
Misfit e inciampi son casi rari;
oh aver le carte degli avversari !

== == == == == == ==

Carta d'attacco : rebus drammatico,
ti han fatto un mazzo che è importantissima.
Sei pien di regole e di consigli
Più le sgridate che sempre pigli.

Nella tua testa è tutto un turbine:
sequenze, pali non detti, singoli,
carta alta, re secco... e per disdetta
nel palo giusto hai la forchetta !.

Pensi, ti maceri, devi decidere...
Impazientiti tutti ti osservano...
Ormai aspettare non si può più ;
tu sfidi il mondo e attacchi in atout.

Nel tuo compagno tu vedi subito
la sofferenza e livor sarcastico
e l'espressione sarà immutata
per ogni carta che avrai giocata.

Chiusa la mano, ineluttabile,
ciò ch'era a farsi lui spiega gelido :
uscita, prese...E' un calvario
di quel che hai fatto tutto il contrario !

E ti ricordi la legge ferrea
del bridge che dice in modo esplicito
che se vai sotto e fai un bagno
la colpa è sempre e sol del compagno.

=====

Fatto stranissimo vinci una licita:
un quattro cuori molto difficile ;
al morto al solito c'è troppo poco,
occorre un magico piano di gioco.

Quante perdenti, ma dove metterle ?
Tagliare al morto ? Ma non puoi battere...
Forse scartarle sui fiori è meglio
ma se le giochi ti becchi un taglio.

Mediti e intanto tutti ti osservano,
vai in confusione, le idee si annebbiano;
il tempo stringe, ancora un poco...
E poi al diavolo il piano di gioco !

Così all'attacco fai come capita,
prendi a casaccio...Ti geli subito
ti perdi l'impasse, va tutto storto
perdi anche l'unico rientro al morto.

Vedi il compagno, il volto livido,
che sulla sedia ansioso s'agita.
Soffre, la faccia sempre atterrita
Per tutto il tempo della partita.

E questa avanza in modo drammatico :
ormai sei book, ma continui a perdere.
Sotto di due. E il coro unanime
di tutti è il solito : i quattro c'erano.

=====

Ma il vero dramma dell'esistenza
è una scarsa tenuta a senza.
Hai tre bei pali con tanti onori
ma un re secondo misero a fiori.

Come il destino , ineluttabile,
l'attacco a fiori giunge implacabile:
via il re è un abisso che si spalanca :
l' odioso gioca sei carte franche !.

Scarti e a ogni scarto un indicibile
strazio d'angoscia ti strappa l'anima;
disfi tenute, scarti vincenti,
tutto crollare intorno ti senti.

Sotto di quattro ! C'è da nascondersi.
Ma ti conforta il partner magnanimo
secca e bruciante la sua sentenza :
c'era manche a cuori , perché andare a senza

Altra sciagura inenarrabile
è quando incappi nei tagli plurimi.
A destra prima, a sinistra poi
ping pong malefico cui nulla puoi.

E che mai dire di quando incauto
togli la mano , vai su' e ti contrano ?.
Loro hanno tutto, una cosa immonda:
sotto di tre e sei in seconda.

E quando infine raggiungi l'estasi :
fai la tua manche in modo impeccabile.
un avversario c'è sempre, ohibo'
che come oracolo dice . Una no.

E tu gli spieghi bene in dettaglio
che hai perso solo due quadri e un taglio.
Ma insiste il tanghero ,sa di aver torto.
Vorresti fosse davvero il morto !

Ma la sciagura più deprecabile,
che tutte l'altre rende più tragiche ,
è quando vicino senti la trista
greve presenza dell'angolista.

Alle tue spalle si siede subdolo
e del tuo gioco prende le redini;
a voce bassa interloquisce
parla , sospira ,ti suggerisce.

Tu senti l'ansia del sorvegliato ,
non sai deciderti , sei ipnotizzato.
Che fare ? Ucciderlo ? Troppo . Piuttosto
tu disperato gli cedi il posto.

=====

Si è fatto tardi, vorresti andartene
ma è sempre d'obbligo di fare l'ultima ;
è la più ostica fatta finora ;
tu hai premura, ci vuol mezz'ora !

Poi tutti si alzano e puntualizzano
che questa volta i punti non c'erano,
e poi ti informano che loro ormai
son rassegnati a non averne mai.

Ma tu ne avevi ! E allor ti giustifichi :
solo stavolta...un fatto anomalo...
Guardato storto sei e bollato
per quello slam che non hai chiamato.

Tornati amici tutti sorridono,
baci ed abbracci e per la prossima
tutti d'accordo...ahi , guai in vista
c'è sempre il solito che ha il dentista.

Là nella sala silente e placida
Spoglio e solingo rimane il tavolo :
Il giorno dopo sarà riaperto
da altri tre (mancherà il quarto)

SILVIO