

## 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