

Breve storia del Whist

di Enzo La Novara

Parliamo del Whist perché é il gioco di carte papà del Bridge.

La sua struttura e le sue regole hanno la medesima matrice del nostro amato gioco: quattro giocatori si affrontano due contro due, il senso orario della manovra delle carte, il mazzo da 52 carte distribuite tredici a testa, la gerarchia dei valori, dalla più alta che è l'Asso seguito dal Re e così a scalare fino al 2, l'obbligo di risposta al seme, il concetto di presa, le tredici prese complessive.

Il Whist é tutt'ora vivo e giocato in tutto il mondo, in modo meno diffuso rispetto al Bridge, ma con tante varianti.

Anche agli albori del gioco, le caratteristiche erano quelle descritte, solo che le carte venivano distribuite tutte tranne l'ultima che veniva scoperta sul tavolo e il suo seme segnava l'atout di quella smazzata. Restava visibile sul tavolo fin quando, dopo aver giocato la sua prima carta, il mazziere poteva riappropriarsene. Una regola, antesignana dei ricordatori di atout.

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 al raggiungimento dei 7 punti. Per vincere una partita in una sola mano si dovevano fare tutte le prese: l'equivalente della realizzazione del nostro Grande Slam.

Si conferma la stretta parentela tra Whist e Bridge.

Già da molto prima dell'anno 1621, i Padri Pellegrini, erano a conoscenza dell'esistenza di questo nuovo gioco di moda perché ne avevano carpito i segreti durante le confessioni dei giocatori più accaniti, disonesti pentiti o delle mogli che vedevano sperperate le risorse famigliari.

I Padri Pellegrini diventarono i primi coloni del Nuovo Mondo, gli attuali Stati Uniti d'America, portandovi anche la conoscenza e la diffusione del nuovo gioco.



Nel 1620 erano approdati via mare alla foce del fiume Hudson con la nave "Mayflower" insediandosi nel New England e fondando la prima colonia sulla costa del Massachusetts.

Nello stesso anno John Taylor, nel poema satirico "Taylor's Motto", riporta un dettagliato elenco dei giochi maggiormente in voga in quel periodo e fra questi cita il Whist.

Questo Taylor, scrittore e poeta inglese, era uno tipo strano.



Ritratto inciso da Thomas Cockson di John Taylor, il poeta dell'acqua, dal frontespizio della sua antologia di poesia del 1630 *All the Workes of John Taylor the Water Poet*.

Nato nel 1578, probabilmente il 24 agosto, amò autodefinirsi “il poeta dell’acqua” per la sua grande passione per questo elemento, tanto per quella dolce dei fiumi, faceva di mestiere il traghettatore sul Tamigi nel periodo in cui non erano stati ancora costruiti molti ponti, che per quella di mare.

Nel mare, appunto, ormai in vecchiaia, trovò la fine dei suoi giorni, nel tentativo, un po' pretenzioso, di attraversare l'oceano Atlantico a bordo di una barca di carta: era il 1653.

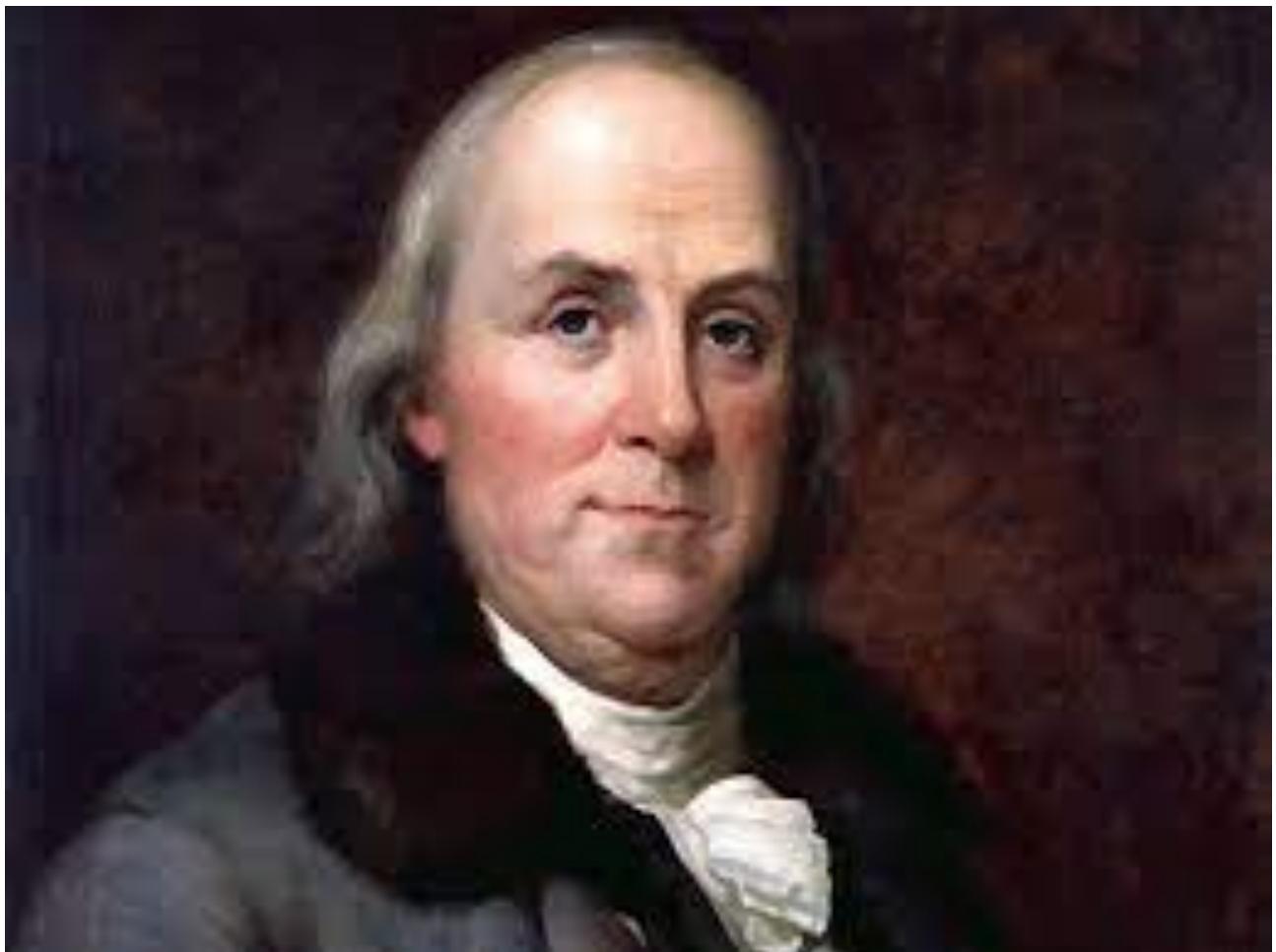
Il Whist inizialmente era considerato un passatempo di basso livello sociale, adatto a cacciatori e scudieri di campagna e disdicevole per gentiluomini e distinte signore.

Solamente in seguito alla pubblicazione nel 1742 di un codice delle regole del gioco, realizzato da Edmond Hoyle, teorico delle regole dei giochi da tavolo, il Whist si trasferì stabilmente nei ritrovi e nelle dimore dell'alta borghesia londinese, diffondendosi ben presto anche negli ambienti nobili francesi, prima, e in tutta Europa, in seguito.



Edmond Hoyle

Benjamin Franklin, in una lettera spedita alla moglie, durante un viaggio in Europa nel 1783, racconta che “*da Parigi a Londra, tutti giocano a Whist*”.



Benjamin Franklin

Charles-Maurice de Talleyrand-Périgord fu principe, vescovo, mediatore, persona di grande intelligenza politica, anticipatore di tempi e mode, dimostrando di saper vedere nel futuro molto più lontano di quanto sapessero fare i suoi contemporanei.

Assieme a Metternich, fu il "regista" del congresso di Vienna in cui il regno di Francia, da lui rappresentato, riuscì ad uscirne con il minimo dei danni preventivati.



Charles-Maurice de Talleyrand-Périgord



Klemens von Metternich

Della sua carriera politica rimase famosa la frase: “*Surtout pas trop de zèle*” “soprattutto mai troppo zelo”.

Frase ampiamente ripresa da scrittori ed oratori tutte le volte in cui si voleva sottolineare che lo zelo eccessivo appare nocivo alla causa che si vuole difendere.

A lui, viene attribuita la seguente sentenza: “*E così, povero giovane, non giochi a Whist? Quale triste età avanzata stai preparando per te stesso!*”.

Questo é un consiglio da considerare attuale ancora oggi relativamente al Bridge.

In seguito, le trasformazioni più importanti ed avvincenti del gioco sono spesso provenute dagli ambienti più spregiudicati e le tappe del suo sviluppo, possono essere così riassunte:

1815: nuove regole ne determinano un nuovo nome: da Whist a Bridge-Whist.

In quell'anno, Henry Jones (1831-1899) 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 degli odierni attacchi, quarta migliore, terza-quinta, piccola in busso e così via) che conferirono, per la prima volta, una connotazione scientifica al gioco.

Henry Jones



Cavendish era sostenitore della prevalenza della tecnica sulla fortuna e nel 1890 ideò e lanciò il concetto di "Duplicato" e istituì i primi incontri agonistici tra esperti e giocatori d'azzardo che servirono a togliere ogni dubbio sulla veridicità della sua convinzione.

1863: è l'anno in cui si tramanda che sia stato giocato per la prima volta il Colpo di Vienna realizzato nella capitale viennese nel corso di una partita di Whist che oggi definiremmo a doppio morto. Il clamore e la fama della giocata sono passati alla storia come dimostrazione che la validità tecnica del Whist era superiore a qualunque altro gioco e che la sua bellezza non risiedeva nell'azzardo, bensì nella tecnica stessa.

1899: viene ufficializzato “il morto” che senza dubbio ha reso il gioco logico, strategico e più vivace (battutona).

Tra il 1902 ed il 1918, sopravvennero altre modifiche e nuovi nomi, Auction-Bridge e Bridge-Plafond: stava per nascere il Bridge.