

# BRIDGE MASTER 2000

## SCANDINAVIA

af Fred Gitelman

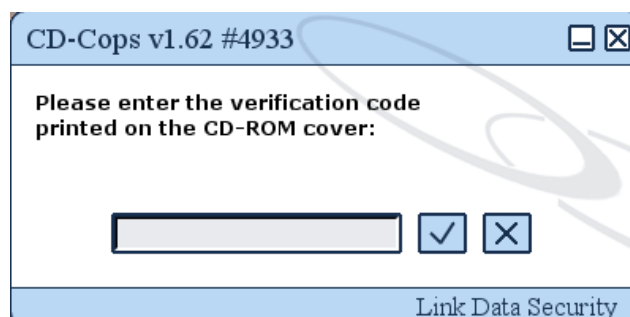
installeres fra det vindue, der automatisk dukker op, når cd'en sættes i drevet:



Klik ud for INSTALLATION på flaget svarende til den version, du vil have installeret. Ved at klikke på et flag nedenfor kan du få en brugervejledning frem og eventuelt udskrive den.

Efter installationen er Bridge Master 2000's logo anbragt på skrivebordet, og du kan klikke på det for at starte programmet.

Første gang du starter programmet, skal du indtaste den kode, der er angivet på cd'ens plastlomme.



Hver gang programmet startes, skal den originale cd sidde i drevet som "startnøgle".

Kontakt eventuelt EDBridge på [edbridge@edbridge.dk](mailto:edbridge@edbridge.dk), hvis der er problemer.

# Brugervejledning

## Bridge Master 2000

Når du starter programmet, får du følgende vindue frem:



Du klikker O.k. og kommer videre til oversigten over spil.

Spillene i Bridge Master er af forskellige sværhedsgrader, og det enkelte spil er indbygget i programmet på niveau 1, 2, 3, 4 eller 5. Sværhedsgraden af spillene kan beskrives således:

	Bridge Master 2000 version				
	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Neo
Niveau 1: For begyndere	133 spil				
Niveau 2: For klubspillere		96 spil			30 spil
Niveau 3: For turneringsspillere			96 spil		30 spil
Niveau 4: Divisionsniveau				96 spil	30 spil
Niveau 5: Landsholdsniveau					30 spil

Du skal være spilfører, mens computeren spiller imod. Programmet spiller altid præcist imod. Hvis du ikke vælger den bedste spilleplan, går du ned. Hvis du vælger den bedste spilleplan, klarer du at vinde kontrakten.

Spillene er ikke tilfældige, men omhyggeligt valgte ”problemspil” beregnet til at illustrere bestemte pointer i spilføring. Efterhånden som du bliver bedre, kan du bevæge dig op igennem niveauerne.

Oversigten over spil ser således ud:



Ved at klikke på et af niveauerne får du de spil frem, som programmet har med på det pågældende niveau. Som angivet til venstre kan du i oversigten få spillene sorteret efter navn, type eller resultat. Bare klik til venstre på det ønskede.

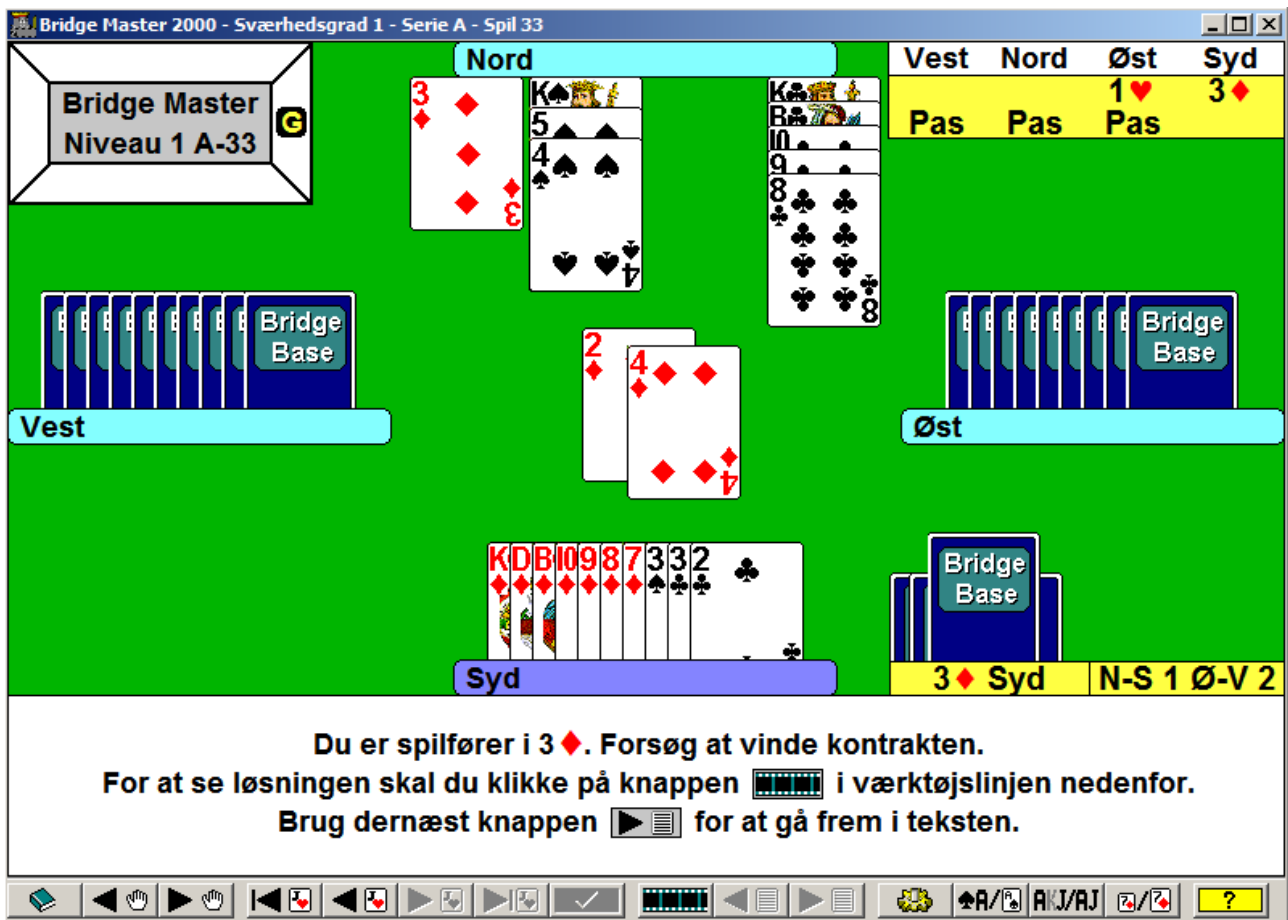
Under Bruger ID kan du identificere dig som bruger med angivelse af 1-3 bogstaver. Under det angivne bruger-id holder programmet styr på de spillede spil, herunder resultatet og rækken af spillede kort, det sidst spillede spil samt brugerens forskellige valg og indstillinger.

For hvert spil (dog ikke Audrey Grant spil) er der angivet et meldeforløb, der fører til den spillede kontrakt, og der er spillet ud, når du går i gang med spillet. Opgaven for dig som spilfører er at vinde kontrakten. Det er ikke vigtigt at få overstik.

Programmets modspil har som mål at sætte dig. Det bekymrer sig ikke om ekstra undertræk. Så snart det opdager en måde at sætte kontrakten, vil det gøre det. Undertiden vil der være en simplere eller mere elegant måde, der også sætter kontrakten.

Hvis du ikke spiller din kontrakt rigtigt, vil kortene blive placeret således, at du går ned. Eftersom der kan spilles forkert på mange måder, vil kortene hos modstanderne blive placeret tilsvarende. Hvis der fx kan knibes begge veje efter  $\spadesuit D$ , går det galt, uanset hvilken vej du kniber, hvis den korrekte plan indebærer, at du ikke tager knibningen. Programmet vil aldrig placere kortene, så man går ned med korrekt spilleplan.

Efter valg af et spil går spillet i gang med et udspil, og du ser dine egne og bordets kort. Spillet gennemføres stik for stik:



Du kan markere et kort (det flyttes lidt ud) ved at anbringe musepilen over det, og ved at klikke med musen bliver det spillet. Du kan også markere et kort med tasterne, herunder piletasterne, og spille det med Enter.

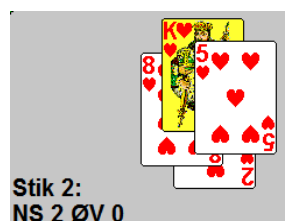
Klik på bordet eller på næste kort vender det færdigspillede stik.

Undervejs i et spil kan du fortryde og tage dit sidst spillede kort tilbage ved at klikke på knappen til højre:



Disse knapper er forneden, under spillebordet. Ved klik på knappen til venstre tager du alle dine spillede kort tilbage, altså kan du spille det aktuelle spil om.

Bemærk, at dine spillede kort lægges til højre med sædvanlig markering af, om du vandt eller tabte stikket. Under spillet kan du snyde og få oplyst, hvad der blev spillet til et stik. Hvis du fører musepilen hen over et af dine spillede kort, vises det, hvordan det pågældende stik forløb:





I oversigten over spil markeres resultaterne for de spillede spil, fx

<b>AFGIVE STIK</b>	
<b>A-21</b>	<b>X</b>
<b>A-29</b>	<b>?</b>
<b>B-29</b>	<b>✓</b>
<b>INDKOMSTHÅNTERING</b>	
<b>A-14</b>	

Krydset angiver, at spilføringen var ukorrekt, spørgsmålstegnet, at spillet blev afbrudt, og tjekmærket, at spilføringen var korrekt. Her er spillene sorteret efter type.

Når man er nået så langt i et spil, at man oplagt vinder kontrakten, kan man lægge ned for vundet kontrakt ved at klikke på denne knap:



Når du lægger ned for vundet kontrakt, accepteres det ikke før efter 5 stik, og du må ikke være i en situation, hvor det ikke længere kan lade sig gøre at vinde.

Knapperne til valg af et nyt spil er disse:



Knappen til venstre bringer dig til oversigten over spil, hvor du kan vælge et nyt spil. De to næste starter henholdsvis det foregående og det næste spil i rækken af indbyggede spil.

Du kan naturligvis også vælge et spil, som du tidligere har været i gang med. Så kan du anvende disse to knapper:




Programmet husker rækken af spillede kort fra sidste gang. Knappen til venstre spiller det næste kort i rækken, mens knappen til højre fører dig hen til det sidst spillede kort i rækken. Du kan altså gå så langt frem i din gamle spilføring, som du ønsker.

Du kan med disse knapper



vælge, hvordan hænderne og kortene skal vises.

Knappen til venstre skifter mellem visning med rigtige kort og visning i diagramform. Knappen til højre skifter mellem, om spillede kort forsvinder eller stadig kan ses, markeret med gråt, på den pågældende hånd.


Knappen  viser en filmstrimmel, og klik på denne knap fører dig ind i bridgebiografen:





Vests sparudspil tages af Øst med ♠E. Øst returnerer en spar, som tages på bordet. Eneste mulige taber er nu i trumf. Spilfører skal undgå at afgive stik til ♥D.

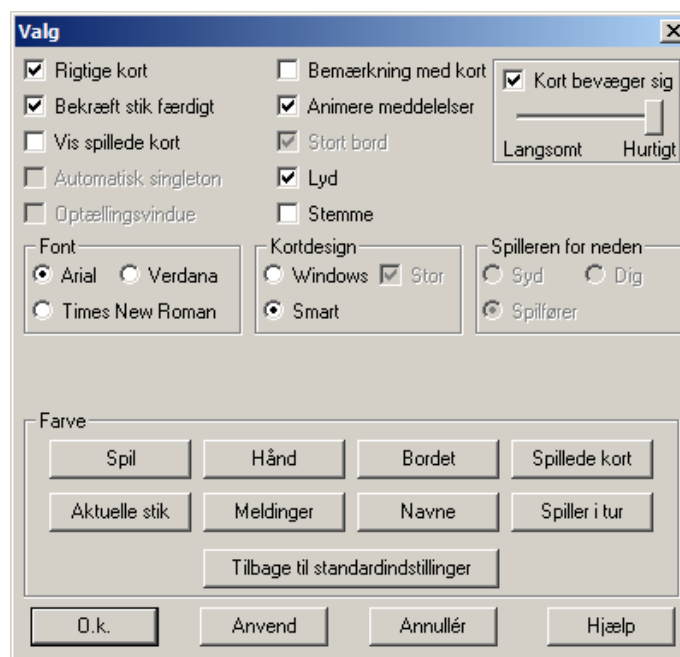
Her får du en grundig analyse af mulighederne og en angivelse af, hvordan der bør spilles. Du går et trin frem eller et trin tilbage med knapperne .

Forklaringerne kommer frem i et vindue forinden, og pointerne illustreres på spillebordet ovenfor.

Du kommer tilbage til starten af selve spillet med .

Knappen  får en hjælpefil frem, hvor mulighederne i Bridge Master 2000 forklares på engelsk.

Knappen  får et vindue frem, hvor man kan vælge forskellige indstillinger:






Du kan prøve dig frem til, hvad du foretrækker, men mange vil nok være tilfredse med standardindstillingen.

Med lille bord, der kun fylder  $\frac{3}{4}$  af vinduet, kan man få en særlig afdeling frem i den nederste  $\frac{1}{4}$ -del af vinduet. Hvis man så vælger optællingsvindue, får man et vindue frem, hvor programmet laver optælling for dig af modspillernes hænder:

Vest	1. Eftersom Øst spillede en ♥ ... må Øst have mindst 1 ♥ .	Øst
♠ ♠		♠ ♠
2-7		2-7
0-3		♥
0-5		1-4
0-8		0-5
		0-8

Med klik på  får du igen stort bord, og optællingsvinduet forsvinder. Man bør selv træne i at optælle modstandernes hænder, men det er noget for de mere øvede.

## Bridge Master 2000 Scandinavia

er fremstillet af

**EDBridge i Skanderborg, Danmark**

**Bridge Master 2000 Scandinavia**

distribueres og sælges i Danmark af

### EDBridge

Sarabjerg 14, 8660 Skanderborg

Tlf. 86 52 38 77

e-mail: [edbridge@edbridge.dk](mailto:edbridge@edbridge.dk)

Hjemmeside: [www.edbridge.dk](http://www.edbridge.dk)