

BRIDGE MASTER 2000

SCANDINAVIA

av Fred Gitelman

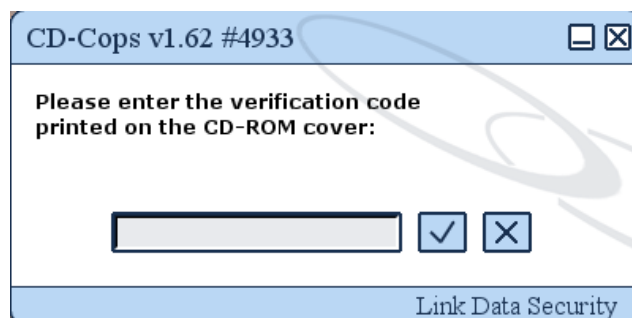
installeres fra det vinduet som automatisk dukker opp når cd'en settes inn i CD-porten:



Klikk til høyre for INSTALLATION på det flagget som svarer til den versjonen du ønsker å installere. Ved å klikke på et flagg nedenfor kan du få en brukerveiledning frem og eventuelt skrive den ut.

Når Bridge Master 2000 er installert, finner du ikonet på skrivebordet, og du kan klikke på det for å starte programmet.

Første gang du starter programmet, må du taste inn koden som du finner på baksiden av kassetten cd-en lå i.



Hver gang programmet startes, må den originale cd-en settes inn i cd-porten. Den fungerer da som en "startnøkkel".

Kontakt eventuelt EDBridge på edbridge@edbridge.dk, hvis du får problemer.

Brukerveiledning

Bridge Master 2000

Når du starter programmet, får du frem dette på skjermen:



Du klikker Ok og kommer videre til oversikten over spill.

Spillene i Bridge Master er av forskjellige vanskegrader, og hvert spill er plassert inn i programmet på nivå 1, 2, 3, 4 eller 5. Vi beskriver vanskegraden av spillene slik:

	Bridge Master 2000 version				
	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Neo
Nivå 1: For nybegynnere	133 spil				
Nivå 2: For klubbspillere		96 spil			30 spil
Nivå 3: For turneringsspillere			96 spil		30 spil
Nivå 4: Nasjonalt godt nivå				96 spil	30 spil
Nivå 5: Landslagsnivå					30 spil

Du skal være spillefører mens computeren spiller motspill. Programmet gjør aldri motspillsfeil. Hvis du ikke velger den beste spilleplanen, går du bet. Hvis du velger den beste spilleplanen, vinner du kontrakten.

Spillene er ikke tilfeldige, men omhyggelig valgte ”problemspill” som skal illustrere bestemte poenger/teknikker i spilleføring. Etter hvert som du blir bedre, kan du bevege dig opp gjennom nivåene.

Oversikten over spillene ser slik ut:



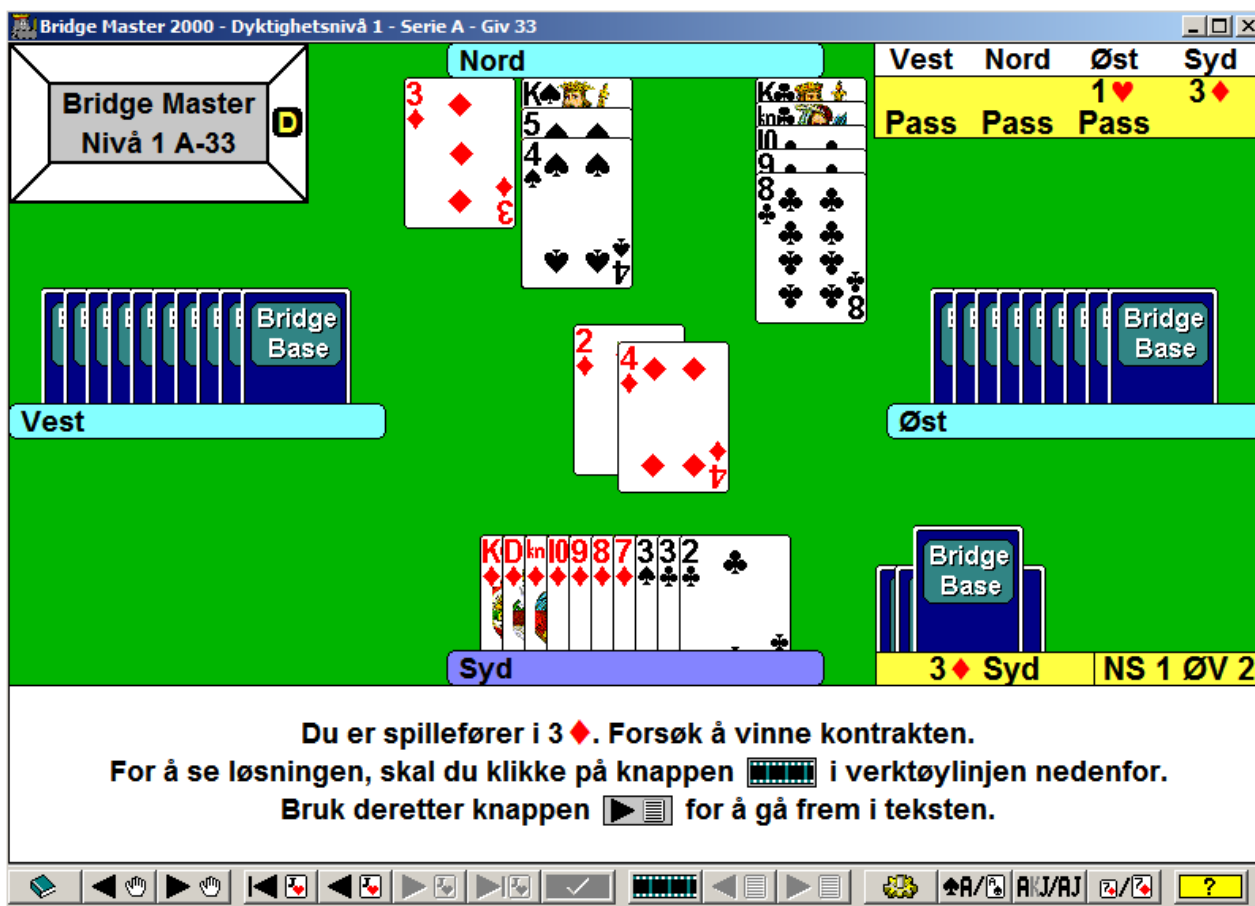
Ved å klikke på et av nivåene får du frem de spillene som programmet har med på det nivået. Som angitt til venstre kan du i oversikten få spillene sortert etter navn, type eller resultat. Bare klikk til venstre på det du ønsker.

Under Bruker ID kan du identifisere deg som bruker ved hjelp av 1-3 bokstaver. Dermed kan programmet holde rede på hvilke spill du har spilt før, med resultat, og oversikt over hvordan du spilte sist, hvilket spill du spilte sist og de valgene og innstillingene du har gjort.

For hvert spill (bortsett fra Audrey Grant spill) er det angitt et meldingsforløp til kontrakten, og utspillet er klart når du setter i gang med å spille. Oppgaven for deg som spillefører er å vinne kontrakten. Det er ikke viktig å få overstikk.

Programmets motspill har som mål at du skal gå en bet. Det bekymrer seg ikke om ekstra bet. Så snart det oppdager en måte å bete deg på, velger programmet denne. Noen ganger kan det være en enklere eller mer elegant måte å gjøre dette på, men det bryr ikke programmet seg noe om. Hvis du ikke spiller kontrakten riktig, sitter kortene slik at du er garantert å gå bet. Da det kan være mange måter å spille feil på, vil sitsen kunne endres. Om du for eks. kan vinne ved å finne ♦D, og finessen kan taes begge veier, går det galt, uanset hvilken vei du velger, hvis den korrekte planen innebærer at du ikke tar noen finesse. Programmet vil aldri plassere kortene slik at du går bet med korrekt spilleplan.

Efter valg av et spill starter spillet med et utspill, og du ser dine egne og bordets kort. Spillet gjennomføres stikk for stikk:



Du kan markere et kort (det flyttes litt ut) ved å plassere musepilen over det. Venstreklikk med musen og kortet blir spilt. Du kan også markere et kort med tastene, herunder piltastene, og spille kortet med Enter. Et klikk på bordet eller på neste kort snur forrige stikk.


Underveis i et spill kan du angre og ta tilbake det kortet du spilte sist ved å klikke på knappen til høyre:



Disse knappene er nedenfor, under spillebordet. Ved å klikke på knappen til venstre, tar du tilbake alle de kortene du har spilt og du får begynne på nytt.

Legg merke til at de kortene som er spilt, legges til høyre med normal markering av om du vant eller tapte stikk. Under spillet får du lov å "jukse litt". Du kan få se hva som gikk i et foregående stikk. Dette gjør du ved å la musepilen peke på det kortet du spilte til stikk. Kortene i stikk vises slik:



Ovenfor fyller spillebordet kun $\frac{3}{4}$ af skjermen (lite bord). Med knappen  skifter man mellom lite og stort bord. Stort bord fyller hele skjermen:

Bridge Master 2000 - Dyktighetsnivå 1 - Serie A - Giv 17

Bridge Master Nivå 1 A-17

	Nord	Øst	Syd
Vest	Pass	3NT	Pass
	Pass		1NT

Hand:

Suit	Nord	Øst	Syd
♠	4, 3, 2		
♥	K, 4		
♦			9, 8, 7, 6
♣		5, 4	

Bidding: EK D 3 2 ♥ 3 2 E 3 2 ♠ 5 4 3 2

Score: 3NT Syd, NS 0 ØV 0

Du kan naturligvis avbryte et spill, men hvis du gjør deg ferdig, har du enten spilt korrekt eller feil. I det første tilfellet kommer frem på skjermen på typisk amerikansk vis, fx



I oversikten over spill markeres resultatene for de spillene du har spilt, fx

DUKKE	
A-21	X
A-29	?
B-29	✓
PASSE PÅ FORBINDELSENE	
A-14	

Krysset forteller at spilleføringen var ukorrekt, spørsmålstegnet, at spillet blev avbrutt, og haken at spilleføringen var korrekt. Her er spillene sortert etter type.

Når man er kommet så langt i et spill at det er opplagt at kontrakten står kan man legge ned for å kreve kontrakten ved å klikke på denne knappen:



Når du legger ned for å kreve kontrakten, aksepteres dette ikke før etter minst 5 stikk, og du kan ikke ha kommet i en situasjon der kontrakten ikke lenger kan vinnes.

Knappene for å velge et nytt spill er disse:



Knappen til venstre bringer deg til oversikten over spill, og der kan du velge et nytt spill. De to neste starter henholdsvis det foregående og det neste spillet i serien av innlagte spill.

Du kan naturligvis også velge et spill som du tidligere har vært i gang med. Da kan du bruke disse to knappene




Programmet husker hvordan du spilte forrige gang. Knappen til venstre spiller det neste kortet i spilleføringen, mens knappen til høyre fører deg til det siste kortet du spilte. Du kan altså gå så langt frem i din gamle spilleføring som du ønsker.

Du kan med disse knappene




velge hvordan hendene og kortene skal vises.


Knappen til venstre skifter mellom visning med ordentlige kort og visning i diagramform. Knappen til høyre skifter mellom om det kortet du har spilt skal forsvinne eller fortsatt være synlig, da markert i grått.

Knappen  viser en filmstrimmel, og når du klikker på denne, kommer du inn i bridgekinoen:




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 av ulike alternative spilleføringer, og en forklaring på hvorfor en av dem er den korrekte. Du går et trinn fremover eller et trinn bakover med knappene . Forklaringene kommer frem i et vindu nedenfor, og spillepoengene illustreres på spillebordet ovenfor.

Du kommer tilbake til starten av selve spillet med .

Knappen  får frem en hjelpefil der mulighetene i Bridge Master 2000 forklares på engelsk.

Knappen  får et vindu frem der du kan velge forskjellige innstillinger:

Valgmuligheter

<input checked="" type="checkbox"/> Ordentlige kort	<input type="checkbox"/> Kommentér kort	<input checked="" type="checkbox"/> Bevege kort
<input checked="" type="checkbox"/> Bekreft ferdige stikk	<input checked="" type="checkbox"/> Få frem beskjeder	<input type="text" value="Sakte"/> <input type="text" value="Hurtig"/>
<input type="checkbox"/> Vis spilte kort	<input checked="" type="checkbox"/> Stort bord	
<input type="checkbox"/> Singleton spilles bare	<input checked="" type="checkbox"/> Lyd	
<input type="checkbox"/> Opptellingsvindu	<input type="checkbox"/> Stemme	

Font	Kortstokk	Spilleren i bunnen
<input checked="" type="radio"/> Arial <input type="radio"/> Verdana	<input type="radio"/> Windows <input checked="" type="checkbox"/> Stor	<input type="radio"/> Syd <input type="radio"/> Deg
<input type="radio"/> Times New Roman	<input checked="" type="radio"/> Fancy	<input checked="" type="radio"/> Spillefører


Farge

<input type="button" value="Giv"/>	<input type="button" value="Hånd"/>	<input type="button" value="Blindemann"/>	<input type="button" value="Spilte kort"/>
<input type="button" value="Dette stikket"/>	<input type="button" value="Auksjon"/>	<input type="button" value="Navn"/>	<input type="button" value="Er inne"/>
<input type="button" value="Gå tilbake til opprinnelige verdier"/>			

Du kan prøve deg frem til du finner det du foretrekker, men mange vil nok være fornøyde med standardinnstillingen.

Dersom du velger å spille med lite bord som bare vil fylle $\frac{3}{4}$ av skjermen, kan du få en egen avdeling i den nederste $\frac{1}{4}$ -delen av skjermen. Hvis du så velger opptellingsvindu, lager programmet en opptelling for deg av motpartens hender under spillets gang:

Vest	1. Siden Vest spilte en ♠... har Vest minst 2 ♠.	Øst
♠ ♠	♠ ♠ ♠ ♠	♠
2-6		1-5
0-7	♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥	0-7
0-7	♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦ ♦	0-7
♣	♣ ♣ ♣	♣
1-4		1-4

Ved å klikke på  får du på ny stort bord og dette opptellingsvinduet forsvinner. Man bør jo selv trene på å telle opp motpartens hender etter hvert, men for de ferskeste kan jo dette være nyttig.

Bridge Master 2000 Scandinavia

er produsert av

EDBridge i Skanderborg, Danmark

EDBridge

Sarabjerg 14, 8660 Skanderborg

Tlf. 86 52 38 77

e-mail: edbridge@edbridge.dk

Hjemmeside: www.edbridge.dk