

BRIDGE MASTER 2000

SCANDINAVIA

av Fred Gitelman

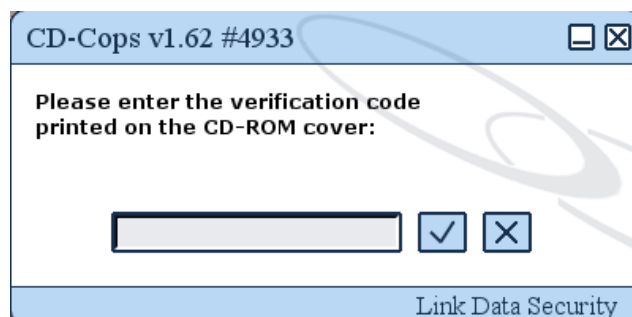
installeras från det fönster, som automatiskt kommer upp, när CD-skivan sätts i datorn:



Klicka till höger om INSTALLATION på flaggan för den version, som du vill installera. Genom att klicka på en flagga längre ner kan du få fram en bruksanvisning, eventuellt också skriva ut den.

Efter installationen finns ikonen för Bridge Master 2000 på skrivbordet, och du kan klicka på den för att starta programmet.

Första gång du startar programmet, skall du mata in den kod, som finns angiven på CD-skivans plastficka. Klicka sedan på boken till höger om inmatningsfältet.



Varje gång som programmet startas, skall original-skivan sitta i datorn som ”startnyckel”.

Kontakta eventuellt EDBridge på edbridge@edbridge.dk, om du stöter på problem.

Bruksanvisning

Bridge Master 2000

När du startar programmet, kommer följande fönster upp:



Du klickar Ok och kommer vidare till översikten över de olika spelen.

Spelen i Bridge Master är av olika svårighetsgrad, och varje enskilt spel är inbyggt i programmet på nivå 1, 2, 3, 4 eller 5. Svårighetsgraden på spelen kan beskrivas så här:

	Bridge Master 2000-version				
	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Neo
Nivå 1: För nybörjare	133 spel				
Nivå 2: För klubbspelare		96 spel			30 spel
Nivå 3: För tävlingsspelare			96 spel		30 spel
Nivå 4: Nationell elitnivå				96 spel	30 spel
Nivå 5: Landslagsnivå					30 spel

Du skall vara spelförare, medan datorn spelar motspel. Programmet spelar alltid på bästa sätt. Om du inte väljer den bästa spelplanen, går du bet. Om du väljer den bästa spelplanen, klarar du kontraktet.

Spelen är inte slumpmässiga, utan omsorgsfullt valda ”problemspel” konstruerade för att illustrera vissa poänger i spelföringen. Efter hand som du blir bättre, kan du avancera mellan nivåerna.

Spelöversikten ser ut så här:



Genom att klicka på en av nivåerna, får du fram de spel som programmet har på just den nivån. Som anges till vänster, kan du i översikten få spelen sorterade efter namn, typ eller resultat. Bara klicka på det du önskar.

Under Användar-ID kan du identifiera dig som användare med 1-3 bokstäver. Under angivet användar-ID håller programmet reda på de spelade givarna, resultaten från dem och ordningsföljden av de spelade korten, den sist spelade given samt användarens olika val och inställningar.

För varje spel (med undantag för Audrey Grants givar) finns angivet en budgivning, som leder till slutbudet. Det första utspelet är också gjort när du skall börja spela. Din uppgift som spelförare är att spela hem kontraktet. Övertrick saknar betydelse.

Programmets motspel har som mål att straffa dig. Det bryr sig inte om att försöka få extra straffar. Så snart det hittar ett sätt att straffa kontraktet, väljer programmet det. Ibland finns ett enklare eller elegantare sätt att straffa dig. Om du inte spelar ditt kontrakt på rätt sätt, placeras motspelarnas kort så att du går bet. Eftersom man kan spela fel på många sätt, placeras korten hos motspelarna på motsvarande sätt. Om du t.ex. kan försöka maska ut ♦D åt båda hållen, brister masken oavsett vem du maskar över, om den korrekta spelplanen går ut på att inte maska. Programmet placerar aldrig korten, så att man går bet med korrekt spelplan.

När du valt ett spel, startar det med utspelet, och du kan se dina egna kort och bordets. Spelet genomförs sedan ett stick i taget:



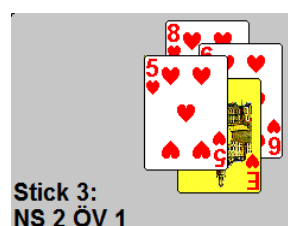
Du kan markera ett kort (det flyttas litet uppåt) genom att hålla muspekaren över det, och om du klickar med musen spelas det kortet. Du kan också markera ett kort med piltangenterna och spela det med Enter-tangenten. Klicka på bordet eller på nästa kort för att vända det färdigspelade sticket.

Mitt inne i ett spel kan du ångra dig och återta ditt senast spelade kort genom att klicka på knappen till höger:



Dessa knappar finns i underkant, under spelbordet. Genom att klicka på knappen till vänster återtar du alla spelade kort. Alltså kan du spela om den aktuella given från början.

Lägg märke till att dina spelade kort läggs till höger med sedvanlig markering för vunna och förlorade stick. Under spelet kan du fuska och se vilka kort som spelades i ett stick. Om du för muspekaren över ett av dina spelade kort, visas vilka kort som spelades i det sticket:



Ovanför fyller spelbordet bara $\frac{3}{4}$ af fönstret (litet bord). Med knappen  skiftar man mellan litet och stort bord, då stort bord fyller ut hela fönstret:



Du kan naturligtvis avbryta ett spel, men om du spelar det till slut, har du antingen spelat korrekt eller felaktigt. I det första fallet kommer något typiskt amerikanskt fram på skärmen, t.ex.



I spelöversikten markeras resultaten för de spelade givarna, t.ex.

DUCKA	
A-21	X
A-29	?
B-29	✓
HUSHÅLLA MED INGÅNGARNA	
A-14	

Krysset visat att spelföringen var felaktig, frågetecknet att spelet har avbrutits, och bocken att spelföringen var korrekt. Här är spelen sorterade efter typ.

När man kommit så långt i ett spel att man garanterat kommer att lyckas, kan man begära hemgång i kontraktet genom att klicka på den här knappen:



När du gör begär hemgång i kontraktet, accepteras det först efter 5 stick, och du kan inte göra det i en situation, då du inte längre kan klara hemgången.

Dessa knappar används vid val av nytt spel:



Knappen till vänster tar dig till spelöversikten, där du kan välja ett nytt spel. De två nästa knapparna startar det föregående spelet respektive nästa spel i turordning.

Du kan naturligtvis också välja ett spel, som du tidigare försökt dig på. Då kan du använda dessa två knappar:



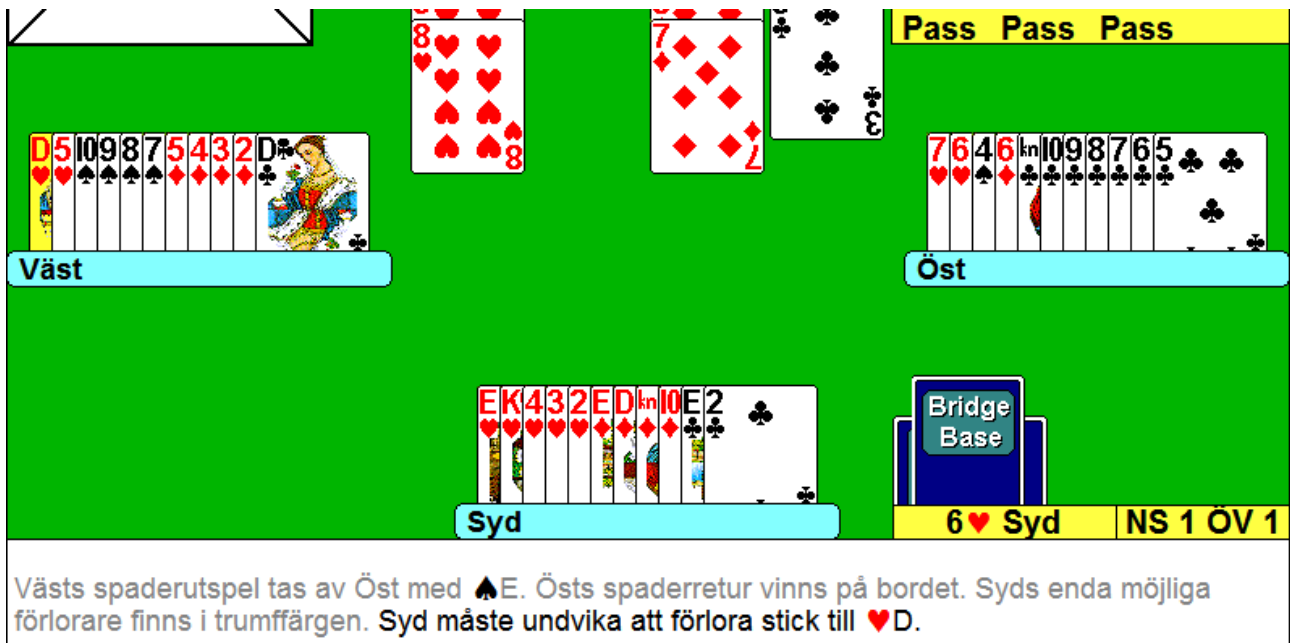
Programmet kommer ihåg i vilken ordning korten spelades förra gången. Knappen till vänster spelar nästa kort i den ordningsföljden, medan knappen till höger för dig till det sist spelade kortet. Du kan alltså gå så långt fram i din förra spelföring, som du önskar.

Du kan med dessa knappar






välja hur händerna och korten skall visas. Knappen till vänster skiftar mellan visning av riktiga kort och visning i diagramform. Knappen till höger skiftar mellan att spelade kort försvinner eller att de fortfarande finns kvar, markerade i grått, på respektive hand.

Knappen  visar en filmremsa, och klickar du på den knappen kommer du in i bridgebiografen:

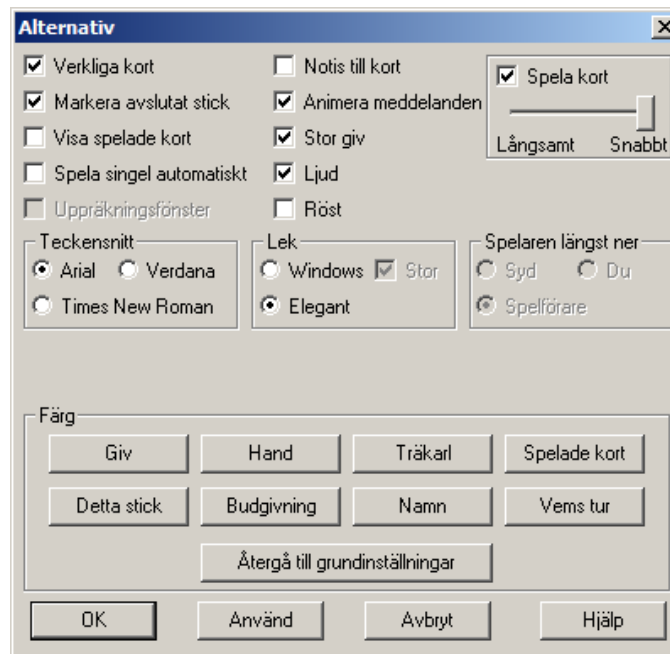


Västs spaderutspel tas av Öst med ♠E. Östs spaderretur vinn på bordet. Syds enda möjliga förlorare finns i trumffärgen. Syd måste undvika att förlora stick till ♥D.

Här får du en grundig analys av möjligheterna samt en beskrivning av hur man bör spela. Du går ett steg framåt eller ett steg tillbaka med knapperna . Förklaringarna kommer fram i ett fönster nedanför, och poängerna visas på spelbordet ovanför. Du kommer tillbaka till början på själva spelet med knappen .

Knappen  öppnar en hjälpfil, i vilken möjligheterna i Bridge Master 2000 förklaras på engelska.

Knappen  öppnar ett fönster, i vilket man kan välja olika inställningar:




Du kan pröva dig fram till det du föredrar, men många är nog nöjda med standardinställningarna.

Med litet bord, som bara fyller ¾ av fönstret, kan man få fram en särskild avdelning i den nedersta fjärdedelen av fönstret. Om man då väljer uppräkningsfönster, får man fram ett fönster i vilket programmet räknar ut motståndarnas händer åt dig:

Väst		1. Eftersom Öst spelade en ♦ ...	Öst	
♠ ♠	2-6	hade Öst åtminstone 1 ♦ .	♠ ♠	2-6
	0-7			0-7
	0-5			1-6
	0-5			0-5



Med ett klick på  får du igen ett stort bord, och uppräkningsfönstret försvinner. Man bör själv träna på att räkna motståndarnas händer, men det är något för de mer rutinerade.

Bridge Master 2000 Scandinavia

är framställt av

EDBridge i Skanderborg, Danmark

EDBridge

Sarabjerg 14, 8660 Skanderborg, Danmark

Tel. 0045 86 52 38 77

e-mail: edbridge@edbridge.dk

Hemsida: www.edbridge.dk