

Indhold

[Oversigt](#)

Menu-valg

[Fil](#)

[Valgmuligheder](#)

[Meldesystem](#)

[Sprog](#)

[Hjælp](#)

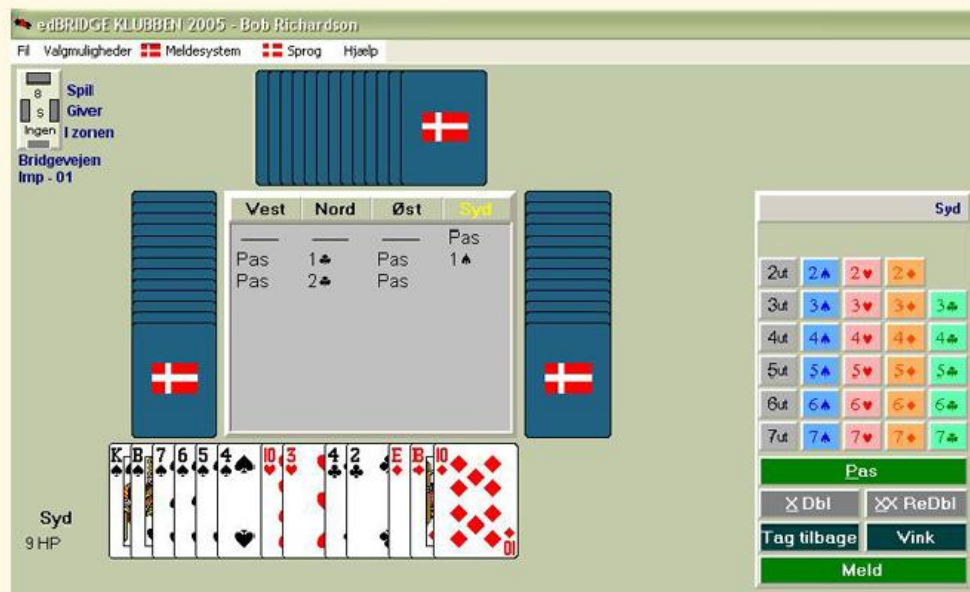
Et spil

[Spillene](#)

[Melde](#)

[Spille](#)

[Opgørelse](#)



Oversigt

edBRIDGE KLUBBEN 2005 indeholder spillene og resultaterne fra 27 bridgeaftener med hver 27 spil. Der anvendes imp-opgørelse 9 af aftenerne og MP-opgørelse 18 af aftenerne. Der er 3 rækker med de bedste spillere i A-rækken.

Når du har spillet et spil, bliver resultatet opgjort i forhold til de andre spillere i alle tre rækker. Du vil normalt forvente at klare dig bedre, opgjort i imp eller MP, i de lavere rækker, hvor de mindre erfarne spillere spiller.

I hvert spil skal du beslutte dig for såvel meldinger som spil af kortene. edBRIDGE KLUBBEN tillader ikke afgivelse af urimelige meldinger, men under spillet kan du frit spille de kort, du har lyst til.

Fil

[Indstillinger](#)

Næste spil

Forlad det aktuelle spil, og gå til næste spil.

Sidste spil

Forlad det aktuelle spil, og gå til foregående spil.

[Gå til spil](#)

[Print spil](#)

[Aftenresultater](#)

[Resultatoversigt](#)

Indstillinger

Brug vinduet med indstillinger til at vælge dine i *edBRIDGE KLUBBEN 2005*. Dine valg af indstillinger og dine resultater på spillene bliver gemt i en afdeling af filen Option.ini under dit navn.

Du skal først indtaste dit navn i boksen **Spillerens navn**. Jo længere **Betænkningstid**, *edBRIDGE KLUBBEN 2005* får, jo bedre spil kan du forvente. Der kan vælges mellem tre **Skærmfarver**. Prøv dem alle tre for at finde ud af, hvilken du foretrækker.

Vælg den form for **MP-opgørelse**, du er vant til. I fald-ned-menuen kan du vælge imellem en lang række **design** for bagsiden af kortene. Du kan desuden tilrette den dominerende **farve** på bagsiden.



Gå til spil

Vælg turneringsform og aften, og vælg dernæst nummeret på spillet. De lidt mørkere knapper angiver, at du allerede har spillet det pågældende spil. Hvis du spiller et spil om, vil dit nye resultat erstatte det tidligere.



Print spil

Når du er færdig med at spille et spil, kan du få udskrevet spillet på papir med kortfordelingen, meldeforløbet, de spillede kort stik for stik og alle resultaterne.

Her er et eksempel på en udskrift.

edBRIDGE KLUBBEN 2005 - Aften Imp - 01

Spil: 1 Nord Meldt: 2♠ Giver: Vest ♠AQ764 Hos N Zone: Ingen ♥6 Stik: 8 MP IMP ♥K4 N-S: 110 ♠AT843		Kortene spillet til hvert stik Øst Syd Vest Nord 5♠ 7♠ J♠ A♠+ 8♠ K♠+ 2♠ 4♠ 5♥ 3♥ 9♥ K♥+ J♥ A♥+ T♥ 4♥ 3♥ 2♥ 8♥- 6♥ 7♥ 5♥ K♥ 6♠+ T♠ 2♠ 3♠ A♠+ J♠ 4♥ 5♠ Q♠+ T♥ 9♥ 9♠- 7♠ 7♥ Q♥ K♠- 4♠ 6♥ 2♥ 6♠ 8♠+ A♥ J♥ 9♠- 3♠ Q♥ 8♠ Q♠- T♠				A-række # Hos Kontrakt Stik Score IMP - N 2♠ 8 110 4.50 02 N 2♠ 7 -50 0.33 03 S 3♥ 8 -50 0.33 04 N 3♠ 8 -50 0.33 01 N 3♥ 7 -100 -1.83 05 N 3♥ 7 -100 -1.83 06 S 3♥ 7 -100 -1.83				
Vest ♠9532 ♥K8 ♦T9 ♣KQJ96		Øst ♠JT8 ♥AT73 ♦QJ765 ♣5				B-række # Hos Kontrakt Stik Score IMP 08 S 3♥ 10 170 5.33 12 S 3♥ 10 170 5.33 - N 2♠ 8 110 3.00 10 N 4♠ 9 -50 -1.17 07 N 3♠ 6 -150 -4.17 09 N 3♥ 6 -150 -4.17 11 N 3♥ 6 -150 -4.17				
Syd ♠K ♥QJ9542 ♦A832 ♣72		Nord Øst Syd Vest 1♠ P 2♥ P 2♠ P P P				C-række # Hos Kontrakt Stik Score IMP 13 S 4♥ 9 -50 0.83 14 S 3♥ 8 -50 0.83 15 N 2♥ 7 -50 0.83 16 S 3♥ 6 -150 -2.50 17 S 3♥ 6 -150 -2.50				

Aftenresultater

Dine resultater, i imp eller MP, kan ses her for alle de spil, du har spillet fra denne aften.

edBRIDGE KLUBBEN 2005 - Aftenresultater

#	Kontrakt	Hos	Stik	Score	A-række IMP	B-række IMP	C-række IMP
1	2♠	N	8	110	4.50	3.00	5.00
2	6♠X	N	10	-500	-11.00	-11.33	-12.33
3	2♠	N	8	110	1.83	4.00	-0.17
4	4♥	S	9	-100	1.67	-0.67	-2.33
5	2♠	E	8	-90	-1.33	-3.33	1.67
6	4♠	N	10	620	0.00	0.00	1.83
7	1♠	W	5	200	-3.17	-2.83	0.00
I alt					-7.50	-11.16	-6.33
Snit Imp/spil					-1.07	-1.59	-0.90

Turnering
 IMP MP

Aften
 1 2 3 4 5 6 7 8 9
 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Resultatoversigt

Dine resultater for de aftener, hvor du har spillet mindst et spil, vises på skærmen.



Aften	Antal spil	A-række		B-række		C-række	
		I alt	Snit Imp/%	I alt	Snit Imp/%	I alt	Snit Imp/%
Imp01	7	-7.50	-1.07	-11.16	-1.59	-6.33	-0.90
Imp02	27	8.36	0.31	38.81	1.44	40.51	1.50
Par01	5	4.00	52.0	6.00	53.0	20.00	60.0
Par03	27	19.00	51.8	40.00	53.7	22.00	52.0

Valgmuligheder

Spille spillet igen

Hvis du ønsker at spille spillet igen med samme kontrakt.

Melde spillet igen

Hvis du ønsker at melde og spille spillet om.

Vis alle 4 hænder

For at se alle fire spilleres hænder.

Skjul N, Ø og V's hænder

For at sørge for, at du ikke kan se de andres hænder.

Meldeoversigt

Under spillet af kortene kan du få meldeforløbet at se.

Meldesystem

edBRIDGE KLUBBEN giver dig mulighed for at vælge meldesystem for dig selv og de andre spillere ved bordet. Du kan se en oversigt over det valgte meldesystem under menupunktet Hjælp. Der er følgende fire meldesystemer at vælge imellem:

- Bridgevejen
- Moderne Standard
- Standard Norsk
- Moderne Basis

Sprog

edBRIDGE KLUBBEN giver fire muligheder for, hvilket sprog der anvendes:

Dansk
Engelsk
Norsk
Svensk

Spillene

Spillene, som er indbygget i edBRIDGE KLUBBEN, har tidligere været spillet i en dansk bridgeklub. I alt 729 spil blev spillet over 27 aftener, og resultaterne blev opgjort i tre forskellige rækker.

Når du klikker på **Spil næste spil**, giver programmet næste spil i rækkefølgen af spil, idet det automatisk går fra en aften til den næste. Når du går ud af programmet, bliver nummeret på dit seneste spil gemt, så du kan gå tilbage til et passende spil, når du starter programmet igen.

For at vælge et andet spil end det næste i rækkefølgen skal du klikke på [Gå til spil](#) under Fil i menuen. Vælg dernæst den ønskede turneringsform og aften, og klik på det spil, du ønsker at spille. Tidligere spillede spil er markeret med en mørkere knap og kan spilles om. Bemærk, at turneringsmappen i øverste venstre hjørne også er mørkere, hvis du har spillet spillet før.

Melde

Så snart et spil er givet, får du dine kort som Syd at se. I vinduet med meldeforløbet bliver "Syd" markeret med gult foroven, når det er din tur til at melde. Når en melding er afgivet, kommer den frem i vinduet med det hidtidige meldeforløb i midten af skærbilledet.

Meldeboksen til højre i skærbilledet efterligner de meldebokse, der er almindelige i bridgeklubberne. For at afgive en melding kan man klikke på den relevante knap. Man kan også bruge tastaturet til at melde i stedet for musen. Først antal træk fulgt af bogstavet for farven. Fx taster "2s" for 2 spar og "3u" for 3ut. Bogstaverne for farverne og ut er k = klør, r = ruder, h = hjerter, s = spar og u = uden trumf.

Man kan også klikke på Tag tilbage eller taste <- for at gå tilbage i meldeforløbet til Syds sidste melding.

Bemærk: Programmet tillader kun rimelige meldinger med det valgte [Meldesystem](#).

Der er yderligere to knapper til rådighed. Klik

1. Vink for at få de accepterede meldinger at se. Knappen med den anbefalede melding er markeret lys gul, mens de andre, om nogen, har en mat gul farve.

2. Meld for at få markeret og afgivet den anbefalede melding.

Efter at meldeforløbet er afsluttet, har du fire valgmuligheder. Klik

1. Start spil, hvis du ønsker at spille slutkontrakten.

2. Melde om for at melde spillet igen forfra.

3. Næste spil for at gå til næste spil i rækkefølgen.

4. Undlad spil for at få et standardresultat på spillet, baseret på rimelig spilføring og rimeligt modspil. Denne knap er kun aktiv, hvis Øst-Vest har fået kontrakten.

Spille

Efter at du har trykket **Start spil**, kommer det udspillede kort på bordet, og bordet kommer ned. Du skal altid spille Nord-Syds kort, hvis Nord eller Syd har fået kontrakten. Hvis Øst eller Vest er spillfører, skal du kun styre Syds kort. Computeren styrer så de andre tre hænder.

For at spille et kort kan du bare klikke på det. Du kan også bruge tastaturet i stedet for musen for at spille et kort. Tast rang og dernæst farve. Fx angiver "qs" spar dame, og "3k" angiver klør 3. Kortets rang angives med 2..9, t, j, q, k og a. Bogstaverne for farverne er k = klør, r = ruder, h = hjerter og s = spar.

Under spillet af kortene er der fire valgmuligheder. Klik

- 1. Vend stik**, når du vil fjerne de spillede kort fra bordet, efter at alle har spillet til stikket. Du kan i stedet klikke på det grønne bord.
- 2. Spil færdig**, når du vil have programmet til at spille spillet færdig, idet det styrer alle fire hænder. Dette gøres som regel for at komme hurtigt videre, når det er oplagt, hvordan spillet videre vil forløbe.
- 3. Vink** for at få programmet til at give forslag om, hvilket kort der skal spilles. Kortet markeres lyseblåt.
- 4. Tag tilbage** eller **tast <** for at fjerne det sidst spillede kort fra bordet. Du kan tage så mange kort, du ønsker, tilbage, eventuelt helt tilbage til åbningsudspillet. Hvis det så er Østs eller Vests tur til at spille, skal du bare klikke **Vink** efterfulgt af **Spil det** for at få modspilleren til at spille et kort.

Opgørelse

Efter at du har vendt det 13. stik, bliver din score udregnet og dit resultat vist. Dit resultat, markeret lyserødt, vises sammen med resultaterne fra de 6 andre borde i rækken.

A-række			B-række			C-række		
Række	#	Hos	Kontrakt	Stik	Score	IMP		
B	08	S	3♥	10	170	5.33		
B	12	S	3♥	10	170	5.33		
B	-	N	2♠	8	110	3.00		
B	10	N	4♠	9	-50	-1.17		
B	07	N	3♠	6	-150	-4.17		
B	09	N	3♣	6	-150	-4.17		
B	11	N	3♣	6	-150	-4.17		

Der er nu tre muligheder angivet med tre knapper. Klik

- 1. Spille næste spil** for at komme videre til næste spil i rækkefølgen.
- 2. Spille spillet igen** for at spille det aktuelle spil igen med samme slutkontrakt.
- 3. Melde spillet igen** for at melde om, måske med en anden slutkontrakt som resultat.

For at få en oversigt over dine resultater denne aften kan du klikke [Fil -> Aftenresultater](#). Du kan let skifte til en anden turneringsform eller aften fra vinduet med aftenresultater, så du kan få en anden aften's resultater at se.

Ved at klikke [Fil -> Resultatoversigt](#) får du en oversigt frem over resultaterne alle de aftener, du har spillet.

Du kan få udskrevet en oversigt over hvert spil, du har spillet, og over dine resultater hver aften.

Brugervejledningen er indbygget i programmet, men i nyere versioner af Windows kan den ikke komme frem.

EDBridge februar 2016