

BRIDGE

MSX INSTRUCTIONS

Written entirely in machine code, the program allows one player to play a complete game of Bridge with the computer controlling the other three hands.

Each hand is randomly dealt with a special feature allowing any point count in the range 0-28 to be specified. The hand is then bid using the Acol system. Included are the Blackwood, Stayman and strong two club conventions. Take-out doubles are also supported.

The play is as normal with the player taking the South hand. All four hands are shown at the end of play.

LOADING: BLOAD"CAS:",R [RETURN]

Instructions
At any time the hand may be quit by pressing SELECT. At the end of both the bidding and play the hand may be replayed by pressing [RETURN].

To bid type two characters, first the level (1-7) followed by the first letter of the suit (SHDCN) or DB to double, RD to redouble. Press the spacebar to nobid.

In the play, to follow suit, just enter the card:

A K Q J T 9 8 7 6 5 4 3 2

To lead, discard or trump press a second key for the suit (SHDC). If the spacebar is pressed, the computer will select a card for the player. Note that at the end of each trick the computer waits for a key to be pressed before continuing.

If a singleton is held in the suit led it is automatically played, as is the final trick.

OPENING BIDS:
1NT.. 12-14 HCP's (High Card Points) and a balanced hand (no singletons, voids or five card suits)

1 of a suit.. 12-19 HCP's
2 of a suit.. 20+ HCP's (2 Clubs = 23+)
3 of a suit.. 4-10 HCP's and at least seven cards in the suit bid (not in clubs)

OVERCALLS:
NT.. 16-18 HCP's and a balanced hand.

Suit.. 11+ with a six card suit 12-15 with a five card suit 16-19 with a four card suit 20+ Jump raise

Double (for take-out)..16+ HCP's and a singleton/void in the suit bid (below the three level). A double of a NT contract is always for penalties. Partner must take out the double into their best suit. With >8 HCP's they must also jump. It is possible to pass if the suit doubled is their best.

REPLIES:
To one level bids:
<6 HCP's.. nobid

If your partner holds 19 points then with 6 or more points a game may be possible.

To 1NT with a balanced hand:

<11 HCP's.. nobid
11 HCP's.. 2NT
12+ HCP's.. 3NT

To 1NT with an unbalanced hand:
If a four card major (Spades or Hearts) and 11+ HCP's are held then bid 2 Clubs. This is the STAYMAN CONVENTION and requires the partner to bid their better major with a holding of four or more cards or a Diamond denial. You may nobid if there is intervention.

OTHERWISE with 6-14 HCP's make a weak take-out bid into your best suit. With 15+ points jump bid to your best suit.

To 1S/1H:
With four card support and <10 HCP's.. 2S/2H
With four card support and 10+ HCP's.. 3S/3H

OTHERWISE:
1NT with 6-10 HCP's and no five card suit.
Best suit with 6-14 HCP's
Jump in best suit with 15+ HCP's

To two level bids:
With <5HCP's.. 2NT

To two Clubs.. This is a conventional bid showing 23+ points and is no indication of a club holding. Bid 2 Diamonds with less than 8 points and 2NT with 8 points. You cannot pass as your partner may not be able to make the game.

To three level bids:
With <16 HCP's.. nobid

OPENER's REBID:
If your partner supported your opening bid then:

With <16 HCP's.. nobid
With 16+ HCP's.. raise

If you partner bids a new suit then you are obliged to keep the bidding open and must reply.

With 12-15 HCP's.. Support with a four card suit
Rebid with a six card suit Otherwise NT's or a new suit
With 16+ HCP's.. As above with jump

BLACKWOOD SLAM CONVENTION:
A check to see if the partnership is missing any aces before moving into a slam.
A bid of 4NT by the player will produce the prompt BLACKWOOD? An entry of Y requires north to reply according to the number of aces held:
5C.. 0 or 4 aces
5D.. 1 ace
5H.. 2 aces
5S.. 3 aces

(C) 1985 TRANSITION SOFTWARE

BRIDGE
MSX

Scritto interamente in codice macchina, il programma permette a un giocatore di giocare un'intera partita di bridge con il computer, il quale controlla le altre tre mani.

Ogni mano è distribuita a caso con un dispositivo speciale che permette di specificare qualunque numero di punti da 0 a 28. La mano viene quindi dichiarata adottando il sistema Acol. Sono inoltre comprese le convenzioni Blackwood, Stayman e 2 fiori forte. Vengono anche appoggiati i contre con cambio di nome.

Il gioco è quello normale col giocatore che prende la mano Sud. A fine partita vengono mostrate tutte e quattro le mani.

CARICAMENTO : BLOAD"CAS:",R <RETURN> [RITORNO A CAPO]

Istruzioni:

Effettuato il caricamento, dovete selezionare la velocità di gioco. Notate che la selezione non influisce sulla qualità del gioco e viene operata solo per motivi di comodità.

La mano può essere abbandonata in qualsiasi istante premendo SELECT. Alla fine sia della dichiarazione che del gioco, la mano potrà essere rigiocata premendo RETURN.

Per dichiarare, battete due caratteri, livello 1-7, seguiti dalla prima lettera del seme. Battete D per contrare, R per sopracontrare e premete la spaziatrice per passare. Se il computer fa un rilancio jump, durante la dichiarazione verrà dato il messaggio STOP.

Durante la partita, per rispondere a colore, basta immettere la carta:
A K Q J T 9 8 7 6 5 4 3 2

Se si preme la spaziatrice, il computer sceglierà una carta per il giocatore. Alla fine di ogni mano, il computer aspetterà che venga depresso un tasto prima di continuare. Per aprire, scartare o giocare un atout premete un secondo tasto con la prima lettera del seme.

Notate che se si ha un singleton nel seme d'attacco verrà giocato automaticamente, come l'ultima mano. L'attacco d'apertura senza atout è normalmente il quarto in ordine di importanza dal seme più lungo.

DICHIARAZIONI INIZIALI

1 di un colore 1NT (senza atout)	12-19 punti 12-14 punti e mano equilibrata (no singleton, buchi o cinque carte di un colore). 2 di un colore 20 punti e oltre (2 fiori = 23 e oltre).
2NT	20-22 punti e mano equilibrata. 3 di un colore 4-10 punti e almeno sette carte del seme annunciato.

DICHIARAZIONI SUPERIORI

Colore	11 con sei carte di un colore 12 con cinque carte di un colore 14 e oltre, e jump
1NT	15-17, una mano equilibrata e una carta d'arresto nel seme annunciato. Contrare (per cambiare il seme) 14 punti e oltre e un singleton/buco nel seme annunciato (inferiore al terzo livello). Il compagno deve dichiarare il contre nel migliore seme. Con più di 8 punti, deve anche annunciare jump. Può passare se il seme contrato è il migliore che hanno (un contre di un contratto NT è sempre per penalità).

RISPOSTE

A dichiarazioni di livello uno: meno di 6 punti Parola
A seme dichiarato: meno di 10 punti Se avete un colore maggiore di quattro carte che può essere dichiarato a livello uno, dovete menzionarlo.

Rilanciate il seme del compagno con un appoggio di 4 carte.

Dichiarate il vostro miglior seme a livello uno.

Diversamente dichiarate 1NT. Non fate offerte a livello 2.

10-12 punti Quattro carte qualsiasi, più il colore maggiore.

Con appoggio a quattro carte, rilancio jump.

Diversamente dichiarate il vostro miglior seme o 2NT con mano equilibrata.

13 punti e oltre	Cambio di jump o 3NT. Mostrate di sostenere il compagno con la successiva dichiarazione.
A uno senza atout:	Se avete una mano equilibrata, allora con meno di 11 punti passate parola. Con 11 punti dichiarate 2NT e con più di 12 annunciate 3NT.

Altrimenti, con una mano non equilibrata, dovete o adottare la convenzione Stayman o fare una dichiarazione nel vostro seme migliore (jump con 12 punti e oltre). Adottate la convenzione Stayman se avete 11 punti e oltre e un colore maggiore di quattro carte. Dichiarate il 2 fiori. Il compagno deve allora dichiarare il suo migliore colore maggiore se ha più di tre carte in uno dei due colori maggiori o risponderà a quadri.

A dichiarazioni di livello due: con meno di 5 punti 2NT

A 2 fiori	Questa è una dichiarazione convenzionale che mostra 23 punti e oltre e non indica il possesso di fiori. Rispondente 2 quadri con meno di 8 punti e 2NT con 8 punti. Non potete passare perché il vostro compagno può essere in grado di fare la partita.
-----------	--

A dichiarazioni a livello tre: con meno di 16 punti Parola

NUOVA DICHIARAZIONE DA PARTE DICIHI HA APERTO:
Se il compagno ha appoggiato la vostra apertura, allora

Meno di 16 punti 16 punti e oltre	passate rilanciate
--------------------------------------	-----------------------

Se il compagno dichiara un nuovo seme, allora siete costretto a mantenere la dichiarazione aperta.

Con 12-15 punti	Appoggiate con quattro carte di un colore
-----------------	---

Ridichiarate con sei carte di un colore

Diversamente senza atout o un nuovo colore.

16 punti e oltre	Come sopra con jump. Un 2 senza atout al secondo giro richiede 17 punti e più.
------------------	--

Convenzione slam Blackwood: Verifica per vedere se la coppia è priva di assi prima di domandare uno slam.

Una dichiarazione di 4NT da parte di un giocatore farà apparire il messaggio 'Blackwood?'. L'immissione Y costringerà Nord a rispondere secondo il numero di assi in suo possesso:

5C (5 fiori)	0 o 4 assi
5D (5 quadri)	1 asso
5H (5 cuori)	2 assi
5S (5 picche)	3 assi

BRIDGE MSX

Das ausschliesslich in Maschinensprache geschriebene Programm beflhigt einen einzelnen Spieler, eine komplette Partie Bridge zu spielen, bei der die Rollen der drei anderen Spieler vom Computer Kbernommen werden.

Jede Hand wird wahllos ausgegeben, und das Programm sieht vor, dass jede Punktzahl zwischen 0 und 28 gewlhlt werden kann. Das Reizen erfolgt sodann nach dem Acol-System. Enthalten sind die Blackwood-, Stayman- und "zwei Treff"-Konventionen sowie die MJglichkeit des 'Hab-acht-Contras'.

Es wird wie Kblich gespielt, wobei der Spieler 'SKd' Kbernimmt. Am Ende eines Spiels werden alle vier Hlnde aufgedeckt.

LADEN: BLOOD"CAS:",R <RETURN>

Spielanleitung:

Nach Laden des Programms whlt man die Spielgeschwindigkeit. Man beachte, dass die Wahl der Spielgeschwindigkeit keinen Einfluss auf den Schwierigkeitsgrad hat, sondern lediglich der Bequemlichkeit des Spielers dient.

Mit der SELECT-Taste kann ein Spiel jederzeit abgebrochen werden. Sowohl nach dem Reizen als auch nach Ende eines Spiels kann dieses durch DrKcken der RETURN-Taste wiederholt werden.

Zum Ansagen oder Reizen drKckt man zwei Tasten, Ansageziffer 1-7, gefolgt vom ersten Buchstaben der jeweiligen Farbe (C = Treff, D = Karo, H = Herz, S = Pik). D steht fKr Contra, R fKr Re-Contra. FKr 'keine Ansage' wird die Leertaste bettigt. Will der Computer mehr bieten, ergeht beim Reizen die Aufforderung STOP.

Beim Farbezugeben wird whrend des Spiels nur die Karte eingegeben:

A K Q J T 9 8 7 6 5 4 3 2
(As, KJnig, Dame, Bube, Zehn,)

Auf Druck der Leertaste whlt der Computer eine Karte fKr den Spieler. Nach jedem Stich wartet der Computer auf einen Tastendruck, bevor er weiterspielt. Zum Anspielen, Abwerfen oder Stechen wird eine zweite Taste mit dem ersten Buchstaben der Farbe gedrKckt.

Man beachte: Ein Einzelblatt (Einfarbenblatt) in der angespielten Farbe wird, wie auch der letzte Stich, automatisch gespielt. Die zuerst ausgespielte Ohne- Karte ist meist die vierthJchste der Ilngsten Farbe.

ERSTANSAGEN

1 einer Farbe ... 12-19 HCPs (Hohe Kartenpunkte)

1 NT (ohne) ...12-14 HCP und eine gleichmlssige Verteilung (kein Einfarbenblatt, keine fehlende Farbe oder FKnferfarben)

2 einer Farbe ...20+ HCP (2 Treff = 23)

2 NT (ohne) ...20-22 plus wohl ausgewogenes Blatt

3 einer Farbe ...4-10 HCP und zumindest sieben Karten in der gebotenen Farbe

SBERBIETEN

Farbe 11 mit einer Sechserfarbe
12 mit einer FKnferfarbe
14+ KberhJht Kberbieten

1NT (ohne) 15-17, eine gleichmlssige Blattverteilung und einen Stopper in der Gebotenen Farbe

Contra(Hab-acht-Contra) 14+ HCP und ein Einfarbenblatt/Leerblatt in der gebotenen Farbe (unter Dreier-Gebot). Contra muss in der besten Farbe der Partner geboten werden. Mit >8 HCP muss ebenfalls KberhJht Kberboten werden. Es kann gepasst werden, wenn die kontrierte Farbe die stlrkste ist (Beim Contra auf ein "ohne" handelt es sich stets um ein Straf-Contra).

ANTWORTEN

Auf Einer-Ansage: <6 HCP ...keire Ansage

Auf Farbansage: <10 HCP ...Wenn eine hJhere Viererfarbe beim Einer- Reizen geboten werden kann, muss es erwlhnt werden.

Farbe des Partners mit einer Vier-Karten-UnterstKtzung erhJhen.

Die stlrkste Farbe als Einer-Ansage bieten.

Andernfalls "1 ohne" bieten. Zweier-Gebot nicht ansagen.

10-12 HCP ...Eine beliebige hJhere Viererfarbe.

UnterstKtzung mit vier Karten, KberhJhen.

Andernfalls beste Farbe bieten oder "2 ohne" bei gleichmlssiger Blattverteilung.

13+ HCP ...Farbwechsel und KberhJhen oder "3 ohne". Bei nchster Ansage Partner unterstKtzen.

Auf "1 ohne": Bei guter Verteilung aber weniger als 11 HCP keine Ansage. Mit 11 HCP "2 ohne" und mit 12+ "3 ohne" bieten.

Bei unausgewogenem Beiblatt entweder die Stayman-Konvention benKtzen oder mit der besten Farbe reizen (12+ HCP). Die Stayman-Konvention wird bei 11+ HCP und einer der hJheren Viererfarben angewendet. Man bietet zwei Treff an. Der Partner muss sodann die beste hJhere Farbe bieten, wenn er mehr als drei Karten in einer der hJheren Farben hllt. Andernfalls antwortet er mit Karo.

Auf Zweier-Ansagen:Mit <5 HCP ... "2 ohne"

Auf Zwei Treff ... Dies ist eine konventionelle Erstansage mit 23+ Punkten und bedeutet nicht, dass man Treff-Karten besitzt. Mit weniger als 8 Punkten werden 2 Karo angesagt und mit 8 Punkten "2 ohne". Sie dKrfen nicht passen, da der Partner das Spiel gewinnen kJnnte.

Auf Dreier-Ansagen: Mit <16 HCP ... Keine Ansage

Zweites Angebot des Erstansagers: Wenn der Parner Ihre Erstansage unterstKtzt, dann:

Mit <16 HCP ... keine Ansage
16+ HCP ... erhJhen

Hat der Partner in einer neuen Farbe geboten, mKssen Sie das Reizen offenhalten.

Mit 12-15 HCP ... mit Viererfarbe unterstKtzen

mit Sechserfarbe reizen

andernfalls "ohne" oder neue Farbe

Mit 16+ HCP ...wie oben mit Sberbieten. Zum "2 ohne" Angebot sind 17+ HCP notwendig.

Blackwood-Schlemm-Konvention: Damit wird festgestellt ob Sie und Ihr Partner wirklich im Besitz aller Asse sind, ehe Sie einen Schlemm ansagen.

Eine "4 ohne" Ansage seitens des Spielers resultiert in der Aufforderung 'Blackwood?'. Eingabe Y (Ja) zwingt Nord entsprechend der in seinem Besitz befindlichen Asse zu antworten:

5C (5 Treff) ... 0 oder 4 Asse
5D (5 Karo) ... 1 As
5H (5 Herz) ... 2 Asse
5S (5 Pik) ... 2 Asse

BRIDGE MSX

Ecrit entièrement en code machine, le programme permet à un joueur de jouer une partie complète de bridge contre l'ordinateur, qui joue les trois autres mains.

La donne est aléatoire et un dispositif spécial permet de spécifier n'importe quel nombre de points dans la gamme 0-28. Les annonces sont effectuées selon le système Acol. Les conventions Blackwood, Stayman et deux trèfles forts sont comprises, ainsi que les contres pour réponses de faiblesse.

La partie se joue normalement, le joueur prenant la main Sud. Les quatre mains sont montrées à la fin de la manche.

Chargement: BLOOD"CAS:",R <RETURN>

Instructions:

Après le chargement, vous devez choisir la vitesse de jeu; cette option a été conCue pour votre commodité et n'influe pas sur le niveau du jeu.

La main peut être abandonnée à n'importe quel moment en appuyant sur la touche <SELECT>. A la fin des enchères ou du jeu, la manche peut être rejouée en frappant la touche <RETURN>.

Pour annoncer, vous devez taper deux caractères; le niveau (1-7), suivi de la lettre-code correspondant à la couleur choisie:

C (clubs)	=	trèfle
D (diamonds)	=	carreau
H (hearts)	=	coeur
S (spades)	=	pique
NT (no-trump)	=	SA (sans-atout)

Tapez D pour contrer, R pour surcontrer, ou frappez la barre d'espacement pour passer parole. Si l'ordinateur fait une relance jump, le message STOP sera visualisé.

Pour suivre à la couleur pendant la partie, entrez simplement la carte:

A K Q J T 9 8 7 6 5 4 3 2

Si vous frappez la barre d'espacement, l'ordinateur choisira une carte à votre place. A la fin de chaque levée, l'ordinateur attend qu'une touche soit frappée avant de continuer. Pour entamer, vous défausser ou couper, tapez aussi la lettre-code de la couleur.

Notez qu'un singleton dans la couleur d'entame sera, comme la levée finale, joué automatiquement. L'entame d'ouverture sans-atout sera normalement la quatrième plus haute de la longue.

ANNONCES D'OUVERTURE

1 d'une couleur 1SA	12-19 pts. 12-14 pts et une main équilibrée (pas de singletons, de coupe ni cinq cartes d'une couleur)
2 d'une couleur 2SA	20+ pts (2 trèfles = 23+). 20-22 pts et une main équilibrée.
3 d'une couleur	4-10 pts et au moins sept cartes dans la couleur annoncée.

ENCHERES

Couleur	11 avec six cartes d'une couleur. 12 avec cinq cartes d'une couleur. 14+ Jump.
1SA	15-17, une main équilibrée et une carte d'arrêt dans la couleur annoncée. Contre(pour réponse de faiblesse) 14+ pts et un singleton ou une coupe dans la couleur annoncée (au dessous du niveau trois). Les partenaires doivent demander le contre dans leur meilleure couleur. Avec >8 pts ils doivent aussi annoncer Jump. Ils peuvent passer si la couleur contrée est leur meilleure (un contre d'un contrat SA est toujours pour des pénalisations).

REPOSES

A des annonces du niveau un:
<6 pts Passez parole

A une couleur:
<10 pts Si vous avez une majeure de quatre cartes qui peut être demandée au niveau un, vous devez le mentionner.

Relancez la couleur de votre partenaire avec un appui de quatre cartes.

Annoncez votre meilleure au niveau un.

Autrement annoncez 1SA. N'annoncez pas au niveau deux.

10-12 pts N'importe quelle majeure de quatre cartes ou plus.

Avec appui de quatre cartes, annoncez jump.

Autrement annoncez votre meilleure couleur ou 2SA avec une main équilibrée.

13+ pts Jump ou 3SA. Indiquez votre appui pour votre partenaire à l'annonce suivante.

A un sans-atout:
Si vous avez une main équilibrée, avec moins de 11 pts passez parole, avec 11 pts annoncez 2SA et avec 12+ annoncez 3SA.

Avec une main non équilibrée, utilisez la convention Stayman ou faites une réponse de faiblesse dans votre meilleure couleur (Jump avec 12+ pts). La convention Stayman doit être utilisée si vous avez 11+ pts et une majeure de quatre cartes. Vous annoncez deux trèfles; le partenaire annoncera alors sa meilleure majeure s'il tient plus de trois cartes dans l'une des deux majeures, sinon il répondra à carreau.

A des annonces de niveau deux:
<5 pts 2SA

A 2 trèfles Ceci est une annonce conventionnelle qui montre 23+ pts et qui n'indique pas la possession de trèfles. Répondez 2 carreaux avec moins de 8 pts et 2SA avec 8 pts. Vous ne devez pas passer car votre partenaire peut peut-être faire la partie.

A des annonces de niveau trois:
<16 pts passez parole.

DEUXIEME TOUR D'ENCHERES DE L'OUVREUR.

Si le partenaire a appuyé votre ouverture:

<16 pts passez.

16+ pts relancez

Si le partenaire a demandé une nouvelle couleur, vous êtes obligé de maintenir l'enchère ouverte.

12-15 pts Appui avec quatre d'une couleur. Nouvelle annonce avec six d'une couleur. Autrement SA ou une nouvelle couleur.

16+ pts Comme ci-dessus avec jump. Un 2SA au deuxième tour nécessite 17+ pts.

Convention de chelem Blackwood:

Ceci est un contrôle pour savoir si le partenaire est dépourvu de certains as avant de demander un chelem.

Une annonce de 4SA par le joueur visualisera le message "Blackwood?". La réponse "Y" contraindra Nord à répondreselon le nombre d'as qu'il détient:

5C (5 trèfles)	0 ou 4 as
5D (5 carreaux)	1 as
5H (5 coeurs)	2 as
5S (5 piques)	3 as