

**INSTRUCCIONES**

# **JUEGO DE BRIDGE**

para ordenadores AMSTRAD 464/664/6128



**ACE**

## **INSTRUCCIONES:**

E: Deja la mano sin apuntar manga.

R: Subasta la mano de nuevo y vuelve a jugarla.

**SUBASTA:** Teclee sólo dos caracteres. Ej. 1C es el uno de corazones (utilice-7/PTDC)

DB=Doblar

RD=Redoblar

Barra espaciadora para no jugar

## **DURANTE EL JUEGO:**

Para seguir el palo teclee de la forma que sigue:

AKQJT98765432 (el ordenador acepta letras mayúsculas y minúsculas).

Para introducir un nuevo palo, descartar o triunfar, aprete una segunda tecla (PTDC) para indicar el nuevo.

Ej: 9D es el nueve de diamantes.

## **APUNTAR MANGAS**

Se apunta de manera acumulativa hasta llegar a manga, incluyendo «dobles», «redobles» y premios de slam. Las cuatro manos aparecerán al final de cada mano.

Juega a Bridge como en la mesa. Espere un momento mientras el ordenador mezcla y da las cuatro manos. A continuación, subaste según el sistema ACOL (detalles abajo). Durante la jugada juegue en posición SUR sólo como defensor, o NORTE o SUR como atacante, mientras el ordenador juega ESTE y OESTE en ambos casos. Aparecerá la manga parcial o entera en pantalla y en cualquier momento puede abandonar el juego pulsando «E». Se pueden volver a subastar las mismas manos apretando «R».

## SUBASTAS

El ordenador admite las convenciones STAYMAN y GERBER. Utiliza el sistema ACOL, con un sin triunfo débil, basado en distribución y puntos, como p.e. un as vale 4 puntos, un rey 3 puntos, una dama 2, una sota 1. Una mano equilibrada no tiene ningún «void» ni «singleton» y ningún palo más largo de 4 cartas.

## SUBASTA DEL ORDENADOR

Para abrir bastan 12 puntos. Cuando el oponente ha subastado, bastan 11. Después de un «barrage» se necesitan 16 puntos. Para abrir 1 sin triunfo hace falta 13-15 puntos y mano equilibrada. Para «overall» necesita 16-19 puntos. Para abrir de 2 (ej. 2D) se necesita tener más de veinte puntos. Abrir de 3 es un «barrage» y débil: 4-10 puntos y palo largo de 7 cartas mínimun.

**RESPUESTA** (a una abertura de 15 puntos al nivel de 1 en un palo): menos de 6 puntos, pasar = (-)

De 6 a 10 puntos: Si su pareja ha abierto de un palo noble (pique o corazón) y Vd. tiene 4 cartas para ayudar, subaste el mismo palo, sino anuncie su mejor palo.

11 puntos o más: como antes, con la excepción de saltar de uno. Si el ordenador salta de dos, está indicado anteponiendo STOP.

## RESPUESTA A 1 SIN TRIUNFO CON MANO EQUILIBRADA Y:

menos de 10 puntos: pasar

11-12 puntos: 2 sin triunfo

13 puntos o más: 3 sin triunfo

Con mano no equilibrada y sin palo mayor de cuatro cartas, anuncie su mejor palo o sino, tréboles. Esto es la convención STAYMAN y obliga a su partner a anunciar su mejor palo noble, teniendo un mínimo de 4 cartas; si éste no es el caso, dirá 2 diamantes como negación. Si hay una intervención del contrario, pase.

### RESPUESTA A UNA ABERTURA DE 2:

Menos de 5 puntos: pasar — sino igual que una abertura de 1.

RESPUESTA A UNA ABERTURA DE BARRAGE: Menos de 16 puntos — pasar.

Cambiando de palo como respuesta pide al partner de anunciar en segundo subasta.

### SLAM CONVENCION DE GERBER

Si el jugador anuncia 4 corazones aparece: Gerber S/N. Selecciona S y la siguiente subasta de Norte indicará los Ases:

4 D = 0 o 4 ases

4 Corazones = 1 As

4 Picas = 2 ases

4 sin triunfo = 3 ases

© ACESSA 1985

ACE software, S.A.

Tarragona, 110 - tel 325 10 58\* - 08015 Barcelona.