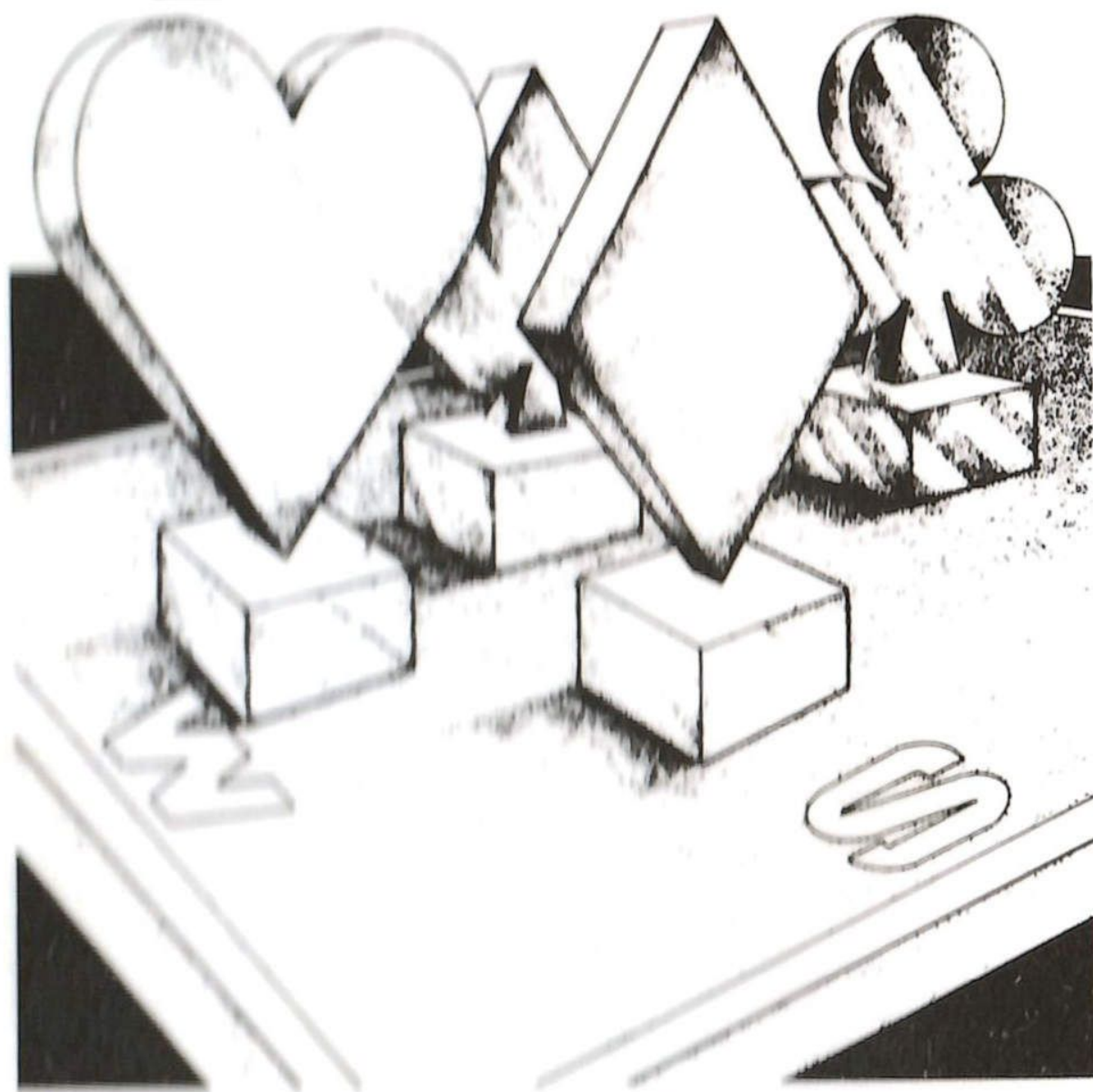


# COLOSSUS BRIDGE



F R A N Ç A I S

# COLOSSUS BRIDGE

F R A N Ç A I S

## COLOSSUS BRIDGE - TABLE DES MATIERES

CHAPITRE	SUJET	PAGE
1	INTRODUCTION	1
a	Généralités	1
b	Versions matériel	1
c	Fonctions	1
d	Démarrage du programme	2
2	JOUER UNE PARTIE	3
3	INSTRUCTIONS GENERALES	3
4	PARTIE ANALYTIQUE	4
5	ENTAMES	4
6	INSTRUCTIONS D'ANNONCE	5
7	SYSTEME D'ANNONCE	5
a	annonces d'ouverture	5
b	enchères	5
c	réponses aux annonces d'ouverture	6
d	réponses aux enchères	7
e	réponses aux ouvertures par 2	7
f	réponses à 2 sans atout	7
g	réponses aux ouvertures par 2 trèfle	7
h	réponses aux ouvertures par 3	8
i	nouvelle annonce du 1er joueur	8
8	CONVENTION CHELEM BLACKWOOD	9
9	MARQUE	9
10	INFORMATIONS PROGRAMME	11
11	COLOSSUS TUTOR	11
a	généralités	11
b	démarrage du programme	11
c	instructions	12
d	revues de mains	12

## 1. INTRODUCTION

### 1a. Généralités

Le programme Colossus permet à un seul joueur de jouer une partie complète de bridge, l'ordinateur contrôlant les trois autres mains.

Pour chaque main, les annonces sont faites selon le système Acol. Les conventions Blackwood (as et rois), Stayman et Baron sont également incluses. Le contre suivi de 2 et le contre suivi d'un changement de couleur sont également assistés.

Certains ordinateurs disposent de la mémoire nécessaire pour visualiser les quatre mains à la fin du jeu, avant d'afficher la marque, en fin de robe.

### 1b. Version matériel

Ce livret traite les versions ordinateur du programme. Ce sont:

1. Spectrum pour modèles 48, 128, Plus et Plus 2 (Spec)
2. Commodore pour 64, 64 C et 128 (Comm)
3. Amstrad CPC pour CPC 464, 664 et 6128 (CPC)
4. Amstrad PCW pour PCW 8256, 8512 et 9512 (PCW)
5. PC pour tout PC compatible IBM/Amstrad avec carte graphique CGA (PC)

### 1c. Fonctions

Les fonctions du programme varient selon les versions et le type d'ordinateur, en raison des différences de capacité de mémoire et de vitesse.

Tableau des fonctions

Fonction/Option	Spec	C64	CPC	PCW	PC	BBCB	BBC64+
Création de mains avec comptage spécifique des points et distribution équilibrée	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y
Entrée de main	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y
Option nouvelle annonce/nouveau jeu	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
Vitesse de jeu variable	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y
Mémorisation/charge de partie	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y

Jeu automatique/ proposition d'une carte	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y
Mode démonstration	Y	Y	Y	Y	Y	N	N
Résumé des déclarations/du jeu	Y	Y	Y	Y	Y	N	N
Menu d'instructions en ligne	Y	Y	Y	Y	Y	N	N
Couleurs déinies par l'utilisateur	Y	Y	Y	N	Y	N	N
Option tricher	Y	Y	Y	Y	Y	N	N
Réclamer une (plusieurs) levée(s)	Y	Y	Y	Y	Y	N	N
Revenir en arrière	Y	Y	Y	Y	Y	N	N
Passer à la main suivante	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y

Remarques à propos du tableau:

Y (YES) fonction disponible dans cette version

N (NO) fonction non disponible dans cette version

#### 1d. Démarrage du programme

Si, le programme une fois chargé, aucune touche n'est actionnée pendant 30 secondes, toutes les versions du programme passent en mode démonstration. Appuyer sur une touche quelconque pour démarrer le jeu.

#### Spectrum

Taper LOAD, puis appuyer sur la touche (ENTER).

#### Commodore 64/128

Cassette: maintenir la touche (SHIFT) enfoncée tout en appuyant et relâchant la touche (RUN/STOP). Disque: taper LOAD "BRIDGE",8, puis appuyer sur la touche (ENTER).

#### Amstrad CPC

Taper RUN "BRIDGE" et appuyer sur la touche (RETURN).

#### Amstrad PCW

Mettre l'ordinateur en marche avec la disquette système dans la station. A l'apparition du message A:, retirer la disquette système et insérer la disquette Colossus. Taper BRIDGE, puis appuyer sur la touche (RETURN).

## IBM/Amstrad PC

Après la mise en marche, charger MSDOS de la manière habituelle. Si vous chargez MSDOS à partir d'un disque dur, taper A:, puis appuyer sur (RETURN). Insérer la disquette Colossus dans la station A: et taper BRIDGE avant d'appuyer sur (RETURN).

## 2. JOUER UNE PARTIE

Le joueur est normalement placé au Sud. Pour fournir de la couleur, il suffit d'entrer une seule lettre ou un seul chiffre pour indiquer la carte à jouer: A (as) K (roi) Q (reine) J (valet) T (X) 9 8 7 6 5 4 3 2

Pour attaque ou défausse, appuyer sur une seconde touche pour indiquer la couleur: S (pique) H (coeur) D (carreau) ou C (trèfle)

Si vous avez un singleton dans la couleur demandée, celui-ci est joué automatiquement, tout comme la dernière levée.

A la fin de chaque levée, le programme attend que vous sélectionniez une action en appuyant sur l'une des touches du tableau ci-après:

Touche	Action
Barre d'espace	jeu automatique d'une carte
RETURN	jouer la carte la plus faible dans la couleur demandée (pas pour Spectrum)
S, H, D ou C	jouer la carte la plus faible dans la couleur
Z	réclamer certaines ou toutes les levées restantes
I	jeu automatique des levées restantes
R	proposition d'une carte
X	revenir une levée en arrière
P	regarder les autres mains

## 3. ACTIONS GENERALES

Action	Spec	C64	CPC	PCW	PC	BBCB	BBC64+
Passage en revue des couleurs du fond	Touche B	B	B	B			
Abandonner la main	E	E	E	E	E	E	E

Récapitulation des déclarations	L	L	L	L	L	
Menu d'instructions	Y	CTRL	TAB	Y	Y	
Redémarrage du programme	F	CLR/HOME	CLR	F	F	F
Mémoriser/charger une main	V	V	V		V	
Activer/désactiver la musique générique		F				

Remarques à propos du tableau ci-dessus: un blanc signifie que cette fonction n'est pas disponible dans cette version.

#### 4. OPTIONS D'ANALYSE

En fin de manche, les mains sont affichées et les options suivantes sont disponibles

Touche	Option
RETURN	rejouer une main
I	entrer une main
L	envoyer la donne à une imprimante
R	commencer un nouveau robe
W	afficher les déclarations et le jeu
S	déterminer le nombre de points/la composition de la main

Remarques concernant le tableau ci-dessus:

1. Seule la version PC dispose de l'option "rejouer la dernière main".
2. PCW: pour envoyer l'affichage sur écran des mains à l'imprimante, appuyer sur EXTRA/PTR. L'option L ne fonctionne pas dans cette version.

#### 5. ENTAMES

Couleur annoncée par le partenaire, maîtresse d'une séquence de trois honneurs, as de as-roi, roi de roi-dame, carte de quatrième force de la plus longue couleur en main (sans atout), singleton ou carte la plus forte d'un doubleton. Si c'est raisonnable, la couleur demandée par le partenaire sera renvoyée.

## 6. INSTRUCTIONS DE DECLARATION

ESPACEMENT : passe-parole      D : contre      R : surcontre

Dans les autres cas, entrer 2 caractères, le nombre de levées de 1 à 7 suivi de la lettre identifiant la couleur. D'autres instructions sont également disponibles pendant toute la durée des déclarations et du jeu - voir partie 3.

## 7. SYSTEME DES DECLARATIONS

N.B.: HCP = points de figures (high card points): as = 4, roi = 3, dame = 2, valet = 1, < = plus de, > = moins de

### a. Annonces d'ouverture

1 d'une couleur ... 12 à 19 points

Lorsqu'on détient deux couleurs de même longueur, la couleur plus haute est annoncée, à part deux exceptions:

- i. les couleurs sont le pique et le trèfle. Annoncer trèfle.
- ii. La configuration de la main est 4441. Dans ce cas, la couleur inférieure au singleton est annoncée, sauf lorsque le singleton est un trèfle, auquel cas on annonce coeur.

1 S.A. ... 12 à 14 points et une main équilibrée (pas de singletons ni chicanes ou couleurs de 5 cartes)

2 d'une couleur ... > 19 points (2 trèfle = >22)

2 S.A. ... 20 à 22 points et une main équilibrée

3 d'une couleur ... 4 à 10 points et au moins 7 cartes en main

Les annonces d'ouverture par 3 S.A. ou plus ne sont pas faites.

### b. Enchères

Couleur ... 11 avec une couleur de six cartes

... 12 avec une couleur de cinq cartes

>13 jump, couleur de six cartes au moins

1 S.A. ... 15 à 17, main équilibrée et un arrêt dans la couleur annoncée



2 S.A. > 17 points, une main équilibrée et un arrêt dans la couleur annoncée

Contre ... (pour changement de couleur) > 13 points et un singleton/une chicane dans la couleur annoncée (par moins de trois). Cette configuration n'est pas nécessaire pour des mains >15 points. Les partenaires doivent contrer et annoncer leur meilleure couleur. Avec > 8 points, ils doivent également faire un jump. Il est possible de passer parole si la couleur contrée est leur meilleure couleur (le contre d'un contrat à S.A. entraîne toujours des amendes).

On ne fait pas d'enchères préventives.

### c. Réponses aux annonces d'ouverture

Aux annonces par une levée: < 6 points ... passer-parole

< 10 points ... soutenir la couleur principale du partenaire avec 4 cartes ou plus. Si vous avez en main une couleur principale de 4 cartes qui peut être annoncée par 1 levée, vous devez le mentionner. Enchérir sur la couleur faible du partenaire avec un soutien de 4 cartes.

Annoncez votre meilleure couleur par une levée. Autrement, faites l'annonce limite par 1 S.A. Ne faites pas d'annonce par deux. Si vous détenez deux couleurs de même longueur, annoncez la plus faible.

10 à 12 points ... jump sur la couleur principale du partenaire avec soutien de 4 cartes. Toute couleur principale de 4 cartes. Avec un soutien de 4 cartes, jump. Annoncez votre meilleure couleur ou 2 S.A. avec une main équilibrée. Une enchère de 2 coeur sur 1 pique nécessite une couleur de 5 cartes, étant donnée l'importance de l'enchère.

> 12 points ... changer de couleur, manifester votre soutien, si vous le détenez, au prochain tour de déclarations (enchère différée). Avec >15, changement de couleur avec jump ou 3 S.A.

A 1 S.A.: si votre main n'est pas équilibrée, vous devez soit utiliser la convention de Stayman, soit changer de couleur vers votre meilleure couleur (jump avec > 12 points). La réponse par 2 est considéré comme un barrage.

La convention Stayman est utilisée si vous avez > 10 points et une couleur principale de 4 cartes. Annoncez deux trèfle. Les partenaires doivent alors annoncer leur meilleure couleur principale s'ils détiennent plus de trois cartes dans une couleur principale, ou signaler leur dénégation en annonçant carreau. Avec une main équilibrée, passer-parole à moins de dix points, 2 S.A. avec 11 ou 12 points, sinon trois sans atout.

d. Réponses aux enchères

A 1 S.A. ... Avec une main équilibrée, passer-parole avec moins de 8 points, 2 S.A. avec 8 ou 9 points et 3 S.A. avec 10 ou plus. Mains non équilibrées: la convention Stayman ne peut pas être utilisée en réponse à une enchère, 2 carreau constituant un relais. Avec > 11, jump dans votre meilleure couleur.

A UNE ENCHERE DANS LA COULEUR: l'enchère exigeant une couleur de cinq cartes, le soutien peut être apporté avec trois cartes. Une simple enchère sera faite avec 6 à 11 points, un jump avec > 11.

Etant donné qu'il est peu probable d'emporter la manche avec une main de moins de 12 points (le contre de changement de couleur est utilisé de préférence à une enchère avec des mains fortes), une annonce sans atout est faite pour indiquer un manque de sympathie pour la couleur du partenaire. Un changement de couleur (exigeant > 5 cartes) ne force pas le jeu.

e. Réponses aux ouvertures par 2:

Avec < 5 points ... 2 S.A.

f. Réponses à 2 S.A.:

Avec une main équilibrée et > 4 points, annoncer 3 S.A. Avec une main non équilibrée, annoncer 3 trèfle. Ceci est le système Baron et demande au partenaire d'annoncer sa couleur de 4 cartes la plus faible, sauf si celle-ci est le trèfle, auquel cas il annonce 3 S.A.

g. Réponses à 2 trèfle:

Ceci est une annonce de convention signalisant > 22 et ne constitue pas

une indication qu'on détient du trèfle. Annoncez 2 carreau avec moins de 8 points et 2 S.A. avec 8 points. Vous ne pouvez pas passer, votre partenaire étant susceptible de gagner la manche.

h. Réponses aux annonces par trois:

Avec < 16 points, passer-parole. Avec 16 points ou plus, enchérir sur la couleur du partenaire ou annoncer 3 S.A.

i. Nouvelle déclaration du premier joueur:

EN CAS DE SOUTIEN PAR LE PARTENAIRE:

avec < 16 points ... annonce > 15 points ... enchère

SI LE PARTENAIRE A REPONDU PAR 2 S.A. à 1 S.A., annoncer 3 S.A. avec tout jeu au-delà du minimum.

SI LE PARTENAIRE A ANNONCE UNE NOUVELLE COULEUR, vous êtes obligé de maintenir cette annonce, sauf après passage de 1 S.A. à 2 carreau/2 coeur/2 pique. Ici, passer sur le changement de couleur faible.

12 à 15 PC ... Soutien avec une couleur de quatre cartes.

Nouvelle annonce avec une couleur de six cartes. Nouvelle couleur.

15 à 16 points ... Avec une main équilibrée, vous pouvez annoncer 1 S.A. Ceci est utilisé pour indiquer une main capable de, mais trop forte pour ouvrir, 1 S.A.

> 15 points ... Comme ci-dessus avec jump. Une nouvelle annonce 2 S.A. nécessite > 16 points. Notez que si votre partenaire a fait une annonce par deux, vous pouvez annoncer 2 S.A. avec > 14 points. Une nouvelle couleur annoncée par vous par trois force le jeu pour un tour.

SI VOTRE PARTENAIRE ANNONCE 1 S.A. sur votre couleur et que votre main n'est pas mauvaise en ce qui concerne les atouts:

< 17 points ... passer-parole

17 à 18 points ... 2 S.A.

19 points ... 3 S.A.

Le fait de réannoncer votre couleur d'ouverture ou une nouvelle couleur au niveau minimum constitue un signe de faiblesse. Une nouvelle couleur par trois force le jeu pour un tour.

## 8. CONVENTION CHELEM BLACKWOOD

Ceci constitue un moyen de vérifier si les partenaires manquent de certains as/rois avant de s'engager dans un chelem. On considère en général que lorsque les déclarations indiquent qu'on détient plus de 32 points, on doit examiner les possibilités d'un chelem. Cette convention n'est utilisée qu'après accord sur la couleur.

Une annonce de 4 S.A. par le joueur fera apparaître la question: Blackwood?

Si vous entrez Y, Nord doit répondre selon le nombre de ses as:

5 trèfle: 0 ou 4 as    5 carreau: 1 as    5 coeur: 2 as    5 pique: 3 as

Une annonce de 5 S.A. entraîne une séquence similaire quant au nombre de rois détenus.

N.B. Le programme lancera Blackwood.

## 9. MARQUE

La marque pour le bridge se fait par robre. Un robre est terminé lorsqu'un côté a gagné deux manches. Une manche est gagnée lorsqu'on a obtenu 100 points ou plus dans la "colonne des levées". Les points de la "colonne des levées" sont obtenus par la réalisation du contrat. Par exemple, si N & S ont demandé et fait deux coeur, ils obtiennent 60 points (2x30) dans la colonne des levées. La feuille de marque indique alors:

N & S	O & E
60	

Par ailleurs, on peut obtenir des points dans la "colonne des honneurs". Ceux-ci sont marqués pour les levées supplémentaires, les honneurs, le chelem demandé et réussi, le contrat réussi contré/surcontré, ou la

chute du contrat de l'adversaire. Par exemple, si le contrat coeur ci-dessus a été réalisé avec une levée supplémentaire, 30 points seront marqués dans la colonne des honneurs:

N & S	O & E
30	
60	

Lorsqu'un côté a obtenu cent points ou plus dans la colonne des levées, la première manche est jouée. On tire alors un trait horizontal sous la marque, et la deuxième manche commence. Tous les points que l'adversaire avait marqués dans la colonne des levées sont perdus. Les points de la colonne des honneurs ne sont pas affectés.

Le calcul des points marqués dans la colonne des levées est simple:  
 pique/coeur: 30 par levée                      carreau/trèfle: 20 par levée  
 sans atout: 40 pour la première levée      30 pour les suivantes

Les seules circonstances pouvant affecter ce calcul sont le contre ou le surcontre du contrat. Si le contrat est contré, multiplier les points ci-dessus par deux. S'il est surcontré, multiplier par quatre.

La marque de la colonne des honneurs est plus complexe:

- i. On marque 50 points par contrat contré ou surcontré.
- ii. Pour 4 honneurs dans une couleur d'atout dans une main: 100 points  
 Pour 5 honneurs dans une couleur d'atout dans une main: 150 points  
 Pour les 4 as dans une main à sans atout: 150 points
- iii. Levées supplémentaires: valeur de la levée, sauf si elles sont contrées ou surcontrées.

	non vulnérable	vulnérable
contrée	100 par levée	200 par levée
surcontrée	200 par levée	400 par levée

- iv. Les points marqués pour un chelem dépendent de la vulnérabilité:
 

	non vulnérable	vulnérable
--	----------------	------------

petit chelem	500	750
grand chelem	1000	150
v. Amendes	non vulnérable	vulnérable
non contré	50 par levée	100 par levée
contré	100 pour la première 200 pour chaque levée suivante	200 pour la première 300 pour chaque levée suivante

surcontré: 2 x la double amend

Lorsque le robre est joué, les points de la colonne des levées et de la colonne des honneurs sont additionnés, et le côté qui a gagné le robre marque un bonus de 500 ou 700 points.

N.B. Les marques partielles "perdues" lorsque l'adversaire gagne la manche comptent pour la marque finale.

## 10. INFORMATION PROGRAMME

Ecrit par et © 1986, 1987, 1988 Hi-Tech Software

Editeur: CDS Software Ltd, Nimrod House, Beckett Road, Doncaster, South Yorkshire, ENGLAND. DN2 4AD

## 11. COLOSSUS TUTOR

### a. Généralités

Une série de 10 mains a été sélectionnée pour illustrer les principes fondamentaux du jeu. Pour chaque main, le joueur doit entrer l'annonce correcte prédéterminée et jouer, avant de passer à la description de la main

### b. Démarrage du programme

Spectrum

Taper LOAD"" et appuyer sur la touche (ENTER).

Commodore

Cassette: maintenir la touche (SHIFT) appuyée tout en enfonçant et relâchant la touche (RUN/STOP). Disquette: taper LOAD "TUTOR",8,

puis appuyer sur (ENTER).

#### Amstrad CPC

Taper RUN "TUTOR" et appuyer sur la touche (RETURN).

#### Amstrad PCW

Mettre l'ordinateur en marche avec la disquette système dans la station, comme d'habitude. A l'apparition de A:, retirer la disquette système et introduire la disquette Colossus. Taper TUTOR, puis appuyer sur la touche (RETURN).

#### IBM/Amstrad PC

Après avoir mis en marche, charger MSDOS comme à l'habitude. Si vous chargez MSDOS à partir d'un disque dur, taper A:, puis appuyer sur (RETURN). Introduire la disquette Colossus dans la station A:, puis taper TUTOR avant d'appuyer sur (RETURN).

#### c. Instructions

En premier lieu, le joueur doit entrer le numéro de la main qu'il veut jouer (1 à 10).

Le format d'entrée pour les déclarations et le jeu correspond à celui de Colossus Bridge. Toutefois, lorsqu'une entrée n'est pas conforme à la meilleure annonce ou sélection prédéterminée, un bip sonore retentit et le joueur doit tenter un nouvel essai. La touche E peut être utilisée pour passer à l'analyse.

#### d. Revue de main

1. Annonces de couleur d'ouverture
2. Annonce de chelem
3. Jeu défensif
4. Ouverture à 2 et Blackwood
5. Réponses aux enchères d'ouverture préventives
6. Signaux du défendant
7. Réponses à des annonces
8. Déclarations défensives
9. Jeu sans atout du demandeur
10. Jeu défensif

CDS Software Ltd  
Nimrod House Beckett Road  
Doncaster South Yorkshire DN2 4AD  
Telephone (0302) 321134  
Telex 547676 CDS Fax (0302) 340480

PRODUCED BY APPLETREE PRINT LTD 0302 890000