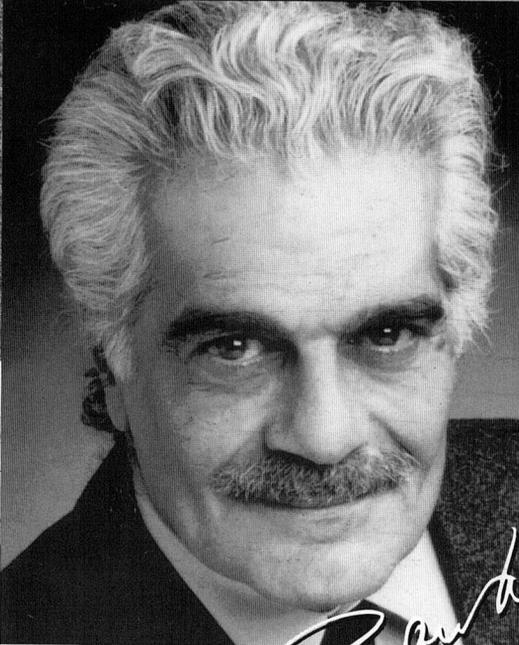
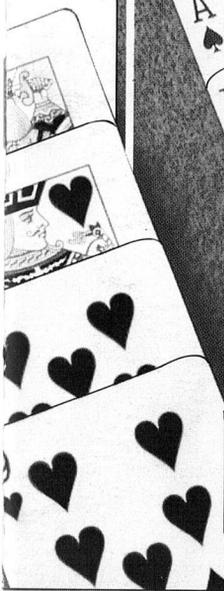


FRANÇAIS

OMAR
SHARIF'S™



Omar Sharif



— BRIDGE —

OXFORD • SOFTWARES

Omar Sharif's Bridge

Introduction

Bienvenue dans le monde du bridge avec le programme Omar Sharif's Bridge. Les utilisateurs qui ont déjà pratiqué le bridge s'apercevront très vite qu'ils ont entre les mains le programme de bridge le plus simple d'utilisation, et aussi le plus intelligent du monde. Pour les autres, ceux qui n'ont encore jamais joué au bridge, nous avons inclus de très bons "travaux pratiques" (tutorial) sur la disquette, ainsi que quelques règles de base, assorties de quelques conseils pour le jeu et les enchères, dans ce manuel. Nous conseillons aux joueurs débutants de consulter attentivement les différents chapitres du manuel avant de commencer à jouer.

Brève histoire du Bridge

Le bridge est dérivé d'un certain nombre de jeux de cartes qui étaient pratiqués en Angleterre à l'époque de Shakespeare. Le premier jeu de cartes qui ressemble fortement au bridge "contrat" fut le jeu de whist, imaginé au dix-huitième siècle. Edmond Hoyle, dont le nom est associé à un grand nombre de jeux de cartes pratiqués de nos jours, établit un jour les règles du whist. Le whist est un jeu similaire au bridge, mais ne comporte pas d'enchères.

Le bridge apparut vers la fin du dix-neuvième siècle, mais toutes les règles d'enchères, le système de comptage des points de la partie et autres règles n'étaient pas encore bien définies. Le bridge, tel que nous le connaissons aujourd'hui, fut "inventé" par Harold S. Vanderbilt, en 1925. Depuis ce jour, la popularité de ce jeu de cartes n'a cessé de croître, et le bridge est devenu l'un des jeux de cartes les plus pratiqués dans le monde entier.

Le bridge est un jeu idéal pour l'amusement des invités, notamment lorsque des couples sont invités à jouer ensemble, car il s'agit d'une alliance, et les partenaires ne sont pas contraints de jouer l'un contre l'autre. En fait, le degré d'entente, de communication et d'intuition entre les deux partenaires détermine la valeur de leur jeu, et elle fait leur force.

L'un des aspects les plus fascinants du bridge est que, malgré sa facilité apparente, qui permet aux joueurs occasionnels de le pratiquer comme ils l'aiment, sans prendre un jeu trop au sérieux, il est aussi idéal pour les joueurs "scientifiques", qui

peuvent à loisir l'étudier et tenter de maîtriser ses finesses, car c'est un jeu complexe, et d'une grande profondeur stratégique. Pour les joueurs qui désirent maîtriser le jeu, il existe des centaines de livres, et des milliers de professionnels qui enseignent l'art de jouer au bridge.

Mais la meilleure manière, et surtout la plus rapide, d'apprendre à jouer est de le faire le plus souvent possible, avec des partenaires ou un ordinateur.

Enchères

Pour la première fois dans l'histoire des programmes de bridge, Omar Sharif's Bridge est distribué avec les deux principaux systèmes d'enchères utilisés aujourd'hui dans le monde, le système **Majeure Cinquième** et le système **ACOL**. Vous pouvez choisir le système d'enchères que vous souhaitez utiliser. Le système **ACOL** est généralement utilisé dans l'Europe du Nord et en Australasie, le système **Majeure Cinquième** étant plus répandu dans le sud de l'Europe et aux Etats-Unis.

Installation

IBM PC et compatibles avec système MS-DOS

Omar Sharif's Bridge nécessite un IBM PC ou compatible avec 640 Ko de RAM, une carte graphique CGA, EGA ou VGA, et un système d'exploitation DOS 3.0 ou ultérieur. L'utilisation d'une souris compatible Microsoft n'est pas obligatoire, mais conseillée. Le logiciel fonctionne avec les cartes sonores Soundblaster, Soundblaster Pro, AdLib, Pro Audio Spectrum et Roland LAPC-1/MT-32.

Installation

Omar Sharif's Bridge **doit** être tout d'abord installé sur disque dur (conseillé) ou sur disquettes. Si vous installez le jeu sur disquettes, vous aurez besoin: de deux disquettes 3.5" de 720 Ko, ou de trois disquettes 5.25" de 360 Ko, formatées

Pour lancer l'installation, insérez la disquette Startup dans le lecteur A, entrez A:, puis **INSTALL**, et appuyez sur la touche **ENTER**. Suivez ensuite les instructions affichées à l'écran.

Chargement

Lorsque l'installation est terminée, assurez vous que vous êtes

bien dans le répertoire et sur le disque ou est installé le jeu, et entrez **BRIDGE** pour lancer le programme.

Commodore Amiga

Omar Sharif's Bridge nécessite un Amiga Commodore avec au moins 1 Mo de RAM et une souris.

Installation

L'installation sur disque dur n'est pas obligatoire, mais recommandée. Vous aurez besoin d'au moins 1.5 Mo d'espace libre sur le disque dur.

Lancez votre système à partir du disque dur, comme d'habitude, puis insérez la disquette Startup dans le lecteur DF0 (lecteur interne).

Le Workbench étant lancé, double-cliquez sur l'icône Install de la disquette Startup, et attendez le démarrage du programme d'installation. Suivez ensuite les instructions affichées à l'écran. Si vous travaillez à partir du CLI ou du Shell, entrez:

```
cd df0:  
install
```

Lancement du jeu

Pour lancer le jeu, allumez votre machine et insérez la disquette Startup au message d'attente du Workbench. Le programme se chargera.

Le programme installé peut être lancé à partir du Workbench, en double-cliquant sur l'icône Bridge, ou, à partir du CLI, en entrant:

```
cd sys:omar  
bridge
```

Atari ST

Installation

L'installation sur disque dur n'est pas obligatoire. Elle nécessite au moins 1.5 Mo d'espace libre sur votre disque dur.

Double-cliquez sur le programme **INSTALL.PR**G de la disquette Startup. Attendez le démarrage du programme d'installation, et suivez les instructions affichées à l'écran.

Lancement du jeu

Omar Sharif's Bridge nécessite un Atari ST, STE ou TT avec au moins 512 Ko de RAM et une souris. A partir du bureau **GEM**,

double-cliquez sur BRIDGE.PRG. Le programme ne fonctionne qu'en moyenne ou haute résolution.

Menu Principal

Sur l'écran principal, une fenêtre sera affichée, comportant les principales options de jeu. Avant de commencer à jouer, vous devez préciser le *Type de Donne* et les *Joueurs*.

Type de Donne

Cette option peut être *Distribution Aléatoire*, *Entrée Manuelle* ou *Chargement à partir d'une disquette*.



L'option **Distribution Aléatoire** correspond à une distribution aléatoire des cartes, à partir d'un jeu mélangé.

L'option **Entrée Manuelle** permet de définir les cartes de chaque joueur et de jouer une main spécifique. Nous vous conseillons d'utiliser cette option pour vous entraîner et pour tester certaines stratégies.

L'option **Chargement à partir d'une disquette** vous permet de recharger une main préalablement sauvegardée, ou une des mains spéciales, comme celles du Tutorial, et situées dans le répertoire HANDS.

Joueurs

Vous devez définir les quatre joueurs de bridge: Nord, Est, Sud et Ouest. Chacun d'eux peut être un vrai joueur, ou l'ordinateur. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton *Continuer* au bas de la fenêtre. Si vous désirez quitter Omar Sharif's Bridge, cliquez sur le bouton *Quitter*.

Interface Graphique

Souris

Pour la plupart des options, cliquez avec le bouton gauche de la souris. Pour jouer une carte, par exemple, cliquez directement sur cette carte.

Clavier - uniquement

Vous pouvez déplacer le pointeur à l'aide des touches fléchées, ou utiliser le pavé numérique pour le déplacer plus rapidement.

Lorsque le pointeur est sur l'option désirée, appuyez sur la touche *Insert*. Pour jouer une carte, placez le pointeur sur celle-ci, et appuyez sur *Insert*.

Généralement, la touche *Insert* correspond au bouton gauche de la souris, et la touche *Delete* au bouton droit. La touche *Enter* permet de confirmer le choix des options dans les menus.

Clavier - Tous formats

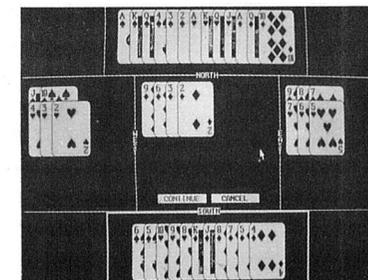
Au lieu d'utiliser la souris, les cartes peuvent être entrées au clavier en utilisant les abréviations suivantes: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, T (10), J (Valet), Q (Dame), K (Roi) ou A (As) pour la valeur des cartes, suivie de la couleur:

- S pour Pique (Spades)
- H pour Coeur (Hearts)
- D pour Carreau (Diamonds)
- C pour Trèfle (Clubs)

Par exemple, pour jouer le 10 de Trèfle, il vous suffit d'entrer "TC".

De plus, lors des enchères, les touches 1 et N pour Sans-Atout (No Trumps) sont également disponibles.

Mains entrées par le joueur



Pour distribuer les cartes manuellement, choisissez l'option *Entrée Manuelle* dans le **Menu Principal**. Vous verrez alors une table vide, les 13 cartes à Pique étant affichées. Cliquez sur la zone correspondant au joueur qui recevra la première carte. Par exemple, si vous voulez donner le 10 de Pique au joueur Est, cliquez tout d'abord sur la zone Est (au centre à droite), puis sur le 10 de Pique. Lorsque vous cliquez sur cette zone, remarquez qu'elle est alors entourée d'une ligne plus épaisse. Lorsque vous cliquez sur une des cartes, elle sera distribuée au joueur dont la zone est entourée de cette ligne. L'ordinateur ne vous permettra pas de donner plus de 13 cartes à l'un des joueurs.

Menus Déroulants

- Souris

Pour appeler les menus déroulants, placez le pointeur en haut de l'écran et cliquez sur le bouton droit. Une barre de menus apparaîtra en haut de l'écran. Déplacez la souris sur le nom du menu que vous voulez ouvrir. Choisissez ensuite l'option dans le menu, et cliquez sur l'un des deux boutons de la souris pour activer cette option. Pour sortir d'un menu sans activer d'option, placez le pointeur en dehors du menu, et cliquez sur l'un des deux boutons.

- Clavier

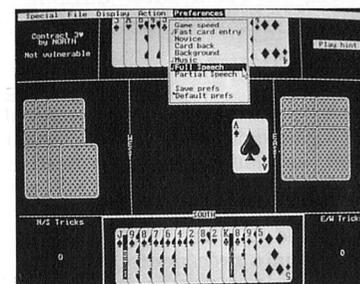
Pour appeler les menus à partir du clavier, appuyez sur la touche *F1*. Pour choisir une option, utilisez les touches fléchées, et appuyez sur la touche *Enter* pour activer l'option choisie. La touche *Esc* permet de quitter le menu sans activer d'option.

- Souris et Clavier

Certaines options des menus sont accessibles directement à partir de raccourcis clavier. Il suffit d'appuyer simultanément sur la touche *ALT* et sur une autre touche. Les raccourcis clavier correspondant à certaines options sont indiqués plus loin.

Pour appeler la barre de menus GEM habituelle, cliquez avec le bouton droit de la souris en haut de l'écran.

Les menus habituels sont accessibles avec le bouton droit de la souris.



Spécial

A propos

Affichage des crédits d'Omar Sharif's Bridge.

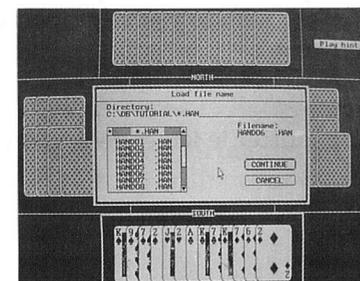
Fichiers

Sauvegarder une main

Cette option permet de sauvegarder une main. Une boîte de dialogue sera alors affichée, où vous devrez préciser le nom de votre sauvegarde. Vous pouvez la sauvegarder dans n'importe quel répertoire, en cliquant directement sur son nom. La main sera automatiquement sauvegardée avec l'extension *.HAN*.

Lorsque vous avez précisé le nom du fichier, appuyez sur *Enter* ou cliquez sur le bouton *ANNULER* pour annuler l'opération.

Charger une main



Cette option vous permet de recharger une main préalablement sauvegardée. Vous pouvez définir le chemin d'accès complet pour charger la sauvegarde. Vous remarquerez que deux répertoires, **GAMES** et **TUTORIAL**, ont été ajoutés dans le répertoire **OMAR**. En cliquant sur ces répertoires, vous y trouverez les mains suivantes:

Notrump: Une main où Sud doit annoncer un contrat de Sans-Atout.
Hgame: Une main où Sud doit annoncer un contrat de 4 Coeur.
Cgame: Une main où Sud doit annoncer un contrat de 5 Trèfle.
Slam1: Une main où Sud doit annoncer et réussir un petit chelem.
Slam2 : Identique à la main précédente.
Gslam1: Une main où Sud doit annoncer et réussir un grand chelem.
Gslam2: Identique à la main précédente.
Stayman: Une main où la convention Stayman est utilisée.

Le répertoire **TUTORIAL** contient également des mains sous forme de fichiers **.HAN**. Ces mains sont destinées à vous aider à apprendre les règles fondamentales du bridge. Consultez le chapitre Tutorial de ce manuel pour une explication plus détaillée.

Imprimer

Cette option vous permet d'imprimer la main en cours, sur imprimante ou sous forme de fichier texte. Vous pouvez imprimer les indications suivantes: *Voir Main*, *Enchères*, *Jouer* ou *Scores*.

Une fois votre choix effectué, vous devez préciser s'il s'agit d'une sortie imprimante ou d'un fichier texte. Dans le cas d'un fichier texte, vous devez lui donner un nom. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur *Imprimer* pour imprimer ou sur *Annuler* pour annuler l'opération.

Effacer Main

Cette option permet d'accéder à une fenêtre comportant la liste de toutes les mains sauvegardées dans le répertoire courant. Si besoin est, ouvrez le répertoire dans lequel se trouve la main à effacer, et cliquez sur son nom (ou entrez-le au clavier). Cliquez sur *Continuer* lorsque vous avez terminé.

Quitter le Programme

Cette option permet de quitter le jeu et de revenir au MS-DOS.

Affichage

Montrer le Nord

Cette option permet de voir toutes les cartes du joueur Nord. Si les cartes Nord sont déjà visibles, l'option affichée sera *Montrer le Nord* et elle aura pour effet de retourner les cartes pour qu'elles ne soient plus visibles.

Montrer l'Est

Permet de voir ou de cacher les cartes du joueur Est.

Montrer le Sud

Permet de voir ou de cacher les cartes du joueur Sud.

Montrer l'Ouest

Permet de voir ou de cacher les cartes du joueur Ouest.

Cacher Tout

Permet de cacher toutes les cartes.

Exposer Tout

Permet de voir toutes les cartes.

Revoir Enchères

Permet de revoir l'écran des enchères et leur déroulement.

Afficher Score

Permet de voir les scores du robre en dessous et au-dessus de la ligne des scores.

Expliquer Score

Permet d'obtenir des explications sur les scores réalisés lors de la dernière main jouée. Vous donne également des explications sur les points obtenus *au dessus* et *au dessous* de la ligne.

Actions

Revendiquer les Levées

Si vous pensez pouvoir remporter toutes les levées restantes, choisissez cette option. L'ordinateur acceptera ou non votre demande. Note: Il peut lui aussi demander à effectuer le reste des levées.

Céder les Levées

Si vous pensez que la situation est sans espoir, et que vous ne remporterez certainement pas d'autres levées, vous pouvez choisir cette option, qui a pour effet de donner toutes les levées restantes à vos adversaires.

Conseils

Pour savoir quelle enchère l'ordinateur pense que vous allez demander, ou quelle carte vous devriez jouer d'après lui, activez cette option. Vous pouvez bien sûr ignorer ses conseils sur l'enchère ou la carte, et faire autre chose.

Vas-y

Si vous avez joué un coup en arrière, vous pouvez revenir pas à pas dans les enchères ou les levées.

Dernière Levée

Cette option est utile lorsque vous avez utilisé (parfois plusieurs fois) l'option de retour en arrière pour revenir rapidement à la dernière levée jouée.

Reprise

Cette option vous permet de revenir sur les enchères ou les levées remportées, et ce jusqu'au début de la partie.

Abandonne Jeu

Cette option vous permet de quitter la main en cours et de jouer la main suivante ou de revenir au menu principal.

Changer de côté

Cette option vous permet de décider à tout moment quels joueurs seront contrôlés par l'ordinateur. Par exemple, si vous voyez que le jeu de l'ordinateur est meilleur que le vôtre, vous pouvez modifier l'affectation des joueurs et prendre ses cartes.

Préférences

Les paramètres sont choisis par le joueur au cours du jeu, et peuvent être sauvegardés avec l'option Sauvegarder Préférences. Les préférences sauvegardées seront rechargées à chaque nouvelle partie. Les options sélectionnées dans ce menu sont indiquées par une marque.

Accélère Jeu

Cette option vous permet d'augmenter ou de réduire le temps de réflexion de l'ordinateur. Celle-ci peut-être réglée entre 1% et 100% du temps de réponse normal.

Entrée rapide des cartes

Lorsque cette option est activée, vous pouvez jouer les cartes beaucoup plus rapidement à partir du clavier. Si vous n'avez qu'une seule carte du même type (valeur ou couleur), cette carte sera automatiquement jouée.

Débutant

Lorsque cette option est sélectionnée, et que vous faites une erreur de jeu, l'ordinateur vous explique pourquoi vous ne pouvez pas jouer cette carte.

Dos de Cartes

Cette option vous permet de choisir parmi l'un des nombreux dessins disponibles.

Couleur de Fond

Cliquez sur les barres de couleur jusqu'à ce que vous ayez obtenu la couleur de fond de votre choix.

Musique

Les effets musicaux dépendent de la carte sonore équipant votre système. Cette option permet d'activer ou de désactiver les musiques qui accompagnent le programme.

Discours complet

Cette option dépend de votre système. Elle permet d'activer ou de désactiver les voix digitalisées pendant le jeu.

Demi discours

Cette option dépend également du matériel installé dans votre système. Elle permet d'activer ou de désactiver certaines voix digitalisées au cours du jeu.

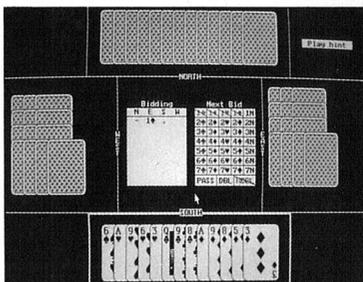
Sauvegarder Préférences

Cette option permet de sauvegarder les préférences sur disque dur ou disquette.

Options par défaut

Cette option permet de revenir aux préférences "standard" du logiciel.

Enchères et Jeu



Une fois que vous avez paramétré toutes les options désirées et que vous êtes prêt à jouer, le donneur est désigné, et il commence les enchères. Un tableau des enchères est affiché au centre de l'écran. Au fur et à mesure que les enchères sont faites, celles qui ne sont plus possibles sont barrées d'une croix. Par exemple, si Sud demande 1 Cœur, les enchères 1 Trèfle et 1 Carreau sont rayées (Consultez le chapitre: *Comment jouer au Bridge*). Pour effectuer une enchère, placez le pointeur sur le carré correspondant dans le tableau des enchères, et cliquez sur le bouton gauche de la souris (au clavier, vous pouvez entrer le nombre puis la couleur). Une fois le contrat établi, le jeu peut commencer. Si personne ne fait d'enchère, la main est annulée et les joueurs reçoivent une nouvelle donne.

Si l'ordinateur est votre partenaire, et qu'il demande le contrat, le programme vous demandera *Le mort doit-il jouer?*. Si vous répondez *Oui*, vous contrôlerez la main du mort et la vôtre, sinon l'ordinateur jouera les deux mains.

Le premier joueur qui pose une carte est celui qui se trouve à gauche du demandeur. Chaque joueur pose à son tour l'une des cartes de sa main. Vous pouvez savoir rapidement qui a la main, la zone du joueur étant entourée d'une ligne plus épaisse. Si l'un des joueurs fait une erreur, l'ordinateur la détecte et arrête la partie. La **BARRE ESPACE** permet de jouer la carte la plus faible dans la couleur. Le bouton *Suggestions*, en haut à droite de l'écran, permet de jouer rapidement la carte conseillée par

l'ordinateur. Une fois que la levée a été jouée (que vous l'ayez perdue ou remportée), les cartes resteront affichées quelques instants au centre de l'écran. Si vous désirez aller plus vite, cliquez au centre de l'écran, ou appuyez sur une touche. Lorsque la main est terminée, le score sera affiché au centre de l'écran. Le programme vous demandera alors si vous voulez passer à la *Main Suivante* ou revenir au *Main Menu*. Si vous décidez de revenir au menu principal, les scores en cours (s'il y en a) ne seront pas sauvegardés.

Mains du Tutorial

Les différentes mains du répertoire TUTORIAL sont destinées à aider les joueurs débutants et leur permettre d'apprendre à jouer au bridge. Avec les indications de ce manuel, elles constituent un guide rapide et facile pour entrer dans le monde du bridge.

Les mains sont conçues pour être jouées dans l'ordre (de 1 à 10). C'est pourquoi l'aide est plus importante dans les premières mains, et les techniques de jeu faciles à suivre et à comprendre.

La main N° 7 est un bon exemple de mauvaises enchères, qui peuvent parfois vous faire rater un chelem. Mais une prise de risques peut également se révéler payante (ce qui est le cas de cette main).

La main N° 8 vous montre l'importance de la communication pendant les enchères.

La main N° 9 montre bien comment une ouverture préventive, sans les points nécessaires, peut parfois vous permettre de gagner.

Pour choisir l'une de ces mains, choisissez l'option *Charger* dans le menu des **fichiers**. Puis ouvrez le répertoire *Tutorial* en cliquant dessus. Cliquez sur l'une des 10 mains dans la liste pour vous entraîner.

Le programme passera alors à la phase d'enchères, comme d'habitude, mais à une exception près: vous ne pourrez pas annoncer n'importe quelle enchère. Si vous ne répondez pas de la manière correcte, le programme vous demandera de recommencer. Si, après trois essais, vous n'arrivez toujours pas à

trouver le bon choix, le programme vous montrera l'enchère à annoncer, et vous expliquera pourquoi celle-ci représente le meilleur choix.

Au cours du jeu, vous aurez également trois essais pour choisir la bonne carte, et, si vous échouez, l'ordinateur choisira la carte pour vous. N'oubliez pas que, dans certains cas, un joueur sait s'il pourra remporter ou perdre les levées restantes, l'ordre de jeu n'a donc, dans ce cas, pas beaucoup d'importance. Si le programme vous recommande une carte dans ce genre de situation, vous pouvez ignorer sa suggestion.

Exemple du Tutorial : Main N° 1

Choisissez la main *HAND01.HAN* dans le répertoire *Tutorial*. La main affichée est la suivante:

	Ouest	Nord	Est	Sud
Pique	K,9,7,3,2	8,6	Q,J,4	A,T,5
Coeur	Q,T,4	7,5,2	A,J,8,3	K,9,6
Carreau	J,3,2	A,T,8,4	9,7	K,Q,6,5
Trèfle	T,8	A,7,4,3	J,9,6,2	K,Q,5

Le donneur est Sud, et il doit faire la première enchère. La meilleure enchère pour ce joueur est *1 Sans Atout (1 No Trump)*. Si vous choisissez une autre enchère, le programme vous demandera de recommencer.

Les enchères se poursuivront de cette façon, jusqu'à atteindre 3 Sans Atout (3 No Trump). A ce moment-là, le contrat étant établi, la partie commencera.

Sud étant le demandeur, c'est au joueur Est de poser la première carte. Lorsque c'est au tour du joueur Nord, vous devez choisir vous-même une carte et la jouer, celui-ci étant le mort. Vous aurez comme d'habitude trois essais pour choisir la bonne carte. Continuez la partie jusqu'à ce que vous ayez rempli votre contrat.

Comment jouer au Bridge

Il existe des centaines de livres pour vous apprendre à bien jouer au bridge. En fait, certains joueurs passent leur vie entière à étudier le bridge et ses possibilités infinies. Le chapitre suivant est une description du bridge destinée à ceux qui n'ont encore jamais

pratiqué ce jeu, et il contient toutes les règles fondamentales. Mais il ne s'agit que d'une approche générale, et non d'un guide détaillé de toutes les facettes du bridge.

Le Jeu

Un jeu de 52 cartes est mélangé et distribué aux quatre joueurs, qui sont appelés au bridge Nord, Sud, Est et Ouest. Les partenaires, deux par deux, se font face de chaque côté de la table. Les joueurs Nord et Sud sont donc partenaires, et jouent contre les joueurs Est et Ouest. Chaque joueur a 13 cartes dans sa main une fois que la totalité des cartes ont été distribuées. Les joueurs posent une carte chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le bridge est composé de deux phases: les enchères, et le jeu. On commence par les enchères, et on joue ensuite. La compréhension du jeu étant primordiale pour l'annonce des enchères, nous commencerons par les points suivants:

Le Jeu

Une "main" au bridge comporte treize tours. Chaque joueur joue une seule de ses cartes par tour. L'un des joueurs commence (ou entame) en jouant une de ses cartes. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur jouant une carte par tour.

Le but de chaque tour est de jouer la plus forte carte dans la couleur demandée pour remporter le levée. Par exemple, si Est ouvre avec un 4 de trèfle, Sud jouera un trèfle pour fournir dans la couleur, Ouest un trèfle fort pour essayer de prendre la levée, et Nord un dernier trèfle, une carte forte s'il peut remporter la levée, ou bien une carte faible dans le cas contraire. L'as est la plus forte carte de chaque couleur.

Ce système de jeu obéit à certaines règles:

1. Tous les joueurs doivent jouer la couleur demandée. Par exemple, si Est ouvre avec un 5 de carreau, tous les autres joueurs doivent jouer du carreau.
2. Si le joueur n'a plus de cartes de cette couleur, il devra se défausser d'une carte d'une autre couleur. Celle-ci ne peut remporter la levée, peu importe sa valeur (Exception: Voir Atouts).

Levées (ou Plis)

Les quatre cartes abattues au cours d'un tour sont appelées une "levée" (ou un pli). Le but du jeu est de remporter le plus grand nombre de levées (ou, plus exactement, de remporter le nombre de levées imposé par le contrat, voir le paragraphe consacré aux enchères). Les joueurs Nord et Sud totalisent les levées remportées par l'un ou l'autre joueur, les joueurs Est et Ouest font de même. Les partenaires placent les levées remportées dans le même tas. Le joueur qui a remporté la levée joue ensuite une carte. La main est terminée lorsque les 13 levées ont été jouées. Le nombre de levées remportées est indiqué sous la forme: Nord/Sud - 5, Est/Ouest - 8.

Atouts

Au bridge, une des couleurs peut être déclarée "*atout*" au cours des enchères (expliquées en détail un peu plus loin). Une carte à l'atout est plus forte que toutes les autres cartes d'une autre couleur. Par contre, l'ordre des cartes est le même dans la couleur qui est déclarée atout. Les atouts ne peuvent être joués que dans les cas suivants:

1. Lorsqu'un joueur demande la couleur d'atout.
2. Lorsqu'un joueur n'a plus de cartes dans la couleur demandée. Par exemple, si l'atout est Trèfle: Est ouvre avec l'as de Coeur, Sud suit avec le 2 de Coeur, Ouest avec le 5 de Coeur. Nord devrait en principe jouer un Coeur (et perdre la levée, gagné par l'As), mais, s'il n'a plus de Coeur, il peut alors jouer le 2 de Trèfle, et remporter la levée.

Enchères

Une main de bridge commence toujours par les enchères. Les joueurs annoncent une série d'enchères pour la couleur qui sera déclarée atout. Il est évident qu'un joueur avec un jeu bien fourni (avec si possible des cartes fortes) dans une couleur sera avantagé si la couleur déclarée atout est justement celle-là. Au bridge, les partenaires essayent de définir la couleur dont ils possèdent, à eux deux, la majorité des cartes. Le donneur propose toujours la première enchère.

Une enchère consiste en un chiffre, de 1 à 7, suivie de la couleur. Le contrat minimum est de six levées.

Lorsque vous annoncez un chiffre dans une enchère, il

représente le nombre de plis supplémentaires que vous ferez en plus des six levées. En d'autres mots, si vous annoncez 1 Trèfle, cela veut dire que vous pouvez remporter au moins 7 levées si l'atout est Trèfle.

Le chiffre le plus haut est 7, ce qui veut dire que vous annoncez que vous allez remporter la totalité des levées. C'est ce que l'on appelle un "*Grand Chelem*". Un "*Petit Chelem*" correspond à une enchère de 6 dans une couleur.

Vous pouvez annoncer toutes les couleurs, ainsi que "Sans Atout". Inutile de vous en expliquer la signification: il n'y a alors pas d'atout. Chaque couleur est classée selon l'ordre suivant, de la plus faible à la plus forte:

Trèfle
Carreau
Coeur
Pique

Lors des enchères, vous pouvez passer (ce qui signifie que vous ne désirez pas faire d'annonce), ou surenchérir. Pour annoncer une enchère supérieure, vous devez annoncer un chiffre ou une couleur supérieure, ou les deux. Vous ne pouvez en aucun cas réduire le chiffre ou garder le même dans une couleur plus faible.

Les enchères sont annoncées dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que trois joueurs consécutifs passent. La dernière enchère devient alors le "*contrat*", et le partenaire qui a annoncé en premier la couleur du contrat devient le "*demandeur*". Le joueur situé à gauche de ce dernier joue la première carte.

Si les deux partenaires remportent plus de levées que ne l'exige leur contrat, celles-ci sont appelées "*levées supplémentaires*". Dans le cas contraire, le non respect du contrat est pénalisé et l'équipe "*chute*".

Le Mort

La partenaire du demandeur est appelé "*mort*". Lorsque c'est au tour du mort de jouer, toutes ses cartes sont retournées sur la table et le demandeur joue lui-même ces cartes. Le demandeur continue de jouer pour son partenaire (le mort) à chaque fois que celui-ci doit jouer, jusqu'à la fin de la main.

Contre

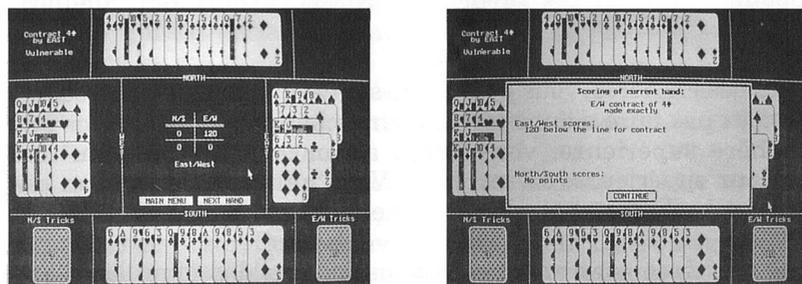
Un joueur peut contrer le contrat de ses adversaires au cours des enchères, lorsque c'est à son tour de parler. Si le contrat est réussi, ceux-ci reçoivent alors le double de points, mais si le contrat n'est pas respecté, ils sont pénalisés également du double de points (Voir Score).

Surcontre

Un joueur dont l'annonce a été contrée par un des adversaires peut surcontrer quand c'est son tour d'annoncer une enchère.

Scores

Le but du bridge est d'avoir remporté le plus grand nombre de points à la fin du "robre". Une partie est terminée lorsqu'une des deux équipes a gagné deux "manches" sur trois. Une manche est gagnée si l'on atteint 100 points "au-dessous de la ligne".



Les points au-dessous de la ligne ne peuvent être gagnés qu'en remplissant un contrat. Les scores au-dessous de la ligne sont les suivants:

Trèfle, Carreau	20 points par niveau de contrat
Coeur, Pique	30 points par niveau de contrat
Sans Atout	40 pour la première levée, 30 points pour les suivantes.

Les contrats ci-dessous, par exemple, permettent de gagner suffisamment de points pour gagner une manche:

5 Trèfle	100 points au-dessous de la ligne
4 Coeur	120 points au-dessous de la ligne
3 Sans Atout	100 points au-dessous de la ligne
7 Pique	210 points au-dessous de la ligne

Tout contrat ne permettant pas de gagner immédiatement une manche (par exemple, un total de moins de 100 points) est appelé un "partiel". Par exemple, 3 Pique est un contrat partiel, car il ne rapporte que 90 points. Un autre contrat partiel permettrait de gagner suffisamment de points pour gagner la manche. Remarque: vous ne marquez des points qu'en dessous de la ligne pour le contrat en cours. Les levées supplémentaires sont comptabilisées "au-dessus de la ligne" Voir ci-dessous.

Lorsqu'une manche est gagnée, les scores (au dessous de la ligne) des deux équipes sont reportés "au dessus de la ligne", et une nouvelle main est distribuée. Les scores au dessous de la ligne sont remis à zéro.

Lorsqu'une manche a été gagnée, le camp gagnant est dit "vulnérable". Les pénalités (voir ci-dessous) pour le camp vulnérable sont doublées.

Les points "au dessus de la ligne" sont distribués de la façon suivante:

- 20 points pour chaque levée supplémentaire à Trèfle ou à Carreau.

- 30 points pour chaque levée supplémentaire à Coeur, à Pique ou à Sans Atout.

Les levées supplémentaires, si l'enchère a été contrée, valent 100 points (ou 200 si le camp est vulnérable), et 50 points pour chaque levée chutée par l'adversaire.

Par exemple, si Nord/Sud annonce 4 Coeur et ne remporte que 7 levées, Est/Ouest gagnera 150 points au dessus de la ligne (50 points pour chaque levée perdue par l'adversaire).

Cette pénalité peut-être doublée si les joueurs Nord/Sud sont vulnérables, et ont contré ou surcontré lors des enchères. Un contrat surcontré et vulnérable perdu d'une seule levée coûtera donc 400 points au dessus de la ligne.

- 50 points au dessus de la ligne lorsqu'une enchère contrée ou surcontrée est réussie.

- 150 points si vous avez les 5 plus fortes cartes de la couleur d'atout dans votre main. C'est ce que l'on appelle les "honneurs".

- 150 points d'"honneurs" avec 4 As à Sans Atout.
- 100 points d'honneurs avec 4 figures à l'atout.
- 500 points pour l'annonce et la réussite d'un petit chelem si les joueurs de sont pas vulnérables, 750 points si les joueurs sont vulnérables.
- 1000 points pour l'annonce et la réussite d'un grand chelem si les joueurs ne sont pas vulnérables, 1500 points s'ils sont vulnérables.
- 500 points si les joueurs remportent la manche en 3 jeux.
- 700 points si les joueurs remportent la manche en seulement deux jeux.

Lorsqu'une manche est terminée, tous les scores sont additionnés. Les joueurs ayant gagné le plus de points sont déclarés vainqueurs. Note: il est possible de remporter une manche, mais de perdre le match.

Conventions d'Enchères

La meilleure manière d'évaluer les enchères que vous pouvez annoncer est de compter les points de votre main. Les cartes ont les valeurs suivantes:

As = 4 points

Roi = 3 points

Dame = 2 points

Valet = 1 point

Misère = 2 points (aucune carte dans une couleur donnée)

Singlette = 1 point (une seule carte dans une couleur)

Donc, si votre main comporte un As, une Reine et trois Valets, et si vous n'avez aucun Trèfle, le total de vos points est 11:
 $(4 + 2 + 1 + 1 + 1 + 2 = 11)$.

En règle générale, vous ne devez pas ouvrir les enchères si vous n'avez pas au moins treize points. Si vous avez treize points ou plus, vous devez annoncer une enchère dans une des couleurs. Si vous passez, vous risquez de perdre la main, et en même temps l'occasion d'établir un contrat.

Si vous avez treize points ou plus, vous devez annoncer une enchère dans votre couleur la mieux fournie. Si votre main comporte le même nombre de cartes dans deux couleurs, annoncez une enchère sur celle dont les cartes sont les plus fortes. Il existe cependant une exception à cette règle, si vous jouez avec le système Majeure Cinquième: vous ne devez pas ouvrir les enchères avec les couleurs majeures (Coeur et Pique) si vous n'avez pas au moins cinq cartes de cette couleur. Le but de cette contrainte est de donner à votre partenaire l'occasion de vous répondre et de vous indiquer la "force" de sa main, avant que vous ne lanciez une enchère trop élevée.

Si votre main contient entre 16 et 18 points, on considère généralement que la meilleure enchère est d'annoncer 1 Sans Atout. Si vous avez encore plus de points, il existe d'autres annonces spéciales, car il y a de fortes chances pour que vous puissiez établir un contrat vous permettant de gagner la manche, ou même de faire un chelem.

Réponses aux annonces de niveau 1 dans une couleur

Passez si vous avez moins de 6 points.

Annoncez 1 de plus dans la même couleur si vous avez de 7 à 10 points et quelques cartes de soutien dans la couleur annoncée (4 cartes ou une carte forte).

Annoncez 2 de plus si vous avez au moins quatre cartes dans la couleur, et entre 13 à 16 points.

Annoncez 1 Sans Atout si vous avez de 6 à 9 points et une main équilibrée.

Annoncez 2 Sans Atout si vous avez entre 13 et 15 points et une main équilibrée.

Annoncez 3 Sans Atout si vous avez de 16 à 18 points et une main équilibrée.

Annoncez 1 dans une autre couleur si vous avez entre 5 et 17 points et des cartes bien réparties.

Annoncez 2 dans une autre couleur si vous avez entre 9 et 17 points et des cartes bien réparties.

Réponses à 1 Sans Atout

Passez si vous avez moins de 7 points.

Annoncez 2 dans une couleur si vous avez moins de 7 points, mais qu'une des couleurs est bien fournie (une "longue" suite).

Annoncez 3 dans une couleur si vous avez environ 8 points, et une suite de 5 cartes ou plus.

Annoncez 2 Sans Atout si vous avez entre 7 et 8 point et une main équilibrée.

Annoncez 3 Sans Atout si vous avez plus de 9 points.

La convention Stayman

Après une annonce de 1 Sans Atout, la réponse 2 Trèfle consiste à demander à votre adversaire s'il a quatre cartes dans une couleur majeure (Pique ou Coeur). Il annoncera 2 dans cette couleur s'il c'est le cas, sinon, il répondra 2 Carreau .

La convention Blackwood

Cette convention est utilisée pour les chelems, et permet de déterminer le nombre d'As que détient votre partenaire. La convention Blackwood est basée sur une annonce de 4 Sans Atout. La réponse à cette enchère doit être alors la suivante:

5 Trèfle si vous n'avez aucun As, ou les 4 As.

5 Carreau si vous n'avez qu'un seul As.

5 Coeur avec 2 As.

5 Pique avec 3 As.

Il existe de nombreuses autres conventions, notamment pour les enchères élevées. Mais les règles ci-dessus ne sont pas exhaustives. L'ordinateur peut faire appel à de nombreuses stratégies différentes pour les enchères, et s'éloigner de ces règles dans certaines situations. C'est cette complexité de communication, faisant appel aux qualités intuitives et nécessaires dans les annonces, qui donne au bridge toute sa profondeur.

Il existe de nombreux et excellents livres qui vous permettront d'approfondir, si vous le désirez, les différents aspects et niveaux des enchères.

Stratégie

Vous devez vous souvenir des cartes qui restent en jeu dans chaque couleur (et plus particulièrement l'atout), de façon à savoir quelle carte est la plus forte. Les techniques suivantes sont souvent utilisées et vous aident souvent à remplir votre contrat.

L'Impasse

L'impasse (ou "finesse" en anglais) consiste à essayer de remporter une levée avec une carte moins forte, en "faisant l'impasse" sur une carte plus élevée. Voici un exemple:

Ouest a le Roi de Pique, et Nord l'As et la Reine de Pique, Sud ouvrant avec un petit Pique. Si Ouest joue son Roi, Nord peut gagner avec l'As, mais si Ouest joue un petit Pique, alors Nord peut remporter la levée avec sa Dame. C'est alors une impasse au Roi.

La Coupe

Cette technique est employée lorsque l'un des deux partenaires a une "coupe" (il n'a plus de cartes dans une couleur), et que l'un des deux ouvre avec cette couleur pour que son partenaire remporte la levée à l'atout. Elle fonctionne très bien si les deux partenaires ont chacun une coupe différente, ils peuvent ainsi utiliser tous les deux cette technique.

L'Esquive

Cette technique consiste à perdre volontairement une levée ou à jouer une carte faible pour ne pas prendre la main, ou la reprendre plus tard.

Ouverture à l'atout

Vous pouvez ouvrir à l'atout pour faire tomber ceux de vos adversaires, et garder ainsi les atouts maîtres dans votre jeu. Cela évite que les cartes maîtres des autres couleurs ne soient vulnérables aux atouts de vos adversaires.

Nous ne vous avons présenté ici que quelques stratégies utilisées pour jouer au bridge. Encore une fois, si vous voulez approfondir votre maîtrise de ce jeu, vous pouvez procurer l'un des innombrables ouvrages qui lui sont consacrés.

Commentaire Technique

Omar Sharif's Bridge est basé sur un système massif de "règles de base", pour la gestion des annonces et du jeu. Ce système de règles

est le résultat de huit années de développement, et est considéré aujourd'hui comme le système le plus complet et le plus convivial jamais réalisé.

Au cours du jeu, et dans certains cas, Omar Sharif's Bridge est capable de deviner quelle est la distribution des cartes de chaque main et le programme exécute une recherche exhaustive de toutes les combinaisons possibles avant de jouer sa meilleure carte.

A la différence des autres programmes du même type, Omar Sharif's Bridge ne triche pas! Les annonces et le jeu sont menés de manière "intelligente" et identique à celle d'un joueur humain, sans que le programme ne sache quelles sont les cartes des adversaires.

Copyright

C'est un délit contre les lois nationales et internationales du Copyright de faire des copies de ce programme ou de sa documentation sous quelques formes ou par quelques moyens que ce soient pour une utilisation autre que celle de l'utilisateur. Le programme et la documentation jointe sont protégés par le Copyright. Oxford Softworks exigera de lourds dommages et intérêts de toute personne ou de toute organisation en situation de délit. Le non-respect des Copyrights peut également entraîner des poursuites.

Notre garantie

Problèmes de chargement

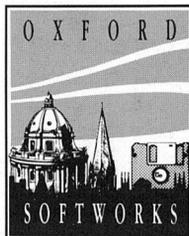
1. Assurez-vous que la disquette appropriée est dans le lecteur et que l'ordinateur est connecté au bon lecteur.
2. Beaucoup d'erreurs de chargement sont causées par des têtes de lecture sales. Il est possible d'acheter un produit nettoyant approprié dans la plupart des bons magasins d'informatique.
3.  Des problèmes de manque de mémoire vive peuvent survenir si trop de programmes résident dans la RAM. Essayez de supprimer les TSRs de votre startup-sequence. Vous pouvez toujours forcer votre ordinateur à se mettre en mode CGA, lequel nécessite moins de mémoire. Un programme spécial exécutant cette tâche est généralement fourni avec l'ordinateur. Comme dernière solution vous pouvez toujours "retirer" le driver de la souris.

Dans le cas - improbable - où votre disquette originale refuserait d'être chargée, veuillez la retourner seule, avec une description claire du problème, à l'adresse suivante:

Oxford Softworks, Stonefield House, 198 The Hill,
Burford, Oxfordshire, OX18 4HX, Angleterre.

Credits

Module de Bridge	Oxford Softworks
Programmation	Chris Emsen
Musique	Charles Deenan
Conception manuel	Chris Whittington et Vince DeNardo
Traduction Française	Art Of Words
Tests	Interplay Productions
Production	Chris Whittington et Tom R.Decker



Oxford Softworks, Stonefield House, 198 The Hill, Burford, OX18 4HX, England.

O X F O R D • S O F T W O R K S