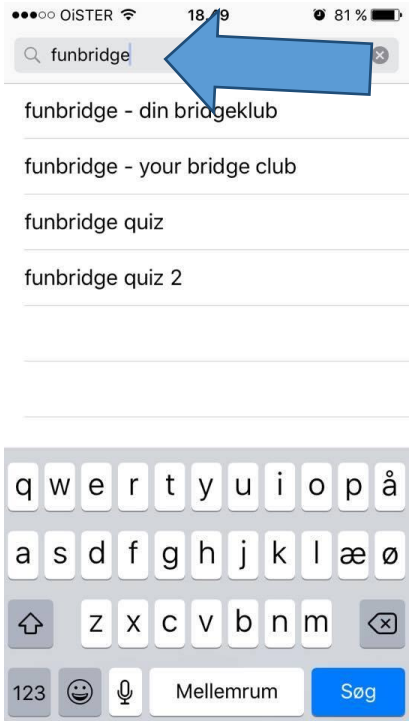
Kom godt i gang med Funbridge – Total Guide iPhone

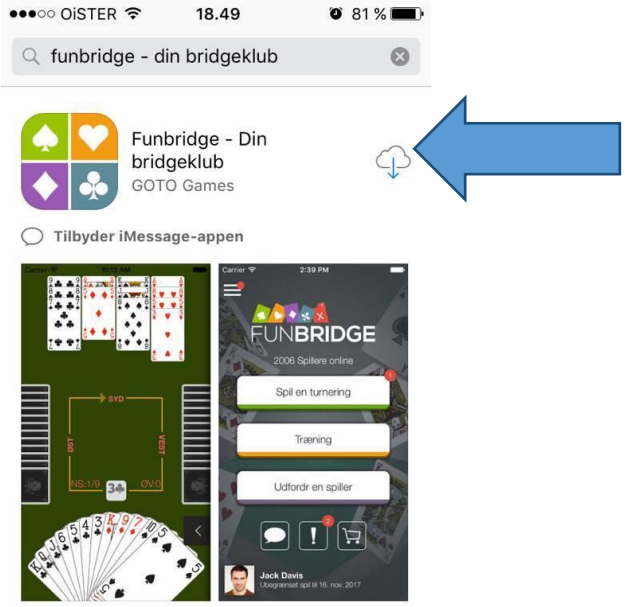
Gå ind i Appstore

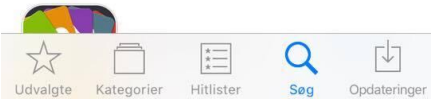
Klik på forstørrelsesglasset for at søge og tast ”funbridge”



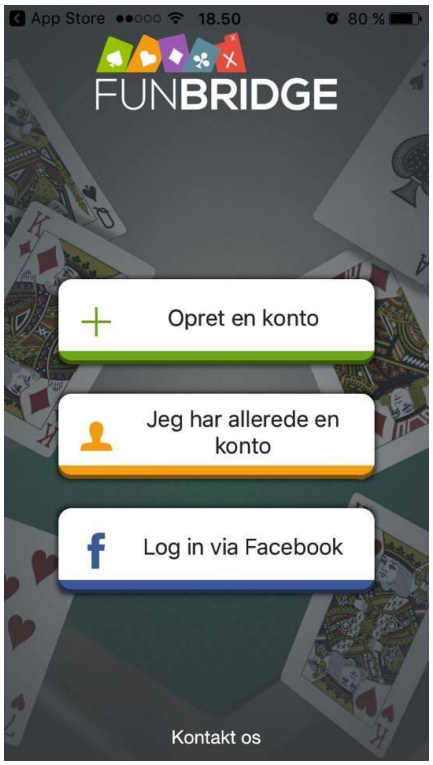
Vælg den øverste ”funbridge – din bridgeklub”

Herefter kommer dette billede frem. Du henter app'en ved at klikke på skyen med den blå pil. Du skal muligvis være på wifi eller kende kodeordet til dit Apple-id for at hente den. App'en er gratis.





Vælg åbn, når app'en er hentet. Første gang ser billedet således ud:



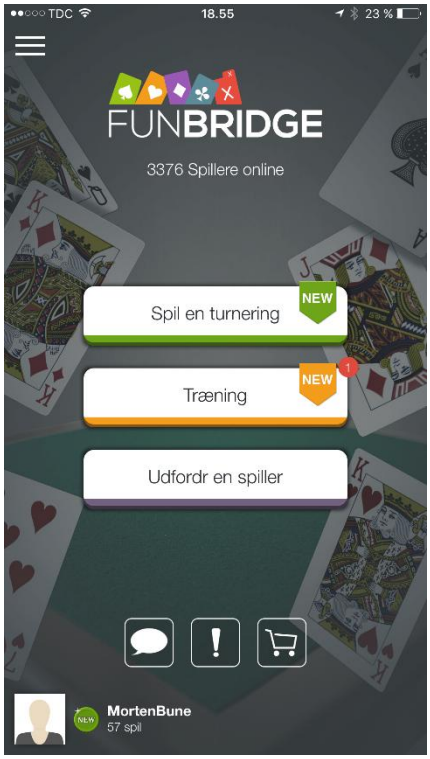
Når du starter app'en første gang, skal du oprettes. Det letteste er login med Facebook. Man får 50 gratis spil ved oprettelsen og 50 ekstra, hvis man bekræfter sin e-mail. Vi arbejder på en løsning, der vil give flere spil.

Hvis du vælger Facebook, skal du bekræfte, at det er den rigtige profil, der anvendes.

Herefter skal man vælge grundsystem. Den foreslår Nordisk, der minder meget om det, der undervises efter. Du kan også vælge 5-farve major, som spilles af rigtigt mange i Danmark. Du skal også angive, om du er begynder, øvet eller avanceret. Det mest normale er begynder, og her får du også lidt mere hjælp, og konventionerne passer til det, du har været igennem indtil videre.

Nu er du klar til at køre app'en – fortsættes næste side.

Du kommer nu til dette billede, som også er startbilledet, når du åbner app'en næste gang.



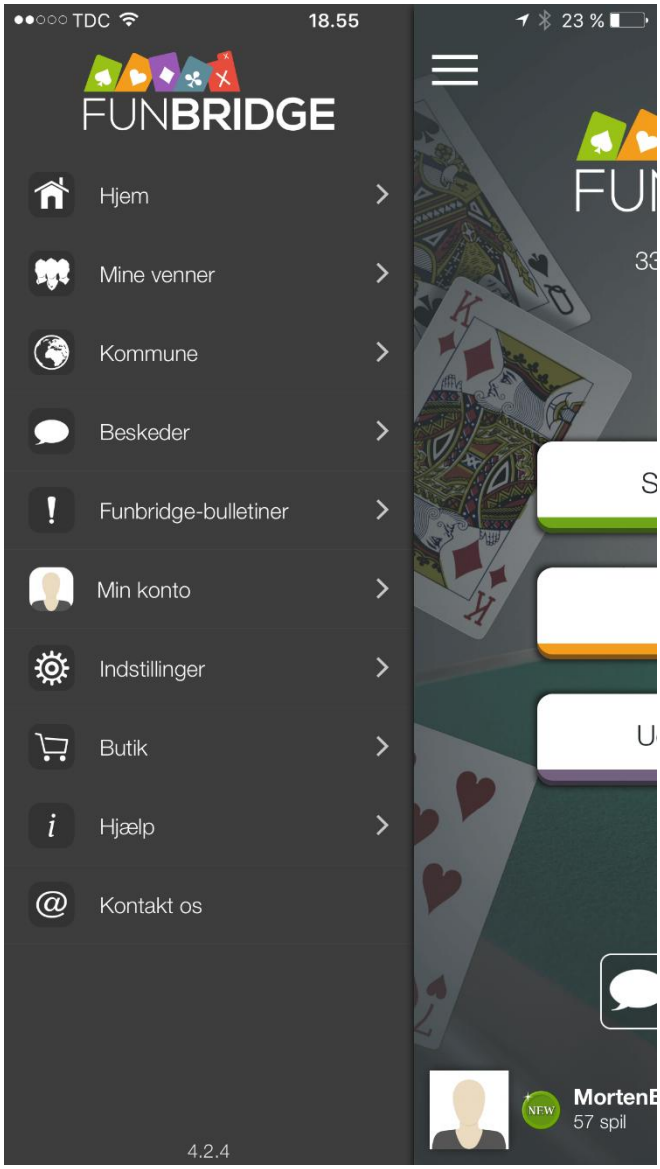
De vigtigste punkter er:

Menuen - Aktiveres ved at klikke på de 3 vandrette streger øverst til venstre (blå pil).

Træning – Her kan du spille alene.

Udfordr en spiller – Her kan du udfordre en af dine venner til en lille match på 5 spil.

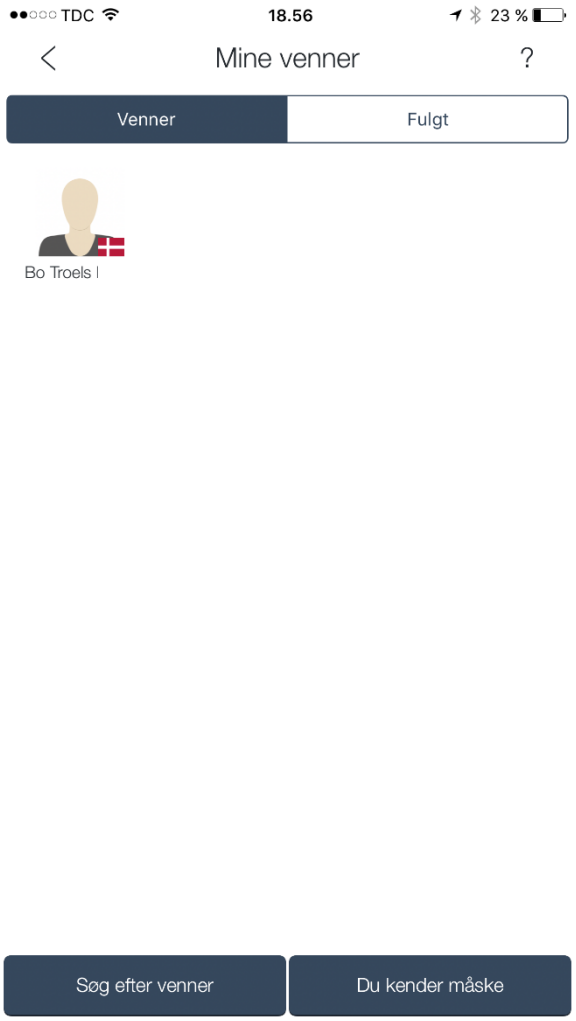
Menuen ser sådan ud



De vigtigste punkter er

- Mine venner, søg efter og opret venner
- Indstillinger

Forsiden til venner



Her viser den alle dine venner.

Du kan søge efter flere venner med knappen nederst til venstre.

Du kan også prøve, om Funbridge kan hjælpe dig med at finde endnu flere venner med ”Du kender måske”

Det er en god ide at blive forbundet med sine venner, for så er det meget nemmere at udfordre dem.

Under punktet indstillinger kan du ændre dit grundsystem og lægge flere konventioner til i takt med, at du bliver en mere og mere øvet bridgespiller.

I starten kan det også være godt under punktet ”Spillebord, fremvisning og ergonomi” at vælge ”Tilbagetag et spillet kort”. Det betyder, at når man spiller et kort, står det og vipper på bordet. Nu kan man klikke på kortet en gang mere for at spille det eller klikke ude i kanten for at trække det tilbage.

Nu skal vi spille! – Vi starter med træning.

Alt det, der ligger under træning, spiller du alene.

- Træningsspil, her spiller du 1 spil ad gangen mod computeren, med dit eget system
- Mød eliten, her spiller du 4 spil og bliver sammenlignet med andre spillere
- Kommenterede turneringer er 16 spil. Du spiller i dit eget tempo. Efter turneringen gennemgår en ekspert alle spillene og forklarer, hvad man bedst gør og hvorfor.
- Introduktion. Her ligger der noget materiale udviklet i samarbejde med Danmarks Bridgeforbund. Her bliver meldinger, spil osv. gennemgået fra bunden af.

På forsiden kan du også vælge ”Udfordr en spiller”.

Du vælger, om du vil udfordre en tilfældig spiller eller en af dine venner. Start med vennerne, indtil du er mere erfaren.

En udfordring går over 5 spil.

Det foregår sådan, at I begge to spiller 5 spil ved hvert sit bord. Både jeres makker ved bordet og begge jeres modstandere er en computer. I sidder altså ikke ved samme bord.

I får fuldstændig de samme hænder, og vinderen af udfordringen er den af jer, der klarer sig bedst.

Opgørelsen foregår med imp. Det betyder, at det svarer til at spille en holdturnering, hvor det er forskellen på jeres resultater i det enkelte spil, der afgør, hvem der vinder. Et overstik giver 1 imp. En større forskel giver flere point.

Og nu til selve spillet. Hver enkelt hånd foregår således:

1. Din hånd er altid nederst. Meldingerne på midten viser, at det er din tur. Kun de tilstrækkelige meldinger er tilbage.
2. De øvrige spilleres meldinger vises ud for deres plads. Her har makker altså åbnet 1ut, der viser 15-17 point og en jævn hånd.
3. Man kan altid klikke på en melding for at se det, den viser. Det gælder både de afgivne meldinger ud for hver spillers plads og de mulige meldinger inde på midten.

Da vi har en 4-farve i major og tilstrækkeligt med point, spørger vi makker om majorfarver med meldingen 2kl. Når man klikker på meldingen, skifter skærmbilledet til dette.

Programmet forklarer, hvad meldingen 2kl betyder. Det blå A betyder, at meldingen har en kunstig betydning. Den viser ikke klør, men spørger, om makker har majorfarverne.

Vi er tilfredse med meldingen og accepterer den ved at klikke på det store 2kl ikon igen (blå pil).

Modstanderne passer bare, og makker svarer nu 2sp. Det er makkers anden melding, og derfor vises den til højre for åbningsmeldingen 1ut. Vores 2kl ligger ud for vores plads og desuden stadig det blå A, som viser, at meldingen er kunstig.

Makkers svar viser, at der er 4-farve i spar og ikke i hjerter. Vi ved, at med makkers 15-17 point råder vi tilsammen over 28-30 point. Vi skal i udgang, og der er ikke tilstrækkelig styrke til slem. Derfor melder vi 3ut.

Igen skifter skærmbilledet til

Funbridge forklarer meldingen 3ut som mellem 8 og 14 point. Da vores hånd ligger i dette interval, accepterer vi meldingen – igen ved at klikke en ekstra gang på det store 3ut ikon.

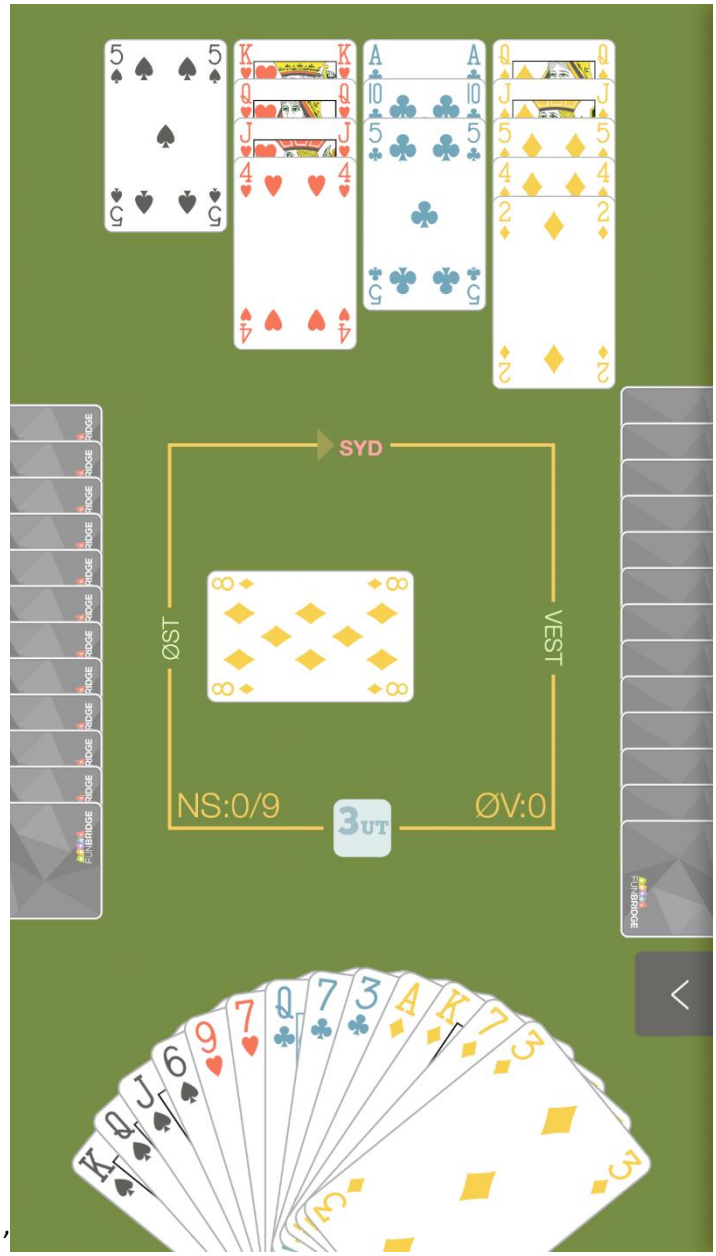
3ut bliver passet rundt og er derved slutkontrakten.

Da det egentlig er din makker, der skulle være spilfører, kommer dette billede.

Det viser, at du nu overtager makkers hånd og bliver spilfører. Din oprindelige hånd bliver bord.

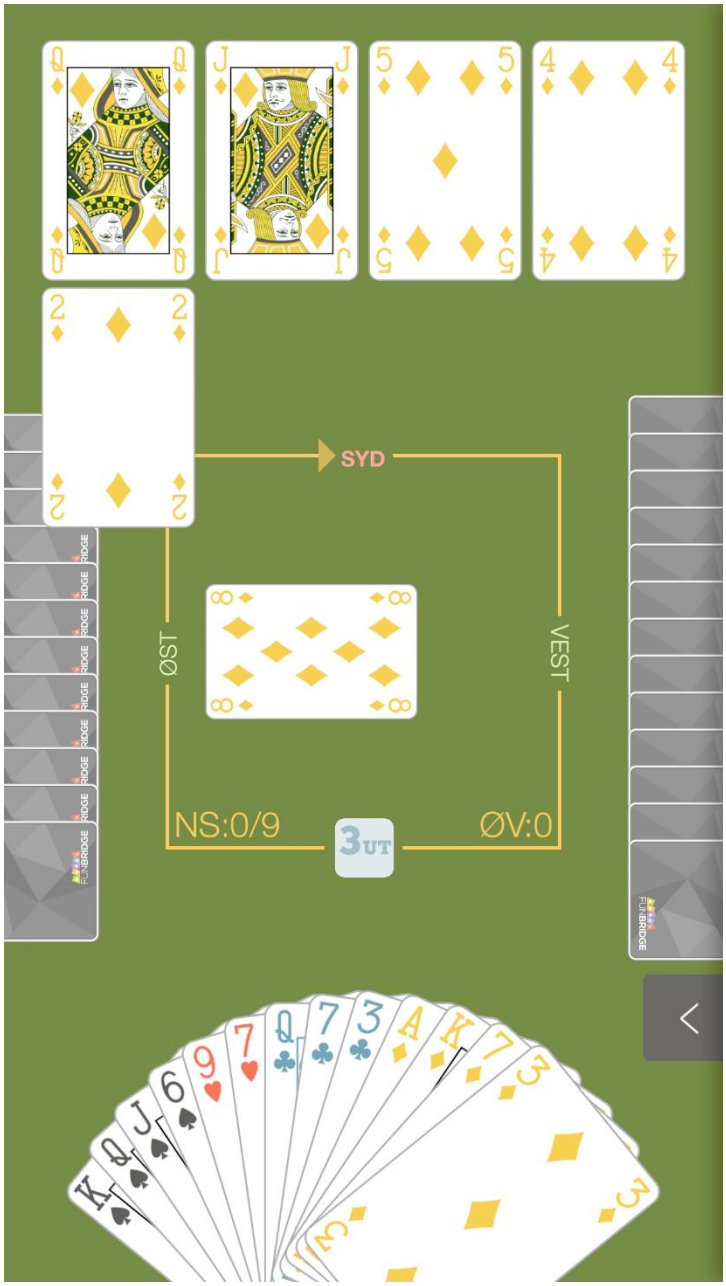
Her er det vigtigt at huske, at hvis f.eks. modstanderen til højre havde meldt et eller andet, så sidder vedkommende nu til venstre, da hele spillet er drejet en halv omgang.

Nu kommer udspillet, ruder 8. Du kan se, at din hånd ligger på bordet, og at du har overtaget makkers hånd. Hvis det var dig, der blev spilfører, beholdt du selvfølgelig din hånd. Ender du i modspil, ligger bordet enten til højre eller til venstre – lige som ved bridgebordet.

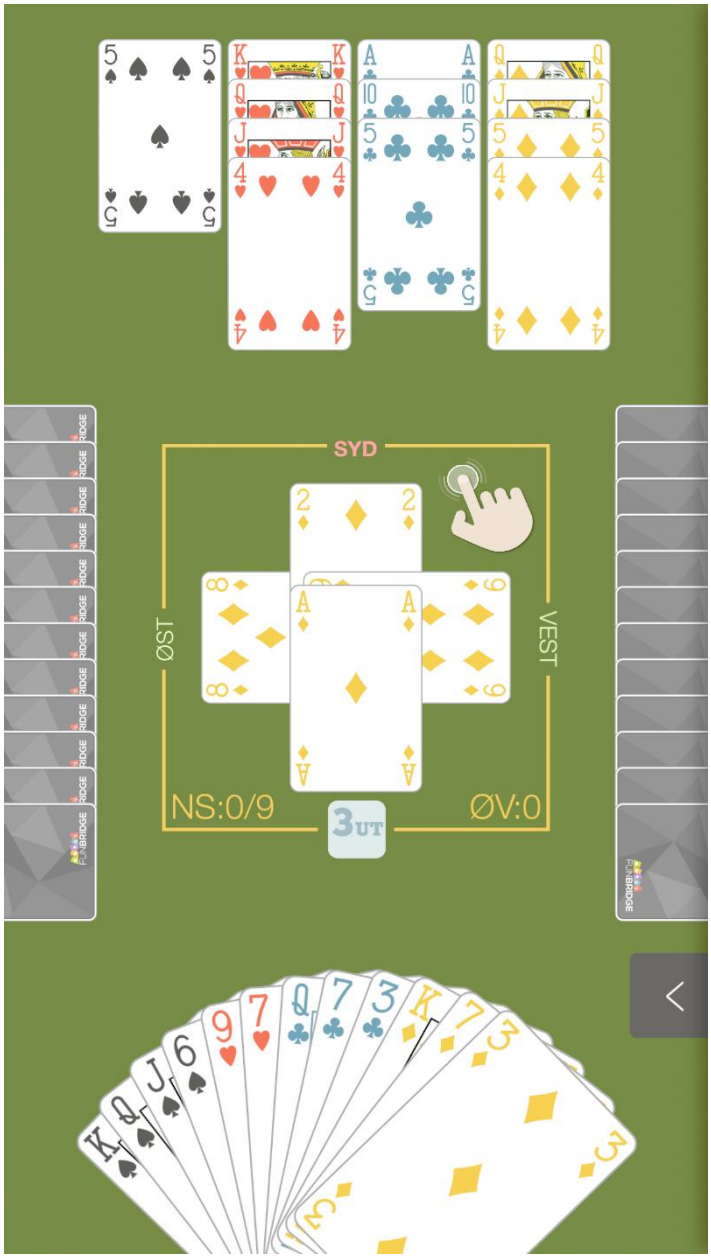


Nu skal man vælge, hvilket kort man vil spille. Klik først på bordets ruderfarve.

Nu skifter billedet igen, så man kun ser kortene i den valgte kulør. Så er det nemmere at ramme kortet. Vi vælger at lægge lavt og klikker på ruder 2. Under indstillinger kan det sætte det op således, at det spillede kort ligger og vipper på bordet, indtil du enten accepterer det eller vælger at spille et andet kort. Så undgår du fejl i starten, og senere kan du bare slå den funktion fra igen.

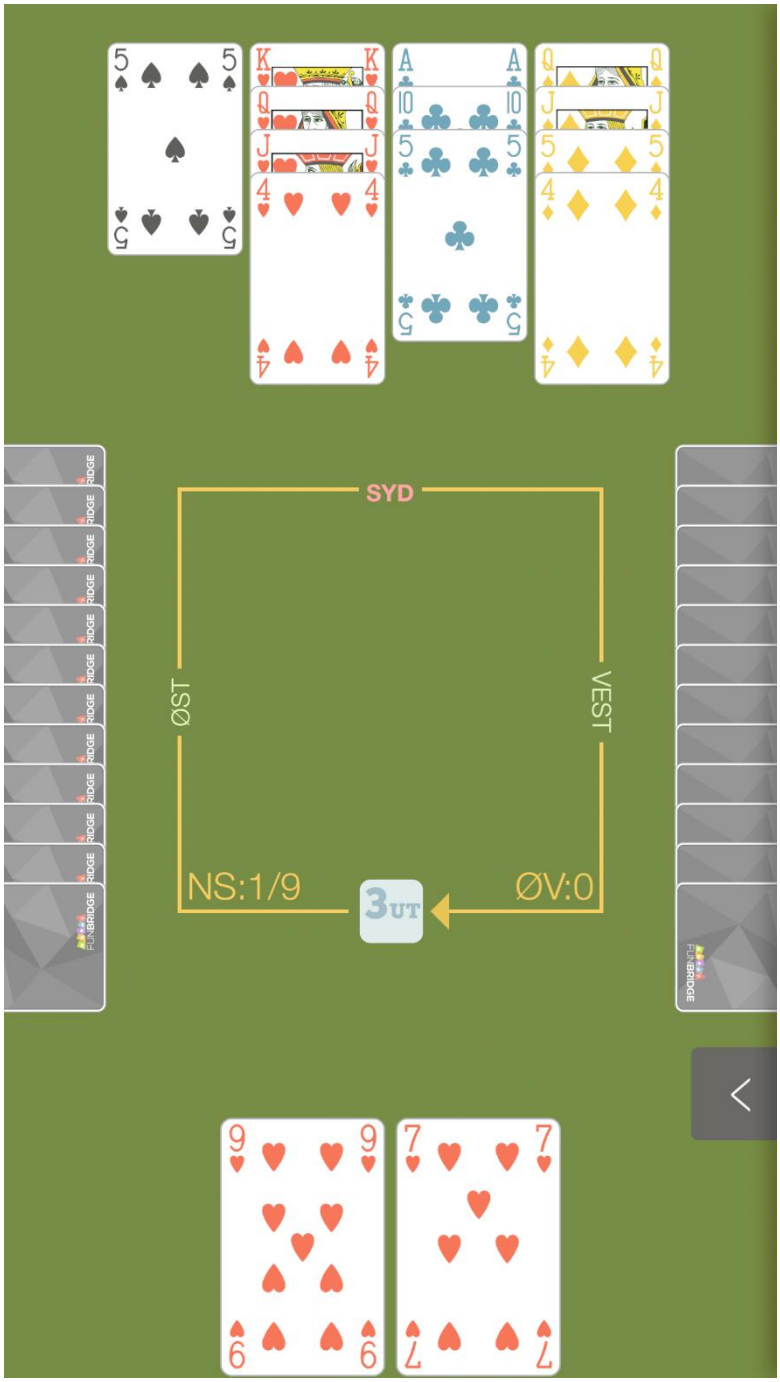


Du har valgt ruder 2, og næste hånd lægger ruder 9. Du stikker hjemme med ruder es. Hele stikket vises. Du kan klikke på hånden midt på bordet for at samle stikket. Du kan også vente, til programmet selv samler stikket. Den tid, der går, til programmet selv samler stikket kan justeres i indstillinger.



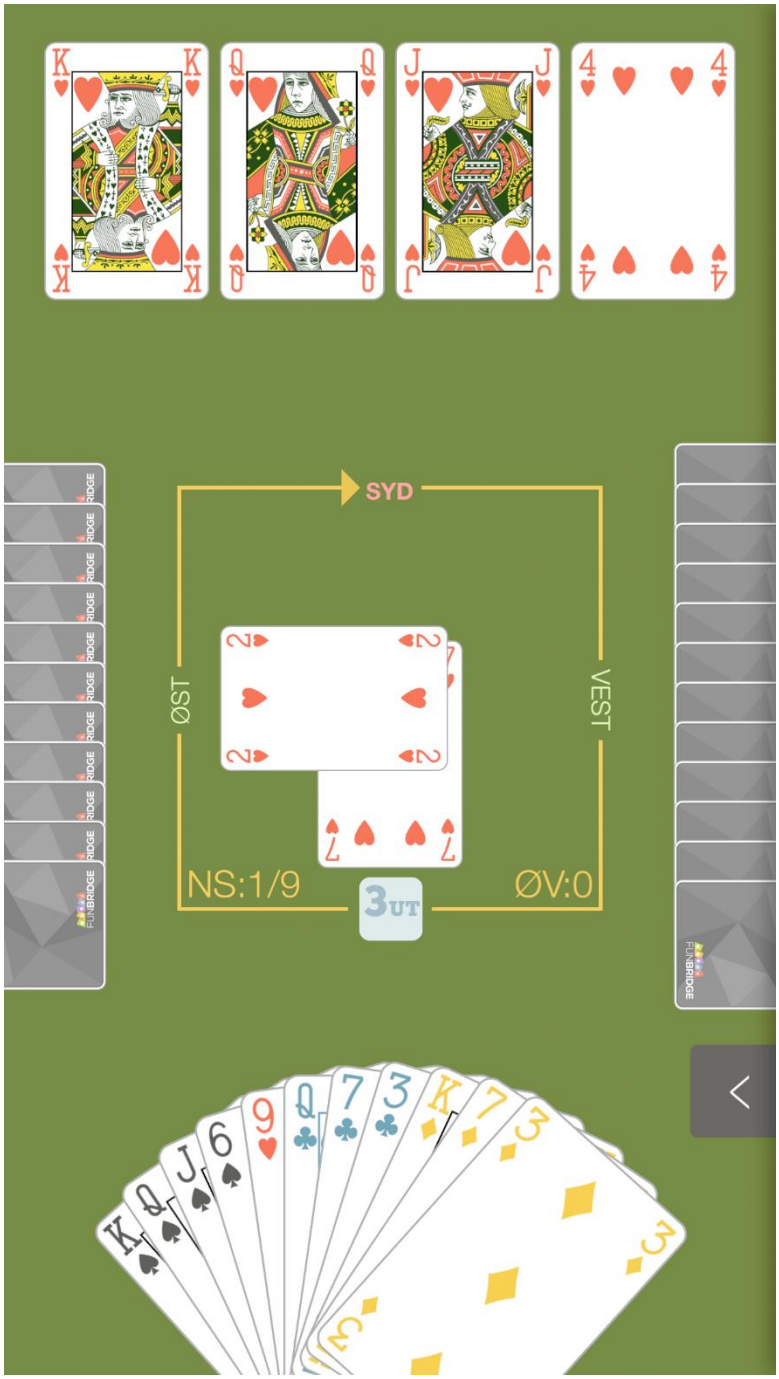
I sanskontrakter er det en god idé at spille de farver, hvor man skal have slået modstandernes stopkort væk. Eksempler på stopkort er spar es og hjerter es. Når de er væk, kan vi tage en del stik i de farver. Vi har også et stopkort, nemlig klør es. Det forhindrer lige nu modstanderne i at tage et eller flere klørstik, inden vi får slået deres stopkort væk.

Vi beslutter os for at spille hjerter og klikker på hjerterfarven. Den vises nederst.



Vi spiller hjerter 7.

Nu vises bordets hjerterfarve, og vi bruger kongen.

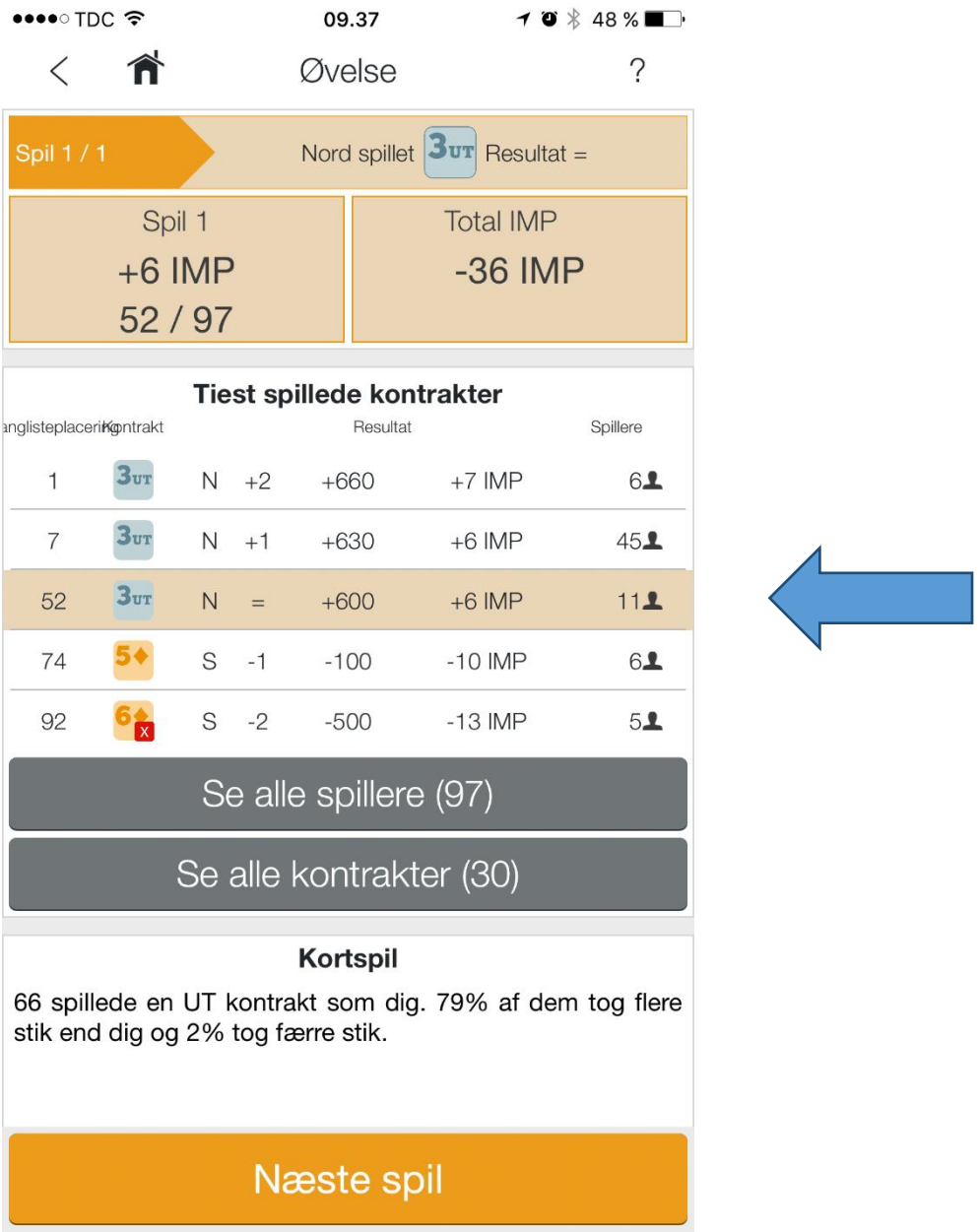


Således fortsætter spillet stik for stik.

Til slut kan det godt være, at programmet bryder ind. Det sker, hvis det kan se, at enten spilfører eller modspillet har resten af stikkene.

Efter spillet kommer denne resultatside. Du har spillet 3ut med 9 stik og fået en score på 600 point.

Det er den gule linje i midten (blå pil).



Nogle har vundet flere stik, men vigtigst af alt: Du har vundet din kontrakt.

Andre er tilmed gået ned i 5ru eller 6ruX, og det ender med, at du får et plus på 6 imp. Et fint spil.

Nu er du for alvor klar til det næste spil. Klik på den gule knap nederst.

God fornøjelse!