



Will-Bridge PRACTICE

Icones de Commandes

Le Jeu

Lecons (niveau 1 seulement)

Jeux à un joueur

MARATHON

LABYRINTHE

Jeux à deux joueurs

BILLARD

DUEL



Icones de Commande

Nouvelle question:



Demande de la bonne enchère ou demande d'explication:



Signification de 3 carreau ?



Pour voir les cartes :



Et pour le marathon seulement :

Pour en savoir plus:



Questions sur le même sujet:



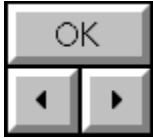


Le Jeu

Vous êtes toujours le joueur placé en **SUD**.

Pour selectionnez les enchères:

Vous pouvez jouer avec la souris en cliquant sur les icones:



Vous pouvez également jouer avec le clavier en utilisant les touches "TAB", "<-", "->" et "ENTER".



Jeux à un joueur

MARATHON.

Jeu pédagogique en 9 questions (18 pour les titres n°2 et n°4)
qui vous permet de mesurer votre force.

Chaque bonne enchère vaut 5 points.

Votre score général vous est donné en pourcentage.

Au-delà de 90 % vous pouvez jouer avec profit le
niveau supérieur de la collection "PRACTICE".



Jeux à un joueur

LABYRINTHE.

(Titres n°1 - "Initiation", n°2 - "Perfectionnement" et n°4 - "Compétition")

10 Portes vous séparent de la sortie du Labyrinthe.

Une bonne réponse, une porte de moins à franchir.

Une mauvaise réponse, une porte de plus ...

A 20 portes de la sortie, vous avez perdu.

Le score indique le nombre de portes qu'il vous reste à franchir.



Jeux à deux joueurs

BILLARD

(Titres n°2 - "Perfectionnement" et n°4 - "Compétition")

Tant que le joueur répond juste, il continue...(max. 4 fois).

S'il repond faux, c'est à l'adversaire de jouer.

Une bonne reponse vaut 5 points et le premier à 50 a gagné.

Le joueur "jaune" commence à jouer le premier.



Jeux à deux joueurs

DUEL

(Titres n°2 - "Perfectionnement" et n°4 - "Compétition")

Chaque joueur répond à 3 questions, puis c'est à l'adversaire de jouer.

Vous avez chacun 12 questions pour vous départager.

C'est au joueur "jaune" de commencer à jouer le premier.



Lecons

(Niveau 1 seulement)

Vous avez 9 leçons à jouer dans l'ordre.

Chaque leçon comporte 9 questions.

La leçon 9 est un test de contrôle, si vous obtenez plus de 50% à ce test, vous pouvez jouer au MARATHON ou au LABYRINTHE, qui vous apprendrons de nouvelles enchères si votre score est suffisant.



Will-Bridge Collection PRACTICE
++++ Not used



Standard Mondial (BASIC BRIDGE)

Ouvertures au niveau de 1

Ouverture fortes

Ouverture de barrage



Ouvertures au niveau de 1

Pour une ouverture de 1C/1P il faut:

- 5 cartes minimum
- au moins 12H

Pour une ouverture de 1 SA il faut:

- 15-17 H
- une main régulière
- pas de majeure 5ème

Pour une ouverture de 1T/1K il faut:

- 3 cartes minimum
- au moins 12 H



Ouvertures fortes

Pour une ouverture de 2 SA il faut:

- 20-21 H
- main régulière

Pour une ouverture de 2T il faut:

- "2T fort indéterminé"
- ouverture conventionnelle pour les mains très fortes (au moins 20 H)

Pour une ouverture de 2K il faut:

- "2K forcing de manche"
- Ouverture conventionnelle pour les mains super fortes.



Ouvertures de barrage **Ouvertures avec 6-9 H et une couleur longue**

- 2C/2P la couleur longue a 6 cartes
- 3T/3K/3C/3P la couleur longue a 7 cartes
- 4T/4K/4C/4P la couleur longue a 8 cartes



Will-Bridge La collection "PRACTICE"

La collection "PRACTICE" a été conçue pour vous perfectionner aux enchères du BRIDGE.

Proposée sous forme de JEUX, elle vous permet de faire de rapides PROGRES, quel que soit votre niveau.

Cinq titres composent cette collection :

BASIC BRIDGE

1 - Initiation

CLASSIC BRIDGE

2 - Perfectionnement

3 - Maîtrise

GRAND MASTER

4 - Compétition

5 - Haute Compétition

Pour les titres n°1, n°2 et n°4, il vous est posé des questions d'enchères isolées, adaptées à votre niveau.

Chaque bonne réponse vaut 5 points.

Les autres sont notées de 0 à 4.

Votre score général depuis le début du jeu, vous est indiqué en %.

Pour les titres de synthèse,

"n°3 - Maîtrise" et "n°5 - Haute Compétition",

les questions posées sont des séquences

complètes d'enchères. Le score qui vous est indiqué en % est celui que vous obtiendriez dans un tournoi relevé.

Pour le "jeu de la carte", reportez-vous à la collection "MATCH PLAY".

Ces collections sont éditées sur :

- disquettes MS-DOS/Windows
- disquettes Macintosh
- CD-ROM MPC
- CD-ROM Macintosh

- CD-ROM AMIGA

Conception et réalisation WILL-BRIDGE :

- Dominique PILON, Champion du Monde
- Philippe PIONCHON, Expert en "Intelligence Artificielle"

Analyse et programmation C par Olivier BLATH

Programmation Visual C++ par Denis GILLIER

Illustration originale par Nathalie GREGORY

Musique originale de Jean-Loup FELTZ

Avec la participation du Centre National de la Cinématographie
et du Ministère de l'Industrie

Copyright (c) 1991 WILL-BRIDGE

207 Boulevard Saint-Germain
75007 - Paris



Standard Mondial (CLASSIC BRIDGE)

Majeure 5ème - Meilleure mineure

1 SA 15-17 H

2 SA 20-21 H

2 majeur faible

2T "fort indéterminé"

2K "forcing de manche"

STAYMAN 4 réponses sur 1 SA

STAYMAN 4 réponses sur 2 SA

TEXAS majeur sur 1 SA et 2 SA

Interventions bicolores

BLACKWOOD simple



2 majeur faible

- 2C/2P

6-9 H et 6 cartes



2T "fort indéterminé"

- ouverture conventionnelle pour les mains très fortes d'au moins 20 H.
- le répondant fait systématiquement un relais à 2K sur lequel l'ouvreur annonce sa couleur forte ou 2 SA.



2K "forcing de manche"

- ouverture conventionnelle pour les mains super fortes.

- le répondant annonce :

- 2C jeu nul
- 2P 1 As majeur
- 2 SA pas d'As et au moins 8 H
- 3T As de Trèfle
- 3K As de Carreau
- 3 SA 2 As



STAYMAN 4 réponses sur 1SA

- réponses au STAYMAN :

- 2K pas de majeure
- 2C 4 cartes à C
- 2P 4 cartes à P
- 2 SA 4 cartes à C et 4 cartes à P



STAYMAN 4 réponses sur 2 SA

- réponses au STAYMAN :

- 3K pas de majeure
- 3C 4 cartes à C
- 3P 4 cartes à P
- 3 SA 4 cartes à C et 4 cartes à P



Interventions bicolores

- 2K (en intervention sur 1T/1K) 5-5 majeur (MICHAEL)
- 2 SA (en intervention sur 1C/1P) 5-5 mineur



Blackwood

- 5T 0 ou 4 As
- 5K 1 As
- 5C 2 As
- 5P 3 As



Standard Mondial (CLASSIC BRIDGE)

Majeure 5ème - Meilleure mineure

1 SA 15-17 H

2 SA 20-21 H

2 majeur faible

2T "fort indéterminé"

2K "forcing de manche"

STAYMAN 4 réponses sur 1 SA

STAYMAN 4 réponses sur 2 SA

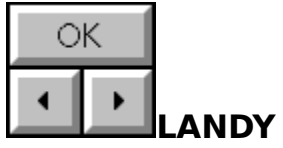
TEXAS majeur sur 1 SA et 2 SA

SPOUTNIK généralisé

LANDY

Interventions bicolores

BLACKWOOD simple



2T en intervention sur 1 SA :
appel aux majeures, force variable selon la vulnérabilité



Standard Mondial (GRAND MASTER)

Majeure 5ème - Meilleure mineure

1 SA 15-17 H

2 SA 20-21 H

2 majeur faible

2T "fort indéterminé"

2K "forcing de manche"

STAYMAN 4 réponses sur 1 SA

STAYMAN 4 réponses sur 2 SA

TEXAS majeur et mineur sur 1 SA et 2 SA

"Contre SPOUTNIK" généralisé

LANDY

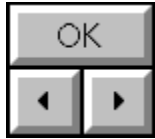
Interventions MICHAEL

BLACKWOOD moderne (30-41)



Blackwood moderne

- 5T 3 ou 0 As
- 5K 4 ou 1 As
- 5C 2 As
- 5P 2 As et le Roi d'atout
- 5 SA 2 As et une chicane
- 6... 1 As et une chicane



TEXAS majeur et mineur

- sur 1 SA :

- 2K TEXAS C
- 2C TEXAS P
- 2P TEXAS T
- 3T TEXAS K

- sur 2 SA :

- 3K TEXAS C
- 3C TEXAS P
- 3P TEXAS T
- 4T TEXAS K



Standard Mondial (GRAND MASTER)

Majeure 5ème - Meilleure mineure

1 SA 15-17 H

2 SA 20-21 H

2 majeur faible

2T "fort indéterminé"

2K "forcing de manche"

STAYMAN 4 réponses sur 1 SA

STAYMAN 4 réponses sur 2 SA

TEXAS majeur et mineur sur 1 SA et 2 SA

"Contre SPOUTNIK" généralisé

LANDY

Interventions MICHAEL

BLACKWOOD moderne (30-41)

