

# PRIMI PASSI IN BBO

Guida per l'uso di BBO - PARTE PRIMA  
Scuola bridge di Mario Martinelli - scuolabridge@gmail.com



**NUOVA EDIZIONE  
GENNAIO 2010**

<b>Capitolo I</b>	<b>INSTALLAZIONE E REGISTRAZIONE</b> Installate BBO sul vostro computer Registrate il vostro account	<b>Pag. 3</b>
<b>Capitolo II</b>	<b>ALLA SCOPERTA DI BBO</b> La Lobby I pulsanti orizzontali La lista dei giocatori La chat-box I profili Gestione del vostro profilo Gli amici Raggiungere il tavolo di un amico I commenti Il Vugraph	<b>Pag. 5</b>
<b>Capitolo III</b>	<b>COMUNICARE CON GLI ALTRI</b> Messaggi privati Messaggi pubblici Messaggi differiti I Pop-up Come ottenere i simboli dei semi	<b>Pag. 10</b>
<b>Capitolo IV</b>	<b>I TAVOLI DA GIOCO</b> Il Club Principale La lista dei tavoli Entrate ad un tavolo come spettatori Il pulsante Movie Lanciate GIB durante il gioco della carta	<b>Pag. 12</b>
<b>Capitolo V</b>	<b>GIOcate A BRIDGE !</b> Unitevi ad un tavolo già aperto Le vostre prime smazzate Uso dell'Alert Il pulsante Claim ("reclama") Il pulsante Undo ("annulla") Come aprire un vostro tavolo	<b>Pag. 17</b>



# Capitolo I

## INSTALLAZIONE E REGISTRAZIONE

### INSTALLATE BBO SUL VOSTRO COMPUTER

- 1) Andate sul sito **www.bridgebase.com**
- 2) Sulla pagina iniziale del sito cercate la frase "Looking for our older downloadable Windows program? [Click here](#)" e cliccate sul link sottolineato.
- 3) Nella nuova pagina che si apre cercate il link "[Click here to download the BBO software](#)" e cliccatelo.
- 4) Vi apparirà una piccola finestra che vi chiede se desiderate scaricare il file "bbo\_setup.exe". Scegliete l'opzione "Salva" e date il via al download.
- 5) Aprite la cartella dove il vostro download è stato salvato e lanciate l'installazione facendo doppio click sul file bbo\_setup.exe. Laddove richiesto accettate le opzioni di default cliccando "Next", e per ultimo "Finish". A questo punto il programma sarà installato e vi sarà apparsa sul desktop l'icona di BBO, la testa di un Re, e il nome "Bridge Base Online".

### REGISTRATE IL VOSTRO ACCOUNT

- 1) Fate doppio click sull'icona di BBO che ora avete sul desktop. Vi apparirà la finestra "Accedi a Bridge Base Online". Nella metà inferiore vi sono delle caselle in bianco per nick e password, alla destra il pulsante "Entra", e subito sotto un pulsante più piccolo "Registrazione".
- 2) Userete il pulsante "Entra" solo a partire dalla prossima volta che entrerete in BBO, dopo aver registrato il vostro account. Ora dovete cliccare sul pulsante "**Registrazione**", e vedrete aprirsi una finestra simile a questa:



Nuovo

Nick

Password

Conferma password

Nome

E-mail

Paese

Livello

Altre informazioni (sistema, convenzioni, ecc...)

Consenti agli altri di vedere il tuo profilo

Ricorda password

OK Cancella Aiuto



- 1) Vi sono sette caselle da compilare, più uno spazio più ampio verso il basso. Nella casella "**Nick**", la prima in alto, scrivete il **nome** con cui volete presentarvi su BBO. Il nick può essere al massimo di dieci caratteri e il programma non fa differenza tra lettere maiuscole e minuscole. Se scegliete come nick un nome piuttosto comune è probabile che qualcuno lo abbia già preso prima di voi. In tal caso, quando premerete "OK" per completare la registrazione, un messaggio vi avviserà che quel nick non è disponibile e dovrete sostituirlo con un altro.
- 2) Nella seconda e terza casella scegliete e confermate la vostra **password** di accesso a BBO.
- 3) Le altre caselle sono facoltative e contengono informazioni che saranno visibili agli altri giocatori di BBO quando vi collegherete. Vi converrà impostare "**Italy**" nel campo "**Paese**", scorrendo il menu a tendina (il triangolino a destra): in tal modo sul vostro profilo personale sarà visibile la bandiera italiana. Nella casella "**Nome**" potete scrivere, se vi va, il vostro vero nome oppure un nome di fantasia. Probabilmente, a causa dello spamming, sarà una buona idea non rendere pubblico il vostro **indirizzo e-mail** e lasciare "Private" nella casella relativa. La casella "**Livello**" si riferisce ad una valutazione della vostra competenza bridgistica e, nel vostro interesse, va selezionata il più onestamente possibile. Nello spazio "**Altre informazioni**" potete indicare, se volete, i sistemi che giocate, le convenzioni preferite o qualunque cosa vi sembri utile che gli altri sappiano quando giocano con voi. In ogni caso tutto quello che impostate nel momento in cui fate l'account, tranne il nick, potrà essere sempre modificato ogni volta che vorrete.
- 4) Premete il pulsante "**OK**" nell'angolo in basso sinistra per completare la creazione del vostro account. Se il nick che avete scelto è disponibile verrete automaticamente connessi a BBO, altrimenti il messaggio "Questo nick è già utilizzato da qualcun altro" vi avviserà che dovete cambiarlo.

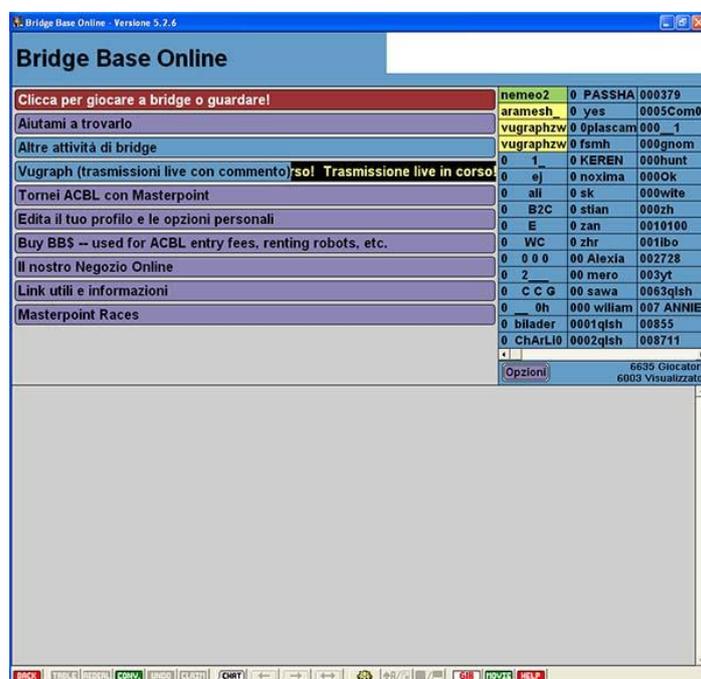


## Capitolo II

# ALLA SCOPERTA DI BBO

### LA LOBBY

Appena connessi a BBO vi trovate nella "lobby". Immaginate la lobby come una sala d'ingresso dove i giocatori stazionano finché non decidono di accedere ad un tavolo da gioco o ad un altro specifico ambiente del grande circolo virtuale. Per orientarvi nella lobby prima di tutto fate pulizia sul monitor. In alto a sinistra una parte dello schermo probabilmente sarà occupata dalla finestra di benvenuto "Welcome to Bridge Base Online!", chiudetela e sgombrate la visuale. Al centro dello schermo è possibile che una finestra di news egualmente ostruisca parte della visuale, chiudete anche quella. Alla fine dovrete avere una schermata simile a questa:



### I PULSANTI ORIZZONTALI

Nella parte alta dello schermo, subito sotto l'intestazione *Bridge Base Online*, vi è una serie di lunghi pulsanti posti orizzontalmente uno sotto l'altro. Il pulsante più in alto, "Clicca per giocare a bridge o guardare!", è quello che userete più spesso perché serve per accedere ai tavoli da gioco. È il caso, inoltre, di notare subito un po' più in basso il pulsante "Vugraph (trasmissioni live con commento)" in quanto a volte lo vedrete percorso dal testo scorrevole "Trasmissione live in corso!", proprio come nel momento in cui è stato preso lo screenshot in figura. In tal caso, cliccandoci sopra, potrete accedere come



spettatori agli incontri che gli operatori di BBO stanno trasmettendo in diretta da una o più sedi di bridge reale (vedi "Il Vugraph" alla fine di questo capitolo). Poco più giù, il pulsante "**Edita il tuo profilo e le opzioni personali**" permette di aprire l'articolata finestra delle Opzioni che contiene tutti gli strumenti necessari per personalizzare il programma secondo le proprie preferenze. Gli altri pulsanti non sono importanti per l'apprendimento iniziale e quindi non ce ne occuperemo. Quando avrete preso confidenza con le funzioni principali, potrete divertirvi ad esplorare da soli i vari percorsi possibili all'interno di BBO.

## LA LISTA DEI GIOCATORI

A destra dei pulsanti orizzontali c'è una lista di nomi su una o più colonne. Il primo nome in alto, su fondo verde, è il vostro nick. A seguire normalmente vi sono i nick di altri giocatori. È probabile che la visualizzazione sia inizialmente ridotta a pochi nomi o addirittura al vostro solo nick. Per visualizzare la lista completa premete il pulsante "Opzioni" (sotto la prima colonna dell'elenco) e successivamente portatevi col mouse sulla prima voce in alto "**Seleziona i giocatori da visualizzare**". Cliccate su "**Mostra tutti i giocatori**" e tornate ad osservare l'elenco. Al primo posto ci siete sempre voi in verde, poi quasi sempre alcuni nick in giallo, poi tutti gli altri in azzurro. I giocatori connessi a BBO sono molto più numerosi di quelli contenuti dal riquadro sullo schermo, perciò per visualizzarli tutti un po' alla volta dovete scorrere la lista verso destra usando lo scroll orizzontale sotto l'elenco.

Osservate attentamente l'elenco dei giocatori, percorrendolo avanti e indietro con lo scroll: noterete che alcuni nick sono diversi dagli altri per il colore o per la presenza di una stella accanto al nome.

I **gialli** sono giocatori che fanno parte dello staff, sono disponibili a fornirvi informazioni o chiarimenti sul programma, ed alcuni di loro hanno dei ruoli e dei compiti specifici all'interno di BBO.

I nick contrassegnati da una **stella** sono giocatori che nel bridge reale fanno parte, o hanno fatto parte in passato, di rappresentative nazionali, o che comunque hanno ottenuto dei risultati di particolare rilievo. Per la verità il criterio di concessione delle stelle non sembra sia rigidissimo, e comunque la facoltà di accogliere o rigettare la richiesta di un dato giocatore resta a totale discrezione degli amministratori di BBO.

## LA CHAT-BOX

L'area a fondo chiaro che occupa per l'intera larghezza la parte bassa dello schermo è la **chat-box**, lo spazio dove vengono visualizzati tutti i messaggi. Normalmente la visualizzazione delle chat dovrebbe essere attiva e dovrebbero scorrere in continuazione i messaggi pubblici inviati alla lobby dai giocatori. Se, al contrario, la vostra chat-box è desolatamente vuota, significa che la visualizzazione dei messaggi è disattivata. Per attivarla aprite la finestra delle Opzioni usando il pulsante orizzontale "Edita il tuo profilo e le opzioni personali", oppu-



re, in alternativa, cliccando sul vostro nick nella lista dei giocatori. La finestra delle Opzioni presenta in alto un menu orizzontale con diverse voci affiancate: cliccate **"Invia"** (la quarta da sinistra) ed osservate nell'angolo in alto a sinistra il riquadro **"Ignora messaggi"**. Se una o più caselle hanno il segno di spunta significa che la visualizzazione di quel tipo di messaggi è disattivata. Per attivarla eliminate il segno di spunta cliccandoci sopra, poi premete il pulsante **"OK"** in basso. In pochi secondi la vostra chat-box si animerà mostrandovi tutti i messaggi pubblici man mano che questi vengono inviati alla lobby.

## I PROFILI

Andate semplicemente col mouse, senza cliccare, su un nick qualsiasi nella lista dei giocatori: immediatamente nella parte alta del vostro schermo si aprirà un riquadro con il **profilo** di quel giocatore. Contemporaneamente, in prossimità del puntatore del mouse, apparirà un testo su fondo giallo che indica dove si trova il giocatore, e se sta giocando o angolizzando. Se non è indicato nessun luogo in particolare si intende che quel giocatore è nella lobby proprio come voi, mentre l'eventuale "Chat private non consentite" vi avvisa che è impegnato in un torneo o un duplicato dove non è permessa la ricezione di messaggi privati dall'esterno. Fate la prova con diversi nomi della lista, compreso il vostro, e osservate con attenzione sia i profili che le informazioni su fondo giallo che appaiono in contemporanea.

Ora una nozione importante: **se andate col mouse, senza cliccare, sul nick di un giocatore presente all'interno della chat-box in quanto mittente di un messaggio, apparirà il suo profilo** esattamente come quando agite su un nome nella lista dei giocatori. In pratica, per ogni operazione che potete compiere col mouse su un qualsiasi nick, **il programma permette di utilizzare indifferentemente i nick della lista e quelli all'interno della chat-box**. Questa funzionalità semplifica notevolmente lo scambio di messaggi e l'accesso ai profili, quindi imparate subito a gestirla facendo qualche prova. Anche se ancora non si è parlato dell'uso dei tasti del mouse sul nome di un giocatore, provate per un attimo a cliccare su un nick prima con il pulsante sinistro del mouse e poi con il destro: sia che clicchiate su un nick della lista, sia che lo facciate su un nick nella chat-box, il risultato sarà simile.

## GESTIONE DEL VOSTRO PROFILO

Andate col mouse sul vostro nick al primo posto della lista, senza cliccare: come previsto apparirà il vostro profilo dove ritroverete le informazioni che avete inserito al momento della registrazione.

Se, ora, **cliccate sul vostro nick**, si aprirà la finestra delle Opzioni. Come già detto, ciò si può ottenere indifferentemente cliccando sul proprio nick oppure usando il pulsante orizzontale "Edita il tuo profilo e le opzioni personali". Nella parte alta della finestra delle Opzioni c'è un menu orizzontale con diverse voci:



la prima a sinistra è proprio "**Profilo**", ed è quella che di default trovate già attiva nel momento in cui aprite la finestra delle Opzioni. Da qui è possibile modificare a piacimento le informazioni contenute nel vostro profilo e, all'occorrenza, cambiare anche la password di accesso a BBO.

## GLI AMICI

Scegliete a caso un nome nella lista dei giocatori o nella chat-box immaginando che quel giocatore sia qualcuno che avete voglia di ritrovare per un qualsiasi motivo. **Cliccate sul suo nick col pulsante destra del mouse**: appare un menu dove potete scegliere fra varie opzioni, fra cui "**Segna tizio fra gli amici**": cliccateci sopra e tornate a visualizzare la lista dei giocatori. Vedrete che il nick di *tizio* sarà evidenziato in **viola** e si troverà ora **all'inizio dell'elenco**, subito dopo i gialli dello staff. Ogni volta che un giocatore da voi marcato come amico sarà collegato, lo vedrete in viola ai primi posti della lista ed inoltre, se avete attivato la relativa opzione, il programma vi avviserà con un messaggio automatico quando quel giocatore si collega a BBO dopo di voi.

**È possibile aggiungere un giocatore alla lista degli amici anche mentre non è collegato a BBO**, e quindi non potete fare click col destro sul suo nick. Fate così: aprite la finestra delle Opzioni usando come sempre il pulsante orizzontale "Edita il tuo profilo e le opzioni personali", oppure, in alternativa, cliccando sul vostro nick. Nel menu in alto cliccate "**Amici**" (terzultima voce a destra), scrivete nel campo bianco a destra del pulsante "Aggiungi" il nick del giocatore che volete segnare come amico, quindi premete "**Aggiungi**". Vedrete il nick apparire nel campo più grande a sinistra, ed il risultato sarà lo stesso che se aveste usato il tasto destro del mouse sul nick di un giocatore collegato. Notate che sotto il campo con i nomi degli amici vi sono due caselle: "**Avverti quando entra un amico (fumetto)**" e "**Avverti quando entra un amico (invia)**": selezionandone almeno una il programma vi avviserà automaticamente quando un amico si collega a BBO. La differenza tra le due opzioni è che la prima vi avvisa con un *pop-up* (una sorta di fumetto che appare sullo schermo), mentre l'altra vi invia un messaggio personale alla chat-box.

## RAGGIUNGERE IL TAVOLO DI UN AMICO

Se il messaggio su fondo giallo vi informa che un certo nick sta giocando o guardando ad un tavolo, e voi desiderate raggiungerlo, esiste un metodo semplicissimo: **cliccate sul nick col pulsante destra del mouse** per aprire lo stesso menu che avete già usato per aggiungere un amico. Questa volta cliccate sulla voce "**Raggiungi il tavolo di tizio**" e in pochi istanti vi ritroverete spettatori nel posto giusto. A volte potreste non trovare nel menu la voce "Raggiungi il tavolo di *tizio*": ciò significa che il giocatore è impegnato ad un tavolo dove non è ammessa la presenza degli spettatori.



## I COMMENTI

Il programma offre la possibilità di annotare qualsiasi cosa vogliate ricordare relativamente ad un certo giocatore, in modo da tenerlo presente per le occasioni future. Per fare ciò **claccate sul nick col pulsante destro del mouse**: si apre ancora lo stesso menu che usate per inserire un amico o per raggiungere il tavolo di un giocatore. In questo caso cliccate **“Inserisci commenti su *ti-zio*”**: vi apparirà un campo bianco dove potete scrivere le vostre annotazioni, poi premete **“OK”**. Ora provate ad aprire il profilo del giocatore andando col mouse sul suo nick senza cliccare: in basso ci sarà uno spazio aggiuntivo contenente i commenti che avete appena inserito. Naturalmente i commenti sono privati, e soltanto voi potete leggere quello che avete scritto.

## IL VUGRAPH

Talvolta, entrando nella lobby, noterete che il pulsante orizzontale **“Vugraph (trasmissioni live con commento)”** è animato dalla presenza di un testo scorrevole **“Trasmissione live in corso!”**. Ciò vuol dire che in quel momento è in corso un collegamento in diretta con una sede dove si sta svolgendo un reale incontro di bridge.

Per accedere al Vugraph premete prima di tutto il pulsante orizzontale in questione. Nella nuova schermata vedrete, in verde, le righe corrispondenti ai tavoli dove si sta svolgendo il gioco. **Cliccando su una riga verde diventerete spettatori a quel tavolo.**

In seguito, per lasciare il Vugraph e ritornare alla schermata precedente, premete il piccolo pulsante rosso **“BACK”** nell'angolo dello schermo in basso a sinistra. Una volta fuori dal tavolo, potrete tornare alla schermata iniziale della lobby (quella con i pulsanti orizzontali) premendo il pulsante **“Home”** o, se preferite, il pulsante **“Indietro”** (visto che vi trovate sul livello immediatamente successivo a quello iniziale).

Come funziona una trasmissione in Vugraph? Al vero tavolo da gioco dove si svolge l'incontro è presente un operatore che immette in tempo reale in un computer collegato a BBO ogni dichiarazione ed ogni singola carta giocata: in questo modo gli spettatori di tutto il mondo possono seguire l'incontro sul proprio schermo come se il gioco avvenisse online anziché dal vivo.

Esperti bridgisti accreditati da BBO, inoltre, commentano in diretta dal proprio computer le mani a beneficio degli spettatori, in inglese o nella lingua delle nazioni in gara. Attualmente tutti i maggiori eventi del bridge mondiale, oltre che un buon numero di campionati e tornei d'interesse nazionale, sono trasmessi in Vugraph su BBO e puntualmente commentati in diretta.



## Capitolo III

# COMUNICARE CON GLI ALTRI

### MESSAGGI PRIVATI

Per indirizzare un messaggio privato ad un certo giocatore basta **clickare sul suo nome nella lista dei giocatori**. Se il nick compare nella chat-box come mittente di un precedente messaggio, potete comodamente **clickare sul suo nome direttamente nella chat-box** senza perdere tempo a rintracciarlo nell'elenco generale. Non trascurate mai questa possibilità perché semplifica enormemente lo scambio di messaggi privati. Col click sul nome si apre nella parte più bassa del vostro schermo una finestra con una riga orizzontale dove scriverete il vostro messaggio. Per inviarlo al destinatario potete usare indifferentemente il tasto INVIO (*Enter*) della tastiera oppure il pulsante "Invio" sulla destra della stessa finestra di messaggio.

Quando sarete voi a ricevere un messaggio personale, questo vi apparirà nella chat-box e **il colore viola del mittente segnalerà che si tratta di un messaggio privato leggibile soltanto da voi**.

I messaggi pubblici indirizzati all'intera lobby, invece, hanno un'intestazione in verde che precede il testo del messaggio. Un'intestazione in rosso significa che il giocatore che aveva inviato quel messaggio, indifferentemente pubblico o privato, non è più connesso a BBO.

### MESSAGGI PUBBLICI

**Perché un messaggio sia pubblico dovete digitare direttamente il testo sulla vostra tastiera, senza selezionare alcun destinatario specifico.**

Fate questa prova: mentre siete nella lobby, scrivete direttamente la parola *ciao* senza prima clickare su alcun pulsante né sul nome di alcun giocatore. Nel momento in cui digitate la prima lettera si apre automaticamente una finestra di messaggio indirizzata alla lobby stessa, nella quale vedrete comporsi la parola che state scrivendo. Inviata, e vedrete il vostro *ciao* apparire nella chat-box preceduto dal vostro nome (mittente) e dalla parola *Lobby* tra parentesi (il luogo in cui vi trovate), tutto in verde per indicare che si tratta di un messaggio pubblico.

Un messaggio pubblico viene indirizzato di default alla lobby se vi trovate nella lobby stessa o in altri luoghi del circolo virtuale diversi da un tavolo o da un torneo. Se, invece, siete ad un tavolo come giocatore un vostro messaggio pubblico sarà letto sia dai giocatori che dagli angolisti di quel tavolo, mentre se siete angolista il messaggio andrà agli altri spettatori ma non sarà visto dai



giocatori. Servendovi della casella "Parla" sulla sinistra della finestra di messaggio, tuttavia, **potete scegliere una destinazione diversa da quella di default**. Così, ad esempio, selezionando *Lobby* come destinatario, il messaggio sarà letto da tutti anche se in quel momento vi trovate ad un tavolo, oppure selezionando *Tavolo* potete far sì che il vostro messaggio arrivi anche ai giocatori quando siete angolista, a meno che l'host del tavolo non abbia impedito questa possibilità.

## MESSAGGI DIFFERITI

Il messaggio differito è una funzionalità molto comoda che permette di inviare una comunicazione ad un giocatore che in quel momento non è connesso a BBO: appena il destinatario si collegherà nuovamente, vedrà apparire sullo schermo il messaggio che gli avete lasciato. Se è necessario, inoltre, potrà usare un pulsante "Rispondi" per comunicare a sua volta con voi usando lo stesso sistema. Per lasciare un messaggio differito **aprite la finestra della chat**, cominciando a digitare direttamente il testo sulla tastiera oppure servendovi del piccolo pulsante bianco "CHAT" che si trova verso il centro nella parte più bassa della schermata di BBO. Scrivete il messaggio nello spazio apposito, poi inserite il nick del destinatario nella casella "Differito a" e per finire premete INVIO (*Enter*) sulla tastiera oppure cliccate sul pulsante "Invia" sulla sinistra della finestra del messaggio.

## I POP-UP

In certi casi alcuni messaggi vi giungeranno in forma di *pop-up*, cioè col testo contenuto in una sorta di fumetto che appare sullo schermo al di fuori della chat-box. Ciò avviene per determinati messaggi (per esempio quelli con cui il programma vi avvisa che un amico si è collegato a BBO, quando avete selezionato questa opzione), oppure quando per motivi diversi la chat-box momentaneamente non è disponibile. **Per eliminare un pop-up dallo schermo basta cliccarci sopra una sola volta.**

## COME OTTENERE I SIMBOLI DEI SEMI

Chattando di bridge è frequente che abbiate voglia di inserire nei vostri messaggi i simboli dei quattro semi. Per ottenerli **digitate un punto esclamativo seguito dall'iniziale del seme in inglese:**

**!s** = ♠ (*spades*) **!h** = ♥ (*hearts*) **!d** = ♦ (*diamonds*) **!c** = ♣ (*clubs*)



## Capitolo IV

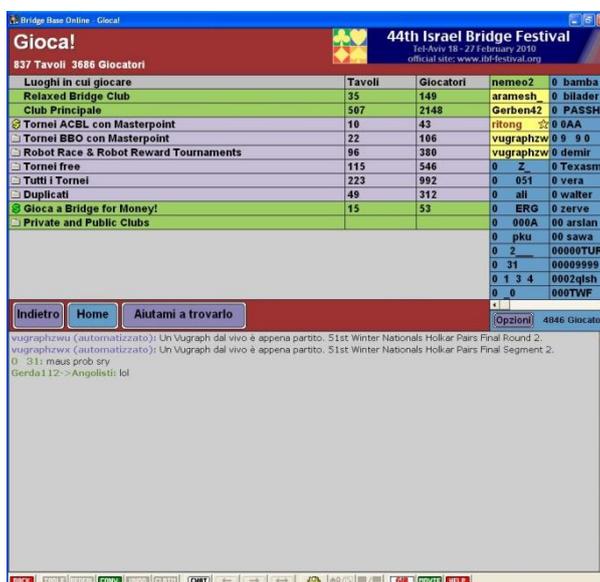
# I TAVOLI DA GIOCO

### IL CLUB PRINCIPALE

Per andare dalla lobby ad un qualsiasi tavolo da gioco, indifferentemente come spettatori o come giocatori, dovete sempre cliccare sul primo dei grandi pulsanti orizzontali **"Clicca per giocare a bridge o guardare!"**.

Vedrete l'intestazione cambiare da "Bridge Base Online" in "Gioca!" e nel settore dello schermo fino ad un attimo prima occupato dai pulsanti apparirà una lista di luoghi dove è possibile giocare o angolizzare.

Ogni riga corrisponde ad uno di questi ambienti, per accedere al quale basta fare un click sulla riga stessa.



Il primo luogo con cui il neofita di BBO deve prendere confidenza è certamente il **Club Principale** (seconda riga verde dall'alto), dove potrà cominciare ad angolizzare e giocare a piacimento. Altro luogo simile al Club Principale è il Relaxed Bridge Club (prima riga verde in alto), rivolto prevalentemente ai giocatori meno esperti e a tutti quello che preferiscono un gioco poco competitivo. Poiché la grafica e le azioni possibili sono le stesse in entrambi i luoghi, nel prosieguo della descrizione ci riferiremo al solo Club Principale, restando inteso che le istruzioni fornite valgono egualmente per il Relaxed Bridge Club.

Nella schermata "Gioca!", dunque, **cliccate sulla riga "Club Principale"**. Quando, invece, intendete ritornare alla schermata iniziale con i pulsanti orizzontali, premete sempre **"Home"**, che vi riporta direttamente al punto di partenza. Il pulsante **"Indietro"** anziché rimandarvi alla schermata iniziale vi fa retrocedere soltanto di un passaggio.



## LA LISTA DEI TAVOLI

Avete cliccato sulla riga verde **"Club Principale"** e non siete ancora ai tavoli da gioco, ma ne state per ora visualizzando l'elenco. Sul lato sinistro dello schermo vi è apparsa una serie di righe e colonne, intestate da sinistra a destra Host, Nord, Est, Sud, Ovest, Angoli, Score, Descrizione.

**Ogni riga orizzontale corrisponde ad un tavolo.** I tavoli sono sempre molto più numerosi di quelli contenuti dal riquadro e per vederli tutti dovete usare lo scroll verticale a destra delle colonne grigie.

Host	Nord	Sud	Est	Ovest	Angoli	Score	Descrizione
0 ca	00GHI	baron1AF	ali gun	0 ca	1	IMP	
0 ej	etminek	0 ej	dbiXX	fkocabas	0	IMP	
0 Z	bat nan	0 Z	bradw	benpty	0	IMP	Fast Table
0 000A	severine24	26Sirkecl	0idlee	aaakgun	2	IMP	
0 bama	ghil	0 bama	nathan200	00 ramaz74	3	IMP	
0 0	0 0	byzantinos	wxp007	pachero2	0	IMP	
0 9 9 0	35AFACAN	0 9 9 0	nik599	lacroi	3	IMP	
0 demir	koce 59	0 demir	tornado31	dharmas	0	IMP	
0 zerve	azizmersin	0 zerve			0	IMP	
000kokonu	stodes65	000kokonu	madania	pietro60	0	IMP	
000zh	hstrong	000zh	tantan201	kami77	1	IMP	
007 tom	007 tom	waldec	ship wrack	dhurna	0	IMP	
00KKK	flashwake	msalby	pennyjie	dany14	14	IMP	exp
00OLOR	00OLOR	00OLOR	khaled101	mistik	37	IMP	
00sgh00	00sgh00	00sgh00	M C GUPTI	hsujenhou	0	IMP	

Per ogni tavolo (= riga), nella prima colonna a sinistra trovate sempre il nome dell' **"host"**, cioè il giocatore che vi fa in un certo senso da padrone di casa. Si assume automaticamente il ruolo di "host" nel momento in cui si apre un proprio tavolo col pulsante "Apri nuovo tavolo", situato sotto l'elenco.

Nelle quattro colonne successive sono indicati i giocatori seduti al tavolo nelle posizioni **Nord, Sud, Est ed Ovest**. Notate che quasi sempre, ma non necessariamente, uno dei giocatori è l'host stesso.

**Uno spazio verde privo di nick indica che quel posto è libero**, e cliccandoci sopra potete occuparlo per giocare.

Spesso sulla casella verde ci sarà **il disegno di un lucchetto**: questo significa che cliccandoci non vi ritroverete direttamente seduti al tavolo ma l'host riceverà un messaggio automatico che lo avvisa della vostra intenzione di giocare. Contemporaneamente gli apparirà il vostro profilo, e sarà libero di accettarvi o meno. Se siete accettati, vi ritroverete automaticamente seduti al tavolo, in caso contrario un messaggio vi avviserà che il permesso è stato negato. Se l'host preferisce lasciare l'accesso al tavolo completamente libero, sui posti



vuoti non vedrete alcun lucchetto. **Cliccando su una casella verde priva di lucchetto vi ritroverete direttamente seduti al tavolo da gioco.**

Talvolta un nick appare in bianco in una casella rossastra: ciò significa che quel posto è riservato a quel giocatore, in quel momento assente, e nessun altro può occuparlo. Se qualcuno vi riserva un posto, voi sarete l'unico a vedere in verde la casella col vostro nome, mentre tutti gli altri la vedranno rossa.

A destra delle colonne dei giocatori vi sono altre tre colonne a sfondo grigio: "Angolisti", "Score" e "Descrizione".

Nella colonna "**Angolisti**" potete leggere il numero di spettatori che in quel momento stanno angolizzando a quel tavolo. **Per entrare ad un tavolo come spettatore si deve cliccare sulla porzione grigia della riga.** Anche qui il disegno di un lucchetto in corrispondenza della colonna "Angolisti" significa che per entrare bisogna attendere il permesso dell'host. L'icona di un disco sbarrato, invece, indica che a quel tavolo non sono ammessi gli spettatori, e quindi se cliccate per entrare non accadrà nulla.

Nella colonna "**Score**" trovate il tipo di punteggio che si applica in quel tavolo. Il più usato è sicuramente "IMP" (International Match Points, cioè un punteggio tipo duplicato a squadre) in quanto è quello di default. Altre possibilità sono "Mitchell", con i punteggi attribuiti in percentuale come in un torneo a coppie, oppure "Total points" e "Partita libera". È sempre l'host a stabilire lo score.

Nell'ultima colonna, "**Descrizione**", possono essere indicati i requisiti che l'host richiede per essere ammessi al suo tavolo: un certo livello di gioco, un particolare sistema dichiarativo, una certa lingua, eccetera...

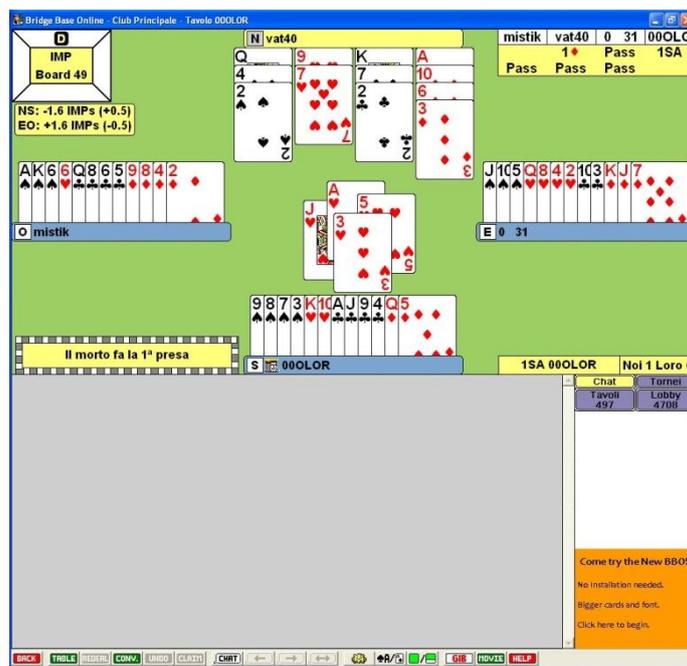
Sotto l'elenco dei tavoli, al solito posto trovate il pulsante "**Home**" che vi riporta direttamente alla schermata iniziale della lobby, e il pulsante "**Indietro**" che vi fa retrocedere alla schermata precedente.

## ENTRATE AD UN TAVOLO COME SPETTATORI

Se siete inesperti di BBO, è opportuno che prendiate confidenza col tavolo da gioco come spettatori prima di entrarvi come giocatori, visto che la schermata è sostanzialmente la stessa da entrambi i punti di vista. In questo modo potrete dedicare tutta l'attenzione a conoscere il tavolo e le sue funzionalità, senza dovervi concentrare sul gioco.

Scegliete un tavolo qualsiasi dalla lista del Club Principale, possibilmente uno dove sono già presenti alcuni spettatori, e **cliccate su una porzione grigia della riga.** Pochi istanti dopo vi ritroverete spettatori al tavolo e avrete la visione delle carte di tutti i giocatori. Se la licita è in corso, la vedrete progredire al centro del tavolo, se, invece, la mano è nella fase del gioco della carta troverete la sequenza dichiarativa in un riquadro giallo nell'angolo in alto a destra.





Osservate anche che il giocatore a cui tocca licitare o giocare viene evidenziato da un temporaneo cambiamento di colore del rettangolo con il suo nome. Nella figura, il gioco tocca al morto (nord) il cui nick è ora in giallo anziché azzurro-gnolo come gli altri tre giocatori.

Nell'angolo in alto a sinistra è raffigurato un **board** che mostra la situazione di zona (bianco in prima, rosso in zona) e il giocatore che in quella mano dichiara per primo, indicato dalla lettera D di *Dealer*. Nella mano della figura sono tutti in prima e il primo a dichiarare è stato Nord.

Andate col mouse su questo board, senza cliccare: apparirà **l'elenco degli angolisti presenti al tavolo**. Esattamente come avviene per i nick nella chat-box, potete vedere il profilo di un angolista andandovi col mouse, o cliccarvi col destro o col sinistro per effettuare diverse azioni. È possibile che alcuni nick tra gli angolisti siano scritti in bianco: si tratta di giocatori entrati in BBO come "invisibili", che diventano automaticamente visibili nel momento in cui accedono ad un tavolo come spettatori o come giocatori.

Subito sotto al board c'è una **tabellina** a fondo giallo che tiene nota del **punteggio** progressivo per le due coppie, dove **NS** si riferisce ai due giocatori che vedete in alto e in basso sullo schermo ed **EO** a quelli a destra e sinistra. Trattandosi in genere di mani duplicate, il punteggio di ciascuna mano viene assegnato a favore di una o dell'altra coppia in base alla differenza tra il risultato ottenuto a quel tavolo e la media dei punteggi ottenuti a tutti gli altri tavoli che hanno giocato lo stesso board. Per rivedere una smazzata conclusa e sapere com'è andato il gioco anche agli altri tavoli c'è a disposizione il prezioso pulsante "MOVIE".



## IL PULSANTE MOVIE

Nella fila di pulsanti piccoli in basso (sotto l'area della chat), verso destra si trova il pulsante "**MOVIE**", verde con il testo in bianco. Se vi cliccate, si apre una finestra che conviene esplorare con attenzione perché vi trovate una miniera di interessantissime informazioni sulle mani di cui siete spettatori. In particolare, potrete vedere il risultato di ogni mano a tutti i tavoli in cui questa è stata giocata, com'è andata la licita e, servendovi dei pulsanti in basso a destra "**Succ.**" e "**Prec.**" (*Successiva* e *Precedente*), addirittura come si è svolto il gioco carta per carta al tavolo evidenziato. Non dimenticate, infatti, che il gioco avviene a mani duplicate ed una delle possibilità più interessanti offerte dal programma è proprio vedere come le stesse carte sono state licitate e giocate da giocatori diversi a tavoli diversi.

## LANCIATE GIB DURANTE IL GIOCO DELLA CARTA

Osservate il pulsante bianco e rosso alla sinistra del pulsante "MOVIE": serve per lanciare **GIB**, un programma in grado di analizzare "a carte viste" la smazzata in corso. Lanciate GIB mentre assistete al gioco della carta di una mano, e nel menu che si presenta, cliccate su "**Mostra l'analisi a doppio morto**" (voce di menu invisibile durante la licita). Dopo un tempo variabile secondo i casi, vedrete le carte in quel momento giocabili dal giocatore di turno marcate, una per una, in rosso oppure in verde. **Le carte in verde conducono alla realizzazione del contratto mentre quelle in rosso ne determinano la caduta.** Il *segno uguale* in verde indica le carte che portano all'esatto mantenimento del contratto, mentre i numeretti indicano le *surlevées* realizzabili (in verde) o il numero di prese down (in rosso).

Quando, da spettatori, seguite una mano avvalendovi di GIB, non dimenticate che il programma analizza il gioco **a carte viste**. Il fatto, quindi, che al tavolo un giocatore possa ottenere un risultato inferiore a quello "diagnostico" da GIB non significa necessariamente che abbia giocato male: potrebbe, anzi, aver fatto il gioco migliore a carte chiuse e con le informazioni in suo possesso. In altre parole, GIB è un magnifico strumento di analisi *a doppio morto*, ma non può mai sostituirsi al giudizio di un osservatore intelligente nello stabilire se una certa linea di gioco, seguita a carte chiuse, sia giusta o fallosa da un punto di vista tecnico.

**Per lasciare il tavolo** premete il piccolo pulsante rosso "**BACK**" nell'angolo dello schermo in basso a sinistra. Una volta fuori, potrete tornare alla schermata iniziale della lobby semplicemente premendo il pulsante "**Home**".



## Capitolo V

# GIOCAATE A BRIDGE !

### UNITEVI AD UN TAVOLO GIÀ APERTO

Avete imparato le funzioni principali del programma ed avete assistito qualche volta al gioco degli altri, ora entrerete ad un tavolo come giocatori. Quando avrete acquisito un po' di pratica potrete facilmente partecipare a duplicati e tornei o essere voi stessi host di un vostro tavolo, ma per iniziare vi conviene senz'altro unirvi ad un tavolo già aperto da qualcun altro.

Partendo dalla schermata iniziale della lobby descritta a pag. 5, cliccate sul pulsante orizzontale "**Clicca per giocare a bridge o guardare!**" e, nella successiva schermata, cliccate sulla riga verde "**Club Principale**", o, se preferite, su "**Relaxed Bridge Club**".

Accedendo al Club vi appare la **lista dei tavoli** descritta a pag. 13, nella quale **cercate un posto libero**, cioè una casella verde vuota.

Per facilitare la ricerca potete eliminare dalla vista i tavoli pieni, lasciando visibili solo quelli con almeno un posto libero: cliccate sul pulsante "Vista" sotto l'elenco dei tavoli, poi deselezionate la voce "Mostra i tavoli pieni" e curate che sia selezionata col segno di spunta quella "Mostra tavoli aperti".

**Cliccate una sola volta sul posto libero che avete scelto.** Se sulla casella verde non è raffigurato alcun lucchetto, vi ritroverete direttamente seduti al tavolo. In caso di lucchetto, invece, la vostra ammissione al tavolo sarà a discrezione dell'host che vi accetterà o rifiuterà dopo aver visionato il vostro profilo. Se venite rifiutati, non prendetevela (non si tratta di niente di personale, è normale e piuttosto frequente) e cercate tranquillamente un altro tavolo.

### LE VOSTRE PRIME SMAZZATE

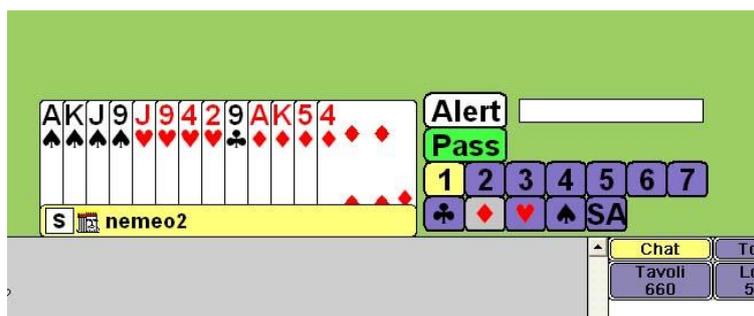
Finalmente siete seduti al tavolo e, come era prevedibile, non vedete più le carte di tutti, come quando eravate spettatori, ma soltanto le vostre nella parte bassa del riquadro.

Potrebbe capitarvi di vedere anche le carte di altri giocatori, ciò significa che siete arrivati al tavolo nel corso di una mano già iniziata. Se siete il morto aspettate tranquillamente la fine della smazzata, altrimenti non siete tenuti a partecipare ad una mano di cui non conoscete le carte già giocate. In tal caso potete chiedere di rismazzare cliccando sul pulsante "**REDEAL**", il terzo da sinistra della fila di pulsanti piccoli in basso (sotto la chat-box).



**All'inizio di ogni nuova smazzata controllate la situazione di board.** La zona è indicata dal colore (bianco in prima e rosso in seconda) con cui i nomi dei giocatori sono riportati nel riquadro centrale della licita. Il giocatore che deve dichiarare per primo è quello il cui rettangolo del nome è evidenziato da un colore diverso dagli altri. Nella grafica di default, i rettangoli dei nomi al tavolo sono azzurrognoli mentre quello del giocatore di turno diventa giallo.

**Al vostro turno dichiarativo, alla destra delle vostre carte apparirà il bidding-box,** con cui effettuerete la dichiarazione. Finora, come spettatori, non avevate ancora visto il bidding-box.



In verde c'è il pulsante del "Passo" e subito sotto i livelli dichiarativi disponibili. Se non passate, una volta premuto il livello, appariranno i simboli dei semi ed il S.A. che cliccherete in base alla vostra scelta. Se l'ultima dichiarazione è dell'avversario sarà disponibile, accanto al "Passo", anche il pulsante rosso del contre "DbI" (*double*) o, se l'avversario ha contratto, quello blu del surcontre "RbI" (*redouble*). L'uso del pulsante "Alert" è spiegato nel prossimo paragrafo.

Terminata la licita il giocatore che deve attaccare gioca la prima carta, dopodiché, com'è normale, diventano visibili a tutti le carte del morto. **Per giocare una carta è sufficiente cliccarci sopra una sola volta.** Se siete dichiarante, ovviamente, dovrete cliccare anche sulla carta che volta per volta giocherete dal morto. Il programma impedisce automaticamente le giocate fuori turno e le renonces. Provate a cliccare su una carta quando non è il vostro turno, oppure a giocare un seme diverso pur avendo da rispondere al colore: semplicemente non accadrà nulla.

Al termine di ciascuna mano vedrete l'aggiornamento del **punteggio** nella tabellina situata sotto il board nell'angolo in alto a sinistra. Servendovi del pulsante "**MOVIE**", inoltre, **potrete rivedere ogni smazzata** e verificarne gioco e risultato sia al vostro tavolo, sia a tutti gli altri tavoli dove la stessa mano è stata giocata.

**Per alzarvi dal tavolo**, diventando spettatori, cliccate sul riquadro col vostro nome al tavolo. **Per uscire dalla stanza** premete il piccolo pulsante rosso "**BACK**" nell'angolo dello schermo in basso a sinistra. Una volta fuori, potrete tornare alla schermata iniziale della lobby usando il pulsante "**Home**".



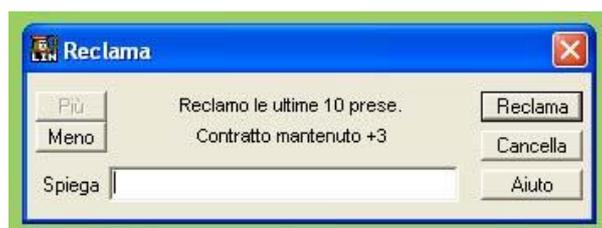
## USO DELL'ALERT

Come sapete, nel bridge reale al tavolo senza sipari l'alert tocca sempre al compagno di chi ha effettuato una dichiarazione convenzionale e mai al giocatore stesso che ha dichiarato. Nel gioco online, invece, si usa il *self-alert*: **ogni giocatore deve alertare le proprie dichiarazioni convenzionali** premendo il pulsante "Alert" del bidding-box *prima* di effettuare una licita non naturale. Le dichiarazioni alertate andrebbero spiegate senza aspettare che l'avversario lo richieda, scrivendo direttamente il significato della convenzione nel campo bianco a destra del pulsante "Alert". Una volta effettuata la dichiarazione, **solo gli avversari e gli spettatori vedranno che la licita è stata alertata** poiché sarà evidenziata in un riquadro di colore diverso, e potranno leggere la relativa spiegazione laddove questa sia stata inserita. Sullo schermo del compagno, invece, non apparirà nulla di diverso da una normale licita senza alert.

Se un giocatore desidera chiedere chiarimenti su una licita avversaria, può cliccare nel riquadro centrale proprio sulla dichiarazione che gli interessa: al giocatore che l'ha fatta apparirà la richiesta di spiegazione ed un campo bianco dove inserire direttamente la risposta.

## IL PULSANTE CLAIM ("Reclama")

Spesso ad un certo punto del gioco di una mano il dichiarante o un difensore ha la certezza del numero di prese che saranno realizzate da ciascuna linea: nel gioco reale si scoprirebbero le carte dichiarando a voce l'esito del contratto. Nel bridge online esiste a tale scopo il pulsante "**CLAIM**", che in BBO si trova nella fila di pulsanti subito sotto la chat-box, tra il pulsante "UNDO" e quello "CHAT". Cliccando su "**CLAIM**" si apre una piccola finestra dove di default è indicato che si reclamano **tutte le prese rimanenti**.



Se il richiedente sa di dover cedere agli avversari una o più prese, prima di premere "Reclama" dovrà correggere il numero di prese reclamate cliccando il pulsante "**Meno**" una volta per ciascuna presa che spetta agli avversari. Cliccando su "**Reclama**" il *claim* viene effettivamente inoltrato e agli avversari diventano visibili le carte di tutti e quattro i giocatori. Se la richiesta è accettata, la mano sarà terminata e il risultato acquisito. Se, invece, anche uno soltanto degli avversari non accetta il *claim*, apparirà un messaggio "Claim rifiutato" e il gioco continuerà normalmente per chi aveva effettuato la richiesta e a carte scoperte per gli avversari.



## IL PULSANTE UNDO (“Annulla”)

Giocando con un mouse anziché con delle vere carte da gioco è possibile che per sbaglio si clicchi una carta o una dichiarazione che in realtà non si aveva nessuna intenzione di scegliere (il cosiddetto *misclick*). In questi casi è disponibile il pulsante “UNDO”, subito a sinistra di quello “CLAIM”, che **invia agli avversari la richiesta di annullare l'ultima giocata** (indifferentemente una dichiarazione o una carta). Gli avversari possono accettare o rifiutare: se entrambi accettano, l'ultima giocata sarà annullata e potrà essere sostituita con un'altra, in caso contrario un messaggio avviserà che la richiesta è stata rifiutata. La richiesta di *undo* deve essere fatta immediatamente, e comunque è bene ricorrere all'*undo* il meno possibile. Non dimenticate di ringraziare gli avversari quando vi viene concesso di correggere una giocata.

## COME APRIRE UN VOSTRO TAVOLO

Per aprire un tavolo ed esserne voi stessi l'host, partirete dalla schermata che ben conoscete perché è quella con la lista dei tavoli da cui abitualmente accedete come giocatori o spettatori ai tavoli già esistenti (figura a pag. 13). Al di sotto della lista dei tavoli cliccate sul pulsante “**Apri nuovo tavolo**”.

Vi appare la finestra intitolata “**Opzioni nuovo tavolo – sarai l'host**”, in cui imposterete le preferenze del tavolo che state per aprire. Come vedete, è possibile scegliere il tipo di score (di default è selezionato IMPS), indicare quello che volete nello spazio “Descrizione tavolo”, riservare il posto a uno o più giocatori scrivendone il nick negli spazi appositi. In qualità di host, inoltre, potete decidere se l'accesso al vostro tavolo è libero oppure è soggetto al vostro permesso (i lucchetti che avete visto più volte). Di default l'accesso è libero per gli spettatori e vincolato alla vostra autorizzazione per i giocatori, ma tale impostazione è modificabile dalle caselle “Autorizzazione richiesta”.

**Una volta impostate le vostre preferenze, cliccate su OK e il nuovo tavolo si aprirà.**

In qualità di host, durante il gioco potreste aver bisogno di modificare qualcuna delle impostazioni che avete stabilito al momento in cui avete aperto il tavolo, oppure potrebbe essere necessario rimuovere uno dei giocatori, o anche potreste dover resettare lo score perché sono cambiati uno o più giocatori. Per tutte queste esigenze disponete del pulsante “**TABLE**”, il secondo da sinistra nella fila di pulsanti piccoli in basso. Col pulsante “**TABLE**”, si riaprirà la stessa finestra in cui avete impostato le vostre scelte quando avete aperto il tavolo. Potrete, perciò, modificarle a piacimento, oltre che servirvi dei pulsanti “**Rimuovi giocatore**” e “**Azzerà score**”, secondo le necessità.

*Fine prima parte*

