

How to play bridge all by yourself with Autobridge®

1 Slip any deal sheet into board. Adjust so "cards" and numbers center in their respective slots.

2 Push slides toward outer edge of board, concealing all hands except South, which is always your own hand. Bid slides must be closed.

Bidding

3 Opening in center of board shows who is dealer. Dealer bids first.

4 If North, East or West is dealer, move that player's bid slide **one space** for correct bid. If South is dealer, **first study your hand**, decide what you would bid, then move your bid slide **one space** to see correct bid. Follow same procedure every time it is your turn to bid. At end of game read "comment on bidding" for the deal.

5 Bidding proceeds clockwise around board. On each turn, simply move West, North and East bid slides **one space**. Bidding ends after three succes-

sive "passes." Close all bidding slides and remember bids.

Playing the hand

6 South is always declarer, so West makes opening lead. Move West's slide No. 1 and reveal correct opening lead.

7 North is dummy. Pull down all slides in North hand, revealing his cards, as in a regular game. You (South) now play dummy's hand and your own according to your best judgment.

8 Decide what card North should play to West's lead, then push slide to cover it. If correct, number disclosed should be "1." If not correct, uncover the card, study hand carefully and keep trying until you get the right one. On successive rounds, the number disclosed will be "2," "3," etc.

9 Play East's No. 1 card as you did West's, then play South's first card as you did North's, making your own selection.

10 On succeeding rounds, hand that won last trick leads for the next. Before playing next trick, cover last card played in East and West hands. Continue playing clockwise around board until all 13 tricks have been played. At end of game, read "comment on play" of each hand.

Comment jouer seul au bridge avec l'Autobridge®

1 Introduisez une donne imprimée à l'intérieur de l'appareil en la plaçant sous le rabat évidé. Avant de refermer l'appareil, ajustez la donne de façon à ce que les chiffres apparaissent au milieu des cases découvertes.

2 Abaisser les index de Sud (en-dessous de South bid) de façon à découvrir le jeu de Sud.

Annonces

3 Consulter le milieu de l'appareil pour déterminer qui est le donneur (dealer) ainsi que la vulnérabilité respective des deux camps. Le donneur parle en premier.

4 Si Sud n'est pas donneur, abaisser d'un cran tous les onglets placés devant les joueurs qui doivent parler avant Sud et étudier votre jeu (c'est-à-dire celui de Sud) pour donner votre réponse. Vérifier ensuite l'exactitude de votre réponse en glissant d'un cran l'onglet de Sud.
Si Sud est donneur, étudier votre jeu. Faites l'annonce et glissez l'onglet pour le vérifier.

5 Dans tous les cas, faites glisser successivement tous les onglets jusqu'au retour à sud qui procédera

comme ci-dessus. Les annonces seront terminées lorsque tous les joueurs auront passé.

Jeu de la carte

6 Sud jouant toujours le coup, c'est donc Ouest qui entame, faites glisser l'onglet de la case n° 1 du jeu d'Ouest et découvrez tous les onglets du jeu de Nord qui est le mort.

7 Vous décidez, en tant que déclarant, de mettre une carte du mort et vous la couvrez par l'onglet correspondant. Si vous avez mis la bonne carte, c'est le n° 1 que l'onglet déplacé doit laisser apparaître.

8 Si vous vous êtes trompés, remettez l'onglet à sa place initiale, réfléchissez et déplacez en un autre jusqu'à ce que vous ayez trouvé la carte correcte qui doit toujours faire apparaître le n° correspondant à celui qui vient de jouer Ouest.

9 Faites glisser l'onglet n° 1 du jeu d'Est et décidez ensuite quelle carte vous devez jouer en Sud. Vérifiez si vous avez joué la bonne carte, vous devez retrouver le même numéro.

10 A chacun des coups, c'est le joueur qui a fait le pli qui doit rejouer une carte.
Avant de commencer le coup suivant, recouvrez les cartes jouées par Est et Ouest jusqu'à ce qu'elles ne soient plus visibles et continuez à jouer dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que les 13 cartes aient été jouées.

Principales abréviations : D B L = contre
N T = sans atout