



1. Einführung

Das gesamte Handbuch ist sehr ausführlich und beinhaltet mehr als 120 Seiten. Sie finden es innerhalb des Programms. Interaktiv kann es Ihnen dort in den meisten Situationen passende Hilfestellungen geben. In dieser Kurzanleitung finden Sie alle notwendigen Informationen für die ersten Schritte, sowie eine Übersicht der wichtigsten Funktionen. Nach dem Lesen dieser Anleitung sind Sie bereit, um mit und gegen Jack zu spielen.

2. Die Installation und der Registrierungs-Code

Mit dem Einlegen der Jack CD-ROM in das Laufwerk wird automatisch das Installationsprogramm gestartet. Während der Installation werden alle notwendigen Dateien auf die Festplatte kopiert. Später werden Sie immer wieder gelegentlich zum Einlegen der Original-CD-ROM aufgefordert, Sie sollten sie daher griffbereit halten. Wenn Sie Probleme während der Installation haben, dann sehen Sie bitte im Kapitel 14 nach. Nach dem Abschluss der Installation finden sie das Programm Jack im Start-Menü. Hilfestellungen bezüglich der Erstellung eines Verweises auf der Desktop-Oberfläche finden sie in der Dokumentation ihres Windows Systems.

Ein Tipp: nach der erfolgreichen Installation von Jack öffnet sich ein Fenster mit dem Jack-Symbol. Dieses Symbol kann auf die Desktop-Oberfläche kopiert werden.

Um mit Jack spielen zu können, benötigen Sie Ihren eigenen, persönlichen Registrierungs-Code. Sie finden den Code auf der

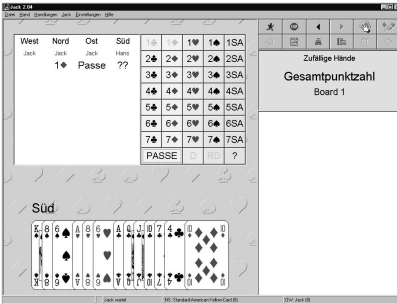


Rückseite dieser Kurzanleitung. Bitte achten Sie darauf diesen Code nicht zu verlieren. Wenn Sie Jack zum ersten Mal starten, fragt das Programm nach einem Benutzernamen und dem Registrierungs-Code. Geben Sie einfach beides ein. Den Registrierungs-Code benötigen Sie erneut, wenn Sie uns oder ihren Verkäufer bei Problemen kontaktieren wollen.

Wenn Sie Jack registrieren lassen, dann erhalten sie als Bonus eine Teamturnierbesprechung, gespielt und kommentiert von Berry Westra. Er ist ein Koautor von Jack und Gewinner des Bermuda-Bowls in 1993. Das ist Ihre Chance Deutscher Meister zu werden! Jack kann nur mittels einer E-mail an regjack@jackbridge.com registriert werden. Vergessen Sie dabei bitte nicht ihren Namen und Registrations-Code anzugeben.

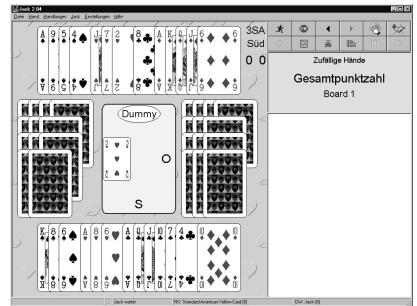
3. Die Anfänge

Wir gehen nun davon aus, dass Sie Jack zum ersten Mal gestartet haben. Nachdem Sie den persönlichen Registrierungs-Code eingegeben haben, sehen Sie ein leeres Reizungsfenster und eine Südhand. Sie sitzen immer auf Süd mit einem Jack-Partner auf Nord und spielen gegen zwei Jack-Gegner auf Ost und West. Sie spielen immer eine Form eines Wettkampfes. Das können zum einen entweder zufällig verteilte Hände sein, die mittels einer der folgenden Score-Methoden berechnet werden: Gesamtpunktzahl, Rubber oder Chicago-Rubber. Oder Sie und ihr Jack-Partner nehmen an einem Turnier teil. In Kapitel 5 wird beschrieben, wie Turniere gespielt werden.



Das Drücken der Enter-Taste oder das Klicken mit der Maus startet das Spiel. Der Teiler fängt dabei an. Jedesmal wenn Sie selbst an der Reihe sind erscheinen zwei Fragezeichen. Mit der Bidding-Box können Sie ihr Gebot eingeben.

Nach dem Bieten schaltet Jack auf die Spielansicht um. Wenn man selbst oder der Partner der Alleinspieler ist, dann müssen trotzdem immer auf beiden Seiten die zu spielenden Karten per Mausclick ausgewählt werden. Nach jeder aus zufälligen Karten bestehenden gespielten Hand erscheint der erzielte Score im Textfeld auf der rechten Seite des Bildschirms.



Ein Tipp: Jack startet per Voreinstellung mit dem Tipp des Tages. Sie können dieses im Menü [Einstellungen/Weitere Optionen] unterbinden.

4. Die Menüs und die speziellen Tastaturkürzel

Die grafische Fensteroberfläche von Jack hat viel zu viele Optionen um sie hier alle aufzulisten. Wir raten Ihnen daher, einfach mal die meisten Menüpunkte samt der eingebauten interaktiven Hilfe ein wenig auszuprobieren. Weil die immer sichtbaren Tastaturkürzel eine wichtige Rolle spielen, werden sie jetzt hier beschrieben. Der dazugehörige Menüpunkt ist immer mitangegeben:



Starten von Jacks Spielzugberechnungen. Dieses resultiert entweder in einem abgegebenen Gebot oder einer gespielten Karte, abhängig davon, in welcher Phase sich das Spiel gerade befindet. Sie benötigen diesen Knopf, wenn Sie Gebote oder Karten zurücknehmen und Jack wieder weiter laufen soll, oder wenn Jack für Sie eine Entscheidung treffen soll. [Jack/Starte Jack]



Stoppen von Jacks Spielzugberechnungen. Wann immer Sie ein vorheriges Gebot oder Ihre Spielumgebung ändern wollen, dann müssen Sie zuerst Jacks Spielzugberechnungen manuell stoppen. Der Statusanzeiger zeigt dann auch an, dass Jacks Spielzugberechnungen gestoppt wurden. Um das Spiel fortzusetzen müssen sie Jacks Spielzugberechnungen wieder starten. [Jack/Stoppe Jack]



Rücknahme eines Gebots oder einer Karte. Sie können das Spiel mit einem anderen Gebot oder einer anderen Karte fortsetzen. Sie können auch für Jack selbst ein Gebot abgeben. [Handlungen/Zurücknehmen]



Vorwärtskorrektur einer Rücknahme. Wenn keine Gebote oder Karten hierfür zur Verfügung stehen, dann ist der Knopf deaktiviert. [Handlungen/Zurücknehmen]



Neue zufällige Hand. Die eigenen Karten werden hierbei sichtbar am unteren Rand des Bildschirms angezeigt. Bei der Auswahl einer neuen zufälligen Hand während dem Spielen eines Turniers werden Sie gefragt, ob sie das Turnier wirklich verlassen wollen. [Hand/Neue Hand]



Claimen während des Spiels. Jack analysiert die Hand und macht Ihnen ein Angebot, dass Sie entweder annehmen oder ablehnen können. [Jack/Claim] In den voreingestellten Claim-Einstellungen wird Jack alle Stiche claimen, die Sie möglicherweise verlieren könnten. Siehe [Einstellungen/Weitere Optionen/Toleranz während Claims]



Eine Seite zurückgehen. In den meisten Fällen führt Sie dieser Knopf zur vorherigen Hand des aktuellen Turniers, das üblicherweise in Form eines Buches organisiert ist. Wenn die vorherige Seite aus einer Karikatur oder einigen Kommentaren besteht, dann können Sie diese erneut genießen. [Handlungen/Seite Rückwärts]



Zeigen des Textfensters. Die rechte Seite des Schirms dient der Darstellung eines Textfensters, der Spielstichübersicht oder der Bidding-Box. Mit diesem Knopf wird das Textfenster sichtbar nach vorne geholt. [Handlungen/Zeige Text]



Zeigen der Reizung und der Bidding-Box. Während des Spiels erlaubt Ihnen Jack immer wieder erneut die gesamte Reizung zu betrachten. [Handlungen/Zeige Reizung]



Zeigen der Spielstichübersicht. Karten die zwar bekannt sind aber noch nicht gespielt wurden werden in Grau dargestellt. [Handlungen/Zeige Spiel]



Zeigen des Turnierergebnisses. Jack besitzt einen besonderen Programmbereich für die Darstellung des Turnierergebnisses mit vielen verschiedenen Möglichkeiten. [Datei/Turnier-Ergebnis]



Eine Seite vorwärtsgehen. In den meisten Fällen führt Sie dieser Knopf zur nächsten Hand des Turniers, das üblicherweise in Form eines Buchs organisiert ist. Wenn die nächste Seite aus einer Karikatur oder einigen Kommentaren besteht, dann können Sie diese genießen. Um zur nächsten Seite vorwärts gehen zu können, muss die aktuelle Hand fertig gespielt worden sein. [Handlungen/Seite vorwärts]

5. Das Spielen eines Turniers

Jack eignet sich sehr gut für das Üben der verschiedenen Formen der Bridgewettkämpfe. Es macht Sinn Ihr eigenes Können mit dem Anderer zu vergleichen. Das ist der Grund, warum Turniere in Jack einen so hohen Stellenwert besitzen. An einem Beispiel wird jetzt gezeigt, wie



Sie ein vorhandenes Turnier öffnen und spielen. Starten Sie mit [Datei/Turniere]. Sie werden ein Fenster sehen, dass ungefähr wie folgt aussieht:

Turnier Beschreibung	Score-Meth...	Hände	Hans	Datum
Cap Gemini 2001, zitting 1	Butler (16)	30	0	2001-3-8
Cap Gemini 2001, zitting 2	Butler (16)	30	0	2001-3-8
Cap Gemini 2001, zitting 3	Butler (16)	30	0	2002-10-29
Cap Gemini 2001, zitting 4	Butler (16)	30	0	2001-3-8
Cap Gemini 2001, zitting 5	Butler (16)	30	0	2001-3-8
MK Paren 2001, zitting 1	Paarturnier ...	21	0	2001-3-7
MK Paren 2001, zitting 2	Paarturnier ...	28	0	2001-3-7
MK Paren 2001, zitting 3	Paarturnier ...	21	0	2001-3-7
MK Paren 2001, zitting 4	Paarturnier ...	21	0	2001-3-7
MK Paren 2001, zitting 5	Paarturnier ...	21	0	2001-3-7
MK Paren 2001, zitting 6	Paarturnier ...	21	0	2001-3-7
MK Paren 2001, zitting 7	Paarturnier ...	21	0	2001-3-7
MK Paren 2001, zitting 8	Paarturnier ...	21	0	2001-3-7
Cap Gemini 1999, zitting 1	Butler (16)	30	0	2002-11-15
Cap Gemini 1999, zitting 2	Butler (16)	30	0	2002-11-15
Cap Gemini 1999, zitting 3	Butler (16)	30	0	2002-11-15
Cap Gemini 1999, zitting 4	Butler (16)	30	0	2002-11-15
Cap Gemini 1999, zitting 5	Butler (16)	30	0	2002-11-15
MK Paren 2002, zitting 1	Paarturnier ...	24	0	2002-11-16
MK Paren 2002, zitting 2	Paarturnier ...	24	0	2002-11-16

Jack stellt die vorhandenen Turniere detailliert dar. Man sieht für jedes Turnier eine kurze Beschreibung, die Score-Methode, die Gesamtzahl der Hände und den jeweiligen Fortschritt innerhalb des Turniers. Achtung: Die Turnierbeschreibung ist sprachabhängig.

Sie wählen jetzt das Turnier "MK Paren 2001, zitting 1" aus. Dabei handelt es sich um die Hände der ersten Runde der holländischen Bridgemeisterschaft von 2001. Sie können das Turnier entweder per Doppelklick auswählen oder mit einem einfachem Klick gefolgt von [Datei/Turnier spielen]. Achtung: Die Turnierauswahl besitzt ihr eigenes Menü.

Nach dem Öffnen des Turniers befinden Sie sich wieder im Hauptfenster, wo die aktuellen Statistiken für dieses Turnier angezeigt werden. Sie können sehen, dass Sie noch keine einzige Hand gespielt haben. Die erste Hand erscheint nach [Handlungen/Seite vorwärts] oder durch Betätigung des Knopfes mit dem dem grossen Rechtspfeil. Nachdem Sie die erste Hand mit Reizung und Spiel beendet haben, werden die Ergebnisse im rechten Textfenster dargestellt. Die Gegner taten recht daran 7SA zu spielen. Sie erhalten 38.46% and belegen damit den fünfzehnten Platz.



Rang	Kontrakt		Res	Score		Punkte	
	NS	OW		NS	#	NS	OW
1				-1010	3	24	2
4		7SA	=	-1520	1	10	16
5				-1520	10	10	16

Jack vater NS StandardHonorValienCard (NS/Jack/B)

Auf der linken Seite wird die Turnierresultatsumgebung dargestellt. Hier können Sie Ihre eigenen Resultate mit denen Ihrer Gegner vergleichen. Ihr eigenes Resultat wird hervorgehoben dargestellt. Zehn andere Paare haben ebenfalls 7SA geboten und erfüllt. Die Turnierresultatsumgebung hat ihr

eigenes Menü. Die möglichen Einträge hängen von der verwendeten Score-Methode ab. In diesem Fall zeigt Ihnen [Anzeige/Rangliste] Ihren aktuellen Platz und Sie können erfahren, wer ihre Gegner waren.

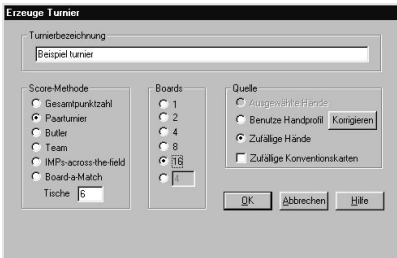
6. Die Erstellung eines Turniers

Das Spielen von Turnieren macht sehr viel Spaß und Jack wird daher mit einer grösseren Zahl an fertig vorbereiteten Turnieren ausgeliefert. Wenn Sie alle gespielt haben, dann gibt es mehrere Wege neue Turniere zu erhalten.

1. Besuchen Sie www.jackbridge.com, wo regelmässig neue Turniere zum freien Herunterladen bereitliegen.
2. Konvertieren Sie eine PBN-Datei. Es gibt etliche Orte im Internet wo Dateien im Portable-Bridge-Notation-Format zum freien Herunterladen bereitliegen.
3. Erstellen Sie Turniere automatisch. Diese Option, die Sie in keinem anderen Bridge-Programm finden, wird im Folgenden etwas detaillierter beschrieben.



Wählen Sie [Datei/Turnier erstellen] und wählen Sie dort aus zufällige Hände zu benutzen. Ihr Bildschirm sieht dabei wie folgt aus:



Der Programmbereich von Jack für die Turniererstellung bietet sehr viele Möglichkeiten, aber die Basisfunktionen können sehr einfach genutzt werden. Zuerst müssen Sie eine kurze Beschreibung für Ihr Turnier angeben. In unserem Beispiel ist das "Beispiel

Turnier". Für die Score-Methode wählen wir Paarturnier aus, die Zahl der zu generierenden Boards setzen wir auf 16 und die Zahl der Tische auf 6 (was 12 Paare in diesem Turnier bedeutet). Die anderen Einstellungen sind in der Online-Hilfe beschrieben. Nach dem Klicken auf OK beginnt Jack mit der Erzeugung des Turniers. Jack simuliert dabei das Spiel aller Paare, und versucht möglichst viel Variationen bei den Geboten und dem Spiel zu erzeugen. Die Zeitdauer jeder einzelnen Stichprobe entspricht der des normalen Spiels mit Jack [Einstellungen/Bedenkzeit]. Die Erzeugung unseres Beispielturniers benötigt etwas Zeit, weil Jack 6 x 16 Hände zu spielen hat.

Die Erzeugung eines Turniers kann somit von ein paar Minuten bis zu mehreren Stunden dauern, und hängt von der Abrechnungsmethode, der Zahl der Tische und Hände ab. Jack zeigt den Fortschritt während der Erstellung an und kann jederzeit gestoppt werden.

Nachdem Jack mit seinem Job fertig ist, kann das neue Turnier genauso wie jedes andere Turnier ausgewählt werden. Mit [Datei/Turniere] kann man das frisch erstellte Turnier ansehen.



7. Das Laden und Abspeichern von Händen

Das Laden und Abspeichern von Händen ist sehr einfach. Jack stützt sich dabei auf das im Internet populäre PBN-Format (Portable Bridge Notation). Neben PBN-Files aus dem Internet benutzt Jack zum Abspeichern und Laden der eigenen Hände ebenfalls das PBN-Format.

Zum Abspeichern einer gerade gespielten Hand wählen Sie [Datei/Speichere Hand] aus, Jack fragt Sie dann nach einem Dateinamen. Sie können jeden Namen benutzen, den Sie möchten. Wenn Sie eine bereits existierende PBN-Datei angeben, dann fügt Jack das Spiel hinten an das Ende der Datei an.

Das Laden einer Hand ist ähnlich einfach. Wählen Sie [Datei/Lade Hand] und nachdem Sie die zu öffnende PBN-Datei angegeben haben, zeigt Jack deren Inhalt in einem neuen Fenster. In der nachfolgenden Abbildung sehen Sie, wie so etwas aussieht:

Letzte Hand von der PBN database: final.PBN

Game: Standard, 50%

Anktion	Spiel	West	Nord	Ost	Süd
# 3	♠AKQJ6 ♥8 ♦AK54 ♣1042	4♠+1/N			
	♠95 ♥O652 ♦QJ1063 ♣A9	♠8 ♥KJ10743 ♦OJ8 ♣107432	Passé Passé	1♠ Passé	Passé Passé
	♠7 ♣K7653				

Index	Board	West	Nord	Ost	Süd	Ergebnis
1	Jack 1 23	West95	Jack 1 23	West95	Jack 1 23	SDS = 1 (10)
2	West95	Jack 1 23	West95	Jack 1 23	West95	SDS = 2 (100)
3	Jack 1 23	West95	Jack 1 23	West95	Jack 1 23	SDS = -2 (60)
4	West95	Jack 1 23	West95	Jack 1 23	West95	SDS = 1 (100)
Ergebnisse						
6	3	West95	Jack 1 23	West95	Jack 1 23	ERN = 1 (80)
7	4	Jack 1 23	West95	Jack 1 23	West95	SDS = 95
8	4	West95	Jack 1 23	West95	Jack 1 23	SDS = 1 (100)
9	5	Jack 1 23	West95	Jack 1 23	West95	SDM = 1 (80)
10	5	West95	Jack 1 23	West95	Jack 1 23	SDM = 1 (10)
11	6	Jack 1 23	West95	Jack 1 23	West95	SDT = 1 (10)
12	6	West95	Jack 1 23	West95	Jack 1 23	SDM = 1 (10)
13	7	Jack 1 23	West95	Jack 1 23	West95	SDM = 1 (10)
14	7	West95	Jack 1 23	West95	Jack 1 23	SDM = 1 (10)
15	8	Jack 1 23	West95	Jack 1 23	West95	SDT = 1 (10)
16	8	West95	Jack 1 23	West95	Jack 1 23	SDT = 1 (10)
17	9	Jack 1 23	West95	Jack 1 23	West95	MDM = 800

Der Programmbereich von Jack für das Laden von Händen bietet viele Möglichkeiten. Jede Hand in der PBN-Datei erscheint auf einer eigenen Zeile. Die Attribute der Hände sind sinnvoll angeordnet dargestellt. Sie finden den Namen des Südspielers, etc. Sie können die Ansicht Ihren eigenen Wünschen entsprechend anpassen, indem Sie z.B. die

Spaltengröße verändern oder unerwünschte Spalten einfach verstecken. Um letzteres zu erreichen, müssen Sie oben auf die

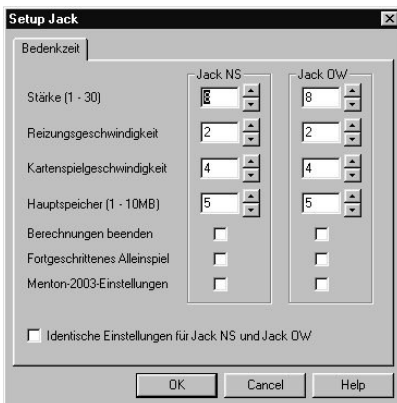


Überschrift einer Spalte klicken. Wenn Sie auf eine ausgewählte Zeile klicken, dann wird die Hand und die Reizung falls vorhanden dargestellt. Damit können Sie schnell sehen, ob die Hand wirklich diejenige ist, die Sie gesucht haben. Das echte Laden einer Hand geschieht entweder mit Hilfe eines Doppelklicks oder mittels Auswahl einer Zeile gefolgt von [Datei/Lade Hand].

Achtung: Das Spiel einer Hand besteht aus der Reizung und dem Abspiel. Um diese Hand gegen Jack zu spielen, müssen Sie Jack per [Jack/Starte Jack] starten.

8. Die Bedenkzeiteinstellungen von Jack

Jack muss auf einem Computer mit mindestens 200 MHz laufen. Für die besten Ergebnisse empfehlen wir Ihnen die Nutzung eines Computers mit mindestens 600 MHz. Die Bedenkzeiteinstellungen von Jack bestimmen zusammen mit der Geschwindigkeit Ihres Computers die Spielstärke von Jack. Die Bedenkzeit kann im Menü [Einstellungen/Bedenkzeit] eingestellt werden.



Die wichtigste Einstellung ist die der Spielstärke, die zwischen 1 (sehr schnell) und 30 variieren kann. Unabhängig hiervon versucht Jack eine Entscheidung so schnell wie möglich zu treffen. Die Spielstärke gibt daher nur das Maximum der Stichproben, des Computerspeichers und der Zeit vor, wenn die Entscheidungen schwieriger werden.



Die Biet- und Spielgeschwindigkeit kann separat eingestellt werden. Je höher die Zahl ist, desto schneller (und schlechter) spielt Jack. Während der Weltmeisterschaft 2002 in Montreal lief Jack mit der Spielstärke 10 auf einem 1.8 GHz-Computer. Dieses Niveau entspricht einem einminütigen Zeitraster pro Hand und pro Paar. Die gesamten Bedenkzeiteinstellungen die Jack die Weltmeisterschaft in Montreal gewinnen liessen sind leicht im Programm einstellbar. Wählen Sie hierfür nur die Montreal 2002 Einstellungen und alle anderen Einstellungen werden ab sofort ignoriert.

9. Konventionskarten

Jack ist vorprogrammiert in der Lage, mit den meisten bekannten Systemen und Konventionen zu spielen. Konventionskarten für Standard American Yellow Card (SAYC) und 2/1 Game Forcing (mit oder ohne einen forcierenden-1SA) sind alle vordefiniert. Basierend auf Berry Westras Lehrmethoden liegen Konventionskarten sowohl für Anfänger als auch für Fortgeschrittene bei. Die Konventionskarte die Jack auf der Computer-Bridge-Weltmeisterschaft benutzte liegt ebenfalls bei.

Konventionskarte für Nord/Süd

Name der Konventionskarte
 Standard American Yellow Card
 DW

Grundsystem
 Grundsystem: 5-DF, 3-4-Karo
 Konventionen: Jacoby 2SA

2K-Eröffnungen: 2K stark + 2K schwach + 2C/2P schwach

-1SA
 15-17, Stayman, Jacoby, Verteidigung, Natürlich

-2SA
 20-21, Stayman, Jacoby

Spierrichtungen
 Halbschl. 7+ DF, gute 6+ UF
 Verteidigung: Takeout Double

Schleien
 Blackwood, Königsfrage mit 5SA
 Kontrollen, Zweibündel umfassen

Kontak
 Negativ bis zu 3P, Kompetitiv bis zu 3P

Andere Konventionen
 Alle Farbe forcing, Michaels-Diebst.,
 Weak-Lump in Gegensegung

Ausspieler
 Farbe: weifhöchste, Innere Sequenz
 SA: weifhöchste, Innere Sequenz

Signale	Farbe	SA
Partner Ausspiel	hoch = pos.	hoch = pos.
Alleinspieler	keine	keine
Abswale	keine	keine

Voreingestellt spielt Jack mit der SAYC-Konventionskarte.



Das Ändern von Konventionskarten ist recht einfach, wählen Sie unter [Einstellungen/Konventionskarten] und aktivieren Sie entweder NS oder OW (am oberen linken Bildschirmrand) und wählen Sie eine der vorgegebenen Konventionskarten aus.

Wenn Ihnen keine der vorgegebenen Konventionskarten gefällt, dann können Sie natürlich Ihre eigene zusammenstellen. Jack führt und hilft Ihnen durch alle Teile der Konventionskarte. Alle allgemein benutzten Konventionen sind vorhanden und können ausgewählt werden. Sie reichen von 2Karo-Multi bis zum Gambling-3SA und Reversed-Drury bis Good-Bad-2SA. Wir empfehlen Ihnen mit einer der vorgegebenen Konventionskarten anzufangen bevor Sie Ihre eigene erstellen.

10. Die Erstellung von Handprofilen

Um spezielle Kartenkombinationen und Konventionen besser üben zu können, wurden Handprofile entwickelt. Durch die Vorgabe von Eigenschaften die eine spezifische Hand erfüllen muss, kann Jack zielsicher passende Hände auswählen. Durch eine grosse Anzahl komplexer aber dennoch einfach zu benutzender Optionen kann nahezu jedes Profil definiert werden. Der Programmbereich von Jack für die Erstellung von Handprofilen wird über [Hand/Handprofil] auf dem Bildschirm sichtbar.

Nehmen wir an, dass Sie 3SA-Kontrakte üben wollen. Sie möchten Süd als Alleinspieler und 1SA-passe-3SA als Bietsequenz. Jack wird nun nur noch für diese Bietsequenz passende Hände generieren. Aber Sie können die Komplexität weiter erhöhen, wie das folgende Beispiel zeigt. Ihr Partner auf Nord eröffnet mit 1-Treff. Wir werden nun sicherstellen,



dass er in Zukunft immer mindestens 18 Figurenpunkte hat. Für uns selbst wünschen wir uns ein 5er Pik und entweder 4-5 Coeurkarten oder zumindest eine eigene Eröffnung. Zusammen ergibt dieses ein

FP und Farblängen				
	West	Nord	Ost	Süd
FP		18+		13+
♠				5
♥				4-5
♦				
♣				

spezifische Karten				
	West	Nord	Ost	Süd
♠	1	0	0	0
♥	0	0	0	0
♦	0	0	0	0
♣	0	0	0	0

Teiler: Nord
 In Gefahr:
 KK NS: Standard American Yellow Card
 KK DW: Jack

interessantes Profil zur Untersuchung von möglichen Schlemms. Durch die Vorgabe spezifischer Karten können die Hände noch feiner eingestellt werden. In diesem Beispiel haben wir uns dazu entschlossen, West immer das Karoass zu geben und die Piks ungünstig zu verteilen indem wir Ost nur 0-1 Piks geben.

Wenn das Profil zu komplex wird, dann empfiehlt Jack einen Test des Profils um festzustellen ob ein Fit überhaupt noch möglich ist.

Die Fertigstellung eines Profils aktiviert dieses auch sofort. Immer wenn jetzt eine neue Hand erstellt wird, dann sucht Jack nach einer passenden Hand. Wenn die Bedingungen zu komplex sind, dann erstellt Jack unter Umständen auch nur eine ungefähr passende Hand.

Sie können auch ganze Turniere erstellen, bei denen alle Hände ein gewisses Handprofil erfüllen. Wenn Sie z.B. immer der Alleinspieler sein wollen, dann könnten Sie 13+ Figurenpunkte für Süd vorgeben. Sie haben dann in allen Händen des Turniers eine Eröffnungsstärke.



11. Das Spiel über das Netzwerk

Mehrere Spieler können sich mit Jack zu einem Spiel über das Netzwerk treffen. Ihr Netzwerk sollte dazu das TCP/IP-Protokoll unterstützen. Es kann sich dabei sowohl um ein lokales Netzwerk als auch eine Verbindung zum Internet handeln. Jack benutzt hierfür ein Client-Server-Modell um die Computer zu koppeln. Um das Spiel über das Netzwerk zu aktivieren, müssen Sie es als Einstellung [Datei/Netzwerkspiel] auswählen. Ein Computer agiert dabei als Server. Der Server verwaltet die Sitzpositionen. Der Server ist ebenfalls die einzige Maschine, die das Spiel einer neue Hand tätigen darf. Da alle Jack-Computerspieler den Server bezüglich der Bedenkzeit teilen, sollte der schnellste Computer den Teilnehmern als Server dienen. Es gibt jedoch keine dedizierte Server-Maschine, Ihr Server-Computer kann zusätzlich einem menschlichen Spieler dienen. Sie müssen daher Jack keinesfalls den besten Computer überantworten.

Der Server-Prozess sollte immer zuerst gestartet werden. Der Server benötigt nur zwei Parameter, den Host-Namen des Computers und die zu benutzende Port-Nummer. Der Host-Name steht in Wahrheit für eine IP-Adresse, die aus vier durch Punkte getrennte Zahlen aus dem Bereich 0 bis 255 besteht, z.B. "192.168.32.55". In Abhängigkeit von der Netzwerkkonfiguration des Computers reicht es häufig aus, einfach den Namen des Computers wie er im lokalen Netzwerk genannt wird einzugeben. Die voreingestellte Port-Nummer ist 1201. Wenn Sie Probleme mit der Port-Nummer haben, versuchen Sie eine andere Nummer aus dem Bereich 1023 bis 65535.



In der Abbildung haben wir den Server auf dem Computer "Thunderbird" gestartet. Der Server-Computer dient gleichzeitig einem menschlichen Spieler auf Süd als Client. Nord ist irgendwo auf dem Netzwerk, während Ost und West als Instanzen von Jack ebenfalls auf dem Server-Computer laufen.

Nachdem die Vergabe der Sitzplätze soweit festgelegt und der Server erfolgreich gestartet wurde, können jetzt die Clients mit dem Server Verbindung aufnehmen. Auf den Clients muss nur der Host-Name und die Port-Nummer angegeben werden. Sie sollten auf dem Server und den Clients identisch sein. Nach einem erfolgreichen Verbindungsaufbau legen die Server-Einstellungen die Auswahl der Sitzplätze fest.

Auf dem Client-Computer wird möglicherweise der Tisch gedreht, da Jack die Gebote und die gespielten Karten immer in der Ansicht des Südspielers darstellt.

Wenn alle Sitzplätze vergeben sind, dann fängt der Server das Spiel mit einer neuen Hand an. Diese Hand kann entweder zufällig erstellt werden oder sie stammt von einem Turnier. Alle relevanten Informationen werden zwischen dem Server-Computer und den Client-Computern übertragen, und zeigen dann allen Teilnehmern gegen wen sie spielen. Der Server ist ebenfalls der Ort, wo die Konventionskarten und Bedenkzeiteinstellungen der Computer-Jack-Spieler festgelegt werden.



Am Ende jeder Hand muss der Server-Computer auf das OK seiner Client-Computer für die nächste Hand warten.

Beispiele für Netzwerkkonfigurationen

Die IP-Adresse des Server-Computers ist der wichtigste Parameter für die Verbindungsaufbauten. Es kann gelegentlich schwierig sein die IP-Adresse zu erhalten. Glücklicherweise wird sie in den meisten Fällen nicht benötigt. Im Versuch nicht zu technisch zu klingen, geben wir hier zusammengefasst ein paar Netzwerkkonfigurationen und ein paar Tipps:

1. Ein lokales Netzwerk ohne Internetanbindung auf dem Server

Jack zeigt den Namen Ihres Server-Computers als den zu benutzenden Host-Namen an. Bei den Client-Computern sollte ebenfalls der Name Ihres Computers eingetragen werden.

2. Ein lokales Netzwerk mit aktiver oder inaktiver Internetanbindung über den Server

Wie oben zeigt Jack den Namen Ihres Server-Computers als den zu benutzenden Host-Namen an. Auch wenn Sie ausschließlich lokal spielen wollen, möchte vielleicht ein Computer beim Verbindungsversuch selbst auf das Internet hinaus zugreifen. Wenn also Windows auf Ihrem Server versucht sich mit Ihrem IP-Provider zu verbinden, dann sollten diesen unerwünschten Verbindungsaufbau einfach abbrechen. Wenn der Server trotzdem gestartet werden konnte, dann versuchen Sie einen Verbindungsaufbau des Client-Computers mit dem Computernamen des Server-Computers als Host-Namen.



Wenn es unmöglich ist den Computernamen des Server-Computers als Host-Namen zu benutzen, dann sollten Sie stattdessen versuchen, die IP-Adresse des Server-Computers im lokalen Netzwerk anzugeben. Die Client-Computer können nun sowohl die IP-Adresse wie auch den Namen des Server-Computers im lokalen Netz angeben.

3. Ein nichtlokales Netzwerk mit Internetanbindung auf dem Server

Der Server-Computer sollte seine konstante externe IP-Adresse benutzen. Wenn man eine Verbindung per Modem oder ISDN zum Server-Computer tätigt, dann wird die IP-Adresse des Client-Computers für jeden erfolgreichen Verbindungsaufbau eine dynamische und daher meist andere sein. Der Client-Computer kann sich nur zum Server-Computer verbinden, wenn er diesselbe IP-Adresse benutzt. Wenn Ihr Server-Computer mit Firewalls geschützt ist, dann müssen Sie Jack und den Client-Computern den Zugriff auf das Netzwerk gewähren. Es sollte jetzt klar sein, dass ein Spiel über das Internet einiges an Vorbereitung bedeuten kann, die unter Umständen auch noch einiges an Ausdauer verlangt.

Falls notwendig: Der Erhalt der IP-Adresse

Auf den Windows 95/98/ME-Plattformen können Sie das IP-Konfigurationswerkzeug benutzen, um sich die aktuelle IP-Adresse anzusehen. Hierfür starten Sie auf Ihrem auserwähltem Server-Computer per Start/Ausführen-Menü das Kommando "winipcfg". Nun können Sie die Informationen aller Ethernet-Adapter sehen. Um die Adresssinformation eines Netzwerk-Adapters zu sehen, wählen Sie einen Adapter aus der Liste aus. Die aktuelle IP-Adresse und andere



nützliche Informationen über die Netzwerkkonfiguration werden angezeigt. Wir können Ihnen nicht exakt vorhersagen was Sie sehen werden, aber es werden nicht sehr viele IP-Adressen zu sehen sein. Eine Verbindung ins das Internet ist üblicherweise ein PPP-Adapter. Lokale IP-Adressen sollten entweder 172.16.x.y oder 192.168.x.y entsprechen, mit x und y jeweils aus dem Zahlenbereich von 0 bis 255. Windows XP zeigt von Haus aus für jede Netzwerkverbindung die dazugehörige IP-Adresse.

Tipp: Wenn Sie sich nicht im Klaren darüber sind, welche der IP-Adressen des Server-Computers Sie nehmen sollen, dann starten Sie den Server probeweise mit einer der angegeben IP-Adressen. Bei Erfolg versuchen Sie dann einen Client-Server diese Adresse benutzen zu lassen.

12. Allgemeine Einstellungen

Jack speichert beim Beenden des Programms nahezu alle Einstellungen mit ab. Wenn Sie also gerade ein Turnier spielen, dann versucht Jack, dass Sie dieses Turnier exakt dort fortsetzen können, wo Sie es verlassen hatten. Spezifisch ausgewählte Farben und die meisten anderen Einstellungen merkt sich Jack ebenfalls. Wenn Sie z.B. das voreingestellte Farbthema per [Einstellungen/Farbe/Farbthema] auf Winter einstellen, dann wird Jack von nun an immer mit diesem Aussehen starten.

Eine der Einstellungen die nicht mit abgespeichert werden können ist die Sitzvergabe. Jedes Mal wenn Sie Jack starten, werden Sie auf Süd sitzen und die anderen Positionen sind mit Jacks vorbesetzt. Wenn Sie



einmalig sowohl Nord als auch Süd spielen wollen, dann können Sie das über die Einstellung [Einstellungen/Spieler] durch Auswahl von Nord und Süd ändern. Diese Einstellung ist dann sofort effektiv und kann während des gesamten Programmlaufs beibehalten werden. Aber wenn Sie Jack verlassen sind die Einstellungen sofort wieder verloren.

13. Microsofts HtmlHelp

Jacks eingebautes Hilfesystem basiert auf Microsofts HtmlHelp. Die Inhalte liegen dabei in Form miteinander verknüpfter Web-Seiten vor. Einige frühere Versionen von HtmlHelp sind instabil. Dadurch werden die Web-Seiten unter Umständen nur partiell oder auch überhaupt nicht dargestellt. Eine aktuelle Fassung von HtmlHelp liegt auf der Jack CD-ROM bei. Wenn Sie das Gefühl haben, dass die Darstellung der Hilfe nicht stimmt bzw. wenn Sie die Funktionen der neusten Fassung haben wollen, dann starten Sie bitte das Programm HHUPD.EXE im HTMLHELP-Verzeichnis auf der Jack CD-ROM.

Achtung: HHUPD.EXE ist nur für Windows-95 und Windows-98-Benutzer gedacht, für Windows ME und Windows XP wird dieses Update nicht benötigt.

14. Mögliche Fehlerbehandlungen

Einige der bei einer Installation möglicherweise auftretenden Probleme sind hier aufgeführt. Wenn Ihr Problem hier nicht auftaucht und Sie einen Zugang zum Internet haben, dann sollte Sie zuerst Jacks FAQ-Webseite überprüfen, bevor Sie Ihren Verkäufer kontaktieren.



A. Das Installationsprogramm startet nicht

Wenn nach dem Einlegen der Jack-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk nichts passiert, dann wurde Jack vielleicht bereits einmal zuvor installiert. Ebenso wurde vielleicht die Auto-Play-Option für das CD-ROM-Laufwerk abgeschaltet. In diesen Fall sollten sie das auf der Jack-CD-ROM befindliche Install.exe-Programm manuell starten. Wenn D: der Name ihres CD-ROM-Laufwerks ist, dann geht das Starten am einfachsten über das Windows-Menü Start/Ausführen mit "D:\Install.exe" als Kommando.

B. Zu wenige Farben oder der Bildschirmbereich ist zu klein

Jack benötigt mindestens "High-Color (16-Bit)"-Farben. Da Jack echte Spielkarten benutzt, sieht die grafische Darstellung bei höheren Auflösungen sehr viel besser aus. Windows benutzt voreingestellt eine Auflösung von 640 mal 480 Pixeln, Jack benötigt aber für sinnvolle Darstellungen dringend mehr. Wir beschreiben daher jetzt, wie Sie die Auflösung Ihres Computers z.B. auf 800 mal 600 setzen. Nur wenn Sie mindestens einen 17-Zoll-Monitor benutzen, empfehlen wir Ihnen noch höhere Auflösungen einzustellen.

1. Öffnen Sie das Verzeichnis "Arbeitsplatz" auf direkt auf der Oberfläche.
2. Wählen Sie dort das Verzeichnis "Systemsteuerung" aus.
3. Wählen Sie dort die "Anzeige".
4. Wählen Sie die Ansicht der "Einstellungen".
5. Sie sehen jetzt mehrere Einstellungen. Bei den "Farben" klicken Sie auf "High-Color (16-Bit)". Beim "Bildschirmbereich" klicken Sie auf "800 x 600 Pixel".



C. Jack ist auf meinem Computer sehr langsam

Hierfür gibt es mehrere mögliche Gründe. Einige ältere Computer sind vielleicht schnell genug um mit Jack mit einer akzeptablen Spielstärke spielen zu können, aber es gibt Probleme mit der Geschwindigkeit der grafischen Ausgabe. Eine mögliche Lösung ist, die Auflösung des Bildschirms auf 640x480 zu reduzieren.

Möglicherweise ist Ihr Computer auch nicht in der Lage adäquat die Töne und Sprachwiedergabe von Jack wiederzugeben. Die Ansagen von Berry Westra können dann eine zu grosse Last für Ihren Computer bedeuten. Sie können die Ansagen von Berry Westra über das Menü [Einstellungen/Andere Optionen/Gebote und Spiele ansagen] ausschalten.

D. Die interaktive Hilfe funktioniert nicht richtig

Möglicherweise ist auf Ihrem Computer bereits eine veraltete Version von Microsofts HtmlHelp installiert. In Kapitel 13 wird beschrieben, wie Sie eine aktuelle Fassung erhalten.

E. Installationsprobleme unter Windows XP/2000

Um Jack unter Windows XP/2000 installieren und spielen zu können, muss der angemeldete Benutzer die Rechte eines Systemadministrators besitzen.

15. Das Internet

Wenn Sie Zugang zum Internet haben, dann empfehlen wir Ihnen regelmässig Jacks Webseite <http://www.jackbridge.com/> zu besuchen.



Sie erhalten dort die neuesten Nachrichten, und falls nötig stehen dort verbesserte Versionen von Jack bereit.

Falls Sie irgendwelche Fragen haben, die nicht bereits hier oder auf unserer FAQ-Webseite beantwortet wurden, dann können Sie sich damit auch an Ihren Verkäufer wenden. Sie können uns aber auch direkt mit einer E-mail an jack@jackbridge.com kontaktieren.



Jack © 2001 - 2004 Kuijf & Kuijf Software

Autoren: Wim Heemskerk, Hans Kuijf und Berry Westra.

Grafisches Design und DTP: VaporWare, Martin Pattenier.

Besonderen Dank an Gerald Hilde für die Bereitstellung der Spielkarten des Einbands.

Übersetzung auf Deutsch: Martin Kretschmar, Gerben Dirksen, Ralph Hungerbühler und Serge Doitchinov.

Alle Rechte sind vorbehalten. Kein Teil dieses Produkts, der Kurzanleitung oder der Software darf durch irgendeine Weise reproduziert werden, sei es elektronisch, magnetisch, per Magnetband, mechanisch, fotokopierend oder sonst irgendwie, ohne die zuvorige schriftliche Genehmigung der Autoren.

Es ist nicht erlaubt, dieses Produkt zu vermieten, verleihen oder zu vertreiben.

Die Autoren sind unter keinen Umständen für irgendwelche Schäden haftbar, die durch eine exzessive bzw. missbräuchliche Anwendung der Software entstehen.

Windows ist eine registrierte Handelsmarke der Firma Microsoft.