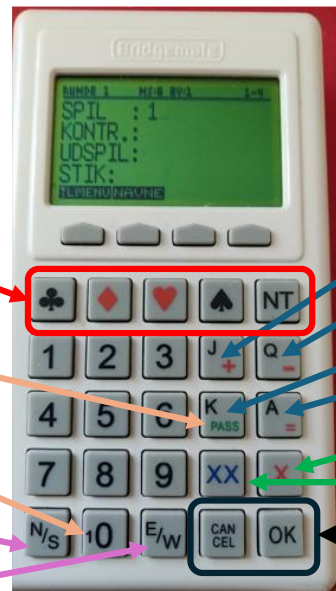


## Brug af BridgeMate



De 4 første anvendes til både at angive farve ved trumf kontrakt og til udspilskort, NT bruges til at angive Sans (Uden Trumf ell. No Trump)

Ved Pas-runde trykkes her for kontrakt

Hvis ikke spillet, tages 0 i kontrakt

1 tryk giver Nord og 2 tryk giver Syd

1 tryk giver Øst (East) og 2 tryk giver Vest (West)

Knægt ell. Bonde (Jack)

Dame (Queen)

Konge (King)

Es (Ace)

Dobler

Redobler

Tryk OK når alt er tastet ind og tryk Cancel, hvis noget er forkert. For hvert tryk rykker markøren en plads baglæns.

## Eksempel på indtastning af 3 Hj til Syd, 12 stik og udspil Ru2

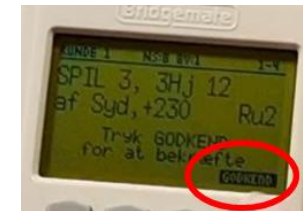
1. Tast OK (markøren skal stå ved **Kontr.:**)
2. Indtast kontrakt:  
Tast **3** derefter . Tast **N/S** 2 gange så S(yd) vises som spilfører
3. Indtast udspil:  
Tast efterfulgt af **2**
4. Indtast stik stik:  
Tast **11** og slut med
5. Godkend: Øst skal godkende



Tryk OK for at aktivere BridgeMate.



Endnu et tryk på OK og der vises navnene på spillerne. De øverste er NordSyd.



Tryk OK igen og nu vises række og bord hvor denne BridgeMate hører til.



Tryk OK igen

Ved fejlindtastning tryk Cancel indtil du er tilbage, hvor fejlen er.

Ved Pas-runde tryk (**PASS**)

Ved ikke spillet tryk **0** (nul) i kontrakt