

Bridge met Jack en andere leuke dingen.

Jack is een computer programma, ontworpen door o.a. Wim Kuif en Wim Heemskerk (speler Meesterklasse, en mijn mentor tijdens de docentenopleiding NBB). Met Jack kun je op de PC alleen spelen tegen/met Jack of met/tegen 1-3 anderen met wie dan via je thuisnetwerk of internet verbinding wordt gemaakt.

Installeren van Jack.

Uiteraard moet op alle computers Jack zijn geïnstalleerd; alleen op Windows PC's, Jack werkt niet op een Mac of onder Linux. Een tablet versie is er ook niet. Je moet van Jack versie 4 de CD onder handbereik hebben; Jack vraagt daar af en toe naar [tenzij [noot 7](#)]. Deze beperking geldt niet voor latere versies van Jack. Die kun je tot op maximaal 3 computers installeren. Details: www.jackbridge.nl

Spelen met Jack (in je eentje)

Start Jack.

Je kunt nu een paar basis-instellingen doen, bijvoorbeeld het invullen van de **stysteemkaart** die je wilt spelen. Doe dat via Instellingen, Systeemkaarten. Je kunt een bestaande systeemkaart kiezen (keus genoeg) of een eigen kaart maken, al dan niet gebaseerd op een bestaande kaart.

Via instellingen, Gebruiker kun je je naam opgeven zodat je later in een netwerk onder je eigen naam herkend wordt.

Via Instellingen, Spelers geef je op hoe je wilt spelen. Als je alleen wilt spelen tegen Jack kies je de windrichting Menselijk, dan wel Computerspelers. Je kunt ook bv ook zowel Noord als Zuid als 'menselijk' spelen.



In de normale stand schudt Jack willekeurige spellen. Het spelen wijst zich eigenlijk vanzelf. Klik Start Bieden. Als je alleen speelt, bied je als je aan de beurt bent, anders biedt Jack. Na het bieden volgt het spelen. Op het kaarthandje klikken (of toets F-3) om een nieuw spel te vragen. Bied- en spelverloop kunnen ook zichtbaar worden gemaakt. Interessant is het vraagteken in de biddingbox: als je daarop klikt krijg je te zien wat Jack zou hebben geboden als hij jou was.

Het is aangeraden om eerst eens gewoon wat met Jack alleen te oefenen om wat behendigheid te krijgen in de bediening. Meer informatie over Jack? Zie www.jackbridge.nl

Spelen met/tegen anderen (via thuisnetwerk of internet)

Veel leuker is om met z'n tweeën, drieën of vieren via een netwerk met en tegen elkaar te spelen. Eén (en niet meer dan één) PC gaat fungeren als Server, die tevens als Wedstrijdleider dienst doet: de WL/Server PC die als 'Mens' plaatst neemt. Die stelt de systeemkaarten (op verzoek van de andere spelers) in, regelt de verbinding, wijst de stoelen toe en beheert de spellen. Alle andere PC's zijn Cliënt en nemen plaats als 'Computer' of 'Via Netwerk'.

Scenario:

1. Start Jack op de WL/Server PC
2. De **WL/Server** stelt daarna in welke systeemkaarten NZ resp OW gaan spelen;
3. De **WL/Server** klikt daarna op Bestand, Spelen in een netwerk en bepaalt de stoelbezetting: bv zoals hier OW Computer, Noord via Netwerk en Zuid (WL/server) als Mens.
4. De WL/Server vinkt bij Verbinding aan 'Server' en vult de naam van zijn eigen PC in bij Host naam [[noot 1](#)]. Meestal leest Jack zelf al de naam van de host. Poortnummer is altijd 1201.
5. De Cliënt moet verteld worden welke Host naam ze moeten invullen [[noot 1](#)].
6. Klik Verbinden, en lees wat er onder als status bericht wordt gegeven.
7. Wachten op verbinding met cliënten.

Deze instellingen hoeven eigenlijk maar één keer gedaan te worden. Jack onthoudt ze voor een volgende keer.



Vervolgens vraag je aan de Netwerkspelers om zich als Client te verbinden (Bestand, Spelen in een Netwerk). De Clients zien een soortgelijk scherm, vinken **Client** aan. Invullen bij 'Host' het door de WL/Server PC opgegeven info (PC-naam of internet adres) en poortnummer. Klik dan ook op Verbinden.

Als de andere spelers alleen via een thuisnetwerk (LAN) verbonden worden is de zaak tamelijk simpel. Hostnaam (van WL/Server) en Poort nummer invullen is voldoende. Bij een thuisnetwerk via WiFi moet er verbinding via hetzelfde accesspoint gemaakt worden.

Verbinding maken via WAN/Internet vereist wat meer bij degene die als WL/Server gaat optreden: die moet zijn IP4-adres opzoeken (bv via <http://test-ipv6.com>) en aan de anderen melden. Let op: IPv6 adres niet gebruiken. Bovendien moeten diens router en Firewall ook correct zijn ingesteld [[noot 3](#)]. Clients hoeven dat allemaal niet te doen; die volgen de instructies van de WL op.

De server krijgt (bij 2 netwerkspelers en 2 Jack spelers) de melding Alle stoelen bezet en het spelen kan beginnen. Uiteraard kun je ook met 3 of 4 PC's in een thuisnetwerk of via Internet spelen. Bij meer dan 2 Netwerkspelers krijgt de WL per speler een venstertje bij de aanmelding te zien: daarmee zet hij ze op de goede stoel. De WL/Server is dus een druk baasje, de Clients hoeven alleen maar gehoorzaam in te vullen wat ze verteld wordt. Checklist voor de WL/Server staat hier [\[noot 4\]](#)

Systemkaarten

Als je in je eentje speelt of (in geval van netwerkspel) een standaardkaart kiest is er niks aan de hand. Je kunt echter ook een nieuwe kaart (bv gebaseerd op een bestaande) maken en die met iemand anders willen spelen. In dat geval moet de eigen gemaakte kaart onder **identieke naam** op de WL/Server en alle Clients aanwezig zijn [\[noot 2\]](#) Als zo'n SKaart niet met identieke naam aanwezig is kan meestal geen verbinding gemaakt worden, of crasht de Server.

Beginnen met spelen

Als alle stoelen bezet zijn, kan het Verbindings-venster worden verborgen en begint het spelen. Jack schudt op de Server een willekeurig nieuw spel. Klik start Bieden om het spel te beginnen. Als je een toernooi wilt spelen is het nu het moment dat te kiezen, niet eerder: als je een toernooi kiest vóórdat de netwerk-verbindingen gemaakt zijn, eindig je toch weer met een willekeurig spel. Kies een Toernooi of Laad Spel waarna het eerste spel wordt getoond; de WL geeft het startsein voor het bieden. Na afloop kiest de WL ook het volgende (of vorige) spel met de toets F-9 resp F-10. Jack heeft geen chat venster en daarom kan het handig zijn om een groeps gesprek via Skype op te zetten [\[noot 5\]](#) als er spelers via internet zijn verbonden.

Probleempjes

Sommige functies werken niet goed in Jack bij netwerkspel, zoals claimen en het opnieuw spelen van een spel. Meestal crasht de Server dan. Beter is om een spel af te maken en evt met F9-F10 het spel nog eens onderhanden te nemen.

Spellen en toernooien

Allerlei mogelijkheden bestaan in Jack om iets te spelen

Willekeurige spellen

Via F-3 of het handje in het knoppenveld rechtsboven kun je een (nieuw) willekeurig spel laten genereren. Eenvoudig in bediening, maar na afloop kun je vwb het resultaat geen vergelijking maken met anderen in het speelveld: er zijn gewoon geen anderen.

Spelprofiel, of handmatig ingevoerd

Je kunt ook spellen met een bepaald profiel laten maken, of zelf spellen invoeren (nogal bewerkelijk). Wellicht geschikt voor training, maar voor het spelen minder: ook geen vergelijking met een speelveld.

Bestaand Toernooi

Met Jack worden ruim 100 toernooien meegeleverd. Dit zijn wedstrijden van de afgelopen jaren in de nationale top. Na het spelen krijgen de spelers hun resultaat te zien en kunnen dat met de andere spelers vergelijken. Extra toernooien (met commentaar) zijn leverbaar.

Externe Toernooibestanden

Leuker dan willekeurige spellen te spelen (vinden wij) is om een kant en klare wedstrijd te spelen. Daarvoor heb je een zg PBN (Portable Bridge Notation) bestand nodig. Een aantal is met Jack meegeleverd, maar je kunt ook andere PBN bestanden gebruiken. B.v. een van de meer dan 700 PBN toernooien op onze website <http://www.vijn.info/> (meer dan 27.000 spellen) ophalen en spelen [\[noot 6\]](#).

Als je alleen speelt, of als je WL/Server bent, klik je Bestand, Laad spel en zoek op je PC naar de folder met PBN bestanden. De Jack bestanden vindt je bv in C:\Program Files (x86)\Jack\PBN, of in de folder waarin je je eigen PBN's hebt gedownload. In het spelvenster klik je nu bv op Spel 1 uit de lijst, dat je nu kunt bieden en/of spelen. Met F9 ga gaat de WL/Server naar het volgende spel, met F10 naar het vorige spel. Je kunt elk spel zo vaak als je wilt spelen.

In sommige PBN bestanden zijn spellen vaker opgenomen, zodat ook veldresultaten beschikbaar zijn, maar dat is lang niet altijd het geval.

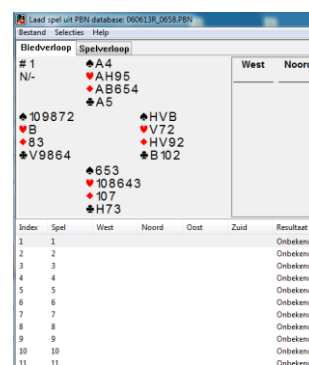
Toernooien maken

Via Bestand, Toernooi Aanmaken kun je ook zelf een toernooi (met veldresultaten) maken. Dat kan op een aantal manieren. Een mogelijkheid is om een PBN bestand (zonder veldresultaten) te importeren, daarvan b.v. 32 spellen te kiezen en die door Jack (met variatie in bieden en afspelen) aan 18 tafels te laten spelen. Het zodoende gemaakte toernooi kent dan wel veldresultaten. Het genereren duurt even : ruwweg 1 uur voor een toernooi van 32 spellen en 18 tafels.

Technische informatie over netwerkspelen

[noot 1] Welke Hostnaam van de Server aan de Clients opgeven ?

Er zijn 2 soorten Netwerk spelers: die via LAN (lokaal netwerk) en die via WAN (Internet) De WL/Server moet 2 dingen uitzoeken:



- a. zijn eigen PC-naam. In een (LAN) heeft elke PC een eigen naam. Je vindt die bv door op het Netwerk (icoon op Bureaublad?) te klikken en ziet dan een overzicht van alle PC's in het netwerk. Kijk (Windows 7) anders in Configuratiescherm, Systeem & Beveiliging, Naam van deze computer weergeven. Windows 10: toetsen Win-I. Systeem en dan bij Info kijken. Zoals gezegd, vaak zal Jack zelf al de Servernaam invullen.
- b. Zijn internet IP-adres van dat moment. Het eenvoudigst is: surf naar bridge.vijnberg.nl. Dat toont rechtsboven op de pagina het IP nummer. Pas op: het IP-adres kan per dag door je provider gewijzigd worden en moet dus vlak voor elke bridge sessie worden opgezocht.

Vervolgens laat de WL/Server aan de Clienten weten (bv via Skype) welk gegeven ze als Hostnaam moeten invullen: de spelers in zijn eigen LAN moeten de PC-naam van de WL/Server invullen. De WAN spelers vullen het IP-adres van de WL/Server in. Clienten hoeven zich verder nergens druk over te maken: gewoon invullen wat de WL/Server meedeelt.

[noot 2] Systeemkaarten

Spelen via netwerk of internet stelt eisen aan de aanwezigheid van systeemkaarten. Als via LAN of Internet wordt gespeeld, stelt de WL/Server in met welke SKaarten NZ en OW spelen. In geval van een standaard SKaart van Jack is er niks aan de hand. Als spelers echter een zelfgemaakte kaarten willen spelen, moet een kaart met **identieke naam** (en liefst ook inhoud) op zowel de Server als elke Client aanwezig zijn. Als dat niet het geval is, kan meestal geen verbinding gemaakt worden, of crasht de Server.

Voorbeeld

Erna heeft een SKaart gemaakt, gebaseerd op Biedermeier Rood, en die *ErnaRood* genoemd. In dat geval moet een SKaart *ErnaRood* op alle meespelende PC's aanwezig zijn. Dat kan op 2 manieren:

a. De anderen maken zelf een kaart gebaseerd op ontvangen informatie

Erna stuurt een korte beschrijving van haar kaart naar de andere spelers die vervolgens allemaal een SKaart met identieke naam moeten aanmaken.

b. Importeren van de SKaart van iemand anders

Erna kiest haar SKaart via Instellingen, Systeemkaart en klikt Bewerken, daarna Exporteren (alleen Jack 5). De SKaart moet dan onder identieke naam bewaard worden in een zelfgekozen map. De opgeslagen kaart kan later als bijlage bij een email verzonden worden. Alternatief kan de kaart (*.sc voor Jack 4, *.jcc voor Jack 5) direct bij een email gevoegd worden, als je weet waar Jack de kaarten bewaard; zie daarvoor onderstaande tabel.

De ontvangers moeten de ontvangen kaart opslaan in de map waar Jack de kaarten bewaart; zie de tabel.

Windows versie ¹	Jack 6	Jack 5
Naamgeving	*.jcc	*.jcc
Windows 7, 10	C:\users\ <account>\AppData\Local\Jack\System</account>	C:\users\ <account>\AppData\Local\Jack\System</account>

Noot 3 Instellingen als WL/Server voor spelen via Internet

Het instellen van een PC als WL/Server is (éénmalig) een beetje gedoe. Clienten hebben het een stuk makkelijker: die vullen gewoon in wat de WL/Server ze vertelt.

Internet IP adres

Netwerkspelers moeten de WL/Server PC op internet kunnen vinden. Dat gaat aan de hand van het internet adres, dat is een getal als b.v. 209.144.78.23. Dat geeft de WL/Server op aan de clients om als Hostnaam in te vullen. De WL/Server kan zijn eigen adres op verschillende manieren achterhalen, maar het makkelijkst is om bv naar www.vijn.info te gaan en het boven aan de pagina af te lezen. Dat getal moet aan de Netwerkspelers/Clienten worden opgegeven die dat dan om als Hostnaam in te vullen. Netwerkspelers, die thuis bij de WL/Server spelen, vullen natuurlijk gewoon de PC-naam van de WL/Server in als hostnaam (noot 1). Jack begrijpt alleen de numerieke internet adressen, dus invullen van bv een DynDNS adres werkt niet. Tenzij je zeker weet dat je een vast IP-adres hebt moet je dit verifiëren voor elke bridge-sessie, want Internet Providers kunnen je IP-adres periodiek wijzigen.

Let op: Geen IPv6 adres (iets als 2001:1c00:1e02:3a00:e527:6f72:a744:ae33) gebruiken. Meestal heb je ook nog een IPv4 adres (bv 94.208.120.108) gekregen. Kijk zonodig op www.test-ipv2.com.

Lokaal IP adres

Je thuisrouter moet ook weten welke PC als WL/Server voor Jack gaat fungeren. Dat gaat aan de hand van het lokale IP adres in je thuis netwerk. Dat is iets als 192.168.xxx.xxx of 10.x.x.x. bijvoorbeeld 192.168.178.10. Als je je router automatisch een lokaal IP-nummer laat toekennen via DHCP en dat staat op de meeste PC's standaard zo ingesteld kan dat problemen opleveren, want een volgende keer zou je lokale adres heel goed 192.168.178.11 kunnen zijn en dan moet je onderstaande instellingen allemaal weer over doen. Handiger is om die PC een vast IP nummer te geven. Dat doe je via het Netwerkkentrum [\[noot 3a\]](#). Voor het vervolg gaan we er van uit dat het lokale IP adres 192.168.178.10 is.

Configuratie van de Router

De router (Livebox o.i.d.) bij de WL/Server thuis moet zo ingesteld worden dat inkomend internet verkeer wordt doorgeleid naar het lokale IP adres van de WL/Server, bv 192.168.178.10. Dat regel je via Port Forwarding of NAT/PAT in je router. Hoe dat gaat hangt de manier af van merk/type router; het is lastig om dit precies voor elk merk/type router te beschrijven.

In mijn Ziggo kabelrouter (type Ubee) gaat het zo

- Lokaal inloggen op de router met <http://192.168.178.1> en dan naam/wachtwoord opgeven. Deze gegevens krijg je van Ziggo.
- Klik Geavanceerde Instellingen en in het linker paneel: Forwarding

- Vul (via Create IPv4) de gevraagde gegevens in: local IP, Port nummer 1201 (4x), Protocol: Both, Description: Jack en klik Apply. Daarna wordt de Forwarding regel onderaan toegevoegd.

Forwarding

This allows for incoming requests on specific port numbers to reach web servers, FTP servers, mail servers, etc. so they can be accessed. Commonly used port numbers is also provided.

Local IP: 192.168.178.39
 Local Start Port: 1201 (1~65535)
 Local End Port: 1201 (1~65535)
 External IP: 0.0.0.0
 External Start Port: 1201 (1~65535)
 External End Port: 1201 (1~65535)
 Protocol: BOTH
 Description: Jack
 Enabled: On

Cancel Apply

Local			External			Prot	Description	Enabled		
IP Address	Start Port	End Port	IP Address	Start Port	End Port				Edit	Remove
192.168.178.15	25	25	0.0.0.0	25	25	TCP	IP Camera	Yes	Edit	Remove
192.168.178.39	1201	1201	0.0.0.0	1201	1201	BOTH	Jack	Yes	Edit	Remove

Jack is zomaar een naam (mag dus van alles wezen). External / Internal port is 1201 (Jack gebruikt deze standaard, waarom zou je een andere kiezen?) Protocol: Both of anders TCP. In gewone taal betekent vertelt deze regel aan de router: luister op poort 1201 naar verkeer dat van internet binnenkomt. Als je daar wat hoort, geeft het dan door aan de computer op adres 192.168.178.10, die ook op poort 1201 luistert.

Zoals gezegd bij een ander merk/type router is het principe hetzelfde, maar zijn de benamingen en schermen anders. Soms heet Forwarding NAT/PAT (Network Adres Translation). Als je een router hebt waar je de Device naam [noot 3a] kunt opgeven, heb je het lokale IP adres niet nodig. Dat is bv het geval in een Livebox router. Dan geef je niet het lokale IP adres op maar de PC-Naam (Kliko in het voorbeeld, noot1) op en de router zorgt dan voor vertaling naar het lokale IP adres. Dat is handig omdat je dan ook geen vast lokaal IP adres hoeft toe te wijzen, maar gewoon DHCP kunt blijven gebruiken.

Application / Service	External Port	Internal Port	Protocol	Device	Enable	Delete
Jack	1201	1201	Both	Kliko	<input checked="" type="checkbox"/>	

→ Add new rule

Handig en belangrijk is hier de naam bij Device. Mijn PC die als WL/Server fungeert heet Kliko, en dat is de naam waaronder de PC in het LAN bekend is [noot 1].

Voor andere routers gaat het weer een beetje anders, maar het principe blijft hetzelfde. Deze regel hoeft maar één keer gemaakt te worden. In sommige routers (bv de Ubee van Ziggo) moet dus het LAN IP-nummer (bv. 192.168.1.10) van de WL/Server PC worden opgegeven, in andere de Device/PC-naam.

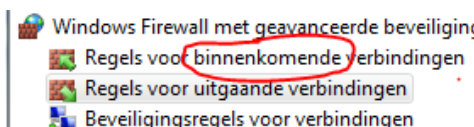
Configuratie van de Firewall

Tenslotte nog dit. Normaliter houdt de (Windows) Firewall al het binnenkomend verkeer tegen als bescherming, tenzij instructie is gegeven om het door te laten. Die instructie moet nu ook voor binnenkomend Jack-verkeer gegeven worden. Dat doe je in de (Windows) Firewall.

Ga naar *Configuratiescherm, Systeem en Beveiliging, Windows Firewall* (niet 'Een programma via Windows Firewall toestaan!'). Klik (linker paneel) *Geavanceerde Instellingen*. Je wordt dan gevraagd je aan te melden als Administrator (tenzij je al met een Administrator account werkt).

Kies (links) voor Regels voor binnenkomende verbindingen en (rechtermuisklik op deze vermelding) voor Nieuwe regel.

- Kies: Programma, klik Volgende.
- Kies: Dit Programmepad, Blader naar de map Program Files of Program Files (X86) en zoek naar Jack.exe. Klik Openen
- Verifieer of het programmepad is ingevuld. Klik Volgende
- Kies: de verbinding toestaan. Klik Volgende
- Aanvinken alleen Privé want je zult deze opzet alleen thuis gebruiken. Klik Volgende
- Verzin een eigen naam voor deze Firewall regel: bv Jack, Klik voltooiën



Als je de Windows Firewall hebt uitgezet en een andere Firewall gebruikt moet je daar dus zo'n regel maken. Ook een eenmalige actie. Hoe dat precies gaat hangt weer af van merk/type firewall, maar het principe blijft hetzelfde.

Nogmaals, als je alleen maar Client ben, heb je met dit gedoe niks te maken: de WL/Server regelt dat allemaal.

Ik kan je, desgevraagd, op afstand proberen te helpen met het instellen van de Router en Firewall, via een TeamViewer sessie. Daarvoor moet éérst TeamViewer op je PC geïnstalleerd worden. Via het uitwisselen van een ID-code en wachtwoord kan ik op afstand je PC bedienen of zien wat je doet. [\[noot 8\]](#)

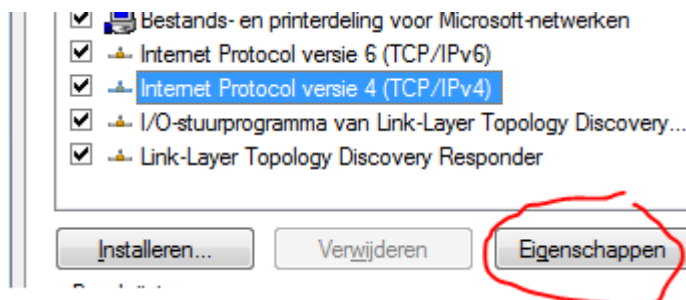
Noot 3a Hoe wijzig ik het lokale IP adres in een vast adres?

Zoek eerst uit wat het lokale adres is van je router. Bij Ziggo is dat 192.168.178.1.

Configuratiescherm, Netwerk en Internet, Netwerkkentrum.

Klik Adapterinstellingen wijzigen. Rechtsklik dan op de (LAN of Wifi verbinding) die je PC gebruikt en kies Eigenschappen.

Als je niet als Administrator aangemeld bent wordt nu om je Administrator wachtwoord gevraagd.



Klik op Internet Protocol versie 4 (TCP/IPv4) en Eigenschappen.

Het gaat nu om de bovenste sectie. Hier is of aangevinkt 'Automatisch een IP adres laten toewijzen' of 'Het volgende IP adres gebruiken'.

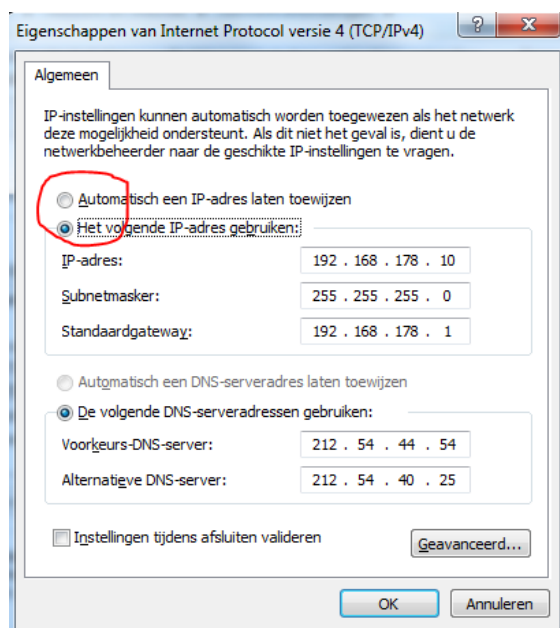
In het eerste geval deelt de router elke keer dat deze PC wordt gestart zelf een adres uit in het ; omdat dat steeds anders kan zijn levert dat problemen op bij de Port Forwarding / NAT-PAT. Die moet je dan steeds aanpassen. Het is dus, als je Jack als WL/Server gebruikt, handiger om de PC een lokaal adres te geven.

Kies dus 'Het volgende IP-adress gebruiken'

- Vul in een lokaal adres (bv 192.168.178.10)
- Subnetmasker 255.255.255.0
- het IP-adres van de Standaardgateway/router (Ziggo: 192.168.178.1)

Om te voorkomen dat dit nummer per ongeluk aan een andere PC wordt toegewezen als eens vroeger zou starten, zou je de router kunnen configureren dat DHCP alleen adressen boven 192.168.178.20 uitgeeft.

Het onderste over DNS hoeft je niet te veranderen.



Noot 4 Opzetten van een wedstrijd door de WL/Server

1. Afspraak maken : tijd, welke spelers, welke richtingen en resp systeemkaarten, eigen IP adres opzoeken
2. Optioneel : een Skype conferentie gesprek opzetten tussen alle spelers.
3. WL stelt gevraagde systeemkaarten in
Let op : Niet standaard systeem-kaarten moeten op alle Clients aanwezig zijn.
4. WL stelt de Server in (via Bestand, Spelen in Netwerk)
Stoelbezetting : 1 speler moet *Mens* zijn (de WL), verder 1, 2 of 3 spelers via Netwerk, de rest wordt : Computer (Jack)
Invullen host (PC-naam) Poort nummer 1201
Klik Verbinden
5. WL maakt bekend aan andere spelers:
poort nummer 1201
Host : de lokale PC naam van de Server voor clients die via LAN verbinden (bv Kliko, naam van PC Ko).
het internet adres van de server voor clients die via Internet verbinden (bv 109.210.2.67).
6. WL laat de Clients weten dat ze kunnen inloggen via
 - Bestand, Spelen in Netwerk
 - Aanklikken Client, invullen Host en poort als opgegeven door de WL
 - Klikken Verbinden
7. Als er meer dan 1 Client op via netwerk/internet speelt, krijgt te WL voor elke speler een venstertje met de vraag waar deze moet gaan zitten.
8. Start het spelen (willekeurige spellen) of kies een (PBN) toernooi

Note 5 Maak conferentie/groeps gesprek in Skype

1. Maken van een Lijst met personen in groep
Klik Menubalk Contactpersonen
Kies : Nieuwe groep aanmaken
Sleep contactpersonen uit de lijst naar de nieuwe groepslijst

Herhaal dit tot alle gewenste personen in de groepslijst staan

Klik op het groeps icoon (naast de i) om de groepslijst bij Contactpersonen onder een bepaalde naam op te slaan (verschijnt onderaan in de lijst)

2. Bellen : kies Groepscontact uit de lijst, en klik Bel Groep

Noot 6 Een PBN toernooi spelen met veldresultaat

Zoals gezegd, kan Jack PBN bestanden met spelverdelingen importeren, maar hoe kom je daar aan ? Ik heb ooit eens een schudprogramma geschreven om handen met een bepaald profiel te maken. Aardig voor cursussen maar niet om zelf te spelen. Gelukkig zijn PBN bestanden overal op het internet te vinden. Zelf heb ik een collectie van meer plm 600 toernooien (met elk 32-40 spellen) die elke maand met 6 nieuwe toernooien groeit. Dat zijn z.g. simultaan toernooien die in Frankrijk door 800-2000 spelers 6 keer per maand gespeeld worden. De collectie staat op onze eigen website www.vijn.info/bib, waar je online een PBN bestand kunt downloaden. Dat bestand importeert je vervolgens in Jack om daarna te spelen. Datzelfde toernooi is dan ook op die website beschikbaar met commentaar (Master serie in Engels, Roy René serie in het Frans), aanbevolen biedverloop, optimaal contract en frequentie staten, dus daar kun je je ook je resultaat met het speelveld vergelijken. Bovendien zijn het allemaal spellen met een leerzaam element.

Ons favoriet scenario is :

- Toernooi zoeken en openen op www.vijn.info/bib,
- PBN maken/downloaden
- Dit toernooi geopend laten zodat je na afloop van een spel ook het veldresultaat kunt zien. Kan ook vanaf iPad, iPod etc
- Jack starten en (als WL/Server) het PBN bestand inladen om via thuisnetwerk met partner te spelen

Dat gaat zo:

Simultaan Bibliotheek Taal: Inloggen Onthouden?
Stuur me mijn wachtwoord opnieuw

Kies jaargang **2012** ▼ Kies een toernooi uit een van de lijsten.

Euro Masters	▼	10 Sim.
Roy René	▼	51 Sim.

Deze pagina geeft toegang tot spellen die afkomstig zijn uit 2 series simultaan toernooien die 6x per maand in Frankrijk gespeeld worden. Daaraan doen elke keer zo'n 800-2000 paren mee.

In de bibliotheek zitten nu 435 toernooien met ± 15660 spellen. (Jaargang 2012: 61 toernooien, ± 2196 spellen) met kaartverdeling, commentaar, aanbevolen biedverloop/uitkomst en Par/Datumscore. De frequentiestaten geven de resultaten in Procenten, D-imps (imps tegen Datumscore) en P-imps (imps tegen Parscore). Elke maand komen er dus 6 toernooien bij.

De 'E' serie (European Masters, seizoen van 1 januari - 31 december) wordt 1x per maand gespeeld (behalve in Frankrijk ook in een paar andere Europese landen) en is standaard voorzien van commentaar in het Engels en het Frans. De 'R' serie (Roy René, seizoen 1 juli - 30 juni) wordt 5x per maand gespeeld, alleen in Frankrijk en met alleen commentaar in het Frans.

Download PBN/DLM bestanden of PDF's met kaartverdeling, commentaar, frequentiestaten enzovoort.

... [Meer](#) ...

Klik desnoods op ... Meer ... om meer aan de weet te komen. Je leest dan ook dat je je eventueel als vertaler/bewerker kunt aanmelden. Kies de taal (Nederlands, Engels of Frans), de jaargang en dan een toernooi uit de dropdown box Euromasters (1x per maand, spel commentaar in het Engels) of Roy René (5x per maand, spelcommentaar in het Frans).

Thema filter

Op de hoofdpagina www.vijn.info vind je in het tweede deel een passage over het filteren van de spel bibliotheek. Met een thema-filter kun je een spelbestand maken over een van de genoemde thema's, inclusief PBN bestanden en spelverdeling.

Simultaan Bibliotheek Taal: Inloggen

Euro Masters 1208, 22-08-2012, 756 paren, 40 Spellen, code E1208.

Spel < 1 > 40 Terug Bestand 2x Extras Freqs
 PDF's:

1 : N/--	♠ V94 ♥ H7 ♦ B10984 ♣ 1074	Oost: 4♥ Uitk. ♠A	Biedverloop	Score	Perc	D-imp	P-imp		
			Z W N O	nr.	NZ	OW	NZ	NZ	
			1♠ 4♥ p 1♥	2	590	0	99,8	12	14
♠ B63		♠ 82		1	500	0	99,3	12	14
♥ V9632	N	♥ AB10854		1	450	0	99	11	13
♦ 65	W - O	♦ AV2		3	300	0	98,4	9	12
♣ AH6	Z	♣ V8		5	150	0	97	6	11
				40	100	0	89,7	5	11
				129	50	0	62	4	10
♠ AH1075		Result : =		4	0	50	40,2	2	9
♥ H73		Par NZ: -420		9	0	100	38	0	8
♣ B9532		Dat NZ: -100		1	0	140	36,4	-1	7
Against the 4♥ contract, you cash the two top ♠. At trick three, any return holds the declarer to ten tricks... except a ♦.				2	0	150	35,9	-2	7
The sacrifice in 4♠X, which goes two down (300), would be profitable for the North-South pair, by neither North nor South can make this decision.				6	0	300	34,6	-5	3
				79	0	420	20,7	-8	0
				11	0	450	5,9	-8	-1
				2	0	480	3,8	-9	-2
				11	0	500	1,6	-9	-2

De navigatie knoppen spreken voor zichzelf. Rechts staan de knoppen voor het aanmaken en download van de diverse producten van deze site.

- DLM bestand met kaartverdelingen voor Dupliceer machine
- PBN bestand met kaartverdelingen, leesbaar voor meeste bridge software, waaronder Jack. Er zijn 3 opties
 - 2x elk spel een 2^e keer opnemen, maar dan een kwartslag gedraaid.
 - Extra ook biedverloop, contract en commentaar in het bestand opnemen *
 - Freqs ook de frequentielijsten opnemen*
 * Dit zijn niet allemaal standaard PBN items en daarom kan niet alle software deze informatie begrijpen. Jack leest wel eindcontract en biedverloop, maar weet niks van commentaar en frequentielijsten (helaas).
- PDF bestanden van verschillende samenstelling
 - Alles 2 spellen per A4 met alle informatie daarop
 - Set 4 spellen per A4, geen kaartverdeling, alleen commentaar en frequenties
 - Freq 12 spellen per A4, alleen frequenties
 - Spellen 24 spellen per A4, alleen kaartverdeling
 - Strips 32 spellen per A4, kaartverdeling per windrichting.

Er is geen registratie nodig voor het downloaden. De login sectie is alleen bedoeld voor (bij mij) geregistreerde vertalers.

Download van PBN-bestand: klik de button, vervolgens op Downloaden, waarna het bestand in de standaard download (of zelf gekozen) map wordt opgeslagen.

De naam laat zich b.v. als volgt lezen 120523E_1205 : 23 mei 2012, Euro Masters, toernooi 05 van 2012.



Noot 7 CD gedoe met Jack 4

Zo af en toe vraagt Jack 4 om de originele CD even in de CD-speler te stoppen. Dat kan een beetje hinderlijk zijn, en ik heb dan ook een omweg gevonden mbv een programma dat Virtuele CD-spelers op je PC maakt. Je laadt in zo'n VCD-speler dan een bestands-kopie (image) van de betreffende CD, die dus altijd kan blijven zitten.

Zo'n programma is bijvoorbeeld Virtual-CD. Dat 'maakt' 1-20 virtuele CD-spelers op je PC (kies zelf hoeveel). Het kan ook virtuele kopieën van een CD maken (een bestand dus) dat je dan in zo'n virtuele CD-speler laat en kunt laten zitten. Als je dat voor Jack doet, zal

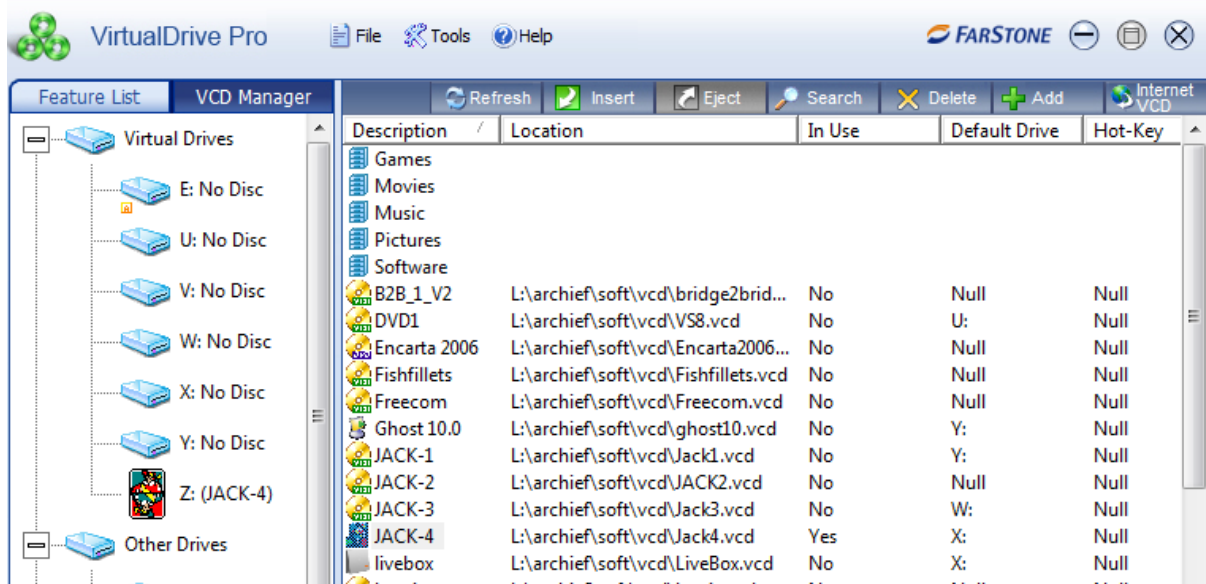
Jack nooit meer om de (originele) CD vragen. Voor Jack 5 en later is dat niet nodig. Zelf heb ik van bijna alle (programma) CD's een VCD image gemaakt en op mijn PC (en backup schijven) bewaard en hoef dus vrijwel nooit meer diskjockey te spelen.


Installeren van Virtual CD

1. Kopieer eerst het bestand VirtualDrive-Pro 11.5.exe van de USB stick naar een map op je PC, bv Mijn Documenten\Software. Kopieer ook Register Number.txt want daarin staat de activeringscode die je nodig hebt.
2. Start VirtualDrive-Pro11.5.exe en volg de instructies op het scherm.
3. Op een gegeven moment moet je kiezen hoeveel en welke virtuele CD-spelers je wenst. Kies bv voor 4 CD-spelers als resp W, X, Y en Z drive. Mogelijk moet je PC een keer opnieuw gestart worden. Als gevraagd wordt om registratie, kun je die stap gewoon overslaan. Wel moet de activeringscode BSP11-30090-Y01NI-3C7DR-A6A5X worden ingevuld.
4. Doe de te virtualiseren CD in de (echte) CD speler, klik op de Tab Feature List en dan 'Create a Virtual CD/DVD' en volg de instructies op je scherm. Het resultaat is dat de VCD-image (bv Jack4.vcd) op je PC is bewaard.



5. Klik nu op de tab VCD manager en klik **Add**, om een of meer VCD's toe te voegen aan de inventarislijst. Zoek dan op je PC naar Jack4.vcd om de image aan de VCD lijst toe te voegen. Mijn lijstje ziet er zo uit.



6. Sleep Jack-4 dan naar bv CD speler Z (zoals in dit voorbeeld). Praktisch is om daarna even een rechtsklik op speler Z te doen en **Autorun** uit te vinken. Een restart (die waarschijnlijk gesuggereerd wordt) is niet nodig. Sluit nu (rechts boven) Virtual Drive Pro waarna het programma (uiteraard) toch actief blijft en bereikbaar via de taakbalk als het icoon met de 3 CD's. 
7. Jack zit nu in CD-speler Z en blijft daar zitten, ook als de PC opnieuw wordt opgestart. Jack zal nu ook niet meer zeuren om de originele CD te laten zien, en dat is precies wat we wilden bereiken.

Noot 8 Teamviewer

Een erg praktisch maar tamelijk onbekend programma is Teamviewer (TV). Ik gebruik dat regelmatig om anderen op afstand te helpen met computer aangelegenheden. Het scenario is dat op beide PC's TV gestart wordt én dat beide PC's een werkende internet verbinding hebben. De hulp-vrager geeft me dan zijn TV – Identificatie met een tijdelijk wachtwoord (bv via Skype Chat of gewone telefoon) en ik kan dan op afstand toegang tot de PC van de hulpvrager krijgen. Die kan zijn PC bedienen, zodat ik kan zien wat hij doet, maar ik kan desgewenst ook op afstand de PC bedienen. Zo heb ik onlangs bij iemand op afstand de verouderde anti-virus software verwijderd en een nieuwe geïnstalleerd, zonder dat ik dus aan huis hoefde te komen.

Sterker nog, ik heb TV ook op mijn iPod geïnstalleerd en zou daarmee op afstand een PC (van mezelf of iemand anders) kunnen bedienen, mits die natuurlijk aanstaat en TV is gestart.

Wat heb je nodig ? Alleen de gratis versie van Teamviewer op de computer waarmee je hulp wilt vragen (of geven)

A. Teamviewer installeren

1. Ga naar www.teamviewer.com en kies de tab Download
2. Kies voor Windows (of Mac/Linux/Mobile voor een ander besturingssysteem)
3. Kies
 - a. Als je alleen hulp op afstand wilt vragen bij de Download Voor de spontane klant Quicksupport
 - b. Als je zowel hulp wilt vragen als geven voor de Volledige versie – All-in-One
 - c. Klik dan op de bijbehorende Download button, Uitvoeren, geef toestemming als de PC-beveiliging daar om vraagt.

B. Hulp vragen mbv een Teamviewer sessie

1. Hulpvragende partij start TV
2. Lees in het TV scherm af wat (in de linkerhelft) je ID is en het wachtwoord.
3. Voor deze sessie is dat 218 689 469 (blijft altijd hetzelfde) en het wachtwoord is 4vd3u1 (wisselt per sessie)
4. Geef dat door (via Skype of telefoon) aan de hulpgever



C. Hulpgeven

De hulpgever opent ook Teamviewer en krijgt een soortgelijk scherm te zien met zijn eigen ID, eigen wachtwoord en (rechts) het Partner-ID van de vorige sessie.

1. Vul nu bij Partner-ID in het nummer dat je van de hulpvrager hebt gekregen
2. Klik Verbinden met Partner: je krijgt dan het scherm als rechts
3. Vul hier in het wachtwoord dat je van de hulpvrager hebt gekregen
4. Als alles klopt krijgt de hulpverlener nu het bureau blad van de hulpvrager te zien, en kan zowel zien wat de hulpvrager op zijn PC doet én zelf ook diens PC op afstand bedienen.

