

Bridge met Jack en andere leuke dingen.

Hoofdstuk 1: Spelen met Jack

Jack is een computer programma, ontworpen door o.a. Wim Kuif en Wim Heemskerck (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. 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 om. 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 LAN-thuisnetwerk en/of WAN-internet)

Veel leuker is om met z'n tweeën, drieën of vieren via een netwerk met en tegen elkaar te spelen. Eén (en niet méér 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' (dwz Jack speel) of 'Via Network' (via LAN of WAN-Internet).

Server (Mens) speelt met 1 Client (Netwerk) tegen Jack op Oost en West	Server (Mens) speelt met Jack (Zuid) tegen 2 Clienten (Netwerkspelers) op OW	Server (Mens) speelt met een client tegen 2 andere clienten (netwerkspelers)
Netwerkspelers maken verbinding met de Server: ofwel via LAN/Thuisnetwerk, ofwel via WAN/Internet		

Technische voorwaarden:

- De deelnemende computers moeten allemaal dezelfde versie van Jack hebben. En dan nog, zelfs als beide bv versie 6 hebben: versie 6.11 werkt niet samen met 6.0. Werk daarom (versie 6) je computer bij via Help, Zoek nieuwe bestanden.
- Er is een netwerkverbinding van Client naar Server nodig: ofwel via LAN/thuisnetwerk, ofwel via WAN/Internet.
- Verbinding via LAN: De Server hoeft alleen de naam van zijn computer aan de LAN-spelers te geven.
- Verbinding via WAN: De Server moet zijn Internet IP adres (bv 89.208.82.14) opgeven aan de WAN-spelers en bovendien moeten PC en netwerk (router en firewall) correct zijn ingesteld; bij Clients hoeft dat niet.
- Als zelf gemaakte systeemkaarten worden gespeeld, moeten deze kaarten op alle computers aanwezig zijn. Dat geldt niet voor de standaardkaarten van Jack.

Enmalig instellen Server PC (firewall) en netwerk (router)

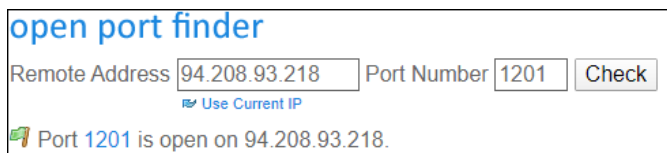
Dit is éénmalig een beetje gedoe, maar als dat eenmaal gedaan is kan bij een speelsessie volstaan worden met een simpele test of de server-omgeving goed is opgezet.

Voor het opzetten van het spelen in netwerk zie hoofdstuk 2.

Scenario bij het opzetten van een speelsessie met 2, 3 of 4 netwerkspelers

1. De WL/Server verzamelt gegevens:

- nagaan wie via LAN en wie via WAN meespelen.
 - de naam van zijn computer, zoals Ko-Medion [\[noot 1\]](#) nodig voor LAN-spelers, als die er zijn.
 - zijn internet IP-adres, zoals 89.208.82.14 [\[noot 1\]](#) nodig voor WAN-spelers, als die er zijn.
 - vraagt na welke systeemkaarten de anderen gaan spelen [\[noot 2\]](#)
 - en start daarna Jack op zijn PC.
- f. Test de verbinding via <https://www.yougetsignal.com/tools/open-ports/> als er WAN-spelers zijn
- IP adres opgeven, Port nr invullen en Check klikken
 - Na plm 10 seconden volgt melding of Port open/closed is.



2. Hij beslist eerst wie NZ cq OW gaan zitten en stelt daarna in welke systeemkaarten NZ resp OW gaan spelen.

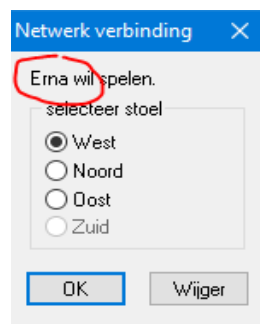
Daarna klikt hij op **Bestand, Spelen in een netwerk** en bepaalt de stoelbezetting: bv OW Computer, Noord via Netwerk en Zuid (WL/server) als Mens (zie voorbeelden hierboven)

3. De WL/Server vinkt bij Verbinding aan 'Server' en vult altijd 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. Een ander poort nummer mag ook, maar dat moet iedereen dan consequent toepassen; ook in router en firewall. Dus, waarom zou je?

4. De WL vertelt Cliënts dat ze bij Verbinding **Client** selecteren, poort 1201 invullen en als **Host:**

- Spelers via LAN: de Computer naam van de WL/Server [\[noot 1\]](#):
- Spelers via Internet: het IP-adres van de router van de WL [\[noot 3\]](#)
- Ze moeten wachten met op Verbind klikken tot de WL klaar is en het sein daartoe geeft. Een Skype gesprek is handig

5. Klik Verbinden, en lees wat er onder als status bericht wordt gegeven. Vertel nu de Clienten/Netwerkspelers dat ze Verbind klikken en wacht op verbinding met cliënten. Bij één netwerkspeler ben je klaar. Als er 2 of 3 netwerkspelers zijn krijgt de WL/Server een venstertje waarmee hij de respectievelijke spelers op hun stoel kan zetten. Of *weigeren*...



6. Als je een bepaald spelbestand wilt spelen, moet je wachten met laden tot iedereen op een stoel zit. Als je dat laadt vóór iedereen zit, wordt het overschreven door een willekeurig spel als iemand komt plaatsnemen.

Verbinding maken via WAN/Internet vereist nogal wat bij degene die als WL/Server gaat optreden: die moet zijn IP4-adres opzoeken (bv via <http://test-ipv4.com>) en aan de anderen melden. Let op: IPv6 adres niet gebruiken.

De Clients hebben het dus altijd tamelijk simpel: Host (van WL/Server) en Poort nummer invullen is voldoende.

Bij een thuisnetwerk via WiFi moet er verbinding via hetzelfde accesspoint gemaakt worden.

Systeemkaarten

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 Clienten aanwezig zijn [\[noot 2\]](#)

Als zo'n Systeemkaart 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 netwerkverbindingen 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 groepsgesprek 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.

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.

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 850 PBN toernooien op onze website <http://www.vijn.info/> (meer dan 33.000 spellen) ophalen .

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.

Mijn collectie van meer plm 850 toernooien (met elk 32-40 spellen) bestaat uit z.g. simultaan toernooien die in Frankrijk door 800-2000 spelers gespeeld zijn. De collectie staat op onze eigen website www.vijn.info/bib, waar je een PBN bestand kunt downloaden. Dat bestand importeert je vervolgens in Jack om daarna te spelen. Datzelfde toernooi is ook op die website beschikbaar met commentaar (De oudere in de E- serie in het Engels, de R- 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 'leer-moment'.

Ons favoriet scenario is (een open Skype verbinding is wel zo leuk)

- Toernooi zoeken en openen op www.vijn.info/bib
 - Kies een jaargang
 - Kies toernooi uit de E- of R-serie
- Dit toernooi geopend laten zodat je na afloop van een spel ook het veldresultaat kunt zien. Ook vanaf iPad, tablet etc

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

- PBN (of DLM) bestand met kaartverdelingen, leesbaar voor meeste bridge software en dupliceremachines, waaronder Jack. Er zijn 4 opties waar de de meeste bridge-software geen raad mee weet.
- PDF bestanden van verschillende samenstelling. (Houd muis over knop voor informatie)
- PBN maken/downloaden
- Jack starten en (als WL/Server) het PBN bestand inladen om via thuisnetwerk met anderen te spelen
- Registratie of inloggen is niet nodig.

Spel bestanden op thema kun je maken via www.vijn.info

- Thema's zijn :
 - Soort/hogte Opening: o.a. SA, Zwakke 2, Sterke 2, Sterke 4441, MF/SF, Muiderberg, Multi-varianties
 - Kaartverdeling: Gambling, 7-kaart, 8+ kaart, 2 kleuren spellen Gambling)
 - Speel/Biedfiguren Troefpromotie, Ingooi, Dwang, Cue, Heeman, Volgbod na onze SA

Index	Spel	West	Noord	Oost	Zuid	Resultaat
1	1					Onbekend
2	2					Onbekend
3	3					Onbekend
4	4					Onbekend
5	5					Onbekend
6	6					Onbekend
7	7					Onbekend
8	8					Onbekend
9	9					Onbekend
10	10					Onbekend
11	11					Onbekend

Simultaan Bibliotheek [terug Bridge Web](#) Inloggen

Kies jaargang 2015 Kies daarna een toernooi uit een van de lijsten.

E - Commentaar Engels/Frans Eng.) 12 toernooien.
R - Commentaar. Frans) 60 toernooien.

Simultaan Bibliotheek [terug Bridge Web](#) Inloggen Onthouden? Stuur me mijn wachtwoord opnieuw

Euro Masters 1308, 2013.08.28, 722 paren, 40 spellen, code E1308.

Spel 1 < 6 > 40 Terug Dupl. DLM PBN Comm. Extras Freqs 2x PDF: Alles Compact Set Spellen Strips

6 - O/O/W

♥108732	Oost: 3SA	Biedverloop	nr.	Score	Perc	D-imp	P-imp	
♥V10	Uitk: 5	Z W N O	NZ	NZ	NZ	NZ	NZ	
♥B6		1♦ 1♠ p 1SA	3	400	0	99,6	9	7
♣8753			10	300	0	97,3	7	5
♥AHV6			32	200	0	89,7	5	3
♥864			1	180	0	83,7	4	2
♥742			151	100	0	56,2	2	0
♠VB6			1	0	50	28,6	-2	-4
			2	0	80	28,1	-3	-5
			2	0	90	27,4	-3	-5
			3	0	100	26,4	-4	-5
			6	0	110	24,8	-4	-5
			18	0	120	20,5	-4	-6
			6	0	150	16,1	-5	-6
			2	0	180	14,7	-5	-7
			3	0	200	13,8	-6	-7
			1	0	380	13	-9	-10
			1	0	580	12,7	-12	-12
			35	0	600	6,2	-12	-12

Result: -1
Par NZ: 100
Dat NZ: 30

1NT = 12-14 HCP
Win the Ace of ♠, cross to the Ace of ♣ (North following with the 2) and pass the Queen of ♠ to South's King.
South should be able to count your tricks : three ♠, three ♣ and two ♥ add up to eight only. If he resists the temptation of shifting to a low ♥ but insists in ♥, your contract is doomed.
Conclusion : Defenders should routinely count the declarer's tricks before choosing one option rather than the other.

Technische informatie over netwerkspelen

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

Er zijn 2 soorten Netwerkspelers: die via LAN (lokaal netwerk thuis) en die via WAN (Internet)

De WL/Server moet 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 anders in Configuratiescherm, Systeem & Beveiliging, Systeem. Windows 10: toetsen Win-I, Systeem en dan onderaan bij Info kijken naar Apparaatnaam. Vaak zal Jack zelf al de Servernaam invullen. Als je Server bent vul je in Jack onder Host altijd de **computernaam**, ook als er straks clients via het Internet binnenkomen.
- b. Zijn **internet IP-adres (WAN)** van dat moment. Het eenvoudigst is: surf naar www.vijn.info of www.test-ipv4.com danwel <https://www.yougetsignal.com/tools/open-ports/> Dit is nodig om de netwerkspelers via internet te kunnen verbinden. Als er alleen maar LAN spelers zijn is dat niet nodig.
Pas op: het IP-adres kan per dag door je provider gewijzigd worden en moet dus vlak voor elke bridge sessie worden opgezocht.

[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 Systeemkaarten NZ en OW spelen. In geval van een standaard Systeemkaart 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 Systeemkaart gemaakt, gebaseerd op Biedermeier Rood, en die *ErnaRood* genoemd. In dat geval moet een Systeemkaart *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 Systeemkaart met identieke naam moeten aanmaken, of
- b. **Importeren van de Systeemkaart van iemand anders**
Erna kiest haar Systeemkaart via Instellingen, Systeemkaart en klikt Bewerken, daarna Exporteren. De Systeemkaart moet dan onder identieke naam bewaard worden in een zelfgekozen map. De opgeslagen kaart kan later als bijlage bij een email verzonden worden.
Je dus weten waar je kaart moet halen en andern waar ze de ontvangen versie moeten opslaan.

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

Hoofdstuk 2 Instellen als WL/Server voor spelen via Internet

Het instellen van een PC als WL/Server is (éénmalig) een beetje gedoe. Wat inzicht in begrippen als Port Forwarding of NAT/PAT kan geen kwaad. Clienten hoeven niks moeilijks te doen.

Internet IP adres (WAN)

In theorie: een netwerkspeler (Client) moet de WL/Server PC op internet kunnen vinden. Dat gaat aan de hand van het internet adres, een getal als b.v. 209.144.78.23 dat de client bij Host invult evenals het poortnummer, waarvoor we steeds 1201 gebruiken.

Jack zoekt dan verbinding met dat adres en vraagt aan de router daar: 'Is hier een computer die op poort 1201 luistert?' Daarvoor moet dan in de router zijn ingesteld wélke PC in het netwerk als Jack server zit te luisteren, anders kan de router dat niet vragen. Dat doe je door in de router te vertellen dat alle vragen om verbinding op deze poort moeten worden doorgestuurd naar het lokale netwerkadres, meestal iets van 192.168.xxx.xx. De router weet dan naar welke PC het verzoek moet worden gestuurd.

Als de vraag binnenkomt bij de (server) PC ben je er nog niet.

Ivm de veiligheid worden alle verzoeken om een binnenkomende verbinding gescreend door de Firewall. In die Firewall moet dus ingesteld worden dat Jack mag luisteren naar verbindingen op poort 1201.

Of dit allemaal goed is ingesteld en werkt test je eenvoudig als volgt op de Server:

- Start éérs Jack en verbind de server op poort 1201
- Vul je WAN-IP adres en poort 1201 in op <https://www.yougetsignal.com/tools/open-ports>
- Bij melding dat de Poort Open is, ben je klaar. Poort Closed: er kan géén verbinding gemaakt worden.

Wat níet werkt:

1. als je een VPN verbinding gebruikt lukt deze opzet niet, want een verbinding via VPN maskeert het eigen IP adres
Ze een eventuele VPN verbinding dus éérs uit en vraag pas dán je Externe IP-adres op.
2. Als je de server-PC niet direct op de modem/router van je internet provider aansluit, maar bv op een tweede router, gaat e.e.a. alleen werken als de modem/router van de provider in de zg 'bridge-mode' is ingesteld.

- 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.
- Gebruik géén 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 zonedig op www.test-ipv4.com.
- Een client in hetzelfde Lan/thuisnetwerk als de server, kan niet verbinden via het WAN-IP adres, alleen via LAN mbv de computernaam van de server.

LAN IP adres.

Netwerkspelers, die thuis bij de WL/Server spelen, vullen gewoon de PC-naam van de WL/Server in als hostnaam [\[noot 1\]](#). Sterker, zij kunnen niet via het WAN IP-adres aanmelden; dat werkt niet. Wel moeten dan zowel Server als Client via dezelfde router of Wifi-accesspoint zijn aangesloten op het LAN.

DHCP / Lokaal IP adres

Je thuisrouter moest dus 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. Bij mij thuis is dat 192.168.178.33. Als je je router automatisch een lokaal IP-nummer laat toekennen via **DHCP** (dat staat op de meeste PC's standaard zo ingesteld) kan dat problemen opleveren, want een volgende keer, na opstarten van de PC zou je lokale adres heel goed 192.168.178.11 ipv 192.168.178.33 kunnen zijn en dan moet je de onderstaande instellingen in de router allemaal weer over doen. Handiger is om die PC een vast IP nummer te geven. Dat doe je via het Netwerkcentrum [\[noot 3a\]](#). Voor het vervolg gaan we er van uit dat het lokale IP adres 192.168.178.33 is. Het kan ook geen kwaad om het MAC adres van de netwerk adapter (LAN of WiFi) op je (server) PC bij de hand te hebben. Dat is een uniek hardware adres, zoals als B9:AE:AD:2A:55:05. Dat vind je ook via Netwerkcentrum [\[noot 3b\]](#)

Configuratie van de Router

De router (Ziggo Ubee, 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 192.168.178.33. Dat regel je via **Port Forwarding** of **NAT/PAT** in je router. Hoe dat gaat hangt de manier af van merk/type router. Ik kan dat niet precies voor elk merk/type router beschrijven.

In mijn Ziggo router (type Ubee) gaat het zo:

- Lokaal inloggen op de router met <http://192.168.178.1> en naam/wachtwoord opgeven. Deze gegevens krijg je van je provider.
- Klik Geavanceerde Instellingen en in het linker paneel: Forwarding
- Vul (via Create IPv4) de gevraagde gegevens in

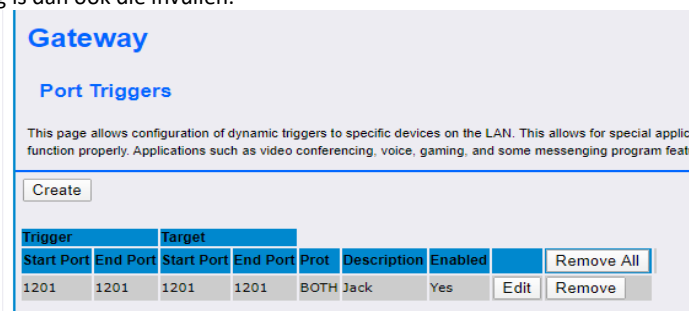
Local	IP Address:	192.168.178.33	het lokale IP adres van de WL/Server computer
	Start port /End Port	1201 / 1201	Jack gebruikt deze standaard, waarom zou je een andere kiezen?
External	IP Address	0.0.0.0	Extern adres van degenen die toegang moeten hebben 0.0.0.0 betekent iedereen; anders bepaald WAN-IP adres invullen
	Start port /End Port	1201 / 1201	
	Protocol	TCP of UDP	Kies liever voor Both
	Description	Jack	Mag elke tekst reeks zijn
	Enabled	Yes	aanzetten en opslaan.

Als Extern IP-adres is 0.0.0.0 ingevuld, dwz dat elk IP-adres toegang heeft. Als je alléén maar met dezelfde mensen via Internet speelt, kun je hier ook hun (externe) IP-adres invullen: bv 98.200.83.301, maar spelers met een ander adres hebben dan geen toegang, tenzij je daar een aparte regel voor maakt. Dat is veiliger, maar betekent wat méér werk.

Let Op: Als je lokale adres via DHCP wordt ingesteld, kan dat elke keer anders zijn als je de PC start. Je moet dan ook in de Router het lokale IP Adres veranderen. Dat is lastig en daarom is het handiger om je PC een vast lokaal IP-adres te geven.

In gewone taal betekent vertelt deze regel aan de router dus: luister op poort 1201 naar verkeer dat van internet binnenkomt. Als je daar wat hoort, geeft het dan door aan de computer op adres 192.168.178.33, die ook op poort 1201 luistert, tenminste als er 0.0.0.0 staat of het verkeer komt van het opgegeven Externe Adres af.

Als er een rubriek Port Triggering is dan ook die invullen.



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).

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

[Add new rule](#)

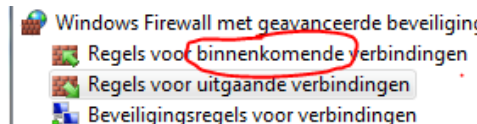
Handig en belangrijk is hier de naam bij Device. De PC die als WL/Server fungeert heet hier Kliko, en dat is de naam waaronder de PC in het LAN bekend is [noot 1]. In dat geval heb je niet het LAN IP-adres nodig en kunt gewoon DHCP blijven gebruiken.

Configuratie van de Firewall

Normaliter houdt de Windows Defender Firewall al het binnenkomend verkeer tegen als bescherming, tenzij instructie is gegeven om het door te laten. De instructie moet nu ook voor binnenkomend Jack-verkeer gegeven worden om poort 1201 open te zetten.

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 Programmapad, Blader naar de map Program Files of Program Files (X86) en zoek naar Jack.exe. Klik Openen
- Verifieer of het programmapad 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
- Zonodig geef je ook de poort 1201 op.

Als je een andere Firewall gebruikt (die zet Windows Defender Firewall dan meestal uit) 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. In mijn **Mcafee** Firewall moet ik twee instellingen doen:

Internetverbindingen voor programma's:

- Inkomen en uitgaand toestaan,
- Aangewezen poorten gebruiken (aanbevolen)
- Netwacht Uit

Poorten en systeemservices:

- Naam systeem service: Jack 6, Categorie Systeempoorten, Evt een eigen beschrijving
- Lokale TCP/IP poorten 1201, idem voor Lokale UDP poorten
- Poorten openen naar : **Alle PC's**
- Aanvinken: Stuur poortactiviteit door naar andere etc

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

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

Meestal wijst je router een willekeurig lokaal IP-adres toe, wanneer je de computer start. Dat is onhandig, want hierboven moest je in de router bij Port Forwarding het IP-adres van je computer opgeven. Als dat steeds anders kan zijn, moet je dus steeds die regel veranderen. Daarom is het handiger om je computer steeds een vast (zelf gekozen) IP-adres te geven.

Dat kan op twee manieren, maar zoek eerst uit :

- Het lokale adres van je router. Bij Ziggo is dat meestal 192.168.178.1.

- Dan het fysiek adres (MAC) van de netwerk adapter (Ethernet of WiFi op je PC. Via het LAN icoon op taakbalk, Netwerk- en Internet-instellingen, klik Network (verbonden) en noteer helemaal onderaan: Fysiek adres (MAC) iets als **b8 af ed cc b2 69**
- Hoe DHCP in je router is ingesteld, met name wat het start adres is. Bij mij begint die reeks bij 20 want ik heb de nummers van 2-19 zelf gereserveerd voor vaste adressen.

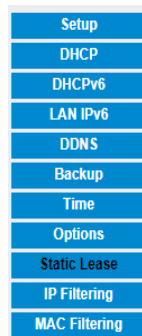
DHCP Server Yes No

Starting Local Address **192.168.178.20**

Een vast nummer, hoger dan het DHCP startadres.

Ga naar de router via 192.168.178.1
 Open Gateway, Static Lease
 Het DHCP startadres begint hier bij 192.18.178.20
 Vul het gevonden MAC adres van je adapter (Ethernet of Wifi) ,
 Geef het gewenste lokale IP adres op: hier 33n
 Aanvinken Enabled en dan Apply

Er is nog een tweede manier: dan moet je DHCP uitzetten en een **lager** lokaal IP-adres opgeven in de adapter eigenschappen. Is iets bewerklijker



Gateway

Static Lease

This page allows configuration of static lease in order to create the IP reservation with MAC address.

LAN IP Address range **192.168.178.20 -- 192.168.178.83**

Static Lease												
MAC Address						IP Address	Enabled					
b8	:	ae	:	ed	:	ac	:	b2	:	69	192.168.178.33	<input checked="" type="checkbox"/>
00	:	00	:	00	:	00	:	00	:	00	192.168.178.0	<input type="checkbox"/>

Als je alles goed opgezet hebt, wil je dat testen.
 Dat kun je gelukkig zelf doen, zonder hulp van anderen.
 Start Jack, spelen in een network, Selecter Server (ipv Client)
 Vul poort 1201 in en je (lokale) computernaam, Klik Verbinden.
 Start vervolgens Chrome of Edge en ga naar dit adres
<https://www.yougetsignal.com/tools/open-ports/>
 Dat laat je externe IP adres al zien, vul poort 1201 in en klik check
 Als alles goed is krijg je de boodschap dat poort 1201 open staat.
 Verbreek in Jack de verbinding en check de poort opnieuw. Zal gesloten zijn. Herhaal dit.

open port finder

Remote Address Port Number

Use Current IP

Port 1201 is open on 94.208.93.218.

Noot 4 Opzetten van een wedstrijd door de WL/Server

1. Afspraak maken : tijd, welke spelers, welke richtingen en resp systeemkaarten, eigen computer-naam & 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. Test of de verbinding werkt via OpenPortFinder.
6. WL maakt bekend aan andere spelers
 poort nummer 1201
 Host : de lokale PC naam van de Server voor clienten die via LAN verbinden (bv iets als Ko-Medion).
 het internet adres van de server voor clienten die via Internet verbinden (bv 94.208.93.218).
7. WL laat de Clienten weten dat ze kunnen inloggen via
 - Bestand, Spelen in Netwerk
 - Aanklikken Client, invullen Host en poort als opgegeven door de WL
 - Klikken Verbinden
8. 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.
9. Start het spelen (willekeurige spellen) of kies een (PBN) toernooi

Note 5 Maak conferentie/groepsgesprek 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