

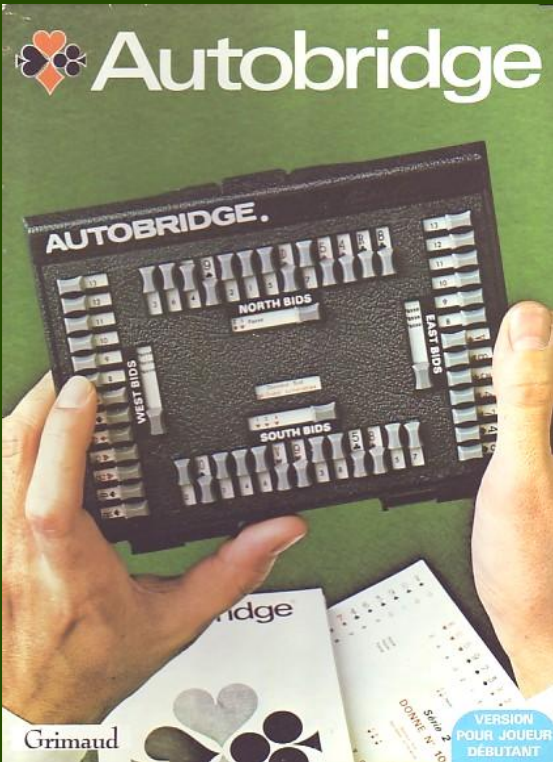
in questo numero:

**AUTOBRIDGE &
ROLOMATIC BRIDGE**

Stefano A. Vizzola

*Due veri e propri giochi che, anziché basarsi sulla competitività (si giocano da soli infatti), si basano piuttosto sull'apprendimento, in questo caso – ovviamente – del Bridge. Quelli presentati in questo numero di **infoCeDIG** sono i due più riusciti e ingegnosi tentativi. Autobridge (noto anche col nome di Solo-Bridge) nacque, pare, nella seconda metà degli anni '30, non è ben chiaro dove. Utilizza schede, raggruppate in serie, vendute separatamente (ne sono state pubblicate oltre una trentina). Alla versatilità di questo oggetto ne è seguita una larga produzione, tale che ancora oggi lo si può trovare qua e là senza troppe difficoltà. La versione qui illustrata è quella di Grimaud (oggi France Cartes), di gran lunga la più diffusa alle nostre latitudini.*

Discorso diverso per Rolomatic Bridge, della MB, in produzione a partire dal 1969. Invece di schede utilizza un rullo da inserire nella macchina. Il primo e più diffuso set (raffigurato) era il SET I FOR BEGINNERS; veniva offerto anche un secondo set, cioè il SET II FOR EXPERIENCED PLAYERS, malgrado sarebbe stato sufficiente cambiare il rullo ("refills available", come si vede chiaramente sulla scatola). Ho faticato a trovare informazioni sui rulli-ricarica, ma ne ho reperiti almeno 4 diversi: non è però chiaro se comprendessero o meno i rulli già inseriti nei 2 set in vendita. Questa macchina non mi risulta abbia varcato l'Atlantico, ma, se lo ha fatto, è passata abbastanza inosservata: l'occasione, per chi l'ha persa, è almeno di vederla qui.



Comment jouer seul au bridge avec l'Autobridge®

- 1 Introduisez une donne imprimée à l'intérieur de l'appareil en la plaçant sous le rabat évidé. Avant de relever l'appareil, ajustez la donne de façon à ce que les chiffres apparaissent au milieu des cases découvertes.
- 2 Abaissez les index de Sud (en-dessous de South bid) de façon à découvrir le jeu de Sud.
- 3 Consultez le milieu de l'appareil pour déterminer qui est le donneur (dealer) ainsi que la vulnérabilité respective des deux camps. Le donneur parle en premier.
- 4 Si Sud n'est pas donneur, abaissez d'un cran tous les ongles placés devant les joueurs qui doivent parler avant Sud et étudier votre jeu (c'est-à-dire celui de Sud) pour donner votre réponse. Vérifier ensuite l'exactitude de votre réponse en glissant d'un cran l'onglet de Sud. Si Sud est donneur, étudier votre jeu. Faites l'annonce et glissez l'onglet pour le vérifier.
- 5 Dans tous les cas, faites glisser successivement tous les ongles jusqu'au retour à sud qui procédera

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

Jeu de la carte

- 6 Sud jouant toujours le coup, c'est donc Ouest qui entame, faites glisser l'onglet de la case n° 1 du jeu d'Ouest et découvrez tous les ongles du jeu de Nord qui est le mort.
- 7 Vous décidez, en tant que déclarant, de mettre une carte du mort et vous la couvrez par l'onglet correspondant. Si vous avez mis la bonne carte, c'est le n° 1 que l'onglet déplacé doit laisser apparaître.
- 8 Si vous vous êtes trompés, remettez l'onglet à sa place initiale, réfléchissez et déplacez en un autre jusqu'à ce que vous ayez trouvé la carte correcte qui doit toujours faire apparaître le n° correspondant à celui qui vient de jouer Ouest.
- 9 Faites glisser l'onglet n° 1 du jeu d'Est et décidez ensuite quelle carte vous devez jouer en Sud. Vérifiez si vous avez joué la bonne carte, vous devez retrouver le même numéro.
- 10 A chacun des coups, c'est le joueur qui a fait le pli qui doit repousser une carte. Avant de commencer le coup suivant, recouvrez les cartes jouées par Est et Ouest jusqu'à ce qu'elles ne soient plus visibles et continuez à jouer dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que les 13 cartes aient été jouées.

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

♠	13	10	7	4	3	2	1	13	10	9	8	7	5	♣	13
♥	12	11	6	4	3	2	1	13	10	9	8	7	5	♦	12
♣	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	13	10	9	8
♦	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	13	10	9	8	7
♠	9	8	7	6	5	4	3	2	1	13	10	9	8	7	6
♥	8	7	6	5	4	3	2	1	13	10	9	8	7	6	5
♣	7	6	5	4	3	2	1	13	10	9	8	7	6	5	4
♦	6	5	4	3	2	1	13	10	9	8	7	6	5	4	3
♠	5	4	3	2	1	13	10	9	8	7	6	5	4	3	2
♥	4	3	2	1	13	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
♣	3	2	1	13	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	13
♦	2	1	13	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	13	10
♠	1	13	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	13	10	9
♥	13	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	13	10	9	8
♣	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	13	10	9	8	7
♦	9	8	7	6	5	4	3	2	1	13	10	9	8	7	6
♠	8	7	6	5	4	3	2	1	13	10	9	8	7	6	5
♥	7	6	5	4	3	2	1	13	10	9	8	7	6	5	4
♣	6	5	4	3	2	1	13	10	9	8	7	6	5	4	3
♦	5	4	3	2	1	13	10	9	8	7	6	5	4	3	2
♠	4	3	2	1	13	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
♥	3	2	1	13	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	13
♣	2	1	13	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	13	10
♦	1	13	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	13	10	9

Série 1
DONNE N° 1

Donneur Sud
Personne vulnérable

BASIC RULES
for Playing
CONTRACT BRIDGE

This booklet is only for those players who do not now have a knowledge of the standard 4-handed Contract Bridge game.

4401-X1

SET I
ROLOMATIC BRIDGE™
for Beginners

DIRECTIONS FOR OPERATING THE MACHINE

LESSONS IN BRIDGE

COM

IMPORT

Contr

read th

which

Autobridge®

Données composées par
ALFRED SHEINWOLD

Adaptation française et enchères
de Claude DELMOULY
Champion Olympique 1960
Champion de France 1978

PRINCIPES FONDAMENTAUX DU JEU

GRIMAUD

VERSION POUR JOUEUR DÉBUTANT

Rolomatic Bridge



Chas. H. Loren's

ROLOMATIC BRIDGE™

MACHINE

SET I FOR BEGINNERS

FOR ADULTS

MILTON BRADLEY COMPANY
SPRINGFIELD MASSACHUSETTS
4940
MADE IN U.S.A.

A SIMPLE TURN OF THE WHEEL SHOWS THE CORRECT PLAY CARD BY CARD

REFILLS AVAILABLE

ENJOY LEARNING THE FUNDAMENTALS OF BRIDGE ALL BY YOURSELF

Autobridge

infoCeDIG

www.cedig.org