Table des matières

1 -PRESENTATION 2

2 -CREER UN COMPTE PERSONNEL SUR BBO 2

3 -PRESENTATION DE L'ECRAN D'ACCUEIL 5

4 -CONVERTIR DES FICHIERS DUP AU FORMAT LIN 5

4.1 -TELECHARGER ET INSTALLER L'ANCIEN CLIENT BBO 5
4.2 -OUVRIR LE FICHIER DUP DANS BBO 6
4.3 -RECUPERER LE FICHIER LIN CREE PAR BBO 7

5 -IMPORTER DES DONNES DANS BBO ON LINE 8

6 -UTILISER BBO POUR PROJETER DES DONNES ARCHIVEES ET LES JOUER SUR ECRAN 10

6.1 -CREATION D'UNE TABLE DE LEÇON 10
6.2 -UTILISER DES DONNES ARCHIVEES POUR LES LECONS 11
6.3 -UTILISER DES DONNES ALEATOIRES AVEC CONTRAINTES 17

7 -UTILISER BBO POUR ENSEIGNER LE BRIDGE EN LIGNE 20

7.1 -CREATION D'UNE TABLE DE LEÇON 20
7.2 -UTILISER DES DONNES ARCHIVEES POUR LES LECONS 22
7.3 -ACTIVER LA VOIX 24

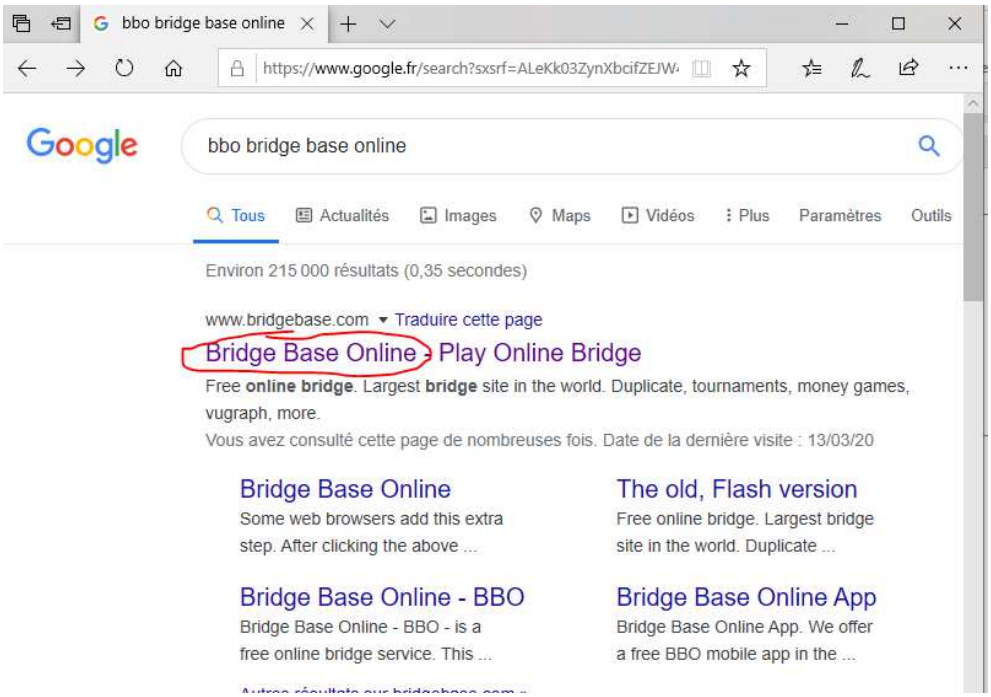
1 - PRESENTATION

BBO est un logiciel **gratuit** qui permet de jouer au bridge en ligne seul ou avec un ou plusieurs partenaires.
Dans sa version actuelle, ce logiciel fonctionne en ligne. Il n'y a pas de logiciel à télécharger.
On peut y jouer sur tous les supports : Windows, Androïd, Ipad.
Ce logiciel peut être utiliser pour projeter des donnes du Bridge Français sur écran en faisant apparaitre les enchères et le jeu de la carte.
Cela nécessite plusieurs étapes que vous retrouverez dans cette notice:

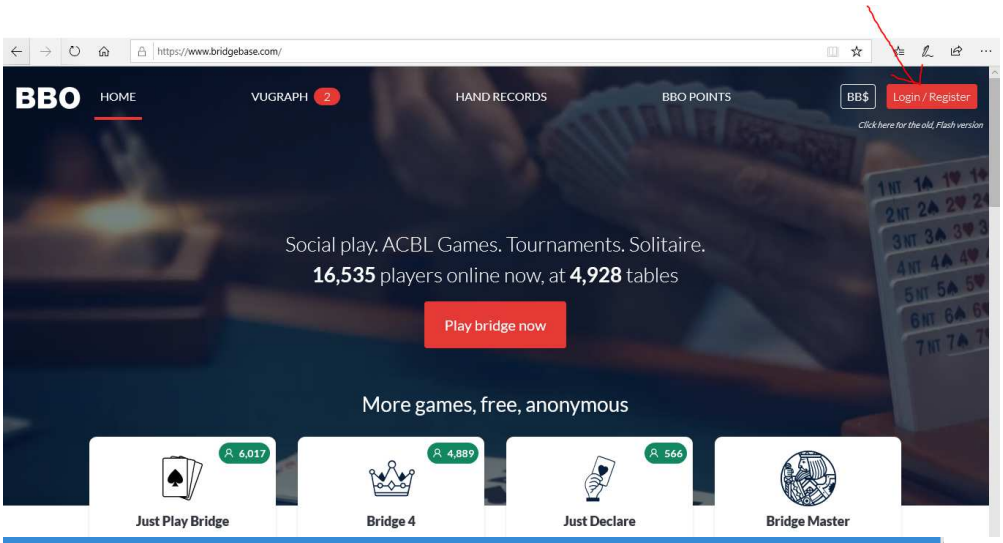
- Créer un compte BBO à son nom (§ 2 et 3)
- Récupérer le fichier DUP des donnes et le convertir en fichier LIN (§ 4)
- Importer le fichier LIN dans BBO (§ 5)
- Créer une table de leçon et y ouvrir un fichier LIN préalablement importé (§ 6)

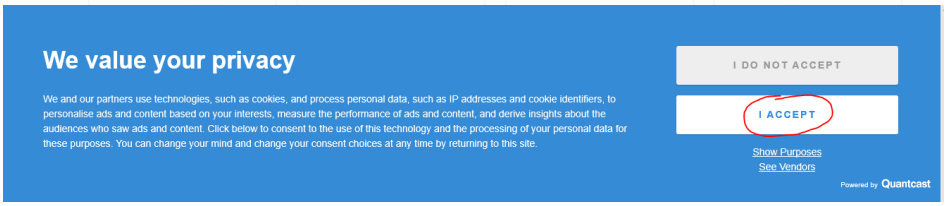
2 - CREER UN COMPTE PERSONNEL SUR BBO

Sur Google, taper « BBO ». Le système propose le site Bridge Base online. Cliquer sur ce site.



On arrive sur cet écran. Cliquer sur « Login / Register »

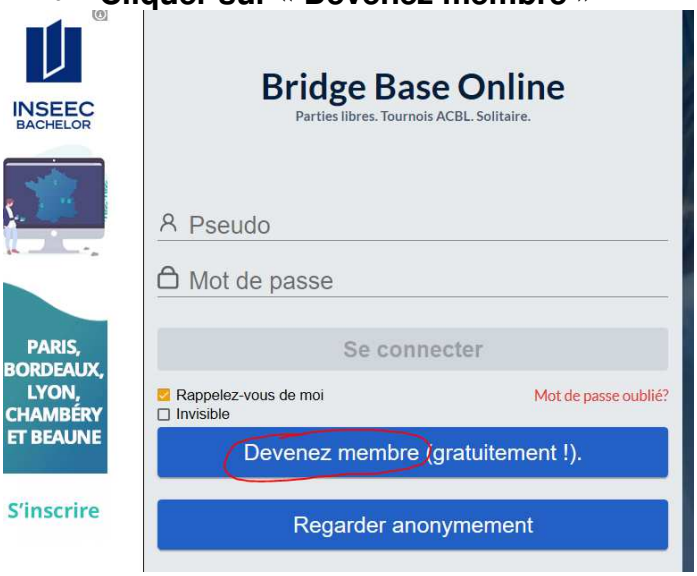




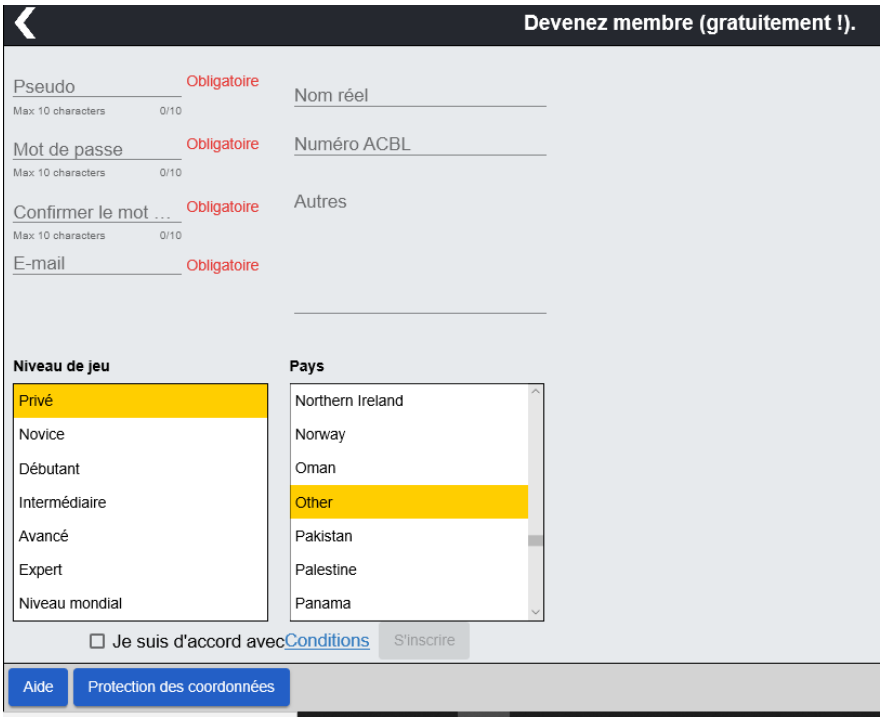
Accepter

La page ci-dessous apparait,

- **Ne rien écrire dans les cases Pseudo et Mot de passe**
- **Cliquer sur « Devenez membre »**



On arrive sur cet écran



Complétez les mentions obligatoires :
PSEUDO
MOT DE PASSE
Confirmer le mot de passe
E mail
NIVEAU DE JEU
PAYS
Vous pouvez indiquer votre Nom réel si vous le souhaitez
Nota : ne rien indiquer pour le numéro ACBL (spécifique USA)
Le mot de passe doit comporter 10 caractères maxi uniquement lettres minuscules ou majuscules ou chiffres.
Bien noter ce mot de passe en respectant la casse (Minuscule ou Majuscule)

Attention : **NE PAS CHOISIR UN PSEUDO TROP SIMPLE** car il ne sera pas accepté par BBO (il y a des milliers de pseudos déjà utilisés !)
Si le pseudo existe déjà, vous aurez un message :
« USER PASSWORD NOT VALID »
En effet, le système attend le mot de passe correspondant au PSEUDO qui existe déjà.
Utilisez un pseudo suffisamment élaboré, comportant lettres et chiffres.

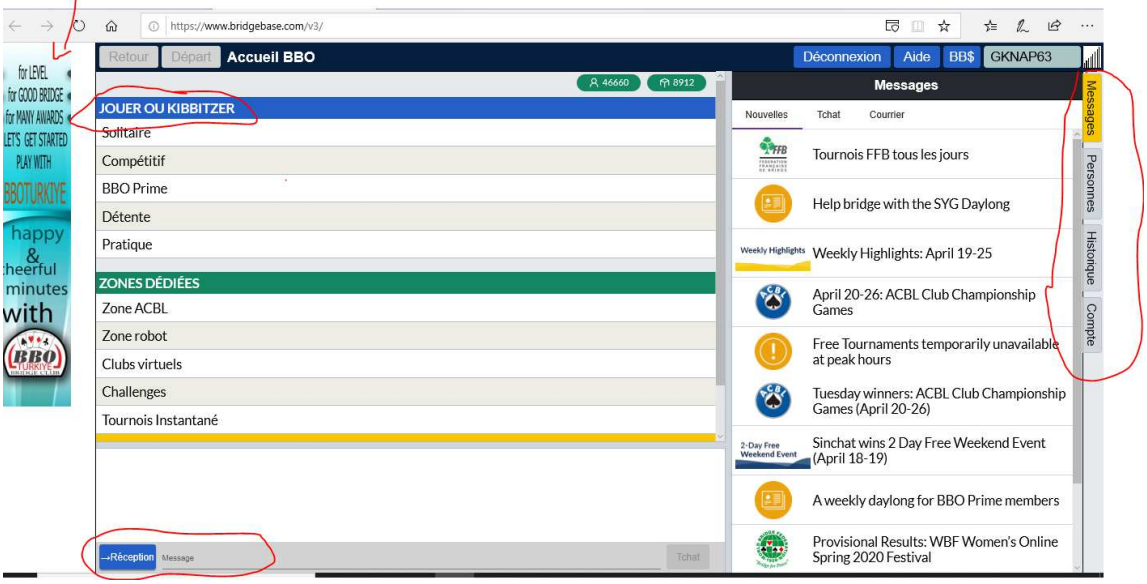
Cocher « je suis d'accord avec conditions ». La case « s'inscrire » passe en bleu. On peut cocher dessus et l'inscription est envoyée à BBO. Un message apparait vous indiquant que vous allez recevoir un mail pour valider votre inscription.
Aller dans votre messagerie pour retrouver le mail de BBO.
Le mail comporte une case à cocher pour confirmer votre inscription.
Votre pseudo est maintenant visible pour les autres joueurs : ils peuvent vous ajouter dans leur liste d'amis et vous appeler à une table virtuelle (Voir § suivants pour explications)

3 - PRESENTATION DE L'ECRAN D'ACCUEIL

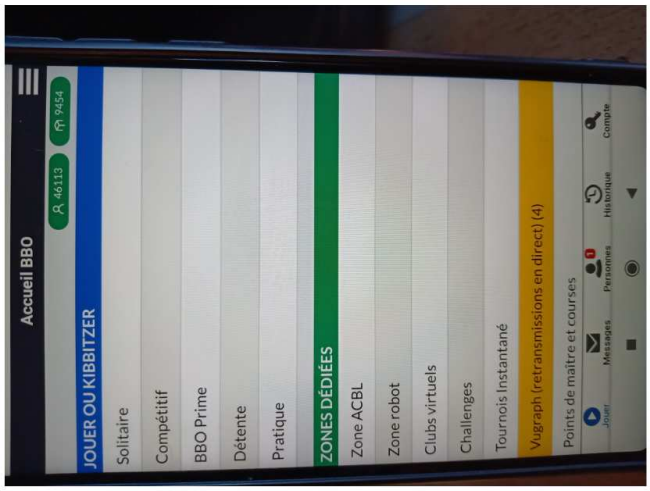
Se connecter avec son pseudo et son mot de passe
L'écran d'accueil qui apparait est différent suivant les supports utilisés.
Avec un ordinateur utilisant Windows, l'écran se présente de la manière suivante :
A gauche, défilent des écrans de publicité.
Le menu principal Jouer ou Kibbitzer permet d'accéder aux tournois.
En bas, la partie « Tchat », permet d'échanger des messages avec les autres joueurs
A gauche 4 onglets apparaissent :

- Messages : ce sont les messages de BBO
- Personnes : permet d'afficher une liste d'amis
- Historique : permet de revoir les donnes déjà jouées
- Compte : permet de voir ou modifier son compte personnel

Pub



En version Androïd, l'écran se présente de la manière suivante :
La zone des onglets Message/ Personnes / historique / Compte se trouve en bas de l'écran.



4 - CONVERTIR DES FICHIERS DUP AU FORMAT LIN

4.1 - TELECHARGER ET INSTALLER L'ANCIEN CLIENT BBO

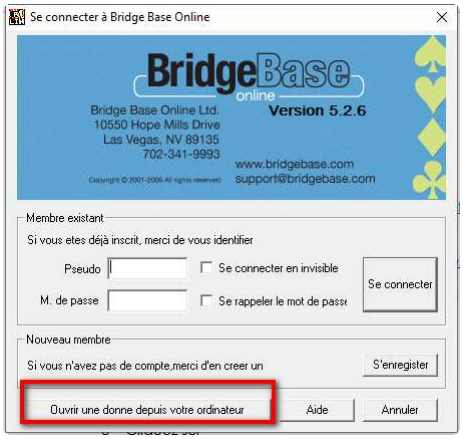
Pour cette opération, on utilise l'ancienne version de BBO qui fonctionnait en local sur l'ordinateur.
Guide pour l'installation (en anglais) : http://www.bridgebase.com/intro/installation_guide_for_bbo.php

Lien de téléchargement direct : http://www.bridgebase.com/download/bbo_setup.exe

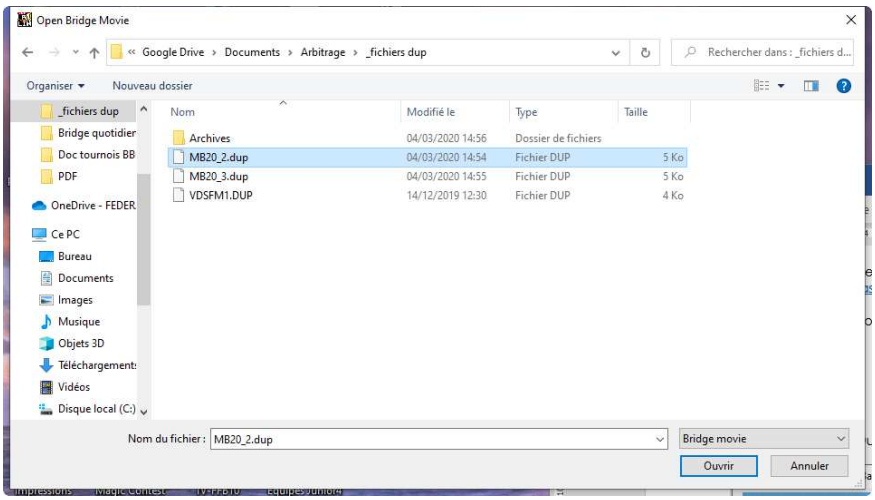
4.2 - OUVRIR LE FICHIER DUP DANS BBO

Pour cela, cliquez sur l'icône BBO qui doit se trouver sur le bureau de votre ordinateur ou sur le menu « Démarrer » (Windows 10)

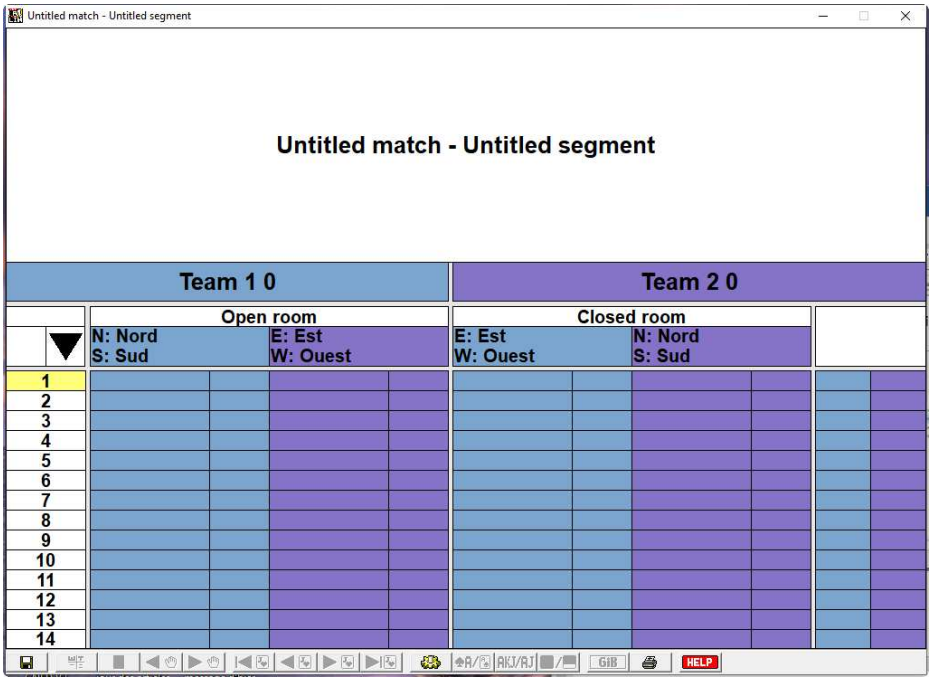
Cliquez sur « Ouvrir une donne depuis votre ordinateur »



Sélectionnez le fichier dup et cliquez sur ouvrir.



Cliquez sur OK plusieurs fois pour arriver à cette fenêtre puis fermez la en cliquant sur la croix en haut et à droite de la fenêtre.

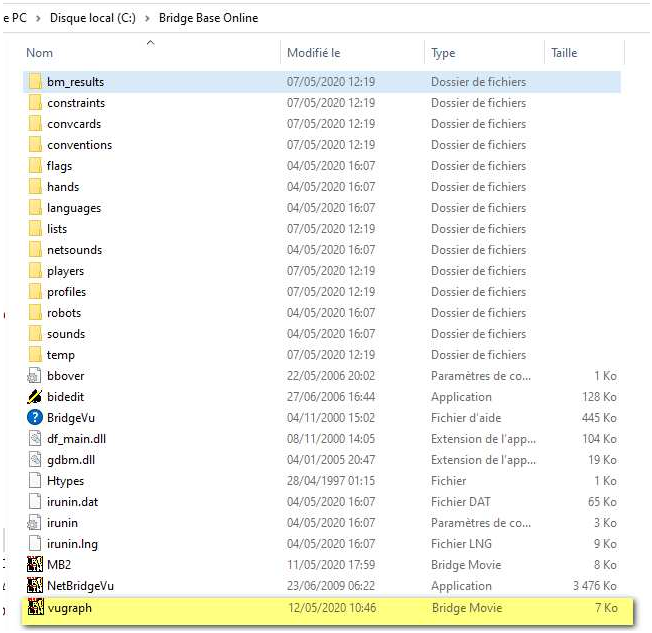


4.3 - RECUPERER LE FICHIER LIN CREE PAR BBO

Ouvrez l'explorateur windows (touches Windows + E) et allez dans le répertoire Bridge Base Online

Il se trouve à la racine de vos disque dur principal, le plus souvent c:\ Bridge Base Online

Cherchez le fichier Vugraph : c'est le fichier .LIN qui contient vos donnes.



Renommer le fichier et le déplacer ou copier.
(Impératif si vous voulez convertir plusieurs fichiers !)

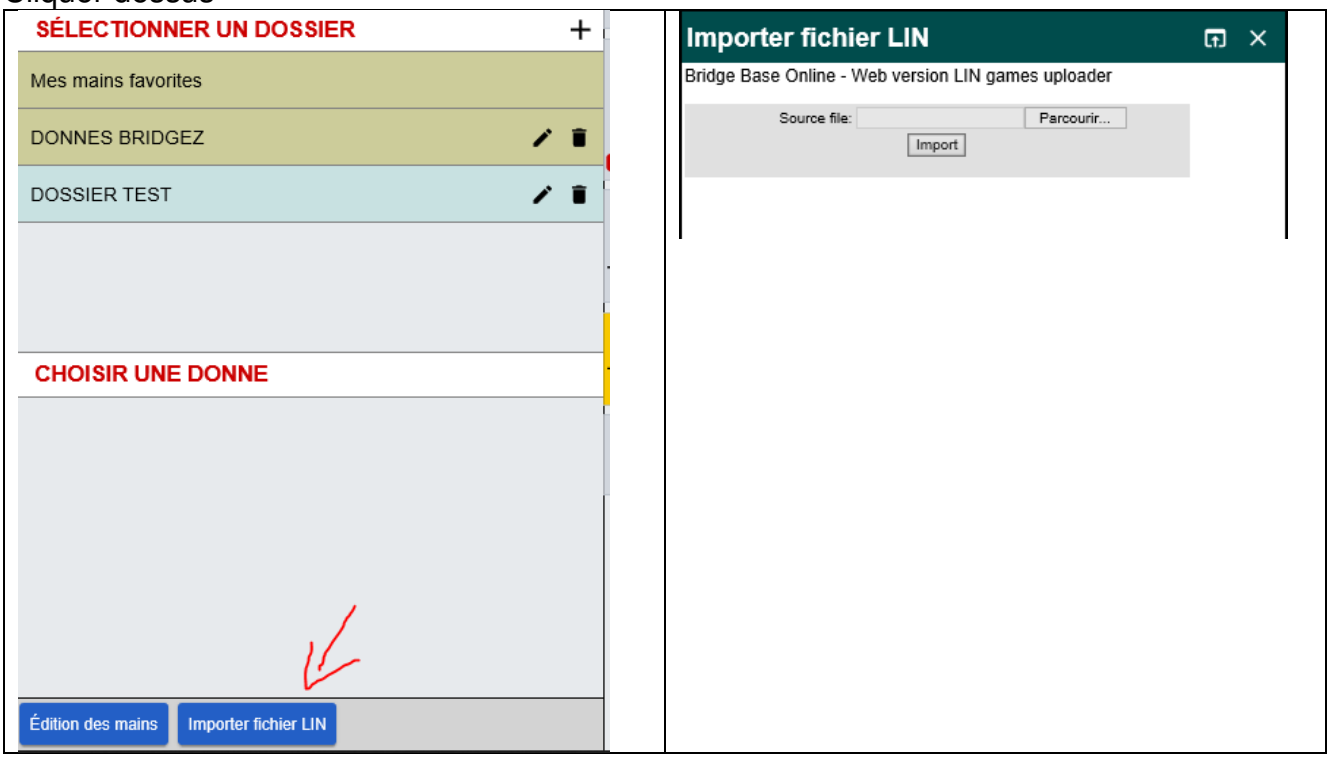
5 - IMPORTER DES DONNES DANS BBO ON LINE

Pour l'apprentissage, il est possible d'importer des donnes. Les fichiers de donnes doivent être au format LIN.

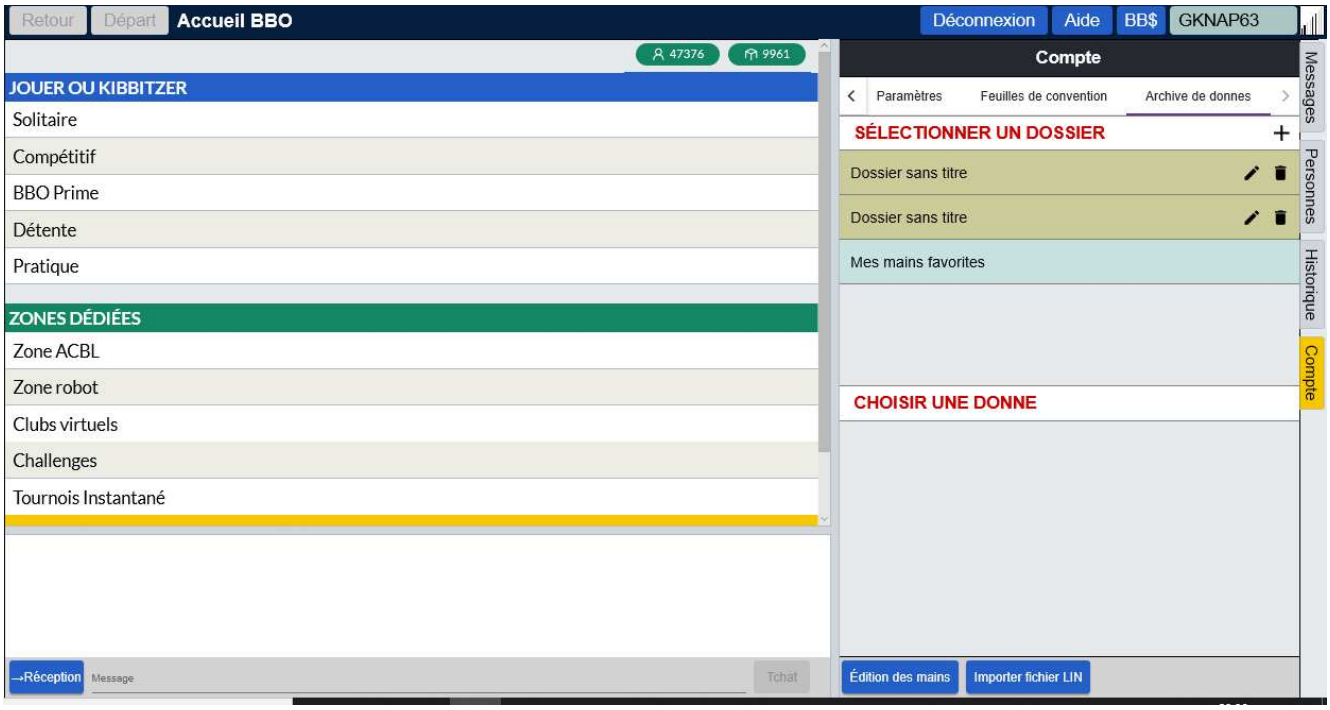
Procédure :

- Ouvrir BBO, cliquer à droite sur l'onglet « mon compte »
- Aller dans « Archive de donnes »
- Cliquer sur « +» Un dossier sans titre apparait
- Cliquer sur le crayon pour donner un nom au dossier et valider

Une fois le dossier créé, le bouton « importer fichier LIN » en bas à droite apparait en bleu. Cliquer dessus



Le fichier de donnes est importé dans le dossier.

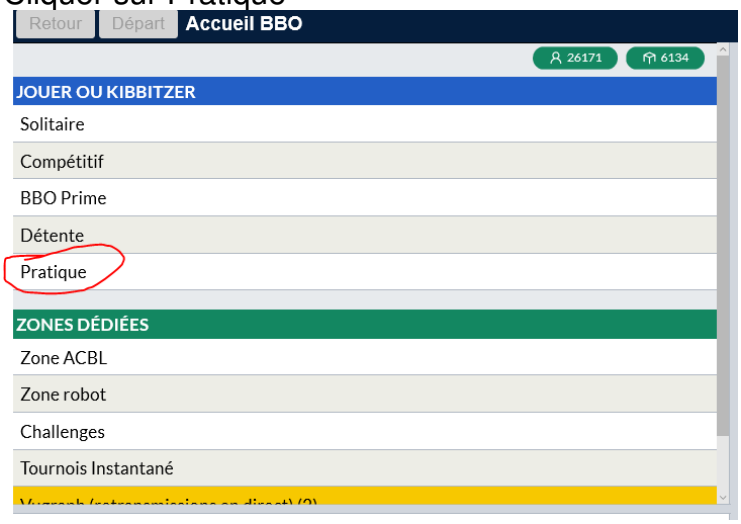

Retour
Départ
Accueil BBO
Déconnexion
Aide
BB$
GKNAP63
47376
9961
JOUER OU KIBBITZER
Solitaire
Compétitif
BBO Prime
Détente
Pratique
ZONES DÉDIÉES
Zone ACBL
Zone robot
Clubs virtuels
Challenges
Tournois Instantané
Compte
Paramètres
Feuilles de convention
Archive de donnes
SÉLECTIONNER UN DOSSIER
Dossier sans titre
Dossier sans titre
Mes mains favorites
CHOISIR UNE DONNE
Messages
Personnes
Historique
Compte
Réception
Message
Tchat
Édition des mains
Importer fichier LIN

6 - UTILISER BBO POUR PROJETER DES DONNES ARCHIVEES ET LES JOUER SUR ECRAN

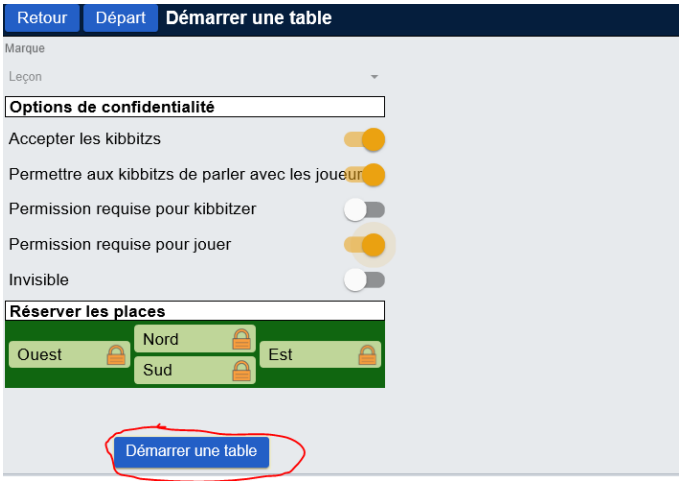
6.1 - CREATION D'UNE TABLE DE LEÇON

On peut créer une table d'apprentissage à 4 joueurs

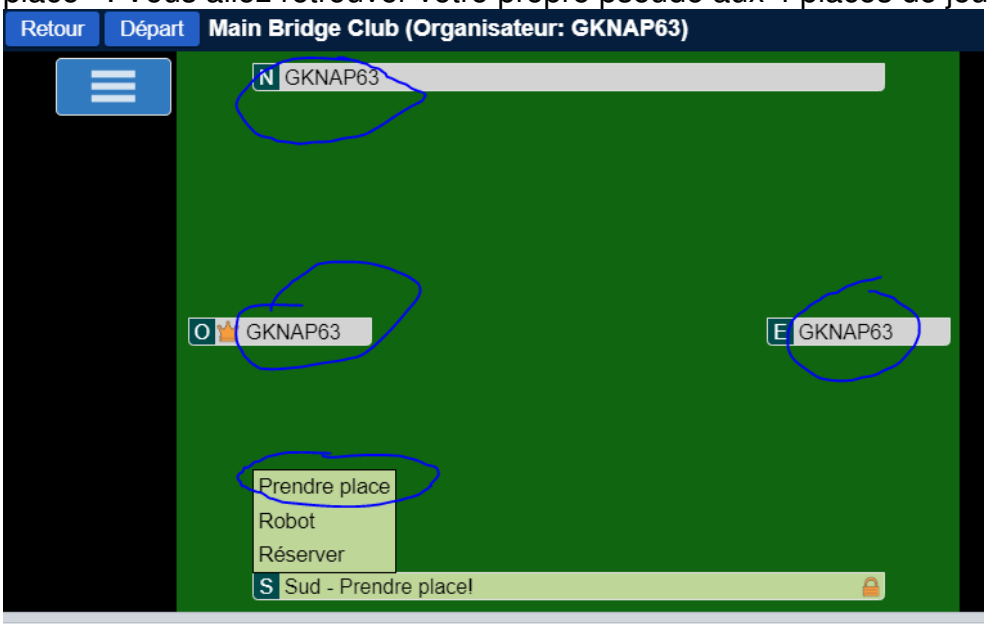
Cliquer sur Pratique



Compléter les champs, en particulier « Permission requise pour jouer » sinon n'importe qui peut s'installer à la table.



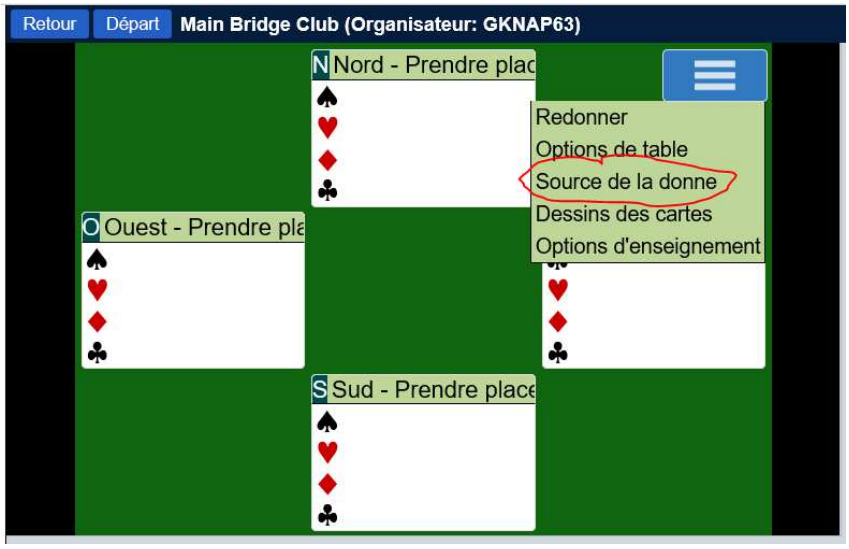
L'écran suivant apparait. C'est la table de jeu. Au lieu d'inviter d'autres joueurs, vous inscrivez votre propre pseudo aux 4 points cardinaux en cliquant sur chaque point et en choisissant « Prendre place ». Vous allez retrouver votre propre pseudo aux 4 places de jeu.



Dès que vous validez le 4ème joueur, une donne apparait sur la table de jeu.

6.2 - UTILISER DES DONNES ARCHIVEES POUR LES LECONS

Une fois la table de leçon créée, cliquer sur le menu (3 traits horizontaux) et choisir « Source de la Donne »

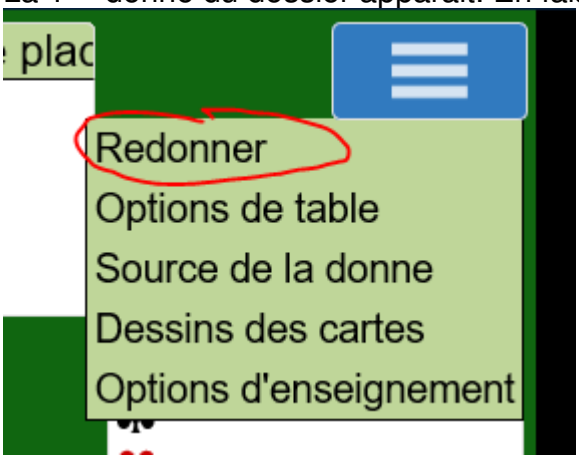


Choisir « Utiliser des donnes sauvegardées »

Votre répertoire personnel de dossiers de donnes LIN apparait.
(Voir § suivants pour création de dossiers et import de fichiers de donnes)

Mettre le curseur sur le dossier de votre choix et le sélectionner

Fermer le dossier.
Cliquer à nouveau sur le menu et mettre curseur sur Redonner. Valider.
La 1ère donne du dossier apparait. En faisant redonner, on passera aux donnes suivantes.



Désormais, on peut faire les enchères et le jeu de la carte :

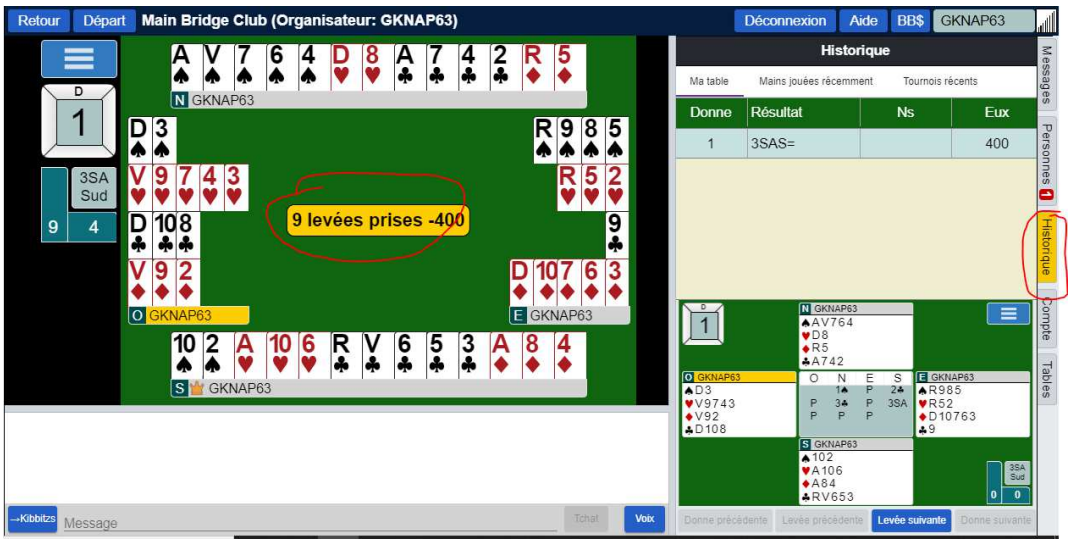
On voit ci-dessous la donne 4-01 du chapitre 4 BF2. On peut reproduire les enchères comme sur la notice du Bridge Français et ensuite faire le jeu de la carte.
Au fur et à mesure des enchères, le joueur qui doit enchérir est surligné en jaune.

O	N	E	S
	1♠	P	2♣
P	3♣	P	3SA
P	P		

Une fois les enchères terminées, le contrat apparait à gauche et le joueur qui doit entamer est surligné en jaune.

On peut dérouler la donne au fur et à mesure.
A chaque tour, le système comptabilise la donne pour NS ou EO

Une fois la donne terminée, le score apparait. Dans l'onglet « historique », la donne apparait. Elle peut être rejouée pas à pas en cliquant sur « Levée suivante » ou « Levée précédente ».

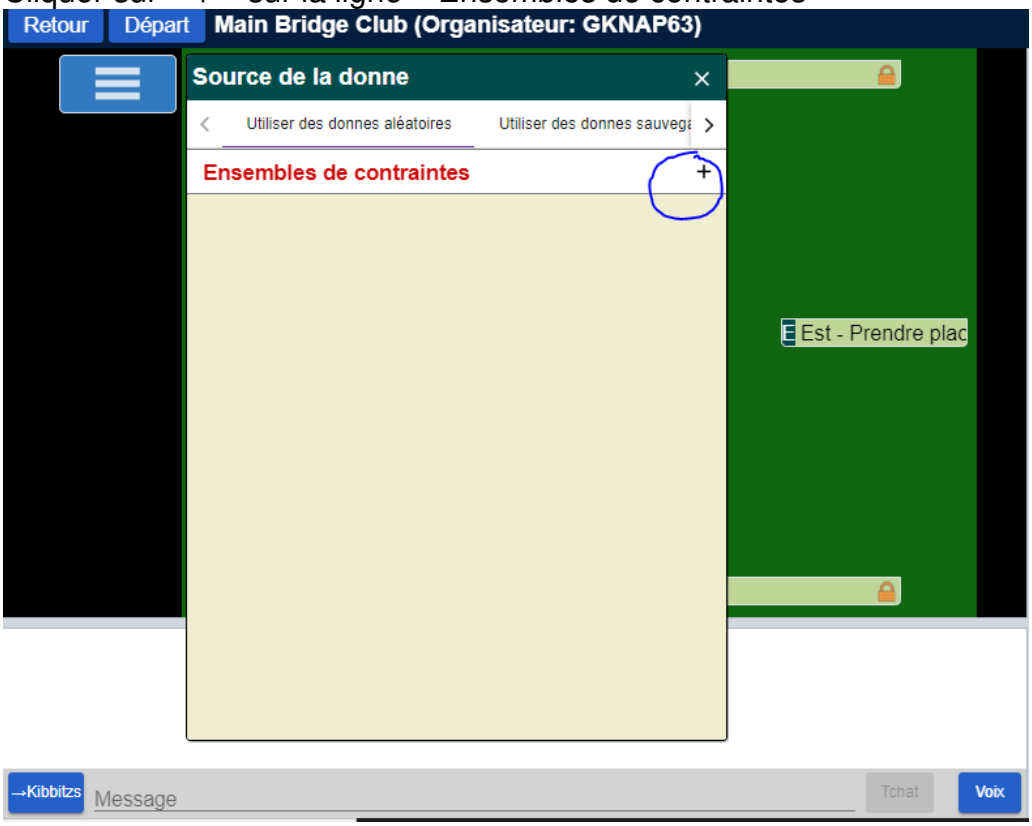


Cliquer sur « Redonner » pour passer à la donne suivante.

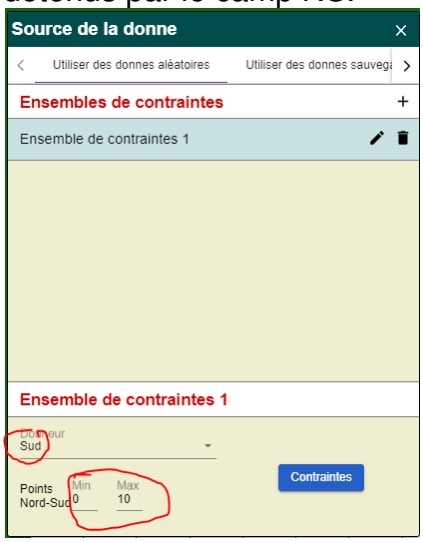
On obtient la donne 4-02 du chapitre 4 BF2. On pourra remarquer que les positions des joueurs ne correspondent pas obligatoirement à la donne affichée sur le corrigé, mais le donneur est le bon. Les enchères seront donc les mêmes mais attention aux points cardinaux !

6.3 - UTILISER DES DONNES ALEATOIRES AVEC CONTRAINTES

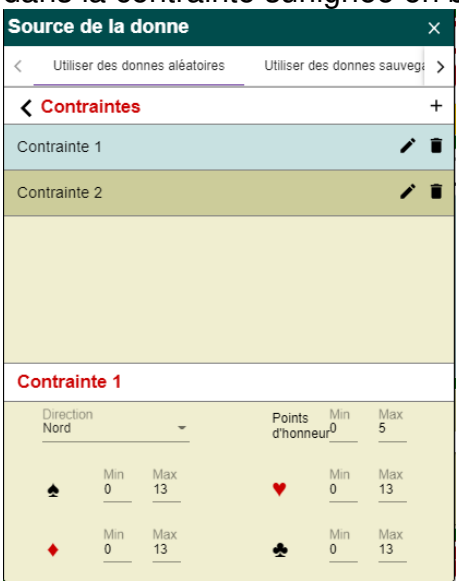
Après avoir ouvert une table de leçon (voir §6-1), cliquer sur source de la donne.
Cliquer sur « + » sur la ligne « Ensembles de contraintes »



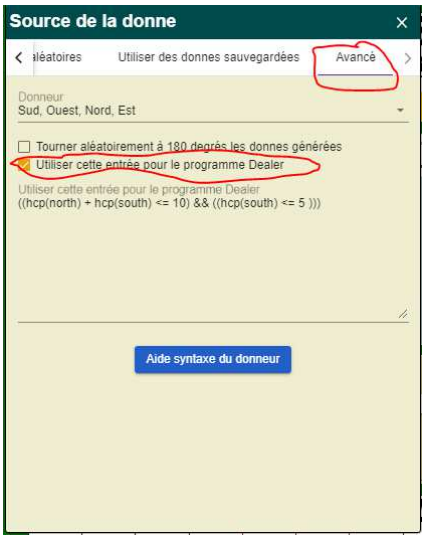
On voit apparaitre un dossier Ensemble de contraintes 1.
On peut définir quel joueur sera le donneur (Sud, Ouest, Nord ou Est) et les points mini et maxi détenus par le camp NS.



Cliquer sur « Contraintes » en bas de la page, pour définir les autres contraintes qu'on veut donner aux donnes aléatoires créées par BBO.
On peut par exemple définir une contrainte pour le jeu de Nord pour qu'il possède 0 à 5 points d'Honneur. On peut définir des contraintes pour chaque Direction. Ces contraintes sont intégrées dans la contrainte surlignée en bleu. On peut créer d'autres contraintes en cliquant sur +



Pour valider la contrainte, faire apparaitre l'onglet « Avancé » en cliquant sur la flèche en haut à droite.
Cocher la case : « utiliser cette entrée pour le programme Dealer »



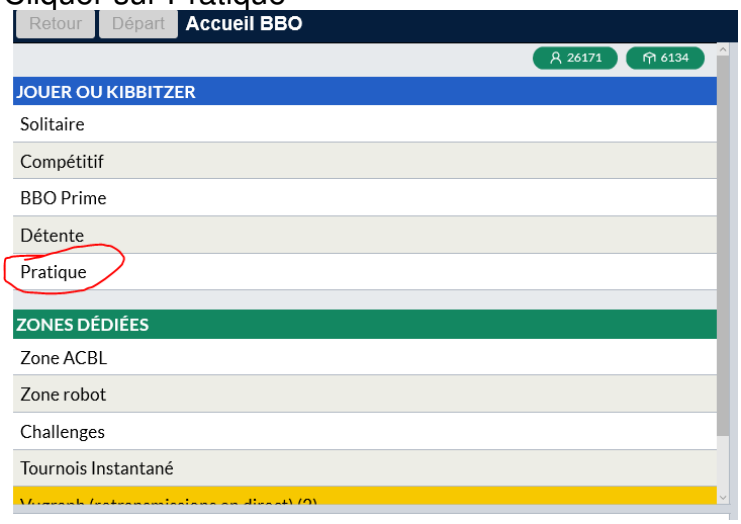
Fermer la fenêtre et cliquer sur Redonner.
Le système génère un jeu conforme aux contraintes définies.

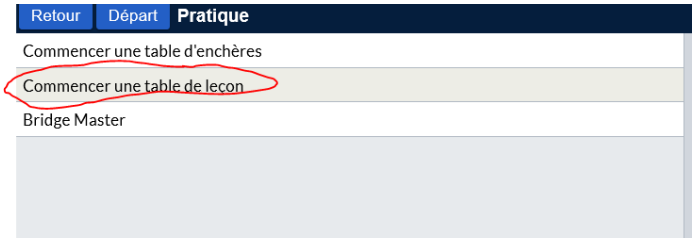
On peut enregistrer plusieurs contraintes différentes et les utiliser successivement en fonction des besoins du cours.

7 - UTILISER BBO POUR ENSEIGNER LE BRIDGE EN LIGNE

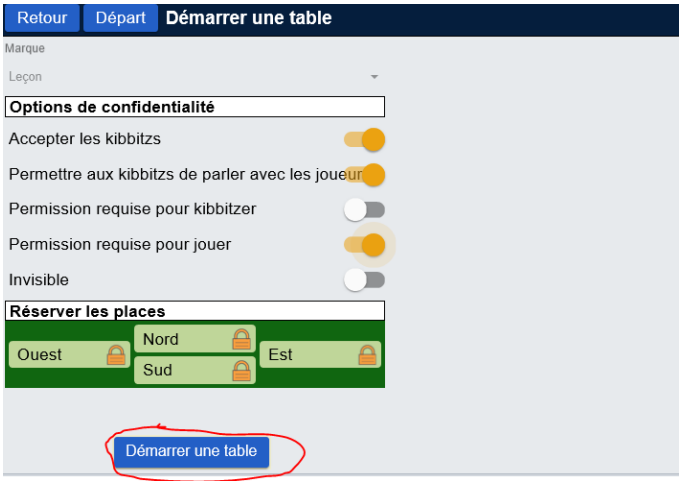
7.1 - CREATION D'UNE TABLE DE LEÇON

On peut créer une table d'apprentissage à 4 joueurs
Cliquer sur Pratique



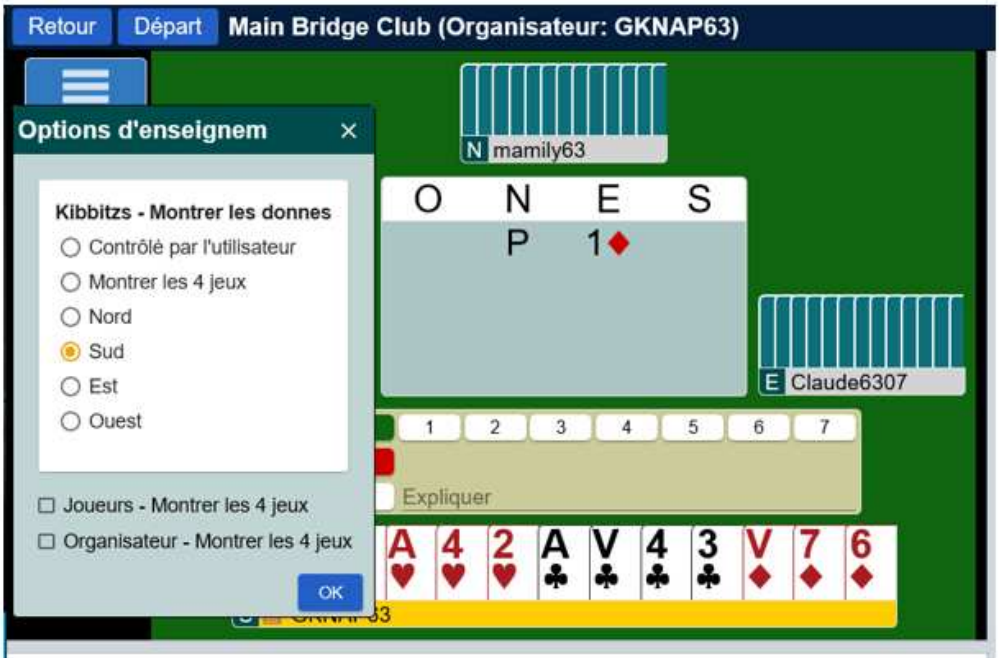


Compléter les champs, en particulier « Permission requise pour jouer » sinon , n'importe qui peut s'installer à la table.



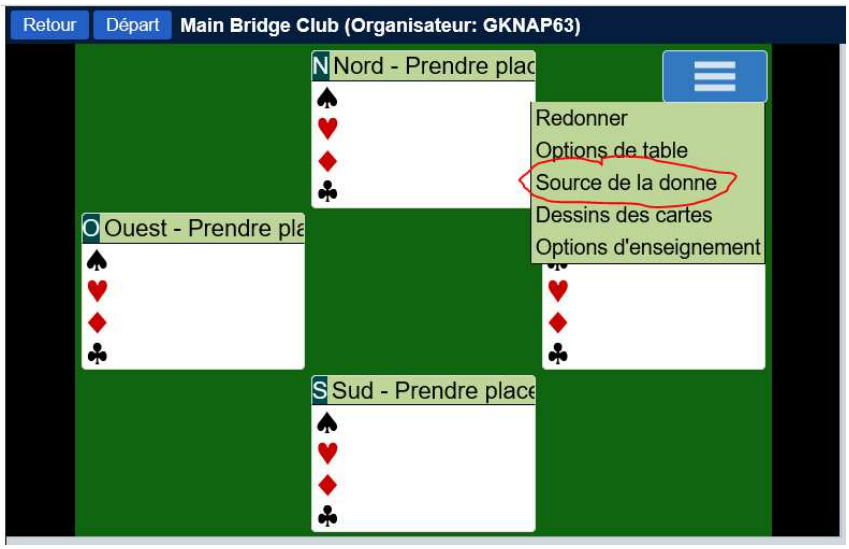
Noter les pseudos des personnes qui vont jouer à la table. Ils recevront une invitation qu'ils devront accepter.

Des options d'enseignement sont disponibles. Elles permettent de jouer à jeu découvert.



7.2 - UTILISER DES DONNES ARCHIVEES POUR LES LECONS

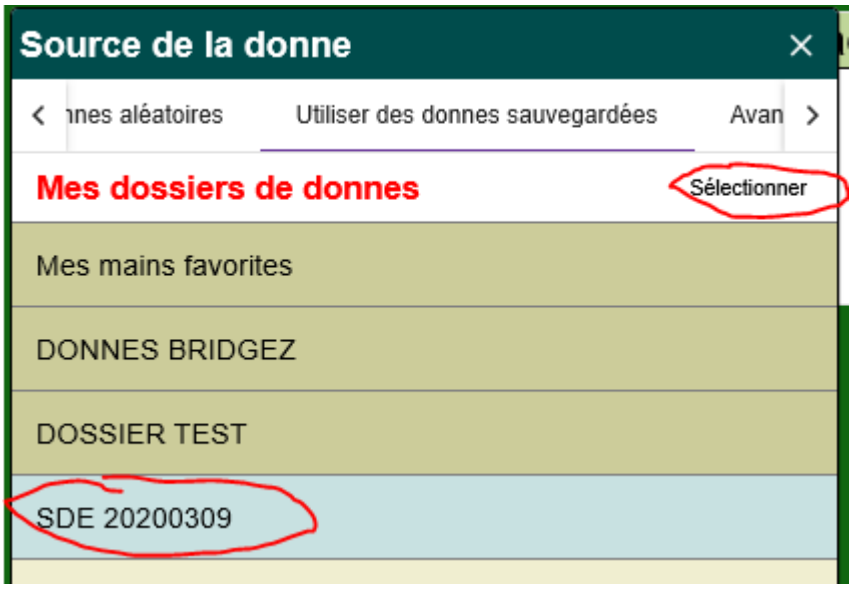
Une fois la table de leçon créée, cliquer sur le menu et choisir « Source de la Donne »



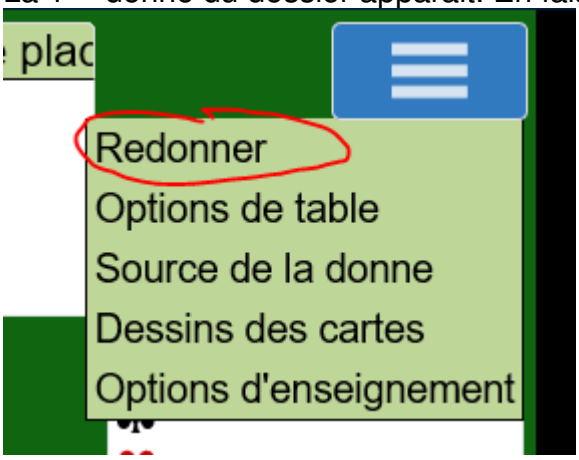
Choisir « Utiliser des donnes sauvegardées »

Votre répertoire personnel de dossiers de donnes LIN apparait.
(Voir § suivants pour création de dossiers et import de fichiers de donnes)

Mettre le curseur sur le dossier de votre choix et le sélectionner

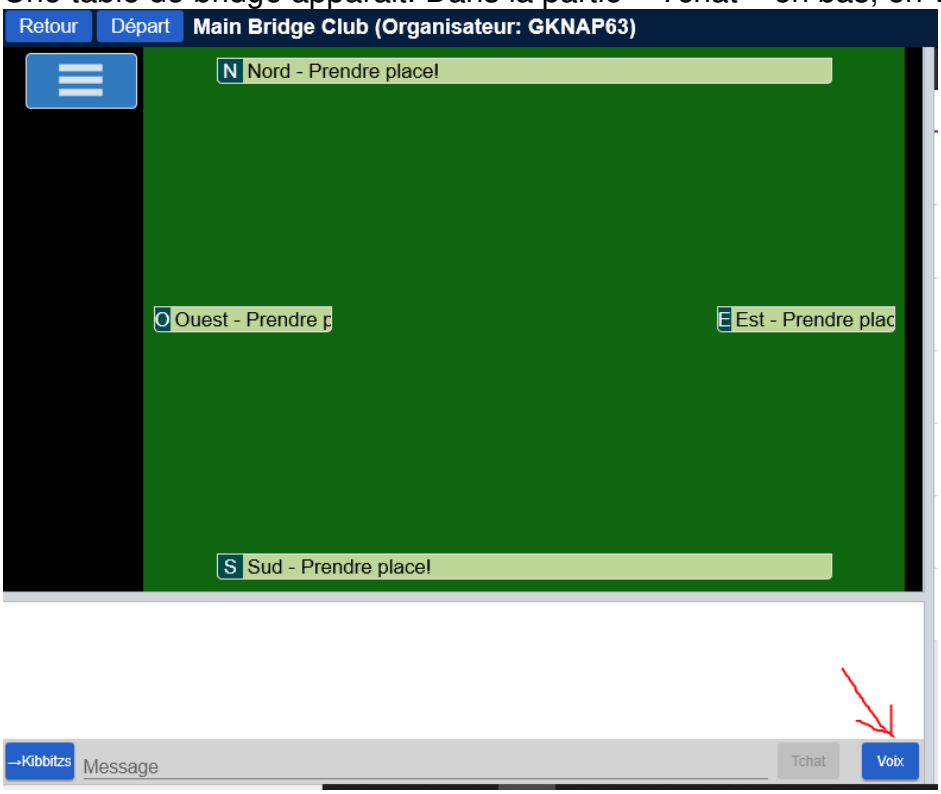


Fermer le dossier.
Cliquer à nouveau sur le menu et mettre curseur sur Redonner. Valider.
La 1ère donne du dossier apparait. En faisant redonner, on passera aux donnes suivantes.

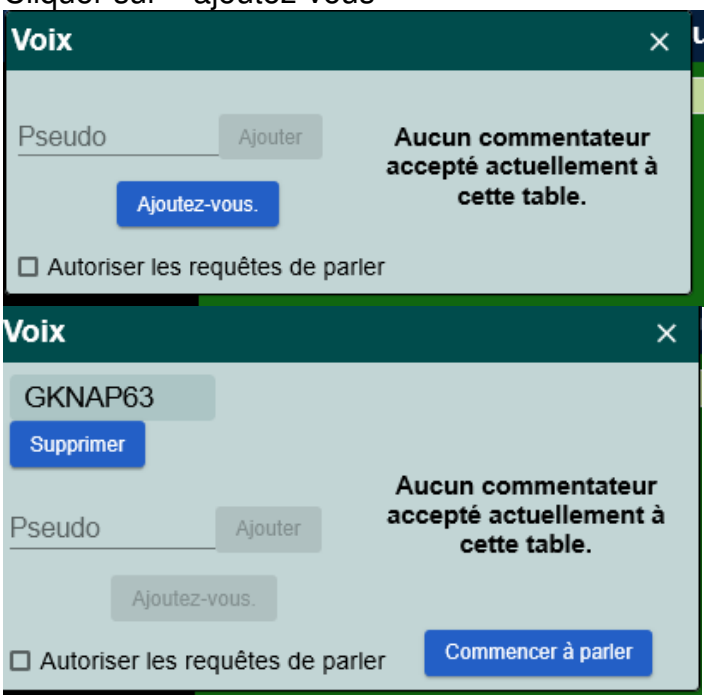


7.3 - ACTIVER LA VOIX

Cliquer sur Pratique / Commencer une table de leçon / Démarrer une table.
Une table de bridge apparait. Dans la partie « Tchat » en bas, on voit apparaitre « Voix » en bleu.

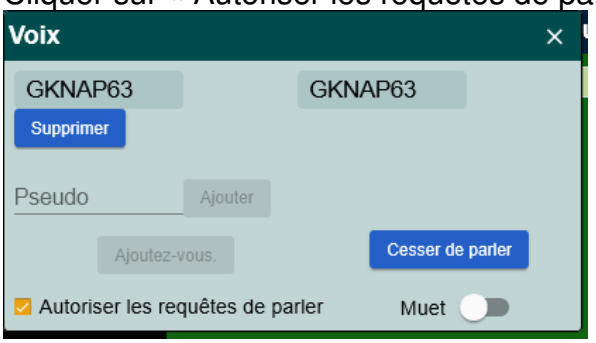


En cliquant sur « Voix », cette boite de dialogue apparait.
Cliquer sur « ajoutez-vous »



Cliquer sur « Commencer à parler »
La case « Voix » passe en jaune en bas.

Cliquer sur « Autoriser les requêtes de parler »



Ajouter les pseudos des personnes jouant à la table