



Toets	Uitleg
[1 - 9], [10]	Invoer van cijfers bij spelnummer, paarnummer, contract en resultaat.
[♣][♦][♥][♠][SA]	Contractsoort / uitkomstkleur.
[X], [XX]	Doublet of redoublet.
[PAS]	Rondpas.
[ <sup>N</sup> / <sub>z</sub> ][ <sup>o</sup> / <sub>w</sub> ]	Windrichting van de leider.
[+], [-]	Over- / downslagen voor resultaat.
[=]	Contract precies gemaakt.
[B][V][H][A]	Uitkomstkaart; Boer, Vrouw, Heer, Aas.
[NEE]	Corrigeren / annuleren / weigeren.
[JA]	Bevestigen van invoer.
{Functie}	4 functietoetsen geven toegang tot diverse extra functies zoals: {ACCEPTEREN}; {WLMENU}

Toets	Uitleg
[1 - 9], [10]	Invoer van cijfers bij spelnummer, paarnummer, contract en resultaat.
[♣][♦][♥][♠][SA]	Contractsoort / uitkomstkleur.
[X], [XX]	Doublet of redoublet.
[PAS]	Rondpas.
[ <sup>N</sup> / <sub>z</sub> ][ <sup>o</sup> / <sub>w</sub> ]	Windrichting van de leider.
[+], [-]	Over- / downslagen voor resultaat.
[=]	Contract precies gemaakt.
[B][V][H][A]	Uitkomstkaart; Boer, Vrouw, Heer, Aas.
[NEE]	Corrigeren / annuleren / weigeren.
[JA]	Bevestigen van invoer.
{Functie}	4 functietoetsen geven toegang tot diverse extra functies zoals: {ACCEPTEREN}; {WLMENU}

Toets	Uitleg
[1 - 9], [10]	Invoer van cijfers bij spelnummer, paarnummer, contract en resultaat.
[♣][♦][♥][♠][SA]	Contractsoort / uitkomstkleur.
[X], [XX]	Doublet of redoublet.
[PAS]	Rondpas.
[ <sup>N</sup> / <sub>z</sub> ][ <sup>o</sup> / <sub>w</sub> ]	Windrichting van de leider.
[+], [-]	Over- / downslagen voor resultaat.
[=]	Contract precies gemaakt.
[B][V][H][A]	Uitkomstkaart; Boer, Vrouw, Heer, Aas.
[NEE]	Corrigeren / annuleren / weigeren.
[JA]	Bevestigen van invoer.
{Functie}	4 functietoetsen geven toegang tot diverse extra functies zoals: {ACCEPTEREN}; {WLMENU}

## Uitleg Bridgemates II:

Het invullen is heel makkelijk en de bridgemate geeft u aanwijzingen wanneer u een onverwachte knop intoetst. In tegenstelling tot wat U wellicht gewend bent, hoeft u bij de spellen niet meer iedere stap te bevestigen met **[JA]**.

Wij raden u aan het contract en de uitkomst meteen in te voeren en hiermee niet te wachten tot het einde van het spel.

Wat	Toetsen
Aanzetten / Bevestigen:	<b>[JA]</b>
Spelronde:	<b>[JA]</b>
Paarnamen:	<b>[JA]</b>
Spelnummer:	<b>[1-9, 10] + [JA]</b>
Contract:	<b>[1-7] + [♣♥♦♠SA] / [X, XX] of [PAS]</b> (= rondpas)
Paarnummer:	<b>[1-9, 10]</b>
Leider:	<b>[<sup>N</sup>/z] / [<sup>O</sup>/w]</b> ; (2x voor Z of W)
Uitkomst	<b>[♣♥♦♠], [1-9, 10] / [B, V, H, A]</b>
Resultaat	<b>[=] + [JA] of [+]/[-] + [1-9, 10] + [JA]</b>
Controle oost:	<b>{Accepteren}</b> (4 <sup>e</sup> functietoets) Of <b>[NEE]</b>
Corrigeren / Annuleren:	<b>[NEE]</b> zo vaak als nodig.
Scores zien	<b>[JA]</b>
Spelverdeling invoeren:	<b>[JA]</b> (bij vraag om in te voeren) N, O en Z invoeren (W door BM <sup>II</sup> ) Volgorde: ♠, ♥, ♦, ♣ Toetsen: <b>[1-9, 10]/[B, V, H, A]</b> Scrollen: <b>{▼}{▲}</b> Bevestigen: <b>[JA]</b>

## Uitleg Bridgemates II:

Het invullen is heel makkelijk en de bridgemate geeft u aanwijzingen wanneer u een onverwachte knop intoetst. In tegenstelling tot wat U wellicht gewend bent, hoeft u bij de spellen niet meer iedere stap te bevestigen met **[JA]**.

Wij raden u aan het contract en de uitkomst meteen in te voeren en hiermee niet te wachten tot het einde van het spel.

Wat	Toetsen
Aanzetten / Bevestigen:	<b>[JA]</b>
Spelronde:	<b>[JA]</b>
Paarnamen:	<b>[JA]</b>
Spelnummer:	<b>[1-9, 10] + [JA]</b>
Contract:	<b>[1-7] + [♣♥♦♠SA] / [X, XX] of [PAS]</b> (= rondpas)
Paarnummer:	<b>[1-9, 10]</b>
Leider:	<b>[<sup>N</sup>/z] / [<sup>O</sup>/w]</b> ; (2x voor Z of W)
Uitkomst	<b>[♣♥♦♠], [1-9, 10] / [B, V, H, A]</b>
Resultaat	<b>[=] + [JA] of [+]/[-] + [1-9, 10] + [JA]</b>
Controle oost:	<b>{Accepteren}</b> (4 <sup>e</sup> functietoets) Of <b>[NEE]</b>
Corrigeren / Annuleren:	<b>[NEE]</b> zo vaak als nodig.
Scores zien	<b>[JA]</b>
Spelverdeling invoeren:	<b>[JA]</b> (bij vraag om in te voeren) N, O en Z invoeren (W door BM <sup>II</sup> ) Volgorde: ♠, ♥, ♦, ♣ Toetsen: <b>[1-9, 10]/[B, V, H, A]</b> Scrollen: <b>{▼}{▲}</b> Bevestigen: <b>[JA]</b>

## Uitleg Bridgemates II:

Het invullen is heel makkelijk en de bridgemate geeft u aanwijzingen wanneer u een onverwachte knop intoetst. In tegenstelling tot wat U wellicht gewend bent, hoeft u bij de spellen niet meer iedere stap te bevestigen met **[JA]**.

Wij raden u aan het contract en de uitkomst meteen in te voeren en hiermee niet te wachten tot het einde van het spel.

Wat	Toetsen
Aanzetten / Bevestigen:	<b>[JA]</b>
Spelronde:	<b>[JA]</b>
Paarnamen:	<b>[JA]</b>
Spelnummer:	<b>[1-9, 10] + [JA]</b>
Contract:	<b>[1-7] + [♣♥♦♠SA] / [X, XX] of [PAS]</b> (= rondpas)
Paarnummer:	<b>[1-9, 10]</b>
Leider:	<b>[<sup>N</sup>/z] / [<sup>O</sup>/w]</b> ; (2x voor Z of W)
Uitkomst	<b>[♣♥♦♠], [1-9, 10] / [B, V, H, A]</b>
Resultaat	<b>[=] + [JA] of [+]/[-] + [1-9, 10] + [JA]</b>
Controle oost:	<b>{Accepteren}</b> (4 <sup>e</sup> functietoets) Of <b>[NEE]</b>
Corrigeren / Annuleren:	<b>[NEE]</b> zo vaak als nodig.
Scores zien	<b>[JA]</b>
Spelverdeling invoeren:	<b>[JA]</b> (bij vraag om in te voeren) N, O en Z invoeren (W door BM <sup>II</sup> ) Volgorde: ♠, ♥, ♦, ♣ Toetsen: <b>[1-9, 10]/[B, V, H, A]</b> Scrollen: <b>{▼}{▲}</b> Bevestigen: <b>[JA]</b>