

MICHEL **LEBEL**

**BRIDGEZ
EN 1 HEURE**

ÉDITION SPÉCIALE

éditions du
ROCHER

MICHEL LEBEL

BRIDGEZ
EN 1
HEURE

Le B.A. BA du Standard Français

éditions du
ROCHER

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés
pour tous pays.

© 2017, Groupe Elidia
Éditions du Rocher
28, rue Comte Félix Gastaldi
BP 521
98015 Monaco
www.editionsdurocher.fr
ISBN : 978-2-268-08991-1
ISBN pdf : 9782268091556

LEÇONS	Avant votre 1 ^{re} leçon	7
1	ÉVALUEZ VOTRE JEU	11
	LES LEVÉES FACILES	
2	LES OUVERTURES AU PALIER DE 1	19
	COMMENT FAIRE UNE IMPASSE ?	
3	1 À LA COULEUR → LA 1 ^{RE} RÉPONSE	27
	VOTRE PLAN DE JEU À SANS-ATOUT	
4	1 SA → STAYMAN ET TEXAS	35
	VOTRE PLAN DE JEU À L'ATOUT	
5	LES OUVERTURES AU PALIER DE 2	43
	L'ENTAME	
6	LES 3 INTERVENTIONS DE BASE	55
	APRÈS L'ENTAME	
7	COMMENT RÉPONDRE À UNE INTERVENTION ?	63
	JOUEZ LA DONNE ①	
8	LES RÉVEILS	69
	JOUEZ LA DONNE ②	
9	SUITE DES ENCHÈRES	75
	JOUEZ LA DONNE ③	
10	LE B.A. BA DES CHELEMS	81
	JOUEZ LA DONNE ④	

AVANT VOTRE 1^{re} LEÇON

LE BRIDGE SE JOUE À 4
2 CONTRE 2
AVEC UN JEU DE 52 CARTES

LES 52 CARTES

Dans un jeu, il y a :

- 13 cartes à TRÈFLE – ♣
- 13 cartes à CARREAU – ♦
- 13 cartes à CŒUR – ♥
- 13 cartes à PIQUE – ♠

Au bridge il y a 4 couleurs :

- ♥ et ♠ sont les **couleurs MAJEURES**
- ♣ et ♦ sont les **couleurs MINEURES**

7

L'ORDRE DES CARTES

Les cartes ont toutes **une valeur différente**, comme à la **bataille**.

L'AS est la carte la plus forte, puis le ROI, la DAME, le VALET, le 10 → jusqu'au **2**

L'ORDRE DES COULEURS

♣ – ♦ – ♥ – ♠ et SANS-ATOUT
de la **moins** chère à la **plus** chère.

• **Plus chère signifie** → si votre partenaire nomme les ♦, vous pouvez annoncer les ♥ **au même palier** : 1 ♥.
En revanche, pour annoncer les ♣ – couleur **moins chère** – vous êtes obligé de passer du palier de **1 au palier de 2** : 2 ♣.

LA PARTIE COMMENCE

Chaque joueur **tire une carte** du paquet → les **2** plus fortes jouent ensemble contre les **2** plus faibles.

- **Le donneur** est le joueur qui a tiré la carte la **plus forte** → il distribue les 52 cartes **1** par **1** dans **le sens des aiguilles d'une montre**.

Il commence donc par son adversaire de gauche, qui sera le donneur de la donne suivante et ainsi de suite.

LA DONNE OU CONTRAT

Chaque donne est divisée en 2 parties →

① Les enchères

Pour remporter le droit de jouer le **contrat**

② Le jeu de la carte

Pour gagner le **contrat**

8

RAJOUTEZ 6

Rajoutez 6 au contrat annoncé pour connaître le nombre de levées que vous devez faire →

$$1 \text{ SA} : 1 + 6 \text{ levées} = 7 \text{ levées}$$

$$4 \spadesuit : 4 + 6 \text{ levées} = 10 \text{ levées}$$

LA MANCHE

La manche en 1 seule donne →

$$3 \text{ SA} = 9 \text{ levées}$$

$$4 \heartsuit - 4 \spadesuit = 10 \text{ levées}$$

$$5 \clubsuit - 5 \diamondsuit = 11 \text{ levées}$$

- Un camp qui a réussi une manche est **vulnérable**.

LES ENCHÈRES SONT TERMINÉES

La **fin des enchères est toujours la même** → un des joueurs fait une enchère et les **trois** autres joueurs **passent**.
Il peut y avoir plusieurs tours d'enchères.

LE DÉCLARANT

C'est le **1^{er} joueur** qui nomme la couleur du contrat final.

LE MORT

C'est le partenaire du déclarant.

Il étale ses cartes **couleur** par **couleur** – **après l'entame**.

L'ENTAMEUR

Le joueur à la **gauche du déclarant** joue la **1^{re}** carte → c'est **l'entame**.

9

JEU DE LA CARTE

Une seule obligation dans le jeu de la carte →
fournir à la couleur.

Si vous n'avez plus de carte dans la couleur demandée :

- **À sans-atout** → jouez la carte que vous voulez.
C'est une « **défausse** ».
- **À l'atout** → vous pouvez **couper**. Il est en général préférable de **couper** que de défausser – mais ce n'est pas une obligation.