

LEBEL
BRIDGE

**Bridge
Lebel
Basic**

**Bien jouer au bridge
sans se fatiguer**



éditions du
ROCHER

BRIDGE LEBEL BASIC

LE STANDARD LEBEL

BBRIDGE
LEBEL
BBASIC

BIEN JOUER AU BRIDGE
– SANS SE FATIGUER –

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

© Éditions du Rocher, 2007.

ISBN : 978-2-268-07322-4

ISBN pdf : 978-2-268-00401-3

Cet ouvrage est destiné à tous ceux qui désirent **bien jouer au bridge** avec **la MÉTHODE LEBEL – la Majeure 5^e** – adoptée par **plusieurs millions de bridgeurs francophones**.

Elle a été traduite en **26** langues.

Bridge Lebel Basic est divisé en 2 parties →

- ① **Les enchères** → basées sur la **majeure 5^e**, avec juste le strict minimum de **conventions faciles à retenir**.

Un petit nombre de **conventions signalées par un ♥**, nécessitent une brève mise au point avec votre partenaire.

5

Les enchères terminées :

- ② **Le jeu de la carte** → commence par **l'entame**, ensuite le déclarant fait son **plan de jeu...**

C'est dans cet ordre que je vous propose de progresser **très rapidement** au bridge.



I

LES ENCHÈRES :

LA MAJEURE 5^e

LES ENCHÈRES À DEUX

LES NOUVELLES BASES

Dans la plus récente version de la majeure 5^e, la force de plusieurs ouvertures a été modifiée ⇒

- ① L'ouverture d'**1 à la couleur** se fait à partir de **12 points H** avec un jeu régulier ou de 14 points DH.
- ② L'ouverture d'**1 sans-atout** se fait avec un jeu régulier de **15 à 17 points H**.
- ③ L'ouverture de 2 ♥ ou de 2 ♠ montre un unicolore 6^e robuste et 6 à 10 points H ⇒ c'est le **2 Faible**.
- ④ **Les 3 ouvertures fortes au niveau de 2 ⇒**
 - 2 ♣ = 2 Fort indéterminé → forcing 1 tour
 - 2 ♦ = forcing de **manche**
 - 2 SA = **20-21 points H** et un jeu régulier.

Dans les enchères à deux, **les trois premières enchères** sont déterminantes pour annoncer **le bon contrat**.

Il s'agit de **l'ouverture**, de la **première réponse** et de la **deuxième enchère de l'ouvreur**.

Il est donc essentiel d'apprendre les règles de ces trois premiers chapitres.

LE COMPTE DES POINTS DH

Les points d'honneur et les points de distribution sont la seule manière **simple**, efficace et **universelle** d'évaluer votre jeu.

LES POINTS D'HONNEUR (H)

As = 4 Roi = 3 Dame = 2 Valet = 1

LES POINTS DE DISTRIBUTION (D)

Ils vous indiquent si votre jeu possède ou non une **bonne** distribution

- CHICANE = 0 carte dans 1 couleur = 3
- SINGLETON = 1 carte dans 1 couleur = 2
- DOUBLETON = 2 cartes dans 1 couleur = 1

LE BONUS → ajoutez 1 point D pour une couleur 6^e + 1 point D pour chaque carte supplémentaire.

9

ÉVALUEZ VOTRE JEU EN POINTS DH

Faites le total des points H et des points D :

points H + points D = points DH

LES JEUX RÉGULIERS

Au moment de l'ouverture un jeu est dit **régulier** s'il possède au **maximum 1 point D** et s'il n'a **pas de majeure cinquième**.

LE MINIMUM POUR OUVRIR D'1 À LA COULEUR :

- Ouvrez d'1 à la couleur à partir de 12 points H ou de 14 points DH.
- Avec un jeu **irrégulier** il est préférable de détenir un minimum de 10 points H pour ouvrir d'1 à la couleur.