



MICHEL **LEBEL**

MON
COURS DE
BRIDGE

POUR TOUS

éditions du
ROCHER

MICHEL LEBEL

**MON COURS
de
BRIDGE**

POUR TOUS

éditions du
ROCHER

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

© 2016, Groupe Artège
Éditions du Rocher
28, rue Comte Félix Gastaldi
BP 521
98015 Monaco
www.editionsdurocher.fr
ISBN : 978-2-26808-493-0
ISBN pdf : 9782268090405

Mon cours de bridge est destiné à tous ceux qui désirent **apprendre à bien jouer au bridge**.

Les 2 premières pages sont pour **les débutants**.

Mon cours comporte **25** leçons.

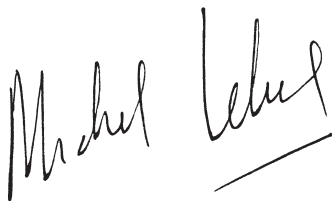
Chaque leçon est divisée en 2 parties →

1 – **La Majeure cinquième**

2 – **Le jeu de la carte** – avec le mort **ou** en défense

Vous trouverez de nombreux **conseils** pour bien utiliser à la table tout ce que vous avez appris ainsi que des **tests** pratiques et des **plans de jeux** – à faire avant de lire la solution – pour vous entraîner.

Mon cours est simple et clair, il suffit d'avoir bien compris une leçon pour passer à la suivante...

A handwritten signature in black ink, reading "Michel Lebeuf". The signature is written in a cursive style, with the first name "Michel" and the last name "Lebeuf" clearly distinguishable. There is a horizontal line under the last name.

SI VOUS DÉBUTEZ :

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.

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 **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 →

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

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

LA MANCHE

La manche en une seule donne :

$$3 \text{ SA} = 9 \text{ levées}$$

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

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

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

TABLEAU DU COMPTE DES POINTS

Nombre de points par levée	CONTRAT ANNONCÉ ET GAGNÉ		CONTRÉ
	En mineure : ♣ – ♦	20	40
	En majeure : ♥ – ♠	30	60
	Le premier SA	40	80
	Les suivants...	30	60
UNE MANCHE = 100 POINTS OU PLUS			
Levées supplémentaires		non vulnérable	vulnérable
	non contrée	valeur de la levée	
	contrée	100	200
Levées de chute	non contrée	50	100
	1 ^{re} levée contrée	100	200
	les autres...	200*	300
Prime de CHELEM	PETIT	500	750
	GRAND	1 000	1 500
EN +	Prime de manche	300	500
	Contrat contré réussi	50	50

* 300 à partir de la 4^e levée de chute

LEÇON N° 1

LA MAJEURE CINQUIÈME	COMPTEZ VOS POINTS DH Le compte des points DH est utilisé sur toute la planète... c'est le plus simple et le plus efficace • Test pratique n° 1
LE JEU DE LA CARTE avec le mort	LES LEVÉES FACILES L'affranchissement des levées est la base du jeu avec le mort. Commençons par les plus faciles...

COMPTEZ VOS POINTS DH

Le compte des points est **obligatoire** au moment de faire votre première enchère.

Le compte des points **DH** est le plus simple, **il est utilisé sur toute la planète**.

LES POINTS D'HONNEUR → H

Les points d'honneur donnent la valeur des quatre cartes les plus fortes :

AS	= 4	VALEUR EN POINTS H
ROI	= 3	
DAME	= 2	
VALET	= 1	

Le **10** est également un **honneur**. Il peut être une **plus-value**, mais il ne possède pas une valeur en points H.

LES POINTS DE DISTRIBUTION → D

Les points de distribution permettent de mesurer la valeur des **jeux irréguliers** :

CHICANE → **0 carte** dans une couleur = **3**

SINGLETON → **1 carte** dans une couleur = **2**

DOUBLETON → **2 cartes** dans une couleur = **1**

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

LA MAJEURE CINQUIÈME

Évaluez votre jeu en additionnant vos points H et D.

POINTS H + POINTS D = POINTS **DH**

LES JEUX RÉGULIERS ET IRRÉGULIERS

① **Un jeu est régulier s'il a →**

- au maximum 1 point **D**
- pas de majeure **cinquième**

Au moment d'ouvrir avec un jeu régulier →

Comptez uniquement vos points **H**

② **Un jeu est irrégulier s'il possède →**

- au minimum 2 points **D**
ou une majeure **cinquième**

Au moment d'ouvrir avec un jeu irrégulier →

Comptez vos points **DH**

13

L'OUVERTURE DE 1 À LA COULEUR

Pour ouvrir de 1 à la couleur il faut une force minimum que vous devez respecter :

Ouvrez de 1 à la couleur à partir de **12** points **H** ou de **14** points **DH**.

LA MAJEURE CINQUIÈME

- **Un minimum de points H →**

Je vous conseille de détenir un minimum de **10** points **H** pour ouvrir avec un jeu **irrégulier**.

LES PLUS-VALUES

Avec un jeu irrégulier →

En dehors du **Bonus** pour une couleur de **6** cartes (ou plus) vous pouvez ajouter une **plus-value** d'**1** point avec un **bicolore** – **2** couleurs – au **moins 5-5** avec des honneurs concentrés dans les **2** couleurs.

14

Avec un jeu régulier → pour un contrat à sans-atout.

La présence de plusieurs **cartes intermédiaires** (10, 9, ...) avec une **séquence** constitue une plus-value ainsi que la possession d'une **belle mineure** **5^e** ou **6^e**.

L'adoption de **la Majeure cinquième*** associée au compte des points **DH** à permis de donner au bridge un langage universel.

Après la lecture de *Mon cours de bridge*, vous pourrez jouer au bridge **partout** où vous vous déplacerez.

* Traduite en 26 langues

TEST PRATIQUE N° 1

COMPTEZ VOS POINTS DH

Voici 5 jeux. Je vous propose 3 réponses.

À vous de trouver la **bonne**.

Cochez votre réponse et calculez votre score à la page suivante.

VOTRE JEU		VOS POINTS	RÉPONSE	
1	♠ D 9 7 2 ♥ R 10 4 ♦ A 7 ♣ R 9 3 2	Comptez vos points H ou DH ?	① 12	
			② 13	
			③ 14	
2	♠ A 7 2 ♥ R D 9 8 5 ♦ 9 8 ♣ A 7 3	Comptez vos points H ou DH ?	① 13	
			② 14	
			③ 15	
3	♠ R 10 6 2 ♥ 8 ♦ A R 10 6 2 ♣ A 8 5	Comptez vos points H ou DH ?	① 14	
			② 15	
			③ 16	
4	♠ A 7 2 ♥ 9 8 ♦ R D 9 8 5 ♣ A 9 4	Comptez vos points H ou DH ?	① 13	
			② 14	
			③ 15	
5	♠ A R 9 7 6 2 ♥ 5 ♦ R V 5 ♣ A 9 3	Comptez vos points H ou DH ?	① 17	
			② 18	
			③ 19	

RÉPONSES ET COMMENTAIRES		
1	① 12 = 20	Vous possédez 1 points D et pas de couleur 5°. Avec un jeu régulier, comptez vos points H : 2 à ♠ + 3 à ♥ + 4 à ♦ + 3 à ♣ = 12 points H
	② 13 = 10	
	③ 14 = 5	
2	① 13 = 12	Avec une majeure 5° – 5 cartes à ♥ – vous possédez un jeu irrégulier . Comptez : 13 points H + 1 point D (doubleton à ♦) et un total de 14 points DH
	② 14 = 20	
	③ 15 = 8	
3	① 14 = 5	Avec un singleton, vous possédez un jeu irrégulier. Comptez : 14 points H + 2 points D pour un singleton, soit un total de 16 points DH
	② 15 = 10	
	③ 16 = 20	
4	① 13 = 20	Contrairement au Test n° 2 , vous possédez une mineure 5° – 5 cartes à ♦. Vous devez donc compter vos points H : 4 à ♠ + 5 à ♦ + 4 à ♣ = 13 points H
	② 14 = 15	
	③ 15 = 5	
5	① 17 = 15	BRAVO ! Si vous avez pensé au BONUS et compté 1 point D pour une couleur 6° . Vous possédez : 15 H + 2 D pour un singleton + 1 D pour le 6° ♠ = 18 points DH
	② 18 = 20	
	③ 19 = 10	
VOTRE RÉSULTAT		
de 86 à 100 → EXCELLENT – Continuez		
de 60 à 85 → Vous êtes sur la bonne voie		
moins de 60 → Relisez le chapitre		

LES LEVÉES FACILES

Votre objectif en face du mort doit être de réaliser le nombre de levées que vous avez demandées.

Un exemple :

vous avez annoncé 3 SA → **vous devez faire 9 levées.**

Il est peu fréquent de détenir dès le début du coup suffisamment de levées maîtresses pour gagner votre contrat.

Il faut donc en créer d'autres → **cette action s'appelle l'affranchissement.**

L'affranchissement consiste à libérer, c'est-à-dire à rendre **maîtres** des honneurs ou des cartes qui ne l'étaient pas au départ.

1 – VOUS DÉTENEZ TOUS LES HONNEURS

Lorsque vous possédez tous les honneurs dans une couleur, vous aurez peu de difficultés à réaliser toutes les levées.

LES 2 RÈGLES

- 1. Encaissez vos honneurs de la main courte avant ceux de la main longue.**
- 2. Le nombre maximal de levées que vous pouvez faire est égal au nombre de cartes de la main longue.**