【講師用】

早稲田大学オープン教育センター

# コントラクトブリッジ講義ノート

～　短期講座ティーチングマニュアル　～

♠　♥　♣　♦

第３版

早稲田大学　ゲームの科学研究所

# 目　次

はじめに　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　３

第一部 プレイ編　・・・・・・・・・・・・・・・・・・　７

第 １ 週　ブリッジの基本ルール　・・・・・・・・・・・・・　９
第 ２ 週　トリックのとり方　・・・・・・・・・・・・・・・・　２７
第 ３ 週　ノートランププレイ　・・・・・・・・・・・・・・・　４３
第 ４ 週　トランププレイ　・・・・・・・・・・・・・・・・・　５５
第 ５ 週　フィネス　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　６７
第 ６ 週　ミニブリッジの試合　・・・・・・・・・・・・・・・　７７

第二部 オークション編　・・・・・・・・・・・・・・・　８３

第 ７ 週　ビディングシステムの考え方　・・・・・・・・・・　８５
第 ８ 週　１スターターハンドのビディング　・・・・・・・・・　９７
第 ９ 週　バランスハンドのビディング　・・・・・・・・・・　１１１
第１０週　２スターターハンドのビディング　・・・・・・・・・　１２５
第１１週　オーバーコール　・・・・・・・・・・・・・・・・・　１４１
第１２週　ディフェンス　・・・・・・・・・・・・・・・・・・　１５７
第１３週　コントラクトブリッジの試合　・・・・・・・・・・　１７１



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 第三部 アドバンス編 ・・・・・・・・・・・・・・・ １７７

第１４週　いろいろなプレイテクニック ・・・・・・・・・・ １７９
第１５週　いろいろなハンドのビディング ・・・・・・・・・ １８９

## 付録

１．基本テクニックのまとめ ・・・・・・・・・・・・・・・ １９９
２．ビディングシステムのまとめ ・・・・・・・・・・・・・ ２００
３．ビディングガイド ・・・・・・・・・・・・・・・・・・ ２０３
４．ハンド解説 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ ２０４
５．今週のトレッド ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ ２１７
６．基本テクニックの確認（問題と解説） ・・・・・・・・・ ２２８
７．ミニブリッジスコア一覧 ・・・・・・・・・・・・・・・ ２４０
８．実習用プライベートスコア用紙 ・・・・・・・・・・・・ ２４０
９．確率表 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ ２４２
10．ハンド一覧 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ ２４４
11．板書一覧 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ ２５７



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

# はじめに

このマニュアルは、コントラクトブリッジをまったく知らない人にも短期間（１３週～１５週）で習得させることを目指した、新しい効率的な教え方について説明したものです。内容は２００８年から早稲田大学で実施している授業の進め方をまとめたもので、おもに入門コースの講師向けに書かれています。入門書や速習テキストそのものではありませんから、ブリッジをまったく知らない人は対象にしていませんが、覚えて間もない方は受講者の立場で読めば基本的な事柄や考え方が再確認できるでしょう。

この新しい教え方の目的は、ブリッジのテクニックや戦略、すなわち勝ち方や上達法を教えることにあるのではなく、あくまでもブリッジの楽しさを伝えることにおいています。そのために**必要な最低限のことだけ**を理解させ、まずは受講者に面白いと思ってもらおうというのが狙いです。気軽に取り組めるよう**テキストは使いません。**講義と実習のみです。実際にやってみて面白いと感じればうまくなりたいと思うのが人情ですから、その後は受講者が自ら学び上達していくはず、という考えに基づいています。

講義は原理・原則に重きをおき、戦術や戦略に関しては定石やセオリー、基本手筋の説明程度にとどめています。しかしそれに飽き足らない熱心な受講者には、エンドプレイをパズルとして出題したり、パートナーが持っているカードを当てさせたりと、マニュアルを超えた内容を伝え、さらなる興味を持たせることも大切です。

マニュアルはマニュアルに過ぎませんから、それぞれの受講者がどこに面白さを感じ、どこで感動するかを敏感に察知して、授業を進めながら適宜アレンジし、工夫していくことを期待しています。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

ただしビディングシステムに関しては、マニュアルの内容からあまり逸脱しないようにしてください。原理・原則に忠実なシステムは、一般のシステムと対等に戦えるものではありません。教えようとするみなさんご自身が違和感を持ち、変更したくなることもあると思いますが、目的は競技会で勝つことではありません。面倒なことを覚えさせようとすると、面白さを感じる前に嫌気が差してしまいます。決して詰め込んではいけません。

**シンプルに基本だけを伝える。**このことを忘れないでいてください。

### ◎　全体を通しての注意点

内容は週１回９０分†を想定しています。第１週目は実習しながら講義しますので、マニュアルは講義手順を中心に記述してあります。必要なら時間を見ながら適宜補足説明してください。第２週目からは（試合の週を除き）講義２０分、実習６０分、余裕１０分という配分で進めます。講義は３０分を限度として、短ければ短いほどよいと考えてください。マニュアルには講義内容の説明がひと通り記述してありますが、時間が足りなくなったときは適宜省略して構いません。説明をしているとあれもこれも話したくなりますが、受講者は一気に理解できません。あとはテーマに沿った実習ハンドをより多くプレイするほうが効果的です。細かなことは慌てて教えようとしなくてもいつの間にか伝わっていくものです。

† １回の講習時間が９０分よりも短い場合はボード数を減らすことになりますが、ディクレアラーを１回ずつは経験させたいので４ボードよりは減らさないでください。それも無理なら、期間を延長してください。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

## ◎　プレイ編についての補足

この授業で使うミニブリッジでは、各プレイヤーが自分のハンドの HCP をそのまま公表することはせず、０～３HCP、４～６HCP、７～９HCP のように３HCP レンジで公表するようにしています。またコントラクトの選択もゲーム、ノーゲームという区別ではなく、ゲームは３NT、４♥、４♠、５♣、５♦の中から、ノーゲームは１NT、２♥、２♠、３♣、３♦の中から選択させるようにし、さらに６の代、７の代のスラムを選択しても構わないことにしています。これには次のような意図があります。

（１）早い機会からハンドの強さを３HCP レンジで意識させる

オークションで説明するシステムが３HCP レンジを基本に構成されているため、弱い手や強い手というのがどのくらいのハンドなのかという感覚が養える。

（２）早い機会から正規のコントラクトに慣れさせる

実際に頻出するコントラクトに慣れるだけでなく、例えば３♣より１１NT のほうがラクかといった判断ができるようになる。

（３）HCP は正確にわかりハンドは正確に読めるという誤解を与えない

実際に１HCP の単位で読めるわけではないので、いつもいくつかの可能性について考えながらプレイすることが習慣づけられる。

これらを考慮せずにプレイ進行の簡便さを優先するなら、HCP をそのまま公表する通常のミニブリッジで授業を進めるほうが教えやすいでしょう。ただその場合でも、限定したコントラクトから選択させるようにしてください。ゲームならともかく、ノーゲームの場合７トリックさえとればいいというのでは、実践的なプレイ感覚が養えません。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## ◎　オークション編についての補足

従来は、１の代のオープン、そのレスポンス、オープナーのリビッドなどと１ステップずつ教えていく方法でした。そのため受講者は何回かかけてひと通り習うまでビッドがよくわからず、真っ当な実習ができませんでした。この授業ではハンドパターンに応じて**オープナーのリビッドまでを一連のシーケンスとして教えます**。実習ではそのハンドパターンだけを組み込んで使用しますから、毎週その回の講義を聞いただけでオープナーのリビッドまで問題なく進められ、真っ当なオークションをすることができます。

## ◎　テキストについての補足

講師が必要に応じて適当なテキストを使用することは構いませんが、その内容に縛られないよう十分注意してください。特にビディングシステムに関してテキストを使用する場合は、例であることを必ず断ってください。

例えば1NT オープンのHCP レンジを１５～１７で教えようとするなら１６～１８はもちろん１２～１４や１３～１５などほかの考え方もあり、かつその中で講師が１５～１７を選んだ理由についてきちんと説明する必要があります。その理由が、楽しさを伝えるために合理的なものなら問題ありませんが、戦略的な理由なら、それは講師の主張に過ぎないことを述べてください。（戦略的に最適だと考える理由まで説明する必要はありません）。

受講者は競技ブリッジを目指しているわけではありません。講師に弟子入りするわけではないのです。**主観的な戦略は理解の妨げになります**。

自身の主観であることを受講者にきちんと断ることは入門講座講師の義務です。自身の戦略を『正しい考え』として押し付けることは、厳に慎まなければなりません。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

# 第一部　プレイ編

プレイ編の第１週目は、トリックテイキングのルールとアナーの価値について解説し、ホイストでダミーを開けるところまで進める。

第２週目からはミニブリッジを開始する。４週にわたってプレイの基本的なことを教え、第６週目にミニブリッジによるチーム戦を行う。

## ◎　プレイ編でマスターさせたいこと

ルールとマナー

アナーの価値とソリッドシーケンスの価値

トリックをとる順序とリードする方向

ウィナーとルーザー

ウィナーの作り方とルーザーの消し方

ディフェンスの約束事（一部）

ディフェンスのセオリー（一部）

## ◎　プレイ編を通しての注意点

手順上の細かなルールは実習の現場で教え、特に講義はしない。実際にプレイしているうちに嫌でも身についていくので、詳細な説明は省いて構わない。逆にマナーについては早いうちに習慣づけさせることが重要で、何度でも繰り返し注意することが必要である。

このためアシスタントを各テーブルに（できれば１名ずつ）配置し、手順上のルールを補足説明させたり、リボークしていないかなどの確認をさせるだけでなく、マナーに関しても十分気を配らせることが望ましい。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## ◎　できるだけ早いうちに徹底すべきマナー

正しい呼び名を使う（アナーの名称、スートの名称）

ボードから取り出すときは裏向きのまま１３枚数える

ボードに戻すときは軽くシャッフルしてからしまう

合理的な持ち方に慣れる（一覧できるように片手で持つ）

カードはていねいに扱う（音を立てない、投げ出さない）

動作を止めない（決めてから持つ、持ったら出す）

あまり時間をかけない（できるだけ一定の時間で）

オポーネントの手元や顔を見ない（見つめるのは厳禁）

## ◎　プレイ編終了後に理解しているべき基本用語

トリック、リード、フォロー、ディスカード、ラフ、リボーク

アナー、ソリッド、ウィナー、ルーザー

ハンド、ボード、ディーラー

ディクレアラー、ダミー、ディフェンス

トランプ、ノートランプ、スート、メジャースート、マイナースート

コントラクト（ゲーム、スラム、パーシャル）

オープニングリード、2nd ハンド、3rd ハンド

トップオブシーケンス、トップオブダブルトン、4th ベスト

エントリー、ブロック、アンブロック

長い、短い、ボイド、シングルトン、ダブルトン

エスタブリッシュ、フィネス、昇格

ドロートランプ、マスタートランプ、ブレイク



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

# 第１週　ブリッジの基本ルール

## ◎　テーマ

（１）トリックテイキングのルールを理解させる

・リード、フォロー、ディスカード、ラフなど基本的なルール

・リードの順序や並べ方など手順上のルール

（２）アナーの価値を理解させる

・単独のアナーとソリッドシーケンスの違い

・勝てるカードを全部勝ってしまうと、あとは勝てないという原理

（逆に、相手側の勝てるカードを作ってしまうだけという原理）

## ◎　進め方

第１週目だけは特別で、講義しながらの実習となる。説明すべきことも多いので、時間配分には注意が必要である。以下に、一応の目安を示す。

自己紹介　～　講義のポイント　（５分）

基本的なルールの説明　（１０分）

１番ボードをプレイ　（５分）

アナーについて解説　～　２番ボードをプレイ　（２０分）

ペアについて説明　～　３番ボードをプレイ　（１５分）

ダミーについて説明　～　４番ボードをプレイ　（１５分）

トランプについて説明　～　５番、６番ボードをプレイ　（２０分）

なお、時間通り授業が進まなくてもあまり気にしなくていい。第１週目の内容は、翌週以降も繰り返し実習することで自然に身についていく性質のものであるから、時間に追われて無理に詰め込んではいけない。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## ◎　準備

・テーブルセッティング　　（注１）
・ボード（＃１～＃６）　　（注２）
・ビディングボックス　　（注３）
・カード（シャッフル用）１組

## ◎　授業開始前に配付する資料

なし

## ◎　授業終了後に回収する資料

なし

## ◎　授業終了後に配付する資料

・ハンド解説（＃１～＃６）
・今週のトレッド（第１週）
・基本テクニックの確認（最初の問題）

（注１）テーブル数は、受講登録人数が全員着席できるように用意する。
空いている席はアシスタントを座らせる。
（注２）第１週目に限り、全テーブル同じタイミングでプレイさせるためボードは１ボードずつその都度配る。
（注３）第１週目に限り、ビディングボックスは使う直前に配る。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（1）講義のポイント

自己紹介と全体のスケジュールを説明し、なるべく休まないよう注意する。休むとその回の内容が抜けるだけでなく、以降の話も理解しにくくなることを述べる。ブリッジは数学と同じように『積み重ね』であり、しかも数学と違って分野が分かれていないので、『この分野は捨てる』というようなアプローチができないことを強調する。

最初に今回のテーマを板書して、ポイントをハッキリさせる。

**「きょう、しっかり覚えてほしいことはたった２つです」**

と言いながら、TRICK　HONOR と板書する。

**「トリックとアナー。どちらも初めて耳にする人が多いでしょうが、もしかしたらすでに知っている人もいるかもしれません。ただ、他のゲームで知っているとしても完全に同じ意味とは限りませんので、聞いたことがある人もしっかり説明を聞いてください」**

と言いながら、トリックテイキングのルール　アナーの価値とテーマを追加書きする。

**「最初にトリックについて説明します」**

と言って、手近な１つのテーブルに移動する。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　最初の説明

JCBL Presents

コントラクトブリッジで学ぶ数理科学入門

清水映樹

講義～実習
試合　6 週目
13 週目

積み重ねの学習
休むと以降が
わからなくなります

カードはていねいに扱う
投げない、音を立てない
あまり時間をかけない
みんなの時間、なるべく一定のテンポ
動作を止めない
決めてから持つ、持ったら出す

## 【板書】　きょうのテーマ

TRICK
トリックテイキングの
ルール

HONOR
アナーの価値



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

（２）基本的なルール

手近な１つのテーブルの周りに全員を集め、そのテーブルに着席している４人によるデモで、トリックテイキングのルールを説明する。

まず、ブリッジは４人で遊ぶカードゲームであることを述べ、そのテーブルの誰か１人にシャッフルおよびディールをさせる。ハンドを手にしたらスートおよび強さの順にソートさせ、１３枚を扇形にして持たせる【図１】。一度で全体が見えるように片手で持つことを推奨する。

次にディーラーの左隣の受講者に適当に１枚選んでリードさせ、以下、順にフォローさせて第１トリックを終了する。その時点で勝ち負けとカードの並べ方について説明し、いまのトリックを勝った人が次にリードすることを述べる。第２トリック以降、同様にしてプレイを続ける。

そのうちフォローできなくなる状態が発生するので、その時点でディスカードについて説明する。（受講者の理解が早そうなら、ここでトランプについて言及してもよい）。

このようにして１３トリックすべて終了したら、勝った（負けた）トリック数を数え、それで１回の勝負が終了することを説明する。そして、カードを集めるのではなくボードにしまうことを述べ、そのままボードの説明に移る。

ブリッジでは同じハンドを別の４人がプレイすることを説明し、そこで本当の勝ち負けが決まることを解説する。具体的には、同じハンドを持ったプレイヤー同士の結果を比較することで、ハンドの良し悪しに依存しない（運の要素を排除した）ゲームであることを強調する。

**「ここが、ほかのゲームと決定的に違うところです」**



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【図１】　カードの持ち方

【図１のコメント】

１３枚を一目で見られるよう扇形に持つことがポイント。

赤黒赤黒と交互にスートを並べ、左から右へ大きい順に揃えること。

あとでダミーを開いたときに見やすく並べることができる。

カードホルダーを貸与してもいいが、早くに慣れるほうが望ましい。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

（３）１番ボードをプレイ

全員を席につかせて１番ボードを各テーブルに配り、**「とりあえずやってみましょう」**と言ってプレイをさせる。ここで、ボードから出すときは裏向きに１３枚数えることを注意し、その意味を説明する。

１番ボードはホイストの個人戦とし、最も多くトリックをとった人が勝ちとする。最初はディーラーの左隣からリードするように指示し、これをオープニングリードということ、そしてカードは裏向きに出すことを注意する。オープニングリーダーの向かい側に座っているプレイヤーが「お願いします」といったらカードを表向きにして第１トリックを開始する。（この時点で裏向きにリードする実質的な意味はないが、いずれ習慣づける必要がある以上、早くからやらせるほうがよい）。

以下、１３トリックをそれぞれのテーブルのペースで進めさせる。目安は３分とし、遅いテーブルには注意する。

**「最初は練習ですから、あまり悩まずに進めましょう」**

プレイ中、【板書】のように用語を追加書きする。

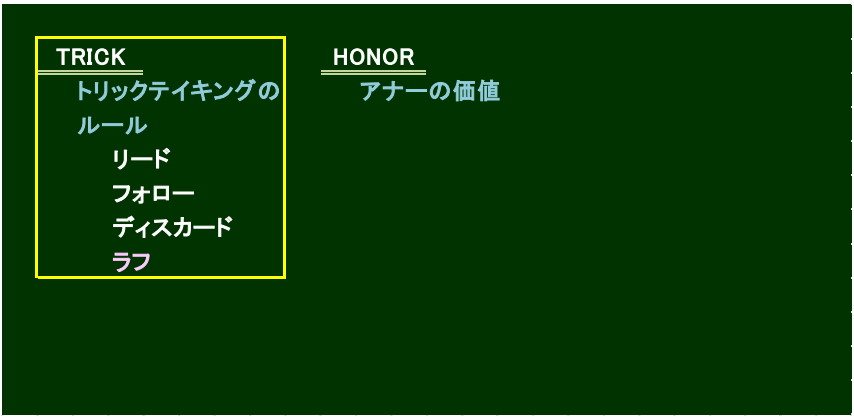
プレイ終了後は、裏向き縦向き横向きそのままで、全テーブルが終了するまで待たせる。その待ち時間の間に口頭で以下の注意をする。

**「カードはていねいに扱ってください」**
**「あまり時間をかけないでください。全員が迷惑します」**
**「何をプレイするか決めてから、カードを持つようにしてください」**



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　用語を追加書き




【板書のコメント】

ラフについてはあとで説明する。

〔ハンドのポイント〕

１番から５番ボードまでは全員がまったく同じ形、同じ強さのハンド。A から 2 まで１枚ずつある。むろん受講者には教えないが、中には気づく人がいるかもしれない。その場合（できればアイコンタクトで）、「ハンドの話はしないように」と注意する。

【注意】

個人戦であるからＮとＳ、ＥとＷで縦向き横向きは揃わない。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（４）アナーの価値

勝ったカード（自分の前に縦向きに置いてあるカード）を表向きにし、全部で１３枚あることを確認させる。各テーブルでAが４枚、表を向いているか数えさせ、もし３枚以下だったら誰かがいつでも勝てるはずのAをとりそこなったのだと認識させる。以下K、Qは何枚あるか、また9や7などでも勝った事実を認識させ、なぜ低位のカードでも勝てたのか考えさせる。あわせて４番目が有利なことを実感させる。

**「Aを４枚持っていたら、必ず４トリックとれます。A３枚とK１枚の場合は、Kがとれれば４トリックになります。ではいったいどういうときにKがとれるようになるでしょうか」**

ここで、誰かがAを使ってくれればKが勝てるようになることを説明する。逆に言うと、無闇にAを使ってしまうと誰かのKが勝てるようになってしまうこと、かといってAを温存しているとKどころかもっと低位のカードに勝たれてしまうことを解説する。

その後【板書】のように追加書きし、Kと一緒にAを持っている場合は安心で、確実に２トリックとれること、それでもA Kと勝ってしまえば今度は誰かのQが勝てるようになってしまうこと、さらに進めてソリッドシーケンスについても説明する。

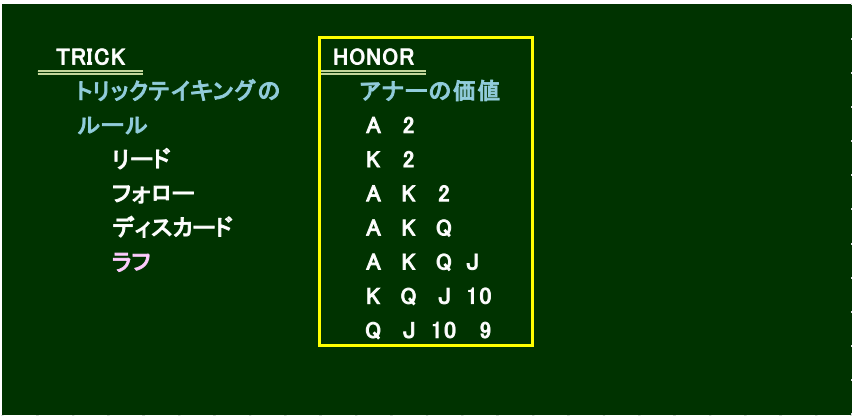
このようにアナーの価値やソリッドの強みをひと通り説明したら１番ボードにカードをしまうように指示し、合わせて以下の注意をする。

**「しまうときは軽くシャッフルしてください」**



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　アナーの価値を追加書き




【板書の補足】

- 勝てるカードを無闇にとるのは相手側を助けるだけ
- 他のアナーと一緒にあると価値が上がる
- 特にソリッドシーケンスは価値が高い
- リードするかリードされないととれない
- ４番目のKは必ず勝てる（もしくは勝てるようになる）

【板書から少し脱線】

以下同様にA K Q J 10なら５トリックとれますが、Aから2まで１３枚持っていたら１３トリックとれるかというと、残念ながらとれません。誰もリードしてくれないからです。自分が最初にリードする順番なら１３トリックとれますが、自分がディクレアラーのときは１トリックもとれません。トランプに指定すれば１３トリックとれます。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（5）２番ボードをプレイ

２番ボードもホイストの個人戦とし、最も多くトリックをとった人が勝ちとする。ディーラーの左隣からオープニングリードをさせ、プレイ開始。プレイ中にさきほどの注意を口頭で繰り返し、【板書】のようにさきほどの講義内容を追加書きする。

プレイ終了後は、それぞれ終わったテーブルから１番ボードと同様に勝ったカード（自分の前に縦向きに置いてあるカード）を表向きにしてレビューをさせ、全テーブル終了を待つ。

（6）３番ボードをプレイ

３番ボードはホイストのペア戦で、７トリックとったら勝ちとする。ただし勝ち負けが決まっても１３トリック最後までプレイさせる。

**「今度は、向かいの人が味方になります。ＮとＳ、ＥとＷが味方同士ということです。２人で７トリックとったら勝ちになります」**

ディーラーの左隣からオープニングリードをさせ、プレイ開始。
プレイ中に以下の注意をする。

**「味方の勝ちは自分の勝ち。カードは縦向きにおいてください。味方が勝っている場合、さらに自分が勝つ必要はありません†」**

終わったテーブルから順にレビューをさせ、全テーブル終了を待つ。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　アナーの価値を追加書き

TRICK
- トリックテイキングのルール
  - リード
  - フォロー
  - ディスカード
  - ラフ

HONOR
- アナーの価値

| | |
|---|---|
| A　2 | 1トリック（1勝1敗） |
| K　2 | Aが出ていれば1勝 |
| A　K　2 | Aも持っていれば安心（2勝） |
| A　K　Q | 3トリック |
| A　K　Q　J | 4トリック |
| K　Q　J　10 | Aが出ていれば3勝 |
| Q　J　10　9 | AKが出ていれば2勝 |

- ソリッドシーケンス

【板書のコメント】

ソリッドの価値を強調する。

【注意】

２番ボード、３番ボードは少し時間がかかるかもしれないが全テーブル終了を待つため、特に遅いテーブルには注意する。

† むろんオーバーテイクすべきときもあるが、まだここでは触れない。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

（7）４番ボードをプレイ

４番ボードはダミーを開けるホイストで、ディクレアラーはディーラーとする。７トリックとったサイドの勝ちとするが、勝ち負けが決まっても１３トリック最後までプレイさせる。

ここでディクレアラーとダミーについて説明する。

**「今度は、ディクレアラーの向かいの人はハンドを見せてしまいます。ダミーの人はディクレアラーの指示通りにカードを出します。決して自分の考えで勝手にプレイしてはいけません。示唆もダメ。１枚しかなくてもディクレアラーの指示があるまで触りません。どうしてもイライラする人はいっそ席を外しても構いません」**

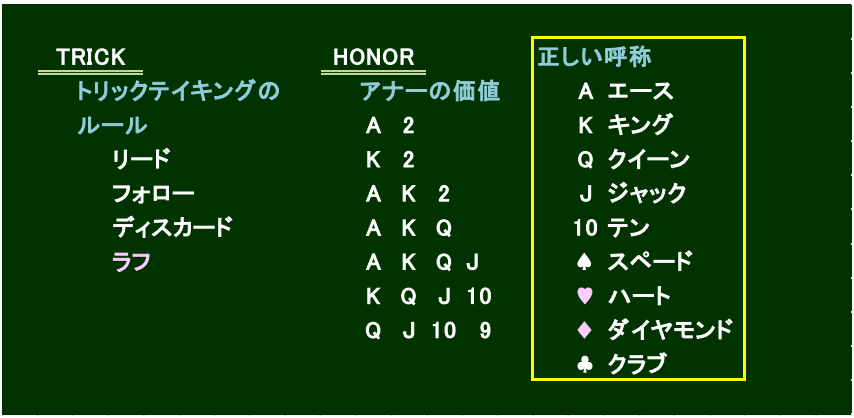
以下、オープニングリードが出たらダミーを開けてしまうことを説明。全員が２６枚見えていることを述べ、残りの枚数や出ていないアナーがどこにあるかを推理できるようになること、そして徐々に推理から確信に変わり、いずれはすべてが明らかになることを簡単に解説する。

**「ディクレアラーの人はダミーを見てよく考えましょう。例えば自分が♥A しか持っていなくても、ダミーに♥Kがあれば、１人で両方持っているのと同じです。もちろん一緒に出しちゃダメ。**
**ディフェンスの人もダミーを見てよく考えましょう。例えばダミーが４番目だったら、何を出せば何が出そうか、あるいは何しか出せないか、わかりますね」**



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　正しい呼称を追加書き（書き換え）




**【指示の仕方の例】**

ハートの２

クラブエース

ジャックオブクラブ

トップ（リードされたスートと同じスートの最高位のカード）

スモール（リードされたスートと同じスートの最低位のカード）

クラブトップ（クラブの最高位のカード）

ハートスモール（ハートの最低位のカード）

ハート（ハートの最低位のカード）

**【注意】**

ディクレアラーの指示の仕方はそれぞれのテーブルで教える。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（8）ダミーの存在意義

全テーブルが４番ボードを終了したら、改めてダミーの存在意義を講義する。すなわち、ディクレアラーは自分たちのハンドが全部見えることでロジカルな戦略が立てられるようになり、ディフェンスはディクレアラー側のハンドの半分が見えることで味方のハンドが推理できるようになること、さらに味方のハンドが推理できれば、ディクレアラーのハンドまで見えてくることを解説する。

またディフェンスとしては、どのスートをリードすればダミーがどのカードしか出せないとわかるので、特にダミーが右側に見えるときは、ダミーの弱いスートをリードすることがセオリーであると述べる。

（9）５番ボードをプレイ

５番ボードはトランプを決めて７トリックとったら勝ちとする。ここでトランプについて説明し、機能やルールなどを理解させる。

トランプはオークションで決めさせる。各テーブルにビディングボックスを配り、ビディングカードの意味（例えば１♣ = ♣をトランプにして７トリックとるという宣言）や使用方法などを説明する。ただしこの時点で使用するのは１♣、１♦、１♥、１♠および Pass のみ（１NT は不可）とし、詳しくは第２週目に説明することを述べる。

一応オークションの形態をとり、ディーラーから順にコールさせる。パスが３回続いたら最後のビッドでトランプが決まることを述べ、以降はいままでと同様にプレイを進める。

なお、パスアウトした場合は適当に誰かを指名し、何かビッドさせる。逆に意地の張り合いで２♣以上にならないように、よく注意しておく。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　正しい呼称に誤り例を追加書き

TRICK
トリックテイキングのルール
リード
フォロー
ディスカード
ラフ

HONOR
アナーの価値
A 2
K 2
A K 2
A K Q
A K Q J
K Q J 10
Q J 10 9

正しい呼称
A エース　≠イチ
K キング　≠ジュウサン
Q クイーン　≠ジュウニ
J ジャック　≠ジュウイチ
10 テン　ジュウ
♠ スペード
♥ ハート
♦ ダイヤモンド　≠ダイヤ
♣ クラブ　≠クローバー
≠ミツバ

【板書のコメント】

５番ボードをプレイ中に進捗を見ながら誤り例を追加書きする。

誤った呼称が聞こえた段階で、全員に聞こえるように注意する。

【５番ボードのポイント】

受講者が、9 7 5 4 3という５枚スートをトランプに指定するかどうか。

もしSouth が評価すればコントラクトは１♠になる。

【注意】

オークションで楽しそうに盛り上がっていれば、２の代までは例外的に許してもいいが、当然８トリックとらなければならなくなるのだということをきちんと説明する必要がある。

それでも２♠までで終わらせること。意地の張り合いはきりがない。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

（１０）６番ボードをプレイ

５番ボードが終了したテーブルは引き続き６番ボードをプレイさせる。６番ボードは５番ボードと同様にオークションでトランプを決め、７トリックとったら勝ちとする。教室全体でのハンドレビューは行わない。ただし各テーブルで自主的にハンドレビューを行っている場合はそれを優先し、無理に６番ボードに進ませることはしない。逆に早く終わって暇をもてあましているテーブルがあれば、補足説明をしてもいいし、６番ボードを壊し、シャッフルでプレイさせてもよい。

（１１）復習

時間内に全テーブルが終了したら、まとめとして【板書】の内容を念押しする。もし時間がなかったら、帰り支度をしている受講者や帰ろうとしている受講者たちに向かって次のことを強調する。

**「きょう、しっかり覚えてほしい２つのこと、トリックテイキングのルールとアナーの価値。わかりましたか。大丈夫ですね」**

また帰り際に『ハンド解説』と『今週のトレッド』を配布し、ざっとでもいいから一応読んで復習しておくように指示する。

**「最後にプレイしたハンドならなんとなく覚えていますか。記憶の新しいうちに読んでおきましょう」**

同時に『最初の問題』を渡し、次週提出するよう指示する。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

【６番ボードのポイント】

それぞれの強さが違う初めてのハンド。５枚スートを持っているのは North だけであるが、果たして North が１♠というかどうか。

【注意】

『最初の問題』を 宿題という位置づけにして提出を義務付けるかどうかは、受講者のスタンスによる。強制せず、できるだけ自発的に提出させるほうがよい。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

# 第２週　トリックのとり方

## ◎　テーマ

（１）ミニブリッジを通して以下のことを理解させる

・ミニブリッジの遊び方（オークションの意味とそれを省略する理由）

・ゲームコントラクトの意味（自らハードルを上げる理由）

・HCP の説明（ポイントカウント法とマジックナンバー）

・トランプフィットとコントラクトの決め方

（２）アナーによるトリックのとり方に慣れさせる

・ダミーと合わせて考える

・短いほうからとる

（３）ディフェンスのセオリーを実感させる

・２nd Low　3rd High

・ダミーをよく見て

（４）ディフェンスの約束事に慣れさせる

・トップオブシーケンス

・４th　ベスト（small card）

## ◎　進め方

第２週目からは最初に２０分程度の講義、以降は実習という流れになる。ミニブリッジについては説明すべきことも多いが、手順上のルールやスコアのつけ方などは各テーブルに任せ、HCP の意味とゲームコントラクトの意味について丁寧に説明する。ただし、講義が長くなりすぎないように！



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## ◎　準備

・テーブルセッティング

・ボード（#７～#１２）

・ビディングボックス

・ＰＲカード

・鉛筆

## ◎　授業開始前に回収する資料

・基本テクニックの確認（最初の問題）の答案

## ◎　授業開始前に配付する資料

・ミニブリッジスコア一覧

・実習用プライベートスコア用紙（ミニブリッジ用）

## ◎　授業終了後に回収する資料

・１週分記入済みの実習用プライベートスコア（ミニブリッジ用）

## ◎　授業終了後に配付する資料

・ハンド解説（#７～#１２）

・今週のトレッド（第２週）

・基本テクニックの確認（#１～#８）

・基本テクニックの確認（最初の問題）の解説



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（1）前回の復習

トリックテイキングのルールとアナーの価値、ソリッドシーケンスの強みをしっかりと理解させる。

「Kを持っているときは、誰かが先にAを出してくれたら嬉しいでしょう。
誰かがAを出してくれるまで、Kは安心して出せないからです」

逆に言うと・・・

「Kが出ていないのにAを出すと、誰かのKが一番強くなってしまいます。
だいいち弱いカードなのにAを出して勝つのはもったいない気がします」

かといって・・・

「強いアナーを出し渋っていると、8のような弱いカードに勝たれてしまうかもしれません。低位のカードに勝たれるのはもっと癪ですね」

一番嬉しいのは・・・

「Kと一緒にAを持っていれば安心だし、さらにQ以下も続けて持っていればもっといいですね」

そしてエスタブリッシュの話・・・

「誰も持っていなければ2でも勝てました。ただ誰も持っていないのだから、自分からリードしなければいけないことを忘れないでください」

ハンド解説にウィナー、ルーザー、エスタブリッシュという用語を使用しているため、簡単に説明を行う。詳しくは第３週、第４週で解説する。

ウィナー：その気になればいつでも勝てるカード

ルーザー：逆立ちしても勝てないカード

エスタブリッシュしたスート：自分だけしか持っていないスート



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　前回の復習

| TRICK | | | |
|---|---|---|---|
| | 4 3 2 | | A K Q |
| リード | □ | | □ |
| フォロー | A K Q | | 4 3 2 |
| ディスカード | | | |
| ラフ | K 3 2 | | Q 2 |
| HONOR | □ | | □ |
| A | A Q 4 | | A K 4 |
| K | | | |
| Q | K J 10 4 3 | | Q 10 9 4 |
| J | □ | | □ |
| 10 | Q 9 2 | | A J 3 2 |

| Cont | By | M | D | Plus | Minus |
|---|---|---|---|---|---|
| 1NT | S | 2 | | 120 | |
| 4H | E | | 1 | 100 | |
| 2S | N | 2 | | 110 | |
| 3NT | W | 4 | | | 630 |

裏向きに13枚数える
あまり時間をかけない
ダミーは勝手にプレイしない
決めてから持つ
持ったら出す

【板書の補足】

- 勝てるカードを無闇にとるのは相手側を助けるだけ
- 他のアナーと一緒にあると価値が上がる（ダミーと合わせて）
- リードするかリードされないととれない

【板書から少し発展】

そのスートを誰も持っていなければ5や2など低位のカードでも勝てます。例えば♥A K Q J 10 2と持っているとき、♥A、♥K、♥Qととっていくうちに全員の手から♥がなくなれば、♥2が勝てるようになるということです。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

（2）プレイのセオリー

ディクレアラーは、ダミーと合わせて考えることを強調する。例えば自分でA K Qを持っているのとダミーがA K Qを持っているのは同じ価値であり、いずれの持ち方も３トリックとれる。自分がA Q 4でダミーがK 3 2、逆に自分がA 3 2でダミーがK Q 4でも同じ。（もちろん同じトリックでアナーを一緒に出してはいけない）

最初のうちは説明しても混乱するだけだろうから、以下の３つだけを説明し、簡単に毎週繰り返す。

① 短いほうからとる

② ダミーと合わせてK Q J 10 9のようにソリッドシーケンスを持っているときは、Aに負けることによって直ちにトリックがとれるようになる。同様にA Q J 10 9ならKに負けにいけばいい。

③ トランプコントラクトの場合は、せっかく勝てるカードをラフされたらもったいないので、相手側のトランプをなくすことが原則。

次回以降、基本的なプレイテクニックを説明するが、さほど複雑なものはない。大切なことは全体の構成や手順であり、個別のテクニックをいくら知っていても、プレイする順序を間違ってしまえばとれるトリックもとれなくなる。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　ハンドとダミー

| | | |
|---|---|---|
| TRICK | 4 3 2 | A K Q |
| リード | □ | □ |
| フォロー | A K Q | 4 3 2 |
| ディスカード | | |
| ラフ | K 3 2 | Q 2 |
| HONOR | □ | □ |
| A | A Q 4 | A K 4 |
| K | | |
| Q | K J 10 4 3 | Q 10 9 4 |
| J | □ | □ |
| 10 以下 | Q 9 2 | A J 3 2 |

| Cont | By | M | D | Plus | Minus |
|---|---|---|---|---|---|
| 1NT | S | 2 | | 120 | |
| 4H | E | | 1 | 100 | |
| 2S | N | 2 | | 110 | |
| 3NT | W | 4 | | | 630 |

裏向きに13枚数える
あまり時間をかけない
ダミーは勝手にプレイしない
決めてから持つ
持ったら出す

【板書のコメント】

説明する例を枠で囲うなどして１つずつ説明する。

左上から（右、下へと）順に①～⑥とすると

① ダミーと一心同体

② どちらにアナーがあっても同じ

③ アナーが分かれていても同じ

④ 短いほうからとる

⑤ 相手側の$\boxed{A}$に負けにいくと４つ

⑥ 相手側の$\boxed{K}$に負けにいくと３つ



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

（3）ミニブリッジ

今週から５週にわたって「ミニブリッジ」をプレイする。コントラクトブリッジはオークションでコントラクトを決めるが、ミニブリッジではより強いハンドを持っているサイドの、より強いハンドを持っているプレイヤーがディクレアラーになる。そして、ディクレアラーはダミーを見てからコントラクトを決める。

ハンドの強さはアナーで決める。アナーの強さは HCP で決める。

HCP とはハンドの強さを数値化するために導入されたもので、アナーの価値を次のように定めたものである。

A = 4 HCP、K = 3 HCP、Q = 2 HCP、J = 1 HCP

このように定義すると１つのスートで１０HCP、全部で４０HCP あり、４０HCP／１３とすると１トリック ≒ 3HCP という計算になる。

ハンドの強さはアナーだけで決まるものではないし、Aと一緒に持っているKと単独のKでは価値が異なるように、厳密に価値を表すものではないが、シンプルなわりに非常に効果的であるため、全世界で遍く使用されている。

なお、一般のミニブリッジでは各プレイヤーが自分のハンドの HCP を公表し、前述の基準でディクレアラーを決めるのだが、ここではどの範囲にあるかをＰＲカード†【図２】で公表するようにしている。

これは、受講者にハンドの強さを3HCP レンジで意識させることが目的であり、早い機会から１３～１５、１６～１８などの数字の組み合わせに慣れてもらおうという狙いがある。ただし、同じ HCP レンジで強弱の判断がつかない場合もありうるので、無用な混乱を避けたければ、一般のミニブリッジと同じく HCP をそのまま公表する方式でもよい。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　HCP

| TRICK | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | 4 | 3 | 2 | | A | K | Q | |
| リード | | | | | □ | | | | □ | | |
| フォロー | | | | A | K | Q | | 4 | 3 | 2 | |
| ディスカード | | | | | | | | | | | |
| ラフ | | | | K | 3 | 2 | | | Q | 2 | |
| HONOR | | | | | □ | | | | □ | | |
| A | 4 | HCP | | A | Q | 4 | | A | K | 4 | |
| K | 3 | | | | | | | | | | |
| Q | 2 | | K | J | 10 | 4 | 3 | Q | 10 | 9 | 4 |
| J | 1 | | | | □ | | | | □ | | |
| 10 以下 | | | | Q | 9 | 2 | | A | J | 3 | 2 |

| Cont | By | M | D | Plus | Minus |
|---|---|---|---|---|---|
| 1NT | S | 2 | | 120 | |
| 4H | E | | 1 | 100 | |
| 2S | N | 2 | | 110 | |
| 3NT | W | 4 | | | 630 |

裏向きに13枚数える
あまり時間をかけない
ダミーは勝手にプレイしない
決めてから持つ
持ったら出す

## 【図2】　ＰＲカード

†ＰＲカードとは、０～３HCP、４～６HCP、７～９HCP のように、３HCP 幅で HCP の強さが書かれているもので、ハンドがどのレンジにあるかを公表するためのもの。ここでのミニブリッジだけで使用する。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

（4）スコア体系

前回は７トリックとれば勝ちというだけだったが、ブリッジではコントラクトの種類によって得点が異なる。簡単に言うと、いい手のときは自らハードルを上げて高いコントラクトを宣言すると特別にボーナスがつき、高得点が得られるような体系になっている。

**「例えば、英検３級で満点をとっても英検１級をとれるわけではありません。英検１級は英検１級を受験しなければとれないのです。TOEIC のように、やるだけやって結果何点でした、というのとは違います」**

コントラクトブリッジでは競りによってコントラクトを決めるため、コントラクトはオークションの成り行きで１♣から7NT までいろいろになるが、ミニブリッジではコントラクトを３種類に限定している。

① パーシャル　１NT、２♠、２♥、３♦、３♣の中から選択
② ゲーム　3NT、４♠、４♥、５♦、５♣の中から選択
③ スラム　6NT、６♠、６♥、６♦、６♣、
7NT、７♠、７♥、７♦、７♣の中から選択

例えば、3NT を選択して９トリックとればボーナスがもらえるが、１NT を選択して結果的に９トリックとってもボーナスはもらえない、ということをしっかりと理解させる。またトランプコントラクトの場合、♠と♥は１０トリックでゲームになるのに対し、♦と♣は１１トリック必要になることから、４♠、４♥ のほうが作りやすいことを説明し、合わせてメジャースート、マイナースートという呼び名があることも付け加えておく。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　スコア

**トランプorノートランプ**

ダミーと合わせて　4-4　5-4
8枚（以上）　5-3　6-3
トランプフィット　6-2　5-5

**ゲームorパーシャル**

ダミーと合わせて
26HCP（以上）

フィット枚数

| Trick | | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| H | 20 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| C | 23 | 8 | 9 | 10 | |
| P | 26 | 9 | 10 | | |

| Parcial | | Game | |
|---|---|---|---|
| 1 NT | 90 | 3 NT | 600 |
| 2 S | 110 | 4 S | 620 |
| 2 H | 110 | 4 H | 620 |
| 3 D | 110 | 5 D | 600 |
| 3 C | 110 | 5 C | 600 |
| Down | ▲100/Trick | | |

| Small Slam | |
|---|---|
| 6 NT | 1440 |
| 6 S | 1430 |
| 6 H | 1430 |
| 6 D | 1370 |
| 6 C | 1370 |
| **Grand Slam** | |
| 7 NT | 2220 |
| 7 S | 2210 |
| 7 H | 2210 |
| 7 D | 2140 |
| 7 C | 2140 |

**【板書のコメント】**

簡単のため、ミニブリッジの間はすべてバルとする。

スラムについては『大きな得点になる』程度の説明にとどめる。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

（5）コントラクトの選択

いい手がきたときは高得点を狙ってゲームコントラクトを宣言する。しかし闇雲に高得点を狙うとダウンして失点してしまう。一般のゲームではこういう判断こそが戦略であり、経験を積まないと上達しないものだが、コントラクトブリッジにはどういうときにゲームコントラクトを宣言するかというセオリーが確立している。

まず、強いアナーをたくさん持っていればたくさんトリックがとれる。またトランプで勝つこともできるので、トランプをたくさん持っていれば有利である。そこで次のような判断基準がセオリーになっている。

ダミーと合わせて２６HCP あれば、ゲームコントラクトを宣言する
ダミーと合わせて８枚あれば、そのスートをトランプに指定する

ただし２６HCP はあくまでも目安であることを強調する。すなわち２６HCP あればいつでもゲームができるわけではないし、２６HCP なくてもゲームができることはある。

また、HCP にかかわらずウィナーを数えて９トリックあれば3NT ができるわけであるが、こちらが９トリックとる前にオープニングリードから連続５トリックとられたらダウンするということを説明する。

なお、一般にフィット枚数が増えると必要な HCP も少なくて済む。時間があればこれらの関係を表にしたもので一応の説明はするが、これもあくまで目安であり、例えば『９枚フィットなら２３HCP でゲームができる』と誤解されないよう、説明には十分注意する。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　コントラクトの決め方

**トランプorノートランプ**

| ダミーと合わせて | 4-4 | 5-4 |
|---|---|---|
| 8枚（以上） | 5-3 | 6-3 |
| トランプフィット | 6-2 | 5-5 |

**ゲームorパーシャル**

ダミーと合わせて　フィット枚数

26HCP（以上）

| Trick | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|
| H 20 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| C 23 | 8 | 9 | 10 | |
| P 26 | 9 | 10 | | |

| Parcial | | Game | | Small Slam | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 NT | 90 | 3 NT | 600 | 6 NT | 1440 |
| 2 S | 110 | 4 S | 620 | 6 S | 1430 |
| 2 H | 110 | 4 H | 620 | 6 H | 1430 |
| 3 D | 110 | 5 D | 600 | 6 D | 1370 |
| 3 C | 110 | 5 C | 600 | 6 C | 1370 |
| Down | ▲100/Trick | | | Grand Slam | |
| | | | | 7 NT | 2220 |
| | | | | 7 S | 2210 |
| | | | | 7 H | 2210 |
| | | | | 7 D | 2140 |
| | | | | 7 C | 2140 |

**【板書の補足】**

トランプは７枚が過半数だが、８枚持っていれば圧倒的有利。相手側は５枚しかない。もちろん９枚ならもっと有利、１０枚ならもっともっと有利。

また、５♦、５♣は１１トリック必要（２９HCP が目安）だから、ゲームは４♠、４♥ ＞ 3NT ＞ ５♦、５♣の順に優先して探す。

４♠、４♥ を 3NT より優先する理由は改めて説明する。もし質問されたら「トランプがストッパーになるので、その分のアナーがなくてもいい」程度のことを簡単に答える。

**【注意】**

判断の表は、配布した『ミニブリッジスコア一覧』に示してある。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

（6）ディフェンスのセオリー（詳細説明省略可）

最初のうちは、ディフェンスになるとどのスートをリードすればいいのか、あるいはどのカードをプレイすればいいかわからないだろうから、以下の２つだけを説明し、簡単に毎週繰り返す。

① 2nd Low 3rd High

２番目は最低のカードをフォローし、４番目の味方に期待する

３番目は負けると思っても最高のカード†をプレイする

② ダミーをよく見て

ダミーが右にあるときはダミーの弱いスート

ダミーが左にあるときはダミーの強いスート

強いといっても[A] [K] [10] [9] [7]のように強くて長いスートはダメ。

[A] [6] [2]、[K] [3]など強いアナー１枚の短いスートが狙い目。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　ディフェンス

**トランプorノートランプ**

ダミーと合わせて
8枚（以上）
トランプフィット

| | |
|---|---|
| 4-4 | 5-4 |
| 5-3 | 6-3 |
| 6-2 | 5-5 |

| Parcial | | Game | | Small Slam | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 NT | 90 | 3 NT | 600 | 6 NT | 1440 |
| 2 S | 110 | 4 S | 620 | 6 S | 1430 |
| 2 H | 110 | 4 H | 620 | 6 H | 1430 |
| 3 D | 110 | 5 D | 600 | 6 D | 1370 |
| 3 C | 110 | 5 C | 600 | 6 C | 1370 |

**ゲームorパーシャル**

ダミーと合わせて
26HCP（以上）

フィット枚数

| Trick | | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| H | 20 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| C | 23 | 8 | 9 | 10 | |
| P | 26 | 9 | 10 | | |

Down　▲100/Trick

**ディフェンス**
2ndLow
3rdHigh
ダミーをよく見て

| Grand Slam | |
|---|---|
| 7 NT | 2220 |
| 7 S | 2210 |
| 7 H | 2210 |
| 7 D | 2140 |
| 7 C | 2140 |

**【板書のコメント】**

ディフェンスは時間が足らなくて説明できないと思ったほうがいい。そのときは、書いておくだけでも構わない。

† もちろんダミーが４番目なら、無駄に強いカードは使わない。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

（7）実習

ディーラーから順にＰＲカードで自分のHCPレンジを公表していく。

パートナーと２人合わせた合計HCPを計算し、多いほうがオフェンス、少ないほうがディフェンスになる。そしてオフェンスのうちHCPの多いほうがディクレアラー、少ないほうがダミーになって、ダミーは直ちにハンドをテーブルに広げる。ただし、同じHCPレンジで強弱の判断がつかない場合は、ディーラーに近いほうから順に“強い”とする。

ディクレアラーはダミーを見てコントラクトを決め、ビディングカードを提示する。ビディングに慣れるため、残りの３人にも順にパスを提示させる。このとき、理解の早い受講者にはダブル、リダブルを使用させてもよい。ただし勢いでダブルをかける受講者がいるため、それが混乱を招きそうなテーブルでは、おとなしくパスさせるべきである。

コントラクトが決定したら各自プライベートスコアに記入する。

ディクレアラーの左隣のプレイヤーがオープニングリードを裏向きに出し、問題がなければ表向きにしてプレイを開始する。

以降は前回のダミーホイストと同様だが、１ボードのプレイが終了したら、その都度きちんとスコアを記入させる。

以下、それぞれのテーブルのペースで６番ボードまでプレイさせる。

なお、プレイ中に口頭で『注意すべきマナー』（右記）を繰り返す。

（8）復習

各テーブルで進捗が違うため、今週以降受講者全員を対象にした『まとめ』はできない。受講者の帰り際にできるだけ声をかけ、個別に確認したり質問に答えたりすることが望ましい。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　プライベートスコアの記入例

| | | |
|---|---|---|
| TRICK | 4 3 2 | A K Q |
| リード | □ | □ |
| フォロー | A K Q | 4 3 2 |
| ディスカード | | |
| ラフ | K 3 2 | Q 2 |
| HONOR | □ | □ |
| A | A Q 4 | A K 4 |
| K | | |
| Q | K J 10 4 3 | Q 10 9 4 |
| J | □ | □ |
| 10 | Q 9 2 | A J 3 2 |

| Cont | By | M | D | Plus | Minus |
|---|---|---|---|---|---|
| 1NT | S | 2 | | 120 | |
| 4H | E | | 1 | 100 | |
| 2S | N | 2 | | 110 | |
| 3NT | W | 4 | | | 630 |

裏向きに13枚数える
あまり時間をかけない
ダミーは勝手にプレイしない
決めてから持つ
　持ったら出す

【注意すべきマナー】

カードはていねいに扱う

　音を立てない、投げ出さない

あまり時間をかけない（全員が迷惑します）

　できるだけ一定の時間で

動作をとめない

　決めてから持つ、持ったら出す

【プライベートスコアについての補足】

プライベートスコアは、裏面に『ミニブリッジスコア一覧』を印刷しておくことが望ましい。また記入済みのプライベートスコアは、毎週授業終了後に講師が預かり、次週に返すほうがよい。忘れたり紛失したりトラブルを防ぐだけでなく、講師の参考にもなる。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

# 第３週　ノートランププレイ

## ◎　テーマ

（１）ウィナーの作り方を理解させる

・アナーの昇格

・エスタブリッシュ

・いつでも勝てるカードといましか勝てないカード

（２）リードする方向を理解させる

・ダミーと合わせて考える（復習）

・短いほうからとる（復習）

・アナーに向かってリードする

（３）ディフェンスのセオリーを実感させる

・2nd Low　3rd High（復習）

・ダミーをよく見て（復習）

（４）ディフェンスの約束事に慣れさせる

・トップオブシーケンス

・4th　ベスト

## ◎　進め方

講義は、アナーの昇格とエスタブリッシュおよびアナーに向かってリードするとよいことを簡単に説明し、実習になるべく多くの時間を割く。

ディフェンスのセオリーや約束事については、プレイ時間短縮のためにも早目に覚えさせる。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## ◎　準備

・テーブルセッティング

・ボード（#１３～#１８）

・ビディングボックス

・ＰＲカード

・鉛筆

## ◎　授業開始前に回収する資料

・基本テクニックの確認（#１～#８）の答案

## ◎　授業開始前に配付する資料

・１週分記入済みの実習用プライベートスコア（ミニブリッジ用）

## ◎　授業終了後に回収する資料

・２週分記入済みの実習用プライベートスコア（ミニブリッジ用）

## ◎　授業終了後に配付する資料

・ハンド解説（#１３～#１８）

・今週のトレッド（第３週）

・基本テクニックの確認（#９～#１６）

・基本テクニックの確認（#１～#８）の解説



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（１）前回の復習

HCP の意味とゲームコントラクトについてしっかりと理解させ、トランプフィットとコントラクトの決め方をもう一度丁寧に説明する。

「ブリッジとは、ゲームがあるときに、ゲームを選択して、ゲームを作る、遊びです。もちろんそれ以外にもいろいろなことがありますが、根幹は

① どういうときにゲームがあるか

② どのゲームを選択するか

③ どうやってそのゲームを作るか

ということにつきます。これがいつでもできるようになったら、一人前といっても過言ではないでしょう。

①は、２６HCP あれば、ということ。

最初のうちは機械的に判断しても構いません。ただし５♣、５♦ができる目安は２９HCP です。

②は、3NT か４♥か４♠（か５♣か５♦）に決める、ということ。

８枚フィットのスートがあるかないかがポイントです。

③は、これから３週にわたってプレイの基本を解説します」



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　前回の復習

ゲームがあるときに
ゲームを選択して
ゲームを作る

26 HCP目安

コントラクトの選択

| fit | Parcial | Game |
|---|---|---|
| なし | 1 NT | 3 NT |
| ♠ | 2 S | 4 S |
| ♥ | 2 H | 4 H |
| ♦ | 3 D* | 5 D* |
| ♣ | 3 C* | 5 C* |

＊1NT＊3NT も考慮

ディフェンス

リードするスート
　自分たちの強いスート
　ダミーをよく見て

リードするカード
　Top of Sequence　K Q J 6 4
　Top of Doubleton　7 3
　4thBest　K 9 5 3 2

フォローするカード
　同じ結果を生じる最低のカード
　2ndLow
　3rdHigh

マナー

カードはていねいに
時間をかけない
動作を止めない
持ったら出す

【板書の補足】

ダミーと合わせて８枚以上あるスートがマイナースート（♣、♦）の場合、パーシャルでも３の代（３♣、３♦）、ゲームなら５の代（５♣、５♦）になってしまうため、１NT、3NT を選択するほうがラクな場合も多い、と補足する。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（2）ウィナーとルーザー

ハンドにはAや、Aと続いているK Qなどすぐにトリックがとれるカードと、5や2など（エスタブリッシュしない限り）勝てそうもないカードが存在することを認識させる。前者をウィナー、後者をルーザーということも説明するが、用語にはこだわらない。

また、K Q J 10 9のように１回負けるだけですぐウィナーになるものや、A K Q 9 6 2のようにいずれエスタブリッシュしそうなものなど、直ちに勝てないからといって単純にルーザーと決められないカードがあることも解説する。

（3）昇格

最上位カード以外のカードを最上位カードに昇格させるとウィナーになることをしっかり理解させる。一番明快な例は、K Q J 10のようにAだけがないソリッドシーケンスの場合で、１つ負けると３つ勝てること、すなわちK†をリード（またはフォロー）して相手側のAに負ければ、次の機会にQ J 10で３トリックとれることを説明する。同様にQ J 10 9ならA Kに負けて10 9がとれるようになること、J 10 9 8の場合も同じだが、３回負ける必要があるので少し手間がかかることを付け加えておく。

昇格はAに負けるときだけではなく、例えばA Q J 10と持っている場合はQ†がKに負けさえすればAとJ 10で３トリックとれるようになり、原理的に同じであることを理解させる。なお昇格するのはアナーに限らず、9や8といった中位のカードが昇格することもあるし、もっと低位のカードでさえ昇格することを述べる。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

【板書】　ウィナー

【板書】　『昇格』、『ソリッドシーケンス』を追加書き

† ソリッドなのでどれでもいいが、一番強いカードで説明するのが妥当。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

（4）リードする方向

ハンドがA 3であってもダミーにK 2とあれば、一人でAとKの２つのウィナーを持っているのと変わらないことを確認させ、次に、ダミーにK 2、ハンドには4 3とある場合について考えさせる。

**「このKは勝てるでしょうか。もちろんすでにAが出ていればKは最強で、いつでも勝てます。あとはどういうときでしょう」**

① ハンドから3（または4）をリードしたとき

ｉ）左側の相手がAをフォローしたら、Kはウィナーに昇格するので、次の機会に勝てる。

ⅱ）左側の相手がA以外をフォローしたら、Kを出してみる。

・左側の相手がAを持っているなら、そのトリックはKが勝つ。

・右側の相手がAを持っているなら、そのKは右側のAに負ける。

② ダミーからKをリードしたときは、どちらかの相手のAに負ける。

③ ダミーから2をリードしたときは、どちらかの相手に必ず負ける。

このように、ダミーのK 2からリードすると勝つ可能性は０％で、ハンドからリードすると５０％であるから、左側の相手がAを持っていることを期待して、Kに向けてリードするのがセオリーなのである。

**「確率が嫌いな人は『２回に１回勝てることを期待して』とか『神様にお願いして』と考えてください。神様が２回に１回は望みを叶えてくれるということです。ついでに、右側の相手からリードされたらダミーのKが必ず勝てる（ようになる）ことはわかりますか」**



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　ダミーと合わせて

## 【板書】　アナーに向けて

【板書の補足】

Q 5 3とA 4 2はKの位置が問題（Aの位置の問題と論理的に同じ）。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（5）エスタブリッシュ

自分以外にそのスートを持っていない状態になると（トランプがなければ）無敵である。誰もフォローできないのだから、自分がリードさえできればそのトリックを勝てる。例えばハンドが4 3 2、ダミーがA K Q 6だとする。このとき相手側が持っている残りのカードは６枚。これが３枚と３枚に分かれているときは、A K Qとこのスートを３回リードすると相手側のハンドからこのスートがなくなり、ダミーの6がエスタブリッシュする。ハンドに5 4 3 2の４枚あれば、相手側のカードは５枚。これが３枚と２枚に分かれているなら、やはりダミーの6がエスタブリッシュする。前者の確率（３枚と３枚）は３６％だが、後者の確率（３枚と２枚）は６８％に跳ね上がる。

もっと極端にダミーにA K 8 7 6 5 4、ハンドに3 2とあるときを見てみよう。相手側が持っているカードは４枚。これが２枚と２枚（４０％）に分かれているときはA Kとこのスートを２回リードすると残りの8 7 6 5 4がエスタブリッシュする。アナーはA Kしかないのに７トリックもとれるのである。もし３枚と１枚（５０％）に分かれていたら、３トリック目の8は相手側に負ける。しかしこのとき、残った7 6 5 4の４枚はエスタブリッシュしている。

このように、長いスートをエスタブリッシュさせるとトリックがたくさんとれるようになる。ただし、誰も持っていないのだから自分がリードしない限り決して勝てないことを忘れてはならない。ここがA、Kなどの強いアナーのウィナーと決定的に違うところである。

実際にはK J 7 5 2とQ 10 3のように、昇格させつつエスタブリッシュを狙うことが多い。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　エスタブリッシュ

【板書のコメント】

ブレイクの例と確率を追加書きする。

確率については、数字を覚えさせるのではなく、感覚を伝えること。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

（6）ディフェンスの約束事（詳細説明省略可）

ディフェンスはディクレアラーと違って味方のカードが見えないため、様々な約束事を決めてプレイ中もお互いのハンドの情報交換をする。最初のうちは説明しても混乱するだけだろうから、一般的に使われている以下の２つだけを説明し、簡単に毎週繰り返す。

① フォローするとき

フォローするときは同じ結果を生む最低のカード†をプレイする。

② リードするとき

K Q Jのようにソリッドシーケンスは一番上のカード†をリードする。

ディフェンスでも昇格を狙うのであり、ウィナーを作るのである。

ディフェンスのセオリーについても、2nd Low 3rd High と板書し、簡単におさらいしておく。

（7）実習

前回と同様にミニブリッジをプレイする。進捗はテーブルごとにまかせていいが、４ボード終わらないようなら少し急がせる。逆に６ボード終了したテーブルには、終わったボードをシャッフルして遊ばせる。

プレイ中には板書したマナーを繰り返し口に出して言っておく。

（8）復習

受講者の帰り際に「エスタブリッシュはわかりましたか」などと声をかけ、個別に確認したり質問に答えたりすることが望ましい。

居残って続けているテーブルには、できるだけハンドレビューをするとよい。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　ディフェンス

ゲームがあるときに
ゲームを選択して
ゲームを作る
26 HCP目安

コントラクトの選択

| fit | Parcial | Game |
|---|---|---|
| なし | 1 NT | 3 NT |
| ♠ | 2 S | 4 S |
| ♥ | 2 H | 4 H |
| ♦ | 3 D* | 5 D* |
| ♣ | 3 C* | 5 C* |

＊1NT＊3NT も考慮

ディフェンス

リードするスート
自分たちの強いスート
ダミーをよく見て

リードするカード
Top of Sequence　K Q J 6 4
Top of Doubleton　7 3
4thBest　K 9 5 3 2

フォローするカード
同じ結果を生じる最低のカード
2ndLow
3rdHigh

マナー
カードはていねいに
時間をかけない
動作を止めない
持ったら出す

【板書のコメント】

４th ベストについては詳細な説明をしない。詳細は１２週目に解説する。

† 約束だからどれでもいいのだが、どれにするかを決めておくことが重要。ただし、それが一般的ではない場合、相手側にもその約束を開示することが必要。ここで一般的ではない約束に言及する必要はないが、ルールではなく約束事であることは理解させておくべきである。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

# 第４週　トランププレイ

## ◎　テーマ

（１）ルーザーの消し方を理解させる

・ダミーのウィナー

・ダミーのトランプ

・コンビネーション

（２）ドロートランプの基本を理解させる

・トランプのブレイク

・マスタートランプ

・ダミーのトランプ枚数

（３）ディフェンスのセオリーを実感させる

・2nd Low　3rd High（念押し）

・ダミーをよく見て（念押し）

（４）ディフェンスの約束事に慣れさせる

・トップオブシーケンス（念押し）

・4th　ベスト

## ◎　進め方

講義は、ルーザーの消し方とドロートランプの意味についてひと通り説明したら、あとは実習でドロートランプの必要性（不用意にラフされるミス）を実感させる。ディフェンスのセオリーや約束事については、繰り返し言葉に出し、耳からだけでも覚えさせる。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## ◎　準備

・テーブルセッティング

・ボード（#１９～#２４）

・ビディングボックス

・ＰＲカード

・鉛筆

## ◎　授業開始前に回収する資料

・基本テクニックの確認（#９～#１６）の答案

## ◎　授業開始前に配付する資料

・２週分記入済みの実習用プライベートスコア（ミニブリッジ用）

## ◎　授業終了後に回収する資料

・３週分記入済みの実習用プライベートスコア（ミニブリッジ用）

## ◎　授業終了後に配付する資料

・ハンド解説（#１９～#２４）

・今週のトレッド（第４週）

・基本テクニックの確認（#１７～#２４）

・基本テクニックの確認（#９～#１６）の解説



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（1）前回の復習

トランプフィットとコントラクトの決め方をもう一度説明し、ゲームコントラクトの大切さを繰り返す。

「ゲームがあるときに、ゲームを選択して、ゲームを作る」

ディフェンスについても簡単に繰り返し、リードするカードの選択については少し丁寧に説明する。

ウィナーについては、次のことを念押しする。

「ウィナーは昇格とエスタブリッシュ、そしてその組み合わせで作る」

昇格を狙うときは、ウィナーになるまでにいくつ負ける必要があるかが重要なポイント。例えば、A K と２つ負ければ１２トリックとれる、というのではスラムなら手遅れである。

エスタブリッシュを狙うときは、相手側のカードがどのように分かれているかが重要なポイント。ひとつも負けずにエスタブリッシュできればそれを続けてとることができるが、いくつか負ける必要があるときは一旦リード権を失うことに注意しなければならない。せっかくエスタブリッシュしたスートを取り損なってはもったいない。

ブレイクについてはドロートランプの講義で、もう一度説明する。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　前回の復習（ゲームコントラクトとディフェンス）

ゲームがあるときに
ゲームを選択して
ゲームを作る
26 HCP目安

コントラクトの選択

| fit | Parcial | Game |
|---|---|---|
| なし | 1 NT | 3 NT |
| ♠ | 2 S | 4 S |
| ♥ | 2 H | 4 H |
| ♦ | 3 D* | 5 D* |
| ♣ | 3 C* | 5 C* |

＊1NT＊3NT も考慮

ディフェンス
リードするスート
自分たちの強いスート
ダミーが4番目
ダミーの弱いスート
ダミーが2番目
ダミーの強いスート
リードするカード
Top of Sequence　K Q J 6 4
4thBest　K 9 5 3 2
アナーのあるときは　小さなsmall
アナーのないときは　大きなsmall

マナー
カードはていねいに
時間をかけない
動作を止めない
持ったら出す
ダミーは勝手に
プレイしない

## 【板書】　前回の復習（ウィナーとエスタブリッシュ）

ウィナー
そのままウィナー
A　A K　A K Q
1つ負けるとウィナー
K Q　K Q J　昇格
2つ負けるとウィナー
Q J 10　Q J 10 9

エスタブリッシュ
A Q 7 5 2
□
K 6 4 3

ルーザー
♥ 2
ただちに
負けるカード

♥ A 2
いずれ
負けるカード

それまでの間に
"消す"

| | | ♠trump |
|---|---|---|
| | ♠ – | ♠ J |
| | ♥ 3 | ♥ 3 |
| | ♦ A K | ♦ – |
| | □ | □ |
| | ♠ – | ♠ – |
| | ♥ A 2 | ♥ A 2 |
| | ♦ 2 | ♦ – |
| | ダミーの ウィナー | ダミーの トランプ |



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

（2）トランプの威力（詳細説明省略可）

トランプの威力を再認識させる。トランプは、強いアナーでなくても勝てることが一番の魅力である。自分たちがたくさん持っているほど有利、すなわち長いほどうれしい。他のスート（サイドスート）に対して、そのスートにアナーがなくてもラフして勝つことができる。したがって、ハンド全体のアナーが少ないときでも、トランプコントラクトだったらゲームが作れるかもしれない。まずは４♠や４♥を狙い、フィットがなければ3NT と考えていくのにはそういう理由がある。

（3）ルーザーを“消す”

一般にノートランプコントラクトではウィナーを数え、足りないトリックがあればどうやってそれらを作るか、トランプコントラクトではルーザーを数え、どうやってそれらを“消す”かと考えるのがセオリー†である。ここで、ルーザーにはリードされたら直ちに負けてしまうものと、一旦は[A]などで勝って、負けることを先延ばしできるものがあることを解説し、先延ばしできるものは**相手側に負ける前に“消す”ことが、プレイの狙い**であることを説明する。

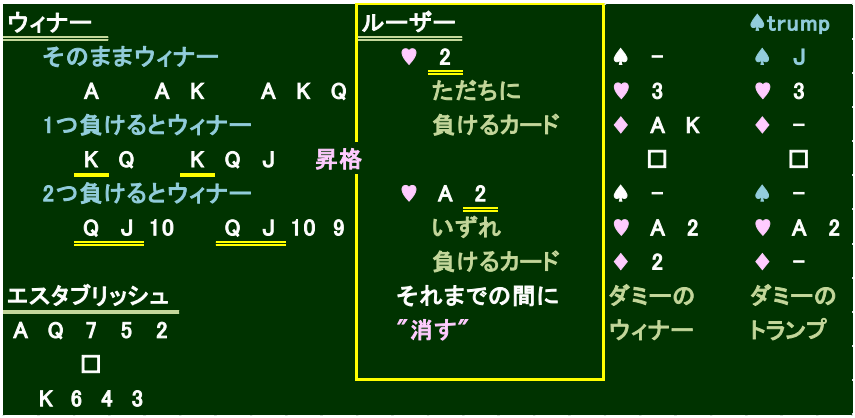
ダミーにそのスートのウィナーがあるときは、意図的に“消す”というより自然に“消える”。例えばハンドが[A] [3] [2]（2ルーザー）のとき、ダミーに[K]があれば１枚のルーザーは[K]で“消えて”１ルーザーになる。さらにもしダミーに[K] [Q]があれば２枚とも“消える”。

また、ダミーに[K] [Q] [3]のように[K] [Q]を含む３枚があり、ハンドが[A] [2]（１ルーザー）のときは、その１ルーザーが“消える”だけではなく、他のスートのルーザーを１枚“消せる”ことを解説する。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

【板書】　ルーザー




【板書】　ルーザーを消す

† トランプコントラクトでもウィナーを軸にしてトリックを数えることが大切である、と後で補足する。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（4）ルーザーの消し方

ルーザーの消し方は基本的に２通りあることを説明する。

① ダミーのウィナーを利用する

前述のように、ルーザーと同じスートのウィナーを利用するだけでなく、ダミーにある他のスートのウィナーを利用してハンドのルーザーをディスカードするのが手筋である。そのため、昇格やエスタブリッシュによって**ダミーのスートにウィナーを作る**ことが基本的なプレイの根幹を成している。

このとき、注意すべき点は３つ。

・先延ばしできている間に消せるか（ウィナー作りは間に合うか）
・ウィナーをダミーからリードできるか（エントリーはあるか）
・切り札狩りは終わっているか（ダミーのウィナーをラフされないか）

② ダミーのトランプを利用する

トランプコントラクトの場合、ルーザーをラフして消すという方法がある。すなわち、ダミーからそのスートをなくし、ルーザーをリードして**ダミーでラフする**のである。もちろん、最初からボイドならいきなりラフできるわけだが、大抵の場合はそのスートをダミーからなくなるまでリードする[†]。

このとき、注意すべき点は３つ。

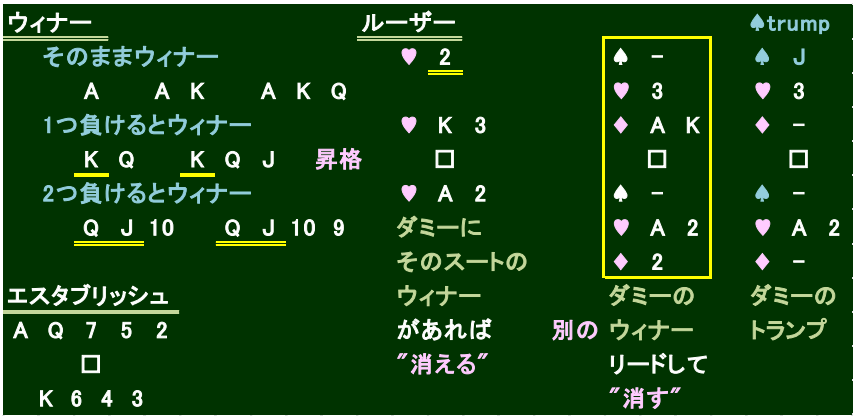
・何枚ラフしたいか（ダミーのトランプ枚数は足りているか）
・ダミーにトランプがあるうちに、そのスートをなくすことができるか
・相手側に切り札が残っている場合、ハンドに戻って切り札狩りができるか

余裕があれば、『ハンドのトランプでラフしてもハンドのルーザーが消せるわけではない（トランプはもともとウィナーなので、ハンドでラフしてもウィナーは増えない）』という原理を説明し納得させる。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

【板書】　ダミーのウィナーを利用




【板書】　ダミーのトランプを利用

† ハンドの別のスートのウィナーで、ダミーのそのスートのルーザー（時にはウィナー）をディスカードし、なくしていく場合もある。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（5）ドロートランプ

トランプコントラクトでは、せっかく昇格したアナーや手間をかけてエスタブリッシュしたカードを相手側の小さなトランプでラフされてはもったいない。ウィナーは相手側のトランプをなくしてから悠々ととればいい。そのため相手側のトランプは１枚残らず狩りきってしまうのがセオリーである。まずはトランプスートをエスタブリッシュさせると考えてもいい。相手側のトランプをなくすためには、持っている枚数と同じ回数だけトランプをリードすればいいのだが、いったいそれは何枚か。

このとき、相手側のトランプがどう分かれているのかが問題になる。相手側のトランプが合計何枚なのかはすぐわかるが、それがどのように分かれているかは実際にプレイしてみないとわからない。例えば９枚フィットなら残りは４枚。それが３枚と１枚に分かれているのか、２人が２枚ずつ持っているのか、あるいは１人が４枚すべて持っているのか。それによってトランプをリードする回数が変わることを説明する。

ブレイクによっては相手側のトランプを狩りきれず残ってしまうこともある。大抵それは一番強いトランプ（マスタートランプ）に昇格しているので、特段の理由がない限りそのまま放っておいて構わない。

相手側のトランプをなくすためにトランプをリードすれば、ハンドのトランプもダミーのトランプも短くなってしまう。例えばハンドに５枚、ダミーに３枚のトランプがあるとき、相手側のトランプを狩りきるということはダミーの３枚のトランプもすべてなくしてしまうことでもある。もしダミーでルーザーをラフしようとするなら、必要な枚数を残しておかなければならない。その場合、相手側にまだトランプが残っていることも多いので、あとで狩りきることを忘れないよう注意する。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　ドロートランプ

| ウィナー | ルーザー | | ♠trump |
|---|---|---|---|
| そのままウィナー | ♥ 2 | ♠ – | ♠ J |
| A　A K　A K Q | | ♥ 3 | ♥ 3 |
| 1つ負けるとウィナー | ♥ K 3 | ♦ A K | ♦ – |
| K Q　K Q J　昇格 | □ | □ | □ |
| 2つ負けるとウィナー | ♥ A 2 | ♠ – | ♠ – |
| Q J 10　Q J 10 9 | ダミーに | ♥ A 2 | ♥ A 2 |
| | そのスートの | ♦ 2 | ♦ – |
| エスタブリッシュ | ウィナー | ダミーの | ダミーで |
| A Q 7 5 2　3枚 1枚 50% | があれば | 別の ウィナー | トランプ |
| □　2枚 2枚 40% | ″消える″ | リードして | ラフして |
| K 6 4 3　4枚 0枚 10% | 1つ負ける | ″消す″ | ″消す″ |

【板書のコメント】

エスタブリッシュの例でドロートランプについて解説する（ブレイクと確率）。

ただし、確率の数値を覚えさせる必要はない。

なお、この例では４ － ０ブレイクのとき、A K Qをとると昇格したJが残ることを補足する。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

（6）クロスラフ（詳細説明省略可）

本来トランプはバラバラに使うほうが効率的である。前述のように、原則としてドロートランプが優先なのであるが、悠々ととるべきウィナーがないとき、すなわちハンドもダミーもルーザーだけなら、相手側のトランプをなくす理由もない。トランプを狩らずにバラバラに使えれば、トリックはその分たくさんとれる。

逆に言うと、クロスラフを狙うときは先にウィナーをとってハンドもダミーもルーザーだらけにしておくのがセオリーで、特にトランプが強く、相手側にオーバーラフされない場合にはとても強力な手段である。

（7）ディフェンスのおさらい（詳細説明はしない）

ディフェンスのセオリー、ディフェンスの約束事についても、簡単に触れておく。

（8）実習

前回と同様ミニブリッジをプレイする。最低４ボードが終了するよう時間の経過に注意する。プレイ中には板書したマナーを繰り返し口に出して言っておく。

（9）復習

受講者の帰り際に「小さなトランプにラフされて悔しい思いはしませんでしたか」などと声をかけ、個別に確認したり質問に答えたりすることが望ましい。居残って続けているテーブルには、興味が失せないようレベルに合わせて上手にハンドレビューをする。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　ディフェンスとマナー

ゲームがあるときに
ゲームを選択して
ゲームを作る
26 HCP目安

コントラクトの選択

| fit | Parcial | Game |
|---|---|---|
| なし | 1 NT | 3 NT |
| ♠ | 2 S | 4 S |
| ♥ | 2 H | 4 H |
| ♦ | 3 D* | 5 D* |
| ♣ | 3 C* | 5 C* |

＊1NT＊3NT も考慮

ディフェンス

リードするスート
- 自分たちの強いスート
- ダミーが4番目
  - ダミーの弱いスート
- ダミーが2番目
  - ダミーの強いスート

リードするカード

Top of Sequence　K Q J 6 4
4thBest　K 9 5 3 2
- アナーのあるときは　小さなsmall
- アナーのないときは　大きなsmall

マナー

- カードはていねいに
- 時間をかけない
- 動作を止めない
  - 持ったら出す
- ダミーは勝手に
  - プレイしない

【板書のコメント】

時間が足らなくなったときは、書いておくだけでも構わない。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

# 第5週　フィネス

## ◎　テーマ

（1）フィネスを理解させる

- 基本形（A Q - x x）
- 基本形（A x - Q J）
- Qのフィネス
- K Qのフィネス
- K Jのフィネス
- 2way フィネス

（2）エスタブリッシュとの関係を理解させる

- アナーの昇格とエスタブリッシュ
- フィネスとエスタブリッシュ

（3）ディフェンスのセオリーを繰り返す

- トップオブシーケンス
- 2nd Low　3rd High

## ◎　進め方

Kのフィネスについて基本形を解説したら、あとは簡単に説明するだけで実習に移る。アナーに向かってリードする意味をきちんとわかっている受講者ならフィネスはすぐ理解するが、できていない受講者にとって３枚以上のカードコンビネーションは話が混乱するだけである。

いつものように、実習中はディフェンスのセオリーやマナーを繰り返し言葉に出し、耳からだけでも覚えさせる。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## ◎　準備

・テーブルセッティング

・ボード（#２５～#３０）

・ビディングボックス

・ＰＲカード

・鉛筆

## ◎　授業開始前に回収する資料

・基本テクニックの確認（#１７～#２４）の答案

## ◎　授業開始前に配付する資料

・３週分記入済みの実習用プライベートスコア（ミニブリッジ用）

## ◎　授業終了後に回収する資料

・４週分記入済みの実習用プライベートスコア（ミニブリッジ用）

## ◎　授業終了後に配付する資料

・ハンド解説（#２５～#３０）

・今週のトレッド（第５週）

・基本テクニックの確認（#２５～#３２）

・基本テクニックの確認（#１７～#２４）の解説



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（１）前回の復習

ウィナーの作り方とルーザーの消し方をしっかりと理解させる。

「もしハンドの１３枚が１３枚ともウィナーなら、すなわち誰が何をどうやっても結果が変わらないなら、それらをとるのは時間の無駄です。ハンドが残り３枚でも同じこと。３枚ともウィナーなら、それらをとることに意味はありません。時間の無駄ですね。全部ウィナーとわかれば『全部勝てます』と言ってハンドを広げてしまいましょう。

では、ハンドが残り３枚で２枚がウィナー、１枚がルーザーの場合はどうでしょう。２枚のウィナーをとっても状況は変わらず、１枚のルーザーが消えるわけではありません。ルーザーはルーザーのままなのです。この場合は『１つ負けます』と言ってハンドを広げましょう。

ただし、２枚のウィナーをとるとルーザーだった１枚がエスタブリッシュするかもしれない場合は話が別です。こういうときはウィナーをとってみます。エスタブリッシュという目的を持ってウィナーをとるのです。

ウィナーは無目的にとってはいけません。

プレイの基本は、ウィナーをとることではなく、ウィナーを作ることなのです。

・ハンドにウィナーを作ること

・ダミーにウィナーを作り、ハンドのルーザーを消すこと

もうひとつ大事なことはトランプを上手に使うことです。

・相手側のトランプをなくすこと（ドロートランプ）

・ダミーでラフすること

これがわかっていれば、きょうのフィネスでプレイ編は卒業です」



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　前回の復習

**ウィナー**

そのままウィナー

A　A K　A K Q

昇格するとウィナー

K Q　K Q J

Q J 10

J 10 9 8

**エスタブリッシュ**

誰も持っていないスート

リードしないととれない

ラフされないように！

ドロートランプ

**リードする方向**

K 2　K Q 2　Q J 2　Q 5 3

□　□　□　□

4 3　5 4 3　5 4 3　A 4 2

**ルーザーを消す**　ダミーを使う

ダミーのウィナー　昇格、エスタブリッシュ

ダミーでラフ

**ディフェンス**

リード　Top of Sequence　昇格　K Q J 6 4

4thBest　K 9 5 3 2

フォロー　2ndLow　3rdHigh

同じ結果を生じる最低のカード

## 【板書】　フィネスの原型

**フィネス**

A K　A Q　A x

□　□　□

x x　x x　Q J

A K Q　A K J

□　□

x x x　x x x

A Q 10　A J 10

□　□

x x x　x x x

1つずれると・・・

K Q　K J　K x

□　□　□

x x　x x　J 10

K Q J　K Q 10

□　□

x x x　x x x

A J x　A x x

□　□

K 10 x　K J 10

【板書のコメント】

相手側のアナーの位置や確率は、説明するときに追加書きする。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（2）フィネス

アナーがソリッドシーケンスのときは、とる順序やリードする方向について注意する必要はないが、ソリッドではなく穴アキの場合は、以前説明した『アナーに向かってリードする』というセオリーが役に立つ。

いま、ダミーにA Q、ハンドにx xとある場合を考える。このときは、左側の相手がKを持っていることを期待し、ハンドからA Qに向けてリードする。このとき、左側の相手がKを出したらA、出さなければQを出す。右側の相手がKを持っているときはQが負けるから、５０%の確率で成功する。すなわちQが勝つ可能性は、

A Qに向けてリードしたら 50%、A Qからリードしたらゼロ

ということをしっかり理解させる。

このように、相手側（左側の相手）のカードより低位のカードで勝とうとすることをフィネス†という。上記の例がフィネスの基本形で、「Kをフィネスする」「（Kを）Qでフィネスする」というように使う。

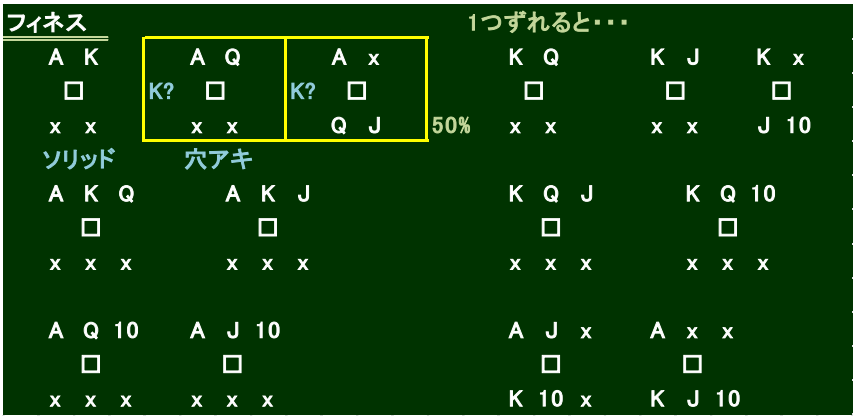
もうひとつの基本形は、A xとQ Jの組合せである。左側の相手がKを持っていることを期待して、A xに向けてQをリードする。この場合、Qと一緒にJを持っていることが大切な条件である。Jを持っていないのにQを出すと、Kをカバーされ、相手側のJが昇格してしまうことを丁寧に解説する。

さらにディフェンスの立場で見れば、Qを出されたらKをカバーするのが手筋であることも付け加えておくことが望ましい。

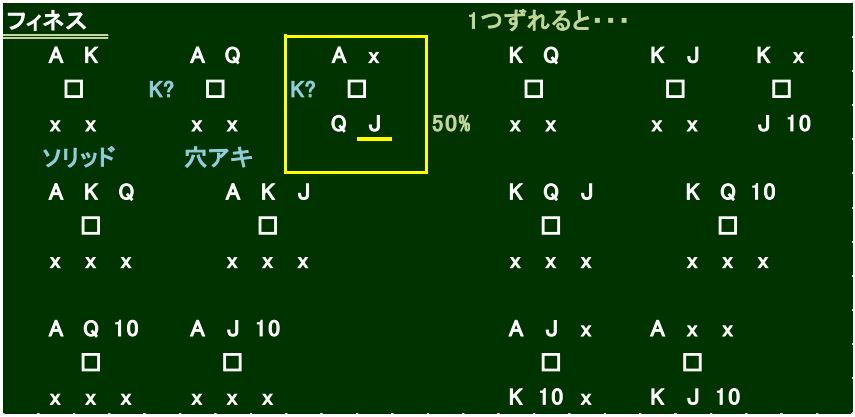


© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　フィネスの基本形




## 【板書】　ジャックが必須の形




† 用語は必要に応じて使うのであるから、覚えようとしなくても自然に覚えるものであるが、フィネスは重要な用語なので早期に覚えさせる。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

（3）2way フィネス（詳細説明省略可）

Kのフィネスからひとつ下にずれると、Qのフィネスになる。すなわち、ダミーにK J、ハンドにx xという組合せか、ダミーにK x、ハンドにJ 10とある形。一緒にAもあれば

① A K J － x x x

② K J x － A x x

③ A J x － K x x

という形、あるいは

④ A K x － J 10 x

⑤ K x x － A J 10

⑥ A x x － K J 10

という形になる。

④⑤⑥ではKフィネスにおけるJと同様に、10を持っていることが大切な条件である。もし④で10がなければJにQをカバーされ、相手側の10が昇格してしまう。また⑤⑥では10がなければ③②と同じになり、Qのフィネスは「逆向き」になってしまうことに注意する。

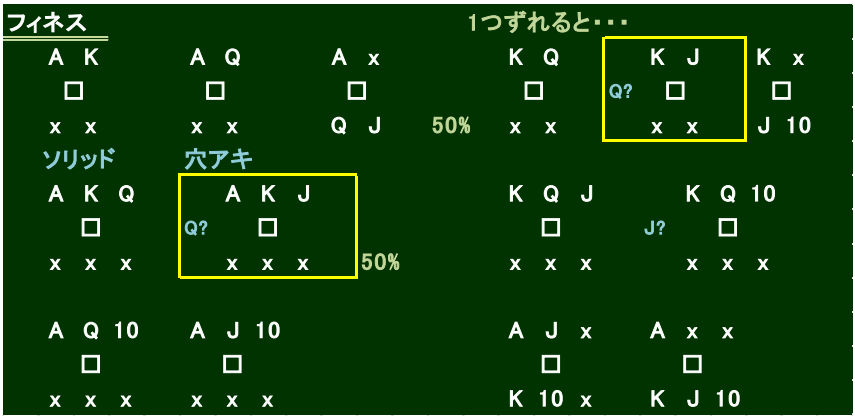
逆に言うと、⑤⑥ではどちらにQがあってもフィネスできる。すなわち、フィネスが成功するか否かがQの位置にかかっているのではなく（50%の確率で成功するわけではなく）、どちら向きにフィネスするかというプレイヤーの選択の問題になる。どちらにあるか当てればノールーザーにすることができるのである。

もうひとつ下にずれればJのフィネスになり、以下同様である。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　クイーンのフィネス




## 【板書】　2wayフィネス

© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

（4）ダブルフィネス

２つ以上の穴アキの場合、フィネスを繰り返す必要があり、１回失敗しても基本形になるだけであることを解説する。A Q 10では、

① １回目に10を出し、Jに負ければ、A Q － x xになるだけ

② １回目に10を出し、Kに負ければ、A Qはウィナーになる

A J 10では、

① １回目に10を出し、Qに負ければ、A J － x xという形になる

（Kフィネスの基本形と論理的に同じ）

② １回目に10を出し、Kに負けても同様

いずれの場合も左側の相手が両方持っている場合は、10が勝つ。

（5）ディフェンスのおさらい（詳細説明はしない）

ディフェンスのセオリー、ディフェンスの約束事についても、簡単に触れておく。

（6）実習

前回と同様ミニブリッジをプレイする。最低４ボードが終了するよう時間の経過に注意する。プレイ中にマストのフィネスをしなかった受講者を見つけたら、テーブル外から補足説明しておく。

（7）復習

受講者の帰り際に「せっかくのKがフィネスされると悔しいでしょう」などと声をかけ、居残って続けているテーブルには、興味が失せないようレベルに合わせて上手にハンドレビューをする。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　ダブルフィネス

## 【板書】　ディフェンス

【板書のコメント】

時間が足らなくなったときは、書いておくだけでも構わない。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

# 第６週　ミニブリッジの試合

## ◎　テーマ

（１）試合形式の実習で、チーム戦の楽しさを実感させる

・チームメイト（裏のペア）がいるということ

・チームメイトを信頼すること

・ハンドの内容に関係なく勝負がつくこと

（２）プレイの基本を復習させる

・アナーの昇格とエスタブリッシュ

・フィネスとエスタブリッシュ

（３）ポストモーテムの大切さを実感させる

・ハンドレビュー

・反省会

## ◎　進め方

最初にチーム戦のやり方を説明し、試合中特に注意すべきマナーを強調する。簡単に説明したら直ちに試合に移る。

試合形式は原則としてチーム戦とする。やむを得ずペア戦にする場合は IMP スコアリング（またはヒューストン）にすること。ゲームコントラクトの価値を実感するための実戦実習で、マッチポイントはふさわしくない。試合前にはもう一度、ゲームがあるときに、ゲームを選択して、ゲームを作ると念を押す。

スコアをつける時間を考えると１ボード７分でも遅いが、それ以上のスピードを望んでも無理であるから、アシスタントなどが随時スコアをつけておくことが望ましい。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## ◎　準備

・テーブルセッティング（試合用）

・ボード（シャッフル用）

・ビディングボックス

・ＰＲカード

・鉛筆

## ◎　授業開始前に回収する資料

・基本テクニックの確認（#２５～#３２）の答案

## ◎　授業開始前に配付する資料

・試合用プライベートスコア用紙

・基本テクニックのまとめ

## ◎　授業終了後に回収する資料

・記入済みの試合用プライベートスコア

## ◎　授業終了後に配付する資料

・基本テクニックの確認（#２５～#３２）の解説

・ハンドレコード（試合中に作成する）

・ハンド解説（時間があれば試合中に作成する）



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（1）プレイ編の復習

プレイ編のまとめとして**「きょうはミニブリッジの試合をやります」**と宣言し、プレイテクニックについて簡単に繰り返す。

**「ウィナーは昇格、エスタブリッシュ、フィネスおよびそれらの組み合わせです。ルーザーはダミーのウィナーかダミーのトランプで消します。原則としてトランプは狩るのでしたね」**

マナーについて改めて念を押す。

**「きょうは試合ですから、おしゃべりは禁止です。まあ多少のことには目をつぶりますが、ハンドの話は絶対にしてはいけません。同じハンドが隣のテーブルでプレイされることを忘れないでください」**

**「いつもはあまり時間を気にせず６ボードくらいをプレイしていましたが、きょうの試合は８ボードやりますから少し急ぎます。制限時間は１ボード７分です」**

そして、いつもの注意事項を繰り返す。

**「ダミーは勝手にプレイしないこと」**
**「何を出すか決めてから持つ。持ったら出す」**



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　試合の概要

第　X　回　　エンゼルカード杯　　8ボードのチーム戦

E-Wペアは対戦相手のテーブルに移動

カードシャッフル　　1　vs　3

プレイ　　2　vs　4

スコア確認　　5　vs　7

ボードを移動　　6　vs　8

【板書のコメント】

テーブル数に応じた試合形式を採用し、その説明を書く。

## 【板書】　試合のマナー

| TEAM | NS |
|---|---|
| | |

対戦相手とボード番号を必ず確認してください
必ずしも番号順にプレイするわけではありません

| | Bd No | vs | Con-tract | by | M | D | Plus | Minus |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | | | | | | | |
| | 2 | | | | | | | |
| | 3 | | | | | | | |
| | 4 | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

1ボード　7分

おしゃべりしない
　ハンドの話は厳禁
動作を止めない
　持ったら出す
ダミーは勝手にプレイしない
　指示されるまで触らない



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（2）試合

チーム戦といっても受講者の人数によって試合形式を変える必要がある。時間的に余裕がありそうと判断した時は、予選４ボード、決勝４ボードでラウンドをわけてもよい。また、やむを得ずアシスタントを入れる場合は適当にハンデをつける。アシスタントが相当数いる場合には全チームに１人ずつ配置し、全員を North に座らせる。

（3）試合

**ゲームがあるときに、ゲームを選択して、ゲームを作る**と念を押して試合開始。試合中、注意すべきマナーを口頭で繰り返す。また、空いているボードから順にハンドを記録し、ハンド解説を書く。試合中にハンド解説を書ききれない場合でも、書けた分はコピーして受講者に配付し、残りのボードの分のハンド解説は翌週までに作成しておく。

（4）スコア

プレイベートスコアをきちんと書かせておかないと結果を出すのに時間がかかるので、最初の１ボードが終了したテーブルから順に書き方を説明してまわる。アシスタントが座っているテーブルはアシスタントに責任を持たせてスコアを管理させる。

（5）復習

アシスタントに優勝チームを判定させる。計算に時間がかかるのでそれまでの間にハンドレコード（およびハンド解説）を配布して、時間があれば適当なボードを選んでレビューする。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　試合のやり方

第　X　回　　エンゼルカード杯　　8ボードのチーム戦

E-Wペアは1回戦の相手テーブルに移動　　N-Sペアは動きません

カードシャッフル　　最初の2ボード

プレイ　～　スコア確認

ボードを移動

シャッフルしない　　次の2ボード

プレイ　～　スコア確認

ボードを移動

| Rd | Boards | VS | |
|---|---|---|---|
| 1 | 1-2 | 1-EW | ⇐1回戦 |
| 2 | 3-4 | 1-EW | |
| 3 | 5-6 | 2-EW | ⇐2回戦 |
| 4 | 7-8 | 2-EW | |

（1回戦終了）

E-Wペアは2回戦の相手テーブルに移動　　N-Sペアは動きません

シャッフルしない

## 【板書】　スコアのつけ方

| TEAM | NS |
|---|---|
| 2 | 3 |

対戦相手とボード番号を必ず確認してください

必ずしも番号順にプレイするわけではありません

| | Bd No | vs | Con-tract | by | M | D | Plus | Minus |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | | 4 H | N | 4 | | 620 | |
| | 2 | | 3 C | E | | 1 | 100 | |
| | 3 | | | | | | | |
| | 4 | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

1ボード　7分

おしゃべりしない

ハンドの話は厳禁

動作を止めない

持ったら出す

ダミーは勝手にプレイしない

指示されるまで触らない



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

# 第二部　オークション編

オークション編の第１週目は、ビディングシステムの考え方について解説し、メジャースートが直ちにフィットした場合を中心に説明を進める。

第２週目からはハンドパターンに応じて、オープナーのリビッドまでを一連のビディングシーケンスとして扱い、３週にわたって競り合いのないオークションについて解説する。第５週目にはオーバーコールを解説し、第６週目はディフェンスについて簡単に説明して入門編を終了する。

第７週目に、総まとめとしてコントラクトブリッジでチーム戦を行う。

## ◎　オークション編でマスターさせたいこと

オープンする意味、レスポンスする意味

１スターターハンドのオープンとリビッド

２スターターハンドのオープンとリビッド

バランスハンドのオープンとリビッド

ステイマンコンベンション

レスポンダーのジャッジ

オーバーコールの意味

ディフェンスの約束事

ディフェンスのセオリー

## ◎　オークション編を通しての注意点

プレイ編同様、オークションの細かなルールは実習の現場で教え、特に講義はしない。逆にマナーについては、何度でも繰り返し注意する。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## ◎　オークション編で徹底すべきマナー

正しい呼び名を使う（アナーの名称、スートの名称）

ビディングカードを正しく並べ、正しくしまう

最後のパスをきちんと出す

オープニングリードが出るまでビディングカードに触れない

カードはていねいに扱う（音を立てない、投げ出さない）

動作を止めない（決めてから持つ、持ったら出す）

あまり時間をかけない（できるだけ一定の時間で）

オポーネントの手元や顔を見ない（見つめるのは厳禁）

## ◎　オークション編終了後に理解しているべき基本用語

バル、ノンバル

パス、ダブル、リダブル、１♣～7NT

オープン、レスポンス、リビッド

レイズ、シングルレイズ、ダブルレイズ

ゲームビッド、インビテーション、パーシャル

フォーシング、ノンフォーシング、サインオフ

ステイマンコンベンション

プリファー、リバース、ジャンプシフト

オーバーコール、テイクアウトダブル、ペナルティダブル

４th ベスト、ルールオブ１１

エースアスキング、キングアスキング、接近原理

パートナーシップ、シグナル



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

# 第７週　ビディングシステムの考え方

## ◎　テーマ

（１）ビディングシステムの意味を理解させる

・ゲームがあるときにゲームをビッドする

・ゲームがないときはさっさとやめる

・ゲームがありそうなときはインビテーションする

・最適なトランプスートを見つける

（２）ビディングシステムの構成を理解させる

・オープナーは１３HCP から３HCP レンジでリビッドが変わる

・レスポンダーはオープナーの強さを知ってゲームの有無を判断する

・レスポンダーはオープナーの形を知ってトランプスートを判断する

・オープナーがレスポンダーの強さと形を知って判断する場合もある

（３）フィットとレイズの意味を理解させる

・味方同士でレイズする意味

・ゲーム、インビテーション、パーシャル

（４）バル、ノンバルの違いを理解させる

・ゲームボーナスの違い

・ダウンペナルティの違い

## ◎　進め方

プレイ編と同様、最初に講義、以降は実習という流れになる。手順上のルールは各テーブルに任せ、レイズの意味とゲーム、インビテーション、パーシャルコントラクトについて丁寧に説明する。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## ◎　準備

・テーブルセッティング

・ボード（#３１～#３６）

・ビディングボックス

・鉛筆

## ◎　授業開始前に回収する資料

なし

## ◎　授業開始前に配付する資料

・実習用プライベートスコア用紙

・ハンド解説（前回の試合のもの）

・試合用プライベートスコア（前回の試合のもの）

## ◎　授業終了後に回収する資料

・１週分記入済みの実習用プライベートスコア

## ◎　授業終了後に配付する資料

・ハンド解説（#３１～#３６）

・今週のトレッド（第７週）

・基本テクニックの確認（#３３～#４０）



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（1）ビディングシステムの目的

これまでプレイしてきたミニブリッジを通して、ディクレアラーはダミーと合わせて２６HCP、８枚フィットがあれば大抵ゲームができることを学んできた。これがビディングシステムの根幹をなす大前提となる。コントラクトブリッジは**ゲームがあるときに、ゲームをビッドして、ゲームを作る**ことが当面の目標†である。ミニブリッジではダミーを見てからコントラクトを決めることができたが、コントラクトブリッジではオークションだけで、すなわちダミーを見ずにコントラクトを決めなくてはならない。

ではゲームがあるかどうか、あるとしたらそれは3NT か４♠か４♥か、あるいは５♦か５♣か。これらを一体どうやって判断するのか。

このために考え出されたのがビディングシステムである。パートナーと情報交換しながら最適なコントラクトに到達するためのツール、いわばひとつの言語である。その目的は**ゲームを探すことであり、その過程でトランプフィットを探すこと**である。

例えば、パートナーの２人がそれぞれ１３HCP で♥を４枚持っていたとする。ベストコントラクトは何か。

（ここで誰かを指名すると４♥？と答えるはず）。

**「そう、４♥です。だから４♥をビッドします。では、お互いに１３HCP あって♥を４枚持っていることをどうやって知るのでしょうか。**
**その原理をこれから４週にわたって説明します。ただしこれから説明するのは、あくまで原理説明のためのひな形です。世間には星の数ほど種類がありますが、原理は基本的に同じですから、具体的なことを覚えようとするのではなく、考え方を理解するよう努めてください」**



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

【ビディングシステムについての補足】

その昔、オークションでは闇雲にコントラクトを決めていた。いわば意地の張り合いや勢いでコントラクトを競り合っていた。ギャンブルとしてならともかく、ゲームとしてはさほど魅力的なものではなかった。

そこで頭のいい先人が、１♠や２♣あるいはパスやダブルといった限られた種類のコールに対し、本来の意味（例えば１♠なら♠をトランプにして７トリックとる）に加えて、♠を何枚持っているか、どのくらい強いのかといった別の意味を持たせて情報交換することを考えついた。その結果、ギャンブルとしては勝率が上がり、ゲームとしても格段に面白く奥深いものに変貌していったのである。

一方で、ルールだけ知っていれば（上手下手はともかく）誰でも遊べるゲームから、コールに隠された別の意味を知らないと遊べないものになり、子供はもちろん大人でも気楽に始められない“難しいゲーム”になってしまった。**だからこそ、この授業がある。**

この授業では、オークションの難しい約束事をほとんど知らなくてもブリッジが楽しめるようになることを目的にしているため、面倒くさい話はあとにして、まずはオークションの段階を省略したミニブリッジをプレイしてもらったのである。そしていよいよ今週からオークションの基本について解説していく。プレイ編同様、休むとその回の内容が抜けるだけでなく、以降の話も理解しにくくなる、と改めて注意する。

†もちろん、スラムがあるときはスラムをビッドしてスラムを作るべきだが、それはまだ先の話。スラムの機会はゲームに比べて少ないので、当分は気にしない。そもそもスラムがあるときはゲームができるのだ。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

（2）コントラクトを買いに行く

まず、オークションに参加するなら、すなわちコントラクトを買おうとするなら、パートナーと２人合わせて相手側より強いハンドを持っているべきであると述べる。それは過半数の２０HCP 以上ということ。

例えば自分が１０HCP のとき、パートナーの期待値は１０HCP だが、 ほんの少し運が悪いだけで２０HCP を割り、相手側のほうが強くなってしまう。１１HCP あれば期待値は過半数だが、やはり少し不安である。では、どれだけ強ければ安心してオークションに参加できるだろうか、といって少し考えさせる。

実は１３HCP あればパートナーの期待値は９HCP だから、およそ過半数を下回ることはない。パートナーが６HCP 以下なのはかなり運が悪いときであることを説明する。しかし、ここでは数学的な根拠より単に１３HCP 以上持っているとき、オークションに参加すると教える。１３という数字は２６HCP を半分にした値だし、何より覚えやすい。

ここで、『安心してコントラクトを買いに行く』仕組みを説明する。具体的には１３HCP 以上あるとき、パスではなく何かをビッドして『コントラクトを買いに行く』意思を伝え、そのパートナーは７HCP 以上あれば、最低でも２人で２０HCP あるとわかるので、パスではなく何かをビッドして『コントラクトを買いに行く』ことに同意を示す。７HCP ないときは過半数が保証されないのでパス、最初１３HCP ないときもパスし、当面は『コントラクトを買いに行く』意思がないことを示すのである。

ここで余裕があれば、オープン、オープナー、オープニングビッド、レスポンス、レスポンダーという用語を説明しておく。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　オープンとレスポンス

**トランプスートを提案**

一番長いスートを　1の代でビッド

4枚以上のスートは必ずある！

8枚÷2

フィットしたら レイズ　　トランプに合意

1 H ― 2 H　　代で強さを示す

フィットしなかったら 自分が提案

1 H ― 1 S

それがフィットしたら レイズ

1 H ― 1 S

2 S

フィットしなかったら・・・来週以降

| | | |
|---|---|---|
| オープン | 13+HCP | 26÷2 |
| レスポンス | 7+HCP | 20−13 |

2人で20HCPが保証される仕組み

13HCP、7HCPなければ　　Pass

2人で20HCP保証できない

1 H ― 1 S　13+7HCP以上

2 S　　Sで合意

1 C ― 1 D　13+7HCP以上

1 H ― 2 H　Hで合意

判断　26HCPあるか

1 H ― 3 H　13+10HCP以上

判断　26HCPあるか

**【板書の補足】**

時間があれば１３HCP の原理を補足説明することが望ましい

１３ ＋ １３ ＝ ２６　⇒　1♥ － 4♥　（1♥ － 3NT）

１３ ＋ １０ ＝ ２３　⇒　1♥ － 3♥　（1♥ － 2NT）

１３ ＋　７ ＝ ２０　⇒　1♥ － 2♥　（1♥ － 1NT）

強い手でオープンしたら以下のようになることは、強い、弱いを HCP レンジに書き換えたときに補足説明することが望ましい

１６ ＋ １０ ＝ ２６　⇒　1♥ － 3♥；4♥　（1♥ － 2NT；3NT）

１６ ＋　７ ＝ ２３　⇒　1♥ － 2♥；3♥　（1♥ － 1NT；2NT）

**【重要な注意】**

２０HCP を保証するためレスポンスの下限は７HCP にしておき、オーバーコール（競り合いのオークション）の解説をした後、６HCP に変更する



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（３）ゲームを探す仕組み

２人合わせて過半数の２０HCP 以上あるとわかったら、次の問題は２人で２６HCP あるか、ないか、ありそうかである。その仕組みは次のとおり。

オープナーのハンドを強い手と弱い手に分類することを述べる。

強い手：１６～１８HCP　（これより強いときどうするかは別途）

弱い手：１３～１５HCP　（これより弱いときは原則としてパス）

レスポンダーのハンドも強い手と弱い手に分類することを述べる。

強い手：１０～１２HCP　（これより強いときどうするかは別途）

弱い手：　７～　９HCP　（これより弱いときは原則としてパス）

オープナーとレスポンダーそれぞれが、それぞれのビッドで強い手か弱い手かを示すことによって

強い手＋強い手のとき（２６～３０HCP）はゲームが《ある》

強い手＋弱い手のとき（２３～２７HCP）はゲームが《ありそう》

弱い手＋弱い手のとき（２０～２４HCP）はゲームが《ない》

のように判断することをしっかり理解させる。

例えば、自分が９HCP 持っているとき、パートナーがオープンして強い手（１６～１８HCP）とわかれば、もしかしたらゲームが《ありそう》、弱い手（１３～１５HCP）とわかれば、高々２４ HCP だからゲームが《ない》と判断できる。逆に自分が１４ HCP でオープンしたときパートナーが強い手（１０～１２HCP）とわかれば、もしかしたらゲームが《ありそう》、弱い手（７～９HCP）とわかれば、高々２３ HCP だからゲームが《ない》と判断できることを丁寧に解説する。

ではどうやって強い手、弱い手を示すのか。それはフィットを探す過程で（ハンドの形を伝えながら）、強さも同時に示すのである。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　ゲームを探す仕組み（強さのマトリクス）

コントラクトブリッジ

ゲームがあるときに
ゲームをビッドして
ゲームを作る

| | 弱い | 強い | FG |
|---|---|---|---|
| 弱い | Partial | Invitation | Forcing |
| 強い | Invitation | Game | Forcing |
| FG | Forcing | Forcing | Forcing |

ビディングシステム

| | | | | | VUL | nonVUL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| フィットを探す | 8枚以上 | あるか | ないか | ありそうか | ▲100 | ▲50 |
| | | | | | +500 | +300 |
| ゲームを探す | 26HCP | あるか | ないか | ありそうか | 620 | 420 |

## 【板書】　ゲームを探す仕組み（HCP レンジで表現）

コントラクトブリッジ

ゲームがあるときに
ゲームをビッドして
ゲームを作る

| | 13 － 15 | 16 － 18 | 19+ |
|---|---|---|---|
| 7 － 9 | Partial | Invitation | Forcing |
| 10 － 12 | Invitation | Game | Forcing |
| 13+ | Forcing | Forcing | Forcing |

ビディングシステム

| | | | | | VUL | nonVUL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| フィットを探す | 8枚以上 | あるか | ないか | ありそうか | ▲100 | ▲50 |
| | | | | | +500 | +300 |
| ゲームを探す | 26HCP | あるか | ないか | ありそうか | 620 | 420 |

【板書のコメント】

強い、弱いを HCP レンジに書き換える。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（4）フィットを探す仕組み

ゲームがあると判断した場合、次の問題は、そのゲームが3NT なのか、４♥、４♠なのか、５♦、５♣なのか、要するにトランプスートは何かということであると述べる。その仕組みは次のとおり。

① １３HCP 以上あれば一番長いスート†を切り札として提案する

② レスポンダーは７HCP 以上あって

そのスートを４枚持っていれば、切り札として合意する（８枚ある）

そのスートを４枚持っていなければ、自分が別のスートを提案する

③ オープナーはレスポンダーのスートを４枚持っていれば合意する

持っていなければさらにフィットを探す（来週以降に説明する）

ここで、切り札として提案するとはそのスートを１の代でビッドすること、切り札として合意するとはそのスートをレイズ（代を上げてビッド）することであり、レイズのレベルで強さを表す仕組みについて解説する。

例えば、自分が♥を４枚持っているとき、パートナーが１♥とオープンしたら、♥は２人合わせて少なくとも８枚あるとわかり、トランプとして適当であると判断できる。このとき

弱い手なら１♥ － ２♥と１つ代を上げてビッド（シングルレイズ）し、

強い手なら１♥ － ３♥と２つ代を上げてビッド（ダブルレイズ）して、

トランプ合意と同時に強さを伝えるということを丁寧に解説する。

逆に自分が１♥とオープンしてパートナーが１♠とレスポンスしたとき、自分が♠を４枚持っているなら、２人合わせて８枚あるとわかり、

弱い手なら１♥ － １♠；２♠とシングルレイズし、

強い手なら１♥ － １♠；３♠とダブルレイズして、

トランプ合意と同時に強さを伝えるということを丁寧に解説する。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　フィットを探す仕組み（提案と合意）

**トランプスートを提案**

一番長いスートを　1の代でビッド

4枚以上のスートは必ずある！

8枚÷2

フィットしたら レイズ　トランプに合意

1 H ― 2 H　代で強さを示す

フィットしなかったら 自分が提案

1 H ― 1 S

それがフィットしたら レイズ

1 H ― 1 S

2 S

フィットしなかったら・・・来週以降

オープン　13+HCP　26÷2

レスポンス　7+HCP　20−13

2人で20HCPが保証される仕組み

13HCP、7HCPなければ　Pass

2人で20HCP保証できない

1 H ― 1 S　13+7HCP以上

2 S　Sで合意

1 C ― 1 D　13+7HCP以上

1 H　2 H　Hで合意

判断　26HCPあるか

1 H ― 3 H　13+10HCP以上

判断　26HCPあるか

## 【板書】　フィットを探す仕組み（レスポンダーのレイズ）

**コントラクトブリッジ**

ゲームがあるときに　26HCP

ゲームをビッドして　3NT　4S　4H

ゲームを作る　ウィナーを作る

ルーザーを消す

| | 13 － 15 | 16 － 18 | 19+ |
|---|---|---|---|
| 7 － 9 | Partial | Invitation | Forcing |
| 10 － 12 | Invitation | Game | Forcing |
| 13+ | Forcing | Forcing | Forcing |

ビディングシステム

| | VUL | nonVUL |
|---|---|---|
| フィットを探す　8枚以上　あるか　ないか　ありそうか | ▲100 | ▲50 |
| 今週は必ずフィットが見つかるハンドで練習 | +500 | +300 |
| ゲームを探す　26HCP　あるか　ないか　ありそうか | 620 | 420 |

1 H ― 2 H　ない　Parcial

1 H ― 3 H　ありそう　Invitation

1 H ― 4 H　ある　Game

1 H ― 3 H

Pass

⇖ ない

1 H ― 3 H

4 H

⇖ ある

†一番長いスートは短くても４枚はある。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（５）メジャースートのゲームの判断

① 強い手＋強い手のとき（２６～３０HCP）はゲームが《ある》

１♠ － ３♠；４♠　（１６～１８HCP と １０～１２HCP）

② 弱い手＋弱い手のとき（２０～２４HCP）はゲームが《ない》

１♠ － ２♠；P　　（１３～１５HCP と ７～９HCP）

③ 強い手＋弱い手のとき（２３～２７HCP）はゲームが《ありそう》

１♠ － ２♠；３♠ － ？？（１６～１８HCP と ７～９HCP）

１♠ － ３♠； ？？　　（１３～１５HCP と １０～１２HCP）

？？：3HCP レンジの最低ならパス、それ以外は４♠

ゲームは、まず４♠か４♥を狙うのがセオリーである。フィットを探すときもメジャースートを優先し、マイナースートのフィットがあってもさらにメジャースートのフィットを探すことが多い。ゲームを狙う場合、まずはメジャースートのフィットを探し、なければ3NT を考え、それもダメなら最後にマイナースートのゲームを選択するのである。

（６）バル、ノンバル

バル、ノンバルの区別とスコアおよびペナルティを説明し、今週からボードによってバル関係が変わることを説明する。

（７）実習

コントラクトブリッジを最低４ボード終了するようプレイする。

（８）復習

弱い手はシングルレイズ、強い手はダブルレイズなどと声をかける。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　インビテーションされたら

**コントラクトブリッジ**

ゲームがあるときに　26HCP

ゲームをビッドして　3NT　4S　4H

ゲームを作る　ウィナーを作る

ルーザーを消す

| | 13 － 15 | 16 － 18 | 19+ |
|---|---|---|---|
| 7 － 9 | Partial | Invitation | Forcing |
| 10 － 12 | Invitation | Game | Forcing |
| 13+ | Forcing | Forcing | Forcing |

ビディングシステム

| | VUL | nonVUL |
|---|---|---|
| フィットを探す　8枚以上　あるか　ないか　ありそうか | ▲100 | ▲50 |
| 今週は必ずフィットが見つかるハンドで練習 | +500 | +300 |
| ゲームを探す　26HCP　あるか　ないか　ありそうか | 620 | 420 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 H — 2 H | ない | Parcial | 1 H ┐ 3 H | 1 H ┐ | 3 H |
| 1 H — 3 H | ありそう | Invitation | Pass ┘ | 4 H ┘ | |
| 1 H — 4 H | ある | Game | ⇖ ない | ⇖ ある | |

## 【板書】　バル、ノンバル

**コントラクトブリッジ**

ゲームがあるときに　26HCP

ゲームをビッドして　3NT　4S　4H

ゲームを作る　ウィナーを作る

ルーザーを消す

| | 13 － 15 | 16 － 18 | 19+ |
|---|---|---|---|
| 7 － 9 | Partial | Invitation | Forcing |
| 10 － 12 | Invitation | Game | Forcing |
| 13+ | Forcing | Forcing | Forcing |

ビディングシステム

| | VUL | nonVUL |
|---|---|---|
| フィットを探す　8枚以上　あるか　ないか　ありそうか | ▲100 | ▲50 |
| 今週は必ずフィットが見つかるハンドで練習 | +500 | +300 |
| ゲームを探す　26HCP　あるか　ないか　ありそうか | 620 | 420 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 H — 2 H | ない | Parcial | 1 H ┐ 3 H | 1 H ┐ | 3 H |
| 1 H — 3 H | ありそう | Invitation | Pass ┘ | 4 H ┘ | |
| 1 H — 4 H | ある | Game | ⇖ ない | ⇖ ある | |



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

# 第８週　１スターハンドのビディング

## ◎　テーマ

（１）１スターハンドは強さでリビッドが変わることを理解させる

・オープンできるハンドの強さを２通りに分類

・オープンできるハンドの形を３通りに分類

・ハンドのカテゴリーは上記の組合せで６通り

（２）１スターハンドのオープンとリビッドを理解させる

・オープナーは１３HCP から３HCP レンジでリビッドが変わる

・レスポンダーはオープナーの強さを知ってゲームの有無を判断する

・レスポンダーはオープナーの形を知ってトランプスートを判断する

・オープナーがレスポンダーの強さと形を知って判断する場合もある

（３）レスポンダーの判断の仕方を理解させる

・トランプフィットしたとき、しないとき

・ゲーム、インビテーション、パーシャル

## ◎　進め方

ハンドパターンは３通りに分類することを解説して１スターハンドのオープンとリビッドについて説明し、強さに応じてレベルが変わることを述べたら、あとは簡単に説明するだけで実習に移る。レスポンダーはとにかく何か言って、オープナーのリビッドを聞くことが大切であると実感させる。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## ◎　準備

・テーブルセッティング

・ボード（#３７～#４２）

・ビディングボックス

・鉛筆

## ◎　授業開始前に回収する資料

・基本テクニックの確認（#３３～#４０）の答案

## ◎　授業開始前に配付する資料

・１週分記入済みの実習用プライベートスコア

## ◎　授業終了後に回収する資料

・２週分記入済みの実習用プライベートスコア

## ◎　授業終了後に配付する資料

・ハンド解説（#３７～#４２）

・今週のトレッド（第８週）

・基本テクニックの確認（#３３～#４０）の解説



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（１）前回の復習

ビディングシステムの構成をしっかりと理解させる。

① ゲームの有無を判断すること

ｉ）ゲームがあるときにゲームをビッドする

強い手＋強い手（最低でも２６HCP ある）は　ゲームが《ある》

１♠ － ３♠；４♠　（１６～１８HCP と １０～１２HCP）

ⅱ）ゲームがないときはさっさとやめる

弱い手＋弱い手（最高でも２６HCP ない）は　ゲームが《ない》

１♠ － ２♠；P　（１３～１５HCP と ７～９HCP）

ⅲ）ゲームがありそうなときはインビテーションする

強い手＋弱い手（最高なら２６HCP ある）は　ゲームが《ありそう》

１♠ － ２♠；３♠ － ??　（１６～１８HCP と ７～９HCP）

１♠ － ３♠；??　（１３～１５HCP と １０～１２HCP）

② フィットの有無を判断すること

ｉ）フィットしたらレイズする

弱い手はシングルレイズ、強い手はダブルレイズ

レスポンダーがフィットをみつけた場合

１♥ － ２♥　（ ７～９HCP）

１♥ － ３♥　（１０～１２HCP）

オープナーがフィットをみつけた場合

１♥ － １♠；２♠　（１３～１５HCP）

１♥ － １♠；３♠　（１６～１８HCP）

ⅱ）フィットしなかったら・・・いまから説明します。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　前回の復習（ゲームの有無の判断）

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ゲームがあるときに | 26HCP | | | | | | | 13 － 15 | 16 － 18 |
| ゲームをビッドして | 3NT 4S 4H | | | | | | 7 － 9 | P | I |
| ゲームを作る | ウィナーを作る | | | | | | 10 － 12 | I | G |
| | ルーザーを消す | | | | | | | | |
| 最低でも26HCP | ある | G | Game | 3NT | 4S | 4H | 26HCP必要 | | |
| 最高なら26HCP | ある | I | Invitation | 2NT | 3S | 3H | 23HCP必要 | | |
| 最高でも26HCP | ない | P | Partial | 1NT | 2S | 2H | 20HCP必要 | | |
| ※ 最低＝下限は | 1回のビッドでわかる | | | | 12− | 13+ | 12− | 7+ | |
| ※ 最高＝上限は | （大抵）2回のビッドでわかる | | | | P － | 1H － | P － | 1S － | |
| Passも（大抵）上限がわかる | | | | － | P － | 2H － | P － | ?? | |
| ?? 上限下限がわかったら自分のHCPを足すと | | | | | | 13−15 | | | |
| 26HCP | あるか | ないか | ありそうか | が判断できる | | | | | |

【板書のコメント】

おもに復習なので、書ききれなければ省略して構わない。

## 【板書】　前回の復習（オープンとレスポンス）

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| オープン | | 何か= 一番長いスート | | | |
| 12 HCP以下 | Pass | 1の代 | 1H － 1S | 4 枚以上 | 7 HCP以上 |
| 2人で20HCPある確率が低い | | 2の代 | 1H － 2C | 5 枚以上 | 10 HCP以上 |
| 13 HCP以上 | 何かをビッド | 何か= NoTrump（※） | | 1H － 1NT | 7 － 9 |
| 一番長いスートを切り札に提案 | | | | 1H － 2NT | 10−12 |
| 2人で20HCPある確率が高い | | 何か= レイズ（※） | | 1H － 2H | 7 － 9 |
| レスポンス | | | | 1H － 3H | 10−12 |
| 6 HCP以下 | Pass | ※ レスポンダーの上限下限がわかるので | | | |
| 2人で20HCPある保証がない | | オープナーが | ゲームの有無 | を判断する | |
| 7 HCP以上 | 何かをビッドして | 13HCP以上の強いとき | Forcing | | |
| オープナーのリビッドを聞く | | オープナーがPassできないビッドをする | | | |
| 2人で20HCP保証されている | | Passされるとゲームルーズする | | | |



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

（2）レスポンス

先週説明したように、１３HCP 以上あればオークションに参加する。具体的には一番長いスートを１の代でビッドする（切り札を提案する）。これに対しレスポンダーは、7HCP 以上あってそのスートを**４枚持っていればレイズする（提案された切り札に合意する）**。４枚持っていなければ、次のいずれかをビッドしてオープナーのリビッドを聞く。逆に言えば、**オープナーのリビッドを聞くため**に次のいずれかをビッドする。

① **自分の一番長いスート（別の切り札を提案する）**

ｉ）そのスートがオープナーのスートより上のランクの場合

１の代でビッドできる。〖例〗１♥- １♠

枚数は４枚以上、ハンドの強さは7HCP 以上（上限なし）。

ⅱ）そのスートがオープナーのスートより下のランクの場合

１の代でビッドできないので、２の代でビッドする。〖例〗１♥ － ２♣

枚数は５枚以上†、ハンドの強さは１０HCP 以上（上限なし）。

9HCP 以下のときは自分の切り札を提案することはできず、１NT とレスポンスする。（弱いのに代が上がってしまうことを防ぐため）

② **ノートランプ（特に切り札を提案しない）**

ノートランプのレスポンスは強さの上限、下限を同時に示すビッドである。

ｉ）１NT（7～9HCP）　〖例〗１♥ － １NT

ⅱ）2NT（１０～１２HCP）　〖例〗１♥ － 2NT

ⅲ）3NT（１３～１５HCP）　〖例〗１♥ － 3NT

１NT または2NT のレスポンスをされた場合は強さの上限、下限がわかるので、オープナーがゲームの有無を判断する。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　レスポンス

| | |
|---|---|
| オープン | 何か= 一番長いスート |
| 12 HCP以下　Pass | 1の代　1H － 1S　4 枚以上　7 HCP以上 |
| 2人で20HCPある確率が低い | 2の代　1H － 2C　5 枚以上　10 HCP以上 |
| 13 HCP以上　何かをビッド | 何か= NoTrump（※）　1H － 1NT　7 － 9 |
| 一番長いスートを切り札に提案 | 1H － 2NT　10-12 |
| 2人で20HCPある確率が高い | 何か= レイズ（※）　1H － 2H　7 － 9 |
| レスポンス | 1H － 3H　10-12 |
| 6 HCP以下　Pass | ※ レスポンダーの上限下限がわかるので |
| 2人で20HCPある保証がない | オープナーが　ゲームの有無　を判断する |
| 7 HCP以上　何かをビッドして | 13HCP以上の強いとき　Forcing |
| オープナーのリビッドを聞く | オープナーがPassできないビッドをする |
| 2人で20HCP保証されている | Passされるとゲームルーズする |

【板書の補足】

１の代は、フィットしないとき１NT で止まれる。

∴ ２人で２０HCP あればいい（レスポンダーは７HCP あればいい）

２の代は、フィットしないと２NT になってしまう。

∴ ２人で２３HCP 必要（レスポンダーは１０HCP 以上必要）

† １０HCP 以上あって、一番長いスートが４枚の場合は、２NT（強さによっては３NT）とビッドしたほうが簡明である。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（３）オープナーのリビッド

フィットしたときはトランプスートが確定しているので、あとの問題はゲームの有無だけ。HCP に応じてパスか誘うかゲームビッドするかを決めればいい。しかし、フィットが見つかっていない場合はビッドを続けてオープナーのリビッドを聞き、その後の判断材料とするために、**オープナーのハンドの強さと形を知る**必要があることを解説する。

先週説明したように、オープナーのハンドの強さは強い手と弱い手の２通り（超強い１９HCP 以上の手を含めると３通り）あるわけだが、オープナーのハンドの形はいったいどれだけあるだろうか。

実はどれだけあろうともビディングシステムでは、すべてのハンドの形を次の３種類に分類してしまう。

① **１スーターハンド**

長いスートが１つ〖例〗６３３１、７３２１、８２２１、・・・

② **２スーターハンド**

長いスートが２つ〖例〗５５２１、６５１１、６６１０、・・・

③ **バランスハンド**

短いスートがない（右の３種類）４３３３、４４３２、５３３２

これらの**３種類それぞれで、オープナーのリビッドを変えることによって、ハンドの形を伝える**ことをしっかり理解させる。

実際には、５４３１、５４２２、６４２１などといった明確に分類しづらいハンドもあるが、どんなハンドでもどこかに分類し、１スーターか、２スーターか、バランスハンドとして扱う、ということがポイント。

**「今週は、１スーターハンドのオープンとリビッドを説明します」**



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　ハンドパターン

オープナーは（通常）2回のビッドで
　強さ と　形　を伝え
レスポンダーは（それを聞いて）
　ゲームの有無　を判断する
その過程で
　（最適な）　トランプスート　を決める
　もしくは　ノートランプ　を選択する

| | | | |
|---|---|---|---|
| 強さ | 弱い | 13-15 | |
| | 強い | 16-18 | |
| | FG | 19+ | 19+は別途 |
| 形 | 1suiter | 6-3-3-1 | 7-3-2-1 |
| | 2suiter | 5-5-2-1 | 6-5-1-1 |
| | Balance | 4-3-3-3 | 4-4-3-2 |

どんなハンドもどれかに分類
2×3 = 6通りのビッドシーケンス

1suiter Hand　　繰り返すだけ

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 H | 1 S | | 1 H | 1 S | | 1 H | 1 S | |
| 2 H | ⇐ | 13-15 | 2 H | Pass | 7 - 9 | 2 H | 2 S | 7 - 9 |
| 1 H | 1 S | | | - | 3 H 10-12 | | - | 3 S 10-12 |
| 3 H | ⇐ | 16-18 | | - | 4 H 13-15 | | - | 2 NT 10-12 |

【板書のコメント】

５４４０、４４４１は当面例外として扱い、後で補足する。

【注意】

バランスハンドは来週、２スターハンドは再来週説明



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（4）１スターハンドのオープンとリビッド

１スターハンドは、一番長いスートが１つしかないので単純明快。すなわち、そのスートでオープンし、そのスートをリビッドするだけである。ただし強さに応じてリビッドの代を次のように変える。

① １３～１５HCP のときは、１の代でオープンし２の代でリビッド

〖例〗１♥ － １♠；２♥

〖例〗１♥ － １NT；２♥

〖例〗１♥ － ２♣；２♥

〖例〗１♥ － ２♥；P

② １６～１８HCP のときは、１の代でオープンし３の代でリビッド

〖例〗１♥ － １♠；３♥

〖例〗１♥ － １NT；３♥

〖例〗１♥ － ２♣；３♥

〖例〗１♥ － ２♥；３♥

③ １９HCP 以上のときは、レスポンダーが何かビッドした時点で２６HCP 以上あることが確定しているため、丁寧にビッドしながら最終的にベストなゲーム（またはスラム）に到達するよう、ゆっくりとフィットを探していく（別途説明する）。

「レスポンダーに何をビッドされても、大抵の場合リビッドは変わりません。弱いときは２の代、強いときは３の代でリビッドするだけ」



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　１スターハンドのオープンとリビッド

オープナーは（通常）2回のビッドで
　強さ と　形　を伝え
レスポンダーは（それを聞いて）
　ゲームの有無　を判断する
その過程で
　（最適な）　トランプスート　を決める
　もしくは　ノートランプ　を選択する

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 強さ | 弱い | 13-15 | | |
| | 強い | 16-18 | | |
| | FG | 19+ | 19+は別途 | |
| 形 | 1suiter | 6-3-3-1 | 7-3-2-1 | |
| | 2suiter | 5-5-2-1 | 6-5-1-1 | |
| | Balance | 4-3-3-3 | 4-4-3-2 | |

どんなハンドもどれかに分類
3×3 = 9通りのビッドシーケンス

1suiter Hand　繰り返すだけ

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 H | 1 S | | 1 H | 1 S | | | 1 H | 1 S | | | |
| 2 H | ⇐ | 13-15 | 2 H | Pass | 7 - 9 | | 2 H | 2 S | 7 - 9 | | |
| 1 H | 1 S | | | - | 3 H | 10-12 | | - | 3 S | 10-12 | |
| 3 H | ⇐ | 16-18 | | - | 4 H | 13-15 | | - | 2 NT | 10-12 | |



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（５）レスポンダーの判断

オープナーが１スターハンドとわかれば、そのスートを切り札にするのが簡明。３枚あれば十分だからあとはゲームの有無を判断する。

〖例〗１♥ － １♠；２♥ －Ｐ　　：（７～９HCP）はパス

〖例〗１♥ － １♠；２♥ － ３♥　：（１０～１２HCP）は４♥に誘う

〖例〗１♥ － １♠；２♥ － ４♥　：（１３～１５HCP）は４♥をビッド

そのスートが２枚以下でも、弱いとき（７～９HCP）は基本的にパスしなければいけない。例外的に自分のスートをリビッドすることはあっても**弱いハンドで新しいスートをビッドしてはいけない**と強調する。

〖例〗１♥ － １♠；２♥ －Ｐ　　：大抵の場合、弱ければパス

〖例〗１♥ － １♠；２♥ － ２♠　：♠が６枚以上あるときの例外

〖例〗１♥ － １NT；２♥ －Ｐ　　：例えば♣が６枚あってもパス

強いとき（１０～１２HCP）はパスせず、ゲームに誘う。

〖例〗１♥ － １♠；２♥ － 2NT　：　3NT に誘う

〖例〗１♥ － １♠；２♥ － ３♠　：♠が６枚以上あるとき

ゲームがあるとき（１３～１５HCP）はゲームをビッドする。

〖例〗１♥ － １♠；２♥ － 3NT：　４♥も４♠もなさそうなら3NT

〖例〗１♥ － １♠；２♥ － ４♠　：♠が６枚以上あるとき

なお少し上達してくると、この時点で直ちに結論を出すのではなく、より良いコントラクトを探すためにビッドを続ける手段が必要になる。

具体的には、レスポンダーが新しいスートをビッドし、そのスートが４枚以上、最初のスートが５枚†以上あることを伝え、さらにフィットを探したり、ストッパーを確認しながら3NT を目指すのである。

〖例〗１♥ － １♠；２♥ － ３♣　：♠５枚以上、♣４枚以上



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　レスポンダーの判断

オープナーは（通常）2回のビッドで
　強さ と　形　を伝え
レスポンダーは（それを聞いて）
　ゲームの有無　を判断する
その過程で
　（最適な）　トランプスート　を決める
　もしくは　ノートランプ　を選択する

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 強さ | 弱い | 13-15 | | |
| | 強い | 16-18 | | |
| | FG | 19+ | 19+は別途 | |
| 形 | 1suiter | 6-3-3-1 | 7-3-2-1 | |
| | 2suiter | 5-5-2-1 | 6-5-1-1 | |
| | Balance | 4-3-3-3 | 4-4-3-2 | |

どんなハンドもどれかに分類
3×3 = 9通りのビッドシーケンス

1suiter Hand　　繰り返すだけ

| | | |
|---|---|---|
| 1 H | 1 S | |
| 2 H | ⇐ | 13-15 |
| 1 H | 1 S | |
| 3 H | ⇐ | 16-18 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 H | 1 S | | |
| 2 H | Pass | 7 - 9 | |
| | - 3 H | 10-12 | |
| | - 4 H | 13-15 | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 H | 1 S | | |
| 2 H | 2 S | 7 - 9 | |
| | - 3 S | 10-12 | |
| | - 2 NT | 10-12 | |

† ♠から先にビッドしているので、♣より♠のほうが長い、という前提。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

（6）ニュースートフォーシング（詳細説明省略可）

（2）節で説明したように、レスポンダーが自分のスートをビッドした場合、ハンドの強さは『上限なし』である。リビッド時点においてもレスポンダーが新しいスートをビッドした場合は『上限なし』であり、オープナーはパスできない（フォーシングという）。

レスポンダーがスラムを考えるくらい強いときでも、新しいスートをビッドすればオープナーはパスしないので、フィットを探しながら最適なコントラクトを目指すことができる。特に最初のスートは５枚以上あるはずだから、オープナーが３枚持っていれば、５ － ３フィットを見つけることができる。

（7）ディフェンスのおさらい（詳細説明省略可）

ディフェンスのセオリー、ディフェンスの約束事についても、簡単に触れ、言葉だけでも繰り返しておく。

（8）実習

前回と同様コントラクトブリッジをプレイする。最低でも４ボードが終了するよう、レスポンダーの時間のかけ方によく注意する。

（9）復習

受講者の帰り際に「１スターハンドのオープンとリビッドはわかりましたね」などと声をかけ、居残って続けているテーブルには、興味が失せないようレベルに合わせて上手にハンドレビューをする。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　ニュースートフォーシング

オープナーは（通常）2回のビッドで
　強さ と　形　を伝え
レスポンダーは（それを聞いて）
　ゲームの有無　を判断する
その過程で
　（最適な）　トランプスート　を決める
　もしくは　ノートランプ　を選択する

| | | | |
|---|---|---|---|
| 強さ | 弱い | 13-15 | |
| | 強い | 16-18 | |
| | FG | 19+ | 19+は別途 |
| 形 | 1suiter | 6-3-3-1 | 7-3-2-1 |
| | 2suiter | 5-5-2-1 | 6-5-1-1 |
| | Balance | 4-3-3-3 | 4-4-3-2 |

どんなハンドもどれかに分類
3×3 = 9通りのビッドシーケンス

1suiter　Hand　　繰り返すだけ

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 H | 1 S | | | - 3 D | D 4枚 |
| 2 H | ⇐ 13-15 | 1 H | 1 S | - 3 H | H 6枚以上 |
| 1 H | 1 S | 2 H | 3 C | - 3 S | S 3枚 |
| 3 H | ⇐ 16-18 | ?? | Forcing | - 3 NT | D stopper |

### 【板書の補足】　レスポンダーのリビッドを書き換える

レスポンダーのニュースートはフォーシングであることを補足する。

〖例〗１♥ － １♠；２♥ － ３♣

・オープナーはパスできないから何かビッドする

〖例〗１♥ － １♠；２♥ － ３♣；３♥ － ？？

・オープナーに♠が３枚あれば♠８枚フィットが見つかる

〖例〗１♥ － １♠；２♥ － ３♣；３♠ － ？？

・オープナーは♣が弱くても、♦が強ければ3NT を選択できる

〖例〗１♥ － １♠；２♥ － ３♣；3NT

・♣のフィットが見つかる（オープナーは♦が弱いことを示唆）

〖例〗１♥ － １♠；２♥ － ３♣；４♣ － ？？

・レスポンダーのリビッドが2NT を超えない例

〖例〗１♦ － １♠；２♦ － ２♥；２♠ － ？？



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

# 第９週　バランスハンドのビディング

## ◎　テーマ

（１）バランスハンドは強さでオープンが変わることを理解させる

・オープンできるハンドの強さを２通りに分類

・１NT リビッドの意味

・１NT オープンの意味

（２）ステイマンコンベンションの意味を理解させる

・メジャー４ － ４フィット

・メジャー５枚のインビテーションとフォーシング

・メジャー６枚のインビテーションとフォーシング

（３）レスポンダーの判断の仕方を理解させる

・トランプフィットとノートランプ

・ゲーム、インビテーション、パーシャル

## ◎　進め方

ハンドパターンは３通りに分類されることを復習し、バランスハンドのオープンとリビッドについて説明する。バランスハンドは強さに応じてオープンが変わり、最初から１NT でオープンすることについてしっかり理解させる。またその後の展開とレスポンダーの判断を丁寧に説明する。

なお、ステイマンは便宜的なビッド（コンベンション）であることをきちんと理解させるため、実習中もテーブル外からアドバイスする。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## ◎　準備

・テーブルセッティング

・ボード（#４３～#４８）

・ビディングボックス

・鉛筆

## ◎　授業開始前に回収する資料

なし

## ◎　授業開始前に配付する資料

・２週分記入済みの実習用プライベートスコア

## ◎　授業終了後に回収する資料

・３週分記入済みの実習用プライベートスコア

## ◎　授業終了後に配付する資料

・ハンド解説（#４３～#４８）

・今週のトレッド（第９週）



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（1）前回の復習

すべてのハンドの形を３種類に分類する。

① １スーターハンド

長いスートが１つ〖例〗6331、7321、8221、・・・

② ２スーターハンド

長いスートが２つ〖例〗5521、6511、6610、・・・

③ バランスハンド

短いスートがない（右の３パターン）4333、4432、5332

これらの３種類それぞれで、オープナーのリビッドを変えることによって、ハンドの形を伝える。

実際には、5431、5422、6421 などといった明確に分類しづらいハンドもあるが、どんなハンドでもどこかに分類し、1 スーターか、2 スーターか、バランスハンドとして扱う、ということがポイント。

またオープナーのハンドの強さは強い手と弱い手の 2 通り（超強い 19HCP 以上の手を含めると３通り）に分類され、リビッドでこれら強さと形を伝えるのがビディングシステムであることを念押しする。

「先週は１スーターハンドのオープンとリビッドについて説明しました。オープナーは簡単でしたね。そのスートを繰り返すだけです。強さによってリビッドのレベルを変えるのでした。レスポンダーは判断が少し難しかったかもしれません。

今週はバランスハンドのオープンとリビッドについて説明します。来週は２スーターハンドを説明し、それで基本は終わりです。どんなハンド†がきてもオープンできるようになります」



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　前回の復習

ゲームがあるときに
ゲームをビッドして
ゲームを作る

| | 13 － 15 | 16 － 18 |
|---|---|---|
| 1suiter | 1 H ／ 1 S<br>2 H | 1 H ／ 1 S<br>3 H |
| Balance | 1 H ／ 1 S<br>1 NT | 1NT |

Balance　Hand
　どこかでNTをビッド
　4-3-3-3　　どのスートも2枚以上
　4-4-3-2　　∴ 6枚スートは必ずフィット
　5-3-3-2

| | 13-15 | 16-18 |
|---|---|---|
| 7- 9 | P | I |
| 10-12 | I | G |

1 C ／ 1 D　下からビッドしていけば（※）
1 H ／ 1 S　　1NTまでに4-4フィットは見つかる
1 NT　　（※）　一番長いスートからビッドする原則は変わらない
　　∴ 下からビッドできないこともある

【板書のコメント】

１９HCP 以上については触れない。

† ３スーターハンドは例外として、講義ではあとで補足する程度でいい。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（2）バランスハンドのオープンとリビッド

バランスハンドは、強さによってオープンが異なることを強調する。

① １３～１５HCP のときは、一番長いスートを１の代でビッドし、最低の代で NT をリビッド（レスポンスが１NT の場合はパス）

〖例〗１♥ － １♠；１NT、１♥ － ２♣；２NT、１♥ － １NT；P

ただし１の代でビッドできる４枚スートは、１NT までにビッドする。具体的には４４３２のとき、低いランクからオープンすると経済的で、１NT をビッドする時点までに４ － ４フィットは必ず見つかる。逆に１NT をビッドする段階まできたら４ － ４フィットがないとわかる。

〖例〗１♣ － １♦；１♥ － １♠；１NT、１♣ － １♥；１♠ －１NT；P

なお、さらに５ － ３フィットを探すためには２の代に上がる必要があり、２NT までは覚悟しなければならない。したがって２人合わせて２３HCP 以上、すなわちレスポンダーは１０HCP 以上必要である。

② １６～１８HCP のときは、最初から１NT でオープン

〖例〗１NT

１NT オープンは、１の代で４ － ４フィットを見つける過程を通り過ぎているので、そのための別の手段（後述）が必要になるが、一方でどのスートにも最低２枚はあることが保証されているため、レスポンダーが６枚スートを持っていれば直ちにフィットがわかる。１NT オープンは、ハンドの強さと形が一度で伝えられるビッドである。

③ １９HCP 以上のとき

レスポンダーが何かビッドした時点で２６HCP 以上あることが確定しているため、丁寧にビッドしながら最終的にベストなゲーム（またはスラム）に到達するよう、ゆっくりとフィットを探していく（別途説明する）。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　バランスハンドのオープンとリビッド

ゲームがあるときに
ゲームをビッドして
ゲームを作る

| | 13 － 15 | 16 － 18 |
|---|---|---|
| 1suiter | 1 H ／ 1 S<br>2 H | 1 H ／ 1 S<br>3 H |
| Balance | 1 H ／ 1 S<br>1 NT | 1NT |

Balance　Hand

どこかでNTをビッド

4-3-3-3　どのスートも2枚以上

4-4-3-2　∴ 6枚スートは必ずフィット

5-3-3-2

| | 13-15 | 16-18 |
|---|---|---|
| 7- 9 | P | I |
| 10-12 | I | G |

1 C ／ 1 D
1 H ／ 1 S
1 NT

下からビッドしていけば（※）

1NTまでに4-4フィットは見つかる

1NTを超えたら、強いとき（10-12HCP、13+HCP）は

ビッドを続け、さらにフィットを探しに行ける

### 【板書の補足】　下からオープンするメリット

〖例〗オープナー３４２４、レスポンダー３３２５のとき

○ １♣ － ２♣；Ｐ（♣フィットが見つかる）

× １♥ － １NT；Ｐ（♣フィットを逃す）

〖例〗オープナー３４２４、レスポンダー３４４２のとき

○ １♣ － １♦；１♥ － ２♥（♥フィットが２回目に見つかる）

× １♥ － ２♥（♥フィットは見つかるが、あとは不明）

〖例〗オープナー４４２３、レスポンダー１４３５のとき

○ １♥ － ２♥；Ｐ（♥フィットが見つかる）

× １♠ － １NT；Ｐ（♥フィットを逃す）

〖例〗オープナー３４２４、レスポンダー４３５１のとき

○ １♣ － １♦；１♥ － １♠；１NT（４ － ４フィットがないことは確定）

× １♥ － １♠；１NT（フィット有無が不明）



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

（３）レスポンダーの判断

１NT がリビッドされると、オープナーがバランスハンドであるとわかると同時に４ － ４フィットがないとわかるので、５枚以上のスートがなければ、ノートランプコントラクトを選択するのが簡明であると述べる。

〖例〗１♥ － １♠；１NT－Ｐ　　：（７～９HCP）はパス

〖例〗１♥ － １♠；１NT － 2NT：（１０～１２HCP）は3NT に誘う

〖例〗１♥ － １♠；１NT － 3NT：（１３～１５HCP）は3NT をビッド

ただし自分のメジャースートが６枚あれば、それをビッドする。

〖例〗１♥ － １♠；１NT － ２♠：（７～９HCP）は２の代でリビッド

〖例〗１♥ － １♠；１NT － ３♠：（１０～１２HCP）は４♠に誘う

〖例〗１♥ － １♠；１NT － ４♠：（１３～１５HCP）は４♠をビッド

自分のメジャースートが５枚のときは、強ければ５ － ３フィットを探しに行くことができるので、その方法を説明する。弱ければパス。

〖例〗１♥ － １♠；１NT－Ｐ　　：（７～９HCP）はパス

〖例〗１♥ － １♠；１NT － ２♣：（１０HCP 以上）は♠５枚を伝える

♠から先にビッドしているので、♣より♠のほうが長い。すなわち♠５枚（以上）ということをしっかり理解させる。

マイナースートが６枚のときは、弱ければそれを２の代でビッドし、オープナーにパスしてもらう。強ければ３の代でビッドし、まずは**3NT を目指す。**５♣、５♦を目指すのは、大抵の場合得策ではないことを解説する。

〖例〗１♣ － １♦；１NT － ２♦　：（７～９HCP）は２の代でリビッド

〖例〗１♣ － １♦；１NT － ３♦　：（１０～１２HCP）は3NT を目指す

〖例〗１♣ － １♦；１NT － 3NT：（１３～１５HCP）は3NT をビッド

１NT オープンの場合のレスポンスは次節で説明する。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　レスポンダーの判断

ゲームがあるときに
ゲームをビッドして
ゲームを作る

Balance　Hand

どこかでNTをビッド

4-3-3-3　どのスートも2枚以上
4-4-3-2　∴ 6枚スートは必ずフィット
5-3-3-2

1 C　1 D　下からビッドしていけば（※）
1 H　1 S
1 NT

1NTまでに4-4フィットは見つかる
1NTを超えたら、強いとき（10-12HCP、13+HCP）は
ビッドを続け、さらにフィットを探しに行ける

| | 13 － 15 | 16 － 18 |
|---|---|---|
| 1suiter | 1 H　1 S<br>2 H | 1 H　1 S<br>3 H |
| Balance | 1 H　1 S<br>1 NT | 1NT |

| | | |
|---|---|---|
| 1 D　1 S | | |
| 1 NT | 2 H | S5枚　H4枚 |
| | － 2 NT | S4枚 |
| | － 3 S | S6枚 |
| | － 3 NT | S4枚 |



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（4）1NT オープンのレスポンス

1NT オープンはそれだけで強さと形がわかるので、レスポンダーは直ちに判断が下せる。ただしメジャースートの４－４フィットを探すには、特別な手段が必要になる。以下にレスポンスとその意味を示す。

2♣　ステイマンコンベンション（後述）４枚メジャーを訊ねる

2♦　♦６枚以上、ゲームはありません（パスしてください）

2♥　♥６枚以上、ゲームはありません（パスしてください）

2♠　♠６枚以上、ゲームはありません（パスしてください）

2NT　パスか3NT を選んでください

† 3♣　♣６枚以上、スラムがありそうです

† 3♦　♦６枚以上、スラムがありそうです

3♥　♥５枚です、3NT か４♥を選んでください

3♠　♠５枚です、3NT か４♠を選んでください

3NT　メジャーフィットがないので、3NT です（パスしてください）

† 4♣　ガーバーコンベンション（後述）エースの枚数を訊ねる

† 4♦　使用しません

4♥　♥６枚以上、結論は４♥です（パスしてください）

4♠　♠６枚以上、結論は４♠です（パスしてください）

† 4NT　パスか6NT を選んでください

† 5♣　♣６枚以上、結論は５♣です（パスしてください）

† 5♦　♦６枚以上、結論は５♦です（パスしてください）

† 5NT　6NT か7NT を選んでください

† 6NT　メジャーフィットがないので、6NT です（パスしてください）

† 7NT　メジャーフィットがないので、7NT です（パスしてください）



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　１NT オープンのレスポンス

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Balance 13-15 | | | | | ステイマン | 4-4fitを探す | | 1NT | | 2 C | | | |
| 1 D | | 1 S | 4-4fitはない | | 1NT | | 2 C | 2 H | | 3 H | fit○ | | |
| 1 NT | | ?? | とわかっている | | ?? | | | | | – | 4 H | fit○ | |
| ?? | P | I | G | | 2 D | ナシ | | | | – | 2 NT | fit× | |
| fitなし | Pass | 2 NT | 3 NT | | 2 H | H4枚 | | | | – | 3 NT | fit× | |
| S6枚 | 2 S | 3 S | 4 S | | 2 S | S4枚 | | 1NT | | 2 C | | | |
| Balance 16-18 | | | 4-4fitはある | | 1NT | 3 H | H5枚 | 2 D | | 2 H | H5枚 | | |
| 1NT | | ?? | かもしれない | | 1NT | 3 S | S5枚 | | | – | 3 H | H6枚 | |
| ?? | P | I | G | | 1NT | 3 H | | | | – | 2 S | S5枚 | |
| fitなし | Pass | 2 NT | 3 NT | | ?? | | | | | – | 3 S | S6枚 | |
| S6枚 | 2 S | 2C経由 | 4 S | | 4 H | H3枚 | 5-3 | （例外） | | 3 C | C6枚 | | |
| H6枚 | 2 H | 2C経由 | 4 H | | 3 NT | H2枚 | 5-2 | 1NT | – | 2 D | D6枚 | | |

†講義では軽く触れる程度でいい。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（5）ステイマンコンベンション

1NT オープン に対して2♣というレスポンスは、本来の「♣を切り札にして８トリックとる」という意味ではなく、**オープナーに「4枚メジャーを持っていますか」という質問の意味で使う**ことを説明する。これはレスポンダーが4枚メジャーを持っている場合に、4 － 4フィットを探すために必要なコンベンション（便宜的なコール）である。

2♣に対し、オープナーは以下のどれか†を答える。

2♦：4枚メジャーはありません

2♥：♥4枚あります

2♠：♠4枚あります

これに対し、例えば♥4枚でインビテーションする場合を説明する。

〖例〗1NT－ 2♣；2♦ － 2NT：♥フィットはありませんでした

〖例〗1NT－ 2♣；2♥ － 3♥ ：♥フィットしました

〖例〗1NT－ 2♣；2♠ － 2NT：♥フィットはありませんでした

レスポンダーが10HCP ならそれぞれ3NT、4♥とビッドする要領。

レスポンダーが5枚メジャーを持っている場合は、5 － 3フィットを探すこともでき、その仕組みについて解説する。例えば、♥5枚なら2♦と答えられても2♥と続け、♥が3枚あるかを訊ねる。

〖例〗1NT－ 2♣；2♦ － 2♥：♥3枚ありますか

これに対し、オープナーは次のように答える。

〖例〗1NT－ 2♣；2♦ － 2♥；P/4♥ ：♥3枚（弱い/強い）

〖例〗1NT－ 2♣；2♦ － 2♥；2NT/3NT：♥2枚（弱い/強い）

♥6枚なら次のような展開になる。

〖例〗1NT－ 2♣；2♦ － 3♥； P/4♥ ：（弱い/強い）



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　ステイマン

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Balance 13-15 | | | | | ステイマン | 4-4fitを探す | | 1NT | | 2 C | | | |
| 1 D | | 1 S | 4-4fitはない | | 1NT | | 2 C | 2 H | | 3 H | fit○ | | |
| 1 NT | | ?? | とわかっている | | ?? | | | | – | 4 H | fit○ | | |
| ?? | P | I | G | | 2 D | ナシ | | | – | 2 NT | fit × | | |
| fitなし | Pass | 2 NT | 3 NT | | 2 H | H4枚 | | | – | 3 NT | fit × | | |
| S6枚 | 2 S | 3 S | 4 S | | 2 S | S4枚 | | 1NT | | 2 C | | | |
| Balance 16-18 | | | 4-4fitはある | | 1NT | | 3 H | H5枚 | 2 D | | 2 H | H5枚 | |
| 1NT | | ?? | かもしれない | | 1NT | | 3 S | S5枚 | | – | 3 H | H6枚 | |
| ?? | P | I | G | | 1NT | | 3 H | | | – | 2 S | S5枚 | |
| fitなし | Pass | 2 NT | 3 NT | | ?? | | | | | – | 3 S | S6枚 | |
| S6枚 | 2 S | 2C経由 | 4 S | | 4 H | H3枚 | 5-3 | | （例外） | 3 C | C6枚 | | |
| H6枚 | 2 H | 2C経由 | 4 H | | 3 NT | H2枚 | 5-2 | 1NT | – | 2 D | D6枚 | | |

## 【板書】　ステイマン後の展開

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Balance 13-15 | | | | | ステイマン | 4-4fitを探す | | 1NT | | 2 C | | | |
| 1 D | | 1 S | 4-4fitはない | | 1NT | | 2 C | 2 H | | 3 H | fit○ | | |
| 1 NT | | ?? | とわかっている | | ?? | | | | – | 4 H | fit○ | | |
| ?? | P | I | G | | 2 D | ナシ | | | – | 2 NT | fit × | | |
| fitなし | Pass | 2 NT | 3 NT | | 2 H | H4枚 | | | – | 3 NT | fit × | | |
| S6枚 | 2 S | 3 S | 4 S | | 2 S | S4枚 | | 1NT | | 2 C | | | |
| Balance 16-18 | | | 4-4fitはある | | 1NT | | 3 H | H5枚 | 2 D | | 2 H | H5枚 | |
| 1NT | | ?? | かもしれない | | 1NT | | 3 S | S5枚 | | – | 3 H | H6枚 | |
| ?? | P | I | G | | 1NT | | 3 H | | | – | 2 S | S5枚 | |
| fitなし | Pass | 2 NT | 3 NT | | ?? | | | | | – | 3 S | S6枚 | |
| S6枚 | 2 S | 2C経由 | 4 S | | 4 H | H3枚 | 5-3 | | （例外） | 3 C | C6枚 | | |
| H6枚 | 2 H | 2C経由 | 4 H | | 3 NT | H2枚 | 5-2 | 1NT | – | 2 D | D6枚 | | |

†パスや2NT をビッドしてはいけない、と補足する。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

（６）ディフェンスのおさらい（詳細説明省略可）

ディフェンスのセオリー、ディフェンスの約束事についても、簡単に触れておく。

（７）実習

前回と同様コントラクトブリッジをプレイする。最低４ボードが終了するよう時間の経過に注意する。プレイ中に、口頭で以下の注意をしておく。

**「裏向きに１３枚数えてスートごとに並べ直したら、それぞれのスートの枚数を数えてみましょう。長い順にいうと５３３２ですか、４４３２ですか、４３３３ですか。これら３種類ならバランスハンドです。ボードからカードを取り出してスートごとに並べ直したら、それがバランスハンドなのか１スーターハンドなのか、２スーターハンドなのか、確認する習慣をつけましょう。バランスハンドは強さによって最初のオープンが違うので、間違ってオープンしてしまうと手遅れになります」**

（８）復習

受講者の帰り際に、「１６～１８のバランスハンドは１NT オープンです」「ステイマンはわかりましたか、２♣と訊ねるのですよ」などと声をかけ、居残って続けているテーブルには、１NT オープン後の展開を中心にできるだけハンドレビューする。興味を示した受講者にはガーバーやトランスファーなどのコンベンションを紹介してもいい。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

# 第１０週　２スターハンドのビディング

## ◎　テーマ

（1）２スターハンドのオープンとリビッドを理解させる

・オープナーは１３HCP から１８HCP まで同じリビッドになる

（１６～１８HCP のときは３回目もビッドしてオークションを続ける）

・レスポンダーはオープナーの形を知ってトランプスートを判断する

・オープナーがレスポンダーの強さと形を知って判断する場合もある

（2）レスポンダーの判断の仕方を理解させる

・トランプフィットしたとき、しないとき

・ゲーム、インビテーション、パーシャル

（3）リバース、ジャンプシフトを理解させる

・オープナーが１９HCP 以上の時は特別なビッドをする

・リバース

・ジャンプシフト

## ◎　進め方

２スターハンドのオープンとリビッドについて説明し、１８HCP まで同じリビッドになることを述べる。強い手はさらにビッドを続け、逆にビッドを続けることで強いことを伝える仕組みについて丁寧に説明する。レスポンダーはとにかく何か言ってオープナーのリビッドを聞き、それが２スターを示しているなら、なるべくパスしないでオープナーの強さに備えることが大切であると実感させる。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## ◎　準備

・テーブルセッティング

・ボード（#４９～#５４）

・ビディングボックス

・鉛筆

## ◎　授業開始前に回収する資料

なし

## ◎　授業開始前に配付する資料

・３週分記入済みの実習用プライベートスコア

## ◎　授業終了後に回収する資料

・４週分記入済みの実習用プライベートスコア

・ビディングシステムのまとめ

## ◎　授業終了後に配付する資料

・ハンド解説（#４９～#５４）

・今週のトレッド（第１０週）



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（１）前回の復習

すべてのハンドの形を３種類に分類する。

① １スターハンド

長いスートが１つ〖例〗６３３１、７３２１、８２２１、・・・

② ２スターハンド

長いスートが２つ〖例〗５５２１、６５１１、６６１０、・・・

③ バランスハンド

短いスートがない（右の３種類）４３３３、４４３２、５３３２

これらの３種類それぞれで、オープナーのリビッドを変えることによって、ハンドの形を伝える。

「先々週は１スターハンド、先週はバランスハンドについて説明しました。１スターハンドは簡単でした。オープナーはそのスートを繰り返すだけです。強さによってリビッドのレベルを変えるのでした。バランスハンドは強さによってオープンが違いました。弱いハンドは１NT リビッド、強いハンドは１NT オープン。ステイマンはちゃんと覚えていますか。１NT オープンに対し２♣とビッドして４枚メジャーがあるかどうか聞くコンベンションでしたね。

今週は２スターハンドを説明します。ビッドしたいスートが２つあるのですからオープナーはそれらを順にビッドすればいいのです。ただしその順番が問題。２つのスートのランクに気を付ける必要があります。少しややこしくなりますので、よく聞いてください。

レスポンダーはビッドされた２つのスートのうち、いい方（通常は長い方）のスートを選ぶのが基本です」



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　前回の復習

ゲームがあるときに
ゲームをビッドして
ゲームを作る

| | 13-15 | 16-18 | 19+ |
|---|---|---|---|
| 7- 9 | P | I | F |
| 10-12 | I | G | F |
| 13+ | F | F | F |

フィット枚数

| Trick | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|
| H 20 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| C 23 | 8 | 9 | 10 | |
| P 26 | 9 | 10 | | |

| 7枚 | 8枚 |
|---|---|
| 1NT | 2S |
| 2NT | 3S |
| 3NT | 4S |

| | 13 － 15 | 16 － 18 |
|---|---|---|
| Balance | 1 H / 1 S / 1 NT | 1NT |
| 1suiter | 1 H / 1 S / 2 H | 1 H / 1 S / 3 H |
| 2suiter | 1 H / 1 S / 2 D | 1 H / 1 S / 2 D |
| Raise | 1 H / 1 S / 2 S | 1 H / 1 S / 3 S |
| | JumpShift | Reverse |
| Forcing | 1 D / 1 S / 3 C | 1 D / 1 S / 2 H |

### 【板書の補足】　５種類のビッド

２スターターハンドは今まで説明していない残りの２種類

１♥ －１♠；１NT　　バランスハンド（第９週）

１♥ －１♠；２♣　　２スターターハンド（♥と♣）

１♥ －１♠；２♦　　２スターターハンド（♥と♦）

１♥ －１♠；２♥　　１スターターハンド（第８週）

１♥ －１♠；２♠　　レスポンダーのスートがフィット（第７週）

１つジャンプした以下のビッドは強い（もしくは超強い）

１♥ －１♠；2NT　　バランスハンド（超強い、説明していない）

１♥ －１♠；３♣　　２スターターハンド（超強い♥と♣）

１♥ －１♠；３♦　　２スターターハンド（超強い♥と♦）

１♥ －１♠；３♥　　１スターターハンド（第８週）

１♥ －１♠；３♠　　レスポンダーのスートがフィット（第７週）



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（2）２スターハンドのオープンとリビッド

２スターハンドは、どちらかをトランプにしたいと思うのが自然である。強くて長いスートはフィットさえすれば容易にエスタブリッシュするので、特にメジャースートを含む２スターハンドはゲームが作りやすい。そしてもし２つともフィットしたら、ハンド全体の価値が上がり、“いい手”になる。ただ、実際にはフィットしないことも多いので、勢い３NT になりやすい。弱いときにはよく注意する必要がある。

とりあえずは**フィットを見つけるのが最大の関心事**であり、そのためには２つのスートを要領よく紹介する必要がある。以下、ビッドする順番について丁寧に説明する。

２つのスートが同じ長さのときはレスポンダーが“いいほう”を選べるよう**上のランクのスートからオープンし、下のランクのスートをリビッド**する。これはバランスハンドで４枚ずつあるときに下のランクからオープンするのと対照的である。（混同しないようによく注意する）。

しかし一般に一番長いスートからオープンするというのが大原則なので、２つのスートの長さが違うときは長いほうからオープンすべきである。実際５枚以上と４枚なら５枚以上のスートからオープンするわけだが、５枚以上のスートが下のランクだと少し困ったことになる。強さによってリビッドが制限されるため、必ずしも原則通りにはいかず、２スターハンドのビッドができない場合もあることを述べる。

同様に６枚以上と５枚以上のときも６枚以上のスートからオープンすべきだが、リビッド以降を簡明にするため大原則を脇におき、５枚以上と５枚以上のときはすべて５枚と５枚（２つのスートが同じ長さ）として扱う。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　２スターハンドのオープンとリビッド

ゲームがあるときに
ゲームをビッドして
ゲームを作る

| | 13-15 | 16-18 | 19+ |
|---|---|---|---|
| 7- 9 | P | I | F |
| 10-12 | I | G | F |
| 13+ | F | F | F |

フィット枚数

| Trick | | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| H | 20 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| C | 23 | 8 | 9 | 10 | |
| P | 26 | 9 | 10 | | |

| 7枚 | 8枚 |
|---|---|
| 1NT | 2S |
| 2NT | 3S |
| 3NT | 4S |

| | 13 - 15 | 16 - 18 |
|---|---|---|
| Balance | 1 H / 1 S / 1 NT | 1NT |
| 1suiter | 1 H / 1 S / 2 H | 1 H / 1 S / 3 H |
| 2suiter | 1 H / 1 S / 2 D | 1 H / 1 S / 2 D |
| Raise | 1 H / 1 S / 2 S | 1 H / 1 S / 3 S |
| | JumpShift | Reverse |
| Forcing | 1 D / 1 S / 3 C | 1 D / 1 S / 2 H |

**【板書のコメント】**

強いハンドも弱いハンドと同じリビッドになることを強調する。受講者には誤記ではないと注意する。

**【注意】**

すべてを説明すると複雑になるので以下は適当に省略し、２つのスートをビッドすることだけを伝えて実習中に修正していく



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

① 弱い（１３～１５HCP）２スターハンドのとき

上のランクのスートからオープンし、下のランクをリビッド、ただし

５枚以上と４枚のときは、長いスートでオープン、４枚スートをリビッド

（いずれもリビッドは最初のスートの２の代を超えてはいけない）

〖例〗１♥ － １♠；２♣　（♥５枚、♣４枚のとき）

〖例〗１♣ － １♠；２♣　（♥４枚、♣５枚のとき）

〖例〗１♣ － １♦；１♥　（♥４枚、♣５枚のとき）

２つ目のスートがフィットしたらシングルレイズ

〖例〗１♥ － ２♣；３♣　（♥５枚、♣４枚のとき）

② 強い（１６～１８HCP）２スターハンドのとき

上のランクのスートからオープンし、下のランクをリビッド、ただし

５枚以上と４枚のときは、長いスートでオープン、４枚スートをリビッド

（いずれもリビッドは最初のスートの２の代を超えても構わない）

〖例〗１♥ － １♠；２♣（♥５枚、♣４枚のとき）

〖例〗１♥ － ２♦；３♣（♥５枚、♣４枚のとき）

〖例〗１♣ － １♦；１♥（♥４枚、♣５枚のとき）

〖例〗１♣ － １♠；２♥（♥４枚、♣５枚のとき）

２つ目のスートがフィットしたらダブルレイズ

〖例〗１♥ － ２♣；４♣（♥５枚、♣４枚のとき）

オープナーのリビッド時点ではオープナーの強さも形も伝えきれないことが多く、２スターハンドであってもハッキリとはわからないことをきちんと説明し、理解させておく。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　５ － ５ハンドのオープンとリビッド

2suiter Hand　5-5-2-1
上のランクのスートでオープンし
下のランクのスートをリビッドする

| | | |
|---|---|---|
| 1 H | 1 S | HとC、どちらか |
| 2 C | ?? | いいほうを選ぶ |

| ?? | P | I | G |
|---|---|---|---|
| Hがいい | 2 H | 3 H | 4 H |
| Cがいい | 3 C | (4 C) | (5 C) |
| 私1suiter | 2 S | 3 S | 4 S |
| どちらも× | Pass | 2 NT | 3 NT |

フィットしないことも多い

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 H | 1 S | | | 1 H | 1 S |
| 2 C | Pass | 超弱い | | 2 C | 2 H |
| | － 2 H | H 2枚 | | Pass | 13-15 |
| | － 2 S | S 6枚 | | Bid | 16-18 |
| | － 2 NT | | | 2 S | S 3枚 |
| | － 3 C | C 4枚 | | 2 NT | |
| | － 3 H | H 3枚 | | 3 C | C 5枚 |
| | － 3 S | S 6枚 | | 3 D | D 4枚 |
| | － 3 NT | | | 3 H | H 6枚 |
| | － 4 H | H 3枚 | | ?? | 19+ |
| | － 4 S | S 6枚 | | | |
| | － 2 D | D 4枚 | | Forcing | |

## 【板書】　５ － ４ハンド、４ － ５ハンドのオープンとリビッド

2suiter Hand　5-5-2-1
上のランクのスートでオープンし
下のランクのスートをリビッドする

| | | |
|---|---|---|
| 1 H | 1 S | HとC、どちらか |
| 2 C | ?? | いいほうを選ぶ |

5-4-3-1
一番長いスートでオープンし
2つ目のスートをリビッドする
6-4-2-1
6-5-1-1
フィットしないことも多い
NTを選ぶことが多くなる

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 H | 1 S | | | 1 H | 1 S |
| 2 C | Pass | 超弱い | | 2 C | 2 H |
| | － 2 H | H 2枚 | | Pass | 13-15 |
| | － 2 S | S 6枚 | | Bid | 16-18 |
| | － 2 NT | | | 2 S | S 3枚 |
| | － 3 C | C 4枚 | | 2 NT | |
| | － 3 H | H 3枚 | | 3 C | C 5枚 |
| | － 3 S | S 6枚 | | 3 D | D 4枚 |
| | － 3 NT | | | 3 H | H 6枚 |
| | － 4 H | H 3枚 | | ?? | 19+ |
| | － 4 S | S 6枚 | | | |
| | － 2 D | D 4枚 | | Forcing | |

【板書のコメント】

レスポンダーのリビッドを書き換える。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

（3）レスポンダーの判断

５ － ４ハンドは結果的に５ － ５ハンドと同じビッド、リビッドになる。したがって、**オープナーのリビッド時点において、レスポンダーは、オープナーが５ － ５ハンドなのか５ － ４ハンドなのかわかりません。**

そこでレスポンダーは、とりあえず５ － ４ハンドだと想定してビッドを続けることを説明する。レスポンダーは弱いとき（７～９HCP）、原則として、２つのスートのどちらかを選ぶ。

〖例〗１♥ － １♠；２♣ － ２♥　（♥がいい、♥３枚）

〖例〗１♥ － １♠；２♣ － ３♣　（♣がいい、♣４枚）

しかし実際にはどちらもイヤ、すなわちどちらもフィットしない場合がある。例外として自分が１スターハンドの場合はそれをリビッドすることができるが、大抵の場合は、２枚しかなくても最初のスートを選ぶ（プリファーする）べきであることを解説する。

〖例〗１♥ － １♠；２♣ － ２♥（７～９HCP、３♣になるよりマシ）

〖例〗１♥ － １♠；２♣ － ２♠（７～９HCP、２♠のほうがマシ）

〖例〗１♥ － １♠；２♣ －Ｐ　（超弱いときの例外、２♥よりマシ）

このように**レスポンダーが最初のスートを選んだからといって、必ずしも８枚フィットを保証しない**ことを丁寧に説明する。

レスポンダーが強ければ（１０～１２HCP）、フィットがないとき2NT とビッドすることができるし、他のビッドもできることを解説する。

〖例〗１♥ － １♠；２♣ － 2NT　（フィットなし、♦ストッパーあり）

〖例〗１♥ － １♠；２♣ － ３♥　（♥８枚フィット、♥３枚あり）

〖例〗１♥ － １♠；２♣ － ３♠　（♠２枚？、♠６枚あるので）

〖例〗１♥ － １♠；２♣ － ２♦　（♠３枚？、♠５枚♦４枚あるので）



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　レスポンダーの判断

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2suiter Hand | 5-5-2-1 | 1 H | 1 S | | | 1 H | 1 S |
| 上のランクのスートでオープンし | | 2 C | Pass | 超弱い | | 2 C | 2 H |
| 下のランクのスートをリビッドする | | | - | 2 H | H 2枚 | Pass | 13-15 |
| 1 H | 1 S HとC、どちらか | | - | 2 S | S 6枚 | Bid | 16-18 |
| 2 C | ?? いいほうを選ぶ | | - | 2 NT | | 2 S | S 3枚 |
| | 5-4-3-1 | | - | 3 C | C 4枚 | 2 NT | |
| 一番長いスートでオープンし | | | - | 3 H | H 3枚 | 3 C | C 5枚 |
| 2つ目のスートをリビッドする | | | - | 3 S | S 6枚 | 3 D | D 4枚 |
| | 6-4-2-1 | | - | 3 NT | | 3 H | H 6枚 |
| | 6-5-1-1 | | - | 4 H | H 3枚 | ?? | 19+ |
| フィットしないことも多い | | | - | 4 S | S 6枚 | | |
| NTを選ぶことが多くなる | | | - | 2 D | D 4枚 | Forcing | |

【板書のコメント】

今までの考え方と統一するため、オープナーの2nd スートのシングルレイズは7～9HCP で説明しているが、板書はインビテーションという位置付けであることを強調するため、グリーンの文字で表記している。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

（4）その後の展開

１３～１５HCP の弱い２スターハンドの場合、レスポンダーが弱いビッドをしたらパス。

〖例〗１♥ － １♠；２♣ － ２♥； Ｐ（７枚フィットでもしかたがない）

〖例〗１♥ － １♠；２♣ － ２♠； Ｐ（パートナーに任せるしかない）

レスポンダーが強いビッドをしたら、パスかゲームに行くか判断する。

〖例〗１♥ － １♠；２♣ － 2NT；P/３NT（弱い/強い）

〖例〗１♥ － １♠；２♣ － ３♥；P/４♥ （弱い/強い）

〖例〗１♥ － １♠；２♣ － ３♠；P/４♠ （弱い/強い）

レスポンダーが４つ目のスートをビッドしたときは、逆にオープナーがレスポンダーのビッドした２つのスートのどちらかを選ぶ。

〖例〗１♥ － １♠；２♣ － ２♦；２♥ （フィットなし、♥６枚以上）

〖例〗１♥ － １♠；２♣ － ２♦；２♠ （♠フィット、♠３枚）

〖例〗１♥ － １♠；２♣ － ２♦；2NT （フィットなし、♥５枚♣４枚）

〖例〗１♥ － １♠；２♣ － ２♦；３♣ （フィットなし、♣５枚以上）

〖例〗１♥ － １♠；２♣ － ２♦；３♦ （♦フィット、♦４枚）

１６～１８HCP の強い２スターハンドの場合、レスポンダーが弱いビッドをしてもパスせずにビッドを続ける。逆に言えば、**ビッドを続けることで強いことを伝える。**

〖例〗１♥ － １♠；２♣ － ２♥；２♠ （♠５枚？、♠３枚あるので）

〖例〗１♥ － １♠；２♣ － ２♥；2NT（♥３枚？、♦ストッパーあり）

〖例〗１♥ － １♠；２♣ － ２♥；３♣ （♥３枚？、♣５枚以上）

〖例〗１♥ － １♠；２♣ － ２♥；３♦ （♥３枚？、♦４枚）

〖例〗１♥ － １♠；２♣ － ２♥；３♥ （♥８枚フィット、♥６枚以上）



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　レスポンダーのリビッド後の展開

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2suiter Hand | 5-5-2-1 | 1 H | 1 S | | | | 1 H | 1 S | |
| 上のランクのスートでオープンし | | 2 C | Pass | 超弱い | | | 2 C | 2 H | |
| 下のランクのスートをリビッドする | | | - | 2 H | H 2枚 | | Pass | 13-15 | |
| 1 H　1 S | HとC、どちらか | | - | 2 S | S 6枚 | | Bid | 16-18 | |
| 2 C　?? | いいほうを選ぶ | | - | 2 NT | | | 2 S | S 3枚 | |
| | 5-4-3-1 | | - | 3 C | C 4枚 | | 2 NT | | |
| 一番長いスートでオープンし | | | - | 3 H | H 3枚 | | 3 C | C 5枚 | |
| 2つ目のスートをリビッドする | | | - | 3 S | S 6枚 | | 3 D | D 4枚 | |
| | 6-4-2-1 | | - | 3 NT | | | 3 H | H 6枚 | |
| | 6-5-1-1 | | - | 4 H | H 3枚 | | ?? | 19+ | |
| フィットしないことも多い | | | - | 4 S | S 6枚 | | | | |
| NTを選ぶことが多くなる | | | - | 2 D | D 4枚 | | Forcing | | |

【板書のコメント】

オープナーが３つ目のスートをビッドした場合、必ずしも３スーターハンドとは限らないが、『5-4-3-1で３枚スートをビッドする』という説明も好ましくないので、１♥ - １♠；２♣ - ２♥；３♦ という展開には、深く踏み込まない。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

（5）フォーシング

超強い１９HCP 以上のときは、レスポンダーが何かビッドした時点で２６HCP 以上あることが確定しているため、丁寧にビッドしながら最終的にベストなゲーム（またはスラム）に到達するよう、ゆっくりとフィットを探していく。しかし最初のうちは混同しやすいので、曖昧さを避けるために以下のようにビッドするほうが簡明である。

① バランスハンドは、最初から2NT とオープンする。

〖例〗2NT（１９～２１HCP）

② １スターハンドは、２つジャンプしてリビッドする。

〖例〗１♥ － １♠；４♥（19～21HCP）

〖例〗１♣ － １♠；４♣（19～21HCP）

③ ２スターハンドは、リビッド時点でとにかくレスポンダーにパスされないようにしなければいけない。そういうビッドは２つだけ。

ｉ）ジャンプシフト

２つのスートの長さが同じか上のランクのスートのほうが長いとき、上のランクのスートからオープンし、下のランクを１つジャンプしてリビッドする。

〖例〗１♥ － １♠；３♣　（♥５枚以上、♣４枚以上）

ii）リバース

下のランクのスートのほうが長いとき、下のランクからオープンし、上のランクをリビッドする。

〖例〗１♣ － １♠；２♥　（♥４枚以上、♣５枚以上）

これらのビッドをフォーシングにすることで、オープナーは安心してビッドが続けられる（他のビッドはパスされても文句は言えない）。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　フォーシング

2suiter Hand　5-5-2-1
上のランクのスートでオープンし
下のランクのスートをリビッドする
1 H　1 S　HとC、どちらか
2 C　??　いいほうを選ぶ
5-4-3-1
一番長いスートでオープンし
2つ目のスートをリビッドする　※
6-4-2-1
6-5-1-1
フィットしないことも多い
NTを選ぶことが多くなる

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 H | 1 S | | |
| 2 C | Pass | 超弱い | |
| | - 2 H | H 2枚 | |
| | - 2 S | S 6枚 | |
| | - 2 NT | | |
| | - 3 C | C 4枚 | |
| | - 3 H | H 3枚 | |
| | - 3 S | S 6枚 | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 H | 1 S | | |
| 2 C | 2 H | | |
| Pass | 13-15 | | |
| Bid | 16-18 | | |
| 2 S | S 3枚 | | |
| 2 NT | | | |
| 3 C | C 5枚 | | |
| 3 D | D 4枚 | | |
| | 19+ | | |
| Pass | できない | | |

JumpShift　Reverse ※

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 H | 1 S | 1 D | 1 S |
| 3 D | 3 H | 2 H | 3 D |

最初のスートを選ぶと3の代になる

【板書の補足】　ジャンプシフト、リバースに書き換える

４ － ５ハンドは、リバースになるという説明

① １♥ － １♠；２♦　♥が♦より長いとき（５ － ４ハンド）

② １♦ － １♠；２♥　♦が♥より長いとき（４ － ５ハンド）

その後レスポンダーは２つのスートのどちらかを選ぶ。

① １♥ － １♠；２♦ － ２♥　最初のスート、♥のほうがいい

１♥ － １♠；２♦ － ３♦　２つ目のスート、♦のほうがいい

② １♦ － １♠；２♥ － ３♦　最初のスート、♦のほうがいい

１♦ － １♠；２♥ － ３♥　２つ目のスート、♥のほうがいい

ここで注意すべきことは、①の場合、最初のスートを選べば２の代で止まれるが、２つ目のスートを選ぶと３の代に上がってしまうということ、そして②の場合は、最初のスートを選んでも３の代に上がってしまうということである。②のビッドがリバースである。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

（6）ディフェンスのおさらい（詳細説明省略可）

ディフェンスのセオリー、ディフェンスの約束事についても、簡単に触れておく。

（7）実習

前回と同様コントラクトブリッジをプレイする。最低４ボードが終了するよう時間の経過に注意する。プレイ中に、オープンするスートの順序やリバースビッドについて、テーブル上で補足する。プレイ中に、口頭で以下の注意をしておく。

**「ボードからカードを取り出し、スートごとに並べ直したら、それがバランスハンドなのか、１スーターハンドなのか、２スーターハンドなのか、確認する習慣をつけましょう。**
**２スーターハンドはオープンする前に、いくつかレスポンスを想定してリビッドを考えておくとよいでしょう。例えば、１♦オープンに１♠とレスポンスされたら２♣、2♣とレスポンスされたら３♣のようにあらかじめリビッドを用意しておくのです」**

（8）復習

受講者の帰り際に「２スーターハンドは少しややこしかったですか」などと声をかけ、居残って続けているテーブルには、興味が失せないようレベルに合わせて上手にハンドレビューをする。特にレスポンダーの判断には、考え方をわかりやすく説明する。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

# 第１１週　オーバーコール

## ◎　テーマ

（１）オーバーコールの目的を理解させる

・自分たちがコントラクトを買う

・相手側のコントラクトを押し上げて、ダウンするチャンスを増やす

・オープニングリードするスートをパートナーに示唆する

・相手側の情報交換を邪魔する

（２）テイクアウトダブルを理解させる

・フィットを見つけるための手段

・強さを伝えるための手段

・ペナルティダブルとの区別

（３）HCP レンジの下限を下方修正する

・１２HCP でオープンする意味

・６HCP でレスポンスする意味

## ◎　進め方

オーバーコールについて説明し、競り合う意味を理解させる。その際、フィットが大切であることを強調し、多少の HCP レンジのズレには目をつぶり、ハンドの形やフィットの枚数がポイントになることを解説する。要は、売るか買うかの判断になることを実感させる。

競り合いのないシーケンスでもきちんとビッドできない受講者に対し、戦略的な競り合いのビッドの説明をしても意味がない。ブリッジの楽しさを伝えることを優先し、実習は好きにビッドさせて構わない。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## ◎　準備

・テーブルセッティング

・ボード（#５５～#６０）

・ビディングボックス

・鉛筆

## ◎　授業開始前に回収する資料

なし

## ◎　授業開始前に配付する資料

・４週分記入済みの実習用プライベートスコア

## ◎　授業終了後に回収する資料

・５週分記入済みの実習用プライベートスコア

## ◎　授業終了後に配付する資料

・ハンド解説（#５５～#６０）

・今週のトレッド（第１１週）



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

（1）前回の復習

先週までですべてのハンドのオープンとリビッドを説明した。

① １スターハンド

長いスートが１つ〖例〗６３３１、７３２１、８２２１、・・・

② ２スターハンド

長いスートが２つ〖例〗５５２１、６５１１、６６１０、・・・

③ バランスハンド

短いスートがない（右の３種類）４３３３、４４３２、５３３２

これらの３種類それぞれに、弱いとき、強いとき、また超強いときのビッドがあり、最初のうちはなかなかうまくビッドできないかもしれないが、とにかく、ハンドの強さと形がポイントであることをしっかり理解させる。

ボードからカードを取り出したら

① 裏向きに枚数を数える

② スートごとに揃え、それぞれのスートの枚数を数える

③ 形を確認する（４４３２、５４３１のように枚数の並びを確認する）

④ バランスハンドか１スターハンドか２スターハンドか判断する

⑤ HCP を数える（１３～１５、１６～１８のように強さを確認する）

そして、１３ HCP 以上あればオークションに参加（オープン）し、７ HCP 以上あればオークションに参加することに合意（レスポンス）する、というように進めていくことを改めて強調する。

**「先週まで相手側はずっとパスしていましたが、実際のプレイでは相手側もオークションに介入してきますので、ビッドが思い通りできなくなります。今週は、その競り合いのビッドについて説明します」**



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　前回の復習

ゲームがあるときに
ゲームをビッドして
ゲームを作る

| | 13-15 | 16-18 | 19+ |
|---|---|---|---|
| 7- 9 | P | I | F |
| 10-12 | I | G | F |
| 13+ | F | F | F |

フィット枚数

| Trick | | 7 | 8 | 9 | 10 | 7枚 | 8枚 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| H | 20 | 7 | 8 | 9 | 10 | 1NT | 2S |
| C | 23 | 8 | 9 | 10 | | 2NT | 3S |
| P | 26 | 9 | 10 | | | 3NT | 4S |

| | 13 - 15 | 16 - 18 |
|---|---|---|
| Balance | 1 H / 1 S / 1 NT | 1NT |
| 1suiter | 1 H / 1 S / 2 H | 1 H / 1 S / 3 H |
| 2suiter | 1 H / 1 S / 2 D | 1 H / 1 S / 2 D |
| Raise | 1 H / 1 S / 2 S | 1 H / 1 S / 3 S |
| | JumpShift | Reverse |
| Forcing | 1 D / 1 S / 3 C | 1 D / 1 S / 2 H |

【板書のコメント】

おもに復習なので、書ききれなければ省略して構わない。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

（２）競り合いの目的

オークションである以上競り合うのは当たり前であるが、普通のセリと決定的に違うのはその目的が必ずしも『コントラクトを買うこと』ではない点である。相手側にコントラクトを買われても、ダウンして自分たちの得点になれば、それでもいい。すなわち、自分たちがコントラクトを買うことを目指すと同時に、相手側のコントラクトを押し上げてダウンするチャンスを増やすことでも目的が果たされるわけである。

しかし、闇雲に、あるいは意地になってビッドを続けてはいけない。競り合いになってもビディングシステムに則っているのであり、基本はやはり、**自分のハンドの情報をパートナーに伝えること**である。すなわち、ビディングシステムに基づいたオークションをすることで

① どこまで競り合うかの判断材料

② サクリファイス（後述）やペナルティダブル（後述）の判断材料

③ オープニングリードの判断材料

などをパートナーに与えることが競り合いの目的なのである。

逆に、競り合うことで相手側の情報交換を邪魔することができ、これも大きな目的である。例えば、右側の相手の１♣オープンにすぐ１♠とビッドしてしまえば、左側の相手は１♥というレスポンスができず、ビッドを不自由にすることができる。

結局、競り合いの目的は、次の４つに集約される。

① 自分たちがコンントラクトを買う

② 相手側のコントラクトを押し上げて、ダウンするチャンスを増やす

③ オープニングリードするスートをパートナーに示唆する

④ 相手側の情報交換を邪魔する



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　競り合う理由

ゲームがあるときに　相手　13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27
ゲームをビッドして　<- 2H -> <- 3H -> <- 4H
ゲームを作る　味方　27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13
ゲームがないときは・・・　4S -> <- 3S -> <- 2S ->
なるべく低いコントラクトで　買うなら　<- 2S -> <- 3S -> <- 4S
止まって安全に作る　損？　・・ make　・・ -1 ・・ -2 ・・ -3 ・・ ・・
逆に言うと　競ると　<- 3H -> <- 4H ->
相手が22HCP程度すなわち　損？得？　Down?　Make?　Double?
味方が18HCP程度あるときは　＋ 買ってメイク　vs　売ってダウンさせる
低いコントラクトで止まらせない　得点　どちらが高得点か？
競り合う　13-15　⇒　12-15　－ 買ってダウン vs　売ってメイクされる
7 - 9　⇒　6 - 9　失点　メイクされるよりマシ？　判断

## 【板書】　競り合いの目的

オーバーコール
自分たちがコントラクトを買う
相手のコントラクトを押し上げる
リードするスートを示唆する
相手の情報交換を邪魔する

| | 12-15 | 16-18 |
|---|---|---|
| B | P | 1NT |
| 1 | 1S | X |
| 2 | 1S | X |

1H - 1NT
1H - X - P - 1S
- P - 2C
1H - P - 2H - X

P - 1H - 1S - 2H -
- P - P - ??

♠ AKQ1074　♠ KQ93　♠ 7
♥ J82　♥ 8　♥ A52
♦ A3　♦ J752　♦ KJ104
♣ 85　♣ AQJ6　♣ AKQ107



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（３）オーバーコールの原理

相手側がオープンした後にするビッドをオーバーコールという。相手側の一人が１３HCP 以上あることがわかっているのにオークションに参加する以上、ある程度の強さが必要である。原則としては、同じ強さ、すなわちオープニングビッドするだけの強さが望ましいが、後述のように慣れてくれば少々弱くてもオークションに参加して構わない。

例えば、次の手を持っていたとする。

♠A K Q x x x ♥J x x ♦A x ♣x x

相手側がオープンしなければ１♠とオープンするハンドである。もし右側の相手が先に１♥とオープンしたら、１♠とオーバーコールする。

そこで左手の相手が２♥とレイズしたとしよう。パートナーはパス、オープナーもパスしてもう一度順番が回ってきたとする。

Ｐ－［１♥］－ １♠ －［２♥］；Ｐ－［Ｐ］－ ？？

さて味方の強さはどれだけか。ビッドから右手は１３～１５HCP、左手は７～９HCP だから、パートナーは２～６HCP しかないとわかる。

すなわち、自分たちは最悪で１６HCP しかないが、もし味方の２HCP が♥Qだったら♠で６つ、♥で１つ、♦で１つと８トリックとれる可能性はかなり高い。もし４HCP 持っていてそれが♣Aだったら、２♠とビッドしても大抵はメイクする。最悪でも♠さえフィットしていれば、１ダウンですみそうだと判断できる。

そこで、２♥がパス、パス、と回ってきてもパスせず、２♠とビッドするのが建設的な選択になる。このあと、どこで売るのか買うのか、何が正解か、それは誰にもわからない。だからこそ競り合いが面白いのであり、だからこそより正確なジャッジが求められるのである。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　オーバーコールの原理

**オーバーコール**

- 自分たちがコントラクトを買う
- 相手のコントラクトを押し上げる
- リードするスートを示唆する
- 相手の情報交換を邪魔する

| | 12-15 | 16-18 |
|---|---|---|
| B | P | 1NT |
| 1 | 1S | X |
| 2 | 1S | X |

1H – 1NT
1H – X – P – 1S
– P – 2C
1H – P – 2H – X

P – 1H – 1S – 2H –
– P – P – ??

| | | |
|---|---|---|
| ♠ AKQ1074 | ♠ KQ93 | ♠ 7 |
| ♥ J82 | ♥ 8 | ♥ A52 |
| ♦ A3 | ♦ J752 | ♦ KJ104 |
| ♣ 85 | ♣ AQJ6 | ♣ AKQ107 |

## 【板書】　HCP を追加書き

**オーバーコール**

- 自分たちがコントラクトを買う
- 相手のコントラクトを押し上げる
- リードするスートを示唆する
- 相手の情報交換を邪魔する

| | 12-15 | 16-18 |
|---|---|---|
| B | P | 1NT |
| 1 | 1S | X |
| 2 | 1S | X |

1H – 1NT
1H – X – P – 1S
– P – 2C
1H – P – 2H – X

11–　12+　12+　6–9
P – 1H – 1S – 2H –
– P – P – ?? 自分たちは
12–15　16–22HCP
P – 1H – 1S – 2H –
– 2S – P – P – ??
インビテーションか競り合いか

| | | |
|---|---|---|
| ♠ AKQ1074 | ♠ KQ93 | ♠ 7 |
| ♥ J82 | ♥ 8 | ♥ A52 |
| ♦ A3 | ♦ J752 | ♦ KJ104 |
| ♣ 85 | ♣ AQJ6 | ♣ AKQ107 |

【板書のコメント】

１２HCP、６HCP と１HCP 下げることは、次節で述べる。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

（４）競り合いの状態

前述のように、長くて強いスートがあり、それがフィットして、かつサイドスートに無駄なアナーがなければ、わずか１６HCP でも２の代のコントラクトはでき得る。一般に相手側が２の代でビッドをやめたときは自分たちにも２０HCP 前後のアナーがあるのであり、乱暴な言い方をするとフィットさえ見つければオークションで競り合える。**最も大切なことはフィットである**といっても過言ではない。

どうせ競り合いになると思えば結局は同じ条件なので、少々弱くてもオープンするし、フィットがあれば少々弱くてもレスポンスする。そして一般的には少々弱くてもオーバーコールするのである。

ただしディフェンスにまわったとき、パートナーがアナーの位置を正しく判断できなくなるので、オープンは１２HCP、レスポンスは６HCP と、当面“少々弱く”は１HCP でとどめておくといい。すると前述の１♥オープンに２♥レスポンスでパスした例は１８～２４HCP にレンジが広がり、その相手側は１６～２２HCP を持っていることになる。

２の代で終わりそうなときは、このように大抵１８～２２HCP あたりの“２０HCP 前後を持ち合っている”状態である。

このとき１♥ － ２♥でアッサリ売らずに競り合うとなると、２♠はビッドできるが、マイナースートは３の代に上がってしまう。または、２♠と競り合ってきたとき、さらに競り合えば３♥と３の代に上がってしまう。往々にして４の代に上がってしまうこともある。

競り合った結果、ダウンするかもしれない。それは誰にもわからないが、競り合う以上はダウンによる失点も覚悟の上であり、売って作られるか、買ってダウンするかといった損得勘定が大切になるのである。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　競り合いの状態

```
ゲームがあるときに      相手  13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27
ゲームをビッドして                           <- 2H ->  <- 3H ->  <- 4H
ゲームを作る            味方  27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13
ゲームがないときは・・・      4S ->  <- 3S ->  <- 2S ->
    なるべく低いコントラクトで                 買うなら   <- 2S ->  <- 3S ->  <- 4S
    止まって安全に作る                 損？   ・・ make  ・・ -1  ・・ -2  ・・ -3  ・・ ・・
逆に言うと                                   競ると     <- 3H ->  <- 4H ->
相手が22HCP程度すなわち                 損？得？     Down?    Make?    Double?
味方が18HCP程度あるときは          ＋ 買ってメイク  vs  売ってダウンさせる
低いコントラクトで止まらせない              得点   どちらが高得点か？
競り合う   13-15    ⇒  12-15        － 買ってダウン vs  売ってメイクされる
           7 - 9    ⇒   6 - 9           失点   メイクされるよりマシ？      判断
```

【板書の補足】競り合いの判断

コントラクトがメイクするHCP レンジの目安を示して競り合いを説明

例えば相手側が２２HCP で２♥をビッドしているなら

自分たちは１８HCP だから、２♠は１ダウンするかもしれないが、そこで

相手側がさらに３♥と競ってくれば、相手側のほうが１ダウンする？？？

例えば相手側が２３HCP で３♥をビッドしているなら

自分たちが１７HCP で３♠をビッドすると２ダウンかもしれないが

１ダウンで済むなら３♥をメイクされるよりマシ？？？

例えば自分たちが２０HCP で２♠をビッドしているとき

相手側も２０HCP で３♥と競ってくれば、おそらく１ダウン？？？



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

（5）オーバーコールとレイズ

競り合いのないオークションの場合、フィットがないときは１NT で止まることができたが、フィットが見つからないまま闇雲に競り合って２の代、３の代に上がってしまうと収拾がつかなくなってしまう。自ら望んで競り合いに持ち込んだにもかかわらず、大きく失点してしまうくらいなら、黙ってパスしておいたほうがマシである。

そこで、オーバーコールはフィットがなくてもある程度長さで勝てる１スーターハンドか２スーターハンドに限り、弱いバランスハンドは原則としてパスするほうが賢明である。バランスハンドでオークションに参入する例外は、強いハンドか後述のテイクアウトダブルに限る。

① 弱い（１２～１５HCP）ハンド

１スーターハンドはそのスートを最低の代でビッド

２スーターハンドは上のランクのスートを最低の代でビッド

バランスハンドは相手側のスートが２枚（以下）ならダブル

② 強い（１６～１８HCP）ハンド

１スーターハンドはダブル、次の機会に自分のスートをビッド

２スーターハンドはダブル、次の機会に上のランクをビッド

バランスハンドはダブル（ただし、相手側のスートが強ければ１NT）

パートナーは、フィットすれば直ちにレイズする。オーバーコールは５枚保証しているので、３枚でサポートできることが大きな強み。競り合いのないオークションと同様、弱ければ（６～９HCP）シングルレイズ、強ければ（１０～１２HCP）ダブルレイズ。フィットしなければ無理にビッドせず、原則としてパス。なお１NT のオーバーコールに対しては、競り合いのないときと（ほぼ）同様のレスポンスになる。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　オーバーコール

**オーバーコール**

自分たちがコントラクトを買う
相手のコントラクトを押し上げる
リードするスートを示唆する
相手の情報交換を邪魔する

P － 1H － 1S － 2H －
－ P － P － ??

| | 12-15 | 16-18 |
|---|---|---|
| B | P | 1NT |
| 1 | 1S | X |
| 2 | 1S | X |

1H － 1NT
1H － X － P － 1S
－ P － 2C
1H － P － 2H － X

| | | |
|---|---|---|
| ♠ AKQ1074 | ♠ KQ93 | ♠ 7 |
| ♥ J82 | ♥ 8 | ♥ A52 |
| ♦ A3 | ♦ J752 | ♦ KJ104 |
| ♣ 85 | ♣ AQJ6 | ♣ AKQ107 |



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（６）テイクアウトダブル

相手側のオープニングビッドの直後にかけたダブルは、本来の『ダウンしたときのペナルティを２倍にする』という意味ではなく、パートナーに対し、『どれかスートを選んでください』という意味で使う。これは自分が、相手側のオープンしたスート以外どのスートでもサポートがある（普通は４枚、どんなに最低でも３枚）場合に、フィットを探すためのコンベンション（便宜的なコール）である。典型的なハンドの形は４４４１（相手側のオープンしたスートが１枚）であり、例外としてバランスハンドの４４３２（相手側のオープンしたスートが２枚）が該当する。５４４０、５４３１、５３３２の場合もありうるが、単に１スターハンドもしくは２スターハンドと扱い、５枚スートでオーバーコールするほうがいい場合も多い。

強いハンドでダブルをかけた場合でも、パートナーは普通に『どれかスートを選ぶ』。弱いハンドでかけたダブルならそこでパスするわけだが、そこで自分のスートをビッドして、強いハンドだと伝えるのである。

〖例〗［１♥］－Ｘ－［Ｐ］－ １♠；［Ｐ］－ Ｐ　（ダブルは弱いハンド）

〖例〗［１♥］－Ｘ－［Ｐ］－ １♠；［Ｐ］－ ２♣　（ダブルは強いハンド）

〖例〗［１♥］－Ｘ－［Ｐ］－ １♠；［Ｐ］－ ２♠　（ダブルは強いハンド）

なお、テイクアウトダブルはオープニングビッドの直後だけではなく、パートナーがパスしている状態で低いレベル（一般的には２の代）に対するダブルも該当する。

〖例〗［１♥］－Ｐ－［２♥］－Ｘ

〖例〗［１♥］－Ｐ－［１♠］－Ｘ

〖例〗［１♥］－Ｘ－［１♠］－Ｐ；［２♥］－Ｘ



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　テイクアウトダブル

**オーバーコール**

自分たちがコントラクトを買う
相手のコントラクトを押し上げる
リードするスートを示唆する
相手の情報交換を邪魔する

11−　12+　12+　6−9
P　−　1H　−　1S −　2H　−
−　P　−　P　−　??　自分たちは
12−15　16−22HCP
P　−　1H　−　1S −　2H　−
−　2S −　P　−　P　−　??
インビテーションか競り合いか

| | 12−15 | 16−18 |
|---|---|---|
| B | P | 1NT |
| 1 | 1S | X |
| 2 | 1S | X |

1H　−　1NT
1H　−　X − P −　1S
−　P　−　2C
1H　−　P − 2H − X
フィットを探す

**テイクアウトダブル**

1H　−　X　　H以外をビッドしてください
1H　−　X　−　P　−　??
1H　−　X　−　P　−　1S　　0HCPでも
2S　　10+HCP
1H　−　X　−　2H −　Pass　弱い
2S　　7+HCP
1H　−　X　−　XX　　10+HCP

**【板書のコメント】**

ダブルの後の展開は、説明を省略して構わない。テイクアウトダブルという概念が伝わっていればよしとする。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

（7）ペナルティダブル（詳細説明省略可）

ペナルティダブルについて、スコアがどのようになるか簡単に説明しておく。ダブルをかけて読み通りダウンすればいいが、メイクされると大損するので、安易にかけないよう注意する。最初のうちは、相手側がダウン承知のサクリファイス†をしたときに限り、ダブルをかけるようにしたほうがよいことを述べる。

リダブルについても簡単に説明する。リダブルは相手側がダブルをかけてこないとかけられないものであり、それは大抵の場合、自分たちもダウンする覚悟（前提）なのであるから、実際のオークションでは滅多にリダブルをかけることもないし、かけられることもない。

（8）ディフェンスのおさらい（詳細説明省略可）

ディフェンスのセオリー、ディフェンスの約束事についても、簡単に触れておく。

（9）実習

オーバーコールが入りだすとビッドするか否かの判断に迷うので、余計な時間がかかるようになる。遅いテーブルには「あまりムキになって買いに行ってはダメ」などといって、早めにパスさせるよう誘導する。

（１０）復習

受講者の帰り際に「テイクアウトダブル、覚えましたか」などと声をかけ、居残って続けているテーブルには、興味が失せないようレベルに合わせて上手にハンドレビューをする。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

† 相手側の得点より、ダウンしてペナルティを払うほうが少ない失点で済みそうと判断した場合に、ダウンを承知で相手側より上のビッドをしてコントラクトを買う戦略。主にゲームやスラムなど、相手側に高得点が見込まれるとき使われる。例えば、４♥で売って６２０点を失うより、５♣で買えば、ダブルをかけられても３００点で済みそうと判断した場合など。むろん読み誤って大失点することもあるし、そもそも相手側のコントラクトがメイクするとは限らないので、ビッドやディフェンスが上達するまでは、おとなしくパスしているほうが無難。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

# 第１２週　ディフェンス

## ◎　テーマ

（１）ディフェンスの考え方を理解させる

・相手側のコントラクトをダウンさせる

・ディクレアラーのやりたいことをやらせない

・ディクレアラーのやられたくないことをやる

（２）ディフェンスのセオリーを理解させる

・オープニングリードの選択

・フォローするカードの選択

・リードするスートの選択

（３）ディフェンスの約束事を理解させる

・リードするカードの約束

・フォローするカードの約束

・リターンするカードの約束

・シグナル

（４）ルールオブ１１を理解させる

・４th ベストと枚数の関係

## ◎　進め方

ディフェンスの考え方を説明し、いままで繰り返し述べてきたセオリーや約束事をしっかり理解させる。またルールオブ１１について丁寧に解説し、４th ベストと枚数の関係を理解させる。なるべく早めに講義を止め、実習に移る。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## ◎　準備

・テーブルセッティング

・ボード（#６１～#６６）

・ビディングボックス

・鉛筆

## ◎　授業開始前に回収する資料

なし

## ◎　授業開始前に配付する資料

・５週分記入済みの実習用プライベートスコア

## ◎　授業終了後に回収する資料

・６週分記入済みの実習用プライベートスコア

## ◎　授業終了後に配付する資料

・ハンド解説（#６１～#６６）

・今週のトレッド（第１２週）



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（１）前回の復習

先々週までですべてのハンドのオープンとリビッドを説明した。

① １スーターハンド

長いスートが１つ〖例〗６３３１、７３２１、８２２１、・・・

② ２スーターハンド

長いスートが２つ〖例〗５５２１、６５１１、６６１０、・・・

③ バランスハンド

短いスートがない（右の３種類）４３３３、４４３２、５３３２

これらの３種類それぞれに、弱いとき、強いとき、また超強いときのビッドがある。

実は、このほかに３スーターハンドというものがある。先週のテイクアウトダブルで出てきた、４４４１と５４４０がそれ。しかしビッドの種類は上記３種類しかないので、リビッドまでは２スーターハンドとして扱う。そしてもし３回目のビッド機会がくれば、３つ目のスートをビッドして、３スーターハンドであることを伝える。

〖例〗１♥ － １♠；２♣ － ２♦；３♦

オープナーは０５４４、レスポンダーは５１４３のようなハンド

「今週は、いままで繰り返し言ってきたディフェンスについて改めて説明します。そして来週はいよいよ総仕上げの試合をやります」



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　ハンドの形と強さによるオープンとリビッド

ゲームがあるときに
ゲームをビッドして
ゲームを作る

| | 13-15 | 16-18 | 19+ |
|---|---|---|---|
| 7- 9 | P | I | F |
| 10-12 | I | G | F |
| 13+ | F | F | F |

フィット枚数

| Trick | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|
| H 20 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| C 23 | 8 | 9 | 10 | |
| P 26 | 9 | 10 | | |

| 7枚 | 8枚 |
|---|---|
| 1NT | 2S |
| 2NT | 3S |
| 3NT | 4S |

| | 13 - 15 | 16 - 18 |
|---|---|---|
| Balance | 1 H / 1 S / 1 NT | 1NT |
| 1suiter | 1 H / 1 S / 2 H | 1 H / 1 S / 3 H |
| 2suiter | 1 H / 1 S / 2 D | 1 H / 1 S / 2 D |
| Raise | 1 H / 1 S / 2 S | 1 H / 1 S / 3 S |
| | JumpShift | Reverse |
| Forcing | 1 D / 1 S / 3 C | 1 D / 1 S / 2 H |

## 【板書】　オーバーコールとテイクアウトダブル

オーバーコール

自分たちがコントラクトを買う
相手のコントラクトを押し上げる
リードするスートを示唆する
相手の情報交換を邪魔する

11-　12+　12+　6-9
P　-　1H　-　1S -　2H　-
-　P　-　P　-　??　自分たちは
12-15　16-22HCP
P　-　1H　-　1S -　2H　-
-　2S -　P　-　P　-　??
インビテーションか競り合いか

| | 12-15 | 16-18 |
|---|---|---|
| B | P | 1NT |
| 1 | 1S | X |
| 2 | 1S | X |

1H　-　1NT
1H　-　X -　P　-1S
-　P　-　2C
1H　-　P - 2H - X

テイクアウトダブル　　フィットを探す

1H　-　X　　H以外をビッドしてください
1H　-　X　-　P　-　??
1H　-　X　-　P　-　1S　0HCPでも
2S　10+HCP
1H　-　X　-　2H -　Pass　弱い
2S　7+HCP
1H　-　X　-　XX　10+HCP

【板書のコメント】

説明のため先週、先々週の板書を示したもの（実際に書く必要はない）。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（2）ディフェンス

ディフェンスの目的は、相手側のコントラクトを（できるだけたくさん）ダウンさせることである。絶対にメイクするコントラクトもあるが、原則としては**可能性がある限りダウンを狙う**ことが大切である。

まずはディクレアラーのやりたいことを想像して、それを阻止しようと考えればいい。あるいは、ディクレアラーがやってほしくないことを想像して、それをやると考えてもいい。したがって、ディクレアラーのプレイが上達しないとなかなかディフェンスも上達しない。逆にディフェンスが上達すると、ディクレアラーのプレイも上達する（上記命題の対偶）。そしてディフェンスが上達すると、何よりパートナーシップが向上していくのである。

ディフェンスのためにはディクレアラーのハンドを知ることが必要になる。ではどうやって知るのか。オークションからある程度の情報が得られるが、あとは味方のハンドを知る（逆に言えば自分のハンドを伝える）ことで可能になる。自分のハンドとダミーが見えているのだから、パートナーのハンドがわかれば、残りがディクレアラーのハンドである。

このように、最初はオークションの情報に基づく**想像だったものが推測になり、さらに確信に変わって最終的には確定する**ことを解説する。

そのためにディフェンスには約束事があり、それを守る（時には守らない）ことでお互いに情報を伝え合う、という仕組みについて説明する。

ディフェンスの考え方については、相手側の弱いスートを攻めるということだけを理解させればいい。ほかの戦略的な話は、説明が長くなりがちなので、あまり踏み込まない。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　ディフェンス

| ディフェンス | | ディフェンスの考え方 |
|---|---|---|
| 相手のコントラクトをダウンさせる | | 相手の弱いスートを攻める |
| ディクレアラーの狙いを阻止する | | ルーザーを消される前に |
| やりたいことを　やらせない | | 相手のアナーを捕まえる |
| やられたくないことを　やる | | 慌ててウィナーをとらない |
| ディクレアラーのハンドを | 想　像 | ダミーでラフさせない |
| 味方のハンドを知る | ↓ | トランプをリードする |
| 自分のハンドを伝える | 推　測 | コミュニケーションを切る |
| 約束事　枚数 | ↓ | ダミーエントリをなくす |
| 強さ | 確　定 | コントロールを外す |
| 守る　守ることで情報を伝える | | ルーザーを顕在化させる |
| 破る　守らないことで何かを伝える | | ディクレアラーのトランプを短くする |

【板書のコメント】

ディフェンスの考え方は戦略的な話なので、軽く触れる程度でいい



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（3）ディフェンスの約束事

ディフェンスがディクレアラーと決定的に違う点は、味方のハンドが見えないところである。したがって、パートナーとの情報交換が大切な役割を果たし、お互いの意思疎通が重要になる。情報はディクレアラーにも伝わるが、それでも闇雲にディフェンスするより遥かに優れている。**ディクレアラーに知られるデメリットよりパートナーが知るメリットのほうが圧倒的に大きい**のである。

パートナーとの情報交換のため、ディフェンスにはいくつかの約束事がある[†]。

① リードするカードの約束

トップオブシーケンス

トップオブダブルトン

4th ベスト（後述）

トップオブナッシング

※これらの約束を守らない ＝ 逆順に出すことで別の情報が伝えられる

② フォローするカードの約束

同じ結果を生む最低のカード

※この約束を守らない ＝ 逆順に出すことで別の情報が伝えられる

③ リターンするカードの約束

最初４枚以上のとき

最初３枚のとき

④ ディスカードするカードの約束

同じ結果を生む最低のカード

※この約束を守らない ＝ 逆順に出すことで別の情報が伝えられる



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　ディフェンスの約束事

**一般的な約束事**

**リードするカード**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Top of Sequence | K | Q | J | 6 | 4 |
| Top of Doubleton | 7 | 3 | | | |
| 4thBest | K | 9 | 5 | 3 | 2 |

**フォローするカード**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 同じ結果を生じる最低 | K | Q | J | 6 |

**リターンするカード**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Original 4thBest | A | J | 6 | 3 |
| 3枚の真ん中 | A | 6 | 3 | |

**シグナル**

**ディスカードに意味を持たせる**

**ディフェンスのセオリー**

**リードするスート**

自分たちの強いスート

　ソリッドアナーのある長いスート

　味方がビッドしたスート

　アナーのある長いスート

　アンビッドスート

損しないスート　トランプ

**フォローするカード**

　2ndLow　3rdHigh

**ルールオブイレブン**

**ディクレアラーの枚数がわかる**

【板書のコメント】

リターンするカードで枚数を伝えると、ディクレアラーの枚数がわかる。

†約束だからどれでもいいのだが、どれかを決めておくことが重要。ただし一般的ではない場合、相手側にもその約束を開示することが必要。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

（4）ディフェンスのセオリー

ディフェンスといっても何をどうすればいいのかわからないだろう。

最初にセオリーを学び、ある程度わかるようになるまではセオリー通りプレイしているのが賢明であることを述べる。これはどんなゲームにも通用する普遍の原則。ちょっとうまくなるとセオリーを外したくなるが、成功したとしてもたまたまである。

**意図的にセオリーから外れたプレイをするのは１０年早い。**

① リードするスートの選択

自分たちの強いスートをリードする。強いとは、ソリッドアナーのある長いスートのことであるが、“自分たちの”ということがポイント。すなわち、**パートナーと合わせて、ソリッドアナーのある長いスート**のことである。したがって、自分がソリッドアナーを持っていなければ、パートナーに期待して、パートナーがビッドしたスートや１枚だけでもアナーのある長いスート、あるいはアンビッドスートをリードする。

そういう強いスートがない（なさそう）なときは、損しないスートを選ぶことも賢明である。トランプリードも時には奏効する。

ダミーが開いた後なら、ダミーをよく見て、ダミーが右にあるときはダミーの弱いスート、ダミーが左にあるときはダミーの強いスートをリードする。強いといっても、A K 10 9 7のように、強くて長いスートは利敵行為。（A 6 2、K 3などアナー１枚の短いスートが狙い目）

② フォローするカードの選択

2nd Low：２番目は最低のカードを出し、４番目の味方に期待する

3rd High：３番目は負けると思っても最高のカード†をプレイする

※リードするカードの選択は、セオリーではなく約束事である



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　ディフェンスのセオリー

**一般的な約束事**

リードするカード

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Top of Sequence | K | Q | J | 6 | 4 |
| Top of Doubleton | 7 | 3 | | | |
| 4thBest | K | 9 | 5 | 3 | 2 |

フォローするカード

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 同じ結果を生じる最低 | K | Q | J | 6 |

リターンするカード

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Original 4thBest | A | J | 6 | 3 |
| 3枚の真ん中 | A | 6 | 3 | |

**シグナル**

ディスカードに意味を持たせる

**ディフェンスのセオリー**

リードするスート

自分たちの強いスート

　ソリッドアナーのある長いスート

　味方がビッドしたスート

　アナーのある長いスート

　アンビッドスート

損しないスート　トランプ

フォローするカード

　2ndLow　3rdHigh

**ルールオブイレブン**

ディクレアラーの枚数がわかる

【板書のコメント】

リードするスートの選択は戦略的な話なので、軽く触れる程度でいい。

† もちろんダミーが４番目なら、無駄に強いカードは使わない。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（５）ルールオブ１１

長いスートからリードするときは、上から４枚目（４th ベスト）のカードをリードする約束†になっている。

この約束に従って**リードされたカードの数を１１から引くと、世の中にあるそのカードより大きなカードの枚数がわかる**のである。この原理をルールオブ１１という。

例えばリードが4、ダミーにA 10 7があり、自分がK J 8を持っているとき、ディクレアラーは4より大きなカードを１枚しか持っていないことがわかる。もちろん、それが例えば9なのか6なのかまではわからないが、１枚しか持っていないことはわかるのである。

なぜなら１１ － ４ ＝ ７枚のうち、ダミーにA 10 7の３枚、自分のハンドにK J 8の３枚があるから、残りは１枚というわけ。

もし自分がK J 8 5と4より大きなカードを４枚持っていたら、ディクレアラーは4より大きなカードを１枚も持っていないとわかる。なぜなら１１ － ４ ＝ ７枚全部が見えているから。この場合、パートナーはもともとQ 9 6 4を持っていたということもわかる（3と2はどちらが持っているかわからない）。

逆に、この例で、もしディクレアラーから4より大きなカードが出てきたら、リードされた4は４th ベストでなかったことがわかる。

【ルールオブ１１の原理の解説】

A K Q J 10 9 ・・・ 2の１３枚のうち4より大きなカードは

A K Q J ・・・ 5の１０枚。４が上から4枚目なら、パートナーはこのうちの３枚を持っているわけだから、残りは７枚ということ。

自分とダミーの見えているカードを除けば、残りがディクレアラー。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　ルールオブイレブン

| 一般的な約束事 | | ディフェンスのセオリー |
|---|---|---|
| リードするカード | | リードするスート |
| Top of Sequence | K Q J 6 4 | 自分たちの強いスート |
| Top of Doubleton | 7 3 | 4thBest |
| 4thBest | K 9 5 3 2 | 11 － リードされたカードの数字 ＝ |
| フォローするカード | | そのカードより大きなカードの枚数 |
| 同じ結果を生じる最低 | K Q J 6 | 4　6　11 － 4 ＝ 7 |
| リターンするカード | | □ A107　残り1枚がディクレアラー |
| Original 4thBest | A J 6 3 | KJ8　3枚　11 － 6 ＝ 5 矛盾 |
| 3枚の真ん中 | A 6 3 | 3枚　4thBestではない |
| シグナル | | ルールオブイレブン |
| ディスカードに意味を持たせる | | ディクレアラーの枚数がわかる |

【板書のコメント】

受講者が理解していないようだったら、１３枚のカードを書いて原理を丁寧に説明する。

†約束だから何枚目でもいいのだが、何枚目かを決めておくことが重要。もし上から３枚目の約束なら、12 から引くルールオブ 12 になる。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（６）シグナル（詳細説明省略可）

一般的に使われているリードやフォローの約束については前述したが、このほかによく使われている約束を追加しておく。

① アティテュード

大きなカードを出したら、そのスートに興味あり

小さなカードを出したら、そのスートに興味なし

② カウント

大きなカードを出したら、そのスートは偶数枚（最初２、４、６枚）

小さなカードを出したら、そのスートは奇数枚（最初３、５、７枚）

③ スートプリファランス

大きなカードを出したら、上のランクのスートに興味あり

小さなカードを出したら、下のランクのスートに興味あり

これらの約束は基本的に背反であるから、同時には使えない。原則としてどれを使うかはパートナーとの取り決めによる。

※慣れてくれば、このディスカードは、この場面ならアティテュード、この場面ならカウント、のように意味が通じるようになる。

（７）実習

前回と同様コントラクトブリッジをプレイする。最低４ボードが終了するよう時間の経過に注意する。

（８）復習

受講者の帰り際に「2nd Low 3rd High」などと声をかけ、居残って続けているテーブルには、興味が失せないようレベルに合わせて上手にハンドレビューをする。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　シグナルとは

| 一般的な約束事 | | | | | | ディフェンスのセオリー |
|---|---|---|---|---|---|---|
| リードするカード | | | | | | リードするスート |
| Top of Sequence | K | Q | J | 6 | 4 | 自分たちの強いスート |
| Top of Doubleton | 7 | 3 | | | | ソリッドアナーのある長いスート |
| 4thBest | K | 9 | 5 | 3 | 2 | 味方がビッドしたスート |
| フォローするカード | | | | | | アナーのある長いスート |
| 同じ結果を生じる最低 | K | Q | J | 6 | | アンビッドスート |
| リターンするカード | | | | | | 損しないスート　トランプ |
| Original 4thBest | A | J | 6 | 3 | | フォローするカード |
| 3枚の真ん中 | A | 6 | 3 | | | 2ndLow　3rdHigh |
| シグナル | | | | | | ルールオブイレブン |
| ディスカードに意味を持たせる | | | | | | ディクレアラーの枚数がわかる |

## 【板書】　シグナルで伝える情報

| 一般的な約束事 | | | | | | ディフェンスのセオリー |
|---|---|---|---|---|---|---|
| リードするカード | | | | | | リードするスート |
| Top of Sequence | K | Q | J | 6 | 4 | 自分たちの強いスート |
| Top of Doubleton | 7 | 3 | | | | 4thBest |
| 4thBest | K | 9 | 5 | 3 | 2 | 11 －　リードされたカードの数字　＝ |
| フォローするカード | | | | | | そのカードより大きなカードの枚数 |
| 同じ結果を生じる最低 | K | Q | J | 6 | | 4　6　11 － 4 ＝ 7 |
| リターンするカード | | | | | | A107　残り1枚がディクレアラー |
| Original 4thBest | A | J | 6 | 3 | | KJ8　3枚　11 － 6 ＝ 5　矛盾 |
| 3枚の真ん中 | A | 6 | 3 | | | 3枚　4thBestではない |
| シグナル　パートナーと取り決め | | | | | | ルールオブイレブン |
| 枚数、強さ、アナー、スート | | | | | | ディクレアラーの枚数がわかる |

【板書のコメント】

パートナーとの取り決めであることを述べて、書き換える。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

# 第１３週　コントラクトブリッジの試合

## ◎　テーマ

（１）試合形式の実習で、チーム戦の楽しさを実感させる

・チームメイト（裏のペア）がいるということ

・チームメイトを信頼すること

・ハンドの内容に関係なく勝負がつくこと

（２）プライベートスコアの書き方をマスターさせる

・プライベートスコアがオフィシャルスコアになること

・IMP スコアリングの計算と VP 換算

（３）ハンドレビューの大切さを実感させる

・ハンドレビュー

・反省会

## ◎　進め方

最初にチーム戦のやり方を説明し、試合中特に注意すべきマナーを強調する。簡単に説明したら直ちに試合に移る。

試合形式は原則としてチーム戦とする。やむを得ずペア戦にする場合は IMP スコアリングにすること。ゲームコントラクトの価値を実感するための実戦実習で、マッチポイントはふさわしくない。試合前にもう一度**ゲームがあるときに、ゲームをビッドして、ゲームを作る**と念を押す。

スコアをつける時間を考えると１ボード７分でも遅いが、それ以上のスピードを望んでも無理であるから、アシスタントなどが随時スコアをつけておくことが望ましい。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## ◎　準備

・テーブルセッティング（試合用）

・ボード（シャッフル用）

・ビディングボックス

・鉛筆

## ◎　授業開始前に回収する資料

なし

## ◎　授業開始前に配付する資料

・試合用プライベートスコア用紙

・ビディングガイド

## ◎　授業終了後に回収する資料

・記入済みの試合用プライベートスコア用紙

## ◎　授業終了後に配付する資料

・ハンドレコード（試合中に作成する）

・ハンド解説（時間があれば試合中に作成する）



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（1）オークション編の復習

オークション編のまとめとして、**「きょうはコントラクトブリッジの試合をやります」**と宣言し、オークションについて簡単に繰り返す。

**「１スターターハンド、２スターターハンド、バランスハンド、３種類それぞれに弱いとき、強いとき、また超強いときのビッドがありました。そして、オーバーコールとディフェンスにもいろいろなルールや基準がありました。テイクアウトダブル、４th ベスト、ルールオブ１１など覚えていますか。総まとめのつもりでプレイしましょう」**

マナーについても改めて念を押す。

**「きょうは試合ですからおしゃべりは禁止です。まあ多少のことには目をつぶりますが、ハンドの話は絶対にしてはいけません。同じハンドが隣のテーブルでプレイされることを忘れないでください」**

**「いつもはあまり時間を気にせず６ボードをプレイしていましたが、試合は８ボードやりますから急ぎます。制限時間は１ボード７分」**

そして、いつもの注意事項を繰り返す。

**「ダミーは勝手にプレイしない」**
**「何を出すか決めてから持つ。持ったら出す」**



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　試合の概要

第　X　回　　シルバースプーン杯　　8ボードのチーム戦

E-Wペアは対戦相手のテーブルに移動

カードシャッフル　　1　vs　3

プレイ　　2　vs　4

スコア確認　　5　vs　7

ボードを移動　　6　vs　8

【板書のコメント】

テーブル数に応じた試合形式を採用し、その説明を書く。

## 【板書】　試合のマナー

| TEAM | NS |
|---|---|
| | |

対戦相手とボード番号を必ず確認してください
必ずしも番号順にプレイするわけではありません

| | Bd No | vs | Con-tract | by | M | D | Plus | Minus |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | | | | | | | |
| | 2 | | | | | | | |
| | 3 | | | | | | | |
| | 4 | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

1ボード　7分

おしゃべりしない
　ハンドの話は厳禁
動作を止めない
　持ったら出す
ダミーは勝手にプレイしない
　指示されるまで触らない



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（2）試合

チーム戦といっても受講者の人数によって試合形式を変える必要がある。時間的に余裕がありそうと判断した時は、予選４ボード、決勝４ボードでラウンドをわけてもよい。また、やむを得ずアシスタントを入れる場合は適当にハンデをつける。アシスタントが相当数いる場合には全チームに１人ずつ配置し、全員を North に座らせる。

（3）試合

ゲームがあるときに、ゲームをビッドして、ゲームを作ると念を押して試合開始。試合中、注意すべきマナーを口頭で繰り返す。また、空いているボードから順にハンドを記録し、時間があればハンド解説を書く。

（4）スコア

プライベートスコアをきちんと書かせておかないと結果を出すのに時間がかかるので、最初の１ボードが終了したテーブルから順に書き方を説明してまわる。アシスタントが座っているテーブルはアシスタントに責任を持たせてスコアを管理させる。

（5）復習

アシスタントに優勝チームを判定させる。計算に時間がかかるのでそれまでの間にハンドレコード（およびハンド解説）を配布して、時間があれば適当なボードを選んでレビューする。

優勝チームには、できればカードなどのプロモーショングッズを賞品として与え、表彰するとよい。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　試合のやり方

第　X　回　　シルバースプーン杯　　8ボードのチーム戦

E-Wペアは1回戦の相手テーブルに移動　　N-Sペアは動きません

カードシャッフル　　最初の2ボード

プレイ　～　スコア確認

ボードを移動

シャッフルしない　　次の2ボード

プレイ　～　スコア確認

ボードを移動

| Rd | Boards | VS | |
|---|---|---|---|
| 1 | 1-2 | 1-EW | ⇐1回戦 |
| 2 | 3-4 | 1-EW | |
| 3 | 5-6 | 2-EW | ⇐2回戦 |
| 4 | 7-8 | 2-EW | |

（1回戦終了）

E-Wペアは2回戦の相手テーブルに移動　　N-Sペアは動きません

シャッフルしない

## 【板書】　スコアのつけ方

| TEAM | NS |
|---|---|
| 2 | 3 |

対戦相手とボード番号を必ず確認してください

必ずしも番号順にプレイするわけではありません

| | Bd No | vs | Con-tract | by | M | D | Plus | Minus |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | | 4 H | N | 4 | | 620 | |
| | 2 | | 3 C | E | | 1 | 100 | |
| | 3 | | | | | | | |
| | 4 | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

1ボード　7分

おしゃべりしない

ハンドの話は厳禁

動作を止めない

持ったら出す

ダミーは勝手にプレイしない

指示されるまで触らない



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

# 第三部　アドバンス編

ブリッジを楽しむために必要な最低限のことはいままでの講義で説明を終えているが、アドバンス編では、もう少し上達したいと思う受講者のために、スラムアプローチの話と知っておくべきプレイテクニックの話をする。そして、授業だけではなく、実際にプレイヤーとしてコントラクトブリッジを楽しみたいと思う受講者のために、２０１３年現在、一般的に使われているビディングシステムやコンベンションを紹介する。

アドバンス編の第１週目は、スラムアプローチと少し高級なプレイテクニックについて解説し、第２週目は、いろいろなビディングシステムの紹介と知っておくべき基本的なコンベンションを中心に説明を進める。

## ◎　アドバンス編でマスターさせたいこと

スモールスラムの価値、グランドスラムの価値

コントロールの概念、ストッパーの概念

２２HCP 以上のハンドの扱い

いままで説明してきたビディングシステムの位置づけ

戦略的なビディングシステムの位置づけ

プレイテクニックの着眼点

パートナーシップの重要性

## ◎　アドバンス編を通しての注意点

ブリッジの奥深さを垣間見せることができれば成功と考えて、難しい話には踏み込まず、ポイントだけ講義したら自由に遊ばせるくらいでいい。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## ◎　アドバンス編で徹底すべきマナー

　実際にプレイヤーとしてコントラクトブリッジを楽しみたいと思う受講者のために、もう一度徹底すべきマナーを繰り返す。世間に出たら上手下手よりマナーの善し悪しのほうが重要であるといってもいい。

相手側のプレイヤーをリスペクトする

チームメイトを信頼する

パートナーを信頼する

パートナーを裏切らない

カードはていねいに扱う（音を立てない、投げ出さない）

動作を止めない（決めてから持つ、持ったら出す）

あまり時間をかけない（できるだけ一定の時間で）

ビディングカードを正しく並べ、正しくしまう

最後のパスをきちんと出す

オープニングリードが出るまでビディングカードに触れない

## ◎　アドバンス編終了後に理解しているべき基本用語

エースアスキング、キングアスキング、接近原理

アーティフィシャル２C、デマンド２、ウィーク２

５枚メジャー、４枚メジャー、ショートクラブ、ベターマイナー

ネガティブダブル、ライトナーダブル

フォーシングレイズ、リミットレイズ、キュービッド

ホールドアップ、ダック、アボイダンス



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

# 第１４週　いろいろなプレイテクニック

## ◎　テーマ

（１）スラムについて理解させる

・スモールスラムの価値とグランドスラムの価値

・スラムアプローチの手段

・コントロールの概念とアスキング、ショーイング

（２）スラムコンベンションをマスターさせる

・ブラックウッド

・ガーバー

・接近原理

・コントロールキュービッド

（３）少し高級なプレイテクニックをマスターさせる

・ホールドアップ

・ダック

・アボイダンス

## ◎　進め方

いままでと同様、最初に講義、以降は実習という流れになる。ただし講義ではあまり深く踏み込まず、ポイントだけ講義したら、あとは自由に遊ばせて、コントラクトブリッジを楽しませる。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## ◎　準備

・テーブルセッティング

・ボード（#６７～#７２）

・ビディングボックス

・鉛筆

## ◎　授業開始前に回収する資料

なし

## ◎　授業開始前に配付する資料

・プライベートスコア用紙（JCBL コンベンションカード）

・ハンド解説（前回の試合のもの）

・試合用プライベートスコア（前回の試合のもの）

## ◎　授業終了後に回収する資料

なし

## ◎　授業終了後に配付する資料

・ハンド解説（#６７～#７２）

※アドバンス編では今週のトレッドを配布しない



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（1）スラムビディング

スラムはコントラクトブリッジの花形であり、スラムビディングはコントラクトブリッジの醍醐味のひとつである。

通常はゲームが確実にあるハンドでスラムをビッドするわけだから、もしダウンしたら大損である。特にグランドスラムは、もしダウンしたらスモールスラムまでも失うのであるから、より確実さが求められる。グランドスラムをビッドしていいのは、ウィナーが１３個あることが、ほぼ確実なときだけである。

いままでは、レスポンダーが１３HCP 以上あってメジャースートがフィットした場合について明確な説明をしなかったが、原則からすれば直ちにゲームビッドしても間違いではない。ただコントラクトブリッジは、**ゲームがあるときに、ゲームをビッドして、ゲームを作る**以上に、**スラムがあるときに、スラムをビッドして、スラムを作る**ことが目標なのである。したがってゲームが確実にできるほど十分強い手を持っているときは、１♠ － ４♠のようにいきなり結論を出してしまうのではなく、**ゲームをビッドするまでの過程でスラムがあるかどうかを探りにいく。**

その代わり１♠ － ４♠というビッドは１３HCP 以上の強い手ではなく、いいフィットがあって、サイドにボイドやシングルトンのある弱い手のときに使う（相手側の情報交換を邪魔するシャットアウトビッド）。

それではフィットがあって本当に強い手はどうするかというと、これも様々な方法があり、やはりパートナーとの取り決め次第なのである。もし何も取り決めがなければ、強い手を持ったレスポンダーはフォーシングビッドを続けるしかなく、オープナーの強さと形を聞いて、スラムトライするか、ゲームで止まるかの判断をすることになる。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

（2）コントロール

グランドスラムではオープニングリードで第１トリックを負けたら話にならないわけで、そのためにはすべてのスートにA（トランプコントラクトならボイドでもいい、以下同じ）が必要である。スモールスラムならとりあえず第１トリックは負けてもいいとしても、続けて第２トリックを負けてはいけない。そのためには３つのスートにA（またはボイド）と、もうひとつのスートには最低でもK（またはシングルトン）が必要であることを解説する。（ここでファーストラウンドコントロール、セカンドラウンドコントロールという用語を説明しておく）。Aはラフされない限りファーストラウンドコントロールだが、Kはただあればいいというわけではない。Kと一緒にQも持っていれば第２トリックは負けないが、（通常ダミーが開くまでダミーにQがあるかどうかはわからないので）、Qがないときはオープニングリードを４番目にフォローするようKはディクレアラーが持っている必要がある。

一般に、スラムをビッドしようとするときは必要なコントロールを確かめる目的でコントロールアスキングのビッドを使う。４NT ブラックウッドがその代表的なもので、尋ねられたほうはAの枚数をステップで答える。４NTが接近原理になる場合は、４♣ガーバーをエースアスキングとして使うのが一般的である。

以下、コントロールアスキングとそれらの答え方について説明し、コントロールショーイングキュービッドについても簡単に解説する。

なお、コンベンションは、同じ名称でも意味が違ったり答え方が違ったり様々なバリエーションがあるので、パートナーと確認しておく必要があることを強調する。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　エースアスキング

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| コンベンション | | | | | |
| ステイマン | 1 NT | - 2 C | テイクアウトダブル | | |
| | 2 NT | - 3 C | アーティフィシャル2C | | |
| ブラックウッド | 1 H | 3 H | | | |
| | 4 NT | ?? | 4 NT | AceAsking | 4 C AceAsking |
| | | | - 5 C | 0or4枚 | - 4 D 0or4枚 |
| ガーバー | 1 NT | 4 C | - 5 D | 1 | - 4 H 1 |
| | ?? | | - 5 H | 2 | - 4 S 2 |
| | | | - 5 S | 3 | - 4 NT 3 |
| 接近原理 | 1 NT | 4 NT | 4 NT | | |
| | ?? | | - Pass | Bad | |
| | | | - 6 NT | Good | |

## 【板書】　キングアスキング

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| コンベンション | | | | | | |
| ステイマン | 1 NT | - 2 C | テイクアウトダブル | | | |
| | 2 NT | - 3 C | アーティフィシャル2C | | | |
| ブラックウッド | 1 H | 3 H | 5 NT | KingAsking | 5 C | KingAsking |
| | 4 NT | ?? | 4 NT | AceAsking | 4 C | AceAsking |
| | 5 NT | | - 5 C | 0or4枚 | - 4 D | 0or4枚 |
| ガーバー | 1 NT | 4 C | - 5 D | 1 | - 4 H | 1 |
| | ?? | 5 C | - 5 H | 2 | - 4 S | 2 |
| | | | - 5 S | 3 | - 4 NT | 3 |
| 接近原理 | 1 NT | 4 NT | 4 NT | 5 NT | | |
| | ?? | 5 NT | - Pass | - 6 NT | | |
| | | | - 6 NT | - 7 NT | | |



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（3）少し高級なプレイテクニック

いままでプレイのテクニックとしては、手筋もしくはセオリーといった程度のものだけを説明してきた。プレイのテクニックは有名なものから名前もついていないものまでそれこそ限りなくあるが、ここでは実戦でよく出てくる、知っておくべき少し高級なテクニックをいくつか紹介する。

① ホールドアップ

♠リードを我慢し、２回目も我慢して、♠Aを３回目にとると、East にはもう♠がないか、もしあれば、West も４枚なので３トリックしか負けない。

② ダック

最初から♦Aを勝ってしまうとダミーエントリーがなくなるので、

１回目は両方から♦xを出してわざと負けておく。

（この例では１回目♦Kを勝って２回目に負けても間に合うが、一般にはすぐ３回目をラフされる危険があるので、どうせ負けるなら早めに負けておくのがセオリーである）

③ アボイダンス

East から♠をリードされると、♠Kがつかまってしまうので、♦は『負けても West に入る向き』すなわち♦10でフィネスする。

④ エンドプレイ

♠Jをプレイし North からは♥2を捨てる。East は困る。♥Aを捨てれば South の♥Kがウィナーに昇格し、♦Jを捨てれば、♦Aで♦Kが叩き落されて♦Qがウィナーに昇格する。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　少し高級なプレイ

**少し高級なプレイ**

| | Hold Up | | Duck | | Avoidance | | Endplay | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | ♠ 98 | 3 NT | ♠ 652 | 4 S | ♠ 98 | 3 NT | ♠ – | |
| | ♥ AQJ2 | | ♥ AJ | | ♥ AQJ2 | | ♥ 2 | |
| | ♦ KQ7 | | ♦ A8542 | | ♦ KJ72 | | ♦ AQ | RHO |
| OL | ♣ 7543 | | OL ♣ 543 | | ♣ 543 | | ♣ – | ♠ – |
| ♠K | □ ♠3枚? | | ♥K □ エントリ | | ♦Q? □ ♦Q? | | □ | ♥ A |
| | ♠ A54 | | ♠ AKQJ7 | | ♠ K54 | | ♠ J | ♦ KJ |
| | ♥ 1095 | | ♥ 74 | | ♥ K76 | | ♥ K | ♣ – |
| | ♦ A643 | | ♦ K63 | | ♦ A1053 | | ♦ 3 | |
| | ♣ AK2 | | ♣ A106 | | ♣ AK2 | | ♣ – | |



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（4）超強いオープン

いままで説明してこなかった２２HCP以上の超強いハンドの扱い方にはいろいろあるのだが、ここでは代表的な『アーティフィシャル２♣オープン』について少しだけ説明する。

超強いハンドはとりあえず２♣でオープンする。レスポンダーは紹介したいいいスートがなければ２♦とビッドしてオープナーのリビッドを聞く。

① バランスハンド

２♣ － ２♦；2NT：２２～２４HCP

２♣ － ２♦；3NT：２５～２７HCP

２８HCP 以上のバランスハンドは１０万回に１～２回の確率なので、一般に取り決めしていない。

② １スターターハンド、２スターターハンド

２♣ － ２♦；２♥/２♠/３♣/３♦

オープナーの上限がわからないので、慣れないと少し考えづらいが、基本的には何らかのゲームまで到達し、少し強ければスラムを狙う。

（5）実習

アドバンス編では受講者のペースで好きにプレイさせる。

（6）復習

受講者の帰り際に「勝たない手順も考えられるようになったら初心者卒業です」などと声をかけ、居残って続けているテーブルには、ハンドレビューだけでなく、興味に応じてさまざまな話をする。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

# 第１５週　いろいろなハンドのビディング

## ◎　テーマ

（１）ビディングシステムにはいろいろあることを理解させる

・一般的によく使われている５枚メジャースタンダード

・スタンダードとして知っておくべきコンベンション

・一般的によく使われているコンベンション

（２）ビッドの持つ意味を理解させる

・自分の強さと形を示す

・誘う／誘いに乗る

・競る（誘っているわけではない）

・尋ねる／答える

・逃げる

・止めよう

・パス or コレクト

・ほかに適当なビッドがない

（３）パートナーシップを理解させる

・スタイルを合わせること

・パートナーを信頼し、パートナーに信頼されること

## ◎　進め方

いままでと同様、最初に講義、以降は実習という流れになる。ただし、講義ではあまり深く踏み込まず、ポイントだけ講義したら、あとは自由に遊ばせて、コントラクトブリッジを楽しませる。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## ◎　準備

・テーブルセッティング

・ボード（#７３～#７８）

・ビディングボックス

・鉛筆

## ◎　授業開始前に回収する資料

なし

## ◎　授業開始前に配付する資料

・プライベートスコア用紙（JCBL コンベンションカード）

## ◎　授業終了後に回収する資料

なし

## ◎　授業終了後に配付する資料

・ハンド解説（#７３～#７８）

※アドバンス編では今週のトレッドを配布しない



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（1）いままでの復習

コントラクトブリッジとは・・・

ゲームがあるときに、ゲームをビッドして、ゲームを作る

スラムがあるときに、スラムをビッドして、スラムを作る

ビディングシステムとは・・・

フィットを探す

ゲーム（スラム）を探す

ただし、システムがすべてではない。システムによって得られた情報を使い、正しく分析し、

パスするか

ゲームをビッドするか

ゲームに誘うか

ゲームに誘われたら誘いに乗るか

コントラクトを買うか

コントラクトを売るか

などの判断を正しくできなければ、何の意味もない。どんな優れたシステムを使っても、それがベストコントラクトを判断してくれるわけでは、決してないのである。

「判断のために必要な情報は、ビディングシステムがあるからこそ得られることを忘れてはいけません。そのためには約束や取り決めを守り、パートナーを信用することが最も大切なのです」



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　いままでの復習

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| コントラクトブリッジ | 6 － 9 | Partial | Invitation | Forcing |
| ゲームがあるときに | 10 － 12 | Invitation | Game | Forcing |
| ゲームをビッドして | 13+ | Forcing | Forcing | Forcing |
| ゲームを作る | | 12 － 15 | 16 － 18 | 19+ |
| ビディングシステム | Balance | 1 H ┐ 1 S<br>1 NT ┘ | 1NT | 2NT Open<br>Jump 2NT |
| フィットを探す<br>ゲームを探す<br>競り合い | 1suiter | 1 H ┐ 1 S<br>2 H ┘ | 1 H ┐ 1 S<br>3 H ┘ | ForcingBid<br>ART 2C |
| ジャッジ<br>誘うか | 2suiter | 1 H ┐ 1 S<br>2 D ┘ | 1 H ┐ 1 S<br>2 D ┘ | JumpShift<br>Reverse |
| 誘いに乗るか<br>売るか買うか | Raise | 1 H ┐ 1 S<br>2 S ┘ | 1 H ┐ 1 S<br>3 S ┘ | ForcingRaise<br>Splinter |

## 【板書】　パートナーとアレンジ

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| コントラクトブリッジ | 6 － 9 | Partial | Invitation | Forcing |
| ゲームがあるときに | 10 － 12 | Invitation | Game | Forcing |
| ゲームをビッドして | 13+ | Forcing | Forcing | Forcing |
| ゲームを作る | | 12 － 14 15 | 15 － 17 18 | それぞれ |
| ビディングシステム | Balance | 1 H ┐ 1 S<br>1 NT ┘ | 1NT | 2NT Open<br>Jump 2NT |
| フィットを探す<br>ゲームを探す<br>競り合い | 1suiter | 1 H ┐ 1 S<br>2 H ┘ | 1 H ┐ 1 S<br>3 H ┘ | ForcingBid<br>ART 2C |
| ジャッジ<br>誘うか | 2suiter | 1 H ┐ 1 S<br>2 D ┘ | 1 H ┐ 1 S<br>2 D ┘ | JumpShift<br>Reverse |
| 誘いに乗るか<br>売るか買うか | Raise | 1 H ┐ 1 S<br>2 S ┘ | 1 H ┐ 1 S<br>3 S ┘ | ForcingRaise<br>Splinter |



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（2）５枚メジャーシステムの紹介

いままでの授業ではビディングシステムの成り立ちを理解してもらうため、一番長いスートすなわち４枚あればそのスートでオープンするという説明をしてきた。これを（５枚メジャーシステムと対比して）４枚メジャーシステムというのであるが、世間では広く５枚メジャーシステムが用いられているので、その説明をしておく。

５枚メジャーシステムは『メジャースートオープンは５枚以上必要』という前提で構築されたビディングシステムである。４枚のメジャースートではオープンしないためバランスハンドのオープニングビッドが変わり、形によっては３枚のマイナースートでオープンする。

１スターハンド、２スターハンドの場合は、基本的に変わらず、長いスートからオープンすれば結果的に５枚メジャーシステムと同じになる。ただし６ － ５ハンドの場合、５枚メジャーを優先するか６枚スートを優先するかは、パートナーとの取り決めによる。

５枚メジャーシステムは３枚でフィットするのが最大の利点であり、特に競り合いの時に威力を発揮するものの、使いこなさないとマイナースートのフィットがうまく見つけられないという弱点がある。

ほかにも、授業ではダブルレイズをインビテーションとして説明してきたが、ゲームフォーシングのものもあるし、２の代のオープンも強いハンドだったり弱いハンドだったり、ほとんどすべてが取り決めによるといっても過言ではないのである。

これから授業以外でプレイする機会があれば、パートナーとよく相談し（もしくは上級者ならよく確認し）、その取り決めにきちんと従うことが大切である。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【板書】　パートナーシップ

| パートナーシップ | ディフェンスの取り決め | ビッドのもつ意味 |
|---|---|---|
| ビディングシステム | リード | 強さ、形を示す |
| ┌ 5-card Major | フォロー | 尋ねる |
| └ 4-card Major | ディスカード | 答える |
| ┌ Forcing Raise | シグナル | 誘う |
| └ Limit Raise | Atitude | 逃げる |
| ┌ Strong 2 | Count | 競る |
| └ Weak 2 | Suit Preferance | 止めよう |
| ┌ Penalty Double | スタイル／センス | 最終結論 |
| └ Negative Double | 絶対守るライン | ダブルのもつ意味 |
| Forcing　or | 境目のハンド | パスしていいのか |
| Non-Forcing | ジャッジ | いけないのか |

## 【板書】　取り決めを追加書き

| パートナーシップ | ディフェンスの取り決め | | ビッドのもつ意味 |
|---|---|---|---|
| ビディングシステム | リード | | 強さ、形を示す |
| ┌ 5-card Major | フォロー | | 誘う |
| └ 4-card Major | ディスカード | | 尋ねる |
| ┌ Forcing Raise | シグナル | HIGH⇒LOW | 答える |
| └ Limit Raise | Atitude | 興味あり/なし | 逃げる |
| ┌ Strong 2 | Count | 偶数枚/奇数枚 | 競る |
| └ Weak 2 | Suit Preferance | | 止めよう |
| ┌ Penalty Double | スタイル／センス | | 最終結論 |
| └ Negative Double | 絶対守るライン | 11HCP | ダブルのもつ意味 |
| Forcing　or | 境目のハンド | 4-4-4-1 | パスしていいのか |
| Non-Forcing | ジャッジ | Prefer | いけないのか |



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（3）コンベンションの紹介

スタンダードにある常識レベル（一般的なもの）を説明しておく。

① ステイマン：1NT－ 2♣、2NT－ 3♣、2♣ － 2♦；2NT－ 3♣

オーバーコールにはキュービッドがステイマン：1NT－[2♣]－ 3♣

② ブラックウッド：4NT（既述）

オーバーコールには取り決めが必要（DOPI、DEPO など）

③ ガーバー：1NT－ 4♣、2NT－ 4♣

4NT が接近原理になる状況での4♣はエースアスキング

③ テイクアウトダブル

1NT に対するダブルは本来のペナルティの意味：[1NT]－X

④ グランドスラムフォース：5NT

トップアナーが2枚あれば7をビッド、なければ6をビッド

⑤ アニュージュアル2NT：[1♠]－ 2NT

マイナー2スーター（下のランクの2スーター）

⑥ ライトナーダブル

相手側のスラムにかけるダブルは異常なオープニングリードを要求

時間があれば、スタンダードにはない常識レベル（無理に使用しなくてもいい）を説明する。

① ウィーク2

② ネガティブダブル

③ スプリンター

④ トランスファー

⑤ ローマンキーカードブラックウッド



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（4）ビッドの意味

例えば、同じ2NT というビッドでも、いろいろな場合がある。

① 自分の強さと形を示し、結論をパートナーに委ねる

2NT　オープナー１９～２１（バランスハンド）

1♥ － 2NT　レスポンダー１０～１２（バランスハンド）

1♥ － 1♠；2♣ － 2♦；2NT　オープナー１３～１５（２５２４）

※必ずしも3NT を目指して誘っているわけではない

② オープナーの強さと形がほぼわかったので、まずは3NT に誘う

1♥ － 1♠；2♣ － 2NT

1♥ － 1♠；2♥ － 2NT

※とりあえず3NT に誘うが、まだフィットを諦めたわけではない

（さらにフィットを探す例）1♥ － 1♠；2♣ － 2NT；3♣ － 4♣

③ オープナーの強さと形がわかったので、結論として3NT に誘う

1♥ － 1♠；1NT － 2NT

1NT － 2♣；2♥ － 2NT

※１００%、3NT を目指して誘っている

④ オーバーコールから入ると強さとストッパーを示す意味合い

[1♥] － 2♣ －[2♥] － 2NT

※競り合いだが、ほとんどの場合3NT を目指している

⑤ フォーシングされてビッドしただけ（ほかにビッドがない）

1♦ － 1♠；2♦ － 2♥；2NT

※3NT を目指して誘っているわけではない

ナチュラルだけでもこのように意味合いの違いがあるので、それぞれのビッドがどのような意味なのかよく考えておくことが重要である。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

（5）パートナーシップ

オークションでディクレアラーになり、一旦ダミーが開いてしまえば、あとはうまくいっても失敗しても自分だけの問題である。失敗したら反省し、よく考えてみる。それでもわからなかったら上級者に聞けばいい。普段から本を読むなり、上級者の話を聞くなり、上達するための努力をするのも大切だし、講習会に参加するのもいいだろう。

しかし、オークションとディフェンスはパートナーとの共同作業である。うまくいっても失敗してもふたりの問題であり、お互いの考え方を合わせることが重要なのである。

もちろん、それ以前にビディングシステムや使用するコンベンションの打合せをしておかなければ話にならないが、同じコンベンションでもその後の展開が違っていたり、適用範囲が違っていたりするので、よく思い違いも起こる。シグナルについても、当然同じ。

しかしもっと重要なことは、**スタイルを合わせること**である。

ハンドの種類は数限りなくあり†、オークションの成り行きで生じる状況も数限りなくあるので、『この状況でこのビッドはどういう意味か』ということをひとつひとつ取り決めておくことは不可能である。したがって、『**こういうような状況の場合、こういうようなビッドをしたら、こういう意味**』という基本的なスタイルを合わせておく必要がある。

それをきちんと合わせようとせず、そのときそのときの気分や思いつきでパスしたりビッドしたりしていては、いつまで経ってもスタイルが確立しない。

大切なのは、パートナーに信頼してもらえるよういつも同じスタイルを貫くことであり、逆にそういうパートナーを信頼することである。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（６）実習

アドバンス編では受講者のペースで好きにプレイさせる。

（７）復習

居残って続けているテーブルには、時間の許す限り、興味に応じてさまざまな話をする。受講者にこれからもブリッジを続けてもらうためにマイクロブリッジを始め、適当なツールを紹介する。また本格的に始めたいという受講者がいれば、ブリッジセンターや講習会を紹介する。

【補足】

この授業で単位を出すとすれば、どこかで適当な試験をやることになる。その場合、プレイやビッドの巧拙で評価するのではなく、講義した内容をどれだけ理解し、プレイテクニックとビディングシステム、それぞれ考え方や意味がわかっているかについて評価してほしい。

理屈がわかり、上達していきたいという心が芽生えれば、学びは続く。

† むろん慣用句であり、実際は６３５,０１３,５５９,６００通り（$_{52}C_{13}$）



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

# 【付録】

## 1. 基本テクニックのまとめ

| | | |
|---|---|---|
| **トリックをとる** | | |
| ① ウィナー | ウィナーをリード(またはフォロー)する | □ |
| ② ラフ | ハンドのルーザ(すなわちオポーネントのウィナー)をダミーでラフする | □ |
| | オポーネントのウィナーをハンドでラフする(ハンドのトランプがウィナーの場合は①と同じこと) | |
| **ウィナーを作る** | | |
| ① トップアナー | AceおよびAceから続くソリッドシーケンスはそのままウィナーである | □ |
| | 【例】ハンドがAxxでもダミーにKQxがあれば、ハンドにAKQがあるのと同じく3トリックとれる | |
| ② 昇格 | KQおよびKQから続くソリッドシーケンスはAceに負ければウィナーになる | □ |
| | 【例】ハンドがJxxでもダミーにKQxがあれば、ハンドにKQJがあるのと同じく2トリックとれる | |
| | QJ10およびQJ10から続くソリッドシーケンスはAceとKingに負ければウィナーになる(J1098以下も同様) | |
| ③ フィネス | オポーネントのアナーの位置によってはソリッドでなくてもウィナーになる | □ |
| | 【例】AQ-xxは左手のオポーネントがKingを持っていれば2トリック勝てる | |
| ④ エスタブリッシュ | オポーネントからそのスートをなくせばウィナーになる | □ |
| | オポーネントからそのスートをなくすためには、そのスートを必要な回数だけリードする | |
| | (大抵は昇格やフィネスとの組み合わせになる) | |
| | 【例】KQJxx-xxxは、オポーネントが3-2ブレイクならAceに1回負けるだけで4トリックとれる | |
| | 1.KingがAceに負ける、2.Queenをとる、3.Jackをとると4、5枚目がエスタブリッシュする | |
| **ハンドのルーザを消す** | | |
| ① ダミーのウィナー | ダミーのウィナーをリードしてディスカードする | □ |
| | 【例】ハンドがAxでダミーがKQxなら、別のスートのルーザが1枚ディスカードできる | |
| ② ダミーのトランプ | ダミーからそのスートをなくし、ダミーのトランプでラフする | □ |
| | ダミーからそのスートをなくすためには、そのスートを必要な回数だけリードする | |
| | 【例】ハンドがAxでダミーがxなら、Aceを勝ってすぐ次にラフできる | |
| **基本的なセオリー** | | |
| ① 短いアナーからとる | ブロックしないように | □ |
| ② アナーに向けてリードする | 自殺しないように | □ |
| ③ トランプを狩る | ラフされないように | □ |
| **コントラクトの決め方** | | |
| ① 26HCPあるとき | SpadeかHeartに8枚(以上)フィットがあれば4S/4H、なければ3NTを考える | □ |
| | 5D/5Cは最後に考え、それでも明らかに最初から3トリック負けるときは、3D/3Cを選択する | |
| ② 26HCPないとき | 8枚(以上)フィットがあるスートをトランプにする、8枚フィットがないときは1NTを選択する | □ |



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

# 2. ビディングシステムのまとめ

| | | | |
|---|---|---|---|
| **ビディングシステムの目的** | **＜原則：ゲームがあるときにゲームコントラクトをビッドしてゲームを作る＞** | | 【考え方】 |
| ① ゲームの有無を判断 | ゲームがなければ止まる、ゲームがありそうならインビテーション、ゲームがあるならゲームをビッド | | □ |
| ② トランプフィットを探す | メジャーの8枚フィットを探す、なければNTをビッドするかマイナーのフィットであきらめる | | □ |
| **ビディングシステムの構成** | **＜原則：パートナにハンドの強さと形を伝え、基本的な判断を委ねる＞** | | |
| ① オープナの役割 | 自分のハンドがどのカテゴリに分類されるのか、（通常は2回のビッドで）パートナに伝える | | □ |
| ② レスポンダの役割 | オープナのカテゴリがわかったら、ゲームにいくか、インビテーションするか、やめるかの判断をする | | □ |
| | 必要ならさらにビッドを続け、さらに詳細な情報を聞く | | |
| | ただし、レスポンダが直ちにレイズした場合、NTをビッドした場合は、オープナが上記の判断をする | | □ |
| | これはレスポンダが自分の上限HCPを伝えたからである（立場逆転） | | |
| **オープンハンドのカテゴリ** | **＜原則：強さ3通りと形3通りで9通り＞** | | |
| | 強さ　13-15HCP　16-18HCP　19-21HCP　の3通り | （22HCP以上は別途） | □ |
| | 形　バランス　1スータ　2スータ　の3通り | （どんなハンドもどこかに分類せざるを得ない） | □ |
| **レスポンダの考え方** | **＜原則：オープナの強さと形を知って、判断する＞** | | |
| パートナが1の代でオープンしたら、7HCP以上あれば何かをビッドし、2回目のビッドを聞いて、カテゴリを知る | | | □ |
| ただしメジャースートがフィットしたら直ちにレイズして、オープナに判断を委ねる | | | □ |
| **ゲームの判断** | **＜原則：パートナの強さの下限を知って上限を知る＞** | | |
| ① パートナの強さの下限がわかったら、自分のHCPと合わせて、少なくとも何HCPあるかがわかる | | | □ |
| それが26HCP以上だったら、どこかにゲームがあるとわかる | | **＜最終的にゲームコントラクトをビッドする＞** | □ |
| 【例】自分が14HCPのハンドで、パートナが1Cでオープンした | | 少なくとも 27HCP | |
| 26HCP未満のときは、ゲームがあるともないとも結論付けられない | | **＜ビッドを続けてパートナの強さの上限を知る＞** | □ |
| 【例】自分が15HCPのハンドで1Hとオープンしたら、パートナが1Sとレスポンスした | | 少なくとも 22HCP | |
| ② パートナの強さの上限がわかったら、自分のHCPと合わせて、高々何HCPしかないかがわかる | | | □ |
| それが26HCP未満だったら、ゲームがないとわかる | | **＜早目にビッドをやめ、低いレベルで止まる＞** | □ |
| 【例】自分が6HCPのハンドで、パートナが1NTとオープンした | | 高々 24HCP | |
| 26HCP以上だったら、どこかにゲームがあるかもしれないとわかる | | **＜ゲームインビテーションを試みる＞** | □ |
| 【例】自分が17HCPのハンドで1Hとオープンしたら、パートナが2Hとレスポンスした | | 正確に 24-26HCP | |
| ③ どこかにゲームがあるかもしれないとわかったら、2NT、3H、3Sのいずれかでインビテーションすることを考える | | | □ |
| 【例】自分が9HCPのハンドで、パートナが1NTでオープンしたら2NTとビッドする | | | |
| **ゲームがないとき** | **＜原則：PassするかPassしてもらうビッドをする＞** | | |
| ① パスまたはプリファー | 1stスートをプリファーするのは弱い手を示す | 【例】1H-1S-2C-2H；1C-1S-1NT-2C | □ |
| ② 自分のスートをリビッド | フィットがないのに一人でリビッドするのは長くて弱い手を示す | 【例】1H-1S-1NT-2S；1D-1H-2D-2H | □ |



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

# （オープン）

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **オープニングビッドの原則** | | **＜原則：一番長いスートをビッドする＞** | | 【オープン】 |
| 12HCP以下 | Pass | | | □ |
| 13-15HCP | 一番長いスートを1の代でビッドする | | | □ |
| 16-18HCP | 一番長いスートを1の代でビッドする（1NTオープンは除く） | | | □ |
| 19-21HCP | 一番長いスートを1の代でビッドする（2NTオープンは除く） | | | □ |
| 22HCP以上 | 別途説明する | | | □ |
| **レスポンダのメジャースートがフィットしたとき** | | **＜原則：直ちにレイズして、レスポンダに判断を委ねる＞** | | |
| 13-15HCP | シングルレイズ | | 【例】1H-1S-2S；1C-1H-2H | □ |
| 16-18HCP | ダブルレイズ | | 【例】1H-1S-3S；1C-1H-3H | □ |
| 19-21HCP | ゲームビッド | （マイナーのときは3NTも考慮する） | 【例】1H-1S-4S；1C-1H-4H | □ |
| **1スータハンドのオープンとリビッド** | | **＜原則：1つのスートを繰り返してビッドする＞** | | |
| 13-15HCP | 1の代でオープンし、2の代でリビッドする | | 【例】1H-1S-2H；1D-1S-2D | □ |
| 16-18HCP | 1の代でオープンし、3の代でリビッドする | | 【例】1H-1S-3H；1D-1S-3D | □ |
| 19-21HCP | 1の代でオープンし、4の代でリビッドする | （マイナーのときは3NTも考慮する） | 【例】1H-1S-4H；1D-1S-4D | □ |
| **バランスハンドのオープンとリビッド** | | **＜原則：NTをビッドする＞** | | |
| 13-15HCP | 1の代でオープンし(※)、1NTをリビッドする | （1NTにはPass、2の代には2NT） | 【例】1H-1S-1NT；※1C-1D-1H-1S-1NT | □ |
| 16-18HCP | 1NTでオープンする | | 【例】1NT | □ |
| 19-21HCP | 2NTでオープンする | | 【例】2NT | □ |
| | ※ 4-4のときは下のランクのスートからビッドし、1の代で示せるうちはビッドする | | | □ |
| **2スータハンド(5-5以上）のオープンとリビッド** | | **＜原則：2つのスートを紹介する＞** | | |
| 13-15HCP | 上のランクのスートを1の代でオープンし、下のランクのスートを2の代でリビッド | | 【例】1H-1S-2C；1H-2C-2D | □ |
| | その後レスポンダが弱いビッドをしてきたらPass | | 【例】1H-1S-2C-2H-Pass； 1H-1S-2C-2S-Pass | □ |
| 16-18HCP | 上のランクのスートを1の代でオープンし、下のランクのスートを2の代でリビッド | | 【例】1H-1S-2C；1H-2C-2D | □ |
| | その後レスポンダが弱いビッドをしてきてもビッドを続ける | | 【例】1H-1S-2C-2H-3C；1H-1S-2C-2S-3C | □ |
| 19-21HCP | 上のランクのスートを1の代でオープンし、下のランクのスートを3の代でリビッド | | 【例】1H-1S-3C （ジャンプシフト） | □ |
| **5-4ハンドのオープンとリビッド** | | **＜原則：長いスートからビッドする＞** | | |
| ① 上のランクが5枚の場合は、5-5以上のビッドと同じ（5-5か5-4かの区別は、3回目のビッド機会がなければわからない） | | | | □ |
| ② 下のランクが5枚の場合は、19-21HCPならリバース、それ以外は1スータのビッドに合わせる （※ ただし、1の代で示せるうちはビッドする） | | | | □ |
| 13-15HCP | 下のランクのスートを1の代でオープンし、そのスートを2の代でリビッド | | 【例】1C-1S-2C；※1C-1D-1H-1NT-2C | □ |
| 16-18HCP | 下のランクのスートを1の代でオープンし、そのスートを3の代でリビッド | | 【例】1C-1S-3C；※1C-1D-1H-1NT-3C | □ |
| 19-21HCP | 下のランクのスートを1の代でオープンし、上のランクのスートを2の代でリビッド | | 【例】1C-1S-2H （リバース） | □ |



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

# （レスポンス）

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **レスポンスの原則** | **＜原則：一番長いスートをビッドする＞** | | | 【レスポンス】 |
| 6HCP以下 | Pass | | | □ |
| 7-9HCP | 一番長いスートを1の代でビッドする | 1の代でビッドできないときは、1NTをビッドする | | □ |
| 10-12HCP | 一番長いスートを1の代でビッドする | 1の代でビッドできないときは、5枚以上あれば2の代でビッドし、4枚なら2NTをビッドする | | □ |
| 13-15HCP | 一番長いスートを1の代でビッドする | 1の代でビッドできないときは、5枚以上あれば2の代でビッドし、4枚なら3NTをビッドする | | □ |
| 16HCP以上 | 別途説明する | | | |
| **オープナのスートがフィットしたとき** | **＜原則：直ちにレイズして、オープナに判断を委ねる＞** | | | |
| 7-9HCP | シングルレイズ | | 【例】1H-2H；1D-2D | □ |
| 10-12HCP | ダブルレイズ | （マイナーのときは2NTを考える） | 【例】1H-3H；1D-3D | □ |
| 13-15HCP | ゲームビッド | （マイナーのときは3NTを考える） | 【例】1H-4H；1D-4D | □ |
| **1NTオープンのレスポンス** | **＜原則：レスポンダはオープナのカテゴリが直ちにわかるので、ベストコントラクトに向かう＞** | | | |
| Pass | 弱い手で長いスートもない | 0-6(7)HCP | | □ |
| 2C | 4枚メジャーがあるInvitation以上 | STAYMAN | オープナは4枚メジャーを答え（2H/2S）、いずれもないときは2Dと答える | □ |
| 2D/2H/2S | 弱い1スータ | 0-6(7)HCP | オープナはPass | □ |
| 2NT | 4枚メジャーがないInvitation | (7),8,9HCP | オープナはPassか3NT | □ |
| 3H | H5枚のGameForcing | 10+HCP | オープナはH2枚なら3NT、3枚以上あれば4H | □ |
| 3S | S5枚のGameForcing | 10+HCP | オープナはS2枚なら3NT、3枚以上あれば4S | □ |
| 3NT | 4枚メジャーがない | 10+HCP | オープナはPass | □ |
| 4H | H6枚以上 | 10+HCP | オープナはPass | □ |
| 4S | S6枚以上 | 10+HCP | オープナはPass | □ |
| **STAYMANとその後の展開** | **＜原則：レスポンダが判断し、オープナはレスポンダの指示に従う＞** | | | |
| レスポンダS4枚のとき | 1NT-2C-2D/2Hの場合 | メジャーがフィットしないので、2NTとインビテーションするか、3NTとゲームビッドするか | | □ |
| | 1NT-2C-2Sの場合 | Spadeが4-4フィットしたので、3Sとインビテーションするか、4Sとゲームビッドするか | | □ |
| レスポンダS5枚のとき | 1NT-2C-2D/2Hの場合 | さらに2Sとビッドして5枚を示す（1NT-2C-2D/2H-2S） | | □ |
| | | オープナはS2枚なら2NTか3NT、S3枚ならPassか4Sと答える | | □ |
| | 1NT-2C-2Sの場合 | Spadeが5-4フィットしたので、3Sとインビテーションするか、4Sとゲームビッドするか | | □ |
| レスポンダH4枚のとき | 1NT-2C-2D/2Sの場合 | メジャーがフィットしないので、2NTとインビテーションするか、3NTとゲームビッドするか | | □ |
| | 1NT-2C-2Hの場合 | Heartが4-4フィットしたので、3Hとインビテーションするか、4Hとゲームビッドするか | | □ |
| レスポンダH5枚のとき | 1NT-2C-2Dの場合 | さらに2Hとビッドして5枚を示す（1NT-2C-2D-2H） | | □ |
| | | オープナはH2枚なら2NTか3NT、H3枚ならPassか4Hと答える | | □ |
| | 1NT-2C-2Sの場合 | さらに3Hというと2NTで止まれなくなるので、2NTとインビテーションするか、3NTとゲームビッドするか | | □ |
| | 1NT-2C-2Hの場合 | Heartが5-4フィットしたので、3Hとインビテーションするか、4Hとゲームビッドするか | | □ |
| 例外として、Club6枚の弱い手のとき、1NT-2Cに2D/2H/2Sの何が返ってきても、3CというとオープナはPass （2Cで終われないため、1NT-2C-2S-3Cのようになる） | | | | □ |



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

# 3. ビディングガイド

## オープニングビッドとリビッド

**(12)13-15HCP**

○ 1スータハンド （6枚以上）
　　そのスートを**1**の代でオープンし、**2**の代でリビッド
○ 2スータハンド （5-5以上または上のランクが5枚の5-4ハンド）
　　上のランクのスートを**1**の代でオープンし、**下**のランクのスートを**2**の代でリビッド
○ バランスハンド （4333、4432、5332ハンド）
　　一番長いスート（※）を**1**の代でオープンし、**1NT**（いえなければ2NT）をリビッド
○ 4-5ハンド （下のランクが5枚） ＝ 1スータ扱い
　　5枚のスートを**1**の代でオープンし、そのスートを**2**の代でリビッド
◎ レスポンダがシングルレイズしたらパス
◎ レスポンダのメジャースートがフィットしたらシングルレイズ

**16-18HCP**

○ 1スータハンド （6枚以上）
　　そのスートを**1**の代でオープンし、**3**の代でリビッド
○ 2スータハンド （5-5以上または上のランクが5枚の5-4ハンド）
　　上のランクのスートを**1**の代でオープンし、**下**のランクのスートを**2**の代でリビッド
○ バランスハンド （4333、4432、5332ハンド）
　　1NTでオープン
○ 4-5ハンド （下のランクが5枚） ＝ 1スータ扱い（ただし5422はバランスハンド扱いも可）
　　5枚のスートを**1**の代でオープンし、そのスートを**3**の代でリビッド
◎ レスポンダがシングルレイズしたら3の代でインビテーション
◎ レスポンダのメジャースートがフィットしたらダブルレイズ

**19-21HCP**

○ 1スータハンド （6枚以上）
　　そのスートを**1**の代でオープンし、**4**の代でリビッド （ゲームビッド）
　　マイナーの場合は、3NTリビッドも考慮する
○ 2スータハンド （5-5以上または上のランクが5枚の5-4ハンド）
　　**上**のランクのスートを**1**の代でオープンし、**下**のランクのスートを**3**の代でリビッド
○ バランスハンド （4333、4432、5332ハンド）
　　2NTでオープン
○ 4-5ハンド （下のランクが5枚）
　　5枚のスートを**1**の代でオープンし、4枚のスートを**2**の代でリビッド
◎ レスポンダがシングルレイズしたらゲームビッド
◎ レスポンダのメジャースートがフィットしたらゲームビッド

※ 4-4のときは下のランクのスートからビッドし、1の代で示せるうちはビッドする

## 1の代のオープンに対するレスポンス

**(6)7-9HCP**

○ 一番長いスート（※）を1の代でビッド
　　1の代でビッドできないときは、1NTをビッド
◎ オープナのメジャースートがフィットしたらシングルレイズ

**10-12HCP**

○ 一番長いスート（※）を1の代でビッド
　　1の代でビッドできないときは、2の代でビッドするか、4枚なら2NTをビッド
◎ オープナのメジャースートがフィットしたらダブルレイズ

**13-15HCP**

○ 一番長いスート（※）を1の代でビッド
　　1の代でビッドできないときは、2の代でビッドするか、4枚なら3NTをビッド
◎ オープナのメジャースートがフィットしたらゲームビッド
　　マイナーの場合は、3NTも考慮する

## オープナのリビッド以降の判断

**ゲームがないと判断したとき**
　オープナが1スータハンドかバランスハンドならパス
　2スータハンドなら1stスートをプリファーするか、自分のスートをリビッド

**ゲームがありそうだと判断したとき**
　メジャースートがフィットしなかったら、2NTでインビテーション
　メジャースートがフィットしたら、3H/3Sでインビテーション

**ゲームがあると判断したとき**
　メジャースートがフィットしなかったら、3NT
　メジャースートがフィットしたら、4H/4S

## 1NTオープンに対するレスポンス

**ゲームがないと判断したとき**
　6枚以上のスートがあれば2の代でビッド、なければパス

**ゲームがありそうだと判断したとき**
　4枚以上のメジャーがあればステイマン、なければ2NT

**ゲームがあると判断したとき**
　4枚メジャーがあればステイマン
　5枚メジャーがあれば3の代でビッド
　6枚メジャーがあれば4の代でビッド
　いずれもなければ3NT

## ステイマンに対する答

　4枚メジャーがあれば2の代でビッド、なければ2D



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

# 4．ハンド解説

#1

| | | |
|---|---|---|
| | S AKJ8<br>H 32<br>D Q106<br>C 9754 | |
| S Q106<br>H 9754<br>D 32<br>C AKJ8 | N<br>W E<br>S | S 9754<br>H Q106<br>D AKJ8<br>C 32 |
| | S 32<br>H AKJ8<br>D 9754<br>C Q106 | |

全員が、A、Kから2まで1枚ずつ持っている（すなわちハンドの優劣がない）ことに気づいた人は鋭い。それでも誰か一人は4trick以上とっているのである。QはAKが出てくるのを待っていると勝てる！と実感してくれただろうか。なぜJや9が勝てたのか。無闇に勝てるカードを勝つのは利敵行為でもあるのだ。

#2

| | | |
|---|---|---|
| | S 86<br>H AJ9<br>D K7543<br>C Q102 | |
| S Q102<br>H K7543<br>D 86<br>C AJ9 | N<br>W E<br>S | S K7543<br>H Q102<br>D AJ9<br>C 86 |
| | S AJ9<br>H 86<br>D Q102<br>C K7543 | |

これも全員が同じ。ただ5枚のスートがあるので、うまくプレイした人は7や5など低位カードがとれたはず。長さの威力だ。逆に言うと、KやQ、もしかしたらAをとり損なった人がいたということ。勝てるカードを勝たないととり損なうこともあるのだ。どういうときに勝つべきかが、このゲームの基本なのである。

#3

| | | |
|---|---|---|
| | S A8<br>H J94<br>D Q10653<br>C K72 | |
| S J94<br>H Q10653<br>D K72<br>C A8 | N<br>W E<br>S | S K72<br>H A8<br>D J94<br>C Q10653 |
| | S Q10653<br>H K72<br>D A8<br>C J94 | |

味方が勝っているカードをさらに自分が勝とうとはしなかっただろうか。慣れないうちは、ついやってしまうかもしれないが、すぐわかるようになるから大丈夫。味方が勝っているうちは任せておこう。味方がいる＝パートナと一心同体いう感覚をわかってほしい。そこが他のゲームとの決定的な違いである。

#4

| | | |
|---|---|---|
| | S AK8<br>H J1094<br>D Q653<br>C 72 | |
| S J1094<br>H Q653<br>D 72<br>C AK8 | N<br>W E<br>S | S 72<br>H AK8<br>D J1094<br>C Q653 |
| | S Q653<br>H 72<br>D AK8<br>C J1094 | |

味方がAKととって8を続けると自分のQが勝つが、6は勝てないこと、もっと言えばJがまだ残っていることに気がついていたら相当なレベルだ。しかしもう手遅れ。自分のAKをとっても足らず、敵のJと2つのスートのAKQ、AKQで先に7trickとられてしまう。逆に言うと、Jを勝てるようにさえすれば勝ちである。

#5

| | | |
|---|---|---|
| | S AJ<br>H 97543<br>D Q106<br>C K82 | |
| S Q106<br>H K82<br>D 97543<br>C AJ | N<br>W E<br>S | S K82<br>H Q106<br>D AJ<br>C 97543 |
| | S 97543<br>H AJ<br>D K82<br>C Q106 | |

ここまで全員が同じ強さのハンド。このあたりまでくれば味方のハンドが読めた人もいるだろう。トランプは一方が7枚でもう一方が6枚であるが、6枚のほうにアナーがあるので、そのほうが強いとも言える。パラパラに使われるとたくさん負けてしまうので、トランプをリードして同時に使わせるのがセオリー。

#6

| | | |
|---|---|---|
| | S QJ543<br>H A2<br>D 10976<br>C 52 | |
| S 10876<br>H J109<br>D A4<br>C KQJ8 | N<br>W E<br>S | S K9<br>H K543<br>D J832<br>C A76 |
| | S A2<br>H Q876<br>D KQ5<br>C 10943 | |

全員が同じ強さだと思い込んでいた人は読み間違いしたかもしれない。SはNSが7枚、EWが6枚だが、10、9などの強い中位カードを持っているうえ、一方が4枚なので、どうしても2trick、おそらく3trickは負けてしまう。自分から攻めると6trickが限界だろう。作れたら敵のおかげだが、それも実力のうちだ。

No.　1　　Whist



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

#7

| | | |
|---|---|---|
| | S KJ5<br>H 63<br>D AKJ753<br>C 52 | |
| S 1087<br>H Q1095<br>D 4<br>C KQJ64 | N<br>W E<br>S | S AQ94<br>H J7<br>D 10986<br>C 973 |
| | S 632<br>H AK842<br>D Q2<br>C A108 | |

3NTbyS : 25HCP : Diamond establish　OL=CK

Dが強いのでたくさんとれそうだが、喜んで最初にDAをとってしまうと失敗することを確認してほしい。DAにD2、DKにDQを捨てると敵の10が昇格するし、DAにD2、D3にDQを出すと2度とダミーに行けない。短いほうのDQから先にとるのがセオリー。

#8

| | | |
|---|---|---|
| | S J87<br>H QJ105<br>D 1064<br>C 643 | |
| S AQ32<br>H 983<br>D AK75<br>C Q10 | N<br>W E<br>S | S 6<br>H AK64<br>D 932<br>C KJ982 |
| | S K10954<br>H 72<br>D QJ8<br>C A75 | |

3NTbyW : 26HCP : Club establish　OL=HQ

Cは短いほうから先にとるためダミーからC2をリードする。SouthがCAで勝ったらHをダミーで勝ち、CKを出す。C8だとCQが勝ってしまいダミーのCをとり損なう。CAが出なければC10を続けてCKを出し、Cを続ける。SouthはCAを2回我慢するのが正しい。

#9

| | | |
|---|---|---|
| | S AQ84<br>H A10<br>D K53<br>C A986 | |
| S J109<br>H 8<br>D Q1064<br>C QJ543 | N<br>W E<br>S | S 76<br>H KQJ654<br>D J92<br>C 107 |
| | S K532<br>H 9732<br>D A87<br>C K2 | |

4SbyN : 27HCP : Club ラフ　OL=HK

トランプが3-2ブレイクなら、SAKQと3回勝つと敵のトランプがなくなるのでルーザはH1、D1、C2である。Cのルーザは、CK、CAと勝って3回目をラフすれば処理できる。2回ラフしようとトランプ狩りをしないとEastにラフされたりWestのSJに負けてダウンする。

#10

| | | |
|---|---|---|
| | S Q974<br>H 97<br>D A94<br>C 10973 | |
| S J<br>H A1032<br>D J10762<br>C A82 | N<br>W E<br>S | S A52<br>H KQJ8<br>D 3<br>C KQJ64 |
| | S K10863<br>H 654<br>D KQ85<br>C 5 | |

4HbyE : 26HCP : Club establish　OL=DK

Cが全部勝てると思えば、S1、H4、C5でウィナーは足りているためSラフは不要。トランプを狩り上げてCを5つとればいい。欲張ってSをラフしようとするのはいいが、Cをラフされたら意味がないし、ダウンの危険さえある。6Hを選んで作った人はデキすぎ。

#11

| | | |
|---|---|---|
| | S J1053<br>H A102<br>D Q64<br>C A75 | |
| S 872<br>H 86<br>D KJ95<br>C 10964 | N<br>W E<br>S | S KQ64<br>H K974<br>D 1072<br>C 82 |
| | S A9<br>H QJ53<br>D A83<br>C KQJ3 | |

3NTbyS : 28HCP : Heart establish　OL=C10

Cで4つ勝てると数えられれば簡単。先に短いほうのCAからとればスムーズに4つ勝てる。あとはS1、D1あるので、Hで3つ勝てばいいとわかれば合格。HKに負けにいけばいい。DQまでとれれば4メイク。7枚fitで4Hにした人は苦労したはず。3NTがベスト。

#12

| | | |
|---|---|---|
| | S 932<br>H 76<br>D QJ1096<br>C 1065 | |
| S Q1085<br>H AK<br>D K74<br>C KQJ2 | N<br>W E<br>S | S K64<br>H QJ542<br>D A<br>C 8743 |
| | S AJ7<br>H 10983<br>D 8532<br>C A9 | |

3NTbyW : 28HCP : Club establish　OL=DQ(D6)

Dのリードで大事なDAが使わされてしまうため、手順よくプレイしないとダミーのHをとり損なう。先にHAKをとってからまたダミーに戻れれば難なくメイクだがSKでは入れない。(SouthのSAに負けてしまう)。ではどうやって入るか。わかったら凄いゾ。

No.　2　　MiniBridge



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

#13

S Q1073
H K85
D A732
C K4

S 842
H Q976
D 8
C AQJ106

N
W E
S

S 65
H AJ103
D 10954
C 872

S AKJ9
H 42
D KQJ6
C 953

4SbyS : 26HCP : Aceの位置次第　OL=D8?

ルーザはH2、C3あるが、Cの3枚目はダミーでラフできるから、ダミーのHKかCKの少なくとも一方が勝てればメイクする。そのためにはHKに向けてハンドからスモール、CKに向けてもハンドからスモールをリードする。75%の確率だが、むろん結果は運次第。

#14

S 42
H J108
D QJ107
C AJ84

S 753
H AK97
D AK3
C 763

N
W E
S

S KQ6
H Q6532
D 94
C KQ2

S AJ1098
H 4
D 8652
C 1095

4HbyW : 26HCP : Aceの位置次第　OL=DQ

ルーザはS3、D1、C3あるが、Dの3枚目はダミーでラフできるから、ダミーのSKQとCKQで3つとればいい。ダミーに向けてスモールのリードを繰り返せばOK。これも75%。ディフェンスとしては、2ndですぐにAceを出してはいけない。プレイが楽になる。

#15

S A73
H J1085
D AK10
C KJ8

S 8654
H 4
D Q73
C Q10973

N
W E
S

S K92
H AQ732
D J2
C 652

S QJ10
H K96
D 98654
C A4

3NTbyN : 26HCP : Diamond establish　OL=H3?

Dが5-3fitしているので5Dも考えられるが、どうにもルーザが多くてダウンしそう。3NTがベスト。Dは敵の5枚が3-2に分かれていれば、DAKととってD10を負けに行くとダミーの98が勝てるようになる。SKに負ければS2、D4、C2とれ、あとはHKかCJで9コ。

#16

S 10865
H A765
D 874
C Q2

S 43
H KQ8
D 53
C AK10865

N
W E
S

S AQJ
H 42
D AQ1062
C J73

S K972
H J1093
D KJ9
C 94

3NTbyE : 26HCP : Club establish　OL=HJ

Cが6-3fitしているので5Cもありそうだが、S1、H1、D1負けそう。3NTがベスト。ウィナーはS1、H1、D1と数えるとCは6つ必要になる。敵の4枚が2-2に分かれていればCAKととって10865が勝てるようになるが、EastのCJが残っていると10865をとり損なう。

#17

S Q98532
H QJ4
D AK
C 107

S A107
H 10975
D 32
C AQ82

N
W E
S

S J64
H K62
D 976
C 9543

S K
H A83
D QJ10854
C KJ6

3NTbyS : 26HCP : Diamond establish　OL=H10

Dが6-2fitしているが、5Dは難しい。3NTがベスト。S1、H2、D6と数えられるが、NorthのDAKを先にとっておかないとSouthのQJ108がとれなくなる。しかも確実なエントリはHAしかないので、最初のHKには負けておく。8つとったらSKを出せばWestは困る。

#18

S K63
H 54
D 76
C QJ10642

S Q8
H KQJ6
D 9542
C AK3

N
W E
S

S A1042
H 732
D AQJ3
C 75

S J975
H A1098
D K108
C 98

3NTbyW : 26HCP : Diamond establish　OL=CQ

これも5Dより3NTがいい。敵のDが3-2ブレイクならDKに負けるだけで3つ勝てる。S1、D3、C2と数えれば、H3が必要だからHはEastから3回（HAが出るまで）リードを繰り返す。故にエントリは3つ必要。ディフェンスはHAを3回目まで我慢するのが正しい。

No.　3　　NoTrump



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

#19

| | | |
|---|---|---|
| | S Q9743<br>H 97<br>D 94<br>C J972 | |
| S 10<br>H A1032<br>D 107653<br>C A83 | N<br>W E<br>S | S A52<br>H KQJ8<br>D A8<br>C K1064 |
| | S KJ86<br>H 654<br>D KQJ2<br>C Q5 | |

4HbyE : 25HCP : Spadeラフ　OL=DK

ルーザはS2、D1、C2あるからS2枚をダミーでラフすればOK。トランプ狩りをしながら行き来し、DA、SA、Sラフ(HA)、HK、Sラフ(H10)、HQ、HJとすればいい。セオリー通り先にトランプを3回狩ると足らなくなる。ダミーでラフするのに必要な枚数は残しておくこと。

#20

| | | |
|---|---|---|
| | S KQ5<br>H A8<br>D Q10974<br>C 863 | |
| S 6<br>H KQJ105<br>D K83<br>C 10942 | N<br>W E<br>S | S 10874<br>H 943<br>D 62<br>C AJ75 |
| | S AJ932<br>H 762<br>D AJ5<br>C KQ | |

4SbyS : 26HCP : Heartラフ　OL=HK

ルーザはH2、D1、C1。(DはDKに負けるだけなので1ルーザ)。Dがエスタブリッシュすれば、Hルーザが消せるがHリードだとDKに負けている余裕はない。トランプを狩るとHで2つ負けるし、狩らないとDをラフされてしまう。Hを負けにいってラフすれば簡単。

#21

| | | |
|---|---|---|
| | S 64<br>H KQJ7<br>D KJ972<br>C 107 | |
| S A972<br>H A<br>D AQ65<br>C J842 | N<br>W E<br>S | S KJ85<br>H 10642<br>D 10<br>C AK63 |
| | S Q103<br>H 9853<br>D 843<br>C Q95 | |

4SbyW : 26HCP : Diamondラフ　OL=HK

ルーザはS1、D3、C1。(CはCQに負けるだけなので1ルーザ)。Dを2回ラフしたいので、3回狩ってはいけない。トランプ狩りをしながら行き来し、マスタートランプ(SQ)を残したまま、HA、SK、DA、Dラフ、SA、Dラフ、CAK、C3とすればいい。CJが10コ目になる。

#22

| | | |
|---|---|---|
| | S KJ53<br>H QJ1097<br>D AK<br>C J9 | |
| S 7642<br>H 42<br>D J84<br>C A543 | N<br>W E<br>S | S AQ108<br>H 863<br>D 9753<br>C Q10 |
| | S 9<br>H AK5<br>D Q1062<br>C K8762 | |

4HbyN : 26HCP : Spadeラフ　OL=H3

ルーザはS4、C2あるが1つはDQで消せるからSが2枚ラフできればいい。Hリードが厳しくてSを負けたときにまたHをリードされてダミーのトランプが1枚足らなくなる。10コ目は、SKやCKが勝つかもしれないが、実はD10が昇格する。諦めず可能性を探そう。

#23

| | | |
|---|---|---|
| | S KQ984<br>H K43<br>D AQ98<br>C 5 | |
| S 532<br>H J9752<br>D 432<br>C J10 | N<br>W E<br>S | S AJ107<br>H Q10<br>D 5<br>C KQ9873 |
| | S 6<br>H A86<br>D KJ1076<br>C A642 | |

5DbyN : 26HCP : クロスラフ　OL=D5

大抵は3NTがベストだが、Cを攻められると、9コ目のSKをとりに行ったとき、Cを走られてダウンする。ハンドとダミーにシングルトンがありトランプが強いのでクロスラフがいい。トランプを狩らずに、HAKをとってからハンドでCラフ、ダミーでSラフを繰り返す。

#24

| | | |
|---|---|---|
| | S KQJ103<br>H 54<br>D K1063<br>C J4 | |
| S A742<br>H KQ108<br>D AJ75<br>C 2 | N<br>W E<br>S | S 6<br>H AJ97<br>D 42<br>C A108765 |
| | S 985<br>H 632<br>D Q98<br>C KQ93 | |

4HbyW : 23HCP : クロスラフ　OL=H4

ダミーでSを3回ラフできればS1、H4、D1、C1とラフ3で10コになるから23HCPでも4Hに行こう。ただしダミーで3回ラフするためのハンドエントリが足らないので、結局クロスラフになる。HA、SA、Sラフ、DA、Sラフ、CA、Cラフ、Sラフとすれば、HKQで10コ。

No.　4　　Trump



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

#25

| | | |
|---|---|---|
| | S QJ96<br>H 643<br>D AQJ3<br>C 73 | |
| S K7<br>H KQJ87<br>D K104<br>C 652 | N<br>W E<br>S | S 1053<br>H 102<br>D 972<br>C Q10984 |
| | S A842<br>H A95<br>D 865<br>C AKJ | |

4SbyS : 26HCP : Diamond フィネス　OL=HK

ルーザはS1、H2あるので、Dを負けられないと思えばフィネスはマストで、しかも2回繰り返す必要がある。あるいはCフィネスしてCでダミーのHを1枚消し、Hルーザを1つラフする方針でもいい。トランプはSKのフィネスが成功しても、S10に悩まされる形。

#26

| | | |
|---|---|---|
| | S AKQ52<br>H Q85<br>D 1086<br>C 43 | |
| S J9<br>H 6432<br>D AQ53<br>C AK9 | N<br>W E<br>S | S 1076<br>H AJ109<br>D KJ7<br>C QJ10 |
| | S 843<br>H K7<br>D 942<br>C 87652 | |

4HbyW : 26HCP : Heart ダブルフィネス　OL=SK

OLでいきなり2つ負けるので、Hは1つしか負けられない。ハンドから2回フィネスすると、HK、HQが敵の2人に分かれている（50%）か、ともにNorthがもっているとき（25%）に成功する。ダブルフィネスは確率の高いプレイ（1ルーザに留める）と覚えておこう。

#27

| | | |
|---|---|---|
| | S K94<br>H Q943<br>D AJ52<br>C AQ | |
| S QJ87<br>H 1065<br>D 93<br>C J987 | N<br>W E<br>S | S A1052<br>H K7<br>D K1087<br>C 642 |
| | S 63<br>H AJ82<br>D Q64<br>C K1053 | |

4HbyN : 26HCP : Heart ノールーザに　OL=D7?

ルーザはS3、D2あるのでそれだけでも苦しそうだが、Sは1枚ラフできるし、DはDKがEastにあれば1ルーザになる。CKが使えるが、ラフできるSを捨てても、Dを捨てても意味はない。問題はHをノールーザにすること。正解はHJでフィネスしてHAを叩く。

#28

| | | |
|---|---|---|
| | S Q752<br>H K9873<br>D K10<br>C J5 | |
| S A106<br>H Q42<br>D A75<br>C Q973 | N<br>W E<br>S | S KJ93<br>H AJ5<br>D QJ84<br>C A6 |
| | S 84<br>H 106<br>D 9632<br>C K10842 | |

3NTbyE : 28HCP : フィネスだらけ　OL=C4?

自分からリードすると損する形ばかり。OLに何を選んでもディクレアラが助かるが、勝ったディクレアラも嬉しいスートはない。SはSQがどちらにあってもつかまる形なので、できれば敵に触ってほしいからDAをとってDQJに向けてリードするのがベスト。

#29

| | | |
|---|---|---|
| | S 7652<br>H J<br>D A542<br>C KQ65 | |
| S K4<br>H K7542<br>D QJ109<br>C 108 | N<br>W E<br>S | S 1098<br>H 863<br>D 73<br>C AJ942 |
| | S AQJ3<br>H AQ109<br>D K86<br>C 73 | |

4SbyS : 26HCP : Heart ラフィングフィネス　OL=DQ

Hを3回ラフすればメイクする形だが、そのためにはハンドエントリが苦しい。Hラフではなくエスタブリッシュが正解。HAをとってHQを出し、WestからHKが出たらラフ、出さなければそのまま流す。またはHKに負け、ダミーのDを2枚捨ててDラフしても可。

#30

| | | |
|---|---|---|
| | S KJ76<br>H 5<br>D J864<br>C Q932 | |
| S AQ10<br>H AQ974<br>D 752<br>C A10 | N<br>W E<br>S | S 532<br>H K10832<br>D Q10<br>C KJ8 |
| | S 984<br>H J6<br>D AK93<br>C 7654 | |

4HbyW : 25HCP : フィネスバリエーション　OL=D4?

Sを1ルーザにすればメイクだが、Sフィネスは失敗する。SouthのHCPがわかれば、SK、SJは両方ともNorthだ。SouthはDKをとったら、Sシフトすべき。Dを続けると、最後にSフィネスを勝たされたNorthは困る。上手くSシフトされたらCQフィネスが頼り。

No.　5　　Finesse



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

#31

| | | |
|---|---|---|
| | S Q764<br>H 1092<br>D J53<br>C KQ2 | |
| S 3<br>H QJ74<br>D A9864<br>C 643 | N<br>W E<br>S | S A109<br>H 865<br>D 2<br>C A109875 |
| | S KJ852<br>H AK3<br>D KQ107<br>C J | |

1S-2S-3S-?? : 16-18HCP, 4Sはどう？　OL=HQ?

一番長いSでオープン、17HCPだから3Sと誘う。8HCPのNorthの判断次第で4Sもあり得る。ルーザはS1、H1、D1、C1。HQリードがこなければ早目にCAに負けに行くと、Hが1枚捨てられて4Sがメイクすることもあるが、Dラフが見つかると即ダウン。

#32

| | | |
|---|---|---|
| | S 742<br>H 1085<br>D AK94<br>C 765 | |
| S K<br>H A7643<br>D Q52<br>C KQ83 | N<br>W E<br>S | S Q95<br>H QJ92<br>D J106<br>C A104 |
| | S AJ10863<br>H K<br>D 873<br>C J92 | |

1H-3H-?? : 10-12HCP, Heart 4枚（以上）　OL=DK

バランスハンドだが、HがfitしたのでNTというより3Hと誘うべき。悪い14HCPのWestはPassが普通。ルーザはS1、H1、D2、C1だが、CのルーザはSQで消せる。Hを間違えると2ルーザになって3Hもダウンするが、HAから出せばノールーザで、4Hもメイク。

#33

| | | |
|---|---|---|
| | S K62<br>H QJ92<br>D AJ10<br>C 843 | |
| S J853<br>H K64<br>D 73<br>C K1095 | N<br>W E<br>S | S AQ974<br>H 73<br>D K9862<br>C 7 |
| | S 10<br>H A1085<br>D Q54<br>C AQJ62 | |

1C-1H-2H-3H-?? : 10-12HCP, 4Hはどう？OL=C7?

一番長いCでオープンし、パートナのHがfitしたのでレイズする。11HCPのNorthはPassしてはいけない。ルーザはS3、H1、D1、C1。S2枚ラフできれば3Hはジャストメイク。OLはCAで勝って、HA、H5とすれば、EastにCラフされない。欲張るとCラフで3Hもダウン。

#34

| | | |
|---|---|---|
| | S 9<br>H K42<br>D J864<br>C A9842 | |
| S J542<br>H A73<br>D AKQ107<br>C Q | N<br>W E<br>S | S K10763<br>H Q105<br>D 9<br>C K653 |
| | S AQ8<br>H J986<br>D 532<br>C J107 | |

1D-1S-3S-?? : 16-18HCP, Spade 4枚　OL=H6?

一番長いDでオープンし、パートナのSがfitしたのでレイズする。16HCPあるからダブルレイズして誘う。ルーザはS2、H2と、CはCQがCAに負ければ残り2ルーザ。Hの2枚はDで捨て、Cの2枚はラフすれば4Sもできるが、逆狩りされるとCルーザが1枚残る。

#35

| | | |
|---|---|---|
| | S Q764<br>H 109642<br>D J<br>C A73 | |
| S A<br>H Q7<br>D 96543<br>C KQJ86 | N<br>W E<br>S | S 10983<br>H KJ5<br>D A8<br>C 10542 |
| | S KJ52<br>H A83<br>D KQ1072<br>C 9 | |

1D-1H-1S-2S-?? : 7-9HCP, Spade 4枚　OL=CK

一番長いDでオープンし、2ndスートのSがfit。Northは7-9HCPだからPassして終わり。ゲームはない。ルーザはS1、H2、D1と見えるが、おそらくSで2つ負けるだろう。2SはジャストメイクDJがありがたい存在で、ハンドのDがエスタブリッシュする。

#36

| | | |
|---|---|---|
| | S Q87<br>H 73<br>D KJ865<br>C Q104 | |
| S J10963<br>H J94<br>D AQ10<br>C 72 | N<br>W E<br>S | S AK54<br>H KQ2<br>D 3<br>C KJ653 |
| | S 2<br>H A10865<br>D 9742<br>C A98 | |

1C-1S-3S-?? : 16-18HCP, Spade 4枚　OL=H7?

一番長いCでオープンし、パートナのSがfitしたのでレイズする。8HCPのWestの判断次第で3Sか4S。ルーザはS1、H1、D2、C2。SQをつかまえてCを当て、さらにDルーザを2つラフすれば4Sもメイク。ただしSを3回狩ると1つしかラフできないことに注意。

No.　7　　Fit Raise



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

#37

| | | |
|---|---|---|
| | S A653<br>H QJ732<br>D 108<br>C 97 | |
| S 982<br>H 10964<br>D AQ95<br>C A8 | N<br>W E<br>S | S KJ107<br>H K5<br>D K742<br>C 1063 |
| | S Q4<br>H A8<br>D J63<br>C KQJ542 | |

1C-1H-2C-?? : 13-15HCP, Club 1 suiter

一番長いCでオープンして2Cとリビッド。レスポンダはミニマム(7-9HCP)なのでPass。2Hも2Sも間違い。ルーザはS1、H1、D3、C1だから、D2にするかHフィネスすればメイク。HKに負けにいけばHJで、SリードならSAで、Dが捨てられる。Dラフを狙ってもよい。

#38

| | | |
|---|---|---|
| | S 8<br>H Q96<br>D K985<br>C A8754 | |
| S 93<br>H KJ10732<br>D AQ4<br>C K6 | N<br>W E<br>S | S KQJ62<br>H A85<br>D J73<br>C 92 |
| | S A10754<br>H 4<br>D 1062<br>C QJ103 | |

1H-1S-2H-3H-?? : 10-12HCP, 4Hはどう？

一番長いHでオープンして2Hとリビッド。レスポンダは11HCPで3枚サポートがあるから3Hと誘う。ルーザはS1、H1、D1、C2。HQを当てて、SでCが捨てられれば4Hもメイクするが、SouthがSAで勝ったらSラフを狙わずにCQを返せば、4Hはダウンする。

#39

| | | |
|---|---|---|
| | S AQ972<br>H A1032<br>D 9<br>C J96 | |
| S 1064<br>H Q985<br>D K42<br>C A103 | N<br>W E<br>S | S 83<br>H KJ64<br>D J87<br>C Q752 |
| | S KJ5<br>H 7<br>D AQ10653<br>C K84 | |

1D-1S-2D-2H-2S-3S-?? : 10-12HCP, 4Sはどう？

一番長いDでオープンして2Dとリビッド。レスポンダはインビテーションの強さがあるので、1Sのあと2Hと2つスートを紹介する。最初のスートが長いのでオープナは3枚でサポートを示す。Dエスタブリッシュを狙えば4Sもメイク。Cは触ったほうが損する形。

#40

| | | |
|---|---|---|
| | S A1083<br>H J3<br>D J954<br>C 983 | |
| S J92<br>H A4<br>D AK10763<br>C Q4 | N<br>W E<br>S | S KQ6<br>H K965<br>D Q8<br>C J1052 |
| | S 754<br>H Q10872<br>D 2<br>C AK76 | |

1D-1H-2D-2NT-?? : 10-12HCP, 3NTはどう？

一番長いDでオープン、2Dとリビッド。11HCPのレスポンダは、メジャーfitしないので2NTと誘う。Hを攻められなければ3NTもメイクするが、Hリードだと(Dが4-1なので、HAを温存してエントリを残しても)Dエスタブリッシュが間に合わず、2NTもできない。

#41

| | | |
|---|---|---|
| | S J72<br>H Q10652<br>D A109<br>C 63 | |
| S 83<br>H 73<br>D KQ843<br>C 10874 | N<br>W E<br>S | S A10965<br>H KJ94<br>D J62<br>C Q |
| | S KQ4<br>H A8<br>D 75<br>C AKJ952 | |

1C-1H-3C-?? : 16-18HCP, Club 1 suiter

一番長いCでオープンし、ジャンプリビッドで、16-18HCPの強さを伝える。7HCPのNorthはPassが普通。欲張ってHの5-3fitを探しにいくとゲームまで止まれないだろう。3Cは、S1、H1、D1、C1と負けるだけでジャストメイク。4Hも3NTも、行くとダウンは確実。

#42

| | | |
|---|---|---|
| | S -<br>H J1076<br>D Q9863<br>C A1054 | |
| S KQJ973<br>H 3<br>D AJ10<br>C 832 | N<br>W E<br>S | S 542<br>H AKQ982<br>D K7<br>C J9 |
| | S A1086<br>H 54<br>D 542<br>C KQ76 | |

1H-1S-2H-3S-?? : 10-12HCP, Spade 1 suiter

一番長いHでオープンして2Hとリビッド。11HCPで、良い内容の6枚Sを持っているWestは3Sと誘う。2SではPassしろという意味になる。不運なことに(10%)Sは4-0ブレイクなので4Sを作るのはかなり難しいが、ビッドすべきコントラクト。ダウンしても結果論。

No. 8 1suiter



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

#43

| | | |
|---|---|---|
| | S A965<br>H KJ73<br>D 1064<br>C K3 | |
| S K1084<br>H 6<br>D K32<br>C 109865 | N<br>W E<br>S | S J7<br>H A9842<br>D 975<br>C A72 |
| | S Q32<br>H Q105<br>D AQJ8<br>C QJ4 | |

1D-1H-1NT-2NT-?? : Invitation, Major fitナシ
一番長いDでオープンして1NTリビッド。13-15HCP
のバランスハンド。メジャーfitがないので、レスポン
ダは2NTと誘う。2SというとH5枚の意味になる。
3NTはS1、H3、D3、C2とれればメイクするが、Hより
先にDフィネスして、DKに負けておかないと苦しい。

#44

| | | |
|---|---|---|
| | S KQ8<br>H 85<br>D K1094<br>C 9542 | |
| S A107<br>H J10964<br>D A62<br>C J8 | N<br>W E<br>S | S J95<br>H KQ2<br>D QJ73<br>C AK6 |
| | S 6432<br>H A73<br>D 85<br>C Q1073 | |

1NT-3H-?? : GameForcing, Heart5枚
1NTオープナはH3枚なら4H、2枚なら3NTとビッド。
3の代はGameForcingなのでPassしてはいけない。
4Hはルーザを S1、H1、D1にとどめればメイクする。
すなわちSKリードなら楽にできるが他のリードなら
DQJを使おう。実は3NTのほうが楽だが仕方ない。

#45

| | | |
|---|---|---|
| | S QJ43<br>H K107<br>D AKJ8<br>C K2 | |
| S 86<br>H AQ5<br>D 9654<br>C 9764 | N<br>W E<br>S | S A10975<br>H J42<br>D Q2<br>C J108 |
| | S K2<br>H 9863<br>D 1073<br>C AQ53 | |

1NT-2C-2S-2NT-?? : Invitation, Major fitナシ
H4枚あるので2Cと聞いてみるが、H4枚ないと答が
返ってくる。17HCPあるNorthは2NTに3NTとのる。
答を知っていればDAKと叩いてD4つとれるが確率
で考えればフィネスが正しく、ダウンしても仕方が
ない。上手くH1とれればD3でもS2、C3でメイクする。

#46

| | | |
|---|---|---|
| | S QJ96<br>H 95<br>D A842<br>C J52 | |
| S AK732<br>H 74<br>D Q6<br>C Q1096 | N<br>W E<br>S | S 104<br>H AK62<br>D KJ103<br>C K84 |
| | S 85<br>H QJ1083<br>D 975<br>C A73 | |

1D-1S-1NT-2C-2NT-?? : Spade 2枚（以下）
Westはインビテーションの強さがあるので1NTリビ
ッドに対して2Cと2ndスートをビッドし、同時にS5枚
を示す。EastはS3枚あれば2Cに2Sとビッドして、サ
ポートを示す。したがって2NTはS2枚を表す。CJを
当てれば3NTもメイク。S3-3ブレイク狙いは失敗。

#47

| | | |
|---|---|---|
| | S K3<br>H AJ102<br>D 8652<br>C 1053 | |
| S Q42<br>H 864<br>D KQJ7<br>C J64 | N<br>W E<br>S | S 10875<br>H K9<br>D 1093<br>C A982 |
| | S AJ96<br>H Q753<br>D A4<br>C KQ7 | |

1NT-2C-2H-3H-?? : Invitation, Heart 4-4fit
H4枚あるので2Cと聞いてみると、H4枚あると答が
返ってくる。あとは26HCPあるかどうかの問題だが、
3Hと誘われても16HCPのオープナはPassだろう。
SをSAKラフとやると、SQが出てくるので4Hもできそ
う。Cは2ルーズしないようダミーから2回リードする。

#48

| | | |
|---|---|---|
| | S J86<br>H J1096<br>D 852<br>C A109 | |
| S KQ752<br>H 852<br>D 743<br>C K3 | N<br>W E<br>S | S A103<br>H KQ4<br>D AQ10<br>C QJ82 |
| | S 94<br>H A73<br>D KJ96<br>C 7654 | |

1NT-2C-2D-2S-?? : Invitation, Spade5枚
メジャー5枚あっても、10HCPないときはひとりで3
の代をビッドしてはいけない。2C経由でビッドする。
1NTオープナはS3枚で弱ければPass、強ければ
4S、S2枚で弱ければ2NT、強ければ3NTとビッド。
Dフィネスが抜けるので4Sは苦しいだろう。

No. 9 Balance



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

#49

| | | |
|---|---|---|
| | S Q4<br>H Q3<br>D KQJ63<br>C A1054 | |
| S A108<br>H 9742<br>D A987<br>C Q7 | N<br>W E<br>S | S 9652<br>H AJ85<br>D 104<br>C 632 |
| | S KJ73<br>H K106<br>D 52<br>C KJ98 | |

1D-1S-2C-2NT-?? : Invitation, Major fitナン
一番長いDでオープンして2ndスートのCをリビッド。
13-15HCPか16-18HCP。11HCPのレスポンダはゲームに誘うのだが、3CとビッドしてオープナにS3NTか5Cかを判断させるより、HにK10xがあるので2NTと誘う。Hは2回止まるがCQに負けると3NTは苦しい。

#50

| | | |
|---|---|---|
| | S J96<br>H 82<br>D K84<br>C K9753 | |
| S KQ742<br>H J3<br>D 1095<br>C Q104 | N<br>W E<br>S | S A105<br>H AK1064<br>D AJ62<br>C J |
| | S 83<br>H Q975<br>D Q73<br>C A862 | |

1H-1S-2D-2H-2S-3S-?? : Invitation, Spade 5-3fit
一番長いHでオープンして2ndスートのDをリビッド。
18HCPまであり得るから、8HCPのWestはPassしてはダメで、2枚しかないが2HとHを選ぶ。Eastは17HCPあるのでビッドを続け、WestのS5枚を期待して3枚のSを紹介する。Hエスタブリッシュで4Sもメイク。

#51

| | | |
|---|---|---|
| | S 1043<br>H KQ10972<br>D Q53<br>C 6 | |
| S KQ82<br>H 63<br>D 10872<br>C A109 | N<br>W E<br>S | S 75<br>H J84<br>D AK964<br>C 753 |
| | S AJ96<br>H A5<br>D J<br>C KQJ842 | |

1C-1H-1S-2H-3H-?? : Invitation, Heart 6-2fit
一番長いCでオープンして2ndスートのSをリビッド。
まだ1の代なので、C4枚かもしれないことに注意。
NorthはS2HといってH6枚の弱い手を示す。Southは16HCPあってCが使えるいい手なので、3Hと誘う。
Cが簡単にエスタブリッシュするので、4Hもメイク。

#52

| | | |
|---|---|---|
| | S 86<br>H K1074<br>D 9865<br>C QJ5 | |
| S AKJ32<br>H Q95<br>D 4<br>C A1096 | N<br>W E<br>S | S 94<br>H A862<br>D KJ103<br>C K74 |
| | S Q1075<br>H J3<br>D AQ72<br>C 832 | |

1S-2NT-3C-?? : Invitaition, Major fit ナン?
11HCPのEastはバランスハンドなので2NTが簡明。
WestはS5枚、C4枚を示すために3CとビッドするがS2枚のEastは3SとはいわないDとHにストッパがあるので3NTというか、3Hという手もなくはない。
S1、H1、D2、C1と5つ負ける前に、9コ目を作ろう。

#53

| | | |
|---|---|---|
| | S A43<br>H J<br>D QJ10532<br>C 975 | |
| S K962<br>H 954<br>D K96<br>C A83 | N<br>W E<br>S | S J87<br>H Q1083<br>D A84<br>C J62 |
| | S Q105<br>H AK762<br>D 7<br>C KQ104 | |

1H-1NT-?? : Minimum, fitを探す?
一番長いHでオープンして2ndスートのCをリビッドする計画だが、1NTとレスポンスされるとPassが普通。
2CとリビッドしてH5枚、C4枚を示してもいいが8HCPのNorthはPassできないから2Dというしかない。弱い同士でミスフィットのハンドは早目にPassしよう。

#54

| | | |
|---|---|---|
| | S 1062<br>H K653<br>D A9753<br>C J | |
| S KQJ75<br>H 9<br>D J62<br>C AQ105 | N<br>W E<br>S | S 84<br>H AQ72<br>D Q8<br>C K9842 |
| | S A93<br>H J1084<br>D K104<br>C 763 | |

1S-2C-3C-?? : Invitation, Minor fit
一番長いSでオープンして2ndスートのCをリビッドしようとしたら、先にいわれて、すなわち2ndスートがfitしたとわかる。とりあえず、シングルレイズしてS5枚、C4枚の13-15HCPを示そう。Eastは悩ましい。
3NTは9コとる前にDで4つとられる。5Cはできない。

No. 10 2suiter



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

#55

| | | |
|---|---|---|
| | S K93<br>H 742<br>D Q10765<br>C Q8 | |
| S AQJ84<br>H J5<br>D J92<br>C A76 | N<br>W E<br>S | S 1062<br>H A93<br>D K8<br>C 109532 |
| | S 75<br>H KQ1086<br>D A43<br>C KJ4 | |

P-P-1H-1S ; 1NT-2S-??

WestはP-P-P-ときたら1Sでオープンするハンド。1Hに1Sは問題なくビッドできるので1Sとオーバーコールする。NorthはPassでもいいが、何もなければ1Hに1NTと答えるハンド。Eastは、WestがS5枚とわかり、3枚でも直ちにレイズできるのが強み。

#56

| | | |
|---|---|---|
| | S 9643<br>H 8<br>D AKJ8<br>C KQ64 | |
| S A<br>H AJ764<br>D 52<br>C A10982 | N<br>W E<br>S | S 1087<br>H KQ32<br>D Q1093<br>C 75 |
| | S KQJ52<br>H 1095<br>D 764<br>C J3 | |

P-P-1H-X ; 2H-2S-??

Northは典型的なテイクアウトダブルのハンド。敵のHが短く、他のどのスートも長い。EastはH4枚あるので直ちにレイズする。Southは内容のいい5枚だからSを紹介する。おそらく5-4fitしているはず。さらにWestが3Cといっても、最後は3Sになりそう。

#57

| | | |
|---|---|---|
| | S J<br>H A52<br>D J109<br>C KQJ743 | |
| S 652<br>H KJ43<br>D 63<br>C A862 | N<br>W E<br>S | S AQ974<br>H Q108<br>D KQ52<br>C 10 |
| | S K1083<br>H 976<br>D A874<br>C 95 | |

P-P-1C-1S ; 1NT-2S-??

Northは12HCPしかないからPassしてもいい。するとEWの2Sで終わりそう。1Cから始まるとSouthは1NTといってある程度の強さを伝えるが、Northが2Sに3Cと競るかどうかは疑問。3Cは多分ダウンだろう。EWが3Sまでつきあえばこれもダウンしそう。

#58

| | | |
|---|---|---|
| | S A43<br>H J76<br>D 9432<br>C KJ10 | |
| S Q986<br>H 52<br>D 7<br>C 976542 | N<br>W E<br>S | S J2<br>H K10943<br>D KQ86<br>C A8 |
| | S K1075<br>H AQ8<br>D AJ105<br>C Q3 | |

P-P-1H-1NT ; P-2NT-??

右手の1Hオープンに対し、16-18HCPのバランスハンドでHにストッパがあれば、1NTとオーバーコールする。Northの2NTは競り合いではなく、3NTへのインビテーション。EastはWestにほとんどアナーがないとわかるので、さっさと店じまい。3NTは苦しい。

#59

| | | |
|---|---|---|
| | S K103<br>H J94<br>D Q93<br>C 8643 | |
| S 6<br>H AKQ853<br>D K2<br>C AJ72 | N<br>W E<br>S | S J98542<br>H 102<br>D 754<br>C Q10 |
| | S AQ7<br>H 76<br>D AJ1086<br>C K95 | |

P-P-1D-X ; P-1S-P-2H ; P-??

Westのハンドは、1Dオープンに対し、ただ1Hとオーバーコールするには強すぎる。こういうハンドは、最初にダブルしてパートナに何かいわせ、次の機会に自分のスートをビッドして、内容のいいスートとハンド全体の強さを示す。Eastはせっかくだけど Pass。

#60

| | | |
|---|---|---|
| | S KQJ65<br>H AK42<br>D 1073<br>C 3 | |
| S 1098<br>H J865<br>D QJ64<br>C K5 | N<br>W E<br>S | S 74<br>H 9<br>D AK82<br>C AQJ1084 |
| | S A32<br>H Q1073<br>D 95<br>C 9762 | |

1C-P-1D-1S ; 2D-P-P-2H ; 3D-??

EastのC1オープンに対し、Westがメジャーを優先して1Hと答えると、NorthがC1Sとオーバーコールしたあと Eastは2Cとしかいえず、Dfitがみつからない。おそらくNSが2Sで買えるだろう。Dfitがみつかれば3Dまでは競るが3Sなら売りそう。実は4Dもできる。

No. 11 Overcall



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

#61

| | | |
|---|---|---|
| | S K63<br>H A10<br>D AJ764<br>C KJ2 | |
| S 1084<br>H KQJ82<br>D 8<br>C Q1073 | N<br>W E<br>S | S 75<br>H 95<br>D Q9532<br>C A984 |
| | S AQJ92<br>H 7643<br>D K10<br>C 65 | |

1NT-3S-4S：ルーザを直ちに顕在化　OL=HK

KQJの長いスートからのTop of Sequenceは、ほとんどの場合ベストリード。このハンドではSouthのHの3ルーザが直ちに顕在化する。シングルトンリードはお手伝いになることも多い。ウィナーはS5、H1、D2に加えC1は必須。10コ目はHラフかDQフィネス。

#62

| | | |
|---|---|---|
| | S 843<br>H 106<br>D QJ102<br>C A932 | |
| S 6<br>H AKQ98<br>D K8<br>C KJ1065 | N<br>W E<br>S | S KQJ72<br>H 754<br>D 95<br>C Q74 |
| | S A1095<br>H J32<br>D A7643<br>C 8 | |

1H-1S-2C-2H-3C-4H：アンビッドスート　OL=DQ

敵の弱いスートを攻めるのがセオリー。しかもここではQJ10のシーケンスだからノータイムでDQ。SouthはDAで勝ったらEastのSでルーザが消される前にサイドスートを攻めよう。DKはWestにあるとわかるのでDは詰めNorthにCAを期待してCシフト。

#63

| | | |
|---|---|---|
| | S Q3<br>H AQ76<br>D J76<br>C AK93 | |
| S A86<br>H J54<br>D K52<br>C 8742 | N<br>W E<br>S | S K7542<br>H 10932<br>D 98<br>C Q10 |
| | S J109<br>H K8<br>D AQ1043<br>C J65 | |

1NT-3NT：長いスートのエスタブリッシュ　OL=S4

NoTrumpのときはアナーのある長いスートからリードするのがセオリー。Top of Sequenceか4thBest。WestはS4をSAで勝ってS8を返すが、これを負けておく。Westがいずれ何かで勝ったとき、Sが返ってくるので、SKはそのときのための大切なエントリ。

#64

| | | |
|---|---|---|
| | S 86<br>H 7543<br>D Q7<br>C A9542 | |
| S KJ<br>H 10<br>D J9852<br>C KJ1076 | N<br>W E<br>S | S AQ9732<br>H AJ62<br>D A3<br>C Q |
| | S 1054<br>H KQ98<br>D K1064<br>C 83 | |

1S-1NT-2H-2S-3S-4S：逆狩り　OL=S5

HはEastがビッドしているのでHKのリードは損をすることが多い。HJまであれば損はないが、ダミーのHが短いと想像できるので、トランプリードしてHのルーザをラフされないようにする。ダミーのCが強いのでエントリをなくそうと考えたら、かなりのセンス。

#65

| | | |
|---|---|---|
| | S KQ6<br>H 84<br>D A7<br>C AQJ982 | |
| S 92<br>H A765<br>D K1052<br>C 764 | N<br>W E<br>S | S 54<br>H QJ93<br>D Q8643<br>C K5 |
| | S AJ10873<br>H K102<br>D J9<br>C 103 | |

1C-1S-3C-3S-4S：アナーを捕まえる　OL=D2

ビッドからダミーのCは長くて強いとわかるので、何はともあれサイドスートを攻めよう。だからといってOLでHAをとってしまうのはダメ。まずDのルーザを顕在化させ、HはSouthのHKを捕まえて2つ勝つことを狙う。EastがHQをリードしてくれることを祈ろう。

#66

| | | |
|---|---|---|
| | S 84<br>H J86<br>D K10972<br>C J64 | |
| S 653<br>H AKQ94<br>D A83<br>C 105 | N<br>W E<br>S | S Q109<br>H 10752<br>D Q<br>C AKQ83 |
| | S AKJ72<br>H 3<br>D J654<br>C 972 | |

1C-1H-2H-4H：オーバラフを狙う　OL=S8

アンビッドスートのうち、Dを選んで4thBestをリードするのも普通だがここでは大外れ。7メイクされる。当たりはS8（ダブルトンリード）で、Southが3連勝する。問題はそのあと。SをリードするとNorthのHJが勝てるようになるのだ。（後でシグナルの話をする）

No.　12　　Defense



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

#67

| | | |
|---|---|---|
| | S 6<br>H AKQ98<br>D K8<br>C AKJ106 | |
| S A975<br>H J32<br>D 7643<br>C 82 | N<br>W E<br>S | S 843<br>H 106<br>D QJ102<br>C Q943 |
| | S KQJ102<br>H 754<br>D A95<br>C 75 | |

6HbyNorth : 1H-1S-3C-3H-4C-4NT-5H-6H

Northはめちゃくちゃ強い2スーター。ジャンプシフトの出番だ。Southは10HCPのいいハンドでHも3枚あるからスラムを目指す。もし3Cに4HというとNorthはそれが最終結論だと思ってPassしてしまう。GF状態では、3Hのほうが4Hより強い、と覚えておこう。

#68

| | | |
|---|---|---|
| | S Q8763<br>H 93<br>D KQ7<br>C 642 | |
| S K9<br>H KQ876<br>D A64<br>C J83 | N<br>W E<br>S | S AJ4<br>H A1052<br>D 10<br>C AK1097 |
| | S 1052<br>H J4<br>D J98532<br>C Q5 | |

6HbyWest : 1C-1H-3H-4NT-5S-6H

13HCPのWestはパートナがオープンしたのでゲームは確実だと思っていたら、Hがダブルレイズされて興奮する。勢いで4NTと聞くと3枚と返ってくるので、いやでも6Hになる。5NTと聞いても7Hには行かないだろう。6Hは楽勝で、C次第で7メイクも可能。

#69

| | | |
|---|---|---|
| | S A10974<br>H 85<br>D K107<br>C Q98 | |
| S J83<br>H KJ96<br>D AQ2<br>C 654 | N<br>W E<br>S | S KQ5<br>H Q7432<br>D J64<br>C AK |
| | S 62<br>H A10<br>D 9853<br>C J10732 | |

4HbyEast : 1H-3H-4H : Hold-up (defense)

WestはH4枚サポートの11HCP。いきなり4Hとビッドするには弱い。3Hと誘えば15HCPのEastは4H。ルーザはS1、H1、D1だから楽勝のようだが、OLのS6をNorthは勝たず、SouthがHAで勝ったときのS2を勝ってSを返すと、Southがラフできて1ダウン。

#70

| | | |
|---|---|---|
| | S Q3<br>H A6<br>D AK10873<br>C 873 | |
| S A10862<br>H J972<br>D 4<br>C K95 | N<br>W E<br>S | S J94<br>H Q84<br>D J652<br>C J104 |
| | S K75<br>H K1053<br>D Q9<br>C AQ62 | |

3NTbySouth : 1D-1H-2D-3NT : Avoidance

14HCPのSouthはゲームに行く。1Hのレスポンスがレイズされないので Hのfitはない。結論は3NT。SリードをSQで勝ったあと、DQ、DK、DAで全勝できれば問題ないが、もしEastにDJの4枚があるとEastからSを返されてダウンする。正解はD9でフィネス。

#71

| | | |
|---|---|---|
| | S K42<br>H A107643<br>D 97<br>C 62 | |
| S AQJ<br>H Q85<br>D AQ64<br>C Q93 | N<br>W E<br>S | S 873<br>H K2<br>D K85<br>C AJ1075 |
| | S 10965<br>H J9<br>D J1032<br>C K84 | |

3NTbyWest : 1NT-3NT : Hold-up (declarer)

16HCPのバランスハンドは1NTオープン。Eastは、メジャーfitがないので、11HCPだから結論は3NT。HリードをHKで勝ったあとCKのフィネスが成功すれば問題ないがもし抜けるとSouthからH9を返されてダウンする。OLをホールドすれば安全にメイクする。

#72

| | | |
|---|---|---|
| | S J53<br>H A743<br>D J9<br>C AJ108 | |
| S KQ109<br>H 862<br>D AQ8<br>C 764 | N<br>W E<br>S | S 8764<br>H 10<br>D 10632<br>C K532 |
| | S A2<br>H KQJ95<br>D K754<br>C Q9 | |

4HbySouth : 1H-3H-4H : Avoidance

SKのリード。CKのフィネスをすると、もし抜けたときDを返され、S1、D2、C1負けて1ダウン。正解はSJに向けてSをリードしSQに負ける。CリターンをCAで勝ってSJにCQを捨て、CJを流す。Westに抜けてもDは怖くない。ただし、NorthのエントリにS要注意。

No. 14 Advance1



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

#73

| | | |
|---|---|---|
| | S A63<br>H K76<br>D K10<br>C QJ1052 | |
| S Q10874<br>H J8<br>D 853<br>C K74 | N<br>W E<br>S | S J9<br>H Q10542<br>D 97642<br>C A |
| | S K52<br>H A93<br>D AQJ<br>C 9863 | |

3NTbyS : 1C-P-3NT　OL=S7

Southは紹介すべき4枚スートがない。結論は3NT。SにAKと2ストッパがあってもすぐに勝ってはダメ。CエスタブリッシュにいくとCAで勝ったEastからSが返されてストッパがなくなる。2回目にホールドしても手遅れで、Westはオーバーテイクして Sを続ける。

#74

| | | |
|---|---|---|
| | S 84<br>H 874<br>D AJ3<br>C QJ762 | |
| S 973<br>H K105<br>D KQ1054<br>C K8 | N<br>W E<br>S | S A105<br>H AQJ93<br>D 862<br>C A5 |
| | S KQJ62<br>H 62<br>D 97<br>C 10943 | |

4HbyE : 1H-P-2D-P ; 2NT-P-3H-P ; 4H　OL=SK

WestはEastのHが5枚なら4H、4枚なら3NTにいきたい。2NTに対して3HとH3枚を示せばEastが決める。Sに2ルーザあるので、Dが1ルーザの形しかできないように見えるが、SKのリードをホールドするとDを勝ったNorthには返すSがなくなり、SはDで消せる。

#75

| | | |
|---|---|---|
| | S A106<br>H AK5<br>D QJ7<br>C AJ96 | |
| S Q987<br>H J64<br>D K84<br>C 732 | N<br>W E<br>S | S K42<br>H Q10872<br>D 632<br>C K4 |
| | S J53<br>H 93<br>D A1095<br>C Q1085 | |

3NTbyN : P-P-2NT-P ; 3NT　OL=H7

Northは19HCPのバランスハンド。2NTオープンが簡明。(普通は1Cオープンでジャンプ2NTリビッド)。S1、H2、D3、C3と数えると、DKとCKに負ける必要があるが、Hの長いほうの敵が先、Dフィネスは後。先にDフィネスすると、EastのCKがエントリになる。

#76

| | | |
|---|---|---|
| | S J1086<br>H K75<br>D J953<br>C 86 | |
| S A74<br>H AQ6<br>D AK84<br>C 974 | N<br>W E<br>S | S KQ<br>H 1084<br>D 762<br>C AJ532 |
| | S 9532<br>H J932<br>D Q10<br>C KQ10 | |

3NTbyW : 1NT-P-3NT　OL=SJ

17HCPのバランスハンドは1NTオープン。Eastはメジャーfitがないので、10HCPだから結論は3NT。S3、H1、D2と数えると、C3つが必要となる。余計なことは考えず、ダミーから2回Cスモールをリードして負ける。CAを使ってしまうとエントリがなくなる。

#77

| | | |
|---|---|---|
| | S 10872<br>H K652<br>D KJ4<br>C 73 | |
| S 5<br>H 109<br>D 8753<br>C AKQ1094 | N<br>W E<br>S | S J94<br>H QJ843<br>D Q109<br>C 62 |
| | S AKQ63<br>H A7<br>D A62<br>C J85 | |

4SbyS : P-P-1S-2C ; 2S-P-4S　OL=CA

9HCPのWestは普通Passだがこれほどのスートはリードショーイングのためにビッドしても構わない。C3回目をラフするとEastにオーバーラフされ、Dフィネスに賭けることになるが、このハンドではダウン。ラフせずにDを捨てておき、あとでDをラフする。

#78

| | | |
|---|---|---|
| | S 632<br>H 73<br>D 632<br>C 76432 | |
| S 5<br>H KJ652<br>D K1074<br>C AK8 | N<br>W E<br>S | S AK74<br>H Q4<br>D J985<br>C QJ10 |
| | S QJ1098<br>H A1098<br>D AQ<br>C 95 | |

3NTbyE : 1D-1S-2H-P ; 2NT-P-3NT　OL=SQ

Westは1Sの邪魔が入ったため1Hがいえなくなったが、10HCP以上の手で5枚あれば2Hといっていい。HAとDAに負けているとSストッパがなくなる。Sをすぐ勝ち、ハンドからH4をリードすればSouthは困る。HAを勝つとH4つに、勝たないと残りD3つで足りる。

No.　15　　Advance2



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

# 5．今週のトレッド

**第　1　週　　トリックとアナー**

**【復習】　トリック　－ trick －**

リード(lead)　　※ 前回勝った人しかリードできません（最初は別）

－ フォロー(follow)　　※ 最優先の義務（must follow)です

－ ディスカード(discard)　　※ 絶対勝てません（何か捨てます）

－ ラフ(ruff)　　※ 勝てます（が、さらに強いトランプには負けます）

| 敵のハンド | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ♠ | K | Q | 10 | | | | | |
| ♡ | ・ | ・ | | | | | | |
| ◇ | ・ | ・ | | | | | | |
| ♣ | ・ | ・ | | | 自分のハンド | | | |
| | | | | | ♠ | A | J | 9 |
| | | | | | ♡ | ・ | ・ | |
| | | | | | ◇ | ・ | ・ | |
| | | | | | ♣ | ・ | ・ | |

【図1】　スペードは残り3枚ずつ

**【復習】　アナー　－ honor －　　トリックをとる基本的な力**

【図1】を見てください。（スペードの配置だけに着目した図です）

① あなたが ♠ A をリードすると、敵は ♠ 10 を捨てます。（【図2】）

すると敵の ♠ K ♠ Q が勝てるようになります。すなわち先に

1つ勝つと後で2つ勝たれ、敵のお手伝いになってしまうわけです。

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ♠ | K | Q | 10 | | | | | |
| ♡ | ・ | ・ | | | | | | |
| ◇ | ・ | ・ | | | | | | |
| ♣ | ・ | ・ | | | | | | |
| | | | | | ♠ | A | J | 9 |
| | | | | | ♡ | ・ | ・ | |
| | | | | | ◇ | ・ | ・ | |
| | | | | | ♣ | ・ | ・ | |

【図2】　♠ A をとると・・・

② 【図1】から ♠ 9 をリードしても ♠ J をリードしても、結局は

♠ A しか勝てず、1勝2敗です。（確かめてみましょう）

今度は【図3】を見てください。（最後の5枚だけになったときの図です）

③ あなたが ♠ A をリードすると、敵は ♠ 10 を捨てます。（【図4】）

このあとは、どうやっても敵が3勝します。（確かめてみましょう）

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ♠ | K | Q | 10 | | | | | |
| ♡ | A | J | | | | | | |
| ◇ | – | | | | | | | |
| ♣ | – | | | | | | | |
| | | | | | ♠ | A | J | |
| | | | | | ♡ | K | Q | 10 |
| | | | | | ◇ | – | | |
| | | | | | ♣ | – | | |

【図3】　残り5枚ずつ

④ では、♠ A を勝たずに ♡ K をリードしたらどうなるでしょう。

敵が ♡ A で勝てば、【図5】のようになります。いずれ ♡ Q

を勝つと ♡ 10 が勝てるようになるので、こちらが3勝できます。

先に1つ負けることで、たくさん勝てるようになったわけです。

⑤ 【図3】から逆に敵が ♡ A を勝つとどうなるでしょう。（【図6】）

敵がお手伝いしてくれたことになりますね。（【図4】と正反対です）

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ♠ | K | Q | 10 | | | | | |
| ♡ | A | J | | | | | | |
| ◇ | – | | | | | | | |
| ♣ | – | | | | | | | |
| | | | | | ♠ | A | J | |
| | | | | | ♡ | K | Q | 10 |
| | | | | | ◇ | – | | |
| | | | | | ♣ | – | | |

【図4】　♠ A をとると・・・

**【復習】　ソリッド（ソリッドシーケンス）　－ solid (solid sequence) －**

♠ A K Q J 10 のようにつながっているアナーなら安心です。

いつ勝っても敵のお手伝いにはなりません。　♠ K Q J 10 9

のようなソリッドシーケンスも損をしません。ただちには勝てませんが、

先に ♠ A に1つ負けることで、後から4つ勝てるようになります。

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ♠ | K | Q | 10 | | | | | |
| ♡ | A | J | | | | | | |
| ◇ | – | | | | | | | |
| ♣ | – | | | | | | | |
| | | | | | ♠ | A | J | |
| | | | | | ♡ | K | Q | 10 |
| | | | | | ◇ | – | | |
| | | | | | ♣ | – | | |

【図5】　♡ K を負けると・・・

**【発展】**【図1】で、敵が ♠ K をリードしてきたらどうなるでしょうか。

① ♠ A で勝つと・・・　② ♠ 9 で負けておくと・・・

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ♠ | K | Q | 10 | | | | | |
| ♡ | A | J | | | | | | |
| ◇ | – | | | | | | | |
| ♣ | – | | | | | | | |
| | | | | | ♠ | A | J | |
| | | | | | ♡ | K | Q | 10 |
| | | | | | ◇ | – | | |
| | | | | | ♣ | – | | |

【図6】　♡ A をとってもらうと・・・

**【ツボ】　いつでも勝てるカードを無闇に自分からリードしない**

勝てるカードを勝つのは後、勝てるカードを作るのが先です。

とりそこなうのが心配で、何となくAceを出してしまうのは敵を助けるだけ。大抵は待っていればとれます。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

**第　2　週　　ミニブリッジ**

**【復習】　HCP　－ Honor Card Point (High Card Point) －**

ハンドの強さを評価するために用いる便宜上の点数です。ハンドの価値はHCPだけで決まるものではありませんが、最も大切な要素です。

**【復習】　ゲームコントラクト　－ game contract －**

**ゲーム　があるときに**　※　２６　HCP

**ゲーム　を宣言して**　※　３ NT　４ H　４ S　５ C　５ D

**ゲーム　を作る**　※ プレイテクニック

**【復習】　コントラクトの選択　－ choice of contract －**

**26HCP以上　ある　⇒　ゲーム　ない　⇒　パーシャル**

**8枚以上　ある　⇒　トランプ　ない　⇒　ノートランプ**

いくらプレイテクニックがあっても選択を誤るとダウンします

**【復習】　コミュニケーション　－ communication －**

【図1】ハンドの　♠ A ♠ K ♠ Q は、どういう手順でも3つ勝てます。

ダミーに　♠ A ♠ K ♠ Q があっても、同じく3つ勝てます。

【図2】ハンドには　♠ A がありませんが、ダミーにありますから

ハンドから　♠ 2 を出してダミーから　♠ A を出せば

残りは　♠ K ♠ Q が勝てるので、やはり3つ勝てます。

**ハンドとダミーは一心同体、どちらも自分のカードです。**

【図3】長さが違うときは注意が必要です。【図2】では　♠ A ♠ K ♠ Q

をどういう順番に勝っても3トリックとれますが、【図3】のように長さ

が違うときは、短いほうの　♠ K を先に勝たないと失敗します。

【図4】先に　♠ A を勝ってしまった失敗例です。次に　♠ 2 を 出すと

ダミーの　♠ K が勝ちますが、ダミーにはもうスペードがないので

スペードがリードできず、ハンドの　♠ Q をとりそこないます。

**【発展】　ブロック / アンブロック　－ block / unblock －**

【図5】先に　♡ A を勝ってしまうと　♠ K ♠ Q をとりそこないます。

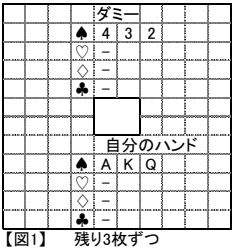
この状態を「ブロックする（ブロックしてとれなくなる）」といいます。

先に　♠ A を勝ってから　♡ A でハンドに戻れば大丈夫。

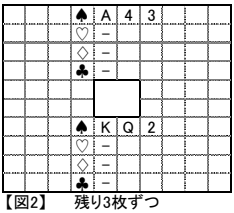
これを「アンブロックする（ブロックしないようにする）」といいます。

**【ツボ】　短いほうのアナーから**

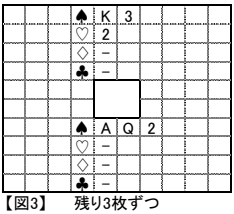
ハンドとダミー、いつどちらで勝つのか、全体の手順が最も大切です。



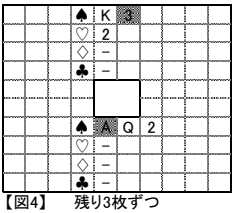
【図1】　残り3枚ずつ



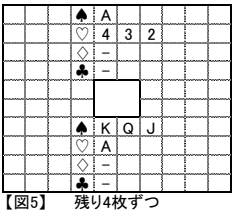
【図2】　残り3枚ずつ



【図3】　残り3枚ずつ



【図4】　残り3枚ずつ



【図5】　残り4枚ずつ



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 第　3　週　　ノートランププレイ

### 【復習】　ウィナー　－ winner －

【図1】ウィナー　　勝ちたければいつでも勝てるカードです

【図2】潜在的なウィナー　　そのうちウィナーになりうるカードです

① ♠ A をやり過ごせば　♠ K がウィナーになります。

② ♠ K が出れば(勝っても負けても)　♠ Q がウィナーになります。

③ ♠ K を出して ♠ A に負ければ　♠ Q ♠ J がウィナーになります。

④ ♠ A ♠ K ・・と勝つうちに、誰からもスペードがなくなれば　♠ 3 ♠ 2 がウィナーになります。

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | ♠ | A | | | | 1 | winner | |
| | ♠ | A | K | | | 2 | | |
| | ♠ | A | K | Q | | 3 | | |

【図1】　ウィナーの例

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ① | ♠ | K | 2 | | | | | |
| ② | ♠ | A | Q | 2 | | | | |
| ③ | ♠ | K | Q | J | | | | |
| ④ | ♠ | A | K | Q | J | 3 | 2 | |

【図2】　潜在的なウィナーの例

### 【復習】　昇格　－ promotion －

【図3】① A から始まるシーケンスは,そのままでウィナー。

② K から始まるシーケンスは、1つ負けると残りがウィナー。

③ Q から始まるシーケンスは、2つ負けると残りがウィナー。

④ J から始まるシーケンスは、3つ負けると残りがウィナー。

【図4】ダミーと合わせて【図3】と同じシーケンスです。　♠ 4勝、♡ 3勝

◇ 2勝できます。　♣ は同じ内容でも2枚ずつなので昇格できません。

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ① | ♠ | A | K | Q | J | 4 | 勝 | |
| ② | ♡ | K | Q | J | 10 | 3 | 勝 | |
| ③ | ◇ | Q | J | 10 | 9 | 2 | 勝 | |
| ④ | ♣ | J | 10 | 9 | 8 | 1 | 勝 | |

【図3】　昇格の例

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | ♠ | A | J | 3 | 2 | | |
| | | | | ♡ | Q | J | 5 | | | |
| | | | | ◇ | J | 10 | 9 | 2 | | |
| | | | | ♣ | 10 | 8 | | | | |
| ♠ | ・ | ・ | ・ | | | | ♠ | ・ | ・ | ・ |
| ♡ | ・ | ・ | ・ | | | | ♡ | A | ・ | ・ |
| ◇ | A | ・ | ・ | | | | ◇ | K | ・ | ・ |
| ♣ | A | Q | ・ | | | | ♣ | K | ・ | ・ |

【図4】　ダミーと一心同体

### 【復習】　エスタブリッシュ　－ establish －

エスタブリッシュさせるには、みんなのハンドからそのスートがなくなるまでリードし続ければいいのです。 必ずしも勝たなくていいのですが、負けたら続けてはリードできないことに注意が必要です。

【図5】この例では3回リードすると、敵のハートがなくなります。

① ♡ Q を勝ち、次に　♡ K を勝ちます。

② ♡ A をリードすると　♡ J (敵の最後のハート)が出てきます。

③ 誰もハートを持っていないので、　♡ 5 ♡ 4 が勝てます。

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | ♠ | K | Q | 5 | | | |
| | | | | ♡ | K | 10 | 4 | 2 | | |
| | | | | ◇ | Q | 5 | 4 | 3 | | |
| | | | | ♣ | J | 9 | | | | |

【図4】　ダミーと一心同体

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | ♠ | ・ | ・ | | | | |
| | | | | ♡ | Q | 6 | 3 | | | |
| | | | | ◇ | ・ | ・ | | | | |
| | | | | ♣ | ・ | ・ | | | | |
| ♠ | ・ | ・ | | | | | ♠ | ・ | ・ | |
| ♡ | J | 8 | 6 | | | | ♡ | 10 | 9 | |
| ◇ | ・ | ・ | | | | | ◇ | ・ | ・ | |
| ♣ | ・ | ・ | | | | | ♣ | ・ | ・ | |

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | ♠ | ・ | ・ | | | | |
| | | | | ♡ | A | K | 5 | 4 | 2 | |
| | | | | ◇ | ・ | ・ | | | | |
| | | | | ♣ | ・ | ・ | | | | |

【図5】　ハートだけに着目

### 【復習】　アナーに向けてリード　－ lead toward honor －

【図6】ハンドの ♠ K はどういうときに勝てるでしょうか。

① ハンドからリードすると絶対に2つとも負ける　　(勝つ確率は0%)

② ダミーからリードすると、 右手の敵(2番目にカードを出す敵)が

♠ A を出せば　♠ 4 を捨て、 それ以外なら　♠ K を出す

いずれにしても、2番目の敵が　♠ A を持っているときは　♠ K が勝てます。4番目の敵が持っているときはダメですが、2回に1回は勝てるわけです。　　(勝つ確率は50%)

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | ♠ | 3 | 2 | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | ♠ | A | ? | |
| | | | | | | | ♠ | 5 | ? | |
| | | | | | | | | | | |
| | | | | ♠ | K | 4 | | | | |

【図6】　K に向けてリード

### 【ツボ】　まずは長いスートに着目してエスタブリッシュを考える

ウィナーを作るのは昇格とエスタブリッシュの組合せ。強くて長いスートはウィナーの源泉です。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 第　4　週　　トランププレイ

**【復習】　ルーザー　　- loser -**

【図1】ルーザー　　リードしてもされても直ちに負けるカードです

【図2】潜在的なルーザー　　そのうち負けるカードです

【図1】はスペードがリードされたら直ちに負けますが、【図2】のように

♠ A があれば、とりあえず1回は負けることを先延ばしできます。もちろんそのあとは【図1】と同じで、

もう一度リードされると負けてしまいます。そこでそれまでの間に「消す」ことを考えます。方法は2つ。

① ダミーのウィナーをリードして、ディスカードする　　（【図3】）

◇ 2 をリードしてダミーの　◇ K で勝ち、次に　◇ A を

リードして、ルーザーの　♡ 2 を捨てれば、「消せ」ます。

② ダミーのトランプでラフする（トランプコントラクトのとき）　　（【図4】）

ルーザーの ♡ 2 をリードしてダミーの　♠ J でラフすれば、

「消せ」ます。（もちろんダミーにハートがあるときはラフできません）

**【復習】　トランプ狩り　　- draw trump -**

ウイナーをとるときには、敵にラフされないように気をつけます。

特に、エスタブリッシュしたスートなら、敵はその気になればいつでも

ラフできるのです。最善の方法は敵のトランプをなくすことです。

言い換えれば、トランプスートをエスタブリッシュさせるわけです。

【図5】♠ K　♠ A　♠ Q と3回リードすれば狩りあがります。

**【発展】　ディストリビューション / ブレイク　　- distribution / break -**

13枚を4つ（4人または4つのスート）に分けたときの分かれ方です。

4　4　3　2　　5　3　3　2　　5　4　3　1　　4　4　4　1　　・・・

覚えておくと、トランプの残り枚数を考えるときなどに役に立ちます。

**【復習】　ディフェンスのセオリー　　- theory of defense -**

① フォローするとき　（約束事：同じ結果を生む最低のカード）

2nd LOW　　2番目なら低位のカード（勝つ気ナシ）　　K　7　4

3rd HIGH　　3番目なら高位のカード（精一杯出す）　　K　Q　5　2

② リードするとき　　（約束事：Top of Sequence,Top of Doubleton,・・・）

ダミーが2番目なら　　ダミーの強いスート（ただし、強くて長いスートはお手伝いになるので避けましょう）

ダミーが4番目なら　　ダミーの弱いスート（パートナーはダミーを見ながら最適なカードが出せます）

**【ツボ】　トランプコントラクトは、まずドロートランプが鉄則**

ダミーでラフしたいときなど、例外も多々ありますが、とりあえずは狩りあげることを考えましょう。

【図1】　ルーザーの例

【図2】　潜在的なルーザーの例

【図3】　ルーザーを消す

【図4】　ルーザーをラフ

【図5】　トランプだけに着目



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 第　5　週　　フィネス

**【復習】　フィネス　－ finesse －**

【図1】K フィネスの基本形(1)　　成功する確率　　50 %

♠ 2 をリードします。　♠ K が出なければ　♠ Q を出します。

2番目の敵が　♠ K を持っているときは　♠ Q が勝てます。

【図2】K フィネスの基本形(2)　　成功する確率　　50 %

♠ Q をリードします。　♠ K が出なければ　♠ 2 を出します。

2番目の敵が　♠ K を持っているときは　♠ Q が勝てます。

【図3】Q フィネスの基本形(1)　　成功する確率　　50 %

【図1】と同様です。(手順を確かめてみましょう)

【図4】Q フィネスの基本形(2)　　成功する確率　　50 %

【図2】と同様です。(手順を確かめてみましょう)

【図5】Q の 2-wayフィネス　　Q の位置を当てれば100%

♠ Q がどちらにあってもつかまえることができる形です。

どちらにあるか決めて、♠ J または ♠ 10 でフィネスします。

【図6】K J のフィネス　　成功する確率　　75 %

♠ 2 をリードし、♠ K も ♠ J も出なければ　♠ 10 を出します。

① ♠ K も ♠ J も2番目の敵が持っていれば　♠ 10 が勝ちます。

② ♠ K が左、♠ J が右なら　♠ 10 は ♠ J に負けますが、

もう一度ハンドから　♠ Q でフィネスすれば成功します。

③ ♠ J が左、♠ K が右なら　♠ 10 は ♠ K に負けますが、

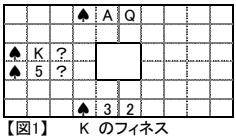
♠ Q がウィナーに昇格していますからいつでも残り2つとれます。

④ ♠ K も ♠ J も4番目の敵が持っているときは、失敗します。

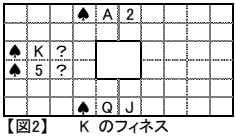
【図7】K Q のフィネス　　成功する確率　　75 %

【図6】と同様に最初は　♠ 10 を出し、♠ K か ♠ Q に負けたら

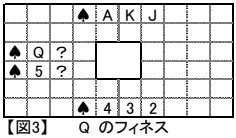
もう一度ハンドから　♠ J でフィネスします。



【図1】　K のフィネス

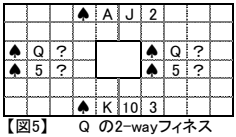


【図2】　K のフィネス

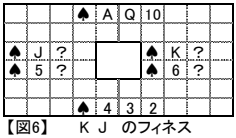


【図3】　Q のフィネス

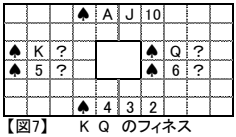
【図4】　Q のフィネス



【図5】　Q の2-wayフィネス



【図6】　K J　のフィネス



【図7】　K Q　のフィネス

**【発展】　敵のHCPを読む　－ read your opponents' HCP －**

例えば、4-6HCPの人がAを出したら、もう絶対にKは持っていません。

**【ツボ】　スモールにはスモール、アナーにはアナー**

ディフェンスは2nd LOWが原則ですが、アナーがリードされたときは(持っていれば)アナーをカバーします。

【図2】で ♠ J を持っていないとき(すなわち敵が持っているとき)は、フィネスになりません。2番目の敵が

♠ Q に ♠ K を出すと、♠ J が昇格するからです。基本形(2)では、すぐ下のカードが必須です。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

**第　7　週　　ビディングシステム**

**【復習】　ビディングシステム　　－ bidding system －**

**ゲーム　があるときに**　　※　２６　HCP

**ゲーム　をビッドする**　　※ ３ NT　４ H　４ S　５ C　５ D

**【復習】　オープニングビッド　　－ opening bid －**　　ディクレアラーに立候補

12 HCP以下はパス。 13 HCP以上あったら、オープン。一番長いスートをトランプとして提案します。

オープンすることで、 13 HCP以上あることと、そのスートが4枚以上あることをパートナーに伝えます。

**【復習】　フィットとレイズ　　－ fit / raise －**　　レスポンダーの役割

レスポンダーは　7 HCPあればオークションに参加します。　6 HCP以下は、当面パスします。

オープナーのスートが4枚以上あれば、トランプとして適当である（フィットした）とわかり、レイズして

そのトランプに合意したことを伝え、と同時にレイズするレベルで自分のハンドの強さを伝えます。

① １ H － ２ H　7 ～ 9 HCP　　ふたりで 20 HCP以上、トランプは　8 枚以上あります

② １ H － ３ H　10 ～ 12 HCP　　ふたりで 23 HCP以上、トランプは　8 枚以上あります

③ １ H － ４ H　13 ～ 15 HCP　　ふたりで 26 HCP以上、トランプは　8 枚以上あります

**【復習】　ニュースート　　－ new suit －**

オープナーのスートが3枚以下のとき、この時点ではトランプとして合意できません。とりあえず、

7 HCPあれば自分の一番長いスートを提案します。（注）　　１ H － １ S　7 HCP以上

今度はオープナーの番です。レスポンダーのスートが4枚以上あれば、フィットしたとわかり、レイズして

そのトランプに合意したことを伝え、と同時にレイズするレベルで自分のハンドの強さを伝えます。

① １ H － １ S － ２ S　13 ～ 15 HCP　　ふたりで 20 HCP以上、トランプは　8 枚以上あります

② １ H － １ S － ３ S　16 ～ 18 HCP　　ふたりで 23 HCP以上、トランプは　8 枚以上あります

③ １ H － １ S － ４ S　19 ～ 21 HCP　　ふたりで 26 HCP以上、トランプは　8 枚以上あります

レスポンダーのスートが4枚ないときはさらにビッドを続け、他のフィットを探します。（詳しくは来週以降）

（注）　2の代になってしまう場合は10HCP以上必要です。　　１ H － ２ C　10 HCP以上

**【復習】　判断　　－ judgement －**

パートナーの強さ（上限と下限）がわかったら、次のようにゲームの有無を判断します。

① パートナーが　3 HCPレンジの下限でも、　26 HCPあるとき　ゲームビッド　　４ H ／ ４ S

② パートナーが　3 HCPレンジの上限でも、　26 HCPないとき　パス　　２ H ／ ２ S

③ パートナーが　3 HCPレンジの上限なら、　26 HCPあるとき　インビテーション　　３ H ／ ３ S

**【ツボ】　少なくとも26HCPあるのか、高々25HCPしかないのか**

ゲームがあるとわかるためには、パートナーの強さの下限を知る必要があります。

ゲームがないとわかるためには、下限ではなく、上限を知る必要があります。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 第　8　週　　1スータハンドのビディングシーケンス

**【復習】　ハンドパターン　　- hand pattern -**

【図1】1スータハンド　　**長いスートが1つ**

6 3 3 1　　6 3 2 2　　7 3 2 1　　・・・

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ♠ | K | 10 | 9 | | | | |
| ♡ | A | K | J | 7 | 4 | 2 | |
| ◇ | Q | 8 | 5 | | | | |
| ♣ | 4 | | | | | | |

【図1】1スータハンド

【図2】2スータハンド　　**長いスートが2つ**

5 5 2 1　　6 5 2 0　　6 6 1 0　　・・・

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ♠ | K | | | | | | |
| ♡ | A | K | J | 7 | 4 | 2 | |
| ◇ | Q | 8 | 5 | 4 | 2 | | |
| ♣ | 4 | | | | | | |

【図2】2スータハンド

【図3】バランスハンド　　**長いスートはない（短いスートもない）**

4 3 3 3　　4 4 3 2　　5 3 3 2　　← 原則この3つだけ

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ♠ | K | 10 | 9 | | | | |
| ♡ | A | K | J | 7 | | | |
| ◇ | Q | 8 | 5 | | | | |
| ♣ | 6 | 4 | 3 | | | | |

【図3】バランスハンド

**【復習】　レスポンダーの判断　　図はレスポンダーのハンドの例**

オープナーのリビッドをきくと強さと形がわかりますから、レスポンダーがどうするか判断します。

【図4】1 H － 1 S　ふたりで 24 ～ 26 HCPで、ハートがフィットしています
　　／
2 H － 3 H　4 H がありそうですから　3 H と誘いましょう
1 H － 1 S　パートナーが　16 ～ 18 HCPを示してくれば
　　／
3 H － 4 H　ふたりで 27 ～ 29 HCPありますから　4 H をビッドします

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ♠ | Q | J | 6 | 4 | | | |
| ♡ | Q | 10 | 6 | | | | |
| ◇ | 9 | 6 | 3 | | | | |
| ♣ | A | Q | 5 | | | | |

【図4】11 HCP

【図5】1 H － 1 S　ふたりで 22 ～ 24 HCPですから、ゲームはありません
　　／
2 H － Pass　ハートフィットはわかりませんが、弱いのでパスします
1 H － 1 S　パートナーが　16 ～ 18 HCPを示してくれば
　　／
3 H － 4 H　ふたりで 25 ～ 27 HCPありますから　4 H をビッドしてもいいでしょう

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ♠ | Q | 8 | 6 | 4 | 3 | | |
| ♡ | Q | 6 | | | | | |
| ◇ | J | 6 | 3 | | | | |
| ♣ | K | J | 5 | | | | |

【図5】9 HCP

【図6】1 H － 1 S　ふたりで 21 ～ 23 HCPですから、ゲームはありません
　　／
2 H － Pass　ハートはフィットしていませんが、弱いのでパスします
1 H － 1 S　パートナーが　16 ～ 18 HCPを示してくれば、最高
　　／
3 H － Pass??　26 HCPありますが、スペードもハートもフィットはなく、　3 NT も無理??

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ♠ | Q | 8 | 6 | 4 | 3 | | |
| ♡ | Q | | | | | | |
| ◇ | 9 | 6 | 3 | | | | |
| ♣ | K | J | 5 | 2 | | | |

【図6】8 HCP

【図7】1 H － 1 S　ふたりで 21 ～ 23 HCPですから、普通はパスですが、
　　／
2 H － 2 S　スペードのほうがまだマシだと思ったときの例外です
1 H － 1 S　パートナーが　16 ～ 18 HCPを示してくれば、最高
　　／
3 H － 3 S　26 HCPあり、スペードフィットを期待して　3 S と誘ってもいいでしょう

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ♠ | Q | J | 8 | 4 | 3 | 2 | |
| ♡ | 3 | | | | | | |
| ◇ | 9 | 6 | | | | | |
| ♣ | K | Q | 5 | 2 | | | |

【図7】8 HCP

【図8】1 H － 1 S　ふたりで 24 ～ 26 HCPあるのでゲームに誘います
　　／
2 H － 2 NT　他のスートが強いので　2 NT がいいでしょう
1 H － 1 S　パートナーが　16 ～ 18 HCPを示してくれば
　　／
3 H － 3 NT　ふたりで 27 ～ 29 HCPありますから　3 NT をビッドします

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ♠ | Q | J | 8 | 4 | | | |
| ♡ | 5 | 3 | | | | | |
| ◇ | K | 10 | 6 | | | | |
| ♣ | K | Q | 5 | 2 | | | |

【図8】11 HCP

**【ツボ】　弱いときはパス（フィットがなくてもしかたない）**

26 HCPないときはさっさと店じまい。パスしないのは何かしらゲームの可能性があるということです。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 第　9　週　　バランスハンドのビディングシーケンス

### 【復習】　バランスハンドのビッド　　－ balance hand bidding －

【図1】13 ～ 15 HCPのときは、一番長いスートをトランプとして提案します。

4 4 3 2 の場合は、下のランクのスートからオープンします。

1 NT をビッドするまでの間に　4 － 4 フィットがあれば必ずみつかります。

① もうひとつのスートが1の代でビッドできればビッドします。

② もうひとつのスートがフィットしたら、レスポンダーはレイズします。

③ 1の代でフィットしなかったら、ノートランプをリビッドします。

④ レスポンダーが　1 NT をビッドしたらパスします。

⑤ レスポンダーがもうひとつのスートをビッドしたらシングルレイズします。

⑥ 1の代でフィットしなかったら、ノートランプをリビッドします。

もうひとつのスートは2の代に上がってしまうのでビッドできません。

⑦ 最初のスートがシングルレイズされたら、パスします。

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ♠ | K | 10 | 9 | | | |
| ♡ | A | K | J | 7 | | |
| ◇ | Q | 8 | | | | |
| ♣ | 6 | 5 | 3 | 2 | | |

【図1】13 HCP

① 1 C － 1 D
　　／
　1 H

② 1 C － 1 D
　　／
　1 H － 2 H

③ 1 C － 1 D
　　／
　1 H － 1 S
　　／
　1 NT

④ 1 C － 1 D
　　／
　1 H － 1 NT
　　／
　Pass

⑤ 1 C － 1 H
　　／
　2 H

⑥ 1 C － 1 S
　　／
　1 NT

⑦ 1 C － 2 C
　　／
　Pass

【図2】16 ～ 18 HCPのときは、

最初から　1 NT でオープンします。

4 － 4 フィットは、ステイマンでみつけます。

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ♠ | K | 10 | 9 | | | |
| ♡ | A | K | J | 7 | | |
| ◇ | Q | 8 | | | | |
| ♣ | A | 5 | 3 | 2 | | |

【図2】17 HCP

【図3】19 ～ 21 HCPのときは、

最初から　2 NT でオープンします。

3 C がステイマンになります。

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ♠ | A | K | 9 | | | |
| ♡ | A | K | J | 7 | | |
| ◇ | Q | 8 | | | | |
| ♣ | A | 5 | 3 | 2 | | |

【図3】21 HCP

### 【復習】　レスポンダーの判断　　図はレスポンダーのハンドの例

【図4】1 H － 1 S　　ふたりで 24 ～ 26 HCP、メジャーフィットはなさそうです
　　／
　1 NT － 2 NT　　ダイヤモンドが少し心配ですが、　2 NT と誘いましょう
　1 NT － 2 C　　パートナーが　1 NT オープンならゲームがあります
　　／
　2 H － 3 NT　　ステイマンで　4 枚 スペードを探し、なければ　3 NT をビッドします

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ♠ | Q | J | 6 | 4 | | |
| ♡ | Q | 10 | 6 | | | |
| ◇ | J | 9 | 6 | | | |
| ♣ | K | Q | 4 | | | |

【図4】11 HCP

【図5】1 H － 1 S　　ふたりで 23 ～ 25 HCPですから、ゲームはありません
　　／
　1 NT － Pass　　メジャーのフィットは諦めて　パスします
　1 NT － 3 S　　パートナーが　1 NT オープンならゲームがあります
　　／
　3 NT or 4 S　　3 S でスペード　5 枚を示し、オープナーに　3 NT か 4 S を選択させます

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ♠ | Q | 8 | 6 | 4 | 3 | |
| ♡ | 9 | 6 | | | | |
| ◇ | A | 6 | 3 | | | |
| ♣ | K | J | 4 | | | |

【図5】10 HCP

【図6】1 H － 1 S　　ふたりで 21 ～ 23 HCPですから、ゲームはありません
　　／
　1 NT － Pass　　2 H 、 2 S は諦めて　パスしておきましょう
　1 NT － 2 C　　パートナーが　1 NT オープンならゲームがあり得ます
　　／
　2 H － 2 S　　ステイマン経由で　2 S とビッドし、スペード　5 枚を示しながら誘います

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ♠ | Q | 8 | 6 | 4 | 3 | |
| ♡ | Q | 6 | | | | |
| ◇ | 9 | 6 | 3 | | | |
| ♣ | K | J | 4 | | | |

【図6】8 HCP



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 第　10　週　　2スータハンドのビディングシーケンス

**【復習】　2スータハンドのビッド　　- 2suiter hand bidding -**

5 － 5 以上は、上のランクでオープンし、下のランクをリビッドします。

① 1 H － 1 S － 2 D　　13 ～ 18 HCP　H 5 枚以上　D 4 枚以上

② 1 H － 1 S － 3 D　　19 ～ 21 HCP　H 5 枚以上　D 4 枚以上

（ 5 － 4 は 5 － 5 と同じビッドですが、　4 － 5 は別になります）

**【復習】　レスポンダーの判断　　図はレスポンダーのハンドの例**

7 ～ 9 HCP　のとき　　1 H － 1 S － 2 D － ??

【図1】2 H　ハートが 2 枚以上あれば、ハートを選択します（最優先）

【図2】2 S　スペードのほうがまだマシだと思ったときの例外です

【図3】3 D　ダイヤモンドがフィットしたらレイズします（ハートは1枚以下）

10 ～ 12 HCP　のとき　　1 H － 1 S － 2 D － ??

【図4】2 NT　ハートもスペードもフィットしなかったので、　2 NT と誘います

【図5】3 H　ハートがフィットしたとわかったので、　3 H と誘います

【図6】3 S　スペードが　6 枚 あれば、 2 枚を期待して　3 S と誘います

13 ～ 15 HCP　のとき　　3 NT か 4 H か 4 S か 5 D を選択します

【図7】3 C　C 4 枚 、 S 5 枚 を示して、レスポンダーに判断を委ねます

**【復習】　オープナーの判断　　- judgement by opener -**

13 ～ 15 HCP　　1 H － 1 S － 2 D － 2 H － Pass

16 ～ 18 HCP　　弱いビッドをされてもパスしないでビッドを続けます

1 H － 1 S － 2 D － 2 H － ??

2 S　スペード 5 枚 を期待して　3 枚 を示し、 4 S を狙います

2 NT　3 NT を狙ってインビテーションします

3 D　5 － 5 を示し、 レスポンダーに判断を委ねます

3 H　6 － 4 を示し、 レスポンダーに判断を委ねます

**【復習】　リバースビッド　　- reverse bid -**

上のランクを2の代で示すのは、最初のスートを選択すると3の代になってしまうことから強いハンドを意味します。以下クラブ5枚ハート4枚の例を示します。

① 13 ～ 15 HCP　まだ1の代なので　H 4 枚 が示せます。

② 13 ～ 15 HCP　H 4 枚 は示せません。クラブ1スータのビッドになります。

③ 強いハンドは　H 4 枚 が示せます。　　← リバースビッド

※ ハート5枚クラブ4枚なら、ハートを選択してもまだ2の代です。違いを確認しましょう。

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ♠ | Q | 8 | 6 | 4 | 3 | |
| ♡ | Q | 6 | | | | |
| ◇ | 9 | 6 | 3 | | | |
| ♣ | K | J | 4 | | | |

【図1】8 HCP

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ♠ | A | Q | 8 | 6 | 4 | 3 |
| ♡ | Q | | | | | |
| ◇ | 9 | 6 | 3 | | | |
| ♣ | 5 | 4 | 2 | | | |

【図2】8 HCP

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ♠ | Q | 8 | 6 | 4 | 3 | |
| ♡ | Q | | | | | |
| ◇ | 9 | 6 | 3 | 2 | | |
| ♣ | K | J | 4 | | | |

【図3】8 HCP

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ♠ | Q | J | 6 | 4 | 3 | |
| ♡ | Q | 10 | | | | |
| ◇ | J | 9 | 6 | | | |
| ♣ | K | Q | 4 | | | |

【図4】11 HCP

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ♠ | Q | J | 6 | 4 | 3 | |
| ♡ | Q | 10 | 6 | | | |
| ◇ | J | 9 | | | | |
| ♣ | K | Q | 4 | | | |

【図5】11 HCP

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ♠ | A | Q | 8 | 6 | 4 | 3 |
| ♡ | 6 | | | | | |
| ◇ | A | J | 3 | | | |
| ♣ | 5 | 4 | 2 | | | |

【図6】11 HCP

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ♠ | A | J | 6 | 4 | 3 | |
| ♡ | Q | 10 | | | | |
| ◇ | K | 9 | | | | |
| ♣ | Q | J | 4 | 2 | | |

【図7】13 HCP

① 1 C － 1 D
　　／
　1 H － 1 S
　　／
　2 C

② 1 C － 1 S
　　／
　2 C

③ 1 C － 1 S
　　／
　2 H －( 3 C )

※ 1 H － 1 S
　　／
　2 C －( 2 H )



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 第　11　週　　オーバーコール

**【復習】　オーバーコールの目的　　- purpose of overcall -**

自分たちがコントラクトを買う

敵のコントラクトを押し上げて、ダウンするチャンスを増やす

オープニングリードするスートをパートナに示唆する

敵の情報交換を邪魔する

**【復習】　オーバーコール　　- overcall -**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| バランスハンド | 13 ～ 15 HCP | のとき | 原則としてパス | ただし条件が合えば　テイクアウトダブル |
| | 16 ～ 18 HCP | のとき | 1 NT　または | テイクアウトダブル |
| 1スータハンド | 13 ～ 15 HCP | のとき | 自分のスートをビッド | ※ あとは、パートナーに任せます |
| | 16 ～ 18 HCP | のとき | テイクアウトダブル | ※ 次の機会に自分のスートをビッド |
| 2スータハンド | 13 ～ 15 HCP | のとき | 上のスートをビッド | ※ 次の機会に下のスートをビッド |
| | 16 ～ 18 HCP | のとき | テイクアウトダブル | ※ 次の機会に上のスートをビッド |

**【復習】　レスポンダーの判断　　- judgement by responder -**

| | | |
|---|---|---|
| 7 ～ 9 HCP | のとき | フィットすれば（ 3 枚 あれば） シングルレイズします　（ 7 HCPなくても） |
| | | フィットしなければパスするか、 1 NTと競り合います |
| 10 ～ 12 HCP | のとき | フィットすれば（ 3 枚 あれば） ダブルルレイズします |
| | | フィットしなければ自分のスートをビッドするか　2 NTと誘います |
| 13 ～ 15 HCP | のとき | 敵のスートをビッドし、強いことを伝えます　（キュービッドといいます） |

**【復習】　テイクアウトダブル　　- takeout double -**

敵のスートが短いときは、他の3つのスートのどれかがフィットすることを期待してダブルをコールします

| | |
|---|---|
| ① パートナーは、自分の一番長いスートを答えます | ① 1 D - X - P - [1 S] |
| 右手の敵がパスしたら、0HCPでもビッドしなければいけません | ② 1 D - X - 1 H - [P] |
| ② 右手の敵がビッドしたら、無理にビッドする必要はありません | ③ 1 D - X - 1 H - [1 S] |
| ③ 7 HCP以上でいいスートがあるときは積極的に示します | ④ 1 D - X - 1 H - [2 S] |
| ④ 10 ～ 12 HCP　のとき　1つジャンプします | ⑤ 1 D - X - P - 1 S |
| ⑤ ダブラーは、普通の場合パスします | 2 D - [P] |
| （パートナーは、0HCPかもしれないことを忘れないでください） | ⑥ 1 D - X - P - 1 S |
| ⑥ ダブラーが強いときは、競り合っても構いません | 2 D - [2 S] |
| ⑦ パートナーに　7 HCP　期待できるときも競り合って構いません | ⑦ 1 D - X - 1 H - 1 S |
| | 2 D - [2 S] |

**【ツボ】**　弱いときでもフィットは積極的に示す

オーバーコールで競り合うときは、HCPだけでなく、フィットがとても重要な要素になります。



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 第　12　週　　ディフェンス

**【復習】　ディフェンスの考え方　　- view of defense -**

◎ 敵のコントロールを外す　- ルーザを顕在化させる　（ ストッパーを追い出す ）

◎ 敵のアナーを捕まえる　- フィネスする　（ ダミーのアナーをよく見る ）

◎ 敵のウィナーをラフする　- 短いスートを生かす　（ エスタブリッシュさせてしまう両刃の剣 ）

◎ 敵のラフィングバリューをなくす　- トランプを逆狩りする　（ ダミーでルーザをラフさせない ）

◎ 敵のエントリをなくす　- コミュニケーション切断　（ ダミーのエントリをよく見る ）

◎ 敵のハンドを読む　- HCPとハンドパターン　（ 大抵トランプ狩りで10HCPが見える ）

**【復習】　オープニングリード　　- opening lead -**

◎ アンビッドスート　- 基本的には最も弱いスートのはずである

◎ ソリッドスート　- とにかく昇格させて、いつでも勝てるアナーを作っておく

◎ アンダーリード　- 味方にアナーを期待して、昇格を狙う

◎ パッシブ　- 本来勝てるはずのない敵のアナーに勝たせない

◎ 長いスート　- 敵より一歩先にエスタブリッシュを狙う

◎ 短いスート　- トランプを狩られる前にラフする

◎ トランプ　- ラフィングバリューをなくす

**【復習】　約束事　　- agreement -**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ◎ リード | トップオブシーケンス | - ソリッドシーケンスは一番上（AKはKing） | K Q 10 2 |
| | | 3枚以上のソリッドシーケンスがベスト | Q J 10 9 |
| | 4thベスト | - アナーがある長いスートは上から4枚目 | K 8 5 3 2 |
| | （3枚のとき） | - アナーがある3枚スートは上から3枚目 | Q 9 4 |
| | トップオブナッシング | - アナーがないときは一番上 | 6 5 2 |
| | トップオブダブルトン | - 2枚のときは上から | 6 5 |
| ◎ リターン | 最初4枚以上のとき | - オリジナル4thベスト | A 10 7 3 2 |
| | 最初3枚のとき | - オリジナル2ndベスト | A 10 4 |
| ◎ フォロー | 2ndハンドロー | - 4thハンドの味方に期待してローを出す | Q 9 4 |
| | 3rdハンドハイ | - 負けるとわかっていてもハイを出す | Q 9 4 |

**【復習】　ルール・オブ・イレブン　　- rule of eleven -**

リードされたカードが4thベストだとすると、その数字を11から引いた数が、リーダー以外の3人が持っている「リードされたカードより大きなカード」の枚数になる。リーダー以外の3人のうち、1人は自分、もう1人はダミーであるから、結局ディクレアラーが持っている「リードされたカードより大きなカード」の枚数がわかることになる。逆にもし矛盾した数字がでてきたら、リードが4thベストではないとわかる。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

# 6．基本テクニックの確認（問題）と（解答）

**【 N-Sサイドで残り2回勝てますか 】**

**Southの手番です。残り2回勝つためにはどちらのカードを先にリードすべきでしょうか。E-W側のプレイもよく考えて、2トリックとれるほうに○をつけなさい。（右例参照）**

#1から#4はNoTrump、#5から#8はSpadeが切り札です。

**アナー以外のカードにもよく注意しましょう。**

**例**

| | | |
|---|---|---|
| | S – | H2 |
| | H A K | ○ |
| | D – | |
| | C – | |
| S – | N | S – |
| H 10 9 | W E | H 6 |
| D – | | D A |
| C – | S | C – |
| | S – | D2 |
| | H 2 | |
| | D 2 | |
| | C – | |

**1**

| | | |
|---|---|---|
| | S – | HQ |
| | H A 4 | |
| | D – | |
| | C – | |
| S – | N | S – |
| H K | W E | H 9 7 |
| D 7 | | D – |
| C – | S | C – |
| | S – | H3 |
| | H Q 3 | |
| | D – | |
| | C – | |

**2**

| | | |
|---|---|---|
| | S – | H4 |
| | H A Q | |
| | D – | |
| | C – | |
| S – | N | S – |
| H 9 | W E | H K |
| D J | | D 7 |
| C – | S | C – |
| | S – | D9 |
| | H 4 | |
| | D 9 | |
| | C – | |

**3**

| | | |
|---|---|---|
| | S – | H4 |
| | H A | |
| | D – | |
| | C 4 | |
| S – | N | S – |
| H K | W E | H Q |
| D 7 | | D – |
| C – | S | C 7 |
| | S – | D9 |
| | H 4 | |
| | D 9 | |
| | C – | |

**4**

| | | |
|---|---|---|
| | S – | HA |
| | H K | |
| | D – | |
| | C 4 | |
| S – | N | S – |
| H Q | W E | H J |
| D 7 | | D – |
| C – | S | C 7 |
| | S – | H4 |
| | H A 4 | |
| | D – | |
| | C – | |

**5**

| | | |
|---|---|---|
| | S A | S4 |
| | H 4 | |
| | D – | |
| | C – | |
| S K | N | S – |
| H – | W E | H K J |
| D 7 | | D – |
| C – | S | C – |
| Spade Trump | S 4 | HA |
| 忘れずに！ | H A | |
| | D – | |
| | C – | |

**6**

| | | |
|---|---|---|
| | S A | S4 |
| | H – | |
| | D 4 | |
| | C – | |
| S K | N | S – |
| H – | W E | H K J |
| D 7 | | D – |
| C – | S | C – |
| Spade Trump | S 4 | HA |
| 忘れずに！ | H A | |
| | D – | |
| | C – | |

**7**

| | | |
|---|---|---|
| | S Q | SA |
| | H – | |
| | D 4 | |
| | C – | |
| S K | N | S J |
| H 7 | W E | H – |
| D – | | D 7 |
| C – | S | C – |
| Spade Trump | S A | H4 |
| 忘れずに！ | H 4 | |
| | D – | |
| | C – | |

**8**

| | | |
|---|---|---|
| | S A 4 | H4 |
| | H – | |
| | D – | |
| | C – | |
| S 3 | N | S K |
| H – | W E | H 7 |
| D 7 | | D – |
| C – | S | C – |
| Spade Trump | S – | D4 |
| 忘れずに！ | H 4 | |
| | D 4 | |
| | C – | |



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

【前回の正解と解説】　yyyy/mm/dd 出題

**1**　HQ

| | N | |
|---|---|---|
| | S – / H A 4 / D – / C – | |
| W: S – / H K / D 7 / C – | | E: S – / H 9 7 / D – / C – |
| | S – / H Q 3 / D – / C – | |

H3

WestのHeartはKing1枚しかないので、Heartがリードされると嫌でも出さざるを得ません。NorthのHAを出せばHKに勝てますから、次はHQで勝つことができます。最初にHQを出すのはアナーの無駄使い。

**2**　H4

| | N | |
|---|---|---|
| | S – / H A Q / D – / C – | |
| W: S – / H 9 / D J / C – | | E: S – / H K / D 7 / C – |
| | S – / H 4 / D 9 / C – | |

D9

EastのHeartはKing1枚しかないので、Heartがリードされると嫌でも出さざるを得ません。NorthのHAを出せばHKに勝てますから、次はHQで勝つことができます。最初にD9を出すとDJに負けてしまいます。

**3**　H4

| | N | |
|---|---|---|
| | S – / H A / D – / C 4 | |
| W: S – / H K / D 7 / C – | | E: S – / H Q / D – / C 7 |
| | S – / H 4 / D 9 / C – | |

D9

最初にH4をリードするとNorthのHAが勝ち、次はC4をリードすることになります。C4はEastのC7に負けてしまいますから、これは失敗コース。最初にD9を勝ち（NorthからC4を捨てます）、それからHAを勝てばOK。

**4**　HA

| | N | |
|---|---|---|
| | S – / H K / D – / C 4 | |
| W: S – / H Q / D 7 / C – | | E: S – / H J / D – / C 7 |
| | S – / H A 4 / D – / C – | |

H4

最初にH4をリードするとNorthのHKが勝ち、次はC4をリードすることになります。C4はEastのC7に負けてしまいますから、これは失敗。最初にHAを勝つと、全員からHeartがなくなり、H4が勝てるようになります。

**5**　S4

| | N | |
|---|---|---|
| | S A / H 4 / D – / C – | |
| W: S K / H – / D 7 / C – | | E: S – / H K J / D – / C – |
| | S 4 / H A / D – / C – | |

HA

Spade Trump 忘れずに！

一見HAとSAがとれそうですが、敵にトランプが残っていることを忘れてはいけません。まずSAをリードして敵のトランプをなくし、悠々とHAをとればOK。最初にHAを出すとWestにSKでラフされてしまいます。

**6**　S4

| | N | |
|---|---|---|
| | S A / H – / D 4 / C – | |
| W: S K / H – / D 7 / C – | | E: S – / H K J / D – / C – |
| | S 4 / H A / D – / C – | |

HA

Spade Trump 忘れずに！

#5と同じようですが、今度は先にSAを出すと次のD4がWestのD7に負けてしまいます。ここでは先にHAをリードするのが正解。もしWestがSKでラフしたらNorthのSAを出せば、次のD4はSouthのS4でラフできます。

**7**　SA

| | N | |
|---|---|---|
| | S 4 / H – / D 4 / C – | |
| W: S K / H 7 / D – / C – | | E: S 3 / H – / D 7 / C – |
| | S A / H 4 / D – / C – | |

H4

Spade Trump 忘れずに！

SAで敵のトランプをなくすとダミーのトランプもなくなり、最後のH4が負けてしまいます。ここでは先にH4をリードすればOK。WestはH7を持っているのでH4をラフすることができませんし、EastのS3ではS4に勝てません。

**8**　H4

| | N | |
|---|---|---|
| | S A 4 / H – / D – / C – | |
| W: S 3 / H – / D 7 / C – | | E: S K / H 7 / D – / C – |
| | S – / H 4 / D 4 / C – | |

D4

Spade Trump 忘れずに！

WestはHeartを持っていませんが、S3でラフしてもNorthのS4に負けてしまいます。EastのSKならS4に勝てますが、EastはまだH7を持っているのでラフできません。最初にD4を出すのはSKでラフされて失敗です。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【N-Sサイドで何トリックとれますか － 1 】

**とれるトリックを数え、数字を右上に書きなさい。その際、最初にリードすべきカードを右下に書きなさい。（右例参照）**

いずれも、最初のリードはSouthから、切り札はSpade

とします。（SpadeがなければNoTrumpとして考えます）

**全部とるパズルではないので、あまり悩まずに答えましょう。**

**例**

| | | |
|---|---|---|
| | S – <br> H K Q 7 <br> D – <br> C – | Trick <br> 3 |
| S – <br> H 10 9 8 <br> D – <br> C – | N <br> W E <br> S | S – <br> H 6 5 <br> D A <br> C – |
| | S – <br> H A 2 <br> D K <br> C – | Lead <br> HA |

**1**

| | | |
|---|---|---|
| | S – <br> H J 10 <br> D K 3 <br> C – | Trick |
| S – <br> H 9 <br> D J 10 9 <br> C – | N <br> W E <br> S | S – <br> H A Q <br> D 4 2 <br> C – |
| | S – <br> H K <br> D A Q 5 <br> C – | Lead |

**2**

| | | |
|---|---|---|
| | S – <br> H Q J 3 <br> D A <br> C – | Trick |
| S – <br> H A 4 <br> D K 10 <br> C – | N <br> W E <br> S | S – <br> H 10 9 8 <br> D J <br> C – |
| | S – <br> H K 2 <br> D Q 2 <br> C – | Lead |

**3**

| | | |
|---|---|---|
| | S – <br> H K Q 5 <br> D A <br> C – | Trick |
| S – <br> H 9 <br> D – <br> C J 6 5 | N <br> W E <br> S | S – <br> H – <br> D Q J 10 <br> C 2 |
| | S – <br> H A <br> D K 5 4 <br> C – | Lead |

**4**

| | | |
|---|---|---|
| | S – <br> H – <br> D K J 3 2 <br> C – | Trick |
| S – <br> H Q <br> D 10 6 5 <br> C – | N <br> W E <br> S | S – <br> H A 10 <br> D 9 8 <br> C – |
| | S – <br> H K J <br> D A Q <br> C – | Lead |

**5**

| | | |
|---|---|---|
| | S 9 <br> H A <br> D K 2 <br> C – | Trick |
| S Q <br> H K J 9 <br> D – <br> C – | N <br> W E <br> S | S 8 <br> H – <br> D Q J 9 <br> C – |
| Spade Trump 忘れずに！ | S A <br> H – <br> D A 8 7 <br> C – | Lead |

**6**

| | | |
|---|---|---|
| | S 9 <br> H Q J 3 <br> D – <br> C – | Trick |
| S – <br> H K 4 <br> D A K <br> C – | N <br> W E <br> S | S – <br> H 10 9 <br> D 10 9 <br> C – |
| Spade Trump 忘れずに！ | S – <br> H A 2 <br> D Q J <br> C – | Lead |

**7**

| | | |
|---|---|---|
| | S 9 <br> H – <br> D 5 <br> C 4 | Trick |
| S K <br> H A <br> D 3 <br> C – | N <br> W E <br> S | S 8 <br> H – <br> D J <br> C 9 |
| Spade Trump 忘れずに！ | S A J <br> H 2 <br> D – <br> C – | Lead |

**8**

| | | |
|---|---|---|
| | S 9 2 <br> H K <br> D 2 <br> C – | Trick |
| S Q <br> H – <br> D 10 9 <br> C 5 | N <br> W E <br> S | S 8 <br> H A Q <br> D Q <br> C – |
| Spade Trump 忘れずに！ | S A <br> H – <br> D A 8 <br> C 7 | Lead |



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

【前回の正解と解説】 yyyy/mm/dd 出題

**1**

| | | |
|---|---|---|
| | S – | |
| | H J 10 | |
| | D K 3 | |
| | C – | |
| S – | N | S – |
| H 9 | W E | H A Q |
| D J 10 9 | | D 4 2 |
| C – | S | C – |
| | S – | |
| | H K | |
| | D A Q 5 | |
| | C – | |

Trick: 3

Lead: D5

短いほうのアナーから、という原則どおり、DKからプレイするため最初に出すのはD5です。それ以外は2トリック負けてしまいます。HKはどうやっても勝てません。勝てないことの見極めも大切です。

**2**

| | | |
|---|---|---|
| | S – | |
| | H Q J 3 | |
| | D A | |
| | C – | |
| S – | N | S – |
| H A 4 | W E | H 10 9 8 |
| D K 10 | | D J |
| C – | S | C – |
| | S – | |
| | H K 2 | |
| | D Q 2 | |
| | C – | |

Trick: 3

Lead: HK

短いほうのアナーから、という原則どおり、HKからプレイします。WestがHAをいつ勝っても次はNorthに入り、残りはすべて勝ち。H2から出すとWestはHAで勝ってD10を返し最後はDQが負けます。

**3**

| | | |
|---|---|---|
| | S – | |
| | H K Q 5 | |
| | D A | |
| | C – | |
| S – | N | S – |
| H 9 | W E | H – |
| D – | | D Q J 10 |
| C J 6 5 | S | C 2 |
| | S – | |
| | H A | |
| | D K 5 4 | |
| | C – | |

Trick: 4

Lead: HA

Heartで3トリックとれそうですが、順序を間違えるととりそこないます。やはり短いほうのアナーから、という原則どおり、最初にHAをプレイすれば問題解決。アンブロックというテクニックです。

**4**

| | | |
|---|---|---|
| | S – | |
| | H – | |
| | D K J 3 2 | |
| | C – | |
| S – | N | S – |
| H Q | W E | H A 10 |
| D 10 6 5 | | D 9 8 |
| C – | S | C – |
| | S – | |
| | H K J | |
| | D A Q | |
| | C – | |

Trick: 4

Lead: DA

Diamondで4トリックとれそうですが、Northに入る手段はDKしかないことに注意しましょう。DAで勝ったあとは、次の勝てるDQをDKでさらに勝つことがポイント。これをオーバーテイクといいます。

**5**

| | | |
|---|---|---|
| | S 9 | |
| | H A | |
| | D K 2 | |
| | C – | |
| S Q | N | S 8 |
| H K J 9 | W E | H – |
| D – | | D Q J 9 |
| C – | S | C – |
| Spade Trump | S A | |
| 忘れずに！ | H – | |
| | D A 8 7 | |
| | C – | |

Trick: 4

Lead: SA

楽に全部とれそうですが、トランプを忘れてはいけません。直ちにDKをとりにいくとWestのSQにラフされてしまいます。まずは敵のトランプをなくすことが原則。トランプ狩りというテクニックです。

**6**

| | | |
|---|---|---|
| | S 9 | |
| | H Q J 3 | |
| | D – | |
| | C – | |
| S – | N | S – |
| H K 4 | W E | H 10 9 |
| D A K | | D 10 9 |
| C – | S | C – |
| Spade Trump | S – | |
| 忘れずに！ | H A 2 | |
| | D Q J | |
| | C – | |

Trick: 3

Lead: HA

短いほうのアナーから、という原則どおり、HAをとってからHKに負けにいきます。WestはDKを返しますが、Northでラフすれば HJが3トリック目。トランプがエントリになる例です。

**7**

| | | |
|---|---|---|
| | S 9 | |
| | H – | |
| | D 5 | |
| | C 4 | |
| S K | N | S 8 |
| H A | W E | H – |
| D 3 | | D J |
| C – | S | C 9 |
| Spade Trump | S A J | |
| 忘れずに！ | H 2 | |
| | D – | |
| | C – | |

Trick: 3

Lead: H2

原則どおりトランプ狩りをすると、最後のH2はどうやっても勝てません。ここでは敵のトランプを残したままH2をラフし、D5をSJでラフすればOK。C4だとSKに負けてしまうことを確認しましょう。

**8**

| | | |
|---|---|---|
| | S 9 2 | |
| | H K | |
| | D 2 | |
| | C – | |
| S Q | N | S 8 |
| H – | W E | H A Q |
| D 10 9 | | D Q |
| C 5 | S | C – |
| Spade Trump | S A | |
| 忘れずに！ | H – | |
| | D A 8 | |
| | C 7 | |

Trick: 4

Lead: SA

トランプ狩りをしても必要な枚数だけトランプが残る場合は、トランプ狩りを優先します。この問題の配置なら先にDAをとることもできますが、実戦ではラフされる危険が伴い、愚かな手順です。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

**【N-Sサイドで何トリックとれますか － 2 】**

**とれるトリックを数え、数字を右上に書きなさい。その際、最初にリードすべきカードを右下に書きなさい。（右例参照）**

いずれも、最初のリードはSouthから、切り札はSpade

とします。（SpadeがなければNoTrumpとして考えます）

**全部とるパズルではないので、あまり悩まずに答えましょう。**

**例**

| | | |
|---|---|---|
| | S –<br>H K Q 7<br>D –<br>C – | |
| S –<br>H 10 9 8<br>D –<br>C – | N<br>W E<br>S | S –<br>H 6 5<br>D A<br>C – |
| | S –<br>H A 2<br>D K<br>C – | |

Trick: 3

Lead: HA

**9**

| | | |
|---|---|---|
| | S –<br>H A 5<br>D 4<br>C – | |
| S –<br>H K 9 4<br>D –<br>C – | N<br>W E<br>S | S –<br>H J 8<br>D 9<br>C – |
| | S –<br>H Q 10 2<br>D –<br>C – | |

Trick:

Lead:

**10**

| | | |
|---|---|---|
| | S –<br>H A 5 3<br>D –<br>C – | |
| S –<br>H K 9<br>D 4<br>C – | N<br>W E<br>S | S –<br>H J<br>D J 9<br>C – |
| | S –<br>H Q 10 2<br>D –<br>C – | |

Trick:

Lead:

**11**

| | | |
|---|---|---|
| | S –<br>H Q 10 2<br>D –<br>C – | |
| S –<br>H A 9 4<br>D –<br>C – | N<br>W E<br>S | S –<br>H J 8<br>D J<br>C – |
| | S –<br>H K 5<br>D 4<br>C – | |

Trick:

Lead:

**12**

| | | |
|---|---|---|
| | S –<br>H A<br>D –<br>C K 4 | |
| S –<br>H 10 9<br>D J<br>C – | N<br>W E<br>S | S –<br>H Q<br>D –<br>C A Q |
| | S –<br>H K J<br>D 4<br>C – | |

Trick:

Lead:

**13**

| | | |
|---|---|---|
| | S J<br>H K 10 2<br>D –<br>C – | |
| S –<br>H J<br>D A Q<br>C J | N<br>W E<br>S | S –<br>H A 9<br>D 5 3<br>C – |
| Spade Trump<br>忘れずに！ | S –<br>H Q<br>D K 4<br>C 4 | |

Trick:

Lead:

**14**

| | | |
|---|---|---|
| | S J<br>H Q 10 2<br>D –<br>C – | |
| S –<br>H J<br>D A K<br>C J | N<br>W E<br>S | S –<br>H A 9<br>D 5 3<br>C – |
| Spade Trump<br>忘れずに！ | S –<br>H K<br>D Q 4<br>C 4 | |

Trick:

Lead:

**15**

| | | |
|---|---|---|
| | S J<br>H 5 3 2<br>D –<br>C – | |
| S 9<br>H A 10<br>D J<br>C – | N<br>W E<br>S | S –<br>H Q<br>D 9 7<br>C J |
| Spade Trump<br>忘れずに！ | S 10<br>H K J<br>D 4<br>C – | |

Trick:

Lead:

**16**

| | | |
|---|---|---|
| | S J<br>H J 3 2<br>D –<br>C – | |
| S 9<br>H A 10<br>D –<br>C 9 | N<br>W E<br>S | S –<br>H Q<br>D 9 7<br>C J |
| Spade Trump<br>忘れずに！ | S 10<br>H K 5<br>D 4<br>C – | |

Trick:

Lead:



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

【前回の正解と解説】 yyyy/mm/dd 出題

**9**

| | | |
|---|---|---|
| | S – | |
| | H A 5 | |
| | D 4 | |
| | C – | |
| S – | N | S – |
| H K 9 4 | W E | H J 8 |
| D – | | D 9 |
| C – | S | C – |
| | S – | |
| | H Q 10 2 | |
| | D – | |
| | C – | |

Trick: 2

Lead: H2

短いほうのアナーから、という原則どおり、HAからプレイするため最初に出すのはH2です。それ以外は2トリック負けてしまいます。East-Westの配置が逆の場合でも同じ手順で2トリックとれます。

**10**

| | | |
|---|---|---|
| | S – | |
| | H A 5 3 | |
| | D – | |
| | C – | |
| S – | N | S – |
| H K 9 | W E | H J |
| D 4 | | D J 9 |
| C – | S | C – |
| | S – | |
| | H Q 10 2 | |
| | D – | |
| | C – | |

Trick: 3

Lead: HQ

EastがHJシングルトンの場合、3トリック全部とることができます。逆にHKがシングルトンならHAが先です。実戦ではEWのハンドが見えませんから、ヨミ(カン？)でどちらか決めることになります。

**11**

| | | |
|---|---|---|
| | S – | |
| | H Q 10 2 | |
| | D – | |
| | C – | |
| S – | N | S – |
| H A 9 4 | W E | H J 8 |
| D – | | D J |
| C – | S | C – |
| | S – | |
| | H K 5 | |
| | D 4 | |
| | C – | |

Trick: 2

Lead: HK

短いほうのアナーから、という原則どおり、HKからプレイします。WestがHAをいつ勝っても次はNorthに入り、残りはすべて勝ち。H5から出すとWestはHAで勝ってH4を返し最後はD4が負けます。

**12**

| | | |
|---|---|---|
| | S – | |
| | H A | |
| | D – | |
| | C K 4 | |
| S – | N | S – |
| H 10 9 | W E | H Q |
| D J | | D – |
| C – | S | C A Q |
| | S – | |
| | H K J | |
| | D 4 | |
| | C – | |

Trick: 2

Lead: D4

NorthのHAがなければSouthのHeartで2トリック勝てますが、このままではどうしてもNorthに入ってしまいます。HAをアンブロックすることに気づけば、DJの下にディスカードすればいいとわかります。

**13**

| | | |
|---|---|---|
| | S J | |
| | H K 10 2 | |
| | D – | |
| | C – | |
| S – | N | S – |
| H J | W E | H A 9 |
| D A Q | | D 5 3 |
| C J | S | C – |
| Spade Trump 忘れずに！ | S – | |
| | H Q | |
| | D K 4 | |
| | C 4 | |

Trick: 3

Lead: HQ

原則どおりHQからプレイし、HKでオーバーテイクしてHeartを続けます。うっかりH2を出すとEastはHAを出さずHQに勝たせ、Southからのリードを強制します。これをホールドアップといいます。

**14**

| | | |
|---|---|---|
| | S J | |
| | H Q 10 2 | |
| | D – | |
| | C – | |
| S – | N | S – |
| H J | W E | H A 9 |
| D A K | | D 5 3 |
| C J | S | C – |
| Spade Trump 忘れずに！ | S – | |
| | H K | |
| | D Q 4 | |
| | C 4 | |

Trick: 2

Lead: HK

13番と同じように見えますが、今度はNorthがオーバーテイクできないので、EastにホールドアップされるとあとはSJしかとれません。他のリードだとSJの1トリックしかとれないことを確かめましょう。

**15**

| | | |
|---|---|---|
| | S J | |
| | H 5 3 2 | |
| | D – | |
| | C – | |
| S 9 | N | S – |
| H A 10 | W E | H Q |
| D J | | D 9 7 |
| C – | S | C J |
| Spade Trump 忘れずに！ | S 10 | |
| | H K J | |
| | D 4 | |
| | C – | |

Trick: 3

Lead: D4

短いほうのHKからプレイしてHQを叩き落せばうまくいきそうですが、HAで勝ったWestがS9を返すと3トリック目はHJでSouthに入り、最後のD4が負けてしまいます。先にD4をラフしておけばOK。

**16**

| | | |
|---|---|---|
| | S J | |
| | H J 3 2 | |
| | D – | |
| | C – | |
| S 9 | N | S – |
| H A 10 | W E | H Q |
| D – | | D 9 7 |
| C 9 | S | C J |
| Spade Trump 忘れずに！ | S 10 | |
| | H K 5 | |
| | D 4 | |
| | C – | |

Trick: 3

Lead: HK

15番と同じようですが、今度はHJがNorthにあるのでブロックしません。もし先にD4をラフすると、Westは次のHリードをHAで勝ってC9を返します。SouthがラフするとWestのS9が残ってしまいます。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

**【N-Sサイドで何トリックとれますか － 3 】**

**とれるトリックを数え、数字を右上に書きなさい。その際、**

**最初にリードすべきカードを右下に書きなさい。（右例参照）**

いずれも、最初のリードはSouthから、切り札はSpade

とします。（SpadeがなければNoTrumpとして考えます）

**全部とるパズルではないので、あまり悩まずに答えましょう。**

**例**

| | | |
|---|---|---|
| | S –<br>H K Q 7<br>D –<br>C – | |
| S –<br>H 10 9 8<br>D –<br>C – | N<br>W E<br>S | S –<br>H 6 5<br>D A<br>C – |
| | S –<br>H A 2<br>D K<br>C – | |

Trick: 3

Lead: HA

**17**

| | | |
|---|---|---|
| | S K 10<br>H –<br>D 4<br>C – | |
| S Q 9<br>H –<br>D J<br>C – | N<br>W E<br>S | S J<br>H 9<br>D 7<br>C – |
| Spade Trump 忘れずに！ | S A 8<br>H 4<br>D –<br>C – | |

Trick:

Lead:

**18**

| | | |
|---|---|---|
| | S A 9<br>H –<br>D Q<br>C – | |
| S K 8<br>H 9<br>D –<br>C – | N<br>W E<br>S | S J<br>H –<br>D J 9<br>C – |
| Spade Trump 忘れずに！ | S Q 10<br>H 4<br>D –<br>C – | |

Trick:

Lead:

**19**

| | | |
|---|---|---|
| | S 9 2<br>H –<br>D 7<br>C – | |
| S A<br>H –<br>D 4<br>C 7 | N<br>W E<br>S | S J<br>H 9 7<br>D –<br>C – |
| Spade Trump 忘れずに！ | S K<br>H J<br>D 9<br>C – | |

Trick:

Lead:

**20**

| | | |
|---|---|---|
| | S J<br>H –<br>D 4<br>C 9 | |
| S A 9<br>H –<br>D –<br>C J | N<br>W E<br>S | S –<br>H 9 7<br>D 7<br>C – |
| Spade Trump 忘れずに！ | S K<br>H J<br>D 9<br>C – | |

Trick:

Lead:

**21**

| | | |
|---|---|---|
| | S 8 4 3<br>H –<br>D 4<br>C – | |
| S J 9<br>H 7 4<br>D –<br>C – | N<br>W E<br>S | S K 7 2<br>H –<br>D 7<br>C – |
| Spade Trump 忘れずに！ | S A Q 10<br>H 9<br>D –<br>C – | |

Trick:

Lead:

**22**

| | | |
|---|---|---|
| | S 10 6 3<br>H –<br>D 4<br>C – | |
| S K 9 5<br>H 7<br>D –<br>C – | N<br>W E<br>S | S J 7<br>H –<br>D 9 7<br>C – |
| Spade Trump 忘れずに！ | S A Q 8<br>H –<br>D –<br>C 4 | |

Trick:

Lead:

**23**

| | | |
|---|---|---|
| | S 5 3<br>H 2<br>D 4<br>C – | |
| S K 10<br>H –<br>D 5 3<br>C – | N<br>W E<br>S | S Q 8 2<br>H 4<br>D –<br>C – |
| Spade Trump 忘れずに！ | S A J 9<br>H –<br>D 7<br>C – | |

Trick:

Lead:

**24**

| | | |
|---|---|---|
| | S K 4<br>H –<br>D A J<br>C 4 | |
| S Q 10<br>H J<br>D 4<br>C 9 | N<br>W E<br>S | S J<br>H 8 6<br>D Q 9<br>C – |
| Spade Trump 忘れずに！ | S A 8<br>H 9 7<br>D K<br>C – | |

Trick:

Lead:



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

【前回の正解と解説】 yyyy/mm/dd 出題

**17**

| | | | |
|---|---|---|---|
| | S K 10<br>H –<br>D 4<br>C – | | Trick<br>3 |
| S Q 9<br>H –<br>D J<br>C – | N<br>W E<br>S | S J<br>H 9<br>D 7<br>C – | |
| Spade Trump<br>忘れずに！ | S A 8<br>H 4<br>D –<br>C – | | Lead<br>H4 |

原則どおりトランプ狩りをすると、最後のH4はどうやっても勝てません。ここではまずH4をラフしましょう。このときもしWestがS9ならS10、SQならSKでラフします。これをオーバーラフといいます。

**18**

| | | | |
|---|---|---|---|
| | S A 9<br>H –<br>D Q<br>C – | | Trick<br>3 |
| S K 8<br>H 9<br>D –<br>C – | N<br>W E<br>S | S J<br>H –<br>D J 9<br>C – | |
| Spade Trump<br>忘れずに！ | S Q 10<br>H 4<br>D –<br>C – | | Lead<br>SQ |

EastがSJシングルトンの場合、3トリック全部とることができます。逆にSKがシングルトンならSAが先です。実戦ではEWのハンドが見えませんから、ヨミ（カン？）でどちらか決めることになります。

**19**

| | | | |
|---|---|---|---|
| | S 9 2<br>H –<br>D 7<br>C – | | Trick<br>2 |
| S A<br>H –<br>D 4<br>C 7 | N<br>W E<br>S | S J<br>H 9 7<br>D –<br>C – | |
| Spade Trump<br>忘れずに！ | S K<br>H J<br>D 9<br>C – | | Lead<br>SK |

敵のトランプがなければH J、D9とも勝てる、と気づけば、敵のトランプをなくすことが先決。トランプ狩りは必ずしもそのトリックを勝たなくてもいいのです。他のリードではトランプを別々に使われます。

**20**

| | | | |
|---|---|---|---|
| | S J<br>H –<br>D 4<br>C 9 | | Trick<br>2 |
| S A 9<br>H –<br>D –<br>C J | N<br>W E<br>S | S 2<br>H 9<br>D 7<br>C – | |
| Spade Trump<br>忘れずに！ | S K<br>H J<br>D 9<br>C – | | Lead<br>HJ |

19番と同じようですが、今度は敵のトランプのほうが長いので、逆に、トランプを別々に使うことが目標です。HJにWestがCJを捨てればNorthからD4を捨て、S9ならSJでオーバーラフします。

**21**

| | | | |
|---|---|---|---|
| | S 8 4 3<br>H –<br>D 4<br>C – | | Trick<br>3 |
| S J 9<br>H 7 4<br>D –<br>C – | N<br>W E<br>S | S K 7 2<br>H –<br>D 7<br>C – | |
| Spade Trump<br>忘れずに！ | S A Q 10<br>H 9<br>D –<br>C – | | Lead<br>SA |

SA、SQとプレイしてWestのトランプをなくします。残りは簡単に全部とれます。他のリードだとWestにSJが残っているうちにEastに入り、EastからD7をリードされるとSJに生還されてしまいます。

**22**

| | | | |
|---|---|---|---|
| | S 10 6 3<br>H –<br>D 4<br>C – | | Trick<br>3 |
| S K 9 5<br>H 7<br>D –<br>C – | N<br>W E<br>S | S J 7<br>H –<br>D 9 7<br>C – | |
| Spade Trump<br>忘れずに！ | S A Q 8<br>H –<br>D –<br>C 4 | | Lead<br>SQ |

21番と同じようですが、SA、SQとプレイするとWestにS9をリードされ、最後のD4が負けてしまします。SQがSKに負けたとき、EastにはSJが残っていますが、SAが後ろにいるので捕まえられます。

**23**

| | | | |
|---|---|---|---|
| | S 5 3<br>H 2<br>D 4<br>C – | | Trick<br>2 |
| S K 10<br>H –<br>D 5 3<br>C – | N<br>W E<br>S | S Q 8 2<br>H 4<br>D –<br>C – | |
| Spade Trump<br>忘れずに！ | S A J 9<br>H –<br>D 7<br>C – | | Lead<br>SA |

SA、S9とプレイしてWestのトランプをなくします。残りはあとSQに負けますが、SJが生還します。他のリードだとSKがSJの後ろにいるのでSJが捕まってしまい、SAの1トリックしかとれません。

**24**

| | | | |
|---|---|---|---|
| | S K 4<br>H –<br>D A J<br>C 4 | | Trick<br>5 |
| S Q 10<br>H J<br>D 4<br>C 9 | N<br>W E<br>S | S J<br>H 8 6<br>D Q 9<br>C – | |
| Spade Trump<br>忘れずに！ | S A 8<br>H 9 7<br>D K<br>C – | | Lead<br>H7 |

H7をラフすればH9がエスタブリッシュする、と気づけば、あとは簡単でしょう。DKをアンブロックしてからHeartの1枚をDAの下に捨てようという方針は失敗コース。Westのトランプが生還します。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

## 【N-Sサイドで何トリックとれますか － 4 】

**とれるトリックを数え、数字を右上に書きなさい。その際、最初にリードすべきカードを右下に書きなさい。（右例参照）**

いずれも、最初のリードはSouthから、切り札はSpade

とします。（SpadeがなければNoTrumpとして考えます）

**全部とるパズルではないので、あまり悩まずに答えましょう。**

**例**

| | | |
|---|---|---|
| | S –<br>H K Q 7<br>D –<br>C – | Trick<br>3 |
| S –<br>H 10 9 8<br>D –<br>C – | N<br>W E<br>S | S –<br>H 6 5<br>D A<br>C – |
| | S –<br>H A 2<br>D K<br>C – | Lead<br>HA |

**25**

| | | |
|---|---|---|
| | S A 7 3<br>H –<br>D –<br>C – | Trick |
| S 10 8 4<br>H –<br>D –<br>C – | N<br>W E<br>S | S Q 6 5<br>H –<br>D –<br>C – |
| Spade Trump<br>忘れずに！ | S K J 9<br>H –<br>D –<br>C – | Lead |

**26**

| | | |
|---|---|---|
| | S A 7 3<br>H –<br>D –<br>C – | Trick |
| S Q 8 4<br>H –<br>D –<br>C – | N<br>W E<br>S | S 10 6 5<br>H –<br>D –<br>C – |
| Spade Trump<br>忘れずに！ | S K J 9<br>H –<br>D –<br>C – | Lead |

**27**

| | | |
|---|---|---|
| | S A J 3<br>H –<br>D –<br>C – | Trick |
| S K 8 4<br>H –<br>D –<br>C – | N<br>W E<br>S | S 10 7<br>H 4<br>D –<br>C – |
| Spade Trump<br>忘れずに！ | S Q 9 2<br>H –<br>D –<br>C – | Lead |

**28**

| | | |
|---|---|---|
| | S A J 10 3<br>H –<br>D –<br>C – | Trick |
| S K 8 6 4<br>H –<br>D –<br>C – | N<br>W E<br>S | S 7<br>H 4 3 2<br>D –<br>C – |
| Spade Trump<br>忘れずに！ | S Q 9 5 2<br>H –<br>D –<br>C – | Lead |

**29**

| | | |
|---|---|---|
| | S A 9 7 3<br>H –<br>D –<br>C – | Trick |
| S 10 8 6 4<br>H –<br>D –<br>C – | N<br>W E<br>S | S Q<br>H 4 3 2<br>D –<br>C – |
| Spade Trump<br>忘れずに！ | S K J 5 2<br>H –<br>D –<br>C – | Lead |

**30**

| | | |
|---|---|---|
| | S A 9 7 3<br>H –<br>D –<br>C – | Trick |
| S Q 8 6 4<br>H –<br>D –<br>C – | N<br>W E<br>S | S 10<br>H 4 3 2<br>D –<br>C – |
| Spade Trump<br>忘れずに！ | S K J 5 2<br>H –<br>D –<br>C – | Lead |

**31**

| | | |
|---|---|---|
| | S A Q 4 2<br>H –<br>D –<br>C – | Trick |
| S J 10 5 3<br>H –<br>D –<br>C – | N<br>W E<br>S | S 8<br>H 4 3 2<br>D –<br>C – |
| Spade Trump<br>忘れずに！ | S K 9 7 6<br>H –<br>D –<br>C – | Lead |

**32**

| | | |
|---|---|---|
| | S K 7<br>H –<br>D 4<br>C – | Trick |
| S Q 9<br>H 7<br>D –<br>C – | N<br>W E<br>S | S A 10<br>H –<br>D 7<br>C – |
| Spade Trump<br>忘れずに！ | S J 8<br>H 4<br>D –<br>C – | Lead |



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

【前回の正解と解説】 yyyy/mm/dd 出題

**25**

| | | |
|---|---|---|
| | S A 7 3<br>H -<br>D -<br>C - | Trick<br>3 |
| S 10 8 4<br>H -<br>D -<br>C - | N<br>W E<br>S | S Q 6 5<br>H -<br>D -<br>C - |
| Spade Trump 忘れずに！ | S K J 9<br>H -<br>D -<br>C - | Lead<br>S9 |

EastにSQがあるときは、普通にSJでフィネスします。逆にWestにSQがあると考えれば26番の手順です。実戦ではEWのハンドが見えませんから、ヨミ(カン？)でどちらか決めることになります。

**26**

| | | |
|---|---|---|
| | S A 7 3<br>H -<br>D -<br>C - | Trick<br>3 |
| S Q 8 4<br>H -<br>D -<br>C - | N<br>W E<br>S | S 10 6 5<br>H -<br>D -<br>C - |
| Spade Trump 忘れずに！ | S K J 9<br>H -<br>D -<br>C - | Lead<br>SJ |

WestにSQがあるときは、SouthにS10もあればSJから出すフィネスでSQを捕まえられます。このハンドではS10はありませんが、S9があるので、SJ-SQ-SAのあとS10をフィネスすればOKです。

**27**

| | | |
|---|---|---|
| | S A J 3<br>H -<br>D -<br>C - | Trick<br>3 |
| S K 8 4<br>H -<br>D -<br>C - | N<br>W E<br>S | S 10 7<br>H 4<br>D -<br>C - |
| Spade Trump 忘れずに！ | S Q 9 2<br>H -<br>D -<br>C - | Lead<br>SQ |

WestにSKがあるときは、SouthにS10もあればSQから出すフィネスでSKを捕まえられます。このハンドではS10はありませんが、EastのS10が2回目にドロップするため、S9が最強になります。

**28**

| | | |
|---|---|---|
| | S A J 10 3<br>H -<br>D -<br>C - | Trick<br>4 |
| S K 8 6 4<br>H -<br>D -<br>C - | N<br>W E<br>S | S 7<br>H 4 3 2<br>D -<br>C - |
| Spade Trump 忘れずに！ | S Q 9 5 2<br>H -<br>D -<br>C - | Lead<br>S9 |

SQリードでフィネスすれば簡単そうですが、WestはKingの4枚なのでフィネスを繰り返す必要があり、SQでは失敗します。Northで勝たないように、S9-S4-S3-S7としてからSQをリードします。

**29**

| | | |
|---|---|---|
| | S A 9 7 3<br>H -<br>D -<br>C - | Trick<br>4 |
| S 10 8 6 4<br>H -<br>D -<br>C - | N<br>W E<br>S | S Q<br>H 4 3 2<br>D -<br>C - |
| Spade Trump 忘れずに！ | S K J 5 2<br>H -<br>D -<br>C - | Lead<br>SK |

EastにSQがあるときは、普通にSJでフィネスすればいいのですがSQがシングルトンの場合は、WestのS10に負けないよう注意しましょう。普通にフィネスするべくSAでNorthに入ると、もはや手遅れ。

**30**

| | | |
|---|---|---|
| | S A 9 7 3<br>H -<br>D -<br>C - | Trick<br>4 |
| S Q 8 6 4<br>H -<br>D -<br>C - | N<br>W E<br>S | S 10<br>H 4 3 2<br>D -<br>C - |
| Spade Trump 忘れずに！ | S K J 5 2<br>H -<br>D -<br>C - | Lead<br>SJ |

WestにSQがあるときは、普通にSJでフィネスしてもダメですが、EastのS10がシングルトンの場合は、S10をSJで叩き落せばOK。SKから出すと次のSJにSQをカバーされ、最後はS8に負けます。

**31**

| | | |
|---|---|---|
| | S A Q 4 2<br>H -<br>D -<br>C - | Trick<br>4 |
| S J 10 5 3<br>H -<br>D -<br>C - | N<br>W E<br>S | S 8<br>H 4 3 2<br>D -<br>C - |
| Spade Trump 忘れずに！ | S K 9 7 6<br>H -<br>D -<br>C - | Lead<br>S9 |

J10の4枚カードはうっかりすると1つ負けてしまいます。フィネスを2回する必要がありますが、Westにカバーされると一旦Northに入ってしまいます。SKはSouthに戻るための大事なエントリです。

**32**

| | | |
|---|---|---|
| | S K 7<br>H -<br>D 4<br>C - | Trick<br>1 |
| S Q 9<br>H 7<br>D -<br>C - | N<br>W E<br>S | S A 10<br>H -<br>D 7<br>C - |
| Spade Trump 忘れずに！ | S J 8<br>H 4<br>D -<br>C - | Lead<br>H4 |

トランプのアナーの配置は、先に触ったほうが損をする形です。N-Sから触るとどうやってもE-Wに2トリックとられ、E-Wから触るとN-Sに1トリック献上します。この配置は敵に触ってもらいましょう。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

**【N-Sサイドで何トリックとれますか － 5 】**

**右上に書かれたトリック数がとれる手順を考え、最初にリードすべきカードを右下に書きなさい。(右例参照)**

いずれも最初のリードはSouthから。　33 34 35 36 番はNoTrump、その他はSpadeが切り札です。

**今回はほとんどパズルです。くじけず目一杯悩んでください。**

**例**

| | | |
|---|---|---|
| | S – | Trick |
| | H K Q 7 | 3 |
| | D – | |
| | C – | |
| S – | N | S – |
| H 10 9 8 | W E | H 6 5 |
| D – | | D A |
| C – | S | C – |
| | S – | Lead |
| | H A 2 | HA |
| | D K | |
| | C – | |

**33**

| | | |
|---|---|---|
| | S – | Trick |
| | H A 4 | 3 |
| | D Q 7 | |
| | C – | |
| S – | N | S – |
| H K 9 | W E | H J 10 |
| D J 10 | | D K 9 |
| C – | S | C – |
| NoTrump !!! | S – | Lead |
| | H Q 7 | |
| | D A 4 | |
| | C – | |

**34**

| | | |
|---|---|---|
| | S – | Trick |
| | H A 10 | 4 |
| | D 9 | |
| | C 6 | |
| S 8 | N | S – |
| H K 6 | W E | H Q |
| D Q | | D J |
| C – | S | C J 10 |
| NoTrump !!! | S J | Lead |
| | H 4 | |
| | D – | |
| | C Q 9 | |

**35**

| | | |
|---|---|---|
| | S 10 | Trick |
| | H A Q | 5 |
| | D A 4 | |
| | C – | |
| S – | N | S 4 |
| H J 9 | W E | H K 10 |
| D J 10 | | D K 9 |
| C 5 | S | C – |
| NoTrump !!! | S J 9 | Lead |
| | H 4 | |
| | D Q 7 | |
| | C – | |

**36**

| | | |
|---|---|---|
| | S 10 | Trick |
| | H A J | 6 |
| | D 4 | |
| | C A 8 | |
| S – | N | S – |
| H 9 8 | W E | H K Q |
| D Q 9 | | D J 8 |
| C J 9 | S | C 7 6 |
| NoTrump !!! | S J 9 | Lead |
| | H 4 | |
| | D A 7 | |
| | C 5 | |

**37**

| | | |
|---|---|---|
| | S Q | Trick |
| | H – | 3 |
| | D – | |
| | C K 7 3 2 | |
| S K 9 | N | S – |
| H – | W E | H 10 |
| D K J 9 | | D – |
| C – | S | C A Q 9 4 |
| Spade Trump 忘れずに！ | S – | Lead |
| | H J 9 | |
| | D A Q 10 | |
| | C – | |

**38**

| | | |
|---|---|---|
| | S A | Trick |
| | H 9 3 | 2 |
| | D – | |
| | C – | |
| S K 9 | N | S – |
| H – | W E | H J |
| D 7 | | D 9 |
| C – | S | C 4 |
| Spade Trump 忘れずに！ | S Q J | Lead |
| | H 4 | |
| | D – | |
| | C – | |

**39**

| | | |
|---|---|---|
| | S K 9 6 | Trick |
| | H – | 3 |
| | D 4 | |
| | C – | |
| S Q 7 3 | N | S J 8 5 |
| H 9 | W E | H – |
| D – | | D 7 |
| C – | S | C – |
| Spade Trump 忘れずに！ | S A 10 4 | Lead |
| | H 7 | |
| | D – | |
| | C – | |

**40**

| | | |
|---|---|---|
| | S – | Trick |
| | H A Q 9 7 | 5 |
| | D A | |
| | C – | |
| S J 10 | N | S K 9 |
| H K J | W E | H 10 8 |
| D 9 | | D J |
| C – | S | C – |
| Spade Trump 忘れずに！ | S A Q 7 | Lead |
| | H 4 | |
| | D 4 | |
| | C – | |

【注意】　＃３３～＃４０は中級者向き（パズル好きなど希望者に配布する）



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

**33**

| | | |
|---|---|---|
| | S – | |
| | H A 4 | |
| | D Q 7 | |
| | C – | |
| S – | N | S – |
| H K 9 | W E | H J 10 |
| D J 10 | | D K 9 |
| C – | S | C – |
| NoTrump !!! | S – | |
| | H Q 7 | |
| | D A 4 | |
| | C – | |

Trick: 3

Lead: HQ

HQ-HK-HA-H10とやってH4でスローインすればOK。EastはDK
ダブルトンからリードさせられて2トリック献上することになる。
もちろん、HQにHKがカバーされなければそのまま流す。

**34**

| | | |
|---|---|---|
| | S – | |
| | H A 10 | |
| | D 9 | |
| | C 6 | |
| S 8 | N | S – |
| H K 6 | W E | H Q |
| D Q | | D J |
| C – | S | C J 10 |
| NoTrump !!! | S J | |
| | H 4 | |
| | D – | |
| | C Q 9 | |

Trick: 4

Lead: SJ

SJ-S8-C6のとき、EastがHQを捨てれば、CQを勝ったあとH10で
フィネスする。DJを捨てれば、次にCQをとるとWeatがディスカード
に困る。もちろん、EastがC10を捨てればC9が勝てるようになる。

**35**

| | | |
|---|---|---|
| | S 10 | |
| | H A Q | |
| | D A 4 | |
| | C – | |
| S – | N | S 4 |
| H J 9 | W E | H K 10 |
| D J 10 | | D K 9 |
| C 5 | S | C – |
| NoTrump !!! | S J 9 | |
| | H 4 | |
| | D Q 7 | |
| | C – | |

Trick: 5

Lead: D7

直ちにSJ、S9をとると、Northがディスカードに困る。こういうときは
最初にDAをとって、D4を捨てられるように準備しておく。すなわち
D7-D10-DA-D9、S10-S4-SJ-C5としてS9を出せばEastが困る。

**36**

| | | |
|---|---|---|
| | S 10 | |
| | H A J | |
| | D 4 | |
| | C A 8 | |
| S – | N | S – |
| H 9 8 | W E | H K Q |
| D Q 9 | | D J 8 |
| C J 9 | S | C 7 6 |
| NoTrump !!! | S J 9 | |
| | H 4 | |
| | D A 7 | |
| | C 5 | |

Trick: 6

Lead: H4

これも直ちにSJ、S9をとると、Northがディスカードに困る。この
配置のときはまずEastがガードしているウィナーをとるのが鉄則。
H4-H8-HA-HQ、S10-C6-SJ-H9としてS9を出せば両方が困る。

**37**

| | | |
|---|---|---|
| | S Q | |
| | H – | |
| | D – | |
| | C K 7 3 2 | |
| S K 9 | N | S – |
| H – | W E | H 10 |
| D K J 9 | | D – |
| C – | S | C A Q 9 4 |
| Spade Trump 忘れずに！ | S – | |
| | H J 9 | |
| | D A Q 10 | |
| | C – | |

Trick: 3

Lead: HJ

SKは絶対にとられるから、他に2トリックとられたら終り、と考える。
NorthからリードするとEastに必ず2トリックとられる、と気づいたら
答は意外に簡単。WestがSKを出したとき、SQを捨てれば解決。

**38**

| | | |
|---|---|---|
| | S A | |
| | H 9 3 | |
| | D – | |
| | C – | |
| S K 9 | N | S – |
| H – | W E | H J |
| D 7 | | D 9 |
| C – | S | C 4 |
| Spade Trump 忘れずに！ | S Q J | |
| | H 4 | |
| | D – | |
| | C – | |

Trick: 2

Lead: H4

Heartで1トリック負けるうえにSKにも負けそうだが、諦めてH4を
出せば自動的に2トリックとれる。WestはD7を捨てるのが最善だ
が、次のEastのリードには絶体絶命。あわれ、SKは憤死する。

**39**

| | | |
|---|---|---|
| | S K 9 6 | |
| | H – | |
| | D 4 | |
| | C – | |
| S Q 7 3 | N | S J 8 5 |
| H 9 | W E | H – |
| D – | | D 7 |
| C – | S | C – |
| Spade Trump 忘れずに！ | S A 10 4 | |
| | H 7 | |
| | D – | |
| | C – | |

Trick: 3

Lead: H7

H7をスモールラフして勝てれば、あとはSA、SKで3トリックになる
が、Eastにオーバーラフされるとどうやってもあと1つ負けてしまう。
H7-H9にD4を捨てて、敵からリードしてもらえば、あらあら不思議。

**40**

| | | |
|---|---|---|
| | S – | |
| | H A Q 9 7 | |
| | D A | |
| | C – | |
| S J 10 | N | S K 9 |
| H K J | W E | H 10 8 |
| D 9 | | D J |
| C – | S | C – |
| Spade Trump 忘れずに！ | S A Q 7 | |
| | H 4 | |
| | D 4 | |
| | C – | |

Trick: 5

Lead: H4

EastのトランプKingに負けそうだが、最後トランプが2枚ずつになっ
たときNorthにリードがあればEastのSKがフィネスできる形になる。
HA、Hラフとしてトランプの枚数をあわせ、DAでNorthに入れればOK。



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

# 7．ミニブリッジスコア一覧

| ノートランプ | | | メイク | オーバートリック @+30 | | | ダウン @−100 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Contract | 必要なトリック | HCPの目安 | | +1 | +2 | ・・・ | −1 | −2 | ・・・ |
| **1NT** | **7** | **20** | **90** | **120** | **150** | **・・・** | **−100** | **−200** | **・・・** |
| | 8 | | | | | | | | |
| **3NT** | **9** | **26** | **600** | **630** | **660** | **・・・** | **−100** | **−200** | **・・・** |
| | 10 | | | | | | | | |
| | 11 | | | | | | | | |
| 6NT | 12 | 33 | 1440 | 1470 | | | −100 | −200 | ・・・ |
| 7NT | 13 | 37 | 2220 | | | | −100 | −200 | ・・・ |

| メジャー | | | メイク | オーバートリック @+30 | | | ダウン @−100 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Contract | 必要なトリック | HCPの目安 | | +1 | +2 | ・・・ | −1 | −2 | ・・・ |
| | 7 | | | | | | | | |
| **2H/2S** | **8** | **20** | **110** | **140** | **170** | **・・・** | **−100** | **−200** | **・・・** |
| | 9 | | | | | | | | |
| **4H/4S** | **10** | **26** | **620** | **650** | **680** | **・・・** | **−100** | **−200** | **・・・** |
| | 11 | | | | | | | | |
| 6H/6S | 12 | 33 | 1430 | 1460 | | | −100 | −200 | ・・・ |
| 7H/7S | 13 | 37 | 2210 | | | | −100 | −200 | ・・・ |

| マイナー | | | メイク | オーバートリック @+20 | | | ダウン @−100 | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Contract | 必要なトリック | HCPの目安 | | +1 | +2 | ・・・ | −1 | −2 | ・・・ |
| | 7 | | | | | | | | |
| | 8 | | | | | | | | |
| **3C/3D** | **9** | **23** | **110** | **130** | **150** | **・・・** | **−100** | **−200** | **・・・** |
| | 10 | | | | | | | | |
| **5C/5D** | **11** | **29** | **600** | **620** | **640** | | **−100** | **−200** | **・・・** |
| 6C/6D | 12 | 33 | 1370 | 1390 | | | −100 | −200 | ・・・ |
| 7C/7D | 13 | 37 | 2140 | | | | −100 | −200 | ・・・ |

| Contract選択の目安 | | 25HCP以下 | 26+HCP（または29+） | 33+HCP | 37+HCP |
|---|---|---|---|---|---|
| ダミーと合わせて8枚以上の | Spadeがあれば | 2S | 4S | 6S | 7S |
| | Heartがあれば | 2H | 4H | 6H | 7H |
| | Diamondがあれば | 3D（または1NT） | 3NT（または5D） | 6D | 7D |
| | Clubがあれば | 3C（または1NT） | 3NT（または5C） | 6C | 7C |
| どのスートも7枚以下なら | | 1NT | 3NT | 6NT | 7NT |

# 8．実習用プライベートスコア用紙（ミニブリッジ用）

| vul | Bd. No. | Vs. | Con-tract | By | M | D | Plus | Minus | Pts. Est. | Pts. | Bd. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Date** | yyyy/mm/dd | | | | | | | | | | |
| None | 1 | | | | | | | | | | 17 |
| N-S | 2 | | | | | | | | | | 18 |
| E-W | 3 | | | | | | | | | | 19 |
| Both | 4 | | | | | | | | | | 20 |
| N-S | 5 | | | | | | | | | | 21 |
| E-W | 6 | | | | | | | | | | 22 |
| Both | 7 | | | | | | | | | | 23 |
| None | 8 | | | | | | | | | | 24 |
| **Date** | yyyy/mm/dd | | | | | | | | | | |
| None | 1 | | | | | | | | | | 17 |
| N-S | 2 | | | | | | | | | | 18 |
| E-W | 3 | | | | | | | | | | 19 |
| Both | 4 | | | | | | | | | | 20 |
| N-S | 5 | | | | | | | | | | 21 |
| E-W | 6 | | | | | | | | | | 22 |
| Both | 7 | | | | | | | | | | 23 |
| None | 8 | | | | | | | | | | 24 |

| vul | Bd. No. | Vs. | Con-tract | By | M | D | Plus | Minus | Pts. Est. | Pts. | Bd. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Date** | yyyy/mm/dd | | | | | | | | | | |
| None | 1 | | | | | | | | | | 17 |
| N-S | 2 | | | | | | | | | | 18 |
| E-W | 3 | | | | | | | | | | 19 |
| Both | 4 | | | | | | | | | | 20 |
| N-S | 5 | | | | | | | | | | 21 |
| E-W | 6 | | | | | | | | | | 22 |
| Both | 7 | | | | | | | | | | 23 |
| None | 8 | | | | | | | | | | 24 |
| **Date** | yyyy/mm/dd | | | | | | | | | | |
| None | 1 | | | | | | | | | | 17 |
| N-S | 2 | | | | | | | | | | 18 |
| E-W | 3 | | | | | | | | | | 19 |
| Both | 4 | | | | | | | | | | 20 |
| N-S | 5 | | | | | | | | | | 21 |
| E-W | 6 | | | | | | | | | | 22 |
| Both | 7 | | | | | | | | | | 23 |
| None | 8 | | | | | | | | | | 24 |

**North**
S
H
D
C
**South**
S
H
D
C

**West**
S
H
D
C

**East**
S
H
D
C

**INTERNATIONAL MATCH POINT SCALE**

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 20- 40 | 1 | 270- 310 | 7 | 750- 890 | 13 | 2000-2240 | 19 |
| 50- 80 | 2 | 320- 360 | 8 | 900-1090 | 14 | 2250-2490 | 20 |
| 90- 120 | 3 | 370- 420 | 9 | 1100-1290 | 15 | 2500-2990 | 21 |
| 130- 160 | 4 | 430- 490 | 10 | 1300-1490 | 16 | 3000-3490 | 22 |
| 170- 210 | 5 | 500- 590 | 11 | 1500-1740 | 17 | 3500-3990 | 23 |
| 220- 260 | 6 | 600- 740 | 12 | 1750-1990 | 18 | 4000 and up | 24 |



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

# 実習用プライベートスコア用紙（コントラクトブリッジ用）

| vul | Bd. No. | Vs. | Con-tract | By | M | D | Plus | Minus | Pts. Est. | Pts. | Bd. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Date | yyyy/mm/dd | | | | | | | | | | |
| None | 1 | | | | | | | | | | 17 |
| N-S | 2 | | | | | | | | | | 18 |
| E-W | 3 | | | | | | | | | | 19 |
| Both | 4 | | | | | | | | | | 20 |
| N-S | 5 | | | | | | | | | | 21 |
| E-W | 6 | | | | | | | | | | 22 |
| Both | 7 | | | | | | | | | | 23 |
| None | 8 | | | | | | | | | | 24 |
| Date | yyyy/mm/dd | | | | | | | | | | |
| None | 1 | | | | | | | | | | 17 |
| N-S | 2 | | | | | | | | | | 18 |
| E-W | 3 | | | | | | | | | | 19 |
| Both | 4 | | | | | | | | | | 20 |
| N-S | 5 | | | | | | | | | | 21 |
| E-W | 6 | | | | | | | | | | 22 |
| Both | 7 | | | | | | | | | | 23 |
| None | 8 | | | | | | | | | | 24 |
| Date | yyyy/mm/dd | | | | | | | | | | |
| None | 1 | | | | | | | | | | 17 |
| N-S | 2 | | | | | | | | | | 18 |
| E-W | 3 | | | | | | | | | | 19 |
| Both | 4 | | | | | | | | | | 20 |
| N-S | 5 | | | | | | | | | | 21 |
| E-W | 6 | | | | | | | | | | 22 |
| Both | 7 | | | | | | | | | | 23 |
| None | 8 | | | | | | | | | | 24 |

| vul | Bd. No. | Vs. | Con-tract | By | M | D | Plus | Minus | Pts. Est. | Pts. | Bd. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Date | yyyy/mm/dd | | | | | | | | | | |
| None | 1 | | | | | | | | | | 17 |
| N-S | 2 | | | | | | | | | | 18 |
| E-W | 3 | | | | | | | | | | 19 |
| Both | 4 | | | | | | | | | | 20 |
| N-S | 5 | | | | | | | | | | 21 |
| E-W | 6 | | | | | | | | | | 22 |
| Both | 7 | | | | | | | | | | 23 |
| None | 8 | | | | | | | | | | 24 |
| Date | yyyy/mm/dd | | | | | | | | | | |
| None | 1 | | | | | | | | | | 17 |
| N-S | 2 | | | | | | | | | | 18 |
| E-W | 3 | | | | | | | | | | 19 |
| Both | 4 | | | | | | | | | | 20 |
| N-S | 5 | | | | | | | | | | 21 |
| E-W | 6 | | | | | | | | | | 22 |
| Both | 7 | | | | | | | | | | 23 |
| None | 8 | | | | | | | | | | 24 |
| Date | yyyy/mm/dd | | | | | | | | | | |
| None | 1 | | | | | | | | | | 17 |
| N-S | 2 | | | | | | | | | | 18 |
| E-W | 3 | | | | | | | | | | 19 |
| Both | 4 | | | | | | | | | | 20 |
| N-S | 5 | | | | | | | | | | 21 |
| E-W | 6 | | | | | | | | | | 22 |
| Both | 7 | | | | | | | | | | 23 |
| None | 8 | | | | | | | | | | 24 |

# 試合用プライベートスコア用紙

| TEAM | NS |
|---|---|
| 1 | 1 |

| vul | Bd. No. | Vs. | Con-tract | By | M | D | Plus | Minus | Pts. Est. | Pts. | Bd. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| None | 1 | 10 | | | | | | | | | 17 |
| N-S | 2 | | | | | | | | | | 18 |
| E-W | 3 | | | | | | | | | | 19 |
| Both | 4 | | | | | | | | | | 20 |
| N-S | 5 | | | | | | | | | | 21 |
| E-W | 6 | | | | | | | | | | 22 |
| Both | 7 | | | | | | | | | | 23 |
| None | 8 | | | | | | | | | | 24 |
| E-W | 9 | – | | | | | | | | | 25 |
| Both | 10 | – | | | | | | | | | 26 |
| None | 11 | – | | | | | | | | | 27 |
| N-S | 12 | – | | | | | | | | | 28 |
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |

| TEAM | EW |
|---|---|
| 1 | 2 |

| vul | Bd. No. | Vs. | Con-tract | By | M | D | Plus | Minus | Pts. Est. | Pts. | Bd. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| None | 1 | | | | | | | | | | 17 |
| N-S | 2 | | | | | | | | | | 18 |
| E-W | 3 | | | | | | | | | | 19 |
| Both | 4 | | | | | | | | | | 20 |
| N-S | 5 | | | | | | | | | | 21 |
| E-W | 6 | | | | | | | | | | 22 |
| Both | 7 | | | | | | | | | | 16 |
| None | 8 | | | | | | | | | | 17 |
| E-W | 9 | – | | | | | | | | | 18 |
| Both | 10 | – | | | | | | | | | 19 |
| None | 11 | – | | | | | | | | | 20 |
| N-S | 12 | – | | | | | | | | | 21 |
| | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | |

**North**
S
H
D
C

**West**
S
H
D
C

**East**
S
H
D
C

**South**
S
H
D
C

**INTERNATIONAL MATCH POINT SCALE**

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 20- 40 | 1 | 270- 310 | 7 | 750- 890 | 13 | 2000-2240 | 19 |
| 50- 80 | 2 | 320- 360 | 8 | 900-1090 | 14 | 2250-2490 | 20 |
| 90- 120 | 3 | 370- 420 | 9 | 1100-1290 | 15 | 2500-2990 | 21 |
| 130- 160 | 4 | 430- 490 | 10 | 1300-1490 | 16 | 3000-3490 | 22 |
| 170- 210 | 5 | 500- 590 | 11 | 1500-1740 | 17 | 3500-3990 | 23 |
| 220- 260 | 6 | 600- 740 | 12 | 1750-1990 | 18 | 4000 and up | 24 |



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

# 9．確率表

（残り枚数とブレイク）

| ブレイク | 確率% | ブレイク | 確率% | ブレイク | 確率% | ブレイク | 確率% |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1-1 | 52.00 | 4-3 | 62.17 | 6-4 | 46.20 | 7-5 | 45.74 |
| 2-0 | 48.00 | 5-2 | 30.52 | 5-5 | 31.18 | 6-6 | 30.49 |
| 2-1 | 78.00 | 6-1 | 6.78 | 7-3 | 18.48 | 8-4 | 19.06 |
| 3-0 | 22.00 | 7-0 | 0.52 | 8-2 | 3.78 | 9-3 | 4.23 |
| 3-1 | 49.74 | 5-3 | 47.12 | 9-1 | 0.35 | 10-2 | 0.46 |
| 2-2 | 40.70 | 4-4 | 32.72 | 10-0 | 0.01 | 11-1 | 0.02 |
| 4-0 | 9.57 | 6-2 | 17.14 | 6-5 | 57.17 | 12-0 | 0.00 |
| 3-2 | 67.83 | 7-1 | 2.86 | 7-4 | 31.76 | 7-6 | 56.62 |
| 4-1 | 28.26 | 8-0 | 0.16 | 8-3 | 9.53 | 8-5 | 31.85 |
| 5-0 | 3.91 | 5-4 | 58.90 | 9-2 | 1.44 | 9-4 | 9.83 |
| 4-2 | 48.45 | 6-3 | 31.41 | 10-1 | 0.10 | 10-3 | 1.57 |
| 3-3 | 35.53 | 7-2 | 8.57 | 11-0 | 0.00 | 11-2 | 0.12 |
| 5-1 | 14.53 | 8-1 | 1.07 | | | 12-1 | 0.00 |
| 6-0 | 1.49 | 9-0 | 0.05 | | | 13-0 | 0.00 |

（ハンドパターン）

| パターン | 確率% | 累積% | パターン | 確率% | 累積% | パターン | 確率% | 累積% |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4432 | 21.5512 | 21.551 | 5530 | 0.8952 | 96.420 | 9211 | 0.0178 | 99.970 |
| 5332 | 15.5168 | 37.068 | 6511 | 0.7053 | 97.125 | 9310 | 0.0100 | 99.980 |
| 5431 | 12.9307 | 49.999 | 6520 | 0.6511 | 97.776 | 9220 | 0.0082 | 99.988 |
| 5422 | 10.5797 | 60.578 | 7222 | 0.5129 | 98.289 | 7600 | 0.0056 | 99.994 |
| 4333 | 10.5361 | 71.115 | 7411 | 0.3918 | 98.681 | 8500 | 0.0031 | 99.997 |
| 6322 | 5.6425 | 76.757 | 7420 | 0.3617 | 99.043 | 10210 | 0.0011 | 99.998 |
| 6421 | 4.7021 | 81.459 | 7330 | 0.2652 | 99.308 | 9400 | 0.0010 | 99.999 |
| 6331 | 3.4482 | 84.907 | 8221 | 0.1924 | 99.500 | 10111 | 0.0004 | 100.000 |
| 5521 | 3.1739 | 88.081 | 8311 | 0.1176 | 99.618 | 10300 | 0.0002 | 100.000 |
| 4441 | 2.9932 | 91.074 | 7510 | 0.1085 | 99.726 | 11110 | 0.0000 | 100.000 |
| 7321 | 1.8808 | 92.955 | 8320 | 0.1085 | 99.835 | 11200 | 0.0000 | 100.000 |
| 6430 | 1.3262 | 94.281 | 6610 | 0.0723 | 99.907 | 12100 | 0.0000 | 100.000 |
| 5440 | 1.2433 | 95.525 | 8410 | 0.0452 | 99.952 | 13000 | 0.0000 | 100.000 |



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

（HCP）

| HCP | HANDs | 確率% | 累積確率% | アナー枚数 |
|---|---|---|---|---|
| 37 | 4 | 0.000000001% | 100.000000000% | 13.0000 |
| 36 | 60 | 0.000000009% | 99.999999999% | 12.4000 |
| 35 | 624 | 0.000000098% | 99.999999990% | 12.0769 |
| 34 | 4,484 | 0.000000706% | 99.999999892% | 11.4585 |
| 33 | 22,360 | 0.000003521% | 99.999999186% | 11.2161 |
| 32 | 109,156 | 0.000017190% | 99.999995664% | 10.6851 |
| 31 | 388,196 | 0.000061132% | 99.999978475% | 10.4401 |
| 30 | 1,396,068 | 0.000219849% | 99.999917343% | 10.0376 |
| 29 | 4,236,588 | 0.000667165% | 99.999697494% | 9.7116 |
| 28 | 11,790,760 | 0.001856773% | 99.999030329% | 9.4187 |
| 27 | 31,157,940 | 0.004906657% | 99.997173556% | 9.0614 |
| 26 | 74,095,248 | 0.011668294% | 99.992266899% | 8.7857 |
| 25 | 167,819,892 | 0.026427765% | 99.980598605% | 8.4670 |
| 24 | 354,993,864 | 0.055903352% | 99.954170840% | 8.1655 |
| 23 | 710,603,628 | 0.111903694% | 99.898267488% | 7.8697 |
| 22 | 1,333,800,036 | 0.210042765% | 99.786363795% | 7.5769 |
| 21 | 2,399,507,844 | 0.377867182% | 99.576321030% | 7.2797 |
| 20 | 4,086,538,404 | 0.643535613% | 99.198453848% | 6.9817 |
| 19 | 6,579,838,440 | 1.036172904% | 98.554918235% | 6.7023 |
| 18 | 10,192,504,020 | 1.605084469% | 97.518745331% | 6.3982 |
| 17 | 14,997,082,848 | 2.361694899% | 95.913660862% | 6.1113 |
| 16 | 21,024,781,756 | 3.310918553% | 93.551965963% | 5.8196 |
| 15 | 28,090,962,724 | 4.423679195% | 90.241047410% | 5.5275 |
| 14 | 36,153,374,224 | 5.693323186% | 85.817368215% | 5.2273 |
| 13 | 43,906,944,752 | 6.914331842% | 80.124045029% | 4.9381 |
| 12 | 50,971,682,080 | 8.026865145% | 73.209713187% | 4.6450 |
| 11 | 56,799,933,520 | 8.944680418% | 65.182848042% | 4.3279 |
| 10 | 59,723,754,816 | 9.405114885% | 56.238167624% | 4.0415 |
| 9 | 59,413,313,872 | 9.356227591% | 46.833052738% | 3.7356 |
| 8 | 56,466,608,128 | 8.892189352% | 37.476825147% | 3.4192 |
| 7 | 50,979,441,968 | 8.028087148% | 28.584635796% | 3.0811 |
| 6 | 41,619,399,184 | 6.554096138% | 20.556548647% | 2.8059 |
| 5 | 32,933,031,040 | 5.186193356% | 14.002452510% | 2.4620 |
| 4 | 24,419,055,136 | 3.845438380% | 8.816259153% | 2.0525 |
| 3 | 15,636,342,960 | 2.462363634% | 4.970820774% | 1.7448 |
| 2 | 8,611,542,576 | 1.356119479% | 2.508457140% | 1.4186 |
| 1 | 5,006,710,800 | 0.788441558% | 1.152337661% | 1.0000 |
| 0 | 2,310,789,600 | 0.363896103% | 0.363896103% | 0.0000 |
| Total | 635,013,559,600 | | | |



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

# 10. ハンド一覧

**#1** アナー　アナーを捕まえる

S AKJ8
H 32
D Q106
C 9754

S Q106
H 9754
D 32
C AKJ8

S 9754
H Q106
D AKJ8
C 32

S 32
H AKJ8
D 9754
C Q106

誰が4回勝つか
AceKing以外では何が勝ったか
誰のQueenが負けてJackが勝てたか

**#2** 長いスート　エスタブリッシュ

S 86
H AJ9
D K7543
C Q102

S Q102
H K7543
D 86
C AJ9

S K7543
H Q102
D AJ9
C 86

S AJ9
H 86
D Q102
C K7543

誰が4回勝つか
AceKing以外では何が勝ったか
誰のQueenが負けてJackが勝てたか

**#3** パートナのスート　5-2フィット

S A8
H J94
D Q10653
C K72

S J94
H Q10653
D K72
C A8

S K72
H A8
D J94
C Q10653

S Q10653
H K72
D A8
C J94

どちらがどのスートで7回勝ったか

**#4** パートナのスート　4-3フィット

S AK8
H J1094
D Q653
C 72

S J1094
H Q653
D 72
C AK8

S 72
H AK8
D J1094
C Q653

S Q653
H 72
D AK8
C J1094

どちらがどのスートで7回勝ったか

**#5** トランプ(競り)　トランプの長さ

S AJ
H 97543
D Q106
C K82

S Q106
H K82
D 97543
C AJ

S K82
H Q106
D AJ
C 97543

S 97543
H AJ
D K82
C Q106

どちらが7回勝ったか
トランプで何が勝てたか
強さと長さとどちらがいいか

**#6** トランプ(競り)　アナーより長さ

S QJ543
H A2
D 10976
C 52

S 10876
H J109
D A4
C KQJ8

S K9
H K543
D J832
C A76

S A2
H Q876
D KQ5
C 10943

どちらが7回勝ったか
トランプで何が勝てたか
サイドのアナーとどちらがいいか



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

**#7** ブロック　短いほうからとる

| | | |
|---|---|---|
| | S KJ5<br>H 63<br>D AKJ753<br>C 52 | |
| S 1087<br>H Q1095<br>D 4<br>C KQJ64 | | S AQ94<br>H J7<br>D 10986<br>C 973 |
| | S 632<br>H AK842<br>D Q2<br>C A108 | |

先にDAをとるとダミーに入れない
短いQueenのほうからとる
オーバーテイクすると10がプロモートする

**#8** 昇格　Aceに負けに行く

| | | |
|---|---|---|
| | S J87<br>H QJ105<br>D 1064<br>C 643 | |
| S AQ32<br>H 983<br>D AK75<br>C Q10 | | S 6<br>H AK64<br>D 932<br>C KJ982 |
| | S K10954<br>H 72<br>D QJ8<br>C A75 | |

CAに負けに行く
10をオーバーテイクするとよいことを解説

**#9** トランプ(spade)　ドロートランプ

| | | |
|---|---|---|
| | S AQ84<br>H A10<br>D K53<br>C A986 | |
| S J109<br>H 8<br>D Q1064<br>C QJ543 | | S 76<br>H KQJ654<br>D J92<br>C 107 |
| | S K532<br>H 9732<br>D A87<br>C K2 | |

Clubルーザの2枚のうち1枚をラフする
欲張らず、ドロートランプすれば問題ない
2枚ラフしようとするとダウンするかも

**#10** トランプ(heart)　ドロートランプ

| | | |
|---|---|---|
| | S Q974<br>H 97<br>D A94<br>C 10973 | |
| S J<br>H A1032<br>D J10762<br>C A82 | | S A52<br>H KQJ8<br>D 3<br>C KQJ64 |
| | S K10863<br>H 654<br>D KQ85<br>C 5 | |

Clubが取れるそうなのでラフは不要
欲張らず、ドロートランプすれば問題ない
先にClubを勝とうとするラフされる

**#11** 3NTコントラクト

| | | |
|---|---|---|
| | S J1053<br>H A102<br>D Q64<br>C A75 | |
| S 872<br>H 86<br>D KJ95<br>C 10964 | | S KQ64<br>H K974<br>D 1072<br>C 82 |
| | S A9<br>H QJ53<br>D A83<br>C KQJ3 | |

HKに負けに行く
フィネスの話はまだしない
Clubで4トリックと数えられるか

**#12** 3NTコントラクト

| | | |
|---|---|---|
| | S 932<br>H 76<br>D QJ1096<br>C 1065 | |
| S Q1085<br>H AK<br>D K74<br>C KQJ2 | | S K64<br>H QJ542<br>D A<br>C 8743 |
| | S AJ7<br>H 10983<br>D 8532<br>C A9 | |

ブロックしないように
先にHAHKをアンブロック
C8がエントリになる



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

**#13** Kingに向けてリード

| | | |
|---|---|---|
| | S Q1073<br>H K85<br>D A732<br>C K4 | |
| S 842<br>H Q976<br>D 8<br>C AQJ106 | | S 65<br>H AJ103<br>D 10954<br>C 872 |
| | S AKJ9<br>H 42<br>D KQJ6<br>C 953 | |

HKとCKのどちらかのスティールが
成功すれば、3枚目のClubをラフしてOK
トランプを狩らないとDiamondラフされる

**#14** KingQueenに向けてリード（繰り返す）

| | | |
|---|---|---|
| | S 42<br>H J108<br>D QJ107<br>C AJ84 | |
| S 753<br>H AK97<br>D AK3<br>C 763 | | S KQ6<br>H Q6532<br>D 94<br>C KQ2 |
| | S AJ1098<br>H 4<br>D 8652<br>C 1095 | |

SKQとCKQで3トリックとるために
どちらかのAceがオンサイドならOK
2ndでCAを勝つと簡単に作られてしまう

**#15** エスタブリッシュ（1回負ける）

| | | |
|---|---|---|
| | S A73<br>H J1085<br>D AK10<br>C KJ8 | |
| S 8654<br>H 4<br>D Q73<br>C Q10973 | | S K92<br>H AQ732<br>D J2<br>C 652 |
| | S QJ10<br>H K96<br>D 98654<br>C A4 | |

DAK10とプレイしてダミーのDを走る
CAをエントリに残しておこう

**#16** エスタブリッシュ（ドロップ）

| | | |
|---|---|---|
| | S 10865<br>H A765<br>D 874<br>C Q2 | |
| S 43<br>H KQ8<br>D 53<br>C AK10865 | | S AQJ<br>H 42<br>D AQ1062<br>C J73 |
| | S K972<br>H J1093<br>D KJ9<br>C 94 | |

Heartをクリアされるとは叩くしかない
Heartクリアされなければフィネスが正解
5Cは多分できない

**#17** エントリ

| | | |
|---|---|---|
| | S Q98532<br>H QJ4<br>D AK<br>C 107 | |
| S A107<br>H 10975<br>D 32<br>C AQ82 | | S J64<br>H K62<br>D 976<br>C 9543 |
| | S K<br>H A83<br>D QJ10854<br>C KJ6 | |

H10リード、HAで勝つとエントリがなくなる

**#18** エントリ

| | | |
|---|---|---|
| | S K63<br>H 54<br>D 76<br>C QJ10642 | |
| S Q8<br>H KQJ6<br>D 9542<br>C AK3 | | S A1042<br>H 732<br>D AQJ3<br>C 75 |
| | S J975<br>H A1098<br>D K108<br>C 98 | |

9トリック目をどこに見つけるか
Heartをダミーから3回リードする



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

**#19** 3回狩ってはダメ

| | | |
|---|---|---|
| | S Q9743<br>H 97<br>D 94<br>C J972 | |
| S 10<br>H A1032<br>D 107653<br>C A83 | | S A52<br>H KQJ8<br>D A8<br>C K1064 |
| | S KJ86<br>H 654<br>D KQJ2<br>C Q5 | |

Spadeルーザの2枚を2枚ともラフする
ドロートランプすると1枚しかラフできない

**#20** ラフかエスタブリッシュか

| | | |
|---|---|---|
| | S KQ5<br>H A8<br>D Q10974<br>C 863 | |
| S 6<br>H KQJ105<br>D K83<br>C 10942 | | S 10874<br>H 943<br>D 62<br>C AJ75 |
| | S AJ932<br>H 762<br>D AJ5<br>C KQ | |

Diamondエスタブリッシュはエントリの問題
Hリードならを負けに行く
Diamondラフされるとダウン

**#21** マスタートランプを残す

| | | |
|---|---|---|
| | S 64<br>H KQJ7<br>D KJ972<br>C 107 | |
| S A972<br>H A<br>D AQ65<br>C J842 | | S KJ85<br>H 10642<br>D 10<br>C AK63 |
| | S Q103<br>H 9853<br>D 843<br>C Q95 | |

トランプQを残したままDを2回ラフ
Clubの4枚目を先にエスタブリッシュさせないと
トランプQで逆狩りされる

**#22** 逆狩りパターン

| | | |
|---|---|---|
| | S KJ53<br>H QJ1097<br>D AK<br>C J9 | |
| S 7642<br>H 42<br>D J84<br>C A543 | | S AQ108<br>H 863<br>D 9753<br>C Q10 |
| | S 9<br>H AK5<br>D Q1062<br>C K8762 | |

Spadeが2回ラフできればメイクするが
DQをどのタイミングでとるか
トランプリードされたら、D10が10個目

**#23** クロスラフ

| | | |
|---|---|---|
| | S KQ984<br>H K43<br>D AQ98<br>C 5 | |
| S 532<br>H J9752<br>D 432<br>C J10 | | S AJ107<br>H Q10<br>D 5<br>C KQ9873 |
| | S 6<br>H A86<br>D KJ1076<br>C A642 | |

ダミーを基準に考えるほうが簡単
Club3回ラフできれば6Dもできる

**#24** クロスラフとエスタブリッシュは両立しない

| | | |
|---|---|---|
| | S KQJ103<br>H 54<br>D K1063<br>C J4 | |
| S A742<br>H KQ108<br>D AJ75<br>C 2 | | S 6<br>H AJ97<br>D 42<br>C A108765 |
| | S 985<br>H 632<br>D Q98<br>C KQ93 | |

トランプリードがきてもSpadeClubでクロスラフ
DAを先にとっておく



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

**#25** フィネス 2回繰り返す

| | | |
|---|---|---|
| | S QJ96<br>H 643<br>D AQJ3<br>C 73 | |
| S K7<br>H KQJ87<br>D K104<br>C 652 | | S 1053<br>H 102<br>D 972<br>C Q10984 |
| | S A842<br>H A95<br>D 865<br>C AKJ | |

Diamondのフィネスを2回繰り返す
Spade1Heart2で済ませよう

**#26** ダブルフィネス 2回リードする

| | | |
|---|---|---|
| | S AKQ52<br>H Q85<br>D 1086<br>C 43 | |
| S J9<br>H 6432<br>D AQ53<br>C AK9 | | S 1076<br>H AJ109<br>D KJ7<br>C QJ10 |
| | S 843<br>H K7<br>D 942<br>C 87652 | |

Sの3回目をラフしてHのダブルフィネス
Northには10-12HCPあることがわかっている

**#27** フィネス Kingダブルトン

| | | |
|---|---|---|
| | S K94<br>H Q943<br>D AJ52<br>C AQ | |
| S QJ87<br>H 1065<br>D 93<br>C J987 | | S A1052<br>H K7<br>D K1087<br>C 642 |
| | S 63<br>H AJ82<br>D Q64<br>C K1053 | |

トランプはQから出すと10に負ける
CAQのアンブロックを忘れずに

**#28** フィネスバリエーション QJxxに向けてリード

| | | |
|---|---|---|
| | S Q752<br>H K9873<br>D K10<br>C J5 | |
| S A106<br>H Q42<br>D A75<br>C Q973 | | S KJ93<br>H AJ5<br>D QJ84<br>C A6 |
| | S 84<br>H 106<br>D 9632<br>C K10842 | |

Spadeは2wayフィネス、Heartは必ず1ルーザ
DiamondはQから出すと2ルーザ

**#29** ラフィングフィネス

| | | |
|---|---|---|
| | S 7652<br>H J<br>D A542<br>C KQ65 | |
| S K4<br>H K7542<br>D QJ109<br>C 108 | | S 1098<br>H 863<br>D 73<br>C AJ942 |
| | S AQJ3<br>H AQ109<br>D K86<br>C 73 | |

Heartのラフィングフィネス
普通にフィネスしてDiamond2回ラフは無理
Club取り損なわないようにすればできる

**#30** スローイン フィネスはあとまわし

| | | |
|---|---|---|
| | S KJ76<br>H 5<br>D J864<br>C Q932 | |
| S AQ10<br>H AQ974<br>D 752<br>C A10 | | S 532<br>H K10832<br>D Q10<br>C KJ8 |
| | S 984<br>H J6<br>D AK93<br>C 7654 | |

Clubは2wayフィネスだが、あてなくても
ClubラフしてSpadeでスローイン



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

**#31** 1S-2S-3S-??

| | | |
|---|---|---|
| | S Q764<br>H 1092<br>D J53<br>C KQ2 | |
| S 3<br>H QJ74<br>D A9864<br>C 643 | | S A109<br>H 865<br>D 2<br>C A109875 |
| | S KJ852<br>H AK3<br>D KQ107<br>C J | |

Opener INV

**#32** 1H-3H-??

| | | |
|---|---|---|
| | S 742<br>H 1085<br>D AK94<br>C 765 | |
| S K<br>H A7643<br>D Q52<br>C KQ83 | | S Q95<br>H QJ92<br>D J106<br>C A104 |
| | S AJ10863<br>H K<br>D 873<br>C J92 | |

Responder INV

**#33** 1C-1H-2H-3H-??

| | | |
|---|---|---|
| | S K62<br>H QJ92<br>D AJ10<br>C 843 | |
| S J853<br>H K64<br>D 73<br>C K1095 | | S AQ974<br>H 73<br>D K9862<br>C 7 |
| | S 10<br>H A1085<br>D Q54<br>C AQJ62 | |

Responder INV

**#34** 1D-1S-3S-??

| | | |
|---|---|---|
| | S 9<br>H K42<br>D J864<br>C A9842 | |
| S J542<br>H A73<br>D AKQ107<br>C Q | | S K10763<br>H Q105<br>D 9<br>C K653 |
| | S AQ8<br>H J986<br>D 532<br>C J107 | |

Responder INV

**#35** 1D-1H-1S-2S

| | | |
|---|---|---|
| | S Q764<br>H 109642<br>D J<br>C A73 | |
| S A<br>H Q7<br>D 96543<br>C KQJ86 | | S 10983<br>H KJ5<br>D A8<br>C 10542 |
| | S KJ52<br>H A83<br>D KQ1072<br>C 9 | |

Both Minimum

**#36** 1C-1S-3S-??

| | | |
|---|---|---|
| | S Q87<br>H 73<br>D KJ865<br>C Q104 | |
| S J10963<br>H J94<br>D AQ10<br>C 72 | | S AK54<br>H KQ2<br>D 3<br>C KJ653 |
| | S 2<br>H A10865<br>D 9742<br>C A98 | |

Opener INV



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

**#37** 1C-1H-2C-Pass

| | | |
|---|---|---|
| | S A653<br>H QJ732<br>D 108<br>C 97 | |
| S 982<br>H 10964<br>D AQ95<br>C A8 | | S KJ107<br>H K5<br>D K742<br>C 1063 |
| | S Q4<br>H A8<br>D J63<br>C KQJ542 | |

Both　Minimum

**#38** 1H-1S-2H-3H-??

| | | |
|---|---|---|
| | S 8<br>H Q96<br>D K985<br>C A8754 | |
| S 93<br>H KJ10732<br>D AQ4<br>C K6 | | S KQJ62<br>H A85<br>D J73<br>C 92 |
| | S A10754<br>H 4<br>D 1062<br>C QJ103 | |

Responder INV

**#39** 1D-1S-2D-2H-2S-3S-??

| | | |
|---|---|---|
| | S AQ972<br>H A1032<br>D 9<br>C J96 | |
| S 1064<br>H Q985<br>D K42<br>C A103 | | S 83<br>H KJ64<br>D J87<br>C Q752 |
| | S KJ5<br>H 7<br>D AQ10653<br>C K84 | |

Responder INV

**#40** 1D-1H-2D-2NT-??

| | | |
|---|---|---|
| | S A1083<br>H J3<br>D J954<br>C 983 | |
| S J92<br>H A4<br>D AK10763<br>C Q4 | | S KQ6<br>H K965<br>D Q8<br>C J1052 |
| | S 754<br>H Q10872<br>D 2<br>C AK76 | |

Responder INV

**#41** 1C-1H-3C-??

| | | |
|---|---|---|
| | S J72<br>H Q10652<br>D A109<br>C 63 | |
| S 83<br>H 73<br>D KQ843<br>C 10874 | | S A10965<br>H KJ94<br>D J62<br>C Q |
| | S KQ4<br>H A8<br>D 75<br>C AKJ952 | |

Opener　INV

**#42** 1H-1S-2H-3S-??

| | | |
|---|---|---|
| | S -<br>H J1076<br>D Q9863<br>C A1054 | |
| S KQJ973<br>H 3<br>D AJ10<br>C 832 | | S 542<br>H AKQ982<br>D K7<br>C J9 |
| | S A1086<br>H 54<br>D 542<br>C KQ76 | |

Responder INV



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

**#43** 1D-1H-1NT-2NT-??

| | | |
|---|---|---|
| | S A965<br>H KJ73<br>D 1064<br>C K3 | |
| S K1084<br>H 6<br>D K32<br>C 109865 | | S J7<br>H A9842<br>D 975<br>C A72 |
| | S Q32<br>H Q105<br>D AQJ8<br>C QJ4 | |

Responder INV

**#44** 1NT-3H-4H

| | | |
|---|---|---|
| | S KQ8<br>H 85<br>D K1094<br>C 9542 | |
| S A107<br>H J10964<br>D A62<br>C J8 | | S J95<br>H KQ2<br>D QJ73<br>C AK6 |
| | S 6432<br>H A73<br>D 85<br>C Q1073 | |

Responder Forcing

**#45** 1NT-2C-2S-2NT-??

| | | |
|---|---|---|
| | S QJ43<br>H K107<br>D AKJ8<br>C K2 | |
| S 86<br>H AQ5<br>D 9654<br>C 9764 | | S A10975<br>H J42<br>D Q2<br>C J108 |
| | S K2<br>H 9863<br>D 1073<br>C AQ53 | |

Responder INV

**#46** 1D-1S-1NT-2C-2NT-??

| | | |
|---|---|---|
| | S QJ96<br>H 95<br>D A842<br>C J52 | |
| S AK732<br>H 74<br>D Q6<br>C Q1096 | | S 104<br>H AK62<br>D KJ103<br>C K84 |
| | S 85<br>H QJ1083<br>D 975<br>C A73 | |

Responder INV

**#47** 1NT-2C-2H-3H-??

| | | |
|---|---|---|
| | S K3<br>H AJ102<br>D 8652<br>C 1053 | |
| S Q42<br>H 864<br>D KQJ7<br>C J64 | | S 10875<br>H K9<br>D 1093<br>C A982 |
| | S AJ96<br>H Q753<br>D A4<br>C KQ7 | |

Responder INV

**#48** 1NT-2C-2D-2S-??

| | | |
|---|---|---|
| | S J86<br>H J1096<br>D 852<br>C A109 | |
| S KQ752<br>H 852<br>D 743<br>C K3 | | S A103<br>H KQ4<br>D AQ10<br>C QJ82 |
| | S 94<br>H A73<br>D KJ96<br>C 7654 | |

Responder INV



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

**#49** 1D-1S-2C-2NT-??

| | | |
|---|---|---|
| | S Q4<br>H Q3<br>D KQJ63<br>C A1054 | |
| S A108<br>H 9742<br>D A987<br>C Q7 | | S 9652<br>H AJ85<br>D 104<br>C 632 |
| | S KJ73<br>H K106<br>D 52<br>C KJ98 | |

Responder INV

**#50** 1H-1S-2D-2H-??

| | | |
|---|---|---|
| | S J96<br>H 82<br>D K84<br>C K9753 | |
| S KQ742<br>H J3<br>D 1095<br>C Q104 | | S A105<br>H AK1064<br>D AJ62<br>C J |
| | S 83<br>H Q975<br>D Q73<br>C A862 | |

Responder Prefer

**#51** 1C-1H-1S-2H-??

| | | |
|---|---|---|
| | S 1043<br>H KQ10972<br>D Q53<br>C 6 | |
| S KQ82<br>H 63<br>D 10872<br>C A109 | | S 75<br>H J84<br>D AK964<br>C 753 |
| | S AJ96<br>H A5<br>D J<br>C KQJ842 | |

Responder SignOff

**#52** 1S-2NT-??

| | | |
|---|---|---|
| | S 86<br>H K1074<br>D 9865<br>C QJ5 | |
| S AKJ32<br>H Q95<br>D 4<br>C A1096 | | S 94<br>H A862<br>D KJ103<br>C K74 |
| | S Q1075<br>H J3<br>D AQ72<br>C 832 | |

Responder INV

**#53** 1H-1NT-??

| | | |
|---|---|---|
| | S A43<br>H J<br>D QJ10532<br>C 975 | |
| S K962<br>H 954<br>D K96<br>C A83 | | S J87<br>H Q1083<br>D A84<br>C J62 |
| | S Q105<br>H AK762<br>D 7<br>C KQ104 | |

Responder NonForcing

**#54** 1S-2C-??

| | | |
|---|---|---|
| | S 1062<br>H K653<br>D A9753<br>C J | |
| S KQJ75<br>H 9<br>D J62<br>C AQ105 | | S 84<br>H AQ72<br>D Q8<br>C K9842 |
| | S A93<br>H J1084<br>D K104<br>C 763 | |

Responder Forcing



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

**#55** 1NT-3S-4S

| | | |
|---|---|---|
| | S K63<br>H A10<br>D AJ764<br>C KJ2 | |
| S 1084<br>H KQJ82<br>D 8<br>C Q1073 | | S 75<br>H 95<br>D Q9532<br>C A984 |
| | S AQJ92<br>H 7643<br>D K10<br>C 65 | |

HKリード
Singleton リードはお手伝い

**#56** 1H-1S-2C-2H-3C-4H

| | | |
|---|---|---|
| | S 843<br>H 106<br>D QJ102<br>C A932 | |
| S 6<br>H AKQ98<br>D K8<br>C KJ1065 | | S KQJ72<br>H 754<br>D 95<br>C Q74 |
| | S A1095<br>H J32<br>D A7643<br>C 8 | |

DQリード、Singleton リターン(DKはWest)
DummyがCKならNorthのCQがつかまる
危険があるが、CQなので何も危険はない

**#57** 1NT-3NT

| | | |
|---|---|---|
| | S Q3<br>H AQ76<br>D J76<br>C AK93 | |
| S A86<br>H J54<br>D K52<br>C 8742 | | S K7542<br>H 10932<br>D 98<br>C Q10 |
| | S J109<br>H K8<br>D AQ1043<br>C J65 | |

4thベストリード
Kingをホールドすると落ちるだろう
(作る手もある)

**#58** 1S-1NT-2H-2S-3S-4S

| | | |
|---|---|---|
| | S 86<br>H 7543<br>D Q7<br>C A9542 | |
| S KJ<br>H 10<br>D J9852<br>C KJ1076 | | S AQ9732<br>H AJ62<br>D A3<br>C Q |
| | S 1054<br>H KQ98<br>D K1064<br>C 83 | |

HKリード
CAで勝ったらトランプリターン

**#59** 1C-1S-3C-3S-4S

| | | |
|---|---|---|
| | S KQ6<br>H 84<br>D A7<br>C AQJ982 | |
| S 92<br>H A765<br>D K1052<br>C 764 | | S 54<br>H QJ93<br>D Q8643<br>C K5 |
| | S AJ10873<br>H K102<br>D J9<br>C 103 | |

Underリード
Clubのロングスートがわかっている

**#60** 1C-1H-2H-4H

| | | |
|---|---|---|
| | S 84<br>H J86<br>D K10972<br>C J64 | |
| S 653<br>H AKQ94<br>D A83<br>C 105 | | S Q109<br>H 10752<br>D Q<br>C AKQ83 |
| | S AKJ72<br>H 3<br>D J654<br>C 972 | |

Dobletonリード
HJのアッパーカット



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

**#61** P-P-1H-1S-P-2S-??

| | | |
|---|---|---|
| | S K93<br>H 742<br>D Q10765<br>C Q8 | |
| S AQJ84<br>H J5<br>D J92<br>C A76 | | S 1062<br>H A93<br>D K8<br>C 109532 |
| | S 75<br>H KQ1086<br>D A43<br>C KJ4 | |

競り合い

**#62** P-P-1H-X-2H-2S-??

| | | |
|---|---|---|
| | S 9643<br>H 8<br>D AKJ8<br>C KQ64 | |
| S A<br>H AJ764<br>D 52<br>C A10982 | | S 1087<br>H KQ32<br>D Q1093<br>C 75 |
| | S KQJ52<br>H 1095<br>D 764<br>C J3 | |

テイクアウトダブル

**#63** P-P-1C-1S-1NT-??

| | | |
|---|---|---|
| | S J<br>H A52<br>D J109<br>C KQJ743 | |
| S 652<br>H KJ43<br>D 63<br>C A862 | | S AQ974<br>H Q108<br>D KQ52<br>C 10 |
| | S K1083<br>H 976<br>D A874<br>C 95 | |

競り合い

**#64** P-P-1H-1NT-P-??

| | | |
|---|---|---|
| | S A43<br>H J76<br>D 9432<br>C KJ10 | |
| S Q986<br>H 52<br>D 7<br>C 976542 | | S J2<br>H K10943<br>D KQ86<br>C A8 |
| | S K1075<br>H AQ8<br>D AJ105<br>C Q3 | |

1NTオーバーコール

**#65** P-P-1D-X-P-1S-P-2H-P-??

| | | |
|---|---|---|
| | S K103<br>H J94<br>D Q93<br>C 8643 | |
| S 6<br>H AKQ853<br>D K2<br>C AJ72 | | S J98542<br>H 102<br>D 754<br>C Q10 |
| | S AQ7<br>H 76<br>D AJ1086<br>C K95 | |

テイクアウトダブル（強いハンド）

**#66** P-P-P-1S-2C-P-P-2H-P-??

| | | |
|---|---|---|
| | S KQJ65<br>H AK42<br>D 1073<br>C 3 | |
| S 1098<br>H J865<br>D QJ64<br>C K5 | | S 74<br>H 9<br>D AK82<br>C AQJ1084 |
| | S A32<br>H Q1073<br>D 95<br>C 9762 | |

競り合い



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

**#67** ブラックウッド

| | | |
|---|---|---|
| | S 6<br>H AKQ98<br>D K8<br>C AKJ106 | |
| S A975<br>H J32<br>D 7643<br>C 82 | | S 843<br>H 106<br>D QJ102<br>C Q943 |
| | S KQJ102<br>H 754<br>D A95<br>C 75 | |

1H-1S-3C-3H-??
1H-1S-3C-4H-??
Spade負けにいけば12個

**#68** アボイダンス

| | | |
|---|---|---|
| | S Q8763<br>H 93<br>D KQ7<br>C 642 | |
| S K9<br>H KQ876<br>D A64<br>C J83 | | S AJ4<br>H A1052<br>D 10<br>C AK1097 |
| | S 1052<br>H J4<br>D J98532<br>C Q5 | |

1D-2NT-3NT
S6のリードをSQで勝って、D9でフィネス
DQKAとするとEastからS返されてダウン

**#69** ダックしてエントリを確保

| | | |
|---|---|---|
| | S A10974<br>H 85<br>D K107<br>C Q98 | |
| S J83<br>H KJ96<br>D AQ2<br>C 654 | | S KQ5<br>H Q7432<br>D J64<br>C AK |
| | S 62<br>H A10<br>D 9853<br>C J10732 | |

1H-3H-4H
S6のリードをダック、パートナがHAで
勝ったときのS2をSAで勝ってラフさせる

**#70** ブラックウッド

| | | |
|---|---|---|
| | S Q3<br>H A6<br>D AK10873<br>C 873 | |
| S A10862<br>H J972<br>D 4<br>C K95 | | S J94<br>H Q84<br>D J652<br>C J104 |
| | S K75<br>H K1053<br>D Q9<br>C AQ62 | |

1C-1H-3H-??
Clubフィネスが成功すれば13個
Diamondラフではウィナーが増えない

**#71** ホールドアップ

| | | |
|---|---|---|
| | S K42<br>H A107643<br>D 97<br>C 62 | |
| S AQJ<br>H Q85<br>D AQ64<br>C Q93 | | S 873<br>H K2<br>D K85<br>C AJ1075 |
| | S 10965<br>H J9<br>D J1032<br>C K84 | |

1NT-3NT
H6のリードにHKを出すとClubフィネスが
抜けたときにHeartを返されてダウン
ただしSouthはHJのアンブロックが必要

**#72** アボイダンス

| | | |
|---|---|---|
| | S J53<br>H A743<br>D J9<br>C AJ108 | |
| S KQ109<br>H 862<br>D AQ8<br>C 764 | | S 8764<br>H 10<br>D 10632<br>C K532 |
| | S A2<br>H KQJ95<br>D K754<br>C Q9 | |

1H-3H-4H
SKのリードをSAで勝ってClubフィネスは
Diamondにシフトされて危険
SJにCQを捨てて、WestのSQに負ける



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

**#73** ホールドアップ

| | | |
|---|---|---|
| | S A63<br>H K76<br>D K10<br>C QJ1052 | |
| S Q10874<br>H J8<br>D 853<br>C K74 | | S J9<br>H Q10542<br>D 97642<br>C A |
| | S K52<br>H A93<br>D AQJ<br>C 9863 | |

3NT by S
SpadeにAKがあってもホールド
2回目にホールドしても手遅れ

**#74** ホールドアップ

| | | |
|---|---|---|
| | S 84<br>H 874<br>D AJ3<br>C QJ762 | |
| S 973<br>H K105<br>D KQ1054<br>C K8 | | S A105<br>H AQJ93<br>D 862<br>C A5 |
| | S KQJ62<br>H 62<br>D 97<br>C 10943 | |

4H by E
Spadeは2ルーザだが、Northが
ダブルトンなら1ルーザ

**#75** テンポ

| | | |
|---|---|---|
| | S A106<br>H AK5<br>D QJ7<br>C AJ96 | |
| S Q987<br>H J64<br>D K84<br>C 732 | | S K42<br>H Q10872<br>D 632<br>C K4 |
| | S J53<br>H 93<br>D A1095<br>C Q1085 | |

3NT by N
最初に開発するのはClub
Eastのエントリをなくす

**#76** ダック

| | | |
|---|---|---|
| | S J1086<br>H K75<br>D J953<br>C 86 | |
| S A74<br>H AQ6<br>D AK84<br>C 974 | | S KQ<br>H 1084<br>D 762<br>C AJ532 |
| | S 9532<br>H J932<br>D Q10<br>C KQ10 | |

3NT by W
Clubを2回ダックする
フィネスはしない

**#77** ルーザオンルーザ

| | | |
|---|---|---|
| | S 10872<br>H K652<br>D KJ4<br>C 73 | |
| S 5<br>H 109<br>D 8753<br>C AKQ1094 | | S J94<br>H QJ843<br>D Q109<br>C 62 |
| | S AKQ63<br>H A7<br>D A62<br>C J85 | |

4S by S
Clubの3回目にD4をディスカード
ラフのトリックをClubからDiamondに移す

**#78** スティール

| | | |
|---|---|---|
| | S 632<br>H 73<br>D 632<br>C 76432 | |
| S 5<br>H KJ652<br>D K1074<br>C AK8 | | S AK74<br>H Q4<br>D J985<br>C QJ10 |
| | S QJ1098<br>H A1098<br>D AQ<br>C 95 | |

3NT by E
安易にHeartで4トリックと数えるとダウン
H1+D3を目指す



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

# 11. 板書一覧

JCBL Presents

コントラクトブリッジで学ぶ数理科学入門

清水映樹

講義～実習
試合　6 週目
　　13 週目

積み重ねの学習
休むと以降が
わからなくなります

カードはていねいに扱う
投げない、音を立てない
あまり時間をかけない
みんなの時間、なるべく一定のテンポ
動作を止めない
決めてから持つ、持ったら出す

1 A

TRICK
トリックテイキングのルール
リード
フォロー
ディスカード
ラフ

HONOR
アナーの価値

| | |
|---|---|
| A 2 | 1トリック（1勝1敗） |
| K 2 | Aが出ていれば1勝 |
| A K 2 | Aも持っていれば安心（2勝） |
| A K Q | 3トリック |
| A K Q J | 4トリック |
| K Q J 10 | Aが出ていれば3勝 |
| Q J 10 9 | AKが出ていれば2勝 |

ソリッドシーケンス

1 B

TRICK
トリックテイキングのルール
リード
フォロー
ディスカード
ラフ

HONOR
アナーの価値
A 2
K 2
A K 2
A K Q
A K Q J
K Q J 10
Q J 10 9

正しい呼称

| | | |
|---|---|---|
| A | エース | ≠イチ |
| K | キング | ≠ジュウサン |
| Q | クイーン | ≠ジュウニ |
| J | ジャック | ≠ジュウイチ |
| 10 | テン | ジュウ |
| ♠ | スペード | |
| ♥ | ハート | |
| ♦ | ダイヤモンド | ≠ダイヤ |
| ♣ | クラブ | ≠クローバー |
| | | ≠ミツバ |

1 B up



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

| TRICK | | 4 3 2 | A K Q |
|---|---|---|---|
| リード | | □ | □ |
| フォロー | | A K Q | 4 3 2 |
| ディスカード | | | |
| ラフ | | K 3 2 | Q 2 |
| HONOR | | □ | □ |
| A | | A Q 4 | A K 4 |
| K | | | |
| Q | K J 10 4 3 | | Q 10 9 4 |
| J | | □ | □ |
| 10 | Q 9 2 | | A J 3 2 |

| Cont | By | M | D | Plus | Minus |
|---|---|---|---|---|---|
| 1NT | S | 2 | | 120 | |
| 4H | E | | 1 | 100 | |
| 2S | N | 2 | | 110 | |
| 3NT | W | 4 | | | 630 |

裏向きに13枚数える
あまり時間をかけない
ダミーは勝手にプレイしない
決めてから持つ
持ったら出す

2 A

| TRICK | | 4 3 2 | A K Q |
|---|---|---|---|
| リード | | □ | □ |
| フォロー | | A K Q | 4 3 2 |
| ディスカード | | | |
| ラフ | | K 3 2 | Q 2 |
| HONOR | | □ | □ |
| A 4 HCP | | A Q 4 | A K 4 |
| K 3 | | | |
| Q 2 | K J 10 4 3 | | Q 10 9 4 |
| J 1 | | □ | □ |
| 10 以下 | Q 9 2 | | A J 3 2 |

| Cont | By | M | D | Plus | Minus |
|---|---|---|---|---|---|
| 1NT | S | 2 | | 120 | |
| 4H | E | | 1 | 100 | |
| 2S | N | 2 | | 110 | |
| 3NT | W | 4 | | | 630 |

裏向きに13枚数える
あまり時間をかけない
ダミーは勝手にプレイしない
決めてから持つ
持ったら出す

2 A up

**トランプorノートランプ**

ダミーと合わせて
- 8枚（以上）
- トランプフィット

| | | |
|---|---|---|
| 4-4 | 5-4 | |
| 5-3 | 6-3 | |
| 6-2 | 5-5 | |

| Parcial | | Game | | Small Slam | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 NT | 90 | 3 NT | 600 | 6 NT | 1440 |
| 2 S | 110 | 4 S | 620 | 6 S | 1430 |
| 2 H | 110 | 4 H | 620 | 6 H | 1430 |
| 3 D | 110 | 5 D | 600 | 6 D | 1370 |
| 3 C | 110 | 5 C | 600 | 6 C | 1370 |

**ゲームorパーシャル**

ダミーと合わせて
- 26HCP（以上）

フィット枚数

| Trick | | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|
| H | 20 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| C | 23 | 8 | 9 | 10 | |
| P | 26 | 9 | 10 | | |

Down ▲100/Trick

ディフェンス
- 2ndLow
- 3rdHigh
- ダミーをよく見て

Grand Slam

| | |
|---|---|
| 7 NT | 2220 |
| 7 S | 2210 |
| 7 H | 2210 |
| 7 D | 2140 |
| 7 C | 2140 |

2 B



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

ゲームがあるときに
ゲームを選択して
ゲームを作る
26 HCP目安

コントラクトの選択

| fit | Parcial | Game |
|---|---|---|
| なし | 1 NT | 3 NT |
| ♠ | 2 S | 4 S |
| ♥ | 2 H | 4 H |
| ♦ | 3 D* | 5 D* |
| ♣ | 3 C* | 5 C* |

＊1NT＊3NT も考慮

ディフェンス

リードするスート
自分たちの強いスート
ダミーをよく見て

リードするカード
Top of Sequence　K Q J 6 4
Top of Doubleton　7 3
4thBest　K 9 5 3 2

フォローするカード
同じ結果を生じる最低のカード
2ndLow
3rdHigh

マナー
カードはていねいに
時間をかけない
動作を止めない
持ったら出す

3 A

ダミーと合わせて　K 2　K 2　□　□　A 3　A Q 3

アナーに向けて　K 2　K Q 2　□　□　4 3　5 4 3

エスタブリッシュ　A K Q 6　A K Q 6　□　□　4 3 2　5 4 3 2

ウィナー

そのままウィナー　A　A K　A K Q

1つ負けると　K Q　K Q J

2つ負けると　Q J 10　Q J 10 9

Q 5 3　□　A 4 2

A 8 6 5 2　□　K 7 4 3

K J 10 3　□　Q 8 7 2

A K 8 7 6 5 4　□　3 2

3 B

ダミーと合わせて　K 2　K 2　□　□　A 3　A Q 3

アナーに向けて　K 2　K Q 2　A? □　□　4 3　5 4 3

エスタブリッシュ　A K Q 6　A K Q 6　3枚 □ 3枚　3枚 □ 2枚　4 3 2　5 4 3 2

ウィナー　50%　36%　68%

そのままウィナー　A　A K　A K Q　K? □

1つ負けると　K Q　K Q J　昇格

2つ負けると　Q J 10　Q J 10 9

ソリッドシーケンス

Q 5 3　□　A 4 2　50%

A 8 6 5 2　2枚 □ 2枚　K 7 4 3　40%

K J 10 3　□　Q 8 7 2

A K 8 7 6 5 4　2枚 □ 2枚　3 2

3 B　up



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

ゲームがあるときに
ゲームを選択して
ゲームを作る
26 HCP目安

コントラクトの選択

| fit | Parcial | Game |
|---|---|---|
| なし | 1 NT | 3 NT |
| ♠ | 2 S | 4 S |
| ♥ | 2 H | 4 H |
| ♦ | 3 D* | 5 D* |
| ♣ | 3 C* | 5 C* |

＊1NT＊3NT も考慮

ディフェンス

リードするスート
自分たちの強いスート
ダミーが4番目
ダミーの弱いスート
ダミーが2番目
ダミーの強いスート

リードするカード
Top of Sequence　K Q J 6 4
4thBest　K 9 5 3 2
アナーのあるときは　小さなsmall
アナーのないときは　大きなsmall

マナー

カードはていねいに
時間をかけない
動作を止めない
持ったら出す
ダミーは勝手に
プレイしない

4 A

ウィナー

そのままウィナー
A　A K　A K Q
1つ負けるとウィナー
K Q　K Q J
2つ負けるとウィナー
Q J 10　Q J 10 9

エスタブリッシュ
A Q 7 5 2
□
K 6 4 3

ルーザー

♥ 2
ただちに
負けるカード

♥ A 2
いずれ
負けるカード

それまでの間に
"消す"

| | | |
|---|---|---|
| ♠ – | ♠ J | ♠trump |
| ♥ 3 | ♥ 3 | |
| ♦ A K | ♦ – | |
| □ | □ | |
| ♠ – | ♠ – | |
| ♥ A 2 | ♥ A 2 | |
| ♦ 2 | ♦ – | |
| ダミーの | ダミーの | |
| ウィナー | トランプ | |

4 B

ウィナー

そのままウィナー
A　A K　A K Q
1つ負けるとウィナー
K Q　K Q J　昇格
2つ負けるとウィナー
Q J 10　Q J 10 9

エスタブリッシュ
A Q 7 5 2　3枚 1枚 50%
□　2枚 2枚 40%
K 6 4 3　4枚 0枚 10%

1つ負ける

ルーザー

♥ 2

♥ K 3
□

♥ A 2
ダミーに
そのスートの
ウィナー
があれば
"消える"

別の

| | | |
|---|---|---|
| ♠ – | ♠ J | ♠trump |
| ♥ 3 | ♥ 3 | |
| ♦ A K | ♦ – | |
| □ | □ | |
| ♠ – | ♠ – | |
| ♥ A 2 | ♥ A 2 | |
| ♦ 2 | ♦ – | |
| ダミーの | ダミーで | |
| ウィナー | トランプ | |
| リードして | ラフして | |
| "消す" | "消す" | |

4 B　up



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

**ウィナー**

そのままウィナー

A　A K　A K Q

昇格するとウィナー

K Q　K Q J

Q J 10

J 10 9 8

**リードする方向**

K 2　K Q 2　Q J 2　Q 5 3

□　□　□　□

4 3　5 4 3　5 4 3　A 4 2

**ルーザーを消す**　ダミーを使う

ダミーのウィナー　昇格、エスタブリッシュ

ダミーでラフ

**エスタブリッシュ**

誰も持っていないスート

リードしないととれない

ラフされないように！

ドロートランプ

**ディフェンス**

リード　Top of Sequence　昇格　K Q J 6 4

4thBest　K 9 5 3 2

フォロー　2ndLow　3rdHigh

同じ結果を生じる最低のカード

5 A

**フィネス**

A K　A Q　A x

□　□　□

x x　x x　Q J

A K Q　A K J

□　□

x x x　x x x

A Q 10　A J 10

□　□

x x x　x x x

1つずれると・・・

K Q　K J　K x

□　□　□

x x　x x　J 10

K Q J　K Q 10

□　□

x x x　x x x

A J x　A x x

□　□

K 10 x　K J 10

5 B

**フィネス**

A K　A Q　A x

□　K?　□　K?　□

x x　x x　Q J

ソリッド　穴アキ

A K Q　A K J

□　Q?　□

x x x　x x x　50%

A Q 10　A J 10

□　□　繰り返す

x x x　x x x　75%

1つずれると・・・

K Q　K J　K x

□　Q?　□　□

x x　x x　J 10

K Q J　K Q 10

□　J?　□

x x x　x x x

A J x　A x x

□　□　2-way

K 10 x　K J 10

5 B　up



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

第 X 回　エンゼルカード杯　8ボードのチーム戦

E-Wペアは対戦相手のテーブルに移動

カードシャッフル　1 vs 3

プレイ　2 vs 4

スコア確認　5 vs 7

ボードを移動　6 vs 8

6週目は試合なので、テーブル数に応じた試合形式を採用し、その説明を書く　6 A

第 X 回　エンゼルカード杯　8ボードのチーム戦

E-Wペアは1回戦の相手テーブルに移動　N-Sペアは動きません

カードシャッフル　最初の2ボード

プレイ　～　スコア確認

ボードを移動

シャッフルしない　次の2ボード

プレイ　～　スコア確認

ボードを移動

| Rd | Boards | VS | |
|---|---|---|---|
| 1 | 1-2 | 1-EW | ⇐1回戦 |
| 2 | 3-4 | 1-EW | |
| 3 | 5-6 | 2-EW | ⇐2回戦 |
| 4 | 7-8 | 2-EW | |

（1回戦終了）

E-Wペアは2回戦の相手テーブルに移動　N-Sペアは動きません

シャッフルしない

6 A　up

| TEAM | NS |
|---|---|
| 2 | 3 |

対戦相手とボード番号を必ず確認してください

必ずしも番号順にプレイするわけではありません

| | Bd No | vs | Con-tract | by | M | D | Plus | Minus |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | | 4 H | N | 4 | | 620 | |
| | 2 | | 3 C | E | | 1 | 100 | |
| | 3 | | | | | | | |
| | 4 | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

1ボード　7分

おしゃべりしない

ハンドの話は厳禁

動作を止めない

持ったら出す

ダミーは勝手にプレイしない

指示されるまで触らない

6 B



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

**トランプスートを提案**

一番長いスートを　1の代でビッド
4枚以上のスートは必ずある！
8枚÷2

フィットしたら レイズ　トランプに合意
1 H ― 2 H　代で強さを示す

フィットしなかったら 自分が提案
1 H ― 1 S

それがフィットしたら レイズ
1 H ― 1 S
2 S

フィットしなかったら・・・来週以降

| | | | |
|---|---|---|---|
| オープン | 13+HCP | 26÷2 | |
| レスポンス | 7+HCP | 20−13 | |
| 2人で20HCPが保証される仕組み | | | |
| 13HCP、7HCPなければ | | Pass | |
| 2人で20HCP保証できない | | | |
| 1 H ― | 1 S | 13+7HCP以上 | |
| 2 S | | Sで合意 | |
| 1 C ― | 1 D | 13+7HCP以上 | |
| 1 H | 2 H | Hで合意 | |
| 判断 | 26HCPあるか | | |
| 1 H ― | 3 H | 13+10HCP以上 | |
| 判断 | 26HCPあるか | | |

7 A

**コントラクトブリッジ**

ゲームがあるときに
ゲームをビッドして
ゲームを作る

| | 弱い | 強い | FG |
|---|---|---|---|
| 弱い | Partial | Invitation | Forcing |
| 強い | Invitation | Game | Forcing |
| FG | Forcing | Forcing | Forcing |

**ビディングシステム**

| | | | | | VUL | nonVUL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| フィットを探す | 8枚以上 | あるか | ないか | ありそうか | ▲100 | ▲50 |
| | | | | | +500 | +300 |
| ゲームを探す | 26HCP | あるか | ないか | ありそうか | 620 | 420 |

7 B

**コントラクトブリッジ**

ゲームがあるときに　26HCP
ゲームをビッドして　3NT　4S　4H
ゲームを作る　ウィナーを作る
ルーザーを消す

| | 13 − 15 | 16 − 18 | 19+ |
|---|---|---|---|
| 7 − 9 | Partial | Invitation | Forcing |
| 10 − 12 | Invitation | Game | Forcing |
| 13+ | Forcing | Forcing | Forcing |

**ビディングシステム**

| | | | | | VUL | nonVUL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| フィットを探す | 8枚以上 | あるか | ないか | ありそうか | ▲100 | ▲50 |
| 今週は必ずフィットが見つかるハンドで練習 | | | | | +500 | +300 |
| ゲームを探す | 26HCP | あるか | ないか | ありそうか | 620 | 420 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 H ― | 2 H | ない | Parcial | 1 H ― | 3 H | 1 H ― | 3 H |
| 1 H ― | 3 H | ありそう | Invitation | Pass | | 4 H | |
| 1 H ― | 4 H | ある | Game | ⇖ ない | | ⇖ ある | |

7 B　up



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

ゲームがあるときに　26HCP

ゲームをビッドして　3NT　4S　4H

ゲームを作る　ウィナーを作る

ルーザーを消す

| | 13 － 15 | 16 － 18 |
|---|---|---|
| 7 － 9 | P | I |
| 10 － 12 | I | G |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 最低でも26HCP | ある | G | Game | 3NT　4S | 4H　26HCP必要 |
| 最高なら26HCP | ある | I | Invitation | 2NT　3S | 3H　23HCP必要 |
| 最高でも26HCP | ない | P | Partial | 1NT　2S | 2H　20HCP必要 |

※ 最低＝下限は　1回のビッドでわかる　　12－　13+　12－　7+

※ 最高＝上限は　（大抵）2回のビッドでわかる　　P － 1H － P － 1S －

Passも（大抵）上限がわかる　　－ P － 2H － P － ??

?? 上限下限がわかったら自分のHCPを足すと　　13-15

26HCP　あるか　ないか　ありそうか　が判断できる

8週目は3種類あるので、書ききれなければ口頭で伝える　　8 A

**オープン**

12 HCP以下　Pass

2人で20HCPある確率が低い

13 HCP以上　何かをビッド

一番長いスートを切り札に提案

2人で20HCPある確率が高い

何か= 一番長いスート

1の代　1H － 1S　4 枚以上　7 HCP以上

2の代　1H － 2C　5 枚以上　10 HCP以上

何か= NoTrump（※）　1H － 1NT　7 － 9

1H － 2NT　10-12

何か= レイズ（※）　1H － 2H　7 － 9

1H － 3H　10-12

**レスポンス**

6 HCP以下　Pass

2人で20HCPある保証がない

7 HCP以上　何かをビッドして

オープナーのリビッドを聞く

2人で20HCP保証されている

※ レスポンダーの上限下限がわかるので

オープナーが　ゲームの有無　を判断する

13HCP以上の強いとき　Forcing

オープナーがPassできないビッドをする

Passされるとゲームルーズする

8 B

オープナーは（通常）2回のビッドで

強さ　と　形　を伝え

レスポンダーは（それを聞いて）

ゲームの有無　を判断する

その過程で

（最適な）　トランプスート　を決める

もしくは　ノートランプ　を選択する

1suiter　Hand　繰り返すだけ

| | | | |
|---|---|---|---|
| 強さ | 弱い | 13-15 | |
| | 強い | 16-18 | |
| | FG | 19+ | 19+は別途 |
| 形 | 1suiter | 6-3-3-1 | 7-3-2-1 |
| | 2suiter | 5-5-2-1 | 6-5-1-1 |
| | Balance | 4-3-3-3 | 4-4-3-2 |

どんなハンドもどれかに分類

2×3 = 6通りのビッドシーケンス

1 H　1 S
2 H　⇐ 13-15

1 H　1 S
3 H　⇐ 16-18

1 H　1 S
2 H　Pass　7 － 9
－ 3 H　10-12
－ 4 H　13-15

1 H　1 S
2 H　2 S　7 － 9
－ 3 S　10-12
－ 2 NT 10-12

8 C



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

ゲームがあるときに
ゲームをビッドして
ゲームを作る

| | 13 － 15 | 16 － 18 |
|---|---|---|
| 1suiter | 1 H ┐ 1 S<br>2 H ┘ | 1 H ┐ 1 S<br>3 H ┘ |
| Balance | 1 H ┐ 1 S<br>1 NT ┘ | 1NT |

Balance Hand

どこかでNTをビッド

4-3-3-3　どのスートも2枚以上
4-4-3-2　∴ 6枚スートは必ずフィット
5-3-3-2

| | 13-15 | 16-18 |
|---|---|---|
| 7- 9 | P | I |
| 10-12 | I | G |

1 C ┐ 1 D　下からビッドしていけば（※）
1 H ┘ 1 S　　1NTまでに4-4フィットは見つかる
1 NT　（※）　一番長いスートからビッドする原則は変わらない
∴ 下からビッドできないこともある

9 A

ゲームがあるときに
ゲームをビッドして
ゲームを作る

| | 13 － 15 | 16 － 18 |
|---|---|---|
| 1suiter | 1 H ┐ 1 S<br>2 H ┘ | 1 H ┐ 1 S<br>3 H ┘ |
| Balance | 1 H ┐ 1 S<br>1 NT ┘ | 1NT |

Balance Hand

どこかでNTをビッド

4-3-3-3　どのスートも2枚以上
4-4-3-2　∴ 6枚スートは必ずフィット
5-3-3-2

1 C ┐ 1 D　下からビッドしていけば（※）
1 H ┘ 1 S　　1NTまでに4-4フィットは見つかる
1 NT　　1NTを超えたら、強いとき（10-12HCP、13+HCP）は
ビッドを続け、さらにフィットを探しに行ける

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 D ┐ 1 S | | | |
| 1 NT ┘ 2 H | S5枚 | H4枚 | |
| － 2 NT | S4枚 | | |
| － 3 S | S6枚 | | |
| － 3 NT | S4枚 | | |

9 A　up

Balance 13-15

1 D ┐ 1 S　4-4fitはない
1 NT ┘ ??　とわかっている

| ?? | P | I | G |
|---|---|---|---|
| fitなし | Pass | 2 NT | 3 NT |
| S6枚 | 2 S | 3 S | 4 S |

Balance 16-18　4-4fitはある

1NT ― ??　かもしれない

| ?? | P | I | G |
|---|---|---|---|
| fitなし | Pass | 2 NT | 3 NT |
| S6枚 | 2 S | 2C経由 | 4 S |
| H6枚 | 2 H | 2C経由 | 4 H |

ステイマン　4-4fitを探す

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1NT ┐ 2 C | | | |
| ?? | | | |
| 2 D | ナシ | | |
| 2 H | H4枚 | | |
| 2 S | S4枚 | | |
| 1NT ― 3 H | H5枚 | | |
| 1NT ― 3 S | S5枚 | | |
| 1NT ┐ 3 H | | | |
| ?? | | | |
| 4 H | H3枚 | 5-3 | |
| 3 NT | H2枚 | 5-2 | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1NT ┐ 2 C | | | |
| 2 H ┘ 3 H | fit○ | | |
| － 4 H | fit○ | | |
| － 2 NT | fit × | | |
| － 3 NT | fit × | | |
| 1NT ┐ 2 C | | | |
| 2 D ┘ 2 H | H5枚 | | |
| － 3 H | H6枚 | | |
| － 2 S | S5枚 | | |
| － 3 S | S6枚 | | |
| （例外） 3 C | C6枚 | | |
| 1NT － 2 D | D6枚 | | |

9 B



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

ゲームがあるときに
ゲームをビッドして
ゲームを作る

| | 13-15 | 16-18 | 19+ |
|---|---|---|---|
| 7- 9 | P | I | F |
| 10-12 | I | G | F |
| 13+ | F | F | F |

フィット枚数

| Trick | 7 | 8 | 9 | 10 | 7枚 | 8枚 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| H 20 | 7 | 8 | 9 | 10 | 1NT | 2S |
| C 23 | 8 | 9 | 10 | | 2NT | 3S |
| P 26 | 9 | 10 | | | 3NT | 4S |

| | 13 - 15 | 16 - 18 |
|---|---|---|
| Balance | 1 H / 1 S / 1 NT | 1NT |
| 1suiter | 1 H / 1 S / 2 H | 1 H / 1 S / 3 H |
| 2suiter | 1 H / 1 S / 2 D | 1 H / 1 S / 2 D |
| Raise | 1 H / 1 S / 2 S | 1 H / 1 S / 3 S |
| | JumpShift | Reverse |
| Forcing | 1 D / 1 S / 3 C | 1 D / 1 S / 2 H |

10 A

2suiter Hand 5-5-2-1

上のランクのスートでオープンし
下のランクのスートをリビッドする

1 H / 1 S
2 C / ??

HとC、どちらか
いいほうを選ぶ

| ?? | P | I | G |
|---|---|---|---|
| Hがいい | 2 H | 3 H | 4 H |
| Cがいい | 3 C | (4 C) | (5 C) |
| 私1suiter | 2 S | 3 S | 4 S |
| どちらも× | Pass | 2 NT | 3 NT |

フィットしないことも多い

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 H / 1 S | | | 1 H / 1 S | | |
| 2 C / Pass | 超弱い | | 2 C / 2 H | | |
| - 2 H | H 2枚 | | Pass / 13-15 | | |
| - 2 S | S 6枚 | | Bid | 16-18 | |
| - 2 NT | | | 2 S | S 3枚 | |
| - 3 C | C 4枚 | | 2 NT | | |
| - 3 H | H 3枚 | | 3 C | C 5枚 | |
| - 3 S | S 6枚 | | 3 D | D 4枚 | |
| - 3 NT | | | 3 H | H 6枚 | |
| - 4 H | H 3枚 | | ?? | 19+ | |
| - 4 S | S 6枚 | | | | |
| - 2 D | D 4枚 | | Forcing | | |

10 B

2suiter Hand 5-5-2-1

上のランクのスートでオープンし
下のランクのスートをリビッドする

1 H / 1 S
2 C / ??

HとC、どちらか
いいほうを選ぶ

5-4-3-1

一番長いスートでオープンし
2つ目のスートをリビッドする ※

6-4-2-1
6-5-1-1

フィットしないことも多い
NTを選ぶことが多くなる

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 H / 1 S | | | 1 H / 1 S | | |
| 2 C / Pass | 超弱い | | 2 C / 2 H | | |
| - 2 H | H 2枚 | | Pass / 13-15 | | |
| - 2 S | S 6枚 | | Bid | 16-18 | |
| - 2 NT | | | 2 S | S 3枚 | |
| - 3 C | C 4枚 | | 2 NT | | |
| - 3 H | H 3枚 | | 3 C | C 5枚 | |
| - 3 S | S 6枚 | | 3 D | D 4枚 | |
| JumpShift | | | Reverse ※ | ?? | 19+ |
| 1 H / 1 S | | 1 D / 1 S | | Pass | |
| 3 D / 3 H | | 2 H / 3 D | | できない | |

最初のスートを選ぶと3の代になる

10 B up



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

ゲームがあるときに　相手　13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27
ゲームをビッドして　<- 2H -> <- 3H -> <- 4H
ゲームを作る　味方　27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13
ゲームがないときは・・・　4S -> <- 3S -> <- 2S ->
なるべく低いコントラクトで　買うなら　<- 2S -> <- 3S -> <- 4S
止まって安全に作る　損？　・・ make ・・ -1 ・・ -2 ・・ -3 ・・ ・・
逆に言うと　競ると　<- 3H -> <- 4H ->
相手が22HCP程度すなわち　損？得？　Down?　Make?　Double?
味方が18HCP程度あるときは　＋ 買ってメイク vs 売ってダウンさせる
低いコントラクトで止まらせない　得点　どちらが高得点か？
競り合う　13-15　⇒ 12-15　－ 買ってダウン vs 売ってメイクされる
7 - 9　⇒ 6 - 9　失点　メイクされるよりマシ？　判断

11 A

## オーバーコール

自分たちがコントラクトを買う
相手のコントラクトを押し上げる
リードするスートを示唆する
相手の情報交換を邪魔する

| | 12-15 | 16-18 |
|---|---|---|
| B | P | 1NT |
| 1 | 1S | X |
| 2 | 1S | X |

1H - 1NT
1H - X - P - 1S
- P - 2C
1H - P - 2H - X

P - 1H - 1S - 2H -
- P - P - ??

♠ AKQ1074　♠ KQ93　♠ 7
♥ J82　♥ 8　♥ A52
♦ A3　♦ J752　♦ KJ104
♣ 85　♣ AQJ6　♣ AKQ107

11 B

## オーバーコール

自分たちがコントラクトを買う
相手のコントラクトを押し上げる
リードするスートを示唆する
相手の情報交換を邪魔する

| | 12-15 | 16-18 |
|---|---|---|
| B | P | 1NT |
| 1 | 1S | X |
| 2 | 1S | X |

1H - 1NT
1H - X - P - 1S
- P - 2C
1H - P - 2H - X

11- 12+ 12+ 6-9
P - 1H - 1S - 2H -
- P - P - ?? 自分たちは
12-15 16-22HCP
P - 1H - 1S - 2H -
- 2S - P - P - ??
インビテーションか競り合いか

テイクアウトダブル　フィットを探す
1H - X　H以外をビッドしてください
1H - X - P - ??
1H - X - P - 1S　0HCPでも
2S　10+HCP
1H - X - 2H - Pass　弱い
2S　7+HCP
1H - X - XX　10+HCP

11 B up



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

**ディフェンス**

相手のコントラクトをダウンさせる
ディクレアラーの狙いを阻止する
やりたいことを　やらせない
やられたくないことを　やる
ディクレアラーのハンドを　想　像
味方のハンドを知る　↓
自分のハンドを伝える　推　測
約束事　枚数　↓
強さ　確　定
守る　守ることで情報を伝える
破る　守らないことで何かを伝える

**ディフェンスの考え方**

相手の弱いスートを攻める
ルーザーを消される前に
相手のアナーを捕まえる
慌ててウィナーをとらない
ダミーでラフさせない
トランプをリードする
コミュニケーションを切る
ダミーエントリをなくす
コントロールを外す
ルーザーを顕在化させる
ディクレアラーのトランプを短くする

12 A

**一般的な約束事**

リードするカード
Top of Sequence　K Q J 6 4
Top of Doubleton　7 3
4thBest　K 9 5 3 2
フォローするカード
同じ結果を生じる最低　K Q J 6
リターンするカード
Original 4thBest　A J 6 3
3枚の真ん中　A 6 3
シグナル
ディスカードに意味を持たせる

**ディフェンスのセオリー**

リードするスート
自分たちの強いスート
ソリッドアナーのある長いスート
味方がビッドしたスート
アナーのある長いスート
アンビッドスート
損しないスート　トランプ
フォローするカード
2ndLow　3rdHigh
ルールオブイレブン
ディクレアラーの枚数がわかる

12 B

**一般的な約束事**

リードするカード
Top of Sequence　K Q J 6 4
Top of Doubleton　7 3
4thBest　K 9 5 3 2
フォローするカード
同じ結果を生じる最低　K Q J 6
リターンするカード
Original 4thBest　A J 6 3
3枚の真ん中　A 6 3
シグナル　パートナーと取り決め
枚数、強さ、アナー、スート

**ディフェンスのセオリー**

リードするスート
自分たちの強いスート
4thBest
11 －　リードされたカードの数字　＝
そのカードより大きなカードの枚数
4　6　11 － 4 ＝ 7
□ A107　残り1枚がディクレアラー
KJ8　3枚　11 － 6 ＝ 5　矛盾
3枚　4thBestではない
ルールオブイレブン
ディクレアラーの枚数がわかる

12 B　up



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University

第 X 回　シルバースプーン杯　8ボードのチーム戦

E-Wペアは対戦相手のテーブルに移動

カードシャッフル　1 vs 3

プレイ　2 vs 4

スコア確認　5 vs 7

ボードを移動　6 vs 8

13 A

第 X 回　シルバースプーン杯　8ボードのチーム戦

E-Wペアは1回戦の相手テーブルに移動　N-Sペアは動きません

カードシャッフル　最初の2ボード

プレイ　～　スコア確認

ボードを移動

シャッフルしない　次の2ボード

プレイ　～　スコア確認

ボードを移動

| Rd | Boards | VS | |
|---|---|---|---|
| 1 | 1-2 | 1-EW | ⇐1回戦 |
| 2 | 3-4 | 1-EW | |
| 3 | 5-6 | 2-EW | ⇐2回戦 |
| 4 | 7-8 | 2-EW | |

（1回戦終了）

E-Wペアは2回戦の相手テーブルに移動　N-Sペアは動きません

シャッフルしない

13 A up

| TEAM | NS |
|---|---|
| 2 | 3 |

対戦相手とボード番号を必ず確認してください

必ずしも番号順にプレイするわけではありません

| | Bd No | vs | Con-tract | by | M | D | Plus | Minus |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | | 4 H | N | 4 | | 420 | |
| | 2 | | 3 C | E | | 1 | 50 | |
| | 3 | | | | | | | |
| | 4 | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

1ボード　7分

おしゃべりしない

ハンドの話は厳禁

動作を止めない

持ったら出す

ダミーは勝手にプレイしない

指示されるまで触らない

13 B



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

**コンベンション**

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ステイマン | 1 NT | – | 2 C | テイクアウトダブル | | | |
| | 2 NT | – | 3 C | アーティフィシャル2C | | | |
| ブラックウッド | 1 H | | 3 H | | | | |
| | 4 NT | ?? | | 4 NT | AceAsking | 4 C | AceAsking |
| | | | | – 5 C | 0or4枚 | – 4 D | 0or4枚 |
| ガーバー | 1 NT | | 4 C | – 5 D | 1 | – 4 H | 1 |
| | ?? | | | – 5 H | 2 | – 4 S | 2 |
| | | | | – 5 S | 3 | – 4 NT | 3 |
| 接近原理 | 1 NT | | 4 NT | 4 NT | | | |
| | ?? | | | – Pass | Bad | | |
| | | | | – 5 NT | Good | | |

14 A

**コンベンション**

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ステイマン | 1 NT | – | 2 C | テイクアウトダブル | | | |
| | 2 NT | – | 3 C | アーティフィシャル2C | | | |
| ブラックウッド | 1 H | | 3 H | 5 NT | KingAsking | 5 C | KingAsking |
| | 4 NT | ?? | | 4 NT | AceAsking | 4 C | AceAsking |
| | 5 NT | | | – 5 C | 0or4枚 | – 4 D | 0or4枚 |
| ガーバー | 1 NT | | 4 C | – 5 D | 1 | – 4 H | 1 |
| | ?? | | 5 C | – 5 H | 2 | – 4 S | 2 |
| | | | | – 5 S | 3 | – 4 NT | 3 |
| 接近原理 | 1 NT | | 4 NT | 4 NT | 5 NT | | |
| | ?? | | 5 NT | – Pass | – 6 NT | | |
| | | | | – 5 NT | – 7 NT | | |

14 A up

**少し高級なプレイ**

| Hold Up | | Duck | | Avoidance | | Endplay | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ♠ 98 | 3 NT | ♠ 652 | 4 S | ♠ 98 | 3 NT | ♠ – | |
| ♥ AQJ2 | | ♥ AJ | | ♥ AQJ2 | | ♥ 2 | |
| ♦ KQ7 | | ♦ A8542 | | ♦ KJ72 | | ♦ AQ | RHO |
| OL ♣ 7543 | | OL ♣ 543 | | ♣ 543 | | ♣ – | ♠ – |
| ♠K □ ♠3枚? | | ♥K □ エントリ | | ♦Q? □ ♦Q? | | □ | ♥ A |
| ♠ A54 | | ♠ AKQJ7 | | ♠ K54 | | ♠ J | ♦ KJ |
| ♥ 1095 | | ♥ 74 | | ♥ K76 | | ♥ K | ♣ – |
| ♦ A643 | | ♦ K63 | | ♦ A1053 | | ♦ 3 | |
| ♣ AK2 | | ♣ A106 | | ♣ AK2 | | ♣ – | |

14 B



© 2013All Rights Reserved. Game Sciences Laboratory, Waseda University

| コントラクトブリッジ | 6 － 9 | Partial | Invitation | Forcing |
|---|---|---|---|---|
| ゲームがあるときに | 10 － 12 | Invitation | Game | Forcing |
| ゲームをビッドして | 13+ | Forcing | Forcing | Forcing |
| ゲームを作る | | 12 － 15 | 16 － 18 | 19+ |
| ビディングシステム | Balance | 1 H ┐ 1 S<br>1 NT ┘ | 1NT | 2NT Open<br>Jump 2NT |
| フィットを探す<br>ゲームを探す<br>競り合い | 1suiter | 1 H ┐ 1 S<br>2 H ┘ | 1 H ┐ 1 S<br>3 H ┘ | ForcingBid<br>ART 2C |
| ジャッジ<br>誘うか | 2suiter | 1 H ┐ 1 S<br>2 D ┘ | 1 H ┐ 1 S<br>2 D ┘ | JumpShift<br>Reverse |
| 誘いに乗るか<br>売るか買うか | Raise | 1 H ┐ 1 S<br>2 S ┘ | 1 H ┐ 1 S<br>3 S ┘ | ForcingRaise<br>Splinter |

15 A

| コントラクトブリッジ | 6 － 9 | Partial | Invitation | Forcing |
|---|---|---|---|---|
| ゲームがあるときに | 10 － 12 | Invitation | Game | Forcing |
| ゲームをビッドして | 13+ | Forcing | Forcing | Forcing |
| ゲームを作る | | 12 － 14 15 | 15 － 17 18 | それぞれ |
| ビディングシステム | Balance | 1 H ┐ 1 S<br>1 NT ┘ | 1NT | 2NT Open<br>Jump 2NT |
| フィットを探す<br>ゲームを探す<br>競り合い | 1suiter | 1 H ┐ 1 S<br>2 H ┘ | 1 H ┐ 1 S<br>3 H ┘ | ForcingBid<br>ART 2C |
| ジャッジ<br>誘うか | 2suiter | 1 H ┐ 1 S<br>2 D ┘ | 1 H ┐ 1 S<br>2 D ┘ | JumpShift<br>Reverse |
| 誘いに乗るか<br>売るか買うか | Raise | 1 H ┐ 1 S<br>2 S ┘ | 1 H ┐ 1 S<br>3 S ┘ | ForcingRaise<br>Splinter |

15 A up

| パートナーシップ | ディフェンスの取り決め | | ビッドのもつ意味 |
|---|---|---|---|
| ビディングシステム | リード | | 強さ、形を示す |
| ┌ 5-card Major | フォロー | | 誘う |
| └ 4-card Major | ディスカード | | 尋ねる |
| ┌ Forcing Raise | シグナル | HIGH⇒LOW | 答える |
| └ Limit Raise | Atitude | 興味あり/なし | 逃げる |
| ┌ Strong 2 | Count | 偶数枚/奇数枚 | 競る |
| └ Weak 2 | Suit Preferance | | 止めよう |
| ┌ Penalty Double | スタイル／センス | | 最終結論 |
| └ Negative Double | 絶対守るライン | 11HCP | ダブルのもつ意味 |
| Forcing or | 境目のハンド | 4-4-4-1 | パスしていいのか |
| Non-Forcing | ジャッジ | Prefer | いけないのか |

15 B



© 2013All Rights Reserved, Game Sciences Laboratory, Waseda University