



*The Basic Art of
Contract Bridge*

ストラテジック アプローチ

新しい 基礎ブリッジ



富澤 昇^[編著]

公益社団法人日本コントラクトブリッジ連盟普及事業部^[協力]

ストラテジック アプローチ

新しい 基礎ブリッジ



富澤 昇^[編著]

公益社団法人日本コントラクトブリッジ連盟普及事業部^[協力]

*The Basic Art of
Contract Bridge*

SiB
access

編著者まえがき

本書『新しい基礎ブリッジ——ストラテジックアプローチ』は公益社団法人日本コントラクトブリッジ連盟（JCBL）が1978年に発行した『基礎ブリッジ』をベースに、編著者が個人的視点・考えに基づいて書き改めたものです。

旧版はいわゆる4枚メジャースタンドを解説するピッド編とディフェンスおよびダミープレイを解説するプレイ編からなっていました。本改訂ではプレイ編については大きな改編はしませんでした。ピッド編は5枚メジャーオープンシステムに改めました。その際、5枚メジャーオープンシステムを解説した日本ブリッジ教師会の『ピッドの仕方』とアメリカコントラクトブリッジ連盟（ACBL）推奨の^{エーシック}ASYC（ACBL Standard Yellow Card[†]）システムを参考にさせていただきました。

ピディングシステムとしてはメジャー、マイナーを問わず4-4フィットを狙って4枚スーツでオープンするのがピッド原理としては王道です。しかし、スコアや競り合いなどゲーム要素を考慮すると、5枚スーツを保証する5枚メジャーオープンの方が実戦的です。例えば、1♠オープンにレスポンドは♠3枚、11HCPあればすぐ5-3フィットの4♣を狙えそうです。4枚メジャーオープンだと♠5枚を知るにはもう半巡待たねばなりません。そのとき左隣の相手（LHO）が何を起こすかわかりません。

ということで、優位なメジャーゲームをすぐ狙える5枚メジャーシステムが自然と主流になってきました。しかしながらそのトレードオフとして犠牲になったものがあります。マイナーオープンの負担が増えたことです。実際は♠♥4枚の4432/4333パターン（xiv ページ参照）だけなのですが、これらはかなりの頻度で起きるケースです。

本書のピッド編の編集・執筆方針は以下のとおりです。

- ①ブリッジの得点形式上最も重要な「ゲーム」を戦略的にピッドすることを第一義に考慮しています。これを「ゲームコントラクト決定戦略」と呼びます（ちなみに gameの本義は「狩りの獲物」のことです）。
- ②リミットピッドストラテジーを徹底しました。本書で言うリミットピッドとはピッド要件を厳しくしたり、あるいはポイント範囲のマキシマム（上限）、ミニマム（下限）を強く意識したピッドのことです。

† Yellow Cardの意味はACBLのコンベンションカードが黄色地だからです。本書の解説は四谷ブリッジセンターのコンベンションカードへの記入から始まります。したがって、JCBL公認ではありませんが、本システムはJSYC（Japan Standard Yotsuya Card）システムとも言えます。

本書の最初のレッスンはリミットビッドの典型である1NTオープンです。以後オープン要件がより緩くなってリミット性が低下するメジャーオープン、マイナーオープンの順に解説します。ストロング2♣オープンやプリエンプティブオープンは、オープン要件がきつくりミット性が高いのですが、最後におきました。

- ③解説するハンドパターンは生起確率2%以上のものを主に説明することにしました。パターンは4432、4333、5332、5431、5422、6421、5521、6322、6331、7321、4441などです。したがって、例えば5440、5530、6520、8311、8320など生起確率2%より低いものは「システム対処外」とします。ただし、そのようなハンドも例として出てきますが、解説した類似シェイプから類推して、自分でハンドの判断、評価ができるはずで、実際、1%といえども25ボードプレイすればプレイヤー4人の内1人が遭遇するハンドで、あまり無視できません。
- ④ハンド評価をポイントカウントだけでなく、ハンドシェイプ（形）やトリックカウントを意識するよう記述しました。これらはディフェンスやタミープレイのステージでは最優先に考慮すべきことなのですが、ビッド段階から心懸けようということ。そもそもブリッジは「トリックテイキングゲーム」です。
- ⑤本書はマイナーオープンも戦略的視点から比較的詳しく解説します。1♣オープンは1♠オープンより単純計算で4倍複雑で、しかも相手側からオーバーコールやテイクアウトダブルが入って競り合いになる可能性が高いからです。
- ⑥ゲーム可能ポイントを「26」としました。近年はプレイ技術の向上もあって25pts/HCPをゲーム可能ポイントとすることが多いのですが、本書は読者が初級であることを勘案し、「1点がさ上げ」しました（p.26の注2、あるいはp.104の「たかが1点、されど1点」を参照）。

なお、本文中で「参考」と記されている箇所は現時点では必要ないかもしれませんが、初級段階から次ステップに進む際のヒントになります。これは主にビッドの工夫やコンベンションについて説明しています。

2015年4月

富澤 昇

注：本書執筆にあたってJCBLのご協力をいただきましたが、文責はすべて編者にあります。本書内容に関するご質問は、JCBLではなく編集執筆者（奥付参照）へお願いします。

改題のことば (旧版)

「ブリッジの定跡」が発行されて12年経過しました。この本は改訂をくりかえしつつ2万部も発行したことになります。

この間、内容から表題に至るまでいろいろなご批判をいただきつつ現在に至りました。「定跡」ではなく「定石」である等々。(全く、その通りです)

この本の発刊当時は、連盟の講習会が始められたばかりで、どちらかといえば講習会を終了した人達の自習書のつもりで作られました。しかし、その後、より上級の講習会の開講が要求されるに従い、「基礎コース」のテキストブックとして利用されることが多くなって来ました。

また、一方、時代の変化もあり、部分的改訂だけではカバーし切れない面もあり、今回、大改訂を行い、本の題名も「基礎ブリッジ」と改題しました。内容的には「入門講座テキスト」「JCBLスタンダードサマリー」と一致するようあらためた以外にプレイ編は「定跡」を大巾に改定いたしましたので、すでに「定跡」をお持ちの人も是非お読みください。編集は、講習会テキストとしての性格にも合うように相当配列を変え、問題を増やしましたので自習される方にとっても、かえって読みやすくなったと思います。唯、定跡発行の折にいただいた、木村六郎、沢田清兵衛両氏のお言葉はそのまま残しました。

内容の検討、編集には、宮石悦子、水谷営三、久富浩、林真紀子の4人の人達が精力的に取り組んで呉れました。

しかし、これで完成という訳ではありませんので、皆さんの積極的なご批判をお待ちしております。基本が大切なことは、すべて技術を要するものに共通したことです。経験、直感だけで相当な所まで行ける才能の持主も居られますが、そういう人が基本を身につければ、さらに優れた力を発揮するはずです。基本を身につけることは、非常に退屈で忍耐が必要ですが、皆さんがこの本で基本を身につけ、日本のブリッジの技術向上に一役買ってくださることを期待しています。

1978年8月

日本コントラクトブリッジ連盟
事務局長 檜川哲次

はしがき——この本のねらい (旧版ビッド編)

コントラクトブリッジはポーカーのような運を主にしたゲームではなく、丁度、碁、将棋のように技能をあらそうゲームで、カード・ゲームの中で最高級のものといえましょう。碁や将棋とちがうところは二人が組んでプレーすることで、ゲームの中になりにかなり社交的要素を必要とします。従って多分にインテリ向きのゲームです。

日本コントラクトブリッジ連盟が設立されたのは昭和28年のことですが、当時数百人だったブリッジ愛好者が、今では10万人を数えるようになり、官庁、学校、会社などでブリッジクラブを作って楽しんでいる人がこの二、三年急激にふえてきました。それと同時に腕前もあがり、この数年、極東選手権試合に選手を派遣して国際的に技を競うまでになりました。数年後にはおそらく、世界選手権の仲間入りをするでしょう。コントラクトブリッジはその技が進むにしたがって、いろいろな定跡（じょうせき）がうまれます。その定跡をどの程度、知っているかによって腕前も違い、面白味もうまれます。この本はブリッジの手ほどきのほか、これらの定跡のうちで最も普通に用いられるものを要領よく、まとめたもので、この本、全部を心得ていれば、エキスパートと同じレベルになること請け合いです。

ブリッジの本は沢山ありますが、英語のものが多く、また、あまりに大部のものは読み通すことがむずかしく、結局、皆さんのお役にたたない結果になりがちです。この本は大冊の本と同じ内容ですが、説明がいくらか簡略になっていますので、これを土台にして、エキスパートとプレイしながら参考にするには適当だと信じます。

さきに連盟が発行した「ブリッジの手引」（絶版）に引きつづいて、本格的な手引書として、この本を世に送る次第です。

1966年11月1日

日本コントラクトブリッジ連盟
副会長木村六郎

はじめに (旧版プレイ編)

最初英国で始まったブリッジが、今ではヨーロッパはもちろんのこと、南北アメリカ、アラブ連合、アジア諸国に至るまで世界的に普及してきました。その普及と同時に各国とも競っているいろいろなシステムを考案して使用しているようです。代表的なものを挙げれば、イギリスのエイコル、フランスのカナッペ、イタリアのローマンクラブとナポリタンクラブ、アメリカのゴーレン、ロス、ストーン、シェンケン、カプラン、シャインワルド等ですが、日本ではゴーレンに近いいわゆるスタンダードアメリカンシステムを使用している人たちが多くようで、先にJCBLが発行したブリッジの定跡（ビッド編）はこの最もポピュラーなスタンダードアメリカンシステムを中心に解説したものです。

しかし、ご承知の通りブリッジはビッドだけで終わるものでなくプレイをして終結するもので、プレイもまた一層重要です。ちょうど車の両輪の関係にあり、いずれが悪くても勝つことはできません。数年来世界選手権を独占しているイタリアのブルーチームの勝因はビッドに在りといわれていますが、レコードを見ればお分かりの通りビッドと同時にプレイでまた超一流だからこそ勝ち続けているのです。ここにブリッジ全体のマスターを目指し先に発行したビッド編に引き続きプレイ編を世に送る次第です。

本書は少ないページ数ですが、基本的なプレイのこつはほとんど網羅してあります。さらっと読み流して実戦で経験したのち読み返すのも良いでしょうし、あるいは繰返し考えながら熟読し実戦で応用するのも良いでしょう。いずれにせよこの本をマスターすることにより数段腕前を上げられると確信しております。

1967年9月1日

日本コントラクトブリッジ連盟終身会員（元副会長）
澤田清兵衛

目次

編著者まえがき	iii
改題のことば（旧版）	v
はしがき——この本のねらい（旧版ビッド編）	vi
はじめに（旧版プレイ編）	vii

第1部 ビッド編

レッスン1 ポイントカウントによるハンドの評価	2
1 ビッドについて	2
2 ポイントカウントを始める前に	2
3 ハンドの評価（トリックを取る力）	3
4 何ポイントでオープンするか？	5
5 キーナンバー	5
6 コンベンションカード	5
レッスン2 ノートランプオープンとレスポンス	7
1 ノートランプオープン	7
2 1NTのオープンに対するレスポンス	8
3 2NTのオープンに対するレスポンス	15
4 ノートランプオープナーのリビッド	16
練習問題	19
レッスン3 1♥/1♠オープンとそのレスポンス	21
1 オープンの条件	21
2 自分のハンドの強さを認識する	22
3 レスポンスの考え方	23
4 リミットビッドで伝えるレスポンスのハンドの強さ	24
5 クロスゾーン	25
6 レイズあるいはサポートの実際	27
7 ノートランプレスポンス	30

8	スーツテイクアウト（他のスーツをビッドすること）	31
9	サードハンドオープンと初めにパスした場合のレスポンス	32
	練習問題	33
レッスン4	1♥/1♠オープン後のオープナーのリビッド	35
1	シングルレイズ（1♥→2♥；1♠→2♠）に対して	35
2	ダブルレイズ（1♥→3♥；1♠→3♠）に対して	37
3	1NTレスポンス（1♥/1♠→1NT）に対して	37
4	2NTレスポンス（1♥/1♠→2NT）に対して	39
5	3NTレスポンス（1♥/1♠→3NT）に対して	39
6	レスポナーの1の代のニュースーツに対して	40
7	レスポナーのジャンプしない2の代のニュースーツに対して	44
8	レスポナーのジャンプシフト	46
	クイズ：オープナーハンドを推理してみましょう	46
レッスン5	1♣/1♦オープンとそのレスポンス	48
1	1♣/1♦のオープン	48
2	自分のハンドの強さを認識する	51
3	レスポンスの考え方	52
4	リミットビッドで伝えるレスポナーのハンドの強さ	53
5	スーツテイクアウト（他のスーツをビッドすること）	58
6	初めにパスした場合のレスポンス	60
	練習問題	60
レッスン6	1♣/1♦オープンにリミットレスポンスが返ってきたときの オープナーのリミットリビッド	62
1	ノートランプレスポンス後の展開	63
2	レイズ後の展開	67
レッスン7	1♣/1♦オープン後のノンリミットリビッド展開	71
1	1の代のスーツレスポンス後の自然な展開（ジャンプなし）	71
2	2の代のスーツレスポンス、つまり1♦→2♣後の展開	78
3	ビッド展開の実例	79
レッスン8	フォーシングビッドとビディング戦略	81
1	フォーシングビッドとは何か？	81
2	レスポナーのニュースーツはフォーシング	84

3	フォーシングにならないレスポonderのニュースーツ	85
4	リピッドの工夫	86
5	ビッド戦略の考え方：少し上級編	88
	総合練習問題	91
レッスン9	ストロング2♣オープン	95
1	ストロング2♣オープン	95
2	2♣オープンに対するレスポンス	96
3	2♣オープナーのリピッド	97
4	ビッド例	99
	練習問題	100
レッスン10	プリエンプティブオープン	101
1	プリエンプティブオープン	101
2	パートナーのプリエンプティブオープンに対するレスポンス	102
	練習問題	103
	コーヒープレイク	104
レッスン11	スラムビッド	106
1	スラムビッドするハンド	106
2	ブラックウッドコンベンション	107
3	キュービッド	109
4	グランドスラムフォース	112
5	フィットしたメジャースーツ（♠/♥）の5の代でのリピッド	112
6	復習：他のスラムトライ——接近原理とガーバー	113
	練習問題	113
レッスン12	オーバーコール	115
1	オーバーコールについて	115
2	オーバーコールの目的	115
3	どんなハンドでオーバーコールをするか	115
4	オーバーコールへのアドバンサーのレスポンス	116
5	特殊なオーバーコール	116
6	少し上級のオーバーコール	119
	練習問題	121

レッスン13 テイクアウトダブル	123
1 テイクアウトダブル	123
2 テイクアウトダブルをかけるには	123
3 テイクアウトダブルかペナルティダブルかの判断の仕方	124
4 テイクアウトダブルをかける機会	124
5 バランシングダブル	125
6 テイクアウトダブルに対するレスポンス	125
7 パートナーのテイクアウトダブルをパスする場合	128
8 ダブラーのリビッド	128
練習問題	130
レッスン14 競り合いビッド、まとめ	131
1 オープン直後に相手側がオーバーコールした場合	131
2 オープン直後に相手側がテイクアウトダブルをかけた場合	133
3 相手側のビッドが間に入った場合	134
4 リダブルが入ったとき	134
5 競り合いを意識した、サードハンドでのメジャーオープン	135
6 バランシングまたはリオープン	135
7 パートナーがパスして相手側がバランシングしたとき	136
8 ふつうより弱いハンドで2NTをビッドする場合	136
9 競り合いの戦略：少し上級編	137
練習問題	139
第2部 プレイ編	
ディフェンス	142
レッスン15 ノートランプコントラクトに対するオープニングリード	143
1 ノートランプコントラクトに対するリード	143
練習問題	148
レッスン16 スーツコントラクトに対するオープニングリード	150
1 スーツコントラクトに対するリード	150
2 スラムに対するリード	153
3 オープニングリードの表	154
練習問題	155

レッスン17 サードハンドプレイ	157
1 サードハンド・ハイ	157
2 パートナーズーツのリターン	160
3 ルールオブイレブンの応用	160
練習問題	161
レッスン18 セカンドハンドプレイ	162
1 セカンドハンド・ロウ	162
2 アナーカードがリードされたとき	163
3 ディクレアラーがダミーに向かってスモールをリードし、 セカンドハンドが勝てるアナーを持っている場合	165
4 セカンドハンドでアナーをプレイすべきとき	166
練習問題	166
レッスン19 ノートランプコントラクトに対するシグナルとディフェンス方針	168
1 ノートランプコントラクトにおけるシグナル	168
2 オープニングリードとシグナルに基づくディフェンス方針	172
練習問題	173
レッスン20 スーツコントラクトに対するシグナルとディフェンス方針	174
1 スーツコントラクトにおけるシグナル	174
2 実際のプランニング	178
練習問題	182
ダミープレイ	184
レッスン21 ノートランプコントラクトのプランニングと基本プレイ	185
1 ノートランプコントラクトのプランニング	185
2 ホールドアップ	186
3 アポイダンス	188
4 ダッキング	189
練習問題	190
レッスン22 スーツコントラクトのプランニングと基本的なトランプマネージメント	191
1 スーツコントラクトのプランニング	191
2 ラフの力	191
3 ドロートランプ	193
練習問題	197

レッスン23 基本的なカードプレイ	199
1 エスタブリッシュ	199
2 フィネス	199
3 いろいろな応用プレイ	202
4 相手側がリードして来たときのプレイ	202
練習問題	203
レッスン24 カードコンビネーションを考えてのプレイ	204
練習問題	212
レッスン25 セーフティプレイ	215
練習問題	216
レッスン26 トランプを駆使するプレイテクニック	218
1 トランプマネージメント—トランププレイの基本テクニック	218
2 ルーザーオンルーザー	219
3 ダミーリバーサル	220
補講レッスン 高級プレイテクニック	223
1 スローイン	223
2 トランプクーあるいはグランクー	224
3 スクイズ	226
付録 ブリッジ用語の解説	231
あとがき (JCBL) (旧版)	247

本書の記法

- 本書は1ハンドの13枚のカードのシェイプ（形）について次のような記法を使います。

4=4=3=2は左から順に「♠4枚、♥4枚、♦3枚、♣2枚」を表します。また、31=4=5のように「=」がない表記は「♠、♥のどちらか一方が3枚で他方は1枚、♦4枚、♣5枚」の意味です。3=41=5は「♠3枚、♥、♦のどちらか一方が4枚で他方は1枚、♣5枚」、442=3は「♠、♥、♦の実際の枚数は特定できないが4、4、2に分かれていて、♣は3枚」という意味です。

一方、4432や5431はハンドの各スーツ個別の枚数ではなく、全体パターンを意味します（もちろん数値ではありません）。

整数13の分割パターン、4432、4333、4441、5422、5431、5521、6322、6331、7321、7222、…はハンドシェイプだけでなく、1スーツ13枚のプレーヤー4人への分かれ（ブレイク）も同じです。相手方の当該スーツのブレイクを5-3、敵味方の全体ブレイクを44-32、53-32などとハイフンを入れて表記することがあります。

13の分割はビッドだけでなくディフェンス、ダミープレイでも最重要マジックナンバーです。なぜならブリッジは「スーツフォローの原則」でプレイが進むからです。ブリッジプレイヤーなら13の分割をそらんじられるようにしたいものです。

- ポイント範囲については、例えば13～15HCPなどを[13..15]と表記することがあります。
- ビッド展開の表記については5種類ありますが混乱はしないと思います。

1)	W	N	E	S	2)	$\left(\begin{array}{l} 1\text{NT} \longrightarrow 2\clubsuit \\ \swarrow \\ 2\diamonds \longrightarrow 3\heartsuit/3\spadesuits \end{array} \right)$
		1♣	1♥	1NT		
	P	3NT	X	P		
	P	P				

3) 1♠-(P)-2♥-(X)- [相手のコールは()で囲む。Pはパス、Xはダブル]

4) 1♥→2♥ [上記の簡略記法で、相手方がいつもパスの場合]

5) 1♥→2♥⇒4♥ [⇒は→と同じですが、最終決断を強調したもの]

- フォーシングビッドを以下のように略記します。NF=ノンフォーシング、1RF=1ラウンドフォーシング、GF=ゲームフォーシング。

第1部

ビット編

ポイントカウントによるハンドの評価

1 ビッドについて

プレイヤーはカードが配られる、あるいはボードから取り出すと、ディーラー（配り手）から順番にビッドしていくのですが、一体どのようなときに、どういったビッドをすればよいのかという疑問をお待ちのことでしょう。これを解決するために、あらかじめパートナーといろいろな約束をしておくのがビディングシステムです。

例えば、1♥でオープンするということは、「♥をトランプにして7トリック取る」というのですから、♥の枚数が多く（5枚以上）、またある程度以上のハンドの強さを示しています。

これに対して2♥とレスポンスする（応える）のは♥のサポート（3枚以上）と一定の強さをパートナーに伝えることとなります。

コントラクトはこのようにパートナーとコミュニケーションを取りながら決めるので、自分だけの一人よがりなビッドは慎まなければなりません。ビッドは自分のハンドの強さと形を知らせる方法・約束事・言葉なので、パートナー同士どのようでも取り決めておくことができますが、本書では最も標準的な取り決め方（＝システム）、いわばブリッジの標準語であるスタンダードシステムについてご説明しましょう。

2 ポイントカウントを始める前に

ビッドで最も重要なポイントカウントについて説明する前にトリックについて考えておきましょう。ブリッジはポイントカウントが目的ではなくトリック取ること、あるいは複雑な得点形式を制するのが目的です。このトリックは以下の3つから得られます。

- ①より高位のカードで勝つ——主に絵札点（HCP）に関連
- ②エスタブリッシュしたカードで勝つ——主にハンドシェイプに関連
- ③（高位の）トランプでラフして勝つ——ハンドシェイプと絵札点に関連

これら3つの要素をポイントカウントだけでカバーするのは本質的に不可能です（もちろん最善努力しますが）。例えば、今後よく出てくるハンドの強さを表す言葉、「ミニマム」「マキシマム」は本当は数字では表せません。つまりビッドは算数ではなく、これらを勘案した高度な状況判断が必要なのです。初級者はポイントカウント以外の経験

を積むことや勉強を心掛けましょう。例えば、極く簡単な例では、ポイントを割り当てていない10、9、8、7など、ミドルカードの評価があります。

3 ハンドの評価（トリックを取る力）

もちろんアナー（絵札）が沢山あればトリックを取れますが、その他に短いスーツがあると、トランプで切ることができますから、これもハンドの強さと関係があることがわかります。これらを次のようにポイントで表し、自分のハンドを評価します。

a. アナーのポイント（ハイカードポイント）

アナーポイントはハイカードポイント（略してHCP）と呼び、以下のように絵札に点数を付けます。

A：4ポイント、K：3ポイント、Q：2ポイント、J：1ポイント

HCPは各スーツに10ポイントずつあり、全部で40ポイントです。

b. ハンドシェイプ

シェイプ（形）とは♠♥♦♣4種スーツ13枚カードの分配型のことで、ハンド評価に重要な要素です。このシェイプを次の5種類に分類します。()内は生起確率。

- バランスハンド：4333（11%）、4432（22%）、5332（16%）
- 準2スターハンド（準2sハンド）：5431（13%）、5422（11%）、6421（5%）、… [5枚以上+4枚]
- 1スターハンド（1sハンド）：6322（6%）、6331（3%）、…、7321（2%）、… [6枚以上のスーツがある（4枚スーツはない）]
- 2スターハンド（2sハンド）：5521（3%） [2つの5枚以上スーツ]
- セミバランスハンド（SBハンド）：4441（3%）

c. ディストリビューション点とポイント（pts）

スーツコントラクトの場合、HCPのほかに、以下のようにシェイプ（スーツの長さ）と絵札の在り方にポイントを加減します。これをディストリビューション点と呼びます。

- 形あるいは長さの力=シェイプ点：
 - 5枚スーツにプラス1ポイント。それ以降1枚増えるごとに1ポイント加算します。
 - 5枚スーツが2つあれば（2sハンド）、当然+2ポイントです。
- 絵札点調整：

Aを4枚持っている場合	+1ポイント
シングルトンの絵札（K、Q、J）	-1ポイント
ダブルトンのQx、Jx	-1ポイント

（1、2枚スーツの絵札はそれより高いカードが出るとドロップするから）
- ディストリビューション点=シェイプ点±絵札点調整

各ハンドはHCP+ディストリビューション点で評価し、この合計点を単にポイント (pts) と呼びます。ただしノートランプオープンの際は、ディストリビューション点は0点とし、HCPのみの評価です (p.24の静的評価・動的評価を参照)。

d. スーツフィット

自分一人で5枚持っているスーツでも、パートナーに1枚もなければトランプとして適当ではありません。逆に4枚しかないスーツでも、パートナーが3~4枚持っていれば、トランプとして合計の枚数が相手ペアより有力ですから力を発揮します (計13枚のうち7枚あれば過半数)。

このようにトランプとして選ぶスーツは自分のハンドだけの枚数ではなく、パートナーの枚数も確かめて、合計で多いものにすべきです。

2人のうち一方が4枚以上持っているスーツをパートナーも3枚以上持っている場合、そのスーツが「フィットした」といいますが、トランプとして理想的なスーツは2人合計して8枚以上です。すなわち、次のような枚数を互いに持っているとはフィットした状態といえるでしょう。

4-4、5-3 (6-2、7-1はフィットとは言いにくいですが)

なお、8枚以上のフィットをゴールデンフィットと呼んでいます。ビッドの目的の1つはゴールデンフィットスーツを探すことです。

e. 相手側のハイカードの位置

相手側のハイカードの位置はどうなっているかはわかりません。こちらにとって都合の良いときも、反対のときもあります。運の要素があるということです。

しかし、運だけに頼らずに、自分のハンドを見て、相手のリードから儲けることも考えましょう。

次の2つのハンドを見てください。

① ♠A632

♥AK2

♦A632

♣Q2

② ♠AQ32

♥AJ2

♦K963

♣K2

①のハンドは確実に取れるトリックは多いのですが、相手側からオープニングリードされて、特に儲かるスーツはありません。一方、②のハンドはどのスーツをリードされても、相手側のアナーカードを捕まえたり、Aを取られた後、Kが取れるようになったりで、儲かりそうです。

②のようにAQ、KJなどの穴あきのアナーカードの組み合わせをテナス (Tenace) と呼びます。テナスの多いハンドは相手のオープニングリードで儲かる可能性が高いのでディクレアラーになるのに向いたハンドです。

ただし、本書のプレイ編を理解すれば、**KJ**と待ち構えているらしいところに**AQxx**からリードしないでしょ、逆に**KJx**と待ち構えていたとしても右手（RHO）が**Q**を出しても勝たないかもしれません（ホールドアップと呼ぶ基本技です）。

4 何ポイントでオープンするか？

13ptsあれば1の代のオープンします。

その理由をHCPの世界で単純化して考えてみましょう。もし自分が13HCP持っていればパートナーは平均して9HCP持っています。2人合わせて22HCPで、相手側は18HCPです。その差4HCPを**A**1枚、1トリック分と考えると、1ディーラー13トリックの過半数7トリックは取れそうです。すなわち「ワン（1）メイク」できることとなります。11～12HCPでも確かに平均的に優位ですが、相手との差は縮まり、ブリッジの仕組み、極言すれば「勝つことは損[†]」、からダウンする恐れがあります。

5 キーナンバー

ノートランプでは3の代、メジャースーツでは4の代、マイナースーツでは5の代のコントラクトをゲームコントラクトと呼び、ビッドしてメイクすると、トリック数に応じた得点の他にゲームボーナスという大量点がもらえます。

また、12トリックあるいは13トリック全部勝ち取ることをそれぞれスモールスラム、グランドスラムといい、ゲームボーナスに加え、スラムボーナスがつきます。

パートナーと合わせて次のようなポイントになれば、大体ゲームやスラムを作ることができます（ただしこれに加えて**A**の枚数要件があります）。

- 26pts ゲームコントラクト 3NT、4♥、4♠
- 29pts ゲームコントラクト 5♣、5♦
- 33pts スモールスラム 6♣、6♦、6♥、6♠、6NT
- 37pts グランドスラム 7♣、7♦、7♥、7♠、7NT

ビッドでは最もトランプに適したスーツを見つけるばかりでなく、ゲームやスラムを逃さないように、常に気をつけなければなりません。

6 コンベンションカード

次ページに自分たちペアのビディングシステムを表示するコンベンションカード[†]（の右半分）を載せました。本書はこれに従いビディングシステムを解説します。なお、コンベンションカードの左半分は105ページにあります。

† 「勝つ」ことは相手の残りカードを強くさせたり、損な役回りのリードをしなけれなりません。

NAMES _____

GENERAL APPROACH

NOTRUMP OPENING BIDS

1NT 16 to 18
_____ to _____
 5-card Major common 3♣ _____
 2♣ Stayman 3♦ _____
 2♦ Transfer to ♥ 3♥ _____
 Forcing Stayman 3♠ _____
 2♥ Transfer to ♠ 4♦, 4♥ Texas Transfer
 2♠ _____ Smolen
 2NT _____ Lebensohl
 System on over _____ Neg Dbl 2level 3level

2NT 21 to 22
 Puppet Stayman
 Jacoby Texas
 3♠ _____
 Neg Dbl

3NT _____ to _____
 Solid minor
 4 level minor PRE

MAJOR OPENING

4+ 5+
 1st/2nd
 3rd/4th
 RESPONSES
 Double Raise FG INV Weak
 After Overcall INV Weak
 Conv. Raise 2NT 3NT
 Splinter _____ to _____ HCP
 Other _____
 1NT Forcing Semi-forcing
 2NT 13 to _____ 3NT 16 to 17
 Drury fit 2-way 1♥→1♠ 5+
 Other _____

MINOR OPENING

4+ 3+ 2+ Other
 1♣
 1♦
 RESPONSES
 Double Raise FG INV Weak
 After Overcall INV Weak
 Single Raise INV+ FG NF
 May bypass 5+♦ Up the line
 1♣→2♦ _____ 1♦→3♣ _____
 2♥ _____ 2♠ _____
 1♣→1NT 6 to 10 HCP
 2NT 13 to _____ 3NT 16 to 17
 Other _____

DESCRIBE

RESPONSES/REBIDS

2♣ 23 to _____ HCP _____
 Strong Natural Other _____

2♦ NEG 2♥ _____ 2NT _____

2♦ 7 to 10 HCP _____
 Weak Flannery Other _____

2NT _____

2♥ 7 to 10 HCP _____
 Weak Other _____

_____ Ogust Feature
 _____ New Suit NF

2♠ 7 to 10 HCP _____
 Weak Other _____

_____ Ogust Feature
 _____ New Suit NF

OTHER CONVENTIONAL CALLS

Namyats 4♣, 4♦ opening
 New Minor Forcing 2♣ Checkback 2-way New Minor Forcing
 4th Suit Forcing 1 Round Game Weak Jump Shifts

レッスン2

ノートランプオープンとレスポンス

1 ノートランプオープン

ノートランプオープンはすべてアナーの点（HCP）だけで評価します。その理由は、たとえ5枚スーツを評価増してもサイドの短いスーツで評価減され相殺されるからです。また、ハンドの価値は10、9があるかどうか、長いマイナースーツがありそれがエスタブリッシュできるかどうか等によって変わります（p.24参照）。

ノートランプのオープンは点数範囲とシェイプをほぼ1回のビッドで教えられるので、ハンドを見たら、まずノートランプでオープンできるかどうかを考え、もし条件に合わなければ他のオープンを考えるという優先順位があります。

ゲームやスラムへ行く行かないはレスポンスが決めます。これをイニシアティブはレスポンスにあるといいます。

A. 1NTオープン（16～18HCPのバランスハンド）

- 16～18HCP（「とらぬ狸の皮算用」ですが一人で5トリック取れると見込めます）
- ディストリビューションは4333、4432、5332であること（これらの形をバランスハンドと呼びます）

注1：5枚スーツはメジャーでもOKです。この場合、5枚メジャーは紹介できません。

ゲームの可否を最優先し、コントラクト種別（デノミネーション）はその次です。

注2：昔は1NTオープンには「少なくとも3つのスーツにストッパーが必要」といわれましたが、現在はストッパーの有無は気にしなくてよいと考えられています。なぜなら、1NTオープンしても最終コントラクトがノートランプとは限らないし、3NTになるならパートナーは相応のポイントを持っているので弱いスーツを補強するだろうし、仮に1NTで終わってオープニングリーダーがAKQJxxのような最悪スーツを持っていれば無条件に6トリック取られてしまいますが、残り7トリックは取れるかもしれないし、そもそもダウンするようなら相手のコントラクトだったかもしれないし、…、といった理由があるからです。

なおストッパーとは、A、KQ、KJ10、QJ10などのことですが、Kx、Qxx、Jxxxなどもストッパーと見なし差し支えありません。

B. 2NTオープン (21～22HCPのバランスハンド)

- 21～22HCP (一人で7トリック取れると見込めます)
- バランスハンドで、4333、4432が基本だが、5332もOK (p.17参照)

注1: 2NTのオープンはストロング2♣オープン(後述)と違い、ゲームフォーシング(ゲームビッドまでパスなし、GFと略記)ではありません。

注2: すべてのスーツにストッパーがあるのが望ましいのですが、1NTオープン同様の理由もあって、チャレンジ精神旺盛ならストッパーの有無は気にしなくともよいでしょう。パートナーは平均的に6HCPは持っていますが、運が悪ければ0HCPで、自分が22HCPあっても2NTでさえダウンする可能性があります。

C. 3NTオープンはしません (23～24、25～27HCPのバランスハンド)

- ① 23～24HCPのバランスハンドはストロング2♣でオープンします。
- ② 25～27HCPのバランスハンドを持っていれば、すでにゲーム可能範囲なので3NTでオープンしそうですが、スラムを考慮して、この場合もより柔軟に対処できるストロング2♣でオープンします。

D. 19～20HCPのバランスハンドは?

このHCP範囲では1NTのオープンには強すぎるので、1の代のスーツオープンをして、パートナーのレスポンスが1の代でフィットしないなら次にNTジャンプします。

- 19～20HCPはレスポンスの1の代のスーツレスポンスに2NTにジャンプ
- バランスハンドの4333、4432がふつうだが、5332もOK

注: 2の代のレスポンス(レイズ含む)が返ってきたら、ゲームビッド(3NT/4♥/4♠)するか、スラム狙いの何らかのフォーシングビッドをします。(フォーシングビッドには「1回パスなし」の1ラウンドフォーシング(1RF)もあります。)

E. 13～15HCPのバランスハンドは?

13～15HCPのバランスハンドも、D項同様、1の代のスーツでオープンし、1の代のレスポンスに(レイズしないなら)1NTとリピッドするのが基本です。

2 1NTのオープンに対するレスポンス

オープナーのハンドは16～18HCP(5トリック見込む)で、ゲームは26pts、スラムは33ptsまたは37ptsであることを頭に入れておけばあとは常識的な足し算になります。ただし、4枚以上のメジャースーツを持っているなら工夫が必要です。

A. 4枚メジャーのないバランスハンドの接近原理レスポンスの仕組み

レスポナーのレスポンス	レスポンス	オープナーのリビッド	リビッド	レスポナーのリビッド	リビッド
0～7 →	パス				
8～9 →	2NT →	16 →	パス		
		17～18 →	3NT →		パス
10～14 →	3NT →		パス		
15～16 →	4NT →	16 →	パス		
		17 →	5NT	15 →	パス
				16 →	6NT
		18 →	6NT		
17～18 →	6NT →		パス		
19～20* →	5NT →	16～17 →	6NT →		パス
		18 →	7NT →		パス
21～ →	7NT (注：19～20HCPで7NTを狙う前、実際は後述のガーバーでAを確かめます。)				

良い5枚スーツがあれば1HCP少なくてもレイズしてかまいません。スラムの可能性がなければ、相手に情報を与えるだけでなので、そのスーツを示す必要はありません。特に4NT/5NTは接近原理によるスラムトライと呼びます。

本システムの基盤はリミットビッドストラテジーです。接近原理はこの典型です。具体的には、各ビッドステージでポイント範囲を可能な限り絞り、その中でハンドの強さをマキシマム、ミディアム、ミニマムに分け、「マキシマムならゲーム/スラムへ、そうでなければパスを含む適切なビッドをして欲しい」という戦略です。1NTオープンの場合、マキシマムは16～18HCPの範囲で点が最も多い18HCPです。

B. 5枚以上のスーツがあるハンドの場合のレスポンス

a. スーツで2の代のレスポンス (2♦/2♥/2♠)

7pts以下の弱いハンドで、1NTでプレイするよりスーツコントラクト(♣以外)の方がましだろうというときに使い、そのスーツは5枚以上必要です。オープナーは原則としてパスします。ただし良いサポートがあって18点のときは3の代にレイズする攻撃的な選択肢もあります。

♠10 8 7 6 4 3 2 1NTに対して2♠をビッド
 ♥4
 ♦J 3
 ♣7 6 2

b. スーツで3の代のレスポンス (3♣/3♦/3♥/3♠)

そのスーツ5枚以上かつ10pts以上あってスーツでプレイするかNTでプレイするか、

またはスラムトライの段階として使います。ゲームフォーシングです。

♠KJ1054 1NTに対して3♠をビッド)。♠5枚、11HCPだから。
♥54
♦A32
♣K102

1NTハンドの違いで、3♠レスポンスに対するリピッドは以下のように変わります。

♠Q2 オープナーは3NT（サインオフ）。♠2枚、16HCP（ミニマム）だから。
♥AJ103
♦K83

♣AQ102

♠Q32 オープナーは4♣（サインオフ）。♠3枚、16HCP（ミニマム）だから。
♥A103
♦KQ3

♣AJ102

♠A82 オープナーは4♣。♠3枚、18HCP（マキシマム）だから。
♥A1043 4♣はキュービッド*で、この場合Aの位置を示しています。
♦KJ スラムトライですが11HCPでスラムは厳しいので4♣。
♣AQ43

3の代のスーツレスポンスに対してオープナーは3枚以上のサポートがあればレイズ、2枚なら3NTをビッドします（サインオフ、p.81参照）。メジャースーツのビッドに対して1NTオープナーが良いサポート（KJx以上）を持ち、マキシマムなら、Aのあるスーツを下からビッドします。これをキュービッドと言います（レッスン11、p.109参照）。

c. メジャースーツで4の代のレスポンス（4♥/4♠）

メジャースーツが6枚以上かつ4～8ptsのときにします。ふつう、ショートスーツ（1枚のシングルトンや0枚のボイドの総称）があります。

♠KJ1087543 1NTに対して4♣をビッド*。
♥2 ♠スーツで相手の♠A、♠Qに負けても6トリック取れる見込みです。オープナーが5トリック前後取れるだろうと言っているの、計10トリック取れる見込みです。
♦4
♣1032

C. 2♣ステイマンコンベンション（1NT→2♣）

a. ゲームコントラクト決定戦略とステイマンコンベンション

ゲームボーナスはきわめて高得点なので、これを狙いゲームビッドしメイクすることがブリッジの醍醐味です。しかしゲームコントラクトには、ノートランプ（3NT）、メジャー（4♥/4♠）、マイナー（5♣/5♦）の3つの異なるコントラクト種別があります。この3つには「必要トリック/ポイントの多寡」「Aの数」「ビディングランクの高低」

「プレイのしやすさ」「獲得点」などに違いがあります (p.17の参考)。これらを勘案すると、ゲームを狙う際、三者間で以下のような優先順位になります。これをゲームコントラクト決定戦略と呼びます。

$$4♥/4♠ > 3NT > 5♣/5♦$$

つまり、まずゲーム可能性を確かめながら、最初4♥/4♠を狙い、それが難しければ3NTを狙い、最後に5♣/5♦を狙います。これが戦略の基本です。

ゲーム未満のパートスコアレベルも優先順位は基本♥/♠ > NT > ♣/♦です。ただし競り合いになるケースが多くなり、ダウン覚悟でコントラクトを取ることもあり得ます。

さてここで最も重要なステイマンコンベンションについて説明します。1NTのオープンに対する2♣レスポンスのことです。これはアーティフィシャルビッド（自然でない人工的ビッド）で、

「オープナーが4枚メジャーを持っていたら示してください」

というビッドです。♣スーツが長いことを示すのではなく、3NTより有利な4♥や4♠のメジャーゲームを狙うためのコンベンションです。

一方、先に説明したように2♦、2♥、2♠のレスポンスは、それぞれスーツは長いが弱いハンドを意味し、1NTよりそのスーツでプレイした方が良いと判断したときビッドします。2♣が犠牲になっていますが、犠牲以上のものが得られます（本レッスン末の「ジャコビートランスファー」参照）。

2♣コンベンションはよく利用され、重要なので正しい使い方を知っておかなければなりません。

b. 2♣レスポンスの条件

①メジャースーツのフィットを見つけないとき。両方または一方のメジャーを、少なくとも4枚持っていること。ふつう7pts以下はパスで、2♣レスポナーは8～9pts以上持っています。

ただし、オープナーのリビッドが何であっても(2♦/2♥/2♠)パスする積もりなら、7pts以下でも(OHCPでさえ可)、戦略的に使えます。

②8～9ptsで5枚以上のメジャースーツを持っているとき。

2の代(7pts以下)も3の代(10pts以上)もビッドに適さないの、便宜的にステイマンコンベンションを使います。

③♣だけの1スーターで7pts以下の弱いハンドのとき。

このときはオープナーが何をリビッドしても次に3♣をビッドします。オープナーはパスです。

c. オープナーのリビッド

4枚のメジャースーツを持っていたら必ずそれをビッドしなければいけません。両方

のメジャーを持っているときは、♥を先にビッドします。もしメジャーがない場合には、アーティフィシャルに2♦とリビッドします。

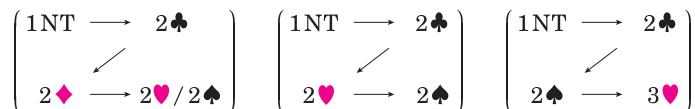
d. その後のビッド

①メジャーフィットが見つかったとき

7pts以下はパス、8～9ptsは3の代へレイズ（3♥/3♠）、10pts以上はその強さに応じてゲームビッド（4♥/4♠）またはスラムトライします（レッスン11参照）。

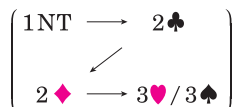
②メジャーフィットしなかったとき

1) 5枚以上のメジャーがある8～9ptsならそれをリビッドします（2♥/2♠/3♥）。



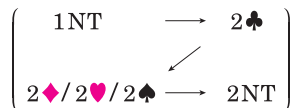
この場合、3♥を除いて1ラウンドフォーシング（1RF）なので、オープナーは16、17HCPで3枚のサポートがあればレイズし（3♥/3♠）、2枚なら2NTをビッドします。18HCPあればゲームビッド（3NT/4♥/4♠）します。

2) 5枚以上のメジャーで10pts以上の場合にはジャンプ（3♥/3♠）して示します。



もし10pts以上の♥/♠の1スーターのハンドか、55以上の2スーターのハンドなら、レスポnderは最初に3の代のスーツへジャンプしたはずですが、したがって上のビッドでは5-4のメジャーを持っている10pts以上のハンドということになります（アンビッドメジャー4枚、ビッドメジャー5枚）。オープナーは3枚サポートでレイズ（4♥/4♠）、そうでなければ3NTをビッドします。

3) 5枚メジャーのないハンドでは、8～9ptsで2NT、10pts以上はその強さに応じて適当なレベルでNTをビッドします。



③♣1スーターの弱いハンドのとき

2♣をビッドし、何が返ってきてても3♣とリビッドします。7pts以下の弱いハンドを示していますから、オープナーはパスをします。

e. オークション例

- | | | | |
|---------------|-------|-------|----------------|
| (a) オープナーのハンド | オープナー | レスポナー | |
| ♠K 8 3 | 1NT | 2♣ | 16HCPしかないからパス |
| ♥AQ 7 4 | 2♥ | 3♥ | します。レスポナーが |
| ♦K 3 2 | ? | | 10pts持っていれば3♥で |
| ♣A 9 4 | | | なく、4♥のはずです。 |
| | | | |
| (b) オープナーのハンド | オープナー | レスポナー | |
| ♠K 7 | 1NT | 2♣ | 2NTのビッドで8、9pts |
| ♥A J 3 2 | 2♥ | 2NT | がわかるので3NTをビッ |
| ♦K J 8 | ? | | ドします。もし16HCPの |
| ♣K Q 7 3 | | | ハンドならパスします。 |
| | | | |
| (c) オープナーのハンド | オープナー | レスポナー | |
| ♠K 6 5 2 | 1NT | 2♣ | 2♣のビッドで♠が4枚あ |
| ♥A J 7 6 | 2♥ | 2NT | るはずですから4♠をビッ |
| ♦K J 5 | ? | | ドします。 |
| ♣K Q | | | |
| | | | |
| (d) オープナーのハンド | オープナー | レスポナー | |
| ♠A 7 | 1NT | 2♣ | 7pts以下の♣だけのハン |
| ♥K J 5 3 | 2♥ | 3♣ | ドだといっていますから |
| ♦K J 3 | ? | | パスをします。 |
| ♣A 4 3 2 | | | |

1NT オープンに邪魔が入ったときはキュービッド

- | | | | | |
|-----------|-----|----|---|---------------------------|
| (a) Sのハンド | N | E | S | |
| ♠K 7 5 4 | 1NT | 2♦ | ? | |
| ♥AQ 8 6 | | | | 3♦とキュービッドします。ステイマンの代わりです。 |
| ♦3 | | | | Eがパスなら2♣でしたが、2♦のオーバーコールで使 |
| ♣Q 4 3 2 | | | | えません。ゲームは確実なのでキュービッド。 |

キュービッドとはプレイしたくないスーツをビッドすることです。その意図は状況によっていろいろ変わりますが、上のケースでは相手側のスーツをビッドすることで、少なくともゲームまで行ける良いハンドを示しています。相手側のスーツが短く(Aがポイドがあれば理想的)パートナーに新しいスーツをビッドして欲しいとき、自分は5枚以上のメジャーはないがパートナーがどんなビッドをしても困らないときに使います。

- | | | | | |
|-----------|-----|----|---|-------------------------------|
| (b) Sのハンド | N | E | S | |
| ♠J 10 7 4 | 1NT | 2♦ | ? | |
| ♥5 4 2 | | | | 2NTとゲームインビテーション (8, 9HCPを示す)。 |
| ♦8 5 | | | | パートナーが1NTでオープンしたときは相手側のス |
| ♣AK 4 2 | | | | |

ーツにストッパーがなくても8、9HCPでレイズしてかまいません。8HCPはゲームインビテーション範囲です。もしオープナーが4♥/4♣に興味があって、4枚の♥/♣があれば3♥/3♣リビッドで示してくれるでしょう。

D. 4♣ガーバーコンベンション（1NT→4♣）

2A項で見たように、1NTオープンにレスポナーが4NTをビッドするとスモールスラムへの誘いになります（接近原理）。

ハンドによってはHCPの多寡ではなくパートナーのAの枚数次第でスラムができるかどうかが決まるものがあります。

♣AKQJ98

♥KQJ102

♦2

♠2

このハンドは、パートナーがAを3枚持っていればグラインドスラム、2枚ならスモールスラム、0～1枚ならゲーム止まりです。

そこでNTオープナーにAの枚数を尋ねるガーバーコンベンションを利用します。

ガーバーは、1NTまたは2NTオープンに対し、レスポナーがすぐ4♣とジャンプし、オープナーのAの枚数を聞くものです。オープナーは次のように応えます。

Aが0または4枚なら 4♦

Aが1枚なら 4♥

Aが2枚なら 4♠

Aが3枚なら 4NT

これを使うと、上例のようなハンドなら簡単にスラムの有無がわかります。

4♣でAを尋ねた人が、2人合わせてAが4枚ともあるとわかったとき、引き続きKの枚数を尋ねたいときは5♣で聞きます（5♣以外はすべてサインオフ）。

Kが0または4枚なら 5♦

Kが1枚なら 5♥

Kが2枚なら 5♠

Kが3枚なら 5NT

次のビッドの経過に注意してください。

(a) 1NT-(P)-4♣-(P)-4♦-(P)-4♠

(A0,4枚) (4♠はサインオフ。自分はA2枚)

(b) 1NT-(P)-4♣-(P)-4♥-(P)-5♣

(A1枚) (Kの数を尋ねている。自分はA3枚)

(c) 1NT-(P)-4♣-(P)-4♥-(P)-4NT

(A1枚) (4NTはサインオフ。自分はA0,1枚)

スラムビッドについてはレッスン11で詳しく説明します。

参考：ジャコビートランスファー：5枚以上のメジャースーツがあるとき

アメリカコントラクトブリッジ連盟（ACBL）推奨の5枚メジャーシステムASYCでは、1NTオープン時、5枚以上の♥/♠を持っているなら、直接そのスーツではなく1つ下のスーツをビッドするジャコビートランスファーを採用しています：

2♦→2♥ 2♦には2♥とリビッド。レスポンドーは5枚以上の♥を持っています。

2♥→2♠ 2♥には2♠とリビッド。レスポンドーは5枚以上の♠を持っています。

ジャコビートランスファーを採用するならコンベンションカードのNOTRUMP OPENING BIDSのTransfer to 蘭（赤字になっている）にチェックを入れます。

トランスファーはビッドを半巡戻すので、ビディングスペースを数倍拡げられ、より細かくハンドを表現することができます（ペアで勉強してください）。ただし2♦が犠牲になるというトレードオフもあります。

3 2NTオープンに対するレスポンス

2NTオープンは減多にないので、レスポンスのポイントを忘れがちですが、21～22HCPということさえ覚えておけば1NTと同じように処理できます。ステイマンが3♣になっただけで、ガーバーも接近原理も変わらないからです。

なお、2NTオープンはメジャー4枚が基本ですが、メジャー5枚の5332パターンも1NTオープン同様、オープンしてもかまいません。1NTオープンが戦略であったのに対し、2NTオープンは「チャンスがある限りゲームを狙う」というポリシーです（考察1参照、p.17）。

A. 4枚メジャーのないバランスハンドの接近原理レスポンスの仕組み

レスポンドーのレスポンス HCP	レスポンス	オープナーのリビッド HCP	リビッド	レスポンドーのリビッド HCP	リビッド
0～3 →	パス				
4～9 →	3NT →		パス		
10～11 →	<u>4NT</u> →	21 →	パス		
		22 →	5NT →	10 →	パス
				11 →	6NT
12～14 →	6NT →		パス		
15～16 →	<u>5NT</u> →	21 →	6NT →	15 →	パス
				16 →	7NT
		22 →	7NT		
17～ →	7NT				

B. NT以外のレスポンス

- ①ポイントに関係なく良い6枚のメジャースーツ（♥/♠）なら3♥/3♠レスポンス。
1RFでオープナーはパスできないので4♥/4♠、あるいは3NTをリビッドし、あとはレスポナーに任せます。なおレスポナーはスラムがないと判断したなら最初から4♥/4♠をビッド（サインオフ）。
- ②4ptsあれば5枚のメジャースーツでも3♥/3♠レスポンス。オープナーはパスできないので4♥/4♠、あるいは3NTをリビッドします。
- ③4枚メジャーと4pts以上持っていれば、3♣がステイマンコンベンション。
- ④4♣はガーバーコンベンションのまま。
- ⑤マイナースーツが長いときは初級者には鬼門です。3♣/4♣はコンベンションで、3♦/4♦は戦略的に意図不明です（例(b)参照）。結果、コンベンションやパス、接近原理以外にビッドするなら3NT/5♣/5♦です。マイナースラムは11pts以上ない限りトライしません（その場合、ガーバー4♣でAアスキング後にトライ）。

例

- | | | |
|-----|--------------------------------|--|
| (a) | ♠763
♥J862
♦743
♣J54 | パスします。2NTオープンがゲームフォーシングではありません。 |
| (b) | ♠42
♥732
♦KQ1086
♣976 | 3NTをビッドします。マイナーゲームより、なるべくノートランプでやるのがふつうです。 |
| (c) | ♠KQ753
♥76
♦K32
♣J84 | 3♠をビッドします。 |
| (d) | ♠K762
♥QJ32
♦8
♣10832 | 3♣（ステイマン）。オープナーが3♥または3♠とビッドすればレイズし、3♦なら3NTをビッドします。 |

4 ノートランプオープナーのリビッド

自分のハンドの強さ（HCP）およびハンドの形（シェイプ）をほとんどパートナーに知らせてしまっていますから、パートナーがイニシアティブを持っています。レスポナーから強要（フォーシング）されない限り、特別のビッドは許されません。

次のようにコールします。

- ①パートナーのレスポンスが2NT（ゲームインビテーション）で、自分に16HCPしかないときはパス。マキシмум（17～18HCP）あれば3NTへ行きます。
- ②パートナーのレスポンスが3NT、4♠、4♥のときはパス。これはサインオフです。
- ③パートナーのレスポンスが2♦、2♥、2♠のとき、良いサポートがあって18HCPのときはシングルレイズしますが、それ以外はパスです。

考察1：メジャー5枚でオープンする2NTのポリシー：^{ゲーム}獲物は逃さない！

2NTオープンすれば1の代のスーツオープンならパスの4、5HCPでも3NTを逃しません。しかし3HCP以下なら2NTはダウンの可能性が大で、1NTなら「相手のコントラクトだった」で済ませますが、心理的につらいものがあります。しかも4HCPあったとしてその内容がJJJJ、QJJでは3NTは無理でしょう（p.104参照）。オープニングリードで「一手ばったり」となる恐れがありますので、経験を積んで相手のオープニングリードをある程度予想できるようになってからの方が安全です。

考察2：なぜ1トリック分多く必要な4♥/4♠が3NTより有利なのか？

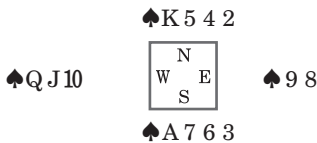
ところで、ゲームコントラクトの選択優先順が、なぜ

$$4♥/4♠ > 3NT > 5♣/5♦$$

なのでしょう。4枚メジャーの有無になぜ拘るのでしょうか。

この戦略が優れている理由は、プレイのしやすさ、防御のしやすさ、スコアの優位さ、トリック数、必要なAの数などに基づいた合理的なものだからです。

下図は♠が44-32に分かれ（ブレイクと呼びます）ているよくありそうな例です。もしSがNTでプレイすれば♠は3トリックは取れます（4トリック目が間に合えば）。♠がトランプスーツなら、相手側にトランプを使わせないためすぐトランプ狩りします。



♠A、♠Kと狩って、♠Qを放っておいてサイドスーツのプレイに移ります。♠Qを持っているWにリード権を渡さないプレイで残りのトランプ4枚をラフに使うことができれば4トリック取れます（NS双方で2回ラフできることがもう一つの隠れた条件）。いずれ♠Qには負け、♠でトータル2+4-1=5トリック取れます。（♠A、♠Kがなかったらどうするかって？ 答えは自分で考えてください。）

もしWがその前に勝ってリード権を得れば♠Qでトランプの逆狩りをするでしょうから4トリックになります。結果、♠がこのブレイクなら4.5トリック計算でき、NTより

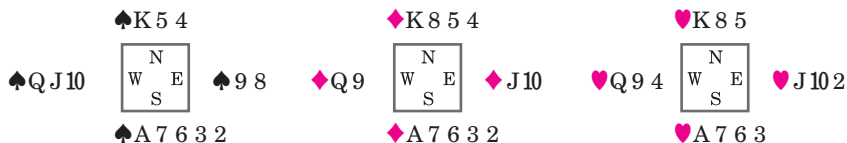
1.5トリック得になります（とらぬ狸の皮算用でうまくいくとは限りませんが）。ゲームに必要なトリック差1を考えた場合0.5トリック分有利ということです。

注：スーツコントラクトでは相手もトランプを持っていて利用されたり、トランプのブレイクが都合の悪いケースもあるのでいつも有利という訳ではなく、HCPが十分あるなら3NTの方が安全・有利の場合もあります。

一方、マイナーゲーム5♣/5♦なら、3NTより2トリック余分に必要なので、結局0.5トリック分不利です（しかも2Aという要件もある）。

可能ならマイナーゲームより3NTを選んだ方が良いという理由です。ただし、マイナースーツの5-4や5-5トランプフィットなら、今度は3NTより5♣/5♦の方が（たぶん）安全・有利になる可能性が高いです。ブリッジは想像以上に複雑なゲームです。

ついでに5-3、5-4フィットについて考えてみましょう。下の最初の図はよく起こるトランプスーツ♠53-32ブレイクです。



プレイは♠A、♠Kと2回打って、♠Qは放っておきます。NSの残りの4枚をラフに使えばトランプでトータル2+1+3-1=5トリックと皮算用できます（4-4ケースと同じ）。もともとNTでも5-3スーツは4トリック見込めるのでゲーム必要トリック的には同等ですが、トランプは防御にも使えるので総合的にやはり得です。

2番目の図はトランプ♦5-4の例で、運が良ければトランプだけで7トリック取れます。もし残り4トリックをサイドスーツで取ればゲームメイクです。3番目の図はトランプ♥4-3の例で、Nの♥85を2回ラフに使えば♥で4~5トリック取れます。

プレイ編で見るとトランププレイテクニックは数多く種類があります。その本質はいずれもトランプ狩りに関わると言って過言はないでしょう。

教訓：とらぬ狸の皮算用ビッド作戦を併用しよう

作戦1：「1NTオープンはおブナー一人で5トリック見込め、2NTオープンは7トリック見込める」という仮定でビッド作戦を立てます。

作戦2：トランプ4-4あるいは5-3フィットならば、「トランプスーツだけで5トリック見込める」という仮定でビッド作戦を立てます。

これらの作戦はトリックテイキング志向です。リアルなトリック計算とバーチャル（仮想）なHCPやptsなどのポイントカウントを併用できると良いですね。

練習問題

1. ノートランプオープンしますか？ 次レッスン以降のテーマですが、もしノートランプオープンしないとしたら何とオープンしますか？（ヒント：その場合一番長いスーツでオープンする）

- | | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| 1 ♠K86
♥KQ3
♦A72
♣AKJ4 | 2 ♠KQ762
♥AQ10
♦AJ2
♣Q2 | 3 ♠AKQ2
♥54
♦AKJ32
♣76 | 4 ♠AQJ8
♥AKJ
♦102
♣AK32 |
| 5 ♠A10893
♥KJ2
♦AJ
♣QJ6 | 6 ♠AK98
♥AKJ3
♦A2
♣K102 | 7 ♠AKQJ
♥A3
♦KQ7
♣AK102 | 8 ♠AKQ43
♥A3
♦J8
♣AK32 |

2. 何とレスポンスしますか？

パートナー あなた
1NT ?

- | | | | |
|------------------------------------|----------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| 1 ♠AKJ4
♥5
♦Q862
♣7632 | 2 ♠QJ5
♥QJ4
♦Q10763
♣84 | 3 ♠KJ5
♥72
♦972
♣Q8752 | 4 ♠AQJ76
♥K3
♦542
♣653 |
| 5 ♠QJ10875
♥A5
♦J876
♣9 | 6 ♠732
♥K52
♦AK10872
♣4 | 7 ♠KJ52
♥AK73
♦5
♣9652 | 8 ♠Q1052
♥Q93
♦KJ4
♣K87 |
| 9 ♠J543
♥8765
♦97432
♣— | 10 ♠54
♥5432
♦2
♣KJ9872 | 11 ♠KQJ1043
♥5
♦KQJ102
♣6 | 12 ♠KJ972
♥AQ32
♦4
♣765 |
| 13 ♠AQ1054
♥QJ1097
♦2
♣93 | 14 ♠KJ95
♥A76
♦AQJ
♣952 | 15 ♠AK7
♥AQ3
♦KQ2
♣KJ43 | 16 ♠J
♥J109752
♦85
♣10754 |

答え

1. 1 ♣ 2 1 ♠ 3 1 ♦ 4 2NT
5 1NT¹ 6 2NT 7 2♣² 8 1♣³

注1：本システムでは16～18HCPのメジャー5枚の5332ハンドは、リビッドを

考えて1NTオープンします。次レッスンで見る1♥/1♠オープンに比べてビディングランクが高いのでリスクが伴いますが、完全なリミットビッドということから生じる利点もたくさんあります。なお、21~22HCPのメジャー5枚の5332ハンドも2NTオープンしてもかまいませんが、それはポリシーで結果は自己責任です。なお、2NTオープンに5枚メジャーの有無を尋ねる「パペットステイマン」というコンベンションもありますが、記憶の負担になるので今はまだ不要です。

注2：23HCP以上はストロング2♣オープン（後述）。

注3：8のハンドは自分で7トリック見込めるので、「もしパートナーが♠3枚で、♠J、♣Qの3HCPあればゲームあり」とリスクを冒して2NTオープンや後述のストロング2♣オープンの選択肢もあり得ます。1♠オープンではパートナーが♠3枚の4HCPならパスするのでゲームルーズするかもしれません。ただし、初級者は1♠オープンするのが良いでしょう。

補記：1♠は安全重視（戦略ではなくポリシー）です。リスクを冒して2NTや2♣を選ぶか否かを考えるのもブリッジの楽しみです。いずれ経験を積みればブリッジはポイントカウントゲームではなく、状況に応じて判断を変えるダイナミックなゲームとわかるはずで。柔軟な思考力、創造力（ウィット）が必要です。以後、本書では初級者用テキストにあるまじき選択肢も提示します。「正解がない」ということで困惑するかもしれませんが、「あなたの正解」を導いてください。

2. 1 2♣ 2 2NT 3 パス 4 3♠
 5 4♠ 6 3NT 7 2♣ 8 3NT¹
 9 2♣² 10 2♣ 11 4♣ 12 2♣
 13 3♠³ 14 4NT 15 7NT 16 2♥

注1：バランスハンドで2人合わせて最低27HCPあるので、ステイマンで4♠を狙う必要はありません。3NTが安全です。相手もトランプも持っていて、ブレイクが悪かったり、有効に使われたりする恐れがあります。

注2：オープナーが何をリビッド（2♦/2♥/2♠）してもパスするつもりです。どのコントラクトも1NTでプレイするより良いと判断できます（考察2参照）。ただし、見込み違いがあるのがブリッジで、競り合になったらオープナーはこちらのハンドを7HCP程度あるはずと思うでしょう。トレードオフ（得失）も覚悟してください。

注3：オープナーが4♠とレイズすればパス、3NTをリビッドすれば4♥をビッドします（この場合オープナーは最低♥3枚（2=3=44/2=3=53）なのでゴールデンフィットしています）。55=21ハンドはNTより♥/♠コントラクトが安全で良いはずで。

ISBN978-4-434-20505-7

C0076 ¥1500E

発行 株式会社
エスアイビー・アクセス

発売 株式会社星雲社

定価(本体1,500円+税)



9784434205057



1920076015007

The Basic Art of Contract Bridge

