

【講師用】

短期講座ティーチングマニュアル

# コントラクトブリッジ講義ノート

～ ガイダンス制対応 ～



第 1 版

早稲田大学 ゲームの科学研究所



# 目次

はじめに	1
<b>第一部 プレイ編</b>	<b>5</b>
第 1 週 ガイダンス (ホイスト体験)	7
第 2 週 ガイダンス (コントラクトブリッジ体験)	23
第 3 週 ミニブリッジ	37
第 4 週 ノートランププレイ	51
第 5 週 トランププレイ	63
第 6 週 フィネス	75
<b>第二部 オークション編</b>	<b>85</b>
第 7 週 ビディングシステムの考え方	87
第 8 週 1 スターハンドのビディング	99
第 9 週 バランスハンドのビディング	113
第10週 2 スターハンドのビディング	127
第11週 オーバーコール	143
第12週 ディフェンス	159
第13週 スラムアプローチ	173
第14週 コントラクトブリッジの試合	187

<b>付録</b>	.....	193
1. 基本テクニックのまとめ	.....	194
2. ビディングシステムのまとめ	.....	195
3. ビディングガイド	.....	198
4. ハンド解説	.....	199
5. 今週のトレッド	.....	212
6. 基本テクニックの確認（問題と解説）	.....	225
7. ミニブリッジスコア一覧	.....	238
8. 実習用プライベートスコア用紙（ミニブリッジ用）	...	238
9. 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）		239
10. 試合用プライベートスコア用紙	.....	239
11. ハンドパターンの頻度と確率表	.....	240



## 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（14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ガイダンス週がある明治大学用にアレンジしたもので、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あります。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。

ただしビデオ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、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100分<sup>†</sup>を想定しています。第1週目および第2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3週目からは（試合の週を除き）講義25分、実習60分、余裕15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。細かい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。

<sup>†</sup>1回が100分よりも短く、実習時間が十分にとれない場合はボード数を減らすこととなりますが、ディクレアラを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。

## ◎ 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狙いがあります。

### (1) 早い時期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) 早い時期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1NT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よいというのでは、実践的なプレイ感覚が養えません。



## ◎ 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HC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)。

受講者は必ずしも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。

## 第一部 プレイ編

プレイ編の第1・2週目はガイダンスとし、トリックテイキングのルールとコントラクトブリッジの特徴について説明し、体験・実感させる。

第3週目からはミニブリッジを開始し、その後3週にわたってプレイの基本的なことを教える。

### ◎ 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。

## ◎ 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、スーツの名称）
- 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

## 第1週 ガイダンス（ホイスト体験）

### ◎ 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)
- (3) ホイストの体験を通してコントラクトブリッジの特徴を紹介する
  - ・ほかのトリックテイキングゲームと異なる6つの特徴
  - ・今週はそのうちの3つ（ペア、デュブリケート、トランプ）

### ◎ 進め方

第1週目は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 （20分）

デュブリケートについて説明 ～ 3番ボードを交換してプレイ （20分）

トランプについて説明 ～ 4番ボードをプレイ （20分）

時間があれば4番ボードを交換してプレイさせる。

逆に、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。

特に第1週のガイダンスは、受講登録するかどうかを決めるポイントになる。とりあえず面白そうと感じてもらうことが最優先である。

## ◎ 準備

- ・テーブルセッティング (注1)
- ・ボード (#1～#4 = シャッフル) (注2)

## ◎ 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

なし

(注1) テーブル数は、受講希望者が全員着席できるように多めに用意する。

空いている席はアシスタントを座らせる。

(注2) 第1週目はシャッフルハンドでプレイするため、各テーブルに4ボードずつキャンセル(カードを表向きに)して置いておく。

(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が。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。

【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 14 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

## (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、それぞれ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。パスはできず必ず1枚出さなければならないことを強調する。トランプには言及しないが「あとで説明する」と予告してもよい。

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。どういうことか、あとで実際にやってみましょう」**



## 【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。  
左利きの人は逆順になるので、右から左へ大きい順に揃えるほうが合理的  
であるため、4インデックスカードを用意しておくことが望ましい。  
必要ならカードホルダーを貸与してもいい。

### (3) 1番ボードをプレイ

「とりあえずやってみましょう」と言って全員を席につかせ、ひとり1ボードずつシャッフルおよびディーリングさせて4ボードを作る。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。

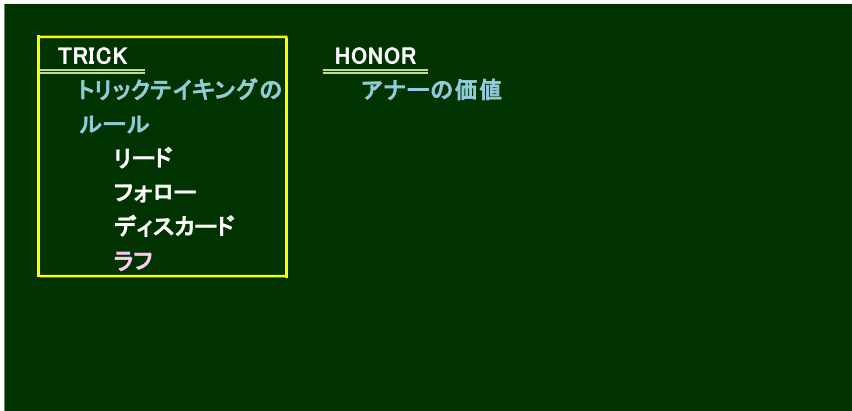
プレイ終了後は、裏向き縦向き横向きそのまま、全テーブルが終了するまで待たせる。その待ち時間の間に口頭で以下の注意をする。

**「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」**

【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。

【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。

(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。[A]3枚と[K]1枚の場合は、[K]がとれば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して、確実に2トリックとれること、それでも[A][K]と勝ってしまう場合は誰かの[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」

【板書】 アナーの価値を追加書き

TRICK	HONOR
トリックテイキングの ルール	アナーの価値
リード	A 2
フォロー	K 2
ディスカード	A K 2
ラフ	A K Q
	A K Q J
	K Q J 10
	Q J 10 9

【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こと、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。ただし後述するトランプに指定すれば13トリックとれます。

(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<sup>†</sup>」**

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。

【板書】 アナーの価値を追加書き

TRICK	HONOR
トリックテイキングの ルール	アナーの価値
リード	A 2      1トリック(1勝1敗)
フォロー	K 2      Aが出ていれば1勝
ディスカード	A K 2    Aも持っていれば安心(2勝)
ラフ	<u>A K Q</u> 3トリック
	<u>A K Q J</u> 4トリック
	<u>K Q J 10</u> Aが出ていれば3勝
	<u>Q J 10 9</u> 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。

**K** **Q** **J** **10** は「**A** が出ていれば」と言いながら**K**を斜線で消す。

**Q** **J** **10** **9** は「**A** **K**が出ていれば」と言いながら**Q** **J**を斜線で消す。

【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。

(7) 3番ボードを交換してプレイ

さきほどプレイした3番ボードを隣のテーブルと交換してプレイさせる。奇数テーブルの場合はトライアングルになるが、時間の都合で1ボードだけ交換する。

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。

プレイ終了後は、ボードを交換したテーブルととったトリック数を比較し、デュプリケートの感覚を味わわせる。

(8) 4番ボードをプレイ

4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。ここではトランプの使い方がわかればいいので、全テーブルとも♠とする。ただし、どうしてもほかのスートをトランプにしたいという受講者がいた場合は、8トリックとることを条件に、希望するスートをトランプにしてもいい。

(9) 4番ボードを交換してプレイ（時間の都合で割愛可）

さきほどプレイした4番ボードを隣のテーブルと交換してプレイさせる。今度はトランプの威力を実感させるため、全テーブルとも♥とする。

プレイ終了後は、ボードを交換したテーブルととったトリック数を比較し、トランプ次第で結果が（大きく）変わることを認識させ、デュプリケートの面白さを実感させる。



【板書】 正しい呼称に誤り例を追加書き

<u>TRICK</u>	<u>HONOR</u>	正しい呼称
トリックテイキングの ルール	アナーの価値	A エース ≠イチ
リード	A 2	K キング ≠ジュウサン
フォロー	K 2	Q クイーン ≠ジュウニ
ディスカード	A K 2	J ジャック ≠ジュウイチ
ラフ	A K Q	10 テン ジュウ
	A K Q J	♠ スペード
	K Q J 10	♥ ハート
	Q J 10 9	♦ 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】

4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。

(10) 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」**

受講者が少なかった場合は、次回友人を誘ってくるよう声掛けする。

**「今日の話はわかりましたか。面白いと思ったら来週も来てください。できればお友達を連れてきて一緒に遊びましょう。お友達とペアを組むととっても楽しいゲームになりますよ」**



## 第2週 ガイダンス（コントラクトブリッジ体験）

### ◎ テーマ

- (1) コントラクトブリッジの特徴を紹介し実感させる
  - ・ほかのトリックテイキングと異なる6つの特徴
  - ・今週は残りの3つ（ダミー、スコア体系、オークション）
- (2) ダミーの価値を理解させる
  - ・全員が26枚見えていること
  - ・プレイ中はダミーが出せるカードが見えていること
  - ・残りの枚数や見え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
  - ・推理が徐々に確信に変わり、いずれはすべてが明らかになること
  - ・ディクレアラーは自分たちのハンドが全部見えること
    - したがってロジカルな戦略で合理的なプレイができるようになること
  - ・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
    - したがって味方のハンドが推理できるようになること
    - その結果ディフェンスはディクレアラーのハンドまで見えてくること
- (3) スコア体系を理解させる
  - ・コントラクトの種類によって得点が異なること
  - ・自らハードルを上げて高いコントラクトを宣言するとボーナスがつくこと（オークションで味方同士なのにコントラクトをせり上げる意味）
- (4) アシスタントによるデモを通して、どんなゲームかイメージしてもらう
  - ・オークションのやり方
  - ・オークションの目的

## ◎ 進め方

第2週目も講義しながらの実習となる。注意すべき点は、第2週目に初めて出席する受講者がいること。彼らは第1週目の内容を理解していないので別の1テーブル（人数次第では2テーブル以上）に集め、テーブル上で実習しながら基本的なルールとペア、トランプ、デュプリケートについて説明する。

2番ボード終了までに同じレベルになるよう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。

### 【第1週目出席者】

雑談～前回の復習 （10分）

ダミーについて講義 （5分）

1番ボード（ダミーはN）を配り、プレイ （15分）

ダミーの意義について講義 （10分）

2番ボード（ダミーはW）を配り、プレイ （15分）

スコア体系について講義 （10分）

アシスタントによるデモ （5分）

3番ボードをオークションでコントラクトを決めさせてプレイ  
～ 結果発表（15分）

EWが移動し、4番ボードをオークションでコントラクトを決めさせて  
プレイ ～ EWが戻り、ホームテーブルでスコア確認 （15分）

【第1週目欠席者】

雑談～前回の復習 (10分)

ダミーについて講義 (5分)

+---- ここから別テーブル -----

| 1番ボードをプレイしながら基本的なルールの説明 (5分)

| ペアについて説明 (5分)

| 1番ボードをシャッフルしてペアでプレイ (5分)

+---- ここまで別テーブル -----

ダミーの意義について講義 (10分)

+---- ここから別テーブル -----

| トランプについて説明 (5分)

| 2番ボード(ダミーはW、トランプは♥)をプレイ (5分)

| デュプリケートについて説明し、ほかのテーブルと比較 (5分)

+---- ここまで別テーブル -----

アシスタントによるデモ (5分)

3番ボードをオークションでコントラクトを決めさせてプレイ

～ 結果発表 (15分)

EWが移動し、4番ボードをオークションでコントラクトを決めさせて

プレイ ～ スコア確認 (15分)

◎ 準備

- テーブルセッティング (注1)
- ボード (#1～#4) (注2)
- ビディングボックス (注3)

◎ 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・2週)
- 基本テクニックの確認 (最初の問題)

(注1) テーブル数は、第1週実績プラス1～2が目安。空いている席はとりあえず空けておく。

(注2) 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) ビディングボックスは使う直前に配る。

(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」



【板書】 前回の復習

<u>TRICK</u>	<u>HONOR</u>	正しい呼称	
トリックテイキングの ルール	アナーの価値	A エース	≠イチ
リード	A 2	K キング	≠ジュウサン
フォロー	K 2	Q クイーン	≠ジュウニ
ディスカード	A K 2	J ジャック	≠ジュウイチ
ラフ	A K Q	10 テン	ジュウ
	A K Q J	♠ スペード	
	K Q J 10	♥ ハート	
	Q J 10 9	♦ ダイヤモンド	≠ダイヤ
		♣ クラブ	≠クローバー
			≠ミツバ

【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（後述す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。

## (2) ダミーについて

ディクレーラーとダミーについて説明する。

「きょうから、ディクレーラーの向かいの人はダミーといって、ハンドを見せてしまいます。ダミーの人はディクレー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ー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。

「ディクレーラーになった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」

## (3) 1番ボードをプレイ

1番ボードはダミーを開けるホイストで、ディクレーラーはSとする。3NTができる組み込みハンドのため9トリックとったら勝ちとするが、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。

【板書】 ハンドとダミー

<u>TRICK</u>	4 3 2	A K Q	
リード	□	□	裏向きに13枚数える
フォロー	A K Q	4 3 2	あまり時間をかけない
ディスカード			ダミーは勝手にプレイしない
ラフ	K 3 2	Q 2	決めてから持つ
<u>HONOR</u>	□	□	持ったら出す
A	A Q 4	A K 4	
K			<u>ディフェンス</u>
Q	K J 10 4 3	Q 10 9 4	2ndLow
J	□	□	3rdHigh
10	Q 9 2	A J 3 2	ダミーをよく見て

【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。

(4) ダミーの存在意義

全テーブルが1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。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こと、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こと、さらに味方のハンドがわかれば、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。

またディフェンスは、ダミーのカードが高々どの程度とわかるので、特にダミーが右に見えるときはリードすべきスートが考えやすいことを解説する。

(5) 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。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** に負けにいけない。

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。

(6) 2番ボードをプレイ

2番ボードもダミーを開けるホイストで、ディクレアラーはEとする。

4♥ができる組み込みハンドのため10トリックとったら勝ちとするが、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。

【板書】 ハンドとダミーは一心同体

<u>TRICK</u>	4 3 2	A K Q	
リード	□	□	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
フォロー	A K Q	4 3 2	
ディスカード			
ラフ	K 3 2	Q 2	
<u>HONOR</u>	□	□	
A	A Q 4	A K 4	
K			
Q	K J 10 4 3	Q 10 9 4	<u>ディフェンス</u> 2ndLow 3rdHigh ダミーをよく見て
J	□	□	
10	Q 9 2	A J 3 2	

【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 **A** に負けにいくと4つ
- ⑥ 相手側の **K** に負けにいくと3つ

(7) スコア体系

先週は7トリックとれば勝ちとしたが、今週の1番ボードは9トリック、2番ボードは10トリックとれば勝ちとした。

実は、ブリッジではコントラクト（後述）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、ゆるだけやって結果何点でした、というのとは違います」**

ここでコントラクトの意味（例えば3NTならトランプなしで9トリック、4♠なら♠トランプで10トリックとることなど）を説明し、パーシャル、ゲーム、スラムについて解説する。3NT、4♠、4♥、5♦、5♣（およびそれ以上）を宣言してメイクするとゲームボーナスが得られることを強調し、当面は、**ゲームがあるときに、ゲームを選択して、ゲームを作る**ことが目標であると述べる。

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。

【板書】 スコア

Parcial			Game				Small Slam					
just	+1	+2	just	+1	+2	+3						
1 NT	90	120	150	⇒	3 NT	600	630	660	690	⇒	6 NT	1440
2 S	110	140	170	⇒	4 S	620	650	680	⇒		6 S	1430
2 H	110	140	170	⇒	4 H	620	650	680	⇒		6 H	1430
3 D	110	130	150	⇒	5 D	600	620	⇒			6 D	1370
3 C	110	130	150	⇒	5 C	600	620	⇒			6 C	1370
Down			-1	-2	-3	Grand Slam						
			▲100	▲200	▲300	7 NT			2220			
Double						7 S	7 H	2210				
			▲200	▲500	▲800	7 D	7 C	2140				

【板書のコメント】

簡単のため、当面（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。

#### (8) コントラクトブリッジのデモ

適当なテーブルにアシスタントを着席させてコントラクトブリッジのデモを行う<sup>†</sup>。当面はミニブリッジをプレイするため、本当のゲーム全体の流れを見てもらい、遊び方をイメージさせるのが狙い。合わせてコントラクトの意味やディクレーラーとダミー、オープニングリードなどを再確認する。

オークションのやり方やビディングボックスの使い方などは4週間後に実践するため、この時点ではあまり細かく説明しない。

#### (9) 3番ボードをプレイ

3番ボードを自由にオークションさせてプレイする。ダブル、リダブルをかけてもよい。全テーブル終了したらコントラクトと結果を発表させる。

#### (10) 4番ボードをプレイ

4番ボードはチーム戦とし、EWを適当に動かす。自由にオークションさせてプレイし、結果を比較する。全テーブル終了したらスコアを発表させる。

#### (11) 復習

時間があれば、ダミーとスコア体系について『まとめ』を話す。オークションについては1か月先のお楽しみとし、『まとめ』は不要。

なお、ハンド解説については読んで意味がわからないだろうから、「きょうプレイしたハンドです。どんなカードを持っていたか覚えていますか。解説の意味はよくわからなくても、どんなカードを持っていたか思い出すだけでも上達しますよ」などと言って配布するだけでよい。



†アシスタントが3人以下の場合は講師も加わり、必要なら2人分担当する。  
アシスタントがいないときはさすがに無理なのであきらめる。

## 第3週 ミニブリッジ

### ◎ 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

### ◎ 進め方

第3週目からは最初に25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のアシスタントに任せ、HCPの概念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！

なお、第3週目に初めて出席する受講者がいた場合、それが1～2名であれば別扱いすることはせず、基本的なルールは実習中にアシスタントが説明する。3名以上いた場合は、講義とは無関係に別テーブルで2週目までの説明を行い、そのテーブルのペースに合わせてミニブリッジまで進める。

◎ 準備

- ・ テーブルセッティング
- ・ ボード（#7～#10）
- ・ ビディングボックス
- ・ PRカード（本文参照）
- ・ 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3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

(1) 前回の復習

第1週目の内容として、トリックテイキングのルールおよびアナーの価値とソリッドシーケンスの強み、トランプの威力を繰り返し、デュプリケートについてもしっかりと理解させる。第2週目の内容は講義中に復習する。

「ディクレアラーは、**ダミーと合わせて考えること**。ダミーと一心同体です。頭でわかっただけではなく、考えなくてもわかるよう早く慣れてください。**A**と**K**は、ハンドとダミーのどちらにどうあっても同じ強さです」

「ただし長さが違うときは注意が必要です。**短いほうからとるのが原則**です。例外もありますが、まずは**短いほうからとることを考えます**」

「ウィナーを作る場合、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れば、**A**に負けることで直ちにトリックがとれるようになります。**A Q J 10 9**なら**K**に負けにいけばいいわけです」

「あとは、トランプコントラクトの場合、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です」

なお、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

【板書】 前回の復習

TRICK	4	3	2	A	K	Q	Cont	By	M	D	Plus	Minus
リード		□		□			1NT	S	2		120	
フォロー	A	K	Q	4	3	2	4H	E		1	100	
ディスカード							2S	N	2		110	
ラフ		K	3	2	Q	2	3NT	W	4			630
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					

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】

- 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 **A** に負けにいくと4つ
- ⑥ 相手側の **K** に負けにいくと3つ

## (2) ミニブリッジ

今週から4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ーターになる。そして、ディクレータ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。

$$\boxed{\mathbf{A}} = 4 \text{ HCP}、\boxed{\mathbf{K}} = 3 \text{ HCP}、\boxed{\mathbf{Q}} = 2 \text{ HCP}、\boxed{\mathbf{J}} = 1 \text{ HCP}$$

このように定義すると1つのスーツで10HCP、全部で40HCPあり、40HCP/13とすると1トリック  $\approx$  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、 $\boxed{\mathbf{A}}$ と一緒に持っている $\boxed{\mathbf{K}}$ と単独の $\boxed{\mathbf{K}}$ 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、シンプルなのに非常に効果的であるため、全世界で広く使用されている。

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ーターを決めるのだが、ここではどの範囲にあるかをPRカード<sup>†</sup>【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、早い機会からハンドの強さと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。PRカードが準備できなければ口頭で「7から9」「13、15」のように発表させる。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い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。

【板書】 HCP

TRICK	4	3	2	A	K	Q	Cont	By	M	D	Plus	Minus
リード		□				□	1NT	S	2		120	
フォロー	A	K	Q	4	3	2	4H	E		1	100	
ディスカード							2S	N	2		110	
ラブ	K	3	2		Q	2	3NT	W	4			630
HONOR			□			□						
A 4 HCP	A	Q	4	A	K	4	裏向きに13枚数える					
K 3							あまり時間をかけない					
Q 2	K	J	10	4	3	Q	10	9	4	ダミーは勝手にプレイしない		
J 1		□				□	決めてから持つ					
10 以下	Q	9	2	A	J	3	2	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、3 HCP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。

### (3) スコア体系

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、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、ということをもう一度念押しし、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もう一度説明する。

ミニブリッジをプレイする間は、ゲームは4♠、4♥を検討し、メジャーフィットがなければ3NTを選択すると簡略化してもよい。



【板書】 スコア

トランプorノートランプ		Partial	Game	Small Slam
ダミーと合わせて	4-4 5-4	1 NT 90	3 NT 600	6 NT 1440
8枚(以上)	5-3 6-3	2 S 110	4 S 620	6 S 1430
トランプフィット	6-2 5-5	2 H 110	4 H 620	6 H 1430
ゲームorパーシャル		3 D 110	5 D 600	6 D 1370
ダミーと合わせて	フィット枚数	3 C 110	5 C 600	6 C 1370
26HCP(以上)	Trick	Down	▲100/Trick	Grand Slam
	7 8 9 10			7 NT 2220
	H 20 7 8 9 10			7 S 2210
	C 23 8 9 10			7 H 2210
	P 26 9 10			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。

#### (4) 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たと必要なHCPも少なくても済む。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、これもあくまでも目安であり、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。

【板書】 コントラクトの決め方

トランプorノートランプ		Partial	Game	Small Slam
ダミーと合わせて	4-4 5-4	1 NT 90	3 NT 600	6 NT 1440
8枚(以上)	5-3 6-3	2 S 110	4 S 620	6 S 1430
トランプフィット	6-2 5-5	2 H 110	4 H 620	6 H 1430
ゲームorパーシャル		3 D 110	5 D 600	6 D 1370
ダミーと合わせて	フィット枚数	3 C 110	5 C 600	6 C 1370
26HCP(以上)	Trick	Down	▲100/Trick	Grand Slam
	7 8 9 10			7 NT 2220
	H 20 7 8 9 10			7 S 2210
	C 23 8 9 10			7 H 2210
	P 26 9 10			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。

授業の間は5♦、5♣を視野から外して進めてもよい。

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。

(5) 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番目は負けるとしても最高のカード<sup>†</sup>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。

【板書】 ディフェンス

トランプorノートランプ		Partial	Game	Small Slam
ダミーと合わせて	4-4 5-4	1 NT 90	3 NT 600	6 NT 1440
8枚(以上)	5-3 6-3	2 S 110	4 S 620	6 S 1430
トランプフィット	6-2 5-5	2 H 110	4 H 620	6 H 1430
		3 D 110	5 D 600	6 D 1370
ゲームorパーシャル		3 C 110	5 C 600	6 C 1370
ダミーと合わせて	フィット枚数	Down	▲100/Trick	Grand Slam
26HCP(以上)	Trick	ディフェンス		7 NT 2220
	H	2ndLow		7 S 2210
	C	3rdHigh		7 H 2210
	P	ダミーをよく見て		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。

## (6) 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。

## (7) 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。

【板書】 プライベートスコアの記入例

TRICK	4	3	2	A	K	Q	Cont	By	M	D	Plus	Minus			
リード		□				□	1NT	S	2		120				
フォロー	A	K	Q	4	3	2	4H	E		1	100				
ディスカード							2S	N	2		110				
ラブ	K	3	2		Q	2	3NT	W	4			630			
HONOR		□				□									
A	A	Q	4	A	K	4	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								
K															
Q	K	J	10	4	3	Q							10	9	4
J		□				□									
10	Q	9	2	A	J	3							2		

【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。

## 第4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、プレイ編終了後には身につけていることを目指す。



◎ 準備

- ・ テーブルセッティング
- ・ ボード（#13～#16）
- ・ 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）
- ・ 【第12週先取り資料】ディフェンスの約束事（講義中に配布）

◎ 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4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

(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ですから、26HCPなら3NTを狙います。

②は、3NTか4♥か4♠（か5♣か5♦）に決める、ということ。

メジャー Suit が8枚フィットしているかどうかポイントです。

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」

【板書】 前回の復習

ゲームがあるときに	<u>ディフェンス</u>	<u>マナー</u>
ゲームを選択して	リードするスート	カードはていねいに
ゲームを作る	自分たちの強いスート	時間をかけない
	ダミーをよく見て	動作を止めない
26 HCP目安	リードするカード	持ったら出す
コントラクトの選択	Top of Sequence	K Q J 6 4
fit	Top of Doubleton	7 3
なし	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	
* 1NT * 3NT も考慮		

【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ズート（♣、♦）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。

(2) ウィナーとルーザー

ハンドには $\boxed{A}$ や、 $\boxed{A}$ と続いている $\boxed{K}$   $\boxed{Q}$ などすぐにトリックがとれるカードと、 $\boxed{5}$ や $\boxed{2}$ 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、 $\boxed{K}$   $\boxed{Q}$   $\boxed{J}$   $\boxed{10}$   $\boxed{9}$ のように1回負けるだけですぐウィナーになるものや、 $\boxed{A}$   $\boxed{K}$   $\boxed{Q}$   $\boxed{9}$   $\boxed{6}$   $\boxed{2}$ 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、 $\boxed{K}$   $\boxed{Q}$   $\boxed{J}$   $\boxed{10}$ のように $\boxed{A}$ 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 $\boxed{K}^\dagger$ をリード（またはフォロー）して相手側の $\boxed{A}$ に負ければ、次の機会に $\boxed{Q}$   $\boxed{J}$   $\boxed{10}$ で3トリックとれることを説明する。同様に $\boxed{Q}$   $\boxed{J}$   $\boxed{10}$   $\boxed{9}$ なら $\boxed{A}$   $\boxed{K}$ に負けて $\boxed{10}$   $\boxed{9}$ がとれるようになること、 $\boxed{J}$   $\boxed{10}$   $\boxed{9}$   $\boxed{8}$ 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 $\boxed{A}$ に負けるときだけではなく、例えば $\boxed{A}$   $\boxed{Q}$   $\boxed{J}$   $\boxed{10}$ と持っている場合は $\boxed{Q}^\dagger$ が $\boxed{K}$ に負けさえすれば $\boxed{A}$ と $\boxed{J}$   $\boxed{10}$ 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、 $\boxed{9}$ や $\boxed{8}$ 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。

【板書】 ウィナー

ダミーと合わせて		アナーに向けて		エスタブリッシュ	
K 2	K 2	K 2	K Q 2	A K Q 6	A K Q 6
□	□	□	□	□	□
A 3	A Q 3	4 3	5 4 3	4 3 2	5 4 3 2
<u>ウィナー</u>					
そのままウィナー				Q 5 3	A 8 6 5 2
A	A K	A K Q		□	□
1つ負けると				A 4 2	K 7 4 3
K Q	K Q J				
2つ負けると				K J 10 3	A K 8 7 6 5 4
Q J 10	Q J 10 9			□	□
				Q 8 7 2	3 2

【板書】 『昇格』、『ソリッドシーケンス』を追加書き

ダミーと合わせて		アナーに向けて		エスタブリッシュ	
K 2	K 2	K 2	K Q 2	A K Q 6	A K Q 6
□	□	□	□	□	□
A 3	A Q 3	4 3	5 4 3	4 3 2	5 4 3 2
<u>ウィナー</u>					
そのままウィナー				Q 5 3	A 8 6 5 2
A	A K	A K Q		□	□
1つ負けると				A 4 2	K 7 4 3
<u>K Q</u>	<u>K Q J</u>				
2つ負けると				K J 10 3	A K 8 7 6 5 4
<u>Q J 10</u>	<u>Q J 10 9</u>			□	□
<u>ソリッドシーケンス</u>				Q 8 7 2	3 2

† 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。

(4) リードする方向（後出し）

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（**K** を後出し）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。**後出しが最も有利ですね**」

【板書】 ダミーと合わせて

ダミーと合わせて	アナーに向けて		エスタブリッシュ	
K 2 □ A 3	K 2 □ A Q 3	K 2 □ 4 3	K Q 2 □ 5 4 3	A K Q 6 □ 4 3 2
A K Q 6		A K Q 6		
5 4 3 2		5 4 3 2		
<b>ウィナー</b>				
そのままウィナー			Q 5 3	A 8 6 5 2
A	A K	A K Q	□	□
1つ負けると			A 4 2	K 7 4 3
K Q	K Q J	昇格		
2つ負けると			K J 10 3	A K 8 7 6 5 4
Q J 10	Q J 10 9		□	□
ソリッドシーケンス			Q 8 7 2	3 2

【板書】 アナーに向けて

ダミーと合わせて	アナーに向けて		エスタブリッシュ	
K 2 □ A 3	K 2 □ A Q 3	K 2 A? □ 4 3	K Q 2 □ 5 4 3	A K Q 6 □ 4 3 2
A K Q 6		A K Q 6		
5 4 3 2		5 4 3 2		
<b>ウィナー</b>				
そのままウィナー			Q 5 3	A 8 6 5 2
A	A K	A K Q	□	□
1つ負けると			A 4 2	K 7 4 3
K Q	K Q J	昇格		
2つ負けると			K J 10 3	A K 8 7 6 5 4
Q J 10	Q J 10 9		□	□
ソリッドシーケンス			Q 8 7 2	3 2

【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)。

(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。



【板書】 エスタブリッシュ

ダミーと合わせて	アナーに向けて	エスタブリッシュ
K 2      K 2	K 2   K Q 2	A K Q 6      A K Q 6
□      □	□      □	3枚 □ 3枚      3枚 □ 2枚
A 3      A Q 3	4 3   5 4 3	4 3 2      5 4 3 2
<u>ウィナー</u>	50%	36%      68%
そのままウィナー		Q 5 3      A 8 6 5 2
A   A K      A K Q      K?      □		2枚      □      2枚
1つ負けると		A 4 2      K 7 4 3
<u>K Q</u> <u>K Q J</u> 昇格		50%      40%
2つ負けると		K J 10 3      A K 8 7 6 5 4
<u>Q J 10</u> <u>Q J 10 9</u>		□      2枚      □      2枚
ソリッドシーケンス		Q 8 7 2      3 2

【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。

(6) ディフェンスの約束事（詳細説明省略可）

【第12週先取り資料】ディフェンスの約束事を配布し、ポイントを解説する。ディフェンスはディクレータ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。最初のうちは詳しく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<sup>†</sup>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<sup>†</sup>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は、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4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うておく。

(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。

【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			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 <u>7</u> 3 4thBest                K 9 5 <u>3</u> 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	
fit	Partial	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						

【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1 2週目に解説する。

<sup>†</sup> 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。

## 第5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。

◎ 準備

- テーブルセッティング
- ボード（＃19～＃22）
- 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5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

(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。

【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			ディフェンス	マナー
ゲームを選択して			リードするスート	カードはていねいに
ゲームを作る			自分たちの強いスート	時間をかけない
26 HCP目安			ダミーが4番目	動作を止めない
コントラクトの選択			ダミーの弱いスート	持ったら出す
fit	Partial	Game	ダミーが2番目	ダミーは勝手に
なし	1 NT	3 NT	ダミーの強いスート	プレイしない
♠	2 S	4 S	リードするカード	
♥	2 H	4 H	Top of Sequence	K Q J 6 4
♦	3 D*	5 D*	4thBest	K 9 5 3 2
♣	3 C*	5 C*	アナーのあるときは	小さなsmall
* 1NT * 3NT も考慮			アナーのないときは	大きなsmall

【板書】 前回の復習（ウィナーとエスタブリッシュ）

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	ただちに	♥ 3 ♥ 3
1つ負けるとウィナー	負けるカード	♦ 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	いずれ	♥ A 2 ♥ A 2
	負けるカード	♦ 2 ♦ -
エスタブリッシュ	それまでの間に	ダミーの
A Q 7 5 2	“消す”	ウィナー
□		ダミーの
K 6 4 3		トランプ

(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の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<sup>†</sup>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。



【板書】 ルーザー

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	ただちに	♥ 3	♥ 3
1つ負けるとウィナー	負けるカード	♦ 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	いずれ	♥ A 2	♥ A 2
	負けるカード	♦ 2	♦ -
エスタブリッシュ	それまでの間に	ダミーの	ダミーの
A Q 7 5 2	"消す"	ウィナー	ランプ
□			
K 6 4 3			

【板書】 ルーザーを消す

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	♥ K 3	♥ 3	♥ 3
1つ負けるとウィナー	□	♦ A K	♦ -
K Q K Q J 昇格	♥ A 2	□	□
2つ負けるとウィナー	ダミーに	♠ -	♠ -
Q J 10 Q J 10 9	そのスートの	♥ A 2	♥ A 2
	ウィナー	♦ 2	♦ -
エスタブリッシュ	ウィナー	ダミーの	ダミーの
A Q 7 5 2	があれば	ウィナー	ランプ
□	"消える"		
K 6 4 3			

↑ 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。

#### (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<sup>†</sup>。

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。

【板書】 ダミーのウィナーを利用

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

【板書】 ダミーのトランプを利用

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

† 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。

## (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ふ。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。

【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 ♦ -
	ウィナー	ダミーの
	があれば	別の ウィナー
	“消える”	リードして
	1つ負ける	“消す” “消す”

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%

【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。

(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ば、ドロートランプでダミーのトランプがなくなる分だけ余計にとれる。

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<sup>†</sup>。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うておく。

(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上手にハンドレビューをする。

【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	ディフェンス	マナー
コントラクトの選択				リードするスート	カードはていねいに
fit	Partial	Game		自分たちの強いスート	時間をかけない
なし	1 NT	3 NT		ダミーが4番目	動作を止めない
♠	2 S	4 S		ダミーの弱いスート	持ったら出す
♥	2 H	4 H		ダミーが2番目	ダミーは勝手に
♦	3 D*	5 D*		ダミーの強いスート	プレイしない
♣	3 C*	5 C*		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

\* 1NT \* 3NT も考慮

【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。

† 理解の早い受講者には**ダミーを全部見せずに**コントラクトを決めさせてもよい。具体的には次の方法がある。目的を意識して最適な方法を使うこと。

- ① ダミーは♠と♥だけを見せる

メジャーフィットがあるかどうかが明確にわかる。マイナーフィットはわからないので、ゲームは5♣、5♦より3NTを選択するようになる。

- ② ダミーはハンド全体のディストリビューションだけを伝える

ダミーは♠4枚、♥3枚、♦5枚、♣1枚、あるいは上から4351のように枚数だけを伝えることで、自動的にメジャーフィットに関心がいく。

- ③ ダミーは自分が見たいスートを1つだけオープンし、ディクレアラーはそれを見て、自分が見たいスートをさらに1つ指定してオープンさせる  
ハンドの情報を伝え合うオークションのイメージが先行体験できる。

## 第6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。



◎ 準備

- テーブルセッティング
- ボード（#25～#28）
- 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6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

(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

これがわかっているれば、きょうのフィネスでプレイ編は卒業です」

【板書】 前回の復習

ウィナー	リードする方向			
そのままウィナー	K 2	K Q 2	Q J 2	Q 5 3
A A K A K Q	□	□	□	□
昇格するとウィナー	4 3	5 4 3	5 4 3	A 4 2
K Q K Q J	<u>ルーザーを消す</u>		<u>ダミーを使う</u>	
Q J 10	ダミーのウィナー		昇格、エスタブリッシュ	
J 10 9 8	ダミーでラフ			
エスタブリッシュ	ディフェンス		昇格	
誰も持っていないスト	リード	Top of Sequence	K Q J 6 4	
リードしないととれない		4thBest	K 9 5 3 2	
ラフされないように！	フォロー	2ndLow 3rdHigh		
ドロートランプ	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			1つずれると・・・		
A K	A Q	A x	K Q	K J	K x
□	□	□	□	□	□
x x	x x	Q J	x x	x x	J 10
A K Q	A K J		K Q J	K Q 10	
□	□		□	□	
x x x	x x x		x x x	x x x	
A Q 10	A J 10		A J x	A x x	
□	□		□	□	
x x x	x 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。

(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。要するに**後出しが有利**ということ。

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<sup>†</sup>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。

【板書】 フィネスの基本形

フィネス		1つずれると・・・			
A K	A Q	A x	K Q	K J	K x
□	K? □	K? □	□	□	□
x x	x x	Q J	x x	x x	J 10
ソリッド	穴アキ	50%			
A K Q	A K J	K Q J	K Q 10		
□	□	□	□		
x x x	x x x	x x x	x x x		
A Q 10	A J 10	A J x	A x x		
□	□	□	□		
x x x	x x x	K 10 x	K J 10		

【板書】 ジャックが必須の形

フィネス		1つずれると・・・			
A K	A Q	A x	K Q	K J	K x
□	K? □	K? □	□	□	□
x x	x x	Q <u>J</u>	x x	x x	J 10
ソリッド	穴アキ	50%			
A K Q	A K J	K Q J	K Q 10		
□	□	□	□		
x x x	x x x	x x x	x x x		
A Q 10	A J 10	A J x	A x x		
□	□	□	□		
x x x	x x x	K 10 x	K J 10		

† 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。

(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ば**J**のフィネスになり、以下同様である。

【板書】 クイーンのフィネス

フィネス		1つずれると・・・			
A K	A Q	A x	K Q	K J	K x
□	□	□	□	Q? □	□
x x	x x	Q J	50%	x x	J 10
ソリッド	穴アキ				
A K Q	A K J		K Q J	K Q 10	
□	Q? □		□	J? □	
x x x	x x x	50%	x x x	x x x	
A Q 10	A J 10		A J x	A x x	
□	□		□	□	
x x x	x x x		K 10 x	K J 10	

【板書】 2way フィネス

フィネス		1つずれると・・・			
A K	A Q	A x	K Q	K J	K x
□	K? □	K? □	□	Q? □	□
x x	x x	Q J	x x	x x	J 10
ソリッド	穴アキ				
A K Q	A K J		K Q J	K Q 10	
□	Q? □		□	J? □	
x x x	x x x	50%	x x x	x x x	
A Q 10	A J 10		A J x	A x x	
□	□	繰り返す	□	□	2-way
x x x	x x x	75%	K 10 x	K J 10	

(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。



【板書】 ダブルフィネス

フィネス			1つずれると・・・		
A K	A Q	A x	K Q	K J	K x
□	K?	□	□	Q?	□
x x	x x	Q J	x x	x x	J 10
ソリッド	穴アキ				
A K Q	A K J		K Q J	K Q 10	
□	Q?	□	□	J?	□
x x x	x x x	50%	x x x	x x x	
A Q 10	A J 10		A J x	A x x	
□	□	繰り返す	□	□	2-way
x x x	x x x	75%	K 10 x	K J 10	

【板書】 ディフェンス

ウィナー	リードする方向
そのままウィナー	K 2    K Q 2    Q J 2    Q 5 3
A A K A K Q	□    □    □    □
昇格するとウィナー	4 3    5 4 3    5 4 3    A 4 2
K Q    K Q J	<u>ルーザーを消す</u> <u>ダミーを使う</u>
Q J 10	ダミーのウィナー    昇格、エスタブリッシュ
J 10 9 8	ダミーでラフ
エスタブリッシュ	ディフェンス    昇格
誰も持っていないスート	リード    Top of Sequence <u>K Q J 6 4</u>
リードしないととれない	4thBest    K 9 5 <u>3 2</u>
ラフされないように！	フォロー    2ndLow    3rdHigh
ドロートランプ	同じ結果を生じる最低のカード

【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。

## 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、メジャーース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週目はオーバーコール、第6週目はディフェンスについて解説し、第7週目にスラムアプローチを簡単に説明して終了する。

第8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スーターハンドのオープンとリビッド

2ス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。

## ◎ 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

プリファァー、リバーズ、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

## 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
  - ・レスポンド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
  - ・レスポンド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ド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。

◎ 準備

- テーブルセッティング
- ボード（#31～#34）
- 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（#25～#32）の答案

◎ 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

◎ 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）
- 基本テクニックの確認（#25～#32）の解説

(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、ディクレー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<sup>†</sup>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♦から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」

## 【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。

## (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ふ。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、レスポンドーという用語を説明しておく。



【板書】 オープンとレスポンス

<p><b>トランプスーツを提案</b></p> <p>一番長いスーツを 1の代でビッド 4枚以上のスーツは必ずある！ 8枚÷2</p> <p>フィットしたら <b>レイズ</b>      <b>トランプに合意</b> 1 H — 2 H      代で強さを示す</p> <p>フィットしなかったら <b>自分が提案</b> 1 H — 1 S</p> <p>それがフィットしたら <b>レイズ</b> 1 H ↗ 1 S 2 S ↗</p> <p>フィットしなかったら・・・来週以降</p>	<p><b>オープン</b>      13+HCP      26÷2</p> <p><b>レスポンス</b>      7+HCP      20-13</p> <p>2人で20HCPが保証される仕組み 13HCP、7HCPなければ      Pass</p> <p>2人で20HCP保証できない</p> <p>1 H ↗ 1 S 13+7HCP以上 2 S ↗      Sで合意</p> <p>1 C ↗ 1 D 13+7HCP以上 1 H ⚡ 2 H Hで合意</p> <p>判断 ↗ 26HCPあるか</p> <p>1 H ↗ 3 H 13+10HCP以上 判断 ↗ 26HCPあるか</p>
--	--

【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

$$13 + 13 = 26 \Rightarrow 1 \heartsuit - 4 \heartsuit \quad (1 \heartsuit - 3NT)$$

$$13 + 10 = 23 \Rightarrow 1 \heartsuit - 3 \heartsuit \quad (1 \heartsuit - 2NT)$$

$$13 + 7 = 20 \Rightarrow 1 \heartsuit - 2 \heartsuit \quad (1 \heartsuit - 1NT)$$

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

$$16 + 10 = 26 \Rightarrow 1 \heartsuit - 3 \heartsuit ; 4 \heartsuit \quad (1 \heartsuit - 2NT ; 3NT)$$

$$16 + 7 = 23 \Rightarrow 1 \heartsuit - 2 \heartsuit ; 3 \heartsuit \quad (1 \heartsuit - 1NT ; 2NT)$$

【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

(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)

レスポナ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ナーそれぞれが、それぞれのビッドで強い手が弱い手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24HCPだからゲームが《ない》と判断できる。逆に自分が14HCP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23HCP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。

【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	Game	Forcing
強い	Invitation	Game	Game	Forcing
FG	Forcing	Forcing	Forcing	Forcing
ビディングシステム				
フィットを探す 8枚以上 あるか ないか ありそうか				
ゲームを探す 26HCP あるか ないか ありそうか				
VUL nonVUL				
▲100 ▲50				
+500 +300				
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	Game	Forcing
10 - 12	Invitation	Game	Game	Forcing
13+	Forcing	Forcing	Forcing	Forcing
ビディングシステム				
フィットを探す 8枚以上 あるか ないか ありそうか				
ゲームを探す 26HCP あるか ないか ありそうか				
VUL nonVUL				
▲100 ▲50				
+500 +300				
620 420				

【板書のコメント】

強い、弱いをHCPレンジに書き換える。

(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<sup>†</sup>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ナーのスートを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。

【板書】 フィットを探す仕組み（提案と合意）

<u>トランプスートを提案</u>	オープン	13+HCP	26÷2
一番長いスートを 1の代でビッド	レスポンス	7+HCP	20-13
4枚以上のスートは必ずある！	2人で20HCPが保証される仕組み		
8枚÷2	13HCP、7HCPなければ Pass		
フィットしたら レイズ	トランプに合意	2人で20HCP保証できない	
1 H — 2 H	代で強さを示す	1 H	1 S 13+7HCP以上
フィットしなかったら 自分が提案		2 S	Sで合意
1 H — 1 S		1 C	1 D 13+7HCP以上
それがフィットしたら レイズ		1 H	2 H Hで合意
1 H / 1 S	判断	26HCPあるか	
2 S /	1 H	3 H	13+10HCP以上
フィットしなかったら・・・来週以降	判断	26HCPあるか	

【板書】 フィットを探す仕組み（レスポンスのレイズ）

<u>コントラクトブリッジ</u>						
ゲームがあるときに	26HCP	13 - 15	16 - 18	19+		
ゲームをビッドして	3NT 4S 4H	7 - 9	Partial	Invitation	Forcing	
ゲームを作る	ウィナーを作る	10 - 12	Invitation	Game	Forcing	
	ルーザーを消す	13+	Forcing	Forcing	Forcing	
<u>ビディングシステム</u>				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		

↑一番長いスートは短くても4枚はある。

(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ることが多い。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。

【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		13 - 15	16 - 18	19+
ゲームをビッドして	3NT 4S 4H		7 - 9 Partial	Invitation	Forcing
ゲームを作る	ウィナーを作る		10 - 12 Invitation	Game	Forcing
	ルーザーを消す		13+	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	Partial	1 H $\nearrow$ 3 H	1 H $\nearrow$ 3 H	
1 H - 3 H	ありそう	Invitation	Pass $\nearrow$	4 H $\nearrow$	
1 H - 4 H	ある	Game	$\nwarrow$ ない	$\nwarrow$ 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		13 - 15	16 - 18	19+
ゲームをビッドして	3NT 4S 4H		7 - 9 Partial	Invitation	Forcing
ゲームを作る	ウィナーを作る		10 - 12 Invitation	Game	Forcing
	ルーザーを消す		13+	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	Partial	1 H $\nearrow$ 3 H	1 H $\nearrow$ 3 H	
1 H - 3 H	ありそう	Invitation	Pass $\nearrow$	4 H $\nearrow$	
1 H - 4 H	ある	Game	$\nwarrow$ ない	$\nwarrow$ ある	

## 第8週 1 スーターハンドのビディング

### ◎ テーマ

- (1) 1 スー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 スー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
  - ・レスポンド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
  - ・レスポンド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ドーの強さと形を知って判断する場合もある
- (3) レスポンド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 スー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。レスポンド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。



◎ 準備

- テーブルセッティング
- ボード（#37～#40）
- 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
- ハンドパターンの頻度、ブレイク確率表（講義中に配布するほうがよい）

◎ 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

(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onder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。

【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 ルーザーを消す	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		

【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）

<u>オープン</u>		何か= 一番長いスーツ
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
		一番長いスーツを切り札に提案 1H - 2NT 10-12
		2人で20HCPある確率が高い 何か= レイズ(※) 1H - 2H 7 - 9
<u>レスポンス</u>		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
		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

## (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ドーは、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<sup>+</sup>、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（切り札に合意してレイズされたときと同様）強さの上限、下限が正確に3HCPレンジでわかるので、オープナーがゲームの有無を判断する。

【板書】 レスポンス

<u>オープン</u>		何か= 一番長いスーツ
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
一番長いスーツを切り札に提案		1H - 2NT 10-12
2人で20HCPある確率が高い		何か= レイズ(※) 1H - 2H 7 - 9
<u>レスポンス</u>		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	<u>13HCP以上の強いとき</u> 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、一番長いスーツが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。

### (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ため、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、フィットが見つから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。

前回説明したように、ビディングシステムでは、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)に分類したわけだが、ハンドの形は次の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

**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。

ここで資料『ハンドパターンの頻度』と『ブレイクの確率表』を配布し、それぞれのパターンを手にする頻度について解説する<sup>†</sup>。

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スーターハンドか、2スーターハンドか、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」**

【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) トランプスートを定める 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																																						
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; border-right: 1px solid white; padding: 5px;"> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">1 H</td><td style="padding: 2px 5px;">↗</td><td style="padding: 2px 5px;">1 S</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">2 H</td><td style="padding: 2px 5px;">↖</td><td style="padding: 2px 5px;">13-15</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">1 H</td><td style="padding: 2px 5px;">↗</td><td style="padding: 2px 5px;">1 S</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">3 H</td><td style="padding: 2px 5px;">↖</td><td style="padding: 2px 5px;">16-18</td></tr> </table> </td> <td style="width: 33%; border-right: 1px solid white; padding: 5px;"> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">1 H</td><td style="padding: 2px 5px;">↘</td><td style="padding: 2px 5px;">1 S</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">2 H</td><td style="padding: 2px 5px;">↙</td><td style="padding: 2px 5px;">Pass 7-9</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">-</td><td style="padding: 2px 5px;">3 H</td><td style="padding: 2px 5px;">10-12</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">-</td><td style="padding: 2px 5px;">4 H</td><td style="padding: 2px 5px;">13-15</td></tr> </table> </td> <td style="width: 33%; padding: 5px;"> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">1 H</td><td style="padding: 2px 5px;">↘</td><td style="padding: 2px 5px;">1 S</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">2 H</td><td style="padding: 2px 5px;">↙</td><td style="padding: 2px 5px;">2 S 7-9</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">-</td><td style="padding: 2px 5px;">3 S</td><td style="padding: 2px 5px;">10-12</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">-</td><td style="padding: 2px 5px;">2 NT</td><td style="padding: 2px 5px;">10-12</td></tr> </table> </td> </tr> </table>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">1 H</td><td style="padding: 2px 5px;">↗</td><td style="padding: 2px 5px;">1 S</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">2 H</td><td style="padding: 2px 5px;">↖</td><td style="padding: 2px 5px;">13-15</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">1 H</td><td style="padding: 2px 5px;">↗</td><td style="padding: 2px 5px;">1 S</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">3 H</td><td style="padding: 2px 5px;">↖</td><td style="padding: 2px 5px;">16-18</td></tr> </table>	1 H	↗	1 S	2 H	↖	13-15	1 H	↗	1 S	3 H	↖	16-18	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">1 H</td><td style="padding: 2px 5px;">↘</td><td style="padding: 2px 5px;">1 S</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">2 H</td><td style="padding: 2px 5px;">↙</td><td style="padding: 2px 5px;">Pass 7-9</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">-</td><td style="padding: 2px 5px;">3 H</td><td style="padding: 2px 5px;">10-12</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">-</td><td style="padding: 2px 5px;">4 H</td><td style="padding: 2px 5px;">13-15</td></tr> </table>	1 H	↘	1 S	2 H	↙	Pass 7-9	-	3 H	10-12	-	4 H	13-15	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">1 H</td><td style="padding: 2px 5px;">↘</td><td style="padding: 2px 5px;">1 S</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">2 H</td><td style="padding: 2px 5px;">↙</td><td style="padding: 2px 5px;">2 S 7-9</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">-</td><td style="padding: 2px 5px;">3 S</td><td style="padding: 2px 5px;">10-12</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">-</td><td style="padding: 2px 5px;">2 NT</td><td style="padding: 2px 5px;">10-12</td></tr> </table>	1 H	↘	1 S	2 H	↙	2 S 7-9	-	3 S	10-12	-	2 NT	10-12
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">1 H</td><td style="padding: 2px 5px;">↗</td><td style="padding: 2px 5px;">1 S</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">2 H</td><td style="padding: 2px 5px;">↖</td><td style="padding: 2px 5px;">13-15</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">1 H</td><td style="padding: 2px 5px;">↗</td><td style="padding: 2px 5px;">1 S</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">3 H</td><td style="padding: 2px 5px;">↖</td><td style="padding: 2px 5px;">16-18</td></tr> </table>	1 H	↗	1 S	2 H	↖	13-15	1 H	↗	1 S	3 H	↖	16-18	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">1 H</td><td style="padding: 2px 5px;">↘</td><td style="padding: 2px 5px;">1 S</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">2 H</td><td style="padding: 2px 5px;">↙</td><td style="padding: 2px 5px;">Pass 7-9</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">-</td><td style="padding: 2px 5px;">3 H</td><td style="padding: 2px 5px;">10-12</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">-</td><td style="padding: 2px 5px;">4 H</td><td style="padding: 2px 5px;">13-15</td></tr> </table>	1 H	↘	1 S	2 H	↙	Pass 7-9	-	3 H	10-12	-	4 H	13-15	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">1 H</td><td style="padding: 2px 5px;">↘</td><td style="padding: 2px 5px;">1 S</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">2 H</td><td style="padding: 2px 5px;">↙</td><td style="padding: 2px 5px;">2 S 7-9</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">-</td><td style="padding: 2px 5px;">3 S</td><td style="padding: 2px 5px;">10-12</td></tr> <tr><td style="border-right: 1px solid white; padding: 2px 5px;">-</td><td style="padding: 2px 5px;">2 NT</td><td style="padding: 2px 5px;">10-12</td></tr> </table>	1 H	↘	1 S	2 H	↙	2 S 7-9	-	3 S	10-12	-	2 NT	10-12	
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																																					

【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。

†「ブレイクの確率表」には4つに分けた確率以外に、3つ、2つに分けた確率も載せてあるが、エスタブリッシュ（ブレイク）の復習として3-2ブレイクに触れる程度でよい。

【注意】

バランスハンドは来週、2スーターハンドは再来週説明

(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、一番長いスーツが1つしかないので単純明快。すなわち、**そのスーツでオープンし、そのスーツをリビッドする**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、レスポンド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）。

「レスポンド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」



【板書】 1スーターハンドのオープンとリピッド

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) トランプスートを定める 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 2 H ↖ ⇐ Pass 7-9
1 H ↗ 1 S 3 H ↖ ⇐ 16-18	- 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

(5) レスポンダーの判断

オープナーが1スー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<sup>†</sup>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

【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	強さ	弱い	13-15
レスポナーは(それを聞いて) ゲームの有無を判断する	強さ	強い	16-18
その過程で (最適な) トランプスートを定める もしくは ノートランプ を選択する	FG	19+	19+は別途
1suiter Hand	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	
1 H $\nearrow$ 1 S	1 H $\nearrow$ 1 S	1 H $\nearrow$ 1 S	
2 H $\nwarrow$ $\Leftarrow$ 13-15	2 H $\nearrow$ Pass 7-9	2 H $\nearrow$ 2 S 7-9	
1 H $\nearrow$ 1 S	- 3 H 10-12	- 3 S 10-12	
3 H $\nwarrow$ $\Leftarrow$ 16-18	- 4 H 13-15	- 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。

(6) ニューストフォーシング (詳細説明省略可)

(2) 節で説明したように、レスポonder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onder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onder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onder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 スー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。

【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	強さ	弱い	13-15
レスポnderは(それを聞いて) ゲームの有無を判断する	形	強い	16-18
その過程で (最適な) トランプスートを定める もしくは ノートランプ を選択する		FG	19+ 19+は別途
1suiter Hand		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	
	繰り返すだけ	3×3 = 9通りのビッドシーケンス	
1 H ↗ 1 S	1 H ↗ 1 S	-	3 D D 4枚
2 H ↖ ← 13-15	2 H ⚡ 3 C	-	3 H H 6枚以上
1 H ↗ 1 S	?? ↗ Forcing	-	3 S S 3枚
3 H ↖ ← 16-18		-	3 NT D stopper

【板書の補足】 レスポnderのリビッドを書き換える

レスポnder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nderのリビッドが2NTを超えない例

【例】 1♦ - 1♠ ; 2♦ - 2♥ ; 2♠ - ??

## 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тей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、強い手は最初から1NTでオープンすることをしっかり理解させる。またその後の展開とレスポナ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。

◎ 準備

- テーブルセッティング
- ボード (#43~#46)
- 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)

(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**

長いスーツが1つ【例】6331、7321、8221、・・・

② **2 スターハンド**

長いスーツが2つ【例】5521、6511、6610、・・・

③ **バランスハンド**

短いスーツがない(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 スターか、2 スターか、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再度強調する。

「先週は1 ス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。そのスーツ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。レスポンド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<sup>†</sup>がきてもオープンできるようになります」



【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
	1 suiter	1 H $\nearrow$ 1 S 2 H $\nearrow$	1 H $\nearrow$ 1 S 3 H $\nearrow$
Balance Hand	Balance	1 H $\nearrow$ 1 S 1 NT $\nearrow$	1 NT
どこかでNTをビッド			
4-3-3-3	どのスーツも2枚以上		
4-4-3-2	$\therefore$ 6枚スーツは必ずフィット		
5-3-3-2			
1 C $\nearrow$ 1 D	下からビッドしていけば(※)	7-9	P I
1 H $\nearrow$ 1 S	1NTまでに4-4フィットは見つかる	10-12	I G
1 NT $\nearrow$	(※) 一番長いスーツからビッドする原則は変わらない $\therefore$ 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。

(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  
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）。

【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		13 - 15	16 - 18
ゲームをビッドして	1suiter	1 H $\nearrow$ 1 S	1 H $\nearrow$ 1 S
ゲームを作る		2 H $\nearrow$	3 H $\nearrow$
Balance Hand	Balance	1 H $\nearrow$ 1 S	1NT
どこかでNTをビッド		1 NT $\nearrow$	
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 $\nearrow$ 1 D	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	7-9	P   I
1 H $\nearrow$ 1 S		10-12	I   G
1 NT $\nearrow$			

【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、レスポナー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、レスポナー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、レスポナー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、レスポナー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)

### (3) レスポンダーの判断

1 NT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♠ ; 1 NT - P : (7~9 HCP) はパス

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

【例】 1♥ - 1♠ ; 1 NT - 3 NT : (13~15 HCP) は最終結論

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♠ ; 1 NT - 2♠ : (7~9 HCP) は2の代でリビッド

【例】 1♥ - 1♠ ; 1 NT - 3♠ : (10~12 HCP) は4♠に誘う

【例】 1♥ - 1♠ ; 1 NT - 4♠ : (13~15 HCP) は最終結論

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♠ ; 1 NT - P : (7~9 HCP) はパス

【例】 1♥ - 1♠ ; 1 NT - 2♣ : (10 HCP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。

マイナーズートが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の代でビッドする。そこで目指すのは**3 NT**で、5♣、5♦を狙うのは大抵の場合得策ではないことを解説する。

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

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

【例】 1♣ - 1♦ ; 1 NT - 3 NT : (13~15 HCP) は最終結論

1 NT オープンの場合のレスポンスは次節で説明する。

【板書】 レスポンダーの判断

		13 - 15	16 - 18
ゲームがあるときに			
ゲームをビッドして		1 H $\nearrow$ 1 S	1 H $\nearrow$ 1 S
ゲームを作る	1 suiter	2 H $\nearrow$	3 H $\nearrow$
Balance Hand		1 H $\nearrow$ 1 S	
どこかでNTをビッド	Balance	1 NT $\nearrow$	1 NT
4-3-3-3	どのスートも2枚以上	1 D $\nearrow$ 1 S	
4-4-3-2	$\therefore$ 6枚スートは必ずフィット	1 NT $\nearrow$ 2 H	S5枚 H4枚
5-3-3-2		- 2 NT	S4枚
1 C $\nearrow$ 1 D	下からビッドしていけば(※)	- 3 S	S6枚
1 H $\nearrow$ 1 S	1NTまでに4-4フィットは見つかる	- 3 NT	S4枚
1 NT $\nearrow$	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		

(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、レスポンドーは直ちに判断が下せる。ただしメジャースイートの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тей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、最終結論ゲームはありません（パスしてください）
  - 2♥ ♥6枚以上、最終結論ゲームはありません（パスしてください）
  - 2♠ ♠6枚以上、最終結論ゲームはありません（パスしてください）
- 2NT パスカ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最終結論3NT（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、最終結論4♥（パスしてください）
  - 4♠ ♠6枚以上、最終結論4♠（パスしてください）
- † 4NT パスカ6NTを選んでください
- † 5♣ ♣6枚以上、最終結論5♣（パスしてください）
- † 5♦ ♦6枚以上、最終結論5♦（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最終結論6NT（パスしてください）
- † 7NT メジャーフィットがないので最終結論7NT（パスしてください）

【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
1 NT	??	とわかっている	??		3 H fit○
??	P	I	2 D	ナシ	- 4 H fit○
fitなし	Pass	2 NT	2 H	H4枚	- 2 NT fit×
S6枚	2 S	3 S	2 S	S4枚	- 3 NT fit×
Balance 16-18 4-4fitはある		1NT	3 H	H5枚	1NT
1NT	??	かもしれない	1NT	3 S	2 D
??	P	I	1NT	3 H	2 H
fitなし	Pass	2 NT	??		2 H H5枚
S6枚	2 S	2C経由	4 H	H3枚 5-3	- 3 H H6枚
H6枚	2 H	2C経由	3 NT	H2枚 5-2	- 2 S S5枚
					- 3 S S6枚
					(例外) 3 C C6枚
					1NT - 2 D D6枚

† 講義では軽く触れる程度でいい。

(5) スтейマンコンベンション

1 NT 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nder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<sup>†</sup>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】 1 NT - 2♣ ; 2♦ - 2 NT : ♥フィットはありませんでした

【例】 1 NT - 2♣ ; 2♥ - 3♥ : ♥フィットしました

【例】 1 NT - 2♣ ; 2♠ - 2 NT : ♥フィットはありませんでした

レスポnderが1 OHCPならそれぞれ3 NT、4♥とビッドする要領。

レスポnder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】 1 NT - 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】 1 NT - 2♣ ; 2♦ - 2♥ ; P/4♥ : ♥3枚 (弱い/強い)

【例】 1 NT - 2♣ ; 2♦ - 2♥ ; 2 NT/3 NT : ♥2枚 (弱い/強い)

♥6枚なら次のような展開になる。

【例】 1 NT - 2♣ ; 2♦ - 3♥ ; P/4♥ : (弱い/強い)



【板書】 ステイマン

<b>Balance 13-15</b>		<b>ステイマン 4-4fitを探す</b>	1NT $\searrow$ 2 C
1 D $\searrow$ 1 S	4-4fitはない	1NT $\searrow$ 2 C	2 H $\searrow$ 3 H fit○
1 NT $\searrow$ ??	とわかっている	?? $\searrow$	- 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 $\searrow$ 2 C
<b>Balance 16-18 4-4fitはある</b>		1NT - 3 H H5枚	2 D $\searrow$ 2 H H5枚
1NT - ??	かもしれない	1NT - 3 S S5枚	- 3 H H6枚
?? P I G		1NT $\searrow$ 3 H	- 2 S S5枚
fitなし Pass	2 NT 3 NT	?? $\searrow$	- 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

<b>Balance 13-15</b>		<b>ステイマン 4-4fitを探す</b>	1NT $\searrow$ 2 C
1 D $\searrow$ 1 S	4-4fitはない	1NT $\searrow$ 2 C	2 H $\searrow$ 3 H fit○
1 NT $\searrow$ ??	とわかっている	?? $\searrow$	- 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 $\searrow$ 2 C
<b>Balance 16-18 4-4fitはある</b>		1NT - 3 H H5枚	2 D $\searrow$ 2 H H5枚
1NT - ??	かもしれない	1NT - 3 S S5枚	- 3 H H6枚
?? P I G		1NT $\searrow$ 3 H	- 2 S S5枚
fitなし Pass	2 NT 3 NT	?? $\searrow$	- 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

1パスや2NTをビッドしてはいけない、と補足する。

(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つのうちのどれか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揃え、強い順に並べたら、ハンドが**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**。バランスハンドの場合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行え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。



## 第10週 2スーターハンドのビディング

### ◎ テーマ

- (1) 2スー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スー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スー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。

◎ 準備

- テーブルセッティング
- ボード（#49～#52）
- 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

◎ 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）
- ビディングシステムのまとめ

(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**

長いスーツが1つ【例】6331、7321、8221、・・・

② **2スーターハンド**

長いスーツが2つ【例】5521、6511、6610、・・・

③ **バランスハンド**

短いスーツがない(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。

「先々週は1スーターハンド、先週はバランスハンドについて説明しました。1スーターハンドは簡単でした。オープナーはそのスーツを繰り返すだけです。そのとき、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オープンです。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スーターハンドを説明します。ビッドしたいスーツが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つのスーツ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。

レスポンドはビッドされた2つのスーツのうち、いいほう(通常は2人の合計枚数が多いほう)のスーツを選ぶのが基本です」

【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
				Balance	1 H $\nearrow$ 1 S 1 NT	1 NT
	13-15	16-18	19+			
7-9	P	I	F	1suiter	1 H $\nearrow$ 1 S 2 H $\nearrow$	1 H $\nearrow$ 1 S 3 H $\nearrow$
10-12	I	G	F	2suiter	1 H $\nearrow$ 1 S 2 D $\nearrow$	1 H $\nearrow$ 1 S 2 D $\nearrow$
13+	F	F	F	Raise	1 H $\nearrow$ 1 S 2 S $\nearrow$	1 H $\nearrow$ 1 S 3 S $\nearrow$
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	
				JumpShift	Reverse	
				Forcing	1 D $\nearrow$ 1 S 3 C $\nearrow$	1 D $\nearrow$ 1 S 2 H $\nearrow$

【板書の補足】 5種類のビッド

2ス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スーターハンド (♥と♣)
- 1♥ -1♠ ; 2♦ 2スーターハンド (♥と♦)
- 1♥ -1♠ ; 2♥ 1スーターハンド (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スーターハンド (超強い♥と♣)
- 1♥ -1♠ ; 3♦ 2スーターハンド (超強い♥と♦)
- 1♥ -1♠ ; 3♥ 1スーターハンド (第8週)
- 1♥ -1♠ ; 3♠ レスポンダーのスートがフィット (第7週)

## (2) 2スーターハンドのオープンとリビッド

2スーターハンドは、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スー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スー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。



【板書】 2スーターハンドのオープンとリビッド

ゲームがあるときに					13 - 15	16 - 18
ゲームをビッドして					1 H $\nearrow$ 1 S	
ゲームを作る				Balance	1 NT $\nearrow$	1 NT
	13-15	16-18	19+			
7-9	P	I	F	1suiter	1 H $\nearrow$ 1 S	1 H $\nearrow$ 1 S
10-12	I	G	F		2 H $\nearrow$	3 H $\nearrow$
13+	F	F	F	2suiter	1 H $\nearrow$ 1 S	1 H $\nearrow$ 1 S
					2 D $\nearrow$	2 D $\nearrow$
フィット枚数				Raise	1 H $\nearrow$ 1 S	1 H $\nearrow$ 1 S
Trick	7	8	9 10		2 S $\nearrow$	3 S $\nearrow$
H	20	7 8	9 10	7枚 8枚	JumpShift Reverse	
C	23	8 9 10		1NT 2S	1 D $\nearrow$ 1 S	1 D $\nearrow$ 1 S
P	26	9 10		2NT 3S	3 C $\nearrow$	2 H $\nearrow$
				3NT 4S		
				Forcing		

【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

① 弱い（13～15HCP）2スーターハンドのとき

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スーターハンドのとき

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スー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。

【板書】 5 - 5ハンドのオープンとリビッド

<b>2suiter Hand</b>	<b>5-5-2-1</b>	<b>1 H</b> $\searrow$ <b>1 S</b>	<b>1 H</b> $\searrow$ <b>1 S</b>
上のランクのスートでオープンし		<b>2 C</b> $\searrow$ <b>Pass</b> 超弱い	<b>2 C</b> $\searrow$ <b>2 H</b>
下のランクのスートをリビッドする		- <b>2 H</b> H 2枚	<b>Pass</b> 13-15
<b>1 H</b> $\searrow$ <b>1 S</b> HとC、どちらか		- <b>2 S</b> S 6枚	<b>Bid</b> 16-18
<b>2 C</b> $\searrow$ ?? いいほうを選ぶ		- <b>2 NT</b>	<b>2 S</b> S 3枚
??	P I G	- <b>3 C</b> C 4枚	<b>2 NT</b>
Hがいい	<b>2 H 3 H 4 H</b>	- <b>3 H</b> H 3枚	<b>3 C</b> C 5枚
Cがいい	<b>3 C (4 C) (5 C)</b>	- <b>3 S</b> S 6枚	<b>3 D</b> D 4枚
私1suiter	<b>2 S 3 S 4 S</b>	- <b>3 NT</b>	<b>3 H</b> H 6枚
どちらも×	<b>Pass 2 NT 3 NT</b>	- <b>4 H</b> H 3枚	?? 19+
フィットしないことも多い		- <b>4 S</b> S 6枚	
		- <b>2 D</b> D 4枚	<b>Forcing</b>

【板書】 5 - 4ハンド、4 - 5ハンドのオープンとリビッド

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

【板書のコメント】

レスポンスのリビッドを書き換える。

(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、レスポナーは、オープナーが5 - 5ハンドなのか5 - 4ハンドなのか分からない。**

そこでレスポナーは、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。レスポナーは弱いとき(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スー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(プリファード)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**レスポナ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。

レスポナーが強ければ(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枚あるので)

【板書】 レスポンダーの判断

<p><b>2suiter Hand</b>      5-5-2-1</p> <p>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</p> <p>1 H    1 S    HとC、どちらか 2 C    ??    いいほうを選ぶ</p> <p>5-4-3-1</p> <p>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</p> <p>6-4-2-1 6-5-1-1</p> <p>フィットしないことも多い NTを選ぶことが多くなる</p>	<p>1 H    1 S 2 C    Pass    超弱い</p> <p>- 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 - 3 NT - 4 H    H 3枚 - 4 S    S 6枚 - 2 D    D 4枚</p>	<p>1 H    1 S 2 C    2 H</p> <p>Pass    13-15 Bid    16-18</p> <p>2 S    S 3枚 2 NT 3 C    C 5枚 3 D    D 4枚 3 H    H 6枚 ??    19+</p> <p>Forcing</p>
---	---	---

【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。

(4) その後の展開

13～15HCPの弱い2スーターハンドの場合、レスポnder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nder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nder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nder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スーターハンドの場合、レスポnder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)

【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		- 2 S	S 6枚	Bid		16-18
2 C	∟	??		- 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。

## (5) フォーシング

超強い19HCP以上のときは、レスポonder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スーターハンドは、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スーターハンドは、**リビッド時点できにかくレスポonder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）。



【板書】 フォーシング

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		- 2 S	S 6枚	Bid		16-18	
2 C	∩	??		- 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							19+	
	6-5-1-1			JumpShift	Reverse	※			
フィットしないことも多い				1 H	∩	1 S	1 D	∩	1 S
NTを選ぶことが多くなる				3 D	∩	3 H	2 H	∩	3 D
									Pass
									できない
									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)

その後レスポンドーは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。

(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、スートごとに揃え、強い順に並べたら、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スーターハンドの場合は、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。特にレスポンスの判断には、考え方をわかりやすく説明する。



## 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。

◎ 準備

- テーブルセッティング
- ボード（#55～#58）
- 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）

(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スーターハンド**

長いスーツが1つ【例】6331、7321、8221、・・・

② **2スーターハンド**

長いスーツが2つ【例】5521、6511、6610、・・・

③ **バランスハンド**

短いスーツがない(右の3パターン)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 スーツごとに揃え、それぞれのスーツの枚数を数える
- 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スーターハンドか2スー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、13HCP以上あればオークションに参加(オープン)、7HCP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」

【板書】 前回の復習

ゲームがあるときに					13 - 15	16 - 18
ゲームをビッドして					1 H $\nearrow$ 1 S	
ゲームを作る				Balance	1 NT $\nearrow$	1NT
	13-15	16-18	19+			
7-9	P	I	F	1suiter	1 H $\nearrow$ 1 S	1 H $\nearrow$ 1 S
10-12	I	G	F		2 H $\nearrow$	3 H $\nearrow$
13+	F	F	F	2suiter	1 H $\nearrow$ 1 S	1 H $\nearrow$ 1 S
					2 D $\nearrow$	2 D $\nearrow$
フィット枚数				Raise	1 H $\nearrow$ 1 S	1 H $\nearrow$ 1 S
Trick	7	8	9 10		2 S $\nearrow$	3 S $\nearrow$
H	20	7	8 9 10	7枚	JumpShift	
C	23	8	9 10	8枚	Reverse	
P	26	9 10		1NT	2S	
				2NT	3S	
				3NT	4S	
				Forcing	1 D $\nearrow$ 1 S	1 D $\nearrow$ 1 S
					3 C $\nearrow$	2 H $\nearrow$

【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。

## (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



【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止まって安全に作る	買うなら	<- 2S-> <- 3S-> <- 4S
	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

<u>オーバーコール</u>		12-15	16-18	1H - 1NT
自分たちがコントラクトを買う	B	P	1NT	1H - X - P - 1S
相手のコントラクトを押し上げる	1	1S	X	- P - 2C
リードするスートを示唆する	2	1S	X	1H - P - 2H - X
相手の情報交換を邪魔する				
P - 1H - 1S - 2H -	♠ AKQ1074	♠ KQ93	♠ 7	
- P - P - ??	♥ J82	♥ 8	♥ A52	
	♦ A3	♦ J752	♦ KJ104	
	♣ 85	♣ AQJ6	♣ AKQ107	

(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、すなわちオープン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、オープン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。

【板書】 オーバーコールの原理

オーバーコール		12-15	16-18	1H - 1NT
自分たちがコントラクトを買う	B	P	1NT	1H - X - P - 1S
相手のコントラクトを押し上げる	1	1S	X	- P - 2C
リードするスートを示唆する	2	1S	X	1H - P - 2H - X
相手の情報交換を邪魔する				

P - 1H - 1S - 2H -	♠ AKQ1074	♠ KQ93	♠ 7
- P - P - ??	♥ J82	♥ 8	♥ A52
	♦ A3	♦ J752	♦ KJ104
	♣ 85	♣ AQJ6	♣ AKQ107

【板書】 HCPを追加書き

オーバーコール		12-15	16-18	1H - 1NT
自分たちがコントラクトを買う	B	P	1NT	1H - X - P - 1S
相手のコントラクトを押し上げる	1	1S	X	- P - 2C
リードするスートを示唆する	2	1S	X	1H - P - 2H - X
相手の情報交換を邪魔する				

11- 12+ 12+ 6-9			
P - 1H - 1S - 2H -	♠ AKQ1074	♠ KQ93	♠ 7
- P - P - ?? 自分たちは	♥ J82	♥ 8	♥ A52
12-15 16-22HCP	♦ A3	♦ J752	♦ KJ104
P - 1H - 1S - 2H -	♣ 85	♣ AQJ6	♣ AKQ107
- 2S - P - P - ??			
インビテーションが競り合いか			

【板書のコメント】

1 2HCP、6HCPと1HCP下げることは、次節で述べる。

#### (4) 競り合いの状態

前述のように、長くて強いスーツがあり、それがフィットして、かつサイドスーツ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、オープンが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。

【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	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???

(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**フィットがなくともある程度長さで勝てる1スターハンドか2スターハンド**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スターハンドはそのスートを最低の代でビッド**

**2ス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。

【板書】 オーバーコール

オーバーコール		12-15	16-18	1H - 1NT
自分たちがコントラクトを買う	B	P	1NT	1H - X - P - 1S
相手のコントラクトを押し上げる	1	1S	X	- P - 2C
リードするスートを示唆する	2	1S	X	1H - P - 2H - X
相手の情報交換を邪魔する				
P - 1H - 1S - 2H -	♠ AKQ1074	♠ KQ93	♠ 7	
- P - P - ??	♥ J82	♥ 8	♥ A52	
	♦ A3	♦ J752	♦ KJ104	
	♣ 85	♣ AQJ6	♣ AKQ107	

(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4 4 4 1（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4 4 3 2（相手側のオープンしたスートが2枚）が該当する。5 4 4 0、5 4 3 1、5 3 3 2の場合もありうるが、単に1スーターハンドもしくは2スーターハンドと扱い、5枚スートでオーバーコールするほうが多い場合も多い。

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『どれかスートを選び』。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



【板書】 テイクアウトダブル

<u>オーバーコール</u>		12-15	16-18	1H - 1NT
自分たちがコントラクトを買う	B	P	1NT	1H - X - P - 1S
相手のコントラクトを押し上げる	1	1S	X	- P - 2C
リードするスートを示唆する	2	1S	X	1H - P - 2H - X
相手の情報交換を邪魔する	<u>テイクアウトダブル</u>		<u>フィットを探す</u>	
11- 12+ 12+ 6-9	1H - X		H以外をビッドしてください	
P - 1H - 1S - 2H -	1H - X - P - ??			
- P - P - ?? 自分たちは	1H - X - P - 1S		0HCPでも	
12-15 16-22HCP			2S 10+HCP	
P - 1H - 1S - 2H -	1H - X - 2H -		Pass 弱い	
- 2S - P - P - ??			2S 7+HCP	
インビテーションが競り合いか	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。

(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ェイス<sup>†</sup>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。

† 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。

## 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
  - ・ディクレーアラーのやりたいことをやらせない
  - ・ディクレー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。

◎ 準備

- テーブルセッティング
- ボード（#61～#64）
- 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）

(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パターン)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nder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、いままで説明を省略してきた超強いハンドとスラムにいくためのビッドについて説明し、最終週は総仕上げの試合をやります」

【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					13 - 15	16 - 18
ゲームをビッドして					1 H $\nearrow$ 1 S	
ゲームを作る				Balance	1 NT $\nearrow$	1 NT
	13-15	16-18	19+			
7-9	P	I	F	1suiter	1 H $\nearrow$ 1 S 2 H $\nearrow$	1 H $\nearrow$ 1 S 3 H $\nearrow$
10-12	I	G	F	2suiter	1 H $\nearrow$ 1 S 2 D $\nearrow$	1 H $\nearrow$ 1 S 2 D $\nearrow$
13+	F	F	F			
フィット枚数						
Trick	7	8	9 10		1 H $\nearrow$ 1 S 2 S $\nearrow$	1 H $\nearrow$ 1 S 3 S $\nearrow$
H	20	7 8	9 10	7枚	8枚	
				1NT	2S	
C	23	8 9 10		2NT	3S	
P	26	9 10		3NT	4S	
				Forcing	1 D $\nearrow$ 1 S 3 C $\nearrow$	1 D $\nearrow$ 1 S 2 H $\nearrow$
					JumpShift	Reverse

【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					12-15	16-18	1H - 1NT
自分たちがコントラクトを買う				B	P	1NT	1H - X - P - 1S
相手のコントラクトを押し上げる				1	1S	X	- P - 2C
リードするスーツを示唆する				2	1S	X	1H - P - 2H - X
相手の情報交換を邪魔する				テイクアウトダブル		フィットを探す	
11-	12+	12+	6-9	1H - X	H以外をビッドしてください		
P -	1H -	1S -	2H -	1H - X	- P -	??	
- P -	P -	??	自分たちは	1H - X	- P -	1S	0HCPでも
	12-15	16-22	HCP			2S	10+HCP
P -	1H -	1S -	2H -	1H - X	- 2H -	Pass	弱い
- 2S -	P -	P -	??			2S	7+HCP
インビテーションが競り合いか				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）。

## (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、相手側の弱いスーツ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。



【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 <b>想 像</b>	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 <b>推 測</b>	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 <b>確 定</b>	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

### (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。**ディクレアラーに伝わ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<sup>†</sup>があり、事前に取り決めておく必要がある。一般的なものを以下に示す。

#### 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

【板書】 ディフェンスの約束事

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

【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。

#### (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<sup>†</sup>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

【板書】 ディフェンスのセオリー

一般的な約束事	ディフェンスのセオリー
<u>リードするカード</u>	<u>リードするスーツ</u>
Top of Sequence <u>K</u> Q J 6 4	自分たちの強いスーツ
Top of Doubleton <u>7</u> 3	ソリッドアナーのある長いスーツ
4thBest            K 9 5 <u>3</u> 2	味方がビッドしたスーツ
<u>フォローするカード</u>	アナーのある長いスーツ
同じ結果を生じる最低    K Q <u>J</u> 6	アンビッドスーツ
<u>リターンするカード</u>	損しないスーツ    トランプ
Original 4thBest    A J 6 <u>3</u>	<u>フォローするカード</u>
3枚の真ん中        A <u>6</u> 3	2ndLow 3rdHigh
<u>シグナル</u>	<u>ルールオブイレブン</u>
ディスク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】

リードするスーツ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。

(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<sup>†</sup>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、ディクレアラールは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、ディクレアラールは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ルから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ル。

【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
<u>リードするカード</u>	<u>リードするスーツ</u>
Top of Sequence <u>K</u> Q J 6 4	自分たちの強いスーツ
Top of Doubleton <u>7</u> 3	4thBest
4thBest            K 9 5 <u>3</u> 2	11 - リードされたカードの数字 =
<u>フォローするカード</u>	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 <u>J</u> 6	4    6    11 - 4 = 7
<u>リターンするカード</u>	□ A107    残り1枚がディクレアラ
Original 4thBest    A J 6 <u>3</u>	KJ8    3枚    11 - 6 = 5 矛盾
3枚の真ん中        A <u>6</u> 3	3枚        4thBestではない
<u>シグナル</u>	<u>ルールオブイレブン</u>
ディスカードに意味を持たせる	ディクレアラの枚数がわかる

【板書のコメント】

受講者が理解していないようだったら、1 3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、1 2から引くルールオブ1 2になる。

(6) シグナル (詳細説明省略)

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。



【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
<u>リードするカード</u>	<u>リードするスート</u>
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
<u>フォローするカード</u>	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
<u>リターンするカード</u>	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
<u>シグナル</u>	<u>ルールオブイレブン</u>
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
<u>リードするカード</u>	<u>リードするスート</u>
Top of Sequence <u>K</u> Q J 6 4	自分たちの強いスート
Top of Doubleton <u>7</u> 3	4thBest
4thBest K 9 5 <u>3</u> 2	11 - リードされたカードの数字 =
<u>フォローするカード</u>	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 <u>J</u> 6	4 6 11 - 4 = 7
<u>リターンするカード</u>	A107 残り1枚がディクレアラー
Original 4thBest A J 6 <u>3</u>	KJ8 3枚 11 - 6 = 5 矛盾
3枚の真ん中 A 6 3	3枚 4thBestではない
<u>シグナル</u> パートナーと取り決め	<u>ルールオブイレブン</u>
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。

## 第13週 スラムアプローチ

### ◎ 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理解させる
  - ・ホールドアップ
  - ・ダック
  - ・アボイダンス

### ◎ 進め方

いままで説明してきた講義の総まとめをした後、スラムアプローチについて講義し、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、ポイントだけ説明したら、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。

◎ 準備

- ・テーブルセッティング
- ・ボード（#67～#70）
- ・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（#67～#72）

※今週のトレッドは配布しない

## (1) 前回の復習

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、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。

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

「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のです。このことを決して忘れてはいけません。正しい判断をするためには、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**」

【板書】 いままでの復習

<u>コントラクトブリッジ</u>	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+
<u>ビディングシステム</u>	Balance	1 H $\nearrow$ 1 S 1 NT	1NT	2NT Open Jump 2NT
フィットを探す				
ゲームを探す 競り合い	1suiter	1 H $\nearrow$ 1 S 2 H	1 H $\nearrow$ 1 S 3 H	ForcingBid ART 2C
<u>ジャッジ</u>	2suiter	1 H $\nearrow$ 1 S	1 H $\nearrow$ 1 S	JumpShift
誘うか		2 D $\nearrow$	2 D $\nearrow$	Reverse
誘いに乗るか 売るか買うか	Raise	1 H $\nearrow$ 1 S 2 S $\nearrow$	1 H $\nearrow$ 1 S 3 S $\nearrow$	ForcingRaise Splinter

【板書】 パートナーとアレンジ

<u>コントラクトブリッジ</u>	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
<u>ビディングシステム</u>	Balance	1 H $\nearrow$ 1 S 1 NT	1NT	2NT Open Jump 2NT
フィットを探す				
ゲームを探す 競り合い	1suiter	1 H $\nearrow$ 1 S 2 H	1 H $\nearrow$ 1 S 3 H	ForcingBid ART 2C
<u>ジャッジ</u>	2suiter	1 H $\nearrow$ 1 S	1 H $\nearrow$ 1 S	JumpShift
誘うか		2 D $\nearrow$	2 D $\nearrow$	Reverse
誘いに乗るか 売るか買うか	Raise	1 H $\nearrow$ 1 S 2 S $\nearrow$	1 H $\nearrow$ 1 S 3 S $\nearrow$	ForcingRaise Splinter

## (2) 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。特にグラントスラムは、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。グラント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nderが13HCP以上あってメジャースイ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、サイドにポ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nder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。

### (3) 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nderは紹介した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回程度の確率なので、一般に取り決めしていない。

#### ② 1スーターハンド、2スーターハンド

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。

レスポnderが2♦以外をビッドした場合、ほとんどの場合スラムを狙う。

2♣ - 2♥/2♠/3♣/3♦ : 8HCP程度以上、5枚以上

それに対してオープナーが22~24HCPのバランスハンドのときは、フィットしたら直ちにレイズ、それ以外はNTをビッドする。

2♣ - 2♥/2♠ ; 2NT

2♣ - 3♣/3♦ ; 3NT

バランスハンド以外は自分のスートをビッドしてフィットを探し、適当なスラムを目指す。

【例】 2♣ - 2♥ ; 2♠ - 2NT ; 3♦ - 4♦ ; 4NT . . .

#### (4) コントロール

グラントラムではオープングリッドで第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ポイドでもいい、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]（またはポイド）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ングリッドを4番目にフォローするよう[K]はディクレアララーが持っていることが望ましい。

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。



【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

(5) コンベンションの紹介（詳細説明省略可）

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тей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（DOP I、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か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

(6) ビッドの意味 (詳細説明省略可)

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。

(7) 少し高級なプレイテクニック（詳細説明省略可）

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 アポイダンス

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。

【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	♣ -

## (8) 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2人の問題であり、お互いの考え方を合わせる事が重要なのである。

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<sup>†</sup>、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』ということをは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に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。

(9) 実習

受講者のペースで好きにプレイさせる。

(10) 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、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るれば、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 ( $_{52}C_{13}$ )

## 第14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。何らかの事情で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。



◎ 準備

- テーブルセッティング（試合用）
- ボード（テーブル数とムーブメントに応じた数）シャッフルハンド
- 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）

(1) これまでの復習

いままでの総まとめとして、「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スーターハンド、2スーターハンド、バランスハンド、3種類それぞれに弱いとき、強いとき、さらに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」

【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							
		1ボード 7分							
	Bd No	vs	Contract	by	M	D	Plus	Minus	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
	1								
	2								
	3								
	4								

## (2) 試合形式

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。

【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  
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

N-Sペアは動きません

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  
シャッフルしない

N-Sペアは動きません

【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	Contract	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

【付録】

1. 基本テクニックのまとめ
2. ビディングシステムのまとめ
3. ビディングガイド
4. ハンド解説
5. 今週のトレッド
6. 基本テクニックの確認（問題）と（解答）
7. ミニブリッジスコア一覧
8. 実習用プライベートスコア用紙（ミニブリッジ用）
9. 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）
10. 試合用プライベートスコア用紙
11. ハンドパターンの頻度と確率表

# 1. 基本テクニックのまとめ

## トリックをとる

- ① ウィナー
  - ② ラフ
- ウィナーをリード(またはフォロ)する  
 ハンドのルーザ(すなわちオポナーネットのウィナー)をダミーでラフする  
 オポナーネットのウィナーをハンドでラフする(ハンドでラフする(ハンドの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 トップアナナー
  - ② 昇格
  - ③ ファイネス
  - ④ エスタブリッシュ
- AceおよびAceから続く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Ax<sub>x</sub>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  
 KQおよびKQから続く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J<sub>xx</sub>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)

- オポナーネットのアナーの位置によってはリッドでなくてもウィナーになる  
 【例】AQ-xは左手のオポナーネットがKingを持っていれば2トリック勝てる  
 オポナーネットからそのスートをなくせばウィナーになる  
 オポナーネッ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  
 (大抵は昇格やファイネスとの組み合わせになる)  
 【例】KQJxx-xxは、オポナーネットが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、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
  - ② ダミーのランプ
- ダミーのウィナーをリードしてディスプレイする  
 【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枚ディスプレイカードできる  
 ダミーからそのスートをなくし、ダミーのランプでラフする  
 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
- ② アナーに向けてリードする
- ③ ランプを狩る

- ブロックしないように
- 自殺しないように
- 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
  - ② 26HCPないとき
- 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  
 8枚(以上)フィットがあるスートをランプにする、8枚フィットがないときは1NTを選択する

## 2. ビディングシステムのまとめ

【考え方】

□ □

### ビディングシステムの目的

- ① ゲームの情報を判断
- ② ゲームがなれば止まる、ゲームが残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
- ③ トランプフイットを探す
- ④ ゲームの8枚フイットを数す、なければNTをビッドするかマイナーのフイットであらためる

□ □

### ビディングシステムの構成

- ① オープナーの役割
- ② レスポンダーの役割

□ □

### オープナーハンドのカゴリ

- <原則：強さ3通りより強3通りで9通り>
- 強さ (12)13-15HQP 16-18HQP 19-21HQP の3通り
- 形 バランス 1スーター 2スーター の3通り
- ★ どんなハンドもどこかに分類してビッドせざるを得ない

□ □

### レスポナーの考え方

- オープナーが1のバでオープンしたら、(6)7HQP以上あれば何かをビッドし、2回目のビッドを聞いて、カゴリを知る
- ただしメジャーズースートがフイットしたら直ちにレイズして、オープナーに判断を委ねる

□ □

### ゲームの判断

- ① ハートナーの強さの下限がわかったら、自分のHQPと合わせて、少なくとも何HQPあるかがわかる
- それが(25)26HQP以上だったら、どこかにゲームがあるかわかる
- 【例】自分が14HQPのハンドで、パートナーが1★でオープンした
- (25)26HQP未満のときは、まだゲームがあるかもしれないと結論付けられない
- ② ハートナーの強さの上限がわかったら、自分のHQPと合わせて、高々何HQPしかないかわかる
- それが(25)26HQP未満だったら、ゲームがないとわかる
- 【例】自分が8HQPのハンドで、パートナーがINTでオープンした
- (25)26HQP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
- 【例】自分が17HQPのハンドで10★でオープンしたら、パートナーが20★とレスポンスした
- ③ どこかにゲームがあるかもしれないかわかったら、2NT、3♣、3♠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8HQPのハンドで、パートナーがINT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>
- 1stスートをプロファアーするのは弱い手を示す
- ② 自分のスートをリビッド
- フイットがないのに一人でリビッドするのは弱くて長い手(枚数以上)を示す

□ □

### ゲームがあるときゲームコントラクトをビッドしてゲームを作る

- <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>
- ゲームがなれば止まる、ゲームが残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
- メジャーの8枚フイットを数す、なければNTをビッドするかマイナーのフイットであらためる

□ □

### レスポナーの強さを伝え、基本的な判断を要する

- 自分のハンドがどのカゴリに分類されるのか、(通常は2回のビッドで)パートナーに伝える
- オープナーのカゴリがわかったら、ゲーム口はく、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、レスポナーが直ちにレイズした場合は、NTをビッドした場合は、オープナーが上記の判断をする
- これはレスポナーが自分の上限HQPを伝えたからである(立場逆転)

□ □

### ゲームコントラクトをビッドする

- <最終的にゲームコントラクトをビッドする>
- 少なくとも (26)27HQP
- <ビッドを続けてパートナーの強さの上限を知る>
- 少なくとも (2)122HQP
- <単目にビッドをやめ、低いレベルで止まる>
- 高々 24HQP
- <ゲームインビテーションを試みる>
- 正確に (23)24-26HQP

□ □

【例】 1♠-1♥-2♠-2♥; 1♥-1♠-INT-2♥

【例】 1♠-1♥-1NT-2♠; 1♠-1♥-1♠-2♥







### 3. ビディングガイド

#### 1. 代のオープンに誘はるレスポンス

- (07)-9HCP
- 一番長いスートを1の代でオープンし、4-4は下のランクから、5-5は上のランクから10の代でビッドできないときは、1NTをビッド
    - ↑ 4-4扱いで、下のランクからでも可
  - ◎ オープナーのメジャー・スートがワイルドまたはシングルレイズ

#### 10-12HCP

- 一番長いスートを1の代でオープンし、4-4は下のランクから、5-5は上のランクから10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
- ◎ オープナーのメジャー・スートがワイルドまたはダブルレイズ

#### 18-19HCP

- 一番長いスートを1の代でオープンし、4-4は下のランクから、5-5は上のランクから10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
- ◎ オープナーのメジャー・スートがワイルドまたはゲームビッド
  - マイナー・スートの場合は、ホイド、シングルルトンがないときは、3NTをビッド

#### オープンナーの引っぱ返しの制限

#### ゲームがないと判断したとき

- オープナーが1スート・ハンドかバランハンドならパス
- 2スート・ハンドならパスをブリアーするか、自分のスートを2の代でビッド

#### ゲームがありそうだと判断したとき

- メジャー・スートがワイルドまたはダブルレイズなら、2NT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・スートがワイルドまたは、3/7/3\*でインビテーション

#### メジャー・スートがワイルドまたは、3NT

- メジャー・スートがワイルドまたは、4/7/4\*

#### 1NTオープンに誘はるレスポンス

#### ゲームがないと判断したとき

- 6枚以上のスート・6枚の数があればの代でビッド、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・スートがあれば2スティアム、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2スティアム
- 5枚メジャーがあれば2スティアム
- 6枚メジャーがあればの代でビッド
- 7枚メジャーがあればの代でビッド
- 1すいてもなければ3NT

#### スティアムに誘はるオープンナーの意

- 4枚メジャーがあればの代でビッド(開局4枚なら2スティアム)、なければ2スティアム

#### オープンニングビッドとリビッド

- (12)18-19HCP
- 1スート・ハンド (6枚以上)
  - 一番長いスートを1の代でオープンし、2の代でリビッド
  - 2スート・ハンド (6-5以上または上のランクが6枚以上の5'-4(4)ハンド)
    - ↑ 30の代は不可
  - 上のランクを1の代でオープンし、下のランクを2の代でリビッド
    - 2の代でビッドできないときは、最初のスートを2の代でリビッド = 1スート扱い
  - バランスハンド (4333, 4432, 5332ハンド)
    - ↑ 4-4は下のランクから
  - 一番長いスートを1の代でオープンし、1NT (やむを得ないNT) をリビッド(※)

#### 18-19HCP

- 1スート・ハンド (6枚以上)
- 一番長いスートを1の代でオープンし、3の代でリビッド
- 2スート・ハンド (6-5以上または上のランクが6枚以上の5'-4(4)ハンド)
- 上のランクを1の代でオープンし、下のランクを2の代 (やむを得ない3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枚以上) = 2スート扱い (5422はバランハンド扱いでも可)
- 一番長いスート以上のスートを1の代でオープンし、4枚のスートを2の代でリビッド(※)
- レスポンダーがシングルレイズした53の代でインビテーション
- レスポンダーがメジャー・スートがワイルドまたはダブルレイズ(マイナー・スートの場合は2NTでも可)

#### 19-21HCP

- 1スート・ハンド (6枚以上)
- 一番長いスートを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・スートの場合は、ホイド、シングルルトンがないときは、3NTをビッド
- 2スート・ハンド (6-5以上または上のランクが6枚以上の5'-4(4)ハンド) = ジャンプソフト
- 上のランクを1の代でオープンし、下のランクを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枚以上) = リバースビッド
- 一番長いスート以上のスートを1の代でオープンし、4枚のスートを2の代でリビッド(※)
- レスポンダーがシングルレイズした53の代でゲームビッド
- レスポンダーがメジャー・スートがワイルドまたはダブルレイズ(マイナー・スートの場合は3NTでも可)

#### 2NT

- 1スート・ハンド (6枚以上)
- 一番長いスートを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・スートの場合は、ホイド、シングルルトンがないときは、3NTをビッド
- 2スート・ハンド (6-5以上または上のランクが6枚以上の5'-4(4)ハンド) = ジャンプソフト
- 上のランクを1の代でオープンし、下のランクを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枚以上) = リバースビッド
- 一番長いスート以上のスートを1の代でオープンし、4枚のスートを2の代でリビッド(※)
- レスポンダーがシングルレイズした53の代でゲームビッド
- レスポンダーがメジャー・スートがワイルドまたはダブルレイズ(マイナー・スートの場合は3NTでも可)

#### 3NT

- 1スート・ハンド (6枚以上)
- 一番長いスートを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・スートの場合は、ホイド、シングルルトンがないときは、3NTをビッド
- 2スート・ハンド (6-5以上または上のランクが6枚以上の5'-4(4)ハンド) = ジャンプソフト
- 上のランクを1の代でオープンし、下のランクを3の代でリビッド
- バランスハンド (4333, 4432, 5332ハンド)
- 3NTでオープン
- 4-5ハンド (下のランクが5枚以上) = リバースビッド
- 一番長いスート以上のスートを1の代でオープンし、4枚のスートを2の代でリビッド(※)
- レスポンダーがシングルレイズした53の代でゲームビッド
- レスポンダーがメジャー・スートがワイルドまたはダブルレイズ(マイナー・スートの場合は3NTでも可)

#### 4NT

- 1スート・ハンド (6枚以上)
- 一番長いスートを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・スートの場合は、ホイド、シングルルトンがないときは、3NTをビッド
- 2スート・ハンド (6-5以上または上のランクが6枚以上の5'-4(4)ハンド) = ジャンプソフト
- 上のランクを1の代でオープンし、下のランクを3の代でリビッド
- バランスハンド (4333, 4432, 5332ハンド)
- 4NTでオープン
- 4-5ハンド (下のランクが5枚以上) = リバースビッド
- 一番長いスート以上のスートを1の代でオープンし、4枚のスートを2の代でリビッド(※)
- レスポンダーがシングルレイズした53の代でゲームビッド
- レスポンダーがメジャー・スートがワイルドまたはダブルレイズ(マイナー・スートの場合は3NTでも可)

※ 5/11の4枚スートが、次の順番でもの代でビッドできれば、ビッド可。

#### 4. ハンド解説

第 1 週	(シャッフルハンド)
第 2 週	# 1 ~ # 6
第 3 週	# 7 ~ #12
第 4 週	#13 ~ #18
第 5 週	#19 ~ #24
第 6 週	#25 ~ #30
第 7 週	#31 ~ #36
第 8 週	#37 ~ #42
第 9 週	#43 ~ #48
第10週	#49 ~ #54
第11週	#55 ~ #60
第12週	#61 ~ #66
第13週	#67 ~ #72
第14週	(シャッフルハンド)

<p>#1</p> <p>♠ A63 ♥ K76 ♦ K10 ♣ QJ1052</p> <p>♠ Q10874 ♥ J8 ♦ 853 ♣ K74</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ J9 ♥ Q10542 ♦ 97642 ♣ A</p> <p>♠ K52 ♥ A93 ♦ AQJ ♣ 9863</p>	N			W	E			S		<p>#2</p> <p>♠ 84 ♥ 874 ♦ AJ3 ♣ QJ762</p> <p>♠ 973 ♥ K105 ♦ KQ1054 ♣ K8</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ A105 ♥ AQJ93 ♦ 862 ♣ A5</p> <p>♠ KQJ62 ♥ 62 ♦ 97 ♣ 10943</p>	N			W	E			S	
N																			
W	E																		
	S																		
N																			
W	E																		
	S																		
<p>3NTbyS: 1♠-P-3NT OL=♠7 Sは紹介すべき4枚スートがない。結論は3NT。♠にAKと2ストップアワーがあってもすぐに勝ってはダメ。♣エスタブリッシュにいくと♠Aで勝ったEから♠が返されてストップアワーがなくなる。2回目にホールドしても手遅れで、Wはオーバーブイクして♠を続ける。</p>	<p>4♥byE: 1♥-P-2♥-P; 2NT-P-3♥-P; 4♥ OL=♠K WはEの♥が5枚なら4♥、4枚なら3NTにいきたい。2NTに対して3♥と3枚を示せばEが決める。♠に2ルーザーあるのが1ルーザーの形しかできないように見えるが、♠Kのリードをホールドすると♦を勝ったNには返す♠がなくなり、♠は♦で消せる。</p>																		
<p>#3</p> <p>♠ A106 ♥ AK5 ♦ QJ7 ♣ AJ96</p> <p>♠ Q987 ♥ J64 ♦ K84 ♣ 732</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ K42 ♥ Q10872 ♦ 632 ♣ K4</p> <p>♠ J53 ♥ 93 ♦ A1095 ♣ Q1085</p>	N			W	E			S		<p>#4</p> <p>♠ J1086 ♥ K75 ♦ J953 ♣ 86</p> <p>♠ A74 ♥ AQ6 ♦ AK84 ♣ 974</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ KQ ♥ 1084 ♦ 762 ♣ AJ532</p> <p>♠ 9532 ♥ J932 ♦ Q10 ♣ KQ10</p>	N			W	E			S	
N																			
W	E																		
	S																		
N																			
W	E																		
	S																		
<p>3NTbyN: P-P-2NT-P; 3NT OL=♥7 Nは19HCPのバランスハンド。2NTオープンが簡明だ。(普通は1♠オープンでジャンプ2NTリビッド)。 ♠1、♥2、♦3、♣3と数えると、♦Kと♠Kに負ける必要があるが、♥の長いほうの敵が先、♦フィネスは後。先に♦フィネスすると、Eの♠Kがエントリーになる。</p>	<p>3NTbyW: 1NT-P-3NT OL=♠J 17HCPのバランスハンドは1NTオープン。Eはメジャーフィットがないので、10HCPだから結論は3NT。♠3、♥1、♦2と数えると、♣3つが必要となる。余計なことは考えず、ダミーから2回♣スモールをリードして負ける。♠Aを使ってしまおうとエントリーがなくなる。</p>																		
<p>#5</p> <p>♠ 10872 ♥ K652 ♦ KJ4 ♣ 73</p> <p>♠ 5 ♥ 109 ♦ 8753 ♣ AKQ1094</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ J94 ♥ QJ843 ♦ Q109 ♣ 62</p> <p>♠ AKQ63 ♥ A7 ♦ A62 ♣ J85</p>	N			W	E			S		<p>#6</p> <p>♠ 632 ♥ 73 ♦ 632 ♣ 76432</p> <p>♠ 5 ♥ KJ652 ♦ K1074 ♣ AK8</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ AK74 ♥ Q4 ♦ J985 ♣ QJ10</p> <p>♠ QJ1098 ♥ A1098 ♦ AQ ♣ 95</p>	N			W	E			S	
N																			
W	E																		
	S																		
N																			
W	E																		
	S																		
<p>4♠byS: P-P-1♠-2♠; 2♠-P-4♠ OL=♠A 9HCPのWは普通バス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。 ♣3回目をラフするとEにオーバーラフされ、♦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♦を捨てておき、あとで♦をラフする。</p>	<p>3NTbyE: 1♠-1♠-2♥-P; 2NT-P-3NT OL=♠Q Wは1♠の邪魔が入ったため1♥がいなくなったが、10HCP以上の手で5枚あれば2♥といっている。 ♥Aと♦AIに負けていると♠ストップアワーがなくなる。♠をすぐ勝ち、ハンドから♥4をリードすればSは困る。 ♥Aを勝つと♦4つに、勝たないと残り♦3つで足りる。</p>																		

No. 2 shuffle

2019V5.3

<p>#7</p> <p>♠ KJ5 ♥ 63 ♦ AKJ753 ♣ 52</p> <p>♠ 1087 ♥ Q1095 ♦ 4 ♣ KQJ64</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ AQ94 ♥ J7 ♦ 10986 ♣ 973</p> <p>♠ 632 ♥ AK842 ♦ Q2 ♣ A108</p>	N			W	E			S		<p>#8</p> <p>♠ J87 ♥ QJ105 ♦ 1064 ♣ 643</p> <p>♠ AQ32 ♥ 983 ♦ AK75 ♣ Q10</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ 6 ♥ AK64 ♦ 932 ♣ KJ982</p> <p>♠ K10954 ♥ 72 ♦ QJ8 ♣ A75</p>	N			W	E			S	
N																			
W	E																		
	S																		
N																			
W	E																		
	S																		
<p>3NTbyS : 25HCP : ♠ establish OL=♣K ◇が強いのでたくさんとれそうだが、喜んで最初に◇Aをとってしまうと失敗することを確認してほしい。 ◇AIに◇2、◇Kに◇Qを捨てると敵の10が昇格するし、◇AIに◇2、◇3に◇Qを出すすと2度とダミーに行けない。短いほうの◇Qから先にとるのがセオリー。</p>	<p>3NTbyW : 26HCP : ♠ establish OL=◇Q ♠は短いほうから先にとるためダミーから♠2をリードする。Sが♠Aで勝ったら♥をダミーで勝ち、♣Kを出す。♠8だと♣Qが勝ってしまいダミーの♠をとり損なう。♠Aが出なければ♠10を続けて♣Kを出し、♠を続ける。Sは♠Aを2回我慢するのが正しい。</p>																		
<p>#9</p> <p>♠ AQ84 ♥ A10 ♦ K53 ♣ A986</p> <p>♠ J109 ♥ 8 ♦ Q1064 ♣ QJ543</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ 76 ♥ KQJ654 ♦ J92 ♣ 107</p> <p>♠ K532 ♥ 9732 ♦ A87 ♣ K2</p>	N			W	E			S		<p>#10</p> <p>♠ Q974 ♥ 97 ♦ A94 ♣ 10973</p> <p>♠ J ♥ A1032 ♦ J10762 ♣ A82</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ A52 ♥ KQJ8 ♦ 3 ♣ KQJ64</p> <p>♠ K10863 ♥ 654 ♦ KQ85 ♣ 5</p>	N			W	E			S	
N																			
W	E																		
	S																		
N																			
W	E																		
	S																		
<p>4♠byN : 27HCP : ♠ ラフ OL=◇K トランプが3-2ブレイクなら、♠AKQと3回勝つと敵のトランプがなくなるのでルーザは♥1、♦1、♠2である。♠のルーザは、♣K、♠A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EにラフされたらWの♠Jに負けてダウンする。</p>	<p>4◇byE : 26HCP : ♠ establish OL=◇K ♠が全部勝てると思えば、♠1、♥4、♠5でウィナーは足りているためラフは不要。トランプを狩り上げて♠を5つとればいい。欲張って♠をラフしようとするのはいいが、♠をラフされたら意味がないしダウンの危険さえある。6◇を選んで作った人はデキすぎ。</p>																		
<p>#11</p> <p>♠ J1053 ♥ A102 ♦ Q64 ♣ A75</p> <p>♠ 872 ♥ 86 ♦ KJ95 ♣ 10964</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ KQ64 ♥ K974 ♦ 1072 ♣ 82</p> <p>♠ A9 ♥ QJ53 ♦ A83 ♣ KQJ3</p>	N			W	E			S		<p>#12</p> <p>♠ 932 ♥ 76 ♦ QJ1096 ♣ 1065</p> <p>♠ Q1085 ♥ AK ♦ K74 ♣ KQJ2</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ K64 ♥ QJ542 ♦ A ♣ 8743</p> <p>♠ AJ7 ♥ 10983 ♦ 8532 ♣ A9</p>	N			W	E			S	
N																			
W	E																		
	S																		
N																			
W	E																		
	S																		
<p>3NTbyS : 28HCP : ♥ establish OL=♠10 ♠で4つ勝ると数えられれば簡単。先に短いほうの♠Aからとればスムーズに4つ勝てる。あとは♠1、♦1あるので、♥で3つ勝てばいいとわかれば合格。◇Kに負けにいけない。◇Qまでとれば4メイク。7枚飛で4%にた人は苦労したはず。3NTがベスト。</p>	<p>3NTbyW : 28HCP : ♠ establish OL=◇Q(◇6) ◇のリードで大事な◇A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◇をとり損なう。先に♥AKをとってからまたダミーに戻れば難なくメイクだが♣Kでは入れない。(Sの♠AIに負けてしまう)。ではどうやって入るか。わかったら凄いいゾ。</p>																		

No. 3 MiniBridge

2019V5.3

<p>#13</p> <p>♠ Q1073 ♥ K85 ♦ A732 ♣ K4</p> <p>♠ 842 ♥ Q976 ♦ 8 ♣ AQJ106</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ 65 ♥ AJ103 ♦ 10954 ♣ 872</p> <p>♠ AKJ9 ♥ 42 ♦ KQJ6 ♣ 953</p>	N			W	E			S		<p>#14</p> <p>♠ 42 ♥ J108 ♦ QJ107 ♣ AJ84</p> <p>♠ 753 ♥ AK97 ♦ AK3 ♣ 763</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ KQ6 ♥ Q6532 ♦ 94 ♣ KQ2</p> <p>♠ AJ1098 ♥ 4 ♦ 8652 ♣ 1095</p>	N			W	E			S	
N																			
W	E																		
	S																		
N																			
W	E																		
	S																		
<p>4♠byS : 26HCP : Aceの位置次第 OL=♦8? ルーザは♥2、♠3あるが、♣の3枚目はダミーでラフできるから、ダミーの♥Kか♠Kの少なくとも一方が勝てればメイクする。そのためには♥Kに向けてハンドからスモール、♠K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、むしろ結果は運次第。</p>	<p>4♥byW : 26HCP : Aceの位置次第 OL=♦Q ルーザは♠3、♦1、♣3あるが、♦の3枚目はダミーでラフできるから、ダミーの♠KQと♠KQで3つとればよい。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。</p>																		
<p>#15</p> <p>♠ A73 ♥ J1085 ♦ AK10 ♣ KJ8</p> <p>♠ 8654 ♥ 4 ♦ Q73 ♣ Q10973</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ K92 ♥ AQ732 ♦ J2 ♣ 652</p> <p>♠ QJ10 ♥ K96 ♦ 98654 ♣ A4</p>	N			W	E			S		<p>#16</p> <p>♠ 10865 ♥ A765 ♦ 874 ♣ Q2</p> <p>♠ 43 ♥ KQ8 ♦ 53 ♣ AK10865</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ AQJ ♥ 42 ♦ AQ1062 ♣ J73</p> <p>♠ K972 ♥ J1093 ♦ KJ9 ♣ 94</p>	N			W	E			S	
N																			
W	E																		
	S																		
N																			
W	E																		
	S																		
<p>3NTbyN : 26HCP : ♦ establish OL=♥3? ♦が5-3fitしているので5♦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。♦は敵の5枚が3-2の分かれなら、♦AKととって♦10を負けに行くとダミーの♦98が勝てるようになる。♠Kに負ければ♠2コ、♦4コ、♠2コで、あとは♥Kか♠Jで9コ。</p>	<p>3NTbyE : 26HCP : ♣ establish OL=♥J ♣が6-3fitしているので5♣もありそうだが、♠1、♥1、♦1負けそう。3NTがベスト。ウィナーは♠1、♥1、♦1と数えると♠は6つ必要になる。敵の4枚が2-2の分かれなら♠AKととって♠10865が勝てるようになるが、Eの♠Jが残っていると♠10865をとり損なう。</p>																		
<p>#17</p> <p>♠ Q98532 ♥ QJ4 ♦ AK ♣ 107</p> <p>♠ A107 ♥ 10975 ♦ 32 ♣ AQ82</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ J64 ♥ K62 ♦ 976 ♣ 9543</p> <p>♠ K ♥ A83 ♦ QJ10854 ♣ KJ6</p>	N			W	E			S		<p>#18</p> <p>♠ K63 ♥ 54 ♦ 76 ♣ QJ10642</p> <p>♠ Q8 ♥ KQJ6 ♦ 9542 ♣ AK3</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ A1042 ♥ 732 ♦ AQJ3 ♣ 75</p> <p>♠ J975 ♥ A1098 ♦ K108 ♣ 98</p>	N			W	E			S	
N																			
W	E																		
	S																		
N																			
W	E																		
	S																		
<p>3NTbyS : 26HCP : ♦ establish OL=♥10 ♦が6-2fitしているが、5♦は難しい。3NTがベスト。♠1、♥2、♦6と数えられるが、Nの♦AKを先にとっておかないとSの♦QJ108がとれなくなる。しかも確実なエントリは♥Aしかないので、最初の♥Kには負けておく。8つとったら♠Kを出せばWは困る。</p>	<p>3NTbyW : 26HCP : ♦ establish OL=♠Q これも5♦より3NTがいい。敵の♦が3-2ブレイクなら♠Kに負けるだけで3つ勝てる。♠1、♦3、♠2と数えれば、♥3が必要だから♥はEから3回(♥A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♥Aを3回目まで我慢するのが正しい。</p>																		

No. 4

No Trump

2019V5.3

<p>#19</p> <p>♠ Q9743 ♥ 97 ♦ 94 ♣ J972</p> <p>♠ 10 ♥ A1032 ♦ 107653 ♣ A83</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ A52 ♥ KQJ8 ♦ A8 ♣ K1064</p> <p>♠ KJ86 ♥ 654 ♦ KQJ2 ♣ Q5</p>	N			W	E			S		<p>#20</p> <p>♠ KQ5 ♥ A8 ♦ Q10974 ♣ 863</p> <p>♠ 6 ♥ KQJ105 ♦ K83 ♣ 10942</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ 10874 ♥ 943 ♦ 62 ♣ AJ75</p> <p>♠ AJ932 ♥ 762 ♦ AJ5 ♣ KQ</p>	N			W	E			S	
N																			
W	E																		
	S																		
N																			
W	E																		
	S																		
<p>4♣byE: 25HCP: ♠ラフ OL=♠K ルーザーは♠2、♠1、♠2だから♠2つ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、♦A、♠A、♠ラフ(♡A)、♡K、♠ラフ(♡10)、♡Q、♡J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。</p>	<p>4♡byS: 26HCP: ♠ラフ OL=♡K ルーザーは♡2、♦1、♠1。(♦は♦Kに負けるだけ)。♦がエスタブリッシュすれば、♡ルーザーが消せるが、♡リードだと♡Kに負けている余裕はない。トランプを狩ると♡で2つ負けるし、狩らないと♡をラフされてしまう。♡を負けにラフすれば簡単。</p>																		
<p>#21</p> <p>♠ 64 ♥ KQJ7 ♦ KJ972 ♣ 107</p> <p>♠ A972 ♥ A ♦ AQ65 ♣ J842</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ KJ85 ♥ 10642 ♦ 10 ♣ AK63</p> <p>♠ Q103 ♥ 9853 ♦ 843 ♣ Q95</p>	N			W	E			S		<p>#22</p> <p>♠ KJ53 ♥ QJ1097 ♦ AK ♣ J9</p> <p>♠ 7642 ♥ 42 ♦ J84 ♣ A543</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ AQ108 ♥ 863 ♦ 9753 ♣ Q10</p> <p>♠ 9 ♥ AK5 ♦ Q1062 ♣ K8762</p>	N			W	E			S	
N																			
W	E																		
	S																		
N																			
W	E																		
	S																		
<p>4♠byW: 26HCP: ♠ラフ OL=♡K ルーザーは♠1、♦3、♠1。(♠は♠Qに負けるだけ)。♡を2つラフしたいので、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(♠Q)を残したまま、♡A、♠K、♡A、♡ラフ、♠A、♡ラフ、♠AK、♠3とすればいい。♠Jが10目になる。</p>	<p>4♡byN: 26HCP: ♠ラフ OL=♡3 ルーザーは♠4、♠2が1つは♦Qで消せるから♠が2つラフできればいい。♡リードが厳しくて♠を負けたときにまた♡をリードされ、ダミーのトランプが1枚足らなくなる。10目は、♠Kや♠Kが勝つかもしれないが、実は♦10が昇格する。諦めず可能性を探そう。</p>																		
<p>#23</p> <p>♠ KQ984 ♥ K43 ♦ AQ98 ♣ 5</p> <p>♠ 532 ♥ J9752 ♦ 432 ♣ J10</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ AJ107 ♥ Q10 ♦ 5 ♣ KQ9873</p> <p>♠ 6 ♥ A86 ♦ KJ1076 ♣ A642</p>	N			W	E			S		<p>#24</p> <p>♠ KQJ103 ♥ 54 ♦ K1063 ♣ J4</p> <p>♠ A742 ♥ KQ108 ♦ AJ75 ♣ 2</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ 6 ♥ AJ97 ♦ 42 ♣ A108765</p> <p>♠ 985 ♥ 632 ♦ Q98 ♣ KQ93</p>	N			W	E			S	
N																			
W	E																		
	S																		
N																			
W	E																		
	S																		
<p>5♠byN: 26HCP: クロスラフ OL=♦5 大抵は3NTがベストだが、♠を攻められると、9回目の♠Kをとりに行ったとき、♠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♡AKをとってからハンドで♠ラフ、ダミーで♠ラフを繰り返す。</p>	<p>4♡byW: 23HCP: クロスラフ OL=♡4 ♠1、♡4、♠1、♠1勝てるからダミーで♠を3回ラフできれば10目になる。23HCPでも4♡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ーが足りないで、クロスラフになる。♡A、♠A、♡ラフ、♦A、♡ラフ、♠A、♡ラフ、♠ラフとすれば、♡KQで10コ。</p>																		

No. 5 Trump

2019V5.3



<p>#25</p> <p>♠ QJ96 ♥ 643 ♦ AQJ3 ♣ 73</p> <p>♠ K7 ♥ KQJ87 ♦ K104 ♣ 652</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ 1053 ♥ 102 ♦ 972 ♣ Q10984</p> <p>♠ A842 ♥ A95 ♦ 865 ♣ AKJ</p>	N			W	E			S		<p>#26</p> <p>♠ AKQ52 ♥ Q85 ♦ 1086 ♣ 43</p> <p>♠ J9 ♥ 6432 ♦ AQ53 ♣ AK9</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ 1076 ♥ AJ109 ♦ KJ7 ♣ QJ10</p> <p>♠ 843 ♥ K7 ♦ 942 ♣ 87652</p>	N			W	E			S	
N																			
W	E																		
	S																		
N																			
W	E																		
	S																		
<p>4♣byS : 26HCP : ♦ フィネス OL=♥K ルーザーは♠1、♥2なので、♦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♠フィネスして♣でダミーの♥を1枚消し、♥ルーザーを1つラフする方針でもいい。トランプは♠Kのフィネスが成功しても、♠10に悩まされる形。</p>	<p>4♥byW : 26HCP : ♥ ダブルフィネス OL=♠K OLでいきなり2つ負けるので、♥は1つしか負けれない。ハンドから2回フィネスすると、♥K、♥Qが敵の2人に分かれていく(50%)か、ともにN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ルーザーに留める)と覚えておこう。</p>																		
<p>#27</p> <p>♠ K94 ♥ Q943 ♦ AJ52 ♣ AQ</p> <p>♠ QJ87 ♥ 1065 ♦ 93 ♣ J987</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ A1052 ♥ K7 ♦ K1087 ♣ 642</p> <p>♠ 63 ♥ AJ82 ♦ Q64 ♣ K1053</p>	N			W	E			S		<p>#28</p> <p>♠ Q752 ♥ K9873 ♦ K10 ♣ J5</p> <p>♠ A106 ♥ Q42 ♦ A75 ♣ Q973</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ KJ93 ♥ AJ5 ♦ QJ84 ♣ A6</p> <p>♠ 84 ♥ 106 ♦ 9632 ♣ K10842</p>	N			W	E			S	
N																			
W	E																		
	S																		
N																			
W	E																		
	S																		
<p>4♥byN : 26HCP : ♥ ノールルーザーに OL=♦7? ルーザーは♠3、♥2あるのでそれだけでも苦しうだが、♠は1枚ラフできるし、♦は♦KがEにあれば1ルーザーになる。♠Kが使えるが、ラフできる♠を捨てても、♦を捨てても意味はない。問題は♥をノールルーザーにすること。正解は♥でフィネスして♥Aを叩く。</p>	<p>3NTbyE : 28HCP : フィネスだらけ OL=♠4? 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ーが助かるが、勝ったディクレアラーも自分からリードしたいストはなく、できればどれも敵に触ってほしい。ここでは♦を触るのがベストだろう。♦Aをとって♦QJに向けてリードする。</p>																		
<p>#29</p> <p>♠ 7652 ♥ J ♦ A542 ♣ KQ65</p> <p>♠ K4 ♥ K7542 ♦ QJ109 ♣ 108</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ 1098 ♥ 863 ♦ 73 ♣ AJ942</p> <p>♠ AQJ3 ♥ AQ109 ♦ K86 ♣ 73</p>	N			W	E			S		<p>#30</p> <p>♠ KJ76 ♥ 5 ♦ J864 ♣ Q932</p> <p>♠ AQ10 ♥ AQ974 ♦ 752 ♣ A10</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ 532 ♥ K10832 ♦ Q10 ♣ KJ8</p> <p>♠ 984 ♥ J6 ♦ AK93 ♣ 7654</p>	N			W	E			S	
N																			
W	E																		
	S																		
N																			
W	E																		
	S																		
<p>4♣byS : 26HCP : ♥ ラフィングフィネス OL=♦Q ♥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ーが苦しい。♥ラフではなくエスタブリッシュが正解。♥Aをとって♥Qを出し、Wから♥Kが出たらラフ、出さなければそのまま流す。♥Kに負けたときは♥109でダミーの♥を2枚捨て、♦をラフする。</p>	<p>4♥byW : 25HCP : フィネスパリエーション OL=♦4? ♠を1ルーザーにすればメイクだが、♠フィネスは失敗する。Sの8HCPがわかれば、♠K、♠Jは両方ともNだ。Sは♦Kをとったら、♠シフトすべき。♦を続けると、最後に♠フィネスを勝たされたNは困る。上手く♠シフトされたら♠Qフィネスが頼り。</p>																		

No. 6

Finesse

2019V5.3

<p>#31</p> <p>♠ Q764 ♥ 1092 ♦ J53 ♣ KQ2</p> <p>♠ 3 ♥ QJ74 ♦ A9864 ♣ 643</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ A109 ♥ 865 ♦ 2 ♣ A109875</p> <p>♠ KJ852 ♥ AK3 ♦ KQ107 ♣ J</p>	N			W	E			S		<p>#32</p> <p>♠ 742 ♥ 1085 ♦ AK94 ♣ 765</p> <p>♠ K ♥ A7643 ♦ Q52 ♣ KQ83</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ Q95 ♥ QJ92 ♦ J106 ♣ A104</p> <p>♠ AJ10863 ♥ K ♦ 873 ♣ J92</p>	N			W	E			S	
N																			
W	E																		
	S																		
N																			
W	E																		
	S																		
<p>1♠-2♠-3♠-?? : 16-18HCP, 4♠はどう? OL=♥Q? 一番長い♥でオープン、17HCPだから3♠と誘う。8HCPのNの判断次第で4♠もあり得る。ルーザーは♠1、♥1、♦1、♣1。♥Qリードがこなければ早目に♠AIに負けに行くと、♥が1枚捨てられて4♠がメイクすることもありますが、♣ラフが見つかったら即ダウン。</p>																			
<p>#33</p> <p>♠ K62 ♥ QJ92 ♦ AJ10 ♣ 843</p> <p>♠ J853 ♥ K64 ♦ 73 ♣ K1095</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ AQ974 ♥ 73 ♦ K9862 ♣ 7</p> <p>♠ 10 ♥ A1085 ♦ Q54 ♣ AQJ62</p>	N			W	E			S		<p>#34</p> <p>♠ 9 ♥ K42 ♦ J864 ♣ A9842</p> <p>♠ J542 ♥ A73 ♦ AKQ107 ♣ Q</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ K10763 ♥ Q105 ♦ 9 ♣ K653</p> <p>♠ AQ8 ♥ J986 ♦ 532 ♣ J107</p>	N			W	E			S	
N																			
W	E																		
	S																		
N																			
W	E																		
	S																		
<p>1♠-1♥-2♥-3♥-?? : 10-12HCP, 4♥はどう? OL=♠7? 一番長い♥でオープン。パートナーの♥がfitしたらレイズする。11HCPのNIはパスしてはいけない。ルーザーは♠3、♥1、♦1、♣1。♠2トラフできれば3♥はジャストメイク。OLを♠Aで勝って♥A、♥5とすればEに♣ラフされない。欲張ると♣ラフで3♥もダウン。</p>																			
<p>#35</p> <p>♠ Q764 ♥ 109642 ♦ J ♣ A73</p> <p>♠ A ♥ Q7 ♦ 96543 ♣ KQJ86</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ 10983 ♥ KJ5 ♦ A8 ♣ 10542</p> <p>♠ KJ52 ♥ A83 ♦ KQ1072 ♣ 9</p>	N			W	E			S		<p>#36</p> <p>♠ Q87 ♥ 73 ♦ KJ865 ♣ Q104</p> <p>♠ J10963 ♥ J94 ♦ AQ10 ♣ 72</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ AK54 ♥ KQ2 ♦ 3 ♣ KJ653</p> <p>♠ 2 ♥ A10865 ♦ 9742 ♣ A98</p>	N			W	E			S	
N																			
W	E																		
	S																		
N																			
W	E																		
	S																		
<p>1♠-1♥-1♠-2♠-?? : 7-9HCP, 4♠ 4枚 OL=♠K 一番長い♥でオープン。2ndスートの♠がfit、NIは7-9HCPだからゲームはない。パスして終わり。ルーザーは♠1、♥2、♦1と見えるが、実際は♠2つ負けるだろう。2♠はジャストメイク。ダミーの♦Jがありがたい存在でハンドの♦がエスタブリッシュする。</p>																			
<p>1♠-1♠-3♠-?? : 16-18HCP, 4♠ 4枚 OL=♥7? 一番長い♠でオープン。パートナーの♠がfitしたらレイズする。8HCPのWの判断次第で3♠か4♠。ルーザーは♠1、♥1、♦2、♣2。♠Qをつかまえて♠を当て、♠ルーザーを2トラフすれば4♠もメイク。ただし♠を3回狩ると1つしかラフできないことに注意。</p>																			

No. 7 Fit Raise

2019V5.3

<p>#37</p> <p>♠ A653 ♥ QJ732 ♦ 108 ♣ 97</p> <p>♠ 982 ♥ 10964 ♦ AQ95 ♣ A8</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ KJ107 ♥ K5 ♦ K742 ♣ 1063</p> <p>♠ Q4 ♥ A8 ♦ J63 ♣ KQJ542</p>	N			W	E			S		<p>#38</p> <p>♠ 8 ♥ Q96 ♦ K985 ♣ A8754</p> <p>♠ 93 ♥ KJ10732 ♦ AQ4 ♣ K6</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ KQJ62 ♥ A85 ♦ J73 ♣ 92</p> <p>♠ A10754 ♥ 4 ♦ 1062 ♣ QJ103</p>	N			W	E			S	
N																			
W	E																		
	S																		
N																			
W	E																		
	S																		
<p>1♠-1♥-2♠-?? : 13-15HCP, ♠ 1Suiter 一番長い♠でオープン、2♠トリビッド。レスポンドナーは弱い手(7-9HCP)なのでパス。2♥も2♠も間違いない。ルーザーは♠1、♥1、♦1、♣1だから2にするか♥フイネスすればメイク。♥K1に負けにいけば♥Jで、♠リードなら♠Aで♥が捨てられる。♥ラブを狙ってもよい。</p>	<p>1♥-1♠-2♥-3♥-?? : 10-12HCP, 4♥はどう? 一番長い♥でオープン、2♥トリビッド。レスポンドナーは11HCPで3枚サポートがあるから3♥と誘う。ルーザーは♠1、♥1、♦1、♣2。♥Qを当てて♥♠が捨てられれば4♥もメイクするが、Sが♠Aで勝ったら♠ラブを狙わずに♠Qを返せば、4♥はダウンする。</p>																		
<p>#39</p> <p>♠ AQ972 ♥ A1032 ♦ 9 ♣ J96</p> <p>♠ 1064 ♥ Q985 ♦ K42 ♣ A103</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ 83 ♥ KJ64 ♦ J87 ♣ Q752</p> <p>♠ KJ5 ♥ 7 ♦ AQ10653 ♣ K84</p>	N			W	E			S		<p>#40</p> <p>♠ A1083 ♥ J3 ♦ J954 ♣ 983</p> <p>♠ J92 ♥ A4 ♦ AK10763 ♣ Q4</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ KQ6 ♥ K965 ♦ Q8 ♣ J1052</p> <p>♠ 754 ♥ Q10872 ♦ 2 ♣ AK76</p>	N			W	E			S	
N																			
W	E																		
	S																		
N																			
W	E																		
	S																		
<p>1♠-1♥-2♥-2♠-3♠-?? : 10-12HCP, 4♠はどう? 一番長い♥でオープン、2♥トリビッド。レスポンドナーはインビテーションの強さがあるので、1♠のあと2♥と2つストを紹介する。最初のストが長いのでオープナーは3枚でサポートを示す。♦エスタブリッシュで4♠もメイク。♠は触ったほうが損する形。</p>	<p>1♥-1♠-2♥-2NT-?? : 10-12HCP, 3NTはどう? 一番長い♥でオープン、2♥トリビッド。11HCPのレスポンドナーは、メジャーfitしないので2NTと誘う。♥を攻められなければ3NTもメイクするが、♥リードだと(♥が4-1なので、♥Aのエントリーを残しても)♦エスタブリッシュが間に合わず、2NTもできない。</p>																		
<p>#41</p> <p>♠ J72 ♥ Q10652 ♦ A109 ♣ 63</p> <p>♠ 83 ♥ 73 ♦ KQ843 ♣ 10874</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ A10965 ♥ KJ94 ♦ J62 ♣ Q</p> <p>♠ KQ4 ♥ A8 ♦ 75 ♣ AKJ952</p>	N			W	E			S		<p>#42</p> <p>♠ - ♥ J1076 ♦ Q9863 ♣ A1054</p> <p>♠ KQJ973 ♥ 3 ♦ AJ10 ♣ 832</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ 542 ♥ AKQ982 ♦ K7 ♣ J9</p> <p>♠ A1086 ♥ 54 ♦ 542 ♣ KQ76</p>	N			W	E			S	
N																			
W	E																		
	S																		
N																			
W	E																		
	S																		
<p>1♠-1♥-3♠-?? : 16-18HCP, ♠ 1Suiter 一番長い♠でオープン、ジャンプトリビッドして16-18HCPの強さを伝える。7HCPのNIはパスが普通。欲張って♥の5-3fitを探しにいくとゲームまで止まれないだろう。3♠は、♠1、♥1、♦1、♣1と負けるだけでジャストメイク。4♥も3NTも、行くとダウンは確実。</p>	<p>1♥-1♠-2♥-3♠-?? : 10-12HCP, ♠ 1Suiter 一番長い♥でオープン、2♥トリビッド。11HCPで、良い内容の6枚♠を持っているWは3♠と誘う。2♠ではバスしろという意味になる。不運なことに(10%)♠は4-0ブレイクなので4♠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。</p>																		

No. 8

1suiter

2019V5.3

<p>#43</p> <p>♠ A965 ♥ KJ73 ♦ 1064 ♣ K3</p> <p>♠ K1084 ♥ 6 ♦ K32 ♣ 109865</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ J7 ♥ A9842 ♦ 975 ♣ A72</p> <p>♠ Q32 ♥ Q105 ♦ AQJ8 ♣ QJ4</p>	N			W	E			S		<p>#44</p> <p>♠ KQ8 ♥ 85 ♦ K1094 ♣ 9542</p> <p>♠ A107 ♥ J10964 ♦ A62 ♣ J8</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ J95 ♥ KQ2 ♦ QJ73 ♣ AK6</p> <p>♠ 6432 ♥ A73 ♦ 85 ♣ Q1073</p>	N			W	E			S	
N																			
W	E																		
	S																		
N																			
W	E																		
	S																		
<p>1♠-1♥-1NT-2NT-?? : Invitation, Major fitナン 一番長い♡でオープンして1NTリビッド。13-15HCPのバランスハンド。メジャーフィットがないので、レスポンスは2NTと誘う。2♠という♡5枚の意味になる。3NTは♠1、♥3、♦3、♣2とあればメイクするが、♡より先に♡フィネスして、♡Kに負けておかないと苦しい。</p>	<p>1NT-3♥-?? : Gameforcing, ♡5枚 1NTオープンナーは♡2枚なら3NT、3枚(以上)あれば4♡とビッドする。3の代はGameforcingなのでパスしてはいけない。ルーザーを♠1、♥1、♦1にとどめればメイク。♠Kリードなら楽にできるが他のリードなら♡QJを使う。実は3NTのほうが楽だが仕方ない。</p>																		
<p>#45</p> <p>♠ QJ43 ♥ K107 ♦ AKJ8 ♣ K2</p> <p>♠ 86 ♥ AQ5 ♦ 9654 ♣ 9764</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ A10975 ♥ J42 ♦ Q2 ♣ J108</p> <p>♠ K2 ♥ 9863 ♦ 1073 ♣ AQ53</p>	N			W	E			S		<p>#46</p> <p>♠ QJ96 ♥ 95 ♦ A842 ♣ J52</p> <p>♠ AK732 ♥ 74 ♦ Q6 ♣ Q1096</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ 104 ♥ AK62 ♦ KJ103 ♣ K84</p> <p>♠ 85 ♥ QJ1083 ♦ 975 ♣ A73</p>	N			W	E			S	
N																			
W	E																		
	S																		
N																			
W	E																		
	S																		
<p>1NT-2♠-2♣-2NT-?? : Invitation, Major fitナン ♡4枚あるので2♠と聞いてみるが、♡4枚ないと返ってくる。17HCPあるNは2NTに3NTと取る。答を知っていれば♡AKと叩いて♡4つとれるが、確率で考えればフィネスが正しく、ダウンしても仕方ない。上手く♡1とあれば♡3でも2、♣3でメイクする。</p>	<p>1♠-1♣-1NT-2♠-2NT-?? : ♠2枚(以下) W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2♠と2ndスートをビッドし、同時に♠5枚(以上)を示す。Eは♠3枚あれば2♠に2♠とビッドしてサポートを示す。すなわち2NTは2♠を表す。♠Jを当てれば3NTもメイク。♠3-3ブレイク狙いは失敗。</p>																		
<p>#47</p> <p>♠ K3 ♥ AJ102 ♦ 8652 ♣ 1053</p> <p>♠ Q42 ♥ 864 ♦ KQJ7 ♣ J64</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ 10875 ♥ K9 ♦ 1093 ♣ A982</p> <p>♠ AJ96 ♥ Q753 ♦ A4 ♣ KQ7</p>	N			W	E			S		<p>#48</p> <p>♠ J86 ♥ J1096 ♦ 852 ♣ A109</p> <p>♠ KQ752 ♥ 852 ♦ 743 ♣ K3</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ A103 ♥ KQ4 ♦ AQ10 ♣ QJ82</p> <p>♠ 94 ♥ A73 ♦ KJ96 ♣ 7654</p>	N			W	E			S	
N																			
W	E																		
	S																		
N																			
W	E																		
	S																		
<p>1NT-2♠-2♥-3♥-?? : Invitation, ♡4-4fit ♡4枚あるので2♠と聞いてみると、♡4枚あると返ってくる。あとは26HCPあるかどうかの問題だが、3♡と誘われても16HCPのオープナーはバスだろう。♠をA、K、ラフとすると、♠Qが出てくるので4♡もできそう。♠は2ルーズしないようダミーから2回リードする。</p>	<p>1NT-2♠-2♥-2♠-?? : Invitation, ♠5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。2♠経由でビッドする。1NTオープンナーは♠3枚で弱ければバス、強ければ4♠、♠2枚で弱ければ2NT、強ければ3NTとビッド。♡フィネスが振れるので4♠は苦しいだろう。</p>																		

No. 9

Balance

2019V5.3

<p>#49</p> <p>♠ Q4 ♥ Q3 ♦ KQJ63 ♣ A1054</p> <p>♠ A108 ♥ 9742 ♦ A987 ♣ Q7</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td></tr> <tr><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ 9652 ♥ AJ85 ♦ 104 ♣ 632</p> <p>♠ KJ73 ♥ K106 ♦ 52 ♣ KJ98</p>	N		W	E	S		<p>#50</p> <p>♠ J96 ♥ 82 ♦ K84 ♣ K9753</p> <p>♠ KQ742 ♥ J3 ♦ 1095 ♣ Q104</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td></tr> <tr><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ A105 ♥ AK1064 ♦ AJ62 ♣ J</p> <p>♠ 83 ♥ Q975 ♦ Q73 ♣ A862</p>	N		W	E	S	
N													
W	E												
S													
N													
W	E												
S													
<p>1♣-1♠-2♠-2NT-?? : Invitation, Major fitナン 一番長い♥でオープン、2ndスートの♠をリビッド。 13-15HCPか16-18HCP。11HCPのレスポナー はゲームに誘うのだが、3♠とビッドしてオープナー に3NTか5♣かを判断させるより、♥にK10xがある ので2NTと誘うべき。♠Qに負けると3NTは苦しい。</p>	<p>1♥-1♠-2♥-2♠-3♠-?? : Invitation, ♠5-3fit 一番長い♥でオープン、2ndスートの♥をリビッド。 18HCPまであり得るから8HCPのWはパスでせず、 2枚しかないが2♥と選ぶ。Eは17HCPあるので ビッドを続け、Wの♠5枚を期待して3枚の♠をビッド する。♥エスタブリッシュを狙えば4♠もメイク。</p>												
<p>#51</p> <p>♠ 1043 ♥ KQ10972 ♦ Q53 ♣ 6</p> <p>♠ KQ82 ♥ 63 ♦ 10872 ♣ A109</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td></tr> <tr><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ 75 ♥ J84 ♦ AK964 ♣ 753</p> <p>♠ AJ96 ♥ A5 ♦ J ♣ KQJ842</p>	N		W	E	S		<p>#52</p> <p>♠ 86 ♥ K1074 ♦ 9865 ♣ QJ5</p> <p>♠ AKJ32 ♥ Q95 ♦ 4 ♣ A1096</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td></tr> <tr><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ 94 ♥ A862 ♦ KJ103 ♣ K74</p> <p>♠ Q1075 ♥ J3 ♦ AQ72 ♣ 832</p>	N		W	E	S	
N													
W	E												
S													
N													
W	E												
S													
<p>1♠-1♥-1♠-2♥-3♥-?? : Invitation, ♥6-2fit 一番長い♠でオープン、2ndスートの♠をリビッド。 まだ1の代なので、♠4枚かもしれないことに注意。 Nは2♥といって♥6枚の弱い手を示す。Sは16HCP の♠が強い手なので3♥と誘う。♠エスタブリッシュ で4♥もできるが、♠を攻められるとダウンする。</p>	<p>1♠-2NT-3♠-?? : Invitation, Major fit ナン? 11HCPのEはバランスハンドなので2NTが簡明。 Wは♠5枚、♠4枚を示すために3♠とビッドするが ♠2枚のEは3♠とはいわない。♥と♥にストッパーが あるので3NTというか、3♥という手もなくはない。 ♠1、♥1、♦2、♠1と5つ負ける前に、9コ目を作ろう。</p>												
<p>#53</p> <p>♠ A43 ♥ J ♦ QJ10532 ♣ 975</p> <p>♠ K962 ♥ 954 ♦ K96 ♣ A83</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td></tr> <tr><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ J87 ♥ Q1083 ♦ A84 ♣ J62</p> <p>♠ Q105 ♥ AK762 ♦ 7 ♣ KQ104</p>	N		W	E	S		<p>#54</p> <p>♠ 1062 ♥ K653 ♦ A9753 ♣ J</p> <p>♠ KQJ75 ♥ 9 ♦ J62 ♣ AQ105</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td></tr> <tr><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ 84 ♥ AQ72 ♦ Q8 ♣ K9842</p> <p>♠ A93 ♥ J1084 ♦ K104 ♣ 763</p>	N		W	E	S	
N													
W	E												
S													
N													
W	E												
S													
<p>1♥-1NT-?? : Minimum, fitを探す? 一番長い♥でオープンして2ndスートの♠をリビッド する計画だが、1NTとレスポンスされるとパスが普 通。2♠とリビッドして♥5枚、♠4枚を示してもいいが、 8HCPのNはパスでせず2♥というしかない。弱い同 士でミスフィットとわかつたら早目にパスしよう。</p>	<p>1♠-2♠-3♠-?? : Invitation, Minor fit 一番長い♠でオープンして2ndスートの♠をリビッド しようとしたら、先にいわれ、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♠ 5枚、♠4枚の13-15HCPを示そう。Eは悩ましい。 3NTは9コを前に♦で4つとられる。5♣はできない。</p>												

No. 10 2suiter

2019V5.3

<p>#55</p> <p>♠ K93 ♥ 742 ♦ Q10765 ♣ Q8</p> <p>♠ AQJ84 ♥ J5 ♦ J92 ♣ A76</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ 1062 ♥ A93 ♦ K8 ♣ 109532</p> <p>♠ 75 ♥ KQ1086 ♦ A43 ♣ KJ4</p>	N			W	E			S		<p>#56</p> <p>♠ 9643 ♥ 8 ♦ AKJ8 ♣ KQ64</p> <p>♠ A ♥ AJ764 ♦ 52 ♣ A10982</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ 1087 ♥ KQ32 ♦ Q1093 ♣ 75</p> <p>♠ KQJ52 ♥ 1095 ♦ 764 ♣ J3</p>	N			W	E			S	
N																			
W	E																		
	S																		
N																			
W	E																		
	S																		
<p>P-P-1♥-1♠; 1NT-2♠-??</p> <p>WはP-P-P-ときたら1♠でオープンするハンド。1♥に1♠は問題なくビッドできるので1♠とオーバーコールする。Nはパスでもいいが、何もなければ1♥に1NTと答えるハンド。EはWが♠5枚を保証しているため3枚でもfitがわり、ただちにレイズする。</p>	<p>P-P-1♥-X; 2♥-2♠-??</p> <p>Nは典型的なテイクアウトダブルのハンド。敵の♥が短く、他のどのスーツも長い。Eは♥4枚あるのでただちにレイズする。Sは♠が内容のいい5枚だから♠を紹介する。おそろ5-4fitしているはず。さらにWが3♠といっても、最後は3♠になりそう。</p>																		
<p>#57</p> <p>♠ J ♥ A52 ♦ J109 ♣ KQJ743</p> <p>♠ 652 ♥ KJ43 ♦ 63 ♣ A862</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ AQ974 ♥ Q108 ♦ KQ52 ♣ 10</p> <p>♠ K1083 ♥ 976 ♦ A874 ♣ 95</p>	N			W	E			S		<p>#58</p> <p>♠ A43 ♥ J76 ♦ 9432 ♣ KJ10</p> <p>♠ Q986 ♥ 52 ♦ 7 ♣ 976542</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ J2 ♥ K10943 ♦ KQ86 ♣ A8</p> <p>♠ K1075 ♥ AQ8 ♦ AJ105 ♣ Q3</p>	N			W	E			S	
N																			
W	E																		
	S																		
N																			
W	E																		
	S																		
<p>P-P-1♠-1♠; 1NT-2♠-??</p> <p>Nは12HCPしかないからパスしてもいい。するとEWの2♠で終わりそう。1♠から始まるとSは1NTという程度強さを伝えるが、Nが2♠に3♠と競るかどうかは疑問。3♠はおそらくダウンするだろう。EWが3♠までつきあえば、これもダウンしそう。</p>	<p>P-P-1♥-1NT; P-2NT-??</p> <p>右手の1♥オープンに対し、16-18HCPのバランスハンドで♥にストッパーがあれば、1NTとオーバーコールする。Nの2NTは競り合いではなく、3NTへのインビテーション。EはW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。</p>																		
<p>#59</p> <p>♠ K103 ♥ J94 ♦ Q93 ♣ 8643</p> <p>♠ 6 ♥ AKQ853 ♦ K2 ♣ AJ72</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ J98542 ♥ 102 ♦ 754 ♣ Q10</p> <p>♠ AQ7 ♥ 76 ♦ AJ1086 ♣ K95</p>	N			W	E			S		<p>#60</p> <p>♠ KQJ65 ♥ AK42 ♦ 1073 ♣ 3</p> <p>♠ 1098 ♥ J865 ♦ QJ64 ♣ K5</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ 74 ♥ 9 ♦ AK82 ♣ AQJ1084</p> <p>♠ A32 ♥ Q1073 ♦ 95 ♣ 9762</p>	N			W	E			S	
N																			
W	E																		
	S																		
N																			
W	E																		
	S																		
<p>P-P-1♥-X; P-1♠-P-2♥; P-??</p> <p>Wのハンドは、1♥オープンにすぐ1♥とオーバーコールするには強すぎる。こういうハンドは、最初にダブルをかけてパートナーに何かいわせ、次の機会に自分のスーツをビッドして、内容のいいスーツとハンド全体の強さを示す。Eはせっかくだけパス。</p>	<p>1♠-P-1♥-1♠; 2♥-P-2♥; 3♥-??</p> <p>Eの1♠オープンに対しWがメジャーを優先して1♥と答えると、Nが1♠とオーバーコールしたあとEは2♠としかいえず、♦fitがみつからない。おそろNSが2♠で買えるだろう。EWで♦fitがみつければ3♥までは競るだろうが3♥なら売りそう。実は4♥もできる。</p>																		

No. 11 Overcall

2019V5.3

<p>#61</p> <p>♠ K63 ♥ A10 ♦ AJ764 ♣ KJ2</p> <p>♠ 1084 ♥ KQJ82 ♦ 8 ♣ Q1073</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ 75 ♥ 95 ♦ Q9532 ♣ A984</p> <p>♠ AQJ92 ♥ 7643 ♦ K10 ♣ 65</p>	N			W	E			S		<p>#62</p> <p>♠ 843 ♥ 106 ♦ QJ102 ♣ A932</p> <p>♠ 6 ♥ AKQ98 ♦ K8 ♣ KJ1065</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ KQJ72 ♥ 754 ♦ 95 ♣ Q74</p> <p>♠ A1095 ♥ J32 ♦ A7643 ♣ 8</p>	N			W	E			S	
N																			
W	E																		
	S																		
N																			
W	E																		
	S																		
<p>TNT-3♠-4♠: ルーザをただちに顕在化 OL=♣K 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Sの♥の3ルーザが直ちに顕在化する。シングルトリードはお手伝いになることも多い。ウィナーは♠5、♥1、♠2に加え♠1は必須。10目は♥ラフか♠Qフィンス。</p> <p>1♥-1♠-2♠-2♥-3♠-4♥: アンビッドスート OL=♠Q 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迷わず♠Q。Sは♠Aで勝ったら、Eの♠でルーザが消される前にサイドスートを攻めよう。♠Qのリードで♠KはWにあるとわかるので、♠は諦め、Nに♠Aを期待して♠シフト。</p>																			
<p>#63</p> <p>♠ Q3 ♥ AQ76 ♦ J76 ♣ AK93</p> <p>♠ A86 ♥ J54 ♦ K52 ♣ 8742</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ K7542 ♥ 10932 ♦ 98 ♣ Q10</p> <p>♠ J109 ♥ K8 ♦ AQ1043 ♣ J65</p>	N			W	E			S		<p>#64</p> <p>♠ 86 ♥ 7543 ♦ Q7 ♣ A9542</p> <p>♠ KJ ♥ 10 ♦ J9852 ♣ KJ1076</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ AQ9732 ♥ AJ62 ♦ A3 ♣ Q</p> <p>♠ 1054 ♥ KQ98 ♦ K1064 ♣ 83</p>	N			W	E			S	
N																			
W	E																		
	S																		
N																			
W	E																		
	S																		
<p>TNT-3NT: 長いスートのエスタブリッシュ OL=♠4 No Trump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が4th Best。Wは♠4を♠Aで勝って♠8を返すが、Eはこれを受けておく。Wがいずれ何かで勝ったとき、♠が返ってくるので、♠Kはそのための大切なエントリー。</p> <p>1♠-1NT-2♥-2♠-3♠-4♠: 逆持り OL=♠4 ♥はEがビッドしているので、♥Jがない♥KQからのリードは損をすることも多い。ここではダミーの♥が短いはずなので、トランプをリードして♥のルーザをラフされないようにする。ダミーの♠が強いのでエントリーをなくそうと考えたら、かなりのセンス。</p>																			
<p>#65</p> <p>♠ KQ6 ♥ 84 ♦ A7 ♣ AQJ982</p> <p>♠ 92 ♥ A765 ♦ K1052 ♣ 764</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ 54 ♥ QJ93 ♦ Q8643 ♣ K5</p> <p>♠ AJ10873 ♥ K102 ♦ J9 ♣ 103</p>	N			W	E			S		<p>#66</p> <p>♠ 84 ♥ J86 ♦ K10972 ♣ J64</p> <p>♠ 653 ♥ AKQ94 ♦ A83 ♣ 105</p> <table border="1" style="margin: 10px auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ Q109 ♥ 10752 ♦ Q ♣ AKQ83</p> <p>♠ AKJ72 ♥ 3 ♦ J654 ♣ 972</p>	N			W	E			S	
N																			
W	E																		
	S																		
N																			
W	E																		
	S																		
<p>1♠-1♥-3♠-3♠-4♠: アナーを捕まえる OL=♠2 ビッドからダミーの♠は長く強いとわかるので、何れともあれサイドスートを攻めよう。だからといってOLで♥Aをとってしまうのはダメ。まず♥のルーザを顕在化させ、♥はSの♥Kを捕まえて2つ勝つことを狙う。Eが♥Qをリードしてくれることを祈ろう。</p> <p>1♠-1♥-2♥-4♥: オーバラフを狙う OL=♠8 アンビッドスートのうち、♦を選んで4th Best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♠8(ダブルトリード)で、Sが3連勝する。問題はそのあと、♠をリードするとNの♥Jが勝てるようになるのだ。(後でシグナルの話をする)</p>																			

No. 12 Defense

2019V5.3

<p>#67</p> <p>♠ 6 ♥ AKQ98 ♦ K8 ♣ AKJ106</p> <p>♠ A975 ♥ J32 ♦ 7643 ♣ 82</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ 843 ♥ 106 ♦ QJ102 ♣ Q943</p> <p>♠ KQJ102 ♥ 754 ♦ A95 ♣ 75</p>	N			W	E			S		<p>#68</p> <p>♠ Q8763 ♥ 93 ♦ KQ7 ♣ 642</p> <p>♠ K9 ♥ KQ876 ♦ A64 ♣ J83</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ AJ4 ♥ A1052 ♦ 10 ♣ AK1097</p> <p>♠ 1052 ♥ J4 ♦ J98532 ♣ Q5</p>	N			W	E			S	
N																			
W	E																		
	S																		
N																			
W	E																		
	S																		
<p>6♣byN: 1♥-1♠-3♣-3♥-4♣-4NT-5♥-6♥</p> <p>Nはめちやくちや強い2スーター。ジャンプシフトの出番だ。Sは10HCPのいいハンドでも3枚あるからスラムを目指す。もし3♣に4♥というNはそれが最終結論だと思ってパスしてしまう。GF状態では、3♥のほうが4♥より強い、と覚えておこう。</p>	<p>6♥byW: 1♠-1♥-3♥-4NT-5♠-6♥</p> <p>13HCPのWはパートナーがオープンしたのでゲームは確実だと思っていたら、♥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6♥になる。5NTと聞いても7♥には行かないだろう。6♥は楽勝で、次第で7メイクも可能。</p>																		
<p>#69</p> <p>♠ A10974 ♥ 85 ♦ K107 ♣ Q98</p> <p>♠ J83 ♥ KJ96 ♦ AQ2 ♣ 654</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ KQ5 ♥ Q7432 ♦ J64 ♣ AK</p> <p>♠ 62 ♥ A10 ♦ 9853 ♣ J10732</p>	N			W	E			S		<p>#70</p> <p>♠ Q3 ♥ A6 ♦ AK10873 ♣ 873</p> <p>♠ A10862 ♥ J972 ♦ 4 ♣ K95</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ J94 ♥ Q84 ♦ J652 ♣ J104</p> <p>♠ K75 ♥ K1053 ♦ Q9 ♣ AQ62</p>	N			W	E			S	
N																			
W	E																		
	S																		
N																			
W	E																		
	S																		
<p>4♥byE: 1♥-3♥-4♥: hold-up (defense)</p> <p>Wは♥4枚サポートの11HCP。いきなり4♥とビッドするには弱い。3♥と誘えば15HCPのEは4♥。ルーザーは♠1、♥1、♦1だから楽勝のようだが、OLの♠6をNは勝たず、Sが♥Aで勝ったときの♠2を勝って♠を返すと、Sがラブできて1ダウン。</p>	<p>3NTbyS: 1♣-1♥-2♣-3NT: avoidance</p> <p>14HCPのSはゲームに行く。1♥のレスポンスがレイズされないで♥のfitはない。結論は3NT。♠リードを♠Qで勝ったあと、♦Q、♦K、♦Aで全勝できれば問題ないが、もしEにJの4枚があるとEに♠を返されてダウンする。正解は♦9でフィネス。</p>																		
<p>#71</p> <p>♠ K42 ♥ A107643 ♦ 97 ♣ 62</p> <p>♠ AQJ ♥ Q85 ♦ AQ64 ♣ Q93</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ 873 ♥ K2 ♦ K85 ♣ AJ1075</p> <p>♠ 10965 ♥ J9 ♦ J1032 ♣ K84</p>	N			W	E			S		<p>#72</p> <p>♠ J53 ♥ A743 ♦ J9 ♣ AJ108</p> <p>♠ KQ109 ♥ 862 ♦ AQ8 ♣ 764</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td>E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ 8764 ♥ 10 ♦ 10632 ♣ K532</p> <p>♠ A2 ♥ KQJ95 ♦ K754 ♣ Q9</p>	N			W	E			S	
N																			
W	E																		
	S																		
N																			
W	E																		
	S																		
<p>3NTbyW: 1NT-3NT: hold-up (declarer)</p> <p>16HCPのバランスハンドは1NTオープン。Eは、メジャーfitがないので、11HCPだから結論は3NT。♥リードを♥Kで勝ったあと♠Kのフィネスが成功すれば問題ないがもし抜けたとSから♥9を返されてダウンする。OLをholdすれば安全にメイクする。</p>	<p>4♥byS: 1♥-3♥-4♥: avoidance</p> <p>♠Kのリード。♠Kのフィネスをすると、もし抜けたとき♦を返され、♠1、♦2、♠1負けて1ダウン。正解は♠Jに向けて♠をリードし♠Qに負ける。♠リターンを♠Aで勝って♠Jに♠Qを捨て、♠Jを流す。Wに抜けても♦は怖くない。ただし、Nのエントリーに要注意。</p>																		

No. 13

SLAM

2019V5.3



## 5. 今週のトレッド

- 第1・2週 トリックとアナー
- 第3週 ミニブリッジ
- 第4週 ノートランププレイ  
第12週先取り資料 ディフェンス
- 第5週 トランププレイ
- 第6週 フィネス
- 第7週 ビディングシステム
- 第8週 1スータハンドのビディングシーケンス
- 第9週 バランスハンドのビディングシーケンス
- 第10週 2スータハンドのビディングシーケンス
- 第11週 オーバーコール
- 第12週 ディフェンス

第 1・2 週 トリックとアナナー

【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)

【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。(♠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、敵のお手合いになってしまうわけです。

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)

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】)敵がお手合いしてくれたことになりましたね。(【図4】と正反対です)

【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合いにはなりません。 ♠ 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。

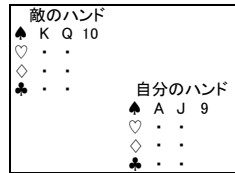
【発展】 【図1】で、敵が ♠ K をリードしてきたらどうなるでしょうか。

- ① ♠ A で勝つと...
- ② ♠ 9 で負けておくと...

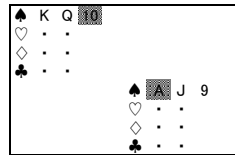
【ツボ】 いつでも勝てるカードを無闇に自分からリードしない

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。

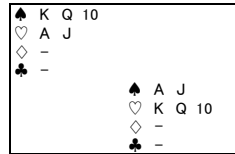
とりそなうのが心配で、何となくAceを出してしまうのは敵を助けるだけ。大抵は待っていればとれます。



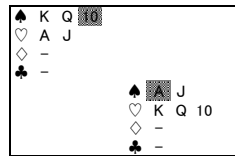
【図1】 ♠は残り3枚ずつ



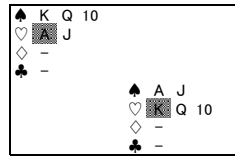
【図2】 ♠ A をとると...



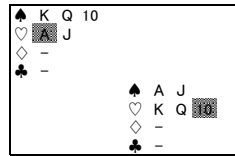
【図3】 残り5枚ずつ



【図4】 ♠ A をとると...



【図5】 ♡ K を負けると...



【図6】 ♡ A をとってもらうと...

第 3 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 ※ 2 6 HCP (must) 2 5 HCP (should)
- ゲーム を宣言して ※ 3 NT 4 ♡ 4 ♠ ( 5 ♣ 5 ◇ )
- ゲーム を作る ※ ブレイテック

【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
- いくらブレイテ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 -

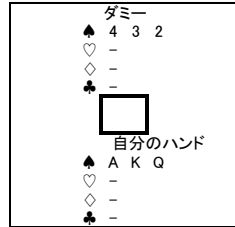
- 【図1】ハンドの ♠ A ♠ K ♠ Q は、どうい手順でも3つ勝てます。  
 ダミーに ♠ A ♠ K ♠ Q があっても、同じく3つ勝てます。
- 【図2】ハンドには ♠ A がありませんが、ダミーにありますから  
 ハンドから ♠ 2 を出してダミーから ♠ A を出せば  
 残りは ♠ K ♠ Q が勝てるので、やはり3つ勝てます。  
 ハンドとダミーは一心同体、どちらも自分のカードです。
- 【図3】長さが違うときは注意が必要です。【図2】では ♠ A ♠ K ♠ Q を  
 どうい順番に勝っても3トリックとれますが、【図3】のように長さが  
 が違うときは、短いほうの ♠ 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♠がないので  
 ♠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 -

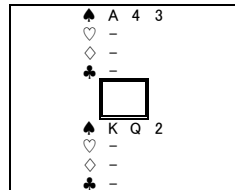
- 【図5】先に ♡ A を勝ってしまうと ♠ K ♠ Q をとりそこないます。  
 この状態を「ブロックする(ブロックしてとれなくなる)」といいます。  
 先に ♠ A を勝ってから ♡ A でハンドに戻れば大丈夫。  
 これを「アンブロックする(ブロックしないようにする)」といいます。

【ツボ】 短いほうのアンナーから

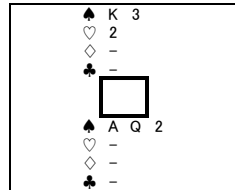
ハンドとダミー、いつどちらで勝つか、全体の手順が最も大切です。



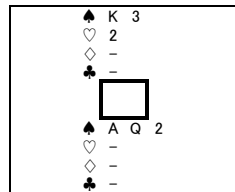
【図1】 残り3枚ずつ



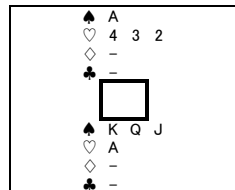
【図2】 残り3枚ずつ



【図3】 残り3枚ずつ



【図4】 残り3枚ずつ



【図5】 残り4枚ずつ

第 4 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

♠ A	1 winner
♠ A K	2
♠ A K Q	3

【図1】ウィナーの例

【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♠がなくなれば ♠ 3 ♠ 2 がウィナーになります。

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。

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

【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。

♠ A J 3 2
♥ Q J 5
♦ J 10 9 2
♣ 10 8
♠ . . . ♠ A . . .
♥ . . . ♥ . . .
♦ A . . . ♦ K . . .
♣ A Q . . . ♣ K . . .
♠ K Q 5
♥ K 10 4 2
♦ Q 5 4 3
♣ J 9

【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なければならないのです。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♥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♥)が出てきます。
- ③ 誰も♥を持っていないので、♥ 5 ♥ 4 が勝てます。

♠ . . . ♠ 6 3
♥ Q 6 3
♦ . . .
♣ . . .
♠ . . . ♠ . . .
♥ J 8 6 ♥ 10 9
♦ . . . ♦ . . .
♣ . . . ♣ . . .
♠ . . . ♠ . . .
♥ A K 5 4 2
♦ . . .
♣ . . .

【図5】♥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。強く長いスートはウィナーの源泉です。

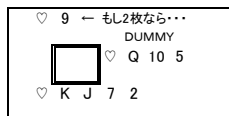
第 12 週 先取り資料 …… ディフェンスの約束事

第4週配付

【意味】 味方同士で情報を伝え合うことで、ディクレアラーのハンドを読む

【図1】 ダミーに♡3枚見えていて、自分が♡4枚持っているとき、パートナーが♡2枚だとわかったら …… ディクレアラーの♡は4枚だとわかる

【図2】 パートナーが♡Kをリードし、ディクレアラーはダミーの♡Aで勝った。  
 パートナーは♡Qを保証しているが、♡Jはディクレアラーが持っているかもしれない。しかし、次はこちらから♡10を出せば心配ない。  
 …… ディクレアラーが♡Jを持っていても、♡Qで捕まえられる



【図1】 ディクレアラーの♡は4枚



【図2】 ♡Jには負けない

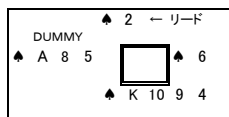
【予習】 約束事

- 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)<br>3枚以上のソリッドシーケンスが望ましい | K Q 10 2<br>Q J 10 9 |
|        | 4thベスト       | - (アナーがある)長いスーツは上から4枚目<br>(3枚のとき)                | K 8 5 3 2<br>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                                      | 9 5                  |
| ◎ リターン | 最初4枚以上のとき    | - オリジナル4thベスト Aで勝ったあと…                           | A 9 7 3 2            |
|        | 最初3枚のとき      | - オリジナル2ndベスト Aで勝ったあと…                           | A 7 4                |
| ◎ フォロー | 同じ効果になる最低のード | どうせ負けるなら、最低のカード<br>勝つなら、勝てる中で最低のカード              | 6 5 2<br>A K Q 10 2  |

ただし ① 右がダミーの場合、どれが「同じ効果」かは注意が必要。例えば【図1】で、ダミーが

- ♡5 なら ♡2 この時点でパートナーの♡9が最強
- ♡10 なら ♡J この時点で自分の♡Jが最強
- ♡Q なら ♡K この時点で自分の♡Kが最強



【図3】 どうせ負けるけど…

- ② 左がダミーの場合、勝つなら、勝てる中で最低のカード  
 勝てないなら(意図的に勝たないときも含む)、最低のカード  
 ただし、自分が3番目なら、ダミーのできるだけ強いカードで  
 勝たれるようなカードの中で最低のカード (【図3】では♠9)



【図4】 アナーにはカバー

【予習】 セオリー

- theory -

- |        |          |  |          |
|--------|----------|--|----------|
| ◎ 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<br>ただしアナーがリードされた場合は、それより強いアナーを持っていたら「カバー」する<br>カバーとは、より強いカードを出すこと(【図4】ではQがリードされたらKを出す) | K 8 4    |
|        | 3rdハンドハイ | - 負けるとしても(わかっても)ハイを出す  | Q 10 9 4 |

第 5 週 トランププレイ

【復習】 ルーザー - loser -

【図1】 ルーザー リードしても直ちに負けるカードです

♠	2	1	loser
♠	3	2	2
♠	4	3	2

【図1】 ルーザーの例

【図2】 潜在的なルーザー そのうち負けるカードです

①	♠	A	2	1	loser
②	♠	A	3	2	2

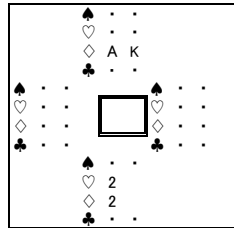
【図2】 潜在的なルーザーの例

【図1】は♠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】)

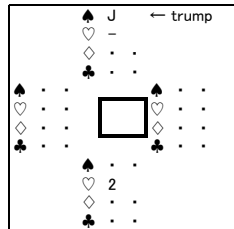
◇ 2 をリードしてダミーの ◇ K で勝ち、次に ◇ A をリードして、ルーザーの ♥ 2 を捨てれば、「消せ」ます。



【図3】 ルーザーを消す

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♥があるときはラフできません)



【図4】 ルーザーをラフ

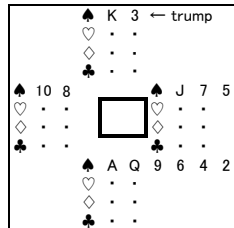
【復習】 トランプ狩り - draw trump -

ウィ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があります。



【図5】 トランプだけに着目

【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。

第 6 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 に負けませんが、 ♠ 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。

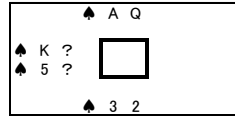
【発展】 敵のHCPを読む - read your opponents' HCP -

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。

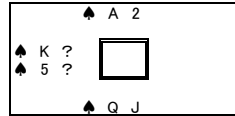
【ツボ】 スモールにはスモール、アナーにはアナー

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。

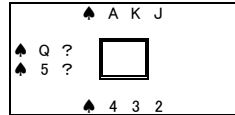
【図2】で ♠ J を持っていないとき(すなわち敵が持っているときは)、フィネスになりません。2番目の敵が ♠ Q に ♠ K を出すと、 ♠ J が昇格するからです。基本形(2)では、すぐ下のカードが必須です。



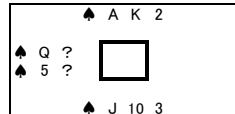
【図1】 K のフィネス



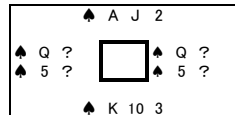
【図2】 K のフィネス



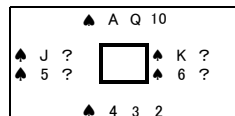
【図3】 Q のフィネス



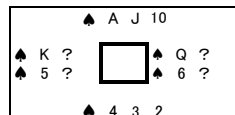
【図4】 Q のフィネス



【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

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            ※ 2 6 HCP            (25HCPあることが確定していれば、25HCP)

ゲーム    をビッドする            ※ 3 NT    4 ♡    4 ♠    5 ♣    5 ◇    (5♣、5◇は29HCP)

【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 ♡ - 2 ♡    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 ♡ - 3 ♡    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 ♡ - 4 ♡    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 ♡ - 1 ♠    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 ♡ - 1 ♠ - 2 ♠    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 ♡ - 1 ♠ - 3 ♠    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 ♡ - 1 ♠ - 4 ♠    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 ♡ - 2 ♣    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    25 HCPあるとき    ゲームビッド    4 ♡ / 4 ♠

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 ♡ / 2 ♠

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 ♡ / 3 ♠

【ツボ】    少なくとも25HCP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。



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 長いスーツが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 長いスーツが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 長いスーツはない(短いスーツもない)  
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 図はレスポナーのハンドの例

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、レスポナーがどうするか判断します。

【図4】1♥ - 1♠ ふたりで 24 ~ 26 HCPで、♥がフィットしています  
2♥ / 4♥ がありそうですから 3♥ と誘いましょう

♠	Q J 6 4
♥	Q 10 6
♦	9 6 3
♣	A Q 5

【図4】11 HCP

1♥ - 1♠ パートナーが 16 ~ 18 HCPを示してくれば  
3♥ - 4♥ ふたりで 27 ~ 29 HCPありますから 4♥ をビッドします

【図5】1♥ - 1♠ ふたりで 22 ~ 24 HCPですから、ゲームはありません  
2♥ - Pass ♥フィットはともかく、パスします

♠	Q 8 6 4 3
♥	Q 6
♦	J 6 3
♣	K J 5

【図5】9 HCP

1♥ - 1♠ パートナーが 16 ~ 18 HCPを示してくれば  
3♥ - 4♥ ふたりで 25 ~ 27 HCPありますから 4♥ をビッドします

【図6】1♥ - 1♠ ふたりで 21 ~ 23 HCPですから、ゲームはありません  
2♥ - Pass ♥フィットはともかく、パスします

♠	Q 8 6 4 3
♥	Q
♦	9 6 3
♣	K J 5 2

【図6】8 HCP

1♥ - 1♠ パートナーが 16 ~ 18 HCPを示してくれば、最高  
3♥ / 26 HCPありますから 3♠ と誘うか 3NT と勝負するか 4♥ をビッドします

【図7】1♦ - 1♠ ふたりで 21 ~ 23 HCPですから、普通はパスですが、  
2♦ - 2♠ ♠のほうはまだマシだと思ったときの例外です

♠	Q J 9 8 4 3
♥	9 6
♦	3
♣	K Q 5 2

【図7】8 HCP

1♦ - 1♠ パートナーが 16 ~ 18 HCPを示してくれば、最高  
3♦ / 26 HCPありますから、♠フィットを期待して 3♠ と誘いましょう

【図8】1♦ - 1♠ ふたりで 24 ~ 26 HCPあるのでゲームに誘います  
2♦ - 2NT ♥ が少し心配ですが 2NT とビッドします

♠	Q J 8 4
♥	K 10 6
♦	5 3
♣	K Q 5 2

【図8】11 HCP

1♦ - 1♠ パートナーが 16 ~ 18 HCPを示してくれば  
3♦ / ふたりで 27 ~ 29 HCPありますから 3NT をビッドします

【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ことです。

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nder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nderが 1 NTをビッドしたらパスします。
- ⑤ レスポnder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。

【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、ステイマンでみつめます。

【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。

♠	K 10 9
♥	A K J 7
♦	Q 8
♣	A 5 3 2

【図2】 17 HCP

♠	A K 9
♥	A K J 7
♦	Q 8
♣	A 5 3 2

【図3】 21 HCP

【復習】 レスポnderの判断 図はレスポnderのハンドの例

【図4】 1♥ - 1♠ 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 ♦が少し心配ですが、 2 NTと誘いましょう

1 NT - 2♣ パートナーが 1 NT オープンならゲームがあります

2♥ - 3 NT ステイマンで 4枚♠を探し、なければ 3 NTをビッドします

【図5】 1♥ - 1♠ ふたりで 22 ~ 24 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♠ 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♠ 3♠で♠5枚を示し、オープナーに 3 NTか 4♠を選択させます

【図6】 1♥ - 1♠ ふたりで 21 ~ 23 HCPですから、ゲームはありません

1 NT - Pass 2♥、2♠は諦めて パスしておきましょう

1 NT - 2♣ パートナーが 1 NT オープンならゲームがあります

2♥ - 2♠ ステイマン経由で 2♠とビッドし、♠5枚を示しながら誘います

♠	K 10 9
♥	A K J 7
♦	Q 8
♣	6 5 3 2

【図1】 13 HCP

① 1♣ - 1♦  
/

1♥

② 1♣ - 1♦

1♥ - 2♥

③ 1♣ - 1♦

/

1♥ - 1♠

1 NT

④ 1♣ - 1♦

1♥ - 1 NT

/

Pass

⑤ 1♣ - 1♥

/

2♥

⑥ 1♣ - 1♠

/

1 NT

⑦ 1♣ - 2♣

/

Pass

♠	Q J 6 4
♥	Q 10 6
♦	J 9 6
♣	K Q 4

【図4】 11 HCP

♠	Q 8 6 4 3
♥	9 6
♦	A 6 3
♣	K 9 4

【図5】 9 HCP

♠	Q 8 6 4 3
♥	Q 6
♦	9 6 3
♣	K J 4

【図6】 8 HCP

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 ♠ - 1 ♣ - 2 ♢ 13 ~ 18 HCP ♠ 5 枚以上 ♢ 4 枚以上
  - ② 1 ♠ - 1 ♣ - 3 ♢ 19 ~ 21 HCP ♠ 5 枚以上 ♢ 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 )

♠	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

【復習】 レスポンダーの判断 図はレスポナーのハンドの例

7 ~ 9 HCP のとき 1 ♠ - 1 ♣ - 2 ♢ - ??

【図1】 2 ♠ ♠ が 2 枚以上あれば、♥を選択します(最優先)

【図2】 2 ♠ ♠ のほうがまだマシだと思ったときの例外です

【図3】 3 ♢ ♢ がフィットしたらレイズします(♥は1枚以下)

10 ~ 12 HCP のとき 1 ♠ - 1 ♣ - 2 ♢ - ??

【図4】 2 NT ♥も♠もフィットしなかったので、 2 NT と誘います

【図5】 3 ♥ ♥ がフィットしたとわかったので、 3 ♥ と誘います

【図6】 3 ♠ ♠ が 6 枚 あれば、 2 枚を期待して 3 ♠ と誘います

13 ~ 15 HCP のとき 3 NT か 4 ♥ か 4 ♠ か 5 ♢ を選択します

【図7】 3 ♠ ♠ 4 枚、 ♠ 5 枚 を示して、レスポナーに判断を委ねます

♠	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

【復習】 オープナーの判断 - judgement by opener -

13 ~ 15 HCP 1 ♠ - 1 ♣ - 2 ♢ - 2 ♥ - 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 ♠ - 1 ♣ - 2 ♢ - 2 ♥ - ??

2 ♠ ♠ 5 枚 を期待して 3 枚 を示し、 4 ♠ 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 ♢ 5 - 5 を示し、 レスポンダーに判断を委ねます

3 ♥ 6 - 4 を示し、 レスポンダーに判断を委ねます

♠	A J 6 4 3
♥	Q 10
♦	K 9
♣	Q J 4 2

【図7】 13 HCP

【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♠5枚♥4枚の例を示します。

① 13 ~ 15 HCP まだ1の代なので ♠ 4 枚 が示せません。

② 13 ~ 15 HCP ♠ 4 枚 は示せません。♠1スータのビッドになります。

③ 強いハンドは ♠ 4 枚 が示せます。 ← リバースビッド

※ ♠5枚♠4枚なら、♥を選択してもまだ2の代です。違いを確認しましょう。

- ① 1 ♣ - 1 ♢  
/
- 1 ♥ - 1 ♠  
/
- 2 ♣
- ② 1 ♣ - 1 ♠  
/
- 2 ♣
- ③ 1 ♣ - 1 ♠  
/
- 2 ♥ - ( 3 ♣ )
- ※ 1 ♥ - 1 ♠  
/
- 2 ♣ - ( 2 ♥ )

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ツをパートナーに示唆する
- 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	自分のスーツをビッド	※	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ツをビッド
2スータハンド	13 ~ 15 HCP	のとき	上のスーツをビッド	※	次の機会に下のスーツをビッド
	16 ~ 18 HCP	のとき	テイクアウトダブル	※	次の機会に上のスーツをビッド

【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) ダブルレイズします  
フィットしなければ自分のスーツをビッドするか 2 NTと誘います
- 13 ~ 15 HCP のとき 敵のスーツをビッドし、強いことを伝えます (キュービッドといえます)

【復習】 テイクアウトダブル - takeout double -

敵のスーツが短いときは、他の3つのスーツ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ツを答えます ① 1 ♠ - X - P - 1 ♣  
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 ♠ - X - 1 ♥ - 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 ♠ - X - 1 ♥ - 1 ♣
- ③ 7 HCP以上でいいスーツがあるときは積極的に示します ④ 1 ♠ - X - 1 ♥ - 2 ♣
- ④ 10 ~ 12 HCP のとき 1つジャンプします ⑤ 1 ♠ - X - P - 1 ♣
- ⑤ ダブラーは、普通の場合パスします 2 ♠ - 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 ♠ - X - P - 1 ♣
- ⑥ ダブラーが強いときは、競り合っても構いません 2 ♠ - 2 ♣
- ⑦ パートナーに 7 HCP 期待できる時も競り合っても構いません ⑦ 1 ♠ - X - 1 ♥ - 1 ♣

【ツボ】 弱いときでもフィットは積極的に示す

2 ♠ - 2 ♣

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。



## 6. 基本テクニックの確認（問題）と（解答）

- (1) 最初の問題 : 第2週目配布  
#1~#8 リード権の意識
  - (2) プレイテクニックの確認1 : 第3週目配布  
#1~#8 アナーの出し方
  - (3) プレイテクニックの確認2 : 第4週目配布  
#9~#16 基本プレイ
  - (4) プレイテクニックの確認3 : 第5週目配布  
#17~#24 トランプの活用
  - (5) プレイテクニックの確認4 : 第6週目配布  
#25~#32 フィネス
  - (6) プレイテクニックの確認5 : 第7週目配布  
#33~#40 高等テクニック
- 【注意】 中級者向き（パズル好きなど希望者に配布する）

【 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トリックとれるようにO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。

<b>例</b>	S - H A K D - C -	S - H 6 D A C -	H2 O		
S - H 10 9 D - C -	W <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> E	N	S		D2
N					
S					

<b>1</b>	S - H A 4 D - C -	S - H 9 7 D - C -	HQ		
S - H K D 7 C -	W <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> E E	N	S	S - H Q 3 D - C -	H3
N					
S					

<b>2</b>	S - H A Q D - C -	S - H K D 7 C -	H4		
S - H 9 D J C -	W <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> E	N	S	S - H 4 D 9 C -	D9
N					
S					

<b>3</b>	S - H A D C 4 C -	S - H Q D - C 7	H4		
S - H K D 7 C -	W <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> E E	N	S	S - H 4 D 9 C -	D9
N					
S					

<b>4</b>	S - H K D - C 4	S - H J D - C 7	HA		
S - H Q D 7 C -	W <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> E	N	S	S - H A 4 D - C -	H4
N					
S					

<b>5</b>	S A H 4 D C - C -	S - H K J D - C -	S4		
S K H - D 7 C -	W <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> E E	N	S	S 4 H A D - C -	HA 忘れずに！
N					
S					

<b>6</b>	S A H 4 D C - C -	S - H K J D - C -	S4		
S K H - D 7 C -	W <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> E	N	S	S 4 H A D - C -	HA 忘れずに！
N					
S					

<b>7</b>	S Q H - D C 4 C -	S - H 7 D - C -	SA		
S K H 7 D - C -	W <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> E E	N	S	S A H 4 D - C -	H4 忘れずに！
N					
S					

<b>8</b>	S A 4 H - D - C -	S K H 7 D - C -	H4		
S 3 H - D 7 C -	W <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> E	N	S	S - H 4 D 4 C -	D4 忘れずに！
N					
S					

【前回の正解と解説】

第2週 出題

<b>1</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 25%;">S -</td><td style="width: 25%;">N</td><td style="width: 25%;">S -</td><td style="width: 25%;"></td></tr> <tr><td>H A 4</td><td></td><td>H D 9 7</td><td></td></tr> <tr><td>D -</td><td></td><td>D -</td><td></td></tr> <tr><td>C -</td><td></td><td>C -</td><td></td></tr> <tr><td colspan="4" style="text-align: center;">W <span style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 20px; vertical-align: middle;"></span> E</td></tr> <tr><td>S -</td><td></td><td>S -</td><td></td></tr> <tr><td>H K</td><td></td><td>H D 7</td><td></td></tr> <tr><td>D 7</td><td></td><td>D -</td><td></td></tr> <tr><td>C -</td><td></td><td>C -</td><td></td></tr> <tr><td colspan="4" style="text-align: center;">S</td></tr> <tr><td>S -</td><td></td><td>S -</td><td></td></tr> <tr><td>H Q 3</td><td></td><td>H 3</td><td></td></tr> <tr><td>D -</td><td></td><td>D -</td><td></td></tr> <tr><td>C -</td><td></td><td>C -</td><td></td></tr> </table>	S -	N	S -		H A 4		H D 9 7		D -		D -		C -		C -		W <span style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 20px; vertical-align: middle;"></span> E				S -		S -		H K		H D 7		D 7		D -		C -		C -		S				S -		S -		H Q 3		H 3		D -		D -		C -		C -		<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%; text-align: center;">H Q</td></tr> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">○</td></tr> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">H 3</td></tr> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">○</td></tr> </table>		H Q	○		H 3		○	
S -	N	S -																																																																
H A 4		H D 9 7																																																																
D -		D -																																																																
C -		C -																																																																
W <span style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 20px; vertical-align: middle;"></span> E																																																																		
S -		S -																																																																
H K		H D 7																																																																
D 7		D -																																																																
C -		C -																																																																
S																																																																		
S -		S -																																																																
H Q 3		H 3																																																																
D -		D -																																																																
C -		C -																																																																
	H Q																																																																	
○																																																																		
H 3																																																																		
○																																																																		
<p>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。</p>																																																																		

<b>2</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 25%;">S -</td><td style="width: 25%;">N</td><td style="width: 25%;">S -</td><td style="width: 25%;"></td></tr> <tr><td>H A Q</td><td></td><td>H D K</td><td></td></tr> <tr><td>D -</td><td></td><td>D 7</td><td></td></tr> <tr><td>C -</td><td></td><td>C -</td><td></td></tr> <tr><td colspan="4" style="text-align: center;">W <span style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 20px; vertical-align: middle;"></span> E</td></tr> <tr><td>S -</td><td></td><td>S -</td><td></td></tr> <tr><td>H 9</td><td></td><td>H D K</td><td></td></tr> <tr><td>D J</td><td></td><td>D 7</td><td></td></tr> <tr><td>C -</td><td></td><td>C -</td><td></td></tr> <tr><td colspan="4" style="text-align: center;">S</td></tr> <tr><td>S -</td><td></td><td>S -</td><td></td></tr> <tr><td>H 4</td><td></td><td>H 3</td><td></td></tr> <tr><td>D 9</td><td></td><td>D -</td><td></td></tr> <tr><td>C -</td><td></td><td>C -</td><td></td></tr> </table>	S -	N	S -		H A Q		H D K		D -		D 7		C -		C -		W <span style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 20px; vertical-align: middle;"></span> E				S -		S -		H 9		H D K		D J		D 7		C -		C -		S				S -		S -		H 4		H 3		D 9		D -		C -		C -		<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%; text-align: center;">H 4</td></tr> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">○</td></tr> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">D 9</td></tr> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">○</td></tr> </table>		H 4	○		D 9		○	
S -	N	S -																																																																
H A Q		H D K																																																																
D -		D 7																																																																
C -		C -																																																																
W <span style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 20px; vertical-align: middle;"></span> E																																																																		
S -		S -																																																																
H 9		H D K																																																																
D J		D 7																																																																
C -		C -																																																																
S																																																																		
S -		S -																																																																
H 4		H 3																																																																
D 9		D -																																																																
C -		C -																																																																
	H 4																																																																	
○																																																																		
D 9																																																																		
○																																																																		
<p>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DJJに負けてしまいます。</p>																																																																		

<b>3</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 25%;">S -</td><td style="width: 25%;">N</td><td style="width: 25%;">S -</td><td style="width: 25%;"></td></tr> <tr><td>H A</td><td></td><td>H D Q</td><td></td></tr> <tr><td>D -</td><td></td><td>D C 7</td><td></td></tr> <tr><td>C 4</td><td></td><td>C -</td><td></td></tr> <tr><td colspan="4" style="text-align: center;">W <span style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 20px; vertical-align: middle;"></span> E</td></tr> <tr><td>S -</td><td></td><td>S -</td><td></td></tr> <tr><td>H K</td><td></td><td>H D C 7</td><td></td></tr> <tr><td>D 7</td><td></td><td>D -</td><td></td></tr> <tr><td>C -</td><td></td><td>C -</td><td></td></tr> <tr><td colspan="4" style="text-align: center;">S</td></tr> <tr><td>S -</td><td></td><td>S -</td><td></td></tr> <tr><td>H 4</td><td></td><td>H 4</td><td></td></tr> <tr><td>D 9</td><td></td><td>D -</td><td></td></tr> <tr><td>C -</td><td></td><td>C -</td><td></td></tr> </table>	S -	N	S -		H A		H D Q		D -		D C 7		C 4		C -		W <span style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 20px; vertical-align: middle;"></span> E				S -		S -		H K		H D C 7		D 7		D -		C -		C -		S				S -		S -		H 4		H 4		D 9		D -		C -		C -		<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%; text-align: center;">H 4</td></tr> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">○</td></tr> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">D 9</td></tr> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">○</td></tr> </table>		H 4	○		D 9		○	
S -	N	S -																																																																
H A		H D Q																																																																
D -		D C 7																																																																
C 4		C -																																																																
W <span style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 20px; vertical-align: middle;"></span> E																																																																		
S -		S -																																																																
H K		H D C 7																																																																
D 7		D -																																																																
C -		C -																																																																
S																																																																		
S -		S -																																																																
H 4		H 4																																																																
D 9		D -																																																																
C -		C -																																																																
	H 4																																																																	
○																																																																		
D 9																																																																		
○																																																																		
<p>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。</p>																																																																		

<b>4</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 25%;">S -</td><td style="width: 25%;">N</td><td style="width: 25%;">S -</td><td style="width: 25%;"></td></tr> <tr><td>H K</td><td></td><td>H D J</td><td></td></tr> <tr><td>D -</td><td></td><td>D C 7</td><td></td></tr> <tr><td>C 4</td><td></td><td>C -</td><td></td></tr> <tr><td colspan="4" style="text-align: center;">W <span style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 20px; vertical-align: middle;"></span> E</td></tr> <tr><td>S -</td><td></td><td>S -</td><td></td></tr> <tr><td>H Q</td><td></td><td>H D C 7</td><td></td></tr> <tr><td>D 7</td><td></td><td>D -</td><td></td></tr> <tr><td>C -</td><td></td><td>C -</td><td></td></tr> <tr><td colspan="4" style="text-align: center;">S</td></tr> <tr><td>S -</td><td></td><td>S -</td><td></td></tr> <tr><td>H A 4</td><td></td><td>H 4</td><td></td></tr> <tr><td>D -</td><td></td><td>D -</td><td></td></tr> <tr><td>C -</td><td></td><td>C -</td><td></td></tr> </table>	S -	N	S -		H K		H D J		D -		D C 7		C 4		C -		W <span style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 20px; vertical-align: middle;"></span> E				S -		S -		H Q		H D C 7		D 7		D -		C -		C -		S				S -		S -		H A 4		H 4		D -		D -		C -		C -		<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%; text-align: center;">H A</td></tr> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">○</td></tr> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">H 4</td></tr> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">○</td></tr> </table>		H A	○		H 4		○	
S -	N	S -																																																																
H K		H D J																																																																
D -		D C 7																																																																
C 4		C -																																																																
W <span style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 20px; vertical-align: middle;"></span> E																																																																		
S -		S -																																																																
H Q		H D C 7																																																																
D 7		D -																																																																
C -		C -																																																																
S																																																																		
S -		S -																																																																
H A 4		H 4																																																																
D -		D -																																																																
C -		C -																																																																
	H A																																																																	
○																																																																		
H 4																																																																		
○																																																																		
<p>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。</p>																																																																		

<b>5</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 25%;">S A</td><td style="width: 25%;">N</td><td style="width: 25%;">S -</td><td style="width: 25%;"></td></tr> <tr><td>H 4</td><td></td><td>H D J</td><td></td></tr> <tr><td>D -</td><td></td><td>D C -</td><td></td></tr> <tr><td>C -</td><td></td><td>C -</td><td></td></tr> <tr><td colspan="4" style="text-align: center;">W <span style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 20px; vertical-align: middle;"></span> E</td></tr> <tr><td>S K</td><td></td><td>S -</td><td></td></tr> <tr><td>H -</td><td></td><td>H K J</td><td></td></tr> <tr><td>D 7</td><td></td><td>D C -</td><td></td></tr> <tr><td>C -</td><td></td><td>C -</td><td></td></tr> <tr><td colspan="4" style="text-align: center;">S</td></tr> <tr><td>S 4</td><td></td><td>S 4</td><td></td></tr> <tr><td>H A</td><td></td><td>H A</td><td></td></tr> <tr><td>D -</td><td></td><td>D -</td><td></td></tr> <tr><td>C -</td><td></td><td>C -</td><td></td></tr> </table> <p style="margin-top: 5px;"><b>Spade Trump</b> 忘れずに!</p>	S A	N	S -		H 4		H D J		D -		D C -		C -		C -		W <span style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 20px; vertical-align: middle;"></span> E				S K		S -		H -		H K J		D 7		D C -		C -		C -		S				S 4		S 4		H A		H A		D -		D -		C -		C -		<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%; text-align: center;">S 4</td></tr> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">○</td></tr> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">H A</td></tr> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">○</td></tr> </table>		S 4	○		H A		○	
S A	N	S -																																																																
H 4		H D J																																																																
D -		D C -																																																																
C -		C -																																																																
W <span style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 20px; vertical-align: middle;"></span> E																																																																		
S K		S -																																																																
H -		H K J																																																																
D 7		D C -																																																																
C -		C -																																																																
S																																																																		
S 4		S 4																																																																
H A		H A																																																																
D -		D -																																																																
C -		C -																																																																
	S 4																																																																	
○																																																																		
H A																																																																		
○																																																																		
<p>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し、悠々とHAをとればOK。最初にHAを出すWestにSKでラフされてしまいます。</p>																																																																		

<b>6</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 25%;">S A</td><td style="width: 25%;">N</td><td style="width: 25%;">S -</td><td style="width: 25%;"></td></tr> <tr><td>H D 4</td><td></td><td>H D C -</td><td></td></tr> <tr><td>D -</td><td></td><td>D -</td><td></td></tr> <tr><td>C -</td><td></td><td>C -</td><td></td></tr> <tr><td colspan="4" style="text-align: center;">W <span style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 20px; vertical-align: middle;"></span> E</td></tr> <tr><td>S K</td><td></td><td>S -</td><td></td></tr> <tr><td>H -</td><td></td><td>H K J</td><td></td></tr> <tr><td>D 7</td><td></td><td>D C -</td><td></td></tr> <tr><td>C -</td><td></td><td>C -</td><td></td></tr> <tr><td colspan="4" style="text-align: center;">S</td></tr> <tr><td>S 4</td><td></td><td>S 4</td><td></td></tr> <tr><td>H A</td><td></td><td>H A</td><td></td></tr> <tr><td>D -</td><td></td><td>D -</td><td></td></tr> <tr><td>C -</td><td></td><td>C -</td><td></td></tr> </table> <p style="margin-top: 5px;"><b>Spade Trump</b> 忘れずに!</p>	S A	N	S -		H D 4		H D C -		D -		D -		C -		C -		W <span style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 20px; vertical-align: middle;"></span> E				S K		S -		H -		H K J		D 7		D C -		C -		C -		S				S 4		S 4		H A		H A		D -		D -		C -		C -		<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%; text-align: center;">S 4</td></tr> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">○</td></tr> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">H A</td></tr> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">○</td></tr> </table>		S 4	○		H A		○	
S A	N	S -																																																																
H D 4		H D C -																																																																
D -		D -																																																																
C -		C -																																																																
W <span style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 20px; vertical-align: middle;"></span> E																																																																		
S K		S -																																																																
H -		H K J																																																																
D 7		D C -																																																																
C -		C -																																																																
S																																																																		
S 4		S 4																																																																
H A		H A																																																																
D -		D -																																																																
C -		C -																																																																
	S 4																																																																	
○																																																																		
H A																																																																		
○																																																																		
<p>#5と同じようですが、今度は先にSAを出す次のD4がWestのD7に負けてしまいます。ここでは先H4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。</p>																																																																		

<b>7</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 25%;">S 4</td><td style="width: 25%;">N</td><td style="width: 25%;">S 3</td><td style="width: 25%;"></td></tr> <tr><td>H D 4</td><td></td><td>H D 7</td><td></td></tr> <tr><td>D -</td><td></td><td>D -</td><td></td></tr> <tr><td>C -</td><td></td><td>C -</td><td></td></tr> <tr><td colspan="4" style="text-align: center;">W <span style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 20px; vertical-align: middle;"></span> E</td></tr> <tr><td>S K</td><td></td><td>S -</td><td></td></tr> <tr><td>H 7</td><td></td><td>H D 7</td><td></td></tr> <tr><td>D -</td><td></td><td>D -</td><td></td></tr> <tr><td>C -</td><td></td><td>C -</td><td></td></tr> <tr><td colspan="4" style="text-align: center;">S</td></tr> <tr><td>S A</td><td></td><td>S 4</td><td></td></tr> <tr><td>H 4</td><td></td><td>H 4</td><td></td></tr> <tr><td>D -</td><td></td><td>D -</td><td></td></tr> <tr><td>C -</td><td></td><td>C -</td><td></td></tr> </table> <p style="margin-top: 5px;"><b>Spade Trump</b> 忘れずに!</p>	S 4	N	S 3		H D 4		H D 7		D -		D -		C -		C -		W <span style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 20px; vertical-align: middle;"></span> E				S K		S -		H 7		H D 7		D -		D -		C -		C -		S				S A		S 4		H 4		H 4		D -		D -		C -		C -		<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%; text-align: center;">S A</td></tr> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">○</td></tr> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">H 4</td></tr> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">○</td></tr> </table>		S A	○		H 4		○	
S 4	N	S 3																																																																
H D 4		H D 7																																																																
D -		D -																																																																
C -		C -																																																																
W <span style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 20px; vertical-align: middle;"></span> E																																																																		
S K		S -																																																																
H 7		H D 7																																																																
D -		D -																																																																
C -		C -																																																																
S																																																																		
S A		S 4																																																																
H 4		H 4																																																																
D -		D -																																																																
C -		C -																																																																
	S A																																																																	
○																																																																		
H 4																																																																		
○																																																																		
<p>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。</p>																																																																		

<b>8</b>	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 25%;">S A 4</td><td style="width: 25%;">N</td><td style="width: 25%;">S K</td><td style="width: 25%;"></td></tr> <tr><td>H -</td><td></td><td>H D 7</td><td></td></tr> <tr><td>D -</td><td></td><td>D C -</td><td></td></tr> <tr><td>C -</td><td></td><td>C -</td><td></td></tr> <tr><td colspan="4" style="text-align: center;">W <span style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 20px; vertical-align: middle;"></span> E</td></tr> <tr><td>S 3</td><td></td><td>S -</td><td></td></tr> <tr><td>H D 7</td><td></td><td>H D C -</td><td></td></tr> <tr><td>D -</td><td></td><td>D -</td><td></td></tr> <tr><td>C -</td><td></td><td>C -</td><td></td></tr> <tr><td colspan="4" style="text-align: center;">S</td></tr> <tr><td>S -</td><td></td><td>S 4</td><td></td></tr> <tr><td>H 4</td><td></td><td>H 4</td><td></td></tr> <tr><td>D -</td><td></td><td>D -</td><td></td></tr> <tr><td>C -</td><td></td><td>C -</td><td></td></tr> </table> <p style="margin-top: 5px;"><b>Spade Trump</b> 忘れずに!</p>	S A 4	N	S K		H -		H D 7		D -		D C -		C -		C -		W <span style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 20px; vertical-align: middle;"></span> E				S 3		S -		H D 7		H D C -		D -		D -		C -		C -		S				S -		S 4		H 4		H 4		D -		D -		C -		C -		<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%;"></td><td style="width: 50%; text-align: center;">H 4</td></tr> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">○</td></tr> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">D 4</td></tr> <tr><td colspan="2" style="text-align: center;">○</td></tr> </table>		H 4	○		D 4		○	
S A 4	N	S K																																																																
H -		H D 7																																																																
D -		D C -																																																																
C -		C -																																																																
W <span style="border: 1px solid black; display: inline-block; width: 20px; height: 20px; vertical-align: middle;"></span> E																																																																		
S 3		S -																																																																
H D 7		H D C -																																																																
D -		D -																																																																
C -		C -																																																																
S																																																																		
S -		S 4																																																																
H 4		H 4																																																																
D -		D -																																																																
C -		C -																																																																
	H 4																																																																	
○																																																																		
D 4																																																																		
○																																																																		
<p>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。</p>																																																																		



【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No Trumpとします)

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。

<b>例</b>	S - H K Q 7 D - C -  S - H 10 9 8 D - C -	N W <input type="text"/> E  S S	S - H 6 5 D A C -	Trick
				3
				Lead
				HA

<b>1</b>	S - H J 10 D K 3 C -  S - H 9 D J 10 9 C -	N W <input type="text"/> E  S S	S - H A Q D 4 2 C -	Trick
				Lead

<b>2</b>	S - H Q J 3 D A C -  S - H A 4 D K 10 C -	N W <input type="text"/> E  S S	S - H 10 9 8 D J C -	Trick
				Lead

<b>3</b>	S - H K Q 5 D A C -  S - H 9 D J 6 5 C -	N W <input type="text"/> E  S S	S - H - D Q J 10 C 2	Trick
				Lead

<b>4</b>	S - H K J 3 2 D - C -  S - H Q D 10 6 5 C -	N W <input type="text"/> E  S S	S - H A 10 D 9 8 C -	Trick
				Lead

<b>5</b>	S 9 H A D K 2 C -  S Q H K J 9 D - C - Spade Trump 忘れずに!	N W <input type="text"/> E  S S	S 8 H - D Q J 9 C -	Trick
				Lead

<b>6</b>	S 9 H Q J 3 D - C -  S - H K 4 D A K C - Spade Trump 忘れずに!	N W <input type="text"/> E  S S	S - H 10 9 D 10 9 C -	Trick
				Lead

<b>7</b>	S 9 H - D 5 C 4  S K H A D 3 C - Spade Trump 忘れずに!	N W <input type="text"/> E  S S	S 8 H - D J C 9	Trick
				Lead

<b>8</b>	S 9 2 H K D 2 C -  S Q H - D 10 9 C 5 Spade Trump 忘れずに!	N W <input type="text"/> E  S S	S 8 H A Q D Q C -	Trick
				Lead

【前回の正解と解説】

第3週 出題

<b>1</b>	<p>S - H J 10 D K 3 C -</p> <p>S -      N      S - H 9      W <input type="checkbox"/> E      H D A Q D J 10 9      S      C - C -      S</p> <p>S - H K D A Q 5 C -</p>	<b>Trick</b>	<b>3</b>
		<b>Lead</b>	<b>D5</b>
<p>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。</p>			

<b>2</b>	<p>S - H Q J 3 D A C -</p> <p>S -      N      S - H A 4      W <input type="checkbox"/> E      H D J 8 D K 10      S      C - C -      S</p> <p>S - H K 2 D Q 2 C -</p>	<b>Trick</b>	<b>3</b>
		<b>Lead</b>	<b>HK</b>
<p>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で勝つてD10を返し最後はDQが負けです。</p>			

<b>3</b>	<p>S - H K Q 5 D A C -</p> <p>S -      N      S - H 9      W <input type="checkbox"/> E      H D Q J 10 D -      S      C 2 C J 6 5      S</p> <p>S - H A D K 5 4 C -</p>	<b>Trick</b>	<b>4</b>
		<b>Lead</b>	<b>HA</b>
<p>Heartで3トリックとれそうですが、順序を間違えたりとそこないませぬ。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。</p>			

<b>4</b>	<p>S - H - D K J 3 2 C -</p> <p>S -      N      S - H Q      W <input type="checkbox"/> E      H A 10 D 10 6 5      S      D 9 8 C -      S</p> <p>S - H K J D A Q C -</p>	<b>Trick</b>	<b>4</b>
		<b>Lead</b>	<b>DA</b>
<p>Diamondで4トリックとれそうですが、Northに入る手段はDKしかないので注意しましょう。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。これをオーバーブライドといいます。</p>			

<b>5</b>	<p>S 9 H A D K 2 C -</p> <p>S Q      N      S 8 H K J 9      W <input type="checkbox"/> E      D D Q J 9 D -      S      C - C -      S</p> <p><b>Spade Trump</b> S A <b>忘れずに!</b> H - D A 8 7 C -</p>	<b>Trick</b>	<b>4</b>
		<b>Lead</b>	<b>SA</b>
<p>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をとりいにくくWestのS0にラフされています。まずは敵のトランプをなくすことが原則。トランプ持たないテクニックです。</p>			

<b>6</b>	<p>S 9 H Q J 3 D - C -</p> <p>S -      N      S - H K 4      W <input type="checkbox"/> E      H 10 9 D A K      S      D 10 9 C -      S</p> <p><b>Spade Trump</b> S - <b>忘れずに!</b> H A 2 D D Q J C -</p>	<b>Trick</b>	<b>3</b>
		<b>Lead</b>	<b>HA</b>
<p>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に負けに行きます。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。</p>			

<b>7</b>	<p>S 9 H - D 5 C 4</p> <p>S K      N      S 8 H A      W <input type="checkbox"/> E      H D J D 3      S      D J C -      S      C 9</p> <p><b>Spade Trump</b> S A J <b>忘れずに!</b> H 2 D - C -</p>	<b>Trick</b>	<b>3</b>
		<b>Lead</b>	<b>H2</b>
<p>原則どおりトランプ持たず、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。</p>			

<b>8</b>	<p>S 9 2 H K D 2 C -</p> <p>S Q      N      S 8 H -      W <input type="checkbox"/> E      H D A Q D 10 9      S      D Q C 5      S      C -</p> <p><b>Spade Trump</b> S A <b>忘れずに!</b> H - D A 8 C 7</p>	<b>Trick</b>	<b>4</b>
		<b>Lead</b>	<b>SA</b>
<p>トランプ持たずしても必要な枚数だけトランプが残る場合は、トランプ持たずを優先します。この問題の配置なら先にDAをとることができますが、実戦ではラフされる危険が伴い、愚かな手順です。</p>			

【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No Trumpとします)

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。

<b>例</b>	S - H K Q 7 D - C -	S - H 6 5 D A C -	Trick 3
S - H 10 9 8 D - C -	N W [ ] E S	S - H A 2 D K C -	Lead HA

<b>9</b>	S - H A 5 D 4 C -	S - H J 8 D 9 C -	Trick [ ]
S - H K 9 4 D - C -	N W [ ] E S	S - H Q 10 2 D - C -	Lead [ ]

<b>10</b>	S - H A 5 3 D - C -	S - H J 9 D - C -	Trick [ ]
S - H K 9 D 4 C -	N W [ ] E S	S - H Q 10 2 D - C -	Lead [ ]

<b>11</b>	S - H Q 10 2 D - C -	S - H J 8 D J C -	Trick [ ]
S - H A 9 4 D - C -	N W [ ] E S	S - H K 5 D 4 C -	Lead [ ]

<b>12</b>	S - H A D - C K 4	S - H Q D - C A Q	Trick [ ]
S - H 10 9 D J C -	N W [ ] E S	S - H K J D 4 C -	Lead [ ]

<b>13</b>	S J H K 10 2 D - C -	S - H A 9 D 5 3 C -	Trick [ ]
S - H J D A Q C J	N W [ ] E S	S - H Q D K 4 C 4	Lead [ ]
Spade Trump 忘れずに！			

<b>14</b>	S J H Q 10 2 D - C -	S - H A 9 D 5 3 C -	Trick [ ]
S - H J D A K C J	N W [ ] E S	S - H K D Q 4 C 4	Lead [ ]
Spade Trump 忘れずに！			

<b>15</b>	S J H 5 3 2 D - C -	S - H Q 7 D 9 C J	Trick [ ]
S 9 H A 10 D J C -	N W [ ] E S	S 10 H K J D 4 C -	Lead [ ]
Spade Trump 忘れずに！			

<b>16</b>	S J H J 3 2 D - C -	S - H Q 7 D 9 C J	Trick [ ]
S 9 H A 10 D - C 9	N W [ ] E S	S 10 H K 5 D 4 C -	Lead [ ]
Spade Trump 忘れずに！			

【前回の正解と解説】

第4週 出題

<b>9</b>	<p>S - H A 5 D 4 C -</p> <p>S - H K 9 4 D - C -</p> <p style="text-align: center;">N W [ ] E S</p> <p>S - H Q 10 2 D - C -</p>	<p><b>Trick</b></p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2</p>	
<p>短いほうのアンナーから、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。</p>			

<b>10</b>	<p>S - H A 5 3 D - C -</p> <p>S - H K 9 D 4 C -</p> <p style="text-align: center;">N W [ ] E S</p> <p>S - H Q 10 2 D - C -</p>	<p><b>Trick</b></p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">3</p>	
<p>EastがHJシングルルトンの場合、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が、ヨミ(カン?)でどちらか決めることとなります。</p>			

<b>11</b>	<p>S - H Q 10 2 D - C -</p> <p>S - H A 9 4 D - C -</p> <p style="text-align: center;">N W [ ] E S</p> <p>S - H K 5 D 4 C -</p>	<p><b>Trick</b></p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2</p>	
<p>短いほうのアンナーから、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。</p>			

<b>12</b>	<p>S - H A D - C K 4</p> <p>S - H 10 9 D J C -</p> <p style="text-align: center;">N W [ ] E S</p> <p>S - H K J D 4 C -</p>	<p><b>Trick</b></p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2</p>	
<p>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に入ってしまう。HAをアンブロックすることに気づけば、DJの下にディスクードすればいいとわかります。</p>			

<b>13</b>	<p>S J H K 10 2 D - C -</p> <p>S - H J D A Q C J</p> <p style="text-align: center;">N W [ ] E S</p> <p>S - H Q D K 4 C 4</p>	<p><b>Trick</b></p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">3</p>	
<p>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を出すや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。</p>			

<b>14</b>	<p>S J H Q 10 2 D - C -</p> <p>S - H J D A K C J</p> <p style="text-align: center;">N W [ ] E S</p> <p>S - H K D Q 4 C 4</p>	<p><b>Trick</b></p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">2</p>	
<p>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。</p>			

<b>15</b>	<p>S J H 5 3 2 D - C -</p> <p>S 9 H A 10 D J C -</p> <p style="text-align: center;">N W [ ] E S</p> <p>S - H K J D 4 C -</p>	<p><b>Trick</b></p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">3</p>	
<p>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S8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。</p>			

<b>16</b>	<p>S J H J 3 2 D - C -</p> <p>S 9 H A 10 D - C 9</p> <p style="text-align: center;">N W [ ] E S</p> <p>S - H K 5 D 4 C -</p>	<p><b>Trick</b></p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px;">3</p>	
<p>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は次のリードをHAで勝ってC8を返します。SouthがラフするとWestのS9が残ってしまいます。</p>			

【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No Trumpとします)

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。

<b>例</b>	S - H K Q 7 D - C -	S - H 6 5 D A C -	Trick 3			
	S - H 10 9 8 D - C -	W <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table> E	N		S	Lead HA
N						
S						

<b>17</b>	S K 10 H - D 4 C -	S J H D 9 C -	Trick 			
	S Q 9 H - D J C -	W <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table> E	N		S	Lead 
N						
S						
	Spade Trump 忘れずに! S A 8 H 4 D - C -		Trick 			

<b>18</b>	S A 9 H - D Q C -	S J H D J 9 C -	Trick 			
	S K 8 H 9 D - C -	W <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table> E	N		S	Lead 
N						
S						
	Spade Trump 忘れずに! S Q 10 H 4 D - C -		Trick 			

<b>19</b>	S 9 2 H - D 7 C -	S J H D 7 C -	Trick 			
	S A H - D 4 C 7	W <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table> E	N		S	Lead 
N						
S						
	Spade Trump 忘れずに! S K H J D 9 C -		Trick 			

<b>20</b>	S J H - D 4 C 9	S - H 9 7 D 7 C -	Trick 			
	S A 9 H - D - C J	W <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table> E	N		S	Lead 
N						
S						
	Spade Trump 忘れずに! S K H J D 9 C -		Trick 			

<b>21</b>	S 8 4 3 H - D 4 C -	S K 7 2 H D 7 C -	Trick 			
	S J 9 H 7 4 D - C -	W <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table> E	N		S	Lead 
N						
S						
	Spade Trump 忘れずに! S A Q 10 H 9 D - C -		Trick 			

<b>22</b>	S 10 6 3 H - D 4 C -	S J 7 H D 9 7 C -	Trick 			
	S K 9 5 H 7 D - C -	W <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table> E	N		S	Lead 
N						
S						
	Spade Trump 忘れずに! S A Q 8 H - D - C 4		Trick 			

<b>23</b>	S 5 3 H 2 D 4 C -	S Q 8 2 H D - C -	Trick 			
	S K 10 H - D 5 3 C -	W <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table> E	N		S	Lead 
N						
S						
	Spade Trump 忘れずに! S A J 9 H - D 7 C -		Trick 			

<b>24</b>	S K 4 H - D A J C 4	S J H 8 6 D Q 9 C -	Trick 			
	S Q 10 H J D 4 C 9	W <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table> E	N		S	Lead 
N						
S						
	Spade Trump 忘れずに! S A 8 H 9 7 D K C -		Trick 			

【前回の正解と解説】

第5週 出題

<b>17</b>	S K 10 H D 4 C -  S Q 9 H J D - C -  Spade Trump 忘れずに! S A 8 H 4 D - C -	Trick  3  Lead  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。これをオーバーステイクといひます。		

<b>18</b>	S A 9 H - D Q C -  S K 8 H 9 D - C -  Spade Trump 忘れずに! S Q 10 H 4 D - C -	Trick  3  Lead  SQ
EastがSJシングルルトンの場合、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が、ヨミ(カン?)でどちらが決めることになります。		

<b>19</b>	S 9 2 H - D 7 C -  S A H - D 4 C 7  Spade Trump 忘れずに! S K H J D 9 C -	Trick  2  Lead  SK
敵のトランプがなければHJ、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。		

<b>20</b>	S J H - D 4 C 9  S A 9 H - D - C J  Spade Trump 忘れずに! S K H J D 9 C -	Trick  2  Lead  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でオーバーステイクします。		

<b>21</b>	S 8 4 3 H - D 4 C -  S J 9 H 7 4 D - C -  Spade Trump 忘れずに! S A Q 10 H 9 D - C -	Trick  3  Lead  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をリードされたとSJに生還されてしまいます。		

<b>22</b>	S 10 6 3 H - D 4 C -  S K 9 5 H 7 D - C -  Spade Trump 忘れずに! S A Q 8 H - D - C 4	Trick  3  Lead  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が負けてしまいます。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。		

<b>23</b>	S 5 3 H 2 D 4 C -  S K 10 H - D 5 3 C -  Spade Trump 忘れずに! S A J 9 H - D 7 C -	Trick  2  Lead  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の後ろに入り、WestのSJが捕まってしまう、SAの1トリックしかとれません。		

<b>24</b>	S K 4 H - D A J C 4  S Q 10 H J D 4 C 9  Spade Trump 忘れずに! S A 8 H 9 7 D K C -	Trick  5  Lead  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。		

【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。

<b>例</b>	S - H K Q 7 D - C -	S - H 6 5 D A C -	Trick		
S - H 10 9 8 D - C -	W <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> E	N	S		3
N					
S					
	S - H A 2 D K C -		Lead		
			HA		

<b>25</b>	S A 7 3 H - D - C -	S Q 6 5 H D - C -	Trick		
S 10 8 4 H - D - C -	W <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> E	N	S	S K J 9 H - D - C -	Lead
N					
S					
	Spade Trump 忘れずに！				

<b>26</b>	S A 7 3 H - D - C -	S 10 6 5 H D - C -	Trick		
S Q 8 4 H - D - C -	W <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> E	N	S	S K J 9 H - D - C -	Lead
N					
S					
	Spade Trump 忘れずに！				

<b>27</b>	S A J 3 H - D - C -	S 10 7 H 4 D - C -	Trick		
S K 8 4 H - D - C -	W <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> E	N	S	S Q 9 2 H - D - C -	Lead
N					
S					
	Spade Trump 忘れずに！				

<b>28</b>	S A J 10 3 H - D - C -	S 7 H 4 3 2 D - C -	Trick		
S K 8 6 4 H - D - C -	W <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> E	N	S	S Q 9 5 2 H - D - C -	Lead
N					
S					
	Spade Trump 忘れずに！				

<b>29</b>	S A 9 7 3 H - D - C -	S Q H 4 3 2 D - C -	Trick		
S 10 8 6 4 H - D - C -	W <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> E	N	S	S K J 5 2 H - D - C -	Lead
N					
S					
	Spade Trump 忘れずに！				

<b>30</b>	S A 9 7 3 H - D - C -	S 10 H 4 3 2 D - C -	Trick		
S Q 8 6 4 H - D - C -	W <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> E	N	S	S K J 5 2 H - D - C -	Lead
N					
S					
	Spade Trump 忘れずに！				

<b>31</b>	S A Q 4 2 H - D - C -	S 8 H 4 3 2 D - C -	Trick		
S J 10 5 3 H - D - C -	W <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> E	N	S	S K 9 7 6 H - D - C -	Lead
N					
S					
	Spade Trump 忘れずに！				

<b>32</b>	S K 7 H - D 4 C -	S A 10 H - D 7 C -	Trick		
S Q 9 H 7 D - C -	W <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table> E	N	S	S J 8 H 4 D - C -	Lead
N					
S					
	Spade Trump 忘れずに！				

【前回の正解と解説】

第6週 出題

<b>25</b>	<p>S A 7 3 H - D - C -</p> <p>S 10 8 4 H - D - C -</p> <p style="text-align: center;">N W <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </span> E S</p> <p>Spade Trump 忘れずに!</p> <p>S K J 9 H - D - C -</p>	<p>Trick</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 30px; margin: 0 auto;">3</p>	
		<p>Lead</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 30px; margin: 0 auto;">S9</p>	
<p>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が、ヨミ(カン?)でどちらか決めることになります。</p>			

<b>26</b>	<p>S A 7 3 H - D - C -</p> <p>S Q 8 4 H - D - C -</p> <p style="text-align: center;">N W <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </span> E S</p> <p>Spade Trump 忘れずに!</p> <p>S K J 9 H - D - C -</p>	<p>Trick</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 30px; margin: 0 auto;">3</p>	
		<p>Lead</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 30px; margin: 0 auto;">SJ</p>	
<p>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を捕まえられる。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。</p>			

<b>27</b>	<p>S A J 3 H - D - C -</p> <p>S K 8 4 H - D - C -</p> <p style="text-align: center;">N W <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </span> E S</p> <p>Spade Trump 忘れずに!</p> <p>S Q 9 2 H - D - C -</p>	<p>Trick</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 30px; margin: 0 auto;">3</p>	
		<p>Lead</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 30px; margin: 0 auto;">SQ</p>	
<p>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を捕まえられる。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。</p>			

<b>28</b>	<p>S A J 10 3 H - D - C -</p> <p>S K 8 6 4 H - D - C -</p> <p style="text-align: center;">N W <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </span> E S</p> <p>Spade Trump 忘れずに!</p> <p>S Q 9 5 2 H - D - C -</p>	<p>Trick</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 30px; margin: 0 auto;">4</p>	
		<p>Lead</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 30px; margin: 0 auto;">S9</p>	
<p>S9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としてからSQをリードします。</p>			

<b>29</b>	<p>S A 9 7 3 H - D - C -</p> <p>S 10 8 6 4 H - D - C -</p> <p style="text-align: center;">N W <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </span> E S</p> <p>Spade Trump 忘れずに!</p> <p>S K J 5 2 H - D - C -</p>	<p>Trick</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 30px; margin: 0 auto;">4</p>	
		<p>Lead</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 30px; margin: 0 auto;">SK</p>	
<p>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。</p>			

<b>30</b>	<p>S A 9 7 3 H - D - C -</p> <p>S Q 8 6 4 H - D - C -</p> <p style="text-align: center;">N W <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </span> E S</p> <p>Spade Trump 忘れずに!</p> <p>S K J 5 2 H - D - C -</p>	<p>Trick</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 30px; margin: 0 auto;">4</p>	
		<p>Lead</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 30px; margin: 0 auto;">SJ</p>	
<p>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から出す次のSJにSQをカバーされ、最後はS8に負けます。</p>			

<b>31</b>	<p>S A Q 4 2 H - D - C -</p> <p>S J 10 5 3 H - D - C -</p> <p style="text-align: center;">N W <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </span> E S</p> <p>Spade Trump 忘れずに!</p> <p>S K 9 7 6 H - D - C -</p>	<p>Trick</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 30px; margin: 0 auto;">4</p>	
		<p>Lead</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 30px; margin: 0 auto;">S9</p>	
<p>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。</p>			

<b>32</b>	<p>S K 7 H - D 4 C -</p> <p>S Q 9 H 7 D - C -</p> <p style="text-align: center;">N W <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> </span> E S</p> <p>Spade Trump 忘れずに!</p> <p>S J 8 H 4 D - C -</p>	<p>Trick</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 30px; margin: 0 auto;">1</p>	
		<p>Lead</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 30px; margin: 0 auto;">H4</p>	
<p>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しまいましょう。</p>			



【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。

今回はほとんどバズルです。くじけず目一杯悩んでください。

<b>例</b>	S - H K Q 7 D - C -	S - H 6 5 D A C -	Trick
	S - H 10 9 8 D - C -	N W <input type="checkbox"/> E S	3
	S - H A 2 D K C -		Lead
			HA

<b>33</b>	S - H A 4 D Q 7 C -	S - H J 10 D K 9 C -	Trick
	S - H K 9 D J 10 C -	N W <input type="checkbox"/> E S	3
	NoTrump !!!	S - H Q 7 D A 4 C -	Lead

<b>34</b>	S - H A 10 D 9 C 6	S - H Q D J C J 10	Trick
	S 8 H K 6 C -	N W <input type="checkbox"/> E S	4
	NoTrump !!!	S J H 4 D - C Q 9	Lead

<b>35</b>	S 10 H A Q D A 4 C -	S 4 H K 10 D K 9 C -	Trick
	S - H J 9 D J 10 C 5	N W <input type="checkbox"/> E S	5
	NoTrump !!!	S J 9 H 4 D Q 7 C -	Lead

<b>36</b>	S 10 H A J D 4 C A 8	S - H K Q D J 8 C 7 6	Trick
	S - H 9 8 D Q 9 C J 9	N W <input type="checkbox"/> E S	6
	NoTrump !!!	S J 9 H 4 D A 7 C 5	Lead

<b>37</b>	S Q H - D - C K 7 3 2	S - H 10 D - C A Q 9 4	Trick
	S K 9 H - D K J 9 C -	N W <input type="checkbox"/> E S	3
	Spade Trump 忘れずに!	S J 9 H - D A Q 10 C -	Lead

<b>38</b>	S A H 9 3 D - C -	S - H J D 9 C 4	Trick
	S K 9 H - D 7 C -	N W <input type="checkbox"/> E S	2
	Spade Trump 忘れずに!	S Q J H 4 D - C -	Lead

<b>39</b>	S K 9 6 H - D 4 C -	S J 8 5 H D 7 C -	Trick
	S Q 7 3 H 9 D - C -	N W <input type="checkbox"/> E S	3
	Spade Trump 忘れずに!	S A 10 4 H 7 D - C -	Lead

<b>40</b>	S - H A Q 9 7 D A C -	S K 9 H 10 8 D J C -	Trick
	S J 10 H K J D 9 C -	N W <input type="checkbox"/> E S	5
	Spade Trump 忘れずに!	S A Q 7 H 4 D 4 C -	Lead

【前回の正解と解説】

第7週 出題

<b>33</b>	<p>S - H A 4 D Q 7 C -</p> <p>S - H K 9 D J 10 C -</p> <p style="text-align: center;">N W <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">  </span> E</p> <p>S - H Q 7 D A 4 C -</p>	<p>Trick</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">3</p>	
	<p>NoTrump !!!</p> <p>S - H Q 7 D A 4 C -</p>	<p>Lead</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">HQ</p>	
<p>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。</p>			

<b>34</b>	<p>S - H A 10 D 9 C 6</p> <p>S 8 H K 6 D Q C -</p> <p style="text-align: center;">N W <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">  </span> E</p> <p>S - H Q D J C J 10</p>	<p>Trick</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">4</p>	
	<p>NoTrump !!!</p> <p>S J H 4 D - C Q 9</p>	<p>Lead</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">SJ</p>	
<p>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Westがディスクードに困る。もちろん、EastがC10を捨てればC9が勝てるようになる。</p>			

<b>35</b>	<p>S 10 H A Q D A 4 C -</p> <p>S - H J 9 D J 10 C 5</p> <p style="text-align: center;">N W <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">  </span> E</p> <p>S 4 H K 10 D K 9 C -</p>	<p>Trick</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">5</p>	
	<p>NoTrump !!!</p> <p>S J 9 H 4 D Q 7 C -</p>	<p>Lead</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">D7</p>	
<p>直ちにSJ、S9をとると、Northがディスクードに困る。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。</p>			

<b>36</b>	<p>S 10 H A J D 4 C A 8</p> <p>S - H 9 8 D Q 9 C J 9</p> <p style="text-align: center;">N W <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">  </span> E</p> <p>S - H K Q D J 8 C 7 6</p>	<p>Trick</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">6</p>	
	<p>NoTrump !!!</p> <p>S J 9 H 4 D A 7 C 5</p>	<p>Lead</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">H4</p>	
<p>これも直ちにSJ、S9をとると、Northがディスクードに困る。この配置のときはまずEastがガードしているウイ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。</p>			

<b>37</b>	<p>S Q H - D - C K 7 3 2</p> <p>S K 9 H - D K J 9 C -</p> <p style="text-align: center;">N W <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">  </span> E</p> <p>S - H 10 D - C A Q 9 4</p>	<p>Trick</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">3</p>	
	<p>Spade Trump 忘れずに!</p> <p>S - H J 9 D A Q 10 C -</p>	<p>Lead</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">HJ</p>	
<p>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。</p>			

<b>38</b>	<p>S A H 9 3 D - C -</p> <p>S K 9 H - D 7 C -</p> <p style="text-align: center;">N W <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">  </span> E</p> <p>S - H J D 9 C 4</p>	<p>Trick</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">2</p>	
	<p>Spade Trump 忘れずに!</p> <p>S Q J H 4 D - C -</p>	<p>Lead</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">H4</p>	
<p>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のリードには絶対絶命。あわれ、SKIは恨死する。</p>			

<b>39</b>	<p>S K 9 6 H - D 4 C -</p> <p>S Q 7 3 H 9 D - C -</p> <p style="text-align: center;">N W <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">  </span> E</p> <p>S J 8 5 H D 7 C -</p>	<p>Trick</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">3</p>	
	<p>Spade Trump 忘れずに!</p> <p>S A 10 4 H 7 D - C -</p>	<p>Lead</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">H7</p>	
<p>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にオーバース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。</p>			

<b>40</b>	<p>S - H A Q 9 7 D A C -</p> <p>S J 10 H K J D 9 C -</p> <p style="text-align: center;">N W <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">  </span> E</p> <p>S K 9 H D 10 8 D J C -</p>	<p>Trick</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">5</p>	
	<p>Spade Trump 忘れずに!</p> <p>S A Q 7 H 4 D 4 C -</p>	<p>Lead</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 2px; text-align: center;">H4</p>	
<p>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に入ればOK。</p>			

## 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	...
3NT	9	26	600	630	660	...	-100	-200	...
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	...
2H/2S	8	20	110	140	170	...	-100	-200	...
4H/4S	10	26	620	650	680	...	-100	-200	...
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	...
3C/3D	9	23	110	130	150	...	-100	-200	...
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28+)	33+HCP	37+HCP
Contract	必要なトリック				
	HCPの目安				
	ダミーと合わせて8枚以上の Spadeがあれば Heartがあれば Diamondがあれば Clubがあれば どのストも7枚以下なら	2S 2H 3D (または1NT) 3C (または1NT) 1NT	4S 4H 3NT (または5D) 3NT (または5C) 3NT	6S 6H 6D 6C 6NT	7S 7H 7D 7C 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.	Va.	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

vul	Bd No.	Va.	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

North			
S _____			
H _____			
D _____			
C _____			
S _____			
H _____			
D _____			
C _____			
D _____			
C _____			

West				East			
S _____				S _____			
H _____				H _____			
D _____				D _____			
C _____				C _____			
S _____				S _____			
H _____				H _____			
D _____				D _____			
C _____				C _____			

INTERNATIONAL MATCH POINT SCALE							
20-40	1	270-310	7	750-850	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

### 9. 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.	Contract	By	M	D	Plus	Minus	Pts. Est.	Pts.	Bd.
Date <b>yyyy/mm/dd</b>											
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 <b>yyyy/mm/dd</b>											
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 <b>yyyy/mm/dd</b>											
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.	Contract	By	M	D	Plus	Minus	Pts. Est.	Pts.	Bd.
Date <b>yyyy/mm/dd</b>											
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 <b>yyyy/mm/dd</b>											
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 <b>yyyy/mm/dd</b>											
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

### 10. 試合用プライベートスコア用紙

<b>TEAM</b>	<b>NS</b>
<b>1</b>	<b>1</b>

vul	Bd. No.	Vs.	Contract	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

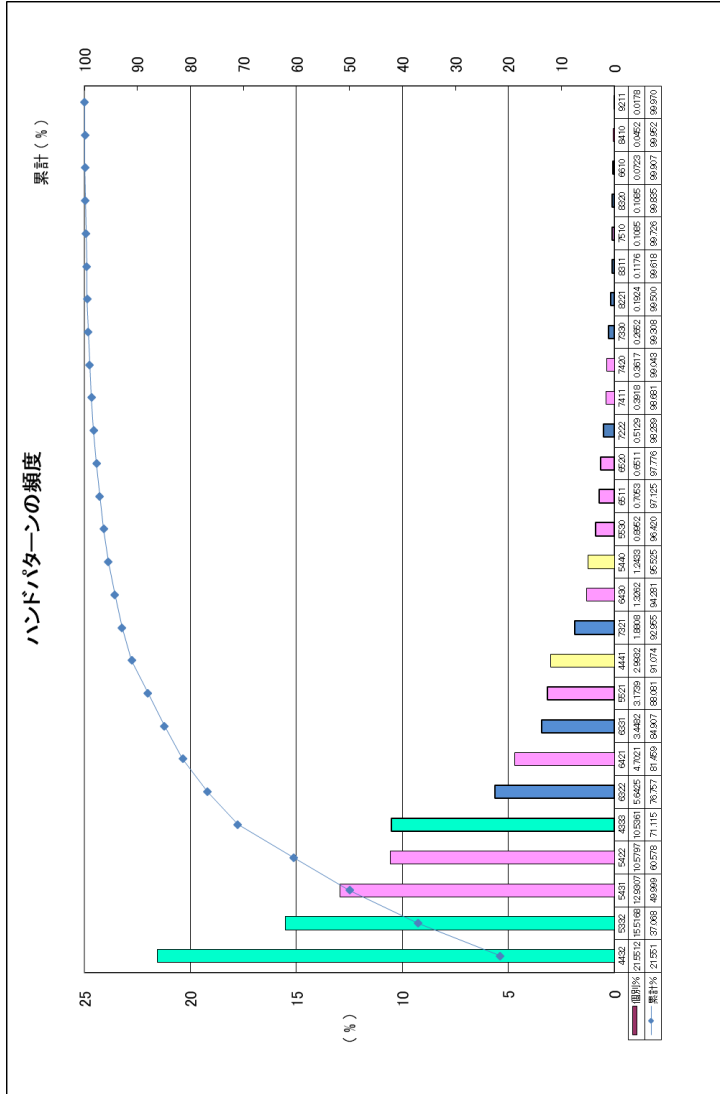
<b>TEAM</b>	<b>EW</b>
<b>1</b>	<b>2</b>

vul	Bd. No.	Vs.	Contract	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										23
None	8										24
E-W	9	-									25
Both	10	-									26
None	11	-									27
N-S	12	-									28

**North**  
 S \_\_\_\_\_  
 H \_\_\_\_\_  
**West** D \_\_\_\_\_ **East**  
 S \_\_\_\_\_ C \_\_\_\_\_ S \_\_\_\_\_  
 H \_\_\_\_\_ **South** H \_\_\_\_\_  
 D \_\_\_\_\_ S \_\_\_\_\_ D \_\_\_\_\_  
 C \_\_\_\_\_ H \_\_\_\_\_ C \_\_\_\_\_  
 D \_\_\_\_\_  
 O \_\_\_\_\_

INTERNATIONAL MATCH POINT SCALE			
20-40	1	270-310	7
50-80	2	320-360	8
90-120	3	370-420	9
130-160	4	430-480	10
170-210	5	500-590	11
220-260	6	600-740	12
		750-890	13
		900-1090	14
		1100-1290	15
		1300-1490	16
		1500-1740	17
		1750-1990	18
		2000-2240	19
		2250-2490	20
		2500-2990	21
		3000-3490	22
		3500-3990	23
		4000 and up	24

### 11. ハンドパターンの頻度と確率表



(残り枚数とブレイク)

ハンドパターン			残りの3人に配られる枚数			オポナーメント2人に配られる枚数									
Pattern	%	累積%	残り13枚	自分のハンド0枚	残り12枚	自分のハンド1枚	残り11枚	自分のハンド2枚	残り10枚	自分のハンド3枚	残り9枚	自分のハンド4枚			
			Pattern	累積%	Pattern	累積%	Pattern	累積%	Pattern	累積%	Pattern	累積%			
4432	21.5512	21.5512	643	25.921	25.921	40.377	40.377	443	26.170	26.170	11	54	58.90		
5332	15.5168	37.068	544	24.301	50.222	14.682	55.059	542	25.695	51.865	20	63	31.41		
5431	12.9307	49.999	544	17.497	67.719	633	10.767	65.826	18.843	70.708	48	63	8.57		
5422	10.5797	60.578	544	12.725	80.444	552	9.347	75.737	13.704	84.412	30	72	1.07		
4333	10.5361	71.115	632	7.069	87.513	444	9.347	85.084	5.710	90.122	21	81	0.05		
6332	5.6425	76.757	742	5.184	92.697	732	4.875	90.957	3.854	93.976	30	22	0.05		
6421	4.7021	81.459	732	2.121	94.818	651	5.403	96.362	2.294	96.260	30	22	0.05		
6331	3.4482	84.907	832	1.414	96.339	741	2.447	97.809	1.869	98.129	31	49.74	31.18		
5521	3.1739	88.081	751	0.884	97.237	822	0.601	99.144	0.791	98.920	40	40.70	37.8		
4421	2.9932	91.074	841	0.884	98.121	831	0.734	99.353	0.091	99.920	40	9.57	82	3.78	
7321	1.8808	92.955	841	0.884	99.005	822	0.601	99.144	0.091	99.920	40	9.57	82	3.78	
6430	1.3262	94.281	841	0.884	99.889	822	0.601	99.144	0.091	99.920	40	9.57	82	3.78	
5540	1.2433	95.525	841	0.884	99.889	822	0.601	99.144	0.091	99.920	40	9.57	82	3.78	
5530	0.8952	96.420	432	27.598	27.598	432	45.160	33.2	31.110	Break	100	100	0.01		
6511	0.7053	97.125	522	27.096	54.694	531	13.548	58.708	431	25.925	32	67.83	74	57.17	
6520	0.6511	97.776	442	18.817	73.511	522	11.085	68.793	422	21.212	41	28.26	74	31.76	
7222	0.5129	98.289	541	11.290	84.801	333	11.039	80.832	521	12.727	50	3.91	65	57.17	
7411	0.3918	98.681	631	6.021	90.822	441	9.408	90.240	530	3.590	50	3.91	65	57.17	
7420	0.3617	99.043	622	4.927	95.749	621	4.927	95.167	440	2.493	42	48.45	83	9.53	
7330	0.2652	99.308	721	1.642	97.391	540	2.605	97.772	611	1.414	33	35.53	101	0.10	
8221	0.1924	99.500	640	1.158	98.549	630	1.390	99.162	620	1.305	51	14.53	110	0.00	
8311	0.1176	99.618	550	0.782	99.331	630	1.390	99.162	620	1.305	51	14.53	110	0.00	
7510	0.1085	99.726	550	0.782	99.331	630	1.390	99.162	620	1.305	51	14.53	110	0.00	
8320	0.1085	99.835	550	0.782	99.331	630	1.390	99.162	620	1.305	51	14.53	110	0.00	
6610	0.0723	99.907	322	33.939	33.939	321	53.333	53.333	221	41.211	41.211	75	45.74		
8410	0.0452	99.952	421	28.282	62.221	222	14.545	67.878	311	25.185	66.396	43	62.17		
9211	0.0178	99.970	331	20.740	82.961	411	11.111	78.989	320	23.247	89.643	52	30.52		
9310	0.0100	99.980	430	7.977	90.938	420	10.256	89.245	410	9.686	61	6.78	93	4.23	
9220	0.0082	99.988	511	4.242	95.180	330	7.521	96.766	500	0.671	70	0.52	102	0.46	
7600	0.0056	99.994	520	3.916	99.096	510	3.077	99.843	500	0.671	70	0.52	102	0.46	
8500	0.0031	99.997	610	0.870	99.966	610	0.870	99.966	500	0.671	70	0.52	102	0.46	
10210	0.0011	99.998	610	0.870	99.966	610	0.870	99.966	500	0.671	70	0.52	102	0.46	
9400	0.0010	99.999	610	0.870	99.966	610	0.870	99.966	500	0.671	70	0.52	102	0.46	
10111	0.0004	100.000	211	48.080	48.080	210	66.572	66.572	110	68.421	62	37.72	76	56.82	
10300	0.0002	100.000	310	27.122	75.202	111	24.040	90.612	200	31.579	100.000	71	2.86		
11110	0.0000	100.000	220	22.191	97.393	300	9.388	100.000	200	31.579	100.000	80	0.16		
11200	0.0000	100.000	400	2.608	100.001	400	2.608	100.001	200	31.579	100.000	80	0.16		
12100	0.0000	100.000	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	112	0.12
13000	0.0000	100.000	1.279	8.006	20.587	28.633	23.861	12.469	4.156	0.882	0.117	0.009	0.000	121	0.00
														130	0.00

(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
<b>Total</b>	<b>635,013,559,600</b>			

第1版 2020年3月