

【講師用】

早稲田大学オープン教育センター

# コントラクトブリッジ講義ノート

～ 短期講座ティーチングマニュアル ～



第3版

早稲田大学 ゲームの科学研究所

## 目 次

はじめに	3
<b>第一部 プレイ編</b>	<b>7</b>
第 1 週 ブリッジの基本ルール	9
第 2 週 トリックのとり方	27
第 3 週 ノートランププレイ	43
第 4 週 トランププレイ	55
第 5 週 フィネス	67
第 6 週 ミニブリッジの試合	77
<b>第二部 オークション編</b>	<b>83</b>
第 7 週 ビディングシステムの考え方	85
第 8 週 1スーターハンドのビディング	97
第 9 週 バランスハンドのビディング	111
第10週 2スーターハンドのビディング	125
第11週 オーバーコール	141
第12週 ディフェンス	157
第13週 コントラクトブリッジの試合	171

<b>第三部 アドバンス編</b>	.....	177
第14週	いろいろなプレイテクニック	..... 179
第15週	いろいろなハンドのビディング	..... 189

## 別冊付録

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

## はじめに

このマニュアルは、コントラクトブリッジをまったく知らない人にも短期間（13週～15週）で習得させることを目指した、新しい効率的な教え方について説明したものです。内容は2008年から早稲田大学で実施している授業の進め方をまとめたもので、おもに入門コースの講師向けに書かれています。入門書や速習テキストそのものではありませんから、ブリッジをまったく知らない人は対象にしていますが、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り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90分<sup>†</sup>を想定しています。第1週目は実習しながら講義しますので、マニュアルは講義手順を中心に記述してあります。必要なら時間を見ながら適宜補足説明してください。第2週目からは（試合の週を除き）講義20分、実習60分、余裕10分という配分で進めます。講義は30分を限度として、短ければ短いほどよいと考えてください。マニュアルには講義内容の説明がひと通り記述してありますが、時間が足りなくなったときは適宜省略して構いません。説明をしているとあれもこれも話したくなりますが、受講者は一気に理解できません。あとはテーマに沿った実習ハンドをより多くプレイするほうが効果的です。細か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回の講習時間が90分よりも短い場合はボード数を減らすこととなりますが、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意図があります。

### (1) 早い機会からハンドの強さを3HCPレンジで意識させる

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

### (2) 早い機会から正規のコントラクトに慣れさせる

実際に頻出するコントラクトに慣れるだけでなく、例えば3♣より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HCPレンジを15～17で教えようとするなら16～18はもちろん12～14や13～15などほかの考え方もあり、かつその中で講師が15～17を選んだ理由についてきちんと説明する必要があります。その理由が、楽しさを伝えるために合理的なものなら問題ありませんが、戦略的な理由なら、それは講師の主張に過ぎないことを述べてください。(戦略的に最適だと考える理由まで説明する必要はありません)。

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

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

## 第一部 プレイ編

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

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

### ◎ プレイ編でマスターさせたいこと

ルールとマナー

アナーの価値とソリッドシーケンスの価値

トリックをとる順序とリードする方向

ウィナーとルーザー

ウィナーの作り方とルーザーの消し方

ディフェンスの約束事（一部）

ディフェンスのセオリー（一部）

### ◎ プレイ編を通しての注意点

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

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



## ◎ 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、スーツ、メジャースーツ、マイナーズート
- 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 ブリッジの基本ルール

### ◎ テーマ

(1) トリックテイキングのルールを理解させる

- ・リード、フォロー、ディスカード、ラフなど基本的なルール
- ・リードの順序や並べ方など手順上のルール

(2) アナーの価値を理解させる

- ・単独のアナーとソリッドシーケンスの違い
- ・勝てるカードを全部勝ってしまうと、あとは勝てないという原理  
(逆に、相手側の勝てるカードを作ってしまうだけという原理)

### ◎ 進め方

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

自己紹介 ～ 講義のポイント (5分)

基本的なルールの説明 (10分)

1番ボードをプレイ (5分)

アナーについて解説 ～ 2番ボードをプレイ (20分)

ペアについて説明 ～ 3番ボードをプレイ (15分)

ダミーについて説明 ～ 4番ボードをプレイ (15分)

トランプについて説明 ～ 5番、6番ボードをプレイ (20分)

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

◎ 準備

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

◎ 授業開始前に配付する資料

なし

◎ 授業終了後に回収する資料

なし

◎ 授業終了後に配付する資料

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

(注1) テーブル数は、受講登録人数が全員着席できるように用意する。

空いている席はアシスタントを座らせる。

(注2) 第1週目に限り、全テーブル同じタイミングでプレイさせるためボードは1ボードずつその都度配る。

(注3) 第1週目に限り、ビディングボックスは使う直前に配る。

(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、







 と板書する。

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

と言いながら、







 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	カードはていねいに扱う
	試合 6 週目	投げない、音を立てない
	13 週目	あまり時間をかけない
	積み重ねの学習	みんなの時間、なるべく一定のテンポ
	休むと以降が	動作を止めない
	わからなくなります	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スートおよび強さの順にソートさせ、13枚を扇形にして持たせる【図1】。一度で全体が見えるように片手で持つことを推奨する。

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

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

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

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

**「ここが、ほかのゲームと決定的に違うところです」**

【図1】 カードの持ち方



【図1のコメント】

- 1 3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イートを並べ、左から右へ大きい順に揃えること。
- あとでダミーを開いたときに見やすく並べることができる。
- カードホルダーを貸与してもいいが、早くに慣れるほうが望ましい。

(3) 1番ボードをプレイ

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

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

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

**「最初は練習ですから、あまり悩まずに進めましょう」**

プレイ中、【板書】のように用語を追加書きする。

プレイ終了後は、裏向き縦向き横向きそのまま、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。

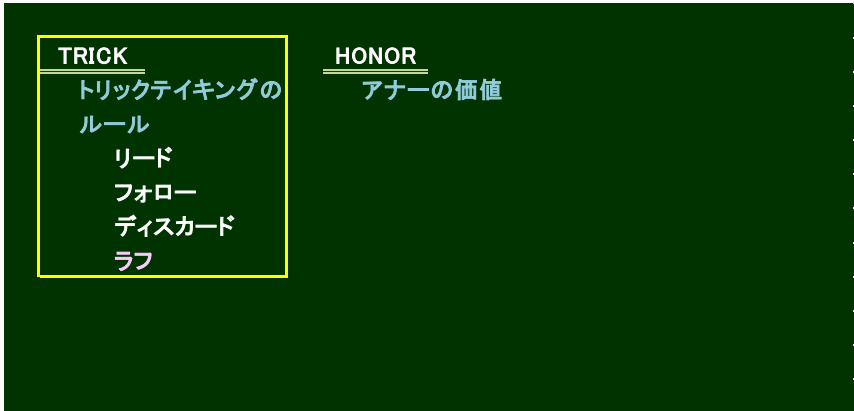
**「カードはていねいに扱ってください」**

**「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。

【ハンドのポイント】

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

【注意】

個人戦であるからNとS、EとWで縦向き横向きは揃わない。

(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のでしょうか」

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

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

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

「しまうときは軽くシャッフルしてください」

【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 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。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が。2人で7トリックとったら勝ちになります」**

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

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

終わったテーブルから順にレビューをさせ、全テーブル終了を待つ。

【板書】 アナーの価値を追加書き

<u>TRICK</u>	<u>HONOR</u>
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。

【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) 4番ボードをプレイ

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

ここでディクレアラーとダミーについて説明する。

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

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

「ディクレアラーの人はダミーを見てよく考えましょう。例えば自分が♥Aしか持っていないくても、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」

【板書】 正しい呼称を追加書き（書き換え）

<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 2	A エース K キング
リード	K 2	Q クイーン
フォロー	A K 2	J ジャック
ディスカード	A K Q	10 テン
ラフ	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
		♣ クラブ

【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。

### (8) ダミーの存在意義

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

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

### (9) 5番ボードをプレイ

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

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

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

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



【板書】 正しい呼称に誤り例を追加書き

TRICK	HONOR	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 2	A エース ≠イチ K キング ≠ジュウサン
リード	K 2	Q クイーン ≠ジュウニ
フォロー	A K 2	J ジャック ≠ジュウイチ
ディスカード	A K Q	10 テン ジュウ
ラフ	A K Q J K Q J 10 Q J 10 9	♠ スペード ♥ ハート ♦ ダイヤモンド ≠ダイヤ ♣ クラブ ≠クローバー ≠ミツバ

【板書のコメント】

5番ボードをプレイ中に進捗を見ながら誤り例を追加書きする。  
誤った呼称が聞こえた段階で、全員に聞こえるように注意する。

【5番ボードのポイント】

受講者が、**9** **7** **5** **4** **3**という5枚スートをトランプに指定するかどうか。  
もしSouth が評価すればコントラクトは1 ♠になる。

【注意】

オークションで楽しそうに盛り上がっていれば、2の代までは例外的に許してもいいが、当然8トリックとらなければならなくなるのだということをきちんと説明する必要がある。  
それでも2 ♠までで終わらせること。意地の張り合いはきりが無い。

(10) 6番ボードをプレイ

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

(11) 復習

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

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

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

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

同時に『最初の問題』を渡し、次週提出するよう指示する。

**【6番ボードのポイント】**

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

**【注意】**

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

## 第2週 トリックのとり方

### ◎ テーマ

- (1) ミニブリッジを通して以下のことを理解させる
  - ・ミニブリッジの遊び方（オークションの意味とそれを省略する理由）
  - ・ゲームコントラクトの意味（自らハードルを上げる理由）
  - ・HCPの説明（ポイントカウント法とマジックナンバー）
  - ・トランプフィットとコントラクトの決め方
- (2) アナーによるトリックのとり方に慣れさせる
  - ・ダミーと合わせて考える
  - ・短いほうからとる
- (3) ディフェンスのセオリーを実感させる
  - ・2nd Low 3rd High
  - ・ダミーをよく見て
- (4) ディフェンスの約束事に慣れさせる
  - ・トップオブシーケンス
  - ・4th ベスト (small card)

### ◎ 進め方

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

◎ 準備

- テーブルセッティング
- ボード（#7～#12）
- ビディングボックス
- PRカード
- 鉛筆

◎ 授業開始前に回収する資料

- 基本テクニックの確認（最初の問題）の答案

◎ 授業開始前に配付する資料

- ミニブリッジスコア一覧
- 実習用プライベートスコア用紙（ミニブリッジ用）

◎ 授業終了後に回収する資料

- 1週分記入済みの実習用プライベートスコア（ミニブリッジ用）

◎ 授業終了後に配付する資料

- ハンド解説（#7～#12）
- 今週のトレッド（第2週）
- 基本テクニックの確認（#1～#8）
- 基本テクニックの確認（最初の問題）の解説

(1) 前回の復習

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

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

逆に言うと・・・

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

かといって・・・

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

一番嬉しいのは・・・

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

そしてエスタブリッシュの話・・・

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

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

ウィナー：その気になればいつでも勝てるカード

ルーザー：逆立ちしても勝てないカード

エスタブリッシュしたスート：自分だけしか持っていないスート

【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	3NT	W	4			630			
HONOR		□				□									
A		A	Q	4		A	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

【板書の補足】

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

【板書から少し発展】

そのスートを誰も持っていないければ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  
 とです。

(2) プレイのセオリー

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

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

① **短いほうからとる**

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

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

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



【板書】 ハンドとダミー

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				4H	E		1	100	
ディスカード							2S	N	2		110	
ラフ		K	3	2		Q	3NT	W	4			630
HONOR			□			□						
A		A	Q	4		A						
K												
Q	K	J	10	4	3							
J			□			□						
10 以下	Q	9	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】

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

### (3) ミニブリッジ

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

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

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

ハンドの強さはアナーだけで決まるものではないし、**A**と一緒に持っている**K**と単独の**K**では価値が異なるように、厳密に価値を表すものではないが、シンプルな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13～15、16～18などの数字の組み合わせに慣れてもらおうという狙いがある。ただし、同じHCPレンジで強弱の判断がつかない場合もありうるので、無用な混乱を避けなければ、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 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 3															
Q 2	K	J	10	4	3	Q							10	9	4
J 1		□				□									
10 以下	Q	9	2	A	J	3							2		

【図2】 PRカード



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

#### (4) スコア体系

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

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

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

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

例えば、3NTを選択して9トリックとればボーナスがもらえるが、1NTを選択して結果的に9トリックとって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

トランプorノートランプ		Parcial	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		
		3 C 110	5 C 600	6 C 1370		
ゲームorパーシャル		Down	▲100/Trick	Grand Slam		
ダミーと合わせて	フィット枚数					
26HCP(以上)	Trick	7	8	9	10	
	H	20	7	8	9	10
	C	23	8	9	10	
	P	26	9	10		
				7 NT 2220		
				7 S 2210		
				7 H 2210		
				7 D 2140		
				7 C 2140		

【板書のコメント】

簡単のため、ミニブリッジの間はすべてバルとする。

スラムについては『大きな得点になる』程度の説明にとどめる。

## (5) コントラクトの選択

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

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

**ダミーと合わせて26HCP あれば、ゲームコントラクトを宣言する**

**ダミーと合わせて8枚あれば、そのスートをトランプに指定する**

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

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

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

【板書】 コントラクトの決め方

トランプorノートランプ				Parcial	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
				3 C 110	5 C 600	6 C 1370
ゲームorパーシャル				Down	▲100/Trick	Grand Slam
ダミーと合わせて	フィット枚数					
26HCP(以上)	Trick	7	8	9	10	7 NT 2220
	H	20	7	8	9	10
	C	23	8	9	10	
	P	26	9	10		
						7 S 2210
						7 H 2210
						7 D 2140
						7 C 2140

【板書の補足】

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

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

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

【注意】

判断の表は、配布した『ミニブリッジスコア一覧』に示してある。

(6) ディフェンスのセオリー（詳細説明省略可）

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

① **2nd Low 3rd High**

2番目は最低のカードをフォローし、4番目の味方に期待する

3番目は負けると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** のように強くて長いスートはダメ。

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



【板書】 ディフェンス

トランプorノートランプ				Parcial	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	
				3 C 110	5 C 600	6 C 1370	
ゲームorパーシャル				Down	▲100/Trick	Grand Slam	
ダミーと合わせて	フィット枚数						
26HCP(以上)	Trick	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】

ディフェンスは時間が足り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。

## (7) 実習

ディーラーから順にPRカードで自分のHCPレンジを公表していく。

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

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

コントラクトが決定したら各自プライベートスコアに記入する。

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

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

以下、それぞれのテーブルのペースで6番ボードまでプレイさせる。

なお、プレイ中に口頭で『注意すべきマナー』（右記）を繰り返す。

## (8) 復習

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

【板書】 プライベートスコアの記入例

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

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

【注意すべきマナー】

カードはていねいに扱う

音を立てない、投げ出さない

あまり時間をかけない（全員が迷惑します）

できるだけ一定の時間で

動作をとめない

決めてから持つ、持ったら出す

【プライベートスコアについての補足】

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

## 第3週 ノートランププレイ

### ◎ テーマ

- (1) ウィナーの作り方を理解させる
  - ・アナーの昇格
  - ・エスタブリッシュ
  - ・いつでも勝てるカードといましか勝てないカード
- (2) リードする方向を理解させる
  - ・ダミーと合わせて考える（復習）
  - ・短いほうからとる（復習）
  - ・アナーに向かってリードする
- (3) ディフェンスのセオリーを実感させる
  - ・2nd Low 3rd High（復習）
  - ・ダミーをよく見て（復習）
- (4) ディフェンスの約束事に慣れさせる
  - ・トップオブシーケンス
  - ・4th ベスト

### ◎ 進め方

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

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

◎ 準備

- テーブルセッティング
- ボード（#13～#18）
- ビディングボックス
- PRカード
- 鉛筆

◎ 授業開始前に回収する資料

- 基本テクニックの確認（#1～#8）の答案

◎ 授業開始前に配付する資料

- 1週分記入済みの実習用プライベートスコア（ミニブリッジ用）

◎ 授業終了後に回収する資料

- 2週分記入済みの実習用プライベートスコア（ミニブリッジ用）

◎ 授業終了後に配付する資料

- ハンド解説（#13～#18）
- 今週のトレッド（第3週）
- 基本テクニックの確認（#9～#16）
- 基本テクニックの確認（#1～#8）の解説

(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、根幹は

- ① どういうときにゲームがあるか
- ② どのゲームを選択するか
- ③ どうやってそのゲームを作るか

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

①は、26HCP あれば、ということ。

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

②は、3NT か4♥か4♠（か5♣か5♦）に決める、ということ。

8枚フィットのスイートがあるかないかがポイントです。

③は、これから3週にわたってプレイの基本を解説します」

【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	
	リードするカード		持ったら出す	
26 HCP 目安	Top of Sequence		K Q J 6 4	
コントラクトの選択	Top of Doubleton		7 3	
fit	Partial	Game	4thBest	
なし	1 NT	3 NT	K 9 5 3 2	
♠	2 S	4 S	フォローするカード	
♥	2 H	4 H	同じ結果を生じる最低のカード	
♦	3 D*	5 D*	2ndLow	
♣	3 C*	5 C*	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Aや、Aと続いているK Qなどすぐにトリックがとれるカードと、5や2など（エスタブリッシュしない限り）勝てそうもないカードが存在することを認識させる。前者をウィナー、後者をルーザーということも説明するが、用語にはこだわらない。

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

(3) 昇格

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

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



【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>	昇格			
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

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

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

① ハンドから3 (または4) をリードしたとき

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

ii) 左側の相手が[A]以外をフォローしたら、[K]を出してみる。

- ・ 左側の相手が[A]を持っているなら、そのトリックは[K]が勝つ。
- ・ 右側の相手が[A]を持っているなら、その[K]は右側の[A]に負ける。

② ダミーから[K]をリードしたときは、どちらかの相手の[A]に負ける。

③ ダミーから2をリードしたときは、どちらかの相手に必ず負ける。

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

「確率が嫌いな人は『2回に1回勝てることを期待して』とか『神様をお願いして』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」

【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		
ウィナー				
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> 昇格		
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>		□
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 50%	K Q 2 □ 5 4 3	A K Q 6 □ 4 3 2
A K Q 6		A K Q 6		
ウィナー				
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> 昇格		
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>		□
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、誰も持っていないのだから**自分がリードしない限り決して勝てない**ことを忘れてはならない。ここが**A**、**K**などの強いアナーのウィナーと決定的に違うところである。

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

【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 3	A Q 3	4 3 5 4 3
<u>ウィナー</u>		50%
そのままウィナー		Q 5 3
A A K	A K Q	K? □
1つ負けると	<u>K Q</u> <u>K Q J</u> 昇格	50%
2つ負けると	<u>Q J 10</u> <u>Q J 10 9</u>	40%
<u>ソリッドシーケンス</u>		K J 10 3
		□
		Q 8 7 2

エスタブリッシュ	エスタブリッシュ
A K Q 6	A K Q 6
3枚 □ 3枚	3枚 □ 2枚
4 3 2	5 4 3 2
36%	68%
A 8 6 5 2	
2枚 □ 2枚	
K 7 4 3	
A K 8 7 6 5 4	
2枚 □ 2枚	
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）

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も、2nd Low 3rd High と板書し、簡単におさらいしておく。

(7) 実習

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

プレイ中には板書したマナーを繰り返し口に出して言うておく。

(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。

† 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4週 トランププレイ

### ◎ テーマ

- (1) ルーザーの消し方を理解させる
  - ・ダミーのウィナー
  - ・ダミーのトランプ
  - ・コンビネーション
- (2) ドロートランプの基本を理解させる
  - ・トランプのブレイク
  - ・マスタートランプ
  - ・ダミーのトランプ枚数
- (3) ディフェンスのセオリーを実感させる
  - ・2nd Low 3rd High (念押し)
  - ・ダミーをよく見て (念押し)
- (4) ディフェンスの約束事に慣れさせる
  - ・トップオブシーケンス (念押し)
  - ・4th ベスト

### ◎ 進め方

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



◎ 準備

- テーブルセッティング
- ボード（#19～#24）
- ビディングボックス
- PRカード
- 鉛筆

◎ 授業開始前に回収する資料

- 基本テクニックの確認（#9～#16）の答案

◎ 授業開始前に配付する資料

- 2週分記入済みの実習用プライベートスコア（ミニブリッジ用）

◎ 授業終了後に回収する資料

- 3週分記入済みの実習用プライベートスコア（ミニブリッジ用）

◎ 授業終了後に配付する資料

- ハンド解説（#19～#24）
- 今週のトレッド（第4週）
- 基本テクニックの確認（#17～#24）
- 基本テクニックの確認（#9～#16）の解説

(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	Parcial	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	♥ <u>2</u>	♠ -
A A K A K Q	ただちに	♠ J
1つ負けるとウィナー	負けるカード	♥ 3
<u>K Q</u> <u>K Q J</u> 昇格		♦ A K
2つ負けるとウィナー	♥ A <u>2</u>	♦ -
<u>Q J 10</u> <u>Q J 10 9</u>	いずれ	♠ -
	負けるカード	♥ A 2
	それまでの間に	♦ 2
	“消す”	♦ -
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。さらにもしダミーにK Qがあれば2枚とも“消える”。

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

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

【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	♥ <u>2</u>	♠ -	♠ J
A A K A K Q	♥ K 3	♥ 3	♥ 3
1つ負けるとウィナー	♥ K 3	♦ A K	♦ -
<u>K Q</u> <u>K Q</u> J 昇格	□	□	□
2つ負けるとウィナー	♥ A 2	♠ -	♠ -
<u>Q J 10</u> <u>Q J 10 9</u>	ダミーに	♥ A 2	♥ A 2
	そのスートの	♦ 2	♦ -
エスタブリッシュ	ウィナー	ダミーの	ダミーで
A Q 7 5 2	があれば	別のウィナー	トランプ
□	"消える"	リードして	ラフして
K 6 4 3		"消す"	"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	♦ -
<b>エスタブリッシュ</b>	ウィナー	ダミーの	ダミーで
A Q 7 5 2 3枚1枚 50%	があれば	別のウィナー	トランプ
□ 2枚2枚 40%	"消える"	リードして	ラフして
K 6 4 3 4枚0枚 10%	1つ負ける	"消す"	"消す"

【板書のコメント】

エスタブリッシュの例でドロートランプについて解説する（ブレイクと確率）。ただし、確率の数値を覚えさせる必要はない。  
 なお、この例では4 - 0ブレイクのとき、**A** **K** **Q**をとると昇格した**J**が残ることを補足する。

(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、トリックはその分たくさんとれる。

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

(7) ディフェンスのおさらい（詳細説明はしない）

ディフェンスのセオリー、ディフェンスの約束事についても、簡単に触れておく。

(8) 実習

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

(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て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			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	Parcial	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	<u>K</u> Q J 6 4
♦	3 D*	5 D*	4thBest	K 9 5 <u>3</u> 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5週 フィネス

### ◎ テーマ

(1) フィネスを理解させる

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

(2) エスタブリッシュとの関係を理解させる

- アナーの昇格とエスタブリッシュ
- フィネスとエスタブリッシュ

(3) ディフェンスのセオリーを繰り返す

- トップオブシーケンス
- 2nd Low 3rd High

### ◎ 進め方

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

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

◎ 準備

- テーブルセッティング
- ボード（#25～#30）
- ビディングボックス
- PRカード
- 鉛筆

◎ 授業開始前に回収する資料

- 基本テクニックの確認（#17～#24）の答案

◎ 授業開始前に配付する資料

- 3週分記入済みの実習用プライベートスコア（ミニブリッジ用）

◎ 授業終了後に回収する資料

- 4週分記入済みの実習用プライベートスコア（ミニブリッジ用）

◎ 授業終了後に配付する資料

- ハンド解説（#25～#30）
- 今週のトレッド（第5週）
- 基本テクニックの確認（#25～#32）
- 基本テクニックの確認（#17～#24）の解説

(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つてはいけません。

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			
<u>エスタブリッシュ</u>	<u>ディフェンス</u>		昇格	
誰も持っていないスーツ	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。

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	50% 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			
□	□	□	□			
x x x	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>	50% 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			
□	□	□	□			
x x x	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

<u>フィネス</u>		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
<u>ソリッド</u>		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

<u>フィネス</u>		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
<u>ソリッド</u>		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? □	K? □	□	Q? □	□
x x	x x	Q J	x x	x x	J 10
<b>ソリッド</b>	<b>穴アキ</b>				
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	<u>ダミーのウィナー</u> <u>昇格、エスタブリッシュ</u>
J 10 9 8	<u>ダミーでラフ</u>
<b>エスタブリッシュ</b>	<b>ディフェンス</b> <b>昇格</b>
誰も持っていないスーツ	リード      Top of Sequence <u>K Q J 6 4</u>
リードしないとれない	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6週 ミニブリッジの試合

### ◎ テーマ

(1) 試合形式の実習で、チーム戦の楽しさを実感させる

- ・チームメイト（裏のペア）がいるということ
- ・チームメイトを信頼すること
- ・ハンドの内容に関係なく勝負がつくこと

(2) プレイの基本を復習させる

- ・アナーの昇格とエスタブリッシュ
- ・フィネスとエスタブリッシュ

(3) ポストモーテムの大切さを実感させる

- ・ハンドレビュー
- ・反省会

### ◎ 進め方

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

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

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

◎ 準備

- ・ テーブルセッティング（試合用）
- ・ ボード（シャッフル用）
- ・ ビディングボックス
- ・ PRカード
- ・ 鉛筆

◎ 授業開始前に回収する資料

- ・ 基本テクニックの確認（＃25～＃32）の答案

◎ 授業開始前に配付する資料

- ・ 試合用プライベートスコア用紙
- ・ 基本テクニックのまとめ

◎ 授業終了後に回収する資料

- ・ 記入済みの試合用プライベートスコア

◎ 授業終了後に配付する資料

- ・ 基本テクニックの確認（＃25～＃32）の解説
- ・ ハンドレコード（試合中に作成する）
- ・ ハンド解説（時間があれば試合中に作成する）

(1) プレイ編の復習

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

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

マナーについて改めて念を押す。

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

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

そして、いつもの注意事項を繰り返す。

「ダミーは勝手にプレイしないこと」

「何を出すか決めてから持つ。持ったら出す」



【板書】 試合の概要

第 X 回	エンゼルカード杯	8ボードのチーム戦
E-Wペアは対戦相手のテーブルに移動		
カードシャッフル	1	vs 3
プレイ	2	vs 4
スコア確認	5	vs 7
ボードを移動	6	vs 8

【板書のコメント】

テーブル数に応じた試合形式を採用し、その説明を書く。

【板書】 試合のマナー

TEAM	NS	対戦相手とボード番号を必ず確認してください 必ずしも番号順にプレイするわけではありません							
								1ボード 7分	
		Bd No	vs	Contract	by	M	D	Plus	Minus
		1							
		2							
		3							
		4							

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

## (2) 試合

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

## (3) 試合

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

## (4) スコア

プレイバ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。

【板書】 試合のやり方

第 X 回 エンゼルカード杯 8ボードのチーム戦

E-Wペアは1回戦の相手テーブルに移動  
カードシャッフル  
プレイ ~  
ボードを移動  
シャッフルしない  
プレイ ~  
ボードを移動  
(1回戦終了)

N-Sペアは動きません  
最初の2ボード  
スコア確認  
Rd Boards VS  
1 1-2 1-EW ㄱ  
2 3-4 1-EW ㄴ  
3 5-6 2-EW ㄱ  
4 7-8 2-EW ㄴ

⇐1回戦  
⇐2回戦

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

## 第二部 オークション編

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

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

第7週目に、総まとめとしてコントラクトブリッジでチーム戦を行う。

### ◎ オークション編でマスターさせたいこと

オープンする意味、レスポンスする意味

1ス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
- ・レスポンドナ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
- ・レスポンドナ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ナ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～#36）
- ・ビディングボックス
- ・鉛筆

◎ 授業開始前に回収する資料

なし

◎ 授業開始前に配付する資料

- ・実習用プライベートスコア用紙
- ・ハンド解説（前回の試合のもの）
- ・試合用プライベートスコア（前回の試合のもの）

◎ 授業終了後に回収する資料

- ・1週分記入済みの実習用プライベートスコア

◎ 授業終了後に配付する資料

- ・ハンド解説（#31～#36）
- ・今週のトレッド（第7週）
- ・基本テクニックの確認（#33～#40）

(1) ビディングシステムの目的

これまでプレイしてきたミニブリッジを通して、ディクレアラーはダミーと合わせて26HCP、8枚フィットがあれば大抵ゲームができることを学んできた。これがビディングシステムの根幹をなす大前提となる。コントラクトブリッジは**ゲームがあるときに、ゲームをビッドして、ゲームを作る**ことが当面の目標<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> トランプに合意 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か弱い  
手かを示すことによって

**強い手+強い手のとき(26～30HCP)はゲームが《ある》**

**強い手+弱い手のとき(23～27HCP)はゲームが《ありそう》**

**弱い手+弱い手のとき(20～24HCP)はゲームが《ない》**

のように判断することをしっかり理解させる。

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

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

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

【板書】 ゲームを探す仕組み（HCP レンジで表現）

コントラクトブリッジ								
ゲームがあるときに					13 - 15	16 - 18	19+	
ゲームをビッドして					7 - 9	Partial	Invitation	Forcing
ゲームを作る					10 - 12	Invitation	Game	Forcing
					13+	Forcing	Forcing	Forcing
ビディングシステム					VUL		nonVUL	
フィットを探す	8枚以上	あるか	ないか	ありそうか	▲100	▲50		
					+500	+300		
ゲームを探す	26HCP	あるか	ないか	ありそうか	620	420		

【板書のコメント】

強い、弱いを HCP レンジに書き換える。

(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 <b>レイズ</b>	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 <b>自分が提案</b>		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 <b>レイズ</b>		1 H	2 H Hで合意
1 H		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、マイナーサートのフィットがあってもさらにメジャースートのフィットを探すことが多い。ゲームを狙う場合、まずはメジャースートのフィットを探し、なければ3NTを考え、それもダメなら最後にマイナーサ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					13 - 15	16 - 18	19+
ゲームがあるときに	26HCP						
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
ビディングシステム						VUL	nonVUL
フィットを探す	8枚以上	あるか	ないか	ありそうか		▲100	▲50
	今週は必ずフィットが見つかるハンドで練習					+500	+300
ゲームを探す	26HCP	あるか	ないか	ありそうか		620	420
1 H - 2 H	ない	Parcial		1 H ↗ 3 H		1 H ↗ 3 H	
1 H - 3 H	ありそう	Invitation		Pass ↗		4 H ↗	
1 H - 4 H	ある	Game		↖ ない		↖ ある	

【板書】 バル、ノンバル

コントラクトブリッジ					13 - 15	16 - 18	19+
ゲームがあるときに	26HCP						
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
ビディングシステム						VUL	nonVUL
フィットを探す	8枚以上	あるか	ないか	ありそうか		▲100	▲50
	今週は必ずフィットが見つかるハンドで練習					+500	+300
ゲームを探す	26HCP	あるか	ないか	ありそうか		620	420
1 H - 2 H	ない	Parcial		1 H ↗ 3 H		1 H ↗ 3 H	
1 H - 3 H	ありそう	Invitation		Pass ↗		4 H ↗	
1 H - 4 H	ある	Game		↖ ない		↖ ある	

## 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1 3HCP から3HCP レンジでリビッドが変わる
- レスポンダーはオープナーの強さを知ってゲームの有無を判断する
- レスポンダーはオープナーの形を知ってトランプスートを判断する
- オープナーがレスポンドの強さと形を知って判断する場合もある

(3) レスポンダーの判断の仕方を理解させる

- トランプフィットしたとき、しないとき
- ゲーム、インビテーション、パーシャル

### ◎ 進め方

ハンドパターンは3通りに分類することを解説して1 ス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。レスポンドはとにかく何が言って、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～#42）
- ・ビディングボックス
- ・鉛筆

◎ 授業開始前に回収する資料

- ・基本テクニックの確認（#33～#40）の答案

◎ 授業開始前に配付する資料

- ・1週分記入済みの実習用プライベートスコア

◎ 授業終了後に回収する資料

- ・2週分記入済みの実習用プライベートスコア

◎ 授業終了後に配付する資料

- ・ハンド解説（#37～#42）
- ・今週のトレッド（第8週）
- ・基本テクニックの確認（#33～#40）の解説

(1) 前回の復習

ビディングシステムの構成をしっかりと理解させる。

① **ゲームの有無**を判断すること

i) ゲームがあるときにゲームをビッドする

強い手+強い手 (最低でも26HCP ある) は ゲームが《ある》

1♠ - 3♠ ; 4♠ (16~18HCP と 10~12HCP)

ii) ゲームがないときはさっさとやめる

弱い手+弱い手 (最高でも26HCP ない) は ゲームが《ない》

1♠ - 2♠ ; P (13~15HCP と 7~9HCP)

iii) ゲームがありそうなときはインビテーションする

強い手+弱い手 (最高なら26HCP ある) は ゲームが《ありそう》

1♠ - 2♠ ; 3♠ - ?? (16~18HCP と 7~9HCP)

1♠ - 3♠ ; ?? (13~15HCP と 10~12HCP)

② **フィットの有無**を判断すること

i) フィットしたらレイズする

弱い手はシングルレイズ、強い手はダブルレイズ

レスポンドーがフィットをみつけた場合

1♥ - 2♥ (7~9HCP)

1♥ - 3♥ (10~12HCP)

オープナーがフィットをみつけた場合

1♥ - 1♠ ; 2♠ (13~15HCP)

1♥ - 1♠ ; 3♠ (16~18HCP)

ii) フィットしなかったら・・・いまから説明します。

【板書】 前回の復習（ゲームの有無の判断）

ゲームがあるときに	26HCP		13 - 15	16 - 18
ゲームをビッドして	3NT 4S 4H	7 - 9	P	I
ゲームを作る	ウィナーを作る	10 - 12	I	G
	ルーザーを消す			
最低でも26HCP	ある	G Game	3NT 4S 4H	26HCP必要
最高なら26HCP	ある	I Invitation	2NT 3S 3H	23HCP必要
最高でも26HCP	ない	P Partial	1NT 2S 2H	20HCP必要
※ 最低=下限は	1回のビッドでわかる		12- 13+	12- 7+
※ 最高=上限は	(大抵)2回のビッドでわかる		P - 1H - P - 1S -	
	Passも(大抵)上限がわかる		- P - 2H - P - ??	
?? 上下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= 一番長いスート
12 HCP以下	Pass	1の代 1H - 1S 4枚以上 7 HCP以上
	2人で20HCPある確率が低い	2の代 1H - 2C 5枚以上 10 HCP以上
13 HCP以上	何かをビッド	何か= NoTrump(※) 1H - 1NT 7 - 9
	一番長いスートを切り札に提案	1H - 2NT 10-12
	2人で20HCPある確率が高い	何か= レイズ(※) 1H - 2H 7 - 9
<u>レスポンス</u>		1H - 3H 10-12
6 HCP以下	Pass	※ レスポンダーの上下下限がわかるので
	2人で20HCPある保証がない	オープナーが ゲームの有無 を判断する
7 HCP以上	何かをビッドして	13HCP以上の強いとき Forcing
	オープナーのリビッドを聞く	オープナーがPassできないビッドをする
	2人で20HCP保証されている	Passされるとゲームルーズする

## (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ナーは、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強さの上限、下限がわかるので、オープナーがゲームの有無を判断する。

【板書】 レスポンス

<u>オープン</u>		何か= 一番長いスート
12 HCP以下	Pass	1の代 1H - 1S 4枚以上 7 HCP以上
2人で20HCPある確率が低い		2の代 1H - 2C 5枚以上 10 HCP以上
13 HCP以上	何かをビッド	何か= NoTrump(※) 1H - 1NT 7 - 9
一番長いスートを切り札に提案		1H - 2NT 10-12
2人で20HCPある確率が高い		何か= レイズ(※) 1H - 2H 7 - 9
<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	13HCP以上の強いとき Forcing
オープナーのリビッドを聞く		オープナーがPassできないビッドをする
2人で20HCP保証されている		Passされるとゲームルーズする

【板書の補足】

- 1の代は、フィットしないとき1NTで止まれる。
- ∴ 2人で20HCPあればいい（レスポンダーは7HCPあればいい）
- 2の代は、フィットしないと2NTになってしまう。
- ∴ 2人で23HCP必要（レスポンダーは10HCP以上必要）

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

### (3) オープナーのリビッド

フィットしたときはトランプスートが確定しているので、あとの問題はゲームの有無だけ。HCP に応じてパスか誘うかゲームビッドするかを決めればいい。しかし、フィットが見つか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。

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

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

#### ① 1スーターハンド

長いスートが1つ【例】6331、7321、8221、・・・

#### ② 2スーターハンド

長いスートが2つ【例】5521、6511、6610、・・・

#### ③ バランスハンド

短いスートがない（右の3種類）4333、4432、5332

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

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

**「今週は、1スーターハンドのオープンとリビッドを説明します」**



【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	<b>強さ</b> 弱い 13-15 強い 16-18 FG 19+ 19+は別途 <b>形</b> 1suiter 6-3-3-1 7-3-2-1 2suiter 5-5-2-1 6-5-1-1 Balance 4-3-3-3 4-4-3-2 どんなハンドもどれかに分類 2×3 = 6通りのビッドシーケンス	
1 H $\nearrow$ 1 S 2 H $\leftarrow$ 13-15	1 H $\nearrow$ 1 S 2 H $\searrow$ Pass 7-9 - 3 H 10-12 - 4 H 13-15	1 H $\nearrow$ 1 S 2 H $\searrow$ 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。

【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 スーターハンドのオープンとリビッド

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

① 13～15HCP のときは、1の代でオープンし2の代でリビッド

【例】 1♥ - 1♠ ; 2♥

【例】 1♥ - 1NT ; 2♥

【例】 1♥ - 2♣ ; 2♥

【例】 1♥ - 2♥ ; P

② 16～18HCP のときは、1の代でオープンし3の代でリビッド

【例】 1♥ - 1♠ ; 3♥

【例】 1♥ - 1NT ; 3♥

【例】 1♥ - 2♣ ; 3♥

【例】 1♥ - 2♥ ; 3♥

③ 19HCP 以上のときは、レスポnder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nder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ビッド

オープナーは(通常)2回のビッドで 強さと形を伝え レスポンダーは(それを聞いて) ゲームの有無を判断する その過程で (最適な) トランプスートを定める 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	
1suiter Hand 繰り返すだけ	3 × 3 = 9通りのビッドシーケンス	
1 H $\nearrow$ 1 S 2 H $\Leftarrow$ 13-15	1 H $\nearrow$ 1 S 2 H $\searrow$ Pass 7-9	1 H $\nearrow$ 1 S 2 H $\searrow$ 2 S 7-9
1 H $\nearrow$ 1 S 3 H $\Leftarrow$ 16-18	- 3 H 10-12 - 4 H 13-15	- 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 スターハンドとわかれば、そのスートを切り札にするのが簡明。3枚あれば十分だからあとはゲームの有無を判断する。

【例】 1♥ - 1♠ ; 2♥ - P : (7~9HCP) はパス

【例】 1♥ - 1♠ ; 2♥ - 3♥ : (10~12HCP) は4♥に誘う

【例】 1♥ - 1♠ ; 2♥ - 4♥ : (13~15HCP) は4♥をビッド

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

【例】 1♥ - 1♠ ; 2♥ - P : 大抵の場合、弱ければパス

【例】 1♥ - 1♠ ; 2♥ - 2♠ : ♠が6枚以上あるときの例外

【例】 1♥ - 1NT ; 2♥ - P : 例えば♣が6枚あってもパス  
強いとき(10~12HCP)はパスせず、ゲームに誘う。

【例】 1♥ - 1♠ ; 2♥ - 2NT : 3NTに誘う

【例】 1♥ - 1♠ ; 2♥ - 3♠ : ♠が6枚以上あるとき  
ゲームがあるとき(13~15HCP)はゲームをビッドする。

【例】 1♥ - 1♠ ; 2♥ - 3NT : 4♥も4♠もなさそうなら3NT

【例】 1♥ - 1♠ ; 2♥ - 4♠ : ♠が6枚以上あるとき

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

具体的には、レスポンダーが新しいスートをビッドし、そのスートが4枚以上、最初のスートが5枚<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	形	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
	繰り返すだけ		3 × 3 = 9通りのビッドシーケンス
1 H $\searrow$ 1 S	1 H $\searrow$ 1 S	1 H $\searrow$ 1 S	
2 H $\swarrow$ $\Leftarrow$ 13-15	2 H $\swarrow$ Pass 7-9	2 H $\swarrow$ 2 S 7-9	
1 H $\searrow$ 1 S	- 3 H 10-12	- 3 S 10-12	
3 H $\swarrow$ $\Leftarrow$ 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) ニュースートフォーシング（詳細説明省略可）

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

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

(7) ディフェンスのおさらい（詳細説明省略可）

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

(8) 実習

前回と同様コントラクトブリッジをプレイする。最低でも4ボードが終了するよう、レスポンド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	強さ	強い	16-18
その過程で (最適な) トランプスートを決める	FG	19+	19+は別途
もしくは ノートランプ を選択する	形	1suiter	6-3-3-1 7-3-2-1
1suiter Hand		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、最初から1NTでオープンすることについてしっかり理解させる。またその後の展開とレスポンダーの判断を丁寧に説明する。

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



◎ 準備

- ・テーブルセッティング
- ・ボード（#43～#48）
- ・ビディングボックス
- ・鉛筆

◎ 授業開始前に回収する資料

なし

◎ 授業開始前に配付する資料

- ・2週分記入済みの実習用プライベートスコア

◎ 授業終了後に回収する資料

- ・3週分記入済みの実習用プライベートスコア

◎ 授業終了後に配付する資料

- ・ハンド解説（#43～#48）
- ・今週のトレッド（第9週）

(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念押しする。

「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。レスポンス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	∴ 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 ∴ 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 ; P

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

【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	1 suiter	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	1 NT
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(※)	7-9	P   I
1 H $\nearrow$ 1 S	1NTまでに4-4フィットはみつける	10-12	I   G
1 NT	1NTを超えたら、強いとき(10-12HCP、13+HCP)は ビッドを続け、さらにフィットを探しに行ける		

【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 ♥ - 1 NT ; 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回目が見つかる)
- × 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 ♠ - 1 NT ; 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 ♠ ; 1 NT (4 - 4フィットがないことは確定)
- × 1 ♥ - 1 ♠ ; 1 NT (フィット有無が不明)

### (3) レスポンダーの判断

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

【例】 1♥ - 1♠ ; 1NT - P : (7~9HCP) はパス

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

【例】 1♥ - 1♠ ; 1NT - 3NT : (13~15HCP) は3NT をビッド  
ただし自分のメジャースートが6枚あれば、それをビッドする。

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

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

【例】 1♥ - 1♠ ; 1NT - 4♠ : (13~15HCP) は4♠ をビッド

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

【例】 1♥ - 1♠ ; 1NT - P : (7~9HCP) はパス

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

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

マイナーズートが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おう。強ければ3の代でビッドし、まずは **3NT を目指す**。  
5♣、5♦ を目指すのは、大抵の場合得策ではないことを解説する。

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

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

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

1NT オープンの場合のレスポンスは次節で説明する。

【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 suiter	1 H $\nearrow$ 1 S	1 H $\nearrow$ 1 S
ゲームを作る		2 H $\nearrow$	3 H $\nearrow$
<u>Balance Hand</u>	Balance	1 H $\nearrow$ 1 S	
どこかでNTをビッド		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	∴ 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、レスポナーは直ちに判断が下せる。ただしメジャースートの4 - 4フィットを探するには、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、ゲームはありません（パスしてください）
- 2♥ ♥6枚以上、ゲームはありません（パスしてください）
- 2♠ ♠6枚以上、ゲームはありません（パスしてください）
- 2NT パスカ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、3NTです（パスしてください）
- † 4♣ ガーバーコンベンション（後述）エースの枚数を訊ねる
- † 4♦ 使用しません
- 4♥ ♥6枚以上、結論は4♥です（パスしてください）
- 4♠ ♠6枚以上、結論は4♠です（パスしてください）
- † 4NT パスカ6NTを選んでください
- † 5♣ ♣6枚以上、結論は5♣です（パスしてください）
- † 5♦ ♦6枚以上、結論は5♦です（パスしてください）
- † 5NT 6NTか7NTを選んでください
- † 6NT メジャーフィットがないので、6NTです（パスしてください）
- † 7NT メジャーフィットがないので、7NTです（パスしてください）



【板書】 1NT オープンのレスポンス

<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

† 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

1NT オープン に対して2♣というレスポンスは、本来の「♣を切り札にして8トリックとる」という意味ではなく、**オープナーに「4枚メジャーを持っていますか」という質問の意味で使う**ことを説明する。これはレスポ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】1NT - 2♣；2♦ - 2NT：♥フィットはありませんでした

【例】1NT - 2♣；2♥ - 3♥：♥フィットしました

【例】1NT - 2♣；2♠ - 2NT：♥フィットはありませんでした

レスポnderが1 OHCP ならそれぞれ3NT、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】1NT - 2♣；2♦ - 2♥：♥3枚ありますか

これに対し、オープナーは次のように答える。

【例】1NT - 2♣；2♦ - 2♥；P/4♥：♥3枚（弱い/強い）

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

♥6枚なら次のような展開になる。

【例】1NT - 2♣；2♦ - 3♥；P/4♥：（弱い/強い）

【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○	- 2 NT fit×
?? P I G		- 3 NT fit×	
fitなし Pass 2 NT 3 NT			
S6枚 2 S 3 S 4 S	2 D ナシ	1NT $\searrow$ 2 C	
<b>Balance 16-18 4-4fitはある</b>	2 H H4枚	2 D $\searrow$ 2 H H5枚	2 H H5枚
1NT - ?? かもしれない	2 S S4枚	- 3 H H6枚	- 3 H H6枚
1NT - ?? P I G		- 2 S S5枚	- 2 S S5枚
fitなし Pass 2 NT 3 NT	1NT $\searrow$ 3 H	- 3 S S6枚	- 3 S S6枚
S6枚 2 S 2C経由 4 S	?? $\searrow$	(例外) 3 C C6枚	(例外) 3 C C6枚
H6枚 2 H 2C経由 4 H	4 H H3枚 5-3	1NT - 2 D D6枚	1NT - 2 D D6枚
	3 NT H2枚 5-2		

【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○	- 2 NT fit×
?? P I G		- 3 NT fit×	
fitなし Pass 2 NT 3 NT			
S6枚 2 S 3 S 4 S	2 D ナシ	1NT $\searrow$ 2 C	
<b>Balance 16-18 4-4fitはある</b>	2 H H4枚	2 D $\searrow$ 2 H H5枚	2 H H5枚
1NT - ?? かもしれない	2 S S4枚	- 3 H H6枚	- 3 H H6枚
1NT - ?? P I G		- 2 S S5枚	- 2 S S5枚
fitなし Pass 2 NT 3 NT	1NT $\searrow$ 3 H	- 3 S S6枚	- 3 S S6枚
S6枚 2 S 2C経由 4 S	?? $\searrow$	(例外) 3 C C6枚	(例外) 3 C C6枚
H6枚 2 H 2C経由 4 H	4 H H3枚 5-3	1NT - 2 D D6枚	1NT - 2 D D6枚
	3 NT H2枚 5-2		

↑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種類ならバランスハンドです。ボードからカードを取り出してスートごとに並べ直したら、それが**バランスハンドなのか、1スーターハンドなのか、2スーターハンドなのか、確認する習慣をつけましょう**。バランスハンドは強さによって最初のオープンが違うので、間違っ**て**オープンしてしまうと手遅れになります」

(8) 復習

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



## 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ナ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。レスポナ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～#54）
- ・ビディングボックス
- ・鉛筆

◎ 授業開始前に回収する資料

なし

◎ 授業開始前に配付する資料

- ・3週分記入済みの実習用プライベートスコア

◎ 授業終了後に回収する資料

- ・4週分記入済みの実習用プライベートスコア

◎ 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種類) 4333、4432、5332

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

「先々週は1スーターハンド、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。強さによってリビッドのレベルを変えるのでした。バランスハンドは強さによってオープンが違いました。弱いハンドは1NT リビッド、強いハンドは1NT オープン。ステイマンはちゃんと覚えていますか。1NT オープンに対し2♣とビッドして4枚メジャーがあるかどうか聞くコンベンションでしたね。

今週は2ス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、いい方(通常は長い方)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 $\nearrow$	1NT				
	13-15	16-18	19+	1suiter	1 H $\nearrow$ 1 S 2 H $\nearrow$	1 H $\nearrow$ 1 S 3 H $\nearrow$				
7-9	P	I	F	2suiter	1 H $\nearrow$ 1 S 2 D $\nearrow$	1 H $\nearrow$ 1 S 2 D $\nearrow$				
10-12	I	G	F	Raise	1 H $\nearrow$ 1 S 2 S $\nearrow$	1 H $\nearrow$ 1 S 3 S $\nearrow$				
13+	F	F	F		JumpShift      Reverse					
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		
				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nder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	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 S
						1 D $\nearrow$ 1 S
						2 H $\nearrow$

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

【板書】 5 - 4ハンド、4 - 5ハンドのオープンとリビッド

<b>2suiter Hand</b>	<b>5-5-2-1</b>	1 H $\searrow$ 1 S	1 H $\searrow$ 1 S
上のランクのスートでオープンし		2 C $\searrow$ Pass 超弱い	2 C $\searrow$ 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 $\searrow$ 1 S HとC、どちらか		- 2 S S 6枚	Bid 16-18
2 C $\searrow$ ?? いいほうを選ぶ		- 2 NT	2 S S 3枚
	<b>5-4-3-1</b>	- 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】

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、レスポンダーは、オープナーが5 - 5ハンドなのか5 - 4ハンドなのかわかりません。**

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

【例】1♥ - 1♠ ; 2♣ - 2♥ (♥がいい、♥3枚)

【例】1♥ - 1♠ ; 2♣ - 3♣ (♣がいい、♣4枚)

しかし実際にはどちらもイヤ、すなわちどちらもフィットしない場合がある。例外として自分が1ス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**レスポンダーが最初のスートを選んだからといって、必ずしも8枚フィットを保証しない**ことを丁寧に説明する。

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

【例】1♥ - 1♠ ; 2♣ - 2NT (フィットなし、♦ストッパーあり)

【例】1♥ - 1♠ ; 2♣ - 3♥ (♥8枚フィット、♥3枚あり)

【例】1♥ - 1♠ ; 2♣ - 3♠ (♠2枚?、♠6枚あるので)

【例】1♥ - 1♠ ; 2♣ - 2♦ (♠3枚?、♠5枚♦4枚あるので)

【板書】 レスポンダーの判断

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

【板書のコメント】

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

(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

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

JumpShift	Reverse ※	19+
1 H ∩ 1 S	1 D ∩ 1 S	Pass
3 D ∩ 3 H	2 H ∩ 3 D	できない

最初のスートを選ぶと3の代になる

【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も3の代に上がってしまうということである。②のビッドがリバースである。

(6) ディフェンスのおさらい（詳細説明省略可）

ディフェンスのセオリー、ディフェンスの約束事についても、簡単に触れておく。

(7) 実習

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

「ボードからカードを取り出し、スートごとに並べ直したら、それがバランスハンドなのか、1スーターハンドなのか、2スーターハンドなのか、確認する習慣をつけましょう。

2スーターハンドはオープンする前に、**いくつかレスポンスを想定してリビッドを考えておく**とよいでしょう。例えば、1♦オープンに1♠とレスポンスされたら2♣、2♣とレスポンスされたら3♣のようにあらかじめリビッドを用意しておくのです」

(8) 復習

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



## 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～#60）
- ・ビディングボックス
- ・鉛筆

◎ 授業開始前に回収する資料

なし

◎ 授業開始前に配付する資料

- ・4週分記入済みの実習用プライベートスコア

◎ 授業終了後に回収する資料

- ・5週分記入済みの実習用プライベートスコア

◎ 授業終了後に配付する資料

- ・ハンド解説（#55～#60）
- ・今週のトレッド（第11週）

(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種類）4333、4432、5332

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

ボードからカードを取り出したら

- ① 裏向きに枚数を数える
- ② スーツごとに揃え、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、13 HCP 以上あればオークションに参加（オープン）し、7 HCP 以上あればオークションに参加することに合意（レスポンス）する、というように進めていくことを改めて強調する。

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



【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 $\nearrow$	1NT	
	13-15	16-18	19+	1suiter	1 H $\nearrow$ 1 S 2 H $\nearrow$	1 H $\nearrow$ 1 S 3 H $\nearrow$	
7-9	P	I	F	2suiter	1 H $\nearrow$ 1 S 2 D $\nearrow$	1 H $\nearrow$ 1 S 2 D $\nearrow$	
10-12	I	G	F		1 H $\nearrow$ 1 S 2 S $\nearrow$	1 H $\nearrow$ 1 S 3 S $\nearrow$	
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					JumpShift	Reverse	
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
					Forcing	1 D $\nearrow$ 1 S 3 C $\nearrow$	1 D $\nearrow$ 1 S 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（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	買うなら	<- 2S-> <- 3S-> <- 4S
止まって安全に作る	損? .. make .. -1 .. -2 .. -3 .. ..	
逆に言うと	競ると	<- 3H-> <- 4H->
相手が22HCP程度すなわち	損?得? Down? Make? Double?	
味方が18HCP程度あるときは	+ 買ってメイク vs 売ってダウンさせる	
低いコントラクトで止まらせない	得点 どちらが高得点か?	
競り合う 13-15 ⇒ 12-15	- 買ってダウン vs 売ってメイクされる	
7-9 ⇒ 6-9	失点 メイクされるよりマシ? 判断	

【板書】 競り合いの目的

オーバーコール		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、すなわちオープンビッドするだけの強さが望ましいが、後述のように慣れてくれば少々弱くてもオークションに参加して構わない。

例えば、次の手を持っていたとする。

♠A K Q x x x   ♥J x x   ♦A x   ♣x x

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

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

P - [1♥] - 1♠ - [2♥]; P - [P] - ? ?

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

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

そこで、2♥がパス、パス、と回ってきてもパスせず、2♠とビッドするのが建設的な選択になる。このあと、どこで売るのが買うのか、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 - ??				
インビテーションか競り合いか				

【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、レスポンスが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、マイナーズは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 .. ..	
逆に言うと	競ると		<- 3H->	<- 4H->	
相手が22HCP程度すなわち	損?得?	Down?	Make?	Double?	
味方が18HCP程度あるときは	+	買ってメイク	vs	売ってダウンさせる	
低いコントラクトで止まらせない		得点	どちらが高得点か?		
競り合う	13-15 ⇒ 12-15	-	買ってダウン	vs	売ってメイクされる
	7-9 ⇒ 6-9		失点	メイクされるよりマシ?	判断

【板書の補足】 競り合いの判断

コントラクトがメイクするHCPレンジの目安を示して競り合いを説明

例えば相手側が22HCPで2♥をビッドしているなら

自分たちは18HCPだから、2♠は1ダウンするかもしれないが、そこで相手側がさらに3♥と競ってくれば、相手側のほうが1ダウンする???

例えば相手側が23HCPで3♥をビッドしているなら

自分たちが17HCPで3♠をビッドすると2ダウンかもしれないが1ダウンで済むなら3♥をメイクされるよりマシ???

例えば自分たちが20HCPで2♠をビッドしているとき

相手側も20HCPで3♥と競ってくれば、おそらく1ダウン???

(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ふ。自ら望んで競り合いに持ち込んだにもかかわらず、大きく失点してしまうくらいなら、黙ってパスしておいたほうがマシである。

そこで、オーバーコールは**フィットがなくてもある程度長さで勝てる1ス  
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枚保証しているのだから、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（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
相手のコントラクトを押し上げる		1	1S	X
リードするスーツを示唆する		2	1S	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てダブルは、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『どれかスートを選ぶ』。弱いハンドでかけたダブルならそこでパスするわけだが、そこで自分のスートをビッドして、強いハンドだと伝えるのである。

【例】 [1♥] - X - [P] - 1♠ ; [P] - P （ダブルは弱いハンド）

【例】 [1♥] - X - [P] - 1♠ ; [P] - 2♣ （ダブルは強いハンド）

【例】 [1♥] - X - [P] - 1♠ ; [P] - 2♠ （ダブルは強いハンド）

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

【例】 [1♥] - P - [2♥] - X

【例】 [1♥] - P - [1♠] - X

【例】 [1♥] - X - [1♠] - P ; [2♥] - X

【板書】 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	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 16-22HCP			2S	10+HCP
P - 1H - 1S - 2H -	1H - X - 2H -		Pass	弱い
- 2S - P - P - ??			2S	7+HCP
インビテーションか競り合いか	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に注意する。最初のうちは、相手側がダウン承知のサクリファイス<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
  - ・ディクレーターのやりたいことをやらせない
  - ・ディクレータ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～#66）
- ・ビディングボックス
- ・鉛筆

◎ 授業開始前に回収する資料

なし

◎ 授業開始前に配付する資料

- ・5週分記入済みの実習用プライベートスコア

◎ 授業終了後に回収する資料

- ・6週分記入済みの実習用プライベートスコア

◎ 授業終了後に配付する資料

- ・ハンド解説（#61～#66）
- ・今週のトレッド（第12週）

(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種類）4333、4432、5332

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

実は、このほかに3スーターハンドというものがある。先週のテイクアウトダブルで出てきた、4441と5440がそれ。しかしビッドの種類は上記3種類しかないので、リビッドまでは2スーターハンドとして扱う。そしてもし3回目のビッド機会がくれば、3つ目のスーツをビッドして、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、レスポナーは5143のようなハンド

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



【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 $\nearrow$	1NT
	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	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
					Raise	1 H $\nearrow$ 1 S 2 S $\nearrow$
						1 H $\nearrow$ 1 S 3 S $\nearrow$
						JumpShift      Reverse
					Forcing	1 D $\nearrow$ 1 S 3 C $\nearrow$
						1 D $\nearrow$ 1 S 2 H $\nearrow$

【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
相手のコントラクトを押し上げる				1	1S	X
リードするスーツを示唆する				2	1S	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
	12-15	16-22	HCP		2S	10+HCP
P -	1H -	1S -	2H -	1H - X	2H -	Pass
-	2S -	P -	P -	??	2S	7+HCP
			インビテーションか競り合いか	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。

まずはディクレー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、ディクレー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、ディクレー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、ディクレー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ー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、残りがディクレーラーのハンドである。

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

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

ディフェンスの考え方については、相手側の弱いスートを攻めるといふ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>	ダミーでラブさせない
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ータ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。情報はディクレーターにも伝わるが、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。**ディクレーターに知られるデメリットよりパートナーが知るメリットのほうが圧倒的に大きい**のである。

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

#### 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

<u>一般的な約束事</u>	<u>ディフェンスのセオリー</u>
<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	ソリッドアナーのある長いスート
4thBest                K 9 5 <u>3</u> 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 <u>J</u> 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 <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>ルールオブイェン</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】

リターンするカードで枚数を伝え、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、強くても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番目は負けるとしても最高のカード<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

<u>一般的な約束事</u>	<u>ディフェンスのセオリー</u>
<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	ソリッドアナーのある長いスート
4thBest                K 9 5 <u>3</u> 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 <u>J</u> 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 <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>ルールオブイェブン</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】

リードするスートの選択は戦略的な話なので、軽く触れる程度でいい。

†もちろんダミーが4番目なら、無駄に強いカードは使わない。

(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、ディクレアラーは4より大きなカードを1枚しか持っていないことがわかる。もちろん、それが例えば9なのか6なのかまではわからないが、1枚しか持っていないことはわかるのである。

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

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

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

【ルールオブ11の原理の解説】

A K Q J 10 9 . . . 2の13枚のうち4より大きなカードはA K Q J . . . 5の10枚。4が上から4枚目なら、パートナーはこのうちの3枚を持っているわけだから、残りは7枚ということ。自分とダミーの見えているカードを除けば、残りがディクレアラー。



【板書】 ルールオブイレブン

<u>一般的な約束事</u>	<u>ディフェンスのセオリー</u>
<u>リードするカード</u>	<u>リードするスーツ</u>
Top of Sequence    K Q J 6 4	自分たちの強いスーツ
Top of Doubleton    7 3	4thBest
4thBest            K 9 5 3 2	11 - リードされたカードの数字 =
<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 J 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 3	KJ8    3枚    11 - 6 = 5 矛盾
3枚の真ん中        A 6 3	3枚        4thBestではない
<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	ディクレアラの枚数がわかる

【板書のコメント】

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

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

(6) シグナル（詳細説明省略可）

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

① アティテュード

大きなカードを出したら、そのスートに興味あり

小さなカードを出したら、そのスートに興味なし

② カウント

大きなカードを出したら、そのスートは偶数枚（最初2、4、6枚）

小さなカードを出したら、そのスートは奇数枚（最初3、5、7枚）

③ スートプリファランス

大きなカードを出したら、上のランクのスートに興味あり

小さなカードを出したら、下のランクのスートに興味あり

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

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

(7) 実習

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

(8) 復習

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

【板書】 シグナルとは

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

一般的な約束事	ディフェンスのセオリー
リードするカード	リードするスーツ
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 =
フォローするカード	そのカードより大きなカードの枚数
同じ結果を生じる最低 K Q <u>J</u> 6	4 6 11 - 4 = 7
リターンするカード	A107 残り1枚がディクレアラー
Original 4thBest A J 6 <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>ルールオブイェン</u>
枚数、強さ、アナー、スーツ	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 コントラクトブリッジの試合

### ◎ テーマ

- (1) 試合形式の実習で、チーム戦の楽しさを実感させる
  - ・チームメイト（裏のペア）がいるということ
  - ・チームメイトを信頼すること
  - ・ハンドの内容に関係なく勝負がつくこと
- (2) プライベートスコアの書き方をマスターさせる
  - ・プライベートスコアがオフィシャルスコアになること
  - ・IMP スコアリングの計算と VP 換算
- (3) ハンドレビューの大切さを実感させる
  - ・ハンドレビュー
  - ・反省会

### ◎ 進め方

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

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

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

◎ 準備

- ・テーブルセッティング（試合用）
- ・ボード（シャッフル用）
- ・ビディングボックス
- ・鉛筆

◎ 授業開始前に回収する資料

なし

◎ 授業開始前に配付する資料

- ・試合用プライベートスコア用紙
- ・ビディングガイド

◎ 授業終了後に回収する資料

- ・記入済みの試合用プライベートスコア用紙

◎ 授業終了後に配付する資料

- ・ハンドレコード（試合中に作成する）
- ・ハンド解説（時間があれば試合中に作成する）

(1) オークション編の復習

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

「1 スーターハンド、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、また超強いときのビッドがありました。そして、オーバーコールとディフェンスにもいろいろなルールや基準がありました。テイクアウトダブル、4th ベスト、ルールオブ1 1 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	Con-tract	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

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  
プレイ ~  
ボードを移動  
シャッフルしない  
プレイ ~  
ボードを移動  
(1回戦終了)

N-Sペアは動きません  
最初の2ボード  
スコア確認  
Rd Boards VS  
1 1-2 1-EW ㄱ  
2 3-4 1-EW ㄴ  
3 5-6 2-EW ㄱ  
4 7-8 2-EW ㄴ

⇐1回戦  
⇐2回戦

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

## 第三部 アドバンス編

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

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

### ◎ アドバンス編でマスターさせたいこと

- スモールスラムの価値、グランドスラムの価値
- コントロールの概念、ストッパーの概念
- 22HCP以上のハンドの扱い
- いままで説明してきたビディングシステムの位置づけ
- 戦略的なビディングシステムの位置づけ
- プレイテクニクの着眼点
- パートナーシップの重要性

### ◎ アドバンス編を通しての注意点

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

## ◎ アドバンス編で徹底すべきマナー

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

**相手側のプレイヤーをリスペクトする**

**チームメイトを信頼する**

**パートナーを信頼する**

**パートナーを裏切らない**

カードはていねいに扱う（音を立てない、投げ出さない）

動作を止めない（決めてから持つ、持ったら出す）

あまり時間をかけない（できるだけ一定の時間で）

ビディングカードを正しく並べ、正しくしまう

最後のパスをきちんと出す

オープニングリードが出るまでビディングカードに触れない

## ◎ アドバンス編終了後に理解しているべき基本用語

エースアスキング、キングアスキング、接近原理

アーティフィシャル2C、デマンド2、ウィーク2

5枚メジャー、4枚メジャー、ショートクラブ、ベターマイナー

ネガティブダブル、ライトナーダブル

フォーシングレイズ、リミットレイズ、キュービッド

ホールドアップ、ダック、アボイダンス

## 第14週 いろいろなプレイテクニック

### ◎ テーマ

- (1) スラムについて理解させる
  - ・スモールスラムの価値とグランドスラムの価値
  - ・スラムアプローチの手段
  - ・コントロールの概念とアスキング、ショーイング
- (2) スラムコンベンションをマスターさせる
  - ・ブラックウッド
  - ・ガーバー
  - ・接近原理
  - ・コントロールキュービッド
- (3) 少し高級なプレイテクニックをマスターさせる
  - ・ホールドアップ
  - ・ダック
  - ・アボイダンス

### ◎ 進め方

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

◎ 準備

- ・テーブルセッティング
- ・ボード（#67～#72）
- ・ビディングボックス
- ・鉛筆

◎ 授業開始前に回収する資料

なし

◎ 授業開始前に配付する資料

- ・プライベートスコア用紙（JCBL コンベンションカード）
- ・ハンド解説（前回の試合のもの）
- ・試合用プライベートスコア（前回の試合のもの）

◎ 授業終了後に回収する資料

なし

◎ 授業終了後に配付する資料

- ・ハンド解説（#67～#72）

※アドバンス編では今週のトレッドを配布しない

## (1) スラムビディング

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

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

いままでは、レスポnderが13HCP以上あってメジャー Suit 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、サイドにボイドやシングルトンのある弱い手のときに使う（相手側の情報交換を邪魔するシャットアウトビッド）。

それではフィットがあって本当に強い手はどうするかというと、これも様々な方法があり、やはりパートナーとの取り決め次第なのである。もし何も取り決めがなければ、強い手を持ったレスポ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。



## (2) コントロール

グラントスラムではオープニングリードで第1トリックを負けたら話にならないわけで、そのためにはすべてのスートに[A]（トランプコントラクトならポイドでもいい、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トリックは負けなが、（通常ダミーが開くまでダミーに[Q]があるかどうかはわからないので）、[Q]がないときはオープニングリードを4番目にフォローするよう[K]はディクレアラーが持っている必要がある。

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

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

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



【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	
	?? ↘	- PassBad	
		- 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

(3) 少し高級なプレイテクニック

いままでプレイのテクニックとしては、手筋もしくはセオリーといった程度のも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ぞれ限りなくあるが、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『負けでも 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		♣ -		

#### (4) 超強いオープン

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

超強いハンドはとりあえず2♣でオープンする。レスポンドー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。

#### (5) 実習

アドバンス編では受講者のペースで好きにプレイさせる。

#### (6) 復習

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



## 第15週 いろいろなハンドのビディング

### ◎ テーマ

(1) ビディングシステムにはいろいろあることを理解させる

- 一般的によく使われている5枚メジャースタANDARD
- STANDARDとして知っておくべきCONVENTION
- 一般的によく使われているCONVENTION

(2) ビッドの持つ意味を理解させる

- 自分の強さと形を示す
- 誘う／誘いに乗る
- 競る（誘っているわけではない）
- 尋ねる／答える
- 逃げる
- 止めよう
- パス or コレクト
- ほかに適当なビッドがない

(3) パートナーシップを理解させる

- スタイルを合わせること
- パートナーを信頼し、パートナーに信頼されること

### ◎ 進め方

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

◎ 準備

- ・テーブルセッティング
- ・ボード（＃73～＃78）
- ・ビディングボックス
- ・鉛筆

◎ 授業開始前に回収する資料

なし

◎ 授業開始前に配付する資料

- ・プライベートスコア用紙（JCBL コンベンションカード）

◎ 授業終了後に回収する資料

なし

◎ 授業終了後に配付する資料

- ・ハンド解説（＃73～＃78）

※アドバンス編では今週のトレッドを配布しない

(1) いままでの復習

コントラクトブリッジとは・・・

**ゲームがあるときに、ゲームをビッドして、ゲームを作る**

**スラムがあるときに、スラムをビッドして、スラムを作る**

ビディングシステムとは・・・

**フィットを探す**

**ゲーム（スラム）を探す**

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

パスするか

ゲームをビッドするか

ゲームに誘うか

ゲームに誘われたら誘いに乗るか

コントラクトを買うか

コントラクトを売るか

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

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



【板書】 いまままでの復習

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

【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
<u>ゲームがあるときに</u>	10 - 12	Invitation	Game	Forcing
<u>ゲームをビッドして</u>	13+	Forcing	Forcing	Forcing
<u>ゲームを作る</u>		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	1 NT	2NT Open Jump 2NT
<u>フィットを探す</u>	1suiter	1 H $\nearrow$ 1 S 2 H $\nearrow$	1 H $\nearrow$ 1 S 3 H $\nearrow$	ForcingBid ART 2C
<u>ゲームを探す</u>	2suiter	1 H $\nearrow$ 1 S 2 D $\nearrow$	1 H $\nearrow$ 1 S 2 D $\nearrow$	JumpShift Reverse
<u>ジャッジ</u>				
<u>誘うか</u>	Raise	1 H $\nearrow$ 1 S 2 S $\nearrow$	1 H $\nearrow$ 1 S 3 S $\nearrow$	ForcingRaise Splinter
<u>誘いに乗るか</u>				
<u>売るか買うか</u>				

## (2) 5枚メジャーシステムの紹介

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

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

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

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

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

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

【板書】 パートナーシップ

<u>パートナーシップ</u>	<u>ディフェンスの取り決め</u>	<u>ビッドのもつ意味</u>
ビディングシステム	リード	強さ、形を示す
┌ 5-card Major	フォロー	尋ねる
└ 4-card Major	ディスカード	答える
┌ Forcing Raise	<u>シグナル</u>	誘う
└ Limit Raise	Atitude	逃げる
┌ Strong 2	Count	競る
└ Weak 2	Suit Preference	止めよう
┌ Penalty Double	<u>スタイル/センス</u>	最終結論
└ Negative Double	絶対守るライン	<u>ダブルのもつ意味</u>
Forcing or	境目のハンド	パスしていいのか
Non-Forcing	ジャッジ	いけないのか

【板書】 取り決めに追加書き

<u>パートナーシップ</u>	<u>ディフェンスの取り決め</u>	<u>ビッドのもつ意味</u>
ビディングシステム	リード	強さ、形を示す
┌ 5-card Major	フォロー	誘う
└ 4-card Major	ディスカード	尋ねる
┌ Forcing Raise	<u>シグナル</u>	答える
└ Limit Raise	Atitude	逃げる
┌ Strong 2	Count	競る
└ Weak 2	Suit Preference	止めよう
┌ Penalty Double	<u>スタイル/センス</u>	最終結論
└ Negative Double	絶対守るライン	<u>ダブルのもつ意味</u>
Forcing or	境目のハンド	パスしていいのか
Non-Forcing	ジャッジ	いけないのか

### (3) コンベンションの紹介

スタンダードにある常識レベル（一般的なもの）を説明しておく。

① ス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（DOPI、DEPOなど）

③ ガーバー：1NT - 4♣、2NT - 4♣

4NTが接近原理になる状況での4♣はエースアスキング

③ テイクアウトダブル

1NTに対するダブルは本来のペナルティの意味：[1NT] - X

④ グランドスラムフォース：5NT

トップアナーが2枚あれば7をビッド、なければ6をビッド

⑤ アニュージャナル2NT：[1♠] - 2NT

マイナー2スーター（下のランクの2スーター）

⑥ ライトナーダブル

相手側のスラムにかけるダブルは異常なオープニングリードを要求

時間があれば、スタンダードにはない常識レベル（無理に使用しなくてもいい）を説明する。

① ウィーク2

② ネガティブダブル

③ スプリンター

④ トランスファー

⑤ ローマンキーカードブラックウッド

(4) ビッドの意味

例えば、同じ2NTというビッドでも、いろいろな場合がある。

- ① 自分の強さと形を示し、結論をパートナーに委ねる

2NT オープナー19~21 (バランスハンド)

1♥ - 2NT レスポンダー10~12 (バランスハンド)

1♥ - 1♠; 2♣ - 2♦; 2NT オープナー13~15 (2524)

※必ずしも3NTを目指して誘っているわけではない

- ② オープナーの強さと形がほぼわかったので、まずは3NTに誘う

1♥ - 1♠; 2♣ - 2NT

1♥ - 1♠; 2♥ - 2NT

※とりあえず3NTに誘うが、まだフィットを諦めたわけではない

(さらにフィットを探す例) 1♥ - 1♠; 2♣ - 2NT; 3♣ - 4♣

- ③ オープナーの強さと形がわかったので、結論として3NTに誘う

1♥ - 1♠; 1NT - 2NT

1NT - 2♣; 2♥ - 2NT

※100%、3NTを目指して誘っている

- ④ オーバーコールから入ると強さとストッパーを示す意味合い

[1♥] - 2♣ - [2♥] - 2NT

※競り合いだが、ほとんどの場合3NTを目指している

- ⑤ フォーシングされてビッドしただけ (ほかにビッドがない)

1♦ - 1♠; 2♦ - 2♥; 2NT

※3NTを目指して誘っているわけではない

ナチュラルだけでもこのように意味合いの違いがあるので、それぞれのビッドがどのような意味なのかよく考えておくことが重要である。

## (5) パートナーシップ

オークションでディクレアラーになり、一旦ダミーが開いてしまえば、あとはうまくいっても失敗しても自分だけの問題である。失敗したら反省し、よく考えてみる。それでもわからなかったら上級者に聞けばいい。普段から本を読むなり、上級者の話を聞くなり、上達するための努力をするのも大切だし、講習会に参加するのもいいだろう。

しかし、オークションとディフェンスはパートナーとの共同作業である。うまくいっても失敗してもふたりの問題であり、お互いの考え方を合わせる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事**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。

(6) 実習

アドバンス編では受講者のペースで好きにプレイさせる。

(7) 復習

居残って続けているテーブルには、時間の許す限り、興味に応じてさまざまな話をする。受講者にこれからもブリッジを続けてもらうためにマイクロブリッジを始め、適当なツールを紹介する。また本格的に始めたいという受講者がいれば、ブリッジセンターや講習会を紹介する。

**【補足】**

この授業で単位を出すとするれば、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3版 2018年6月**