

ミニ・ブリッジをとりいれた
コントラクト・ブリッジ入門1

ティーチングプログラム(教師用マニュアル)

仲間を増やそうとする人には **誰にでも** 教えられるように

遊びながら **楽しく** 覚えられるように

2001年7月31日(初 版)
2002年3月31日(第2版)

(社)日本コントラクトブリッジ連盟
普及事業部

MINIBTXT

目次

	ページ
はじめに：	3
補足) コントラクト・ブリッジとミニ・ブリッジとの違い	4
全般的事項の説明	5
1．講習会のセットアップ	5
2．講習の進め方	6
3．講習会開催前の準備	7
第1章：ミニブリッジの遊び方(1)	8
第2章：ミニブリッジの遊び方(2)	14
第3章：ミニブリッジの遊び方(3)	22
第4章：NTコントラクトのプレイ	27
1．ゲーム・プラン(1)	
2．アンブロッキング	
3．アナー・カードでトリックを取る	
4．エスタブリッシュ：小さいカードでトリックを取る	
5．オープニング・リード(OL)の選択(その1)	
第5章：スーツコントラクトのプレイ(1)	35
1．NTかスーツコントラクトか	
2．ゲーム・プラン(2)	
3．ドロー・トランプ(切り札狩り)	
4．オープニング・リード(OL)の選択(その2)	
プレイ練習：ゲーム1	43
第6章：スーツコントラクトのプレイ(2)	45
1．ルーザーのラフ	
2．長いスートをラフしてエスタブリッシュ	
3．ルーザーのディスカード	
プレイ練習：ゲーム2	51
第7章：フィネス(1)	52
1．ダイレクト・フィネス	
2．セカンド・ハンドのプレイ	
3．アナーのカバー	
プレイ練習：ゲーム3	59
第8章：フィネス(2)	61
1．インダイレクト・フィネス	
2．いろいろなフィネス	
プレイ練習：ゲーム4	68
第9章：ディフェンス(1)	69
1．ディフェンスとは	
2．サード・ハンドのプレイ	
第10章：ディフェンス(2)	75
1．カモン/ノンカモン・シグナル	
2．ディフェンス・プラン	
3．オープニング・リード表	
4．ルール 対 イレブン	
第11章：コミュニケーション	82
1．エントリー	
2．コミュニケーションを切る	
・ダック	
・カウント・シグナル	
第12章：ミニゲーム大会	90
コントラクト・ブリッジの概要	
次ステップ講習の紹介	
あとがき：	93

はじめに：

コントラクト・ブリッジをより広く普及させるためには、「易しく」且つ「楽しみながら」ブリッジを憶えられることが大切です。ブリッジに勧誘すると、「難しいから」「覚えなければならぬことが多すぎるから」を理由にして尻込みする人が多いと聞きます。もっと悪いことには、「楽しく遊べるようになるまでに3年はかかる」と云うセリフまであります。すべての人に当てはまるわけではないとは思いますが、ゲームに参加して楽しめないことはブリッジの普及にとって致命傷です。

この様な状況では、新しい人達にブリッジを普及させることは無理であり、幸いにしてブリッジの講習会に参加した人でも途中で脱落してしまう人が現実には多い様です。

そこで、数年前にオランダでユースを対象として開発されたミニブリッジの手法を、コントラクト・ブリッジ講習のカリキュラムとして採り入れて、上述の課題の解決を図りたいと思います。ユースのみではなく一般の人をも対象としたミニブリッジからスタートするコントラクト・ブリッジ講習の試みが、イギリス・フランス・スペインなどの各国でも既に始められています。

一方、今後、地方にブリッジを普及させて行くためには、教師として易しく教えられることも大切な要素になると思います。この目的に合う方法としてもミニブリッジの手法は有効と考えます。

註) ミニブリッジについて：

オランダのブリッジ会員が数年前に10万名を超えたとの記事を見て、オランダ・ブリッジ連盟に依頼してその状況を調査したところ判明したことの1つとして、中高校生向けのミニブリッジの導入がありました。

JCBLではその詳細を調べ、ミニブリッジの遊び方のパンフレットを作成して、1999年より数ヶ所でその導入を試験的に始めてみました。

ミニブリッジの評価としては、

- 1) ミニブリッジ方式によりとりあえずコントラクトを決めて、直ぐにカードプレイを楽しむことができます。理解し難いオークションを覚える必要が無いので易しく始められます。子供向けだけではなく、特に高齢者向けとしても最適と思われます。
- 2) オークションのステップがないので、最初から1時間に8ハンド程度をプレイすることが出来ます。カードにあまり馴染みのない日本人にとっては、まずカードに慣れることは大切なことです。
- 3) 沢山のトリックを取るための基本的な技術を早い段階から習得することになりますが、早い段階でオークションを覚えることに比較して、これは易しいことです。デュエッダ-のHCPを事前に発表しているので、デュエッダ-として(デュエッダ-としても同じ)カンティンガの習慣を自然に身につけ易いと云われています。(ヨーロッパの文献より)
- 4) オークションのないミニブリッジなら、誰にでも人に教えられるので気軽に仲間作りが出来ます。特に地方へのブリッジ普及を図るためには教える人を大増員する必要がありこの方式は有効です。
- 5) ダミ-のハンドを見て「トランプの決め方」と「ゲームの有無の判断の仕方」を早い段階に学ぶので次のステップとしてコントラクト・ブリッジのオークションを学ぶときに各ハンドの意味をより論理的に理解し易くなります。即ち、プレイを通して色々な予備知識が得られた段階でオークションを説明することになるので、少しぐらい説明の仕方が不十分であっても先生が務まると思えます。
- 6) 従来のブリッジ入門コースと比較して、前述の色々な問題を解決してくれる理想的な方式です。初めは覚えなければならぬことが少なく、カードプレイを楽しむ・遊ぶことに重点を置けます。コントラクトの意味が或る程度、理解出来てからオークションを学ぶことになるので難しさの程度も異なります。ブリッジ講習会を「勉強」から「遊び」に変えることが出来ます。等々

補足) コントラクト・ブリッジとミニ・ブリッジとの違い:

ミニ・ブリッジの詳細についてはJCB L発行のパンフレットを参照して下さい。

1. ミニブリッジにはオークションのステップがありません。
ディーラーから順に自分のハンドのHCPを発表します。
合計して40HCPであることをメモなどで確認します。
パートナーと合わせて21HCP以上となるサイドがディクレアラー側となります。
(20HCPずつならリシャッフル/ドロウとします)
ディクレアラー側でHCPをより多く持っている人がディクレアラーとなります。
(同じ点数なら、ディーラー或いはその左隣の人がディクレアラーとなります)
そのパートナーがダミーとなり自分のハンドをテーブル上に掲げます。
 - ・ディクレアラーは自分とダミーのハンドを見て、
 - ・切り札/NTを決めます。
 - ・ゲーム宣言する/しないを決めます。
 - 注) ♠を切り札にした場合のコントラクトは1♠か4♠の何れかのみです。
 - ・ディクレアラーの左隣りの人がオープニング・リードします。
以後はコントラクト・ブリッジと同じ様にプレイしてスコアを付けます。
2. スラム・コントラクトはありません。
3. ダブル/リダブルもありません。
4. 得点計算は、全てバルとして計算します。バル/ノンバルの区別はありません。
ワンドのミニブリッジの場合には特別な得点計算式がありますが、敢えて変更してあります。
なお、欧米版ではノンバルとしての計算が採用されていますのでご注意ください。
5. 通常のプレイシート・スコアシート、トランプ・スコアシートを使用できますが、バル/ノンバルの区別はなく
全てバルとして扱います。簡易スコアシートを本書に添付してあるので利用して下さい。
マッチポイントを算出して順位を付けることができますが、パソコン集計ソフトは使用できません。
6. ミニブリッジが指向していることは、実際にカードに触れている時間を多くして、まず、
プレイを楽しんでもらうことです。
100ボード程度はプレイに専念しオークションについて説明しないことです。
トリックを取るゲームですから、多く取るためのプレイやディフェンスの定石について説明します。

或る程度、ゲームの仕組みが理解できた段階で次のステップとしてオークションについて説明
します。このように進めることにより、オークションの本質を理解しつつ、容易にビッドの
意味を覚えることが出来るようになります。

この様に、トップダウンで全体像を与えてから、ボトムアップで個別のビッドの仕組みを説明した方が
遥かに理解し易いものです。

ブリッジは思考のゲームであり、記憶のゲームではないことを実感させて下さい。

2時間コースの場合、講義は30分を限度とします。これ以上、説明しても何の役にも立ちません。
カードを持って楽しく遊んでもらいましょう。

お願い : ここに提案しています「ブリッジ入門コース」は、新しい試みです。

改善の余地が沢山あると思います。

「講師へのアドバイス」への記述追加等により改善していきたいと思ひます。

当方式に従って講習会を開催された方は、講習概要・改善提案・評価などについての
レポートを是非、JCB L普及事業部宛にお送り下さい。

併せて、JCB Lに対する支援要請などがありましたら遠慮なくご相談下さい。

全般的事項の説明

1. 講習会のセットアップ:

- ・会場：各種カルチャー・スクール、公民館の個室、マンションの集会室、企業の会議室など。
これらの会場を定期的に一定期間にわたり確保します。
四角いブリッジ・テーブルではなく、一般に長い机であることが多いでしょうが、
特には支障はありません。
- ・時間：通常、2時間。10-12時/13-15時/14-16時/15-17時/19-21時など
- ・受講生数：4名 - 16名程度、これ以上の人数になれば分割するかアシスタントを準備します。
フル・テーブルの場合には2テーブル毎にアシスタント1名が必要でしょう。
また、受講生が4の倍数では無い時にもアシスタントに入ってもらう必要があります。
- ・日程：1回/週の頻度で曜日を決めて開催するのが一般的です。
受講者が或る程度多い場合には、同一内容の講習会を毎週2回、開催することができれば、
都合のつかない人でも何れかの時間に出席すればよいので有効な方式でしょう。

本プログラムではミニブリッジを16回(4ヶ月間)プレイします。
次のコースの入門2(ピッド編)は8回(2ヶ月間)であり、全体で6ヶ月になります。
(勿論、若い人を対象にする場合には、途中省略或いは別の方式もあるでしょう)
その後の半年ぐらいは「練習会」方式として実践の機会を設けます。
その次の講習会参加は、半年の経験を前提条件にすると、より効果が上がります。
(加チャースクール等での講習会では無理かもしれませんが「実践講座」として座学の殆ど無い講座
ができれば良いと思います)

- ・案内：カルチャー・スクールの場合はスクールの講座案内に掲載されます。
個人的に募集する場合には、地域のミニコミ紙に掲載、駅やスーパー店、団地内掲示板
へのポスター掲示など。
口コミによるPRが有効なことも多いようです。
- ・その他：世間ではブリッジが楽しいもの、或いは自分に向いているものであるかどうかの認知は
まだされていません。
従って、3ヶ月の入門コースの受講料として2 - 3万円を使う人は非常に少ないと思います。

今までに幾つか試みてみた経験では、無料講習会の募集は非常に有効なようです。
精々、五百円/回程度の受講料で募集すると予想以上の参加者が期待できます。

J C B Lではブリッジの普及に努力しています。
一定の条件を満たす場合には助成金補助の制度があります。
J C B L普及事業部にご相談下さい。

最初の3ヶ月の入門コースは無料として受講者を多く集めて、「ブリッジは楽しいと思わ
せる」のは皆さん方のウデであり、当ティーチング・プログラムの是非でもあります。
その後の講習では通常の受講料を納得して払って頂ける様にしたいと思います。

2. 講習の進め方:

このティーチング・プログラムは、ブリッジを教えようとする教師のためのマニュアルです。当入門コースでは、カードプレイ中心に進め、講義は最大30分とします。従って、受講生用のテキストは必要なく、毎回数枚の資料のコピーを渡します。ホワイト・ボードに書いて説明することは極力避けるようにして、受講生がそれを筆記する必要もないようにします。キーワードを書いたピラを掲示して随時、参照できるようにします。JCBL普及事業部には数種類のカラフルな掲示用ピラを用意していますのでお問い合わせ下さい。受講生は貰った資料をファイルし、資料の余白にメモする程度にします。

ティーチング・プログラム構成:

- ・講師用の講習のポイント説明と「講師へのアドバイス」(未完成ですが、今後色々経験しつつ充実させたいと思います)
 - ・「本日のキーポイント」と「本日のディール」(コピーして受講生に渡します)
 - ・ホームワーク(コピーして受講生に渡して宿題にします)
 - ・用語集(コピーして受講生に渡します)
- から構成されています。

講習の進め方:

- ・前回のホームワークの解答を説明しながら、同時に前回の復習を兼ねます。(10分)
- ・「本日のキーポイント」について説明します。
(20 - 30分までに要領よく説明することが大切です。
勿論、直ぐには理解できないので、その後にプレイの説明時に何度も引用することにより理解してもらいます)
- ・「本日のディール」を各テーブルで一斉にディールしてもらい、各テーブル共通のハンドをプレイした後に1ボードごとに説明します。各テーブルでプレイ時間がバラつかないように注意します。(15分)
- ・ディールの仕方は、まず4つのスーツに仕分けして4人の各々がスーツごとに分担します。例えば、Nは♠、Eは♥、Sは♦、Wは♣スーツを分担します。最初に4ボード分を4つのスーツに仕分けしておくとい良いでしょう。講師は、説明用のハンドについてスーツ毎にN E S Wに配るカードを読み上げてハンドを作成します。4つのハンドが皆に見えてしまっても構いません。
- ・テーマが複数ある場合は、前2項の手順を繰り返します。(各15分)
- ・残りの時間はフリー・ディールのハンドをプレイします。
ボードを使用してスコアをトラッキング・シートに記入して、他のテーブルでの結果と比較することもできます。
講師或いはアシスタントは、テーブルを巡回して正しい手順でプレイされていることを確認します。技術的にヘタでも目を瞑ります。決して教えすぎないことです。
受講生が自分で考えて自由に行動できることの方が大切です。
- ・「本日のキーポイント」と「本日のディール」、用語集、ホームワークのコピーを受講生に渡して講習を終了します。

註) 本ティーチング・プログラムはWBF(世界ブリッジ連合)が推奨しているフランス版のミニブリッジの教材を参考にして作成されています。
ミニブリッジには元祖オランダ版の他にフランス版、イギリス版、アメリカ版などがあります。

3. 講習会開催前の準備：

- ・カード ×テーブル数×2個分
- ・テーブル・クローズ ×テーブル数分 (無くてOK)
- ・講習資料・ホームワークなど ×人数分
- ・ミニブリッジのパンフレット ×人数分 (JCBL事務局より無料提供されます)
- ・鉛筆 ×人数分 (鉛筆削り)
- ・簡略プライベート・スコアシート ×人数分
- ・掲示用キーワードのビラ (JCBL事務局より無料提供されます)
- ・ブリッジPRビデオ(上映時間9分) (JCBL事務局より借りる, JCBLホームページからパソコンにダウンロードすることも可能)
- ・アシスタント ×受講者数に応じて数名
ブリッジを覚えて1年位の人にアシスタントをお願いすると
余分なことを教えようとはしないので都合がよいと思います。

- ・ゲームをする場合
テーブルガイド・シート×テーブル数分 (JCBLのホームページからダウンロードできます)
簡略プライベート・スコアシート
ボード

- ・その他：
賞品、参加賞(カードが最適)、JCBL発行のPRパンフレット類
JCBLではブリッジ関連の写真パネルも用意していますが、展示しても余り有効ではない
ようです。

受講生が多くお互いに顔見知りでない場合には名札を準備すると良いこともあります。

講師はあまり見苦しくない服装であることも大切です。
男性ならジャケット着用程度は常識かと思います。

第1章 ミニブリッジの遊び方(1)

講師用メモ

1. 主催者挨拶：(所要時間：5分程度)
通常の講習会と同様に、自己紹介をしながら講習会への参加に対してお礼を述べます。①

2. ブリッジの概要説明：(15分程度)
最終的には「コントラクト・ブリッジ」を覚える講習会ですが、最初は「ミニ・ブリッジ」と呼ばれる簡易版のゲームから始めるのが近道であることを説明します。

ブリッジ・センターやブリッジ・クラブで講習する場合には、受講生をゲーム会場に案内してその雰囲気を見せると良いでしょう。ブリッジのプロモーション・ビデオ(上映時間9分、日産のゴーン社長やマイクロソフト社のビル・ゲーツ社長が登場)があれば、受講生に見せるとよいと思います。(ビデオテープ貸出制度がありますのでご相談下さい)
遊び方を知ってもらうのではなく、ブリッジの楽しい雰囲気を感じさせることが大切です。また、ブリッジは博打ではないことも理解させます。

3. 遊び方の説明：(3テーブル以上ならアシスタント数名の応援をお願いしておきます②)
JCB L発行の「ミニブリッジ・パンフレット」に従って説明しますが、この時点ではパンフレットを参照しないで下さい。
ここに記述した説明は講師向けであり、ブリッジについてご存じであることが前提です。従って、要点のみを簡潔に記述してあります。
掲示用ビラに書いてある事項を口頭で適宜、説明しながらプレイを進めます。③

テーブル上でカードを使って、NTホイスト、トランプホイスト、ダミー・ホイストまで実地説明します。(詳細についてはパンフレットを見て下さい)

- 1) NTホイスト：4ハンド程度プレイします。
トリックの勝ち負けを中心に基本的な事項を説明します。
 - ・4人ずつ適当にテーブルに座ってもらう。
 - ・NSとEWがそれぞれパートナーとなる。
 - ・ジョーカーを除く52枚の(プレイグ)カード トランプとは呼ばない。
 - ・カードのシャッフルとディールの仕方を簡単に説明する。④
 - ・各自13枚のカードが配られていることをカードを裏向きにしたまま数える。⑤
 - ・4つのスーツ(C・D・H・S)がある 各スーツは13枚×4=52枚 ⑥
 - ・ハンドをスーツ毎に揃え、赤黒の色ごとに分けて持つとよい。⑦
 - ・カードを配った人の左隣の人が適当なカード1枚を表向きにテーブル上に出す。
「オープニング・リード」と呼ぶ。
 - ・時計回りに同じスーツがあれば各自1枚ずつカードをプレイする。
「スーツ・フォローの原則」
 - ・カードの強弱を説明する。⑧
NSとEWはパートナーであり、2人の内の何れかが勝てばそのペアの勝ちになる。
 - ・ペア単位で勝ったトリックは縦向きに、負けた場合は横向きにカードを伏せる。⑨
 - ・そのトリックを勝った人が次のトリックに対してリードする。
 - ・リードされたスーツを持っていない時は、どのカードでもディスカードすることが出来るが、そのトリックを勝つことは出来ない。
 - ・13トリックのプレイが終了したら、テーブル上に伏せてあるカードの縦向き(勝ち)と横向き(負け)の数を数えて13分の何トリックを勝ったかを数える。
この時点では過半数の7トリック以上を取れば良しとする。
 - ・前回、カードを配った人の左隣の人が次のハンドを配る。

- 2) トランプ・ホイスト：4ハンド程度プレイします。
- ・トランプの役割を説明する。
 - ・講師が適当にトランプとするスーツを指定する。
 - ・NTホイストと同様にプレイする。
- 3) ダミー・ホイスト：4ハンド程度プレイします。
- ・オープニング・リードされたらディクレアラーのパートナーがダミーになる。ダミーは自分のカードを表向きにスーツ毎に揃えて並べる。ダミーはディクレアラーの指示通りに行動することを説明する。⑩
 - ・ディクレアラーは、自分のハンドとダミーのハンドを見てトランプを選択する。合計して8枚以上のスーツをトランプに指定すると有利であることを説明する。ダミーのカードのトランプ・スーツはダミーから見て右端に並べる。
 - ・トランプとして指定したい適当なスーツが無い場合には、「トランプなし」の指定NTのプレイがあることを説明する。
 - ・13枚のカードがテーブル上に開かれているので、より情報量が多くなっている。NS、EW共、トリックをより沢山取るために工夫するようにアドバイスする。⑪

以上、計12ハンド程度をプレイしながら説明します。(90分)

白板/ピラにキーワードを書いておき、随時参照できるようにします。
「ミニブリッジ・パンフレット」を参照したり、白板に書いて説明しないこと。

4. 「ミニブリッジ・パンフレット」を配って、3頁までについて簡単に復習します。(10分)
5. 「本日のキーポイント」、用語集とホームワークを渡して終了します。
用語集は渡すだけで説明の必要はありません。

学習目標：

- ・4つスーツ、13枚のカード
- ・プレイ手順の基本的なことを理解
 - カードを配る
 - 13枚あることを確認する
 - スーツ毎に揃える
 - リードする
 - 時計回り
 - リードされたスーツにフォローとディスカード
- ・トリックの勝ち負け
 - カードの強弱
 - ペア単位の勝ち負け
 - パートナーがトリックを取っている時、更に高いカードを出す必要がないこと
 - トリックを勝った人が次のトリックにリードする
- ・トランプの機能を理解
 - オーバーラフ
 - トランプはラフするだけでなく最初からリードしてもよいこと
- ・ダミーの役割を理解
- ・トリックを沢山取ることが目的のゲームであることを理解

講師へのアドバイス(第1回講習)

お願い：決して説明しすぎないようにお願いします。
プレイの手順さえ正しければ、とりあえずはヘタでもよいのです。
沢山教えてあげる先生が決して良い先生ではありません。
易しい、そして楽しいと感じさせることの方がずっと大切なことです。
何でもよいから誉めてあげてください。この難しいブリッジに挑戦しようとしている
のですから、何か1つぐらいはあるものです。
必要に応じて、別の方法・考え方もあることのヒントを与えてあげる程度で十分です。

アドバイス事項：

- ① 受講者名簿を作成しておき、連絡先(住所，TEL)を記入してもらいます。
横軸に回数分の講習日を記入して出欠簿にします。
- ② 講習のスタート前にアシスタントの方に集まってもらい、
 - ・正しい手順でプレイ出来るように皆さんに補助してほしいこと
 - ・それ以外の上手にプレイするための知識は逆に有害であることについて、よくお願いしておきます。
各回毎にアシスタントは変わるかもしれませんが。この点については毎回、周知徹底します。
ブリッジを覚えて1年後位のアシスタントがベストです。教えようとしなないからです。
- ③ 本日のキーポイント記載事項をビラ或いは白板に書いて掲示し、随時参照できる様にします。
第1回講習と第2回講習用の2通りを準備します。
- ④ シャッフルの仕方には2通りありますが、その名称(ヒズー、リル)は使用しません。
講師がシャッフルとカットを実演して見せるだけで十分です。
カットの仕方、席決めのためのカードロー等についても初日に説明しないことです。
- ⑤ 裏向きにカードが13枚あることを数える習慣をこの時点で付けさせます。
習慣にすべきものは、出来るだけ早い時点で矯正します。
- ⑥ 4つのスーツは、C D H Sのアルファベット順に覚えることを勧めます。
♣をカバ-とか三つ葉、♦をダイヤとか呼ばないように注意します。
- ⑦ 13枚のカードを廻りの人に見られないようにしてスーツ毎に揃えられるようにします。
そのためには、カードを1枚ずつ抜き出して揃えるのではなく、両手の中でスーツ毎に
揃えるとよいでしょう。
小学生の低学年生の場合には、13枚のカードを持つことが難しいようです。
- ⑧ ジャックを11、クイーンを12、キングを13と呼ぶ人がいたら、この時点で早く
矯正して下さい。
- ⑨ ラバー・ブリッジではテーブルの中央にカードを出し、そのトリックを勝った側が
4枚のカードをまとめて集めますが、これについては説明しません。
「トリックを取る」という意識が大切という意見もありますが・・・。
- ⑩ ダミーはディクレアラーの指示通りに行動しなければならないことをよく説明します。
ディクレアラーがダミーのカードのプレイを指示する場合には、簡潔明瞭に指示する必要が
あります。例) スペードの5、5 of スペード、スモール・スペード、トップ・スペード、
エース of スペード等と指示し、余分な日本語の言葉は不要です。
「スモール・クラブを出して下さい」等は余分な言い方です。
- ⑪ この段階になると、色々独り言を云う人も出てきます。
これに耳を傾けていると理解度が或る程度、分かるでしょう。
オークションの段階に入るまでは、独り言を放置しておいても良いと思います。

本日のキーポイント(第1回講習)

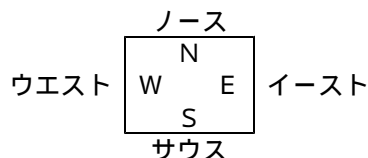
この内の一部をビラに書いて掲示(初日用)
受講生に配布

ホイスト
16世紀

ミニブリッジ
21世紀

コントラクト・ブリッジ
1925年登場

パートナー：N - S と E - W がそれぞれパートナー(味方)



カード：プレイング・カード(トランプとは云いません)
ジョーカーを除く52枚のカードを使用

適当にシャッフル(混ぜ合わせる事)してから
ディーラー(配り手)が左隣から一枚ずつ時計回りに裏向きに配ります
各自13枚のカードを持つことになります

4つのスーツ：
♣ クラブ(C)
♦ ダイヤモンド(D)
♥ ハート(H)
♠ スペード(S)
(ノトランプ、NT)

カードの強さ：A > K > Q > J > 10 > > 2

プレイの規則：1) 時計廻り

2) リードされたスーツがあれば「必ずフォロー」します

” が無ければ他のカードを「ディスカード(捨てる)」
しますが勝てません

プレイされた4枚のカード1組を「トリック」と云う 計13トリック

トランプ(切り札)：リードされたスーツがハンドに無ければ

1) 不要なカードをディスカード 勝ち負けに無関係

2) トランプを出すと そのトリックを勝てます

ハンド(hand)	N・E・S・Wの4名に配られた13枚のカード 用語使用例) Nのハンド
スーツ(suits)	52枚のカードを構成する4種類のマーク； クラブ(C)・ダイヤモンド(D)・ハート(H)・スペード(S) 用語使用例) クラブ・スーツ
ディール(deal)	4名のプレイヤーに52枚のカードを配ること、配られたハンド
ディーラー(dealer)	4名のプレイヤーに52枚のカードを配る人 用語使用例) ディーラーはN
ディクレーター (declarer)	自分のハンドとダミーのハンドをプレイする人
ダミー(dummy)	ディクレーターのパートナー 自分のカードをテーブル上に表向きに晒し、ディクレーターの指示通り に行動する人
ペア(pair)	NとS、EとWとして向かい合って座っている味方同士
トリック(trick)	プレイされた4枚のカードの1組 用語使用例) NSは8トリックを取った
リード(lead)	トリック毎に最初にプレイされたカード 一番最初のリードを特に、オープニング・リード(OL)と云う
フォロー(follow)	リードされたスートを持っている場合、そのスートをプレイすること
ディスカード (discard)	リードされたスートを持っていない場合、トランプ以外の他のスートの カードを捨てること。そのトリックの勝敗には無関係
トランプ(trump)	予め決められている切り札のこと。 リードされたスートを持っていない場合、トランプをプレイすることが 出来、そのトリックを勝つことができる。 この場合、ラフ(切る)と云う。
ノートランプ (notrump)	トランプを何れのスーツにも決めない「切り札無し」のプレイ
シャッフル(shuffle)	カードを4人に配る前によく混ぜ合わせる事

註) ブリッジの世界の公用語は英語です。

日頃、馴染みのない用語が幾つかありますが、精々30個程度です。

日本語の「当て語」を覚えても、結局、英語の用語を覚えることになるので
最初から出来るだけ正式な用語を覚えることをお勧めします。

ホームワーク：(第1回講習)

終了後に配布

次の質問に答え、次回の講習会の時に持ってきて下さい。

各文章は正解ですか？ 間違いですか？ O Xで答えて下さい。

- 1 . NとEは、パートナーです。 ()
- 2 . 私は7トリックを取りました。
従って、相手方も4トリックを取ったこととなります。 ()
- 3 . 13トリック全部を取ることは不可能です。 ()
- 4 . Wがプレイすることになり、オープニングリードするのは
Nです。 ()
- 5 . 途中のトリックをNが勝ちました。
次のトリックにリードするのは、Eです。 ()
- 6 . Wが♠4をリードし、Nが♠J、Eが♥K、Sが♠7を
プレイしました。このトリックを勝ったのはEです。 ()
- 7 . トランプは♥スートです。
Wが♠4をリードし、Nが♠J、Eが♥2、Sが♠7を
プレイしました。このトリックを勝ったのはEです。 ()
- 8 . ダミーはパートナーの指示に従ってカードをプレイします。()
- 9 . 5人でも、時々交替してプレイすることができます。()

第2章 ミニブリッジの遊び方(2)

講師用メモ

1. 復習

- 1) 前回のホームワークの正解を説明しながら、簡単に復習します。(10分)
- 2) ダミー・ホイスト形式で数ボードをプレイして、復習します。(20分)

2. 遊び方の説明

- 1) ミニブリッジ方式のディクレアラールの決め方を説明します。(5分)
各ハンドのハイカードポイント(HCP)を計算して、HCPの多いペアがプレイします。
 - ・自分のハンドのHCPを計算します。
 - ・ディーラーから時計回りに自分のHCPを発表します。
ビディングシートやメモ用紙をテーブルの中央に置いて順次、HCPを記入すると便利です。
 - ・4人のHCPの合計が40点になることを確認します。
 - ・点数の多い方のペアがプレイします。
20点ずつなら配り直しをします。
 - ・点数の多い方のペアの中で、より点数を多く持っている人がディクレアラールになってプレイし、そのパートナーがダミーになります。
もし、同じ点数なら、ディーラー又はその次の人がディクレアラールになります。
 - ・ダミーは自分のハンドをテーブル上に表向きに広げます。
 - ・ディクレアラールは自分のハンドとダミーのハンドを見て、トランプにするスーツ或いはNTを指定してプレイします。
- 2) ミニブリッジ形式で2ボードをプレイします。(20分)
- 3) 得点計算と「ゲーム宣言」について説明します。(10分) ①②③
- 4) 簡略プライベート・スコアシートを配って置いて、コントラクトと得点の記入方法を説明します。(5分)④
- 5) コントラクトと得点を記入しながら、ミニブリッジ形式で6ボード程度プレイしてもらいます。(45分)
- 6) 「ミニブリッジ・パンフレット」で、4 - 9頁について簡単に復習します。(5分)
- 7) 「本日のキーポイント」、用語集とホームワークを渡して終了します。⑥

学習目標:

- ・一般にHCPに比例してトリックを多く取れること
- ・HCPによるハンドの評価
- ・ミニブリッジに於けるディクレアラールの決め方
- ・得点の計算方法
- ・ゲーム宣言とゲームボーナス
- ・プライベート・スコアシートにコントラクトと得点の記入の仕方

備考) 4時間/日の体験教室なら、ボードを使用して2ボード/ラウンド × 3ラウンドの計6ボード程度のミニ・トーナメントを行ったらよいと思います。トラベリング・スコアシートに記入してもらい採点・順位を発表し、賞品を渡して終了します。⑤
2テーブルの場合にはチーム戦にします。(50分)
4時間の体験教室ならここで終了します。

講師へのアドバイス(第2回講習)

1. ホームワークについて：

前回のホームワークをしていない人、用紙を忘れた人など色々あると思います。受講内容の確認のために有効であることを伝えてトライすることを勧めますが、叱ったりしないこと。一般に1週間のブランクのある人が多いと思いますので、前回の講習内容を思い出しってもらうために、ホームワークの名を借りて復習することが目的です。1問ごとに皆さんに答を一齐に云ってもらおうと活発な雰囲気になります。「別の答の人は居ませんか」と尋ねてみるのも有効です。決して、一人の人に当てたりしないようにします。

前回の解答：1番より順に、X、X、X、O、X、X、O、O、O

2. アドバイス事項：

- ① 7トリックを取ると1メイクと称することを説明することは難しいかもしれませんが、13トリックの半分は6.5ですが、ディクレアラー側は過半数のHCPを持っています。従って、ディクレアラー側の最低限のノルマは7トリックとなり、これを達成すれば1メイクとし、以下13トリック全部を取ってしまったら7メイクとなると説明したら如何でしょうか。ここで、テニスやゴルフなどでよく使われる「グランドスラム」(世界の四大大会のすべてに優勝すること)の語源についても紹介します。満塁ホームランも意味します。「ブック」と云う言葉は説明しません。
- ② 得点の計算の仕方を一通り説明しますが、実際には「得点表」(ミブリッジのパンフレットにもあり)を参照するようにして、現時点では計算方法を覚える必要はないことを説明します。
- ③ バルネラビリティについてはミニブリッジでは必要ないので、一切説明しません。得点計算はコトワトブリッジのバルの場合と同じになっています。(この点についてはオランダ版と異なっています)ボードや正式のプライベート・スコアシートにはバル/ノンバルの記述がありますが、これを無視します。この時点で大切なことは、
 - ・大きなゲーム・ボーナスがあり、ゲーム宣言できるかどうかの判断が重要であること
 - ・メジャー・スート>NT>マイナー・スートの順にスコア体系が有利になっていることを理解して貰うことです。
- ④ 必要最小限の項目を記入できる簡易プライベート・スコアシートを添付してあるので、コピーして使用して下さい。一般に使用しているものでも構いませんが、英語表記であり余分なことも書いてあるので避けた方がよいでしょう。数字はボードNo.を意味することを口頭で説明します。
- ⑤ 簡易トラベリング・スコアシートも添付してあります。数字はNSのペアNo.(テーブルNo.)を意味することを口頭で説明します。通常のトラベリングでも構いません。
- ⑥ 注意して使用した方がよい用語としては、
 - ・ラフ：「トランプで切ること」であることを説明します。
 - ・点：HCPとスコア点とが混乱しないようにします。
 - ・ハンド：1人が持つ13枚のカードとディール、ボード等とを使い分けます。

本日のキーポイント(第2回講習)

この内の一部をビラに書いて掲示(2日目用)
受講生に配布

ホイスト
16世紀

ミニブリッジ
21世紀

コントラクト・ブリッジ
1925年登場

4つのスーツ：
♣ クラブ(C) マイナー・スーツ
♦ ダイヤモンド(D) "
♥ ハート(H) メジャー・スーツ
♠ スペード(S) "
(ノー・トランプ、NT)

カードの強さ：A > K > Q > J > 10 > > 2

プレイの規則：1) 時計廻り

2) リードされたスーツがあれば「必ずフォロー」します
" 無ければ「ディスカード」するが勝てません
プレイされた4枚のカード1組を「トリック」と云う 計13トリック

ハンドの評価：
エース(A) 4点
キング(K) 3点
クイーン(Q) 2点
ジャック(J) 1点

トランプ(切り札)：パートナーと合わせて8枚以上のスーツを選ぶとよい
もし8枚以上のスーツが無ければNTコントラクトを選びます

得点の計算：13トリックのうち、7トリック勝つと 1
8 " 2
9 " 3 3NT
10 " 4 4H, 4S
11 " 5 5C, 5D
12 " 6 (スモールスラム)
13 " 7 (グランドスラム)

ミニブリッジの得点計算：13トリックのプレイが終了したら得点をつけます。

受講生に配布

1. **メイク点**：ディクレーラーが7トリック以上を勝てれば、7トリック以上の各トリックについてメイク点を獲得できます。(トリック点とも云います)

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ・ 7トリックを取ったら：1メイク ・ 8トリックを取ったら：2メイク ・ 13トリックを取ったら：7メイク |
|--|

NTと切り札がメジャー・スート、マイナー・スート別にメイク点が少し異なります。

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ・ NT：メイク数×30点+10点 ・ 切り札が♥・♠の時：メイク数×30点 ・ 切り札が♣・♦の時：メイク数×20点 |
|---|

- 例)
- ・ NTで8トリックを取ると： $30 \times 2 + 10 = 70$ 点
 - ・ ♥スートを切り札にして9トリックを取ると： $30 \times 3 = 90$ 点
 - ・ ♣スートを切り札にして10トリックを取ると： $20 \times 4 = 80$ 点
 - ・ NTで9トリックを取ると： $30 \times 3 + 10 = 100$ 点
 - ・ ♠スートを切り札にして10トリックを取ると： $30 \times 4 = 120$ 点
 - ・ ♦スートを切り札にして11トリックを取ると： $20 \times 5 = 100$ 点

2. **ボーナス点**：100点以上のメイク点を取れば「ゲーム」と称し、500点の「ゲームボーナス」

を獲得できます。但し、予め『ゲーム宣言していた』場合のみ得られます。

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ・ ノーゲームの時：50点 ・ ゲーム宣言した時：500点 |
|--|

- 例) ♠スートを切り札にして10トリックを取った時：
- ・ ゲーム宣言しなかった場合： $30 \times 4 + 50 = 170$ 点(1Sと記録する)
 - ・ ゲーム宣言した場合： $30 \times 4 + 500 = 620$ 点(4Sと記録する)

3. **ダウンしたときの失点**：7トリックに満たないときや、ゲーム宣言したときに必要なトリック数を達成できなかったときは「ダウンした」と言い、ダウン数に応じて失点します。

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ・ -100点×ダウン数 |
|--|

- 例) 4♠で8トリックしか取れなかった場合(2ダウン)： $-100 \times 2 = -200$ 点

4. **相手方の得点**：ディクレーラーの得点の+・逆の得点になります。

得点表

メイク数	ノーゲーム			ゲーム宣言あり			トリック数
	♣・♦	♥・♠	NT	♣・♦	♥・♠	NT	
1	70	80	90				7
2	90	110	120				8
3	110	140	150			600	9
4	130	170	180		620	630	10
5	150	200	210	600	650	660	11
6	170	230	240	620	680	690	12
7	190	260	270	640	710	720	13

プライベート・スコアシート ペア名 : _____

	コントラクト	by	M	D	+	-
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
例	4 S	N	5		6 5 0	

プライベート・スコアシート ペア名 : _____

	コントラクト	by	M	D	+	-
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
例	4 S	N	5		6 5 0	

プライベート・スコアシート ペア名 : _____

	コントラクト	by	M	D	+	-
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
例	4 S	N	5		6 5 0	

プライベート・スコアシート ペア名 : _____

	コントラクト	by	M	D	+	-
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
例	4 S	N	5		6 5 0	

ボードNo.		トラベリング・スコアシート							
NS ペア	コントラクト	by	M	D	NS 得点	EW 得点	EW ペア	マッチ ポイント	
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
例	3NT	S		1		100			

ボードNo.		トラベリング・スコアシート							
NS ペア	コントラクト	by	M	D	NS 得点	EW 得点	EW ペア	マッチ ポイント	
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
例	3NT	S		1		100			

ハンド(hand)	N・E・S・Wの4名に配られた13枚のカード
スーツ(suits)	52枚のカードを構成する4種類のマーク； クラブ(C)・ダイヤモンド(D)・ハート(H)・スペード(S) 用語使用例) クラブ・スーツ
ディール(deal)	4名のプレイヤーに52枚のカードを配ること、配られたハンド
ディーラー(dealer)	4名のプレイヤーに52枚のカードを配る人 用語使用例) ディーラーはN
ディクレアラー(declarer)	自分のハンドとダミーのハンドをプレイする人
ダミー(dummy)	ディクレアラーのパートナー 自分のカードをテーブル上に表向きに晒し、ディクレアラーの指示通りに行動する人
ペア(pair)	NとS、EとWとして向かい合って座っている味方同士
トリック(trick)	プレイされた4枚のカードの1組 用語使用例) NSは8トリックを取った
リード(lead)	トリック毎に最初にプレイされたカード 一番最初のリードを特に、オープニング・リード(OL)と云う
フォロー(follow)	リードされたスーツを持っている場合、そのスーツをプレイすること
ディスカード (discard)	リードされたスーツを持っていない場合、トランプ以外の他のスーツのカードを捨てること。そのトリックの勝敗には無関係。
トランプ(trump)	予め決められている切り札のこと。 リードされたスーツを持っていない場合、トランプをプレイすることが出来、そのトリックを勝つことができる。 この場合、ラフ(切る)と云う。
ノートランプ(notrump)	トランプを何れのスーツにも決めない「切り札無し」のプレイ
シャッフル(shuffle)	カードを4人に配る前によく混ぜ合わせる事
アナーカード (honor card)	エース(A)、キング(K)、クイーン(Q)、ジャック(J)、10の5枚のカード。絵札とも云う。
HCP (High Card Point)	ハイカード・ポイントの略、A = 4点、K = 3点、Q = 2点、J = 1点と評価する。
コントラクト (contract)	ディクレアラーが取ると宣言したトリック数とトランプの指定 例) 1S、3NT、4H
メイク(make)	ディクレアラーがコントラクトを達成したこと 用語使用例) 4S 4メイク
ダウン(down)	ディクレアラーがコントラクトを達成出来ないこと 用語使用例) 3NT 2ダウン
ボード(board)	4つのハンドを保存しておくための容器 ボードにハンドを保存することにより、同一ハンドを他のテーブルでもプレイすることが出来、そのスコアを比較して成績が付けられる。
ゲーム(game)	NTなら9/♠と♥スーツなら10/♦と♣スーツなら11トリックを取ると前以て宣言して達成するとゲーム・ボーナスが得られる。
メジャー・スーツ	♠スーツと♥スーツの総称。(major suit)
マイナー・スーツ	♦スーツと♣スーツの総称。(minor suit)

ホームワーク：(第2回講習)

終了後に配布

次の質問に答え、次回の講習会の時に持ってきて下さい。

次のハンドについて、下記の質問に答えて下さい。

	♠ J 8 5 3	
	♥ K 10	
	♦ K 6 4	
	♣ A Q 7 5	
♠ Q 10 7	N	♠ K 6 4 2
♥ 9 6 4	W E	♥ A 8 7 2
♦ Q J 10 9 5	S	♦ 7
♣ 10 2		♣ J 9 8 4
	♠ A 9	
	♥ Q J 5 3	
	♦ A 8 3 2	
	♣ K 6 3	

1) 各プレイヤーのハンドのH C Pを求めて下さい。

Nのハンド： (点)
 Eのハンド： (点)
 Sのハンド： (点)
 Wのハンド： (点)

2) ペア単位のH C Pを計算して下さい。

N Sペア： (点)
 E Wペア： (点)

3) 誰がディクレーターになりますか。 ()

4) 誰がダミーになりますか。 ()

5) 誰がオープングリードしますか。 ()

6) ディクレーターのコントラクトは
 何がよいでしょう。 ()

7) ディクレーターはスーツ毎に
 何トリック取ることを期待しますか。

♠スート： (トリック)
 ♥スート： (トリック)
 ♦スート： (トリック)
 ♣スート： (トリック)

8) オープングリードする人は、どのカードをリードしますか。()

第3章 ミニブリッジの遊び方(3)

講師用メモ

1. 復習:

- 1) ミニブリッジで数ボードをプレイして、まず復習します。(20分)
- 2) 前回のホームワークの正解を説明しながら、簡単に復習します。(10分)

2. 本日のテーマ:

- 1) 前回までにミニブリッジのプレイ手順についてすべて説明しました。
1～2回目の講習を欠席したり遅れて参加した人が居た場合には、アシスタントにお願いして補習のための講習を実施して下さい。
また、初回から参加している人とペアにして相談しながらプレイしてもらう方法もあります。
3回目以降の講習を欠席した場合には、資料類を渡すだけで特別な配慮は必要ないと思います。
- 2) これからは、より良いスコアを得るための色々なテクニックを説明します。
その方法としては幾つかありますが、大別して3つになります。

・良いコントラクトを選ぶこと; ①

良いトランプを選ぶこと、或いは適切にNTコントラクトを選ぶこと
ゲーム宣言が出来るかどうか正しく見極めること

・ダミー・プレイが上手になること;

ディクレアラーとして、自分のハンドとダミーのハンドを上手にプレイして、
より沢山のトリックを取ること

・上手にディフェンスすること;

ディフェンダーとして、パートナーと協力してディクレアラーにトリックを
多く取らせないこと

- 3) 「本日のキーポイント」を配布して、良いトランプの選択とゲーム宣言の判断の仕方について説明します。(20分)

3. ミニゲーム

- 1) 数テーブル以上の参加者があれば、各テーブルにガイドシートと2～3ボードを置き、まず、カードをシャッフルしてもらいます。
- 2) 各ボードをプレイして、結果をトラベリング・スコアシートに記入し、プレイの終わったボードを一つ小さい番号のテーブルに廻します。(EWペアは動かない)
- 3) トラベリング・スコアシートを見て他のテーブルでプレイした結果と比較してもらいます。
同じハンドをプレイしているのもので、得点の違いは「技術の差」と見なすこと出来ることを説明します。②
この様に同一ハンドを複数のペアがプレイする方式を「デュープリケート・ゲーム」と云います。
- 4) トラベリング・スコアシートの結果にマッチポイントを付けて集計すれば、各ペアの順位が付けられます。
(70分) ③

4. ホームワークを渡して終了します。④

学習目標:

- ・トランプの選択の仕方
- ・ゴールデン・フィット
- ・ストッパー
- ・ゲーム宣言の判断の仕方
- ・メジャースート、マイナースート、ノートランプのコントラクトの違い

講師へのアドバイス(第3回講習)

1. ホームワークについて：

プレイ手順の説明がすべて終わっています。
ホームワークの正解を述べることにより、プレイ手順の総まとめをします。

前回の解答：1) N = 13点、E = 8点、S = 14点、W = 5点
2) NS = 27点、EW = 13点
3) ディクレアラール：S
4) ダミー：N
5) OLする人：W
6) 3NT
7) ♠：1、♥：3、♦：2、♣：3トリック
8) 3枚以上のアナーシークエンスである♦Q

2. アドバイス事項：

- ① 良いコントラクトの選び方・判断の仕方を理解することは、次のステップでオークションを学ぶときに非常に大切なことです。
本日のキーポイントにフローチャート形式で説明してある判断ロジックを身に付けることがミニブリッジ方式の特長の1つです。
このロジックが理解できれば、ビディングの理解の半分は終わったようなものでしょう。
- ② 良いハンドが来ないとディクレアラールになれずプレイ出来ないの面白くないと思う人も出てきます。
沢山のハンドをプレイすれば、良いハンドは確率的に誰にでもほぼ同じ割合で来ます。
スコアは同じハンドを持った人同士で比較するので公平であり、技術の向上がスコアの向上に繋がることを説明します。
また、カードの分かれ方が悪いなどアンラッキーを嘆く人もいますが同様に説明します。

ヨーロッパの文献には、ダミーは自分のカードをテーブル上に広げたら、ディクレアラールの側に移動してディクレアラールと相談してプレイした方がよいと提案しています。
しかし、これはコントラクト・ブリッジでは許されないことであり、習慣として残らなければと思います。
ミニブリッジの初期の段階だけ、講師の責任の下にこのようにしても良いかとは思いますが。
- ③ ブリッジの競技会での所要時間は、通常15分/2ボードです。
ミニブリッジではオークションのステップが無いので、全くの初心者でも大体、同じ速度で1ボードを進めることができます。
即ち、1時間に8ボード程度プレイ出来ます。
もし、進行の遅いテーブルがあれば、手順・段取りが悪いからお喋りが多いか何か原因がありますので、良く観察して適切なアドバイスをします。
4回目以降の講習になりますと、段々とトリックを増やすための工夫をしようとして長考する人がでてきます。
ブリッジは考えるゲームですから「よく考えること」を推奨しますが、公平な「持ち時間の範囲内で考えを纏める」ゲームであることもよく説明します。
- ④ 遊び方については一通り説明が終了したので、受講生の一部からはもう少し遊びたいと希望する人も出てきます。
会場の手配等の問題もありますが、何らかの便宜を図ってあげられればと思います。
例えば、午前中に講習して午後に練習テーブルを設けられたらと思います。
この場合、講師は説明を求められなければ勝手にしておくことが大切です。

1. 「良い切り札の選択」と「ゲーム宣言の判断」の仕方

1) 自分とダミーとを併せて8枚以上のスートがありますか？(ゴールデン・フィット)	
はい：それはメジャー・スートですか？	はい： ♠/♥をトランプにします。
いいえ：NTでもプレイできますか？	はい： NTにします。 いいえ： ♦/♣をトランプにします。
いいえ：NTでもプレイできますか？	はい： NTにします。
いいえ：	7枚のスートでもトランプにします。
2) ゲームはメイクしそうですか？	
はい：	ゲーム宣言 をします。 註) 一般に2人併せて25点以上のハンドであることが多いが、スーツコントラクトの場合にはもっと少なくてもゲームがメイクすることがあります。
いいえ：	ノーゲーム (ゲーム宣言しない)

2. 例題による説明：

例1) 貴方(デクラー)	ダミー
♠1075	♠QJ943
♥AKQ	♥8643
♦KQ9864	♦7
♣2	♣A65

良いトランプとは、ダミーと併せて枚数の多いスートのことです。
内容の良い♥スートでも6枚ある♦スートでもありません。
AもKもありませんがダミーと併せて8枚のカードがある♠スートをトランプとして選びます。
2人併せて21点しか無く、10トリックを取るの難しいのでゲーム宣言をしません。

例 2) 貴方(デクラー)	ダミー
♠ A	♠ 8 5 2
♥ K J 10 5	♥ A Q 4 2
♦ J 3 2	♦ 7 6 5
♣ K Q J 7 5	♣ A 10 2

メジャースートの♥とマイナーサートの♣が共に8枚あります。
メジャースートが8枚以上あれば、そのスートをトランプにします。
2人併せて25点あり、♥スートをトランプにしてゲーム宣言します。(4♥)
もし、♣スートをトランプにしてゲーム宣言(5♣)すると、11トリックを取らなければなりません、♦スートを3つ取られてしまい1ダウンします。

例 3) 貴方(デクラー)	ダミー
♠ A 7	♠ K 4 3
♥ A K 8	♥ J 6 4
♦ K J 10 8	♦ Q 9 7 5
♣ 7 4 3 2	♣ A K 8

8枚の♦スートがあり、トランプとしては十分です。
それでは、NTはどうでしょうか。
各スーツにストッパー(リードされても勝つことが出来るカード：AやKなど)があり、
ディフェンダーに攻められてもそのスーツで沢山のトリックを取られてしまう心配はありません。
従って、NTでゲーム宣言(3NT)します。
♦スートをトランプにしてゲーム宣言(5♦)すると、11トリックを取らなければならないので
1ダウンしてしまいます。

例 4) 貴方(デクラー)	ダミー
♠ 7	♠ 4 3
♥ K Q 7 3	♥ J 8 6
♦ A Q J 10 8	♦ K 9 7 5
♣ Q 7 4	♣ A K 8 3

2人併せて♦スートが9枚もあるので、トランプにするのが有利です。
それでは、NTはどうでしょうか。
♠スートをリードされた時に勝てるカード(ストッパー)が無いので、NTは無理です。
合計25点の強さがあり、♦スートをトランプにすると11トリックを取れそうなので
ゲーム宣言(5♦)します。

ホームワーク：(第3回講習)

終了後に配布

次の質問に答え、次回の講習会の時に持ってきて下さい。

1. 次の結果の得点を計算して下さい。()内に数字を記入。

1) 1S 3メイク: $30 \times () + 50 = ()$

2) 1S 4メイク: $30 \times 4 + () = ()$

3) 4S 4メイク: $30 \times 4 + () = ()$

4) 4S 1ダウン: $-100 \times () = ()$

5) 1NT 4メイク: $30 \times () + 10 + 50 = ()$

6) 3NT 3メイク: $30 \times 3 + 10 + () = ()$

7) 1D 4メイク: $() \times 4 + 50 = ()$

8) 5D 5メイク: $20 \times 5 + () = ()$

2. 次のハンドは、Sがディクレーラーで3NTをプレイします。

	♠ K J 9 4										
	♥ A 5 2										
	♦ A 4 3										
	♣ 8 7 6										
♠ 10 8 3	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ 7 6 5
	N										
W		E									
	S										
♥ K 10 9 3		♥ 8 7 4									
♦ 10		♦ Q J 9 7 6									
♣ K Q J 10 9		♣ 5 3									
	♠ A Q 2										
	♥ Q J 6										
	♦ K 8 5 2										
	♣ A 4 2										

- 1) Wはオープニング・リードとして
どのカードを選びますか ()
- 2) ディクレーラーはコントラクトを達成するために
何トリックを取らなければなりませんか ()トリック
- 3) ディクレーラーは直ぐに何トリック取れますか：
 - ♠スートで()トリック
 - ♥スートで()トリック
 - ♦スートで()トリック
 - ♣スートで()トリック
 - 合計 ()トリック
- 4) ディクレーラーとしてトリックを増やす方策がありますか (ある・無い)
- 5) あるならば、それは何ですか ()
それは成功しますか ()

第4章 NTコントラクトのプレイ

講師用メモ

1. 復習：前回のホームワークの正解を説明しながら、簡単に復習します。(10分)

2. 本日のテーマ：

- 1) 「本日のキーポイント」を配布して、
 - ・ゲーム・プラン(1)
 - ・「アンブロッキング」
 - ・「エスタブリッシュ」 ②
 - ・「オープニング・リード(OL)」

について説明します。OLについては何回かに分けて説明することにし、一度に教えすぎないようにします。(20分)

- 2) 「本日のディール」1～4をプレイしてもらいます。(15分×4)
各テーブルで同一ハンドを一斉にプレイしてもらうために、ツインボードを作成します。
(勿論、前もってボードに作成しておいても結構です)

ディールの仕方は、

- ・まず4つのスーツに仕分けして4人の各々がスートごとに分担します。
例えば、Nは♠、Eは♥、Sは♦、Wは♣スートを分担します。
- ・講師は、説明用のハンドを見ながらスーツ毎にN E S Wに配るカードを読み上げてハンドを作成します。
4つのハンドが皆に見えてしまっても全く構いません。④

ディクレアラーはプレイする前に、

- ・直ぐに取れるウィナーの数を数えます。
 - ・何トリック以上を取らなくては行けないかを考えて、不足するトリック数を数えます。
 - ・不足するトリック数を確保するための手段をいろいろと考えます。
- これは「ゲーム宣言」するかどうかを考える時の判断の仕方と同じです。

1つのハンドのプレイが終了したら、そのポイントについて説明します。③

ディクレアラーは全てサウスになっています。

各人、一回ずつプレイできるようにサウスの位置を変えて下さい。

4つのディールについて繰り返します。

3. ミニブリッジを数ボード、プレイします。(30分)

4. 「本日のディール」、用語集とホームワークを渡して終了します。

学習目標：①

- ・ツインボードの作り方
- ・NTコントラクトのプランニング
- ・アンブロッキング
- ・トリックを取る事
- ・長いスートはトリックを取れる可能性があること
- ・NTコントラクトに対するOLの選択：取り決めがあること

講師へのアドバイス(第4回講習)

1. ホームワークについて:

前回の解答: 1 - 1) 1S 3メイク: $30 \times (3) + 50 = (140)$
2) 1S 4メイク: $30 \times 4 + (50) = (170)$
3) 4S 4メイク: $30 \times 4 + (500) = (620)$
4) 4S 1ダウン: $-100 \times (1) = (-100)$
5) 1NT 4メイク: $30 \times (4) + 10 + 50 = (180)$
6) 3NT 3メイク: $30 \times 3 + 10 + (500) = (600)$
7) 1D 4メイク: $(20) \times 4 + 50 = (130)$
8) 5D 5メイク: $20 \times 5 + (500) = (600)$

- 2 - 1) 3枚以上のアナーシークエンスである♣Kをリードします
2) 3NTは9トリックを取らなければなりません
3) ♠: 4、♥: 1、♦: 2、♣: 1トリック、合計8トリック
4) 1トリック増やす方法があります
5) Sのハンドから♥Qをリードして、WからKが出てきたらAで取り、♥Jも取れるようになります。Wから小さいカードが出てきたら、ダミーからも♥2出し、このハンドでは1トリックが増えます。

2. アドバイス事項:

- ① 4回目の講習からは、ディクレアラーとディフェンダーのプレイの基本的な定石と云われるものを少しずつ説明しますが、その説明時間は15~30分程度にします。ここで説明したことが受講生に完全に直ぐに理解される必要は全くありません。トリックを増やす色々な方法があることを何となく知って貰えば十分です。これからのプレイ実習の中で繰り返し引用し、思い出してくれればよいでしょう。
・全員に理解させようとしてあまり真面目に説明しようとしめないこと
・内容が難しいと講師が考えて、説明を全部省略しようとしめないこと
の2つが大切であり、時間を限って通り一遍の説明をして下さい。
受講生には「今後も繰り返し練習するのでその内に分かるようになります」と云って安心させます。
- ② 直ぐに取れるカードを次々に取ってしまうことは必ずしも良い考えではないことを理解させます。
1つ負ければ何トリックかを取れるようになれば、最終的にはより多くのトリックが取れることを理解させます。
ディクレアラーとディフェンダーのそれぞれの目的は、「コントラクトを達成出来るか」と「達成させないこと」であることをよく理解させます。
- ③ プレイが終了したら各テーブルの結果を発表してもらいます。
次にNSの両方のハンドをダミーと同じようにテーブル上に表向きにしてもらい、4人でコントラクトを達成するにはどうしたら良いかを話し合ってもらいます。
その後ポイントや考え方を説明するとよいでしょう。
また、もう一度プレイしてもらおうと更に効果的です。
- ④ 各回4つのハンドを一斉に組み込んでプレイしてもらいます。
講習の始まる前の未だ全員が揃っていない時に4個のボードを配って、スーツ分けをしてもらうと時間の節約になるでしょう。

1. ゲーム・プラン(1)

♠ K J 9 4
♥ A 5 2
♦ A 4 3
♣ 8 7 6
[]
♠ A Q 2
♥ Q J 6
♦ K 8 5 2
♣ A 4 2

左のハンドで3NTコントラクトをプレイします。

1) 直ぐに取れるウィナーの数を数えます。

♠ : 4個
♥ : 1個
♦ : 2個
♣ : 1個 計8個

2) 達成しようとするトリック数と比較します。

9個 - 8個 = 1トリック不足

3) 不足するトリックを確保するための方策を考えてプレイします。

2. アンブロッキング

Q 2
[]
A K J 3

不用意にAを先に取り、次にQを取ると続けてK Jを取れなくなりま
す。これを「ブロック」と云います。

すぐに4トリックを取るためには、長さの短い方のアナーカードを先に
取ります。これをブロックさせない意味で「アンブロック」と云います。

A K
[]
Q J 3 2

最初からブロックしているハンドもあります。4トリック取るため
には先ずA Kを取ってアンブロックしてから、反対側のハンドに別の
スートで入ることが出来れば(エントリーと云う)Q Jも取ることが
出来ます。

その他の例：

A 3
[]
K Q 2

K J 3
[]
A Q 5 4 2

Q 4 3
[]
A K J 2

J 2
[]
A K Q 3

A Q
[]
K J 2

3. アナー・カードでトリックを取る

A 7 3
[]
K Q J 2

A K Q Jにより4トリックをすぐに取りれます。
アナー・カードがあればトリックが取れます。

A Q 3
[]
K J 2

同じくA K Q Jを持っていても3トリックしか取れません。
アナー・カードがあっても枚数が少ないとトリック数が減り
ます。

J 10 9 [] 8 7 6
K Q 5
A 4 3 2

相手方が3枚ずつ持っている(3 - 3 ブレイク)場合には、
4トリックを取ることが出来ます。

4. エスタブリッシュ

小さいカードでも長いスートならトリックを取ることがあります。

3 2
[]
9 8 5 4

相手方の1人は少なくとも4枚のカードを持っているので
エスタブリッシュさせることは出来ません。(1つも取れません)

7 5 3
[]
9 8 6 4 2

相手方が3 - 2ブレイクなら、3回負ければ2トリックを取れます。
アナー・カードが無くても、枚数が多いとトリックが増えることが
あります。

4 3 2
[]
K Q J 10 9

相手方が持っているAに負ければ4トリックを取れるようになります。
Aに負けなければ1トリックも取れません。

K 3
[]
Q J 10 2

Aに負けるとき、短いスートのKを先にプレイしてアンブロックして
おきます。

5. オープニング・リード(OL)の選択(その1)

1) ミニブリッジは出来るだけ沢山のトリックを取ろうとするゲームです。

OLする人は、トリックを沢山取れそうなスートを選んでリードします。

- ・自分の強く或いは枚数の多い(長いとも云う)スートを選びます。
- ・パートナーが持っている可能性のある強いスートを推測することも必要でしょう。

2) NTコントラクトの場合とスート・コントラクトの場合とでは若干、リードするカードが
異なります。(詳細については後日)

3) アナー・シークエンスのリード：連続した3枚以上のアナーの時は、1番上のアナー・カード
をリードします。

5 4
Q J 10 3 2 [] 8 7 6
A K 9

QをOLしてKに負けても、次にJをリードしてAに負ければ
次の機会に10 3 2で3トリックを取れるようになります。
10が無くQ J 6 3 2なら4thベストの3をリードします。

4) 4thベストのリード： 長いスートからリードする時は、上から4番目のカードを
リードします。

4 3
K 10 7 5 2 [] A 8 6
Q J 9

上から4番目の5をリードします。

5) トップ オフ ナッシング： 屑札2~3枚のスートをリードする場合は、
一番大きいカードをリードし、アナーを持っていないことを
示します。

9 5
8 6 3

一番上の9をリードします。
8をリードします。

本日の dealt 1 (第4回講習)

終了後に配布

3NT by S
OL = ♠Q

♠ Q J 10 8 4 ♥ 7 4 ♦ 9 5 ♣ A J 4 2	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ K 7 ♥ A 10 5 ♦ Q 10 4 2 ♣ Q 10 8 3	♠ 9 3 2 ♥ 9 6 3 2 ♦ A 7 6 ♣ K 9 7
	N											
W		E										
	S											
	♠ A 6 5 ♥ K Q J 8 ♦ K J 8 3 ♣ 6 5											

- 1) 直ぐに取ることが出来るトリック(ウィナー)は幾つありますか
 $\spadesuit \times 2 + \heartsuit \times 4 + \diamondsuit \times 0 + \clubsuit \times 0 = 6$ 個
- 2) 3NTのコントラクトは何トリックを取る必要がありますか 9個
- 3) コントラクトを達成するためには、更に何トリックを取る必要がありますか
 $9 - 6 = 3$ 個
- 4) 不足する3トリックはどうすればよいでしょうか
 ♦スートを「エスタブリッシュ」させます(♦Aに負けて残りの3トリックを取ります)
- 5) プレイするとき何か注意点がありますか
 ♥スートが「ブロック」して3トリックしか取れなくならないように、
 短いサイドのアナー(♥A)を先にとって「アンブロック」します。
- 6) Wのオープニングリードはどのカードがよいでしょうか
 Q J 10の5枚♠からのリードは最良です。NTコントラクトに対しては3枚以上の
 「アナーシークエンス」の1番上のカード：♠Qをリードします。

本日の dealt 2

3NT by S
OL = ♠Q

♠ Q J 10 8 ♥ 10 7 4 3 ♦ J 9 ♣ J 7 3	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ 7 6 4 3 ♥ K Q 5 2 ♦ 6 5 2 ♣ A 4	♠ A 5 2 ♥ J 9 6 ♦ Q 10 4 ♣ Q 10 9 6
	N											
W		E										
	S											
	♠ K 9 ♥ A 8 ♦ A K 8 7 3 ♣ K 8 5 2											

- 1) 直ぐに取ることが出来るトリック(ウィナー)は幾つありますか
 $\spadesuit \times 1 + \heartsuit \times 3 + \diamondsuit \times 2 + \clubsuit \times 2 = 8$ 個
- 2) 3NTのコントラクトは何トリックを取る必要がありますか 9個
- 3) コントラクトを達成するためには、更に何トリックを取る必要がありますか
 $9 - 8 = 1$ 個
- 4) 不足する1トリックはどうすればよいでしょうか
 ダミーと併せて8枚の最も長い♦スートを1つ負けてエスタブリッシュさせます。
- 5) コントラクト達成に対して何か危険がありますか
 ♦スートを負けた時に♠スートで4つ取られてしまうこと
- 6) このハンドではどうですか
 Wの♠スートは4枚なので3つしか取られず、コントラクトはメイクします。

本日のデール3

3NT by S
OL = ♥K

<p>♠ J 8 ♥ K Q J 8 2 ♦ Q 10 6 4 ♣ 7 2</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		<p>♠ 10 7 3 ♥ A 4 ♦ 8 7 5 ♣ A K J 6 4</p> <p>♠ Q 9 5 2 ♥ 9 7 5 ♦ K 9 ♣ 10 9 8 5</p>
	N										
W		E									
	S										
	<p>♠ A K 6 4 ♥ 10 6 3 ♦ A J 3 2 ♣ Q 3</p>										

- 1) 直ぐに取ることが出来るトリック(ウィナー)は幾つありますか
 $\spadesuit \times 2 + \heartsuit \times 1 + \diamondsuit \times 1 + \clubsuit \times 5 = 9$ 個
- 2) 3NTのコントラクトは何トリックを取る必要がありますか 9個
- 3) コントラクトを達成するためには十分ですか はい
- 4) プレイするとき何か注意点がありますか
 ♣スートが「ブロック」して2トリックしか取れなくならないように、
 短いサイドのアナー(♣Q)を先にとって「アンブロック」します。
- 5) Wのオープニングリードはどのカードがよいでしょうか
 K Q Jの5枚スートからのリードは最良です。NTコントラクトに対しては
 3枚以上の「アナーシークエンス」の1番上のカード：♥Kをリードします。

本日のデール4

3NT by S
OL = ♦Q

<p>♠ K J 4 2 ♥ 10 9 6 ♦ A Q J 10 5 ♣ 10</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		<p>♠ A 9 6 ♥ Q J 5 3 ♦ 9 8 3 ♣ 7 6 3</p> <p>♠ 10 7 ♥ 8 7 4 2 ♦ 7 ♣ J 9 8 5 4 2</p>
	N										
W		E									
	S										
	<p>♠ Q 8 5 3 ♥ A K ♦ K 6 4 2 ♣ A K Q</p>										

- 1) 直ぐに取ることが出来るトリック(ウィナー)は幾つありますか
 $\spadesuit \times 1 + \heartsuit \times 4 + \diamondsuit \times 1 + \clubsuit \times 3 = 9$ 個
- 2) 3NTのコントラクトは何トリックを取る必要がありますか 9個
- 3) コントラクトを達成するためには十分ですか はい
- 4) プレイするとき何か注意点がありますか
 ♥スートが「ブロック」しているので2トリックしか取れなくならないようにします。
 短いサイドのアナー(♥A K)を先にとって「アンブロック」してから、♠Aでダミー
 に入って♥QJを取ります。
- 5) Wのオープニングリードはどのカードがよいでしょうか
 A Q J 10の5枚スートからのリードは最良です。
 NTコントラクトに対しては「インテリア・シークエンス」の1番上のカード：
 ♦Qをリードします。

ストッパー(stopper)	相手方がリードしたスートで全部取られてしまうのをくい止めるカード 例) A、K x、Q x x など
ブロック(block)	反対側のハンドの勝てるカードで直ぐにはトリックを取れなくなる状況
アンブロック(unblock)	ブロックさせないようにすること 例) A 2 と K Q 3 が向き合っている時、Aを先に取り。
エスタブリッシュ (establish)	相手方の高いカードに1回以上負けて、小さいカードでもトリックを取れるようにすること。プロモートとも云います。 例) Q J 10 9 2 QとJがAとKに負ければ、10以下のカードで3トリックを取れるようになる。
エントリー(entry)	1つのハンドからもう一方のハンドにリード権を移すことが出来るカード
シークエンス	K Q J などカードが連続していること
インテリア・シーケンス (interior sequence)	アナー・シークエンスがあり、更に1つ以上離れてその上にアナーカードのあるカードの組み合わせ 例) K 10 9 3 2
ウィナー(winner)	直ぐにトリックを取れるカード。A、A K など
ルーザー(loser)	相手方に取られてしまう可能性のあるカード。
ブレイク(break)	1 3 枚の同一スートの分かれ方。5 3 3 2 など
リボーク(revoke)	リードされたスートを持っているにも関わらず、他のスートを出してしまう反則。
順番外のリード (lead out of turn)	自分が前のトリックを勝ったと思って、間違えて次のトリックのリードをしてしまう反則。 その他にも色々な反則があり、誰にでもウツカリすることがあります。特に恥ずかしいことではありません。 反則が起きてしまった場合には、ゲーム運営者(ディレクターと称する)を呼んで、その後の処置について指示を受けること。

ホームワーク：(第4回講習)

終了後に配布

次の質問に答え、次回の講習会の時に持ってきて下さい。

1. 次のスートについて自分とダミーのカードで何トリック取れますか

K 2 □ A Q	K 3 □ Q J 4	A 3 2 □ Q J 4	Q J 3 2 □ 10 9 5 4	A J 4 □ Q 5 2
-----------------	-------------------	---------------------	--------------------------	---------------------

- 1) 直ぐに取れるトリック数 () () () () ()
 2) 取れるように出来るトリック数 () () () () ()

2. 次のスートについて、相手方のカード・ブレイク(分かれ方)が、味方にとって最も都合良くなっていれば何トリック取れますか

8 5 3 2 □ A 9 7 4	8 6 3 2 □ A 9 7 5 4	10 9 7 5 4 2 □ 8 6 3
-------------------------	---------------------------	----------------------------

- 1) 最も都合のよいブレイクは (-) (-) (-)
 2) この場合何トリック取れますか () () ()
 3) 何回負ける必要がありますか () () ()

3. 次の質問に答えて下さい。

♠ 9 6 2	♠ A	N W E S	♠ _____
♥ 6 4 2	♥ Q J 5		♥ _____
♦ K Q J 7	♦ A 6 5 4 3		♦ _____
♣ 10 9 8	♣ K Q 5 2		♣ _____
	♠ K Q J 3		
	♥ A K 8 3		
	♦ 10 9 2		
	♣ A J		

- 1) Eのハンドが空白になっていますので、各スートのカードを記入して下さい。
 2) NTコントラクトでOLは♦Kです。13トリック全部を取って下さい。
 ♠スートと♣スートがブロックしています。どのような手順でトリックを取りますか。
 第1トリック：(♦ A) 第8トリック：()
 第2トリック：() 第9トリック：()
 第3トリック：() 第10トリック：()
 第4トリック：() 第11トリック：()
 第5トリック：() 第12トリック：()
 第6トリック：() 第13トリック：()
 第7トリック：()

第5章 スーツコントラクトのプレイ⁽¹⁾

講師用メモ

1. 復習：前回のホームワークの正解を説明しながら、簡単に復習します。(10分)
2. 本日のテーマ：
「本日のキーポイント」を配布して簡単に説明します。(20分)
 - 1) NTコントラクトかスーツ・コントラクトか：
 - ・NT： 各スートにストッパーが必要
一般にバランス・ハンド
 - ・メジャー：パートナーと併せて、8枚以上のフィット(ゴールデン・フィット)がある
 - ・マイナー：8枚のメジャースートのフィットがなく、ストッパーもない場合
 - 2) ゲーム・プラン(2)
 - ・基準ハンドについてルーザーを数えます。
 - ・「どうにもならないルーザー」(inevitable losers) 「クイックルーザー」とも云います。
「何とかなるルーザー」(transformable losers)
に分けて考えます。
 - ・「何とかなるルーザー」を負けないで済む方策を考えます。
 - 3) ドロー・トランプ
切り札は、通常、相手方より3枚以上多く持っているのが、最優先で切り札を狩ります。①
しかし、ドロー・トランプを後回しにするケースも幾つかあります。
 - 4) スート・コントラクトに対するOL
「ルール オブ イレブン」については後日に説明します。
 - 5) 「本日のディール」1～4をプレイしてもらいます。(15分×4)
1つのハンドのプレイが終了したら、そのポイントを説明します。
3. ミニブリッジを数ボード、プレイします。(30分)
用語集に従って、簡単に補足説明するのもよいでしょう。
4. 「本日のディール」、用語集と宿題を渡して終了します。

学習目標：

- ・NTコントラクトとスーツコントラクトの違い
- ・スーツコントラクトのプランニング
- ・ルーザーの数え方
- ・ドロートランプ
- ・スーツコントラクトに対するOLの選択

講師へのアドバイス(第5回講習)

1. ホームワークについて:

- 1 - 1) 直ぐに取れるトリック数: 2、0、1、0、1
2) 増やせるトリック数: 0、2、1、2、1
- 2 - 1) 都合のよいブレイク: 3 - 2、2 - 2、2 - 2
2) 取れる可能性のあるトリック数: 2、4、4
3) 何回負けなければならないか: 2、1、2

- 3 - 1) ♠10 8 7 5 4
♥10 9 7
♦8
♣7 6 4 3

- 2) ♦A、♠A、♣A、♠K(♦捨て)、♠Q(♦捨て)、♠J(♦捨て)、♣J、♥Q、
♣K(♦捨て)、♣Q(♦捨て)、♥J、♥A、♥K

♠ストと♣ストの何れを先にプレイするかにより、プレイ順は異なります。

♠×4、♥×4、♦×1、♣×4の計13トリックをブロックさせないように取ります。

13トリック全部を取ることをグランドスラムと呼び、テニスやゴルフでの四大タイトル制覇の語源になっていることを説明します。

2. アドバイス事項:

- ① 相手方のトランプを狩る時、何枚のカードが出てきたかを正確に数えなければなりません。そのコツは次の通りです。
 - 1) 自分が持っているトランプ枚数とダミーのトランプ枚数の合計を求めます。
 - 2) 13枚からこの合計枚数を引いて「相手方が持っている枚数」を計算します。
 - 3) トランプをリードし、
 - ・相手方の2人共フォローしたら: この枚数から2を引く。
 - ・相手方の1人しかフォローしなかったら: この枚数から1を引く。この様にして相手方のまだ持っている「残りの枚数」を求めます。
 - 4) 更にトランプをリードして「残りの枚数」を求め、これがゼロになったらトランプ狩りは終了です。即ち、「消去法」です。
 - 5) この様に相手方の持っている「残りの枚数」に注目して「2の引き算」をすれば、トランプの狩り忘れ/狩り過ぎをしないで済むと云われています。
 - 6) トランプ以外でも特定のスーツをスタックさせる場合についても同様な数え方をします。

「相手方がプレイしたカードを覚えていられない」と云う悩みをよく聞きます。

しかし、これは必ずしも記憶力の問題ではありません。

即ち、前述の方法により相手方の持っているカード枚数を特定し、その重要なカードに着目します。出てきた小さなカード全てを覚えておく必要はありません。

例えば、相手方の持っているカードが5枚の場合、K108を含む5枚であることを覚えておいて、「2の引き算」により「残りの枚数」を数え、重要なカードが出てきたかどうかを見ていればよいことを教えます。

註) 味方に8枚のカードがあり、1回プレイして両方からカードが出てくると9、10枚と足し算しながら数える方式は良くないと言われています。

1. NTかスーツ・コントラクトか

正しいコントラクトを選びます。

♠ A 8 7
♥ A 2
♦ J 9 6 5
♣ 10 8 7 3

♠ K 9 4 2
♥ K 3
♦ Q 3 2
♣ A 9 6 4

♠ J 8 5
♥ A J 5 4
♦ K 3 2
♣ J 5 2

♠ 10 7 3
♥ K 10 8 2
♦ Q J 9 4
♣ A K

♠ K J 9 6 4
♥ A 3
♦ K 3 2
♣ J 10 7

♠ Q 7 3 2
♥ 9 6 5
♦ A J 5
♣ A K 2

コントラクト：1 NTでプレイ

1 Hでプレイ

4 Sでプレイ

理由：8枚以上の♠/♥なし、各スーツのストップあり。NTでは♠を4枚以上取られる。

8枚の♥フィットあり、

9枚の♠フィットあり
OL = ♥であると♠Aに負けた時♥スートを沢山取られてしまう。

2. ゲーム・プラン(2)

1) ルーザーを数えます。

5 3 2

A K 6

1 ルーザー

5 3 2

A 6 4

2 ルーザー

5 3 2

K Q 4

2 ルーザー

5 3 2

K 6 4

3 ルーザー

- 自分のハンドとダミーの何れかを基準ハンドに決めてルーザーを数えます。一般に「トランプの枚数の多いハンド」「H C Pの多いハンド」を基準ハンドにします。
- 基準ハンドと反対側のハンドのルーザーをカバーするカードをよく見比べて、各スーツ毎にルーザーを数えます。

♠ A J 8 6 4
♥ K 9 3
♦ 4 2
♣ Q J 5

4 S
♠ K Q 7 2
♥ A 4
♦ Q 8 5 3
♣ K 7 2

ダミー・ハンド基準で ♠スートにはルーザーなし

♥ " 1 ルーザー
♦ " 2 ルーザー
♣ " 1 ルーザー 計4ルーザー

自分のハンド基準で ♠スートにはルーザーなし

♥ " ルーザーなし
♦ " 4 ルーザー
♣ " 1 ルーザー 計5ルーザー

従って、ダミーのハンドを基準にして考えます。

2) 2種類のルーザーに分けて考えます。

- 「どうにもならないルーザー」例) 上記の♦スートと♣スートのルーザー
- 「何とかなるルーザー」例) 上記の♥スートのルーザー

「何とかなるルーザー」について負けないで済む方法を考えます。

3. ドロー・トランプ(切り札狩り)

一般に、味方は8枚以上のトランプを持っています。

従って、相手方は5枚以下のトランプであり、1人当たり2～3枚です。
このトランプを放置しておく、他のスーツのAをラフされたりして取る筈のトリックを失ってしまう危険があります。

スーツコントラクトでは、まず、トランプを2～3回プレイして相手方のトランプを召し上げてしまいます。

これを「ドロー・トランプ」と云い、最も大切な定石です。

勿論、幾つかの例外もありますが、順次、説明します。

4. オープニング・リード(OL)の選択(2)

1) NTコントラクトに対する場合とスート・コントラクトに対する場合とでは、少々、異なります。
切り札のあるコントラクトでは、強く長いスートをリードしても、何巡目かにラフされてしまうでしょうし、小さなトランプでもラフできればトリックを取ることができます。

2) 2枚以上のアナーシークエンスの一番上のカード：

例) K Q 7 5 2 から K をリード A に負けても Q が取れるようになります。

3) 4 t h ベストのリード：

例) Q 8 5 3 2 から 3 をリード
K 8 4 3 から 3 をリード

4) くずダブルトン/トリプルトンからの高いカードのリード：

例) 8 3、8 5 3 から 8 をリード

5) シングルトンのリード：次の機会にラフすることを狙います。

6) トランプのリード：ディクレアラーにルーザーをラフさせないようにします。

注) Aのあるスートから小さいカードをリードしないこと。
そのスートをリードしたいなら、Aをリードします。
Aの下のカードをリードして、後でAを取ろうとしてもラフされてしまうことがあります。

本日のデール1 (第5回講習)

終了後に配布

4 S by S
O L = ♥ K

♠	♥ A K Q J 8 2	N	♠ Q J
♦ 9 5 2	W	E	♥ 10 9 7 4
♣ 10 7 6 2	S		♦ 10 8 7
			♣ J 9 5 3

♠ 10 9 6 3 2
♥ 5
♦ K J 4 3
♣ A Q 4

♠ A K 8 7 5 4
♥ 6 3
♦ A Q 6
♣ K 8

- 1) NTコントラクトでプレイすると、直ぐに♥スートで6トリックを取られてしまいます。NTコントラクトでプレイする場合には、ストップ(そのスートで沢山取られてしまうのをくい止めるカード：A、K x、Q x x 等)が必要です。
- 2) この様な場合には、トランプがあればくい止めることができます。
- 3) 自分とダミーとを併せて最も枚数の多いスートをトランプに指定すれば有利です。
- 4) このハンドでは、3NTは2ダウンしますが、4Sは簡単に6メイクします。
- 5) WはOLとして、当然、♥スートをリードしますが、♥Aをリードする人も居ます。これはパートナー同士の取決め事項になります。

本日のデール2

4 H by S
O L = ♠ K

♠ K Q J 7 5	N	♠ 10 8 6 3
♥ 10 6 3	W	E
♦ A 6	S	♥ J 8
♣ Q 10 7		♦ 9 8 4

♠ 9 4
♥ K 9 7 2
♦ Q 10 5 2
♣ K 6 2

♠ A 2
♥ A Q 5 4
♦ K J 7 3
♣ A 9 3

- 1) 負けてしまうカード(ルーザー)は幾つありますか
相手方の♥スートのブレイクは3-2、♦スートをエスタブリッシュさせるものとして
 $\spadesuit \times 1 + \heartsuit \times 0 + \diamondsuit \times 1 + \clubsuit \times 1 = 3$ 個
- 2) 4Hのコントラクトは何トリックを負けてもよいでしょうか 3個
- 3) コントラクトを達成するためには、ルーザーを少なくする必要がありますか いいえ
- 4) プレイする手順は： OLを♠Aで取り、直ぐに切り札を3回狩ります。
♦スートをリードして♦Aに負けて、エスタブリッシュさせて3トリックを取ります。
- 5) 何か注意すべき点がありますか 直ぐにドロー・トランプをしないで、先に♦スートをエスタブリッシュさせて取ろうとするとWに3巡目にラフされてしまいます。
- 6) Wのオープニングリードはどのカードがよいでしょうか
K Q Jの5枚♠からのリードが最良です。スーツコントラクトに対しては2枚以上の「アナーシークエンス」の1番上のカード：♠Kをリードします。

本日のディール3

4 S by S
O L = ♥ Q

♠ 6	N	♠ A 5
♥ Q J 10 9	W E	♥ A 7 6 5 4 2
♦ Q 10 7	S	♦ J 9 8 2
♣ J 7 6 3 2		♣ 4

♠ K J 10 9 4 3
♥ 3
♦ A 5 3
♣ A K Q

- 1) 負けてしまうカード(ルーザー)は幾つありますか
♠ × 1 + ♥ × 1 + ♦ × 1 + ♣ × 0 = 3個
- 2) 4 Sのコントラクトは何トリックを負けてもよいでしょうか 3個
- 3) コントラクトを達成するためには、ルーザーを少なくする必要がありますか いいえ
- 4) プレイする手順は： O Lの♥ Qに対し♥ Kをカバーし、Eの♥ Aに取られます。
2巡目の♥をラフし、直ぐに切り札をリードします。
♠ Aで勝ったEが何をリターンしても、これを取ってもう1度切り札を狩り終わります。
その後に♦スートで1トリックを取られて、4メイクします。
- 5) 何か注意すべき点がありますか 直ぐにドロウ・トランプをしないで、先に♣スーツを取ろうとするとEに2巡目にラフされてしまいます。
- 6) Wのオープニングリードはどのカードがよいでしょうか
「アナーシークエンス」の1番上のカード：♥ Qをリードします。

本日のディール4

4 S by S
O L = ♥ K

♠ Q J	N	♠ A K
♥ K Q 4 3 2	W E	♥ 10 9 6 5
♦ 10 5	S	♦ 9 8 7 4
♣ Q 8 5 3		♣ J 10 2

♠ 8 7 6 5 3
♥ A J
♦ A Q J 6
♣ A 9

- 1) 負けてしまうカード(ルーザー)は幾つありますか
相手方の♠スートのブレイクの状況にもよりますが、
♠ × 2 ~ 4 + ♥ × 1 + ♦ × 0 + ♣ × 0 = 3 ~ 5個
- 2) 4 Sのコントラクトは何トリックを負けてもよいでしょうか 3個
- 3) コントラクトを達成するためには、ルーザーを少なくする必要がありますか はい
- 4) プレイする手順は： O Lを♥ Aで取り、直ぐに切り札を狩ります。
トランプのブレイクが2 - 2なら2ルーザーで済みます。
- 5) 何か注意すべき点がありますか トランプが弱いのでドロウ・トランプをしないと、
♦や♣スーツをラフされてトランプで3つ以上取られてしまいます。
- 6) Wのオープニングリードは 「アナーシークエンス」の1番上のカード：♥ Kをリードします。

ストッパー(stopper)	相手方がリードしたスートで全部取られてしまうのをくい止めるカード 例) A、K x、Q x x など
ブロック(block)	反対側のハンドの勝てるカードで直ぐにはトリックを取れなくなる状況
アンブロック(unblock)	ブロックさせないようにすること 例) A 2 と K Q 3 が向き合っている時、Aを先に取り。
エスタブリッシュ (establish)	相手方の高いカードに1回以上負けて、小さいカードでもトリックを取れるようにすること。プロモートとも云う。 例) Q J 10 9 2 Q と J が A と K に負ければ、10以下のカードで3トリックを取れるようになる。
エントリー(entry)	1つのハンドからもう一方のハンドにリード権を移すことが出来るカード
シークエンス	K Q J などカードが連続していること
インテリア・シーケンス (interior sequence)	アナー・シークエンスがあり、更に1つ以上離れてその上にアナーカードのあるカードの組み合わせ 例) K 10 9 3 2
ウィナー(winner)	直ぐにトリックを取れるカード。A、A K など
ルーザー(loser)	相手方に取られてしまう可能性のあるカード。
ブレイク(break)	1 3 枚の同一スートの分かれ方。5 3 3 2 など
リボーク(revoke)	リードされたスートを持っているにも関わらず、他のスートを出してしまう反則。
順番外のリード (lead out of turn)	自分が前のトリックを勝ったと思って、間違えて次のトリックのリードをしてしまう反則。 その他にも色々な反則があり、誰にでもウツカリすることがあります。特に恥ずかしいことではありません。 反則が起きてしまった場合には、ゲーム運営者(ディレクターと称する)を呼んで、その後の処置について指示を受けること。
スーツ・コントラクト	切り札のあるコントラクト
フィット(fit)	あるスートについてパートナーと併せて少なくとも8枚以上のカードを持っていること。ゴールデン・フィットとも云う 例) 4-4フィット、5-3フィット、5-4フィット、6-2フィット等
ドロウ・トランプ (draw trump)	切り札をリードして相手方の持っているトランプを出させてしまうプレイ
ラフ(ruff)	リードされたスートを持っていないとき切り札を出すこと トランプとも云う
オーバー・ラフ (over ruff)	相手方がラフした時に、更に高いカードでラフすること オーバー・トランプとも云う
ボイド(void)	或るスートが1枚もないこと
シングル(singleton)	或るスートのカードが1枚のみ
ダブルトン(doubleton)	或るスートのカードが2枚のみ

ホームワーク：(第5回講習)

終了後に配布

次の質問に答えて下さい。

1) コントラクトとして何がよいでしょうか。

♠ J 8 6 4 2 ♥ A 5 2 ♦ 3 ♣ A K 6 4 <input type="text"/>	♠ K J 4 ♥ A Q 7 6 3 2 ♦ 9 ♣ Q 9 2 <input type="text"/>	♠ K 10 8 7 ♥ A 9 ♦ Q 7 6 4 ♣ Q 3 2 <input type="text"/>	♠ A K Q ♥ 8 7 5 ♦ Q 6 5 2 ♣ J 9 5 <input type="text"/>	♠ J 8 4 3 ♥ Q 8 5 ♦ 10 7 ♣ A 9 5 3 <input type="text"/>
♠ 10 9 7 5 ♥ K Q 7 3 ♦ A K Q 2 ♣ 8 ()	♠ Q 9 ♥ K J 5 4 ♦ K 7 6 3 ♣ A K 3 ()	♠ A 5 4 3 2 ♥ K Q 6 4 2 ♦ 9 ♣ K 5 ()	♠ 9 6 4 2 ♥ A K Q 6 ♦ K J ♣ A Q 2 ()	♠ K Q 7 6 2 ♥ A 2 ♦ K Q 9 5 ♣ 10 4 ()

2) ルーザーを数えて下さい。

A K 6 5	K Q 4	Q J 10	K 6 2	A 9 4
()	()	()	()	()

3) ダミーのハンドと併せてルーザーを数えて下さい。

<input type="text"/> K J 5 Q 7 3	<input type="text"/> Q 5 3 A 7 2	<input type="text"/> 6 2 K 4	<input type="text"/> K Q 7 2 A J 6 3	<input type="text"/> Q 9 5 K 6 3
()	()	()	()	()

プレイ練習：ゲーム1

講師用メモ

第4章～第5章で「プレイの定石」の説明が続きます。

難しいと思う人も居るでしょう。

そこで、第6章から第9章までは、講義とプレイ練習日とを交互に設けると良いと思います。

1. 復習：前回のホームワークの正解を説明しながら、簡単に復習します。(10分)

2. 練習ゲーム：

2テーブル以上の参加者があれば、ボードにハンドを保存してデュプリケート形式でプレイするのが良いと思います。

1)各テーブルにテーブル・ガイド・シートを時計廻りにNo. 1 から順に置きます。

2)その時点でテーブルに座っている人同士でも、組み替えても構いませんが適当にペアリングします。

アシタツの人にも参加してもらい、偶数ペアにします。

3)もし4テーブルの参加があれば、各テーブルに3ボードずつ置いて計12ボード程度をプレイします。

もし2テーブルならチーム戦形式にします。

各ボードを一斉にシャッフルします。

4)各プレイヤーには簡易プライベート・スコアシートを1枚ずつ配ります。

また、各ボードにはボードNo.を記入した簡易トラベリング・スコアシートを挟んでおきます。

5)プレイ毎にトラベリング・スコアシートにもスコアを記入してもらいます。

6)NS、EWペア共ステイにして、プレイしたボードを一つ小さいテーブルへ逆時計廻りに

送って、EWペアも動かない「変則ミッチェル」の方式にするとプレイの遅れを吸収しやすいでしょう。

7)10分/ボードのプレイ速度で進行出来るようにします。

8)トラベリング・スコアシートからマッチポイントをつけます。

ホワイトボード或いはレキャップシートにマッチポイントを記入してペア毎に集計して順位をつけます。

適当な賞品を準備できたら最高です。(110分)

学習目標：

- ・ゲームの仕方
- ・各テーブルでのスコアの比較による成績の付け方

(参考)マッチポイントの付け方

- 1) 2 テーブルのチーム戦形式の場合は、ボード毎の得点差を集計します。
- 2) 3 テーブル以上のペア戦の場合は、ボード毎にマッチポイントを付けて集計します。
その例を下記に示します。
 - ・ NSペアのスコアを基準にして、最も悪いスコアを0点、その次に悪いスコアを1点、最も良いスコアは、{スコア数 - 1}点になります。
 - 同一スコアが複数あれば平均点にします。
 - ・ EWのマッチポイントは、(トップ点 - NSのマッチポイント点)になります。

マッチポイント採点例：

ボードNo. 1		トラベリング・スコアシート							
NS ペア	コントラクト	by	M	D	NS 得点	EW 得点	EW ペア	マッチ ポイント	
								NS	EW
1	1NT	N	3		150		1	2x	1x
2	3NT	N	3		600		2	4	0
3	3NT	N		1		100	3	0	4
4	1D	N	4		130		4	1	3
5	1NT	N	3		150		5	2x	1x
6									
7									
8									
9									
10									

マッチポイント集計表： 5テーブルの場合

ペアNo.	ペア名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	合計	順位
NS 1	Aさん - Bさん	2x											
NS 2	Cさん - Dさん	4											
NS 3	Eさん - Fさん	0											
NS 4	Gさん - Hさん	1											
NS 5	Iさん - Jさん	2x											
EW 1	Qさん - Rさん	1x											
EW 2	Sさん - Tさん	0											
EW 3	Uさん - Vさん	4											
EW 4	Wさん - Xさん	3											
EW 5	Yさん - Zさん	1x											

第6章 スーツコントラクトのプレイ⁽²⁾

講師用メモ

1. 復習：前回のホームワークは説明済みです。
2. 本日のテーマ：
「本日のキーポイント」を配布して簡単に説明します。(30分)
 - 1) ルーザーのラフ ①
 - 2) 長いスートをラフしてエスタブリッシュ
 - 3) ルーザーのディスカード
- 4) 「本日のディール」1～4をプレイしてもらいます。(15分×4)
1つのハンドのプレイが終了したら、そのポイントを説明します。
3. ミニブリッジを数ボード、プレイします。(30分)
4. 「本日のディール」、ホームワークを渡して終了します。

学習目標：

- ・ルーザーをラフする
- ・ラフしてエスタブリッシュさせる
- ・ルーザーをディスカードする

講師へのアドバイス(第6回講習)

1. ホームワークについて：

1) 4 S、4 H、4 S、3 NT、1 S

2) 2、2、2、3、2

3) 2、2、2、0、2

2. アドバイス事項：

- ① トランプの短いサイドでルーザーをラフするとトリックは増えますが、トランプの長いサイドでラフしてもトリックが増えないことをよく理解させます。

1. ルーザーのラフ

「何とかなるルーザー」をウィナーにする方法の1つ

♠ 8 4 2
♥ 6
[]
♠ A K Q J 3
♥ A 7 5

♠ スートがトランプであるとして
ドロー・トランプする前に♥ルーザーをラフしておきます。
場合により「オーバーラフ」されてしまうことがあります。

トランプ・フィットが十分にある場合には、サイド・スートが短いとラフしてトリックが増えるので、HCPが25~26点無くても「ゲーム宣言」できることがあります。

- ・ボイド・スート： 1枚もない 5点相当の価値があります
- ・シングルトン・スート： 1枚しかないスート 3点相当の "
- ・ダブルトン・スート： 2枚しかないスート 1点相当の "

2. ルーザーのディスカード

ドロー・トランプする前に、他のスートのウィナーの下にルーザーをディスカードしておかなければならないこともあります。
即ち、タイミングを考慮しなければならないことがあります。

♠ Q 3 2
♥ 3 2
♦ A K 3
♠ A 8 6
♥ K Q J
♦ Q 9
[N
W E
S]
♠ K J 10 9 4
♥ A 4
♦ 2
♠ 7 5
♥ 10 9 6
♦ J 10 8

♠スートのコントラクトで、♥Kがリードされます。
ルーザーは♠と♥に各一個あります。
♥Aで取って直ぐにドロー・トランプすると、♠Aで取ったWは♥Qを取ってしまいます。
そうする前に♦2でダミに入り♦Kで♥ルーザーを捨ててからトランプ狩りをします。
即ち、プレイの順番が大切です。

本日の dealt 1 (第6回講習)

終了後に配布

<p>4 H by S O L = ♠ K</p>	<p>♠ 8 6 3 ♥ Q 6 3 2 ♦ A Q 5 ♣ J 5 4</p>		<p>♠ 9 7 5 2 ♥ A 4 ♦ J 8 6 2 ♣ A 7 6</p>								
<p>♠ K Q 10 4 ♥ 9 ♦ 10 9 4 3 ♣ K 9 8 2</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		<p>♠ A J ♥ K J 10 8 7 5 ♦ K 7 ♣ Q 10 3</p>
	N										
W		E									
	S										

- 1) ルーザーは幾つありますか Sのハンド基準で $\spadesuit \times 1 + \heartsuit \times 1 + \diamondsuit \times 0 + \clubsuit \times 2 = 4$ 個
- 2) 4 Hのコントラクトは何トリックを負けてもよいでしょうか 3 個
- 3) コントラクトを達成するためには、ルーザーを幾つ少なくする必要がありますか 1 個
- 4) プレイする手順は： O Lを♠ Aで取り、直ぐに♦ スートの下に♠ ルーザーを捨てます。
その後切り札を2回狩り、♣ スーツをエスタブリッシュさせて1トリックを取ります。
- 5) 何か注意すべき点がありますか 直ぐにドロートランプをすると♦ スートの下に♠ ルーザーを捨てる前に♠ スートを取られてしまいます。
- 6) Wのオープニングリードはどのカードがよいでしょうか K Qの4枚♠からのリードが最良。

本日の dealt 2

<p>4 S by S O L = ♦ Q</p>	<p>♠ K 10 9 6 ♥ 8 ♦ K 7 5 2 ♣ 10 7 6 2</p>		<p>♠ 4 ♥ K 10 7 5 ♦ A 9 6 3 ♣ 9 8 4 3</p>								
<p>♠ 8 2 ♥ Q 9 4 3 2 ♦ Q J 10 ♣ K J 5</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		<p>♠ A Q J 7 5 3 ♥ A J 6 ♦ 8 4 ♣ A Q</p>
	N										
W		E									
	S										

- 1) ルーザーは幾つありますか Sのハンド基準で $\spadesuit \times 0 + \heartsuit \times 2 + \diamondsuit \times 2 + \clubsuit \times 1 = 5$ 個
- 2) 4 Sのコントラクトは何トリックを負けてもよいでしょうか 3 個
- 3) コントラクトを達成するためには、ルーザーを幾つ少なくする必要がありますか 2 個
- 4) プレイする手順は： 3巡目の♦ スートを♠ Jでラフします。
切り札を2回で狩り終り、ダミーに残っている切り札2枚で♥ ルーザーを2回ラフします。
- 5) 何か注意すべき点がありますか 3巡目の♦ スートを小さい♠でラフするとWにオーバーラフされる危険があります。
また、必要以上に切り札を狩ってしまうと♥ ルーザーをラフするためのランプが無くなってしまいます。少なくともランプの枚数だけは正確に数えましょう。
- 6) Wのオープニングリードはどのカードがよいでしょうか ♥ スートの4th ベストよりアナーシークエンスの♦ スートのリードが最良です。
間のカードが抜けている♣ スートからのリード(テネスと云う)は損することが多いので避けましょう。

本日のディール3

4 H by S
O L = ♠ Q

♠ Q J 9 5 ♥ 5 ♦ 10 8 3 2 ♣ K 9 5 2	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ K 6 2 ♥ Q 7 3 ♦ J 4 ♣ Q 10 7 6 4 ♠ A 10 3 ♥ 9 8 4 ♦ Q 9 6 ♣ A J 8 3	♠ 8 7 4 ♥ A K J 10 6 2 ♦ A K 7 5 ♣
	N											
W		E										
	S											

- 1) ルーザーは幾つありますか Sのハンド基準で $\spadesuit \times 3 + \heartsuit \times 0 + \diamondsuit \times 2 + \clubsuit \times 0 = 5$ 個
- 2) 4 Hのコントラクトは何トリックを負けてもよいでしょうか 3個
- 3) コントラクトを達成するためには、ルーザーを幾つ少なくする必要がありますか 2個
- 4) プレイする手順は： ♠ スートを3トリック取られた後、何れかのスートのリターンを勝ち、ドロートランプの前に♦ A、Kを取り、♦ スートを2回ラフします。
- 5) 何か注意すべき点がありますか 最初に♦ スートをラフするときは♥ 7でラフし、2回目の♦ スートをラフするときは♥ QでラフしないとEにオーバーラフされてしまいます。
- 6) Wのオープニングリードはどのカードがよいでしょうか
♠ Q Jのアナーシークエンスからのリードが最良。

本日のディール4

4 S by S
O L = ♣ K

♠ 10 8 2 ♥ K 10 8 7 ♦ 10 4 ♣ K Q 10 8	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ Q 6 3 ♥ 5 3 ♦ A Q 8 5 3 ♣ A 9 4 ♠ 9 4 ♥ A J 9 4 2 ♦ J 9 7 2 ♣ 5 3	♠ A K J 7 5 ♥ Q 6 ♦ K 6 ♣ J 7 6 2
	N											
W		E										
	S											

- 1) ルーザーは幾つありますか Sのハンド基準で $\spadesuit \times 0 + \heartsuit \times 2 + \diamondsuit \times 0 + \clubsuit \times 3 = 5$ 個
- 2) 4 Sのコントラクトは何トリックを負けてもよいでしょうか 3個
- 3) コントラクトを達成するためには、ルーザーを幾つ少なくする必要がありますか 2個
- 4) 2つのルーザーをどのようにして始末しますか ♦ スートのブレイクが4 - 2までなら1回ラフしてエスタブリッシュさせて、♥ 又は♣ の2ルーザーをディスカードします。
- 5) プレイする手順は： ♣ Aで取り、♠ A Kで2回だけ切り札を狩ります。
♦ K、♦ Aを取り♦ 5を♠ Jでラフします。
♠ Qで最後のランプを狩りながらダミーに入り、♦ Qと♦ 8でルーザーを2つ捨てます。
- 5) 何か注意すべき点がありますか ♠ A Kで狩った時にランプのブレイクが4 - 1であることを発見した場合には、切り札を4巡させて♦ スートの3 - 3ブレイクを期待します。
- 6) Wのオープニングリードはどのカードがよいでしょうか
♣ K Qのアナーシークエンスからのリードが最良。

ホームワーク：(第6回講習)

終了後に配布

次の質問に答えて下さい。

1. ♠スートがトランプです。
Sのハンドの♥ルーザーをダミーの♠Q又は♠Jでラフしますか。
その理由を選んで下さい。

1) ♠ Q J 4 2
♥ K 5

♠ A K 10 9 3
♥ A 7 4 2

(はい・いいえ)

2) ♠ Q 5 2
♥ K 2

♠ A K 7 4 3
♥ A 7 4

(はい・いいえ)

理由ア) ♠2でラフしてもオーバーラフは
されないと思う。

イ) ♠A～9でトランプを全部狩りきるこ
ができるので♠Qと♠Jでラフする。

答の記号()

ア) オーバーラフされると困るので
♠Qでラフする。

イ) ♠Qでラフすると切り札を狩った
時にルーザーがでるので、♠2で
ラフしてオーバーされないことを
期待する。

答の記号()

2. 1つのスートは13枚あります。
4人のプレイヤーへの分かれ方：ブレイク、ディストリビューションはいろいろ考えられます。
次の()内に数字を埋めて、ディストリビューションを完成させて下さい。

1) 4 - 3 - () - 3

2) 4 - 4 - 3 - ()

3) 4 - 4 - () - 1

4) 5 - 3 - () - 2

5) 5 - 4 - 2 - ()

6) 5 - 4 - 3 - ()

7) 5 - 4 - 4 - ()

8) 5 - 5 - 2 - ()

9) 6 - 3 - 2 - ()

10) 6 - 3 - 3 - ()

註) この数字は、1つのスートのブレイクを表しますが、同様に1人のハンドの4つのスートの
パターンも表します。

掛け算の九九と同じように考えなくても直ぐに口から出るようにします。

プレイ練習：ゲーム2

講師用メモ

1. 復習：前回のホームワークの正解を説明しながら、簡単に復習します。(10分)

2. 練習ゲーム：

前々回と同様にゲーム形式でミニブリッジのプレイを楽しんでもらいます。(110分)

カリキュラムを先に進めて、早くオークションの説明に入りたいと思うかもしれませんが、「急がば回れ」です。

プレイに慣れなければ、ビッドの意味も理解できないでしょう。

トランプ・スーツの決め方、ゲームの意味などについて理解できていれば、オークションの説明も理解し易いでしょう。

入門コースのポイントは、ミニブリッジにより如何にして沢山のハンドをプレイしてもらうかにあります。

本講習会でプレイするハンドの合計回数は、全16回のコースとして概略、150ハンドです。この他に課外練習の機会を設けて、100ハンド程度をプレイ出来るようにしたいと思います。

講習会でプレイするハンド数：

	フリー ディール	レッスン ハンド	ゲーム形式 プレイ	合計
第1章 NTホイス	4			
トランプホイス	4			
ダミホイス	4			12
第2章 ダミホイス	2			
ミニブリッジ	8			10
第3章 ミニブリッジ	10			10
第4章	4	4		8
第5章	4	4		8
ゲーム			12	12
第6章	4	4		8
ゲーム			12	12
第7章	4	4		8
ゲーム			12	12
第8章	4	4		8
ゲーム			12	12
第9章	6	2		8
第10章	6	2		8
第11章	6	2		8
第12章			12	12
計	70	26	60	156

第7章 フィネス⁽¹⁾

講師用メモ

1. 復習：前回のホームワークは説明済みです。

2. 本日のテーマ：
「本日のキーポイント」を配布して簡単に説明します。(30分)
 - 1) ダイレクト・フィネス
 - 2) セカンド・ハンドのプレイ
 - 3) アナーに対するアナーのカバー
 - 4) 「本日のディール」1～4をプレイしてもらいます。(15分×4)
1つのハンドのプレイが終了したら、そのポイントを説明します。

3. ミニブリッジを数ボード、プレイします。(30分)

4. 「本日のディール」、ホームワークを渡して終了します。

学習目標：

- ・アナーカードに向けてリードする：フィネス
- ・セカンドハンド・ロー
- ・アナーに対するアナーをカバーする理由

講師へのアドバイス(第7回講習)

1. ホームワークについて：

1 - 1) ドロートランプするのに十分な高いトランプがあるので、♠Qと♠Jでハイラフします。

2) 少なくとも3回はドロートランプしなければなりません。♠Qでラフすると必ずルーザーが出てしまうので、♠2でラフしてオーバーラフされないことを期待します。

- 2 - 1) 4 - 3 - (3) - 3
- 2) 4 - 4 - 3 - (2)
- 3) 4 - 4 - (4) - 1
- 4) 5 - 3 - (3) - 2
- 5) 5 - 4 - 2 - (2)
- 6) 5 - 4 - 3 - (1)
- 7) 5 - 4 - 4 - (0)
- 8) 5 - 5 - 2 - (1)
- 9) 6 - 3 - 2 - (2)
- 10) 6 - 3 - 3 - (1)

2. アドバイス事項：

1. ダイレクトフィネス

トリックを増やすためには、常に**アナーカードに向けて**反対側のハンドからリードすることが大切です。
 相手方のアナーカードの位置の如何によりますが、トリックを増やすことができます。
 アナーカードのある側からカードを出すと、トリックは決して増えません。

A Q
 []
 3 2

2をリードして左手から小さいカードがプレイされたらQを出します。
 左手はKを持っていてもKを出す理由はないので小さいカードを出しているでしょう。
 Kが左右のどちらにあるかにより50%の確率で2トリックを取れます。
 このようなプレイの方法を「Kをフィネスする」と呼びます。
 A Qのあるサイドからリードすれば、何時もトリックは増えません。
 このゲームは確率を重視するゲームです。
 確率の高い方針を選ぶ人の成績は必ず良いでしょう。

A 2
 []
 Q 3

このカードの配置と上記の例との違いを理解しましょう。
 Aを出してみても、Kがシングルトンであれば2トリックを取れますが、そのチャンスはほんの僅かでしょう。
 Qを出してみても左手がKをカバーすれば、結局、Aだけしか取れません。

A 2
 []
 Q J

Qをリードして左手から小さいカードがプレイされたら2を出します。
 Kが左右のどちらにあるかにより50%の確率で2トリックを取れます。

A 3 2
 []
 K J 4

まずAを取り、次にK Jに向けて2をプレイします。
 Aを先に出す理由は、Qがシングルトンで落ちてくれば問題は直ぐに解決します。

A 10 2
 []
 K J 3

A J 10
 []
 K 3 2

左右どちらにQがあってもフィネスすることはできますが、さて、どちらの方向にフィネスしたらよいでしょうか。
 「2ウエイ・フィネス」と称します。

2. セカンド・ハンドのプレイ

ダミー
 [W E]
 ディクレアラー

ダミーからリード 2番目のEのプレイ
 ディクレアラーからリード 2番目のWのプレイ

セカンド・ハンドのプレイヤーは、原則としてロー・カードをプレイします。
 これを「セカンド・ハンド・ロー」と称します。

パートナーが4番目に座っているので慌ててハイ・カードを出さなくても取ってくれるでしょう。

A 10 6 $\begin{array}{c} K 7 5 \\ \boxed{W \quad E} \\ Q 8 2 \end{array}$ J 9 4 3

2のリードに対して2ndハンドのWは、ローカードをプレイします。
もし、直ぐにAを出すとKとQの両方を取られてしまいます。

A 3 $\begin{array}{c} K J \\ \boxed{W \quad E} \\ 4 2 \end{array}$ Q 5

2のリードに対して2ndハンドのWは、3をフォローします。
ディクレアラーはKを出すかJを出すかを決断しなければなりません。このハンドではKを出せば成功しますが、Wが直ぐにAを出してしまえば何時も成功してしまいます。

Q 3 $\begin{array}{c} K J \\ \boxed{W \quad E} \\ 4 2 \end{array}$ A 5

上記と同じ状況でKを出すとディフェンダーは2トリックを取れます。

3. アナーに対するアナーのカバー

K 9 3 $\begin{array}{c} A J 2 \\ \boxed{W \quad E} \\ Q 5 4 \end{array}$ 10 8 7 6

Qのリードに対して、WはKを出してカバーします。
これをAで取りますが、あとはJと併せて2トリックを取るだけです。
もし、KでカバーしないとQが勝ってしまい、更にJでフィネスして3トリックを取られてしまいます。

1) Kの役割はQを捕まえることです。

同様に、Aの役割はKを捕まえ、Qの役割はJを捕まえることです。

2) アナー・カードにアナーをカバーする目的は、アナー・カードを犠牲にして自分或いはパートナーが持っているカードをプロモートさせることです。
この例では、パートナーの10が昇格します。

A $\begin{array}{c} Q J 10 5 \\ \boxed{W \quad E} \\ 9 8 7 6 4 \end{array}$ K 3 2

ダミーからのQのリードに対して、Eは直ぐにはKをカバーしません。
ダミーにはQと同格のJや10があるので、最後の同格のカードに対してカバーしても手遅れではありません。
この例では慌ててQにKをカバーするとパートナーのAと衝突してしまい損をします。

$\begin{array}{c} Q J 10 9 5 \\ \boxed{W \quad E} \\ A \end{array}$ K 3 2

ダミーからのQのリードに対して、Eは直ぐにはKをカバーしません。

本日のデール1 (第7回講習)

終了後に配布

<p>5 D by S O L = ♠ Q</p>	<p>♠ 9 5 4 3 ♥ 8 ♦ J 9 6 5 2 ♣ A Q 6</p>		<p>♠ K 10 2 ♥ Q 9 7 4 ♦ A 8 ♣ J 10 8 4</p>								
<p>♠ Q J 8 6 ♥ K 10 5 3 ♦ 3 ♣ K 9 5 2</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		<p>♠ A 7 ♥ A J 6 2 ♦ K Q 10 7 4 ♣ 7 3</p>
	N										
W		E									
	S										

- 1) ルーザーは幾つありますか Sのハンド基準で ♠ × 1 + ♥ × 3 + ♦ × 1 + ♣ × 1 = 6 個
- 2) 5 Dのコントラクトは何トリックを負けてもよいでしょうか 2 個
- 3) コントラクトを達成するためには、ルーザーを幾つ少なくする必要がありますか 4 個
- 4) 不足する4トリックを得る方法がありますか
 ♦と♠スートについては方策がありませんが、♥スートについてはダミーで3回ラフします。更に♣スートについてはフィネスを試みます。
 ♣ A Qに向けて♣ 3をリードします。♣ KがWにあれば成功します。
- 5) 何か注意すべき点がありますか まずドロウ・トランプしておけば特にはありません。しかし、♥スートを3回ラフしなければならないので、狩りすぎたりエントリーに注意します。
- 6) Wのオープニングリードはどのカードがよいでしょうか
 ♠ Q Jのシークエンスからのリードが最良です。

本日のデール2

<p>3 NT by S O L = ♠ 6</p>	<p>♠ 8 5 3 ♥ A 8 6 ♦ A 6 5 3 ♣ 10 4 2</p>		<p>♠ Q 10 ♥ Q 10 5 3 ♦ J 9 7 ♣ Q 9 7 3</p>								
<p>♠ K J 7 6 4 ♥ 9 4 2 ♦ 10 2 ♣ K J 8</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		<p>♠ A 9 2 ♥ K J 7 ♦ K Q 8 4 ♣ A 6 5</p>
	N										
W		E									
	S										

- 1) 直ぐに取る事が出来るトリック(ウィナー)は幾つありますか
 ♠ × 1 + ♥ × 2 + ♦ × 4 (3-2ブレイクとして) + ♣ × 1 = 8 個
- 2) 3 NTのコントラクトは何トリックを取る必要がありますか 9 個
- 3) コントラクトを達成するためには十分ですか 1トリック不足します。
- 4) 不足する1トリックを得る方法がありますか
 ♠、♦、♣の各スートについてトリックを増やす術はありません。
 ♥ Qのフィネスがきけば1トリック増えるので試みます。
- 5) プレイするとき何か注意点がありますか Wが♥ Qを持っているとフィネスが抜けてダウンしますが、50%はフィネスがきいて大きなゲームボーナスを得られます。
- 6) Wのオープニングリードはどのカードがよいでしょうか
 長い♠スートを選び、その4thベスト：♠ 6をリードします。

本日のデール3

<p>4 H by S O L = ♣ Q</p>	<p>♠ K 4 2 ♥ J 10 8 5 4 3 ♦ 7 6 ♣ K 4</p>		<p>♠ 9 8 6 3 ♥ 6 ♦ J 10 9 2 ♣ A 8 6 2</p>								
<p>♠ A J 5 ♥ 2 ♦ Q 8 5 3 ♣ Q J 10 9 7</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		<p>♠ Q 10 7 ♥ A K Q 9 7 ♦ A K 4 ♣ 5 3</p>
	N										
W		E									
	S										

- 1) ルーザーは幾つありますか Nのハンド基準で $\spadesuit \times 2 + \heartsuit \times 0 + \diamondsuit \times 0 + \clubsuit \times 2 = 4$ 個
- 2) 4 Hのコントラクトは何トリックを取る必要がありますか 10個
- 3) コントラクトを達成するためにはルーザーを幾つ少なくするする必要がありますか 1個
- 4) 不足する1トリックを得る方法がありますか ♣ Kが取ればOKです。これがダメなら、♠ Jのフィネスがきけば1トリックを増やせるので試みます。
- 5) プレイする順番は ♣ QのOLに対してダミ-の♣ Kをカバーしますが、Eの♣ Aに取られてしまいます。EWは♣ スートで2トリックを取った後、トランプか♦ スートを返します。ダミ-の♠ Kに向けて♠ 7をリードし、♠ Kが取れたらダミ-から♠ 2をリードして♠ 10でフィネスしますがWの♠ Jに取られ、更に♠ Aを取られて1ダウンします。
- 6) もし、Wが「セカンドハンドロー」の定石に背いて、♠ 7のリードに対して♠ Aを出してしまうと4 Sは簡単に4メイクされてしまいます。

本日のデール4

<p>4 H by S O L = ♣ Q</p>	<p>♠ J 4 3 2 ♥ 9 8 7 ♦ A K 6 ♣ K 9 8</p>		<p>♠ K 8 5 ♥ 6 5 ♦ 5 4 3 2 ♣ A 10 6 4</p>								
<p>♠ 10 7 6 ♥ A 3 2 ♦ 10 9 8 ♣ Q J 7 5</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		<p>♠ A Q 9 ♥ K Q J 10 4 ♦ Q J 7 ♣ 3 2</p>
	N										
W		E									
	S										

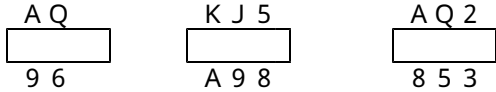
- 1) ルーザーは幾つありますか $\spadesuit \times 1 + \heartsuit \times 1 + \diamondsuit \times 0 + \clubsuit \times 2 = 4$ 個
- 2) 4 Hのコントラクトは何トリックを取る必要がありますか 10個
- 3) コントラクトを達成するためにはルーザーを幾つ少なくするする必要がありますか 1個
- 4) 不足する1トリックを得る方法がありますか ♣ Kが取ればOKです。これがダメなら、Eが♠ Kのダブルトンであればフィネスして4メイクします。
- 5) プレイする順番は ♣ QのOLに対してダミ-の♣ Kをカバーしますが、Eの♣ Aに取られてしまいます。EWは♣ スートで2トリックを取った後、♣ スートを続けるのでラフします。切り札を狩り、♦ スートでダミ-に入り、♠ 2をリードして♠ Qでフィネスします。次に♠ Aを取りEから♠ Kで出てくることを期待しますが、このハンドでは1ダウンします。
- 6) もし、ダミ-から♠ 2の代わりに♠ Jをリードした場合には、Eは♠ Kをカバーしないと♠ スートで3トリックを取られて4メイクします。♠ Kをカバーすれば、♠ A、♠ Qを取られますが、Wの♠ 10に取られて1ダウンします。

ホームワーク：(第7回講習)

終了後に配布

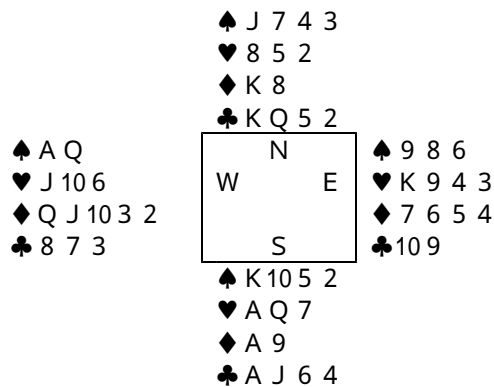
次の質問に答えて下さい。

1. 次のハンドでフィネスがきけば何トリックを取れますか。



() () ()

2. 次のハンドで4 S コントラクトをプレイして下さい。OLは♦Qです。



1) ルーザーの数を数えて下さい。

♠ スートについて :	()
♥ " :	()
♦ " :	()
♣ " :	()
合計 :	()

2) 「どうにもならないルーザー」と「何とかなるかもしれないルーザー」に区分けして下さい。

必ずルーザーになるもの :	()
勝てるかもしれないもの :	()

3) 「何とかなるかもしれないルーザー」については、どのようにプレイしますか。

また、EとWのハンドを見てその結果は成功しますか。

答 :

3. ディクレアララーはダミーからJをリードしました。

Eに座っている貴方はどのカードを出しますか。

1)

J 5
W E

K 9 4 ()

2)

J 10 4
W E

Q 9 2 ()

プレイ練習：ゲーム3

講師用メモ

1. 復習：前回のホームワークの正解を説明しながら、簡単に復習します。(10分)

「これまでのプレイの定石要約」を渡して総まとめをします。
まだ説明していない事項も書いてありますが、今後プレイに際して、これだけのことは
随時、思い出してくれるように話します。(10分)

2. 練習ゲーム：

前々回と同様にゲーム形式でミニブリッジのプレイを楽しんでもらいます。(100分)

1. **アンブロッキング**: 短い方の絵札を先に取ります。
- | | |
|-------|------------------------------|
| K 2 | K、A、Qの順に取ればOK。 |
| | A、Kの順に取るとブロックするのでQを取れなくなります。 |
| A Q 3 | これはエントリーの問題です。 |

2. **エスタブリッシュ**: 枚数の多いスートなら何回か負ければトリックを取れます。負けることを恐れないことです。負けるが勝ちです。

K Q J 10 KをプレイしてAに負ければ、3トリックを取れます。

4 3 2	弱いスートでも枚数が多ければ、トリックの宝庫です。
	2-2ブレイクなら2回負ければ4トリックを取れます。
A K	Q J
10 9 8 7 6 5	

3. **ドロートランプ**: 通常、8枚以上のスートをランプに選びます。従って相手方のランプは5枚以下です。2-3回ランプを出せば相手方のランプは無くなります。

4 3 2	ランプはAもKもQもありませんが、2-2ブレイクなら
	切り札狩りを2回すればあとはこちらの天下です。
A K	Q 5
J 10 9 8 7 6	

4. **ルーザーのラフ**: 片方が短いスートをラフすればルーザーが減ります。ランプの短い方でラフ出来ればトリックが増えます。しかし、ランプの長い方でラフしてもトリックは増えません。

5. **フィネス**: 絵札に向けてリードすればトリックが増えることがあります。

A Q	(K x)	A Qに向けて2をリードし、WがKを出さなければQを
		プレイします。50%の確率で2トリックを取れます。
K x	W E	
3 2		

K 4	(A Q)	Kに向けて2をリードし、WがAを出さなければKを
		プレイします。50%の確率で1トリックを取れます。
A x	W E	
3 2		

6. **ゲームプラン**: ダミーのカードを見た時点でブレイの計画を立てます。

- 1) ウィナー/ルーザーを数えます。
 NTコントラクトの場合: 直ぐに取れるトリック(ウィナー)を数えます。
 スーツコントラクトの場合: 負けてしまうトリック(ルーザー)を数えます。
- 2) コントラクトを達成するのに必要なトリック数と比較して差があれば
 いろいろなブレイの定石を応用してその差が無くなるように作戦を立てます。
- 3) そしてその計画に従ってプレイします。

7. **OL (オプニング・リード)**: パートナーのOLを見ると色々なことが分かります。

Kのリード:	パートナーはAがQを持っていそうです。例えば	K Q 7 3
Qのリード:	" Jを持っています。	Q J 10 5
8のリード:	" 屑札からのリードでしょう。	8 6 3
4のリード:	" 何か絵札を持っています。	K 8 5 4 3

第8章 フィネス(2)

講師用メモ

1. 復習：前回のホームワークは説明済みです。
2. 本日のテーマ：
「本日のキーポイント」を配布して簡単に説明します。(30分)
 - 1) インダイレクト・フィネス ①
 - 2) いろいろなフィネス
 - 3) 「本日のディール」1～4をプレイしてもらいます。(15分×4)
1つのハンドのプレイが終了したら、そのポイントを説明します。
3. ミニブリッジを数ボード、プレイします。(30分)
4. 「本日のディール」、用語集とホームワークを渡して終了します。

学習目標：

- ・ダイレクト・フィネスとインダイレクト・フィネスの違い
- ・いろいろなフィネス
- ・プレイの定石のまとめ

講師へのアドバイス(第8回講習)

1. ホームワークについて:

1. 2、3、2

2 - 1) ♠: 2、♥: 2、♦: 0、♣: 0、合計4ルーザー

2) 必ずルーザーになるもの: ♠A、♥7

勝てるかもしれないもの: ♠K、♥Q

3) ♠Qを♠10でフィネスしますが、不成功です。

♥Kを♥Qでフィネスしますが、これは成功します。

3 - 1) セカンドハンドでは通常、ローカードを出します。

しかし、絵札がプレイされた時は話が異なります。

一般に、KはQやJを捕まえることが主要な任務のカードです。

JにKをカバーします。

Aに取られてもパートナーが10やQを持っていることを期待します。

2) JにQをカバーしません。次に10を出されたらカバーします。

Jと10は同価値のカードです。

従って、2番目の10に対してカバーしてもその効果は同じです。

2. アドバイス事項:

① ダイレクト・フィネスとインダイレクト・フィネスの違い:

A Q
□
x x

左手(LHO)にKを期待しxをリードして、左手からKが出なければQを出します。
上手く行けば相手方にリード権を渡さないで済みます。

K 2
□
x x

左手(LHO)にAを期待しxをリードして、左手からAが出なければKを出します。
上手く行った場合でも1つは取られます。
KがAに捕まえられるようにするプレイです。

x x
□
K

見えないハンドのKシングルに向けてダミーからxをリードして、右手(RHO)からAが出ないことを期待するスチール(盗む?)とインダイレクト・フィネスとは全く異なります。

JCB Lのホームページを開けると「ブリッジ入門1」「ブリッジ入門2」ソフトを無料でダウンロードすることができます。

受講生にホームページのアドレスを知らせてソフトを利用するように勧めてみて下さい。
既に8回ほど受講されている皆さんには内容を十分に理解できると思います。

1. インダイレクトフィネス

1つ以上負けませんが、トリックを増やすことが出来るフィネスです。
一方、ダイレクト・フィネスでは、成功すれば1つも負けずに済みます。

K 2
4 3

Kに向けて3をリードし、左手がAを持っていることを期待します。

Q 3 2
6 5 4

左手がAとKを持っていることを期待して、Qに向けてリードします。

K Q 2
5 4 3

K Qに向けて3をリードし、左手がAを持っていることを期待します。
Qが勝ったら、再び自分のハンドに戻りKに向けてリードします。
左手にAがあれば、2トリックを取れます。

2. いろいろなフィネス

A Q J 2
5 4 3

A Q Jに向けてリードし、左手がKを持っていることを期待します。
Jを出してこれが取れたら、他のスートで自分のハンドに戻ることができれば
(エントリーと云います)再び、A Qに向けてリードします。
この様にフィネスを繰り返すので「リピーテッド・フィネス」と呼びます。
繰り返しフィネスするので、反対側のハンドに入るためのエントリーの
有無が大切です。

A J 10
4 3 2

A J 10に向けてリードします。10をK或いはQに取られても、再び自分の
ハンドに戻って、A Jに向けてリードします。
左手がKかQを持っていてエントリーがあれば、2トリックを取れます。
2枚のアナー・カードが抜けている場合のフィネスであり「ダブル・フィネス」
と呼ばれます。

A Q 10
4 3 2

A Q 10に向けてリードして10を出します。これが取れたら再びA Qに向けて
リードして3トリックを取れます。10をKに取られたら2トリックを取れます。
Jに取られたら、再び自分のハンドに戻り、A Qに向けてリードします。

Q J 5
4 3 2

Q Jに向けてリードしてJを右手に取られても、再び自分のハンドに戻り
Qに向けてリードします。
AかKの何れか、或いは両方が左手にあれば1トリックを取れます。
「インダイレクト・ダブル・フィネス」と呼びます。

本日のディール1 (第8回講習)

終了後に配布

4 H by S
O L = ♠ Q

	♠ A 4 2													
	♥ Q 10 6 3													
	♦ K 5 4													
	♣ Q 8 2													
♠ Q J 10 5 3	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 25%;"></td><td style="width: 25%; text-align: center;">N</td><td style="width: 25%;"></td><td style="width: 25%;"></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td><td></td></tr> </table>		N			W		E			S			♠ K 8 7
	N													
W		E												
	S													
♥ J 4			♥ 8 7											
♦ 10 7 6			♦ Q J 9 8											
♣ K 9 4			♣ J 10 7 6											
	♠ 9 6													
	♥ A K 9 5 2													
	♦ A 3 2													
	♣ A 5 3													

- 1) ルーザーは幾つありますか Sのハンド基準で $\spadesuit \times 1 + \heartsuit \times 0 + \diamondsuit \times 1 + \clubsuit \times 2 = 4$ 個
- 2) 4 Hのコントラクトは何トリックを負けてもよいでしょうか 3個
- 3) コントラクトを達成するためには、ルーザーを幾つ少なくする必要がありますか 1個
- 4) 不足する1トリックを得る方法がありますか
♣ A、次に♣ Qに向けて♣ 3をリードします。♣ KがWにあれば成功します。
即ち、50%は4メイクします。
- 5) 何か注意すべき点がありますか 特にはありません。
- 6) Wのオープニングリードはどのカードがよいでしょうか
♠ Q Jのシークエンスからの♠ Qのリードが最良です。

本日のディール2

4 S by S
O L = ♥ Q

	♠ Q J 10 4													
	♥ K 6													
	♦ A 7 6 3													
	♣ 6 5 3													
♠ 9 8 7	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 25%;"></td><td style="width: 25%; text-align: center;">N</td><td style="width: 25%;"></td><td style="width: 25%;"></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td><td></td></tr> </table>		N			W		E			S			♠ 6 5
	N													
W		E												
	S													
♥ Q J 10 8			♥ 7 5 3											
♦ K 9 4			♦ Q J 5 2											
♣ J 9 8			♣ A 10 7 4											
	♠ A K 3 2													
	♥ A 9 4 2													
	♦ 10 8													
	♣ K Q 2													

- 1) ルーザーは幾つありますか Sのハンド基準で $\spadesuit \times 0 + \heartsuit \times 2 + \diamondsuit \times 1 + \clubsuit \times 2 = 5$ 個
- 2) 4 Hのコントラクトは何トリックを負けてもよいでしょうか 3個
- 3) コントラクトを達成するためには、ルーザーを幾つ少なくする必要がありますか 2個
- 4) 不足する2トリックを得る方法がありますか
♥ スートをダミーで2回ラフします。
更に♣ K Qに向けてダミーからプレイし、Eが♣ Aを持っていれば5メイクします。
- 5) 何か注意すべき点がありますか 直ぐにトランプを3回狩ってしまうと♥ スートをラフするためのトランプが1枚になってしまいます。
従って、ドロートランプする前に直ぐにラフします。
O Lを♥ Kで取り(アンブロック)、♥ A、♥ 4を♠ 10でハイラフ、♠ K、♥ 9を♠ Jでラフ、
♠ Q、♣ 3 ♣ Q、♠ A、♦ A、♣ 5 ♣ Kに向けてプレイして5メイクします。
- 6) Wのオープニングリードはどのカードがよいでしょうか
♥ Q Jのシークエンスからのリードが最良です。

本日のディール3

3NT by S
OL = ♣6

♠ 10 9 ♥ J 5 4 2 ♦ 10 9 ♣ K J 7 6 3	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ K 7 5 2 ♥ A 9 6 ♦ 6 5 4 2 ♣ A 8	♠ J 8 6 3 ♥ Q 10 7 ♦ K 8 7 ♣ Q 5 4
	N											
W		E										
	S											
	♠ A Q 4 ♥ K 8 3 ♦ A Q J 3 ♣ 10 9 2											

- 1) 直ぐに取ることが出来るトリック(ウィナー)は幾つありますか
 $\spadesuit \times 3 + \heartsuit \times 2 + \diamondsuit \times 1 + \clubsuit \times 1 = 7$ 個
- 2) 3NTのコントラクトは何トリックを取る必要がありますか 9個
- 3) コントラクトを達成するためには十分ですか 2トリック不足
- 4) 不足する2トリックを得る方法がありますか
 ♥、♣の各スートについてトリックを増やす術はありません。
 ♦Kのフィネスがきけば2トリック増えるので試みます。
- 5) プレイするとき何か注意点がありますか Wが♦Kを持っているとフィネスが抜けてダウンしますが、50%はフィネスがきいて大きなゲームボーナスを得られます。
 EWの♠ブレイクが3-3なら1トリック増えますが、これでは不十分です。
- 6) Wのオープニングリードはどのカードがよいでしょうか
 長い♣スートを選び、その4thベスト：♣6をリードします。

本日のディール4

4H by S
OL = ♠K

♠ K Q 10 6 ♥ 9 3 ♦ K 9 3 ♣ 10 7 4 3	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ 5 4 2 ♥ K 6 5 ♦ A J 10 4 ♣ K J 5	♠ A 8 7 3 ♥ 8 7 4 ♦ Q 8 5 ♣ 9 8 6
	N											
W		E										
	S											
	♠ J 9 ♥ A Q J 10 2 ♦ 7 6 2 ♣ A Q 2											

- 1) ルーザーは幾つありますか Sのハンド基準で $\spadesuit \times 2 + \heartsuit \times 0 + \diamondsuit \times 2 + \clubsuit \times 0 = 4$ 個
- 2) 4Hのコントラクトは何トリックを負けてもよいでしょうか 3個
- 3) コントラクトを達成するためには、ルーザーを幾つ少なくする必要がありますか 1個
- 4) 不足する1トリックを得る方法がありますか
 トランプをまず狩り、♦A J 10に向けてリードしてダブル・フィネスします。
 Wが♦K或いは♦Qを持っていれば成功します。
- 5) 何か注意すべき点がありますか 特にはありません。
- 6) Wのオープニングリードはどのカードがよいでしょうか
 ♠KQのシークエンスからのリードが最良です。

フィネス(finesse)	1) A-Q、K-Jなどのアナーカードの組み合わせで、その手前にKやQがあることを期待して『そのカードを捕まえる』目的でプレイする。アナーカードに向けてリードし低い方のカードをプレイする方法。 2) Kx、Qxxなどで、その手前にAやAKがあることを期待してアナーカードに向けてリードするプレイの方法であり、KやQが『捕まらないようにプレイ』する。
ダイレクト・フィネス (direct finesse)	フィネスが効いた場合には、相手方にリード権を渡すことなくトリックを増やすことができるフィネス
インダイレクト・フィネス (indirect finesse)	フィネスが効く場合でも相手方には1トリック以上を負けるフィネス
リピーテッド・フィネス (repeated finesse)	例えば：A Q Jに対してまず、Jでフィネス、次にQでフィネスを繰り返してトリックを増やすことのできるフィネス
ダブル・フィネス (double finesse)	例えば：A J 10に対してまず、10でフィネス、次にJでフィネスしK Qの何れか1枚はフィネスできることを期待したフィネス
2ウェイ・フィネス (2-way finesse)	例えば：A J xとK 10 xとが向かい合っていて、何れの方向にもQのフィネスができるフィネス。 誰がQを持っているのかを推定することが必要になる。
テネス(tenace)	A Q、K Jなどで、その間のカードが抜けている状態。このようなカードの組み合わせのスートからリードすると損することが多いので避ける。

ホームワーク：(第8回講習)

終了後に配布

次の質問に答えて下さい。

1. 次のハンドで4Hのコントラクトをプレイして下さい。

4 H by S O L = ♠ Q	♠ A 4 2 ♥ Q 10 6 3 ♦ K 5 4 ♣ Q 8 2	♠ 8 7 6 ♥ 9 7 2 ♦ J 9 ♣ J 10 7 6 4									
♠ Q J 10 5 ♥ J 4 ♦ Q 10 8 6 ♣ K 9 5	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td style="text-align: center;">E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>	N			W	E			S		
N											
W	E										
	S										
	♠ K 9 3 ♥ A K 8 5 ♦ A 7 3 2 ♣ A 3										

1) ルーザーの数を数えて下さい。

♠ スートについて：	()
♥	”	：
♦	”	：
♣	”	：
合計	：	()

2) 「どうにもならないルーザー」と「何とかなるかもしれないルーザー」に区分けして下さい。

必ずルーザーになるもの：	()
勝てるかもしれないもの：	()

3) 「何とかなるかもしれないルーザー」については、どのようにプレイしますか。
また、EとWのハンドを見てその結果は成功しますか。

答：

2. 次のスートで出来るだけ沢山のトリックを取るためにはどうしますか。

- 1)

A 10 9
J 5 3

 プレイの方針：()
- 2)

7 5 2
K J 4

 プレイの方針：()
- 3)

K J 10
6 5 3

 プレイの方針：()
- 4)

6 4 3
Q 10 2

 プレイの方針：()

プレイ練習：ゲーム4

講師用メモ

1．復習：前回のホームワークの正解を説明しながら、簡単に復習します。(10分)

2．練習ゲーム：

前々回と同様にゲーム形式でミニブリッジのプレイを楽しんでもらいます。(110分)

第9章 ディフェンス⁽¹⁾

講師用メモ

1. 復習：前回のホームワークは説明済みです。
2. 本日のテーマ：
「本日のキーポイント」を配布して簡単に説明します。(30分)
 - 1) ディフェンスとは
 - 2) サード・ハンドのプレイ
 - 3) 「本日のディール」をプレイしてもらいます。(15分×2)
プレイが終了したら、そのポイントを説明します。
3. ミニブリッジを数ボード、プレイします。(60分)
4. 「本日のディール」、ホームワークを渡して終了します。

学習目標：

- ・ サードハンド・ハイ

講師へのアドバイス(第9回講習)

1. ホームワークについて:

1 - 1) Sのハンド基準で♠: 1、♥: 0、♦: 2、♣: 1、合計4ルーザー

2) 必ずルーザーになるもの: ♦2、♣3

ルーザーならないかも?: ♠3、♦4

3) ♣Qに向けてリードして、エスケアリッシュした♣Qの下に♠ルーザーをディスカードします。
ドロートランプ後に♦スートの4枚目をダミーでラフします。
試みは共に成功するので5メイクします。

2 - 1) ダミーに向けて2回リードしてフィネスし、KまたはQを捕まえます。

2) K Jに向けてリードして、最初はJを出します。

これがQに取られたら、再度、Kに向けてリードします。

3) ダミーに向けてリードし、10をプレイします。

これがAに取られたら、再度、K Jに向けてリードします。

4) Q102に向けてリードし、10をプレイします。

これがAまたはKに取られたら、再度、Qに向けてリードします。

最初にQを出すプレイは手前にA Kの両方がある時のみに成功します。

一方、10をプレイするのはJが手前にあることだけを期待するプレイであり、よりチャンスは大きいでしょう。

最初に10をプレイした場合:

Axxx	<table style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr><td style="padding: 0 5px;">6 4 3</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">成功</td></tr> <tr><td style="padding: 0 5px;">Q 10 2</td></tr> </table>	6 4 3	成功	Q 10 2	K J x	Kxxx	<table style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr><td style="padding: 0 5px;">6 4 3</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">成功</td></tr> <tr><td style="padding: 0 5px;">Q 10 2</td></tr> </table>	6 4 3	成功	Q 10 2	A J x	x x x	<table style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr><td style="padding: 0 5px;">6 4 3</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td></tr> <tr><td style="padding: 0 5px;">Q 10 2</td></tr> </table>	6 4 3		Q 10 2	A K J x
6 4 3																	
成功																	
Q 10 2																	
6 4 3																	
成功																	
Q 10 2																	
6 4 3																	
Q 10 2																	
A J x x	<table style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr><td style="padding: 0 5px;">6 4 3</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td></tr> <tr><td style="padding: 0 5px;">Q 10 2</td></tr> </table>	6 4 3		Q 10 2	K x x	K J x	<table style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr><td style="padding: 0 5px;">6 4 3</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td></tr> <tr><td style="padding: 0 5px;">Q 10 2</td></tr> </table>	6 4 3		Q 10 2	A x x	A K J	<table style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr><td style="padding: 0 5px;">6 4 3</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td></tr> <tr><td style="padding: 0 5px;">Q 10 2</td></tr> </table>	6 4 3		Q 10 2	x x x x
6 4 3																	
Q 10 2																	
6 4 3																	
Q 10 2																	
6 4 3																	
Q 10 2																	
A K x	<table style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr><td style="padding: 0 5px;">6 4 3</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;"></td></tr> <tr><td style="padding: 0 5px;">Q 10 2</td></tr> </table>	6 4 3		Q 10 2	J x x x			J x x	<table style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <tr><td style="padding: 0 5px;">6 4 3</td></tr> <tr><td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">失敗</td></tr> <tr><td style="padding: 0 5px;">Q 10 2</td></tr> </table>	6 4 3	失敗	Q 10 2	A K x x				
6 4 3																	
Q 10 2																	
6 4 3																	
失敗																	
Q 10 2																	

しかし、もし左手が最初に発表したH C Pから計算して残っているH C Pが2 HCPであることが分かった場合には、右手がxを出したら勿論、Qをプレイする事になります。この様に相手方のH C Pを計算してプレイの方針を決めることは大切であり、カウンティングと云います。

2. アドバイス事項:

1. ディフェンスとは：

ディクレアラーはコントラクトを達成しようとしています。
 一方、そのオポーネントは、パートナーと協力してコントラクトの達成を阻止しようとしています。
 このディフェンス側のプレイの仕方にも幾つかの「定石プレイ」と「意思の疎通を図るための
 取り決め事項」(カード・シグナル)があります。

2. サード・ハンドのプレイ：

パートナーの小さなカードのリードに対して3番目の位置にいる人は、そのトリックを取る
 ために原則として、ハイ・カードをプレイします。

これを「**サード・ハンド・ハイ**」と称します。

高いカードを出してもそのトリックを勝てないかもしれませんが、ディクレアラーの高いカード
 を使わせて、次のトリックで勝てることを期待します。

もし同価値のアナーカードを2枚以上持っていた場合には、その内で最も低いカードを出します。

<p>K 10 3 2</p> <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">9 6 5</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">W E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Q 8 7</td></tr> </table> <p style="display: inline-block; vertical-align: middle; margin-left: 10px;">A J 4</p>	9 6 5	W E	Q 8 7	<p>2のリードに対してダミーは5を出しました。 3rdハンドのEは、サード・ハンド・ハイのカードであるAを プレイします。JをプレイするとQに取られてしまいます。</p>
9 6 5				
W E				
Q 8 7				

<p>10 7 5 3</p> <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">J 2</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">W E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">A 9 6</td></tr> </table> <p style="display: inline-block; vertical-align: middle; margin-left: 10px;">K Q 8 4</p>	J 2	W E	A 9 6	<p>3のリードに対してダミーは2を出しました。 3rdハンドのEは、同格のKとQの内、Qをプレイします。</p>
J 2				
W E				
A 9 6				

<p>Q 10 7 3</p> <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">8 6 2</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">W E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">A J</td></tr> </table> <p style="display: inline-block; vertical-align: middle; margin-left: 10px;">K 9 5 4</p>	8 6 2	W E	A J	<p>3のリードに対してダミーは2を出しました。 3rdハンドのEは、Kをプレイします。 このKはAに負けますが、パートナーのQが次のトリックを 取れるようになります。 もし、Kを出さないとJとAの2トリックを取られて しまいます。</p>
8 6 2				
W E				
A J				

<p>Q 10 7 3</p> <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">A 6 2</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">W E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">J 8</td></tr> </table> <p style="display: inline-block; vertical-align: middle; margin-left: 10px;">K 9 5 4</p>	A 6 2	W E	J 8	<p>3のリードに対してダミーからAを出しました。 勿論、この場合にはEは3rdハンドでもKをプレイしません。</p>
A 6 2				
W E				
J 8				

<p>Q 9 7 3</p> <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">J 6 2</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">W E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">A 8</td></tr> </table> <p style="display: inline-block; vertical-align: middle; margin-left: 10px;">K 10 5 4</p>	J 6 2	W E	A 8	<p>3のリードに対してダミーは2を出しました。 ダミーにアナーカードがある場合には、そのアナーも捕まえ なければなりません。 この例では、10をプレイします。もし、Kを出してしまうと Aの他にJも取られてしまいます。</p>
J 6 2				
W E				
A 8				

Q 10 3 2

K 8 6
W E
9 7 5

 A J 4

2のリードに対してダミーは6を出しました。
 ダミーにアナーカードがある場合には、そのアナーも捕まえなければなりません。
 この例では、Jをプレイします。これが取れたら別のスートをリードしておき、再びパートナーがリードしてくれるのを待ちます。

A 10 8 4 2

7 5
W E
Q 9 6

 K J 3

NTコントラクトでWは4thベストの4をリードしました。
 EはKで取り、Jをリターンして直ぐに5トリックを取ってしまいます。
 Kで勝ったEは、J3の状態になっているのでブロックさせないようにJをリターンします。

本日のディール1 (第9回講習)

終了後に配布

<p>3 NT by S O L = ♥ 7</p>	<p>♠ K J 3 ♥ 5 4 ♦ A 7 5 2 ♣ J 10 9 3</p>	<p>♠ 10 6 5 4 ♥ Q 9 2 ♦ Q J 6 ♣ 8 6 5</p>									
<p>♠ 9 8 2 ♥ K 10 8 7 3 ♦ 10 3 ♣ A 4 2</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>	N		E	W				S		<p>♠ A Q 7 ♥ A J 6 ♦ K 9 8 4 ♣ K Q 7</p>
N		E									
W											
	S										

- 1) 直ぐに取ることが出来るトリック(ウィナー)は幾つありますか
 $\spadesuit \times 3 + \heartsuit \times 1 + \diamondsuit \times 2 + \clubsuit \times 0 = 6$ 個
- 2) 3 NTのコントラクトは何トリックを取る必要がありますか 9個
- 3) コントラクトを達成するためには十分ですか 3トリック不足しています。
- 4) 不足する3トリックを獲得する方法はありますか ♣スートをエスタブリッシュさせます。
- 5) プレイするとき何か注意点がありますか Eは「サードハンドハイ」の定石に従って O Lに対して♥Qをプレイします。もし、♥Qを出さなければ♥Jで勝てるので問題は全く無くなります。ディクレーターはこの♥Qを♥Aで取るべきでしょうか。もし、♣AでEに負けた場合に♥スートをリターンされて♥Jが捕まってしまうダウンしてしまいます。一方、Wが♣Aを持っていれば安全です。そこで、Eが5 HCP、Wが7 HCPと発表していたことを参考にして、Eは♣Aを持っていないことを発見します。

本日のディール2

<p>3 NT by S O L = ♥ 7</p>	<p>♠ J 4 2 ♥ 6 3 ♦ K J 7 6 ♣ J 7 3 2</p>	<p>♠ K Q 10 3 ♥ Q J 10 ♦ 10 9 8 ♣ 9 8 4</p>									
<p>♠ 9 8 7 6 ♥ K 9 8 7 2 ♦ 4 3 2 ♣ A</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>	N		E	W				S		<p>♠ A 5 ♥ A 5 4 ♦ A Q 5 ♣ K Q 10 6 5</p>
N		E									
W											
	S										

- 1) ディクレーターは♣Aに負けた時に、♥スートで4トリック以上を取られなければ3 NTは簡単にメイクします。
- 2) O Lの♥7に対して、Eは「サードハンドハイ」の定石に従いますが、同価値のカードを複数枚持っている場合にはその中で最も低いカード：♥10をプレイします。
- 3) Wから見て、♥10をディクレーターが♥Aで取ると、♥QとJはEが持っていることが分かります。従って、♣Aを取ったWは♥2をリードし ♥J、♥Qを♥Kでオーバーテイクして♥スートを全部取って1ダウンさせます。もし、♣Aを取ったWが♥Kを早まって取ってしまうと、♥スートがブロックしてしまい3 NTはメイクされてしまいます。

第10章 ディフェンス(2)

講師用メモ

1. 復習：前回のホームワークの正解を説明しながら、簡単に復習します。(10分)

2. 本日のテーマ：
「本日のキーポイント」「オープニング・リード表」を配布して簡単に説明します。(20分)
 - 1) カモン/ノンカモン・シグナル
 - 2) ディフェンス・プラン
 - 3) オープニング・リード表
 - 4) ルール 対 イレブン
 - 5) 説明用ハンド1～2をプレイしてもらいます。(15分×2)
1つのハンドのプレイが終了したら、そのポイントを説明します。

3. ミニブリッジを数ボード、プレイします。(55分)

4. 「本日のディール」、ホームワークを渡して終了します。

学習目標：

- ・ディフェンダーのカードの出し方には約束事があること
- ・ディフェンシブ・シグナル
- ・カモン/ノンカモン・シグナル
- ・ディフェンス・プラン：コントラクトをダウンさせるための作戦
- ・ルール 対 イレブン

講師へのアドバイス(第10回講習)

1. ホームワークについて:

- 1 - 1) J(サードハンド・ハイ)
- 2) ダミーの4に対してQ(サードハンド・ハイ)、Kに対しては10(カモンシグナル)
- 3) K(サードハンド・ハイ)
- 4) Q(同価値のアナーは下のカード)
- 5) J、ダミーのQに対してはK
- 6) 10(同価値のアナーは下のカード)、ダミーのQに対してはK

2

	W	N	E	S
第1トリック	♠4	♠5	♠A	♠6
第2トリック	♠3	♠8	♠J	♠K

- 3 - 1) K(3枚以上のアナー・シークエンス)
- 2) K(最近Qをリードする人も居ます)
- 3) Q(2枚のアナー・シークエンスですが、9は10相当と考えると)
- 4) 5(フォースベスト)
- 5) 10(インテリア・シークエンス)
- 6) 6(フォースベスト)

2. アドバイス事項:

1. カモンとノンカモン・シグナル (アティチュード・シグナルとも云います)

ディフェンスしている2人のディフェンダーは、カードの出し方により自分の意思をパートナーに伝えて協力してディフェンスします。これをカード・シグナルと云います。

1) パートナーのアナー・カードのリードに対するカモン/ノンカモン・シグナル

OL = Q

4 3 2
W E

 K 9 5

パートナーはQをリードしてきました。
サードハンドの貴方は、そのスートのKを持っているのでこのリードは歓迎すべきものです。
そこでその意思を示すために大きなカードの9をプレイします。これをカモン・シグナルと云います。

OL = Q

4 3 2
W E

 9 6 5

この場合は、貴方にとって良いリードとは云えません。
従って、1番小さなカードである5をプレイします。
これをノンカモン・シグナルと云います。

一般に、6以上のカード：カモンを示します。
5以下のカード：ノンカモンを示します。

2) ディスカードする時のカモン/ノンカモン・シグナル

リードされたスートを持っていないときには、何れかのスートをディスカードすることができます。

この場合、大きなカードを捨ててそのスートのカモン・シグナルを、
小さいカードを捨ててそのスートのノンカモン・シグナルをすることが出来ます。

2. ディフェンス・プラン

ディフェンダーはコントラクトの達成を阻止するために作戦を立てながらプレイします。

- 1) コントラクトをダウンさせるためにはディフェンス側は何トリックを取る必要があるかを意識します。
- 2) ダミーのカードをよく見ます。
- 3) パートナーがOLしたカードから得られる情報を活用します。
- 4) コントラクトを1ダウンさせるためにはどうすればよいかを考えます。
味方が各スートで取れるトリック数を数えます。
更に味方がトリックを取れそうなスートを探し、パートナーが必要なカードを持っていることを期待します。
- 5) パートナーのカード・シグナルの意味を活用します。
- 6) ダミーを右手に見て、弱いスートをリードして攻めます。
ダミーを左手に見て、強いスートをリードして、そのうしろに居るパートナーに高いカードを期待します。
- 7) プレイの途中では、各プレイヤーが最初に発表したHCPと既にプレイされたHCPとの差は各プレイヤーがまだ持っているHCPとなるので、誰がどのアナーカードを持っているかを推測することが出来ます。
これを「カウンティング」「カード・リーディング」と云います。

オープニング・リード表

受講生に配布

1. スーツの選択:

- 1) 味方の強いスーツ: 自分の強いスーツ
 - ・アナー・シークエンスのあるスーツ
 - ・長いスーツ
 パートナーが強そうなスーツ
- 2) 虹行ツグ・リード: テネス(AQ、KJなど)のスーツからリードして損をしない
ダブルトン、トップオブナッシングをリードし様子をみます
- 3) スーツ・コントラクトの場合には、
 - ・シングル・スーツをリードして次にラフすることを狙うこともあります
 - ・トラップをリードしてディクレアラーにルーザーをラフさせないようにする

2. カードの選択:

- 1) NTコントラクトに対するOL:

	H: A~10のカードを意味する	
AKJX	Kをリード	x: 9以下のカード(スポットカード)
AJ10x	Jをリード(インテリア・シークエンス)	
A109x	10をリード(同上)	
KQJx	Kをリード(3枚のアナー・シークエンス)	
KQ109	Qをリード	
KJ10x	Jをリード(インテリア・シークエンス)	
K109x	10をリード(同上)	
QJ10x	Qをリード(3枚のアナー・シークエンス)	
Q109x	10をリード(インテリア・シークエンス)	
J109x	Jをリード(3枚のアナー・シークエンス)	
1098x	10をリード(同上)	
Hxxx	フォースベスト	
HHxx	フォースベスト	
xxxx(x)	上から2枚め(或いはフォースベスト)	
xxx	トップ 虹 ナッシング	

- 2) スーツ・コントラクトに対するOL:

	Kをリード(アナー・シークエンス)
AKx	Kをリード(同上)
KQx	Qをリード(同上)
QJx	Jをリード(同上)
J10x	10をリード(同上)
109x	Jをリード(インテリア・シークエンス)
KJ10x	10をリード(同上)
K109x	10をリード(同上)
Q109x	Aをリード
Axx	フォースベスト
Hxxx	フォースベスト
xxxx(x)	フォースベスト
xxx	トップ 虹 ナッシング
xx	上のカードをリード(ダブルトンリード)

3. ルール 虹 イレブン:

パートナーがフォース・ベストのリードをした場合に当てはまる技法です。

『リードされたカードの数字』を『11』から引くと、その答は他の3人が持っている

『リードされたカードより大きいカードの枚数』を示します。

	K 9 6		パートナーのOL = 4のとき、 $11 - 4 = 7$
Q1084	W E	AJ75	自分と相手方2人が持っている5以上のカードは7枚です。
	3 2		従って、ディクレアラーは5以上のカードを持っていないことになり、 4 6に対して7をプレイしても勝つとが出来ます。

ディクレアラーとしても、OLした人のパートナーのハンドの高いカードの枚数が分かります。

本日の dealt 1 (第 10 回講習)

終了後に配布

3NT by S
OL = ♠ 4

♠ K 8 7 4	N	♠ Q 10 6
♥ J 7 6	W E	♥ A 9 5 4 3
♦ A 4 2	S	♦ 7 6
♣ 9 7 3		♣ 10 4 2

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

- 1) OL = ♠ 4 に対して、ダミーから ♠ 3 がでます。
3rdハンドのEは、♠ 10をプレイします。もし、♠ Qをプレイすると、後々、♠ Jも取られてしまい「ダブルストッパー」になってしまいます。
即ち、Eはダミーのアナー・カードをフィネスします。
- 2) もし、ディクレーラーが ♠ 10を ♠ Aで取らなければ、Eはアンブロックしながら ♠ Qをリターンします。
- 3) ディクレーラーは♦ スートをエスタブリッシュさせるために♦ Aをノックアウトさせます。
- 4) ♦ Aでトリックを取ったWは、♠ スートをリードして合計4トリックを取ります。
- 5) コントラクトは3NTであり、ディフェンス側は5トリックを取らないとダウンさせることは出来ません。
Eは4巡目の♠トリックの時に、♥ Aを持っているので♥ 9をディスカードしてカモン・シグナルをします。
- 6) ♠x3 + ♦x1の計4トリックを取ったWは、直ぐに♥ 6をリードします。
直ぐに♥ Aを取ってしまわないと、ディクレーラーは♠x1 + ♦x4 + ♣x4 = 9トリックを取ってコントラクトをメイクされてしまいます。

本日のディール2

4 S by S
O L = ♥ Q

<p>♠ 4 2 ♥ Q J 10 4 ♦ 7 4 3 ♣ A Q 5 2</p>	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		<p>♠ K 10 3 ♥ 8 5 ♦ A Q J 9 6 ♣ 9 7 4</p>	<p>♠ 8 7 5 ♥ A 9 6 3 ♦ 10 5 2 ♣ J 10 8</p>
	N											
W		E										
	S											
	<p>♠ A Q J 9 6 ♥ K 7 2 ♦ K 8 ♣ K 6 3</p>											

- 1) ディクレアラーの立場としては、♥スートがリードされたので♥Kが取れるようになり、♥x1と♣x3 = 4ルーザーについて考慮しなければなりません。
しかし、直ぐに♣スートを攻められなければ、ドロウ・トランプしてから♦スートの下に♣スートのルーザーをディスカードすることができます。
もし、♥スートのルーザーをダミーでラフしてからドロウ・トランプすれば、6メイクもしてしまいます。
- 2) ディフェンスする立場のEは、コントラクトをダウンさせるには4トリックを取らなければなりません。
♥Qのリードはディクレアラーが♥Kを持っていることを意味しているので、♥A以外は♥スートではトリックを取れません。
ダミーを見ると、例えWが♦Kを持っていてもフィネスされてしまうので♦スートではトリックを期待できないことは明白です。
従って、♣スートで3トリックを取れなければコントラクトをダウンさせられそうもないのでEは♥Aで勝ったら、直ぐに♣Jをリターンします。
- 3) Eは別の推理をして同じ結論に到達することも出来ます。
即ち、Wは最初に9点を持っていると発表しています。
WのO Lは♥Qでしたが、これは♥Jも持っていることを示しています。
従って、Wは9 - 3 = 6点をまだ持っています。
その6点が♣A Qであることを期待して♣Jをリターンします。
この様に最初に発表されたH C Pを覚えていて、更にそれまでにプレイされたH C Pとを手掛かりとしてアナーカードの有無を推理することを「カウンティング」と云います。
- 4) ディクレアラーは♣AがEにある場合しかコントラクトはメイクしないので、♣Kをプレイしますが、不幸にも♣AがWにあるのでダウンしてしまいます。
しかし、良く考えてみると♣Aと♣QはWが持っています。その理由は、Eは最初に5点を持っていると発表しています。既に♥Aをプレイしているので残りは5 - 4 = 1点の筈です。
従って♣A Qは必ずWが持っているので、ディクレアラーとしては♣A Qのダブルトンを期待しますがこのハンドではその期待は叶えられません。

ホームワーク：(第10回講習)

終了後に配布

1. 次の4つのハンドをよく見て答えて下さい。

♠ A 10 3			
♥ 8 7 2			
♦ K J 10 8 4			
♣ A 5			
♠ J 9 5 2	N	♠ Q 7 4	
♥ A J 4	W	♥ K 10 6 3	
♦ 9 6 2	E	♦ A 5	
♣ 10 4 3	S	♣ 8 7 6 2	
		♠ K 8 6	
		♥ Q 9 5	
		♦ Q 7 3	
		♣ K Q J 9	

- 1) コントラクトはSの3NTで、OLは♠2です。
このコントラクトは成功するでしょうか。 (はい・いいえ)
- 2) 3NTのコントラクトを達成するためにはどのような条件が必要ですか。
正しい答を選んで下さい。
 - () ♦スートをエスタブリッシュさせて、簡単に3NTはメイクする。
 - () ♦Aに負けた時に、♥スートで4トリック以上を取られなければメイクする。
 - () ♥スートで4トリック以上を取られないこと、♣スートでブロックさせないこと、エスタブリッシュさせた♦スートを取るためのダミーへのエントリーが残してあること。
- 3) ディフェンス側は、コントラクトをダウンさせるためにはどうすればよいでしょうか。
正しい答を選んで下さい。
 - () ♦Aで勝ったEは、♠スートをリターンする。
 - () " ♥Kを出してみる。
 - () " ♥3をリターンする。

第11章 コミュニケーション

講師用メモ

1. 復習：前回のホームワークの正解を説明しながら、簡単に復習します。(10分)

2. 本日のテーマ：

「本日のキーポイント」を配布して簡単に説明します。(20分)

1) エントリー

2) コミュニケーションを切る

a) ダック

b) カウント・シグナル

3) 説明用ハンド1～2をプレイしてもらいます。(15分×2)

1つのハンドのプレイが終了したら、そのポイントを説明します。

3. ミニブリッジを数ボード、プレイします。(55分)

4. 「本日のディール」、用語集とホームワークを渡して終了します。

学習目標：

- ・ コミュニケーション
- ・ エントリー
- ・ ダック、ホールドアップ
- ・ カウント・シグナル

講師へのアドバイス(第11回講習)

1. ホームワークについて:

- 1-1) ディフェンスの仕方次第ですが、正しくディフェンスすればダウンします。
 - 2) ♥スートで4トリック以上を取られないこと、且つ♣スートでブロックさせないこと
♦スートでのエントリーに注意すること。
 - 3) ♦Aで勝ったEは♥3をリターンする。

2. アドバイス事項:

参考: ブリッジの歴史(ACBLパンフレットより)

ブリッジの起源は、16世紀初めイギリスでプレイされた「ホイスト(Whist)」と呼ばれるゲームに遡ります。ホイストは数世紀にわたり発展・人気を得てきました。
1890年代の初めにアメリカでブリッジが現れ、直ぐにイギリスにも伝わりました。
ゲームはいろいろと改良され、1925年にハロルド・バンダービルトが「コントラクト・ブリッジ」として完成させました。
ブリッジの語源はロシア・ホイストのbiritchです。

- 1742年: Edmond Hoyleの最初のホイストの本である「Short Treatise」が発行され、ベストセラーになりました。
- 1857年: 「デュブリケート・ホイスト」がロンドンでプレイされました。これはゲームでの幸運の要素を取り除き、現代の「デュブリケート・ブリッジ」の原形となりました。
- 1903年: インドに駐留していたイギリス人がトランプを決めるためにビッドする方式を開発し、「オークション・ブリッジ」の導入になりました。
- 1925年: アメリカの富豪であり3回のアメリカカップ優勝者であるハロルド・バンダービルトは航海する船上で「コントラクト・ブリッジ」を発案しました。
彼はビッドしメイクしたゲームに対してのみボーナスを与えるスコア方式を導入しました。
- 1931年: エリー・カルバートソンの「サマリー」及び「ブルーブック」が発行され、爆発的な売上げを記録しました。
カルバートソンのチームはニューヨークで開催された「世紀の戦い」で8980点差で勝利を収めました。
- 1945年: エリー・カルバートソンに代わりチャールス・ゴーレンが活躍。ポイント・カウント・ビディングが標準システムとして認められるようになりました。
- 1950年: バーミュダダボウル(現世界選手権大会)が開催され、国際試合が始まりました。
- 1953年: アイゼンハワー大統領は毎週土曜日夜にトッププレイヤー達とブリッジをプレイし、時間が許せばナショナルトーナメントにも参加しました。
彼はゴルフとブリッジを楽しみ、優れたプレイヤーとみなされていました。
日本コントラクト・ブリッジ連盟(JCBL)設立。
- 1958年: チャールス・ゴーレンがタイム誌の表紙を飾りました。更に本文ではブリッジの基本的な遊び方が紹介され、アメリカに於けるNo.1カードゲームであると奨されました。
- 1960年: 第1回ブリッジ・オリンピアドが開催され、25ヶ国が参加しました。
- 1990年: アメリカには数百万人のブリッジ・プレイヤーが居て、その大多数は家庭でプレイして居ます。年間1000以上のトーナメントが開催され、4200のブリッジ・クラブがあります。
日本には数万人のプレイヤーと7千名のJCBL会員、100以上のクラブがあります。
- 1995年: インターネット経由のプレイが出現しました。
- 2002年: ソトウツシ冬季オリンピック大会の公開競技に日本女子チームが参加しました。
- 200n年: 囲碁、チェスなどの頭脳ゲームと共にオリンピック大会を開催?。

1. エントリー

ミニブリッジのプレイは、1人のハンドだけで全てのトリックを取れることは滅多にありません。普通はNS/EWのパートナー間で行き来してトリックを増やします。

1つのハンドから他方のハンドに移るためには、「エントリー」となる高いカードが必要です。エントリーの確保と上手な使い方により、両者間の連携：コミュニケーションを維持することがトリックを取るために大切です。

2. コミュニケーションを切る

1) ダック

$$\begin{array}{c} 3\ 2 \\ \boxed{W \quad E} \\ A\ 5\ 4 \end{array} \quad 8\ 7\ 6$$
 WからのKのリードに対して、ディクレアラーは直ぐにはAで取らずに4と5をプレイしておきます。

この様にダックして3巡目にAで取ると、Eにはそのスートは残っていません。従って、その後に別のスートでEに負けても、EからWに渡って残りの2枚のカードを取られないですみます。「ホールド・アップ」とも云います。もし1回目或いは2巡目にAで取ってしまった場合と比較してみてください。

$$\begin{array}{c} A\ K\ 4\ 3\ 2 \\ \boxed{W \quad E} \\ 7\ 6\ 5 \end{array} \quad Q\ 8$$
 ディクレアラー(S)はダミーから2をプレイしてダックしておきます。次にリード権を得たら、A、Kをプレイして計4トリックを取ります。ダックしてエントリーを確保します。

$$\begin{array}{c} K\ Q\ J\ 9\ 4 \\ \boxed{W \quad E} \\ 8\ 6\ 2 \end{array} \quad A\ 7\ 5$$
 ダミーへのエントリーが他のスートでは無いとき、Eは直ぐにはAで取らずに2回ダックして3回目に取ります。ディクレアラーとダミーとの間のコミュニケーションを切るためにダックします。

2) カウント・シグナル

ディフェンダーは自分が何枚のカードを持っているかをパートナーに伝えることができます。これを「カウント・シグナル」と呼びます。

その知らせ方は、
 ・偶数枚(2枚、4枚等)であれば、ハイ ローの順にプレイ
 ・奇数枚(1枚、3枚等)であれば、ロー ハイの順にプレイ

上述の最後の例では、Wは2枚のカード(偶数枚)を持っているので10 3の順にプレイしてカウント・シグナルします。このシグナルを見たEは、Wが2枚であることが分かります。1 3枚 - 5枚(ダミー) - 3枚(自分) - 2枚(W) = 3枚(ディクレアラー)を求めます。従って、ディクレアラーは3枚のカードを持っているので2回ダックすることになります。

$$\begin{array}{c} K\ J\ 10\ 7\ 3 \\ \boxed{W \quad E} \\ Q\ 4 \end{array} \quad A\ 6\ 2$$
 Qのリードに対して、Wは5をプレイし、次に8を出して3枚であることを伝えます。従って、Eは2回目にAで取ります。

$$\begin{array}{c} K\ J\ 10\ 7\ 3 \\ \boxed{W \quad E} \\ Q\ 8\ 4 \end{array} \quad A\ 6\ 2$$
 Qのリードに対して、Wは9をプレイし、次に5を出して2枚であることを伝えます。従って、Eは3回目にAで取ります。

1. セカンドハンドロー：パートナーが4番手に控えているので慌てて高いカードを出しません。

K 7 5
A 10 6

W	E
---	---

 J 9 4 3
Q 8 2

Sから2がリードされたら、セカンドハンドのWはローカードをプレイします。もし、直ぐにAを出してしまうと、NS側はKとQで2トリックを取れるようになってしまいます。

2. アナーに対するアナーのカバー：

A J 2
K 9 3

W	E
---	---

 10 8 7 6
Q 5 4

SからQがリードされたら、WはセカンドハンドであってもKを出してカバーします。これはAに取られてもEの10は取れるようになります。もしKをカバーしないとQが勝ってしまい、次にJでフィネスされ、結局3トリックを取られてしまいます。

3. サードハンドハイ：ディフェンダーとして最後にプレイする位置なので勝てるようベストを尽くします。

9 6 5
K 10 3 2

W	E
---	---

 A J 4
Q 8 7

Wからの2のリードに対して、サードハンドのEはAを出します。次にJを出してQをフィネスして4トリックを取れます。もし、AではなくJを出すとQに取られてしまいます。

4. カード・シグナル：

1)カモン・ノンカモン

4 3 2
Q J 7 6

W	E
---	---

 K 9 5
A 10 8

WのQのリードに対してEはKを持っているので歓迎の意(か)を伝えるために大きなカードである9をプレイします。もし、Eのハンドが9 8 5なら5出してノンカモンを示します。

2)カウント

K J 10 7 3
9 8 5

W	E
---	---

 A 6 2
Q 4

Nへのエントリーとなるカードが無い場合に、Qのリードに対してWは奇数枚を持っていることを示すために5をプレイします。これを見たEは2巡目にAで勝ちます。全体は5-3-3-2プレイ3番目のシグナルがありますが後日説明します。

3)スーツプリファレンス

5. エントリーの確保とコミュニケーションを切る

1)エントリー：1つのハンドからもう一方のハンドにリード権を移すためのウィナーとなるカード一般にAとかKなどの高いカード。大切なエントリーを無駄使いしないこと。

2)ダック：

3 2
K Q J 10 9

W	E
---	---

 8 7 6
A 5 4

WからのKのリードに対して、ディフェンダーは3巡目にAを出します。もし、Wに他にエントリーとなるカードが無ければこのストでは2つしか取られません。ホールドアップとも云います。

6. オープニング・リード：

OLの善し悪しはディフェンスの最初の一撃です。別添のOL表を参考にして下さい。

7. ディフェンス・プラン：

1)コントラクトを達成させない様にするにはディフェンス側は何トリックを取らなければならないかを計算します。

2)パートナーからのOLやダミのカードと自分のカードからコントラクトをダウンさせるための作戦を考えます。

3)パートナーからのカードシグナルの意味を参考にします。また、パートナーにシグナルを送ります。

4)右手の弱いスト/左手の強いストをリードしてパートナーに勝ってもらうことを期待します。

5)ディフェンダー/パートナーの持っているHCPを数えてどの絵札を持っているかを推定します。

本日の dealt 1 (第 1 1 回講習)

終了後に配布

3NT by S
OL = \spadesuit 4

\spadesuit 8 5	\spadesuit A 9 2	\spadesuit J 10 7 6
\heartsuit J 8 4 3	\heartsuit K 9 6 5	\heartsuit Q 10 2
\diamondsuit Q 10 8 4 2	\diamondsuit 7 5	\diamondsuit K J 3
\clubsuit 7 4	\clubsuit K 9 3 2	\clubsuit A 6 5

\spadesuit K Q 4 3	<table style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px;"> <tr> <td style="padding: 5px;">N</td> <td style="padding: 5px;">E</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">W</td> <td style="padding: 5px;">S</td> </tr> </table>	N	E	W	S	\spadesuit K Q 4 3
N	E					
W	S					
\heartsuit A 7		\heartsuit A 7				
\diamondsuit A 9 6		\diamondsuit A 9 6				
\clubsuit Q J 10 8		\clubsuit Q J 10 8				

- 1) 直ぐに取ることが出来るトリック(ウィナー)は幾つありますか
 $\spadesuit \times 3 + \heartsuit \times 2 + \diamondsuit \times 1 + \clubsuit \times 0 = 6$ 個
- 2) 3NTのコントラクトは何トリックを取る必要がありますか 9 個
- 3) コントラクトを達成するためには十分ですか 3トリック不足します。
- 4) 不足する3トリックを得る方法がありますか
 \spadesuit スートの分かれが3枚 - 3枚であれば1トリック増えますが十分ではありません。
 \clubsuit スートをエスタブリッシュさせて3トリックを増やします。
- 5) プレイするとき何か注意点がありますか
 \clubsuit Aに負けた時に \diamondsuit スートで4トリック以上を取られてしまうとダウンしてしまいます。
 その対策として \diamondsuit Aで取ることを2回ホールドアップして3回目にします。
 ホールドアップすることにより、 \clubsuit Aを持っていたプレイヤーが \diamondsuit スートを持っていなければそれ以上は \diamondsuit スートでトリックを取られません。
 このハンドではEが \clubsuit Aを持っているので \diamondsuit スートを攻めることが出来ません。
 即ち、ディフェンダー間のコミュニケーションを切ってしまいます。
 勿論、Wが \clubsuit Aを持っていればダウンしますが、その確率は50%です。
- 6) Wのオープニングリードはどのカードがよいでしょうか
 長い \diamondsuit スートを選び、その4thベスト： \diamondsuit 4をリードします。
 サードハンドのEは \diamondsuit Kをプレイします。

本日のディール2

3NT by S
OL = ♠6

♠ K 10 7 6 4 ♥ J 8 7 ♦ 10 4 2 ♣ 10 5	♠ 8 3 ♥ 9 6 4 3 ♦ K Q J 9 6 ♣ 7 2	<table border="1" style="width: 100%; height: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♠ J 9 2 ♥ Q 10 5 ♦ A 8 5 ♣ K J 9 4
	N											
W		E										
	S											
	♠ A Q 5 ♥ A K 2 ♦ 7 3 ♣ A Q 8 6 3											

- 1) 直ぐに取ることが出来るトリック(ウィナー)は幾つありますか
 $\spadesuit \times 2 + \heartsuit \times 2 + \diamondsuit \times 0 + \clubsuit \times 1 = 5$ 個
- 2) 3NTのコントラクトは何トリックを取る必要がありますか 9個
- 3) コントラクトを達成するためには十分ですか 4トリック不足します。
- 4) 不足する4トリックを得る方法がありますか
 ♣Kをフィネスし♣スートのエスタブリッシュを期待して3トリックを増やすこともできるかもしれませんが、まだ1トリック不足します。
 従って、まず♦スートのエスタブリッシュを狙います。
- 5) プレイするとき何か注意点がありますか
 ♦Aを持っているディフェンダーが直ぐに♦Aで取ってくれば問題はありませんが、
 ♦Aで取ることを1回以上待たれてしまうとダミーに再び渡って残りの♦スートを取るためのエントリーがありません。
 即ち、ディフェンダーに♦Aで取ることを1回だけダックされてしまうと、このコントラクトはダウンしてしまいます。
- 6) ディフェンダーはどの様にディフェンスしますか。
 ダミーを見ると強力な♦スートがありますが、エントリーが1つも無いことが分かります。
 この様な状況では、ディクレアラーが持っている♦スートの枚数が分かれば、♦Aで取るのを待ってダミーとのコミュニケーションを切れればよいことになります。
 ディクレアラーの♦スートが2枚なら2回目に、3枚なら3回目に♦Aで取ります。
 そのためにパートナーは♦スートのカウント・シグナルをします。
 この例では、Wは3枚の♦スートを持っているので最初に♦2を、次に♦4をプレイして奇数枚であることをEに対して伝えます。
 EはWの♦スートの枚数が3枚であることが分かれば、♦スートの全体のブレイクは
 $5(\text{ダミー}) - 3(W) - 3(\text{自分}) - 2(\text{ディクレアラー})$ となります。
 なお、同じ奇数枚でも1枚であれば処置なしです。
- 7) Wのオープニングリードはどのカードがよいでしょうか
 長い♠スートを選び、その4thベスト：♠6をリードします。
 サードハンドのEは♠Jをプレイします。

ディフェンス (defence)	ディクレアラールがコントラクトを達成しようとするのに対して、その相手方のペア(オポネッツとも云います)は協力してコントラクトの達成を阻止しようとしますので、これをディフェンスと呼びます。ディフェンスに対してディクレアラール側をオフェンスと云います。
ディフェンダー (defender)	ディフェンスする人
カード・シグナル ディフェンティブ・シグナル (defensive signal)	ディフェンダー間で大きい或いは小さいカードの出し方で、意志を伝達します。シグナルを出す状況により3種類のシグナルがあります。カモン/ノンカモン、カウント及びスーツ・プリファレンスの3種。
カモン/ノンカモン シグナル (comeon/noncomeon signal)	パートナーのアナーのリードに対して大きなカード、或いは小さいカードを出して、そのリードに対する歓迎、或いは非歓迎の意志を示します。 アティチュード・シグナル(態度を示すシグナル)とも云います。
カウント・シグナル (count signal)	ディクレアラールがリードしたスートにフォローする時、自分の持っているそのスートの枚数が偶数枚か奇数枚かを伝えます。
カウンティング (counting)	他のプレイヤーのハンドのHCP或いはパターン(ディストリビューション)を数えること。カードリーディングとも云う。
ダブル・ストッパー (double stopper)	ストッパーとなるカードを2枚持っていること。AK、KQ10等相手方がリードしてきても、そのスートで全部取られてしまうことを2度くい止めることができる。
コミュニケーション (communication)	反対側のハンドに渡るためのエントリーがある状況。
ダック(duck)	エントリー残すためにワザと負けておくプレイ。 ディフェンダー間のコミュニケーションを切るために、その内の1名がそのスートが無くなるまで勝たないで待つプレイ。 ホールドアップとも云う。
ルール 11 イレブン (rule of eleven)	フォースベストのリードをしたときに適用できる計算式 11からリードされたカードの数字を引くと、その残りがリードした人以外の3人が持つ、リードされたカードの数字より高いカードの枚数になる。

ホームワーク：(第11回講習)

終了後に配布

次の質問に答えて下さい。

1. Sは3NTをプレイします。
WのOLは♥Jです。

	♠ 9 6 2	
	♥ A 3	
	♦ 8 7 4	
	♣ A Q J 7 6	
♠ Q 7	N	♠ J 8 5 3
♥ J 10 9 4	W E	♥ K 8 6 2
♦ A J 9 5	S	♦ 10 3
♣ 8 5 2		♣ K 9 4
	♠ A K 10 4	
	♥ Q 7 5	
	♦ K Q 6 2	
	♣ 10 3	

- 1) ダミーから♥3がプレイされ、Eは♥Kで勝ちました。
第2トリックでEはどのカードをリードしますか。 ()
その理由は次の何れでしょうか。
- ・♥スートはパートナーがリードしたスートであるから ()
 - ・♥スートをリードしてダミーへのエントリーを潰すため ()
 - ・♠スートは右に見て弱いスートであるから ()
 - ・♦スートは右に見て弱いスートであるから ()
- 2) ディクレアラーは♣10をリードしてきました。
- a) Wは♣8 5 2の内、どのカードをプレイしますか。 ()
- b) ダミーから♣6がプレイされました。
これに対して、Eはどのカードをプレイしますか。 ()
- c) ダックすることの狙いは何でしょうか。
- ・他のスートに変わってくれるのを待つ ()
 - ・コミュニケーションを切る ()
- 3) このコントラクトは、メイクしますか/ダウンしますか。
(メイクする・ダウンする)

第12章 ミニゲーム大会

講師用メモ

1. 復習：前回のホームワークの正解を説明しながら、簡単に復習します。(10分)

2. 本日のテーマ：
 - 1) ミニブリッジによる入門コースの最終日であり、次のステップの講習について簡単にオリエンテーションをします。(20分)
 - ・コントラクト・ブリッジの概要
 - ・次ステップの講習の紹介

 - 2) ミニゲーム(80分)

ミニブリッジ講習会の最後としてミニゲーム大会にします。

2テーブル以上の参加者があれば十分です。
プレイ練習のゲームと同じように進めます。
賞品の数を少し増やしたら如何でしょう。

 - 3) 講習会終了の挨拶をして、入門コースを終えます。

学習目標：

- ・ミニブリッジとコントラクト・ブリッジの違い
- ・次の講習について

講師へのアドバイス(第12回講習)

1. ホームワークについて：

1) ♠2をリターン

ダミーへの確実なエントリーである♥Aを♣スートがイスタリッシュする前に潰してしまうため

2) a) ♣2を出して、カウントシグナル(奇数枚)します。

b) ♣4をプレイしてダックします。

c) Eが2巡目に♣Kで取るとディクレアラーの♣スートはダブルトンなので、ダミーへのエントリーが無くなり、コミュニケーションが切れてしまう。

3) 正しくディフェンスされるとダウンします。

2. アドバイス事項：

1. コントラクト・ブリッジの概要

ミニブリッジには、コントラクト・ブリッジのオークションのステップ(コントラクトを双方が競り合って決めるステップ)がありません。

オークションをするためには覚えなくてはならないことが沢山あるので、ミニブリッジではこれを後回しにして、まずカードをプレイする楽しさを体験することに主眼点を置いていきます。

コントラクト・ブリッジは、オークションによるコントラクト決め、プレイとディフェンス、スコアリングから成ります。

オークションの仕方は自分の持っているハンドに応じてパートナーと情報交換しながら最適なコントラクトを決めますが、その情報交換の仕方とパートナーとの協調性が必要なことなどに大きな特徴があります。

2. 次ステップの講習の紹介

ミニブリッジに於けるプレイやディフェンスの定石は、コントラクト・ブリッジと全く同じです。参考書なども共用できます。

A C B L (アメリカ・コントラクト・ブリッジ連盟)の標準テキストである

・◆シリーズ(プレイ編) (2000円) ・♥シリーズ(ディフェンス編)(2000円)

・「ブリッジ入門」「ブリッジ入門2」ソフト JCB Lのホームページから無償でダウンロード可

の日本語訳版をお勧めします。

ミニブリッジにはオークションが無いので習得するのが比較的容易であり、それ自体でも楽しく遊べます。

しかし、パートナーとの意気のあったオークションの面白さもあります。

ミニブリッジを遊んでみて面白いと思われた方には、コントラクト・ブリッジに是非、挑戦されることをお勧めします。

次のステップの講習では2ヶ月間でオークションを習得します。

詳細については担当講師にお尋ね下さい。

これで一通りの講習は終了し、コントラクト・ブリッジ・プレイヤーとして仲間入りします。

お近くのサークルに参加して、暫くはコントラクト・ブリッジを楽しんで下さい。

更に技術の向上を図りたい方は、初級・中級の講習会にご参加下さい。

ブリッジに関するご質問はJ C B L、J B T A、各地にあるブリッジ・クラブ、ブリッジ・センターにご相談下さい。

・(社)日本コントラクト・ブリッジ連盟(J C B L) 〒160-0004 東京都新宿区四谷1-13 虎ノ門実業会館四谷ビル TEL: 03-3357-3741
・日本ブリッジ教師会(J B T A) 〒106-0032 東京都港区六本木4-8-7 嶋田ビル3階 六本木デュプリケート・ブリッジ・センター内 TEL: 03-3402-0946

J C B Lは、コントラクト・ブリッジの普及・発展、会員の親睦を目的として1953年に結成された団体です。

日本選手権などの競技会の開催、段位に相当するマスターポイントの発行と記録、会員向け会報の発行、国際競技会への代表チームの派遣などの他に、講習会の開催、講師の育成、ブリッジ・クラブの助成などの普及活動を行っています。

1982年には社団法人として認可されました。

あとがき

ブリッジを広く普及させるためには、その知名度を上げ楽しいゲームであることの評判を得ることも大切ですが、それだけでは上手くいきません。囲碁、チェスなどと協力してブリッジが「頭脳のスポーツ」としてオリンピックに参加することになれば、マスコミ・マスメディアにも取り上げられて知名度の向上が期待されます。

しかし、知名度が向上してもブリッジを覚えるのが大変に難しければブリッジの普及は進みません。そこで、JCB L普及事業部では長い間、旧来の講習システムの問題点の分析、新しいアイデアの発掘など各方面からの協力を得て実験を進め、ミニブリッジ方式による新しい入門コースを開発いたしました。

そのコンセプトの基本は、既に記述しましたが、

- ・多くの方々に遊びながら楽しく易く覚えられること
- ・誰にでも易く教えられること

であり、従来の講習システムを全面的に見直すことです。

かなり観念的なオークションの修得を後回しにすることにより、覚えなくてはならないことを最初はミニマムにして、まず楽しく遊ぶことを優先させます。(暗記より論理的に理解させたい)従来方式ではコト外を決めないとその先に進めないのので早い段階でオークションの説明をしなければならなかったのですが、その便法としてミニブリッジ方式を組み込むことにより「ビッドを覚えることなくブリッジが出来るように工夫したもの」です。

ミニブリッジを数多くプレイしながらカードに慣れ、オークションを学ぶときに必要となる「トランプフィットの意味」や「ゲーム・コントラクトの重要性」について自然に理解できる様になるので、オークションについて学ぶときにその意味も大変、理解し易くなります。

100ハンド程度プレイの経験を積んでからオークションの説明に入ると良いと思います。

また、人に教えることに慣れていない講師であってもオークションの説明は比較的、理解されやすくなるでしょう。この誰にでも教えられることの条件は、広く全国でブリッジを普及させるための絶対条件の1つになると考えます。

次のステップの講習として、ミニブリッジ経験者を対象にしたオークションの講習システムも開発済みです。

この新しい講習システムに基づいた「講師を対象とした講習会」を開催しています。ブリッジを教えて仲間作りをしたいと思って居られる方なら誰でも受講を勧めます。

JCB Lはブリッジを広く普及させるために、その他にも幾つかのアイデアと組み合わせ、そして多くの方々の協力を得て総合的なアプローチを進めることにより成功させたいと考えています。

ミニブリッジをとりいれた

コントラクト・ブリッジ入門1

発行：社団法人 日本コントラクト・ブリッジ連盟
普及事業部

作成責任者：神代 高弘

発行所：〒160-0004 東京都新宿区四谷1丁目13番地
虎ノ門実業会館四谷ビル

TEL：03(3357)3741

FAX：03(3357)7444

E-MAIL：info@jcb l.or.jp

郵便振替：00140-9-162697

定価： 無償提供(コピー使用可)

初版： 2001年 7月31日

2版： 2002年 3月31日(2005/04一部訂正)