

LET'S PLAY BRIDGE



JAPAN CONTRACT BRIDGE LEAGUE, INC.
社団法人 日本コントラクトブリッジ連盟



<注意>

- このパンフレットで紹介する「ブリッジ」はコントラクトブリッジのことです。
セブンブリッジではありません。
- トランプマジックのマニュアルではありません。
ここにはタネも仕掛けもありません。

ブリッジの世界へ ようこそ

♠ 世界中で愛好される「トランプゲームの王様」

トランプゲームと聞いて、まず何を思い浮かべますか？ ばば抜き、七ならべ、大富豪、ナポレオン、ポーカー、いろいろあるでしょう。では「トランプゲームの王様」「室内競技のサッカー」と呼ばれるほど、世界中で多くの人が熱中するトランプゲーム、世界選手権やたくさんの国際競技会が開催されるほどポピュラーなゲームがあることをご存知ですか？それが『コントラクトブリッジ』（通称「ブリッジ」）です。

♠ 人と人をつなぐゲーム

ブリッジは、4人がテーブルを囲み2人对2人のペアで戦う「ダブルス」のゲームです。勝つのも、負けるのもパートナーと一緒に。パートナーと心を合わせ、相手ペアとは知恵を競い合います。初めて会った人同士でも、一組のカードがあれば、言葉や国境を越えてつながることができる、それがブリッジの魅力であり、世界中で親しまれている最大の理由でしょう。



♠ 推理力とパートナーシップが鍵となる知的スポーツ

ブリッジが人々を夢中にさせるもうひとつの魅力、それは、ブリッジが「運次第で勝てるゲーム」ではなく、「推理や記憶、技術を総動員して戦う、公平で知的なゲーム」であるところです。パートナーと力を合わせて作戦どおりに勝てたときの達成感…。こんなスリルと興奮を味わうことができるトランプゲームはブリッジだけでしょう。ブリッジがマインドスポーツである理由がここにあります。

♠ 橋之介くんと一緒に楽しくブリッジを学ぼう！

この冊子では、ブリッジワールドの入口「ミニブリッジ」と「コントラクトブリッジ」を紹介します。

みなさんのナビゲーターを務めるのは、日本コントラクトブリッジ連盟のマスコット、クマの橋之介くんです。



プレイの前に

～ゲームの準備～

♥ ブリッジに必要なもの

- (1) プレイヤー 4人
- (2) **カード**…… ジョーカーを除く52枚
- (3) 紙と鉛筆…点数を発表するとき (P11) や得点を記録するときに使います。

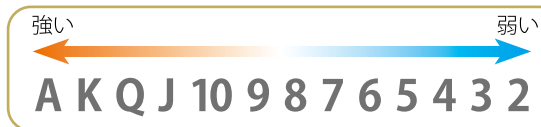
♥ パートナーを決めよう

ブリッジはペア戦です。プレイを始める前にパートナーを決めましょう。方法は話し合いでもジャンケンでも良いのですが、ここではブリッジらしく、カードを使って決めてみましょう。

● カードを使った決め方 (カードロー)

全部のカードを伏せたままテーブルに広げ、1人1枚ずつカードをとります。最も強いカードを引いた人と2番目の人、3番目と4番目の人がそれぞれペアになります。

ブリッジにおけるカードの強さは、A (エース) がいちばん強く、以下、K (キング)、Q (クイーン)、J (ジャック)、10、9、8、7、6、5、4、3、2 … と数字が小さくなるほど弱くなり、2 がいちばん弱くなります。また、カードローで何人かが同じ数字を引いたときは、絵柄 (**スーツ**) の順位によって強さを決めます。

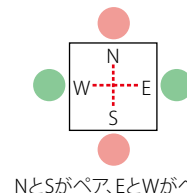


用語解説

カード: 日本では一般的に「トランプ」といいますが、英語圏では単純にカード (cards) またはプレイング・カード (playing cards) と呼びます。ブリッジの公用語は英語なので、この呼び方に慣れるようにしましょう。

スーツ: カードの4種類の絵柄 (♠・♥・♦・♣) のこと。どうしてこの4つがカードのスーツに選ばれたのかについては、いろいろなおもしろい説があります。詳しくはP19のコラムをご覧ください。

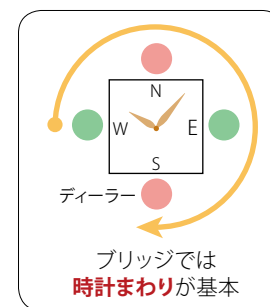
♥ ペア同士の座り方



ペアが決まったら、パートナーと向かい合わせに座ってください。ブリッジでは、テーブルを囲んで座った4人のプレイヤーを英語の東西南北の頭文字=N (北)、S (南)、E (東)、W (西) で表します。つまりNとS、EとWがそれぞれペアということです。

♥ カードを配ろう

カードローでいちばんになった人が**ディーラー** (カードを配る人) になります。カードを裏向きにして左隣りの人から1枚ずつ時計まわりに配ってください。すべてのカードが配られたら、伏せたままひとり13枚ずつあるか確認しましょう。(まだなかを見ていなければ、少なかった人は多い人から足りない分をもらうことができます。)



まちがいなく13枚あれば、いよいよ自分の**ハンド** (手札) と対面です。このとき、カードを各スーツごとに分け、黒いスーツ (♠、♣) と赤いスーツ (♥、♦) を交互に並べると見やすくなります。



さあ、Let's play!!



用語解説

ハンド: 自分の手札のこと。最初は13枚あります。

時計まわり: 時計の針の進む方向。ブリッジではカードを配るとき、カードを出す順番など、何でも時計まわりで行います。



コラムその1



ブリッジとサンドイッチ

18世紀イギリスのサンドイッチ伯爵という人物は、カードゲームが何より大好きで、一度プレイを始めると文字どおり寝食を忘れて熱中したのだとか。「このままではご主人様が病気になってしまう」と心配した屋敷の使用人たちが、せめて食事ぐらいはしてくださいとお願いしたところ、伯爵はカードをプレイしながらでも食べられるよう、パンで具を挟んだ食べものをつくらせた。これがサンドイッチの由来である。

……という説を聞いたことがある人は多いかも知れませんが、では伯爵がそのときプレイしていたゲームは何かご存知ですか？ 正解は、コントラクトブリッジの前身であるホイストというゲームです。人をそこまで夢中にさせる魅力が、カードゲームにはあります。ただし、いくら好きでも身体を壊してはいけません。プレイの中断はできなくても、お腹が空いたらサンドイッチくらいは召し上がれ！



みんなでプレイしてみよう

LET'S PLAY BRIDGE Lesson1

ここから先は、順にミニブリッジ
コントラクトブリッジのプレイについて説明していきます。

その前に、まずレッスン1では

基本的なプレイの流れを練習してみましょう。

どうすればより多くのトリックをとれるかを考えながら

基本的なゲームの進め方に慣れてください。

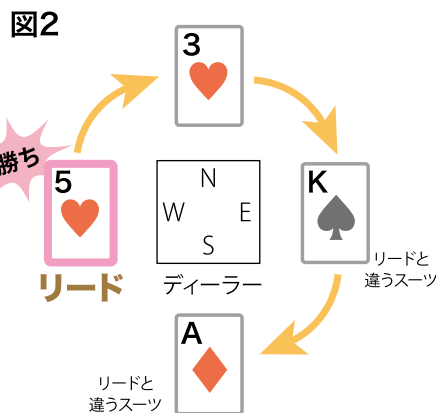
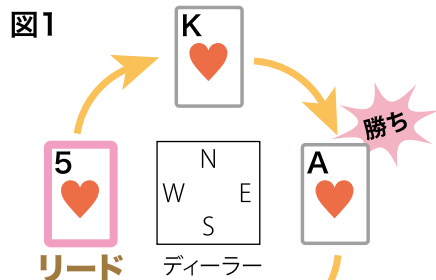
ブリッジはペア対ペアで「トリック」をとり合い、最終的に得点を競います。

1 トリックってなあに？

ブリッジでは、4人が順に（時計まわりで）1枚ずつカードを出していきます。この順番に出された4枚1組のカードを「トリック」といいます。トリックのうちで最も強いカードを出した人（とそのパートナー）が勝ち、そのトリックをとります。

図1を見てみましょう。まずディーラーの左隣の人が1枚カードを出します（**オープニングリード**）。その後、時計まわりに1人1枚ずつ出していきますが、2番目以降の人は、最初に出されたカードと同じスートを出さなければなりません（**スーツフォロー**）。これがブリッジプレイの基本中の基本ルールです。

リードと同じスートを持っていないときは、他のスートを代わりに出しますが、図2のように、たとえ4枚のなかで最も大きな数でもスーツが違えば「負け」です（ただし、違うスーツでも勝てる場合があります。詳しくはP14で説明します）。2回目以降は、その前のトリックをとった人からリードします。これをハンドがなくなるまで（13回）続けます。



用語解説

リードとオープニングリード：1トリック（4枚）のうち、最初に出されるカードをリードといいます。特に最初のプレイで出すリードのことを、オープニングリードといいます。

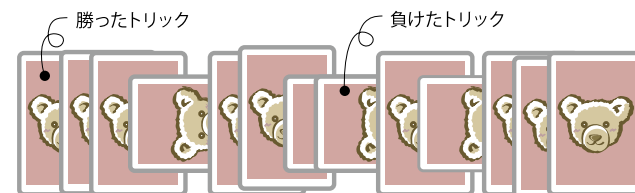
スーツフォロー：最初に出されたスーツと同じスートを出さなければならないという、ブリッジプレイの基本ルール。同じスートを持っているかぎり、違うスートを出すことはできません。

2 トリックを多くとったペアが勝つ

ここで思い出してほしいのが、ブリッジは「**ペア戦**」だということ。あなたがトリックをとっても、あなたのパートナーがとっても、それは「あなたのペア」がとったということです。

3 出し終わったカードの並べ方

いったん出したカードは、そのトリックの勝敗が決まるごとに各プレイヤーが自分の前に伏せて置きます。このとき、勝ったペアはトリックをとったしるしにカードを裏向きで縦にして置き、負けたペアは横向きで置きます。こうすれば、最後にどちらのペアが何トリックとったかがすぐにわかります。ペア同士、縦のカードと横のカードの枚数は同じになっているはずですよ。



9トリック勝って、4トリック負けたことがわかります。

さあ、7トリック以上
とれるようにがんばろう！



ワンポイントアドバイス

めざせ7トリック！：相手ペアに勝つためには、全部で13あるトリックのうち、**過半数の7トリック以上**とる必要があります。7つトリックをとると、相手ペアは6トリック。7対6で相手ペアより1トリック多くとれたことになるので勝ち！

©JCBL



コラムその2



映画や小説のなかのブリッジ

イギリスの文豪サマセット・モームは、「ブリッジとは人間の知力が考え出した最もおもしろく、最も知的なゲーム」という言葉を残しました。彼自身もちろん大のブリッジ愛好家であり、「三人のふとった女」「お菓子とビール」「サナトリウム」などの作品にブリッジを登場させています。

またアガサ・クリスティも多くの作品でブリッジを取り上げた作家で、特に「ひらいたトランプ」では、ブリッジの得点表がストーリー展開の重要なカギを握ります。そのほか、ロアルド・ダールの小説「わがいとしき妻よ、わが鳩よ」、映画「007 ムーンレイカー」、「タイタニック」、「ゴスフォード・パーク」などでもブリッジのシーンが印象的に使われています。ブリッジが欧米で「社交上の基本的たしなみ、大人の知的ゲーム」として生活のなかに溶け込んでいくことが、こうした作品を見ているとよくわかります。



ミニブリッジを楽しもう

LET'S PLAY BRIDGE Lesson2

それでは次に、コントラクトブリッジの簡易版「ミニブリッジ」のプレイを学びます。

ここからはブリッジ独特のルールや用語が増えるので

むずかしく感じるかもしれませんが

レッスン1をきちんと覚えた人ならまったく心配はいりません。

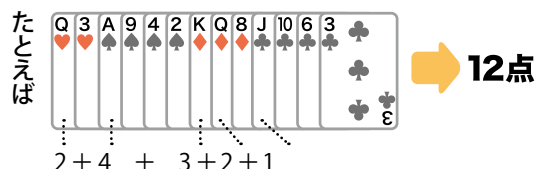
4人のうち最も強いカードを出した側がトリックをとり
トリックを多くとったペアが勝つ、という基本は変わらないからです。

ミニブリッジの流れ

- カードを配る
- ハンドの点数発表
- ディクレアラーとダミーの決定
- ダミーを広げる
- ディクレアラーがトランプ（またはNT）の宣言
およびゲーム（またはノーゲーム）の宣言
- オープニングリード
- プレイ

P3～4で覚えたように、パートナー同士向かい合って座り、ディーラーがカードを配ってください。各自13枚あることを確認したら、ハンドをスーツごとに並べてください。ではここから、ミニブリッジについて解説していきます。

1 点数を発表する



ブリッジでは自分のハンドの強さをカードの「点数」で表します。A・K・Q・Jにはそれぞれ固有の点数があるので（左図を参照）、自分のハンドにAやK・Q・Jがあったら、合計で何点あるかを数えましょう（他のカードはすべて0点です）。

下の図のように各自の点数を紙に書いて発表します。



プレイ中も
この紙を見て
参考にしよう!



4人の点数の合計は必ず
40点になります。

用語解説

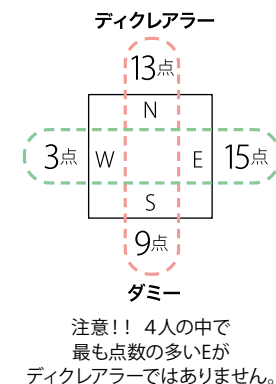
カードの点数：正式にはハイカード・ポイント (HCP) といい、各スーツにはA・K・Q・Jの合わせて10点があります。つまり4つのスーツを合わせると合計40点。この40点が4人のプレーヤーにどのように分配されたかを明らかにするのが「点数の発表」の目的です。

ディクレアラー：ミニブリッジでは、点数の多いペアのうち、より点数の多い人がディクレアラーになります。ディクレアラー（宣言する人の意味）は、ダミーのカードを見たうえで、その回のゲームの決まりごとを宣言し、ゲームの主導権を握る「親」のような役割を務めます。

2 ディクレアラーとダミーの決定

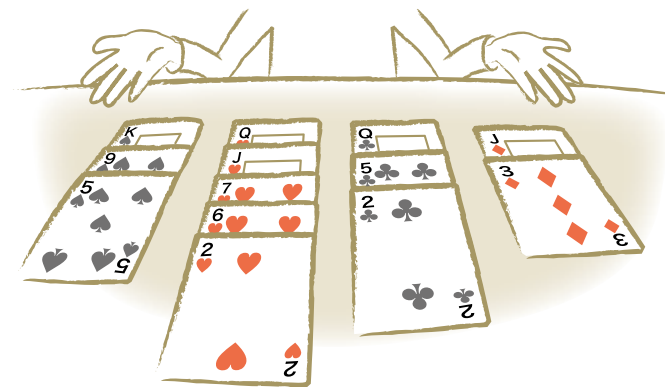
ブリッジには、「ディクレアラー」と「ダミー」という役割があります。まず全員の点数の合計が40点になることを確認したら、ペア同士の合計点を比べてください。合計点が多い方のペアのうち、点数が多い方が「ディクレアラー」になります。

図では、N-S ペアは22点、W-E ペアは18点なので、13点のNが「ディクレアラー」、パートナーのSが「ダミー」になります。



3 ダミーのハンドを広げる

そして、ここで少しショッキングなことをいいますが、ダミーになった人は自分のハンドをすべてテーブルの上に広げ（図を参照）、その後はプレイに参加せず、**自分の順番になっても何を出すか自分で決めてはいけません**。ディクレアラーの指示するのとりのカードを出していく、いわば「影」の役に徹することになります。



ダミーになったSは、ハンドをテーブルにこのように広げます。ディクレアラーから見やすいように、スーツごとに強いカードを自分の手元側にして強さの順で縦に並べましょう。



ワンポイントアドバイス

全員の点数が発表されたら、それをヒントにプレイするのもブリッジの基本的な技術。たとえば、1点という人がいたら、その人は「J」しか絵札を持っていないということ。3点の人はKを1枚か、QとJ、あるいはJが3枚。少なくともAは持っていないことがわかります。プレイの途中で相手が出した絵札を見て、「〇点が出たということは、あと△点、つまりアレかもしれない…」と想像して作戦を立てていくこともできます。

4 ディクレアラールのおシゴト

ディクレアラールには、ふたつの大切なおシゴトがあります。「**トランプ (あるいはノートランプ) の宣言**」と、「**ゲーム (あるいはノーゲーム) の宣言**」です。どちらも後で詳しく説明します (P15 ~P17) が、ディクレアラールは「ゲームの主導権を握る役割」をします。

次のおシゴトは、**2人分のアタマを使ってプレイすること**。ディクレアラールはダミーに出すカードを指示します。つまり、自分とダミー2人分のハンドを見ながら「ペアとして勝つ」ために一人二役をこなす人なのです。両方のハンドをよく見ながら、どうやってトリックをとるか、常にアタマをフル回転させていなければなりません。



●ダミーは「何もしない人」じゃない!

ダミーはディクレアラールにいわれるままにカードを出すだけでちっともおもしろくない、いてもいなくても同じじゃないか……。そんなふうに思う人がいるとしたら、大きなまちがい。ダミーは決して「何もしない人」なんかではありません。

いちばん大切なのは「よく見る」こと。ダミーの人は、ディクレアラールがどんな戦略を立てているのか、ディフェンス側はそれにどう対抗しようとしているのか、いちばん冷静に見ることができます。「自分がディクレアラールだったら…、ディフェンスだったら…どうするだろう」と考えながら見ることは、プレイヤーとしての腕を上げるいちばんの近道です。



ワンポイントアドバイス

ブリッジとフェアプレイ：ブリッジはフェアプレイ精神が最も大切なゲーム。パートナーに向かって、言葉や身振り、顔の表情などで「私は〇を持ってるよ」「次に〇〇を出して」といったことを伝えるのは絶対に禁止です。ブリッジは、何事にも「理由」がある「論理的なゲーム」です。場の状況を見ながら推理や記憶力を駆使して、正々堂々と戦いましょう。

5 「トランプ=切り札」 「トランプなし (ノートランプ=NT)」を理解しよう

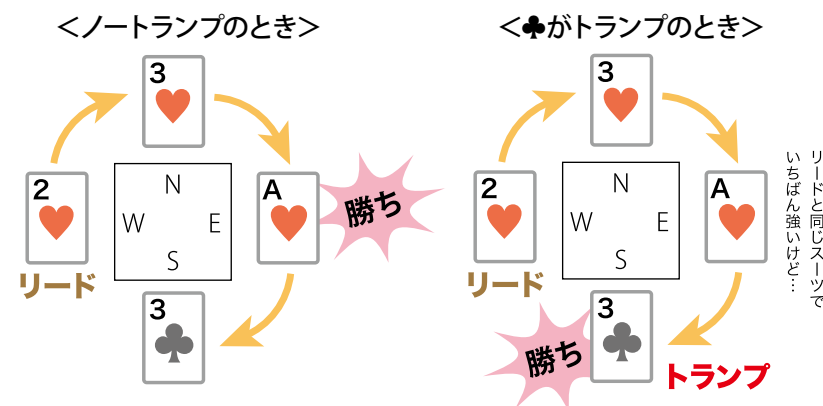
●トランプってなあに?

「切り札」のことを英語で「**トランプ(trump)**」といいます。ディクレアラールがプレイの前に「これをトランプにする」と宣言すると、そのスーツは数字に関係なく他のどんなスーツにも勝てる最強のカードになります。

P7で「スーツフォロー」について紹介したとき、「ブリッジでは最初にリードされたカードと同じスーツを出さなければいけない、他のスーツは数に関係なく負ける」といいました。しかし、トランプが決まっていれば、しかもリードされたスーツを持っていない場合は、話が別です。トランプスーツであれば、たとえ2でも、他のスーツのAやKに勝つことができます。

ディクレアラールは、「切り札なし (ノートランプ)」を宣言することもできます。状況によってはあえてノートランプにして、高得点を狙うこともあります。(詳しくはP15 参照)

●トランプあり/なしのプレイ



ワンポイントアドバイス

ノートランプは最高位：P3で、4つのスーツには順位がある (♠>♥>♦>♣) と説明したことを覚えていますか？この先、ミニブリッジの得点計算やコントラクトブリッジ (次章) を学ぼうではさらにこの順位が深く関係してきますが、ここで学んだ「ノートランプ (NT=切り札なし)」が、実は♠よりも順位が上の「最高位」の扱いになるのです。これからはスーツの順位は **NT > ♠ > ♥ > ♦ > ♣** と覚えていてください。

6 「トランプ」／「ノートランプ」の宣言

●トランプ／ノートランプの選び方

ディクレアラールはダミーが開いたらトランプかノートランプを選択して宣言しなければなりません。トランプは、たとえ2や3でも他のスーツのAやKに勝てるので、内容にあまりこだわらず、なるべく枚数の多いスーツを選んでおくことが有利になります。ひとつの目安になるのが、「ディクレアラールとダミー合わせて8枚以上あるかどうか」です。ひとつのスーツは全部で13枚なので、ディクレアラール側に8枚ということは相手ペアには残り5枚しかないということで、数の上で圧倒的に優位だからです。

ディクレアラールとダミー合わせて8枚以上になるスーツをトランプにしましょう

また、(1) ディクレアラールとダミー合わせて8枚以上になるスーツがない

(2) 4つのスーツがバランスよくある

(3) Aや絵札がどのスーツにもある

このような場合は「ノートランプ (No Trump=NT)」と宣言すると良いでしょう。

♠をトランプに宣言！

ダミーのハンド

♠ K J 4 2
♥ Q 6 3
♦ 10 9 4
♣ J 9 8

ディクレアラールのハンド

♠ A Q 8 7 5
♥ A 7
♦ K Q 8 6
♣ 4 3

♠をトランプに宣言！

ダミーのハンド

♠ A 9 2
♥ 8 5 4
♦ A 5 4
♣ 10 8 6 4

ディクレアラールのハンド

♠ K 8 3
♥ A 9 3 2
♦ Q J 10
♣ K Q J

ノートランプ (NT) を宣言！

トランプにするスーツが決まったら、ダミーはそのスーツをいちばん右側（ディクレアラールから見て左側）に置きかえます。ノートランプのときはそのままOK。



ワンポイントアドバイス

トランプとノートランプ：ブリッジは最終的にはペア同士で得点を競うゲーム。何らかのスーツを「トランプ」に宣言した場合と「ノートランプ」でプレイすることを宣言した場合では、得点に違いが出てきます。「ノートランプ」の方が高得点を狙いやすいので（P16参照）、どちらにするか迷うようなハンドだったら「ノートランプ」にチャレンジしてみましょう！

7 「ゲーム」／「ノーゲーム」の宣言

★「ゲームの宣言」その前に…知っておきたい基礎知識“ブリッジと得点”

ブリッジは「ペア対ペア」で得点を競います。ディクレアラールになったら、得点に関する次の3つのポイントに注意してトランプやゲームの宣言をするかどうかを決めます。

1. 7トリック以上をとってはじめて点数がもらえる
2. とったトリック数が多いほど得点は高い
3. トランプにどのスーツを選んだかで得点は変わる

●高得点のチャンス「ゲームの宣言」

「ゲームの宣言」とは簡単にいえば「高額ボーナスチャンス」のようなものです。最初に「ゲーム」を宣言したうえでその条件をクリアすると、大きなボーナス点を得ることができます。たとえば、♥の基本トリック点は30点。「♥をトランプにして10トリックとった」とき、「ゲーム」と「ノーゲーム」の宣言での得点の違いを見てみましょう。

〈「ノーゲーム」を宣言したとき〉

30点+30点+30点+30点+ボーナス点50点=170点

(7トリック以上とると、7トリック目から1トリックごとにプラス30点、達成ボーナス50点)

〈「ゲーム」を宣言したとき〉

30点+30点+30点+30点+ゲームボーナス点500点=620点

(7トリック以上とると、7トリック目から1トリックごとにプラス30点は変わりませんが、ゲームボーナス500点!)

すごい違いでしょう？ ただし、このボーナス点を得るには、ゲームを宣言したうえで右の条件をクリアしなければなりません。トランプが♦か♣なら全13トリックのうち11トリックをとる必要があります。このように条件がついている分、成功したときのボーナスが大きくなっているのです。

ゲームの宣言をしたときに
とらなければならない最低トリック数

ノートランプ …9トリック

♠・♥ …10トリック

♦・♣ …11トリック

ゲームボーナスは、最初に「ゲームの宣言」をしないともらえません!!



ワンポイントアドバイス

トリック点はスーツによって違います！トリック点は、ディクレアラール側の7トリック目から、1トリックとるごとにもらえる点数。ブリッジの得点の基本になる点数です。メイク点ともいい、トランプに宣言したスーツによって変わります（P27参照）。トランプを決めるとき、ゲームを宣言するかしないか決めるとき、スーツの種類は大きく関係してきますね。

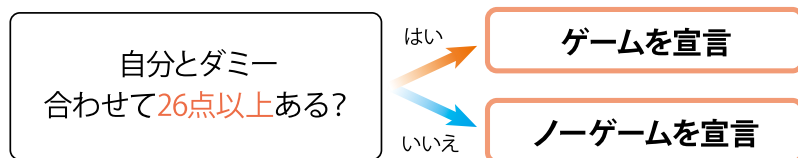
●「ゲーム」に必要なトリック数がとれなかったら、相手の得点に!

いちど約束したことは守らなければならないのは、どこの世界でもアタリマエのこと。もしもゲームの宣言をして約束どおり(あるいはそれ以上)のトリックがとれなかった場合はディクレアラ側側の「負け」になります。そして、約束したトリックに足りなかった分のトリック数×100点が相手ペアの得点になってしまうのです。(P27参照)

ただし、「ノーゲームの宣言」を選んだとしても、最低7トリックは必ずとらなければなりません。「ゲームの宣言」をした場合と同様に7トリックに足りなかったトリック数×100点が相手ペアの得点になります。

●ゲームの宣言をする／しないの目安

ところで、ゲームの宣言をするか、しないかはどやって決めたらいいでしょうか。ひとつの目安になるのは、「自分とダミーの点数合計が26点以上あるかどうか」です。4人の点数の合計は必ず40点なので、26点以上といえば相手ペアよりかなり良いカードを持っている一トリックをたくさんとれる一可能性が大きいということです。

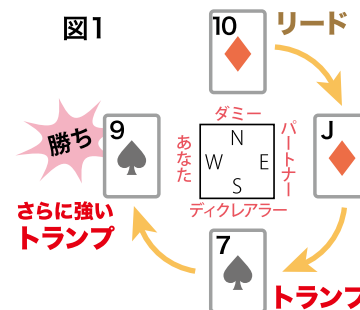


「ゲームの宣言」は、勝てる数ではなく
勝てそうな数を数えるのがコツだよ!

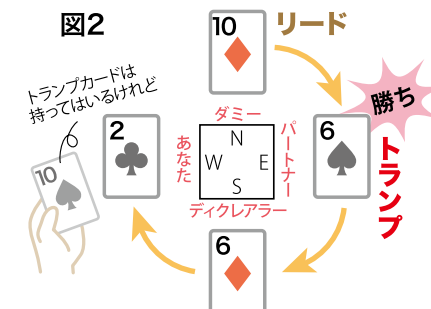
宣言が終わったら
いよいよプレイの開始!!

8 パートナーと協力しよう

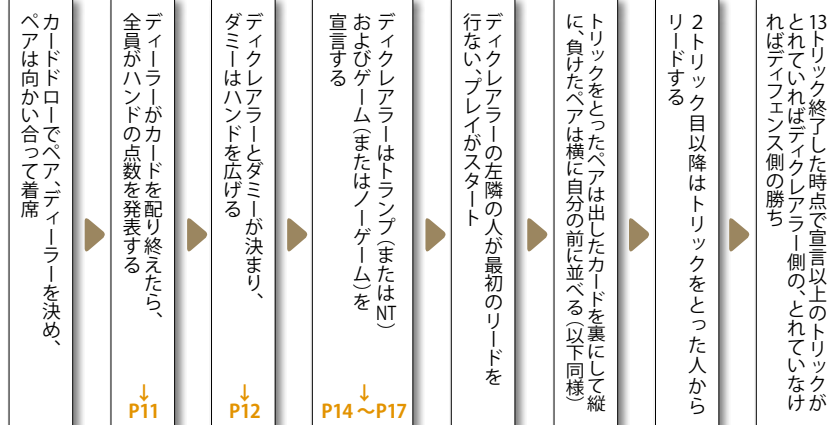
図1を見て下さい。あなたはW、♦は1枚も持っていません。トランプは♠で、ダミーのNから♦10がリードされました。次にあなたのパートナーが♦Jを出したところ、Sにトランプの♠7を出されてしまいました。このままでは負けてしまいます。そこであなたは、Sより強い♠9を出し、このトリックをとりました。



しかし、図2の場合はどうでしょうか。すでにパートナーが勝っているので、ここでトランプの♠を出す必要はありません。あなたは知らないカードである♣を出し、トランプは次の機会にとっておきます。ブリッジに慣れないうちは「4枚の中で最も強いカードを出すこと」ばかりを考えがちですが、**ペアとして勝つには「パートナーとあなたのどちらかが勝てばいい」**のだということを頭に入れてプレイしましょう。



●ミニブリッジの遊び方まとめ●





コラムその3

スートの絵柄に込められた意味

スペード、ハート、ダイヤモンド、クラブという4つのスートは、どうしてこの形なのかを考えたことがありますか？ これにはいくつかの説がありますが、一般的にスペードは剣、ハートは聖杯、ダイヤモンドは貨幣、クラブは棍棒を表し、それぞれ騎士、聖職者、商人、農民という、中世ヨーロッパ社会の4つの身分を象徴しているといわれています。

また絵札のモデルについては、スペードのキングがダビデ王、ダイヤモンドのクイーンが旧約聖書に登場するラケル（ヤコブの妻）、クラブのジャックは円卓の騎士ラン斯洛ットなどといわれていますが、こちらにも諸説があり、明確なことはわかっていません。

ちなみにスートの図柄は世界共通というわけではなく、ドイツでは木の葉、心臓、鈴、どんぐりを図案化したものが4つのスートだそうです。ちょっと見てみたいですね。



コントラクトブリッジに挑戦

LET'S PLAY BRIDGE Lesson3

ミニブリッジにはもう慣れましたか？
トランプやゲームの宣言をうまく使って
たくさん点数をとれるようになりましたか？
実はミニブリッジというのは、誰でも手軽に楽しめるように
コントラクトブリッジを簡単にしたゲームなのです。
ブリッジ本来のおもしろさと奥深さがいっぱい
コントラクトブリッジにぜひ挑戦してみてください。

コントラクトブリッジの流れ

- カードを配る
- オークションでディクレアラーと
コントラクトを決める
- オープニングリード
- ダミーを広げる
- プレイ

さて、いよいよトランプゲームの最高峰といわれるコントラクトブリッジに挑戦!これまでの章で学んだように、ブリッジではプレイの前に「ディクレーター側のペアが何をトランプにして最低何トリックとるか」を最初に取り決めます。この決めた内容を「**コントラクト** (英語で“契約”の意味)」といいます。ミニブリッジでは、全員のハンドの点数を発表しあってディクレーターやコントラクトが決まりましたね。コントラクトブリッジでは**オークション** (競り) でコントラクトとディクレーターを決めます。ここでは、コントラクトブリッジの最大の特徴であり、醍醐味といわれる「オークション」の基本を簡単に説明します。

1 オークション (競り) …コントラクトを決める

カードが配られたら各プレイヤーは自分のハンドを見て「パートナーと2人で何をトランプにして (あるいはノートランプで) 何トリックとるか」をディーラーから順番に特別ないい方で宣言していきます。これを**ビッド**といいます。ビッドは、相手ペアよりも少なくとも1トリックは余分にとる、つまり過半数の7トリック以上をとるという宣言から始めます。たとえば…

- 1♥ (ワン・ハート) ……♥をトランプにして**7トリック**とるという意味
- 2♠ (ツー・スPEED) ……♠をトランプにして**8トリック**とるという意味
- 3♣ (スリー・クラブ) ……♣をトランプにして**9トリック**とるという意味
- 4♦ (フォー・ダイヤモンド) ……♦をトランプにして**10トリック**とるという意味
- …
- 7NT (セブン・ノートランプ) ……トランプなしで**13トリック**とるという意味

●必ず前の人より高いビッドをする

オークションは競りです。必ず前の人より高いコントラクトをビッドしなければなりません。つまり前の人よりひとつでも多くのトリック、または高いランクのスイツ (♣ < ♦ < ♥ < ♠ < NT) をビッドするということです。ビッドは宣言したトリック数 (もしくはそれ以上) とるよ、

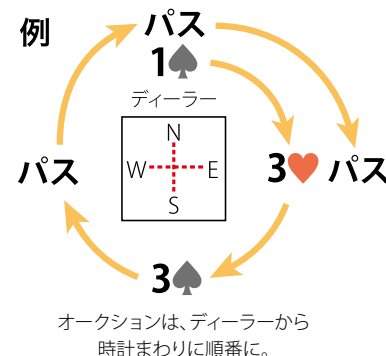


用語解説

オークション: コントラクトを決めるために4人のプレイヤーが行う「競り」のこと。その目的は、相手ペアに勝つために自分たちペアにとって最適なコントラクトを見つけたことです。オークションがあるかないかが、ミニブリッジとコントラクトブリッジの大きな違いです。

コール: オークションにおけるすべてのビッド、パス、ダブル、リダブル (右ページ参照) のこと。

という意味なので「そのままOK」というとき、あるいは「それ以上ムリ」と思ったら「パス」もできます。(ディーラーが最初からパスということもあります)。そしてパスが3回続けば、そこでオークションは終了。最後にビッドされたトランプと獲得トリック数がコントラクトになり、ペアのうちでトランプに決まったスイツを最初にビッドした人がディクレーター、そのパートナーがダミーになります。相手側はディフェンス側になります。



この場合、3♠がコントラクト、ディクレーターはNだね。



コントラクト(ビッド)のランク表

数字		最も高い!	
強い ↑	強い	7♣, 7♦, 7♥, 7♠, 7NT ……7の代 計13トリックとる宣言 → グランドスラム	
		6♣, 6♦, 6♥, 6♠, 6NT ……6の代 計12トリックとる宣言 → スモールスラム	
		5♣, 5♦, 5♥, 5♠, 5NT ……5の代 計11トリックとる宣言	
		4♣, 4♦, 4♥, 4♠, 4NT ……4の代 計10トリックとる宣言	
		3♣, 3♦, 3♥, 3♠, 3NT ……3の代 計9トリックとる宣言	
		2♣, 2♦, 2♥, 2♠, 2NT ……2の代 計8トリックとる宣言	
	弱い ↓	1♣, 1♦, 1♥, 1♠, 1NT ……1の代 計7トリックとる宣言	
スイツ		低い → 高い	※NT=ノートランプ

最も低い!



用語解説

ダブルとリダブル (P23): 「ダブル」は、相手側のコントラクトを失敗させる自信のあるとき、相手側のビッドに対してするコールで、トリック点やボーナス点、コントラクトが達成できなかったときのディフェンス側の得点を増やして戦おうという意味です。一方「リダブル」は、相手側がダブルと宣言してきたけれど、絶対にこのコントラクトを達成する自信がある!という場合にするコールで、得点がダブルのときよりももっと大きくなります。(P28 参照)

●オークションは38語のコミュニケーション

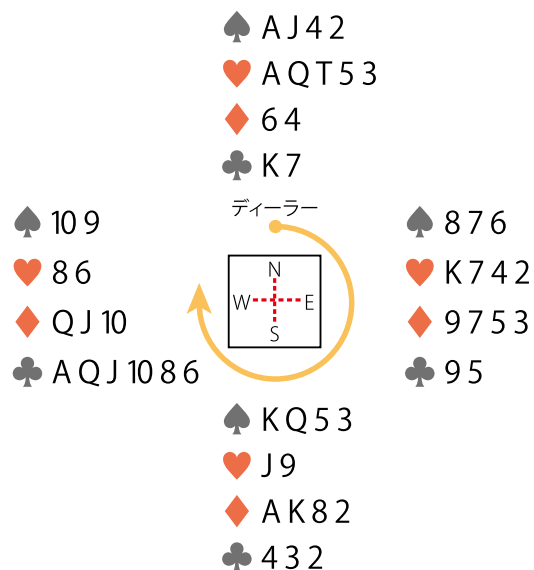
ブリッジはパートナーと力を合わせて戦うゲーム。パートナー同士の協力関係は、オークションの場から始まります。ビッドはコントラクトの宣言であると同時に、パートナーに情報を伝えるコミュニケーションの手段でもあります。オークションで使える言葉（コール）はわずか38語! たったそれだけの言葉で2組のペアはハンドの強さやスートの枚数の情報を伝え合い、自分たちにとって最適のコントラクトを探っていくのです。

オークションで使う38語:

1♣～7NT までの全35種類のビッド、ダブル、リダブル、パス

たとえば、右のようなハンドが配られました。そしてオークションが始まりました。下の表のようにディーラーのNの1♥のビッドから始まり、Sの4♠がコントラクトに決まりました。

使われた言葉は、1♥、パス、1♠、2♣、2♠、4♠のたったの6語。でも、実際は右ページのような、情報や思いの伝え合いがありました。



N	E	S	W
① 1♥	② パス	③ 1♠	④ 2♣
⑤ 2♠	⑥ パス	⑦ 4♠	⑧ パス
⑨ パス	⑩ パス	—	—

●オークションが語る「心」の言葉

①Nの1♥が語るもの

「ボク、13点以上持っていて♥も5枚以上あるから、パートナーのSさん、♥をトランプにして7トリック一緒にとりませんか?」←注意! 最初にビッドする人は13点以上持っていること、という取り決めがあります。

②Eのパスが語るもの

「私は点数が少ないから、ここはパスして様子をみよう。」

③Sの1♠が語るもの

「Nさんは♥をトランプにしませんかと聞いてきたけど、私の♥は2枚だけ。あまり協力できそうにないから4枚持ってる♠をトランプにして7トリックとるというのはいかがでしょうか?」←♥<♠なので、まだ1の代でビッドできます。

④Wの2♣が語るもの

「私は♣が6枚。パートナーのEさんはさっきパスしたから絵札はそんなにないかもしれないけど、もし沢山♣を持っていたら♣をトランプに8トリックとれるかもしれない。Eさん、どうですか?」←♣は最も低いランクのスーツなので、♣でビッドするには、1の代の次の2の代でビッドします。

⑤Nの2♠が語るもの

「そうか、Sさんは♠の方がいいのか。いいよ、ボクも♠4枚持ってるから、じゃあ、♠をトランプに8トリックとろうか? もっととれそうなら、高いビッドして!」

⑥Eのパスが語るもの

「私♣2枚しかないし、点数も3点だけ。これ以上高いビッドするということは3♣、9トリックとらなければならないけど、そんなにとれそうもないからパス」

⑦Sの4♠が語るもの

「パートナーが賛成してくれたってことは、♠もけっこう持ってるってことね。最初の♥も良いカードを持っているはずだし。それにそもそも最初にビッドしたってことは13点以上持ってるってことだから、私の13点と合わせると少なくとも26点以上はあるはずよね。これはかなり有利。よし、2人で10トリックとれそうだから思いきってゲームボーナスを狙おう! 4♠で!」

⑧⑨⑩のパスが語るもの

3人ともこれ以上いふべきことはないという「パス」。

P23ではN-S ペアの「4♠」がコントラクトに決まり、最初に♠をビッドしたSがディクレアラー、Nがダミーになりました。

4♠を宣言したから、
勝てば高得点のチャンスだね!



さてみなさん、P23の図のように4人分のハンドをテーブルにおいて、♠をトランプに10トリックとれるかをディクレアラーになってプレイしてみてください! オープニングリードはWです。

2 Let's Play Bridge !!

オークションでコントラクトとディクレアラーが決まったら、後のプレイはミニブリッジと同じです。違うのは、ダミーを広げるタイミング。ディクレアラーの左隣の人が**リードした後にダミーを広げます**。

ここまで読んできたみなさんは、もうコントラクトブリッジを仲間同士で遊べるようになっています。ただし、「上手にプレイできるかどうか」はまた別の話。基本的なルールがわかってブリッジワールドのスタートラインに立ったばかりです。上達のコツは、とにかく「たくさん、たくさん」プレイすること。何度もやってみるうちに、どんなビッドをすればパートナーにわかりやすく伝えられるか、どんなプレイで協力すればいいか、といったことがわかってきて、ますますおもしろくなることでしょう。

● コントラクトブリッジの流れ ●

カードドロで1番の人がディーラーになりカードを配る

オークション開始

オークション終了、コントラクトとディクレアラーが決定する

ディクレアラーの左隣の人が最初のリードを行い、プレイ開始

最初のリードの後、ダミーがハンドを広げる

13トリック終了時点でコントラクトを達成していればディクレアラー側の、失敗すればディフェンス側の勝ち

I N D E X

あ行

オークション…………… 21、23
オープニングリード…………… 7

か行

カード…………… 3
カードドロ…………… 3
カードの強さ…………… 3
カードの点数…………… 11
切り札…………… 14
グラントスラム…………… 22
ゲームの宣言…………… 13、16
コール…………… 21
コントラクト…………… 21

さ行

スーツ…………… 3
スーツの順位…………… 3、14
スーツフォロー…………… 7
スコアリング…………… 27、28
スモールスラム…………… 22

た行

代…………… 22
ダウン…………… 27
ダブル…………… 22
ダミー…………… 12、13
ディクレアラー…………… 11、12
ディーラー…………… 4
得点…………… 16、27、28
トランプ…………… 13、14
トランプなし…………… 14
トランプの宣言…………… 15
トリック…………… 7
トリック点…………… 16、27

な行

ノーゲーム…………… 13、16
ノートランプ…………… 13、14
ノンバル…………… 28

は行

パス…………… 22
バル…………… 28
ハンド…………… 4
ビッド…………… 21
ボーナス点…………… 16、27

ら行

リダブル…………… 22
リード…………… 7

アルファベット

not vulnerable…………… 28
NT…………… 14
vulnerable…………… 28

ミニブリッジのスコアリング

ディクレアラ側から見た得点

宣言どおり(またはそれ以上)トリックをとったときの得点
＝トリック点＋ボーナス点

●トリック点 (7トリック目から1トリックごとに加算)

- ♣・♦がトランプのとき……………20点
♥・♠がトランプのとき……………30点
ノートランプのとき……………7トリック目のみ40点
以後1トリックごとに30点

- ボーナス点 ノーゲームを宣言して達成できたとき……………50点
ゲームを宣言して達成できたとき……………500点

ミニブリッジ得点早見表 ※ボーナス点も入っています

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

宣言どおりとれなかったときの得点
＝－100点×不足トリック数(ダウン数)

※ディフェンス側の、+得点になります

ノーゲームで7トリックとれなかったときやゲームを宣言したのに必要なトリック数を
とれなかったときはダウンといい、足りないトリック数をダウン数といいます。

コントラクトブリッジのスコアリング

1の代のコントラクトおよびボーナス点が加算されるゲームレベル/スラムレベルの得点のみ記載しました。

コントラクト		メイク数	得点早見表 ノンパル			パル		
			普通	ダブル	リダブル	普通	ダブル	リダブル
1♠－1♦	1	70	140	230	70	140	230	
	2	90	240	430	90	340	630	
	3	110	340	630	110	540	1030	
	4	130	440	830	130	740	1430	
	5	150	540	1030	150	940	1830	
	6	170	640	1230	170	1140	2230	
	7	190	740	1430	190	1340	2630	
1♥－1♠	1	80	160	520	80	160	720	
	2	110	260	720	110	360	1120	
	3	140	360	920	140	560	1520	
	4	170	460	1120	170	760	1920	
	5	200	560	1320	200	960	2120	
	6	230	660	1520	230	1160	2720	
	7	260	760	1720	260	1360	3120	
1NT	1	90	180	560	90	180	760	
	2	120	280	760	120	380	1160	
	3	150	380	960	150	580	1560	
	4	180	480	1160	180	780	1960	
	5	210	580	1360	210	980	2360	
	6	240	680	1560	240	1180	2760	
	7	270	780	1760	270	1380	3160	
3NT	3	400	550	800	600	750	1000	
	4	430	650	1000	630	950	1400	
	5	460	750	1200	660	1150	1800	
	6	490	850	1400	690	1350	2200	
	7	520	950	1600	720	1550	2600	
	4	420	590	880	620	790	1080	
	5	450	690	1080	650	990	1480	
4♥－4♠	6	480	790	1280	680	1190	1880	
	7	510	890	1480	710	1390	2280	
	5	400	550	800	600	750	1000	
5♠－5♦	6	420	650	1000	620	950	1400	
	7	440	750	1200	640	1150	1800	
6♠－6♦	6	920	1090	1380	1370	1540	1830	
	7	940	1190	1580	1390	1740	2230	
6♥－6♠	6	980	1210	1620	1430	1660	2070	
	7	1010	1310	1820	1460	1860	2470	
6NT	6	990	1230	1660	1440	1680	2110	
	7	1020	1330	1860	1470	1880	2510	
7♠－7♦	7	1440	1630	1960	2140	2330	2660	
7♥－7♠	7	1510	1770	2240	2210	2470	2940	
7NT	7	1520	1790	2280	2220	2490	2980	

ダウン数		失点早見表					
		ノンパル			パル		
		普通	ダブル	リダブル	普通	ダブル	リダブル
1		50	100	200	100	200	400
2		100	300	600	200	500	1000
3		150	500	1000	300	800	1600
以下1ダウンごとに加算		50	300	600	100	300	600

パル：パルネラブル (vulnerable) の略。ノンパル：ノットパルネラブル (not vulnerable) の略。ここでは説明を省略します。

♣ 社団法人 日本コントラクトブリッジ連盟 (JCBL)

JCBLは、ブリッジの普及・発展と会員の親睦を目的として1953年に設立された公益法人です。世界ブリッジ連合に加盟し、全国レベルでの競技会の主催や公認、段位にあたるマスター位の授与、体験教室や講習会の開催、国際大会へ日本代表選手の派遣、会報の発行などの事業活動を行なっています。

●講習会のご案内

まったく初めての方を対象にした体験教室や入門講習会が全国各地のブリッジセンター／クラブ、カルチャースクールなどで開催されています。すでにご存知の方にはお近くでブリッジを楽しめる場所のご紹介も地域によっては可能です。詳しくは、JCBL本部事務局までお問い合わせ下さい。

<JCBL本部事務局>

〒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 / FAX (03) 3357-7444
E-mail : info@jcbl.or.jp

■JCBL公式ウェブサイト

<http://www.jcbl.or.jp/>

全国のブリッジセンター／ブリッジクラブ、体験教室／入門講習会、ブリッジ書籍／商品販売など、ブリッジに関する最新情報をご紹介します。

■WBF (World Bridge Federation 世界ブリッジ連合) 公式ウェブサイト

<http://www.worldbridge.org/>

おわりに

～やればやるほど おもしろくなるブリッジ～

ブリッジは、基本はシンプルなのに、とても「考える」ゲームです。パートナーと力を合わせるためには、自分のことだけでなく、パートナーのことも常に考える必要があります。プレイされたカードに集中しながら、より多く勝つ計画も立てなければなりません。オークションではその後のプレイ全体を予想しながらビッドしていきます。慣れないうちは、目や頭がたくさんほしいと思うでしょう。

でも、実はこの「考える」という部分がブリッジのおもしろさなのです。52枚のカード、人間対人間、いろんな要素が複雑にからむので、プレイヤーは考える力と精神力を総動員して戦います。

「考える」ゲームだからこそ、初めての人からエキスパートまでレベルに関係なく楽しむことができます。もっとうまくなりたいと自然に思ってしまう、やるほどにハマっていくゲーム、それがブリッジです。この冊子を読み終えたみなさんは、おそらくそんなブリッジの「魅力」にもう気づいているでしょう。

オークションがなく、誰もが気軽に楽しめる“ミニブリッジ”…、オークションの知的な駆け引きで一段と進化したスリルを味わえる“コントラクトブリッジ”…。

ブリッジの世界へようこそ！

