

# カードプレイの基礎

オープニングリード	・・・	・・・	2
シグナル	・・・	・・・	7
ディフェンダー プレー	・・・	・・・	13

## 【オープニングリードー1】

### 1. 基本的な考え方

- ・ オープニングリードはコントラクトの成否を決定する重要なプレイです。
- ・ オープニングリードの基本手順はまずスートを決め、次にカードを決めます。  
スートの決め方はコントラクトがノートランプかトランプかで違ってきます。  
しかし、一旦スートを決めれば、リードするカードはほぼ自動的に決まります。

### 2. スポットと約束

- ・ A、K、Q、Jをハイカード、さらにA、K、Q、J、Tをアナーと言います。
- ・ 9~2をスポットと言います。  
どのカードを出すかによってパートナーに意味を伝える事が、ルール上許されています。  
→ 特に序盤は「情報を交換する」と「しない」のではかなり違います。

### 3. スートの選択

#### 1) 基本

##### a) パートナーが何かのスートをビッドした場合

原則として、パートナーがビッドしたスートを選択します。

失敗したとしても、自分で別のスートを選んで失敗するよりは、遥かにましです。

##### b) 自分たちが何もビッドしなかったとき

どのスートを選択してよいか分からないときには、次の順番で考えます。

(A) ビッドの経過（優先、重要）

(B) 自分のカード

ビッド経過を全く無視して、自分のカードだけからオープニング・リードを選択するのは、大きな間違いです。

#### 2) ノートランプ コントラクトの時

以下の優先順位でオープニングリードを考えましょう。

- ① ノートランプは彼我の長いスートのエスタブリッシュ競争です。  
長くて、強いエスタブリッシュできるスートを選びます。（1回、多くても2回負けるとエスタブリッシュする）
  - ・ ソリッドシーケンスのある長いスート（例：KQJ32）
  - ・ アナーのある長いスート（例：AQ8732）
- ② パートナーのビッドしたスート（他に適当なものがなければシングルトンでも）
  - ・ オープニングビッドやオーバーコール（レスポンスは強くない可能性があり要注意）
- ③ 敵のビッドしていない長いスート（5+枚からの4thベスト）
- ④ 消極的リード（損が少なそうなクズ3枚、絵札のないスート）
  - ・ 絵札の下からリードすると損をすることがあります。（4枚スートの4thベスト）

#### 3) トランプ コントラクトの時

以下の優先順位でオープニングリードを考えましょう。

- ① 強いシーケンスから（AKxx、KQxx）
- ② パートナーのビッドしたスート
  - ・ オープニングビッドやオーバーコール（レスポンスは強くない可能性があり要注意）
- ③ シングルトン（次回にラフすることが目的）
  - ・ 損をする可能性も高く、次の3要素を考慮する必要があります。
    - (1) 切札で確実なトリックがあること（トランプが狩り切られてしまわないこと）
    - (2) ラフができる余分な切り札を持っていること（A x, K x x）
    - (3) パートナーがビッドしていること（ラフするために、パートナーからのリードが必要なため）
- ④ 消極的なリード：
  - (1) 勝てそうにない3枚トランプ（1枚の時はパートナーが長い可能性があるのでリードは避ける）
  - (2) アナーの無い4枚か3枚からのリード  
アナーのある4枚や3枚からのリードは一番損しやすいので避ける（4thベスト、3rdベスト）

### 3) カードの選択

後述します。

### 4) 補足事項

#### ① ソリッドシーケンスからのリード

ソリッドシーケンスは絵札で始まる連続カードのグループです。

ソリッドシーケンスの条件は、以下の通りです。

- ・コントラクトがNTの場合は、**3枚連続**。
- ・切札の場合は、**2枚連続**。

3枚連続には、下表の3種類があります。

いずれの場合も、連続するカードのトップからリードします。

名称	条件	例
① 完全シーケンス	3枚連続	AKQx, KQJx, QJTx.
② 不完全シーケンス	最初の2枚が連続	AKJx, KQTx, QJ9x.
③ 内部シーケンス	2枚目から連続	AQJx, KJT x, QT9x.

#### ② 切札リード

一般に、ダミーの切札はラフ用です。

オポネントに短いスーツがあると考えられる時は、切札のリードは効果的です。

##### ②-1 切札がシングルトンの場合

一般に、自分の切札が短いという事は、パートナーの切札枚数が多いと考えてよいでしょう。

従って、切札のリードはパートナーの切札にフィネスをかけることになり、利敵行為となる可能性大。

→ シングルトンの切札リードは避けたほうがよい。

##### ②-2 切札が長い場合

自分に強いスーツがある場合は、ラフするより、デクレアラーにラフさせて、

切札のコントロール力を低下させる手法が効果的です。

→ 切札が4枚あれば、強いサイドスーツをリードしなさい。

#### ③ Aのあるスーツからのリード

- ・ A(Q)xx

スーツコントラクトでは、このスーツからスポットカードはリードしない約束になっています。

リードするなら、Aです。

- ・ ノートランプでのAのオープニングリード

ノートランプで、Aからリードするは AKQJx, AKJ10xx のような、自力でエスタブリッシュできる特別なスーツの場合です。

この場合、パートナーはアナーがあれば、

ブロックしないように、Aにアナーをプレイする約束になっています。

#### ④ ルール・オブ・イレブン

パートナーのリードがフォースベストなら、そのスーツのデクレアラーにある枚数が分かります。

フォース・ベストをXとすれば残りの3人がもつ上位カードの枚数は  $(11-X)$  となります。

#### ⑤ オープニングリードのスーツの返し方

ノートランプの場合、パートナーは長くて強いスーツをリードします。

従って、リード権をえたときは、

オープニングリードのスーツをリードバックして、そのスーツをエスタブリッシュすべきです。

このとき、次の約束事があります。

- 1) 3枚なら、トップカード。
- 2) 4枚以上なら、オリジナル・フォースベスト。

これを守ると、パートナーはあなたの枚数を推測できます。

## 【カードの選択】

オープニングリードするスートが決まれば、次はそのスートのカードの選択です。  
 オープニングリードの規則（オープニングリード以降についても参考にできる）

ノートランプの場合	スーツコントラクトの場合
<b>(1) トップオブシーケンス（アナーカードが連続している場合）</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 続きアナーは上から出す。</li> <li>・ 絵札のリードは続く絵札を保證します。</li> </ul>	
① アナーカードが3枚続いているとき 例： <u>K</u> Q J 8 6 <u>Q</u> J T 6    A <u>Q</u> J T 2	① 2枚続きのアナーは上から 例： <u>K</u> Q 8 6 <u>Q</u> J 7 6    K 10 9 4
② 2枚続きのあと、ひとつ飛ばしてその次があるとき 例： <u>K</u> Q T 5 3    （Jがないが、Tがあるので） K <u>I</u> 9 7 4    （8がないが、7があるので）	② A Kを持っている時は、Kからリード 例： A <u>K</u> Q x x    A <u>K</u> J x
③ 下のスモールが1枚しかなければ、2枚続きでもOK 例： <u>Q</u> J 2    A <u>10</u> 9 6    K <u>J</u> 10 5	
④ A Kを持っている時は、Kからリード 例： A <u>K</u> Q x x    A <u>K</u> J x	
※ 基本的に3枚続きのときだけ、アナーを打ちます。	※ ノートランプと違い、2枚続きでアナーを打ちます。
<b>(2) フォースベスト（スートの4枚目）</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 3や4など小さいカードのリードは、よいスートを意味します。</li> <li>・ ルールオブイレブン                11からパートナーがリードしたカードの数値を引いた数が、                パートナー以外の人を持つリードされたカードよりも大きなカードの枚数になります。                ダミーが見えていますので、プレイヤーが持つリードされたカードよりも大きなカードの枚数が分かります。</li> </ul>	
① 4枚以上あれば4枚目 例 K 7 5 <u>3</u> 2    A T 5 <u>3</u> A K 7 <u>5</u> 3 K Q 8 <u>3</u> Q T 6 <u>2</u> K J 6 <u>3</u> T 8 6 <u>4</u> 2    9 7 5 <u>2</u>	① アナーがあったら4枚目 例 K 7 5 <u>3</u> 2    Q 7 5 <u>3</u> K T 8 <u>3</u> T 7 5 <u>2</u>
※ 連続アナーが2枚の場合、4枚目のスモールを出す。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ Aの下打ちは一向にかまいません。</li> <li>・ アナーがなくても4枚目を打ちます。</li> </ul>	※ フォースベストはアナーがあるときだけです。 ただし、AがあればAです。 （できれば他のスートを選びましょう）
<b>(3) アナーの3枚は3枚目（サードベスト）</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 3枚のスートからリードする場合は、3枚目を出す。</li> <li>・ (2)のフォースベストと区別がつかないので、このリードをする場合はその目的を明確にすること。</li> </ul>	
① サードベスト 例 K 6 <u>4</u> 10 7 <u>5</u>	

ノートランプの場合	スーツコントラクトの場合
<b>(4-1) 4枚以上のボロの場合： トップオブナッシング (上から)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・特にいいカードは持ってないよ、を伝える。</li> <li>・ダブルトンやシングルトンとは、ビッド等から区別できると思われる。</li> </ul>	
① トップオブナッシング 例 <u>8</u> 6 4 3 <u>9</u> 8 6 3 2	
<b>(4-2) 3枚のボロの場合： MUD (Middle Up Down) (真中のカードから)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボロい3枚からは真ん中のカードをリードする、次巡は1番上を出す。</li> <li>・ダブルトンでもフォースベストでもないことが伝わる。</li> </ul>	
① MUD 例 9 <u>7</u> 4    7 <u>4</u> 3	
<b>(5) トップオブダブルトン (2枚は上から)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・スーツコントラクトで8や9のリードならダブルトンの可能性大。</li> </ul>	
① トップオブダブルトン 例 <u>Q</u> 3 <u>9</u> 6	
※ 2枚のスートからは絵札があっても上のカードを打ちます。	
<b>(6) Aから打つとき</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・普通はしない</li> </ul>	
① Aのリードは特別な時のみ (ダブルトンを除く) <ul style="list-style-type: none"> <li>・A K Q x xを持つときのみ、Aをリードします。パートナーはJやTを持っていれば捨てます。</li> </ul> 例 <u>A</u> K Q T 6 2 <u>A</u> 5	※ 普通はAからのリードはしないのが基本です。パートナーのスーツ等でどうしても打つ時のみ。 例 <u>A</u> J 10 7 2 <u>A</u> 7 <u>A</u> J 5
② 普通はAを打ってはダメ 例 A J 5 <u>4</u> 3    A <u>K</u> Q 6	
<b>(7) 穴あき絵札の3枚は真ん中から</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>・普通はしない</li> </ul>	
① 穴あき絵札からは、真ん中の絵札をリードします。 例 K <u>J</u> x、K <u>I</u> x、Q <u>I</u> x、A <u>J</u> x	① 同左ですが、AがあればAからです。 例 K <u>J</u> x、K <u>I</u> x、Q <u>I</u> x、 <u>A</u> J x

## 【シグナル】

シグナルとは、基本的にトリックの2番目以降のフォローの仕方です。

シグナルはデフェンス側の情報伝達において有効な手段です。

シグナルは3種類あります。

種類	伝達する情報	使用する条件
アティチュード	継続に関する意見	・ パートナーのリードしたスート
カウント	保有枚数(奇数か偶数)	・ オポネントのリードしたスート
プリファランス	リードすべきスートの指示	・ パートナーがラフする時 ・ ダミーのシングルトンを パートナーがオープニングリードした時

シグナル	説明
attitude signal (ATT)	<p>そのスートを次回も続けてリードして欲しい</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 「リードを続けてほしい」場合、高いスポットを出す。</li> <li>・ 「リードを続けてほしくない」場合は、低いスポットを出す。</li> </ul> <p>例：N) A 2、E) K 7 6 5、S) T 9 8 4、W) Q J 3</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ W)がQをリードし、Aに取られたとします。</li> <li>・ ここでE)がK765はK以外なら何を出してもトリックの合計に変わりがないので、シグナルを出します。</li> <li>・ 7をフォローすると「カモン」、5は「ノンカモン」です。</li> </ul>
count signal (CT)	<p>枚数を伝えます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 高いスポットを出すと偶数(ダブルトンは上から、4枚も上から)</li> <li>・ 低いスポットを出すと奇数(3枚は下から。。。)</li> </ul> <p>例1：N) K Q J 5 4、E) 8 2、S) 7 6 3、W) A T 9</p> <p>(Wは、Nの長いスートでのエントリーを無くすため、出来るだけ後で勝ちたい)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ Nがダミーで、Sが6をリード</li> <li>・ 6-9-Kの後、Eは偶数枚なので高い8を出します。</li> <li>・ 続けて、Q-2-7、と来た時に、Eは「8、2の順番でフォローした」ことで偶数枚を伝えているのが分かります。</li> <li>・ 従って、Sは3枚となり、もう一度Aを取らずに待ちます。そして次の機会にAを取ります。</li> </ul> <p>例2：N) K Q J 5 4、E) 8 3 2、S) 7 6、W) A T 9</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ この場合、6-9-K-2、Q-8-7-、となり、Eは2、8とフォロー。</li> <li>・ 2、8と続いたので奇数枚である事がわかり、Sは2枚なので、この2回目のタイミングでAを取ります。</li> </ul>
suit preference signal (SPRE)	<p>パートナーにリードして欲しいスートを指示します。</p> <p>他のシグナルが無意味の時に使います。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ パートナーのリードがシングルトンの時</li> <li>・ パートナーのリードしたスートが、ダミーがシングルトンの時</li> </ul> <p>トランプを除いて</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 上のスートに切り替えて欲しい時は、高いスポットを出します。</li> <li>・ 下のスートに切り替えて欲しい時は、低いスポットを出します。</li> </ul> <p>例：3Hコントラクト</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ Wのオープニングリードは、SK。</li> <li>・ ダミーにQがあるのでWはAを持っている。ダミーはシングルトン。リードを切り替える必要がある。</li> <li>・ Cに切り替えて欲しいので、低いスポット、S 4を出します。</li> <li>・ もしDに切り替えて欲しいのであれば、S 9を出します。</li> </ul>

ダミー	コントラクト
♠ Q	3♥
♥ J 5 4	
♦ Q J 10 9 6 4	
♣ Q J 10	
	あなた
	♠ 9 8 4
	♥ 3 2
	♦ 8 5 3
	♣ A K 9 7 2

これらのシグナルの拘束力は、次のようになります。

- ・ アティチュードは、意見です。 強制力はありません。
- ・ プリファランスシグナルは、指示です。 強制力があります。
- ・ カウントシグナルは、客観的な情報を提供です。 パートナーが判断します。

## 1) パートナーがリードした時

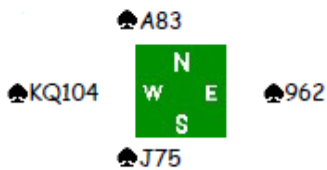
パートナーのアナーのリードに対し、3番手はシグナルを出します。

基本は、アティチュード・シグナルです。

### ① アティチュード・シグナル

アティチュードシグナルは、パートナーがアナーをリードした時に有効なシグナルです。

例1



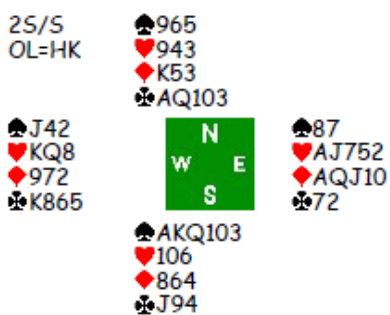
- ・ WがSKでオープンし、ダミーから3がでました。
- ・ この場合はアナーがないので、Eは2をプレイします。
- ・ EにSJが無いことがわかれば、Wはリードを中止するでしょう。
- ・ この場合は、アティチュードシグナルが有効です。

例2



- ・ コントラクトは5C/Sです。
- ・ オープニングリードは、HKです。
- ・ ダミーから4、Eは2をプレイし、Sは3をプレイしました。
- ・ Eの2はデスカレッジ（ノンカモン）です。
- ・ Eにアナーが無く、SにA、Jがあることが分かります。
- ・ 続けて、HQをリードすれば、残り全部取られてしまいます。

例3



- ・ アティチュードシグナルの特殊な用例です。
- ・ オープニングリードは、HKです。
- ・ ダミーから3、Eは2をプレイし、Sは6をプレイしました。本来ならば、Aがあるから7を出すべきです。
- ・ これは、ダイヤモンドに切り替えてもらいたくて、デスカレッジの2をプレイしたのです。
- ・ WはD9をリードし、Eはこれを10で取り、ハートを返します。
- ・ WはQでとり、D7をリードします。
- ・ こうして、5トリック取ります。HKにエンカレッジ（カモン）し、たら4トリックしか取れません。

## ② カウント・シグナル

しかし、アティチュード・シグナルが有効なのは、以下の時ぐらいです。

- ・ パートナーのリードをサポートするハイカードがある時
- ・ スートコントラクトでダブルトンの時

●アティチュード・シグナルは利用頻度が少ないので、

「カウントシグナルを常用する」ように取り決めることもできます。

- ・ パートナーのリードに対し、カウントシグナルを使う場合です。

### 例 4

♠Q87 ♥8653 ♦AJ94 ♣K6		♠J1054 ♥1072 ♦10763 ♣Q5				
♠A63 ♥AKJ9 ♦82 ♣9742	<table><tr><td>N</td><td>E</td></tr><tr><td>W</td><td>S</td></tr></table>	N	E	W	S	♠K92 ♥Q4 ♦KQ5 ♣AJ1083
N	E					
W	S					

- ・ コントラクトは3NT/Sです。
- ・ オープニングリードは HA です。
- ・ ダミーから3， E は2 をプレイします。
- ・ 2は最低ランクですから、3枚を示しています。  
パートナーはデクレアラーのハートが2枚であることが分かり、HKをリードできます。
- ・ ハートで4トリック、スペードで1トリックをとり、  
コントラクトはダウンします。

### ●アティチュードシグナルが無意味のとき

- ・ アティチュードシグナルを使うことを基本にしている場合でも、パートナーのリードとダミーのハンドから、アティチュードシグナルが無意味のときは、カウントシグナルを使います。

### 例 5

♠Q85 ♥10 ♦J764 ♣98762		♠10732 ♥103 ♦Q85 ♣A543				
♠AKJ94 ♥Q4 ♦A1032 ♣K10	<table><tr><td>N</td><td>E</td></tr><tr><td>W</td><td>S</td></tr></table>	N	E	W	S	♠6 ♥AJ98752 ♦K9 ♣QJ
N	E					
W	S					

- ・ コントラクトは4H/Sです。  
Wが1Sでオープンし、Eがシングルレイズしたら、  
Sが4Hにジャンプビッドしました。
- ・ オープニングリードは SK です。
- ・ ダミーから5がでます。ダミーのハンドをみるとQがあります。  
アティチュードの必要がありません。
- ・ Eは7をプレイして、4枚サポートを知らせます。  
(カウントシグナルは偶数枚、サポートしているので4枚になる)
- ・ Wはこれを見て、Sのスペードが1枚であることが分かります。

### 例 6

♠A54 ♥K64 ♦QJ2 ♣J1096		♠J10962 ♥QJ72 ♦984 ♣4				
♠83 ♥105 ♦K10763 ♣AQ82	<table><tr><td>N</td><td>E</td></tr><tr><td>W</td><td>S</td></tr></table>	N	E	W	S	♠KQ7 ♥A983 ♦A5 ♣K753
N	E					
W	S					

- ・ コントラクトは3NT/Sです。
- ・ オープニングリードは D6 です。
- ・ ダミーからJがでます。この状態では Eは、  
アティチュードシグナルを出しても意味がありません。  
Eは4をプレイし、Sは5をプレイします。
- ・ Wはこれを見て、SはあとDAの1枚であることがわかります。
- ・ このあと、ダミーからCJをリードしてフィネスをしてきたら、  
Qでとり、D3でデクレアラーのDAを追い出すことができます。



### ③ プリファレンス・シグナル

スート プリファレンス・シグナルは、パートナーにリードしてほしい スートを指示するシグナルです。以下の時に使います。

- ・ パートナーのリードで、A T Tが無意味なとき
  - ・ パートナーのリードしたスートが、ダミーがシングルtonsの場合
  - ・ パートナーのリードがシングルtonで、パートナーにラフさせる時

#### ● 他のシグナルが無意味のとき(最初のトリック)

例 8 ダミーがシングルtonの場合は、アティチュードもカウントも意味がありません。

このような時はすぐプリファレンスでウイナーの所在を知らせます。

4S/S OL=♥K	♠AQJ6 ♥6 ♦Q1092 ♣Q1092	
♠5 ♥AKJ854 ♦864 ♣864	N W E S	♠72 ♥10972 ♦AKJ ♣J753
	♠K109843 ♥Q3 ♦763 ♣AK	

- ・ オープニングリードは HKです。
  - ・ ダミーはシングルtonです。
  - ・ A T Tも C Tも意味がありません。
  - ・ この場合、Eは9をプレイします。
- これは、プリファレンス シグナルで、Dへのシフトを指示しています。
- ・ WはD8をリードし、ダイヤモンドで3トリックとることができます。

例 9 ダミーがソリッドの例です。

4H/S OL=♠J	♠AKQ ♥KQ54 ♦43 ♣10842	
♠J1093 ♥A2 ♦K5 ♣KJ963	N W E S	♠852 ♥873 ♦J1098762 ♣-
	♠764 ♥J1096 ♦AQ ♣AQ75	

- ・ SJをオープンリード。
  - ・ ダミーは、AKQとソリッドです。
- これでは、A T Tも C Tも意味がありません。
- ・ このような場合、S P R Eを使います。
  - ・ Eはクラブをリードして欲しいので、2をプレイします。
  - ・ デクレアラーはすぐ切札狩りをするでしょうが、直ぐにAで勝ち、C9をリードします。
- このコントラクトは落ちます。

#### ● 他のシグナルの後での発信

- ・ カウントシグナル常用の場合、カウントシグナルの後で、S P R Eを使うことがあります。

例 10

4S/S OL=♥K	♠AJ764 ♥753 ♦A72 ♣J10	
♠103 ♥AKQ4 ♦J106 ♣8742	N W E S	♠92 ♥9862 ♦K985 ♣A95

- ・ HKをオープンニングリード。
  - ・ Eは8をプレイして偶数枚を示します。
  - ・ Wは、Eにハートが4枚か2枚あることは分かります。
- いずれにせよ、Sが2枚は持っているので、HQを続けてリードします。
- ・ Eはここで9をプレイします。
- これはS P R Eで、Dにシフトして欲しいことを示します。
- DKを取るには自分以外からリードしてもらう必要があります。
- CAは何時でも取れます。

## 2) オポナーントがリードした時

オポナーントがリードした場合、カウントシグナルを使うのが基本です。  
場合によってプリファランス・シグナルを使います。

### ① カウント・シグナル

例 | 1

3NT/S OL=♠6	♠J53 ♥974 ♦QJ1096 ♣76					
♠98762 ♥AQ4 ♦832 ♣A6	<table><tr><td>N</td><td>E</td></tr><tr><td>W</td><td>S</td></tr></table>	N	E	W	S	♠Q104 ♥853 ♦A54 ♣9843
N	E					
W	S					

- ・ オポナーントがリードした時に、この例のようにダミーがエントリーのない長いスートを持っているときはカウントシグナルが有効です。
- ・ WはS6をリードしました。
- ・ S3,S10と続き、SはSKで勝ちました。そして、DKをリードします。
- ・ Wは2をプレイして、奇数枚を知らせます。
- ・ EはSのDが2枚であることを知り、2回目のリードのときAでとります。これで、デクレアラーはダイヤモンドを使えなくなります。

- ・ このとき、Wはどのカードをプレイしますか？  
3も8もシグナルの完結になります。
- ・ この回プレイするカードを「ハイカードの所在」を示すのに使用したらどうでしょうか？  
D8がハートへの切替を示すなら、Eはハートをリードし、HQが生きます。

### ② スートプリファランス・シグナル

カウントシグナルを発信したあと、プリファランスシグナルを使います。

例 | 2

3NT/S OL=♥J	♠J85 ♥A65 ♦QJ1092 ♣74					
♠K103 ♥J10972 ♦853 ♣J3	<table><tr><td>N</td><td>E</td></tr><tr><td>W</td><td>S</td></tr></table>	N	E	W	S	♠Q964 ♥83 ♦AK7 ♣Q1082
N	E					
W	S					

- ・ WはHJをオープンリードします。  
ダミーから5、Eが8、SがQで勝ちました。
- ・ デクレアラーはD6をリードします。  
Wは3をプレイします（カウントシグナル）。DQ、D7と続き、  
Eはこの時点で、デクレアラーのDは2枚であることが分かります。
- ・ そして、1回ダックします。  
Nは続いて、DJをプレイし、EがKをプレイし、
- ・ Wはここで8（スートプリファランス）をプレイします。  
シフトして欲しい。
- ・ これでコントラクトはダウンします。

## 4) デiscard

標準的な方法は以下の通りです。

- ・ デiscardしたスートのアティチュードをプレイしたカードのランクで知らせる。  
例えば、H2をデiscardすれば、ハートに切り替えて欲しくない。  
S8をデiscardすれば、スペードに切り替えて欲しい。

しかし、スポットカードが6、5、4のような場合は、ハイローの判断がつきにくいこともあります。  
また、防衛に有効なスポットカードはシグナルに使えません。

このあいまいさを避けるため、次の手法が考案されました。

- ・ デiscardしたスートで「デiscardレッジ（ノンカモン）」を知らせる。
- ・ カードでそのスートのカウント情報を知らせる。

### 3) まとめ

#### 1) パートナーがリードした時のシグナル

##### ① スートコントラクトの場合

- ・ シグナルは **アティチュード**を使う。  
但し、Kのリードに対しては、カウントシグナルを使用する。
- ・ 但し、アティチュードが無意味な時、カードのシグナルはカウントを示す。
- ・ アティチュードもカウントも無意味な時は、シグナルはプリファランスを表す。

##### ② ノートランプコントラクトの場合

- ・ シグナルは **カウント**を使う。  
但し、AやQのリードに対しては、アティチュードシグナルを発信する。
- ・ 但し、カウントシグナルの発信が無意味の時は、プリファランスとする。

#### 2) オポネントがリードした時のシグナル

- ・ 最初にプレイするカードは、**カウントシグナル**を意味する。
- ・ 2回目にプレイするカードは、**プリファランスシグナル**を意味する。

#### 3) デイスカード

- ・ デイスカードしたスートは、**デイスカレッジ**（ノンカモン）を意味し、
- ・ プレーしたカードは、**カウント**を意味する。

例

5H/S  
OL=♠A

♠A32  
♥A3  
♦K65  
♣Q10865

♠10864  
♥9852  
♦1032  
♣J9

N  
W E  
S

♠KQJ975  
♥-  
♦987  
♣K432

♠-  
♥KQJ10764  
♦AQJ4  
♣A7

- ・ Wは、パートナーがスペードをビッドしたので、SAをリードします。
- ・ デクレアラーはラフし、HKをリードします。
- ・ Wは、Aでとります。 Eは、D7をデスカードします。

これで、Eが、ダイヤモンドへのシフトを嫌っていることが分かります。  
また、ダイヤモンドが奇数枚であること知らせており、  
デクレアラーのダイヤモンドが4枚であることが分かります。

## ディフェンダーのプレー

### 【トリックの取り方】

- ① どちらのカードを出しても同じ効果のときは、その内の一番下のカードを出す。

例1 :            N : ♠ Q 6  
                  W : ♠ 7       E : ♠ A K 8 5

- ・ ♠ 7 がリードされた場合、「K」で勝つ。  
Wには、Eが♠ Aを持っていることが分かる。

                  N : ♠ 6 4  
例2 : W : ♠ K 8 5 2       E : T  
                  S : ♠ A  
                  (ディクレアラ)

- ・ Wが♠ Kをリードし、EはT。  
Sが♠ Aで勝つ。
- ・ このことから、Eは♠ QとJを持っている。  
Eは♠ 9は持っていない。

### 【パートナーのリードしたスートの返し方】

- ① シークエンスのある時は、トップオブシークエンス  
② シークエンスの無い時は、オリジナルフォースベスト（プレー開始前の状態でフォースベスト）

### 【リードを続けて欲しい時のシグナル】

- ① 不必要なほど高いカードで「カムオン」シグナルを出す。

例3 :            N : ♠ J 8 2  
                  W : ♠ A 6       E : ♠ K Q 9 7 3  
オープニングリード

- ・ Wが♠ Aをリードしてきました。  
♠ を続けてほしいので、9をプレーします。  
これが「カムオン」シグナルです。

### 【リードを続けて欲しくない時のシグナル】

- ① ディフェンダーのプレー

例4 :            N : ♠ 8 4  
                  W : ♠ A 6       E : ♠ J 9 5 3 2

- ・ Wが♠ Aをリードしてきました。  
Wは♠ Kは持っていません。AQからAを打つ  
こともないはずなので、Qも持っていません。
- ・ 続けて欲しくないので、2をプレーします。

### 【2枚のカードでシグナルを出す】

- ・ 「カムオン」シグナルを出したいが、2, 3, 4のような小さいカードしかない時、  
パートナーに間違われる心配があります。
- ・ 2枚のカードの出し方で同じシグナルを伝えます。

- ① 「カムオン」シグナル

始めに大きいカードを出し、次に小さいカードをだします。

ハイロー（高→低）とカードを出すことで、「カムオン」シグナルを出します。

- ② 「ノンカムオン」シグナル

始めに小さいカードを出し、次に大きいカードをだします。

ローハイ（低→高）とカードを出すことで、「ノンカムオン」シグナルを出します。

【出してもらいたいスートを指定する】

♠ 8 7	♠ T 3	・ S の 4 ♠
♥ Q 6 2	♥ 9 5	・ W が、♥ K をオープニングリードし、K、A と勝つ
♦ K Q J 2	♦ T 8 7 3	・ E は、9 → 5 と「カムオン」シグナルを出す。
♣ K Q J 2	♣ T 9 6	・ W は、♥ を続けて E にラフさせる。

♠ J 9 4	(ダミー)	♠ T 3	その後、♣ にシフトしてもらい、♣ A が取れば 1 ダウンになる。
♥ A K T 7 4	W E	♥ 9 5	
♦ 9 5	W E	♦ T 8 7 3	・ 下のランクのスーツにシフトして欲しい時は、低いカードを出す。
♣ A 7 5	S	♣ T 9 6	・ 上のランクのスーツにシフトして欲しい時は、高いカードを出す。

♠ A K Q 6 5 2	♣ 8	
♥ J 8 3		・ 今回の場合、下のランクの♣ にシフトして欲しいので 4 をリードする。
♦ A 6 4		・ もし上のランクの♦ にシフトして欲しい場合であれば、T をリードする。

【サードハンドハイ（一般原則）】

- ・ パートナーがリードしたときには、サードハンド（三番手）では一番高いカードを出すのが良い。

♠ 9 7 2	♠ 9 7 2
(ダミー)	(ダミー)
♠ 4	♠ A J 5
(リード)	(リード)
W E	W E
S	S
?	♠ Q 6 3

- ・ E は、A を出すのが正しいプレーです。
- ・ J を出す人がよくいます。

【ホールドアップ】

- ・ エントリーを潰そうとするプレーです。
  - ・ 勝てるカードをはじめに出さないで、そのスートが一方の手からなくなるまで待つプレーです。
- 取れるカードを取らないことを「ダックする」ともいいます。

♠ T 3	♠ K 5 7	・ コントラクトは、S の 3 ノートランプ
♥ 6 4	♥ A 5 3	・ W は、♠ のフォースベストである「4」をリード
♦ K Q J T 9 4	♦ A 6 2	・ E は K を出し、S の A に取られる。
♣ 9 8 4	♣ Q T 5 3	・ S は、♦ 3 をリード、ダミーから K を出す。

♠ J 9 8	(ダミー)	♠ K 5 7	・ S は、♦ 3 をリード、ダミーから K を出す。
♥ J 9 8	W E	♥ A 5 3	
♦ 5	W E	♦ A 6 2	・ 正しいプレーは、E は 2 回ダックし、3 巡目に「A」で勝ちます。
♣ 9 8	S	♣ Q T 5 3	↓

♠ A Q 6	♣ A K J	・ このプレーにより、ダミーに行くエントリーがないため
♥ K Q T 2		エスタブリッシュした♦ を取ることが出来ません。
♦ 8 7 3		