

プレーテクニックの基本

【コントラクトブリッジのすべて】

1. プレーの基礎	2
2. フィネス	3
3. ディフェンダープレー	5
4. 切札の上手な使い方	8
5. ノートランププレー	10
6. 絵札の殺し方	12
7. パーセンテージプレー	13

2. ゼロからのコントラクトブリッジ

1. ブリッジの原理	14
2. フィネス	15
3. プレイの構想	16
4. 実戦プレーテクニック	17

2019年 7月 7日

Ver. 1.01

【1. プレーの基礎】

1. エスタブリッシュ

- ・低位のカードでトリックを取れる。(先に敵に数回負けてエスタブリッシュも)

2. 味方の絵札は敵に取られるな

- ・絵札に向かってリードする
- ・絵札の左手の敵 (Left-Side-Opponent : LSO)からリードさせる

プレーの基本

1) 超基本技術

- ① セカンドロー、サードハイの原則

2) プランニング

- ① NTコントラクト
- ② スーツコントラクト

3) プレーの基本技術

- ① フィネス
- ② エントリー
- ③ オーバーテイク
- ④ ドロートランプ(トランプ狩り)
- ⑤ ルーザーオンルーザー
- ⑥ アンブロッキング
- ⑦ エスタブリッシュ
- ⑧ ラフィングフィネス
- ⑨ ホールドアップ
- ⑩ アポイダンス
- ⑪ ルーザーオンルーザー
- ⑫ クロスラフ
- ⑬ パンピング(を防ぐ)

4) プレイの上級技術

- ① ダミーリバーサル
- ② バースクー
- ③ トランプクー
- ④ ラフアンドディスカード
- ⑤ スローイン
- ⑥ スクイズ
- ⑦ クーアンブラン

5) カウンティング

- ① ポイントカウント
- ② プレイカウント

6) パーセンテージプレイ

- ① パーセンテージプレイとは
- ② 8エバー9ネバー
- ③ AKのある9枚以上フィット
- ④ AKJのある8枚フィット
- ⑤ 片方にAQがある8枚フィット
- ⑥ 一方にA、もう一方にQがある8枚フィット
- ⑦ 一方にA、もう一方にQJがある8枚フィット

7) その他

- ① 一方にA、もう一方にQJがある8枚フィット
- ② フィネスしないとき

【2. フィネス】

フィネスと名のついたプレーには、次のようなものがあります。

- ① シングルフィネス
- ② ダブルフィネス
- ③ トリプルフィネス
- ④ ディープフィネス
- ⑤ オブリガードフィネス (強制フィネス)
- ⑥ バックフォードフィネス (逆フィネス)
- ⑦ トランプフィネス (ラフティングフィネス)
- ⑧ フリーフィネス
- ⑨ スクープフィネス (スクープ or ドロップフィネス)

1) シングルフィネス

- ・ある1枚のカードに対して1回かけるフィネスのこと。
- ・AKを持っていてQに対して1回フィネスするときは、Qシングルトンに備えるためA or Kを1つ取ってからフィネスをするのが正しいプレーです。
- ・両方向にできるシングルフィネスをツーウェイフィネスと言います。

2) ダブルフィネス

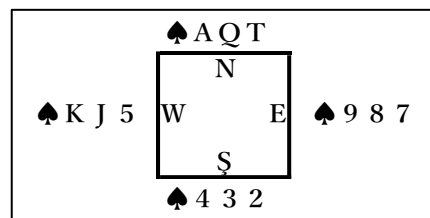
- ・2枚のカードが抜けている時のフィネスです。

① 右図は典型的な例で、NのQTが取れるか？

Sからリードし、Tをプレーするのが正しい方法です。

Qを出すと、Tは取れません。

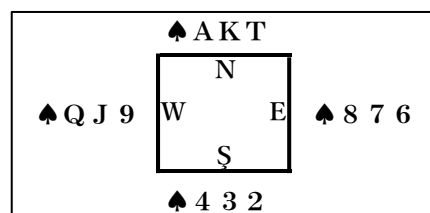
1回目のフィネスが外れても、次のフィネスも繰り返しましょう。



② よく出現するダブルフィネスの別の形が右図です。

Q Jが抜けていてTを勝つ方法です。

SからNに向けてダブルフィネスをします。

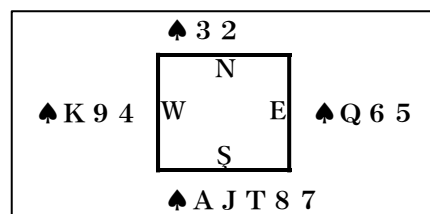


③ 右図のように絵札が2枚抜けているときもダブルフィネスします。

これがトリックを最も多く取れる方法です。

この例でダブルフィネスすると、1ルーザーですみます。

他の方法では2ルーザーとなります。



④ 右図で、NSは♠で2トリック取りたいと考えています。

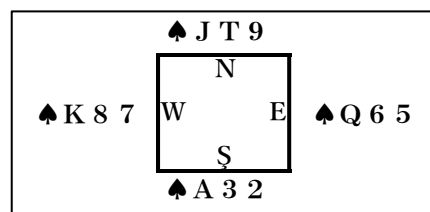
NからSに向けてダブルフィネスをすると1ルーザーに抑えられます。

絵札から出してフィネスするときは、そのカードのすぐ下のカードを持っていなければなりません。

右図でNの9が8であれば、フィネスになりません。2ルーザーとなります。

※この時、NからJが出た時にQをカバーしてはダメです。

次のTにカバーします。これによって、オポネントにある♠9がウィナーとなります。



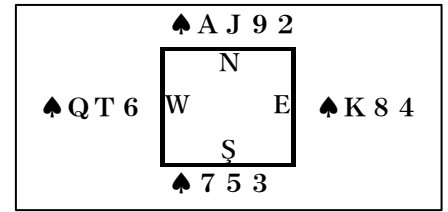
3) トリプルフィネス

3枚の高いカードが抜けているときにするフィネスです。

♠のルーザーを1つにするには？

Sから♠9でフィネスして♠Kに負ける。

その後、Sからダブルフィネスをすることでルーザーを1つにできる。



4) ディープフィネス

ディープフィネスは、実際にはフィネスではなく、ダッキングプレーと言われてれているものです。

ルーザーを特定のオポネントに取らせるようにするプレーです。

⇒ そうしないと、ストッパーと思っていた自分の絵札が、オポネントの絵札に捕まり、ダウンするなど。

左手のオポネントに勝たせると、自分のストッパーは安泰です。

5) オブリガードフィネス

Sは4トリック取りたい。

① Sから♠2をリード

⇒ ここで♠Aが出ると、KQで勝つと簡単に4勝するので。

② 従って、Wは♠9、そしてNの♠Kが勝ち、

③ 続いて、Nは♠6をリード、Wは♠Tを出す

④ Eの♠Tが勝っているの関わらず、♠Qを出さず♠3を出す

⑤ Wは♠Aを出さざるをえず、Aが空振りとなる

これがオブリガードフィネスです。

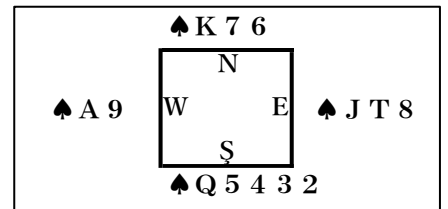
⇒ ♠Kが勝てた時、♠AはWにありそう。

Wが♠Aを含む3枚だと、2ルーズは確定です。

1ルーザーで抑えるためには、WはAのダブルトンでなければなりません。

そこで、Sは♠Tに♠Qをカバーせず、♠3を出して、♠Tと♠Aのバツティングさせる。

Wの♠Aは空振りとなり、Sは♠で4トリックを勝つことができます。



6) バックフォードフィネス

右図でNSで3トリック取りたい。

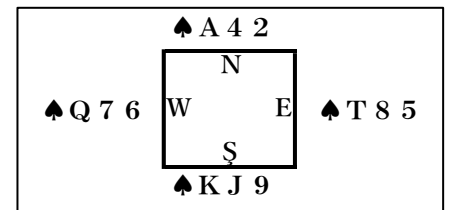
普通は、NからSに向けて、シングルフィネスです。

今までのプレーなど何かの理由で♠QはWが持っていると思う時、

① Sから♠Jをリード、♠Qが出れば、Aで勝ち、

② Nから♠Tのフィネスをする。これで3トリック勝てます。

このプレーのキーは、2回目のフィネスのカードの直ぐ上と下(♠Jと♠9)を持っている必要があることです。



7) トランプフィネス (ラフフィネス)

8) スクープ (ドロップフィネス)

NSで4トリック全部取りたい。

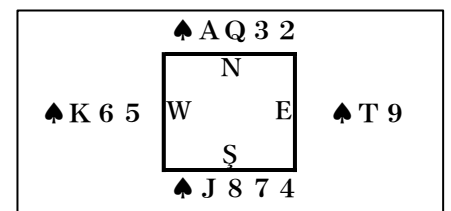
WにKダブルトンがあるとしてプレーするのが最善のプレーです。

しかし、WがKの3枚を持っていることが分かったとき、

EがT9のダブルトンであれば、4トリック取れます。このプレーになります。

① Sから♠Jをリード、♠KをカバーすればAで勝ち、4トリック取れます。

そのまま流れてくれば、そのままフィネスします。次はシングルフィネスすれば4トリック取れます。



【3. ディフェンダープレー】

1) オープニングリード

コントラクトが、「ノートランプ」か「スートコントラクト」かで、オープニングリードは異なります。

例) AK432

- ・スートコントラクトでは、AKの2トリック取れば上乘でしょう
⇒ Kをリード
- ・ノートランプでは、エスタブリッシュにより2や3でも勝つことを目指す
⇒ 3をリード (AKを取らないで、フォースベストをリード)
 パートナーからのリターンで、エスタブリッシュの可能性が高くなる

(1) 「スートコントラクト」時のオープニングリードの習慣 (スートが決まった後、札の選択方法)

- シークエンスは頭から (トップオブシークエンス)
- ダブルトンは上から (絵札の有無に関わらず/トップオブダブルトン)
- 3枚以上のクズ札は頭から (トップオブナッシング)

シークエンスは頭から	
持ち札	リードする札
AKxx	K
KQxx	K
QJxx	Q
JTx	J
T9xx	T
KJT	J
KT9	T
QT9	T

ダブルトンは上から	
持ち札	リードする札
Ax	A
Kx	K
Qx	Q
Jx	J
Tx	T
9x	9
8x	8
以下全て同じ	

3枚以上のクズ札は上から	
持ち札	リードする札
983	9
652	6
5432	5

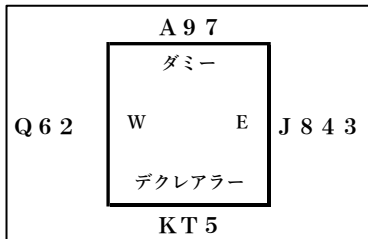
- 絵札を含む4枚以上は4番目の札を出す (フォースベスト)
- 絵札を含む3枚時は、一番下の札を出す

フォースベスト	
持ち札	リードする札
AJ82	2
QT653	5
J8765	6

絵札を含む3枚、一番下から	
持ち札	リードする札
Q82	2
K65	5
J84	4

(2) 「ノートランプ」時のオープニングリードの習慣

- 小さな札をエスタブリッシュするようにします
- 長いシークエンスの頭からのリードは、常に正しいリードです。
・シークエンスでない絵札のあるスートからのリードは損をする例



♠ 9 6 5
♥ Q J T 5
♦ 7 2
♣ K J 4 3

- ・NSからリードすれば、EWはQかJで1トリック取れる。
- ・EWからリードすると、NSに3トリック取られる。
- ・♥Qのリードが良いリードです。
- ・♣のリードは敵のQに取られる危険性あり。

(3) オープニングリードするスート選択方法

a) パートナーがビッドしたスートからのリード

- ・出すカードは「スートコントラクト」と同じルールです。

b) 敵のビッドしたスートをリード

- ・敵のビッドしたスートのリードは、原則として避けるべきです。
- ・但し、しっかりとした長いシークエンスであればOKです。

例) Q J T 9 4、など

- ・ショート♣や◇を使うビッドシステムの場合は、この限りにあらず。

c) シングルトンのリード

- ・ノートランプコントラクトでは、パートナーがビッドしていない限りリードは避けるべき。
- ・スートコントラクトでは、次回にラフすることを望みにリードすることがあります。しかし、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
- ② ラフができる余分な切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)

d) 切札のリード

- ・場合の策であり、適当なリードが無いからと言って切札をリードしてはダメです。
- ・切札リードが良いと判断されるのは、
⇒ ビッドからダミーでディクレアララーのルーザーをラフできそうな時です。

(4) オープニングリードの選び方のまとめ

a) ノートランプコントラクトに対するリード

- ① 一番望ましいのは、長いしっかりとしたシークエンスからのリード
長いシークエンスからのリード

⇒ シークエンスでも短いスートは望ましくありません。

- ② パートナーがビッドしたスート

⇒ 他の望ましいスートがなければ、シングルトンでもリードしてOK

- ③ 敵のビッドしていない長いスート

- ④ 絵札のないスート (消極的リード)

⇒ 絵札の下からリードすると損をすることがあります。

スラムに対するリードとして望ましい場合があります。

- ⑤ 敵のビッドしたスート

⇒ ショート♣や◇を利用するシステムでは、考えましょう。

但し、普通は良くないリードです。

b) スートコントラクトに対するリード

- ① 強いシークエンス (A KQ、KQ J T など)

- 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のスート

レスポンスはあまり良くない可能性があるので注意が必要

- ③ ミドルシークエンスからのリード

⇒ A アンダーリードは避けること

- ④ 切札のリード

- ⑤ A やシークエンスのないスートのフォースベスト

- ⑥ シングルトンのスート。次にラフを狙う。

- ⑦ ダブルトンのスート。将来のラフを狙う。

2) トリックの取り方

- ・同じ効果の一番下の札を出す。

3) パートナーのリードしたスートの返し方

- ・オープニングリードしてきたスートは、リードできる機会には、その都度打ち返すのが望ましい。

① シークエンスの頭を返す。

T以上を頭に持つものをシークエンスとして扱います。

9以下ではシークエンスと見なしません。

② オリジナルフォースベストの札を返します。

4) リードを続けて欲しいときのシグナル、続けて欲しくないときのシグナル

①カムオン シグナル (続けて欲しい)

- ・1枚で示す：不必要なほど高いカードを出す (高いカードがなく正しく伝わらない時がある)
- ・2枚で示す：カードをハイロー (高低) と出す。これをエコーと言います。

②ノン・カムオン シグナル (続けて欲しくない)

- ・1枚で示す：一番低いカードを出す (低いカードが無く正しく伝わらない時がある)
- ・2枚で示す：カードをローハイ (低高) と出す。これをエコーと言います。

5) 出してもらいたいスートを指定するシグナル (スートプリファランスシグナル)

オープニングリードのスートは、ダミーがシングルトンでトランプも沢山あるため、他のスートにシフトする必要がある。

①高いカードを出すと、高いスートにシフトして！ (1枚では正しく伝わらないこともある)

②低いカードを出すと、低いスートにシフトして！

6) サードハンドハイ

三番手では、同じ結果になる一番高いカードを出す。

7) ラフアンドスラフ (ラフアンドディスカード)

ディクレアラーとダミーの両方が切れているスートがある時、

そのスートをリードすると、一方からルーザを捨てもう一方でラフするプレーです。

ディフェンダーは1トリックする可能性が高いので避けるべきプレーです。

8) エントリーを潰す、エントリーを残すホールドアップ

①直ぐに勝たないことで、オポネントのエントリーを無くし、エスタブリッシュしたスートを勝てなくする。

②パートナーからのオープニングリードを直ぐに勝たず、2回目に勝ってリターンすることで、

ダブルトンのパートナーがラフできる。(オープニングリードを勝ってリターンしてもラフできない)

【4. 切札の上手な使い方】

1) 多くの場合、切り札はすぐに全部狩る

2) 直ぐに全部の切り札を狩ってはいけない時

但し、支障の無い範囲ですぐに狩るのが原則です。

①ルーザーをダミーで切らなければならない時

②ストッパーとして利用する時

例：トランプが4 4 4 1のディストリで、狩り切ってしまうと敵の長いスートに勝たれてしまう時

③エスタブリッシュしたサイドスートを取るエントリーとして切り札を使う時

④エスタブリッシュしている札で、手早くルーザーを捨てなければならない時

例：切り札のAが敵に有り、先に狩るとルーザーがそのまま負けてしまうとき。

エスタブリッシュしているスートでルーザーを処理してから狩りましょう。

3) 避けなければならない切り札プレー

①特に目的が無く、長い切り札でルーザーを切ること

・ウィナーは増えていない。単に切り札の無駄使い。

・急いで切る必要が無い、敵が攻めてきた時に切れば良い。

②切り札狩りの結果、敵に最高札が残った時、狩る必要はありません。（必ず負けるので）

③場合によっては、敵の最高位の切り札を追い出す必要があることもあります。

例：ダミーの長いスートを走っている途中でラフられたら、その後ダミーへのエントリーが無い時

4) ダミーリバーサル

・積極的に長い切札でルーザーを切るのが正しいプレーになることもあります。

例1) 右図、コントラクトは4 S

① EWは♡K, Q, Aと取り、♣にシフト。（Aで取るが、もう負けれない）

② プレーの方針は、

1. トランプを全部狩り、◇の4枚目が取れることを期待する

2. ◇が4-2の別れで4枚の方にトランプが3枚を期待して

トランプを2回狩り、4枚目の◇をダミーのラフする。

3. 最も良いプレーがダミーリバーサル

・♣Aで勝ち、♣3をハンドでラフ、

トランプでダミーに戻り（狩りながら）、同様に♣を全部ラフする。

・最後は、ハンドのトランプは0枚、ダミーが1枚、ダミーの方が枚数が多くなるプレーです。

	♠ AKJ	
	♡ T64	
	◇ Q86	
	♣ A543	
♠ T72	ダミー	♠ 93
♡ KQ53	W	♡ A97
◇ T5	E	◇ J974
♣ KJ96		♣ QT87
	♠ Q8654	
	♡ J82	
	◇ AK32	
	♣ 2	

例2) 右図、コントラクトはSの7♠、オープニングリードは◇Q

この例は、ダミーリバーサルでのみメイクします。

● ダミーリバーサルをするときは、

・短い方の切札に強い札が残り、これで狩り切れなければ成功しません。

・長い方の切札で切るのに必要なエントリーも必要です。

	♠ JT9	
	♡ KQ4	
	◇ K65	
	♣ A654	
♠ 765	ダミー	♠ 83
♡ 973	W	♡ T82
◇ QJT8	E	◇ 974
♣ QJ2		♣ K9873
	♠ AKQ42	
	♡ AJ65	
	◇ A32	
	♣ T	

5) クロスラフ

- ・クロスラフする時は、切札を全部狩り切らないことが多い。
それは、クロスラフするためのダミーの切札も少なくなり、必要なトリックが取れなくなるから。
- ・クロスラフを始める前に、サイドスートにあるウィナーは全部取ってしまうこと。

6) 長い切札を短くしないのがあくまでも鉄則です

- ・ダミーリバーサルやクロスラフは例外的なプレーです。
- ・長い切札でルーザーを切るのは、95%まで損になると考えてさしつかえありません。

7) 長い切札側で切らされないように工夫しましょう

- ・切れる時でもラフせず、ルーザーオンルーザーのプレーなどを考えましょう。

【5. ノートランププレー】

ノートランププレーは、エスタブリッシュ競争になります。

従って、プレーテクニクとしては、以下の内容を検討します。

- ① 味方のスートのエスタブリッシュのさせかた
- ② 敵のスートのエスタブリッシュを妨げる方法
- ③ エスタブリッシュした敵のスートを使わせない方法

1) ホールドアップ (エスタブリッシュしたスートを使えなくする方法)

①下左図はSの3ノートランプ。OLは♣4。

♣を3回目に勝てば、◇のフィネスが外れても♣を返すことができず、3メイク。

1回目や2回目に♣を勝つと、◇のフィネスが外れた後、♣を取られダウン。

②下右図はSの3ノートランプ、OLは♠K。

最初はダックして、♠Kに勝たせる。

続けて♠をリードすると♠A Jで2勝できる。2ストッパーとなり、安心して♣Aに負けに行ける。

他のスートにシフトされても怖くない。

				♠ Q 6 2				
				♥ A 6 4				
				◇ A J 9 6 4				
				♣ 8 3				
♠ J 3		N		♠ T 9 8 7 4				
♥ Q T 8 2		W		♥ J 9 5				
◇ 7 3				◇ K 8				
♣ K J 9 4 2		♠		♣ Q T 7				
				♠ A K 5				
				♥ K 7 3				
				◇ Q T 5 2				
				♣ A 6 5				

				♠ 7 5				
				♥ A 7 2				
				◇ K 5 4				
				♣ Q J 9 8 2				
♠ K Q T 9 2		N		♠ 8 4 3				
♥ J 5		W		♥ Q T 9 6				
◇ J T 9 8				◇ Q 7 3				
♣ 6 4		♠		♣ A 7 5				
				♠ A J 6				
				♥ K 8 4 3				
				◇ A 6 2				
				♣ K T 3				

③右図でWのOLは♥5

Nから♥Tを出し、Eから♥Kが出ました。

ここで、Sは♥Aで勝ってはいけません。

◇をエスタブリッシュさせるためには、AとKの2回負ける必要があります。

これによって、♥がエスタブリッシュしません。

♥Kに負けたので損をしたように感じますが、♥Qが昇格していますので、

今勝っても、後で勝っても、ウィナーは2トリックで変わりません。

				♠ A 9 8 4				
				♥ Q T				
				◇ 6 5 3 2				
				♣ K Q 2				
♠ 7 6 3		N		♠ K Q 5 2				
♥ J 8 7 5 2		W		♥ K 9				
◇ K 4				◇ A 7				
♣ 9 4 3		♠		♣ T 8 7 6 5				
				♠ J T				
				♥ A 6 4 3				
				◇ Q J T 9 2				
				♣ A J				

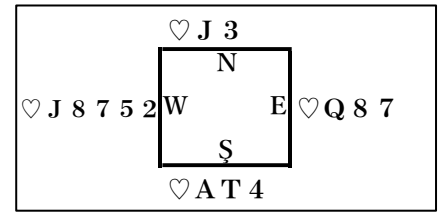
2) ホールドアップしてはダメなとき (1)

①♡5がリードされ、♡3-♡Qとなりました、

ここでNは、ホールドアップしてはいけません。

理由は、今勝つと、Nの♡JとSの♡Tでもう1勝、合計2勝できます。

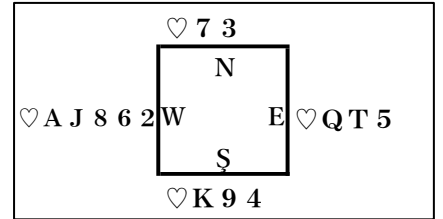
ホールドアップして♡Qに負けると、♡Aの1勝しかできません。



②♡6がリードされ、♡3-♡Qとなりました。

ここでもホールドアップしてはいけません。直ぐに♡Kで勝ちます。

♡Qが勝ち、♡をリターンされると、敵に♡で5勝されてしまいます。



※ホールドアップすると、

そのトリックが取れなくなる時は、ホールとアップしてはダメです。

従いまして、上記②の例で、Sの♡がA94であれば、Aは何時でも勝てますので、2回ホールドアップするのが正しいプレーになります。

3) ホールドアップしてはダメなとき (2)

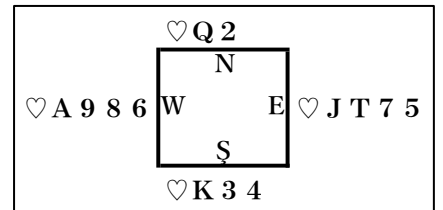
※他にもっと弱いスートがあり、そのスートにシフトされるとダウンしそうなとき

4) セカンドハンドロー

・基本はセカンドハンドロー、2番手ではローカードを出します。

・例外は、ダミーが絵札 (K or Q) を含むダブルトンで、最初の機会にその絵札を出さないと勝てる見込みがないときだけ。

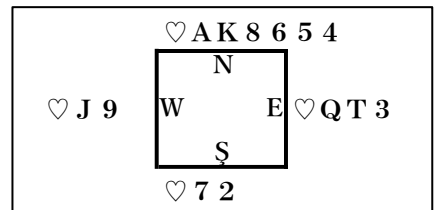
右図がその例になり、セカンドローの♡2ではなく、♡Qを出します。



5) スートをエスタブリッシュするときは、エントリーを考える

♡はエスタブリッシュして5枚はとれそうです。

但し、Nへのエントリーが他に無い時は、最初に負けておくことです。



6) ディフェンスの立場から

ダミーの長いスートがエスタブリッシュしそうなときには、エントリーを早く追いつくディフェンスを考えること。

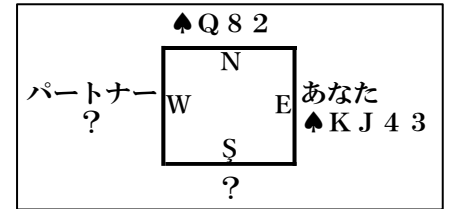
【6. 絵札の殺し方】

1) 敵の絵札には味方の絵札を被せる (KQJが基本)

Nから♠Qがリードされた時、Eは♠Kを被せなければなりません。

♠Aに勝たれても♠Jがウィナーになります。

⇒ ♠Jを持っていなくても、パートナーに期待して♠Kを被せます。



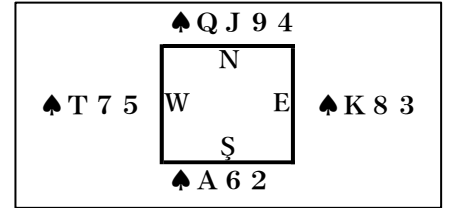
2) 敵の絵札が続いているときは、最後の絵札にカバーする

Nから♠Qがリードされたとき、♠Kをカバーしてはいけません。

♠Aで勝たれた後、♠Tをフィネスされ4勝されてしまいます。

従って、♠Qはそのまま流し、♠Jがリードされたときにカバーします。

これによって、Sは3勝しかできません。

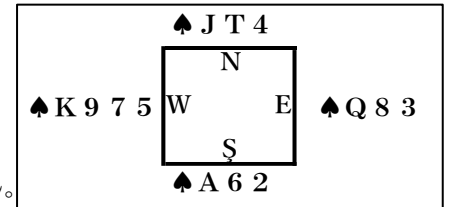


右の例では、敵が♠で2トリック勝ちたくて、♠Jをリードしました。

ここで♠Qをカバーすると、♠Aで勝たれNの♠Tに向けてリードすると

♠で2トリック勝たれてしまいます。

ここでも最後の絵札♠Tにカバーするより、敵は♠Aの1トリックしか勝てません。



3) 絵札にカバーしては「ダメ」なこともあります

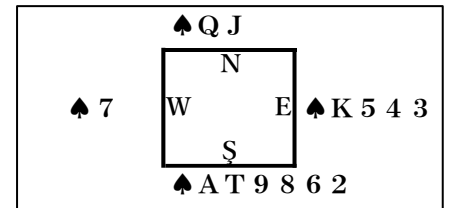
右の例は、♠がトランプです。

Nから♠Qが出されたときに、♠Kをカバーしてはダメです。

♠はトランプなので、Sは長いはずです。

従って、ここで♠Kをカバーしても、パートナーのカードが昇格する可能性は殆どありません。

また、Nの♠が2枚のためカバーしなければ♠Kは必ず勝てます。



右の例も絵札にカバーしてはダメなケースです。

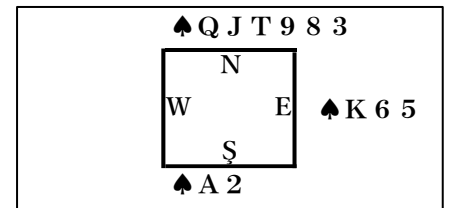
コントラクトはノートランプ。

Nの♠はQ~8まで揃っており、カバーしても得することはありません。

(パートナーのカードが昇格することはない)

Nの♠が長いため、Sの♠はダブルトンかもしれません。

ダブルトンだと、Eの♠Kはウィナーになります。



【7. パーセンテージプレー】

初級

No	West	East	目標	プレイ手順
(1)	AKJT9	xxx	5勝	フィネス
(2)	AKJT9	xxxx	5勝	AK

Q抜け8枚フィットはフィネス、Q抜け9枚フィットはドロップがパーセンテージプレーです。

理由はここでは深入りしませんが、例えば8枚フィットで3-2ブレイクの場合
Qxx xxのように左手にQの3枚があればフィネス
xxx Qxのように右手にQの2枚があればドロップ期待でAKを叩く
で5勝します。

3-2を前提とした場合、Qが3枚の側にある確率は3/5、Qが2枚の側にある確率は2/5です。
よってフィネスがパーセンテージプレーとなります。

No	West	East	目標	プレイ手順
(3)	AKQTxx	x	6勝	AKQ
(4)	AKQT	xxx	4勝	AKQ

J抜け7枚フィットはAKQを叩くのが正解です。

これはJxxx xxとxxx Jxxの比較で後者が僅かに高いためです。

(4)において、AKを取った際に裏がショーアウトした場合は3巡目はマークトフィネスしましょう。

No	West	East	目標	プレイ手順
(5)	AKQTx	xx	5勝	AKQ
(6)	AKQTx	xx	4勝	A; x→T

次に5-2のJ抜け7枚フィットです。

5勝プレーは(3),(4)と同様にAKQを取るのが正解です。

しかし4勝でいい場合は、2回目にフィネスが正解です。

これは2巡ボスフォローなら4勝するためです。

つまりフィネスが抜けるxxxx Jxやxxx Jxxなら4勝を達成します。

一方でJxxxx xの時はフィネスをすれば4勝達成しますが、AKと取ってしまうと4勝できません。

このように、目標トリック数によってプレイ手順が異なる場合があります。

ダブルフィネスをしない時

- AKT9 xxxで3勝：ダブルフィネス
- AKT98 xxxで4勝：ダブルフィネス
- AKT987 xxxで5勝：AK叩く

【1. ゼロからのコントラクトブリッジ】

【ブリッジの原理】

- 原理1： 誰も持っていないカードは、自らリードしないと勝てない
原理2： ディクレアラーとダミーは一心同体
原理3： 持っている枚数以上は勝てない
原理4： 4番目に出す「K」は勝てる（または勝てるようになる）
原理5： 勝てるカードを全部勝ってしまうと、後は勝てない
原理6： 切札はたいてい3回で狩り切れる

・切札のブレイク

① 8枚フィット

3-2：68%

4-1：28%

5-0：4%

② 9枚フィット

2-2：40%

3-1：50%

4-0：10%

③ 10枚フィット

2-1：78%

3-0：22%

・7枚フィットでは当てはまらない

3-3：36%、 4-2：48%、 5-1：15%、 6-0：1%

- 原理7： 切札はバラバラにプレイするほうが効率的につかえる（クロスラフ、 オーバーラフに注意）
原理8： ハンドでラフしてもウィナーは増えない、ルーザーは消えない（切札が長い方でのラフ）
原理9： アナーは他のアナーと一緒に持っているとなりがあがる

【ブリッジのセオリー】

- セオリー以前： カードの出し方は、ダミーと合わせて考える
セオリー1： 短い方のアナーを先にプレーする（ブロックに注意 / 勝っても負けても、その後のプレーがしやすい）
セオリー2： ダミーが開いたら、最初にウィナーを数える
セオリー3： アナーのソリッドシーケンスは昇格を狙う
セオリー4： 長いスートはエスタブリッシュを狙う
セオリー5： エスタブリッシュを狙う時は、エントリーに注意する
セオリー6： アナーに向けてリードする
セオリー7： ウィナーは無目的に勝たない（目的：エントリー、ストッパー、コントロールなど）
セオリー8： ルーザーを消すために、ダミーにウィナーを作る（ディスカードする）
セオリー9： ルーザーを消すために、ダミーでラフする
セオリー10： オポネントの切札をなくす（狩り切る）
セオリー11： クロスラフするときは、先にウィナーを全部勝つ
セオリー12： 8枚はフィネス、9枚はドロップ
セオリー13： 2つ以上アナーが抜けている場合は、フィネスを繰り返す
セオリー14： ゲームは、4♠、4♥ > 3NT > 5♦、5♣の順に探す
セオリー15： 上限下限が伝えられたら、ゲームの有無を判断する
セオリー16： ルーザーを顕在化させるため、強いスートをリードする
セオリー17： ダミーが右側にある時は、ダミーの弱いスートをリードする
セオリー18： 2ndハンドロー、3rdハンドハイ
セオリー19： アナーがリードされたらカバーする

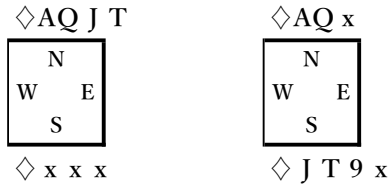
【2. フィネス】

・一般的なフィネスの説明は省略します。

セオリー 12： 8枚はフィネス、9枚はドロップ

1) フィネスか昇格か

フィネスが成功しても、直ちにルーザがなくなる場合があります（エスタブリッシュしない）。
その場合は、エントリーが十分にあれば、繰り返しフィネスします。

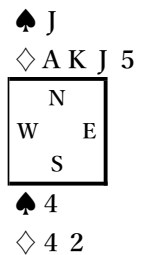


1つ負けても素早くウィナーを作りたい時は、

- ① A、Qの順にプレイする方法があります。（Kに負けに行く、Kがシングルトンであれば全部取れます）
- ② 先ずQでフィネスし、その後A、Jの順にプレーします。（Kがダブルトンの時は全部取れます）

2) ラフアウト

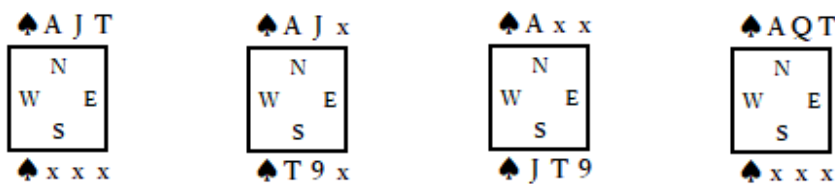
- ・右図は、トランプは♠、◇のフィネスができる状況です。
- ・しかし、この場合は、ラフアウトの手筋を利用すべきです。
A、Kを取り、5をSでラフする方法です。Jはかなりの確率でウィナーになります。
Qをラフアウトするという手筋です。



3) フィネスを繰り返す

セオリー 13： 2つ以上アナーが抜けている場合は、フィネスを繰り返す（1回負けた後、フィネスの基本形になっています）

- ① 左3つのKQが抜けてている時は、J（又はT）でフィネスし、負けた後、続けてフィネスする。
KQの両方がEになれば、2勝できます。
- ② 右端はK Jが抜けている例で、ダブルフィネスになります。先ず、Tでフィネスし次にQでフィネスします。
KQの両方がEになれば、2勝できます。



4) 8枚フィットのエスタブリッシュ方法 — スートの触り方

5-3フィットで、3-2ブレイクで説明します。他のケースは同様の考え方で自分で検討してください。

- | | |
|------------------------|---------------------|
| (1) AKQ x x - x x x | AKQと勝てば5トリック |
| (2) AK J x x - x x x | Jでフィネス（できればAを勝ってから） |
| (3) AK x x x - J x x | Jに向けてリード |
| (4) AK x x x - J T x | Jでフィネス（できればAを勝ってから） |
| (5) AK T x x - x x x | Tでフィネス（できればAを勝ってから） |
| (6) AQ J x x - x x x | Qでフィネス、勝ったら繰り返す |
| (7) AQ x x x - J x x | Jに向けてリード（フィネスは次善の策） |
| (8) AQT x x - x x x | Tでフィネス |
| (9) A J T x x - x x x | J、Tで連続フィネス |
| (10) KQ J x x - x x x | 余裕があればKQ Jに向けてリード |
| (11) KQT x x - x x x | KQに向けてリード（Jフィネスもあり） |
| (12) KQ x x x - x x x | KQに向けてリード |
| (13) K J T x x - x x x | Jでフィネス、成功したら繰り返す |
| (14) K J x x x - x x x | Jでフィネス |

【3. プレイ構想】

1) ノートランプ

オープニングリードされたら、ダミーからカードを出す前に、以下のことを考えます。

- ①最初にウィナーを数えます（何トリック足りないか？）
- ②強いシークエンスに着目します。（負ける所は負けて、早くウィナーを増やす）
- ③二人で8枚以上の長いスートに着目します（エスタブリッシュ、ウィナーを増やす）
- ④フィネスや弱いスートに着目し、ウィナーが増やせるかを考えます

2) 切札あり

原則として、まず切札を狩り切り、ノートランプと同じ状態にしてプレーします。

必要ならダミーに残っている切札でラフする、要領です。

- ①切札をすべて狩ることを考えます。
- ②ハンドの「明らかなルーザー」を数えます。
メイクするためにルーザーが幾つ多いかを数え、どうやって消すかを考えます。
- ③直ぐにウィナーが作れるスートに着目します。（シークエンスなどの強さでエスタブリッシュ）
- ④2人で8枚以上のスートに着目します（長さでエスタブリッシュ）
- ⑤特にダミーの方が長いスートに着目します。
- ⑥ダミーの短いスートに着目します。（ラフしてウィナーを増やす）
- ⑦らをこれベースに全体のおおまかな手順を考えます。

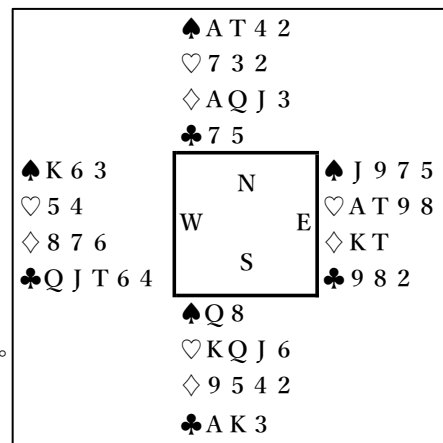
【4. 実戦プレーテクニック】

1) ホールドアップ

オポネントのエントリーを無くす目的で、わざと負けておくプレー。

・コントラクト：3NT/S、オープニングリード：♣Q

- ①♣Qのリードを♣Aで勝つ
- ②◇Kをフィネスし、Eが勝ち、♣9をリターン
- ③Sは♣3を出し、Eの♣9に勝たせる
ここで負けるプレーが、ホールドアッププレーです。
- ④Eは続けて♣8をリードし、Sは♣Kで勝つ
- ⑤その後、Eが♥Aで勝っても♣をリターンできない。
もしリターンできた場合は、4-4ブレイクであり、ルーザーは2となる。
- ⑥3NTはメイクする



2) ダック

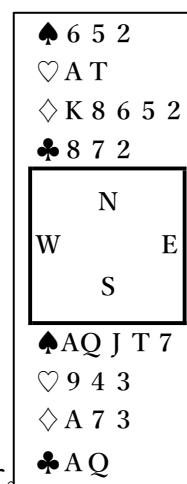
自分からわざと負けに行くプレー。

・コントラクト：4S/S、オープニングリード：♥K

- ①♥Aで勝ち、トランプをフィネス
- ②Wが♠Kで勝ち、♥Qを取って、トランプを返します。
- ③♠Aで勝ち
- ④◇3をリードし、Nからは◇2を出して、負けます。
この自分から負けに行くプレーを「ダック」と言います。
- ⑤◇3を負けた後、次のトリックを勝ち、トランプを狩り切って、
◇A、Kと勝ち、エスタブリッシュした◇8、6を取り、コントラクトはメイクです。

注) ◇3の前にトランプを狩り切ってしまうと、♥が1つルーザーとなります。

◇Aを勝ってから◇3を負けると、◇をリターンされラフされる可能性があります。



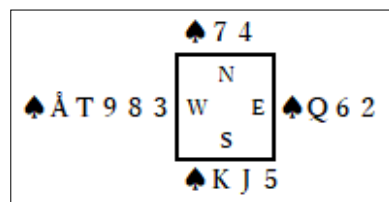
・ダックはディフェンスにおいても有効な技術です。

3) アボイダンス

特定のオポネントに負けないようにすること。

・コントラクト：3NT、オープニングリード：♠T

- ①♠Kで勝った後
- ②Eから♠をリードされると残り全てをWに勝たれてしまう。
そのため、フィネスなどはNからリードして行い、負ける時はWになるようにする。

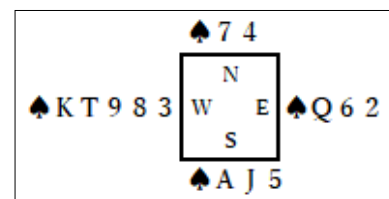


4) ホールドアップ

特定のオポネントに負けないようにするのが難しい時は、

2回勝たず負けておき、3回目に勝つのが基本。

- ①♠Tをリード、Eは♠Qを出す。
- ②Sは♠5、Jと2回負け、3巡目に♠Aで勝つ。
- ③その後、Eに入っても♠をリターンすることができません。



5) ダミーリバーサル

ディクレアラの長いトランプをラフに使い、ダミーよりも短くするプレイの方法。

・コントラクト：4 S、オープニングリード：♥K

①ルーザーを計算

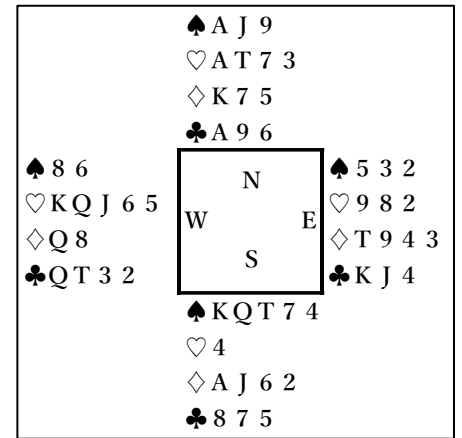
・Sで考えると、♦で2つ、♣2つ。♦のフィネスの結果。

・Nで考えると、♥3つ、♦1つ、♣2つ。

♥3枚をSでラフすればメイクする。

結果として、Sの切札は2枚となり、Nの3枚よりも短くなります。

これが、ダミーリバーサルです。



6) エンドプレイ

オポーネントの不利になるリードを出させること。または、そうなるカードの配置。スローインプレイ。

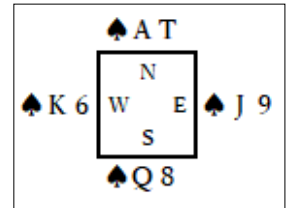
広義には、ディスカードに困るスクイズも含まれる。

(1)スローイン

右の配置では、NとSのどちらからリードしても1つしか勝てません。

しかし、オポーネントからリードしてもらえると、2つ勝てます。

・従って、この1トリック前に、意図的にオポーネントに負け、リード権を渡すテクニックです。



(2)スクイズ

・残り3枚で、1ルーザーの形です。

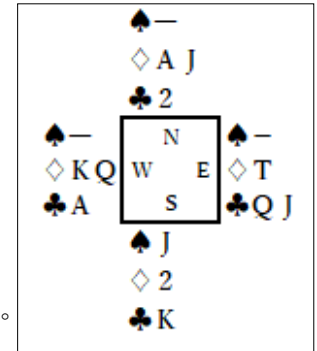
・ここで♠Jをリードすると、

・Wは困ります。

♣Aをディスカードすると、♣Kが昇格します。

♦Qをディスカードすると、次の機会に♦Kがドロップし、♦Jが昇格。

・このようにディスカードに困るようなカード配置にすることがスクイズです。



7) セーフティプレイ

・コントラクト：6 S、サイドスートにルーザーなし

・トランプで1つ負けてもよいが、2つ負けるとダウンする時、

♠Aを取って、♠Jでフィネスしてもよいが、WがQT x xの時はダウンとなります。

・4 4 4 1の時も1ルーザーですむプレーが4 4 4 1に備えたセーフティプレイです。

①最初に♠Kを取って、Qシングルトンに備えます。

②両方からxが出たら、♠2をリードします。

③Wがショーアウトしたら、EはQT x xなので、♠Aで勝ち、Sの♠J 3に向けてリードします。

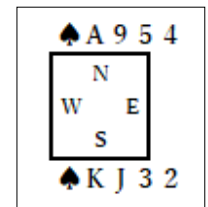
このプレーによって、♠Qにしか負けません。

④♠2の時にWがxであれば、♠9を出します。

♠TやQに負けても、その時は3-2ブレイクなので、この1ルーザーのみです。

⑤♠2の時にWがxで、Nが♠9、Eがショーアウトした時は、WがQT x xとなります。

♠9で勝った後、♠Aを勝てば、Wの♠Qの1ルーザーのみです。



※AT x xとk x x xの組合せでも、左隣のQ J x xに備えることができます。

・Kを取って、ATに向けてリードすることで4 4 4 1に備えたセーフティプレイとなります。