

# プレーテクニクの基本

## 【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 デイープフィネス
- 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umpfiness (ラuffing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、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

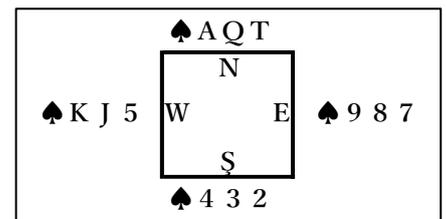
- ・2枚のカードが抜けている時のフィネスです。

- 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。

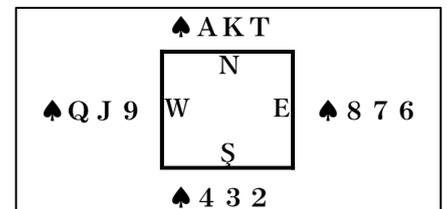
1回目のフィネスが外れても、次のフィネスも繰り返しましょう。



- 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。

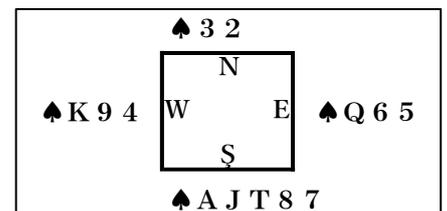


- ③ 右図のように絵札が2枚抜けているときもダブルフィネスをします。

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。

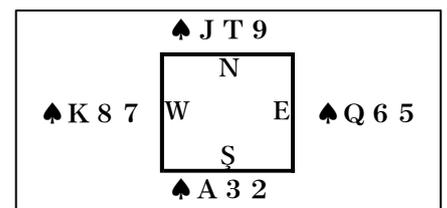
NからSに向けてダブルフィネスをすると1ルーザーに抑えられます。

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。



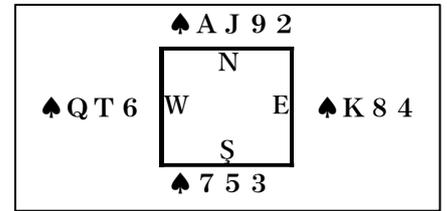
### 3) トリプルフィネス

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。

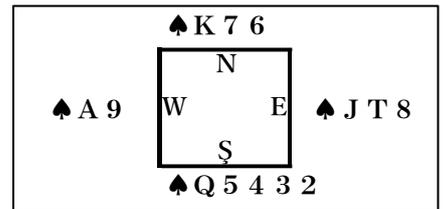
⇒ ♠Kが勝てた時、♠AはWにありそう。

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のバッティングさせる。

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。

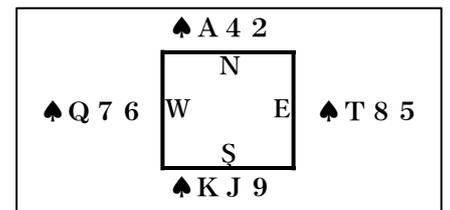
普通は、NからSに向けて、シングルフィネスです。

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 (ラフニングフィネス)

### 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。

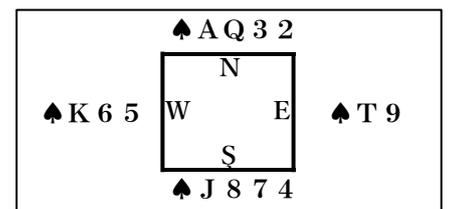
WにKダブルトンがあるとしてプレーするのが最善のプレーです。

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
JTxx	J
T9xx	T
KJT x	J
KT9 x	T
QT9 x	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

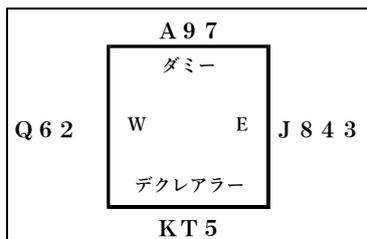
- 絵札を含む4枚以上は4番目の札を出す (フォースベスト)
- 絵札を含む3枚時は、一番下の札を出す

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ール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 (低いカードがな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増えるプレーです。

	♠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♠AJ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		E		
◇ 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		E		
◇ 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		E		
◇ 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				

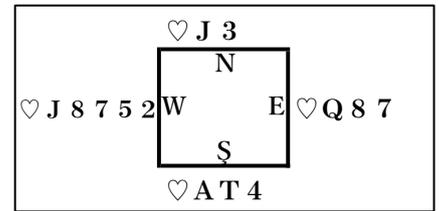
2) ホールドアップしてはダメなとき (1)

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。

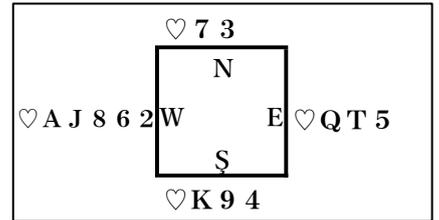
ホールドアップして♥Qに負けると、♥Aの1勝しかできません。



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)

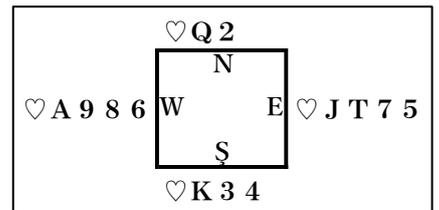
※他にもっと弱いスートがあり、そのスートにシフトされるとダウンしそうなき

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。

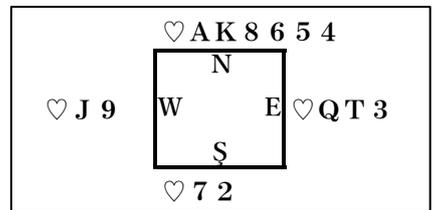
右図がその例になり、セカンドローの♥2ではなく、♥Qを出します。



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きには、エントリーを早く追い出すディフェンスを考えること。

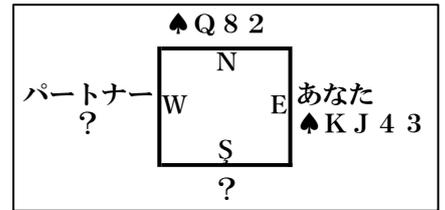
## 【6. 絵札の殺し方】

### 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。



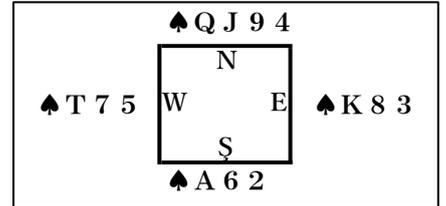
### 2) 敵の絵札が続いているときは、最後の絵札にカバーする

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。

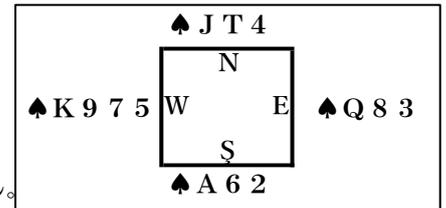


右の例では、敵が♠で2トリック勝ちたくて、♠Jをリードしました。

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

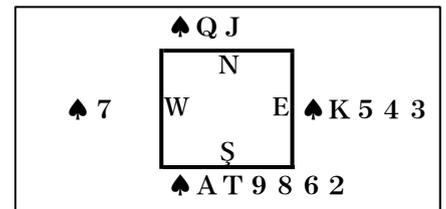
右の例は、♠がトランプです。

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。

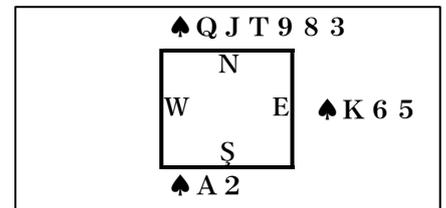
コントラクトはノートランプ。

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： Qが抜けている時、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

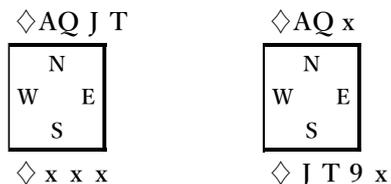
## 【2. フィネス】

・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。



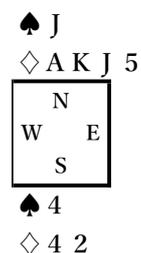
1つ負けても素早くウィナーを作りたい時は、

- ①A、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。

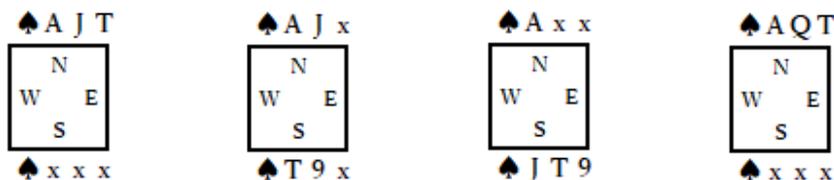
A、Kを取り、5をSでラフする方法です。Jはかなりの確率でウィナーになります。  
Qをラフアウトするという手筋です。



### 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) AQ T 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) KQ T 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。

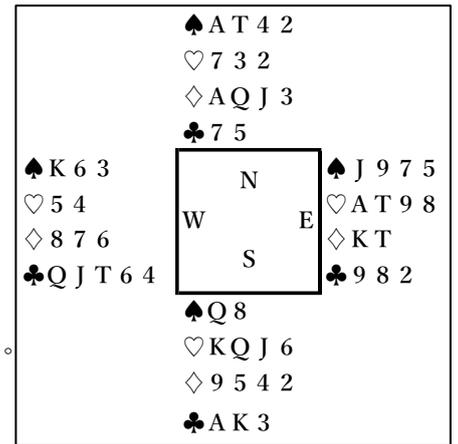
## 【4. 実戦プレーテクニック】

### 1) ホールドアップ

オポナー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

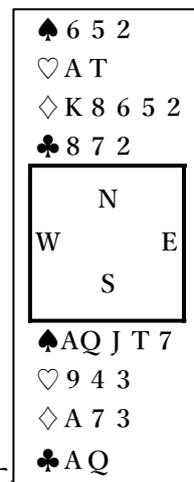


### 2) ダック

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、こと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。



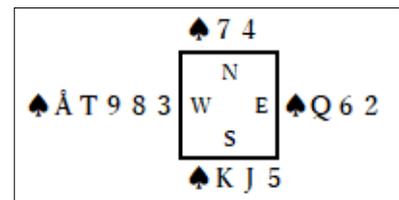
・ダックはディフェンスにおいても有効な技術です。

### 3) アボイダンス

特定のオポナー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

特定のオポナー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。

