

5 M、2 / 1 G F (9 9)

第三部 N T のシステム

5 M、2 / 1 G F (9 9)

第三部 N T のシステム

目次

第 1 課	バランスハンドを示す	P 1 ～ P 5
第 2 課	N T に対するレスポンスの基本	P 6 ～ P 8
第 3 課	ステイマン 2 C コンベンション	P 9 ～ P 12
	(*) スモーレントランスファービッド	P 12
第 4 課	ジャコビー、テキサス・トランスファービッド	P 13 ～ P 17
第 5 課	マイナー・スーツステイマン・コンベンション	P 18 ～ P 21
	(*) パペット 2 N レスポンス	P 21
	(*) メジャーズサインオフ	P 22
第 6 課	2 N、その他のオープンからの展開	P 23 ～ P 25
	(*) パペットステイマン	P 25
第 7 課	1 N オープンに邪魔が入った時の対応	P 26 ～ P 28
	(*) ペナルティダブルに対して	P 26
	(*) ナチュラルオーバーコールに対して	P 27
	(*) 2 スター 2 C、2 D に対して	P 28
第 87 課	HANA のお奨めバージョン	P 29

第1課 バランスハンドを示す

1 : バランスハンドとアンバランスハンド

自分のハンドを示す場合に、先ず**バランスハンド、アンバランスハンドを区別する**ようにします。その理由は、ハンド評価の仕方、ビッドの組立が異なるからです。**バランスハンドでは、H C P がハンド評価の中心**になります。一方**アンバランスハンドでは、ハンドパターン、パートナーシップのスーズフィット、アナーフィットの状態の評価**が、細かなH C P の計算より重要です。

ちなみに、**バランスハンドとは短いスートの無いハンド**です。

典型的なバランスハンド：4 3 3 3、4 4 3 2、5 3 3 2

準バランスハンド：5 4 2 2、6 3 2 2、7 2 2 2

バランスハンドと見なして捌く場合がある：4 4 4 1、5 4 3 1

一般に、扱いとして悩ましいのが、4 4 4 1、5 4 2 2 です。

実戦で、ハンドパターンを示すのに困ったら、「**1枚ずらしの要領**」で捌きましょう。ある1枚のカードが別のスートだったらどういうビッドになるかを考えるのです。そしてそのずらしたハンドのつもりでビッドします。（ダミイになって晒す場合は、ご愛嬌しておきます）

(ハンド例)	(一枚ずらしたら?)	(問題点)	(ビッド選択)
① : ♠ Q x ♥ A Q x x ♦ K x ♣ A J x x x	① * : ♠ Q x ♥ A Q x ♦ K x x ♣ A J x x x	1 C に 1 S レスpons されたら? 2 H のリバースは、もっと強さが 必要です。(18+) 1 N オープンしちゃうのが良い。	1 N オープン
② : ♠ K ♥ A J x x ♦ K J x x ♣ K Q x x	② * : ♠ K x ♥ A J x x ♦ K J x x ♣ K Q x	1 D オープンに、1 S レスpons されたら? 1 N、2 N、2 C? ♣の一枚を♠に混ぜ込んで捌くの が実戦的です。	1 N オープン
③ : ♠ K J x ♥ K ♦ K J x x ♣ A J x x x	③ * : ♠ K J x ♥ K x ♦ K J x ♣ A J x x x	1 C オープンに、1 H レスpons されたら、リビッドに困ります。 3 2 3 5 の15点と見て、1 N で オープンするのがお奨めです。	1 N オープン

2 : バランスハンドの強さの区分と表現

	ビッド展開	5 M、2 / 1 G F (99)	スタンダード?
(#1)	1 * 1 * 1 N	1 2 - 1 4	1 3 - 1 5
(#2)	1 N	1 5 - 1 7	1 6 - 1 8
(#3)	1 * 1 * 2 N	1 8 - 2 0	1 9 - 2 0
(#4)	1 * 1 * 3 N	(ソリッドスート有)	2 0 - 2 1
(#5)	2 N	2 0 - 2 2	2 2 - 2 4
(#6)	3 N	(ギャンプリング調)	2 5 - 2 7
(#7-1)	1 D 2 C 2 N	1 2 - 1 4	1 3 - 1 5 (?)
(#7-2)	1 D 2 C 3 N	1 8 - 2 0	1 8 - 2 1
(#8-1)	1 M 2 * 2 N	1 5 - 1 7	1 5 - 1 7 (?)
(#8-2)	1 M 2 * 3 N	1 8 - 2 0	1 8 - 2 1 (?)
(#9)	1 m 1 N 2 N	1 6 - 1 8	1 6 - 1 8
(#10)	1 M 1 N 2 N	1 8 - 2 0	1 6 - 1 8
(#11-1)	2 C 2 * 2 N	2 3 - 2 4	---
(#11-2)	2 D 2 * 2 N	2 5 +	(ストロング2 Dを使用している場合です)

(# 1) 1 * 1 * 1 N : 1 2 - 1 4

バランスハンドは1 Nリビッドを優先するのがお奨めですが、予め確認しておきましょう。
 確認の無いパートナーシップでは、4枚メジャーはリビッドで紹介する、として扱うのが安全です。
 それと、**オープニングビッドをする時に、予めリビッドの予定を立てておくのが大事**です。

(例 1)

① : ♠ A x x x
 ♥ K J x
 ♦ Q x x
 ♣ A x x
1 C 1 H
1 N
 (1 S)

4 ♠紹介を優先して1 Sリビッドする約束もあります。
 お奨めは1 Nリビッドですが、パートナーと確認しておくといいでしょう。どっちが良いかでは無く、**パートナーはどうビッドするか、を知っている事が重要**です。

② : ♠ A J x x
 ♥ K x x
 ♦ x x
 ♣ A J x x
1 C 1 H
1 N
 (1 S)

1 Dレスポンスに対し1 Nリビッドをするのは、常識的ですが、1 Hレスポンスに対しては？ 1 Sリビッドする約束もあります。HANAは、♦が弱いとか細かな事は軽く見てハンド全体を知らせる1 Nリビッドが好きです。

③ : ♠ x
 ♥ K Q x
 ♦ K Q x x
 ♣ A x x x x
1 C 1 S
1 N

1 Nリビッドで捌きます。2 C、2 Dリビッドより、ベターですから。ちなみに、1 Hレスポンスの場合は2 Hレイズをする予定でした。3枚サポートで、すぐ2 Hレイズしていい形です。

④ : ♠ K J x x
 ♥ A Q x x
 ♦ x x
 ♣ K x x
1 C 1 D
1 N

1 Dレスポンスに対しては、1 Nリビッドです。5枚メジャーでは、常識的な取り決めと考えられてます。即ち、**1 Hリビッドする場合は、4♥5♣を保証**している、アンバランスハンドを示す約束なのです。

⑤ : ♠ K x x x
 ♥ A x
 ♦ x x
 ♣ A Q x x x
1 C 1 D
1 S

4♠5♣ですから、自然に1 Sリビッドします。このリビッドは、4 ♠を示す意味よりも、4 ♠ 5 ♣あるアンバランスハンドをしている事をパートナーに伝える意味が重要なのです。

(*) **メジャー4枚持っている可能性のある1 Nリビッドは、アラートが必要**です。

< 1 Nリビッド以後の展開、但しHANA式 >

2 Cはチェックバックステイマン。ジャンプビッド、リバースビッドはゲームフォーシング。
 人によっていろいろな好み、約束の仕方がありますから、絶対に打ち合わせが必要なエリアです。

(# 2) 1 N : 1 5 - 1 7

HANAの1 Nオープンは、実は「**良い1 4 H C Pから悪い1 7 H C P**」なのです。それは、H C Pだけの評価ではなしに、良い5枚スートの有無、10、9のミドルカードの有無、A Kのコントロールの多少(1 Nオープン4.5コントロールが普通)で、大いに修正評価するからです。かなり大胆に修正評価する方が、ビッドを楽しめますよ。
 良い5枚 = +1点、10 = 1枚に付き+0.5点、6 + コントロール = +1点。
 Q x、J x、Q J、J x x、凝り形のA K、K Q、K Jなどは、-1点の下方修正もします。

(例 2)

① : ♠ x x
 ♥ K Q x
 ♦ A Q x
 ♣ A J x x x
1 N

♠にストッパーがありませんが、**気にせず1 Nオープン**をしてしまうのが大事です。1 Cオープンした場合、1 Sレスポンスに対し、適当なりビッドがありません。**全体を早く示す**ことを心掛けるのが現代感覚です。

99-3-1-3

②：♠ A J
♥ Q J x x **1 N**
♦ K x
♣ A J x x x

1 C オープンした場合、1 S レスポンスが返ってきた時
リビッドに困ります。 2 H リバースするほど強くあり
ませんし、1 N、2 C リビッドでは強さを表現出来てい
ません。 **リビッド予定を立ててからオープン**します。

③：♠ A 10 x
♥ K x **1 C**
♦ A 10 x
♣ K Q J 10 x

良い5枚♣、A、Kの良いハイカード、10の存在を考慮
すると、**19点の価値**があります。 1 N オープンでは
勿体無い強さと見ます。 AからJまでの評価がすべて
ではありません。

④：♠ K Q x x
♥ K J x **1 C**
♦ Q J x
♣ Q J x

ローアナー（Q、J）の寄せ集めですから、**13点の価値**
のハンドと評価します。 1 C オープンをして、1 N
リビッドをすれば十分でしょう。 それに、4 3 3 3の
形も良いとは言えません。

⑤：♠ Q x
♥ J x **1 N**
♦ A K J x x x
♣ A x x

1 D オープンをして、3 D（2 D）リビッドをする表現
も有るハンドです。 マイナー6枚の6 3 2 2の1 4 -
1 7点は、1 N オープンで捌く事があります。 ゲーム
を狙うならば、5 D より♦走る3 N ですから。

⑥：♠ A Q x x x
♥ Q x x **1 N**
♦ K J x 1 S
♣ A x

5枚メジャーの5 3 3 2、1 5 - 1 7は、1 N オープン
か、1 メジャーオープンか迷うところです。 アナーの
具合とかを考慮して選択しますが、**微妙ならば1 N オープンを選択する方がいい**。それが現代流です。

⑦：♠ A J x x
♥ Q **1 N**
♦ A Q x x
♣ K J x x

1 D（1 C）オープンをする場合に、1 H レスポンスに
対してのリビッドを予定しておきましょう。 一般に、
アナーシングルトン有るハンドは、N T コントラクトの
ディクレアラーをするのに有利なハンドです。

(# 3) 1 * 1 * 2 N : 1 8 - 2 0

1 8 - 2 0の3点幅を、2 N（1 8 - 1 9）、3 N（2 0）と区別してもさほど意味がありません。
そこでそれらを2 N リビッドで抑えておく事で、レスポnderがアンバランスハンドの時に、スート
が紹介し易くなります。 メジャーの5 - 3 フィット、4 - 4 フィットも、しっかり確認できます。

(例 3)

①：♠ K x
♥ K Q x x **1 C** 1 S
♦ K J x **2 N**
♣ A K x x

2 H リバースは1 8 点以上ですが、5枚以上の良い♣で、
アンバランスハンドを示します。 しかし、このハンド
は**バランスハンドですから、絶対に2 N リビッド**です。
バランスハンドでは、N T を早くビッドすべきです。

②：♠ A Q x x
♥ A J x **1 C** 1 H
♦ J x x **2 N**
♣ A K x

1 S リビッドはしません。 2 S のジャンプシフトは間
違いです。 1 H レスポンスに対して4 ♠ 紹介を優先す
るスタイルでも、**2 N ジャンプする時は、4 ♠ を隠して
2 N リビッドするのが一般的**とされています。

③：♠ K J
♥ K Q x x **1 D** 1 S
♦ K J x x x **2 N**
♣ A Q

2 H リバースより、2 N リビッドの方が全体をよく表わ
しています。 良い5♦とは言えませんし、♣ A Q が；
「N T のディクレアラーになろうよ」と囁いています。
それにリバースの後は、ビッドがなんやらややこしい。

< 1 * 1 * 2 N リビッド以後の展開 >

2 N リビッドの後は、3 C チェックバックステイマンを使わないのがお奨めです。

使うことも可能ですが、パートナーとハッキリとした打ち合わせの上で使用する必要があります。従って、3 C は♣スートを示します。 **スートリビッドは5枚以上のゲームフォーシング**です。

(例 4) : 1 C **1 H**
2 N ?

① : ♠ Q x x
♥ K Q x x x **3 H**
♦ x x
♣ J x x

3 H リビッドは、5枚以上の♥を示すフォーシング。
オープンナーは、3枚♥があれば4 H レイズします。
単に3 N もありますが、♥5-3 フィットの4 H を選択できるなら、4 H の方が大抵良いコントラクトです。

② : ♠ x x x
♥ K Q x x x x **4 H**
♦ x
♣ J x x

ファーストアライバルで、4 H を言い切ります。
パートナーが弱い2♥でも、♥をトランプに指定した方が、このハンドは活躍できるでしょう。
3 H に3 N、それを4 H 直しはスラムに関心示します。

③ : ♠ A J x x
♥ Q x x x **3 S**
♦ x x x
♣ x x

2 N リビッドしたオープンナーは、4♠を持っている事がありますから、♠4-4 フィットは確認したい。
単純に3 S とビッドします。これは5♥示しません。
5♥の場合は、3 H リビッドから示します。

④ : ♠ x x
♥ Q J x x **3 N**
♦ A x x x x
♣ x x

♦を紹介するメリットはありません。さっさと3 N にレイズしてしまいます。たとえ♦5-3 フィットが見つかって、5 D をしたいハンドではありませんから。
ちなみに、**2 N リビッドをパスする時は、5点以下!**

⑤ : ♠ x x
♥ A Q x x **3 C**
♦ Q x
♣ K x x x x

♣フィットを紹介する意味の有るハンドです。パートナーが♣に興味を示せば、**6 C も夢ではありません。**
3 C にパートナーが、3 N ならパスで諦めますが、それ以外なら4 C でもう少しスラムトライを頑張りたい。

(# 4) 1 * 1 * 3 N : (ソリッドスート有)

3 N リビッドするハンドは、ソリッドスートを持つギャンプリングタイプにしましょう。

バランスハンドの19、20点は、じっくり2 N リビッドでレスポンスにハンドの形を示す機会を与えて上げるのです。

(例 5)

① : ♠ x
♥ K x **1 C** 1 S
♦ A x x **3 N**
♣ A K Q x x x x

♣7勝、♥と♦で2トリックと考えれば、9勝を一人で持っているようなものです。3 C リビッドでは勿体無い。これ幸いと、1 S のレスポンスが返って来ましたから、**3 N リビッドで走る♣を表現**するのです。

② : ♠ A K Q x x x x
♥ K x **1 S** 1 N
♦ A x **3 N**
♣ J x

10勝しないといけない4 S より、9勝でいい3 N の方がチャンスが多いものです。パートナーのハンドが；
(x J x x x Q x x x K x x x) とかなら。
メジャースーツをN T で走るのもオツなものです。

99-3-1-5

(# 5) 2 N : 2 0 - 2 2 (正確には、良い 1 9 H C P から悪い 2 2 H C P)

一般に、2 N オープンは 2 1 - 2 2 H C P と語られますが、それは建前です。

多くの上級者は、大抵の 2 0 H C P を 2 N オープンするのです。(HANA は良い 1 9 H C P も！)

それと、1 N オープンの時と同様に、**5 M 3 3 2 の形では、2 N オープンを大いに選択**します。

(例 6)

① : ♠ x x

♥ A Q x x

2 N

♦ A Q x

♣ A K Q x

現代では、**弱いダブルトンなど気にしません**。ハンド全体の強さと形を示すのが大事ですから。2 N で開け損ねたら、良いフォローがありません。

1 C から 2 H リバースを考えるのは、古き良き時代で。

② : ♠ A K Q x x

♥ K J x

2 N

♦ A x

♣ K J x

1 S オープンしないのが大切です。5 ♠ 示すことよりも、ハンド全体を示しましょう。それに、1 S オープンの場合、しばしばパートナーに 1 N レスポンスされ、強いハンドを晒す 3 N は、ディフェンスを易しめます。

③ : ♠ A x

♥ K x

2 N

♦ A x x

♣ A K J x x x

良い 6 ♣ を評価すると、良い 2 0 点はあると見ます。

2 N オープンします。細かな H C P を数える事よりもハンド全体のトリックを取る価値を判断しましょう。

パートナーが 5 点以下でも 3 N のチャンス有りです。

④ : ♠ A K x x

♥ A x

2 C 2 D

♦ A K x x

2 N

♣ A x x

2 2 点のバランスハンドと見てはいけません。A K が多いハンドは、高く評価します。**2 4 点と見ますが**。

格言「**A K は裏切らない**」NT でもスーツでも、A K は頼れるやつです。特にスラムトライする時は。

(# 6) 3 N : (ギャンブリング調) ソリッドマイナーのプリエンブティブオープン

1、2 番手の 3 N オープンは、ギャンブリング 3 N オープンに約束します。それは、**ソリッドな 7、8 枚のマイナーズートがあり、サイドには A、K の無いハンド、と約束**します。ちなみに、3、4 番手の 3 N オープンは、サイドが強い事あり。原則として、プレイしたい 3 N の意味です。

(例 7 : 1、2 番手で)

① : ♠ x

♥ x x

3 N

♦ A K Q J x x x

♣ J x x

ソリッドスーツのプリエンブティブオープンと解釈して下さい。パートナーは、3 N チャンスと見ればパスをしますが、危険と見たら、4 C でサインオフをします。その 4 C に対し、◇スーツですから 4 D に直します。

(# 8-1) 1 M 2 * 2 N : 1 5 - 1 7

(# 8-2) 1 M 2 * 3 N : 1 8 - 2 0

1 M オープンから、2 / 1 レスポンスに対する 2 N リビッドを、バランスハンドの 1 2 - 1 4 の約束をしてるパートナーシップも存在しますが、5 M、2 / 1 G F (9 9) では；

1 2 - 1 4 = 2 M リビッド (リビッドしても 6 枚 M を保証せず)

1 5 - 1 7 = 2 N リビッド (1 N オープンされる事も多し)

1 8 - 2 0 = 3 N リビッド (良い 2 0 H C P は 2 N オープン)

とし、バランスハンドの場合のポイントレンジを分かりやすく約束しておきます。

(*) **5 枚メジャーの 5 3 3 2 の 1 5 - 1 7 は、原則として、1 N オープン**します。

でも、内容によっては、1 H / S オープンしたいハンドもあるでしょう。

第2課 NTに対するレスポンスの基本

1 : 1 N オープンに対してのレスポンス

1 N オープンは、強さが15-17、形はバランスハンド、という限られた範囲のハンドを一回のビッドで示しています。従って、**レスポnderが主導権を持ってコントラクトを決定**します。

オープナーがハンドを示し、レスポnderがコントラクトを決めるのは、ビッドの基本形です。

勿論、1 N オープナーのハンドをより詳しく尋ねたいことはあるでしょう。そこで、レスポnderのビッドが、フォーシングかノンフォーシングなのか、何を尋ねているのかを、ハッキリさせておきます。1 N オープナーはレスポnderの尋ねている内容を正しく受け取り、素直に返事します。

1 N オープンに対するレスポンスの素朴な表現として；

- I : ジャンプした時はゲームフォーシング、**
- II : ジャンプしないスートビッドはサインオフ、**
- III : 2 C は♣に無関係で、ステイマンコンベンション、などを基本とします。**

これがいわゆるスタンダードのレスポンスです。この組立ては、**1 N リビッドに対しても全く同様に使用、展開します (HANA式)**。基本として完全に理解しておく必要があります。

(注意：トランスファー等のコンベンションは、後の課で扱います。)

1 N	?	
—	P (A) : (S-O)	0-7 ; (BAL) とは限らない。
—	2 C (F) : (ASK)	ステイマンコンベンション (4枚メジャーありますか?)
—	2 D (B) : (S-O)	5+♦、 0-7
—	2 H (B) : (S-O)	5+♥、 0-7
—	2 S (B) : (S-O)	5+♠、 0-7
—	2 N (A) : (INV)	8-9 ; 3 N へのインビテーション。
—	3 C (C) : (GF)	5+♣、 10+
—	3 D (C) : (GF)	5+♦、 10+
—	3 H (D) : (GF)	5+♥、 10+
—	3 S (D) : (GF)	5+♠、 10+
—	3 N (A) : (S-O)	(BAL)、10-14 ; マイナーの走りを期待かも。
—	4 C (G) : (ASK)	ガーバーコンベンション (Ace 何枚?)
—	4 H (E) : (S-O)	6+♥、 7-12 ; スラムに関心無し。
—	4 S (E) : (S-O)	6+♠、 7-12 ; スラムに関心無し。
—	4 N (A) : (INV)	(BAL)、15-16 ; 6 N へのインビテーション。
—	5 C (E) : (S-O)	6+♣、 7-12 ; スラムに関心無し。
—	5 D (E) : (S-O)	6+♦、 7-12 ; スラムに関心無し。
—	5 N (A) : (INV)	(BAL)、19-20 ; 7 N へのインビテーション。
—	6 N (A) : (S-O)	(BAL)、17-18
—	7 N (A) : (S-O)	21+

2 : レスポンスの分類

- (A) NT レイズ
- (B) スートでサインオフ
- (C) マイナーのゲームフォーシング
- (D) メジャーのゲームフォーシング
- (E) ダイレクトゲームビッド
- (F) ステイマンコンベンション
- (G) ガーバーコンベンション

(A) NTレイズ

レスポnderの側もバランスハンドの時には、**HCPを頼りに自分達の強さの範囲を考えます。**
 そして、それぞれの**キーナンバー**に照らして、「ステイ」、「インビテーション」、「ビッドオン」から選択します。**キーナンバー（3N=26、6N=33、7N=37）を指標**にして、以下の様な**枠組み（接近原理という）**で成り立っています。

1Nオープンが15-17となったのに、16-18の時の組み立ての点数と同じになっていて、1点足りないというズレがでますが、その1点分は、デュプリケイトブリッジということで、積極的に頑張ってビッドしている、と考えて下さい。現実には、12HCP同士が向かいあっている場合、合計24HCPですが、3Nのチャンスは十分あるのです。

3N	×	パス	×	ステイ
(26)	△	2N	△	インビテーション
	○	3N	○	ビッドオン
		4N	△	(33)
7N	×	6N	○	
(37)	△	5N		
	○	7N		

3N (26) に対して

6N (33) に対して

7N (37) に対して

1N	パス:	0-7
	2N:	8-9
	3N:	10+

1N	3N:	10-14
	4N:	15-16
	6N:	17+

1N	6N:	17-18
	5N:	19-20
	7N:	21+

(*) 4枚以上のメジャーを持つハンド

ゲームを狙う時は原則として、バランスハンドでもメジャーのフィットを捜しに行きます。
 ただ、**HCPに十分ゆとりがある4333、4432の時は、NTでゆく判断もあります。**

(*) マイナー主体のハンド

マイナー主体のバランスハンド、ややアンバランスハンドは、3N以下の強さの時には、原則としてNTでコントラクトします。一方、本格的な**アンバランスハンドや、スラムを狙う時には、マイナーのフィットを見つける**ことも大事です。

7-9点の5、6枚のマイナーズートを持っている時は、そのズートの走りを期待して、3Nを積極的にビッドしてみましょう。 半端な2Nインビテーションは、有効ではありません。

(例1): 1N ?

①: ♠ J x x
 ♥ Q x x
 ♦ K x x
 ♣ Q x x x

パス

8HCPありますが、3Nインビテーションしません。
 良いズートはありませんし、パスで十分です。
 4333の形は、いつも1点引く気分で評価します。
 支え(10、9等)の無いQJは、低く評価します。

②: ♠ x x
 ♥ x x
 ♦ A Q J x x x
 ♣ J x x

3N

8HCPですがとても良いズートがあります。こんなランニングズートのハンドでは、**一気に3Nをビッド**し切るのがコツ。半端に2Nでインビテーションするのは良くありません。「出来る時は、出来る」です。

③: ♠ Q x x
 ♥ J x x
 ♦ A Q x x x
 ♣ A x

3N

♦フィットを見つけて5Dをしたい、6Dを狙いたい、という形ではありません。所詮自分もバランスハンドですから、たとえ♦**フィットしても3Nが良い**のです。
 (K x x A x x K J x x K Q x)とか。

(B) スートでサインオフ

1 N オープンに対する 2 D、2 H、2 S は、サインオフです。 5、6 枚のスートで、0 - 7 です。しばしば、5 枚のメジャースートでサインオフをする事がありますが、たとえ、5 - 2 フィットになっても、**弱いハンドへのエントリとしてトランプを利用することが出来るのが大きな魅力**です。

(例 2) : 1 N ?

① : ♠ x x
♥ K J x x x
♦ J x x x
♣ x x **2 H**

5 3 3 2 の形なら、パスもあります。5 4 の形では、5 枚のメジャーでサインオフを選ぶ方がいいでしょう。弱いハンドですから、エントリと言う点でも、♥ をトランプに指定した方が、**プレイチャンスが多い**のです。

② : ♠ Q x x x x
♥ J x x x x
♦ x
♣ x x **2 S**
2 H

勘良くサインオフをします。2 C ステイマンを聞きますと、2 D レスポンスが返ってきたときに困りますから聞けません。
(特別な約束をすれば、2 C が可能です。P 2 2 を)

③ : ♠ x x
♥ J x x
♦ x x
♣ Q J x x x x **パス**

♣ でのサインオフは、深刻に考える必要はありません。パスをして 1 N をプレイしちゃえば良いのです。それにパスをした方が、オポーネントにメジャーで競り合ってこれにくい意味もあります。競られたら 3 C を。

(C) マイナーのゲームフォーシング

5 枚以上のマイナースートを持つハンドの中で、大体バランスハンドのゲーム止まりの強さでは、**さっさと 3 N とビッドしてしまう**のが良い。オポーネントに余計な情報を与えない為です。1 0 + で、アンバランスハンド（シングルトンなどがある時）では、フィットを見つけにゆきます。

(D) メジャーのゲームフォーシング

3 の代のメジャーのレスポンスは、5 枚以上のスートで、1 0 + のゲームフォーシングです。1 N オープナーに、そのメジャーの 3 枚サポートを尋ねています。

(例 3) : 1 N ?

① : ♠ K Q x x x x
♥ x x
♦ A x x
♣ Q x **4 S**

スラムの可能性は薄いので、**さっさと 4 S をビッド**し切ります。3 S から 3 N、更に 4 S をリビッドすると、もう少しスラムに関心の有るハンドを想像させます。「**ファーストアライバル**」で、4 S のエンドビッドを。

② : ♠ A J x x x
♥ K x x x
♦ K x x
♣ x **2 C**

メジャーの 5 4 の形では、ステイマン 2 C から展開します。2 D には 3 S、2 H には 4 H、2 S には 4 S です。ジャコビートランスファーを使用する場合でも、5 4 はステイマン 2 C から展開します。

③ : ♠ K x
♥ A J x x x
♦ x x x x
♣ x x **2 C**

ジャコビートランスファーを使わない時、5 枚メジャーの 7 - 9 点のインビティションのハンドは、ステイマン 2 C から、そのメジャーをリビッドして表現します。2 D → 2 H、2 H → 4 H、2 S → 2 N が予定です。

第3課 ステイマン2Cコンベンション

1：ステイマン2C

1Nオープンに対する2Cレスポンスは、♣と無関係で、特別な約束（コンベンション）です。
1Nオープナーに、**4枚のメジャーの有無を尋ねて**います。一般に**ステイマン**コンベンションと呼ばれています。

2：ステイマン2Cを使う利点

- (1) 4-4のメジャーフィットを見つけることができます。
ゲームを狙う場合、原則として、
一番目に、8枚以上のメジャーのフィットがあるなら、**4H、4S**を狙います。
二番目に、8枚以上のメジャーのフィットが無ければ、**3N**を狙います。
三番目に、NTではストッパーが十分でない場合は、5C、5Dを目指します。
- (2) 5枚のメジャーを持つインビテイションのハンドが示せます。
1Nに、2H/Sは、5+♡/♠、0-7のサインオフです。
1Nに、3H/Sは、5+♡/♠、10+のゲームフォーシングです。
そこで、**ステイマン2Cを経由の2H/Sリビッドが、5♡/♠、8-9のインビテイション**になるのです。
(※：但し、**ジャコビートランスファーを使用する場合は、この必要はなくなりますから。**)

3：ステイマン2Cを使うハンド

どんなハンドでもステイマン2Cが使えるわけではありません。以下の条件があります。

- (1)：**インビテイション以上のバリュー（8+）が必要。**
例外として、弱いハンドでステイマン2Cが使えるケースは、♣の短い3スーターのみ。
- (2)：**少なくとも一方は4枚のメジャーを持っているハンド**である事。
4枚メジャーの無いハンドでは、特別な約束無ければ、ステイマン2Cは使いません。
- (3)：5枚のメジャーのインビテイションのハンドの時。（ジャコビー使用しない場合）
便宜的に2Cし、2H/Sをリビッドしますと、5♡/♠のインビテイションとなります。
(ジャコビートランスファーを使う場合は、2D/Hから2Nリビッドして示します。)

(例1) : 1N ?

- | | | |
|--|-----------|---|
| <p>①：♠ K x x x
♡ J x x x
◇ x x
♣ x x x</p> | パス | <p>♠も♡も4枚ありますが、このハンドでは、ステイマンは遠慮するのが穏当です。なぜなら、2Cに対し2Dの返事が来たら困ってしまいますから。ゲームが無さそうですから、静かに1Nをパスしておきます。</p> |
| <p>②：♠ A J x x
♡ x x
◇ K x x
♣ x x x x</p> | 2C | <p>♠4-4フィットを見つける楽しみの有るハンドです。魅力有る8HCPですし、♠フィットすれば、♡ダブルトンも評価できるでしょう。
2Cに対して；2D→2N、2H→2N、2S→3S</p> |
| <p>③：♠ A J x x x
♡ x
◇ K x x x
♣ x x x</p> | 2C | <p>2Sサインオフでは勿体無く、3Sのジャンプには不足と見るハンドです。工夫として、2Cステイマンして2Dには2S、2Hにも2S、2S→4Sを。5♠のインビテイション（7-9）の表現として扱います。
ジャコビー使用の場合は、2H→2S→2NもOK。</p> |

④：♠ Q x x
 ♥ J x x x
 ♦ x x x x x
 ♣ x

2 C

♣の短い3スーターのハンドは、2 D / H / S のどれが返ってきてもパスするプランでステイマンします。
 1 N より、4-4 の 2 H、4-3 の 2 S、もしくは♦でのコントラクトがしばしば幸運になるでしょう。

4：ステイマン 2 C に対するオープナーのリビッド

- (1) 4枚以上のメジャーがあれば、ビッドして示す。(2 H：4♥、2 S：4♠)
- (2) ♥、♠共に4枚ある時は、経済的に♥の方を先に紹介する。
- (3) 紹介すべき4枚メジャーが無い場合は、便宜的に2 Dをビッドする。
- (4) ステイマン 2 C に対するリビッドは、**2 D、2 H、2 S の3通り**を原則とする。

(例 2) : 1 N 2 C
 ?

①：♠ J x x x
 ♥ A Q x
 ♦ Q x
 ♣ A K x x

2 S

内容の悪い4♠ですが、**4枚は4枚**。真面目に2 Sで答えておきます。パートナーが主導権を持ったビッド展開ですから、こちらから策を弄しない心得です。

②：♠ A K J x
 ♥ Q x x x
 ♦ A x
 ♣ Q x x

2 H

4♠4♥は、先ず2 Hの返事からです。2 Hに対し、パートナーが2 N、3 Nとビッドして来たなら、きっと4♠を持ってる筈ですから、そこで♠も持っていたことを、4 Sビッドで示すことになります。

5：ステイマン 2 C からのリビッド

- (1) ♣の短い3スーターの弱いハンドは、返ってきた2 D / H / S をパスすることがあります。
- (2) 2 D に対するレスポnderの2 H / S は、5♥ / ♠のインビテイション (NF)。
 2 H に対するレスポnderの2 S は、5♠のインビテイション (NF)。
- (3) **3 C、3 D リビッドは、5枚以上のスートを示し、10+ (GF)。**
- (4) **2 C 後の4 N は、6 N へのインビテイション**とします。2 H、2 S の返事でフィットが見つかり、R K C B でキーカードを尋ねたい時もあるでしょう。その時は、5 C のハイガーバーコンベンション (4 C のガーバー人もいます) というのがあります、が；
 ここで、より実用的な約束をしましょう。それは、**2 H には3 S、2 S には3 H をそれぞれ便宜的な♥フィット / ♠フィットのスラムトライ**と約束します。この約束をしておきますと**4 H、4 S までにキュービッドで相談**も出来ますし、**R K C B 4 N も誤解無く使用**できます。

(例 3) : 1 N ?

①：♠ K J x x
 ♥ x x
 ♦ A x x x
 ♣ A x x

1 N 2 C
 2 D → 3 N
 2 H → 3 N
 2 S → 4 S

2 D の返事の時に、3 N で決定してしまうのは、弱い♥が気になるかもしれませんが (合わせて5枚以下の♥が判ってます)。でも、良い5 D、5 C、4-3 フィットの4 S を探す手段無しですから、**♥の事は気にしない**。

②：♠ K x x x x
 ♥ K J x x
 ♦ x
 ♣ A x x

1 N 2 C
 2 D → 3 S
 2 H → 4 H
 2 S → 4 S

2 D レスポンスに対して、スモレントランスファーを使うという特別な約束がなければ、このようにジャンプして5枚メジャーを3の代で示すのが基本形です。基本は基本として忘れないで下さい。

99-3-3-3

③ : ♠ A x x x x 1 N **2 C**
 ♡ A x x x 2 D → **2 S**
 ◇ x 2 H → **3 H**
 ♣ x x x 2 S → **4 S**

5枚メジャーのインビテーション（7-9）のハンドを示す基本形は、ステイマンから2H/Sリビッドです。2Cに2Hなら3Hで誘いますが、2Sが来た時には、5-4♠フィットに期待して4Sを決断します。

④ : ♠ A J x x 1 N **2 C**
 ♡ x 2 D → **3 D**
 ◇ A Q x x x 2 H → **3 N**
 ♣ J x x 2 S → **4 S**

2Dが返ってきた時は3D（5+◇、10+）をビッドします。パートナーの♡次第で5D（6Dさえも！）が良いコントラクトの事もありますから。（K Q x x x x x K J x x A K x）とかかもよ。

⑤ : ♠ A J x x 1 N **2 C**
 ♡ K x x 2 D → **4 N**
 ◇ K x 2 H → **4 N**
 ♣ K Q x x 2 S → **3 H**

2D/Hの返事には、**4Nで6Nを誘います。2Sが返ってきた時には慌てずに、3Hをビッド**します♡に無関係な♠の**スラムトライ**の約束をしました。それから、4NのR K C Bでキーカードチェックして。

⑥ : ♠ x x 1 N **2 C**
 ♡ K J x x 2 D → **3 D**
 ◇ A K x x x 2 H → **3 S**
 ♣ K x 2 S → **3 D**

2Hに対しては、**3Sを便宜的な♡スラムトライ**の約束にしました。2D/Sの返事の際は、◇フィットを探したいので、3Dリビッドします。**スラムトライではマイナーフィットも大事に**します。

6：基本のステイマン2Cを使用したビッド例（注意：ジャコビー、スモーレンは使用せずで）

(1) ♠ J x ♠ A x x 1 N 2 C ① ①：4333形ですから、3N
 ♡ A Q x x ♡ K x x x 2 H 4 H ② を選択する判断もあります。
 ◇ K J x x ◇ Q x x P でも、**原則はメジャーで**。
 ♣ A J x ♣ K x x ②：フィットしたら4Hの予定。

(2) ♠ A Q x x ♠ K x x x 1 N 2 C ①：4♠&4♡では、2Hを先
 ♡ A J x x ♡ Q x 2 H ① 3 N ② に紹介します。
 ◇ Q x x ◇ K x x x 4 S ③ P ②：4♠、10+が判ります。
 ♣ K x ♣ A x x ③：**ここで、4Sに直します**。

(3) ♠ K x ♠ A Q x x 1 N 2 C ① ①：両メジャーは2Cから。
 ♡ Q x x ♡ K J x x x 2 D 3 H ② ②：5♡、10+です。
 ◇ A x x ◇ x x 4 H ③ P ③：3♡なら4Hを、2♡なら
 ♣ A K x x x ♣ x x 3Nをビッドします。

(4) ♠ K x x ♠ A J x x x 1 N 2 C ① ①：5♠、7-9は、2Cから。
 ♡ K x ♡ x 2 D 2 S ② ②：インビテーションです。
 ◇ A Q x x ◇ x x x 4 S ③ P ③：3♠、スート向きのアナー
 ♣ A x x x ♣ K x x x ですから、4Sと乗ります。

(5) ♠ K x ♠ A J x x x 1 N 2 C ①：5♠、7-9（INV）
 ♡ A Q x x ♡ x x 2 H 2 S ① ②：2♠のマキシマムは、3N
 ◇ A x x x ◇ K x 3 N ② P のゲームに行きます。
 ♣ K J x ♣ x x x x

(6) ♠ Q x x ♠ A J x x 1 N 2 C ①：2Nのインビテーションは
 ♡ K J x ♡ x 2 D 2 N ① （BAL）とは限りません。
 ◇ A K x x ◇ x x x 3 N ② P ②：マキシマムですから、3N
 ♣ A x x ♣ K x x x x と誘いに乗ります。

(7)	♠ K x ♥ J x x ♦ A J x x ♣ A Q x x	♠ A x x x ♥ x ♦ K x x ♣ K J x x x	1 N 2 D 3 D② 4 C④ P	2 C 3 C① 3 S③ 5 C⑤	①：10+、5+♣(GF) ②：♣フィットのキュービッド ③：バリューを示す(CUE) ④：♥が薄いので3Nは避けて。 ⑤：スラムは無いでしょう。
(8)	♠ K J x x ♥ K x x ♦ K Q x x ♣ A x	♠ Q x x ♥ A Q x x ♦ A J x ♣ K x x	1 N 2 S 5 N② P	2 C 4 N① 6 N③	①：6Nへの誘いです。 ②：どっちつかずのハンドですから、あんたが決めてえ〜。 ③：あんたのプレイに期待い〜。
(9)	♠ K x x ♥ K x x x ♦ A x ♣ A Q x x	♠ A x x x ♥ A Q x x ♦ K Q x x ♣ x	1 N 2 H 4 C② 5 C④ P	2 C 3 S① 4 N③ 6 H	①：便宜的な♥のスラムトライ。 ②：スラムに興味有り、♣Aがありますけど。 ③：♥RKCB。 ④：0、3KC。

スモーレントランスファービッド

パートナーの1Nオープンに対して、5♠4♥、4♠5♥を持っている7点以上の場合、普通、2Cステイマンします。2Dの返事が返ってきた時に5枚のメジャーの5-3フィットを捜すのですが、**フィットしている時に1Nオープナーに取らせると何かとプレイが有利です。**そこで考えられたのが**スモーレントランスファービッド**です。**5枚ある方のメジャーをビッドせずに、フィットしない4枚の方のメジャーを便宜的にビッドして示すのです。**

まとめますと；

1 N	2 C
2 D	2 H：5♠&4♥、7-9。 インビテーション。 2 S：4♠&5♥、7-9。 インビテーション。 3 H：5♠&4♥、10+。 ゲームフォーシング。 3 S：4♠&5♥、10+。 ゲームフォーシング。

1 N	2 C	1 N	2 C
2 D	2 H	2 D	2 S
2 S：3♠有り、ミニマム 2 N：2♠、ミニマム 3 S：3♠有り、マキシマム 3 N：2♠、マキシマム		2 N：2♥、ミニマム 3 H：3♥有り、ミニマム 3 N：2♥、マキシマム 4 H：3♥有り、マキシマム	

(注意) 5♠5♥のハンドの場合は、一般にジャコビートランスファーからビッドして示します。
 5♠5♥の(10+)は、2H→2Sとトランスファーして、3Hリビッドします。
 5♠5♥の(7-9)は、2D→2Hとトランスファーして、2Sリビッドします。

最近、このエリアは、**パートナーシップの取り決めで、色々なアレンジ**がなされていたりします。兎に角、コンベンションと名の付くものを使用する時は、**パートナーと話し合ってから**、が前提です。同じ名前のコンベンションでも、お互いバージョンが違ってたりする事は、まああることですから。

第4課 ジャコビー、テキサストランスファービッド

1：トランスファービッドの目的

第一の利点は、**リードを受ける価値の高いであろうNTオープンナーがディクレアラーになれる。**

第二の利点は、**トランスファーする側のハンドを示すビッドが倍增されてゆく。**

2：トランスファーの種類

テキサストランスファービッド（略記：TTB）

4D：6+♡、テキサストランスファービッド

4H：6+♠、テキサストランスファービッド

4H、4Sでエンドビッドしてしまうハンドを、**4Dは4Hへ、4Hは4Sへ**のトランスファーにして、1Nオープンナーにディクレアラーをしてもらう、というコンベンションです。

ジャコビートランスファービッド（略記：JTB）

2D：5+♡、ジャコビートランスファービッド

2H：5+♠、ジャコビートランスファービッド

2Dといったら**2H（♡5枚以上示してる）、2Hとビッドしたら2S（♠5枚以上示してる）**と、1Nオープンナーが義務的にビッドし、レスポンスは、ゲームのあるなし（強さ）、サイドスートのあるなし（ハンドパターン）、を次のビッドで示す事となります。

レスポンスでの2C（ステイマン）、2Sから上のビッドは今まで通りに使うことができます。ただ、トランスファーを使う場合に、よく意味の変更をされるビッドがあるので紹介しておきます。

例えば、

2S：マイナースーツステイマンコンベンションを導入。

3C/D：6+♣/♦、プリエンプティブ（0-6）、または、インビテーション（7-9）。

3H/S：良い6+♡/♠、スラムトライの強さを保証し、キュービッド要求とか。

3：テキサストランスファーの展開

テキサストランスファーを使うハンドは、スタンダードのレスポンスではダイレクトに4H/Sをビッドするタイプのハンドがほとんどです。大抵は、4の代でトランスファーさせるのだけが目的ですが、2の代のジャコビートランスファーを併用している場合は、**ジャコビーから4の代にレイズするのは、マイルドスラムトライで通常バランスハンド**です。また、**テキサスを使った後に、4Nをビッドしますと、ローマンキーカードブラックウッド（A?、RKCB）**となります。

以下のシークエンスの違いを把握しておくといいいでしょう。

1N 4D
4H P：6+♡、スラムに関心無し。

1N 2D
2H 4H：6+♡、スラムトライ。

1N 4D
4H 4N：♡トランプでRKCB。

1N 2D
2H 4N：5♡332、15-16。

(例 1) : 1 N **4 D**
4 H ?

① : ♠ x
♥ K Q x x x x x **パス**
♦ J x x
♣ x x

テキサストランスファーをして、お終いです。
H C Pは少な目ですが、7枚も♥がありますから、パートナーが良いところにH C Pがあれば、チャンスです。
(x x x x A x K Q x A x x x)で4 H十分。

② : ♠ x x
♥ A K J x x x **パス**
♦ x x
♣ x x x

目安として、**恥ずかしくないウィーク2オープンの手では、1 Nオープンに対しゲームビッドをする**ものです。
逆に、ウィーク2に対して、1 Nオープンの手ならば、ゲームビッドして良い、と言う目安でもあります。

③ : ♠ K x
♥ A Q x x x x x **4 N**
♦ K Q x
♣ x

テキサスから4 Nは、♥トランプのR K C Bです。
ジャコビー2 D→2 Hからの4 Nとの違いをもう一度確認しておきましょう。4 Nに5 C (0 3)→6 H、5 D (1 4)→7 N、5 H (2)→パスの予定です。

4 : ジャコビートランスファーの展開

レスポnderのジャコビートランスファーに対して、大抵は義務的に、2の代でトランスファーされれば良いのですが、**4枚サポートで、そこそこスートコントラクト向きのハンドをしている時は、積極的にジャンプ**して受け入れます。

1 N 2 D : (J T B) 5 + ♥
?
2 H : 2、3 ♥の事多し、義務的。
3 H : 4 ♥あればジャンプしよう。

1 N 2 H : (J T B) 5 + ♠
?
2 S : 2、3 ♠、強さに拘わらず。
3 S : 4 ♠、強さはさほど気にせず。

(例 2) : **1 N** 2 D
?

① : ♠ K Q x x
♥ J x **2 H**
♦ K x x
♣ A K x x

義務的に2 Hをビッドします。
パートナーが2 Nと誘ってきたら3 Nレイズです。
立派な1 6 H C Pですから、悩まないで誘いには乗って良いハンドと言えます。♥Jも大いに評価します。

② : ♠ A Q x
♥ K J x **2 H**
♦ Q x x x x
♣ A J

3 ♥のマキシマムハンドですが、慌てず2 Hです。
この2 Hに対して、**パートナーが2 Nと誘ってきたら4 Hにジャンプしてゲームに**乗ります。

③ : ♠ A Q x
♥ K x x x **3 H**
♦ K x
♣ A J x x

4 ♥ある場合は、ジャンプしてトランスファーを受けるのが気の利いたビッドです。パートナーが、5、6 ♥のアンバランスな(5-7)でゲームチャンス有り。
(x x A Q x x x x x x x x)とか。

④ : ♠ x x
♥ A J x x **3 H**
♦ K J x x
♣ A Q x

1 5 H C Pですが、**ジャンプして3 H**を奨めます。
フィットしたハンドでは、細かなH C Pを数える必要はありません。5 コントロールあれば、十分満足できる強さです。♠ダブルトンも役立つかもね。

5 : ジャコビートランスファー後のレスポンスのリビッド

1 N **2 D**
2 H **?**

- **P** : (S-O) 5+♥、 0-7
- 2 S : (INV) 5♥&5♠、 7-9 ; 4H/Sへのインビテーション。
- **2 N** : (INV) 5♥、 7-9 ; 4H/3Nへのインビテーション。
- 3 C : (GF) 5+♥&4+♣、 10+ ; 形を示してゲーム、スラム捜し。
- 3 D : (GF) 5+♥&4+♦、 10+ ; セカンドスーツは4枚以上です。
- 3 H : (INV) 6♥、 6-8 ; 4H、3Nへのインビテーション。
- **3 N** : (NF) 5♥(BAL)、10-14 ; 3Nか4Hのチョイスオブゲーム。
- 3 S/4 C/4 D : (♠/♣/♦ SPL) 6♥、13+ ; スラムトライです。
- 4 H : (NF) 6+♥(BAL)、10-13 ; マイルドスラムトライ。
- 4 N : (INV) 5♥(BAL)、15-16 ; 6H、6Nへのインビテーション。

(注意) 出て来る頻度の高いのをチェックしておきますと;

- パス** : (S-O) 結構よく出てきます。 **サインオフ**のハンドです。
2 N : (INV) **インビテーションで、4 Hか、3 Nを誘っています。**
3 N : (NF) 1 N オープナーに、**3 N、4 Hのゲームコントラクトの選択**を求めています。

(例 3) : 1 N **2 D**
2 H **?**

- ① : ♠ x x x
♥ K J x x x x **パス**
♦ J x x
♣ x x
ジャコビートランスファーして**サインオフ**します。
オポネントが2 S、3 Cで競り合ってきたら、3 H
で競り合う予定です。 3 Dの競り合いに対しては、
3 ♦ありますからパスするつもりです。
- ② : ♠ x x x
♥ K x x x x x **パス**
♦ Q x x x x
♣ x
パートナーが単に2 H (2、3♥) ならパスします。
パートナーがジャンプして3 H (4♥) ならば、4 Hに
レイズして**ゲームのチャンス**です。 グッドラック!
(x x x A Q x x K x A x x x) とか。
- ③ : ♠ A x x x x
♥ K x x x x **2 S**
♦ x x
♣ x
**2 D→2 H→2 Sのシークエンスは、一般に5♠5♥の
インビテーション**ハンドを示しています。 1 N オープ
ナーは、ゲームに行くかどうか、スーツの選択を決断し
ます。 形が5♠5♥ですから、HCPはこの程度で。
- ④ : ♠ A x x
♥ Q J x x x **2 N**
♦ Q x x
♣ x x
2 Nでインビテーションする標準的なハンドです。
5♥、7-9点を示しています。 これは理想的なバラ
ンスハンドをしています、必ずしも2 Nはバランスし
たインビテーションとは限りません。
- ⑤ : ♠ x x x
♥ A J x x x **2 N**
♦ K x x x
♣ x
アンバランスハンドですが、2 Dから2 Nでインビテー
ションします。 2 Dから3 Dリビッドしますと、ゲー
ムフォーシングの強さを示してしまいます。 さすがに
そこまでの元気は出さないハンドでしょう。
- ⑥ : ♠ x x
♥ A K x x x **3 D**
♦ K J x x
♣ x x
十分な強さ (10+点) がありますから、3 Dリビッド
して良いゲームを捜します。
3 D : 5+♥、4+♦、10+点。
スラムトライする程強い、と言っはいません。

⑦ : ♠ x x
♥ A Q x x x x
♦ J x
♣ x x x

3 H

4 Dのテキサストランスファーから4 H挑戦を決断する選択もあります。 **2 Dジャコビーから、3 Hレイズは、6♥の6-8点のインビテーション**ですから。3 6 1 3とかアンバランスなら4 Hやっちゃいます。

⑧ : ♠ K x
♥ A J x x x
♦ K x x
♣ J x x

3 N

3 Nリビッドします。これは、5♥のバランスハンドの10-14点のスラムに興味のないハンドで、パートナーに**4 Hか3 Nの選択**を求めています。

⑨ : ♠ x
♥ A Q x x x x
♦ K x x
♣ Q x x

3 S

ジャコビーからジャンプしてニュースーツリビッドは、6 3 3 1の**スプリンターリビッドのスラムトライ**です。1 Nオープナーは、その短いスーツの持ち具合を的確に評価してスラムの可能性を考えます。

⑩ : ♠ K J x
♥ K J x x x
♦ K x
♣ A J x

4 N

ジャコビーから4 Nリビッドは、5 3 3 2の14-16のスモールスラムのインビテーションです。この4 Nに対して1 Nオープナーは、パス、6 N、5 H(♥でサインオフ)、6 Hから選択します。

(例4) : 1 N **2 H**
2 S **?**

① : ♠ J x x x x
♥ A x x x
♦ x x
♣ x x

パス

パートナーのハンドが、2 ♠ 4♥のこともありますが、ステイマン2 Cは普通出来ません。なぜなら、2 Cに2 Dの返事が返ってきた時困ります。そこでの2 Sは5 ♠の7-9点の誘いと見られてしまうでしょうから。

② : ♠ Q J x x x
♥ J x x
♦ x x
♣ x x x

パス

1 Nオープンを通してしまう判断はありますが、弱いハンド(5点以下)では、5-2フィットの♠になるとしても、**♠トランプにする方が良い**ものです。♠トランプの方がこのハンドは活躍しやすいからです。

③ : ♠ A x x x x
♥ x
♦ x x
♣ A Q x x x

3 C

3 Cリビッドします。(5+♠&4+♣、10+) 対して、3 S(3 ♠)なら単に4 Sレイズ。3 N(♠♣興味感じない)ならパス、3 D、3 H(♣フィットのバリュエーション)には5 Cの予定です。

④ : ♠ A Q x x x
♥ A x x
♦ K Q x x
♣ x

3 D

3 Dリビッドは4枚♦で構いません。微妙なHCPでスラムを狙う場合、メジャーフィットに拘りません。♦4-4フィットも十分に魅力的なのです。例えば；(K x K x x A J x x A x x x)→6 Dしたい。

⑤ : ♠ K J x x x
♥ K x x x x
♦ x
♣ A x

3 H

2 H→2 S→3 Hリビッドは、普通、5 ♠ 5♥のゲームフォーシングハンドを紹介しています。オープナーは3 S：♠選択、3 N：したい、4 C/D：♥フィットのキュービッド、4 H：♥フィット、スラムに興味薄し。

⑤ : 5 ♠ & 5♥の(G F) は、2 Hから2 Sとトランスファーして、3 Hリビッドします。
5 ♠ & 5♥の(I N V) は、2 Dから2 Hとトランスファーして、2 Sリビッドします。

6 : オープナーの判断

ジャコビートランスファーから 2 N で、ゲームに誘われることはしばしばあります。 対して、1 N オープナーは、3 枚のサポートの有無、強さによって 4 通りの選択があります。

1 N	2 D	(1) 2 - ♡、1 5	=	パス	: 元気出す。
2 H	2 N	(2) 2 - ♡、1 6、7	=	3 N	: 元気出た。
?		(3) 3 + ♡、1 5	=	3 H	: 3 H 出来たらいいな。
		(4) 3 + ♡、1 6、7	=	4 H	: 3 H なら出来そうだ。

(例 5)

- ① : ♠ A x x
♡ K J x
◇ Q x x
♣ A J x x
- 3 H**
- 3 ♡ ですから、♡ をトランプにします。 でも、4 H のゲームへ行く元気は出ません。
- ② : ♠ A Q x x
♡ K J x
◇ x x
♣ A J x x
- 4 H**
- ① と同じ H C P ですが、♡ トランプなら、◇ ダブルトンに価値を見いだせそうです。 ゲームへ行くかどうかを**迷った時には、キリ良くバンバンゲームビッドする**心得で居るのが、楽しいブリッジです。
- ③ : ♠ K J x
♡ Q x
◇ A Q x x
♣ K x x x
- パス**
3 N
- ♡ Q が輝いて来ました。 でも 3 N レイズをする元気は今一出ないか。 まあ、パスが穏当な選択でしょう。 I M P 戦のバルならば、「エイッ！」と 3 N レイズするのも一興です。 格言「**2 N するなら、3 N まで**」

ジャコビートランスファーから 3 の代のマイナーリビッドでゲームフォーシングされた時ですが； 1 N オープナーは、**フィット具合、アナーの持ち具合で、コントラクトの方向を判断**します。 3 N リビッドはフィットせず、3 M は 3 枚 M があってフィットした、他の 3 の代のスーツはマイナーフィット模様のバリュースョウイングです。 バリュースョウイングの場合、3 N で止まる可能性もありますし、4 M になることもあります。 4 マイナーレイズは大いにマイナーでスラムトライ。

1 N	2 H	— 3 D : 2 ♠、◇ バリュー (♡ 薄い) — 3 H : 2 ♠、♡ バリュー (◇ 薄い) — 3 S : 3 ♠ 有り、優先順位の高いビッドです。 ゲームなら 4 S で。 — 3 N : 2 ♠、3 - ♣、フィットしてそうにないよ。 ♡ ♢ に強さ有り。 — 4 C : 4 + ♣、大いに ♣ でスラムトライしたい。
2 S	3 C	
?		

(例 6)

- ① : ♠ J x
♡ K J x x
◇ A Q x x
♣ A x x
- 3 N**
- ♠ も ♣ も良いフィットしているとはいえません。 それに ♡ と ♢ に強さがしっかりありますから、先ずは 3 N を選択します。
- ② : ♠ J x x
♡ A K J x
◇ K x
♣ K x x x
- 3 S**
- 3 ♠ ありますから、**3 S ビッドで ♠ 3 枚サポートを教えるのが優先**します。 ♣ もフィットしてますが、ゲームなら 4 S を先ず狙いますから。 弱い ♠ でも気にしません。 3 ♠ あることが重要なことですから。
- ③ : ♠ Q x
♡ Q x x
◇ A K J x
♣ K x x x
- 3 D**
- 4 C レイズする程ではありません。 ♡ が手薄ですから 3 D のバリュービッドでそれを表現します。 対して、3 S なら 4 S レイズ。 3 N ならパス、4 C なら 4 D のキュービッドをつき合います。

第5課 マイナーステイマンコンベンション

1：マイナーステイマン

もともと1Nオープンは、メジャースートより、マイナースートを多く持っていることが多いものです。何故なら、「**NTはマイナースートの生れ変り**」ですから。でも、時に、3Nよりも5C、5Dの方が良かった、マイナースートコントラクトならスラムが出来た、と言うことがあります。そこで、マイナースートのフィットを探りながら、より良いコントラクトを捜そうというのが、このマイナーステイマンコンベンションの狙いです。

2：マイナーステイマンを使うハンド

1Nオープンに対して2S、2Nオープンに対して3Sを**マイナーステイマン**とします。スタンダードでは、2Sのビッドは♠のサインオフの約束ですから、ジャコビートランスファーコンベンションを使用してる場合に、このコンベンションを採用することが出来ます。メジャーのステイマンと異なり、**一般には、両方のマイナーを4枚以上持っている時に使う**ことにします。

マイナー1スーター（5枚以上）のハンドの場合は、便宜的に2C（メジャーステイマン）を経由してから、示したいマイナーを3の代でリビッドする事で捌きます。

後に、6枚以上のマイナー1スーターの手で、プリエンプティブ（0-6）、インビテイション（7-9）、ゲームフォーシング（10+）の示し方についてはパベット2Nを紹介しています。

1N 2S：(ASK) マイナーステイマン、1Nオープナーに4枚のマイナーを尋ねている。
条件として、①：**少なくとも4-4、普通5-4以上の♣と♦を持つ。**
②：**8+、インビテイション以上の強さが必要。**

(例1) : 1N ? (左/右=基本レスポンス/マイナーステイマン使用)

- | | | |
|--|----------------|---|
| ①：♠ x x
♥ x x
♦ K x x x
♣ J x x x x | パス / パス | 両マイナーありますが、とても弱いのでパスします。
オポネントが、2の代のメジャーで競り合ってきたら
2N（アニュージャナル、♣&♦）で競り合います。 |
| ②：♠ x
♥ x x
♦ K J x x x
♣ A Q x x x | 3D / 2S | スタンダードでは「5-5は上から紹介」で3Dを。
パートナーが3Nなら、4Cと頑張りますか。
マイナーステイマン使うと良いマイナーフィットを逃しません。
2N→3S、3C→3S、3D→3S。 |
| ③：♠ A x x
♥ x
♦ K x x x
♣ A Q x x x | 3C / 2S | マイナーステイマンが、一番活躍しそうなハンドです。
2Sから3Hのスプリンターリビッドをします。パートナーの ♠の持ち方と相談 することが、良いコントラクトを決める決定的要素となるでしょう。 |
| ④：♠ x x
♥ x x
♦ K J x x x x
♣ x x x | 2D / パス | スタンダードなら、2Dサインオフが可能です。でもジャコビー使っている場合は無理。特別な約束無ければ あっさりパス します。1Nで決まればそれでよし。1Nがダウンしても、オポネントに2S、2Hとか。 |
| ⑤：♠ A x x
♥ x x
♦ A Q x x
♣ K Q x x | 4N / 2S | 微妙な強さのスラムを捜す場合は、マイナーの4-4等のフィットも大事にすべきです。2Sに対して、2N→4N、3C→6C、3D→6D。3C/Dに、4N（♣/♦ R K C B）でキーカード確認も可能です。 |

3 : マイナーステイマンに対するレスポンス

レスポンスの原則は、**2 N (3 - ♠、3 - ♣)、3 C (4 + ♣)、3 D (4 + ♠)** です。

1 N オープナーは、完全なマキシマムであったり、非常に良いフィットしている時には、ジャンプして気を利かせる 3 H 以上のビッドも有効です。

1 N	2 S
— 2 N :	(N F) 3 - ♣、3 - ♠ 、ミニマム風情のハンド。
— 3 C :	(N F) 4 + ♣ 、♠は不明
— 3 D :	(N F) 3 - ♣、4 + ♠
— 3 N :	(N F) 3 - ♣、3 - ♠ 、マキシマム、♠、♡共に十分なストッパーあり。
— 4 C :	(G F) 4 + ♣ 、マキシマム、非常に良く ♣ がフィットしました。
— 4 D :	(G F) 4 + ♠ 、マキシマム、非常に良い ♠ フィット、スート向きです。

(例 2) : **1 N** 2 S
?

① : ♠ A x x x
♡ J x x
♠ A Q x
♣ K J x

2 N

紹介するマイナーは、どちらも 4 枚以上ありません。
その場合は、2 N と返事しておきます。 この 2 N に対してのレスポnderの 3 C、3 D はノンフォーシング。
3 H / S は、スプリンターリビッドの約束です。

② : ♠ A x x
♡ K Q x
♠ Q x x
♣ K Q x x

3 C

4 ♣ ありますから 3 C と答えておきます。 パートナーが、3 H (♡ S P L) には 3 N、3 S (♠ S P L) には 4 C を判断します。

③ : ♠ A J x x
♡ K Q x x
♠ A J x
♣ Q x

3 N

とってもマキシマムで、良いメジャーのストッパーがありますから、**3 N にジャンプする**のが気が利いてます。
(x x x x K x x x K J x x x) でチャンス有。
ゆったり、2 N と答えておいても構いませんけど。

④ : ♠ A x x
♡ A x x
♠ K x
♣ A J x x x

4 C

5 ♣ もあって、なんと 7 コントロールも有るハンド。
それに、♠ K ダブルトンがまた素晴らしい持ち方です。
(x x x A Q x x x K x x x x) で 7 C。
4 C にジャンプして、大いに盛り上がりましょう。

4 : マイナーステイマンビッダーのリビッド

マイナーステイマンビッダーのメジャースートのリビッドは、スプリンターリビッドとします。
そのメジャーの短さを示して、**1 N オープナーにハンドの評価 (アナーの評価) を求め**ます。

1 N	2 S
2 N	— P : (S - O) 8 -
—	— 3 C : (N F) 5 + ♣、7 - 9
—	— 3 D : (N F) 5 + ♠、7 - 9
—	— 3 H : (G F) 10 +、♡ シングルトン 、又はボイド
—	— 3 S : (G F) 10 +、♠ シングルトン 、又はボイド
—	— 3 N : (S - O) 10 - 13、2 2 5 4、2 2 4 5
—	— 4 C : (G F) 5 + ♣、13 +、スラムトライ
—	— 4 D : (G F) 5 + ♠、13 +、スラムトライ

1 N	2 S	
3 C	P : (S-O)	
	3 D : (G F)	1 0 +、♣フィットですが、良い◇紹介してスラムトライ。
	3 H : (G F)	1 0 +、♥ シングルトン 、又はボイド
	3 S : (G F)	1 0 +、♠ シングルトン 、又はボイド
	4 C : (G F)	1 3 +、♣のスラムトライ。 インビテーションではありません。
	4 H : (G F)	1 3 +、♥ボイド、♣トランプで、♥エクスクルージョン R K C B。
	4 S : (G F)	1 3 +、♠ボイド、♠A除いて、♣の R K C B しているのです。
	4 N : (G F)	1 3 +、♣ローマンキーカードブラックウッド (♣ R K C B)

1 N	2 S	
3 D	P : (S-O)	
	3 H : (G F)	1 0 +、♥ シングルトン 、又はボイド
	3 S : (G F)	1 0 +、♠ シングルトン 、又はボイド
	4 C : (G F)	1 0 +、◇フィットですが、良い♣紹介してスラムトライ。

(例 3)	1 N	2 S
	2 N →	?
	3 C →	?
	3 D →	?

- ① : ♠ x 1 N **2 S** 2 S のマイナーステイマンから **3 S のスプリンターリビッド** をしてパートナーとコントラクトの相談をします。パートナーの ♠ の持ちようが 3 N か、はたまたスーツでプレイすべきかの決め手です。
- ♥ K x x 2 N → **3 S**
- ◇ K x x x 3 C → **3 S**
- ♣ A x x x x 3 D → **3 S**
- ② : ♠ K J x 1 N **2 S** ♥ でスプリンターリビッドします。
- ♥ x 2 N → **3 H** 3 C、3 D の場合では、3 H に 3 N が返ってきてももう一頑張りスラムトライしたい強さです。
- ◇ A x x x x 3 C → **3 H**
- ♣ A J x x 3 D → **3 H**
- ③ : ♠ K x x 1 N **2 S** 3 C、3 D の返事には大いに元気がでるハンドです。
- ♥ — 2 N → **3 H** ♥ ボイドですから、4 H のエクスクルージョン R K C B をします。4 S = 0 3、4 N = 1 4、5 C = 2。
- ◇ K Q x x x 3 C → **4 H** 単に 3 H リビッドからじっくり探っても構いません。
- ♣ A Q x x x 3 D → **4 H**

5 : メジャーのスプリンターリビッドをされた時の 1 N オープナーの評価

マイナーステイマンした後の、レスポンドーのメジャーリビッド (3 H、3 S) は、スプリンターリビッドです。 そのメジャーの短い両マイナーのハンドです。

3 H リビッドなら、通常、3 1 4 5、3 1 5 4、2 1 5 5、3 0 5 5 です。

3 S リビッドなら、通常、1 3 4 5、1 3 5 4、1 2 5 5、0 3 5 5 です。

1 N オープナーは、そのレスポンドーの短いスートをどんな状態で持っているか、に注目しよう。**そのスートにアナーを沢山持っている時は、3 N が良い**でしょう。逆に、**そのスートにアナーが少ない時は、3 N は避けるべき**です。 避けるというより、アナーが上手くフィットしてるということですから、それこそスラムの可能性も非常に高くなったと喜びます。

(アナーがよくフィットしている状態＝スートでゆく)

- (1) x x、x x x、x x x x : 非常に良いアナーフィット、スラムを考えるべきです。
 (2) J x、J x x、J x x x : 3 Nは避けましょう。
 (3) A x、A x x、A x x x : 1 ストッパーだけですから 3 Nよりスートで。

(アナーがあまりフィットしてない状態＝3 N Tをする)

- (4) K x、K x x、K x x x : 3 Nが良いこともありますが、スートも魅力あり。
 (5) A Q x、K Q x、A K x : 3 Nが良いでしょう。
 (6) K J 10 x、A J 10 x、Q J 10 x : 3 Nになれば、J、10のアナーが大活躍します。

(例 4) : **1 N** 2 S
3 C 3 S
?

- ① : ♠ x x x
 ♥ A Q x x **4 D**
 ♦ A x
 ♣ K Q x x
 スラムの可能性も大いに出てきました。 パートナーに
 スプリンターされて、こんな♠持っていたら最高。
 (x K x x K x x x A x x x x) → 6 C したい。
 (— K x x K Q x x x A x x x x) → 7 C !
- ② : ♠ A Q x x
 ♥ K x x **3 N**
 ♦ A x
 ♣ Q x x x
 短い♠に向かい合うのが (A Q x x) ですから、3 Nを
 選択するのが賢明です。
 (x A x x K x x x A x x x x) ならば、苦勞の
 5 C より、3 Nをプレイしたいですから。
- ③ : ♠ Q x x
 ♥ A Q x **4 C**
 ♦ K x x
 ♣ K J x x
 ♣ トランプの時には、♠ Q の価値は無いのと同様ですが
 3 N 選択はさすがに♠ ストッパーが寒いと見えます。
 6 C の可能性もありますから、4 C とビッドします。
 5 C のゲームビッドは急ぎません。
- ④ : ♠ A x x
 ♥ K J **4 C**
 ♦ K Q x
 ♣ Q x x x x
♠ A で一回止まるからと、3 N を選択しないのが大事。
 いわゆる「止まっただけ」のプレイの無い 3 N かも。
 (x A x x A x x x K J x x x) ならば?
 良い 6 C だが、3 N はプレイ無し。 この違い!

パペット 2 N レスポンス

これは、1 N に対する 2 N レスポンスを、「手を見ずに 3 C ビッドしてね」とする約束です。

3 の代のマイナー問題 (G F か、I N V か、サインオフか) を解決するための方法ですが、
 この 2 N パペット (パペットとは人形のこと) を使用するのが易いでしょう。

- 1 N 2 N (「**3 C をビッドして下さい**」)
 3 C {
 — パス : 6 + ♣、0 - 6。 ♣ のサインオフ。
 — 3 D : 6 + ♦、0 - 6。 ♦ のサインオフ。
 — 3 H : 6 + ♣、10 +。 ♣ のゲームフォーシング、スラムトライ。
 — 3 S : 6 + ♦、10 +。 ♦ のゲームフォーシング、スラムトライ。
 — 3 N : (空けてます、お好きにどうぞ)

このパペット 2 Nを採用する場合、本来のインビテイション 2 N（7－9点）の表現の仕方ですが、**4枚メジャー無くても便宜的に2 Cステイマンをし、何が返ってきても2 Nリビッド**します。2 Cの時点ではアラート不要ですが、2 C 2 * 2 Nの時点でアラートをする必要があります。

関連して、4枚♠のインビテイション（7－9）の仕方を変更します。 先ず2 Cステイマンします。2 D、2 Sの返事には問題はありません。 2 Hの返事に対しては、2 Sをビッドする約束をします。そうしないと2 Hの返事の場合、4 ♠ 4 ♥ある1 Nオープナーは、安心して♠ビッド出来ませんから。

- | | |
|-----|---|
| 1 N | 2 C |
| 2 H | <ul style="list-style-type: none"> — 2 S：4 ♠有り、7－9、インビテイション。（スタンダードでは2 Nリビッド） — 2 N：4 ♠無し、7－9、便宜的なステイマンをしました。（要アラート） — 3 S：4 + ♥、1 3 +、♠に関係なく、♥フィットのスラムトライの約束です。 — 3 N：4 ♠有り、1 0－1 4、4 ♠無ければ、2 Cせずに、すぐ3 Nだった筈です。 — 4 N：4 ♠有り、1 5－1 7、スモールスラム（6 N、6 S）の誘い。 |

メジャーズサインオフ

両メジャー持ってる弱いハンドで、ステイマン 2 Cするのを可能にする約束です。

1 Nオープンに対して、弱いハンドでも両メジャー持っている場合はステイマン 2 Cで尋ねてみたいものです。 でも、特別な約束無い場合は、2 Cの返事に2 Dが返ってくるとリビッドに困りますから、ステイマン 2 Cは聞けません。 そこで、**（1 N 2 C 2 D－）の展開になった時に、レスポナーの2 Hリビッドを「両メジャーの弱いハンドです、♠か♥選んで下さい」という意味に**します。そうすれば、4 ♠ & 4 ♥、4 ♠ & 5 ♥、5 ♠ & 4 ♥、5 ♠ & 5 ♥の7点以下で堂々と2 C聞けます。

但し、この取り決めを採用しますと、**2の代のスモーレントランスファーは使用しない**約束です。

- | | |
|-----|---|
| 1 N | 2 C |
| 2 D | <ul style="list-style-type: none"> — 2 H：4 + ♠ & 4 + ♥、0－7、「♥か♠か単にプリファーして下さい」 — 2 S：（お好みで） — 2 N：4枚メジャー持っているかどうか不明な（7－9）インビテイション。 — 3 C / D：5 + ♣ / ♦、1 0 +、ゲームフォーシング。 — 3 H：5 ♠ & 4 ♥、1 0 +、ゲームフォーシングスモーレントランスファー。 — 3 S：4 ♠ & 5 ♥、1 0 +、ゲームフォーシングスモーレントランスファー。 — 3 N：1 0－1 4、どちらかのメジャーは4枚持ってた。 — 4 D：4 ♠ & 6 ♥、8－1 2、ディレイドテキサスランスファー。 — 4 H：6 ♠ & 4 ♥、8－1 2、ディレイドテキサスランスファー。 — 4 S：（空けてます） — 4 N：（1 5－1 7）、6 Nへのインビテイション。 |

（例） : 1 N ?

- | | | | |
|--|---|--|---|
| ① : ♠ J x x x x
♥ Q x x x x
♦ x
♣ x x | { | 1 N 2 C
2 D → 2 H
2 H → パス
2 S → パス | メジャーズサインオフを使っていて良かったと思うハンドです。 今までは♥か♠かゲスしてサインオフする事になったハンドです。 ステイマン 2 Cし、2 Dならば2 Hリビッドで、♠か♥をプリファーして貰います。 |
|--|---|--|---|

第6課 2NT、その他のオープンからの展開

1 : 2Nオープンからの展開

2Nオープンに対するレスポンスに於いて、1Nオープンの時と同様に、ステイマン、ガーバー、ジャコビー、テキサス、マイナーステイマン等を同じように使えます。事前に打ち合せを。

ここでは、ステイマンオンリーの基本レスポンス(A)と、トランスファー及び、マイナーステイマンコンベンションを使う場合(B)の2通りを示しておきます。

(A) ステイマンオンリーの基本レスポンス

2N	?	
P	:(S-O)	0-3; 必ずしも(BAL)とは限らない。
3C	:(ASK)	ステイマンコンベンション(メジャー?)
3D	:(GF)	5+◇、6+、◇が上手くフィットしたらスラムとかも。
3H	:(GF)	5+♡、4+、3枚♡のサポートを聞いている。
3S	:(GF)	5+♠、4+、「3枚♠のサポートありませんか?」
3N	:(S-O)	(BAL)、4-9; マイナーの走りを期待かも。
4C	:(ASK)	ガーバーコンベンション(Ace何枚?)
4H	:(S-O)	6+♡、3-7; スラムに関心無し。
4S	:(S-O)	6+♠、3-7; スラムに関心無し。
4N	:(INV)	(BAL)、10-11; 6Nへのインビテーション
6N	:(S-O)	(BAL)、12-13

(B) : トランスファー、マイナーステイマン採用に伴うレスポンスの意味の変更

2N	?	(変更される内容)
P	:(S-O)	0-3
3C	:(ASK)	ステイマン
3D	:(GF)	5+◇、6+ → (JTB) 5+♡
3H	:(GF)	5+♡、4+ → (JTB) 5+♠
3S	:(GF)	5+♠、4+ → (ASK) 4+♣ & 4+◇
3N	:(S-O)	(BAL)、4-9
4D	:(-)	→ (TTB) 6+♡、3+
4H	:(S-O)	6+♡、3-7 → (TTB) 6+♠、3+
4S	:(S-O)	6+♠、3-7 → (-)

(例1) : 2N ? (左/右 = ステイマンオンリー/トランスファー等)

① : ♠ x x x
♡ x x x
◇ K J x x x
♣ x x

3N / **3N**

◇に期待して3Nレイズをします。

② : ♠ x x
♡ J x x x
◇ K x x x
♣ Q x x

3C / **3C**

♡フィットしてるなら、3Nより4Hの方がチャンスと見ます。ステイマン3Cからフィットを捜します。

③ : ♠ K x
♡ Q x x x x
◇ x x x x
♣ x x

3H / **3D**

トランスファー無しなら、3H: 5+♡、GF。有りなら、3D→3Hと言わせておいて、3Nリビッドをする予定です。パートナーが、3+♡なら、4Hに直してくれることでしょう。

④ : ♠ K x x x x x
 ♥ x x
 ♦ Q x x
 ♣ x x

4 S / **4 H**

トランスファー無しなら、4 S : 6 + ♠、したい。
 有りなら、テキサストランスファー 4 H で、パートナーにプレイして貰うことになります。 3 H のジャコビーから 4 S レイズは、マイルドスラムトライになります。

⑤ : ♠ K x x
 ♥ x x
 ♦ K x x x x x
 ♣ Q x

3 D / **3 C**

マイナー 5 枚以上の 1 スターハンド（フィットすればスラムに関心の湧く強さの）の紹介の仕方は、2 N オープンに対して如何様に？ HANA は、3 C ステイマンから、3 D ~ 3 S の返事に 4 D とビッドして示します。

⑥ : ♠ x x
 ♥ J x x x x x
 ♦ x x x
 ♣ x x

パス / **3 D**
 4H!

とても弱いので、2 H をプレイしたい気分です。
 トランスファーを使って無い場合は、3 H で止まることは無理ですから、あっさりパスか、大胆に 4 H ! を。
 ジャコビー使用なら、3 D → 3 H をパス出来ますね。

⑦ : ♠ x
 ♥ x x x
 ♦ K x x x x
 ♣ A J x x

3 D / **3 S**

仕掛け無しなら、5 + ♦ 示す 3 D から。 マイナーステイマン使っている場合は、3 S から 4 S のスプリンターリビッドするプランです。 夢を膨らませるなら；
 (A x x A x x A Q x x x K Q) 7 D ビンゴ！

⑧ : ♠ Q x x
 ♥ J x x
 ♦ K x x
 ♣ A J x x

4 N / **4 N**

こちらもバランスハンドですから、真面目に H C P の足し算します。 6 N のキーナンバーは < 3 3 > です。
 $(20 - 22) + 11 = (31 - 33) \leq 33$
 4 N インビテーションでお伺いを立ててみましょう。

2 : ストロング 2 C、2 D オープンから

ストロング 2 C オープンから 2 N リビッド : 2 3 - 2 4、バランスハンド
 ストロング 2 D オープンから 2 N リビッド : 2 5 - 2 6、バランスハンド

便宜的なストロングオープンからの上の 2 つの展開では、**2 N オープンからのシステムの約束を、そのまま使う**ことになります。 3 C ステイマン、ジャコビー、テキサストランスファー、マイナーステイマンを約束していれば、**2 N オープンから始まったと思ってビッド展開**します。

2 C	2 D	
2 N	?	
	3 C :	(A S K) ステイマン
	3 D / H :	(J T B) 5 + ♥ / ♠
	3 S :	(A S K) マイナーステイマン
	4 D / H :	(T T B) 6 + ♥ / ♠

パペットステイマン

5枚メジャーのある5 3 3 2の20点以上のバランス手では、しばしばオープンの選択に悩みます。1 H、1 Sでオープンをしますと、パートナーに1 Nレスポンスされて、2 N、3 Nレイズすることになるのですが、3 Nに落ち着く時には明らかに悪いサイドで3 Nをプレイすることになります。

そんな時の選択は、5枚メジャーの紹介より、全体的なバランスハンドと強さの紹介を重視して（現代的な感覚です）、**2 Nオープン（20-22）、2 Cから2 Nリビッド（23+）**です。

ただ、これではメジャーの5-3フィットが見つけれなくなってしまいます。その問題を解消するよう考案されたコンベンションが「**パペットステイマン**」です。**2 Nに対する3 Cを、とりあえず5枚のメジャーを尋ねる約束にする**のです。

2 N 3 C：パペットステイマン「5枚のメジャーは持っていますか？」

3 D：5枚のメジャー無し、でも、**4♥か、4♠の少なくとも一方は有り**。
 3 H：5♥有り
 3 S：5♠有り
 3 N：5枚のメジャー無し、かつ、**4♥、4♠も無し**。

3 Dの返事「5枚のメジャーは無いけど、どちらか4枚のメジャーはあります」に対して、レスポnderが4枚のメジャーを持っている時には、持っているメジャー自身を自分からビッドせずに、もう一方のメジャーをビッドします。理由は、メジャーフィットした時、強い2 Nの側をディクレアラにするための工夫です。スモレントランスファーと同じアイデアです。

2 N 3 C 3 D { 3 H：4♠有るけど如何？ 3 S：4♥有るけど如何？ 3 N：3 Nで。	2 N 3 C 3 D 3 H 3 S：4♠ 3 N：3-♠	2 N 3 C 3 D 3 S 3 N：3-♥ 4 H：4♥
--	---	---

パペットステイマン 3 Cを使用したビッド例

(1) ♠ A Q x x x ♥ K Q x ♦ A x x ♣ A Q	♠ K x x ♥ J x x x ♦ x x ♣ J x x x	2 N 3 C① 3 S② 4 S② パス	①：メジャーのフィットを捜し、パペットステイマン。 ②：「使ってよかったパペットステイマン！」かな？
(2) ♠ A Q x ♥ K Q x x ♦ A x x ♣ A Q x	♠ K x x ♥ J x x x ♦ x x ♣ J x x x	2 N 3 C 3 D① 3 S② 4 H③ パス	①：「5枚メジャー無し、でも、4♥か、4♠持ってます。」 ②：「4♥あります。」 ③：「私も4♥あります。」
(3) ♠ A Q x ♥ K Q x ♦ A x x x ♣ A Q x	♠ K x x ♥ J x x x ♦ x x ♣ J x x x	2 N 3 C 3 N① パス②	①：「5枚メジャー無し、また、4♥／♠共にありまへん。」 ②：「メジャー合わしまへんね。」
(4) ♠ A Q x x ♥ A x ♦ K Q J x ♣ A K x	♠ K x x x ♥ x x ♦ x x x ♣ J x x x	2 C① 2 D 2 N① 3 C 3 D② 3 H③ 3 S④ 4 S⑤ パス	①：23-24、バランス手。 ②：「4♥か、4♠あります。」 ③：「4♠があります。」 ④：「私も4♠あります。」 ⑤：「ゲームにします。」

第7課 1 N オープンに邪魔が入ったら

1 : 1 N オープンに邪魔が入ったら

1 N オープンに対してオポネントが、**(1) ペナルティダブル、(2) ナチュラルオーバーコール、(3) コンベンショナルオーバーコール (ランディ、ハミルトンなど)**、で介入して来た場合、いろいろ対応の要領をマスターしておく必要があります。事前に対策を話し合っておくのが最善です。ここでは、(1)、(2)、(3) に対して、一番簡単な取り決めの紹介しますが、いろいろな対応のコンベンションも存在します。それらもいくつか紹介しますと；

ナチュラルオーバーコールに、**レーベンゾール 2 N** コンベンション：「3 C を言って下さい。」

ペナルティダブルに、**便宜的なリダブル**：「2 C を言って下さい。」

2 スターオーバーコールに、**インビジブルキュービッド**：(オポネントの内容をキュービッド)

(1) ペナルティダブルに対して

(基本の対応)

①：**コンベンションはすべて、キャンセル。2 C はステイマンでなくて、♣のサインオフ。**

勿論、**トランスファー 2 D、2 H も使いません。**

②：リダブルは、8+ のバランスハンド。「勝負だ！堂々と受けてたちましょう。」

③：パスは、特徴のないハンド。「1 N ダブルドで、まあなんとか頑張ってください。」

(例1) 1 N (X) ?

①：♠ x x
♥ x x
♦ x x x
♣ J x x x x x

2 C

♣でサインオフをします。ペナルティダブルが入りましたから**コンベンションはキャンセル**ですからこの2 C はステイマンで無く、♣の弱いハンドとなります。

②：♠ x x x
♥ Q x x x x x
♦ x
♣ x x x

2 H

♥でサインオフ。ペナルティダブルが入りましたから**ジャコビートランスファーは無し**、の約束です。

③：♠ Q x x
♥ Q x x
♦ K x x
♣ A x x x

リダブル

ペナルティダブルを懲らしめたいハンド。良い手を示す為にリダブルをします。**ペナルティリダブル**と呼ばれます。オポネントが逃げ出した場合、捕まえられそうなら捕まえますが、さもなくば3 N をビッドします。

④：♠ x x x
♥ J x x
♦ K x x
♣ x x x x

パス

パスをして幸運を祈ります。特に逃げ出すスートもありませんから単純にパスをするしかありません。

(*) **リダブルを2 C へのパベット (トランスファー) にする約束も世間でよく見かけます。**

この約束は、他のビッドとかも併せて話し合ってから使用しましょう。

その場合よく使われてる取り決めは；(2 C ~ 2 S は、いろいろあるようで注意。)

1 N (X) パス : 「1 N ダブルドで、頑張ってください。」

XX : 「2 C をビッドして。」 - (2 C) - パス : ♣の1 スター逃げ。

2 C : ステイマン 2 C (♥ & ♠ ??) - 2 D : ♦の1 スター逃げ。

2 D / H : ジャコビートランスファー ? - 2 H / S : ♥ / ♠の1 スター逃げ ?

(2) ナチュラルオーバーコールに対して (ビッドしたスートを持っている場合)

(基本の対応)

- ① : コンベンションは、すべてキャンセル。 トランスファーは無し。
- ② : ダブルは、ネガティブダブルで、テイクアウト。 (古くはペナルティでありましたが)
- ③ : ジャンプしてスートは、ゲームフォーシング。 ジャンプしなければノンフォーシング。
- ④ : 2 N (I N V)、3 Nは、邪魔を無視して。 ストッパーとかは、深刻に考えません。
- ⑤ : キュービッドは、ステイマンの代わりで、メジャーを尋ねています。

(例 2) 1 N (2H) ?

- | | | |
|--|------------|---|
| ① : ♠ K x x x
♡ x x
◇ K x x
♣ J x x x | ダブル | ナチュラルオーバーコールに対するダブルですが、昔はペナルティ、今はネガティブダブルの約束が普通 です。
例の様に、こちらもフィットの相談して、競り合いしたいハンドです。 ペナルティの決めより有効ですから。 |
| ② : ♠ K J x x x
♡ x x
◇ x x
♣ Q x x x | 2 S | オーバーコールが入ったので、トランスファーは使いません。 単純に、2 S (5 + ♠、4 - 7) で競り合いをします。 もし、5 ♠、8、9 点の誘うハンドの場合は 2 S か、ゲームまで行く 3 S かを、今決断します。 |
| ③ : ♠ A Q x x x
♡ x x
◇ Q x
♣ K x x x | 3 S | 5 ♠、10 点ありますから、ジャンプして ♠ をビッド。トランスファー使わずでの、基本ビッドの 3 S です。
5 枚以上の ♠ で、10 点以上のゲームフォーシング。
1 N オープナーは、3 N か、4 S かを選択します。 |
| ④ : ♠ x x
♡ x x
◇ Q x x
♣ K J x x x x | 3 C | ♣ で競り合いたいので単純にビッドしますが、問題は、 この 3 C がフォーシングになってしまうかどうか です。
レーベンゾール 2 N を約束してない場合は、この 3 C をノンフォーシングとして扱うのが現実的でしょう。 |
| ⑤ : ♠ K x
♡ x x
◇ Q x x
♣ A Q x x x x | 3 N | 2 H オーバーコールを聞かなかった事にしちゃいます。きっとパートナーに、♡ の 1 ストッパーくらいあるものです。 気楽に明るく 3 N を。
レーベンゾール 2 N 使用なら 3 C (フォーシング) を。 |
| ⑥ : ♠ K J x x
♡ x x
◇ K J x x x
♣ Q x | 3 H | ♠ の 4 - 4 フィットを捜したいハンドです。
3 H でキュービッド をします。 1 N オープナーに 4 枚 ♠ があれば、3 S をビッドしてくれます。
キュービッドがステイマンの代わりになるのです。 |

(*) ここの 2 N ビッドを便宜的な 3 C へのパベットと約束する **レーベンゾール 2 N コンベンション** があります。 採用する場合はパートナーと十分確認の上で使用します。
 レーベンゾール 2 N を使わなくても、**ダブルはネガティブダブル、ジャンプをしないスートはナチュラルノンフォーシング**、の取り決めさえしっかりしていれば殆ど困りません。

(*) 話し合った上で、**テキサス・トランスファー (4 D、4 H) をナチュラルオーバーコールに対して使用するの、有効な取り決め**です。 3 H までのオーバーコールに対して使用、とか。
 取り決めてない場合での姑息な捌き方ですが；
 4 H したい時は、4 D をビッドする (テキサスと解釈するはず)、
 4 S したい時は、4 S をビッドする (4 S をしたい以外の解釈は難しい)。

(3) コンベンションの 2 スターオーバーコールに対して (ランディ 2 C、ハミルトン 2 D)

2 C、2 D のオーバーコールがコンベンションで、両方のメジャーを示す約束があります。それに対しては、自分達のメジャーの 4-4 フィットは見つけに行かなくてよいのです。

(基本の対応)

- ① : 3 N は「3 N をしましょう」です。 **メジャーのストッパーなんて気にしない。**
 ② : **3 C、2 D、3 D は、ナチュラルでノンフォーシング。** (言いたいスーツは言いたい)
 ③ : **ダブルは、将来の 2 H、2 S に対してペナルティダブルの可能性の提案** です (8+点)。
 ④ : 2 H、2 S は、共にキュービッドとして扱います。 約束の仕方ですが；
 (インビジブルキュービッド：HANA 式)
 2 H : 5+♣、10+。 2 S : 5+♦、10+。 (♡と♣、♠と♦は仲良しと記憶)

(例 3) 1 N (2D) ? (2 D : ハミルトン 2 D : 4+♠ & 4+♡)

- ① : ♠ J x x
 ♥ A x
 ♦ K x x x
 ♣ A x x x
3 N
 オポネントのオーバーコールを、**聞かなかった事**にして行動します。 1 N (パス) だったら、3 N レイズをするハンドです。 一旦リダブルもありますが、左手のオポネントにリードショウイングされて損するかも。
- ② : ♠ x x
 ♥ x x
 ♦ J x x
 ♣ K Q x x x x
3 C
 オポネントはメジャーのどちらかで良いフィットをしてそうです。 競り合いですから、早めの行動が望まれます。 **ここの 3 C をノンフォーシングに約束したい。** ♣ のフォーシングしたい時は、2 H キュービッドです。
- ③ : ♠ Q x x
 ♥ x
 ♦ K J x x x x
 ♣ x x x
3 D
この 3 D はキュービッドでない事に注意しましょう。 なぜなら、**オポネントのオーバーコールしたスートは、♡と♠**なのですから。 キュービッドは 2 H、2 S です。 この 3 D は、単に♦で競り合いの表現です。
- ④ : ♠ Q x x
 ♥ x
 ♦ A Q x x x x
 ♣ Q x x
2 S
この 2 S はキュービッド になるのです。 内容は、5+♦、10+ のゲームフォーシングハンド。 パートナーが 3 D なら、3 S (♠ のストッパー紹介) をビッドして、先ず 3 N の相談から始めます。
- ⑤ : ♠ K J x x
 ♥ Q x x
 ♦ A x x
 ♣ J x x
ダブル
 オポネントのメジャーは、良いフィットしてない予感がします。 2 D にダブルを掛け、**将来のオポネントの 2 H、2 S の逃げ出しにペナルティダブルを掛ける提案** をパートナーにしておくのです。

(4) ハミルトン 2 C (何かの 1 スター) のような意味のない 2 C オーバーコールに対して

(基本の対応)

無視して「システム ON」でビッド します。 ただ、**2 C ステイマンの代わりはダブル** になります。 一旦パスをして、オポネントスートにダブルを掛けたら、それはテイクアウトダブルとします。

1 N (2C) パス (2D)

X : テイクアウト (4 4 2 3 の形)。 取りあえず、♦スーツと仮定して。

1 N (2C) パス (2D)

パス (2H) X : テイクアウト (4 2 3 4 の形)。

2 S / 3 C / D : 5 (4) 枚スート、ナチュラルノンフォーシング。

2 N : ノンフォーシングですが、マイナーピックを示唆 (2 3 4 4 とかを想像)。

第87課 HANAのお奨めバージョン

N T オープンからシステムで、HANAのお奨めのバージョンを紹介しておきます。

1 N : 良い 1 4 H C P から悪い 1 7 H C P。

2 N : 良い 2 0 H C P から悪い 2 2 H C P。

1 * 1 * 1 N : バランス紹介優先。 (4 2 3 4 で、1 C 1 H 1 N リビッドする)

1 * 1 * 2 N : バランス紹介優先。 以下、3 C はナチュラル G F、チェックバック 3 C 無し。

1 N 2 C : (A S K) メジャーステイマン。 4 枚以上のメジャーを保証せず。
 2 D / H : (J T B) ジャコビートランスファー。 5 + ♡ / ♠。
 2 S : (A S K) マイナーステイマン。 両マイナー有り (4 + ♢ & ♣)
 2 N : (P U P) パペット 2 N。 6 + マイナー、0 - 6 / / 1 0 + 点。
 3 C / D : (I N V) マイナーインビテーション。 6 ♣ / ♢、 7 - 9。
 4 C : (A S K) ローマンガーバー。 (0 3 / 1 4 / 2 ミニ / 2 マキ。)
 4 D / H : (T T B) テキサストランスファー。 6 + ♡ / ♠。

1 N 2 C
 2 D 2 H : メジャーズサインオフ、 (2 の代のスモーレンは採用せず)
 2 S : 5 ♠、7 - 9、アンバランスインビテーション。
 2 N : 4 枚メジャー保証しないインビテーション。
 3 H / S : 5 ♠ 4 ♡ / 4 ♠ 5 ♡、1 0 +、スモーレントランスファー採用。
 4 D / H : 4 ♠ 6 ♡ / 6 ♠ 4 ♡、ディレイドテキサストランスファーという事で。

1 N 2 C
 2 H 2 S : 4 + ♠、7 - 9、インビテーション。
 2 N : インビテーションの為に、便宜的にステイマンしたハンド。 4 + ♠ 無し。
 3 S : 4 ♡、便宜的な ♡ のスラムトライ。
 3 N : 4 ♠、1 0 +、ちゃんと 4 ♠ 有り。

1 N 2 C
 2 S 3 H : 4 ♠、便宜的な ♠ のスラムトライ。

1 N 2 N
 3 C パス / 3 D : 6 + ♣ / ♢、0 - 6、サインオフ。
 3 H / 3 S : 6 + ♣ / ♢、1 3 +、スラムトライ。

2 N オープンに対しては、普通のステイマン、ジャコビー、テキサス、マイナーステイマン使用。
 パペットステイマンは採用せず。 スモーレントランスファー採用。

2 N 3 C
 3 D 3 H / S : 5 ♠ 4 ♡ / 4 ♠ 5 ♡、ゲームフォーシング。 スモーレン採用。
 4 C / D : 5 + ♣ / ♢、スラムトライ。 先のステイマンは、便宜的。

2 N 3 C
 3 H 3 S : 4 + ♡、便宜的な ♡ のスラムトライ。
 3 N : 4 ♠ ありました。
 4 C / D : 5 + ♣ / ♢、ゲームフォーシング。 そのスーツ示しているだけ。
 4 N : 4 ♠ あります。 6 N、6 S のインビテーション。

2 N 3 C
 3 S 4 H : 4 + ♠、便宜的な ♠ のスラムトライ。