

5 M、2 / 1 G F (9 9)

第四部 ディフェンシブビッド

5 M、2 / 1 G F (9 9)

第四部 ディフェンシブビッド

目次

第1課	ディフェンシブビッドの考え方	P 1 ~ P 2
第2課	オーバーコール (1)	P 3 ~ P 6
第3課	オーバーコール (2)	P 7 ~ P 10
第4課	テイクアウトダブル (1)	P 11 ~ P 13
第5課	テイクアウトダブル (2)	P 14 ~ P 17
第6課	パートナーがパストハンドの時	P 18 ~ P 19
第7課	プリエンブティブオープンに対抗	P 20 ~ P 22
第8課	2 スターオーバーコール	P 23 ~ P 25
第9課	1 N T オープンに対抗して	P 26 ~ P 28
	(*) ハミルトンコンベンション	P 28
第87課	HANAのディフェンシブビッド	P 29

0 0 / 0 6 / 2 7

(注意) コピーして配布することは、大いに歓迎です。

5 3 2 - 0 0 1 1

大阪市 淀川区 西中島 1 - 1 3 - 2 3、赤羽ハイツ 3 0 3

花山 武志

(☎、Fax) 0 6 - 6 8 8 6 - 1 1 5 4

(E - mail) aan74050@syd.odn.ne.jp

第1課 ディフェンシブビッドの考え方

1：ディフェンシブビッドすることの狙い

《狙い》	《ハンドの特徴》
：自分達の側の 建設的 なコントラクトを捜す。	= 点数の多い ハンドで。
：良い サクリフェイス を見つける。	= 形の良い ハンドで。
：パートナーに良い リード を知らせる。	= スーツの内容の良い ハンドで。
：オポネントのビッドの 邪魔 をする。	= 長いスーツで、サイドに良いもの無し。

2：ディフェンシブビッドして損をする可能性

- ：時として、ダブルで捕まる。
- ：自分のハンドの情報をオポネントに知られて、有利にプレイされる。
- ：オークション自身で、逆に利用される。

3：ディフェンシブビッドするかどうかのチェックポイント

(A) HCP「自分達サイドのハンドかもしれない、という可能性のある強さをしているか？」

オポネントにオープニングビッドをされたからといって、自分達の側が弱いとは限りません。自分も良いハンドをしている時は、堂々とオープンする気持ちでオークションに参加します。

(B) 形「フィットが見つければ、戦えるスーツとハンドの形があるか？」

HCPが少なくても、形が良ければ、ちょっとしたフィットが見つけれれば、十分に競り合える可能性があります。特に2スター。（形が良い、とは55、64、5431など）

(C) スーツの内容「ディフェンスになった時に、そのスーツのリードが欲しいか？」

ディフェンシブビッドの狙いは、コントラクトを買う事だけでは有りません。時には、ディフェンスにまわることを既に予想して、パートナーに良いリードを知らせるのは有効です。

(D) ビッドのレベル「オーバーコールで、オポネントのビッドを難しくさせられるか？」

オーバーコール（特にウィークジャンプオーバーコール）で、オポネントのビッドの邪魔をするのも大きな狙いです。オポネントにフィットを見つけ難くさせたり、コントラクトのレベルの判断を誤らせたりすることが出来ます。

4：ディフェンシブビッドの種類と内容

(例)：(1D) ?

— パス	(a) 0 - 15、大抵弱い。または◇が長い。
— X	(b) 11+、 テイクアウトダブル、強さの上限は無し。
— 1H/S	(c) 10 - 17、5+♥/♠。
— 1N	(d) 15 - 17、バランス。◇1ストップあるのが望ましい。
— 2C	(c) 10 - 17、6(5)+♣。
— 2D	(f) 10+、 5♠&5♥、マイケルズキュービッド。
— 2H/S	(e) 5 - 10、ウィークジャンプオーバーコール。
— 2N	(g) 10+、アニュージュアル2N。
— 3N	(h) 13+、ギャンプリングタイプのレッツプレイ3N。
— 4H/S	(h) プリエンプティブゲームビッド。

(呼び名と簡単な内容)

- (a) パス(ウェイティングパス) ; オーバーコールやダブルする強さが無いか、長さが無い。
 (b) テイクアウトダブル ; 「**トランプを選んで下さい。**」または、便宜的な18+。
 (c) シンプルオーバーコール ; **オープニングビッド**するように。
 (d) 1Nオーバーコール ; **1Nオープン**するように。
 (e) ウィークジャンプオーバーコール ; **ウィーク2オープン**するように。
 (f) キュービッド ; 「マイケルズキュービッド」と約束します。
 (g) アニュージュアル2N ; ランクの低い2スターを示すビッドです。
 (h) プリエンプティブゲームビッド ; 「出来たらいいな、このゲーム」、でも弱い事もあり。

(例1) ノンバル : (1D) ?

- : ♠ J x x x x
 ♥ K x x
 ♦ K x x
 ♣ Q x
パス
 全体の強さも無く、形も無く、スーツ内容も悪い取り柄無しハンドと言えます。狙いの無いオーバーコールは百害の長です。オープンされたからといってバタバタする必要はありません。パスして成り行きを見ます。
- : ♠ J x x
 ♥ K x
 ♦ K Q J x x x
 ♣ A x
パス
 自分のメインスーツでオープンされた時は、知らぬ顔で先ずパスをする心得が大切です。モゾモゾしてパスしないように注意。機を見て、♦をオーバーコールする事は考えています。成り行きを先ず観察します。
- : ♠ A J x
 ♥ K x x
 ♦ x x x
 ♣ A J x x
ダブル
 テイクアウトダブルに十分な強さ(13点)と形(残りのスーツが全部3枚有る)があります。4333は、テイクアウトダブルに向いています。パートナーを、競り合いに誘うダブルです。
- : ♠ Q x x
 ♥ A Q J x x
 ♦ K x x
 ♣ x x
1H
 右手のオボがパスだったなら、堂々の1Hオープンするハンドですから、当然1Hオーバーコールします。
「1Hオープンする手なら、1Hオーバーコールする」
- : ♠ A J x
 ♥ Q x
 ♦ K J x x
 ♣ K J x x
1N
 1Nオープンするように、1Nオーバーコールします。パートナーが弱くてダブルで捕まってしまう心配をする人も居るでしょうが、それは暗いシナリオなのです。明るく、パートナーに9点あればゲームのチャンス!
- : ♠ x x
 ♥ K Q J x x x
 ♦ x x
 ♣ Q x x
2H
 ウィーク2Hオープンするように、ウィークジャンプオーバーコールします。パートナーがパストハンドでないですから、正直に自分のハンドをパートナーに知らせ、後のオークションは、パートナーにお任せします。
- : ♠ x
 ♥ K Q x x x
 ♦ x x
 ♣ A K J x x
2N
 アニュージュアル2Nと呼ばれ、ランクの下から2つのスーツ、5-5以上紹介しています。パートナーと、どちらか上手くフィットしたら、結構競り合えます。2スターコンベンションは、是非覚えたいもの。
- : ♠ A x
 ♥ x x
 ♦ K x
 ♣ A K Q x x x x
3N
 自分達にゲームがあるならば、きっと♣走っての3Nでしょう。来そうな♦リードは大丈夫ですから、さっさと3Nのゲームビッドします。♥リードの心配は? パートナーも居ますし、細かいことは気にしないで。

第2課 オーバーコール(1)
(オーバーコールのタイミングと条件)

1 : オーバーコールを考える時のチェックポイント

(1) 紹介するスーツの長さ

5枚は普通、自主的リビッドせず。6枚では積極的。 非常に良い4枚での1の代あり。

(2) 紹介するスーツの内容

トランプ指定では、AKがあることよりもQJ109のミドルカードの存在が重要。
特にプリエンプティブビッド、自主的リビッドをする時は最重要ポイント。

(3) 全体のHCP

立派にオープンする強さ(12 + HCP)があれば堂々と。 出来れば早めに参加。
18 + HCPでは、形に無関係にダブルから入るべし。

(4) 全体のハンドパターン

5 - 5、6 - 4の2スーター、7枚以上有るハンドは非常に積極的に。
5 3 3 2形には気を付ける。 「不幸せのオーバーコール」にならないように。

(5) オポネントスーツの枚数

1枚、5枚持ちは非常に良い。 2、4枚持ちはまあまあ。 3枚持ちはとっても悪い。

(6) バルネラビリティ

バル : ゲームボーナスに対しては積極的に。 パートスコアの競り合いでは慎重に。
ノンバル : 元気に競り合いに出かけてゆこう。 1ダウン見当でバンバン競り合う。

(7) パートナーはパストハンドか

パートナーがパストハンドなら、主導権は自分。 好き勝手なオーバーコールして良い。
パートナーがパストハンドでないなら、無理しない。

2 : オーバーコールをする狙い

(A) : オープンするような強さ(HCP)、形(5 + 枚の長さ)をパートナーに示す。

ポイント : **平均以上(12 +)のハンドでは、オープニングビッドする気分でオーバーコール。**

- : 13 + HCPあれば、内容の悪い5枚スーツでも、堂々と1の代のオーバーコールする。
- : 18 + HCPあれば、**先ず便宜的にテイクアウトダブルを掛けてから、後に形を紹介する。**
- : 13 + HCPあっても、**5 3 3 2で2の代のオーバーコールはしない。**

(例1) ノンバル：(1D) ?

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

1 H オーバーコールをします。なぜなら、右手のオポがパスだったなら、迷わず 1 H オープンするハンドだからです。全体で立派な強さがありますから、♥の内容は気にしなくて構わないのです。

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

ギリギリの 1 H オーバーコールです。♥の内容が良いことが取り柄です。リードショウイング、競り合いのチャンスに期待します。パートナーがパストハンドで無いので、最低この位の H C P は必要です。

: ♠ A K J x x
 ♥ A x ダブル
 ♦ A x x
 ♣ Q x x

立派な 18 H C P ですから、便宜的にテイクアウトダブルを掛けてから♠を紹介しします。単に 1 S オーバーコールからでは、これ程の強さを表現出来ません。便宜的なダブルから展開する目安は 18 H C P です。

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

堂々とした 1 N オーバーコールのハンドです。1 N オーバーコールは、良い 14 - 17 H C P です。右手に H C P があるのですから、後ろで構えてる H C P の価値は、約 1 割増しで再評価します。

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

崩れたセミバランスハンドですが、1 N オーバーコールします。♦長めだからと様子を見てパスをするのは、奨められません。良いハンドでは、なるだけ早く示す心掛けです。「ファーストインの原則」と言います。

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

テイクアウトダブルの選択もありますが、1 H オープンするように 1 H オーバーコールします。5♥を示して♥5 - 3 フィットを見つける意味があります。♠、♣のフィットがあれば、後にも見つける機会があります。

(例2) ノンバル：(1H) ?

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

2 C オーバーコールです。2の代のマイナーのオーバーコールは6枚スーツが原則です。5枚スーツでビッドする場合は、ダブルに向かない形の 5 5、5 4 3 1、5 4 2 2 等のハンドに限られます。

: ♠ x x
 ♥ K x x パス
 ♦ A x x
 ♣ A Q x x x

迷わずパスするハンドです。右手のスーツが3枚ある 5 3 3 2 形では、1 N をオーバーコールしても、2の代のマイナーをオーバーコールしてはいけません。「幸せになれないオーバーコール」と呼ばれています。

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

良い 14 H C P ですから、1 N オーバーコールです。建設的にも、ゲームを狙うなら 3 N でしょうし、パートスコアの競り合いでも、1 N ならば、パートナーがいるなバリエーションのアクションがしやすいのです。

: ♠ A x x
 ♥ x x ダブル
 ♦ K x x
 ♣ A Q x x x

オポのスーツが2枚の 5 3 3 2 形では、テイクアウトダブルがベストです。♠が4枚無いことを気にする人が居ますが、3♠あれば十分。ダブルで、パートナーの 4 + ♠に声援を送るのです。「♥に競るなら♠で」

(例3) ノンバル：(1S) ?

- | | | |
|--|-----------|--|
| : ♠ x x x
♥ A Q x x x
♦ K x
♣ A x x | パス | HANAは軟弱にパスで様子を見ます。死ぬ気で2Hオーバーコールする人も居そうですが、覚悟無しにはビッド出来ないハンドパターンです。特に、3♠あるところが、ゾットする枚数なのです。 |
| : ♠ x
♥ A Q x x x
♦ K x x x
♣ A x x | 2H | 2Hオーバーコールします。テイクアウトダブルもありますが、 建設的にゲームを狙う時、2Hで5枚目の♥を示しておくことは、大いに意味が有ります。
1435、1345なら、勿論ダブルの選択です。 |
| : ♠ x x
♥ A Q x x x x
♦ K J x
♣ x x | 2H | 2Hオーバーコールするギリギリの強さです。6♥ですから、 5枚に較べて3点分元気を出す目安 です。
6322のバランス形が弱みですが、パートナーがオープンハンド近くなら、ゲームのチャンス有ります。 |

(B) : 形の良いハンドでは、フィットが見つければすごく楽しい。

ポイント：7枚スート、64、55、(54)はとても積極的に。

2スターは、フィットが見つかるが強くなりますから、HCPが少な目でも元気よく。

(例4) ノンバル：(1H) ?

- | | | |
|--|-----------|--|
| : ♠ J x x x x x
♥ x
♦ A x
♣ A x x x | 1S | 2Aありますから、堂々と1Sオーバーコール します。6枚スーツでは、5枚に較べて遙かに積極的に行動します。ウィーク2Sオープンは考えないハンドですから、当然、ウィークジャンプ2Sの選択はありません。 |
| : ♠ K J x x x
♥ x
♦ x x x
♣ A x x x | 1S | ギリギリの1Sオーバーコールをします。♥に対する 競り合いでは、5♠を示す意味は大きい。 オポの♥が1枚というのもキーポイント。しばしば、 オポの4Hに対し、良い4Sサクリファイ が見つかります。 |
| : ♠ K x x x x
♥ x x
♦ A J x x x
♣ x | 1S | 55形は、フィットが見つければ美味しいのです。 マイケルズキュービッド も可能ですが、パートナーがバストハンドでないので、取りあえず大人しい1Sのオーバーコールから様子を見ることにします。 |
| : ♠ x
♥ K x x x x
♦ A Q J x x
♣ x x | 2D | ミスフィットを怖がらず 2Dオーバーコール をします。 右手のオポのスーツが5枚ある55形では、意外にオーバーコールが成功 するのです。勿論、それなりな強さは持っていなければなりません。 |

(C) : パートナーに良いリードを知らせる。

ポイント：**タイミング**が大事。パートナーが、バストハンド、ノンバルが**絶好の機会**です。

: パートナーがバストハンドで、自分のHCPが少ないハンドでは、積極的に**リード**を示そう。

: 1の代なら、時には非常に良い**4枚スートのオーバーコール**を試してみよう。

(例5) ノンバル: P (1D) ?

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

パートナーがバストハンドですから、**1 H オーバーコール**でリードショウイングします。ついでに2 Hのウィークジャンプするもよし。どうせディフェンスになる弱さですから、気楽なものです。

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

1 H オーバーコールしてもつまりません。自分達が強いわけでも無し、リードショウイングにもならないし、ディフェンスになったら、自分のHCPはマークされるし、ビッドで邪魔にもならないし・・・有百害無一利。

: ♠ A K J 10
 ♥ x x **1 S**
 ♦ x x x x
 ♣ x x x

リードショウイングの軽い気持ちで**1 S オーバーコール**します。パートナーに2 S、3 Sレイズされることで、プリエンブティブ効果も出てくるところが面白い。**4枚オーバーコールは、手の形に注意**を払います。

(D) : オポネントのビッドの邪魔をする。

ポイント: 長いスーツでは、ウィークジャンプオーバーコールを試そう。

高さの目安: 6枚スート 2の代、 7枚スート 3の代、 8枚スート 4の代で。

5 4 x x 形 2の代、 6 4 x x 形 3の代、 7 4 x x 形 4の代で。

但し、内容の良いスーツであれば、ノンバルでパートナーがバストハンドなら、代を一つ高目にプリエンブティブして頑張ってみるのもチャンスです。

(例6) ノンバル: (1D) ?

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

綺麗なウィーク2 S オープンのハンドですから、ウィークジャンプオーバーコールをします。パートナーがバストハンドで無い時は、パートナーの想像を裏切らないプリエンブティブが奨められます。

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

3 S オープンするハンドですから、**3 S ビッド**です。プリエンブティブビッドをする時は、オポネントを邪魔する気持ちよりも、パートナーに自分のハンドを適切に教える気持ちでするのが良いのです。

: ♠ K Q J x x x x
 ♥ x **4 S**
 ♦ x
 ♣ Q x x x

「7 - 4は4の代」の格言に従って、**4 S ビッド**です。パートナーが良いハンドしている可能性がありますから、プリエンブティブする時は、きっちりとしたシツケを守ってビッドします。

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

6 ♣なのですが、プリエンブティブ3 Cのハンドです。**サイドにつまらないアナーが転がってないのが美しい。**♥Kでも有れば、静かにパスして大人しくしていきたい気持ちです。プリエンブティブは美しさが大事です。

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

右手のオポのパスならば、絶対に**1 S オープン**ですが、**1 D オープン**されてますから、一気に**4 S のプリエンブティブゲームビッド**するのも一興です。ただ、左手のオポに**5 D ビッド**されて流れて来たら? **ダブル!**

第3課 オーバーコール(2)
(オーバーコールに対するレスポンス)

3 : レスポンスいろいろ

一般的に、” **パートナーがオープニングビッドをした** ” と考えてレスポンスします。 違いは ;

- : 一般に、ニュースーツはフォーシングではありません。
- ただ、**1の代はセミフォーシング、2の代はノンフォーシングだが建設的**です。
(注意: ジャンプニュースーツは、フィットジャンプを提案しておきます)
- : 原則として、**単純なレイズは、トランプに基づくリエンプティブレイズ**です。
3枚ならシングルレイズ、4枚ならダブルレイズ、5枚ならもっと。
- : **キュービッドが、HCPに基づくサポート有りのインビテーション以上**です。
ただ、キュービッドの中に、サポート無しの15点以上のハンド全般も含まれます。

(1C) 1S(P) ?

—	パス:	(NF)	0 - 7、	8点以上有れば、極力つなく。
—	1N:	(NF) 2 - ♠、	6 - 10、	1Nレスポンスする気持ちで。
—	2C:	(INV) 3 + ♠、	10 +、	または、便宜的な15+。
—	2D/H:	(NF) 6 (5) ♠/♥、	8 - 14、	建設的。
—	2S:	(NF) 3 + ♠、	6 - 9、	努めてレイズする。
—	2N:	(INV) 2 - ♠、	11 - 13、	3Nの誘い。
—	3C:	(INV) 4 + ♠、	10 +、	サポートに余裕のある誘い。
—	3D/H:	(F) 4 + ♠ & 5 + ♠/♥、	9 +、	フィットジャンプ。
—	3S:	(PRE) 4 + ♠、	0 - 7、	HCPは、7点以下。
—	3N:	(NF) 2 - ♠、	13 +、	大いに3Nしたい。
—	4C:	(GF) 4 + ♠、	1 - ♣、	13 +、♣スプリンターレイズ。
—	4D/H:	(F) 4 + ♠ & 5 + ♠/♥、	13 +、	フィットジャンプ。
—	4S:	(PRE) 5 + ♠、	0 - 7、	HCPは、7点以下で気楽に。

(1) NTレスポンス

- 1NTレスポンス = 6 - 10 HCP ; 1Nレスポンスをする気持ちで一言繋ぐ。
 2NTレスポンス = 11 - 13 HCP ; 3NTへのインビテーション。
 3NTレスポンス = 13 + ? HCP ; 3NTをしたいハンド。

(例7) ノンバル : (1C) 1S(P) ?

- : ♠ x x x
 ♥ Q x x x
 ♦ K J x
 ♣ K x x x
1N
 1Sオーバーコールに対する見本のような1Nレスポンスのハンドです。 パートナー1Sオープンに対して1Nレスポンスするように、必ずしもバランスしているとは限りません。「まあ、つないでみましたよ」程度です。
- : ♠ - - -
 ♥ J x x x
 ♦ J x x x x
 ♣ A x x x
1N
絶対の1Nレスポンスです。 弱いからとパスをして、そのまま♠がトランプになって楽しい人はいないはず。 パートナーのセカンドスーツが、♦か♥だったら楽しいですから、その**フィットを見つける努力**を惜しまない。
- : ♠ x x x
 ♥ A J x x
 ♦ K x x x
 ♣ x x x
1N
 1Nでつなぐ意味のあるハンドです。 ♣ストップバーがありませんが、**気にする必要は全くありません**。 深刻に1Nしたい、と言ってる1Nでは無いのですから。
ハンド全体をパートナーに知らせる気分の1Nです。

: ♠ Q x ♥ A J x x ♦ Q x x x ♣ K x x	2 N	2 Nで誘います。 1 1 - 1 3 点の、バランス風情の手を示しています。 1 4 点以上あれば、キュービッドをして2 N T リビッド します。 対してオーバーコーラーが ; 3 D パス、3 H 4 H、3 S 4 S の予定です。
: ♠ x ♥ x x x ♦ A K Q J x x x ♣ K x	3 N	すぐ3 N レスponsするの、こんな ギャンプリングタイプのハンド とみます。 すごく3 N をしたい、意味。 バランスハンドで強ければ (1 5 + 点ならば)、便宜的なキュービッドから、いろいろ相談するでしょうから。

(2) ニュースーツレスポンス

一般的な約束はノンフォーシングですが、1 の代はセミフォーシングとして扱います。

1 の代のニュースーツ : 5 (4) 枚スーツ、6 - 1 4 点。 **セミフォーシング**とします。

1 / 1 レスponsする気分でスーツ紹介です。

2 の代のニュースーツ : 6 (5) 枚スーツ、9 - 1 4 点。 **ノンフォーシング**です。

インビティショナル 2 / 1 レスponsする気持ちです。

ジャンプニュースーツ : (フィットジャンプにしましょう、詳しくは後の課で)

ちなみに、スーツ紹介が2 の代になるスーツで弱いハンドの場合は、軽い気持ちで先ず1 N レスponsします。 きっと次の機会がありますから、その時にスーツ紹介します。 1 N レスponsからサインオフする要領。

(例 8) ノンバル : (1 C) 1 D (P) ?

: ♠ A J x x x ♥ x x x ♦ Q x ♣ x x x	1 S	パートナーが1 D オープンしてきた、と思ってビッドをすればよろしい。 当然1 S レスponsです。 こちらがバストハンドでない時の1 D オーバーコールは軽薄なオーバーコールではありません。
: ♠ K x x ♥ A J x x ♦ x x ♣ x x x x	1 H	1 H レスponsします。 5 枚あるのが望ましいのですが、パスするのつまらないですから。 パートナーが4 ♥ 5 ♦ の1 7 点位までありますから、 取り柄のある手では、極力レスponsするように します。

(例 9) ノンバル : (1 C) 1 H (P) ?

: ♠ A K J x x ♥ x x ♦ J x x ♣ K x x	1 S	1 2 点ですが、ゆったりと1 S レスpons でよろしい。 1 / 1 レスponsは、セミフォーシング です。 別に、1 S をパートナーがパスするなら、ミニマムな1 H だったのでしょから、1 S で十分と言えるでしょう。
: ♠ K J x x ♥ x ♦ K x x x x ♣ J x x	1 S	1 H オープンに1 S レスponsするように 、1 S レスponsを選択します。 2 D、1 N より建設的ですから。 パートナーが、4 ♠ 5 ♥ で1 H オーバーコールする事は十分あり得ることです。 まあ、4 ♠ でもいいのです。

(例 10) ノンバル : (1 C) 1 S (P) ?

: ♠ x x ♥ J x x ♦ A K J x x x ♣ x x	2 D	自然に2 D レスponsをします。 2 の代のニュースーツは、建設的ですがフォーシングではありません。 このハンドのように、出来れば6 枚スーツで、8 + 点あるのが望ましいです。 後はパートナー次第でしょう。
--	------------	---

99-4-3-3

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

2 H レスponsします。 パートナーの1 S オープンに対して、インビテーション以上のハンドで2 / 1 レスponsする感覚です。 必ずしも6枚を保証しては居ませんが、**できれば6枚スーツが欲しい2 / 1 レスpons**。

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

弱いから先ず1 N レスponsを奨めます。 機会があれば♥を紹介します。 1 S オープンに対して、1 N レスponsするようなものです。 パートナーがこの1 N をパスする時は、大したハンドでは無いでしょう。

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

こんなに強かったら、ゆったり2 H レスponsはゲームを逃す危険有り、です。 ♠ サポート無しですが、**便宜的に2 C キュービッド**して、ありそうな2 S リビッドに対して、3 H (G F) でスーツを紹介するプランです。

(3) プリエンプティブレイズ

パートナーがビッドしたスーツにサポートがある時は、極力それをすぐ教えてあげよう。多少H C Pが少なくても、**トランプの枚数に基づいて(フィットした枚数分の高さが原則)、積極的にジャンプをしてプリエンブティブ**します。(特にノンバルでは)

(A) シングルレイズ = 6 - 9 ダミィポイント ; 3 (4) 枚のサポート
 (B) ダブルレイズ = 8 H C P 以下 ; 4 (5) 枚のサポート
 (C) トリプルレイズ = 8 H C P 以下 ; 5 (6) 枚のサポート

(例11) ノンバル : (10) 1 S (P) ?

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

2 S のシングルレイズする標準のハンドです。3枚サポートの6 - 9点。 パートナーの1 S オープンに2 S レイズする感覚です。 **パスして様子を見るのは間違い**です。 4 S の可能性も十分あり得ます。

: ♠ K x x x
 ♥ x x **3 S**
 ♦ K x x x x
 ♣ x x

ジャンプしてプリエンブティブレイズをします。 **先に良いフィットが見つかった有利さを最大限に生かす**意味で、ジャンプするのが重要です。 軟弱2 S レイズですと、オポの競り合いを楽にしまいます。

: ♠ K x x x x
 ♥ x **4 S**
 ♦ x x x x x
 ♣ x x

一気に4 S のプリエンブティブゲームビッドを。 **1 S オープンに4 S レイズする感覚と同じ**です。 パートナーが良いハンドなら、4 S メイク。 凡な手で4 S ダウンなら、オポに4 H とかあったのでしょうか。

: ♠ K x x x x
 ♥ x x x **3 S**
 ♦ x x
 ♣ Q x x

少し遠慮して3 S レイズにします。 5 ♠ ありますから10枚フィットで、4の代の高さにレイズするのが基本ですが、**サイドがバランスしてますから、3 S レイズにアジャスト**します。

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

HANAはパスします。 **レイズは積極的ですが節度も必要**でしょう。 特に右手のオポがパスしている状態では。 4 3 3 3 ですし、大したバリューではありません。 右手のオポがネガティブダブルしてたら2 S 考えます。

(4) インビテイショナルキュービッド

- : ダイレクトレイズはサポートの具合(枚数)に基づくプリエンブティブレイズです。
- : キュービッドが、バリューに基づくゲームインビテイション以上です。
ゲームゆける強さがあっても、キュービッドしてからゲームレイズします。それは、**オポネントがまだ競り合ってくるかもしれないから**です。その時には、**ダブルか、更にビッドするか、パートナーと相談する必要も出てきます**から。
- : ジャンプキュービッドは、4枚以上のサポートのインビテイション以上です。
4の代のダブルジャンプキュービッドは、スプリンターレイズです。

(例12) ノンバル : (1C) 1S(P) ?

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> : ♠ K x x ♥ A x x x 2C ♦ K x x x ♣ x x | <p>インビテイショナル2Cキュービッドします。
レイズする時は、後の判断をオーバーコーラーに任せなければなりません。従って、強さがある時は、しっかりそれも同時にここで教えてしまいましょう。</p> |
| <ul style="list-style-type: none"> : ♠ K x x ♥ A J x x 2C ♦ K x x x 後に4S ♣ A x | <p>4Sのゲームビッドはするのですが、先ず2Cキュービッドをしてから。安直に4Sレイズしますと、オポに5C、4Nとかで競られると、こちらで闇で判断しなければならなくなります。展開を予想して行動します。</p> |
| <ul style="list-style-type: none"> : ♠ K x x x ♥ A J x x 3C ♦ K x ♣ x x x | <p>良い4♠のインビテイション以上のハンドでは、ジャンプキュービッドして、ゲームを誘う強さと、4枚以上のサポートの余裕があることを伝えます。パートナーが55とかの形の時に、トランプの余裕で元気出るかも。</p> |

(例13) ノンバル : (1C) 1H(1S) ?

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> : ♠ x x ♥ K x x 2C ♦ K J x x ♣ K x x x | <p>3♥ですから、2Hで収まる範囲のキュービッドがあればそれを選択します。このオークションでは、2Cしかありませんから、2Cです。2Cキュービッドで、後の事は、すべてパートナーに任せられます。</p> |
| <ul style="list-style-type: none"> : ♠ K J x ♥ J x x x 2S ♦ x x ♣ A J x x | <p>4♥ありますから、3Hまで上がってよいハンド。その場合、2S、3Cの2つのキュービッドの使い分けは
安いキュービッド：ディフェンシブなバリュー。
高いキュービッド：オフエンシブなバリュー。</p> |
| <ul style="list-style-type: none"> : ♠ x x ♥ K x x x 3C ♦ A Q x x ♣ J x x | <p>オポのスーツにHCPは非常に少ないので、オフエンシブなハンドです。3Cの高いキュービッドを選択します。♣や♠にHCPが有るハンドでは、2Sの安いキュービッドをすることになったでしょう。</p> |

4: 早い巡目の競り合いビッドの考え方

「ファーストイン、ファーストアウト」

「競り合いでは、HCPを数えず、トランプを数えよ」

フィットしたハンドでの競り合いのコツは、トランプの枚数分の高さを「サッサ」と「早く」ビッドする事です。サポートがあるのに様子を見てパスしたり、サポート多いのに湿ったレイズをしないことです。後の判断を任せる意味でも、**10+点のレイズする場合は、キュービッドでパートナーに自分のハンドをハッキリ知らせ切ります**。レイズする側で策を弄しない、日和らない。

第4課 テイクアウトダブル(1)
(テイクアウトダブルするハンドと考え方)

1 : テイクアウトダブルでトランプを相談、競り合いを提案

- (1) オポネントのビッドが低いレベルであること。
(2) アンビッドスーツが普通2つ以上残っていること。

代が低くても、ペナルティダブルとなる例を上げてみます。

- : (1N) X : 1Nオープンに対するダブルは、ペナルティダブル。
: (1N) P (2C) X : そのビッドがコンベンションで、スートで無い時(♣リードを要求)。
: (1C) X (1H) X : 4+♥、6+点ありますの意。「♥スートは我々のスートです。」
: 1C(X)XX(P)
P(1S)X : ペナルティ指向のリダブルからの展開でのダブル。
: 2H(3D)X : プリエンプティブ等で、パートナーがハンドを示しきっている時。

ダブルをテイクアウトダブル(呼び名はいろいろありますが)として扱う例を上げてみます。

- : (4H) X : 4H以下のオープンに対するダブルはテイクアウトダブル。
: (1C) P (1H) X : 2つのスート(♠、◇)のテイクアウトダブル。4+♠ & 4+◇。
: (1H) P (1N) X : ♥に対するテイクアウトダブル。
: (1D) 1S(2D) X : 残りの♥♣と♠からのテイクアウト。コンペティティブダブル。
: (1D) X (3D) X : ダブラーの側にスーツの選択を要求。レスポンスダブル。

ダブルの使い方の基本的思想は、「低い代でのダブルをペナルティダブルとはせず、スーツフィットを見つけて競り合う相談をするダブル、として使用する。」です。オポネントスーツに長さを持つ純粋なペナルティダブルは、低い代(3の代以下)ではまれです。

2 : テイクアウトダブルするハンド

ハンドパターンに関して;

(*) すべてのアンビッドスーツに少なくとも3枚必要。

- (注意1) 5枚以上のメジャーがある時は、オーバーコールでそれを示しておく方が良い。
(注意2) オポネントスーツがボイドの時は、オーバーコールから介入するより、テイクアウトダブルから入る。5530、6430でも。「ボイドはダブル」
(注意3) 4333のハンドパターンは、テイクアウトダブルに向いている。
形はあるが、点数の少ないパートナーを元気付けるのに有効である。
(注意4) 単にオーバーコールするには強すぎるハンド(18点以上が目安)では、便宜的にテイクアウトダブルから必ず入る。その場合、形は全く気にしないこと。
(注意5) メジャーのオープンに対して、もう一方のメジャーを4枚持っている形は、テイクアウトダブルを積極的に選択する。例えば、462(1)、452(2)など。その形の場合、2枚のマイナースーツは心配せず。意外にフィットする4、6枚スーツの返事が来る。
(注意6) テイクアウトダブルか、オーバーコールか迷ったら、テイクアウトダブルを選ぶべし。

点数に関して;

(*) 12HCP以上が目安。オポネントスーツが短い時は、パートナーがスーツをビッドすると仮定してダミイポイントでカウントし、積極的にダブルで出掛ける。

ダミイポイント: ボイド = +5点、シングルトン = +3点、ダブルトン = +1点。

(例1) ノンバル : (1C) ?

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

ダブル

ギリギリのテイクアウトダブルをします。両メジャーが、しっかり4枚あるのがセールスポイントです。今、一言掛けておけば、後のオークションで、ずっと静かにしてられます。 **気楽なファーストイン**。

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

ダブル

4 3 3 3の形はテイクアウトダブルに向いています。ただし、このハンドのように、立派な12 + HCP必要です。この一声で、パートナーに5枚スーツがあれば6点でも元気に2の代まで競り合いをしてくれます。

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

ダブル

♣シングルトンに3点鯖を読み、テイクアウトダブルします。もちろんギリギリのダブルです。まあ、競り合いでパスするか、アクションするかの微妙なハンドと判断したら、必ずアクションする方を選択します。

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

パス

2♠の部分がテイクアウトダブルに向いていません。パスをします。左手のオポが1Sレスポンスをして、右手のオポが1N、2C、2Sリビッドならば、そこでテイクアウトダブルで、♥♦を紹介するプラン有り。

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

1S

テイクアウトダブルより1Sオーバーコールを選択。**5枚目の♠を示しておきたい**からです。♥♦の事は、後に機会があれば、ダブルで示すことも可能です。1Sオープンするように、1Sオーバーコールです。

(例2) ノンバル : (1H) ?

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

ダブル

1Hオープンに対しての典型的テイクアウトダブルするハンドといえます。でも、余裕のあるハンドではありません。パートナーが1Sなら勿論パス、もし2Sとゲームを誘ってきてもパスをしてお断りする強さです。

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

ダブル

2♣が気になる人もいるでしょうが、ダブルがお奨め。♥に対して競り合うのですから、**♠で競れる可能性を示すことは非常に重要**です。ダブルすると、不思議に、パートナーは♠か♦をビッドしてきます。

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

ダブル

4 3 3 3はテイクアウトダブルに向いているのです。この形のダブルを嫌う人がいますが、それは勘違い。今ダブルして、手広くパートナーを競り合いに参加させる事が出来るメリットはすごく大きいのです。

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

1S

5♠ありますから、1Sオーバーコールを選択します。♥に対し競り合うならば、**5枚目の♠をオーバーコールで示しておくことは大事**なことです。テイクアウトダブルでは、♠5 - 3フィットは見つからなくなります。

: ♠ Q x x
 ♥ -
 ♦ K Q x x x
 ♣ A x x x x

ダブル

アニュージャナル2Nは筋悪です。こんなハンドは、パートナーが5♠持っている時が一番楽しみですから。格言に「**ポイドはダブれ**」があります。オポーネントに足早な4H言われても、パートナーは対応可能です。

(例3) ノンバル : (1S) ?

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

パス

パスです。ダブルしません。理由は、1Sにテイクアウトダブルを掛けますと、スーツテイクアウトする代が2の代以上になるからです。高い代を強制する分、あとQ位の余裕あるハンドを持っていてあげよう。

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

ダブル

形が非常に良いのでダブルします。持っているHCPも、AAKの大威張りアナーです。右手のオポがパスなら、絶対の1Dオープンのハンドなので、遠慮せずに、適当なアクションあるなら、即行動すべし。

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

ダブル

2Dオーバーコールは幸せになれないオーバーコール。テイクアウトダブルが定跡です。♦の5-3フィット見つけても大した事無いハンド。♥5-3、♣5-3フィットなら、♠ダブルトンも大きく生きるのです。

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

ダブル

♠ボイドが早い展開(左手のオポが4Sとか)を予想させます。ダブルを掛けてパートナーにスーツ紹介を早くさせるのが肝心。パートナーが言いたい♥、♣があれば大歓迎です。このハンド、♦トランプなら陳腐。

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

2H

テイクアウトダブルは軟弱です。パートナーが3♥で10点近くあれば、4Hを狙うべきハンドです。今、5枚目の♥を頑張って示します。5枚スーツを2の代でビッドするのは危険ですが、負うべきリスクです。

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

ダブル

1Nオーバーコールか、テイクアウトダブルかの選択。15HCPなら問題なくダブルですが、16HCPですから、1Nオーバーコールも有力。迷います。ダブルかビッド(1N)を迷ったら、ダブルを選択。

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

1N

迷わず1Nオーバーコール。後ろのHCPは、一割増しですから、立派な15点です。パートナーに、良い8、9点あれば、ゲームのチャンスでしょう。あなたもこの1Nオーバーコールを試してみませんか？

(例4) ノンバル : (1C) パス(1H) ?

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

ダブル

理想的な残り2スーターのテイクアウトダブルです。メジャーは4枚、マイナーは4枚以上です。しばしばパートナーのリードするNTのディフェンスになりますが、そんな時は、♦リードをして欲しいですね。

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

1S

ダブルよりも1Sオーバーコールします。5枚目の♠を紹介する意味は非常に大きい。競り合いでは、♠のスーツはとても有利ですし、ゲームを狙う時でも5-3の4Sは大いに狙い所ですから。

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

1N

サンドイッチ状態ですが、立派な強さのハンドですから1Nオーバーコールを恐がりません。この位のハンドをビビるようでは、アグレッシブオープン、レスポンスするオポーネントに対して、やられ放題で負けます。

第5課 テイクアウトダブル(2)
(ダブルに対するレスポンスと以後の競り合い)

3 : テイクアウトダブルに対するレスポンス

その心得 : 以後の展開の主導権は自分(アドバンサー)にある、と意識すること。

要領 : 自分に余裕(10点あたり)があれば、ジャンプしてそれを示します。
: ダブラーへのフォーシングビッドは、唯一キュービッド(CUE)です。
: HCPが少な目でも、4枚は2の代、5枚は3の代を目標に元気良く競り合います。

(1D) X (P) ?

—	パス	: 非常に良い5+◇、	ペナルティパス。
—	1H/S	: 4+♥/♠、	0-8、義務的に返事してる事が大いにある。
—	2H/S	: 4+♥/♠、	9-12、(INV)、軽い誘い。
—	3H/S	: 5+♥/♠、	9-12、(INV)、強い誘い。
—	4H/S	: 6(5)♥/♠、	7-12、スラム狙う程強いハンドではない。
—	1N	: (BAL)、	7-10、少し建設的レスポンス。
—	2N	: (BAL)、	11-13、(INV)、大いに3N誘う。
—	2D	: 便宜的フォーシング、	13+、良いハンドはキュービッドする。

(A) ペナルティパス :

1の代では、逆狩り出来るくらいのしっかりした内容と長さ(良い5+枚)が必要。

(B) ミニмумスーツテイクアウト :

強さは0-8。メジャースーツを優先。4♠4♥では、1Sレスポンスから。

(C) ジャンプスーツテイクアウト :

9-12では、積極的にジャンプしてインビテーション。
4枚なら2の代に一つジャンプ、5枚なら3の代へ、6枚なら4の代を目安に。

(D) NTレスポンス :

NTレスポンスは、多少良いハンド。1NT=7-10、2NT=11-13。

(E) キュービッドレスポンス :

13+。スーツの同意が得られるまではフォーシング。大抵ゲームへ行くことに。

(例5) ノンバル : (1D) X (P) ?

<p>: ♠ x x x ♥ x x x ◇ Q x x x ♣ J x x</p>	1H	<p>弱いから、とってパスしてはいけません。言いたい スーツ無いから、とってパスしてもいけません。 気楽に1H、1S、2Cとかビッドしとけばよるしい。 まあ、安く言えるから1Hとつないどきますか。</p>
<p>: ♠ Q x ♥ x x ◇ K Q J x x x ♣ x x x</p>	パス	<p>1の代でのペナルティパスは、自分がこのスーツ(◇) をトランプにしたい、と思う長さでなければなり ません。1の代をダウンさせるということは、自分が そのトランプで1の代を作る、ということなのです。</p>
<p>: ♠ x x x x ♥ x x ◇ x x x ♣ K J x x</p>	1S	<p>♣より内容の悪い♠ですが、メジャーを優先して紹介し ます。ジャンプしないスーツテイクアウトは、0-8 点です。ダブラーは、こんな1Sテイクアウトには、 期待してはいけません。</p>

99-4-5-2

♠ A J x x ♥ J x ♦ x x x ♣ K J x x	2 S	1つジャンプして、2 S テイクアウトします。これは4 + ♠、9 - 12 点の軽い誘いのビッドとなります。 このようにテイクアウトする側で、頑張っ て誘っていき ます。 ダブル は引っ 込み思案 ですから。
♠ A J x x x ♥ J x ♦ x x ♣ K J x x	3 S	5 ♠もある誘いのハンドでは、3 S ジャンプでインビテイションするのを お奨めします。5 ♠、9 - 12。 2 S よりトランプの長さの余裕を知らせています。 ダブルは、3 ♠でも14点くらいから4 S 挑戦です。
♠ A J x x x x ♥ J x ♦ x x ♣ K J x	4 S	6 ♠あって、8 - 12 H C P ならば、一気に4 S ゲーム ビッド。スラムに興味無し。6 ♠でも、5 H C P 以下の場合は、焦らず1 S テイクアウトします。ダブルが便宜的な18 + 点ものかもしれません。
♠ Q x x x ♥ A x x x ♦ x x x ♣ x x	1 S	4 ♠ 4 ♥ は、両方のスーツを自分から紹介したいですから、 ♠を先に 示します。そしてオボが2 / 3 D で競り合ってくる展開なら、2 / 3 H をビッドし、パートナーに、 ♠と♥で良い方をプリファ ーして貰うのです。
♠ x x ♥ A x x ♦ J x x ♣ A J x x x	3 C	3 C にジャンプして、インビテイションするのを忘れないように。パートナーが、♦ ストッパーのある14点くらいなら3 N のチャンス。10点前後の時、ダブルに対しジャンプして誘うのはとっても大事です。
♠ Q x x ♥ x x ♦ K x x x ♣ Q J x x	1 N	1 N テイクアウトは、多少建設的なビッド となります。示すべき4 + ♠ / ♥ は無くて、7 - 10 H C P あたり。♦ にストッパーがあるのが望ましいですが、深刻な事ではありません。全体的な表現を大切にしましょう。
♠ A Q x x x x ♥ K x ♦ A Q x x ♣ x	2 D 2 H 2 S (F) 2 S 4 D (CUE) 2 N 3 S (F)	夢は (K J x x A x x x x A x x x) 7 S ! 2 D キュービッドから♠示します。キュービッドは、どちらかがレイズするか、NT をビッドするまでフォーシングですが、まあ毎回ゲーム行っときゃいい、です。
♠ K x x x ♥ A J x x ♦ J x x ♣ K x	2 D 2 H 3 H (NF) 2 S 3 S (NF) 2 N 3 N	2 D キュービッドから。2 H / S に対する3 H / S のレイズは、強くゲームを誘っているビッドになります。ドミニマムなダブルでなければ、4 H / S へ行きます。もし2 N ならば (3 ♠ 3 ♥ だろう)、3 N レイズです。
♠ K x x x ♥ K J x ♦ A x x x ♣ A x	2 D 2 H 2 S (F) 2 S 4 D (CUE) 2 N 3 N	2 D キュービッドから、ベストなゲームを相談します。2 H (4 ♥) に、2 S (フォーシング) で、4 ♠を紹介します。2 S (4 ♠ 3 ♥) には4 D キュービッド。3 S レイズはノンフォーシングになることに注意です。

(例6) ノンバル : (1S) X (P) ?

♠ x x ♥ A J x x ♦ K x x x ♣ J x x	3 H	10点近く持っている場合は、アドバンサーは 積極的にジャンプしてゲームを誘 います。♥4 - 3 フィットになることもあります。その時は、それがいいのです。 義務的2 H テイクアウトでは0点と同じビッド です。
--	------------	--

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

1 N

2 D テイクアウトもありますが、1 N の方が建設的選択です。10点弱のHCPを仄めかす事が出来ます。♠が確実に止まっていますが、ストッパーに近いものは持っていますから何とか出来るでしょう。

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

4 H

3 H インビテーションするか、ちょっと頑張って4 Hまでビッドしてしまうか、の選択です。1♠が、お互いに♠、♥がよくフィットしたディールを想像させます。ちょっと大胆に振る舞う方がこんな時は得策です。

4 : ダブラーの心得

原則としてパートナーに身を任せるように。並のダブラーは努めて控え目に。

(例7) ノンバル : (1D) X (P) 1 S
 (P) ?

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

パス

ジャンプしない1 S テイクアウトに4♠有ること以外を期待してはいけません。自発的に2 S レイズするのは16 - 18の強さが必要です。もし1 D オープナーが2 D リビッドした時ならば、2 S レイズは許されます。

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

パス

HCPは少し多めなハンドですが、形に取り柄がありませんから、総じてミニマムテイクアウトダブルハンドと評価します。ここで自主的な2 S レイズはしません。オポにリオープンされたら、後に2 S までは競ります。

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

2 S

自主的2 S レイズで、この位の強さを表現出来てます。4♠、16 - 18です。対し、1 S アドバンサーは；0 - 3 パス、4 - 6 3 S、7 - 8 4 Sの判断。「控え目ダブラー、頑張るアドバンサー」ですね。

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

3 S

パートナー(x x x x x x x x x x x x)とかのハンドを想像しましょう。3 S レイズは相当強くて少し取り柄のある1 S ならゲームいこうと誘ってます。(x x x x x Q x x x x x x) 悩まず4 S。

5 : テイクアウトダブルからの競り合いの判断

テイクアウトダブルを掛けたスーツをオポナーがレイズで競り合ってきた時、レスポナー側での売り頃、買い頃の見切りを判断する時のポイントは；

- (1) フィットしている自分達のトランプスーツの枚数が；(ダブラーに4枚期待して) 8枚 2の代 / 9枚 3の代 / 10枚 4の代、まで元気を出す。
- (2) 自分の持っているオポナーのスーツの枚数が； 4枚 2の代 / 3枚 3の代 / 2枚 4の代、を競り合う限度として。
- (3) 自分達のトランプスーツの内容が良さそうな時、オポナーのスーツにアナーが無い時は、より積極的に競り合う。逆に、自分達のトランプスーツの内容が悪そうな時、オポナーのスーツにアナーをいろいろ(特にQ、J)持っている時は、控え目にして競り過ぎないように。

(例8) ノンバル : (1H) X (2H) **2S**
(3H) P (P) ?

: ♠ K x x x
♥ x x x x
♦ x x x
♣ K x

パス

パスをしてディフェンスに期待します。 **4♠しかありません**から、4 - 3フィットかもしれない3S競り合いは非常に危険です。寂しい内容ながらも**4♥ある**のでディフェンスに期待できます。

: ♠ K x x x x
♥ x x x
♦ x x
♣ K x x

3S

微妙ですが、**迷うハンドは競りあっちゃえ**。♠は悪くて5 - 3フィット、オポの♥は9枚フィットの可能性あります。パートナーの手が、3 2 4 4、3 2 5 3ならハズレ、4 2 4 3、3 1 5 4ならアタリ、でしょう。

: ♠ x x x x x
♥ K J x
♦ Q x
♣ K x x

パス

枚数的な考察はと同じですが、**スーツの内容の検討**を加えます。**弱い♠、ディフェンスの方が活躍する3♥**ですから、パスで売りの判断です。ピュア (= 綺麗) でないハンドは、微妙ならディフェンスを選択します。

: ♠ K Q x x
♥ x x
♦ Q J x x
♣ x x x

3S

4♠しか持ってませんが、3Sの競りを頑張ります。決め手は**オポーネントスーツのボロ2♥**。オポーネントの♥が9枚フィットしている可能性が高いですので、それに乗じて。♥9トリック、♠8トリック見当。

(例9) ノンバル : (1D) X (1N) **2S**
(P) P (3D) ?

: ♠ K J x x x
♥ Q x x
♦ x x
♣ x x x

3S

右手のオポの1Nは、♦フィットを見越したものだっただようです。**ボロ2♦良い5♠あります**から、とにかく**3Sでの競り合いは気楽に**判断するところ。6HCPとかの小銭勘定は、競り合いでは些細なことなのです。

: ♠ K J x x
♥ Q x x
♦ Q x x
♣ x x x

パス

満足してパスで売ります。3Sの競りは、たとえパートナーに4♠があっても失敗する可能性が高いです。♦Q x xは明らかにディフェンス向きですから。ちなみに、もう少しHCP多ければダブルします。

: ♠ K J x x
♥ A x x x
♦ x x x
♣ x x

3H

予定の3Hビッドです。このように自分から4♠4♥を示すプランでした。先に♠を紹介したので、パートナーは、3の代で♠か♥を自由にプリファーすることが出来るようになりました。

: ♠ K x x x x x
♥ J x x
♦ x x
♣ x x

3S

堂々と3Sで競り合います。**それなりな6♠**がある(最低でも9♠フィットしてる)、**ボロ2♦**しかない、などに目を向けるのが正しい競り合いでの評価です。3Dのディフェンスが楽しくないから3Sなのです。

第6課 パートナーがパストハンドの時

1：サードハンドライトオープン

しばしば、サードハンドで、通常の強さが無いにもかかわらず、オープンする事があります。それを**サードハンドライトオープン**と言います。その狙いは；

- (1) もし、自分達の方が強い場合は、パートスコアを探せる。
自分達の方が弱い場合は；
- (2) オポネントにディフェンシブビッドを強いる。
- (3) パートナーに良いリードを知らせる。
- (4) オポネントに全体の強さの判断を難しくさせる。

サードハンドライトオープンする時の注意点としては；

- (1) **リードショウイングになる良いスーツ**でオープンする。
- (2) **バルネラビリティ**が不利な場合は用心する。
- (3) パートナーのありそうなレスポンスに対して、**パスする用意**が出来ている。
- (4) リビッドに困るアンバランスハンドの5枚スーツは、ウィーク2オープンも考える。

2：サード、フォースハンドオーバーコール（パートナーがパストハンドの時）

パートナーがパスで、右手のオポがオープンしてきた場合も同様に、気楽なオーバーコール、テイクアウトダブルを掛ける作戦は非常に有効です。**サードハンドライトオープンと同じ狙い**です。

(例1) ノンバル : P (10) ?

- | | | |
|---|------------|--|
| : ♠ x x
♥ x x x
♦ A J 10 x x
♣ K x x | 1 D | リードショウイング狙い で1 Dオーバーコールします。パートナーがパストハンドで無い時は、さすがにパスをします。ちょっと 大胆に2 Dジャンプ して、オポネントにお邪魔虫しておくのも良いでしょう。 |
| : ♠ x x
♥ A K J x
♦ x x x
♣ x x x x | 1 H | 1 Hオーバーコールで、 リードショウイング します。オークションに一石を投じておきますと、その波紋からディフェンスのヒントが掴めます。パートナーが、♥レイズしたとか、しなかったとか、大事な情報です。 |
| : ♠ K Q J x x
♥ x
♦ x x x x
♣ x x x | 2 S | 単に1 Sも有効ですが、 邪魔狙い と、パートナーが4 ♠持っている時の 4 Sサクリフェイス狙い でジャンプ。パートナーがパストハンドでは、今の主導権は自分が握ってますから、こんな大胆な行動も許されるのです。 |
| : ♠ K x x
♥ K x x
♦ K J x x
♣ x x x | ダブル | パートナーに リードを尋ねる 気持ちで、テイクアウトダブルをします。パスして、右手のオポのコントラクトになった時にリードを迷いません。得することばかりではありませんが、パスよりダブルの方が楽しめます。 |
| : ♠ x x
♥ K Q J x x x
♦ x x x
♣ x x | 3 H | すっきり弱いのが魅力的 。6 ♥ですが、多めのプリエンブティブ3 Hをします。なんなら4 HでもOK。一般に、♥と♣スーツの プリエンブティブ では、多めに ビッドしておくのが秘密のコツ なのです。 |

3 : パストハンドのレスポンス

自分がパストハンドで、パートナーがオーバーコール、テイクアウトダブルを掛けてきました。そんな時、**全くいつもと同様に行動するのが大事**です。パートナーが、ライトアクションかもしれない、などと勝手に勘繰ってレスポンスを控え目にはいけません。パートナーは、普通の立派なアクションの事も多いのです。**自分のハンドを素直に示し、パートナーに判断を預けます。**

(例2) ノンバル : P (10) 1 S (P)
?

- | | | |
|--|-----|---|
| : ♠ Q x x
♥ K x x x
♦ A x x x
♣ x x | 2 C | 立派な10点の評価です。2 Cキュービッドでそれをしっかり表現しておきます。ここで妙に遠慮して2 Sレイズは頂けません。パストハンドで、特にレイズする場合は、 出来るだけ1回のビッドで示し切り たい。 |
| : ♠ x x x
♥ x x
♦ K x x x
♣ A x x x | 2 S | 堂々とした2 Sシングルレイズ(3 + ♠、6 - 9)を、今すぐしっかりしておきます。パスで日和ってはいけません。 先にフィットが見つかった有利さを生かす意味でも、すぐレイズするのが大事 です。 |
| : ♠ Q J x x
♥ A x x
♦ K x x x
♣ x x | 3 C | 4 + ♠を保证するインビティショナルジャンプキュービッドの3 Cを使って、完全にハンドを示し終えます。パートナーが軽いオーバーコールでは、と穿った見方で遠慮した2 S、2 Cレイズを考えないのが肝要です。 |
| : ♠ Q x
♥ K J x x
♦ K x x x
♣ x x x | 1 N | ごく普通に1 Nレスポンスするハンドです。基本的に立派な7 + 点でパスは考えません。2 ♠ですぐシングルレイズするのは奨められません。 パートナーが1 Sオープンしてきた感覚で1 Nレスポンスが絶対 です。 |

(例3) ノンバル : P (10) X (P)
?

- | | | |
|--|-----|--|
| : ♠ K J x x
♥ Q x x
♦ A x
♣ x x x x | 2 S | ごく普通に2 Sのシングルジャンプテイクアウトです。今2 Sジャンプでハンドを示し切れば、こちらには何の気掛かりも残りません。 すっきり言い切った2 S で、後はコーヒー飲みながらくつろいだオークションです。 |
| : ♠ K x x
♥ Q J x x x
♦ x x
♣ A x x | 3 H | 5♥ありますから、3 Hジャンプで誘い切り ます。御遠慮がちな2 Hジャンプの誘いもありますが、奨められません。パートナーが3♥の時、徒に悩ませます。(A J x x K x x K Q x x x x)とかの時? |
| : ♠ Q J x x
♥ K x x x
♦ x x
♣ A x x | 2 C | ダブルに対するパストハンドのキュービッドは、両方のメジャー有るインビティショナルの強さを示し切り ます。このキュービッドに対して、ダブルの2 H / Sビッドはノンフォーシングになります。2 H / Sにはパス。 |
| : ♠ Q x
♥ J x x
♦ A x x x
♣ K J x x | 2 N | 2 Nテイクアウトで、自分のハンドを示し尽く します。パートナーが軽いテイクアウトダブルの場合は、やりがいの2 Nを頑張ってプレイします。ここで遠慮な1 Nレスポンスでは、ある3 Nに永遠に辿りつけません。 |

第7課 プリエンプティブオープンに対抗

1：基本的考え方と態度

オーバーネットにプリエンブティブオープンされて、出ていったのはいいが変なコントラクトしたり、かといって大人しくしていたら、こちらのゲームが堅いのになく買われてしまって大損したり。このように、プリエンブティブビッドは大きなスウィングを生み出し易く、攻撃を仕掛けるには絶好のチャンスです。そんなプリエンブティブにはどう考え、どう対応をすればいいのでしょうか？

考え方の第一は、「**プリエンブティブに対して完璧なディフェンスをする事は出来ない**」と知ることです。だから、プリエンブティブをされて、ベストコントラクトに到達できなかったとしても、気にしないことです。それなりなコントラクトに到達できれば十分と考えます。第二は、「**パートナーに、ある程度の強さとサポートを期待して行動する**」ということです。

2：ルールオブ7点

プリエンブティブオープンに対してディフェンシブビッドする時、「**パートナーは7点程度は持っている**」と想定して、オーバーコール、テイクアウトダブルをします。アドバンサーの立場では、**7点持っても、それはパートナーの期待値の程度とみます**。10点持っている場合は、「1トリック分(3点)、期待以上にあるかしら」と評価する見方です。

3：テイクアウトダブル

対応する代が高くなるに従って、少しずつ良いハンドが必要ですが、**基本的には1オープンされた時と同じ行動を選択**します。ハンドパターンに関しては、普段のテイクアウトダブルと同じ条件ですが、レベルが高くなるにつれて理想的なハンドパターンからはズレてくることはやむを得ません。

4：オーバーコール

テイクアウトダブルと同様に、レベルが高くなるに応じて、少しずつ良いハンドが要求されます。まあ、**1オープンされたと仮定して、堂々とオーバーコールするハンドなら、代を気にせずビッドする要領**で構いません。パートナーに7点と少しのサポートを期待してビッドします。

もし、それでゲームが出来そうな時は、ジャンプして、ゲームビッドをすべきです。**バランスハンドで、1Nオープンするようなハンドの場合は、怖がらず3Nオーバーコール**します。

(例)(3C) ?

- パス：ダブル、オーバーコールに似合わない。
- X：テイクアウトダブル。
- 3D：5 + ♠、14+。
- 3H：5 + ♡、14+。
- 3S：5 + ♣、14+。
- 3N：やりません。バランス手かもしれないし、走るスートが頼りかも知れない。
- 4C：5 + ♣ & 5 + ♡、マイケルズキュービッドとします。
- 4H：6 + ♡、17+、3Hのビッドでは勿体無い位のハンド。
- 4S：6 + ♣、17+、3Sのビッドでは勿体無い位のハンド。

(例1) ノンバル : (3C) ?

: ♠ A x
 ♡ x x x
 ♢ K J x
 ♣ A J x x x

パス

何も持ってません、という顔でパスをするのが大事。**ヘジヘジしてのパスは絶対避けます**。もししちゃったら、ダブルでなく3Nを選択。パスをしてパートナーがリオープンダブルなら、ペナルティパスします。

99-4-7-2

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

パス

3の代ですから穏便にパスしときます。 テイクアウトダブルも有力な候補ですが、パートナーの期待から3点弱いです。 **パスして、パートナーがアクションしないハンドでは、ゲームを逃している心配は無いでしょう。**

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

ダブル

このくらいあれば、**3の代の標準的テイクアウトダブル**です。 ダブルをし、パートナーが3H、3Sの単なるテイクアウトなら、こちらはパスです。 パートナーが10点近く持っていれば、4H/Sビッドしてくれます。

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

3H

少し余裕のある3Hオーバーコールです。 パートナーの展開が；3Sなら4Sレイズ、3Nならパス、4Cのキュービッドには4Dキュービッドを予定しています。

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

パス

「ブリエンプティブにブリエンプティブ無し」
 弱いハンドで、つられてビッドに乗っからないこと。 今3Sをビッドすると、**パートナーがエキサイトして、出来る4Sのコントラクトで止まれなくなるのです。**

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

3S

黙ってパスは面白くありません。 3Sオーバーコールをします。 テイクアウトダブルの選択もありますが、**1Cオープンに1Sをビッドするように、3Cに対しても、同じように3Sオーバーコールするのです。**

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

4S

パートナーに、2♠と役立つ7点を期待すれば、4Sの見当です。 このジャンプビッドは、**長い♠と、15点あたり**を示しています。 18点以上あれば先ずダブルから入っていくのは1の代の時と同じです。

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

ダブル

18点以上は便宜的なテイクアウトダブルから。 パートナーの義務的テイクアウトに対して、♠をビッドしてゆきます。 今、焦って4Sビッドはしません。 6D、6H、グランドスラムも夢見ています。

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

3N

「ブリエンプティブには、3Nを選択せよ」
 3の代のブリエンプティブされ、アクションにいろいろ選択がある場合、3Nがあるならそれを選びます。 一番手近なゲームで、何かとツブシも利きますから。

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

3N

こんなタイプの3Nもあります。 特に、3H、3Sでブリエンプティブされた場合、マイナーが長くて走れそうなハンドでは、3Nビッドするのは良い心得です。 オポスーツのストッパーを持っているのが望ましい。

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

4C

4Cはマイケルズキュービッドの約束をしました。 従って、この4Cは、5+♠&5+♥のハンドです。 このマイケルズに対するパートナーの4Nは、♠&♥のRKC Bです。 6キーカードあります。

5 : バランシングアクション

プリエンプティブオープンが流れてきた時は、積極的なリオープンが望まれます。特に**オポナーのスーツが短い時には、ダブルでリオープン**をします。しばしば、パートナーがオポナーのスーツに長さを持って、ペナルティパスするでしょう。オポナーのスーツが長い時（4枚以上）は、多少強くてもパスが賢明です。

(例2) ノンバル : (3S) P (P) ?

- | | | |
|--|------------|---|
| <p>: ♠ x
♥ K x x
♦ A J x x
♣ K x x x x</p> | ダブル | <p>ダイレクトポジションならパスするハンドですが、バランシングでオポのスーツが短い時は、リオープンダブルするのがコツです。しばしば、パートナーはほっこりした♠を持っていてペナルティパスしますから。</p> |
| <p>: ♠ x x
♥ A Q x x x x
♦ A J x x
♣ x</p> | 4H | <p>思い切って4Hビッドします。リオープンでは、パートナーに10点期待する要領です。パートナーのありそうなハンドは、2335の10点。ビッドするのも危険ですが、パスで売るのも十分危険と心得ます。</p> |
| <p>: ♠ A J x x
♥ x
♦ K x x
♣ A J x x x</p> | パス | <p>♠が長い時は、多少良いハンドでもパスするのが賢明。パートナーは、♠が短そうなのにダブルをしてません。従って、パートナーには大した点数が無いだろうことが推測できます。</p> |
| <p>: ♠ K x
♥ A x x
♦ A J x x x
♣ K x x</p> | 3N | <p>「選択の一つに3Nがあるなら、3Nを選ぶ」
プリエンプティブでプレッシャーの掛かった状況では、3NTのプレイを怖がらないのが大切です。オポの♠は、意外にエントリが無かったりもしますし。</p> |

6 : ウィーク2に対するディフェンシブビッド

基本的にプリエンプティブオープンに対するディフェンスと同じです。

2NTオーバーコールは、ナチュラルな1Nオーバーコールと大体同じハンドを表わします。

(2H) ?

- パス：特別なにも・・・
- X：テイクアウトダブル、1Hオープンにダブルを掛けるのと同じ。
- 2S：5+♠、12+、1Hオープンに1Sオーバーコールするのと同じ。
- **2N：(BAL)、15-17、1Nオーバーコールするのと同じ要領で。**
- 3C/D：5+♣/♦、12+、1Hオープンに2C/Dオーバーコールするのと同じ。
- 3H：♥ストッパーアスキング、走る♣が♦持ってて、♥ストッパーの無いハンド。
- 3S：6+♠、15+、弱いプリエンプティブ無し。2Sより少し強く、少し長い。
- 3N：走るスーツがあって、♥ストッパー有り。ギャンブルタイプ。
- 4C：リーピングマイケルズ、立派な5+♠&5+♣。
- 4D：リーピングマイケルズ、立派な5+♠&5+♦。
- 4H：なんででしょう？ 5+♦&5+♣にしときます（HANAが勝手に決めました）。
- 4S：7+♠、15+、パートナーに少し期待して、4Sしたいハンド。
- 4N：ローマンAアスキングとします。答え方は、0/1/2A。

2Nオーバーコールに対しては、**2Nオープンの後**（ステイマン3C、ジャコビー3D/H、マイナーステイマン3S、テキサス4D/H）と**全く同じシステムでビッド**することにします。**システムON**といって、オポナーの**2Hオープン**を無視した格好でビッドをすすめます。

第8課 2 スターオーバーコール
(アニュージャリアルNT、マイケルズキュービッド)

1 : 2 スターオーバーコールを使う時のポイント

的確に自分のハンドが示せる時に使います。 長さがズレていたり、内容が著しく異なっていたりする時は、一つ一つスーツをオーバーコールして行く方が優っています。強さが気になりますが、**バルネラピリティと狙いによって適当**です。ノンバルでサクリフェイス狙いならHCPは少ないでしょうし、バルで出て行く時は立派な2スター(堂々としたオープンハンド)をしててしかるべきです。自分のハンドをオポネントにも完全にバラしてしまいますから、無理して言うてみただけ、では失敗です。

2 : アニュージャリアルNT

ナチュラルNTとは考えにくい状況でのNTビッドを、マイナー(ロウアー)2スターを示す特別な約束にしましょう、というものです。いろいろなバリエーションがあります。

- : (1S) 2 N : 5 + ♠ & 5 + ♣。基本のアニュージャリアル2 Nです。
- : (1C) P (1S) 2 N : 5 + ♥ & 5 + ♠。残りの2スター、5 - 5以上保証です。
- : (1S) P (3S) 4 N : 5 + ♠ & 5 + ♣。ここでの3 Nはプレイしたい、になります。従って、アニュージャリアル4 Nを使います。サクリフェイス狙いで、弱いハンドかも。
- : (1H) 2 C (4H) P (P) 4 N : 6 + ♣ & 4 + ♠、アニュージャリアル4 Nの応用型です。
- : (1H) P (2H) P (P) 2 N : 4 + ♠ & 4 + ♣、リオープンでアニュージャリアル2 Nしました。

(*) 1 C、1 D オープンに2 Nは?

それも、アニュージャリアル2 Nです。**アンビッドロウア2スター(未だビッドされていない下から2つのスーツ5 - 5以上)**を示しています。

- (例) (1C) 2 N : 5 + ♥ & 5 + ♠ (1D) 2 N : 5 + ♥ & 5 + ♣

3 : マイケルズキュービッド

1の代のスーツオープンに対し、そのオープンされたスーツをビッドするのは、スタンダードでは、「イミーディエイトキュービッド」といい、2の代でオープン出来るくらいの強いハンドを示す約束になっています。ところが現実にはそんな強いハンドがくる事は殆どありません。そこで、オーバーコールしてゆくと2テンポを必要とする2スターハンドを示すビッドに使用しよう、というのが「**マイケルズキュービッド**」です。

マイナーに対するキュービッドは、ボスメジャー(5♠ + 5♥)。
メジャーに対するキュービッドは、もう一方のメジャー5枚と、どちらかのマイナー5枚。

- : (1D) 2 D : 5 + ♠ & 5 + ♥。基本のマイケルズキュービッドです。
- : (1H) 2 H : 5 + ♠ & 5 + マイナー。マイナーはどちらか判りません。
- : (1C) P (1N) 2 C : 5 + ♠ & 5 + ♥。これも、マイケルズキュービッドです。
- : (1H) P (1N) 2 H : 5 + ♠ & 5 + マイナー。ナチュラル♥の人も存在するかもね。
- : (2H) 4 C : 5 + ♠ & 5 + ♣。リーピングマイケルズと呼びます。
- : (2H) 4 D : 5 + ♠ & 5 + ♠。持っているマイナーを4の代でビッドします。
- : (1D) P (3D) 4 D : 5 + ♠ & 5 + ♥。これもマイケルズキュービッドになります。

(例1) ノンバル : (1C) ?

: ♠ A Q x x x
 ♡ A J x x x 2 C
 ♢ x x
 ♣ x

ノンバルでの標準的な両メジャーを示すマイケルズ。
5 ♠ 5 ♡のハンドで、10 H C P程度が目安です。
 も少し弱いハンドでは1 S オーバーコールから。17
 H C P以上ある場合は、先ずダブルから入ります。

: ♠ A Q x x
 ♡ A J x x x 1 H
 ♢ x x
 ♣ x x

4 ♠ 5 ♡、5 ♠ 4 ♡でマイケルズキュービッドするのは
 お奨め出来ません。1 H オーバーコールからです。
 5 ♠ 6 ♡、6 ♠ 5 ♡、6 ♠ 6 ♡の場合、マイケルズから
 示して行くのは構いません。

(例2) ノンバル : (1H) ?

: ♠ A x x x x
 ♡ x x 1 S
 ♢ K J x x x
 ♣ x

1 S オーバーコールします。展開を見て♠も示すこと
 を考えますが、オポネントが支配するオークションな
 らば♠を隠しておきます。**通常のマイケルズハンドは
 5 - 5の10 ~ 15点見当とすると良い**でしょう。

: ♠ A K x x x
 ♡ x x 2 H
 ♢ A Q x x x
 ♣ x

マイケルズ2 Hキュービッドします。♠Qが無くても
 マイケルズして構いません。パートナーが**2 Nゲーム
 トライ (HANA式)**してきたら、3 S (5 ♠ 5 ♢、マキシ
 マム)と返事します。

: ♠ A K x x x
 ♡ x 2 D
 ♢ A Q J x x x
 ♣ x

2 D オーバーコールから入ります。次の機会に、♠を
 4 Sまでの高さでビッドします。5 ♠ 6 ♢が十分良く
 示すことが出来て、パートナーが良い方をトランプに選
 んでくれることでしょう。

: ♠ x
 ♡ x 2 D
 ♢ A K x x x x
 ♣ Q x x x x

アニュージュアル2 N オーバーコールもあります。
 ランクの高い♠が長くて強い場合、2 D オーバーコール
 から入り、次の巡に♣を示す方が、ハンドを良くパート
 ナーに伝えることが出来ます。5 ♠ 6 ♣なら2 N。

(例3) ノンバル : (1S) ?

: ♠ - -
 ♡ J x x **ダブル**
 ♢ A J x x x
 ♣ A Q x x x

ダブルが絶対のお奨めです。「**ボイドはダブル**」
 パートナーが5、6 ♡持っている時にこのハンドは最高
 に素晴らしくなります。♣♠が良いフィットしている
 時は、ダブルに対しパートナーがビッドしてきます。

: ♠ x
 ♡ x 2 N
 ♢ A J x x x
 ♣ Q J x x x x

形が5 ♠ 6 ♣で少し良いですから、少々点足らずな
 のですが、**アニュージュアル2 Nから両方示し切**ります。
 5 - 5の長さ、1枚余分な枚数があれば、+3点する
 見当で評価してビッドします。

: ♠ x
 ♡ A J x x x 2 S
 ♢ x x
 ♣ A K x x x

2 Sのマイケルズキュービッドしていいギリギリの強さ
 のハンドです。パートナーがテイクアウトする代が、
 必ず3の代以上になりますから、最低この程度の強さは
 必要です。

4 : 2 スターオーバーコールに対するレスポンス

2 スターオーバーコールに対するレスポンスですが、全体のフィットの具合を把握しているのは自分です。 **自分達のフィットが何枚くらいなのかを目安に競り合います。 8枚フィット 3の代、9枚フィット 4の代、10枚フィット 5の代を目安にちょっと頑張っ**て競ります。オポネントが競り合っている時のジャンプは、しばしばプリエンブティブ模様となります。

メジャーに対するマイケルズキュービッドの対応で、アナザーメジャーにサポートが無い場合では、マイナーの方のスイツでプレイすることになります。 その時には、**2NTをビッドして、キュービッターにマイナーを尋ねる、というのが一般的**です。

約束が必要ですが、HANAのお奨めは；2Nをゲームトライのアスキングにします。 マイナー尋ねたい時は、P/C（パスオアコレクト）の3Cビッドします（参照：ハミルトン展開の2N）。

(例4) ノンバル : (1C) 2C (P) ?

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

♠と♥は同じ枚数ですから、**安い方の♥をプリファー**しておきます。 少し内容が良いからと、♠をビッドする意味はありません。 もしパートナーが6-5を持っているなら、5♠6♥の可能性の方が高いですから。

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

見当で、4Hのゲームをビッドします。 出来ることも大いにあるでしょうし、ダウンしてもオポネント側にマイナーで3~5の代くらい出来た可能性があります。(KQxxx AJxxx xx x) あれば。

(例5) ノンバル : (1H) 2H (P) ?

: ♠ Q x x x
♥ x x x
♦ K x x x
♣ x x
3 S

点数が少ないですが、**プリエンブティブに3Sをビッド**するのが有効です。 この3Sはプリエンブティブコンストラクティブで、パートナーが立派なハンドなら4Sレイズすることは歓迎しています。

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

10♠フィットしてますから、一気に4Sビッドです。 出来るにしろ、ダウンするにしろ、フィットしてる枚数分の高さをビッドしてそう悪いことはありません。プリエンブティブゲームビッドといえます。

: ♠ x x
♥ Q J x x
♦ Q x x
♣ K x x x
3 C
(2N)

(約束が必要ですが) **パスオアコレクトの3Cをビッド**して、パートナーのマイナースイツでプレイします。 パートナーは、♣スイツならパス、♦スイツなら3Dに直します。 一般的には2Nでマイナー尋ねます。

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

(約束が必要ですが) 2Nでパートナーのハンドの良し悪しを尋ねます。 3C/Dのミニマムの返事には3Sでサインオフ。 3H/Sのマキシマムの返事には4Sのゲームをビッドします。

(例6) ノンバル : (1H) 2N (P) ?

: ♠ Q x x x x x
♥ K J x x
♦ x
♣ x x
3 C

♦より♣の枚数が多いので、♣をプリファーして、3Cビッドです。 2スターのパートナーの立場ですが、**こういう選んだだけの3Cを悲観的に見るのが、大事な**心得です。 3Cは選ばさせられているのです。

第9課 1NTオープンに対抗して (ハミルトン、その他いろいろ)

1 : 1NTオープンの世界

1NTオープンには、**メジャー Suit に対してプリエンブティブの効果**があります。
以下の例を参考に考えてみましょう。

ディーラー S	♠ x x	ノンバル :	1 N P P P
ノンバル	♥ Q x x x	オープニングリード	♠ x ; 2メイド
	♦ x x x		
	♣ K x x x		
♠ A Q x x x	S	♠ J x x x	何でもないボードのようですが、よく見ますと、
♥ x x x		♥ A J x	E Wの側には、♠をトランプにして相当出来ます。
♦ K Q x x		♦ J x x	NSは大儲けで、EWは大損害です。
♣ x		♣ x x x	ここまで顕著な事は、あまり頻繁では無いでしょう
	♠ K x		が、これに類することは、1NTのオープンからは、
	♥ K x x		よく起こっていると知るべきです。EWの対応の
	♦ A x x		何処がまずかったのでしょうか？それを解く鍵は、
	♣ A Q x x x		Wのハンドパターンと、フィットにあります。

一つ目は、Wのハンドパターンが、NT向きではない**アンバランスハンド**であった、ということ。
二つ目は、NS、EW共に、**実は良いフィットが存在した**、ということがポイントです。

本来、♣と♠の競り合いのディールなのですが、♣をビッドする代わりにNTをビッドしているのです。「**NTはマイナー Suit の変わり身である**」ということです。マイナー Suit がフィットした場合、ゲームを狙うなら5C、5Dよりも先ず3NTを狙うように。

Wのハンドについて考えると、♠をトランプに指定すれば、NS側の♣KQJを無力化出来ます。ところがNTでは、それらは十分な働きをされてしまいます。NTとSuitコントラクトの大きな違いは、Suitコントラクトでは、ディストリビューションがHCP以上に大きな価値を持つようになる、という所です。

従って、1NTオープンに対して何かオーバーコールしたい、またはすべきであるハンドは、**アンバランスハンドであることが非常に重要なポイント**です。特に**2スーターは有力**です。

2 : 1NTに対してのダブル

1NTオープンに対するダブルはペナルティです。バランスハンドの場合は、その1NTオープンのレンジのマキシマム点以上の強さが必要です。同じ程度ならダブルで怒る理由は有りません。1スーター(6322とか)のそれなりに強さのハンドで、良いリードとエントリがある時は、オーバーコールするより、ペナルティダブルを試してみるの**は有力**です。

パートナーのペナルティダブルに対してですが、弱いからといってバランスハンドでテイクアウトはしません。パートナー一人でダウンさせられるハンドなのかも知れないし、良いSuitをテイクアウトできる保証がありません。6枚Suitがある弱いハンドならば、テイクアウトします。

3 : オーバーコール

実のあるオーバーコールをするポイントはハンドパターンです。サイドSuitの短さはオポネントのSuitのアナーを無力化することが出来ます。**1NTのHCPに、ディストリビューションで対抗する**という考え方です。

4 : 2 スターハンド

一見、そんなに強そうに見えなくても、フィットが見つかりさえすれば、とても強くなるハンドがあります。それは**2 スターハンド**です。1NTオープンに対抗するには非常に有効です。特にメジャーの2スターの時は、例でも示しましたように切実です。メジャー2スターを含め、形の有るハンドでフィットを上手く見つけるコンベンションは、以下のものが考案されています。最近では「**ハミルトン**」がよく使われています。簡単な「**ランディ**」だけでも相当有効です。

5 : コンベンション

1Nに対するディフェンシブコンベンション

	ナチュラル	ランディ	リブストラ	ハミルトン	DONT
(1N) ?					
X :	ペナルティ	ペナルティ	ペナルティ	ペナルティ	何か1スター
2C :	♣	♠ & ♥	♠ & ♥ & (♣)	何か1スター	♣ & どれか
2D :	◇	◇	♠ & ♥ & (◇)	♠ & ♥	◇ & メジャー
2H :	♥	♥	♥	♥ & マイナー	♠ & ♥
2S :	♠	♠	♠	♠ & マイナー	♠

(例1) ノンバル : (1N) ? (1N = 15 - 17, BAL)

上から順に、ナチュラル、ランディ、ハミルトンを使用してる場合、とします。

: ♠ A J x x ♥ K Q x ◇ A Q J x ♣ K x	ダブル ダブル ダブル	ダブルで、 十分強いハンド(17+点) を示します。オポがスーツに逃げ出す展開が予想されますが、その時の対応(ダブル、パス等)を話合っておきたい。ダイレクトダブルはテイクアウトを提案します。
: ♠ A x ♥ Q J 10 x x x ◇ K x x ♣ x x	2H 2H 2C	1スターオーバーコールは、6枚スーツが普通 です。ダイレクトポジションでは、5332でオーバーコールしません。自分も同じバランスだから。 リオープンでは5枚で積極的にします。1Nで売らない法則。
: ♠ K x ♥ A Q J x x ◇ Q x x ♣ K x x	パス パス パス	1Nオープナーと同じ自分もバランスハンドですから、2Hオーバーコールはさして魅力的ではありません。アクションするならペナルティダブルです。理由は、成功した時の儲けが2Hメイドより大きいからです。
: ♠ K Q x x ♥ A J x x x ◇ x ♣ x x x	2H 2C 2D	両メジャーを示すコンベンションを使って良かったと思うハンドです。ランディなら2C、ハミルトンなら 2D で示します。ダイレクトポジションでは、5-4なら、この位のHCPあれば良しとします。
: ♠ A x x x ♥ K x x x ◇ A J x x ♣ x	パス 2C 2D	大人しくパスする判断も立派です。4441ならば、このくらいの強さがあれば、コンベンションで出て行く価値があります。一般に、 1Nに邪魔を入れる、というだけで幸運が訪れる事がある のです。
: ♠ A J x x x ♥ x x ◇ K Q x x x ♣ x	2S 2S 2S	ナチュラル、ランディなら、2Dオーバーコールから入るかもしれませんが。◇が駄目なら♠に変わり身するプランです。ハミルトンなら、2Sから紹介して、♠が駄目ならば、◇フィットを見つけることになります。

ハミルトンコンベンション

(1N) ?

- パス：特に。
- X：ペナルティダブル、バランスならば、1Nオープンレンジのマキシマム以上。
- 2C：♣に無関係で、どれかの1スーターオーバーコールのハンド。6枚以上。
 - 2D：◇に無関係で、そのスーツを尋ねている。
 - パス：6 + ◇
 - 2H：6 + ♥
 - 2S：6 + ♠
 - 2N：強さを尋ねてゲームトライ。
 - 3C：ミニマム、8 - 12、悪いスーツ
 - 3D：ミニマム、8 - 12、良いスーツ
 - 3H：マキシマム、13 +、悪いスーツ
 - 3S：マキシマム、13 +、良いスーツ
 - 3N：AKQxxxの良いスーツ
 - 3C：6 + ♣ (2Cの代わりに3Cのジャンプオーバーコールもありました)
 - パス/2H/S：6 + ♣/♥/♠、自分のスーツを大いにトランプにしたい。
- 2D：◇に無関係で、4 + ♠ & 4 + ♥。
 - 2H：♥プリファァー
 - 2S：♠プリファァー
 - 2N：よりハンドを詳しく尋ねるアスキング2Nとします (HANAバージョン)。
 - 3C：ミニマム、10 - 13、♥ ♠ (5♥4♠とか)
 - 3D：ミニマム、10 - 13、♥ ♠ (4♥5♠とか)
 - 3H：マキシマム、14 +、♥ ♠ (5♥4♠とか)
 - 3S：マキシマム、14 +、♥ ♠ (4♥5♠とか)
 - 3N：マキシマム、14 +、5♥5♠
 - 3C/パス：6 + ♣/◇、♠と♥に全く興味無し。自分のスーツをトランプに。
- 2H：5♥ & 4 + マイナー
 - 2N：マイナースーツを尋ねてる。
 - 3C：5♥ & 4 + ♣
 - 3D：5♥ & 4 + ◇
- 2S：5♠ & 4 + マイナー
- 2N：5 + ◇ & 5 + ♣

(*) HANAのお奨め2Nゲームトライ

2H/Sに2Nは、マイナーを単に尋ねる約束が一般的ですが、2Nをゲームトライにして、3Cビッドを、パスオアコレクト (♣ならパス、◇なら3Dに直す) で使いましょう。

(1N) 2H 2N：ハンドを詳しく尋ねてゲームトライ (HANAバージョン)

- 3C：ミニマム、10 - 13、5♥ & 4 + ♣
- 3D：ミニマム、10 - 13、5♥ & 4 + ◇
- 3H：マキシマム、14 +、5♥ & 4 + ♣
- 3S：マキシマム、14 +、5♥ & 4 + ◇

3C：P/C (パスオアコレクト)、♣ならパス、◇なら3Dに直して下さい。

(*) 1Nが流れてきた時のbalancingビッド

格言「1Nパスパス、5枚メジャーあればビッドせよ」

非常に大胆にbalancingします。5枚メジャーあれば、出来るだけで出て行きます。パートナーのリードですから、長いスーツをビッドしないと、ディフェンスになりません。1スーター2Cは、5枚で良し。両メジャー2Dは、4♠ & 4♥で良し。

第87課 HANAのディフェンシブビッド

1：全般的な心得

「ファーストイン、ファーストアウト」を心掛ける。
 パートナーがパストハンドかどうかを十分意識する。
 パートナーがパストハンドなら、主導権は自分にある。従って、何でもありあり。
 自分達バルの時、ゲームの可能性の無いハンドで危険を冒さない。チャンス有りなら大胆に。
 パスカ、アクションが迷ったら、アクションせよ。迷ったあげくのパスは努めて避ける。
 ビッドか、ダブルか迷ったら、ダブルを選択せよ。ダブルの方がパートナーと相談出来る。
 「オポネントのプリエンブティブには流される」 オポネントのせいで、ビッド（特にレイズ）等の代が上がる場合、逆らわずに流れに乗ってビッドする。
 「全員参加は、全員を信じてオークションすべし」 二人勝手にビッドしない。

2：オーバーコール

オープンするように、オーバーコールする。オーバーコールということ意識しすぎない。
 幸せになれない2の代のオーバーコールに気を付ける。

それは、5 3 3 2の形の2の代のオーバーコールのこと。特に5枚マイナーの時。

アクションする場合、オポネントスーツが2枚なら、ダブルする。

オポネントスーツが3枚なら、1 Nオーバーコールが候補。

1 Nオーバーコールは、形の適当な良い1 4 H C Pから。（一割増しの原則）
 レスponsに、インビテイショナルキュービッド、プリエンブティブレイズを使用する。
 レスponderは、できるだけ1回のビッドでハンドを表現し切るように心掛ける。
 トランプ余裕有りの、インビテイショナルジャンプキュービッドも使用する。
 オポネントスーツのダブルジャンプキュービッドは、スプリンターレイズ。
 オーバーコールにニュースーツは、1 / 1はセミフォーシング。

2 / 1はコンストラクティブノンフォーシング。

（要約束）ジャンプしたら、代に応じたフィットジャンプ。

3：テイクアウトダブル

「ボイドはダブル」 オポネントスーツボイドの場合、極力ダブルからの介入する。

ついでに格言「ボイドで2度目にはダブルな」

「4 3 3 3はテイクアウトダブルに向いている」 ダブルはパートナーへ「ガンバレ！」の声援。

1 H / Sに対して、もう一方のメジャー4枚あるハンドは、オーバーコールよりダブル優先。

アドバンサーのジャンプは、インビテイション。

「ダブルは控え目に、アドバンサーは積極的に」

4：使用するコンベンション

プリエンブティブジャンプレイズ、インビテイショナルキュービッド。

アニュージャリアルNT、マイケルズキュービッド。

世間に合わせてハミルトンコンベンション（1 Nオープンに対するディフェンシブビッドとして）
 マイケルズ、ハミルトンの展開の2 Nは、HANA式ゲームトライ。

5：信念を持って

1回の結果で、あれこれ悩まない。（但し、検討はするが）
 信じるアクションが失敗に終わったら、さっさと忘れる。