

オンラインブリッジ入門 第一回



『ブリッジ』ってどんなゲーム？

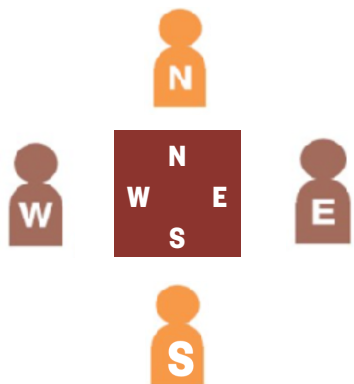
1

正式名はコントラクト・ブリッジ

- ・四人で遊ぶカードゲームです
- ・ジョーカーを除いたトランプ52枚を使います
- ・ブリッジではトランプは「切り札」あるいは「切り札で勝つ」ことを意味します
- ・そのためトランプの代わりに「カード」という単語を使います
- ・イギリス生まれ、アメリカ育ちのカードゲームで、全世界で1億人が、世界共通ルールで楽しんでいます

2

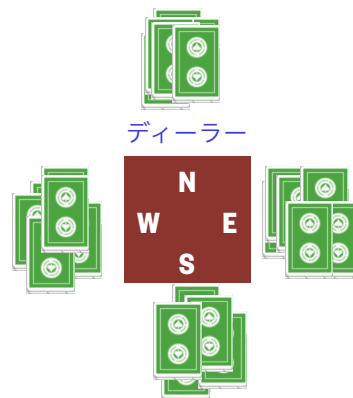
パートナーとテーブルを囲んで



- ・テーブルの席には、N、E、S、Wの名前がついています
- ・向かい合って座っているNとSがパートナー
- ・EとWがパートナー
- ・NSペア と EWペアのダブルス戦です

3

ゲームの始まり



- ・ディーラー（親）がカードを配ります
- ・各プレイヤーは、カードを伏せたまま手に取り、その枚数を確認します
- ・13枚 ($52/4=13$) あればOKです。自分の**ハンド**（手）を見ます

4

スーツとランク



スペード ハート ダイヤモンド クラブ



強 ← → 弱

- ・♠♥♦♣の区別を**スーツ**と言います
- ・♣はクローバーではなくクラブと呼びます
- ・あるスーツの13枚のカードの強さ（**ランク**）は、
- ・Aが一番強く、2が一番弱い

5

ソートします



- ・自分のカード13枚を、♠♥♦♣毎に並べ替えます
- ・スーツの中でも、強い順に並び替えます
- ・黒、赤、黒、赤になるようにすると見間違いが起こりにくいでしょう

6

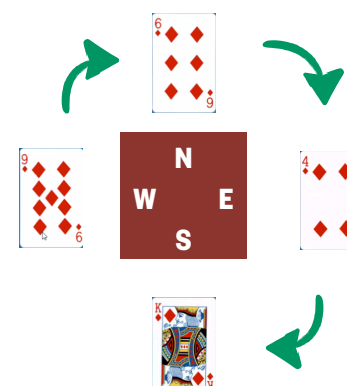
アナーカードと絵札



- ・AKQJ10のカードを**アナー** (Honer)カードと呼びます
- ・絵札といった場合は、KQJですが、Aも含めます
- ・9から2のカードは**スポットカード**と言います

7

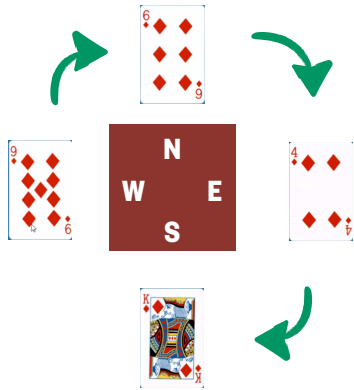
ゲームの始まり オープンリード



- ・Wが♦9を**リード**（最初にカードを表向きに出す事）しました
- ・**オープンリード**と言います
- ・時計回りに、順に1枚ずつ出していきます
- ・♦6、♦4、♦Kの順で、出しました
- ・リードされたスーツと同じスーツのカードを出さなくてはけません。これを**フォロー**のルールと言います

8

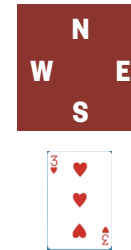
トリック



- ・4人が出したカードで一番強いカードを出した人が勝ちです
- ・この4枚一組のことを**トリック**と言います
- ・Sが♦Kで、このトリックを勝ちました
- ・パートナーの勝ちは自分の勝ちですから、Nも勝ちです

9

次のトリックへ



- ・♦Kで勝ったSが、次に好きなカードをリードします
- ・♥の3がリードされました
- ・今度は♥を出さないといけません。♥が無ければ、何を出してもOKです。でも勝ち目はありません
- ・こうして、13トリックを競います

10

トリック毎に（最初のトリック）



- ・勝ったら
- ・カードを裏返して縦に

11

トリック毎に（二番目のトリック）



- ・負けたらカードを裏返して横に

12

トリック毎に（最後のトリックまで）



- ・勝ったら縦に、負けたら横に
- ・最後のトリックまで、順番に横にづらしながら並べていきます

13

13トリック終われば

- ・何勝何敗か数えます



- ・この例は、10勝3敗でした
- ・パートナーも同じ10勝3敗になっていますか？
- ・もう一つのペアは3勝10敗のはずですね

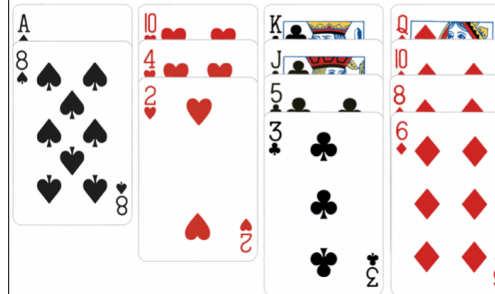
14

注意点

- ・パートナーの勝ち私の勝ち
- ・私の勝ちパートナーの勝ち
- ・双方で勝つ必要はありません
- ・これは両方のペアについて成り立ちます

15

ロボットに変身



- ・ブリッジの特徴は、一人分のハンドが、オープンリードの直後に、テーブルの上に並べられ、残りの3人も見る事ができる様になる事です
- ・カードを並べた人をダミーと言います
- ・ダミーはロボットなので、どのカードを出すかは、全てダミーのパートナーの指示に従わないといけません

16

デモ # 1

SBアプリ 入門第1回実習ハンド.pbn B#1

17

実習 # 1 みなさんの 番です

SBTC 入門第1回実習ハンド.pbn B#2~B#3

18

Shark Webアプリへのログイン

- 再度、以下のURLを開いて下さい

• <https://kbat.tdbc.jp/url/>

- 2番目の②Shark WebアプリのURLをクリックして下さい

• <https://secure.emabridge.com/bridge.php?h=acbl&t=harmonyvi&ac=Tbl2wbKgTrzkCuAkuYjiQU>

19

Shark Webアプリのログイン画面

Login to 'harmonyvi' classroom

Your Nickname*

Partner's Nickname

☐ Remember inputs

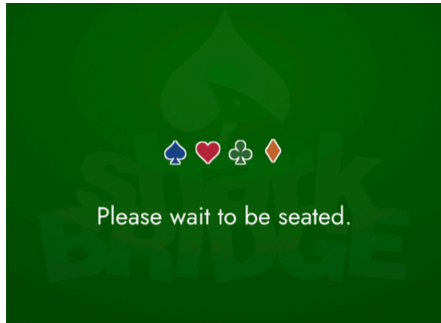
Continue

* mandatory field

- Your Nicknameに先程メールで送ったでニックネームを入れてください
- Partner's Nicknameは入力不要です
- Remember inputsを☒します。
- そしてContinueをクリックしてください。

20

しばらくお待ち下さい



- ・この画面が出た後、テーブルに着席できます。

21

Shark Webアプリの画面



- ・左の様な画面が、でてくればOKです

22

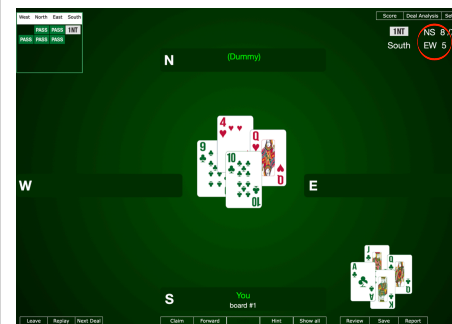
Shark Webアプリでのプレイ



- ・あなたはSに座っています
- ・Nはダミーです
- ・あなたは、Sのハンドだけでなく、Nのハンドもプレイします
- ・WとEはロボットで自動的にプレイされます
- ・Wから♠2のリードです
- ・時計回りで、ダミーの番です
- ・さあ、どのカードをプレイしますか？
- ・カード選んでクリックして下さい

23

勝敗の表示



- ・13トリックが終了すると
- ・右上に、NSの勝ち数、EWの勝ち数が表示されます
- ・このボードは8勝5敗でした

24

実習 # 1 を始めます

SBTC 入門第1回実習ハンド.pbn B#2~B#3



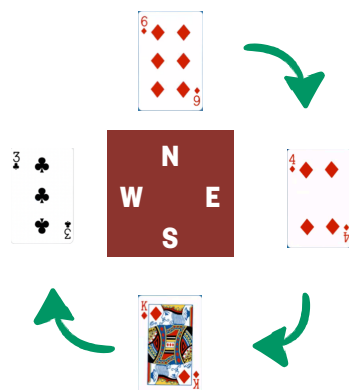
25

切り札 (トランプ)

- 次に切り札を導入します
 - 例えば、♣スーツを切り札に指定します
- 切り札は、他のスーツのどんなカードよりも強いのです
- 切り札同士であれば、やはりランクの高い方が強い
- ただし、リードされたスーツがハンドにあれば、そのスーツを出さなければいけません。切り札は使えません。切り札が使えるのは、リードされたスーツがない時だけです

26

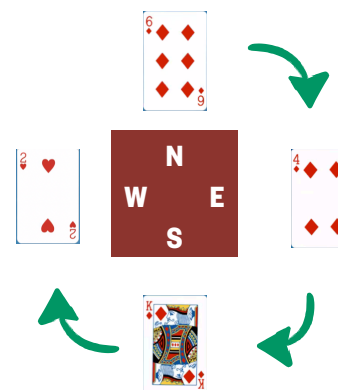
切り札のプレイ



- 切り札は♣です
- Nから、♦の6がリードされました
- Wが切り札の♣3で勝ちました。ラフといいます
- Wには、♦はもうありません

27

切り札のプレイ (2)



- 今度は、Wは♥の2を出しました
- Wは、♦も切り札の♣もないということです
- これを、♥2のディスカードと呼びます

28

切り札のあるハンドのプレイ

- ・今日のハンドでは、切り札は全て♣です。切り札はその都度決めますので、何が切り札になるかは前もっては判りません
- ・リードされたスーツをフォローする事は変わりません
- ・勝つのは、リードされたスーツで、一番強いカードを出した人
- ・あるいは、リードされたスーツがハンドに無く、切り札が出されたら、出された切り札の一番強いカードを出した人が勝ちます
- ・勝った人が次のトリックのカードをリードします

29

デモ #2

SBアプリ 入門第1回実習ハンド.pbn B#4

30

実習 #2 みなさんの 番です

SBTC 入門第1回実習ハンド.pbn B#5~B#6

31

ハーフブリッジのゲームの流れ

競り	
ブリッジ	ハーフブリッジ
ビッド パス	HCP の発表

プレイ

- ・ブリッジのプレイ部分は、以上が全てです。フォローのルールだけです
- ・プレイ部分の前に**競り**（オークション）と呼ばれるパートがあります
- ・正式のブリッジでは、ビッドやパスという形で**競り**（オークション）を行います
- ・今日は、ハーフブリッジです。ハーフブリッジでは、**HCP**（ハイカードポイント）の発表でそれを代用します
- ・まずHCPを数えます

32

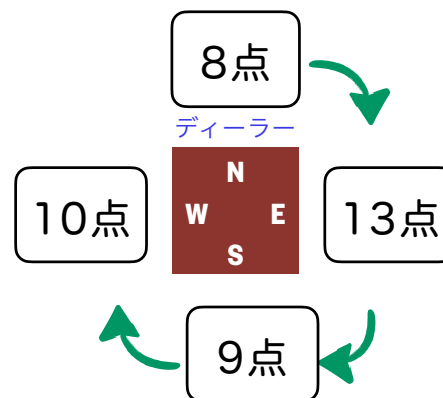
ハイカードポイント (HCP)



- ・絵札の点数
- ・A：各4点
- ・K：各3点
- ・Q：各2点
- ・J：各1点
- ・自分のハンドの「絵札の点数」を数えて合計します
- ・四人併せると合計40点あります

33

点数の発表



- ・ディーラーのNから点数を発表します
- ・Nは8点です
- ・時計回りに、Eは13点、Sは9点、Wは10点と、発表されました
- ・NSは合計して17点、EWは合計して23点
- ・ペアの合計点数の多いのはEW
- ・そのペアで、点数の多いEが目標宣言者（**ディクレーター**）になります

34

目標宣言者



私が
ディクレーター
です

- ・目標宣言者になった人が、「私が**ディクレーター**です。」と宣言します
- ・ディクレーターのパートナーが**ダミー**になります。ダミーはハンドをテーブルに広げます
- ・ダミーから見て、右から♠、♥、♣、♦の順に並べます
- ・ディクレーターがダミーのハンドを見て、枚数と点数を勘案して**勝利目標**を発表します

35

勝利目標とは？

6勝				
+				
1NT	1♠	1♥	1♦	1♣
2NT	2♠	2♥	2♦	2♣
3NT	3♠	3♥	3♦	3♣
4NT	4♠	4♥	4♦	4♣
5NT	5♠	5♥	5♦	5♣
6NT	6♠	6♥	6♦	6♣
7NT	7♠	7♥	7♦	7♣

- ・例えば、「切り札を♥として10勝（3敗）する」というのが勝利目標になります
- ・13トリックの半分以上勝つ必要があります
- ・過半数は7ですから7勝以上が必要です
- ・7勝から、全部勝つ13勝まであります
- ・どのスートを切り札にするか、あるいは切り札無しにするか
- ・そして何勝するか

36

コントラクト

6勝				
+				
1NT	1♠	1♥	1♦	1♣
2NT	2♠	2♥	2♦	2♣
3NT	3♠	3♥	3♦	3♣
4NT	4♠	4♥	4♦	4♣
5NT	5♠	5♥	5♦	5♣
6NT	6♠	6♥	6♦	6♣
7NT	7♠	7♥	7♦	7♣

7勝	1の代
8勝	2の代
9勝	3の代
10勝	4の代
11勝	5の代
12勝	6の代
13勝	7の代

- ・7勝を1の代で表現します。13勝は7の代になります
- ・それと切り札情報を組み合わせます
- ・切り札無しはNT（ノートランプ：ノートラとも略す）
- ・1♣の宣言は、♣を切り札に7勝すること
- ・3NTと言うのは、切り札無しで9勝すること
- ・7♥というのは、♥を切り札にして、13戦全勝すること。これをグランドスラムと言います
- ・左の表のどれかを勝利目標として選び発表します。
- ・それを**コントラクト**と呼びます

37

コントラクトの決め方 第一ステップ



ダミー



ディクレアラー

- ・ディクレアラーは、自分のハンドとダミーのカードを併せて、各スートの合計枚数を数えます
- ・♠7枚、♥7枚、♦6枚、♣6枚ですね
- ・合計して**8枚以上**ある一番枚数の多いスートを切り札として選択します。同数なら点数の多い方を選びます
- ・併せて8枚以上のスートが無ければノートランプを選びます
- ・このケースでは、8枚以上はないので
- ・切り札無しのNTを選択します
- ・点数は、16点+11点（ダミー）=27点です

38

コントラクトの決め方 第二ステップ

ペアの合計点数	NT	♠切り札	♥切り札	♦切り札	♣切り札	ペアの合計点数
20	1NT	1♠	1♥	1♦	1♣	20
21		2♠	2♥	2♦	2♣	21
22						22
23						23
24						24
25						25
26						26
27	3NT	4♠	4♥	4♦	4♣	27
28						28
29						29
30						30
31						31
32						32
33	6NT	6♠	6♥	6♦	6♣	33
34						34
35						35
36						36
37	7NT	7♠	7♥	7♦	7♣	37
38						38
39						39
40						40

- ・切り札が決まれば、二人の合計点数により、コントラクトがほぼ自動的に決まります
- ・左のコントラクトの決め方の表を使います
- ・縦軸の点数と横軸の切り札種別の交点がコントラクトです
- ・斜線部分は、どちらでも選択できます
- ・強気なら下を、弱気なら上のコントラクトを選べます
- ・今は、NTで合計27点です
- ・コントラクトは、3NTです

39

コントラクトの決め方 ボーナス

ペアの合計点数	NT	♠切り札	♥切り札	♦切り札	♣切り札	ペアの合計点数
20	1NT	1♠	1♥	1♦	1♣	20
21		2♠	2♥	2♦	2♣	21
22						22
23						23
24						24
25						25
26						26
27	3NT	4♠	4♥	4♦	4♣	27
28						28
29						29
30						30
31						31
32						32
33	6NT	6♠	6♥	6♦	6♣	33
34						34
35						35
36						36
37	7NT	7♠	7♥	7♦	7♣	37
38						38
39						39
40						40

- ・コントラクトが色分けされています
- ・黄色い部分：ゲームボーナスが得られます
- ・青い部分：スモールスラムボーナスが得られます
- ・赤い部分：グランドスラムボーナスが得られます
- ・但し、コントラクトと宣言して、コントラクト以上できないとボーナスはもらえません

40

ゲームに必要なHCP

二人合算して

	NT	
4♥又は4♠ 25-26 HCP	3NT 25-26 HCP	5♦又は5♣ 28-29 HCP

41

スラムに必要なHCP

二人合算して

スモールスラム	HCP	グランドスラム	HCP
6の代	32~33	7の代	37~38

42

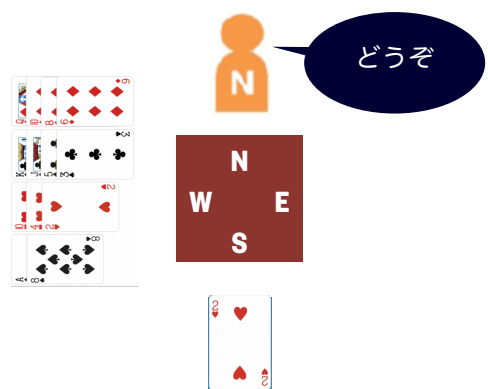
コントラクトの宣言



- ・ディクレーラーが決めたコントラクトを宣言します
- ・3NTですから、切り札無しで9勝4敗の宣言です
- ・Sがオープンリードをします
- ・オープンリードだけは裏向きに出します

43

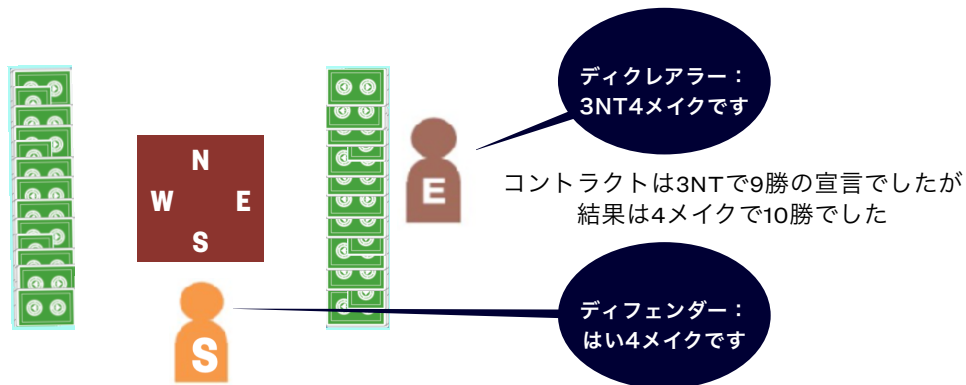
オープンリードが裏向きに出されたら



- ・オープンリードした人のパートナーが「どうぞ」と言います
- ・それを聞いて、カードを表向きにします
- ・ダミーのカードをディクレーラーが指示して、プレイが始まります
- ・競りを買ったのはディクレーラー側。その反対側のペアは、競りを売ったことになり、**ディフェンダー**と呼ばれます
- ・ディフェンダーはディクレーラー側のコントラクトを成就させないように努力します

44

13トリック終われば メイク/ダウンの確認



45

どんな点数が付くのか

- ディクレアラー側には二種類の得点がある
 - トリック点：7トリック以降に勝ったトリックに与えられるもの
 - ボーナス点：特定のコントラクト以上のトリックを勝った場合に与えられるもの
 - メジャー（♠と♥の事）、ノートランプ、マイナー（♣と♦の事）で異なる
 - ボーナス点が付かないときは、パーシャルボーナス点として少し加点されます
 - いずれも、コントラクトを成就しないともらえません
- ディフェンダーには一種類の得点しかない
 - ダウン点：ディクレアラーがコントラクトを成就できなかった時に与えられるもの

46

点数表

メイク数	NT	♠切り札	♥切り札	♦切り札	♣切り札	勝った数
1	40	30	30	20	20	7
2	+30=70	+30=60	+30=60	+20=40	+20=40	8
3	+30=100	+30=90	+30=90	+20=60	+20=60	9
4	+30=130	+30=120	+30=120	+20=80	+20=80	10
5	+30=160	+30=150	+30=150	+20=100	+20=100	11
6	+30=190	+30=180	+30=180	+20=120	+20=120	12
7	+30=220	+30=210	+30=210	+20=140	+20=140	全勝

パーシャルボーナス 50点

ゲームボーナス 300点

スモールスラムボーナス 500点

グランドスラムボーナス 1000点

47

3NT 4メイクは 130+300=430点の獲得です

メイク数	NT	♠切り札	♥切り札	♦切り札	♣切り札	勝った数
1	40	30	30	20	20	7
2	+30=70	+30=60	+30=60	+20=40	+20=40	8
3	+30=100	+30=90	+30=90	+20=60	+20=60	9
4	+30=130	+30=120	+30=120	+20=80	+20=80	10
5	+30=160	+30=150	+30=150	+20=100	+20=100	11
6	+30=190	+30=180	+30=180	+20=120	+20=120	12
7	+30=220	+30=210	+30=210	+20=140	+20=140	全勝

パーシャルボーナス 50点

ゲームボーナス 300点

スモールスラムボーナス 500点

グランドスラムボーナス 1000点

48

2♥ 4メイクは 120+50=170点の獲得です

ゲームボーナス点は結果ではなくコントラクトで宣言して成就しないともらえません

メイク数	NT	♠切り札	♥切り札	♦切り札	♣切り札	勝った数
1	40	30	30	20	20	7
2	+30=70	+30=60	+30=60	+20=40	+20=40	8
3	+30=100	+30=90	+30=90	+20=60	+20=60	9
4	+30=130	+30=120	+30=120	+20=80	+20=80	10
5	+30=160	+30=150	+30=150	+20=100	+20=100	11
6	+30=190	+30=180	+30=180	+20=120	+20=120	12
7	+30=220	+30=210	+30=210	+20=140	+20=140	全勝
パーシャルボーナス 50点 ゲームボーナス 300点 スモールスラムボーナス 500点 グランドスラムボーナス 1000点						

49

もう一つの点数表 ダウン点

宣言未滿しかできなかった時はダウン。ダウン数は宣言数+6-勝ったトリック数。

ダウン数(d)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
50点 x d	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	550	600	650

- ・7♥ のコントラクトで、♥を切り札に13勝を宣言したが
- ・11勝しかできなかった
- ・ダウン数=7+6-11=2ダウン
- ・ディフェンダー側が、50x2=100点獲得。ディクレアラ側は100点失点
- ・7♥ 7メイクは、30x7+300+1000=1510点をディクレアラ側が獲得。ディフェンダー側は1510点の失点

50

ゲームの目標

- ・ブリッジゲームの目標は、各ハンドで最大の得点を得ることです。具体的には；
- ・ディクレアラ側の目標は、少なくともコントラクトのトリック数を勝つこと。トリック点となんらかのボーナス点がもらえます。さらにゲームがある時は、勝利目標としてゲームを宣言すること
- ・ディフェンダーの目標は、ディクレアラ側にコントラクトのトリック数を勝たせないこと。それができれば、ダウン点がもらえます
- ・ディクレアラ側の獲得点は、ディフェンダーの損失点。その逆も成立します

51

スコアシートの書き方

私はSに座っています

Vul.	Bd. No.	Vs.	Contract	By	M	D	Plus	Minus	Pts. Est.	Pts.
None	1		3NT	S	4		430			
N-S	2		2H	E	4			170		
E-W	3		7H	N		2		100		
Both	4									
N-S	5									
E-W	6									
Both	7									
None	8									

- ・Vul. バルネラビリティ 今は無視しておいて下さい
- ・Bd.No. ボード番号 ボードに記載
- ・Vs. 対戦相手 今は特に必要なし
- ・Contract コントラクト
- ・By ディクレアラ側の位置；N/E/S/W
- ・ここからが結果です
- ・M メイク数
- ・D ダウン数
- ・Plus 獲得点数
- ・Minus 損失点数

52

ハーフブリッジ実習

- ・以上が、ハーフブリッジの全てです
- ・四人集まれば、カード一組でハーフブリッジが楽しめます
- ・この後、実際にカードを使ってハーフブリッジを楽しんで頂きます
- ・その前に、ホームワークの説明を

53

ホームワーク

- ・Shark Bridge アプリを使った復習
 - ・まず、お配りした資料の『付属資料その1』に従って、Shark Bridge アプリのインストールをします
 - ・インストールがうまくできたら、harmonyvi@icloud.com にその旨お知らせ下さい
 - ・Classroom Hands 「入門第1回実習ハンド」を配送して、その旨メールでお知らせします
 - ・『付属資料その1』を見ながら、Classroom Hands 「入門第1回実習ハンド」をオープンして、もう一度今日のハンドをやってみます
- ・MiniBridgeをやってみる
 - ・あなたはいつもディクレーター
 - ・スーツかNTを決めて、勝利目標を決めると、オープンリードが出てきます

54

MiniBridge オークションなし



- ・<https://www.acbl.org/minibridge/>
- ・名前の登録はオプションです
- ・まず切り札スーツあるいはNTを選択します
- ・7トリック目から数えて何トリック勝つつもりか？を指定します
- ・オープンリードが出てきます
- ・ダミーのプレイ、そしてディクレーターのプレイをします
- ・終われば、結果とスコアが表示されます
- ・ハンドはエンドレスにできます

55

オンラインブリッジ入門 第一回 『ブリッジ』ってどんなゲーム 完



第二回 『勝ちトリックの増やし方』に続く

2024/06/03 ブリッジ塾シャーク

56