



## ディフェンス 後半

1

## 今日のテーマ

- ・スーツコントラクトにおけるオープンリードと三番手のシグナル
- ・二番手のプレイ
- ・ダミーを見ながらのリード
- ・シグナル再び

2

## スーツコントラクトにおける オープンリードと三番手のシグナル

3

## スーツコントラクトでのオープンリードの種類

- ・AのオープンリードはAKxから
- ・AKQの完全シーケンスはQから
- ・アナーシーケンスは頭から
- ・上記以外は、NTコントラクトのオープンリードに同じ
- ・但し、スーツコントラクトの場合は、Aの下打ち (Axx(x)のxから) はしない

4

## AKxはAから



は ♠ から



を否定

・最優先のオープンリード

・但し、パートナーがこのスーツをビッドしていないこと。その時はKから

5

## AKQの完全シーケンスはQから



- ・ AKQの完全シーケンスはQから
- ・ AからのリードはQを否定しているから
- ・ 三番手は、Jがどこかに見えたら、AKQからのリードと判る
- ・ 判れば、カウントシグナル

6

## アナーシーケンスは頭から



- ・ 完全シーケンスは上から
- ・ 2枚のアナーシーケンスも上から
- ・ 絵札のリードはその下を必ず持っている
- ・ NTと違い2枚シーケンスでもOK

7

## その他

- ・ Aの下打ちをしない、という事を除けば、以下のケースのリードはNTに同じ
- ・ 4thベスト
- ・ 絵札サード
- ・ トップオブナッシング
- ・ ダブルトン

8

## オープンリード練習 (スーツ)

コントラクトは4♥

	どこから	リード	理由
①	♠AK743	♠A	AKxからはA。最優先
②	♠KQ743	♠K	2枚のアナーシーケンスは上から
③	♠KJ65	♠5	4thベスト
④	♠98742	♠9	5枚のトップオブナッシング
⑤	♠94	♠9	ダブルトンの上から
⑥	♠A9763	♠A	Aの下打ちはしない。リードするならA。他のスーツをリードする方がベター






9

## 三番手のプレイ (スーツ)

- ・オープンリードによって、3番手のプレイは決まる
- ・①オープンリードがAKxのAから
  - ・Qの有無、ダブルトンが否かを知らせる、アティチュード・シグナル
- ・②オープンリードが絵札の時
  - ・隣接アナーの有無を知らせる、アティチュード・シグナル
  - ・AKQのQからのリード判れば、カウントシグナル
- ・③オープンリードがスポットカードの時
  - ・サードハンドハイ
  - ・もちろん、ダミーのカード出方によって影響を受ける




10

### ①オープンリードがAKxからのA

OL	持っているはずのカード	三番手のプレイ	シグナルの内容
		Qの有無の、アティチュード・シグナル ダブルトンが否かの、アティチュード・シグナル	ハイローエンカレッジ ローハイディスカレッジ
		QJ同格シグナル QJx/QJがあり、Jでエントリーできる	
		バトラースイグナル ボイドスーツがあるので、 <u>明白スーツ以外をリードして</u>	

11

### ②オープンリードがAKQからのQ

OL	持っているはずのカード	三番手のプレイ	シグナルの内容
		AKQのQからのリードと、判らなければ隣接アナーの有無をアティチュード・シグナルで	ハイロー隣接アナー有り ローハイ隣接アナー無し
		Jがどこかに見えて、AKQのQからのリードと判った場合はカウント・シグナル	ハイロー偶数 ローハイ奇数

12

### ③オープンリードが絵札の時

OL	持っているはずのカード	隣接アナー	三番手のプレイ	シグナルの内容
		 	隣接アナーの有無をアティチュード・シグナルで知らせる	ハイロー隣接アナー有り ローハイ隣接アナー無し
		  	同上	同上
		  	同上	同上

13

### ④オープンリードがスポットカードの時

NTの時と同じ

- ・スポットカードが低位であれば4thベストの可能性大。パートナーは絵札を1枚はもっている。例外は、109xxx からの4thベストで、J相当の109しかない
- ・三番手は、サードハンド・ハイのプレイ。以下を含めてNTの場合と同じ
  - ・例外は2枚以上のアナーシーケンスであれば下からプレイ。但し、勝てそうな時
  - ・ダミーのプレイしたカードに勝てない時
    - ・A/Kに勝てない場合は、アティチュード・シグナルで、絵札の有無を知らせる
    - ・Q以下に勝てない場合は、カウント・シグナルで、枚数を知らせる

14

### ④オープンリードがスポットカードの時（続き）

NTの時と同じ

- ・高位のスポットカードのオープンリードなら、トップオブナッシングでパートナーはアナーを持っていない。これもNTの時と同じ
- ・三番手は、やはりサードハンドハイ。低位のスポットカードのプレイと同じ
- ・オープンリードより高位のカードが無い時は、カウントシグナルで枚数を知らせる

15

### スーツコントラクトに対するオープンリード（まとめ）

優先度	スーツの選択	カードの選択	例
	AKx(x)のスーツ	Aから	AK103はAから
	パートナーがビッドしたスーツ、特にオーバーコールしたスーツ	リードの仕方に従う	—
	アナーシーケンス	アナーの3枚完全シーケンス	トップから QJ103はQから
		隣接アナー	トップから KQ7はKから
	Aの無い、強く長いスーツ	フォースベスト	KJ64は4から
	絵札とクズ2枚の3枚	絵札サード	K85は5から
リードの仕方	シングルトン	そのカード	
	ダブルトン	上から	84は8から 953は9から
	クズ3枚以上	トップオブナッシング	98532は9から

16



## 三番手のプレイまとめ（スーツ）

NTとはAのOLが異なる

OL	プレイ	シグナルの意味
	アティチュード Qの有無、ダブルトンかどうか	ハイローエンカレッジ ローハイディスカレッジ
		同格シグナル
		バトラーシグナル
	アティチュード	ハイロー隣接アナー有り ローハイ隣接アナー無し

17

## 三番手のプレイまとめ（スーツ） 続き

NTと同じ

OL	プレイ	シグナルの意味
スポット カード	サードハンドハイ アナーシーケンスは下から	—
	ダミーのA/Kに勝てない時 アティチュード	ハイローエンカレッジ アナーシーケンスは上から ローハイディスカレッジ
	ダミーのQ以下に勝てない時 カウント	ハイロー偶数 ローハイ奇数

18

## 二番手のプレイ

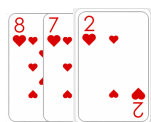
19

## 二番手のプレイ

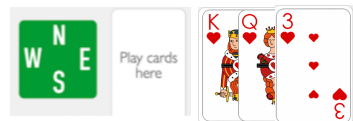
- ・敵からスポットカードがリードされれば、
  - ・『セカンドハンド・ロー』でローカードをプレイ
  - ・その時は、カウント・シグナル
- ・敵からアナーがリードされれば、
  - ・カバーする（その上のカードを出す）
  - ・シーケンスからリードされれば、シーケンスの最後をカバーする
  - ・カバーできなければ、カウント・シグナル

20

## セカンドハンド・ローの例



Play cards here



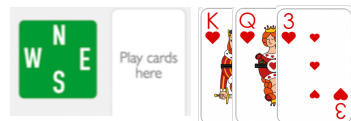
- ・ダミーからローカードがリードされる
- ・ここはセカンドハンド・ローで♥3をプレイ
- ・♥J、♥Aがどこにあるかは、このトリックの結果を見れば判る

21

## セカンドハンド・ローの例外



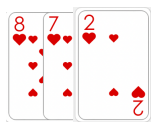
Play cards here



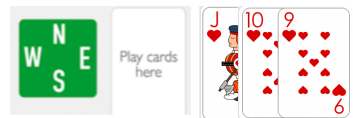
- ・ダミーからローカードがリードされる
- ・この時は、セカンドハンドローでは無く当然勝ちます
- ・勝つときは、2枚シーケンス（隣接アナー）は下から、♥Qをプレイ
- ・♥Jは無いが、♥Kはもっているかもしれない

22

## セカンドハンド・ローの例外その2



Play cards here



- ・3枚の完全シーケンスのみは上から
- ・4枚の完全シーケンスを含むスーツも上から
- ・しかし、3枚の完全シーケンスを含む4枚は、下から



23

## ダミーを見ながらのリード

24

## リードの原則

- ・オープンリード以後に新しいスートをリードする時は、オープンリードの仕方に同じ
- ・但し、AKxはオープンリードではAからのリードだったが、オープンリード以外では
  - ・ AKxはKからのリード
  - ・ AのリードはK無しとなる
- ・スポットカードの下からは、絵札があるのでリターン希望
- ・スポットカードの上からは、短く絵札無し。ラフが期待できる時以外にはリターンしないで
- ・絵札のリードはその下も持っている

25

## 左に見ては強きモノ

♠ K2  
♥ AQ63  
♦ J1064  
♣ 986  
Dummy



Play cards here

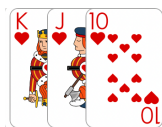


- ・あなたはW
- ・ダミーを左に見ては、
- ・ダミーの強いスートをリード
- ・特に穴あき絵札があるスーツが効果的かもしれない

26

## 右に見ては弱きモノ

♠ A2  
♥ 763  
♦ AQ75  
♣ AK5  
Dummy



Play cards here



- ・あなたはE
- ・ダミーを右に見ては、ダミーの弱いスートをリード
- ・この二通りのスーツの選択を、『明白スーツの選択』と言う
- ・リードをディスカレッジされて、別のスーツへのスイッチする場合のスーツ選択基準でもある

27

## シグナル再び

28

## シグナル例

- ・AKxからのAに対して
  - ・アティチュード・シグナルでエンカレッジ
  - ・アティチュード・シグナルでディスカレッジ
- ・ダミーの長いスーツを無力化する、カウントシグナル

29

## アティチュード・シグナル 例1



- ・Sの4♠のコントラクト
- ・Wのあなたは、♣AKxの♣Aをオープンリードした
- ・パートナーは♣9でエンカレッジ  
継続希望
- ・♣Qxxを持っていれば♣Kキャッシュ、♣3のリードで♣Qが勝てる

30

## アティチュード・シグナル 例2



- ・同じ状況で
- ・Wのあなたは、♣AKxの♣Aをオープンリードした
- ・パートナーは♣Qを持っていないので♣2でディスカレッジして、継続を希望しなかった
- ・♣3トリック勝つためには、パートナーからの♣リードを待つ必要がある、他のスーツにスイッチ

31

## カウント・シグナル 例



- ・Sの4♠のコントラクト
- ・ダミーに強いサイドスーツがある
- ・ダミーにエントリーは他に無い
- ・ディクレアラーは♦10をリード
- ・Wから♦2、ダミーから♦6、あなたはダック
- ・続いてSから♦3、Wから♦6、ダミーから♦K
- ・どうする
- ・パートナーのカウント・シグナルはローハイで奇数。3枚。そうするとディクレアラーは2枚
- ・♦Aで勝って問題なし

32

## もう一つのシグナル

- ・もう一つのシグナルが、スートプリファレンス・シグナル
- ・切り札と、リードスートを除いたふたつのスートの内、どちらのスートをリードして欲しいかを示す（スートの場合のみ）
- ・ハイランクのスートのリードを希望する時は
  - ・高いスポットカードプレイ
- ・ローランクのスートのリードを希望する時は
  - ・低いスポットカードプレイ

33

## スートプリファレンス・シグナル 例



- ・Sの4♠のコントラクト
- ・Wから♦2のオープンリード
- ・あなたは、それがシングルトンリードだと判る
- ・残り4枚で<22>ならダブルトンで上からのリード。<31>の3枚もトップオブナッシングで上からのリード
- ・いずれでも無いと言うことはシングルトン

34

## スートプリファレンス・シグナル 例（続き）



- ・♦Aを勝って、♦のリターンでラフしてもらえ
- ・♣Aがあるので、ラフの後♣をリードしてくれば、もう1回ラフしてもらえる
- ・ここで登場するのがスートプリファレンス・シグナル
- ・ラフした後、♣をリードしては、下位のスポットカード♦4でラフしてもらう
- ・もし、♣Aでなく、♥Aがあるなら、♦8の上位のスポットカードでラフしてもらう。そうすると♥が帰ってくる

35

## 初めてのディスカード

ディフェンスしていると、ある時点でスーツにフォローできなくなって、ディスカードする。それに意味を持たせる

ディスカード	意味
9 8 7 6	このスーツのアティチュード
5 4 3 2	このスーツにA/Kなど絵札がある
	勝ったらこのスーツをリードして
	このスーツのアティチュード
	このスーツはクズだけ
	勝っても別のスーツをリードして

36



## 初めてのディスカード（続き）

- ・NTの時に、高位のスポットカードを使うのは、ウィナーを無駄にする可能性がある
- ・ネガティブ・ディスカードを行う
- ・低位のスポットカードで示したスートとは別のスートに、A/Kなどのウィナーがある

37

## トランプ・エコー

- ・シグナルに、もう一つありました
- ・切り札のプレイの仕方である『トランプエコー』
  - ・2枚ある時は、ロー、そしてハイの順でプレイ
  - ・3枚ある時は、真ん中、そしてロー、最後にハイの順でプレイ
- ・逆狩りで、リードする時も同じ順序
- ・パートナーに切り札の枚数を伝えるシグナル

38

## Aのオープンリード時のダミーの状況

ダミーの状況によってはシグナルも変化（初めはあまり気にすることはありません）

ダミーの状況	三番手のプレイ	シグナル	備考
	変化無し	アティチュードシグナル	♥Kを続けて、または続けないで
	Aに対しては変化無し	アティチュードシグナル	Kに対してはスートプリファレンスシグナル
	変化無し	アティチュードシグナル	♥Kを続けてまたは続けないで
	約束によっては	Aに対してスートプリファレンスシグナルへ変更もありうる	残り2スートのどちらかをランクで示す

39

## オーバーテイクによるアンブロック

- ・ディフェンスだけの問題ではないが、
- ・ディフェンスの場合は、お互いのカードが見えていないので注意が必要
- ・パートナーが絵札をリードした時
  - ・Ax、Kxならオーバーテイクしてリターン
- ・さもないと2トリック目短い方で勝ってブロックしてしまい、そのスートをパートナーが続けられなくなる

40

## シグナルの注意点

- ・手持ちのスポットカードによっては、2回のシグナルによってしか意味が確定しない場合がある
- ・例えば、AKxからAのリードに対して
- ・Q32の時、「3」がハイとなる。次の「2」を見ないと正確なシグナルにならない
- ・987の時、「7」がローとなる。次の「8」を見ないと正確なシグナルにならない

41

## シグナルの注意点 その2

サードハンドハイのプレイ



- ・ウィナー候補はシグナルに使えない
- ・例えば♥Kがパートナーからリードされ、右手から♥Aが出て、♥QJ4と持っている時
- ・当然♥4をプレイして、♥QJを後で勝つ。パートナーは勝てるとは思っていないだろうけれど
- ・正確なシグナルが使えないケースも多々あるので、周りの状況（自分のハンド、ダミーのハンド）をよく見て、判断する必要がある

42

## ホームワーク

- ・Shark Bridge アプリを使って「入門第4回シグナル宿題」をやってみる
  - ・Pre-Set Playをチェックして、Westに着席
  - ・正解は、Google Drive 第4回「入門第4回シグナル宿題.pdf」にあるので確認して下さい
  - ・一部ロボットが正解通りのビッドをしない場面があります
  - ・次に、同じ問題をEastに着席してやってみる
- ・ブリッジのプレイとディフェンスが一通りできるようになったので、SharkBrigeを使った、四人でのハーフブリッジに挑戦してみましょう

43

## ブリッジ・オンライン入門講座 プレイ編 第四回 ディフェンス 後半 完



## 入門講座 プレイ編修了

2024/07/20 ブリッジ塾シャーク

44