

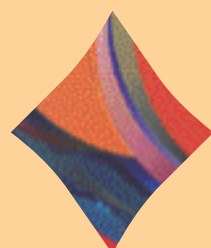
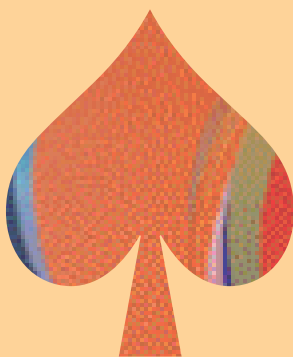
Things a President Rarely Talks About: *Small is Beautiful; Simple is Better.*

opt-N: *Optimal and Optimistic Game Declarative System for Bridge*
written and edited by TOMIZAWA Noboru

オプティマティック *N*

コントラクトブリッジのための
楽天的最適化ゲーム宣言システム

富澤 昇



SiB
access

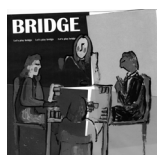
Things a President Rarely Talks About: *Small is Beautiful; Simple is Better.*

opt-N: *Optimal and Optimistic Game Declarative System for Bridge*
written and edited by TOMIZAWA Noboru

オプティマティック *N*

コントラクトブリッジのための
楽天的最適化ゲーム宣言システム

富澤 昇



SiB
access

まえがき

本書は中村嘉幸先生のブリッジレッスンで受講した2オーバー1ゲームフォーシングシステムを、筆者がまとめ、修正し手直したものです。当初このシステムを「NAKAMURAシステム」と呼んでいましたが、レッスンを受けてから20年ほど時間が経つ間私の頭の中でどんどん変化し、「本質」は残っていると思いますが、「外形」は全く異なるものになってしまいました。結果、「NAKAMURA」と呼ぶにはふさわしくなく、「N」あるいは「オプティマティックN」「opt-N」と呼ぶことにします。したがって、本システムの内容はすべて著者である私、富澤にあります。なお、オプティマティックという言葉は造語で、オプティマル (optimal) とオプティミスティック (optimistic) を意図しています。optimalには「最適」、optimisticには「楽天的」という意味があります。オプティマティックNは最適であるとともに楽天的なビディングシステムで、オプティミスト (楽天主義者) のブリッジプレイヤーのためのものです。もしあなたがオプティミストならドーナッツを見るでしょうし、もしペシミスト (悲観主義者) なら残念ながらドーナッツの穴を見るだろうということです。

Nシステムは「ゲームフォーシング」システムではなく、「ゲーム宣言」システムです。フォーシング (強制) の概念はありません。ハンドをポイントゾーン (ゾーン)、シェイプ、および絵札構成型・分散型を評価し、それを互いに表現することで「強制」は不要になったのです。

例えば、Nシステムでは2NTがたいのケースでゲーム宣言ビッドです。1NT→2NT、1♠/1♥→2NT、1♣/1♦→2NTがその例です。他にもゲーム宣言あるいは宣言に近いビッドはあります。1♠/1♥や1NTオープンはゲーム宣言ではありませんが、心の中ではほぼゲーム宣言だと思ってオープンします。ゲームだという楽観的な見込み (プロスペクト) で始め、その後のビッドは「そうならない」要素を識別します。ゲームがないことを見極めたら、さっさと低いパートスコアコントラクトに抑えます。

ここで質問です。読者はブリッジビッドの際立った特徴を意識されているでしょうか？ それはビッドがコントラクトという最終「ゴール」とともにそこに到達するまでの移動「手段」を同時に兼ねていることです。普通、ビディングシステムはビッドという乗り物に乗ってベストコントラクトを探します。いわゆる「ボトムアップ」という方法です。極端な例ですが、ビッドを1♣から7NTまで37ステップを尽くして、ベストコントラクトが1♣だと分かっても意味がないでしょう。目的はドライブすることではなくゴールにたどり着くことだからです。ゲーム宣言システムNの方法はこれとは逆の「トップダウン」です。まず最初に楽観的にゴール＝ゲームやスラムを想定し、ビッドはそうはならない要件を識別する手段です。これがNシステムの根幹をなすリミットビッドストラテジーです。ただしその前にハンドを正しく評価＝ハンドエバリュエーションされていることが前提条件です。実はこちらの方がシステムよりも重要かつ難しいものです。いつまでも素朴な「HCP神話」を信じたいなら構いませんが、Nシステムに限らずどんなビディングシステムでもハンドエバリュエーションが適切でないと無意味です。

ブリッジの得点システムにも他のカードゲームと異なる際立った特徴があります。ゲームボーナスやスラムボーナスです。これに挑戦し成功を取めたプレイヤーへの高額な報酬です。これこそブリッジゲームの醍醐味だと私は考えています。Nシステムのポリシーは「賞金獲得」で (チーム戦志向)、ゲームやスラムに対しオプティマティックにチャレンジします。ボーナスを埋蔵された財宝や地下資源と見なし、

「トレジャーハンティング」に重点を置きます。ビッドは狩猟や宝探し、あるいは埋蔵地下資源探査の技術という位置づけです。オポーネントの妨害ビッドは、迷惑どころか大歓迎です。貴重な手掛かりになるからです。[注：「ゲーム」の本義は「狩りの獲物」のこと。]

宝探しには2つの要件があります。1つは「このあたりにお宝、地下資源が埋まっているな」と直感するセンス、つまりハンドエバリュエーション技術。もう1つはお宝の位置を示す精密な表現技術です。ビディングシステムはこの2つの要件——評価と表現——に応えるものでなければなりません。なお、実際に地下深くから宝を掘り出すのは別の技術で、それは「プレイテクニック」と言われています。

有名な女性ブリッジプレイヤーのリキシー・マーカス女史の「ビッドは勇敢に、プレイは安全に！」という名言があります。オプティマティックNシステムプレイヤーにふさわしい言葉です。Nシステムプレイヤーは楽天的ですが軽はずみな「脳天気」ではないのです。オプティマティックプレイヤーはトレジャーハンティングのためにリスクを計算します。リスクを計算することが真のオプティマム (optimum) の意味です。損することはあるでしょうがそれは計算済みです。リスクとは、簡単に言えば、得点・失点に確率を乗じた期待値がプラスになることです。例えば、ゲームのメイク確率が50%と見込めれば、迷うことなくゲームトライします。たとえ失敗してもチャレンジしないより挑戦した方が得だという数理があるからです。一方、スラムはメイク確率50%の時はトライしてもしなくとも構いませんが、折角のチャンスだから挑戦します。数理的には損得はありません。オプティマティックビッダーは、獲得金額だけに惹かれる素人ギャンブラーではありません。

ところで、ブリッジの試合形式はチーム戦だけではなくペア戦もあります。競り合いや失点を辞さないペア戦プレイヤーのポリシーはNシステムのそれと好対照になります。彼らは得失点の量（の期待値）ではなくその順位に関心があります。彼らも別の意味で勇敢ですが、ポリシーは「ビッドは安全に、プレイは勇敢に！」になります。基本戦略は、いつも1位を狙うのではなく50%の平均順位を確保した上で、プラスアルファを狙います。実際、勝率6割を超えればたいしては入賞です。喩えが適切か分かりませんが、チーム戦とペア戦の違いは「賞金稼ぎvs出世争い」です。この2つは確かに異なります。

Nシステムは競り合いの概念ありません。競り合いには「我関せず」です。相手のビッドよりパートナーを信じるのが基本です。自分たちはライトなオープンやオーバーコールは避けるという意味です。これは、競り合いや順位争いに関心を持つモダンなペア戦志向システム、例えば、マーティー・バーゲンのいろいろなトリートメントやコンベンションを取り入れた相手とペア戦で競うのは不利と思うかもしれませんが、ご安心を！ 競り合いにも負けないはずです。なぜなら、ゾーンを伝え合うことはある意味「先取り」ビッドになるからです。Nシステムでは競り合いを「セカンドレベル情報収集ステージ」と定義します。ただ長過ぎるので「競り合い」と呼びますが、その意図する意味を理解しておいてください。もし競り合いを続けたいなら、オポーネントの妨害ビッドから得られる有益なプラスアルファ情報が必要です。競り合いの理由が、単に「口惜しいから」とか「メイクされるよりダウンする方が失点が少ない」などであってはなりません。いつもディクレアラールになれる訳ではないのです。

なお実際は競り合い志向のバーゲンやジャコビー風コンベンションも「ビルトイン」されていますので、彼らの「上に行く」ことはできるはずです。[注：競り合いについて詳しく検討している。]

本書を書くに当たりブリッジのコンベンションは「<http://www.bridgehands.com/Indexes/>」を大いに参考にさせていただきました。このサイトはブリッジのエンサイクロペディアになっていて、コンベンションだけでなく、その他ブリッジの諸々に興味がある人にはお勧めです。

最後にお詫び。Nシステムで広大なブリッジ宇宙（ハンド空間とビディングスペース）を排他的論理和で類別する大野心を持ちましたが、結局曖昧な境界が多く残ってしまいました。そういう未開拓、未探査領域は「システム対処外」とし、読者の皆さんのブリッジセンスによる開拓を期待します。

2015年7月

富澤 昇

目 次

1	オープニングビッドの概要	9
1-1	ハンドの評価とその表現	9
1-2	ハンドエバリュエーションの実際	14
1-3	リミットビッドストラテジー	19
	問 題	33
2	1NTオープン	35
2-1	パ ス	38
2-2	4♣レスポンス：ガーバー	38
2-3	4NTレスポンス：接近原理スラムトライ	38
2-4	3♦/3♥/3♠レスポンス：4441/5440パターンショーイング	39
2-5	Nテキサストランスファー	40
2-6	Nジャコビートランスファー	42
2-7	2♠レスポンス：マイナーズートアスキング	56
2-8	2NTレスポンス：5枚メジャースートアスキング [Nパペット]	59
2-9	2♣レスポンス：Nスモーレン	64
ハンド例1	1NTオープン	73
3	2NTオープン	79
3-1	4NTレスポンス：接近原理&ブラックウッド	82
3-2	4♣レスポンス：ガーバー	82
3-3	3NT：ベビーブラックウッド	83
3-4	Nテキサストランスファー	83
3-5	Nジャコビートランスファー	84
3-6	3♠レスポンス：マイナーズートアスキング	87
3-7	3♣レスポンス：5枚メジャースートアスキング [Nパペット]	89
ハンド例2	2NTオープン	95
4	ウィーク2オープン	97
4-1	厳しいオープン要件	97
4-2	ウィーク2オープンに対するレスポンス	98
4-3	ウィーク2オープンに対するディフェンシブビッド	99
ハンド例3	ウィーク2オープンとディフェンシブビッド	100

5	フラナリ2♦オープン	103
5-1	フラナリ2♦のレスポンス	104
5-2	フラナリ2♦オープンに対するディフェンシブビッド	108
5-3	フラナリ2♦オープンに対抗するディフェンシブビッドに対抗する	109
ハンド例4	フラナリ2♦オープンとディフェンシブビッド	111
6	ファースト/セカンドシートで1♥/1♠オープン	117
6-1	1♠オープン後の展開	119
6-2	1♥オープン後の展開	150
ハンド例5	1♣/1♥オープン (1st/2nd)	181
7	サード/フォースシートで1♥/1♠オープンとNドゥルリー	187
7-1	サード/フォースシートの1♠オープン後の展開	188
7-2	サード/フォースシートの1♥オープン後の展開	196
7-3	サード/フォースシートではフラナリ2♦オープンしない	201
7-4	Nドゥルリービッド後にオポーネントの介入があった時	201
ハンド例6	1♣/1♥オープン (3rd/4th)	204
8	ファースト/セカンドシートで1♣/1♦オープン	209
8-1	1♦オープン後の展開	212
8-2	1♣オープン後の展開	240
9	サード/フォースシートで1♣/1♦オープン	259
9-1	ナチュラルなノンアップザラインビッド	260
9-2	ゾーンダウンする1♦オープン後のコンベンション	260
9-3	ゾーンダウンする1♣オープン後のコンベンション	261
ハンド例7	1♣/1♦オープン (1st/2ndおよび3rd/4th)	262
10	ストロング2♣オープン	267
10-1	ストロング2♣オープン	267
10-2	2♣オープンに対するレスポンス	268
10-3	2♣オープナーのリビッド	269
11	オープンに対する攻防	271
11-1	1NTオープンにオポーネントが介入してきた時 [レーベンソール]	273
11-2	ウィーク2 (2♦/2♥/2♠) オープンに対するレーベンソール	279
11-3	準リミット/アンリミットオープン時の攻防	284
11-4	ファースト/セカンドシートの1♥/1♠オープンへの介入	284
11-5	サード/フォースシートの1♥/1♠オープンへの介入	290
11-6	ファースト/セカンドシートの1♣/1♦オープンへの介入	298
11-7	サード/フォースシートの1♣/1♦オープンへの介入	301

ハンド例8	オープンに対する攻防	308
-------	------------	-----

12 バランシング、ダブル、オーバーコール [Nシステムからの競り合い] 313

12-1	Nシステムの競り合いに対する考え方と対処法	313
12-2	1♣/1♦オープンのレスポンドー直後のオーバーコール	316
12-3	バランシング	317
12-4	パートスコア戦、あるいはペア戦のためのダブル戦術	319
ハンド例9	バランシング、ダブル、オーバーコール	321

13 ローマンキーカードブラックウッド 325

13-1	ローマンキーカードブラックウッド	325
13-2	キーカード (Keycard) とは何か	325
13-3	4NT=キーカードアスキング (RKCB) に対するステップレスポンス	326
13-4	「スートフィット」とは	326
13-5	1430ローマンキーカードブラックウッド	328
13-6	シンプルブラックウッドになるケース	329
13-7	キーQアスキング——ステップビッド [グラントスラムトライ]	330
13-8	5NT=Kポジションアスキングに対するレスポンス	332
13-9	ボイドスートがある時のレスポンス	332
13-10	ブラックウッドを避ける場合	333
ハンド例10	ローマンキーカードブラックウッド	334

オープニングビッドの概要

1-1 ハンドの評価とその表現

自分に配られたハンドはまず二度とは現れない形をしているのだが、それでもなにかしら共通のものがある。したがって、ある程度の一般性あるいはペア間での共通性をもってハンドを評価できる。これをハンドエバリュエーション（hand evaluation、ハンド評価）と呼ぶ。このハンドエバリュエーションは以下の4つの要因によって決まる。すなわち、自分のハンドは、

- ①絵札構成——絵札点（HCP）の合計と付加的なミドルカード評価
 - ②ハンド型——フラット（F）、2スーター（2s）、1スーター（1s）、および準フラットと準2スーター
 - ③絵札の分布——絵札がハンド全体に分散しているか集中しているか、もし集中なら長いスートにか
 - ④絵札の組み合わせ力——同一スートの絵札の組み合わせがあるか否か、あるならどんな組み合わせか
 - ⑤ビッド経過——パートナーおよびオポネントのビッド
 - ⑥NTコントラクトかスートコントラクトか——特にスートコントラクト時、トランプスートの長さ
- とサイドスートの評価。つまり、フィットしたトランプの枚数合計、サイドスートのボイドやシングル

ト、あるいはダブルトンxxやトリプルトンxxxの再評価さえ必要によって、またビッド経過に従い再帰的に評価される。誰もビッドしていないディール時、①②③④を静的に評価するが、ビッド経過に従い、動的エバリュエーションつまり評価値の変化を続けることになる。①以外の②③④の評価点すなわちハンドエバリュエーションポイント（hep、後述）は変動していく。そしてこの評価表現の仕方がビディング系列つまりオークションなのである。なお、「再帰」とは繰り返しのことだ。オークションがやまびこのように再び自分に戻ってくるという意味である。

ポイント——ポイントゾーンとは何か？

HCP（High Card Point）とは、ハンドの絵札のA、K、Q、Jにそれぞれ4、3、2、1点を機械的に割り振って合計点を出したものだ。だがこれは「数」ではない。名前あるいはクラス名であることを頭の中に入れておいて欲しい。つまり、オープン点は「13点」ではなく「13組」なのである（問題参照）。したがって、HCPではなくHCC（ハイカードクラス）などと呼ぶのが正しいが、HCPで通すことにする。

例えば、「1HCPの差」が意味するところは、小学生が習う「算数の1点」の差ではない。1HCP増えるということは、「孤立したJが増えた」「同一スートの絵札と連携するJが増えた」「JがQになった」「QがKになった」「KがAになった」ということである（2HCP増えるとどうなるのだろうか？）。重要でないスートにJが増えてもありがたくないが、そうでないケースでは、特にオプティマティックビッターにとって1HCPは極めてクリティカルである。HCPの1点の意味を考えることを、「HCP、たかが1点、されど1点」と言う（30ページ補足説明3参照）。

10、9、8、7の札をミドルカード（公式定義では10はアナーカード）と呼ぶが、ハンドエバリュエーシ

ョンでは重要になる。これらは隠れA、K、Q、Jだからである。なぜなら、JにQを、QにKをカバーし、KをAで取ったとしたら格上げされ、次のトリック時にはそれぞれA、K、Q、Jに相当するのだから。実際、隠れK、Qである9、8はプレイの際、重要な戦術拠点になることを中・上級者なら知っている。

注意：NTコントラクトでのハンド評価はとりあえずHCPそのものとする。「とりあえず」と言うのは、実際は「絵札の価値」も種々の理由から変化する。例えば、絵札の数が増えると同一スートで絵札のコンビやトリオといった組み合わせ力も増え、するとペア全体の価値は自然に高くなる（絵札混雑効果と呼ぶ）。例えば、同じ合計HCPの「AQ—xxとAx—Qx」「AKJx—xxとAKxx—Jx」では前者が高い。こちらの1HCP増えれば、相手との差は2HCP増えるという単純な理由もある。また競合ビッドやランニングスートが確認された時は全体評価が変わる。

hep——実効HCPと仮想HCP

HCPはハンド評価（ハンドエバリュエーション）の基本点だが、評価調整が必要である。この調整点のことをhep（hand evaluation point）と呼ぶ。

自分のHCP（絵札）の価値は、それが長いスートに存在するとそのスートが強化されるのでより価値が高まり、逆に短いスートだと価値は弱まる。ただし、ハンド価値はパートナースートと合わせた時に決まるので、自分の短いスートの絵札もパートナーが長ければ価値は増え、パートナーのショートスート（0か1枚）に自分の絵札がなければ、全体は自然に絵札集中型（後述）となり評価は上がる。

長いスートにある絵札は実際に有効な実効HCPだが、ビッド交換がなければ価値がはっきりしない短いスートやビッドしないスートのHCPはまだ名前のままで、その価値は「仮想」である。

Nシステムは、長いスートのみならず特別な条件下でショートスートをビッドする。ビッドを通して、仮想HCPが実効か無駄か見極める（ある程度のことだが）。

NTモードとトランプモードにおけるハンドエバリュエーション——hep_{HC}、hep_M、hep_m

ブリッジはオークションに従ってハンド評価が変わりながらNTコントラクトかスート（メジャー／マイナー）コントラクトに落ち着く。スートコントラクトのハンド評価はNTコントラクトの評価と全く違う。そこで、NT、メジャー、マイナーモードに応じて、評価をhep_{HC}、hep_M、hep_mと分けることにする。

2種類のポイントゾーン——HCPゾーンとhepゾーン

一人のプレイヤーが持つHCPは平均10HCPで、0から37までだ。それを次のように10点、20点を大枠として3点間隔（場合によっては2または4以上）で区切って並べてみよう。これをポイントゾーンと呼ぶ。ポイントゾーンはビッド構造の論理的枠組み（簡単に言えば、対話のための語彙、道具）で、その区分は本システムの骨格であるNTコントラクトの枠組みに合わせている [章末補足説明1を参照]。

{0、1、2、3}{4、5}{6、7、8、9}{10、11}{12、13、14}{15、16、17}{18、19}{20、21、22}{23、24}{25、26、27}{28、…、37}

これらをHCPゾーンまたは静的ゾーンと呼ぶ。オープニングビッド前の静的評価の基盤だからである。

記法：ゾーン {10、11}、{12、13、14} 等をそれぞれ[10..11]、[12..14]等と表記することにする。

各モードでのゾーンを強調したい時は[10..11]_{HC}、[11..12]_M、[11..12]_m等と表記する（HC、M、mはNT、メジャー、マイナーコントラクト時の評価）。そして、ゾーン中での位置（ゾーン位）を数字を使わず、高位・中位・低位と分ける。[12..14]なら13、14が高位、13が中位、12、13が低位。

ゾーンの意味はHCPを超えて、hep（ハンドエバリュエーションポイント）へと広がる。hepの詳細は後で説明するが、とりあえずは以下で簡単に説明する普通の「ポイント」と同じだと思っていただいてよい。定義は次の通りである。

hepとは、絵札点（HCP）を基にして、ハンドシェイプ、絵札の在りよう、ミドルカード（10、9、8、7）、およびビッド経過を評価して、その値を増減、調整したポイント。

hepの計算はカードを配られた時の誰もビッドを開始しない時の評価すなわち静的エバリュエーションから始めるが、オークションが開始された瞬間からその後はダイナミックに変化させていく動的エバリュ

エーションに変わる。

伝統的な評価点 (pts) は、各スートの長短に従って増減する。たとえば、「ダブルトン、シングルトン、ボイドにそれぞれ1、2、3を加え、5枚以上のスートには枚数が増えるに従って1点ずつ加点する」などである。本書はこの伝統を尊重するものの必ずしも従わない。と言うのは、HCP自体が本来「計算できる点」でないことから明らかなように「点」そのものを信じていないのだ。点ではなく「面＝ハンド全体イメージ」を評価したいのである。点が精密だと思っていた人は驚いた？

とは言っても、hepはHCPと違って実際は点数として確定するのが困難だ。後で見るようにこんな細かいことにいちいち点を付けていたら大変だ。だから「ゾーン」を一単位とする考えが必要になる。これがhepゾーンである（次表に見るように、真のゾーンは二人のゾーンが交差したペアゾーンだ）。なお、hepゾーンはラフィングバリューがある分だけHCPゾーンより少し上のゾーンに移行している。

HCPゾーン： [0..3] [4..5] [6..9] [10..11] [12..14] [15..17] [18..19] [20..21] [22..24] [25..27] [28..37]

↓ ↑ NTコントラクトとスートコントラクト（メジャー／マイナー）でゾーンを行き来する

hep_Mゾーン： [0..3] [4..5] [6..10] [11..12] [13..15] [16..18] [19..20] [21..22] [23..25] [26..28] [29..37]

↓ ↑ NTコントラクトとスートコントラクト（メジャー／マイナー）でゾーンを行き来する

hep_mゾーン： [0..3] [4..5] [6..11-] [11..13-] [13+..15] [16..18] [19..20] [21..22] [23..25] [26..28] [29..37]

hepゾーンの境目はHCPゾーンと違って曖昧である。なぜなら、HCPが機械的に足し算で決まるのに対して、hepを決めるのはあなたが自分で計算するからである。つまり、主観が入る。ゾーン[13..15]にいるのか[16..18]にいるのか、はたまた13プラス・マイナスか？ これらを決めるのは、論理＝システムではなく、あなた（のセンス）である。がっかりした？ それともわが意を強くした？ hepは他の人と違って当然だ。自分の経験や「腕前」によって評価点が異なってもよいのだ。

もし計算を機械的に楽にしたいなら、「ルール・オブ・20」や「ルール・オブ・15」（後述）のような経験則がある。ただしこれもエキスパートプレイヤーのセンスと経験のたまものである。

HCPゾーン

	[0..3]	[4..5]	[6..9]	[10..11]	[12..14]	[15..17]	[18..19]	[20..22]	[23..24]	[25..27]	[28..37]
[0..3]											
[4..5]											
[6..9]											
[10..11]											
[12..14]											
[15..17]											
[18..19]											
[20..22]											
[23..24]											
[25..27]											
[28..37]											



ゲーム可能ゾーン



ゲームゾーン



スモールスラム可能ゾーン

合計25HCPから3NTゲーム

合計33HCPからスモールスラム

〔注：[6..9]ゾーンは広いので、[6..7][8..9]と2つに分けることもあるし、「低位」「高位」と呼ぶこともある。[6..9]では絵札が少なく「まばら」になるので、単にHCPだけでなく後述の絵札構成型や組み合わせ力の違いが顕著になって、hepの領域に入るからだ。勘やセンス、あるいは幸運が必要になるだろう。〕

ポイントではなくゾーンで判断するリミットビッドストラテジーとキャプテンシー

Nシステムは最終コントラクトまで2段階フェーズを持つ。第1フェーズは「自分がどのゾーンにいるか」のゾーンビッド（ここで最大可能コントラクトを皮算用）。第2フェーズはゾーン位つまりゾーン中での低位（ミニマム）、高位（マキシマム）をパートナーに伝えるあるいは尋ねる測位ビッド（1-2節や37ページも参照）。これをリミットビッドストラテジーと呼ぶ。なおゾーン位の高低は単にHCPではなくハンドエバリュエーションの結果である。

どのゾーンか知らせる → ゾーン位を知らせる ⇒ 最終コントラクト

自分のゾーンやゾーン位をパートナーに伝えた方をクルー、伝えられた方をスキッパーと呼ぶ。スキッパーがビッドの主導権＝キャプテンシーを執るのだが、Nシステムでは交互にゾーンをやゾーン位を伝え合うのが普通で、キャプテンシーは頻繁に入れ替わる。

ペア同士のゾーン（クロスゾーン）を見てみよう。25HCPが3NTゲームの目安（1-2節参照）である。

①[4..5] × [20..21]、[6..9] × [15..17]、[10..11] × [12..14]

②[0..3] × [25..27]、[4..5] × [22..24]、[6..9] × [20..21]、[10..11] × [18..19]、[12..14] × [15..17]

③[4..5] × [28..37]、[6..9] × [25..27]、[12..14] × [20..21]、[12..14] × [18..19]、[15..17] × [15..17]

パートナーのゾーンを知ったスキッパーがペアでクロスゲームゾーン（②）にいと判断したらゲーム宣言する。ゲーム宣言は2種類ある。1つはナチュラルにゲームビッドすること、もう1つはアーティフィシヤル（人工的）にビッドすることだ。後者の場合、ビディングスペースを残すため可能な限り低い代のビッドが求められる。NT以外のより適切なコントラクト種別（ストレイン）を探ったり、特に③にいる時はさらにスラムの可能性を探るためには、スペースが十分あった方が良さだろう。

①のクロスゾーンならゲームの可能性はある。スキッパーは自分のゾーン位をパートナーに知らせ、それを受けたパートナーがスキッパーを交替する。新スキッパーはゲーム可能と判断すればゲーム宣言する。

多くのケースで、クルーは2つ以上のゾーンを示すアンリミットビッドしかできない場合がある。この場合、リミットビッドに至るまでペアは動く。なお、アンリミットゾーンでもゲーム可能な高ゾーンなら、ゲーム宣言を優先する。

スートコントラクトでもゲーム宣言方式は同じだが、より進化している。Nシステムで重要なゲーム宣言は2NTとステップビッドである。2NTはオズワルド・ジャコビー氏のジャコビー2NTの考えを拝借し進化させ、ステップビッドはルイス・マッセ氏考案のマッセビッドを進化させた。ステップビッドはキュービッドの一種で、ショートスートを尋ねる。その際ショートスートに「有効→実効」という概念を持ち込んでいる。さらに引き続くステップビッドでAの数を尋ねることもできる。この2つのゲーム宣言はスラムトライに威力を発揮する。

ゲーム宣言として多様なアーティフィシヤルビッドを使うことで記憶の負担になるが、合理的に解釈できる「ナチュラルな」アーティフィシヤルビッドを心懸けている。

本書はこのリミットビッドに従って解説するので、目次をご覧くださいとお分かりだろうが、通常の書籍とは全く違う流れ＝論理構造となっている。例えば、たいていの本はビディングランクが最も低い1♣から始まるが、本書では1NTから始まっている。

絵札構成型

ハンドは絵札の集まりから構成される（絵札がないハンドがたまにはある）。その際、便宜的に価値をA=4、K=3、Q=2、J=1と評価し加算しているが、例えば、A1枚とJ4枚では総合的な強さが異なる。そこでA、Kが目立つハンドをA型、Q、Jが目立つハンドをJ型と呼んで区別する（絵札構成型）。これはコントロール（A）の概念を少し拡張したことになる。

ハンド型とハンドシェイプ

ハンド型（パターン）は1つのハンドのスート枚数を表すものだが、大別して、フラット（F）、1スーター、2スーター、および準フラット（準F）、準2スーター（準2s）がある。

- フラットパターン（Fハンド）：4432（生起確率22%）、5332（16%）、4333（11%）。
- 1スーターパターン（1sハンド）：6322（6%）、6331（3%）、…、7321（1.8%）、7222（0.5%）、…。6枚以上のスートが1つある。[d型6322は準Fハンドと見なすこともある（d型の意味は15ページ参照）。]
- 2スーターパターン（2sハンド）：5521（3%）。2つの5枚以上スート。
- 準フラットパターン（準Fハンド）：5422（11%）（準2sと見なすこともある）、4441（3%）。
- 準2スーターハンド（準2sハンド）：5431（13%）、6421（5%）。[準Fと準2sハンドは後述の分散型によりFハンドと2sハンドの間を揺れ、評価が大幅に変わる。]
- ボイドがあるような5530、6430、5440、…や、6511あるいは74、84パターン等は、基本的にはNシステム対処外。近いパターンの評価に自身のセンスを加味して評価する。

♠、♥、♦、♣の順に「=」を入れて並べたパターンをハンドシェイプあるいは単にシェイプと呼ぶ。例えば、5=3=3=2は♠5枚、♥3枚、♦3枚、♣2枚、53=3=2は♠♥5枚か3枚、♦3枚、♣2枚のことである。

向き合う2つのハンド

当たり前のことだが、パートナーハンドは向き合い、コミュニケーションを通じて一体となる。つまり、上記5つのハンド型は実際は、F×F、F×準F、F×1s、F×2s、2s×2s、準F×準Fなど全部で25種類の組み合わせである（この組み合わせをシェイプコンビネーションと呼ぶ）。しかも、NTコントラクトとスートコントラクトの時では評価が違う。さらに言えば、スートコントラクトでもフィット枚数で評価は異なる。

戦術上の評価

最も強いパターンはトランプフィットした2スーターハンドである（2s×2sが最強。ただし、トランプフィットしなかったら最悪）。Nシステムはこの2スーターパターンを持っていることを（可能な限り）いち早くパートナーに知らせることになっている。

一方最も評価が難しい要素はダブルトンである。ハンドエバリュエーション時にこれをどう評価するかセンスの問題となる。「ダブルトンには+1ポイント」と習った人も多いだろうが、本書では0～-1hepと見なすことが多い。1ポイント加えるか、逆に1ポイント引くかでは天国と地獄が待っている。

絵札の分散（ディストリビューション）

絵札は各スートに分布している訳だが、それが1つのスートに集中しているのか全体に分散しているのか、長いスートにあるのか短いスートにあるのか等で、仮に同じ絵札を持っていた（同一HCP）としても評価が全然違う。このような絵札の分散の仕方（絵札分散型）を3つの種類b型、c型、d型に分けてハンドを評価する。絵札分散型については1-2節の例を見て欲しい。

絵札の組み合わせ力（コンビネーション）

絵札の組み合わせによる力（コンビネーション）も重要だ。同じスートでAKを持っていると8hepだろう。なぜならこの場合A、Kは同格（A=K=4）なのだから。同様にKQ、KQJ、AQも同じスートにあれば価値は高い。ただし、闇雲に評価増しないこと（本章末の演習問題を参照）。

また、AQ、KJx、Q10xxのようなテネス絵札の評価もビディング経過次第で大幅に変わる。例えばRHOが1♠オーバーコールした時、♠Q10xxと持っていたら、いったい何点なのだろうか。オポネントが最大の♠AKJ9xだとしても、たった2点で2ストッパーである！ あなたなら何hepと評価するだろうか（第11章「オープンに対する攻防」を参照）。

ビッド経過による動的評価

パートナーがビッドしたスートによっても、その枚数や絵札を再評価したり、向き合う2つのシェイプを評価する。2つのシェイプが1s-1s、1s-2sだとフィット、ミスフィットによって大幅に評価が変わる。F-1sなら準フィットと言えるだろうが、1s-1sなら最初からミスフィットである。

もしパートナーースートに対しKxx、Kx、Qxx、Qxを持っていたら加算（+1hep）である。特にパートナーースートが5枚以上と分かれば、大幅加算である。

問題：♠がトランプになったとして、♠Axxxxと♠Kxxxxとでは、どちらの評価点が増えるだろうか？ これは、マイク・ローレンスからの出題である。答え：♠Kxxxx。章末の演習問題も参照。

1-2 ハンドエバリュエーションの実際

われわれはゲームやスラムハンティングを目指すのだが、ゲームやスラムに必要とされるHCPやhepは「経験的」に以下の通りである。ここでは「HCP仮説」「HCP神話」に従うことにする。

ペア合わせて、3NTは25HCP、4♥/4♠は26hep、5♣/5♦は29hep（ボイドがないとして+2A）、スモールスラムは33HCP/hep（+3A）、グランドスラムは37HCP/hep（+4A）

では具体的にハンドエバリュエーションで点数を足し算、引き算をしてみよう。この計算はNTコントラクトとスートコントラクトに共通する。ただし、適宜両モードの違いも説明する。

評価点は人によって同じでない。読者自身のポリシー、経験、性格、好みに合わせて、自分で評価点を調整してもらいたい。ここで示すのは枠組みと著者の例である。

ただし、著者が往年の有名な女性ブリッジプレイヤー、リキシー・マーカス女史の「ビッドは勇敢に、プレイはセーフに！」（Bid Boldly, Play Safe!）

という言葉が好きなので、著者の評価点は多少積極的である。なお、「ビッドは勇敢に！」は簡単だが、「プレイはセーフに！」は誰にでもできる訳ではなく、勉強を積まなければならない。

静的エバリュエーション

ハンドの静的エバリュエーションは以下の4つの要素（HSDC）で決まる。HCPはともかく、ハンドを数値で精密に評価することは難しく、何度も強調するが、実際はプレイヤーのセンスに属するものだ。

①ハイカードカウント（H）——絵札は次のように評価する。最初の計算は小学1年生でもできる足し算だが、2番目以降はどうだろうか。

- J：1hep、Q：2hep、K：3hep、A：4hep（HCPと変わらず）
- シングルトンK、Q、J；ダブルトンQx、Jx；Jxxは、-1hep。
- 絵札構成型：A、Kが目立つハンドか（コントロール、ディフェンシブバリューあり）（+0.5hep）、Q、Jが目立つハンドか（-0.5hep）。厳密な定義が難しいので象徴的に前者をA型、後者をJ型と呼ぶ。例えば、9HCPをA型からJ型に並べてみると以下の9通りである。

AAJ、AKQ、AKJJ、AQQJ、AQJJJ、KKK、KKQJ、KQQJJ、QQQQJ、QQQJJJ

同じ9HCPでも最初の3ケースはA型で、最後の3つのケースはJ型だ。J型は絵札の数が多くなり、全体に散らばるので、それだけで1～3HCPくらいは無駄になっている。なお最も興味があるだろう13HCPのケースは演習問題としている。[注意：味方同士がA型なら、相手はJ型である。]

- HCPに評価されないミドルハイカード（10、9、8、7）を持っているか（+0.2hep）。

注意：「0.2、0.5」などという小数を本当に計算するのかと驚かないように。実際は計算しない。要はハンドエバリュエーションの結果、hepが基本HCPゾーンからどのhepゾーンに移ったか、ゾーン位（高⇄低）が変わったかの感覚（センス）である。hepに厳密な点数を求めることは不可能だ。ナンバークランチャー（数をばりばり噛み砕く人）には申し訳ないが、絵札点同様、ゾーンもパーチャルなクラス名にすぎず、重要なのは自分自身のゾーンとゾーン位感覚である。

②ハンド型 (S) のシェイプ価値 (13ページの生起確率も参照)

- 2sハンド 5521 : +2hep
- 準2sハンド 5431 : +0.5hep、6421 : +2hep
- 1sハンド 6331 : +1.5hep、6322 : +1.5hep、7321 : +2hep
- 準Fハンド 4441 : -0.5hep、5422 : +0.5/0hep
- Fハンド 4432 : 0hep、4333 : -0.5hep、5332 : 0hep

Fハンドのhepは単純なHCP合計と「ほぼ」同じだ。「ほぼ」の意味は先に述べた通りだが、さらに加えれば、例えば、5枚スートに点を加えるか否か、ダブルトンに点を加えるか引くかの判断、あるいは絵札の配置からくる評価があるからだ。ダブルトンに絵札が2枚あったら窮屈（無駄）だし、逆に1枚もなければ寂しく感じる。スートコントラクトではサイドスートのJxxは1hepのハンド価値があるか悩むところだが、NTコントラクトでは確かに1HCPである。

- ショートスートの評価は44ページで定義するショートスート評価規定 (SSC) を参照。
- 時にはNシステムでは表現しきれない極端な1s、2sアンバランスハンド (74、84、66等) がある。その価値はあなた自身のセンスで評価してほしい。

③絵札分散 (D)

- 絵札が各スートにバラバラに分散しているb型 (0hep)、長いスートに絵札が集中しているクールなc型 (+1hep)、短いスートに絵札が集中している冴えないd型 (-1hep)。下図に見るように同じHCP、同じシェイプでも価値が異なる。[注意：もし (高レベルコントラクトの) ディフェンスに回るようならハンドの評価は逆転する可能性は高い。d型が最も強いかも。]

♠AKJxx
♥xxx
♦KQxx
♣x
c型

♠Jxxxx
♥AKQ
♦xxxx
♣K
d型

♠KJxxx
♥Qxx
♦QJxx
♣A
b型

前項にも関連するが、例えば、シングルトンKとQJxxの評価は何点だろう。ダブルトンAKとAKxxxxの評価は何点だろう。ダブルトンAKは、A=K=4で8hepだが、AKxxxxの方は10hep以上かもしれない。ちなみに、AxとAxxとの違い、KQとKQxxの違い、あるいは3枚のKQJとKQJxxの違いはどうなるのだろう。

④絵札コンビネーション (C)

- 絵札分散とパートナーのスートに関連するが、絵札の2枚以上の組み合わせ力があるか否かである。例えば、AK (7.5hep)、KQ (5.5hep)、KQJ (6~9(?)hep)、QJ (0~4(?)hep)、…。さらにこれがスモールカードを何枚伴っているかでそれぞれの評価は相当の差が出る。

動的エバリュエーション

- ① パートナーがビッドしたリアルスートの絵札 (HCP) は加点する (短い絵札K、Q、Jは3、2、1に戻すだけ)。パートナーズートの絵札は次のように再評価する (厳密ではない)。なお、パートナーズートが長ければ加点すべきだが、長いスートのJは無駄になるので減点することもある (他のスートにいて欲しかったということ)。

J : 1.1hep (+0.1hep)、Q : 3.5hep (+1.5hep)、K : 4hep (+1hep)、A : 4hep (変わらず)

- ② スートコントラクトではパートナーのショートスートに絵札があれば減点する。④参照。

- ③ ポジションでhepの評価が変わってくる。例えば、

- テネス絵札——テネス絵札を持っている方がディクレアラーになるとオープニングリードで得するかもしれないし、絵札を隠せるので有利かもしれない (対戦相手の技量レベルによる)。
- ダブラーまたはオーバーコーラーの前後

● サードシート、フォースシートの際のビッド

● 競り合いビッドの際、オープナーの前後

- ④ スートコントラクトにしたい、あるいはそれに落ち着きそうになった時、トランプスートの長さでサイドスートの長短の評価について考える必要がある。

まず、フィットしたトランプの合計枚数は何枚か、またトランプの絵札がAKQJのうち何か。トランプ8枚と9枚では戦術上相当な差が出てくる。さらに言えば、トランプQに関する評価は微妙だ。トランプがA、Kの9枚以上ならQは（グランドスラム以外）過剰かもしれない。

シングルトンやボイドはトランプフィットすればラフィングバリューが増大する（トリック増）。ただし、過大評価は禁物だ。シングルトンでも4441、5431、5521では価値が違ふし、絵札シングルトンは評価減だとお分かりだろう。ショートスートの価値は単にポイントといった評価ではなく、ウィナー／ルーザー計算というトリックカウントに直結している。パートナーの同じスートのカードがどうなっているかが大事である。44ページのショートスート評価規定（SSC）を参照。

例えば、（ダミーからシングルトンが引かれたらすぐAで上がるようなディフェンダーが相手でなければ）そのスートのQやJは0点になるし、KQxを持って取れるのは1トリックだけだ。ラフで確かにトリックは取れるがそれは絵札でなくてよい。一方、Ax xxx だったり、もっと極端にスモールカード3枚ならトータル価値は大幅に上がる。意外かもしれないが、xxxの方がKQxやQJxよりずっと価値が高いのである（注意：この時、K、Q、Jは他のスートに移っていることになる）。

- ⑤ シェイプコンビネーション評価

パートナー同士のシェイプコンビネーションはビッド交換である程度明らかになるが、そこには25種類がある。各コンビネーションでhepは異なるし、トランプフィットしなければマイナスもある。

フィットした場合：F × F (0hep)、F × 準F (0hep)、F × 1s (0hep)、F × 2s (+1hep)、F × 準2s (+0.5hep)、準F × 準F (+1hep)、準F × 1s (0hep)、準F × 2s (3hep)、準F × 準2s (2hep)、2s × 2s (+5hep)、…（注：1s × 1s、1s × 2sのトランプフィットはまず考えられない）。絵札構成型のA、Jや分散型b、c、dによっても評価は大幅に変わる。

メジャーゲームとマイナーゲームのhepの差「3」について

3NTと4♥/4♠と5♣/5♦のゲーム必要点はそれぞれ25、26、29点で、その差は3～4hepもある。以下の説明で「ゲーム宣言」と呼ぶ時は「NT／メジャーゲームゾーンにいる」と言っていることが多い。マイナーゲームには点が足りない。ビッドの経過によってNTモード、メジャーモード、マイナーモードが入れ替わるが、hep_{HC}、hep_M、hep_mを考慮してのゲームゾーンにいるか判断して欲しい。

hepゾーン超簡単算出式

上で見たように、hepは主観的でその点数は曖昧だ。計算が厳密にできるとは思っていない。なので、答えを急ぎたい人のためにhepゾーン超簡単算出式を紹介しよう。

ビッドが始まる前 [静的評価]、10HCPを越えていたら、最初は謙虚(?)に

hepゾーン=HCPに1足したところのHCPゾーン

である。そして、後のパートナーやオポネントのビディングに合わせて評価（静的因子含む）を再計算し、ゾーンを移したりゾーン内の位置を変えたりするのである [動的評価]。なお後で解説するが、メジャースートをトランプとする時は、例えば、[12..14]_Hは[13..15]_Mと調整し、マイナースートをトランプとするときは、[12..14]_Hは[13+..15]_mと調整することになる。シェイプ等に加算すれば、評価は自然にそうなることが多い。

注意：どんなビディングシステムでもそれを機械的にマスターしたとしても、手の評価（ハンドエバリュエーション）が適切になされていなければ意味がない。逆に言えば、

ハンドエバリュエーションさえ適切なら、どんなシステムでも本質的に同じ

なのである。マイク・ローレンス『Hand Evaluation』やマーティ・バーゲン『ポイント・シュモインツ!』、

桜井恒夫『スラムトライ1』などの書籍を参照されるとよい。Nシステムは、hep計算が適切になされ、それによって形成されたゾーンを基にゲームやスラムをビッドすることを前提に構築されている。

HCPのさらなる大域的見方

HCPの1点は「点数」ではない。しかし、「たかが1点、されど1点」であった。他にもあまり意識されていないがHCPに関して以下のような大域的な評価もある。

- HCPの合計は40点である。なぜか40点からの引算ができない人もいる。
- 自分が21HCP持っているならパートナーは平均的に6HCP持っている（ゲームゾーン）。
自分が16HCP持っているならパートナーは平均的に8HCP持っている（+1HCPでゲーム可能ゾーン）。
自分が13HCP持っているならパートナーは平均的に9HCP持っている（+3HCPでゲーム可能ゾーン）。
1番目の2NTオープンゾーンならほぼ確実にゲームだということ。2番目は1NTオープンすれば相当の確率でゲームがあるということ。3番目は13HCPでメジャーオープンすれば、(hep=HCP+1として)「自分が14hep持っているならパートナーは平均的に10hep持っている」ということだ。つまり、+2hepでゲーム可能ゾーン26hepになる。ゲームはいつも身近にある！この3つのことが、まえがきで述べたオプティマティックビッドの数学的な根拠である。
- 4人ビッドに参加したら、HCPは双方ペアで20-20に別れている。楽天家でも21-19だろう。
- 4人全員のHCP合計は40だが、形によるhepは各自2、3点増えていて合計で「50」くらいかもしれない。だから敵味方どちらもスートコントラクトのゲームができないという訳ではない。
- 3rd/4thシートでパートナーがオープンし、オーバーコールやダブルがかかり、「自分もビッドに参加したい」と思う程度のポイント（9HCP前後）なら、HCPはたぶん敵味方20-20程度に別れている。張りきりすぎてオーバービッドしないように。人は競り合いになると、コールから得られる純粋なハンド情報とは無関係になぜかオーバーヒートし、視野が狭くなる。

ポイントエバリュエーションからトリックエスティメーションへ

2sアンバランスに関して再考してみよう。下図は、最も評価が変動する準2s/準Fシェイプの5=3=4=1だ。同じ13HCPを持ち、分散型が異なるハンド（絵札構成型はどれもA型判断）ではビッドあるいはコントラクトはどうなるだろうか？

♠AKJxx
♥xxx
♦KQxx
♣x

c型13HCP

♠Jxxxx
♥AKQ
♦xxxx
♣K

d型13HCP

♠KJxxx
♥Qxxx
♦Kxxx
♣A

b型13HCP

1番目のc型2sの例では、下図1、2のケースでトランプが9枚以上フィットし都合の良いブレイク（オプティマティックだが）で、パートナーに♥A、♦J（図1）または♥シングルトンで♦A（図2）があればゲームは可能だ。また、図3のように♥シングルトンで2Aあれば（8HCP）スモールスラムでさえ可能範囲だ。あなたは13HCPのc型2sハンドで、ゲームトライ、スラムトライができるだろうか？〔ビッド例：c型の例で、図1、2なら1♠→2♠→3♦→4♣、図3なら1♠→3♠→3NT*→4♥*→4NT→5♥→6♠。注：ビッド展開を記す際、文脈から分かるなら「P（パス）」を省略する。〕

♠xxxx
♥Ax
♦Jxx
♣xxxx

図1（5HCP）

♥Axxなら「ゲームなし」と判断するかも

♠xxxx
♥x
♦Axx
♣xxxxx

図2（4HCP）

♦Aが♣Aや♥Aなら「ゲームなし」と判断する

图3 (8HCP)

カンバーランド公爵のグランドスラム——システムの限界

W	N	E	S
			7♣
P	P	X	XX
P	P	P	

1-3 リミットビッドストラテジー

リミットビッドストラテジーの拡張

オープンには4種類のカテゴリーがある。詳しい説明は後になるが、①1NT/2NTあるいは2♦オープンのようにHCPゾーンが1つで、シェイプが限定されたケース、②ウィーク2オープンのように（ゾーンやシェイプは限定されるが）予想トリック数を基本としてオープンするケース、③1の代でスートオープン（1♠/1♥/1♦/1♣）、つまり2つ以上のゾーンと少し限定されたシェイプを持つケース、④2♣オープンのように前記①②③の要素が混合したケース。

①②のように第1フェーズが1回のビッドで済むものをリミットオープンあるいはゾーンオープンと呼ぶ。④やメジャーオープンは通常オープナーの次のリビッドで第1フェーズが分かるので準リミットオープン、マイナーオープンは3回以上かかる（2回で済むこともある）のでアンリミットオープンと呼ぶ。

ブリッジは「トリックテイキングゲーム」なので、最終的にはHCP/hep計算ではなくトリック見積りになる。実際、1NT/2NTでもそれぞれ、（クイックトリックではないが）4～5トリック、6～7トリック取れると想定したり（とらぬ狸の皮算用）、2♣オープンでも4ルーザー以内といった要件がある。したがって、Nシステムでのオープンやレスポンス戦略を、トリック計算志向やオープン要件の厳格さも含意して、「リミットビッドストラテジー」と呼ぶことにする。

準リミットオープン、アンリミットオープン

準リミット／アンリミットハンドが第1フェーズを2回以上のビッドが必要とする理由は単純だ。オープニングビッドのゾーンが2つ以上あるからである（モードが2つ以上と言うこともある）。オープナーの2回目のリビッドでゾーンが（ほぼ）分かる。

ちなみにレスポンダーは、リスク管理のためパートナーが低い方のゾーンでオープンしたと見なす。例えば、1♥/1♠オープンなら、ミニマムレベルの[13..15]_M、♥/♠は5枚とまずは想定する。オープナーも、レスポンダーのゾーンが2つ以上あるなら低い方と見なす。レスポンスが1NTなら[6..9]_{HC}、2の代の2♣/2♦/2♥なら[12..14]_{HC}で、スートの長さは2♣/2♦なら（最低）3枚、2♥なら5枚と考える。

1♣/1♦オープンも[12..14]_{HC}あるいは[13+..15]_mと考え、オープンスート♣/♦は最低3枚の想定する。
[注：トランプ枚数3枚では「オープンした」という情報だけしかない。]

いずれにしても早くリミットビッドをしたい。特にゲーム宣言ができればありがたい。

まず最初にどんなオープンとレスポンスがあるか概要だけ見ておく（詳しくは第2章以下）。その前にNシステムのゲームストレイン（コントラクト種別）の選択戦略を説明しておく。

ゲームコントラクトの選択優先戦略とマイナーゲームジレンマ

Nシステムの狙いはゲームビッドだが、ゲームコントラクトに関しては以下の選択優先順位を取る。

$$4♥/4♠ > 3NT > 5♣/5♦$$

これはプレイのしやすさ、スコアの優位さ、トリック数に基づいた合理的なものである。

最後のマイナーゲームに至るにはこの3種類のゲームの可能性を吟味するということである。

マイナーゲームは11トリック必要で、それを可能とするポイントは29点である。メジャーの26hepより3点多く、3NTの25HCPより4点多い（ポイントのみならずAの必要数も0枚と2枚の差がある）。この3、4点の差が11トリックと10または9トリックのトリックの差である。その上、プレイの難易度が高いのに獲得点が少ない。つまりマイナーゲームは「労多くして利が少ない」。可能なら避けたいのである。

マイナーゲームジレンマとは「3NTを選ぶか5♣/5♦を選ぶか」の意思決定のことである。ジレンマとは2つの物事間の二律背反の意味だが、それに加え4-3フィットでの4♥/4♠の選択肢もあるし、ゲームを諦める4♣/4♦の苦渋の決断もある。さらに5つ目の選択肢6♣/6♦もある。なにしろマイナーゲームは絵札が十分にあって、あと1トリックでスモールスラムなのである。

ゾーンオープン

ゾーンオープンは1つのゾーンを特定する。その範囲は狭く、3HCPまたは2HCP幅と限定される。同時に、ハンド型（シェイプ）も規定されている。

(1) 1NT：フラットハンド。[15..17]_{HC}

5枚メジャーカード（♥/♠）があっても5332パターンなら1NTオープンをする（特殊な準2s/準Fシェイプも1NTオープンする）。短いスートにストッパー（最低Kx、QJx）がなくとも構わない。

ストッパーがないのは心配かもしれないが、そもそも1NTパスとなった場合、1NTをメイクするには、（たぶん）ストッパーは不要だ。そして、もしそれより上のコントラクトになるならパートナーはそのスートに絵札を持っているはずだと楽観する。これが「オプティマティック」あるいは「ビッドは勇敢に！」というポリシーの意味である。

意外なことだが、[15..17]の5枚メジャーハンドは1NTオープンしないとリビッドに困る。もし、5枚メジャーの[15..17]のFハンドを1♥/1♠でオープンするとほぼ確実に最低でも2NTか3の代のコントラクトになる。パートナーが6HCPの時はオーバービッドだろう。これはメジャーオープンに対する1NTレスポンスが[6..9]_{HC}[10..11]_{HC}と2つのゾーンに渡ることから来る弊害である。

(2) 2NT：フラットハンド。[20..21]_{HC}

(3) 2♦：フラナリ（Flannary）。♠4枚かつ♥5枚。[12..14]_{HC}（hepではない）。

(4) 2♥/2♠：ウィーク2。良い6枚か7枚。ルール・オブ・2・アンド・3。[6..9]_{HC}（hepではない）。

ウィーク2はルール・オブ・2・アンド・3に従う。つまり、2♥/2♠メイクの8トリックの内、バルなら2トリック、ノンバルなら3トリックをパートナーに期待するということである。

(5) 3♣以上のオープン：ルール・オブ・2・アンド・3。[6..9]_{HC}（hepではない）。

3♣〜3♠、4♣〜4♠、5♣〜5♦：プリエンプティブ（先取り）ビッド。プリエンプティブビッドはオポーネントを妨害するのが目的ではない。「ルール・オブ・2・アンド・3」（バルなら2トリック、ノンバルなら3トリックをパートナーに期待する）に従うリミットビッドである。

なお、長いソリッドマイナーでオープンする「ギャンプリング3NT」はNシステムにはない。

(6) 2♣は準リミットで3つのモードを持つ（特殊な準リミットで、先に挙げる）

♣の枚数に無関係で、

①フラットハンドの[22..24]_{HC}（次に2NTとリビッド）、または[25..27]_{HC}（次に3NTとリビッド）。

②2sハンドの[25..37]（HCPではない）で、4ルーザー以内。

③1sハンドなら9ウィナー以上かつ17HCP程度以上。後例のオプティミスティック3NTより強いハンド（例えば、次ページ上のハンド例で♥QJxのところが♥KQx）。

ノートランプオープンに準ずるリビッド：各HCPゾーンのFハンド表現

オープン可能なHCPゾーンは[12..14]_{HC}[15..17]_{HC}[18..19]_{HC}[20..21]_{HC}[22..24]_{HC}[25..27]_{HC}である。Fハンドで[15..17]_{HC}、[20..21]_{HC}はそれぞれ1NT、2NTオープンした。[22..24]_{HC}、[25..27]_{HC}ではいったん2♣でオープンし、それぞれ2NT、3NTと続ける。では残った[12..14]_{HC}、[18..19]_{HC}のFハンドはどのように表現するのだろうか。

①ゲーム宣言2NTリビッド：[18..19]_{HC}のF/準F/準2sハンドは、1の代のスート（マイナー／メジャー）でオープンした後、1NT含む1の代のレスポンスに対して（アンビッド4枚メジャーあっても）2NTとリビッドする。レスポnderは6HCPあるだろうから、これをゲーム宣言2NTリビッドと呼ぶ。

②ウィーク1NTリビッド：[12..14]_{HC}のFハンド、例えば4=4=2=3、4=3=3=3、4=4=1=4は1♣でオープンし、1♦が返ったら、オープナーはメジャーを紹介せず1NTとリビッドする。これを1NTポリシーと呼ぶ。[注：レスポnderも[8..9]_{HC}のFハンドは1NTとビッド。詳細は第8章。]

③オプティミスティック3NTリビッド：Fハンドでない次のようなハンドは、1の代のスートでオープンし3NTでリビッドする。普通「ギャンプリング」とも呼ばれるが、Nシステムでは立派なりミッ

トビッドで、オブティミスティック3NTリビッドと呼ぶ。Sは自分のハンド次第でスラムも狙える。

N	♠ x	N	S
	♥ Q J x	1 ♦	1 ♠
	♦ A K Q x x x x	3 NT	
	♣ A x		

0. パートナーのポイントゾーンを[6..9]_{HC}と仮定している。

パートナーズートに興味はなく、絵札すなわちストッパーに関心がある。上のハンド例では、パートナーが良い♠、例えば♠KQxや♠QJxxを持っていることを期待している。

1. 走れそうな自分のスートがある。
2. アンビッドスートにストッパーがある。
3. 全体で8~9トリック取れそうである。

この16HCPのハンドを表現するのに、ストロング2♣には弱すぎるし、なんらかのニュースートビッド（アンリミットビッド）を間に挟んでも的確に表現できない。例えば、「1♦→何か→3♦」には強すぎるハンドである。つまりこのオブティミスティック3NTは最高のリミットビッドなのである。

[注：19~20hep（17HCP程度）で良いメジャー6枚の6331は、1の代でメジャーオープンし1NTが返ったら、（オブティマティックだが）4の代でサイドの3枚スートをリビッドする。例えば、「1♥→1NT→4♦」は♥6枚、♦3枚を表す。3NTを越え不利なようだが他に適切なりミットビッドはない。]なおこの例で、パートナーSが[10..11]_{HC}にいて、HCPがA、Kからなっているとスラムの可能性はある。パートナーは10HCでスラムを予想できるだろうか。

準リミットオープンとアンリミットオープン後のビッド展開

1の代のメジャースートオープンは準リミットオープンである。

- (7) ファースト／セカンドシートの1♥/1♠：5枚以上、[13..15]_M以上（10HCP以上必要で、しかも、10、11HCPの時はA-c型2sか1sに限る）

最後はアンリミットオープンのマイナースートオープン [4回以上のビッドが必要かも] である。

- (8) ファースト／セカンドシートの1♣/1♦：3枚以上、[13+..15]_m以上（12HCP以上は必要、12HCPの時はA、Kが必要）。これは「リミットオープンも準リミットオープンもできない」その他すべてのオープンである。なお、ビッド戦略上、トランプ5枚以上か3枚以上かは天と地ほどの差がある。

[注：サード／フォースシートでは、メジャー、マイナーともにオープン戦略は変わってくる。パートナーがパスしているからである。]

リミットビッドの要——レイズとノートランプとサポート保証ジャンプ

レスポンスにもリミットレスポンス、アンリミットレスポンスがある。レスポンスで示すゾーンが、1つだけならリミットあるいはゾーンレスポンス、2つ以上ならアンリミットレスポンスである。

1st/2ndシートオープン後のリミット／準リミットレスポンスを見てみよう。つまり①サポートレイズと自身の同一スートリビッド、②NTビッド、③異なるスートへのジャンプのことである。

- (1) 同一スートビッド——パートナーズートのレイズ（サポート）あるいは自身のリビッド

パートナーあるいは自分がビッドしたメジャースートをすぐにサポートする際、上げ幅によってシングル、ダブル、トリプルがある。

例1：1♥/1♠→2♥/2♠、1♥/1♠→3♥/3♠、1♥/1♠→4♥/4♠

パートナーズートのレイズの場合、そのカードの4枚以上のフィットを保証し、上げ幅によって自分のゾーンのレベルを表す。一方、オープナーが自身のスートをリビッドする場合も同様で、上げ幅によってそのカードの枚数と自分のゾーンレベルを表す。

メジャー対するレスポンスのシングルレイズは、「自分は4枚サポート、[6..10]_Mにいる。もしオープ

ナーがパスでなく[16..18]_Mにいる（3の代のさらなるレイズ）なら、自分が9、10hepあればゲームビッドする」という意味である。

メジャースートのダブルレイズは、オープナーが[13..15]_Mにいるという仮定の下、「自分は4枚サポート、[11..12]_Mにいる。オープナーがゾーン最高位の15hepなら2人合わせて26hepだからゲームビッドしよう。14hepなら悩め。13hepならパスがお勧め」という意味である。

メジャースートのトリプルレイズは、オープナーが[13..15]_Mにいるという仮定の下、サインオフでゲームビッドした。「パスせよ」という意味である。たぶん5枚以上トランプフィットした6HCP程度なのだろう。

マイナーオープンの場合、レスポnderのシングルレイズはない（無駄だから）。形式的にそう見えるシングルレイズは「あべこべレイズ」や4枚メジャーショーイング（ゲーム宣言）に変わる。あべこべレイズは4枚メジャーなし、10HCP以上を示す。4枚メジャーショーイングはステイマンだと思えば良い。ダブルレイズも存在せず、「天下ご免ジャンプシフト」に変わる。これは6枚以上マイナー、[15..17]_{HC}[18..19]_{HC}を表す。

例2：1♣/1♦→2♦（あべこべ）、1♣/1♦→2♣（ステイマン）、1♣/1♦→3♣（天下ご免）

(2) NTレスポンス

Nシステムの1NTレスポンスは1♥/1♠オープンの時は[6..11]_{HC}を示す。これを1つの広いゾーンと考えず、2つのモード[6..9]_{HC}と[10..11]_{HC}を持っていると考える。

1♥/1♠オープンの場合の1NTは、サポート4枚なしを示すだけのアンリミットレスポンスで、パスできない。可能性を求めスートフィット探査を続けようということだ。レスポnderは[6..9]_{HC}で1NTをやりたい場合でもパスできない。Nシステムの弱点の1つである。1NTに2♥が返れば良いのだが、たいていは2♣/2♦で、♣/♦は3枚以上という以外シェイプもゾーンも不明だ。なお、その後のビッド展開で[10..11]_{HC}が分かる。

[注：[10..11]_{HC}ゾーンは確率的に一番あり得るが、ゲームやスラムの対処が難しい。これを「魔のゾーン」と呼んで注意を喚起しておく（[8..9]_{HC}も第2魔ゾーン）。]

マイナーオープンに対する1NTはパスしても良いのだが、かえっていつそう複雑である。1♦→1NTは[6..7]_{HC}[8..9]_{HC}で4枚メジャーないのが条件だが、アンバランスハンドの可能性もある。1♣→1NTは[8..9]_{HC}で5枚メジャーないのが条件で、4枚メジャーあるかもしれない。「メジャー4-4フィットがあっても1NTでプレイしたい」である。これを側面支援する1♣→1♦が「^{スリーディー}3次元1♦」と呼ぶ特殊なレスポンスで、これには主モードが3つもあり、一般的な1NTの意味以外にも多くの役目を担う。

なお、1NTレスポンスに対し自身のオープンスートをリビッドジャンプすることは、メジャーでもマイナーでも、スート6枚以上保証の[16..18]である。

例1：1♥→1NT→3♥、1♠→1NT→3♠、1♣→1NT→3♣、1♦→1NT→3♦

一方、2NTレスポンスはメジャーオープンでもマイナーオープンでもアーティフィシャルなゲーム宣言である。

メジャーオープンに対する2NT/3NTはアーティフィシャルなゲーム宣言で、サインオフではないし、必ずしもNTでプレイしたい訳ではない。2NTは「Nジャコビー」と呼ぶ、重要なコンベンションである。

例2：1♥/1♠→2NT（♥/♠2枚か4枚保証）、1♥/1♠→3NT（♥/♠4枚保証）

マイナーオープンに対する2NT（「マイナーNジャコビー」）もアーティフィシャルなゲーム宣言。サインオフではないし、必ずしもNTでプレイしたい訳ではない。しかし、3NTはナチュラルで、3NTをやりたいだ。

例3：1♣/1♦→2NT（♣/♦5枚+4枚メジャー）、1♣/1♦→3NT（3NTやりたい。4枚メジャーなし）

(3) ジャンプビッド

ジャンプビッドの定義をしておこう。例えば、1♣に対して一巡の2♣までのビッドはノンジャンプビ

ッドであり、もし2♣を越えてビッドしたらそれはジャンプビッドである。

例：1♥→2♠、1♠→4♥、1♣→2♥/2♠；1♥→1♠→3♦。

ジャンプはステップ幅などによって、伝統的に「リバース」「ジャンプシフト」「ジャンプリバース」「ダブルジャンプシフト」「ダブルジャンプリバース」あるいは「スプリンター」などと呼ばれている。オープンに対するレスポnderのジャンプだけでなく、レスポンスに対するオープナーのジャンプもある。

以下にレスポnderのジャンプの例を（既に見たものもあるが）いくつか挙げておこう。

- 1段階ジャンプ：1♥→2♠/2NT/3♣/3♦、1♠→2NT/3♣/3♦/3♥、1♣→2♦/2♥/2♠/2NT、1♦→2♥/2♠/2NT/3♣。
- 2段階ジャンプ：1♥→3♠/3NT/4♣/4♦、1♠→3NT/4♣/4♦/4♥。

注意：マイナーオープンに対する1♣→3♦、1♦→4♣（2段階ジャンプ）や1♣→4♦/4♥/4♠、1♦→4♥/4♠（3段階ジャンプ）は存在しない。

ジャンプは自分からビディングスペースを「無駄」に使ってしまい、フィット探査やその他の情報の発信・収集を放棄している。このことは逆説的にたいていのジャンプは基本的にサポートを保証するゲーム宣言を意味している（サポート保証のない、ポイントのみ、長さのみのジャンプもある）。以下で具体例を少し見てみよう。

[注：Nシステムでは「ビッドは勇敢に！」というポリシーに基づき、リスクを冒してジャンプビッドするケースが多い。目的はハンド型、特に2sハンドをパートナーに伝えたいからである。c型2sハンドがHCP以上に強力なのは先に見た通りであり、またパートナーの長いリアルスートに自分のアナーが加わることが分かれば、さらなる評価アップが期待できる。逆に、「ジャンプしなかった」ということも重要な情報になる。]

[1♥/1♠オープン（準リミット）に対するレスポnderのジャンプ]

レスポnderのジャンプはすべて「サポート保証」のゲーム宣言である。

- ①スプリンターと呼ばれるパートナーズートの「4枚以上のサポート+ジャンプスートがショート（1枚か0枚）」を示す2段階ジャンプ。ただし、サイドズートの補強がないので期待されているより強いハンドでない。例えば、もしKやQがシングルトンなら他のニュースートビッドの選択肢も考えてみよう。いつでも自分からゲームビッドはできるのである。

例：1♥→3♠/4♣/4♦、1♠→4♣/4♦/4♥（スプリンター）

それぞれ♠/♣/♦、♣/♦/♥がショートスートということである。パートナーゾーンを[13..15]_Mと仮定し、自分のゾーンは[13..15]_Mである。

- ②パートナーズートの4枚以上のサポート+ジャンプスート5枚以上の良いリアルスート。これをサポート保証リアルジャンプと呼ぶことにする。強いセカンドスートを紹介し、ゲームやスラムへ誘う。

例：(a)1♠→3♠/3♦/3♥、(b)1♥→2♠/3♣/3♦（[16..18]_M以上）

レスポnderは、(a)では♠4枚以上のサポートかつ自分は良い♣/♦/♥5枚以上、(b)は♥4枚以上のサポートかつ自分は良い♠/♣/♦5枚以上だと言っている。両者とも自分のゾーンは[16..18]_Mで、パートナーゾーンは[13..15]_Mと仮定している。

スプリンターと違い、ビッドしたスートは5枚以上の良いリアルスートであることに注意しよう。もしセカンドスートが4枚なら次のNジャコビー2NTを使う。

[注：サポートを保証するダブルレイズやリアルジャンプが返ってきたら、ショートスートを尋ねるステップビッドコンベンションによって低HCPでもスラムにチャレンジできる。]

- ③Nジャコビー2NT（ゲーム宣言）。これはジャコビー2NTという有名なコンベンションにならったものだが、2つのモードと3つの狙いを持っている。

例：1♠→2NT（[12..14]_{HC}か[16..18]_M以上）

(a)[12..14]_{HC}で3NTか4♥をやりたい、(b)[16..18]_M以上、♠4枚以上で6♠をやりたい。ビッド展開

で、3NT/4♥をやりたいのか、6♠をやりたいのかが分かる。

例：1♥→2NT ([12..14]_{HC}か[16..18]_M以上)

(a)[12..14]_{HC}で3NTか4♠(♠4枚否定せずの意味)、(b)[16..18]_M以上、♥4枚以上で6♥をやりたい。

④3NTジャンプ。これは[13..15]_M、4、5枚サポート保証のFハンド(4432、4333、5332)を示す。

例：1♥/1♠→3NT ([13..15]_M)

♥/♠が4枚か5枚の[13..15]_MのFハンドで、自分のハンドは4♥/4♠以外興味がないと言っている。

ビディングスペースを少し残しただけで、3NTをプレイしたい訳では絶対でない。

[1♣/1♦オープン(アンリミット)に対するレスポnderのゲーム宣言など]

マイナーオープンにシングルレイズはないし、ダブルレイズもない。ゲーム宣言のアーティフィシャルビッドはメジャーオープンより多い。マイナーオープン時のアーティフィシャルビッドはオーバーコールやダブルが入っても、ビッドできるなら、その意味は変えない。相手が高めのパートスコアコントラクトをやりたければ、「(ダブル付きで)どうぞ!」ということである。

①3NTジャンプ([12..14]_{HC}、4枚サポート(3枚可)、4枚メジャーなしのFハンド)

例：1♣/1♦→3NT([12..14]_{HC})

最適と思われるコントラクトをさっさと決め、あとはオープナーに任せる。

②マイナーNジャコビ2NT。これは[13+..15]_m以上、オープンスート5枚以上のサポートと4枚メジャーを示すNシステム独特のジャンプである。もしオープンスート4枚サポートなら、あべこべレイズや3NT、あるいはジャンプしないで普通に1の代でレスポンスする選択肢がある。

例：1♣/1♦→2NT(♣/♦5枚以上サポートの[13+..15]以上かつ4枚メジャー)

オープナーは4枚メジャーを持っているならビッドする。

③4枚メジャーショーイング2♣。レスポnderは[12..14]_{HC}以上、4枚メジャーあるなら2♣とゲーム宣言する。これはサブモード「[10..11]_{HC}の良い♣6枚以上」を持つ。

例：1♣/1♦→2♣([12..14]_{HC}以上かつ4枚メジャー、あるいは[10..11]_{HC}の良い♣/♦6枚以上、4枚メジャーなし)

④ジャンプ1♦/1♣→3♣。天下ご免ジャンプ。サポート無し、♣/♦良い6枚以上、[15..17]_{HC}[18..19]_{HC}、メジャーの枚数不明(注意：1♣→3♣は、♣ではなく良い♦6枚以上)。レスポnderは、オープナーのリレービッド3♦を経て、4枚メジャーを持っているなら自分でビッドする。

例：1♣→3♣→3♦→3♠は、レスポnderハンドが♦6枚以上、♠4枚、[15..17]_{HC}以上を示す。

⑤あべこべレイズ1♣/1♦→2♦。♦無関係で4枚メジャーなし、[10..11]_{HC}以上を表す。♣/♦2、3枚のF型でもこれを使う。2、3枚のサポートでも心配無用なのはたいていオープナーは2NTをリビッドするからだ。「インバーテッドマイナーレイズ」と呼ばれるコンベンションの変形強化版である(注意：1♣→2♦は「♣のあべこべレイズ」。1♣→2♣が4枚メジャー保証のゲーム宣言だからである)。

例：1♦/1♣→2♦(4枚メジャーなし、[10..11]_{HC}以上)

多くの場合、ゲームを狙う意思は弱い。相手のオーバーコールを誘いディフェンスに回りたい。

⑥ウィークメジャージャンプ2♥/2♠。♥/♠は6枚以上、[0..5]_{HC}のプリエンプティブビッドである。

例：1♣/1♦→2♥/2♠([0..5]_{HC})

♥/♠が6枚以上のウィークハンド。このあとのレスポンス(リレー)は後ほど解説する。

[1の代のレスポンスに対するオープナーのジャンプリビッド]

オープナーのジャンプはスプリンター以外すべて「自己主張」探査ビッドである。

(1) 1♥/1♠オープンの場合(1♥→1♠→Jump; 1♥/1♠→1NT→Jump)

①1♥→1♠にスプリンター：ビッドしたスートがショート、♠4枚以上サポート([19..20][21..23])。

例：1♥→1♠→4♣/4♦(ビッドした♣/♦がショート、♠4枚以上)

②1♥→1♠に(a)2NTはゲーム宣言([18..19]_{HC})、(b)1段階ジャンプ3♣/3♦は4枚以上のリアルスート

(フィット探査リアルジャンプと呼ぶ)。

(b)の場合、HCPゾーンは[12..14]_{HC}[15..17]_{HC}[18..19]_{HC}の3つがあり得、hepゾーンは16hep以上である(ゲーム宣言でないアンリミットビッド)。HCPゾーンに応じてセカンドスートの強さや枚数が異なる。レスポnderは最低6HCPの可能性もあってオプティマティックだが、他システムでも結局3の代(2NT含む)の運命となろう。

例1: 1♥→1♠→2NT ([18..19]_{HC})のゲーム宣言。他システムのインビテーションとは異なる)

例2: 1♥→1♠→3♦ (1♠レスポンスが♠5枚保証であることに注意)

オープナーはレスポnderを[6..9]_{HC}と仮定し、レスポnderはオープナーを[15..17]_{HC}、♥5枚以上、♦5枚以上と想定する。スプリンターと違いビッドしたスートはリアルスート。[3の代のビッドはオプティマティックである。しかし、もし16HCPあって、謙虚な展開で1♥→1♠→2♦→2♥→?となったら、オープナーであるあなたはパスするのか、それともインビテーションの2NTや3♦とビッドするのだろうか?]

- ③ 1♥/1♠→1NTの時の1段階ジャンプ2♠/3♣/3♦は、ジャンプスートが4枚以上(5枚以上ではない)、[15..17]_{HC}以上を示す。たいていは1NTオープンできなかったハンド。ゲーム宣言ではない。

例1: 1♥→1NT→2♠ (リバース。♠4枚以上の[15..17]_{HC})

パスありのリミットビッド。[15..17]_{HC}で4=5=31、4=5=2=2なら1NTオープンするケースが多いことに注意。レスポnderはゲームは無理だと思えばパスか3♥の選択肢がある。

例2: 1♥/1♠→1NT→3♣/3♦、1♠→1NT→3♥ (♣/♦/♥5枚以上、[15..17]_{HC}以上)

アンリミットビッドで、[6..9]_{HC}低位でゲームに興味があれば♥/♠をブリファーし、[10..11]_{HC}ならなんらかのゲームビッドをする。[6..9]_{HC}高位なら正解は不明だ。これにはシステムではなくハンドエバリュエーション技術が必要となる。

- ④ 1♥/1♠→1NTの時の2段階ジャンプは、♥/♠6枚以上、ジャンプスートはちょうど3枚。高いレベルで自分のスートを主張するので、これも天下ご免ジャンプと呼ぶ。ゲーム宣言である。

例: 1♥→1NT→3♠/4♣/4♦、1♠→1NT→4♣/4♦/4♥ ([18..19]_{HC}以上)

前者は♥6枚以上、♠/♣/♦は3枚、後者は♠6枚以上、♣/♦/♥は3枚である。自分のゾーンは[19..20]_M[21..23]_Mである(レスポnderゾーンは[6..9]_{HC}[10..11]_{HC})。一人でも4♥/4♠をリビッドするつもりのハンド(6331など)で、その前に可能性を求めサイドの3枚スートを紹介した。

[注: 例えば、1♥→1NT→2♠でも♠4枚のアンリミットビッド(パスなし)である。したがって、それより高い3♠とリビッドし♠4枚を示すのは無駄だ。同様に、1♥→1NT→3♣/3♦もアンリミットだが4枚保証、したがって4♣/4♦のビッドは♣/♦3枚となる。3NTルーズを恐れる必要はなく、♣/♦4枚以下ならたとえ前者で♥ポイドでも4♥をブリファーすればよい。そもそもそんなミスフィット状況で、3NTができるか4♥ができるかは運次第だが、エントリー問題で3NTより4♥の方が歩が良いだろう。]

- ⑤ ジャンプではないが、レスポnderの1NTに対する2NTリビッドはゲーム宣言である。

例: 1♥/1♠→1NT→2NT ([18..19]_{HC}、5332のハンド)

驚くかもしれないがゲーム宣言。低ゾーンなら2NT以外の選択肢、例えば、♥4枚なら2♥、♥/♠6枚なら2♥/2♠、マイナー3枚でも2♣/2♦リビッドができる。1NTレスポンスに対してゲームへ誘うようなハンドは最初から1NTオープンしているだろう。

(2) 1♣/1♦オープンの場合

1♦→1NTは[6..9]_{HC}で4枚メジャーを否定し、必ずしもFハンドではない(♦枚数は最悪0もある)。一方、1♣→1NTは[8..9]_{HC}で4枚メジャー否定しないが(1NTポリシーと呼ぶ)、必ずFハンドである。

- ① 1♣/1♦オープナーが1NTレスポンスに対し、2♥/2♠に1段階ジャンプ(リバース)すれば、良い♥/♠4枚保証。自分が高いポイント([15..17]_{HC})を持っていること、そのメジャースートが4枚以上

のリアルスートであることを示すリミットビッド。パスあり。

例：1♣→1NT→2♥/2♠、1♦→1NT→2♥/2♠（メジャー4枚以上、[15..17]_{HC}）

ジャンプした♥/♠は4枚以上、[15..17]_{HC}の2s/準2s/準2Fハンド。リミットビッド。

- ②1♣/1♦オープンが1NTレスポンスにもう一方のマイナーズートで1段階ジャンプ（リバース）すれば、自分の良い♣/♦5枚以上保証、高いポイント（[15..17]_{HC}[16..18]_m）、ジャンプしたマイナーズートは4枚以上リアルなスートであることを示すリミットビッドだが、3NTよりマイナーゲームを考えている）。マイナーズートが8枚以上フィットしていると想定しジャンプした。レスポンドはパスしてもよいが、高HCPの場合、あるいは8HCPでもメジャースートに無駄な絵札がなければ、3NTよりマイナーゲームにチャレンジする。

例：1♣→1NT→2♦（[16..18]_m、♣5枚以上、♦4枚以上）

レスポンドは[8..9]_{HC}で、オープナーゾーンは[15..17]_{HC}[16..18]_mである。

例：1♦→1NT→3♣（[16..18]_m、♦5枚以上、♣4枚以上）

レスポンドは[6..9]_{HC}で4枚メジャーない。オープナーゾーンは[15..17]_{HC}[16..18]_mである。1♦→1NTの展開でレスポンドの♦がショートなら♣は長い。

- ③1♣/1♦オープンが1の代のスートレスポンスにメジャースート2♥/2♠に1段階ジャンプ（リバース）すれば、[15..17]_{HC}ゾーンで♥/♠は4枚以上リアルなスートであることを示すフィット探査リアルジャンプである。

例：1♣→1♦→2♥/2♠、1♣/1♦→1♥→2♠（メジャー4枚以上、[15..17]_{HC}）

もしFハンドで[18..19]_{HC}なら♥/♠4枚あっても、次の④の2NTリビッド。

- ④1♣/1♦オープンが1NT含む1の代のレスポンスに2NTとビッドすれば、Fハンドで[18..19]_{HC}にいる。つまり1NTオープンと2NTオープンの間のゾーンである。ゲーム宣言。

例：1♣→1♦/1♥/1♠/1NT→2NT、1♦→1♥/1♠/1NT→2NT（[18..19]_{HC}）

[18..19]_{HC}で、4枚メジャーはあるかもしれない。自分のハンドがフラットなことを示すのを優先する。レスポンドは4枚メジャー持っていれば自分でビッドすればよい。上記①と間違えそうだ。ゲームレベルなら間違えても問題ないが、スラムを狙う際には重要である。

- ⑤1♣オープンにレスポンドが1♦と応えた時、あるいは1♣/1♦オープンにレスポンドが1NT（♣または♦は最低3枚保証）と応えた時のメジャースートへの2段階ジャンプはスプリンターで、ショートスートを表している。ゾーンは[19..20]_m[21..23]_mである。ゲーム宣言。

例：1♣→1♦→3♥/3♠；1♣→1NT→3♦/3♥/3♠、1♦→1NT→3♥/3♠（スプリンター、[19..20][21..23]）

前者は♦4枚以上サポート（♣5枚以上）、ビッドした♥/♠が有効ショート。後者は自分のオープンマイナーズート6枚以上を示すスプリンター（♥/♠が有効ショート）。[注：1♦→1NTは♦0枚あり得るが、その時は♣が長いので5♣は可能と、楽天的にビッド。]

ここでは省略するが、3rd/4thシートオープンではジャンプの意味は異なってくる。

Nシステムには「フォーシングビッド」「ノンフォーシングビッド」は存在しない

Nシステムには2種類のリアルスートビッド——リミットビッド（LB: Limited Bid）とアンリミットビッド（ULB: Unlimited Bid）——がある。リミットビッドはゾーンやゾーン位、あるいは予想トリック数を示す。パートナーは自分の判断でパスしてもビッドを続けても良い。ビッドの継続を強制するのはレスポンドのニュースートビッド＝探査ビッドだけである。これはゾーンがアンリミット、未確定だからパスできない（オープナーのニュースートはケースバイケースでパスできる）。

ビッド継続を強制するビッドは他にもある。コンベンショナルビッド（アーティフィシャルビッド）、および文脈に依存するキュービッドである。これらはプレイしたいスートでないので当然パスできない。

ゲーム宣言 (GD: Game Declaration) はリミットビッドで直接ゲームビッドする場合とアンリミットだが高ゾーン示すジャンプやアーティフィシャルビッドのケースがある。後者のケースはスラムまで意識しているが、誤解される可能性がある。キュービッド (特にステップビッド) は誤解しそうなので、状況をよく理解する必要がある。

と言う訳でNシステムには「フォーシング」「ノンフォーシング」という概念はない。NシステムのLBが通常のノンフォーシング (NF)、インビテーション、サインオフ、またULBが1ラウンドフォーシング (1RF)、GDがゲームフォーシング (GF) だと思ってほぼ問題はない。

Nシステムには競り合いの概念はないが、その対策はビルトインされている

Nシステムではパートナーのリミットビッドを信頼するのが基本だ。不確定要素が多い相手方の競り合いビッドに重きを置かない (もちろん参考にするが)。したがって競り合いの概念はない。しかしその対策は自然に埋め込まれている (その1つの典型がゲーム宣言)。さらに、現実には多様な競り合いがあるので随時競り合いに関するトピックスを解説しているし、第11章「オープンに対する攻防」、第12章「バランシング、ダブル、オーバーコール」で総合的に考察している。

そもそも、まえがきで述べた通り、Nシステムのポリシーは「出世争い=順位争い」ではなく、「賞金稼ぎ=得点獲得」である。無駄な争いはしない、「金持ち喧嘩せず」である。オークションで競り合っているように見えても、Nシステムの視点では相手側のビッドは利用するもの以外の何ものでもない。

「2♠で110点取れたはずなのに3♦オーバーコールされ、口惜しいから3♠をビッド。たとえ1ダウンで50点失っても110点取られるよりましだ」なんて考えない。「競ったら160点失う可能性があるのに50点は確保できそう」あるいは「最悪110点の損失で抑えられる」と考えるのである。このあたりの議論は、後述の「ゲーム理論」を参照してほしい。

特にマイナーオープンが競り合いになりやすく、その際レスポンドは可能な限り早く自分のゾーンを特定するためいくつかの「ナチュラル」なアーティフィシャルビッドを使う。これは妨害ビッドが入っても (ビディングスペースがあるなら) 意味を変える必要がない。そもそもマイナーオープンしたということは、ゾーンオープン/準リミットオープンできなかった訳で、そのぶんレスポンドは一刻も早く自分のゾーンを伝えなければならない (第1フェーズ)。ゾーンを早くビッドすることは競り合いに備える意味もある。

競り合う相手に「罠」を仕掛けることもある。これが可能なのはNシステムが徹底したリミットビッドシステムであるがゆえに、逆に「アンリミットオープンの意味」を理解している (はずだ) からである。

Nシステムの限界

Nシステムは論理的かつ「算数」的なものだが、例えば、ミスフィット含みの極端なアンバランスなハンド6-5、6-6などはうまく処理できない。このようなハンドはロジックではなく、あなたのセンス——評価能力と表現能力——で対処していただくしかない。

補足説明1——リビッドを考える

1の代のスートオープンがゾーンオープンと違い、ハンドの表現が曖昧だ。だから、「オープニングビッドとリビッドを一組」として自分のハンドを表現しようということである (2フェーズビッドシステム)。オープナーは、自分のリビッドを考えながらオープンしなければならないし、レスポンドにとっても、オープナーのリビッドを聞かなければほぼ何も分からない。マイナーオープンでは、2フェーズビッドでハンドをすべて表現できるという訳ではない。

と言う訳で、Nシステムでは、[15..17]でメジャー5枚持っていて、リビッドに困るF/準Fハンド (5332、5431、5422など) は、1NTオープンする。可能な限りゾーンオープンを増やし、その後のビッドに迷

わないようにするということである。これにはリスクがある。顕著なリスクは、レスポンドが7HCP以下のハンドの時起こり得る。

メジャー5枚で1NTオープンすると、例えば♠5-4フィットしていてもレスポンドが、トランスファーやメジャーアスキングできない7HCP以下ならパスで、1NTコントラクトになる（注：実際はNスモレンで、7HCP程度のハンドはカバーしている）。一方、1♠オープンすると、パスか、2NTや3♠を含む3の代のコントラクトになるはずだ。1NT vs. 2♠/3♠のどのコントラクトが最善か最悪かはプレイが終わって見ないと分からない。

なお、「リビッドに困らない」とはレスポンドにも言えることだ。この場合、パートナーのリビッドに対して困らないということだけではなく、オポネントの介入ビッドがあっても困らないという意味もある。

1の代のマイナーズートオープン：1♣→1NT、1♣→1♦→1♥/1♠；1♦→1NT、1♦→1♥→1♠

マイナーオープンが難しいのは「リミットオープン／準リミットオープンできなかった」すべてのハンドを表すアンリミットだからだ。1♣/1♦オープンはすぐにはリミットビッドに至らず、しかも競り合いによって、コントラクトが高くなりすぎてしまうことが多い。「ベターマイナー」オープンなどと安易に考えないように！ 信じられないかもしれないが、1♣オープンと1♦オープンでは「天と地ほどの差」がある。

1♣→1NTの場合、レスポンドは4枚メジャーあるかもしれない[8..9]_{HC}のFハンドである。これに対しオープナーは[12..14]_{HC}ならメジャー4枚があってもF/準Fハンドならパスする。ペア共に、メジャー4-4フィットを探るよりも、ゾーンとフラットであることを知らせるのを優先する。オーバーコールしにくくさせる副作用もある。これを1NTポリシーと呼ぶ（249ページ参照）。

「1NTレスポンスでは4-4メジャーフィットゲームが見つからない」と心配するのは無用である。オープナーが[15..17]_{HC}で4枚メジャーを持っていれば、自分からリバース2♥/2♠で紹介するから4♥/4♠ルーズはない。

もちろんリスクはある。メジャー4-4フィットしていても[12..14]_{HC}なら1NTで終わる。最終コントラクトは2♥や2♠にはならない（結果論だが、1NTか2♥/2♠のどちらが良いか分からない）。ちなみに他システムのペアは、F/準Fハンドが向き合った[12..14]_{HC} × [8..9]_{HC}（第2魔のゾーン）で、1♣→1♦→1♥/1♠→2♥/2♠→？などとなり、結果、3♥/3♠さえ越えて、F × Fあるいは準F × 準FでしかもHCPが少ない4♥/4♠でプレイに苦労しているかもしれない。「メイクはディフェンス次第、運次第」といったところだ。

1♣→1♦は、^{スリーディー}「3次元1♦」と呼び、3つの基本モードと多くのサブモードを持つ。基本モードは、①弱いハンドですぐには1NT/1♥/1♠をビッドできないハンド、②[12..14]_{HC}[15..17]_{HC}の良い絵札の♦1スターハンド、③[18..19]_{HC}のF/準F/2s/準2sハンド（4枚メジャー否定せず）である。最弱かもしれない、スラムハンドかもしれないのである。

1♣→1♦→1♥になったとしよう。この時、「オープナーがしなかったリミットリビッド」を考える。

2NTゲーム宣言リビッドでないので[18..19]_{HC}のFハンドではない。2♣リビッドでなかったので♣6枚以上の[13..15]の1sハンドではない（この時は♠4枚はない。あればもちろんビッド）。3♣ではないので良い♣6枚以上の[16..18]の1sハンドではない。2♦とレイズしなかったので♦4枚以上、♣5枚以上の[13..15]ではない。3♦でなかったので♦4枚以上、♣5枚以上の[16..18]のハンドではない。2♥/2♠とフィット探査リアルジャンプ（リバース）しなかったので♥/♠4枚以上で[15..17]_{HC}の2sハンドではない。4♥/3♠とスプリンターでないので、♦4枚以上、♣5枚以上、♥/♠ショート[19..20][21..23]のハンドではない。3NTとオプティミスティックリビッドしなかったので♣ソリッドでサイドにストッパーがあつて一人で8、9トリック取るようなハンドではない。

と言う訳で、1♣→1♦→1♥の経過から、1♣オープナーの結局残った可能性は、

♣4枚以上、♥4枚以上（♥5枚以上のこともあり得るが、その場合♣はもっと長い）で、[12..14]_{HC}
[15..17]_{HC}のハンド

となる。

えっ？ 大したことが分からないって？ 少なくとも[15..17]_{HC}、[18..19]_{HC}のFハンドでないことは確かだ。

一方、1♦で始まるオークションについてはどうだろうか？（1♦オープンが♦3枚以上、[13+..15]_m以上）

1♦→1NTの場合、レスポンドは[6..7]_{HC}[8..9]_{HC}の4枚メジャーなしの、3つのモードがあるハンドである。すなわち、

①Fハンド（33=43、32=44、32=53、33=52）

②♦♣の2s/準2s（22=54、31=54、21=55）

③♦または♣の1s（アンバランスの場合でも、12hep_mは越えない程度）

この場合も、「1NT」ポリシーに基づくビッドと見なせるが、1♣→1NTのケースとは全く異なるのが分かる。

[注：4枚以上のメジャーがないハンドシェイプは、常にこの3つに類別される。]

これに対しオープナーは[12..14]_{HC}ならメジャー4枚があってもF/準Fハンドならパスする。そうでなければ——つまり、より高ゾーンあるいは2sハンド——自分から動く。例えば、[15..17]_{HC}でメジャー4枚ならリバース2♥/2♠をビッドする。これは3NTまたは4♥/4♠へのインビテーションになる。あるいは、♣4枚以上なら2♣リビッドする。これに対しレスポンドは3♣か3♦をビッドする。パスや2♦ブリッファーせず3の代まで行くのは競り合いの先手を取る意味である。これが限界ビッドであることはオープナーに分かっている。

1♦→1♥の経過はアンリミットで、レスポンドは♥4枚以上を紹介しただけのようだ。しかし、数多くあるリミットレスポンスをしていないのだ。特にゲーム宣言2NTや2♣、あるいはあべこべレイズ2♦、あるいはウィークメジャージャンプ2♥/2♠。

オープナーが1♥に対し1♠とアンリミットリビッドすれば、♠4枚以上の2sアンバランスな13～19hepとは限らず、♠4枚の[12..14]のFハンドの可能性もある（むしろこの方が普通か）。

つまり、オープナーの2回のビッドでは分からず、次のレスポンドの2回目のビッドが事を決めることになる。レスポンドはたいていの場合、リミットビッドができるが、唯一ニュースート2♣をビッドすることがある。さてこれは何でしょう？

以後の考察は、本書を読み通した後で読者自身で考えてみることを勧める。

Nシステムはリミットビッドを最優先している（リミットビッドストラテジー）。メジャースートは5枚でオープン（1st/2ndシート）するが、決してメジャー優先と言う訳ではなく、リミットビッドが難しいマイナースートオープンに注意を向けている。だから、一般の「5枚メジャー」オープンシステムに対抗する意味で「3枚マイナー」オープンシステムと呼びたいほどだ。

Nシステムの「骨格」はゾーンオープン（中でも1NTオープン）であり、1の代でのスートオープンは「ボディー」である。中でもマイナースートの1♣オープンは「ハート」にあたる。したがって、本書の構成は通常のビッドの解説本と異なり、1NTオープンから始まり最後は1♣オープンになっている。

なお、ゾーンが了解された後、簡単な測位ビッドだけでなく、より細かい情報収集のためゲーム宣言を兼ねたアーティフィシャルな探査ビッドが続くこともあるので、論理的な記憶力も必要になる。Nシステムは表面上はシンプルな論理構造なのだが、深いところでブリッジセンス（想像力）が問われることになる。マスターするまで大変かもしれないが頑張っ

補足説明2——各HCPの生起確率

HCP	生起確率 (%)	ゾーン確率 (%)	ペア合計HCP	生起確率 (%)
0	0.36		20	8.22
1	0.79		21	8.05
2	1.36		22	7.57
3	2.46	4.97 [0..3] _{HC}	23	6.83
4	3.85		24	5.91
5	5.19	9.04 [4..5] _{HC}	25	4.89
6	6.56		26	3.88
7	8.03	14.59 [6..7] _{HC}	27	2.94
8	8.89		28	2.12
9	9.36	18.25 [8..9] _{HC}	29	1.46
10	9.40		30	0.96
11	8.94	18.34 [10..11] _{HC}	31	0.59
12	8.02		22	0.34
13	6.92		33	0.19
14	5.69	20.63 [12..14] _{HC}		
15	4.42			
16	3.31			
17	2.36	10.09 [15..17] _{HC}		
18	1.65			
19	1.04	2.69 [18..19] _{HC}		
20	0.63			
21	0.38	1.01 [20..21] _{HC}		
22	0.21			
23	0.11			
24	0.06	0.38 [22..24] _{HC}		
25	0.03			
26	0.01			
27	0.00	0.04 [25..27] _{HC}		

[Official Encyclopedia of Bridge, 5th edより]

確率1%は少ないようだが、25ボードプレイすれば4人の内で一人がそのHCPを持っているということ。

2つのオープンゾーン[12..14]_{HC}[15..17]_{HC}と2つの魔のゾーン[10..11]_{HC}[8..9]_{HC}が最も多く生起している（約67%起こる）。本書では、このゾーンを中心としたビッドを組み立てていく。

補足説明3——リミットビッドストラテジーとキャプテンシー

リミットビッドを受けたパートナー（スキッパー）が判断の主導権（キャプテンシー）を執るのもリミットビッドストラテジーの側面だ。ゾーンビッター（クルー）は自分のハンドのゾーンとシェイプをほぼ示し終わっているの、スキッパーからの問い掛けに対して答えていくというのが基本戦略である。以下の通りである。

「自分は今このゾーンにいる。君にスキッパーは任せた」

「なかなかいいゾーンにいるね。こっちはこのゾーンの高いところにいる。君はゾーンのどの位置に

いるのかい？ 高いの、低いの？」

「スキッパー。この質問が返ってくることは自体は良い知らせだが、あいにく低い位置にいる」

「ではこの辺で手を打とう」

ゾーンが分かったならアーティフィシャルビッドを織り交ぜて、次のような問いがあるかもしれない。

「いいゾーンにいるね。ハンドシェイプをもっと詳しく知りたいので教えてくれ」

「いいゾーンにいるね。Aやショートスートがあるなら教えてくれ」

「いいゾーンにいることは分かった。こっちもショートスートを持っている。もしこの情報でそっこのゾーンがもっと昇格するなら、ショートスートがどこか聞いてくれ」等々

普通はオープナーが先に自分のゾーンを表現し、レスポnderがキャプテンシーを持つことが多いのだが、互いにリミットビッドし、キャプテンシーが入れ替わる。例えば1♦→1♥→2♦→2♥とリミットビッドが続いたら、2♥リビッドが示す意味はどんなものだろうか。

まず、2♦はリミットビッドで、♦が6枚以上、NTは不適（♠3枚以下）、♣も♥も3枚以下、HCPは高々14HCPを示し終わっている。ではレスポnderの2♥はどうだろうか。これもリミットビッドだ。[11..12]_Mの♥6枚以上（9HCP以上だろうがNTには不適なハンド）で、単なるサインオフではなく、4♥も視野にある。ポイントが少なく（6～8HCP）、将来の展望がなければ2♦をパスすれば良かったのに、そうしなかったのだ。オープナーはパスか4♥を選択するように問われている。この場合の判断基準は、♥2枚以上であることと、仮想HCPが最大の14HCPというより、実効HCPがあること、そして、たぶん♣に無駄があるか否かである。パスならともかく、Nシステムではいまさら2NTや3♦や3♥はない。なお、[0..5]_{HC}の♥6枚以上なら、初めから2♥とゾーンレスポンスしている。

補足説明4——たかが1点、されど1点

動的評価で「1ポイント増え」、ゾーン位がマキシマムになったり、ゾーン境界を踏み越えることがある。

では1ポイント増えるとはどういうことなのだろうか？ 私たちは素朴HCP神話から離れているはずなので、原点に戻って考えてみよう（9ページ参照）。

例えば、3HCPが4HCPになるということは（シェイプと絵札分散を除いてさえ）次のとおりである！

♠K、♠Q♠J、♠Q♥J、♠Q♦J、♠Q♣J、♠J♥Q、♠J♦Q、♠J♣Q、♠J♥J♦J、♠J♦J♣J、♥J♦J♣J、♥K、♥Q♥J、♥Q♦J、♥Q♣J、♥J♦Q、♥J♣Q、♦K、♦Q♦J、♦Q♣J、♦J♣Q、♣K、♣Q♣J

↓

♠A、♠K♠J、♠K♥J、♠K♦J、♠K♣J、♠Q♥Q、♠Q♦Q、♠Q♣Q、♠Q♠J♥J、♠Q♠J♦J、♠Q♠J♣J、♠Q♥J♦J、♠Q♥J♣J、♠Q♦J♣J、♠J♥K、♠J♦K、♠J♣K、♠J♥Q♥J、♠J♥Q♦J、♠J♥Q♣J、♠J♦Q♦J、♠J♦Q♣J、♠J♥J♦Q、♠J♥J♣Q、♠J♦J♣Q、♠J♣Q♦J、♠J♣Q♣J、♠J♥J♦J♣J、♥A、♥K♥J、♥K♦J、♥K♣J、♥Q♦Q、♥Q♣Q、♥Q♥J♦J、♥Q♥J♣J、♥Q♦J♣J、♥J♦K、♥J♣K、♥J♦Q♦J、♥J♦Q♣J、♥J♣Q♣J、♥J♦J♣Q、♦A、♦K♦J、♦K♣J、♦Q♣Q、♦Q♦J♣J、♦J♣K、♦J♣Q♣J、♣A、♣K♣J

絵札構成はこうに変化しすべて価値が違ふ。これをあなたの灰色の脳細胞——論理とセンス——が評価し、表現する訳である。ブリッジの宇宙は600億以上の銀河系の原子の数と同等（以上？）なのを実感できるだろう。

「たかが1点を足す」なんてゆめゆめ思わないように！

[蛇足1]——ブリッジはウィットに富むインテリジェンスゲーム

ブリッジは「ウィットに富むインテリジェンスゲーム」と言われている。intelligenceは、intel（間

で) +lig (lect) (選ぶ) +ence (能力) と分解できる。つまりintelligenceとは、曖昧な世界(「間」)に存在する情報断片を集め、選り分け、評価し、「世界」を構築=モデリングする能力なのである(諜報機関にintelligenceと名前が付くのはこの理由からだ)。一方、witは創造性に関する知的能力、つまり発明の才という意味である。

ブリッジが囲碁や将棋などの知的ゲームと比べ著しい特徴は不完全情報ゲームであることだ。正に曖昧な世界から集めた情報断片によって正しい世界を創り上げるのだが、ペア間で想像/創造した世界が異なることが当然あり得る。つまり、ビッドミスやディフェンスミスがほぼ必ず起こり得るということだ。もう1つのあまり意識されない特徴は「アジリティ」(思考スピードが速い、敏捷さ)だ。ここでも当然のことながらミスは起こる。ミスから立ち直る復元能力「レジエンス」も求められるということである。

[蛇足2——スキッパー]

本書では「キャプテンシー」という言葉が出てくるが、ヨットなどの小型船の船長はキャプテンではなく「スキッパー」と呼ばれる。私は仲間とヨットを共有している関係で小型船舶の免許を持っている、リアルスキッパーである。私のスキッパーの力量は自動車のペーパードライバー以下だが、それはともかく、免許更新時には講義を聴く。その講義でイギリスの船長や船員に関する法律の話があった。イギリスのこの法は、法律なので当然、「すべきこと」「してはならないこと」が書かれているのだが、最後の条文に「船長はこの法律を破ってもいい」と記されていると言う。7つの海を支配した大英帝国ならではの話で、日本ではとうてい考えられないことだ。船長に与えられた権限はそれほど強大なのである。

ただし、法律を破ったことに対し結果責任は免れ得ないし、また説明責任もある。だが、自分の判断、行為の正当性を他に認めさせる機会があるということである(たぶん納得させることができれば刑も軽減される)。もちろん、本当の説明責任の意義は、正当性の主張や言い訳ではなく、コミュニティーメンバーに対して間違いの原因を明らかにし、同じ間違いを二度と起こさないようにしようとすることである。隠ぺいすれば、同じ間違いを何度も起こすはずだからである。単純な話だ。

ブリッジでも、もしあなたがスキッパーになったら自分の判断で自由に結果を決めてよいのだ。ただし、その理由をパートナーやチームメートに求められたらちゃんと話さなければならない。

[蛇足の蛇足——正解教育]

例えば、「7枚スート以上は何点追加していくのか」と聞かれても、私には「分からない」「たぶん2、3点は足せるのでは」と答えるしかない。正解を知らないのだ。正解好きの日本人には、Nシステムのゾーンという曖昧な枠組みは嫌かもしれない。

正解教育は小学校から行われていて、日本の「誤った」方向を決めていると私は信じている。例えば、小学生の算数で、円周率を「3.14」とするか「3」とするかでもめていた。どちらが正しいのだろうか。「3.14」だろうか。ノー。

これはそもそも発想自体が間違っている。生徒に巻き尺や定規で円板の直径と周を測らせて、その比を出させればよいのだ。自分でやってみることから本当の勉強が始まる。

すると何が起こるか? 生徒によって答えが違うのである。そして、平均や偏差値の意味を知るだろう。誤差の概念を知るだろう。あるいは、そもそも「正解はない」のかもしれないと思うようになる。実は誰も知らないからπという名前を付けて安心していることに気づくのである。

という訳で、ビディングシステムも読者自身で考えてみることを勧める。

[本書の略語の意味] *印=アラートが必要なビッド、+印=「以上」、ULB=アンリミットビッド(原則パス不可)、LB=リミットビッド(パス可)、GD=ゲーム宣言(パスやスラムトライ)。SO=サインオフ(LBの一種)、ST=スラムトライ。

問 題

(1) 以下の同じ4HCPを価値 (hep) が高い順に並べよ。

- a) ♠A; ♠K+♠J; ♠K+♥J; ♠Q+♥Q; ♠Q+♠J+♥J; ♠Q+♥J+♦J; ♠J+♥J+♦J+♣J
 b) ♠A; ♠Ax; ♠Axx; ♠Axxx; ♠Axxxx; ♠Axxxxx

(2) 13HCPの可能な組み合わせを挙げよ。評価ポイント (hep) は同じと思うか？

(3) 以下の組み合わせ力の静的 (大局的) 評価をしてみよ。

- 1) ♠AKは何ポイントか。この場合AとKは同じ4点か、つまり7ではなく8hepか。
- 2) ♠AKQは何ポイントか。9hepか12hepか。
- 3) ♠AKQJと♠AKxxxはどちらがhepが多いか。
- 4) ♠KQは4hepか6hepか。
- 5) ♠KQと♠KQx、♠KQxxは差があるか、あるとしたら何点か。
- 6) ♠Kxは何点か、また♠Qxxは何点か。もしパートナーあるいはオポネント (右・左) がこのスートをビッドしたらどうなるか (動的評価)。
- 7) ♠KQJは何点か、また♠AQxは何点か。
- 8) ♠KJは何点か、また♠KJ10、♠KJ9は何点か。
- 9) スートコントラクトのサイドスートの♠xxと♠xxxはどちらが価値があるか。
- 10) シングルトン♠xの価値はどうか。
- 11) トランプスートだとして、ペアで、♠AKQJxxxxxと♠AKxxxxxxxはどちらがhepが多いか。

(4) ディーラーとしてオープンするか。オープンするなら何とビッドするか。

- | | | |
|-----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| 1) ♠QJ7
♥AKQ
♦AQ4
♣KQ82 | 2) ♠A643
♥KQ852
♦97
♣K4 | 3) ♠AQJ
♥K54
♦KJ82
♣A93 |
| 4) ♠94
♥KJ10632
♦J87
♣K5 | 5) ♠KQ4
♥AQJ3
♦A85
♣KJ4 | 6) ♠A5
♥Q8742
♦KQ6
♣AJ3 |
| 7) ♠Q86
♥QJ5
♦AJ43
♣KQ2 | 8) ♠KQ72
♥Q5
♦J83
♣J64 | 9) ♠K632
♥A854
♦7
♣KQ73 |

(5) オープンしたNとして何とリビッドするか。

- | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| 1) ♠AK3
♥KQ4
♦AQ52
♣AQJ | 2) ♠QJ42
♥AJ
♦KQ8
♣KQJ3 | 3) ♠K5
♥J
♦QJ4
♣AKQ8632 |
| N S
2♣ 2♦
? (ウェイツィング) | N S
1♣ 1♠
? | N S
1♣ 1♥
? |

答

- (1) a) 今並んでいる順に価値が低くなる。
b) NTコントラクトなら並んでいる順に高くなる。しかし、スートコントラクトのサイドスートなら（実際の状況によって違うかもしれないが）、以下のような順になろう。
- $$\spadesuit A x x < \spadesuit A x x x < \spadesuit A x < \spadesuit A < \spadesuit A x x x x < \spadesuit A x x x x x$$
- (2) 同じ13HCPだけでも16パターンある。価値に違いある。
AAAJ、AAKQ、AAKJJ、AAQQJ、AAQJJ、AKKJJ、AKQQJ、AKQJJ、AQQQJ、AQQQJJ、KKKKJ、KKKQJ、KKKJJJJ、KKQQJJ、KQQQQJ、KQQQJJJJ
注意：A型からJ型に並べた。シェイプや絵札の分布や組み合わせ力を無視している。評価は足し算だけでは済まないのだ。それにもまして、そもそも絵札点を「4、3、2、1」ではなく、「4.3、3、2、0.7」等々と思わないのだろうか？ ナンバークランチャーであるあなたへの質問だ。ちなみにA、K、Q、Jの純粹（単独）トリックテイク力は「8：4：2：1」である。なお、例えばAAAJクラスの本当の生徒の数（組み合わせ数）は $4C_3 \cdot 4C_1 \cdot {}_{36}C_9 = 1,506,292,480$ （約15億人）。13HCPクラス全体は361億人の生徒がいるということである。
- (3) ここでの答えは私の答えである。「正解」ではないことに注意。点数ではなく自分のゾーンとゾーン位を把握することである。
- 1) このように同じスートのA、Kを持っていれば8hepとなろう。だが注意すべきは、この時オポネントのHCPは減りはしない。当然だ。
 - 2) 中間の10.5hepくらいか。
 - 3) 局所では前者だが、グローバル（トータル）にはたぶん後者。前者は絵札が集中しすぎ。
 - 4) このダブルトンだと4hep（1トリック）でもいいかもしれないが素直に5hepと評価する。6hepは高すぎ。
 - 5) 4から8hepまで評価幅は広い。
 - 6) このダブルトンとトリプルトンは素直に3hep、2hepと評価する。もしパートナーがこのスートをビッドすれば+1hep、ただし、特にそのスートが5枚以上が分かる時 $\spadesuit Q x x$ は+2hepとする。前のオポネントがビッドすればそれぞれ+0.5hep、後ろのオポネントがビッドすればそれぞれ-1hep。
 - 7) 同じ6HCPでも、 $\spadesuit K Q J$ は7.5hep、 $\spadesuit A Q x$ は7hep。
 - 8) $\spadesuit K J$ は4hep、 $\spadesuit K J 10$ 、 $\spadesuit K J 9$ は5hep。
 - 9) スートコントラクトで、 $\spadesuit x x$ は「2トリックしか取られない」と考えるか、「2トリックも取られる」と考えるかで、それぞれ+1hep、-1hepである。比較的攻撃的ビッドをする傾向がある私なら後者の-1hepである（攻撃的ビッターがいつも自分のハンドを高く評価するとは限らない）。5332を含むフラットハンドは静的評価が低いのである。5422でさえ低評価なこともある。
 $\spadesuit x x x$ も、静的評価は-0.5hepである。ただし、 $\spadesuit x x x$ はオポネントがこのスートをビッドしフィットしたか否か、また競り合いビッドで自分らがコントラクトを取ってこれがサイドスートとなるか否かで大幅に評価が変わる。自分らがコントラクトを取ればサイドスートとして価値が増える。減るのではない。パートナーはこのスートが短いはずで、しかもトータルHCPに無駄がないからである。[注意：キャプテンシーは自分が持っている。]
 - 10) $\spadesuit x$ もトータルシェイプでの評価が必要になる。「1トリックしか取られない」と考えるか、「1トリック取られる」と考えるかで評価が変わる。実際「1トリックしか取られない」ためにはトランプスートが相当消耗することになる（トランプコントロールに工夫が必要ということ）。例えば、4441、6331のシングルтонは静的評価0.5hep、+1hepである。伝統的には+3hepにも関わらずである。
 - 11) この長さで $A K Q J$ はHCP過剰で無駄。後者の方がトータル価値がある。
- (4) 1) $2\clubsuit$ 2) $2\diamondsuit$ 3) $1\diamondsuit$ 4) $2\heartsuit$ （ノンバル。パスも可）、パス（バル）
5) 2NT 6) 1NT 7) 1NT 8) P 9) $1\clubsuit$
- (5) 1) 3NT 2) $4\spadesuit$ 3) 3NT

1NTオープン

■ 1NT* [15..17]_{HC}で、①4432、4333、5332 (♥/♠5枚可)。

以下はNシステム独自のリスクを冒すオープン基準：②54=22、52=42、③54=31¹、53=41¹、43=51¹、④42=52、⑤17HCP²の22=54、⑥17HCP²の1=444 [LB]

[参考1：1NTオープンは一人で（クイックトリックではないが）4、5トリック取れると皮算用できる。]

[参考2：1NTオープンが15：16：17HCPである相対比は43：33：23。]

[注1：54=31、53=41、43=51でマイナーシングルトンがくず札（相当）のA-c型ハンドで18hepを越えると評価できるものはスートオープンし、次の機会にリバースやジャンプする。例えば下図で(a)は1NTオープンするが、(b)(c)はそれぞれ1♠/1♥オープンする。シングルトンに関する「有効／実効」の考え（SSC）を後ほど解説する。]

♠KQ43
♥AJ987
♦KJ2
♣Q

(a) 1NT

♠KQ743
♥AJ98
♦KQ2
♣3

(b) 1♠

♠KQ43
♥AK987
♦Q
♣K32

(c) 1♥

[注2：22=54、1=444はリスク管理のため15～16HCPなら1♣/1♦オープンする。]

JCBLの見解では、クラスC以下の競技会においてクズ札シングルトンで1NTオープンすることは裁定の対象です。ただ、シングルトンがQ以上の絵札なら裁定対象外です。クラスC以下の競技会でNシステムの使用を考えているなら、以下で取り上げる1NTオープン例題ハンドでクズ札シングルトンがある場合、それを相手方のQと入れ替えた形で読み進んでください。

5枚メジャーでも1NTオープンするのは1♥/1♠オープンに対するアンリミット1NTレスポンスの短所に対処するためだ。ストッパーは気にしない。1NTで終わるならそれでよし。マイナーが短い時、メジャーフィットしなければパートナーのマイナーが長いはず¹。ストッパーがないからと言って、[15..17]_{HC}、♥/♠5枚の5332、52=42で1♥/1♠オープンし1NTが返ると、最適だったかもしれない1NTコントラクトで終われないし、レスポnderのポイント範囲が広くアンダービッドかオーバービッドになりがちだ。

[注1：スモールカード4枚はストッパーだ！ そのスート全部取られてもたぶん4、5トリックだから。]

1NTオープンはモードがたくさんあるが典型的なりミットビッドなので、その後はアーティフィシャルビッド（*印のあるビッド。アラートが必要）でハンドを機械的にチェックしていくことができる。これは一見「不合理なビッド」があったり、状況に応じてビッドの意味が変わったりするが、論理的に工夫されている。記憶の負担になるかもしれないが、慣れれば極めて合理的だと理解できるはず。また、「このビッドをしなかったからこういうハンドでないはずだ」という帰謬法に慣れること。

NTコントラクトにおけるハンドエバリュエーションポイント

NTコントラクトにおいてハンドエバリュエーションポイント（hep）は、HCPの合計点のみで行う。

ただし、Nシステムでは、ハンドの構成型がAかJ、あるいは分散型がc、b、dなのかを同時に評価し、最終決断に備えておく。これを静的ハンドエバリュエーションと言う。

ゾーン位つまり「そのゾーンの高・低のどの位置にいるのか？」と尋ねられた際、自分のハンドがA型かJ型か、あるいはc、b、d型なのかを総合的に評価する。また、NTモードからトランプモードに変わることもあり、その際にはhep再計算やゾーン移行も必要になる。

HCPゾーン：[0..3] [4..5] [6..9] [10..11] [12..14] [15..17] [18..19] [20..21] [22..24] [25..27]…

↓ ↑ オークションに従ってNTコントラクトとスートコントラクトでゾーンを行き来する

hep_Mゾーン：[0..3] [4..6] [6..10] [11..12] [13..15] [16..18] [19..20] [21..22] [23..25] [26..28]…

↓ ↑ オークションに従ってNTコントラクトとスートコントラクトでゾーンを行き来する

hep_mゾーン：[0..3] [4..6] [6..11-] [11..13-] [13..15] [16..18] [19..20] [21..22] [23..25] [26..28]…

hep計算は小学校算数では済まない。HCPは数値で、足し引きできると思うかもしれないが、本当はブリッジセンスそのものなのである。便宜上、仮想的に数値を計算しているだけなのである。そもそも絵札点そのものが基本的に足し引きできないことを思い出そう。

静的エバリュエーション

①ハイカードカウント (H)

- J：1hep、Q：2hep、K：3hep、A：4hep。ただし、シングルトンK、Q、J；ダブルトンQx、Jx；Jxxは、-1hep。
- 絵札構成型：A、Kが目立つA型ハンドか (+0.5hep)、Q、Jが目立つJ型ハンドか (-0.5hep)。
- HCPに評価されないミドルハイカード (10、9、8、7) を持っているか (+0.2hep)。

②ハンド型あるいはシェイプ (S) の価値

- 2スーター (2s) ハンド 5521：+2hep
- 準2sハンド 5431：+0.5hep、6421：+2hep、…
- 1スーター (1s) ハンド 6331：+1.5hep、6322：+1.5hep、7321：+2hep、…
- 準フラット (準F) ハンド 4441：-0.5hep、5422：+0.5/0hep
- フラット (F) ハンド 4432：0hep、4333：-0.5hep、5332：0hep
- ショートスートの評価はシェイプコンビネーションが明らかになった時、スキッパーが決める。

③絵札の分散型 (D)

- 絵札が各スートにバラバラに分散しているb型 (0hep)、長いスートに絵札が集中しているc型 (+0.5hep)、短いスートに絵札が集中しているd型 (-0.5hep)。

④絵札のコンビネーション (C)

- 同一スートの絵札2枚以上の組み合わせ力はスートの長さで増減する。

動的エバリュエーション

①パートナーがビッドしたスートの絵札：短い絵札K、Q、Jは3、2、1に戻すが、それ以外は

J：1.1hep (+0.1hep)、Q：3.5hep (+1.5hep)、K：4hep (+1hep)、A：4hep (変わらず)

②スートコントラクトになった場合、トランプスートの長さでサイドスートの長短の評価。

③シェイプコンビネーション評価：1NTオープンの際のシェイプコンビネーションには次の10種類がある。ただし評価はスキッパーに任せる。() はフィットした場合のhep増加分の低めの目安。

F × F (0)、F × 準2s (+1)、F × 準F (0)、F × 1s (+1)、F × 2s (+2)、準F × 準F (+1)、準F × 準2s (+1)、準F × 1s (0)、準F × 2s (+2)、準2s × 準2s (+2)

上のhep計算がやっかいと感じた人のためにhep超簡単算出式を紹介しておく。ビッドが始まる前 [静的評価]、9HCPを越えていたら、

hepゾーン=HCPに1足したところのHCPゾーン

である。分散型bの平均的ハンドなら、hep評価でポイントを増減すれば、たぶんそんなところだ。

その後のビディングに合わせて、ゾーン内の位置を変えたり、ゾーン自体を移す [動的評価]。

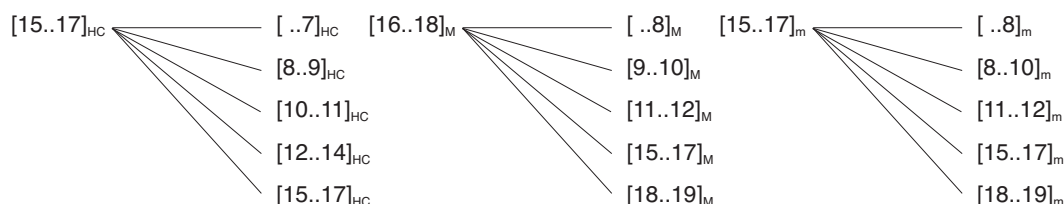
ゲームゾーン

われわれが目指すゲームあるいはスラムコントラクトで必要とされるHCPやhepは各ストレイン（コントラクト種別）で経験的に以下の通りである（数理ではないので常に例外がある）。ペア合わせて、

3NTは25HCP、4♥/4♠は26hep、5♣/5♦は29hep、スモールスラムは33HCP/hep、グランドスラムは37HCP/hep。

簡易クロスゾーン

解説を始める前に、簡易クロスゾーンの表を載せておこう。自分とパートナーが現在どのゾーンのどの位置（高位・中位・低位）にいるか常に注意していて欲しい（境界は本当は曖昧だが）。



1NTオープンゾーンは[15..17]HCで、3点幅だが、レスポンスは3NTや6NTを狙う視点から5種類のゾーンの意識する。①[..7]HC、②[8..9]HC、③[10..11]HC、④[12..14]HC、⑤[15..17]HCである。

もしレスポnderは、①にいればパス、③④[10..11]HC[12..14]HCにいれば自分からゲームビッドでサインオフする。②⑤にいとオープナーのゾーン位、つまり15、16、17HCPのどれかを知らなければならない。これらのHCPを[15..17]HCの「ミニマム」「ミディアム」「マキシマム」と呼ぶ。

マキシマムの真の意味

最終コントラクトを3NTや6NTと見込む時、スートコントラクトに比べAの数や（クイック）ルーザーを意識する必要がないので、単純にミニマム=15HCP、ミディアム=16HCP、マキシマム=17HCPとしてよい。だが1NTオープンしたからといってNTコントラクトではなくスートコントラクトになることも多い。その場合、17HCPでもマキシマムと評価できるとは限らない。

真の評価はHCPではなくhepである。つまり構成型（A/J）や分散型（c/b/d）なのだ。HCPは静的状態で機械的に付けられたハンドのクラス名で、これはバーチャル数に過ぎない。そのメンバーは個性豊かなアイデンティティを持っている。その個性を可能な限り詳しく評価するのがhepである。ただし、最終的にはリアルなトリック数の見積もりが必要となる。

「マキシマム」「ミディアム」「ミニマム」の意味は以下の通りで、単にHCPではなく、H（HCP）、S（Shape）、C（Combination）、D（Distribution）の総合的判断が、マキシマムか否かを決める。

マキシマム 静的要件では、①16、17HCP、②構成型がA型（Aが少なくとも2つないと「A型」ではない）。さらにビッドを続けて分かる動的要件として分散型とトランプの評価がある。③パートナーの長いスートに絵札があること。スートコントラクトであれば、④8枚以上トランプが確認でき、理想的には、⑤c型で、しかもパートナーのショートスートに無駄な絵札がない。

ミディアム 単純には中間点の16HCPという意味だが、実際は上のマキシマム要件の1つが欠けているということで、準マキシマムとも呼ぶ。例えば、17HCPあっても、①構成型がJ型、あるいは②分散型がd型なら準マキシマムである。

ミニマム マキシマム要件が2つ以上欠けている。17HCPでもミニマム（J-d型）はあり得る。

参考までに、静的評価におけるマキシマムがどんなものか、17HCPと16HCPの絵札構成を見ておこう。

17HCP： AAAAJ、AAAKQ、AAAKJJ、AAAQJJJ、AAKKQJ、AAKKQJ、AAKQQQ、AAKQQJJ、かつ分布は集中型（c型）（絵札混雑効果で自然に組み合わせカアップ）

16HCP: AAAA、AAAKJ、AAAQJJ、AAKKQ、AAKQQJ、かつ分布は集中型(c型)

15HCPでも集中型(c型)はあるが、今度は組み合わせ力が足りないだろう。例えば、自分が同一スートのKJとテネスで持っている方が、KとJが自分とパートナーに分かれているより良いはずだ。

以下のビディングシーケンスを通して、本当の評価がHCP $\leftrightarrow$ hep_M $\leftrightarrow$ hep_mの間で揺れ動く様を意識して欲しい。

さてまあおきはこれくらいにして1NTオープンに対するレスポンスやその後のビッドシーケンスを見てみよう。まず最初はパスである。驚かないように！これが最も限定(リミット)されたレスポンスだからである。他のオープンについても同様にパスはリミットコールである。

2-1 パス

Nシステムのレスポnderは7HCP以下のF/準Fハンドなら、1NTが最適なコントラクトとは限らないがパスする。最大24HCPで、トレジャーハンターにとってゲーム(獲物)獲得範囲ではないからだ。

- パス F/準Fハンド。二人合わせてゲームゾーンに達しない7HCP以下。[≤ 7]_{HC}

逆に、パス以外のレスポンスは8HCP以上かトリック志向のハンドということ。ただし、c型2s/準2sや1sハンドならスートコントラクトを目指して7HCPでもレスポンスすることはある。この判断はシステムではなくプレイヤーのセンスの領域である。

なお、8HCPの4333ハンドも、ミドルカード(10、9、8、7)が多くなければ戦略的にパスを勧める。

2-2 4♣レスポンス：ガーバー

レスポnderは、例えば自分で7トリック以上見込め、Aの枚数が分かればスラムの判断ができるなら、すぐ4♣とビッドして1NTオープナーの持つAやKの枚数を聞いて、最終コントラクトをコール。

- 4♣ ガーバー＝Aアスキング。[15..17]_{HC}以上 [ULB]

[1NTオープナーのリビッド]

Aの枚数が0/4、1、2、3に応じて、4♦、4♥、4♠、4NT

Kの枚数を知りたいなら、引き続き5♣: Kの枚数が0/4、1、2、3に応じて、5♦、5♥、5♠、5NT

2-3 4NTレスポンス：接近原理スラムトライ

1NTオープンゾーンが[15..17]_{HC}と限定されているので、レスポnderは[15..17]_{HC}マキシマムにいれば、4NTとレスポンスすることで接近原理に基づくスラムトライができる。

- 4NT [15..17]_{HC}高位(16、17HCP) [LB]

[1NTオープナーのリビッド] 以下のように「たかが1HCP、されど1HCP」で応えるが、スラムになるなら、必然的にAの枚数はペアで3枚以上となる。このスラムトライのバリエーションはいくつかあるので、それらを含めて「接近スラムトライ」と呼ぶ。

6NT マキシマム。単純に17HCPではないHSCD総合的判断。

5NT 準マキシマム(ミディアム)。普通は16HCP。NTコントラクトの時だけ意味がある。

パス ミニマム。15HCP以外でもミニムはあり得る。

参考 スモールスラムはなぜ33HCPなくともできるのか？

次章の章末の補足で詳しく見ていくが、実は33HCPのスモールスラム6NTは次の6通りしかない：

AAAACKKKKQQJ、AAAACKKKKQJJJ、AAAACKKKKQJJJJ、AAACKKKKQQQQJ、

AAAKKKKQQJJJ、AAAKKKKQQQJJJJ

これから接近原理で6NTを狙うならAの数をチェックする必要がないのが分かる。ちなみに、この6種のハンドの場合、相手方の持っている絵札は何だろう？

さて、現実にはスラムは上記6種の33HCPがなくともできる。なぜだろう？ 少し大雑把な議論するが、例えば、Qが抜けて相手方に行っていたとする。つまり、31HCPである。

①もしスートコントラクトならこのQをラフすることができる（かもしれない）。

②同じスートにテネスKJがあつてQを挟むことができる（かもしれない）。これはJがQに昇格したとも見なすこともできる。なお、Qを自分で挟めばフィネス、相手から飛び込んでもらえればスローインである。（注：テネスとはエビやカニのハサミのこと、フィネスとは繊細な恋のテクニックのことである。）

③エスタブリッシュしたスモールカードを走らせて、相手のQを捨てさせることができる。これを意識してするにはスクイズプレイ（スローインもこの仲間）を勉強しておく必要がある。（注：スクイズはブリッジのスートフォローの原則に基づくものである。）

かくして、33HCPなくともスラムは可能なのだ。ブリッジは高い絵札でトリックを取るだけでなく、この①②③でトリックを取るのが基本戦略である。特に、長いスートのスモールカードのエスタブリッシュが最重要課題である。

2-4 3♦/3♥/3♠レスポンス：4441/5440パターンショーイング

レスポnderは、ジャンプビッド3♦/3♥/3♠で、「♦/♥/♠ショート of 4441パターンとゲームゾーン以上にいる」ことを知らせる（注意：3♣は除く。これは♣/♦へのトランスファーだから）。もちろんゲーム宣言。なお、♣シングルトン（444=1シェイプ）の時や、シングルトンが絵札の時は、後述のNパペットでメジャーアスキングすれば良い。

- 3♦*/3♥*/3♠* ビットした♦/♥/♠が有効ショート of 4441、5440ハンド（5枚はメジャーではない）。ただし[10..11]_{HC}ならシングルトンKはない。[10..11]_{HC}以上 [GD]

[1NTオープナーのリビッド]

オープナーはレスポnderのゾーン（[10..11]_{HC}と見なす）とシェイプが分かるのでスキッパーとして（仮）最終コントラクト決める。レスポnderは自分のゾーンが高ければさらに動くこともある。

参考3 ローマンキーカードブラックウッド（RKCB、詳細は第13章）

トランプスートが明らかな状況でパートナーから4NTとビッドされたら、キーカードの枚数を以下の5段階で応える。キーカードとはAとトランプKを合わせた5枚のカードのことである。

5♣	0または3枚のキーカード（キーQ不明）
5♦	1または4枚のキーカード（キーQ不明）
5♥	2または5枚のキーカード（キーQなし）
5♠	2または5枚のキーカード（キーQあり）
5NT	ボイドスートあり+キーカード2枚または5枚を示す（キーQなし）

5♣/5♦が返った時は、引き続きステップビッドでキーQの有無を知ることができる。また、5NTでサイドのKを知ることができる。[注意：Nシステムはいわゆる「1430」を採用しない。]

キーカードの合計枚数がスラムに足らないと判断した時は直近の不合理なビッドをすることで5NTに止まることができる。なお、トランプスートが不明な状況では「シンプルブラックウッド」に変わる。つまり、Aの枚数が0/4、1、2、3に応じて、5♣、5♦、5♥、5♠と応える。

2-5 Nテキサストランスファー

Nテキサストランスファーを説明する前にウィーク2オープン2♥/2♠について考えてみよう。これは「♥/♠をトランプにすれば、バルなら自分で6トリック、ノンバルなら5トリック取れるので、レスポンドーが2、3トリック取れば2♥/2♠メイク、もし4、5トリックなら4♥/4♠メイク」ということである。

1NTオープナーは一人で4、5トリックは取ると見積もれる（保証しないし、クイックトリックでもない）。するとレスポンドーは、♥/♠が長く良いスートで5、6トリック見込めるなら4♥/4♠が可能だ。

という訳でレスポンドーが♥/♠がゲーム要件「5、6トリック取る」を満たしているなら、アーティフィシャルに4♣/4♦ビッドで自分のハンド内容を伝え、それに対しオープナーは4♥/4♠コントラクトへと移すことができる。

同様に、もし♣/♦6、7トリック以上見込めるなら3♣をビッドすることでオープナーの3♦へ移せる。その後は、パス/3NT/5♣/5♦/...とビッドできる。

これらをNテキサストランスファーという。

トランスファーの利点は、ビッドを半巡戻すことで、ビディングスペースを大幅に広げることができることである。ディクレアラーをオープナーに移すという優位さはサイドエフェクトに過ぎない。

[注：♥/♠が長くゲーム以上が見込める時、Nジャコビーの選択肢もある。メジャースートのNテキサストランスファーは大幅にビディングスペースを無駄にするのでサインオフ志向である。]

(1) 4♦——♥へのトランスファー

- 4♦* Nテキサストランスファー。「♥をビッドせよ。♥をトランプにすれば自分一人で5、6トリック取る」。ウィーク2オープンの2♥と同じ要件 [GD]

[1NTオープナーのリビッド]

- 4♥* 仰せの通り♥にトランスファー。レスポンドーはパス。
レスポンドーはスラムを狙うなら、後述のNジャコビートランスファーを経由する：
1NT→2♦→2♥→？
この後の展開はビディングスペースがたくさん残っているので、それぞれである。

(2) 4♥——♠へのトランスファー

- 4♥* Nテキサストランスファー。「♠をビッドせよ。♠をトランプにすれば自分一人で5、6トリック取る」。ウィーク2オープンの2♠と同じ要件 [GD]

[1NTオープナーのリビッド]

- 4♠* 仰せの通り♠にトランスファー（トリック計算に基づくリビッドなので♠1枚（1=444）でも心配無用）。レスポンドーはパス。

(3) 3♣——♦/♣の1スーターハンド（3つのモードあり）

- 3♣* 「3♦をビッドせよ」 [ULB]
♦/♣どちらかの1スーターハンド。ハンド内容は次のいずれか。
①ゲーム以上を狙っているなら良い♦/♣7枚以上で自分一人で6、7トリック以上取る。
②弱いハンドで狙いが3♦の場合もある。
[注1：ゲームを狙っている①なら♣/♦スートの中身は最低でも「KQJxxxx+サイドのK（エントリー、ストップパーのため）」くらい必要。ポイントなら最低9HCP、

12hep_m程度が求められるということ。最初にスラム狙いのガーバーでなかったのは、見込みトリック数や3NT狙いなどの理由があるのだろう。]

[注2：3枚メジャーある時に10HCP以上のマイナー6、7枚以上のハンドはNバペット（1NT→2NT、GD）経由で処理する。また、良いマイナーでも3枚メジャーない場合は、Nスモ-レンを経由する。]

[注3：[6..10]_mの♣6、7枚以上のハンドは、Nスモ-レン（GDでない）経由で処理する：1NT→2♣→2♦/2♥/2♠/2NT→3♣でサインオフ。]

メジャーのトランスファーと異なり複雑なのは、(a)オープナーの♦/♠スートがシングルトンかもしれないことと、(b)狙うゲームに3NTと5♣/5♦があつて、その要件に大きな差異がある、という点である。

[1NTオープナーのリビッド]

■ 3♦*

トランスファーとして♦をビッド。

レスポnderが本当に♦が長いか現時点では不明。♣が長いかもしれない。

もしパスでなければ、ゲーム可能範囲にいるが、3NTにはストッパーがないかもしれない。5♣/5♦にはAの数が少ないかもしれない。一方、ペアで30HCP（A型）あれば6♣/6♦がある。

[1NT→3♣→3♦の応え方]

- パス ♦6枚以上。ゲームに興味なし [SO]
- 3NT ショートスートなし、マイナー6、7枚。9HCPか[10..11]_{HC} [GD]
シェイプ22=63、22=72。オープナーは22=54などメジャーが弱ければ緊急避難としての4♣可（ただしランニング3NTがあるかも）。
- 3♥*/3♠* それぞれ♣/♦が7枚以上。ショートスートあり。12hep_m程度 [GD]
3NTの可能性も探る。

[オープナーのリビッド]

- 3NT サインオフ。
- キュービッド Aを示す。3NTを越えるのでスラム興味が伝わる。
- 4♣/4♦ 良い♣/♦7枚以上。A2枚。[13..15]_m以上 [GD]
3NTを越えたのでスラムに興味。

[オープナーのリビッド]

- 5♣/5♦ A0枚。非マキシマム
- 4NT RKCB。マキシマム（A型。A1枚以上）

注意：3NTか5♣/5♦の選択の悩みを「マイナーゲームジレンマ」と呼んだ（19ページ）。悩んだ時は基本的には3NTを選ぶ。3NTメイクは運次第だが、Nシステムの「楽天的」側面である。

5♣/5♦は狙うものではなく、6♣/6♦を狙ってそれが駄目な時のコントラクトであるのが理想である。「よほどの事情」がなければ3NTで手を打つ。したがって、3NTを越えて4♣/4♦をビッドしたら（たいていの場合）それは6♣/6♦の興味があることパートナーに伝え、スラムトライを始めようということを意味する。

ただし、「よほどの事情」を考えるのがブリッジ。考えるのはプレイヤー個人で、システムではない。

2-6 Nジャコビートランスファー

1NTオープンに対しレスポnderは、[6..9]_{HC}以上で5枚以上の♥/♠を持っている時、2♦/2♥をビッドし、オープナーに強制的に2♥/2♠とビッドさせることができる。これをNジャコビートランスファーという。

ただし、強制されたのに従わないケースがある。それはスーパーフィット、あるいは高HCPの1=444、22=54、5332（トランスファースート2枚保証）シェイプなどだからである。例えば、

- 1NT→2♦に対して（2♥ではなく）2♠/3♣/3♦あるいは3♠*/4♣*/4♦*
- 1NT→2♥に対して（2♠ではなく）2NT*/3♣/3♦あるいは4♣*/4♦*

[注1：再度強調するが、トランスファーは本当のメリットはオークションを半巡戻すことでビディン
グスペースが数倍増えることである。]

[注2：メジャースートを優遇する理由は62ページ「なぜ4♥/4♠が3NTより有利なのか？」を参照。]

参考：Nシステム独特のアスキングビッド（コンベンション）に、次の3つがある。

- 1NT→2♠ [2♠は4枚マイナーアスキング（ゲーム宣言）]
- 1NT→2NT [2NTは5枚メジャーアスキング=Nパペット（ゲーム宣言）]
- 1NT→2♣ [2♣は4枚メジャーアスキング=Nスモーレン（ゲーム宣言ではない）]

(1) 2♦レスポンス——♥へのトランスファー

- 2♦* 2♥をビッドせよ（トランスファー）。♥5枚以上。[6..9]_{HC}は欲しい [ULB]
[注意：6HCP以下の時、意図した最低コントラクト2♥を越えることもある。]

2♦は1NTオープナーに2♥（2～5枚持っているはず）をビッドするよう強制する（♠5枚はあり得る。しかし（比較的弱いハンドで）♠4枚あるならNスモーレンを使う）。ただし、オープナーはスーパーフィットや、モード⑤（17HCPの22=54）、⑥（17HCPの1=444）などならこの強制に従わない。

[1NTオープナーのリビッド]

- 2♥* 仰せの通り♥をビッド。[注：モード①のFハンド。♥/♠の一方は少なくとも3枚以上]
[1NT→2♦→2♥の応え方]
 - パス ゲームに興味なし。7HCP以下。
 - 2NT ♥5枚ちょうど。[8..9]_{HC} [LB]
[オープナーのリビッド]
 - 4♥/3NT
 - 3♥/パス
 - 3NT ♥5枚ちょうど。[10..11]_{HC}[12..14]_{HC} [GD]
[オープナーのリビッド]
 - 4♥/パス
 - 4NT [15..17]_{HC}、5332の接近スラムトライ。RKCBではない。[GD]
最終ストレイン（♥/NT）が分からないからパスなし。
[オープナーのリビッド]
 - 5♥*/6♣* [静的マキシマム。前者は♥3枚以上]
 - 5♣* [ミニマム]
 - 3♥ ♥6枚以上。[6..10] [LB]
ゲームのためには（ウィーク2オープンのように）パートナーに5トリック期待している。16HCPのオープン点では4、5トリックだが、なんらかのかたちで1トリックプラスが見込めればよい。

[オープナーのリビッド]

- 3NT/4♥/パス (3NTは♥のバリューがなくなるから勧めない)
- 4♥* ♥6枚以上。接近スラムトライ。[15..17]_{HC}[16..18] [GD] [ST]
サインオフではなくスラムトライ。もしサインオフするなら最初からNテキサストランスファーのはず。自分で7トリック見込めるが、オープナーは5トリック (4プラス1) 見込めるか尋ねている。ショートスートはないがトライに必要なトランプ枚数やHCPはあるということ [ショートスートがあれば後述の2♠あるいは3♠*/4♣*/4♦*]。ただし、トランプに心配がなければ、1NTオープンにすぐ4♣や4NTでスラムトライしているはずなので、トランプ内容つまり♥絵札がQ以上かも尋ねている [自分でトランプ絵札トップ3の最低1つは持っているはず]。オープナーはスラムトライでキーカードが心配ならRKCBで念のため確認してもよい。

[オープナーのリビッド]

- 6♥ [マキシマム、または♥Q以上の準マキシマム]
- 5♥ [準マキシマム、または♥J以下]
- パス [ミニマム、♥2枚など]
- 4NT RKCB。キーカードの枚数が0/3、1/4、2/5、2/5+Q、2/5+V^{ボイド}に応じて、5♣、5♦、5♥、5♠、5NT。さらにステップビッドでキーQの有無や、5NTでサイドのKを知ることができる。
- 3♠*/4♣*/4♦* ♥6枚以上保証のスプリンター (ビッドした♠/♣/♦がショート)。長いスートなら2♠*/3♣*/3♦*とビッドするはず (4♣はガーバーでもない)。[16..18] ([12..14]_{HC}) のスラムトライ [GD] [ST]
6331、6421パターンなどである。オープナーは♥3枚以上のマキシマムまたはショートスートが有効ならレスポンダーのキーカード (A) の枚数をRKCBで聞いて最終コントラクトをコールする。[注意：オープナーからスラムトライができるのは、レスポンダーのゾーンとショートスートが分かって、スキッパーとなったからだ。]

[オープナーのリビッド]

- 4♥ [SO]
- 4NT RKCB。
- 2♠ ♠も5枚 (4枚ではない。もし♥5枚かつ♠4枚ならNスモーレンで尋ねる)。55=21、55=30でショートスートがあるということ。このビッドでゲーム宣言となる。[8..9]_{HC} [GD]
♥にトランスファーさせた後、2の代で♠を紹介するのはゾーンが[8..9]_{HC}だからである。[10..11]_{HC}以上の時は、♠に2♥でトランスファーさせた後、3の代で3♥とビッドして♥5枚を示す。
さて、オープナーはスキッパーとなった。パートナーが♥♠55で8、9HCPを持っていることが分かったのだから、♥♠の長い方を4♥/4♠とビッドするだけでよいのだが…。

[オープナーのリビッド1]

- 4♥/4♠ ♥/♠4枚以上。ゲーム宣言 [GD]

二人合わせてせいぜい26HCPなので、素朴HCP神話を信じるプレイヤーはたぶんこれで終わるはずだが、オプティマティクトレジャーハンターには次のステップビッドがある。

■ 2NT ♠4、5枚。ゲーム宣言 [GD] [ST]

以下で詳しく説明するが、2NTが不合理なビッドであることを理解して欲しい。[問い：なぜ不合理か考えよ。答えは次ページ最後]

ステップビッドメソッドとショートスート評価規定 (SSC)

オープナーがマキシマム「17HCP、A-c型、2A、自分の4枚メジャー♠がフィット、つまりトランプ♠5-4フィットのゴールデンフィット」したとしよう（マキシマムで♥4枚以上あれば、トランスファーに対し最初に3♥とリビッドする。後述）。合計最大26HCPだが、トレジャーハンターはステップビッドメソッドという一連のビッドの流れでピンポイントでスラムを狙う（ハンド例1のNo. 8を参照）。まず直近の不合理なビッド=ステップビッドをする。この場合2NT。

①これはピンポイントスラムトライの意思表示でもある。

[注意：A（コントロール）の数は、オープナーサイドからのステップビッドなら2A保証、もしレスポンドーからなら1A保証。構成型はA型でレスポンドーが最初にビッドしたスートに絵札（可能ならQ以上）を持っていてhepが高くなっていることである。シングルトンでもケースによっては可だが、微妙である。]

②ショートスートが何か尋ねる。[この場合、[8..9]_{HC}[10..11]_{HC}では、絵札のシングルTONはショートスートとは見なさない（下記、ショートスート評価規定参照）。ピンポイントスラム狙いなので無駄な絵札は避けるからである。

ショートスート評価規定（略してSSCと呼ぶ）

オープナーが[15..17]_{HC}でピンポイントスラム狙う際のショートスートの有効性に関する2段階の評価。まず「[8..9]_{HC}[10..11]_{HC}でシングルTONが絵札でないならシングルTONは有効である。[12..14]_{HC}ならJ、QシングルTONは有効と見なすが、Kは見なさない。[15..17]_{HC}以上ならKシングルTONも有効と見なす」。さらに第2段階として、有効ショートスートに対してパートナーもそのスートに絵札がないならば実効ショートスート、あるいはSSCショートと呼ぶ。SSCは、2sだけでなく準2sの5431に適用するが、4441の時はサイド4枚スート如何でケースバイケースである。

♠KQ843

♥A9876

♦32

♣6

♣6はSSC候補

♠Q8743

♥A9876

♦32

♣K

♣Kは[8..9]_{HC}ではSSC候補ではない

左図で♣6が♣Qや♣Kに代わってHCPゾーンが上がっても、ハンド自体さほど強化されないことに留意しよう。

SSCスートでなければアグリースートでサインオフ（このケースでは4♠）。ショートスートが有効であればそのスートをビッドす

る。が始める時、有効ショートスート候補は明らかなはず。このケースでは♣/♦なので3♣*/3♦*。有効ショートスートがなければ3NT*かアグリースートを応える。いずれにしてもレスポンドーは自分のハンドを総合的に評価する。例えば、A型かJ型か、2番目に短いスート（ダブルトンまたはトリプルトン）に絵札が集中し過ぎているかなどを考慮する。ハンドに何らかの瑕疵があればアグリースートでサインオフ。

- ③ショートスートが実効なら、オープナーは引き続き不合理なステップビッド（3♦*/3♥*）でAの枚数を尋ねる、つまりAの数をRKCBより低いレベルで事前チェックできる訳である。例えば、

3♦*に対して3♥*/3♠*/3NT*、3♥*に対して3♠*/3NT*/4♣*と1レベルずつビッドを上げて、A0、1、2枚を表す。

- ④Aの枚数がスラムに足らなければアグリースートでサインオフする（このケースでは4♠）。足りていれば、念のためRKCBでキーカードの枚数を尋ねることもできる。

ステップビッドを具体的に説明する前にレスポンドーの9HCPと8HCPクラスにはどんなメンバーがいるか、すべて確認しておこう。

9HCP：AAJ、AKQ、AKJJ、AQQJ、KKK、KKQJ、KKJJJ、KQJJJJ、QQQQJ、QQQJJJ。

8HCP：AA、AKJ、AQQ、KKQ、KKJJ、KQJJJ、QQQQ、QQQJJJ。

それぞれA型からJ型に並べた。実際はオープナーの同一スート絵札とのコンビネーションや分散もあり、強さも異なってくるが、（ピンポイントスラムを狙うなら）同じHCPでもこの順に強いと言える。

ステップビッドの基本形はクルーの最終ビッド直近の不合理なビッド（1レベル上、ケースによってはそれより上のレベル）をすることによって、クルーのショートスートの有効性とAの数を尋ねることだ（ステップビッドAと呼ぶ）。バリエーションとして、レスポンドーが直接有効ショートスートを示したり（ステップビッドB）、「有効ショートスートを持っているので尋ねてくれ」（ステップビッドC）というものもある。一方クルーはスキッパーがマキシマムと4枚サポートでピンポイントのスラムに挑戦しているのを理解する。必要なのは「不合理なビッドかどうか見分ける合理的な判断力」だ。

[オープナーのリビッド2、ステップビッドA]

- 2NT* 2♠直近の不合理なビッド。♠4、5枚。ステップビッドA開始：自分はマキシマムで、ショートスートが有効かを聞いている（2sなので♣/♦のどちらかは必ずショート）。6♠チャレンジの表明である [GD] [ST]

1NT→2♦→2♥→2♠→2NTは不合理なビッドであって、決してNTをプレイしたいのではない。♠4枚は持っている。なぜなら、(1)♥がスーパーフィットしたなら1NT→2♦に対して最初に3♥とジャンプするか、特殊モード③でスプリンター3♠のはず（後述）。(2)

モード①②④⑥ならどちらかのメジャーが必ず5-3フィット以上。
メジャーフィットとパートナーが5521か5530と分かっているのに3NTをやりたいブリッジプレイヤーはいないはずだ。例えば、ミニマムハンドで♥3、4枚のフィットなら1NT→2♦→2♥→2♠→3♥/4♥、♠3、4枚のフィットなら1NT→2♦→2♥→2♠→3♠/4♠のはず。(3) 特殊モード⑤ならリアルスート3♣/3♦をビッドする。と言う訳でオープナーは♠が4、5枚持っていて、スラムに関心がある。ゲーム宣言は最小レベルに抑える。

[ステップビッドAに対するレスポンスの応え方]

● 3NT* 無駄なシングルトン絵札。

オープナーは4♠でサインオフ。

● 3♣*/3♦* それぞれ♣/♦が有効ショートスート

[オープナーのリビッド]

■ 4♠ オープナーにとって有効でない [SO]

■ 3♦*/3♥* それぞれのショートショーイングに対する次のステップビッドで、今度はAアスキング。レスポンスはAQ、1、2枚に応じて、ビッドを1ステップずつ上げて応える。オープナーは2度目のステップビッドの返事(Aの枚数)を聞き、ビディングスペースに余裕があるので引き続きRKCBでキーカードの枚数を尋ねる。

[オープナーのリビッド]

■ 4♠ スラムにはAの数が不足 [SO]

■ 4NT RKCB。キーカードの枚数が0/3、1/4、2/5、2/5+Q、2/5+Vに応じて、5♣、5♦、5♥、5♠、5NT。5♣/5♦の時さらにステップビッドでキーQの有無や、5NTでサイドのKを知ることができる。

[注意1：この流れでスモールスラムにたどり着いた時、レスポンスは自分のショートスートがボイドならグランドスラムを考えるかもしれないが、HCPがもともと少ないので諦めよう。]

[注意2：オープナーが5=2=42シェイプで♠55フィットもあり得る。このケースでは、皮肉なことにトランプ絵札が無駄になることもある。55フィットならAKで十分で、QJはあったら無駄だろう。ピンポイントスラムにそぐわない。心配してもきりが無いが…。]

以下の1NT→2♦→2♥→3♣/3♦の展開(♥5枚保証)はさらなるフィット探査である。これは2♠トランスファーよりHCPゾーンが高い[10..11]_{HC}以上である。

● 3♣ ♣4枚以上。[10..11]_{HC}以上 [GD]

[オープナーのリビッド]

■ 4♥ ♥3枚以上。非マキシマム [LB]

■ 3♥ ♥3枚ちょうど。マキシマム [GD]

4♥までのスペースを有効利用しスラムトライできる。

- 3NT ミニマムで♥2枚 [GD] [SO]
♣5枚かつ♥2枚でも、5♣より良い（マイナーゲームジレンマ）。
- 3♦* ステップビッドA開始（3♦は不合理ビッド）。マキシマム、♣4枚以上フィット。ショートスートを聞いている（候補は♠と♦）。狙いは6♥ではなく6♣/7♣である（6♥狙いならトランスファーに、マキシマムの♥4枚以上フィットで3♥のはず）。あなたが[10..11]_{HC}かもしれないのにオープナーがステップビッドを始めたことは重要だ。ハンドは、♣5枚で♥は絵札付きのダブルトンだろう。

[ステップビッドAに対するレスポンドの応え方]

- 3NT 有効ショートスートがなければ3NT。この時オープナーはパスか5♣でサインオフ。NTではスラム困難なゾーンにいることを忘れないように。
- 3♥*/3♠* それぞれ♦/♣が有効ショートスート（5521ではなく5431の可能性はあるがその時でもシングルトンは絵札ではない）

HCPゾーンが上がって、実際はショートスートに無駄な絵札が入り込む可能性が高い。[10..11]_{HC}で有効なショートスートはJ、Qシングルトンまでである。Kシングルトンの場合は、これがなかったとしても全体がA-c型2sを保つなら有効ショートスートと見なして良い。Aシングルトンは[15..17]_{HC}でないとは有効ショートスートでない。つまり、シングルトン絵札や他の瑕疵（例えばd型）があるなら厳しい6♣をあえて狙わない。

[オープナーのリビッド]

オープナーはレスポンドのショートスートに自分の無駄な絵札がなければ、引き続き不合理なステップビッド3♠*/3NT*でAの枚数を尋ねる。これはマイナースラム狙いの時や5530パターンでボイドがある時には役に立つ。

- 3♠*/3NT* それぞれのショートスートショーイングに対するステップビッドで、Aアスキング。レスポンドはA0、1、2枚に応じて、ビッドを1ステップずつ上げて応える。
オープナーは3♠*/3NT*の返事（Aの枚数）を聞いて、5♣サインオフか、引き続きRKCBでキーカード（トランプK含む）の枚数を尋ね、最終コントラクト決める。レスポンドがさらにグランドスラムを狙うなら自己判断。
- 6♣/6NT/7♣/7NT
オープナーがマキシマムだと言っているのだからレスポンドは[15..17]_{HC}以上ならショートスートを示すまでもなく、最終コントラクトをビッド。

● 3♦

♦4枚以上。3=5=4=1シェイプあり。[10..11]_{HC}以上 [GD]

[オープナーのリビッド]

■ 3♥ ♥3枚。プリファァ。非マキシマム [GD]

■ 4♥ ♥3枚。マキシマム [LB]

レスポンドァは自己判断でスラムトライ可能。

■ 3NT ミニマムで♥2枚、♦3枚以下 [SO]

■ 4♦ レイズ。♦4枚以上かつ♥は2枚、非マキシマム [GD]

■ 3♠* ステップビッドA開始 (3♠は不合理ビッド)。マキシマム、♦4枚以上フィットで狙いは6♦/7♦。有効ショートスートを聞いている (♠か♣)。あなたが[10..11]_{HC}かもしれないのに、オープナーがステップビッドを始めたことは重要。ハンドは、♦5枚の可能性が高く、♥は絵札付きのダブルトンだろう。

[ステップビッドAに対するレスポンドァの応え方]

● 3NT 有効ショートスートがなければ3NT。この時オープナーはパスか5♦でサインオフ。NTではスラム困難なゾーンにいることを忘れないように。

● 3♠*/4♣* それぞれ♠/♣が有効ショートスート

[オープナーのリビッド]

レスポンドァのショートスートに自分の無駄な絵札がなければ、引き続き不合理なステップビッド4♦*でAの枚数を尋ねる。

■ 4♣*/4♦* それぞれのショートスートショーイングに対するステップビッドで、Aアスキング。レスポンドァはA0、1、2枚に応じて、ビッドを1ステップずつ上げて応える。

オープナーは4♣*/4♦*の返事 (Aの枚数) を聞いて、5♦サインオフか、引き続きRKCBでキーカード (トランプK含む) の枚数を尋ね、最終コントラクト決める。なお4♦*に対するステップビッドでAが2枚あると4NTになりRKCBができないが、この時Aは二人合わせて4枚あるはず。安心してさらにステップビッドでキーQの有無を知ることできるし、5NTでサイドのKを知ることができる。グランドスラムを狙うなら自己判断。

● 6♦/6NT/7♦/7NT

オープナーがマキシマムだと言っているのだからレスポンドァは[15..17]_{HC}以上ならショートスートを示すまでもなく、最終コントラクトをビッド。

下のリビッドは2♥リビッドを強制したのにオープナーが従わないケースである。最初の2つ、3♥および3♠/4♣/4♦は♥4枚以上フィット保証のゲーム宣言で、次の3つ、2♠/3♣/3♦はそれぞれ5枚以上で、♥2枚を表している。どのリビッドも自己主張するので16、17HCPは保証している。

■ 3♥ ♥4枚以上。[16..18]高位 (マキシマム)

レスポンドァは2♥をリビッドさせ自分はパスしたかったのかもしれないが、幸か不幸かオープナーには♥もポイントもたっぷりある (二人合わせて最低24hpt) ! 5-4

フィットはトランプだけで6、7トリック取れる皮算用（63ページ参照）。

[1NT→2♦→3♥の応え方]

- パス 2♥をパスする積もりのハンド
- 4♥ [GD]
- 4NT RKCB [GD]

- 3♠*/4♣*/4♦* スプリンター。♥4、5枚フィットかつ♠/♣/♦ショート（シングルトンは絵札かもしれない）。つまりモード③の1=4444、②の54=31。

[1NT→2♦→3♠/4♣/4♦の応え方]

- 4♥ [GD]

- 2♠ [15..17]_{HC}高位で♠5枚、♥2枚か弱い3枚 [ULB]

[1NT→2♦→2♠の応え方]

- 2NT/3♥ ♥5枚。もともと2♥をパスしたかったハンド [LB]
- 3NT 2=5=33、2=5=42、1=5=43など [GD] [SO]
- 4♥ ♥6枚 [GD] [SO]
- 3♠/4♣ ♠3枚（ステップビッドには至らないゾーン） [GD]
- 3♣*/3♦* ステップビッドB。♠5枚フィット、♣/♦有効ショート（[8..9]_{HC}の5=5=21など）。1A保証。スラムトライを要請 [GD]
いまさらニュースートを紹介するのは不合理。自分から有効ショートを示した。オープナーは実効と判断したらRKCB。

- 3♣/3♦ モード⑤の22=54マキシマム。それぞれ♣/♦5枚。

[1NT→2♦→3♣/3♦の応え方]

- 4♥/3NT [GD]
- 4♣/4♦ 6♣/5♦へのスラムトライ [GD]
- 4NT RKCB [GD]

(2) 2♥レスポンス——♠へのトランスファー

- 2♥* 2♠をビッドせよ（トランスファー）。♠5枚以上。[6..9]_{HC}以上は欲しい [ULB]

2♥*は1NTオープナーに2♠（1～5枚持っている）をビッドするよう強制する。ただし、オープナーはスーパーフィットやモード⑤（17HCPの22=54）、⑥（17HCPの1=444）ならこの強制に従わない。♥5枚はあり得る。しかし（比較的弱いハンドで）♥4枚あるならNスモーレンを使う。

[1NTオープナーのリビッド]

- 2♠* 仰せの通り♠をビッド。[注：ほぼモード①で、♥/♠の一方は少なくとも3枚以上]

[1NT→2♥→2♠の応え方]

- パス ゲームに興味なし
- 2NT ♠5枚ちょうど。[8..9]_{HC} [LB]
[オープナーのリビッド]
 - パス/3♠/4♠/3NT
- 3NT ♠5枚ちょうど。[10..11]_{HC}、[12..14]_{HC} [LB]
[オープナーのリビッド]
 - 4♠/パス
- 4NT [15..17]_{HC}の接近スラムトライ。RKCBではない。
パスなし。最終ストレイン（♠/NT）が分からないから。

[オープナーのリビッド]

- 5♠*/6♣* [静的マキシマム。前者は♠3枚以上]
- 5♣* [ミニマム]
- パスなし。最終ストレイン (♠/NT) が分からないから。

● 3♠

♠6枚以上。[8..9]_{HC} [LB]

ゲームのためにはパートナーに5トリック期待している。

[オープナーのリビッド]

- 3NT/4♠/パス (3NTは♠のバリューがなくなるから勧めない)

● 4♠*

♠6枚以上。接近スラムトライ。[15..17]_{HC}[16..18] [GD] [ST]

サインオフなら最初からNテキサストランスファーのはず。ショートスートはないがトライに必要なHCPある [ショートスートがあれば後述の3♥あるいは4♣*/4♦*/4♥*]。同時に、トランプ♠の絵札がQ以上か尋ねている [自分でトランプ絵札トップ3の最低1つは持っているはず]。

[オープナーのリビッド]

- 6♠ [マキシマムまたは♠Q以上の準マキシマム]
- 5♠ [準マキシマムまたは♠J以下]
- パス [ミニマム]
- 4NT RKCBでAの数を聞くことができる。

● 4♣*/4♦*/4♥*

♠6枚以上保証のスプリンター (ビッドした♣/♦/♥が有効ショート)。

長いスートなら3♣/3♦/3♥とビッドするはず (4♣はガーバーでもない)。[16..18] ([12..14]_{HC}) のスラムトライ [GD] [ST]

オープナーはマキシマムまたはショートスートが有効ならレスポンダーのキーカードの枚数をRKCBで聞いて、最終コントラクトをコールする。

[オープナーのリビッド]

- 4♠ [GD] [SO]
- 4NT RKCB [GD]

● 3♥

♥も5枚 (4枚ではない。もし♠5枚かつ♥4枚ならNスモーレン)。

55=21、55=30でショートスートがある。[10..11]_{HC}以上 [GD]

♥♠5-5でポイントが[10..11]_{HC}以上なので、♠にトランスファーさせた後、高い3レベルの3♥で♥5枚を示した。ポイントが少なければ、♥にトランスファーさせた後、2♠をビッドしたはず。

[オープナーのリビッド]

- 4♥/4♠ [SO] レスポンダーはパスかRKCB [GD]
- 3♠* ステップビッドA開始。マキシマム、♥4枚以上フィット。狙いは6♥であって、6♠ではない (なぜならトランスファーの2♥に対して3♠とジャンプしていないから)。ショートスートとそれが有効か聞いている (候補は♣か♦) [GD]

3♠は不合理なビッド。このケースでいまだゲームトライのはずはなく、オープナーの合理的なビッドは4♥/4♠である。なお、1NT→2♦→2♥→2♠のケースより少し安心してスラムトライが

できるが、ショートスートに無駄な絵札が入り込む可能性も高い。
 [10..11]_{HC}で有効なショートスートはJ、Qシングルトンまでである。
 Kシングルトンの場合は、これがなかったとして全体がA-c
 型2sを保つなら有効ショートと見なして良い。Aシングルトンは
 [15..17]_{HC}でないとSSCショートでない。つまり、シングルトン
 絵札や他の瑕疵（例えばd型）があるなら厳しい6♥をあえて狙う
 か総合的に判断する（オープナーはマキシマムのはず）。

[ステップビッドAに対するレスポンスの応え方]

- 3NT* 無駄なシングルトン絵札あり。
- 6♥/6NT/7♥/7NT レスポンスは[15..17]_{HC}以上ならオープナーがマキシマムだと言っているのだからショートスートを示すまでもなく、最終コントラクトを自分でビッド。
- 4♣*/4♥* それぞれ♣/♥が有効ショート。オープナーはレスポンスのショートスートに自分の無駄な絵札がなければ、ステップビッドではなく直接RKCBでキーカードの枚数を尋ねる（4の代になっているのでビディングスペースに余裕がない）。

[オープナーのリビッド]

- 4♥ スラムにはAの数が不足 [SO]
- 4NT RKCB。キーカードアスキング。
 オープナーはキーカード（トランプK含む）の枚数を尋ね、最終コントラクト決める。
 レスポンスがさらにグランドスラムを狙うなら自己判断。

以下の1NT→2♥→2♠→3♣/3♦の展開（♠5枚保証）はさらなるフィット探査である。
 [10..11]_{HC}以上である。

- 3♣ ♣4枚以上。たぶん5431パターン。[10..11]_{HC}以上 [GD]

[オープナーのリビッド]

- 4♣ ♠3枚以上。次の3♠より弱い。非マキシマム [GD] [SO]
- 3♣ ♠3枚。マキシマム [GD]
 4♣までのスペースを有効利用しスラムトライできる。
- 3NT ミニマムで♠2枚 [GD] [SO]
 ♣5枚かつ♠2枚でも、5♣より良い（マイナーゲームジレンマ）。
- 3♦* ステップビッドA開始。マキシマム、♣4枚以上フィット。
 有効ショートスート（♦か♥）を聞いている。狙いは6♠ではなく6♣/7♣である（トランスファービッド2♥に対し、マキシマムで♣4枚以上フィットした場合は2♠ではなくジャンプして3♠と応える）。あなたが[10..11]_{HC}かもしれないのに、オープナーがステップビッドを始めたことは重要だ。ハンドは、♣5枚の可能性が高く、♠は絵札付きのダブルトンだろう。

[ステップビッドAに対するレスポンドの応え方]

● 6♣/6NT/7♣/7NT

オープナーがマキシマムだと言っているのだからレスポンドは[15..17]_{HC}以上ならショートスートを示すまでもなく、最終コントラクトを自分でビッド。

● 3NT 有効ショートスートがなければ3NT。この時オープナーはパスか5♣でサインオフ。NTではスラム困難なゾーンにいることを忘れないように。

● 3♥*/3♠* それぞれ♥/♦が有効ショートスート。

シングルトン絵札や他の瑕疵（例えばd型）がある場合、オープナーはマキシマムだが、厳しい6♣をあえて狙うなら総合的な判断が必要。

[オープナーのリビッド]

オープナーはレスポンドのショートスートに自分の無駄な絵札がなければ、引き続き不合理なステップビッド3♠*/3NT*でAの枚数を尋ねる。これは狙いがマイナースラムの時や5530パターンでボイドがある時には役に立つ。

■ 3♠*/3NT* ステップビッド。Aアスキング。レスポンドはA0、1、2枚に応じて、ビッドを1ステップずつ上げて応える。

オープナーはステップビッド3♠*/3NT*の返事（Aの枚数）を聞いて、5♣サインオフか、引き続きRKCBでキーカード（トランプK含む）の枚数を尋ね、最終コントラクト決める。レスポンドがさらにグランドスラムを狙うなら自己判断。

● 3♦

♦4枚以上の[10..11]_{HC}[12..14]_{HC}以上 [GD]

[オープナーのリビッド]

■ 4♠ ♠3枚以上。非マキシマム [GD] [SO]

■ 3♠ ♠3枚。マキシマム [GD] [LB]

4♠までのスペースを有効利用しスラムトライできる。

■ 3NT ミニマムで♠2枚 [GD] [SO]

♦5枚かつ♠2枚でも、5♦より良い（マイナーゲームジレンマ）。

■ 3♥* ステップビッドA開始。マキシマム。♦4枚以上フィットで狙いは6♦/7♦。ショートスートを聞いている（候補は♥と♣）。狙いは6♠ではなく6♣/7♣である（トランスファービッド2♥に対し、マキシマムで♠4枚以上フィットした場合は2♠ではなくジャンプして3♠と応える）。あなたが[10..11]_{HC}かもしれないのに、オープナーがステップビッドを始めたことは重要だ。ハンドは、♣5枚の可能性が高く、♠は絵札付きのダブルトンだろう。

[ステップビッドAに対するレスポンドの応え方]

● 6♣/6NT/7♣/7NT

オープナーがマキシマムだと言っているのだからレスポンドーは[15..17]_{HC}以上ならショートスートを示すまでもなく、最終コントラクトを自分でビッド。

- 3NT 有効ショートスートがなければ3NT。この時オープナーはパスか5♣でサインオフ。NTではスラム困難なゾーンにいることを忘れないように。

- 3♠*/4♣* それぞれ♥/♠が有効ショート。

シングルトン絵札や他の瑕疵（例えばd型）がある場合、オープナーはマキシマムだが、厳しい6♦をあえて狙うなら総合的判断が必要。

[オープナーのリビッド]

オープナーはレスポンドーのショートスートに自分の無駄な絵札がなければ、3♠なら引き続き不合理なステップビッド3NT*で、4♣の場合RKCB 4NTでAの枚数を尋ねる。

- 3NT* （3♠の場合）ステップビッド。Aアスキング。レスポンドーはA0、1、2枚に応じて、ビッドを1ステップずつ上げて答える。オープナーはステップビッドの返事（Aの枚数）を聞いて、5♦サインオフか、引き続きRKCBでキーカード（トランプK含む）の枚数を尋ね、最終コントラクト決める。

- 4NT （4♣の場合）RKCB。

以下のリビッドは2♠リビッドを強制したのにオープナーが従わないケース。最初の2つ、3♠および4♣/4♦は♠4枚以上フィット保証のゲーム宣言で、次の3つはモード③のケースで、2NTは1=444シェイプ、3♣/3♦はそれぞれ22=4=5/33=2=5/32=3=5、22=5=4/33=5=2/32=5=3を表している。すべて自己主張しているので[15..17]_{HC}高位（16、17HCP）である。3♥の自己主張は無意味だから、ない。

- 3♠ ♠4枚以上。[16..18]高位（マキシマム）

レスポンドーは2♠をパスしなかったのかもしれないが、幸か不幸か♠もポイントもたつぷりある！ 5-4フィットはトランプだけで6、7トリック取れる皮算用（63ページ参照）。

[1NT→2♥→3♠の応え方]

- パス 2♠をパスする積りのハンド
- 4♠ [GD]
- 4NT RKCB [GD]

- 4♣*/4♦* ♣/♦ショート（スプリンター）。つまりモード②54=31で♣4、5枚フィット。シングルトンは絵札かもしれない。

[1NT→2♥→4♣/4♦の応え方]

- 4♠ [GD]
- 4NT RKCB [GD]

次の2NT*はモード⑥の1=444、[15..17]_{HC}高位を示す。[15..17]_{HC}で1=444シェイプの時、もしマイナーオープンすると1♠が返ってくる可能性が高い。リビッドとして1NT、2NT、あるいは2の代のニュースートでも自分のハンドをパートナーに正確に伝えられない。最終コントラクトが2NTにしても3NTにしてもHCPが十分なければ困ることになる。さらに4441はシェイプ力が弱く、静的評価は始めか

ら-0.5hcpなのである（15HCPと計算しても実質14HCP程度だ）。

■ 2NT*

1=444シェイプ。16、17HCP。オープナーは♠1枚なので2♠リビッドしなかった。レスポンドはパス、ゲームトライを含み、最終コントラクトを決める [LB]
[注意：4441パターンは強くない。4枚スートはエスタブリッシュCPが低く、スートコントラクトでも4枚スートに負担がかかるからである。他システムのペアが「16HCP、1=444」と「7HCP、5枚♠」のハンドを持っていたらどんなコントラクトになるだろうか？]

[1NT→2♥→2NTの応え方]

● パス

♠5枚で2♠をパスするつもりだったハンド。

6、7HCPで他に4枚スートあったら（必ず4-4フィットしている）そのスートで3の代でサインオフするという考えもあるが、2NTメイクは運次第だとしてもパスを勧める。Nシステム対処外。3の代のビッドはプリファアではなく、トレジャーハンターとして、ゲーム探査に取っておく。

● 3NT

Fハンド（5=332など） [GD]

● 4NT

[15..17]_{HC}の接近スラムトライ。RKCBではない。レスポンドは（フィットがあれば）♠以外何がフィットしたか知っている [GD]
[オープナーのリビッド]

■ 6♣* [マキシマム]

■ 5♣* [ミニマム]

● 4♥

♠♥5-4を示した。♥は比較的弱い4枚。[8..9]_{HC} [GD] [SO]

● 3♥

♥5枚。単に♥♠5-5を示しただけでなく、4♥よりポイントもある。オープナーにステップビッド要求している。[10..11]_{HC}以上 [GD]
2NTリビッドでオープナーの♥4枚、16、17HCPだと分かっている。あとは双方のシングルトン♠と♣か♦が有効かどうかである。
[オープナーのリビッド]

■ 3NT* ♠が絵札シングルトン。A1枚以下 [LB]

レスポンドはパスか4♥に直すか、RKCB（♥スート）。

■ 3♠* ステップビッドA開始（狙いは6♥）。♠有効ショート、16HCP以上、2AのA型であるということ。レスポンドは、

①4♣/4♦。♣/♦が有効ショートスート。オープナーは以後を決める。4♥でサインオフ（♣/♦はSSCでない）。

②4NT RKCB（オープナーのマキシマムと♠有効ショート）

③4♥ サインオフ。

● 3♣

♣が5枚以上（♠は5枚）。3NT/5♣へのトライ。[8..9]_{HC}以上 [GD] [ULB]

同じゲームでも3NTと5♣の要件に差がある。4枚のサイドスートが重荷なので必ずしもスラム狙いではないがステップビッドでショートスートとマキシマムを尋ねることができる。

[オープナーのリビッド]

■ 3NT* ♠が絵札シングルトン。A1枚以下 [LB]

レスポンドはパスか5♣に直すか、RKCB（♣スート）。

■ 3♦* ステップビッドA開始（狙いは6♣）。1=444シェイプで

は純然たるマキシマムとは言えないが、16HCP以上のA型であることは確かである。シングルトン♠は絵札でない。しかし残り3つのスートに絵札が分散しているケースがほとんどである(b型)。まれに2つの4枚スートに絵札が集中しても強力なハンドではない。

①オープナーは、ステップビッド3♦*でマキシマム(17HCPと2A)を表明している。後はレスポnderにすべて任せる。

②(a)レスポnderは[15..17]_{HC}以上なら自分のショートスートを示すまでもなく6♣/6NT/7♣/7NT。オープナーがほぼマキシマムだと言っているのだから。

(b)レスポnderはスラムビッドするポイントがなければ、3NT/5♣を選択する。

● 3♦

♦が4枚以上(♠は5枚)。3NT/5♦へのトライ。[8..9]_{HC}以上 [ULB] 同じゲームでも3NTと5♦の要件に差がある。4枚のサイドスートが重荷なので必ずしもスラム狙いではないがステップビッドでショートスートとマキシマムを尋ねることができる。

[オープナーのリビッド]

■ 3NT* ♠が絵札シングルトン。A1枚以下 [LB]

レスポnderはパスか5♦に直すか、RKCB(♦スート)。

■ 3♥* ステップビッドA開始(狙いは6♦)。1=444シェイプでは純然たるマキシマムとは言えないが、16HCP以上のA型であることは確かである。シングルトン♠は絵札でない。しかし残り3つのスートに絵札が分散しているケースがほとんどである(b型)。まれに2つの4枚スートに絵札が集中しても強力なハンドではない。

①オープナーは、ステップビッド3♥*でマキシマム(17HCPと2A)を表明。後はレスポnderにすべて任せる。

②(a)レスポnderは[15..17]_{HC}以上ならショートスートを示すまでもなく6♦/6NT/7♦/7NT。

(b)レスポnderはスラムビッドするポイントがなければ、3NT/4♣/5♣を選択する。

■ 3♣/3♦ モード⑤の22=54マキシマム。それぞれ♣/♦5枚。

[1NT→2♥→3♣/3♦の応え方]

● 4♣/3NT [GD]

● 4♣/4♦ 6♣/5♦へのスラムトライ [GD]

ところで♠シングルトン以外の4441パターン(4=1=44、44=41シェイプ)はマイナーオープンしてもリビッドには困らないが、Nシステムではこれらも1NTオープンしても何も不都合はない。以後のアスキングビッドを含め、システムを壊していない。だが、レスポンスが複雑になるので、17HCPの1=444に限定しよう。

以下の2-7節～2-9節では拡張したスートアスキングビッドを説明するが、特に、Nジャコビートランスファーや4441パターンショーイングビッドをしなかったということを忘れずに読んでいただきたい。

2-7 2♠レスポンス：マイナーーストアスキング

レスポnderは、自分の5-5マイナー2sハンドを伝えることができる。それが2♠である。ただし、ビディングスペースを自ら少なくして3の代に突入するので、ゲーム宣言である。

- 2♠* ♣と♦が5-5以上で♥/♠はどちらかが有効ショートスート。1Aあり。メジャー3枚なし。9HCP以上 [GD] [ST]
良い4枚以上のマイナーーストがあるか尋ねている。

ここでショートスートに関しても再確認しておこう（この場合ショートスートは♥か♠しかない）。

ショートスート評価規定（SSC）：（オープナーが[15..17]_{HC}という条件で）レスポnderは[8..9]_{HC}ならショートスート絵札なし。[10..11]_{HC}ならJ、QシングルトンはSSCショートスートと見なすが、Kは総合判断。[12..14]_{HC}以上なら絵札のシングルトンもSSCショートスートと見なす。

[注意1：9HCPで1A保証は厳しい条件だが、マイナーースラムを狙う際重要になる。]

[注意2：[8..9]_{HC}でこの条件を満たさない場合（例えば、非SSC、1Aなし、メジャー3枚以上あり、マイナー54フィット）のゲームトライは2-9節のNスモーレンで行う。]

[注意3：2♠はゲーム宣言のみならずスラム志向のビッドである。c型2sハンドは強力で、[8..9]_{HC}からさえスラムはあり得るからだ。ただし、得点やトリック的に有利な3NTを失うリスクがあるので、レスポnderは要件を熟慮すること。つまり、5-5シェイプはA/J型、b/c/d型、あるいはトランプフィットの有無で評価の変動が激しいことを理解しておこうということである。ビディングセンスの見せどころ、勝負どころである。]

さてそこで1NTオープナーのHCP状況を3つに分類しよう（1NTオープン多くのモードは考える必要はない）。最初の2つは4枚以上フィットした場合、最後の1つは3枚フィット以下の場合である。

- (1) マキシマム：静的要件は①16、17HCP、②A型（2A含む）。動的要件は、③良い4枚以上のフィット、④パートナーの他の5枚スートに絵札、⑤パートナーの有効ショートスートに無駄な絵札がない。
- (2) 準マキシマム：マイナー4枚以上フィットしたがマキシマムでない状況。つまり、マキシマム要件のうちフィット以外の何か1つが欠けている。その状況をパートナーに伝えスキッパーを任せる。
- (3) 15～17HCPで、ディクレアラーから見てマイナーースラムの可能性は低い（パートナーが[10..11]_{HC}にいと想定。もちろん、レスポnderはそうとは限らない）。

[1NTオープナーのリビッド]

最初は(1)の状況で、スキッパー宣言を兼ねて、ステップビッドを開始した。

- 3♣* ステップビッドA。ショートスートアスキング。♣4枚以上。動的マキシマム [GD]
フィット表明と有効ショートスートアスキングを兼ねている。一番低いレベルのビッドだが最強。レスポnderは、オープナーがマキシマムで、こちら2sハンドの内容を知りたいがっていることを理解した。Nシステムプレイヤーはトレジャーハンターなので、（ペア戦では損かもしれないが）3NTコントラクトはすでに眼中にない。

[1NT→2♠→3♣へのレスポnderの応え方1：低ゾーンの[8..9]_{HC}[10..11]_{HC}の時]

- 3♥*/3♠* それぞれ♥/♠が有効ショートスート

[オープナーのリビッド]

- 5♣ ショートスートに対し自分の無駄な絵札あり [SO]
- 3♠*/3NT* ステップビッドでAの枚数を聞いている。レスポnderはA1、2枚に応じて、ビッドを1ステップずつ上げて応える。それを聞いてオープナーは5♣サインオフか、引き続きRKCBでキーカード（トランプK含む）の枚数を尋ね、最終コントラクト決める。レスポnderがさらにグラントスラムを狙うなら自己判断。

[1NT→2♠→3♣へのレスポnderの応え方2：高ゾーンの[12..14]_{HC}以上の時]
レスポnderは、オープナーの♣4枚以上サポート、マキシマムを知れば十分で、自分からスラムトライしても良い。

- 4NT R KCB

■ 3♦*

ステップビッドA。ショートスートアスキング。♦4枚以上保証。動的マキシマム。
この3♦*も低いレベルのビッドだが、オープナーは最強を保証している。レスポnderはオープナーが静的マキシマムでこちら2sハンドの内容を知りたがっていることを理解した。3NTは眼中にない。

[1NT→2♠→3♦へのレスポnderの応え方1：低ゾーンの[8..9]_{HC}[10..11]_{HC}の時]

- 3♥*/3♠* それぞれ♥/♠が有効ショートスート。

[オープナーのリビッド]

- 5♦ ショートスートに対し自分の無駄な絵札あり [SO]
- 3♠*/3NT* ステップビッドでAの枚数を聞いている。レスポnderはA1、2枚に応じて、ビッドを1ステップずつ上げて応える。それを聞いてオープナーは5♦サインオフか、引き続きR KCBでキーカード（トラump K含む）の枚数を尋ね、最終コントラクト決める。レスポnderがさらにグランドスラムを狙うなら自己判断。

[1NT→2♠→3♦へのレスポnderの応え方2：高ゾーンの[12..14]_{HC}以上の時]

レスポnderは、オープナーの♦4枚以上サポート、マキシマムを知れば十分で、自分からスラムトライしても良い。

- 4NT R KCB

以下の2つのリビッドでオープナーは16、17HCPと4枚フィットを保証するが、それ以外のマキシマム要件の何かが欠けている(2)。ピンポイントスラムには難しい状況である。レスポnderがHCPリッチならHCP志向の物量スラムは当然あり得るが、3NTで落ち着いたのが無難かもしれない。

■ 3NT*

準マキシマム。Aの枚数は1枚以下（0枚かもしれない）。分散型はb、dだが♣/♦のどちらか4枚フィット。b、d分散型なので両メジャーにストッパー（絵札）はある。例えば、AKKQQJJJやKKKKQQJのような絵札構成を持っている（17HCPあっても、J型のKKKQQJJJのようななら2NTをリビッド）。Aの枚数は、二人合わせて29HCP持っているなら必ず二人で2枚はある。

トラumpフィットしたA型30HCP（+3A）はスラムを狙うのがNシステムの原則（80ページ参照）。

レスポnderはフィットしたスートがどちらか分かれば、自分のゾーンに応じてゲームビッド（サインオフ）やスラムトライができる。

[1NT→2♠→3NTの応え方]

- パス [8..9]_{HC}[10..11]_{HC}[12..14]_{HC}
- 4♣ ♣5枚以上を示しながらオープナーの4枚マイナーがどちらか聞いている。A2枚保証。まだスラムに関心がある。[12..14]_{HC} [GD] [ST]
[オープナーのリビッド]

- 4♦ ♦が4枚。レスポnderはR KCB（♦スート）。
- 4NT R KCB。オープナーは♣を4枚持っていて、セカンドマイナー♦の絵札の評価やトラump絵札の評価で、hepが増えたと判断したら、R KCBで6♣を狙う。

- 4♣/4♦ ♦/♣4枚以上フィット（32=44、22=54、32=53、33=52、1=444）。ミニマムかせい

ぜい（16HCPでもJ型、d型）。Aの枚数は1枚保証（なければ下の2NTを選ぶはず）。2♠レスポンスを聞いて3NTは危険と判断。両メジャーにストッパーがあったとしてもダブルトンがある。

[1NT→2♠→4♣/4♦の応え方]

レスポンドーは、自分のハンドに応じてサインオフやスラムトライができる。

- パス [8..9]_{HC}[10..11]_{HC} (A0か1枚)
- 5♣/5♦ A1枚。サインオフ。[10..11]_{HC}[12..14]_{HC} [SO] [LB]
- 4NT RKCB。A2枚。

最後の2NTは♣/♦両方ともに4枚以下を示すリビッドである。

- 2NT 3♣/3♦、3NT、4♣/4♦ビッドができないハンド。例えば、HCPに関係なく、44=32、42=43、43=33、メジャー5枚の5332、5422、あるいは5431。HCPには無関係なので17HCPあるかもしれない。ただし、レスポンドーの持ち点次第ではHCP志向のスラムは依然とし可能性は残っている。

[1NT→2♠→2NTの応え方]

- 3NT サインオフ。[10..12]_{HC} [GD] [SO]
マイナーゲームジレンマだが、3NTが良いと判断した。
- 3♣* ステップビッドC。スラムトライ [GD] [ST]
オープナーがスラムに否定的でもレスポンドーは♣/♦両方ともに良い5枚以上で[12..14]_{HC}以上の高いゾーンにいて、しかもショートスート（♠か♥）は有効である。オープナーに3枚サポートがあつて、ショートスートが実効ならスラムは可能だ。トータルHCP次第だが、6NTはシェイプ的に難しいと判断。
まず♣/♦の3枚のサポートの有無を知りたい。オープナーは♣3枚あれば2ステップビッド3♥*をビッド始める。もし、♣2枚以下で♦3枚ならいったん3♦*でそのことを示すが、レスポンドーは、これをステップビッド要請と見なし、ステップビッド（3♥*）を開始。

[オープナーのリビッド]

- 3NT マイナー3枚のない54=22でオープンしたハンド。
- 3♥* ♣3枚保証。

レスポンドーは有効ショートスートを応える（ショートスート候補は♥と♠）。

①レスポンドーは有効ショートスートをビッド：

- 3NT*/3♠* それぞれ♥/♠が有効ショート

②オープナーにとってこのショートスートが実効でなければ、3NTか5♣でサインオフ。ただしレスポンドーはもし3NTなら、パスしないで5♣可。

実効であった場合、オープナーは今度はAの枚数をステップビッド4♣*/3NT*で尋ねる（A1枚は保証済み）。

③オープナーはAの枚数がスラムトライに十分だと分かったら念のため、RKCBでキーカードの枚数を聞いて、最終コントラクトをコールする。

- 3♦* ♦3枚保証

レスポンドーは有効ショートスートを応える（ショートスート

候補は♥と♠。

①レスポnderは有効ショートスートをビッド：

● 3♥*/3♠* それぞれ♥/♠が有効ショート

②オープナーにとってこのショートスートが実効でなければ、3NTか5♦サインオフ。ただしレスポnderはもし3NTなら、パスしないで5♦。

実効であった場合、オープナーは今度はAの枚数をステップビッド3♠*/3NT*で尋ねる（A1枚は保証済み）。

③オープナーはAの枚数がスラムトライに十分だと分かたら念のため、RKCBでキーカードの枚数を聞いて、最終コントラクトをコールする。

2-8 2NTレスポンス：5枚メジャースートアスキング [Nパペット]

1NTに対する2NTはNパペットステイマンと呼ぶ。これはゲームトライではなく、[10..11]_{HC}以上でメジャー最低3枚の時、確実にゲームがあると判断した時のゲーム宣言である。オープナーの4枚メジャーのみならず5枚メジャーを調べることができる。メジャーフィットが見つからなかった時に備えて、3NTかマイナーゲームを決めておこう。

- 2NT* 少なくとも一方のメジャー3枚保証（メジャー4枚以上否定しない）。5枚メジャーアスキング。[10..11]_{HC}以上 [GD]
オープナーのリビッドは、
 - ①メジャースートが単独5枚なら3♥/3♠
 - ②メジャースートが幸運にも5-4なら3♣
 - ③メジャースートがどちらか一方あるいは両方が4枚なら3♦
 - ④4枚メジャーなければ3NTと応える。次章の2NTオープンに対する「Nパペット」と同じ感覚である。

レスポnderが3枚メジャーのケースとは31=63、33=61、32=62などである。

[10..11]_{HC}以上の時はゲームが明らかなので多くの選択肢がある。①連続絵札の良いマイナー6枚以上（かつメジャー2枚以下）ならマイナートランスファー3♣、②メジャー単独5枚か5-5のケースはNジャコビー、③有効ショートがあるマイナー55はマイナーステイマン、④3枚メジャーない場合、おとなしく後述のNスモーレン2♣（22=54もNスモーレン）を選ぶ。

復習を兼ね、35ページのNシステムの1NTオープンの要件を再確認しておくこと。

(1) 3NTリビッド

- 3NT* 4枚以上のメジャーなし：33=43、32=44、33=52、32=53、22=54パターン。

3NTリビッドでメジャー4枚ないことが分かった。両マイナーは3枚以上あるFハンドか、高HCPの22=54で、シングルトンはないのでシェイプパワーはない。コントラクトはHCP勝負。

[1NT→2NT→3NTの応え方]

- パス 3NTが良いと判断（3NTはダウンで、5♣/5♦があったかもしれないが、マイナーゲームジレンマに決断したということ）。[10..11]_{HC}[12..14]_{HC}
- 4♣/4♦ ♣/♦5枚以上（必ずしも6枚ではない）。[13..16]_m以上 [GD]
自ら3NTを越え、5♣/5♦を保証したつもり（以下同様の扱い）。Nテキサストランス

ファーとの違いは3枚メジャーがあること（例：本ページ下のSのハンド）。

その後、RKCBでスラムトライできる。

- 4NT 接近スラムトライ。マキシマムなら6♣、そうでなければ5♣。[15..17]_{HC}以上 [GD] [ST]

(2) 3♣リビッド

- 3♣* 両メジャーが5-4（54=31、54=22）のケース [GD]

3♣リビッドはNパペット独特のビッドで、最悪メジャー4-3フィットは必ず見つかる。

[1NT→2NT→3♣の応え方]

- 3♦* ♥/♠のどちらかが5枚か聞いている。33=61、32=62、31=63など3枚メジャーの可能性も大いにあり得る。3NTをプレイしたい時も3♦を経由する。

[1NTオープナーのリビッド]

- 3♥/3♠ ♥5枚（♠4枚）/♠5枚（♥4枚）

[レスポnderのリビッド]

- 3NT/4♥/4♠ サインオフ
- 4NT RKCB
- 4♣ ♣6枚以上。ショートあり。[13..16]_m以上 [GD]
- 4♦ ♦6枚以上。ショートあり。[13..16]_m以上 [GD]

最後の2種類のマイナービッドに対しオープナーは賛成なら5♣/5♦、マイナーズラムがあり得ると判断すればトライ。不賛成なら4♥をリビッドし、4-3あるいは5-2での4♥/4♠を提案する。例えば、下図のように3=1=3=6シェイプで♠5-3フィットを期待して3♦で尋ねたが3♥が返ってきた。3NT/4♠も選択肢だが、A-c型なので可能性を追及し、4♣で♣6枚以上と♦か♥ショートを示す（4♠サインオフの余地を残している）。

♠KQ43	N	E	S	W
♥AK987	1NT	P	2NT*	P
♦2	3♣*	P	3♦*	P
♣K32	3♥*	P	4♣	P
	4NT	P	5♠	P
	6♣	P	P	P

N	E
W	S

♠A54
♥2
♦874
♣AQJ1098

- 3NT* ショートスートアスキング。3NTをプレイしたいのではない。レスポnderは少なくとも一方のメジャーを4枚以上持っていてフィット済み（オープナーにはどちらか不明だが）。ショートスート（候補は♣と♦）の有無と有効性を聞いている。

[1NTオープナーのリビッド]

- 4♣/4♦ ♣/♦有効ショート。レスポnderはスラムに関心なければ4♥か4♠。実効ショートならシンプルブラックウッドでスラムトライ。
- 4♥ 有効なショートがない。レスポnderはパス/4♠かスラムトライ。

(3) 3♥リビッド

- 3♥ ♥5枚の3=5=32、3=5=41、2=5=33、2=5=42パターン。♠4枚否定 [GD]

[1NT→2NT→3♥の応え方]

- 4♥ ♥3枚以上。[11..12]_M[13..15]_M [SO]
- 3♠* ショートスートアスキング（候補は♦か♣）。あれば4♦/4♣、なければ3NT。
3♥が返った時だけ可能なビッド。
- 3NT ♥2枚以下。[10..11]_{HC}[12..14]_{HC} [SO]
- 4NT RKCB（接近スラムトライではない）。♥3枚以上フィット。[16..18]_M以上 [ST]
- 4♣ ♣6枚以上。♠3、4枚（♦か♥がショート。前ページのSのハンド）。[13..16]_m以上 [GD]
3NTを越えた。♣5、6トリック以上で、最悪でも5♣か♥5-2の4♥はあると見ている。

[1NTオープナーのリビッド]

- 4♥ 3=5=32、2=5=33、2=5=4=2、あるいは3=5=4=1 [SO]
- 4♦* 3=5=1=4、2=5=2=4。レスポンドーはA-c型で良いハンドならスラムを狙う（RKCB）。
- 4♦ ♦6枚以上。♠3、4枚（♣か♥がショート）。[13..16]_m以上 [GD]
3NTを越えた。♦5、6トリック以上で、最悪でも5♦か♥5-2の4♥はあると見ている。

[1NTオープナーのリビッド]

- 4♥ 3=5=32、2=5=33、2=5=2=4、あるいは3=5=1=4 [SO]
- 4♠* 3=5=4=1、2=5=4=2（♠4枚のはずはない）。レスポンドーはA-c型で良いハンドならスラムを狙う（RKCB）。

(4) 3♠リビッド

- 3♠ ♠5枚：5=3=32、5=3=41、5=2=42パターン。♥4枚否定 [GD]

[1NT→2NT→3♠の応え方]

- 4♠ ♠3枚以上。[11..12]_M[13..15]_M [SO]
- 3NT ♠2枚以下。♥3、4枚のFハンド [SO]
- 4NT RKCB。♠3枚以上フィット。[16..18]_M以上 [ST]
- 4♣ ♣6枚以上。♥3、4枚（♦か♠がショート）。[13..16]_m以上 [GD]
3NTを越えた。♣5、6トリック以上で、最悪でも5♣か♠5-2の4♠はあると見ている。

[1NTオープナーのリビッド]

- 4♠ 5=3=32、5=2=33、5=2=4=2、あるいは5=3=4=1 [SO]
- 4♦* 5=3=1=4、5=2=2=4。レスポンドーはA-c型で良いハンドならスラムを狙う（キュービッド、RKCB）。
- 4♦ ♦6枚以上。♥3、4枚（♣か♠がショート）。[13..16]_m以上 [GD]
3NTを越えた。♦5、6トリック以上で、最悪でも5♦か♠5-2の4♠はあると見ている。

[1NTオープナーのリビッド]

- 4♠ 5=3=32、5=2=33、5=2=2=4、あるいは5=3=1=4 [SO]
- 4♥* 5=3=4=1、5=2=4=2（♥4枚のはずはない）。レスポンドーはA-c型で良いハンドならスラムを狙う（RKCB）。

(5) 3♦リビッド

- 3♦* メジャー5枚ないが、♥または♠4枚のハンド（両者4枚もあり得る） [GD]

オープナーは1=4=44、44=32、43=42、42=43、43=33、42=52パターンで、HCPパワーはあったとしてもシェイプ力は欠ける。（1=4=44、42=52パターン以外の）メジャー4-3フィットで4♥/4♠を狙うのは本来勧めないが、レスポンドーのハンドが不明なのでチャレンジもある。

[1NT→2NT→3♦の応え方]

- 3♥ ♥4枚以上（10HCP以上の5332はあり得る）。♠4枚否定せず [GD]
[1NTオープナーのリビッド]
 ■ 4♥/3♠ ♥/♠4枚。この後ハンド次第ではスラムトライもある。
- 3♠ ♠4枚を示しただけ（♥4枚否定）。[10..11]_{HC} 以上 [GD]
- 3NT ♥、♠3枚以下のフラットハンド（33=43、33=52、32=44、32=53、あるいは32=62）。
[10..11]_{HC} [SO]
- 4♣/4♦ ♣/♦6枚以上、♥/♠どちらか3枚のアンバランスハンド。[13..16]_m 以上 [GD]
3NTを越え、♣/♦5、6トリック以上で、5♣/5♦をほぼ保証する。（メジャー3枚ないならNテキサストランスファー3♣を選択している。）
[1NTオープナーのリビッド]
 ■ 4♥/4♠ ♥/♠4枚を示した（♣/♦フィットせず）。♥/♠4-3で4♥/4♠をプレイしたいということ。レスポンドーはこれが嫌なら自分で5♣/5♦。
 ■ 4NT RKCB。♣/♦フィット。
- 4NT 接近スラムトライ。[15..17]_{HC}以上 [ST]
オープナーはマキシマムなら6♣、そうでなければ5♣。

そもそもなぜ4♥/4♠が3NTより有利なのか？

ところで、なぜ4枚メジャーの有無になぜ拘るのか？ その理由はゲームコントラクトの選択優先順位が、

$$4♥/4♠ > 3NT > 5♣/5♦$$

だからである。これはプレイのしやすさ、スコアの優位さ、トリック数に基づいた合理的なものである。

下図は♠スートがノーマルブレイクの44-32のよくある例である（コントロールA、Kがキー）。



もしSがNTでプレイすれば、♠は3トリックは取れる（4トリック目が間に合えば）。一方、♠をトランプスートにすると、♠AKと勝ってサイドスートのプレイに移る。♠Qを持っているWにリード権を渡さないプレイで残りのトランプ4枚をラフに使うことができれば4トリック取れる（NS双方で2回ラフできることがもう1つの前提）。いずれ♠Qには負け、♠でトータル2+4-1=5トリック取れる。仮にもしWがその前にサイドスートで勝ってリード権を得れば♠Qでトランプの逆狩りをするだろうから4トリックになる。結果、♠がこのブレイクなら平均的に4.5トリック計算でき、NTより1.5トリック得になる（とらぬ狸の皮算用計算）。ゲームに必要なトリック差1を考えても0.5トリック分有利ということだ。

ただし、スートコントラクトでは相手もトランプを持っていて利用されたり、ブレイクが都合の悪いケースもあるのでいつも有利という訳ではなく、HCPが十分あるなら3NTの方が安全有利の場合もある。

一方、もしマイナーゲーム5♣/5♦となると、3NTより2トリック余分に必要なので、結局0.5トリック

分不利である（+2Aも必要）。つまり、可能ならば、マイナーゲームより3NTを選んだ方が良いという理屈である。ただし、マイナーすートのトランプフィットが55あるいは54なら、今度は3NTよりの5♣/5♦の方が（たぶん）有利になる。ブリッジは想像以上に複雑なゲームである。

ついでに53フィットについて考えてみよう。下左図はトランプすート♠がノーマルブレイクの53-32を表している。（Nシステムは右の54フィットが理想で、トランプで6、7トリック取れる皮算用する。）



プレイは（クロスラフやダミーリバーサルを使わないとして）トランプ狩りの前にNの3枚トランプをすぐ使う方針だ。次に♠AKと2回狩って、♠Qは放っておく（♠Qにはいずれ負ける）。残りの3枚をラフに使えばトランプでトータル1+2+3-1=5トリック皮算用できる。5-3すートはNTでも4トリック見込めるのでゲームトリック的には同等だが、トランプは防御にも使えるので総合的にやはり得である。

Nシステムのコントラクト優先順位

Nシステムの場合、視点が「ゲームハンティング／スラムハンティング」なので必ずしもこの優先順位に従ってはいないが尊重はしている。その具体例が最後に残ったNスモーレンである。

Nシステムのトレジャーハンティングの視点でのコントラクトの優先順位はシンプルで、

[スラム：♥/♠>♣/♦>NT] → [ゲーム：♥/♠>NT>♣/♦] → [パートスコア：♥/♠≧NT>♣/♦]

である。NTコントラクトはHCPゾーンに従えば自然に適当なものに落ち着くはずなので、あえて探す必要はない。なお、マイナーオープンパートスコアでは1NT>2♥/2♠>3♣/3♦になる（後述）。

6♣/6♦を追求して最終的に3NTより不利な5♣/5♦コントラクトになることもある（「ルビコン川を渡る」と呼ぶ）。トレジャーハンターは他システムのプレイヤー以上に、リスクマネジメントを勘案してのビッドに最善を尽くしているので、この視点では十分ブリッジを楽しんでいるはずだ。

Nシステムにおけるすートフィットの最優先は、メジャー、マイナーを問わず、

[5-4フィット+5枚のセカンドすート+サイドのショートすート]（Nシステムの黄金フィット）

を探すことである。もちろん、5-5以上のフィットや6枚以上の2ndすートがあればなおさら良いが、贅沢は言わない。もともとそんなケースはシステム対処外で、あなたのセンスの領域である。

黄金フィットが見つからなければ以下の順でフィットを探す（ショートすートがあればなお良い）。フィットが見つからなければNTか、あるいは場合によっては（メジャー）4-3フィットのすートコントラクトも厭わないことにする。

→ [4-4メジャーフィット+5枚の2ndすート]

→ [5-3メジャーフィット+4枚以上の2ndすート] or [4-4メジャーフィット+4枚の2ndすート]

→ [NT] or [4-3メジャーフィット]

→ [5-3マイナーフィット] or [4-4マイナーフィット]

→ [低いレベルの4-3マイナーフィット、つまりサインオフ]

マイナーの5-3、4-4フィットを探す価値はない。マイナー4-4、5-3の5♣/5♦より3NTの方が良いケースが多いからだ。また4枚のサイドすートは基本的にエスタブリッシュCPが低い。例えば、4枚すートを一敗もせずエスタブリッシュするには普通のブレイクならAKQが必要だ。これで得られる余分トリックは1トリックである。いかにも効率が悪い。サイドの4枚すートにエスタブリッシュCPはないということだ。そうは言っても、たいていの場合そこそこの活躍はするだろうという意味で価値はある。くず4枚でも「4枚しか負けない」というインビジブルストッパー（？）になり得る。

Nシステムは、次の「1NT→2♣」という展開もメジャーのゴールデンフィット（5-3か4-4）は見つかることを最優先にしている点は普通のステイマンと変わりはないが、その後の展開は異なる。

2-8 2♣レスポンス：Nスモーレン

Nシステムでは1NTオープンがゾーンビッドで限定されるから、[10..11]_{HC}以上のレスポonderがゲーム宣言するハンドがたくさんある。例えば、4441パターンショーイング、Nテキサストランスファー、マイナーーストアスキング、Nパペットなどがある。ゲーム宣言後、機械的にストレイン（コントラクト種別）を決めゲームまで行ける。Nジャコビーはゲーム宣言ではないが、5枚以上メジャーを示すことができる。

[8..9]_{HC}以下のケースはゲーム宣言できないが、ゲームがない訳ではない。そんな場合Nシステムではマイク・スモーレン考案のスモーレントランスファーのバリエーションを用い対処する。なおこのバリエーションをNスモーレンと名付ける。

1NTオープン時、[8..9]_{HC}以下はポイントやシェイプのみならず絵札構成が運命を分ける「魔のゾーン」なのである。HCP計算には入らない10、9、8といったミドルカードの有無も重要な要件（「プラスα」と呼ぶ）になる。このゾーンはシステムではなくセンス、判断の領域である。

● 2♣*

[8..9]_{HC}（7HCP可）か、10HCP以上あるが各コンベンションの要件外のハンド。

①9HCP以下：メジャー4枚あるいは5-4の54=31、44=32、43=42、43=33、…。

②9HCP以下：メジャー3枚の32=44、33=52、32=52、31=54、…。

③10HCP以上：有効ショートでないマイナー5-5、5-4の22=54、21=55、11=65、…。

④10HCP以上：マイナー6枚以上のb/d型1スーター。

実際、要件は「無きに等しい」。「リレー」だと思ってよい。

[注：8HCPの4333ハンドはパスを勧める（オープナーが17HCPは22%）。一方、7HCPでもA型の6-4、5-4、4-4メジャー、あるいは良い4枚メジャー+5枚以上のマイナーなら2♣もあり得る。自己判断なのでこれらにはリスクがある。]

これに対してオープナーは①2NT、②3♣、③2♥/2♠、④2♦のリビッドがある。

①静的マキシマム（17HCPまたはA型16HCP）で4枚メジャーないなら2NTと応える。

ほぼゲーム宣言である。2NTに対してレスポonderは、5⁺-4メジャーを持つなら、♥4枚かつ♠5枚なら短い方の3♥、♠4枚かつ♥5枚なら3♠をレスポンスする（ULB）。これがNスモーレンと呼ばれるNシステム独特のビッドである。

②マキシマムかつ5-4メジャー（54=31、54=22）なら3♣と応える。

③4432、4333、5332、4441で4枚以上メジャーあれば、低いランクの♥から応える。

④4枚メジャーない16～17HCPは2♦。レスポonderはこれに対し（あれば）長いメジャーをビッド。

要するに今まで説明したコンベンションが使えない時、[8..9]_{HC}以上あれば自動的に2♣とビッドするが、8HCPなければF/準Fハンドは基本パス。HCPが少なければ孤立の絵札が増え、その評価はより難しくなる。絵札構成型（A/J）と分散型（c/b/d）に細心の注意しよう。特に7HCPの評価は難しい。

いくつかの例をまず見てみよう。各ビッドの意味は後ほど詳しく説明する。

	N	S	
例1	1NT	2♣	1) 2NTリビッドはメジャー3枚以下の（静的）マキシマム。ほぼGD。
	2NT ¹	3♥/3♠ ²	2) Nスモーレン。[8..9] _{HC} で3♥は♥4枚♠5枚以上、3♠は♠4枚♥5枚以上 [GD]
例2	1NT	2♣	1) 3♠リビッドはメジャー5-4でマキシマムを示すNシステム独自のビッド。
	3♣ ¹	3♦ ²	2) 3♦はどちらのメジャーが5枚か聞いている

例3	1NT 2♦	2♣ 2NT ¹	1) 2♦ミニマムリビッドなので2NTは積極的なゲームトライではない。8HCPか可能性のない9HCP。可能性のある9HCP+αなら自分で3NT（結果は誰も分からない）。
例4	1NT 2♦	2♣ 2♥/2♠ ¹	1) 2♥/2♠は例1と異なりそれぞれ♥/♠5枚、片一方4枚、7HCP。サインオフ「パスを含み、低い代で好きなビッドでサインオフせよ!」という意味 [LB]
例5	1NT 2♦	2♣ 3♥/3♠ ¹	1) 3♥/3♠は例1と異なりそれぞれ♥/♠5枚（かつもう片方のメジャー4枚）。9HCP+αでゲームの可能性のあるインビテーション [LB]
例6	1NT 2♥	2♣ 2NT ¹	1) 2NTはLB。レスポnderは♠3枚以下（[8..9] _{HC} ににいるということ）。オープナーは♥5枚あつてゲームトライに乗るならその前に3♥をリビッド。

レスポnderのパターンがどんなものがあるか確認しておこう。ところで、Nシステムでは、対処が難しいパターンもある。8-4や7-4パターンがそうである。メジャー6-4パターンはスモーレンで処理するがジャコビーとの境界ラインだ。メジャー6枚を優先するか、一方の4枚を優先するかあなたに任せている。

メジャー マイナー

64:	3-0	2-1				
54:	4-0	3-1	2-2			
44:	5-0	4-1	3-2			
43:	6-0	5-1	4-2	3-3		
42:	7-0	6-1	5-2	4-3		
41:	8-0	7-1	6-2	5-3	4-4	
40:	9-0	8-1	7-2	6-3	5-4	
33:	7-0	6-1	5-2	4-3		
32:	8-0	7-1	6-2	5-3	4-4	
31:	9-0	8-1	7-2	6-3	5-4	
30:	10-0	9-1	8-2	7-3	6-4	5-5
22:	9-0	8-1	7-2	6-3	5-4	
21:	10-0	9-1	8-2	7-3	6-4	5-5
20:	10-0	10-0	9-2	8-3	7-4	6-5
11:	10-0	10-0	9-2	8-3	7-4	6-5
10:	12-0	11-1	10-2	9-3	8-4	7-5 6-6
00:	13-0	12-1	14-2	10-3	9-4	8-5 7-6

あなたはどのパターンでNスモーレンをレスポンスするのだろうか？

ついでに1NTオープナーのハンドパターンも挙げておこう。

メジャー	マイナー	メジャー	マイナー
54:	31 22	42:	43
53:	41 32	33:	52 43
52:	42 33	32:	53 44
44:	32	22:	54
43:	42 33	1=4:	44

(1) 2NTリビッド

- 2NT* ♥♠4枚なし (33=52、33=43、32=44、32=53、および22=54パターン)、静的マキシマム (17HCP、あるいは自己判断でA型16HCP)。ほぼGD [ULB]

普通のステイマンでは1NT→2♣に対して4枚メジャーがなければ2♦がリビッドされるが、この2NT

リビッドはNシステム独特のもので、2♦リビッドから生じるマイナーゲームの選択に関する悩みを少なくしてくれる。マキシマムハンドを示し、ゲームゲームトライの手間を省いてくれるからである。

オープナーは静的マキシマムと分かるので、レスポンドはマイナーやNTゲーム、あるいはスラムを自己判断で狙えるはずだ。

[1NT→2♣→2NTの応え方]

- 3♥* ♠5枚以上かつ♥4枚 (Nスモーレン)。オープナーはマキシマムなので必然的GD [GD]
1NTオープナーが4枚メジャーないのにあえて♥をビッドして、♥4枚かつ♠5枚 (以上) 持っていることを示す。
[注意：♥♠55のハンドや♥、♠単独5枚以上だけのハンドは始めからNジャコビー。]
Nスモーレンの1つの利点は、絵札を多く持つオープナーが♠をブリッファーして、一般的には優位なディクレアラーになれること (だけ) である。
[1NTオープナーのリビッド] (HCPと♠の枚数に応じて以下のビッド)
 - 4♠/3NT (♠3枚/2枚)
- 3♠* ♥5枚以上かつ♠4枚 (Nスモーレン)。オープナーはマキシマムなので必然的GD [GD]
上と同じように♥へのトランスファー。今度は♠4枚と♥は5枚以上持っている。
[1NTオープナーのリビッド] (HCPと♥の枚数に応じて以下のビッド)
 - 4♥/3NT (♥3枚/2枚)
- 3♦ ♣♦2sか♦1sハンド。マイナーステイマンやNテキサスができなかったハンド [ULB]
弱くないので3NT可能だ (ストッパー不明)。パスはない。
なお、オープナーは♦5枚ないと5♦とレイズしないから、♦4枚、♣6枚以上のケースでも「3♦」でOKということ (以降解説する2♥/2♠/2♦リビッドのときも同様)。
[1NTオープナーのリビッド]
 - 3NT マイナーゲームジレンマで、3NTが危険なことは承知。
 - 5♦ ♦5枚。4♦でトライしても何ら益はない。[LB]
 - 4♣ ♣5枚。レスポンドは♣が嫌なら4♦に戻し、OKなら5♣ [ULB]
- 3NT 3NTメイクは時の運。♣/♦長いケースもあり。[8..9]_{HC}以上 [SO]
- 3♣ ♣6枚以上の弱いハンド。パスせよ。強ければ、1NT→3♣か1NT→2NTで対応。万一オープナーがパスでなくとも以降どんなビッドもパス [SO]
- 4♣ レスポンドが9~14HCP程度の♣が長いJ-b/d型 (22=63、21=73など)。マイナーゲームか、はたまたスラムを選ぶかはシステム対処外。マイナーゲームジレンマには自身で対応されたい。3NTを越えて「ルビコン川を渡る」4♣をビッドすればその意思がオープナーに伝わる。以下同様なので解説しない。

(2) 3♣リビッド

- 3♣* 静的マキシマム (17HCPまたはA型16HCP) かつ54=31、54=22シェイプ。メジャーフィットし、hep自然増で18hepを越えたと見なす。ほぼGD [ULB]

3の代の3♣リビッドはオーバービッドに思えるが、一般システムでもメジャー5-4の16~17HCPあって、レスポンドが[8..9]_{HC}にいれば3の代に達するのは普通だ。しかも5-4シェイプはパワーがあり、ゴールデンフィット (5-3、4-4フィット) すれば7、8HCPでもメジャーゲームがあるだろうから、レスポンドからゲームトライの3♥/3♠リビッドはないはず。また3NTを選びたいなら3♦経由でビッドするなど、Nパペットでメジャー5-4と分かった時と同じ応えとなる。

[1NT→2♣→3♣の応え方]

- パス ♠6枚以上の弱い1sハンドで、ゲームはないと判断 (♦1sの弱いハンドは1NT→3♣→3♦→パスで処理する)。

- 4♥/4♠ ♥/♠4枚 [SO]

- 3♦* ♥/♠のどちらが5枚か聞いている (自分は3枚メジャーということ)。

[1NTオープナーのリビッド]

- 3♥/3♠ ♥5枚かつ♠4枚/♠5枚かつ♥4枚

その後レスポナーは4♥/4♠/3NTでサインオフ。

図(a)(b)でSは♠5-3フィットを期待するがNパペットができないので2♣。幸運中の少し不幸でNは(a)だった。しかしマキシмум1NTなのでレスポナーは3NTか4♠をビッド。オープナーはシングルトンがあっても3NTパスである。図(c)も17HCPのマキシмум評価なので3♣と応え、7HCPだったが今度は4♠になる。

♠KQ43
♥AJ987
♦KJ2
♣Q

N
W E
S

♠J65
♥2
♦Q87
♣AJ10984

(a)

1NT→2♣→3♣→3♦→
3♥→3NT/4♠

♠KQ743
♥AJ98
♦KJ2
♣Q

N
W E
S

♠J65
♥2
♦Q87
♣AJ10984

(b)

1NT→2♣→3♣→3♦→
3♠→4♠

♠KQ43
♥AK987
♦K4
♣Q3

N
W E
S

♠A982
♥2
♦Q87
♣J10954

(c)

1NT→2♣→3♣→4♠

8HCPの(a)でゲームに挑戦するのは、自分の良い長いスイートがあることとオープナーがマキシмумだからである。(c)の2♣は、7HCPでのレスポナーの自己判断。リビッドによっては困ることになるかも。

- 3NT* ショートスートアスキング。断じてサインオフではない。Nパペットの時と異なり、うすいスラムだが追及の意思 (オープナーはマキシмумだから)。

オープナーはショートスートがなければ4♥をリビッドし、後はレスポナーに任せる。

- 4♣/4♦ ♣/♦が長いJ-b/d型の9~14HCP程度のハンド。システム対処外。

次の(3)(4)項の主題だが、もし1NTオープナーが5-4メジャーでも以下のようにJ型15HCPならリビッドは、3♣ではなく2♥となる。その後の展開はハンド次第。

♠A743
♥KJ754
♦KJ10
♣K

(d)

1NT→2♣→2♥→?

♠K9843
♥KQ76
♦KJ2
♣K

(e)

1NT→2♣→2♥→?

♠KJ743
♥KJ76
♦KJ
♣K2

(f)

1NT→2♣→2♥→?

前ページ(a)(b)のSなら2NTでサインオフ。♠5-3フィットは見つからないが2NTはメイクするだろう。(c)のSなら2♠とナチュラルにビッドするが、3♠が返ってもミニмумなのでパス。他システムではどのケースもたぶん4♠に行ってしまうだろうが、メイク確率は1/4程度。

(3) 2♥リビッド

- 2♥ ♥4、5枚 (♠4、5枚あり得る)。マキシマムあるかもしれない。[15..17]_{HC} [ULB]

オープナーは44=32、3=4=42、2=4=43、3=5=32、2=5=33、2=5=42、あるいは3=5=41や♠1枚の1=444。

[1NT→2♣→2♥の応え方]

- 3♥/4♥ ♥4、5枚。[8..10]_Mの位置に応じて3♥/4♥ (3♥に対しオープナーは4♥可。以下同様)

- 2♠ ♠4枚ちょうど (♥は3枚以下)。[8..9]_{HC} [ULB]

7HCPなら♠♥5-4のはずだから8~9HCP保証。

[1NTオープナーのリビッド]

- 3♠/4♠ ♠4、5枚。[16..18]_Mの位置に応じて3♠/4♠ [LB]

- 2NT/3NT ♠2、3枚。[15..17]_{HC}の位置に応じて2NT/3NT [LB]

「7HCP、♠4枚+マイナー5枚以上」で2♣だったならリスクのつけを払うことになるかもしれない。22HCPで2NT、24HCPで3NTをプレイする可能性がある。マイナー5枚が活きることを期待しよう。

- 3♥ ♥5枚の3=5=41/2=5=42のようなハンド [LB]

以下のレスポンスは♥/♠4枚ないのに2♣ビッドしたということである。

- 2NT F/準Fハンド (33=42、33=52、32=53、31=54、22=54) のハンド。8~9HCPでの普通にビッド。[8..9]_{HC} [LB]

[1NTオープナーのリビッド]

- パス 15HCP、J型16HCP

- 3NT A型16HCP、17HCP (シングルトンあっても可)

- 3♥ A型16HCP、17HCPで♥5枚の3=5=41/2=5=42 [GD]

- 3♠ J型16HCPで♠5枚。3♣リビッドできなかった。ほぼGD [LB]

- 3NT 9HCP+α、または8HCPでも長いマイナースイート¹がある。♠にストッパーあることが望ましい²。楽天的だが、そこそこ (56%程度) ゲームメイクする [SO]

[注1: ♣/♦長いとしても1NT→3♣でトランスファーする連続絵札でない。]

[注2: A型の[8..9]_{HC}が望ましい。♣6枚以上の1sハンドなら、♠にストッパーがなくてもオプティミスティック3NT可。システムではなくセンスの領域である。]

3NTビッドは戦略的な判断。ゲームへ行行ってダウンして後悔するか行かなくて後悔するかの違い。ビディング戦略については、第11章末の補足「ゲーム理論」で説明する。

- 3♦ ♣♦2sか♦1sハンド (3NTは基本的に嫌)。マイナーステイマンやNテキサスができなかったハンド。9HCP以上 [GD]

弱くなく、3NT可能だ (♥3枚あるかもしれない)。マイナーゲームジレンマに陥った。オープナーは♦5枚持っていないとサポートしないから、♦4枚、♣6枚以上のケースでも「3♦」でOKということ。

[1NTオープナーのリビッド]

- 3♥ ♥5枚 (3=5=41/2=5=42) を紹介 [LB]

- 3♠ ♠5枚。15~16HCPなので5-4メジャーを示す3♣リビッドできなかった [LB]

- 3NT 2=4=5=2/2=4=2=5で3NTを選択 (マイナーゲームジレンマ)。

3NTが危険なことは承知だが5♦/4♣を選ばない決断をした。

- 5♦ ♦5枚 (2=4=5=2)。4♦のゲームトライは問題を解決しない [LB]

- 4♣ ♣5枚 (2=4=2=5) [ULB]
 - レスポンドーは♣が嫌なら4♦に戻し、OKなら5♣
- 3♣ ♣6枚以上の弱いハンド。パスせよ。オープナーがパスしない場合、以降どんなビッドもパス [SO]
- 4♣ ♣が長いJ-b/d型の9~14HCP程度のハンド。システム対処外。

(4) 2♠リビッド

- 2♠ ♠4、5枚。♥は3枚以下。マキシマムあるかもしれない。[15..17]_{HC} [ULB]
 - オープナーは4=3=42、4=2=43、5=332、5=3=41。
 - [1NT→2♣→2♠の応え方]
 - 3♣/4♣ ♠4、5枚。[16..18]_Mの位置に応じて3♣/4♣ [LB]
 - 2NT ♠3枚以下 (♥4枚の可能性あり) か♣5、6枚のハンド。[8..9]_{HC} [LB]
 - [1NTオープナーのリビッド]
 - パス 15HCP、J型16HCP (♠5枚かもしれない)。「7HCP、♥4枚+マイナー5枚以上」だったなら、マイナー5枚が活きることを期待。
 - 3NT A型16HCP、17HCP (シングルトンあっても可)
 - 3♠ A型16HCP、17HCPで♠5枚の5=332、5=3=41 [LB]
 - 3NT 9HCP+α、または8HCPでも長いマイナースイートがある [SO]
 - 3♦ ♣♦2sか♦1sハンド (3NTは基本的に嫌)。9HCP以上 [GD]
 - [1NTオープナーのリビッド]
 - 3NT 5=332/4=2=5=2/4=2=2=5 (マイナーゲームジレンマ)。
 - 3♠ ミニマムでない♠5枚の5=332 [LB]
 - 5♦ ♦5枚 (4=2=5=2) [LB]
 - 4♣ ♣5枚 (4=2=2=5) [ULB]
 - レスポンドーは♣が嫌なら4♦に戻し、OKなら5♣
 - 3♣ ♣6枚以上 (♠3枚以下) の弱いハンド [SO]
 - 4♣ ♣が長いJ-b/d型の9~14HCP程度のハンド。システム対処外。

参考：1NTオープンvs.メジャーオープン。決めるのはあなた。

例えば次のA型準2sハンド(A)で1NTオープンした。(a)(b)は9HCPなので、Nスモーレン2♣経由で機械的に4♠へ行く。孤立の♠Jとダブルトン♣Q6に対しオープナーがどんな形で応えられるか、フィネスが効くか否かが命運を決す。7HCPの(c)はゲームルーズもあり得るが普通はパス。オープナーの17HCPの期待 (23%) や、自身のA型を根拠に2♣でチャレンジすれば4♠になるだろうが、チャレンジするのはセンスということ。

一方、1♥オープンだったら紆余曲折を経て、(a)のみならず、たぶん(b)(c)も4♠/4♥に行くかもしれない。(b)(c)とも♥の1フィネスでメイクしそうだ。そうは言ってもメイクかダウンは運次第。

(A) 1NTか1♥か	(a)	(b)	(c)
♠KQ43	♠J752	♠J752	♠A752
♥AJ987	♥KQ5	♥K65	♥K65
♦KQ4	♦J865	♦J86	♦9865
♣3	♣Q6	♣KJ6	♣64

(5) 2♦リビッド

- 2♦* ♥♠3枚以下の33=52、33=43、32=44、32=53シェイプで、15、16HCP [LB]
[注：レスポnderは、マイナー2s/1sハンドでなければ、9HCP以下。]

オープナーは4枚メジャーなく、しかも2NTリビッドの対極のミニマムかミディアム、つまり15か16HCPである（それぞれが起こる割合は57：43）。7HCPでオプティミスティックに2♣とレスポンスしたなら困った事態になったかも。一方、レスポnderは最大9HCPあってオープナーが16HCPならゲーム可能と思っても、オープナーがJ型Fハンドなら3NTは難しいかも（他システムのペアはゲームビッドしているだろう）。ミドルカードの補強があることが望ましい。

したがって1NT→2♣→2♦の展開はその後ゲームに行かないことが多い。メジャーかマイナーの最適なパートスコアが焦点となる。二人合わせて23HCPのこともあり、その場合2NTでさえ厳しい。

このパートスコア戦略のためにNスモレンを「使う」。ただし、「使う」の意味は、2NTリビッドの時とは逆で、「メジャーをビッドしたらそれは5枚以上かつビッドしなかったメジャーは4枚である」。これはパスあり。

ここでの注意は、ビッドしなかったメジャーが4枚保証されることで、もし7HCPでレスポンスするなら、メジャー5-4が必要だと言うことである。混乱するかもしれないが良く考えてみれば得心できるはず。下記のレスポnderのハンドパターン例を参照（ボイドケースはNシステム対処外だが…）。

64=30	64=21				
54=40	54=31	54=22			
(上のシェイプは2♦にメジャーを紹介するが、以下は4枚メジャーあっても紹介しない。)					
44=50 ^{N*}	44=41	44=32			
43=60 ^{N*}	43=51	43=42	43=33		
42=61 ^{N*}	42=52	42=43			
41=62 ^{N*}	41=53 ^{N*}	41=44 ^{N*}			
40=54 ^{N*}	40=36 ^{N*}	40=45 ^{N*}			
33=43	33=52	33=61 ^{N*}	32=44	32=53	32=62 ^{N*}
31=54 ^{N*}	31=63 ^{N*}	30=55	30=64		
22=54 ^{N*}	22=63 ^{N*}	22=72 ^{N*}	21=55	21=64	

添え字のN*はマイナーかNTの選択に悩む境界領域で、選択は自己判断。他はNTかマイナーかの選択は明らか。

[1NT→2♣→2♦の応え方]

- 2♥ ♥5枚以上かつ♠4枚。7 HCP [LB]
[1NTオープナーのリビッド]
 - パス ♥3枚。ミニマムの2=3=44、2=3=53、33=52
 - 2♠* ♥2枚、♠3枚。ミニマムの3=2=44、3=2=53 [SO]
 - 2NT ♥2枚。15～16HCP [SO]
- 3♥ ♥5枚以上かつ♠4枚。9HCP+α [LB]
- 2♠ ♠5枚以上かつ♥4枚。7 HCP [LB]
[1NTオープナーのリビッド]
 - パス ♠3枚。ミニマムの3=2=44、3=2=53、33=52 [SO]
 - 2NT ♠2枚。15～16HCP [SO]
- 3♠ ♠5枚以上かつ♥4枚。9HCP+α [LB]
- 2NT NTが良いと判断したハンド。[8..9]_{HC} [LB]

[1NTオープナーのリビッド]

■ パス 15~16HCP

■ 3NT 16HCP+ α

- 3NT 9HCP+ α 、または8HCPでも長いマイナースートがある。この場合、♥/♠にストッパーあり。楽天的だがそこそこ（43%くらい）ゲームメイクするだろう [SO]

- 3♦ ♦♣2sか♦1sハンド。マイナーゲームジレンマにある。[8..9]_{HCP}[10..11]_{HCP} [ULB]

♦♣2sの時はJ型かシングルトン絵札。♦1sの時はJ-b/c型である。

[1NTオープナーのリビッド]

■ 3NT 3NTに挑戦

■ 5♦ ♦5枚（マイナーゲームジレンマ）。32=5=3 [SO]

■ 4♣ ♣5枚（マイナーゲームジレンマ）。32=3=5 [LB]

- 3♣ ♣1sハンドの弱いハンド。パスせよ [SO]

- 4♣ ♣が長いJ-b/d型の9~14HCP程度のハンド。システム対処外。

補足説明——スモーレンステイマン (2)

以下のような、Nシステムと違うスモーレン風コンベンションもある（桜井恒夫『スラムアプローチ1』より）。

1NT	2♣	
2♦	2♥	♥4枚と♠5枚
	2♠	♥5枚と♠4枚
	3♥ ^a	♥4枚と♠6枚
	3♠ ^a	♥6枚と♠4枚
	4♦ ^b	♥6枚と♠5枚
	4♥ ^b	♥5枚と♠6枚

Nシステムは、両メジャーが4枚と5枚以上を示すのにNスモーレンを使っている。すなわち、Nシステムの場合、aはビッグスモーレンで、スラムの可能性を示唆するが、6枚以上のメジャーを示す訳ではないし、bは使わない（Nジャコビーを使う）。

いずれにしても、4-3、5-3、6-2フィットでスートコントラクトが良いのかNTコントラクトが良いのか、実際にプレイしてみないと分からない。センスと運、あるいはプレイテクニックの問題であって、ビディングシステムの問題ではないだろう。

補足説明——スラムトライ

[4NT（接近） v.s. 4NT（RKCB） v.s. 4♣（ガーバー） v.s. ステップビッドスラムトライ]

（接近原理については第4章末の補足、RKCBについては第13章を参照）

スラムトライの仕方はペア同士のシェイプ、例えば、F×F、F×1s、F×2s、F×準2s、F×準Fなどによって異なってくる。RKCBやガーバーによるAアスキング一辺倒ではない。

1NTオープナーのゾーンは限定されている（準Fもあり得る）。一方、レスポnderのハンドは一般には特定できない。だから、オープナーからのスラムトライは基本的にないが、パートナーのゾーンとシェイプが特定できるケースもあり、その時はオープナーはスキッパーとなってスラムトライができる。

滅多にないことだが、Aの数だけ知ればスラムができることがある。1NTオープン（クイックトリックではないが）4、5トリック見込め、レスポnderは自分でトランプ絵札などで7トリック見込めるなら（AKxxxxx、KQJxxxx+サイドにAかKを持っている時）、4♣ガーバーコンベンションを使う。ガーバーはローコスト（低い代）でAの数を知ることができて便利である。ただし、クイックトリックで

ないなら先に2トリック取られてダウンするかもしれないので、ストッパーあるいはショートスートが必要である。

1NT（あるいは2NT）オープンに対するレスポnderの4NTは接近原理によるスラムトライである。接近原理とは、4NTに対してオープナーは、ミニマムならパス、マキシマムなら6NTと応え、もし中間にいるなら5NTと返し、レスポnderに最終判断を任せることを言う。1NTオープンが3点の範囲に限定されているからできることである。例えば、その1HCPの違いは「AかK（Q+J）か、KかQか」などを意味している（第1章の補足1の議論を参照）。特にスラムではこの違いが大きいことは理解できるだろう。なお、接近原理を使う場合、Aの数は心配ないのである（第3章参照）。

スートコントラクトの時には接近原理のバリエーションがいくつかある。その1つは、4NTに対しミニマムなら5♣、マキシマムなら6♣と応えるものである。これはトランプ絵札に助けが必要な時に使う（最終コントラクトのストレイン（♣/♦/♥/♠/NT）がスキッパーしか分からないことも多い）。ただし中間のハンドは表現できない。

Nジャコビーでは、ステップビッドによって有効・実効ショート（SSC）を確かめたり、引き続きのステップビッドでAの枚数調べたり、その後のRKCBでスラムトライができる。

マイナースтейマンは即座に5-5、10HCP以上が分かり極めて強力である。1NT→2♠→3♣/3♦はスラム視野のナチュラルビッドとステップビッド（A）を兼ねている。一方、弱いハンドだが1NT→2♠→4♣/4♦はあわよくばスラムのナチュラルビッド。レスポnderのスラムトライとして1NT→2♠→2NT→3♣/3♦もナチュラルビッドとステップビッド（C）を兼ねている。1NT→2♠→3NT→4♣や1NT→2♠→4♣/4♦はスラムも視野のナチュラルビッドである。

Nパペット1NT→2NTの展開でスートフィットしたことが分かった時、ステップビッドに慣れていればスラムトライは簡単だろう。

Nスモーレンの1NT→2♣の展開でスラムへ行くことはあまりないが、1NT→2NTならスラムトライの心づもりでいよう。

レスポnderは15HCPのA型トランプフィットハンドならスラムトライするが、15HCPのJ型Fハンドではスラムトライしない。後述のゲーム理論で見ると、トレジャーハンターの視点では、ゲーム狙いなら多少無理してもトライするのが得策だが、五分五分（フィネス1回換算）のスラムは無理しない。この場合スラムは行こうが行くまいが獲物（期待値）は同じだからだ。だが、ブリッジプレイヤーならチャレンジする。その根拠がA型30HCPのトランプフィットハンドである。

グランドスラムトライ

どんなビディング状況でも5NTとビッドしてグランドスラムに誘うことができる。

5NT Nグランドスラムトライ。[20..21]_{HC} [LB]

レスポnderは[18..19]_{HC}ならスモールスラムを自分でビッドしているはずである。

[1NTオープナーのリビッド]

■ 7♣ [17HCP]

■ 6♣ [15、16HCP]

■ パスはない。レスポnderはストレインをNTに直す。

ハンド例1：1NTオープン

No. 1
 ♠AQ53
 ♥J52
 ♦K7
 ♣AJ86

♠J10972
 ♥K86
 ♦943
 ♣104

N
W E
S

♠K64
 ♥A74
 ♦A652
 ♣KQ5

♠8
 ♥Q1093
 ♦QJ108
 ♣9732

N	E	S	W
1NT	P	4NT ¹	P
5NT ²	P	P	P

1：ブラックウッドでない。6NTへの接近スラムトライ。[15..17]_{HC} [LB]

Fハンドなので6NTを狙う

2：16HCP

No. 2
 ♠9742
 ♥KQ1092
 ♦7
 ♣Q108

♠KQ5
 ♥863
 ♦AK942
 ♣KJ

N
W E
S

♠108
 ♥AJ75
 ♦J73
 ♣9643

♠AJ63
 ♥4
 ♦Q1086
 ♣A752

N	E	S	W
			1NT
P	3♥ ^{*1}	P	4NT ²
P	5♥ ³	P	6♦ ⁴
P	P	P	

1：上から「4=1=4=4」（1枚の♥は絵札ではない）、10HCP+ [GD]。2♣は不適

2：♥に無駄がないので、スラムを狙ってAアスキング始める

3：A2枚（トランプスート不明なのでシンプルブラックウッド）

4：10HCPの内容を考えると♦Qを持っているはず（♦Qはなくとも♦Jは期待できる）。

マイナースラムはほんの少し有利なので楽天的にビッド

No. 3
 ♠92
 ♥QJ943
 ♦J875
 ♣J10

♠A763
 ♥
 ♦K643
 ♣A8542

N
W E
S

♠1084
 ♥AK852
 ♦109
 ♣976

♠KQJ5
 ♥1076
 ♦AQ2
 ♣KQ3

N	E	S	W
	1NT	P	3♥ ¹
P	4NT ²	P	5NT ³
P	7♠	P	P
P			

1：♣4枚+♥有効ショート（4=1=44/4=0=54）。[10..11]_{HC}以上

2：♥が実効ショートなので、シンプルブラックウッドでAアスキング

3：2A+ボイド（♥）

No. 4
 ♠8753
 ♥J109
 ♦J74
 ♣A75

♠K4
 ♥7
 ♦K85
 ♣KQ108632

N
W E
S

♠J10
 ♥KQ652
 ♦10962
 ♣J9

♠AJ962
 ♥A843
 ♦AQ3
 ♣4

N	E	S	W
	1NT	P	3♣ ^{*1}
P	3♦ ^{*2}	P	3♥ ^{*3}
P	4♦ ⁴	P	4♠ ⁵
P	6♣	P	P
P	P		

1：♣か♦良い6枚以上。7HCP以下か10HCP以上の3枚メジャーなしのハンド [ULB]

（6♣を狙ってすぐガーバー4♣でAアスキングするには見込みトリックが足りない）

2：♦を自動的にビッドしただけ

3：良い♣7枚以上（3枚以上のメジャーのない7321、7330など）

4：Aが多いのでとりあえずキュービッド。5♣を選ぶ積もり

5：キュービッド。♠K（Eは自分が持っているので♣Aと間違わない）。

（もし1♠オープンしたらコントラクトは何になっていただろうか？）

No. 5

♠A J 8 7 4 3 2	
♥9 5	
♦3	
♣Q J 6	
♠10 6	♠9
♥A 7 3 4	♥Q J 10 6
♦Q 10 8 5	♦K J 7 4 2
♣K 9 2	♣8 5 3
	♠K Q 5
	♥K 8 2
	♦A 9 6
	♣A 10 7 4

N		
W	E	
	S	

No. 6

♠A 5	
♥J 10 6 5 2	
♦10 8 3	
♣Q 7 3	
♠J 10 4	♠Q 9 7 6 2
♥A 9 8	♥7 3
♦K J 7 5	♦A Q 4
♣A K J	♣6 4 2
	♠K 8 3
	♥K Q 4
	♦9 6 2
	♣10 9 8 5

N		
W	E	
	S	

No. 7

♠A 7 5 2	
♥A 4	
♦K 7 3	
♣A Q 8 7	
♠K Q 9 8	♠J 10
♥Q 10 9 6	♥J 7
♦Q 10 4	♦J 9 6 5 2
♣9 5	♣10 4 3 2
	♠6 4 3
	♥K 8 5 3 2
	♦A 8
	♣K J 6

N		
W	E	
	S	

No. 8

♠A 7 5 2	
♥K Q	
♦9 7 3	
♣A K J 7	
♠9 8	♠J 10
♥10 9 6 4	♥J 7
♦K Q 10 4	♦A J 6 5 2
♣Q 9 5	♣10 4 3 2
	♠K Q 6 4 3
	♥A 8 5 3 2
	♦8
	♣8 6

N		
W	E	
	S	

No. 9

♠6 5	
♥2	
♦A 10 9 6 5	
♣A 9 8 5 3	
♠K 10 8 3	♠J 9 7 4 2
♥Q J 10 7 3	♥A K 4
♦2	♦J 8 3
♣7 6 4	♣J 10
	♠A Q
	♥9 8 6 5
	♦K Q 7 4
	♣K Q 2

N		
W	E	
	S	

N	E	S	W
		1NT	P
4♥* ¹	P	4♠* ²	P
P	P		

1: 4♠へのトランスファー。2♥は不適

2: 間違ってもパスしてはいけない

N	E	S	W
			1NT
P	2♥* ¹	P	2♠*
P	2NT ²	P	4♠ ³

1: 2♠へのトランスファー

2: パス/3NT/3♣/4♣で好きなものを選ぶ(可能性がなければパスしているはず)

3: ♠J10に価値があると判断し、4♠を選択

N	E	S	W
1NT	P	2♦* ¹	P
2♥*	P	3NT	P
P ²	P	P	

1: 2♥へのトランスファー

2: 3NTの方がよい

N	E	S	W
1NT	P	2♦* ¹	P
2♥*	P	2♠ ²	P
2NT ³	P	3♦ ⁴	P
4NT ⁵	P	5♠	P
6♠	P	P	P

1: 2♥へのトランスファー

2: ♠も5枚。[8..9]_{HC}

3: ステップビッドA。ショートスートアスキング。マキシマムで♠がトランプフィット

4: ♦が有効ショート

5: ♦実効となり、ステップビッドではなくすぐRKCB (♠狙い)

N	E	S	W
		1NT	P
2♠* ¹	P	3♦ ²	P
3♥ ³	P	3♠ ⁴	P
4♣ ⁵	P	4NT ⁶	P
5♥	P	6♦	P
P	P		

1: マイナーズートアスキング [GD]。♣/♦は5-5以上、1A保証。10hep以上

2: ステップビッドA。♦4枚保証、A型マキシマム。2A保証。ショートスートは何か?

3: ♥が有効ショート(候補は♥か♠)。

4: ♥実効となり、ステップビッドでAの枚数を尋ねる

5: 2ステップなので2A。

6: RKCB (キーカードはすべて分かっているので不要かも)

No. 10

♠K5
♥2
♦A10965
♣AJ853

♠Q1086
♥QJ1073
♦42
♣76

	N	
W		E
	S	

♠A3
♥A865
♦KQ7
♣K942

♠J9742
♥K94
♦J83
♣Q10

No. 11

♠85
♥J1096
♦K74
♣A765

♠K43
♥7
♦Q85
♣KQ10832

	N	
W		E
	S	

♠J107
♥KQ52
♦10962
♣J9

♠AQ962
♥A843
♦AJ3
♣4

No. 12

♠KQ107
♥J3
♦6432
♣982

♠J5
♥K72
♦AQJ9
♣KJ53

	N	
W		E
	S	

♠A9842
♥Q986
♦1075
♣6

♠63
♥A1054
♦K8
♣AQ1074

No. 13

♠AQ53
♥Q52
♦K7
♣AJ86

♠J72
♥K8643
♦943
♣104

	N	
W		E
	S	

♠K1096
♥A7
♦A652
♣KQ5

♠84
♥J109
♦QJ108
♣9732

No. 14

♠AQ853
♥J52
♦K7
♣AJ8

♠72
♥K8643
♦943
♣1064

	N	
W		E
	S	

♠K109
♥7
♦AQ10652
♣K52

♠J64
♥AQ109
♦J8
♣Q973

N	E	S	W
		1NT	P
2♠ ^{*1}	P	3♣ ²	P
4NT ³	P	5♣	P
6♣	P	P	P

1: マイナスーストアスキング [GD]。♣/♦は5-5以上、1A保証。10hcp以上

2: ステップビッドA。♣4枚保証、A型マキシマム。2A保証。ショートスートは何か?

3: RKCB。No.2と異なり、オープナーの♣4枚サポートのマキシマムを聞けば十分

4: グランドスラムは無理だろうと判断。

(パートナーはこちらのA型マキシマムを知るだけでスラムに行ったことに注意)

N	E	S	W
		1NT	P
P		3♠ ²	P
P		4NT ³	P
P		5♠ ⁴	P
P		P	P

1: Nバベット (ゲーム宣言)。5枚メジャーアスキング。10HCP以上 [GD]

2: ♠5枚。

3: RKCB。4♣パスも選択肢だがパートナーの最低10HCPの内容を考えてスラムトライ

4: サインオフ。2キーカードあることを願ったが1枚だった

(6♣ルーズだがこれ以上のスラムトライは無理。)

N	E	S	W
			1NT
P		2NT ^{*1}	P
P		4♣ ^{*3}	P
P		4♥	P
P	P	P	P

1: Nバベット (ゲーム宣言)。5枚メジャーアスキング。10HCP以上 [GD]

2: 4枚メジャーなし (33=43、32=44、32=53、33=52、22=45)

3: ガーバーでなくスート (スラムトライは4NT)。二人合わせて28~30HCP、2Aある

A型なので3NTを越え6♣の可能性を探った。Wマキシマムで♠Kがあるか知りたい。

4: Wはスラムトライできないハンドということと5♣で止まった (ペア戦では最下位?)

N	E	S	W
1NT	P	2NT ^{1*}	P
3♦ ^{*2}	P	3♠ ³	P
4♣	P	4NT ⁴	P
5♣	P	6♣	P
P	P		

1: Nバベット (ゲーム宣言)。5枚メジャーアスキング。10HCP以上 [GD]

2: 4枚メジャーあり

3: 自分の4枚メジャー

4: A型で16HCPあるので、RKCB

N	E	S	W
1NT	P	2NT ^{*1}	P
3♠ ²	P	4NT ³	P
4NT ³	P	5♣	P
6♣	P	P	P

1: Nバベット (ゲーム宣言)。5枚メジャーアスキング。10HCP以上 [GD]

2: ♠5枚、♥2、3枚のハンド (5=3=32/5=3=41/5=2=32)

3: RKCB。Sにとって♥は有効ショートのA型。

No. 15

♠AQ853
♥KJ52
♦7
♣AJ8

♠72
♥643
♦KJ943
♣1064

N	E
W	S

♠K1094
♥Q1078
♦A2
♣K52

♠J6
♥A9
♦Q10865
♣Q973

No. 16

♠J764
♥K10532
♦A2
♣83

♠92
♥A87
♦K9653
♣1054

N	E
W	S

♠KQ5
♥QJ6
♦874
♣AKQ2

♠A1083
♥94
♦QJ10
♣J976

No. 17

♠A764
♥Q543
♦K7
♣93

♠92
♥872
♦10653
♣KJ1054

N	E
W	S

♠KJ53
♥AK1096
♦A94
♣2

♠Q108
♥J
♦QJ82
♣AQ876

No. 18

♠J8754
♥A632
♦AK
♣K8

♠KQ10
♥104
♦976
♣J9532

N	E
W	S

♠632
♥875
♦QJ54
♣AQ4

♠A9
♥KQJ9
♦10832
♣1076

No. 19

♠AJ87
♥K83
♦95
♣10642

♠10954
♥92
♦KJ76
♣A83

N	E
W	S

♠KQ
♥QJ107
♦10842
♣J95

♠632
♥A654
♦AQ3
♣KQ7

N	E	S	W
1NT	P	2NT* ¹	P
3♣ ²	P	3NT ³	P
4♦ ⁴	P	4NT ⁵	P
5♥	P	6♥	P
P	P		

1: Nバベット (ゲーム宣言)。5枚メジャーアスキング。10HCP以上 [GD]

2: ♠♥5-4パターン。54=31/54=22

3: 有効ショートスートはあるか? (3NTをやりたいのでは絶対ない!)

4: ♦有効ショートスート (もし有効ショートでなければ4♥をリビッド)

5: ♦はSSCショートでないが (♦Aが無駄)、シンプルブラックウッドでスラムトライ。

N	E	S	W
		1NT	P
2♣*	P	2NT* ¹	P
3♠* ²	P	4♥	P
P	P		

1: 4枚メジャーなしのマキシマム (17HCP)

2: Nスモーレン [実質GD]。♥5枚、♠4枚。[8..9]_{HCP}だがオープナーは17HCPある

N	E	S	W
		1NT	P
2♣*	P	3♣* ¹	P
3NT* ²	P	4♣	P
4NT* ³	P	5♥	P
6♥/6♠	P	P	P

1: 5-4メジャー。メジャーフィットと見なし、マキシマムと評価

2: 4♥/4♠でSOもあったが3NTでショートスート尋ねた。フィットでhep増 (A型)。

(3NTがサインオフのはずはない。3NTは3♦でメジャー5枚を聞いてから。)

3: シンプルブラックウッド。無駄な絵札が全くないA型なのでスラムの可能性を探った (ただし、No.15と異なりメイク確率5割程度の厳しいスラム)。

N	E	S	W
1NT ¹	P	2♣* ²	P
2♥ ³	P	2NT	P
P ⁴	P		

1: 5-4メジャーだが1NTでオープン (1♠でオープンしたらどんな展開になるだろうか)

2: 10HCPないので2NTは不適。[8..9]_{HCP} [LB]

3: ♠♥54だが、マキシマムでないので低ランクの♥をビッド (♠Jが♣Qなら3♣)

4: ミニマムなのでパス。

(1♠オープンなら2♠/3♠/4♠/2NT/3NTになるだろう (このハンドは4♠可能))

N	E	S	W
		1NT	P
P	2♥	P	2♣*
P	2NT ²	P	2♠* ¹
P			P

1: ♠ちょうど4枚 (♥3枚以下)。[8..9]_{HCP} [ULB]

2: ♠3枚以下のサインオフ

No. 20

♠Q 7 6 4		
♥K 10 5 3 2		
♦A 2		
♣8 3		
♠J 2		♠A 10 8 3
♥A 8 7		♥9 4
♦K 9 6 5 3		♦Q J 10
♣10 5 4		♣J 9 7 6
	N W E S	
	♠K 9 5	
	♥Q J 6	
	♦8 7 4	
	♣AKQ 2	

N	E	S	W
		1NT	P
2♣*	P	2♦ ^{*1}	P
3♥ ²	P	4♥ ³	P
P	P		

1: 4枚メジャーなく、マキシマムでもない

2: ♥5枚の[8..9]_{HC} [LB]。論理的に♠4枚となる (Nスモーレンと♥/♣の枚数が逆)。

3: メジャー5-4が見え、良い♥3枚、良い♣4枚なのでゲームにチャレンジ

No. 21

♠10 7 6 4		
♥K 10 5 3 2		
♦A 2		
♣8 3		
♠Q 2		♠A J 8 3
♥A 8 7		♥9 4
♦K 9 6 5 3		♦Q J 10
♣10 5 4		♣J 9 7 6
	N W E S	
	♠K 9 5	
	♥Q J 6	
	♦8 7 4	
	♣AKQ 2	

N	E	S	W
		1NT	P
2♣*	P	2♦ ^{*1}	P
2♥ ²	P	P ³	P

1: 4枚メジャーなく、マキシマムでもない

2: ♥4、5枚の7~9HCP [LB]。

3: ♥以外ポジティブな情報がないのでパス。

(このハンドは結果的には4♥ルーズになりそうだがゲームハンターでも諦める。)

問題 (注: 準マキシマムとは17HCPかA型16HCP。また以下のビッドはほぼアラートが必要)

A) 次のビディングシークエンスの違いは何か?

- 1NT→2♦→2♥→3♥ [♥6枚以上、ゲームトライ]
- 1NT→2♥→2♠→4♠ [♠6枚以上、スラムトライ。[12..14]_{HC}]
- 1NT→4♦/4♥→4♥/4♠ [♥/♠トランプなら5、6枚取る。サインオフ]
- 1NT→3♣→3♦ [♦へのトランスファーに応えた]
- 1NT→3♣→3♦→3♥ [♣へのトランスファー。Aは0枚]
- 1NT→3♦ [♦ショート4441か5440。[10..11]_{HC}以上]
- 1NT→3♥ [♥ショート4441か5440。[10..11]_{HC}以上]
- 1NT→3♠ [♠ショート4441か5440。[10..11]_{HC}以上]

B) 強制されたビッドに応えない次のビディングシークエンスの意味は何か?

- 1NT→2♦→3♥ [♥スーパーフィット。18hepを越えた。7HCPでも4♥可]
- 1NT→2♦→2♠ [♠5枚、♥2枚かつ準マキシマム。3NT/4♠も選択肢]
- 1NT→2♦→3♣ [22=4=5、3=2=3=5かつ準マキシマム。3NT/5♣も選択肢]
- 1NT→2♦→3♦ [22=5=4、3=2=5=3かつ準マキシマム。3NT/5♦も選択肢]
- 1NT→2♦→3♠/4♣/4♦ [♥4枚以上かつ♠/♣/♦ショート。1=444、54=3=1、54=1=3]
- 1NT→2♥→2NT [1=444かつ準マキシマム。3NTも選択肢]
- 1NT→2♥→3♣ [22=4=5、2=3=3=5かつ準マキシマム。3NT/5♣も選択肢]
- 1NT→2♥→3♦ [22=5=4、2=3=5=3かつ準マキシマム。3NT/5♦も選択肢]

C) Nジャコビー後のビディングシークエンスの違いは何か?

- 1NT→2♦→2♥→3♠/4♣/4♦ [♥6枚以上、♠/♣/♦ショート]
- 1NT→2♦→2♥→3♣/3♦ [♥5枚以上、♠/♦4枚以上]
- 1NT→2♦→2♥→2NT [♥5枚。パス/3♥/4♥/3NTを選べ。[8..9]_{HC}]
- 1NT→2♥→2♠→3NT [♥5枚。4♠/3NTを選べ。[10..11]_{HC}[12..14]_{HC}]
- 1NT→2♦→2♥→4NT [♥5枚以上、接近スラムトライ、[15..17]_{HC}以上]

D) Nジャコビー後のビディングシークエンスの意味は何か?

- 1NT→2♦→2♥→2♠ [♥♠5-5、ゲームトライ、[8..9]_{HC}]
- 1NT→2♥→2♠→3♥ [♥♠5-5、スラム志向、[10..11]_{HC}以上]

E) マイナーステイマン後のビディングシークエンスの違いは何か?

- 1NT→2♠→3♣/3♦ [♣/♦4枚以上かつショートスートアスキング。マキシマム]
- 1NT→2♠→4♣/4♦ [♣/♦4枚保証。ミニマム、22=54で3NTは危険と判断]
- 1NT→2♠→3NT [♣/♦4枚保証。16、17HCP。2メジャーにストッパー]
- 1NT→2♠→2NT [♣/♦3、4枚以下の上記以外の特徴のないハンド]

F) Nパペット [GD] 後のビディングシークエンスの違いは何か？

- 1) 1NT→2NT→3♥/3♠ [♥/♠5枚。Nパペットに応えた。2NTは[10..11]_{HC}以上]
- 2) 1NT→2NT→3♦ [♥か♠4枚]
- 3) 1NT→2NT→3♣ [メジャー5-4でマキシマム評価。54=31か54=22]
- 4) 1NT→2NT→3NT [準マキシマム。♥、♠ともに3枚以下]

G) [8..9]_{HC}時の自動的レスポンス2♣ [ULB] 後のリビッドの違いは何か？

● 1NT→2♣→2NT [マキシマム。4枚メジャーなし：33=43、33=52、32=53、22=54]

- 1) 1NT→2♣→2NT→3♥ [Nスモーレン、♥4枚、♠5枚、[8..9]_{HC}]
- 2) 1NT→2♣→2NT→3♠ [Nスモーレン、♥5枚、♠4枚、[8..9]_{HC}]
- 3) 1NT→2♣→2NT→3♣/3♦ [♣/♦1sか5-4、5-5ハンド [LB]]
- 4) 1NT→2♣→2NT→3NT [サインオフ。♣/♦1スーターかも]

● 1NT→2♣→3♣ [マキシマム評価。♥/♠5-4：54=31か54=22]

- 1) 1NT→2♣→3♣→3♦ [5枚のメジャーを聞いている]
- 2) 1NT→2♣→3♣→3NT [シングルトンを聞いている]
- 3) 1NT→2♣→3♣→4♥/4♠ [4♥/4♠でプレイ。サインオフ]

● 1NT→2♣→2♥/2♠ [♥/♠5枚のみか4枚：5=332、44=32、4=333、42=52、43=51。マキシマムかも]

- 1) 1NT→2♣→2♠→3♠ [ゲームトライ]
- 2) 1NT→2♣→2♥→2♠ [♠4枚、♥3枚以下、7~9HCPを示しただけ [ULB]]

● 1NT→2♣→2♦ [15、16HCP、4枚メジャーなし：33=43、33=52、32=53、22=54]

- 1) 1NT→2♣→2♦→2NT [サインオフ]
- 2) 1NT→2♣→2♦→2♠ [♠4、5枚、♥3枚以下、7~9HCP [LB]]
- 3) 1NT→2♣→2♦→3♠ [♠5枚かつ論理的に♥4枚、8~9HCP [LB]]
- 4) 1NT→2♣→2♦→2♥ [♥4、5枚、♠4枚以下、7~9HCP [LB]]
- 5) 1NT→2♣→2♦→3♥ [♥5枚かつ論理的に♠4枚、8~9HCP [LB]]
- 6) 1NT→2♣→2♦→3♣ [♣6枚以上の弱いハンド [SO]]
- 7) 1NT→2♣→2♦→3♦ [♦1sか♣♦の2sハンド。[8..9]_{HC} [ULB]]

2NTオープン

- 2NT* [20..21]_{HC}のFハンド：44=32、43=33、43=42、42=43、53=32、52=32。準2sハンド：54=22、52=42。いずれもシェイプパワーはあまりない [LB]
 [注1：一人で（クイックトリックではないが）6、7トリックは取れる皮算用。]
 [注2：20、21HCPを持つ相対比は63：38程度（ミニマムの可能性は約1/3）。]
 [注3：42=52、22=54、4441は1NTと異なり、マイナーオープンする。]
 [注4：メジャー5枚は調べられるが、メジャー5-4を調べるコンベンションはない。]

[20..21]_{HC}にいればパートナーは平均6、7HCP持っているのではほぼゲーム領域である。だが、2NTオープンは実はリスクである。「2NT→パス」ならダウンの可能性もある。

したがって[20..21]_{HC}にいるなら、ハンドを詳細に評価してオープンの選択肢をいくつか考える必要がある。つまり、境界領域にあるハンド評価はシステムではなく自分の判断で決めるということ。

- ①20HCPのJ型メジャー5枚の5332、5422は1♥/1♠オープンし、パスされればそれまでとし、パートナーが1の代でレスポンス（普通は5、6HCP保証）したら次に2NTリビッドする。
- ②（ミドルカードに欠ける）20HCPの33=4=3、32=5=3、22=5=4ハンドは1♦でオープン、33=3=4、32=3=5、22=4=5ハンドは1♣オープンし、メジャーフィットしなければ2NTリビッドする（メジャーフィットすればもちろん4♥/4♠）。ただし、裏目に出ることもある。なお、1-444を含む4441ハンドは20でも21HCPでも1♣/1♦オープン。

ではなぜリスクな2NTオープンするのだろうか。次の2つの理由からだ。

- ①普通ならパスゾーンの4、5HCPでもゲームトライができるから（ハイリスク、ハイリターン）。
- ②オープンゾーンが[20..21]_{HC}と狭く、スラムの判断が容易だから。

4HCPでのぎりぎりのゲームトライについて

レスポnderは2NTオープンに5HCPあったら応える決まりで、最低の♠Q♠J♥J♦J、♠Q♥J♦J♣Jでも、多くのJがオープナーの絵札と組み合わせあって強くなるかもしれない（絵札混雑効果）。

では、2NTオープンに対し4HCPで3NTにチャレンジしたとしよう。以下は4HCP（と5HCP）の構成例だ。ただし♠は同一スートの象徴。

4HCP：♠A、♠K♠J、♠Q♠J♥J、♠K♥J、♠Q♥Q、♠Q♥J♦J、♠J♥J♦J♣J

5HCP：♠A♠J、♠K♠Q、♠A♥J、♠K♥Q、♠K♠J♥J、♠Q♠J♥Q、♠Q♠J♥J♦J、♠Q♥J♦J♣J

4HCPでレスポンスするのは、2NTオープナーに最多7トリック期待するということ。3NTメイクするに最低2トリック助けが必要である。つまり、ダミーに最低1回は確実に入り、フィネスを成功させたい（計2トリック取るつもり）。ダミーに入るのに、もし成功50%のフィネスだと、全2回のフィネスが必要で成功率25%。オプティマティックプレイヤーでもあえてビッドしないだろう。

結果、4HCPで3NTにチャレンジして良いのは♠A、♠K♠Jだけである（ぎりぎり可能なのは

♠Q♠J♥Jでミドルカード1098が欲しい)。一方、♠Q♥Qで3NTを狙うのは危険だ。そもそも2NTオープンと言えども最高21HCPの確率は38%弱なので、成功確率は20%を切っている。

上のレスポンス可能な4HCPを含むゾーンを[4*..5]_{HC}と記す。

スラムトライについて

次はスラムトライについてである。「12HCP」「A型10HCPでトランプフィット(12hep+) + ペアで3A」ならスラムにチャレンジする(注: ボイドの評価はシステム対処外)。それを越えた場合、グランドスラムフォース5NTを含め適切にスラムビッドする。

①12HCPのFハンド(4432、4333、5332)は4NT接近&ブラックウッドでトライする。メジャー5枚ならNジャコビートランスファー3♦/3♥経由も可。ただしNTコントラクトの方が良い場合もある。

②6、7トリック見込めるc型1sハンドならガーバー4♣でAの数を確認してスラムトライする。ただし、最低10HCPあること。10HCPあればペアで30HCPあるので二人で必ず2A以上ある。

12hepと評価できるA-c型2sハンドもスラムトライできる。オープナーがA型20HCPなら(すぐ2トリック取られなければ)スラムは可能だろう。

③12hepと計算できるハンド(ただしペアで3Aあることを確認する)。以下の図は10HCPで12hepと静的評価ができるもの(○)とできないもの(×)の例である(×でもスラムがない訳ではない)。

(○)	(×)	(○)	(×)
♠A 8 7 5 2	♠A 8 7 5 2	♠Q 6 4	♠J 6 4
♥K Q 5 3 2	♥K 6 5 3 2	♥A 7 6	♥A 7
♦6 5	♦J	♦K J 9 8 5 4	♦K 9 8 5 4 3
♣J	♣Q 6	♣3	♣Q 3
(a)	(b)	(c)	(d)

10HCPあってスラムトライできる12hep評価となる要件をまとめると、

- 1sハンド: ①絵札2枚付きの6枚以上のスート、②1Aある、③サイドの1スートはシングルトンかストッパー(AかK)が必要、④ダブルトンQや孤立Jがない。
- 2sハンド: A-c型。つまり1Aあり、シングルTONは有効、ダブルTONQはないことが望ましい。

これらの要件に適ったハンドはそれぞれ別のコンベンションでスラムトライする。

(a)c型1s: ガーバー4♣かベビーブラックウッド3NT経由でAの数確認後スラムへ。

(b)メジャー2s、メジャーとマイナー2s: Nジャコビー3♦/3♥経由でフィット確認後スラムへ。

(c)マイナー6枚、メジャー3枚か4枚のb型1s/2s: Nパペット3♣経由でスラムへ。

(d)マイナー2s: マイナーステイマン3♠経由でフィット確認後スラムへ。

10HCPの準2sハンド54=31、53=41、54=22では、12hepと評価できるケースは少ないだろう。シェイプによる評価増は見込めず、ルーザーも多そうなので、10HCPでぎりぎりのスラムは厳しい。そうは言っても可能性を追及しNジャコビーやNパペットでフィットを確かめてトライできる(5の代で止まれるはず)。その場合5枚スートがサイドスートとなった方が可能性が高いかも。上のハンド例でメジャースート1枚をマイナーに移してみると理解できるだろう。

ついでに接近原理によるスラムトライがいかに有効か確認しておこう。次表は、Fハンドで6NTを誘う12HCPと、誘いに乗る21HCPのハイカードの内容である(スートのスラムを狙うケースは異なる)。

21HCPの内容	残りの絵札	残りの絵札から構成可能な12HCPの内容	境界の8HCPの内容(参考)
KKKKQQQJJ	AAAAJJJ	AAA (AAJJJでは11HCP)	AA
KKKQQQJJJJ	AAAAK	AAA (AAKでは11HCP)	AA
AKKKQQJJJJ	AAAKQQ	AAA, AAKJ, AAQQ	AA, AKJ, AQQ
AKKKQQQJJ	AAAKQJJ	AAA, AAKJ, AAQJJ	AA, AKJ, AQQ, AQJJ
AKKKQQQQ	AAAKJJJJ	AAA, AAKJ, AAJJJJ	AA, AKJ, AQQ, AJJJJ
AKKKQJJJJ	AAAQQQJ	AAA, AAQQ	AA, AQQ
AKKKKQJJ	AAAQJJJJ	AAA, AAQQ, AAQJJ	AA, AQQ, AQJJ

AAKQQQJJ	AAKKJJ	AAKJ, AKKJ
AAKKQJJJ	AAKKQJ	AAKJ, AAQQ, AKKQ, AKKQ
AAKKQQJJ	AAKKQJJJ	AAKJ, AAQJJ, AKKQ, AKKJJ
AAKKKQJJ	AAKQQQJJ	AAKJ, AAQQ, AKQQJ
AAKKKQJ	AAKQQJJJJ	AAKJ, AAQQ, AAQJJJ, AKQJJJ
AAKKKKJ	AAQQQQJJJ	AAQQ, AAQJJ, AQQQJJJ
AAAQQQJJJ	AKKKKQJ	AKKQ, KKKK, KKKQJ
AAAKQJJJ	AKKKQJJJ	AKKQ, AKKJJ, KKKQJ, KKQJJJ
AAAKQQQ	AKKKQJJJJ	AKKQ, AKKJJ, AKQJJJ
AAAKJJJ	AKKQQQJJ	AKKQ, AKKJJ, AKQQJ, KKQQQ
AAAKQJ	AKKQQQJJJ	AKKQ, AKKJJ, AKQQJ, AKQJJJ, KKQQQ, KKQJJJ
AAAKKK	AKQQQJJJJ	AKQQJ, AKQJJJ, AQQQQ, AQQQJJ, KQQQJJ, KQJJJJ
AAAAQJJJ	KKKKQQQJ	KKKK, KKKQJ, KKQQQ
AAAAQJJ	KKKKQJJJ	KKKK, KKKQJ, KKQJJJ
AAAAQ	KKKQQJJJJ	KKKQJ, KKKJJJ, KKQJJJ, KKQJJJJ, KQJJJJ
AAAAKJJ	KKKQQQJJJ	KKKQJ, KKQQQ, KKQJJJ, KQQQQJ

[A型、J型の判断はプレイヤー個々の判断。A型は最低2Aあるが、J型はJが3、4個あったらそう見なせる。しかし、もしその時Aが3、4枚あればA型だろう。]

マキシマム21HCPで、レスポnderが6NTトライする状況なら、二人合わせてAを3枚持っている（実は当たり前）。4NTに6NTと応えるだけで、Aアスキングは不要だ。

Aの数に注目すると、20HCPのKKKKQQQJJJに対してKJで応えた時だけペアでAがない。

なお、33HCPのスモールスラム6NTは次の6通りしかない（メイクするとは限らない）：

AAAAKKKKQQJ, AAAAKKKKQJJJ, AAAAKKKQJJJJ, AAAKKKKQQQJJ,
AAAKKKKQQQJJJ, AAAKKKQQQJJJJ

同じスートでAKと2トリック取られるのは心配だが、どこまで心配するかは人それぞれである。

ゲームビッドについて

上で説明した以外、シェイプ／ポイント範囲（6～11hep）はゲームビッドするだけである。その際、コントラクトの優先順位は「4♥/4♠→3NT→5♣/5♦」に従う。

例えば、4、5トリック見込めるc型メジャー1sハンドならNテキサス4♦/4♥でトランスファーして、オープナーにゲームビッド4♥/4♠させるだけだし、5～11HCPのF/2s/準2s/準FハンドはNジャコビーかNパペット後、サインオフのゲームビッドをするだけである。

マイナー6枚以上の1sハンドは（メジャー5-3フィット以外）3NTかマイナーゲームを選択する。どちらを選ぶかプレイヤーのセンスでシステム対処外である。これは、2NTオープンの欠点で、すでに十分高レベルなのでパートナー間でハンド（特にマイナー）を細かく調べるスペースがないからだ（2♣オープンより劣る）。最終コントラクトの決断をすぐ迫られることになる（マイナーゲームジレンマ）。なお、以下で見るように、Nシステムには2NTオープン時マイナーズートトランスファーという概念はない。

考察：2NT→3NTはマイナーズートトランスファーか、3NTをやりたいか？ どちらでもない。

1NTオープン時に3♣をビッドしてマイナーズートにトランスファーさせるが、2NTオープンの時、以下のようにマイナーズートヘトランスファーさせる意義はあるのだろうか。

- 3NT* 4♣をビッドせよ。Qxxxxxx(x)以下の7、8枚のマイナーズート。[0..3]_{HC}
レスポnderはパスか、4♦に直してサインオフ。

Qxxxxxx以下でダウン覚悟の4♣/4♦なら、2NTパスでダウンした方が傷口が浅いのでは？

前提①2NTは6、7トリック見込め、②7枚ズートならくず札ばかりでも平均的に3ルーザー、4トリックと計算でき、③オープナーはこのズート2枚以上サポートがある。この条件でコントラクトが2NTでもオープナーがこのズートがくず札3枚以上なら2回負ければエスタブリッシュして5トリック取れるかもしれないし、もし2枚でもこのズートで3ルーザーに収められ、1ダウンくらいで済むかもしれない。

4♣/4♦は必要トリックが2NTより2トリックも多い。4♣/4♦がメイクするなら2NTもメイクしてい

るかもしれない。その場合得点的に損だ。ゲームジレンマならぬ「パートスコアジレンマ」ということで、正解は不明である。

Nシステムの基本ポリシーは「ゲームハンティング」だが、ダウンを良しとするものではない。したがって、システムとしてこのコンベンションを組み込まないが、何か「勘」が働いたらビッドしても構わない。マイナーゲームはシステムではなくセンスの領域である。

[本書では解説しないが、「2♣ (ストロング) → 2♦ (ウェイティング) → 2NT」の展開も同様である。これは、[22..24]_{HC}、F/準2sハンド、メジャースート5枚のパターン (5332、5422) も含んでいるという条件である。レスポンスは最低の3HCPの中身を考えればよいはず。]

以下、3-1～3-3の3種類のスラムコンベンションは「スモールスラムは33hep/HCP」「2NTハンドは6ウィナー」という仮説をシステム化したものである。しかし実際のハンドは多様だ。それに応じて適切なスラムトライを行って欲しい。

3-1 4NTレスポンス：接近原理&ブラックウッド

12HCPのFハンド (4432、4333、5332) は、オープナーがマキシマムならスラム可能である (メジャー4枚以上ならNジャコビー/Nパベット経由)。そこで4NTでマキシマムか否か、2Aあるか否かを聞いて、最終コントラクトをビッド (なんとなくオーガスト風)。この4NTは接近原理とシンプルブラックウッドを混合したものだ。これは2NTオープンが2点幅だからできるものである。

- 4NT* 接近原理とブラックウッドの混合。12HCP [ULB] [ST]

[2NT→4NTのリビッド]

- 5♣* J型20HCPかつA0、1枚か、J型21HCPかつA0枚
- 5♦* J型21HCPかつA1枚
- 5♥* A型20HCPかつA2枚 (注：A型なら32HCPでも3Aあればスラム可能かも)
- 5♠* A型21HCPかつA2枚以上

レスポンドーは13HCP以上だったらグラントスラムフォース5NTを含め適切にビッドする。

3-2 4♣レスポンス：ガーバー

6トリック見込めるc型1スーターハンド (例：AKxxxxx、KQJxxxx) は、ペアで3Aを確認できればスラムができる (はず)。ただし2NTハンドの想定6ウィナーはクイックトリックではないので、先に2トリック取られる恐れがある。それを防ぐショートスートカストッパー (A、K) が保険となる。ストッパーを考慮すると10HCPあることが望ましい。この場合ならすぐ4♣とビッドして2NTオープナーの持つAやKの枚数を聞いて最終コントラクトをビッド (88ページのAの数の考察を参照)。

- 4♣ ガーバー=Aアスキング。6トリック以上見込めるc型1s (マイナー、メジャー問わず)、ただし、サイドのショートスートカストッパーが必要。10HCP以上 [ULB]

[2NT→4♣のリビッド]

- Aの枚数が0/4、1、2、3に応じて、4♦、4♥、4♠、4NT
- Kの枚数を知りたいなら、引き続き5♣：Kの枚数が0/4、1、2、3に応じて、5♦、5♥、5♠、5NT

[注：例えば、♣KJxxxxx、♦KQxxxxx、♦Kxxxxxx+サイドKだけで5♣/5♦で止まりたい時、裏技にガーバーを使えそうだが、3NTの方が良い可能性があったりするので勧めない。自己判断あるいはセンスや勘の問題で、システムではない。]

3-3 3NT：ベビーブラックウッド

レスポnderは10HCP以上のb/d型1スーターハンドで12hep以上と評価できるなら、3NTとビッドして1NTオープナーの持つAやKの枚数を聞いて最終コントラクトをビッド。この3NTはベビーブラックウッドと呼ばれる。なお言うまでもないが、最低6-2でゴールデンフィットしている。

- 3NT* Aアスキング。ベビーブラックウッド (BBW)。12hep (10、11HCP) [ULB]
6枚以上のb/d型1スーター。ただしそのスートには良い絵札が2枚 (最低KJ) ある。

[2NT→3NTのリビッド]

- Aの枚数が0/4、1、2、3に応じて、4♣、4♦、4♥、4♠

場合によっては、5♣/5♦で止まることができる。

- Kの枚数を知りたいなら引き続き4NT：Kの枚数が0/4、1、2、3に応じて、5♣、5♦、5♥、5♠

長いb/d型1sハンドでも良い絵札2枚 (最低KJ) ない場合は、Nパペット経由でスラムトライする。マイナー6、7枚とメジャー3、4枚の場合もNパペット経由の選択肢がある。以下のハンド例参照。

(○)	(×)	(×)	(×)
♠6	♠6	♠2	♠A8
♥A7	♥A7	♥KQ5	♥J532
♦KJ98754	♦K986543	♦A87543	♦KQ6332
♣Q43	♣QJ4	♣J32	♣6
(a) 3NT (BBW)	(b) Nパペット	(c) Nパペット	(d) Nパペット

3-4 Nテキサストランスファー

(1) 4♦——♥へのトランスファー

- 4♦* ♥をトランプにすれば4、5トリック取る。サイドスートにめばしい絵札がなく、スラムが見込めない (♥Axxxxxx、♥QJ10xxx、♥AKxxxx、♥KQJxxx) [GD]

トランプスート♥でゲーム宣言している (オープナーは♥2枚以持つ)。Aは0枚かもしれない。またソリッドではない6枚♥かつ5~9HCPなら、3NTの可能性も探れるNジャコビー経由とする。

[2NT→4♦へのリビッド]

- 4♥* 仰せの通り♥ビッド。これに対し、レスポnderはパス [SO]
[Aが0枚なのは21HCPならKKKKQQQQJ、KKKKQQQQ、KKKKQQQJJ、KKKKQJJJJ、20HCPならKKKKQQQQ、KKKKQQQJJ、KKKKQJJJJ、KKKQQQJJJJのケースである。このときレスポnderもA0枚でダウンの可能性がゼロとは言えないが…。]

ペア合計の予想トリック数を考えるとスラムは厳しいだろう。

(2) 4♥——♠へのトランスファー

- 4♥* ♠をトランプにすれば4、5トリック取る (例：♠Axxxxxx、♠QJ10xxx、♠AKxxxx、♠KQJxxx) [GD]

[2NT→4♥へのリビッド]

- 4♠* 仰せの通り♠ビッド。これに対し、レスポnderはパス [SO]

3-5 Nジャコビートランスファー

1NTオープン時のNジャコビーと同様、メジャースートへのトランスファーである。この展開でスラムがあるとしたら、レスポnderがもともと13hep以上か12hepのA-c型2s/準2sハンドの場合だろう。

ステップビッドメソッドの拡張

2NTオープンではすぐ4の代になるケースが多いので、3の代で有効であったステップビッドは使えない。普通、4の代の変なビッドはキュービッドだが、2NTオープンの場合ステップビッドとする（ステップビッドもキュービッドの一種）。しかもバリエーションがたくさんあって、ステップビッダーが「何を知りたいのか、何をしたいのか」を状況意味論的に判断する必要がある。例えば、Aの数を聞きたいのか、ショートスートを知りたいのか。あるいは、フィットしたトランプ枚数を知りたいこともある。いずれにしても不合理なステップビッドが返ったら、その意味を状況に応じて理解する（一苦労かも）。

(1) 3♦レスポンス——♥へのトランスファー

- 3♦* Nジャコビートランスファー（3♥をビッドせよ）。♥5枚以上 [ULB]

レスポnderは♥5枚あるなら♠4枚はない。なぜなら、メジャー5-4ならNパペット（3♣）をビッドするは。では♥6枚、♠4枚の時はどうするのだろうか？ Nパペット？ Nジャコビー？ Nテキサス？実際のハンドからプレイヤーが判断する。システムではない。

HCPの多寡は不明だが、さすがに0~2HCPでないことが望ましい。なぜならオープナーは良い21HCP（マキシマム）持っている素直に3♥をビッドしないかもしれないからだ。

[2NT→3♦へのリビッド]

- 3♥* 仰せの通り♥（2~4枚）をビッド。

[2NT→3♦→3♥の応え方]

- パス ゲームに興味なし。♥5、6枚の最低ゾーン[0..3]_{HCP}。
- 3NT ♥5枚ちょうどのF/準Fハンド [GD] [LB]
オープナーはパスか4♥ [GD] [SO]
- 4♥ ♥6枚以上。サインオフ [SO]
- 3♠ ♠5枚。6♥/6♠へのスラムトライ。12hep以上 [GD] [ST]
1NTオープンのNジャコビートランスファーの場合とは強さが逆になるので注意（ゲームまで必然だから）。つまり、♥♠が5-5でポイントが少ない時は、3♥で♠にトランスファーさせた後、自分で4♥をビッドして♥5枚を示し、♥♠プリファァさせる。
このハンドは9HCPでもA-c型2sハンドだろう。単なるゲーム宣言ではなく、ビディングスペースを残し、スラムに興味を示すビッド。
有効ショートスートを尋ねるステップビッドに3NTが使える（3NTは不合理なのだ。3NTをプレイしたいなら3♥経由）。ただオープナーには絵札が満遍なくありそうなので、もともとショートスート効果は期待できない。それよりサイドのA型の5枚スートの力を信じた方が良さそうだ。もちろん、ステップビッドで聞いて損はない（スペースがない2度目のステップビッドはない）。

[オープナーのリビッド]

- 4♥/4♠
- 3NT* ステップビッドショートスート（♣/♦）アスキング

4♣* (♣有効ショート)、4♦* (♦有効ショート)

4♥/4♠のサインオフか、RKCBを経て6♥/6♠ (実効ボイドがあれば7♥/7♠も可)

● 4♣

①♥5枚以上かつ♣5枚以上、12hep以上、②10HCP以上、♥5枚以上かつ♣4枚 (3=5=1=4/1=5=3=4) [GD] [ST]

[注：オープナーは素直に3♥とリビッドしたので、レスポンドは11hep/9HCP以下なら♣4枚は紹介せず3NTをビッド。2=5=2=4で12HCPなら始めから接近&ブラックウッド4NT。]

3NTを自ら超えたのでスラム志向だ (♦か♠が有効ショート)。オープナーは6♣を狙いたい場合、ステップビッド4♦で♣フィットしたことをレスポンドに伝え、Aの数を聞く。[注：オープナーは2Aあれば、すぐRKCBでスラムトライしても良い。]

[オープナーのリビッド]

■ 4♥ ♥2~4枚。最悪♥5-2でも30近い高HCPなので10トリックは取れるはず [LB]

■ 4♦* 6♣に興味あり。ステップビッドAアスキング
[レスポンドの応え]

● 4♥* A0枚。

● 4♠* A1枚。

● 4NT* A2枚。

■ 4NT RKCB

● 4♦

①♥5枚以上かつ♦5枚以上、12hep以上、②10HCP以上、♥5枚以上かつ♦4枚 (3=5=4=1/1=5=4=3) [GD] [ST]

3NTを自ら超えたのでスラム志向だ (♣か♠が有効ショート)。オープナーは6♦を狙いたい場合、自分でRKCBを始める。

[オープナーのリビッド]

■ 4♥ ♥2~4枚。最悪♥5-2でも10トリックは取れる [LB]

■ 4NT RKCB

以下は3♥を強制されたのにそれを超えてまでそうしなかったのはマキシマムを示す。シェイプ力もあるのでレスポンドが3、4HCPであってもゲームをしようということ。

■ 4♣/4♦ ♥4枚のスーパーフィットかつ♣/♦5枚かつマキシマム。2=4=52 [GD] [ST]

♥ビッドを強制されたのに、3NTを超えてまでそうしなかったのは、スーパーフィットと♣/♦5枚を伝えている。

[2NT→3♦→4♣/4♦の応え方]

● 4♥ サインオフ。A型なので万一2HCP程度でも4♥は可能かも。

● 4NT RKCB (キーカード♥)。12hep以上。

■ 3♠ ♥4枚のスーパーフィットかつ♠5枚かつマキシマム。5=4=22 [GD] [ST]

[注：♠4枚ならシェイプ力に欠けるので、3♥リビッドで十分である。]

[2NT→3♦→3♠の応え方]

● 4♥ サインオフ。

● 4NT RKCB (キーカード♥)。12hep以上。

■ 3NT/4♥ マキシマムでもこのビッドはない。3NT/4♥とビッドしたいようなハンドは2ndスートがなくシェイプ力に欠けるから、3♥リビッドで十分である。

(2) 3♥レスポンス——♠へのトランスファー

- 3♥* Nジャコビートランスファー (3♠をビッドせよ)。♠5枚以上 [ULB]

[2NT→3♥のリビッド]

- 3♠* 仰せの通り♠ (2~4枚) をビッド。

[2NT→3♥→3♠の応え方]

- パス ゲームに興味なし。♠5、6枚の[0..3]_{HC}。
- 3NT ♠5枚ちょうど [GD] [LB]
オープナーはパスか4♠ [GD] [SO]
- 4♠ ♠6枚以上。サインオフ [GD] [SO]
- 4♥ ♥も5枚あり。パスか4♠を選べ。スラムに興味なし [GD] [LB]
1NTオープンのNジャコビーとは逆で、スラムに興味がある時は
3♦でオープナーに3♥をビッドさせてから3♠とビッドする。

[オープナーのリビッド]

- パス

- 4♠ [SO]

- 4♣ ①♠5枚以上かつ♣5枚以上、12hep以上、②11HCP以上、♠5枚以上かつ♣4枚 (5=3=1=4/5=1=3=4) [GD] [ST]
3NTを自ら超えたのでスラム志向だ (♥か♠が有効ショート)。オープナーは6♣を狙いたい場合、ステップビッド4♦で♣フィットしたことをレスポnderに伝え、Aの数を聞く。[注：オープナーは2Aあれば、すぐRKCBでスラムトライしても良い。]

[オープナーのリビッド]

- 4♠ ♠2~4枚。最悪♠5-2でも30近い高HCPなので10トリックは取れるはず [LB]

- 4♦* 6♣に興味あり。ステップビッドAアスキング
[レスポnderの応え]

- 4♥* A0枚。
- 4♠* A1枚。
- 4NT* A2枚。

- 4NT RKCB

- 4♦ ①♠5枚以上かつ♦5枚以上、12hep以上、②11HCP以上、♠5枚以上かつ♦4枚 (5=3=4=1/5=1=4=3) [GD] [ST]
3NTを自ら超えたのでスラム志向だ (♣か♥が有効ショート)。オープナーは6♦を狙いたい場合、自分でRKCBによるスラムトライを始める。

[オープナーのリビッド]

- 4♠ ♠2~4枚。最悪♠5-2でも10トリックは取れる [LB]

- 4NT RKCB

以下は3♠を強制されたのに、それを超えてまでそうしなかったのはマキシマムを示す。

- 4♣/4♦ ♠4枚のスーパーフィットかつ♣/♦5枚かつマキシマム。4=2=52 [GD] [ST]

[2NT→3♥→4♣/4♦の応え方]

- 4♠ サインオフ。A型なので万一2HCP程度でも4♠は可能かも。

- 4NT RKCB (キーカード♠)。12hep以上。
- 4♥ ♠4枚のスーパーフィットかつ♥5枚かつマキシマム。4=5=22 [GD] [ST]
[注：♥4枚ならシェイプ力に欠けるので、3♠リビッドで十分である。]
[2NT→3♥→4♥の応え方]
 - 4♠ サインオフ。A型なので万一2HCP程度でも4♠は可能かも。
 - 4NT RKCB (キーカード♠)。12hep以上。
- 4♣ マキシマムでもこのビッドはない。4♠とビッドしたいようなハンドは2ndスートがなくシェイプ力に欠ける。3♠リビッドで十分である。

3-6 3♠レスポンス：マイナーズートアスキング

1NTオープン時と異なり、マイナーズラム志向ではなく、3NTで終わることも多い。

- 3♠* マイナーズートアスキング。♣♦5-5以上 (♥か♠有効ショート)。12hep以上 [ST]
マイナーでも4-4、5-4のハンドはNパペットを経由するのでこのビッドにはならない。なお、♣/♦6-5以上のケースはシステム対処外なので自己のセンスで対応する (3♠から始めるのが良いだろう)。
[2NT→3♠のリビッド]
 - 3NT ♣も♦も3枚以下、またはJ x x x以下の弱い4枚 [GD] [LB]
[2NT→3♠→3NTの応え方]
 - パス
 - 4NT 接近スラムトライ。RKCBではない。[12..14]_{HC} [ST]
ストレイン不明なので、20HCPなら5♣、21HCPなら6♣と応える。
- 4♣ ♣Q x x x以上の4枚か、♣5枚 [GD] [ST]
5♣ではなく6♣狙い。レスポnderがスラムを狙うにはAの数を知らなければならぬが、(1Aなければ) RKCBは危険。混乱するが、レスポnderはAの枚数を知らせるのにステップビッドを使う (状況意味論)。引き続きステップビッドで♥の♠どちらがショートか調べられるケースもあるが、いつも可能な訳ではない。
[2NT→3♠→4♣の応え方]
4♣に以下のように自分のAの枚数を知らせるステップビッドを続ける。
 - 4♦* A0枚。オープナーは必要なら引き続き4♥で♥/♠どちらがシングルトンか尋ねる。シングルトンが♠なら4♠、♥なら5♣。
 - 4♥* A1枚。必要なら引き続き4♠で♥/♠どちらがシングルトンか尋ねる。シングルトンが♠なら4NT、♥なら5♣ (混乱しそうだ)。
 - 4NT RKCB。A2枚持っている。シングルトンは調べられない。
- 4♦ ♦Q x x x以上の4枚か、♦5枚 [GD] [ST]
5♦ではなく6♦狙い。
[2NT→3♠→4♦の応え方]
4♦に以下のように自分のAの枚数を知らせるステップビッドを続ける。
 - 4♥* A0枚。必要なら引き続き4♠で♥/♠どちらがシングルトンか尋ねる。シングルトンが♠なら4NT、♥なら5♣。
 - 4♠* A1枚。必要なら引き続き4NTで♥/♠どちらがシングルトンか尋ねる (混乱しそう)。シングルトンが♠なら5♣、♥なら5♦。
 - 4NT RKCB。A2枚。シングルトンは知らべられない。

スラムトライ：Fハンドは12HCP、1s/2sハンドは10HCP、準2sハンドは11HCP

これまでのレスポンスは悩む余地が比較的少ないが、次のNパペットではレスポnderは大いに悩むだろう。スートスラムを狙う時10HCPが12hcpを超える評価ができるか否かが分かれ道である。Fハンド同士の4-4、5-3フィットがどこまで評価増したか判断は難しいし、4441の準Fハンドは運次第である。

以下はオープナーが20、21HCPで、その時レスポnderが10、11HCPの絵札構成リストである。シェイブや絵札分散までは示せないが、スラムトライするのはどんな状況か、ある程度直感できるだろう。孤独なJが命運を握るかもしれない。

20HCP	10HCP	11HCP
AAAAKJ	KKKJ、KKQJ、KKQJJ、KKJJJJ、KQQJJJ、 QQQQJJ	KKKQ、KKKJJ、KKQJJ、KKQJJJ、 KQQQJJ
AAAAQQ	KKKJ、KKQJ、KKQJJ、KKJJJJ、KQQJJJ	KKKQ、KKKJJ、KKQJJ、KKQJJJ、
AAAAQJJ	KKKJ、KKQJ、KKQJJ	KKKQ、KKKJJ、KKQJJ
AAAAJJJJ	KKQJ	KKKQ
AAAKKQ	AKK、AKQJ、KKQJ、KKQJJ	AAK、AKKJ、AKQJ、AKQJJ、KKQJJ、 KKQJJJ、KQQQJJ
AAAKKJJ	AKK、AKQJ、KKQJ、KKQJJ	AAK、AKKJ、AKQJ、AKQJJ、KKQJJ、 KQQQJJ
AAKKKK	AAQ、AAJJ、QQQQJJ*、QJJJJJ*	AAQJ、AAJJJ、QQQQJJJ*
AAKKQQQ	AKK、AKQJ、AAQ、AAJJ、KKQJJ*、 KKJJJJ*	AAK、AKKJ、AAQJ、AAJJJ、AKQJJ、 KKQJJJ*
AKKKKQJ	AAQ、AAJJ	AAK、AAQJ、AAJJJ
AAKKKJJJ	AAQ、AKQJ、KQQJJ*	AAK、AAQJ、AKKJ、AKQJ、AQQQJ
AAKKQQJJ	AAQ、AKQJ、AAJJ、AKK、KKQJ*、KKQJJ*	AAK、AAQJ、AKKJ、AKQJ、AKQJJ、 KKQJJ*
AAKKQJJJJ	AAQ、AKK、KKQJ*	AAK、AKKJ、AKQJ
AKKKKQJJ	AAQ、AAJJ	AAQJ、AQQQJ
AKKKQQQJ	AAQ、AAJJ	AAK、AAJJJ
AKKKQQJJJ	AAQ、AKQJ	AAK、AAQJ、AKQJ
KKKKQQQQ	AAJJ	AAJJ
KKKKQQQJJ	AAJJ	AAQJ
21HCP	10HCP	11HCP
AAAAKQ	KKKJ、KKQJ、KQQQJ	KKKQ、KKKJJ、KQQQJJ
AAAAKJJ	KKKJ、KKQJ	KKKQ、KKKJJ、KQQQJJ
AAAAQJJJ	KKKJ、KKQJ、KQQQJ	KKKQ、KQQQJ
AAAKKK	AKQJ、AKJJJ、AQJJJJ、KQQQJ、KQJJJJ、 QJJJJJJ	AKKJ、AKQJ、AKQJJ、AKJJJJ、AQQQJ、 AQJJJJ、KQJJJJJ
AAAKKQJ	AKQJ、AKJJJ、KKQJ、KKQJJ、KQQQJ、 KQJJJJ	AKKJ、AKQJ、AKQJJ、AQQQJ、AQJJJJ
AAAKKJJJ	AKK、AKQJ、KKQJ	AKKJ、AKQJ、AQQQJ
AAAKQQJJ	AKK、AKQJ、AQJJJ、KKQJ、KKQJJ	AKKJ、AKQJ、KKQJJ、KQQQJJ
AAAKQJJJJ	AKK、KKQJ、KQQQJ	AKQJ
AAAQJJJJ	AKQJ	AKKJ
AAKKKKJ	AAQ、AAJJ	AAQJ、AQQQJ、QJJJJJJ
AAKKKQJJ	AKQJ	AAK、AAQJ、AKQJ、AQQQJ、KQQQJJ
AAKKQQQJ	AKQJ、AKJJJ	AAK、AAQJ、AKKJ
AAKKQJJJJ	AAQ、AKQJ、KKQJ*	AAK、AAQJ、AKKJ、KKQJJ*
AAKKJJJJ	AAQ	AAK、AKQJ
AAKQQJJJJ	AAQ	AAK、AKKJ
AKKKKQJJ	AAQ、AAJJ	AAQJ
AKKKKQJJJ	AAQ	AAQJ
AKKKQQQJ	AAJJ	AAK
AKKKQQQJJ	AAQ	AAK
AKKKQJJJJ	AAQ	AAK、AKQJ
KKKKQQQQJ	AAJJ*	AAJJ*
KKKKQQQJJJ	AAQ*	AAQJ*

*印のハンドの時だけペアでA2枚。レスポンドーは10、11HCPあつてスラムを狙う時、①自身A1枚あれば必ずペアでA3枚あるので、(スモールスラムの場合) Aアスキングは不要、②A0か2枚ならRKCB、③ただし、マイナースラムを狙っている時、A0枚ならAアスキングは危険(5♥の危険性)。

10HCPでスラムトライするならペアで30HCPある訳で、いつもとは言わないが、5NTまではメイクするだろう。つまり、今までのRKCBの使用に配ってきたマイナースラムも、Aの数が必要ならば5NTプレイすると思えば気楽になる。ただ、マイナースラムはアンバランスハンドケースが多いので、NTに直すのは多少リスクだが…。

3-7 3♣レスポンス：5枚メジャースートアスキング [Nパペット]

● 3♣*

Nパペット。ゲーム宣言。5枚メジャーアスキング。[4*..5]_{HC}以上 [GD]

これは4*~11HCPあればメジャーの枚数に関わらず自動的にビッドするものだが、オープンナーは、これに対し♥/♠5枚だけなら3♥/3♠、どちらか一方が4枚(4-4/5-4含む)なら3♦、両メジャー3枚以下なら3NTとリビッドする。結果的に「5枚メジャーアスキング」となる。

[注1：Nパペットではオープンナーのメジャー♠♥5-4を知ることができないし(4-4と見なす)、レスポンドーも自分のメジャースート5-4を紹介できないが、少なくともメジャーゴールデンフィットはすぐ明らかとなる。]

[注2：メジャーフィットがなくとも、マイナーが5枚あつて5-4フィットすることはある。その時高ゾーンにいるならスラムを狙う。マイナー6枚以上あれば最低6-2フィットしている。この時のスラムトライは5枚の時と違ってくる。]

[注3：12HCPで33=43、32=44、33=52、32=53などのFハンドは4NT接近&ブラックウッド済み。]

[注4：9HCP以下のソリッドでない♣/♦6枚以上のハンドはシステムとして適当なビッドはない。自己判断のケースが多い。]

[注5：多様なステップビッド駆使するケースが多いので、状況意味論的な高度な判断が必要。]

3♣は、3-1~3-6節以外のハンドを示す「ゲーム宣言ビッド」である。3NTで終わるのが最もありそうだが、しかし、このレスポンスの「副作用として」オープンナーの5枚メジャーや4枚メジャーの有無も分かるので4♥/4♠になることもある。つまり、ゲームまでは必然だから、問題は、①スラムを狙えるか否か、②マイナーゲームジレンマにどう対処するかである。

レスポンドーのハンドに関してはまず12HCPはない。単独5枚以上のメジャーはない(あれば優先度の高いトランスファーをしている)。フラットハンドでは大幅評価増は望めないが、メジャー4枚であつてもマイナー5枚以上、例えば、43=51なら評価増が期待できる。またマイナー1sハンドの31=63もメジャー5-3フィットやマイナー6-3以上フィットすれば、大幅hep増はあり得る。

(1) 3♥リビッド

- 3♥ ♥5枚：2=5=42、2=5=33、3=5=32 (♠4枚なし。あれば3♦レスポンス)

[2NT→3♣→3♥の応え方]

- 4♥ ♥3枚以上。例外として♥2枚、11hep以下の4=2=61/3=2=71 [SO]
- 6♥ ♥3枚以上の準2sハンド。A1枚(RKCB不要)、12hep(10、11HCP) [SO]
- 4NT RKCB。♥3枚以上フィット。A0枚か2、3枚、12hep(10、11HCP)以上 [ST]

最初に4NTビッドしなかった5422、5431、4441ハンドか、あるいはフィットで評価増したハンド。ダブルトンはオープニングリードから守られているだろう。なお滅多にないが、グラントスラムまで狙っているのかもしれない。

- 3NT ♥2枚以下、♠3枚以下。11hep (9HCP) 以下 [SO]
マイナー5枚の3=1=54、3=2=53、22=54、マイナー6枚の3=1=63、3=2=62、22=63。
Aのない4=1=62なども3NTの選択肢。
- 5♣/5♦ ♥1枚以下。♣/♦6枚以上のアンバランスハンド。[4*..9]_{HC} [SO]
レスポnderは3NTより良いと判断した。

以上がスートフィット状況と9HCP以下状況でのリミットレスポンスの展開である。もしそれ以外のレスポンスだったならどうなるだろう。[10..11]_{HC}のマイナー6枚があつて3NTをあえて越えて6♣/6♦を狙いたいということだ(下図)。この場合、ペアで30~31HCP、最低2Aあるので、トランプを狩り切つてしまえば、5-2/4-3フィットでも4♥/4♣メイクだろうし、5-3/6-2フィットでも(相手に3Aないので)5♣/5♦は可能だろう。少しリスクだが5NTも可能だろう。少し大胆になれるということである。

♠KJ96 ♥A5 ♦4 ♣Q87543 (a)	♠KJ96 ♥A5 ♦Q87543 ♣4 (b)	
♠KJ9 ♥3 ♦A54 ♣Q87543 (c)	♠KQ ♥5 ♦AJ6 ♣J987543 (d)	♠KQ ♥K6 ♦Q7 ♣10987543 (e)

[注：オープナーは(a)~(d)のようなハンドに対し2A持っている(ペアで3A)。(e)のようなAのないKKQQ、KKQJJ、KQQQJ、QQQQJJ、QQQJJJJハンドはペアで2Aのこともある(88ページの表を参照)。]

- 3♠ ♠4枚、♣か♦6枚以上、♥2枚以下。12hep (10HCP) 以上 [GD] [ST]
レスポnderの3♠は3NTをやりたくて♠を紹介したのではない！したがって次の3NTはステップビッドになる。
[オープナーのリビッド]

- 3NT* ステップビッド。♣か♦どちらが6枚か聞いている。必ず最低6-2以上フィットするのでビッドすればアグリースートは決まる。
[レスポnderの応え]

- 4♣ ♣6枚以上。
- 4♦ ♦6枚以上。

オープナーはフィットした♣/♦の枚数やトランプ絵札を評価して、4♣/5♣/5♦、あるいはスラムトライを決める。

- 4♣ ♠3枚以下、♣6枚以上、♥2枚以下。12hep (10HCP) 以上 [GD] [ST]
自ら3NTを越えたので「ルビコン川を渡った」ということ。♣6-2でもスラムトライ。
オープナーはA1枚ならRKCB、A0、2枚ならステップビッド4♦*。
[オープナーのリビッド]

- 4♦* ステップビッド。A0、2枚。レスポnderはペアのA枚数が分かるので、スラム判断ができる。

- 4NT R KCB。A1枚持っている。
- 4♦ ♠3枚以下、♦6枚以上、♥2枚以下。12hep (10HCP) 以上 [GD] [ST]
[オープナーのリビッド]
 - 4♥* ステップビッド。A0、2枚。レスポンドはペアのA枚数が分かるので、スラム判断ができる。
 - 4NT R KCB。A1枚持っている。

(2) 3♠リビッド

- 3♠ ♠5枚：5=2=42、5=2=33、5=3=32 (♥4枚なし。あれば3♦レスポンス)
レスポンドは♥4枚あってもFハンドなら紹介しない。スラムの可能性はないはずだから。
[2NT→3♣→3♠の応え方]
 - 4♠ ♠3枚以上。例外として、♠2枚、11hep以下の2=4=61/2=3=71 [SO]
 - 6♠ ♠3枚以上の準2sハンド。A1枚 (R KCB不要)、12hep (10、11HCP) [SO]
 - 4NT R KCB。♠3枚以上フィット。A0か2、3枚、12hep以上 [ST]
最初に4NTビッドしなかった5422、5431、4441ハンドか、あるいはフィットで評価増したハンド。ダブルトンはオープニングリードから守られているはず。
- 3NT ♠2枚以下。11hep (9HCP) 以下 [SO]
マイナー5枚の1=3=54、2=3=53、22=54、マイナー6枚の1=3=63、2=3=62、22=63。
Aのない1=4=62なども3NTの選択肢。
- 5♣/5♦ ♠1枚以下。♣/♦6枚以上のアンバランスハンド。[4*..9]_{HC} [SO]
レスポンドは3NTより良いと判断した。
- 4♣ ♠2枚以下、♣6枚以上、♥3枚以下。12hep (10HCP) 以上 [GD] [ST]
[オープナーのリビッド]
 - 4♦* ステップビッド。A0、2枚。レスポンドはペアのA枚数が分かるので、スラム判断ができる。
 - 4NT R KCB。A1枚持っている。
- 4♦ ♠2枚以下、♦6枚以上、♥3枚以下。12hep (10HCP) 以上 [GD] [ST]
[オープナーのリビッド]
 - 4♥* ステップビッド。A0、2枚。レスポンドはペアのA枚数が分かるので、スラム判断ができる。
 - 4NT R KCB。A1枚持っている。
- 4♥ 3NTを越えてまで♥4枚を紹介するのはあまり意味がないので、このビッドはない。

(3) 3♦リビッド

- 3♦* メジャー単独5枚ないが、♥または♠4枚ある (両者4-4、5-4もあり得る) [GD]
オープナーは43=42/42=43/43=33/54=22パターン (注意：42=52、22=54は2NTでオープンしていない)。HCPはあったとしてもシェイプ力は多少欠けている。
[2NT→3♣→3♦の応え方]
 - 3♥ ♥4枚 [GD]
レスポンドは単に自分が4枚以上の♥を持っていることをアップザラインで示す。
[注：これは♠4枚を示す普通のパベットの応えとは逆になっていて、レスポンドがディクレアラーになれば、少し不利かも。運次第。]

[オープナーのリビッド]

- 4♥ レイズ。♥4、5枚 (♠4枚あっても示す必要はない) [LB]
[レスポンドの応え方]
 - パス
 - 4NT RKC。12hep。
- 3♠ ♠4枚。♥4枚否定、つまり4=3=33、4=3=42、4=2=43ということ。
[レスポンドの応え方]
 - 3NT/4♠ [SO]
 - 4NT RKC (6♠狙い)。12hep。
 - 5♣/5♦ レスポンドは♣/♦が6枚以上 (♥4枚かつ♠2枚以下)。
3NTより良いと判断した。[4*..9]_{HC}以下 [SO]
 - 4♣ レスポンドは♣5枚以上 (♥4枚かつ♠3枚以下) のアンバランスハンドで3NTには全く興味なく、6♣に興味 (最低でも5♣)。12hep (10HCP) 以上 [GD] [ST]
オープナーはスラムトライのために♣の枚数に応じてステップリビッド。
[オープナーの応え方]
 - 4♦* ♣4枚。これに対してレスポンドは1Aならすぐ6♣、0A、2Aなら4NT RKC (運が悪いと5NTをプレイ) [GD]
 - 4♥* ♣2、3枚 (4=3=3=3/4=3=4=2/4=2=4=3)。さらなるスラムトライは任せる [GD]
 - 4♦ レスポンドは♦が5枚以上 (♥4枚、♠3枚以下) で6♦に興味。12hep (10HCP) 以上 [GD] [ST]
オープナーは♦の枚数に応じてリビッド [GD]
[オープナーの応え方]
 - 4♥* ♦4枚。これに対してレスポンドは1Aならすぐ6♦、0A、2Aなら4NT RKC (運が悪いと5NTをプレイ)。
 - 4♠* ♦2、3枚 (4=3=3=3/4=3=2=4/4=3=4=2)。さらなるスラムトライは任せる [GD]

● 3♠

♠4枚。♥4枚否定 [GD]

レスポンドは単に自分が4枚♠ (♥3枚以下) を持っていることを示す。

[2NTオープナーのリビッド]

- 4♠ ♠4枚以上 [LB] [GD]
[レスポンドの応え方]
 - パス
 - 4NT RKC。12hep。
- 3NT ♠3枚以下、♥4枚 (3=4=33、2=4=43) [LB] [GD]
[レスポンドの応え方]
 - パス
 - 5♣/5♦ レスポンドは♣/♦が6枚以上 (♠4枚かつ♥3枚以下)。
3NTより良いと判断した。[4*..9]_{HC} [SO] [GD]

- 4♣ レスポンダーは♣5枚以上 (♠4枚、♥3枚以下) で6♣に興味。12hep (10HCP) 以上 [GD] [ST]
 オープナーは♣の枚数に応じてリビッド。
 [オープナーの応え方]
 - 4♦* ♣4枚。これに対してレスポンダーは1Aならすぐ6♣、0A、2Aなら4NT RKCB (運が悪いと5NTをプレイ)。
 - 4♥* ♣2、3枚 (4=3=3=3/4=3=4=2/4=2=4=3)。さらなるスラムトライは任せる [GD]
- 4♦ レスポンダーは♦5枚以上 (♠4枚、♥3枚以下) で6♦に興味。12hep (10HCP) 以上 [GD] [ST]
 オープナーは♦の枚数に応じてリビッド。
 [オープナーの応え方]
 - 4♥* ♦4枚。これに対してレスポンダーは1Aならすぐ6♦、0A、2Aなら4NT RKCB (運が悪いと5NTをプレイ) [GD]
 - 4♠* ♦2、3枚 (4=3=3=3/4=3=2=4/4=3=4=2)。さらなるスラムトライは任せる [GD]
- 3NT ♥3枚以下、♠3枚以下。11hep (9HCP) 以下 [GD] [SO]
 オープナーは54=22でもパスするのみ。メジャー5-3フィットを見つけられないが諦めよう。
- 5♣/5♦ ♥♠4枚を否定。ソリッドでない♣/♦6枚以上のハンド。[4*..9]_{HC}以下 [GD] [SO]
 レスポンダーは3NTより良いと判断したのだろう。
- 4♣ ♣6枚以上。♥/♠3枚以下。12hep (10HCP) 以上 [GD] [ST]
 オープナーはA1枚ならRKCB、A0、2枚ならステップビッド4♦*。
- 4♦ ♦6枚以上。♥/♠3枚以下。12hep (10HCP) 以上 [GD] [ST]
 オープナーはA1枚ならRKCB、A0、2枚ならステップビッド4♥*。

(4) 3NTリビッド

- 3NT ♥も♠も3枚以下。33=43、32=44、33=52、32=53。
 オープナーハンドはHCPはあってもシェイプ力に欠けている。
 レスポンダーが引き続きスラムトライしたいのは、10HCPのマイナー6枚以上のb型ケースだけである。
 [2NT→3♣→3NTの応え方]
- パス サインオフ。4~9HCP以下
- 4NT 接近原理&ブラックウッド。12HCP [ULB] [ST]
 最初に4NTでなかったのはメジャーが4枚あったからだろう。
 [2NTオープナーのリビッド]
 - 5♣* J型20HCPかつA0、1枚か、J型21HCPかつA0枚
 - 5♦* J型21HCPかつA1枚
 - 5♥* A型20HCPかつA2枚
 - 5♠* A型21HCPかつA2枚以上
- 4♣ ♣6枚以上。♥/♠4枚以下。12hep (10HCP) 以上 [GD] [ST]

ペアで30HCP (2A) あるので、3NTを越えたが5♣は可能なはず。

[オープナーのリビッド]

■ 4♦* ステップビッド。A0、2枚。レスポnderはペアのA枚数が分かるので、スラム判断ができる。

■ 4NT RKCB。A1枚持っている。

● 4♦

♦6枚以上。♠3枚以下。12hep (10HCP) 以上 [GD] [ST]

ペアで30HCP (2A) あるので、3NTを越えたが5♦は可能なはず。

[オープナーのリビッド]

■ 4♥* ステップビッド。A0、2枚。レスポnderはペアのA枚数が分かるので、スラム判断ができる。

■ 4NT RKCB。A1枚持っている。

補足説明1——フラットハンド[22..24]_{HC}の2♣オープン (第10章参照)

2♣→2♦→2NTの展開なら、以後は2NTオープンと同じようになる。

しかし、2♣→2NTのレスポンスがあったとき、もしフラットハンドならどうするか？

● 2♣→2NT 8HCP以上のフラットハンド

ゲームは確定しているので、オープナーは、フラットハンドで4枚メジャーを持っているとき、ステイマンを経てスラムトライをするか、接近スラムトライ4NTするか慎重に判断する。HCPがより豊富なら4NTが良い。

補足説明2——パペットステイマン

以下のような、NシステムのNパペットステイマンと違う、一般的なコンベンションがある。オポーネントに尋ねて、確かめておこう。例えば (桜井恒夫『スラムアプローチ1』)、

2NT	3♣	
3♦		4枚メジャー (両メジャー含む) あり、5枚メジャーなし
	3♥ ^a	♠4枚あり (♥が短い)
	3♠ ^a	♥4枚あり (♠が短い)
	3NT	4枚メジャーなし
	4♣ ^b	両メジャーあり、スラムに興味なし
	4♦ ^b	両メジャーあり、スラムに興味あり (11HCP前後)
	3♥/3♠ ^c	5枚の♥/♠
	3NT ^d	4枚メジャーなし

一般的パペットステイマンのaはNシステムと真逆になっている。Nシステムは、自分の「現実には長いスート」をナチュラルにビッドするだけ。ゲーム宣言なのでパスされる心配はない。

bについては、Nシステムなら♣/♦に対しそれぞれ♥/♠4枚メジャーと現実にはどちらかの良い5枚以上のマイナースートを持っていて、どちらのケースもスラムの興味はある。

c、dはNシステムと同だ。

ハンド例2：2NTオープン

No. 1

♠ 8 7 2
♥ 10 9 6
♦ A 10 4
♣ J 8 5 3

♠ 6 3
♥ Q 8 7 5 2
♦ K 9 3
♣ 7 4 2

♠ K Q J 10 4
♥ A 3
♦ 8 6 5 2
♣ 10 9

N
W E
S

♠ A 9 5
♥ K J 4
♦ Q J 7
♣ A K Q 6

N	E	S	W
	2NT	P	3♦*
P	3♥	P	3NT
P	4♥ ¹	P	P
P			

1：良い♥3枚持っているの、3NTより良いだろう

No. 2

♠ A 8 5 3 2
♥ 7 6 4 3
♦ Q 10 5
♣ 4

♠ J 9
♥ Q J 10 8
♦ J 9 7
♣ A 7 5 2

♠ K 4
♥ A K 5
♦ K 8 6 2
♣ K J 9 6

N
W E
S

♠ Q 10 7 6
♥ 9 2
♦ A 4 3
♣ Q 10 8 3

N	E	S	W
		2NT	P
3♣ ¹	P	3NT ²	P
P	P	P	

1：Nバベット

2：両メジャー3枚以下。

No. 3

♠ K 7
♥ 6
♦ K 8 5 4 2
♣ K 10 9 6 3

♠ 10 4 3 2
♥ Q J 9 5 2
♦ 10
♣ Q 8 7

♠ A Q 9
♥ K 8 7 4
♦ A Q 6 3
♣ A J

N
W E
S

♠ J 8 6 5
♥ A 10 3
♦ J 9 7
♣ 5 4 2

N	E	S	W
	P	2NT	P
3♠ ¹	P	4♦ ²	P
4♥ ³	P	4♠ ⁴	P
5♣ ⁵	P	6♦	P
P	P		

1：マイナーズーステイマン（♣と♦は5-5以上、11hep以上）[ST]

2：4枚♦かつQxxx以上なので4♦。Aアスキングも兼ねている。3NTは不適

3：1ステップビッド。あいにくA0枚

4：♥/♠どちらがシングルトンか？

5：♥シングルトン（混乱しそうだが♠がシングルトンなら4NT）

6：A0枚でOK。Nは9HCPならKKK、KKQJ、KQQJJ。高確率で6♦はメイクする。

（Sの6♦なので♥KはOLから守られているのでシングルトンチェックは不要かも。）

No. 4

♠ J 9 8 5
♥ 9 7 4
♦ K Q J 3
♣ 10 6

♠ A K 7
♥ K Q 10 6
♦ A 8 5
♣ K Q 2

♠ Q 4
♥ J 3
♦ 10 9 7 6 2
♣ J 8 5 4

N
W E
S

♠ 10 6 3 2
♥ A 8 5 2
♦ 4
♣ A 9 7 3

N	E	S	W
	P	P	2NT
P	3♣	P	3♦ ¹
P	3♥	P	4♥ ²
P	5♥ ³	P	6♥
P	P		

1：Nバベットに対して、4枚♥か4枚♣（どちらか5枚も）

2：♥4枚+フィット

3：♥が良くて、A型ならスラムへ

（もちろんRKCBで良いのだが、RKCBではキーカードの情報しか得られない）

No. 5

♠ A J 7 4
 ♥ A Q
 ♦ K Q 8
 ♣ A 10 5 3

♠ 6 5 3 2
 ♥ 10 8 7 2
 ♦ J 9 6 4 2
 ♣

N	E
W	S

♠ 9
 ♥ J 9 5 3
 ♦ A 7
 ♣ K Q 8 7 6 4

♠ K Q 10 8
 ♥ K 6 4
 ♦ 10 5 3
 ♣ J 9 2

N	E	S	W
2NT	P	3♣	P
3♦ ¹	P	3♥	P
3♠ ²	P	4♣ ³	P
4♦ ⁴	P	6♣ ⁵	P
P	P		

1 : Nバベットに対して、4枚♥か4枚♣

2 : ♠4枚 (♥3枚以下)

3 : ♣5枚+, 10HCP以上。スラムに興味

4 : ♣4枚フィット (♣2、3枚なら4♥)

5 : A1枚あるのですぐスラムビッド

No. 6

♠ A 9
 ♥ K 8 6 3 2
 ♦ 9 5
 ♣ 10 7 4 3

♠ Q 7 5
 ♥ A Q 7
 ♦ A K Q J
 ♣ K Q 2

N	E
W	S

♠ K 8
 ♥ J 10 9
 ♦ 10 7 6 4 2
 ♣ A J 5

♠ J 10 6 4 3 2
 ♥ 5 4
 ♦ 8 3
 ♣ 9 8 6

N	E	S	W
			2♣
P	2♦*	P	2NT ¹
P	3♥* ²	P	3♠*
P	4♠ ³	P	P
P			

1 : 22~24HCPのFハンドで2♣オープンしたケース

2 : Nジャコビー

3 : パスもあり得たが4♠を選択。

ウィーク2オープン

■ 2♠/2♥ ルール・オブ・2・アンド・3に従う♠/♥良い(A-c型が望ましい)6、7枚。[6..10]_{HC}[LB]

ウィーク2ビッドはリミットビッドで、その取り決めは1NTオープンと同じように厳密である。2オープンしたら、そのスートのコントラクトをメイクするには、「バルなら2トリック、ノンバルなら3トリックにパートナーに期待する」(ルール・オブ・2・アンド・3)と決まっているので、レスポンスの仕方も決まっている。

なお、弱く長いスートを持っているとオポーネントを邪魔したいという誘惑にかられ、その基準を満たさないハンドでウィーク2オープンする人が見受けられる。プリエンプティブとは「先取り・先制攻撃」といった意味である。「邪魔をする」という意味は派生的で、副作用なのである。

プリエンプティブビッドによって、ビディングスペースが狭くなるため、ビッドの意味とやり取りをパートナー間でちゃんと理解していないと、オポーネントではなくパートナーに対する攻撃(邪魔)ビッドにもなる。

プリエンプティブビッドもリミットビッドなので、NTオープン同様、より正確なハンドをパートナーに伝えることが基本であって、オポーネントの邪魔をすることではないことを強調しておく(もちろん、ディフェンシブな側面もあるが)。

4-1 厳しいオープン要件

(1) HCP : [6..9]_{HC} (例外的に10HCP)

HCP (hepではない) の範囲を取り決めていても、長いスートはハンドエバリュエーションではおうおうにして「アバウト」になる。6枚以上に何点足したらいいのかよく分からないのだ。なお、2オープンするロングスートにHCPが集中していること(下記(4)ハンド例を参照)。

(2) 枚数 : 6、7枚

次の「オープンスートのかたち」をよく見ておくこと。

(3) オープンスートのかたち

パートナー間の了解事項を誤解のないようにしておくため、ウィーク2オープンハンドのかたちを厳しく限定したい。特に1st/2ndシートでは、これらの要件に外れていたらパスを選択し、次の機会を待とう。Nシステムはゲーム/スラム狙いが目的で、順位を狙って相手の邪魔をすることは基本考えていない。ただし、3rd/4thシートなら要件(コントロール数)を緩めてよい。

①ファースト／セカンドシートの時：

スートの要件 6枚の時：QJ10xxx (3.5トリック見込み) ～AKQxxx (5トリック見込み)

7枚の時：QJ10xxxx～AKJxxxx (良すぎるかも)

良すぎるハンドの時は、以下のトリック数、コントロール数に注意して、ウィーク2オープンはず、別のオープン (あるいは、基本はパスして後にオーバーコール) を考える。

トリック数 5～6トリック。「ルール・オブ・2・アンド・3」(バルなら2トリック、ノンバルなら3トリックにパートナーに期待) に従う。

コントロール数の制限

①3コントロール (1Aと1K、または3K) まで

②マキシマムコントロールの時はシングルトン／ボイドはない

③6421パターンの時は、4枚スートはメジャースートでないこと

②サード／フォースシートの時：

1st/2ndシートの場合よりオープンの要件が緩くなる。例えば、コントロール数が1st/2ndシートの場合より多くても構わない。

(4) ハンド例

ウィーク2オープンに適したハンド／適さないハンドの例を以下に挙げる。

♠A J10xxx 2♠オープン

♥xx
♦Kxx
♣xx

♠K J10xxx 2♠オープン

(オバーネントに♥を見つけれないように)

♥x
♦QJxx
♣xx

♠K10xx パス

(♣フィットの可能性。
1st/2ndでは、3♦オープンはない)
♥x
♦A J9xxxx
♣x

♠x 2♥オープン

♥KQ10xxx
♦Kxx
♣Qxx

♠KQ10xxxx 3♠オープン

(ノンバルの時)

♥xx
♦x
♣Kxx

♠x 4♥オープン

(ノンバルの時。オバーネントに6♠/6♣
があるかもしれない)
♥AKJxxxx
♦Jxxx
♣x

4-2 ウィーク2オープンに対するレスポンス

ウィーク2オープンは2&3に従うのでレスポンスも簡単である。

[レスポンドーのレスポンス]

- パス ということなし。
- 2NT* リレー

レスポンスの仕方はペアの取り決めで自由だが、Nシステムではフィーチャーレスポンスとする。フィーチャーレスポンスは、可能性のあるサイドスートをビッドするのでスラムトライの時は若干優れている。なお、可能性のあるサイドスートとはQxxxなどのことである。

[ウィーク2オープナーに対するフィーチャー (Feature) レスポンス]

- オープニングスートのリビッド (3♥/3♠) はミニマムオープン
- ニュースートのビッドはマキシマムオープンで、そのスートはフィーチャーすなわち何らかの特徴がある。たぶん良いアナーで、ストッパーにもなり得る。
- 3NT オープンスートがソリッド (AKQxxx)

- 3♣ ショートスートアスキング（ゲーム確定と判断している）[GD]
スラムトライである。オープナーは有効ショートスートを応える。♣が有効ショートなら3NT。有効ショートスートがなければオープンスートをリビッド。
- レイズ 2NTを経ずに3の代へレイズするのはディフェンシブ（今度はオポネントの邪魔をする）、4の代のレイズはディフェンシブとコンストラクティブの両方を兼ねる。いずれにしても最終ビッドで、オープナーはパスのみである [SO]
- ♣以外のニュースート レスポンダーはこのスートは6枚以上でオープン点以上持っている [LB]

参考：「オーガスト」と呼ばれるウィーク2コンベンションを使うペアもいる。これは相手側を困らせようという意図が強いビッドで、ペア戦志向（パートスコア戦）だ。ただし、要件が緩いので3分の1はパートナーを困らせる。

オーガスト（Ogust）

- 2♠/2♥/2♦ 以下の要件に従う6、7枚の♠/♥/♦。

オープン要件：自分たちがバル／ノンバルでモードを変えている。

- ノンバル 3～9HCPの6、7枚の♠/♥。長い♦でウィーク2オープンするペアもいる。
- バル 7～11HCPの6、7枚の♠/♥。長い♦でウィーク2オープンするペアもいる。

リビッド：2NTレスポンスに対して、

- 3♣ ミニマムでオープンスートは良くない
- 3♦ ミニマムでオープンスートは良い
- 3♥ マキシマムでオープンスートは良くない
- 3♠ マキシマムでオープンスートは良い
- 3NT オープンスートがソリッド（AKQxxx）

Nシステムにはオーガストのポリシーはない。Nシステムでは1st/2ndシートのウィーク2はオープンスートが良いこと（最低QJ10xxx）が前提で、トリックが見込める（2&3）リミットビッドなのである。

4-3 ウィーク2オープンに対するディフェンシブビッド

オポネントのウィーク2オープンに対抗するための代表的なビッド（直後）の取り決めに説明する。

- ◇ オーバーコール 2のレベル：良い5枚以上。[11..12] ([10..11]_{HC}) 以上 [LB]
- ◇ ニュースート 3のレベル（ジャンプしないで）：良い6枚以上（非常に良い5枚以上）。[13..15] 以上 [LB]
- ◇ 2NTオーバーコール [15..17]_{HC}上位のフラットハンド。オープナーのスートにストッパーがあることが必要。
- ◇ X テイクアウトダブル（オプショナル：ペナルティに変えてもよい）。[13..15]以上（ただし、balancingダブルは[11..12]以上）。

ウィーク2オープンに対するディフェンシブビッドについては、第11-7節足でレーベンソールを使ったもっと詳しい対処法を取り上げている。「ライトオープン」するオーガストプレイヤー相手にも対抗できるはずである。

ハンド例3：ウィーク2オープンとディフェンシブビッド

No. 1

♠ J 8
♥ Q 10 4 3 2
♦ 8 7 6
♣ A 3 2

♠ K 9
♥ J 7 6 5
♦ A K J 9
♣ K 5 4

	N	
W		E
	S	

♠ 10 3 2
♥ A K 8
♦ 10 3 2
♣ Q 10 7 6

♠ A Q 7 6 5 4
♥ 9
♦ Q 5 4
♣ J 9 8

N	E	S	W
P	2♠*	P	2NT*
P	3♦* ¹	P	4♣
P	P	P	

1：♦に可能性あり（フィーチャーレスポンス）

もしオープナーに♣Aがあるなら、フィーチャーではなくショートスートアスキングする（次の参考例）

No. 2

♠ J 8
♥ Q 10 4 3 2
♦ 8 7 6
♣ A 3 2

♠ K 9
♥ J 7 6 5
♦ A K J 9
♣ A K 4

	N	
W		E
	S	

♠ 10 3 2
♥ A K 8
♦ 10 3 2
♣ Q 10 7 6

♠ A Q 7 6 5 4
♥ 9
♦ Q 5 4
♣ J 9 8

N	E	S	W
P	2♠*	P	3♣* ¹
P	3♥* ²	P	4NT ³
P	5♦	P	6♣
P	P	P	

1：ショートスートアスキング

2：♥が有効ショート

3：RKCB（スラムトライ）

No. 3

♠ K Q 10 2
♥ J 10
♦ A 3 2
♣ A 6 5 4

♠ J 6 5 4 3
♥ A 3 2
♦ J 4
♣ Q J 10

	N	
W		E
	S	

♠ 8 7
♥ K Q 7 6 5 4
♦ K 5
♣ 9 8 7

♠ A 9
♥ 9 8
♦ Q 10 9 8 7 6
♣ K 3 2

N	E	S	W
	P	2♥*	P
2NT*	P	3♥	P
P	P		

No. 4

♠ A 9 8 7
♥ 8
♦ A K 2
♣ K Q 9 8 7

♠ J 10
♥ K 6
♦ Q 7 6 5 4 3
♣ J 3 2

	N	
W		E
	S	

♠ K 4 3 2
♥ A J 10 4 3 2
♦ 9 8
♣ 4

♠ Q 6 5
♥ Q 7 6 5
♦ J 10
♣ A 10 6 5

N	E	S	W
		P ¹	P
1♣	P	1♥	P
1♠	P	3♣	P
4♣	P	P	P

1：♣4枚なので、ウィーク2には不適

No. 5

♠AKQJ765

♥97

♦32

♣32

♠8

♥K65432

♦K54

♣QJ4

N		E
W		
	S	

♠1032

♥J108

♦Q10987

♣K107

♠94

♥AQ

♦AJ6

♣A9865

No. 6

♠76

♥KJ10654

♦765

♣A2

♠K98

♥A87

♦AQ98

♣J103

N		E
W		
	S	

♠AQ1054

♥32

♦KJ4

♣987

♠J32

♥Q9

♦1032

♣KQ654

No. 7

♠654

♥KQ876

♦765

♣A6

♠QJ7

♥J109

♦Q8

♣J10987

N		E
W		
	S	

♠1032

♥54

♦AKJ432

♣54

♠AK98

♥A32

♦109

♣KQ32

No. 8

♠K3

♥86

♦KJ865

♣K543

♠Q876

♥QJ5

♦A1062

♣10976

N		E
W		
	S	

♠AJ52

♥97

♦Q97

♣AJ2

♠1094

♥AK10432

♦43

♣Q8

No. 9

♠AQ9

♥K87

♦1032

♣AK98

♠KJ10432

♥109

♦A54

♣32

N		E
W		
	S	

♠87

♥QJ65

♦987

♣QJ107

♠65

♥A432

♦KQJ6

♣654

N	E	S	W
3♠ ¹	P	4♠	P
P	P		

1:ウィーク2、ノーマルオープンには不適

サイドの3つダブルトンはかなりの弱点で、適切なオープンが難しい

Nがこのハンドで1♠オープンするたふんとスラムに突入するだろう

N	E	S	W
2♥*	2♠ ¹	P	4♠
P	P	P	

1:ウィーク2にサウンドオーバーコール

N	E	S	W
	2♦* ¹	X ²	P
3♥	P	4♥	P
P	P		

1:相手はフラナリではなくウィーク2♦

2:テイクアウトダブル

3:パートナーが強いレスポンスをしたので3枚♥で4♥

N	E	S	W
P	X ¹	2♥*	P
P	P	P	2♠

1:バランシングのテイクアウトダブル(12-3節参照)

N	E	S	W
2NT ¹	P	3♠ ²	2♠*
3NT	P	P	P

1:16~19HPCのサウンドオーバーコール

2:メジャースートアスキング(この場合、♥)

No. 10

♠AQJ987
♥987
♦98
♣103

♠2
♥KQJ2
♦AJ102
♣KQ54

	N	
W		E
	S	

♠K1043
♥10
♦K543
♣9876

♠65
♥A6543
♦Q76
♣AJ2

No. 11

♠KQ987
♥98
♦432
♣AJ10

♠A2
♥J32
♦8765
♣KQ32

	N	
W		E
	S	

♠J103
♥A4
♦KQJ10
♣7654

♠654
♥KQ10765
♦A9
♣98

No. 12

♠43
♥KQJ32
♦J10
♣10543

♠65
♥54
♦AQ7654
♣AK6

	N	
W		E
	S	

♠AQJ987
♥106
♦98
♣987

♠K102
♥A987
♦K32
♣QJ2

No. 13

♠J
♥Q5432
♦KQ107
♣654

♠AK9876
♥76
♦98
♣Q87

	N	
W		E
	S	

♠1032
♥KJ108
♦J432
♣109

♠Q54
♥A9
♦A65
♣AKJ32

No. 14

♠J
♥Q5432
♦KQ107
♣654

♠AK9876
♥976
♦9
♣987

	N	
W		E
	S	

♠1032
♥KJ108
♦J432
♣109

♠Q54
♥9
♦A965
♣AKQ32

N	E	S	W
2♠*	P	4♠ ¹	P ²
P	P		

1: NにはSが邪魔しているのかサウンドか分からないがゲームビッド。サインオフ
2: Wはダブルをかけるべきかも

N	E	S	W
	2♥*	P	3♥ ¹
P	P ²	P	

1: ポイントは少ない。オポネントのビディングスペースを奪うレイズ
2: Eはマキシマムでもパス

N	E	S	W
		2♠*	3♦ ¹
P	3NT	P	P
P			

1: ウィーク2に3の代でサウンドオーバーコール。良い♦6枚+、12hep+

N	E	S	W
			2♠*
P	2NT*	P	3♣* ¹
P	5NT ²	P	7♣
P	P	P	

1: マキシマム、♣に可能性あり（フィーチャー）。
2: グランドスラムフォース。AKQのうち2枚があれば、グランドスラムをビッド

N	E	S	W
			2♠*
P	3♣* ¹	P	3♦* ²
P	4NT ²	P	5♥
P	6♣	P	P
P			

1: ショートスートアスキング。4♣確定と判断している
2: ♦ショート

フラナリ 2♦オープン

ゾーン（リミット）オープンの最後にあたるのがフラナリ（Flannery）2♦である。

■ 2♦*

♠4枚♥5枚♦?枚♣?枚。[12..14]_{HC} [LB]

d型4=5=2=2の12HCPの時はオープンしない。b、c型であっても11HCPの時は無理にオープンしない。4-5メジャーで11HCPも持っていれば、（パスアウトやプリエンブティブビッドがなければ）後からオークションに参加できるはずだからだ。

♦と♣は合計4枚で、その分かれは4-0、3-1、2-2、1-3、0-4の5種類である。それぞれの割合は1:4:6:4:1。つまりあなたに好都合なブレイクは16分のいくつかと予想できる。

利点：♠4-4フィット、♥5-3フィットをHCPゾーンを含めすぐ知ることができる。

欠点：メジャーフィットがないと大変厄介なことになる。それもよく起こる。

システムとしてのフラナリは、リミットビットオープンとアンリミットオープンの間をつなぐ架け橋である。しかしそれは以下で見るようにボトルネックとなる狭い橋（無駄に高レベルオープン）で、Nシステムにとって戦略的位置づけにあるビッドである。重要なことは、「2♦オープンした」ではなく、「2♦オープンしなかった」という情報が得られることだ。なお、他テーブルで同じハンドを1♥でオープンするプレイヤーがどうなるか、いつも考えていよう。

コンベンションの説明に入る前にフラナリの欠点と利点を見てみよう。

下図の分散型を見れば分かることだが、準2sハンドの評価は難しく、同じ13HCPでもhepなら13～16と幅が広く、またシェイプも5種類ある。フラナリは2の代の高レベルオープンとこの広すぎるゾーンのゆえ、いろいろな厄介事を生むことになる。

♠KQ x x
♥AKJ x x
♦x x x
♣x
c型

♠x x x x
♥J x x x x
♦K
♣AKQ
d型

♠K x x x
♥KJ x x x
♦Ax
♣Qx
b型

厄介事は特にレスポnderのHCPが少ない時に起こる。①2♦から始まっているので、[6..9]_{HC}の時1NT/2♣/2♦で終われないし、②2NTもコンベンションなので当然それで終われない。それだけでなく、③[0..5]_{HC}の時♦6枚以上ないとパスもしたくない。[0..5]_{HC}で本来パスしたいのに言えず、5-1ブレイクの2♥などをプレイする。2♥に対してペナルティダブルがかけられる可能性も大いにある。

欠点だらけだが有利な点もある。1回のビッドで♠4枚、♥5枚で[12..14]_{HC}のハンドを表すことができるのだ。普通2オーバー1システムでは、1♥オープンし、パートナーが1♠とレスポンスしない場合以外、♠♥4-5の情報は伝えられない。1♥オープンすると、①パートナーが1NT/2♣/2♦とレスポンスした後の

2♠リビッドはポイントが多いことを示すので、♠4枚を紹介できない。1♥→1NT→2NTも18、19HCPを表すし、マイナーズートが2-2なら2♣リビッドも変だ。また、②オポーネントのオーバーコールで♠フィットが見つからないこともある。という訳でこのようなハンドは2♦とオープンすることになる。

つまるところフラナリは、自分が13HCP前後で、パートナーに最低[10..11]_{HC}以上を期待するプロスペクトビッドで、ゲームハントやスラムハントが狙いなのだ。勇敢ビッドを旨とするNシステムにはふさわしいだろう。2♦オープンでゲーム不可能ゾーンにいるかミスフィットかすぐ判断できる。リスクは2の代のミスフィットになることである。ただし、物は考えようで、「リスクを2の代でおさめることができる」のである。

5-1 フラナリ2♦のレスポンス

まず最初はフラナリオープンの都合の悪いケースとそのリスク管理を考えてみよう。2♦オープンされた時、0~10(11)HCPで♥1枚かつ♠2枚のケース(2=1=5=5と2=1=4=6)である。これ以上荒れたハンドはどんなシステムでもシステム対処外でプレイヤーのセンスになる。

他システムの1♥オープンかつフォーシング1NTのレスポnderは、8~10(11)HCPで♥1枚かつ♠2枚ならたぶん2の代を越えたコントラクトになるだろう。つまり、オープナーが♣/♦0-4/4-0/1-3/3-1なら3♣/3♦、2-2なら2NT/3NTという具合。オーバービッドしがちでダウンの可能性も相当ある。

フラナリレスポnderは0~9HCPの時、2=1=5=5/2=1=4=6なら2♥になる(♥1-5でプレイする!)。高めのゾーン[11..12]_mなら2♥/3♣/3♦から選択する(2NTの選択肢がないのは欠点の1つ)。

♥0枚や♠3枚の時もある。この場合は基本的にシステム対処外だ。特に♠3枚の時には選択肢がたくさんある。

システム対処外のもっと悪いケースもある。「2=0=4=7かつ0~9HCP」なら、ラフィングバリューが少し見込める2♠か、5枚が確かな2♥か、最悪の5/16のケースでないことを願ってパスを選ぶ(自分の♣が長いので願いがかなう可能性は高い)。あるいは(ノンバルなら)運任せの4♣もある(3♣はコンベンションなのでビッドできない)。正解はない。

さらに悪いケース「1=0=4=8かつ0~9HCP」なら、2♥か思い切って4♣ビッドか悩む。もし[0..5]_{HC}にいるなら2♥を選んで「ノンダブル、4ダウン」くらいは覚悟する。この場合、相手方にゲームがあることを願おう。[6..9]_{HC}なら2♥は2ダウンといったところだ。[6..9]_{HC}でフィットを願って4♣を選ぶ選択肢もある。c型ならメイクする可能性がない訳ではないが、b型、d型ならこれも2~3ダウンはするだろう。一方、1♥オープンペアは、[0..5]_{HC}ならわれわれよりダウンが1つ少なく、[6..9]_{HC}ならどんなコントラクトに落ちているかで、ケースバイケースだ。

なお、もしこれらの最悪ケースでペナルティダブルが来たら幸いだ。3♣に逃げられるからである。

では、フラナリオープンにどうレスポンスするのか? その前に動的hep加算を行おう。

メジャーフィットの動的hep加算とフラナリハンドのマキシマム/ミニマム

パートナーがフラナリオープンし、♠4枚以上あるいは♥3枚以上持っていてメジャーフィットが確定した時、メジャースートのA、K、Q、Jを持っていれば、それぞれに0.1hep、1hep、1.5hep、0.1hepを加点する気分だ(厳密な数値ではないし、もしメジャーフィットしていなければ加点しない)。

以下で見るように、フラナリオープンに対する唯一のゲーム宣言ビッドが2NTである。Nシステム以外では、2NTはゲーム「インビテーション」以上のハンドとしているのが普通だ。しかし、現実には例外を除いてゲームビッドすることになるので始めからゲーム宣言とする。

メジャーフィットした2sハンドは最強で、レスポnderのハンドが、静的なhep調整(HCP+シェイプ+絵札構成)に加え動的hep加算により、ゲームトライレベルからゲームレベルに上がったかチェックしている。またフラナリハンドがマキシマムかミニマムかの評価は、単にHCPによるものではない。

14HCPあっても、d型であつたりシングルトン絵札があればミニмумだし、13HCPでもA-c型ならマキシмумと評価する。Nシステムは「勇敢」ビッドだが、いろいろ考えているのである。

レスポンス

最初はゲーム宣言する[13..15]以上から解説する。

[レスポnderの応え方]

□[13..15]_{M or m}以上（動的hep加算含む）

まず[13..15]_{M or m}について考えておこう。F/準Fハンドなら[12..14]_{HC}だ。アンバランスハンドは絵札分散によって評価はかなり変動し、A-c型2sハンドなら[10..11]_{HC}（極端なA-c型6-5、6-6ハンドなら8、9HCPでも）、同様にc型1sハンドも[10..11]_{HC}である。特にマイナー1スターの評価には注意しよう。3NTを狙うかマイナーのゲームを狙うかでは要件がだいぶ違うからだ。実際、長いスートに絵札が集中するc型と短いスートに絵札が多いd型では評価の差が大きく、また短いスートにストッパーがあるか否かも評価の分かれ目となる。[注：フラナリオープンケースでは、4枚のマイナースートの処理がプレイでは悩みの種になるだろう。]

● 2NT* リレー。[13..15]_{M or m}以上にいる [GD]

♥または♠がフィットし、ゲームやスラムが見えてきた時、オープナーのマイナースートの5種類の分かれとHCPのミニмум／マキシмумを聞いている。なお、[13..15]_m以上と評価したなら、10HCP前後のマイナーA-c型2sの6-5、6-6ハンドやマイナー連続絵札の1sハンドでも2NTはあり得る。

オープナーの以下の5つのリビッドの後、レスポnderがオープナーの短いマイナースート（1枚あるいは0枚）をビッドすると強さアスキングとなり、長いマイナースート（3枚、4枚、あるいは2枚）をビッドすると、そのマイナースートを含みスラムに興味があることを示唆している。

[2♦オープナーのリビッド]

■ 3♣* ♣3枚（=♦1枚）。HCP無関係。

[レスポnderの応え方]

● 3♦ 強さアスキング（♦は1枚しかないのだ） [GD]

[2♦オープナーのリビッド]

■ ミニмум：3♥

■ マキシмум：3♠

● 4♣ 6♣にも興味があることを示唆し、キュービッドを要求。サインオフではない [GD]

● 3NT/4♥/4♠/5♣ [SO]

● 3♥/3♠ Nシステムにはないビッド。

■ 3♦* ♦3枚（=♣1枚）。HCP無関係。

[レスポnderの応え方]

● 4♣ 強さアスキング（♣は1枚しかないのだ） [GD]

[2♦オープナーのリビッド]

■ ミニмум：4♦

■ マキシмум：4♥

● 4♦ 6♦にも興味があることを示唆し、キュービッドを要求。サインオフではない [GD]

● 3NT/4♥/4♠/5♦ [SO]

● 3♥/3♠ Nシステムにはないビッド。

- 3♥* 4=5=2=2のミニマムつまり12HCPか、あるいはd型13HCP
[レスポnderの応え方]
● パス (弱いことが分かるので例外的にパスすることもある)
● 3NT/4♥/4♠/5♣/5♦ [SO]
● 4♣/4♦ スラムに興味。キュービッドを要求。サインオフではない [GD]
- 3♠* c型の4=5=2=2のマキシマム (14HCP)
[レスポnderの応え方]
● 3NT/4♥/4♠/5♣/5♦ [SO]
● 4♣/4♦ スラムに興味。キュービッドを要求。サインオフではない [GD]
- 3NT* b、d型の4=5=2=2のマキシマム (14HCP)
[レスポnderの応え方]
● パス
● 4♥/4♠/5♣/5♦ [SO]
● 4♣/4♦ スラムに。キュービッドを要求 [GD]
- 4♣* ♣4枚 (=♦ボイド)。HCP無関係。
[レスポnderの応え方]
● 4♥/4♠/5♣ [SO]
● 4♦* 強さアスキングで、スラムトライ [GD]
[2♦オープナーの3回目のビッド]
■ ミニマム：4♥
■ マキシマム：4♠
- 4♦* ♦4枚 (=♣ボイド)。HCP無関係。
[レスポnderの応え方]
● 4♥/4♠/5♦ [SO]
● 5♣* 強さアスキングで、スラムトライ [GD]
[2♦オープナーの3回目のビッド]
■ ミニマム：5♦
■ マキシマム：5♥

□[11..12]_M、[11..13]_m

メジャーフィットせず、動的hep加算が見込めないF/準Fハンドなら[10..11]_{HC}ということ。アンバランスハンドは絵札分散によって評価はかなり変動し、c型の2sハンド、b型、d型の1sハンドなら9HCP前後のこともある。結果、メジャーフィットの3♥/3♠以外は魔のゾーンでの「神経戦」となる。

例えば、Fハンドの3=2=xx、11HCPの時、オープナーが最大の14HCP持っていればゲームの可能性はあるが、Nシステムにはこのケースでゲーム探査ビッドはない。探査はマイナー2sの場合だけだ。

もともとNシステムは「期待値」志向なのでこのケースでゲームトライは勧めない。なんと、2♥あるいは2♠をビッドする！ オープナーが14HCP持つ確率は3分の1弱なので得点期待値が低く、得るより失うものが多いと予測される。ただし、「11HCPもあって、しかも半端な2♥や2♠なんて嫌だ、ゲームトライしたい」という人も多いだろう。ゲームトライするか否かを決めるのはシステムではなくあなただから自由だ。メジャースートフィットによる動的hep加算のない11HCPでも、絵札の有り様や10、9、8のミドルカードの評価、あるいは「腕前に自身がある」がどうかで決めたいだろう。

一方、1♥オープンペアはどうなっているだろう。人間心理からほぼ確実に3NT/4♠/5♣/5♦をプレイ

しているはずだ。どれも厳しいコントラクトなので、ダウンペアの方が多だろう。

最初の2つはシンプルなゲームトライだ。ただし、レスポnderは自分では有効にhepは増やせないことを忘れずに。つまりマイナーのショートスートの価値が不明なのだ。

- 3♥ ♥4枚以上。動的hep加算あり。4♥へのゲームトライ [LB]
 - 3♠ ♠4枚以上。通常♥3枚以下。動的hep加算あり。4♠へのゲームトライ [LB]
 - 3♣* マイナー2スーターで、マイナーズートアスキング。HCPとしては、最大でもd型の11HCP。メジャー、NTコントラクトには興味なし [LB]
2NTと異なり、アンリミットではない。2=1=5=5、1=2=5=5、1=1=5=6のようなハンド。オープナーが4=5=2=2の最悪でも3の代で5-2フィットでプレイできる。
[2♦オープナーのリビッド]
 - パス 12、13HCPで♣3枚以下、♦2枚以下 (4=5=1=3、4=5=2=2)。14HCPでも4=5=2=2ならパス (ミスフィットは明らか)。
 - 3♦ ♦3枚以上。12、13HCP [LB]
 - 4♣ ♣4枚 (♦はボイド) あるいは♣3枚かつ14HCP。♣フィットでhepが大幅に増えた。絵札シングルトンなし [LB]
 - 4♦ ♦4枚 (♣はボイド) あるいは♦3枚かつ14HCP。♦フィットでhepが大幅に増えた。絵札シングルトンなし [LB]
 - 3NT Nシステムにはないビッド。有効な情報は何も伝えられず、オーバービッドが残るだけ。
 - 3♦ ♦良い7枚以上 (♥、♠の枚数に関心がない)。ゲームトライ [LB]
例えば、理想的には♦AK x x x x xのようなハンド。
 - 3NT* ♣良い7枚以上 (♥、♠の枚数に関心がない)。ギャンプリング [LB]
2NT経由でないことに注意。絵札の点数、配置によるが、オープナーは4♣、5♣へ移行してもよい。c型4=5=0=4、4=5=1=3でAK主体の14HCPなら6♣も可能性あり [LB]
[2♦オープナーのリビッド]
 - パス メイクは運次第。♣は2枚以下。
 - 4♣/5♣ [SO]
 - 4NT 6♣への接近スラムトライ (2Aあり)。ミニマムなら5♣、マキシマムなら6♣ (c型4=5=0=4、4=5=1=3でAK主体の14HCP) [ST]
- [0..5]_{HC}、[6..9]_{HC}、あるいは[6..10]_{M or m}
- 2♥ ♥2枚以上。♠3枚以下。オープナーは♥5枚なので緊急避難的に♥1枚でも可 (例えば、2=1=5=5、2=1=4=6のハンド) [SO]
例外的に[10..11]_{HC}の3=2=xxのFハンドもある。普通なら2NTをビッドしそうだが、言わない。Nシステムは強気一辺倒ではない (下記[11..12]_{M or m}の解説を参照)。
 - 2♠ ♠3枚か4枚。例外的に[10..11]_{HC}の3=2=xxのFハンドもある。♠の内容が♥より良い [SO]
 - 4♣/4♦ ♣/♦が7、8枚以上の1sハンド。せいぜい7HCPしかない [SO]
例えば、♣K J x x x x xのようなハンド。ダウン覚悟で、2の代のコントラクトより良いと考えたのだろう。3♣を経由していないことに注意。
 - 4♥/4♠ アンバランスハンド。シャットアウトビッド [SO]
 - パス ♦6枚以上。2♥/2♠レスポンスができない♠2枚以下かつ♥1枚以下。
最初の考察のように、♠1、2枚、♥0枚でも緊急避難的にパス、つまり♦5枚で可 (例えば2=0=5=6)

なお、相手側が「2♦→P」に「ダブル」などと言ってくればありがたい。その時オープナーはパス（♦2枚以上）、3♦（14HCPで4=5=4=0）で♦アグリー、3♣で♣アグリー（♣3枚以上）を表せる。オープナーはこちらのハンドが2=0=5=6等と分かっているはず。詳しくは5-3節参照。最悪のケースではペナルティダブルは歓迎なのだ。]

5-2 フラナリ2♦オープンに対するディフェンシブビッド

オポネントのフラナリ2♦オープンに対抗するためビッド（14hep以上必要）を、ポジション（オープナーあるいはそのパートナーの直後にいるか、balancingの位置にいるか）に分けて説明する。

(1) オープナーの直後 (N 2♦*→E ?)

Nが2♦（フラナリ）オープンした時、E（オープナーの後）のあなたはどうか対抗するか。

[ディフェンシブビッド]

- ◇ 2NT* ♦5枚以上かつ♣5枚以上。ボスマイナーのアンユージュアル2NT。14～17hep。
- ◇ 3♣/3♦ 普通のオーバーコール。♣/♦良い6枚（非常に良い5枚）以上。14～17hep。
- ◇ 2♠* ♠5枚以上、かつ♦か♣が5枚以上。14～17hep。
- ◇ X ポイントショーイングダブル。14～17hep。ただし、上記三つ以外のケース。♦3枚（良い2枚）以上が望ましい。
 なお、14～17hepのハンドでもいったんパスすることもある。
- ◇ 2♥* 一種のキュービッド。18hep以上 [ULB]（ゲーム宣言でない）。

パートナーのディフェンシブビッドの後、NTを狙う場合、原則として、5枚♥のストッパーは重視して、4枚♠のストッパーは軽視する。したがって、♥をキュービッドしたら、これは♥ストッパーの有無を尋ねるウェスタンキュービッドである（自分が♥ストッパーを持っているといっているのではない）。

(2) レスポンダーの直後 (N 2♦*→E パス→S 2♥/2♠→W ?)

Nがフラナリ2♦オープン。パートナーのEがパスして、Sがミニマムレスポンスで応えた時（2♥/2♠）、W（オープナーの前）のあなたはどうか対抗するか。

[ディフェンシブビッド]

- ◇ 2NT* ♦5枚以上かつ♣5枚以上。ボスマイナーのアンユージュアル2NT。14～17hep。
- ◇ 3♣/3♦ 普通のオーバーコール。♣/♦良い6枚（非常に良い5枚）。14～17hep。
- ◇ 2♠*（2♥に） ♠5枚以上、かつ♦か♣が5枚以上。14～17hep。
- ◇ X テイクアウトダブル。14hep以上（当然ながら18hep以上のこともある）。2♥には♥、2♠には♠、3♣には♣のテイクアウトダブル。なお、2♦→X→P→の後には、ビジネスパス（様子見）をすることがある。

(3) バランシングポジション-1 (N 2♦*→E パス→S パス→W ?)

balancingポジションでW（オープナーの前）のあなたはどうか対抗するか。実はバル／ノンバル状況を考慮するなど、biddingシステムを超えた判断が必要となるのである。つまり真の対戦相手は眼前のNSペアではなく、別テーブルのNSペアだ。彼らがどんなコントラクトに落ち着いているか考えよう。

[ディフェンシブビッド]

- ◇ パス パスが推奨される。
- ◇ 2NT 16～18HCPのフラットまたは準フラットハンド（5422、4441）。balancingポジションなので、2NTをやりたいの意味（ボスマイナーのアンユージュアル2NTでは

ない)。♥/♠の強さや長さはパートナーに期待している。

- ◇ X このビッドはない。Sはたぶん2=0=5=6、Nは4=5=xxなので、味方に都合の良いパートスコアコントラクトに落ち着くのは難しい。その一方で、ディクレアラー側は最適なマイナーズートコントラクトを見つけるだろう。

(4) バランシングポジション-2 (N 2♦*→E パス→S 2♥/2♠→W パス→N パス→E ?)

バランシングポジションでE (オープナーの後) のあなたはどうか対抗するか。

[ディフェンシブビッド]

- ◇ 2NT* ♦5枚 (4枚) 以上かつ♣5枚以上 (ボスマイナーのアンユージュアル2NT)。2♦オープンの直後にオーバーコールできないようなハンド (たぶんHCPが少ない)。
 ◇ 3♣/3♦ ♣/♦5枚以上。2♦オープンの直後にオーバーコールできないようなハンド。
 ◇ 2♠* (2♥に) ♠良い5枚以上 (このケースでは♦か♣が5枚あるとは限らない)。
 ◇ X テイクアウトダブル。2♥には♥、2♠には♠、3♣には♣のテイクアウトダブル。

(5) オープナーのアーティフィシャルビッドには、リード要求ダブルをかけることができる。 ペナルティやテイクアウトではないので注意

N	E	S	W
2♦*	P	2NT*	P
3♣/3♦	X (リード要求ダブル)		

5-3 フラナリ2♦オープンに対抗するディフェンシブビッドに対抗する

(1) 直後のダブルの後

N	E	S	W
2♦*	X	?	

このダブルはペアによって異なるが、「ポイントショーイング」「リード要求」、あるいは「その他」の意味がある。オポネントに確かめておこう。

[ディフェンシブビッド]

- ◇ XX リダブル。♦5枚以上かつ[10..11]_{HC}以上。
 ◇ その他のビッド ダブルがかからなかった時と同じ。

(2) 直後のオーバーコールの後

N	E	S	W
2♦*	2♥/2♠/etc	?	

[ディフェンシブビッド]

- ◇ X ペナルティダブル。
 ◇ キュービッド オーバーコールズートにストップパー (A/K) あるいは有効ショートズートがあつて、スラムにさえ興味がある。
 ◇ その他のビッド オーバーコールが入らなかった時と同じ (パスという選択肢が増えた)。

(3) [0..5]_{HC}[6..9]_{HC}の2-0-5-6等で緊急避難として2♥をプリファードしたらダブルをかけられた

N	E	S	W
2♦*	P	2♥	X
P	P	XX	P
3♣/3♦			

レスポnderのリダブル (XX) は♥0枚のSOSリダブルだ (♥1枚以上なら2♥ダブルにパスも選択肢)。オープナーは、♣と♦の枚数に応じて以下のようにビッドする。さらに傷を深めるかもしれないが、2♥Xより良い可能性はある。レスポnderは♠2枚以下、♥0枚なのでマイナーズートは11枚以上 (5-6、6-6等) ある。

[オープナーのレスキュービッド]

- 3♣ ♣が2～4枚。レスポnderの♣は♦より長いのである。
- 3♦ ♦が3、4枚

(4) 2♦をパスしたらダブルをかけられた

N	E	S	W	N	E	S	W
2♦*	P	P	X	2♦*	P	P	X
P ¹	P	P		XX ²	P	3♣	

Nシステムはこのケースでダブルはかけないが、中にはダブルするプレイヤーはいるかもしれない。その場合の対処法である。

[オープナーのリビッド]

- 1) P ♦が2枚以上。Sはパス以外の選択肢はない。
- 2) XX ♣が3～4枚、♦が1枚以下。Sは3♣以外の選択肢はない。

ハンド例4：フラナリ2♦オープンとディフェンシブビッド

No. 1

♠K10 5 4
♥AK 6 3 2
♦K 3
♣J 7

♠Q 7
♥Q 9
♦10 8 6 5 2
♣A 9 5 2

N		E
W		S

♠A 9 8 6 3 2
♥8
♦Q J 7 4
♣6 5

♠J
♥J 10 7 5 4
♦A 9
♣K Q 10 8 3

N	E	S	W
2♦*	P	4♠ ¹	P
P	P		

*：フラナリ2♦
1：サインオフ

No. 2

♠10 8
♥Q 10 7
♦J 9 6 2
♣AK J 10

♠Q 7 4
♥A 9 4
♦A 8 5
♣9 5 3 2

N		E
W		S

♠J 9 5 2
♥J 8
♦K Q 10 3
♣7 6 4

♠AK 6 3
♥K 6 5 3 2
♦7 4
♣Q 8

N	E	S	W
	2♦*	P	3♥ ¹
P	P	P	

*：フラナリ2♦
1：4♥へのゲームトライ
10HCPのFハンドだがパートナーズートの♥Aと♠Qに加点し11hep程度だから。
一方、誘いに乗らない理由は点が低いから。

No. 3

♠Q 8 4 3
♥K 7
♦9 5 2
♣A 7 6 3

♠10 6 5
♥J 9
♦A J 7 4
♣Q J 10 8

N		E
W		S

♠AK 7 2
♥A 8 5 3 2
♦6 3
♣K 9

♠J 9
♥Q 10 6 4
♦K Q 10 8
♣5 4 2

N	E	S	W
		2♦*	P
3♠ ¹	P	4♣	P
P	P		

*：フラナリ2♦
1：4♣へのゲームトライ
9HCPのFハンドだがパートナーズートの♥Kxと♣Qxxxに加点し11hep程度だから。

No. 4

♠Q 10 8 2
♥Q J 7
♦Q 10 9
♣6 5 4

♠K 7 4 3
♥A 8 6 5 2
♦5 3
♣A J

N		E
W		S

♠J 9 5
♥10
♦K J 7 6 4
♣K Q 10 8 2

♠A 6
♥K 9 4 3
♦A 8 4 2
♣9 7 3

N	E	S	W
			2♦*
P	2NT ¹	P	3♥ ²
P	4♥	P	P
P	P		

*：フラナリ2♦
1：リレー [GD]
11HCPだが13hepはあると動的hep評価をした
2：12、13HCP、4=5=2=2

No. 5

♠A 6 5 3
 ♥K Q J 10 2
 ♦7
 ♣K 5 4
 ♠Q 10 9 7
 ♥9 4
 ♦A 10 5
 ♣Q J 10 8
 ♠8 2
 ♥8 5
 ♦K Q 6 4 3
 ♣A 7 3 2



♠K J 3
 ♥A 7 6 3
 ♦J 9 8 2
 ♣9 6

No. 6

♠J 10
 ♥K J 8 4
 ♦K 10 9 7
 ♣Q 9 5
 ♠K 3 2
 ♥2
 ♦Q 8 6 4 2
 ♣K 6 4 3
 ♠Q 9 8 5
 ♥Q 10 7
 ♦A J
 ♣J 10 7 2



♠A 7 6 4
 ♥A 9 6 5 3
 ♦5 3
 ♣A 8

No. 7

♠K 6
 ♥8
 ♦J 10 7 5 4 3 2
 ♣Q 7 2
 ♠9 4 3
 ♥K Q 10 2
 ♦A Q 2
 ♣J 10 8
 ♠A 7 5 2
 ♥A J 6 4 3
 ♦8
 ♣K 5 4
 ♠Q J 10 8
 ♥9 7 5
 ♦K 6
 ♣A 9 6 3



♠A 7 5 2
 ♥A J 6 4 3
 ♦8
 ♣K 5 4

No. 8

♠A 10 8 2
 ♥J 6
 ♦Q J 10 8
 ♣9 7 2
 ♠K Q J 4
 ♥A 8 7 4 3
 ♦K 9 2
 ♣5
 ♠9 7 5 3
 ♥K Q 10 5
 ♦6 4
 ♣A Q 6
 ♠6
 ♥9 2
 ♦A 7 5 3
 ♣K J 10 8 4 3



♠9 7 5 3
 ♥K Q 10 5
 ♦6 4
 ♣A Q 6

No. 9

♠Q J 7 3
 ♥A 8 6 4 3
 ♦5
 ♣K Q 6
 ♠9 2
 ♥Q 10 9 7
 ♦J 9 6
 ♣A 10 8 3
 ♠A K 4
 ♥5 2
 ♦A K 8 3 2
 ♣J 7 4
 ♠10 8 6 5
 ♥K J
 ♦Q 10 7 4
 ♣9 7 5



♠A K 4
 ♥5 2
 ♦A K 8 3 2
 ♣J 7 4

N	E	S	W
2♦*	P	2♥ ¹	P
P	P		

*: フラナリ 2♦

1: サインオフ。♥をブリッファー。

hepは増えていない。5-2トランプではこれ以上動かないように

N	E	S	W
	2♦*	P	2♠ ¹
P	P	P	

*: フラナリ 2♦

1: サインオフ。hepは増えない。4-3トランプではこれ以上動かないように

N	E	S	W
		2♦*	P
P ¹	P		

*: フラナリ 2♦

1: 2♦でプレイ

N	E	S	W
			2♦*
P	2♥ ¹	P	P
P			

*: フラナリ 2♦

1: 2♥をブリッファー。このポイントでは♣は紹介できない

N	E	S	W
2♦*	P	2NT* ¹	P
3♣* ²	P	3NT	P
P	P		

*: フラナリ 2♦

1: リレー [GD]

2: ♣3枚、♦1枚。マキシマムかミニマムハンドか不明

No. 10

♠Q J 7	
♥10 3	
♦J 10 9	
♣Q 10 8 6 3	
♠9 4	
♥AQ	
♦AQ 7 5 4 2	
♣J 9 4	
	N W E S
♠10 6 5 2	
♥J 9 8 6	
♦6	
♣AK 7 2	

♠AK 8 3
♥K 7 5 4 2
♦K 8 3
♣5

No. 11

♠KQ 4	
♥K 5	
♦J 10 3	
♣A 8 6 3 2	
♠10 2	
♥J 9 7 6	
♦K 9 8 5 2	
♣J 4	
	N W E S
♠A J 7 3	
♥A 8 4 3 2	
♦Q 6	
♣K 5	

♠9 8 6 5
♥Q 10
♦A 7 4
♣Q 10 9 7

No. 12

♠10 2	
♥J 9 7 6	
♦K 9 8 5 2	
♣J 4	
♠A J 7 3	
♥AQ 4 3 2	
♦7 6	
♣K 5	
	N W E S
♠9 8 6 5	
♥10 8	
♦AQ 4	
♣Q 10 9 7	

♠KQ 4
♥K 5
♦J 10 3
♣A 8 6 3 2

No. 13

♠AK J 10	
♥A J 10 4 2	
♦9 2	
♣Q 8	
♠Q 9 8 4 3 2	
♥KQ 9	
♦10 6 5	
♣7 4	
	N W E S
♠7 5 2	
♥8 7 6	
♦A J 4	
♣J 10 5 3	

♠6
♥5 3
♦KQ 8 7 3
♣AK 9 6 2

No. 14

♠A 10 6	
♥A 9 8 2	
♦9 3	
♣Q 7 6 4	
♠Q 5 4 2	
♥Q 7 6	
♦J 10 4 2	
♣10 5	
	N W E S
♠9 3	
♥3	
♦AKQ 7 6	
♣KJ 9 8 2	

♠KJ 8 7
♥KJ 10 5 4
♦8 5
♣A 3

N	E	S	W
P	2♦*	P	2NT* ¹
P	3♦* ²	P	4♦ ³
P	4♠	P	6♦
P	P	P	

*: フラナリ 2♦

1: リレー [GD]

2: ♦3枚、♣1枚。マキシマムかミニマムハンドか不明だが

3: ♦スートでスラムに興味あり [GD]

4: マキシマムで5♦までビッドする積もりで♠Aをキュービッドで紹介

N	E	S	W
		2♦*	P
2NT* ¹	P	3NT* ²	P
P	P		

*: フラナリ 2♦

1: リレー [GD]

2: 4=5=2=2のマキシマムで、d型

N	E	S	W
			2♦*
P	2NT* ¹	P	3♠* ²
P	4♥	P	P
P			

*: フラナリ 2♦

1: リレー [GD]

2: 4=5=2=2のマキシマムで、b、c型。b、c型なので3NTは危険と判断。

4♣の選択肢もあったが、4♥の方が安全と思ったのだろう

N	E	S	W
2♦*	2NT* ¹	P	3♦
P	P	P	

*: フラナリ 2♦

1: ♦5枚+かつ♣5枚+のアンユージュアル2NTオーバーコール。14~17hep [GD]

N	E	S	W
	2♦*	2NT* ¹	P
4♣	P	5♣	P
P	P		

*: フラナリ 2♦

1: ♦5枚+かつ♣5枚+のアンユージュアル2NTオーバーコール。14~17hep [GD]

No. 15

♠10 8 7 2
♥9 4 3
♦10 4
♣K 9 8 6

♠A Q
♥8 7
♦AK 6 5 3 2
♣7 3 2

N		E
W		S

♠K J 5 4
♥A Q J 6 5
♦9 8
♣Q 10

♠9 6 3
♥K 10 2
♦Q J 7
♣A J 5 4

No. 16

♠9 6 2
♥A 6
♦K 8
♣A Q 9 7 4 3

♠K J 10 3
♥K Q 9 8 3
♦Q J 5
♣10

N		E
W		S

♠A 8 7
♥5 4 2
♦A 9 2
♣K 8 6 5

♠Q 5 4
♥J 10 7
♦10 7 6 4 3
♣J 2

No. 17

♠K J 9 5
♥A 10 9 6 2
♦9
♣K Q 8

♠4
♥K Q J 5 3
♦10 6 5 2
♣10 7 4

N		E
W		S

♠10 8 6
♥8 7
♦Q J 4
♣A 9 5 3 2

♠A Q 7 3 2
♥4
♦AK 8 7 3
♣J 6

No. 18

♠9 4 3
♥A 8 2
♦AK 2
♣Q J 8 5

♠8 7
♥3
♦Q 10 9 8 4 3
♣10 9 3 2

N		E
W		S

♠10 6 5 2
♥K J 5 4
♦J 6
♣AK 7

♠AK Q J
♥Q 10 9 7 6
♦7 5
♣6 4

No. 19

♠J 9 3
♥10 8 4
♦J 4 3
♣10 9 4 3

♠A 8 4
♥9 3
♦K Q 6 5
♣AK Q 5

N		E
W		S

♠K Q 10 5
♥AK 7 6 2
♦10 7
♣8 2

♠7 6 2
♥Q J 5
♦A 9 8 2
♣J 7 6

N	E	S	W
		2♦*	3♦ ¹
P	3NT	P	P
P			

*: フラナリ 2♦

1: サウンドオーバーコール。良い♦6枚+。14~17hep

N	E	S	W
			2♦*
3♣ ¹	P	3♥ ²	P
3NT ³	P	P	P

*: フラナリ 2♦

1: サウンドオーバーコール。良い♣6枚+。14~17hep

2: ♥のストッパーがあるか尋ねている (ウェスタンキュービッド)

3: ♥のストッパーあり

N	E	S	W
2♦*	2♠ ¹	P	3♣ ²
P	3♦	P	P
P			

*: フラナリ 2♦

1: ♠5枚+、かつ、♦か♣5枚+。14~17hep

2: 長いマイナースートを選ぶ (もし♠ならパスしろ、♦なら3♦をビッドしろ)

N	E	S	W
	2♦*	P	P
2NT ¹	P	3NT	P
P	P		

*: フラナリ 2♦

1: 14~17hepのフラットハンド。ポイントショウイングダブル

このバランシングポジションではアンユージュアル2NTではない。

N	E	S	W
		2♦*	2♥ ¹
P	3NT ²	P	P
P			

*: フラナリ 2♦ (この程度HCPではフラナリオープンとは勧めない)

1: キュービッド。18hep以上

2: ♥のストッパーあり

No. 20

♠A 5 4
♥A 8
♦KQ 7 6
♣KQ 4 3

♠KQJ 6
♥KQJ 5 4
♦10 8
♣6 5

	N	
W		E
	S	

♠10 7 3
♥7 6 2
♦A 9 3 2
♣J 8 7

♠9 8 2
♥10 9 3
♦J 5 4
♣A 10 9 2

No. 21

♠A 7 6 2
♥AK 8 7 3
♦4
♣Q 5 4

♠10 5 4
♥QJ 4 2
♦KJ 6
♣9 8 3

	N	
W		E
	S	

♠9 8
♥6
♦Q 10 9 8 5 3
♣K 7 6 2

♠KQJ 3
♥10 9 5
♦A 7 2
♣AJ 10

No. 22

♠A 6 5
♥10 4 3
♦A 6 2
♣KQ 4 3

♠10 4
♥7
♦J 10 9 7 4 3
♣J 10 4 2

	N	
W		E
	S	

♠8 7 3 2
♥KQJ 5
♦K 5
♣AQ 6

♠KQJ 9
♥A 9 8 6 2
♦Q 8
♣9 3

No. 23

♠10 5 4
♥Q 3
♦A 4
♣KQJ 10 4 2

♠AKQ
♥9 8 2
♦Q 8 3 2
♣A 6 5

	N	
W		E
	S	

♠J 9 8 2
♥AKJ 7 4
♦K 6 5
♣8

♠7 6 3
♥10 6 5
♦J 10 9 7
♣9 7 3

No. 24

♠7
♥9 8
♦KQJ 3
♣KQJ 9 7 5

♠QJ 8 3
♥KQ 7 6 2
♦A 2
♣10 3

	N	
W		E
	S	

♠10 9 4
♥J 10 5 4
♦10 9 6 5
♣6 4

♠AK 6 5 2
♥A 3
♦8 7 4
♣A 8 2

N	E	S	W
			2♦*
2♥* ¹	P	3♦	P
P	P		

*: フラナリ 2♦

1: キュービッド。18hep以上

N	E	S	W
2♦*	X* ¹	P	P ²
P			

*: フラナリ 2♦

1: 14~17hepのポイントショーインゲダブル。♦ほぼ3枚

2: ディフェンスしよう

N	E	S	W
	2♦*	X* ¹	P
2♥ ²	P	2NT ³	P
3NT	P	P	P

*: フラナリ 2♦

1: 14~17hepのポイントショーインゲダブル。♦ほぼ3枚

2: ♥のストッパーがあるかアスキング (ウェスタンキュービッド)

3: ♥のストッパーあり

N	E	S	W
		2♦*	X* ¹
2NT* ²	P	3♦* ³	P
3NT	P	P	P

*: フラナリ 2♦

1: 14~17hep。♦ほぼ3枚

2: リレー [GD]。取り決めは変わらない

3: ♦3枚、♣1枚

N	E	S	W
			2♦*
3♣	4♣ ¹	P	4♦ ²
P	6♣	P	P
P			

*: フラナリ 2♦

1: キュービッド。♣か♥にA/Kがあつて、スラムに興味があり、かつ、キュービッドしたスートに、ファーストまたはセカンドラウンドコントロールがある

2: ♦のキュービッド

ファースト／セカンドシートで 1♠/1♥オープン

5枚メジャーカードオープンは今までのリミットビッドオープンと違い、ゾーンが複数ある準リミットビッドだ。ゾーンを知らせられる方が早く自分のゾーンをビッドしなければならない。

- 1♠/1♥ ♠/♥5枚以上。[13..15]以上、10HCP以上（低HCPの時はA-c型2s、1sに限る）
ただし、[15..17]_{HC}、[20..21]_{HC}でNTオープンするメジャー5枚の準2sハンドは除く。

ストロング2NTリビッド 最大の特徴は1の代のレスポンスにオープナーの2NTリビッドが[18..19]_{HC}あるいは[20..21]_{HC}を表すことである。例えば、1♠→1NT→2NTの展開は、オープナーが[12..14]_{HC}ではなく18HCP以上を表している。二人の持ち点でゲーム可能であることを最優先に伝える。

ハンドエバリュエーションポイント（hep）について復習しておこう。なお、メジャーコントラクトでのhepを強調したい時は、hep_Mや[x..y]_Mと記すこともある。

静的エバリュエーション

①ハイカードカウント（H）

- J：1hep、Q：2hep、K：3hep、A：4hep。ただし、シングルトンK、Q、J；ダブルトンQx、Jx；Jxxは、-1hep。
- 絵札構成型：A、Kが目立つA型ハンドか（+0.5hep）、Q、Jが目立つJ型ハンドか（-0.5hep）。
- HCPに評価されないミドルハイカード（10、9、8、7）を持っているか（+0.2hep）。

②ハンド型あるいはシェイプ（S）

- 2スーター（2s）ハンド 5521：+2hep
- 準2スーター（準2s）ハンド 5431：+0.5hep、6421：+2hep
- 1スーター（1s）ハンド 6331：+.51hep、6322：+1.5hep、7321：+2hep
- 準フラット（準F）ハンド 4441：-0.5hep、5422：+0.5/0hep
- フラット（F）ハンド 4432：0hep、4333：-0.5hep、5332：0hep
- ショートスートの評価はシェイプコンビネーションが明らかになった時、スキッパーが決める。

③絵札の分散型（D）

- 絵札が各スートにバラバラに分散しているb型（0hep）、長いスートに絵札が集中しているc型（+0.5hep）、短いスートに絵札が集中しているd型（-0.5hep）。

④絵札のコンビネーション（C）

- 同一スートの絵札2枚以上の組み合わせ力はスートの長さで増減する。

動的エバリュエーション

① パートナーがビッドしたスートの絵札：短い絵札K、Q、Jは3、2、1に戻すが、それ以外は

J : 1.1hep (+0.1hep)、Q : 3.5hep (+1.5hep)、K : 4hep (+1hep)、A : 4hep (変わらず)

② ポジションでhepの評価が変わってくる (この章では競り合いは考慮しないのでこの条件は外す)。

③ スートコントラクトの場合、トランプスートの長さと同サイドスートの長短の評価。

ショートスートの評価はSSCに基づく。アンビッドスートの絵札付きダブルトンは加点しない。スモールカードのダブルトンも加点しない (2ルーザー候補!)。フィットしてもせいぜい0.5点プラス。

④ シェイプコンビネーション評価

シェイプコンビネーションには次の10種類がある。ただし評価はスキッパーに任せる。

F × F (0hep)、F × 準F (0hep)、F × 1s (0hep)、F × 2s (+1hep)、準F × 準F (+1hep)、準F × 1s (0hep)、準F × 2s (3hep)、1s × 1s (0hep)、1s × 2s (0hep)、2s × 2s (+5hep)。

分散型のb、c、dによっても評価は大幅に変わろう。

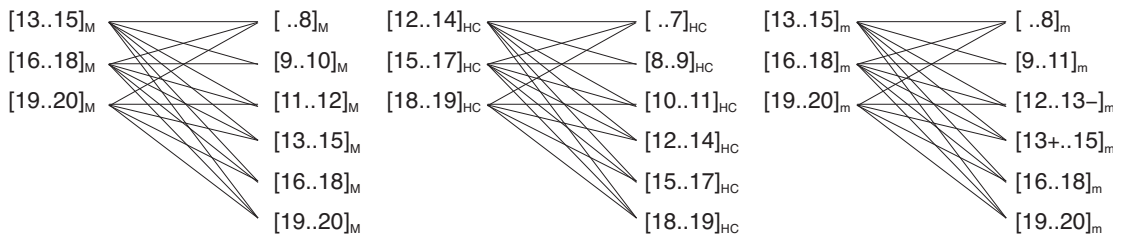
hep計算がやっかいと感じた人のためにhep超簡単算出式を紹介しておく。ビッドが始まる前 [静的評価]、9HCPを越えていたら、

hepゾーン=HCPに1足したゾーン

である。ラフィングバリューがあるから加点する。その後のビディングに合わせて、ゾーン内の位置を変えたり、ゾーン自体を移す [動的評価]。

クロスゾーン

解説を始める前に、hepゾーンの簡易クロスゾーンを載せておこう。ただし、[0..3]、[29..37]は除き、スモールスラム可能ゾーンまでである。自分とパートナーが、現在どのゾーンのどの位置 (マキシマム・ミニマム、あるいは高位・中位・低位) にいるか常に注意していて欲しい。特に、メジャーゲームを目指すつもりだったが、マイナーのゲームをトライすることになる場合はゾーンが1クラス上がることもある。



魔のゾーンの絵札構成

2つの魔のゾーン[10..11]_{HC}と[8..9]_{HC}の絵札構成を確認しておこう。特に[10..11]_{HC}では絵札が増えてA型とJ型イメージの境目が曖昧だ。したがって、シェイプや組み合わせ型、分散型の評価が重要になる。魔のゾーンの理由が、ポイントで悩むだけでないことが理解できるだろう。

11HCP : AAK, AAQJ, AAJJJ, AKQQ, AKQJJ, AKJJJJ, KKKQ, KKKJJ, KKQQJ, KKQJJJ, KQQQQ, KQQQJJ, KQQJJJJ, QQQQJJJ。

10HCP : AAQ, AAJJ, AKQJ, AKJJJ, AQJJJJ, KKKJ, KKQJ, KKJJJJ, KQQQJ, KQQJJJ, QQQQJJ。

9HCP : AAJ, AKQ, AKJJ, AQQJ, KKK, KKQJ, KKJJJ, KQJJJJ, QQQQJ, QQQJJJ。

8HCP : AA, AKJ, AQQ, KKQ, KKJJ, KQJJJ, QQQQ, QQQJJ。

6-1 1♠オープン後の展開の

1♠オープンにはオープンゾーンが1つではないので、レスポンドの方がリミットビッド＝ゾーンレスポンスを優先する。第一義のリミットビッドはパスだが、6hep/HCP以上あれば何か応える。

ゾーンレスポンス

以下 (1) ～ (7) がゾーンレスポンスである。レスポンスでhepゾーンと♠フィットが分かる。

自分のハンドを適切に評価、表現するのが難しいと判断した場合（例えば、シングルトンに絵札がある、2、3枚スートに絵札が集中している時など）、アンリミットレスポンスをする。つまり、1NTや2オーバー1レスポンスでオープナーハンドを聞けばよい。キャプテンシーを移行させるのである。

(1) 2♠レスポンス（シングルレイズ）

- 2♠ ♠4枚以上のサポート。[6..9]_{HC}を評価しての[6..10] [LB]

♠4枚以上のゴールデンフィット。5-4フィットならトランプだけで6トリック以上見込める（ミラーハンドでなければ）。

ただし、2♠レスポンスはほぼサインオフ。ゲームを狙えるのは、レスポンドがA型（あるいは非J型）であって、オープナーが①[12..14]_{HC}のA-c型2s、②[15..17]_{HC}の1NTオープンしなかった準2s（5=1=43）か1sハンド、③[18..19]_{HC}のFハンド。それぞれに応じてリビッドが異なる。

♠AQxxx
♥x
♦KQJxx
♣xx



①

♠K542
♥432
♦98
♣Axxx

♠AQxxx
♥J
♦KQxx
♣Kx



②-1

♠K542
♥432
♦98
♣Axxx

♠AQxxxx
♥Qx
♦KQx
♣Kx



②-2

♠K542
♥432
♦98
♣Axxx

♠AQxxx
♥Qx
♦KQx
♣KQx



③

♠K542
♥432
♦98
♣Axxx

[1♠→2♠の（パス以外の）リビッド]

- 4♠ ③の[18..19]_{HC}のFハンド [SO]

- 3♠ ②-2のサイドに有効ショートスートのない♠6枚以上（例えば6=322）。[16..18] [LB]
レスポンドは[6..10]高位なら4♠。そうでなければパス。

注意：15..17_{HC}の♠5枚のF/準2sハンド（5422, 5431など含む）は、Nシステムでは1NTオープンしている。

- 3♣*/3♦*/3♥*♣/♦/♥が有効ショート。A-c型の2s/準2sか6=331を表明。①か② [ULB]

レスポンドがショートスートを持つ可能性が高い理由はないからショートスートアスキングではなく自分のショートスートを示している。オープナーはHCPの多寡だけに関心があるのでなく、パートナーのこのスートに絵札がないことを期待している。絵札がなければ4♣、あれば3♣。

[レスポンドの応え方]

- 4♣ [LB] 絵札なし。実効ショート。A型で8HCPは欲しい。
- 3♣ [LB] 絵札があるか、絵札がなかったとして最低点（6、7HCP）。
J型ハンドはマイナス評価（孤立のJは0hepということ）。

(2) 3♠レスポンス (ダブルレイズ、ゲームトライ)

- 3♠ ♠4枚以上のサポート。シングルレイズもゲーム宣言も不適な[11..12]_M [LB]

3♠レスポンスは魔のゾーンまっただ中にある。レスポnderが下図(a)(b)(c)のようなFハンドなら、オープナーが[13..15]高位にいればゲームメイク可能だが、低位のJ型ハンド、特に5332ハンドならメイクには少し幸運が必要だろう。次段の(e)(f)(g)(h)はビッドは要考慮だ。ハンド(e)は後述の1NT (アンリミット) でオープナーのハンドを聞いてからでも遅くはないかも。(f)ではゲームメイクの可否はオープナーのサイドスートの内容によるがスプリンタービッド (後述) しかないだろう。(d)や(g)は評価・表現が難しく、ゲームトライの3♠かサインオフの4♠、あるいはスプリンターの4♥*で応えるかは運命の分かれ道である (3♠はゲームルーズ、4♥*/4♠ではスラムルーズの恐れがある)。一方、(h)のようなA-c型2sハンドなら[11..12]を超えるのでレスポnderは3♠ダブルレイズや慌てて4♥*スプリンターはしない。2♦で様子見すればよい。アンリミット1NTやゲーム宣言を最大活用する。

♠A x x x
♥Q J x
♦K x x
♣x x
(a) 3♠

♠J x x x
♥Q J x
♦K Q
♣Q x
(b) 3♠

♠x x x x
♥K Q x
♦Q J x
♣K x x
(c) 3♠

♠A x x x
♥x x
♦x
♣K J x x x x
(d) 3♠/4♠

♠x x x x
♥K
♦A Q x x
♣x x x x
(e) 3♠/1NT

♠x x x x
♥x
♦A Q x x
♣K x x x
(f) 4♥*

♠Q x x x x
♥x
♦A J x x x
♣x x
(g) 3♠/4♠/4♥*

♠K x x x x
♥x
♦A K x x x
♣x x
(h) 2♦

オープナーが[19..20]や[16..18]のA-c型2s/準2sシェイプなら、レスポnderのサイドスートがSSCショートであればその短さがオープナーのハンドを強化する。[11..12]でもスラム可能である。

[1♠→3♠の (パス以外の) リビッド]

- 4♠ サインオフ。レスポnderはパスするのみ。ポイントはあってもA-c型でない。
- 3NT* ステップビッドショートスートアスキング。A-c型2s/準2s。[16..18]以上 [GD] [ST] これはショートスート示したものでなく3NTをやりたい訳でもない (♠最低5-4フィットしている)。無駄な絵札ではない有効ショートスートがあったらそれをビッドするように要求 (上例(d)(g)のようなA-c型2s/準2sハンド)。ショートスートアスキングは単なるGDではなくスラムを狙う時に使うビッドである。(d)(g)で3♠と応えれば、オープナーがA-c型ならスラムも可能かもしれない。

[1♠→3♠→3NTの応え方]

- 4♠ 有効ショートスートなし ((e)の♥Kは評価困難)。[LB]
- 4♣*/4♦*/4♥* ♣/♦/♥が有効ショート (無駄な絵札シングルトンではない)。オープナーはもし実効ならRKCBでスラムトライ可。

- 4♣/4♦/4♥ 有効ショートスートショーイング。スラムに興味。[21..23]以上 [ST] [GD] ♠フィットしているのに4の代でニュースートを示す理由はない。オープナーは自分の有効ショートスートを示した。レスポnderはA-c型マキシマムあるいは有効ショートが実効ならRKCB可。

[1♠→3♠→4♣/4♦/4♥の応え方]

- 4♠ サインオフ [LB]
- 4NT RKCB (6♠狙い)。マキシマムが実効ショート [ST]
- 4NT RKCB (6♠狙い) [ST]

(3) 4♠レスポンス (トリプルレイズ、シャットアウトビッド)

- 4♠ ♠4枚以上フィット。相手方のコントラクトを妨害する目的(ノンバルの時に限る) [SO]
後述の競り合い戦術参照。

(4) 4♣/4♦/4♥ (スプリンターレイズ)

- 4♣*/4♦*/4♥* ♣/♦/♥がショート of 4441 か 5431 で、♠4枚以上。 [13..15] [GD]

スプリンターレイズ 4♣/4♦/4♥ はビディングスペースを無駄に消費するのであまり勧めない。スラムの可能性がなさそうなハンドに限るのよいだろう ([12..14]_{HC}なら絵札シングルトンでも可)。4441でシングルトンが有効でもサイドの4枚スートが重荷になるので意外と評価は高くない。

[1♠→4♣/4♦/4♥のリビッド]

- 4♣ ナチュラル。 [13..15]を表す [LB]
- 4NT RKCB。スラムトライはアンビッドスートのキュービッド経由もあり得る [ST]
一般にスートビッド直後の3♠/4♣/4♦/4♥ (アンビッドスート) はそれがショートであることを示す。

(5) 3♣/3♦/3♥ (サポート保証リアルジャンプ、スラムトライ)

- 3♣/3♦/3♥ [16..18]以上で♠4枚以上を保証し、♣/♦/♥は良い5枚以上のA-c型2s/準2s [ST] [GD]

2の代のレスポンス 2♣/2♦/2♥ が既にゲーム宣言なので、このレスポンスはその上で、スラム志向が強い。オープナーは、ショートスートアスキング (ステップビッド) でスラムトライ。

レスポnderは自分のハンドの絵札構成型がAかJ、分散型がc、b、dのどれか判断して柔軟にビッドする。例えば、[16..18]のd型なら5枚以上のセカンドスートがあっても2♣/2♦/2♥レスポンスで十分だ。
[注意: [16..18]の5=422パターンは1NTでオープンしている。]

また、もし♠4枚サポートあってもセカンドスートが4枚や弱い5枚なら (6) の2NTレスポンスとなる。

[1♠→3♣/3♦/3♥のリビッド]

- 4♣ オープナーは[13..15]の5332パターン。後はレスポnderに任せた [LB]
レスポnderはオープナーに有効ショートがないことに留意してスラムトライ可能。
- 3♦*/3♥*/3♠* ステップビッドショートスートアスキング。当然のことながら3♦/3♥/3♠をやりたい訳ではない (特に3♠は不合理である)。有効ショートスートがあったらそれをビッドするように要求 (HCPリッチならシングルトン絵札でもよい)。パートナーのビッドを聞いてからRKCBでキーカードアスキングするつもり [GD] [ST]

[レスポnderの応え方]

- 4♣*/4♦*/4♥* ♣/♦/♥が有効ショート (無駄な絵札はない)
- 4♣ 有効ショートなし (5422) [LB]

ゲーム宣言

(3) (4) (5) は「ゲーム宣言」と言えるビッドだが、一般にオープナーとレスポnderが次のクロスゾーンにいればゲーム (以上の) コントラクトは可能だ。

オープナー

レスポnder

- | | | |
|-------------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------|
| (a) [13..15] [12..14] _{HC} | (b) [13..15] [12..14] _{HC} | 3NT: 25HCP、4♥/4♠: 26hep (1A) |
| (c) [16..18] [15..17] _{HC} | (d) [16..18] [15..17] _{HC} | 5♣/5♦: 29hep (2A) |
| (e) [19..20] [18..19] _{HC} | (f) [19..20] [18..19] _{HC} | 6NT: 33HCP、6♣/6♦/6♥/6♠: 33hep (3A) |

まずレスポnderが「ゲーム宣言」つまり2NTあるいは3NTレスポンスする。オープナーとレスポ

ダーの次の仕事は自分が3つのどのゾーンにいるかパートナーに伝えることだ。(a)-(b)ならゲーム止まり、(e)または(f)ならどちらでも自分からスラムトライすればよい。問題は、(a)-(d)、(c)-(b)の時はスラム可能だが自分のゾーンをどう示すかである。

なお(a)-(d)、(c)-(b)でFハンドならスラムは33HCPが要件だが、SSCショートスートの2s/準2sハンドならもっと低いHCPでもスラムはできる（もちろんAの数も要件）。

(6) 3NTゲーム宣言（4♠へのレイズの代替）

- 3NT* ♠4、5枚サポートの4432、5332、5422ハンド。完全リミットビッド。[13..15] [GD]

フラットハンドだが3NTをやりたいのではない。ビディングスペースを節約しての4♠ゲーム宣言。3NTをプレイしたいハンドなら次の2NT、あるいは2オーバー1ゲーム宣言を経由する。

オープナーは自分の(a)(c)(e)に応じてリビッドするだけである。

[1♠→3NTのリビッド]

- 4♠ (a)：サインオフなのでレスポnderはパスするのみ。[13..15] [SO]

- 4♣*/4♦*/4♥* (c)：有効ショートスートショーイング。スラムに興味。[16..18] [ST] [GD]

ストレインは♠に決まっているので、オープナーは自分の有効ショートスートを示した。レスポnderはA-c型マキシマムあるいは有効ショートが実効ならRKCB可。

[1♠→3NT→4♣/4♦/4♥の応え方]

- 4♠ ミニマムハンド。[13..15] [SO]

- 4NT RKCB（6♠狙い）。実効ショートかA-c型マキシマム [ST]

- 4NT (e)：RKCB（6♠狙い）。[19..20]

(7) 2NTゲーム宣言（2つのモードと3つの狙いを持つNジャコビー2NT）

今度のゲーム宣言は、①[12..14]_{HC}で3NTまたは4♥をやりたい、②[16..18]以上で可能なら6♠をやりたいである。

- 2NT* ①(a)3NTか(b)4♥をやりたい[12..14]_{HC}のハンド。♠1～2枚、♥4枚のF/準F/準2sハンド。♠1枚：1=4=44/1=4=53、♠2枚：2=4=43 [GD]

- ②♠4枚以上サポート、[16..18]以上で可能なら6♠をやりたい [GD]

注意1：[12..14]_{HC}の♠3枚のハンドは後述の2♣/2♦/2♥で2オーバー1ゲーム宣言し、オープナーのリビッドを聞いて4♠を選ぶ方針（ディレイドゲームレイズ）。特に、♠3枚あるが♥4枚のFハンド3=4=33は2NTではなく2♣とレスポンスする。

注意2：2NT宣言しない（ほぼ）フラットハンドは以下のハンドである。

ディレイドゲームレイズ：3=4=33、3=4=42；3=3=43；3=2=44、3=2=53。

他のビッド：3=2=62；2=3=44、2=3=53、2=3=62；1=3=54。

ゲーム宣言は「3NTまで自由なビッドスペースがある」ということ。2NTゲーム宣言は異なる2つのモードを持っている。Nシステムのキーレスポンスの1つである。「ジャコビー2NT」という似たコンベンションがあるが、章末を参照されたい。

一般にビディングシステムでは、レスポnderは②のF/準F、[16..18]の♠4枚フィット（hepはシェイプ他を含んでいる）ハンドを直接表すうまい方法がない（同様に♠3枚フィットのFハンド（[12..14]_{HC}）を表す方法もない）。Nジャコビー2NTは2つのモードを兼ねることで、リミットレスポンスとアンリミットレスポンスの間の橋渡しの役割もする。もちろん狙いはスラムである。

Nジャコビー2NTレスポンスではレスポnderに有効ショートスートはないのが普通（あれば他のビッド）。オープナーの方はパートナーが[12..14]_{HC}にいるとしてリビッドする。レスポnderは[16..18]以

上ならオープナーのリビッドの後、想定外の レスポンスを続ける。なお、想定内のコントラクトとは3NT、4♠であり、少し想定外なのは4♥である。

[1♠→2NTのリビッド]

- 3♣ ♣4枚以上、♥3枚以下、かつサイドにショートスート (♦/♥) あり [GD]
3NTを越えることもあり得るので [12..14]_{HC}ならマキシマムかつAc-型2sに限るのが良い。そうでない場合、♠5枚であっても3♠リビッドで十分である。

[1♠→2NT→3♣の応え方]

- 3NT モード①ということ (♥4枚紹介しない)。[12..14]_{HC}
- 4♣ モード①(b)で♠1枚、♣5枚フィット (1=4=3=5)。[12..14]_{HC}
- 4♠* モード②の♠4枚以上、♣5枚 (4=22=5)。[16..18]以上
- 3♠ モード②の♠4枚以上、有効ショートスートなし。[16..18]以上
- 3♦/3♥ モード②の♠4枚以上、有効ショートスート (♦/♥)。[16..18]以上

- 3♦ ♦4枚以上、♥3枚以下、かつサイドにショートスート (♣/♥) あり [GD]
3NTを越えることもあり得るので [12..14]_{HC}ならマキシマムかつAc-型2sに限るのが良い。そうでない場合、♠5枚であっても3♠で十分である。

[1♠→2NT→3♦の応え方]

- 3NT モード①ということ (♥4枚紹介しない)。[12..14]_{HC}
- 4♦ モード①(b)で♠1枚、♦5枚フィット (1=4=5=3)。[12..14]_{HC}
- 4♠* モード②の♠4枚以上、♦5枚 (4=2=5=2)。[16..18]以上
- 3♠ モード②の♠4枚以上、有効ショートスートなし。[16..18]以上
- 3♥/4♣ モード②の♠4枚以上、有効ショートスート (♥/♣)。[16..18]以上

- 3♥ ♥4枚以上あり。[GD]

[1♠→2NT→3♥の応え方]

- 4♥/3NT モード① (♥4枚か♠3枚) ということ。[13..15] [12..14]_{HC}
- 3♠ モード②の♠4枚以上、有効ショートスートなし。[16..18]以上
注：モード②で♥4枚あってもショートスートがなければ3♠。
- 4♣/4♦ モード②の♠4枚以上、有効ショートスート (♣/♦)。[16..18]以上

- 3♠* ショートスートや♥4枚ない場合、例えば5332/5422か、♠6枚以上の場合 [GD]
レスポnderは①の[12..14]_{HC}なら3NT。②のハンドなら別の応え方をする。

[1♠→2NT→3♠の応え方]

- 3NT モード①。[12..14]_{HC} [SO]

[オープナーの応え方]

- パス ♠5枚
- 4♠ ♠6枚以上
- 4NT 接近スラムトライ。19HCP
レスポnderは12、13HCPならパス、14HCPなら6NT。

- 4♠ モード②の♠4、5枚。[16..18] [LB] [ST]

[オープナーの応え方]

- パス 非マキシマム
- 4NT RKCB (6♠狙いと解釈)

- 4♣*/4♦*/4♥* モード②の♠4、5枚。有効ショートスートショーイング。スラムに興味。[16..18] [GD] [ST]

[オープナーの応え方]

- 4♠ 非マキシマム
- 4NT RKCB可 (6♠狙いと解釈)

準リミットレスポンス

(1) ~ (7) は可能な限りのリミットレスポンス (ゾーンレスポンス) である。以下 (8) ~ (11) はリミットレスポンスができなかったケースを扱う。つまり、1NTと「2オーバー1」は準リミットで、オープナーハンドが(a)(c)(e)かを聞いている。このケースは基本ナチュラルビッドなので、それゆえあなたのセンスが問われることになる。

(8) アンリミット1NTレスポンス (実質2つのモードを持つレスポンス)

- 1NT* ♠3枚以下。[6..9]_{HC}または[10..11]_{HC} (注: 120ページ(e)は自己判断による例外) [ULB]

メジャーオープンしたら、最適だったかもしれない1NTで取まらないのが普通。これはNシステムの最大の弱点だが、多くの利点とのトレードオフなので我慢しよう。

1NTレスポンスはアーティフィシアルな探査ビッドで、1NTをプレイしたいのではない。ここにはゾーンが2つ——[6..9]_{HC}と魔のゾーン[10..11]_{HC}——ある。「1NTは2モード」、しかも魔のゾーンにいるかもしれないことを意識しておこう。なお適切なリビッドがなければ3枚マイナーでも2♣/2♦と応えるか、ミニマムの5332でオープンしたなら「ギャンプリング」パスもある。

オープナーが関心があるのはレスポnderが[10..11]_Hにいること。一方、レスポnderが主に関心があるのはオープナーが(1NTオープンできなかった) [15..17]_{HC}にいることである。ただし二人合わせて最大28HCPなのでシェイプパワーがないとスラムは難しい。

[1♠→1NTのリビッド]

リミットリビッド1——ストロング2NTリビッド [1♠→1NT→2NT: 実質ゲーム宣言]

オープナーの2NTリビッドは、[18..19]_{HC}[20..21]_{HC}を示すゲーム宣言である。ゲームトライではない。なぜなら、Nシステムではゲームトライゾーンの[15..17]_{HC}で5枚メジャーのF/準2sハンド (53=32、52=32、54=22、54=31) は1NTでオープンしているからである。

[注: ♠5枚 (以上) の[15..17]_{HC}で1NTオープンしないのは、(a)準2sハンド5=1=43 (♥シングルトン)、(b)♠と何かの5-5ハンド、および(c)♠6枚以上のハンドである。後述のように(a)はナチュラルに2の代でマイナーズートをリビッドし、(b)(c)はジャンプリビッドする (ただし(b)も有効ショートでなければ(a)と同じくおとなしく2の代でリビッド)。]

- 2NT* 実質ゲーム宣言。♠5枚

①[18..19]_{HC}のF/準2s/2s/1sハンド (5=332、5=422、5=431、5=521など)。サイドに4、5枚のズートがあり得ることに注意。

②[20..21]_{HC}で2♣/2NTオープンできなかった準2sハンド (5431など)。

[注: ♠7枚以上の1sなら「4♠」、♠6枚以上で♥4枚のある6=4=21/ 6=4=30は「4♥」、♣/♦3枚以上の6=331/6=322などは「4♣/4♦」。これを「天下ご免ジャンプ」と呼ぶ。]レスポnderは最低の6HCPでも何らかのゲームビッド。

1NTレスポンスはULBで上限 (11HCP) があるので、①のケースで両者Fハンドならスラムは難しくゲーム止まりだろう。レスポnderが3♠/3♥あるいは3♣/3♦を返すならスラムもあり得る。②のケースはそれぞれパートナーの反応を見て、さらに動けば良い。この場合、特に実効ショートズートがあることが重要である。

オープナーの♠5枚が分かっているのだから次は♥4枚持っているか確かめるのが戦略だが、

それは簡単だ。レスポンドは自分でビッドすれば良いからである。

[1♠→1NT→2NTの応え方]

- 4♣ ♣3枚。ゲーム宣言しているオープナーにすぐ最低サポートを知らせる。[6..10] [SO] [GD]
- 3♣ ♣3枚。サポートとスラムの可能性を知らせる。[11..12] [GD]

[オープナーの応え方]

- 3NT/4♣ サインオフ。[18..19]_{HC} [LB]
- 4♣*/4♦*/4♥* ♣/♦/♥有効ショートスート。スラムトライ。
レスポンドはショートスートが実効ならRKCB (6♣狙い)、なければ4♣。
- 3NT ♣2枚以下、♥3枚以下。[6..9]_{HC}[10..11]_{HC} [SO]
②でも二人で最大32HCP (スートフィットなし) なのでオープナーはパス。
- 3♥ ♥4枚以上を紹介 [GD]

[オープナーの応え方]

- 3NT [18..19]_{HC} [SO] [GD]
- 4♥ [18..19]_{HC} [LB] [GD]
レスポンドは[11..12]で何らかの可能性のあるならRKCBでスラムトライ
- 4♣*/4♦* ♥4枚。♣/♦有効ショートスート。[20..21]_{HC}
レスポンドは[6..10]なら4♥、[11..12]でショートスートが実効ならRKCB (6♥狙い)。
- 3♣ ♣5枚以上、♠2枚以下、♥3枚以下。[10..11]_{HC} [GD]
レスポンドは3NTを越える可能性があることを考慮する。

[オープナーの応え方]

- 3♣/3NT 5=332/5=43=1。[18..19]_{HC}[20..21]_{HC}
- 4♣ 5=22=4。[18..19]_{HC}[20..21]_{HC}
- 3♦*/3♥* ♣4枚以上で自身の♦/♥有効ショート。[21..22]_m
レスポンドはショートスートが実効ならRKCB (6♣狙い)。
- 3♦ ♦5枚以上、♠2枚以下、♥3枚以下。[10..11]_{HC} [GD]

[オープナーの応え方]

- 3♣/3NT 5332か♦シングルトン。[18..19]_{HC}[20..21]_{HC}
- 4♦ 5=2=4=2。[18..19]_{HC}[20..21]_{HC}
- 4♣*/3♥* ♦4枚以上で♣/♥有効ショートスート。[21..22]_m
レスポンドはショートスートが実効ならRKCB (6♦狙い)。

リミットリビッド2——♠6枚以上を示す [1♠→1NT→2♠/3♠/4♠、1♠→1NT→4♥/4♣/4♦]

1♠→1NTに対するオープナーの以下のリビッドは♠6枚以上を示すリミットビッドである。

- 2♠ ♠6枚以上 (5枚なら2♣/2♦リビッドが3枚カードでできるから)。[13..15] [LB]

[1♠→1NT→の2♠応え方]

- パス ♠弱い2枚以下。[6..10] [LB]
- 3♠ ♠2、3枚。[11..12] [LB]

● 2NT [10..11]_{HC}マキシマム。♠1枚以下。ミスフィットを覚悟 [LB]

● 3♣/3♦/3♥ ♣/♦/♥6枚以上。9~12hep。♠1枚以下 [LB]

3の代で自己主張するなら、長さが必須で、しかもある程度のHCP (8HCP以上) を必要とする。

■ 3♠ 良い♠6枚以上。[16..18] (これ以上のhepの時は次の4♣/4♦/4♥/4♠) [LB]

♥4枚あるかもしれないが、ポイントと♠の長さを優先した。

[1♠→1NT→3♠の応え方]

● パス ♠弱い2枚以下。[LB]

● 3NT ♠1枚以下。ミスフィットを覚悟。[8..9]_{HC}[10..11]_{HC} [SO]

● 4♠ ♠2、3枚。[6..10]高位[11..12] [LB]

● 4♥ ♥4枚以上かつ♠2枚以上で4♠を保証。[8..9]_{HC}[10..11]_{HC} [LB]

■ 4♣ ♠良い7枚以上。[19..20][21..23] [LB]

[1♠→1NT→4♣の応え方]

● パス ♠弱い2枚以下。[LB]

● 4NT RKCB (6♠狙い)。ハンドがA型でスラムを感じたら。

■ 4♥ ♠良い6枚以上かつ強い♥4枚ちょうど (例えば6=4=21) での「天下ご免ジャンプ」 (メインスート不明な1NT直後だからショートスートではない)。[19..20][21..23]

[GD]

レスポンドは♥が短ければ♠0枚だったとしても4♠に直す。

[1♠→1NT→4♥の応え方]

● パス ♥4枚以上。[6..9]_{HC} [SO]

● 4♠ 他に適当なビッドがないなら♠0枚でも。[6..9]_{HC} [SO]

● 4NT ♥4枚以上。RKCB (6♠ではなく6♥狙いと解釈)。[11..12]

■ 4♣/4♦ 「天下ご免ジャンプ」 (1NTレスポンスなのでショートスートではない)。♠良い6枚以上かつ強い♣/♦3枚以上、例えば6=331。[19..20][21..23] [GD]

3NTを逃したかもしれないが、このゾーンで6=331/6=322を表す適当なりビッドは他にない。1NTレスポンドが♠0枚でも、最低6HCPを信じ4♠をプレイするつもり。

[1♠→1NT→4♣/4♦の応え方]

● 4♠ ♠3枚以下。他に適当なビッドがないなら♠0枚でも。[6..10] [SO]

● 5♣/5♦ ♣/♦5枚以上のサポート (4♠より良いと判断)。[6..10] [SO]

● 4NT RKCB (6♠)。♠2、3枚。スラムを感じたら。[11..12]

6♣/6♦狙いたい時はキュービッド経由でスートフィットとスラムへの興味を知らせ、オープナーからスラムトライを要請。

● キュービッド その後RKCB (6♣/6♦狙い) スラムを感じたら。[11..12]

リミットリビッド3——ジャンプシフト (LB) [1♠→1NT→3♥/3♣/3♦]

3の代へのジャンプ (1♠→1NT→3♥/3♣/3♦) はスタンダードシステムでは「ジャンプシフト」と呼ばれ、オープナー唯一のゲームフォーシングだが、Nシステムでは5枚と[15..17]_{HC}を保証するリミットビッド (ショートスートを評価しての加点ならSSCが要件) である。レスポンドが6、7HCPしか保証していないからだ。一方、レスポンドは[6..9]_{HC}低位なら、自分のスートは長くとも紹介せず、プリファードかパスし、15hep以上ならスラムトライ可。[10..11]_{HC}ならゲーム。なお、レスポンドが1スターのケースなら基本的にシステム対処外だ (説明はしておく)。

■ 3♥ [15..17]_{HC}で♥5枚以上 (5=5=21など)。A-c型2s (有効ショートあり) [LB]

[注: [15..17]_{HC}の5=4=31は1NTオープンしている。また、A-c型2sでない♥5枚なら

2♥で十分である。3♥はゲーム／スラムハンティングのためリスクを冒している。]

[1♠→1NT→3♥の応え方]

- パス 3♠より3♥が良いと判断。[6..9]_{HC}低位
- 3♠ 3♥より3♠が良いと判断。[6..9]_{HC}低位 [SO]
- 4♠ ♠3枚。[6..10]高位[11..12] [SO]
- 3NT ♠2枚以下、♥2枚以下。[6..9]_{HC}高位[10..11]_{HC} [SO]
1NTオープンに3NTとレスポンスするのと同じこと。
- 4♥ ♥3枚以上、♠2枚以下、A0枚。[6..9]_{HC}高位[10..11]_{HC} [LB]
[[10..11]_{HC}でも♥3枚サポートではスラムは難しい。]
- 4♣*/4♦* ♣/♦有効ショートスート。♥4枚以上、♠2枚以下。[13..15]以上に評価増 [GD] [ST]
♣/♦が実効ならオープナーはRKCB (6♥狙い)。
- 5♣/5♦ ♣/♦7枚以上の1s (オープナーはボイドかも)。[10..11]_{HC} [LB]
Nシステム対処外 (パスや3NTが正解だったかもしれない)。

■ 3♣

[15..17]_{HC}で♣5枚以上 (5=21=5)。A-c型2s (有効ショートあり) [LB]

[1♠→1NT→3♣の応え方]

- パス 3♠より3♣が良いと判断。[6..9]_{HC}低位
- 3♠ 3♣より3♠が良いと判断。[6..9]_{HC}低位 [SO]
3♣がゲーム宣言でないので3♠は次の4♠より弱い。プリファー。
- 4♠ ♠3枚。[6..10]高位[11..12] [LB]
- 3♥ ♥5枚以上 (オープナーは♥3枚以下)。[6..9]_{HC}高位[10..11]_{HC} [LB]
[10..11]_{HC}で連続絵札の良い♥6枚以上なら、最初に1NTではなく2♥とレスポンスする。
- 3NT ♠2枚以下、♣♥♦枚数不明。[6..9]_{HC}高位[10..11]_{HC} [SO]
- 3♦* ステップビッドショートスート (♥/♦) アスキング。♣4枚以上、♠2枚以下。1A保証。[13..15]以上に評価増 [GD] [ST]
ステップビッドの目的は、スートフィット、1A以上持っていること、スラムへの興味を伝えることにある。

[オープナーの応え方]

- 3♥*/4♦* ♥/♦有効ショート。レスポnderはこれが実効ショートなら、Aの枚数をさらなる1ステップビッドで1A、2ステップビッドで2Aと知らせ、スラムはオープナーに任せる。狙っているのが6♣なのでAの枚数も慎重にチェックしている。
- 5♦ ♦7枚以上の1s (オープナーはボイドかも)。[10..11]_{HC} [LB]
Nシステム対処外 (パスや3NTが正解だったかもしれない)。
[注：この自己主張ビッドは3♦経由で「よりショートでない方」を選んでからビッドする選択肢がある。つまり、♦ショートなら4♦、そうでなければ(2枚なら)5♦。結果オーライという領域だ。]

■ 3♦

[15..17]_{HC}で♦5枚以上 (5=1=5=2など)。A-c型2s (有効ショートあり) [LB]

[1♠→1NT→3♦の応え方]

- パス 3♠より3♦が良いと判断。[6..9]_{HC}低位
- 3♠ 3♦より♠をプリファー。[6..9]_{HC}低位 [SO]

- 4♠ ♠3枚。[6..10]_{HC}高位[11..12] [SO]
- 3♥ ♥5枚以上（オープナーは♥3枚以下）。[6..9]_{HC}高位[10..11]_{HC} [LB]
- 3NT ♠2枚以下、♦3枚以下。[6..9]_{HC}高位[10..11]_{HC} [SO]
- 4♦ ♦4枚以上、1A保証のA型。[13..15]以上の評価増 [GD] [ST]
3♥/3♠はリアルスーツを示すのでステップビッドはできない。
3NTを超えることでサポートとスラムへの関心を示した。
オープナーはRKCB（6♦狙い）。
- 5♣ ♣7枚以上の1s（オープナーはボイドかも）。([10..11]_{HC} [LB]
Nシステム対処外（パスや3NTが正解だったかもしれない）。

準リミットリビッド——ナチュラルなニュースートリビッド (ULB) [1♠→1NT→2♥/2♣/2♦/パス]

最後の2の代のリビッド1♠→1NT→2♣/2♦/2♥は上記以外のハンドを表すアンリミットビッドで、[12..14]_{HC}と[15..17]_{HC}の2モードある。レスポnderがメジャースートのサポートのない8、9HCPあるいは[10..11]_{HC}にいれば、正真の魔のゾーンなのである。実のところシステム対処外のセンスあるいは運の領域である。したがって、1NTに対しギャンプリングでパスもあり得る。

- 2♥ 普通に♥4枚以上。[12..14]_{HC}[15..17]_{HC} [LB]
[15..17]_{HC}で5=4=31なら1NTオープンしている。
[1♠→1NT→2♥の応え方]
 - パス 2♥がベスト（ベター）と思われるハンド。♠1枚以下なら♥3枚可。
[6..9]_{HC}低位（6、7HCP）
 - 3♥ ♥3、4枚でゲームトライ。♠2枚以下。[11..12] [LB]
 - 4♥ ♥4枚以上。♥スーパーフィットとアンバランス性により[13..15]に入った [LB]
 - 2♠ ♠2枚保証のプリファァー。サインオフ。♥3枚以下。[6..9]_{HC} [LB]
 - 3♠ ♠3枚のゲームトライ。[11..12] [LB]
 - 2NT [10..11]_{HC}。3NTへのゲームトライ [LB]
 - 3♣/3♦ ♣/♦6枚以上。1NT経由なのでリミットビッド。[10..11]_{HC} [SO]
♠1枚以下、♥2枚以下。Nシステム対処外。

1♠→1NT→2♣/2♦リビッドは、♣/♦3枚しか保証しない（♥3枚以下）。オープナーは他に適切なリビッドがなければ3枚マイナーで2♣/2♦ビッドするからである。3枚の可能性があるのでレスポnderには厄介だ。例えば、これに対してレスポnderが自分からニュースートを2の代で紹介したら、それは6枚以上の[6..9]_{HC}高位か5枚以上の[10..11]_{HC}である。

レスポnderは[6..9]_{HC}で♣/♦4枚、♥5枚、♠1枚だとしよう。選択肢が3つある。

- ①パス。難点：トランプ4-3でプレイする恐れがあること、得点が低いこと。
- ②2♠プリファァー。難点：（1NT感覚で）トランプ5-1でプレイするということ。
- ③2♥（J型でない最低8HCPは欲しい）。難点：♥5枚を紹介すれば、[11..12]_Mと理解され、オーバービッドになる恐れがある。

二人合わせたHCPが低いとき、4-3フィットの2♣/2♦か、5-2や5-1フィットの2♠/2♥のどちらを選ぶのだが、その選択はシステムではなくあなたのセンスである（最適だったかもしれない1NTは選べない）。

- 2♣ ♣3枚以上（♠5枚、♥3枚以下、♦3枚以下）。[12..14]_{HC}[15..17]_{HC} [LB]
他に良いビッドがない場合は♣3枚でも可。オープナーのありそうなハンドは、
 - ①[12..14]_{HC}なら5=31=4、5=22=4、5=32=3（♣3枚）、5=21=5。
 - ②[15..17]_{HC}なら5=1=3=4、5=1=2=5（A-c型なら3♣）、5=0=44などで、♥1枚以下である。

レスポnderは♣5枚あるからといって単純に3♣とレイズしない。また♦6枚以上あってもパスか2♠か、[10..11]_{HC}なら2NTを優先する。

[1♠→1NT→2♣の応え方]

- パス ♣5枚以上あっても可能性に欠けるハンド。[6..9]_{HC}[10..11]_{HC}
♣4枚なら♠1枚でも2♠プリファ어를勧める。
- 3♣ ♣6枚以上のスーパーフィットで、[13..15]に入った [LB]
[オープナーの応え方]
■ パス [12..14]_{HC}
■ 3♦* ステップビッドショートスート (♦/♥/♠) アスキング。
レスポnderは有効ショートスート (4♦/3♥/3♠) を
応える。有効ショートがなければ3NT。

オープナーはスラムの可能性があればRKCB、なければ5♣を選ぶ。

- 2♠ ♠2、3枚 (1枚も可)。プリファ어。[6..9]_{HC} [SO]
- 3♠ ♠3枚ちょうど。ゲームトライ。[11..12] [LB]
- 2NT ♠2枚。[10..11]_{HC} [LB]
オープナーは誘いに乗って3NTをビッドしようと思った時 (つまり[15..17]_{HC}の5=1=3=4)、♥が危険なことを理解しておこう。
- 2♦ ♦6枚以上 (良い♦5枚)。[11..12]_m [LB]
8HCPでも♦6枚以上あれば、(構成型、分散型にもよるが) 11hepになるが、ミスフィットは明らか。
- 2♥ ♥5枚以上。[11..12] [LB]
hepゾーンであることに注意。良い♥6枚以上あれば、(構成型、分散型にもよるが) 8HCPでも11hep程度になる。
オープナーが[12..14]_{HC}ならパス/3♥/4♥だろうが、[15..17]_{HC}なら♥1枚以下なので3NTになる。
- 3NT* ♣サポート保証のギャンプリング。♣に良い6枚以上のサポートで、♠以外のサイドにストッパーがある。♣で6トリック、全体で9トリック見込めたということ (ショートスートはない)。[10..11]_{HC} [LB]
オープナーは[15..17]_{HC}でもパスするのみ。

- 2♦ ♦3枚以上 (♠5枚、♥3枚以下、♣2枚以下)。[12..14]_{HC}[15..17]_{HC} [LB]
他に良いビッドがない場合は♦3枚でも可。オープナーのありそうなハンドは、
①[12..14]_{HC}なら5=2=4=2、5=1=4=3、5=3=4=1、5=2=3=2 (♦3枚)、5=2=5=1 (A-c型2sではない) など。
②[15..17]_{HC}なら5=1=4=3、5=0=4=4など。この場合は♥1枚以下である。
♦5枚あるからといって単純に3♦とレイズしない。また♣6枚以上あってもパスか2♠を優先する。

[1♠→1NT→2♦の応え方]

- パス ♦5枚以上あっても可能性に欠けるハンド。[6..9]_{HC}[10..11]_{HC}
♦4枚なら♠1枚でも2♠プリファ어를勧める。
- 3♦ ♦6枚以上のスーパーフィットで、[13..15]に入った [LB]
[オープナーの応え方]
■ パス [12..14]_{HC}
■ 3♥* ステップビッドショートスート (♣/♥/♠) アスキング。

レスポンドは有効ショートスート（4♣/4♥/3♠）を
応える。有効ショートがなければ3NT。

オープナーはスラムの可能性があればRKCB、なければ5♣を選ぶ。

- 2♠ ♠2、3枚（1枚もある）。[6..10] [SO]
- 3♠ ♠3枚ちょうど。ゲームトライ。[11..12] [LB]
- 2♥ ♥5枚以上。ゲームトライ。[11..12] [LB]
オープナーが[12..14]_{HC}ならパス/3♥/4♥だろうが、[15..17]_{HC}なら
♥1枚以下なので3NTになる。
- 2NT [10..11]_{HC}の3NTゲームトライ [LB]
オープナーは誘いに乗って3NTをビッドしようと思った時、もし
♥3枚あればその前にいったん3♥をビッドする。
- 3NT* ♦サポート保証のギャンプリング。♦に良い6枚以上のサポートで、♥
以外のサイドにストッパーがある。全体で9トリック見込めたとい
うこと。[10..11]_{HC} [LB]
オープナーは[15..17]_{HC}でもパスするのみ。
- 3♣ ♣6枚以上。[11..13]_{lm} [SO]
Nシステム対処外。

■ パス ギャンプリング（自己判断）。ミニマムの5=332

2オーバー1ゲーム宣言 [1♠→2♥/2♣/2♦]

さて、他システムで「2オーバー1ゲームフォーシング」と呼ばれるレスポンスの解説に入る。Nシステムでは2オーバー1レスポンスはこれまでのリミットビッド、特にNジャコビー2NTでゲーム宣言ができない[12..14]_{HC}以上のすべてのハンドを表す。2NTで示せないFハンドは2オーバー1（2/1）で表現するということだ。

2♥以外の2♣/2♦は、♠3枚サポートあるディレイドレイズのケースが望ましいが、運が悪いと二人合わせて24HCPだったり、ポイントがあってもミスフィットでゲームダウンの可能性もある。Nシステム対処外のアンバランスハンドということ。

注1：低HCPでのオープンなら必ずAがあるはずなので、メジャーゲームになった際、4Aを取られてダウンすることはない（マイナーゲームはダウンする）。なおあまり意識されないが、二人合わせて25HCP持っているとどちらか必ず最低1枚のAがあるし、29HCP持っているなら最低2枚のAがある。

注2：Nシステムは論理的かつ「算数」的なものだが、ミスフィット含みの極端なアンバランスハンド6-5、6-6などは処理できない。このようなハンドはロジックではなく、あなたのセンス——評価能力と表現能力——で対処していただくしかない。あらかじめ言い訳をしておく。

1/2レスポンドがもし[18..19]_{HC}あるいはスートフィットした[16..18]以上にいればビッド展開に関わらず自分からスラムトライ／スラムビッドする。また、レスポンドは、自分からゲームビッドするとサインオフになるので、[15..17]_{HC}以上のケースは自分からスラムトライをするか否かを考えておこう。スラムトライはオープナーのリミットビッド後、キュービッド（4の代）、ステップビッド（3の代）、RKCB、接近スラムトライがある。

オープナーは2/1ゲーム宣言に対してリミットリビッドができるはずだ。しかし、特に2♣/2♦レスポンスが返ってくることは、「ミスフィット」を覚悟しなければならない。また、ミスフィットの際のサインオフである3NTを含み、最終コントラクトを決めるのはたいていの場合レスポンドの役目である。

ゲームコントラクト選択戦略

ゲームコントラクトに関しては以下の選択優先順位があることを意識しよう。

$$4\heartsuit/4\spadesuit > 3NT > 5\clubsuit/5\diamondsuit$$

特にマイナーゲームは4-4フィット程度では3NT（か4-3フィットの4 $\heartsuit$ /4 $\spadesuit$ ）を選択する。

(9) 2 $\heartsuit$ ゲーム宣言 [1 $\spadesuit$ →2 $\heartsuit$]

- 2 $\heartsuit$ $\heartsuit$ 5枚以上（4枚ではない）。4枚以上のマイナーあるかもしれない。[13..15]以上 [GD]

1 $\spadesuit$ →2 $\heartsuit$ は完全なゲーム宣言だ。例えば、[10..11]_{HC}でも $\heartsuit$ KQJ10xxx（+ α ）のようなハンドは2 $\heartsuit$ レスポンスするが、たとえミスフィットしていても4の代のメジャーゲーム（4 $\heartsuit$ ）なら一人で（ほぼ）メイクすることが可能だからである。

[1 $\spadesuit$ →2 $\heartsuit$ のリビッド]

- 4 $\heartsuit$ $\heartsuit$ 3枚以上。スラムに興味なし。[13..15] [LB]

[1 $\spadesuit$ →2 $\heartsuit$ →4 $\heartsuit$ の応え方]

- パス
- 4NT RKCB（6 $\heartsuit$ 狙い）。

- 3 $\heartsuit$ $\heartsuit$ 4枚以上の[16..18]以上（ $\heartsuit$ 3枚のアンバランスハンドもあり得る）[GD] [ST]
ゲーム宣言済みなので探索スペースを残すため低い代で応えている。3 $\heartsuit$ がゲームトライであることは断じてない。レスポnderはステップビッド3 $\spadesuit$ で、オープナーの有効ショートスート（ $\clubsuit$ か $\diamondsuit$ ）を知ることができる。その後、スラムの可能性があることが分かれば、RKCBでスラムトライ。

[1 $\spadesuit$ →2 $\heartsuit$ →3 $\heartsuit$ の応え方]

- 4 $\heartsuit$ [13..15]低位（10、11HCPの $\heartsuit$ 連続絵札6枚含む）[LB]
その後、スラムの可能性があればRKCB（6 $\heartsuit$ 狙い）。
- 3 $\spadesuit^*$ ステップビッドショートスート（ $\clubsuit$ / $\diamondsuit$ ）アスキング [GD]
 $\spadesuit$ に戻すという無駄なことはしない。

[オープナーの応え方]

- 4 $\clubsuit^*/4\diamondsuit^*$ $\clubsuit$ / $\diamondsuit$ が有効ショート。
スラムの可能性があればRKCB（6 $\heartsuit$ 狙い）。
- 4 $\heartsuit$ 有効ショートなし。パスかRKCB。

- 4NT RKCB（6 $\heartsuit$ 狙い）。

- 4 $\clubsuit^*/4\diamondsuit^*$ スプリンター： $\heartsuit$ 4枚以上サポート、 $\clubsuit$ / $\diamondsuit$ 有効ショート。[13..15] [GD]

[1 $\spadesuit$ →2 $\heartsuit$ →4 $\clubsuit$ /4 $\diamondsuit$ の応え方]

- 4 $\heartsuit$
- スラムトライ。キュービッドか RKCB

- 2 $\spadesuit$ $\spadesuit$ 6枚以上、 $\heartsuit$ 2枚以下。[12..14]_{HC} [ULB]
オープナーはマイナー4枚あるかもしれないが、 $\spadesuit$ 6枚を優先して知らせる。この時点でオープナーのシェイプは6=2=32、6=1=33、6=1=42、…と考えるのが穏当だろう。一方、[12..14]_{HC}、 $\spadesuit$ 1枚のレスポnderにとってもマイナー4-4フィットを見つけても、5 $\clubsuit$ /5 $\diamondsuit$ より3NTや4 $\spadesuit$ を選んだ方が良い戦略である（[12..14]_{HC}の0=5=4=4でも2NTが選択肢である）。したがってマイナー3 $\clubsuit$ /3 $\diamondsuit$ をビッドすれば、それは「 $\heartsuit$ 6以上、マイナー5枚以上」、あるいは「 $\heartsuit$ 5いかつマイナー5枚以上かつスラムトライ」である。この領域は基本的にあなたのセンスの領域で、Nシステムでは対処できない。

[1 $\spadesuit$ →2 $\heartsuit$ →2 $\spadesuit$ の応え方]

- 2NT $\spadesuit$ 1枚以下の準2sハンド（1=5=43、0=5=44）。[12..14]_{HC} [GD]

オープナーは特に何もなければ3NT。

● 4♥

♥連続絵札6枚以上。[10..11]_{HC} [SO]

● 3♥

♥6枚以上、♠1枚以下。[12..14]_{HC}以上 [GD]

3NTの選択肢を残しただけでなく6♥の可能性もある。例えば、Aの数を知れば6♥可能なときオープナーのリビッドが3NTなら次に4♣（ガーバー）、4♥なら4NT（ブラックウッド）もある。

● 4♠

♠3枚。ディレイドゲームレイズ。3=5=41シェイプ。[13..15] [SO]

● 3♠

♠3枚。[16..18] [GD] [ST]

[オープナーの応え方]

■ 3NT* ステップビッドショートスート（♣/♦）アスキング

レスポnderは有効ショートスート（4♣か4♦）を応える。有効ショートがなければ4♠。

その後、スラムの可能性があればRKCB。

次の3♣/3♦レスポンスはアンリミットでHCP的にはゲームゾーンだがミスフィットの可能性があるので注意。

● 3♣

♥♣5-5以上、♠2枚以下。A-c型2sか[15..17]_{HC}以上 [GD] [ST]

[オープナーの応え方]

■ 3♠

♠6枚以上。♥1枚以下、♣3枚以下 [GD]

♦4枚あっても紹介しない。そんな時は3NTをビッドする選択肢もあるが、基本ミスフィットなので3♠の方が良い。レスポnderは状況が分かるので3NTをビッドすることも可。

■ 3♥

♥2枚でプリファー [GD]

■ 4♣

♣4枚以上で何らかの評価増。3NTを超えているので6♣を狙っているはず。後は自己判断。

● 3♦

♥♦5-5以上、♠2枚以下。A-c型2sか[15..17]_{HC}以上 [GD] [ST]

[オープナーの応え方]

■ 3♠

♠6枚以上、♥1枚以下、♦3枚以下 [GD]

♣4枚あって3NTをビッドする選択肢もあるが、基本ミスフィットなので3♠の方が安全。3NTはレスポnderに任せる。

■ 3♥

♥2枚でプリファー [GD]

■ 4♦

♦4枚以上で何らかの評価増。3NTを超えているので6♦を狙っているはず。後は自己判断。

■ 3♠

♠6枚以上。[16..18] [GD] [ST]

[1♠→2♥→3♠の応え方]

● 4♣/3NT

[SO]

● 4♥

♥7枚以上、♠0、1枚。[12..14]_{HC}以上 [SO]

● 4NT

RKCB。6♠狙いだが、長い良い♥で6♥を狙っている可能性もある。

■ 4♠

♠6枚以上ソリッド。[19..20] [ST]

レスポnderはパスはない。オープナーは♠サポート不要と言っている。

[1♠→2♥→4♠の応え方]

● 4NT

RKCB（6♠狙い）。

■ 2NT

♠5枚ちょうどだが、♥2枚以下のハンド。[12..14]_{HC}[15..17]_{HC} [ULB]

この時の2NTは（レスポンドがゲーム宣言しているから）[18..19]_{HC}ではない。
5=2=42、5=2=33のパターンが普通だが、5=1=4=3、5=1=3=4もあるし、5枚以上のマイナーズートもあり得ない訳ではない。

[1♠→2♥→2NTの応え方]

- 4♥ ♥連続絵札6枚以上。[10..11]_{HC} [GD]
- 4♣ ガーバー。連続絵札の♥6枚以上でAの数を知れば6♥可能と判断。
- 4♠ 良い♠3枚（最低♠Qxx）が望ましい。ディレイドゲームレイズ。
下の3♠よりポイントゾーンは低い。[13..15] [LB]

[オープナーの応え方]

- パス [12..14]_{HC}か[15..17]_{HC}非マキシマム。
- 4NT* RKCB（6♠狙い）。A型[15..17]_{HC}マキシマム。

- 3♠ ♠3枚。[16..18]以上 [GD] [ST]
4♠へのゲームトライはあり得ず、6♠狙い。

[オープナーの応え方]

- 3NT* ステップビッドショートスート（♣/♦）アスキング
レスポンドは有効ショートスート（4♣か4♦）を応える。有効ショートがなければ4♠。

その後、スラムの可能性があればRKCB。

- 3NT ♠2枚か弱い3枚。Fハンド。[12..14]_{HC} [SO]
- 4NT 接近スラムトライ。[18..19]_{HC}以上
オープナーは14HCPなら6♣、そうでなければ5♣（パスなし）。
[15..17]_{HC}なら逆にグランドスラム5NT（4NTが[18..19]_{HC}以上と分かっているなら混乱しないはず?）。

- 3♣ ♣5枚以上。[12..14]_{HC}以上 [GD]
ポイントは多いがほぼミスフィット。オープナーは[12..14]_{HC}ならサインオフビッドで、その後はレスポンドの判断。

[オープナーの応え方]

- 3♥ ♥2枚。スラムの可能性のない[12..14]_{HC} [ULB]
- 3NT ♥1、2枚。スラムの可能性のない[12..14]_{HC} [SO]
- 3♦* ステップビッドショートスート（♦/♠）アスキング。
♣4枚以上。
レスポンドは有効ショートスート（4♦か3♠）を応える。有効ショートがなければ3NT。

その後、スラムの可能性があればRKCB（6♣狙い）。

- 3♦ ♦5枚以上。[12..14]_{HC}以上 [GD]

[オープナーの応え方]

- 3NT スラムの可能性のない[12..14]_{HC}
- 4♦ ♦4枚以上。3NTを超えているのでスラム狙い。
レスポンドはRKCB（6♦狙い）。

■ 3NT

♠5枚、♥1~3枚の5=3=32、5=2=33、5=1=43。[18..19]_{HC} [ST]

実質接近スラムトライ。HCPが多く、♥3枚あっても6♥でより6NTの方が安全と判断。

[1♠→2♥→3NTの応え方]

- パス 12、13HCPのFハンド。
- 4NT 接近スラムトライ。14、15HCP
- 6NT [15..17]_{HC}
- 5NT グランドスラムトライ。[18..19]_{HC}
- 4♠ ♠3枚、♥5枚のハンド。オープナーからスラムトライ。[13..15]
- 4♥ 連続絵札6枚♥。オープナーがスラムトライ。[10..11]_{HC} [SO]
- 4♣ ガーバー。良い絵札の♥6枚以上でAの数を知れば6♥可能と判断。
♣をいまさら紹介するはずはなく、6♥トライ。

以下の1♠→2♥→3♣/3♦はオープナーからのスラム探査ビッドである。2♥がゲーム宣言なので3の代でも多少気楽にビッドできそうだが厳しい要件がある。もしそうでなければ2NTほかのリミットビッドをして後はパートナーに任せることができたはず。なおミスフィット模様であることも意識しよう。

■ 3♣

フィット探査。♣4枚以上。♥2枚以下。3つのモードがある [GD] [ST]

①[12..14]_{HC}：♣5枚以上 (5521/5530) のA-c型2sで、♦か♥が有効ショート。1A以上が要件 (そうでなければ、♣5枚あっても2NTとリビッドする)。リスク覚悟のビッド。♣6枚の弱いハンドで3♣とリビッドするのはシステム対処外である。プレイヤーのセンスあるいは自己責任と言うこと。

②[15..17]_{HC}：♣5枚以上 (5=1=3=4ならリビッドは2NTになろう)。

③[18..19]_{HC}以上の♣5枚以上 (♣4枚ならリビッドは3NTになろう)。

ただし、①②③の違いはレスポnderは分からないので、オープナーは自分で最終コントラクト決める。以下同様。

一方、レスポnderはオープナーのスラムトライに対して、スラム可能範囲なら、RKCBかステップビッド3♦ (6♣を狙う)、あるいはシングルレイズ3♠ (6♠を狙う) で応える。シングルレイズがスラムの可能性があるので注意。

以後双方無駄にニュースートは紹介しない。

[1♠→2♥→3♣の応え方]

- 3♦* ♣4枚以上フィット。1A保証。ステップビッドショートスート (♦/♥) アスキング。[13..15]_m以上 [GD] [ST]
注意：3♦は♦が4枚だと言っている訳ではない。♦4枚あるかもしれないがいまさら紹介しない。ゲームトライ4♣の代わりで最低でも3NT/5♣をやるつもり。
狙っているのが6♣なのでAの枚数も慎重にチェックすることになる (2AならすぐRKCBも選択肢)。

[オープナーの応え方]

- 4♦*/3♥* ♦/♥有効ショート (♥ショートの価値は微妙だが)。
レスポnderはこれが実効ショートなら、Aの枚数をさらなる1ステップビッドで1A、2ステップビッドで2Aと知らせ、スラムはオープナーに任せる。
- 3NT 有効ショートなし。
これに対してレスポnderは4♣を含む自己判断でビッド (パスはない) を進める。オープナーは特に③のケースなら自分からスラムトライする。

- 4NT RKCB (6♣狙い)。♣4枚以上保証。2A以上持っている。[16..18]

オープナーはレスポnderの最終コントラクトを上げられる。

● 4♠

♠3枚 (♥5枚以上)。ディレイドゲームレイズ。[13..15] [LB]

オープナーは③あるいは②のマキシマムならスラムトライ可。

● 3♠

♠3枚 (♥5枚以上) だがスラム可能ゾーンにいる。[16..18] [GD] [ST]

[オープナーの応え方]

■ 3NT* ステップビッドショートスート (♦) アスキング

レスポnderは有効ショートスート (4♦) を応える。

有効ショートがなければ4♠。

その後、スラムの可能性があればRKCB。

● 4♥

♥連続絵札6枚。[10..11]_{HC} [SO]

● 3♥

♥6枚以上、♠1枚以下。[12..14]_{HC} [GD]

● 3NT

♣3枚以下、♠2枚以下、♥5枚 (2=5=42、2=5=33、1=5=43など)。

[12..14]_{HC} [LB]

3NTはサインオフではない。可能性があるなら続けて良い。

①のケースは5=21=5/5=30=5で二人合わせて最大26HCPで、アンフィットでレスポnderがb/c型のいま、スラムは無理である。オープナーは4♥ (♥3枚)、4♠ (♠6枚以上) かパス。もし5=21=5で♦が不安なら4♣ (レスポnderは♠2枚で4♠に直せる)。リスクを負うということ。

②のケース5=31=4、6=21=4はオープナーから見てまだスラム可能範囲にいるが、アンフィットの二人合わせて最大31HCPでも厳しいことは変わらない。オープナーはパスか4♥ (♥3枚)、あるいは4♠ (♠6枚以上)。

③のケースはオープナーから見て、ほぼスラムだ。接近原理のスラムトライをするのみ。最終ストレインが不明なので、レスポnderは♣で応える。

[オープナーの応え方]

■ パス/4♥/4♠ [12..14]_{HC}[15..17]_{HC}

■ 4NT 接近スラムトライ。基本は6NT狙い。[18..19]_{HC}
レスポnderは14HCPあれば6♣、なければ5♣。

■ 3♦

フィット探査。♦4枚以上。♥2枚以下。3つのモードがある [GD]

①[12..14]_{HC} : ♦5枚以上 (5521/5530) のA-c型2sで、♣か♥が有効ショート。1A持っている (そうでなければ2NTリビッド)。リスク覚悟のビッド。

②[15..17]_{HC} : 1NTオープンできなかった♦5枚以上 (♥1枚以下、♠の枚数は6枚上かもしれない。また5=1=4=3ならリビッドは2NTになろう)。

③[18..19]_{HC}以上の♦5枚以上 (♦4枚ならリビッドは3NTになろう)。

この先 (6♦を狙う) ステップビッドに使えない。なぜなら直近の3♥/3♠/3NTが意味あるリミットビッドだからだ。だからシングルレイズがほぼスラムトライになる。

[1♠→2♥→3♦の応え方]

● 4♦

♦4枚以上フィット、1A以上、A-c型。[13..15]_m以上 [GD] [ST]

3NTを超えてビッドしている。

[オープナーの応え方]

■ 4NT RKCB (6♦狙い)。

- 4NT
 - 5♦ 減多にないがAが0枚。
 - 4♠
 - RKCB (6♦狙い)。♦4枚以上保証。2A以上持っている。[16..18]
 - オープナーはレスポンドの最終コントラクトを上げられる。
 - 4♣
 - ♠3枚。ディレイドゲームレイズ。[13..15] [LB]
 - オープナーは③あるいは②のマキシマムならスラムトライ可。
 - 3♠
 - ♠3枚 (♥5枚以上) だがスラム可能ゾーンにいる。[16..18] [GD] [ST]
 - [オープナーの応え方]
 - 3NT* ステップビッドショートスート (♣) アスキング
 - レスポンドは有効ショートスート (4♣) を応える。
 - 有効ショートがなければ4♣。
 - その後、スラムの可能性があればRKCB。
 - 4♥
 - ♥連続絵札6枚。[10..11]_{HC} [SO]
 - 3♥
 - ♥6枚以上、♠1枚以下。[12..14]_{HC} [GD]
 - 3NT
 - ♦4枚以下、♠2枚以下、♥5枚 (2=5=42、2=5=33、1=5=43など)。
 - [12..14]_{HC} [LB]
 - ①のケースは5521/5530で、二人合わせて最大26HCPで、アンフィットのいま、スラムは無理である。オープナーはパス。
 - ②のケースはオープナーから見てまだスラム可能範囲にいるが、アンフィットの二人合わせて最大31HCPでも厳しいことは変わらない。ただし、もし♥3枚のA-c型5=1=4=3マキシマム (2A) なら、♥5-3フィットなので6♥のわずかな可能性はある。この場合、オープナーは4NT接近スラムトライで、自分のゾーンとスラムの意思を表明する。レスポンドはスキッパーとして見込みがあれば (例えば、14HCP+1A+♠/♦の絵札) スラムへ。
 - ③のケースはオープナーから見てほぼスラムだ。接近原理のスラムトライをするのみ。最終ストレインが不明なので、レスポンドは♣で応える。
 - [オープナーの応え方]
 - パス/4♥/4♠ [12..14]_{HC}[15..17]_{HC}
 - 4NT 接近スラムトライ。基本は6NT狙い。[18..19]_{HC}
 - レスポンドは14HCPあれば6♣、なければ5♣。

(10) 2♣レスポンス、ほぼゲーム宣言 [1♠→2♣]

- 2♣
 - ♣3枚以上、♦は♣以下。♠3枚以下。♥4枚以下。[12..14]_{HC}以上。ほぼGD [ULB]
 - 注意：♣3枚の時とは♠3枚、♥4枚のFハンド3=4=33である。♠3枚の時には2NTゲーム宣言しない。オープナーは♣4枚以上と見なしてリビッドするが、すぐに5♣に行くはずなので困らない。

2NTと異なり完全なゲーム宣言でない。オープナーは[13..15]、♠3枚の4♠狙い (ディレイドゲームレイズ) か、あるいは基本ミスフィット模様なので不運なケースも想定する。

1♠→2♣の展開は、Fハンドなら次のケースを含む。①はディレイドゲームレイズ、②は機会を見てスラムトライ。

- ①[12..14]_{HC}以上の♠3枚のFハンド：3=4=33、3=4=2=4 (♥4枚)、3=2=44、3=33=4、3=2=3=5

②[15..17]_{HC}以上の♠2枚のFハンド：2=4=3=4 (♥4枚)、2=3=4=4

ゲームに行かないケースは、

- マイナーゲームの5♣までは行かないことがある（マイナーゲームジレンマ）。
- オープナーのリビッドがナチュラルな2♦/2♥/2♠/2NTでマキシマムを保証せず、しかもレスポnderが自分のスートを3レベルで自己主張（3♣）した場合、♣KQJ10xxxx+サイドのQ、Jなどを集めた[10..11]_{HC}にいる可能性がある（♣の長さに加点すれば13hep程度）。つまり1NTレスポンス経由の3♣より少しゲームに近いハンド。オープナーは自分の♣スートの絵札等を見て、パスか3NTを選択する。

[1♠→2♣のリビッド]

- 2NT ♠5枚の5=332、5=2=42、5=3=4=1 (♦4枚紹介しない)。♥4枚否定。[12..14]_{HC} [ULB]
この時の2NTは[18..19]_{HC}ではないが、ほぼゲーム宣言であることは変わらない。♣4枚の5=22=4は5♣より3NTの方が見込めるので3♣とレイズしない。♦を心配してもしょうがない。

[1♠→2♣→2NTの応え方]

- 3♣ 連続絵札の♣6枚以上。[10..11]_{HC} [SO]
- 4♣* ガーバー。♣連続絵札の6枚以上でAの数を知れば6♣可能と判断
5♣をやりたいのならガーバーの応えを聞いてからで十分なのだ。
- 4♠ 良い♠3枚。ディレイドゲームレイズ。[13..15] [SO]
- 3♠ ♠3枚。[16..18]以上 [GD] [ST]
ゲームトライではあり得ない。4♠より強い。ビディングスペースを残す理由は[15..17]_{HC}でショートスート（3=41=5など）があるのだろう。

[オープナーの応え方]

- 3NT* ステップビッドショートスート (♦/♥) アスキング。
レスポnderは有効ショートスート（4♦/4♥）を応える。有効ショートがなければ4♠。

その後、スラムの可能性があればRKCB。

- 3NT ♠2枚か弱い3枚で、3NTがベストと判断。[12..14]_{HC} [SO]
- 4NT 接近スラムトライ。レスポnderは12、13HCPなら5♣、そうでなければ6♣。[18..19]_{HC}以上
- 3♦ ♦4枚以上のアンバランスハンド（6-5など）。[12..14]_{HC}以上 [GD]
ほぼNシステム対処外の領域にいる。オープナーはハンドに応じ3NT/4♣/4♦と応えるが、その先はプレイヤーの自己責任。

- 3NT ♠5枚の5=332、5=3=4=1、5=2=4=2。[18..19]_{HC} [ST]
[注：[15..17]_{HC}ではない。上のシェイプの♠5枚、[15..17]_{HC}は1NTオープンしている。]

[1♠→2♣→3NTの応え方]

- パス 12、13HCPのFハンド。
- 4♠ ♠3枚。ディレイドゲームレイズ。オープナーはRKCB可。[13..15]
- 4♦* 良い♠3枚。♦無関係。[16..18]以上 [GD] [ST]
オープナーはRKCB（6♠狙い）。
- 4♣* ガーバー。良い♣6枚以上のスラムトライ。[ST]
- 4NT/5NT 接近スラムトライ。14、15HCP/[18..19]_{HC}
- 6NT [15..17]_{HC}

■ 2♠

♠6枚以上、♥3枚以下 (6=331、6=322、6=2=41など)。[13..15] [ULB]

次にレスポンドーが3の代でニュースートを紹介するのは、5枚以上の6511、6520、… (♠6枚以上) だが、オープナーは6331、6322、6421である。[12..14]_{HC}のミスフィットが明らかなそんなハンドでゲームを狙う価値はあるだろうか。つまり、3NTでも危ないこんな危険な状況でニュースートをビッドするのはスラムトライであると見なす。

[1♠→2♣→2♠の応え方]

● 4♠ ♠2、3枚。ディレイドゲームレイズ。[13..15] [SO]

● 3♠ ♠3枚。[16..18] [GD]

[オープナーの応え方]

■ 3NT* ステップビッドショートスート (♦/♥) アスキング
レスポンドーは有効ショート (4♦か4♥) を応える。
有効ショートがなければ4♠。

その後、スラムの可能性があればRKCB。[注：メジャーのスラムを狙っているのでステップビッドが必ずしも1Aを保証しない。]

● 4NT RKCB (6♠狙い)。

● 2NT ♠1枚 (1=43=5、1=444、♥4枚否定せず)。[12..14]_{HC} [LB]

オープナーは♠6枚の11HCPくらいの可能性があり、ビッドを続けてよい。3NTはコミュニケーション不足で4♠より危険性がある。

● 3NT ♠1、2枚 (1=43=5、1=444、♥4枚否定せず)。[15..17]_{HC} [LB]

● 3♣ 連続絵札の♣6枚以上。[10..11]_{HC} [LB]

● 3♥ ♥5枚以上。♣♥6-5以上 (6511、6520)、♠1枚以下 [GD] [ST]

基本的にNシステム対処外の危険領域。

オープナーは♥3枚以下 (6=331、6=322) なので、3♥には♥5枚必要だ。♥4枚の1=4=3=5、1=4=4=4などなら2NT/3NTをビッド。

[オープナーの応え方]

■ 4♥ ♥3枚。RKCB可 (6♥狙い) [LB]

■ 4NT RKCB (6♥狙い)。♥3、4枚、良い♣で評価増

■ 3♠ ♥2枚以下、♣2枚以下 [LB]

3NTはビッドしない。

■ 4♦* ♣3枚以上、♦有効ショートでRKCB (6♣狙い)を要求

● 3♦ ♦5枚以上。♣♦6-5以上、♠1枚以下 (6511、6520) [GD]

高レベルでリミットビッドができないので基本的にNシステム対処外の危険領域。オープナーはハンドに応じ3♠/3NT/4♣/4♦と応えるが、その先はプレイヤーの自己責任。

■ 3♠

♠6枚以上ソリッドまたは準ソリッド。[16..18] [GD] [ST]

[1♠→2♣→3♠の応え方]

● 4♠/3NT [12..14]_{HC}の最低位 [SO]

● スラムトライ (良い♠)。1Aならキュービッド、2A以上なら自分からRKCB

■ 4♠

♠6枚以上ソリッド。[19..20] [ST]

[1♠→2♣→4♠の応え方]

● パス

- 4NT RKCB。オープナーは♠サポート不要と言っている。
- 3♣ ♣4枚以上サポート。[13..15]_m以上 ([16..18]ならA1枚以下) [GD]
 [16..18]のときA1枚以下という条件 (普通A1枚以上ありそう) は、2♣は必ずしもHCPが多いとは限らず (A1枚かもしれない)、スラムより3NTを視野に入れたマイナーゲームジレンマ対策の意味である。[16..18]でA2枚以上なら次の4♣である。
 注：レスポンドの低レベルのメジャーレイズ3♥/3♠は4♥/4♠より強いハンドだが、マイナーレイズ3♣/3♦は4♣/4♦より弱い。これは3NTを意識したマイナーゲームジレンマ対策である。
 [1♠→2♣→3♣の応え方]
- 4♣ ♠3枚：3=3=3=4；3=2=44、3=2=3=5。ディレイドゲームレイズ。
 [13..15] [GD]
- 3♣ ♠3枚。[16..18]以上 [GD]
 [オープナーの応え方]
- 3NT* ステップビッドショートスート (♦/♥) アスキング
 レスポンドは有効ショート (4♦/4♥) を応える。有効ショートがなければ4♣。
 その後、スラムの可能性があればRKCB。
- 3NT ♠1、2枚：2=3=44、2=3=5；1=3=4=5。[12..14]_{HC} [SO]
- 3♦* ステップビッドショートスート (♦/♥) アスキング。♣4枚以上、1A保証。6♣に興味がある。[16..18]_m以上 [GD]
 [オープナーの応え方]
- 4♦*/3♥* ♦/♥が有効ショート。
 スラムの可能性があればRKCB (6♣狙い)。
- 3♣ 有効ショートなし。レスポンドは3NT/4♣/5♣。
 あるいはRKCB。
- 4♣ ♣4枚以上サポート。5♣まで保証 (2A以上)。[16..18]_m以上 [GD] [ST]
 3NTを越えて6♣に興味がある (最悪の場合でも5♣)。2Aなければ3♣でパートナーのハンドを聞いてからスラムトライを考える。5=1=3=4、5=2=5、5=3=5のようなハンド。主たる関心はコントロール (A) である。HCPが高くともコントロール (A) が足りなければスラムは無理である。レスポンドが♣4枚、[15..17]_{HC}、A0枚の時、オープナーは自分がA3枚持っていなければ、スラム6♣はできない (ボイドがないとして)。レスポンドはAの枚数に応じてレスポンスが変わる。
 また、もしレスポンドがNジャコビー2NT適用外の「♠3枚、[16..18]」なら、その時は6♣スラムも選択肢である。
 1=4=4=4の時だけ♣4枚なので少し有利な3NTルールかもしれないが、トレジャーハンターとして6♣にチャレンジした。
 [1♠→2♣→4♣の応え方]
- 4♣ ♠3枚 (♣5枚以上)。ディレイドゲームレイズ。[13..15]。[LB]
 オープナーはRKCB可 (6♣狙い)。
- 4♦* ♦無関係。1A保証。6♣に興味あり。[13..15]_m [GD]
 オープナーからのスラムトライを要請。
- 4NT RKCB (6♣狙い)。♠3枚の[16..18]
- 5♣ A0枚、♣4、5枚 [SO]

以下の1♠→2♣→3♦/3♥は1NTレスポンスに対応したのと同趣旨のジャンプである。2♣レスポンスが（ほぼ）ゲーム宣言なので気楽に3の代でもビッドできそうだが、厳しい要件がある。要件を満たさなければ単に2♥でOKだからである。

■ 3♥

フィット探査リアルジャンプ。ただし3つのモードがある [GD] [ST]

①[12..14]_{HC}：♥5枚以上（5521/5530）のA-c型2s（2sでもA-c型でなければ、単に2♥とリビッドする）。♣か♦が有効ショート。1A保証。

②[15..17]_{HC}：♥5枚以上（♣か♦がショート）。♥4枚なら2♥で十分。

[1♠→2♣→3♥の応え方]

● 4♥

♥3、4枚。[13..15]

オープナーはスラムを感じたら次のRKCB（♣の状況で判断）。

● 4NT

RKCB（6♥狙い）。♥4枚以上保証のスラムトライ。[16..18]

オープナーはレスポンドの最終コントラクトを上げられる。

● 4♠

♠3枚。ディレイドゲームレイズ。[13..15] [SO]

次の3♠レスポンスの方がポイントがある。

● 3♠

♠3枚。[16..18] [GD] [ST]

探査スペースを残すため低い代で応えている（3♠がゲームトライであることは断じてない）。

[オープナーの応え方]

■ 3NT* ステップビッドショートスート（♦/♥）アスキング

レスポンドは有効ショートスート（4♦か4♥）を応える。有効ショートがなければ4♠。

その後、スラムの可能性があればRKCB。

● 3NT

♣4枚以上、♠2枚、♥2枚。[12..14]_{HC} [LB]

①のケースは5521/5530で、二人合わせて最大26HCPのアンフィットではスラムは無理である。オープナーはパスか4♥（♥5枚）。

②のケースはオープナーから見てまだスラム可能範囲にいるが、アンフィットの二人合わせて最大31HCPでも厳しいことは変わらない。オープナーはパスか4♥（♥5枚）。

オープナーは[15..17]_{HC}で♠♥55なら4♥をビッドし、後はレスポンドに任せる。レスポンドはオープナーのショートスートは♣♦なので、自分のHCPのみならず構成や分散状況を見てスラム（6♥）の判断をする。

■ 3♦

フィット探査リアルジャンプ。ただし3つのモードがある [GD] [ST]

①[12..14]_{HC}：♠5枚以上、♦5枚以上（5521/5530）のA-c型2s（このゾーンの2sでもA-c型でなければ単に2♦とリビッドする）。♣か♥が有効ショート。1A保証。

②[15..17]_{HC}：♠5枚以上、♦5枚以上（5=2=4=2/5=3=4=1は1NTオープンするので、5=1=4=3/5=1=5=2や6=2=4=1/6=1=4=2かもしれない）。

③[18..19]_{HC}以上：♠5枚以上、♦5枚以上。

[1♠→2♣→3♦の応え方]

● 4♦

♦4枚以上フィット、1A以上、A-c型。[13..15]_m以上 [GD] [ST]

3NTを超えてビッドしている。

[オープナーの応え方]

■ 4NT

RKCB（6♦狙い）。♣の状況で判断。

- 5♦ 減多にないがAが0枚などの理由。
- 4NT RKCB (6♦狙い)。♦4枚以上保証。2A以上持っている。[16..18]
オープナーはレスポnderの最終コントラクトを上げられる。
- 4♠ ♠3枚。ディレイドゲームレイズ。[13..15] [SO]
- 3♠ ♠3枚だがスラム可能ゾーンにいる。[16..18] [GD] [ST]
探索スペースを残すため低い代で応えている。3♠がパスありのゲームトライであることは断じてない。
[オープナーの応え方]
- 3NT* ステップビッドショートスート (♦/♥) アスキング
レスポnderは有効ショートスート (4♦か4♥) を応える。有効ショートがなければ4♠。
- その後、スラムの可能性があればRKCB。
- 3♥ ♥4枚を紹介した。♠1枚以下、♣6枚以上。[12..14]_{HC} [GD]
1=4=3=5なら最初に2NTゲーム宣言しているので1=4=2=6以上のかなり厳しい状況。①のケースなら二人合わせてゲーム点はあるが、ミスフィットなのでダウンを覚悟した方がいいかも。以後の展開はシステム対処外で、プレイヤーのビッドセンスと運次第である。
[オープナーの応え方、参考]
- 3NT / 4♥ ①②のケース (4♥は♥3枚+ショートスート)。
- 4NT ③のケースで接近スラムトライ。
- 3NT ♦3枚以下、♣4枚以上、♠2枚以下、♥3枚以下。[12..14]_{HC} [LB]
3NTはサインオフではなく続けてビッドしてよい。オープナーはスラムトライをしている。Fハンドであることを知らせた。
♦をサポートしなかったのでレスポnderの♦3枚以下が分かるし、♥も4枚はない。当然、♠2枚以下。
- ①のケースで5521/5530であっても二人合わせて最大26HCPで、かつアンフィットでスラムは無理なのでオープナーはパスか4♠。
- ②のケース5431、6421はオープナーから見てまだスラム可能範囲だが、アンフィットの二人合わせて最大31HCPでも厳しいことは変わらない。オープナーはパスか4♠ (♠6枚以上)。
♠♦55で[15..17]_{HC}なら4♦をビッドし、後はパートナーに任せる。
オープナーのショートスートは♣♥なので、自分のHCPのみならず構成や分散状況を見てスラム (6♦) の判断をする。
- ③のケースはほぼスラムだ。接近原理のスラムトライをするのみ。
[オープナーの応え方]
- パス/4♠ ①、あるいはスラムの可能性のない②のケース
- 4♦ ♠♦55以上で[15..17]_{HC}。6♦狙いの②のケース。
レスポnderは♦3枚で14HCPあって、A型かつ良い絵札分散であれば4NT RKCB。♦3枚なければ適切と思われるビッドをするだけ (4♠/5♦)
- 4NT 接近スラムトライ。③のケースで6NT狙い。
レスポnderは12HCPでパス、13HCPで5NT、14HCPあれば6NTをビッド。それ以上あって7NTも可

能と思ったら自分でビッド。

- 4♣ ♣7枚以上、♠1枚以下、♦2枚以下。[12..14]_{HC} [LB]

システム対処外の領域だ。

最後の1♠→2♣→2♦/2♥の展開はナチュラルだが、リビッドがジャンプ3♦/3♥でなかったのでスラムの可能性は低い。

- 2♥ ♥4枚以上（♦5枚以上あるかもしれない）。[12..14]_{HC}以上 [ULB]

特に注意すべきは[18..19]_{HC}以上の♥4枚以上があり得ることである。

[♥5以上の[12..14]_HのA-c型2sハンド、および[15..17]_{HC}の♥5枚以上は、3♥とジャンプする。♥5枚あってもJ型やb、d型は2♥で十分である。また[15..17]_{HC}の5=4=31は1NTオープンしている。]

[1♠→2♣→2♥の応え方]

- 4♥ ♥4枚。[13..15] [LB]

オープナーは[19..20]以上ならスラムトライ。

- 3♥ ♥4枚以上。ゲームトライのはずはない。[16..18]以上 [GD]

[オープナーの応え方]

- 3♠* ステップビッドショートスート（♦/♠）アスキング
♠に戻したのではない。レスポnderは有効ショートスート（4♦か3NT（♠ショート））を応える。有効ショートがなければ4♥。

その後、スラムの可能性があればRKCB（6♥狙い）。

- 4NT RKCB（6♥狙い）。

- 4♠ ♠3枚：3=2=44、3=3=3=4、3=1=4=5。ディレイドゲームレイズ。
[13..15] [SO]

- 3♠ ♠3枚。ゲームトライではない。[16..18]以上 [GD] [ST]

[オープナーの応え方]

- 3NT* ステップビッドショートスート（♦/♥）アスキング
レスポnderは有効ショートスート（4♦か4♥）を応える。有効ショートがなければ4♠。

その後、スラムの可能性があればRKCB（6♠狙い）。

- 2♠ ♠2、3枚。[10..11]_{HC}の♠が長いハンドでプリファァ。[LB]

- 2NT ♠2枚のFハンド。♥3枚以下。[12..14]_{HC} [GD]

- 3♣ 連続絵札の♣6枚以上、♠1枚以下。[10..11]_{HC} [LB]

- 3NT 良い♣5枚以上。♦にストッパー。[12..14]_{HC} [SO]

- 3♦ ♦5枚以上、♣6枚以上。究極のミスフィットの可能性 [GD]

システム対処外領域にほぼ入っている。

[オープナーの応え方]

- 3NT [12..14]_{HC}の準2s（5=4=31、5=4=22）[SO]
オープナーは点数的に3NTをビッドしたがダウン覚悟。

- 4♣ ♣3枚以上サポート。[12..14]_{HC}[15..17]_{HC} [GD]
3NTを越えているので2Aあり。レスポnderはスラムに興味があつて、1Aなら1ステップビッド4♦（いまさらサポートしたのでは絶対ない）、2Aなら自分からRKCB。スラムに興味があれば5♣。

■ 4♦ ♦4枚以上サポート。[12..14]_{HC}[15..17]_{HC} [GD]

3NTを越えているので2Aあり。レスポナーはスラムに興味があつて、1Aならステップビッド4♥ (♥サポートでは絶対ない)、2Aなら自分からRKCB。スラムに興味があれば5♦。

■ 2♦ ♦4枚以上。[12..14]_{HC}[15..17]_{HC} [ULB]

Nシステムでは♦4枚あつても、2♣に対して低いゾーンで♠5枚の5=2=4=2/5=3=4=1は2NT、♠6枚の6=2=4=1/6=1=4=2などは2♠を推奨する。♦の紹介は無駄だから普通はしない。したがって、2♦は、例えば、A-c型でない5=1=5=2/5=2=5=1ハンド、あるいは、[15..17]_{HC}で1NTオープンしなかった5=1=4=3などである。

レスポナーは[12..14]_{HC}なら可能な限りリミットビッドをする。例えば、オープナーは♥4枚あれば2♦より優先して2♥ビッドしているので、♥3枚以下のはずだ。だから、[12..14]_{HC}なら♥4枚を紹介しない。自分から♥4枚を紹介する時は[15..17]_{HC}以上か極端なアンバランスハンドのケースである。

[1♠→2♣→2♦の応え方]

● 3♦ ♦4枚以上。[13..15]_m以上。ほぼ [GD]

2=2=4=5、2=1=4=5、1=2=4=6、1=1=5=6などのハンド。

[オープナーの応え方]

■ 3♥* ステップビッドショートスート (♥/♠) アスキング
レスポナーは有効ショートスート (3♠/4♥) を応える。有効ショートがなければ3NT。なおレスポナーの♠がショートの場合、その有効性の評価は微妙。プレイヤーのセンスでシステム対処外である。
スラムの可能性があればRKCB (6♦狙い)

■ 3NT 5♦より良いと判断。

■ 4♦ 実効ショートなし。単純にゲームトライ (1A保証)。
3NTは嫌だしスラムトライするつもりもない。

● 4NT RKCB (6♦狙い)。

● 4♠ ♠3枚。ディレイドゲームレイズ。[13..15] [SO]

● 3♠ ♠3枚。ゲームトライではない。[16..18]以上 [GD] [ST]

[オープナーの応え方]

■ 3NT* ステップビッドショートスート (♣/♥) アスキング
レスポナーは有効ショートスート (4♣か4♥) を応える。有効ショートがなければ4♠。

その後、スラムの可能性があればRKCB (6♠狙い)。

● 2♠ ♠2、3枚。[10..11]_{HC}の♣が長いハンドでブリファァー [LB]

● 3♣ 連続絵札の♣6枚以上、♠1枚以下。[10..11]_{HC} [LB]

● 3NT 良い♣5枚以上。♥にストッパー。[12..14]_{HC} [SO]

● 2NT b/c型の1=3=4=5/1=3=3=6のようなハンド。[12..14]_{HC} [GD]

危険な2NT。♥3枚、♠2枚のFハンドは始めから2NTである。

● 2♥ ♥4枚を紹介。[GD]

4種類目のスートをビッドすることはほぼNシステム対処外である。
オープナーが[12..14]_{HC}で2♦をリビッドするのは5=0=4=4、

5=2=5=1、5=1=5=2などの時である。つまり♥は4-4フィットせず2♥をビッドしてもNTが返ってくるはずだ。[15..17]_{HC}なら1NTオープンやジャンプシフトできなかったハンドである。レスポンドは自分で最終コントラクトを決める。

[オープナーの応え方]

- 2NT [12..14]_{HC}の5=1=4=3、5=1=5=2など [LB]
- 3♣ ♣プリファアの5=0=4=4 [GD]
- 3NT [15..17]_{HC}の5=1=4=3 [ST]

(11) 2♦レスポンス、ほぼゲーム宣言 [1♠→2♦]

- 2♦ ♦4枚以上。♣の枚数は♦以下。♠3枚以下。♥4枚以下。[12..14]_{HC}以上。ほぼGD [ULB]
注意：♠3枚、♥4枚のFハンド3=4=4=2は2♦（2NTは♠1、2枚）。♣♦4-4なら2♣。

オープナーはまずは[13..15]、♠3枚の4♠狙い（ディレイドゲームレイズ）か、あるいは基本ミスフィット模様なので不運なケースも想定する。

Nシステムでは1♠→2♦の展開は、Fハンドなら次のケースを含む。①はディレイドダブルレイズ、②は機会を見てスラムトライ。

- ①[12..14]_{HC}以上の♠3枚のFハンド：3=4=4=2（♥4枚）、3=3=4=3、3=2=5=3
- ②[15..17]_{HC}以上の♠2枚のFハンド：2=4=4=3（♥4枚）

ゲームに行かないケースは、

- マイナーゲームまでは行かないことがある（マイナーゲームジレンマ）。
- オープナーのリビッドがナチュラルな2♥/2♠/2NTでマキシマムを保証せず、しかもレスポンドが自分のスートを3レベルで自己主張（3♦）した場合、♦KQJ10xxxx+サイドのQ、Jなどを集めた[10..11]_{HC}にいる可能性がある（♦の長さに加算すれば13hep）。つまり1NTレスポンス経由の3♦よりゲームに近いと判断したハンドである。オープナーは自分の♦スートの絵札等を見て、パスか3NTを選択する。

[1♠→2♦のリビッド]

- 2NT ♠5枚の5=332、5=2=2=4、5=3=1=4。♥4枚否定。[12..14]_{HC} [ULB]
2NTは[18..19]_{HC}ではないが、ほぼゲーム宣言であることは変わらない。♦4枚の5=2=4=2は5♦より3NTの方が見込めるので3♦とレイズしない。♣を心配してもしょうがない。

[1♠→2♦→2NTの応え方]

- 3♦ 連続絵札の♦6枚以上。[10..11]_{HC} [SO]
- 4♣* ガーバー。連続絵札の♦6枚以上でAの数を知れば6♦可能と判断。
- 4♠ ♠3枚。ディレイドゲームレイズ。[13..15]
- 3♠ ♠3枚。[16..18]以上 [GD] [ST]

[オープナーの応え方]

- 3NT* ステップビッドショートスート（♣/♥）アスキング
レスポンドは有効ショートスート（4♣か4♥）を応える。有効ショートがなければ4♠。

その後、スラムの可能性があればRKCB。

- 3NT ベストと判断。[12..14]_{HC} [SO]
- 4NT 接近スラムトライ。レスポンドは14HCPなら6♣、そうでなければ

- ば5♣。[18..19]_{HC}以上
- 3♣ ♣5枚以上 (♦♣5-5)。ほぼNシステム対処外。[12..14]_{HC}以上 [GD]
 オープナーはハンドに応じ3♦/3NT/4♣と応えるが、その先はプレイヤーの自己責任。
- 3NT ♠5枚の5=332、5=3=1=4。♥4枚否定。[18..19]_{HC} [ST]
 [1♠→2♦→3NTの応え方]
- パス 12、13HCPのFハンド
 - 4♠ ♠3枚。ディレイドゲームレイズ。オープナーはRKCB可。[13..15]
 - 4♦* ♠3枚。♦無関係。[16..18]以上 [GD] [ST]
 オープナーはRKCB (6♠狙い)。
 - 4♣* ガーバー。良い♦6枚以上のスラムトライ。[ST]
 - 4NT/5NT 接近スラムトライ。14、15HCP/[18..19]_{HC}
 - 6NT [15..17]_{HC}
- 2♠ ♠6枚以上、♥3枚以下。[13..15] [ULB]
 [1♠→2♦→2♠の応え方]
- 4♠ ♠2、3枚。ディレイドゲームレイズ。[13..15] [SO]
 - 3♠ ♠3枚。4枚♥あるかもしれない。[16..18] [GD] [ST]
 [オープナーの応え方]
 - 3NT* ステップビッドショートスート (♣/♥) アスキング
 レスポンダーは有効ショートスート (4♣か4♥) を応える。有効ショートがなければ4♠。
 その後、スラムの可能性があればRKCB。
 - 4NT RKCB (6♠狙い)。
 - 2NT ♠1枚の準Fハンド。4枚♥あるかもしれない。[12..14]_{HC} [GD]
 - 3NT ♠1、2枚。[15..17]_{HC} [LB]
 - 3♦ 連続絵札の♦6枚以上。[10..11]_{HC} [LB]
 - 3♣ ♣5枚以上。♦♣55以上、♠1枚以下 [GD] [ST]
 オープナーは6=3=31、6=3=22、6=2=32、6=2=41、6=1=42など。ミスフィット危険領域。
 ただしスラムトライは技巧を要す。オープナーはスラムトライする
 ならHCPだけではなくコントロール (A) とパートナーズートの
 ♦♣のどちらかのサポート (長さ絵札) を考えてトライ。
 ①♦3、4枚のサポートがあり、1A以上なら3♦、②♣3、4枚のサ
 ポートがあり、1A以上なら3♥でスラムトライの意思。レスポ
 ンダーが2A持つならRKCBを要請する。③2A以上なら自分からRKCB可。
 なお、サポートは3枚か4枚である。
 [オープナーの応え方]
 - 3NT 6=3=22など [SO]
 - 3♠ ♠6枚以上、6=3=31など、あるいは0A [SO]
 レスポンダーは4♠か、3NT/4♣/4♦に直せる。
 - 3♥*/3♦ それぞれ♣/♦サポートかつ1A以上 [GD]
 スラムトライの意思とレスポンダーが2A持つ
 ならRKCBを要請。レスポンダーは2Aなければ4♣

をビッド。

- 3♥ ♥4枚以上、♦6以上、♠1枚以下 (6422/6431/6440、6511/6520) [GD]
[ST]

オープナーは♥3枚以下 (6=331、6=322) なので、♥4枚なら♥4-3
フィットで4♥をプレイするつもり (基本的にNシステム対処外の
危険領域)。

[オープナーの応え方]

- 3NT ♥2枚以下、♦2枚以下 [SO]
- 4♥ ♥3枚 [LB]
- 4♣* ♦3枚以上、♣ショート [GD] [ST]
- 4♦ ♦3枚以上、♥ショートかも [LB]

- 3♠ ♠6枚以上ソリッドまたは準ソリッド。♥4枚否定。[16..18] [GD] [ST]

[1♠→2♦→3♠の応え方]

- スラムトライ。キュービッドか RKCB

- 4♠か3NT [SO]

- 4♣ ♣6枚以上ソリッド。[19..20] [ST]

[1♠→2♦→4♣の応え方]

- パス

- 4NT RKCB。オープナーは♠サポート不要と言っている。

- 3♦ ♦4枚以上サポート。♥4枚否定。[13..15]_m以上 ([16..18]ならA1枚以下) [GD]

[16..18]のときはA1枚以下というのが条件で、A2枚以上なら次の4♦である。

[1♠→2♦→3♦の応え方]

- 4♠ ♠3枚。3=4=4=2か3=1=5=4。ディレイドゲーム。[13..15] [GD]
- 3NT ♠2枚以下。A1枚以下。パスを選べ。[12..14]_{HC} [SO]
♦5枚でもA0枚な5♦ではなく3NTを選ぶ [SO]
- 3♥* ステップビッドショートスート (♣/♥) アスキング。A-c型2sハンド、
1A保証で6♦に興味あり。[16..18]_m以上 [GD]

[オープナーの応え方]

- 4♣*/4♥* ♣/♥が有効ショート。
スラムの可能性があればRKCB (6♦狙い)。
- 3♠ 有効ショートなし。レスポnderは3NT/4♦/5♦。
あるいはRKCB。

- 4♦ ♦5枚以上サポート。5♦まで保証 (2A以上)。♥4枚否定。[16..18]_m以上 [GD]
3NTを越えて6♦に興味がある (最悪の場合でも5♦)。主たる関心はコントロール (A)
である。HCPが高くともコントロール (A) が足りなければスラムは無理である。例
えば、レスポnderが♦4枚、[15..17]_{HC}、(めったにないが) A0枚の時、オープナー
は自分がA3枚持っていなければ6♦スラムはできない (ボイドがないとして)。レスポ
nderはAの枚数に応じてレスポンスが変わる。

また、もしNジャコビー2NTレスポンスをしていない♠3枚の[16..18]なら、その時は
6♠スラムも選択肢である。

[1♠→2♦→4♦の応え方]

- 4♠ ♠3枚 (♦5枚以上)。ディレイドゲームレイズ。[13..15] [LB]
オープナーはRKCB可 (6♠狙い)。

- 4NT R KCB (6♠狙い)。♠3枚の[16..18]
- 4♥* ♥無関係。1A保証。6♦に興味がある。[13..15]_m以上 [GD]
オープナーからのスラムトライを要請。
- 5♦ A0枚、♦4、5枚 [SO]

以下の1♠→2♦→3♣/3♥の展開は、2♦レスポンスが(ほぼ)ゲーム宣言なので気楽に3の代でもビッドできるが、2♠を越えるのでスラム志向のフィット探査である。

■ 3♥ フィット探査リアルジャンプ。ただし2つのモードがある [GD]

- ①[12..14]_{HC} : ♥5枚以上 (5521/5530) のA-c型2s (2sでもA-c型でなければ、単に2♥とリビッドする)。
- ②[15..17]_{HC} : 1NTオープンできなかった♥5枚以上 (♠6枚以上かもしれない)。
[1♠→2♦→3♥の応え方]

- 3NT ♦5枚以上、♠2枚以下、♥3枚以下。[12..14]_{HC} [LB]
♥をサポートしなかったのでレスポnderの♥3枚以下、♠2枚以下が分かる。
①のケースは5521/5530で、二人合わせて最大26HCPで、アンフィットのいま、スラムは無理。オープナーはパスか4♥ (♥5枚)。
②のケースはオープナーから見てまだスラム可能範囲にいるが、アンフィットの二人合わせて最大31HCPでも厳しいことは変わらない。オープナーはパスか4♥ (♥5枚)。

- 4♠ ♠3枚。ディレイドゲームレイズ。[13..15] [SO]

- 3♠ ♠3枚。[16..18] [GD] [ST]

[オープナーの応え方]

- 3NT* ステップビッドショートスート (♣/♦) アスキング
レスポnderは有効ショートスート (4♣か4♦) を応える。有効ショートがなければ4♠。

その後、スラムの可能性があればR KCB。

- 4♥ ♥4枚、[13..15] [LB]

オープナーのスラムトライはR KCB。

- 4NT R KCB。♥4枚以上保証のスラムトライ。[16..18]以上
オープナーはレスポnderの最終コントラクトを上げられる。

- 4♣/4♦ Nシステム対処外。適切と思われるリビッドをするのみ。

■ 3♣ 3つのモードがある [GD] [ST]

- ①[12..14]_{HC} : ♣5枚以上 (5521/5530) のA-c型2s。♦か♥が有効ショート。1A持っている。
- ②[15..17]_{HC} : ♣4枚以上 (5=2=2=4/5=3=1=4は1NTオープンするので、5=1=3=4や6=2=1=4かもしれない)。
- ③[18..19]_{HC}以上の♣4枚以上。

ただし、①②③の違いはレスポnderは分からない。レスポnderは可能な限りリミットビッドをする。オープナーも可能な限りリミットビッドをするか自分で最終コントラクト決める (これ以上無駄にニュースートは紹介しない)。一方、レスポnderはオープナーのスラムトライに対してスラム可能範囲なら、①R KCBかステップビッド (6♣を狙う)、あるいは②シングルレイズ (6♠を狙う) で応える。シングルレイズがスラムの可能性があるので注意。

[1♠→2♦→3♣の応え方]

- 4♠ ♠3枚。ディレイドゲームレイズ。[13..15] [SO]
- 3♠ ♠3枚だがスラム可能ゾーンにいる。[16..18] [GD] [ST]

[オープナーの応え方]

- 3NT* ステップビッドショートスート (♣/♥) アスキング
レスポnderは有効ショートスート (4♣か4♥) を応える。有効ショートがなければ4♠。

その後、スラムの可能性があればRKCB。

- 4♣ ♣4枚以上。1A持っている。3NTより5♣が良い。[13..15]_m [GD]

[オープナーの応え方]

- 5♣ スラムの可能性のない①のケース。
- 4NT RKCB。

- 4NT RKCB。♣4枚以上保証。2A以上持っている。[16..18]。
オープナーはレスポnderの最終コントラクトを上げられる。

- 3NT ♣3枚以上、♠2枚以下、♦4、5枚。[12..14]_{HC} [LB]
3NTはサインオフではなく続けてビッドしてよい。オープナーはスラムトライをしているので、情報を知らせなければならない。
♣をサポートしなかったのでレスポnderの♣3枚以下、♠2枚以下が分かる。

①のケースは5521/5530で、二人合わせて最大26HCPで、アンフィットのいま、スラムは無理である。オープナーはパス。ハンド次第で♣5枚を示す4♣はビッドも可。

②のケースはオープナーから見てまだスラム可能範囲にいるが、アンフィットの二人合わせて最大31HCPでも厳しいことは変わらない。オープナーはパスか4♠ (♠6枚以上)。

③のケースはオープナーから見て、ほぼスラムだ。接近原理のスラムトライをするのみ。最終ストレインが不明なので、レスポnderは♣で応える。

[オープナーの応え方]

- 4NT 接近スラムトライ。基本は6NT狙い。
レスポnderは5♣か、14HCPあれば6♣をビッド。
あるいは逆にグランドスラムトライの5NT

- 3♦ 連続絵札の♦6枚、♠1枚以下、♣2枚以下。[10..11]_{HC} [LB]
もし[12..14]_{HC}以上のゾーンならNシステム対処外。以下同様。

- 3♥ ♥4枚、♠1枚以下、♦4枚以上、♣2枚以下。[12..14]_{HC} [GD]
かなり厳しい状況。①のケースなら二人合わせてゲーム点はあるが、ミスフィットなのでダウンを覚悟の方がいいかも。以後の展開はシステム対処外で、プレイヤーのビッドセンスと運次第である。

[オープナーの応え方、参考]

- 3NT/4♥/4♠ ①②のケース。
- 4NT ③のケースで接近スラムトライ。

最後の1♠→2♦→2♥はナチュラルビッドだが、2♦に対しリミット／準リビッド／ジャンプもできなかったということである。ハンドの可能性はだいぶしぼられている。

■ 2♥

♥4枚以上 (♠6枚+や♦4枚の可能性もある2sハンド)。[13..15以上 [ULB]

♥5枚の2sハンドあってもJ型やb、d型は2♥で十分である。以下のレスポンスが返ってきたら、オープナーはサインオフの4♥か3NTを選ぶことができる。

[1♠→2♦→2♥の応え方]

● 4♥

[13..15]。♥4枚 [SO]

次の3♥レスポンスの方がポイントがある。

● 3♥

♥4枚以上。[16..18]以上 [GD]

当然だがゲームトライではない。探索スペースを残すため低い代で応えている。

[オープナーの応え方]

■ 3♠*

ステップビッドショートスート (♣/♦) アスキング

レスポnderは有効ショートスート (4♣か4♦) を応える。有効ショートがなければ3NT。

その後、スラムの可能性があればRKCB。

● 2♠

♠3枚のFハンド。♥3枚以下。[12..14]_{HC} [GD]

● 2NT

♠2枚のFハンド。♥3枚以下。[12..14]_{HC} [GD]

● 3♦

連続絵札の♦6枚以上。[10..11]_{HC} [LB]

● 3♣

♦5枚以上、♣5枚以上。究極のミスフィットの可能性 [GD]

オープナーは点数的に3NTをビッドしてもよいが、ダウン覚悟。

[オープナーの応え方]

■ 3NT

[12..14]_{HC}の準2s (5=4=1=3、5=4=2=2) [SO]

■ 4♣

♣3枚以上サポート。5=4=1=3。[12..14]_{HC} [GD]

レスポnderはスラムに興味があつて、1Aならステップビッド4♠ (♠サポートでは絶対ない)、2Aなら自分からRKCB。スラムに興味があれば5♣。

■ 4♦

♦3枚以上サポート。5=4=3=1。[12..14]_{HC} [GD]

レスポnderはスラムに興味があつて、1Aならステップビッド4♠ (♠サポートでは絶対ない)、2Aなら自分からRKCB。スラムに興味があれば5♦。

■ 5♣

このリビッドはあり得ない。3NTのはず。

■ 5♦

♦3枚サポート。5=4=3=1。レスポnderが♦5枚以上、♣5枚以上なので、3NTより可能性があると判断した。[12..14]_{HC} [SO]

● 3NT

良い♦6枚以上。♣にストッパー。[12..14]_{HC} [SO]

● 4NT

接近スラムトライ。RKCBではない。レスポnderは5332ハンドで高HCPゾーンにいる。オープナーは14HCPなら6♣、そうでなければ5♣。ストレインは不明。[18..19]_{HC} [ST]

6-2 1♥オープン後の展開

1♥オープンは、(フラナリ2♦オープンではないので) [13..15]なら♥6枚以上なければ♠4枚を持っていない。[15..17]_{HC}なら♥5枚の5332、5422、54=31 (♠2枚以上) はないということを考えておくのは重要だ。6hep/HCP以上ならパスせず何かレスポンスする。

ゾーンレスポンス

(1) 2♥レスポンス (シングルレイズ)

- 2♥ [6..10]で♥4枚以上サポート。[6..9]_{HC}を評価しての[6..10] [LB]

2♥レスポンスはほぼサインオフ。ゲームを狙えるのは、121ページ (ハンド例で♠と♥を入れ替える) を参照し、①[12..14]_{HC}のA-c型2s、②[15..17]_{HC}の1NTオープンしなかった準2s (5=1=43) か1sハンド、③[18..19]_{HC}のFハンド。それぞれに応じてリビッドが異なる。

[1♥→2♥のリビッド]

- 4♥ ③の[18..19]_{HC}のFハンド。パスするのみ [SO]
- 3♥ ②サイドに有効有効ショートスートのない♥6枚以上。[16..18] [LB]
[6..10]上位なら4♥、そうでなければパスする。
注意：15..17]_{HC}の♥5枚のFハンド (5422, 5431含む) は、Nシステムでは1NTオープンしている。
- 2♠*/3♣*/3♦* ビッドした♠/♣/♦が有効ショート。A-c型2s/準2sか6331を表明。①か② [ULB]
オープナーはHCPの多寡だけに関心があるのでなく、パートナーのこのスートに絵札がないことを期待している。絵札がなければ4♥、あれば3♥。
[1♥→2♥→2♠*/3♣*/3♦*の応え方]
 - 4♥ [LB] 実効ショート。A型で8HCPは欲しい。
 - 3♥ [LB] 実効ショートでないか、絵札がなかったとして最低点 (6、7HCP) J型ハンドはマイナス評価 (孤立のJは0hepということ)。

(2) 3♥レスポンス (ダブルレイズ、ゲームトライ)

- 3♥ ♥4枚以上のサポート。シングルレイズもゲーム宣言も不適な[11..12] [LB]

119ページ (ハンド例で♠と♥を入れ替える) で考察したようにダブルレイズは4枚以上のサポートがあつてシングルレイズもゲーム宣言も不適なハンドのことである。だが、オープナーが[19..20]で2sアンバランスなら、サイドに実効ショートスートであればスラムさえ可能である。

[1♥→3♥のリビッド]

- 4♥ ナチュラル。サインオフなのでレスポnderはパスするのみ [SO]
- 3♠* ステップビッドショートスートアスキング。[16..18]以上
絵札でない有効ショートスートがあつたらそれをビッドするように要求 [GD] [ST]
[1♥→3♥→3♠*の応え方]
 - 3NT*/4♣*/4♦* ♠/♣/♦が有効ショート (3NTは♠有効ショート)
 - 4♥ 有効ショートなし。サインオフ
- 3NT*/4♣/4♦ コントロールショーイング。スラムに興味。[21..23]以上 [GD] [ST]
3NTは、3♠がショートスートアスキングに使われているので、♠キュービッドの代わり。3NTや4♣/4♦でプレイしたいのではない。コントロールに関心があつて、パートナーのキュービッドを聞いてからRKCBでキーカードアスキングするつもり。

[1♥→3♥→3NT/4♣/4♦レスポnderの応え方]

● キュービッド。コントロール (1A) を示す [ULB]

● 4♥ (キュービッドするAはない) [SO]

■ 4NT RKCB [ST]

(3) 4♥レスポンス

● 4♥ トリプルレイズ1♥→4♥はシャットアウトビッド [SO]

(4) 3♠/4♣/4♦ (スプリンターレイズ)

● 3♠*/4♣*/4♦* ♠/♣/♦がショートで♥4枚以上のサポート。[10..11]_{HC}[12..14]_{HC} [GD]

3♠/4♣/4♦レスポンスは無駄にスペースを使うのでシェイプ力に欠ける。スラムの可能性がない4441パターンに限るのよいだろう ([12..14]_{HC}なら絵札シングルトンでも可)。

[1♥→3♠/4♣/4♦のリビッド]

■ 4♥ ナチュラル。[12..14]_{HC}を表す [LB]

■ 4NT RKCB。スラムトライはアンビッドスートのキュービッドもあり得る [ST]

(5) 2♠/3♣/3♦ (サポート保証リアルジャンプ、スラムトライ)

● 2♠/3♣/3♦ [16..18]以上で♥4枚以上を保証し、♠/♣/♦は良い5枚以上のA-c型2s/準2s [ST] [GD]

このレスポンスはスラム志向が強い。オープナーからのショートスートアスキング (ステップビッド) でスラムトライ。

なお、[16..18]で♥4枚フィットの場合、分散型がc型、b型、d型かどうかを見て柔軟に判断しよう。例えば、5422パターンなら (6) で説明するNジャコビー2NTもオプションだし、d型なら5枚以上のセカンドスートがあっても1♠/2♣/2♦レスポンスで十分だ。

[1♥→2♠/3♣/3♦のリビッド]

■ 4♥ オープナーは[13..15]の5332パターン。後はレスポnderに任せた [LB]

レスポnderはオープナーにショートスートがないことに留意してスラムトライ可能。

■ 2NT*/3♦*/3♥* ステップビッドショートスートアスキング。有効ショートスートがあったらそれをビッドするように要求 (HCPリッチならシングルトン絵札でもよい)。パートナーのビッドを聞いてからRKCBでキーカードアスキングするつもり [GD] [ST]

[1♥→2♠/3♣/3♦→2NT/3♦/3♥*の応え方]

● 3♠*/4♣*/4♦* ♠/♣/♦が有効ショート

● 4♥ 有効ショートなし (5422) [LB]

(6) 3NTゲーム宣言 (4♥へのレイズの代替)

● 3NT* ♥4、5枚のサポートの4432、5332、5422ハンド。完全リミットビッド。[13..15] [GD]

フラットハンドだが3NTをやりたいのではない。ビディングスペースを節約しての4♥ゲーム宣言。3NTをプレイしたいハンドなら2NT、あるいは2オーバー1宣言経由で行う。

[1♥→3NTのリビッド]

■ 4♥ ナチュラル。サインオフなのでレスポnderはパスするのみ [SO]

■ 4♣*/4♦* 有効ショートスートショーイング。スラムに興味。[16..18] [ST] [GD]

ストレインは♥に決まっているので、オープナーは自分の有効ショートスートを示した。レスポnderはA-c型マキシマムあるいは有効ショートが実効ならRKCB可。オープナーは♠ショートを示せないが、1=5=43、[15..17]_{HC}なら1NTオープンしている。

[1♥→3NT→4♣/4♦の応え方]

- 4♥ ミニマムハンド。[13..15] [SO]
- 4NT RKCB (6♥狙い)。実効ショートかA-c型マキシマム [ST]

■ 4NT RKCB (6♥狙い)

(7) 2NTゲーム宣言 (2つのモードと3つの狙いを持つNジャコビー2NT)

1♠オープンの時と同様、①[12..14]_{HC}で3NTまたは4♠をやりたい、②[16..18]以上で可能なら6♥をやりたいである。

- 2NT* ①(a)3NTか(b)4♠ (♠4枚否定せずの意味)をやりたい[12..14]_{HC}のハンド。♥1～2枚、♠4枚のF/準F/準2sハンド。♥1枚：4=1=44/4=1=53、♥2枚：4=2=43 [GD]

②♥4枚以上サポート、[16..18]以上で可能なら6♥をやりたい [GD]

注意1：[12..14]_{HC}の♥3枚のハンドは後述の2♣/2♦で2オ/1ゲーム宣言し、オープナーのリビッドを聞いて4♥を選ぶ方針 (ディレイドゲームレイズ)。特に、♥3枚あるが♠4枚のFハンド4=3=33は2NTではなく2♣とレスポンスする。

注意2：2NT宣言しない (ほぼ) フラットハンドは以下のハンドである。

ディレイドゲームレイズ：4=3=33、4=3=42；3=3=43；2=3=44、2=3=53。

他のビッド：2=3=62；3=2=44、3=2=53、3=2=62；3=1=54。

[1♥→2NTのリビッド]

- 3♣ ♣4枚以上、♠3枚以下、かつサイドにショートスート (♦/♠) あり [GD]
3NTを越えることもあり得るので [12..14]_{HC}ならAc-型2sに限るのが良い。そうでない場合、♥5枚であっても3♥で十分である。

[1♥→2NT→3♣の応え方]

- 3NT モード①ということ (♠4枚紹介しない)。[12..14]_{HC}
- 4♣ モード①(b)で♥1枚、♣5枚フィット (4=1=3=5)。[12..14]_{HC}
- 4♥* モード②の♥4枚以上、♣5枚 (2=4=2=5)。[16..18]以上
- 3♥ モード②の♥4枚以上、有効ショートスートなし。[16..18]以上
- 3♦/3♠ モード②の♥4枚以上、有効ショートスート (♦/♠)。[16..18]以上

- 3♦ ♦4枚以上、♠3枚以下、かつサイドにショートスート (♣/♠) あり [GD]
3NTを越えることもあり得るので [12..14]_{HC}ならAc-型2sに限るのが良い。そうでない場合、♥5枚であっても3♥で十分である。

[1♥→2NT→3♦の応え方]

- 3NT モード①ということ (♠4枚紹介しない)。[12..14]_{HC}
- 4♦ モード①(b)で♥1枚、♦5枚フィット (4=1=5=3)。[12..14]_{HC}
- 4♥* モード②の♥4枚以上、♦5枚 (2=4=5=2)。[16..18]以上
- 3♥ モード②の♥4枚以上、有効ショートスートなし。[16..18]以上
- 3♠/4♣ モード②の♥4枚以上、有効ショートスート (♠/♣)。[16..18]以上

- 3♠ ♠4枚あり (注：この場合、[12..14]_{HC}なら♥6枚以上) [GD]

[1♥→2NT→3♠の応え方]

- 4♠/3NT モード① (♠4枚か♥3枚) ということ。[13..15] [12..14]_{HC}
- 3♥ モード②の♥4枚以上、有効ショートスートなし。[16..18]以上

注：モード②で♠4枚あってもショートスートがなければ3♥。

- 4♣/4♦ モード②の♥4、5枚、有効ショートスート（♣/♦）。[16..18]以上
- 3♥* ショートスートや♠4枚ない場合、例えば5332/5422か♥6枚以上の場合。[GD]
レスポnderは①の[12..14]_{HC}なら3NT。②のハンドなら別の応え方をする。
[1♥→2NT→3♥の応え方]
 - 3NT モード①。[12..14]_{HC} [SO]
[オープナーの応え方]
 - パス ♥5枚
 - 4♥ ♥6枚以上
 - 4NT 接近スラムトライ。19HCP
レスポnderは12、13HCPならパス、14HCPなら6NT。
 - 4♥ モード②の♥4、5枚。[16..18] [LB] [ST]
[オープナーの応え方]
 - パス 非マキシマム
 - 4NT RKCB（6♥狙いと解釈）
 - 3♠*/4♣*/4♦* モード②の♥4、5枚。有効ショートスートショーイング。スラムに興味。[16..18] [GD] [ST]
[オープナーの応え方]
 - 4♥ 非マキシマム
 - 4NT RKCB可（6♥狙いと解釈）

準リミットレスポンス

(1) ～ (7) では可能な限りリミットレスポンス（ゾーンレスポンス）に努めた。以下 (8) ～ (11) はリミットレスポンスができなかったケースを扱う。つまり、1NTと「2オーバー1」は準リミットで、オープナーハンドを聞いている。このケースは基本ナチュラルビッドなので、それゆえあなたのセンスが問われることになる。なお、1♠レスポンスはアンリミットなので後回しとなる。

(8) 1NTレスポンス（実質2つのモードを持つレスポンス）

- 1NT* ♥3枚以下。♠5枚否定（4枚あるかもしれない）。[6..9]_{HC}または[10..11]_{HC}。♥3枚あつてhepゾーンで見ると[6..10]または[11..12] [ULB]

1NTレスポンスは上限があるもののゾーンが2つある。単純にゾーンが広いとは考えないように。探查ビッドである。オープナーは他に適切なレスポンスがなければ3枚でも2♣/2♦ビッドすればよい。

また、オープナーがフラナリ2♦オープンをしていないので「♠は4枚持っていない」ととりあえず仮定し、レスポnderは自分が4枚♠を持っていたとしても1♥オープンに対してすぐには示さない。

なお、オープナーのリビッド後、1NTレスポnderが自分のニュースートを紹介したらそれは6枚以上の[6..9]_{HC}高位か5枚以上の[10..11]_{HC}である。

[1♥→1NTのリビッド]

リミットリビッド1——ストロング2NTリビッド [1♥→1NT→2NT：ゲーム宣言]

2NTリビッドは、[18..19]_{HC}[20..21]_{HC}を示すゲーム宣言である。なぜなら、Nシステムでは一般的なゲームトライゾーンの[15..17]_{HC}で5枚メジャーのF/準2sハンド（5332、5422、♠/♥ショートでない5431）は1NTでオープンしているからである。

[注：♥5枚（以上）の[15..17]_{HC}で1NTオープンしないハンドは、(a)準2sハンド1=5=43（♠シングル
トン）、(b)♥とマイナーの5-5ハンド、および(c)♥6枚以上のハンドである。(a)はナチュラルに2の代でマ
イナーズートをリビッドするが、(b)(c)はジャンプリビッドすることになる（ただし(b)も有効ショートで
なければ(a)と同じくおとなしく2の代でリビッド）。]

■ 2NT* ♥5枚以上で、♠4枚否定しない（シェイプほぼ不明）。[18..19]_{HC}[20..21]_{HC} [GD]

①[18..19]_{HC}のF/準F/準2s/2s/1sハンド（5332、5422、1=5=43、5521、6322など）

②[20..21]_{HC}で2♣/2NTオープンできなかった準2sハンド（5431）

[注：[18..19]_{HC}での別のオプション：♥6枚以上で♠4枚の4=6=21/4=6=30は「3♠」、
♣/♦3枚の1=6=33/2=6=32/3=6=31などは「4♣/4♦」といった天下御免ジャンプがあ
る。]

レスポnderは6HCPで何らかのゲームビッド（ダウン覚悟）。

1NTレスポンスには上限があるので（11HCP）、①のケースで両者Fハンドならスラ
ムは難しくゲーム止まりだろうが、レスポンスが3♠/3♥や3♣/3♦ならスラムコン
トラクトもあり得る。②のケースはそれぞれパートナーの反応を見て、さらに動けば良
い。この場合、レスポnderに有効ショートスートがあることが重要である。

オープナーの♥5枚が分かっているの次は♠4枚持っているか確かめるのが戦略だが、
それは簡単だ。余裕があるのでレスポnderは自分でビッドすれば良いからである。

[1♥→1NT→2NTの応え方]

● 4♥ ♥3枚。ゲーム宣言しているオープナーにすぐ最低サポートを知ら
せる。[6..10] [SO]

● 3♥ ♥3枚。4♥より上位でプリファアではない。サポートとスラムの可
能性を知らせる。[11..12] [GD]

[オープナーの応え方]

■ 3NT/4♥ [18..19]_{HC} [SO]

■ 4NT RKCB [LB]

■ 4♣*/4♦* ♣/♦有効ショート。スラムトライ。
レスポnderはショートスートが実効ならRKCB
（6♥狙い）、なければ4♥。

● 3♠ ♠4枚を紹介 [GD]

[オープナーの応え方]

■ 3NT [18..19]_{HC} [SO]

■ 4♠ [18..19]_{HC} [LB]

レスポnderは[11..12]で何らかの可能性があ
るならRKCBでスラムトライ

■ 4♣*/4♦* ♠4枚かつ自身の♣/♦有効ショート。[20..21]_{HC}
レスポnderは[6..10]なら4♠、[11..12]でシ
ョートスートが実効ならRKCB（6♥狙い）、なけ
れば4♥。

● 3NT ♥2枚以下。♠3枚以下。[6..9]_{HC}[10..11]_{HC} [SO]

最大32HCPなのでオープナーにはパスを勧める。

● 3♣ ♥2枚以下、♣5枚以上、♠3枚以下。[10..11]_H [GD]

[オープナーの応え方]

■ 3NT サインオフ。[18..19]_{HC}[20..21]_{HC}

- 3♦*/3♠* ♣4枚以上で自身の♦/♠有効ショート。[21..22]_m
ショートスートアスキングではない (パートナーは2sか不明)。ピンポイントスラムトライ。

- 3♥ ♥2枚以下、♦5枚以上、♠3枚以下。[10..11]_H [GD]

[オープナーの応え方]

- 3NT サインオフ。[18..19]_{HC}[20..21]_{HC}
- 4♣*/3♠* ♦4枚以上で♣/♠有効ショート。[21..22]_m
ピンポイントスラムトライ。

リミットリビッド2——♥6枚以上を示す [1♥→1NT→2♥/3♥/4♥、1♥→1NT→3♠/4♣/4♦]

以下の3つのリビッド 1♥→1NT→2♥/3♥/4♥および1♥→1NT→3♠/4♣/4♦は、♥が6枚以上を示す。

- 2♥ ♥6枚以上 (良い5枚)。4枚マイナーあるかもしれない。[13..15] [LB]

[1♥→1NT→2♥の応え方]

- パス ♥3枚以下。[6..10]
- 3♥ ♥2、3枚。ゲームトライ。[11..12] [LB]
- 2NT [10..11]_{HC}。♠4枚あるかもしれない。♥はあっても弱い2枚以下。
オープナーは♠4枚あってゲームビッドするならその前に3♠をビッド [LB]
- 2♠* ♦5枚以上かつ♣5枚以上を示す特殊なビッド。♥1枚以下。[11..12]
(たぶん11HCP) [ULB]
♠は無関係である。なぜなら2♥は4枚♠を示す点数レベルのビッドではない。♥コントラクトもNTコントラクトも嫌だ、♣か♦をビッドしろと言っている。1=0=6=6などの2sアンバランスハンドだろう。

- 3♣/3♦ ♣/♦6枚以上。[11..12] [LB]

- 3♥ 良い♥6枚以上。[16..18] [LB]

[1♥→1NT→3♥の応え方]

- パス
- 4♥ [SO]
- 3NT ♥1枚。[6..9]_{HC}高位[10..11]_{HC}

- 4♥ ♥良い7枚以上。[19..20][21..23] [LB]

[1♥→1NT→4♥の応え方]

- パス ♠弱い2枚以下。[LB]
- 4NT RKCB (6♥狙い)。ハンドがA型でスラムを感じたら。

- 3♠*/4♣*/4♦* 天下ご免ジャンプ (1NTレスポンスでスート種別は不明だからショートスートではない)。良い♥6枚以上かつ強い♠4枚 (4=6=31など)、または良い♥6枚以上、♣/♦3枚ちょうど (6331など)。[19..20] [21..23] [GD]

3NTルーズのリスクをおかす4♣/4♦ビッドもあることに注意。♥0枚だったとしてもパートナーの6HCPを信じ4♥をプレイするつもり。

[1♥→1NT→3♠/4♣/4♦の応え方]

- 4♥ ♥3枚以下。他に適当なビッドがないなら♥0枚でも。[6..10] [SO]
- 3♠に4♣ 3NT [SO]
- 4♣に5♣/4♦に5♦ ♣/♦5枚以上 (♥1枚以下)。[6..10] [SO]
- 4NT RKCB (6♥)。♥2、3枚。スラムを感じたら。[11..12]
6♣/6♦狙いたい時はキュービッド経由でスートフィットとスラムへ

の興味を知らせ、オープナーからスラムトライを要請。

- キュービッド その後RKCB (6♠/6♦狙い) スラムを感じたら。[11..12]

リミットリビッド3——ジャンプシフト (LB) [1♥→1NT→2♠/3♣/3♦]

以下のリバースとジャンプ (1♥→1NT→2♠/3♣/3♦) はスタンダードシステムでは、オープナー唯一のゲームフォーシングだが、Nシステムでは5枚と[15..17]_{HC}を保証するリミットリビッド (特にジャンプシフトのショートスートはSSCが要件) である。レスポnderが6、7HCPしか保証しないからだ。一方、レスポnderは[6..9]_{HC}低位なら自分のスートは長くとも紹介せずプリファークパスし、15hep以上ならスラムトライ。[10..11]_{HC}ならゲーム。ただしレスポnderが1スーターのケースは基本的にシステム対処外だ。

■ 2♠

リバース。♠4枚以上。[15..17]_{HC} [LB]

4=5=31/4=5=2=2は1NTでオープンしているので4=6=31/4=6=22/4=5=40などのシェイプでショートスートがある可能性が高い。ただしLBだ。

[1♥→1NT→2♠の応え方]

- パス 3♥/2NTより2♠が良いと判断。[6..9]_{HC}低位
- 3♠ ♠4枚。ゲームトライ。[6..10]の最低ではない [SO]
4枚♠を紹介した。ゲーム宣言2NTリビッドでなかった次ので4♠より弱い。混乱しないように。
- 4♠ ♠4枚。[6..10]高位[11..12]
スラムの可能性を伝えた。
- 3♥ プリファーク。♥2枚、♠3枚以下。[6..9]_{HC}低位。[SO]
2♠はゲーム宣言でないで3♥は次の4♥より弱いプリファークである。混乱しないように。
- 4♥ ♥3枚。スラムの可能性あり。[6..10]高位[11..12] [LB]
♥3枚なのにすぐレイズしなかったのは後でゲームビッドするつもりだった。
- 2NT ♠3枚以下、♥2枚以下。[6..9]_{HC}低位 [LB]
- 3NT ♠3枚以下、♥2枚以下。[6..9]_{HC}高位[10..11]_{HC} [LB]

■ 3♣

[16..18]で♣5枚以上 (1=5=2=5/2=5=1=5)。A-c型2s (有効ショートあり) [LB]

[1♥→1NT→3♣の応え方]

- パス 3♣が良いと判断。[6..9]_{HC}低位
- 3♥ ♥プリファーク。[6..9]_{HC}低位。[SO]
3♣がゲーム宣言でないで3♥は次の4♥より弱い、プリファーク。
- 4♥ ♥3枚。[6..10]高位[11..12] [LB]
- 3NT ♥2枚以下、♣3枚以下、♠3、4枚。[6..9]_{HC}高位[10..11]_{HC} [LB]
- 3♦* ステップビッドショートスート (♠/♦) アスキング。♣4枚以上、♥2枚以下、1A保証。[13..15]以上に評価増 [GD] [ST]

[オープナーの応え方]

- 3♠*/4♦* ♠/♦有効ショート。レスポnderはこれが実効ショートなら、Aの枚数をさらなる1ステップビッドで1A、2ステップビッドで2Aと知らせ、スラムはオープナーに任せる。狙っているのが6♣なのでAの枚数も慎重にチェックしている。
- 5♦ ♦7枚以上の1s (オープナーはボイドの可能性)。[10..11]_{HC} [LB]

3NTと5♦の選択肢で5♦を選んだということ。

- 3♦ [16..18]で♦5枚以上 (1=5=5=2/2=5=5=1)。A-c型2s (有効ショートあり) [LB]
[1♥→1NT→3♦の応え方]

- パス 3♦が良いと判断。[6..9]_{HC}低位
- 3♥ 3♦より♥をプリファー。[6..9]_{HC}低位。[SO]
- 4♥ ♥3枚。[6..10]高位[11..12] [LB]
- 3NT ♥2枚以下、♦3枚以下、♠3、4枚。[6..9]_{HC}高位[10..11]_{HC} [LB]
- 3♠* 2ステップビッドショートスート (♣/♠) アスキング。♦4枚以上、1A保証。[13..15]以上に評価増 [GD]
[オープナーの応え方]

- 4♣*/4♦* ♣/♠有効ショート (4♦は♠ショート)。レスポ
ンダーはこれが実効ショートなら、Aの枚数をさら
なる1ステップビッドで1A、2ステップビッドで
2Aと知らせ、スラムはオープナーに任せる。狙
っているのが6♦なのでAの枚数も慎重にチェッ
クしている。

- 5♣ ♣7枚以上の1s (オープナーはボイドの可能性)。[10..11]_{HC} [LB]
3NTと5♣の選択肢で5♣を選んだということ。

準リミットリビッド——ナチュラルなニュースートリビッド (LB) [1♥→1NT→2♣/2♦/パス]

最後の2つの2の代のマイナーズートリビッド (1♥→1NT→2♣/2♦) は上記以外のハンドを表すリミットビッドである。簡単のように見えるが、[10..11]_{HC}にいるレスポ
ンダーにとって正に魔のゾーンなのである。なお、[12..14]_{HC}の4=5=22/4=5=31/4=5=40はフラナリ2♦オープンしている。

1♥→1NT→2♣/2♦リビッドは♣/♦3枚しか保証しない。オープナーは他に適切なりビッドがなければ3枚マイナーで2♣/2♦ビッドする。これを避けるためギャンブリングでパスすることもある。

レスポ
ンダーは[6..9]_{HC}で♣/♦4枚、♥1枚だとして。♠4枚あっても紹介できない。選択肢が2つある。

①パス。難点：トランプ4-3でプレイする恐れがあること、得点が低いこと。

②2♥プリファー。難点：(1NT感覚で) トランプ5-1でプレイすること。

- 2♣ ♣3枚以上 (♥5枚、♠4枚以下、♦3枚以下)。[12..14]_{HC}[15..17]_{HC} [LB]

レスポ
ンダーは♣3枚の可能性を十分認識してビッドする。また5♣は遠いので、5♣より3NTを検討する (5332なら[15..17]_{HC}はない)。

①[12..14]_{HC}なら3=5=1=4/1=5=3=4 (♣4枚)、3=5=2=3/2=5=3=3 (♣3枚、残念ながら2NTリビッドできない)、2=5=1=5/1=5=2=5 (♣5枚、A-c型2sではない)。

②[15..17]_{HC}なら1=5=3=4、0=5=44など♠1枚以下である。

[1♥→1NT→2♣の応え方]

- パス [6..9]_{HC}にいて、下記7種のビッドができないハンド。
ただし、2♣コントラクトを3-3フィット (4=1=5=3、4=1=3=5シ
ェイプ) でプレイするより♥1枚でも2♥プリファーを勧める。

- 3♣ ♣6枚以上のスーパーフィットで、[13..15]に入った [LB]

[オープナーの応え方]

- パス [12..14]_{HC}
- 3♦* ステップビッドショートスート (♦/♥/♠) アスキング。
レスポ
ンダーは有効ショートスート (4♦/3♥/3♠) を
応える。有効ショートがなければ3NT。

オープナーはスラムの可能性があればRKCB、なければ5♣を選ぶ。

- 2♥ ♥2枚 (1枚もあり得る)。プリファァー。[6..9]_{HC} [LB]
♥3枚でポイントがなければ最初に1NTではなく2♥が良い。
- 3♥ ♥3枚。ゲームトライ。[11..12] [LB]
- 2♠ ♠4枚。♥2枚以下、♣4枚以下。[10..11]_{HC} [LB]
♠4-3でもゲームをしたい。
- 2♦ ♦6枚以上 (良い♦5枚)。[11..12]_m [LB]
♦6枚以上あれば、(構成型、分散型にもよるが) 8HCPでも11hepになるが、ミスフィットは明らか。
- 2NT F/準Fハンド。♥2枚。♠4枚否定。[10..11]_{HC} [LB]
- 3NT* ♣サポート保証のギャンプリング。♣に6枚以上のサポートで、♥以外のサイドにストッパーがある。例えば、2=3=2=6/2=2=3=6などのシェイプ。[10..11]_{HC} [LB]
オープナーは[15..17]_{HC}でもパスするのみ。

■ 2♦

♦3枚以上 (♥5枚、♠4枚以下、♣2枚以下)。[12..14]_{HC}[15..17]_{HC} [LB]
レスポンドァーは♦3枚の可能性を認識してビッドする。5♦は遠いので3NTを検討する。
[注意：[15..17]_{HC}で♦4枚の5=1=4=3は♦を紹介せず2NTとリビッドし、A-c型2sの♦5枚なら3♦とジャンプし、5=0=4=4は2♣レスポンスする。[15..17]_{HC}の2♦レスポンスはb、d型2sハンドということになる。]

[1♥→1NT→2♦の応え方]

パス ♦5枚以上あっても可能性に欠けるハンド。[6..9]_{HC}[10..11]_{HC}
2♦コントラクトを♥1枚の4=1=5=3、4=1=3=5シェイプでプレイするより2♥プリファァーを勧める。

- 3♦ ♦6枚以上のスーパァーフィットで、[13..15]に入った [LB]

[オープナーの応え方]

■ パス [12..14]_{HC}

■ 3♠* 2ステップビッドショートスート (♣/♥/♠) アスキング。
レスポンドァーは有効ショートスート (4♣/4♥/4♠) を
応える。有効ショートがなければ3NT。

オープナーはスラムの可能性があればRKCB、なければ5♦を選ぶ。

- 2♥ ♥2、3枚 (1枚もあり得る)。プリファァー。[6..10] [LB]
♥3枚でポイントがなければ最初に1NTではなく2♥が良い。
- 3♥ ♥3枚ちょう。ゲームトライ。[11..12] [LB]
- 2♠ ♠4枚。♥2枚以下、♦4枚以下。[10..11]_{HC} [LB]
- 2NT F/準Fハンド。♥2枚。♠4枚否定。[10..11]_{HC} [LB]
- 3NT* ♦サポート保証のギャンプリング。♦に6枚以上のサポートで、♥以外のサイドにストッパーがある。例えば、3=2=6=2/3=1=7=2/2=2=6=3などのシェイプ。[10..11]_{HC} [LB]
オープナーは[15..17]_{HC}でもパスするのみ。
- 3♣ ♣6枚以上。[11..13]_m [SO]
Nシステム対処外。

■ パス

ギャンプリング (自己判断)。ミニマムの5332

アンリミットレスポンス

(9) 1♠レスポンス

- 1♠* ♠5枚以上（まれに強い4枚）。[6..10]以上、上限なし [ULB]

このレスポンスには上限がないがオープナーはレスポンダーが[6..9]_{HC}[10..11]_{HC}だと想定する。したがってレスポンダーは[12..14]_{HC}以上なら、オープナーのリミットビッドを聞いたならレスポンダーはなんらかのアクションを取らなければならない。

♠が5枚以上必要な理由は、オープナーがフラナリ2♦オープンしていないので、サウンドハンド（普通程度のハンド）なら♠4枚持っていないとハンドの可能性を制限できるからだ。アラートが必要なことに注意！ ♠5枚が保証されることでシェイプがより限定され、以下のゾーンリビッドができる。

[1♥→1♠のリビッド]

リミットリビッド1——ストロング2NTリビッド [1♥→1♠→2NT：ゲーム宣言]

- 2NT* 2モードの [GD]。♥5枚、♠3枚以下で、
①[18..19]_{HC}のF/準2s/2s/1sハンド（5332、2=5=42/1=5=43、5521）
②2NTオープンできなかった[20..21]_{HC}の準2sハンド（5431）
レスポンダーは6HCPでも何らかのゲームビッド（最悪ダウン覚悟）。

[1♥→1♠→2NTの応え方]

- 4♥ ♥3枚。ゲーム宣言しているオープナーにすぐ最低サポートを知らせる [SO]
- 3♥ ♥3枚。サポートとスラムの可能性を知らせる。プリファァーではない。[11..12]以上 [GD] [ST]

[オープナーの応え方]

- 4♥ [19..20][21..22] [LB]
レスポンダーは何らかの可能性があるならRKCBでスラムトライ可
- 3NT* RKCB（6♠狙い）によるスラムトライを要求。

- 3♠ ♠6枚以上 [GD]

[オープナーの応え方]

- 3NT [18..19]_{HC} [SO]
- 4♠ [19..20] [LB]
レスポンダーは何らかの可能性があるならRKCBでスラムトライ可
- 4♣*/4♦* ♠3枚以上かつ♣/♦有効ショート。[19..20]以上
レスポンダーは[10..11]_{HC}で何らかの可能性があるならRKCBでスラムトライ。

- 4NT RKCB

- 3NT ♥2枚以下、♠5枚（5=2=42/5=1=43など）。[6..9]_{HC}[10..11]_{HC} [SO]
最大32HCPなのでオープナーにはパスを勧めるが…。

- 3♣ ♥2枚以下、♣5枚以上、♠5枚（5=2=1=5など）。[6..9]_{HC}以上 [GD]

[オープナーの応え方]

- 3NT サインオフ。[18..19]_{HC}[20..21]_{HC}
- 3♦*/3♠* ♣4枚以上で♦/♠有効ショート。[21..22]_m
その後RKCB。

- 3♦ ♥2枚以下、♦5枚以上、♠5枚 (5=2=5=1など)。[6..9]_{HC}以上 [GD]
[オープナーの応え方]
 - 3NT サインオフ。[18..19]_{HC}[20..21]_{HC}
 - 4♣*/3♠* ♦4枚以上で♣/♠有効ショート。[21..22]_m
その後RKCB。
- 4NT 接近スラムトライ。[12..14]_{HC} (これ以上なら5NTグラントスラム
トライ)
[オープナーの応え方]
 - パス/5NT/6NT

リミットリビッド2——レスポnderの♠をサポートする [1♥→1♠→2♠/3♠/4♠/4♣/4♦]

- 2♠ ♠3枚 (レスポnderは5枚以上だ)。[13..15] [LB]
[注：このHCPゾーンの♠♥4-5ハンドは2♦オープンしている。]
[1♥→1♠→2♠の応え方]
 - パス [6..10]低位
 - 3♠ [11..12]でのゲームトライ [LB]
 - 4♠ [13..15] [SO]
 - 4NT RKCB (6♠狙い)。[16..18]以上
 - 3NT 3NT/4♠を選べ。[12..14]_{HC} [LB]
- 3♠ ♠3枚以上。3=5=41、4=5=22。ゲームトライ。[16..18] [LB]
[1♥→1♠→3♠の応え方]
 - パス [6..10]低位。高位なら4♠か自己判断。
 - 4♠ [11..12] [SO]
 - 3NT* ステップビッドショートスート (♣/♦) アスキング。♠4枚、1A保証。[12..13]以上 [GD] [ST]
オープナーは4♣ (♣有効ショート)、4♦ (♦有効ショート) と応えるか、なければ4♠。前者でショートスートの状況が分かったならレスポnderは、RKCBでスラムトライか4♠でサインオフ。
- 4♠ ♠3枚以上。ショートスートのないフラットハンド。[19..20] [LB]
例外的にKシングルトンがあるかも (有効ショートはスプリンターを選択)。
[1♥→1♠→4♠の応え方]
 - パス
 - 4NT RKCB
- 4♣*/4♦* スプリンターレイズ (♣/♦が有効ショート)。♠4枚以上保証。[19..20]以上 [GD]
レスポnderがスート (1♠) レスponsしているので天下御免ジャンプではない。
[1♥→1♠→4♣/4♦の応え方]
 - 4♠ サインオフ
 - 4NT RKCB

リミットリビッド3——ウィーク1NTレスpons：ミニマムなF/準2s/2sハンドを示す

- 1NT [12..14]_{HC}。♠2枚のF/準F/2sハンド (2=5=33、2=5=42、2=5=51)、♠1枚の準2s/2s
ハンド (1=5=43、1=5=52)、♠0枚の0=5=44/53 [LB]
5枚のマイナースートがあってもA-c型2sでなければ1NTである (1NT>2♣/2♦/
3♣/3♦)。1NTが最適でないシェイプも、パートナーに8HCPあればたぶん1ダウン
くらいで収まるだろう。逆に1NTは1メイクで、上がりすぎた3♣/3♦は1ダウン、2

ダウンということもあり得る。フラナリオープン同様危険を伴うビッドだが、危ない橋を渡らなければならないこともある。

なお、この時レスポンドは[10..11]_{HC}以上で4枚以上のマイナーがあれば自分から示すことになる。

[1♥→1♠→1NTの応え方]

- パス ♥1枚以下 (♠6枚の時はパスか2♠かは自己判断)。[6..9]_{HC}
- 2♥ ♥2、3枚。ポイントが少なければ♥2枚でプリファー。[6..10] [SO]
♥2枚でプリファーすることが2=5=51でも1NTリビッドができる理由である。
- 3♥ ♥3枚。[11..12] [SO]
- 4♥ ♥3枚。[13..15] [SO]
- 2♠/3♠/4♠ ♠6枚以上。それぞれサインオフ／ゲームトライ／ゲーム宣言
- 4♣ ガーバー。♠良い6枚以上。Aの数を知れば6♠可能と判断
- 2NT ♥2枚以下。[10..11]_{HC}高位 [LB]
- 3NT ♥2枚以下。[12..14]_{HC}[15..17]_{HC} [SO]
- 4NT 接近スラムトライ。[18..19]_{HC}
- 2♣/2♦ ♣/♦は4枚以上 (実際5枚)、♥1枚以下。[10..11]_{HC} [LB]
オープナーはサインオフの2♥/2♠を軸に、自分のハンドを評価してパスあるいはビッドを続ける。
- 3♣/3♦ ♣/♦は4枚以上、[12..14]_{HC}以上 [ULB] [GD]
オープナーは3NTを軸に、自分のハンドを評価してビッドを続ける。

リミットリビッド4——自分の♥が6枚以上を示す

以下のリビッド1♥→1♠→2♥/3♥は、♥が6枚以上を示すリミットビッドである。

- 2♥ ♥6枚以上 (良い5枚)。[13..15] [LB]

[1♥→1♠→2♥の応え方]

- パス ♥3枚以下。[6..10]
- 3♥ ♥3枚。[11..12]。ゲームトライ [LB]
- 4♥ ♥3枚以上。[13..15] [SO]
- 4NT ♥フィットのRKCB。[16..18]以上
- 2♠/3♠/4♠ ♠6枚以上 (♥0枚か1枚)。
- 4♣ ガーバー。♠良い6枚以上。Aの数を知れば6♠可能と判断
スプリンターのはずはない。
- 2NT [10..11]_{HC}。♥はあっても弱い2枚以下。ゲームトライ [LB]
- 3NT ♥1枚以下 (5-1-43)。[12..14]_{HC} [SO]
- 3♣/3♦ ♣/♦5枚以上、♠5枚以上。[12..14]_{HC}以上 [GD]

- 3♥ ♥良い6枚以上。[16..18] [LB]

[1♥→1♠→3♥の応え方]

- パス ♥2枚以下。[6..9]_{HC}低位。高位なら4♥か3NTを自己判断。
- 4♥ ♥2枚以上。[11..12] [SO]
- 3♠/4♠ ♠6枚以上 (♥0枚)。
- 4♣ ガーバー。♠良い6枚以上。Aの数を知れば6♠可能と判断
ニュースートを紹介するはずはない。

- 4NT RKCB。♥フィットと解釈。[13..15]以上
- 3NT ♥1枚以下。[10..11]_{HC} [SO]

リミットリビッド5——リミットジャンプシフト

以下のジャンプ（1♥→1NT→3♣/3♦）でオープナーはリスクを冒す。お互いにメジャースートがミスフィットし、パートナーが5HCP程度かもしれないからだ。一方、レスポンドーが15hep以上なら、オープナーのジャンプビッドを聞いたら自分からスラムへのなんらかのアクションを取らなければならない。

- 3♣ ♣5枚以上（1=5=2=5/2=5=1=5）。A-c型2s（有効ショート）。[16..18] [LB]

[1♥→1♠→3♣の応え方]

- パス 3♣が良いと判断。[6..9]_{HC}低位
- 3♥ ♥プリファー。[6..9]_{HC}低位。[SO]
- 4♥ ♥3枚。[6..10]高位[11..12] [SO]
- 3NT ♥2枚以下、♣2枚以下、♠5枚。[6..9]_{HC}高位[10..11]_{HC} [LB]
- 3♦* ステップビッドショートスート（♠/♦）アスキング。♣4枚以上、1A保証。[13..15]以上 [GD] [ST]

[オープナーの応え方]

- 3♠*/4♦* ♠/♦有効ショート。これが実効ショートなら、レスポンドーはさらなる1ステップビッドで1A、2ステップビッドで2AとAの枚数を知らせ、スラムはオープナーに任せる。

- 4NT RKCB。♥4枚以上フィット、♠5枚以上。[13..15]以上
 - 4♠ ♠7枚以上。オープナーが♠ボイドでもよい。[6..9]_{HC}高位[10..11]_{HC} [SO]
 - 4♦ ♦6枚以上（♠5枚）。[11..12]以上 [LB]
- Nシステム対処外である。あなたのセンスで対応する。レスポンスが1♠より2♦の方が良かったのかかもしれない（正解不明）。

- 3♦ ♦5枚以上（1=5=5=2/2=5=5=1）。A-c型2s（有効ショート）。[16..18] [LB]

[1♥→1♠→3♦の応え方]

- パス 3♦が良いと判断。[6..9]_{HC}低位
- 3♥ ♥プリファー。[6..9]_{HC}低位。[SO]
- 4♥ ♥3枚。[6..10]高位[11..12] [SO]
- 3NT ♥2枚以下、♦2枚以下、♠5枚。[6..9]_{HC}高位[10..11]_{HC} [LB]
- 3♠* 2ステップビッドショートスート（♣/♠）アスキング。♦4枚以上、1A保証。[13..15]以上。4♣がスートであることはない。

[オープナーの応え方]

- 4♣*/3NT* ♣/♠有効ショート。これが実効ショートなら、レスポンドーはさらなる1ステップビッドで1A、2ステップビッドで2AとAの枚数を知らせ、スラムはオープナーに任せる。

- 4♠ ♠7枚以上。オープナーが♠ボイドでもよい。[6..9]_{HC}高位[10..11]_{HC} [LB]
 - 4♣ ♣6枚以上（♠5枚）。[11..12]以上 [LB]
- Nシステム対処外である。あなたのセンスで対応する。レスポンスが1♠より2♣の方が良かったのかかもしれない。

準リミットリビッド——ナチュラルニュースートリビッド

1♥→1♠に対する2♣/2♦リビッドは2モードあり、しかもリミット（パスあり）ゆえ単純ではない。
1♥→1♠に対して[12..14]_{HC}のたいていのハンド（2=5=33、2=5=42のみならず2=5=51も）は、1NT
リビッド（レスポnderはポイントが少なければ♥2枚でプリファー）するからだ。

ここで問題は1NTオープンしなかった[15..17]_{HC}の準2sハンドや[12..14]_{HC}のA-c型2sハンドをどう知らせる／知ることができるかということである。

■ 2♣

①[12..14]_{HC}：♣5枚以上のA-c型2sの♥♣5-5ハンド（例外：0=5=44）[LB]

[注：♣4枚で[12..14]_{HC}の1=5=3=4、2=5=2=4、2=5=33、♣5枚でもA-c型でなければ1NTリビッドしている（3=5=1=4は1♠にシングルレイズ2♠）。]

②[15..17]_{HC}：♣4枚以上の準2s/2s（非SSC）ハンド [LB]

[注：[15..17]_{HC}の準2sハンドはたいてい1NTオープンするので、♣4枚ハンドは1=5=3=4のようなシェイプ、♣5枚なら絵札シングルトン（SSCでない）の♥♣5-5ハンドである。

両ケースともパスありだが、他のシステムでもオープナーの2の代のニュースートはノンフォーシングなので混乱しないはずだ。

[10..11]_{HC}でも4枚以上フィットすればゲームが見える。しかし、マイナーゲームのためには11トリック必要で、2A、29hepmが目安である。そこまでたどり着くのは大変だ。ゲームを選ぶなら、可能なら4♥/4♠/3NTがよい。

なお、ステップビッド以外でニュースートを紹介するときは6-5以上の荒れたハンドでゲームの意思があるということだ。しかしこんなハンドはNシステムで有効に対処できないセンスの領域だ（18ページ「カンバーランド公爵のグランドスラム」参照）。

[1♥→1♠→2♣の応え方]

● パス

♣3、4枚。♠5枚。♥1枚以下。5=1=34。[6..10]_m

モード①②は両方ともゲームは無理なのでパス。特に②は♠5枚だとオープナーに分かってもらっていないとできないパスである（そうでないと、お互い3の代まで無駄に探查ビッドを続ける可能性が高い）。そもそもモード②はマイナーゲームゾーンではないし、ミスフィットで3NTも難しそうなのでゲームトライに不適なハンドである（禁じる訳ではない）。

パスには戦略的理由もある。パスするのはオポーネントの妨害ビッドを誘って利用したいからである。レスポnderは♣4枚あれば相手の妨害ビッドに3♣とレイズする。①②ともたぶん4♣まで可能だろう。この時パートナー間で相手のハンドがより精密に分かるのでゲームビッドもあり得る。このパストラップは損はないし相当威力を発揮するはずだ。

● 3♣

♣4枚以上（例えば、5=1=3=4）。[11..12] [LB]

● 4♣

♣は5枚以上（例えば、5=1=2=5）。1A。[13..15]_m [ULB]

Aは1枚だが、マイナースラム可能ならパートナーからRKCBでトライしてもらいたい。

● 2♦*

ステップビッドショートスート（♦/♠）アスキング。♣5枚以上フィット。2A保証。[16..18]_m以上 [GD] [ST]

[注：♦5枚の[10..11]_{HC}以上を紹介しても、オープナーが0=5=3=5など以外では何の役に立たないからこれはステップビッドである。

もし紹介したいのなら2NTで十分である。]

スラムの意思と2Aは持っていることを表明した (3Aなら自分からRKCB)。またオープナーのショートスートは♦か♠と分かっている。スラム可能範囲だが、マイナースラムなので1Aは持っていればオープナーからRKCBでトライしてもらいたい。

[オープナーの応え方]

■ 3♠*/3NT* ♠/♦有効ショート。レスポnderの5♣がサインオフ。4♣だったらオープナーからRKCB。

■ 5♣ サインオフ (0A)。

- 4NT ♣スートのRKCB。3Aは持っている。[16..18]_m以上
- 2♥ ♥2、3枚。プリファー。[6..10] [SO]
- 3♥ ♥3枚。ゲームトライ。[11..12] [LB]
- 4♥ ♥3枚。2♣を聞いてhepアップ。[13..15] [SO]
- 2♠/3♠/4♠ ♠6枚以上。それぞれサインオフ/ゲームトライ/ゲーム宣言
- 2NT ♥2枚以下、♠5枚。♣4枚以下。ゲームトライ。[10..11]_{HC} [LB]
- 3NT ♥2枚以下、♠5枚。♣4枚以下。[12..14]_{HC} [SO]
- 3♦ ♦5枚以上、♠6枚以上。あるいは逆に、♦6枚以上、♠5枚以上。

[13..15] [GD]

ニュースートを紹介。HCPはリッチだがほぼ完全にミスフィットでNシステム対処外。わずかの可能性 (オープナーの♠2枚か♦3枚以上) に賭けるしかないハンド。

[オープナーの応え方]

■ 3♠/4♠ ♠2枚。

■ 3♦ ♦3枚以上。

■ 2♦

①[12..14]_{HC} : ♦5枚以上のA-c型2sの♥♦5-5ハンド (例外: 0=5=44) [LB]

[注: ♦4枚で[12..14]_{HC}の1=5=4=3、2=5=4=2、2=5=33、♦5枚でもA-c型でなければ1NTリビッドしている (3=5=4=1は1♠にシングルレイズ2♠)。]

②[15..17]_{HC} : ♦4枚以上の準2s/2s (非SSC) ハンド [LB]

[注: [15..17]_{HC}の準2sハンドはたいてい1NTオープンするので、♦4枚ハンドは1=5=4=3のようなシェイプ、♦5枚なら絵札シングルトン (SSCでない) の♥♦5-5ハンドである。

両ケースともパスあり。

[10..11]_{HC}で4枚以上フィットすればゲームが見える。しかし、マイナーゲームのためには11トリック必要で、29hep_mが目安である。そこまでたどり着くのは大変だ。ゲームを選ぶなら、可能なら4♥/4♠/3NTがよい。

[1♥→1♠→2♦の応え方]

● パス ♦3、4枚。♠5枚。♥1枚以下。5=1=4=3。[6..10]_m

モード①②は両方ともゲームは無理なのでパス。モード②ではマイナーゲームゾーンではないし、ミスフィットで3NTも難しそうなのでゲームトライに不適なハンドである。

パスには戦略的理由もある。パスするのはオポネントの妨害ビッドを誘って利用したいからである。レスポnderは♦4枚あれば相手の妨害ビッドに3♦とレイズする。①②ともたぶん4♦まで可能だ

ろう。この時パートナー間で相手のハンドがより精密に分かるのでゲームビッドもあり得る。このパストラップは損はないし相当威力を発揮するはずだ。

- 3♦ ♦4枚以上（例えば、5=1=4=3）。[11..12]_m [LB]
- 4♦ ♦5枚以上（例えば、5=1=5=2）。1A。[15..17]_m [ULB]
Aは1枚だが、マイナースラム可能ならパートナーからRKCBでトライしてもらいたい。
- 3♣* ステップビッドショートスートアスキング。♦5枚以上フィット。
2A保証。[18..19]_m [GD] [ST]
スラムの意思と2Aは持っていることを表明した（3Aなら自分からRKCB）。オープナーのショートスートは♣か♠と分かっている。スラム可能範囲だが、マイナースラムなので1Aは持っていればオープナーからRKCBでトライしてもらいたい。
[オープナーの応え方]

- 3♠*/3NT* ♠/♣有効ショート。レスポnderの5♦がサインオフ。4♦だったらRKCB。
- 5♦ サインオフ（0A）。

- 4NT ♦スートのRKCB。3Aは持っている。[18..19]_m
- 2♥ ♥2、3枚。プリファァー。[6..10] [SO]
- 3♥ ♥3枚。ゲームトライ。[11..12] [LB]
- 4♥ ♥3枚。[13..15] [SO]
- 2♠/3♠/4♠ ♠6枚以上。それぞれサインオフ／ゲームトライ／ゲーム宣言
- 2NT ♥2枚以下、♠5枚。♦4枚以下。ゲームトライ。[10..11]_{HC} [LB]
- 3NT ♥2枚以下、♠5枚。♣/♦4枚以下。[12..14]_{HC} [SO]
- 4♣ ♣5枚以上、♠6枚以上。あるいは逆に、♣6枚以上、♠5枚以上。
[13..15]以上 [GD]

3♣*がステップビッドなのでジャンプしてリアルスートを紹介。HCPはリッチだがほぼ完全にミスフィットでNシステム対処外。わずかの可能性（オープナーの♠2枚かアンビッドの♣3枚以上）に賭けるしかないハンド。3NTはないだろうと判断した。リビッドはナチュラルに♠/♣レイズで応えるだけである。

[オープナーの応え方]

- 4♠ ♠2枚。
- 5♣ ♣3枚以上。

2オーバー1ゲーム宣言 [1♥→2♣/2♦]

2オーバー1レスポンスは、[12..14]_{HC}以上のゾーンで、これまでのレスポンスができないすべてのものを表している。特に注意すべきは、♥3枚サポートあるディレイドレイズのケースがあるということだ。

2オーバー1レスポンスは、2NT宣言をしなかったことである。復習するが、2NT宣言は

- 2NT* ①3NTか4♠をやりたい[13..15][12..14]_{HC}のハンド。♥1～2枚、♠3～4枚のF/準F/準2sハンド。♥1枚：4=1=44/3=2=53/3=1=54、♥2枚：4=2=43/3=2=44/3=2=53。
②♥4、5枚サポート、[16..18]以上のハンド（♥フィットで評価増）

上の①②では示せないFハンドHCPゾーンやシェイプがある。

③[12..14]_{HC}以上の♥3枚のハンド：ディレイドゲームレイズする。

④[15..17]_{HC}以上の♥2枚のFハンド：この場合レスポンドは、自分からゲームビッドするとサインオフになるので、自分からスラムトライをするか否かを考えよう。スラムトライはオープナーのリミットビッド後、キュービッド（4の代）、ステップビッド（3の代）、RKCB、接近スラムトライがある。

オープナーは2/1ゲーム宣言に対してリミットリビッドができるはずだ。しかし、このレスポンスが返ってくることは、基本「ミスフィット」を覚悟しなければならない。また、ミスフィットの際のサインオフ3NTを含み、最終コントラクトを決めるのは、たいていの場合、レスポンドの役目である。

なお、Nシステムは論理的かつ「算数」的なものだが、ミスフィット含みの極端なアンバランスハンド6-5、6-6などはうまく処理できないことが多い。このようなハンドはロジックではなく、あなたのセンス——評価能力と表現能力——で対処していただくしかない。あらかじめ言い訳をしておく。

(10) 2♣レスポンス、ほぼゲーム宣言 [1♥→2♣]

- 2♣ ♣3枚以上、♦は♣以下。♥3枚以下、♠4枚以下。[12..14]_{HC}以上。ほぼGD [ULB]
注意：♣3枚、♠4枚、♥3枚のFハンド4=3=33も2♣。♥3枚の可能性があることが2NTゲーム宣言との違い。オープナーは♣4枚以上と見なしてリビッドするが、すぐに5♣に行くはずないので困らない。

完全なゲーム宣言でないので、オープナーは[13..15]、♥3枚の4♥狙い（ディレイドゲームレイズ）か、あるいは基本ミスフィット模様なので不運なケースも想定する。

1♥→2♣の展開は、Fハンドなら次のケースを含む。①はディレイドダブルレイズ、②は機会を見てスラムトライ。

①[12..14]_{HC}以上の♥3枚のFハンド：4=3=33、4=3=2=4（♠4枚）、2=3=44、3=33=4、3=2=3=5

②[15..17]_{HC}以上の♥2枚のFハンド：4=2=3=4（♠4枚）、3=2=44

ゲームに行かないケースは、

- マイナーゲームまでは行かないことがある（マイナーゲームジレンマ）。
- オープナーがリビッドが2♦/2♥/2NTでマキシマムを保証せず、しかもレスポンドが自分のスートを3レベルで自己主張（3♣）した場合、♣KQJ10xxxx+サイドのQ、Jを集めた[10..11]_{HC}にいる可能性がある。オープナーは自分の♣スートの絵札等を見て、パスか3NTを選択する。

[1♥→2♣のリビッド]

- 2NT ♥5枚の3=5=32/2=5=4=2（♦4枚を紹介しない）。♠4枚否定。[12..14]_{HC} [ULB]

このケースの2NTリビッドはストロングではない。パートナーがほぼゲームを保証しているからだ。♣4枚の2=5=2=4は5♣より3NTの方が良いから3♣とレイズしない。

[1♥→2♣→2NTの応え方]

- 3♣ 連続絵札の♣6枚以上。[10..11]_{HC} [SO]
- 4♣* ガーバー。♣連続絵札の6枚以上でAの数を知れば6♣可能と判断
5♣をやりたいのならガーバーの応えを聞いてからで十分なのだ。
- 4♥ ♥3枚。ディレイドゲームレイズ。4=3=2=4、2=3=4=4、3=3=3=4、
2=3=3=5。[13..15]
- 3♥ ♥3枚。[16..18]以上 [GD] [ST]

[オープナーの応え方]

- 3♣* ステップビッドショートスート（♦/♠）アスキング
レスポンドは有効ショート（4♦/3NT（♠ショート））
を応える。有効ショートがなければ4♥。

その後、スラムの可能性があればRKCB。

- 3NT [12..14]_{HC} [SO]
- 4NT 接近スラムトライ。レスポnderは12、13HCPなら5♣、そうでなければ6♣。[18..19]_{HC}以上
- 3♦ ♦4枚以上のアンバランスハンド。[12..14]_{HC}以上 [GD]
ほぼNシステム対処外の領域にいる。オープナーはハンドに応じ3NT/4♣/4♦と応えるが、その先はプレイヤーの自己責任。

■ 3NT ♥5枚の5332[18..19]_{HC} [ST]

[注：[15..17]_{HC}ではない。♥5枚の5332。[15..17]_{HC}は1NTオープンしている。]

[1♥→2♣→3NTの応え方]

- パス
- 4♥ ♥3枚。ディレイドゲームレイズ。オープナーはRKCB可。[13..15]
- 4♦* ♥3枚。♦無関係。[16..18]以上 [GD] [ST]
オープナーはRKCB (6♥狙い)。
- 4♣* ガーバー。良い♣6枚以上のスラムトライ。[ST]
- 4NT/5NT 接近スラムトライ。[12..14]_{HC} (高位) のFハンド
- 6NT [15..17]_{HC}

■ 2♥ ♥6枚以上。♠4枚あるかも。[12..14]_{HC} [ULB]

ゾーンをHCPゾーンで表しているのは、6枚以上ともなると評価が難しいからだ。

考察：ここでレスポnderが3の代でニュースートをさらに紹介するのは、5枚以上の6511、6520、… (♣6枚以上) だが、オープナーは6331、6322、6421などである。
[12..14]_{HC}で、ミスフィットが明らかなそんなハンドでゲームを狙う価値はあるだろうか。3NT狙いで良いのでは？ つまり、3NTでも危ないこんな危険な状況でニュースートをビッドするのはスラムトライである。

[1♥→2♣→2♥の応え方]

- 4♥ ♥2、3枚。ディレイドゲームレイズ。[13..15] [SO]
- 3♥ ♥3枚。[16..18] [GD] [ST]
 - 3♠* ステップビッドショートスート (♦/♠) アスキング
レスポnderは有効ショート (4♦か3NT (♠ショート))
を応える。有効ショートがなければ4♥。

その後、スラムの可能性があればRKCB。[注：メジャーのスラムを狙っているのでステップビッドが必ずしも1Aを保証しない。]

- 4NT RKCB (6♥狙い)。
- 2♠ ♠4枚。[12..14]_{HC}以上 [GD]
- 2NT ♥1、2枚の準Fハンド。4=1=4=4など。[12..14]_{HC} [GD]
- 3NT ♥1、2枚。高いゾーンの[15..17]_{HC} [LB]
- 3♣ 連続絵札の♣6枚以上。[10..11]_{HC} [LB]
- 3♦ ♦5枚以上。♣♦6-5以上、♥1枚以下 (6511、6520) [GD]

Nシステム対処外の危険領域。

高レベルでリミットビッドができないので基本的にNシステム対処外の危険領域。オープナーはハンドに応じ3♥/3NT/4♣/4♦と応えるが、その先はプレイヤーの自己責任。

■ 3♥ ♥6枚以上ソリッドまたは準ソリッド (♠4枚否定)。[16..18] [ST] [GD]

[1♥→2♣→3♥の応え方]

- 4♥/3NT [12..14]_{HC}の最低位 [SO]
- スラムトライ。1Aならキュービッド、2A以上なら自分からRKCB

■ 4♥

♥6枚以上ソリッド。[19..20] [ST]

[1♥→2♣→4♥の応え方]

- パス
- 4NT RKCB。オープナーは♥サポート不要と言っている。

■ 3♣

♣4枚以上サポート (♠4枚否定)。[13..15]_m [GD]

3=5=1=4/1=5=3=4/2=5=2=4あるいは1=5=2=5/2=5=1=5など♣4枚以上サポートと[13..15]を示した。意外と危険領域。

[1♥→2♣→3♣の応え方]

- 4♥ ♥3枚。ディレイドゲームレイズ。4=3=2=4、2=3=4=4、3=3=3=4、2=3=3=5。[13..15]

- 3♥ ♥3枚。[16..18] [GD] [ST]

[オープナーの応え方]

- 3♠* ステップビッドショートスート (♦/♠) アスキング
レスポンドは有効ショート (4♦/3NT (♠ショート))
を応える。有効ショートがなければ4♥。

その後、スラムの可能性があればRKCB。

- 3NT ♥2枚以下、A1枚以下。パスを選べ。[12..14]_{HC} [SO]

- 3♦* ステップビッドショートスート (♦/♠) アスキング。1A保証。♣4枚以上、♥2枚以下で6♣に興味がある。[16..18]以上 [GD]
オープナーは有効ショートスートを4♦か3♠と応える。有効ショートがなければ3NT。その後ビッド次第でRKCB。

[オープナーの応え方]

- 4♦*/3♠* ♦/♠が有効ショート。
スラムの可能性があればRKCB (6♣狙い)。
- 3♥ 有効ショートなし。レスポンドは3NT/4♣/5♣。
あるいはRKCB。

■ 4♣

♣5枚以上サポート (♠4枚否定)。5♣保証 (2A以上)。[16..18]_m以上 [GD]

1=5=2=5/2=5=1=5のようなハンド (1Aなら3♣で良い)。オープナーは3NTに興味がなく、6♣に興味がある (最悪の場合でも5♣)。主たる関心はコントロール (A) である。HCPが高くともコントロール (A) が足りなければスラムは無理である。例えば、レスポンドが♣4枚、[15..17]_{HC}、A0枚の時、オープナーは自分がA3枚持っていないければ6♣スラムはできない (ボイドがないとして)。レスポンドはAの枚数に応じてレスポンスが変わる。

また、もし2NTゲーム宣言をしていない♥3枚、[16..18]なら、その時は6♥スラムも選択肢である。

4=1=4=4の時だけ♣4枚なので少し楽で有利な3NTルーズかもしれないが、トレジャーハンターとして6♣にチャレンジした。

[1♥→2♣→4♣の応え方]

- 4♥ ♥3枚 (♣5枚以上)。ディレイドゲームレイズ。[13..15]。[LB]
オープナーはRKCB可 (6♥狙い)。

- 4♦* ♥3枚。♦無関係。[16..18] [GD] [ST]
 オープナーはRKCB (6♥狙い)。
- 4NT RKCB (6♣狙い)。Aは2枚以上ある。
- 5♣ A0枚、♣4、5枚以上。[13..15]。[LB]

以下の1♥→2♣→2♠/3♦は、2♣レスポンスが(ほぼ)GDなので気楽に高い代でもビッドできる。

- 2♠ ♠4枚以上。リバースでポイントがありそうだが、[12..14]_{HC}以上 [GD]
- ①[12..14]_{HC} : ♥6枚以上 (4=6=21/4=6=30)。♣か♦有効ショート。A-c型2s (2sでもA-c型でなければ、単に2♥とリビッドする)。
 [注 : [12..14]_{HC}の♠♥4-5は2♦オープンしている。]

- ②[15..17]_{HC} : ♥5枚以上。例えば4=5=40

[注 : [15..17]_{HC}の4=5=31/4=5=22は1NTオープンしている。]

- ③[18..19]_{HC}以上の♥5枚以上。

レスポンドーはリミットレスポンスし、オープナーのリビッドを待つ。もしリミットレスポンスができないようだとミスフィットで、ポイントがあってもスラムは厳しい。

[1♥→2♣→2♠の応え方]

- 4♥ ♥2。3枚。[13..15] [SO]
- 3♥ ♥3枚。スラム可能ゾーンにいる。[16..18] [GD] [ST]
 探査スペースを残すため低い代で応えている。

[オープナーの応え方]

- 3♠* ステップビッドショートスート (♦/♠) アスキング
 レスポンドーは有効ショートスート (4♦か3NT (♠ショート)) を応える。有効ショートがなければ4♥。

その後、スラムの可能性があればRKCB。

- 4♠ ♠4枚 (あるいは♠3枚+ショートスート)。[13..15] [SO]
- 3♠ ♠4枚。スラム可能ゾーンにいる。[16..18] [GD] [ST]
 探査スペースを残すため低い代で応えている。

[オープナーの応え方]

- 3NT* ステップビッドショートスート (♦/♥) アスキング
 レスポンドーは有効ショートスート (4♦か4♥) を応える。有効ショートがなければ4♠。

その後、スラムの可能性があればRKCB。

- 2NT ミスフィット模様のミニマムハンド (12HCP)。♣5枚以上、♠2枚以下、♥1枚以下 (例 : 2=1=4=6) [LB]
- 3NT ミスフィット模様のマキシマムハンド (14HCP)。♣5枚以上、♠2枚以下、♥1枚以下 [SO]
- 3♣ ♣連続絵札の6枚以上、♠2枚以下、♥1枚以下。[10..11]_{HC} [LB]
- 3♦ ♦5枚以上、♣6枚以上。ミスフィット。Nシステム対処外領域。

- 3♦ フィット探査リアルジャンプ。ただし3つのモードがある [GD] [ST]

- ①[12..14]_{HC} : ♦5枚以上 (5521/5530) のA-c型2s (2sでもA-c型でなければ、単に2♦とリビッドする)。♣か♠が有効ショート。

- ②[15..17]_{HC} : ♦4枚以上 (♥は6枚以上かもしれない)。

- ③[18..19]_{HC}以上の♦4枚以上。

ただし、①②③の違いはレスポンドーからは分からない。レスポンドーは可能な限り

リミットビッドをする。オープナーもこれ以上無駄にニュースートは紹介しない。
レスポnderはオープナーのスラムの意思に対して、スラム可能範囲なら、(a) RKCB
かステップビッドで6♦を狙い、(b) ♥プリファァで6♥を狙う。シングルレイズがスラ
ムの可能性があることに注意。

[1♥→2♣→3♦の応え方]

- 4♦ ♦4枚以上フィット、1A以上、A-c型。[13..15]_m以上 [GD] [ST]
3NTを超えてビッドしている。

[オープナーの応え方]

■ 4NT RKCB (6♦狙い)。♣の状況で判断。

■ 5♦ 減多にないがAが0枚などの理由。

- 4NT RKCB (6♦狙い)。♦4枚以上保証。2A以上持っている。[16..18]
オープナーはレスポnderの最終コントラクトを上げられる。

- 4♥ ♥3枚。ディレイドゲームレイズ。[13..15] [SO]

- 3♥* ♥3枚。スラム可能ゾーンの[16..18]以上 [GD]

[オープナーの応え方]

- 3♠* ステップビッドショートスート (♦/♠) アスキング
レスポnderは有効ショートスート (4♦か3NT (♠シ
ョート)) を応える。有効ショートがなければ4♥。

その後、スラムの可能性があればRKCB。

- 3♠ ♠4枚を紹介した。♥1枚以下、♣6枚以上。[12..14]_{HC} [GD]
4=1=3=5なら最初に2NTゲーム宣言しているので4=1=2=6以上の
かなり厳しい状況。①のケースなら二人合わせてゲーム点はあるが、
ミスフィットなのでダウンを覚悟した方がいいかも。以後の展開は
システム対処外で、プレイヤーのビッドセンスと運次第である。

[オープナーの応え方、参考]

■ 3NT / 4♠ ①②のケース (4♠は♠3枚+ショートスート)。

■ 4NT ③のケースで接近スラムトライ。

- 3NT ♣4枚以上、♥2枚以下、♦3枚以下。[12..14]_{HC} [LB]
3NTはサインオフではなく、続けてビッドしてよい。オープナー
はスラムトライをしている。Fハンドであることを知らせた。
♦をサポートしなかったのでレスポnderの♦3枚以下が分かる。当
然、♥2枚以下。

①のケースで5521/5530であっても二人合わせて最大26HCPで、
アンフィットのいま、スラムは無理である。オープナーには、
4♦をビッドして4♥/5♦を狙うよりパス (3NT) を勧める。

②のケース5431、6421はオープナーから見てまだスラム可能範囲
だが、アンフィットの二人合わせて最大31HCPでも厳しいことは
変わらない。オープナーはパスか4♥ (♥6枚以上)。

オープナーは♥♦55で[15..17]_{HC}なら4♦をビッドし、後はパート
ナーに任せる。オープナーのショートスートは♣♠なので、自分
のHCPのみならず構成や分散状況を見てスラム (6♦) の判断を
する。

③のケースはオープナーから見て、ほぼスラムだ。接近原理のスラ

ムトライをするのみ。レスポnderは最終ストレインが不明なので、♣で応える。

[オープナーの応え方]

■ 4♦ ♥♦55以上で[15..17]_{HC}。基本は6♦狙い。
レスポnderは♦3枚で14HCPあって、A型かつ良い絵札分散であれば4NT RKCB。

■ 4NT 接近スラムトライ。基本は6NT狙い。
レスポnderは5♣か、14HCPあれば6♣をビッド。

● 4♣ ♣7枚以上、♠1枚以下、♦2枚以下。[12..14]_{HC} [LB]

Nシステム対処外の領域。

最後の1♥→2♣→2♦はリミット／準リビッドができなかったナチュラルビッドということである。ただし、ほぼミスフィット状況で、ゲームも危ないかもしれないし、スラムはもっと難しいだろう。

■ 2♦ ♦4枚以上。♠4枚なし、♥5枚。[12..14]_{HC}[15..17]_{HC} [ULB]
スラムの可能性があるハンドは3♦ジャンプリビッドをするので、ある程度ハンドは限られる。例えば、準2sのハンドの3=5=4=1、2=5=4=2シェイプ、あるいは非A-c型の♥♦5-5もあり得る（1NTオープンしなかったので[15..17]_{HC}の3=5=4=1、2=5=4=2でない）。いずれにしても意外と危険領域にいたのである。

レスポnderは[12..14]_{HC}なら可能な限りリミットビッドする。

[1♥→2♣→2♦の応え方]

● 3♦ ♦4枚以上。[13..15]_m以上。ほぼ [GD]
3=1=4=5、2=2=4=5、2=1=4=6、1=2=4=6、1=1=5=6などのハンド。♠が弱いので3NTは嫌だ。

[オープナーの応え方]

■ 3♠* 2ステップビッドショートスート (♥/♠) アスキング
レスポnderは有効ショートスート (4♥/4♠) を応える。有効ショートがなければ3NT。

スラムの可能性があればRKCB (6♦狙い)。

■ 4♦ 実効ショートとなり得るシングルトンがなく、単純にゲームトライ (1Aを保証)。3NTは嫌だ。

■ 3NT [12..14]_{HC}の準2sハンド (3=5=4=1、2=5=4=2)。♠にストッパーがある。ただしリスク。[SO]

● 4NT RKCB (6♦狙い)。

● 4♥ ♥3枚のディレイドゲームレイズ。[13..15] [GD]

♠4枚あってもオープナーは4枚ないので示さない。

● 3♥* ♥3枚。スラム可能ゾーンの[16..18]以上 [GD]

[オープナーの応え方]

■ 3♠* ステップビッドショートスート (♣/♠) アスキング
レスポnderは有効ショートスート (4♣か3NT (♠ショート)) を応える。有効ショートがなければ4♥。

その後、スラムの可能性があればRKCB。

● 3♣ 連続絵札の♣6枚以上。[10..11]_{HC} [SO]

● 3NT 良い♣6枚以上でランニング3NTを狙う。[12..14]_{HC} [SO]

● 2NT b/c型の3=1=4=5/3=1=3=6のようなハンド。[12..14]_{HC} [GD]

危険な2NT。♠3枚、♥2枚のFハンドは始めから2NTである。

● 2♠

♠4枚を紹介。[12..14]_{HC}以上 [GD]

この時点で4種目のスートをビッドすることはシステム対処外領域にほぼ入っている。オープナーは[12..14]_{HC}の4=5=5=0は2♦オープンしている。

[オープナーの応え方]

■ 2NT [12..14]_{HC}の5=2=4=2、5=1=5=2、5=3=4=1、あるいは[15..17]_{HC}の5=1=4=3 [GD]

■ 3♠ ♠3枚でプリファアの5=3=4=1。[12..14]_{HC} [GD]
危険領域なので2NTも選択肢。

(11) 2♦レスポンス、ほぼゲーム宣言 [1♥→2♦]

● 2♦

♦4枚以上。♥3枚以下。♠4枚以下。[12..14]_{HC}以上。ほぼGD [ULB]

注意：♠4枚、♥3枚のFハンド4=3=4=2は2♦（2NTは♥1、2枚）。♣♦4-4なら2♣。

1♥→2♦の展開は、Fハンドなら次のケースを含む。①はディレイドダブルレイズ、②は機会を見てスラムトライ。

①[12..14]_{HC}以上の♥3枚のFハンド：4=3=4=2（♠4枚）、3=3=4=3、2=3=5=3

②[15..17]_{HC}以上の♥2枚のFハンド：4=2=4=3（♠4枚）

ゲームに行かないケースは、

- マイナーゲームまでは行かないことがある（マイナーゲームジレンマ）。
- オープナーがリビッドでマキシマムを保証せず（2♥/2NTリビッド）、しかもレスポnderが自分のスートを3レベルで自己主張（3♦）した場合、♦KQJ10xxxx+サイドのQ、Jなどの[10..11]_{HC}にいる可能性がある。オープナーは自分の♦スートの絵札等を見て、パスか3NTを選択する。

[1♥→2♦のリビッド]

■ 2NT ♥5枚の3=5=3=2、3=5=2=3、2=5=2=4、2=5=4=2など（2=5=1=5、3=5=0=5などは自己判断）。♠4枚否定。[12..14]_{HC} [ULB]

5♦より3NTの方が良いから、♦4枚の2=5=4=2では3♦とレイズしない。必ずしもF/準Fハンドではない（hepが少なければ、♣5枚以上や♦シングルトン／ボイドのこともある）。[ULB]

[1♥→2♦→2NTの応え方]

● 3♦ 連続絵札の♦6枚以上。[10..11]_{HC} [SO]

● 4♣ ガーバー。連続絵札の♦6枚以上でAの数を知れば6♦可能と判断。

● 4♥ ♥3枚。ディレイドゲームレイズ。[13..15]

● 3♥ ♥3枚。[16..18] [GD] [ST]

[オープナーの応え方]

■ 3♠* ステップビッドショートスート（♣/♠）アスキング
レスポnderは有効ショートスート（4♣か3NT（♠ショート））を応える。有効ショートがなければ4♥。

その後、スラムの可能性があればRKCB。

● 3NT ベストと判断。[12..14]_{HC} [SO]

● 4NT 接近スラムトライ。レスポnderは14HCPなら6♦、そうでなければ5♦。[18..19]_{HC}以上

- 3♣ ♣5枚以上 (♦♣5-5)。ほぼNシステム対処外。[12..14]_{HC}以上 [GD]
 オープナーはハンドに応じ3♦/3NT/4♣と応えるが、その先はプレイヤーの自己責任。

■ 3NT ♥5枚の3=5=3=2、3=5=2=3、3=5=1=4 (♠4枚否定)。[18..19]_{HC} [ST]
 [注：[15..17]_Hの♥5枚の5332などは1NTオープンしているのでゾーンは[18..19]_{HC}。]
 [1♥→2♦→3NTの応え方]

- パス 12、13HCPのFハンド
- 4♥ ♥3枚。ディレイドゲームレイズ。オープナーはRKCB可。[13..15]
- 4♦* ♥3枚。♦無関係。[16..18]以上 [GD] [ST]
 オープナーはRKCB (6♥狙い)。
- 4♣* ガーバー。良い♦6枚以上のスラムトライ。[ST]
- 4NT/5NT 接近スラムトライ。14、15HCP/[18..19]_{HC}
- 6NT [15..17]_{HC}

■ 2♥ ♥6枚以上 (♠4枚否定、4枚なら後述2♠)。[13..15] [ULB]
 考察：ここでレスポンドが3の代でニューーストを紹介するのは、5枚以上の6511、6520、… (♦6枚以上) だが、オープナーは6331、6322、6421である。[12..14]_{HC}で、ミスフィットが明らかなそのようなハンドで「ピンポイント」ゲームを狙う価値はあるだろうか。3NT狙いで良いのでは？ つまり、3NTでも危ないこんな状況でニューーストを応えるのはスラムトライである。

[1♥→2♦→2♥の応え方]

- 4♥ ♥2、3枚。ディレイドゲームレイズ。[13..15] [SO]
- 3♥ ♥3枚。[16..18] [GD] [ST]

[オープナーの応え方]

- 3♠* ステップビッドショートスート (♣/♠) アスキング
 レスポンドは有効ショートスート (4♣か3NT (♠がショート)) を応える。有効ショートがなければ4♥。

その後、スラムの可能性があればRKCB。

- 4NT RKCB (6♥狙い)。
- 2NT ♥1枚の準Fハンド。3=1=5=4/4=1=4=4など。[12..14]_{HC} [GD]
 危険な2NT。2=1=5=5/1=2=5=5は2♣とレスポンスしている。
- 3♦ 連続絵札の♦6枚以上。[10..11]_{HC} [LB]
- 3♣ ♣5枚以上。♣♦55以上、♥1枚以下 (6511、6520) [GD] [ST]
 オープナーは3=6=31、3=6=22、2=6=32、2=6=41、1=6=42など。ミスフィット危険領域。

オープナーはスラムトライするならHCPだけではなくコントロール(A)とパートナーサートの♣♦のサポート(長さ絵札)を考えてトライ。

①♦3、4枚のサポートがあり、1A以上なら3♦、②♣3、4枚のサポートがあり、1A以上なら3♣でスラムトライの意思。レスポンドが2A持つならRKCBを要請する。③2A以上なら自分からRKCB可。なお、サポートは3枚か4枚である。

[オープナーの応え方]

- 3NT 3=6=22など [SO]

- 3♥ ♥6枚以上、3=6=31など、あるいは0A [SO]
レスポnderは4♥か、3NT/4♣/4♦に直せる。
- 3♠*/3♦ それぞれ♣/♦サポートかつ1A以上 [GD]
スラムトライの意思とレスポnderが2A持つならRKCBを要請。レスポnderは2Aなければ4♣をビッド。

● 3♠ ♠4枚以上、♦6以上、♥1枚以下 (6422/6431/6440、6511/6520) [GD]
[ST]

オープナーは♠3枚以下 (6=331、6=322) なので、♠4枚なら♠4-3フィットで4♠をプレイするつもり (基本的にNシステム対処外の危険領域)。

[オープナーの応え方]

- 3NT ♠2枚以下、♦2枚以下 [SO]
- 4♠ ♠3枚 [LB]
- 4♣* ♦3枚以上、♣ショート [GD] [ST]
- 4♦ ♦3枚以上、♠ショートかも [LB]

■ 3♥ ♥6枚以上ソリッドまたは準ソリッド (♠4枚否定)。[16..18] [ST] [GD]
[1♥→2♦→3♥の応え方]

- 4♥か3NT [13..15]の最低位 [SO]
- スラムトライ。1Aならキュービッド、2A以上なら自分からRKCB

■ 4♥ ♥6枚以上ソリッド。[19..20] [ST]
[1♥→2♦→4♥の応え方]

- パス
- 4NT RKCB。オープナーは♥サポート不要と言っている。

■ 3♦ ♦4枚以上サポート (♠4枚否定)。[13..15]_m以上 ([16..18]ならA1枚以下) [GD]
[16..18]のときはA1枚以下というのが条件で、A2枚以上なら次の4♦である。
[1♥→2♦→3♦の応え方]

- 3♥ ♥3枚。4=3=4=2、2=3=4=4、3=3=4=3、2=3=3=5、1=3=5=4、4=3=5=1など。ディレイドゲーム。[13..15] [GD]
- 3NT ♥2枚以下。A1枚以下。パスを選べ。[12..14]_{HC} [SO]
♦5枚でもA0枚な5♦ではなく3NTを選ぶ [SO]
- 4♦ スラムトライ (ゲーム保証)。A1枚以上。[16..18] [GD]
ステップビッドでショートスートアスキングできないレベル。オープナーはRKCBでスラムトライ可。
- 4NT RKCB (6♦狙い)。[18..19]以上。

■ 4♦ ♦5枚以上サポート (♠4枚否定)。[16..18]_m以上 [GD]
2=5=5=1、3=5=5=0のようなハンド。オープナーは3NTに興味がなく、6♦に興味がある (最悪の場合でも5♦)。主たる関心はコントロール (A) である。HCPが高くとコントロール (A) が足りなければスラムは無理である。例えば、レスポnderが♦4枚、[15..17]_{HC}、A0枚の時、オープナーは自分がA3枚持っていないければ6♦スラムはできない (ボイドがないとして)。レスポnderはAの枚数に応じてレスポンスが変わる。

また、もしNジャコビー2NTレスポンスをしていない♥3枚の[16..18]なら、その時は

6♥スラムも選択肢である。

4=4=4=1の時だけ♦4枚なので少し楽で有利な3NTルーズかもしれないが、トレジャーハンターとして6♦にチャレンジした。

[1♥→2♦→4♦の応え方]

- 4♥ ♥3枚。[13..15]。ディレイドゲームレイズ。[13..15] [LB]
- 4NT RKCB。♦4、5枚。Aは2枚以上ある。
- 5♦ A0枚、♦4、5枚（オープナーは2A持つ可能性大）。[13..15]

■ 3♠*/4♦* スプリンターレイズ。♦4枚以上のサポート。ビッドした♠/♦が有効ショート。スラムトライ。[16..18] [ST]

[1♥→2♦→3♠/4♦の応え方]

- スラムトライ。キュービッドか RKCB [ST]
- 5♦ [13..15]低位 [SO]

ここまでの2♦に対するリミットビッドで、以下の2♠/3♣はナチュラルビッドだが、リミット／準リビッドもできなかったということである。Fハンドではない。2♣レスポンスが（ほぼ）ゲーム宣言なので気楽に3の代でもビッドできる。

■ 2♠ ♠4枚以上。[13..15]以上 [ULB]

- ①[12..14]_{HC}：♥6枚以上（4=6=21/4=6=30）。♣か♦が有効ショート。[[12..14]_{HC}の4=5=31/4=5=22/4=5=40は2♦オープンしている。]
- ②[15..17]_{HC}：♥5枚以上。[[15..17]_{HC}の4=5=31/4=5=22は1NTオープンしている。]
- ③[18..19]_{HC}以上の♥5枚以上。

[1♥→2♦→2♠の応え方]

- 4♠ ♠4枚。[12..14]_{HC} [SO]
- 3♠ ♠4枚。スラム可能ゾーンにいる。[16..18] [GD] [ST]

3♥のケースと異なり探索スペースを残すため低い代で応えている。
[オープナーの応え方]

■ 3NT* ステップビッドショートスート（♣/♥）アスキング
レスポnderは有効ショートスート（4♣か4♥）を応える。有効ショートがなければ4♠。

その後、スラムの可能性があればRKCB。

- 3♥ ♥2枚。[12..14]_{HC} [LB]
②③ならストレインを直すこともある。
- 4♥ ♥3枚。[12..14]_{HC} [LB]
- 2NT ♦4枚以上、♠3枚以下、♥1枚以下。3=1=5=4など。[12..14]_{HC} [SO]
- 3♦ 連続絵札の♦6枚以上。[10..11]_{HC} [LB]

■ 3♣ ♣5枚以上、♥5枚以上（♠4枚否定）。[13..15] [ULB]

スラムの可能性のあるA-c型2sハンドは3♣ジャンプリビッドをするので、ある程度ハンドは限られる。例えば、最低でも準2sのハンドで、2=5=1=5など。また、1NTオープンしなかったので[15..17]_{HC}の3=5=41、2=5=42でない。

レスポnderは2NTレスポンスしなかったが、[12..14]_{HC}なら可能な限りリミットビッドをする。

[1♥→2♦→3♣の応え方]

- 4♣ ♣4枚以上。[13..15]_m以上 [ULB]
上記3つのビッドでないので、最低2=2=5=4か1=2=4=6、

1=1=6=5などの荒れたハンド。3NTは嫌だということ。

[オープナーの応え方]

■ 4♥ ♥6枚、♣4枚以上。2=6=4=1など。[12..14]_{HC} [GD]
後はレスポonderに任せる。

■ 5♣ [SO]

● 4NT

♣スートのRKCB。

● 3♥

♥3枚のF/準Fハンド。4=3=4=2、4=3=5=1、3=3=4=3、3=3=5=2。

[12..14]_{HC} [GD]

● 3♦

連続絵札の♦6枚以上。[10..11]_{HC} [LB]

● 3NT

♥2枚以下、♠3枚以下、♦4枚以下。[12..14]_{HC} [SO]

補足1——ジャコビー2NT

Nシステムでは採用しないが、1♥/1♠に対して、「4枚以上フィット、オープンハンド以上」の時2NTと応えるコンベンションもある。これをジャコビー2NTと呼ぶ。3NT（4枚フィット、フラットハンド、[13..15]）リビッドよりアンバランス性があるので、スラム志向のハンドである。特に、妨害が入ると、きめ細かくビッドできる点が優れている。キャプテンシーがレスポnderに移っていることに注意。なお、ポイントレンジやパターンが双方若干曖昧なので、うすいスラムトライは（妨害が入らないと）少し危険覚悟である。その後オープナーのショートスートやサイドスート（5枚）を示すビッドもあるが、その頻度はそう多くなく、結局レスポnderが「エイヤッ」とスラムに行くしかないかもしれない（バーゲンレイズが使用できるので実戦的か?）。[なお、Nシステムでは、マイナーオープンの際も少し違ったジャコビー2NTライクなコンベンションを使う。]

2NTに対するリビッド	意味
同じメジャーの4♥/4♠	ミニマムハンド（サインオフ）。これ以外はスラムの可能性あり。
ニュースートの4の代	良い5枚のサイドスート（注：ボイドスートするペアもある）
3NT	14HCP以上と5枚メジャー
同じメジャーの3♥/3♠	14HCP以上と6枚以上メジャー
ニュースートの3の代	スプリンター（シングルトンまたはボイド）

妨害ビッドが入った時（マイク・ローレンスの方法）

レスポンス		意味
同じメジャーの4の代	1♥/1♠-(P)-2NT-(3♦)-4♥/4♠	4♥/4♠はサインオフ
パス	1♥/1♠-(P)-2NT-(3♦)-P	パスはウェイティング（次項参照）
ダブル	1♥/1♠-(P)-2NT-(3♦)-X	ダブルはオポーネントスートのコントロール（AまたK）を持つ
同じメジャーの3の代	1♥/1♠-(P)-2NT-(3♦)-3♥/3♠	3♥/3♠は6+トランプとオポーネントスートのコントロール
3NT	1♥/1♠-(P)-2NT-(3♦)-3NT	オポーネントスートがシングルトンかボイド
4の代のマイナー	1♥/1♠-(P)-2NT-(3♦)-4♣	4♣はシングルトンかつオポーネントスートのコントロール
オポーネントスートの4の代のキュービッド	1♥/1♠-(P)-2NT-(3♦)-4♦	4♦はオポーネントスートがボイド（妨害が3♠なら3NTでボイドを示す）

Nジャコビー2NTへの妨害ビッドをパスした場合

レスポンス		意味
ダブル	1♥/1♠-(P)-2NT-(3♦)-P-(P)-X	ペナルティダブル
3の代のニューメジャー	1♥/1♠-(P)-2NT-(3♦)-P-(P)-3♠	ビッドスートにAかつオポーネントスートに0、1ルーザー
3NT	1♥/1♠-(P)-2NT-(3♦)-P-(P)-3NT	オポーネントスートにK
4の代のマイナー	1♥/1♠-(P)-2NT-(3♦)-P-(P)-4♣	ビッドスートにAかつオポーネントスートに0、1ルーザー

Nジャコビー2NT相手にはディフェンシブビッドに工夫が必要ということだ、1スーターの単純なオーバーコールはオポネントに情報を与えるだけなので、しない方がいい。1NTオープンに対するカペレティのようなコンベンションがいいかもしれない。と言う訳で、もしオーバーコールするなら、5の代の攻防になる可能性があるので（ダブル付きのダウン覚悟）、5-5以上の2スーターが必要だ。例えば、3NTオーバーコールをマイナー2スーター、キュービッドを「アンビッドメジャー+どちらかのマイナー」。あるいは、3♣オーバーコールを「アンビッドメジャー+♣」、3♦オーバーコールを「アンビッドメジャー+♦」などが考えられる。

補足2——バーゲンレイズ

われわれはメジャーオープン（1♥/1♠）の際、2NTレスポンスを2つのモード——[12..14]_{HC}のフラットハンドと[16..18]のメジャー4枚以上フィット——として使用している。また別に[16..18]の4枚フィット以上を保証するレスポンスで、同時に5枚以上のサイドスートを紹介するサポート保証リアルジャンプ（2♠/3♣/3♦）（スラムトライ）を使っている。

もし2モードの2NTの代わりに、ジャコビー2NT——4枚フィット以上保証の[13..15]以上。スラム志向が強い——を使うのなら、空いたビディングスペース（3♣/3♦）をバーゲンレイズとして使用でき、各種リミット（上限）レイズをきめ細かく定義できる。パートスコアでの競り合いなので、あまり機会のないスラム目的より使用頻度が高い。

バーゲンレイズのバリエーションはいろいろあるが、以下はシンプルな例である。

- シングルレイズ（2♥/2♠）は3枚サポートのコンストラクティブレイズ（[6..10]）
- 3♣は4枚サポートのコンストラクティブレイズ（[6..10]高位）
- 3♦は4枚サポートのゲームトライレイズ（[11..12]）
- ダブルレイズ（3♥/3♠）はプリエンプティブレイズ（4枚以上のサポート）

実戦経験から、ポイントが少ない（9HCP前後）レイズの場合、いずれ3の代まで競り合うか否かの判断が求められることが多いので、初めから3の代をビッドする。あるいはオポネントがコントラクトをメイクするより自分らのダウンの方が損害が少なく済むと考えるのである。1ダウン覚悟だ。

しかし、そもそも競り合いにならないのに勝手にオーバービッドしてしまっているかもしれない。と言う訳で、腕に自信のある人、戦略に自信のある人にお勧めである。

Nシステムはうすいと思われるようなスラムやゲームを逃さないようにしようというポリシーだが、バーゲンレイズはパートスコア戦を制しようとするものだ。サポート保証リアルジャンプによるスラムトライは頻繁には起きないが、パートスコアゲームはよく起きる。そのどちらのポリシーを選ぶのかということである。あるいは、チーム戦かペア戦の戦略の違いと言える。

補足3——1NTアンリミットレスポンスの考察

メジャーオープンに1NTがリミットビッドでないシステムを使うと、「最適なコントラクトであるかもしれない1NT」で終わることがない。マイナー3-3フィットの2♣/2♦コントラクトでプレイするおそれがある。ただしこの場合結論を先に言うと、マイナー3-3フィットでプレイするよりも5-1フィット（フィットとは言えないが）でも2♠/2♥コントラクトでプレイする方を選ぶのが良いだろうということである。

そもそもなぜ1NTアンリミットビッドを使うかという、2オーバー1システムではゲームの有無の判断を優先しているので、メジャーオープンに対しゾーンレスポンスまたはゲーム宣言できないハンドは、すべて1NTで応えるしかないからである。つまり、2オーバー1ゲーム宣言の犠牲者になっている。

だが、「ただでは転ばない」ようにもう少し詳しく見てみよう。[注意：1NTリミットレスポンスのシステムを使っている、逆に「結果的に不適な1NT」であることもあり得るので、現実には「運次第／腕次第」かもしれない。]

Nシステムの1NTアンリミット ([6..9]_{HC}[10..11]_{HC}) にはゾーンが2つあるように2つの目的が含まれていた。

- マイナーフィットを探そう (もちろん1♠オープンなら♥フィットもある)。当たり前のようだが、キャプテンシーは1NTレスポnderにあるのだ。
- 「魔のゾーン対策」

である。

[6..9]_{HC}なら簡単だ。オープナーが平均的ハンド ([13..15]) しか示さない2♣/2♦/2♥なら、基本的にオープンスートかリビッドスートのプリファーしかない。自分のスートを紹介したりリビッドスートをレイズするのは、10hep以上つまり[6..9]_{HC}高位でFハンドでない時だけである。当然そのスートの長さは5枚以上である。ただし、オープンスートが5枚と分かっているの、新スートは6枚以上であることが望ましい。

[10..11]_{HC}の時も簡単だ。この時1NTオープンしていないオープナーがF/準Fハンドでも、[12..14]_{HC}の高位であればゲームゾーンである。[10..11]_{HC}の高位の11HCP持っていたら1NTアンリミットの後で何らかのゲームトライをするだけだ。10HCPならスートフィットが明らかな時 (hepは増える) 以外動かないことである。

2♣/2♦が返ったとして、少し具体的に見てみよう。

- ① 1♥オープンの時：リミットビッドオープンである1NTやフラナリ2♦でオープンしていないことに注意。まず、1NTオープンしていないので、Fハンド5332パターンの[15..17]_{HC}ではないということである。またフラナリでないの、♥5枚で[13..15]ならは4枚♠はないということである。

1NTレスポンスに対してその後オープナーが2♣/2♦と応えたたら、オープン時同様、可能性のないハンドを除外しながら可能性のあるハンドを想像してみよう。

まずは、[16..18]以上、♥6枚以上ではない。[19..20]以上のアンバランスハンドではないし、[18..19]_{HC}以上のフラットハンドではないということが分かる。

平均的に想定できることは、[12..14]_{HC}、♥は5枚、♣/♦は3、4枚、♠は3枚以下といったところである (想定外もあり得るが、それは主にシェイプに関することだ)。シェイプは、2♣リビッドなら、3=5=2=3、3=5=1=4、2=5=2=4；2♦リビッドなら、3=5=3=2、3=5=4=1、2=5=4=2である。[オープナーハンドが想定外の、2♣=2=5=1=5、1=5=2=5、0=5=3=5、3=5=0=5、1=5=1=6、0=5=2=6、2=5=0=6；2♦=2=5=5=1、1=5=5=2、0=5=5=3、3=5=5=0、1=5=6=1、0=5=6=2、2=5=6=0については後述。]

ポイントが少ない ([6..9]_{HC}、10HCP) 時、2枚♥なら2♥とプリファーしてサインオフすればよい。一方、4=1=4=4、4=0=5=4、4=0=4=5、3=1=5=4、3=1=4=5、2=1=5=5の時は2♣/2♦をパスする。

レスポnderが最も苦慮するケースは、ポイントが少なく ([6..9]_{HC}高位)、♥1枚、♠4枚で6枚マイナースートがない時、すなわち自分の5枚スートを示せない4=1=5=3、4=1=3=5シェイプの時である (ポイントが少ないのに新たにビッドすれば、それは6枚スートだ)。この時はパス (2♣/2♦でプレイ) や2NTをビッドするのではなく、運を天に任せて、5-1フィットで2♥をプレイする方を勧める。マイナーが5-3フィットしているかもしれないが、それは何かの役に立つだろう。

5枚持っていて3の代にレイズするのは、かなりチャレンジングである。[6..9]_{HC}では、5-3フィットかもしれないマイナースートで (オポネントのメジャーオーバーコールが入らない時には) オーバービッドの可能性があるからだ。実際、レイズすればほぼ確実に4♣/4♦か5♣/5♦に上がる。もちろん運が良ければメイクする。

では、[6..9]_{HC}高位でチャレンジする人のために：オープナーハンドが想定外の (ただしHCPゾーンは[12..14]_{HC}のはず)、2♣=2=5=1=5、1=5=2=5、0=5=3=5、3=5=0=5、1=5=1=6、0=5=2=6、2=5=0=6；2♦=2=5=5=1、1=5=5=2、0=5=5=3、3=5=5=0、1=5=6=1、0=5=6=2、2=5=6=0の場合について考えてみよう。

例えば、2♣に対しレイズしてみよう。夢のように5-5フィットだったとしたら、結果、ほぼ確実に5♣のゲームになっている。メイクするだろうか。まず前提は、HCPは両者合わせて21~23HCPだ。第1章「オープニングビッドの概要」で解説したハンドエバリュエーションを復習してもらいたい。

メイクするための条件は、①他に長いスート（この場合♦）があること。具体的にはレスポンダーのハンドが3=2=3=5でないこと（♠4枚の4=2=2=5、4=1=3=5の場合はよりチャレンジング）。②HCPを構成する絵札がAKか中心であること（QJではないこと）。③短いスートに無駄となるハイカードがない、つまりロングスートに絵札が集中していること。④エンドプレイの腕前があること。実際にダミーが開いてみないと分からないが、オープニングリードからすぐにエンドプレイモードになる覚悟が必要だ。セカンドスートがすぐにエスタブリッシュするとは限らない。絵札が少ないのでフィネスのチャンスは1回きりだろうが、それをすべきか否かの判断がある。例えば、ディフェンダーのKがAの後ろにあったとしても取らせない、取らせてもスローインになるようにプレイができるだろうか。なお、うまいデフェンダーなら特に理由がなければオープニングリードはほぼランブリードにするだろう。確実に2トリック失う（1トリック儲かるかもしれないが）。こういうことを考えているならチャレンジを勧める。

②1♠オープンの時：♥4枚ない程度で、結局注意するのは1♥オープンと同じだ。

1NTレスポンスに対してオープナーが2♣/2♦で応えるようなハンドは。平均的には、[12..14]_{HC}、16hcp以下、♠は5枚、♥は3枚以下、♣/♦は3、4枚である。シェイプは、2♣リビッドなら、5=3=2=3、5=3=1=4、5=2=2=4；2♦リビッドなら、5=3=3=2、5=3=4=1、5=2=4=2である。可能性としては、5=2=1=5、5=3=0=5、5=0=3=5、5=2=0=6、5=0=2=6、5=1=1=6；5=2=5=1、5=3=5=0、5=0=5=3、5=3=5=0、5=2=6=0、5=0=6=2、5=1=6=1。オープナーが7枚マイナーを持つことは想定外の想定外だろう。

と言う訳で、レスポンダーは[6..9]_{HC}なら、1♠でも結局のところ1♥と同様、♠2枚なら2♠とプリファァーしてサインオフすればよいし、レスポンダーが4=1=4=4、4=0=5=4、4=0=4=5、3=1=5=4、3=1=4=5、2=1=5=5の時は2♣/2♦をパスする（最悪4-3フィットでプレイする）。5=3=2=3と1=4=5=3、5=3=3=2と1=4=3=5が向かい合った時に、パスではなく、5-1フィットで2♠とビッドする（平均的に勧める）。5枚持っていてレイズするのはかなりチャレンジングである。チャレンジしたい人は、先に述べた1♥オープンの時の考察を参照。

1NTを準リミットとすることでブリッジの本当に面白い世界が開けてくるのである。だれもがビッドできるコントラクトで、だれでもメイクできるゲームをやってもつまらないではないか。「これぞブリッジ」である。

さらに付言すれば、「1♥-1NT-2♣/2♦-パス」にオポーネントはどう反応するだろうか。オーバーコールやダブルをコールするだろうか。

なお後述するように、1♣オープンの際は4-4メジャーフィットでも、ポイントが少ない時は1NTコントラクトになって、逆に2♥/2♠では終わらない。

ハンド例5：1♠/1♥オープン（1st/2nd）

No. 1

♠KJ 6
♥Q 7 5 4 2
♦K 5
♣A 6 2

♠A 7
♥A 10 6
♦10 9 6 4 3
♣Q 8 5

N
W E
S

♠Q 10 4 3 2
♥9 3
♦A 8 2
♣9 7 3

N	E	S	W
1♥	P	1♠*	P
2♠ ¹	P	P	P

*：♠5枚+（フラナリ2♦オープンをしていながら）

1：1♠レスポンスは♠5枚+なので1NTは不適

No. 2

♠Q 6
♥KJ 7
♦A 9 5
♣10 9 5 3 2

♠10 9 3 2
♥8 3 2
♦QJ 7
♣A 6 4

N
W E
S

♠AKJ 7 5
♥A 9 4
♦K 8 6 4
♣8

♠8 4
♥Q 10 6 5
♦10 3 2
♣KQJ 7

N	E	S	W
1♠	P		2♠
P	3♣ ¹	P	3♠ ²
P	4♣ ³	P	P
P			

1：ショートスートショーイングゲームトライ。3♠より良い

2：絵札があるか、もともと弱いハンド

3：スラムは諦めてゲームビッド

No. 3

♠A 8 6 5
♥9 6 4 3
♦2
♣A 5 4 2

♠9
♥Q 10 5 2
♦KQ 10 4
♣J 9 7 6

N
W E
S

♠J 7
♥KJ 8 7
♦AJ 7 5 3
♣10 8

♠KQ 10 4 3 2
♥A
♦9 8 6
♣KQ 3

N	E	S	W
		1♠	P
3♠	P	3NT* ¹	P
4♦ ²	P	4NT	P
5♥	P	6♣	P
P	P		

*：ステップビッド。有効ショートスートがあればビッドせよ（♦チビ3枚あるから）

1：3♠は♠のリミットレイズ（♠4枚+、[11..12]）だから、4♠はもったいない。

スラムを狙おう

2：♦が有効ショート

No. 4

♠QJ 10 2
♥A
♦7 6 3 2
♣10 8 7 3

♠A
♥KJ 9 8 4 3
♦QJ 9
♣AK 6

N
W E
S

♠8 6 3
♥Q 6 5 2
♦AK 5
♣Q 4 2

♠K 9 7 5 4
♥10 7
♦10 8 6
♣J 9 5

N	E	S	W
			1♥
P	3♥	P	3NT* ¹
P	4♦ ²	P	6♥
P	P	P	

*：♠のキュービッド [ST]。もしショートスートアスキングしたければ3♠とビッドする

1：4NTは不適。3NTで十分である。4♣は可能だが効かない。4♥は不適。

2：4♦もキュービッド（スラムトライ賛成）。パスや4♥は不可

No. 5

♠A 9 8 6 5
♥K 8
♦9 5 4
♣A Q 4

♠10

♥J 10 9 6 4 2
♦K Q 10 8
♣8 3



♠K Q 3 2
♥3
♦A 7 6 4
♣K 6 5 2

♠J 7 4

♥A Q 7 5
♦J 3
♣J 10 9 7

No. 6

♠Q J 10 5 4
♥10 3
♦A 8 3
♣9 5 2

♠6 2

♥K J 6 5
♦K J 9
♣K Q 4 3



♠K 8 7 3
♥A 9
♦Q 7 4
♣10 8 7

♠A 9

♥Q 8 7 4 2
♦Q 7 4
♣A J 6

No. 7

♠Q 2
♥K 7 5
♦A 8 4
♣8 6 5 4 3

♠A 10 9 7

♥8 4 3 2
♦K 7 3
♣J 10



♠K J 8 5 3
♥Q J 6
♦9 5 2
♣A K

♠6 4

♥A 10 9
♦Q J 10 6
♣Q 9 7 2

No. 8

♠J 9 8 3
♥10 4
♦A K 6
♣10 7 3 2

♠A K 4

♥A 9 7 6 2
♦8 3
♣K 9 5



♠10 5
♥K 8 4 2
♦Q J 6 4 3
♣J 6 4

♠Q 7 6 2

♥K 5 3
♦10 7 4
♣A Q 8

No. 9

♠A 9 7
♥A 8 6 5 3 2
♦Q
♣K 6 3

♠Q J 10 4

♥K J 9 7
♦10 5
♣A 10 8



♠8 3
♥
♦K 7 6 4 3 2
♣Q J 5 4 2

♠K 6 5 2

♥Q 10 4
♦A J 9 8
♣9 4

N	E	S	W
1♠	P	4♥*	P
4♣ ¹	P	P	P

*: ♥ショートのスプリンターレイズ

1: ♥Kが無駄なので4♣で終わり。♥がスモールカード3枚ならスラムトライだった

N	E	S	W
	1♥	P	3NT*
P	4♥ ¹	P	P
P			

*: ♥4枚+。[13..15]。有効ショートスートなし

1: パスや4♣の紹介は不適

N	E	S	W
		1♠	P
1NT*	P	2♦* ¹	P
2♠ ²	P	P ³	P

*: ULB。

1: 2♦レスポンスは本来♦4枚+、[13..15]の意味だが、他に良いスートがなければ、クズ3枚で可。2♠レスポンスは、♠6枚+で[13..15]のハンドを意味するから不適

2: ♦の枚数が少ないので、♠は2枚だがブリッファー [SO]。パスは不適

3: 2♠はサインオフ。ポイントと♠3枚サポートが適当であれば3♠と誘う。

3♠は不適

N	E	S	W
			1♥
P	1NT* ¹	P	2♣ ²
P	3♥ ³	P	4♥ ⁴
P	P	P	

*: ULB。

1: ♥は3枚あるが、2♣は言い過ぎ。1NTの方が良い

2: 2♣レスポンスは本来♣4枚+、[13..15]の意味だが、他に良いスートがなければ、クズ3枚で可。2♥レスポンスは、♥6枚+で[13..15]のハンドを意味するから不適

3: 3♥は、♥3枚サポートの[11..12]で、4♥へのゲームトライ

4: 14HCPなので4♥をビッド

N	E	S	W
1♥	P	1NT*	P
2♥ ¹	P	2♠* ²	P
3♣ ³	P	P	P

*: ULB

1: 2♥レスポンスは♥6枚+、[13..15]。2♠は不適

2: 2♠は♦♣ともに5枚+、♥1枚以下 [ULB]。3♦は可能だが勧めない。パスは不可

3: ♣をブリッファー。パスは不可

No. 10

♠Q1074
♥J6
♦A85
♣J1093

N
W E
S

♠A9862
♥A
♦K1075
♣AQ7

♠KJ5
♥Q1093
♦972
♣964

No. 11

♠3
♥Q7642
♦AKJ2
♣J85

N
W E
S

♠10862
♥10
♦9753
♣AK104

♠AQ954
♥AK983
♦64
♣7

No. 12

♠AK73
♥92
♦10653
♣1042

N
W E
S

♠84
♥A76
♦A972
♣K985

♠10962
♥1054
♦84
♣QJ73

No. 13

♠A3
♥A76542
♦K63
♣K2

N
W E
S

♠10962
♥KJ9
♦10854
♣J7

♠KQJ
♥83
♦QJ7
♣A8654

No. 14

♠Q85
♥Q9632
♦J
♣7642

N
W E
S

♠AK1062
♥A
♦A974
♣J53

♠J974
♥K1085
♦Q8
♣Q109

N	E	S	W
	1♠		1NT ^{*1}
P	2♦ ²	P	3♦ ³
P	6♦	P	P
P			

*: ULB。

1: hepが足りないので2♣は不適

2: 2NTは[18..19]_{HC}なので1HCP不足。5-5ではないので3♦はない

3: [11.12]、5♦枚以上

N	E	S	W
		1♠	P
1NT ^{*1}	P	3♥ ²	P
4♣ ^{*3}	P	4♣ ⁴	P
4NT	P	5♣	P
6♥	P	P	P

*: ULB。 [6.10][11..12]とっているだけ

1: 「♥4~5枚だけ、かつ[10..11]_{HC}」のハンドは、2♥ではなく1NTとレスポンス

2: 3♥レスポンスは[16..18]の♥5枚+でSSC

3: 4♣は♥スーパーフットで、ショートスートアスキング

4: ♣有効ショート

N	E	S	W
			1♥
P	1NT ^{*1}	P	2NT ²
P	3♥ ^{*3}	P	4♥ ^{*4}
P	P	P	

*: ULB

1: 「♣4~5枚だけ、かつ、[11..12]」のハンドは、2♣ではなく1NTとレスポンス

2: 2NTレスポンスは[18..19]_{HC}のハンド3: [10..11]_{HC}、♥3枚4: フラットハンドの[18..19]_{HC}と11HCPではスラムはなしと判断

N	E	S	W
1♥	P	2♣ ¹	P
2♥ ²	P	2NT ³	P
3♥	P	4♥ ⁴	P
P	P		

1: 2NTも可

2: ♥6枚以上の[13..15]。3♥は[16..18]のソリッドまたは準ソリッド [ST] になるので不適。

3: 2♣レスポンスの要件の中でミニマムのフラットハンド [LB]

4: 3NTも可

N	E	S	W
	1♠	P	2♦ ¹
P	4♥ ^{*2}	P	4NT ³
P	5♣	P	7♦
P	P	P	

*: スプリンター

1: HCPは少ないが♦がほどほどに良い6枚の12hep以上なので1NTより2♦を選択。

(No. 14*を参照)

2: ♥ショートのスプリンター (♦4枚+のサポート、[16..18]以上) [GD]

3: RKCBでスラムトライ

No. 14*

♠Q85
♥Q9632
♦J
♣7642

♠3
♥1074
♦K106532
♣AK8

N	E
W	S

♠AK1062
♥A
♦A974
♣J53

♠J974
♥K1085
♦Q8
♣Q109

No. 15

♠J86
♥7
♦KQ6432
♣A95

♠A94
♥Q107
♦1075
♣QJ108

N	E
W	S

♠7532
♥K984
♦AJ9
♣63

♠KQ10
♥AJ653
♦8
♣K742

No. 16

♠Q1097
♥952
♦J10863
♣4

♠A8542
♥K73
♦AK2
♣K6

N	E
W	S

♠K6
♥A84
♦95
♣AQ9532

♠J3
♥QJ106
♦Q74
♣J1087

No. 16*

♠Q1097
♥952
♦J10863
♣4

♠A8542
♥K73
♦AK2
♣K6

N	E
W	S

♠K6
♥A84
♦95
♣AQ9532

♠J3
♥QJ106
♦Q74
♣J1087

No. 17

♠A8542
♥63
♦A97
♣KQ5

♠J3
♥K1097
♦K85
♣J642

N	E
W	S

♠Q107
♥Q5
♦QJ1063
♣983

♠K96
♥AJ842
♦42
♣A107

N	E	S	W
	1♠	P	1NT ¹
P	2♦ ²	P	4♦ ³
P	4NT	P	5♥
P	5NT ⁴	P	6♣
P	7♦	P	P

1: ♦をほとんど評価して1NTを選択。

2: ♦3枚の[13..15][16..18]

3: ♦6枚+, [13..15]以上

4: Kの位置アスキング

N	E	S	W
	P	1♥	P
2♦ ¹	P	2NT ²	P
3♦ ³	P	P ⁴	P

1: HCPは少ないが6枚の良い♦なので、1NTは不適

2: 2NT以外不適。すなわち、3♣はhepと長さから不適

3: ♦6枚+を紹介する。フラットハンドでないのでパスは不適

4: レスポンダーが自分の♦スートを3レベルでリビッドしているのでパスあり。たぶん♦6枚の11HCPくらい。♦に可能性がないので3NTをビッドせず、パス。

もし♥2枚、♦Jがあれば3NTをビッド

N	E	S	W
			1♠
P	2♣	P	3NT ¹
P	4♣ ²	P	4♦ ³
P	4NT ⁴	P	6♣
P	P	P	

1: 3NTは本来[18..19]_{HCP}のFハンドだがパートナーの2♣を聞いて、18HCP相当と判断。

1NTオープンもできた (No. 16*)

2: ♣6枚以上で[13..15]なので4♣をビッド。3NTパスはもったいない

3: コントロールショーイングキュービッド。ハイカード (A、K) が優れている

4: 接近スラムトライ (2Aあり)

N	E	S	W
			1NT
P	3♣ ¹	P	3NT ²
P	4♣ ³	P	4♣
P	5♣ ³	P	5NT
P	6NT	P	P

1: マイナートランスファー。有効ショートスートがないのでNバベット2NTは使わない

2: マキシマムで♣/♦両方最低2枚サポート

3: 4♣、5♣はガーバー

N	E	S	W
1♠	P	2♥	P
2NT ¹	P	4♠	P
P	P		

1: 2NTは♠5枚でサポートなし (♥2枚以下) の[13..15]

No. 18

♠K 5 2
♥K 2
♦A 6 5 3
♣A Q 7 4

♠10 8 6 3
♥A 10 9 7
♦J 8 4
♣9 2

	N	
W		E
	S	

♠Q J 9 4
♥8 5
♦Q 10 7 2
♣10 8 5

♠A 7
♥Q J 6 4 3
♦K 9
♣K J 6 3

N	E	S	W
	1♥	P	2♣ ¹
P	3♣ ²	P	3♦ ³
P	3♠ ⁴	P	6♣ ⁵
P	P	P	

1 : 2NTは[12..14]_{HC}のフラットハンドか♥4枚以上サポートの[16..18]なので不可

2 : ♣4枚以上サポート

3 : 良い♦ (アドバンスキュービッド)。このビッドで♣がフィットして[16..18]を示す。

hepが少なければ、3NTをビッドしてサインオフ。なお、4♣は不適

4 : ♣の内容が良いので3♣のキュービッドで可能性を追求する。3NTは不適

5 : パートナーも可能性を追究してきたのでスラムをビッド。3NTは不適

サード／フォースシートで 1♥/1♠オープンとNドゥルーリー

Nシステムでは、ファースト／セカンドシートで無理なオープンをしなくてよかった。なぜなら、サード／フォースシートでは、競り合いを予想して4枚♠のオープンや、パートナーの10HCP前後を確率的に期待して11HCP前後でオープンするプロスペクト（予期）オープン戦略を取るからである（特にサードシートでは）。ここで陰の主役になるのはNドゥルーリービッドで、これは3rd/4thシートの1♥/1♠オープンに対し2♣を返すことで、①♥/♠3枚以上サポートかつ[10..11]_{HC}、または②♣3枚以上かつ[10..11]_{HC}+12HCPを表しつつ、プロスペクトオープンかノーマルオープンか尋ねるものだ。

例によってNドゥルーリービッドをしなかった場合が重要である。ここでは最初にNドゥルーリーを使わないことから派生する数々のゲームトライとゲーム宣言ビッドを説明する。

ところでレスポnderが最初パス（リミットビッド！）した理由はなんだろう。(i) [0..5]_{HC}か[6..9]_{HC}、(ii) [10..11]_{HC}、(iii) オープン要件をぎりぎり満たさなかったフラナリ／プリエンプティブ型ハンド、(iv) 12HCPあったが悩んでパスを選択したハンド——4441パターン含むF/準Fハンド、J-d型12HCPハンド、マイナースートが6枚以上あるd型1sハンド——であろう。

(ii)のハンドを持つレスポnderはパートナーが3rd/4thシートで1♥/1♠オープンした時、サポートがなければ1NTで十分だ。なぜなら今度の1NTはパスありなのでプロスペクトオープンならパスか、そうでなければ何かビッドするので、その時自分のハンドを表現できる。

なお、プロスペクトオープンは、結果的にそうなるかもしれないが、オポーネントを邪魔したい訳ではない。準リミットビッドである。

hepゾーン表

パストハンドのhepゾーンは最大[13..15]と想定できる。一方、オープナーの方は[11..12]以上である。

hepゾーン 3rd/4thオープン

	[6..10]	[11..12]	[13..15]
[11..12]			
[13..15]			
[16..18]			
[19..20]			
[21..23]			
[24..25]			
[26..28]			

ゲーム可能ゾーン
 合計26hepからメジャースートゲーム
 ゲームゾーン
 スモールスラム可能ゾーン
 合計33hepからスモールスラム

7-1 サード/フォースシートの1♠オープン後の展開

- 1♠*
- ①♠5枚以上。[13..15]_M以上、10HCP以上（低HCPの時はA-c型2s、1sに限る）
 - ②♠4枚で4=4=3=2、4=4=2=3、4=4=4=1、4=4=1=4（必ず♥4枚ある）。[12..14]_{HC}。
 - ③[11..12]_M、♠5枚以上。

①は普通のオープンだが、②③は競り合いを予期したり、パートナーにそこそこのHCPを期待する「プロスペクトオープン」である。[注意：②は♥4枚のお供がない場合や、1NTオープンできない[15..17]_{HC}や[18..19]_{HC}ならマイナーオープンする。]

3rd/4thシートのメジャーオープン：プロスペクトオープンのケーススタディー（1）

②のように、4=4=3=2、4=4=2=3、4=4=4=1、4=4=1=4の時♠4枚で1♠オープンするのは、♠4-3フィットのプレイも辞さないということである。昔懐かしい4枚メジャーオープンの感覚だ。3rd/4thシートで4枚の♠で1♠オープンすることが1♣/1♦オープンに比べ利点があるは、早くメジャーを紹介できることだ。パートスコア止まりも想定していて、低い2の代で♠コントラクトができたり、絵札を多く持つ方がディクレアラーになれたり、テネス絵札（AQ、KJx、Q10xx）を隠し持っていると有利になるからである。もちろん4-3トランプの不利もあるが、経験上、低い代ならなにかなる可能性は高い。

状況：自分たちはNSバル、相手はEWノンバル。1stシートでSのあなたは3=4=2=4の9HCPだったのでパスした。3rdハンドでパートナーは[4=4=2=3の13HCPで]1♣オープンしたが、Eのダブルが入った。ここであなたはパスか1♥の選択だが、1♥を選択。するとWは2♦とビッドし、パートナーは2♥とレイズ。Eも3♦と競り合いとなった。オークションはP-(P)-1♣-(X)-1♥-(2♦)-2♥-(3♦)-?。さてあなたはここで何とビッドするだろうか？ パスカ3♥、あるいはダブル（減多にない）の選択だ。大いに困る。パートナーは[13..15]_M、♥4枚（場合によっては♥3枚）だろうが、あなたは9HCPと♦ダブルトンを根拠に、あるいは口惜しさに動かされて、結局、3♥になる。メイクするだろうか？ 一方、もしパートナーが1♠でオープンしたらどうなるだろう。P-(P)-1♠-(P)-2♠で、たぶんダブルは入らず終わりだ（2♦オーバーコールも可能性は薄い）。しかもコントラクトに手間をかけないので対戦相手にオープニンググリードのヒントを与えることもない。もっとも、相手は4枚♠持っているはずなのでプレイは必ずしも楽ではないが、2♠ならたぶんメイクする。一方、4-4フィットでも3♥コントラクトは、相手も4枚トランプを持っている可能性は高いのでメイクは容易でない。

3rd/4thシートのメジャーオープン：プロスペクトオープンのケーススタディー（2）

③は俗に「ライトオープン」と言われるものだが、Nシステムでは3rd/4thシートの立派なオープン要件なので、オープナーは卑下する必要はない。ライトオープンのケースでは往々にしてビッド途中で弱気になり、パスしてしまうことが多いが、以下の解説を読めば、リスクマネジメントはちゃんとなされていることが分かる。「ビッドは勇敢に！」である。

3rd/4thシートのメジャーオープン：ノーマルとプロスペクトオープンのケーススタディー（3）

ノーマルオープン①の低HCP例外要件との違いを意識しているだろうか。実はこれも「プロスペクト」なのだ。

もともとハンド評価は、「合計HCPとスートの長短」ではなく、「HSDC」つまり合計HCPとその全体構成（A/J）、シェイプ（F/準F/2s/1s）、絵札分散（c/b/d）、絵札コンビネーションで行っている。

以下の4つのハンドを見てみよう。

♠KQxxx

♥AJxxx

♦xxx

♣x

(a) 10HCP

♠KQxxx

♥xxx

♦x

♣AJxxx

(b) 10HCP

♠KQxxx

♥Qxx

♦Kxx

♣Qx

(c) 12HCP

♠QJxxx

♥KJxxx

♦QJ

♣Qx

(d) 12HCP

(a)はどのポジションでもオープンする。♥がトランプの第2候補で、パートナーのポイントが低かったり、トランプフィットしなければ、2の代(♠/♥プリファァ)でコントラクトがおさまる可能性がある。仮にパートナーの♠がシングルトンでも、その時は♥2枚あると期待できるのだ(1=2=5=5)。

(b)は♣がセカンドオプションで、♠がフィットしなければ最低3レベルのコントラクトになるはずだ。オーバービッドだろう。1st/2ndポジションではパスし、パートナーのオープンやオポーネントのオープン进行を期待する。

(c)は12HCPあるが1st/2ndではパス(悩ましい)で、3rd/4thのみでオープンとなる。なお、(d)はフナリ型だが1st/2ndではオープンしないし、3rd/4thでもライトオープンしないかもしれない。オープンしたとしても、パートナーはこのようなハンドの可能性を知っている。判断ミスをするはずはない。

メジャーオープンとは「ゲーム宣言」と同等である!?

メジャーオープンが強気になるのはまさに「オプティマティック」で、以下の大胆なあるいは想像的な根拠があるからである。

13HCP、5枚メジャーでオープンしたとしよう。パートナーは平均的に9HCP持っている。この時もし4枚サポートがあったら、トランプを3回で狩り切れば残り1枚はAと同格である。つまり4HCPプラス、合計13HCPでゲーム要件の26hepを超えている(2回で狩り切れることもある)。ちなみにトランプ4-4フィットも似たようだと思うかもしれないが、トランプの1枚がサイドスートの1枚になっていて、それがウィナーなのかルーズなのかは、ダミーが開くまで不明である。

何が言いたいのかというと、メジャーオープンしたら、「ゲームの可能性を探る」のではなく、「ゲームがない可能性を探る」ということである。結果は同じだと思うだろうが、チェックポイントが少し違うのである。①5-4以上フィットしているかが最重要だ。次に、ビッド経過によるが、②無駄な絵札はないか、絵札は有効かである。

パートナーは[ハンド例(a)で]1♠でオープンした。あなたは、自分の9HCPの内訳がA型かJ型か、シェイプがb/c/d型か評価する。参考までに、9HCPをA型からJ型に並べてみると以下の9通りである。

AAJ、AKQ、AKJJ、AQQJ、AQJJJ、KKK、KKQJ、KQQJJ、QQQQJ、QQQJJJ

最初の3ケースはA型で、これがd型でなければ、かなりゲームを見込める。最後の3つのケースはJ型で、それだけで2、3HCPくらいは無駄になっているので、パートナーの助けが必要だ。実際、A型の♠A、♥Kの7HCPあれば、ほぼゲームだ。9HCPもいらない。しかしJ-d型で、例えば♦QJ、♣Kがあってもありがたくないだろう。なお、オープニングビッドでトランプスートにA、Kはあるか当然知ることになる。このA、Kの価値は額面以上のプレミアムである。

♠A x x x
♥K Q x
♦x x x x
♣x x
(1)9HCP

♠x x x x
♥K x x
♦Q J x x
♣K x
(2)9HCP

以下に(a)(b)(c)のオープンに対して(1)(2)のハンドを持っていた場合のオークション例を示す。[注:(1)の場合、絵札コンビネーション♥KQxの価値が不明なので以下の例では多少遠慮してビッドしているが、もしパートナーがスラム志向なら、いずれその価値が明らかになる。]

(a)-(1)のケース: 1st/2ndと3rd/4th

1♠-(P)-3♠-(P)-4♠(終わり) P-(P)-1♠-(P)-3♠-(P)-4♠(終わり)

[少し過激だが、パートナーを信じて4♠をビッド。実際、他に選択肢はないだろう。]

(b)-(1)のケース: 3rd/4th

P-(P)-1♠-(P)-3♠(終わり)

(a)-(2)のケース：1st/2ndと3rd/4th

1♠-(P)-2♠ (終わり)

P-(P)-1♠-(P)-2♠ (終わり)

(b)-(2)のケース：3rd/4th

P-(P)-1♠-(P)-2♠ (終わり)

(c)-(1)のケース：3rd/4th

P-(P)-1♠-(P)-3♠ (終わり)

(c)-(2)のケース：3rd/4th

P-(P)-1♠-(P)-2♠ (終わり)

上の例ではシェイプ型 (F/準F/2s/1s) や、絵札が4つのスートにどのように分散しているか調べる間もなかった。実際はいろいろなりミットビッドケースがあるので、これらをチェックすることになるであろう。つまりパートナーの長いスートと短いスートの情報を得ることである。その時の重要なチェックポイントは「長いスートに絵札があり、短いスートに絵札がないこと」である。そのようなハンドは最強だ。

という訳でトランプフィットの情報が最優先である。♠スートの「サポートあり」「サポートなし」のケースを順番に解説する。

(1) 2♠レスポンス

- 2♠ ♠3枚以上。[6..10] [LB]

1st/2ndシートでは♠4枚保証だが、競り合いに備えて3枚でレイズした。♠2枚以下の時は1NT。

(2) 3♠レスポンス (ダブルレイズ、ゲームトライ)

- 3♠ ♠4枚以上。[11..12] [LB]

レスポnderたぶんF、準Fハンドだろうが、ステップビッドショートスートアスキングは生きている。スラムに興味があれば、ステップビッドの3NTで有効ショートスートを聞くことができる。5枚以上のサイドスートはあるかもしれないが、良い5枚ではない。5枚あったとしてもb、d型のF、準Fハンド。

[1♠オープナーのリビッド]

■ パス

■ 3NT* ステップビッドショートスートアスキング [ST]

[レスポnderの応え方]

- 4♣*/4♦*/4♥* ♣/♦/♥が有効ショートスート

- 4♠ [SO] 有効ショートなし

■ 4♠ サインオフ [SO]

(3) 4♣/4♦/4♥レスポンス (スプリンターレイズ)

- 4♣*/4♦*/4♥* ♠4枚以上。[13..15]。♣/♦/♥が有効ショート [GD]

♠4枚以上フィットでゾーンが[13..15]に昇格。

[1♠オープナーのリビッド]

■ 4♠ [SO]

■ キュービッド [ST]

[レスポnderの応え方]

- キュービッドまたは6♠

- ♠でサインオフ
- 4NT ブラックウッド。RKCB
- 6♣ [SO]

(4) 4♠レスポンス (トリプルレイズ)

- 4♣ ♠5枚以上のシャットアウトビッド。[LB]

シャットアウトの理由はなんだろう。HCPが比較的少ないc型で、♥が短いといったところだろう。

1st/2ndシートのメジャーオープンにはあった、4、5枚サポートありFハンドの「3NT」はなくなる。
3♣ゲームトライに変える。

以下のジャンプビッドは特殊なビッドで、パスしたハンドだが、1♠オープンによって♠4枚以上フィットし[13..15]以上に入り、かつ長いサイドスートを示す準リミットである。hepが大幅に増えたのは、有効ショートスートがあるからかもしれない。オープナーは、スーパーフィットなのでゲームトライ（ステップビッドによるショートスートアスキング）を続けよう。スラムの可能性もある。

(5) 3♣レスポンス (サポート保証リアルジャンプ)

- 3♣* ♣良い5枚以上かつ♠4枚以上サポート。11HCP前後の[13..15]_M [ULB]

3♣は、♣5枚以上と♠4枚以上のサポートも保証する「特殊な」レスポンス。♠フィットでポイントも余裕があつて♣5枚以上なので、もっと情報（有効ショートスート）を交換したいの意味だ。

[1♠オープナーのリビッド]

- パス
- 3♦* ステップビッドショートスートアスキング [ST]
[レスポnderの応え方]
 - 3♥*/3NT* ♥/♦が有効ショートスート
 - 3♠ 有効ショートなし（オープナーはパスしないはず）
- 3♣ サインオフ。かなりの「ライトオープン」[SO]

(6) 3♦レスポンス (サポート保証リアルジャンプ)

- 3♦ ♦良い5枚以上かつ♠4枚以上サポート。11HCP前後の[13..15]_M [ULB]

3♦も、♦5枚以上と♠4枚以上のサポートも保証する「特殊な」レスポンス。♠フィットでポイントも余裕があつて♦5枚以上なので、もっと情報（有効ショートスート）を交換したいの意味。

[1♠オープナーのリビッド]

- 3♥* ステップビッドショートスートアスキング [ST]
[レスポnderの応え方]
 - 3NT*/4♣* ♥/♣が有効ショートスート
 - 3♠ 有効ショートなし（オープナーはパスしないはず）
- 3♣ サインオフ。かなりの「ライトオープン」[SO]

(7) 3♥レスポンス (サポート保証リアルジャンプ)

- 3♥ ♥良い5枚以上かつ♠4枚以上サポート。11HCP前後の[13..15]_M [ULB]

フラナリオープンがしなかった♥5枚以上と♠4枚以上のサポートも保証するレスポンス。♠フィットでポイントも余裕があって、♥5枚以上なので、もっと情報（有効ショートスートあり得る）を交換したいの意味。単に♥5枚以上で11hep+の♠サポートなしのハンドは1NTでオープナーハンドを尋ねることから始まっているはず（パスされてもOK）。1♠→1NT→2♦→2♥とすれば♠3枚サポートなし11hep+であることがパートナーに伝わる（この展開ではオープナーの♥は3枚以下だ）。もし♠3枚サポートがあれば、1♠→2♣→2♦→2♥とすればよい（この展開でもオープナーの♥は3枚以下と分かる）。

[1♠オープナーのリビッド]

- 3NT* 2ステップビッドのショートスートアスキング [ST] [GD]
3♠がサインオフになるので3NTがショートスートアスキングになる。
[レスポンスの応え方]
 - 4♣*/4♦* ♣/♦が有効ショートスート
 - 4♠ 有効ショートなし
- 3♠ サインオフ。かなりの「ライトオープン」 [SO]

問題はいつものことながらフィットがなく、しかも魔のゾーン[10..11]_{HC}にいる時である。典型的なシェイプは、Fハンドの2=5=3=3、2=3=5=3、準2sハンドの2=5=4=2、2=4=5=2、2sハンドの2=5=5=1などである（Fハンドの2=4=4=3はNドゥルーリー）。

そこでまず♦/♥5枚を紹介することを次に優先する。2オーバー1でないスタンダードシステムの感覚だ。オープナーはレスポンスの♦/♥5枚が分かれば、♦/♥2枚でプリファァ（パス）し、低い2の代のコントラクトに落ち着くことができる。サインオフの選択肢が増え、危険な2NTやマイナーの3の代に行かなくて済む。

(8) 2♦レスポンス (♠3枚サポートなしの魔のゾーン)

- 2♦ [10..11]_{HC} (最大12HCP) の♦5枚以上。♥4枚以下。♠2枚以下 [LB]

♥4枚を否定していない。[10..11]_{HC}のF/準Fハンドの時、間違って2NTとゲームインビテーションしちゃうが、このレスポンスはNシステムにはない。要注意。

[1♠オープナーのリビッド]

- パス レスポンス2♦を聞いて、ビッドを続けようとは思わないハンド。
- 2♥ ♥4枚以上（♠4枚以上）。[13..15]以上 [ULB]
レスポンスは♥フィットで3♥/4♥か、ノンフィットで2NT/3♦を選択する。
- 2♠ ♠5枚以上、♥3枚以下、♦3枚以下 [SO]
- 2NT ♠5枚（♥4枚否定）。1NTオープンできなかった[15..17]_{HC}のハンド。必ずしもF/準Fハンドではない（♦4枚以下でシングルトン、ボイドのこともある） [GD]
- 3♣ ♣5枚以上（♣4枚+ではない）。[16..18]以上 [GD]
レスポンスは3♦/3♠/3NT/4♣を選択する。場合によってはスラムトライもある。
- 3♦ ♦4枚以上サポート。[13..15] [LB]
- 4NT RKCB。♦4枚以上サポート。
- 3♥ フィット探索リアルジャンプ。♠も♥も良い5枚以上。[16..18]以上 [GD]
レスポンスは4♥/4♠/3NTを選択する（5♦は勧めない）。

- 3♠ ♠6枚以上ソリッドまたは準ソリッド。[16..18]以上 [GD]
レスポnderは4♠か3NTを選択する。

(9) 2♥レスポンス (♠3枚サポートなしの魔のゾーン)

- 2♥ [10..11]_{HC} (最大12HCP) の♥5枚以上。♠2枚以下 [LB]

5332型のプロスペクトオープンなら、オープナーは♥3枚あってもレイズしない。[12..14]低・中位でもバスの選択はあり得る。もっとポイントがあれば2NT。♥4枚あればレイズでき、ポイントに応じ3♥/4♥。

[1♠オープナーのリビッド]

- パス レスポンス2♥を聞いて、ビッドを続けようとは思わないハンド。
プロスペクトで5332なら♥3枚ではレイズしない。
- 2♠ ♠5枚以上、♥3枚以下 [SO]
- 2NT ♠5枚、♥3枚以下の、1NTオープンできなかった[15..17]_{HC}のハンド [GD]
- 3♣/3♦ ♣/♦5枚以上。[16..18]以上 [GD]
レスポnderは3NT/4♣/4♦/4♠を選択する。場合によってはスラムトライもある。
- 3♥ レイズ。♥4枚以上。プロスペクトオープン。[11..12] [LB]
- 3♠ ♠6枚以上ソリッドまたは準ソリッド。[16..18]以上 [GD]
- 4♣*/4♦* スプリンターレイズ。♥4枚以上のサポート。ビッドした♣/♦が有効ショート。
[13..15]以上 [GD]
- 4♥ ♥4枚以上。[13..15] [LB]
- 4NT RKCB。♥4枚以上サポート。

次はNドゥルーリーだが、実質2つのモードを持っている。第1モードは「3枚♠サポート、[11..12]_M」を示し、第2モードは「♠2枚以下、♣3枚以上の[10..11]_{HC}あるいは12HCPあったがオープンしなかったハンド」である。その違いはビッドの経過で分かる。第2モードで♣3枚以上という条件は後々のためである(♣は、長くともパストハンドでポイントが少ないので3の代で紹介しない)。

2♣レスポンス (Nドゥルーリー) は単にプロスペクトオープンかノーマルオープンか尋ねるだけではない。Nドゥルーリーレスポンスしなかった (2) ~ (7) の「4枚サポートビッド」を理解しておくこと。

(10) 2♣レスポンス (Nドゥルーリー) —— アンリミット1NTの[10..11]_{HC}モード相当

- 2♣* ①♠3枚のサポートを保証。♣の枚数は保証しない。[11..12]_M [ULB]
②♠2枚以下、♥、♦4枚以下。[10..11]_{HC}または12HCP [ULB]

Nドゥルーリーはアンリミット1NTの[10..11]_{HC}モードを表す。それに加え、(i) マイナーオープンを見送った12HCPも含め、(ii) ♦/♥5枚以上ないハンドである ([10..11]_{HC}で♠2枚以下で♦/♥5枚以上あれば2♦/2♥ということ)。特に②は、12HCPあったが (J-d型) F/準F/2s/準2s/1sシェイプで1♣/1♦オープンを見送ったハンド1=4=4=4/2=4=4=3/2=3=4=4/2=3=3=5/2=2=3=6/...が含まれている。

[1♠オープナーのリビッド]

- 2♠ ♠5枚以上。プロスペクトオープンだった。[11..12] [SO]
レスポnderは①ケースはパスするのみ。②もパスを勧める。2NTは危険だ。3♣という選択肢もあるが、システム対処外の自己責任。
- 2♦* ノーマルオープン。リレーだが実質ゲームトライ。♦の枚数は全く不明だが、♥は3枚以下。[13..15][16..18] [ULB]

[レスポnderの応え方]

- 2♠ ①のケース。♠3枚、F、準Fハンド。[11..12] [LB]
- 2NT ②のケース。[10..11]_{HC}または12HCP。♠2枚以下、♥3枚以下、♣3枚以上、♦4枚以下のハンド [LB]
- 3♣ ②のケースで、♣1スターハンド。ランニングが見込めれば3NTにトライ [LB]

- 2♥ ♥4枚以上 (♠4枚、♥4枚のプロスペクトかもしれない)。[13..15][16..18] [ULB]

[レスポnderの応え方]

- 2♠ ①のケース。♠3枚、F、準Fハンド。[11..12]中・低位 [LB]
- 3♥ ♥4枚 (以上)。①または②のケース。[11..12] [LB]
- 2NT ②のケース。[10..11]_{HC}または12HCP。♠2枚以下、♥3枚以下、♦4枚以下、♣3枚以上のFハンド [LB]
- 3♣ ②のケースで、♣1スターハンド。ランニングが見込めれば3NTにトライ [LB]

以下のオープナーのリビッドはGDなので、①②とも自分のハンドに応じてビッドを続ける。

- 2NT 1NTオープンしなかった[15..17]_{HC} (5=1=43など) [GD]
- 3♣ ♣5枚以上サポート。3の代でわざわざ♣を紹介するのはスラム (6♠/ 6♣) に興味がある♠/♣のc型2sハンドの可能性あり。[16..18]以上 [GD]
- 3♦/3♥ 天下ご免ジャンプ垂種。♦/♥4枚以上 (5枚+ではない)。[19..20][21..23] [GD]
2♦/2♥リビッドよりゾーンが高いと言っている
- 3♠ ♠良い6枚以上。ゲームトライではなくスラムに興味。パス不可。キュービッドを要求。[16..18]以上 [GD]

[レスポnderの応え方]

- キュービッド
- 3NT/4♠

- 3NT Fハンド。[18..19]_{HC} [LB]

最後の1NTは[6..9]_{HC}のハンドである。これは5枚メジャースタンダード同様、リミットビッドだ。

(11) 1NTレスポンス (パスあり)

- 1NT* [6..9]_{HC}、♠は2枚以下 (♠3枚なら2♠のはず)。パスありである [LB]

[1♠オープナーのリビッド]

- パス 1NTレスポンスを聞いて、ビッドを続けようとは思わないハンド (ゲームはない)。
♠♥4=4の時の♥4-4フィットでも1NTをプレイすることになる。1NTコントラクトが良いのか、♠5-2フィットの2♠、あるいは♥3-4フィット2♥が良いのか、運次第。
- 2NT [15..17]_{HC}の5=1=43か44=32/44=41ハンド。ゲームトライ [LB]
1st/2ndの時と異なりパスありである。パートナーが♠2枚以下であることを忘れずにいよう。

[レスポnderの応え方]

- パス 以下のビッドができない[6..9]_{HC}
- 3♠ ♠2枚。パスより良いと判断。[6..9]_{HC} [SO]
- 3NT ♠2枚以下、9HCP [SO]

- 3♥ ♥4枚以上。[6..9]_{HC} [LB]
- 4♥ ウィーク2オープンしなかったソリッドでない♥6枚以上 (♠2枚以下)。[6..9]_{HC}高位 [LB]
- 3♣ 良い♣6枚以上 (♠2枚以下)。ゲームトライ。[6..9]_{HC}高位 [LB]
- 3♦ 良い♦6枚以上 (♠2枚以下)。ゲームトライ。[6..9]_{HC}高位 [LB]
- 2♣/2♦ ♠5枚以上、♣/♦4枚以上、♥3枚以下。[12..14]_{HC}。パスあり [LB]
 オープナーの♥は3枚以下なので、レスポンドは♥4枚持っても紹介しない。
 1NTにパスしないので2s/準2sハンド。
 [レスポンドの応え方]
 - パス 以下のビッドができないハンド。♣/♦サポート3枚以上。
 - 2♠ ♠2枚。[6..9]_{HC} [SO]
 - 2♦ (2♣に) ♦6枚以上。[6..9]_{HC}高位 [LB]
 また自ら進んでニュースートを紹介するので♦6枚以上である。
 [10..11]なら1NTではなく最初に2♦。
 - 2♥ ♥6枚以上。[6..9]_{HC} [LB]
 自ら進んでニュースートを紹介するので♥6枚以上である。6枚以上
 あると長さに2hep程度加点されている。ただし、このHCPでA-c型
 ならウィーク2オープンしているので、b、d型であろう。
 - 3♣/3♦ レイズ。♣/♦5枚以上。[11..12] [LB]
- 2♥ ♠5枚以上、♥4枚以上。[12..14]_{HC}以上 [LB]
 [レスポンドの応え方]
 - パス 2♥がベスト (ベター) と思われるハンド (♥3枚ならアンバランス
 ハンド)。[6..9]_{HC}で♠/♥がショートで、♣/♦が長いハンドはシステ
 ム対処外なので自己判断でビッドする。
 - 2♠ ♠2枚 (場合によっては♠1枚でも)。[6..9]_{HC} [SO]
 - 3♥ ♥4枚以上。ゲームトライ。評価増の[11..12] [LB]
- 2♠ ♠6枚以上 [SO]
 レスポンドパスするのみ。
- 3♣/3♦ ♠5枚以上、♣/♦5枚以上。[15..17]_{HC}の2sハンド [LB]
 レスポンドは自分のhepやシェイプに応じてパス/3NT/4♣/4♦/5♣/5♦を選ぶ。
- 3NT [18..19]_{HC}。F/準Fハンド (♣、♦、♥は2枚はある) [LB]
 [レスポンドの応え方]
 - パス [6..9]_{HC}。♠0~3枚。F/準Fハンド。もし、♠0枚なら、低位ポイント
 でなければ他にマイナー6枚スートがない。
 - 4♥ ♥6枚以上 [SO]
 - 4♣/4♦ ♣/♦6枚以上 [LB]
- 4♣*/4♦*/4♥* 天下ご免ジャンプ (フィット不明だからショートスートではない)。良い♠6枚以上を
 保証し、かつ強い♣/♦/♥3枚ちょうど。3NTには興味なし。[19..20][21..23] [GD]

7-2 サード/フォースシートの1♥オープン後の展開

■ 1♥

①♥5枚以上。[13..15]_M以上、10HCP以上（低HCPの時はA-c型2s/1sに限る）

②3rdシートのプロスペクトオープン可。[11..12]_M、♥5枚以上。4thシートでのプロスペクトオープンはシステム対処外の自己判断。

1♥オープンで除外できるハンドは、♥5枚の[15..17]_{HC}のFハンド（1NTオープン）、[12..14]_{HC}の4-5メジャー（フラナリ）である。

一般に1♥がプロスペクトオープンで、オポーネントの♠コントラクトと競り合う可能性が高い。そんな場合、（フィットを示すNドゥルリーや関連レスポンスが返らないなら）3の代まで競り合わないのが良策だろう。特に、4thシートの1♥はサウンドでプロスペクトオープンは勧めない。4thシートで1♥プロスペクトオープンすると3の代の競り合いになり、（自分たちが22HCPあったとしても）やぶ蛇となる可能性が高いからである。

(1) 2♥レスポンス

● 2♥

♥3枚以上。[6..10] [LB]

この後のビッドには困らないだろう。

(2) 3♥レスポンス（ダブルレイズ、ゲームトライ）

● 3♥

♥4枚以上。[11..12] [LB]

パスありに注意。ステップビッドショートスートアスキングは生きている。3♠でショートスートを聞くことができる。

[1♥オープナーのリビッド]

■ パス

■ 3♠*

ステップビッドショートスートアスキング [ST]

[レスポンスの応え方]

● 3NT*/4♣*/4♦* ♠/♣/♦が有効ショートスート*

● 4♥ 有効ショートなし [SO]

■ 4♥

サインオフ [SO]

(3) 4♥レスポンス（トリプルレイズ）

● 4♥

♥5枚以上のシャットアウトビッド [LB]

シャットアウトの理由はなんだろう。HCPが比較的少ないc型で、♠が短いといったところだろう。

(4) 3♠/4♣/4♦レスポンス（スプリンターレイズ）

● 3♠*/4♣*/4♦* ♥4枚以上。[13..15]。♠/♣/♦が有効ショート [GD]

♥4枚以上フィットでゾーンが[13..15]に上がった。スラムにも興味。

[1♥オープナーのリビッド]

■ 4♥

[SO]

■ キュービッド [ST]

[レスポnderの応え方]

● キュービッドまたは6♥

● ♥でサインオフ

■ 4NT

ブラックウッド [ST]

■ 6♥

[SO]

1st/2ndシートのメジャーオープンにはあった、4、5枚サポートありFハンドの「3NT」はなくなる。
3♥ゲームトライに替える以外はない。

以下のジャンプは特殊なジャンプビッドで、パスしたハンドだが、1♥オープンによって♥4枚以上フィットし、動的評価増で[13..15]以上に入り、かつ長いサイドスートを示す準リミットである。残り2つのスートの一方がショートである可能性が高い（最悪2-2）。オープナーはプロスペクトオープンであっても（ほぼ）ゲーム宣言。なお、ノーマルオープン以上であれば、スーパーフィットなのでステップビッド（ショートスートアスキング）をしてみよう。スラムの可能性もある。

(5) 2♠レスポンス（サポート保証リアルジャンプ）

● 2♠ ♠良い4枚以上かつ♥4枚以上サポート。11HCP前後の[13..15] [ULB]

2♠は♠が4枚以上（5枚以上ではない）と言っているだけでなく、♥4枚以上のサポートも同時に保証している「特殊な」レスポンス。パートナーは、オープナーがフラナリ2♦でオープンしていないので、たぶん♠4枚持っていないだろうが、もっと情報を交換してほしいというビッドである。そもそも♠♥が5-4パターンならマイナースートがショートの可能性が大きい。

なお、単に♠5枚以上で11hcp+のハンドで♥2枚以下なら、1♠レスポンスをしているはず。もし♥3枚サポートがあれば、1♥→2♣→2♦→3♥となり♠5枚以上を示す必要はない。

余計なビッドをしないでさっさと自分のハンドを示し、オープナーの次のリビッドを聞こう。あなたは最初にパスをしているのだから。

[1♥オープナーのリビッド]

■ 2NT* ステップビッドショートスートアスキング [ST]

オープナーは♠が3枚以上あってもそれを示す必要はない。4♥でサインオフしない。

[レスポnderの応え方]

● 3♣*/3♦* ♣/♦が有効ショートスート

● 3♥ 有効ショートなし（オープナーはパスしないはず）

■ 3♥ サインオフ。かなりの「ライトオープン」 [SO]（

(6) 3♣レスポンス（サポート保証リアルジャンプ）

● 3♣* ♣良い5枚以上かつ♥4枚以上サポート。11HCP前後の[13..15] [ULB]

3♣は、♣良い5枚以上と♥4枚以上のサポートも保証している「特殊な」レスポンス。♥フィットで、ポイントも余裕があるのでもっと情報（有効ショートスートあり得る）を交換したいということ。もし、3NTをやりたいと思うならその前に1NTレスポンスをしてから2NTで誘う（1NTに対してパスならそれまでである）か、2♦でトライする。

[1♥オープナーのリビッド]

■ 3♦* ステップビッドショートスートアスキング [ST]

オープナーは♣がフィットしてもそれを示す必要はない。4♥でサインオフしない。

[レスポnderの応え方]

- 3NT*/3♠* ♦/♠が有効ショートスート*
- 3♥ 有効ショートなし（オープナーはパスしないはず）

■ 3♥ サインオフ。かなりの「ライトオープン」[SO]

(7) 3♦レスポンス（サポート保証リアルジャンプ）

- 3♦ ♦良い5枚以上かつ♥4枚以上サポート。11HCP前後の[13..15] [ULB]

3♦も、♦良い5枚以上だけでなく♥4枚以上のサポートも保証している「特殊な」レスポンス。♥フィットでポイントも余裕があるので、もっと情報（有効ショートスートあり得る）を交換したいということ。

[1♥オープナーのリビッド]

- 3♠* 2ステップビッドショートスートアスキング [ST]
3♥がサインオフになるので3♠がアスキングになる。オープナーは♦がフィットしてもそれを示す必要はない。4♥でサインオフしない。

[レスポnderの応え方]

- 3NT*/4♣* ♠/♣が有効ショートスート*
- 4♥ 有効ショートなし [SO]

■ 3♥ サインオフ。かなりの「ライト」オープン [SO]

魔のゾーン[10..11]_{HC}で♥フィットがないことを示す1♠/2♦を解説するが、パスありであることに注意。

(8) 1♠レスポンス

- 1♠* ♠5枚以上、♥2枚以下。[6..9]_{HC}または[10..11]_{HC}か12HCP [LB]

ポイントゾーンが[10..11]_{HC}か12HCPとは1♠/2♠オープンしなかったハンドである。つまり、♠6枚の場合は良い♠ではない。またA-c型2sハンドではない。

一方、レスポnderはオープナーの♠は（フラナリオープンをしていないので）3枚以下と考える。

オープナーが1NT以外のリビッドをしたらそれはノーマルオープンである。その後の展開は1st/2ndの1♥オープンと同じ（とはいっても、レスポnderはオープンしていないという大前提がある）。

[1♥オープナーのリビッド]

- パス ♠2、3枚。プロスペクトオープン。ビッドを続けようとは思わないハンド。
- 1NT ♠2枚以下（2=5=33、1=5=43など）。ノーマルかプロスペクト不明 [SO]
レスポnderはパスか、12HCPなら2NT。
- 2♠ ♠3、4枚。ノーマルオープン。ゲームトライ。[13..15]_M [LB]
3=5=xx、4=6=xx（プロスペクトオープンでも評価増）のようなハンド。
- 4♠ ♠4枚以上。[16..18]_M [SO]
- 3♠ ♠4枚以上。[19..20]_M [GD] [ST]
- 2♥ ♥6枚以上、♠2枚以下（2=6=32、1=6=433など）。ノーマルかプロスペクト不明 [SO]
- 3♥ ♥良い6枚以上。[16..18]_M以上 [LB]
- 2♣/2♦ ♥5枚、♣/♦4枚以上、♠2枚以下のノーマルオープン。[12..14]_{HC} [LB]

[レスポnderの応え方]

- 2NT 3NTゲームトライ。♥2枚以下、♠5枚。[10..11]_{HC}、12HCP [LB]

- 3♣/3♦ レイズ。♣/♦4枚以上 [LB]
- 2♦ (2♣に) ♦5枚以上 [LB]
- 3♣ (2♦に) ♣5枚以上 [LB]

(9) 2♦レスポンス (♥3枚サポートなしの魔のゾーン)

- 2♦ ♦5枚以上。♥2枚以下。[10..11]_{HC}か12HCPあったがパスしたハンド [LB]

♥フィット否定 (2枚以下)。特に、♠4枚も否定している。間違って2NTとゲームインビテーションしそうだが、それはNシステムにはない。要注意。

[1♥オープナーのリビッド]

- パス 2♦レスポンスを聞いて、ビッドを続けようとは思わないハンド (♦最低2枚)。ノーマルオープンとプロスペクトオープン両方の可能性あり。
- 2♥ ♥6枚以上。ノーマルかプロスペクト不明 [LB]
- 2NT ♥5枚。14HCPでゲームトライ [LB]
- 3♦ ♦4枚以上サポート。[13..15] [LB]
- 3♥ ♥6枚以上ソリッドまたは準ソリッド。[16..18]以上 [GD]
レスポnderは3NT/4♥を選択するか、4♣か4♦。
- 3NT [15..17]_{HC}で1NTオープンしなかった準F/準2sハンド (4441、1=5=43) [SO]
- 2♠ ♠良い4枚以上 (4=5=31)。[18..19]_{HC}以上 [GD]
レスポnderは3NT/4♥/4♠を選択するか、3♣か3♦。
- 3♣ ♣5枚以上 (4枚+ではない。1=5=2=5など)。[16..18]以上 [GD]

(3枚だが) フィットを示す最後のビッドはNドゥルーリーである。

(10) 2♣レスポンス (Nドゥルーリー) —— アンリミット1NTの[10..11]_{HC}モード相当

- 2♣* ①♥3枚のサポートを保証。♣の枚数は保証しない。[11..12]_M [ULB]
②♥2枚以下、♠4枚以下、♣3枚以上。[10..11]_{HC}または12HCP [ULB]

パストハンドで迎えた1♥に対してもNドゥルーリーが使える。4thシートではプロスペクトオープンは勧めないが、Nドゥルーリー関連ビッドは「オン」である。

②の♠4枚という条件である理由は、後述の1NTレスポンスがパスありだからである。ULBならゲームレベルのポイントがある時ステップを踏めば♠4-4フィットがいずれ見つかるはずだ。

2♣に対してオープナーが2♥/2♦以外の「想定外ビッド」した際は要注意である。例えば、オープナーの3♣というシングルレイズが即スラム志向のゲーム宣言になったりする。

なお、第2モードで想定できるFハンドは、4=2=43、3=2=44、22=4=5、21=4=6などである。

[1♥オープナーのリビッド] もしプロスペクトオープンなら、♥リビッドのみ。

- 2♥ ♥5枚以上。プロスペクトオープン。[11..12] [SO]
レスポnderはパスするのみ。3=0=55/3=0=64などのケースもあり得るがシステム対処外の自己判断の領域である。

ノーマルオープンなら、次の2♦をビッドをする。

- 2♦* 良い[13..15]以上。ノーマルオープン。リレーだが実質的にはゲームトライ。♦の枚数は保証しない [ULB]

[レスポnderの応え方]

- 2♥ ①のケース。♥3枚、F、準Fハンド。[11..12] [LB]
- 2NT ②のケース。[10..11]_{HC}または12HCP。♠3枚以下、♥2枚以下、♣3枚以上、♦枚数不詳のハンド [LB]
- 3♣/3♦ ②のケース。♣/♦1スーターハンド。ランニングが見込めれば3NTにトライ [LB]
- 2♠ ♠4枚以上。スラムにも興味あり。[18..19]_{HC}以上 [GD]
- 3♣ ♣5枚以上（4枚+ではない）。この段階でわざわざ♣を紹介するのはスラム（6♥/6♣）に興味がある♥、♣のc型2sハンドの可能性あり。[16..18] [GD]
- 3♦ 天下ご免ジャンプ垂種。♦4枚以上（5枚+ではない）。[16..18] [GD]
- 3♥ ♥良い6枚以上。ゲームトライではなく（2♦がすでにゲームトライ相当だから）、キュービッドを要求。[16..18]以上 [GD] [ST]

[レスポnderの応え方]

- キュービッド
- 4♥ [SO]
- 3NT ♥5枚のFハンド。[18..19]_{HC} [LB]

(11) 1NTレスポンス

- 1NT* ♥2枚以下。♠4枚以下。パスありである。[6..9]_{HC} [LB]
- [1♥オープナーのリビッド]
- パス 1NTレスポンスを聞いて、ビッドを続けようとは思わないハンド。ノーマルオープンでも12、13HCPの5332はパス。
- 2♥ ♥6枚以上。ノーマルかプロスペクトか不明 [LB]
レスポnderは♥2枚かつ12HCPなければパス。
- 3♥ ♥良い6枚以上。[16..18]以上 [LB]
- 2NT 14HCPを含む[15..17]_{HC}（1=5=43など）。ゲームトライ [LB]
1NTオープン相当のハンドに14HCPを含めるのは、最初パスのパートナーが11、12HCP持っている可能性があるからである。

[レスポnderの応え方]

- パス [6..9]_{HC}。9HCPなら精密な評価が必要 [LB]
- 3NT [10..11]_{HC}か12HCP。10HCPならプラスαが欲しい [SO]
- 3♥ ♥2枚。パスより良いと判断 [LB]
- 3♣ 良い♣6枚以上（♠2枚以下）。ゲームトライ。[10..11]_{HC}、または12HCP [LB]
- 3♦ 良い♦6枚以上（♠2枚以下）。ゲームトライ。[10..11]_{HC}、または12HCP [LB]
- 2♣/2♦ [12..14]_{HC}の♣/♦4枚以上 [LB]
また、14HCPのFハンドは2NTとリビッドするので、♣/♦5枚以上の可能性が高い。
- [レスポnderの応え方]
- パス 以下のビッドができないハンド。♣/♦サポート3枚以上。
- 2NT [10..11]_{HC}、12HCPの3NTゲームトライ。♥2枚以下、♠3枚以下 [LB]
- 3♣/3♦ レイズ。♣/♦4枚以上。[10..11]_{HC}、12HCP [LB]

- 2♦ (2♣に) ♦6枚以上。[10..11]_{HC}、12HCP [LB]
[6..10]ならパス。また自ら進んでニュースートを紹介するので♦6枚以上である。
- 3♣ (2♦に) ♣6枚以上。[10..11]_{HC}、12HCP [LB]
[6..10]ならパス。自ら進んでニュースートを紹介するので♣6枚以上である。
- 3NT 12HCPのFハンド。3NT [LB]
- 3♣/3♦ ♣/♦4枚以上。[15..17]_{HC}の2sハンド [LB]
レスポnderは自分のハンドに応じてパス/3NT/4♣/4♦/5♣/5♦を選ぶ。
- 3NT [18..19]_{HC}。F/準Fハンド (♣、♦、♥は2枚はある) [LB]
[レスポnderの応え方]
 - パス [6..9]_{HC}。♠0~3枚。F/準Fハンド。もし、♠0枚なら、低位ポイントでなければ他にマイナー6枚スートがない。
 - 4♣/4♦ [11..12]。♣/♦6枚以上 (自分のスート) [GD]
- 3♠*/4♣*/4♦* 天下ご免ジャンプ (フィット不明だからショートスートではない)。良い♥6枚以上を保証し、かつ強い♠/♣/♦3枚ちょうど。3NTには興味なし。[19..20][21..23] [GD]

7-3 サード/フォースシートではフラナリ2♦オープンしない

- 2♦* ♠4枚♥5枚♦?枚♣?枚。[12..14]_{HC} [LB]

3rd/4thシートではフラナリオープンしない。1st/2ndシートならパスしたd型4=5=2=2の12HCP、あるいはb、c型11HCPも1♥オープンする。1NTレスポンスにパスしてよい。パートナーに10HCP前後の絵札点は期待できるが、メジャーフィットしないと厄介になる。

フラナリはリミットビッドなので (最初パスした) レスポnderがキャプテンシーを執る。その後の展開はスキッパーの問いかけに応じていくだけで、レスポンスの仕方は1st/2ndシートと何も変わらない。

7-4 Nドゥルーリービッド後にオポーネントの介入があった時

ここではNドゥルーリーをビッドした後に、オポーネントからダブルやオーバーコールがあった時の対処法を説明する。Nドゥルーリーをしようと思っていた矢先に介入があったケースは11-4節「サード/フォースシートの1♥/1♠オープンへの介入」で解説する。

(1) オーバーコールが入った時

プロスペクトオープンなら余計なビッドはしないで、とにかくパスする。

N	E	S	W
P	P	1♥/1♠	P
2♣*	2♦/2♥	?	

[1♥/1♠オープナーのリビッド]

パス* プロスペクトオープン。

X ペナルティダブル。パートナーが何を応えるか聞く。

2♥/2♠ ♥/♠6枚以上保証のノーマルオープン。

高いレベルのリビッド

余裕あり。ナチュラル。

次の例はオポーネントのビッドが高いレベルで入ってきた時

N	E	S	W
P	P	1♥/1♠	P
2♣*	2♠/3♣/3♦/etc	?	

ビディングスペースがもっと狭まるが、基本的には上と同じような選択肢がある。

[1♥/1♠オープナーのリビッド]

パス プロスペクトオープン、またはノーマルオープンだが、高いレベルでビッドするほど
 余裕がない。

X ペナルティダブル。

何かビッド 余裕あり。ナチュラル。

(2) テイクアウトダブルがかかった時

プロスペクトオープンならパスをする。

N	E	S	W
P	P	1♥/1♠	P
2♣*	X	?	

[1♥/1♠オープナーのリビッド]

パス プロスペクトオープン。

リダブル ノーマルオープン。パートナーが何を応えるか聞く。

何かビッド ノーマルオープン。ナチュラル（取り決めもできる。例えば、2♦*は♦4枚保証のノーマルオープンなど）。

補足解説——超攻撃型Nシステム、そもそもライトハンドとは何か？

一般に「ライトハンドオープン」あるいは「ライトオープン」とは、オープン要件の13hcpなくともオープンする時、こう呼ばれる。ライトオープンの主たる目的は競り合いのためであって、「先んずれば人を制す」と言う訳である。Nシステムには3rd/4thシートのNドゥルーリーがあるのだが、1st/2ndでもライトオープンするならドゥルーリーは不要である。

参考までに、一般のライトハンドオープンがどのようなものか、例えば、マーティ・バーゲンの考えを見てみよう。

ルール・オブ・20——「HCP+最長のカード枚数+次に長いカード枚数」が20以上ならオープンすべき

あるいは

4thシートのルール・オブ・15——4thシートで、「HCP+♠枚数（4枚以上）」が15以上ならオープンすべき

である。具体的には以下の通りである。

5521で10HCPあれば、1st/2nd/3rd/4thシートあるいは5枚スートの内容に関わらずオープンする（10+5+5=20）。6-5パターンなら9HCPでオープン。6-3、5-4なら11HCPでオープンだ。

4thシートで♠4枚の4=4=3=2、4=3=4=2で11HCPなら1♦オープンする（11+4=15）。この場合♠4枚持っていることがキーで、相手の2♠コントラクトを防いでいるという保険なのだ。競り合って

オポーネントが♠コントラクトに行けばダウンが見込める。

一方、4thシートで2=5=3=3シェイプ（♥5枚）の11HCPはパスである。3人パスの後、こんなハンドでライトオープンすると競り合って3の代になればダウンするだろう。2の代の最高レベルのコントラクトは言うまでもなく2♠である（2NTは相当厳しい）。自分たちの2♥コントラクトは2♠で取られてしまう可能性があるので、パスアウトしようという訳である。

結局のところペア戦志向のバーゲンにも「ライトオープン」という概念はなさそうだ。ペア戦ではダウンをいといわないので基本的にドゥルーリーは不要である。一番頻出する[11..12]に対するペア戦戦略としてバーゲンレイズは有効なのである。ご参考までに、シンプルなバーゲンレイズの例を再掲しておこう。

1♥/1♠オープンに対して

- シングルレイズ（2♥/2♠）は♥/♠3枚サポートのコンストラクティブレイズ（[6..10]）
- 3♣は♥/♠4枚サポートのコンストラクティブレイズ（[6..10]高位）
- 3♦は♥/♠4枚サポートのゲームトライレイズ（[11..12]）
- ダブルレイズ（3♥/3♠）はプリエンプティブレイズ（♥/♠4枚以上のサポート）

ペア戦ではこういう相手には勝てないかもしれないが、チーム戦ならたぶん平気だ。

Nシステムは、競り合い志向のバーゲンと異なり、ゲーム／スラムハント志向だ。例えば、5-5ハンドの価値を緻密に評価している。絵札が自分あるいはパートナーの長いスートにあるか短いスートにあるか、AKの点かQJの点か、テナスがあるか否かなど、2人のハンドを総合的に判断している。

バーゲンレイズと異なり、例えば、3♣/3♦はスラム志向のゲーム宣言、3♥/3♠はゲームトライになる。一方、バーゲンは実戦的には冴えないd型ハンドでも、1st/2nd、3rd/4thに関わらずオープンした方が有利だと考えている。ディフェンスは難しく損だという経験からの判断からなのだろうか。

Nシステムでは、最低レベルのライトオープン（パートナーに確率的に9HCPを期待するプロスペクトオープン）は、

- ①3rdハンドなら、メジャー5枚以上の11HCPで、5422、6331、b/d型2sハンド
- ②4thシートでは、11HCPで1♠オープン（♠5枚以上）するかもしれないが、♥5枚のFハンド（例えば、3=5=32パターン）で1♥オープンはしない。パスである。

4thシートで11HCPなら全HCPは対戦ペア間で平均的に20-20に分かれていて、10HCPくらい持つパートナーが大張り切りするのが目に見えている。悪戦苦闘する2NTや3の代のコントラクトにならないようにしたい（ペア戦ならダウンも視野なので、この限りではない）。

もし読者がペア戦で、頻度の高いパートスコアコントラクトの勝負に勝利したいのなら（薄いスラムはあきらめ）、メジャーライトオープンポリシーで1st/2ndでもNドゥルーリーを使うことができる。

第9章で解説するが、マイナーズートでは3rd/4thシートで11HCPでは原則プロスペクトオープンしない。そもそも結果が期待（プロスペクト）できないからだ。マイナーオープンが許されるハンドは、

- ①ノーマルオープン。ただし、[12..14]_{HC}の♠4枚、♥4枚の時（44=3=2、44=4=1など）は1♠オープン
- ②もし天啓がひらめいて、4thシートでマイナーズートのオープンしたいなら、バーゲンの「ルール・オブ・15」（11HCP+♠4枚）に従う

である。それでも競り合いで自分たちが3の代のコントラクトを取るか取らないかは厳しい判断が迫られる。

ハンド例6：1♠/1♥オープン（3rd/4th）

No. 1

♠AK1073
♥J9
♦832
♣QJ9

♠J94
♥AK3
♦K96
♣10842

	N	
W		E
	S	

♠85
♥107642
♦QJ10
♣A75
♠Q62
♥Q85
♦A754
♣K63

No. 2

♠Q1076
♥94
♦KJ5
♣Q1082

♠952
♥AJ73
♦Q74
♣K64

	N	
W		E
	S	

♠A83
♥KQ862
♦932
♣A5
♠KJ4
♥105
♦A1086
♣J973

No. 3

♠AQ9
♥A73
♦9643
♣1052

♠J103
♥964
♦10852
♣AK8

	N	
W		E
	S	

♠75
♥1082
♦KQ7
♣QJ764
♠K8642
♥KQJ5
♦AJ
♣93

No. 4

♠K96
♥107
♦9843
♣AJ107

♠53
♥AK86432
♦AK
♣K2

	N	
W		E
	S	

♠AJ2
♥Q95
♦Q107
♣Q864
♠Q10874
♥J
♦J652
♣953

N		E		S		W
				P		P
1♠		P		2♣* ¹		P
2♠ ²		P		P ³		P

*: Nドゥルリー

1: ♠3枚サポートの[11..12]、♣0枚+。♠3枚サポートなので1NTは不適

2: プロスペクトオープンなので2♠以外は不可（♣の枚数は保証がないのでパスは不可）

3: 3♠は良くない

N		E		S		W
				P		P
P		1♥		P		2♣* ¹
P		2♦* ²		P		2♥
P		P ³		P		

*: Nドゥルリー

1: ♥3+枚サポートなので1NTは不適。一方、3♥は♥5枚+（あるいは♥4枚とショートスートあり）の昇格した[13..15]を意味するから不適

2: 2♦はノーマルオープン。ただし1stシートと違い♦の枚数は保証せず。

2NTは[15..17]_{HCP}のフラットハンドを意味するので不適。

3: ノーマルオープンだがミニマムなのでパス

N		E		S		W
				1♠		P
P		P		2♥ ²		P
2♣* ¹		P		4♠ ³		P
2♠		P				
P		P				

*: Nドゥルリー

1: ♠3枚サポートなので1NTは不適。

2: 2♥は♥4枚+、[13..15]以上のノーマルオープン。2♦は不適

3: 14HCP持っているので[11..12]の♠3枚サポートでも4♠が出来そう

N		E		S		W
						P
P		1♥		P		2♣*
P		3♥ ¹		P		3♠ ²
P		4♣ ³		P		4♥
P		6♥		P		P
P						

*: Nドゥルリー

1: 3♥は♥良い6枚+、[16..18]以上、キュービッドを要求 [GD]。4♥は不適

2: キュービッド。パートナーがスラムを感じているので4♥は不適

3: キュービッド

No. 5

♠A10952
♥K65
♦KJ7
♣43

♠Q73
♥A92
♦10865
♣AJ9

N
W E
S

♠KJ84
♥10843
♦A92
♣106

♠6
♥QJ7
♦Q43
♣KQ8752

No. 6

♠KJ954
♥J62
♦Q107
♣83

♠10
♥A985
♦963
♣AJ764

N
W E
S

♠872
♥KQ1043
♦AK
♣KQ9

♠AQ63
♥7
♦J8542
♣1052

No. 7

♠Q95
♥Q73
♦A842
♣K64

♠AK1076
♥94
♦QJ10
♣A85

N
W E
S

♠432
♥J85
♦K96
♣10732

♠J8
♥AK1062
♦753
♣QJ9

No. 8

♠KJ6
♥1043
♦J97
♣A1085

♠A53
♥KQ872
♦A6
♣942

N
W E
S

♠982
♥AJ6
♦K542
♣Q73

♠Q1074
♥95
♦Q1083
♣KJ6

No. 9

♠A106
♥KJ95
♦1082
♣743

♠Q92
♥84
♦AQJ7
♣J652

N
W E
S

♠KJ854
♥A7
♦K63
♣KQ9

♠73
♥Q10632
♦954
♣A108

N	E	S	W
		P	P
1♠	P	2♣*	P
2♠ ¹	P	3♣ ²	P
P	P		

*: Nドゥルリー-2

1: プロスペクトオープン

2: 3♣は良い6枚+, [10..11]_{HC}。パスの選択肢もあり [LB]

N	E	S	W
			P
P	1♥	P	2NT* ¹
P	3♣* ²	P	3♣* ³
P	4NT	P	5♥
P	6♥	P	P
P			

1: ♠良い5枚+, ♥4枚+, 昇格した[13..15]以上

(もし1♥が1stシートなら2NTは、3つも! 2NTを意味)

2: ♣フィットを告げているのではなく、あるだろうショートスートアスキング [ST]

3: ♠有効ショート

N	E	S	W
P	P	1♥	1♠
2♣* ¹	P	2♥	P
P	P		

1: 1の代のオーバーコールなのでNドゥルリーフィットはオン (11-4節参照)。

3枚の♥サポートと[11..12]。モード②はダブル (ネガティブダブル。285ページ)

[後述のNジョーダン2NTはオポネントのダブルの時のみ]

N	E	S	W
	P	P	1♥
P	2♣* ¹	P	2♦* ²
P	2♥	P	P ³
P			

*: Nドゥルリー

1: ♥サポートがあるので1NTは不適

2: ノーマルオープン。♦は無関係

3: ♥3枚+のサポートがあっても、これ以上続けるほどではない

N	E	S	W
			P
P	1♠	P	2♣* ¹
P	2NT ²	P	3♣
P	4♣	P	P ³
P			

*: Nドゥルリー

1: ♠サポートがあるので1NTは不適

2: 2NTは[15..17]_{HC}のフラットハンド [GD]。もちろんノーマルオープン

3: スラムには興味なし

No. 10

♠KJ4
♥A943
♦K86
♣652

♠1086
♥KQ6
♦QJ52
♣1074

N	
W	E
	S

♠Q7532
♥7
♦A94
♣AKQJ

♠A9
♥J10652
♦1073
♣983

No. 11

♠942
♥A763
♦108
♣Q1054

♠KQJ103
♥5
♦AKQ94
♣KJ

N	
W	E
	S

♠86
♥KJ108
♦J75
♣9732

♠A75
♥Q942
♦632
♣A86

No. 12

♠K10632
♥Q75
♦A9
♣Q64

♠97
♥AK1086
♦Q5
♣J1083

N	
W	E
	S

♠QJ4
♥J42
♦K8432
♣K5

♠A85
♥93
♦J1076
♣A972

No. 13

♠10732
♥84
♦AK1062
♣K9

♠KQ9
♥Q103
♦85
♣A7632

N	
W	E
	S

♠J854
♥J96
♦QJ7
♣J85

♠A6
♥AK752
♦943
♣Q104

No. 14

♠AK983
♥542
♦A76
♣83

♠6
♥AJ87
♦Q1053
♣J1064

N	
W	E
	S

♠Q1042
♥93
♦82
♣AKQ75

♠J75
♥KQ106
♦KJ94
♣92

N	E	S	W
P	P	1♠	P
2♣ ^{*1}	P	3♣ ²	P
3♠	P	4♣	P
P ³	P		

*: Nドゥルーリー

1: ♣サポートがあるので1NTは不適

2: ノーマルオープン。♣レイズ (4枚+)。c標準2sで、スラムに興味あり。[16..18]

3: Nの♠が4枚+ならスラムの可能性は高いが、3枚ではスラムの可能性はうすい。

N	E	S	W
P	P	P	1♠
P	2♣ [*]	P	3♦ ¹
P	3♠	P	4NT
P	5♥	P	6♠
P	P	P	

*: Nドゥルーリー

1: フィット探査リアルジャンプ。♦は4枚+。スラムに興味あり。[19..20][21..23]

実際は2♣オープンしてもよさそうなハンド。ブラックウッドをすぐ始めてよい。

N	E	S	W
		P	P
1♠	P	2♣ [*]	2♥
P ^{*1}	P	2♣	P
P	P		

*: Nドゥルーリー

1: パスはプロスペクトオープン

N	E	S	W
		P	P
P	1♥	P	2♣ [*]
2♦	2♥ ¹	P	4♥ ²
P	P	P	

*: Nドゥルーリー

1: 2♥はノーマルオープン

2: マキシマムで♦に無駄がない

N	E	S	W
		P	P
1♠	P	2NT [*]	P
3♠ ¹	P	4♣ ²	P
P	P		

*: ♠良い5枚+、♣4枚サポート、昇格した[13..15]

1: 3♠はサインオフ (3♣^{*}とビッドするとショートストアスキングになる)

2: 良いハンドなので、プロスペクトオープンでも4♣。

No. 15

♠ 9 4 2
♥ Q 8 3
♦ Q J 10 6
♣ A J 9

♠ Q J 6
♥ 5
♦ K 7 3
♣ K Q 8 7 4 2

	N	
W		E
	S	

♠ A 10 8 3
♥ K J 7 4
♦ 9 5 2
♣ 10 6

♠ K 7 5
♥ A 10 9 6 2
♦ A 8 4
♣ 5 3

N	E	S	W
			P
P	1♥	P	2♣*
P	2♥ ¹	P	3♣
P	P ²	P	

*: Nドウルリー

1: プロスペクトオープン。サインオフ

2: 3♣は♣が長いといっているが、[10..11]_{HC}。♣に可能性(絵札や枚数)がないのでパス。もしE(あるいはW)に♣Jあれば、3NTがあった。

ファースト／セカンドシートで 1♦/1♣オープン

1st/2ndシートでの1♣/1♦オープンは以下の通りの要件である。これは、ゲームコントラクト選択優先順位が4♥/4♠ > 3NT > 5♣/5♦であることからマイナー3枚でもオープンするという「準」アーティフィシャルビッドである（ナチュラルなら4枚保証）。つまり♦/♣スートはある程度犠牲になるというのだ。

- 1♦/1♣ 1NT/2NT、ストロング2♣、ウィーク2♥/2♠、フラナリ2♦、高レベルプリエンブタイプ、あるいは1♥/1♠オープンできない／したくない[12..14]_{HC}以上、♦/♣3枚以上のハンド。ただしFハンドなら13HCP以上、最低の12HCPの時は2s/準2sならA型、1sなら5トリック以上見込めるソリッドハンド。

[注1：マイナー6枚以上、メジャー5枚以上あるとき、マイナーオープンするかメジャーオープンするかはプレイヤーの判断で、システムではない。ちなみに、[12..14]_{HC}の場合など低いゾーンではメジャーオープンを勧めるが、そもそも6511ハンドなどは自己判断の領域である。]

[注2：[15..17]_{HC}でマイナーオープンする準2s/準Fシェイプは、31=54、41=53、4=1=44、44=41、および（15～16HCPの）1=444、22=54。]

マイナー3、4枚でオープンする時、いわゆる「ベターマイナー」ではない。1♦オープンは44=3=2、44=4=1、43=4=2、42=4=3。1♣オープンは43=3=3、32=4=4、41=4=4。

あらゆるオープンの可能性をそぎ落とし最後にたどり着いたのがマイナーオープンなのである。「ベターマイナー」ではない。実際、1♣オープンのケースは、例えば1♠オープンよりビディングスペースが単純計算で4倍広い（1♣から1♠に至る経路は4ルートある）ことからその後の展開はずっと複雑になる。しかも、オポネントから介入されやすいのでなおさらだ。

このような理由で、適切なゲーム（5♣/5♦）やスラム（6♣/6♦）を逃してしまうことがよく見受けられる。逆にいえば、マイナーオープンは非常なチャンスな訳で、ビディングセンスの見せどころになる！3NTコントラクトはたいてい誰でも対応できるが、マイナースートのゲームやスラムは難しい。

Nシステムにおけるマイナーズートオープンは、オークションにおいてマイナーズートがメジャーよりがビディングランクが低いということから自然に導かれたナチュラルなシステムだ。その基本は、オープンとそのレスポンス／リビッドの2フェーズでハンドの「ポイント＋シェイプ」を表すことである。しかしながらマイナーオープンでは、2フェーズだけではハンドのポイントゾーンやシェイプが表現できないこともあり、4回以上のビッドが必要となる場合もある。ビッド展開のキーは、ゾーン、サポート情報は当然だが、アンビッドメジャーを持っているかどうかである。

アップザラインを破るレスポンス

アップザライン (Up the Line) とは最大4枚のスートが2つ以上あれば、低いランクからビッドし次に高いランクをビッドしようとする自然の流れのことだが、それを破るノンアップザライン戦略を取る。

コンベンションを除いても、例えば、 $1\clubsuit \rightarrow 1NT$ 、 $1\clubsuit \rightarrow 1\heartsuit/1\spadesuit$ 、あるいは $1\clubsuit \rightarrow 1\diamondsuit$ でさえアップザラインを破った (かもしれない)。具体的にはこれから解説する。

システム破りのレスポンス

$1\diamondsuit/1\clubsuit$ オープンした時パートナーは $[4..5]_{HC}$ ならパスするがオープナーは $[20..21]_{HC}$ であり得る。これはシステムの限界で、論理ではなくセンス (システム破り) で対応せざるを得ない。257ページ参照。

マイナーチェンジ

マイナーコントラクトはメジャーと競り合えば勝てない (1ダウンさせても損)。なので、戦略的なビッドをすることにする。そのためにhepゾーンをほんの少し変える。まさに「マイナーチェンジ」だ。

静的エバリュエーション (不変)

①ハイカードカウント (H)

- J : 1hep、Q : 2hep、K : 3hep、A : 4hep。ただし、シングルトンK、Q、J ; ダブルトンQ x、J x ; J x xは、-1hep。
- 絵札構成型 : A、Kが目立つA型ハンドか (+0.5hep)、Q、Jが目立つJ型ハンドか (-0.5hep)。
- HCPに評価されないミドルハイカード (10、9、8、7) を持っているか (+0.2hep)。

②ハンド型あるいはシェイプ (S)

- 2スーター (2s) ハンド5521 : +2hep
- 準2スーター (準2s) ハンド5431 : +0.5hep、6421 : +2hep
- 1スーター (1s) ハンド6331 : +1.5hep、6322 : +1.5hep、7321 : +2hep
- 準フラット (準F) ハンド4441 : -0.5hep、5422パターン : 0.5/0hep
- フラット (F) ハンド4432 : 0hep、4333 : -0.5hep、5332 : 0hep
- ショートスートの評価はシェイプコンビネーションが明らかになった時、スキッパーが決める。

③絵札の分散型 (D)

- 絵札が各スートにバラバラに分散しているb型 (0hep)、長いスートに絵札が集中しているc型 (+0.5hep)、短いスートに絵札が集中しているd型 (-0.5hep)。

④絵札のコンビネーション (C)

- 同一スートの絵札2枚以上の組み合わせ力はスートの長さで増減する。

動的エバリュエーション

①パートナーがビッドしたスートの絵札 : 短い絵札K、Q、Jは3、2、1に戻すが、それ以外は

J : 1.1hep (+0.1hep)、Q : 3.5hep (+1.5hep)、K : 4hep (+1hep)、A : 4hep (変わらず)

②ポジションでhepの評価が変わってくる (この章では競り合いは考慮しないのでこの条件は外す)。

③スートコントラクトの場合、トランプスートの長さでサイドスートの長短の評価。

④シェイプコンビネーション評価 (ただし評価はスキッパーに任せる)

F × F (0hep)、F × 準F (0hep)、F × 1s (0hep)、F × 2s (+1hep)、準F × 準F (+1hep、フィットした場合)、準F × 1s (0hep)、準F × 2s (3hep)、1s × 1s (0hep)、1s × 2s (0hep)、2s × 2s (+5hep、フィットした場合)。分散型のb、c、dによっても評価は大幅に変わろう。

hep計算がやっかいと感じた人のためにhep超簡単算出式を紹介しておく。ビッドが始まる前 [静的評価]、10HCPを越えていたら、

$$\text{hep}_m \text{ゾーン} = \text{HCPに1足したゾーン}$$

である (ラフィングバリューがあるから)。その後のビディングに合わせて、ゾーン内の位置を変えたり、

ゾーン自体を移す「動的評価」。普通のhep超簡単算出式と同じだ。

ゾーンのマイナーチェンジ

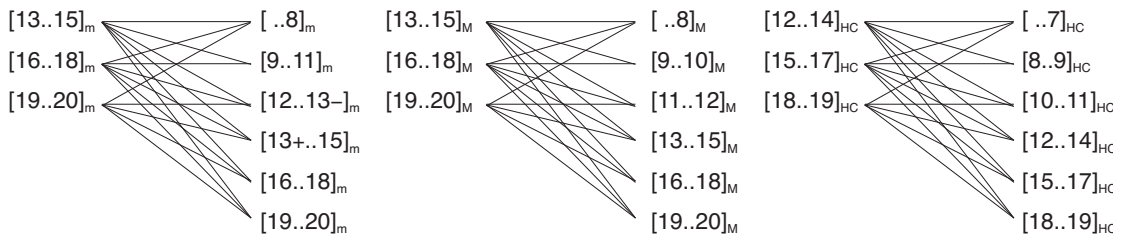
マイナーオープンとは低レベルでメジャーと競り合いとなることが多いので、それに備えてゾーンを微調整しておく。hepの計算そのものが変わる訳ではないが、「たかが1点、されど1点」である。

- 6~10hep→[6..11]_m、11~12hep→[12..13-]_m、13~15hep→[13+..15]_m、これ以外は変わらず。添え字mは「minor」の意味だが、特に注意を喚起する時以外不要だろう。
- 13-、13+hep_mは主観的な評価だ。Fハンドなら単なる13HCPではない。シェイプマイナス型ではなく、ミドルカードが多くあったり、単独のJはなく他の絵札と組み合わせつつA J_x、K J_x、Q J_xなど、プラスαがあるといった意味である。ただし現実には13HCPでよしとする。

マイナーオープンするとhep_m↔hep_M↔hep_{HC}と評価値を行き来し、悩ましい判断が必要となる。3NTや4♥/4♠ならゲーム宣言の要件は25hep_{HC}/26hep_Mだが、5♣/5♦には3点足りない。3点の差は、単純にはKやQ+Jの増加に由来するが、Kの単独増加では1/2トリックで1トリック増とは言えない。しかし、これが絵札AあるいはQにくつつく力は倍増である。Q+Jも同様だ。ばらばらならトリックに直結しない可能性が大だが、AやKにくつつく強力である。

hepゾーン表（マイナーチェンジ版）

hepゾーンの表を載せておこう。自分とパートナーが、現在どのゾーン位（マキシマム・ミニマム、あるいは高位・中位・低位）にいるか常に注意していて欲しい。もちろん、境界は本当は曖昧だが。



マイナーゲームジレンマとNシステムの対策戦略

マイナーオープンしたからと言って、いつもコントラクトがマイナーになるとは限らない。ここでゲームハンターとして狙うゲームの優先順位を思いだそう。

$$4♥/4♠ \rightarrow 3NT \rightarrow 5♣/5♦$$

マイナーオープン時、ゲームゾーンにいるならばこの3種類のゲームの可能性を順に吟味するということだ。

ところが、マイナーゲームは11トリック必要で、それを可能とするポイントは29点である。メジャーの26hepより3点多く、3NTの25HCPより4点多い（Aの数も通常2枚必要だ）。この3、4点の差が11トリックおよび9または10トリックの差である。しかも、マイナーゲームはプレイ難易度が高くなるのに獲得点が少ない。つまり「労多くして利が少ない」。

マイナーゲームを狙う状況では、3NTあるいは4-3フィットの4♥/4♠の選択肢もある。さらには、ゲームを諦める4♣/4♦もある。逆に5つ目の選択肢に6♣/6♦もある。なにしろマイナーゲームはあと1トリックでスモールスラムなのである。実際、29HCPともなると意外とスラムは近いのである。

Nシステムでは、3NTコントラクトの選択肢があるのに4♣/4♦などとビッドした場合、ミニマムゾーンより上位ゾーンにいてスラムに興味があるということだ。スラムが駄目な時だけ5♣/5♦になる。

マイナーゲームジレンマ対策として、クロスゲームゾーン[12..14]_{HC} × [12..14]_{HC}、[15..17]_{HC} × [10..11]_{HC}の場合、コントラクトは次のよう3NTに4♥/4♠か選ぶのを戦略とする。

- ①マイナー5枚、メジャー2、3枚のF × 準Fシェイプ（5332 × 5322、5332 × 5422）なら、マイナー

ゲームではなく3NTを選ぶ。メジャースーツが弱い、QxとJxxの組み合わせが力を発揮するかもしれないし、オープニングリードでKxが生きるかもしれない。運次第。楽天的な判断だ。

②メジャー4-3フィットで、どちらかのハンドにショートスートがあればメジャーゲームを選ぶ。

③上の選択肢でダウンするなら諦める。

8-1 1♦オープン後の展開

- 1♦ ♦は3枚以上（5-5/6-6以外、♦枚数は必ず♣より多い）、極端なアンバランスハンドを除いて5枚以上のメジャーはない。[12..14]_{HC}～20HCP。J型フラットハンドなら13HCP以上、アンバランスなら12HCP以上（低HCPならAがあることが必要）。理想は13+ hep_m を越えることだ。12HCPのFハンドは1st/2ndではパスする。マイナーオープン後、レスポンドもモード変更に応じ、 hep_m 、 hep_M 、 hep_{HC} でゾーンを決める。

♠K J x
♥Q x x x
♦A Q x x x
♣x

12HCP（オープン）

♠J x x
♥K Q x
♦A x x x
♣K x x

13HCP（オープン）

♠K J x x
♥Q x
♦K Q x x
♣Q x x

13HCP（ぎりぎりオープン）

[注1：1♦オープンシェイプは、①44=3=2の時だけ♦3枚、②33=4=3；44=4=1；43=4=2；42=4=3の時は♦4枚（4枚メジャーがないのは33=4=3だけ）、③それ以外は♦5枚以上である。[43=3=3、32=4=4、33=3=4、42=3=4、43=2=4、41=4=4の場合は1♣でオープン。]

[注2： hep_m の要件が13+（13プラスα）と高いのは、1♦オープンが♦3枚しか保証せず、しかもメジャーにビディングランクで負ける分、HCPで対抗しようという戦略的意図があるから。]

[注3：20HCPで33=4=3、33=5=2、あるいは32=5=3でミドルカードのないハンドは、2NTではなく1♦オープンする。1♦オープンで5HCPのパートナーはパスしないのが戦略（章末で解説）だが、万一パスされても4♥/4♠/5♦ルーズの可能性は少ないだろう。このような20HCPのハンドで2NTオープンすると3NTへ行ってしまう可能性も高い。]

[注4：1♦オープンは1♣オープンに比べアンバランス度が微妙に高い。♣より長いという条件がある分だけ、1♣オープンよりフラットハンドの可能性は少ないからだ。実際、1♦オープンの際のフラットハンドは、（5332を除いて）33=4=3、43=4=2、42=4=3、44=3=2（この時だけ♦3枚）だけである。]

ゾーンレスポンス／準リミットレスポンス

♦がフィットしたケース、あるいはゾーンがはっきりしたケースから説明する。これら（1）～（6）のレスポンスはオーバーコールがあってもビッド可能なら取り決めは変わらない（ダブルには変わる）。（7）の1NTは[8..9]_{HC}モード以外パスで、ビッドすればオーバーコールならそのスートに1ストップが必要という条件が増える（ストップがなければ、[8..9]_{HC}でもいったんパス）。

（1）3NTゲーム宣言（4枚メジャーのないFハンド）

- 3NT 4枚メジャーなしのFハンド（33=3=4、32=44、♦5枚の33=5=2、32=5=3、♣5枚の33=2=5、32=3=5）。[12..14]_{HC} [GD]

[注：[15..17]_{HC}以上、4枚メジャーなしのF／準Fハンドは、後記の「あべこべレイズ」を経由する。]

1♦→3NTは、レスポンドから見て3NTがベストであるとしている完全なりミットビッド。オープナーが（5♣/5♦以外）3NTを越えてビッドを続けるならスラムを狙っている。

[1♦オープナーのリビッド]

- パス F/準Fハンド。[12..14]_{HC}[15..17]_{HC}
レスポnderが[12..14]_{HC}[15..17]_{HC}にいて3NTやりたくない2sハンド (♦♣5-5以上)、1sハンド (♦6枚以上、31=6=3など) のケースはマイナーゲームジレンマにあり、どうリビッドするかはシステム対処外。
- 4♣ ♣5枚以上、♦5枚以上 (31=4=5)。スラムトライ。[19..20]_m以上 [GD]
[レスポnderの応え方「1♦→3NT→4♣→？」]
 - 5♣/5♦ スラムに興味ないハンド。[12..14]_{HC} [SO]
 - 4♦ 6♦狙い (今さら♦プリファーは無意味)。レスポnderはマキシマムで♦が4、5枚フィット。キュービッドで情報収集しながらRKCB。
 - 4♥*/4♠* 6♣狙いのキュービッド (今さら♥/♠紹介は無意味)。♣が4、5枚フィット。情報収集しながらRKCB。
- 4♦ ♦6枚以上 (6331)。スラムトライ。[19..20]_m以上 [GD]
[レスポnderの応え方「1♦→3NT→4♦→？」]
 - 5♦ スラムに興味ないハンド。[12..14]_{HC} [SO]
 - 4NT RKCB (♦スート)。A1枚は持っているはず (なければ5♦)。
- 4NT 6NTへの接近スラムトライ。[18..19]_{HC} [ST]

(2) 2NTゲーム宣言 (♦5枚以上+メジャーちょうど4枚)

- 2NT* ♦5枚以上かつ4枚メジャー (例えば43=5=1、42=5=2)。[12..14]_{HC}以上 [GD]

1♦→2NTは、マイナーNジャコビー2NTと呼ぶ、♦5枚と4枚メジャー (5枚メジャー否定)、かつ[12..14]_{HC}以上を保証しているゲーム宣言。♦は既に最低5-3フィットしているので、5-4以上のフィットが分かって、どちらかがクロススラムゾーンなら自分で6♦スラムトライを始める。ビッドの焦点はオープナーが[15..17]_{HC}の準F/2s/準2sハンド (22=5=4、21=5=5、31=5=4など) の時である。

[1♦オープナーのリビッド]

- 3♦ [12..14]_{HC}で4枚メジャーなし。(a)♦4、5枚のF/準Fハンド (13~14HCP) で♦5-4、5-5フィット、あるいは(b)♦5枚以上の2sハンドで♦5-5以上フィットしている [GD]
ゲーム宣言だが、(b)ならスラムが視野、(a)ならマイナーゲームジレンマなので、ショートスートアスキングでどのシェイプか尋ねて、3NT/5♦/6♦を選ぶ。
[レスポnderの応え方「1♦→2NT→3♦→？」]
 - 3♥* ステップビッドショートスート (♠/♣/♥) アスキング。レスポnderは次の応えを聞いた後RKCB (♦スート) でAアスキングできる。
[オープナーのリビッド]
 - 3NT 有効ショートなし。(a)の33=4=3、32=5=3、33=5=2など。[SO]
 - 3♠*/4♣*/4♥* ♠/♣/♥が有効ショート ((b))
- 3♣* 必ず両メジャー4枚。44=3=2、44=4=1、44=5=0など。4♥/4♠確定済みということ [GD]
[注：♦がフィット済みなのに♣を紹介するのは不合理。3♣は両メジャーを示すアーティフィシャルビッド]
[レスポnderの応え方「1♦→2NT→3♣→？」]
 - 4♥/4♠ [14..15] [SO]

オープナーは[19..20]ならRKCB 4NT。

● 3♥/3♠

[16..18][19..20] [GD] [ST]

スラム探査の余地を残して、低いレベルで応えた。インビテーションではあり得ない。

■ 3♥

♥4枚 (♠4枚なし) を紹介 (♦は必ず4枚以上ある) [GD]

[レスポンドの答え方「1♦→2NT→3♥→?」]

● 4♥

[14..15]。オープナーは[16..18][19..20]ならRKCB 4NT。

● 3♠*

ステップビッドショートスートアスキング (♣/♠が候補)。レスポンドは答えを聞いた後RKCB (♥スート) でAアスキングできる。

[オープナーのリビッド]

■ 4♥

有効ショートなし [SO]

■ 3NT*/4♣* ♠/♣が有効ショート

オープナーは後はレスポンドに任せるが、[15..17]_{HC}なら自分からスラムへ動くこともある。

● 3NT

♠4枚。[12..14]_{HC}

[オープナーのリビッド]

■ パス

■ 4♦

♦5枚の2=4=5=2、1=4=5=3、3=4=5=1 [GD]

♦5-5フィット。この後レスポンドは5♦ (A1枚あるはず)、あるいはキュービッド経由でRKCB (♦スート)。

■ 4NT

RKCB (♦スート)。[16..18]高位[19..20] [ST]

● 4NT

RKCB (♦スート)。[19..20] [ST]

♥がフィットしたらスラムトライは必ずステップビッドを経由するのでこの場合のRKCBは♦がキースート (第15章参照) である。

■ 3♠

♠4枚 (♦は必ず4枚以上あるが♥4枚なし) [GD]

[レスポンドの答え方「1♦→2NT→3♠→?」]

● 4♠

[14..15]。オープナーは[16..18][19..20]ならRKCB 4NT。

● 3NT

[12..14]_{HC} (♥4枚)。

オープナーは[18..19]_{HC}なら4NT接近スラムトライ。

● 4♣*

2ステップビッドショートスートアスキング (♦/♥が候補、ガーバーではない)。レスポンドは答えを聞いた後RKCB (♠スート) でAアスキングができる。

[オープナーのリビッド]

■ 4♠*

有効ショートなし [SO]

■ 4♦*/4♥* ♦/♥が有効ショート

オープナーは[15..17]_{HC}なら自分からスラムへ動くこともある。

● 4NT

RKCB (♦スート)。[19..20] [ST]

♠がフィットしたらスラムトライは必ずステップビッドを経由するので、この場合のRKCBは♦がキースートである。

■ 3NT

[15..17]_{HC}で4枚メジャーなし (Fハンドなら1NTオープンするHCPゾーン。したがって、それ以外の22=5=4、21=5=5、31=5=4、22=6=3、32=6=2など)。♦5-4以上フィット済みで6♦可能ゾーンにいたので3NTを越えてスラムトライ [GD]

[レスポnderの応え方「1♦→2NT→3NT→?」]

● キュービッド [ST]

■ 4NT RKCB (6♦狙い)。[18..19]_{HC} [ST]

(3) 2♣メジャーショーイング (①[12..14]_{HC}以上の4枚メジャー、②良い♣6枚以上)

1♦→2♣は早い段階でゲーム宣言し、その後メジャー4-4フィットを探すアップザライン破りの戦略。
1NTオープン時のメジャーアスキング2♣の感覚。メジャー5-4も否定しない。

● 2♣*

4枚メジャーの有無により2つのモードがある。

①[12..14]_{HC}以上で4枚メジャーある。♥/♠単独4枚、♥/♠両方4枚、♥/♠5-4枚 [GD]

[注：♥/♠5-5はない。♣4、5枚の可能性を否定していない。]

②4枚メジャーない[10..11]_{HC}の良い♣6枚以上のハンド [この場合、GDではない]

[注：1sハンドの評価は、A-c型かJ-b/d型か、あるいはハンド間コミュニケーションがあるか否かなどによって大幅に変わる。ここではHCPゾーン[10..11]_{HC}として
いるのは単純に「クロスゲームゾーンにいない」という意味である。♣絵札のダブル
ルトンでもあればオプティミスティック3NTがあるかもしれない。]

オープナーのリビッドは「パペット風」である。Nジャコビー2NTに比べスラムは薄いものの、スラム可能ゾーンいることが分かったら適当なタイミングで自分からスラムトライする。

[1♦オープナーのリビッド]

■ 2♦

(パペット風) リレー。自分は4枚メジャーあるが、レスポnderが4枚メジャーあるか、♣1sハンドか尋ねる [GD]

[レスポnderの応え方「1♦→2♣→2♥→?」]

● 2♥ ♥4枚 (♠4枚否定せず)

[オープナーのリビッド]

■ 4♥ [13..15] [SO]

■ 3♥ ♥スーパーフィット。[16..18]以上 [GD] [ST]
ステップビッドほかスラムトライへ。

■ 2♠ ♠4枚 (♥3枚以下)
スーパーフィットなら3♠、通常フィットなら4♠。

● 2♠ ♠4枚 (♥4枚否定) を紹介

[オープナーのリビッド]

■ 4♠ [SO]

■ 3♠ ♠スーパーフィット。[16..18]以上
ステップビッドほかスラムトライへ。

■ 2NT ♥4枚 (♠3枚以下)
3NT他適切なコントラクトへ。

● 3♠ モード②で♣6枚以上 [LB] [SO]

オープナーはマイナーゲームジレンマを自分で解決する。

■ 2NT

4枚メジャーないハンド (この時必ず♦4枚以上：33=4=3、33=5=2、32=5=3、
22=5=4、31=5=4、21=5=5)。Fハンドなら13HCPはある。[12..14]_{HC} [GD]
[12..14]_{HC}なら♣4、5枚の22=5=4、31=5=4、21=5=5ハンドでも2NTリビッドして、
レスポnderの次のビッドを待つということ。

レスポnderはオープナーがシングルトンメジャーを持つ可能性を考慮しつつ、自分の
5枚 (5-4) メジャーがあれば紹介する。その後はナチュラルビッドを続ける。

[レスポnderの応え方「1♦→2♣→2NT→?」]

- 3♥/3♠ ♥/♠5枚かつ片方のメジャー♠/♥4枚。ディクレアラーが4枚メジャーを持っていないのを承知でビッド [GD]
オープナーは3NTか、4♥/4♠ゲームへ。
- 3♣ モード②で♣6枚以上 [LB]
オープナーはマイナーゲームジレンマを自分で解決する。
- 3NT [12..14]_{HC}。4枚メジャーある (43=1=5や44=0=5もある) [SO]
- 4NT 接近スラムトライ。オープナーはマキシマム (A型14HCP) なら6NT。
そうでなければパス。

■ 3NT

[15..17]_{HC}。4枚メジャーのない準Fハンド (結果的に♦5枚、♣4枚ある) [LB]

1NTオープンしていないので、22=5=4 (17HCPではない) か31=5=4である。後者の場合、シングルトンメジャーに絵札があるか不明だが、レスポnderがFハンドなら (一挙に5トリック取られなければ) 3NTがダウンするようなポイントではない。

[レスポnderの応え方]

- パス [SO]
- 4NT 接近スラムトライ。オープナーはマキシマム (16HCP) なら6NTで。そうでなければパス。
- 6NT/5NT レスポnderのゾーンがすでにスラムゾーン。
- 4♣ ♣スーパーフィット。オープナーからのスラムトライを要請。オープナーはキュービッドするか、RKCB。
- 4♦ ♦スーパーフィット。オープナーからのスラムトライを要請。オープナーはキュービッドするか、RKCB。

■ 3♣

♣4枚以上 (♦5枚以上ということ)。31=5=4、21=5=5。[16..18]_m [GD]

[レスポnderの応え方]

- 3NT/5♣/5♦ さっさとゲームビッド。[12..14]_{HC} [SO]
- 4♣ ♣スーパーフィット。オープナーからのスラムトライを要請。オープナーはキュービッドするか、RKCB。
- 4♦ ♦スーパーフィット。オープナーからのスラムトライを要請。オープナーはキュービッドするか、RKCB。

■ 3♦

4枚メジャーなしの♦6枚以上の1sハンド。[16..18]_m [GD]

実はこのリビッドが最も困難なものである。シェイプは6322、6331などだろうが、♦をトランプにすればウィナーは確かに多いのだが、サイドのルーザーも多く予想でき、まさにマイナーゲームジレンマを地で行く。つまりこれ以後の展開はシステムではなく、個人の判断だということだ。レスポnderは自分のハンドから最終着地点を決める。[15..17]_{HC}ゾーンも含まれていることに注意。

[レスポnderの応え方「1♦→2♣→2♦→?」]

- 3NT [12..14]_{HC}のFハンド (44=2=3、44=1=4など) か、♦2枚以下のモード② [GD]
- 4♦ ♦4枚 (42=4=3、43=4=3、41=4=4、44=4=1など) か、♦が3枚フィットしたモード② [GD] [ST]
ゲームトライではなくスラムトライ。サイドのルーザーがあるので、オープナーからのキュービッドやRKCBを期待している。なお♦5枚以上ない。もしそうなら、最初にマイナー2NTで応えているはず。

(4) 3♣天下ご免ジャンプシフト (良い♣6枚以上、4枚メジャーあるかも；ゲーム宣言)

- 3♣ [15..17]_{HC}[18..19]_{HC}。良い♣6枚以上。4枚メジャーあるかも。♦3枚以下 [GD]

1♦→3♣は自分一人で高レベルビッドしているので「天下ご免ジャンプ」と呼ぶ。ミスフィット状況を事前に察知してのビッドで、プリエンプティブではない。一人で3の代は危険と思うかもしれないが、ミスフィットでもいずれは3NTか5♣をビッドするHCPゾーンだ (アンバランスハンドのhep評価は難しいのでHCPで表している)。典型的には6421、6331、6322などで、メジャーか♣がフィットしないと相当危険なハンド。♣7枚以上の1スーターなら「良い絵札」という要件は弱まるが、良い絵札でなければ2♦あべこべレイズの選択肢がある。

♠KJ
♥KQxx
♦x
♣AQxxxx

(a) 1♦→3♣

♠AJxx
♥Qx
♦Q
♣KQxxxx

(b) 1♦→3♣

♠Axx
♥KQ
♦xx
♣KQJxxx

(c) 1♦→3♣

♠KJ
♥Qx
♦AKx
♣Qxxxxxx

(d) 1♦→3♣

♠KJ
♥Qxxx
♦AK
♣Qxxxxxx

(e) 1♦→2♦

[1♦オープナーのリビッド]

- 3♦* リレー。♣2枚以上。スラムの可能性ある、例えばA型14HCPのF/準Fハンド
[レスポnderの応え方「1♦→3♣→3♦→?」]
 - 3♥ ♥4枚。2=4=1=6、1=4=2=6など [GD]
 - 3♠ ♠4枚。4=2=1=6、4=1=2=6など [GD]
 - 3NT [15..17]_{HC}、♥♠3枚以下。33=1=6、32=2=6、31=3=6など [GD]
 - 4♣ スラムトライ。最低5♣をプレイする積もり。[18..19]_{HC} [GD]

オープナーは、リレーでメジャーフィットが分かれば、①自分からスラムトライするか (キュービッド、RKCB)、②レイズでキャプテンシーをレスポnderに渡す。
- 3♥/3♠ ♣1枚以下。それぞれ♥、♠が4枚のミニマムハンド
- 3NT ♦5枚以上。♣2枚以下、♥、♠3枚以下のミニマムハンド ([12..14]_{HC})。
クロスゲームゾーンだが、コミュニケーションが悪く、3NTダウンの可能性あり。
- 4♦ ♦6枚以上。♣1枚以下、♥、♠3枚以下のミディアム以上 ([15..17]_{HC}以上)

(5) 2♥/2♠レスポンス (ウィークジャンプ)

- 2♥*/2♠* ♥/♠6枚以上。[0..3]_{HC}または[4..5]_{HC} [LB]

1♦→2♥/2♠はメジャー6枚以上で低ポイントの時 (サポート不明) のプリエンプティブビッドである。

1♦オープナーは、2♥/2♠レスポンスが返ってきた時、ビッドを続けようとするならレスポnderが弱いハンドであることを意識しよう。

[1♦オープナーのリビッド]

- パス オープナーは19HCP以下だろうからたいしてはパス
- 2NT* ショートスートアスキング。「もし[4..5]_{HC}にいて、しかも有効ショートスートがあるなら、それを言ってくれ」というビッド [ULB]
[レスポnderの応え方「1♦→2♥/2♠→2NT→?」]
 - 3♥/3♠ [0..3]_{HC}にいる [SO]
 - ショートスート* [4..5]_{HC} [ULB]
- 3♥/3♠ プリエンプティブレイズ。Nシステムでは珍しい真の妨害ビッド [LB]

注意：マイナーオープンに[10..11]_{HC}ゾーン、5枚以上サポートを示すダブルレイズはない

Nシステムでは、マイナーのダブルレイズは何の問題解決にならないので、しない。仮に、1♦→3♦、1♣→3♣で良いサポートを示すとしても5♣/5♦は遠く、ビディングスペースを無駄に浪費すると考えるからだ。その代わり次のあべこべレイズ2♦のサブモードに組み込んだり、良い♣6枚以上のならメジャーショーイング2♣の第2モードとしている。

なお、[6..9]_{HC}、6枚以上サポートでも1NTとレスポンスし、様子を見る。1NTが流れてダウンする一方、2♣/2♦だったらメイクということはあるが、諦めよう。

(6) 2♦あべこべレイズ (10HCP以上、4枚メジャーなし；ゲーム宣言ではない)

1♦→2♦はシングルレイズではなく、あべこべレイズと呼ばれる別物。[10..11]_{HC}以上、両メジャー3枚以下のハンドを示す、モードを4つも持つアンリミットビッドである。パスしないように。

実は、あべこべレイズは自分のハンド示すのではなく、オープナーハンドを尋ねているのだ。

では、コンベンションの説明に入る前に1♦オープナーは2♦に対しどのようにリビッドするか先取りしてみよう。

- (1) 2NT : [12..14]_{HC}のFハンド。4枚メジャーあるかもしれない [LB]
- (2) 3NT : [18..19]_{HC}のFハンド。4枚メジャーなし [GD]
- (3) 2♥/2♠ : それぞれ4枚以上。[15..17]_{HC}以上。♦5枚以上の可能性高い [GD]
- (4) 3♣ : [12..14]_{HC}以上の♦♣5-4以上の2sハンド。たぶん4枚メジャーなし [LB]
- (5) 3♦ : [12..14]_{HC}の♦6枚以上、♣4枚以上なし。たぶん4枚メジャーなし [LB]
- (6) 4♦ : [15..17]_{HC}以上、♦6枚以上、♣4枚以上なし。最低の10HCPでも5♦まで可 [GD]

レスポnderはこれらのリビッドを聞いて、最終コントラクトを策定することになる。

ところで、Nシステムでは1♦→2♣、1♦→3♣をコンベンション（アーティフィシャルビッド）としたために、「10HCP以上、♣6枚以上（良い♣とは限らず）」を示すナチュラルビッド2♣ができないことになる。特に、[12..14]_{HC}[15..17]_{HC}[18..19]_{HC}の♣1スターが問題となる（♣5枚の場合、5332ならFハンド評価だし、5422、5431、5521なら4枚以上の他スートがあるので、結果としてハンドを表現できる）。もともと、[15..17]_{HC}[18..19]_Hゾーンの1sハンドの評価は絵札分散型——c/b/d型——によって大幅に変動するが、マイナースートの場合、すぐゲームジレンマに悩むことになる。

[注：実は一般的なシステムでも[15..17]_{HC}[18..19]_{HC}の♣1スターは表現できないのだが、不思議なことにプレイヤーはあまり意識せず、その都度ジレンマに悩みながら対処している。]

- 2♦* ♦無関係。4枚メジャーなし、[10..11]_{HC}あるいは[12..14]_{HC}以上だが前記ゲーム宣言等ができないハンド [ULB]

♦より♣の方が長いこともある。その後のビッド展開でどのモードか分かる。

- ①(a)♦4、5枚。[10..11]_{HC}のF/準F/2s/準2sハンド。例えば、32=44、33=4=3、21=5=5、22=5=4、32=5=3、33=5=2、22=4=5、21=4=6など。

(b)下図のような♦2、3枚のケースを含む[10..11]_{HC}のF/準Fハンドもあべこべレイズする。♦2、3枚でも後にパスを含む低レベルのリミットビッドができる。

♠K J x	♠A x	
♥Q x x	♥J x x	
♦x x	♦x x	
♣K Q x x x	♣K Q x x x x	1♦→2♦→2NT→P

- ②[12..14]_{HC}[13..15]_m以上、♦♣2s/準2sハンド。例えば♦4枚以上の22=54、21=55、31=54、21=46。メジャーがなければ♣4、5枚、♦4、5枚はあり得る。

- ③[12..14]_{HC}[13..15]_m以上、(a)♦6枚以上の1s、あるいは(b)♣6枚以上の1sハンド。

4枚メジャーなかったり、ソリッドでなかったとかHCP不足で天下ご免ジャンプで
きなかった。マイナーゲームジレンマ状況にあるのでパートナーハンドを知りたい。

④[15..17]_{HC}[18..19]_{HC}のメジャー4枚以上ないF/準Fハンド。次に3NT以上。

[モード②③の時、スラム判断を含むマイナーゲームジレンマに陥る可能性あり。]

オープナーあるいはレスポンダーは、パートナーのリミットビッド後、スラム可能範囲なら適当なタイ
ミングで自分からスラムトライする。

あべこべレイズモード①はこれまでのゲーム宣言と違ってゲームやスラムに積極的ではなく、パートス
コア戦を制しようという意図が強い。だからゲーム探索は「表向き」であって、本音ではない。3枚かもし
れないオープンスートを2枚でサポートする「馬鹿々しき」は、相手のオーバーコールを誘っている。
双方Fハンドなら、労多くして益少ない、無駄に高レベルな2NTや低スコアの3♦などブレいせず、ディ
フェンスに回った方が得策かもしれない。その場合ペナルティをかけ（たぶん相手もFハンド相当なので）
2ダウンさせられるかもしれない。

ゲーム宣言ではないあべこべレイズ（モード①）は「罠を張る」ビッドなので、オポネントのオーバ
ーコールやテイクアウトダブルが入っても意味は変わらない。

あべこべレイズに対するオープナーのリビッドは、NT以外必ず♦4枚以上を保証する。なお、1♦オー
プンがFハンドなら、[12..14]_{HC}高位か[18..19]_{HC}にいる！ [15..17]_{HC}で1♦オープンする準2s/準Fシェイ
プは、31=5=4、41=5=3、44=4=1、22=5=4である。2♦に対し41=5=3シェイプはリバースで応えら
れるが、3♣/3♦が表す31=5=4、22=5=4はマイナーゲームジレンマに陥ったか、スラム志向か不明だ。

[1♦オープナーのリビッド]

■ 2NT 13、14HCP（ミニマムオープン）。シェイプは44=3=2、44=4=1、33=4=3、32=5=3、
33=5=2。この低ゾーンではメジャー4枚あってもパートナーは4枚ないのだから紹介
しない。オープナーはJ型Fハンドなら13HCPは持っている [LB] [SO]

[レスポンダーの応え方「1♦→2♦→2NT→？」]

- パス モード①。2s/準2sハンドでもゲームを狙うのは厳しいだろう。
- 3NT 11HCP+αのFハンドかモード④の[15..17]_{HC} [GD]
- 4NT 接近スラムトライ。モード④の[18..19]_{HC}
- 3♣ ♣5枚以上かつ♦4枚以上 (②) か♣6枚以上 (③(b)) [GD]
オープナーは3NT/3♦/4♣だろう。それに対しレスポンダーはパス、
あるいはキュービッドかRKCB。
- 3♦ ♦6枚以上 (③(a)) [GD]
オープナーは3NT/4♦だろう。それに対しレスポンダーはパス、あ
るいはキュービッドかRKCB。

■ 2♥/2♠ ♥/♠4枚、♦4枚以上 (44=4=1、41=5=3、44=3=2など)。[15..17]_{HC}以上 [GD]

[注：[15..17]_{HC}の44=3=2、43=4=2、43=5=1、42=4=3は1NTオープン。]

[レスポンダーの応え方「1♦→2♦→2♥/2♠→？」]

- 4♥/4♠ ♥/♠3枚だが、アンバランスハンドでゲームトライ [GD]
- 3NT モード①。[10..11]_{HC} [SO]
- 4NT 接近スラムトライ。モード④の[15..17]_{HC}
- 3♣ ♣5枚以上かつ♦4枚以上 (②) か♣6枚以上 (③(b)の♣1s) [ULB]
オープナーは3NT/3♦/4♣だろう。スラムトライ可能なら始める。
- 3♦ ♦6枚以上 (③(a)の♦1s) [ULB]
オープナーは3NT/4♦だろう。スラムトライ可能なら始める。

■ 3NT Fハンド (33=52、32=53、32=44) の[18..19]_{HC}。1NTオープンの1レベル上 [GD]

[レスポnderの応え方「1♦→2♦→3NT→?」]

- パス モード①。サインオフ
- 4♣ ♣5枚以上かつ♦4枚以上 (②) か♦/♣6枚以上 (③) [GD] [ST]
3NTを越えているのでスラムトライ。後はオープナーに任せる。
つまり、4♦か4NT (♣スートのRKCB)。

■ 3♣

● 6NT/5NT スラムと接近スラムトライ。モード④
♣4枚以上、♦5枚以上 (31=5=4, 22=5=4, 21=5=5など)。[14..15]_m以上 [GD]

[レスポnderの応え方「1♦→2♦→3♣→?」]

- 3NT モード①。[10..11]_{HC} (10HCPでもゲームトライ) [SO]
- 4♦ モード②③④。3NTを越えているのでスラムトライ。後はオープナーのリビッドを聞く [GD]
- 4♣ モード②③④。3NTを越えているのでスラムトライ。後はオープナーのリビッドを聞く [GD]

■ 3♦

♦6枚以上 (ミニマムオープン) (32=6=2, 31=6=3など)。[14..15]_m以上。ほぼ [GD]

[レスポnderの応え方「1♦→2♦→3♦→?」]

- 3NT マイナーゲームジレンマ。5♦を狙う場合は次の3♥を経由 [GD]
- 3♥* ステップビッドショートスートアスキング (♠/♥/♣が候補) [GD]
レスポnderはスラムに興味 (3NTを越えるリスク)。レスポnderは応えを聞いた後RKCB (♦スート) でAアスキングができる。
[オープナーのリビッド]

■ 3NT* 有効ショートなし (3NTで終わるのは危険)

■ 3♠*/4♣*/4♦* ♠/♣/♥ (!) が有効ショート

オープナーは後はレスポnderに任せる。

(7) 1NTレスポンス

● 1NT

4枚メジャーなし。現実にはアンリミットハンド。[6..7]_{HC}[8..9]_{HC} ([6..11]_m) [ULB]

3つのモードがある。①Fハンド、②♦♣の2スーター、③♦または♣の1スーター。アンバランスの場合でも、12hep_mは越えない程度。「1NT」ポリシーに基づくビッドと見なせる。詳しくは249ページ参照。

[注：1♣→1NTはメジャー4枚の可能性のある[8..9]_{HC}である。]

1♦→1NTは♠/♥ともに4枚ないから、F/準Fなら33=43、33=52、32=53、22=54等のシェイプ。アンバランスなら♣6枚以上のケースも、♦6枚以上もあるし、♦ボイドさえある (33=0=7、33=7=0)。以下が1NTレスポンスの例。実際、システム対処外の境界領域のハンドもある。

♠K x
♥K Q x
♦x x x x
♣J x x x

♠A x x
♥x x x
♦x
♣K Q x x x x

♠A x
♥K Q x
♦x x x x x x x
♣x

♠x
♥Q x
♦K x x x x
♣J x x x x

♣/♦がフィットしても5♣/5♦の要件29hep (+2A) には達しないだろう (マイナーゲームジレンマ)。オープナーは自分のハンドが[12..14]_{HC}のフラット (4441含む) ならパスだ。

[1♦オープナーのリビッド]

- パス [12..14]_{HC}のF/準Fハンド。レスポnderの♣♦はボイドもあり得る (33=70)。
249ページの「1NTポリシー：1NT vs. 2♥/2♠」を参照。

■ 2♥/2♠

♥/♠4枚以上（リバース）。♦4枚以上。[15..17]_{HC}[16..18]_M [LB]

オープナーがあえてメジャーを紹介した理由はアンバランスだからである。例えば、44=4=1、44=5=0、42=6=1、41=6=2、…。パスあり。

[レスポnderの応え方「1♦→1NT→2♥/2♠→？」]

- パス [6..9]_{HC}低位 [SO]
- 2NT [6..9]_{HC}高位 [SO]
- 3NT アンビッドスートにストッパー。Fハンドの9HCP+α [GD]
- 3♦ ♦4枚以上。アンバランスハンドの[10..11]_M [LB]
- 4♥/4♠ ♥/♠3枚の4-3フィットでゲームに挑戦。5♦や3NTより良いと判断。
[6..10]_M高位 [GD] [SO]

[注：1NTオープンしない[15..17]_{HC}の4枚メジャーないハンドは、22=5=4、31=5=4、21=55、あるいは1sハンドなので、通常あるように2NTでゲームインビテーションすることは無い。それぞれスートでジャンプしたりする。]

■ 2NT

[18..19]_{HC}のFハンド（メジャー4枚あり得る）。レスポnderはアンバランスハンドで♥/♠3枚なら3♥/3♠をビッドすることはあり得る。そうでなければ自分のハンドを3NT以内で表現する [GD]

■ 2♣

♣4枚以上の2s/準2s/準Fハンド。2♣リビッドでオープナーの♦5枚以上が伝わる（マイナー4-4は1♣オープンなので）。競り合い戦術のためパスなし。[14..15]_M [LB]

[レスポnderの応え方「1♦→1NT→2♣→？」]

- 2♦/3♦ ♦4枚以上。[6..10]_M[11..12]_M [LB] [SO]
- 3♣ ♣4枚以上。[6..10]_M[11..12]_M [LB] [SO]

■ 3♣

♣4枚以上、♦5枚以上（22=5=4、31=5=4、21=5=5）。[16..18]_M [LB]

■ 2♦

♦6枚以上（1NTをパスせず♣3枚以下なので♦6枚以上）。[14..15]_M [SO]

■ 3♦

♦6枚以上、4枚メジャーなし。[15..17]_{HC}[16..18]_M [LB]

[注：♦6枚以上、[18..19]_{HC}のハンドは、シェイプ、絵札構成・分散の違いにより始めからマイナーゲームジレンマにいる。最初にストロング2♣オープンするか、リビッドで3NTを選ぶか考えよう。]

[レスポnderの応え方「1♦→1NT→3♦→？」]

- パス [6..9]_{HC}
- 3NT Fハンドの9HCP+α [GD]
- 4♦ ♦4枚以上。アンバランスハンドの[10..11]_M [GD]

■ 3♥*/3♠*

スプリンター。♦良い6枚以上、♥/♠有効ショート（リバースと意味が逆転しているので注意）、つまり31=6=3のようなハンド。[18..19]_{HC}[20..21]_{HC}[19..20][21..23] [GD]
レスポnderは♦0枚もあり得るのがオープナーは自分のハンドを表現し、後は任せる。ポイントが多く、パートナーが6HCPでも（運が良ければ）ゲーム可能だろう。

[レスポnderの応え方「1♦→1NT→3♥/3♠→？」]

- 3NT ショートスートにストッパー。♦を走る積もりかも。[6..9]_{HC} [LB]
- 5♦ 3NTは嫌。[6..9]_{HC} [LB] [SO]
- 4♦ ♦スーパーフィット。スラムトライ。11hep_M（1Aあり）[LB]
オープナーは5♦でサインオフか、キュービッドかRKCB。

アンリミットレスポンス1♥/1♠

魔のゾーン[10..11]_{HC}、[11..12]_M、[12..13]_m、およびHCPゾーンとマイナーゾーンの差について

[10..11]_{HC}、[11..12]_M、[12..13]_mは最も多く出現するゾーンだが、「魔のゾーン」である。魔のゾーンに対し、最もあり得るオープンゾーン[12..14]_{HC}が向き合うと、3NTは単純計算で6回に1回しかゲームメイクできない。メジャーゲームは6回に3回、マイナーゲームならほぼ0回である。

NTオープンやメジャーオープンと異なり、1♦/1♣オープンではアンリミットレスポンスが返ると、どのストレインに落ち着くかすぐには分からない。また3NTあるいは5♦/5♣ゲームに落ち着いたとしてもそれぞれゲーム必要点は25HCPと29hepで、その差4hepあるいは2トリックの差は大きい。このことが、魔のゾーンで行われるゲームトライあるいはレイズに大きな影響を与えることになる。ここでも判断を誤る可能性がある。(注意：これを言うと元も子もないが、「27HCPにもなると絵札混雑によるコンビネーションで自然に2、3hepは増えている」かもしれない。)

迷宮に入り込む前

迷宮に入り込む前に1♦オープンの要件とゲーム宣言やリミットレスポンスを再掲しておこう。

- 1♦
 - ♦は3枚以上（♦は♦♣5-5/6-6のケース以外♣より長い）で、極端なアンバランスハンドを除いて5枚以上のメジャーはない。[12..14]_{HC}以上。ただし、フラットハンドなら13HCP必要、アンバランスの時は12HCPでも良いが、そのときA、Kがあることが必要（10～11HCPはパス）。
 - 1♦オープンはベターマイナーオープンではない。43=33、32=44、41=44は1♣オープンするからだ。44=3=2の時だけ♦3枚だが、たいていの場合♦4枚以上ある。44=4=1、43=4=2、42=4=3の時♦4枚、それ以外は♦5枚以上ある。
 - [注1：1♦オープンせず1NTオープンする[15..17]_{HC}のFシェイプ：44=3=2、43=4=2、33=5=2、32=5=3、17HCPの22=5=4。]
 - [注2：1NTオープンせず1♦オープンする[15..17]_{HC}の準F/準2sシェイプ：41=5=3、31=5=4、44=4=1、15～16HCPの22=5=4。これらのハンドは最初の1♥/1♠レスポンスでスートフィットしないならリビッドに相当悩むはず。システム対処外]

競り合いに対処するため、マイナーオープンはメジャーオープンより1HCP多いということである。「たかが1点、されど1点である。」

1♦オープンに対してレスポnderは、4枚メジャーの有無を軸として、クロスゲームゾーンは3NT、2NT、2♣、3♣でほぼすべてカバーし、ゲームが定かではないハンドはその旨を2♦で伝える。

- (1) 1♦→3NT：[12..14]_{HC}、4枚メジャーなし、Fハンド（33=4=3、32=5=3、33=5=2。必ず♦4、5枚）。
- (2) 1♦→2NT：[12..14]_{HC}以上、♦5枚以上、4枚メジャーあり。マイナーNジャコビー。
- (3) 1♦→2♣：①[12..14]_{HC}以上、4枚メジャーあり（メジャー5-4まで）、②[10..11]_{HC}、♣6枚以上（4枚メジャーなし）。4枚メジャーショーイング。
- (4) 1♦→3♣：[15..17]_{HC}以上、♣6枚以上、4枚メジャー否定せず。天下ご免ジャンプ。
- (5) 1♦→2♦：4枚メジャーなし。①[10..11]_{HC}の♦4、5枚のF/準F/2s/準2s、②[12..14]_{HC}以上の♦♣2s/準2s、③[12..14]_{HC}以上の♦6枚以上、④[15..17]_{HC}以上のF/準Fハンド。あべこべレイズ。
- (6) 1♦→2♥/2♠：♥/♠6枚以上。①[0..3]_{HC}、②[4..5]_{HC}。ウィークメジャージャンプ。
- (7) 1♦→1NT：[6..9]_{HC}、4枚メジャーなし。Fハンドでないことも多い。♦♣の2スーターか、♦または♣の1スーター。競り合いになったら、♦5枚のケースが多いので3♦まで競り合えるかも。

事前にこれだけのリミットビッドを用意しておくで迷宮に迷うこともなくなるだろう。

残っている課題はレスポンスが1♥/1♠なら、

- ①[12..14]_{HC}以上の♥/♠単独5枚以上か5-5か（5-4はメジャーショウイングで処理済み）
 ②11HCP以下で♥/♠5枚以上か（単独、5-5、5-4など）
 ③11HCP以下の♥/♠4枚、すなわち44=32、44=41、43=33、43=51、42=53、41=54などか

である。

アンリミットとは言え、この3通りを確かめるだけだ。その後のビッド展開でパートナーがリミットビッドすれば、自分のゾーンに応じて、パス、ゲームトライ、ゲームビッド、スラムトライを選べる。スラムトライはキュービッド、RKCB、ガーバー、4NT接近スラムトライと状況に応じて使い分ける。

さて、レスポンス「1♦→1♥」「1♦→1♠」の説明に入る。これらは前項のレスポンスと違って「アンリミット」である。一番ミステリアスな領域だ。説明もメジャーオープン以上に長くなる。ただし、見方によっては全く単純かつ論理的で普通！ その場で考えれば済む話だ。何しろ上記7種類以外のことを考えればよい。料理の下拵^{したこしら}えは終わっているの、実際はほとんどリミットである。

Nシステムではリミットビッドストラテジーに基づいて実際のスートをシンプルにビッドする。特殊なコンベンションは混乱をもたらす元になるので使わない（十分過ぎるほどコンベンションを使っているかもしれないが…）。その代わりシンプルな取り決めをもってそれに代える。

ビッド展開でレスポンダーの2の代のニュースートは「4枚以上のスートで、12hep、11HCP以上保証の探査ビッドで、パスはできない」。ただし、この原則を外れることもあり得るが、オープナーはそうように解釈する。

ということである。あえて言えば、疑似4thスートフォーシング、疑似ニューマイナーフォーシングだ。

(8) 1♥レスポンス

- 1♥ ♥4枚以上。[6..9]_M[10..11]_M（普通は11HCP以下）[ULB]
 [注1：1♦→1NTが4枚メジャー否定するから（注：1♣→1NTは4枚メジャー可）。]
 [注2：6枚♥で[0..5]_{HC}のハンドは最初に2♥レスポンスしている。]
 [注3：♥4枚で[12..14]_{HC}以上の場合、2♣か2NTレスポンスしている。[12..14]_{HC}以上なら♥単独5枚か、♥♠5-5ということ。]

[1♦オープナーのリミットリビッド「1♦→1♥→？」]

レスポンスはオーバーコールが入っても当該ビッドができるなら意味は変わらない。かえってネガティブダブル（299ページ）の選択肢が増えるのでありがたい。

- 2♥ シングルレイズ。♥4枚以上。[13..15]_Mのサインオフ [LB]
 例外として、1=3=5=4、1=3=6=3などアンバランスハンド、あるいは♠弱く♥が強い3=3=5=2、2=3=5=3なら♥3枚はあり得る。
 [レスポンダーの応え方「1♦→1♥→2♥→？」]
 - パス [6..10]
 - 3♥ ♥4枚以上。ゲーム宣言がないのでゲームトライ。[11..12] [LB]
 [注：ゲームトライにはヘルプスート、あるいはバーゲンレイズ風リミットビッドもあるが、ここでは単純にしている。]
 - 4♥ ♥5枚以上（♥4枚なら最初に2♣）。[13..15] [LB]
 - 4NT RKCB（必要に応じキュービッドを経由）[ST]
- 3♥ ♥4枚。ゲームトライ。[16..18]_M [LB]
 1NTオープンしていないのでショートスートがありそう（1=4=5=3、44=4=1）。
 [レスポンダーの応え方「1♦→1♥→3♥→？」]
 - パス [6..10]低位

- 4♥ サインオフ [GD]
- 3♠* ステップビッドショートスート (♣/♠) アスキング [GD] [ST]
4♥は有効ショートなし、3NT*は♠、4♣*は♣が有効ショート。
- 4♥ ♥4枚サポート。有効ショートなし。あればスプリンター。[19..20] [GD]
[レスポンドの答え方「1♦→1♥→4♥→？」]
- パス
- 4NT RKCB (必要に応じキュービッドを経由)。[13..15]以上 [ST]
- 3♠*/4♣* スプリンターレイズ。♥4枚サポート (1=4=5=3、44=4=1)。[19..20] [GD]
[レスポンドの答え方「1♦→1♥→3♠/4♣→？」]
- 4♥ サインオフ [GD]
- 4NT RKCB (必要に応じキュービッドを経由)。[13..15]以上
- 2NT [18..19]_{HC}か2NTオープンしなかった[20..21]_{HC}のF/準F/準2sハンド [GD]
ゲーム宣言で、♦4枚は必ずある(♦3枚は4=4=3=2のみで♥4枚あれば4♥と応えたはず)。アンビッド♠4枚あるかもしれない ([15..17]_{HC}ならリバース2♠)。必要あればパートナーは自分の♠を紹介するから、ここで♠を示す必要はない。HCPゾーンを優先。
[注：[15..17]_{HC}の♥♠3枚以下のFハンドは1NTオープン。]
レスポンドが考えることは、自分のハンドに適したゲーム、あるいはスラムである。
[レスポンドの答え方「1♦→1♥→2NT→？」]
- 3♠ ♠4枚以上。[6..9]_{HC}以上 [GD]
オープナーは♠4枚あったら4♠、なければ3NT。レスポンドは[10..11]_{HC}以下なら、どちらでもパス。
レスポンドは[12..14]_{HC}以上なら3NT/4♠に関わらず4NT (接近かRKCB) でスラムトライを続ける。接近スラムトライの場合、オープナーはマキシマムでなければ5♣で止まり、マキシマムなら6♣である。最終ストレインはレスポンドが決める。
- 3NT [6..9]_{HC}のフラットハンド (1=4=4=4含む) [GD]
- 4NT 接近スラムトライ。[12..14]_{HC}以上
オープナーはマキシマムでなければ5♣で止まり、マキシマムなら6♣である。最終ストレインはレスポンドが決める。
- 4♥ ♥6枚以上で、4♥をやりたい。[6..10]高位[11..12] [GD] [SO]
オープナーがほぼ完全なりミットビッドしたので今さらインビテーションしても無意味と考えよう。ゲームメイクは時の運。
- 3♥ ♥6枚以上。4♥より高レベルでスラムトライ。オープナーがリミットビッドしているから。[13..15]以上 [GD] [ST]
オープナーはスラムトライを開始できる。
- 4♦ ♦4枚以上、♥5枚 (最初にゲーム宣言2NTや2♣をしていないから)。[11..12]以上 [GD] [ST]
2s/準2sで6♦/6♥に興味があるということ。オープナーの2NTリビッドで♦4枚以上が分かったのでこのビッドができる。オープナーのスラムトライは4♠が6♦狙いのキュービッド、4NTは6♥狙いのRKCBなど。
- 3♣ ♣5枚以上、♥4枚以上のアンバランスハンド。[6..9]_{HC}[10..11]_{HC} [GD]
- 4♣* ガーバー=Aアスキング(Aの枚数が0/4、1、2、3に応じて4♦、4♥、4♠、

4NT)。[12..14]_{HC}以上 [ST]

狙っているスラムのストレインは不明だが、Aの枚数を応えるだけだから問題ない。

■ 1NT*

ミニ1NTハンド、つまり[12..14]_{HC}、♥3枚以下、♠3枚以下のフラットハンド。Fハンドなので13、14HCP [LB]

♦4枚は必ずある（♦3枚は4=4=3=2のみで♥4枚あれば2♥と応えたはず）。結局シングルトンのない3=3=4=3、3=3=5=2、3=2=5=3、2=3=5=3、例外的に♠が♠Jxxx以下の弱い4=3=4=2、4=2=4=3シェイプもある（弱い4枚♠を隠すのは自己責任）。♦5枚ありのケースが微妙に多い。

[レスポnderの応え方「1♦→1♥→1NT→？」]

● パス

[6..9]_{HC}あるいは[10..11]_{HC}低位のF/準Fハンド。♥5枚以下。ただし、♥5枚の時は[10..11]_{HC}ということはない（この時2♥をリビッド）。

[注：オープナーが弱い4枚♠で1NTをリビッドしたらベストの2♠を逃した可能性もある（他ペアはほぼ2♠だ）が、1NTの方が良いこともある。1NTパスに対してオポーネントが干渉するかもしれないし、相手方のコントラクトだったかもしれない。

レスポnderのハンドは♦3枚以下なので、たぶん

弱い♠4枚なら4=4=3=2、4=4=1=4。

♠3枚なら3=4=3=3、3=4=2=4、3=4=1=5、3=4=0=6。

♠2枚なら2=4=3=4、2=4=2=5、2=4=1=6、2=4=0=7。

♠1枚なら1=4=3=5、1=4=2=6、1=4=1=7、1=4=0=8。

♠0枚なら0=4=3=6、0=4=2=7、0=4=1=8、0=4=0=9。

最悪の3=4=0=6等の時、9HCPあればシェイプにポイントを加味して12hep相当と見なしパスではなく2♣をビッドするとULBで、オープナーは5枚♥と判断し2♥とリビッドするか、3♣をビッドするだろう。1NTより良いかもしれないが結局は運次第である。]

● 2NT

11HCPのF/準F/準2sハンド [LB]

● 3NT

[12..14]_{HC}[15..17]_{HC}のF/準Fハンド [GD]

[12..14]_{HC}[15..17]_{HC}の2=5=42などでマイナーゲームジレンマがあったかもしれない。

[注：[12..14]_{HC}以上♥5枚の1=5=43は、後記の2♣をビッドする。]

● 4NT

接近スラムトライ。[18..19]_{HC}以上 [GD] [ST]

オープナーはマキシマムでなければ5♣で止まり、マキシマムなら6♣である。最終ストレインはレスポnderが決める。

● 2♦

♦4枚以上（♥4枚）（シングルレイズ）。[6..10]_m[11..12]_m [SO]

[注：3♦でゲームトライはない。♦5枚以上（♥4枚）のマイナー2NTしているからだ。]

● 3♦

♦5枚以上のゲームトライ（♥4枚あったためあべこべレイズしなかったハンド）。[12..13]_m[10..11]_{HC} [LB]

2sハンドでも5521のA-c型でなければ、[12..13]_mにいてもマイナーゲームの必要点29には達しないだろう。謙虚に2♦で十分だったかもしれない。

[注：レスポnderは[12..14]_{HC}、♦5枚、♥4枚の時は最初に2NTレスポンスのはず。

また、[12..14]_{HC}、♦♥5-5の時も悩ましい。スラムトライの4♦をビッドしてオープナーのリビッドを聞いて、4♥で5♦でサインオフする積もり。]

- 4♦ ♦4枚以上、♥5枚以上。[16..18]以上 [GD] [ST]

3NTを超えているので6♦/6♥に興味があるということ。オープナーの1NTリビッドで♦4枚以上が分かったのでこのビッドができる。オープナーは4♥/5♦がサインオフ。スラムトライは、4♠が6♦狙いのキュービッド（5♦がサインオフ）、4NTは6♥狙いのRKCB。このときオープナーは、2=3=5=3、3=3=5=2の14HCPなので、上記注の♦♥5-5の場合もスラムの可能性がない訳ではない。最悪5♥で止まれる。

- 2♥ ♥5枚以上（6枚以上ではない）。実質ゲームトライ。オープナーは♥2、3枚持っているはず。[11..12] [LB]

[注：6枚♥で[4..5]_{HC}のハンドは最初に2♥レスポンスしている。]

- 4♥ オープナーは最低♥2枚あるので♥6枚以上でゲームをやりたい。[13..15] [GD]

[注：魔のゾーン[10..11]_{HC}でダウンするかもしれないが、オープナーは[12..14]_{HC}高位なので仮に4♥インビテーションしても4♥以外の選択肢はない。5割以上はゲームメイクだろう。]

- 3♥ ♥6枚以上。[16..18]以上 [GD] [ST]

上記注の理由で4♥より高いゾーン。オープナーはスラムトライを開始してよい。

- 2♠ ♠4枚以上（♥5枚以上）。[12..14]_{HC}以上 [GD]

オープナーが♠3枚以下かもしれないのに♠を紹介しているのだから、♥は5枚以上ある。3NTか4♥か4♠を選べ、ということ。

- 2♣ ♣4枚以上。♥5枚以上、11HCP以上 [ULB]

♣4枚ないこともあり得るが4枚以上として以後のビッドを行う。レスポnderの♥は5枚以上ある。

[注：[12..14]_{HC}以上の♥4枚なら2=4=3=4、3=4=2=4、4=4=1=4のF/準Fハンドなので最初に2NTのはず。11HCPの♥4枚ならこの時のリビッドは2NTのはず。]

さらなる情報を求めて何らかのゲームを狙っているのであろう。そもそもミニマムなら1NTをパスしているはず。

オープナーは♥3枚なら2♥をビッドする。♥3枚なく♦5枚なら2♦、♣4枚なら3♣、それ以外なら2NTをビッドすればよい。

- 3♣ ♣5枚以上（♥5枚以上）。[14..15]以上 [GD]

2♣と違い、♣5枚以上保証。3NT/4♥/5♣を選べということ。

- 2♦ ♦6枚以上。[14..15] [LB]

♣3枚以下、♥2/3枚以下、♠3枚以下の♦1sハンド（1Aあり）。♦5枚なら1NTリビッドである。♥3枚でショートスートがあればプリファアの2♥だろう。それ以外の典型的なシェイプは3=1=6=3、3=2=6=2、2=2=6=3で、このケースでゲームは3NTと5♦があるが、どちらか判断が難しい。[シンプルなりビッドだが、232ページの考察を参照]

[レスポnderの応え方「1♦→1♥→2♦→?」]

- パス [6..11]_m[12..13]_mあるいは[10..11]_{HC}。
♦4枚でもボイドでも、ほとんどの場合パスが良い。マイナーゲームの必要点29hepには達しない。このゾーンで3つめのスート♠や♣があっても紹介する余裕はない。
- 3♦ ♦3枚以上 (♥5枚以上)。[14..15]_m [GD]
オープナーは4♥/5♦/3NTが選択肢。
- 4♦ ♦3枚以上 (♥5枚以上)。[16..18]以上 [GD] [ST]
3NTを超えているので6♦に興味があるということ。
オープナーは4♥/5♦がサインオフ。スラムトライは4♠が6♦狙いのキュービッド、4NTは6♥狙いのRKCB。
- 2♥ ♥6枚以上。♥を自己主張しているのでゲームトライの[11..12] [LB]
オープナーの♥0枚かもしれないので9HCPの♥5枚では2♥とビッドしないことを勧める。危険領域に突入する。
[注：6枚♥で[4..5]_{HC}のハンドは最初に2♥レスポンスしている。]
- 3♥ ♥6枚以上、[13..15]以上でゲーム宣言 [GD]
「3NTか4♥を選ぶ」ということだが、オープナーの♥0枚やミスフィットの可能性が高く、コミュニケーション困難となり、A型でなければメイクは難しいかもしれない。
- 2NT [10..11]_{HC}高位のゲームトライ。♦以外にストッパー。♠4枚あるかもしれない [LB]
ゲームトライだが、レスポnderが10HCPかもしれないので、オープナーは14HCP持っているだけではパスで、マキシマム必要。3NTに行く積もりで、♠4枚あればその前に3♠。
- 3NT [12..14]_{HC}のF/準Fハンド (♥5枚のはず) [GD]
♦はボイドかもしれないがHCPが多いのでチャレンジ。オープナーは♥3枚あれば4♥がよい。
- 2♠ ♠4枚以上 (♥5枚以上)。[14..15]以上 [GD]
オープナーは2NT/3♦/3♥/3♠の選択肢がある。
- 3♣ ♣5枚以上 (♥5枚以上)、[14..15]以上 [GD]
ほぼ確実にミスフィットあるいはコミュニケーション困難領域にいることを認識しておこう。オープナーは4♥/3NT/5♣ゲーム以外の選択肢に3♦/3♥ (♥2枚) /4♣ (♣3枚) がある。
なお[16..18]以上、♥4枚で良い♣を6枚以上持っているなら、1♦に対して最初に3♣とジャンプしているはず (♦の枚数は不明)。

■ 3♦

♦6枚以上。♥3枚以下、♠3枚以下。[16..18] [LB]
次のオプティミスティック3NTと違い、♦がソリッドでないとか、♥が3枚なのだろう。
[レスポnderの応え方「1♦→1♥→3♦→?」]

- パス [6..10] (6、7hep)
- 5♦ ♦3枚以上の3NTはないと判断したハンド (1A必要)。[11..12] [GD]
- 4♦ ♦4枚 (♥5枚以上)。[13..15]以上 [GD] [ST]
3NTを超えているので6♦に興味があるということ。
オープナーは4♥/5♦がサインオフ。スラムトライは、4♠が6♦狙い

いのキュービッド、4NTは6♥狙いのRKCB。

- 3♥ ♥6枚以上、[11..12]以上でゲーム宣言 [GD]
「3NTか4♥を選べ」ということ。オープナーの♥0枚やミスフィットの可能性が高く、コミュニケーション困難となり、ゲームメイクは難しいかもしれないが、少なくともゲームゾーンにいる。
- 3♠ ♠4枚以上 (♥5枚以上)。[12..14]_{HC}以上 [GD]
「3NT/4♥/4♠を選べ」ということ。その後スラムトライあり得る。
- 3NT ①[6..9]_{HC}高位のF/準Fハンド [GD]
②♦Kxのような♦2枚で、サイドスートで1トリック取れる (オープナーは良いハンド) と判断。
- 4♣* ガーバー=Aアスキング(Aの枚数が0/4、1、2、3に応じて4♦、4♥、4♠、4NT)。[15..17]_{HC}以上 [ST]
狙っているスラムのストレインは不明だが、Aの枚数を応えるのだから問題ない。

■ 3NT*

オブティミスティック (アンリミット状況で突然の3NTは、スラムなしと判断) [LB]
①走れそうな自分の♦スートがある。②アンビッドスートにストッパー。③全体で8〜9トリック取れそう。④パートナーのスートに興味なし。例えば下図で♥/♠の枚数が逆なら3♦リビッドが良い。2NTとジャンプリビッドしたり、はじめから2NTオープンするハンドではない。

♠Q J x
♥x
♦AKJ x x x x
♣A x

レスポンダーはA型ハンドを持っていたらスラムを視野に入れる。その場合キュービッドを開始する (3NTを越えるので覚悟が必要)。232ページ「考察」も参照。

1♠/2♣リビッドより先にアンリミット度の高い2♠/3♣を説明する。これらは極端にアンバランスでなければリミットビッド相当と見なせる。

■ 2♠

フィット探査リアルジャンプ (リバーサ)。1NTオープンできなかった♠4枚以上、♦5枚以上の♦♠の準2sハンド (4=1=5=3など)。[15..17]_{HC}[16..18]_M [LB]

[注: [18..19]_{HC}なら♠4枚あっても、とりあえずゲーム宣言 (2NT) している。]

[レスポンダーの応え方「1♦→1♥→2♠→？」]

- パス パスもあり得る。[6..10]_M[6..9]_{HC}低位 (6、7hep)
- 4♠ ♠4枚以上のサインオフ。3♠より弱い。[6..10]_M高位 [GD]
- 3♠ ♠4枚以上。4♠より強い。[11..12]_M以上 [GD]
レスポンダーは4=5=xx、オープナーは4=1=5=3、4=2=5=2などの準2sアンバランスハンドで、c型ならスラムも視野にある。
オープナーはスラムに行くつもりなら、例によって3NT*ステップビッドでショートスート (♣/♦) アスキングを続ける。レスポンダーは4♣/4♦で♣/♦が有効ショート、4♠で有効ショートなし。
- 3♦ ♦3枚以上のアンバランスハンド。サインオフ [LB]
- 4♦ ♦4枚 (♥5枚以上)。[13..15] [GD] [ST]
♦4枚だが、2♠リビッドでオープナーの♦5枚以上が分かった。
オープナーは4♥/5♦がサインオフ。スラムトライはシンプルブラ

ックウッド4NT (6♦/6♥狙い) になる。

- 2NT ♦3枚以下、♠2。3枚。♥5枚あるかもしれない。[6..9]_{HC}高位 [LB]
オープナーは♥3枚持って3NTへ行くな3♥を経由する。
- 3NT [10..11]_{HC}のFハンド (1=4=4=4含む) [GD] [SO]
- 3♥ ♥6枚以上、[11..12]以上でゲーム宣言 [GD]
「3NTか4♥を選ぶ」ということだが、オープナーの♥0枚やミスフィットの可能性が高く、コミュニケーション困難となり、A型でなければメイクは難しいかもしれない。
- 3♣ ♣5枚以上。[10..11]_{HC}以上 [GD]
すぐ2♣ゲーム宣言しなかったで、♥5枚かもしれないし、♥4枚でゾーンは[10..11]_{HC}かもしれない。

■ 3♣

フィット探査リアルジャンプ (ジャンプシフト)。♦5枚以上、♣4枚以上 (5枚ではない)。
下記2♣レスポンスより1レベル上の[18..19]_{HC}。ほぼGD [LB]

[レスポンスの応え方「1♦→1♥→3♣→?」]]

- パス マイナーゲームジレンマ。めったにないことだが、♥4、5枚の5HCPで1♥レスポンスした場合、オープナーがマキシマムであってもゲームの可能性はないと判断。[6..9]_{HC}低位 ([6..9]_{HC}高位 [10..11]_{HC}の (F/準F) ハンドなら3NTを選択。マイナーゲームジレンマ)
普通は♦をプリファァ (3♦)。プリファァしていないのだから♦1枚以下である。そのシェイプは4=5=0=4、4=5=1=3、3=5=1=4、4=4=1=4である。♣が4枚あっても9hep以下ならパスしよう。何かビッドして3NTや5♣になっても苦しいだけだろう。
- 3♦ ♦2枚以上のプリファァ。パスできないハンド。[6..9]_{HC} [LB]
- 4♦ ♦4枚以上のスラムトライ (♥5枚以上)。[12..14]_{HC}以上 [GD]
3NTを超えているので6♦に興味があるということ。
オープナーは5♦がサインオフ。スラムトライは4♠キュービッドか、4NT (6♦狙いのRKCB)。
- 4♣ ♣5枚以上、♥5枚以上。[12..14]_{HC}以上 [GD]
オープナーは4♥/5♣がサインオフ。スラムトライは、4♠が6♣狙いのキュービッド、4NTは6♥狙いのRKCB。
- 3NT [6..9]_{HC}高位[10..11]_{HC}のF/準Fハンド [GD]
マイナーゲームジレンマ
- 4NT 接近スラムトライ (♥5枚あるが)。[13..15]_{HC} [GD] [ST]
オープナーはマキシマムでなければ5♣で止まり、マキシマムなら6♣である。最終ストレインはレスポンスが決める。
- 3♥ ♥6枚以上、[11..12]以上でゲーム宣言 [GD]
♦2枚以下、♣3枚以下で、ほぼ確実にミスフィットなのだが、4♥ならメイクチャンスはあると言っている。3NT/5♣/5♦は自信がない。
注：6枚♥で[4..5]_{HC}のハンドは最初に2♥レスポンスしている。
- 3♠ ♠4枚以上 (♥5枚以上)。[6..9]_{HC}高位以上 [GD]
4枚♠を紹介したことより♥5枚以上を示したことが重要。♠4枚あっても準Fハンド (4=5=2=2) なら3NT。

1♦ オープナーの1♠リビッドに対し、レスポンドは♣以外すべてリミットになる。

■ 1♠

♠4枚以上。♦4枚以上ある。[14..15] [LB]

シングルトンがあれば♦は5枚以上。なぜなら♦4枚の4=1=4=4は1♣オープンするからだ。

[注1：オープナーは[18..19]_{HC}のFハンドなら♠4枚あっても2NTリビッドしている。]

[注2：オープナーは[15..17]_{HC}の場合、2♠リバースしている。]

[注3：オープナーは、もしミニ1NTハンド（13、14HCPのFハンド）なら、パターンを優先し、弱い♠4枚なら1NTと応える。レスポンドが低ゾーンなら♠フィットが見つからず、最終コントラクトが1NTになることを意味している。どちらが良いかは運次第。]

[レスポンドの応え方「1♦→1♥→1♠→？」]

- パス ♠は3、4枚（♥4枚以上）。[6..9]_{HC}低位
- 2♠ ♠4枚以上のシングルレイズ（♥4枚以上）。[6..10]_M高位 [LB]
- 3♠ ♠4枚以上。ゾーンは[11..12]_M [LB]

いわゆるインビテーションだがほぼゲーム宣言である。なぜならオープナーは♦5枚（以上）の4=1=5=3、4=2=5=2、4=3=5=1といったシェイプ力のあるハンドか、4=2=4=3、4=3=4=2（♠は♠Qxxx以上）なら誘いに乗る13、14HCPだからである。J型なら悩むところだが、A型ならゲームは確実だ。

しかし、スラムに関しては、トランプ4-4フィット程度、あるいはオークション経過からショートスートがあってもトータルパワーはスラムに届くほどではないかもしれない。

スラムトライなら、例によってステップビッド3NT*で有効ショートスートを尋ねてから行こう。レスポンドは4♣/4♦で♣/♦が有効ショート、4♠で有効ショートなしを表す。

- 4♠ ♠4枚以上（♥5枚以上）、[14..15] [GD]
♥4枚なら最初に2♣ゲーム宣言している。
- 2♦ ♦5枚以上（シングルレイズ）、♥4枚。[6..11]_m[12..13]_m [LB]
♥5枚の[6..9]_{HC}なら1NT。

オープナーが[14..15]_mでは、♦のゲームゾーンには届かない。下記の3♦ビッドを参照。

- 3♦ ♦4枚以上（♥5枚以上）。[12..14]_{HC}以上 [GD]
「3NT/4♥/5♦を選ぶ」ということ。
- 4♦ ♦4枚（♥5枚以上）。[16..18]以上 [GD] [ST]

3NTを超えているので6♦/6♥に興味があるということ。オープナーは4♥/5♦がサインオフ。スラムトライはシンプルブラックウツド4NT（6♦/6♥狙い）になる。

- 2♥ ♥6枚以上（♠3枚以下、♦4枚以下）。[11..12] [LB]
オープナーの♥0枚かもしれないので9HCPの♥5枚は1NTで、2♥とビッドしないこと。
- 3♥ ♥6枚以上、[13..15]以上でゲーム宣言 [GD]

最悪「3NTか4♥を選ぶ」ということ。ミスフィットの可能性が高く、コミュニケーション困難となり、A型でなければメイクは難し

いかもしれない。

- 1NT ♠3枚以下 (♥4枚以上、♦4枚以下)。[6..9]_{HC} [LB]
- 2NT 11HCPのフラットハンドで、♥5枚以下 (4枚以下ではない。つまり2=4=43、3=4=42、1=4=44、1=5=43、3=5=23、2=5=32) [LB]
オープナーは14HCPなら3NT。ただしオープナーは♥3枚あつてゲームに乗るつもりならその前に3♥と応える。
- 3NT [12..14]_{HC}のF/準F/準2sハンド (1=5=43) [GD]
- 2♣ ♣4枚以上 (♥5枚以上)、[12..13]以上 (11HCP以上) [ULB]
パス不可の11HCP以上のハンド。もしミニマムなら、1♠にパス、1NT、2♦、2♥、2♠のリミットビッドが選択できるからである。いずれにしても、この段階に至ればオープナーは次に何らかのリミットビッドになるはず。
♥5枚以上を示すため♣は3枚以下のこともあり得るが♣4枚以上として以後のビッドを行う。♥5枚以上ある理由は、♥4枚なら2=4=3=4、3=4=2=4、1=4=4=4なので、11HCPなら前記の2NTビッドになるはず。♥4枚の12HCP以上なら最初から2♣。

■ 2♣

♦5枚以上、♣4枚以上 (5枚保証ではない)、♥/♠は3枚以下である (♦4枚なら1♣でオープンしている)。パスあり。[14..15][16..18] [ULB]

[16..18]もあることに注意。

2の代のニュースートのリビッドだがパスありである。シェイプは2s/準2sで、最もフラットでも2=2=5=4。b型、c型、d型が運命の分岐点だ。

[レスポnderの応え方「1♦→1♥→2♣→？」]

- パス マイナーゲームジレンマ。オープナーがマキシマムであっても可能性のない[6..9]_{HC}あるいは[10..11]_{HC}低位のハンド。
♦プリファァ (2♦) していないのだから♦1枚以下である。この時のシェイプは4=5=0=4、4=5=1=3、3=5=1=4、4=4=1=4である。
♥5枚あつても10HCPなければパスしよう。
- 2♦ オープナーの♦は5枚以上だから、[6..9]_mで2♣の可能性がないなら、♦2枚でもプリファァ [SO]
- 3♦ ♦4枚以上のゲームトライ (♥4枚あつたため、あべこべレイズをしなかったハンド)。[12..13]_m [LB]
マイナーゲームの必要点29hepには達しないゾーンならオープナーは5521のc型でなければゲームトライしない。
- 4♦ ♦4枚 (♥5枚以上)。[16..18]以上 [GD]
オープナーの2♣で♦5枚以上が分かったのでこのビッドができる。
3NTを超えているので6♦/6♥に興味がある
オープナーは[14..15]高位にいればスラムトライする。オープナーは4♥/5♦がサインオフ。スラムトライは、4♠が6♦狙いのキュービッド、4NTは6♥狙いのRKCB。
- 3♣ ♣5枚以上のゲームトライ。[12..13] [LB]
オープナーは[16..18]ならマイナーゲームの必要点29hepに届くが、♠が止まっているなら5♣より3NTが良い (レスポnderは止まっている)。

- 4♣ 3NTは嫌だと言っている。♣5枚以上、♥5枚以上。[14..15] [LB]
 オープナーは[16..18]ならスラムの可能性はある。オープナーは
 4♥/5♣がサインオフ。スラムトライは、4♠が6♣狙いのキュービ
 ッド、4NTは6♥狙いのRKCB。
- 2♥ ♥6枚以上。ゲームトライの[11..12] [LB]
 オープナーの♥0枚かもしれないので9HCPの♥5枚では2♥とビッド
 しないこと。
- 3♥ ♥6枚以上、[13..15]以上でゲーム宣言 [GD]
 「3NTか4♥を選ぶ」ということ。ミスフィットの可能性が高く、
 コミュニケーション困難となり、A型でなければメイクは難しいか
 もしれない。
- 2NT 11HCP、[12..14]_{HC}低位のフラットハンド [LB]
 ゲームトライだが、ミスフィットがほぼ明らかだし、3NTメイク
 には運が必要だろう。オープナーは2NTに行くつもりで♥3枚あれ
 ば、その前に3♥をビッド。
- 3NT [12..14]_{HC}高位のフラットハンド。♠4枚かもしれない [LB]
- 2♠ ♠4枚以上 (♥5枚以上)。[14..15]以上 [GD]
 オープナーが♠3枚以下だと言っているにも関わらず♠を紹介してい
 るのだから、♥は5枚以上のはずである。「3NTか4♥/4♠を選ぶ」。

考察

「1♦→1♥→2♦」は、「♦6枚以上、せいぜい14HCP」の一見簡単なりミットビッドなのだが、レスポ
 ンダーが魔のゾーン[10..11]_{HC}にいる場合、判断が実に難しい。

オープナーは♦以外の4枚カードを否定している1スーターハンドだ。ただし、33=6=1などで♥3枚あ
 ったら、1♥に2♥とレイズしていたかもしれないので、♥3枚ないと仮定しよう。最もあり得るのは、
 3=2=6=2、2=2=6=3、3=1=6=3であろう。では上のゾーン（魔のゾーン）にいるレスポ
 ンダーは何を目指したらよいのだろうか。必要条件を検討してみよう。

[10..11]_{HC}で(A)3NTを狙いたい、(B)4♥を狙いたい。(C) [6..9]_{HC}高位にいて♦より♥が好きで、最低
 2♥あるいは運が良ければ4♥でプレイしたいと自己主張。

(A)♦の長さを期待して3NTを狙いたいと思うなら、オプティミスティック3NTのハンドから4HCPマ
 イナス、長さを7から6にした以下の12HCPハンドを想定してみよう。以下がビッドから想像される典
 型的なハンド（かなり良いハンド）。

♠ x x
 ♥ Q x
 ♦ A Q x x x x
 ♣ A x x

♥レイズしなかったので、長さを2にする。
 ♦Kを抜き、長さを6にする。絵札は2枚くらい期待できる。
 ♣1枚増やす。

このハンドで9トリック取って、3NTをメイクするには、♦ダブルトン以上を必須とし、A2枚かA、K
 各1枚程度（A型）と要所にQ1枚の最低11HCPが求められる（下図(a)(b)）。このケースで8トリックは見
 えても、最後の1トリックのタイミングが以外と難しい。ただし現実にはミドルカード9、8があったり、
 ディフェンスのお手伝いで、かなりの確率でメイクするだろう。一方、(c)のようにそこそこ良い絵札が
 あってもJ型ならメイクは難しいかもしれない。

♠A J x
♥A x x x x
♦x x
♣Q x x
(a) 11HCP

♠K Q x
♥K x x x x
♦x x x
♣K x
(b) 11HCP

♠K J x
♥J x x x x
♦K x x
♣Q J
(c) 11HCP

(B)4♥を狙うのなら、良い♥が絵札ありの最低6枚必要だ（オープナーの♥2枚以下を想定）。しかもメインスートである♦もエスタブリッシュがより可能な2枚以上であることが望ましい。さて、この場合、(d)♥AKx x x xだったらずりきりたくなるが、♦のエスタブリッシュがないと10トリックを取るのは大変だ。エスタブリッシュ後のダミーへのエントリのため要所にAやKがなければならないがHCP的に不足するだろう。もし♦2枚以上は欲しいものの多過ぎるとラフされる心配もある。結局、[11..12]_Mを越えるA型でなければ難しい。以下の(e)ではメイクは難しいだろう。

♠J x
♥AKx x x x
♦x x
♣K x x
(d) 11HCP

♠Q J x
♥K J x x x x
♦J
♣K x x
(e) 11HCP

では自己主張の(C)はどうだろう（(f)(g)）。9HCPで♥が5枚あって、オープナーが3枚もっていれば4♥が可能だと思い、2♥とゲーム探索を兼ねてトライする。最低でも2♥で止まる積もりだ。その方が得点も多いからだ。しかしきつと2♥で終わらず、3♥に行つて残念ながらダウンするかもしれない。あるいは2♥でもダウンするかもしれない（トランプ5-2フィットでは3枚負けるかも）。2♦で十分だったのだ。

♠Q x x
♥A x x x x
♦x x
♣K x x
(f) 8HCP

♠Q x x
♥K J x x x
♦x
♣K x x x
(g) 9HCP

この「1♦→1♥→2♦」というオープナーの2フェーズビッドは1NTオープンより明確なりミットビッドなのだ。あまり意識されていないかもしれないが、残っている可能性はほんのわずかである。

(9) 1♠レスポンス（レスポnderがレスポンスしていないビッドを想像しよう）

- 1♠ ♠4枚以上。♥は♠より短い。[6..9]_M[10..11]_M（普通は11HCP以下）[ULB]
[注意1：4、5HCPでパスせず1♠と応える緊急避難戦略もある。]
[注意2：6枚♠で[4..5]は最初に2♠レスポンスしているはず。]
[注意3：[12..14]_{HC}の♠4枚なら2♣か2NTレスポンス。[12..14]_{HC}以上なら♠単独5枚か、♥♠5-5ということ。]

[1♦オープナーのリビッド「1♦→1♠→？」]

- 2♠ ♠4枚以上のサポート。[14..15] [LB]
- 3♠ ♠4枚以上のサポート。ゲームトライ。[16..18] [LB]
- 4♠ ♠4枚以上のサポート。[19..20] [LB]
- 4♣*/4♥* スプリンターレイズ。♠4枚以上サポート。[19..20] [LB]
[レスポnderの応え方「1♦→1♠→4♣/4♥→？」]
 - 4♠ [6..10]
 - 4NT RCB（必要に応じキュービッドを経由）。[13..15]以上
- 2NT [18..19]_{HC}、2NTオープンしなかった[20..21]_{HC}のF/準F/準2sハンド [GD]

ゲーム宣言で、♦4枚は必ずある。♥4枚あるかもしれない（パートナーは必要があれば自分の4枚♥を紹介する。だから、ここでビッドする必要はない。HCPを優先）。レスポンドが考えることは、自分のハンドに適したゲーム、あるいはスラムである。
[レスポンドの応え方「1♦→1♠→2NT→？」]

- 3♥ ♥4枚以上。[6..9]_{HC}以上 [GD]
 オープナーは♥4枚あったら4♥、なければ3NT。レスポンドは[10..11]_{HC}以下なら、どちらでもパス。
 レスポンドは[12..14]_{HC}以上なら3NT/4♥に関わらず4NT（接近かRKCB）でスラムトライを続ける。接近スラムトライの場合、オープナーはマキシマムでなければ5♣で止まり、マキシマムなら6♣である。最終ストレインはレスポンドが決める。
- 3NT [6..9]_{HC}のフラットハンド（4=1=4=4含む） [GD]
- 4NT 接近スラムトライ。[12..14]_{HC}以上
 オープナーはマキシマムでなければ5♣で止まり、マキシマムなら6♣である。最終ストレインはレスポンドが決める。
- 4♠ ♠6枚以上で、4♠をやりたい。[6..10]高位[11..12] [GD] [SO]
 オープナーがほぼ完全なりミットビッドしたので今さらインビテーションしても無意味と考えよう。ゲームメイクは時の運。
- 3♠ ♠6枚以上。オープナーがリミットビッドしているから、4♠より高レベル。スラムの意思。[13..15]以上 [GD] [ST]
 オープナーはスラムトライを開始する。
- 4♦ ♦4枚以上、♠5枚（最初にゲーム宣言2NTや2♣をしていないから）。[11..12]以上 [GD] [ST]
 2s/準2sで6♦/6♠に興味があるということ。オープナーの2NTリビッドで♦4枚以上が分かったのでこのビッドができる。オープナーのスラムトライは4♥が6♦狙いのキュービッド、4NTは6♠狙いのRKCBなど。
- 3♣ ♣5枚以上、♠4枚以上のアンバランスハンド。[6..9]_{HC}[10..11]_{HC} [GD]
- 4♣* ガーバー＝Aアスキング(Aの枚数が0/4、1、2、3に応じて4♦、4♥、4♠、4NT)。[12..14]_{HC}以上 [ST]
 狙っているスラムのストレインは不明だが、Aの枚数を応えるだけだから問題ない。

■ 1NT [12..14]_{HC}高位（13、14HCP）のミニ1NTハンド。♠2、3枚、♦4、5枚ある [LB]
 可能なシェイプを想像してみよう。3=3=4=3、2=4=4=3、2=4=5=2、3=2=5=3、2=3=5=3、2=2=5=4（まれ）である（♥♣2～4枚）。

[レスポンドの応え方「1♦→1♠→1NT→？」]

- パス オープナーがマキシマムであっても可能性のない6～10HCPのF/準Fハンド。4枚♥あってもパス。4-4フィットの2♥が見つかって1NTよりその方が良いことは多いが、諦めよう。
- 2NT 11HCPのF/準F/準2sハンド [LB]
- 3NT [12..14]_{HC}[15..17]_{HC}のF/準Fハンド [GD]
 [12..14]_{HC}[15..17]_{HC}の5=2=42などでマイナーゲームジレンマがあったかもしれない。

[注：[12..14]_{HC}以上♠5枚の5=1=43は、後記の2♣をビッドする。]

- 4NT 接近スラムトライ。[18..19]_{HC}以上 [GD] [ST]
オープナーはマキシマムでなければ5♣で止まり、マキシマムなら6♣である。最終ストレインはレスポnderが決める。
- 2♦ ♦4枚以上 (♠4枚) (シングルレイズ)。[6..10]_m[11..12]_m [SO]
4=1=4=4以外は♦5枚はある (4=2=4=3はパス)
- 3♦ ♦5枚以上のゲームトライ (♠4枚あったため、あべこべレイズをしなかったハンド)。[12..13]_m[10..11]_{HC} [LB]
2sハンドでも5521のA-c型でなければ、[12..13]_mにいても、マイナーゲームの必要点29には達しないだろう。謙虚に2♦で十分だったかもしれない。
- 4♦ ♦4枚 (♠5枚以上)。[18..19]_{HC}以上 [GD] [ST]
オープナーは4♠/5♦がサインオフ。スラムトライは、4♥が6♦狙いのキュービッド、4NTは6♠狙いのRKCB。
[12..14]_{HC}、♦♠5-5の時もスラムトライ4♦をビッドしてその後の展開で、最悪5♠/5♦でサインオフする。
- 2♠ ♠5枚以上 (6枚以上ではない)。実質ゲームトライ。オープナーは♠2、3枚持っているはずだから。[11..12] [LB] [SO]
- 4♠ ♠6枚以上 (オープナーは♠最低2枚持つ)。[13..15] [GD]
- 3♠ ♠6枚以上。[16..18]以上 [GD] [ST]
4♠より高いゾーン。オープナーはスラムトライを開始してよい。
- 2♥ ♥4枚以上 (♠5枚以上)。[11..12] [LB]
可能性のない6~10HCPのF/準Fハンドは4枚♥あっても1NTパスなので、2♥はゲームインビテーションレベル。オープナーは良いハンド♥4枚なら4♥だが、それ以外はパスか3♥/2♠ (弱い♥4枚含む)。
- 3♥ ♥4枚以上 (♠5枚以上)。[13..15] [GD]
3NTか4♥か4♠を選べ。オープナーは13、14HCPあるので
- 2♣ ♣4枚以上、♠5枚以上、11HCP以上 [ULB]
レスポnderは♠5枚以上である ([12..14]_{HC}以上の♠4枚ならと最初に2♣と応えていたし、11HCPの♠4枚ならこの時のリビッドは2NT)。
オープナーは♠3枚なら2♠、♠2枚で♦が5枚なら2♦、♠2枚で♣4枚なら2♠/3♣、♥が4枚なら2♥、それ以外 (2=3=5=3) なら2NTをビッドすればよい。
- 3♣ ♣5枚以上。♠5枚以上。[14..15]以上 [GD]
3NT/4♠/5♣を選べ。
- 4♣* ガーバー=Aアスキング。[18..19]_{HC}以上 [ST]

■ 2♦

♦6枚以上。[14..15] [LB]
このリミットビッドに対しても、レスポnderは232ページの「1♦→1♥→2♦」同様な考察が必要。つまり、11HCPでもハンドを吟味すること。特にA型かJ型か。
♣3枚以下、♥3枚以下、♠3枚以下の1sアンバランスハンドだが、3=3=5=2のフラットハンドなら1NT、アンバランスで♠3枚なら2♠とプリファーしているだろうから、フラット性があったとしても2=3=6=2、2=2=6=3である。

[レスポnderの応え方「1♦→1♠→2♦→?」]

- パス [6..11]_m[12..13]_mあるいは[10..11]_{HC}の（♦ボイドを含む）ハンドはほとんどの場合パスが良い。このゾーンで♥や♣があっても紹介する余裕はない。
- 3♦ ♦3枚以上（♠5枚以上）。[14..15]_m [GD]
オープナーは4♠/5♦/3NTが選択肢。
- 4♦ ♦3枚以上（♠5枚以上）。[16..18]以上 [GD] [ST]
3NTを超えているので6♦に興味があるということ。
オープナーは4♠/5♦がサインオフ。スラムトライは、4♥が6♦狙いのキュービッド、4NTは6♠狙いのRKCB。
- 2♠ ♠6枚以上。♦2枚以上が望ましい。[11..12] [LB]
8、9HCPで6=5=0=2のようなハンドはhep計算では11を越えそうだが、このようなハンドで2♠とビッドすると高い確率で4♠になる。危険。
- 3♠ ♠6枚以上、[13..15]以上でゲーム宣言 [GD]
「3NTか4♠を選べ」ということだが、オープナーの♠0枚やミスフィットの可能性が高く、コミュニケーション困難となり、A型でなければメイクは難しいかもしれない。
- 2NT [10..11]_{HC}高位のゲームトライ。♦以外にストッパー。♥4枚あるかもしれない [LB]
ゲームトライだが、レスポnderが10HCPかもしれないので、オープナーは14HCP持っているだけではパスで、マキシマム必要。
3NTに行く積もりで、♥4枚あればその前に3♥。
- 3NT [12..14]_{HC}のF/準Fハンド（♠5枚のはず） [GD]
♦はボイドかもしれないがHCPが多いのでチャレンジ。オープナーは♠3枚あれば4♠がよい。
- 2♥ ♥4枚以上（♠5枚以上）。[6..10][11..12] [LB]
ミスフィットあるいはコミュニケーションが困難な恐れもかなり高い。オープナーはゲームビッド以外、2NT/3♦/3♥/3♠の選択肢がある。
- 3♥ ♥4枚以上（♠5枚以上）。[14..15] [GD]
ゲーム宣言で、「3NT/4♥/4♠を選べ」ということだが、ミスフィットの確率あるいはコミュニケーション困難な恐れもかなり高い。
- 3♣ ♣5枚以上（♠5枚以上）、[14..15]以上 [GD]
ほぼ確実にミスフィットあるいはコミュニケーション困難領域にいることを認識しておこう。オープナーは3NT/5♣ゲーム以外のビッドに3♦/3♥/3♠/4♣の選択肢がある。
なお[16..18]以上で良い♣を6枚以上持っているなら、1♦に対して最初に3♣とレスポンスしているはず（ただし♥枚数は不明）。

■ 3♦ ♦良い6枚以上。[16..18] [LB]

■ 3♦ ♦6枚以上。♥3枚以下、♠3枚以下。[16..18] [LB]

オブティミスティック3NTと違い、♦がソリッドでないとか、♠が3枚なのだろう。

[レスポnderの応え方「1♦→1♠→3♦→?」]

- パス [6..10] (6、7hep)
- 5♦ ♦3枚以上の3NTはないと判断したハンド (1A必要)。[11..12] [GD]
- 4♦ ♦4枚 (♠5枚以上)。[13..15]以上 [GD] [ST]
3NTを超えているので6♦に興味があるということ。
オープナーは4♠/5♦がサインオフ。スラムトライは、4♥が6♦狙いのキュービッド、4NTは6♠狙いのRKCB。
- 3♠ ♠6枚以上、[11..12]以上でゲーム宣言 [GD]
「3NTか4♠を選べ」ということ。オープナーの♠0枚やミスフィットの可能性が高く、コミュニケーション困難となり、ゲームメイクは難しいかもしれないが、少なくともゲームゾーンにいる。
- 3♥ ♥6枚以上 (♠5枚以上)。[12..14]_{HC}以上 [GD]
「3NT/4♥/4♠を選べ」ということ。その後スラムトライあり得る。
- 3NT ①[6..9]_{HC}高位のF/準Fハンド [GD]
②♦Kxのような♦2枚で、サイドスートで1トリック取れる (オープナーは良いハンド) と判断。
- 4♣* ガーバー=Aアスキング (Aの枚数が0/4、1、2、3に応じて4♦、4♥、4♠、4NT)。[15..17]_{HC}以上 [ST]
狙っているスラムのストレインは不明だが、Aの枚数を応えるだけだから問題ない。

■ 3NT*

オブティミスティック [LB]

①走れそうな自分の♦スートがある。②アンビッドスートにストッパー。③全体で8~9トリック取れそう。④パートナーのスートに興味なし (♠3枚なし)。

■ 2♣

♦5枚以上、♣4枚以上 (5枚保証ではない)。♠3枚以下。パスあり。[14..15][16..18] [ULB]

オープナーの2の代のニュースートはパスありだ。シェイプは最もフラットであつても2=2=5=4の準2sハンド。b型、c型、d型が運命の分岐点だ。

[レスポnderの応え方「1♦→1♠→2♣→?」]

- パス オープナーがマキシマムあつても可能性のない[6..9]_{HC}あるい[10..11]_{HC}低位のハンド。4枚♥あつてもパス。
次の2♦のように♦をプリファーしていないのだから♦1枚以下である。この時のシェイプは5=4=0=4、5=4=1=3、5=3=1=4である。
♠5枚あつても10HCPがなければパスしよう。
- 3♣ ♣4枚以上のサポート。[12..13]_m [LB]
- 2♦ オープナーの♦は5枚以上。[6..9]_mで2♣の可能性がないなら、♦2枚でもプリファー [SO]
- 3♦ ♦4枚以上 (♠4枚あつたため、あべこべレイズをしなかったハンド)。[12..13]_m [LB]
2sハンドでも5521のA-c型でなければ、[12..13]_mにいても、マイナーゲームの必要点29には達しないだろう。謙虚に2♦がいいかもしれない。
- 4♦ ♦4枚 (♠5枚以上)。[16..18] [GD] [ST]
オープナーは[14..15]高位以上にいればスラムトライをする。オー

ブナーは4♠/5♦がサインオフ。スラムトライは、4♥が6♦狙いのキュービッド、4NTは6♠狙いのRKCB。最悪5♠/5♦で止まれる。

● 2♠

♠6枚以上。♦2枚以上が望ましい。[11..12]_M [LB]

8、9HCPで6=3=2=1のようなハンドはhep計算では11を越えそう。このようなハンドで2♠とビッドすると高い確率で4♠になる。自分のHCPが少ない分パートナーは多いはず。4♠メイクするか否かは時の運で、システムの問題ではない。

注：2♣に対する1NTよりポイントはある。6枚♠で[4..5]は最初に2♣レスポンスしているはず。

● 3♠

♠6枚以上、[13..15]以上でゲーム宣言 [GD]

「3NTか4♠を選べ」ということ。ミスフィットの可能性が高く、コミュニケーション困難となり、A型でなければメイクは難しいかもしれない。

● 2NT

[10..11]_{HC}、[12..14]_{HC}低位のフラットハンド [LB]

ゲームトライだが、ミスフィットがほぼ明らかなだし、3NTメイクには運が必要だろう。オープナーは2NTに行くつもりで♠3枚あれば、その前に3♠をビッド。

● 3NT

[12..14]_{HC}高位のフラット／準フラットハンド [LB]

● 2♥

♥4枚以上（♠5枚以上のはず）。[11..12] [LB]

最悪のミスフィット♦♣5-5と♠♥5-5の可能性があるので、高ゾーンとする。基本的にはシステム対処外にいる。

オープナーは[12..14]_{HC}の♥3枚ならパス。♠2枚なら2♠とサポートし、それ以外なら2NTをビッドできる。

● 3♥

♥5枚以上（♠5枚以上）。[13..15] [GD]

「3NTか4♥/4♠を選べ」ということ。ミスフィットの可能性が高く、コミュニケーション困難となり、A型でなければメイクは難しいかもしれない。

■ 2♥

フィット探索リアルジャンプ（リバース）。1NTオープンできなかった♥4枚以上、♦5枚以上の♦♥の準2sハンド（1=4=5=3など）。[15..17]_{HC}[16..18]_M [LB]

[注：[18..19]_{HC}なら♥4枚あっても、とりあえずゲーム宣言（2NT）している。]

[レスポンドの応え方「1♦→1♠→2♥→？」]

● パス

パスもあり得る。[6..10]_M[6..9]_{HC}低位（6、7hep）

● 4♥

♥4枚以上（♠5枚以上）。[6..10]_M高位 [GD]

● 3♥

♥4枚以上。4♥より強い。[11..12]_M以上 [GD]

レスポンドは4=5=xx、オープナーは4=1=5=3、4=2=5=2などの準2sアンバランスハンドで、c型ならスラムも視野にある。

オープナーはスラムに行くつもりなら、例によって3NT*ステップビッドでショートスート（♣/♦）アスキングを続ける。レスポンドは4♣/4♦で♣/♦が有効ショート、4♥で有効ショートなし。

● 3♦

♦3枚以上のアンバランスハンド。サインオフ [LB]

● 4♦

♦4枚（♠5枚以上）。[13..15] [GD] [ST]

♦4枚だが、2♥リビッドでオープナーの♦5枚以上が分かった。3NTを超えているので6♦/6♠に興味があるということ。オープナ

ーは4♠/5♦がサインオフ。スラムトライはシンプルブラックウッド4NT (6♦/6♠狙い) になる。

- 2NT ♦3枚以下、♥2、3枚。♠5枚あるかもしれない。[6..9]_{HC}高位 [LB]
オープナーは♠3枚持って3NTへ行くなら3♠を経由する。
- 3NT [10..11]_{HC}のFハンド (1=4=4=4含む) [GD] [SO]
- 3♠ ♠6枚以上、[11..12]以上でゲーム宣言 [GD]
「3NTか4♠を選ぶ」ということだが、オープナーの♠0枚やミスフィットの可能性が高く、コミュニケーション困難となり、A型でなければメイクは難しいかもしれない。
- 3♣ ♣5枚以上。[10..11]_{HC}以上 [GD]
すぐ2♣ゲーム宣言しなかったので、♠5枚かもしれないし、♠4枚でゾーンは[10..11]_{HC}かもしれない。

■ 3♣

フィット探査リアルジャンプ (ジャンプシフト)。♦5枚以上、♣4枚以上 (5枚ではない)。下記2♣レスポンスより1レベル上の[18..19]_{HC}。ほぼGD [LB]

[レスポンスの応え方「1♦→1♠→3♣→?」]]

- パス マイナーゲームジレンマ。めったにないことだが、♠4、5枚の5HCPで1♠レスポンスした場合、オープナーがマキシマムであってもゲームの可能性はないと判断。[6..9]_{HC}低位 ([6..9]_{HC}高位 [10..11]_{HC}の (F/準F) ハンドなら3NTを選択。マイナーゲームジレンマ)
普通は♦をプリファー (3♦)。プリファーしていないのだから♦1枚以下である。そのシェイプは5=4=0=4、5=4=1=3、5=3=1=4である。♣が4枚あっても9hep以下ならパスしよう。何かビッドして3NTや5♣になっても苦しいだけだろう。
- 3♦ ♦2枚以上のプリファー。パスできないハンド。[6..9]_{HC} [LB]
- 4♦ ♦4枚以上のスラムトライ (♠5枚以上)。[12..14]_{HC}以上 [GD]
3NTを超えているので6♦/6♠に興味があるということ。
オープナーは4♠/5♦がサインオフ。スラムトライは、4♥が6♦狙いのキュービッド、4NTは6♠狙いのRKCB。
- 4♠ ♣5枚以上、♠5枚以上。[12..14]_{HC}以上 [GD]
オープナーは4♠/5♣がサインオフ。スラムトライは、4♥が6♠狙いのキュービッド、4NTは6♠狙いのRKCB。
- 3NT [6..9]_{HC}高位[10..11]_{HC}のF/準Fハンド [GD]
マイナーゲームジレンマ
- 4NT 接近スラムトライ (♠5枚あるが)。[13..15]_{HC} [GD] [ST]
オープナーはマキシマムでなければ5♣で止まり、マキシマムなら6♣である。最終ストレインはレスポンスが決める。
- 3♠ ♠6枚以上、[11..12]以上でゲーム宣言 [GD]
♦2枚以下、♣3枚以下で、ほぼ確実にミスフィットなのだが、4♠ならメイクチャンスはあると言っている。3NT/5♣/5♦は自信がない。
- 3♥ ♥4枚以上 (♠5枚以上)。[6..9]_{HC}高位以上 [GD]
4枚♥を紹介したことより♠5枚以上を示したことが重要。♥4枚あっても準Fハンド (4=5=2=2) なら3NT。

8-2 1♣オープン後の展開

1♣オープンと1♦オープンは全く異質だ。その象徴は1♦レスポンスができることである！

- 1♣ ♣は3枚以上（以下のシェイプ参照）。極端なアンバランスハンドを除いて5枚以上のメジャーはない。[12..14]_{HC}～[20..21]_{HC}（1st/2ndシートでは、アンバランスなら12HCP以上、J型フラットなら13HCPは必要）。なおマイナーオープン以後、レスポンドーもhep_{HC}、hep_m、hep_Mとモード変更に応じ変えていく。

[注意1：Fハンドなら33=3=4、33=2=5、32=3=5、44=2=3、43=2=4、準Fなら22=4=5、42=2=5、44=1=4である。さらに、♣/♦が同じ枚数の43=3=3、32=4=4、41=4=4も1♣でオープンする（ベターマイナーではない）。ただし、♦、♣が5-5/6-6の時は♦でオープン。]

[注意2：1st/2ndシートでhep_mの要件が13+と高いのは、1♣オープンが♣3枚しか保証せず、しかもメジャーにビディングランクで負ける。その分HCPで対抗しようという意図があるからである（現実にはぎりぎり13HCPで良い。212ページの1♦オープンのためのハンド例参照。）。アンバランスハンドなら12HCPでも13+hep_mを越えることは普通である。]

[注意3：[20..21]_{HC}で32=3=4、33=3=4、33=2=5、あるいは32=3=5、41=3=5、43=1=5、44=1=4（42=2=5は境界領域）のようなハンドは、2NTではなく1♣オープンする。1♣オープンに5HCPのパートナーはパスしないのが戦略（自己判断）だが、パスされても4♥/4♠/5♣ルーズということはない。このゾーンで傷のある2NTオープンでは3NTダウンの可能性も高いので、2NTオープンは諦めよう。]

結局、最後に残った1♣オープンは、1NTオープン（[15..17]_{HC}のフラットハンド）ではないことから、

①[12..14]_{HC}（13、14HCP）のフラットハンド

②[18..19]_{HC}[20..21]_{HC}のフラットハンド

1♣オープンは1♦オープンに比べフラットハンドであるケースが比較的多いが、オープナーは2回のビッドでフラットハンドであることとゾーンを表す。すなわち、

「1♣の後に1NTリビッド」で①のケースを表し、

「1♣の後に2NTリビッド」で②のケースを表す。

フラットであるか否かにこだわるのは、ゲーム可能点がNTとマイナーゲームでは著しく異なるし、スートコントラクトでも準Fハンドが向き合えばHCPがメイクの成否を決めるからだ（ランニングスートのケースは除く）。

③メジャーを含む他のスート4枚以上を含む準F/準2s/2sハンド（メジャーがなければ、♣♦5-4以上）

④単独♣ロングスート

極端なアンバランスなら、5枚以上の長いメジャースートを持っている可能性や（なんでもかんでもメジャー優先ではない）、3、4枚の♣なら♦も同じ枚数の可能性もあるということだ。リビッドを考えて1♣オープンを選んだ。以降で見ると1♦オープンとは相当に違う。ベターマイナーどころではない。

また、1♣オープンにはオポーネントの介入が入りやすいので、1♦オープン同様、オープン要件に1HCP増やしたり、バーゲンレイズ風のゾーンレスポンスをする。ゾーンレスポンスはオーバーコールやダブルが入っても取り決めは変えない。オーバーコールやダブルはそれ自体大きな情報なので大歓迎だ。

アップザライン破りとさらにそれを破る？

1♣オープン時、レスポンドーは次の2つのケースで1♦をビッドせずアップザライン破りする。

①(a)6HCP以上のメジャー5枚以上か、(b)[10..11]_{HC}のメジャー4枚あれば、そのメジャーを優先してビッドする（(a)の場合、5-4メジャーで[12..14]_{HC}以上なら4枚メジャーショーイング2♣でゲーム宣言）。

②8～9HCPで4枚メジャーあってもFハンドなら1NTをビッドする。

「アップザライン破り」破りがある。もし9HCP以下で上記2つのビッドができないなら、「4枚メジャー

があっても」♦4枚あれば1♦とビッドする。もちろん良い♦スートであることは否定しないが、たいていの場合、可能性がないことをオープナーに警告している。かわいそうだが♦に犠牲になってもらうのだ。

上の①のケースだと、レスポnderが10HCP前後のフラットハンドならゲームは難しく、せいぜい2の代のコントラクトが安全である。無理に3の代にチャレンジする必要はなく、ディフェンスに回りたくらいだ。

すべては魔のゾーン対応

パートナーが1♣でオープンした時、1♦とレスポンスするか、1NTかメジャー（1♠/1♥）で応えるか？

①♠A976、♥75、♦A875、♣K65	10HCP	1♠
②♠A976、♥75、♦K875、♣Q65	9HCP	1NT
③♠A976、♥75、♦AQJ75、♣65	11HCP	1♠
④♠A976、♥7、♦KQJ875、♣65	10HCP	1♠
⑤♠Q9、♥K764、♦KJ87、♣Q65	10HCP	1♥
⑥♠KQ765、♥Q96、♦75、♣Q65	7HCP	1♠
⑦♠KQ75、♥A976、♦A75、♣65	13HCP	2♣（4枚メジャーショーイング）[GD]
⑧♠73、♥A97、♦KQJ875、♣65	10HCP	2♦（あべこべレイズ）
⑨♠A753、♥K763、♦75、♣865	7HCP	1♦
⑩♠53、♥3、♦A7654、♣K7653	7HCP	1♦
⑪♠3、♥K73、♦A76543、♣865	7HCP	1♦
⑫♠A753、♥K763、♦一、♣98765	7HCP	1♦

⑫のケースは困ると思うかもしれないが、すでに同様のケースは出てきている。つまり1♦→1NTと応えた時、レスポnderはいったいどんなハンドなのだろうか？ 実際のところ⑫のケースではオープナーのリビッドは1NTが最も可能性が高いので、その時パスすればよいだけ。それ以外のビッドは大いに歓迎である。

ゾーン/準リミットレスポンス

(1) 3NTゲーム宣言（4枚メジャーのないFハンド）

- 3NT ♣3、4枚。4枚メジャーなしのFハンド（33=43、32=5=3、33=5=2）。[12..14]_{HC} [LB]

1♣→3NTは、レスポnderから見て3NTがベストであるとしている完全なりミットビッド。

[1♣オープナーのリビッド]

- パス F/準Fハンド。[12..14]_{HC}[15..17]_{HC}
- 4♣ ♣6枚以上。スラムトライ。[18..19]_{HC}[19..20]_m以上 [GD]
[レスポnderの応え方「1♣→3NT→4♣→？」]
 - 5♣ スラムに興味ないハンド。[12..14]_{HC}非マキシマム [SO]
 - 4♦* レスポnderは[12..14]_{HC}マキシマム。キュービッドで情報収集しながらRKCB。
- 4NT 6NTへの接近スラムトライ。[18..19]_{HC} [ST]

(2) 2NTゲーム宣言（♣5枚以上+メジャーちょうど4枚）

- 2NT* ♣5枚以上、メジャー4枚（例えば43=1=5、42=2=5、44=1=4）。[12..14]_{HC}以上 [GD]

1♣→2NTはマイナーNジャコビー2NT。♣5枚以上、メジャー4枚（5枚メジャー否定）、[12..14]_{HC}以

上を保証するゲーム宣言であるだけでなく、最低♣5-3フィット済みなので6♣スラムトライが眼目。お互いにポイントリッチ（[18..19]_{HC}以上）か実効ショートスートが見込めればスラムトライする。

スラム可能範囲[15..17]_{HC}のレスポンドーから見て関心あるオープナーのハンドは、メジャー4枚あるか、♣5枚のハンドである。オープナーがメジャー4枚ない♣4枚の時（33=3=4、32=4=4）は3NTか5♣で悩ましいばかりであろう（Nシステム対処外。自己判断）。

(a)メジャー4枚あるハンド：Fなら44=2=3、43=2=4、43=3=3、準2sなら41=3=5、準Fなら42=2=5、44=1=4、41=4=4。

(b)メジャー4枚ない♣5枚の2s/準2sハンド：31=4=5、21=4=6。

(c)メジャー4枚ない♣4、5枚のF/準Fハンド：333=4、32=44（3NTをビッドするだけ）、332=5、22=4=5（マイナーゲームジレンマ）。

[1♣オープナーのリビッド]

■ 3♣ [12..14]_{HC}で4枚メジャーなし。♣が最低5-4フィットしたことを知らせた。両メジャーありは、次の3♦で。1♦オープンの場合との違いに混乱しないように。

(c)♣4、5枚のFハンド（13~14HCP）で♣5-4、5-5フィット、あるいは(b)♣5枚以上の♣♦2sハンドで♣5-5以上フィットしている [GD]

[レスポンドーの応え方「1♣→2NT→3NT→？」]

● 3♦* ステップビッドショートスート（♠/♦/♥）アスキング。レスポンドーは次の応えを聞いた後、キュービッドでオープナーにRKCBを要請することができる。

[オープナーのリビッド]

■ 3NT 有効ショートなし ((c)) [SO]

■ 3♠*/4♣*/4♥* ♠/♦(!)/♥が有効ショート ((b))

■ 3♦* 必ず両メジャー4枚。44=2=3、44=1=4、44=0=5など。4♥/4♠確定済みということ [GD]

[レスポンドーの応え方「1♣→2NT→3♣→？」]

● 4♥/4♠ [14..15] [GD]

オープナーは[19..20]ならRKCB 4NT。

● 3♥/3♠ [16..18][19..20] [GD] [ST]

スラム探査の余地を残して、低いレベルで応えた。インビテーションではあり得ない。

■ 3♥ ♥4枚（♠4枚なし）を紹介。1=4=3=5、2=4=2=5、3=3=3=4、3=4=2=4、… [GD]

[レスポンドーの応え方「1♣→2NT→3♥→？」]

● 4♥ [14..15]。オープナーは[16..18][19..20]ならRKCB 4NT [GD]

● 3♠* ステップビッドショートスート（♦/♠）アスキング。レスポンドーは応えを聞いた後RKCB（♥スート）でAアスキングできる。

[オープナーのリビッド]

■ 4♥ 有効ショートなし [SO]

■ 3NT*/4♦* ♠/♦が有効ショート

オープナーは後はレスポンドーに任せるが、[15..17]_{HC}なら自分からスラムへ動くこともある。

● 3NT ♠4枚。4=3=1=5、4=2=2=5、4=1=3=5、…。[12..14]_{HC} [GD]

[オープナーのリビッド]

■ パス マイナーゲームジレンマだが。

- 4♣ ♣5枚の2=4=2=5、1=4=3=5、3=4=1=5、… [GD]
 ♣5-5フィット。この後レスポンドーは5♣ (A1枚あるはず)、あるいはキュービッド経由でRKCB (♣スート)。
 - 4NT RKCB (♣スート)。[16..18]高位[19..20] [ST]
 - 4♣ 6♣スラムトライ。♣6枚以上ある。[19..20] [ST]
 RKCBはオープナーから安全である。
- 3♠ ♠4枚 (♥4枚なし) [GD]
 [レスポンドーの応え方「1♣→2NT→3♠→?」]
 - 4♠ [14..15]。オープナーは[16..18][19..20]ならRKCB 4NT [GD]
 - 3NT [12..14]_{HC} (♥4枚) [GD]
 オープナーは[18..19]_{HC}なら4NT接近スラムトライ。
 - 4♣* 2ステップビッドショートスートアスキング (♦/♥が候補、ガーバーではない)。レスポンドーは応えを聞いた後RKCB (♠スート) でAアスキングができる。
 [オープナーのリビッド]
 - 4♠* 有効ショートなし [SO]
 - 4♦*/4♥* ♦/♥が有効ショート
 オープナーは[15..17]_{HC}なら自分からスラムへ動くこともある。
 - 4♦* 6♣スラムトライ。レスポンドーはマキシマム。キュービッドでオープナーからのRKCBを要請。[19..20] [ST]
- 3NT [15..17]_{HC}で4枚メジャーなし (22=4=5、21=5=5、31=4=5、22=3=6、32=2=6など)。♣5-5以上フィットで6♣可能ゾーンにいる。スラムトライ可 [GD]
 [レスポンドーの応え方「1♣→2NT→3NT→?」]
 - キュービッド [ST]
- 4NT 接近スラムトライ (33=3=4、32=3=5、33=2=5)。[18..19]_{HC} [ST]
 ストレインレイン不明 (6♣/6NT) なので、レスポンドーはマキシマム (A型14HCP) なら6♣、そうでなければ5♣。

(3) 2♣メジャーショーイング (①[12..14]_{HC}以上の4枚メジャー、②良い♣6枚以上)

このコンベンション1♣→2♣は早い段階でゲーム宣言し、その後メジャー4-4フィットを探すアップザライン破りの戦略。メジャー5-4も否定しない。

- 2♣* 4枚メジャーの有無により2つのモードがある。
 - ①♥/♠単独4枚、♥/♠両方4枚、♥/♠5-4枚 [GD]
 [注：♥/♠5-5はない。♣4、5枚の可能性を否定していない。]
 - ②4枚メジャーない[10..11]_{HC}の良い♣6枚以上のハンド [この場合はGDではない]
 [注：1sハンドの評価は、A-c型かJ-b/d型か、あるいはハンド間コミュニケーションがあるか否かなどによって大幅に変わる。ここではHCPゾーン[10..11]_{HC}としているのは「クロスゲームゾーン」にいないという意味である。♣3枚あるのでオプティミスティック3NTがあるかもしれない。また1♣→2♦→2NT→3♣経由でも♣1スターを表せるが、その場合、[12..14]_{HC}のゲーム宣言である。]

[1♣オープナーのリビッド]

- 2♦ 4枚メジャーあり (パペット風) [GD]

[レスポnderの応え方「1♣→2♣→2♥→?」]

- 2♥ ♥4枚 (♠4枚否定せず)
[オープナーのリビッド]
 - 4♥ [13..15] [SO]
 - 3♥ ♥スーパーフィット。[16..18]以上 [GD] [ST]
ステップビッドほかスラムトライへ。
 - 2♠ ♠4枚 (♥3枚以下)
スーパーフィットなら3♠、通常フィットなら4♠。

- 2♠ ♠4枚 (♥4枚否定) を紹介
[オープナーのリビッド]
 - 4♠ [SO]
 - 3♠ ♠スーパーフィット。[16..18]以上
ステップビッドほかスラムトライへ。
 - 2NT ♥4枚 (♠3枚以下)
3NT他適切なコントラクトへ。

- 2NT 4枚メジャーのないハンド (この時必ず♣4枚以上: 33=3=4, 33=2=5, 32=3=5, 22=4=5, 31=4=5, 21=5=5)。J型Fハンドなら13HCPはある。[12..14]_{HC} [GD]
[12..14]_{HC}なら、♦4、5枚の22=5=4, 31=4=5, 21=5=5ハンドでも2NTリビッドして、レスポnderの次のビッドを待つということ。

レスポnderはオープナーがシングルトンメジャーを持つ可能性を考慮しつつ、自分の5枚 (5-4) メジャーがあれば紹介する。その後はナチュラルビッドを続ける。

[レスポnderの応え方「1♣→2♣→2NT→?」]

- 3♥/3♠ ♥/♠5枚かつ片方のメジャー♠/♥4枚。ディクレアラーが4枚メジャーを持っていないのを承知でビッド [GD]
オープナーは3NTか、4♥/4♠ゲームへ。
- 3♣ モード②の♣6枚以上 [LB]
♣スーパーフィットだが、オープナーはマイナーゲームジレンマを自分で解決する。
- 3NT [12..14]_{HC}。4枚メジャーある (43=5=1や44=5=0もある) [SO]
- 4NT 接近スラムトライ。オープナーはマキシマム (A型14HCP) なら6NT。そうでなければパス。

- 3NT [15..17]_{HC}。4枚メジャーのない準Fハンド。結果的に♦4枚、♣5枚ある [LB]
1NTオープンしていないので、22=4=5 (17HCPではない) である。レスポnderがFハンドなら (一挙に5トリック取られなければ) 3NTがダウンするようなポイントではない。

[レスポnderの応え方]

- パス [SO]
- 4NT 接近スラムトライ。オープナーはマキシマム (16HCP) なら6NTで。そうでなければパス。
- 6NT/5NT レスポnderのゾーンがすでにスラムゾーン。
- 4♣ ♣スーパーフィット。オープナーからのスラムトライを要請。オープナーはキュービッドするか、RKCB。
- 4♦ ♦スーパーフィット。オープナーからのスラムトライを要請。オー

ブナーはキュービッドするか、RKCB。

- 3♦ ♦4枚以上、結果♣5枚以上（4枚メジャーなし）。31=4=5、21=4=6。[16..18]_m [GD]
[レスポnderの応え方「1♣→2♣→2♦→？」]

- 3NT/5♣/5♦ さっさとゲームビッド。[12..14]_{HC} [SO]
- 4♣ ♣スーパーフィット。オープナーからのスラムトライを要請。オープナーはキュービッドするか、RKCB。
- 4♦ ♦スーパーフィット。オープナーからのスラムトライを要請。オープナーはキュービッドするか、RKCB。

- 3♣ 4枚メジャーなしの♣6枚以上の1sハンド。[16..18]_m [ULB]
実はこのリビッドが最も困難なものである。シェイプは6322、6331などだろうが、♣をトランプにすればウィナーは確かに多いのだが、サイドのルーザーも多く予想でき、まさにマイナーゲームジレンマだ。つまりこれ以後の展開はシステムではなく、個人の判断だということだ。なおレスポnderがモード②の可能性はないと考える。
[レスポnderの応え方「1♣→2♣→3♣→？」]

- 3NT [12..14]_{HC}のFハンド（44=3=2、44=4=1など） [GD]
- 4♣ ♣3、4枚 [GD] [ST]
スラムトライ。サイドルーザーがあるので、オープナーからのキュービッドやRKCBを期待している（A型で最低1A）。なお♣5枚以上はない、もしそうなら、最初にマイナー2NTで応えているはず。

(4) 3♣天下ご免ジャンプシフト（良い♦6枚以上、4枚メジャーあるかも；ゲーム宣言）

- 3♣* [15..17]_{HC}[18..19]_{HC}。良い♦6枚以上。4枚メジャーあるかも。♣3枚以下 [GD]

1♣→3♣は♦がリアルスートの天下ご免ジャンプだ。♦が長い1スーターなら、あべこべレイズ2♦やスリーディー3次元1♦の選択肢がある。

Nシステムでは何の問題解決にならないマイナーのダブルレイズはしないことを思い出そう（218ページ）。この展開はあまり生起機会のないケースなので混乱するかもしれない。そんな混乱因子を残す理由は、4枚メジャーを知るのに「リレービッド3♦を残しておく」ためである。ただし33=6=1、32=6=2のケースが多いかもしれないが…。

オープナーは[16..18]以上にいるならば、スラムを適切に判断すればよい。

[1♣オープナーのリビッド]

- 3♦* リレー。♦2枚以上。スラムの可能性がある、例えばA型14HCPのF/準Fハンド
[レスポnderの応え方「1♣→3♣→3♦→？」]
 - 3♥ ♥4枚。2=4=6=1、1=4=6=2など [GD]
 - 3♠ ♠4枚。4=2=6=1、4=1=6=2など [GD]
 - 3NT [15..17]_{HC}、♥♠3枚以下。33=6=1、32=6=2、31=6=3など [GD]
 - 4NT RKCB（♦）。最低5♦をプレイする積もり。[18..19]_{HC} [GD]オープナーは、リレーでメジャーフィットが分かれば、①自分からスラムトライするか（キュービッド、RKCB）、②レイズでキャプテンシーをレスポnderに渡す。
- 3♥/3♠ ♦1枚以下。それぞれ♥、♠が4枚のミニマムハンド
- 3NT ♣5枚以上。♦2枚以下、♥、♠3枚以下のミニマムハンド（[12..14]_{HC}）
クロスゲームゾーンだが、コミュニケーションが悪く、3NTダウンの可能性あり。
- 4♣ ♣5枚以上。♦2枚以下、♥、♠3枚以下のミディアム以上（[15..17]_{HC}以上）

(5) 2♥/2♠レスポンス (ウィークジャンプ)

- 2♥*/2♠* ♥/♠6枚。[0..3]_{HC}または[4..5]_{HC} [LB]

メジャー6枚でポイントがない時 (サポート不明) のプリエンプティブビッドである。

1♣オープナーは、2♥/2♠レスポンスが返ってきた時、ビッドを続けようとするならレスポンダーが弱いハンドであることを意識しよう。

[1♣オープナーのリビッド]

- 2NT* リレー。ゲームに興味あり。ショートスートアスキング。「[4..5]_{HC}にいて、もし有効ショートスートがあるなら、それを言ってくれ」というビッド [ULB]
[レスポンダーの応え方]

- 3♥/3♠ [0..3]_{HC}にいる [SO]

- ニュースート* [4..5]_{HC}にいて、ビッドしたスートは有効ショート [ULB]

- 3♥/3♠ プリエンプティブレイズ。当たり前だがゲームトライではない [SO]

(6) 2♦あべこべレイズ (10HCP以上、4枚メジャーなし；ゲーム宣言でない)

1♣→2♦も混乱しそうだが、♦は無関係である。すなわち、ジャンプシフトではなく♣のあべこべレイズである。最も起こるケースは、♣4枚以上サポート、4枚メジャーない10HCP (12hep_m) 以上だが、例外的に (実際は頻繁に起こるが) [10..11]_{HC}の♣2、3枚のフラットハンドを示すこともある。

あべこべレイズが表す、両メジャーがないハンドとは、①32=44、32=53、33=52のようなFハンド、②22=54、31=54、21=55のような2s系のハンド、③♦/♠1sハンドである。

マイナーNジャコビー2NTやメジャーアスキング2♣と違ってゲームやスラムに積極的ではなく、どちらかが最低レベルのNTをビッドしたらサインオフ。もしサインオフしなければ、マイナーの3の代のビッドでもスラムまで視野と見なす。無関係。

パートスコア戦を制しようという意図が強い (ポイント的に2NTメイクはほぼ保証)。当然、あべこべレイズはオポーネントのオーバーコールやテイクアウトダブルが入っても意味は変わらない。

- 2♦* ♦無関係。4枚メジャーなし、[10..11]_{HC}[12..13-]_m以上だが前記ゲーム宣言等ができないハンド (マイナーゲームジレンマ状況も含む) [ULB]
①(a)♣4、5枚。[10..11]_{HC}のF/準F/2s/準2sハンド。例えば、32=44、33=3=4、21=5=5、22=4=5、32=3=5、33=2=5、22=5=4、21=6=4など。
(b)[10..11]_{HC}の♣2、3枚のF/準Fハンド (33=3=4、32=3=5、32=3=5) もあべこべレイズ。♣2、3枚でも後にパスを含む低レベルのリミットビッドができる。
②[12..14]_{HC}[13+..15]_m以上、♦♣2s/準2sハンド。例えば♣4枚以上の22=54、21=55、31=54、21=46。メジャーがなければ♣4、5枚、♦4、5枚はあり得る。
③[12..14]_{HC}[13+..15]_m以上、(a)♣6枚以上の1s、あるいは(b)♦6枚以上の1sハンド。
[注：[12..14]_{HC}[15..17]_{HC}の良い♦1スーターハンドは1♣→1♦の展開でも表せる。]
④[15..17]_{HC}以上の4枚メジャーないF/準Fハンド。次に3NTレスポンス以上。

[1♣オープナーのリビッド]

- 2NT [12..14]_{HC} (ミニマムオープン)。シェイプは43=2=4、42=3=4、44=1=4、41=4=4、333=4、433=3、332=5。メジャースートが4枚あっても、パートナーは4枚持っていないのだから紹介しない。オープナーはJ型Fハンドなら13HCPは持っている [SO]
[レスポンダーの応え方「1♣→2♦→2NT→？」]
● パス モード①。2s/準2sハンドでもゲームを狙うのは厳しいだろう。

- 3NT 11HCP+ α のFハンドかモード④の[15..17]_{HC} [GD]
- 4NT 接近スラムトライ。モード④の[18..19]_{HC}
- 3♣ ♣5枚以上かつ♦4枚以上 (②) か♣6枚以上 (③(a)) [GD]
オープナーは3NT/4♣リビッドだろう。それに対しレスポンドーはパス、あるいはキュービッドがRKCB。
- 3♦ ♦5枚以上かつ♣4枚以上の2s (②) [GD]
オープナーは3NTリビッドだろう。もしそれに対しレスポンドーはパス、あるいはキュービッドかRKCB。

■ 2♥/2♠ ♥/♠4枚、♣4枚以上 (44=1=4、41=4=4、41=3=5など)。[15..17]_{HC}以上 [GD]
[注：[15..17]_{HC}の44=2=3、43=2=4、43=1=5、42=3=4は1NTオープン。]
[レスポンドーの応え方「1♣→2♦→2♥/2♠→？」]

- 4♥/4♠ ♥/♠3枚だが、アンバランスハンド [GD]
- 3NT モード①。[10..11]_{HC} [SO]
- 4NT 接近スラムトライ。モード④の[15..17]_{HC}
- 3♣ ♣5枚以上かつ♦4枚以上 (②) か♣6枚以上 (③(a)) [ULB]
オープナーは3NT/4♣/3♦だろう。スラムトライ可能なら始める
- 3♦ ♦5枚以上かつ♣4枚以上 (②) [ULB]
オープナーは3NT/4♣/4♦だろう。スラムトライ可能なら始める。

■ 3NT Fハンド (44=2=3、43=2=4、42=3=4、333=4、332=5) の[18..19]_{HC} [LB]
[レスポンドーの応え方「1♣→2♦→3NT→？」]

- パス モード①。サインオフ
- 4♣ ♣5枚以上かつ♦4枚以上 (②) か♣6枚以上 (③(a)) [GD] [ST]
3NTを越えているのでスラムトライ。後はオープナーに任せる。
つまり、4♦か4NT (♣スートのRKCB)。
- 6NT/5NT スラムと接近スラムトライ。モード④

■ 3♣ ♣6枚以上。[14..15]_m以上。ぼぼ [GD]
ペアで最低26hep_m。モード①でもゲームまで行くか自己責任 (メイクは運次第)。
[レスポンドーの応え方「1♣→2♦→3♣→？」]

- 3NT マイナーゲームジレンマ。5♣を狙う場合は次の3♦を経由 [GD]
- 3♦* ステップビッドショートスートアスキング (♠/♥/♦が候補) [GD]
レスポンドーはスラムに興味 (3NTを越えるリスク)。レスポンドーは応えを聞いた後RKCB (♣スート) でAアスキングができる。
[オープナーのリビッド]

■ 3NT* 有効ショートなし (3NTで終わるのは危険)

■ 3♠*/3♥*/4♦* ♠/♥/♦が有効ショート

オープナーは後はレスポンドーに任せる。

■ 3♦ ♣5枚以上、♦4枚以上 (22=4=5、31=4=5、21=5=5など)。[14..15]_m以上 [GD]
[レスポンドーの応え方「1♣→2♦→3♦→？」]

- 3NT モード①。[10..11]_{HC} (10HCPでもゲームトライ) [SO]
- 4♦ ♦5枚以上かつ♣4枚以上 (②)。[GD]
3NTを越えているのでスラムトライ
- 4♣ モード②③④。3NTを越えているのでスラムトライ [GD]

(7) 1NTレスポンス ([8..9]_{HC})

1♣→1NTは、4枚メジャーあるかもしれないフラットハンド (4432、4333、5332)。レスポnderが♣1sハンド (331=6、322=6など) のことはあり得る。次ページの「1NTポリシー：1NT vs. 2♥/2♠」を参照。

- 1NT F/準Fハンド (4枚メジャーあるかも)。[8..9]_{HC} [LB]
4枚メジャーないF/準Fハンドや、(12hep_mは越えない) ♦5枚以上の1s/2sハンド、あるいは♣が長いハンドのレスポンスは3次元1♦。詳細後述。

[1♣オープナーのリビッド]

- パス フラットハンド。[12..14]_{HC}
- 2♥/2♠ リバース。♥/♠4枚以上[15..17]_{HC}以上 [LB]
[レスポnderの応え方「1♣→1NT→2♥/2♠→？」]
 - 2NT [8..9]_{HC} [SO]
 - 3NT アンビッドスートにストッパー。Fハンドの9HCP+α [GD]
 - 3♥/3♠ ♥/♠3枚の4-3フィットでゲームに挑戦 (モード②もカバー)。5♣や3NTより良いと判断。[6..10]_M高位 [SO]
 - 4♥/4♠ ♥/♠4枚の4-4フィット [GD]

[注：1NTオープンしない[15..17]_{HC}の4枚メジャーないハンドは、22=4=5、31=4=5、あるいは1sハンドなので、通常あるように2NTでゲームインビテーションすることは無い。それぞれスートでジャンプしたりする。]

- 2NT [18..19]_{HC}のFハンド (メジャー4枚あり得る)。レスポnderはアンバランスハンドで♥/♠3枚なら3♥/3♠をビッドすることはあり得る。そうでなければ自分のハンドを3NT以内で表現する [GD]
- 2♣ ♣6枚以上。[14..15]_m [LB] [SO]
- 3♣ ♣良い6枚以上。[15..17]_{HC}[16..18]_m [LB]
- 2♦ リバース。♦4枚以上 (31=4=5、21=4=6、11=5=6、…) [15..17]_{HC}以上 [LB]
[レスポnderの応え方「1♣→1NT→2♦→？」]
 - 2NT [8..9]_{HC} [SO]
 - 3NT アンビッドスートにストッパー。Fハンドの9HCP+α [GD]
- 3♦*/3♥*/3♠* スプリンター亜種。♣良い6枚以上。♦/♥/♠が有効ショート。例えば、33=1=6、31=3=6。[19..20][21..23] [GD]
[レスポnderの応え方「1♣→1NT→3♦*/3♥*/3♠*→？」]
 - 3NT ショートスートにストッパー。♣を走る積もりかも。[6..9]_{HC} [LB]
 - 5♣ 3NTは嫌。インビテーションの4♣はない。[6..9]_{HC} [LB]
 - 4♦* スラムトライ。[8..9]_{HC} (1Aあり) [LB]
オープナーは5♣でサインオフか、キュービッドかRKCB。

注意：Nシステムにはマイナーオープンにサポートをすぐ示すシングルレイズやダブルレイズはない

この理由は、単純にはマイナーオープンが3枚しか保証しないからだだが、根底にはコントラクト優先順位とマイナーゲームジレンマに基づいた1NTポリシーがある。1♦→2♦はあべこべレイズ、1♣→2♣は4枚メジャーショーイング、1♣→3♣は♦1スターの天下ご免ジャンプになる。1♦→3♦はない。ビディングスペースを浪費する割には表現できる内容に欠けるだろう？

アンリミットレスポンスはメジャー優先が建前だが、実際は1NT優先

さていよいよ本システムの最深部に入ることになる。

クロスゲームゾーンに関してはリミットレスポンス1NT、3NT、2NT、2♣、3♣、2♦、あるいは2♥/2♠で迷宮をかなり切り開いている。Nシステムはメジャー優先戦略を取っているが、これ以外のケース、つまり①5枚以上メジャーのケース、②4枚メジャーかつ[10..11]_{HC}のケースが焦点となる。特に②のケースでクロスゲームゾーン入りの評価増があるか否か問題点である。しかし、たいていのケースはゲームゾーンに突入しないので1NT優先になる。

1♣オープンとは1♦オープンより少しフラット性が高い。この時のペアのハンド全体のフラット性、つまりラフィングバリューが相対的に低いことを考慮し、レスポnderは[8..9]_{HC}のFハンドは4枚メジャーあっても1NTと応える（アップザライン破り）。しかし次の魔のゾーン[10..11]_{HC}では、4枚メジャーあるなら1♦より1♥/1♠ビッドを優先する。この結果、1♦が♦0~3枚（♣より短い）のこともある。その応えを表にまとめておく。

1♣オープンに対するメジャー4枚以上あるケースのレスポンス

メジャー枚数：	5枚	F型4枚	準F型4枚	準2s型4枚	それ以外の4枚
[12..14] _{HC} 以上	1♥/1♠、2♣	2♣	2♣*	2♣*	2♣*
[10..11] _{HC}	1♥/1♠	1♥/1♠	1♥/1♠	1♥/1♠	1♥/1♠
[8..9] _{HC}	1♥/1♠	1NT**	1NT**	1♦***	1♦***
[6..7] _{HC} 以下	1♥/1♠	1♦***	1♦***	1♦***	1♦***

F型：4432/4333/5332、準F型：5422、4441、準2s型：5431、それ以外：6421、7411（5枚以上はマイナー）

* ♣5枚かつメジャー4枚のケースを除く（その場合2NTのはず）。

** メジャー4枚以上ないフラットハンドのケース（5332/4432/4333）も含んでいる。

*** 結果的に、4枚メジャーないFハンドや、♦♣5-5、♣の枚数の方が♦より長いケースさえある。

この表には示していないが、1♣オープンに対してレスポnderは

「[6..9]_{HC}（11hep_m以下）で♦/♣1スーターか♣♦2スーターなら1♦をビッドする。

4枚以上メジャーない[8..9]_{HC}のFハンド（5332/4432/433）は1NTをビッドする。」

（[10..11]_{HC}のFハンドなら2♦あべこべレイズ）

これがゲームを意識した「メジャー優先」原則である。オポネントの干渉が入る前に、クロスゲームゾーンでのメジャーフィットを見つけことが目的である。1♦レスポンスが残りのすべてを引き受ける「犠牲」になる。1♦は3モードあるので「3次元1♦」と呼ぶ

[注：1♦→1NTの展開はフラット性を全く保証しない。実際はFハンドの確率が高いのであまり意識していないかもしれない。しかしここで♦が犠牲になっていた。つまり1♦→1NTでは、33=0=7など、♦ボイドの可能性があった。結果的に次の「1NTポリシー」を実行していると見なせる。]

一方、1♣オープナーは1♦が返ったらナチュラルにアップザラインでリビッドする。

ここで再度注意するが、5♣/5♦コントラクトは積極的に狙って得るのではない。3NTが優先で、スラム6♣/6♦を狙って条件が足らない時になる（理想だが）。基本戦略は「4♥/4♠＞3NT＞5♣/5♦」である。

1♣オープン時の1NTポリシー：1NT vs. 2♥/2♠

♥/♠4枚あってもビッドせず1♣→1NTなのは、コントラクト優先原則「4♥/4♠＞3NT＞5♣/5♦」に反するのではないかと思うかもしれないが、この優先順位は「ゲームレベル」に関するものであって、パートスコアに関するものではない。双方ミニマムゾーンでは「1NT＞2♥/2♠＞3♣/3♦」を原則とする。

では、この不等式が実効か、ペナルティダブルがかからないケースのパートスコアを見てみよう。

コントラクト	メイク		ダウン	ノンバル	バル
1NT	1	90	1	50	100
	2	120	2	100	200
2♣/2♦	2	90	1	50	100
	3	110	2	100	200
	4	130	3	150	300
2♥/2♠	2	110	1	50	100
	3	140	2	100	200

62ページで説明したように、プレイ的には1NTより2♥/2♠や2♣/2♦の方が0.5トリック分有利である。

では1NTの利点は何だろう。1NTがダウンするのは相手が7トリック取るので、相手方に1NTレベルの強さがあったということだ（もちろん単純ではないが）。したがってさほどガッカリしない。またパートナーが（4枚メジャーあっても）1NTをビッドすると、自分たちのみならず相手もそれ以上競り合う気持ちは起きないはず。これを「1NTポリシー」と呼ぶ。具体的には、1♣オープンには

F×Fシェイプ、[12..14]_{HC}×[8..9]_{HC}なら、

メジャー4-4フィットがあり得ても探しに行かず1NTを選ぶ

ということ（6-2フィットなら2♥/2♠が良い）。逆に、もしメジャー4-4フィットを探しに行ったら、クロスゲームゾーンに近いということだ。またゾーンが高めの[8..9]_{HC}である理由はダウンを避けるためである。ペアで21～23HCPなら1NTがダウンする可能性は低だろう。

一方、一般システムのようにメジャーフィットを見つけ行く方針だと、2♥/2♠では取まらず3♥/3♠なるかもしれない。その場合、1♣オープンはフラット性が高くラフィングバリューに欠き、ダウンの確率が高い。相手方に適切なコントラクトがない場合、自ら墓穴を掘ったのでガッカリである。荒れたハンドでない限り、2♥/2♠がメイクするならきつと1NTもメイクするだろう。その場合スコアは90：110で負けるかもしれないが…。

ところで2♣/2♦コントラクトの場合、このレベルでプレイできるだろうか？ たぶん相手の干渉によりプレイできることは減多になく、3♣/3♦になるだろう。これがメイクするような場合、1NTだったなら邪魔が入らず2メイクさえしただろう（たぶん）。スコアは120：110だ。ただし半分くらいはダウンするので、期待値的には105：55で1NTポリシー側がもっと有利。

参考：全く意図が異なるが、4枚メジャー隠しは、メジャーオープン同様、強いFハンドでも行う。

1♣オープンに1♦レスポンスが返った時、

オープナーはフラットハンドの[18..19]_{HC}なら、

♥/♠が4枚あってもビッドせず、

2NTリビッドを優先する（アップザライン破り）

別の形の1NTポリシー「1♣→1♦/1♥/1♠→1NT→パス」もあるが、これはメジャー5枚あっても（オープナーは3枚以下なので）[6..9]_{HC}ならパスという当たり前のことなので強調するまでもないだろう。念のため、1♣オープンの要件を再掲しておこう。

- 1♣ ♣3枚以上、（極端なアンバランスハンドを除いて）5枚以上のメジャーはない。その枚数は♦より長いと同じ（下記参照）。[14..15]_m～[21..23]_m。アンバランスなら12HCP以上（A、Kあり）、フラットなら13HCPは必要。
- Fハンドなら44=2=3、33=3=4、43=2=4、32=4=4、33=2=5、32=3=5、準Fハンドなら22=4=5、42=2=5、44=1=4、41=44は1♣でオープンする（16、17HCPの1NTオープンハンド1=444、22=4=5は除く）。[注：♦♣5-5/6-6は1♦オープン]

マイナーオープンは競り合いに対処するためメジャーオープンより1HCP多い。Fハンドでは12HCPではオープンしない。オープンしたくなるが、我慢できるだろうか？ 「たかが1HCP、されど1HCP！」

(9) 1♥レスポンス

- 1♥ ①♥5枚以上（ゾーン不明）、②♥4枚、[10..11]_{HC}以上 [ULB]
[注：[6..9]_{HC}なら♥単独5枚か、♠4枚も4枚の可能性があるのでということ。]
- [1♣オープナーのリビッド「1♣→1♥→？」]
- 2♥ ♥4枚以上のサポート。[13..15]_M [LB]
- 3♥ ♥4枚以上のサポート。[16..18] [LB]
- 4♥ ♥4枚以上のサポート。有効ショートなし。[19..20][21..23] [LB]
例外的にKシングルトンがあるかも（シングルトンがKでなければスプリンター）。
- 3♠*/4♦* スプリンターレイズ。すなわち、パートナーズ♥に4枚以上のサポート。ビッドした♠/♦がショート。[19..20][21..23] [GD]
- 3♦* スプリンター垂種。♥に3枚のサポート（4枚以上のサポートは4♦のスプリンター）。ビッドした♦が有効ショート。2♦がリバースの探査ビッドになるのでこのリビッドが可能となる。[19..20][21..23] [GD]
- 1NT ♠4枚なし、♥4枚なし、♣6枚なし（例えば、3=2=3=5）。F/準Fハンド。[12..14]_{HC} [LB]
 - パス ♥5枚でも（1NTポリシー）。[6..9]_{HC}
 - 2♥ ♥5枚以上（リビッド）。[10..11]_M [LB]
 - 3♥ ♥6枚以上（リビッド）。[12..13]_M [GD]
 - 4♥ 4♥を一人ででもやりたい [SO] [GD]
- 2NT* フラットハンド。[18..19]_{HC}以上 [LB]
♠は4枚あるかもしれない（リバース2♠は[15..17]_{HC}）。必要あればパートナーは自分の♠を紹介するから、ここで♠を示す必要はない。HCPゾーンを優先。レスポnderは♠4枚あれば3♠とビッド。
- 3NT* オプティミスティック（アンリミット状況で突然の3NTはスラムなしと判断）[LB]
①走れそうな自分の♣スートがある。②アンビッドスート（特に♠）にストッパー。③全体で8〜9トリック取れそう。④パートナーのスートに興味なし。
- 2♣ ♣6枚以上（♠4枚なし）。[14..15] [LB]
- 3♣ ♣良い6枚以上（♠4枚なし）。[16..18] [LB]
- 1♣ ♠4枚以上。4=3=3=3でなければ♠4枚以上。[13..15]_M [LB]
[レスポnderの応え方「1♣→1♥→1♠→？」]
- パス [6..7]_{HC}。♠は3枚、♥5枚以上、♣4枚以下。
- 2♣ ♠4枚以上（シングルレイズ）、♥5枚以上。[6..10]_M [LB]
- 3♣ ♠4枚以上（ゲームトライ）。[11..12]_M [LB]
- 4♣ ♠4枚以上、[13..15]_M [SO]
- 4NT RKCB（6♠狙い）
- 1NT [8..9]_{HC}。♠3枚以下、♥5枚、♣4枚以下のフラットハンド [LB]
♠は3枚以下だが、ストッパーを持っているはず。
- 2NT [10..11]_{HC}の♥4枚。フラットハンド [LB]
ゲームトライだが、オープナーはレスポnderが10HCPかもしれないので、14HCP持っているだけではパス。ゲームにはマキシマム必

要だ。つまり、14HCP+ミドルカード+テネスを総動員できれば、3NTとゲームビッド（メイクするには運の味方が必要かも）。

- 3NT [12..14]_{HC}の♥5枚のフラットハンド [LB]
- 2♣ ♣5枚以上（シングルレイズ）。[6..9]_{HC}[10..11]_{HC} [LB]
♥4枚あったためあべこべレイズをしなかったのかもしれない。マイナーゲームの必要点29には達しないだろう。
- 3♣ ♣5枚以上。[10..11]_{HC} [LB]
♥4枚あったためあべこべレイズをしなかったハンド、あるいは「マイナー2NT」ビッドをするには点数不足のハンド。2sハンドでも5521のc型でなければ、[12..13]にいても、謙虚に2♣がいいかもしれない。マイナーゲームの必要点29には達しないだろう。
- 2♥ ♥5枚以上（リビッド）。[10..11]_M [LB]
- 3♥ ♥6枚以上（リビッド）。[12..13]_M [GD]
- 4♥ 4♥を一人ででもやりたい [SO] [GD]
- 3♦ ♦5枚以上の[14..15]_M以上。つまり♥も5枚以上 [GD]
- 2♦ ♦4枚以上、♥5枚以上（♠3枚以下）。[12..13]以上（11HCP以上）[ULB]
♦が4枚以上あっても12hcp以下だったので♥を優先したのかもしれないが、もしそうでもフラットハンドの9(10)HCP以下なら、1NTをビッドしている。なので、疑似4thスートフォーシング——♦は4枚ないかもしれないが、4枚——だと思ってレスポンス。レスポnderはさらなる情報を求めている。可能性としては、♥5枚以上か、もし♥4枚なら11HCPの♦6枚以上であろう。いずれにしても、この段階に至ればオープナーの方は何らかのリミットビッドができるはず。なにしろすべてのスートはビッド済みだ。

- 2♠ フィット探査リアルジャンプ（リバース）。♠4枚以上（5枚+でない）。2s/準2sハンド。1NTオープンできなかった4=1=3=5、4=1=2=6などより荒れた[15..17]_{HC} [ULB]
2NT/3NTあるいは4♠が想定される落ち着いた先だが、もしそうでないと迷宮入りだ。[18..19]_{HC}[20..21]_{HC}のFハンドなら♠4枚あっても2NTとリビッドしている。
- 2♦ フィット探査リアルジャンプ（リバース）。♦4枚以上（5枚+ではない）。2s/準2sハンド。21=4=6より荒れた[15..17]_{HC} [ULB]
返事が2NT/3NTでなければ迷宮入り確定である（システム対処外）。

(9) 1♠レスポンス

- 1♠ ①♠5枚以上（ゾーン不明）、②[10..11]_{HC}以上の♠4枚（♥3枚以下）[ULB]
[注：[6..9]_{HC}なら♠単独5枚以上か、♥も5枚の可能性があるとということ。]
- [1♠オープナーのリビッド「1♣→1♠→？」]
- 2♠ ♠4枚以上のサポート（アンバランスなら3枚可）。[13..15]_M [LB]
- 3♠ ♠4枚以上のサポート。[16..18] [LB]
- 4♠ ♠4枚以上サポート。有効ショートなし。[19..20][21..23] [LB]
例外的にKシングルトンがあるかも（シングルトンがKでなければスプリンター）。
- 4♦*/4♥* スプリンターレイズ。パートナーズートの♠に4枚以上のサポート。ビッドした♦/♥が有効ショート。[19..20][21..23] [GD]

- 3♦*/3♥* スプリンター亜種。ビッドした♦/♥が有効ショート。パートナーの♠ちょうど3枚サポート（4枚ではない）。2♦/2♥がリバースになるのでこのリビッドが可能となる。[19..20][21..23] [ULB]
- 1NT フラットまたアンバランス（2=2=4=5、1=4=4=4、0=4=4=5）。[12..14]_{HC} [LB]
 - パス ♠5枚でも（1NTポリシー）。[6..9]_{HC}
 - 2♠ ♠5枚以上（リビッド）。[10..11]_M [LB]
 - 3♠ ♠6枚以上（リビッド）。[12..13]_M [GD]
 - 4♠ 4♠を一人ででもやりたい [SO] [GD]
- 2NT フラットハンド。[18..19]_{HC}以上 [LB]

♥は4枚あるかもしれない（リバース2♥は[15..17]_{HC}）。必要あればパートナーは自分の♥を紹介するから、ここで♥を示す必要はない。HCPを優先。レスポnderはモード①で♥4枚あれば3♥とビッド。
- 3NT* オプティミスティック（アンリミット状況で突然の3NTはスラムなしと判断）[LB]

①走れそうな自分の♣スートがある。②アンビッドスートにストッパー（特に♥）。③全体で8〜9トリック取れそう。④パートナーのスートに興味なし。
- 2♣ ♣6枚以上。[14..15] [LB]
- 3♣ ♣良い6枚以上。[16..18] [LB]
- 2♥ フィット探査リアルジャンプ（リバース）。♥4枚以上（5枚+でない）。2s/準2sハンド。1NTオープンできなかった1=4=3=5、1=4=2=6より荒れた[15..17]_{HC} [ULB]

2NT/3NTあるいは4-3フィットでの4♥が想定される落ち着き先だが、もしそうでないと迷宮入りである。
- 2♦ フィット探査リアルジャンプ（リバース）♦4枚以上（5枚+ではない）。2s/準2sハンド。21=4=6より荒れた[15..17]_{HC} [ULB]

返事が2NT/3NTでなければ迷宮入り確定である（システム対処外）。

(10) 1♦レスポンス^{スリーディー}（3次元1♦）

4枚メジャーない[6..9]_{HC}のFハンド（♦5枚あっても）は1NTレスポンス、[10..11]_{HC}の♦2、3枚のFハンドは2♦あべこべレイズしている。1♦レスポンスはアンリミット性が強いが、自分から♥/♠4-4フィットを積極的に探しに行かないのだ。ディフェンスに回る積もりである。

- 1♦* ♦無関係で、これまでのレスポンスができないすべてのハンドを表す。3つの主モード（3次元）があるが、細かいモードもたくさんある [ULB]
 - ①弱いハンドですぐには1NT/1♥/1♠をビッドできないハンド。
 - [注：1NTは[8..9]_{HC}（4枚メジャー可）、1♥/1♠は5枚以上か[10..11]_{HC}以上の4枚]
 - (a)[6..7]_{HC}のF（4枚メジャー可）：4432、4333、5332
 - (b)[6..9]_{HC}の準F（4枚メジャー可）：44=41、41=44、44=50
 - (c)[6..9]_{HC}の4枚メジャーなしの準2s：31=54、22=54、21=64、…
 - (d)[6..9]_{HC}の♣♦2スーター：21=55、…
 - (e)[6..9]_{HC}の♦の1スーター
 - (f)[6..9]_{HC}の♣の1スーター
 - ②[12..14]_{HC}[15..17]_{HC}の良い絵札の♦1スーターハンド。
 - [注：[10..11]_{HC}以上で♦1sでスートが良くない5枚以上なら2♦経由。]
 - (a)[12..14]_{HC}の良い♦1スーター（♦6枚以上、4枚メジャーなし）

(b)[15..17]_{HC}以上の♦1スーター (♦6枚以上)。

③[18..19]_{HC}の4枚メジャーあるF/準Fハンド (4枚メジャーなければあべこべレイズ。

[12..14]_{HC}[15..17]_{HC}の4枚メジャーあるハンドは2♣レスポンスの選択肢。)

1♣→1♦で始まったオークションは、モード②(b)、③はミニмумレベルオープン ([12..14]_H) でもゲーム範囲だ。しかし、最もありがちな②(a)ではマイナーゲームジレンマである。またモード①(a)~(c)はパスだろうが、(d)~(f)は厄介になろう。特に競り合いになると悩ましいがシステム限界である。

オープナーはレスポnderがしなかったビッド、3NT/2NT/2♣/3♣/2♦/1NT/2♥/2♠に意識する。

①[6..9]_{HC}、アンバランスハンド (4枚メジャー否定せず。例えば、44=1=4、44=0=5)

②[6..7]_{HC}、44=2=3、43=3=3、43=2=4、42=2=5、33=3=4

リビッドは厄介そうだがオープナーはナチュラルにリビッドするだけである。ただし、リビッドが2♦ならミニмумレスポnderは戦略的判断が必要になる。ミニмумハンドなら、4-3/4-2フィットの2♦/2♥/2♠か、♣5-3、5-4フィットの3♣を選ぶかということである。この時、ダウンはほぼ確実なので、相手側のbalancingを期待したいものである。

[1♣オープナーのリビッド「1♣→1♦→?」]

■ 2♦ ♦4枚以上あり (4枚メジャーなし) と言うことだが、それ以上に重要なことは「♣が5枚以上」ということである (最悪♣3枚でサポートできる)。22=4=5 (16HCP以下)、31=4=5、21=4=6。[14..15][16..18] [LB]

22=4=5、31=4=5、21=4=6、…のようなシェイプなのでオープナーは1NTリビッドしたくない。レスポnderは♦3枚以上ならパスを選択。

2♦に対しレスポンスでシングルレイズ3♦がゲームインビテーションはあり得ない*。たいていは2♦パスか3♣で終わる。モード④[18..19]_{HC}のケースだけ、3♦(!)や4♣でスラムトライになる。注意が必要だ。

[注: [10..11]_{HC}、♦5枚、4枚 (以上) メジャーなしのシェイプ4432、4333、5332、5422、5431、5521などはあべこべレイズ (2♦) しているはずである。]

[レスポnderの応え方「1♣→1♦→2♦→?」]

- パス ミニмумのモード①(a)~(d)でダウン覚悟の戦略的決断 (2NTより♦4-3フィットの2♦を選択)。相手方のbalancingを期待する。
- 2♥ 44=2=3/44=1=4。オープナーはパス/2♠/3♣ (ダウン覚悟) [SO]
- 3♣ モード① (e)以外の♣3枚以上ある場合 [SO]
- 3NT モード②(a)の[12..14]_{HC}の♦1sハンド。マイナーゲームジレンマなので下記の3♦を経由して、5♦でサインオフもある [SO]
- 4♣ ♣のスラムトライ。モード③の[18..19]_{HC} [GD] [ST]
キュービッドを経由してRKCBなど。
- 3♦ ♦のスラムトライ。モード②(b)か③ [GD] [ST]
オープナーは3♥*ステップビッドショートスート (♠/♥) アスキングを経てスラムへ。
レスポnderは3♠ (♠) /3NT (♥) と応える。
- 4NT 接近スラムトライ。モード③の[18..19]_{HC} [ST]
オープナーはマキシмумなら6♣、そうでなければ5♣。

■ 3♦ ♦4枚以上 (4枚メジャーなし、♣5枚以上)。[16..18]以上 [LB]

レスポnderは自分のハンドに応じてレスポンスするのみ。

■ 3♠*/4♥* スプリンター。♦4枚以上のサポート (♣5枚以上)。ビッドした♠/♥が有効ショート。上記の2♦/3♦よりポイントがある。3NTの退路を自ら絶った。[19..20] [GD]

[レスポnderの応え方「1♣→1♦→3♠/4♥→?」]

- 5♣/5♦ モード①
- 4NT ♠/♥がSSCなのでRKCBを始める。ただしビディングスペースに余裕があれば「キュービッド+RKCB」が安全。モード②③

■ 2♣

♣6枚以上(リビッド)。4枚♦/♥/♠なしのアンバランスハンド(6322、6331、7222、7321、7330、...)。[14..15]高位 [LB]

[レスポnderの応え方「1♣→1♦→2♣→?」]

- パス モード (モード(e)もパスを勧める)
- 3♣ ♣のスラムトライ。モード③の[18..19]_{HC} [GD] [ST]
オープナーは3♦*ステップビッドショートスート (♥/♠) アスキングを経てスラムへ。
レスポnderは3♥ (♥) /3♠ (♠) と応える。
- 2♦ モード②(a) [GD]
ミスフィット状態。オープナーはランニングが見込めれば3NTだが、d型14HCPだけではパスもあり得る。14HCP+ミドルカード+テネスを総動員できれば3NTとゲームビッド。
- 3♦ モード②(b) [GD]
ミスフィット状態だが他に選択肢はない。
- 4NT 接近スラムトライ。モード③の[18..19]_{HC} [ST]
オープナーはマキシマムなら6♣、そうでなければ5♣。

■ 3♣

♣良い6枚以上。331=6。[16..18] [LB]

[レスポnderの応え方「1♣→1♦→3♣→?」]

- パス モード (モード(d)はhep増かも)
- 5♣ モード①(d) (hep増) [SO]
- 3♥/3♠ モード① (a)の♥/♠4枚以上、[6..7]_{HC} [LB]
自分の4枚♥/♠を紹介しただけ。
- 3♦ モード② [GD]
最悪のミスフィットケースかもしれないがパスはできない。オープナーは3♥/3♠ (3枚)、3NT、4♣ (7枚以上)、4♦ (3枚以上) が選択できる。
- 4♣ ♣のスラムトライ。モード③の[18..19]_{HC} [GD] [ST]
キュービッドを経由してRKCBなど。
- 6NT/5NT 接近スラムトライ。[18..19]_{HC} [ST]

■ 1NT*

[12..14]_{HC}高位。メジャーは4枚ない (ほぼ) フラットハンド (ミニ1NT) [LB]

オープナーはJ型Fハンドなら13HCPは持っている。

可能なハンドパターンは、(i)33=3=4、(ii)33=2=5、32=3=5、(iii)33=1=6などである。(iii)を除いてどんなスートも最低2枚あるので、その後ビッドが続いて困るようならパートナーズート (5枚以上のはず) をプリファーしてサインオフが可能だ。

[レスポnderの応え方「1♣→1♦→1NT→?」]

- パス モード①
(d)~(e)で自己主張したい時もパス。たぶん競り合いが始まるのでその時また考える。
- 2♦ モード②(a) [GD]

弱いハンドではない。3NTか5♦を選ぶためのビディングスペースはたくさん残っている。

- 3♦ モード②(b) [GD]
スラムトライを工夫する。
- 2♣ モード①(d)(f) [SO]
- 3♣ ♣のスラムトライ。モード③の[18..19]_{HC} [GD] [ST]
ゲームインビテーションはあり得ない。オープナーは3♦*ステップ
ビッドショートスート (♥/♠) アスキングを経てスラムへ。
レスポンドは3♥ (♥) /3♠ (♠) と応える。
- 4NT 接近スラムトライ。モード③の[18..19]_{HC} [ST]
オープナーはマキシマムなら6♣、そうでなければ5♣。

■ 2NT* F/準Fハンド。[18..19]_{HC}[20..21]_{HC} [GD]
メジャー4枚あるかもしれない。
[レスポンドの答え方「1♣→1♦→2NT→？」]

- 3NT モード①(a)～(d) [GD] [SO]
- 3♥/3♠ モード①(a)の♥/♠4枚 [GD]
- 3♣ モード①(d)(f) [GD]
- 3♦ モード①(e)、②(a) [GD]
3NTと5♦のどちらが良いか選ぶ。
- 4♦ モード②(b)。スラムトライ [GD]
3NTを越えて不利なのを承知。6♦を狙っている。
- 6NT/5NT 接近スラムトライ。モード③の [LB]

■ 2♥/2♠ ♥/♠4枚、♣6枚以上の荒れたハンド。[18..19]_{HC} [GD]
レスポンドは上の2NT同様、自分のハンドに応じて応えるのみ。

最後は、1♣→1♦の直後オープナーがメジャースート♥/♠をビッドをするケースである。オープナーがミニマムハンドなら（モード②③のケースを除いて）1の代でさえダウンするかもしれない。

オープナーはレスポンドの「1♦モード」がどれか知る必要がある。

[1♣オープナーのリビッド「1♣→1♦→？」]

■ 1♥ ♥4枚以上。[12..14]_{HC}[15..17]_{HC} [ULB]
レスポンドのパスがあり得ることに注意。2NTリビッドより低ゾーン。

[レスポンドの答え方「1♣→1♦→1♥→？」]

モード①のレスポンス：

- パス ♥4枚、[6..10]_M低位、あるいは♥3枚の6～7HCP [SO]
- 2♥ ♥4枚。アンバランスハンド。hep増。ゲームトライ。[10..11]_M [LB]
- 1NT ♥2枚以下、♣3枚以下。6～7HCP [SO]

[注：♠4枚あれば1♠の選択肢もあるがオープナーは♠4枚ないだろう。もちろん4=4=0=5の可能性が無きにしも非ずだが、隠してディフェンスに回った方がいだろう。また♣3枚なら2♣の選択肢もある。いずれのケースも自己判断に属する。]

- 1♠ ♠4枚。モード③の可能性あり [ULB]
- 2♣ モード①(d)(f)か、♣3、4枚でプリファー [SO]
- 2♦ モード①(e) [SO]

モード②③のレスポンス：

- 3♦ モード②の(a)か(b)。♦6枚以上。ほぼGD [ULB]
最悪のミスフィットケースかもしれないがパスはできない。オープナーはミニマムなら3NT、5♦ (2枚以上)、ミディマム以上なら4♣ (6枚以上)、4NT (RKCB、♦2枚以上) が選択できる。
- 3NT* ベビーブラックウッド (RKCB型)。モード③♥4枚、[18..19]_{HC} [ST]
キーカード (Aとトランプ♥K) の数を以下のように伝える。
4♣ (0か3)、4♦ (1か4)、4♥ (2)、4♠ (2+♥Q)
[注：レスポnderが3NTをやりたいのならすぐビッドするはず。]
- 4NT 接近スラムトライ。モード③の[18..19]_{HC} [ST]
オープナーはマキシマムなら6♣、そうでなければ5♣。

■ 1♠

♠4枚以上 (♥3枚以下、♣5枚以上)。[12..14]_{HC}[15..17]_{HC} [LB]
レスポnderのパスがあり得ることに注意。2NTリビッドより低ゾーン。
[レスポnderの応え方「1♣→1♦→1♠→？」]

モード①のレスポンス：

- パス ♠4枚、[6..10]_M低位、あるいは♠3枚の6～7HCP。
- 2♠ ♠4枚。アンバランスハンド。hep増。ゲームトライ。[10..11]_M [LB]
- 1NT ♠2枚以下、♣3枚以下。6～7HCP [SO]
- 2♣ モード①(d)(f)か、♣3、4枚でプリファー [SO]
- 2♦ モード①(e) [SO]

モード②③のレスポンス：

- 3♦ モード②の(a)か(b)。♦6枚以上。ほぼGDULB]
最悪のミスフィットケースかもしれないがパスはできない。オープナーは3NT、4♣ (6枚以上)、4♦ (2枚以上) が選択できる。
- 3NT* ベビーブラックウッド (RKCB型)。モード③♠4枚、[18..19]_{HC} [ST]
キーカード (Aとトランプ♠K) の数を以下のように伝える。
4♣ (0か3)、4♦ (1か4)、4♥ (2)、4♠ (2+♠Q)
[注：レスポnderが3NTをやりたいのならすぐビッドするはず。]
- 4NT 接近スラムトライ。モード③の[18..19]_{HC} [ST]
オープナーはマキシマムなら6♣、そうでなければ5♣。

参考1：マイナー6枚以上を表すレスポンス (10HCP以上の単純な1sはあべこべレイズで表せる)

	♦6枚以上		♣6枚以上	
	1♦オープン	1♣オープン	1♦オープン	1♣オープン
[6..9] _{HC}	1♦→1NT ¹	1♣→1♦ ²	1♦→1NT ¹	1♣→1♦ ²
[10..11] _{HC}	1♦→2♦ ³	1♣→2♣ ⁴	1♦→2♣ ⁴	1♣→2♣ ⁴
[12..14] _{HC}	1♦→2♦ ³ 、1♦→2NT ⁵	1♣→3♣ ⁶ 、1♣→1♦ ²	1♦→3♣ ⁶	1♣→2♦ ³ 、1♣→2NT ⁵
[15..17] _{HC}	1♦→2♦ ³ 、1♦→2NT ⁵	1♣→3♣ ⁶ 、1♣→1♦ ²	1♦→3♣ ⁶	1♣→2♦ ³ 、1♣→2NT ⁵
[18..19] _{HC}	1♦→2♦ ³	1♣→3♣ ⁶	1♦→3♣ ⁶	1♣→2♦ ³

1：パスありなのでマイナー6枚以上を示す機会がないかも。

2：3次元1♦ (6枚マイナーあり得る)

3：あべこべレイズ (4枚メジャーなし、6枚マイナーあり得る)

4：4枚メジャーショーイング (良い6枚♣あり得る)

5：マイナーNジャコビー (6枚マイナーサポートあり得る)

6：天下ご免ジャンプ (マイナー6枚以上、4枚メジャーあるかも)

参考2：1♣オープンまとめ

1♣オープンしても最終コントラクトが2♣に減多にならない。NTコントラクトを優先するからである。
(相手方の妨害ビッドもある)

	4枚以上メジャーあり		4枚メジャーなし				
	5枚メジャー	4枚メジャー	Fハンド 32=44、32=53、 33=52	準マイナー2s 31=54、 22=54	マイナー2s 21=55、 11=65	♣1s	♦1s
[0..4] _{HC}	パス	パス	パス	パス	パス	パス	パス
[5..7] _{HC}	1♥/1♠	1♦	1♦	1♦	1♦	1♦	1♦
[8..9] _{HC}	1♥/1♠	1NT	1NT	1♦	1♦	1♦	1♦
[10..11] _{HC}	1♥/1♠	1♥/1♠	2♦	2♦	1♦	2♣	2♦
[12..14] _{HC}	1♥/1♠	2♣/2NT	2♦	2♦	1♦	2♣	2♦
[15..17] _{HC以上}	1♥/1♠	2♣/2NT	2♦	2♦	1♦	3♣	3♣

- 1♦ リレー (3次元1♦、1RF)。ミニマムなら4枚メジャーあるかも。[6..9]_{HC}[10..11]_{HC}[12..14]_{HC}の3モード。
[15..17]_{HC}は天下ご免ジャンプの選択肢あり (自己判断領域)。1♦後はナチュラルビッド (NF)
- 2♦ あべこべレイズ (4枚メジャーなし、10HCP以上、1RF)。33=43, 32=53, 33=52, 21=55, 31=63など。
2♦後：フラットハンドなら2NT。NTが嫌なら長いスート。嫌な理由はスラム志向か3NTが嫌だということ。
- 2♣ 4枚メジャーアスキング (ステイマン風、GD)。_{HC}[12..14]_{HC}以上の4枚メジャーか、_{HC}[10..11]_{HC}以上の♣1スーター。2♣後、2♦ (リレー) で4枚メジャーが何かを聞く。
- 2NT マイナー (この場合♣) 5枚サポート+4枚メジャー (マイナー版ジャコビー2NT、GD)。_{HC}[12..14]_{HC}以上。
2NT後、自分の4枚メジャーを紹介 (3H/3S)。4♣は♣でスラムトライセよ。
- 3♣ 天下ご免ジャンプ (GD)。_{HC}[18..19]_{HC}。3♣後：3♦ (リレー) で念のため4枚メジャーの有無を聞く。3NTも視野ということ。

補足——システムの限界

メジャーオープンの時、レスポnderはトランプフィットすれば5HCPでもレイズする。ではマイナーオープン時、5HCPではどうするのだろうか？

1♣/1♦オープン枚数が不明 (3枚以上) でしかもゾーンが広く、_{HC}[12..14]_{HC}から_{HC}[18..19]_{HC}[20..21]_{HC}に及ぶ。しかし、マキシマムゾーン_{HC}[20..21]_{HC}を知ることができないパートナーは5HCP以下なら♣/♦シングルトン、ボイドでも (メジャー6枚なければ) パスするというのが教科書の教えである。

1♣オープンに対し、もしパス以外の「1の代のレスポンス」した場合、マキシマムかつフラットハンド (44=2=3, 44=3=2, 43=3=3) なら次のように2NTになる。

1♣→「1の代のレスポンス」→2NT

この時、_{HC}[4..5]_{HC}はパスだが、オープナーが_{HC}[18..19]_{HC}にいれば2NTはメイクしそうだ。

一方、_{HC}[12..14]_{HC}のFハンドなら、

1♣→1♦→「1の代のリビッド」→P

となり、ダウンは免れない。

しかしこのケースは相手方の妨害ビッドが入りそうだ。「運良く」ディフェンスに回るかもしれない。つまり、普通の展開

1♣→P

でも結果は同じということだ。しかし、1♦レスポンスの方が2NTメイクの可能性があるので良いかもしれない。

しかし、1♦オープンに対しては当然1♦レスポンスできないので、5HCPはパスが良い。

サード／フォースシートで

1♦/1♣オープン

- 1♣/1♦ 5枚メジャーなし、4=4メジャーなし、[12..14]_{HCP}以上。初めから競り合い覚悟。
1♦オープンなら♦4枚以上。1♣オープンも43=3=3の時を除いて♣4枚以上。

昔懐かしき「4枚メジャーオープン」に近い。場合によっては、4-3フィットで4♥/4♠をプレイするのは厭わないということ。

3rd/4thシートでの基本戦略

- ①通常オープン：J型フラットハンドなら13HCPプラスが理想。パートナーが11、12HCPでパスしていたならば必ずゲームへ行ってしまうからだ。12HCPなら♣/♦は必ず5枚以上。
- ②1♠オープン作戦：♣/♦フィットに関心がない4=4=32、4=4=41は1♠オープンする（必ず♥も4枚）。この時、1NTレスポンスはパスありだし、Nドゥルーリー（7-1節参照）も使うので無闇に高レベルコントラクトにならないし、ゲームルーズはないはずだ。
- ③プロスペクト（ライト）オープン作戦：3rd/4thシートで何かを期待してオープンはしないのが基本戦略。しかし、もし天啓がひらめいてライトオープンしたいなら、次の「プロスペクトオープン戦術」を参照。

プロスペクトオープン戦術

3rdシートでは13HCPなくとも何かを期待してプロスペクト（ライト）オープンするなら、その場合、5枚以上の準2s/2s/1sハンドである。幸か不幸かパートナーもオポーネントもそれなりにHCPを持っているはず。競り合いになれば3の代まで行くかどうかほぼ確実に悩むはずだ。

4thシートでは1♣/1♦（/1♥）でプロスペクトオープンしないのが原則だ。競り合いで「寝た子を起こし」相手に2の代で♠コントラクトを取られメイクされる危険があるし、逆にオーバービッド（3NT）の恐れあるからである。

4thシートでマイナープロスペクトオープンしたいなら、「ルール・オブ・15」（11HCP+♠4枚+♣/♦5枚以上）に従うと良いと言われている。これは自分らでコントラクトを取ろうという意図ではなく、相手に3の代のコントラクトを取らせて、ダウンさせようという戦略ビッドである。絵札は両陣営でたぶん20-20HCPの別れと想定でき、両陣営とも3の代のメイクは困難だ。その際、♠4枚持っていれば、（♠フィットしなければ）自分たちが3の代のコントラクトに行くことは少ないだろう。3rd/4thのマイナーオープンとは、いわば、トラップを仕掛けている（パートナーが罠にかかるかもしれないが）。

3rd/4thシートのプロスペクトオープンに競り合い覚悟で以下の原則を念頭に置きながら進めよう。

- ①レスポンドは(a)[10..11]_{HC}以下が普通だが、場合によっては(b)J型フラットハンドの12、13HCP (KKQQJJJJ)の可能性を考慮しておく。
- ②オポーネントも最初パスをしている。
- ③ハイカードポイントは敵味方20-20に分かれている可能性が高い。その場合オーバーコール側の方が絵札配置が優位。
- ④その後のアーティフィシャルビッドはゾーンレベルが1つ以上下がる。

9-1 ナチュラルなレスポンス

レスポンドは[0..5]_{HC}[6..9]_{HC}[10..11]_{HC}あるいは12HCPゾーンにいるが、アップザライン破りのレスポンスもある。Nドゥルーリー相当のレスポンスはあべこべレイズで、戦略的に5枚かフラットハンドなら12HCPまで示す（最終コントラクトとして3♣/3♦より1NTの方が良いから）。オープナーは13HCPプラスアルファ以上、あるいはアンバランスハンドでなければゲームに動かない。

- 1NT 9HCPまでのFハンド（1NTポリシーに従い、4枚メジャーあるかも）[LB] [SO]
4-4メジャーなら、1♠オープンしているのに注意。
 - 1♥/1♠ ♥/♠5枚以上、[6..10]_M[11..12]_M [LB] [SO]
 - 2♥*/2♠* ♥/♠6枚以上。[0..3]_{HC}[4..5]_{HC} [LB]
 - 3♥/3♠ ♥/♠6枚以上。ウィーク2オープンしなかったハンド。[6..9]_{HC} [LB]
 - 3♣/3♦ ♣/♦6枚以上でダブルレイズ。[10..11]_{HC}以下 [LB] [SO]
- そのほかコンベンションの2♦/2NT/2♣も生きているが、[10..11]_{HC}ゾーンでゲーム宣言でない。

9-2 ゾーンダウンする1♦オープン後のコンベンション

3rd/4thシートの1♦オープンのフラットハンドは42=4=3、43=4=2、33=4=3、33=5=2、32=5=3のケースだけで、♦は常に4枚以上ある（44=3=2、44=4=1は1♠オープンする）。いわずもがなだが、1♦オープンの時、♦は♣より長い。つまり、リビッドで♣4枚を示すケースは♦5枚以上ということ。

(1) 2♦レスポンス（あべこべレイズ）

- 2♦* ①4枚メジャーない♦2枚以上、[10..11]_{HC}あるいは12HCPでオープンしなかったフラットハンド（32=44、32=53、23=53）
②♦♣5-4以上の2s/準2sハンド。[10..11]_{HC} [LB]
♦1スーターモードは消え、オープナーは①②を想定しリビッド。

(2) マイナーNジャコビー2NT

- 2NT 4枚メジャー+♦5枚以上。[10..11]_{HC}あるいは12HCP [LB]
オープナーは4枚メジャーがあればビッド、なければパス/3♦/3NTなど。

(3) メジャーショーイング2♣

- 2♣ 4枚メジャーあるいは♣1スーター。[10..11]_{HC}あるいは12HCP [LB]
オープナーは4枚メジャーがあればパペット風に2♦をビッド、なければ2NTなど。

9-3 ゾーンダウンする1♣オープン後のコンベンション

3rd/4thシートの1♣オープンで4枚♣のFハンドは、42=3=4、32=4=4、33=3=4、33=2=5、32=3=5、準Fなら41=44である。43=3=3以外♣4枚ある（44=1=4、44=2=3は1♠オープン）。

オープナーは13HCPプラスアルファ以上あるいはアンバランスハンドでなければゲームには動かない。

(1) 1♦レスポンス (3次元1♦)

- 1♦* [6..9]_{HC}の弱いハンドで1NT/1♥/1♠がビッドできないハンド
 - (a)[6..7]_{HC}のF/準F（4枚メジャー可）：4432、4333、5332、41=44、44=1=4
 - (b)[6..9]_{HC}のF/準F（4枚メジャーなし）：32=44、32=53、33=52、22=54、…
 - (c)[6..9]_{HC}の4枚メジャーなしの準2s：31=54、21=64、…
 - (d)[6..9]_{HC}の♣♦2スター：21=55、…
 - (e)♦の1スター：33=6=1、…
 - (f)♣の1スター：33=1=6、…
- ミニマムオープナーは♣5枚以上なければパス。

(1) 2♦レスポンス (あべこべレイズ)

- 2♦*
 - ①♣2枚以上。[10..11]_{HC}あるいは12HCPでオープンしなかった4枚メジャーないフラットハンド（32=44、32=53、23=53）
 - ②♦♣5-4以上の2s/準2sハンド。[10..11]_{HC} [LB]
- ♣1sモードは消え、オープナーは①②を想定しリビッド。

(2) マイナーNジャコビー2NT

- 2NT 4枚メジャー+♣5枚以上。[10..11]_{HC}あるいは12HCP [LB]
- オープナーは4枚メジャーがあればビッド、なければパス/3♣/3NTなど。

(3) メジャーショーイング2♣

- 2♣ 4枚メジャーあるいは♣1スター。[10..11]_{HC}あるいは12HCP [LB]
- オープナーは4枚メジャーがあればパベット風に2♦をビッド、なければ2NTなど。

マイナーオープンに競り合いが入った時のビッドは次章で解説する。

ハンド例7：1♦/1♣オープン（1st/2ndおよび3rd/4th）

No. 1

♠Q102
♥A986
♦Q54
♣KQJ

♠AK764
♥J3
♦A97
♣1032

	N	
W		E
	S	

♠J93
♥K1054
♦KJ64
♣98

♠85
♥Q72
♦1083
♣A7654

N	E	S	W
1♣	P	1NT ¹	P
P	P		

1：[6..9]_{HCP}のFハンドは1NTビッドする。ここで1♦/1♥ビッドしない。
2♥には負けるが。

No. 2

♠AKQ76
♥J2
♦332
♣1032

♠32
♥A873
♦AQ875
♣KJ

	N	
W		E
	S	

♠J9
♥Q10954
♦KJ64
♣98

♠10853
♥K6
♦K96
♣AQ76

N	E	S	W
	1♣	P	2♣ ^{*1}
P	2♦ ^{*2}	P	2♠ ³
P	3NT	P	P
P			

1*：ゲーム宣言：4枚メジャー、[12..14]_{HCP}以上 [GD]

2：4枚メジャーあり

2：♠4枚（♥3枚以下）

No. 3

♠A764
♥8
♦KQJ64
♣KJ3

♠J8
♥QJ742
♦1085
♣942

	N	
W		E
	S	

♠K952
♥A109
♦932
♣AQ8

♠Q103
♥K653
♦A7
♣10765

N	E	S	W
		1♣	P
2♣ ^{*1}	P	2♦ ^{*2}	P
2♠	P	4♠ ³	P
P	P		

1*：ゲーム宣言：4枚メジャー、[12..14]_{HCP}以上 [GD]

2*：4枚メジャーあり

3：ミニマムハンド

No. 4

♠AQ87
♥J874
♦9
♣10875

♠9
♥KQ3
♦AJ54
♣AQJ64

	N	
W		E
	S	

♠KJ432
♥1096
♦863
♣93

♠1065
♥A52
♦KQ1072
♣K2

N	E	S	W
			1♣
	3NT ¹	P	4♦ ²
P	4♥ ³	P	4NT ⁴
P	5♦	P	6♣
P	6♦ ⁵	P	P
P			

1：メジャー4枚ない[12..14]_{HCP}のFハンド [GD]

2：Wはマイナーゲームジレンマで♦4枚以上を示した。15HCP以上のはず

3：キュービッド。アグリースートが♣か♦か不明だが、スラム意思あり

4：シンプルブラックウッド

5：Eは6♦の方が良いと判断。

No. 5

♠A2		♠QJ108
♥5		♥A1097
♦AKQ7643		♦108
♣QJ5		♣K108
♠9643		
♥K8		
♦J9		
♣A9432		
	N W E S	
♠K75		
♥QJ6432		
♦52		
♣76		

N	E	S	W
1♦	P	1♥ ¹	P
3NT* ²	P	P ³	P

*: オブティミスティック3NT

1: ここで2♥は不適

2: ここで3♦や2NTは不適

3: ここで4♥は不適

No. 6

♠QJ952		♠6
♥9736		♥QJ5
♦9832		♦K5
♣106		♣AKQ9843
♠AK32		
♥K64		
♦A76		
♣752		
	N W E S	
♠10874		
♥A1082		
♦QJ104		
♣J		

N	E	S	W
	1♣	P	2♣* ¹
P	3♣ ²	P	4♣ ³
P	4NT ⁴	P	5♥
P	6♣	P	P

1*: ゲーム宣言: 4枚メジャー、[12..14]_{HC}以上 [GD]

2: 長い♣で16hpt以上。自分は3NTが嫌 (6331など)

3: ♣3枚以上 (A型、最低1A)。スラムトライの意思を示した

4: RKCB

No. 7

♠852		♠9743
♥KQ73		♥108
♦942		♦KQ1065
♣K64		♣83
♠Q106		
♥954		
♦AJ83		
♣1072		
	N W E S	
♠AKJ		
♥AJ62		
♦7		
♣AQJ95		

N	E	S	W
		1♣	P
1NT ¹	P	2♥ ²	P
4♥	P	4NT	P
5♦	P	6♥	P
P	P	P	

1: [8..9]_{HC}。4枚メジャー否定せず

2: 2♥はリバース。♥4枚、[16..18]以上 [GD]

No. 8

♠A1097		♠J653
♥A852		♥J94
♦96		♦872
♣1073		♣AK5
♠KQ8		
♥7		
♦AKQJ43		
♣QJ6		
	N W E S	
♠42		
♥KQ1063		
♦105		
♣9842		

N	E	S	W
			1♦
P	1NT ¹	P	3♥* ²
P	4♦ ³	P	4NT
P	5♦	P	P
P			

1: [6..9]_{HC}。4枚メジャー否定せず2: [19..20]_m以上の♦6枚以上、♥有効ショート

3: スラムに興味

No. 9

♠KJ7		♠1042
♥KQ10		♥7532
♦2		♦A8643
♣AKJ1054		♣9
♠9863		
♥J96		
♦KQJ5		
♣Q7		
	N W E S	
♠AQ5		
♥A84		
♦1097		
♣8632		

N	E	S	W
1♣	P	2♦* ¹	P
3♣ ²	P	3♦* ³	P
4♦ ⁴	P	4NT ⁵	P
5♥	P	6♣	P
P	P		

1: 2♦はあべこべレイズ。[10..11]_{HC}以上、4枚メジャーなし2: ♣5枚以上。[16..18]_m以上 [GD]

3: ステップビッドショートスートアスキング

4: ♦がSSC

5: RKCB (すぐ6♣で良いが念のため)

No. 10

♠ 9 8 3
♥ K 10 6 3 2
♦ 10 2
♣ A 10 7

♠ Q 10 4
♥ A Q 7
♦ 5 4
♣ Q 6 4 3 2



♠ J 7 6 2
♥ J 9 5 4
♦ K Q 9 8
♣ 9

♠ A K 5
♥ 8
♦ A J 7 6 3
♣ K J 8 5

No. 11

♠ 10 9 3
♥ A 10 5 3
♦ 10 9 8
♣ A 10 7

♠ A Q 4
♥ Q 7 2
♦ 5 4
♣ Q 6 4 3 2



♠ J 7 6 2
♥ K J 9 6 4
♦ Q J 2
♣ 9

♠ K 8 5
♥ 8
♦ A K 7 6 3
♣ K J 8 5

No. 12

♠ A Q J 3
♥ K J 7
♦ 8 5
♣ Q 10 5 4

♠ 10 7
♥ 9 6 5 2
♦ J 3 2
♣ A 9 8 2



♠ 9 5 4 2
♥ A Q 8
♦ A K 7 4
♣ J 6

♠ K 8 6
♥ 10 4 3
♦ Q 10 9 6
♣ K 7 3

No. 13

♠ 9 4 3 2
♥ A 9
♦ A 4 3
♣ K Q 9 8

♠ 8 7 6
♥ K Q 10 6 2
♦ J 10 6 5
♣ A



♠ K Q 5
♥ 5
♦ 9 8 7 2
♣ J 5 4 3 2

♠ A J 10
♥ J 8 7 3
♦ K Q 4
♣ 10 7 6

No. 14

♠ K 7
♥ Q J 9 3
♦ 9 8 5
♣ Q 10 9 2

♠ 9 3 2
♥ A 6 5
♦ K 4 2
♣ A 6 4 3



♠ A 8 6 5
♥ 10 4 2
♦ Q J 10 7
♣ J 8

♠ Q J 10 4
♥ K 8 7
♦ A 6 3
♣ K 7 5

N	E	S	W
	1♦ ¹	P	2♦ ^{*1}
P	3♣ ^{*2}	P	3♦ ³
P	3♥ ⁴	P	3NT ⁵
P	P	P	

- 1: あべこべレイズ。[10..11]_{HC}以上、4枚メジャーなし
2: ♠4枚以上、♦5枚以上 (メジャーが弱点)。[14..15]_m以上
3: ♠4枚以上。すぐ3NT/5♣よりショートスートアスキング [GD]
4: ♥ショート
5: ♥AQが無駄になるので、3NTを選ぶ

N	E	S	W
	1♦ ¹	P	2♦ ^{*1}
P	3♣ ^{*2}	P	3♦ ³
P	3♥ ⁴	P	5♣ ⁵
P	P	P	

- 1: あべこべレイズ。[10..11]_{HC}以上、4枚メジャーなし
2: ♠4枚以上、♦5枚以上 (メジャーが弱点)。[14..15]_m以上
3: ♠4枚以上。ショートスートアスキング [GD]
4: ♥ショート
5: 3NTより5♣が良いと判断 (正しいか否かは別問題)

N	E	S	W
		1♦ ¹	P
2♣ ^{*1}	P	2♦ ^{*2}	P
2♠	P	4♠	P
P	P		

- 1*: 2♣は[12..14]_{HC}以上、4枚メジャーあるか♠6枚以上 [GD]
2: 4枚メジャーあり
3: 自分の4枚メジャーを紹介

N	E	S	W
1♣	P	1♦ ^{*1}	1♥
1NT ²	3♥	P	P ³
P			

- 1: 1♦は可能性に欠ける[6..9]_{HC}か、♦が長いゲーム以上のハンド [ULB]
2: [12..14]_{HC}のFハンド。オーバーコールは無視してリビッド
3: 相手が4♥へ行ってもよし。

N	E	S	W
	1♣	P	2♦ ^{*1}
P	2NT ¹	P	P
P			

- 1: あべこべレイズ: [10..11]_{HC}以上、4枚メジャーなし [ULB]
2: 2♠は15HCP以上が条件 (そもそもパートナーは4枚メジャーを持っていない!)

No. 15

♠Q103
♥1087
♦QJ109
♣854

♠52
♥AJ3
♦K854
♣KQ62

	N	
W		E
	S	

♠KJ96
♥94
♦763
♣A1097

♠A874
♥KQ652
♦A2
♣J3

No. 16

♠J32
♥J96
♦A108
♣K543

♠A986
♥A754
♦KJ52
♣8

	N	
W		E
	S	

♠Q104
♥KQ108
♦96
♣Q1097

♠K73
♥32
♦Q743
♣AJ62

No. 17

♠A3
♥J75
♦A109642
♣K2

♠10954
♥AK32
♦
♣J10873

	N	
W		E
	S	

♠K762
♥6
♦KQ873
♣AQ5

♠QJ8
♥Q10984
♦J7
♣964

No. 18

♠KQ62
♥AK
♦A7
♣Q8432

♠A104
♥J1082
♦654
♣J97

	N	
W		E
	S	

♠J75
♥Q943
♦K92
♣AK6

♠983
♥765
♦QJ1083
♣105

No. 19

♠653
♥Q1093
♦872
♣1043

♠Q42
♥AJ7
♦AKJ9
♣K86

	N	
W		E
	S	

♠J109
♥86542
♦10
♣9752

♠AK87
♥K
♦Q6543
♣AQJ

N	E	S	W
			1♣
P	2♣* ¹	P	2NT* ²
P	3♥* ²	P	4♥
P	P	P	

1*: 2♣は[12..14]_{HC}以上、4枚メジャーあるか♣6枚以上 [GD]

2*: 4枚メジャーなし

3*: ♥5枚、♠4枚

N	E	S	W
			1♦
P	2♦* ¹	P	2NT ²
P	P	P	

1*: あべこべレイズ: [10..11]_{HC}以上、4枚メジャーなし [ULB]

2*: 4枚メジャーを紹介するポイントはない。

(パートナーは4枚メジャーを持っていない。)

N	E	S	W
1♦	P	2NT* ¹	P
3♦ ²	P	4NT ³	P
5♥	P	6♦	P
P			

1: マイナーNジャコビー2NT、♦5枚以上+メジャー4枚、[14..15]以上 [GD]

2: ♦6枚+ (5枚+ではない) [GD]

3: RKCB

4: 6♦が可能

N	E	S	W
		1♣	P
2NT* ¹	P	3♥ ²	P
4♣ ³	P	4NT	P
5♠	P	6♣	P
P	P		

1: マイナーNジャコビー2NT、♣5枚以上+メジャー4枚、[14..15]以上 [GD]

2: ♥4枚のみ (♠4枚ともにあるなら3♣)

3: 6♣スラムトライ (♥フィットならステップビッド3♠)。[19..20] [GD]

N	E	S	W
			1♦
P	2NT* ¹	P	4NT ²
P	5♠	P	5NT ³
P	7NT ⁴	P	P
P			

1: マイナー2NT、♦5枚以上、[14..15]以上 [GD]

2: [19..20]. RKCB (♦)

3: サイドKアスキング。グラントスラムに関心

4: 4Aあるのが分かったので自分で7NT

No. 20

♠10 8 6 3
♥A 9 5 4 2
♦3
♣K 7 3

N	E
W	S

♠KQ 5
♥7 3
♦A10 8 6 2
♣A J 4

♠J 7 4
♥K10 6
♦J 9
♣Q10 8 5 2

No. 21

♠A 8
♥K 6
♦KQ J 9 5 2
♣K 7 4

N	E
W	S

♠KQ J 4
♥J 7 3
♦10 7 6
♣8 5 2

♠9 6 5 2
♥A 8 7
♦A 4 3
♣A Q 6

No. 22

♠Q 8 4
♥9 6 2
♦A 9 7 2
♣Q10 5

N	E
W	S

♠A 6 3
♥K J 5
♦Q J 8
♣9 7 4 2

♠J10 9 5
♥A 8 7
♦10 4 3
♣K J 8

No. 23

♠7 5 2
♥Q J 8 6 5 2
♦3
♣9 4 3

N	E
W	S

♠K J 8 4
♥A10 3
♦Q10 6
♣J 7 5

♠A 9
♥7 4
♦AK 8 5 2
♣A10 6 2

No. 24

♠K J 2
♥Q 7 5 3
♦10 8
♣J 8 6 4

N	E
W	S

♠Q 9 8 7
♥K 9 6
♦K 7 3
♣K Q 2

♠A10 5 4
♥A10 8 2
♦J 6 5
♣10 3

N	E	S	W
	1♦	P	2♦*
P	2NT ¹	P	3NT ²
P	P	P	

*: あべこべレイズ: [10..11]_{HC}以上、4枚メジャーなし [ULB]

1: 2NTは33=5=2、32=5=3も含む

2: ♦5枚でも特にシェイプパワー (Fハンド) がないので3NTサインオフ。もちろん5♦の方が良いこともあるが誰にも分からない。

N	E	S	W
		1♣	P
3♣* ¹	P	3♦ ²	P
4NT ³	P	5♣ ⁴	P
6♦	P	P ⁵	P

1: ♣サポートなし。ソリッド♦スートと[16..18]以上を示す天下ご免ジャンプ

2: リレー。♦2枚以上。スラムの可能性あり

3: レスポンダーの2♦を聞いて自分からRKCB (♦)。[19..20]

4: Sはリレーをかけているので、0Aではなく3Aのはず

(もしNが0Aと思って5♦で止まってもSは自分で6♦のはず)

5: 7♦もあり得たが、Fハンドでバリュウに欠けるので自重した

N	E	S	W
	P	P	1♣ ¹
P	2♦* ²	P	2NT
P	P	P	

1: 3rdシートのぎりぎりオープン。HCPが少ないが、A型なので

2: あべこべレイズ: [10..11]_{HC}、4枚メジャーなし [LB] [SO]

N	E	S	W
P	P	1♦	P
2♥*	P	P ¹	P

*: ウィークジャンプ。長い♥

1: 2NT*には少しHCPが足りない。[18..19]_{HC}にいたる必要がある。

N	E	S	W
			P
P	1♣	P	2♦* ¹
P	2NT	P	3NT ²
P	P	P	

1: あべこべレイズ: [10..11]_{HC}、4枚メジャーなし [LB] [SO]

2: 2Aある5枚♥なので、1フィネス、50%の確率で3NTを狙った。

このハンドは♠9、♠987の存在が大きく (たぶん) メイクする。

[♥、♣からのOLはすぐメイク。♥♣ではない♠10のOLに対しても、

♣K♣Q♦A♦K♦Q♦9(♣2)♦4(♥6)でNが困る。

Nは♣2を捨て♠KJ、♥Q7、♣J8になる (Sは♥A♥10)。♥4を引くとメイクする。]

ハンド例7: 1♦ / 1♣オープン (1st/2ndおよび3rd/4th)

ストロング2♣オープン

第10章は小社発行の『新しいブリッジの基礎』のレッスン9を流用しています。したがってこの本の元となった旧版『基礎ブリッジ』(JCBL発行)を踏襲しています。旧版の著者に感謝します。

10-1 ストロング2♣オープン

■ 2♣ 自分のハンドだけでゲームがほぼ出来そうな時。ただし、いくつかのモードがある。

22～24HCPのフラットハンドは2♣オープンして次に2NTあるいは3NTとリビッドするという話は第3章末で説明したので、ここではそれ以外の♣オープンを解説する。基本的には、オープナーの2の代のスートリビッドは、1の代のスートオープンのストロング版(5枚以上)を表しているに過ぎない。

まず2♣オープン要件を挙げておく。

a. ポイント

- 22～24HCP以上のフラットハンド
- 22HCP以上のアンバランスハンド
- 例外：長い1スートがあるハンドで、クイックトリックとルーザーの数の条件さえ満たしていれば、17ptsぐらいでもかまわない。22HCP以上のアンバランスハンドと同一視する。(アラートが必要)

b. クイックトリック

少なくとも4クイックトリックあること。

クイックトリック(ディフェンシブトリック)とは

1回目または2回目に取れるトリックのことで、ディフェンスに回ったときでも取れる最低限度の保証になる。ただし1つのスートでは2つまでしか数えない。

AK	2クイックトリック
AQ	1 1/2クイックトリック
A	1クイックトリック
KQ	1クイックトリック
Kx	1/2クイックトリック
AKQJ	2クイックトリック (4クイックトリックではない)
KQJ10	2クイックトリック (3クイックトリックではない)

c. ルーザー

- メジャースートなら4ルーザー以内
- マイナーズートなら3ルーザー以内

ルーザーの数を計算するのは厳密には難しいが、オープンするとき見積もってみる。

ストロング2♣オープンをする際にはパートナーは0HCPで役に立たないものとする。

ガード（守りのための捨て札）のないアナーは勘定に入れてはいけないし、Qx、Jxx等のスートはウィナーになることを期待すべきではない。したがってゲームが疑いしいときには1の代でオープンして、（パートナーがパスしないなら）後にニュースートをビッドか、然るべきジャンプして強さを示す。

d. 2♣オープンするハンドと2♣オープンしてはいけないハンド

(a) 2♣

♠AK73
♥AK94
♦KQ7
♣A10

(b) 2♣

♠AK73
♥AKJ104
♦KQJ
♣A

(c) 2♣

♠AKQ10832
♥A73
♦4
♣A5

(d) 1♣

♠AQJ7
♥AK42
♦5
♣AK63

(e) 4♠

♠AKQJ98653
♥73
♦5
♣8

10-2 2♣オープンに対するレスポンス

2♣オープンはほぼゲーム宣言である。レスポnderが8hep/HCPならスラム可能範囲だ。

①8pts/HCP以上（マキシマム）のハンドはスラム可能領域。ポジティブレスポンスと言い、以下のように応える。

- 2NT：8～10HCPのフラットハンド

- 2♥/2♠/3♣/3♦：8pts以上、♥/♠/♣/♦5枚以上のフラットでないハンド

[注1：ポイントに関して細かく言うと、1/2クイックトリック（1KとQ、Jばかり）のときは8pts以上、1クイックトリックあるときは7pts以上（孤立のJは除くのが良い）で積極的なビッドをする。スラム狙いは単にpts/HCPではなく、クイックトリックが重要になるからだ（相手に2トリック先に取られたらダウン）。]

[注2：2NTオープンの時に考察したように、レスポnderは「10HCP（ペアで30HCP以上）、A型、トランプフィット、かつペアで3A」ならスモールスラムにチャレンジした。同様に、2♣オープン時、「8HCP（ペアで30HCP以上）、A型、トランプフィット、ペアで3A」ならスラムトライするということである。]

②0～7pts/HCPのハンドは内容に関係なく2♦レスポンスする（ネガティブレスポンス）。それに対してオープナーは自分のハンドがどんな種類か伝えるレスポnderは。後述のように次の機会に①パス、

②オープナーのスートをサポート、③自分の長いスートを示すか、④最小のNTをビッドする。

参考

2♦レスポンスのポイント範囲は広く、ミニマム（0～2、3hep/HCP）ならゲームさえできない可能性が高い。ポイントの境目は3HCPだが、1/2クイックトリックに当たるKの有無が重要である。つまり、自分がJを持っているならその価値次第（孤立のJは減点要素）である。もちろんパートナーはこのスートに有効な絵札を持っているかもしれない。

0～7pts/HCPの広い範囲で、特にミニマムレベルに対処し、オーバービッドを避けるためいろいろなレスポンスが工夫されている。具体的には、2♦をウェイティング（リレー）にして、オープナーのハンドがどの種類か知ることである。

a. 2♥レスポンスを0～3HCP（Kなし）をスーパーネガティブとする方法。2NTは♥5枚以上、8hep以上を表し、2♦レスポンスは結果的に4hep以上を示す。他は我々のレスポンスと同じ。

- b. 2♦にオープナーがNTリビッド以外るとき、ミニマムなら3♣と応えるダブルネガティブという方法。
他は同じ。

トレードオフ（得失）：aは8HCP以上のフラットハンドを表す2NTが言えない。bのダブルネガティブ3♣はそこそこ高レベルだ（3の代のスートコントラクトではなく3NTになるかも）。

10-3 2♣オープナーのリビッド

2♣オープンほとんどゲーム宣言だから、全く無価値なハンドでも最初はレスポnderはパスできない。二度目でもパスしても良いのは、すでにゲームビッドがなされたとき、あるいは自分のハンドがミニマムのときに限ります。なお、マイナーゲームの要件が29pts以上であることに注意。

a. ポジティブレスポンス（8pts/HCP以上）が返ったとき。

■ 2NT（8～10HCPのFハンド）が返ったとき

23～24HCP以上のフラットハンドなら、スラムビッドか、4NT接近スラムトライか3cステイマンでスラムトライ（HCPが豊富なら4NTを勧めます）。

22pts以上、♥/♠/♣/♦5枚以上のハンドなら、3の代で自分のスートを紹介し、レスポnderのハンドを聞いて、それに相応しいスラムトライをする。

■ 2♥/2♠/3♣/3♦（8pts以上、♥/♠/♣/♦5枚以上の非Fハンド）が返ったとき

スートフィットしたならシングルレイズして、スラムトライはレスポnderに任せるか、すぐ自分からスラムトライする。

■ スラムトライの方法

①サイドにダブルトン（Qxでも）のあるハンドは、可能なら、まずなんらかのキュービッドを行い、スラムトライの意思をパートナーに伝え、パートナーからスラムトライをしてもらうのが良い（13-10節参照）

②「2A+ボイド」のハンドなら、①同様パートナーからブラックウッドでAアスキングしてもらうとか、キュービッドでAの在りかを伝えながらスラムトライするのが良い。

③スートフィットしない23～24HCPのフラットハンドなら3NTビッドし、スラムトライはレスポnderに任せる。

④スートフィットしない、22pts以上、♥/♠/♣/♦5枚以上のハンドなら自分のスートをビッドし、さらなるフィット探査を続け、スラムトライ。

b. ネガティブレスポンス2♦（0～7hep/HCP）が返ったとき。

オープンハンドが3種類の中の何であるか伝えます。

■ 2NT：23～24HCPのフラットハンド

レスポnder：

①パス：ミニマム（0～2HCP）

②3♣（ステイマンメジャーアスキング）：ミニマムでない、4枚メジャーがあるハンド、あるいはフラットハンドで3NTをやりたいとき

③3♥/3♠/3♣/3♦：ミニマムでない、♥/♠/♣/♦5枚以上のハンド

■ 2♥/2♠/3♣/3♦：22pts以上、♥/♠/♣/♦5枚以上のハンド

レスポnder：

①2NT：ミニマム（0～3hep/HCP、Kなし）。良いサポートなし。シェイプは不明。

オープナーの2NTリビッドと異なり、ハンドが分からないので、レスポnderはミニマムでもパスしない。3の代のスートコントラクトならオープナーひとりでメイクできるはず（4ルーザーしかないはず）。

②3NT：マキシマム（6～7HCP）。良いサポートなし

③2♥/2♠にシングルレイズ3♥/3♠：サポートあり、ミニマムでない。ビディングスペースを残す。
トランプサポートはAxx、Kxx、Qxx、xxxx（くず札4枚）でよい。

④2♥/2♠にダブルレイズ4♥/4♠：サポートあり、ミニマム。

ゲームビッドだが、③よりポイントが低い。AやK、あるいはボイドやシングルトンがなく、レスポンドの方から見て、スラムの可能性はないだろうというビッド。

⑤3♣/3♦にシングルレイズ4♣/4♦：サポートあり、ミニマムでない

⑥ニュースート（3の代以下が望ましい）：6枚以上でミニマムでないが、サインオフ（ほぼGD）。

ネガティブレスポンスが返ったとしてもスラムがない訳ではない。しかし、リスクを冒さなければならぬ。以下の例を参照。

オープナー	レスポンド	オークション	
♠AKQ	♠1098643	2♣	2♦ (0～7hep/HCP)
♥AKQJ103	♥—	2♥	2♠ ¹ (♠5枚以上、3～7hep/HCP)
♦A7	♦6432	4NT ²	5♦
♣82	♣A83	6♠	

注1：0～3hep/HCPでKがなければシェイプに関係なく2NTと応える。

注2：4NTはRKCB。リスクだがキュービッドできないので、パートナーの最低Kを信じ、スラムトライ（6♠で止まる心づもり）。

オープンに対する攻防

競り合いのないシンプルなビッド、例えば「1♠-(P)-2♠-(P)-3♠で1ダウン」なら、「他の多くのプレイヤーも同じ結果」と予想される。だから、ダウンしても実は「大して問題ない」。だが、競り合いでは大きな違いが生じる。1♠-(2♥)-2♠-(3♥)-3♠の1ダウンが、もし相手の3♥が「1ダウン」だったら、IMPのプラス・マイナスでは、「ゲームメイク/ゲームルーズ」と同程度となる。

では、Nシステムのリミットビッドではこのやっかいな競り合いにどう対処しているのだろう。

答え：システム自体、オポーネントからの妨害を全く問題としない。リミットビッドの枠組みは基本的に不変だ。例えば、オーバーコールは要件が（人的要因により）曖昧なので、可能なら無視する。

リミットビッドシステムが競り合いに対して困らないのは以下の理由からだ。リミットビッドは、

- ①パートナーのサポートと自分のゾーンを明らかにする。結果、ゲームやスラムゾーン、あるいは可能ゾーンにいることが分かる。
- ②パートナーのサポートがない／不明な場合、ポイントが多ければ、自分自身でスートでゲームやスラム志向のビッドする。

これらの基本はオポーネントの妨害が入ろうが関係ない話だからだ。つまり、ダブルやオーバーコールが入ってもリミットビッドをする（「可能な限り」）。ただしNTをビッドするには多少制限はある。

妨害はやっかいどころか大歓迎なのだ。ブリッジは不完全情報下の意思決定ゲームだが、妨害によって追加情報が得られるだけでなく、「ダブル」「リダブル」と「パス」「キュービッド」という武器も手に入ることができ、より細かくハンドを表現できるので単純に2、3倍評価精度は上がるし、相手方の絵札配置からゲームレベルも25HCP/26hepから1、2HCP/hep程度下がるのである。

実は、問題なのはシステムではなく、戦略的判断の方である。

この節で詳しく競り合いビッドについて解説するが、大事なのは戦略——ゲーム理論——なのである。章末参照。

と言いつつも、以下で詳しく競り合い対策ビッドを解説する。つまり「妨害から得られたありがたい情報」によって、ハンドエバリュエーションの精度が上がるからである。具体的に、ありがたい情報とは以下のことだ。

①絵札の位置情報——自分の絵札の価値を再評価できる。大幅アップかダウンか？

②シェイプの予想が容易になる。（絵札位置情報も含め）結果、プレイの基本方針がより的確になる。

結果として、たぶんhepは増大するはずだ（場合によっては減ることはあるが、その時はありがたいことにパスもできる）。自分のhepゾーンが格上げされるのである。この格上げされたゾーンでリミットビッドをすることもできる。

問題

1♥オープンに1♠オーバーコールしたオポーネントの直後で♠Q10xxと持っていたら、いったい評価

は何点なのだろうか。オポネントが最大の♠AKJ9xだとしても、たった2点で2ストッパーである！ あなたなら何hcpと評価するだろうか。

答え1 もし9、10HCPを持っていればすぐ3NTをビッドする。

この時パートナーは3NTと聞いて、あなたの手を4枚♥、[13..15]のFハンドと思ってを4♥ビッドするかもしれない。ではどうするか。2つの方法が考えられる。

答え2 1つは2NTである。2NTは♥2枚の[12..14]_{HC}Fハンドか、[16..18]の♥4枚という2つのモードだ。やはり間違える可能性は高い。

答え3 もう1つは1NTだ。1NTはアンリミットだったことを思い出そう。オープナーは1NTで終わるかもしれないし、何かビッドするかもしれない。そこで3NTとすれば（たぶん）間違えない。

1NTで終わりたい時はどうするのか？ パスをするだけだ。そもそも1♥オープンしたら（オーバーコールが入らなくても）1NTでは終われなかったことを忘れていませんか。「贅沢」を言っちゃいけないのだ。だがオーバーコールのおかげでこの贅沢な1NTが出来ることにもなる。乞うご期待！

パスの意味

問題はオープナーに引き継がれた。なぜパートナーはパスしたのだろうか。なぜ、リミットビッドもダブルも言えなかったのか、ニュースート（Nシステムではこの場合も2オーバー1ゲーム宣言）はビッドできなかったのか。パスの理由は次の3つだ。

- ①点がない。[0..3]_{HC}[4..5]_{HC}あるいは[6..9]_{HC}下位にいる。
- ②トラップ。♠をたくさん持っているが、1NT/2NTあるいは3NTをやるよりディフェンスの方が楽そう。ペナルティダブルもある。
- ③ダブル、キュービッドあるいはニュースートビッドで表現できないアンリミットハンドを持っている。

上の例のように、オポネントとの競り合いの要点は、早い時期に「最終着地点」を見極めることである。つまり、スートがフィットしているか否かをいち早く表明することが重要である。アンリミット1NTでは遅すぎるといことだ。きめ細かいリミットビッドストラテジーが一層重要になる。建設的なゲームトライビッドか、オポネントを妨害したいレイズビッド（バービッド）かパートナー同士が区別できていなければならない（ペナルティダブルに備えて、バル／ノンバルを意識する）。

オリジナルシステムはある程度競り合いを想定しているのだが、本章では、実際に競り合いになった時、どうモードチェンジするかを解説する。競り合いになれば、「ダブル」「リダブル」と「キュービッド」、そして「パス」を武器に加えることができる。修正ビディングのみならず戦略的判断や大局的判断および経験則の知識が必要である。例えば、「他の3人がパスの時、プロスペクトオープンしようと思うなら、HCPの分布はたぶん20-20に別れている」「他の3人がビッドに参加していて、自分も参加しようと思うなら、HCPの分布はたぶん20-20に別れている」「メイクか否かは、（特にサイドスートの）絵札のポジションにかかっている」「自分たちのトランプスートは、オポネントは偏って持っている（短いからビッドに参加している）」などと想定しながらオークションを進める。バーゲンのトータルトリックの法則（トランプ合わせて8枚なら2の代、9枚なら3の代、10枚なら4の代まで競り合う）も経験則として有効だ。また全体ハンドは荒れている可能性が高いので、（見解の相違だが）ディクレアラプレーイは愉しくなるが、一般的には、難しいディクレアラプレーイが予想される中、高レベルのコントラクトを競って「火中の栗を拾いに行く」（リスク-プロフィットが不利）より、ディフェンスに回った方が大局的には得かもしれない。スートフィットの有り様を早く示すビッドとして、Nバーゲンレイズの他にNジョーダン2NTを使う。また1NTに対して介入された時「レーベンソール」を使うと非常に有効である。なお、特殊なオープンであるフラナリ2♦の攻防については第5-3節で解説済みである。

なお、逆の、Nシステムからの競り合いは第12章で解説する。

11-1 1NTオープンにオポーネントが介入してきた時 [レーベンソール]

1NTオープンにオポーネントが介入してきて、ビディングがコンペティティブになることがままあることである。オポーネントの介入で基本的にはビッドスペースが減って味方同士の情報交換が難しくなる。例えば、オーバーコールに対してNスモーレンやNジャコビー/Nテキサストラנסファーは消滅する。しかしこれを利用して妥当なコントラクトで終えることもできる。まず、ダブルとナチュラルなオーバーコールに対するディフェンシブビッドを解説し、次にカペレティに対抗するビッドを説明する。

(1) ダブル (ペナルティ) [システムオン]

ダブルは「ソリッドスート+クイックエントリー」(ハンド例8 No.1参照)というのが普通。ダブルをかけられてもビディングスペースは変わらないのでシステムオン、というより、リダブルをビッドできる分、スペースは倍増えるからレスポンスをより精密にできる。ダブルの意図は実際には不明だが、レスポンドーは自分のHCPやシェイプで大体は見当が付くはず。

[レスポンドーの応え方]

- 2♣* 4枚メジャースートアスキング (不変) [ULB]
- 2NT* Nパペット。5枚メジャースートアスキング (不変) [GD]
- 2♦*/2♥* Nジャコビー・トラנסファー (不変) [ULB]
- 2♠* マイナー・スートアスキング (不変) [GD]
- XX* 5-5以上の2スーター・ハンド。3NTまでできるというゲーム宣言 [GD]
2スーター・ハンドは攻撃力が極めて強いのでA-c型なら9HCPでスラムさえ視野。

[1NTオープナーのリビッド]

- 2♣* ステップ・ビッドとしてどのスートが5-5か尋ねている

[レスポンドーの応え方]

- 2♦* ♥と♠が5-5 (以上)
- 2♥* ♥とどちらかのマイナーが5-5 (以上)
- 2♠* ♠とどちらかのマイナーが5-5 (以上)
- 2NT* ♦と♣が5-5 (以上)
- 3♣* ♣/♦の1スーター・ハンド。♣/♦6枚以上 (不変) [ULB]
- 4♣* ガーバー＝Aアスキング (不変) [GD]

[1NTオープナーのリビッド]

- Aの枚数が0/4、1、2、3に応じて、4♦、4♥、4♠、4NT

- 4♦*/4♥* Nテキサストラנסファー (不変) [GD]

[1NTオープナーのリビッド]

- 4♥/4♠

- パス ナチュラル。自分のHCPやシェイプを見て総合的判断が必要。
7HCP程度でリダブル (ペナルティ) しても長いスートに逃れられるだけで、たぶん無駄。0～4HCPくらいのフラット・ハンドはビッドしない。運だと諦めます。

(2) 2♣～2♠ (ナチュラルオーバーコール) [レーベンソールオン]

レーベンソールコンベンションを組み込むことで、レスポンドーは自分のハンドを多様に表現できるようになる。カペレティ (特に、2♥/2♠) に対しても同様な対処ができる。

レーベンソールコンベンションは、1NTオープンにナチュラルなオーバーコール2♦/2♥/2♠があったらすぐ2NTとビッドし、オープナーに強制的に3♣と言わせるビッドのことである。ケースは2つある。

- ① 3♣とさせて、それを流したい。ポイントが少なく♣ばかり長いケース。
- ② オープナーに3♣とさせた後、キュービッドやニュースートをビッド（スロービッド）すると、オポネントスートのストッパーを持っていること伝えることができる。逆に言えば、レーベンソールなしにすぐビッドすると、「ストッパーなし」ということになる訳である。
- レーベンソール後のキュービッド（3♦/3♥/3♠）はスローキュービッドと呼ばれるが、アンビッドメジャーアスキングをすると同時にオーバーコールスートのストッパーを持っていることを伝える。
- レーベンソール後のニュースートのビッドはスロー3レベルビッドと呼ばれ、5枚以上のスートとストッパーを持っていることを伝えることになる。

では、このレーベンソールを組み込むとどうなるか見てみよう。

[レスポnderの応え方]

- パス ナチュラル
- X ペナルティダブル。1NTオープナーはパスするのみ。
- 2レベルのニュースート
 - そのニュースートが5枚以上。1NTオープナーはパスかも。[6..10]高位 [LB]
- 3レベルのニュースート（ダイレクト3レベル）
 - そのニュースート5枚以上。オポネントスートにストッパーなし [GD]
 - オープナーはビッドを続ける。
- 3NT
 - 4枚メジャーなし。ポイントでは3NT可能（[10..11]_{HC}[12..14]_{HC}）だが、オポネントスートにストッパーなし（ストッパーがある時は2NT経由） [GD]
 - [1NTオープナーのリビッド]
 - ストッパーがあればパスして、3NTをプレイ。
 - 4♣/4♦：♣/♦4枚以上。ストッパーがなく、3NTは嫌だ [LB]
 - レスポnderはパスか4♦（4♣の時）、5♣/5♦を自分で判断する。
 - 5♣/5♦：♣/♦5枚以上。[LB]
 - レスポnderはパスか5♦（5♣の時）、6♣/6♦を自分で判断する。
- キュービッド ダイレクトキュービッド。アンビッドメジャースートアスキング。オポネントスートにストッパーなし（ストッパーがある時は次の2NTを使う） [GD]
 - [1NTオープナーのリビッド]
 - 4枚（以上）のアンビッドメジャー
 - 3NT（メジャーなく、ストッパーがあれば）
 - 3♦/4♣/4♦（ストッパーもなければ、持っている4枚以上マイナー）
- 2NT*
 - レーベンソール [ULB]
 - 特殊なビッドで、オープナーに対し3♣をビッドすることを要求。その後のレスポnderのビッドで意図が分かる。なので、「3NTへ誘いたいので2NTをビッドした」ということにはならない（使うには[10..11]_{HC}以上ということ）。結局、2NTはプレイできないので（レーベンソールの欠点）、そのようなハンドは、思い切って3NTをビッドするか、あるいはペナルティダブルを選択する。なおレーベンソールはゲーム宣言ではない。
 - [1NTオープナーのリビッド]
 - 3♣*

[レスポnderの応え方]

- パス：♣6枚以上（良い5枚以上）
- 3♦：♦6枚以上（良い5枚以上）。オポネントスートにストッパ

ーあり。ゲームトライ。[6..9]_{HC}高位 [LB]

- 3♥/3♠：スロー3レベルビッド。♥/♠が5枚以上。オポーネントスートにストッパーあり。ゲームトライ。[6..9]_{HC}高位 [LB]
- キュービッド：スローキュービッド。メジャースートアスキング。オポーネントスートにストッパーあり [GD]
- 3NT：ナチュラル。オポーネントスートにストッパーあり [LB]

● 4♣ ガーバー＝Aアスキング（不変） [GD]

● 4♥/4♠ リアルスート [GD]

Nテキサストラנסファーを残すか否かは「テキサスとリアルでどちらが誤解しやすいか」という観点だけである。ジャコビーをもう使わないので、リアルスートとしよう。もともとテキサストラנסファーはビディングスペースが狭まるのでさほど有効ではないが、ジャコビーとの関連でメインスートを取り間違えないような配慮から利用されている。

(3) ウィークジャンプオーバーコール3♣～3♥ [システムオフ]

ビディングスペースが狭いので対抗ビッドはあまりないが、ガーバーとNテキサストラנסファーだけは残しておくことができる。なお、オープナーはオーバーコールスートを最低2枚持っていることに留意しながら、自分が持っているオーバーコールスートの枚数を考慮して、スートコントラクト（ラフの怖れ）あるいはNTコントラクト（アボイダンスプレイができない怖れ）をビッドする。

[レスポンスの応え方]

- X* テイクアウトブダブル（ペナルティではない）たぶん4枚メジャーあり。[10..11]_{HC}以上
- 3♦/3♥/3♠ ナチュラルビッド。♦/♥/♠5枚以上。[6..9]_{HC}高位 [LB]
3♥/3♠はパスありだが、実質ゲーム宣言。なお、マイナースート（5枚以上持っている）のゲームやスラムを狙いたい時はXから始める。
- 3NT オーバーコールスートにストッパーあり、プレイしたい [SO] [GD]
- 4♣ ガーバー＝Aアスキング（不変） [GD]
- 4♥/4♠ リアルスート [GD]

(4) 3♠以上のウィークジャンプオーバーコール [システムオフ]

すべてのリビッドはナチュラルになる。

カペレッティコンベンション

こんなナチュラルなオーバーコールは1NTオープンペアを利するだけだと思ったら、どうしたらよいだろう。それが次のカペレッティである。

1NTオープンハンドのような強力な相手と闘うには2種類のハンドしかない。1つはc型2s、もう1つはc型1sハンドである。第1章で見たように、c型2sハンドならペア合わせて18HCPあればゲームゾーンだし、21HCPあればスラムゾーンだ。たとえオポーネントが19HCPあっても問題ないのである（ただし、カペレッティを使ってスラムまでビッドするのは想定外）。一方、c型1sハンドの場合、良い9枚前後＋αないとゲームは難しいかもしれないが、少なくとも1NTには勝てる。ただし、5-5ハンドや1スターハンドが強いと言っても、1NTと闘うには、良い絵札、良い位置の10HCPは必要だろう。

1NTに対するオーバーコール2♣/2♦/2♥/2♠/2NT、つまりカペレッティを簡単にまとめると次のような意味になる。

2♣	1スーター
2♦	♥と♠が5-5以上
2♥	♥とマイナー（不明）が5-5以上
2♠	♠とマイナー（不明）が5-5以上
2NT	♣と♦が5-5以上

これらのオーバーコールを少し詳しく見てみよう。

- ◇ 2♣* スートは不明だが、1つのスートが長い（6枚以上、良い5枚）。
 ♣が長いスートの場合はコントラクトが3♣になるのを覚悟する（したがって6枚以上）。
 また、♥/♠が6枚かつマイナーズートが4枚の場合は「1スーターと見なして」、2♣オープンするペアが多い。

[オーバーコールレスポnderのビッド]

- 2♦* どのスートが長いかに聞いている。
 2♥/2♠ 自分の良い6枚（以上）のスート。先に発表してよい。

- ◇ 2♦* ♥と♠が5-5以上。まれに♠4枚、♥5枚以上ということがある。オークションの性質上、低いランクの♥が5枚と言う訳である（メジャー3-3なら先に♥をビッドするだろう）。

[オーバーコールレスポnderのビッド]

- 2♥/2♠ プリファー。♥/♠2枚かも [LB]
 3♥/3♠ ♥/♠4(3)枚以上。ゲームトライ [LB]
 3♣ 超例外。例えば、1=1=4=7のようなハンド。
 4♥/4♠ ♥/♠4枚以上。4♥/4♠をやりたい [LB]
 パス 例外。2=1=6=4、1=1=5=6のようなハンド。

- ◇ 2♥* ♥5枚以上かつどちらかのマイナーズートが5枚以上。

[オーバーコールレスポnderのビッド]

- パス ♥2枚かも [SO]
 2♠ 例外。7=1=2=3のようなハンド。
 3♥ ♥4(3)枚以上。ゲームトライ [LB]
 4♥ ♥4(3)枚以上。4♥をやりたい [LB]
 2NT* どのマイナーズートか尋ねている

- ◇ 2♠* ♠5枚以上かつどちらかのマイナーズートが5枚以上。

[オーバーコールレスポnderのビッド]

- パス ♠2枚かも [SO]
 3♥ 例外。1=7=2=3のようなハンド。
 3♠ ♠4(3)枚以上。ゲームトライ [LB]
 4♠ ♠4(3)枚以上。4♠をやりたい [LB]
 2NT* どのマイナーズートか尋ねている

- ◇ 2NT* ♣と♦が5-5以上。

[オーバーコールレスポnderのビッド]

- 3♣ パスカ♦をプリファーせよ。それで終わり [LB]
 3NT* どのマイナーズートか尋ねている

カペレッティとレーベンソールが争ったらどうなるのだろうか？

カペレッティ vs. レーベンソール

レーベンソールはオーバーコールのリアルスートが分からないと「ストッパーの有無」を示せない。では、すぐには自分のスートを示さないカペレッティに対してどう対処したらよいのだろうか。

①「1NT-(2♣)-?」に対して [システムオン、レーベンソールオフ]

カペレッティ 2♣ではオポーネントのメインスートが分からないので基本的に「システムオン」、つまりオーバーコールは無視し、通常のコベンションはほぼ不変である [レーベンソールはオフ]。

- X* 4枚メジャースートアスキング。ステイマン2♣の代わり
- 2♦*/2♥* Nジャコビートランスファー (不変)
- 2♠* マイナーズスートアスキング (不変)
- 2NT* Nパペット。5枚メジャースートアスキング (不変)
- 3♣* ♦/♣へのトランスファー (不変)
- 4♣* ガーバー=Aアスキング (不変)
- 4♦*/4♥* Nテキサストランスファー (不変) [GD]
- パス 以上に当てはまらないハンドはパスである。

②「1NT-(2♦)-?」に対して [システムオフ、レーベンソールオフ]

カペレッティ 2♦はメインスートが♥と♠なので、♥、♠のストッパーあるいはハーフストッパーの有無によってビッドが変わってくる。もちろんNテキサストランスファーは無意味になる。ガーバーは残しておこう [レーベンソールはオフ] [注：ハーフストッパーとはQx、Jxx、9xxx。ストッパーとはKx、Qxx、Jxxx、xxxxのこと]。

- 2♥*/2♠* ストッパーショウイング (長いとは言っていない)。[6..9]_{HC}高位以上 [UB]
- 2NT ナチュラルゲームトライ。♥/♠はハーフストッパーかも。[6..9]_{HC}高位 [LB]
- 3♣/3♦ ♣/♦5枚以上。[6..9]_{HC}高位 [LB]
- 3♥*/3♠* ♣/♦のゲーム宣言。♣/♦6枚以上。♥/♠はオポーネントのスートで、当然自分のスートでもないし、ストッパーでもない。[10..11]_{HC}以上 [GD]
- 3NT ナチュラル。♥/♠はハーフストッパーかも。[10..11]_{HC}[12..14]_{HC} [GD]
- X* 「3♦」とビッドできない♦4枚のハンド。♥/♠にストッパーなし。[6..9]_{HC}高位 [LB]
- 4♣* ガーバー=Aアスキング (不変) [GD]
- パス 以上に当てはまらないハンドはパスである。

③「1NT-(2♥)-?」に対して [システムオフ、レーベンソールオン]

カペレッティ 2♥は「♥と不明なマイナー」なので、♥のオーバーコール扱いとして、レーベンソールコベンションがオンになる。

- パス ナチュラル
- X ペナルティダブル。1NTオープナーはパスするのみ。
- 2♣ ♠5枚以上。hepが多ければ2NTか3♠をビッド。1NTオープナーはパスかも [LB]
- 3♣/3♦/3♠ ダイレクト3レベル。そのニュースート5枚以上。オポーネントスートにストッパーなし [GD]
- 3NT 4枚メジャーなし。ポイントでは3NT可能 ([10..11]_{HC}[12..14]_{HC}) だが、オポーネントスートにストッパーなし (ストッパーがある時はレーベンソールを使う) [GD]
[1NTオープナーのリビッド]

■ ストッパーがあればパスして、3NTをプレイ

■ 4♣/4♦: ♣/♦4枚以上。ストッパーがなく、3NTは嫌だ [LB]

ストッパーがないのは無駄なHCPがないということで良い知らせでもある。レスポンドーはパスか4♦ (4♣の時)、5♣/5♦あるいは6♣/6♦自

分で判断する。

● 3♥

ダイレクトキュービッド。アンビッドメジャースートアスキング。オーバーコールスートに♥ストッパーなし（ストッパーがある時はレーベンソールを使う）[GD]

[1NTオープナーのリビッド]

■ アンビッドメジャー

■ 3NT（♥ストッパーがあれば）

■ 4♣/4♦/4♠（4♠は♠3枚かもしれない。その時ストッパーない可能性大）

● 2NT*

レーベンソール（相手のメインスートを♥と見なす）

オープナーに対し3♣をビッドすることを要求。その後のレスポンスのビッドで、レスポンスの意図が分かる。

[1NTオープナーのリビッド]

■ 3♣*

[レスポンスの応え方]

● パス：♣6枚以上（良い5枚以上）

● 3♦：♦6枚以上（良い5枚以上）。ゲームトライ。[6..9]_{HCP}高位 [LB]

● 3♥：スローキュービッド。メジャースート（♠）アスキング。オーバーコールスートにストッパーあり [GD]

● 3♠：スロー3レベル。♠が5枚以上。オポネントスートにストッパーあり。ゲームトライ。[6..9]_{HCP}高位 [LB]

● 3NT：ナチュラル。オポネントスートにストッパーあり [LB]

④「1NT-(2♠)-?」に対して [システムオフ、レーベンソールオン]

カペレツィ2♠は「♠と不明なマイナー」なので、♠のオーバーコール扱いとして、レーベンソールコンベンションがオンになる。

● パス ナチュラル

● X ペナルティダブル。1NTオープナーはパスするのみ。

● 3♣/3♦/3♥ ダイレクト3レベル。そのニュースート5枚以上。オーバーコールスートにストッパーなし [GD]

● 3NT 4枚メジャーなし。ポイントでは3NT可能（10HCP～15HCP）だが、オポネントスートにストッパーなし（ストッパーがある時は後出のレーベンソールを使う）

[1NTオープナーのリビッド]

■ ストッパーがあれば、パスしてを3NTプレイ

■ 4♣/4♦：♣/♦4枚以上。ストッパーがなく、3NTは嫌だ [LB]

レスポンスはパスか4♦（4♣の時）、5♣/5♦を自分で判断する。

■ 5♣/5♦：♣/♦5枚以上。[LB]

レスポンスはパスか5♦（5♣の時）、6♣/6♦を自分で判断する。

● 3♠

ダイレクトキュービッド。アンビッドメジャースートアスキング。オポネントスートに♠ストッパーなし（ストッパーがある時はレーベンソールを使う）

[1NTオープナーのリビッド]

■ アンビッドメジャー

■ 3NT（メジャーなく、♠ストッパーがあれば）

■ 4♣/4♦/4♥（4♥は♥3枚かもしれない。その時ストッパーない可能性大）

● 2NT*

レーベンソール（相手のメインスートを♠と見なす）

オープナーに対し3♣をビッドすることを要求。その後のレスポンスの応え方で、

レスポnderの意図が分かる。

[1NTオープナーのリビッド]

■ 3♣*

[レスポnderの応え方]

- パス：♣6枚以上（良い5枚以上）
- 3♦：♦6枚以上（良い5枚以上）。[6..9]_{HC}高位 [LB]
- 3♥：スロー3レベル。♥が5枚以上。オーバーコールスートにストッパーあり。ゲームトライ。[6..9]_{HC}高位 [LB]
- 3♠：スローキュービッド。メジャースート（♥）アスキング。オーバーコールスートにストッパーあり [GD]
- 3NT：ナチュラル。オポネントスートにストッパーあり [LB]

⑤「1NT-(2NT)-?」に対して [システムオフ]

2NTはマイナー2スートを示すオーバーコール。レスポnderの動ける範囲は狭く、もちろんレーベンソールはできない。メジャーアスキングはできない。

- パス ナチュラル
- X ペナルティダブル。[6..9]_{HC}高位。ポイントショーイング。
両マイナースートにバリューがある。3NTか、さらなるペナルティを狙っている。
- 3♥/3♠ ナチュラルビッド。5枚以上。[6..9]_{HC}高位。パスありだが実質ゲーム宣言 [LB]
- 4♣ ガーバー=Aアスキング（不変）
- 4♦*/4♥* Nテキサストラנסファー（不変） [GD]

11-2 ウィーク2 (2♦/2♥/2♠) オープンに対するレーベンソール

ウィーク2オープンに対するテイクアウトダブルは[13..15]以上で行われるので、ダブルをかけるとポイントゾーンがあやふやなまま高いレベルになってしまっしまい、困ることが多い。

その対処法として、1NTのオーバーコールに対して導入したレーベンソールを使う。つまり、パートナーが1NTでオープンしリアルスートのオーバーコールが入った時のレーベンソール「1NT-(2♦/2♥/2♠)-2NT」と同様な意味を、「(2♦/2♥/2♠)-X-(P)-2NT」に持たせるのである。

このケースで2NTをビッドすることでパートナー（ダブル）は強制的に3♣をレスポンスさせる。アドバンサーは、「ポイントが多い（[10..11]_{HC}以上）か、あるいは極めて少ない（[6..9]_{HC}低位以下）か」を知らせると共に、ストッパーの有無も知らせることができる。一石二鳥なのだ。なお逆にパートナーも強制された3♣以外のビッドをすることで自分のハンドをよりはっきり示すことができる。

一方、もし[6..9]_{HC}高位なら2NTではなく3のレベルで「普通に」アンビッドスートをビッドすれば、レーベンソールをしなかったことで、このゾーンにいることを知らせることができる。

N	E	S	W
2♦/2♥/2♠	X	P	2NT*/Not 2NT*

またレーベンソールを組み入れる副次的効果として、アンビッドメジャーが3枚の時（フラットハンドのオープンハンド）でもテイクアウトダブルがかけられるようになる。なぜなら、レーベンソール（2NT）ビッダーの方から、メジャースートを4枚持っているか否か尋ねることができるので、もしメジャースート4枚なければ、ない旨のビッドをすればよいからである（ハンド例7を参照）。

①ウィーク2♠オープンに対するダブル

N	E	S	W
2♠	X	P	?

- パス ビジネスパス。つまり、ダウンさせるつもり。
- 2NT* レーベンソール。[10..11]_{HC}以上または[6..9]_{HC}低位以下。
 ダブラーは3♣をビッドする。そのビッドは3♣以外は意味がある。
 [ダブラーのリビッド]
 - ◇ 3♣ 仰せのとおりを3♣ビッド [LB]
 [2NTアドバンサーのリビッド]
 - パス/3♦/3♥ ♣/♦/♥4枚以上の悪いハンド。[6..9]_{HC}低位以下 [LB]
 ダブラーは4441と想定されるので、パスしても♣はフィットしているはず。
 - 3♠ スローキュービッド。♥4枚持っているか尋ねている（自分は♥4枚を持っている）。♠にストッパー。[13..15] [GD]
 - 3NT スロー3NT。♠にストッパー。♥4枚はない。
 [12..14]_{HC} [LB]
 3♣以外のビッドは、[16..18]、[15..17]_{HC}以上を伝える。2NTはポイントが少ない[6..9]_{HC}低位の可能性もあるからだ。
 - ◇ 3♦/3♥ 自分の良い5枚以上のスート。[16..18] [LB]
 - ◇ 3NT 相当強い。♠にストッパー。[18..19]_{HC}以上 [SO]
 - ◇ 3♠ ♠にストッパーアスキング。[18..19]_{HC}以上
- 3♣/3♦/3♥ ダイレクト3レベル。♣/♦/♥4枚以上。♠にストッパーなし。[6..9]_{HC}高位 [LB]
 ダブルに対する普通のレスポンスだ。ポイントが[6..9]_{HC}低位以下のハンドは2NTビッドしてからパス/3♦/3♥とビッドするはずなので、よれより良いゾーン[6..9]_{HC}高位にいる。ただしパスあり。
- 3♠ ダイレクトキュービッド。アンビッドメジャー（♥）アスキング。♠にはストッパーなし。だから4♣/4♦で終わるかも。レーベンソール2NT経由の時との違いは、ストッパーがないことである。[13..15]
 [ダブラーのリビッド]
 - ◇ 4♥ ♥4枚（しかたなく3枚のこともある）。
 - ◇ 3NT ♠にストッパー。♥4枚はない。
 - ◇ 4♣/4♦/5♣/5♦ ベストと思われるビッドをする。
- 3NT ダイレクト3NT。3NTをプレイしたいが、♠にストッパーなし、♥4枚はない。ストッパーがある時は2NT経由。[12..14]_{HC}
 [ダブラーのリビッド]
 - ◇ パス ♠にストッパーがある、NT志向のハンド。
 - ◇ 4♣/4♦/5♣/5♦ ベストと思われるビッドをする。
- 4♥ ♥5枚以上。[13..15]以上 [LB]
 ♥4枚の時、[13..15]ならレーベンソール2NTでスローキュービッド3♠ ([GD]) を使用。[6..10]高位ならダイレクト3レベルビッド3♥ ([LB]) を使用しているはず。

②ウィーク2♥オープンに対するダブル

N	E	S	W
2♥	X	P	?

[ビッドできるスペースが広い。♥と♠のスロー3レベルのビッドができる。]

- パス ビジネスパス。つまり、ダウンさせるつもり。
- 2♠ 4枚以上（仕方なく3枚）♠で、[6..9]_{HC}低位以下（[6..9]_{HC}高位ならスロー3）[LB]
ダブルに対する普通のレスポンス。
- 2NT* レーベンソール。ダブルは3♣をビッドする。[10..11]_{HC}以上または3♣をパスする
積もりの[6..9]_{HC}低位以下。ダブルのそれ以外のビッドは[16..18]以上。
[ダブルのリビッド]
 - ◇ 3♣ 仰せのとおりを3♣ビッド [LB]
[2NTアドバンサーのリビッド]
 - パス/3♦ ♣/♦/♠4枚以上の悪いハンド。[6..9]_{HC}低位以下 [LB]
ダブルは4441と想定されるので、パスしても♣はフィットしているはず。
 - 3♥ スローキュービッド。♠4枚持っているか尋ねている（自分は♠4枚を持っている）。♥にストッパー。[13..15] [GD]
 - 3♠ スロー3レベルビッド。♠4枚以上の良いハンド（[11..12]）。♥にストッパー [LB]
 - 3NT スロー3NT。♥にストッパー。♠4枚はない。
[12..14]_{HC} [LB]
3♣以外のビッドは、[16..18]以上を伝える。2NTはポイントが少ない[6..9]_{HC}低位の可能性もあるのだ。
 - ◇ 3♦/3♠ 自分の良い5枚以上のスート。[16..18] [LB]
 - ◇ 3NT 相当強い。♠にストッパー。[18..19]_{HC} [SO]
 - ◇ 3♥ ♥にストッパーアスキング。[18..19]_{HC}以上
- 3♣/3♦/3♠ ダイレクト3レベル。♣/♦/♠4枚以上。♥にストッパーなし。[6..9]_{HC}高位 [LB]
ダブルに対する普通のレスポンス。ポイントが[6..9]_{HC}低位以下のハンドは2NTビッドしてからパス/3♦/3♠とビッドするはずなので、よれより良いゾーン[6..9]_{HC}高位にいる。パスあり。
- 3♥ ダイレクトキュービッド。アンビッドメジャー（♠）アスキング。♥にはストッパーなし。だから4♣/4♦で終わるかも。レーベンソール2NTを経由する時との違いは、ストッパーがないことである。[13..15]
[ダブルのリビッド]
 - ◇ 4♠ ♠4枚（しかたなく3枚のこともある）。
 - ◇ 3NT ♠にストッパー。♠4枚はない。
 - ◇ 4♣/4♦/5♣/5♦ ベストと思われるビッドをする。
- 3NT ダイレクト3NT。3NTをプレイしたいが、♥にストッパーなし、♠4枚はない。ストッパーがある時は2NT経由。[12..14]_{HC}

[ダブラーのリビッド]

◇ パス ♥にストッパーがある、NT志向のハンド。

◇ 4♣/4♦/5♣/5♦ ベストと思われるビッドをする [SO]。

◎ 4♠

♠5枚以上。[13..15]以上 [LB]

♠4枚の時、[13..15]ならレーベンソール2NTでスローキュービッド3♥ ([GD]) かスロー3レベルビッド3♠ ([11..12]以上 [LB]) を使用。[6..10]高位ならダイレクトキュービッド3♥ ([LB]) を使用しているはず。

③ウィーク2♦オープンに対するダブル

N	E	S	W
2♦	X	P	?

[ビッドできるスペースが広い。♣、♥、♠のスローとダイレクトの3レベルビッドができる。]

◎ パス

ビジネスパス。つまり、ダウンさせるつもり。

◎ 2♥

4枚以上 (仕方なく3枚) ♥で、[6..9]_{HC}低位以下 ([6..9]_{HC}高位ならスロー3) [LB]
ダブルに対する普通のレスポンス。

◎ 2♠

4枚以上 (仕方なく3枚) ♠で、[6..9]_{HC}低位以下 ([6..9]_{HC}高位ならスロー3) [LB]
ダブルに対する普通のレスポンス。

◎ 2NT*

レーベンソール。[10..11]_{HC}以上または[6..9]_{HC}低位以下
ダブラーは3♣をビッドするはず。

[ダブラーのリビッド]

◇ 3♣ 仰せのとおりを3♣ビッド [LB]

[2NTアドバンサーのリビッド]

◎ パス

♣/♥/♠4枚以上の悪いハンド。[6..9]_{HC}低位以下 [LB]

ダブラーは4441と想定されるので、パスしても♣はフィットしているはず。

◎ 3♦

スローキュービッド。♥/♠を4枚持つか尋ねている (自分もどちらか4枚を持っている)。♦にストッパー。[13..15] [GD]

◎ 3♥/3♠

スロー3レベルビッド。♥/♠4枚以上の良いハンド。♦にストッパー。[11..12]以上 [LB]

◎ 3NT

スロー3NT。♦にストッパー。♥/♠4枚なし。[12..14]_{HC} [LB]

3♣以外のビッドは、[16..18]以上を伝える。2NTはポイントが少ない[6..9]_{HC}低位の可能性もあるのだ。

◇ 3♥/3♠ 自分の良い5枚以上のスート。[16..18] [LB]

◇ 3NT 相当強い。♦にストッパー。[18..19]_{HC} [LB]

◇ 3♦ ♦にストッパーアスキング。[18..19]_{HC}以上

◎ 3♣/3♥/3♠

ダイレクト3レベル。♣/♥/♠4枚以上。♦にストッパーなし。[6..9]_{HC}高位 [LB]
ダブルに対する普通のレスポンスだ。ポイントが[6..9]_{HC}低位以下のハンドは2NTビッドしてからパス/3♦/3♥/3♠とビッドするはずなので、よれより良いゾーン[6..9]_{HC}高位にいる。ただしパスあり。

◎ 3♦

ダイレクトキュービッド。アンビッドメジャー (♥/♠) アスキング。♦にはストッパ

ーなし。だから4♣で終わるかも。レーベンソール2NTを経由する時との違いは、ストッパーのないことである。

[ダブラーのリビッド]

- ◇ 4♥ ♥4枚 (しかたなく3枚のこともある)。
- ◇ 4♠ ♠4枚 (しかたなく3枚のこともある)。
- ◇ 3NT ♦にストッパー。♥/♠4枚はない。
- ◇ 4♣/5♣ ベストと思われるビッドをする。

◎ 3NT ダイレクト3NT。3NTをプレイしたいが、♦にストッパーなし、♥/♠4枚はない。

[ダブラーのリビッド]

- ◇ パス ♦にストッパーがある、NT志向のハンド。
- ◇ 4♣/5♣ ベストと思われるビッドをする [SO]。

◎ 4♥ ♥5枚以上。[13..15]以上 [LB]

♥4枚の時、[13..15]ならレーベンソール2NTでスローキュービッド3♦ ([GD]) かスロー3レベルビッド3♥ ([11..12]以上 [LB]) を使用。[6..10]高位ならダイレクトキュービッド3♦ ([LB]) を使用しているはず。

◎ 4♠ ♠5枚以上。[13..15]以上 [LB]

♠4枚の時、[13..15]ならレーベンソール2NTでスローキュービッド3♦ ([GD]) かスロー3レベルビッド3♠ ([11..12]以上 [LB]) を使用。[6..10]高位ならダイレクトキュービッド3♦ ([LB]) を使用しているはず。

注意：レーベンソールはパスはできない。つまり2NTではプレイできないということだ。何事にも長所、短所はある。

なお、balancing positionでのテイクアウトダブルに対する2NTは単なるゲームトライである (もともとオープン点はない)。ダブルに対してスートをビッドする時は、自分のポイントゾーンによって普通に2の代、3の代、4の代、あるいはキュービッドで応えればよい。

N	E	S	W
2♦/2♥/2♠	P	P	X
P	2NT (ナチュラルゲームトライ。1ストッパー)		
N	E	S	W
P	P	2♦/2♥/2♠	P
P	X	P	2NT (ナチュラルゲームトライ。1ストッパー)

11-3 準リミット／アンリミットオープン時の攻防

パートナーのリミットオープンから始まった競り合いなら、オープンナーのハンドは限定でき、システムでの対応はある程度可能だ。だが、準リミットオープン（1♥/1♠）やアンリミットオープン（1♣/1♦）になるとオープンナーハンドは限定できず、結果、競り合いは複雑になりすぎてシステムでの対応は難しくなる。したがって、以下は1つの「試案」である。自分たちペアのやり方をすればよいだろう。

なお、[0..3]_{HC}[4..5]_{HC}または[6..10]低位（あえて言えば7HCP以下）では競り合いに参加しないの原則だ。競り合いが始まると「視野狭窄」になりがちなので、以下のグローバルな視点も考慮しよう。

競り合い時に必要なHCPの大域の見方

HCPの1点は「点数」ではないものの「たかが1点、されど1点」である。あまり意識されていないがHCPに関して以下のような大域的な評価もある。

- 絵札の総計は40HCP。オープンやオーバーコールが軽いものでなければ、オープンナーとオーバーコーラ2人で24HCPはありそうだ。残りは16HCP。この16HCPをレスポnderとアドバンサーが分ける。この章ではHCPが相当程度レスポnderに来ると仮定しているが、HCPは平均的に8：8前後に分かれているだろう。するとアドバンサーもオークションに参加したくなる。トランプフィットすればhepは増えそれぞれ11くらいに計算しているだろう。オープン側はHCP的には多少有利かもしれないが、絵札位置的にはオーバーコール側が勝っている。勝負は互角。ダブルならレスポnder、アドバンサーは平均6HCPだが、ダブル側が優位。
- 4人ビッドに参加したら、HCPはたぶんペア同士20-20に別れている考えよう。楽天家でも21-19だろう。
- 4人全員のHCP合計は40だが、hepは各自2、3点増えていて合計で「50hep」くらいかもしれない。だからどちらのサイドもスートコントラクトのゲームができないという訳ではない。

もしメジャートランプフィットしなかったら、NTコントラクトに落ち着く。当たり前だが次のような目安がある。競り合いになりそうなミニマムオープンとして、

(A) 1NT : [12..14]_{HC} × [8..9]_{HC}

(B) 2NT : [12..14]_{HC} × [10..11]_{HC}

(C) 3NT : [12..14]_{HC} × [12..14]_{HC}

[注：トランプフィットすれば1～2hepは増えるので、クロスゾーンは上に移行する。]

11-4 ファースト／セカンドシートの1♥/1♠オープンへの介入

Nシステムでは、準リミットオープンの1♥/1♠に対してダブルが入っても原則的にリミットビッドを変える必要はない。「システムオン」である。つまり、NTレスポンス、レイズ、ジャンプ（NT含む）はなんら変わらなくていい。「相手方よりパートナーを信じる」のがそもそもリミットビッドである。

とは言っても、オーバーコールを含むディフェンシブビッドが入れば、ゲームはともかく「スラムの可能性が少なくなる」のは確かで、スラム志向のゲーム宣言ビッドは使用機会がいつそう減って無駄になる。そのコンベンションを変更しよう。また1NTレスポンスもその役割を変え、少し修正しよう。アンリミット1NTの役割は、①マイナーフィット探査、②魔のゾーン対策の2つだったが、ダブルやオーバーコールがあったことで、この2つの役目は他のコールに譲ることができるのである。特に、ダブル、リダブル、パス (!)、キュービッドである。

他のリミットビッドも必要最小限の変更をしよう。オーバーコールの場合でも、ビッドレベルが越えていなければ1NT以外のNTレスポンスやレイズはなんら変わらなくていいが、新たに手に入れた武器——ダブル、リダブル、パス、キュービッド——を使わない手はない（実際は武器がありすぎて記憶の負担が

大変だ)。問題はどんな状況で新しい武器を使うかである。

まず最初は1♥/1♠に対するダブルについて見てみよう。だがその前に、例によって、パートナーがしなかったゾーンオープンを思い出しておこう。つまり、1NTオープンやフラナリだ。

(1) ダブル

1♥/1♠-(X)-?

ダブルのおかげでビディングスペースが増えたり(リダブル、パスができる)、絵札の位置、シェイプのおおよそが分かったりしてありがたい。ありがたいを具体的に見てみよう。ただし以下では「自分もオークションに加わりたいたい」と思う程度のhep ([8..9]_{HC}が理想)は持っているとして仮定している。

- ①まずダブルは[13..15][16..18]でアンビッドメジャーを4枚(以上)持っていて、4441か5431、4432パターンであると想定できる。もちろん[19..20]以上や1スーターの良いハンドもあり得るが、とりあえずこの可能性は無視しておこう。

以下はこれから派生することだが、

- ②自分たちオープンペアサイドは合わせて30HCPないだろうから、HCP依存のスラムは期待薄になる。つまり、HCP型スラムトライはシステムから除外できる(シェイプ型スラムの可能性は残る)。

- ③ダブルは3、4枚の両アンビッドマイナーも持っているので、オープンペア間でマイナーフィットを探すのは無駄かもしれないし、高いレベルでは無理しなくともよいだろう。つまり、レスポnderからニュースートのフィットを探す必要は基本的にないということだ。レスポnderは[12..14]_{HC}ならば、3NTか4♥/4♠か、あるいは経過によってペナルティダブルしかないと考えてよい。もちろん、オープナーがA-c型2sハンドで、2ndスートフィットを探索したいなら話は別だ。

- ④オープンスート♥/♠がフィットしてもトランプブレイクが悪い可能性が高い。つまり、最低5-4フィットでないと言苦勞するということだ。メジャー3枚サポートではぎりぎりのゲームは心許ない。

Nシステムの枠組みは原則不変なのだが、①～④の事実を踏まえ、変更点が2つある。

- (a)ダブルが入るとHCP型スラムは期待薄になるので取りやめる。つまりスラム志向の強いジャンプ2NT/3♣/3♦の意味を大幅に変えて、ゲームトライやより競り合い志向の強いものにする。つまりバーゲンレイズ風にモード変更する。一方、ダブルレイズ3♥/3♠の意味は少しだけ変える。無駄な探索ビッドはせず、さっさと最終コントラクトを決めよう。

- (b)Nシステムの1NTアンリミット([6..9]_{HC}[10..11]_{HC})には2つの目的が含まれていた。1つは「マイナーフィットを探す」、もう1つは「魔のゾーン対策」だ。オポーネントのダブルは「両マイナーほぼ4枚持っている」と言っているので前者は無駄な徒勞に終わりそうなのが分かり、後者もリダブルで対処できることが分かった。するとこの1NTは「昔風に」ノンフォーシング(パスあり)に使える。つまり[8..9]_{HC}のフラットハンドでサポートなし。徒に高いコントラクトにならず楽だろう。ただし、A-c型2sハンドなら積極的なセカンドスート探索が必要。一方、HCPの少ない1sハンドを自己主張する余裕はないかもしれない。この場合、3の代にならざるを得ないだろう。プリエンパティブ気分ビッドしたくなりそうだが、慎重に。

Fハンドでしかもメジャーがフィットしていないならディフェンスに回することを考える。特に、9HCPくらいで高レベルのマイナーフィットやNTコントラクトを探しても労多くして益少ないので(チーム戦を想定)、ディフェンスを勧める。もちろんディフェンスは嫌だと言う人にはこの限りではない。

[1♥/1♠オープンへのダブルに対するレスポnderのビッド]

- 2♥/2♠ シングルレイズ。♥/♠4枚以上サポート。[6..10]低位(ほぼ不変)[LB]
[6..10]高位で♥/♠4枚以上の時は3♣と応える。「パス」のところで述べたように、[6..10]の♥/♠3枚サポートの時はいったんパスし、後の機会にレイズ。5-4フィットと5-3フィットではHCP以上の差がある上、トランプブレイクは53-41の可能性が高い。

- 3♣* ♡/♠4枚以上サポート。バーゲンレイズ風。競り合い限界の3♡/3♠の意味。[6..10]高位（完璧変化）[LB]
- 3♦* ♡/♠4枚以上サポート。バーゲンレイズ風ゲームトライ。ただし、有効ショートなし。[11..12]（完璧変化）[LB]
- 3♡/3♠ ダブルレイズ。♡/♠4枚以上サポート。ショートスートあり。[11..12]（少変化）[LB]
3♦との違いは「有効ショートあり」で、ほぼゲーム宣言。もしステップビッドショートスートアスキング（3♠/3NT）が来たら、レスポンドは有効ショートスートをビッド。スプリンターとの違いは5521か5431シェイプだということ。
- 3♠*/4♣*/4♦*（1♡オープン時）、4♣*/4♦*/4♡*（1♠オープン時）
スプリンタービッド。♡/♠サポート4枚以上（4441）。[13..15]（不変）[GD]
オープナーは4♡/4♠でサインオフかスラムトライを始める。
- 3NT* ♡/♠4枚サポートのFハンド。昇格[13..15]（不変）[GD]
- 4♡/4♠ プリエンプティブ（不変）[SO]
- 1NT [8..9]_{HC}。♡/♠2枚保証のFハンド。パスありになる（大いに変化）[LB]
1♡オープンの時♠4枚の可能性はある。♡/♠2枚保証は、リダブルと異なり、いざとなったらパートナーのオープンスートをプリファードできるということである。
- 2♣/2♦ ♣/♦5枚以上。ゲーム宣言。♡/♠の3枚サポートは否定しない。[12..14]_{HC}（変化）[GD]
- 2♡（1♠Xに）♡5枚以上。ゲーム宣言。♠3枚サポートは否定しない（不変）[GD]
注意：ダブルは4枚♡を持っているのが普通。要注意。
- 1♠（1♡Xに）♠5枚以上を示すこのビッドはなくなり、ポイントに応じて他のコールが変わる。
- パス なぜパスしたのだろうか。パスは重要な武器だ。（1♡/1♠-(X)-P）
①[0..3]_{HC}[4..5]_{HC}[6..7]_{HC}。
②[6..9]_{HC}の♡/♠1枚以下。
③[6..10][11..12]の♡/♠3枚サポート。
①の場合はずっとパスだが、②はビッド経過によってはペナルティはあり得る。③の時は必ず回ってくる次の機会です♡/2♠とサポートする（パスも選択肢）。もちろんオポネントのビッドが1♠/1NT/2♣/2♦の時である。相手方がさらに競り合うなら[6..10]はパス、[11..12]の時は3♡/3♠かダブル。トランプ8枚フィットだとアドバンサーがトランプ4枚持っている可能性がある。少し困るがなんとかなるだろう。
- XX リダブル。普通リダブル付きでコントラクトが終わるはずがないのに、なぜレスポンドがリダブルを選んだかオープナーはよく考えよう。オポネントにペナルティダブルをかけるか、自分たちでコントラクトを取るまで原則としてビッドを続ける。
①オープンスート♡/♠2枚以下、[10..11]_{HC}以上のハンド。「10HCP以上だがトランプサポートはない」という普通の意味。
②♡/♠3枚サポート、[13..15]以上を示す。この場合、後の機会にレイズする（展開によってはペナルティダブル）。
①のケースで[12..14]_{HC}の時、3NTを狙うか1か2の代でペナルティダブルを狙う迷うが、パートナーズートが1枚以下ならペナルティ志向である。なお、マイナースートフィット探索は無意味だろう。
[オープナーのリビッド]（1♡/1♠-(X)-XX-(P/bid)-？）
①アドバンサー（ダブルのパートナー）のパスに対し
 - 2♡/2♠ リビッド。6枚以上。[13..15] [LB]
 - パス 上記以外パス

②アドバンサーのパス以外のビッドに対し

- パス [13..15]。
- ダブル テイクアウトダブル。アンビッドマイナーが4枚。
- キュービッド [16..18]のハンド。ウェスタンキュービッド。レスポnderはその
スートにストッパーがあればNT、なければ自分のスートをビッド
- ニュースート 5枚以上 (6枚以上が望ましい)。A-c型2sハンド [ULB]
- 2♥/2♠ リビッド。6枚以上。[13..15] [LB]

レスポnderはビッド展開および①②応じて、パス/2NT/3♥/3♠/ダブル/3NT/
4♥/4♠、その他をビッド。

(2) オーバーコール

①1♥-(1♠)-?

まずは参考までの思考実験 (仮の話) ——この場合Nシステムで使えなくなるビッドは、当然1♠だけだ (♠5枚以上、[6..10]以上)。この代わりにダブルを使えば良い。アンリミット1NTを残せばネガティブダブル (290ページ) も不要である。オーバーコールはダブルのケースと違って、スラムの可能性はある程度残るので、スラム志向の強い2NT/3♣/3♦レスポンスの意味 (ゲーム宣言) を変えなくてもよい。せっかくできるキュービッドも使う場所がない。…と、こういう調子でことが進めばいいのだが、以下に見るように、なんとかシステムで現実的に対処できるのは2♠オーバーコールまでだ。

②1♥-(1NT)-?

1NTオーバーコールは16~18HCPのフラットハンド。レスポnderができるビッドはパス、レイズ、ダブルだろう。ニュースート探査は高くつきそうだ。

③1♥-(2♣/2♦)-?

Nシステムで使えなくなるビッドは1♠、1NT、2♣/2♦だ。生きているビッドはリミットビッドのレイズ (3NT含む) と2NT/3♣/3♦である。

④1♥-(2♥)-?

2♥は♠♦5-5という意味。生きているビッドは3の代以上のレイズ (3NT含む) と2NT/3♣である。

⑤1♥-(2♠)-?

ここまで来ると、生きているビッドは3の代以上のレイズ (3NT含む) と3♣/3♦である。

⑥1♥-(2NT)-?

これは♠♦5-5という意味。生きているビッドは3の代以上のレイズ (3NT含む) と3♦である。

⑦1♥-(3♣/3♦)-?

生きているビッドは3の代以上のレイズ (3NT含む) と3♦ (3♣の時) である。

⑧1♥-(3♠/4♣/4♦)-?

生きているビッドは、4の代のレイズ4♥だけである。

思考実験から分かることは、記憶の負担を考慮し、「システムで面倒を見るのは2♠まで」ということ。したがって、ダブル同様、サポート保証スラム志向ジャンプの意味を変えて、ゲームトライや競り合い志向の強いものにする。ついでにダブルレイズ3♥/3♠の意味も少しだけ変える。

2♠より上のレベルのオーバーコールに対しては、オープナーサイドは双方のゾーンに戻って、パス、ダブルを含めた最適なコントラクトを決めて欲しい。たぶん最大3hep程度 (1トリック分) の曖昧さは残るのが、センスで幅を狭めよう。

さてオーバーコールがあっても、レスポnderは[13..15]以上にいればゲームビッド他の適切な対応ができるだろう。すると問題になるゾーンは2つだ。例によって魔のゾーン[11..12] ([10..11]_{HC}) と[6..10]

高位 ([8..9]_{HC}) である。前者はいつもゲームに行くかどうか迷うし、後者はどこまで競うか、その判断が難しい。

そこでオーバーコールを2つのカテゴリーに分けよう。1つは1の代 (1♥-(1♠)-?)、もう1つは2の代である。3の代以上はシステムでの対応は難しい。

(A) 1♥-(1♠)-?

この場合のオーバーコール対策は「仮の話」で述べたように実質不要だ。記憶の負担を避けるため次に説明する2の代のオーバーコール対策と同じにしようと思うのだが、そうはいかない。特にネガティブダブルは不要なのだ。

[オーバーコールに対処するレスポンドのビッド]

- パス なぜパスしたのだろうか。
理由：①[0..3]_{HC}[4..5]_{HC}または[6..9]_{HC}低位（ポイントがない）。②[6..10]の♥3枚サポート。③[6..9]_{HC}で♠を4枚持つ（ポイントはあるものの適切なビッドがない。なぜなら、今度は1NTはアンリミットのままだからだ）
②の時は次の機会に2♥とサポートする（パスも選択肢）。ダブルほどではないにしても、♥のブレイクは「5-3」対「4-1」と予想しておこう。2の代ならなんとかあるかもしれない。オポネントがさらに競り合うならパスである。
- ダブル ♠5枚以上。ペナルティ志向でネガティブダブルではない。[8..9]_{HC}[10..11]_{HC}
オーバーコールがない時の1♠と応えるのと同じ。オープナーは自分のハンドが「普通」ならダブルをパスして経過を見る。
- 1NT* ネガティブダブル（後述）と同等。[6..9]_{HC}、[10..11]_{HC}（小変更）[ULB]
♥3枚あるかも。フラットな[10..11]_{HC}なら機会があれば後で2NTビッドする。あるいはオーバーコールのおかげで絵札位置が分かりhepが大幅に増えたなら3NTビッド。
[オープナーのリビッド]
 - 2♣/2♦ ♣/♦3枚以上。[13..15]（不変）[LB]
 - 2♥ ♥6枚以上。[13..15]（不変）[LB]
 - 2NT Fハンド。[16..18]（不変）[LB]
1NTレスポンドは[6..10]高位なので3NT可能範囲にある。
 - 2♠ ウェスタンキュービッド。♠の「ストッパーを尋ねている」。Fハンド。
3NTを狙っている。[16..18] [LB]
レスポンドは♠ストッパーを持っていれば2NTか3NT。レスポンドは[6..10]高位なので3NT可能範囲にある。
- 2♣/2♦ ♣/♦（アンビッドスート）4枚以上のほぼゲーム宣言。[13..15]（不変）[GD]
♥の3枚サポートは否定しない。
- 2♥ シングルレイズ。♥4枚以上サポート。[6..10]低位（ほぼ不変）[LB]
[6..10]高位で♥4枚以上の時は3♣と応える。
- 2♠ イースタンキュービッド。♠に「ストッパーあり」。有効ショートスートのないフラットハンド。[13..15]以上 [GD]
トランプフィットしていなければショートスートは価値がないので示しても無意味。たぶん3NTをやりたいのだ。オープナーは、自分のハンドに応じてビッド。
- 2NT [11..12] ([10..11]_{HC})。♥2、3枚のFハンド。♠ストッパーはある。3NTゲームトライ（完璧変化）[LB]
もしゲームをするなら、♥3枚あってもトランプブレイクが悪いかもしれないので、3NTがよいという判断。♥4枚あれば3♦ [LB]

- 3♣* ♥4枚以上サポート。バーゲンレイズ風。競り合い限界のダブルレイズ3♥の意味。[6..10]高位。(完璧変化) [LB]
- 3♦* ♥4枚以上サポート。有効ショートなし。バーゲンレイズ風。例外として♥3枚を許すが、その時は有効ショートスートあり。ゲームトライ。[11..12] (完璧変化) [LB]
- 3♥ ダブルレイズ。♥4枚以上サポート。有効ショートスートあり。[11..12] (少変化) [LB]
有効ショートスートありで、ほぼゲーム宣言。もしステップビッドショートスートアスキング (3♠*) が来たら、レスポnderは有効ショートスートをビッド。これでスラムトライができる。
- 3♠*/4♣*/4♦* スプリンター。♠/♣/♦が有効ショート。♥サポート4枚以上。[13..15] (不変) [GD]
- 3NT 3NTをやりたい。たぶん♥2枚はあるFハンド。[13..15] [GD]
- 4♥ 理由は分からないが4♥をやりたい。サインオフ。プリエンプティブ [GD]

(B)1♥-(2♣/2♦/2♠)-?、1♠-(2♣/2♦/2♥)-?

オーバーコールのせいで1NTアンリミットビッドはできなくなったが、その代わりにネガティブダブルを使う。なお、1♥オープンしたということは、フラナリオープしなかったということで、平均的ハンドなら♠4枚はない。

[オーバーコールに対処するレスポnderのビッド]

- パス なぜパスしたのだろうか。
理由：[0..3]_{Hc}[4..5]_{Hc}[6..7]_{Hc} (ポイントがない) で、ネガティブダブルやレイズができない。
- 2♥/2♠ シングルレイズ。♥/♠3枚以上サポート。[6..10] (ほぼ不変) [LB]
理想は♥/♠4枚以上サポートなのだが、競り合いに対処するためトランプ1枚減らした。以後、自分からは競り合いに参加しない。
- 2♣/2♦ ♣/♦ (アンビッドスート) 4枚以上のほぼゲーム宣言。オープンスート♥/♠の3枚サポートは否定しない。[13..15] (不変) [GD]
ネガティブダブルやキュービッドあるいは2♥ (1♠に) の選択肢があるにも関わらず、このビッドをしていることに注意。たぶんオポーネントスートにストッパーなしのアンバランスハンドで♣/♦は5枚以上なのだろう。この後レスポnderがもし3♥/3♠とビッドすれば♥/♠3枚サポートが分かる。
- 2♥ (1♠に) ♥5枚以上のゲーム宣言。[13..15] (不変) [GD]
- 2♠までのオーバーコールに対してキュービッド (イースタンキュービッド)。[13..15]以上 [GD]
オポーネントスートにストッパーあり。ショートスートのないフラットハンド。たぶん3NTをやりたいのだ。オープナーは、自分のハンドに応じてビッド。
- 2NT ♥/♠2、3枚以上のFハンド。ストッパーはある。3NTへのゲームトライ。[11..12] ([10..11]_{Hc})。♥/♠4枚あれば3♦ (完璧変化) [LB]
- 3♣* ♥/♠4枚以上サポート。バーゲンレイズ風。競り合い限界のダブルレイズ3♥/3♠の意味。[6..10]高位。(完璧変化) [LB]
- 3♦* ♥/♠4枚以上サポート。有効ショートなし。バーゲンレイズ風。例外として♥/♠3枚を許すが、その時は有効ショートスートあり。ゲームトライ。[11..12]。(完璧変化) [LB]
- 3♥/3♠ ダブルレイズ。♥/♠4枚以上サポート。ショートスートあり。[11..12] (少変化) [LB]
有効ショートスートありで、ほぼゲーム宣言。もしステップビッドショートスートアスキング (3♠*/3NT*) が来たらレスポnderは有効ショートスートをビッド。
- 3NT 3NTをやりたい。たぶん♥/♠2枚はあるFハンド。[13..15] (完璧変化) [GD]

- 3♠*/4♣*/4♦* (1♥オープン)、4♣*/4♦*/4♥* (1♠オープン)。[13..15] (不変) [GD]

スプリンター。ビッドした♠/♣/♦/♥が有効ショート。オープンスート♥/♠サポート4枚以上。

- 4♥/4♠ (♠がすごく長い) やりたい [SO] [GD]

- X* ネガティブダブル。オーバーコールが2の代以上なので1NTアンリミットビッドの代わり。上のリミットビッドができない時に行う。アンビッドスートに興味あり。オーバーコール4♦に対してまで有効。ただし、ビッドレベルが上がれば、持つべき最低ポイントは増えていく。

1♥-(2♣/2♦)-X*	♠4枚以上。[9..10]以上
1♠-(2♣/2♦)-X*	♥4枚以上。[9..10]以上
1♠-(2♥)-X*	♦♣4-4以上。[8..9] _{HC} 以上
1♥-(2♠)-X*	♦♣4-4以上。[8..9] _{HC} 以上 (相手がプリエンプティブだが)
1♥-(3♣/3♦)-X*	♠4枚以上。[11..12]以上
1♠-(3♣/3♦)-X*	♥4枚以上。[11..12]以上
1♥-(4♣/4♦)-X*	♠4枚以上。[13..15]以上
1♠-(4♣/4♦)-X*	♥4枚以上。[13..15]以上

ネガティブダブルに対して、オープナーはペナルティパスしないなら以下のようにビッドする。

[オープナーのリビッド]

- ジャンプしないでスートか2NTをビッド：[13..15] [LB]
- ジャンプしてスートか3NTをビッド：[16..18] [GD]
注意：ダブルは、最低でも[6..10]高位なので、すでに3NT可能範囲なのだ。
- キュービッド：ウェスタンキュービッド。[16..18]以上あるが、ストップがないので3NTビッドできないか、ジャンプして示す他の4枚スートがなく、オープンスートが5枚なのでジャンプリビッドできない等の理由。5332パターンの可能性大 [GD]

これで1st/2ndシートの1♥/1♠オープンへのオーバーコールに対応するビッドはすべて終わりである。だが少し後戻りしてみよう。なぜなら、われわれはレフトハンドオポネントつまりオーバーコーラーのパートナー（アドバンサー）の存在をほぼ無視しているからである。

絵札の総計は40HCPだ。オープンやオーバーコールが軽いものでなければ、オープナーとオーバーコーラー2人で24HCPはありそうだ。残りは16HCPだ。この16HCPをレスポnderとアドバンサーが分け合う。上の対策ビッドではHCPが相当程度レスポnderに来ると仮定しているが、実際はHCPは平均的に8-8前後に分かれているだろう。するとアドバンサーもオークションに参加したくなる。結果[6..9]での争いになる。hep的にはそれぞれ11hepくらいに計算しているだろう。オープン側はHCP的には多少有利かもしれないが、絵札位置的にはオーバーコール側が勝っている。勝負は互角だ。健闘を祈る。

11-5 サード/フォースシートの1♥/1♠オープンへの介入

Nドゥルーリー後の介入への対処は、7-4節で説明済みだ（201ページ）。

では、Nドゥルーリーでオープンがサウンドかライトか聞こうとする前にオポネントに介入されたらどうするのだろうか。

1st/2ndシートでのメジャーオープンの時とは異なる対応が必要となる。なぜなら、以下の3つのオープンが考えられる。オープンゾーンが1つ増えたり、オープンスートの枚数が4枚以上になっている。

①ノーマルオープン

②プロスペクトオープン：ライトオープンと4枚♠オープン

4枚♠の1♠オープン（ただし♥4枚はある）。[12..14]_{HC}で、4=4=3=2、4=4=2=3、4=4=4=1、4=4=1=4シェイプ（パートナーが♠3枚なら最悪2NT/3♠で取められる）。

3rd/4thシートでのメジャーオープンには既に競り合いモードとなっていることを忘れないでほしい。

hepゾーン表——第2の迷宮ゾーン

パストハンドのhepゾーンは昇格しても最大[13..15]と想定できる。一方、オープナーの方はプロスペクトオープンありなので、[11..12]以上である。なお、次図では[6..10]を2つのゾーン[6..10]^Lと[6..10]^Hに分けた（それぞれ[6..10]低位、高位の略記）。なぜなら[6..10]^Hは別の魔のゾーンだからである。

hepゾーン 3rd/4thオープン

	[6..10] ^L	[6..10] ^H	[11..12]	[13..15]
[11..12]				
[13..15]				
[16..18]				
[19..20]				
[21..23]				
[24..25]				
[26..28]				

ゲーム可能ゾーン ゲームゾーン
合計26hepからメジャースートゲーム
スモールスラム可能ゾーン
合計33hepからスモールスラム

オリジナル魔のゾーン[11..12]は、ゲームに行くか否かの迷宮ゾーンだ。今度の[6..10]^Hは3の代まで競り合うか否か迷う第2の魔のゾーンである。競り合いになった時、8hepをどちらのゾーンに入れたかが、運命の分かれ道になるだろう。たかが1hepされど1hepである。ただし、基本的には8hepは低位に入れることを勧める。

最初パスしたレスポnderは、パートナーのオープンビッドとオポーネントのダブルかオーバーコールを聞く。そして、自分のハンド（最大でも12HCP）を再評価する。まず、

①フィットしたか否か。フィットは、3枚フィットか4枚以上のフィットかで状況がだいぶ変わる（5-4、5-3、4-4フィット）。単純にはトランプ1枚はA相当だから。

②次にオープンとディフェンシブビッドによってhepがどのように変化したか調べる。パートナーがビッドすれば、A型HCPなら絵札混雑効果でhepはたいていは増えるし、4枚以上フィットすればhepは増える。また、絵札位置でもhepが増える。結果、昇格して[13..15]以上、[11..12]、[6..10]^H、あるいは何も変わらない[6..10]^L以下の4通りのケースに分けられる。

③さてここで最も重要なことは、スラム志向も残す「サポート保証リアルジャンプ」が、バーゲンレイズ風の競り合い志向レイズに変わることである。

レスポnderはパストハンドでせいぜい12HCPなので、キャプテンシーはオープナーにあるでしょう。つまりレスポnderは基本的には自分からニュースートフィットを探しに行かない。プロスペクトオープンの可能性があるからだ。ニュースートのフィットを探すこと、あるいは競り合いの上限判断は、オープナーに任せるということである。一方、オープナーもリミットビッドを優先する。

現実問題として、新たなニュースートフィット探査は、プロスペクトオープンでも3の代を覚悟せねばならず、しかもオポーネント側を含めた全体のハンドは荒れている可能性が高い。HCPが少ない中でディクレアラプレイが難しくなるからである（それこそ愉しみかもしれないが）。

オポーネントの介入がダブルの時とオーバーコール（1の代、2の代）に分けて対策を考えよう。

(1) テイクアウトダブル

P-(P)-1♥/1♠-(X)-?

ダブルの時は「Nドゥルーリー第1モードはオン」である。「我が道を行く」のだ。まずプロスペクトオープンか否かを聞くのが先決である。ただし実際はダブルでスラムの可能性が薄くなったので競り合いモードに変更する。例えば、3♣はバーゲンレイズである（本来は♣良い6枚以上、[11..12]だった）。

1st/2ndシートでのメジャーオープンと異なり、ライトオープンかもしれないし、4枚メジャーかもしれない。一方、ダブルはアンビッドメジャーの♠/♥4枚持ち（1=4=4=4のようなパターン）、HCPもちろんと持っている。

ダブルが入ればHCP志向のスラムの可能性はほぼないが、プロスペクトオープンでもオープンスート♥/♠がフィットすればゲームの可能性は十分残っている。だが一方、ダブルが4枚持っているはずのマイナーのセカンドスートでのゲームは難しく（3NTはあり得る）、高いレベルで競り合っても実際にプレイとなると大変で、徒労に終わることが多い。つまりダウンする。そのような場合、パスを含めペナルティ志向を勧める。

ダブルは、ありがたいことにNドゥルーリーは生きているのみならずパスとりダブル、さらには経過によってはキュービッドが武器として増える。増えすぎて怪我をするのが心配だ。

[レスポンドのレスポンス]

- 2♥/2♠ ♥/♠3枚以上（競り合いに備えてだが、トランプが1枚少ないのは我慢しよう）。シングルレイズ。Nドゥルーリーより1つ下のゾーン[6..10]高位（ほぼ不変）[LB]
なお、4枚♠で1♠オープンしたなら必ず♥4枚あって、[12..14]_{HC}以上である。もしオープナーは[16..18]、44=41でゲームに誘うなら、ダブルのスートだろうが3♥とビッド。レスポンドは4♠/3NT。
- 3♣* ♥/♠4枚以上サポート。バーゲンレイズ風。競り合い限界の3♥/3♠の意味。[6..10]高位（完璧変化）[LB]
ダブルが入らなければ、スラムの可能性を探る「♣5枚以上、♥/♠4枚以上、昇格[13..15]」だが、バーゲンレイズ風競り合いビッドにモード変更。
- 3♦* ♥/♠4枚以上サポート。バーゲンレイズ風。ただし、有効ショートなし。ゲームトライ。[11..12]（完璧変化）[LB]
- 3♥/3♠ ダブルレイズ。♥/♠4枚以上サポート。ショートスートあり。[11..12]（少変化）
もしステップビッドショートスートアスキング（3♠*/3NT*）が来たら、レスポンドは有効ショートスートをビッド。
- 3NT* ♥/♠4枚以上サポート。4♥/4♠をビッドせよ。フラットハンドだが短いスートに絵札がない。あえて言えば、c型Fハンド。メイクは運次第だが選択肢はない。昇格[13..15]（ほぼ不変）[GD]
- 2♣* Nドゥルーリー第1モード。♥/♠3枚のサポートを保証。♣の枚数は保証しない。[11..12]_M（不変）
Nドゥルーリー第2モード（♠2枚以下、♣4枚以上。[10..11]_{HC}または12HCP）はりダブルに代わる。
- 2NT* ♥/♠4枚以上保証かつ♣は5枚以上。Nドゥルーリー関連ゲーム宣言ビッド。3NTゲームトライではない。[13..15]以上（不変）[GD]
- 3♠*/4♣*/4♦*（1♥に）スプリンター。♥5枚以上（強い4枚）。♠/♣/♦がショート。[13..15]（不変）[GD]
- 4♣*/4♦*/4♥*（1♠に）スプリンター。♠5枚以上（強い4枚）。♣/♦/♥がショート。[13..15]（不変）[GD]
- 4♥/4♠ サインオフ [GD]
- 1NT* [6..9]_{HC}高位または[10..11]_{HC}（小変化）[LB]

オープナーはプロスペクトオープンならパス。ノーマルオープンならダブルを無視し
ビッドを続けてもよいし、パスも選択肢。

[10..11]_{HC}の時は♥/♠2枚保証し、機会があれば（ノーマルオープンだったなら機会
はある）2NTと誘う。パスありである。

1♥オープンの時レスポンドーは♠4枚の可能性はある。

● パス*

オプションパス。なぜパスしたのだろうか (P-(P)-1♥/1♠-(X)-P)

理由：①本来のパス、[0..3]_{HC}[4..5]_{HC}（ポイントがない）。[6..9]_{HC}低位の時もパスが
基本だ。特に、②♥/♠3枚サポートでもパス。レイズするなら4枚サポートが必要だ。

③1♥オープンの時、♠4枚あっても♠絵札1枚程度なら、1NTではなく、いったんパ
スする。

[オープナーのリビッド]

①アドバンサーのパスに対し (P-(P)-1♥/1♠-(X)-P-(P)-?)

- パス プロスペクトオープン。オープンしたからには、①②のケースでダ
ブルが流れてもしょうがないのだ。
- 2♥/2♠ プロスペクトオープンでない。ただし♥/♠6枚以上。パートナーの
最初のパスでゲームはないので、ここでパスも選択肢だった。
- XX リダブル。テイクアウト。ノーマルオープン。1♠オープンの時は4
枚♠（かつ♥4枚）のこともある。

②アドバンサーのパス以外のビッドに対し (P-(P)-1♥/1♠-(X)-P-(bid)-?)

- パス プロスペクトオープン、あるいはアドバンサーが何かビッドした後
で特にビッドしたいとは思わない「13HCP、5=2=3=3」のような
平均的なハンド。
- 2♥/2♠ プロスペクトオープンでない。パスありなのにビッドしたのだ。
♥/♠6枚以上。[13..15][16..18] [LB]
- ダブル プロスペクトオープンでないと同時に、テイクアウトダブル向きの
ハンド (5=0=4=4、5=1=4=3、4=1=4=4など) であることを示す。
レスポンドーは、パス/2♣/2♦/2♥/2♠/3♣/3♦/4♣/4♦/5♣/5♦から
適切なものを選ぶ。

● XX

リダブル。[10..11]_{HC}（最大12HCP）のディフェンス向きのハンド。オープンスート
♥/♠は1枚以下。オープンスートの♥/♠が2枚以上かつ[10..11]_{HC}を表すビッドは他にも
ある。例えば、[10..11]_{HC}の2枚なら1NT、3枚ならNドゥルーリー-2♣である。

[オープナーのリビッド] (P-(P)-1♥/1♠-(X)-XX-(P/bid)-?)

①アドバンサーのパスに対し

- パス ノーマルオープン。[12..14]_{HC} [GD]
ミスフィットが見えているので、このまま1の代のペナルティダ
ブル（リダブル）になってもよい。パターンは5枚オープンなら
5=3=3=2、5=4=2=2、5=4=3=1シェイプ、4枚オープンなら
4=4=3=2、4=4=2=3、4=4=4=1、4=4=1=4シェイプである。
2NTまでは可能だろうが、3NTは確かとは言えないケース。
- 1NT ライトオープンか、[12..14]_{HC}の4枚メジャーオープン（♠♥は4-4）
上のパスと異なり、1NTがベストコントラクトと判断。
- 2♥/2♠ ♥/♠6枚以上。レスポンドーが1枚以下でもプレイしたい [LB]
- 2NT 1NTオープンできなかった[15..17]_{HC}かF型[18..19]_{HC} [GD]

パスよりポイントが多く、ゲームは確実と判断。オポーネントのダブルはシェイプ本位の軽いものだろう。

②アドバンサーのパス以外のビッドに対し

- パス プロスペクトオープン。レスポンダーに任せる。
- ダブル テイクアウトダブル。ノーマルオープン。アンビッドマイナー4枚。
- キュービッド [16..18]以上のハンド。ウェスタンキュービッド [GD]
レスポンダーはパスの理由①②③に応じてビッドする。例えば、そのスートにストッパーがあればNT、なければ自分のスートをビッド。
♥/♠6枚以上のこともある。
- 2♥/2♠ リビッド。ノーマルオープン。6枚以上。[13..15] [LB]
- ニュースート 5枚以上。2sハンドのノーマルオープン。競り合い気分あり [ULB]

(2) オーバーコール

(A) P-(P)-1♥-(1♠)-?

1の代のオーバーコール (1♥に1♠) に対しては「Nドゥルーリーはオン」である。ただし、3♣は本来「♣良い6枚以上、[11..12]」だが、競り合いモードに変更する。つまりバーゲン風レイズである。ゲームルーズはしないだろう。なおフラナリ2♦オープンしていないことに注意。

競り合いの中、魔のゾーン[10..11]_{HC}で良い2スーター／1スータのマイナーの紹介は3の代になることは確実だ。したがって、[10..11]_{HC}のマイナー2sハンド (1=2=5=5/1=2=6=4/1=2=4=6) やマイナー1sハンドは、ここでダブルやスートビッドはせず、1回パスしてオープナーのリビッドを聞く。オープナーは、たとえパートナーがパスでも、平均的に最低[6..9]_{HC}中位と想定して、パスも実質1NTアンリミットビッドあるいは実質ネガティブダブルと見なすはずだ。この大胆不敵な想定が許される理由は前節末の議論を踏まえているからである。つまり「平均的に8HCPくらいは持っていそうだ」という訳である。もちろん確実ではない。

[オーバーコールに対処するレスポンダーのビッド]

- パス* オプショナルパス。実質ネガティブダブル。
 - ①本来のパス、[0..3]_{HC}[4..5]_{HC}または[6..9]_{HC}低位 (ポイントがない)。
 - ②[6..10]低位の♥/♠3枚サポート (いわゆるサポートダブルは使わない)。
 - ③ペナルティダブル向きでない、2=1=5=5/2=1=6=4/2=1=4=6のような2sハンドやマイナー1スーターの[11..12]のハンド。

最初パスをしているが、このようなビッド経過は、「何か言いたくなる程にポイントを持っている」ことが多い。パスはサインオフではなく実質ネガティブダブルだ。プロスペクトオープンでもアドバンサーがパスしたら何かビッドする。

[オープナーのリビッド]

アドバンサー (オーバーコーラーのパートナー) のパスに対し：

- 2♣/2♦ ♣/♦3枚以上。プロスペクトオープンかノーマルオープンか不明。
パス (ネガティブダブル相当) に応えたのみ。
- 2♥ ノーマルオープン。♥6枚以上。[13..15] [LB]
- ダブル プロスペクトオープンでない。テイクアウトダブル向きのハンド。
レスポンダーは、パス/2♣/2♦/2♥/3NT/3♣/3♦/3♥から適切なものを選ぶ。

アドバンサーのパス以外のビッドに対し：

- パス プロスペクトオープン。今度はポイントがない。いざとなったらオ

ープニングスートにプリファーしてほしい。

- ダブル テイクアウトダブル。サウンドハンド。アンビッドマイナーが4枚。
- 2♣/2♦ プロスペクトオープンかノーマルオープンか不明。パス（ネガティブダブル相当）に応えたのみ。
- 2♥ リビッド。6枚以上。[13..15] [LB]
[19..20]以上ならキュービッド。
- キュービッド [19..20]以上のハンド。ウェスタンキュービッド。♥6枚以上のこともある。レスポnderはパスの理由①②③に応じてビッドする。例えば、そのスートにストップがあればNT、なければ自分のスートか♥をビッド
- ニュースート 5枚以上。2sハンド。競り合い気分あり [ULB]

- X [10..11]_{HC}のオプショナルダブル。ネガティブダブルではない。
プロスペクトオープンかもしれないので、[6..9]_{HC}でマイナースートのテイクアウトダブル（ネガティブダブル）をしている余裕はない。基本はペナルティ。もちろん、オープンナーのポイントや絵札の有様、あるいはバルネラビリティ次第で、リビッドすることや3NTを狙うことも自由である。
マイナースートフィットを求めてネガティブダブルをかけないのは、レスポnderが2=1=5=5等のハンドでダブルをかけると高すぎるコントラクトになる危険性があり、HCPは高くともいったんパス（オプショナルパス）をする。つまり、テイクアウトダブルの代わりにオプショナルパスでオープンナーのリビッドを聞いてから判断する。オープンナーはバルネラビリティを考慮して、パスを含め、引き続きビッドできる。
- 1NT [6..9]_{HC}。♥2枚以下。フラットハンド。♠にハーフストップ（半分変化）[LB]
1NTをやりたいと言っている。
- 2♣* Nドゥルーリー第1モード。♥3枚サポート。[11..12]以上（不変）
- 2♥ ♥3枚以上。シングルレイズ。[6..10]（不変）[LB]
- 3♣* ♥4枚以上サポート。バーゲンレイズ風。競り合い限界の3♥の意味。[6..10]高位（完璧変化）[LB]
- 3♦* ♥4枚以上サポート。バーゲンレイズ風。ただし、有効ショートなし。ゲームトライ。[11..12]（完璧変化）[LB]
- 3♥ ダブルレイズ。♥4枚以上。有効ショートスートあり。[11..12]（少不変）[LB]
もしステップビッドショートスートアスキング（3♠*）が来たら、レスポnderは有効ショートスートをビッド。
- 3NT* ♥4枚以上サポート。Fハンド。短いスートに絵札がない。昇格[13..15]（不変）[GD]
- 3♠*/4♣*/4♦* スプリンター。♥4枚以上。♠/♣/♦がショート。[13..15]（不変）[GD]
- 4♥ プリエンプティブ（不変）[SO]

(B)P-(P)-1♥/1♠-(2♣/2♦)-?

1♥/1♠はプロスペクトオープンや4枚メジャーオープンのこともあり得るのだが、残念ながら2の代のオーバーコールに対してはNドゥルーリーは使うことができない。しかし、Nドゥルーリー関連のゲーム宣言ビッドは生きているので、オープンスートでのゲームルーズはあり得ない。しかし、プロスペクトオープンか否か聞けないので、競り合いが始まるとオープンスート以外で安全な2の代でのスートコントラクトで終えるのは難しいかもしれないことを意味している。なお、いつもながらフラナリ2♦オープンしていないことに注意。

[10..11]_{HC}のマイナーが長い2sハンド (5431/5422/6=4=2=1等) やマイナー1sハンドは、マイナーのオーバーコールが入っても、ここでも1回パスしてオープナーのビッドを聞く。たとえパスでもパートナーは平均的に最低[6..9]_{HC}中位と大胆にも想定して、「パスも実質ネガティブダブル」と見なす。

[オーバーコールに対処するレスポnderのビッド]

- パス* オプショナルパス。実質ネガティブダブル。
 - ①本来のパス、[0..3]_{HC}[4..5]_{HC}または[6..9]_{HC}低位 (ポイントがない)。
 - ②アンビッドの4枚メジャーを持つ[6..10]のハンドはパス。つまり、ネガティブダブルはしないのだ。
 - ③マイナーが長い5431等の[10..11]_{HC}のハンド、
 - ④[10..11]_{HC}のマイナー1sハンドはパス。

パスのケースがどんどん増えて記憶の負担になりそうだが、つまるところ以下のX〜4♥/4♠までのレスポンスができないハンドはパスである。特に、[10..11]_{HC}の♣5枚、オープンスート♥/♠2枚のハンド (2=2=4=5シェイプ) は示せないの、パスする。そうしないと、プロスペクトオープンかもしれないのに、3の代のコントラクトになる可能性が高い (やりたければ話は別だ)。

[オープナーのリビッド] (P-(P)-1♥/1♠-(2♣/2♦)-P-(P/bid)-?)

アドバンサーのパスに対し：

- パス プロスペクトオープン。
- ダブル プロスペクトオープンでない。オーバコールスート♣/♦が有効ショートのテイクアウトダブル向きのハンド (5431、5440、4441。時に5332、4432)。レスポnderはパス/2♦/2♥/2♠/3♣/3♦/3♥/3♠から適切と思うものを選ぶ。
- 2♥/2♠ ♥/♠6枚以上。レスポnderは適切と思うビッド (パスを含む) をする。[13..15] [LB]

アドバンサーのパス以外のビッドに対し：

- パス プロスペクトオープン。いざとなったらオープニングスートにプリファアしてほしい。
- ダブル テイクアウトダブル。サウンドハンド。アンビッドマイナーが4枚。
- キュービッド [16..18]以上のハンド。ウェスタンキュービッド。レスポnderはそのスートにストッパーがあればNT、なければ自分のスートをビッド。♥/♠6枚以上のこともある
- ニュースート 5枚以上。2sハンド。競り合い気分あり [ULB]
- 2♥/2♠ リビッド。6枚以上。[13..15] [LB]
[16..18]以上ならキュービッド。

- 2NT* ♥/♠3枚サポート。[11..12]高位。Nドゥルーリーの代わり (大変化) [LB]
ストッパーは不明だがポイント的にハーフストッパーは期待できるかも。
- 2♦ (2♣に) アンビッド♦5枚以上 (4枚以上ではない)。♥/♠2枚以下。[11..12] (小変化) [LB]
- 2♥ (1♠オープンに) アンビッド♥5枚以上。♠2枚以下。[11..12] (不変) [LB]
- 2♠ (1♥オープンに) 良いアンビッド♠5枚以上。♥3枚以上サポート。[11..12] (不変) [LB]
♥3枚以上なければダブル。
- 2♥/2♠ シングルレイズ。♥/♠3枚以上。[6..10]高位 [LB]

なお、4枚♠で1♠オープンしたなら必ず♥4枚あるので、オープナーは[16..18]の4441でゲームに誘うなら必ず3♥とビッド。レスポnderはパス/4♥/4♠/3NT。

- 3♣* ♥/♠4枚以上。バーゲンレイズ風競り合い限界のダブルレイズ。3♥/3♠の意味。
[6..10]高位 (大変化) [LB]
- 3♦* ♥/♠4枚以上サポート。有効ショートスートなし。ゲームトライ。[11..12] [LB]
- 3♥/3♠ ダブルレイズ。♥/♠4枚以上サポート。有効ショートスートあり。[11..12] (不変) [LB]
もしステップビッドショートスートアスキング (3♠*/3NT*) が来たら、レスポンド
ーは有効ショートスートをビッド。これでスラムトライができる。
- 3NT* ♥/♠4枚のサポート。フラットハンドだが短いスートに絵札がない。4♥/4♠にチャレ
ンジしたい (パスは不可)。昇格[13..15] (不変) [LB]
3NTをやりたいならネガティブダブルやキュービッド経由。キュービッド経由ならオ
ーバーコールスートのストッパーを持っている。
オープナーは4♥/4♠でサインオフ
- 3♠*/4♣*/4♦* (1♥に)
スプリンター。♥4枚以上。♠/♣/♦が有効ショート。[13..15] (不変) [GD]
- 4♣*/4♦*/4♥* (1♠に)
スプリンター。♠4枚以上。♣/♦/♥が有効ショート。[13..15] (不変) [GD]
- 4♥/4♠ サインオフ [LB]
- X [10..11]_{HC}のオプショナルダブル (ネガティブダブルではない)。ペナルティ志向 (オ
ープンスート♥/♠2枚以下) のテイクアウトダブル。アンビッドメジャーの♠/♥は (た
ぶん) 4枚。オープナーはパスを含め引き続きビッドできるが、アンビッドメジャーが
なければシェイプやポイントによっては2NT、パス (ペナルティ) を選ぶ。
レスポンドーは[10..11]_{HC}の長いアンビッドマイナー1sハンドでのダブルは危険なの
で、いったんパスをする。パスは実質ネガティブダブルだ。
なお、1♥オープンの時、レスポンドーは[6..9]_{HC}なら♠4枚あっても自分からフィット
を探る必要はない。次の機会にオープナーが知りたければダブルをするからだ。パス
が実質ネガティブダブルなのだ。

次の節はマイナーオープンに対する相手方からの競り合いビッドだが、ますます大変になることが予想されるかもしれない。

だが意外なことに簡単なのである。Nシステムには、マイナーオープンの場合、「1NTポリシー」(249ページ)により、金持ち喧嘩せずだからである。無駄に競り合わないのだ。

とは言っても、相手に好き放題をさせる訳ではない。

11-6 ファースト/セカンドシートの1♣/1♦オープンへの介入

1♣/1♦オープンが介入されやすく、ビディングがコンペティティブになることがよくある。メジャーオープンと違い、オープンスートの要件が緩いのでそのスートを軸に競り合いができない。本システムで1♣/1♦オープンに対しすぐゲーム宣言する理由は、オポネントの介入もあらかじめ想定し、「先んずれば人を制す」と考えているからだ。

また一番の武器は、1st/2ndの1♣/1♦オープンはF/準Fハンドなら13HCPを保証し、2s/準2s/1sハンドで12HCP以下なら（オープンスートとは限らないが）A、Kが保証されているA型に限定されていることである。

オポネントの介入で基本的にはビディングスペースが減って味方同士の情報交換が難しくなるのも事実だが、逆にこれを利用して妥当なコントラクト（ペナルティダブルを含む）で終わることもできる。

1♣オープンと1♦オープンは全く異なる。特に1♣オープン時の1NTポリシーを意識する。

(1) ダブル

1♣/1♦-(X)-?

ありがたいことにダブルは「メジャー4枚とオープン点を持っている」と言ってくれた。「リダブル」のオプションも増えた。ありがたくないのはオープナーの後ろにダブルがいること。今度はレスポンドナーの出番だ。ダブルを挟み撃ちできる絵札点8HCP以上持っているかである。もしA型の11HCPあればたぶんゲームゾーンである（第12章参照）。

ここでも競り合いのためにスートフィットを保証するリミットビッドが重要だが、ありがたいことにすべてのゲーム宣言ビッドは無傷だ。ただし、天下ご免ジャンプの場合は、ダブルでスラムの可能性が減少するので、ゾーンを[15..17]_{HC}から[12..14]_{HC}に移行する。

[レスポンドナーの応え方]

- 1♦/1♣-(X)-3NT：4枚メジャーなし。3NTがベストであると判断（不変）[GD]
- 1♦/1♣-(X)-2NT*：マイナーNジャコビー：不変 [GD]
- 1♦/1♣-(X)-2♣*：4枚メジャーショーイング：不変 [GD]
- 1♦/1♣-(X)-3♣*：天下ご免ジャンプ：[12..14]_{HC}に変更 [GD]
- 1♦/1♣-(X)-2♦*：あべこべレイズ（10HCP以上、4枚メジャーなし）：不変 [ULB]
一般システムのリダブルと同じだが、4枚メジャーを否定している。
- 1♦/1♣-(X)-1♥/1♠：①[8..9]_{HC}以上♥/♠5枚（ゾーン不明）、②[10..11]_{HC}の♥/♠4枚（不変）[ULB]
魔のゾーン[10..11]_{HC}でメジャーフィットしなければ、最低レベルのNTが落とし処である（280ページ参照）。
- 1♣-(X)-1♦*：3次元1♦。♦無関係。(a)[6..7]_{HC}の5枚メジャー、(b)[6..9]_{HC}のF/準Fハンド（4枚メジャーあるかも）、(c)[6..7]_{HC}のマイナー2s、(d)[6..9]_{HC}のマイナー1s（変更）[ULB]
3次元1♦モード①。8HCPない場合もあり、ビッド負けを覚悟した「最後の抵抗」で、オープナーは最小コストでリビッドする。もしこの経過でダウンしても可という判断。

以下はパスあり。

- 1♦/1♣-(X)-2♥/2♠*：ウィークメジャージャンプ：不変 [LB]
- 1♦-(X)-1NT：4枚メジャーなし。ゾーンが少し上がる。[8..9]_{HC}（少変化）[LB]
- 1♣-(X)-1NT：Fハンド。4枚メジャーあるかも。[8..9]_{HC}（不変）[LB]
「パス」と「リダブル」というオプションが増えた。
- パス*
 - ①本来のパス、[0..3]_{HC}[4..5]_{HC}[6..7]_{HC}。
 - ②[8..9]_{HC}のマイナー2s。場合によっては、機会があればダウン覚悟で3♦/3♣をビッ

ドする。

- 1♦/1♣-(X)-XX* : [6..9]_{HC}の♦/♣スーパーサポート (5、6枚以上)。マイナーサポートを示すダブルレイズ同等。後で3♦/3♣で良い。せいぜい3の代が限界で、すぐ不必要に高レベルにならない。8HCPないかもしれないが長さで勝負。

基本は「金持ち喧嘩せず」ポリシーで、ペア戦だとしても平均は取れるだろう。

(2) 1の代のオーバーコール1

1♣/1♦-(1♦/1♥/1♠)-?

1♣/1♦オープンに対するオーバーコールは種類が多すぎて、システムで総括的に対処することは難しい。もし1NTポリシーでオーバーコールに対処できないなら、結局のところシステムではなく自分のセンスで対処する (超簡単?!)。

一方、良いことも多い。オポネントのメインスーツが分かり、NTコントラクトも容易に視野に入るし、プレイもやりやすい。

なお、2の代のマイナーズートは各種コンベンションに使っているの、残念ながらキュービッドは使えない。

スラムの可能性はだいぶ減るので、スラム志向のビッドは例によってモード変更する。

[1♣/1♦オープンに対するレスポンスの応え方]

- 3NT 4枚メジャーなし。HCPではなく総合的に3NTがベストであると判断 (ほぼ不変) [GD]
ストッパーあり。例えば、10、11HCP持っている時に1♠オーバーコールがあって、自分が♠Q10xxと持っているケースなどはすぐ3NTをビッド。
ストッパーがない場合はあべこべレイズ経由でオープナーハンドを聞く。と言っても最後は自分から3NTビッドする可能性が高いが…。
- マイナーNジャコビー : 1♦-(1♥/1♠)-2NT*、1♣-(1♦/1♥/1♠)-2NT* (不変) [GD]
マイナー5枚以上サポートかつ4枚メジャースート (もちろんアンビッドメジャー)。
オープナーはメジャーフィットすれば4♥/4♠、フィットしなければ3NTかマイナーゲーム。スラムトライしたければ何らかのビッドを工夫できるはず。
- 4枚メジャーショーイング : 1♦-(1♥/1♠)-2♣*、1♣-(1♦/1♥/1♠)-2♣* (不変) [GD]
(オーバーコールが2の代を越えたら後述のネガティブダブル。) メジャースートはアンビッドメジャー。オープナーはメジャーフィットすれば4♥/4♠、フィットしなければ2NT。スラムトライしたければ何らかのビッドを工夫できるはず。
- 天下ご免ジャンプ : 1♦-(1♥/1♠)-3♣*、1♣-(1♥/1♠)-3♣* (変化) [GD]
ポイントゾーンが1レベル下の[12..14]_{HC}に移行。ジャンプで示すスートはアンビッドマイナー。
オープナーはリレービッド3♦ができるはず (アドバンサーがビッドして3♦ビッドできない時はありがたくペナルティダブル)。スートフィットがなければ3NTかマイナーゲーム。スラムトライしたければ何らかのビッドを工夫できるはず。
- あべこべレイズ : 1♦-(1♥/1♠)-2♦*、1♣-(1♦/1♥/1♠)-2♦* (不変) [ULB]
- ウィークメジャージャンプ : 1♦-(1♦/1♥)-2♥*/2♠*、1♣-(1♦/1♥)-2♥*/2♠* (変化) [LB]
メジャースートはアンビッドメジャー。
1♦/1♣-(1♠)-2♥*はウィークジャンプか? 答え: このケースもウィークとする。
なぜなら強ければ下記のネガティブダブルを使えるからだ。
- 3の代のレイズ (3♣/3♦) : 1♦-(1♥/1♠)-3♦、1♣-(1♦/1♥/1♠)-3♣ [LB] [SO]
♣/♦6枚以上。新しく加わったビッド。プリエンプティブ志向。

- 1♦-(1♥/1♠)-1NT：4枚メジャーなし。ゾーンは上がるが、ストッパー不要。[8..9]_{HC} (少変化) [LB]
ストッパー不要なのは1NTダウンでも良いからだが、たぶんダウンしない。
- 1♣-(1♥/1♠)-1NT：4枚メジャーなし。ストッパー不要。[8..9]_{HC} (変化) [LB]
- X*
ネガティブダブル。アンビッドメジャーに興味あり。オーバーコール4♦に対してまで有効。ただし、ビッドのレベルが上がれば、持っている最低ポイントは増えていく。以下がその例である。

1♣-(1♦)-X*	♥♠ちょうど4枚 (片方ならそれをビッド)。[9..10][11..12]
1♣/1♦-(1♥)-X*	♠4枚ちょうど。[9..10][11..12]
1♣/1♦-(1♠)-X*	♥4枚以上。[9..10][11..12]
1♦-(2♣)-X*	♥ and/or ♠4枚。[9..10]以上
1♣-(2♦)-X*	♥ and/or ♠4枚。[9..10]以上
1♣/1♦-(2♥)-X*	♠4枚以上。[9..10]以上
1♣/1♦-(2♠)-X*	♥4枚以上。[9..10]以上
1♦-(3♣)-X*	♥ and/or ♠4枚。[11..12]以上
1♣-(3♦)-X*	♥ and/or ♠4枚。[11..12]以上
1♣/1♦-(3♥)-X*	♠4枚以上。[11..12]以上
1♣/1♦-(3♠)-X*	♥4枚以上。[11..12]以上
1♦-(4♣)-X*	♥ and/or ♠4枚。[13..15]以上
1♣-(4♦)-X*	♥ and/or ♠4枚。[13..15]以上

ネガティブダブルに対しオープナーはパスしなら以下のようにビッドする。

[オープナーのリビッド]

- キュービッド：[18..19]_{HC}以上 [GD]
- ジャンプしてスートかNTをビッド：[15..17]_{HC} [LB]
- ジャンプしないでスートかNTをビッド：[12..14]_{HC} [LB]
- パス*
①本来のパス、[0..3]_{HC}[4..5]_{HC}[6..7]_{HC}。
②[8..9]_{HC}のマイナー2s。場合によってはダウン覚悟で3♦/3♠をビッドする積もり。

(3) レスポンダーの後ろでの1の代のオーバーコール

(A) 1♣-(P)-1♦-(1♥/1♠)-? [1♦は最も複雑なレスポンスで、3つの基本モードを持つ (253ページ)]
オープナーはレスポナーハンドがほとんど分からない(相手方のオーバーコールの方が分かりやすい)が、モード③ ([18..19]_{HC}) の可能性はなくなる。モード②の♦1スターで[12..14]_{HC}[15..17]_{HC}ならゲームの可能性はある。しかしモード①だと厄介になるが、1♦はもともと♦無関係で何も分からないので相手スートを4枚以上持っていればパス。それ以外リビッドを変えようがない。

(B) 1♣-(P)-1♥-(1♠)-? [1♥は、①♥5枚以上 (ゾーン不明)、②♥4枚、[10..11]_{HC}]

(C) 1♦-(P)-1♥-(1♠)-? [1♥は、♥4枚以上。[6..9]_M以上。注：1♣オープン時と違う]

(B)(C)共に、本来の1NT、1♠ハンドはパス、2♠リバースハンド ([15..17]_{HC}) は1NTに変わる。オペティミスティック3NTは♥ストッパーが必要。それ以外はそのままレスポンスを変えない。

仮にアドバンサーがパスとして、レスポナーは[10..11]_Mで♥5枚以上なら自分で2♥、[10..11]_{HC}で♥4枚のFハンドなら自分で2NTとビッドする。

[注：♥3枚サポート示すサポートダブルはNシステムでは使わない。]

(B)の時、オープナーは22=4=5ならダブル。これをリバーススナップドラゴンと呼び、♣5枚以上、♦4枚を示す。ポイントゾーンは不明だ。♣♦5-4を示すのは難しいのだが妨害のおかげで示すことができた。

11-7 サード/フォースシートの1♣/1♦オープンへの介入

レスポnderは最初パスをしているので13HCP（J型）という上限がある。ディフェンスに回るか否かの判断をする。

(1) ダブル

P-(P)-1♣/1♦-(X)-?

ダブルはメジャーが4枚あるというテイクアウトダブル。一方、1♣/1♦オープンは3rdとはいえ最低12HCPはあるはず（特に4thシートはサウンドオープン）。レスポnderはレスポンスするなら8HCPは欲しい。

[レスポnderの応え方]（ビッド展開一部省略）

- 3NT 4枚メジャーなし。1st/2ndでオープンしなかった12HCPハンド [GD]
- 2NT* マイナーNジャコビー（変化）[LB]
[10..11]_{HC}でマイナーフィット5枚かつメジャー4枚。
- 2♣* メジャーショーイング（変化）[LB]
[10..11]_{HC}でメジャー4枚（マイナー6枚モードはなくなる）
- 2♦* あべこべレイズ（変化）[LB]
[10..11]_{HC}で、①(a)メジャー4枚なし、4枚サポート。①(b)Fハンド。サポートなし。
- 2♥*/2♠* ウィークメジャージャンプ（不変）[LB]
- 1♥/1♠ ①[8..9]_{HC}[10..11]_{HC}の♥/♠5枚、②[10..11]_{HC}の♥/♠4枚（少変化）[ULB]
- P-(P)-1♦-(X)-1NT：4枚メジャーなし。[8..9]_{HC}（少変化）[LB]
- P-(P)-1♣-(X)-1NT：Fハンド。4枚メジャーあるかも。[8..9]_{HC}（不変）[LB]
- P-(P)-1♣-(X)-1♦*：3次元1♦。♦無関係。①[6..7]_{HC}の5枚メジャー、②[6..9]_{HC}のF/準Fハンド（4枚メジャーあるかも）、③[6..7]_{HC}のマイナー2s、④[6..9]_{HC}のマイナー1s（変更）。8HCPないこともある。[ULB]
- パス* ①本来のパス、[0..3]_{HC}[4..5]_{HC}[6..7]_{HC}。
②[8..9]_{HC}のマイナー2s。場合によっては、機会があればダウン覚悟で3♦/3♣をビッド。
- P-(P)-1♦/1♣-(X)-XX*：[6..9]_{HC}の♦/♣スーパーサポート（5、6枚）。後で3♦/3♣で良い。

(2) オーバーコール

P-(P)-1♣/1♦-(1♦/1♥/1♠)-?

オポーネントのメインスーツが分かり、NTコントラクトも容易に視野に入るし、プレイもやりやすい。

[レスポnderの応え方]

- 3NT 4枚メジャーなし。HCPではなく総合的に3NTがベストであると判断（ほぼ不変）[GD]
ストッパーあり。例えば、10、11HCP持っている時に1♠オーバーコールがあって、自分が♠Q10xxと持っているケースなどはすぐ3NTをビッド。
- マイナーNジャコビー：P-(P)-1♦-(1♥/1♠)-2NT*、P-(P)-1♣-(1♦/1♥/1♠)-2NT* [LB]
[10..11]_{HC}で、マイナー5枚以上サポートかつ4枚のアンビッドメジャー。
オープナーは自分のハンドに応じて、メジャーフィットすれば3♥/3♠/4♥/4♠、フィットしなければ3♣/3♦/3NT/5♣/5♦。スラムトライしたければ何らかのビッドを工夫できるはず。
- 4枚メジャーショーイング：P-(P)-1♦-(1♥/1♠)-2♣*、P-(P)-1♣-(1♦/1♥/1♠)-2♣* [LB]

[10..11]_{HC}で、アンビッド4枚メジャースートあり。

(オーバーコールが2の代を越えたら後述のネガティブダブル。) メジャーフィットすれば3♥/3♠/4♥/4♠、フィットしなければ2NT/3NTかマイナーゲーム。スラムトライしたければ何らかのビッドを工夫できるはず。

- あべこべレイズ：P-(P)-1♦-(1♥/1♠)-2♦*、P-(P)-1♣-(1♦/1♥/1♠)-2♦* [LB]

[10..11]_{HC}で、①(a)メジャー4枚なし、4枚サポート。①(b)Fハンド。サポートなし。

- ウィークメジャージャンプ：P-(P)-1♦-(1♥)-2♠*、P-(P)-1♣-(1♦/1♥)-2♥*/2♠*(変化) [LB]

P-(P)-1♦/1♣-(1♠)-2♥*もウィークジャンプとする。

- P-(P)-1♣/1♦/1♥-(X)-1♥/1♠：①[6..9]_{HC}[10..11]_{HC}の♥/♠5枚、②[10..11]_{HC}の♥/♠4枚（少変化） [ULB]

- P-(P)-1♦-(1♥/1♠)-1NT：4枚メジャーなし。ストップパー不要。[8..9]_{HC}（少変化） [LB]

- P-(P)-1♣-(1♦/1♥/1♠)-1NT：Fハンド。4枚メジャーなし。ストップパー不要。[8..9]_{HC}（不変） [LB]

- X* ネガティブダブル。アンビッドメジャースートに興味あり。オーバーコール4♦に対してまで有効。ただし、ビッドのレベルが上がれば、持っている最低のポイントは増えていく。以下がその例である。

1♣-(1♦)-X* ♥♠ちょうど4枚（片方ならそれをビッド）。[9..10][11..12]

1♣/1♦-(1♥)-X* ♠4枚ちょうど。[9..10][11..12]

1♣/1♦-(1♠)-X* ♥4枚以上。[9..10]以上

1♦-(2♣)-X* ♥ and/or ♠4枚。[9..10]以上

1♣-(2♦)-X* ♥ and/or ♠4枚。[9..10]以上

1♣/1♦-(2♥)-X* ♠4枚以上。[9..10][11..12]

1♣/1♦-(2♠)-X* ♥4枚以上。[9..10][11..12]

1♦-(3♣)-X* ♥ and/or ♠4枚。[11..12]

1♣-(3♦)-X* ♥ and/or ♠4枚。[11..12]

1♣/1♦-(3♥)-X* ♠4枚以上。[11..12]

1♣/1♦-(3♠)-X* ♥4枚以上。[11..12]

1♦-(4♣)-X* ♥ and/or ♠4枚。悩んでパスした12HCP

1♣-(4♦)-X* ♥ and/or ♠4枚。悩んでパスした12HCP

ネガティブダブルが返ってきたら、オープナーは以下のようにビッドする。

[オープナーのリビッド]

- キュービッド：[18..19]_{HC}以上 [GD]

- ジャンプしてスートかNTをビッド：[15..17]_{HC} [LB]

- ジャンプしないでスートかNTをビッド：[12..14]_{HC} [LB]

- パス*

①本来のパス、[0..3]_{HC}[4..5]_{HC}[6..7]_{HC}。

②[8..9]_{HC}のマイナー2s。場合によってはダウン覚悟で3♦/3♠をビッドする積もり。

(3) レスポンダーの後ろでの1の代のオーバーコール

省略。

補足説明1——ゲーム理論

一般にゲームには、得点と勝点の2種類の点数の形式がある。ゲームの勝敗を決めるのは勝点だが、この勝点は得点をなんらかの形式で変換したものだ。例えば、IMP戦は得失点差をマッチポイントスケールで変換し、さらにそれを勝点つまりVPに換算する。このように勝点は得点（得失点差）を色濃く引き継ぐ。一方、ペア戦の勝点は同じボードをプレイしたペアの順位（を逆にしたもの）で、得点あるいは失点を引き継がない。

と言う訳で、ゲームを制するための戦略を立てるに際し、勝点と得点がどのような関係、仕組みになっているかを理解しておくべきである。Nシステムは競り合いを考慮に入れるなど、勝点システムにも大いに関心があったが、ここで改めて得点あるいは勝点システムについて少し考えてみよう。

例えば、4♥/4♠に行くか3♥/3♠に留まるかの判断を迫られた時、チーム戦かペア戦で異なる決断をすることになる。

まず、最後の4トリック目の1トリックが取れる確率がどの程度ならゲームトライをすべきか計算してみよう。その確率を p （取れない確率は $1-p$ ）とすると、ゲームに行かないで4トリック取る期待値は、 $50 + 3 \times 30 + 30p$ である。また p はゲームメイク、 $1-p$ はダウンの確率になる。状況はノンバルとすると、ゲームトライの期待値は $420p - 50(1-p)$ である。ゲームが有利な確率は、

$$50 + 3 \times 30 + 30p \leq 420p - (1-p)50$$
$$p \geq \frac{50 + 50 + 3 \times 30}{470 - 30} = \frac{190}{440} = 0.432$$

もしチーム戦なら、ノンバルでは43.2%の確率でゲームが見込めるなら4♥/4♠をトライした方が良いことが分かる。次の表は、この計算方式を他のゲームやスラムに適用した結果である。

	ノンバル	バル
4♥/4♠	43.2%	34.8%
3NT	40.5%	32.8%
5♣/5♦	41.9%	33.8%
6♥/6♠	50.0%	50.0%
6NT	50.5%	50.3%
6♣/6♦	47.4%	48.3%
7♥/7♠	67.3%	67.1%
7NT	67.5%	67.2%
7♣/7♦	66.0%	66.2%

1フィネス成功の確率は50%だから、2フィネス成功は25%である。したがって、厳しいゲームをメイクするには、さらなるフィネス1回の成功に加え、自分とは関係ない何かの幸運——オープニングリード、エンドプレイ可能なカード配置やブレイク、あるいはミスディフェンス——が必要だ。それが見込めれば（その方法があれば私も知りたい。たぶん心理戦・神経戦の類いだろう）、トライするのが良い。ボーナス額がもっと多いバルのゲームに関しては張り切った方が明らかに得である（1/3の確率でさえトライ！）。

一方、スラムに関しては、6♣/6♦を除き、トライしてもしなくても方が良いという結論だ。それならチャレンジした方が楽しいという考えもでてくる。

つまるところ、IMPスコアリングではゲームビッドに関して確かに積極派が戦略的に有利だ。

だが、ビディングの最中に正確な確率は分かるはずもないので、本当は正解なしで、幸運やあなたの技量や直感あるいは性格次第である。

ペア戦戦略

忘れてはならないことは、この計算が、得失点が勝点に大きく影響を与えるチーム戦の場合であることだ。ペア戦なら確率50%未満のゲームにトライする必要はない。

なぜなら、ペア戦の戦略は、まずは平均を目指し、そこからどのようにして上に行くかを考えることだからである。勝率6割でも相当良い成績だろう。プロ野球なら優勝するかもしれない。

そのためには、まず第一にミスをしないうことだ。と言っても、ミスは多種多様で、ミスを防ぐことは不可能だ。2番目は他のプレイヤーがするであろう平均的なビッド、プレイ、ディフェンスを想像することである。つまりここで平均を抜け出そうとする訳である。これがペア戦の要で、これに沿って作戦を練ることになる。あとは他力本願。自分の対戦ペアに幸運が来ないことを願い、難しいボードでは強力なペアとあたらないことを願うのである。強力なペアとは平均的なボード——誰がビッドしても同じコントラクト、プレイも結果も同じ——で対戦することを願うのである。[ケルゼイ『ペアプレイ精選問題集』（吉川竹四郎訳、エスアイビー・アクセス発行）を参照]

平均を抜け出す方法——Nシステムのリミットレイズ3♣/3♦/3♥/

平均を抜け出す方法はある。まずミスを少なくすることだ。その方法はある。本をたくさん読むこと、一番苦手かもしれないポストモテム（検死）を適切にすることだ。

平均を抜け出す2つ目の方法は、プレイで1トリック余分に取りに行くことだ。当たり前？ フィネス以外のプレイは必然的にやらなければならないものだ。だからこれらのプレイテクニックは除外する。結局のところ、1トリック余分を取るため、1ダウン覚悟で五分五分のフィネスをやるか否かだ。危険を冒してトライする価値はあるだろうか。その判断はあなたが決めることでこれにも正解はない。[ケルゼイ『フィネス精選問題集』（吉川竹四郎訳、エスアイビー・アクセス発行）を参照]

3つ目は、競り合いビッドで順位に勝つという方法だ。具体的にはバーゲン流の、少し過激なりミットレイズ3♣である（Nシステムはメジャーオープンでの競り合いになるとスラム志向の3♣/3♦/3♥が、バーゲン風レイズに変換することを思いだそう）。

メジャースートのリミットレイズの基本戦略の考え方は以下の通りである。

- ①上限レイズ（3♣）——1ダウンするかもしれない。これ以上は自分からビッドできないゾーンにいる。
- ②インビテーションレイズ（3♦/3♥）——ゲームの可能性のあるゾーンにいる（3♦/3♥は有効ショートスートの有無）。
- ③プリエンプティブレイズ（4♥/4♠）——上限レイズのバリエーション。たぶん上限を超えているサクリファイスビッド。こちらにゲームがあるか不明だが、オポネントにはゲームがありそうだ。

参考：Nシステムを使わない場合の競り合いの損得計算

以下はマイナーオープンの場合のパートスコアの競り合いについて考察してみよう。

まずはチーム戦だとしよう。自分たちの2♥/2♠/3♣/3♦がメイク確実なのに、オポネントに3♣/3♦/3♥/3♠に行かれ1ダウン、50点の勝ちだった。裏のパートナーは何事もなく2♥/2♠/3♣/3♦メイクで110点取られ、結果、差し引き60点のマイナス。

チーム戦だとこの60点の差は2IMPとなる。これをVPに換算するとOVPである（これだけでは）。

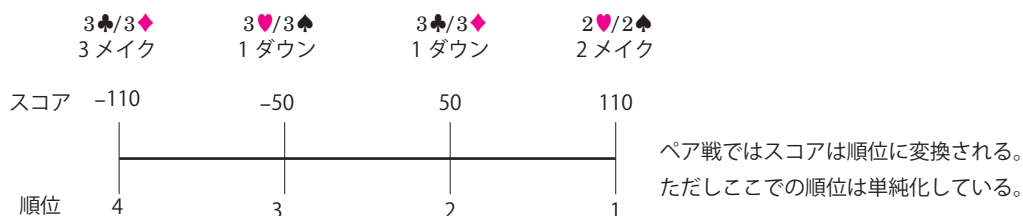
この結果は悔しいので、さらに危険を冒して3♥/3♠/4♣/4♦をビッドすべきだったのだろうか？

オーバービッドで1ダウンした時、裏が競り合っていなければ-160点、-4IMP、-2VPになる。

という訳で、実は競り合いに熱くなる必要がないのだ。ただし16ボード以上のゲームで、この不幸が1回の場合の話で、こんなケースが3回以上あればこの試合はほぼ負けるだろう。実力差かもしれないが…。

もしオポネントが3メイクしたらどうかって？ それはディフェンスミスか、もともとオポネントのコントラクトだったということである。あるいはそれを阻めなかったビッド戦略が始めから間違っていたのである。「修業」のやり直しが必要だ。正しいリミットビッドをしていなかったのかもしれない。注意：もちろん、この言は机上の論だ。気にされないように。

一方、ペア戦だとこの判断が運命の境目である。なぜなら、本当の相手は目の前にいるペアではなく、同じボードをプレイする多くのペアだ。だから平均を想定する必要がある。110点で終わればベストだろうが、それができない今、110点ペアが多いか、50点ペアが多いか考えてみることだ。とりあえず「平均」を目指すのである。



上の図で「-110より-50の方が良い」と悔しさのあまり3♥/3♠とコンピートするプレイヤーは、確実に「3位」を狙うことを意味する。実際は（ビッドさえ正しければ）相当の確率で「2位」になったであろう（20HCP程度で3メイクするのはいろいろな条件が重ならないと難しい）。悪くとも2位と4位になるのは半々なのであってコンピートの必要はなかったのである。

ところで、われわれペアは修業を積んだゾーンビッターなので、実はこの状況でさらに競ってレイズを続ける必然性はない。リミットビッド経由なら、既にビッドはベストコントラクトで言い終わっているはずである。「悔しさ」はあり得ないのである。[注：先の確率モデルで、2の代が確実であって3の代にチャレンジした方が良い確率を計算すると、バルでもノンバルでも $p \geq 1$ となる。50%ではない。確実にメイクしないならトライする理由はないということである。当たり前！]

実際、3の代の競り合いになったとき、「平均を外れる」つもりなら（一発勝負）、ペナルティダブルが正解だ。この結果、少なくとも平均を外れることは確かである（幸か不幸か不明）。ゲームとはこういうものである。

次は、もしオポーネントと4♥/4♠で競り合ったらどうなるだろうか。4♥とビッドしたらオポーネントが4♠と応じたでしょう。競り合いが生じたのは①、②、④のケースだからだろう。

このケースは、よほど犠牲的精神が強いペアでなければHCPは双方ほぼ20-20に分かれている。hepはそれぞれ25-25くらいと思ってよい。結局のところ、ゲームメイクするか否かは絵札の合計点ではなく、絵札の枚数、サイドスート絵札の位置（特にサイドスートのA、K）、あるいは分散にかかっているのである（ただし仮にK（A）の後ろにA（K）があったとしても、ディクレアラースイドはトランブリッチなのでいろいろと技が使え、A（K）が取れるとは限らないし、スローインの種になるかもしれない）。つまり、4♥も4♠もメイクする、両方ダウン、片方ダウン・片方メイクの可能性があるということである。ここでまたゲーム理論を持ち出したいところだが、私の能力を超える。5♥ができる確かさと4♠がメイクする確かさは、たぶん無相関だと言うことに止めておく。

Nシステムはリミットビッドで組み立てられているので、限界（ゾーン）を強く意識している。その点で競り合いに関して他のシステムより優位に立つことができる。そもそも競り合い志向ではなくゲーム／スラムハンティングに狙いを定めているので、自分らができると思うコントラクトを早く「先取り宣言」する。この場合、パートナー同士、4♥に至った経過（特に①②③④）やその限界を理解しているはずだ。自分がぎりぎりのゾーン上位なのか、余裕のあるゾーンにいるか理解している。ゲームハンターであるわれわれの4♥はたぶん上限である可能性は高い。

と言う訳で、「この先どうすべきか——バスカダブルか5♥か」の正解は言えないのだ。

つまり、競り合いは、システムが自動的に決めるのではなく、あなた自身のハンドエバリュエーションに基づいてあなたが決めることである。辛いことだろう。

補足説明2——ダブル付きスコア

コントラクト	メイク	ノンバル	バル	備考
1NTX	1	180	180	ゲーム点には達しない
	2	280	380	ゲーム点には達しない
2♦X／2♣X	2	180	180	ゲーム点には達しない
	3	280	380	ゲーム点には達しない
2♠X／2♥X	2	470	670	ゲーム点
	3	570	870	
3♦X／3♣X	3	470	670	
	4	570	870	
3♠X／3♥X	3	530	730	
	4	630	930	
4♠X／4♥X	4	590	790	
	5	690	990	
5♦X／5♣X	5	550	750	
	6	650	950	
1♦XX／1♣XX	1	230	230	ゲーム点には達しない
	2	430	630	ゲーム点
1♠XX／1♥XX	1	520	720	ゲーム点
	2	720	1120	
1NTXX	1	560	760	ゲーム点
	2	760	1160	

ダウン	ノンバル	バル	備考
1ダウン	50	100	ゲーム点には達しない
2ダウン	100	200	ゲーム点には達しない
ダブルド1ダウン	100	200	ゲーム点には達しない
ダブルド2ダウン	300	500	ノンバルではゲーム点には達しない
ダブルド3ダウン	500	800	
リダブルド1ダウン	200	400	ゲーム点には達しない
リダブルド2ダウン	600	1000	

注：1NTに対するダブルは1ダウンさせても50点プラスなので、普通はしません（特にフラットハンドならXXをかけられる恐れがあります）。戦略的に相手のゲームビッドを阻止できると判断したらダブルするのは可能です（実際は難しい判断です）。もっとも、テイクアウトダブルで自分らの可能性を探すのを否定する訳ではありません。運不運は誰にも分かりません。

またスートでも2の代までのダブルは普通テイクアウトダブルになる。次章参照。

【蛇足——ディフェンスとビディングシーケンスの分析】

ブリッジはでいつもディクレアラーになる訳ではなく、ディフェンスもブリッジだ。しかも、ディフェンスはディクレアラーより2倍多くプレイするので、その重みは2倍である。

プレイ：ディフェンス＝1：2

そして、ディフェンスの重みの内、2分の1が「オープニングリード」であると考えてもらいたい。

つまり、オープニングリードの一撃は、ディクレアラーの全13トリックに匹敵すると言っても過言ではない。このオープニングリードは自分のハンドビディングシーケンスを分析することから決まる。特にディクレアラーのハンドシェイプが問題となるはずだ——F、準F、2s、1sかである。それに応じパッシブディフェンスか、アクティブディフェンスか方針を立てるのである。

なお、初級者は、なぜか自分のハンドだけを判断してからオープニングリードを決める人が多い。極端に言えば、短期記憶しかなくビディング経過を忘れ、最終コントラクトしか憶えていない。リードを選ぶ前に一呼吸して、ディクレアラーのハンドシェイプを想像する習慣を身に付けよう。これには呪文のように唱えるのが近道だ。

「4432、4333、5332、5422、5431、5521、6322、6331」

これ以外のハンドシェイプは想定外だとしても大して問題はない。Nシステムでもこれら以外は（1スターハンドを除いて）対処外である。

ハンド例8：オープンに対する攻防

No. 1

♠ 9 8 7 5 4
♥ 7
♦ 10 2
♣ Q 6 5 3

♠ Q J 10 6 2
♥ K Q 10 9 4
♦ 4
♣ 9 8

♠ K 3
♥ A J 8
♦ A 8 7
♣ A J 10 7 4

♠ A
♥ 6 5 3 2
♦ K Q J 10 6 5 3
♣ K 2

N	E	S	W
	1NT	X*	2NT* ¹
P	3♣* ²	P	3♠* ³
P	4♥	P	P
P			

*：Xに対してはシステムオン。例外としてXXと2NTのコンベンションが増える。
1：2NTは5-5以上の2sハンド。Xを流す選択肢もあるが、5-5なのでゲームを狙う。
2♣/2♦/2♥/2♠/3♣/4♦/4♥/4♠の意味は不変。XXは2♣へのトランスファー
2：ステップビッドで、どのスートが5-5か尋ねている
3：3♠は♥が5-5の意味。
ちなみに、3♦は♥とマイナー、3♥は♠とマイナー、3NTはマイナーが5-5である

No. 2

♠ K 10 2
♥ 9 6
♦ A Q 10 9 7 3
♣ 8 4

♠ A Q 9 8 6 4
♥ Q 7 5
♦ 8
♣ A Q 7

♠ J 3
♥ J 10 8 3 2
♦ 6 5 4
♣ 10 9 2

♠ 7 5
♥ A K 4
♦ K J 2
♣ K J 6 5 3

N	E	S	W
		1NT	2♣
2NT* ¹	P	3♣*	P
3NT ²	P	P	P

1*：レーベンソール：3♣をビッドするよう要求
2：♣にストッパーあり、3NTはどうかと提案。パスあり

No. 3

♠ A 4 2
♥ K 9 3
♦ 8 6 5
♣ A K Q 7

♠ 10 8 7
♥ Q J 6
♦ 7
♣ 10 8 5 4 3 2

♠ Q J 5
♥ 10 7 4
♦ A K 10 9 3 2
♣ 9

♠ K 9 6 3
♥ A 8 5 2
♦ Q J 4
♣ J 6

N	E	S	W
1NT	2♦	2NT* ¹	P
3♣*	P	3♦ ²	P
3NT ³	P	P	P

1*：レーベンソール：3♣をビッドするよう要求
2：3♦はメジャーアスキングかつオバーネットスートにストッパーあり [GD]
3：メジャースートはない。♠A、♣AKQとパートナーのストッパーを信じて3NT。

No. 4

♠ A Q 7 6
♥ A 9 8
♦ 9 5 4
♣ K Q 3

♠ 9 8 4 2
♥ 5 3
♦ J 7
♣ A J 9 8 4

♠ K 5
♥ K Q J 10 6 2
♦ Q 8
♣ 10 7 2

♠ J 10 3
♥ 7 4
♦ A K 10 6 3 2
♣ 6 5

N	E	S	W
1NT	2♥	2NT* ¹	P
3♣* ²	P	3♦ ³	P
P ⁴	P		

1*：レーベンソール：3♣をビッドするよう要求（ストッパーがないので誤用）
2：3♣をビッドするだけ
3：3♦は♦6枚以上。[6..10]高位
4：♥1ストッパーだが、ミナムなのでパス（3NTはあったが）

1：3♦がより正しいビッド（10HCP程度と評価できる）。
3の代のニュースートは「ダイレクト3」でゲーム宣言

No. 5

♠ 4 3
♥ A Q 7 5 2
♦ A 6 3
♣ 8 5 2

♠ Q J 9 6
♥ 9 3
♦ 10 4
♣ A K J 10 7

	N	
W		E
	S	

♠ A K 8 5 2
♥ K 6 4
♦ K Q 7
♣ 9 3

♠ 10 7
♥ J 10 8
♦ J 9 8 5 2
♣ Q 6 4

No. 6

♠ 6 5 2
♥ 5 3
♦ 9 8 3 2
♣ 9 8 7 4

♠ Q 10 9 7 3
♥ 10 4
♦ Q 6 5
♣ A Q 3

	N	
W		E
	S	

♠ A 8
♥ K Q J 9 8 6
♦ K 7 4
♣ 10 5

♠ K J 4
♥ A 7 2
♦ A J 10
♣ K J 6 2

No. 7

♠ K Q J 8 7 2
♥ A 10 5
♦ 9 6
♣ 8 4

♠ 10 5 3
♥ K J 6
♦ A K 5
♣ K Q 10 7

	N	
W		E
	S	

♠ A 4
♥ 9 7 4 3 2
♦ 10 8 3
♣ 6 3 2

♠ 9 6
♥ Q 8
♦ Q J 7 4 2
♣ A J 9 5

No. 8

♠ K 10 7
♥ A K Q 4 2
♦ 10 5 3
♣ 6 3

♠ 5 4 2
♥ 10 9 8
♦ Q 7 6 2
♣ K 10 8

	N	
W		E
	S	

♠ A Q 8
♥ J 7 6 3
♦ 9 4
♣ Q J 5 2

♠ J 9 6 3
♥ 5
♦ A K J 8
♣ A 9 7 4

No. 9

♠ 10 9 2
♥ K 8 6 4 3
♦ 9 7 3
♣ 4 2

♠ K 7 5 4
♥ 10
♦ A 6 5 2
♣ K J 6 3

	N	
W		E
	S	

♠ J
♥ A J 5 2
♦ Q J 10 8
♣ A 10 9 7

♠ A Q 8 6 3
♥ Q 9 7
♦ K 7
♣ Q 8 5

N	E	S	W
		1NT	2♣
3♥ ¹	P	4♥	P
P	P	P	

1: 3♥は♥5枚以上、[10..11]以上、♣ストップバーなし

N	E	S	W
		1NT	2♥
P	4♠ ²	P	3♠ ^{*1}
P	P	P	P

*: ダイレクト3レベル: ♠5枚以上、[11..12]以上 [GD]

1: ♠5枚以上、♥ストップバーなし。2NT経由していないことに注意

2: マキシマムで♠がフィットした。パスや3NTは不適

N	E	S	W
			1NT
2♠	3NT*	P	4♣ ¹
P	P ²	P	P
P			

*: 3NTはナチュラルだが、オポーネントスートにストップバーなし

1: 3NTは危険そう。♣はどうか

2: ♠はほぼ確実に2枚取られそう。5♣は無理だろう

N	E	S	W
1♥	X	3♦ ¹	P
3♥ ²	P	P	P

1: サポート4枚以上、[11..12]、有効ショートスートなし。ゲームトライ [LB]

2: 特に言うこともないのでパス

N	E	S	W
P	1♠	X	4♥ ^{*1}
P	4♠ ²	P	P
P			

*: スプリンターレイズ: サポート4枚以上、[13..15]、♥が有効ショート [GD]

1: ♠がフィットしているので、リダブルや2♠は不適

2: ♥ショートは価値がない。♥Qの2点が♣にあれば悩ましいところだ。

No. 10

♠6
♥K762
♦A854
♣A643

♠KQJ95
♥9
♦QJ9
♣J1085

N	E
W	S

♠A83
♥AQJ84
♦K7
♣KQ2

♠10742
♥1053
♦10632
♣97

N	E	S	W
		1♥	1♠
3♠ ^{*1}	P	4NT ²	P
5♥	P	5NT	P
6♦	P	7♥	P
P	P		

*: スプリンターレイズ：♥4枚以上サポート、[13..15]、♠が有効ショート [GD]

1：3♥、2♠、2♣は不適

2：シンプルブラックウッドとして（RKCBでもOK）

No. 11

♠95
♥J1087
♦964
♣J954

♠J7
♥A943
♦1085
♣A863

N	E
W	S

♠AQ8643
♥K62
♦A
♣K72

♠K102
♥Q5
♦KQJ732
♣Q10

N	E	S	W
	1♠	2♦	X ^{*1}
P	3♠ ²	P	4♠ ³
P	P	P	

*: ネガティブダブル：♥4枚以上、[6..10]以上

1：2♥は不適

2：2♠は弱すぎ。不適

3：2Aは大きい

No. 12

♠AK53
♥QJ6
♦62
♣QJ74

♠Q1096
♥A95
♦QJ108
♣A8

N	E
W	S

♠J7
♥1042
♦9754
♣9532

♠842
♥K873
♦AK3
♣K106

N	E	S	W
		1♣	X
2♣ ^{*1}	P	2♦ ²	P
2♠ ³	P	2NT	P
3NT	P	P	P

1*: メジャー4枚、[12..14]_{HC}以上 [GD]

♣が4枚あるのでリダブルは不適

2：4枚メジャーあり（バベット風）

3：♠4枚

No. 13

♠Q1053
♥KQJ9
♦A
♣J964

♠A7
♥A843
♦KQJ62
♣52

N	E
W	S

♠K86
♥752
♦108743
♣AK

♠J942
♥106
♦95
♣Q10873

N	E	S	W
			1♦
X	2♦ ^{*1}	P	2♥ ²
P	3NT ³	P	P
P			

1*: あべこべレイズ：[10..11]_{HC}以上、4枚メジャーなし [ULB]

あべこべマイナーレイズはダブルが入っても意味は変わらない。

2：2♥は本来♥4枚、[15..17]_{HC}のリバース [ULB]

ここでは♦フィットを想定し、♦KQJxxxは7HCP以上と判断した

3：♠にストッパーがあって、♦が4トリックは取れそうなので3NTをトライ

No. 14

♠K974
♥K653
♦AK
♣J62

♠103
♥QJ97
♦962
♣8543

N	E
W	S

♠QJ86
♥102
♦QJ1083
♣A9

♠A52
♥A84
♦754
♣KQ107

N	E	S	W
1♣	1♦	2♦ ^{*1}	P
2NT ²	P	3NT ³	P
P	P		

1*: あべこべレイズ：[10..11]_{HC}以上、4枚メジャーなし。キュービッドでない [ULB]

あべこべマイナーレイズはオーバーコールが入っても意味は変わらない。

すぐ3NTをビッドしたいが、♦ストッパーが分からないので、あべこべレイズした

2：[12..14]_{HC}のフラットハンドなので2NT

3：たぶんストッパーがあるので3NT。運次第が他に選択肢はない

No. 15

♠ 9 2
♥ K Q 8 7
♦ 8 7 4 3
♣ 10 6 5

♠ A K 6
♥ 9 5 3
♦ J 5 2
♣ K 8 7 4

	N	
W		E
	S	

♠ Q J 10 8 4
♥ J 10 6
♦ A 9
♣ Q J 9

♠ 7 5 3
♥ A 4 2
♦ K Q 10 6
♣ A 3 2

No. 16

♠ 8 2
♥ A K Q 9 6
♦ K J 7
♣ J 10 5

♠ Q 5
♥ 10 7 2
♦ A 8 6 3
♣ A K 9 4

	N	
W		E
	S	

♠ A 9 7
♥ J 8 5
♦ Q 10 4 2
♣ Q 6 3

♠ K J 10 6 4 3
♥ 4 3
♦ 9 5
♣ 8 7 2

No. 17

♠ A 7 2
♥ A 9 5 3
♦ K Q
♣ J 9 8 4

♠ 10 5
♥ Q J 2
♦ J 8 7 3 2
♣ A 5 2

	N	
W		E
	S	

♠ 9 8 6
♥ K 8 7 4
♦ 10 9 6
♣ K Q 7

♠ K Q J 4 3
♥ 10 6
♦ A 5 4
♣ 10 6 3

No. 18

♠ J 8
♥ K Q 10 9 7
♦ 10 5 4
♣ A 9 4

♠ 5 4 2
♥ A J 4
♦ A J 6 3
♣ K J 3

	N	
W		E
	S	

♠ Q 10 9 6
♥ 8 3 2
♦ 9 8 2
♣ 10 7 5

♠ A K 7 3
♥ 6 5
♦ K Q 7
♣ Q 8 6 2

No. 19

♠ J 8
♥ K Q 10 9 7
♦ 10
♣ A 9 6 4 2

♠ 5 4 2
♥ A J 4
♦ A J 6 3
♣ K J 3

	N	
W		E
	S	

♠ Q 10 9 6
♥ 8 3 2
♦ 9 8 4
♣ 10 7 5

♠ A K 7 3
♥ 6 5
♦ K Q 7 5 2
♣ Q 8

N	E	S	W
	1♦	1♠	2♦ ^{*1}
P	2NT ²	P	P ³
P			

1*: あべこべレイズ: [10..11]_{HC}以上、4枚メジャーなし [ULB]2*: [12..14]_{HC}のフラットハンドなので2NT

3*: パス以外のビッドはない

N	E	S	W
			1♣
1♥	2♠ ^{*1}	P	P ²
P			

1*: ウィークジャンプ: ♠6枚以上、[0..3][4..5] [LB]

1♣やパスは不適

2*: 2NTや3♠は不適で、このままパス

N	E	S	W
1♣	1♠	X ^{*1}	P
2♥	P	P ²	P

1*: ネガティブダブル: ♥4枚以上、[6..10]以上

♥のテイクアウトダブルなので、パスは不適

2*: パートナーはミニマムビッドなので、3♥は不適

N	E	S	W
			1♦
1♥	2♣ ^{*1}	P	2NT ²
P	3NT	P	P
P			

1*: メジャースートショーイング: [12..14]_{HC}以上2*: 4枚メジャーなし (あれば2♦)。[12..14]_{HC}

N	E	S	W
			1♦
1♥	2NT ^{*1}	P	3♦ ²
P	3NT ³	P	P ⁴
P			

1*: マイナーNジャコビー: [12..14]_{HC}以上、♦5枚以上、メジャー4枚2*: 4枚メジャーなしのミニマム。[12..14]_{HC}[15..17]_{HC}なら3NT

3*: 3NTか5♦の選択

4*: 3NTでよい

【ウィーク2に対するレーベンソールビッド例】

No. 1

♠Q J 10 8 6 3	
♥10 7	
♦A 4	
♣9 5 2	
♠A 9 4	
♥K 8 5 2	
♦Q 7 6	
♣A 7 3	
	♠K 7 5
	♥A 6 3
	♦K J 9 2
	♣K 8 4
	♠2
	♥Q J 9 4
	♦10 8 5 3
	♣Q J 10 6

N		
W	E	
	S	

No. 2

♠AK10 7 2	
♥8 4	
♦K Q 2	
♣Q 6	
♠9 5 3	
♥10 7	
♦J 10 6	
♣10 9 8 5 4	
	♠8 6
	♥K Q J 9 5 2
	♦9 7 4
	♣J 3
	♠Q J 4
	♥A 6
	♦A 8 5 3
	♣AK 7 2

N		
W	E	
	S	

No. 3

♠Q J 10	
♥5 2	
♦Q J 7 4	
♣10 8 6 3	
♠K 7 2	
♥A 10 8	
♦A 6 3	
♣Q J 5 4	
	♠A 9 6 5 3
	♥9 4
	♦K 9 8
	♣A 7 2
	♠8 4
	♥K Q J 7 6 3
	♦10 5 2
	♣K 9

N		
W	E	
	S	

No. 4

♠K J 9	
♥A 4 2	
♦AK 3	
♣K J 6 5	
♠5 4	
♥K Q J 9 7 3	
♦J 8 6	
♣10 2	
	♠Q 10 8 3
	♥6
	♦10 7 5 2
	♣Q 9 8 4
	♠A 7 6 2
	♥10 8 5
	♦Q 9 4
	♣A 7 3

N		
W	E	
	S	

N	E	S	W
2♠	X	P	2NT*
P	3♣*	P	3♠ ¹
P	3NT	P	P
P			

*: レーベンソール: 3♣をビッドするよう要求

ポイントが多いか少ないかのどちらか。多い場合はストッパーあり。

1: スローキュービッド。4枚♥あるか尋ねた。♠には1ストッパー。[13..15] [GD]

N	E	S	W
	2♥	X	P
4♠ ¹	P	6♣	P
P	P		

1: レーベンソールを使っているとして、良い♠5枚以上の[13..15]以上

2: パートナーに無駄な♥がなさそうなので6♣

N	E	S	W
		2♥	X
P	3♣*	P	4♣
P	P	P	

*: ♠4枚以上、[6..10]高位。ダイレクト3レベル [LB]

レーベンソールビッドをしていないのでストッパーなし。

N	E	S	W
			2♥
X	P	2NT*	P
3♣*	P	3♠ ¹	P
3NT	P	P	P

*: レーベンソール: 3♣をビッドするよう要求

1: スロー3レベルビッドで、♠4枚以上。[11..12] [LB]

バランシング、ダブル、オーバーコール

Nシステムからの競り合い

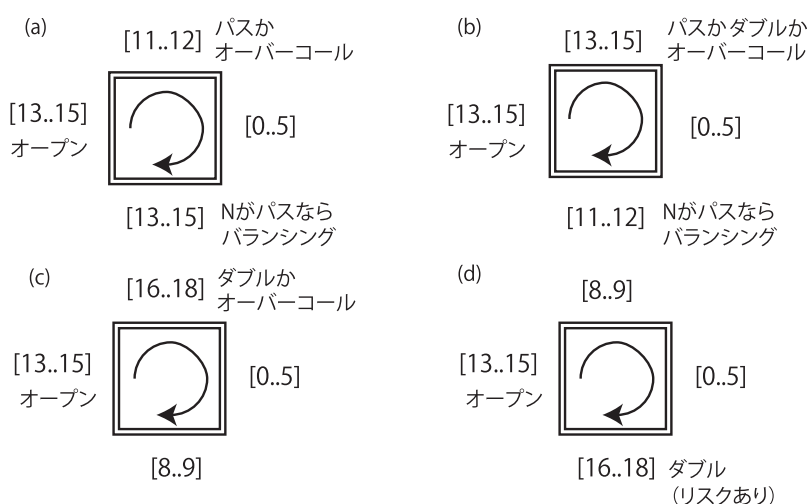
12-1 Nシステムの競り合いに対する考え方と対処法

Nシステムはゲームハンティングが狙いなので、パートスコアで留まると予想できるなら「無理せず」というのがポリシーである。競り合いには、「適当に楽しく参加する」というスタンスである。したがって、RHOのオープン直後、[13..15]でも、(理想型なダブルを除いて) 無闇にダブルをかける必要はないと考える。自分またはパートナーのバランシングやテイクアウトダブルができる機会が来るのを待つ。ただし、しかるべきオーバーコール (10HCP以上) はする。

なお、ゲーム可能条件は、オープナーの後ろでそこそこポイントがあれば絵札配置上2HCP程度有利なので、24hep+フィネス可能 (相互にエントリーがあるという条件で) に変わる。オーバーコールも絵札位置の有利さがあってトリック計算的には同等だろう。

ゲーム可能クロスゾーン：主要な対抗策はサンドイッチ1NTとELCD

NSでゲームが可能なのは次図の(a)(b)(c)のようなケースと想定できる (各スートほぼノーマルブレイクとして)。



ゲーム可能ゾーン配置

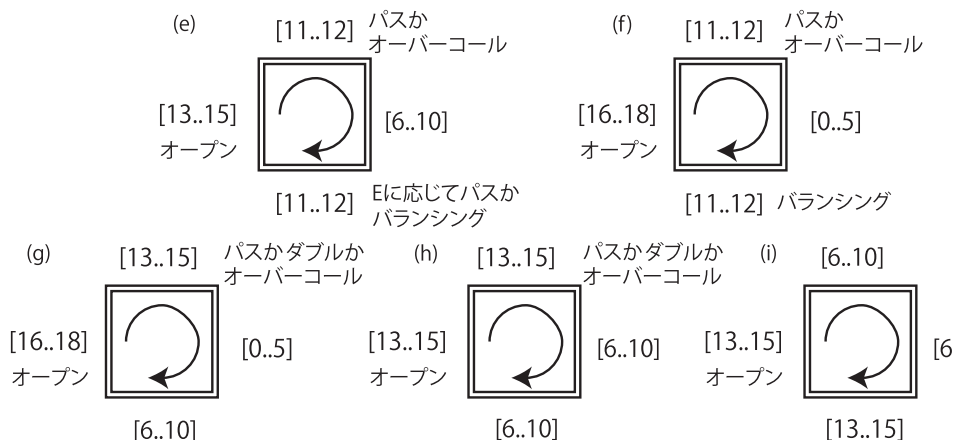
この図を見ると相手方 (W) のオープンに対して、(b)の2ndシート (N) で[13..15]なら直後にダブル

する必要はなく、4thシート（S、バランシングポジション）が1NTやダブルをかければ良いということが分かる。4thシートで[10..11]_{HC}[12..14]_{HC}ならオープンが流れてきたらパスしてはならないということだ。ただし現実には、レスポnder（E）は4、5HCPで「ライト」ビッドするかもしれない。このケースでSは[10..11]_{HC}ならサンドイッチ1NT（316ページ参照）かパスしてNに任せる（オーバーコールはOK）。

バランシングに限らないが、競り合いに有効なダブルにELCD（Equal Level Conversion Double）もある。これは、♣が短く、♦が長い43=5=1のような場合も含むメジャースートに対するダブルである。ダブルはオープンスートが短いとは限らないということである。なお、アドバンサーはパートナーがバランシング1NTをビッドしなかったということを忘れずに。つまり[12..14]_{HC}のストッパー付きのフラットハンド（アンビッドメジャー4枚否定せず）ではないということである。

パートスコアゾーンでの競り合い

ゲームまでは狙わない競り合い状況はどうなるだろうか。典型的なケースは以下の図のようであろう。



パートスコアゾーン配置

[0..5]のレスポnderがパスしたとして、上段ケース(e)(f)ならバランシングで自分らのコントラクトが取れそうだが、ケース(g)はリスクを冒してバランシングするかの判断はシステム対処外である（パスしてダウンさせてもプラス得点である）。

ケース(h)(i)は相手方のビッド交換が行われているので、4thポジションで介入すれば厳しい競合になる。運が良ければゲームはあるが、「趣味の範囲内」としてオークションを楽しもう。その場合アドバンサーは自分のポイントゾーンが高くてもあまり張り切らないようにしよう。自分以外の3人がビッドし、自分が11HCP持っていても、自分らと相手の合計HCPはほぼ20-20だ。トランプフィットが5-4以上ないとゲームはないし、4-4フィット程度では3の代のコントラクトさえメイクは難しい。

(1) 相手方のメジャーオープンに対するNシステムのダブル戦略

N（4thシート）は[10..11]_{HC}[12..14]_{HC}あって、「(1♥)-P-(P)-(P)-(P)」や「(1♥)-P-(2♥)-P-(P)」の展開で自分のところに来たら、[10..11]_{HC}でも

- ①アンビッドメジャー（♠）4枚：ELCDダブル（例：4=3=5=2）または1NTオーバーコール
- ②アンビッドメジャー（♠）3枚以下のフラットハンド：パスか1NTオーバーコール
- ③アンビッドメジャー♠5枚以上：2の代でできるオーバーコール（2♠）
- ④アンビッドマイナー5枚以上：2の代でできる普通のオーバーコール（2♣/2♦）

など、バランシングする。ただし、1NTオーバーコールは、[12..14]_{HC}のストッパー付きのフラットハンド（アンビッドメジャー4枚否定せず）という要件である。もちろん「やぶ蛇」のリスクは覚悟しておく。

一方、もし(1♠)-P-(2♠)-P-(P)-?なら、4枚♥でELCDをかけるのはもっと難しい。したがって、

積極的なら、もし[10..11]_{HC}[12..14]_{HC}なら理想的ダブルではなくとも初めからダブル（ELCD）が簡単だという話になる。ただし、ELCDを使っている場合、アドバンサーは「レスポnderもオークションに参加した」ならあまり張り切らないということである。

ケース(d)の[16..18]以上のダブルは多少リスクはあるが仕方ないダブルだ（普通のダブル）。ダブルは自分の番が回ってきたら、ニュースートや1NTのリビッドする。

(2) 相手方のマイナーオープンに対するNシステムのダブル戦略

マイナーオープンの7割程度は4432、4333、5332パターンである。したがってダブル戦略はメジャーオープンとは異なる（オーバーコールや直後1NTの意味は同じ）。今度は、2ndシートは、[13..15]でダブル可能ハンドなら、すぐダブルする（メジャーオープンの場合と結果は同じだが思考プロセスは違う）。パートナーは平均7HCPは持っているとしたら楽天的には見込めるものの、0HCPもあり得るのでバランシングに比べリスクである。

マイナーオープンに対するダブルの重要な前提条件は、[15..17]_{HC}のフラットハンドはストッパーがなくとも1NTオーバーコールするということである。

ストッパー不要という条件は楽天的だが、オープンマイナーは短い（危険でない）かもしれない、また、1NTでコントラクトが終わるようなら（可能性高い）、ストッパーなんて気にしなくて良い。パートナーは4枚メジャーフィットを知りたいければキュービッドによって低いレベルで探査できる。

なお、パートナーは平均7HCPくらいなので狙いは1NTで、せいぜい2♥/2♠コントラクトである。高レベルの2NT/3♣/3♦は運が悪いケースだ。運が良くアドバンサーが[8..9]_{HC}なら、オープナーの絵札をフィネスなどで無力化できゲームがありそうだ。

ではダブルの要件は、

- (1♣/1♦)-X [12..14]_{HC}、44=32、44=41（悪くとも43=42）ハンド

オープンスートがショートとは限らないが、4枚メジャーを保証する。つまりこちらもマイナーオープンのハンドである。ただし、好条件がなければゲームレベルまで行くつもりはまい。

注：メジャー5-4持っているとき、ダブルかオーバーコールに迷うが、ポイントが少なければオーバーコールが優先だ。ただ、オーバーコールにはオープニングリードを示唆するという役割もあるので。オープニングリードに興味があればダブルを選んで良い。選択はシステム対処外である。

したがって、4枚メジャーがあるケースは、

- (1♣/1♦)-X-(P)-2♣/2♦のキュービッドは、[10..11]_{HC}以上のメジャーアスキング。ほぼゲーム宣言である。

- (1♣/1♦)-X-(P)-2♥/2♠は、[8..9]_{HC}で♥/♠4枚以上である。

- (1♣/1♦)-X-(P)-1♥/1♠は、[0..7]_{HC}で♥/♠4枚以上である。

4枚メジャーなしのケースは、

- (1♣/1♦)-X-(P)-3NTは、[12..14]_{HC}。

- (1♣/1♦)-X-(P)-2NTは、[10..11]_{HC}（ほぼGD）。

- (1♣/1♦)-X-(P)-1NTは、[8..9]_{HC}。

- (1♣/1♦)-X-(P)-2♦/3♣は、♦/♣5枚以上のアンバランスハンド、[10..11]_{HC}以上（ULB）。

- (1♣/1♦)-X-(P)-1♦/2♣は、[0..7]_{HC}。ただし♦/♣は3枚かもしれない。アドバンサーはもし[0..5]_{HC}なら引き続くコールを見極める。場合によってはSOSリダブルが必要かも。

- (1♣/1♦)-X-(P)-Pは、5枚以上で[6..9]_{HC}高位。

注：(1♣/1♦)-X-(P)-1♠-(P)-1NTは[15..17]_{HC}以上ではなく、[12..14]_{HC}のハンドである。なぜならマイナーオープンの場合、[15..17]_{HC}のフラットハンドはストッパーがなくとも直後の1NTオーバーコールをするからだ。

12-2 1♣/1♦オープンのレスポnder直後のオーバーコール

メジャーオープン、レスポnderの最初のビッドでほぼ最終コントラクトを予想できるが、マイナーオープンでは、(すぐリミットレスポンスができないなら) 予想は付けにくい。特に、パートスコアレベルの攻防でレスポnderの直後にオーバーコールが入ると厄介になる(オープナー直後のオーバーコールへの対処はさほど難しくない)。ここではオーバーコール側としてのコンベンションを説明する。

ただし、オーバーコールはその要件が緩いため、「ヒューマンファクター」に基づいているのが現実である。ここではマイナーオープンに対する特殊なオーバーコール「サンドイッチ1NT」だけ取り上げる。

サンドイッチ1NT

(1♣/1♦)–P–(1♥/1♠)–1NTは、サンドイッチ1NTと呼ばれるビッドで、アンユージュアル2NTやマイケルスキュービッドと同趣旨の比較的弱い(10HCP前後) アンビッド2スーター(メジャー4枚+マイナー5枚) 示している。

オープナーは、レスポnderの♥/♠長さやポイントゾーンが分からないうちに2の代に入らなければならないので厄介になることが多い。オープナー側の対策として次のサポートダブルの応用が有効だろう。ただし、Nシステムではサポートダブルは使わなくともよい。

サポートダブル(Nシステムでは使わない)

例えば、1♣/1♦–(P)–1♥–(1♠/1NT)となると、オープナーはレスポnderの♥の長さが4枚か5枚か知りたいものだ。そこでオープナーはダブルをかけることで(1♣/1♦–(P)–1♥–(1♠)–X)、自分が♥3枚持っていること(合わせて[12..14]_{HC}にいること)を知らせ、後はパートナーに任せるというやり方がある。これをサポートダブルと呼ぶ。

ただし、Nシステムでは、オープナーは[12..14]_{HC}のフラットハンドなら、パスか1NTリビッドしてレスポnderのリビッドを待つ(パートナーはゲームの有無を判断できるはず)。♥3枚サポートはこの段階では示さない。例えば、

1♣/1♦–(P)–1♥–(1♠)–P

で、パスの意味はフラットハンド、[12..14]_{HC}、♠ストッパーなし、♥3枚以下、♣3~5枚を示す「リミットビッド」になる。つまり、シェイプは4=3=3=3、4=23=4、332=5である。もし1NTリビッドなら同様のハンドで♠ストッパーありということである。レスポnderは自分の判断でビッドを続けることができる。例えば、レスポnderは[6..9]_{HC}で♥5枚あれば2♥で良い。オープナーがパスしても♥2、3枚あるから2♥は立派なサインオフである。

注：1♣–(P)–1♥の意味を考えてみよう。まず、オープナーは、[15..17]_{HC}のフラットハンド54=31、53=41、54=22、高HCPの22=54、1=444ハンドなら1NTオープンしているし、レスポンスもポジティブとは言えない1♥だった(ゲーム/スラム志向の2♣、2NT、3NT、2♦、あるいはリミットレイズの3♣でもない)。ただしもっとネガティブな1♦でもない。ゲームがあるとしたら、レスポnderが(4枚♠もある)フラットハンドの[12..14]_{HC}か、♥が長いケースだけである。ゲームが見込めなければ、どのレベルまで競り合うかレスポnderが判断するはずである(304ページ参照)。

一方、もしオープナーがダブルなら[18..19]_{HC}のストッパーありのフラットハンド(1NTリビッドより上)を示すことになるし、キュービッドなら[18..19]_{HC}のストッパーなしのハンド(ウェスタンキュービッドでストッパーの有無を尋ねる)、2♣/2♦なら[13..15][16..18]の1スーターハンドになる。

ただし、最もあり得る[13..15]での競り合いが好きな場合あるいはペア戦なら、上のペナルティダブル志向を止めて、12-4節「パートスコア戦、あるいはペア戦のためのダブル戦術」で解説する種々のダブルを駆使することである。記憶の負担がますます増えることを覚悟しておくこと。

12-3 バランシング

パスするとオポネントの低いレベルのコントラクトで決まる状況で、何らかのビッドを続けることを「バランシング」という。

バランシングの目的は次に挙げる2つがあるが、ここでは後者について説明する。

- ①しっかりしたハンド ([13..15][15..18]) で、自分たちの良いコントラクトを探す (普通)。
- ②あまり強くないハンド ([11..12]以下) だが、少し無理をしてビッドする。自分たちがプラススコアを取れば理想的だが、ダウンしても被害が少なくて済めばよい。また、オポネントも1レベル高く競り合ってくるかもしれない。

ペア戦では結果を恐れず積極的にバランシングする。なぜなら、ペア戦では真の対戦相手は、眼前のオポネントではなく同じボードをプレイする他の大勢のペアで、その大勢のペアの中でボードごとのより良い順位、スコア (トリック) を取ることが目的だからである。そもそも他のテーブルでも同様な経過になっているかもしれないのである。チーム戦では状況をよく見定め、バランシングせずにパスするかもしれない。

例えば、バランシングでゲームが可能なのは313ページの(a)(b)(d)のポイント配置である ((c)はオープン直後にダブルかオーバーコールしているはず)。314ページの(e)~(i)は、運が良ければゲームがあるが、普通はパートスコア勝負となろう。

(1) バランシングの1NTオーバーコール

例えば、以下のようなオークションを考えよう。

W	N	E	S
1♣/1♦/1♥/1♠	P	P	1NT

Sの1NTはバランシングビッドである。これはサンドイッチ1NTではない。要件は、

- 1NT [12..14]_{HC}のフラットハンド (4432、4333。オポネントスートにストッパー。

[Nのパスかアドバンス]

- ◎ パス [0..5]_{HC}[6..9]_{HC}
- ◎ 2NT [10..11]_{HC}低位 [LB]
- ◎ 3NT [10..11]_{HC}高位、[12..14]_{HC}。
絵札の配置が良いと判断した。フィネスで相手の絵札が捕まるはず。
- ◎ キュービッド* [10..11]_{HC}[12..14]_{HC}。アンビッドメジャースートアスキング [UB]
- ◎ 2の代のニュースート 5枚以上あったがオーバーコールできなかった弱いハンド
- ◎ 3の代のニュースート あり得ない。オーバーコールしているはず

Sは以下のことに留意しよう。ただし、キャプテンシーはNにある。

- Wは[18..19]_{HC}以上のハンドかもしれない。つまりNにはポイントが大してない。
- Nはパス、つまりオーバーコールやテイクアウトダブルをしなかった。①[10..11]_{HC}[12..14]_{HC}、②ポイントがあるがオーバーコールができないハンド (例えば、相手のオープンスートが長い)。
- Eもパスしている。理由はポイントがない。

(2) メジャーオープンに対するバランシングダブル

相手方メジャーオープンに対するバランシングダブルはELCDである。つまり43=5=1パターンも含んでいて、オープンスートが短いとは限らない。

アドバンサーはパートナーがバランシング1NTをビッドしなかったということを忘れずに。つまり[12..14]_{HC}のストッパー付きのフラットハンド（アンビッドメジャー4枚否定せず）ではないということである。

アドバンサー（N）の応え方：

- アンビッドメジャー♥/♠が4枚あれば、[13..15]なら4♥/4♠、[11.12]なら3♥/3♠、[6.9]なら2♥/2♠。
- アンビッドメジャー♥/♠が4枚なく、ストッパーがあつて[12..14]_{HC}なら2NT、[10.11]_{HC}なら1NT。
[12.14]_{HC}でストッパーがないならキュービッド。
- [6..9]_{HC}以下で、アンビッドメジャー♥/♠がなく、1NTと応えられず、4枚♦もなければ、2♣と応える。ダブルは2♦に直すこともあるが、これはサインオフである（♦の強いハンドではない。ELCDは強い♦ハンドは表現できないのがトレードオフ）。

(3) マイナーオープンに対するバランシングダブル

相手方のマイナーオープンに対するNシステムのテイクアウト戦略は普通だ。

ケース1（基本形）

W	N	E	S
1♣/1♦	P	P	X

SのXがバランシングダブルである。要件は、

- ◇ X [13..15]のテイクアウトダブルでメジャー4枚保証する（サウンドテイクアウトダブル）。
- ケース(g)のように[13..15]にないこともある（リスク）。オープンストがシングルトンなら9HCP、ボイドなら8HCP程度のこともある。サウンドテイクアウトダブルとの違いは以降のビッドから明らかになる。Nはサウンドテイクアウトダブルと見なしてビッドするが、上の可能性に注意しながら、低く止まるかどうか判断する。

ケース2：ウィーク2オープンに対して

W	N	E	S
2♦/2♥/2♠ (ウィーク2)	P	P	X

このダブルは11hep程度のこともある（もしNのポジションでダブルなら[13..15]以上が要求される）。あるアンビッドストが2枚のこともある。Nはレーベンソールを使うことができる。

ケース3：プリエンプティブオープンに対して

W	N	E	S
3♣/3♦/3♥/3♠ (プリエンプティブ)	P	P	X

このダブルは、12hep程度のこともある。メジャーは4枚あるが、アンビッドマイナーは2枚のこともある。もしNのポジションでダブルなら、[13..15]高位以上が要求される。

ケース4

W	N	E	S
1♣	P	2♣	P
P	X		

このバランシングダブルは、メジャー4-3フィットでも2♥/2♠をプレイするという。ただしその場合、相手側が3♣に行くこともある。3♥/3♠まで付き合うのは勧めない。

ケース5

W	N	E	S
1♣	P	1♦	P
2♦	P	P	X

このダブルはポイントは少ないが、♥と♠のテイクアウトダブルである。ただし、サンドイッチ1NTを使っているなら最初に1NTオーバーコールなので。アンビッドスートは4枚ということだろう。

(3) バランシングのスートオーバーコール

簡単なケース

W	N	E	S
1♦/1♥	P	P	1♥/1♠/2♣

Wの1♥/1♠/2♣がバランシングビッドである。要件は、

1♥/1♠/2♣ サウンドオーバーコールより弱い以下のようなハンドかも。

- 8hep程度のこともある。
- オーバーコールスートはクズばかりの5枚のこともある。
- 1レベルは、良い4枚（最低QJxx）のこともある。

サウンドオーバーコールとの違いは以降のビッドから明らかになる。Nはサウンドオーバーコールと見なしてビッドするが、上の可能性に注意しながら、成り行きで、低く止まるかどうか判断する。

なお、バランシングに限らないが、オーバーコールにはフィットしても[11..12]はシングルレイズレベルである。

複雑なケース

W	N	E	S
1♦	1♥	P	2♥
P	P	3♦	

Eの3♦は[6..9]_{HC}の♦♣の2スーター。最初パスしたのそんなハンドは表現できなかったからだ。

12-4 パートスコア戦、あるいはペア戦のためのダブル戦術

オークションが始まり、4人のプレイヤーがビッドした場合、あるいは3人がビッドした後のアドバンサーが10HCP持っているなら、全HCPは20：20に分かれていると考えよう。またhepは23：23と見なそう。

つまり、ポイント的に同等なパートスコア戦を制するには3の代の攻防、つまり3の代に足を踏み込むか否かの判断が重要である。2の代のコントラクトはどちらのサイドも23hepあるので（たぶん）メイクするだろうからである。

競り合いのためには次の4つの要素を考慮する。

- ① ストレインランク
 - ② トランプスートの長さ（シェイプ）
 - ③ A型かJ型か、あるいはc、b、d型か
 - ④ 自分が持っている相手方トランプの絵札や長さ
- ③④は当該プレイヤーしか分からないが、②はある程度知ることができる。

競り合いのためのテイクアウトダブル

情報集めあるいは逆に知らせるには、ビディングランクが上がらないテイクアウトダブル（あるいはパス）は有効である。ただし、これはトレードオフがあつて、1つはペナルティの機会が減ることと、もう1つはコミュニケーション理解が難しいことである（状況に応じたバリエーションがある）。ただ、2の代以下のダブルはテイクアウトと思えば間違わないだろう。

[オープナー側]（ネガティブダブル以外、Nシステムでは使用しない）

- ネガティブダブル（290、300ページ）
- サポートダブル（使用せず）：パートナーの最初にビッドしたスートの3枚サポートを示す（すぐスートサポートしたら4枚ということ）。ただし3の代になる場合はペナルティに変えることは可。
1♣-(P)-1♥-(2♦)-X* ♥3枚（♥4枚あれば2♥）、[13..15]（[12..14]_{HC}）。♥4-3で2♥をプレイするかも。
1♣-(P)-1♥-(2♠)-X* ♥3枚あるが、レスポnderは3の代で応えることになるから、レスポnderは♥4枚ならペナルティに変えることも可。[12..14]_{HC}高位。
- サポートリダブル（使用せず）：パートナーのスートの3枚サポートを示す。
1♣-(P)-1♥-(X)-XX* ♥3枚（♥4枚あれば2♥）。[18..19]_{HC}を示す訳ではない。
- マキシマルダブル（使用せず）：Nシステムにはバーゲン風のサポート3♣/3♦、あるいは3♥/3♠があるので使わない（以下の例ならオープナーはパスか3♠/4♠のみ）。しかし、これを使う相手もいるだろうから説明する。

[13..15]マキシマムを持っている時、3の代の攻防になったらダブルをかけ、ペナルティーダブルにするか、パートスコアで留まるかゲームビッドするかをパートナーに任せる場合。

1♠-(2♥)-2♠-(3♥)-X* パートナーに3♠か4♠、あるいはパス（ペナルティ）を選んで欲しい。もしオープナーはマキシマムでなければ、

1♠-(2♥)-2♠-(3♥)-3♠ 単なる競り合い。

1♠-(2♥)-2♠-(3♥)-P パートナーに3♠かパスを選んで欲しい。

[オーバーコーラー側]

- ELCB（本章）
- レスポンシブダブル：メジャー3枚（または4枚）とアンビッドマイナー4枚以上を示す。
(1♥)-1♠-(2♥)-X* [6..10]以上、♠2枚以下、♣/♦4枚以上
(1♥)-X-(2♥)-X* [6..10]以上、♠3枚（4枚以上あれば1♠）、♣/♦4枚以上
(1♣)-X-(1♥)-X* [6..10]以上、♠4枚、♦5枚以上。ダブルは♥4枚で♠4枚はないかもしれないので1♠を避けた（♠5枚あれば1♠）。
(1♣)-X-(2♣)-X* [6..10]以上、♠♥4枚あり、ダブルは自分の4枚メジャーをビッド。
- スナップドラゴン：アンビッドスートのテイクアウトだが、パートナーズにぎりぎりのサポートがある。なお、snapdragonを辞書で調べると「ブランデーが燃えている皿から干ブドウをつまむクリスマス遊び」とあった。レスポンシブダブルより高いレベルになりリスクなので「火中の栗を拾う」といったところなのだろう。
(1♥)-2♣-(2♦)-X* [6..10]、♠4枚以上、♣はぎりぎりのサポートで、♣Ax、♣Kx、♣Qxかスモール♣3枚サポート。最悪でも3♣が可能か。相手が2の代でレスポンスしていることに注意。まさにスナップドラゴンだ。
(1♦)-1♠-(2♣)-X* [6..10]、♥5枚以上、♠は2枚サポート。♠3枚あればすぐレイズしている。2の代になるので♥は5枚保証している。最悪♠5-2で2♠をプレイする。

ハンド例9：バランシング、ダブル、オーバーコール

注：相手方はスタンダードシステム。

No. 1

OL ♠K

♠A 7 4
♥K 4 3
♦8 7 5 4
♣K Q J

♠K Q J 9 3
♥Q J 2
♦K Q 6
♣10 9

♠10 8 4
♥A 9 5
♦A 3 2
♣8 6 3 2

♠6 2
♥10 8 7 6
♦J 10 9
♣A 7 5 4

N	E	S	W
1♠	P	P	1NT ¹
P	P	P	

1：[12..14]_{HC}でオバーネントスートにストッパー

問題：どのようにプレイしますか？

No. 2

OL ♥7

♠Q 9 8
♥7 5
♦Q 10 9 6
♣10 8 5 3

♠A 3
♥AK 6 3
♦7 5 4 2
♣K 4 2

♠K J 7
♥Q J 10 9 4
♦K J
♣Q J 9

♠10 6 5 4 2
♥8 2
♦A 8 3
♣A 7 6

N	E	S	W
	1♥	P	P
1NT ¹	P	2♣	P
P	P		

1：[12..14]_{HC}でオバーネントスートにストッパー

問題：どのようにプレイしますか？

No. 3

OL ♦Q

♠7 6
♥A 6 5 2
♦K 3
♣K 6 5 4 2

♠K 9 4 3 2
♥J 9 8
♦9 7
♣10 9 3

♠Q 8 5
♥K 7 4 3
♦A 6 4 2
♣A 7

♠A J 10
♥Q 10
♦Q J 10 8 5
♣Q J 8

N	E	S	W
		1♦	P
P	1NT ¹	P	2♦ ²
P	2♥	P	3♥ ³
P	4♥ ³	P	P
P			

1：[12..14]_{HC}でオバーネントスートにストッパー
2：キュービッド。アンビッドメジャーアスキング
3：双方A型なのでゲームトライ。

問題：どのようにプレイしますか？

No. 4

OL ♣10

♠Q J 8
♥Q J 6
♦A 9 5
♣Q J 7 3

♠10 7 6 4 3
♥A 8 5
♦Q J 10
♣A 4

♠9 5
♥10 9 4 3
♦K 7 2
♣10 9 6 2

♠AK 2
♥K 7 2
♦8 6 4 3
♣K 8 5

N	E	S	W
			1♣
P	P	1NT ¹	P
2♣ ²	P	2♦	P
2♠	P	3♠	P
4♠	P	P	P

1：[12..14]_{HC}でオバーネントスートにストッパー
2：キュービッド。アンビッドメジャーアスキング

問題：どのようにプレイしますか？

No. 5

OL ♦K

♠AK542
♥J76
♦A104
♣103

♠J
♥Q1083
♦KQJ5
♣KQ76

	N	
W		E
	S	

♠10986
♥9542
♦873
♣A9

♠Q73
♥AK
♦962
♣J8542

No. 6

OL ♠K

♠73
♥QJ86
♦J104
♣9865

♠962
♥A4
♦Q87532
♣K2

	N	
W		E
	S	

♠A105
♥K752
♦K6
♣Q743

♠KQJ84
♥1093
♦A9
♣AJ10

No. 7

OL ♣Q

♠A972
♥AJ93
♦J5
♣963

♠J1083
♥K86
♦974
♣752

	N	
W		E
	S	

♠KQ5
♥7
♦KQ102
♣QJ1084

♠64
♥Q10542
♦A863
♣AK

No. 8

OL ♥K

♠QJ7
♥KQJ105
♦KJ
♣864

♠AK3
♥972
♦863
♣QJ52

	N	
W		E
	S	

♠98654
♥A43
♦A42
♣AK

♠102
♥86
♦Q10975
♣10973

No. 9

OL ♠J

♠953
♥AKQ
♦1084
♣K762

♠KQ1084
♥J104
♦QJ7
♣A9

	N	
W		E
	S	

♠J
♥9762
♦A632
♣8543

♠A762
♥853
♦K95
♣QJ10

N	E	S	W
1♦	P	P	1♠ ¹
P	2♣	P	P
P			

1: サウンドオーバーコールかビッドの経過で分かる。

8hep程度のこともあれば、♠はクズ5枚かもしれないし、QJxx程度の4枚かもしれない

問題: どのようにプレイしますか?

N	E	S	W
	1♠	P	P
2♦ ¹	P ²	2NT ³	P
3♦	P	P	P

1: サウンドオーバーコールかビッドの経過で分かる

2: ここで2♣でもSは2NT

3: ゲームトライ。12HCPのフラットハンドでオポネントスートにストッパー。ぎりぎりオープンを見送ったハンド。

問題: どのようにプレイしますか?

N	E	S	W
		1♣	P
P	1♥ ¹	P	2♥ ²
P	3♥ ³	P	4♥
P	P	P	P

1: サウンドオーバーコールかビッドの経過で分かる

2: [11..12]で♥に3枚以上のサポートあり

3: ゲームトライ

問題: どのようにプレイしますか?

N	E	S	W
			1♥
P	P	1♠ ¹	P
2♠ ²	P	3♠ ³	P
4♠	P	P	P

1: サウンドオーバーコールかビッドの経過で分かる

2: [11..12]で♠に3枚以上のサポートあり

3: ゲームトライ

問題: どのようにプレイしますか?

N	E	S	W
1♠	P	P	X ¹
P	1NT ²	P	P
P			

1: サウンドテイクアウトダブルかビッドの経過で分かる

13hepないこともあれば、アンビッドスートが2枚のこともある。

ただし、他のビッド、例えば1NT、をしなかったことに注意

2: 最大10HCPで♠にストッパーのあるフラットハンド

問題: どのようにディフェンスしますか?

No. 10

OL ♣10

♠A106
♥753
♦Q8542
♣A4

♠J843
♥QJ92
♦AK
♣976

N
W E
S

♠KQ72
♥K1064
♦109
♣Q53

♠95
♥A8
♦J763
♣AKJ82

N	E	S	W
	1♣	P	1♦
P	2♦	P	P
X ¹	P	2♥	P
P	P		

1：弱いテイクアウトダブル

問題：どのようにディフェンスしますか？

No. 11

OL ♦K

♠K95
♥106
♦8743
♣K542

♠J873
♥AQ54
♦Q106
♣97

N
W E
S

♠A64
♥KJ87
♦92
♣QJ106

♠Q102
♥932
♦AKJ5
♣A83

N	E	S	W
		P	P
P	1♦	P	2♦
P	P	X ¹	P
2♥	P	P	P

1：弱いテイクアウトダブル

問題：どのようにディフェンスしますか？

No. 12

OL ?

♠QJ10
♥AK1043
♦KJ
♣A76

♠732
♥QJ9862
♦42
♣KQ

N
W E
S

♠A865
♥5
♦AQ97
♣J1054

♠K94
♥7
♦108653
♣9832

N	E	S	W
			1♥
P	P	X ¹	P
P ²	P		

1：サウンドテイクアウトダブルかビッドの経過で分かる

2：弱いテイクアウトダブルかもしれないが、ディフェンスに回ろう

問題：どのようにディフェンスしますか？

No. 13

OL ♥K

♠AQJ4
♥QJ65
♦532
♣94

♠1082
♥AK873
♦KJ
♣Q106

N
W E
S

♠976
♥104
♦Q1097
♣KJ82

♠K53
♥92
♦A864
♣A753

N	E	S	W
1♥	P	1NT	P
P	X ¹	P	2♣
P	P	P	

1：たぶん♠4枚、♥4枚（推察できる）の弱いテイクアウトダブル

問題：どのようにプレイしますか？

No. 14

OL ♣6

♠Q1095
♥KQ106
♦A1097
♣6

♠K863
♥A532
♦KQ42
♣9

N
W E
S

♠A42
♥987
♦J653
♣A84

♠J7
♥J4
♦8
♣KQJ107532

N	E	S	W
	3♣	P	P
X ¹	P	3♦	P
P ²	P		

1：3の代なのでサウンドテイクアウトダブル。ただしbalancing positionなのでポイントは少ないかも

2：5♦は無理

問題：どのようにプレイしますか？

[ヒント：WはSからの2回、3回の♣リードに困る。]

No. 15

OL ♦K

♠Q 6 5 3
♥A 9 4 2
♦8 7 3
♣A 6

♠10 9 7 2
♥J 8 6
♦10 5 4
♣Q J 3



♠8
♥KQ10
♦KQJ 2
♣K10 7 5 4

♠AKJ 4
♥7 5 3
♦A 9 6
♣9 8 2

No. 16

OL ♥5

♠K10
♥QJ10 9 8 4 2
♦J 8
♣6 3

♠7 2
♥AK 7
♦K 6 4 3
♣KQ 8 5



♠QJ 4 3
♥6 3
♦A 5 2
♣AJ 9 7

♠A 9 8 6 5
♥5
♦Q10 9 7
♣10 4 2

N	E	S	W
		1♣	P
P	X ¹	P	2♣ ²
P	2♠ ³	P	P
P			

- 1：バランシングかサウンドテイクアウトダブルかビッドの経過で分かる
2：10HCPあるので、ダブル自身のメジャースートをビッドして欲しい
3：良いテイクアウトダブルならジャンプしている。そうでないのでパス

問題：どのようにプレイしますか？

N	E	S	W
			3♥
P ¹	P	X ²	P
3NT ³	P	P	P

- 1：2♥ならダブルだが、競り合いコールしにくいシェイプ。
2：サウンドかりオープンダブルかビッドの経過で分かる。
[13..15]低位かもしれないし、アンビッドスートに2枚のものがあるかもしれない
3：3の代のオープンにすぐダブルをかけるには[16..18]は必要だったし、シェイプも悪い

問題：どのようにプレイしますか？

ローマンキーカードブラックウッド

従来のシンプルブラックウッド（SB：Simple Blackwood）は以下のような欠点を持っている。

- ①スモールスラムを狙っていて、2人合わせて3枚のAが揃ったが、キースートのK（キーKとよぶ）は不明で、スモールスラムの出来いかんは運次第（たぶんフィネス次第）となる。

なお、「キースート」とは、そのスートをトランプスートにしようとしている、あるいは、NTコントラクトでそのスートを0～1ルーザーで済ませようとしているスートのことである。

- ②グラントスラムを狙っていて、2人合わせて4枚のAが揃ったが、キースートのKはやはり不明。たとえば、5NT=KアスキングでKの枚数は分かっても、どのスートのKか分からない。グラントスラムに行っても、当たり外れがある。

- ③グラントスラムを狙っていて、2人合わせて4枚のAが揃い、5NT=Kアスキングで4枚のKが揃ったことが分かったが、キーQの有無は分からない。さらにもし8カードのフィットならグラントスラムはますます運次第となる。

いずれにしても、スモールまたはグラントスラムを狙うにはもっと精密な情報が欲しい。そこで考えられたコンベンションがローマンキーカードブラックウッド（RKCB）である。

欠点は、RKCBは確実にできそうなコントラクトを確実にビッドしようとするのだが、その反面シンプルブラックウッドより精密かつ慎重（臆病）なので、「えい、やっ!」と行けばできたスラムをルーズするかもしれない。

13-1 ローマンキーカードブラックウッド

ローマンキーカードブラックウッド（RKCB：Roman Keycard Blackwood）とは、スートフィットの後の4NTを、

「キーカードの枚数などを尋ねる」

とするコンベンションである。「キーカードアスキング」ビッドともよばれる。

〔注意〕 特殊なビッドだがアラートをしてはいけない。

13-2 キーカード（Keycard）とは何か

キーカードとは「4つのAとキースートのK、合わせて5枚のカード」のことである。もし、

- ①キーカードが2人合わせて3枚なら、スモールスラムは否定的（「できない」ではない）
 ②キーカードが2人合わせて4枚なら、グラントスラムは否定的（「できない」ではない）
 と考える。

13-3 4NT=キーカードアスキング (RKCB) に対するステップレスポンス

例1

N	S
1♣	1♥
4♥	4NT

とアスキングされたら、以下の5段階のステップレスポンスが考えられる。

5♣	0または3枚のキーカード (キーQ不明)
5♦	1または4枚のキーカード (キーQ不明)
5♥	2または5枚のキーカード (キーQなし)
5♠	2または5枚のキーカード (キーQあり)
5NT	ボイドスートあり+キーカード2枚 (5枚) を示す (キーQなし) (13-11節参照)

①上の例1では、キースートは♥、キーK (キースートのK) は♥K、キーQ (キースートのQ) は♥Qである。

②ステップとキーカードの数を

0-1-2-2'-2v

と覚えよう。「' (ダッシュ)」は「キーQも付いている」、「v」は「ボイドあり」という意味。(13-5節で説明する「1430」は使わない。)

③オバーネントから妨害ビッドが入ってもステップレスポンスの「構造は不変」である。たとえば、妨害ビッドに対してDOPI (ダブル0枚、パス1枚) を使っていれば、

キーカードが0または3枚→ダブル (X)

キーカードが1または4枚→パス (P)

キーカードが2または5枚+キーQなし→1ステップビッド

キーカードが2または5枚+キーQあり→2ステップビッド

RKCBではキーKやキーQを含めて応えるので、オーバービッドになる可能性もある。例えば、キーカード3枚必要な6♥を狙ってRKCBで尋ねるが、1枚不足のレスポンス (つまり5♠) が返り、妥当な5♥ビッドで止まれない。このようなケースではシンプルブラックウッドの方が良かったかもしれない。

RKCBでオーバービッドにならないようにしたいのだが、つまるところ、キーカードをあまり持っていない方からのブラックウッドは避けたい。最低2A (2キーカードではない) は必要だろう。もし、キーカードが少ない方からスラムトライをするなら、たとえば、(可能な時は) ガーバーコンベンションやスラムトライビッド、あるいは、スートフィットが分かった時のキュービッドで「スラムに興味あり」という意思表示して、キーカードを多く持っていそうなパートナーからアスキングビッドをさせるなど、いろいろ工夫している。

13-4 「スートフィット」とは

「フィットしたスートは何か」が問題となるケースが多い。RKCBかシンプルブラックウッドか間違う恐れがあるからである (RKCBはスートがフィットした場合だけ使う。13-6節参照)。ロングスートを持っていたり、あるいはフィットをあからさまにしないで、そのスートでスラムを狙うケースがあるからである。その基準は以下の通りである。

①直接サポートを受けた後の4NT。(例1)

②直接サポートを示した後、間をおいて、そのプレイヤー自身が4NT。

例2

N	S	
1♦	1♠	
3♣	4♥ ¹	1: キュービッド
4NT	5♣/5♦/5♥/5♠	

この経過の場合、♠フィットでキーKは♠Kで、キーQは♠Qである。

③直接サポートは受けていないが、そのスートがフィット（8枚カード以上）しているのを知ることができる側が4NT。

例3（この例はNシステムではないが、RKCBはシステム独立に組み込める）

N	S	
1NT	3♠ ¹	1: ♠6枚+のフォーシングとして
3NT ²	4NT ³	2: 通常はダブルトン♠ 3: Nシステム感覚なら接近スラムトライ

ただし、Sは最終ビッドとして♠ではなくNTを選ぶかもしれない。

例4

N	S	
1NT	4♠ ¹	1: Nテキサストラנסファー
4♣ ²	4NT	2: 2～5枚カード

キーストは♣である。

〔注意〕本システムでは、1NT/2NTなどのオープンに対する、レスポnderからRKCBができるのはNテキサストラנסファーとマイナーステイマンの時のみである。したがって、以下のNジャコビートランスファーの経過で、4NTは

N	S	
1NT	2♦ ¹	1: Nジャコビートランスファー
2♥ ²	4NT	2: 2～5枚カード

「6♥/6NTへの誘い」である。

④直接サポートは示していないが、そのスートがフィットしているのを知ることができる側が4NT。

例5

N	S	
3♦ ¹	4NT	1: プリエンプティブ

キーストは♦である。後述13-8節と混同しないように。ただし、Sは♦ではなくNTを選ぶかもしれない。

例6

N	S	
1♠	2♦	
2♣	4NT	

キーストは♠である。

〔参考〕例6に関して

①Sは♠ではなく♦/NTでプレイしようとしているのかもしれない。しかし、Nは♠をキーストと見なしてレスポンスをする。なお、2♦が単なる1ラウンドフォーシングの場合も同様である。

②2♦がゲーム宣言となるシステムを使っている場合：キーカード変換テクニック

Sにとって「♠のキーカードよりも♦のキーカード（特にキーQ）の情報が重要」なら、例6で2♠の後、Sは3♦とビッドしてみる（例7）。もし例えば、Nが3♥/3NTレスポンスなら、Sは次に4NT（キースートは♦となる）とビッドする。ただし、Nが3♠とビッドするようならキースートは♠のままとなり、Sの望む♦がキースートとはならない。

例7

N	S
1♠	2♦
2♠	3♦
3♥/3NT	4NT

キースートは♦である。ただし、Sは最終ビッドとして♦/NTではなく♠を選ぶかもしれない。

例8

N	S
1♠	2♣
2♥	4NT

キースートは♥である。

[参考] 例7に関して

- ①Sは♥でなく、♠/♣/NTでプレイしたいのかもしれない（2♣がGDでなくULBの場合）。
- ②（2♣がゲーム宣言のシステムなら）2♥の後の3♠/3♥/3♣で、キーカードは各々♠/♥/♣。

13-5 1430ローマンキーカードブラックウッド

4NTに対するレスポンスで、5♣を1か4枚キーカード、5♦を0か3枚キーカードとする1430レスポンスもある（1403というべきだが、1430の方がスラム点なので語呂遊びで記憶しやすいだろう）。

1430のメリットは、♥でスモールスラムを狙っている時、1キーカードを示す5♣レスポンスならキーQアスキングステップビッド（13-7節）が低い代（5♦）のできることだ。♥Qがなければ5♥で止まることのできるのである。

例えば、♥が5-3フィットかもしれない時、3枚の方に♥Qがあるかがクリティカルとなるケースがまさにこれである〔グランドスラムでもなければ、5-4フィット以上なら（最低でも♥AKはあるだろう）、♥Qは余分な可能性がある。なのでキーQアスキングは不要かもしれない。5-4以上フィットなら♥Qの2HCP分が他のスート（無駄なJ2枚でないことを祈る）にあった方が、断言はできないがたぶん良い〕。

しかし1430に欠点もある。6♣を狙うなら、3A（キーカードではない）持っていなければ4NTと尋ねられない（5♣で終われないから）という制約が生じ、6♣をトライしにくくなる。しかし、5♣を犠牲にすれば、1430対1370で4.4%（980対920で6.5%）有利と考えることができる。1430を取りたい人は以下の説明を自分で言い換えれば良い。キーカードの数が0か1の違いだけだ。

ここでは次の理由から1430は使わない。①ほんの少し有利なマイナーサートのコントラクトも大事にするというポリシー。ちなみに、6♣/6♦を狙う状況で、Nシステムのビディング経過では、♣/♦をサポートした方はもし3枚♣/♦ならそこには必ず♣Q/♦Qがあるので、キーQアスキングは不要である。5♦レスポンスで「1キーカード+♣Q/♦Q」が既に了解済みなのだ。もちろん忘れた時や確認したい時はキーQアスキングできる。②キーQを尋ねるのはグランドスラムを狙いたいからで、スモールスラムがやりたい訳ではない（一方、1430はスモールスラム狙い）。③♥5-3フィットのスモールスラムでキーQが必須なうすいスラムは極めて稀（断言はできないが）。④戦術的にオポーネントのウィナーQはほっておけばよい

ことがある。⑤5-4以上フィットでスラムを狙う時、逆にキーQがあつてはトランプに過剰なHCPがありすぎるのでそもそも尋ねる理由がない、という理由からだ。スラムのスイートの違いによって、1430を使い分けることもできるが、止めておこう。

なお4-4フィットでスモールスラム（グランドスラムではない）を狙うケースはどうだろう [ポイント的にスラム可能ゾーンにあるという状況]。トランプAKを持っているならトランプQは過剰で、ない方がいいかも（たぶん？）。トランプKJしか持っていないならトランプQがあればハッピーで、なければ運かカードリーディング次第。

13-6 シンプルブラックウッドになるケース

オークションの経過によってはキーカードが不明な時がある。例えば、自分から情報交換の機会を放棄した時、オポネントからハイレベルのオーバーコールが入った時、4NTはキーカードアスキングではなく、単なるAアスキング（シンプルブラックウッド）になる。

ただし、異なった取り決めもあり得るので、パートナー間の打ち合わせが必要である。

例8 Sのハンド：

♠4
♥KJ
♦AKQJ1052
♣KQ3

N	E	S	W
1♠	P	4NT ¹	P
5♠ ²	P	7NT	

1：Aアスキング

2：3枚のA

この経過での4NTアスキングはAアスキング（シンプルブラックウッド）となる。なぜなら、Sは自分から情報交換を大幅に放棄したから。

もしこの経過がキーカードアスキング（♠がキーカード）になるとしたら、次の例9のような不都合が生じる。

例9

N	E	S	W
1♠	P	4NT ¹	P
5♣ ²	P	7NT ³ /6♦ ⁴	

1：♠のRKCBだとすると

2：キーカード0か3枚

3：1～2ダウンかも？ 4：7メイクかも？

例10

N	E	S	W
1♦	3♠	4NT ¹	

1：Aアスキング

Sは、♦をキーカードにしてプレイしたいのかもしれないが、♣/♥/NTのいずれかでプレイしたいのかもしれない。

理由：Sは情報交換をしてキースートを明確にした上で、4NT=RKCBとビッドしたかったかもしれないが、オポネントのハイレベルのオーバーコールが入り、情報交換の余地がない。

例11

N	E	S	W
1♣	4♥	4NT ¹	

1：Aアスキング

例9と同様。理由も同じ。ただし、次の例11、12の状況と混同しないように。

例12

N	E	S	W
3♥	3♠	4NT ¹	

1: キースト♥のRKCB

前述の例5と同様。

例13

W	N	E	S
3♥	3♠	P	4NT ¹

1: キースト♠のRKCB

13-7 キーQアスキング——ステップビッド [グランドスラムトライ]

4NTに対して、5♣/5♦とレスポンスが返った時はキーQの有無は不明だ。その有無をさらに探る必要なことも多い。そのために「キーQアスキング」ビッドを行う。これは、キーストが何かによって、1ステップビッドあるいは2ステップビッドを取る。

キーカードは5枚揃っていて、グランドスラムを狙っていることに注意。実際、キーQがない場合、♠のスラム狙いの時だけ5♠で終わることができるが、他のケースは6の代になるからである。なお、1430を使っていれば特に53フィットの6♥狙いの時は有効だ。♥Qがなければ5♥で終わることができる。

状況 4NT=RKCB→5♣/5♦と進んだ後:

1ステップビッドがキーストでないなら、それはキーQアスキングとなる。

1ステップビッドがキーストになるならサインオフになるので、2ステップビッドがキーQアスキングとなる。

例14

N	S	
1♣	1♠	
3♠	4NT ¹	1: キースト♠のRKCB
5♣ ²	5♦ ³	2: 0または3枚 (キー♠Q不明) 3: ♠Qの有無を尋ねている
	5♠ ⁴	4: サインオフ
	5NT ⁵	5: ♠Qの有無に無関心。サイドKの位置を尋ねている (13-11節参照)
	6♣/6♠/6NT/7♣/7♥/7NT ⁶	6: 最終ビッド

例15

N	S	
2♥ ¹	4NT ²	1: ウィーク2 2: キースト♥のRKCB
5♦ ³	5♥ ⁴	3: 1または4枚 (♥Q不明) 4: サインオフ
	5♠ ⁵	5: ♥Qの有無を尋ねている。♠のサインオフにはならない
	5NT ⁶	6: Kの位置を尋ねている (13-11節参照)
	6♥/6NT ⁷	7: 最終ビッド
	(6♣/6♦/6♠) ⁸	8: 最終ビッド

キーQアスキングに対するレスポンス

キーQがなければ1ステップ (NT含む) レスポンスする。キーQがあればサイドスートのKの有無を同時に伝えることができる。ただし、サイドスートのKすべてを知らせることはできないが (例16の7、8)、

贅沢はいえない。ビディングスペースは残り少ないのだ。

キーQがある場合：サイドスートのKの有無によって、レスポンスの仕方が変わる。

①サイドスートのKがなければ、2ステップ以上でキースートをビッド（スモールスラム）。

なお、1ステップでキースートをビッドすると「キーQなし」となるので間違わないように。

②サイドスートのKがあれば、ランクの低いものからそのスートをキュービッド。原則は、キースートでのスモールスラムを越えない範囲でビッドすること。

例16

N	S	
1♦	1♥	
3♥	4NT ¹	1：キースート♥のRKCB
5♦ ²	5♠ ³	2：1または4枚（♥Q不明） 3：2ステップビッドで♥Qの有無を尋ねている
5NT ⁴		4：1ステップビッドで、♥Qなし。サイドK不明
6♣ ⁵		5：2ステップ以上のビッドで、キー♥Qと♣Kあり。♦K、♠K不明
6♦ ⁶		6：2ステップ以上のビッドで、キー♥Qと♦Kあり。♣Kなし。♠K不明
6♥ ⁷		7：2ステップ以上のビッドで、キー♥Qあり。♣K、♦Kなし。♠K不明
6♠ ⁸		8：6♥を越えてしまうので、このビッドはない。♠Kの有無は伝えられないのである

[参考：1430を使っている時]

N	S	
1♦	1♥	
3♥	4NT ¹	1：キースート♥のRKCB
5♣ ²	5♦ ³	2：1または4枚（♥Q不明） 3：1ステップビッドで♥Qの有無を尋ねている
5♥ ⁴		4：1ステップビッドで♥Qなし。サイドK不明（オープナーはパス可能）
5♠ ⁵		5：2ステップビッドで♥Qあり
6♣ ⁶		6：キー♥Qと♣K（♦K不明）
6♦ ⁷		7：キー♥Qと♦K（♣Kなし）
6♥ ⁸		8：何も伝えられないので、このビッドはない
6♠ ⁹		9：6♥を越えてしまうので、このビッドはない。♠Kの有無は伝えられない

例17

N	S	
1♦	1♠	
4♠	4NT ¹	1：キースート♠のRKCB
5♣ ²	5♦ ³	2：0または3枚（♠Q不明） 3：1ステップビッドで♠Qの有無を尋ねている
5♥ ⁴		4：1ステップビッドで♠Qなし。サイドK不明（オープナーは5♠でサインオフ可能）
5♠ ⁵		5：2ステップビッドでキースートなので、♠Qあり、サイドKなし
5NT ⁶		6：何も伝えられないので、このビッドはない
6♣ ⁷		7：♠Qと♣K
6♦ ⁸		8：♠Qと♦K（♣Kなし）
6♥ ⁹		9：♠Qと♥K（♣Kと♦Kはない）
6♠ ¹⁰		10：♠Qと♠K（♣K、♦K、♥Kはない）

13-8 5NT=Kポジションアスキングに対するレスポンス

Kのポジション (KP) アスキング——5NTビッド

グラントスラムを狙う時、サイドスートのK (ポジション) も知りたいだろう。その時にするのがKPアスキングである。

状況1 4NT=RKCB→5♣/5♦/5♥/5♠と進んだ後、キーQは自分が持っているので、キーQアスキングは不要で、引き続き「5NT」でサイドのKを尋ねに行く。

状況2 キーQが不明なのでQアスキングで確認してから、引き続き「5NT」。ただし、レスポンスが5NT以上になっている時は尋ねられない。

レスポンスは。どのサイドスートにKがあるか尋ねているので、そのスートを6の代でビッド。[注意：サイドスートのKの枚数を尋ねているのではない (異なった取り決めもあり得る)。]

状況1 サイドスートのKがない場合：6の代でキースート

状況2 サイドスートのKがある場合：低いランクのKからキュービッド

例18

N	S	
1♠	3♠	
4NT ¹	5♦ ²	1: キースート♠のRKCB 2: 1または4枚
5NT ³	6♣ ⁴	3: KPアスキング (♥Qあり) 4: ♣Kあり
	6♦ ⁵	5: ♦K (♣Kなし)
	6♥ ⁶	6: ♥K (♣K、♦Kなし)
	6♠ ⁷	7: サイドスートのKなし

例19

N	S	
1♣	1♥	
4♥	4NT ¹	1: キースート♥のRKCB
5♣ ²	5♦ ³	2: 0または3枚 3: ♥Q (キーQ) アスキング
5♠ ⁴	5NT ⁵	4: ♥Qと♠K (2ステップ) 5: KPアスキング
6♣ ⁶		6: ♣Kあり
6♦ ⁷		7: ♦Kあり (♣Kなし)
6♥ ⁸		8: ♥Kあり (♣Kと♦Kなし)
6♠ ⁹		9: ビッドはない (♠Kは示し済み)

13-9 ボイドスートがある時のレスポンス

パートナーがブラックウッドでこちらのキーカードの枚数を聞いてくるということは、スラムに関心がある訳である。たぶんパートナーはキーカードを2枚以上持っているだろう。もちろん1枚以下の可能性がない訳ではないが、双方合わせてスラム可能ゾーンだと思っているので、そんな時は点数的にあなたの方が3キーカード持っているはずである (?)。

その時、キーカードの枚数だけでなく、有効なボイドスートを示すことができれば、グラントスラムまでビッドすることができる。少なくとも、有効なボイドと1枚のキーカードさえあれば、スモールスラムは可能であろう。つまり、アグリースートでのスモールスラムビッドの範囲内なら、5の代、6の代で答

えても心配はいらないということである。なお、われわれのRKCBの0-1-2-2'-2vでは、「2v」で「2キーカード+ボイドスートあり+キーQなし」をすぐ示すことができる。

(1) ボイドスートがあっても有効と思われない時は、ボイドを示さないこともあり得る

トランプスートの長さや絵札の有無／ポジションによって一概には言えないが、ボイドスートが有効ではないのは、①パートナーのオープンスート（特にメジャースート）がボイドの場合、②ボイドスートにパートナーがキーカード（A）を持っている場合である。

①はレスポnderはすぐ分かる。②はRKCBの前にキュービッドがあれば分かる（キュービッドがない場合もあるのでハンドを見ないと分からない）。そんな時、キーカード2枚持っていたても「5NT」とは応えず、「5♥」とビッドし、その後の経過を見る。

(2) ボイドスートが有効な時

RKCBが発せられた時、ボイドスートが有効だと判断できれば、最低スモールスラムは可能だろう。実際はNシステムでは、RKCBビッドの前の段階でスラム可能性をチェックしているはずであることを確認しておこう。

①キーカードが2枚ある時：5NTとレスポンス。

ビディング経過と自分のハンドからパートナーのボイドスートがどれか分かることが多いが、♥/♠のスラムなら、6♣でボイドスートを尋ねることができる。♣/♦のスラムの時はボイドスートをビッドできないので（6♣/6♦を超える）、グラントスラムを狙う時はビディング経過と自分のハンドから判断する。

6♣に対して（グラントスラムを狙っているのだから4NTをビッドした方がキーQを持っているのは明らか）、

♠のスラムなら：6♦は♦がボイド、6♥は♥がボイド、6♠は♠がボイド。

♥のスラムなら：6♦は♦がボイド、6♥は♣か♠がボイド（6♠レスポンスはない）。

②キーカードが奇数枚の時：当該スートでのスモールスラム内で取まるなら、ボイドスートを6の代でビッドする。取まらない場合、スモールスラムをビッド。パートナーはキーカード1枚か3枚、かつ有効なボイドがあることを判断できる。

③キーカードが0枚の時は、普通に5♣とレスポンスし、その後の経過を見る。

13-10 ブラックウッドを避ける場合

● ボイドのあるハンド

ボイドのあるハンドでは、自分からブラックウッドコンベンションは使わない。自分のボイドのスートにパートナーがAを持っていたても仕方がないからである。

● サイドにxxのようなスートがあるとき

またxxのようなスートがあるときもブラックウッドには向かない。ビッドしていないスートのQx、Jxも少し危険である。

このような場合、AやKをキュービッドを使いながら調べ、スラムの有無を確かめます。

ハンド例10：ローマンキーカードブラックウッド

No. 1

♠QJ10
♥J6
♦J1054
♣10963

♠A3
♥AQ2
♦AK98763
♣A

♠97654
♥854
♦2
♣KQJ2

N
W E
S

♠K82
♥K10973
♦Q
♣8754

RKCB

N	E	S	W
	P	P	2♣
P	2♥	P	4NT ¹
P	5♦	P	7♥
P	P	P	

1: KS=♥

Simple Blackwood

N	E	S	W
	P	P	2♣
P	2♥	P	5NT ²
P	6♥ ³	P	7♥
P	P	P	

2: グランドスラムフォース

3: トップ♥1枚

No. 2

♠A3
♥AJ2
♦AKQ8763
♣A

♠9765
♥10875
♦2
♣KQJ2

♠K82
♥KQ973
♦9
♣8754

N
W E
S

♠QJ104
♥6
♦J1054
♣10963

RKCB

N	E	S	W
		P	P
2♣	P	2♥	P
4NT ¹	P	5♦	P
5♠ ²	P	6♥	P
7♥	P	P	P

1: KS=♥

2: キーQアスキング

Simple Blackwood

N	E	S	W
		P	P
2♣	P	2♥	P
5NT	P	7♥	P
P	P		

No. 3

♠A85
♥AK9853
♦AJ7
♣8

♠QJ973
♥J106
♦943
♣94

♠K2
♥4
♦KQ1062
♣AQJ75

N
W E
S

♠1064
♥Q72
♦85
♣K10632

RKCB

N	E	S	W
		1♦	P
1♥	P	2♣	P
2♠	P	3♣	P
3♦	P	3NT	P
4NT ¹	P	5♠	P
7♦	P	P	P

1: KS=♦

Simple Blackwood

N	E	S	W
		1♦	P
1♥	P	2♣	P
2♠	P	3♣	P
3♦	P	3NT	P
4NT	P	5♦	P
? ²	P	P	P

2: 6♦/7♦?

No. 4

♠QJ973
♥1062
♦K93
♣94

♠K2
♥4
♦Q8642
♣AQJ75

♠1064
♥QJ7
♦105
♣K10632

N
W E
S

♠A85
♥AK9853
♦AJ7
♣8

RKCB

N	E	S	W
			1♦
P	1♥	P	2♣
P	2♠	P	3♣
P	3♦	P	3NT
P	4NT	P	5♦
P	6♦	P	P

Simple Blackwood

N	E	S	W
			1♦
P	1♥	P	2♣
P	2♠	P	3♣
P	3♦	P	3NT
P	4NT	P	5♦
P	5NT	P	? ¹

1: 6♦/7♦?

No. 5

♠ 6 5
 ♥ 8 7 4
 ♦ Q 9 7 4 3 2
 ♣ 10 9

♠ KQ
 ♥ A J 10 3 2
 ♦ 6
 ♣ AKQ 3 2

N	
W	E
	S

♠ A 7 4
 ♥ KQ 5
 ♦ J 10 5
 ♣ 8 6 5 4

♠ J 10 9 8 3 2
 ♥ 9 6
 ♦ AK 8
 ♣ J 7

RKCB

N	E	S	W
P	2♣	P	1♥
P	4♥	P	4NT ¹
P	5♠	P	6♥
P	P	P	

1 : KS = ♥

Simple Blackwood

N	E	S	W
P	2♣	P	1♥
P	4♥	P	4♣
P	5♦	P	4NT
			? ²

2 : 5♥/6♥?

No. 6

♠ KQ
 ♥ A J 10 3 2
 ♦ 6
 ♣ AKQ 3 2

♠ J 10 9 8 3 2
 ♥ Q 6
 ♦ A 8 5
 ♣ 8 7

N	
W	E
	S

♠ 6 5
 ♥ K 8 4
 ♦ 10 9 7 4 3 2
 ♣ 10 9

♠ A 7 4
 ♥ 9 7 5
 ♦ KQJ
 ♣ J 6 5 4

RKCB

N	E	S	W
1♥	P	2♣	P
4♣	P	4♥	P
4NT	P	5♦	P
5♥	P	P	P

Simple Blackwood

N	E	S	W
1♥	P	2♣	P
4♣	P	4♥	P
4NT	P	5♦	P
			? ¹

1 : 5♥/6♥?

No. 7

♠ 7 3
 ♥ J 9 5 4
 ♦ 9 7
 ♣ J 7 6 5 2

♠ 8 4
 ♥ KQ 10 6 2
 ♦ KQ 10
 ♣ 10 8 3

N	
W	E
	S

♠ AK 5
 ♥ A 8 3
 ♦ A 5
 ♣ AKQ 9 4

♠ Q J 10 9 6 2
 ♥ 7
 ♦ J 8 6 4 3 2
 ♣

RKCB

N	E	S	W
P	2♣	P	P
P	4NT ¹	P	2♥
P	5♠ ²	P	5♦
P	7NT ³	P	6♦
P			P

1 : KS = ♥

2 : キーQアスキング

3 : 7NT/7♥?

6 : 7NT/P?

Simple Blackwood

N	E	S	W
P	2♣	P	P
P	5NT ⁴	P	2♥
P	P	P	7♥ ^{5,6}

4 : グランドスラムフォース

5 : 2トップ♥

No. 8

♠ QJ
 ♥ Q 7 6 5 2
 ♦ KQJ
 ♣ 10 8 3

♠ 10 9 6 4 2
 ♥ 10 4
 ♦ 10 8 6 4 3 2
 ♣

N	
W	E
	S

♠ 8 7 3
 ♥ KJ 9
 ♦ 9 7
 ♣ J 7 6 5 2

♠ AK 5
 ♥ A 8 3
 ♦ A 5
 ♣ AKQ 9 4

RKCB

N	E	S	W
P	P	2♣	P
2♥	P	4NT	P
5♣	P	6NT	P
P	P		

Simple Blackwood

N	E	S	W
P	P	2♣	P
2♥	P	5NT	P
6♥	P		? ¹

1 : 6NT/P?

No. 9

♠ 9 5 2
 ♥ A 2
 ♦ A 7 4 2
 ♣ AK 9 7

♠ 10 7
 ♥ 10 7 6
 ♦ QJ 10 9 5 3
 ♣ 4 2

N	
W	E
	S

♠ KQJ 8 4 3
 ♥ J 9 5
 ♦ 8 6
 ♣ Q 5

♠ A 6
 ♥ KQ 8 4 3
 ♦ K
 ♣ J 10 8 6 3

RKCB

N	E	S	W
1NT	P	2♦	P
2♥	P	3♣	P
3♦	P	3♠	P
4♥	P	4NT ¹	P
5♦	P	7♣	P
P	P		

1 : KS = ♣

Simple Blackwood

N	E	S	W
1NT	P	2♦	P
2♥	P	3♣	P
3♦	P	3♠	P
4♥	P	4NT	P
5♦	P	6♣	P
P	P		

No. 10

♠A 6
♥KQ 8 4 3
♦K
♣J 10 8 6 3

♠10 7 6 5
♦J 10 9 7 5
♣K 2

N	E
W	S

♠KQ 2
♥A 2
♦AQ 4 2
♣Q 9 7 4

♠J 9 8 5 4 3
♥J 9
♦8 6 3
♣A 5

RKCB

N	E	S	W
		1NT	P
P	2♥	P	3♦
P	3♠	P	3NT
P	P	P	

Simple Blackwood

N	E	S	W
		1NT	P
P	2♥	P	3♦
P	3♠	P	3NT
P	P	P	

No. 11

♠K 6 5 2
♥J 9 4 3
♦A 5 4 3
♣4

♠8 3
♥KQ 8 7 2
♦10 7
♣KJ 9 6

N	E
W	S

♠AQJ 10 9 7
♥A 6
♦K
♣AQ 7 2

♠4
♥10 5
♦QJ 9 8 6 2
♣10 8 5 3

RKCB

N	E	S	W
		1♠	P
P	4NT ¹	P	5♥
P	5NT ²	P	6♣
P	P	P	

Simple Blackwood

N	E	S	W
		1♠	P
P	4NT	P	5♦
P	? ³		

1 : KS=♠
2 : キーQアスキング

3 : 5♣/6♣/7♣?

No. 12

♠4
♥J 10 5
♦QJ 9 8 2
♣10 8 5 3

♠K 6 5 2
♥9 4 3
♦A 4 3
♣K 6 5

N	E
W	S

♠8 3
♥KQ 8 7 2
♦10 7 6 5
♣J 9

♠AQJ 10 9 7
♥A 6
♦K
♣AQ 7 2

RKCB

N	E	S	W
P	P	1♠	P
3♠	P	4NT	P
5♥	P	5NT	P
6♣ ¹	P	7♣	P
P	P		

Simple Blackwood

N	E	S	W
P	P	1♠	P
3♠	P	4NT	P
5♦	P	? ²	

1 : ♣K

2 : 5♣/6♣/7♣?

No. 13

♠AKQJ 10 6
♥10
♦J 9 8 5 4
♣3

♠5 4
♥9 8 7 5 4
♦7 2
♣Q 10 9 2

N	E
W	S

♠9 8 3
♥AKQ 6 3
♦A 6
♣A 6 5

♠7 2
♥J 2
♦KQ 10 3
♣KJ 8 7 4

RKCB

N	E	S	W
			1♠
P	2♥	P	2♠
P	4NT ¹	P	5♠ ²
P	5NT ³	P	6♠ ⁴
P	P	P	

Simple Blackwood

N	E	S	W
			1♠
P	2♥	P	2♠
P	4NT	P	5♦
P	? ⁵		

1 : KS=♠
2 : 2KC and Q
3 : KPアスキング
4 : ノーK

5 : 5NT/6♠?

No. 14

♠AK 7
♥J 2
♦10 9 8 3
♣J 8 7 4

♠QJ 10 6 2
♥10
♦KQJ 5 4
♣KQ

N	E
W	S

♠5 4
♥9 8 7 5 4
♦7 2
♣10 9 3 2

♠9 8 3
♥AKQ 6 3
♦A 6
♣A 6 5

RKCB

N	E	S	W
1♠	P	2♥	P
2♠	P	4NT ¹	P
5♣ ²	P	5♠	P
P	P		

Simple Blackwood

N	E	S	W
1♠	P	2♥	P
2♠	P	4NT	P
5♣	P	? ³	

1 : KS=♠
2 : 0 or 3KC

3 : 5♣/6♣?

No. 15

♠ 4
 ♥ A J 10 7 4 2
 ♦ AKQ 5
 ♣ A 9

♠ 10 9 7
 ♥ 8 5
 ♦ 10 8 7 4
 ♣ J 10 8 7

N	E
W	S

♠ A 8 6 5 3
 ♥ KQ 9 6
 ♦ J 9
 ♣ Q 5

♠ KQJ 2
 ♥ 3
 ♦ 6 3 2
 ♣ K 6 4 3 2

RKCB

N	E	S	W
		1♠	P
2♥	P	3♥	P
4NT ¹	P	5♣ ²	P
7♥	P	P	P

1 : KS=♥

2 : 2KC and Q

4 : P/7♥?

Simple Blackwood

N	E	S	W
		1♠	P
2♥	P	3♥	P
4NT	P	5♦	P
5NT	P	? ³	P

3 : 6♥/7♥?

No. 16

♠ 10 9 7
 ♥ K 5
 ♦ 10 8 7 4
 ♣ J 10 8 7

♠ AKQJ 5
 ♥ 9 8 6 3
 ♦ J 9
 ♣ Q 5

N	E
W	S

♠ 8 6 3 2
 ♥ Q
 ♦ 6 3 2
 ♣ K 6 4 3 2

♠ 4
 ♥ A J 10 7 4 2
 ♦ AKQ 5
 ♣ A 9

RKCB

N	E	S	W
			1♠
2♥	P	3♥	P
4NT ¹	P	5♦ ²	P
6♥	P	P	P

1 : KS=♥

2 : 1 or 4KC

Simple Blackwood

N	E	S	W
			1♠
2♥	P	3♥	P
4NT	P	5♦	P
5NT	P	6♦	P

3 : 6♥/7♥?

No. 17

♠ AKQ 5
 ♥ J 6 5
 ♦ 6 3
 ♣ K 8 3 2

♠ 10 9
 ♥ K 8 7 2
 ♦ K 8 7
 ♣ 10 9 6 4

N	E
W	S

♠ J 6 4 3
 ♥ AQ
 ♦ A 5 2
 ♣ AQJ 7

♠ 8 7 2
 ♥ 10 9 4 3
 ♦ QJ 10 9 4
 ♣ 5

RKCB

N	E	S	W
1♣	P	1♠	P
2♠	P	4NT ¹	P
5♠ ²	P	6♣ ³	P
P	P		

1 : KS=♠

2 : 2KC and Q

3 : 今回1ダウン

Simple Blackwood

N	E	S	W
1♣	P	1♠	P
2♠	P	5♠	P
6♣	P	P	P

No. 18

♠ Q 10
 ♥ J 8 7 2
 ♦ Q 8 7
 ♣ 10 9 6 4

♠ J 6 4 3
 ♥ AQ
 ♦ A 5 2
 ♣ AQJ 7

N	E
W	S

♠ K 9 2
 ♥ 10 9 4 3
 ♦ J 10 9 4 3
 ♣ 5

♠ A 8 7 5
 ♥ K 6 5
 ♦ K 6
 ♣ K 8 3 2

RKCB

N	E	S	W
	1♣	P	1♠
P	2♠	P	4NT ¹
P	5♦ ²	P	5♥ ³
P	5♠ ⁴	P	P

1 : KS=♠

2 : 1 or 4KC

3 : キー-Qアスキング

4 : ノー-♠Q

Simple Blackwood

N	E	S	W
	1♣	P	1♠
P	2♠	P	5♠
P	6♥	P	P

No. 19

♠ Q 4
 ♥ 7 5 3
 ♦ 9 8 4 3 2
 ♣ Q 10 4

♠ AK 9 6 5 3 2
 ♥ K 9
 ♦ K 7
 ♣ 7 2

N	E
W	S

♠ 10 7
 ♥ Q 10 6 4 2
 ♦ Q 10 6 5
 ♣ K 9

♠ J 8
 ♥ A J 8
 ♦ A J
 ♣ A J 8 6 5 3

RKCB

N	E	S	W
	1NT	P	4♥
P	4♠	P	4NT ¹
P	5♣ ²	P	5♦ ³
P	5♥ ⁴	P	6♠

1 : KS=♠

2 : 0 or 3KC

3 : キー-Qアスキング

4 : ノー-♠Q

Simple Blackwood

N	E	S	W
	1♣	P	1♠
P	3♣	P	3♠
P	4♠	P	4NT
P	5♠	P	5NT
P	6♣	P	6♠

No. 20

♠AK96532
 ♥K9
 ♦K7
 ♣72

♠J107
 ♥Q104
 ♦Q1065
 ♣986

♠4
 ♥J753
 ♦J983
 ♣QJ104

♠Q2
 ♥A862
 ♦A42
 ♣AK53

N
 W E
 S

RKCB

N	E	S	W
		1NT	P
4♥	P	4♠	P
4NT ¹	P	5♣ ²	P
5♦ ³	P	6♣ ⁴	P
7NT	P	P	P

1 : KS=♠
 2 : 0 or 3KC
 3 : キー-Qアスキング
 4 : ♣Q and ♣K

Simple Blackwood

N	E	S	W
		1NT	P
4♥	P	4♠	P
4NT	P	5♣	P
5NT	P	6♦	P
6♠	P	? ⁵	

5 : P/7♠?

No. 21

♠KJ985
 ♥J102
 ♦103
 ♣943

♠Q32
 ♥AKQ4
 ♦A752
 ♣A8

♠A74
 ♥9
 ♦KQJ964
 ♣K62

♠106
 ♥87653
 ♦8
 ♣QJ1075

N
 W E
 S

RKCB

N	E	S	W
	1♦	P	1♥
P	2♦	P	4NT ¹
P	5♠ ²	P	5NT ³
P	6♣	P	7♦
P	P	P	

1 : KS=♦
 2 : 2KC and Q
 3 : KPアスキング
 4 : ♣K

Simple Blackwood

N	E	S	W
	1♦	P	1♥
P	2♦	P	4NT
P	5♦	P	5NT
P	7♦	P	P
P			

No. 22

♠Q32
 ♥AKQ4
 ♦A752
 ♣A8

♠106
 ♥87653
 ♦K10
 ♣J1072

♠J9875
 ♥J102
 ♦Q
 ♣9543

♠AK4
 ♥9
 ♦J98643
 ♣KQ6

N
 W E
 S

RKCB

N	E	S	W
		1♦	P
1♥	P	2♦	P
4NT ¹	P	5♦ ²	P
6♦	P	P	P

1 : KS=♦
 2 : 1 or 4KC

Simple Blackwood

N	E	S	W
		1♦	P
1♥	P	2♦	P
4NT	P	5♦	P
5NT	P	6♥	P
6NT	P	P	P

No. 23

♠K104
 ♥AK864
 ♦J4
 ♣QJ5

♠632
 ♥Q52
 ♦10986
 ♣843

♠95
 ♥J1093
 ♦5
 ♣AK10762

♠AQJ87
 ♥7
 ♦AKQ732
 ♣9

N
 W E
 S

RKCB

N	E	S	W
		1♦	P
1♥	P	1♠	P
2♣	P	3♠	P
4♠	P	4NT ¹	P
5♥ ²	P	6♠	P
P	P		

1 : KS=♠
 2 : 2KC

Simple Blackwood

N	E	S	W
		1♦	P
1♥	P	1♠	P
2♣	P	3♠	P
4♠	P	4NT	P
5♦	P	? ³	

3 : 5♠/6♠?

No. 24

♠632
 ♥Q52
 ♦10986
 ♣Q84

♠AQJ87
 ♥7
 ♦AKQ732
 ♣9

♠K104
 ♥AJ864
 ♦4
 ♣A753

♠95
 ♥K1093
 ♦J5
 ♣KJ1062

N
 W E
 S

RKCB

N	E	S	W
			1♦
P	1♥	P	1♠
P	2♣	P	3♠
P	4♠	P	4NT ¹
P	5♣ ²	P	5♠ ³
P	6♣ ⁴	P	7♣
P	P	P	

1 : KS=♠ 2 : 0 or 3KC
 3 : 0KC? 4 : 3KC

Simple Blackwood

N	E	S	W
			1♦
P	1♥	P	1♠
P	2♣	P	3♠
P	4♠	P	4NT
P	5♥	P	5NT
P	? ⁵	P	? ⁶
P	? ⁷		

5 : 6♦/7♣?
 6 : 6♠/P? 7 : 7♠/P?

■著者紹介

富澤 昇（とみざわ のぼる）

1976年 早稲田大学理工学部数学科卒業

1978年 同大学院理工学研究科数学専攻修了。理学修士

現在 株式会社エスアイビー・アクセス代表取締役社長

コントラクトブリッジローカルディレクター、登録インストラクター

主な著書

F. P. ブルックス, Jr. 著『人月の神話 新装版』（丸善刊、共訳）

D. E. クヌース 著『コンピュータ科学者がめったに語らないこと』（SIBアクセス刊、共訳）

D. ストレイカー 著『コンピュータ科学に基礎をおくポストイット®を使ったブレインストーミング入門』（SIBアクセス刊、訳）

中村嘉幸 著『種の起源 ディクレアラ編1、2』（SIBアクセス刊、編集）

『社長がめったに語らない話 1+1は2か？』（SIBアクセス刊）

『カオスと情報とインテリジェンス 社長がめったに語らない話、第8章』（SIBアクセス刊）

『核エネルギーと密造酒 社長がめったに語らない話、第9章』（SIBアクセス刊）

『ミニブリッジで遊びながら身につくコントラクトブリッジプレイテクニック』（SIBアクセス刊、編著）

『新しい基礎ブリッジ ストラテジックアプローチ』（SIBアクセス刊、編著）

■装丁 Novi

■表紙 田中稔之「円の光景」を引用

オブティマティクN

コントラクトブリッジのための楽天的最適化ゲーム宣言システム [オンデマンド版]

2015年8月20日 初版第1刷発行

著者 富澤 昇©2015

発行者 富澤 昇

発行所 株式会社エスアイビー・アクセス

〒183-0015 東京都府中市清水が丘3-7-15

TEL: 042-334-6780 / FAX: 042-352-7191

発売所 株式会社星雲社

〒112-0012 東京都文京区大塚3-21-10

TEL: 03-3947-1021 / FAX: 03-3947-1617

印刷製本 デジタル・オンデマンド出版センター

printed in Japan

ISBN978-4-434-20897-3

●本書の一部あるいは全部について、著作権法の定める範囲を超え、小社に無断で複写、複製することは禁じられています。

●落丁・乱丁本はお取り替えいたします。

●本書の内容に関するご質問は（株）エスアイビー・アクセスまでファックスまたは封書にてお寄せください（電話によるお問い合わせはご容赦ください）。また、本書の範囲を超えるご質問等につきましてはお答えできかねる場合もあります。あらかじめご承知おください

ISBN978-4-434-20897-3

C0076 ¥4000E

発行 株式会社エスアイビー・アクセス

発売 株式会社星雲社

定価(本体4,000円+税)



9784434208973



1920076040009

opt-N

Optimal and Optimistic Game Declarative System for Bridge

SiB
access

SiB means *Small is Beautiful and/or Simple is Better.*