

ノートランプ戦術

ノートランプゲームはエスタブリッシュの速度を競うゲームです。戦術もシンプルです。
MPの場合はリスクを負ってもNTシフトする。ただし、明らかにメジャーのフィットが十分な場合はメジャーを選択する。

●計画段階1

1. ウイナーの数をカウントし不足トリック数を確定
2. ウイナーを増やせる候補をリスト
トライできる候補を選択し、優先順位をつける
3. 優先順位の決定はダミーへのエントリー数が決定のKey
エントリーが十分あれば、負けた時に取られるトリックの少ない順
エントリーが十分でなければ、エスタブリッシュするトリック数の多い順
ウイナーを増やすチャンスが複数あり全てを試せない場合は確率の高い順
ダブルフィネスはフィネスより優先する
フィネスは優先順位最下位
フィネスできるスーツが複数ある場合は、1回で完了する(AQ)スーツを優先し次に2回(AQJ)……
エントリーが足りずフィネスできないスーツは頭から叩くかスローインを狙う
MPの場合はダウンリスクより、オーバートリックの可能性を重視する。確率による判断となる。
3. 計画ウイナー数がコントラクト以上の場合は計画段階2へ
4. 計画ウイナー数がコントラクトを満たさない場合計画段階3へ



●計画段階2(オープングリードをかわす)

オープニングが4thベストか判断する。
4thベストの場合下記例外を除き、リードされたスーツが1ストップパーの場合は。
右サイドO.P.の長さと同じだけダックし、右サイドの最後のカードのタイミングで勝つ。

- 例外1. オープングリードされたスーツより弱いスーツがある場合は、ダックせず1回目を取る
例外2. スーツフィット長が6枚スーツが2つあり、どちらも1ストップパーの場合は、
ダックせず共に1回目を取る
例外3. 右サイドO.P.のそのスーツがダブルトンAの場合は、ダックしない。ブロックする。
例外4. ダミーの絵札(10、J等)がハイになり2ストップパーになる場合は、ダックしない。
ダミー10,6, 5, 2 ディクレアラー A,7 O.L. 4 右サイドO.P J → 右サイドがダブルトンなら
Aで取る
例外5. ダックスルとそのトリックが取れなくなる場合はダックしない。

ダミーがダブルトン絵札の場合、オープングリードが絵札でなければ5-4-2-2手に4枚ある場合は、セカンドハンドハイが良い場合が多い 特にディクレアラーが9XXXの場合は9がハイになる可能性が高い

●計画段階3

1. スクイズの可能性を探る
2. エントリーがなければエンドゲームでスローインを狙う
3. デセプション(誤魔化す)し、オポーネントのミスをさそう
4. オポーネントのミスを期待し最後まで諦めない

●オフense戦術

- 1 エントリーを確保し、長いスーツ(5枚以上)をエスタブリッシュ
- 2 ウイナーを増やせるチャンスをできるだけ全て試す 確率の高い順
- 3 (ルーザーonルーザー) スーツの長さを推定
- 5 オープニングリードやビットから絵札の在りかを推定
- 6 Finess(エントリーが必要) 抜けカードの在り処を推定
複数のチャンスを生かす
- 7 頭からたたく
- 8 2枚スーツを2回目でAでたたく
- 9 DoubleFiness
- 10 スローイン
- 11 スクイーズ(ディストリビューションカウント)
- 12 デセプション(誤魔化す)
- 13 KXを上に入れない
- 14 エントリー不足にはダック、オーバーテイク、ブロックしているハイカードを捨てる
- 15 プレースピードはAは遅く、Jは早い
- 16 ビットからありかの推定
- 17 ダミーと自分のスーツ長さからブレイク推定
- 18 ShowOutからスーツ長決定
- 19 K,QをAで殺されない(Aの在りか推定)
- 20 出来るだけ多くのチャンスをトライする エントリー不足で実行できないフィネスは先に頭からたたく

