

1-22 パッシブ・ディフェンス for NTゲーム

●目的

極力損をしないように、ゲーム前半では、オポネントの決定しているウィナーを取らせ、オポネントのウィナーを増やさない ゲーム後半では確実に自分たちのウィナーを取る

●発生頻度想定

少ない オポネントの6NTにたいしては必須

1NT 2NT : 絵札がオフェンス、ディフェンス両サイドに分かれている場合は、先に仕掛けた方が損をする

3NT : 1NT-pass-3NT 1NT-pass-2♣—pass—2♦—pass—3NT はアタッキング
それ以外のゲームはハイカードの過半数はオポネントにあるので味方の絵札を無駄にしない

●使用条件

アタッキングゲームでないNTゲーム

AやKをリードすべきハンドでない

オポネントに大変強く走れるスーツがない

5枚以上のスーツからのリードもしくはパートナーと合わせて8枚以上のスーツがない

●ディフェンス

2枚スーツ、3枚スーツでは絵札のアンダーリードはしない

4枚スーツでは1枚の絵札のアンダーリードはしない

オポネントのテナンスには打ち込まない

損のないスーツのリードを選択する

パートナーのハンドを想定し、2人の合計が一番長いスーツをリードする

自分たちのウィナーを取り損ねないところまでダックし、オポネントのウィナーを増やさない

ゲーム後半では確実に自分たちのウィナーを取る

● ディフェンス方針の共有

パートナーはビッドシーケンスとあなたのオープニングリードからパッシブ・ディフェンスと認識する

● 1NT-pass-2NT-pass-3NT

♠ A6
♥ Q943
♦ J876
♣ 854



クラブの8をリード

一番損のないクラブのTop of nothingをリードする

パートナーはビッドシーケンスとあなたのオープニングリードからパッシブ・ディフェンスと認識する

● 1NT—pass —3NT

♠ 972
♥ A1043
♦ 743
♣ 865

スペードの9をリード

ハートの3をリードするとハートで1トリック与えてコントラクトをメイクする可能性あり
スペードの9のリードはスペードの絵札を否定しているのでパートナーはスペードを
打ち返さず、ハートにシフトしHQをリードするとディクレアラーのHKを捕まえて1ダウン
する可能性がある

オープニングリードからパートナーはパッシブ・ディフェンスであると認識する

● 2NT—pass —6NT

♠ K9873
♥ 104
♦ 1075
♣ J102

ダイヤの5をリード

一般的なNTゲームへのリードはS7となるが、6NTにたいしては2トリック取れば良いので、
一番安全なリードを選択する 絵札のアンダーリードは極力しない

● 1NT—pass —6NT

♠ A1052
♥ 1083
♦ 654
♣ 876

ダイヤの6 or クラブの8をリード

SAをキャッシュしてはいけない AはKorQを殺す役割がある 6NTにたいしてはAをキャッシュしてはいけ
ない Aを2枚以上持っているか7NTに対してはAをキャッシュする