

## 切り札刈り戦術

### ●計画段階1

1. ルーザー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. 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

第一優先順位約60%で切り札刈り 負けても構わず必要なところまで刈る  
「何時でもできるラフ ウイナーによるディスカードは必ず後回しにする。オーバーラフされる不要な危険を負うことになる」

切り札刈りを遅らせる場合(約40%)

1. サイドスーツのハイカードでルーザーズを捨てないと、ルーザーをすぐに取りられる場合  
切り札を刈ると負けてしまう時は刈らずに、ルーザーを捨ててから切り札刈り
2. ルーザーを減らせる手だが、ダミーの切り札でラフするしかない場合、切り札が4-4枚の場合は  
1回刈ってから、5-3枚以下のブレイクでは、刈らずに、直ぐにラフ出来る体勢に持ってゆき、  
ラフ後切り札刈り
3. ダミーへのエントリーに切り札が必要な場合、刈りながらエントリーに使う  
ウイナーでルーザーをディスカードする／フィネスする／エスタブリッシュする等
4. 切り札が6枚フィット以下で短い場合は切り札を刈るとコントロールを失い大きくダウンするので、  
計画段階3の1へ

### ●計画段階3

切り札は刈らずに、ラフに使いウイナーを増やす ルーザーカウントからウイナーカウントに計画変更

1. メジャーハンドの長い切り札でもラフし、ウイナーを増やす
2. クロスラフ体勢に持ってゆく
3. ダミーリバーサルする

### ●実行段階

切り札のブレイクが想定より悪くルーザーが増えてしまい計画変更しなくてはいけない場合、切り札刈りは中  
断ルーザーカウントからウイナーカウントに計画を見直す

OPの攻撃を防ぐストッパーとして、切り札を使い、メジャーハンドの長い切り札でもラフし、ウイナーを増や  
す

### ●必要なところまで刈るとは

1. ダミーに走れるスーツがあるときは、最後まで刈りきる
2. OPの最後の切り札がハイカードの場合は上記ケース以外はその1枚は刈らない
3. 切り札が7枚フィット  
4-3枚の場合2回切り札刈り、サイドスーツのブレイクを加味し切り札のブレイクが4-3-3-3なら  
3回目を刈る それ以外は切り札でラフするようにする  
5-2枚の場合3回切り札を刈り、ブレイクを確認する、5-4-3-2なら4回目が勝てなければ  
ラフするようにする

6-1枚の場合すぐに刈りに行く、6-6-1-0の場合のみOPの6枚側にラフさせてコントロールを確保する

4. AXXXX と XXXXが切り札の場合Aは2回目に取りあとは刈らない
5. AXXXXXX と Xが切り札の場合Aは2回目に取りもう一回刈る
6. KQXX と XXXXが切り札の場合 Xから絵札に向かって2回刈る

●オフェンス戦術

- 1 ディクレアラのサイドスーツをエスタブリッシュ
- 2 ダミーの長いスーツ(5枚以上)をエスタブリッシュ(エントリーが必要)、ルーザーをディスカード
- 3 ルーザーをraff(ダミーに余分な切り札)
- 4 ルーザー-onルーザー+ルーザーをraff
- 5 ウイナーでダミーをディスカード+ルーザーをraff
- 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 CrossRaff(シングルトンorボイド)
- 11 Raff&Descard(同一長のサイドスーツを早めに処理)
- 12 スローイン
- 13 スクイーズ(ディストリビューションカウント)
- 14 デセプション(誤魔化す)
- 15 KXを上に入れない
- 16 エントリー不足にはダック
- 17 ブレースピードはAは遅く、Jは早い
- 18 ビットからありかの推定
- 19 ダミーと自分のスーツ長さからブレイク推定
- 20 ShowOutからスーツ長決定
- 21 K,QをAで殺されない(Aの在りか推定)
- 22 出来るだけ多くのチャンスを試みる 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
- 23 ブレイクが悪く、ルーザーが消えない時はウイナーカウントし切り札の長いほうでラフ
- 24 切り札の長さが問題なハンドは、刈らずにエスタブリッシュしたスーツを回しO.P.にラフさせる  
O.P.もラフさせるよな攻撃がBest

