

# スローインのプレイ計画

**ワンポイント** : オポーンメントにリードさせればトリックが増やせるケースあり  
フィネスは最後の手段です IMP戦必須

## ●計画手順

1. スローインパターン判断(スーツ、ノートランプゲーム共)
2. スローインするカードの確保
3. 勝てるカードと負けるカードを全て処理する  
オポーンメントの安全なExit-Cardを全て取り除く
4. スローインするカードをリード



## ●スローインパターン

1. フィネスを自分から実行せずに、オポーンメントに打ち込ませる
2. ボイドにしたスーツに、ラフ&ディスカードさせるように、オポーンメントに打ち込ませる
3. エントリーを作るために、オポーンメントに打ち込ませる
4. ブレークが悪いスーツのルーザーを減らすために、オポーンメントに打ち込ませる
5. 複数のテナスを持つハンドに、オポーンメントに打ち込ませる

オープニングリード  
♦ K

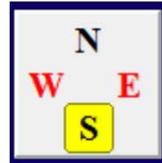
ケース1

♠ 109732

♥ Q84

♦ A3

♣ 653



♠ AKQ65

♥ A KJ

♦ 92

♣ AQ4

ケース2

♠ 109732

♥ Q84

♦ A3

♣ J65



♠ AKQ65

♥ A KJ

♦ 92

♣ Q43

S	1♠	W	P
N	2♠	E	P
S	3♠	W	P
N	4♠		

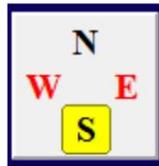
1. ルーザー数4 1トリック増やせる候補♣フィネスor エスタブリッシュ ← スローインパターン
2. スローインするカード W : ♦ Q
3. 勝てるカードと負けるカードを全て処理 ♠5トリック ♥3トリック ♦ 1トリック
4. スローイン ♦ 3 or 2



4メイク

♠AQ5  
♥K973  
♦A10  
♣AKQ2

オープニングリード  
♦K



♠K103  
♥A6852  
♦4  
♣8743

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

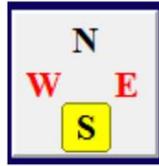
1. ルーザー数2 1トリック増やせる候補 ♥のブレイク2-2 or クラブのブレイク3-2  
切り札のブレイクが3-1と判明した時点で計画変更  
♣のブレイクを調べる前に ♦Aを勝ち♦10をラフ  
ラフ&ディスカード ← スローインパターン ♣のブレイクに拘わらずメイク
2. スローインするカード E: ♣の2巡or3巡 ラフ or ♥
3. 勝てるカードと負けるカードを全て処理 ♥2トリック ♦2トリック ♠3トリック
4. スローイン ♣ラフさせる or ♥



6メイク

♠KQJ7  
 ♥963  
 ♦J854  
 ♣K10

オープニングリード  
 ♦9



♠A  
 ♥AKQJ42  
 ♦A7632  
 ♣A

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

1. ルーザー数♦2   ♥を2回刈る♥10が落ちない  
 トリック増やせる候補 Nへのエントリー創出 ← スローインパターン
2. スローインするカード W: ♥9
3. 勝てるカードと負けるカードを全て処理 ♥2トリック ♦1トリック ♠1トリック ♣1トリック
4. スローイン ♥9



6メイク