

Calls of HASTUR:
Hyper Aggressive Slam Trial Useful Regulation

綾羽光陰

2012/06/01

目次			
1	ビッド全般の取り決め	3	
2	オープニングビッド	4	
2.1	ローマン 2♣	4	
2.2	フラナリー 2◇	4	
2.3	ギャンプリング 3NT	4	
3	1♣ オープンへのレスポンス	5	
3.1	NC-1NT	5	
4	1♥/♠ オープンへのレスポンス	6	
4.1	NM-1NT	6	
5	1◇ へのレスポンス	7	
5.1	1◇ オープンからのオープナーのリビッド	7	
5.2	1◇ オープンからのゲームインビテーションへの答え方	7	
5.3	1◇-1の代のオーバーコールへのレスポンス	8	
5.4	1◇-2の代のオーバーコールへのレスポンス	8	
6	1NT へのレスポンス	9	
6.1	ステイマン	10	
6.1.1	ステイマン-2NT シェイプアスキング	10	
6.1.2	1NT-3 メジャーレスポンス	11	
6.2	ガーバー	11	
7	2♣ へのレスポンス	12	
8	2◇ へのレスポンス	13	
8.1	2◇-2NT へのレスポンス	13	
9	2NT/3NT オープンへのレスポンス	14	
10	ウィークオープンへのレスポンス	15	
10.1	フィーチャー	15	
10.2	オーガスト	15	
11	ギャンプリング 3NT へのレスポンス	16	
11.1	3NT-4◇ へのレスポンス	16	
11.2	3NT-4NT へのレスポンス	16	
12	オーバーコール	17	
12.1	1の代のスートオープンに対するオーバーコール	17	
12.2	相手のフィットが確認されてしまった場合	17	
12.3	イミディエイトキュービッド	17	
12.4	1NT オープンへのオーバーコール	18	
12.5	CRASH	18	
12.6	1の代のオーバーコールの対処	19	
12.7	ウィークオープンへの対処	20	
12.8	バランシング	21	
13	ダブル	22	
13.1	テイクアウトダブル	22	
13.2	ペナルティダブル	22	
13.3	レスポンスダブル	22	
14	スラムトライ	23	
14.1	ブラックウッド	23	
14.2	グランドスラムフォース	23	
14.3	イタリアンキュービッド	23	
15	ディフェンシブカードィング	24	
15.1	NT のとき	24	
15.2	スートゲームのとき	24	
16	更新履歴	25	

1 ビッド全般の取り決め

オープナーはオープニングビッドに示すようにビッドをする。

1の代のレスポンスとして2の代へ上げるには原則として常に13HCP以上を保証するものとする。レスポナーのリビッドであってもこの原則には従う。ただし、アーティフィシャルなビッドやパートナーの1NTビッド後はこの限りでない。

	HCP	コントロール
A	4	2
K	3	1
Q	2	
J	1	

表 1: HCP とコントロール

HCP	ハイカードポイント
5cM	5枚メジャー
F	フォーシング
GF	ゲームフォーシング
BH	バランスハンド
NBH	ノンバランスハンド
LS	ロングストスート
St	2 スーター
xh	アナー x 枚

表 2: 略称一覧

2 オープニングビッド

ビッグダイヤ系なので1◇が強い。基本は最も安いロンゲストスーツをビッド。

ビッド	HCP	備考
1♣	12-15	5cM無し、5+♣か◇ オープナーのリビッドスーツが5枚保証
1◇	16+	除2NT
1♥/1♠	12-15	5cM保証、LS
1NT	13-15	BH
2♣	12-15	ローマン2♣
2◇	11-15	フラナリー2◇
2♥/2♠	8-10	2+hを含む6+cM
2NT	22-24	BH
3♣/3◇/3♥/3♠		7+枚の7トリックハンド
3NT		ギャンプリング3NT

表 3: オープナーのオープン

2.1 ローマン2♣

4-4-4-1、5-4-4-0、5-4-3-1系のハンドパターンは全部ここ。

2.2 フラナリー2◇

♥5枚 ♠4枚のハンド。

2.3 ギャンプリング3NT

AKQ含む7枚スーツが存在し、他のスーツにはQ1枚程度しかないハンド。答え方は後述。

3 1♣ オープンへのレスポンス

1/1	6-12HCP	4枚保証。1ラウンドフォーシング
1NT	6-12HCP	メジャーに示せる4枚スートなし。BH
2♣	6-12HCP	♣5枚を保証
2◇	13-16HCP	HCPの保証のみNBH、GF
2♡	17+HCP	HCPの保証のみNBH、GF
2♠	20+HCP	HCPの保証のみ、スラムフォーシング
2NT	13-15HCP	BH。全アンビッドスートにストッパーあり
		GF。1の代でビッドできるメジャーに4枚スート無し
3♣	6-12HCP	両マイナー3枚以上保証。
ダブルジャンプシフト		プリエンブティブ。長くて強いスート
3NT	16-19HCP	BH。全アンビッドスートにストッパーあり

表 4: 1♣ オープンへのレスポンス

3.1 NC-1NT

1♣ オープンの際、レスポnderの1/1レスポンスに対してオープナーが1NTをビッドするとNC-1NTとなる。NC-1NTはレスポnderの示したスートの長さをアスキングするビッドである。2♠および2NTは2スーターを示し、これらのビッドに対してオープナーが最も安いスートを返した場合は、セカンドスートアスキングとなり、レスポnderはセカンドスートをレスポンスする。

2♣	4枚
2◇	5枚
2♡	6+枚
2♠	5+枚、アンビッドマイナーに4+枚スートあり
2NT	5+枚、アンビッドメジャーに4+枚スートあり

表 5: NC-1NT へのレスポンス

4 1♥/♠ オープンへのレスポンス

1/1	6-16HCP	4枚保証。1ラウンドフォーシング
1NT	6-12HCP	1の代に示せる4枚スートなし
2/1	13+HCP	4枚保証。1ラウンドフォーシング 1♠-2♥の時は♥5枚保証
レイズ	6-12HCP	3枚保証
ジャンプシフト	17+HCP	4枚保証
2NT	13-15HCP	BH。全てのアンビッドスートにストッパーあり GF。1の代でビッドできるメジャーに4枚スート無し
ダブルレイズ	13-16HCP	3枚以上サポート。切り札のAKQ無し
3NT	16-18HCP	BH。全アンビッドスートにストッパーあり
4♣	13-16HCP	3/4枚サポート、切り札のAKQのうち2枚以上あり
4◇	13-16HCP	3/4枚サポート、切り札のAKQのうち1枚あり
トリプルレイズ	17+HCP	4枚サポート

表 6: 1♥/♠ オープンへのレスポンス

4.1 NM-1NT

1♥/♠ オープンの際、レスポnderの1/1レスポンスに対してオープナーが1NTをビッドするとNM-1NTとなる。NM-1NTはレスポnderのHCPと示したスートの長さをアスキングするビッドである。

2♣/♥に対するオープナーの最も安いレスポンスビッドはレスポnderのスートに2枚を保証し、6+枚ならそのスートを、5枚ならセカンドスートの提示を求めるビッドである。

pass	6-12	4枚、BH
2♣	6-12HCP	5+枚、セカンドスートあり
2◇	6-12HCP	6+枚
2♥	13-16HCP	5+枚、セカンドスートあり
2♠	13-16HCP	6+枚
2NT	13-16HCP	4枚 BH

表 7: NC-1NT へのレスポンス

5 1◇へのレスポンス

アーティフィシアルなビッドで16HCP以上を保証する。オープナーはレスポナーのコントロール数が確定するまでゲームインビテーションをしてコントロールアスキングをすることができる。

ビッド	意味
1♥	0-6HCP、0-1 コントロール
1♠	7+HCP、0-1 コントロール
1NT	2 コントロール
1♣	3-4 コントロール
2◇	5-6 コントロール
2♥/2♠	6HCP 以下 6 枚保証
2NT	7-8 コントロール
3♣/3◇/3♥/3♠	6HCP 以下 7 枚保証
3NT	9-10+コントロール スラムフォーシング

表 8: 1◇へのレスポンス

5.1 1◇オープンからのオープナーのリビッド

ビッド	意味
1STEP	ゲームインビテーション
2+STEP	ナチュラル、システムオフ

表 9: 1◇オープンからのオープナーのリビッド

5.2 1◇オープンからのゲームインビテーションへの答え方

ビッド	意味
1STEP	半分よりも多いコントロール、ポジティブ
2+STEP	半分よりも少ないコントロール、ネガティブ

表 10: 1◇オープンからのゲームインビテーションへの答え方

5.3 1◇-1の代のオーバーコールへのレスポンス

オーバーコールが行われた場合、2◇まで、1STEPごとに2コントロールを割り振り、それ以上のコントロールは2NTに割り振る。

ビッド	意味
PASS	0-6HCP、0コントロール
X	7+HCP、0コントロール
1STEP	1-2コントロール
2STEP	3-4コントロール
3STEP	5-6コントロール
2♥/2♠	6HCP以下6枚保証
2NT	-10コントロール
3♣/3◇/3♥/3♠	6HCP以下7枚保証

表 11: 1◇-1の代のオーバーコールへのレスポンス

5.4 1◇-2の代のオーバーコールへのレスポンス

ビッド	意味
PASS	0-6HCP
X	ペナルティダブル
スート	ナチュラル、4枚保証
2NT	3-6コントロール
相手のスートをキュービッド	7-10コントロール

表 12: 1◇-2の代のオーバーコールへのレスポンス

6 1NT へのレスポンス

インビテーションに対しては 13-14HCP なら PASS、内容の良い 14-15HCP なら受ける。NT のレンジが短いのでちゃんとキーナンバーから考えて返答すること。

ビッド	HCP	意味
Pass	0-9	BH
2♣	8-11	ノンフォーシングのステイマン、あるいは ♣ が 1 枚以下
2◇	12+	フォーシングステイマン (44 は ♡ から)
2♡/♠	-11	サインオフ、ロングスート
2NT	10-11	BH
3♣/◇	-11	サインオフ、ロングスート
3♡/♠	13+	5 枚以上メジャースート
3NT	12-17	BH
4♣		ガーバー
4NT	18-19	BH
6NT	20+	BH

表 13: 1NT へのレスポンス

6.1 ステイマン

2♣ はノンフォーシングのステイマン、◇ は GF のステイマンで、4 枚丁度のメジャーを持っていることを示す。

また、例外的に、17HCP 以上マイナー 5 枚以上を持っているときにスラムを探す場合は、フォーシングステイマンを経由すること。

2◇	メジャーに 4 枚なし
2♥	♥ に 4 枚
2♠	♠ に 4 枚

表 14: ノンフォーシングステイマンへのレスポンス

2♥	♥ に 4 枚
2♠	♠ に 4 枚
2NT	メジャーに 4 枚なし、3♣ でシェイプアスキング

表 15: ステイマンへのレスポンス

6.1.1 ステイマン-2NT シェイプアスキング

フォーシングステイマンへの 2NT レスポンスに 3♣ を返すことで、ハンドシェイプを聞くことができる。

3◇	♠3♥3◇4♣3
3♥	♠2♥3◇4♣4
3♠	♠3♥2◇4♣4
3NT	♠3♥3◇3♣4

表 16: ステイマン-2NT シェイプアスキング

6.1.2 1NT-3 メジャーレスポンス

3 メジャーレスポンスはメジャースート枚を保証するレスポンスである。オープナーはディストリビューションと HCP から考えてビッドを返す。

PASS	2 枚サポート、13-14HCP
3NT	2 枚サポート、14-15HCP
レイズ	3 枚サポート、13-14HCP
キュービッド	3 枚サポート、14-15HCP

表 17: 1NT-3 メジャーレスポンス

6.2 ガーバー

A の枚数を尋ねる。パートナーの 1NT、2NT 直後の 4♣ は、いつでもガーバーである。A の枚数をブラックウッド 4NT のようにステップで応える。

4◇	0 枚か 4 枚の A
4♡	1 枚 A
4♠	2 枚 A
4NT	3 枚 A

表 18: ガーバー 4♣ へのレスポンス

4♣ の後の 5♣ は K の枚数を尋ねる。

5◇	0 枚か 4 枚の K
5♡	1 枚 K
5♠	2 枚 K
5NT	3 枚 K

表 19: ガーバー 5♣ へのレスポンス

7 2♣へのレスポンス

ビッド	HCP	意味	オープナーのリビッド
2◇	6-9	2◇ やりましょう	◇ がショートなら 2♥ に改善
2♥	6-9	2♥ やりましょう	♥ がショートなら 2♠ に改善
2♠	6-9	2♠ やりましょう	♠ がショートなら 3♣ に改善
2NT	10-15	BH	ショートスートの一つ下をビッド
3♣	6-9	3♣ やりましょう	♣ がショートなら 3◇ に改善
3◇	10-15	メジャーのインビテーション	マキシマムなら 4、ミニマムで 3 をビッド
3♥	-18	♥6+枚保証	♥ がショートじゃなければレイズ
3♠	-18	♠6+枚保証	♠ がショートじゃなければレイズ
3NT	16-18	最終コントラクト	パス
1♣	19+	A のアースキング	ガーバーと同じ
4◇	16-18	メジャーへのインビテーション	好きな方をビッド

表 20: 2♣へのレスポンス

8 2◇へのレスポンス

ビッド	HCP	意味
パス		6+◇
2♥	-9	ナチュラル、サインオフ
2♠	-9	ナチュラル、サインオフ
2NT	18+	シェイプアスキング
3♣	-9	6+♣、サインオフ
3◇	-9	6+◇、サインオフ
3♥	10-12	3+♥ 保証、インビテーション
3♠	10-12	4+♠ 保証、インビテーション
3NT	12-17	ナチュラル、サインオフ
4♣	15-17	4♥ へのトランスファー
4◇	15-17	4♠ へのトランスファー
4♥	13-14	4+♥ 保証、サインオフ
4♠	13-14	4+♠ 保証、サインオフ

表 21: 2◇へのレスポンス

8.1 2◇-2NTへのレスポンス

ビッド	HCP	シェイプ
3♣		♠4♥5◇1♣3
3◇		♠4♥5◇3♣1
3♥	11-13	♠4♥5◇2♣2
3♠	14-15	♠4♥5◇2♣2
3NT		♠4♥5◇2♣2 両マイナーにストッパー
4♣		♠4♥5◇0♣4
4◇		♠4♥5◇4♣0

表 22: 2◇-2NTへのレスポンス

9 2NT/3NT オープンへのレスポンス

2NT	3♣	ステイマン
	3◇	♡5枚+ジャコビートランスファー
	3♡	♠5枚+ジャコビートランスファー
	3NT	サインオフ
	4♣	ガーバー
	4NT	6NTへの誘い
3NT	4♣	ステイマン
	4◇	♡5枚+ジャコビートランスファー
	4♡	♠5枚+ジャコビートランスファー

表 23: 2NT/3NT オープンへのレスポンス

10 ウィークオープンへのレスポンス

レイズ	3枚でサポートのプリエンプト。To play
ダブルレイズ	4枚でサポートのプリエンプト。To play
2NT	インビテーションも視野に入れたアスキング
他のスート	5枚以上.1ラウンドフォーシング

表 24: ウィークオープンへのレスポンス

ウィークオープンに対する 2NT はアスキングビッドだが、何種類かのコンベンションが存在する。ここではフィーチャーとオーガストを紹介する。

10.1 フィーチャー

レスポnderがオープナーの手の内容を尋ねるためのコンベンション。

6-7HCP	自分のスートをリビッド
8-9HCP	A か K のあるスート
	3NT

表 25: フィーチャー

10.2 オーガスト

オープナーはハンドの強さとオープンしたスートの AKQ の枚数を組み合わせて答える。

AKQ の枚数	3枚	2枚	1枚
	3NT		
6-7HCP		3◇	3♣
8-9HCP		3♠	3♥

表 26: オーガスト

11 ギャンブリング 3NT へのレスポンス

ビッド	意味
PASS	3NT やりたい
4♣	弱いハンド、4♣ か 4◇ 希望
4◇	シングルトンのアースキング
4♥/4♠	最終コントラクトのつもり
4NT	枚数のアースキング
5♣	5♣ か 5◇ 希望
5◇	最終コントラクト
6♣	6♣ か 6◇ 希望
6◇	最終コントラクト

表 27: ギャンブリング 3NT へのレスポンス

11.1 3NT-4◇ へのレスポンス

ビッド	シングルトン
4♥	♥
4♠	♠
4NT	なし
5♣	♣
5◇	◇

表 28: 3NT-4◇ へのレスポンス

11.2 3NT-4NT へのレスポンス

ビッド	枚数
5♣	6 枚
5◇	7 枚
5♥	8 枚
5♠	9 枚以上

表 29: 3NT-4NT へのレスポンス

12 オーバーコール

12.1 1の代のスートオープンに対するオーバーコール

右手のオポネントがオープンした場合の対応をまとめる。ニュースートによるオーバーコールは13HCPを示し、2♥以上でのニュースートの提示はプリエンプティブなディフェンスビッド。

1NTはH&R (Horiken&RiTaZ) 1NTであり、8-12HCP、BHを示す。通常の1NTのレスポンスより5HCP多く答える。

2NTオーバーコールはアンユージュアル2NTでビッドされていないスートの低い方2つが5-5以上の形をしていることを示す。

ダブルはテイクアウトダブルであり11HCP以上のオポネントのスートが2枚以下で他のスート全てを3枚保証する。テイクアウトダブルにはレスポンスはパスしないように気をつけること。

ビッド	意味
X	テイクアウトダブル
スート	13HCP、4枚保証
1NT	8-12HCP、BH
2♥↑	プリエンプティブ
2NT	アンユージュアル2NT

表 30: 1の代のスートオープンに対するオーバーコール

12.2 相手のフィットが確認されてしまった場合

パートナーがスートでオーバーコールをした直後にオポネントのフィットが見つかった場合のダブルもレスポンスダブルで8HCP以上、アンビッドスートの2スーターでパートナーのスートにサポートがないことを示す。

このレスポンスダブルへはパートナーは3枚以上のサポートがあれば自分のスートよりもそちらを優先してビッドする。

12.3 イミディエイトキュービッド

オポネントのオープンスートをビッドすると、そのスートがボイドかつ9トリックハンドを示す。ゲームフォーシング。

12.4 1NT オープンへのオーバーコール

ビッド	意味
X	ペナルティー
2♣	◇ ビッドを要求
2◇	♡ ビッドを要求
2♡	♠ ビッドを要求
2♠	♣ ビッドを要求
2NT	5-5 以上の 2 スター、GF

表 31: 1NT オープンへのオーバーコール

12.5 CRASH

RHO の 1 レベルの 16HCP 以上を保證するストロングオープンに対しては CRASH(Color RAnk SHape) を使用する。CRASH はパートナーに 2 スターを示すコンベンションで、ビッドによって、カラー (黒 ♠♣ が赤 ♡◇)、ランク (メジャー ♠♡ がマイナー ◇♣)、シェイプ (鋭い ♠◇ が丸い ♡♣) を示す

ビッド	意味
2♣	8HCP 以上、同じカラーのスイートの 2 スター
2◇	8HCP 以上、同じランクのスイートの 2 スター
2♡	ナチュラル
2♠	ナチュラル
2NT	8HCP 以上、同じシェイプのスイートの 2 スター

表 32: 1NT オープンへのオーバーコール

12.6 1の代のオーバーコールの対処

パートナーの1◇以外のオープンへ1♡/1♠ オーバーコールがあった場合のダブルはネガティブダブルは8HCP以上で、ビッドされてないスートののうち1の代でビッド出来ないものの高い方を4枚保証。つまり、1♡ オーバーコールへのダブルなら♣4枚で、♠なら♡の4枚保証である。また、10HCP以上ある場合は2の代をビッドし、ゲームへのインビテーションを行う。1NTビッドは通常通り8-10点のBHとする。

ビッド	HCP	意味
X	前述	ネガティブダブル
1♠	8+	4枚、返事よろ
1NT	8-10	BH
2♣/2◇/2♡/2♠	10+	5枚↑
2NT	11-12	BH
3NT	13-15	BH ストッパー有
相手のスート		イミディエイト キュービッド

表 33: 1の代のオーバーコールへの対処

12.7 ウィークオープンへの対処

ウィークオープンとは 6-9HCP を示すルールオブ 20 が満たせないときのオープンなので（例外 6-3-2-2 の 10HCP ハンド）、こちら側にスモールスラムの可能性が残されている。なのでウィークオープンへのダブルは 16HCP 以上を示し、レスポーターにコントロールのアースキングをするものとする。

ビッド	意味
オーバーコール	13+HCP、4 枚保証
ジャンプオーバーコール	13+HCP、5 枚保証
3NT	最終コントラクト
ダブル	16+HCP

表 34: ウィークオープンへのオーバーコール

ビッド	意味
PASS	ペナルティパス
スート	ナチュラル、4 枚保証
2NT	3-4 コントロール
相手のスートをキュービッド	5 コントロール↑

表 35: ウィークオープンへダブルをかけた場合のレスポンス

12.8 バランシング

オポーンメントのレスポンドーがパスしたときには次のようにビッドが変わる。

ビッド	HCP	意味
オーバーコール	9~	良い4枚以上
ジャンプ	12~	6枚以上
ダブル	10~	テイクアウトダブル
1NT	12~15	BH
X→NTリビッド	16~17	BH
2NT	18~19	BH

表 36: バランシングビッド

バランシングのときには、パートナーはある程度絵札を持っているはずなので、2HCP くらい少なめにビッドをする。バランシングに対して答える時にも、普段より 2HCP くらい引いてビッドする。

バランシングポジションでのダブルもテイクアウトダブルとなり、オポーンメントのスートが2枚以下で他のスート全てを3枚保証。

13 ダブル

オポーネントのスイートオープンに対するダブル、オポーネントのスイートオープンへのレスポンスへのダブルはテイクアウトダブルとなる。ただし、NTオープンに対するダブル、オポーネントのスイートオープン後に味方のパス以外のビッドがあった後のLHO（オポーネントのレスポンドー）に対するダブル、ダブルの後にパートナーのビッドに対してスイートやNTをビッドした場合はペナルティダブルとなる。

13.1 テイクアウトダブル

通常のオープンができる程度の強さのハンドの時に使用可能。オポーネントのビッドしたスイートは2枚以下、それ以外のスイートに3枚以上を保証する。パートナーがテイクアウトダブルが使用した場合、レスポンドーは右手のオポーネントがパスをしていたらまだビッドされていないスイートの中で一番長いスイートをビッドする。そうでない場合はパスをしても良い。

13.2 ペナルティダブル

ダブルの後にパートナーのビッドに対してスイートやNTをビッドすることで、テイクアウトダブルではなくて非常に強いハンドである事を伝える事ができる。

HCP	ビッドの流れ	条件
16+	ダブルから長いスイート	6枚の良いスイート
19-20	ダブルからNT	BH
21-23	ダブルから次回にジャンプしてNT	バランス・ハンド
22+	ダブルからキュービッドの後、長いスイート	2♣オープンできるハンド.

表 37: ペナルティダブル

13.3 レスポンスダブル

パートナーがテイクアウトダブルをした直後にオポーネントのレイズがあった場合のダブルはレスポンスダブルとする。このレスポンスには2の代では6HCP、3の代では8HCP、4の代では10HCPを必要とする。使用できる状態は以下の通り。

オポーネント	ハンドの内容
マイナー	♡と♠が4枚
マイナー	アンビッドマイナー4枚♡と♠3枚
メジャー	♣と◇4枚

表 38: レスポンスダブル

14 スラムトライ

スラムトライに利用される標準的な取り決めに記述する。

14.1 ブラックウッド

A の枚数を尋ねる。パートナーのスートオープン後の 4NT は常に A の枚数を訊ねるアスキングビッドである。A の枚数を確認後、5NT をビッドすると K の枚数のアスキングとなる。

5♣	0 枚か 4 枚の A
5◇	1 枚 A
5♡	2 枚 A
5♠	3 枚 A

表 39: ブラックウッド 4NT へのレスポンス

6♣	0 枚 K
6◇	1 枚 K
6♡	2 枚 K
6♠	3 枚 K
6NT	4 枚 K

表 40: ブラックウッド 5NT へのレスポンス

14.2 グランドスラムフォース

スートオープン後の 4NT を経由しない 5NT へのジャンプは切札の AKQ のうち 2 枚があればグランドスラムをビッドするようパートナーに頼んでいる。

6 の代	切札 AKQ のうち 2 枚なし
7 の代	切札 AKQ のうち 2 枚あり

表 41: ブラックウッド 4NT へのレスポンス

14.3 イタリアンキュービッド

ゲームスート決定後はイタリアンキュービッドでコントロールの位置を確認する。この時、1st ラウンドコントロールと 2nd ラウンドコントロールは区別しない。

15 ディフェンシブカードイング

15.1 NT のとき

- K はアナー 3 枚を示してアンブロックを求める
- A は AK の存在を示す
- Q は AQJ・KQx・QJ10・QJ9 を示す
- J は QJx か J10x を示す
- 10 は 10 含むシークエンスと AKQ1 枚を示す
- 9 は 10 9x
- トップ・オブ・ダブルトン
- 4 枚スートは 3 番目、5 枚スート以上は 5 枚目
- ぼろい 3 枚スートは真ん中上下 (MUD)
- パートナーのスートをリードする場合は、アナーのトップから

15.2 スートゲームのとき

- K はアナー 3 枚を示してアンブロックを求める
- A は AK の存在を示す
- その他のアナーは 2 番目の強さ
- トップ・オブ・ダブルトン
- 4 枚スートは 3 番目、5 枚スート以上は 5 枚目
- ぼろい 3 枚スートは真ん中上下 (MUD)
- パートナーのスートをリードする場合は、アナーのトップから

16 更新履歷

2012/6/1 Ver1.0 公開