

明トラ analysis (第5回)

明専トランプ プレイ研究 プレイの流儀 作法と設え 4

制54 若林 澄治



プレイ計画を立てる

B 設え(しつらえ)の部 I. 設え 基本編 I a. トリックの開発

〈勝ち筋を極める〉

明トラの吹き場で吹きに勝ったものの手札にMax札が少ない時、勝ち札を増やしていくためにトリックの開発をしていきます。手持ちのMax札以外のカードでトリックを勝ちにいくテクニクです。

全10巡のトリック全体を通してのプレイ計画を立て、トリックの開発をしていけばジャストインの展望が開けます。「勝ち筋を極める」プレイを見ていきましょう。

【トリック開発の考え方】

トリックに勝つのは、次の3ケースに分類できます。

- ① 自分のウイナーで勝つ
- ② 相方のウイナーで勝つ
- ③ トリックを開発する(配られた手札のウイナー以外で勝つ)

一つずつ見ていきます。

- ① 自分のウイナーで勝つ

吹き場後、プレイ開始前に自分のウイナーとルーザーを数えます。

- ② 相方のウイナーで勝つ

相方へのウイナー期待数です。

▽相方の吹きが強い場合(同じスーツを吹き上げた等)・・・1〜3トリック

▽相方の吹きが弱い場合(吹き場で音無しだった)・・・0〜2トリック

吹き宣言数から、①自分のウイナーと、②相方へのウイナー期待数を差し引いた数が、③トリックを開発する目標数になります。

- ③ トリックを開発する

トリックを開発するには、代表的な4種類のテクニクがあります。

- (1) ハイカードの昇格
- (2) 長い(多枚数)スーツの開発
- (3) ファイネス(下位カードで勝つ)
- (4) ルーザーを消す

【メインプレイヤのプレイ計画】

メインプレイヤは最初のリード開始前に、吹き宣言の達成のためにプレイ計画を念入りに立てます。

プレイ計画は、次の内容です。

- どのタイミング(流れの中)で自分のウイナーを使うか
- どのタイミング(流れの中)でトリックの開発を仕掛けるか
- トリックの開発はどのスーツにどのテクニクを使うか
- どのタイミング(流れの中)で相方のウイナーに期待するか

【サブプレイヤのサポート】

サブプレイヤも同様にメインプレイヤのサポート計画を考えておきます。またサブは、プレイ中でメインがやるうとしている計画を注意深く観察し、それに合わせてサポートするようにカードを廻していきます。

27. ハイカードの昇格

〈エスタブリッシュ〉

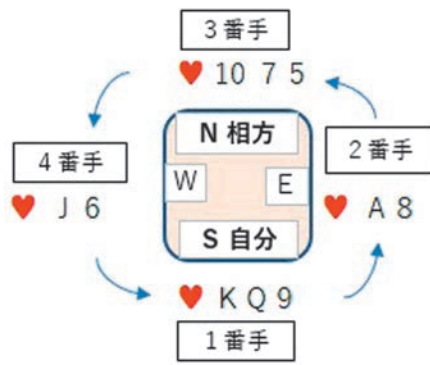
「ハイカードの昇格」は相手側のMaxカードを追いつ出し、自分のカードをウイナーに昇格させる技です。代表的な技として、Aは持たない

ものの、K、Qカードを持つ場合に使います。自分のKをリードして相手側のAを追い出し、自分のQをMax札に昇格させます。他に、チャレンジ技としてロー・K、変形技としてQ・Aなどがあります。

【事例】（◆♣の表示は省略）

※《略号》

N・E・W・S：プレイヤーの席位置、R(Round)：巡目、Tzn：タンチェン、T(Ten)：10、——：その巡の勝者



※1番手～4番手は出し札の廻り順。

次巡以降、番手の順番は変わる

- ・局面…NT or バイブル勝負
- ・メインプレイヤー(MP)…S
- ・キー札…Sは♥K、Q、9を持つ
- ・場面…Sがリーダー
- ・作戦…Sは♥スーツの昇格を狙う

●展開

①1 R…S ♥K、E ♥A、N ♥5、W ♥6

EのMax札♥AをSの♥Kで追い出し、SのNext Max札♥QがMax札へ昇格したことになります。

【考察】

Next Max札を連番カード(♥K、Q)で持っていた場合、他プレイヤーが先に♥Aを出してくれば、自分に残り2トリック取れる状況です。但し、3巡目に次Next Max札のQが廻る時にはそのスーツを持たないプレイヤーが切り札で切る可能性が出てきます。また、待っている間に他のスーツでの展開が進み、最後まで♥K、Qを使わずに終わることもあります。待つか仕掛けるか、場の状況を判断しながら打ち廻していきます。

●設え為落し(ロー・K狙いで、ローカードからリードした場合)

①1巡目、Sが♥9からリードし、Wの♥Jで取られる。

②後巡で、Eが♥Aをリードし、Sの♥Qが取られる。

③これでSの♥KがMax札になったものの、E・Wペアはもう♥スーツは持たず、切り札が残っている。

いれば♥Kを切る。結果、N・Sペアは残念ながら勝ちトリック0に終わる。



海底の座布団上で明トラに熱中する人々

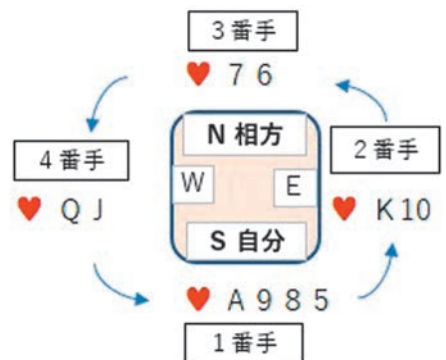
28. 長い(多枚数)スーツの開発

「長い(多枚数)スーツの開発」は、相手側の切り札を全て追い出した後やNTでバイブル勝負の際に使うテクニックになります。

Max札やハイカードが少なくても、弱い手札でも、長いスーツがあればそれに着目して、トリックを開発します。

着目したスーツをリードし続け、相手側がそのスーツを持っている状態にします。4枚以上の長いスーツを持っているケースで、多くの場合2巡廻せば、相手側にそのスーツがなくなり、自分のローカードでもMax札にしてしまいます。

【事例】（◆♣の表示は省略）



- ・局面…NT or バイブル勝負
- ・メインプレイヤー…S
- ・キー札…Sは♥A、9、8、5と長いスーツを持っている
- ・場面…Sがリーダー
- ・作戦…Sは♥スーツの開発を狙う

●展開

①1 R…S ♥A、E ♥T、N ♥6、W ♥J

②2 R…S ♥9、E ♥K、N ♥7、W ♥Q

③2巡目は相手側(E・Wチーム)に取られるが、相手側の♥スーツはなくなる。その後巡でSにリード権が戻ってきたところで、♥8、5を出せば2トリック勝てる。④結果として、長いスーツを開発すれば1トリック取れるものの、

合計3トリック勝ち取れる。

【考察】

自分にエントリー（キリ札かMax札）がない状態でこの技を上記の順番にカードを出す失敗します。

Sが1巡目に♥Aで勝ち、2巡目に♥9をリードすると吹かれ側に取られます。他3人のプレイヤに♥スツはなく、自分一人持ちです。しかし自分にリード権を戻すエントリーがなければ、もう♥スツを出すことができません。

これを解決するには、1巡目にSが♥5のローカードを出し、吹かれ側に取らせて取る技を使います。自分にウイナーがなくても、相方がリード権を取ればスツ返しので♥スツを返してくれるので、♥A、9、8で3トリック取れます。

「負け札は先に負けにいく」のが重要なキー・テクニクになります。

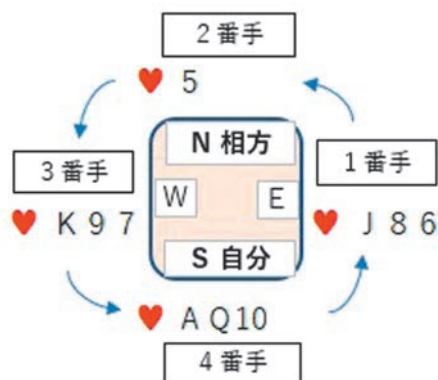
29. フィネス（下位カードで勝つ）

「フィネス」は、相手側より下位のカードでトリックを取ることで、またはその状態のことです。

自分が1st Max札と3rd Max札を持っている時に使う技です。相手側の2nd Max札を回避して自

分の3rd Max札でトリックを取り、その後1st Max札で2トリック目を勝ちます。連続2トリック取ること味方側にそのスツがなくなれば、後巡で出る相手側の2nd Max札をキリ札で切ることができます。フィネス状態のスツは自分からそのスツをリードするのではなく、他のプレイヤがリードしてくれるのを待ちます。そのため、負けるカードは先に負けに行きます。相手側が自分のフィネス状態のスツをリードするように仕掛けるのです。

【事例】（♥♦♣♠の表示は省略）



- ・局面…NT or バイブル勝負
 - ・メインプレイヤー…S
 - ・キー札…Sは♥A、Q、Tを持つ
- 【フィネス状態】
- ・場面…Eが♥6をリード

●展開

① 1R…E♥6、N♥5、W♥K、S♥A

② その後、Eが再びリード権を持った際に（♥A・Kは出終わったため）、E♥8、N♥9、S♥T

③ 最後…S♥Q、E♥J、N♥7

④ 結果、Sは下位カードでトリックを取ることができ、3トリック勝つ。

● 設え為落し（フィネス状態のスツを自分からリードした場合）

① 1R…S♥A、E♥6、N♥5、W♥7

② 2R…S♥T、E♥J、N♥9、W♥9

③ 3R…E♥8、N♥9、W♥K、S♥Q

結果、Sは1トリックしか勝てない。

☆フィネス状態のスツを自分から先にリードすると、せっかくの好機を逃し利得が得られません。

● フィネス状態のスツを相方が

リードした場合

① 1R…N♥5、W♥7、S♥Q、E♥6

※基本はローにはハイでSは♥Aを出すのが定石だが、ここでフィネスを仕掛けて♥Qを出した。

② ♥KをWが持っていればフィネスは成功しこのトリックを勝ち、♥Aと合わせて2トリック勝つ。

♥KをEが持っていればフィネスは失敗しこのトリックは勝てない。成功／失敗の確率は50%のため、他のスツでトリックを勝つプランがなければ挑戦すべき技となる。

失敗しても♥Qと♥Kは出終わったため、Sは♥Jを挟んだ♥Aと♥Tを持つており、まだフィネス状態は続いている。Eから♥スツがリードされれば、確実に残りの2トリックを勝つことができる。

☆フィネス状態のスツを相方がリードしたら、Max札で確実な1トリックを取るか、50%成功確率のフィネスで2トリックを取りに行くか、他のウイナーの有無や場の状況（背水／背水前）で選択する。

30. ルーザーを消す

相手側がウイナーを出せば、自分達のそのスツのルーザーは必ず負けます。しかし、相手側がそのスツをリードする前に自分たちのルーザーを失くして（消して）おけば、相手側のウイナーをキリ札で切つて勝つことができます。

ルーザーを消すには、2通りの方法があります。相手の吹き内容、カードの出し方を注視しながら相手と息を合わせて技を展開していきます。

30.1 ルーザーをネグる（相手のMax札リードでルーザーを消す）

相方が出すMax札と同じスーツを持たない場合、他のスーツのルーザーをネグって、ルーザーを一つ消します。デイスカードしたルーザーのスーツが0枚になれば、後巡で相手側がそのスーツのMax札を出してもギリ札で切ることができます。

【事例】



- 局面…ギリ札
- メインプレイヤー…S（吹き手側）
- キー札…Sルーザー♦6、♣7、5

- ⑤ 6R…E♠8、N♠9、W♠T、S♠Q



※5巡目終了時点の図を載せます。

- 場面…吹き手側が2度のギリ追い完了。Nが3巡目のリード
- アガリ札ネグリ…S♦5
- 展開
- ① 1R-2R…ギリ追いをしている。
- 3巡目から説明開始。
- ② 3R…N♦A、W♦T、S♦6、E♦7
- ③ 4R…Nが♦Kをリードし、Sは♣7を出してルーザーを消す。
- ④ 5R…Nが♦最後の札8(Max札)をリードし、Sは♣5を出してルーザーを消す。Eはギリ札♥Qを出して勝つ。↓Sは、ギリ札の残り1枚♥7がNにあることが分かる。

- ⑥ 7R…S♠A、E♠J、N♠7、W♠6
- ⑦ 8R…S♠5、E♠K、N♥7で切る。
- ⑧ 9R…N♣6、N♥Tで切る。
- ⑨ 10R…Sギリ札♥KがMaxで勝つ。

30.2 ルーザーを切る（自分のルーザー・スーツを相手にギリ札で切ってもらい、ルーザーを消す）

自分はルーザーがあるものの、相手はそのスーツが0枚で、ギリ札を持っている場合に使う技です。上記事例で、8巡目・9巡目にこのテクニクが発揮されています。

- 8R…S♠5リードをNは♥7で切る↓Sのルーザー♠5が消える。
- 9R…N♣6リードをNは♥Tで切る↓Nのルーザー♣6が消える。

【考察】

ここで、相方がMax札を持っていたり、0枚だったりするスーツを知らせるために「20スーツシグナル（ハイ・ロー シグナル）」を使います。Sが4巡目に♣7、5巡目に♣5をデイスカードしたのがこのテクニクを意識して使ったものです。

「Ia. トリックの開発 まとめ」

トリックの開発で最も重要なのは、全体の流れの中、どのタイミングで相手側に負けにいくかです。

吹き宣言で、7を吹けば3トリック負けられます。8を吹けば2トリック負けられます。

前半にウイナーで立て続けに取りに行けば、後半はエントリーがなくなり、手札にはルーザーばかり残ることになりダウン必至です。トリックを開発するには、元々負けるカードをタイミングよく負けにいき、その仕掛けにより手持ちのルーザーを失くして（消して）いきます。

緻密で大胆なトリックの開発テクニクは、勝ち筋を極めるプレイになります。

明トラの用語は明専会HPにあります。参照して読み進めてください。



明トラ用語の整理

（倉敷ふるさと大使、（NPO法人）四谷ブリッジセンター 役員）