

明トラ analysis (第6回)

明専トランプ プレイ研究 プレイの流儀 作法と設え 5

制54 若林 澄治



B. 設え(しつらえ)の部

I. 設え 基本編

I b. トリック開発派生

31. ロー・K (ロー・ゴング)

明専トランプには、痛快なプレイテクニックが数多くあります。その中で、ロー・K (ロー・ゴング) は最もよく使うテクニックです。

ロー・Kは伝家の宝刀との考えがある一方、苦し紛れのチャレンジ技との捉まえ方もあります。どのような時に成功し、どのような時に失敗するのか? ロー・Kは本当に効果のある技なのか? その有効性につ

いて検討してゆきたいと思います。

明トラは確率と推理のゲームです。より確率の高いカードの打ち廻しが勝利への道です。その確率を数値として押さえると、勝つ可能性はより高まります。

【ロー・Kの技を使うタイミング】

通常、キリ札を2回追った後、バイブルを廻してMax札で取り合うフェーズに入ります。自分が持つK札のスーツで、誰かA札を先に出してくれれば、自分のKは確実にMax札になります。しかし、Aが出ないまま自分がリード権を得た時に、この技(ロー・K)を使うことが多いです。誰かがAを出してくれることを誘い、自分のK札をMax札に昇格させる目的でこの技を仕掛けます。※リード権…次のトリックで最初にカードを場に出す権利

【バイブル環境】

一つのスーツを場に廻す機会は何巡あるでしょうか?

①キリ札でない別色スーツの場合
(ノートラの場合も同じ)

1スーツ10枚。2回まで追えば0枚になる人ができます。

(10枚÷4枚)÷2回…余り2枚)

②キリ札でない同色スーツの場合
1スーツ9枚。2回まで追えば0枚になる人ができます。

(9枚÷4枚)÷2回…余り1枚)

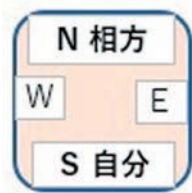
(注)吹き親がアガリでネグった場合、そのスーツは1枚 少なくなる。以上から、AとKは勝ち取れる可能性は高いですが、3番目に強いQを出す時にはそのスーツは0枚の人がいて、キリ札で切られる可能性が高まります。

【検討の前提】

- 各プレイや配置は図の通りです。

- ロー・Kを使う

状況…A札が先に出てくればKがMax札になるが、まだ誰も出しておらず、自分がリードする状況になっている。



- Aは自分以外の3人が同等確率で持つものとする…1/3 (33.3%)
- Qも自分以外の3人が同等確率で持つものとする…1/3 (33.3%)
- 自分がローカードを出したら、2番手は「ローにはロー」が基本だが、Q札を持つ場合は判断する。
- 自分がローカードを出したら、相手は「ローにはハイ」でハイカード(相手の手の中の最上位札)を出すものとする。

【検討結果】

ロー・Kテクニックの有効性について、確率を考慮に入れた検討結果は以下の表になります。

【結果まとめ】

×(失敗)…3ケース[計33%]ある。
相手側にAとQで2トリック取られ2nd Maxの自分のKが潰される。

○(成功)…4ケース[計44%]ある。
相手側にAで取られるが、自分のKがMax札に昇格し目的を達成する。

◎(良策)…1ケース[11%]ある。相手側のAを出し抜いて、相手の3rd Max札Qが取れる。

【ロー・Kの検討結果】〈略号〉 L：ローカード、[有効性] ×：失敗、○：成功、◎：良策、▲：判断有

ケース	プレイヤーの手札			有効性	発生確率		打ち廻し経過と結果
	2番手	相手	4番手		計算式	確率	
1	L, L	L, L	A, Q	×	1/3*1/3	11%	4番手にQで取られる。自分のKはMaxにならず活かない。
2	L, L	Q, L	A, L	○	1/3*1/3	11%	相方がQを出し、4番手にAで取られる。自分のKがMaxになる。
3	Q, L	L, L	A, L	▲	1/3*1/3	11%	2番手はLを出し、4番手にAで取られる。自分のKがMaxになる。
4	L, L	A, Q	L, L	○	1/3*1/3	11%	相方がAを出し、自分のKがMaxになる。
5	L, L	A, L	Q, L	○	1/3*1/3	11%	相方がAを出し、自分のKがMaxになる。
6	Q, L	A, L	L, L	○	1/3*1/3	11%	2番手はLを出し、相方がAで取り。自分のKがMaxになる。
7	A, Q	L, L	L, L	×	1/3*1/3	11%	2番手がQを出し取られる。自分のKはMaxにならず活かない。
8	A, L	L, L	Q, L	×	1/3*1/3	11%	2番手はLを出し、4番手がQで取り、自分のKはMaxにならず活かない。
9	A, L	Q, L	L, L	◎	1/3*1/3	11%	2番手はLを出し、相方がQで取る。2番手のAと自分のKが残る。
合計	×：3、○：4、◎：1、▲：1					100%	

▲(判断有)・・・1ケース「11%」ある。

2番手にロー・Kが見破られた場合合Q札を出され、自分のKはMaxにならず、そのまま埋もれてしま(潰される)可能性がある。2番手の判断により、失敗と成功が半々になる。

合計・・・「有効性あり」は5ケース半「61%」、「有効性なし」は3ケース半「39%」になる。

〔注〕▲は0.5でカウントする

【考察】

(1) ロー・Kの有効性

凡そ10回に6回は成功し、10回に4回は失敗します。過半数を超えて成功しているので、「ロー・Kは有効性があり、効果のあるテクニック」と判定してよいと思います。

ロー・Kは余分に1トリック取る技ではなく、取れるはずのKでなんとか1トリックを確保したい、との守備的な技だと分かります。

(2) 「ケース2」について

自分がJ札を持っていた場合、KだけでなくJ札もMaxになります。これを狙ってロー・Kを仕掛けるのもありです。

(3) 「ケース3」について

① バイブル廻しの最初のスーツで、あるいはAを出した後の別のスーツで、ロー札が1番手からリードされた場合・・・鼻の利く2番手ならば、ロー・Kを推測してQを出す。Qは通常、3巡目でないMaxにならない。各スーツは平均2巡しかしない。勝つ確率が低いQを最後まで持つより、このタイミングで使うと1/2の確率で勝つことができる(Aを持つのは、3番手か4番手の1/2の確率のため)。

但し、1番手がロー・Kでない場合は別の展開になる。

② バイブル廻しの後半のスーツで、ローカードが1番手からリードされた場合・・・ロー・Kの可能性は低いので、Q札がMaxになる可能性が残っているのならばQは出さず、ローカードを出しておく。

(4) 「ケース9」について

相手のQ札(3rd Max)で取れた後、自分のKと2番手のAがまだあるので、以下の展開が考えられます。

① 自分にK1枚しか残っていない場合・・・2番手のAで自分のKが取られる(Qで先に取っているため結果としてはロー・K成功)。

② 自分にKとローカードが残っていた場合・・・2番手のAが出た後の次巡に、自分のKがMaxになる(3巡目を期待)。

③ 相方がQを出してそのスーツが0枚になった場合・・・次巡で2番手のAを相方がキリ札で切れる。

〔2〕、〔3〕の場合、トリックをさらに取る可能性が拡がります。特に〔3〕は取られるはずの相手側Aを相手のキリ札で取ることができため、胸のすく良策になります。

(5) さらに上級技

プレイの早い段階で相手側に別スーツの確定カードで取らせ、次巡にこのスーツのAを出してもらうことです。ロー・Kの危険を冒すことなく、自分のKがMaxに昇格します。どうせ取られるカードならばそれを利用します。

(6) 仕掛けるタイミング

各自がスーツ2枚以上の前提ですが、実際は1枚切れの場合があります。ロー・Kの意味がなくならないようキリ追いた後に仕掛けます。

(7) ロー・Kの多用

ロー・Kを多用すると2番手が慣れるので、目先を変えるために時には、ロー・A等、変形技を混ぜます。



Xmas プレゼントを世界中配りながら
明トラに熱中するサンタクロース

32. 一人Q・A(クイーン・ポン)

一人Q・A(クイーン・ポン)と言うトリッキーな技があります。

Q札とA札を持ち(K札を持たない)、1巡目にQ、2巡目にAを出し両方とも勝ちを取りに行く技です。

【二人Q・Aの狙い】

1巡目にQ札を出し、2番手がKを持っていても関わらず迷ってローカードを出してくれば、そのQで1トリック目が取れます。

2巡目は出し控えていたA札を出し、2トリック目も取ります。

3巡目は相手側のKがMax札に

昇格していますが、自分か相方はそのスーツがない可能性も高く、キリ札で切れば3トリック目が取れます。

【二人Q・Aの技を使うタイミング】

(1) 1トリック目も負けられない時

ダウンすると判断される場面や既に背水である時に使います。

Q・A札を持っている際、そのスーツが廻るのを待てば、4番手の時に確実に2トリック取れます。しかし、自分がリード権を持った場合、自分でなんとかするしかありません。1巡目にAを出す通常のカード廻しでは、Kが相手側にあれば2巡目に必ず負けるのが見えています。

(2) QとAの2枚しか持たない場合

QとAの2枚持ちの場合、1巡目をAで勝つたら、2巡目のQは他プレイヤのKに必ず負けます。

相方がKを持っていた場合、2巡目に相方がKを出せば、自分のQと鉢合わせして無駄になります。1巡目にQを出せば、Q、A、Kで3トリックが取れる可能性が広がります。

【検討の前提】

- 各プレイヤ配置は前図の通りです。
- 自分は1番手で、QとAを持つ。

・K札は自分以外の3人が同等確率で持つものとする…

$\frac{1}{3}$ (33.3%)

・J札も自分以外の3人が同等確率で持つものとする…

$\frac{1}{3}$ (33.3%)

但し今回は2巡目までの検討とする。3巡目まで考慮するとJ札がMaxになる状況が出てくるが別の論考での検討とする。

・各プレイヤはこのスーツを2枚以上持つとする(1枚切れは除く)。

【検討結果】

一人Q・Aテクニックの有効性について、確率を考慮に入れた検討結果は表のようになります。

1巡目2巡目とも先にトリックを勝ち取るのが目的です。

【結果まとめ】

×(失敗)…4ケース「計44%」ある。

相手側にKで取られる。相方はローカードなので取れない。

△(妥当)…3ケース「計33%」ある。相方はKを出し控え、勝ち取れる手なり(配られたカード)通り。

▲(判断)…2ケース「計22%」ある。2番手がKを出すか/出さないか

【一人Q・Aの検討結果】 〈略号〉 L：ローカード [有効性] ×：失敗、△：妥当、▲：判断、○：成功

ケース	プレイヤーの手札			有効性	発生確率		打ち廻し経過と結果
	2番手	相方	4番手		計算式	確率	
1	L, L	L, L	K, J	×	$1/3 \times 1/3$	11%	4番手にKで取られる。次巡に自分のAで取る。
2	L, L	J, L	K, L	×	$1/3 \times 1/3$	11%	4番手にKで取られる。次巡に自分のAで取る。
3	J, L	L, L	K, L	×	$1/3 \times 1/3$	11%	4番手にKで取られる。次巡に自分のAで取る。
4	L, L	K, J	L, L	△	$1/3 \times 1/3$	11%	1巡目2巡目とも自分のQとAで取る。相方が3枚持てば3巡目もKで取れる。
5	L, L	K, L	J, L	△	$1/3 \times 1/3$	11%	1巡目2巡目とも自分のQとAで取る。相方が3枚持てば3巡目もKで取れる。
6	J, L	K, L	L, L	△	$1/3 \times 1/3$	11%	1巡目2巡目とも自分のQとAで取る。相方が3枚持てば3巡目もKで取れる。
7	K, J	L, L	L, L	×	$1/3 \times 1/3$	11%	2番手にKで取られる。次巡に自分のAで取る。
8	K, L	L, L	J, L	▲	$1/3 \times 1/3$	11%	2番手の判断により失敗/成功は分かれる。2巡目は自分のAで取る。
9	K, L	J, L	L, L	▲	$1/3 \times 1/3$	11%	2番手の判断により失敗/成功は分かれる。2巡目は自分のAで取る。

の判断による。成功と失敗が半々。

○(成功)・・・0ケース「0%」。配られたカードの配置がどうであれ必ず成功する、というケースはない。

合計・・

・有効性あり・・・44%(△11%*3ケース+▲11%*0.5*2ケース)

・有効性なし・・・56%(×11%*4ケース+▲11%*0.5*2ケース)

※▲は評価0.5とカウントし、有効性確率を半分に計算する

【考察1】

(1)「○(成功)」について

本場に「○成功」と言える確実なケースはありません。トリッキー技と言われる所以です。

(2)「×(失敗)」について

相手側が罠にかからず1巡目にKで取った場合、ダウンするだけでなくリード権が相手側に渡り、相手側のMax札の展開で一気に追いやられ手持ちのAも使えなくて余分なロスに繋がる危険性を孕んでいます。

(3)「△(妥当)」について

どの順で出しても手なりで3トリックが取れる。手札通りの勝ち数です。

【考察2】

(1) 有効確率

一人Q・Aは、凡そ10回に4.5回は有効で、5.5回は無効になります。

(2) 1番手がQ札をリードする意図

順当であれば3巡目にMaxに昇格するQ札を1番手が1巡目に何の策略もなく出すことはありません。以下の意図が考えられます。

① Q札の1枚切れ・・・相方がそのトリックを取り、同じスートを返せば1番手はキリ札で切る

② Q・Jを含め3枚以上を持っている・・・他プレイヤーが持っているAとKを早く追い出し、自分のカードをMax札に昇格させる

③ 一人Q・Aを仕掛ける・・・本論の場合

(3) 2番手の思惑(K札を持つ場合) 通常手ではないQ札からリードされた時、K札を持った2番手Eの思惑は、以下のどちらかです。

① ローカードを出しK札を温存すれば、3番手か4番手がAを出すだろうから、次巡で自分のK札がMaxに昇格する。

② 1番手が通常手でないQ札をリードするのは何か策略があるに違いない。パートナーに協力するため

にも2nd MaxのK札を出してQ札の頭を押さえよう。3番手か4番手がAを持つ確率は1/2でイーブン。もし1番手がAを持っていた場合は自分のK札で勝ち、策略を阻止できる。

場の状況(背水かロスしそうか、キリ札がまだ残っているか)や流れの雰囲気、また1番手が堅実な人か曲者かで最適手を探し出すことです。

この思考を経て判断していくことが明トラの技量アップにつながります。

(4) 2番手の決断(K札を持つ場合)

1番手Sの状況を観察し、Sが仕掛けてくる一人Q・Aテクニクを見破ることができれば、「ケース8、9」をK札で取って、リード権を2番手Eに移すことができるので断然有利になります。

(5) 一人Q・A仕掛けの決断

1番手は、2番手Eの思惑「考察2(3)」を推察し、2番手の技量や性格、癖を織り込んで「一人Q・A」を仕掛けるか否かの決断をします。

(6) デカルトの罠

1番手、2番手の中でこのデカルトの罠(因果推論とエビデンスへの偏重)の状況を打破した方が、最後に勝ち切るプレイヤーになれます。

《世界のコントラクトブリッジ》

(コラム) シンガポール Xmas 編

友人がシンガポールに滞在しました。大使館員、商社や大手企業勤務の日本人が多くいて日本人会があります。JCBL(日本コントラクトブリッジ連盟)のクラブもここにあり、国際色豊かな人々が入り混じります。Xmasにはブリッジの親睦会が盛大に開かれ、多種多様な国籍、言語、宗教、政治信条、文化背景、年齢、ジェンダー、職種の枠を一気に乗り越えて笑い声が交錯し、互いの人間性を心に感じとることが出来ます。明トラも将来、このような国際大会が開かれると良いですね。



シンガポール 日本人会 JCBL
Xmas コントラクトブリッジ大会
(写真は駐在した友人が撮影し提供)

(倉敷ふるさと大使、
(NPO法人)四谷ブリッジセンター 役員)