



続けるか、止めるか、待つか？キュービッド

2015.10.16

A子さん「スラムに行くとき、キュービッド、もっと正確にはコントロールキュービッドを使う方がエースアスキングやキーカードアスキングより大事だといつも先生は言っておられますよね」

B先生「キーカードアスキングで判ることはパートナーが持つトランプ K を含むエースの枚数ですね。そもそもスモールスラムに行くかどうかの判断は、まず①12トリックを見込めること、ついで②ディフェンスにオープニングリードで2トリック（グラントスラムの場合は1トリック）取られないことをチェックしておくの2つです。エースアスキングを使うということは②について2エース足りないかをチェックするという意味を持っています。つまりスラムに行かない方がよいということを確認する意味をエースアスキングが持っているのです」

A子さん「エースアスキングはスラムに行かないことを決めるためのビッドだったのですね！それに比べてキュービッドの方はどうなのですか？」

B先生「スラムの条件の②ですが、2エース足りないことの他に、ある1つのスートでAとKに取られてしまうということがあります。これはエースの枚数をいくらチェックしても判りません。だからエースアスキングをしてもしょうがないですね。これに比べてキュービッドではこれを発見できます」

A子さん「具体的にはどうするのですか？」

B先生「普通キュービッドは、まずトランプスートが両サイドで合意された後に始まります。例えば1S-3S（リミットレイズ）の後の4Dです。ここではもっと低く言えたはずの4Cをスキップしていますね。この意味は『私にはゲーム（4S）以上に行く意志があります。しかしCにはコントロールがありませんのでスラムのためにはあなたにコントロールがあるかどうか知りたいのです』という意味になります。4Dを聞いてレスポンドーはCにコントロールがあればキュービッドを続けますし、無ければここがAK打ち抜きと判るのですぐに4Sとサインオフします」

A子さん「なるほど、キュービッドではスキップしたスートに大きな意味があるのですね」

B先生「キュービッドは必ずもっとも低く言えるものからします。したがってスキップしたスートにはコントロールがないということが伝わるのです。キュービッドは昔はエースのみをビッドしていましたが、現代はAもKも同等に扱うようになってきています。これはイタリア式キュービッドとかマルチキュービッドとか呼ばれますが、1960年代後半から工夫されてきた方法です。いまでもAしかキュービッドしない、特に第1回目のキュービッドはAに限るという昔ながらの方法の人は少なからずいます。どういうスタイルのキュービッドを使うか、事前に話し合っておいた方がよいですね。」

A子さん「さてイタリア式キュービッドを使う使わないにかかわらず、いったん始めると

どこで終わりにするか判らなくなるという声をよく聞きますが」

B先生「原則を理解していればそう難しくはありません。スキップのあったキュービッドのすぐ後にトランプスートに戻せばサインオフです。スキップがあってもキュービッドが続けばそのスートのコントロールがあり、同時にスキップスートにもコントロールがあると2つのことが示されます。スキップなしでトランプスートに戻ってきたときはウェイティングになります」

A子さん「2スーツがスキップされたときはどうなのですか？」

B先生「たとえば1S-3S；4HとCとDがスキップされたときですね。このあと4Sはもちろんサインオフですが、5Cとキュービッドが続いたらスキップスートのうち少なくともどちらかにはAがありもう一つの方はAかKがあります。もちろんシングルトンかボイドでもかまいませんが」

A子さん「ところで今まではAかKでのコントロールの話がでしたが、ボイドやシングルトンでのコントロールはどうしたらよいのでしょうか？」

B先生「この辺がキュービッドのもっとも難しいところです。キュービッドの第一の役割はコントロールを調べる事なのですが、もう一つトリック数を数えるという役目もあるのです。シングルトンやボイドはトリック数、特にパートナーにQJを含む長さがあるときそれがトリック数として勘定に入れられるかどうか判りません。したがってもうトリック数の勘定はいい、十分スラムに足るトリック数はある、あとはコントロールだけ判ればよいとなってからは示して良いのです。したがってキュービッドはまずAやKから始めた方が安全です」

A子さん「話は戻りますが、ノンスキップのキュービッドが続いてトランプスートに戻ってきた場合どうすればよいのでしょうか？」

B先生「たとえばさっきの

1S-3S（リミットレイズ）；  
4C-4D  
4H-4S

といったケースですね。これはウェイティングです。オープナーがさらにスラムに行きたいと考えたら、キュービッドを続けるかキーカードアスキングをするかアクションを起こしてもかまいませんし、もちろんパスもあります」

A子さん「キュービッドは続けるか、止めるか、待つか常に考えていなければいけないのですね」

B先生「そうです。キュービッドはもっとも奥が深いのですが、基本はここで説明したことなのです。ここまでは単純明快ですのもっとも使ってみてください。スラムに行くのにエースアスキングあるいはキーカードアスキングの一辺倒ではいけません」

A子さん「よく判りました。明日からもっと使うことにしようっと！」