



ディフェンス上達のこつ (9)

過去8回にわたってディフェンスの方針と練習問題を解説してきました。ここで総まとめをしておきましょう。

■ディフェンスは、オープニングリードの前に、まず方針を頭の中に描くことに始まりませす。方針は基本的には大きく言って次の5種類あります。

- パンピングする
- アタッキングする
- ウェイティングする
- ラフィングパワーを削ぐ
- トランプトリックを作り出す

このどれにするかオポネントのオークション経過と自分のハンドの両方を考えた上で決めねばなりません。これが決まった上で具体的なリードするスートが決まり、その中からカードが決まるというものです。

ですからオープニングリードはディフェンスの方針を示している最大のシグナルとなっています。オープニングリードを受けるパートナーはこのオープニングリードという重要なシグナルをよく受け止めて、自分は何をするべきなのか考えねばなりません。

■ディフェンスの序盤戦では、一般的に言ってディクレアララーのウィーナーを増やさないような方針を取ることが大事です。言い方を変えると、ハイカード、特にエースなどをキャッシュしてしまつては良いことはほとんどありません。取つてしまつては相手にウィーナーを簡単に作り出してしまいます。相手のハイカードを殺して取ること。ディクレアララーがそのスートを出してくるまでじつと我慢しなければならないのです。どうせディクレアララーが取れるものを出しておいて我慢していること。

たとえば、スートコントラクトでサイドスートに自分が AJ7654 と持っていたとします。このスートはオークションの途中でオーバーコールしましたがパートナーはサポートしませんでした。パートナーからのオープニングリードで9が出てきます。自分の右のダミーに K108 と見えたとき、ディクレアララーはダミーからスモールを引きます。そのほかにトランプのエースも持っています。さあどうしますか？

もしパートナーがシングルトンならエースで取つてラフできます。しかしもしそれがパートナーがシングルトンならディクレアララーは Q32 はず。したがってこのまま流せば Q には取られますが、あとは取らせません、すなわちこちらの2勝1敗に持ち込めます。しかしもしパートナーがダブルトンなら？今エースで上がると相手の Q と K を生かしてしまい、1勝2敗となつてしまいます。また仮にパートナーが3枚でディクレアララーが Q シングルトンだったとしても後は取らせませんから、こちらの0勝1敗となります。

序盤戦はこちらの取り損ないが出たとしても相手が2ウィーナーにならないような戦法がよいのです。

■どのようなカード配置では、何をリードしては、あるいは何をフォローしては損をするようになっているかをしっかり覚えておかねばなりません。一般に孤立した絵札を持っていて、すぐその下位の絵札がダミー（自分の左でも右でも）に見えているときは自分からリードすると損をします。よくあるのが自分の右のダミーに Jxx が見えていて、自分は Qxx を持っています。ダミーの一番弱いところはそのスートのように見えます。「左に見て強ところ右に見て弱いところ」をリードしなさいと初心者のうちに教わることにしたがってこのスートを出したりしますが、このスートは死んでも出してはいけません。自分からは触ってはいけない持ち方なのです。

■ディフェンスの終盤戦になってくると、こちらのウィーナーを確実にキャッシュすることが重要になってきます。もう取つた後の相手のウィーナー数を気にする必要はありません。このためにはトリックが進むにつれて変化する相手のウィーナーの数とこちらのウィーナーの数をカウントし続けていなければなりません。これがエースの取り損ないを防ぐ唯一の方法です。

「ディフェンスのこつ」第1回から第9回までを別途まとめて冊子とする予定です