



1 NT Xからのエスケープ (つづき)

2015.12.18

B 先生「前回からの続きの話ですが、エスケープを、いろいろなバリエーションも含めて、もうすこしわかりやすく系統的に説明してみましょう」

A 子「ぜひお願いします」

B 先生「日本では、普通よく使われる一定の方法があるわけではありません。古い人たちは昔ながらの方式、リダブルといえば強いことを表しています。これはこれで使えます。ただしウィークNTオープンを使う人は別で、エスケープを使わなければ、時に大きな被害を受けることがあります」

A 子「古い人たちはあまり細かいことを決めたららない人たちでもあるので、昔の方法も常識としてわきまえていないと困るのですね！」

B 先生「昔の人とペアにならないなら知らなくとも別に大丈夫なのですが、オポーンメントとして当たることがありますので、知っていて損はしません」

A 子「わかりました。さて本題に戻ってエスケープにはどのようなものがありますか？」

B 先生「まず欧米でよく知られているものに、Bergen エスケープ、Transfer エスケープと呼ばれる方法があります。一覧表にするとこのようになります。このほかにも、Swine エスケープ、Great エスケープ、Two-way Transfer エスケープなどがあります」

Bergen エスケープ	
1 NT - (X) -	<ul style="list-style-type: none"> XX Transfer to 2 C 2 C C and another suit 2 D D and a Major 2 H H+S 2 S sign off 3 C/3 D/3 H/3 S preemptive
1 NT - (X) - XX - (P)	
2 C - (P) -	<ul style="list-style-type: none"> P to play 2 D suit 2 H suit 2 S/3 C/3 D/3 H suit invitational

Transfer エスケープ	
1 NT - (X) -	<ul style="list-style-type: none"> P Transfer to XX XX Transfer to 2 C 2 C Transfer to 2 D 2 D Transfer to 2 H 2 H Transfer to 2 S
1 NT - (X) - P - (P)	
XX - (P) -	<ul style="list-style-type: none"> P to play 2 C C+ another suit 2 D D+ a Major 2 H H+S

A 子「どれもシステムオンではありませんね」

B 先生「そうですね。システムオンのままでいたいとするとレスポンドーにとって逃げ出す1スート(5枚以上)があるとき、それがメジャーだったらトランスファーを使い、マイナーだったらXXからスタートし自動的にビッドされる2Cをそのままにするか、2Dに逃げ出すかします。すべてシステムオンで考えるとXが入らなかった場合によく使われている『2NTが3Cへのトランスファー』も生きている事になりますが、これは3レベルになりますよね。逃げ出すのはなるべく低くしておきたいですから2NTについてはシ

ステムオンにしないのが普通です」

A 子「なぜ日本でははっきりとした方法が決まってないのでしょうか？」

B 先生「日本ではウィークNTオープンを使う人は少ないのでエスケープの必要性が低かったことにその理由があると思います。すべての国の事情は分かりませんが、ウィークNTオープンが主流の国ではよく使われるものがあると思います。オーストラリアで作られたSwine エスケープも紹介しておきましょう。このようになっています」

Swine エスケープ	
1 NT - (X) -	<ul style="list-style-type: none"> P Transfer to XX XX Transfer to 2 C 2 C C+ a Major 2 D D+S 2 H/2 S suit invitational 2 NT strong 2-suiter
1 NT - (X) - P - (P)	
XX - (P) -	<ul style="list-style-type: none"> P to play 2 C C+D 2 D D+H 2 H H+S
1 NT - (X) - XX - (P)	
2 C - (P) -	P/2 D/2 H/2 S suit, to play

A 子「Bergen エスケープでも Swine エスケープでも自分が逃げ出すスートを決めているときはリダブルするのですね」

B 先生「そうですね。何か2つのスーツがあってどちらかに逃げたいと思ったときにはいったんパスして、パートナーにリダブルさせてからいろいろな言い方をしてパートナーに選ばせるのです」

A 子「確かにパートナーと打ち合わせておく必要がありますね」

B 先生「その通りなのですが、あまり打ち合わせされていないところでしょうね！」

A 子「1NTにペナルティダブルされたときのことは大体分かったのですが、そうで

ないアーティフィシャルなダブルもありますよね。そのときはどうするのですか？」

B 先生「アーティフィシャルなダブルにはDONT、BROZEL、NINJAなどがありますが、日本ではあまり使われていませんね。一つ一つ説明していると長くなるので別な機会にしますが、基本的にはこれらが使われたとしても、あたかもダブルが入らなかったときと同じにシステムオンとします。そしてリダブルは相手の何かをダブルするつもりということを意味します」

A 子「なるほど。でも3つの方式を説明してもらいましたが、どれが先生のお勧めでしょうか？」

B 先生「覚えるのが簡単というのは Transfer エスケープと言えると思います。ただし15-17NT オープンを使っている限りエスケープは使わない昔ながらの方式でも構わないように思いますがね。ただ、今多くの人がリダブルはエスケープだと考えている人が多いという現実から考えると Transfer エスケープがよいように思います」

A 子「わかりました。1NTオープンにダブルされたらその意味を聞く習慣をつけたほうがいいですね。ペナルティダブルかどうかでこちらが違ってくるのですから」