



Hi-Lo キュービッド

2016.1.15

A さん「このごろコンベンションカードに Hi-Lo キュービッドと書いてある人が多いようですが、これは何ですか？」

B 先生「最近 2 スターを示すコンベンションがよく使われるようになっていきますね。これへの対抗策として現れてきたものなんです」

A さん「たとえば？」

B 先生「その答えよりまずこちらから質問ですが、パートナーが 1 S オープンしたとき、すぐ後ろのオポネントが 2 C とオーバーコールします。自分にスペードのサポートがあってリミットレイズする強さがあるとしましょう。このときどうしますか？」

A さん「3 C とキュービッドします」

B 先生「そうですね。でも 2 スターのオーバーコールをされたとき、たとえばマイナー 2 スターを示すアンジュアル 2 NT オーバーコールをされたときどうしますか？」

A さん「キュービッドしたいのですが、3 C と 3 D の 2 つが可能ですね」

B 先生「そうです。2 つ可能になりましたね。このうちランクの高い方の 3 D キュービッド=ハイヤーキューをサポートあり、低い方の 3 C キュービッド=ローワーキューをネガティブダブル相当にするのが Hi-Lo キュービッドです」

A さん「どうしてそうしてあるのですか？」

B 先生「相手が 2 スーツを持っていると言ってくれたので、残る 2 スーツがこちらにフィットするかどうか問題になりますね。そのうちの 1 つはすでにオープンされているわけですから、まずこれがフィットしたかどうかをはっきりさせることが大事ですね」

A さん「こちらサイドが強いときとそれほど強くないときとありますね？」

B 先生「そうです。あまり強くないときはすぐにダイレクトサポートし、リミットレイズ以上の強さがあるときはキュービッドしますよね。すなわち Hi-Lo キュービッドを使っているときはハイヤーキュー (= 3 D) をします」

A さん「問題は、ある程度強くてオープナーはフィットしていないのですが、相手の持つ 2 つのスイートとオープナー以外の第 4 のスイートがフィットするかどうかを探ることですね」

B 先生「そうです。相手が単にあるスイートをオーバーコールしてきたとき、レスポンドはオープンされたスイートがフィットしてなくて他のスイートのフィットを探すためにはネガティブダブルを使いますね。これと同じようにレスポンドはオープナーはフィットしていないが、第 4 のスイートがあることをローワーキュー (= 3 C) で示します」

A さん「なるほど、ローワーキューはネガティブダブル相当となるのですね」

B 先生「そうです」

A さん「オーバーコーラーのパートナーが何もビッドしなかったとして、オープナーはこの

第 4 のスイートもフィットしなかったらどうすればよいのですか？」

B 先生「3 D と行って、とりあえずフィットしないと言えよいのです。この 3 D はアーティフィシャルでダイヤモンドには関係ありません。ローワーキューの 3 C をネガティブダブル相当にする理由はこれが使えるからです」

A さん「2 スーツが特定されるオーバーコール、たとえばマイナーオープンにアンジュアル 2 NT オーバーコールが使われたときも同じですか？」

B 先生「普通このようなオーバーコールはローワー 2 スターを表しますよね。つまり 1 C オープンに対してはダイヤモンドとハートを、1 D オープンに対してはクラブとハートを表しますね。このときも Hi-Lo キュービッドが使えます」

A さん「わかりました」

B 先生「ただし 1 D オープンに 2 NT (C+H) と言われたときだけ例外で、3 C がダイヤモンドサポート、3 H がスペードを示すという様にしている人もいます。ダイヤモンドサポートが 3 レベル (3 D) で終わるからというのが理由です」

A さん「1 マイナーオープンにマイケルスキュービッドが使われたときも Hi-Lo キュービッドなのですね」

B 先生「そうです。このときのマイケルスはボスメジャーを表しますから、ハイヤーキューすなわち 2 S はサポートを、ローワーキューの 2 H はアザーマイナーを示します」

A さん「とにかく 2 つスイートが特定されていけばいいのですね。でも特定されないケース、つまり 1 メジャーオープンにマイケルスが使われたときはどうなるのですか？アザーメジャーは分かっていますが、もう一つのスイートはどれだかまだ分かりませんが」

B 先生「このときは Hi-Lo キュービッドは使えません。でも似たようなキュービッドコンベンションは必要になります」

A さん「どのようなものがあるのでしょうか？」

B 先生「様々なものがあります。パートナースイートがフィットしてインビテーション以上の強さをもつとき、フィットしているがそれほど強くないとき、フィットしていないがインビテーション以上の強さがあるとき、同じくフィットしていないが良い第 4 のスイートを持っているときどうするかを決めておくのが重要です」

A さん「各各どうするのですか？」

B 先生「紙面が足りないので次回に説明しますが、競り合いビッドの基本の『フィットしていないときは相手にやらせてダブルすること』をまず考えるのが第 1 です」

A さん「競り合いビッドではまずオープナーがフィットしているかどうか判断の第 1 歩なのですね」

B 先生「これは大事なことで、フィットしていないときに簡単に何かニュースイートをビッドしてしまうことがないようにすることです。これはオポネントをダブルする機会を逸してしまいます」

A さん「なるほど今まではフィットしないからニュースイートを言っていました。これからはこの基本方針を大事にします」