

Roman Keycard Blackwood

RKBアスキング・ビッドに対するレスポンス (ダブル・アグリーメント以外)

1 Step	=	5 キーカードのうち、1 または 4
2 Step	=	5 キーカードのうち、0 または 3
3 Step	=	2 (または、まれに5)、切り札のQ無し
4 Step	=	2 (または、まれに5)、切り札のQあり
5 Step	=	2 と有効なボイド

上記のレスポンスを使って答える RKB アスクを 1430 と呼ぶ。

上記の 1Step と 2Step を入れ替えてレスポンスするようにしたものを 3014 と呼ぶ。
どちらを使うかは下記のルールに従う。

- (1) オープナの RKB アスクは、常に 1430。
- (2) レスポンダの RKB アスクは、ほとんど 1430 であるが、オープナが特別な強さを示したときには 3014 になる。
特別な強さとは、
 - a. ストロング 1C オープン
ストロング 2C オープン
ストロング 1NT オープン
ストロング 2NT オープン
 - b. ジャンプシフト
ジャンプレイズ
スプリンタ・ジャンプ
ジャンプリビッド
NT でジャンプ
2 スーツビッド後、3rd ラウンドでジャンプ
 - c. 1 オーバー 1 後、リバース
 - d. テークアウトダブル

Qアスク

RKB アスクへの応答後、切り札でないすぐ上のスーツをビッドすると、
Qアスクになる。4NT でも、それが Qアスクになる。
レスポンダの 1st ビッドスーツがサポートされていないときは、そのスーツを
Qアスクとして使うことができる。ただし、オープナの 1st ビッドスーツを
その目的で使うことはできない。

Roman Keycard Blackwood

1430 のとき、ハートが切り札で、RKBへの応答が 5D (0か3) ならば、5H は、0 キーカードのときサインオフで、3 キーカードのとき Q アスクになる。
3014 のとき、応答が 5D (1か4) ならば、5H は 1 キーカードのときサインオフ、4 キーカードのとき Q アスクになる。
M スーツ合意のときで、RKB への応答が 5D のとき、Q アスクは 5H のみ。
10 枚以上の切札フィットがあることがわかっているときは、Q がなくても Q ありと答える。
スプリンタ・レイズに続く RKB アスクへの応答のあとでは、切り札スーツへもどるビッドはキーカードの数にかかわらずサインオフとなる。

Q アスク (合意した切り札の 5 の台のビッドより下で) への応答

1. Q が無ければ、合意した切り札の 5 の台へもどる。
ただし、マイナ・スーツ合意のときで、4NT がビッドできるならば 4NT をビッドする。
2. Q とサイドの K があるときは、K のあるスーツをビッドする。
K が 2 つあるときは、安く、または、低位のスーツからビッドする。
K が 3 つあるときは、合意した切り札を 7 の台でビッドする。
3. Q はあるが、サイドの K がなく、サイドスーツに 3rd ラウンド・コントロールなど特別なものがなければ、切札の 5 の台へ戻る。
これは、マイナ・スーツ合意のときで、Q がないときに 4NT をビッドできるときのみのレスポンスである。
4. Q はあるが、サイドの K がないときでも、パートナのサイドスーツの Q があれば、5NT をビッドする。
5. Q があり、サイドの K が無く、パートナがサイドスーツをビッドしていないときでも、自分のサイドスーツの Q があるときには、5NT をビッドする。
6. Q があり、サイドの K が無く、パートナも自分もサイドスーツをビッドしていないときは、5NT ビッドは、なにかがあることを示す（通常 3rd ラウンド・コントロール。シングルトンがある可能性もある）。

Roman Keycard Blackwood

あなたのNT ビッドは、メジャ合意のとき、パートナが3RCA
(3rd ラウンド・コントロール・アスク) する機会を与える。

7. Qがあり、サイドのKが無く、パートナまたは自分のサイドスーツのQがなければ、合意した切り札スーツを6の台でビッドする。Qアスクに対する最も弱いQありビッドである。通常4-3-3-3でサイドのKなし。

RKB アスク後の 3rd ラウンド・コントロール・アスク (3RCA、グランドスマム・トライ)

(1) RKBへの応答の直後

Qアスクできるが、その必要がないとき、Qアスクを越えたスーツ・ビッドはそのスーツの3RCAになる。Qアスクとなつただろうスーツの3RCAは、そのスーツをジャンプしてビッドする。

- (2) Qアスクへの応答でKを示すビッドが返ってきたとき、SKAのための5NTがまだ使える状況ならば、6の台のスーツビッドはそのスーツの3RCAになる。
- (3) Qアスクへの応答が5NTのとき(サイドにKはないが、Q、ダブルトンまたはシングルトンがある)、6の台のスーツビッドはそのスーツの3RCAになる。
- (4) Qアスクへの応答でKがないことがわかっているスーツをビッドすると、それはそのスーツの3RCAになる。
- (5) マイナ・スーツ合意のとき

SKAまたはSSAが優先。AとKがあることがわかっているときのみ、すぐにそのスーツの3RCAをすることができる。

- a) SKAでKがないのがわかったスーツでは3RCAができる。
- b) Qアスクのあと、Kがあるかどうかを示すビッドによりKがないのがわかったスーツでは3RCAができる。
- c) RKBへの応答が4Dだったあと、4HでQアスクし、4Sで切札のQとSKが示された場合には、4NTはセカンド・キングアスク。5の台のニュー・スーツは、そのスーツの3RCA。

3rd ラウンド・コントロール・アスクへの応答

1. 3RCがあれば合意したスーツでジャンプ
2. 3RCがなければ合意したスーツでサインオフ

RKB アスク後の SSA (特定スーツ・アスク)

Roman Keycard Blackwood

マイナ・スーツ合意後にのみ使用できる (切札スーツは Step に入れない)。

RKB の直後にのみ使用可。Q アスクに K を示すビッドがあつたあとでは使うことはできない。

1) 応答側がビッドしていないスーツでの SSA

1 Step = 3rd ラウンド・コントロール: x x または Q
(パートナがビッドしたスーツでの SSA のとき、
切札サポートが 3 枚しかなければシングルトンはここ)

2 Step = K x x、K x x x、K x x x x、K x x x x x

3 Step = K x または シングルトン

レイズ = KQ (どんな長さでも)

切札スーツでのジャンプ = シングルトン + 切札 3 枚以上

(パートナがビッドしたスーツでの SSA では、
切札サポートが、4 枚以上のとき)

ジャンプしない切札スーツ = x x x、x x x x など

2) 応答側がビッドしたがサポートされていないスーツでの SSA

1 Step = Q

2 Step = K

レイズ = KQ

切札スーツに戻るビッド = Q も K もなし

メジャ・スーツ合意後の 5 NT SKA (特定キングアスク)

K 無し: 合意した切り札を 6 の台でビッド

K 1 枚: K のあるスーツをビッド

K 2 枚: 下の位のスーツをビッド

K 3 枚: 合意した切り札を 7 の台でビッド

ハートが合意された切り札のとき、スペードの K は、パートナーがスペードが短いとわかつてないならば、示してよい。なお、ハート合意にスプリンタ・ビッドを使っているときは、SKA への応答でスペードの K を示すのに、スプリンタしたスーツを使うことができる。

メジャ・スーツ合意後の 2nd キングアスク

Roman Keycard Blackwood

Kアスクへの応答のあと、あるスーツのKアスクをしたいときは、そのスーツをビッドする。

K無し： 合意した切り札を6の台でビッド

Kあり： 合意した切り札を7の台でビッド

マイナ・スーツ合意後の4NT SKA (特定キングアスク)

K無し： 合意した切り札を5の台でビッド

K1枚： Kのあるスーツを5の台でビッド

K2枚： 下の位のスーツをまずビッド

K3枚： 合意した切り札を6の台でビッド

注)

1) 1430アスクへの答が0のとき、4NTはto play

2) 3014アスクへの答が1のとき、4NTはto play

3) 1430アスクへの答が4S(1キーカード)のとき、4NTはQアスク

4) 5NTはジェネラル・グランドスラム・トライ。SKAではない。

マイナ・スーツ合意後の2ndキングアスク

1) 4NTでのSKAにKを示す応答があったとのニュースーツのビッド

2) Qアスクへの応答でサイドのKを示したとのニュースーツまたは

4NT(どちらか安い方のビッド)

答え方

1) Kがあれば合意した切札でグランドスラムをビッドする

2) Kがなければ合意した切札でサインオフする

RKB (マイナ・スーツ)

- 1) キーカード・アスクは、通常、より強い手の人によりなされる。弱い手の方がRKBアスクをするのは、例外であり、通常は間違いでいる。
例えば、1W/O(1キーカードでQなし)でRKB-m(1430)をビッドすると2W/Oまたは2Wの答のとき、上がりすぎになることがあるので要注意。
- 2) キーカード・アスクは、通常、強さを限定していない方の人によりなされる。
強さを限定した方がキーカード・アスクをするのは、大きな例外である。

Roman Keycard Blackwood

3) ほとんどのRKBアスクは、合意後になされる。

合意するビッドがRKBになるのは次のとき。

a) ストロング2Cオープンのあと

2C-3C	2C-3D	2C-2D	2C-2H
<u>4C</u>	<u>4D</u>	2H-3D	2S-3C
		<u>4D</u>	<u>4C</u>

b) リバース・ビッドのあと

1C-1S	3	KQ9542
2D- <u>4H</u>	AK5	6
4S-6D//	KJ93	AQ1062
	AQJ43	2

c) オープナまたはレスポンダのジャンプシフトの後

1C-1D	AKJ7	Q32
2S-3D	4	J106
<u>4D</u> -4S	A63	Q107542
5D//	AK653	J

1S-1NT	K10653	4
3C-3D	A	Q7642
<u>4D</u> -4H	AQ5	KJ10643
6D//	AK102	6

d) 2/1 シークエンスのうち、いくつかの場合

2/1GFシステムを使っているときは、2/1のマーナ・スーツビッドの4の台へのジャンプ・レイズまたはレスポンダの4の台でのジャンプ・リビッドをRKBとして使うことができる（事前取り決めが必要）。

1S-2C	1S-2D	1S-2C	1S-2D
<u>4C</u>	<u>4D</u>	<u>2D-4C</u>	<u>2H-4D</u>

4) 合意する前のRKBアスクでは、最後にビッドされたクラブ・スーツに合意

しながらの4Dへのジャンプ・ビッドか、最後にビッドされたダイヤモンド・スーツに合意しながらの4Hへのジャンプ・ビッドでなければならない。

しかしながら、ハートが最初にビッドされたスーツならば、4SへのジャンプがRKB・Dである。

5) 4の台のスーツビッドがRKBになるのがはっきりしているとき、4NTは

Roman Keycard Blackwood

そのスーツのキューピッドになる。

- 6) 3014 アスクへの答が 1 のとき、4NT へ戻るビッドはサインオフ。
1430 アスクへの答が 4S で 1 のとき、4NT は Q アスク。

合意後のシーケンス

2の台での合意後のRKBアスク

GF のとき、合意されたスーツの 4 の台へのジャンプ・ビッド。

GF でないとき、手の強さを限定していない人の合意されたスーツの 4 の台へのジャンプ・ビッド。

敵のビッドでジャンプできなくなったときは、4NT。

3の台での合意後のRKBアスク

手の強さを限定していない人の 4 の台の合意されたスーツのビッド。

ゲーム・フォーシングでないならば、クラブが合意されたスーツであるとき、4Dへのジャンプ・ビッド。(Dが最初にビッドされたスーツであっても。)

ダイヤモンドが合意されたスーツであるときは、

4Hへのジャンプ・ビッド (ハートが最初にビッドされたスーツなら、4S ; もしハートもスペードも最初にビッドされたスーツなら、4NT)。

3の台でのスプリンタ・ビッドによる合意後のRKBアスク

4の台の合意されたスーツ (どちらからでも)。

4の台での合意後のRKBアスク (3NTがビッドされていないとき)

4の台での合意がフォーシングでないときは、RKB アスクはなし。

クラブが合意されたスーツのとき、4DがRKB-C (ダイヤモンドが最初にビッドされたスーツのときは、4Hを使う)。

ダイヤモンドが合意されたスーツのとき、4HがRKB-D (ハートが最初にビッドされたスーツのときは、4Sを使う。ハートもスペードも最初にビッドされたスーツなら、4NTを使う)。

※注) レスポンダによるマイナ・スーツの 4 の台へのジャンプ・レイズまたは

Roman Keycard Blackwood

ジャンプ・プリファランスは GF (1C-1S ; 2C-4C または 1H-1S ; 2C-4C など)。

4の台での合意後のRKBアスク (3NTがビッドされているとき)

キーカード・アスクはなし。4NTはナチュラル。キュービッドをしたら、その人は2キーカードと切札のQ以上を持っている。キュービッド後の4NT (RKB) は依然として使用可能である。

4の台でのスプリンタ・ビッドによる合意後のRKBアスク

4の台の合意されたスーツのビッドがRKBである。

4の台の合意されたスーツを越えたスプリンタのあとでは、最も安いアンビッド・スーツのビッドをRKBとして使うことができる。または、4NTが最も安いビッドのときは、それがRKBになる。

未合意のシーケンス

2の台で未合意後のRKBアスク

2C または 2D が GF のビッドでないとき

最後のビッドが2Cなら、4DへのジャンプがRKB-C。

最後のビッドが2Dなら、4DへのジャンプがRKB-D。

1C-1H

2C-4C (RKB-C ではない。GF スラムトライ。)

1C-1H

2C-4D (RKB-C。)

1C-1H/S

2D-4D (RKB-D。)

3の台で未合意後のRKBアスク

マイナ・スーツが6枚以上であることがわかっているとき、またはリビッド

Roman Keycard Blackwood

されているとき

最後のビッドが3Cのとき、4DへのジャンプがRKB・C。

最後のビッドが3Dのとき、4HへのジャンプがRKB・D（ハートが最初にビッドされたスーツのときは、4Sを使う）。

注）3の台で初めてビッドされたマイナ・スーツに対するすぐのRKBはない。

パートナの3の台の新マイナをアンリミテッド・ハンドの4の台へのレイズはフォーシングとする。

4の台で未合意後のRKBアスク（スーツがリビッドされていること）

アンビッド・スーツが2つあるときは、キーカード・アスクはなし；4NTはナチュラル。

アンビッド・スーツが1つしかないときは、そのスーツをRKBとして使う。

すべてのスーツがビッドされているときは、4番目のスーツをRKBとして使う。

もし、ダイヤモンドが合意されたスーツでクラブが4番目のスーツか

アンビッド・スーツであるときは、最初にビッドされていないメジャ・スーツを使う。

例えば、1S-2D；2H-4D；4H(RKB-D)。

ただし、2/1GFを使っているときは、1S-2D；2H/2S/3C-4D(RKB-D)という使い方ができる（事前取り決め必要）。

注）アンビッド・スーツが2つあるときに、そのうちのひとつのスーツをビッドすると、そのスーツにはコントロールがあるが、もう一方のスーツにはコントロールがないことを示す。

ボイドがあるときのRKBへの応答（メジャ・スーツで合意）

5NT 0 または 2 キーカード（通常2）とどこかにボイド

6CまたはD 1 または 3 キーカードとビッドされたスーツがボイド

6H 1 または 3 キーカードとスペードが合意されたスーツならハートがボイド

6H 1 または 3 キーカードとハートが合意されたスーツならスペードがボイド

ボイドを示す応答のあと、すぐ上のビッドがQアスク。

Qがなければ、合意されたストートを6の台でビッドする。

Roman Keycard Blackwood

Qがあれば、グランドスラムをビッドする。

ボイドがあるときのRKBへの応答 (マイナ・スーツで合意)

5 Step 応答 (スーツのレイズ) は、0 または 2 キーカード (通常 2) とどこかにボイド。

1 または 3 キーカードで、ボイド・スーツでジャンプ。しかし、もしジャンプすると合意されたスーツの 6 の台を越えてしまうならば、合意されたスーツを 6 の台でビッドする。

ボイドを示す応答のあと、すぐ上のビッドが Q アスク。

Q がなければ、合意されたストートを 6 の台でビッドする。

Q があれば、グランドスラムをビッドする。

2重合意シーケンス

2 つのスーツが同時にサポートされたとき (間にキュービッドが入らないとき)、キーカード・アスクへの応答には、両スーツの K と Q が含まれる。

1 Step	=	1 または 4
2 Step	=	0 または 3
3 Step	=	2 どちらの Q もない
4 Step	=	2 低位の Q のみ
5 Step	=	2 高位の Q のみ
6 Step	=	2 両 Q

1Step または 2Step の応答では、Q の有無は未定。すぐ上のスーツが Q アスク。もし、すぐ上のスーツが合意されたスーツの 1 つなら、1430 のときは、0 キーカードならサインオフになり、3 キーカードのときは Q アスクとなり、3014 のときは、1 キーカードならサインオフになり、4 キーカードのときは Q アスクとなる。

1 Step	=	どちらの Q もない
2 Step	=	低位の Q
3 Step	=	高位の Q

Roman Keycard Blackwood

4 Step = 両Q

2重合意シーケンスでは、RKBをビッドする人は6キーカードのうち少なくとも2キーカード持っているべきである。

1. メジャ2スツ合意

(a) 1H-1S 2S-3H	(b) 1D-1H 1S-2S 3H	(c) 1H-1S 2C-3H 3S	(d) 1H-1S 2C-2D 2S-3H
--------------------	--------------------------	--------------------------	-----------------------------

- (a) 3HがFとするとレスポンダはアンリミテッドなので、後でキーカード・アスクができる。
- (b) オープナはジャンプ・シフトしていない(1Sはパス可能)ので、リミテッド。レスポンダもリミテッド。キーカード・アスクはなし。
- (c) 3HはNF。レスポンダはリミテッド。しかし、オープナは強い手を持っている可能性あり。理論的には、オープナだけがキーカード・アスクできる。ただし、オープナがスラムトライのビッドをしたら、レスポンダからもキーカード・アスクできる。
- (d) レスポンダはアンリミテッドである。2Sがリミテッドなら、オープナからキーカード・アスクはできない。しかし、2Sがアンリミテッドなら、できる。

(e) 1S-2H 3H-3S	(f) 1S-2H 2S-2NT 3H-3S	(g) 1S-2H 4H-4S	(h) 1S-2H 3D-3S 4H
--------------------	------------------------------	--------------------	--------------------------

- (e) 2/1GFならどちらからでもキーカード・アスクができる。
- (f) 2/1GFならどちらからでもキーカード・アスクができる。
- (g) オープナはキーカード・アスクができる。
- (h) レスポンダは明らかにアンリミテッド。

2. マイナ・メジャの2スツ合意

マイナ・スツ合意が先のとき、その後メジャ・スツが3の台で合意されると、4の台の合意されたマイナ・スツのビッドがRKBになる。メジャ・スツの合意が4の台だと4NTがRKB。

ただし、RKBはアンリミテッド・ハンドからのみ可能。

1430、3014の両方のアスクがある。

Roman Keycard Blackwood

1) 1の台のレスポンスのあと、3の台で2重合意となるとき

- | | | |
|-----------|-----------|-----------|
| (a) 1C-1S | (b) 1D-1H | (c) 1C-1H |
| 2C-3C | 2D-3D | 2D-3C |
| 3S-? | 3H-? | 3H-? |

(a)と(b)ではRKBなし。両者、リミテッド。

(c) 両者アンリミテッド。4CがRKB-HC。

- | | | |
|-----------|-----------|-----------|
| (d) 1D-1H | (e) 1C-1H | (f) 1D-1H |
| 1S-2C | 1S-3C | 2S-3D |
| 3C-3H | 3H-? | 3H-? |
| ? | | |

(d) 2重合意ではない。2Cは4thスーツ(アーティフィシャル)

(e) 3HはFだが、GFではない。RKBなし。レスポンダの4Cをオープンナハスできる。

(f) 両者アンリミテッド。RKBを使える。

(例) AQ5	KJ1062	1D-1S	¹ GF合意
AJ107	43	2H-3D ¹	² 2重合意
AJ1062	KQ5	3S ² -4D ³	³ RKB (3014)
3	A84	4H ⁴ -4S ⁵	⁴ 3
		5D ⁶ -7S	⁵ Qアスク
		P	(3の後で)
			合意された
			スーツでも
			いい。
			⁶ 高位のQ

2) 2の台のレスポンスのあと、4の台で2重合意となるとき

- | | | |
|-----------|-----------|-----------|
| (g) 1H-2C | (h) 1S-2H | (i) 1S-2C |
| 4C-4H | 3D-4D | 2H-3D |
| ? | 4H-? | 4C-4H |
| | | ? |

すべてでRKBを使える。?でのビッドはアンリミテッド・ハンド。

RKBは4NT (1430)。

注) (g)2/1GFで4CをRKB-Cにしているときは、2重合意にならない。

3. メジャ・マイナの2重合意

Roman Keycard Blackwood

- 1) 3C または 3D で完結する GF のメジャ・マイナの 2 重合意
3C のあと 4C、3D のあと 4D が RKB。

Q10765	K32	1S-2C ¹	¹ GF
KQJ3	A4	2H-2S	² RKB (1430)
9	A54	3C-4C ²	³ 1
KQ6	AJ1032	4D ³ -4H ⁴	⁴ Q アスク
		5D ⁵ -6C	⁵ 2 キー+Q
		P	

- 2) 2 の台のレスポンスで始まり 4 の台でメジャ・マイナの 2 重合意に
なるとき
4C のあと、4D が RKB、4D のあと合意していないメジャ・スーツが
RKB。

(a) 1S-2C	(b) 1H-2C	(c) 1S-2D
2H-3S	2D-3H	2NT-3S
4C- ?	4C- ?	4D- ?

最後のビッドはキュービッドだという人がいるかもしれないが、
ここではサポートとみなす。

- (a) と (b) では 4D が 2 重合意 RKB (1430)
(c) では 4H が 2 重合意 RKB (1430)

4. マイナ・マイナ 2 重合意

GF のシーケンスの場合のみ。めったにない。

(a) 1D-2C	(b) 1C-1D
3C-3D	3D-4C

最後のビッドが 3D のとき、4C が RKB

最後のビッドが 4C のとき、4D が RKB

バランスハンドが 2 スータと向き合っているとき

両スーツの K もキーカードに数える。ただし、Q は切札の Q のみを
示す。

Roman Keycard Blackwood

43	AQ1065	1NT	2H ¹
K862	AQ1043	2S	3H ²
AQ54	7	4C ³	4NT ⁴
AQJ	K6	5C ⁵	6H ⁶
P			
¹ トランスファ			
² H5、GF			
³ H 合意のキュービッド			
S があるなら 2H に 3S のスーパー・			
エクセプトをしたか、ここで 3S を			
ビッドしただろう			
⁴ RKB (3014)			
⁵ 3 (SK もキーカード)			
⁶ 6 キーカードに 1 キー足りない			

パートナのオーバーコールのあと (あとで追加する予定)

Exclusion Keycard Blackwood

□ メジャースーツでの EKB

メジャースーツのフィット後、ゲームを越えてアンビッドスーツ（または敵がビッドしたスーツ）をジャンプしてビッドする。

スーツの合意がなされていないときは、最後にビッドされたスーツを合意されたスーツとみなす。EKB としてビッドしたスーツはボイドで、そのスーツ以外のスーツのキーカード (A と切札として合意されたスーツの K) の数を訊ねるビッドである。

EKB へのレスポンスはステップ・レスポンスである（5NT もステップに入れる）。

1st ステップ = 0 キーカード (ボイドスーツ以外のスーツに)

2nd ステップ = 1 キーカード (ボイドスーツ以外のスーツに)

3rd ステップ = 2 キーカード、切札の Q なし (ボイドスーツ以外のスーツに)

4th ステップ = 2 キーカード、切札の Q あり (ボイドスーツ以外のスーツに)

Roman Keycard Blackwood

5th ステップ = 3 キーカード (ボイドスーツ以外のスーツに)

オープナ	レスポンダ	オープナ	レスポンダ
1H	3H	1S	3S
4S、5C、5D (EKB-H)		5C、5D、5H (EKB-S)	
オープナ	レスポンダ	オープナ	レスポンダ
1H	2C	1S	2H
3H	4S、5D (EKB-H)	4S	6C、6D (EKB-S)

例 1

オープナ	レスポンダ 1	レスポンダ 2	
AK8743	Q1052	Q1052	
KQ764	A3	93	
KQ	J95	742	
—	K1087	AK108	
オープナ	レスポンダ 1	オープナ	レスポンダ 2
1S	3S	1S	3S
5C	5H	5C	5D
6S	P	5S	P

例 2

オープナ	レスポンダ	オープナ	レスポンダ
AKQ643	10985	2C	2D ¹
AKQ32	5	2S	4H ²
—	K987	6D ³	6S ⁴
K4	A32	7S ⁵	P ⁶

¹ ウエイティング

² スプリンタ

³ EKB-S

⁴ 1

⁵ やつた

⁶ 最高

EKB へのレスポンスの後、すぐ次の位のビッド（合意した切札以外）は Q アスク。

レスポンダは、Q があれば合意した切札スーツでジャンプする。Q がなければ合意した切札でサインオフする。

Roman Keycard Blackwood

□ マイナースーツでの EKB

1. 2の台で合意後の EKB

3の台へのジャンプ・シフトはスプリンタ、4の台への合意スーツへのジャンプは RKB、4の台の合意したスーツより上のアンビッドスーツへのジャンプは EKB として使える。

オープナ	レスポンダ	オープナ	レスポンダ
1C	2C	1D	2D
3D、3H、3S ¹		3H、3S、4C ¹	
4C ²		4D ²	
4D、4H、4S ³		4H、4S、5C ³	

¹ スプリンタ

² RKB

³ EKB

例 1

オープナ	レスポンダ	オープナ	レスポンダ
—	AKJ	1C	2C ¹
KQJ5	43	4S ²	4NT ³
AK5	QJ9	5C	P
KQ8732	109654		

¹ インバーテッド

² EKB-C

³ 0

例 2

オープナ	レスポンダ	オープナ	レスポンダ
AQJ4	65	1D	2D ¹
—	KJ8	4H ²	5C ³
KJ9432	A10865	5S ⁴	5NT ⁵
KQ4	A108	6D ⁶	P

¹ インバーテッド

² EKB-D

³ H 以外に 2 キーカード

⁴ SSA-S

⁵ 1ステップ=ダブルトン (または Q)

⁶ 欲張らない

2. 3の台で合意後の EKB

Roman Keycard Blackwood

一方の手が、ジャンプシフトまたはリバースできるほど圧倒的に強い手を持っているとき、3の台で合意したあと、ジャンプしてスプリンタ・ビッドをしたいと思うことはまれである。自分の手の形を教えるより、レスポンダの手について訊きたいと思うの方がずっと多い。だから、オープナがジャンプシフトまたはリバースするか、レスポンダがジャンプシフトし、3の台で合意したあと、強い手の人による4の台のアンビッドスーツへのジャンプをEKBとして使った方がいい。

(a) オープナ	レスポンダ	(b) オープナ	レスポンダ
1C	1H	1D	1H
2S	3C	3C	3D
4D ¹		4S ¹	

(c) オープナ	レスポンダ	(d) オープナ	レスポンダ
1C	1S	1C	2D
2H	3C	3D	4H、4S ¹
4D ¹			

¹ EKB

(a)と(b)では、オープナがジャンプシフト、(c)ではオープナがリバース、(d)ではレスポンダがジャンプシフトした。3の台の合意後、強い手の人は、4の台でEKBを使うことができる。

例 1

オープナ	レスポンダ	オープナ	レスポンダ
AQJ9	5	1C	1D
—	J954	2S	3D
AK4	QJ9532	4H ¹	4NT ²
KQ9743	A8	5H ³	7D ⁴
		P	

¹ EKB-D (RKB-D は 4D)

² 1

³ Q アスク (5C はアスカーの最初にビッドしたスーツ、5D は to play)

⁴ Yes

例 2

オープナ	レスポンダ	オープナ	W	レスポンダ	E
—	J843	1D	P	1H	1S
A5	KQ106	3C	P	3D	P

Roman Keycard Blackwood

AQJ943	865	4S ¹	P	4NT ²	P
KQJ92	43	5D ³	P	P	P

¹ EKB-D (オープナはジャンプシフトした。RKB-D は 4 D。)

² 0 (1st ステップ)

³ スラムはあきらめる (レスポンダは DK も CA も持っていない)

3. 4の台での合意後の EKB

4の台での合意後、5の台のアンビッドスーツまたは敵のスーツへのジャンプは EKB である。レスポンダが 0 キーカードと答えてもスラムをビッドするつもりでないとビッドしてはいけない。

オープナ	レスポンダ	オープナ	レスポンダ
AKQ5	43	2C	2D
KQ4	876	3C	4C
—	A986	5D ¹	5H ²
AQ9743	J1085	6C ³	P ⁴

¹ EKB-C

² 0

³ 最悪

⁴ 落ちても私のせいにしないで

◆ マイナースーツ合意後の EKB のルール

- 1) 2の台の合意後、より高い位のアンビッドスーツまたは敵のスーツで4の台にジャンプすると、EKB。
- 2) 3の台の合意後、ゲームを越えたアンビッドスーツまたは敵のスーツへのジャンプは EKB。
- 3) オープナまたはレスポンダのジャンプシフト後、またはオープナのリバース後、3の台で合意したあと、4の台でのアンビッドスーツまたは敵のスーツへのジャンプビッドは EKB。
- 4) 4の台の合意後、ゲームを越えたアンビッドスーツまたは敵のスーツへのジャンプは EKB。
- 5) 未合意では、ゲームを越えた敵のスーツへのジャンプビッドのみ EKB となる。EKB ジャンプの直前にビッドされたスーツが合意されたスーツとみなされる。
- 6) EKB への応答では、4 キーカードが存在する。ボイドスーツ以外の 3 枚の A と合意されたスーツの K。
- 7) EKB への応答は、

Roman Keycard Blackwood

1st ステップ = 0

2nd ステップ = 1

3rd ステップ = 2 切札の Q なし

4th ステップ = 2 切札の Q あり

5th ステップ = 3

8) EKB への 1st/2nd ステップ後、次の位のビッド（4 NT と 5 NT を含む）は Q アスクである。

ただし、次の位のビッドが EKB をビッドした人の最初のビッドスーツであるとき、または合意されたスーツであるときは、そこでプレーしたいという意味になる。