

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、リバーズ
- 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 5 D (0 か 3) ならば、5 H 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 5 D (1 か 4) ならば、5 H 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 5 D のとき、Q アスクは 5 H 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、4 NT がビッドできるならば 4 NT 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 4 NT をビッドできるときのため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、パートナーのサイドスーツの Q があれば、5 NT をビッドする。
5. Q があり、サイドの K が無く、パートナー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、5 NT をビッドする。
6. Q があり、サイドの K が無く、パートナーも自分もサイドスーツをビッドしていないときは、5 NT 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、パートナーが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、パートナー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、グランドスラム・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アスクとなっただろうスーツの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** を示すビッドがあっ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
(パートナー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ちら)
- 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
(パートナー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 5NT 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っていないならば、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、あるスートの K アスクをしたいときは、そのスートをビッドする。

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

K 1 枚： K のあるスートを 5 の台でビッド

K 2 枚： 下の位のスートをまずビッド

K 3 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あ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 を示したあ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、通常は間違いである。
例えば、1 W/O (1 キーカードで Q なし) で RKB-m(1430) をビッドすると 2 W/O または 2 W 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オープンの後

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・ビッドの後

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ド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ドの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>	2D- <u>4C</u>	2H- <u>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ビッドになる。

- 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 3 C のとき、4 D へのジャンプが R K B ・ C。

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

注） 3 の台で初めてビッドされたマイナ・スートに対するすぐの 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 R K B アスク（スートがリビッドされていること）

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

アンビッド・スートが 1 つしかないときは、そのスートを R K B として使う。

すべてのスートがビッドされているときは、4 番目のスートを R K B として使う。

もし、ダイヤモンドが合意されたスートでクラブが 4 番目のスートか

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

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・スートが 2 つあるときに、そのうちのひとつのスートをビッドすると、そのスートにはコントロールがあるが、もう一方のスート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 R K B への応答（メジャ・スートで合意）

5 N T	0	または	2	キーカード（通常 2）とどこかにボイド
6 C または D	1	または	3	キーカードとビッドされたスートがボイド
6 H	1	または	3	キーカードとスペードが合意されたスートならハートがボイド
6 H	1	または	3	キーカードとハートが合意されたスート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、合意されたスートを 6 の台でビッドする。

Roman Keycard Blackwood

Qがあれば、グラント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、合意されたスートを 6 の台でビッドする。

Qがあれば、グラント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 スーツ合意

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

- (a) 3H が F とするとレスポンド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。レスポンドもリミテッド。キーカード・アスクはなし。
- (c) 3H は NF。レスポンドはリミテッド。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、レスポンドからもキーカード・アスクできる。
- (d) レスポンド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	(f) 1S-2H	(g) 1S-2H	(h) 1S-2H
3H-3S	2S-2NT	4H-4S	3D-3S
	3H-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) レスポンドは明らかにアンリミテッド。

2. マイナ・メジャの 2 スーツ合意

マイナ・スーツ合意が先するとき、その後メジャ・スーツが3の台で合意されると、4の台の合意されたマイナ・スーツのビッドがRKBになる。メジャ・スーツの合意が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。レスポンドの4Cをオープンナはパスできる。

(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 合意のキュービット

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

パートナー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нда	オープナ	レスポнда
1H	3H	1 S	3 S
4S、5C、5D (EKB-H)		5C、5D、5H (EKB-S)	
オープナ	レスポнда	オープナ	レスポнда
1H	2C	1 S	2H
3H	4S、5D (EKB-H)	4S	6C、6D (EKB-S)

例 1

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

例 2

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

¹ ウェイティング

² スプリンタ

³ EKB-S

⁴ 1

⁵ やった

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нда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нда	オープナ	レスポнда
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нда	オープナ	レスポнда
—	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нда	オープナ	レスポнда
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、レスポンドの手について訊きたいと思うことの方がずっと多い。だから、オープンナがジャンプシフトまたはリバースするか、レスポンド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	レスポンド	(b) オープナ	レスポンド
1C	1H	1D	1H
2S	3C	3C	3D
4D ¹		4S ¹	

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

¹ EKB

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

例 1

オープンナ	レスポンド	オープンナ	レスポンド
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

オープンナ	レスポンド	オープンナ	W	レスポンド	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 (レスポンドは 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。レスポンドが 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	レスポンド	オープナ	レスポンド
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ならないで

◆ マイナーズ合意後の EKB のルール

- 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。
- 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。
- オープナまたはレスポンド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 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。
- 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。
- 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。
- EKB への応答は、

Roman Keycard Blackwood

1 st ステップ	=	0
2 nd ステップ	=	1
3 rd ステップ	=	2 切札の Q なし
4 th ステップ	=	2 切札の Q あり
5 th ステップ	=	3

- 8) EKB への 1st/2nd ステップ後、次の位のビッド（4NT と 5NT 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。