



余正权 著

桥牌基础指南

Qiao Pai Ji Chu Zhi Nan

蜀蓉棋艺出版社

SHURONGQIYICHUBANSHE

桥牌基础指南

余正权 著

蜀蓉棋艺出版社

书 名/桥牌基础指南

著 者/余正权

责任编辑·李石林

封面设计·周宝工

版面设计·李石林

责任校对·廖东航

出 版 蜀蓉棋艺出版社

成都市二道桥街72号 邮编 610072

发 行 新华书店

印 刷 四川省邮电印制厂

版 次 1998年5月 第1版

1998年5月 第1次印刷

规 格 787×1092mm 1/32

印张 4.5 字数 90千字

印 数 1—8,000册

定 价 6.10元

ISBN 7—80548—567—4/G·568

版权所有 侵权必究

前 言

桥牌是一门科学，有很多它自身的规律。我们在平时的训练和比赛中经常犯这样或那样的错误，有时甚至犯同样的错误，说明我们仍然停留在初级水平，没有真正掌握到这些规律，并将它们灵活运用。本书中所概括的一些内容主要是从平时训练和比赛中积累下来的。这些东西虽然经常遇到而且比较简单，但却常常被人忽视而导致犯错误。这些基础的东西不掌握牢固，桥牌水平很难提高。有很多初中级桥牌爱好者在桥牌水平达到某一程度时就徘徊不前，其主要原因就是基础还不扎实。本书的着眼点就是能从这方面给他们以帮助。

由于本书中的内容大多是实战体会，对于读者来说有一种身临其境的感觉，就好象刚刚打牌时还遇到过一样，所以容易与读者产生共鸣，并被读者所接受。书中也有一些内容是作者个人的见解，可能不一定正确，提出来的目的是和大家一同探讨，以求共同提高。

作者

一九九七年四月

目 录

第一章 实力	(1)
第一节 完成定约所需的大牌点	(1)
第二节 牌的实际点力	(2)
第三节 实力评估举例	(5)
第二章 桥牌中的辩证法	(9)
第一节 叫牌、做庄、防守的辩证规律	(9)
第二节 套的长短和强弱	(13)
第三节 鱼和熊掌	(15)
第三章 叫牌中的一些基础知识	(22)
第一节 自然叫牌的基础理论	(22)
一、基本指导思想	(22)
二、示弱叫	(24)
三、示强叫	(28)
四、优先表示点力而不是优先支持同伴	(34)
第二节 叫牌中要注意的一些问题	(43)
一、理解叫牌的概念	(43)
二、是否应该叫牌?	(44)
三、设计叫牌方案	(48)
四、叫牌中的“一语多关”和“排空间”理论	(55)
五、由谁决定定约水平	(57)
六、一次叫足	(57)
七、阻击叫的概念	(59)

八、灵活运用约定叫	(60)
九、应叫无将时要慎重	(66)
十、给同伴留些机会	(67)
十一、选择将牌上的两个小学问	(68)
十二、长套对应短套也可以建立赢墩	(70)
十三、坚持叫牌原则 各负其责	(72)
第四章 做庄中应注意的一些问题	(73)
一、先思考后出牌	(73)
二、与防守方斗智	(78)
三、注意防守方“免费”给你提供的信号	(87)
四、“停、思考一下”	(88)
五、正确处理单套结构	(90)
六、投入和忍让	(96)
第五章 防守中应注意的几个问题	(102)
一、先入为主	(102)
二、垫牌时一定要慎重	(104)
三、注意同伴给你提供的信号	(105)
四、使用信号要综观全局	(106)
五、充分利用将牌的第一轮控制	(109)
六、别在有将定约中轻易首攻自己的短套	(114)
七、保持在定约方花色上的控制权	(116)
八、事先想好如何出牌	(118)
第六章 桥牌的感觉	(121)
第一节 叫牌时的感觉	(121)
第二节 做庄和防守中的感觉	(126)
第七章 桥牌学习与桥牌修养	(128)

- 一、多看书才能开阔视野..... (128)
- 二、如何正确对待自己的成绩和错误..... (130)
- 三、正确认识自己 多从自身找原因..... (131)
- 四、对有疑问的牌要认真研究..... (131)

第一章 实力

叫牌过程中，心里必须有一杆秤，多少钱买多少东西，有多少点叫多高的定约。心里首先必须有一个点力与定约水平的对应关系，然后你所要做的事情就是准确确定你和同伴有多少点力。这里所指的点力是牌的实际点力，它包括两部分：一是大牌点，二是牌型点和大牌点的具体分布情况以及中间张的多少。

第一节 完成定约所需的大牌点

本节推荐出完成各种成局定约和满贯定约所需要的大牌点，即不考虑牌型点和大牌点的具体分布情况以及中间张的多少的绝对点力，对于部分局一般每降一阶可减少两点。

- 1、定约双方均为平均牌型完成 3NT 27 点以上。
- 2、定约双方各持两套牌完成 3NT 27 点以上。
- 3、定约双方点力平均（即都持有开叫点以上点力）完成 3NT：平均牌型 25~26 点；

2) 有一个 5—3 以上配合 24~25 点。

4、平均牌型 4—4 高花成局所需点力为 26~27 点，低花成局 28~29 点。

5、平均牌型完成小满贯定约需 33~34 点，完成大满贯定约需 37 点以上。

一般来说，定约双方完全只有这种绝对点力的概率是很小的，一副牌发下来不可能一点牌型点、一点中间张也没有。所以通常我们印象中完成以上定约所需的点力都比以上推荐的点力少 1~2 点。比如推荐平均牌型 4—4 高花成局需要 26~27 点，实际上一般有 25 点就基本上可以成局。这并不是说所推荐的点力有错误，而是这种在平时很少出现的绝对状态与我们长时间形成的印象不相符。我们不防在心里初步有这么一杆秤：25 点——四阶水平（或 3NT）、27 点——五阶水平、30 点——六阶水平、35 点——七阶水平。

第二节 牌的实际点力

牌的最后定约水平取决于牌的实际点力。牌的实际点力是在大牌点的基础上再加上牌型点、减去分布位置不利的大牌点、加上中间张所增加的点力而得来的。但是要准确无误地确定牌的实际点力是有一定困难的，不过有些基础的东西必须掌握。

1、牌型越平均完成定约就越困难，这时才是真正实力的较量，除了比大牌点和中间张的多少外，没有任何别的机会。

2、无论是有将定约还是无将定约，中间张多，完成定约

所需点力可以降低 1~3 点。

3、点力越集中，完成定约所需的点力就越高。点力集中包括两方面；一是点力过于集中在定约某一方的手上；二是点力过于集中到某一种花色上，也就是点力重复。

例如：

♠ A Q ×	同伴为	♠ × × ×
♥ K Q × ×		♥ × × ×
♦ A J × ×		♦ Q ×
♣ A Q		♣ K × × × ×

联手虽然有 27 点，但是要完成 3NT 定约却很困难。

又例如：

♠ A K Q J	与	♠ A K × ×
♥ A K		♥ A ×
♦ × × × ×		♦ A Q × ×
♣ × ×		♣ × ×

这二者相比虽然大牌点相同，但通常情况下后者更能发挥大牌点的价值。

再比如在某花色上的配合为 A Q——K J 或 A Q ×——K J × 时，由于点力重复，大牌点难以充分发挥作用。

4、牌型不配，桥路不通，实力大打折扣，应及早停在低阶水平上。

5、以下牌情可增加牌型点：

- 1) 你和同伴的某花色为 5—3 以上配合；
- 2) 敌方某花色配合，而你在此花色上为单缺或 3 张以上无大牌。

6、牌型和点力相当时，第一轮控制多，牌的实际价值高。

♠ A × ×
 ♥ A × × ×
 ♦ A Q × × × ×
 ♣ —

与

♠ K Q
 ♥ K J × ×
 ♦ K Q × × × ×
 ♣ ×

前者实力要强得多。

7、不是所有的缺门、单张、五张以上套都可以加点的，要看它与同伴的配合。

如：在有将定约中

a) K Q × × — × 你认为它还值 5 点吗？也许仅值 2 点。

b) A × × × — × 至少值 6 点以上。

c) K J × × — 缺门，也许一点都不值。

在无将定约中 K Q J × × × — × × 你认为仅值 6 点吗？

再例如：

同伴开叫 1♥，敌方争叫 2♣，你持：

♠ × ×
 ♥ J × × ×
 ♦ A Q × × ×
 ♣ K ×

你认为这手牌只有 10 点吗？至少有 14 点以上的实际价值。

8、敌方在某花色上高度配合，而你在此花色上：

a) K × 你认为仅是减去 3 点的事吗？因为很可能这门花色是 5—4—2—2 分布，同伴也为双张，A 在你的下家。

b) × × × × 你考虑到它可能值 10 点吗？因为很可能这门花色是 5—4—4—0 分布，同伴为缺门。

第三节 实力评估举例

例 1)

南	北
♠ A 9 5	♠ K J 4 2
♥ K 7 4 3	♥ 8 5 2
♦ K 5	♦ A Q 2
♣ K J 9 2	♣ A Q 6

南北联手虽然有 30 个大牌点，但牌型平均又无中间张，所以只能打 3NT。这样的牌情要完成 6NT 必须有 33 个以上大牌点，比如 ♠ 和 ♥ 上再有 3~4 点就行。

例 2)

南	北
♠ A J 10 7	♠ 9 6 3
♥ 9 8 5	♥ A Q 10 6
♦ K J 10	♦ Q 6 2
♣ Q 5 3	♣ A 10 9

南北联手虽然只有 23 点，牌型也特别平均，但是有三个第一轮控制，中间张很多，而且彼此的点力分布也很平均，可

以打 3NT。

例 3)

南	北
♠ K Q 8 6 4 2	♠ 5
♥ Q 2	♥ K J 7 5 3
♦ A J 7 4 2	♦ K
♣ — — —	♣ A K 9 7 3 2

南北两家各持两套牌，桥路不通畅，而且联手只有 26 点，又缺乏中间张，应及早停在部分定约上。

例 4)

	♠ J 4 3 2	
	♥ J 7 6	
	♦ A K Q 8	
	♣ 6 4	
♠ A 10 5		♠ 9
♥ 10 9 8 3		♥ A Q 4
♦ 9 2		♦ 10 7 5 4 3
♣ A 8 7 5		♣ 10 9 3 2
	♠ K Q 8 7 6	
	♥ K 5 2	
	♦ J 6	
	♣ K Q J	

南主打 4♠ 定约，西家首攻 ♥10，东家让庄家的 ♥K 吃到第一墩。防守方最后拿了两墩 ♥、一墩 ♠、一墩 ♣ 击败了定约。南北联手虽然有 26 点，且将牌 5—4 配合，之所以没有完成定约，一是牌型不是太好又无中间张，其实更主要的原因是缺乏第一轮控制。这一点大家在平时打牌中应该有比较

深刻的体会。

例 5)

	♠ A 3 2	
	♥ A J 9 8 6	
	♦ A 6 5	
	♣ K 4	
♠ K 5 4		♠ 10 9 7 6
♥ 5 2		♥ 7
♦ J 10 9 8 2		♦ Q 3
♣ 10 6 2		♣ Q 9 8 7 5 3
	♠ Q J 8	
	♥ K Q 10 4 3	
	♦ K 7 4	
	♣ A J	

南主打 6♥ 定约，必须飞中♠K 后，再依靠消去投入的方法才能完成定约。南北联手有 32 个大牌点，将牌高度配合，而且控制还特别多，为什么完成 6♥ 定约还那么费劲呢？主要的原因是没有牌型（当然，♠上再有个中间张 10 也可以）。所以在选择定约水平时，不要仅被将牌的高度配合所迷惑。本例如果不是知道答案，说不定很多人还会叫到 7♥ 哩！

例 6)

	♠ A K 6	
	♥ 8 7 5 3	
	♦ K 8 6	
	♣ K 6 2	
♠ 10 8 3		♠ 9 2
♥ J 10 9 4		♥ A K 6 2
♦ A J 4		♦ Q 10 7 5 3
♣ Q J 4		♣ 10 3
	♠ Q J 7 5 4	
	♥ Q	
	♦ 9 2	
	♣ A 9 8 7 5	

南北联手虽然只有 22 点，而且还必须减去♥上的 2 点，但是♠和♣套的配合比较好，♦K的位置也好，南家的♥和♦相当于都为单张，所以能进局 4♠。但这手牌在做庄时要注意：先送♦和♣，以免将牌失控。

第二章 桥牌中的辩证法

桥牌既然是一门科学，就应该遵循唯物辩证法，看问题既要一分为二，又要辩证统一。

第一节 叫牌、做庄、防守的辩证规律

常常有人说：某某叫牌不错，做庄不行；或者说做庄一般，防守非常好。其实这都是比较初级的说法。事实上叫牌、做庄、防守是辩证统一的，说简单点，内在的东西是一样的，都建立在对牌型和牌点分布精确计算的基础上。

你不计算到你将来做庄时可能在哪儿取得赢墩，你如何选择你的最佳定约？你不推算出敌方可能在哪儿有漏洞，你如何进行你的首攻和防守？

所以，叫牌一开始，就孕育着做庄和防守的开始。当同伴和敌方表示出牌型和点力的信息后，你就可以根据你自己的牌情判断出整副牌的大概情况，并决定你们是做庄还是参与防守。如果是定约方，你将怎样去取得赢墩？从而决定定约水平。同样的道理，你要是坐在防守的位置上，既然敌方

可能会通过某种方式取得或增加赢墩，你就可以想法在他最难办的地方或者在他还没来得及做出赢墩之前击败他。

因此你时常要问以下三个问题并作多种假设：

1、叫牌时想：同伴是怎么样的牌才这么叫呢？敌方这么叫可能是什么样的牌呢？假如他持那样的一手牌怎么会这样叫呢？

2、做庄时想：敌方要是这样的牌，他能首攻这张吗？他出这张牌是什么意思呢？要是我来防守，我是什么样的牌才会出这张呢？假如他有某张大牌或持某种牌型就应该这么叫牌或这么防守，他不这么做就很明显说明有问题。

3、防守时想：这副牌要是我来做庄一定会这么去做，为什么他要那么去做？他到底想干什么？他肯定有难处！

举几个最简单的例子：比如敌方在叫牌过程中谁也没有叫♠，如果他们联手为六张，多为3—3分布，如果他们联手为七张应为4—3分布，如果他们联手为八张必为4—4分布，否则他们肯定有一个人叫♠；又比如敌方定约3NT，已明显有八个赢墩，而某门花色上的A在谁手中还没明确，你必须假设这个A在同伴手中，否则你们是打不当定约的；再比如某敌方开叫弱1NT（13~15点），他已有13点明确了，而现在仍有一张大牌A或K没明确，那么这张大牌肯定不在他手中，否则他不会开叫1NT；还有，在某门花色上你方缺AKQ，而对方没有首攻或始终不敢动这门花色，那么对方在这门花色上肯定是AQ—K组合……诸如这类简单的推断脑子里必须时常都有，说难吗？确实不难，只是你必须养成这样的思考习惯，并把叫牌、做庄、防守作为一个统一体进行思考。桥牌的精髓就是把这些简单推断所得出来的结论综合起来并得