

桥牌叫牌小丛书 4

Qiaopai Jiaopai

JIAOPAI TIXI GENGGA

叫牌体系梗概

叶家骏 编著



北京体育大学出版社

桥牌叫牌小丛书④——

叫牌体系梗概

叶家骏 编著

北京体育大学出版社

策划编辑 孙宇辉
责任编辑 毕虹 光放
审稿编辑 鲁牧
责任校对 世立 世玉
版式设计 孙宇辉
责任印制 陈莎

图书在版编目(CIP)数据

叫牌体系梗概/叶家骏编著. -北京:北京体育大学出版社,2006.1

(桥牌叫牌小丛书)

ISBN 7-81100-452-6

I. 叫… II. 叶… III. 桥牌-基本知识 IV. G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 128638 号

叫牌体系梗概

叶家骏 编著

出版 北京体育大学出版社
地址 北京海淀区中关村北大街
邮编 100084
发行 新华书店总店北京发行所经销
印刷 北京市昌平阳坊精工印刷厂
开本 850×1168 毫米 1/32
印张 5

2006 年 1 月第 1 版第 1 次印刷 印数 5000 册

定价 13.00 元

(本书因装订质量不合格本社发行部负责调换)

编者的话

《叫牌体系梗概》是《桥牌叫牌小丛书》的第四分册，前三个分册为《无将定约》《约定叫》和《加倍》。原序如下：

叶家骏，1922年生，82岁。18岁开始学打桥牌，牌龄超过60年了。多年来热爱桥牌活动，学习、观摩、实践，是深有体会和感觉的。领会到：桥牌活动有与其他文娱活动项目显著不同的两个突出特点：第一是它不仅涉及竞技的组织 and 技巧，而且关系到众多学科，如数学概率、心理逻辑、决策判断，以至人际关系等等，它是一项边缘性的学问；第二它是一对伙伴搭档协调紧密配合，与另一对伙伴竞技比赛的活动，伙伴间的理解、协调、配合，是必须考虑的第一要义，不容忽视。总而言之，桥牌活动的推广、普及和发展，对我国当前的精神文明建设，具有积极意义。

中国桥牌要冲出亚洲，走向世界，有必要在这门学科的理论研究、信息交流、技巧提高、队伍建设等各方面来一个具有中国特色的全面大发展，而不仅限于参加比赛、研究赛事、争取名次的

狭小范围的活动。为此，建议编撰一批百科全书性质知识性的桥牌小丛书。杂文、小品、故事、论文、译著、报导、信息、资料等等，包罗万象，简明精练，深入浅出，易看易懂，便于携带，以达到既普及又适当提高的目的。

小丛书分类分册，一册一题，短小精悍，反映情况，讲明道理，阐明桥牌活动中一个有待钻研解决的特定课题。

《叫牌小丛书》是丛书的一个分类，已出版了三个分册。这本小册子《叫牌体系梗概》，将简单地介绍几项常见通用的主要叫牌体系的内容及其特点，供参考应用。熟练地采用一个完整有效的叫牌体系，是打好牌、叫好牌的基本功，参考国内外通用的叫牌体系，建立我们自己的叫牌体系，是十分必要和有意义的。本书是普及知识性的陈述，如要深入了解体系的具体内容 and 应用经验，则可查询参阅有关该体系的专著。

本书所叙述体系的内容要点，较多地参考了北美桥牌协会 ACBL 所出版的桥牌百科全书，以及郭敦仁、时瑞等专家的论述，邱百明先生提供资料，并由宋山、陈利利校阅，叶红打印，特此致谢。

目 录

第一章 通 论	(1)
第一节 牌力的评估	(3)
第二节 开叫的起点	(7)
第三节 应 叫	(10)
第四节 争 叫	(13)
第五节 高度异常的叫牌体系	(14)
第六节 小 结	(15)
第二章 戈伦叫牌体系	(17)
第一节 克勃森叫牌法	(19)
第二节 戈伦叫牌体系要点	(20)
第三章 《桥牌世界》标准体系	(23)
第一节 开叫和应叫	(25)
第二节 伙伴间的配合叫牌	(28)
第三节 竞争叫牌	(31)
第四节 防守叫牌	(32)
第五节 《桥牌会刊》标准叫牌体系	(34)
第四章 罗斯—斯通叫牌体系	(39)
第五章 凯普兰—辛武尔德叫牌体系	(45)
第六章 埃珂叫牌体系	(51)
第一节 要 点	(53)

第二节 细 则	(54)
第三节 《桥牌杂志》叫牌体系	(80)
第七章 二盖一逼叫进局叫牌体系	(83)
第八章 精确叫牌体系	(89)
第一节 1♣强逼叫的叫牌体系	(91)
第二节 精确叫牌体系要点	(94)
第三节 超精确叫牌法	(100)
第九章 兰队梅花叫牌体系	(107)
第十章 罗马叫牌体系	(117)
第十一章 维也纳叫牌体系	(125)
第十二章 罗麦克斯叫牌体系	(129)
第十三章 弱开叫体系	(137)
第十四章 总 结	(145)

第 章

通 论

打桥牌，叫好牌是关键。桥牌竞技，胜负得失，一半以上决定于叫牌的成功与否，这已是多数牌手的同感和几乎没有争议的共识。

要打好牌，叫好牌，就必须熟练地采用一个完整、有效的叫牌体系。设计、创立一个叫牌体系，是一项科学复杂的系统工程，要求它能适应各种不同的叫牌局面，争取做到：

一、叫到己方的最佳定约：主要是能够完成并取得最佳胜分的定约，以及虽完不成定约却使所得负分少于对方做定约所得胜分的定约。

二、尽力阻止对方叫到彼方的最佳定约：叫牌体系，早期是从开叫四张可叫花色套为骨干的“自然”叫牌体系开始创立的。从美国的克勃森（CULBERSTON）、英国的埃珂（ACOL）制，逐步发展、改良、创新到以一个约定性强牌开叫为骨干的各种各样。种类繁多的叫牌体系，如戈伦体系，蓝梅花，二盖一逼叫，精确制等等，千姿百态，各显神通。

第一节 牌力的评估

一手牌要持有平均以上牌力才可以开叫，这是所有的叫牌体系，除强牌开叫派司的非寻常叫牌体

系（即“强派司”体系）外，都共同采用的。评估一手牌的牌力，各体系有不同的方法。

一、计点法

计点法，即所谓 1、2、3、4 计算大牌点（HCP）的方法：

$A=4$ ； $K=3$ ； $Q=2$ ； $J=1$ 。

大多数叫牌体系都采用这种计点评估牌力的方法。这样，一副牌共有 40 大牌点（HCP），一手平均水平的牌，应有 10HCP。因此，各叫牌体系多规定 11 点及以上的牌应该开叫，也有的规定均衡型牌有 12 点，甚至 13 或 14 点以上才可以开叫；而非均衡型牌则 11HCP，甚至 10HCP 并持有单张或缺门套，就可以开叫。

计点法是人为拟订的，并不是最科学合理的。开始时，不少专家有争议，并曾提出不同的“计点”标准的意见。这种“计点”法虽有一些缺陷，但是简单易行，所以仍得到广泛地采用。有些体系做了一些修改调整。

（一）对 A 的评价嫌低，而 10 却没有评价，有的体系规定 A 增值 $\frac{1}{2}$ 点，而 10 也可算 $\frac{1}{2}$ 点；无 A 的牌减 1 点，有 4 个 A 的牌增值 1 点。还有的体系改变了计点法为： $A=3$ ； $K=2$ ； $Q=1$ ； $J=\frac{1}{2}$ ；或者是： $A=6$ ； $K=4$ ； $Q=3$ ； $J=2$ ； $10=1$ 。这些体

系，现在多已不被采用了。

(二) 带大牌的单张、双张、以至三张套，如 K; Q; J; KQ; KJ; QJ; QX; JX 等等，评价值应有所降低，有的规定减少 1 点甚至不计点。但如果所持套恰好是伙伴所叫套时，评价反而应该是增值了。

(三) 牌型调整点。计点法没有考虑牌型的评估，即长套赢张和有将定约将吃赢张的优势，为此，许多叫牌体系规定了不同的牌型调整点。比如：

开叫方持缺门套，增 3 点；单张套，增 2 点；双张套，增 1 点。

应叫方有 4 张将牌，并有缺门套，增 5 点；有单张套，增 3 点；有双张套，增 1 点。

(四) 大牌连张套，如 KQx, QJx, KJ10 等等，也应有所增值，这将涉及下节所述的“快速赢张”。

二、计算赢张

赢张，是指做庄或打防守时，可能兑现的牌墩数。早期桥牌的叫牌体系，多以一手牌能拿到多少赢墩 (HONOUR TRICK)，来判断是否开叫，克勃森提出的大牌赢墩（也称快速赢墩或防守赢墩）计算方法为：A=1HT；K=1/2 HT；AK=2HT；AQ=1 1/2 HT；A, KQ, KJ10=1HT；KX, QJX

$=\frac{1}{2}\text{HT}$; QX, QXX $=+\text{HT}$, 约为 $\frac{1}{4}\text{HT}$ 。他所创立的体系, 规定一阶有将花色开叫应有至少 $2\frac{1}{2}\text{HT}$ 的牌力, 一无将开叫至少应有 4HT 的均衡型牌力, 各花色并应都有控制。

叫牌在不断地发展、改进和创新, 现代叫牌体系都用计算大牌点法取代了计算赢张评估牌力的方法。然而, 计算做庄时可能兑现的赢墩, 则常为一些体系衡量强牌(如ACOL强二开叫)或弱牌(如弱二开叫)的牌力标准。这时, 长套牌第4张以上当作为赢张计算, 例如;

♠K5 ♥AQJ862 ♦AQ7 ♣93 应计算为有7个做庄赢张, 其中♠套有 $\frac{1}{2}$ 赢张, ♥套有5赢张, ♦套有 $1\frac{1}{2}$ 赢张。

计算赢张评估牌力的另一面, 是以计算输墩的方法, 判定有将定约叫牌的牌力; 不少叫牌体系采用了这个方法, 它还可以作为判断叫牌是否恰当的补助手段。

输墩计算的方法是:

每一花色套, 持有一A或K或Q时, 不算输墩, 其他每一张都算一个输墩, 然而每一花色套的输墩, 不可超过3个。比如A×××, 只算2个输墩, 第四张牌不算输墩。

各花色套(包括可能成为将牌的花色套)的输墩加起来, 即这手牌的总输墩数。

一般规定, 开叫一阶花色, 持牌一是输墩应不

多于7个；二是要有充足的大牌点；三是要有足够的再叫前景。

输墩计算，对整个叫牌过程有很好的参考价值。总的理论概念是：联手牌将牌确定后，将两家可能的输墩数（例如南为7，北为8）加起来（ $7+8=15$ ），再从18减去合计数（ $18-15=3$ ），即可得出联手牌做庄可能完成的阶数（即完成3阶有将定约）。

第二节 开叫的起点

一、正常开叫

各叫牌体系一般都规定大牌点大于10HCP时，可以做正常的一阶开叫。对一阶花色开叫： $1\clubsuit$ 、 $1\diamondsuit$ 、 $1\heartsuit$ 、 $1\spadesuit$ ，有的规定要有11HCP以上；有的规定为12或13HCP，甚至14HCP以上才可以开叫。非均衡型牌，要求大牌点可以略低。

第三家有的规定可以做轻开叫，即比正常开叫点力要求可以略少（比如少3个大牌点）轻开叫后，伙伴要有一系列的约定性应叫安排。

对一阶花色开叫的花色套要求，一般定为至少

是可叫套，即不低于 QJXX 的 4 张套。1 阶低花 1♣、1♦ 开叫，有的规定持均衡型不够开叫 1NT 时，可以是 3 张套，甚至 2 张套。如果开叫，特别是 1♣ 开叫，是约定性的强逼叫，则可以不受限制，这是各叫牌体系的重要区别之一。

一阶高花 1♥、1♠ 开叫，早期是要求有 4 张可叫套，近来发展，多主张为至少 5 张套。这也是叫牌体系的重要区别之一，并曾有过争论。不同的张数要求，将有不同的应叫、争叫的叫牌结构设计，值得慎重注意。

1 阶无将开叫，要求也有很大的区别，大牌点力很重要。最自然的是要求 16~18HCP，而且各花色套均有控制，牌型以 4-3-3-3 为主。后来发展到有所松动，降低到 15~17HCP、到 14~16 HCP，有的体系甚至降到 10~12 (13、14) HCP，成为相对的弱牌开叫，目的在于威慑、阻断对方的叫牌，而已方则承受着打宕被罚的风险。牌型要求也松动为持有双张套的均衡型牌，各花色套不一定都有控制。有的体系约定 1NT 开叫，在有局方时为 15~17HCP 或 16~18HCP，无局方时则为 13~16HCP 或 13~15HCP，甚至 12~14HCP，起显示牌力和威慑的双重作用。至于约定 1NT 开叫为持强牌的“动力型”开叫，不受牌型限制的约束，则是全新的另一种叫牌体系了。

二、强牌开叫

强牌的强度到多少牌力，开叫时才做不是正常开叫，而是约定性的强逼叫开叫，是各叫牌体系的重要区别。传统的“自然”叫牌体系，都把强牌与正常开叫牌的分界点定在 22HCP，或有 8 至 9 个赢张；强牌做 2 阶花色开叫，是逼叫到局。后来，由于强牌出现机会较少，就把这类 2 阶强开叫的牌，都归纳到一个 2♣ 约定性强逼叫的范围内，而其他 2 阶开叫改成为弱二开叫或约定性的开叫（如开叫 2♦ 为多功能开叫等）。然而 ACOL 叫牌体系至今还采用 ACOL 的强二开叫。

后来，强牌开叫牌力的分界点有所降低，有的降低到 19 点，随后降到 16 或 17 点（兰梅花和精确体系），而强逼叫的叫品也改为 1♣ 强逼叫，整个叫牌结构的安排，发生了全面的修改变动。以下各章所叙各主要叫牌体系的内容，可以看到这一点。

三、弱牌开叫

持有 6 张以上长套的弱牌，抢先做 3 阶及以上的阻击性开叫，是现代叫牌体系普遍采用的。对开叫的要求是有一个 6 张以上的长套，有的规定要 7 张（6 张套可做弱二开叫），牌力要求是遵从“二、

三”或“二、三、四”的法则，即有局方时允许宕2墩，无局方时允许宕3墩，加上已方无局，对方有局时允许宕4墩。

长套弱牌，做3阶以上的阻击性开叫，现在已经发展到2阶阻击性的弱二开叫（ACOL体系除外）。就是说，强牌开叫规定由1♣或2♣约定性强逼叫做出后，其他2阶花色开叫都可以腾出用作阻击性的弱二开叫，这里2♦开叫有的被约定为弗兰诺雷（FLANNERY）约定叫（5张♥4张♠的牌型）或多功能约定开叫，因此，2阶高花2♥，2♠显得更为常见和重要，对它的应叫和争叫，各体系也有所不同。

第三节 应 叫

应叫比较复杂。除传达正常自然的应叫结构安排外，各叫牌体系多采用了不同的约定性应叫结构，要区别对待。

一、二盖一逼叫

1阶花色开叫，应叫2阶新花，作为逼叫到局，已成为一个单独的叫牌体系，受到重视和采用。不