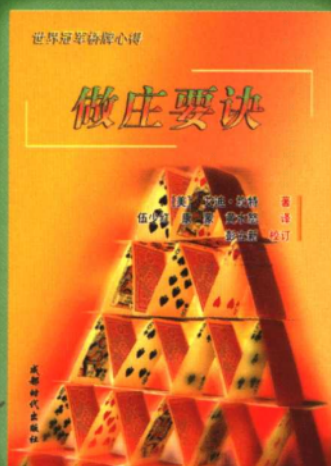


世界冠军桥牌心得

防守要诀

[美] 艾迪·坎特 著
康 蒙 储以人 黄水怒 译
彭立新 校订

成都时代出版社



艾迪·坎特 (Eddie Kantar)，两次世界冠军，十二次美国冠军。1996年名列美国桥牌名人堂。30本桥牌名著。职业牌手，作家，教师。

艾迪·坎特是世界上公认的最好的桥牌作家之一，他出版了30本桥牌著作，是《美国桥牌联合会刊》(ACBL Bulletin)、《桥牌世界》杂志 (Bridge World)、《今日桥牌》杂志 (Bridge Today) 和OKBridge网站的特约专栏撰稿人。

作为桥牌手，坎特到达了巅峰境界，他两获世界冠军，十二次夺取全国冠军，还赢得了无数次地区性比赛，包括在美国四大队式赛[范德比尔特杯 (Vanderbilt)、斯平果尔德杯 (Spingold)、雷辛加杯 (Reisinger) 和全国大赛 (Grand National Teams)]上折桂。坎特是世界桥联特级大师和美国桥联终身特级大师，他的美国大师分超过10000。

坎特是一位广为人知的桥牌作家，他的许多著作已被视为经典之作。所写的桥牌书被译成八国文字，曾经四次荣获由美国桥牌教师协会颁发的年度最佳图书奖。

责任编辑：徐文惠
封面设计：岩石

ISBN 7-80705-303-8



9 787807 053033 >

ISBN 7-80705-303-8/G.185
全套定价：75.00元 (共3册)

世界冠军桥牌心得

防守要诀

〔美〕艾迪·坎特 著

康蒙 储以人 黄水怒 译

彭立新 校订

成都时代出版社

四川省版权局
著作权合同登记章
图进字 21-2006-087 号

图书在版编目 (CIP) 数据

防守要诀/(美) 艾迪·坎特著; 康蒙, 储以人, 黄水怒译. —
成都: 成都时代出版社, 2006

(世界冠军桥牌心得)

ISBN 7-80705-303-8

I. 防… II. ①艾…②康…③储…④黄… III. 桥牌-基本
知识 IV. G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 100773 号

书名/防守要诀

著者/[美] 艾迪·坎特

译者/康蒙 储以人 黄水怒

责任编辑/徐文惠

封面设计/岩 石

版式设计/陈二龙

出版/成都时代出版社

发行/新华书店

印刷/北京义飞福利印刷厂

版次/2006 年 9 月第 1 版

2006 年 9 月第 1 次印刷

成品尺寸 148 × 210mm 1/32

印张/24.5 字数/640 千字

印数/1-5000 套

全套定价/75.00 元 (共 3 册)

书号/ISBN 7-80705-303-8/G·185

前 言

本书完稿于加利福尼亚州 6.8 级大地震之后，这并不意味着书中的要诀不牢靠，受到震撼的只是作者本人而已。

这是“世界冠军桥牌心得”的最后一部。第一本是《世界冠军桥牌心得——叫牌要诀》；第二本是《世界冠军桥牌心得——做庄要诀》；第三本汇集了防守要诀，我认为也是最重要的一本，因为防守是绝大多数牌手的弱项。

本书面向从中级水平到专家水准的读者。由于要诀有 577 条之多，想必有一些是非常基础的。但正如阻截与传球是足球的基本技巧，对牌局的常识性判断和简单计算在桥牌比赛中也是必不可少的。“高级的”要诀用一个星号(*)表示；高级的并且不符合常规用法的要诀用两个星号(**)表示。绝大多数标注“**”的要诀主要出于作者个人的偏好，并不符合常规的用法。也就是说，搭档之间必须有协议才能使用这些要诀。

你可以想像，要提供涵盖所有防守局势的要诀是非常困难的一件事情。同伴的水平以及庄家的做庄水准都对防守有极大的影响。即便是相同的防守打法，对某一同伴是完全正确的，但对另外一个搭档就可能导致一场灾难。同样，假如你面对的是缺乏经验的庄家，你就不能完全信任他的叫牌，于是你从叫牌中得到的推断就很可能存在偏差。

另一个问题是防守约定。在过去，首攻长四，AK 中首攻 K，标准的姿态和张数信号是常规用法。但现在，多数用法已经发生了改变。多数牌手首攻是长三和长五，对有将定约从 AK 中首攻 A，并且使用反式姿态和张数信号。

防守要诀

在本书中,我假设对有将定约从AK中首攻A,这种攻牌方式与标准信号相比有微小的优势,因为你可以清晰地知道同伴的大牌结构。但考虑到读者的习惯用法,我仍然坚持长四首攻以及标准的姿态和张数信号。即便如此,我也不得不承认在垫牌的时候和已知长度的情况下,使用反式信号更为有效。

如果你与搭档另有约定,只需将你们的首攻和信号改为本书建议的方式即可解决问题。本书的目的是引导你如何识别以及如何处理常见的防守局势,而并非宣扬某种特定的约定(标注**的要诀除外)。

除非另有说明,默认的叫牌方法是:弱二开叫以及弱跳争叫;强2♣开叫,2♦是中性应叫;限制性加叫;黑木问叫;开叫1NT的点力范围是15~17点,当然还有斯台曼问叫。也许你的叫牌方式更为先进,但我们必须做必要的假设以便有讨论的基础。重要的是你要自己聆听敌方的叫牌,并据此解读同伴的首攻和信号。和计算一样,上述技巧是防守的关键。

计算是防守的核心。你不单要计算庄家的牌型(越早越好),同时还要计算庄家的牌力和赢墩。只要你从第一墩开始计算,随着打牌的进行,得到信息逐渐增多,你的计算也就越来越精确。

本书涵盖了我以前所写的有关防守的全部内容,此外还有一些补充。有些要诀附有四手牌的牌例,目的是通过牌例强调这些要诀的重要性;有些要诀附有防守问题,目的是检验你是否能够正确地应用要诀;还有一些要诀,要么本身有完整的解释,要么有单套的示意图,以便你更好地掌握这些要诀的关键之处。

还有一点提请你注意,虽然很多地方的标注是“你”,但在实战中可能是同伴处于这个防守位置。例如,书中标明你需要从KJ×中回攻J,那么在实战中,有可能是同伴做出上述回攻。

如果你感觉有些要诀理解起来非常困难,请耐心等待一段时间。随着你防守水平的提高,也许你会逐渐觉得那些要诀变得容易接受。归根

到底,如果你已经了解了一本书的全部内容,你还会觉得这本书有阅读的价值吗?

我不希望使用以前作品中的牌例,但这样的尝试已经使我精疲力竭。我只能做到尽力而为。

最后,我要特别感谢我的三位编辑:容·加伯(Ron Garber),丹尼·克里曼(Danny Kleinman)和亚瑟·巴伦(Arthur Baron)。没人拥有比他们更好的编辑团队了。

艾迪·坎特(Eddie Kantar)

桑塔莫尼卡市,加利福尼亚州,美国

目 录

前言	1
第 1 章 热身要诀	1
第 2 章 有将定约的首攻	3
第 3 章 无将定约的首攻	13
第 4 章 有将定约的第三家出牌	23
第 5 章 无将定约的第三家出牌	63
第 6 章 第二家的出牌	79
第 7 章 垫牌	104
第 8 章 推算庄家的点力	127
第 9 章 推算庄家的牌型	137
第 10 章 计算庄家的赢墩——无将定约	164
第 11 章 计算庄家的赢墩——有将定约	178
第 12 章 欺骗打法	199
第 13 章 利用将牌得到额外赢墩	213
第 14 章 防守终局打法	267
第 15 章 牌张结构	283
第 16 章 有将定约的补充	292
第 17 章 无将定约的补充	295
第 18 章 补遗	302
精华要诀	305

第1章 热身要诀

1. 永远、永远不要忘记同伴是你并肩战斗的伙伴,因此你要经常从同伴的角度来看待问题,特别是在你已经明确某些信息,而同伴对此却一无所知的时候。

2. 如果你不记得叫牌过程,就无法做出正确的防守。

3. 如果你不了解对手使用什么叫牌体系,就无法做出正确的防守。

4. 如果你不留意打过的牌张,特别是那些小牌,就无法做出正确的防守。

5. 如果你不计算,就无法做出正确的防守。

6. 如果你用脸色或其他方式表示对同伴的不满,就无法期盼同伴做出正确的防守。

7. 牢记住你们的目标:打宕敌方的定约。不要考虑超墩的影响,除非你已经对敌方的定约加倍,或者你正在参加双人赛。

8. 对手在叫牌中迟疑意味着他的持牌可能很不好处理。如果最终这个牌手成为庄家,你一定要记得他曾经有过迟疑。

9. 防守方的首要任务是,你必须在任何时刻都清楚还需要几个赢墩就可以打宕敌方的定约。计算赢墩是整个防守的核心。

10. 在首攻之前必须仔细考虑。很多定约的成与宕完全决定于首攻。在决定首攻时,你应该参考叫牌的信息。

11. 你与同伴在首攻方式以及信号的约定上必须绝对统一。

12. 在防守中不要错上加错。如果你,更可能是你的同伴,犯了一个错误,请不要失去冷静。即便你们在防守中错了一次,很多定约仍然

是有机会打宕的;但如果你们错两次,那基本上就回天无力了。

13. 如果同伴在防守中有精彩的表现,牌局结束后称赞同伴两句会大有益处。

14. 打牌的速度通常能够揭示庄家面临的问题。如果庄家主打 4-3 配合的将牌,那么打牌速度就会很慢。

15. 如果有两条防守路线可以打宕敌方的定约,并且两条路线的机会也相差不多,那么你就应该选择相对简单的防守路线。(除非你想上报纸的桥牌专栏。)

16. 如果你已经看到了制胜的防守路线,就应该承担起防守的重任。如果已经没有必要,你就不要再给同伴施加额外的压力。

17. 了解同伴的技术水平。如果同伴的水平较差,你就应该在打牌过程中引导同伴。

18. 观察同伴通过号码牌张所发出的信号。同伴的实力越强,他给出信号的含意就越丰富。

19. 防守时不要只关注一门花色,而忽略了整手牌。

20. 把你的单张和双张花色放在一副牌的中间位置。有些牌手会仔细观察你的牌张从哪里拿出来。

21. 不要去防范实际不存在的危险;专心致志去应对那些与叫牌和做庄相符的情况。

22. 尝试从庄家的角度来看问题。如果你能够洞察庄家的忧虑所在,即使庄家所担心的不利情况并不存在,你也应该攻击庄家最畏惧的花色。

第2章 有将定约的首攻

在整个防守过程中,首攻也许是最重要的一张牌。因此你必须经过仔细思考再做出决定。你关注的焦点是四手牌的大致情况(叫牌过程越多,推断起来越容易),庄家的大致实力以及根据叫牌推断的将牌的配合情况。你首先要决定应该采取积极首攻还是消极首攻。仔细回顾叫牌进程对解答上述问题有很大帮助。明手是否有边花长套?如果明手的确有长套,那么这门花色是怎么分配的?我是否应该寻求将吃?我是否应该准备给同伴将吃?我是否应该逼迫庄家将吃?我是否应该耐心地等待,而不应该贸然出击?我是否应该首攻,削弱明手的将吃能力?在你决定首攻的牌张之前,肯定应该对上述类似问题做出周全的考虑。

首攻将牌

23. 如果敌方的叫牌已经显示失配,根本不用考虑首攻将牌。

24. 你持均型牌,每门花色都是分散的点力,并且明手做过简单加叫。当你持两张或三张小将牌时,首攻将牌是最好的选择。

25. 通常不要首攻单张将牌。例外情况是:你对敌方的一阶开叫做技术性加倍,同伴罚放。同伴的罚放已经标明持有很强的将牌,因此首攻将牌几乎是强制性的。

26. 如果同伴标明是单张将牌,那么从 $K\times$ 中首攻将牌就没有意义了,因为无论是你还是同伴都没有办法续打第二轮将牌。你应该尝试首攻其他花色,在有必要的时候,希望同伴能够转攻将牌。

*27. 当你首攻将牌,并且准备给出将牌张数信号时,先小后大表

防守要诀

示偶数张将牌；先大后小表示奇数张将牌。例如，你持 732 或 86532，首攻 3。

****28.** 当叫牌显示明手有边花长套并且还有将牌配合，如果你能够控制明手的长套，就首攻将牌。无论同伴是否参与叫牌对此都没有影响。

29. 从 Axx 或 Kxx 中首攻小将牌是一种相对安全的首攻；而从 Jxx 或 Qxx 中首攻小将牌就非常危险。你应该从 J10x 中首攻小将牌以便防备同伴是单张大牌的情况。如果叫牌显示一定要首攻将牌，那么无论你持什么样的将牌，都必须义无反顾地首攻将牌。

30. 从 109x 中首攻 9 或者 QJ 双张中首攻 J，都是具有欺骗性的首攻。

31. 当你方联手大牌实力占优时，最佳选择是首攻将牌，以便削弱明手的将吃能力。

32. 当庄家叫过两门花色，你在一门花色上有很强的实力，但明手选择另一门花色做将牌，你一定首攻将牌，削弱明手的将吃能力。

33. 如果已知明手是 4-4-4-1 牌型，并且敌方主打的是 4-4 配合的将牌，那么首攻将牌一定有很好的效果。

首攻短套

34. 当你在将牌上有一个确定的进张时，例如 Ax、Axx 或者 Kxx，首攻短套通常效果最好。如果你在将牌上有确定的赢墩，例如 QJx、QJ9x 或者 J10xx 等等，并且将吃消耗的就是你确定的将牌赢墩，那么你首攻短套通常效果不佳。

35. 当你持有一个 A，并且敌方自愿叫到小满贯时，不要首攻敌方未叫过花色的单张。同伴不可能还有一个 A。如果你手中没有 A，首攻单张就很可取。同伴有可能持有你单张花色的 A 或者持有将牌 A，于是有机会给你将吃。

36. 如果敌方自愿叫到大满贯,不要首攻敌方未叫过花色的单张。这是最糟糕的首攻。

37. 如果你与同伴各自叫过自己的强套,但最终同伴首攻敌方的花色,你可以认定同伴首攻的是单张,并且在将牌上有进张。

首攻同伴叫过的花色

38. 当你持一手弱牌,并且在同伴叫过的花色上有 $Q\times\times(\times)$ 或者 $K\times\times(\times)$ 时,应该首攻大牌,以便随后根据情况转攻另外一门花色。如果你首攻小牌,也许就再也没有进手的机会了。

39. 如果同伴叫过的花色你有 A,无论这门花色是几张都应该首攻 A,除非你认为有必要立即让同伴进手,以便:

(1) 给你将吃;

(2) 在敌方树立另外一门花色以前,让同伴进手穿攻庄家的大牌。

首攻从 A 中低引有很大的风险。一旦失败,需要同伴之间能够相互体谅。

40. 当你在同伴叫过的花色上有 $10\times\times$ 、 $J\times\times$ 或 $Q\times\times$ 时,应该首攻小牌。但如果明手叫过无将,你就应该首攻大牌。

41. 当在同伴叫过的花色上有三、四张小牌时,如果没有加叫过同伴,你应该首攻小牌;如果加叫过,就首攻大牌。

42. 如果你从 $\times\times\times$ 中首攻大号码的牌张,下一轮就应该出中间的一张;如果从 $\times\times\times\times$ 中首攻大号码的牌张,下一轮就要出最小的一张。如果从 $\times\times\times$ 中首攻小牌,下一轮就要出最大的一张;如果从 $\times\times\times\times$ 中首攻小牌,下一轮就要出剩下牌张中最小的一张。

43. 首攻同伴争叫过的花色通常比首攻同伴开叫的花色更为安全。但如果叫牌显示同伴在第三家的开叫是轻开叫,那么你还是应该首攻同伴的开叫花色。因为在第三家位置轻开叫,多半是为了指示首攻花色。

对加倍定约的首攻

44. 如果同伴加倍敌方的最终定约,同伴可能:

- (1) 认为防守方的联手实力足以打宕整个定约。
- (2) 有很强的将牌。

(3) 从叫牌判断这是一个边缘定约,并且你在将牌上有长度。加倍是给敌方制造假想,隐藏你的将牌实力。这就是所谓的“空锤”。当这种加倍没有成功时,同样需要同伴之间的体谅。

(4) 要求你首攻特定的花色。如果同伴没有加倍,绝大多数情况下你不会首攻同伴所希望的花色。这种“首攻指示性加倍”适用于敌方的满贯定约,在同伴做过阻击叫的情况下也同样适用。

45. 如果同伴做惩罚性加倍,你可以假设同伴在你的长套上是短套。防守方失配经常是惩罚敌方定约的最佳时机。

对加倍满贯的首攻

46. 如果同伴叫过一门花色,最终加倍敌方自愿叫到的满贯定约,你一定不要首攻同伴叫过的花色(正常首攻),也不能首攻将牌。同伴的加倍表示:

- (1) 有缺门,这是最常见的情况;
- (2) 希望首攻明手第一次所叫的花色;
- (3) 庄家叫过的一门花色上有 AK。

如果同伴没有叫过牌,最后加倍敌方自愿叫到的满贯定约,你一定不要首攻未叫过的花色(这是正常首攻)。同伴的加倍表示:

- (1) 边花有缺门;
- (2) 希望首攻明手第一次所叫的花色。

对没有加倍满贯的首攻

47. 如果明手野蛮地跳叫到满贯(没有使用黑木问叫),你应该假设明手有缺门,有很强的将牌配合,有很强的边花长套并且很可能在较短的花色上有控制。首攻明手较短的花色通常是最好的选择。

北	东	南	西
1♥	/	1♠	2♣
6♠!	//		

很显然明手梅花缺门并且有红心长套。你应该首攻方块,希望在敌方顶掉你的♠A之前建立一个方块赢墩。

♠A 4 3
♥Q 5
♦J 6 4
♣A Q J 9 5

48. 如果敌方使用黑木问叫,同伴有机会加倍敌方的人为答叫但并没有加倍,你就可以假设同伴在敌方的答叫花色上没有很强的实力。

南	西	北	东
1♠	/	3♠	/
4NT	/	5♦	/
5NT	/	6♣	/
6♠	//		

同伴有机会加倍5♦和6♣,但他都没有加倍。在决定首攻花色的时候,你一定要将这个因素考虑在内。

大牌首攻

49. 如果正常情况下你们持AK×(×)首攻A,那么下列情况就要首攻K:

- (1) 同伴叫过或者加叫过这门花色;
- (2) 敌方主打五阶或者六阶定约;

(3) 从第二墩开始,所有的 AK×都应该攻 K。

(4) 你只有 AK 双张。

(5) ** 你叫过这门花色,并且准备在第二墩转攻另一门花色的单张。

50. 如果正常情况下你们持 AK×(×)首攻 K,那么下列情况就要首攻 A:

(1) 你只有 AK 双张;

(2) 你有一门七张或八张套,并且同伴没有加叫过这门花色。如果同伴在这门花色上是缺门,他很可能将吃你的 K。

**51. 如果首攻人曾经显示持强牌或者显示在一门花色上有很强的实力,首攻 Q 就是表示持有 AKQ。

52. 通常应该避免从没有加叫过的花色中首攻 A,除非:

(1) 你在这门花色上很短,单张 A 或者 A×;

(2) 你叫过这门花色,但同伴没有加叫过;

(3) 敌方一直没有叫过无将,并且最终停在低花定约上。

推论

53. 如果同伴没有首攻你叫过的花色,你就可以假设同伴:

(1) 在你叫过的花色上是缺门;

(2) 在边花有单张;

(3) 在边花有连张大牌;

(4) 持有 A,并且担心庄家可能有 K;

(5) 忘记了叫牌过程。

54. 如果同伴有机会加倍敌方的人为叫品,比如斯台曼、杰克贝转移叫或者扣叫,特别是在高阶的情况下,但是同伴没有加倍,你就应该排除这门花色,从其他花色中选择杀着首攻。

55. 如果你可以推断出同伴有短套,并且你自己在将牌上有进张,

就应该首攻同伴的短套花色。(如果有必要,首攻的牌张应该包含花色选择信号。)

北	东	南	西
1♦	/	1♠	/
2♣	/	3♦	/
3♠	/	4♠	//

首攻♦9表示在红心上有进手张。事实上,你应该先加倍然后首攻方块。

♠A
♥A 9 3 2
♦9 5 4 3
♣Q 10 4 3

56. 如果你叫过两套花色,同伴示选你的第二套,你可以假设同伴在第一套花色上是短套。如果同伴首攻你的第二套花色,你可以认定同伴在将牌上有赢墩,不希望寻求将吃。(参考要诀 32。)

*57. 当你需要做盲目的首攻时,如果同伴有机会在一阶争叫但实际上并没有叫牌,你选择首攻这门花色就不要对同伴有过高的期望。

58. 当你持一手弱牌,同伴没有参与叫牌,而敌方最终停在一阶或二阶定约,你可以假设同伴在敌方的开叫花色或者叫过的其他花色上有实力。还有一种可能——敌方不懂得如何叫牌。

59. 如果敌方自愿叫到成局,你手上有开叫或者更强的实力,就不能对同伴有多少指望。如果同伴有一个Q的实力,那么对你已经是非常幸运了。

60. 如果你明确知道明手在一门花色上是缺门,首攻从A中低引往往有出人意料的效果。如果你发现明手是单张,暗手有K,可千万不要责怪我。

61. 如果同伴没有首攻未叫过的花色,并且首攻的既不是单张也不是大牌连张,那么同伴很可能在未叫过的花色上有A。

62. 如果同伴冒险低引,你发现自己莫名其妙地上手了,那么肯定

防守要诀