

美国桥艺教师协会年度得奖书

桥牌高手

- ◆ 300付精选牌局，全面解析  
各种主打的观念和技巧

# 桥艺主打技巧



美国桥艺国手及首席教师  
威廉·鲁特 (Williams·Root) 原著  
北京体育大学出版社

作者12次代  
表美国国家队出  
征重要国家大赛

桥牌高手

# 桥艺主打技巧

---

HOW TO PLAY A BRIDGE HAND

300 付精选牌局,全面解析各种主打的观念和技巧

威廉·鲁特(William S. Root)原著

北京体育大学出版社

**策划编辑** 尹进  
**责任编辑** 李建木  
**审稿编辑** 杨静  
**责任校对** 静一  
**责任印制** 陈莎

**版权登记号:图字:01 - 2005 - 0454 号**

**图书在版编目(CIP)数据**

桥艺主打技巧/(美)鲁特著. - 北京:北京体育大学出版社,2005.1

ISBN 7-81100-297-3

I . 桥… II . 鲁… III . 桥牌 - 基本知识  
IV . G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 140515 号

**桥艺主打技巧** (美)鲁特 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** 880×1230 毫米 1/32  
**印 张** 9.625

---

2005 年 1 月第 1 版第 1 次印刷 印数 4000 册

• 定 价 20.00 元

(本书因装订质量不合格本社发行部负责调换)

# 序



当我的好友威廉·鲁特要我为他的这本新书《桥艺主打技巧》写序时，我第一个想法是：“为什么专谈主打的书竟如此罕见？”自从1934年《华森谈主打》(Watson on Play)问世以来，很少有桥艺作家尝试去写一本探讨基本主打技巧的书。

就我的记忆所及，只有三本这样的书经得起考验，可称为传世之作。它们分别是：《高伦谈主打及防御》(Goren on Play and Defense)、尼可·加尔登(Nico Gardener)和维克多·摩尔(Victor Mollo)合著的《桥牌的打法》(Card Play Technique)，以及艾迪·卡特(Eddie Carter)的《完美的防御》(Defensive Play ComPlete)。这三本书有着共同的特点：作者都极具天赋，包括世界桥坛一流的高手及杰出的桥艺教师。

如果这是构成一部名著的重要因素，那么本书毫无疑问的亦可列名其中。威廉·鲁特不仅曾代表美国在世界大赛中竞逐多年，同时他优异的思考逻辑，更使他成为举世公认的优秀桥艺作家及教师。

这样的背景引起了我的好奇心，尽管近年来我已很少阅读桥艺书籍，但我仍然仔细地将这本书的初稿细细拜读。一切正如我所期盼的：流畅的文笔、完整的结构以及巨细靡遗的涵盖范围，使本书成为任何程度的桥手均可欣赏的好书。

这些年来，威廉在教授桥牌上已累积了许多优异而丰富的经验。他将这些充分地融合在书中：把每一付牌的每一步骤都加以分析，使这些例子完整而清楚地呈现在读者面前。在各章之后并附有测验，以测出你对该章的了解程度。

自桥牌这项游戏风行以来，这是我第一次推荐一本如此优良的桥艺书籍给广大的读者。而我更期盼威廉于写书之外，能再度披挂上阵，参加世界性的桥艺大赛。

莫瑞·雷瑞夫

# 目 次

<b>阅读本书之前 &lt;</b>	<b>1</b>
出牌前先思考!	1
无王合约中计算墩数的方法	1
王牌合约中计算墩数的方法	2
<b>第一章 如何处理一门牌组 &lt;</b>	<b>5</b>
偷 牌	5
朝着大牌引牌	8
偷还是敲?	8
限制性选择原理	10
安全打法	12
当桥引不足时	14
当敌方引牌时	15
测验与解答	19
<b>第二章 阻断敌方的桥路 &lt;</b>	<b>25</b>
无王合约中的扣住打法	25
王牌合约中的扣住打法	32
第二家跟大牌	35
危险的一方(避免法)	36
测验与解答	42
<b>第三章 桥路问题 &lt;</b>	<b>48</b>
让 送	48
盖吃大牌	54

	保护及创造桥引	57
	反阻塞打法	60
	抛舱打法(Jettison Play)	63
	测验与解答	66
<b>第四章 王牌桥引、时效、梦家王吃失徽 &lt;</b>		<b>72</b>
	用王牌作为桥引	72
	时效:优先掌握	78
	梦家王吃失徽	83
	测验与解答	89
<b>第五章 王牌控制 &lt;</b>		<b>95</b>
	清王的时机?	95
	保持王牌控制权	97
	建立旁门花色	102
	保护赢徽不被王吃	107
	预防超王吃及王牌升级	113
	测验与解答	118
<b>第六章 选择主控方、交互王吃、长门王牌王吃 &lt;</b>		<b>124</b>
	让梦家成为主控方	124
	反梦家打法	127
	交互王吃	130
	王牌长的一方王吃	133
	测验与解答	142
<b>第七章 跟着有利的机会走 &lt;</b>		<b>148</b>
	选择几率高的打法	148
	结合你的机会	153

未知牌张分配几率表	161
测验与解答	162
<b>第八章 从叫牌与首引中发掘线索 &lt;</b>	<b>168</b>
从首引中发掘线索	168
从叫牌中发掘线索	178
测验与解答	190
<b>第九章 计算牌型与挤牌 &lt;</b>	<b>196</b>
如何计算牌型	196
计算一门牌型	196
计算二门牌型	198
计算四门牌型	199
让送一墩再计算牌型	202
挤 牌	203
调整失墩数	206
假 挤	209
创造威胁张	210
自杀式挤牌	213
桥路问题	215
双 挤	217
测验与解答	220
<b>第十章 投入打法 &lt;</b>	<b>226</b>
投入任一防家	226
投入特定防家	227
迫成王吃垫牌	232
预防坏分配	234

101	表达自己不希望别人 赢得比赛	
102	赢得自己想要的	
103		
104	表达自己希望别人 赢得比赛	
105	你是否希望赢得比赛	
106	表达自己想要的	
107	赢得自己想要的	
108		
109	表达自己不希望别人 赢得比赛	
110	赢得自己想要的	
111		
112	表达自己希望别人 赢得比赛	
113	你是否希望赢得比赛	
114	表达自己想要的	
115	赢得自己想要的	
116		
117	表达自己不希望别人 赢得比赛	
118	赢得自己想要的	
119		
120	表达自己希望别人 赢得比赛	
121	你是否希望赢得比赛	
122	表达自己想要的	
123	赢得自己想要的	
124		
125	表达自己不希望别人 赢得比赛	
126	赢得自己想要的	
127		
128	表达自己希望别人 赢得比赛	
129	你是否希望赢得比赛	
130	表达自己想要的	
131	赢得自己想要的	
132		
133	表达自己不希望别人 赢得比赛	
134	赢得自己想要的	
135		
136	表达自己希望别人 赢得比赛	
137	你是否希望赢得比赛	
138	表达自己想要的	
139	赢得自己想要的	
140		
141	表达自己不希望别人 赢得比赛	
142	赢得自己想要的	
143		
144	表达自己希望别人 赢得比赛	
145	你是否希望赢得比赛	
146	表达自己想要的	
147	赢得自己想要的	
148		
149	表达自己不希望别人 赢得比赛	
150	赢得自己想要的	
151		
152	表达自己希望别人 赢得比赛	
153	你是否希望赢得比赛	
154	表达自己想要的	
155	赢得自己想要的	
156		
157	表达自己不希望别人 赢得比赛	
158	赢得自己想要的	
159		
160	表达自己希望别人 赢得比赛	
161	你是否希望赢得比赛	
162	表达自己想要的	
163	赢得自己想要的	
164		
165	表达自己不希望别人 赢得比赛	
166	赢得自己想要的	
167		
168	表达自己希望别人 赢得比赛	
169	你是否希望赢得比赛	
170	表达自己想要的	
171	赢得自己想要的	
172		
173	表达自己不希望别人 赢得比赛	
174	赢得自己想要的	
175		
176	表达自己希望别人 赢得比赛	
177	你是否希望赢得比赛	
178	表达自己想要的	
179	赢得自己想要的	
180		
181	表达自己不希望别人 赢得比赛	
182	赢得自己想要的	
183		
184	表达自己希望别人 赢得比赛	
185	你是否希望赢得比赛	
186	表达自己想要的	
187	赢得自己想要的	
188		
189	表达自己不希望别人 赢得比赛	
190	赢得自己想要的	
191		
192	表达自己希望别人 赢得比赛	
193	你是否希望赢得比赛	
194	表达自己想要的	
195	赢得自己想要的	
196		
197	表达自己不希望别人 赢得比赛	
198	赢得自己想要的	
199		
200	表达自己希望别人 赢得比赛	
201	你是否希望赢得比赛	
202	表达自己想要的	
203	赢得自己想要的	
204		
205	表达自己不希望别人 赢得比赛	
206	赢得自己想要的	
207		
208	表达自己希望别人 赢得比赛	
209	你是否希望赢得比赛	
210	表达自己想要的	
211	赢得自己想要的	
212		
213	表达自己不希望别人 赢得比赛	
214	赢得自己想要的	
215		
216	表达自己希望别人 赢得比赛	
217	你是否希望赢得比赛	
218	表达自己想要的	
219	赢得自己想要的	
220		
221	表达自己不希望别人 赢得比赛	
222	赢得自己想要的	
223		
224	表达自己希望别人 赢得比赛	
225	你是否希望赢得比赛	
226	表达自己想要的	
227	赢得自己想要的	
228		
229	表达自己不希望别人 赢得比赛	
230	赢得自己想要的	
231		
232	表达自己希望别人 赢得比赛	
233	你是否希望赢得比赛	
234	表达自己想要的	
235	赢得自己想要的	
236		
237	表达自己不希望别人 赢得比赛	
238	赢得自己想要的	
239		
240	表达自己希望别人 赢得比赛	
241	你是否希望赢得比赛	
242	表达自己想要的	
243	赢得自己想要的	
244		
245	表达自己不希望别人 赢得比赛	
246	赢得自己想要的	
247		
248	表达自己希望别人 赢得比赛	
249	你是否希望赢得比赛	
250	表达自己想要的	
251	赢得自己想要的	
252		
253	表达自己不希望别人 赢得比赛	
254	赢得自己想要的	
255		
256	表达自己希望别人 赢得比赛	
257	你是否希望赢得比赛	
258	表达自己想要的	
259	赢得自己想要的	
260		
261	表达自己希望别人 赢得比赛	
262	你是否希望赢得比赛	
263	表达自己想要的	
264	赢得自己想要的	
265		
266	表达自己希望别人 赢得比赛	
267	你是否希望赢得比赛	
268	表达自己想要的	
269	赢得自己想要的	
270		
271	表达自己不希望别人 赢得比赛	
272	赢得自己想要的	
273		
274	表达自己希望别人 赢得比赛	
275	你是否希望赢得比赛	
276	表达自己想要的	
277	赢得自己想要的	
278		
279	表达自己不希望别人 赢得比赛	
280	赢得自己想要的	
281		
282	表达自己希望别人 赢得比赛	
283	你是否希望赢得比赛	
284	表达自己想要的	
285	赢得自己想要的	
286		
287	表达自己不希望别人 赢得比赛	
288	赢得自己想要的	
289		
290	表达自己希望别人 赢得比赛	
291	你是否希望赢得比赛	
292	表达自己想要的	
293	赢得自己想要的	
294		

# 阅读本书之前



阅读本阐将有助于你了解全书计算墩数的方法。我将分别介绍王牌合约和无王合约中计算墩数的方法。但首先你必须做到：

## 出牌前先思考！

当防家首攻、梦家摊牌后，作为庄家的你第一件要做的事就是计算赢(失)墩及订定主打计划①，并且最好在梦家跟出第一张牌前完成。在出第一张牌前，耗费不到一分钟的时间(少数棘手的牌局也许费时稍长)是十分合理的，有些急躁的防家也许会抱怨你拖的时间太久，但防家也需要时间仔细研判如何防御。除非在牌局进行中，每次出牌你都要停下来思考，才会被认为慢郎中，否则开始时多想一会儿是没人见怪的。

## 无王合约中计算墩数的方法

在无王合约中，你首先应把两手牌的赢墩计算一下，然后找出一个最安全的打法，以获取额外的赢墩。以下是二个例子。

例 1：

北 ♠A5

♥QJ3

♦K764

合约：3NT

♣942

首引：♠Q

南 ♠K62

♥A7

♦1098

♣AKQJ10

两手牌已有八个赢墩：二墩黑桃、一墩红心及五墩梅花。你找到了一个确定可获得第九墩的途径吗？答案是用♠K 吃进首攻，拔♥A 再引红

① 在本书前十一章你的目标是完成合约，超墩的问题可以不必考虑。

心, ♠ A 就是到北家的桥引, ♥ Q(♥ J)即是你的第九墩。根本不必考虑敌方牌张是怎么分配的。如果西家有 ♦ Q, 你引 ♦ 10 就能吃到十二墩;但若 ♦ Q 在东家,则在你还来不及吃到九墩前, 防家已有足够的时间建立他们的黑桃以击垮合约了。

本例即可看出计算赢墩的重要性。你已有八墩牌, 仅再需一墩牌就可成约。这项讯息告诉你只要在红心上多得一墩即可, 不需要冒险打方块。若合约是 4NT、5NT 甚至 6NT, 你当然得建立方块赢墩。庄家的目标就是完成合约, 不能在合约有危机时就贸然寻求超墩。

例 2:

合约:3NT	北 ♠ 762 ♥ KQ1073 ♦ 87 ♣ K75
首引:♠ 4	♣ K75 南 ♠ AK ♥ 8 ♦ A96543 ♣ AQJ2

这付牌中你有七个赢墩:二墩黑桃、一墩方块和四墩梅花。你只能让敌方上手一次,因此必须放弃方块牌组;防家会在你建立方块之前,先建立黑桃击垮合约。

成约的惟一机会是发展出二墩红心。吃进首攻后,第二圈引小红心,若西家跟小牌,北家就用 ♥ 10 偷过。如果东家有 ♥ J, 合约会倒一或二墩。如果西家有 ♥ J, 你就能建立二墩红心完成合约。要是首圈红心北家跟 K 或 Q 的话,即使西家有 ♥ J, 仍只能吃到一墩红心(他拿 ♥ J × 的情形除外,但几率实在太小了)。这种打法只有在 2NT 合约时是正确的,因为你仅需八墩牌即可成约。

### 王牌合约中计算墩数的方法

由于在王牌合约中,有太多方法赢得(或失掉)牌墩,因此计算墩数及拟定主打计划就比较复杂。即使计算墩数的方法也有争议:有人认为应和无王合约一样计算两手牌合起来的赢墩,有人是计算某一手牌的可能失墩,也有人既计算赢墩又计算失墩,但很少能兼顾赢墩和失墩,又不浪费时间或干扰敌方的。

根据我的教学经验,我认为第二种方式较适合初学者运用,所以本书就采用这种计算方式。书中大多数的牌例都是计算庄家手上的失礅——以王牌较长的一方为准。只有在第六章有些例外,我会在“让梦家成为主控方”那一节中加以说明。

下面有二个例子来说明计算失礅及策划主打的方法。

例 3:

北 ♠ A72

♥ 98

♦ 764

合约:4♠

♣ Q9532

首引:♦ K

南 ♠ KQJ109

♥ AK73

♦ AJ

♣ 84

你(南家)手上有五个失礅:二礅红心、一礅方块、二礅梅花。由于三个低花失礅是无可避免的,因此你需安排北家的王牌吃二次手上的红心才行。

用♦ A 吃进第一礅后不要急着清王,先提掉♥ AK,然后用♠ 7 王吃第三圈红心。除非红心坏于 5 - 2 分配,或是东家只有二张红心且带♠ 8(超王吃你的♠ 7)合约才有危险。假定♠ 7 吃到了,就引♠ 2 到手上的♠ K,再用♠ A 王吃手上最后一张红心。现在你就有十礅牌了:五礅黑桃、二礅红心、王吃二礅红心和一礅方块。

例 4:

北 ♠ 9843

♥ 754

♦ A102

合约:4♥

♣ A63

首引:♠ K

南 ♠ A10

♥ AKQJ10

♦ 865

♣ K92

你开叫 1♥,西家盖叫 1♠,最后你们叫到 4♠。你有四个失礅:一礅黑桃、二礅方块和一礅梅花。你所面临的挑战是如何减少一个失礅,所幸有一个办法可以让你建立梦家的♠ 8,你可以用它抛掉一个失礅! 以下是

全手牌,让我们边打边分析。

北	♠ 9843 ♥ 754 ♦ A102 ♣ A63	东	♠ 65 ♥ 832 ♦ J974 ♣ QJ107
西	♠ KQJ72 ♥ 96 ♦ KQ3 ♣ 854		
南	♠ A10 ♥ AKQJ10 ♦ 865 ♣ K92		

以♠A赢进首攻,清三圈王牌,再引♠10迫使出敌(西)家的♠J。假定西家转攻♦K(最佳防御),你用♦A吃进。接着引♠9迫使出西家的♠Q,手中抛掉一张方块。西家再取一碰♦Q,也是防家的最后一碰;你将可用♣A下桥,用♣8垫去梅花失碰。

# 第一章 如何处理一门牌组



在着手处理全付牌局前,最好先研究如何处理一门牌组。一门牌张的组合不下数千种,而本章仅选出五十个例子加以说明。任何一位桥手想要熟记每一种牌张组合及最佳打法是不切实际的,不仅内容太多,尤其在二种打法的成功机会差距很小时,要分清何者较好十分困难,只是浪费时间而已。最好的办法便是将以下的重要打法牢记,而在实践时加以灵活运用。

在敌方叫牌和攻牌中找寻线索,通常也有助于对这门牌组情况的掌握。这些在以后的几章中会有更详细的介绍。现在仅就敌方未提供任何线索时,透过明确的分析找出处理一门牌组的最佳方式。<sup>①</sup> 在本章开始之前,你可参考第 175 页的“未知牌张分配几率表”。

## 偷 牌

偷牌是:当你希望或推测某张或某些大牌在敌方的分配状况后,由自己有利的一方出牌,使得较小牌张获得赢墩的一种打法。尽量不要引大牌进行偷牌,除非下家盖吃这张牌后你可以获得更多的利益。

以下是几个例子:

例 1: 北:Q7  
南:A43

从你手上引一张小牌到北家的 Q,如果西家有 K, Q 就可以吃到一墩了。这种打法成功的几率为 50%。

例 2: 北:QJ10  
南:A32

<sup>①</sup> 本章的例子都是在说明一门牌张的组合,与其他各章列出四家牌的情形有所不同。但全书的共同处则都是以北家为梦家而南家是庄家。此外若是没有特别注明,一律假定两手之间的桥引畅通,你可以从任何一方引牌。

从北家引出 Q、J 或 10，打算偷东家的 K，如果东家有 K，无论他是否盖上，你都可赢得三墩牌。

例 3：

北：QJ6

南：A742

你的目标是赢得三墩牌，正确的打法是从手上引小牌而北家跟 Q 或 J，若你赢得这墩，以旁门花色回手后再引小牌。如果西家有 K，则不论牌张如何分配，你都可以赢得三墩。要是东家在第一墩时以 K 吃了你的 Q，你只得期望这门花色是 3-3 分配才能吃到三墩。

这个方法要比你从北家引出 Q 或 J 要好得多。假设你引 Q 或 J，东家有 K 时一定会盖上，或是被西家盖吃，此时唯有 3-3 分配你才能赢得三墩。当你计划打出一张大牌来偷牌时，不妨考虑：“若是这张牌被盖吃时，我该如何处理？”要是你无法找到答案，那就不要引这张大牌。

例 4：

北：J65

南：AQ103

赢取四墩最好的机会是从北家引小牌，假定东家跟小，则以 Q(或 10)偷过；要是成功的话，则回到北家再引小牌以 10(或 Q)再度偷过。第一圈或第二圈引出 J 偷过是错误的，如果东家持单张或双张 K，他将盖过 J 而使你损失一墩牌，从北家引小牌就不会因敌方牌张的任何分配而有额外的损失。但若你手中持 AQ109 时，从北家引 J 就很安全了，即使东家以 K 盖上，你仍有 Q、10 和 9 可赢得剩下的赢墩。

处理一门牌组的正确途径端视你在这门花色中需要几墩牌而定。以下牌为例，你如何在下牌中吃到四墩？若只要吃三墩时，又该如何进行呢？

例 5：

北 AQ63

南：J542

赢取四墩的惟一机会便是西家持双张带 K，从手中引小牌并以 Q 偷过，如果 Q 吃到了，再拔 A 希望击落 K。要注意此时引 J 是毫无希望的打法，西家会扑出 K，你就没有机会吃到四墩牌了。

若你的目标是赢得三墩牌，则你应于梦家出 A，以防东家持单张 K。在敌方 3-2 分配的情形下，你无论怎么打都能赢得三墩；但若某一防家持四张带 K，则你只能赢到两墩牌。

例 6：

北：AK32

南：J8

若你想要赢得三墩牌,就从北家引小牌到你手上的 J。要是东家有 Q,你的 J 将赢得一墩。

例 7: 北:Q105  
南:K74

如果西家有 J,你用 10 偷过便可吃到两墩。无论如何,第一圈你须先从北家打小牌,要是东家友善的掉下 A 或 J,则你所有的问题就都解决了。要是东家跟小,你就跃起 K,不论 K 是否吃到,你都在下次引牌时用 10 偷过。

例 8: 北:KJ2  
南:765

首先,你从手上引小牌到北家的 J,若东家以 Q 赢吃,下次你就再由手上引小牌至北家的 K。这是一付说明“双偷”的例子。要提高你的胜算,了解各种组合的变化是很重要的。在这付牌中 A 与 Q 共有以下四种组合:

	西	东
(1)	AQ	—
(2)	A	Q
(3)	Q	A
(4)	—	AQ

如果是(1),你将赢得两墩。几率仅为 25%。

如果是(2)或(3),你可赢得一墩。几率为 50%。

如果是(4),你将一墩也吃不到。几率仅为 25%。

在前三种情形下你至少可以赢得一墩,也就是你有 75% 的机会。

例 9: 北:AK10  
南:954

如果西家有 Q 和 J,你从手上引小用北家的 10 偷过,可取得三墩。这是另一个双偷的例子。由前表可知两张牌都在西家的几率只有 25%。

例 10: 北:A102  
南:Q75

你的目标是赢得两墩牌,最好的打法是从北家朝着手上的 Q 引小牌。如果西家以 K 吃进,稍后你再由手上引小牌以北家的 10 偷过,除非西家有 K 而东家有 J,否则你都可以取得两墩牌。

例 11:

北: AJ9

南: 542

赢得两碰的最佳打法是由手中引小牌并打算用北家的 9 偷过, 这种打法称之为“三偷”。如果东家以 K 或 Q 吃进, 稍后你就再从手上引而用 J 偷过。要是西家持 K10 或 Q10, 你将赢得两碰。成功的几率并不大, 但总比第一圈便以 J 偷过的胜算高得多, 那只有在西家同时有 KQ 时才会成功。

例 12:

北: Q432

南: A1098

赢得三碰的最好方法就是重复的偷过东家, 从北家引 2 到手中 10 (或 9、8)假定西家以 J 吃进, 稍后你就再从北家引 Q 偷过。若东家有 K 或 J, 甚至是 KJ, 你就有 75% 的机会可以吃到三碰。

### 朝着大牌引牌

例 13:

北: QJ53

南: K74

若是敌家以 A 吃了你的 K、Q 或 J, 你吃到三碰的惟一机会是该门 3-3 分配。若你能让 A “扑空”——吃不到你的大牌, 则不论牌张如何分配, 你都能吃到三碰牌。所以最佳打法就是从手上朝着 Q(或 J)引小牌, 若赢得此碰, 便以旁门花色回手, 再朝着 J(或 Q)引小牌。要是西家持单张或双张 A, 不管敌方是如何分配, 你都可以赢得三碰。要注意的是, 朝着手上的 K 引小牌并不是好打法, 因为你只能引一次而已。

例 14:

北: K654

南: Q732

在本例中, 取得三碰的惟一方法, 就是打定某一防家持带 A 的双张。但你还得猜对是哪一家再决定要怎么打。如你认定西家持带 A 双张, 就从手中引小牌, 若西家跟小则出 K, 再从北家引小牌, 手上也跟小, 让 A 自动“跌落”, 这样你就以可吃到三碰了。如你认定东家持双张带 A, 则将前述手顺颠倒, 先从北家引小牌到手上的 Q。

### 偷还是敲?

有时你得决定是偷过或用大牌敲落。此时该门牌组的长度是你重要的参考依据。

例 15:

北: AQ105

南: K2

你的目标是贏到四墩。而在提掉 K 后面临了抉择:次圈是以 10 偷过呢,还是连拔 A、Q 希望击落 J? 百分率建议你用偷的。敌方共拿了七张牌,偷牌成功的几率为 50%,比期望某一敌家持三张带 J 的几率要大一些。

例 16:

北: AQ104

南: K73

你拔 A 及 K,却未看到 J 被敲落,现在你由手上引小牌,西家跟小,你是从北家跟 Q 还是 10 呢? 敌方起始共有六张牌,就百分率的观点而言,此时东家持的 J 机会略高于西家,因此用 Q 硬敲比用 10 偷过,成功的几率较高。

例 17:

北: A1098

南: KJ52

你有一个“双向偷牌”的机会偷到 Q,得先猜对哪一个防家持有它。首圈先拔 A 或 K,以防某一敌家有单张 Q。若 Q 未被击落,则由兑取大牌的一边引小牌,用 10 或 J 偷过。当敌方共有五张牌时,偷牌成功的几率将远超过以 A、K 敲落的几率。

例 18:

北: KJ4

南: A10852

这是另一种形式的双向偷牌,但你若要在这门花色上不失墩,则必须打定东家有 Q,即使他是四张带 Q 也可以。先提掉 K,接着引 J 进行偷牌。如果东家以 Q 盖上,南家就用 A 吃进。此时若西家缺门,则以旁门花色到北家引小牌,用手上的 8 偷东家的 9。

若你首圈提 A,则在西家持带 Q 的四张时,就无法避免不失墩了。

例 19:

北: AKJ1075

南: 42

你再次遇到缺五张牌带 Q 的例子,但这次在偷牌前不能先提大牌,否则就只能偷一次牌。要是西家持 Q × × ×,你须偷二次牌才能吃通这门花色。这样打只有在东家持单张 Q 时才会失败。

例 20:

北: AKJ1075

南: 632

首圈你先兑取 A(或 K),以防敌家单张 Q 或东家缺门(西家缺门时必