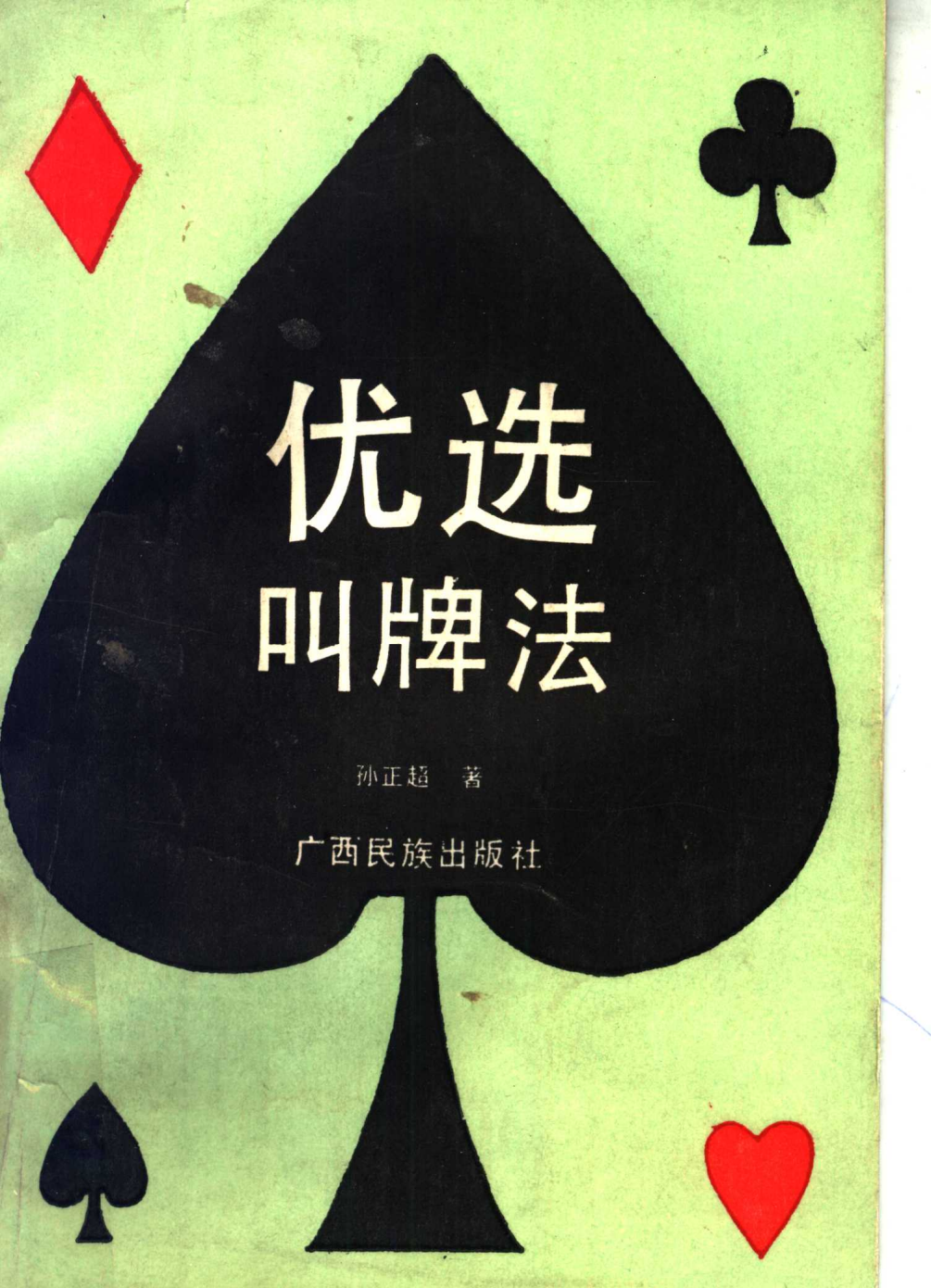




优选 叫牌法

孙正超 著

广西民族出版社

优选叫牌法

孙正超著

广西民族出版社

优选叫牌法

孙正超 著

☆

广西民族出版社出版

广西新华书店发行

广西南宁市社会福利印刷厂印刷

*

开本787×1092 1/32 5.375印张 110千字

1991年6月第1版 1991年6月第1次印刷

印数：1—7000册

ISBN 7-5363-1185-0 /G·477

定价：2.20元

前 言

谈这本书要注重实践性，讲实效，讲实用，先不要在理论上兜来兜去，给自己划那么多的问号，这为什么、那为什么。我这话，不是忽视理论，有理论做指导是万事之本，但理论来源于实践，先从实践开始。

桥牌爱好者，初学者，不要企求一口气读完全书，防止闹晕了头。先学会丢失墩计算一节的内容，只需一个小时，再学会加墩计算一节，你和你的同伴采用本法，就可以坐在牌桌上玩牌了。最初会弄出许多笑话。成功中得乐趣，失败中得懊恼。从这两者之中先获得实感，再思考、再总结、再运用，循序渐进。

笔者在手稿完成后，得到黄晓林同志、杨崇礼同志的帮助，特在此向以上二位同志深表谢意！

目 录

第一章 基础与概论

第一节	丢失墩计算.....	(1)
第二节	加墩计算.....	(3)
第三节	开叫总则的规范.....	(4)
第四节	调整叫限.....	(6)
第五节	关于开叫.....	(7)
第六节	关于应叫.....	(11)
	附：对加墩计算时的附带说明.....	(13)

第二章 开叫与应叫

第一节	要保证开叫限的质量.....	(18)
第二节	要保证叫套的质量.....	(28)
第三节	选择制约 3 NT.....	(33)
	附：第一次牌桌上的练习.....	(37)

第三章 特殊牌情的特殊处理

第一节	开叫1NT.....	(53)
第二节	2♦开叫与应叫.....	(64)
第三节	2♥、2♠开叫与应叫.....	(70)
第四节	3花色开叫与应叫.....	(79)

第四章 应叫中的难题与处理方法

第一节	能否成局的边沿性叫牌.....	(87)
第二节	邀请进局.....	(90)
第三节	反检验的方法.....	(93)

第五章 成局与进贯之间的叫牌

第一节	夺叫限.....	(98)
第二节	2♣开叫与应叫.....	(105)
第三节	2NT开叫与应叫.....	(126)
第四节	大满贯叫牌.....	(135)

第一章 基础与概论

构成“优选叫牌法”的基础，或曰基本依据为：

- 一、一手牌以失墩计算为开叫基础；
- 二、应叫方以加墩计算为制约依据；
- 三、开叫与应叫以约定叫与实叫相结合而展开；
- 四、以开叫总则为规范，表达一手牌的综合性特色；

五、本法是在前四条的基础上派生出来的，前四条熟习并掌握好了，其它方法就可以不断在实践中逐步熟练，运用掌握之。

第一节 丢失墩计算

开叫条件，是以丢失墩计算为重要前提条件之一来制定。以它来体现一手牌的结构与特性。

计算方法，列表于下：

♠♥♦♣四种花色计算失张，每种花色长度不限，计算时以失3张为限，第4张起不计算在失张之内。

AKQJ为大张，×为10以下小张牌，每种花色×小张牌，可以延伸至13全副花色张数为止：

AK×××——失1墩

AQ×××——失1墩

KQ×××——失1墩

AJ×××——失2墩

KJ×××——失2墩

QJ×××——失2墩

A××××——失 2 墩

K××××——失 2 墩

Q××××——失 2 墩

J××××——失 3 墩

×××××——失 3 墩

单张：

A，——不计失张

K，——失 1 墩

Q，——失 1 墩

J，——失 1 墩

×，——失 1 墩

双张：

AK，——不计失张

AQ，——失 1 墩

A×，——失 1 墩

KQ，——失 1 墩

K×，——失 1 墩

QJ，——失 2 墩

Q×，——失 2 墩

J×，——失 2 墩

××，——失 2 墩

缺门：

——，不计失张

快速胜张连张：

AKQ，——不计失张

AKQ×，——不计失张

AKQ××，——直到挂若干小张，不计失张。

问：发给你一手牌，请查看这手牌，有多少失墩？照上表计算，有几次视察，几次练习，就可计算清楚。

第二节 加墩计算

指制约时，联手间处于应叫人的地位（开叫与应叫，在叫程中常有制约地位转换）加墩计算如下：

凡在同伴支持过的，并已选做将牌的花色上握有：

A、
K、
Q、

} 属于完全加墩。

确定将牌之后，在旁门副花上有：

A、
缺、
单、

} 属于完全加墩。

缺门与单张，在将牌配合上，有足够的支持张（不少于3张）为前提。缺门在一门花色上被全部控制不失墩，可见其实效与价值。单张也只失1墩即全控。缺门在试贯问叫中，不以实控报出，单张进贯前计算为1完全加墩，在进贯时不报等值，其价值降为半加墩。

Q在副花上，不计算为加墩。

K在副花上，不属于完全加墩，属于半加墩。但在加墩计算时为1加墩数。对低限应叫时，应富裕1K或1加墩为宜。对高限应叫时，K的加墩往往是有效的。

试贯问叫要弄清联手间，实在掌握第一、二轮控制即A

与K的控制实数。

副花上持有AK与AKQ连张大牌，在加墩计算时的应用。其A为完全加墩，连张的KQ属于辅助性的加墩。确定无将定约，AK或AKQ连张即是绝对的进手张次又是绝对的胜张。但在有将定约时，A是绝对的完全加墩，而连张的K不直接参加加墩计算。在将牌上有较佳配合，已知同伴旁的花色不失控，其它加墩已够成局数，这时的连张K就成为富裕数，才可在几阶上制作合约。在以上的条件下，辅助性加墩，有辅助之可能。因为庄家将牌与副花无上，无失控之漏洞，防守方攻不破时，辅助加墩，才可起到有效的作用。

孤K与单张等值，不加不减，只算1加墩。

对K的加墩计算运用时，要在实践中逐步熟练、掌握与运用。

以上的加墩计算，为应叫方予制问叫方案直到制作合约的依据。（注、附：附带说明。）

首视加墩数的掌握情况，就可预见到，以某阶级制约为佳，配与不配，某种情况下，会处在几线的水平上，其清晰度，显然可见。

第三节 开叫总则的规范

1 ♣开叫，

属于低限，弱性，丢失7墩。

牌点	控制	可赢墩	长套赢墩	取中点
10—14	3—5	4—5	6	12

只在此叫限，尚有两个条件可开叫1 ♣，

具备13点牌力，（大牌点）或具有5控制，失8、9墩
 不忌。

1♦开叫；

属于中限、中性，丢失6墩

牌点	控制	可赢墩	长套赢墩	取中点
13—15	5—6	5—6	7	14

1♥开叫；

属于高限，示强性，丢失5墩

牌点	控制	可赢墩	长套赢墩	取中点
15—17	6—7	6—7	8	16

1♠开叫；

属于高限，强性，丢失4墩

牌点	控制	可赢墩	长套赢墩	取中点
16—20	7—8	8—9	9	18

2♣开叫；

属于极强性，丢失3墩

牌点	控制	可赢墩	长套赢墩	取中点
20—24	9—10	9—10	10	22

畸异牌型，有长套、有缺门、单张构成，只失3墩。

（注）1♠开叫、无A、控制低于7，降1限。②2♣开叫，
 牌点低20，控制低于8，降1限。

2NT开叫；

属于超强性，并属于试贯性开叫，

牌点 控制

24点以上 9控制以上

大体均型牌，非均型可降低条件，失1—2墩即可。

第四节 调整叫限

一手牌的总牌情（特色或特性）自然合乎总则规范，但质量上各有其差异，不必硬性强记。

但在调整叫限时或应叫的概算时，容易推算的两个主要之点；

（一）每个叫限，控制顶点

叫限	控制	
1 ♣——	5	控制高过此顶点，每高过1 控制，提高1叫限。 （参照丢失墩，丢失的负数 多，控制的正数提升，要适当掌握。）
1 ♦——	6	
1 ♥——	7	
1 ♠——	8	
2 ♣——	9	

（二）取中点

叫限	取中点	
1 ♣——	12点	凡在大牌点上高过取中点4 点提高1叫限（即叫限点力顶点超 过2点）。
1 ♦——	14点	
1 ♥——	16点	
1 ♠——	18点	
2 ♣——	22点	

〔注〕：达到该叫限控制的顶点数，又视大牌点力超过取中点3点即提高1叫限。

以上为提高叫限的规范与标准。

〔注〕：（1）一手牌无A降1限。

(2) 丢失墩条件符合，一般不调整叫限，但在控制和点力上，低于该叫限的最低点要降限或不开叫。进入高限开叫，质量上(指控制与点力)距规范差距大、太弱、太低，为稳妥起见可降低叫限开叫。质量低、又是均型、低于取中点，不开叫或降限。

(3) 凡均型牌，均高过该叫限的取中点，大体高过2—4点之间。

第五节 关于开叫

叫限属于约定性开叫。

表达一手牌的组合与构成的特色，具有综合性质。

以1 花色表达实力，给叫牌空间留有充分余地，具有最大的安全感。

同伴应叫(除一盖一具有虚叫性质外)，均进入实叫。

首要的任务，寻找将牌配合，为制作合理定约打下基础。

制定合约的选择次序：(1) 高花，(2) 无将，(3) 低花。

表达叫限为制约的前提，选择将牌配合为制约的条件与基础，二者紧紧相关。

本法的优越性之一：清晰度。联手间能及早的反映出联手合的水准线与限度。

1♣开叫，将牌配合为前提，同伴具有4加墩，就构成高花或无将的成局条件，有5加墩绝大多数成局。

1♦开叫，将牌配合为前提，同伴具有3加墩，就构成

高花或无将的成局条件，有 4 加墩可望成局。

以上为概算上的基本概念。其它概算以此类推。

注意，另外的一个基本概念：

叫限加上应叫方的加墩，加叫到叫阶的合适处，将牌基本配合（4—4 配合）。存在二下之误差：

- 1、有一墩牌在打法中去解决；
- 2、有 1 墩牌在分配的位置上，存在得与失的问题；
- 3、存在偶然性，可能问题还要严重些；

甲，将牌上在敌手一方奇偏；

乙，需要的关键张不对号或联手间在旁门花上互有 3 小张失控，迅速丢失；

丙，旁门花色在敌手一方有单缺，另方首攻后再攻，供对手将吃。

以上在制约的基本概念上，要经常引起注意。靠经验、靠熟练，会妥善处理之。

开叫，也就是有一方具有开叫条件，叫出第一声叫牌，交待叫限，此后问叫，答叫均进入实叫或间之动用约定问叫，形成一系列叫程。

开叫人表达叫限后，进入实叫才可表达：

1、以某种花色为主要构成，抑或一套、抑或两套或均型。

2、联手间相互表述牌型，其任务是在找寻将牌配合，为制定合理定约奠定基础。

开叫人，不表达叫限，而以实叫开始，在二副水平上，以花色开叫（♣除外），专称之谓实叫杀伤叫牌，简称“杀伤叫”。留待杀伤叫与争叫中的杀伤叫章节讲述。还有三副

花色开叫也留该章节讲述。

以叫限开叫以后，进入实叫。

现在讲开叫方再叫的一般的报牌方法与要求，供初学者玩牌时掌握的方法。

同伴间可以事先约定报 5 张套。报 5 张套，这是在以后开叫与应叫章节中所采用的方法。

在牌型的概率上，多为均型牌，4—3—3—3，4—4—3—2，5—3—3—2，5—4—2—2（介乎于均型与非均型之间）。具有 4—4 与 5—4 两种花色套也居多，这种情况多以叫限开叫后，准备与同伴寻找将牌上的配合。

同伴间进入实叫，第一声实叫，必是自手牌的第一选择。时空允许下，叫出第二套选择，有时进入第三种花色的选择，才是将牌的较佳配合。多数情况，要在同伴间第一实叫花色上做出选择与配合。

注意：

（一）第一声实叫，必选自高花的可叫套与再叫套，甚或是坚持叫套。要求开叫方高花的 4 张或 5 张套上有 A K Q 大牌的 1—2 挂头，应叫方表支持，只保证支持的张数，强 3 帮或 4 支持张。

（二）同伴间第一声实叫以低花报套，多是高花无可叫套，也许高花上只有 3 张套报不出，可能具有一较好的低花套，仰或双低花套，若第二次报高花套，必属低花套强过高花套，可推断出低高两套，高花是 4 张质量低的套。

（三）不成为叫套，不可在实叫中报出（在同伴的接力问叫时例外）。报叫套的首要目的是选择将牌配合。所以，

应予以重视的一条要则是：同伴间要重视双方的第一声实叫。

(四) 叫程中，如将牌严重失配，应及早停叫。

(五) 高低花两套，低花强过高花，如♥J 8 4 2、♣AK 7 5 3，属于开叫方，先报♣套，有机会再报♥套。如是应叫方，先报♥套，再报♣花套。

(注：本法无顺叫与逆叫之谓)。

(六) 无论开叫方与应叫方，某方具有高花两套、4-4套或5-4套，均以先♥后♠报出，支持张有4张，立表支持。在叫线水准允许下，♠4张♥3张或♠5张♥3张，只要♠有4至5张套要报出，再回头以♥3支持张再支持同伴也不迟。

(七) 开叫方高花属再叫套，要连报二次，除对同伴花色支持有利外，要坚持报出。双方都本此原则：尽自己所能所想、所愿。叫两次的再叫套（特别是高花套）如：

A K × × ×,

K Q × × ×

A J × × ×

K J × × × ×

若手上遇有高花、A K Q × ×或A Q × × × ×，叫过两次也未得同伴支持，就要转为支持同伴叫过的花色。

【注】：本法凡动用2NT均属控制问叫。

对叫套的掌握与运用，在实践中也就是在叫序的过程中，有着重要的作用。

守则：

(一) 开叫方在同伴应叫、问叫的条件下，不可自行停叫。也即应叫方每一叫牌，都具有逼叫一轮的性质。

(二) 叫程中，无论哪一方，谁首先动用问控制约定叫

牌，制约权就迁移在谁的手上。

（三）低限开叫，同伴跳叫夺叫限，双方共同掌握制约权。或由某方做出试贯问叫，是否进贯，由问叫方决定。

第六节 关于应叫

当同伴开叫、露出叫限或2线以上的杀伤实叫，即够开叫条件的一方，率先表达了牌力和牌情，这是以后一系列叫牌的前提条件，为制作合理定约提供了前提条件和基础。

应叫方的主要任务：

（一）首要的是掌握叫线的高度。水平线低，一盖一虚叫（具有逃叫性质），水平线高，进行每一问叫，都有逼叫性质。

（1）一盖一叫牌。指开叫花色的高一级花色盖叫，可以是虚亦可以是实。准备开叫方实叫就逃掉不再叫牌，这是实。同伴进入实叫后，再叫牌即是虚。抑或留在敌方争叫后，在同伴实叫的基础上加线争叫，开叫方有叫限，有实叫，以后的进程由应方同伴来调度、来决策。

（2）一盖一应叫以外，应叫方采取的停叫信号有：一是1NT应叫，二是同样花色连叫两次。三是低花的不寻常跳叫，四是针对1♣/1♦的低限开叫，不经一盖一问叫直接叫2♣/2♦，为止叫信号。

（3）第二位的上手有争叫，应方叫派司，也有虚有实，让过这一轮叫牌，便于让开叫方，在无严重阻击情况下露出实叫，再决定再叫牌和问叫的方案。如再轮仍叫派司，即表示无力应叫。