

弗兰克·斯图尔特 兰德尔·巴伦 合著

上

王子旗 译



——高级桥牌课本

# 桥牌取胜秘诀

北京科学技术出版社

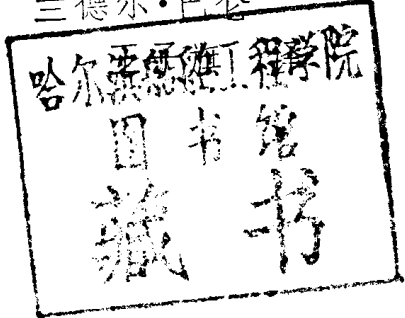
G 872  
S 78-2  
1

366057

# 桥牌取胜秘诀(上)

——高级桥牌课本

弗兰克·斯图尔特 合著  
兰德尔·巴仑



北京科学技术出版社

(京)新登字207号

**桥牌取胜秘诀(上)**

——高级桥牌课本

弗兰克·斯图尔特 合著

兰德尔·巴伦

王子旗 译

北京科学技术出版社出版

(北京西直门南大街16号)

邮政编码 100035

---

新华书店总店科技发行所发行 各地新华书店经销

三河科教印刷厂印刷

787×1092毫米 32开本 6.375印张 143千字

1992年11月第一版 1992年11月第一次印刷

印数1—8000册

---

ISBN 7-5304-1132-2/G·036 定价:4.20元

## 译 者 的 话

斯图尔特和巴伦皆为美国著名桥牌专家和桥牌著作家，并长期从事桥牌教学工作。二人著作很多，他们还合作写了两套桥牌教科书，本书是“桥牌课本”专为高级桥牌手写的。

桥牌，像许多著名专家说的，是思想运动，若只是一堆规章，按书本行事，它便不会有那样大的魅力，也不会受到如此广泛的欢迎。特别高级桥牌手，仅有熟练的基本功，能够运用基本技艺还是不够的，要善于捕捉牌桌上任何可以利用的现象，以才智取胜。这是高级牌手真正考验他们技能，因而也是最有兴趣的领域之一。本书所教你的主要就是这方面的问题。

读者不免要问，这方面的问题究竟是什么？译者绝不得要领。我想举作者一副牌例作点滴介绍，并以他当时心情来写，也许读者更感兴趣。

弗兰克·斯图尔特为百慕大杯赛冠军，他与世界超一流名将，意大利葛罗素的决战曾轰动一时。

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

斯图尔特在他“高级桥牌手的防御”（我已介绍给中国读者）一书中写道：我作为美国队参加百慕大杯赛。对方叫成了7♠定约。我是东，北曾应叫梅花，我希望同伴首攻梅花而叫指示性加倍，对方叫再加倍。这是不祥之兆，南必定梅花缺门。果然，同伴首攻♣2，真要我好看！庄家是意大利葛罗素，从明手出小牌，我打出♣A，庄家将吃，肃清将牌，用红心入明手，♣K和♣Q垫掉南手中两个方块输张，继续打出♣10。我出张小梅花！显然，西应有♣J，庄家又将吃！我们击败定约一墩，并得到百慕大杯。我高举奖杯绕牌桌转，成千入喝采和叫喊我的名字。“这没有什么，不过是诈出牌！”你会这样讲。但有一条可以肯定，面对铁打不宕的定约，不是所有的东家都能寻找到这种机会，我们还必须加上一句，脑筋灵敏之外，神态、举止的自如，也是高级桥牌手的“技术”之一。

有必要重提爱德温·坎特一句话：没有书本知识，不能成为好桥牌手；只照搬书本，当不了冠军。胜利属于善动脑筋的牌手。本书所教你的就是这方面的技能。

译 者

## 目 录

---

第一章	叫牌计划	( 1 )
第二章	计算	( 15 )
第三章	加倍和再加倍	( 29 )
第四章	推理和推理计算	( 50 )
第五章	提高你的想象力	( 64 )
第六章	高超的庄家打牌技术	( 84 )
第七章	技术加倍后, 你的争叫判断	( 105 )
第八章	庄家的高级技术——欺诈术和心理战	( 127 )
第九章	双人赛的策略	( 148 )
第十章	现代约定叫和规定	( 173 )

## 第一章 叫牌计划

思考和计划将占本书很大比重。明手摊牌，在出第一张牌之前，一个好庄家尽可能周详地制定他的打牌计划。作为庄家，你会经常计算你可得的赢张和可能的输张，你会考虑各种问题，如时效、桥路、躲避等等。其图像在脑际闪现过程中，一个成熟的庄家便将一副牌惊人地整理出来。

然而，这里是另一种不同的计划，我们涉及的是叫牌计划。举个最普通的例子：

你的牌为：

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

你的同伴开叫1♥，你可能应叫2♣，下一步打算支持同伴红心。另一些场合，你可能像个棋手要看出几步棋，你预测叫牌的进程，以使你晚些时候便于再叫。或者给己方打牌提供优越条件。

或许最简单的预测是你开叫牌之后，计划你的再叫牌。好的桥牌手开叫牌以后，同伴作任何应叫，他都计划好怎样再叫牌。

1. ♠ Q ×  
♥ A Q × × ×  
♦ K J ×  
♣ A 10 ×

你开叫。如果叫1♥,你预测同伴很可能应叫什么?1♠,对的。现在你面临再叫牌。再叫2♥,那是低限牌,红心长套;再叫3♥,那是六张套,质量更好;叫1NT,大牌点太多;2NT,大牌点又不够。但你又没有另外花套好叫,所以为你预防这种再叫牌时的窘境,较好是开叫为1NT。此例中如果黑桃和红心套对换,可开叫1♠,同伴应叫任何新花必在二阶水平,你再叫牌便不会有什么困难。不过2—5—3—3牌型,避免再叫牌的麻烦,适于叫1NT。同时1NT对你的牌反映也较清楚。

<p>2. a ♠ A 10 × × ×          ♥ ×          ♦ × ×          ♣ A K J × ×</p>	<p>b ♠ K Q J 10 ×          ♥ A ×          ♦ ×          ♣ Q × × × ×</p>
<p>c ♠ × × × × ×          ♥ A ×          ♦ ×          ♣ A K Q 10 ×</p>	<p>d ♠ A K × × ×          ♥ ×          ♦ A ×          ♣ K Q 10 × ×</p>

黑牌5—5两套时开叫哪一套,是常碰到的难题。有的建议开叫1♠,理由是避免失去黑桃高花配套,比较积极,也免掉开叫1♣,同伴应叫1NT或加叫2♣时,再叫牌的困难。因此,似乎开叫1♠还不错。但是,你应根据牌的情况,选择不同的开叫:

a 开叫1♣,再叫1♠。你不致于报不出好梅花套,但这种低限牌,同伴二阶水平应叫你1♠的叫牌之后,你不可三阶水平再叫\*。

---

\*不可让同伴误解你为6—5两套。



b 开叫1♠，再叫黑桃。梅花弱套不必报它。

c 开叫1♣，可能的话在一阶水平再叫黑桃，较再叫梅花好。视五张黑桃为四张套。

d 开叫1♠，如果同伴应叫红牌，可于三阶再叫3♣。

3. a	♠ ×	b	♠ Q × × ×
	♥ K 9 × ×		♥ ×
	♦ A Q J ×		♦ A Q × ×
	♣ K J 9 ×		♣ A J × ×
c	♠ J × × ×	d	♠ K × × ×
	♥ A K Q ×		♥ A J × ×
	♦ ×		♦ A 10 × ×
	♣ A 10 × ×		♣ Q

4—4—4—1牌型，为棘手的牌。你如果想在叫牌过程中叫出所有花套，那恐怕是件头痛的事。如何开叫，专家们也有不同的意见，有的甚至用开叫2♣或2♦反映这种牌。

a 开叫1♦。如果叫1♣，同伴应叫1♠（很可能）或1NT，你受窘。

b 开叫1♦。如果叫1♣，同伴应叫1NT，你难以再叫牌。

c 大多数牌手常规开叫1♣。同伴应叫1NT，你Pass。

（同伴有方块上的一定实力，定约不错；你不可再叫高花套或梅花）。开叫1♥，因可能找到红心的4—3配套或许不错。但可能丢掉梅花配套，而且同伴应叫2♦，你陷入困境。

d 开叫1♦，同伴应叫高花，你可加叫，同伴应叫1NT，说明他至少四张梅花，你可以Pass。如果同伴应叫2♣，你可再叫2NT。你的单张♣Q，做无将定约还是有帮助的。

4.   ♠ ×  
       ♥ A Q J  
       ♦ K J × ×  
       ♣ J × × × ×

你的长套太差，而且难以树立，所以Pass。你的牌点多在短套上，没有高花长套。另外，如果你开叫1♣，同伴应叫1♠，你再叫牌受窘。你的牌为开叫的最低限，而且再叫牌困难，不开叫为宜。

5. a	♠ A ×	b	♠ A ×
	♥ × ×		♥ × ×
	♦ A K J ×		♦ Q × × ×
	♣ J × × × ×		♣ A K J × ×
c	♠ A Q	d	♠ × ×
	♥ A 10		♥ A K × ×
	♦ Q × × ×		♦ Q ×
	♣ J × × × ×		♣ A K × × ×

你牌接近低限，低花五张套，高花四张套。你注意叫出两套花，但不能形成逆叫。

a 开叫1♦，再叫2♣（或同伴应叫1♥，再叫1NT）。方块以五张对待，而将梅花视为四张。

b 开叫1♣，再叫2♣（或同伴应叫1♥，再叫1NT）。方块套太差，不必报。

c 开叫1♣，高花短套上大牌点多，再叫1NT很好。

d 这种牌开叫难。如果开叫1♣，同伴应叫1♠，你要么高叫（2♥或2NT），要么低叫（2♣，1NT）。这种牌有的桥牌手开叫1NT；有的选叫1♥，同伴应叫1♠或1NT，你可再叫2♣；同伴应叫2♦，你再叫3♣也没什么难处。

6. ♠ × ×  
 ♥ A K Q ×  
 ♦ A K × ×  
 ♣ × × ×

这种牌作两套对待，开叫1♥，再叫2♦。你的牌力皆在红牌套，不可开叫1NT。

7. a ♠ Q  
 ♥ A × ×  
 ♦ K × × ×  
 ♣ A J × × ×

开叫1♣，同伴应叫1NT，再叫2♣，同伴应叫红心或方块可以加叫，同伴若应叫1♠，再叫1NT表示非平均牌型的弱再叫。有些牌四张方块、五张梅花，或许开叫1♦，再叫2♣是适当的，但这种叫牌程序有妨碍开叫人限制性再叫牌的危险。如果你确为低限牌，选择消极的叫牌程序。

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

开叫1♣。同伴应叫方块或黑桃，你当然加叫。如果同伴应叫1NT，你再叫2♣。同伴应叫1♥，你视黑桃三张为四张，再叫1♠最好！这在你的牌为这种非平均牌型，渴望作有将定约时才正确。

8. ♠ A Q  
 ♥ A 10  
 ♦ Q 9 × × × ×  
 ♣ K J ×

你开叫1♦，同伴若应叫高花，你便没有好的再叫牌。再叫3♦需要更好的方块套。所以许多桥牌手开叫1NT。

9.   ♠ A Q × ×  
      ♥ ×  
      ♦ A K × ×  
      ♣ A K Q ×

这种强大牌力的4—4—4—1牌型，很难按标准开叫。你必须冒着危险开叫1♣。你想保持叫牌，但打算找到配套的机会又必须低叫。如果你强二开叫通叫，叫阶则一下子会升得太高（如：超过3NT）。

10.   ♠ A K J ×  
      ♥ Q ×  
      ♦ Q 10 × ×  
      ♣ × × ×

这手牌可以叫也可以不叫，但因为两个快速赢墩，所以你可以开叫。不过，先Pass，待同伴开叫后应叫也心安理得。开叫1♠，这有点阻击叫的优点，故你可开叫1♠。

11.   ♠ Q J × ×  
      ♥ ×  
      ♦ A × ×  
      ♣ A K × × ×

同伴开叫1♥，你有此强大牌力，作自然叫2♣报梅花长套。等待同伴再叫2♥，你打算叫黑桃，但是…（但是如何？作者未写，根据同伴再叫什么，再应叫当然是复杂的。但有一条，不可停叫，至少要叫到胜局。译者注）

12.   ♠ K J × ×  
      ♥ × ×

◇ K ×

♣ Q J × × ×

同伴开叫1♥，你应叫1♠。你不可像上例先应叫2♣，再应叫2♠，那就叫高了，有危险。这手牌，你只能报一套花，没有报两套的牌力，故报高花套，应叫1♠。（这手牌看有十点牌，按计点制创始人高伦讲，K不够三点实力，没一轮控制张“A”，也要减1点——译者注）

13. ♠ A Q 10 ×

♥ K J × ×

◇ × × ×

♣ × ×

同伴开叫1♥，应叫1♠。同伴再叫他红心套则加叫。第一次应叫时你必须先过渡性叫1♠。立刻加叫红心不是正确叫品。

14. ♠ ×

♥ A ×

◇ A K J × × ×

♣ A 10 × ×

你开叫1◇，同伴应叫1♠。你再叫3◇似乎为直接了当的叫品。但再叫2♣更灵活，下次再叫你方块报6—4两套低花。6—4两套时则先叫第一套，再叫四张套，第三次叫牌又叫第一套。如果弱牌你再叫2◇。

15. ♠ × ×

♥ Q 9 × × ×

◇ K ×

♣ A Q 10 ×

同伴开叫1◇，你应叫1♥，他再叫1♠。你再叫2NT作

成局邀请叫。你如再应叫2♣ 似乎也有些道理，但是即便同伴叫2♥支持你，你有这样的强梅花及弱红心套，恐怕也会找无将定约吧。可是同伴再叫2NT，你是否上3NT？结果陷入猜测之中。你作2NT限制性再应叫，使同伴处于容易选择的有利地位。

16.   ♠ A ×  
       ♥ A Q 10 × ×  
       ♦ Q ×  
       ♣ A K J ×

你开叫1♥，同伴应叫1NT。你再叫3♣ 似乎是当然的。但再叫3NT，则表明你是准平均牌型，你不再叫红心和梅花，会使同伴处于更自由的境地，他红心好，叫回4♥，否则就打3NT定约。

17.   ♠ A Q × × ×  
       ♥ ×  
       ♦ A K ×  
       ♣ A J × ×

同伴开叫1♥。你们有满贯可能，但打什么定约，尚在未定之数，你们的四种花套，皆有可能作将牌，但也可能是无将定约合适。如今，好的桥牌手避免跳叫转移。没有找到配套之前，留下充足的叫牌空间，先应叫1♠，以便满贯不可能时，不致于很快跨越成局线。

18.   ♠ K × ×  
       ♥ A Q J × ×  
       ♦ A J ×  
       ♣ × ×

你右手敌方(以下简写为RHO, LHO则为左手敌方——

译者) 开叫1♣, 你超叫1♥。你不要加倍而后再叫红心, 加倍不但没有充分反映你的牌力, 还有丢红心5—3配套的危险。你争叫1♥之后, LHO叫2♣, 之后两家Pass, 这时你再叫加倍则更能准确反映你的牌。

19. ♠ A Q 10 × ×  
 ♥ A × ×  
 ♦ K Q × × ×  
 ♣ —

RHO开叫1♣, 你超叫1♠, 下次可以再叫方块。但开始你叫技术加倍, 在争叫的过程中, 同伴很难理解为你是5—5两套的牌。

20. ♠ Q × × ×  
 ♥ ×  
 ♦ A K J × ×  
 ♣ × × ×

对方为有局方。LHO开叫1♥, 你的同伴弱跳争叫2♠、RHO叫3♥。你叫什么?

这副牌最终你们会牺牲叫4♠, 但对方也许上5♥。所以你叫4♦, 这样同伴在对方叫到5♥之后, 更清楚该怎么办? 你还给他指出了很好的首攻。

## 总 结

桥牌, 不论庄家还是防家, 都知道打牌的思考和计划是重要技术。但很少人理会叫牌计划也是同等重要的技术。

在叫牌过程中, 你可以按以下步骤作,

1. 鉴定你是什么牌很重要，即牌型和牌力。
2. 计划如何叫出你长套，并在最经济的叫阶表明的你牌的特征。
3. 你选择开叫或应叫之时，就应预测好再叫牌和再应叫时的情况。
4. 于见到对方的争叫。
5. 叫牌考虑到给同伴出牌的方便。

### 本章测试题

1. ♠ J ×                      你发牌，开叫什么？

♥ K Q × × ×

♦ A 10 ×

♣ A Q ×

2. ♠ A K Q 10                你发牌，开叫什么？

♥ J × × × ×

♦ K J ×

♣ ×

3. ♠ Q                         你发牌，开叫什么？

♥ K 10 × ×

♦ A Q × ×

♣ K × × ×

4. ♠ ×                         前二人Pass，你是第

♥ K 10 × × ×                三家，叫什么？

♦ A J × ×

♣ Q J ×



5. ♠ A K J 10  
 ♥ Q × × ×      同伴开叫1♣。你第一次应叫  
 ♦ × ×      什么? 计划怎么做?  
 ♣ K × ×
6. ♠ A Q × ×  
 ♥ ×      你开叫1♦, 你的同伴应叫1♠。  
 ♦ A K J × × 你打算怎么办?  
 ♣ A J ×
7. ♠ A Q ×  
 ♥ A × ×      你开叫1♦, 同伴应叫1♠, 你  
 ♦ A K J × × × 有何计划?  
 ♣ ×
8. ♠ ×  
 ♥ A K ×      你开叫1♦, 同伴应叫1♠。你  
 ♦ K 10 × × × × 继续怎么办?  
 ♣ A Q ×
9. ♠ Q 10 ×  
 ♥ K J × ×      同伴开叫1♦, RHO加倍, 你  
 ♦ J × ×      计划怎么做?  
 ♣ Q × ×
10. ♠ K × ×      你开叫1♣, 同伴应叫1♠,  
 ♥ A × ×      RHO加倍。你计划如何?  
 ♦ ×  
 ♣ K Q J × × ×
11. ♠ —  
 ♥ A Q 10 × ×      双有局, LHO叫4♠, Pass到  
 ♦ A K × × × × 你, 打算怎么办?