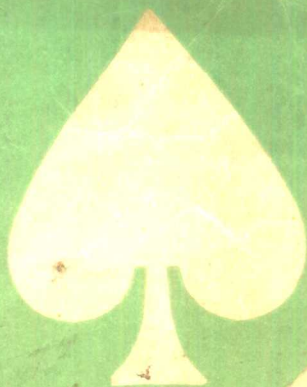


桥艺基本打法

ALFRED SHEINWOLD 著

李宝麟 译



橋藝基本打法

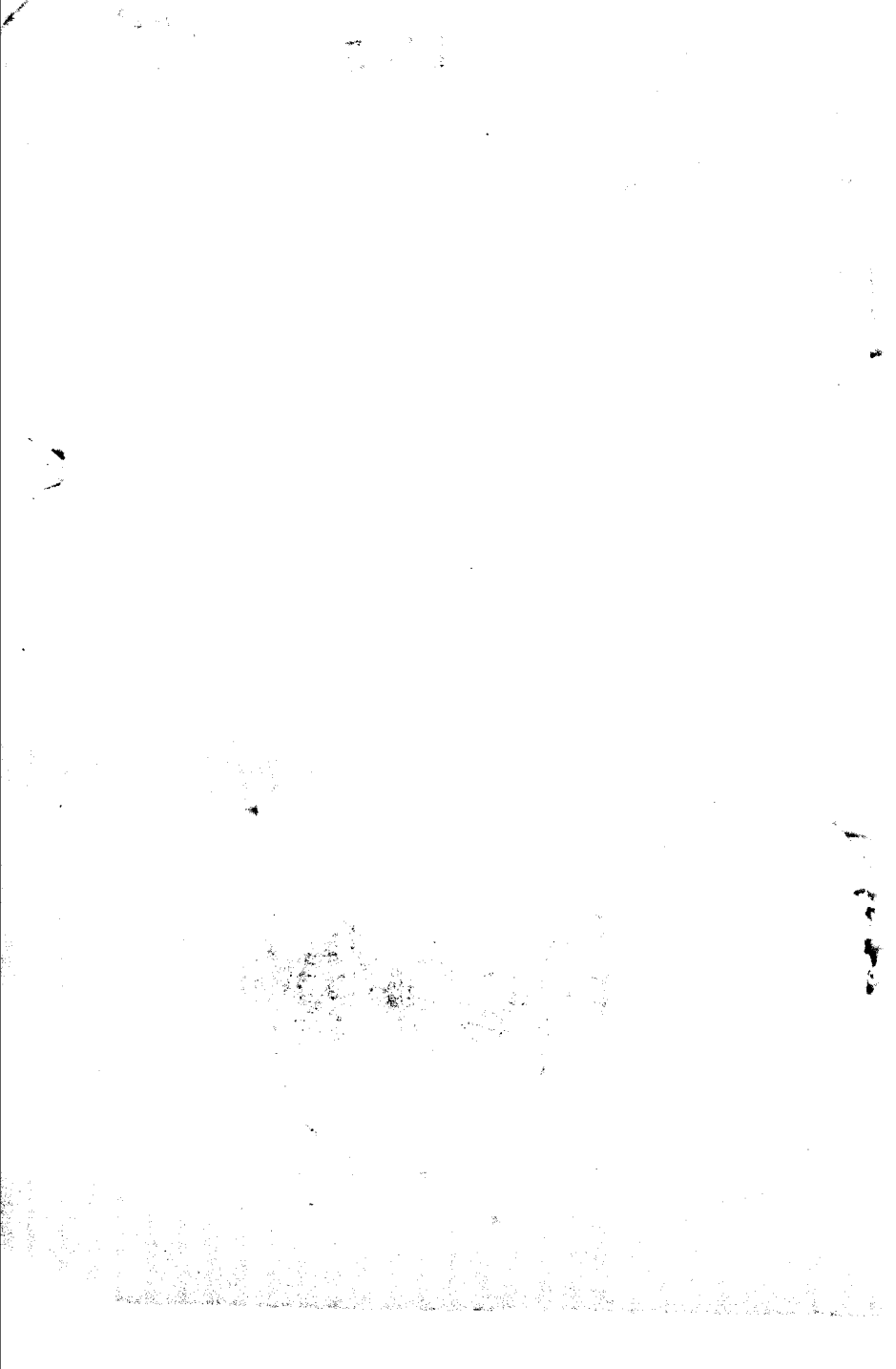
Bridge Play

Alfred Sheinwold 著

李 寶 麟 譯



世界文物出版社印行



前 言

這是一本關於怎樣打橋牌的書。它假設你已經稍微懂一點叫牌，並且也已經打過一點橋牌——足夠使你對牌張有最基本的認識。現在你要學習怎樣使橋牌打得更好。

從一本有關怎樣打橋牌的書籍中，你能學到些什麼呢？因為，有成千上萬付牌可能出現——即使是一本非常巨大的書也只能列出數百付牌，並且，你有耐心閱讀如此巨大的書嗎？

不要着急——你還是可以學習。已經有上千的橋手從報紙專欄與書籍中學到一些打牌的技術，假如他們能夠做到這一點，當然你也可以。

最有助益的事實是，各付牌之間總有些相類似之處。如果你學習了某一付牌的最佳打法，你就能夠自動地知道怎樣去打與它相類似的牌。因此，你只要學習少許的打牌理論，就能夠應付極大多數的牌局。

假如你願意再略微運用一下思考，橋牌將會更為有趣。你並不一定要是一個天才；大多數一流的橋手都只是一個擁有尋常思維能力的普通人。只要你循着最簡單的思路而不鑽牛角尖，你將會為它的簡單感到驚異。

舉個例子，每個人都知道一組花色中有十三張牌。假如在一付牌的前三墩都是打黑桃，並且四個人都跟得出牌，你是否知道在原本的十三張黑桃中，只剩下一張還沒有打出來？

足以令人驚異的，大部分的橋手都不肯為簡單的算術傷腦筋，或者他們不能記得每一輪出過了那幾張牌。這就是為什麼一般的橋手不能將橋牌打得很好的原因。

你的情況就不同了；這本書雖然不能為你思考，但是它將教導你如何去思考與思考的對象。假如你學到了這一點，你將比這世界上百分之九十的橋手進步更快。

怎樣利用這本書

這本書中所有的牌例中，都以南家爲莊家而北家爲夢家。每一付牌例的叫牌過程都陳示出來，但是並沒有解釋叫牌的道理。你將會發現每一付牌的合約都很符合邏輯，並且是經過符合邏輯的步驟而叫成合約的。

假如你想對每一付牌例的叫牌有更清晰的記憶，下一頁的表格將使你獲益不少。

最後一點忠告：不要嚐試將這本書一口氣看完；有些牌例你可能略爲一看就完全了解，但當你按步就班地閱讀到本書的尾端時，你將會發現某些前面部分所討論過的牌例，或許當初你不甚了解，現在就能夠忽然貫通了。

當你到了這一階段以後，你將是一個非常優秀的橋手了。

叫牌點力的計算

開 叫

點力：

12或13點，牌型良好

14點，任何牌主

16~18點，每門有擋

22~24點，每門有擋

25~27點，每門有擋

25點以上，牌型良好

開叫：

一階牌主

一階牌主

1 N T

2 N T

3 N T

二階牌主

* 假如你希望多學習一些有關叫牌的知識，可以參閱我的「橋牌的第一本書」，書中對叫牌與點力計算有更詳細的解釋。

對一階開叫的答叫：

6～16點	一階答叫新花
9～16點	二階答叫低花
17點以上	跳叫新花
6～10點，王牌同意	加一支持
13～16點，王牌同意	加二支持
8點以下，王牌同意，一門單張或缺門	加三支持
6～9點	1 N T
13～15點，每門有擋	2 N T
16～17點，每門有擋	3 N T

對開叫 1NT 的答叫：

0～7點	派司或二階答叫長門花色
8～9點	2 N T
10～15點	3 N T 或三階答叫長門花色
16點以上	尋求滿貫

點 力 計 算

A	4 點
K	3 點
Q	2 點
J	1 點

關 鍵 數 字

成 局	26點
小滿貫	33點
大滿貫	37點



目 次

前 言

第一章 無王合約的打法.....11

- | | |
|----------|----------|
| 兌現贏墩的次序 | 建立長門牌組 |
| 迫出敵方的 A | 偷 牌 |
| 敲落防家的大牌 | 再談偷牌 |
| 偷牌的上手張 | 長門花色的上手張 |
| 讓 送 | 扣 住 |
| 兩個擋張的扣住 | 避 免 法 |
| 對於避免法的讓送 | 建立長門花色 |
| 敲出危險的橋引 | 迫使敵方墊牌 |

第二章 王牌合約的打法.....53

- | | |
|------------|------------|
| 莊家的王牌做為擋張 | 夢家的王牌做為擋張 |
| 以王吃來建立旁門花色 | 王吃性的偷牌 |
| 夢家的王吃 | 夢家的墊牌 |
| 王吃的交通 | 交互王吃 |
| 王牌作為上手張 | 王牌合約裏的扣住 |
| 王牌合約裏的避免法 | 迅速的墊牌 |
| 以王吃作為上手橋引 | 計算那些看不到的牌張 |
| 「反夢家」的打法 | 「貝斯」譜 |
| 安全與百分率的打法 | |

第三章 無王合約的防禦.....87

- | | |
|-----------|--------------|
| 首引同伴叫過的花色 | 在最佳的牌組中正確地引牌 |
| 適當的首引 | 首引同伴的長門牌組 |
| 首引自己的長門牌組 | 十一定律 |

即時的改變

防家的讓送

防家的扣住

防止阻塞

第四章 王牌合約的防禦..... 110

首引同伴叫過的花色

首引沒有叫過的花色

首引夢家叫過的花色

首引單張準備王吃

首引雙張準備王吃

首引王牌

強迫王吃

王牌提昇

避免損傷

打斷夢家的橋引

第五章 橋藝規則簡介..... 130

橋藝規則

夢家的權利

莊家的責任

依 次

罰 張

第一章 無王合約的打法

有的時候，你只要很簡單地一張張提掉你們的大牌，就可以得到所需要的墩數。果真如此的話，對這樣的牌就不必再引起無謂的煩擾了：提掉你們的大牌，然後繼續下一付牌。

(1)

♠ K 2

♥ 6 5 4 3

♦ A 5 4 3 2

♣ Q J

♠ 8 6 5

♥ K Q J 9 7

♦ K 10

♣ 9 7 5

♠ J 10 9 7

♥ 10 8

♦ Q 9 8

♣ 10 8 6 4

♠ A Q 4 3

♥ A 2

♦ J 7 6

♣ A K 3 2

叫牌過程：

南

西

北

東

1 N T

——

3 N T

——

西家首引♥K，你的同伴把北家的牌攤下來，作為夢家。你是南家，現在，你的任務是完成需要九墩牌的3NT合約。

你首先應該做些什麼呢？如果反過來告訴你什麼事情不能做的話，問題可能還會簡單一點：在你對整付牌有個腹案之前，你

* 本書所有排列一律以上方為北家，右方為東家，下方為南家，左方為西家。同時，除非特別說明，否則一律假設南家為莊家。

12 橋藝基本打法

什麼也不要做。

誠然，你最後一定得從夢家跟一張小紅心，而且，夢家第一墩牌出那一張紅心都不會有任何差別。但是，不管第一張牌是如何地明顯，你都必須先經過一番全盤計劃，然後才從夢家出第一張牌，因為這是一個非常重要的習慣。

至於，你怎樣訂定你的計劃呢？你的第一步工作是計算你的贏墩。

如果你算過贏墩的話，你第一墩牌一定會用手上的♥A贏取。然後還可得到♠A-K-Q三墩、♦A一墩、♣A-K-Q-J四墩。九墩牌已經到手了。

因為九墩牌已經足夠你完成3NT這個合約了，所以你應該簡單地兌現你們的贏墩；把你的精神節省下來對付下一付牌吧！

兌現贏墩的次序

在上面這種情形下，你取得這九個大牌贏墩並不需要有很大的技巧。不過，即使是這樣簡單的例子，它還是可能給你帶來難題。我們先用正確的方法取得這些贏墩，然後再看看你應該避免那些陷阱。

你用♥A贏取第一墩，然後手上引♣2，夢家以♣J贏取。再從夢家打♣Q，手上跟♣3。

接着從夢家引♠K，自己手上跟♠3。然後又從夢家引♠2，手上♠Q吃進。現在，你可以兌現手上的♠A、♣A和♣K。最後從手上引一張小方塊，夢家♦A吃進，得到了你們所需要的九墩贏墩，然後把其餘的四墩牌留給敵方。

由於這個過程太簡單了，或許你還沒有注意到你可能犯些什麼樣的錯誤。我們接着所要談的，是假設你犯了錯誤，情形會有那些不同。

你仍然以♥A贏取第一墩牌，引一張小梅花，夢家♣J吃

進，然後兌現♣Q。到目前為止，一切都還是正確的。但是，你接着犯了一些錯誤：你從夢家引一張小黑桃，手上A吃進，然後回引一張小黑桃到夢家的K。

你發現了什麼問題沒有？你現在被「阻塞」(blocked)在夢家了；沒有辦法回到你的手上，繼續兌現♠Q和♣A-K這些其餘的贏墩。

這手牌告訴你打牌的第一個原則：先取某一門花色較短的那一手牌上的贏墩，然後再取較長的那一手牌。譬如，在上面這個例子中，夢家的黑桃較短（只有兩張），所以在兌現黑桃贏張的時候，必須先兌現夢家的♠K。

在這本書裏，每一手牌至少教你一個重要的打法，同時指示出：當你遇到類似情形的時候，你應該朝着那一個方向思考。

建立長門牌組

(2)

♠ A J 7 6 3

♥ 4 3

♦ A Q 9

♣ A 6 5

♠ K 8

♥ Q 10 8 6 5

♦ 6 5 4 2

♣ J 8

♠ Q 10 9 4

♥ K 9 7

♦ 8 7 3

♣ 10 9 7

♠ 5 2

♥ A J 2

♦ K J 10

♣ K Q 4 3 2

14 橋藝基本打法

叫牌過程：

北	東	南	西
1 ♠	——	2 N T	——
3 N T	——	——	——

西家首引♥ 6，而你的第一步工作——正如我們前面所看到的——是：在你從夢家出第一張牌以前，先對整付牌作一個全盤計劃。

你先計算一下你的贏墩。你確定可以得到贏墩是：♠ A、♥ A、♦ A-K-Q 和 ♣ A-K-Q；總共為八墩。

要特別注意的是，你雖然持有六張方塊頂張，但却只能得到三墩贏墩。因為當夢家打♦ A 的時候，手上必須墊掉一張方塊大牌；而當手上打♦ K 的時候，夢家也必須墊掉一張方塊大牌。

你目前在大牌上只能得到八墩贏墩，而你需要九墩牌才能完成 3 N T，所以你必须再「發展」(develop) 出一墩贏墩。

你的計劃是「建立」(establish) 一張或者更多的梅花小牌，希望以它們來獲得額外的贏墩。你可以先迫使敵方打光他們的梅花，然後你所剩下的梅花就變成贏墩了。

計劃訂好之後，就得開始運用。你用♥ A 贏取第一墩牌，然後引♣ 2 到夢家的♣ A。（請注意，在兌現梅花贏墩的時候，我們先兌現的是較短的那一手牌上的贏墩。）西家跟♣ 8，東家跟♣ 7。

接着，你從夢家引一張梅花到手上的♣ K，擊落西家的♣ J 和東家的♣ 9。然後從手上引♣ Q，東家必須跟出手上的♣ 10。現在，敵家的梅花全部肅清了，你手上最後剩下的♣ 4 和♣ 3 成為目前僅有的兩張梅花。

最後，你從手上引♣ 4 和♣ 3，兌現了這兩墩贏張。你可以從夢家墊掉兩張小黑桃，而且不必理會敵家墊掉什麼牌。你接着可以提掉♠ A 和三墩方塊，以超一墩完成了你們的合約。

迫出敵方的A

(3)

♠ A K 7 6 3

♥ K 6 3

♦ K 7 4

♣ J 4

♠ J 8

♥ Q J 10 8 2

♦ J 8

♣ 9 7 6 5

♠ Q 10 9 4

♥ 9 7

♦ Q 10 9 6 2

♣ A 8

♠ 5 2

♥ A 5 4

♦ A 5 3

♣ K Q 10 3 2

叫牌過程：

北	東	南	西
1 ♠	——	2 NT	——
3 NT	——	——	——

西家首引♥Q，夢家把牌攤了下來。和平常一樣，你在從夢家出第一張牌之前，必須先經過一番思考。

你可以確定能得到兩墩黑桃頂張、兩墩紅心頂張和兩墩方塊頂張。這些頂張合起來只有六墩牌，所以你必须再設法得到三個贏墩。

你一定會很快地發現，發展這三個額外贏墩的最自然、最合理的方法是建立梅花。你有四張梅花大牌；即使你用其中一張迫出敵方的♣A，其餘的三張大牌都還可以建立為贏墩。

計劃定好之後，你必須着手進行了。你用♥A贏取第一墩。
(如果用夢家的♥K贏取第一墩也是同樣正確的。)