

桥牌要诀

乌国英 朱良达 编

上海科学技术出版社



桥 牌 要 诀

乌国英 朱良达 编

上海科学技术出版社

牌 要 诀

乌国英 朱良达 编

上海科学技术出版社出版

(上海瑞金二路 450 号)

新华书店上海发行所发行 上海市印刷三厂印刷

开本 787×1092 1/32 印张 7.25 字数 157,000

1989年11月第1版 1989年11月第1次印刷

印数 1—300

ISBN 7-5323-0752-2/G·90

定价: 3 30元

前 言

桥牌是智慧之窗，而且趣味浓郁，非其他文体活动所能望其项背。于是桥牌爱好者队伍日见壮大，发展迅速，犹如雨后春笋。究其原因，不外场地易找，设备简单，老少咸宜，男女无别，又可借此锻炼脑力，增强记忆，是一种有益身心的良好消遣。

同样一种文体活动，棋类易学难精，而桥牌则既难学又难精。难学这个关，通过阅读《桥牌入门》等基础读物，可以顺利解决。难精这个关就没有这么容易，必须多多实践，不断钻研，还要从专家名手中汲取营养，逐步丰富桥艺，成为一个卓越牌手。

编写本书的目的，是为具有桥牌基础知识的桥牌爱好者提供有关桥牌技术的种种要诀，至于一般叫牌体制和打牌方法，为了节省读者宝贵时间，不再详细赘述。

目前国内桥手不论采用哪一种叫牌体制大都加上“改良”两字，而且变化繁多，各不相同，虽然在自方约定卡上写明，并错误地认为同伴就可不再主动地提请注意 (Alert)，以致往往引起不必要的争议，动辄提出申诉，要求仲裁，作出合理的解决。编者积多年打牌的经验，环绕自然叫牌制的种种叫法，作出一套新颖而实用的叫牌新径，可以利用它来提高叫牌的准确性和竞叫性。这一套叫牌新径，大部分系约定叫，

经过充实内容后，使之更有实用价值。

做庄打法变化繁多，要全面掌握打牌技巧，也不称容易。有些定约本来是稳成的，可是由于庄家打牌不够细致或考虑欠究，把定约打宕了。反之，有些定约是无法做成的，却由于防御方出了差错，侥幸地给庄家完成定约。于此可见，防御打法也很重要，而且在防御打牌技巧上，较之庄家打法，难度更高。一般牌手在暗地里摸索中进行防御，往往会产生不必要的失误，防守方缺乏高度技术性配合与默契是其主因。专家们也不免要出差错，但这不是技不如人而是考虑欠周。高难度的防御性技巧和灵活多变的打牌信号应运而生。防御打法是多种多样，幻变莫测的，主要还是要勤于钻研、知难而进。

不懂编排，难以组织比赛；不谙规则，则常被罚分。为此特为桥牌爱好者简单扼要地介绍上述两种桥牌知识。

编者编写本书的目的是为了提高桥牌爱好者的桥艺水平，更希他们读了本书以后，得到一些有用的启迪，从而举一反三地予以熟练的运用。编者限于水平，挂一漏万，在所难免，希读者不吝予以指正。

乌国英 朱良达

1987年12月

目 次

前 言

第一部分	叫牌新径	1
1.	1 NT 开叫及其约定性应叫.....	8
2.	2 ♣ 开叫.....	13
3.	多用途 2 ♦ 开叫.....	17
4.	二阶高花开叫.....	20
5.	阻击性 2 NT 开叫	24
6.	不寻常的 2 NT 争叫	25
7.	扣叫敌叫花色的争叫.....	27
第二部分	打牌探索	38
1.	终局法.....	38
2.	打牌信号——防御打法基本技巧.....	45
3.	牌局介绍.....	62
第三部分	名手心得	105
第四部分	编排及计分	190
1.	队际对抗赛.....	190

2. 双人赛.....	203
3. 个人赛.....	207
4. 瑞士式四人赛.....	208
第五部分 桥牌规则摘要	211

第一部分

叫牌新径

众所周知，桥牌先由叫牌来定约，而后由打牌来检验这一定约是否完成。叫牌又分为攻方叫牌（指开应双方）和守方叫牌（指两侧守方）。攻方叫牌如未遇到守方的争叫干扰，就可按照开应双方预先拟订好的叫牌设计，顺利地叫到一个最佳定约为止。但是经验告诉我们，在叫牌过程中攻方叫牌而不受到守方干扰的仅仅是少数。尤其是现代桥牌，勤于开叫已成为牌手的金科玉律。虽然按照规定，持有13点牌力才能开叫，可是在局方有利于自方的情况下，即使牌力低于上述规定1、2点牌力而作先发制人抢先开叫在第三位上是累见不鲜的。因为经过两个不叫，如你亦不叫的话，坐在第四位的左家必然会开叫，尔后你再欲参与争叫，由于叫牌阶数业已增高，恐已无能为力了。如你持有下列这样一手，同伴是发牌者，不叫，右家亦不叫，你怎么办？

♠ A J 10 7 5

♥ A J 9 7

♦ 7 6 2

♣ 9

大牌10点，可加五张长套1点，合计11点，双方无局，你就开叫1♠，左家如欲参与争叫，至少要在二阶上出套，

若缺乏好长套，有可能被你关煞不叫。

每一牌手都应具备两套叫牌方法——攻方叫牌和守方叫牌，攻守双方都抱着有牌不让人的势态，而一付牌叫成一个最后定约，往往要经过剧烈竞叫，钩心斗角，无所不用其极。毋庸置疑，叫牌技术较优，方法多样，应付裕如的一对，必能掌握主动，控制全局，较易获胜。

打桥牌，位置性概念极为重要，发牌者为第一位置，左家为第二位置，同伴为第三位置，右家为第四位置。位置性叫牌理论和局方情况一样已为牌手们所重视，如第一位置正常开叫，第二位置亦然，第三位置则要视局方情况可作低于正常开叫1、2点牌力的位置性开叫，例如：

(a) ♠ K Q 9 5 3	(b) ♠ 7	(c) ♠ A J 10 7 6 2
♥ 8 4	♥ K 10 9 7 5	♥ 8 5 3
♦ 4 2	♦ K Q 8 6	♦ 6
♣ A J 9 5	♣ K 9 3	♣ A 8 6

(a) 10点大牌，具有一个五张黑桃套，开叫1♠。

(b) 11点大牌，具有一个五张红心套，开叫1♥。

(c) 9点大牌，具有一个六张黑桃套，开叫1♠；当然也有人主张开叫2♠阻击。

第三位置开叫，其主要目的是使左家增加争叫的难度，因而尽可能采用高花开叫阻击。

桥牌的开叫，按照牌力和牌型优劣，大致可分为五类如下：

一、1NT，有限牌力的开叫。牌型平均，大牌16~18点，既不能多，也不能少。所谓平均牌型，一般指4—3—3—3、4—4—3—2和5—3—3—2等三种，如含有五张套，基本上是低花，但也不排除五张高花。而今国际桥坛又

有新发展，拿了5—4—3—1和6—3—2—2牌型，亦在运用于1NT开叫。1NT开叫后，其应叫至为简单，应手如拿了一手平牌，只要把联手的大牌点加起来，满23点者可望打成2NT，26点者3NT，33点者6NT，37点者7NT。应手持平牌，0~7点，没有成局希望，干脆不叫而过；8~9点，应叫2NT邀请；如持不平均牌型并含有四张高套，应手可用2♣斯堆约定叫问高套试探。10~14点平牌直跳3NT封局。0~7点并含有一个高花长套，则可用吉可比转移叫；如牌型较好，是否成局，其主动权操之于应手。

二、2♣，无限牌力开叫。虽然大家叫它无限牌力，其实是牌点较多长套和扎实而已，最多也不会超过37点。2♣是虚叫，大牌至少要有19点，而且失张不宜多，至多是四失张。应手除第一轮应叫报控制之外，以后都是自然性叫牌。这一类开叫的机会不多，大约占百分之五左右。

三、一花色开叫。是各类开叫中最为频繁的一类，为1♠、1♥、1♦和1♣等四种开叫。1♠和1♥为一阶高花开叫，而目前在我国最为流行的是五张高花开叫。一高花开叫的牌力是13点牌力。早期桥牌，四张高花即可用作开叫，因而开叫的机会较多。现今倡导五张高花开叫，那开叫的花色选择问题就简单化了。低花仍以四张套开叫，但必要时还可使用三张套来开叫，如：

(d) ♠ A Q 7 5	(e) ♠ K Q J 8 2	(f) ♠ A 10 9 6 5
♥ 7 5 2	♥ 9 6	♥ K 3
♦ A J 8 5	♦ A K 9 3	♦ 4
♣ Q 4	♣ J 4	♣ A J 10 5 2

(d) 四张高套不能用作开叫，只能开叫1♦。

(e) 具备五张高套，开叫1♠。

(f) 具有两个五张套，为了便于再叫，以开叫 1 ♣ 为宜；同伴应叫 1 ◇ 或 1 ♥，你可再叫 1 ♣，它不是逆叫，因为在一阶上没有逆叫。尔后你有机会再叫的话，再叫 2 ♣，表示黑桃、草花 5—5 套。

(g) ♠ A K 6 3	(h) ♠ A 10 9 6	(i) ♠ 5
♥ Q 7 4	♥ K Q 8 3	♥ A Q J 3 2
◇ J 8 2	◇ 10 7	◇ 4 3
♣ K 10 7	♣ K J 4	♣ K J 10 7 5

(g) 四张黑桃不能开叫。任何 4—3—3—3 牌型，要是牌点不到 16 点，只能开叫 1 ♣，不管它是三张套还是四张套。主要为了便于再叫，如你开叫 1 ♣，同伴应叫 1 ◇、1 ♥ 或 1 ♠，你可再叫 1 ♠ 或 2 ♣，毫无困难，极为舒畅。假设你开叫 1 ♠，同伴应叫 2 ◇，你的再叫就无周旋余地：叫 2 NT 需要 15~17 点，叫 2 ♥ 只有三张套。

(h) 黑桃、红心均是四张套，不能开叫，又只能开叫三张套 1 ♣，希望同伴应叫得出高套来。同伴如应叫 1 ◇，你可再叫 1 ♥，也很舒畅。或问，把 ♣ K J 4 换成为 ◇ K J 4，而 ♣ 10 7 则成为双张，怎么办？专家们认为开叫 1 ◇ 较妥。笔者则持独特的意见：如你开叫 1 ◇，而同伴应叫 2 ♣，你就无恰当的再叫——叫 2 ♥ / 2 ♠ 均系逆叫，叫 2 ◇ 系五张长套，不叫又不允许，进退唯谷，应付为难；笔者的结论是：仍旧开叫 1 ♣。这样就有再叫的便利，但是冒有被同伴不叫而过的风险。其实这种担心也是多余的，因为 1 ◇ 勉力应叫能替你解除这一忧虑。

(i) 和 (f) 型不一样，要先开叫 1 ♥。你的同伴应叫 1 ♠，最为理想，你可再叫 2 ♣；如果同伴应叫 2 ◇，你尽管再叫 3 ♣，他具备二盖一应叫的牌力，何惧之有？要是你开叫 1 ♣，

而同伴应叫 1 ♠, 反而弄巧成拙, 你的五张套红心叫不出了。

低套开叫, 以 1 ♦ 开叫最为简单。只要具备足够的牌力, 四张长套, 即可用作开叫, 其应叫的变化亦不甚多, 一般应叫方法是:

6~18点, 用一盖一应叫;

12~18点, 用二盖一应叫。

这一应叫准则, 亦适用于开叫高套后的应叫。

如同伴开叫 1 ♦, 你执:

♠ A 9 5

♥ K 10 6 4

♦ 7 5

♣ A Q J 10

你决不可放弃一盖一应叫 1 ♥ 不叫, 而故意应叫二盖一的 2 ♣, 显示 12~18 点。这样做, 无疑会使开方的再叫增加困难。

1 ♣ 开叫, 已作简单的介绍, 但是还须予以补充。1 ♣ 开叫如系长套, 没有补充的必要, 反之如系平牌, 其变化就复杂了, 如:

(j) ♠ Q 7 3

♥ A J 10

♦ A 7 5 2

♣ K 6 2

(k) ♠ K 10 4

♥ A 9 6 5

♦ K J 2

♣ K Q J

(l) ♠ A K 10

♥ K Q 9 2

♦ K Q 7

♣ A 3 2

(j) 大牌 14 点, 开叫 1 ♣。开叫 1 ♦ 不是很好么? 但考虑到同伴有可能应叫 2 ♣ 后的再叫困难, 所以选择三张套草花用作开叫套。

(k) 大牌 17 点, 正在 16~18 点范围以内, 开叫 1 N T。

(l) 大牌 21 点, 19~21 点, 总是先开叫 1 ♣, 待同伴应

叫一盖一花色以后，你遂跳叫 2 N T，显示大牌 19~21 点，最后定约由应手决定。或问：为何不开叫 2 ♣，表示一手强牌？这是因为虽然牌点绰绰有余，可是没有达到四失张要求，所以先开叫 1 ♣，以便轮到再叫时跳叫 2 N T 显示威力。打自然体制，1 ♣ 开叫，并不逼叫，话虽这么说，但同伴总应尽可能勉力应叫一次，以防万一。

四、阻击性开叫。它是一种策略性开叫，顾名思义，其目的在于阻击，迫使左家难以争叫，但是这种开叫冒有一定的风险。故所以运用阻击性开叫，必须要根据二三法则叫牌，那就是己方有局至多宕两墩，无局三墩，换一句话说万一被加倍惩罚，失 500 分。开叫是这样，而争叫亦然。如：

(m) 你是发牌者

(n) 右家开叫 1 ♦，

你方无局，执：

你方有局，执：

♠ A K Q 8 7 4 3 2

♠ 10 2

♥ 6 4

♥ A K Q J 6 5 4 2

♦ 5

♦ 8 4 2

♣ 4 2

♣ —

(m) 你开叫 4 ♠ 阻击。黑桃准备输一墩，至多三宕，被加倍惩罚，即使同伴一无所有，失 500 分。

(n) 右家开叫 1 ♦，你跳争叫 4 ♥ 阻击，被加倍惩罚，至多二下，亦是失 500 分。如果同伴能帮两墩，成局亦有可能。

(o) 同伴发牌，你方有局，

(p) 右家开叫 1 ♠，

经过两个不叫，你在

你方无局，

第三位置上，执：

执：

♠ 3 2

♠ 6

♥ A 5

♥ A Q J 10 9 5 3

◇ K Q J 10 8 6 4

◇ K 8 3

♣ 8 4

♣ 7 6

(o) 打方块定约，你独自可拿七墩，开叫 3 ◇ 阻击，至多失 500 分。

(p) 你争叫 3 ♥，亦是至多失 500 分。

或问，什么叫做二三法则？很简单，只需根据大牌赢张和长牌赢张就可计算出来。

大牌赢张表：

A、K Q、K J ×、Q J 10 或 J 10 9 8 = 1 赢张

A Q、K Q ×、K J 10 = 1½ 赢张

A K、K Q J、Q J 10 9 = 2 赢张

A K J、A Q J = 2½ 赢张

A K Q、K Q J 10 = 3 赢张

长牌赢张表：

同伴支持过的

× × × × = 1 赢张

× × × × × = 2 赢张

× × × × × × = 3 赢张

× × × × × × × = 4 赢张

例(m) A K Q × × × × ×

同伴未支持过的

× × × × = ½ 赢张

× × × × × = 1 赢张

× × × × × × = 2 赢张

× × × × × × × = 4 赢张

大牌赢张 3 个，长牌赢张 5 个，合计 8 个。

例(n) A K Q J × × × ×

大牌赢张 4 个，长牌赢张 4 个，合计 8 个。

例(o) K Q J 10 × × ×

大牌赢张 4 个，长牌赢张 3 个，合计 7 个。

加 A

例(p) A Q J 10 9 × ×

大牌赢张 5 个，长牌赢张 2 个，合计 7 个。

加 K ×

凡是开叫 ≥ 3 阶花色，都属于阻击性开叫。凡是跳争叫，如右家开叫 $1\heartsuit$ ，你争叫 $2\spadesuit$ 、 $3\clubsuit$ 、 $3\diamondsuit$ 、 $3\spadesuit$ 、 $4\clubsuit$ 或 $4\diamondsuit$ 等等，也都是阻击性的。这种阻击性叫牌，只要运用得当，成功的机会是很多的。

五、约定性叫牌，包括开叫、应叫和争叫，这些都是专家们别出心裁地创制出来的，一经广大的牌手们接受使用以后，就成公认的约定叫，如斯堆门、布莱克伍特 $4/5NT$ 问叫法等等，多得难以胜举，在《约定叫大全》中已列举433条，漏列的，又不知有多少条。采用任何约定叫，正式比赛中必须在约定卡上阐明，还要随时提请注意(Alert)，如有必要，运用者的同伴有义务予以解释。

1. $1NT$ 开叫及其约定性应叫

$1NT$ 开叫，表示16~18点大牌和一手牌型平均的好牌，开方已一锤定音，以后的叫牌或进或止，全由应手来决定，开方只能被动地按照约定答叫，其它选择已不很多。开叫 $1NT$ 者虽被允许有一门花色无止张，但在双张中最好具有一个止张如 $K\times$ ，否则宁可开叫一花色。

$1NT$ 开叫后的应叫：

(1)自然性应叫：

0~7点，不叫；含有一个长套，另有应叫方法，容后介绍。

8~9点，加叫 $2NT$ ，邀请高限进局。

10~14点，跳加 $3NT$ 进局。

15~16点，跳叫 $4NT$ ，不是问A而是问牌点。开方只有16点不叫，因为满贯无望；17点

加叫 5 N T，最后定约由应手决定；18 点叫 6 N T 冲贯，33 点打小满贯，顺理成章。注意开方持 17 点，要视中坚张如 9、10 多寡来决定；如含有一五张套，也是一个良好的因素。

17~18 点，直跳 6 N T。

19 点或以上，先叫 2 ♣ 斯堆门，实际上是一个等候叫，不管开方答叫啥，应方直跳 6 N T。以后开方低限不叫，中高限上 7 N T。

以上所介绍的，是自然应叫法，数字概念较强，没有什么叫牌技术可言，而应方更无牌型特点可资表达，至多叫出一个六张长套。与此相反，如能运用约定叫，应手同样持有 8 点或以上，含有高套，应叫方法不同，但其主动权仍操诸应手。

(2) 约定性应叫：

斯堆门约定叫，应叫 2 ♣，进行问叫，主要问开方有无高套。至少打 2 N T。吉可比转移叫，邀请开方叫高一级。

开方答叫极为简单，有如下述：

2 ♦ = 无高套；2 ♥ = 4 张红心；2 ♠ = 4 张黑桃；2 N T = 双高套；3 ♣ = 5 张草花套；3 ♦ = 5 张方块套。

下面再来介绍 2 ♣ 斯堆门约定叫一种新的发展，与桥牌爱好者共同研究。

开方

1 N T = 16—18 点。

2 ♦ = 无高套。

应方

2 ♣，问高套。

3 ♣，问牌型。

3 $\diamond$ = 3—3—4—3 型，以等级为序；

3 $\heartsuit$ = 2—3—4—4 型，同上；

3 $\spadesuit$ = 3—2—4—4 型，同上；

3 NT = 3—3—3—4 型，同上。

举例说明如下：

西 $\spadesuit$ A 3 2

$\heartsuit$ Q 8 6

$\diamond$ A J 5 4

$\clubsuit$ A J 9

东 $\spadesuit$ 7 6

$\heartsuit$ A K 10 9 4 2

$\diamond$ K Q 9 3

$\clubsuit$ 2

西

北

东

南

1 NT

—

2 $\clubsuit$

—

2 $\diamond$

—

3 $\clubsuit$

—

3 $\diamond$

—

4 NT (问 A) —

5 $\clubsuit$

—

7 $\diamond$

—

叫牌说明：西开叫 1 NT 后，已无发言权，从此叫牌应以应叫方为主。应叫方问到开叫方持有 3—3—4—3 牌型后，又问到三个 A，大满贯已无问题，东也知红心是 6—3 配合而方块 4—4 配合，他果断地抉择 4—4 配合叫 7 $\diamond$ ，成为最后定约，没有宕牌。要是打 7 $\heartsuit$ 的话，只有拿到十二墩。

布莱克胡特问叫新法约定叫：

4 NT 问 A 答叫：5 $\clubsuit$ = 0 或 3 个 A；

5 $\diamond$ = 1 或 4 个 A；

5 $\heartsuit$ = 2 个 A 贴邻；

5 $\spadesuit$ = 2 个 A 跳档。

5 NT 问 K 答叫如上，但改为 6 $\clubsuit$ 等等。

1 NT 开叫后还有一种国内外流行颇广的吉可比转移叫