

瞿 强 立
董 齐 亮 编 著



桥牌自然 叫牌法指南

北 京 出 版 社

桥牌自然叫牌法指南

瞿强立 董齐亮 编著

北 京 出 版

(京)新登字200号

内 容 提 要

自然叫牌法在桥牌各种叫牌制中历史最久,使用的人最多,其原理和方法是桥牌爱好者牌艺精进的必修课。本书用通俗的语言,全面系统地论述了现代自然叫牌体制中的开叫、应叫、再叫、扣叫、争叫、加倍以及介绍了适用于自然叫牌法的几十种常规的和新颖的约定叫,并附举大量实例和国际比赛的精采牌例,深入浅出地解释自然叫牌的基本原理和新老各种流派的不同观点。为了使采用自然叫牌制的牌手熟悉各种其他叫牌体制,还附录精确制、兰梅花、戈伦、罗马等七种叫牌制的开叫、应叫和再叫内容的简明一览表。

桥牌自然叫牌法指南

Qiaopai Ziran jiaopai fa Zhinan

瞿强立 董齐亮 编著

*

北京出版社出版
(北京北三环中路6号)

邮政编码: 100011

北京出版社总发行
新华书店北京发行所经销
北京朝阳展望印刷厂印刷

*

187×1092毫米 32开本 10.5印张 232 000字

1988年4月第1版 1993年8月第4次印刷

印数: 21 301—25 300

ISBN 7-200-00282-8/G·60

定价: 6.10元

序 言

定约桥牌，自本世纪20年代中期间世并迅速普及以来，伴随着竞赛方式的演进，高等数学进一步渗透到这一领域。以牌强、套长选叫花色和以实力雄厚的平均牌型开叫无将的叫牌法，在早期成为科学叫牌的唯一方式。这种叫牌方式，不断完善，形成体系，后来被称为“自然叫牌法”。第二次世界大战前，虽有一些新的叫牌法产生，但多处在微不足道的地位，自然叫牌法当时在叫牌体系中占着绝对统治地位。自然叫牌法形成体系的历史最长，经过长期实践，不断总结经验，从实践——理论——再实践——再理论这样螺旋式上升，使自然叫牌的制度日趋完备，叫牌传递信息的方法越来越多样化，更符合科学性。可以说，会打桥牌而不懂得自然叫牌法，几乎是不可思议的。

第二次世界大战后，非自然或半自然式的新的叫牌体系象雨后春笋般地发展起来。各种新的叫牌方法和体系大多以自然叫牌法为主要抗衡目标和竞争对象，也有的是为了弥补自然叫牌制的不足，另找蹊径，创立了许多别具一格的新叫法。但是，自然叫牌的原理和方法是其他叫牌制的基础。各种新的叫牌的巧妙设计和灵活应用，也势必要懂得并且最好是精通自然叫牌制。

几十年来，在竞赛炽烈的国际桥牌活动中，尤其是在百慕大桥牌赛和奥林匹克桥牌赛中，不断有新的叫牌体系脱颖而出，给予采用自然叫牌制的桥牌手以巨大的威胁。在这种情

况下，自然叫牌制要在竞争中求得生存，维持它的优势，本身需要推陈出新，进行变革。因此，自然叫牌法在某些原则和具体方法上也发生了变化。比如规定了五张以上高套一阶开叫、弱二法、各种新颖加倍和扣叫的应用，以及容纳了许多其他约定叫法，丰富和发展了自己的体系。迄今为止，世界上采用自然叫牌制的桥牌爱好者仍占大多数。一些国际比赛中，大致也有70%的叫牌属于或接近于自然叫牌体系。

总之，自然叫牌法的原理和方法是桥牌技艺精进的必修课。掌握自然叫牌法并结合现代的叫牌技巧和各种新颖的约定叫，是桥牌运动员的基本功。

新中国建立后，特别是80年代以来，我国有关桥牌的书籍增加很多，在一些书刊上虽然也介绍过有关自然叫牌法的内容，但都是叙述过简或基本上属于入门性质，不能适应我国桥牌运动日益发展的形势和满足广大桥牌爱好者的需要。我们搜集了国内外大量有关自然叫牌制的各种资料，结合自己的观点，编写了这本专门介绍自然叫牌法的读物。本书在表述上本着理论与实际相结合、普及与提高相结合的原则，力求通俗易懂，深入浅出，并举出典型的牌例，加以简明分析，便于读者学习和掌握。由于自然叫牌法范围甚广，内容极多，而本书篇幅有限，只能作一些概要的介绍；也由于我们水平的关系，难免挂一漏万，不当之处有待于高明指正，并恳请读者谅解。

编 者

1987年2月

目 录

序 言	(1)
第一章 1 花色的开叫	(1)
一、牌力估算	(1)
二、快速赢张和可得赢张	(4)
三、开叫时机	(5)
四、开叫花色的张数	(8)
五、开叫花色的选择	(14)
第二章 1 花色开叫的应叫	(24)
一、原花色加叫	(25)
二、应叫新花色	(34)
三、应叫无将	(39)
四、已派司过的应叫	(42)
第三章 再叫	(45)
一、开叫人的再叫	(45)
二、应叫人的再叫	(56)
第四章 其他的花色开叫	(65)
一、强 2 开叫	(65)
二、弱 2 开叫	(70)
三、2♣强开叫	(74)
四、3 花色和 4 花色开叫	(77)
五、5 或 6 花色的开叫	(84)
第五章 无将的开叫及应叫	(86)

一、1 NT 的开叫	(86)
二、1 NT 的应叫	(88)
三、2 NT 的开叫及应叫	(93)
四、3 NT 的开叫及应叫	(95)
第六章 满贯的叫牌	(98)
一、满贯的分析	(98)
二、通往满贯的手段	(102)
第七章 扣叫	(116)
一、扣叫对方的花色	(116)
二、用扣叫表示控制	(130)
第八章 争叫	(142)
一、争叫的考虑	(142)
二、争叫与加倍	(146)
三、其他形式的争叫	(148)
四、争叫的应叫	(158)
第九章 技术性加倍	(162)
一、怎样才是技术性加倍	(163)
二、对技术性加倍的要求	(165)
三、加倍后的应叫	(166)
四、消极加倍	(179)
五、感应加倍	(186)
第十章 惩罚性加倍	(192)
一、低阶定约的加倍	(192)
二、成局定约的加倍	(196)
三、满贯的加倍	(199)
四、对 3 NT 的示攻加倍	(202)
五、其他示攻性加倍	(204)

第十一章	牺牲叫牌	(208)
第十二章	心理叫牌	(216)
第十三章	适用于自然叫牌法的若干约定叫	(228)
一、	多功能 2 $\diamond$ 约定叫	(228)
二、	佛兰纳雷 2 $\diamond$ 开叫	(233)
三、	坎特 3 N T 开叫	(235)
四、	斯泼林特示单缺法	(237)
五、	弗赖格门约定叫	(238)
六、	瑞士约定叫	(240)
七、	超级瑞士约定叫	(242)
八、	4 N T 问 A 遇干扰时的约定叫	(243)
九、	大满贯逼叫法	(245)
十、	克勃森新问叫法	(251)
十一、	杰可贝转换叫	(257)
十二、	德克萨斯转换叫	(261)
十三、	弗林特 3 $\diamond$ 约定叫	(262)
十四、	兰迪约定叫	(264)
十五、	阿斯屈罗争叫	(267)
十六、	变型阿斯屈罗争叫	(269)
十七、	对付强牌虚叫的防御约定叫	(270)
十八、	罗森克伦兹约定叫	(271)
十九、	迈克扣叫	(272)
二十、	费许频约定叫	(278)
附录		(280)

第一章 1 花色的开叫

发牌完毕，四名牌手便开始轮流叫牌。叫牌是取得定约的手段，通过叫牌才能决定最后定约以及由谁来做定约人。首先作出的叫牌称为开叫，开叫便是由开叫者提出要以某花色作为将牌（或不要将牌），同时说明要拿到多少赢墩。叫牌之前，开叫者必须对应否叫牌作出决定，也就是对自己这一手牌的实力作出一个评价，也就是作出牌力估算。

一、牌力估算

对任何事物的估算都需要有一个标准，牌力也是如此。当今世界流行的标准是用大牌计点，即：

$$A = 4 \quad K = 3 \quad Q = 2 \quad J = 1$$

这个 4 3 2 1 的牌点计算方法最早在1915年由美国竞叫桥牌专家Bryant McCampbell首创，并经Milton Work改进推广。但这并不是唯一的牌点计算方法。1904年有人发明用 $A = 7 \quad K = 5 \quad Q = 3 \quad J = 2 \quad 10 = 1$ 的办法。1930年George Reith把大牌点的计算改为 6 4 3 2 1；同时期的Thomas Winslow又提出 $A = 11/2 \quad K = 1 \quad Q = 1/2$ J和10不计的方法。1935年出现了用 3 2 1 1/2来计AKQJ牌点的方法。维也纳叫牌法还用 7 5 3 1来计算AKQJ牌点。但是，所有这些方法都不及 4 3 2 1的方法简便，因为此法使每门花色上有10点，四门花色共有40点，每一个人的

平均大牌点也是10点，易于记忆也易于计算。

4 3 2 1的计算方法虽然简便，但还不够精确，因而当时还不普及。到了1930年，美国克勃森 (Ely Culbertson) 公布了他所发明的大牌单位计值叫牌法 (Honor count system)。由于他著书立说，并在一系列重大比赛中获得胜利，因而得到公认的成功。据克勃森自称，当时全世界98%打桥牌的人使用他的叫牌方法。不过，任何计算方法都不可能十全十美。到了1948年，美国人戈伦 (Charles Goren) 又重新将 4 3 2 1的计算方法加以改进，方得到今日这样广泛的应用。

原来的 4 3 2 1计算方法的缺点在于：第一，一个A的实际价值应远大于K。尽管两副牌的牌点相同，但有A和没有A的牌大不一样。对此有两种弥补办法，一种办法是对每一个A另加 $1/2$ 点，但这又会带来计算不便的缺点。另一种办法是对没有A的牌要减1点，对具有四个A的牌要另加1点。第二，牌中的10若完全不计点有欠公允。在打无将定约时，10是相当重要的。因此有人主张，10也可以计算 $1/2$ 点。第三，没有保护的大牌远低于其原来的价值，甚至一个单张A有时也应打些折扣。因此，单张的K、Q、J各减去1点是合理的。第四，组合的价值肯定大于单张的价值。例如同花色QJ×的组合价值就显然大于Q××和另一花色J××的价值。也就是说，同花色QJ×的价值应该大于3点。

因此，开叫时除了要考虑大牌点之外，还要看看这些大牌是有用的还是没有多少用处。

专家们认为，大牌点仍按 4 3 2 1 计算，但要根据牌型增值。

(1) 对短套牌型要考虑增值，也就是：

每一缺门	增值 3 点
每一单张	增值 2 点
每一双张	增值 1 点

(2) 定约人的牌型平均与否影响到所得的赢墩，故要考虑增值。如果他有五张将牌，其中的小将牌也是能够赢墩的，不仅将牌如此，旁套花色亦然。如果这门花色本身坚强，或者曾得到同伴的支持，五张的长套应该增值 1 点，超过五张时每一张牌增值 2 点。

(3) 在明手方面，如果有四张以上的将牌可以支持同伴，同时又有短套可以用将牌吃张来增加赢墩，当然也应增值。明手增值的标准是：

缺门	增值 5 点
单张	增值 3 点
双张	增值 1 点*

以上短套牌型的增值应当只限于打有将定约，无将定约不能适用。

牌型可以增值，也有减值。没有 A 的牌应减低牌值，有三或四个 A 的牌值应该提高；Q 和 J 只有在伴随着 A 或 K 时才能保持其原来牌值，独立的 Q 和 J 应该减低牌值；单张的 K 和单张或双张的 Q 和 J 也应减值。这些增值和减值难于列

* 根据弗兰特·卡兵 (Fred Karpin) 的理论，明手短套的增值和将牌的数目成正比，也就是：

	四张以上将牌	三张将牌
缺门	增值 3 点	增值 2 点
单张	增值 2 点	增值 1 点
双张	增值 1 点	增值 0 点

此说可供参考。

表定出绝对标准，我们主张读者不妨心领神会自行适当调整，或与同伴取得一致意见。

当你对方牌力估算有了认识以后，你便可以用以下数字作你叫牌的参考：

26点	可打高级花色或无将成局
29点	可打低级花色成局
33点	可打小满贯
37点	可打大满贯

这并不是说你和同伴两家共有26点大牌便一定能做成4♥或4♠，而只是说，有了26点，4♥或4♠应该是很理想的定约，如果不足26点可能难于成局。打大小满贯时亦是如此。大量的统计证明，多数情况比较符合这一规律性，尽管有时只有20点也可能做成一局。

二、快速赢张和可得赢张

一张大牌不论是自己在打或对方进攻都能赢得一墩，这就叫做一个快速赢张。一个A如果不被别人将吃，永远能赢一墩，所以算是一个快速赢张。同一花色的KQ组合，在A打过以后也能拿到一墩，所以也算一个快速赢张。但是，K×是否能赢一墩，则只有50%的机会，只好算是半个赢张。除以上的规定外，还有一个必要的条件，就是必须在第一轮或第二轮赢得的方能称得上快速二字。因此，快速赢张只有下列五种：

A K	2 快速赢张
A Q	1 1/2 快速赢张
A	1 快速赢张
K Q	1 快速赢张

K × 1/2快速赢张

可见，必须是马上可赢得一墩的大牌才是快速赢张。每一门花色上最多只考虑 2 个快速赢张，Q 和 J 是不计算在内的。因此，A K Q 也只能算是 2 个快速赢张，K Q J 则只能算是 1 个快速赢张，Q J 10 则不应计算。Q 和 J 虽然比其它小牌有用，但它们够不上快速的条件。

快速赢张和开叫有什么关系呢？一般说来，正常的开叫应该保证至少有 2 个快速赢张。也就是说，即使他在防守时也应该拿到两墩或更多。

和快速赢张相应的是可得赢张 (Playing tricks)，也就是对方拿走他们的快速赢张之后所剩下的你可赢得的墩数。例如，你持有

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

你可以用 ♠ Q 和 J 迫出对方的 A 和 K，然后在黑桃上便可拿到五墩；你用 ♥ K 迫出外面的 A，你的 ♥ Q J 10 可再拿三墩，最后 ♥ 4 在第五轮也将成为大牌，在红心上便可赢得四墩。这手牌你只有 1 个快速赢张，但在一般情况下你却有 9 个可得赢张。了解这些可得赢张是很有用的，比如对方叫到 5 ♣ 或 5 ♦ 时，你便可以叫 5 ♠ 来对抗，对方最多只能宕你二墩，在本方无局而对方有局的情况下，表面上你可能会输 300 分，实际上你却至少赚了 300 分。

三、开叫时机

当你有足够的牌点时，你便有理由作出开叫，同时，你也没有理由不叫。开叫的具体条件如下：

(1) 任何有14点的牌都应开叫。

♠ K J 3	♠ K J 2
♥ K J 4	♥ K J 2
♦ Q J 3	♦ A 3
♣ Q J 6 2	♣ Q 8 7 4 2

左例是最坏的14点牌，没有一个A，K下面也没有Q的支持，但是既然有了14点就应该开叫，应开叫1♣。

右例也是14点牌，有一个A，又有五张套，还有一个双张（双张可以增值），当然也应开叫1♣。

(2) 大牌只有12—13点，一般不叫。但若至少有2个快速赢张，并且还有方便的再叫（关于开叫时为什么要同时考虑再叫问题，将在后面介绍），应该开叫。

♠ K Q 10 8 5	♠ K Q 10 8	♠ Q J 8 5 2
♥ K Q 2	♥ K Q 2	♥ Q J 7
♦ Q 7 6	♦ Q 7 6 3	♦ Q J 6
♣ 7 3	♣ 7 3	♣ K J

左例只有大牌12点，但有2个快速赢张（两套KQ），五张黑桃可以方便地再叫，故该开叫1♠。

中例的情况同前，但缺乏方便的再叫，所以应该不叫。

右例虽有13点，可是没有1个快速赢张，也应该不叫，因为假如你开叫后，同伴最后加倍对方的定约，你的这些Q和J将会使同伴失望。

(3) 大牌虽只有10—11点，但不仅有2个快速赢张和方便的再叫，而且在两门高级花色上还有满意的长度，所以也应开叫。

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

左例大牌只有11点，但有 $2\frac{1}{2}$ 个快速赢张和方便的再叫，并且两门高套还有满意的长度，所以，牌力虽属低限，也还是可一叫，开叫 $1\spadesuit$ 。

中例的大牌点更少，但有两门好的五张高套和2个快速赢张，故也可开叫 $1\spadesuit$ 。

右例同样是大牌只有10点，但却是两门低套，成局既难，和对方竞争也不易，所以应该不叫。但如果你是第三家，则也有例外的情况（见下面的左例）。

（4）第一家和第二家已“派司”，第三家尽管不具备一般开叫的条件（2个快速赢张和高套的长度），但如为了对同伴指示理想的首攻，故虽然只有10—11点，也可开叫。

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

左例，如果是第一家、第二家或第四家均应不叫，但如果是第三家的位置则不妨开叫 $1\diamond$ ，表示希望同伴首攻方块。草花即使换成 $Q10974$ ，仍可开叫 $1\diamond$ 。

右例，由于没有理由要同伴首攻黑桃，所以无论是第几家，都构不成开叫的理由。

为什么第三家的开叫需要有一门较好的花色，而大牌点的要求可以放低1—2点呢？这是出于战略的考虑。处在第三家的位置开叫，可以先声夺人阻击对方。即使你不能成为定约人，对方也不知道你的大牌究竟是10点呢还是18点，他们可能被唬住而不敢轻率地成局。其次，这样开叫指示了同伴的首攻牌，这对于对方来说显然很不利。

（5）第四家的开叫和第三家又有不同。三家都不叫之后第四家开叫是比较困难的。一般情况下，如果处在第一家

和第二家肯定要开叫的牌，在第四家也同样要开叫；可开叫可不开叫的牌，如果在高级花色上缺少实力，通常以不开叫为好；但若有一门强大的黑桃套，则可开叫。

强调要有高级花色，并非一定要打 4♥ 或 4♠。如果双方实力相差无几，能叫出高套（特别是黑桃）的一方，往往能击退对方。

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

左例有14点以上的牌，第四家须开叫，应该开叫 1♦，如果同伴有10点左右，这副牌的定约应该是属于己方的，不怕对方用高套来竞争。

中例的大牌只有12点，快速赢张也只有一个，两门高套也很短，所以第四家以不叫为宜。

右例的大牌虽然不多，但有强大的黑桃，足够同别人竞争。故可以开叫 1♠。

四、开叫花色的张数

开叫某一花色，除了表示自己开叫的大牌实力和这门花色较好之外，同时也表示这门花色较长。究竟需要有几张才算是较长呢？传统的概念认为，开叫的花色应该至少要有四张，因为每一门花色有十三张牌，平均每人有三张，显然，至少要有四张才能微弱地超过平均数，因此开叫高级花色必须在四张以上。至于低级花色则条件可以放宽，在没有理想的开叫花色时，也允许开叫一门三张的低级花色。开叫三张套并不是什么约定叫法，而纯粹是为了叫牌的便利。例如你持有：

♠ 8 6 5 4
 ♥ AK 10
 ♦ 9 7 2
 ♣ A Q J

这手牌牌点不够开叫 1 N T。因为黑桃太弱，如果开叫 1 ♠，同伴难免要误解。由于有大牌 14 点不可不开叫，所以在此情况下可以开叫 1 ♣，再看以后情况的发展。

经过实践证明，四张开叫（特别是弱的四张）容易给同伴的应叫带来困难。例如，尽管应叫人持有 Q × × 三张，他仍无法知道这门花色是否有最理想的将牌。因此，不少人主张高级花色 1 阶的开叫应保证至少要有五张，而形成“五张派”的观点。近二十年来，越来越多的人采用高级花色五张开叫。

不可否认，五张开叫确有其便利之处。它的优点首先在于容易掌握，初学者不难知道自己和同伴至少共有几张将牌，从而可以决定是打什么定约最恰当。例如，

♠ 7 5 2
 ♥ J 5 4
 ♦ Q 3
 ♣ A K 5 3 2

北

南

♠ A K 6 3
 ♥ K Q 10 3 2
 ♦ 5 2
 ♣ 8 4

南	北
1 ♠	2 ♣
2 ♥	?

这手牌如果采用四张开叫，南家只可开叫 1 ♠ 以便于两门花色都表达出来（如果开叫 1 ♥，将因实力不足而无法再叫黑桃）。北家应叫 2 ♣ 后，南家当然再叫 2 ♥。这时，北家不能叫 2 N T，他只可在同伴所叫的两门花色中作出选择。南