

桥牌防守打法

陈维铨 陈绍康 著



蜀蓉棋艺出版社

桥牌防守打法

陈维铸 陈绍康 著

朱柏林 校订

蜀蓉书业出版社

责任编辑：徐文惠

封面设计：陈克刚

桥牌防守打法 陈维铸 陈绍康 著 朱柏林 校订

蜀蓉书业出版社出版

成都 青龙巷 9 号

四川省新华书店发行

四川省金堂新华印刷厂印刷

787×1092毫米 32开本 12.5印张 275千字

1987年1月第1版 1987年1月第1次印刷 印数：1—50,000册

统一书号：7457·74

定 价：2.10元

前 言

叫牌、做庄和防守是构成一个牌手桥牌水平高低的三要素。其中防守技术尤其难于掌握要领，因为它既不象叫牌那样有较完善的体系可以遵循，也不象做庄那样从首攻一开始，就有一个全局性的审势度略的考虑，而且对整副牌局的关键之处，往往能做到一目了然。防守者则不然，他往往是处在劣势中求进攻，在劣势中求胜利，而且有时候仿佛在黑夜中摸索前进，一步失着，便会导致整副牌的失利。因此要提高防守技巧，必须首先探求其要旨，运用合理的逻辑分析方法，对获得的信息（包括叫牌过程、打牌过程和防守信号）进行一系列的综合判断，寻求最佳的可能致胜路线。

本书收集了笔者几十年来积累的防守实例，选其典型，分章归类。逐一介绍防守技艺中的各项基本原则，以期读者在读完本书后，虽不能说一夜醒来便得到什么灵丹妙药，但只要认真阅读、细心揣摩，你定会从中得到启示，有所收益。这一点不仅是笔者着墨撰稿的初衷，相信也是读者极有兴趣的问题。笔者渴忱地希望你的防守技艺获得可喜的进步。

由于笔者的学识和水平之限，谬误之处难免，敬希各界高手不吝指正。

陈维铨 陈绍康

谨识

一九八六年八月

目 录

第 一 章	有将定约的首攻	(1)
第 二 章	无将定约的首攻	(18)
第 三 章	“加倍”后的首攻	(28)
第 四 章	对抗有将定约的信号	(41)
第 五 章	对抗无将定约的信号	(74)
第 六 章	垫牌	(97)
第 七 章	第二家打法	(117)
第 八 章	第三家打法	(147)
第 九 章	推理	(192)
第 十 章	计算定约者的牌型	(217)
第 十 一 章	计算定约者的牌点(实力)	(250)
第 十 二 章	计算定约者的赢墩	(276)
第 十 三 章	辨认明手的牌型	(305)
第 十 四 章	从将牌中产生额外的赢墩	(326)
第 十 五 章	牌的组合	(357)
第 十 六 章	总复习	(381)

第一章 有将定约的首攻

首攻往往决定一个定约的成败，牌手在首攻前必须重温叫牌全过程和它所包含的意义。

首攻的选择可以从下面几个方面考虑：

1. 明手是否有一套强而长的边花。

假如从叫牌过程中曾显示这种情况，应选择攻击性出张，当然最好是敌方未叫过花色的三张连续的大牌，例如K Q J、Q J 10或J 10 9，它往往能赢得一次重要的时机，在定约者未树立赢墩前抢先树立赢张。但这种机会并不多见，首攻K J、K 10或Q 10领头的有时也同样起到杀伤性的作用。首攻将牌或无大牌的花色不可取。

南北有局

南发牌

	♠ A J ×	
	♥ × × ×	
	♦ K ×	
	♣ K Q J × ×	
♠ × ×	「北」	♠ K × ×
♥ K 10 × ×	西 东	♥ Q × ×
♦ J 9 × × ×	「南」	♦ Q 10 × ×
♣ A ×		♣ × × ×
	♠ Q 10 9 8 ×	
	♥ A J ×	
	♦ A ×	
	♣ × × ×	

×——无关紧要的小牌

叫牌过程：

南	西	北	东
1 ♠	—	2 ♣	—
2 ♠	—	4 ♠	—
—	—		

首攻♥×是唯一的杀着。东跟Q，定约者A拿后飞将牌，东K进手，回♥，定宕一。

2. 首攻将牌有很大的杀伤力，属于下列情况之一者应首攻将牌。

a. 当同伴对你在一阶或二阶上所作的技术性加倍，以不叫转为惩罚性加倍时，说明他在将牌上的长度和强度超过或相似于定约者。首攻将牌能起到吊出定约者小将牌，使定约者不能利用小将牌将吃得墩的作用。例如：

南北有局

南发牌

	♠ 10 × × × ×		
	♥ × ×		
	♦ ×		
	♣ × × × × ×		
♠ K Q J 9	「北」	♠ × × ×	
♥ ×	西 东	♥ K Q J 10 8	
♦ A Q × ×	「南」	♦ 10 9 8 ×	
♣ K Q × ×		♣ A	
	♠ A		
	♥ A 9 × × ×		
	♦ K J × ×		
	♣ J × ×		

叫牌过程：

南	西	北	东
1 ♥	×	—	—
—	—		

首攻将牌定约宕四，东西得1100分。如果首攻♠或♣，最多宕三。

b. 敌方各叫过一门花色，但最后选择第三门花色作为最终定约，这通常试图交叉将吃（Cross-Ruff）。

c. 己方的实力明显地超过敌方，在边花中门门有控制。

d. 敌方在低阶定约中找到一门花色相配合。

e. 明手有短套可以将吃。

3. 敌方有意识地避开无将成局定约，而宁愿打低花定约。

假使敌方叫过三门花色，而最后停在五阶低花上，那么，很大可能是他们中的任何一方在第四门花色中均无止张。因此，即使你持有A Q领头的第四门花色，也应选择首攻这门花色。这是因为，在大多数情况下，如果定约者在第四门花色中有K，一般会选择3NT定约。

例如：

东西有局
北发牌

♠ K × × × ×	♠ × ×	♠ A Q J ×
♥ J × × ×	♥ A K Q × ×	♥ × × ×
♦ × × ×	♦ K ×	♦ J × × ×
♣ A	♣ K Q J ×	♣ × ×
	「北」 西 东 「南」	
	♠ × ×	
	♥ ×	
	♦ A Q × ×	
	♣ 10 9 × × × ×	

叫牌过程：

北	东	南	西
1 ♣*	—	1 ♦**	—
1 ♥	—	2 ♣	—
3 ♣	—	3 ♦	—
4 ♣	—	5 ♣	—
—	—		

东首攻 ♠A，击败定约。

4. 首攻同伴叫过的花色。

通常首攻同伴叫过的花色，总是对的（除非你自己有一套很强的连接张）。但怎样选择恰当的牌，使同伴知道你在这套花色中有些什么？

一般原则是：

a. 只有二张，出大的一张。

b. 执有A，不论几张，总是出A。但有二种情况例外，一是当同伴在一阶上可以争叫而没有表示，以后却在敌方叫牌示弱后或在平衡位置上叫出新花。要非常小心，他在这门花色中可能仅有长度而无强度。你执有该花色的A，最好不出，也不要低引（Under Lead）。二是当同伴争叫后，明手叫无将，最后定约是有将而不是无将，你也不要拔A，往往明手有K而被树立一墩。

c. 三张带有一张大牌（10以上，含10），出最小的一张。

d. 三或四张小牌（9以下，含9），如果你没有支持过同伴，出最小的一张；如果支持过的出最大的一张。

• 精确

• • 示弱

e.有二张连接大牌领头的出较大的一张(A K×应出K)。

f.有四张或四张以上的,除非有A领头,否则一律出第四张。

g.你拿了一手坏牌,只要在同伴的花色中有K×××或K××××(有时甚至Q×××),首攻K有时有奇效。这是因为敌方很可能在这门花色中只有单张,首攻K能保留出牌权,以便选择第二次出张。

5. 首攻短套

所谓短套是指单或双张。当你执有敌方将牌的多余张时,例如A×或K××,出短套尤其可取。这是因为定约者要利用或树立边花赢张,一般需吊完留在外面的将牌,当你有将牌进手时,你可以让同伴进手回攻你的短套给你将吃。另外一种情况出短套也是正确的,就是你拿着一手坏牌,有足够的理由相信唯一击败定约的途径是将吃敌方赢张。

有时在叫牌过程中分析同伴在某一门边花上是单缺。例如,敌方两家都叫过◇,而最后定约是♠,你持有◇四或五小张,估计同伴是单缺。在这种情况下,出◇会产生很好的效果,尤其当你将牌有进手张时,效果更佳。

但是,切不可认为出短套总是有利,在许多情况下出短套会吃亏。例如,出短套往往会帮助敌方飞偷同伴的Q或J,甚至QJ都给捉住。一般说来,在下列情况下,不要选择首攻短套。

a.你有较强的实力,估计同伴没有进手张,没有给你将吃的机会;

b.你的将牌没有多余张。例如, K×、Q××;

c.你的将牌本来就是赢墩。例如, QJ×、KQ;

d.你有四张(注意:只是四张,不多也不少)将牌时,在

大部份的情况下（除非你有理由知道定约者有七张或八张将牌），持有四张将牌或者有理由相信同伴有四张将牌时最好能选择一定实力的长套首攻，这可以起到削短定约者将牌的作用，使他在将牌上失控。这一点非常重要，是防守方最厉害的一手，称作逼局（Force Game）。

例如：

双方有局

南发牌

♠ A 8 × ×	♠ × × ×	♠ ×
♥ × ×	♥ K Q × × ×	♥ J 10 × ×
♦ K 10 × × ×	♦ × × ×	♦ A J ×
♣ × ×	♣ A Q	♣ J × × × ×
	「北」 西 东 「南」	
	♠ K Q J 10 9	
	♥ A ×	
	♦ Q ×	
	♣ K × × ×	

叫牌过程：

南	西	北	东
1 ♠	—	2 ♥	—
2 ♠	—	3 ♠	—
4 ♠	—	—	=

西首攻♦小牌，东出A，然后回J，西的K吃进。再打♦10，定约者将吃后吊二轮将牌，西忍让二次。以后不管定约者怎样打，定约至少宕一。如果西首攻短套，定约必成。

6. 出A还是出A领头的小牌？

一般说来，首攻A不是好的选择。这至少有三点理由：第一，暴露了你的实力；第二，失去了时机（Tempo）；第三，

可能让定约者的K或Q赢墩。但是，任何事不是绝对的，象上面讲的第三条和第五条(d)，就应该出A(当然是套，即使A Q 10××也应出A)。还有，对抗满贯定约，如果敌方没有叫过这门花色，也可出A。至于A领头的小牌，除非明手曾显示过很强的实力(例如，明手曾开叫1 NT)，估计K大多在明手，可以选择外，其余就不足取了。

7. 有将定约的最好首攻。

一般说来，从AK中首攻K是最好的(有的牌手出A，以区别于K Q)，这样不仅可以看一下明手的牌型和实力，同时又能得到同伴的信息，以决定第二次出牌。但也有不利的一面，这就是丧失树立赢墩的时机。例如：

南北有局

南发牌

	♠ A × ×			
	♥ K J × ×			
	♦ Q J × × ×			
	♣ ×			
♠ Q J 9 ×	「北」	♠ 10 × ×		
♥ ×	西	♥ × ×		
♦ A K 10	东	♦ × × ×		
♣ A J × × ×	「南」	♣ Q 10 × × ×		
	♠ K × ×			
	♥ A Q 10 9 × ×			
	♦ × ×			
	♣ K ×			

叫牌过程：

南	西	北	东
1 ♥	×	× ×	2 ♣
2 ♥	—	4 ♥	—
—	—		

如果西首攻♦K，即使立即转攻♠，也无法击败定约，因

为定约者已有足够的时间树立◇。而首攻♠，◇进手再攻♠，定约必宕。那么为什么这手牌要选择首攻♠Q而不是先打一张◇K看一下明手的牌呢？理由是根据叫牌估计同伴大牌点不会超过2点。你一手有三个赢墩，第四墩最大的可能来自♠，因此，你不应首攻◇K。

其次的最好首攻是连接张和间隔连接张，如K J 10×、Q 10 9×等。

如果你的右边或左边敌方曾叫过一门边花，你若执有J 10×××或Q J×××，而又有足够的理由选择首攻这门花色时（虽然，当你的右边敌方曾叫过这门花色，一般不大可能会选择这门花色做首攻张。对抗有将定约尤其如此），不要出第一张而出第四张。这是因为，同伴在这门花色中大多是短套，有时可能是单张大牌，也可能定约者是单张大牌，你出一张大牌，徒然浪费。专家们认为左边敌方叫过的花色，你即使持有K Q×××也攻小牌而不愿出K。因为定约者很可能是单张，明手若有A，他会毫不犹豫地放A，即使明手有A J×××，定约者有××时也会放A，怕你出自单张而被你第二轮将吃，他很难估计到你会出自K Q×××的。

再次，首攻选自K或Q领头的一套比J领头的为好，因为K或Q领头的只要求同伴有一张大牌就可以树立一个赢墩，而选自J领头的则需要同伴有二张大牌方才起作用。那么，究竟选自K领头好呢还是Q领头的好，这要看花色质量。一般说来，间隔愈近愈好，例如K 5 3 2和Q 10 8 6应选择Q领头的一套（均指敌方没有叫过）。现在，有一种最新的理论，如果你有两套花色，长度相等，实力也基本相似，那么，应选择对同伴要求较低的一套花色（在没有其它因素的情况下）。例如：♥K J 8 6，◇Q 10 8 5，以出◇5为宜，因为只要同伴

有A K J中任何一张，都可对敌方造成威胁，而不会使己方吃亏。可是，如果出♥的话，必须要求同伴有A或Q，才能起到作用，才不会给敌方便宜。这一理论，对有将定约适用，对无将定约更适用。

另外，如果敌方有二门花色没有叫过，你在这二门中一门有A，一门有K或Q，总是以出没有A的一门为好。你可以用你的A捉住定约者手中的大牌或者用A进手，兑现首攻树立的赢张。

8. 下面几条原则是目前世界上较为流行的，作者通过实践，效果极佳。

a. 出J表示没有比J大的牌。

b. 出10表示出自A J 10、K J 10；或者是连接张中的顶张；或者是短套（对抗有将定约，从A J 10中出10不可取）。

c. 出9表示A 10 9、K 10 9或Q 10 9；或者是连接张中的顶张；或者是短套。

d. 从A K Q中出Q的含意是：

(1) 曾表示过这门花色是强套；

(2) 在曾表示过强套后，假使J在明手或同伴手中，他就不难理解你出Q的含意，因此，他必须给你计数信号，以表示张数（将在信号这一章内详细介绍）。这样，首攻者马上能确切地知道在这门花色中能拿几墩。

上面这些概念，特别是出张J、10和9，我们将在后面“无将定约的首攻”一章中详细阐述，这些原则将贯穿于全书中。

练 习

1. 双方无局

北发牌

♠ 3 2 ♥ A 7 6 5 ♦ K 10 5 2 ♣ 7 6 4	「北」 西 东 「南」	♠ K Q 10 ♥ 4 3 2 ♦ 7 6 ♣ A Q J 9 8	♠ 5 4 ♥ Q J 9 8 ♦ Q 9 8 3 ♣ K 5 2
---	------------------------	---	--

♠ A J 9 8 7 6 ♥ K 10 ♦ A J 4 ♣ 10 3
--

首攻: ♦ 2

叫牌过程:

北	东	南	西
1 ♣	—	1 ♠	—
2 ♠	—	4 ♠	—
—	—		

2. 东西有局

东发牌

♠ A 6 5 2 ♥ K J 9 3 2 ♦ 8 4 ♣ 7 2	「北」 西 东 「南」	♠ J 10 8 ♥ 8 7 5 ♦ A K 10 ♣ Q J 9 8	♠ 7 ♥ A Q 10 ♦ 9 7 6 3 2 ♣ 10 6 5 4
--	------------------------	--	--

♠ K Q 9 4 3 ♥ 6 4 ♦ Q J 5 ♣ A K 3
--

首攻: ♥ 3

叫牌过程:

东	南	西	北
—	1 ♠	—	2 ♣
—	3 ♣	—	3 ♠
—	4 ♠	—	—
—			

3. 双方无局

南发牌

	♠ 6 4		
	♥ K J 5 4		
	♦ 9 6 3 2		
	♣ A K J		
♠ Q 8	「北」	♠ A K J 10 7 2	
♥ Q 8 7 6 3 2	西 东	♥ 9	
♦ 10	「南」	♦ 7 5	
♣ 10 8 5 4		♣ 9 6 3 2	
	♠ 9 5 3		
	♥ A 10		
	♦ A K Q J 8 4		
	♣ Q 7		

首攻: ♠ Q

叫牌过程:

南	西	北	东
1 ♦	—	1 ♥	2 ♠ (弱)
3 ♦	—	4 ♦	—
5 ♦	—	—	—

4. 东西有局

东发牌

♠ 8 6 4 ♥ 9 5 ♦ 7 6 3 ♣ A J 8 6 5	♠ Q 7 5 ♥ Q 2 ♦ A K J 10 9 8 ♣ 7 3 「北」 西 东 「南」 ♠ 3 2 ♥ A K J 10 8 7 4 3 ♦ 4 ♣ K 10	♠ A K J 10 9 ♥ 6 ♦ Q 5 2 ♣ Q 9 4 2	
--	---	---	--

首攻：♠ 4

叫牌过程：

东	南	西	北
1 ♠	4 ♥	—	—
—			

练习注解

1. 西首攻最好选择K领头或Q领头且敌方又没有叫过的花色。这里西首攻♦ 2,南吃进,吊两轮将牌,出♣ 10,明手放小,被东家的K拿进,东回♥ Q(假使同伴没有♥ A,定约不可能击败),防守方拿到四墩:二墩♥,一墩♦及一墩♣。注意,若西首攻♣(攻明手的强套)将是多么的不智,因为当同伴♣ K进手后再攻♦已来不及了,定约者可以用已经树立的♣来垫掉♦的失张。通常攻明手的长套总是不对的,除非想将吃或给同伴将吃。攻敌方含有大牌的花色只能是短套如:A Q ×, K J ×或K × ×。

2. 西首攻♥ 3,因他有四张将牌,希望用他的长套消耗