

DING XIANG WEN DA JIAO PAI FA



黄奕伦 著

定向 问答 叫牌法

华中理工大学出版社

定向问答叫牌法

黄奕伦 著

责任编辑 吴凤萍

华中理工大学出版社出版发行

(武昌喻家山)

新华书店湖北发行所经销

华中理工大学出版社沔阳印刷厂印刷

开本: 787×1092 1/32 印张: 4.125 字数: 96 000

1988年9月第1版

1988年9月第1次印刷

印数: 1—10 000

ISBN 7-5609-0284-7/G·25

定价: 1.85元

内 容 简 介

本书所述内容是我国所创立的第一套完整的桥牌叫牌体制（现行的各种体制均由外国的桥牌专家所创）。这个体制从产生赢墩的基本原理出发，以新颖的论点，讲述了联手牌型配合对定约高低的直接影响，并制定了一套定量问答信号与使用规范，把叫牌过程程序化。只要按照书中的信号与规定进行严格训练，就能把各种高、低副水平、畸型、匀称、适配或失配的各种联手牌叫成最佳定约，并能估算出高定约做成的概率大小。书中还列举了一些桥牌专著、报刊所载或重大比赛所出现的牌例，按现行叫牌体制不能叫成或很难叫成的定约，用本叫牌体制剖析均能叫成，体现了本叫牌法的巨大优势。

全书立论精确严谨，有利于培养人们健全的逻辑思维和合理的想象力，是青年学生和桥牌爱好者的有益读物。

目 录

绪 言	(1)
第一章 常用术语与问答信号.....	(10)
第二章 有将定约叫牌.....	(27)
第三章 有将高定约叫牌.....	(39)
第四章 无将定约叫牌.....	(51)
第五章 自立为主与舍将问边叫牌.....	(63)
第六章 竞叫.....	(81)
第七章 对比.....	(103)
第八章 探索.....	(117)
附表一 防守方牌张分配表.....	(125)
附表二 牌型概率表.....	(126)
附表三 伙伴手中某指定花色张数的概率表.....	(127)

绪 言

所有学科，只有当它达到能够被定量描述的阶段，才配得上被称为一门科学。

——H·林德

根据许多桥牌名家的见解，叫牌在牌赛中起决定胜负的作用占70%以上。我国第一位国际桥牌大师王俊人也认为：每位高水平的桥手，他的90%的功夫在于叫牌。所以，一个具有一定的作庄和防守水平的桥手，应该特别重视叫牌能力的提高。

那么，当前我国桥手们叫牌的准确性怎样呢？1985年秋在厦门举行的全国桥牌赛，统计两支最强队的叫牌失误，失误率达24.6%。1987年春在桂林的全国桥牌赛，发现“胡冲乱撞的太多”（引自《桥牌》1987年第三期《一九八七年全国桥牌队式赛综述》）。在抽查以冠军队赛况为主的男、女甲级队的100副实战牌例中，男队叫牌失误占总失误（包括作庄、防守、叫牌失误）的77%，女队叫牌失误占总失误中的63%。

根据完约得分、宕墩罚分的得失分比率计算，叫局、进贯的成功率一般有科学的标准界限，其要求如表1。

但是从男队所叫的59副局、贯定约中，没达到上述标准的有37副，其中有27副做成的机会几乎等于零。

上述的情况已经引起有关人士的重视，认为不尽快地提高我国桥手的叫牌水平，我国桥牌要想早日称雄百慕大杯赛的希

表 1

成功 概率	定 约	叫 成 局	小 满 贯	大 满 贯
局况				
无 局		45% (54%)	50% (60%)	56% (67%)
有 局		37.5% (45%)	50% (60%)	57% (68%)

注：不带括号的百分数为原表中所有，加括号的百分数是本叫牌体制要求的成功概率。

望是很小的。

在国际比赛中的外国强队，叫牌失误当然比我们少，但是和他们自己在作庄和防守的失误相比，仍然是大得多。

我们再以1982年世界桥牌大师的叫牌竞赛为例（见蜀蓉棋艺出版社1986年出版的《桥牌竞赛手册》第80页），10副牌满分为100，但参赛者只得到57—60分，失误的几副牌有的是满贯没叫上去，有的却又叫高了，有的是选错了将牌花色。

使用现行的一些叫牌体制，出现叫牌失误的原因，一般由于：

一、叫品涵义模糊，有多种歧义，伙伴间容易产生误解。
二、描述牌情的“词汇”贫乏，联手牌虽有适配的低点高定约，却叫不出来。

三、滥用叫牌时空，对牌情还不甚了解，就面临最后的抉择。

四、双方失配，加上各自的主观，伙伴间互相抬扛。

五、职责不清，伙伴间互相观望，互相推诿。

因此，桥手们都希望能掌握一种较好的叫牌体制，以提高叫牌的成功率。

那么，一种好的叫牌体制，应该具备哪些基本优点呢？作者认为：

一、它必须含有较丰富的词汇，用来描述一手牌的牌力、分布、控制张的情况，必要的时候，还能告知伙伴某种花色单缺，或某一花色确切的张数。

二、它必须合理地、节省地使用叫牌时空，使得在叫成最佳定约之前，能把必不可少的信息告诉给伙伴。

三、它必须适用于绝大多数随机出现的各种型牌，包括高定约的，部分和约的；匀称的，畸形的；适配的、失配的各类型牌。而不能只适用于特定的某几种型牌。

四、它应该具有一定的抗干扰能力，在敌方正常争叫的情况下，能保证我方信息畅通。

五、它所采用的每一个信号，必须是涵义清晰的，不会使伙伴之间产生误会，更不能出现没必要的超牌力争相抬叫，让敌方“渔翁得利”，也不会导致伙伴双方互相推诿，坐失良机。

六、在满足上述五项要求的前提下，它必须尽量做到简单又合乎逻辑，各种叫牌信号能够在理解的基础上加以记忆。

以前常用的一些叫牌体系，较多使用定性信号，叫牌者常常要依靠“感觉到……”、“意识到……”来叫成定约，出现偏差的概率较大。而且由于表达牌情的词汇贫乏，叫牌的时空使用不合理，往往出现一些稳能做成，但叫不成的牌例。就是在书籍报刊所登载的牌例中，也常出现过许多“明明能做成，但不能科学地叫成”的例子。

本书试用一套完整严密的定量信号，组成一种迥然不同于传统方法的新叫牌体制，以达到前面所说的六项要求。使用本叫牌体制时，叫牌者主要将凭借“计算出……”、“推导出……”来确定叫牌的结果。例如有一手牌分布如下：

		♠AKJ 6 4	
		♥A 9 6	
		♦9	
		♣A10 9 4	
♠10 7	北		♠9 3
♥Q 7 5	西	东	♥J10 8 3 2
♦QJ 5 2			♦10 8
♣J 8 7 2	南		♣KQ 5 3
		♠Q 8 5 2	
		♥K 4	
		♦AK 7 6 4 3	
		♣6	

利用本叫牌法，北可以从南的叫牌中获悉：(1) 南有12—13大牌点；(2) ♠不少于4张；(3) ♣是单张小牌；(4) ♥有K×；(5) ♦是AK带头的6张套。从而可以推断出♠是Q×××4张。北方算出，只要敌方的♠是1—3或2—2分配（概率=0.9），而且♦是3—3或2—4分配（概率=0.84），13个赢墩容易做成，即7♠的成功率大致等于 $0.9 \times 0.84 \approx 0.75$ 。

现在，讲述本叫牌体制的主要特点和论据：

一、叫牌分宾主，改变双向交流牌情为宾方按主方的提问回答所需要的牌情。

我们先打个比方，比如现在要解一个四元方程组，伙伴两人手中各自掌握着两个方程。然而通话的时间仅来得及互相告知一个方程，结果每人只知道三个方程，谁也找不到这个四元方程组确切的解。如果我们换一下通话的方式，用全部时间让其中一人向他的伙伴报告两个方程。伙伴中虽然只有一人掌握了整个方程组，但是他必然能独自找出正确的解答。

同样的道理，由于叫牌时空极其有限，伙伴两人双向交流牌情，只能各自得到很不完整的信息，不能对整副联手牌有较全面的了解，加上双方开始的几轮都是显示性叫牌（Showing Bid），所显示的信息，未必是伙伴所急于知道的，有时所得信息于己无用，反而为敌方义务地提供情报。

在本叫牌法的每次叫牌阶段，伙伴两人，一主一宾，主方根据具体条件和需要，用问牌信号要求宾方回答某一指定的问题，宾用答牌信号向主报告，主方利用全部叫牌时空了解联手牌的全部情况，最后发出终止信号，决定所应做的定约（也可以加倍惩罚敌方，或是决定放弃争叫）。这样叫牌还避免了伙伴间争相抬叫或互相推诿而造成的失误。

二、准确安排每一个问答信号，合理地使用叫牌时空。

如果我们把最低的定约 1 ♣ 当成第 1 阶，顺次把 1 ♦、1 ♥……叫做第 2 阶、第 3 阶……一直到 7 NT，可知叫牌的最大时空只有 35 级台阶。而一般情况下，比如从开叫 1 ♣ 到叫成定约 4 ♠，叫牌时空只有 19 阶。本叫牌法为了合理地、节省地使用这极其有限的时空，每个信号都与叫牌中升高的阶数多靠紧密相连，每升高一定的阶数叫牌，都有不同的确切的涵义，所以宾主双方在叫牌过程中必须自始至终注意伙伴叫牌升高的阶数，才能正确理解伙伴叫牌的涵义。

三、主方用逻辑推理的方法，解联立信息。

本体制叫牌的全过程，都是宾方按主方的要求，回答主方所想知道的牌情，主方不必把自己的任何情况告知宾方。而且宾回答的信号，有时候必须根据主方所持的牌才能推断其确切涵义的。这就意味着在问答中可以减少透露给敌方的情报。除此以外，当宾方提供给主方若干信息之后，主方还可以把这几条信息，结合自己手中的牌联立求解，推导出敌方不可能知道的宾的牌情，增大了主方叫出最佳定约的可能性。

四、有较完善的对付敌方争叫的方法。

不管是敌方开叫后我方争叫，或是我方叫牌过程中敌方争叫，除了煞关叫较难对付以外，都有一套保证信息畅通的办法，有时甚至可以利用敌方的争叫，节省我们的叫牌时空，或是把信息传递得更准确一些。这些功效在争叫低副水平的部分和约时更为显著。

五、本叫牌法总共只有25个问答信号，几乎所有的型牌，都可以用这25个信号，根据需要组成积木式的叫牌过程以叫成最佳定约。叫牌的过程虽然可组成千百种，但绝大部分可以把它们归结于第一章末的一张叫牌程序框图之中。

由于本叫牌法的词汇丰富，主方可以根据联手牌牌情和所要叫成定约的必要性与可能性，问清宾方的下述内容：

- (1) 所持牌的大牌点总数；
- (2) 主方所叫将牌，宾方手中该花色的张数；
- (3) 持有某花色的控制张，A、K、Q中的哪些张，有时甚至能了解到J；
- (4) 边牌的确切张数；
- (5) 有哪种花色是单张或缺门，甚至可以问清此单张牌的大牌点。

当然，上述各项并不是每一次叫牌都要问遍，而是应该根

据主方所了解到的牌情与比赛中的局况，所要完成（或所能完成）定约的高低等因素，来确定应该了解哪几项和应该先了解哪一项。

我们要求使用本叫牌体系的人，必须绝对遵从几条规矩。

首先，叫牌中的宾方，必须绝对服从主方。不许虚报、妄报、瞒报……。不经主方授权，不得擅自改动定约。

其次，主方应充分信任宾方所报牌情，在可能与必要的条件下，充分给宾方提供报出牌情的机会。

最后，要求双方共同遵照本叫牌法的各种信号及定则叫牌，不要违背书中所述的各项原则。

大家知道，我们所叫成的定约，很少是必成的。有些眼看差不多可以摊牌做成的定约，却由于极端怪异的敌牌分布而打宕，所以打一副牌总是要担一定的风险，这也许是桥牌引人入胜的特点之一，但是它决不意味着鼓励人们盲目地去冒险。即使在比赛中处于劣势，为了挽回败势，死里求生，我们也只能冒险地叫出成功率偏小，得分较多的定约，而绝不是冒叫一些根本无法完成的定约。

有些比较严肃、冷静的桥手也明白上述的道理，但是当前所行的某些叫牌体系，从叫牌中所获的信息量甚少，很难推算所叫定约的成功率，再加上牌友两人相对独立，很容易主观地偏重自己手中的牌而做出错误的判断。因互相抬杠或互相观望造成失误而互相指责的事屡有发生。

本书所推荐的叫牌体系，在高定约中一般能问明大牌的位置和关键花色（如将牌、将吃增墩的短套，或树立赢张的长套）的强度和长度，从而推断敌方对我方有利或不利分配的各种概率，计算出所叫定约的成功率；在低定约中，由于主方已知联手较确切的大牌点数（一般误差界只一点）和将牌配合

的好坏程度，根据后面所要讲到的定约估算公式与模糊计墩方法，叫出恰如其分的定约。

当桥手两人熟练并灵活掌握了本叫牌法，配合默契之后，叫成最佳定约可达95%。

最后，我顺便说一说读者们所关切的一个问题：本体制是否经过实践的考验；战绩如何？这一点我可以源源本本地告诉大家。

为了推广这个叫牌体制，我曾多次地向初学者做过千百次的示范：随机发牌，由我固定当主方，指定一人当宾，敌方按任一种叫牌体系正常地争叫或开叫，宾方严格按本体制的规定报牌和回答我的问叫，叫成最终定约并首攻以后，先摊开我的牌，由我讲完判断和分析、叫牌的思路以及最终定约的成功率估算，最后才全部亮牌对证，95%以上都能叫成最佳定约。

另一种实验方法即是随便寻找一本桥牌书或某场高水平比赛的牌局选，用本体制叫牌，总能叫出失误率最小的结果。例如以登载于《桥牌竞赛手册》中的1982年世界桥牌大师们之间进行的叫牌竞赛的10副牌，满分100，参赛者只叫到57—60分，而严格按本体制叫牌，可得89—90分。有些读者也许会认为看着两家牌，是否会牵强附会，自圆其说，这一点不妨先看看书中的多数例子，再做结论。

我很想用这个体制来训练一个队，但队员们必须同时具备三个“L”加一个“O”，那就是Leisure（有闲暇），Like（爱好），Logical（健全的逻辑能力），外加一个Obedient（服从，听话），但要找到符合这些条件的几个年青人是很难的，虽然每次在出错之后，当场摊牌分析，果然是违规造成的，但是下一次仍然是随心所欲我行我素地叫牌。实际只要记熟各个信号和使用法则，严格认真地苦练半年，就可以达到得

心应手的地步。

1983年我曾训练过一位年岁较老的选手，虽然记性差些，反应迟缓一些，训练了半年多，只是基本上掌握了这套信号的使用方法。1984年春，我们参加了郑州市双人赛，虽然因体力不支，下半场出现了4个信号错误，但仍然获得了南北组冠军（同组的有本市的冠军队及省代表队的队员）。

由于桥赛中得分最终是通过作庄和防守来获得的，因此在这方面的水平不能太弱，就有这样的教训：在一次比赛中，我叫成了一个非常出色的6♣定约，其他桌都叫5♣超一，但我的搭档却过早地拔去明手的一个进张把一个赢墩报废而下一，另一次是加倍了敌方一个6NT，伙伴选择了一个错误的花色首攻，打出了KJ10×中的J，让敌方上下分家的A与Q侥幸双得而成约。所以绝对不能忽视作庄和防守水平的提高，否则，拙劣的作庄和防守就会把叫牌中所显示的优势化为灾难。

如果把这个叫牌体制当做青年学生的一门选修课，那么在学习过程中，将是对他们的逻辑思维能力和合理的想象力的培养和训练，而一个个的牌例，就是一个个饶有趣味的智力测验。

第一章

常用术语及问答信号

合理安排时间，就等于节约时间。

——培根

第一节 常用术语

一、阶差、平叫、周叫与跳叫

(1) 阶差：两次叫牌所在阶数之差。例如从 $1\heartsuit$ 到 $2\diamondsuit$ ，两次叫牌之间的阶差（或叫升阶） $S_i = 4$ ；又如从 $2NT$ 到 $4\diamondsuit$ ， $S_i = 7$ 。

(2) 平叫：相邻两次叫牌， $S_i \leq 4$ 者都称为平叫。例如叫过 $1\diamondsuit$ 后，下一个人叫 $1NT$ ， $S_i = 3 < 5$ ，属于平叫。

(3) 周叫：相邻两次叫牌， $S_i = 5$ 者称为周叫。例如叫过 $1\diamondsuit$ 后，下一个叫 $2\diamondsuit$ ， $S_i = 5$ ，属于周叫。

(4) 跳叫：相邻两次叫牌， $S_i > 5$ 者，称为跳叫。例如叫过 $1\heartsuit$ ，东不叫，南叫 $2NT$ ， $S_i = 7$ ，即为跳叫。

了解每一花色中某套花色的强弱。在同一花色中每张大

牌(A、K、Q)算两级，其余小牌每张算一级，它们的级的总和，就是该套花色的级。例如有一手牌如下：

♠K105 ♠的级数为4，即♠为4级套。

♥AKJ94 ♥的级数为7，即♥为7级套。

♦Q ♦的级数为2，即♦为2级套。

♣AQJ3 ♣的级数为6，即♣为6级套。

这一手牌的级为 $4 + 7 + 2 + 6 = 19$ 。

一手牌的级，约等于0.3乘以该手牌的总点数再加上13。

例如：一手牌的大牌点为17点则本手牌的级约为 $13 + 5.1 \approx 18$ 。

三、计算牌力的单位

与通常计算大牌点的方法相同，即A—4点，K—3点，Q—2点，J—1点，但是有如下规定：

(1) 单张K、Q或J减一点计算，一手有三张J，要减一点，如果从伙伴的叫牌中，知道手中的单张K或Q，J能起作用时，再恢复原点数计点。

(2) 不报牌型点。宾方的牌型，对主方是有利或不利，可以从叫牌的过程中了解到，主方问清后，会对牌型分布加以充分估价和利用的，所以不必加牌型点。

四、一般的叫牌程序

(1) 宾开叫报点数(凡先开叫报点者，在此副牌中当宾，伙伴为主)。

(2) 主方累加宾主的总牌点，并结合自己的牌情，估计大致能完成定约的水平。

(3) 确定将牌花色(或无将)。主方可

色，或自己叫将问级。如果第一次所叫花色不合适，还可以寻求第二花色配合。宾主每人最多可报两种花色，宾主两人一起，最多可报三种花色。

(4) 确定将牌花色之后，如果属于低副水平的牌或无望进局，试贯的牌，主方可及早发出终止信号，结束叫牌过程；如果有希望进入更高一档的水平，并且叫牌问答在所能控制的水平之内，主方可以根据需要，问明宾的边牌控制张或单、缺花色等等。

(5) 如果做高定约，还需了解某花色张数时，主方在力所能及的范围内，可继续了解宾的牌型分布。

(6) 经过充分了解与全盘考虑，计算好赢墩与输张，主方或放弃争叫，或确定好定约的高低，发出终止信号，结束叫牌过程。

第二节 宾主叫牌问答信号

下面的25个信号用A、B、C……X、Y作为代码。

(A) 宾报牌点：宾向主报出所持一手牌的大牌点总数，叫法如下表所示：

牌点	12—13	14—15	16—17	18—19	20—21	超过21
叫牌	1 ♣	1 ♦	1 ♥	1 ♠	1 NT	见(T)和(V)

(B) 待宾报将：主升一阶，等待宾先叫出将牌花色。例如：主叫1♥（敌未加倍），主叫1♥，这是等待的意思，并等待宾叫出将牌花色。平叫所要报的将牌花色，如果所要叫的花色在等待信号(B)上，可平叫无将代替。

例如：宾开叫 1 $\diamond$ ，主叫 1 $\heartsuit$ 等待，宾要报的将牌花色为 $\spadesuit$ ，可以平叫 1 $\spadesuit$ ；为 $\clubsuit$ 可平叫 2 $\clubsuit$ ；但如果宾所欲报的将色为 $\heartsuit$ ，可平叫 1 NT，不必叫 2 $\heartsuit$ （叫 2 $\heartsuit$ 是周叫，另有别的涵义），以节省时空。

(D) 叫将问级：主平叫所要问的花色。比如宾叫过 1 $\diamond$ 后，主想先叫出将牌 $\spadesuit$ 问级，可平叫 1 $\spadesuit$ ，但是如果主所需要叫的花色恰在升一阶的 1 $\heartsuit$ ，可平叫 1 NT 代替。

例如：宾开叫 1 $\diamond$ 后，主想叫 $\heartsuit$ 问 $\heartsuit$ 的级，如果叫 1 $\heartsuit$ ，会被误认为是信号(B)，所以叫 1 NT 代替所要叫的 $\heartsuit$ 。

(E) 宾答将级

将牌级数	0—1	2	3	4	5	≥ 6
升阶数	1	2	3	4	5	5阶或低于8阶的NT

例如：宾叫 1 $\clubsuit$ ，主用 1 $\heartsuit$ 叫将问级，宾有 4 级 $\heartsuit$ 可叫 2 $\diamond$ ，有 6 级 $\heartsuit$ 可叫 2 NT（不能叫 2 $\spadesuit$ ，此时叫 2 $\spadesuit$ 属于信号(N)）。

7 阶定将法则：宾报牌点或宾报将色之后，主方用(D)叫将问级，宾用(E)回答将牌级数，如果主问牌的升阶数与宾答牌的升阶数之和大于或等于 7，则双方达成默契，确认主所叫的花色为将牌花色，也可以说，此花色已满足 7 阶定将法则。

例如：宾用(A)叫 1 $\diamond$ ，主用(D)叫 1 $\spadesuit$ ，宾用(E)叫 2 $\spadesuit$ ，表示有 5 级将牌，此时从 1 $\diamond$ 到 1 $\spadesuit$ 升 2 阶，1 $\spadesuit$ 到 2 $\spadesuit$ 升 5 阶，累计已升 7 阶，则 $\spadesuit$ 花色已满足 7 阶定将法则。

又如：宾用(A)叫 1 $\diamond$ ，主用(B)叫 1 $\heartsuit$ ，宾用(C)叫 1 $\spadesuit$ ，主对宾所叫花色不满意，又用(D)叫 2 $\diamond$ ，宾回 3 $\diamond$ ，从宾上一轮所叫的 1 $\spadesuit$ 到下一轮的 3 $\diamond$ 已升 8 阶，所以 $\diamond$ 花色已