

精确叫牌法 新探



人民教育出版社

精 确 叫 牌 法 新 探

谭申禄 编著

人民体育出版社

精确叫牌法新探

逄申禄 编著

人民体育出版社出版

河北省〇五印刷厂印刷

新华书店北京发行所发行

787×1092毫米 1/32 330千字 15 $\frac{20}{32}$ 印张

1985年9月第1版 1985年9月第1次印刷

印数：1—33,000册

统一书号：7015·2236 定价：2.50元

内 容 提 要

本书采用精确叫牌法为基本结构并作必要的更改，同时：

1. 增加并改进精确问叫及其答叫方法，并扩大其应用范围。

2. 采用自然叫牌法和其它叫牌法的精彩内容或加以发展，使之更臻完善或成为自然精确。

3. 提出全新的或主要内容是新的篇章和叫牌方法，如：实力估计、开叫 1 NT、开叫 2 ♦ 及以后叫牌、精细的跳叫、组合将牌问叫、欢乐的跳应叫、愉快的扣叫等章，以及配合和控制叫牌法、控制和配合叫牌法、两套花色顶张大牌问叫等叫牌方法。

本书主要是为了向广大桥牌爱好者提供一套比较完整的叫牌全书。每一对桥牌选手可以全部或部分采用本叫牌制度；每一个桥牌爱好者都可以从中选用一章、一节，以改进其叫牌方法；而初学者如果在有指导之下，从一开始就按本书进行学习和训练，则有可能在较短的时间内以较快的速度进入优秀选手的行列。

目 录

前言	1
第一章 实力估计	4
第二章 开叫条件和开叫花色选择	17
第三章 精确问叫及其答叫	31
第四章 关于跳单缺、跳四三及转换叫的说明和规定	41
第五章 开叫 1 ♣ 以后的第一轮叫牌	48
第六章 开叫 1 ♣, 应叫 1 ♦ 及以后叫牌	54
第七章 精细的跳叫	83
第八章 开叫 1 ♣, 应叫一门花色及以后叫牌	104
第九章 组合将牌问叫	126
第十章 开叫 1 ♣, 应叫无将及以后叫牌	139
第十一章 开叫 1 NT 及以后叫牌(简而精的 1 NT)	155
第十二章 开叫 2 NT 及以后叫牌	168
第十三章 配合和控制叫牌法	173
第十四章 控制和配合叫牌法	189
第十五章 长套花色配合和控制叫牌法	203
第十六章 开叫 1 ♥、1 ♠ 及以后叫牌	217
第十七章 开叫 1 ♦ 及以后叫牌	235
第十八章 开叫 2 ♣ 及以后叫牌	249
第十九章 欢乐的跳应叫(一)	260
第二十章 欢乐的跳应叫(二)	273
第二十一章 两套花色顶张大牌问叫	286

第二十二章	开叫 2 ♦ 及以后叫牌.....	299
第二十三章	开叫 2 ♥、2 ♠ 及以后叫牌.....	314
第二十四章	高阶开叫.....	323
第二十五章	示叫控制张.....	331
第二十六章	多能的 4 - 5 NT 约定叫	345
第二十七章	争叫(一)简单盖叫和跳盖叫.....	360
第二十八章	争叫(二)技术性加倍.....	386
第二十九章	争叫(三)愉快的扣叫.....	408
第三十章	争叫(四)特殊争叫.....	429
第三十一章	争叫(五)平衡叫牌——第四家重新开 叫.....	450
第三十二章	争叫(六)惩罚性加倍.....	471

前 言

精确叫牌法自从六十年代创始以来，深受各国桥手的喜爱。目前，从精确叫牌法派生出来的各种改良精确已成为世界上桥牌的主要叫牌方法之一。精确叫牌法和自然叫牌法相比较，具有比较明显的优点，但它毕竟还处于发展时期，还有很多不足之处，需要从各个方面加以改进和提高，使之在不断发展过程中日趋完善、更加精确。

编写本书的宗旨是：以精确叫牌法为基本结构并作必要的更改；增加并改进精确问叫及其答叫方法，扩大其应用范围；加强对自然叫牌的运用或加以发展，使之成为自然精确；增加争叫部分和争叫中的精确叫牌。并力求做到：

1. 约定叫和自然叫并重；
2. 问叫和示叫并重；
3. 开叫和争叫并重；
4. 大牌(高阶定约)和小牌(低阶定约)并重；
5. 平均牌型、不均牌型和畸、怪牌型并重。使精确叫牌遍及全书各章、各种叫牌和各种牌型，使之成为一套更完整、更有效的精确叫牌方法。

本书的特点是：

1. 牌力计算分大牌点、总牌点和赢张计算等三种方法，分别或共同应用于不同的开叫、应叫和争叫，普遍提高了叫牌的精确程度。

2. 采用各种不同的牌型问叫或报出牌型，对同一类牌型

问叫也根据不同情况采用不同的答叫方法，以便更有效地交换牌型和牌力信息。

3. 采用多种多样的精确问叫，准确地交换大牌或牌型信息。这是精确叫牌的核心内容。对各种牌型，例如平均、不均、畸牌型或怪牌型，都有一套或几套精确叫牌方法。

4. 自然叫牌法中的精华，我们称之为自然精确，例如示叫控制张、跳单缺、跳四三、4—5 NT 约定叫、长门、短门或直接邀叫，等等，则是本制度精确叫牌的组成部分。

5. 提出全新的或主要内容是新的篇章或叫牌方法，如：

- (1) 实力估计；
- (2) 简而精的 1 NT；
- (3) 精细的跳叫(连续全问叫)；
- (4) 组合将牌问叫(连续全问叫)；
- (5) 开叫 2 ♦(连续全问叫)；
- (6) 愉快的扣叫(连续全问叫)；
- (7) 控制和配合叫牌法(定式答叫)；
- (8) 配合和控制叫牌法(接力问叫)；
- (9) 长套花色配合和控制叫牌法(接力问叫)；
- (10) 欢乐的跳应叫(一)(接力问叫)；
- (11) 欢乐的跳应叫(二)(接力问叫)；
- (12) 两套花色顶张大牌问叫(连续问叫)。

其中，从(3)至(12)我们称之为新十章，可以根据爱好和熟练程度选用。

6. 精确叫牌法的缺点是：约定问叫多，难于记忆、难于应用。本书的精确问叫更加多于其它叫牌法。但由于问叫的次序是有规律的，答叫方法尽可能采用了电话号码式的加级回答方法，只要加深理解，是很容易记忆的，而且多数是

很简单的号码，一旦牢记，历久不忘。

7. 全书叫牌牌例和说明约 450 副。

编写本书的目的和服务对象：

本书主要是为了向广大桥牌爱好者提供一套比较完整的叫牌方法。可以打谭氏精确(不用或少用新十章)，也可以打谭氏全精确(全部采用或多用新十章)。因此，本书可供每一位桥手参考选用。

每一对桥牌选手可以部分、大部或全部采用本叫牌制度。它将为你们在参加高水平的桥牌竞赛中，在叫牌上提供优势。

每一位桥牌爱好者(不管他现在采用什么叫牌方法)都可以根据爱好从中选用一章、一节，以改进其叫牌方法。

初学者如果在有指导之下，从一开始就按本书进行学习和训练(先不要学新十章)，由于本书中已包括自然叫牌法的主要基本原理和其它叫牌法中一些久经考验的叫牌方法，并附有大量叫牌实例，则有可能在较短的时间内以较快的速度进入优秀选手的行列。

作者

本书作者：[作者姓名]，[作者单位]，[作者地址]。本书是作者多年从事桥牌教学和研究的结晶，旨在为桥牌爱好者提供一套完整的叫牌方法。本书共分十章，第一章至第五章介绍自然叫牌法，第六章至第十章介绍谭氏精确叫牌法。本书语言通俗易懂，实例丰富，适合初学者和有一定基础的桥牌爱好者阅读。本书的出版得到了[出版单位]的支持，在此表示衷心的感谢。

第一章 实力估计

谭氏精确对一手牌的实力估计可分为按大牌点、总牌点和赢张计算等三种方法。

1. 开叫和应叫主要按大牌点进行计算；
2. 加叫和争叫主要按总牌点和赢张进行计算；
3. 特殊开叫和扣叫主要按赢张和总牌点进行计算。

除此之外，满贯叫牌时，除计算牌点或赢张以外，还必须计算控制力。

这种按照不同情况采用不同的实力估计方法是全面提高叫牌精确程度的基础。

一、牌力计算法

每一副牌都要打出十三墩牌。在这十三墩牌中，有的是用大牌赢的，有的是靠牌型（长套或短套）赢的。一门花色有四张或四张以上称为长套。长套赢张是在这门花色出过二、三轮以后，敌方手中已没有这门花色的牌，长套中的小牌可成为赢张。一门花色只有二张或二张以下称为短套。短套赢张是在有将定约时，某一门副牌因为是短套，在出完后可以通过用将牌将吃而成为赢张。

因此，对于一手牌能够赢牌的牌力也要按大牌和牌型分别进行计算。为了可以统一衡量，两者都用“牌点”来估计。

对无将定约的牌力计算仅计算大牌点和长牌点；对有将定约的牌力计算则应计算大牌点、短牌点和长牌点。在一手牌中，这两种或三种牌点的总和称为总牌点。

为方便起见，在以后章节中对大牌点简称为“点”，而对总牌点简称为“总点”。

1. 对无将定约的牌力计算：仅计算大牌点和长牌点并合计为总牌点，其计算方法如下：

(1) 大牌点：A = 4 点，

K = 3 点，

Q = 2 点，

J = 1 点。

每一副牌共有 40 个大牌点。

大牌点应根据以下情况进行调整：

一手牌有 4 张 A，增值 1 点；一手牌没有 A，减值 1 点（仅限于开叫）。

K、Q、J 单张或只有 Q J、J × 双张时减值 1 点，而在同伴叫这门花色后不减。

平均牌型，开叫或加叫无将，没有 10 和 9 点中间张减值 1 点；有二张 10、二张 9 以上的中间张增值 1 点。4-3-3-3 牌型减值 1 点。

(2) 长牌点：

	5 张 套	6 张 套
① 有二张大牌	1 点	2 点
② 有二张大牌并经加叫或有三张大牌	2 点	3 点
③ 估计两家合计可以全胜时	3 点	4 点

这里的大牌指 A K Q J。

2. 对有将定约的牌力计算：应计算大牌点、短牌点和长牌点并合计为总牌点，其计算方法如下：

(1) 大牌点：同无将定约计算法。

(2) 短牌点：开叫方和应叫方同样计算副牌花色的短牌点。

	双 张	单 张	缺 门
① 2 张将牌	0	1 点	2 点
② 3 张将牌	1 点	2 点	3 点
③ 4 张并以上将牌	1 点	3 点	5 点

(3) 长牌点：开叫方或应叫方如有 4 张或 4 张以上将牌，可同时计算将牌和副牌长套花色的长牌点。如果只有 3 张以下将牌，则不应计算副牌花色的长牌点。

	5 张 套	6 张 套	7 张 套
① 一般花色	0	1 点	2 点
② 好花色，或一般花色经加叫	1 点	2 点	3 点

这里的一般花色指只有一张顶张大牌的花色，如：Q × × ×、Q J × × ×、A J × × × 等。

这里的好花色是指有二张或相当于二张顶张大牌的花色，如：K Q × × ×、K J 10 × ×、A K × × × 等。

3. 争叫时或在叫牌过程中对牌点的调整。

在双方争叫时，或者虽然没有争叫，而在叫牌过程中出现一些有利或不利因素，你应该充分考虑这些因素，并且在必要时对原来的牌点计算进行调整。

争叫无将定约时，你需要考虑的是你的大牌位置是否有利，你们两家在敌方所叫花色中是否有止张，你们的长套花

色能否建立，你们是否有足够赢张，等等。但是牌点的增值或减值并不能解决你所需要解决的问题，因此没有必要对原来的牌点计算进行调整。

争叫有将定约时，每一个叫牌对你的牌点计算都可能产生影响，有时还有很大的影响，你必须随着叫牌过程的发展对原来的牌点计算进行调整并据以应叫或再叫。调整后的牌点可称为有效牌点。

(1) 在左手敌方所叫花色中有 A Q、K × 应减值 1 点；在右手敌方所叫花色中有 A Q、K × 应增值 1 点。

(2) 如有敌方所叫花色中的 Q、J，除与 A 或 K 组合在一起并在叫牌人的后面者外，一律不予计点。

(3) 敌方开叫，同伴在争叫中明确叫出 5—5 两套花色时，你在其它两门花色中的 Q、J 均不予计点；当叫出 6—5 以上两套花色时，你在其它花色中的 K、Q、J 均不予计点（想打无将时除外。但遇到这种牌型，除非在长套花色中有一定的配合，否则无论如何不要叫无将）。

(4) 敌方开叫，同伴作技术性加倍，当你在敌花中有短套时，很可能是重复力量（同伴也是短套），短牌点应减值 1 点，即：

双张 = 0 点，单张 = 2 点，缺门 = 4 点。

(5) 当同伴叫出 5—5 以上两套花色，你有其它两门 5—5 以上长套花色，并且在同伴两门花色中都是 0—2 张的短套，你们处于失配或严重失配状态时，你应对两门花色的短牌点全部略去不计。

(6) 当同伴叫出 5—5 以上两套花色，你有一门是 0—2 点的短套，另一门有 4 张或 5 张以上，你们处于配合或高度配合状态时，你的短牌点应增值，即面对 5—5 以上两套花

色并有配合时：

4 张将牌：双张=2 点，单张=4 点，缺门=6 点。

5 张以上将牌：双张=3 点，单张=5 点，缺门=7 点。

二、赢张计算法

赢张的计算有以下几种方法：

1. 输张计算法。这是一种简易的计算方法，首先计算出每门花色的输张，然后用 13 减去输张的总和就等于一手牌的赢张数。这种方法适用于有将定约，但其准确程度不如下一节介绍的赢张计算法。

在每一门花色中：

缺门、单张 A： 无输张。

单张、A × 或 K ×： 1 输张。

其它双张： 2 输张。

3 张或 3 张以上：AKQ 中缺几张算几个输张，每一门花色的输张数不超过 3 个。

但：A J 10； 1 输张。

A × ×、K × ×； 2 输张(前者较后者强)

Q × ×(副牌花色)： 3 输张。

Q × ×(将牌花色，或同伴曾叫花色，或有 J，或在另一门花色中有 A × × 加以平衡)：

2 输张。

2. 赢张计算法。这是一种经研究改进，比较准确的赢张计算方法，在本叫牌制度中要经常运用这种方法去计算一手牌的赢张数，并根据计算结果决定是否叫牌或叫什么牌，用以解决叫牌中的某些疑难问题并进一步提高叫牌的精确程度。要求每一位读者都能熟习这种赢张计算方法。

一手牌的赢张数等于四门花色赢张数的总和，每一门花色的赢张可分为大牌赢张和长牌赢张，其计算方法如下：

(1) 连张大牌组合

连 张 大 牌	大 牌 赢 张	长 牌 赢 张
AKQ	3 个	长套第四张如为连张大牌 4 张 = 1 个 5 张 = 2 个 6 张 = 3 个 7 张 = 4 个
AKJ	2 $\frac{1}{2}$ 个	
AQJ	2 $\frac{1}{2}$ 个	
AQ10	2 个	
AJ10	1 $\frac{1}{2}$ 个	长套第四张如为小牌 4 张 = $\frac{1}{2}$ 个 5 张 = 1 $\frac{1}{2}$ 个 6 张 = 2 $\frac{1}{2}$ 个 7 张 = 4 个
KQJ	2 个	
KQ10	1 $\frac{1}{2}$ 个	
KJ10	1 个	
QJ10	1 个	
J10 9	$\frac{1}{2}$ 个	

例外：AKQ10 = 4 个赢张。

AQJ10 = 3 个赢张。

J1098 = 1 个赢张。

(2) 不连张大牌组合

不 连 张 大 牌	大 牌 赢 张	长 牌 赢 张
AK×	2 个	长套花色从第 4 张起 4 张 = $\frac{1}{2}$ 个 5 张 = 1 $\frac{1}{2}$ 个 6 张 = 2 $\frac{1}{2}$ 个 7 张 = 4 个 8 张 = 6 个
AQ×	1 $\frac{1}{2}$ 个	
AJ×、A10×	1 个	
KQ×、KJ×	1 个	
K10×、K××	$\frac{1}{2}$ 个	
QJ×、Q10×	$\frac{1}{2}$ 个	
Q××、J10×	~ $\frac{1}{2}$ 个	

例外：Q××× = 1/2 个

J10×× = 1/2 个

例：你有 大牌赢张 + 长牌赢张 = 合计赢张

(1) A K Q × × × × 3 + 4 = 7

(2) A Q 10 9 × × 2 + 3 = 5

(3) K J 10 9 × 1 + 2 = 3

(4) Q 10 × × $\frac{1}{2} + \frac{1}{2} = 1$

(5) K J × × × 1 + $1\frac{1}{2}$ = $2\frac{1}{2}$

(6) A J × × × × 1 + $2\frac{1}{2}$ = $3\frac{1}{2}$

(7) J 10 9 × × × × $\frac{1}{2} + 4$ = $4\frac{1}{2}$

(3) 在同伴加叫或表示对某一门花色有支持以后，这一门花色的赢张是：

大牌：A、K、Q 各计 1 个赢张。

长牌：4 张 = 1 个，5 张 = 2 个。

6 张 = 3 个，7 张 = 4 个。

(4) 在敌方开叫以后，或在同伴没有叫牌以前，在计算一手牌的赢张时应注意：

在计算大牌赢张时，四门花色中最多只能计算两门花色有间张位置，而对第三门的间张位置略去不计，即少算 $\frac{1}{2}$ 个赢张。

例如，你在三门花色中有 K × ×、A Q × 和 K Q 10，原来计算赢张为 $\frac{1}{2}$ 、 $1\frac{1}{2}$ 、 $1\frac{1}{2}$ ，合计有 $3\frac{1}{2}$ 赢张，但你只能计算为 3 个赢张。

3. 准赢张算法：有时，当你有一手好牌，准备依靠自己的力量逼叫成局时，你只能计算准赢张。准赢张仍等于大牌赢张加长牌赢张。但在计算大牌赢张时，应对任何有间张位置的赢张均略去不计。同伴很可能没有进张，你可能没有飞牌的机会。

4. 快速赢张（或防守方大牌赢张）算法：快速赢张是

指在第一、二轮出牌中可以赢牌的赢张，特别适用于防守方计算大牌赢张时使用。

$A K = 2$ 个

$A Q = 1\frac{1}{2}$ 个

$A = 1$ 个

$K Q = 1$ 个

$K \times = \frac{1}{2}$ 个

三、控制力计算法

满贯叫牌时，除计算牌力或赢张以外并应计算控制力。控制力是指对一门花色的第一、第二两轮的控制能力。控制力可分为大牌控制力和牌型控制力两种。

1. 大牌控制力。大牌控制张指每门花色的A和K，其控制力分别为： $A = 2$ 个， $K = 1$ 个。

每一付牌有4个A和4个K，共有12个控制力。在没有单张或缺门的情况下，通常：

大满贯需要11—12个大牌控制力；

小满贯需要9—10个大牌控制力；

成局需要7个以上大牌控制力。

2. 牌型控制力。在无将定约中，只有大牌控制力，在有将定约中还应包括牌型控制力。在将牌确定以后，每一门副牌的缺门相当于A，单张顶上个K。当然，遇有重复力量不能同时计算，即你有A，而同伴的这门花色是缺门；或者你有单张，而同伴有这门花色的K，都不能重复计算。同时，在始叫阶段，牌型控制力是不能和大牌控制力一样表达出来的。问叫也是问叫大牌控制力。牌型控制力只能在以后叫牌中通过专门问叫或示叫控制张表达出来。

四、打成定约的估计