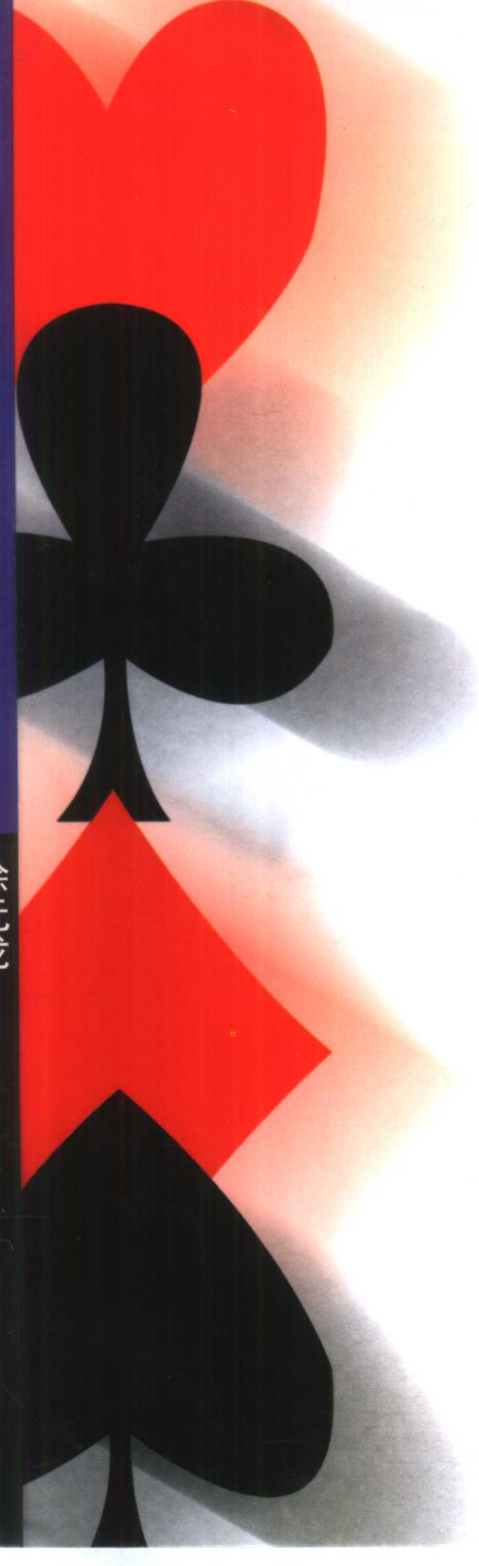


徐元龙 杨 铮 编著  
北京体育大学出版社

# 桥牌自然叫牌法

桥牌  
获胜  
技巧  
丛书



—桥牌获胜技巧丛书—

# 桥牌自然叫牌法

徐元龙 杨 铮 编著

北京体育大学出版社

策 划:秦德斌

责任编辑:秦德斌

审稿编辑:鲁 牧

责任校对:黄 强 梁 园

责任印制:长 立 陈 莎

图书在版编目(CIP)数据

桥牌自然叫牌法/徐元龙,杨铮编著. - 北京:北京体育大学出版社,2000.8

(桥牌获胜技巧丛书)

ISBN 7-81051-495-4

I. 桥… II. ①徐…②杨… III. 桥牌-基本知识 IV. G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 38111 号

桥牌自然叫牌法

徐元龙 杨 铮 编著

北京体育大学出版社出版发行  
(北京西郊圆明园东路 邮编:100084)

新华书店总店北京发行所经销  
北京雅艺彩印有限公司印刷

开本:850×1168毫米 1/32

印张:11.5

定价:17.00元

2000年8月第1版第1次印刷

、印数:4000册

ISBN 7-81051-495-4/G·424

(本书因装订质量不合格本社发行部负责调换)

# 前 言

精确的叫牌是桥牌获胜的最为重要的关键。

因为在最高水平的桥牌比赛中，比赛者相互之间在打牌的技术方面选择的余地很少，在一般水平的桥牌比赛中，情况也是如此。归根结底是准确的叫牌赢得了一盘、一场和整个比赛的胜利。如果你能够始终一贯地达到合理的定约，那么你在做庄打牌中就会很少遇到难题。

叫牌要取得优势，需要有一个合适的叫牌体系，要有同伴间的紧密配合和默契；还要在叫牌过程中具有科学推理和逻辑判断的能力，运用机动灵活的叫牌技巧。桥牌叫牌，是一种智力活动的艺术，也是一门严格限制的专用的“语言学”。

良好的叫牌有赖于以灵敏的方法对牌力进行估算。这种估算并不是简单地把大牌点加起来就能达到。因为大牌点计点法并不是任何时候都能全面反映牌力的真实情况。为了始终一贯地保持叫牌的准确性，必须采用优秀牌手所惯用的叫牌体系，这就是自然叫牌法。

本书专门论述自然叫牌法。自然叫牌法是吸取了戈伦、爱柯、罗马等传统叫牌体系的基本内容，简化综合得出的。叫品的含意尽量做到符合自然形态，即花色的叫牌表示该花色套有实力，无将叫牌表示均衡型牌。自然叫牌法是各种叫牌体系（包括人为约定叫牌）的基础，是桥牌初学者必学的基本功。

本书以自然叫牌法的基础知识和基本技巧为主，内容包括：叫牌基础知识、开叫、应叫、再叫、应叫者再叫、争叫、技术性加倍、惩罚性加倍和惩罚性不叫、各种约定叫等十一章，在阐述

叫牌理论时辅以大量实例，旨在循序渐进地引导读者加深理解，逐步掌握。

第一章桥牌常识具有提纲挈领的作用，介绍了桥牌的基本要点、常用名词术语以及桥牌记分。对于桥牌初学者来说，这些知识可能太抽象太难懂了，这不要紧，你可以直接跳过这一章，直接进行叫牌知识的学习。待有了基本认识之后，再回过头来看第一章，你会有一目了然和豁然开朗的感觉。如果你已经掌握了这些知识或者你已经是一个出色的桥牌手，对第一章的内容可以一览而过，但在以后的各章中，你会发现一些新的内容——叫牌的技巧以及有关叫牌的高级专门指点，还有通观全局的观点。

本书最后一章安排了自然叫牌法提纲、自然和精确叫牌体系的对比、精确叫牌法提纲等内容。在学习过程中可以随时查阅，以及时复习和掌握所学过的知识。

精确的叫牌令人回味无穷！如果你基本掌握了本书介绍的自然叫牌法，并在打牌中能灵活运用，相信你能从中获得这种快慰和乐趣。

愿本书能够给你的桥牌学习带来一个良好而富有乐趣的开端。

作 者

2000年6月于北京

# 目 录

---

第一章 桥牌常识 .....	( 1 )
第一节 桥牌基本要点 .....	( 2 )
一、叫牌基本要点 .....	( 2 )
二、打牌基本要点 .....	( 7 )
第二节 桥牌常用名词、术语 .....	( 8 )
第三节 桥牌记分 .....	( 26 )
一、基本分 .....	( 26 )
二、国际比赛分 .....	( 33 )
三、胜利分 .....	( 34 )
四、比赛分 .....	( 37 )
五、牌 分 .....	( 41 )
六、用百分比计分 .....	( 41 )
七、带 分 .....	( 43 )
八、基准分 .....	( 43 )
九、同分如何排名次 .....	( 44 )
第二章 叫牌基础知识 .....	( 47 )
第一节 叫牌前的准备工作 .....	( 47 )
第二节 叫牌阶梯及其意义 .....	( 52 )
第三节 叫牌的规定与程序 .....	( 53 )
第四节 叫牌基本要点 .....	( 57 )
一、叫牌的作用 .....	( 57 )
二、表达牌情 .....	( 58 )

三、成局或满贯定约需要具备的牌力 .....	(61)
四、叫牌体系和方法 .....	(65)
<b>第三章 开叫</b> .....	<b>(67)</b>
第一节 开叫的基本要点 .....	(67)
一、开叫的牌力要求 .....	(68)
二、开叫的基本原则 .....	(69)
第二节 一阶花色的开叫 .....	(70)
第三节 无将开叫 .....	(88)
第四节 二草花强开叫 .....	(94)
第五节 其它开叫 .....	(96)
一、弱二开叫 .....	(96)
二、2NT 及 3NT 开叫 .....	(99)
三、阻击性开叫 .....	(100)
<b>第四章 应叫</b> .....	<b>(101)</b>
第一节 应叫的基本要点 .....	(102)
一、应叫者如何计算牌力 .....	(102)
二、应叫的种类及特点 .....	(103)
第二节 一阶高级花色开叫的应叫 .....	(106)
第三节 一阶低级花色开叫的应叫 .....	(114)
第四节 无将开叫的应叫 .....	(119)
一、对强 1NT 开叫的应叫 .....	(120)
二、对弱 1NT 开叫的应叫 .....	(132)
三、进一步的探讨 .....	(137)
第五节 二草花强开叫的应叫 .....	(140)
第六节 其它开叫后的应叫 .....	(143)
一、弱二开叫后的叫牌 .....	(143)

二、阻击性开叫后的叫牌·····	(144)
<b>第五章 再 叫</b> ·····	(146)
<b>第一节 再叫的基本要点</b> ·····	(146)
一、开叫人的牌分三级·····	(146)
二、再叫的策略·····	(147)
三、开叫人再叫的注意事项·····	(148)
四、界限原则·····	(148)
<b>第二节 对一阶花色开叫示弱和示强性应叫后的再叫</b> ·····	(149)
一、示弱性应叫后的再叫·····	(150)
二、示强性应叫后的再叫·····	(152)
<b>第三节 对一阶花色开叫中性应叫后的再叫</b> ·····	(157)
<b>第四节 问叫与扣叫</b> ·····	(162)
一、黑木问叫·····	(162)
二、扣 叫·····	(166)
<b>第六章 应叫者再应叫</b> ·····	(168)
<b>第一节 再应叫的基本要点</b> ·····	(168)
<b>第二节 强牌再应叫</b> ·····	(169)
<b>第三节 弱牌再应叫</b> ·····	(175)
<b>第四节 满贯试探叫</b> ·····	(179)
<b>第七章 争 叫</b> ·····	(186)
<b>第一节 争叫的基本要点</b> ·····	(188)
一、争叫的目的·····	(188)
二、争叫的条件·····	(188)
三、争叫的基本要素·····	(189)



四、争叫的主要方式·····	(190)
五、争叫与开叫的区别·····	(190)
六、两个基本概念·····	(192)
第二节 简单花色争叫·····	(193)
第三节 对简单花色争叫后的应叫·····	(198)
第四节 花色跳争叫·····	(207)
第五节 其它争叫及其后续叫牌·····	(213)
<b>第八章 技术性加倍·····</b>	<b>(220)</b>
第一节 技术性加倍的基本要点·····	(221)
一、如何区分技术性加倍和惩罚性加倍·····	(221)
二、技术性加倍的含意·····	(223)
三、技术性加倍的条件·····	(224)
四、技术性加倍按牌力分类·····	(224)
第二节 技术性加倍·····	(227)
第三节 对技术性加倍的应叫·····	(234)
第四节 技术性加倍的再叫·····	(251)
<b>第九章 惩罚性加倍和惩罚性不叫·····</b>	<b>(267)</b>
第一节 惩罚性加倍的基本要点·····	(271)
一、怎样确定给对方惩罚加倍·····	(271)
二、惩罚性加倍应注意的问题·····	(272)
三、加倍对方无将定约·····	(274)
四、加倍对方满贯有将定约·····	(274)
第二节 低阶定约的惩罚性加倍和惩罚性不叫·····	(275)
第三节 高阶定约的惩罚性加倍和惩罚性不叫·····	(283)
第四节 对 3NT 的示攻性加倍·····	(289)

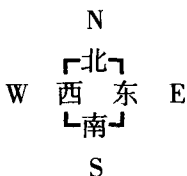
<b>第十章 各种约定叫</b> .....	(295)
一、佛兰纳德 2♦ 开叫 .....	(295)
二、德如里约定叫 .....	(297)
三、兰迪约定叫 .....	(299)
四、德克萨斯约定叫 .....	(299)
五、米切尔扣叫 .....	(299)
六、斯泼林特示单缺法 .....	(300)
七、克勃森新问叫法 .....	(301)
<b>第十一章 最后的论述与复习</b> .....	(307)
一、自然叫牌法提纲 .....	(307)
二、叫牌的意思 .....	(319)
三、自然和精确叫牌体系的对比 .....	(323)
四、精确叫牌法提纲 .....	(338)
五、最后复习 .....	(340)

## 第一章 桥牌常识

桥牌 (Bridge) 是 4 个人玩的用扑克牌进行的一种智力游戏。4 个人分坐在桌子东、南、西、北。东、西两人和南、北两人分别结为伙伴, 双方展开一场斗智、斗谋、斗勇的鏖战。桥牌是一种数字性概念很强的纸牌游戏, 分两个阶段进行——叫牌和打牌。以两个同伴合成一组, 以两组围坐一桌, 进行对抗竞赛。在叫牌阶段, 双方各自运用数字加牌的花色 (或无将) 的简单方式, 互通信息, 以期达成一个与己方有利而对对方不利的定约, 作为第一阶段的目标; 继而再在打牌阶段中, 各自发挥熟练的打牌技巧, 努力完成己方的定约。根据完成定约的情况确定分数, 完成定约的得奖分, 完不成定约的受到罚分, 最后以得分多少定出胜负。

学习桥牌必须了解和掌握有关的一些专业名词、术语、图形符号以及桥牌的记分方法, 熟悉桥牌的程序。当你了解并掌握了这些知识以后, 你就可以参加桥牌活动了。

4 个人打桥牌, 两个人为一组对另一组, 两组同伴分别对坐在方桌旁。坐位分东西南北, 不一定要与自然方向相符, 但是一经确定谁是坐北的, 谁是坐东的, 在比赛过程中, 就不能予以变动。北 (North) 文字符号是 N, 东 (East) 文字符号是 E, 南 (South) 文字符号是 S, 西 (West) 文字符号是 W。即:



在系统介绍自然叫牌法之前，我们将桥牌的基本要点写出来，这些知识具有提纲挈领性的作用。如果你看不懂或者记不住也不要紧，因为这些要点还要分散在以后各章中详细介绍。如果这些要点你已经掌握，可以直接跳过这一章，直接进行叫牌知识的学习。

## 第一节 桥牌基本要点

### 一、叫牌基本要点

#### (一) 牌 点

1. 大牌点 A=4点 K=3点 Q=2点 J=1点

#### 2. 牌型点

长牌点：超过4张，每张加1点，即5张加1点，6张加2点，7张加3点。

短牌点：将牌已配套（联手8张为配套）。缺门=5点，单张=3点，双张=1点。

#### (二) 牌 型

1. 平均牌型 4—3—3—3，4—4—3—2，5—3—3—2，没有缺门，没有单张，没有两个双张。

2. 准平均牌型 5—4—2—2，6—3—2—2，7—2—2—2，没

有缺门没有单张，有两个或三个双张。

3. 非平均牌型 除以上外，皆为非平均牌型，包括所有的一个缺门，一个单张的牌型。

### (三) 成局需要的点力

3NT	4♥和4♠	26点	小满贯	33点
5♣和5♦		29点	大满贯	37点

(四) 有将定约进局，一般要有8张将牌配套

### (五) 开叫牌

- 0~12点，Pass（不叫）
- 12~21点，一阶开叫
- 21点以上，二阶强开叫

### (六) 开叫哪一个花套

1. 先开叫你最长的花套 例如：11~13点有♠—♥，6—5两套，黑桃好，先叫1♠，下次再叫红心。

2. 5—5或6—6两套 先叫花色高的一套。

#### 3. 牌型与开叫

(1) 4—3—3—3合于无将条件，先开叫1NT和2NT；不合无将条件，先开叫四张套，23点以上开叫2♣。

(2) 4—4—3—2合于无将条件，先开叫1NT和2NT；不合无将条件：15~19点先开叫四张套，23点以上开叫2♣。

(3) 4—4—4—1，开叫四张套，先叫单张以下的一套，单张为梅花，先叫1♥，单张为黑桃、红心先叫1♦，单张为方块，先叫1♣。

#### 4. 无将开叫（平均牌型）

1NT: 你使用弱无将 12~14 点；你使用强无将 15~17 点或 16~18 点

2NT: 22~24 点

平均牌型 19~21 点，先开叫长套，再叫无将报出牌力和牌型。

平均牌型 23 点以上，先叫 2♣，再跳叫无将（除非你支持同伴应叫的花套）。

#### （七）开叫一阶花套后的应叫

1. 简单加叫 6~9 点

2. 1NT 6~9 点

3. 一盖一 6~15 点逼叫

4. 二盖一 10~15 点逼叫

5. 2NT 11~12 点（平均牌型）

6. 3NT 13~15 点（平均牌型）

应叫者应叫新花皆逼叫，已经 Pass 过或叫过 1NT 除外。

#### （八）开叫 1NT 后的应叫

1. 你们使用弱无将（12~14 点）

(1) 应叫者为平均牌型

① 0~10 点 Pass

② 11~12 点 2NT

③ 13~18 点 3NT

④ 19 点以上，探测满贯

(2) 应叫者为非平均牌型

① 0~10 点 二阶叫长套弱应叫

② 11 大点以上 三阶跳叫长套

叫任何新花套至少 5 张。

## 2. 你们使用强无将 (16~18 点)

(1) 应叫者为平均牌型

- ① 0~6 点 Pass
- ② 7~9 点 2NT
- ③ 10~14 点 3NT
- ④ 15 大点以上 探测满贯

(2) 应叫者为非平均牌型

- ① 0~6 点 最长 5 张低花 Pass  
最长 5 张高花 转换叫

有 6 张套，不论高、低花。不论质量，转换叫，以同伴为庄家打有将定约。

- ② 7~9 点 最长 5 张低花 2NT  
最长 4 张高花 2♣斯台曼

有 6 张套，不论高、低花，不论质量，进行转换叫，以同伴庄家打有将定约，试探进局。

- ③ 10~13 点进局
- ④ 13 点以上探测满贯。

建议：无局方时实行弱无将；有局方时实行强无将；新学者实行强无将。

## (九) 开叫 2NT 后的应叫 (22~24 点)

应叫者为平均牌型

- (1) 0~3 点 Pass
- (2) 4~9 点 3NT

(3) 10 大点以上点，先叫长套而后探测满贯，2NT 开叫为非逼叫，任何应叫为进局逼叫。

### (十) 4NT 黑木 (Blackwood) 约定叫问 A

回答: 5♣ = 0 或 4 个 A 回答后同伴又叫 5NT 为问 K

5♦ = 1 个 A 回答: 6♣ = 没有 K

5♥ = 2 个 A 6♦ = 1 个 K

5♠ = 3 个 A 6♥ = 2 个 K

6♠ = 3 个 K

### (十一) 争 叫

1. 一阶争叫花套, 8~15 大点, 5 张好套。

2. 二阶争叫花套, 10~15 大点, 5 张好套。

3. 用 1NT 争叫需有 16~18 大点, 同于开叫, 对方所叫花至少一个止张。

4. 加倍对方一、二、三阶花色开叫, 同伴未叫过牌, 皆为技术性加倍。

5. 加倍对方开叫 1NT、2NT, 皆为惩罚性加倍。

### (十二) 首 攻

1. 3 个连接张, 至少 1 张大牌, 首攻最大的 1 张。

2. 4 张以上长套, 不是连接张, 首攻第 4 张。

3. 双张先大后小。

4. 3 张中、大、小。

### (十三) 信 号

1. 先大后小表欢迎。

2. 先小后大不欢迎。

**注意:** (1) 没有死规定, 你们同伴之间可使用不同的规定, 要紧的是同伴之间要统一。



(2) 不按规定，不能成为好牌手，死搬规定难争冠军。

## 二、打牌基本要点

### (一) 选择同伴

最好选择一个固定的同伴，经常在一起打牌，尤其是叫牌，这样有利于培养出牌手之间配合的默契，快速提高桥牌水平。如果有4个伙伴一起学习，那就太理想了。通常只需要一个星期，你们即可在牌桌上共享桥牌的乐趣。

### (二) 洗牌、切牌和发牌

一般地，抽到最大一张牌的人首先发牌，由发牌者左边一家洗牌，与此同时由发牌者的同伴洗好另一副牌（两副牌的背面颜色最好不同），并放在自己的右边，以备下一个发牌者使用。

洗牌后，发牌者拿起洗好的牌，放在他右边一家的面前，由此家切牌，他拿起上面的一部分放在发牌者附近（一般地，切牌上面一部分的牌不要少于4张或多于48张）。发牌者再将下面的一部分牌放在附近这部分牌上，切牌完毕。

发牌者一次1张分发给4个人，他按顺时针方向从左边一家开始发牌，直到发完全副52张牌，最后一张牌轮到发牌者自己。此时每家应有13张牌。

在拿你的牌之前要等全部发完牌，这是打桥牌的基本礼节，而不是浪费时间，因为其他人在叫牌之前仍要等发牌者整理好牌并等他开叫。

第一步，先拿起你的13张牌并按花色整理好；大多数的人按从大到小从左到右顺序排列。如果你把牌按红黑花色相间排列，就更加容易辨认。