

♠ 桥 牌

♥ 现代竞叫

♦ 打法技巧

♣ 实战测验

中国青年出版社



2 033 7057 4

桥牌现代竞叫
桥牌打法技巧
桥牌实战测验

〔美〕克卜朗 等著
蔡浪涯 等译



中国青年出版社

责任编辑：赵长敏
赵惠宗
石 钢

桥 牌

现代竞叫·打法技巧·实战测验

〔美〕克卜朗 等著 蔡浪涯 等译

中国青年出版社出版 发行
北京印刷二厂印刷 新华书店经销

787×1092 1/32 19.5印张 490千字
1990年12月北京第1版 1990年12月北京第1次印刷
印数 1—9,000册 定价 8.20元

目 录

现代桥艺的竞叫

第一章	防御叫牌	(1)
第二章	迫伴加倍	(16)
第三章	盖叫	(38)
第四章	弱性跳盖叫	(56)
第五章	埋伏与平衡	(76)
第六章	对付阻击开叫的方法	(94)
第七章	开叫 1 NT 之后的防御叫法	(115)
第八章	惩罚性加倍	(138)
第九章	竞叫的构想	(150)

桥艺处理技巧

基本牌张组合	(179)
前提的假设	(184)
避免法	(190)
牌张的阻塞	(195)
桥路的沟通	(201)
计算	(208)

升格谱	(217)
鳄谱	(223)
欺诈打法	(226)
狄斯查普斯谱	(235)
鬼谱	(237)
忍让	(239)
反明手打法	(250)
剥光法	(254)
过手问题	(262)
偷牌	(275)
杀手锏	(290)
扣住打法	(295)
垫大牌打法	(306)
失张垫失张	(309)
梅立马克谱	(314)
摩顿的税收政策	(316)
首攻	(318)
十一定律	(323)
依照百分率的打法	(327)
局限的选择	(334)
王吃技艺	(337)
安全打法	(345)
剪谱	(355)
防御信号	(358)
抑止打法	(367)
挤牌	(369)
长套的建立	(385)

时效.....	(403)
王牌处理.....	(410)
解封.....	(428)

争锋桥赛

64副牌的实战测验

前 言.....	(439)
第一回合	
问 题.....	(442)
解答与成绩.....	(446)
计分表.....	(462)
第二回合	
问 题.....	(464)
解答与成绩.....	(468)
计分表.....	(484)
第三回合	
问 题.....	(486)
解答与成绩.....	(490)
计分表.....	(506)
第四回合	
问 题.....	(508)
解答与成绩.....	(512)
计分表.....	(528)

第五回合

问 题.....(530)

解答与成绩.....(534)

计分表.....(550)

第六回合

问 题.....(552)

解答与成绩.....(556)

计分表.....(572)

第七回合

问 题.....(574)

解答与成绩.....(578)

计分表.....(594)

最后一回合

问 题.....(596)

解答与成绩.....(600)

计分表.....(616)

第一章 防御叫牌

敌方开叫后的叫牌

在作任何防御叫牌之前，你必须先接受这个警告：当敌方开叫后，加入叫牌是一件相当危险的事情。

必须冒什么样的危险

桥牌上失分最多的情况——例如，遭到加倍，而定约不足四墩以上——通常发生在惩罚盖叫或惩罚对同伴加倍的答叫。而这种情况的发生，又几乎全是由于这个插叫超出了自己的牌力。当一个牌手盖过敌方开叫的1♣而插叫2♦的时候，即表示了他需要得到八墩牌。但是，这手牌事实上很可能本身吃足八墩，所以插叫者必须冒险以期待同伴手上拥有某些有用的牌张。不过，当他的期待落空的时候，定约可能不足很多，而且通常还遭受了敌方的加倍。

当然，敌方的开叫通常也超出了手上的力量，在同伴还没有表示过牌力之前，一阶开叫的牌很少能够保证取得七墩。但是，由于对一阶开叫非常不容易惩罚，所以开叫毕竟比盖叫要安全得多。事实上，因为在同伴牌力一无所知的情况下，任何人都无法有效地使用惩罚加倍，所以几乎世界上所有的叫牌体系，对敌方一阶开叫某一门花色都不采用惩罚加倍。但是盖叫的情形就不同了，因为开叫者已经保证了他手上拥有某一强度，所以他的同伴就比较容易决定是否该惩罚敌方的插叫。

能够得到什么样的好处

“安全第一”也不是赢牌应有的原则；你不但必须估计可能遭受的危险，同时还得估计可能得到的好处，而且这些好处通常还相当重要。第一，虽然敌方开叫了，但这可能还是一副属于你们这一边的牌；当敌家是低限开叫，而他的同伴又是一手弱牌的时候，你们仍然有成局的希望，否则也经常能够有效地抢到一个部分分数定约。第二，甚至当这副牌应该属于敌方的时候，你可能借早先的防御叫牌而建立有利牺牲的基础。第三，一旦敌方取得了合约，你的防御叫牌也可能协助同伴决定最有效的防御。第四，也可说是最重要的一点，就是你的插叫势必耗费掉一部分叫牌空间，而这可能逼得敌方只好以猜测来决定他们的最佳定约。

因为防御叫牌可能得到这么多好处，所以不能因为担心遭受惩罚而放弃竞叫。一个好的防御叫牌，本身就是一个权衡得失的过程。你可以先考虑一下底下这四个问题，然后决定你的插叫会有些什么收获：

(一) 你是否有足够的大牌张以确信你们的点数比敌方多？

(二) 如果这是一副应该属于敌方的牌，你是否有足够畸形的分配，以决定一个有利的牺牲？

(三) 你是否热切地希望同伴引出你的花色？

(四) 你的插叫可以耗费掉敌方多少叫牌空间？

估计以上这些问题的关键，可以说全部集中在你的将牌花色上。所以，事实上你还得考虑下面另两个因素：

(一) 你是否有一个坚固的长套花色，即使同伴只有单张小牌，你也可以在将牌上取得四或五个赢墩？

(二) 你是否可以让同伴在两、三门不同花色中寻找一个配合的定约?

测验

现在, 让我们以上面所列出的标准, 分别衡量一下底下这些例子。假如你右方的敌家已经开叫 1 ♣, 双方均有局或无局。

(1) ♠ K Q 10 9 × × ♥ × × ♦ J 10 × × ♣ ×

(2) ♠ × × ♥ A J × × × ♦ A K J ♣ K × ×

(3) ♠ × × × ♥ A Q ♦ A × × × ♣ Q J × ×

(4) ♠ Q × ♥ K × ♦ J 9 × × × × ♣ A J ×

(5) ♠ J × × × ♥ A Q × × ♦ K J × × ♣ ×

如果我们把各手牌仔细加以推敲, 将会发现插叫所能获得的好处和所需要冒的危险都不尽相同:

(1) ♠ K Q 10 9 × × ♥ × × ♦ J 10 × × ♣ ×

你手上只有 6 个大牌点, 从这里可以推测出这是一副属于敌方的牌。但是看来你有足够畸形的分配以作一个便宜的牺牲。假使敌方抢到合约的话, 你的插叫也可以指示同伴攻出黑桃。同时, 你的加入还可以占掉敌方相当大的叫牌空间。如果同伴再加以支持的话, 敌方叫牌势必受到很大的阻碍。

从另一方面看来, 你的插叫也相当安全; 不管同伴是否能支持, 你在将牌上都可以得到四至五墩。当然, 你的定约极可能垮台, 不过敌方的赢墩都是用 A、K 之流的大牌取得的, 所以还算值得安慰; 要是他们主打的话, 所得的分数可能更高。

由上面的讨论可以看出, 你只要冒很小的危险, 就可能有很大的收获, 所以应该加入竞叫。

(2) ♠×× ♥AJ××× ♦AKJ ♣K××

现在情形不同了，你有16个大牌点——可能比敌方开叫者还高，因此这副牌很可能是你们这边的。你所持有的是平均牌型，而且有很高的防御强度，当然不考虑牺牲。你也不需要指示同伴首引红心。不过，只要同伴手上拥有9或10点，你们就能以红心或无将完成一局，所以尽管插叫对敌方的影响不大，但为了寻找你们自己的定约，你还是可以加入叫牌。

然而，在这种情形下插叫还是相当危险，因为你无法对同伴回答的任一花色都加以支持。如果同伴红心很短的话，要完成红心定约将会遇到很大的困难。从另一方面看来，因为你的大牌保证可以吃到四至五墩，敌方并不能完成很高的定约，所以即使是很小的处罚，对你来说都是很大的损失。

由上面的推论，我们可以看出这手牌反而不上手那么肯定地需要插叫。当然，你“应该”插叫，因为成局的希望毕竟重于危险，但是你也可能因此而尝到苦头。

(3) ♠××× ♥AQ ♦A××× ♣QJ××

你只有13个大牌点，所以这副牌属于敌方的可能性比较大（敌方开叫者至少有和你相等的点数，而极可能比你还多）。你的平均分配和强度告诉你不能也不必牺牲。你既不希望指示同伴的首攻，而插叫又没办法耗掉敌方太大的叫牌空间，这种情况的插叫，几乎得不到任何好处。

同时，这种插叫也很不安全：不但你本身没有一门良好的牌组，对没叫过的三门花色也只是一门能够支持。所以这时候不应该加入叫牌，而只能不叫。

(4) ♠Q× ♥K× ♦J9×××× ♣AJ×

你的长门低花使你处于不利的竞叫地位，所以你们这一

边抢到定约的机会不大。同时，就算不考虑你长门花色的强度，单以你的牌型不够畸形和有希望击垮敌方成局定约而言，你也不必轻易牺牲。在这种情况下，你当然不希望同伴首引方块。插叫方块又占不掉多少叫牌空间，对敌方几乎无法产生阻碍，所以只有当同伴方块持有大牌配合的时候，你们才能得到抬高敌方定约的好处，但事实上这种机会不大。

你必须考虑到：要找一个机会这么小的利益，需要冒多么大的危险。你的花色虽然很长，但是太弱了，如果敌方加倍的话，可能产生非常悲惨的结果。而且由于你对其他两门花色都无法支持，所以当遭到加倍的时候，甚至无路可逃。

由上面的推论，我们可以很明显地断定这手牌应该不叫。不过，如果6张花色换成黑桃的话，抢到定约的机会和竞叫的价值都增加了，那自然就值得冒这个险了。

(5) ♠ J × × × ♥ A Q × × ♦ K J × × ♣ ×

你的点数还是少于开叫者，但是你对高花的良好支持已经使你处于有利的竞叫地位；你可以轻易地抢到部分分数定约，当同伴持有足够强度的时候，甚至还有成局的希望。如果同伴持有一手弱牌的话，你还可以从梅花的单张推测出牺牲也挺合算的。当然，你不准备指示攻牌，而且也达不到太大的阻塞目的，但是你能得到的已经够多了。

虽然你本身没有一门坚强的牌组，但是对没叫过的三门花色都有良好的支持，所以这时候插叫十分安全。

凭着三门牌组和敌叫花色短门的牌型，你当然得加入叫牌。不论是为了争取定约或者寻找便宜的牺牲，这都是一个很好的机会。

到目前为止，我们所谈到的只是哪些情形应该插叫和哪些情形应该不叫，接下去我们将进一步谈到应该如何插叫。

老式的防御叫牌

加倍和盖叫

防御叫牌所包含的强度范围应该比开叫要大得多，开叫表示至少拥有相当的强度，但是许多不足开叫点力而具有分配价值的弱牌，却更渴望作一个防御性的叫牌。所以，任何精细的叫牌制度，对具有开叫点以上的强牌和只为了阻塞敌方叫牌或寻找牺牲的弱牌，都应该有个分别。非常幸运，我们每个人都有很多不同的防御叫品可加以利用：简单盖叫（simple overcall）、跳盖叫（jump overcall）、跳二级盖叫（double jump overcall）、盖叫1NT（one-notrump overcall）、控制力叫牌（cue-bid）和迫伴加倍（takeout double）。

简单盖叫和迫伴加倍是最常用的手段，而老式防御叫牌的重点，即在于区别这两个叫品的差异。盖叫表示较低的强度范围，它是用来描述不足开叫点力，但具有分配价值的弱牌。迫伴加倍则是表示具有开叫点以上的强度，通常等于告诉同伴：不要受敌方开叫的威胁，我有至少和他一样多的点力。一门良好的牌组，将在同伴被迫回答后表示出来，原先的加倍只是为了表示强度。

在比较少有的情况下，某些原来准备三阶开叫的弱牌，在敌方开叫之后，应该以抢先性的二级盖叫来代替简单盖叫。同样地，偶尔你也可能拿到一手强牌，这时候你可以用盖叫无将（有开叫无将的点力）、控制力叫牌（表示有开叫强二的点力）或跳盖叫（表示有一手很强的牌和一门半坚固的长门花色）来取代迫伴加倍。不过这都是一些很少见的

例外，最常用到的还是简单盖叫和迫伴加倍。

牌例

让我们考虑一下，如果用老式的防御叫法，前面所列举的几副牌应该如何处理？

(1) ♠ K Q 10 9 × × ♥ × × ♦ J 10 × × ♣ ×
盖叫 1 ♠ 的典型，以良好的分配来补偿点力的不足。

(2) ♠ × × ♥ A J × × × ♦ A K J ♣ K × ×

这是一个迫伴加倍的典型例子，表示拥有许多大牌强度，成局在望。以迫伴加倍和盖叫这两种不同的方式加入叫牌，可以明白地告诉同伴你加入叫牌的不同动机：前者是希望争取到定约，后者是企图妨碍敌方的叫牌。

(3) ♠ J × × × ♥ A Q × × ♦ K J × × ♣ ×

这是一手以分配取胜的弱牌，但是，明显地，在这里还是应当采取迫伴加倍。你的目的不是在表示自己的牌组，而是希望以迫伴加倍令同伴叫出他的最佳花色。

老式防御叫牌的困扰

现在，相信你已经看出老式防御叫牌的最大缺点：迫伴加倍虽然表示了强度，但却忽略了分配。由于它是强迫同伴叫出一门花色，所以迫伴加倍的原意应该是：“我现在拿到的这一手牌，最适合以同伴的长门花色作为牌主。”假如我们不把它当作上面这样的解释，而把它当成“我有一手强牌”，则它就和意大利的开叫 1 ♣ 一样，只能算是一个人为叫品了。而值得注意的是，如果你对某一个叫品给予一个人意义，则你必须付出相当高的代价。

所付出的代价之一是，你必须较原来提高一阶才能叫出

自己的花色。例如，你以底下这手牌加倍敌方开叫的 1 ♣：

♠ × × ♥ A J × × × ♦ A K J ♣ K × ×

假如同伴回答叫 1 ♠，则你只好叫 2 ♥ 了。但是，当同伴手上没有什么力量的时候，甚至 1 ♥ 都已经很不安全了，2 ♥ 当然更是十足的冒险。这样的说法看来有点偏颇，但当你遭受到加倍而需要帮忙的时候，同伴手上往往一无所有，因为一副牌毕竟只有40点啊！

所要付出的另一个代价是，同伴对你的迫伴加倍往往很难回答，尤其当敌方开叫者的同伴在你加倍之后又做一个抢先支持的时候。

假设叫牌象底下这样进行：

开叫者	同伴	答叫者	你
1 ♣	×	3 ♣	?

你怎么处理下面这手牌呢？

♠ Q 10 × × × ♥ K × ♦ Q × × ♣ × × ×

如果同伴果真以前面那手牌加倍，那么你当然最好不叫，因为 3 ♠ 看来不容易打成，而且假如同伴再转换到 4 ♥ 的话，更会造成极悲惨的结局。

但是，如果同伴是以这样的牌加倍：

♠ J × × × ♥ A Q × × ♦ K J × × ♣ ×

你就应该叫 3 ♠ 了。因为毫无疑问，3 ♠ 和敌方的 3 ♣ 都可以轻易地完成，而如果同伴的 ♠ J 换成 ♠ K 的话，你的不叫更会错失一局。

现代的许多桥手都已经了解在迫伴加倍之后做抢先叫牌的价值，所以当同伴的迫伴加倍是一个只表示强度的人为叫品时，你往往会被弄得无从猜测。

倘若你决定偏重于描述你的牌型，也就是说只要有一门

良好的牌组就采用盖叫，而只有对没叫过的三门花色都能够支持的时候才用迫伴加倍，那么同伴又如何判断你到底是6点还是16点呢？

假如对底下这两手牌都采用简单盖叫：

♠ × × ♥ A J × × × ♦ A K J ♣ K × ×

♠ K Q 10 9 × × ♥ × × ♦ J 10 × × ♣ ×

那么同伴如何判断应不应该寻找成局的机会呢？同时又将如何判断什么时候应该牺牲，而什么时候应该加倍敌方的合约呢？这些问题一直到近年来采用了抢先性的跳盖叫才获得圆满的解决。

弱性跳盖叫

目前，美国大部分的专家都已经把跳盖叫由示强的意思转换成抢先性的弱叫。这一改变最主要的原因也许是适合做强跳叫的牌毕竟太少了，而即使是偶尔拿到了这样一手强牌，用迫伴加倍也许还可以处理得更完善。例如，你右方的敌家开叫1♣，而你持有：

♠ A K Q J × × ♥ K 10 × ♦ K J × ♣ ×

这种情况可以先加倍一次，然后再跳叫黑桃。这样处理不但和直接跳叫黑桃同样安全，事实上还要来得更好些。所以强跳叫目前可以说已经废弃了，而跳盖叫经过了一番重新定义，又开始执行它的新任务。

能够得到的好处

跳盖叫目前已经发展成为一种示弱的叫品，一些拥有少许防御强度和一门良好牌组的弱牌，如果它们的牌型不够畸型而不能作跳二级盖叫，则都可以采取这个适度的抢先手

段。但是，很明显，如果你拿到底下这一手牌，你还是应该盖过敌方的 1♣ 跳叫 3♠：

♠ Q J 10 × × × × ♥ × ♦ × ♣ A 10 9 ×

上面这手牌你几乎完全剥夺了敌方的叫牌空间，所以敌方的答叫者即使持有一手强牌，他也只能加倍你的定约以期待得到点正分。但是你的牌这么畸形的机会毕竟太少了，平常你比较可能拿到的牌应如：

♠ Q J 10 × × × ♥ × × ♦ × × × ♣ A ×

这种情形跳二级盖叫就太危险了，敌方通常会加倍，而你在这一阶上所受到的处罚对敌方的点力已经是一项十足的补偿。

由于你这手牌拥有相当不错的攻击强度，而防御强度又特别弱，所以还是值得加入竞叫。盖叫 1♠ 对敌方来说当然是一种阻碍，但跳叫 2♠ 将会对敌方产生更大的影响。同时，这个温和的抢叫还给敌方保留了叫牌的余地，不致于逼得敌方非加倍 2♠ 不可；但由于你耗费掉了两圈叫牌空间，所以将使敌方无法叫得十分准确。

	♠ × × ×	
	♥ Q × × × ×	
	♦ K ×	
	♣ K J ×	
♠ Q J 10 × × ×		♠ K ×
♥ × ×		♥ A 10 ×
♦ × × ×		♦ Q J 10 × × ×
♣ A ×		♣ × ×
	♠ A ×	
	♥ K J ×	
	♦ A ×	
	♣ Q 10 × × × ×	