

桥牌叫牌获胜要诀

R. Klinger 著

周家骝译

北京工业大学出版社

目 录

原出版前言	1
序言	2
1. 有一个更好的方法	4
2. 输墩计算基本方法	11
3. 标准叫牌法中的输张摘要	29
4. 加叫开叫人的花色	36
5. 加叫应叫人的花色	70
6. 开叫人的强叫牌行动	98
7. 弱 2 副及其他关键性开叫	129
8. 无将叫牌与输墩计算	141
9. 争叫、技术性加倍及牺牲叫	153
10. 输墩计算的修正	195
结束语	216

原出版前言

桥牌桌上取得成功的关键是准确的叫牌，而良好的叫牌则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成的，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，必须采取专家牌手所惯用的措施，这就是计算输张。

输墩计算是牌力估算的一个经过考验的和可以信赖的方法，并已经受住了时间的检验。R. Klinger 是澳大利亚享有盛名的桥牌作家，他以数目众多的优秀桥牌著作而获得赞誉。在本书中他结合当代各种叫牌体系和约定叫法，把输墩计算推向了新的现代水平。

读者在学习这一卓越的但又是简单易行的方法之后，肯定是会有所收益的。输墩计算无论在任何叫牌体系中都可以作为参数应用，甚至即使在你的同伴从未听说过这个方法的情况下，同样可以取得效益。过去那些看来似乎难以成功叫到的只有20大牌点的成局定约或完全依靠牌型的满贯定约，通过输墩计算方法的帮助，你就能够顺利叫到。使用输墩计算方法的结果，必将是更多的成功和更少的失误，这就必将使你从桥牌中获得的利益和乐趣都会增大。

序 言

H. Kelsey

在我自己的著作中，我一直偏重于做庄打牌和防守打牌的精妙之处，对我来说这是桥牌中具有无穷魅力的方面。但是我必须承认，在心的深处我认为叫牌的重要性大约是打牌的重要性的三倍。就桥牌的情况看，在最高水平的桥牌比赛中，比赛人相互之间在打牌的技术方面甚少选择的余地。在低水平的比赛中，情况也基本相同。归根结蒂是准确的叫牌赢得了一盘、一场和整个比赛的胜利。如果你能够一贯地达到合理的定约，那末你在做庄打牌中就将很少遇到难题。

输墩计算是经历了很长时间的一种估算牌力的方法，它的历史几乎同桥牌本身的历史一样久远。在我所珍藏的图书中有一本最先论述这一方法的著作，书名为《输墩计算》，著者为 Courtenay 和 Walshe，1935 年出版。虽然一切的专家牌手都有意识地或无意识地应用着这一方法，但是在数目众多的仍旧执迷于用计点法来估算牌力的广大牌手中，输墩计算从未获得过广泛的应用。

计点法就其本身的运用方式来说，各方面似乎都很不错，但它只是一种没有弹性的（不灵活的）估算牌力的方法，即使根据权威者的不同意愿而确定另加长套牌型点或短套牌型点，情况也仍然如此。对于无将定约，计点法是足够精确的；但是在找到了一个好的配合的将牌花色的情况下，计点法就令人遗憾地变得不够准确了。在丢失（未能叫到）一个极好的主要依靠牌型的成局定约之后，两同伴之间常常是耸

耸肩膀，并互相说道：“我们无法叫到这个成局定约；我们一共只有 20 大牌点。”这是对于一般中等叫牌水平的一种可悲的解说。

在本书中著名的澳大利亚牌手、作家 R. Klinger 揭开了叫成 20 点成局定约和 25 点满贯定约的秘密，这就是你必须计算你的**输墩数目**，以便对你们联手取得赢墩的潜力能够得出正确的估计。输墩计算已由著者在书中推向了新的现代水平，读者无论使用任何现代叫牌方法，都可以方便和有效地在叫牌中将输墩计算加以应用。

输墩计算方法并不是打算用来代替计点方法，而只是用来补充后者之不足。并且无论你喜欢使用何种叫牌体系，输墩计算都毫无差异地可供你运用。输墩计算可以应用于任何叫牌体系中，并且它将保证使你在造成优胜与失败的这一差别上获得决定性的优势。

在阅读这本书时，我不禁再一次为牌力的准确计算不受时间限制的这种永恒特性而获得深刻的感受。输墩计算方法在 50 年之前就已蜚声桥界，而在半个世纪后的今天它仍归十分有效。本书著者把输墩计算结合运用于现代多种约定叫法中，可能有若干读者对其中的某些约定叫法尚不熟悉，但这没有什么关系，只需稍加学习当可得到千倍的报偿。

输墩计算最具魅力的一个特点，就是甚至在你的同伴完全不知输墩计算为何物的情况下，你仍能将它运用并获得效益。你独自一人运用，能够使你的叫牌结果改善至少 20%。当然，假如你的同伴也使用相同的波长与你进行对话，就将获得不止是加倍的效益。

现在为了兴味和效益，我将 R. Klinger 的这本书介绍给你。请研读，汲取，并感到兴味！

1. 有一个更好的方法

输墩计算绪论

在开始阐述输墩计算之前，可先试试下面一个小小的测验。你拿到如下的一手牌：

♠ K108643 ♥ 7 ♦ 43 ♣ A842

同伴开叫 1♦。你应叫 1♠。同伴再叫 4♠。你采取什么行动？

假若你是占大多数的且数量巨大的牌手中的一员，你将会对同伴的 4♠ 选择不叫。你之所以决定停叫的原因，也许是你认为同伴的 4♠ 乃是一个关煞叫。或者是你虽然意识到同伴的 4♠ 是一个强的再叫，但这又将如何呢？你毕竟只有区区 7 大牌点，或许单张♥可略有一点额外牌力。这样正确吗？

完全错误！在首攻牌摊明，你看到明手牌之后，你顿时出现一种熟悉的懊丧情绪，原来这副牌你们应当叫成满贯。全副牌如下：

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

你将吃第二轮♥，打两轮将牌将对方的将牌全部叫出，然后把你暗手的两个♣输张交由明手将吃，整个做庄打牌没有什么困难之处。假若首攻的不是♥，你就可以决定打好明手的♦长套，用来垫掉暗手的♥输张。这样你仍然能够容易地获得12墩牌。

同伴看了看你，你也看了看同伴。同伴问道：“我们有什么办法能够叫成6♠吗？”“没有办法，”你回答说，虽然心里觉得有点不是滋味。“我们一共只有24大牌点。”

假若是在盘式桥牌中，你可以把它当作是另一次倒霉的结果，而不必多所介意。但若是在对式比赛中，在你把随牌记分表打开来时，你便可以看到你们在这副牌上的得分，是在低于平均分的水平。虽然大多数的对都与你们一样做4♠定约，但有一些庄家却获得全部13墩牌，并且有1或2对叫到6♠，做成满贯。你傲慢地对他们不屑一顾，心想“简直毫无章法，他们大概是瞎猫碰上了死老鼠。”

然而实际情况却并不是你所想的那样，他们（指那叫成 6 ♠ 的 1 或 2 对牌手）很有章法，准确地知道应如何叫牌。他们比为数极大的大多数牌手能够更为精确地估价联手牌的牌力，而这些占大多数的牌手却被计点法所一叶障目，他们顶多可能根据半打或更多的因素而对牌点进行增加或减少而已。

假如你仍满足于按照你过去习惯的方式迟缓地走下去，并且把 2 ♥ 定约做成 4 ♥、4 ♠ 定约做成满贯这类结果视为正常，那你就不必把本书继续读下去。如果与此相反，你希望能够把那些联手 21 大牌点的能够成局的定约、24 大牌点的能够做成满贯的定约叫到，那末这本书就是你最为理想的读物。本书不是为具有世界水平的牌手撰写的，而是奉献给为数约占 90% 的牌手，他们还不会准确充分地估价他们的牌力，还没有找到正确的方法。在还未读完本书之前，你当会有信心地叫成一些低牌点的成局和满贯定约，并且拒绝去叫那些极为具有吸引力但却成功机会甚微的进局和满贯定约，这时你就会想到前面例子中的满贯是多么容易，连小孩都能够叫到。

虽然本书中某些方面的内容已是专家牌手所熟悉的，但是仍可能有某些内容即使对于他们也会有所助益。对世界锦标赛的实际结果进行评价可以看出，在满贯叫牌方面专家牌手也是有很多东西需要学习的。

什么是输墩计算？

我们为什么要计算牌点？纯粹是为了用来作为估计我们能够取得的赢墩数目的指导。26 大牌点意味着可能做成一局，33 大牌点则可能做成满贯。**输墩计算**（其英文缩写为

LTC) 是估价联手牌可能取得的赢墩数目的另一种不同方法。这个方法在联手已确立将牌花色之后使用, 它比计点法显着地更为优越, 因为用它能够更为经常地获得准确的估计。

假设你交好运拿到如下一手牌:

♠ A ♥ 7 ♦ AKQ 9 8 7 6 4 2 ♣ 6

你这手牌的价值如何?

假若你认为这手牌只有 13 点牌力, 那怕这仅仅是一闪间的念头, 你有关桥牌的观念也急待改进, 以便迅速赶上。这手牌应当看作是有 11 个赢张和 2 个输张, 而你所需要的是知道同伴究竟是能够完全弥补你的两个输张, 或者只能弥补一个输张, 甚至连一个输张也不能弥补。这个疑问或早或迟可用黑木约定叫解决。

输墩计算能以类似的方式发挥作用, 即使在你手中的赢张和输张情况并不像上面例子中那样具体明确的情况下, 同样能产生作用。输墩计算使你能够估计你自己这手牌的做牌牌力, 同时还使你能够准确估计同伴的一手牌所具有的取得赢墩的潜力。把这两个估计合在一起, 你就能够说出在大多数情况下你们联手牌将会取得的赢墩数目。

真的像所讲的这样容易吗? 你将会惊异地发现输墩计算方法确实实地是那样方便易行。

输墩计算方法首次于 1935 年在 D. Courtenay 和 J. W. Ishe 所著的一本名为《输墩计算》的书中出现。但当时未能获得足够的注意(尽管该书书名还有如下一个附题《第一流定约桥牌比赛牌手使用的方法, 并附专家叫牌和专家打牌牌例》), 之后到 1961 年通过 Maurice Harrison - Gray 的努力, 由他编成一本内容简略扼要的小册子, 仍用

《输墩计算》作为书名，这个方法得以再度问世。输墩计算首次引起我的注意，是由于 Jeff Ruben 的卓越著作《桥牌取胜秘诀》（1969 年出版），自此之后这个方法就不断地在一些桥牌书中以扼要的形式出现，这些书例如有：

A. Dormer 著《极强牌》（1975），R. Sundby 著《80 年代桥牌》（1984），我本人著《满贯扣叫法》（1983），以及 G. Rosenkranz 所著的几本著作《罗梅克斯叫牌法》（1970）、《用罗梅克斯取胜》（1975）、《把你的叫牌提高到顶峰》（1978）、《桥牌属于叫牌者的项目》（1985）、还有他和 A. Truscott 合著的《叫牌中的现代概念》（1982）等等。1984 年在 Probay 出版公司出版的《桥牌手册丛书》中，出现了一本 D. Griffiths 写著的书名为《输墩计算》的极为简略扼要的小册子。在很多这类著作中，对于输墩计算的阐述，都仅仅只有简略的内容，现在是对这一方法的实质和效用给以应有程度的认识的时候了。

在 70 年代早期输墩计算并未给我什么深刻的印象，因为那时候我还是那样地不够成熟，但这一情况并未继续太久，很快传统的牌力估算技术就使我感到不能令人满意了。大多数的这类技术都是不够完善有效的，其结果是使你在过多的情况下简单地错失应该叫到的正确定约。这类技术方法需要极其复杂的处理，才能够达到更高一些的成功率。也就是说你需要有一台计算机的帮助，或者你需要使用无限的时间去进行那些永无终止的计算。

究竟需要一个什么样的方法，答案是需要一个既具有高的效能又便于计算的方法。经过多年的实践经验和理论分析，使我深信《现代输墩计算》必然会提高你的叫牌技巧。它将使你的叫牌更加准确，并且更有信心。最为突出的是它

将使你更为经常地取得胜利。即使你现在对这个方法还有所怀疑，但是你若应用输墩计算因而在最初的几次机会中使你获得巨大的胜利成果，而你又发现这些胜利成果若是使用你习用的老式方法必然都会错失时，你便会感到极大的惊异。一旦这样的胜利结果开始正常地到来，那时你不仅会登上胜利的宝座，并且你还将享受到更多的桥牌乐趣。

在读完本书之后，你将会没有任何困难地以如下 20 大牌点的联手牌叫成 4 ♠：

西	东
♠ A Q 8 7 6	♠ K 9 5 2
♥ 7 3	♥ 8 6 4 2
♦ A Q J 4 2	♦ 7 6
♣ 6	♣ A 9 3

或者在如下 24 大牌点的联手牌时得以避免出现问题而安然地停止于 2 ♠ 定约：

西	东
♠ A Q 8 7 6	♠ K 9 5 2
♥ 9 7 3	♥ J 8 6
♦ A Q J	♦ K 7 6
♣ 6 5	♣ K J 4

或者以类如下面 27 大牌点的联手牌而叫成天衣无缝的 7 ♠ 定约：

西	东
♠ A 8 7 6 2	♠ K Q 5 4 3
♥ A K 8 6 3	♥ 7 2
♦ 9	♦ A K 6
♣ 7 2	♣ A 9 5

举出以上这几个勾人心弦的例子已经足够。不要再费时间去向往上面这个大满贯，就此转入下面的正题吧！

2. 输墩计算基本方法

如何估算联手牌的做牌牌力

输墩计算是在联手牌已经确立一个将牌花色配合之后使用。这个方法不是设计来为无将型联手牌应用的，同时它对于失配的联手牌也完全不能适用。这就是说你不可设想用输墩计算去代替计点法，此点极为重要。在联手牌已有将牌配合时，这个方法是用来弥补计点法的不足。在已有将牌配合之后，使用输墩计算就会对联手牌的潜在牌力作出更为准确的估计。

输墩计算公式

1. 计算 你自己手中的输张数
2. 加上 你同伴手中的输张数
3. 减去 从24中减去以上两数之和

最后得到的答数（即减去后所余差数）就是联手牌能够期望赢得的牌墩数目。不可指望你的保险公司同意对你根据输墩计算所估计的潜力而叫成的定约进行保险。

由输墩计算公式所得出的答数是你们联手牌能够期望赢得的牌墩数目，这一命题附有一个必要的条件，这就是各个花色的分配正常并且你的一半数目的飞牌要能够成功。换言之，这个答数乃是在大多数时候能够赢得的牌墩数目。假若

你共有 3 个飞牌，但这 3 个飞牌都告失败，或者将牌作 4—0 分配，你就没有理由责怨输墩计算，只能怨你自己的运气太坏。

计算并不复杂，因为主要只有下列两个步骤：

1. 计算你自己手中的输张数
2. 估计你同伴手中的输张数

对于以上两项估算你将不致于会感到困难，下面就分别讲述这两方面的内容。

计算你自己手中的输张数

原始计算

每一个花色只在最大的 3 张牌中计算输张数。（一个花色中的第 4 张、第 5 张、第 6 张等等均一律视作赢张。）

一个花色中有 3 张或张数更多的牌时：

其中的 A、K 及 Q 均算作赢张，凡小于 Q 的牌均算作输张。

在双张花色中：

其中的 A 和 K 均算作赢张，凡小于 K 的牌均算作输张。

在单张花色中：

其中的 A 算作赢张，凡小于 A 的牌均算作输张。

在一个花色中最多绝不能超过 3 个输张。一个花色中的输张数绝不大于这个花色中的牌张数。

示例

牌张	输张数	牌张	输张数	牌张	输墩数
J 10 9	3	8 7 6 4	3	10 9 6 5 3 2	3

牌张	输张数	牌张	输张数	牌张	输张数
A 6 4	2	A 6 4 3	2	A 6 4 3 2	2
A 8 3	2	Q J 10 2	2	K J 6	2
K Q 6	1	K Q 8 6	1	K Q 8 6 5	1
A K 6	1	A Q 7 3	1	A Q 8 6 4 3	1
A K Q	0	A K Q 7 2	0	A K Q 8 6 5 4 0	0
J 3	2	Q 6	2	Q J	2
A 6	1	K	1	K Q	1
A K	0	A	0	缺门	0

规律 1：大牌点增多时，输张数减少；大牌点减少时，输张数增多。

♠ A K 6 4	= 1 输张	♠ A K 6 4	= 1 输张
♥ K Q 9 3	= 1 输张	♥ K Q 9 3	= 1 输张
♦ J 3	= 2 输张	♦ A 9	= 1 输张
♣ 4 3 2	= 3 输张	♣ 4 3 2	= 3 输张

13 大牌点	7 输张	16 大牌点	6 输张
--------	------	--------	------

♠ A K 6 4	= 1 输张	♠ A K 6 4	= 1 输张
♥ K Q 9 3	= 1 输张	♥ K Q 9 3	= 1 输张
♦ A 9	= 1 输张	♦ A K	= 0 输张
♣ K 3 2	= 2 输张	♣ K 3 2	= 2 输张

19 大牌点	5 输张	12 大牌点	4 输张
--------	------	--------	------

规律 2：一手牌的牌型越是均型，则输张数越多；一手牌的牌型越是非均型，则输张数越少。

♠ A K 6 4 = 1 输张
 ♥ K Q 9 3 = 1 输张
 ♦ J 3 = 2 输张
 ♣ 4 3 2 = 3 输张
 13大牌点 7 输张

♠ A K 6 4 2 = 1 输张
 ♥ K Q 9 3 2 = 1 输张
 ♦ J 3 = 2 输张
 ♣ 4 = 1 输张
 13大牌点 5 输张

♠ A K 6 4 2 = 1 输张
 ♥ K Q 9 3 = 1 输张
 ♦ J 3 = 2 输张
 ♣ 4 2 = 2 输张
 13大牌点 6 输张

♠ A K 6 5 4 2 = 1 输张
 ♥ K Q 9 3 2 = 1 输张
 ♦ J 3 = 2 输张
 ♣ — = 0 输张
 13大牌点 4 输张

虽然已是不言而喻，但把以上几个原理重复一遍仍是值得的：

大牌点增加时，输张数减少。

大牌点减少时，输张数增加。

一手牌牌型越是非均型，输张数越少。

一手牌牌型越是均型，输张数越多。

现在再来看看第1章中的那个满贯牌例，试用原始的输墩计算方法来进行计算：

你		同伴	
2 输张	♠ K 10 8 6 4 3	♠ A Q 7 5	1 输张
1 输张	♥ 7	♥ 10 6	2 输张
2 输张	♦ 4 3	♦ A K J 6 2	1 输张
2 输张	♣ A 8 4 2	♣ K 9	1 输张
7 输张			5 输张
你的输张数		7	
加上同伴的输张数		5	

联手输张数共计 12

从 24 中减去 12, 余数=12, 这就是在以♠作将牌(且牌张的分配正常)时联手可望得到的牌墩数。

你们应该叫成 6 ♠ 定约。一个比较敏锐的叫牌过程如下:

你	同伴
	1 ♢
1 ♠	4 ♠
4 N T	5 ♥
6 ♠	—

注意, 同伴的牌并无什么特殊或异乎寻常之处, 既没有缺门, 又没有单张, 也没有奇型的配合。如果一定要说有点什么, 那就是他跳加叫成 4 ♠, 在牌力上略有一点不够坚强。

把Q算作一个赢张

非常清楚, 把Q看作与A具有相等的牌力是不可能正确的。显然Q××的力量不能与A××的牌力相提并论。但是同样也显而易见, Q 7 3 要比 8 7 3 具有更大价值, 因此Q 7 3 应优于3个输张(亦即不到3个输张)。

当Q有另一大牌作为其支持时应当把Q以全值进行计算, 算作一个赢张。假若没有别的大牌支持, 只有单独的Q时, 例如Q 9 8 或更差, 则这时Q只能算作0.5个赢墩, 亦即这3张牌算作2.5个输张。

因此AKQ = 0 输张, AQ 6 = 1 输张, KQ 3 = 1 输张, QJ 5 = 2 输张, Q10 7 = 2 输张, 但Q 8 3 = 2.5 输张