

新编桥牌入门丛书

五张高花 自然叫牌法

1

QIAOPAI

安徽科学技术出版社

五张高花自然叫牌法

实用精确叫牌法

做庄与防守

桥牌名家名局精选



出版者的话

桥牌作为一项高雅的娱乐活动，与高尔夫球、网球、钓鱼一起被誉为四大“上层”体育。在国内，桥牌热方兴未艾，受到越来越多的高雅之士的喜爱。1995年，“百慕大国际桥牌锦标赛”在中国举行，将会有更多的人加入到桥牌爱好者的行列。

为了满足广大桥牌爱好者学桥牌的需要，我们出版了这套《新编桥牌入门丛书》。全书分四卷，前两卷专门讲叫牌，分别介绍了“五张高花自然叫牌法”和“实用精确叫牌法”。要想学桥牌，就得先学叫牌。第三卷专门介绍桥牌的做庄和防守，做庄与防守是互相对抗的双方，一个好的定约叫牌只有通过有效的做庄来实现，相反，防守的目的总是千方百计地阻止庄家顺利完成定约。这本书就是专门介绍基本的做庄技巧与防守战术以及一些高级打法。第四卷专门介绍国际国内一些著名的桥牌大师的业绩以及他们的不朽牌局，让读者朋友一睹桥牌艺术的真正魅力。朋友们在读完这几本书后，相信你从此便与桥牌结下了不解之缘，你将会自豪地坐在牌桌上，与同伴一起分享斗智斗勇的喜悦。

1994年10月

前 言

先跟你随便聊两句。

也许从今天起你将和桥牌结下不解之缘，也许还有很多人也将和你一样。

桥牌是一高雅的娱乐运动，自从改革开放以来，很快便在中国这块沃土上风行起来。80年代，桥牌曾与跳舞、滑冰、弹吉它一起，被高校里的学生们誉为“四大时髦”。随着时代的前进，滑冰、弹琴的热度逐渐下降，跳舞也被卡拉OK所取代。唯独桥牌方兴未艾，今天又与高尔夫、网球、钓鱼一起，被称为四大“上层”体育。

对场地、器材要求极其简单的桥牌，能够与普通人难以问津的高尔夫并驾齐驱，足见其高雅。而更重要的，桥牌之所以能够有那么大的吸引力，还是由于其自身所具有的深奥内涵。

表面看来，桥牌主要是一种科学的游戏，包括逻辑、数学等项知识。尽管实际也确实如此，但如果仅仅是这样，桥牌可能早就被计算机取代了。

桥牌中有运气的成分。有时你按照正确的逻辑合理地打牌，但结果却是失败。这是因为你遇到了小概率事件，就象命运在故意捉弄人。有一本桥牌书的名子取得非常好，叫做“桥艺与人生”。随着你桥牌知识的不断增加，随着你对桥艺理解的不断深化，你会越来越明显地感觉到，桥牌真的很象

人生。

桥牌中还有艺术。有时你打出的一张牌，就象一件完美的艺术品，美得令人无法用语言来形容。但愿你有一天能够享受到这种美。

如果你觉得自己比别人聪明，你该去学桥牌；如果你觉得自己运气通常比别人好，你该去学桥牌；如果你想让自己的大脑经常做一做健美操，你该去学桥牌；如果你想为自己添置一件高雅的装饰品，最佳的选择还是学桥牌！而当你真正学会了桥牌后，你的那些初始目的往往便不复存了。

编 者

目 录

第一部分 教你入门.....	1
一、桥牌的基本打法	1
二、桥牌记分法	13
第二部分 五张高花自然叫牌法	19
引子	19
第一章 开叫	22
第一节 第一开叫	22
第二节 开叫的优先选择	23
第三节 一阶高花开叫	25
第四节 1♦开叫	27
第五节 1♣开叫	28
第六节 1NT开叫	30
第七节 2♣开叫	30
第八节 2NT开叫	32
第九节 赌博性 3NT开叫	32
第十节 弱二开叫	33
第十一节 四阶转移性开叫	34
第十二节 阻击性开叫	35
第二章 应叫	36
第一节 应叫的种类	36
一、加叫	36
二、新花色应叫	37
三、无将应叫	37

四、问叫	38
五、扣叫	39
第二节 对一阶高花开叫的应叫	39
一、1♥开叫后的应叫	39
二、1♠开叫后的应叫	46
第三节 对1♣开叫的应叫	46
一、一阶花色应叫	46
二、1NT与2♣应叫	47
三、跳应叫	49
第四节 对1♦开叫的应叫	51
第五节 对1NT的应叫	51
一、斯台曼问叫	52
二、转移叫	53
三、邀叫3NT	55
四、满贯邀叫	56
五、低花弱止叫	56
六、封局止叫	57
第三章 有关叫牌的基础知识	58
第一节 顺叫与逆叫的概念	58
第二节 示强与示弱的概念	59
第三节 常用的示强方法	60
第四节 常用的示弱方法	66
第五节 叫牌中的三要素	71
一、强叫与弱叫	71
二、虚叫与实叫	72
三、逼叫与不逼叫	72
第六节 两个常用的约定叫	72

一、A 问叫	73
二、大满贯邀叫	76
三、大满贯约定叫的扩大应用	78
四、大满贯邀叫与 A 问叫的合并应用	81
第四章 一阶高花开叫的后续叫牌	83
第一节 将牌配合后的再叫	83
一、简单加叫后	83
二、跳加叫后	89
三、斯普林特、瑞士约定叫	92
第二节 新花应叫后的再叫	94
一、一盖一后的再叫	95
二、二盖一后的再叫	109
第三节 无将应叫后的再叫	116
一、1NT 应叫后的再叫	116
二、2NT 应叫后的再叫	127
第五章 1NT 开叫的后续叫牌	132
第一节 斯台曼问叫后的再叫	132
一、已明确配合时	132
二、未明确配合时	134
三、明确不配合时	137
第二节 转移叫后的再叫	138
第六章 一阶低花开叫的后续叫牌	143
第一节 同阶花色应叫后的再叫	143
一、再叫新花	143
二、再叫无将	153
三、支持应叫花色	157
第二节 二盖一应叫后的再叫	163

一、重叫原花色	163
二、再叫无将	166
三、再叫新花色	172
第三节 1NT 应叫后的再叫	174
一、重叫原花色	175
二、加叫无将	176
三、再叫新花色	177
第七章 2♠ 开叫的后续叫牌	186
第一节 示弱应叫后的再叫	186
第二节 示强应叫后的再叫	194
一、无将示强后的叫牌	194
二、花色示强后的叫牌	215
第三节 关于 4—4—4—1 牌型	221
第八章 阻击叫的后续叫牌	224
第一节 加叫	224
第二节 应叫无将	226
第三节 应叫新花	227
第四节 问叫	230
一、单缺问叫	230
二、点套问叫	231
第九章 对冒险式 3NT 的应叫	235

第一部分 教你入门

一、桥牌的基本打法

尽管桥牌有各种各样的比赛形式，但对于初学者，我们应该简单明确地说：桥牌是一种由 4 个人参加的游戏。

桥牌所用的牌，就是普通的扑克牌，去掉大小王即可。

参加的 4 个人，首先在方桌的四边，按东西南北 4 个方向就坐，面对面的两人互为同伴。打桥牌时方向的概念很重要，一定要时常注意。坐在南北的一对称“南北方”，东西的一对称“东西方”，南北方与东西是敌对的。

在书上、或桥牌比赛的记分表上，东西南北 4 个方向常常分别用 E、W、S、N 4 个字母代表。这是东、西、南、北 4 个英语单词的字头。南北方和东西方也常分别用“NS”和“EW”代表。注意这两个字母的顺序，若写成“SN”或“WE”就没人认识了。

打牌开始的第一副规定由北家发牌，第二副由东家发，第三副是南，第四副是西。这样按着北、东、南、西的顺序，一人一副，依次轮流发，直到你们不想玩时为止。发牌前一定要洗牌，无论是平时玩，还是以后参加比赛都是如此。

发牌的方法是：第一张先发给你左手边的人，之后按顺时针方向轮转直到 52 张牌全部发完。

请记住：桥牌中的各种顺序，永远是顺时针的。这与其它一些扑克牌的玩法正好相反。

虽说4个人打桥牌有一副牌就够，但如果有条件的话，最好是准备4副牌和4个“牌套”，这样4个人可同时洗牌、发牌，免得每打一副前都要等上一会儿了。牌套是打桥牌专用的，外面有号，里面有4个位置，可将4家的牌分别分开装好。

发完牌后每个人都拿到13张牌，应先把牌按花色理好。注意别让其它人看见，若是让敌方看见，你自己白吃亏；让同伴看见，在比赛时就要受罚。

下面我们就要进入正式阶段了。

桥牌中的每副牌都分为“叫牌”和“打牌”两个阶段。简单地讲：叫牌是双方争夺选择将牌的过程，从而确定“最终定约”，简称“定约”。打牌则是“定约方”争取完成定约；“防守方”（与定约方敌对的一方）争取打宕（打败）定约的过程。现在这样说，只有会打桥牌的人才能懂，下面我们来详细地讲。

（一）叫牌部分

每一副牌发完牌后，首先进入叫牌阶段。第一个开始叫牌的规定是发牌人，他应根据手中所持13张牌的好坏（大牌的数量）确定是“开叫”还是“不叫”。开叫表示手中的牌较好，或很好；不叫则表示手中的牌较差。

如果你的牌能够开叫，就要使用“叫牌语言”来进行叫牌。而“不叫”，本身就是一个叫牌语言。

1. 叫牌语言 叫牌中允许使用的语言只有15个符号：即

1、2、3、4、5、6、7、NT（无将）、S（黑桃）、H（红桃）、D（方块）、C（梅花）、×（加倍）、××（再加倍）、—（不叫）。这15个符号搭配，或单独使用，便构成了叫牌语言。叫牌中绝对不允许再有其它字出现。

具体到某一个叫牌时，花色或无将前面总要伴有一个数字，而加倍、再加倍或不叫则不能带有数字。

叫牌有“口叫”、“书写”和使用“叫牌卡”三种方式。正式比赛多使用叫牌卡或书写，初学者则应先学会口叫，以后再改用书写。

下面我们先来看一个实际的叫牌过程，并加以解释，这样我们便可了解叫牌大致是怎么回事。

南	西	北	东
		1C	—
1H	1S	2H	2S
4H	—	—	==

这副牌的发牌人显然是北家，因为他开叫，前面我们说过，开叫的人必定是发牌人。他开叫1梅花，东家不叫，南“应叫”1红桃。西“争叫”1黑桃，北“加叫”2红桃，东加叫2黑桃。南“再叫”红桃，之后三家都不叫，叫牌过程便告结束。书写时，最后一个不叫的人要写“==”，表示叫牌结束。

为了不使叫牌过程发生混乱，沿着从低向高的方向发展。桥牌中规定了四个花色的大小顺序为：黑桃、红桃、方块、梅花，此外还有个无将。无将比四门花色都大。比如前面的人叫过1♥，后面的人可以叫1♠或1NT（当然也可以不叫），但

若叫梅花或方块，则必须叫 $2\spadesuit$ 或 $2\diamondsuit$ ，当然也可以叫得更高。叫牌过程的发展，总是越叫越高，直到某一个叫品做出后，下面三家都不叫为止。

四门花色中最大的是黑桃，为什么这样呢？

相传古代黑桃代表长矛，象征着勇敢；红桃代表忠心，象征着爱情；方块代表宝石，象征财富；梅花是一种三叶草，得到它就可以得到幸福，就象中国传说中的桂子。当时，人们认为勇敢是最重要的，只有勇敢的人才能得到爱情。如果再有了财富，便可最终得到幸福。这里面倒没有提到无将，是不是无将象征着四大皆空的宗教，凌驾于一切之上呢？

· 2. 叫品的含义 每一个花色（或无将）叫牌，均表示叫牌的一方以所叫花色（或无将）为将牌（无将牌时则没有将牌），拿到一定的“墩”数。比如 $1\heartsuit$ ，表示以红桃为将牌拿到 7 墩。一阶的叫品都表示要拿到 7 墩，二阶则要求拿到 8 墩……。

以下依此类推。这里面有一个规律：

叫品的阶数 + 6（基数）= 应该拿到的墩数

叫牌的最高阶数是 7，因为一副牌总共只有 13 墩。

一墩牌的概念：某人首先打出一张牌，其余 3 人每人依次跟出一张牌，这 4 张牌即为一墩。这 4 张牌中，哪一张最大，便由打出这张牌的一方（不是某一人）赢得这一墩。

叫牌的基本规律：别忘了，叫牌是双方争夺选择将牌的过程。因此当你能叫牌时，总是应该在最低的阶次上，先叫出手中最长的花色，准备以此作为将牌。道理很简单：将牌当然是越多越好，并且你方越多，敌方就越少。

当你（或你方）有一门长套花色时，对方也可能有另一

门长套花色，到底以谁的花色为将牌，就要看谁叫得高（多）。在叫牌过程中，每个人叫牌的次数是不受限制的，直到其它3个人都不叫为止。

但也不能为了争取以自己一方的长套花色为将牌，就无休止地高叫。这样，当敌方觉得你们所叫的定约根本打不成时，便会急切地给予严厉的惩罚——加倍！这就好象拍卖时的情景一样，要量力而行，不能为了把一件自己喜爱的东西买到手而不顾一切。

当然，叫牌中也有很多策略及技巧，比如冒着打不成的风险抬高敌方的叫牌，使其不那么轻松地完成定约等等，这也和拍卖时的情景一样。一点也不奇怪，现代的“定约式桥牌”——即我们现在所学的桥牌，早年就叫做“拍卖式桥牌”。

加倍和再加倍的概念：叫牌过程中，任何一个牌手当认为敌方所叫的定约不能完成时，便可以叫“加倍”给予惩罚。加倍以后，若定约方打成了他们所叫的定约，将赢得更多的分数；打不成则要输更多的分数。加倍后的输赢，并非是原来的两倍，以后我们还要专门讲计分。“再加倍”则是对敌方的加倍不服气，从而给予回击，好象双方在打赌一样。再加倍后定约成败的输赢比加倍时还要大。

加倍只能是针对敌方的定约，而绝不能自己给自己一方加倍。再加倍也只能是针对敌方的加倍而作出，不能在没有加倍的情况下便叫出再加倍。

在一个叫牌过程中，每一个牌手都可以多次使用加倍或再加倍。但加倍的后面只能跟随再加倍，再加倍后，若没有花色或无将叫品叫出，则不能有加倍或再加倍了。

下面我们看一个例子，叫牌用书写的方式如下：

南	西	北	东
	1H	×	××
2C	×	××	2H
—	4H	—	—
—			

这一叫牌过程中的加倍和再加倍都是合理的。东的再加倍后，由于南叫了 2 梅花，所以后面便可以出现加倍和再加倍了。

3. 不叫的概念 当轮到你叫牌时，如果你手中的牌很弱（差），便应该“不叫”。

4. 如何判断一手牌的强弱 识别一手牌的强弱（好坏），首先是根据其中大牌的多少，这叫做“牌力”；其次是根据有无长套花色、单张花色、缺门花色等有利因素，这叫做“牌型”。一门花色有 5 张以上，便可算是长套。套越长就越有利。相反，一手牌中的四门花色分配很平均，比如 4—3—3—3，则认为是不好的牌型。

一手牌中大牌的多少可以用“大牌点”来衡量。每门花色 13 张牌的大小顺序是：AKQJ10……32。大牌点的规定是：A=4 点，K=3 点，Q=2 点，J=1 点，10 以下的牌便不计点了。

一副牌的 52 张中，共有四门花色，大牌点也就是共有 40 个。这样，你数一数自己一手牌的 13 张中包含多少个大牌点，便可估算其强弱了。40 个大牌点由 4 个人分，平均每个人 10 个。如果你一手牌中的大牌点超过了平均值，则可认为是好

牌。

5. “开叫”与“应叫”的条件 第一个叫出的花色或无将的叫品（不包括不叫）即为“开叫”。对于同伴的开叫作出响应（而不是不叫）称为“应叫”。一手牌中的大牌点 ≥ 12 ，便可开叫，大牌点 ≥ 8 时必须“应叫”。

6. 开叫花色的选择 首选手中的长套花色作为开叫花色。如果牌力够开叫但没有长套花色，通常先开叫 $1\clubsuit$ 。这是一种“准备性开叫”，看看同伴是否能应叫出一门长套。当一手牌中的点力远远超过开叫的基本条件，比如达到16点以上时，便可开叫 $1NT$ 。如果再强，比如高达22点以上时，还可使用一种“约定性强力开叫”—— $2\clubsuit$ 。

7. 应叫的一般原则 应叫主要有加叫同伴开叫的花色、叫出自己手中的长套花色和应叫无将三类。当在同伴的开叫花色中有3张以上时，就应支持同伴的花色——加叫；否则选择其它叫品。

关于开叫和应叫，还有极多的内容，这在以后我们学习“叫牌体系”时将会讲到。现在你只要知道叫牌大致是怎么回事，能够坐下来实践就行了。

8. 争叫的概念 敌方开叫后，如果你手中也有足以叫牌的实力，或理想的长套，便应该参与叫牌——争叫。除非你的牌力很勉强，又没有好的长套，方可不叫。

9. 最终定约 最终定约简称“定约”。从叫牌开始，到某一个叫品做出后，其它3人都不叫，这一最后的叫品便成为“定约”。比如：

南	西	北	东
		—	—
1♥	2♣	2♥	—
3♦	—	4♥	—
—	—		

这一叫牌过程中，定约是 4♥，南家是“庄家”。因为在南北方两人中，红桃首先是由南家叫出的。北家成为“明手”。打牌开始后，明手必须把牌全部亮在桌面上。东西两人叫做“防守方”。

叫牌中应该注意一点，同伴间两个人叫同一花色，并且这一花色成为最终定约时，先叫出该花色的人是庄家。但若最后敌方叫了这一花色，庄家便不能是首先叫出这一花色的人了。

比如：

南	西	北	东
1♥	2♥	—	—
—	—		

这时的庄家就是西家，而不是南家了。这种情况当然极少出现，但这一规定却很重要。若没有这一规定，你开叫某一花色后，敌方便可拼命地往上加，结果使你根本无法打成。

10. 定约的种类 从 1♣、1♦、1♥、1♠、1NT、2♣……7NT，共计有 35 个可能的定约。所有这些定约共分为三类，即“部分定约”、“成局定约”和“满贯定约”。“花色分”不足 100 分的是部分定约；花色分够 100 分，但不足 6 阶的是成局定约；所有 6 阶以上的定约均为满贯定约。6 阶定约称“小满

贯”，7阶定约称“大满贯”。

11. 花色分 梅花和方块叫做“低花”，每1个20分。比如3♣的花色分就是60分；红桃和黑桃叫做“高花”，每1个30分。比如4♥就是120分；无将第一个是40分，以后每一个30分。比如1NT是40分，3NT则是100分。

现在我们可以算出，3♠以下的所有定约以及4♣、4♦都是部分定约。3NT、4♥、4♠……5NT便是成局定约。满贯定约只与阶次有关，不用再考虑花色分了。部分定约打成后可获得50分奖分（除花色分以外的得分），成局定约奖分便高达300—500分，满贯奖分更高。因此，如果有能力，应努力争取成局、进贯，以谋求尽可能多的得分。当然，前提首先是要打成定约。

如果没有能力成局时，则定约应叫得越低越好。比如你叫2♠，结果超额了一墩，这与叫3♠正好打成的得分是完全一样。但2♠相对3♠来说则安全多了，要是只叫1♠更好。因此，敌对的双方总要竞争，以破坏对方安全得分的机会，尽量将其逼近失败的边缘。

12. 成局所需的牌力 如果是无将定约，只需叫到三阶，即3NT；高花是四阶，即4♥、4♠；低花则要叫到五阶，即5♣、5♦。由于阶次的不同，完成定约所需拿到的赢墩便不同，因此所需要的牌力也不同。一般来说，成局要求“联手牌”的点力在24—28之间。高花成局要求的牌力肯定比低花少。至于无将，虽然要求拿到的赢墩最少，但由于没有将牌的优势，四门花都要照顾，因此所需的牌力根据联手牌的配置情况的不同，变化范围比较大。有时21、22点便可打成3NT；有时27、28点也可能打不成。