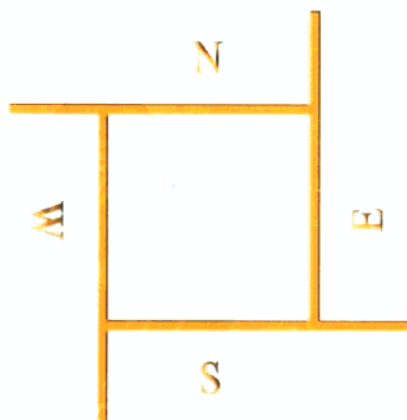


“21” BIDDING SYSTEM

两仪 叫牌体系

黄海青 著



成都时代出版社
(原蜀蓉棋艺出版社)

序

我与本书著者素未谋面，直到如今还只有书信往来。但是我却早已见过两仪体系轮廓。那是两年多以前在中国桥牌网的 BBS 上面，在一片喧嚣闹骂声之中，我发现居然有一位学问家在介绍自己设计的独特叫牌体系，而且是那么不辞辛苦、连篇累牍地发表。记得当时，我对该体系的想法是觉得有些“晦涩难懂”，主要是对于水平不高的牌手来说，使用起来肯定会有些吃力。要知道几乎所有的桥牌爱好者都是来牌桌上寻找乐趣，能够对复杂叫牌法感兴趣的人绝对是凤毛麟角；愿意尝试的，在凤毛麟角中间更是寥若晨星。由此可见，推广一个尚未被任何专家认可的叫牌体系有何等的难度。但是，著者做了，而且一直还在做着，我着实为他的精神所折服。

我国现在的桥牌水平基本属于一种缓慢提高的状态，其实世界各国基本上也是如此。若想寻找一种类似 60 年代蓝梅花、70 年代的精确法或 80 年代的弱开叫那样，对桥坛具有强烈冲击力的叫牌体系在当今几乎是不可能的事情。然而，牌手们一直没有停止在这方面的努力，因为大家都明白一个道理，就是这里边大有潜力可挖。既然这里有一个“金矿”可采，淘金者当然不在少数，在这些“淘金者”中，浅尝辄止者有之，拾人牙慧者有之，沽名钓誉者有之，还有些人象江湖上的走方郎中那样不厌其烦地推销自己的“灵丹妙药”，而真正孜孜不倦追求桥牌真理的倒反而是极少数。可能就是因为如此，近些年很多人对新的叫牌体系基本上持“不看”的态度。

我这次阅读两仪体系可以算是破例，在阔别“桥牌理论界”多年之后，看看新人的新作品还是觉得有些收获，因为它使我对新的叫牌法有了一个真实的了解。我建议那些对于想改进自己叫牌体系有兴趣的牌手也看一看，因为这是一个凝聚作者多年心血的产物，它不但阐述了一些基本理论，还体现了著者的桥牌理念和他多年在此方面思路的轨迹。我建议看这本书的另外一个理由就是我们可能都有一个共同的兴趣，那就是改进自己的叫牌体系，多看总会对自己有所启发，即便看过之后发现它有很多不足，将来在自己设计体系时也可以避免重蹈同类覆辙，从这个角度上讲也是收获。我认为这种观点，不光是读者，就是作者估计也会持赞同态度。

两仪体系设计的初衷可以看得出来是想尽量寻找一种最为科学和最大概率化的叫牌法，在书中这个观点贯穿始终，也确实收到了较大的成效。虽然它有些与众不同，但却是一个完整的叫牌法，我想这是应该肯定的。可是，如果现在就此停滞不前，它就不能成为一个成功的叫牌体系，要知道任何一个叫牌法都是需要不断的创新和发展，这更是我要提醒所有有志于此的朋友的一句话。对于读者，大家可以从读书中汲取所需的营养；而对于作者呢，应该不断寻找自己体系的弱点，继续进行一些改进工作。

接下来，我想从实战和技术角度上就一些问题进行商讨。

1990年，我作为国家队成员参加远东比赛，在和新西兰比赛时遇到这样一副牌，联手双方持：

南家：♠ J	北家：♠ AKQ3
♥ A98	♥ 10543
♦ KQ97532	♦ A10
♣ A5	♣ J97

我和同伴叫到 6♦ 定约，当时还觉得不错，谁曾想到打完牌出来后，发现对手竟然叫到天衣无缝的 7NT！经询问，对方的接力叫十分完备，在最后的关头居然还能问出同伴的单张黑桃是张 J，因而叫到了这个至少有 95% 成功率的定约。当时，我们也用接力叫，但是和对手的接力叫比较起来难免自惭形秽。正是从这个时候起，我开始对国内外的一些接力叫进行观察。

我发现国内“创造”的许多约定叫（尤其是接力问叫）有着明显幼稚的痕迹，好象都是在为了解决某一种奇特牌型而临时编排出来的，仍是不成熟的叫品。它们的共同弱点，首先是牺牲了原来的自然叫品含义，其代价太大；其次是改良成份过高，而不是真正的改革掉以前体系的弊病。要知道改革一个体系是一件系统的工程，牵一发而动全身，局部的改良往往收获不大，倒反而会带来很多后遗症。我对叫牌法的偏爱比较极端，要么就是自然的、可以充分展现牌手灵气的体系；要么就是由严密的接力叫品所组成；而不喜欢中庸。

那么，接力问叫有些什么典型的特点呢？首先，它都是人为叫品，几乎从头至尾的接力都是问叫；其次，它节省空间，最经济的叫品都留给问叫，而奇特牌型的回答则往往要向后面排列；再次，它对于叫牌程序有严格的规定，例如：先问点力、再问牌型，而后是询问控制、大牌，在几次接力后保证进局等等；最后，它往往都有很强的逻辑性，在接力过程中可以随时转换成自然叫品。最后一点在实战中尤其重要，因为现代桥牌的对抗性要远远高于过去。

举一个接力叫品设计的例子，如在答叫人叫 2NT 时，已经显示了持双高♥-♠=5-5 的牌型。问叫人接力 3♣是进一步询问牌型，答叫人加级回答：

加一级：♣-♦=2-1； 加二级：♣-♦=1-2；

加三级：♣-♦=3-0； 加四级：♣-♦=0-3。

在牌型问完之后，问叫人加一级可以是问控制数目，叫其他花色则是问大牌情况。为了防备要用 4♥ 或 4♠ 问♥ 或♠ 大牌情况时，同伴误解为止叫而 Pass 你的叫品，可以在中间加上 4♦ 的“警示叫品”，当同伴听到 4♦ 后必须叫 4♥，而后问叫人可以 Pass 4♥ 或再叫其他叫品止叫。问大牌可以重复两次，第二次可以询问出 J 这样的关键牌张。

从类似上述这样的叫品设计的角度上看，两仪叫牌体系（或者说国内的一些接力叫牌法）的一些后续问叫还是不完备的，是否可以在这方面再下点功夫，构建自己的一套接力体系（要完备的，具有说服力的）？当然，难度是可以想象的。

现代一个成功体系大的结构往往不会很特别，因为开叫的设计若是用过多的人为叫品，在正式比赛中常常会被禁用，因而现今体系设计者的功夫大多体现在后续叫牌上面。两仪叫牌法在开叫上考虑到了大牌点，高花张数，失张数目等多种因素，这是它成功的地方，但是是否能够通过比赛的约定卡审查委员会这一关呢？我觉得也是要重新加以考虑的。毕竟在考虑了几个因素之后，两仪的开叫变成不含自然成份的、和所叫花色没有直接关系的人为叫品。在初级比赛、甚至在国内高级比赛的预赛阶段，这种叫牌体系都有被禁止使用的可能。这样一来，能够使用的范围就窄了。花费那么多时间和精力，搞出来的体系在很多正式比赛中不允许使用，是不是有些“得不偿失”？

著者使用两仪体系已有些年数了，在实战中肯定碰到过一些本体系“死角”的牌例。我们看过的叫牌书大都罗列了很多成功的牌例，而这些牌例往往又都是最适合自己体系的。对于一般的爱好者来说，这确实很具有诱惑力，但是在经验丰富的专家那里，回应却不大一样。

在本书的各个章节中，著者基本都指出了体系所可能存在的一些难于处理的牌情。起码，这样比那些不停叫喊着“我的瓜甜”

的要好，还可以让更多的读者和专家也来参与修改、完善这个崭新的叫牌体系。

原谅我没有使用什么溢美之辞，主要是因为近些年来，那些恭维的词语被用得太滥了。究竟这个体系如何，作者和他的队伍近年来一直在使用，他们最有发言权。其他人嘛，还是先看完书，之后自然会见分晓。

无论如何，我还是希望大家喜欢这本书，喜欢这个体系。

潘开建

2003年8月30日

前 言

早在几千年前，我们的先哲用“阴”、“阳”两个要素，排列组合出具有极强整体性和逻辑性的六十四卦，构成了我国古代文明结晶——《周易》的基本内涵。虽然最早的《易》用于占卜，但从朴素唯物主义的角度看，其内容乃是我国古代人民认识宇宙万物不断发展、变化之本质的体现。她的一些基本原理在思维科学的各个领域，从古到今一直得到广泛的应用。

桥牌系双方通过叫牌交换信息、竞争定约，而后在打牌过程中以取得相应赢墩数来决定胜负的智力游戏。叫牌是双方交换信息和竞争的开始，每个叫品都传达了一定的信息量，所传递的信息左右着双方对定约的选择。据有关资料统计，最终定约的选择在很大程度上已经决定了一副牌的胜负。由此可以看出，叫牌在桥牌中的重要性。

从理论上讲，由于牌情千变万化，常用或可供选择的叫品（包括开叫、应叫和后续叫牌）只有那么几个，这就要求我们尽可能安排各个叫品所表达的信息量是适当和有效的，并能最大限度地描述各种可能的牌情，使各个叫品概率有一个合理的分布。

叫品信息量的设置存在着局部与整体的矛盾。一个叫品传递的信息太模糊即所包含的牌情太多，则后续叫牌的负担大，定约的准确性将受影响；而叫品所传递的信息量太少即牌情很确定，则浪费了叫品空间。从局部角度上看，我们希望每个叫品的限制性都尽可能强。可是如果一个叫品的限制性过强，虽然碰到特定牌情可能赚了，但你显示各种牌情的叫品少了，因而从总的概率上看还是要吃亏。

要最大限度满足叫品概率合理分布的要求，从数学角度上看，最好的办法就是开、应叫双方都采用“逐步趋近方法”，即分段限制性叫牌。这种叫牌模式其实在传统体系上早已被广泛采纳，从最早的 Culbertson 体系、Goren 体系、Acol 体系到现代各种强 1♣ 体系、弱开叫体系等等，处处都可以看到分段限制性原理的痕迹。正如已故的美国著名桥牌专家、大梅花叫牌体系（美国队屡败于意大利队后诞生的强 1♣ 体系）的发明人鲍华德·申肯所言：“未来属于科学，而桥牌桌上的科学意味着约定叫——限制性叫牌。”

传统叫牌法的叫品，一般仅为显示所叫花色的大体情况，而未知的牌型和牌力范围还很宽。由于叫品空间和定约安全所限，同伴间常常无法恰当、准确地描述各自牌情，从而错失许多合理定约或导致不必要的冒叫。

现代的强 1♣ 体制，在限制性方面比自然体制有较大的优势，但却存在着 1♣ 开叫的抗干扰能力弱和 2♣ 开叫的结构性盲区等问题，这是赋予其他开叫叫品大牌点限制性强所不得不付出的代价。

现代桥牌诞生几十年来，职业牌手和追求完美的爱好者一直在不断地对各种叫牌细节和一些结构性问题进行仔细、深入地研究，也由此产生了各种各样的约定叫。但由于叫品的空间所限，伴随新的约定叫而来的常常是新的问题出现。理论上有没有解决这些结构性问题的方法呢？俗话说得好：“解铃还需系铃人。”要解决这些结构性问题，看来还必须从开叫结构入手。

鉴于桥牌记分和叫牌规则决定了高级花色在竞叫和定约选择上的天生优势，除了大牌点、牌型外，两门高级花色张数之和的多少也是影响牌力和叫牌竞争力的重要因素。因此，我们推荐用 1 阶花色开叫来描述一手牌的 3 个重要因素，即大牌点、输墩数和两门高级花色张数之和；应叫则采用或强或弱的接力应叫，而其他应叫叫品为限制性实叫。开、应叫双方都采用分段限制性来描述各自整手牌情和牌力，这就是两仪叫牌体系设计的基本框架。

桥牌中的高花、长套、强牌等类似于《周易》中“阳”的概念，低花、短套、弱牌等相当于《周易》中“阴”的概念，而“阳”、“阴”之中又有阴阳（即强弱、长短）之分。由于借鉴了《周易》中阴、阳两仪的相关概念，体系因此而得名。同时，我们将“易”的阴阳变化、分级递推原理应用于桥牌叫品的设计之中，使设计的叫品能够符合牌型概率合理分布的要求，并有较好的系统性，且前后叫品之间又具有极强的逻辑性。

两仪叫牌法自 1999 年成型后，经过两仪桥牌队多年的实践，各个叫牌细节得到不断的补充和完善，两仪队在各种级别的比赛中也取得了一定的成绩。现将体系详细提纲整理出来，与各位牌友共赏。她是否能从根本上克服各种传统叫牌体制结构上存在的盲区，而又不会带来新的问题，相信在你认真阅读完本书之后便会得到满意的答案。

最后，本人要特别感谢两仪队全体队员以及所有给予支持、鼓励的牌友们，并希望能以此抛砖引玉，为我国桥牌理论方面研究和发展尽自己一点微薄之力！

目 录

序

前 言

第一章 概 述

§ 1	概率与统计定律	(1)
§ 2	开叫叫品含义	(7)
§ 3	应叫叫品安排	(10)
§ 4	开叫人的再叫方案	(11)
§ 5	接力应叫后的叫牌原则	(13)
§ 6	满贯叫牌	(15)
§ 7	敌方干扰后的叫牌原则	(18)

第二章 1♣ 开 叫

§ 1	开叫条件及应叫	(19)
§ 2	接力应叫后的发展	(20)
§ 3	限制性应叫后的发展	(34)
§ 4	敌方干扰后的叫牌	(48)

第三章 1♦ 开 叫

§ 1	开叫条件及应叫	(61)
§ 2	接力应叫后的发展	(62)
§ 3	限制性应叫后的发展	(75)
§ 4	敌方干扰后的叫牌	(85)

第四章 1♥ 开叫

§ 1 开叫条件及应叫	(97)
§ 2 接力应叫后的发展	(98)
§ 3 限制性应叫后的发展	(110)
§ 4 敌方干扰后的叫牌	(120)

第五章 1♠ 开叫

§ 1 开叫条件及应叫	(129)
§ 2 接力应叫后的发展	(130)
§ 3 限制性应叫后的发展	(142)
§ 4 敌方干扰后的叫牌	(149)

第六章 1NT 开叫

§ 1 开叫条件及应叫	(155)
§ 2 接力应叫后的发展	(156)
§ 3 示弱应叫后的发展	(164)
§ 4 敌方干扰后的叫牌	(167)

第七章 2♣ 开叫

§ 1 开叫条件及应叫	(171)
§ 2 接力应叫后的发展	(172)
§ 3 示弱应叫后的发展	(178)
§ 4 示强出套应叫后的发展	(180)
§ 5 敌方干扰后的叫牌	(181)

第八章 2♦ 开叫

§ 1 开叫条件及应叫	(185)
§ 2 示弱应叫后的发展	(186)
§ 3 示强应叫后的发展	(188)
§ 4 敌方干扰后的叫牌	(189)

第九章 两套牌建设性开叫

§ 1	叫品设置的合理性	(191)
§ 2	2♥/2♠开叫	(192)
§ 3	2NT开叫	(194)
§ 4	敌方干扰后的叫牌	(196)

第十章 高阶开叫

§ 1	3阶花色阻击叫	(197)
§ 2	3NT开叫	(200)
§ 3	4阶花色开叫	(201)
§ 4	敌方干扰后的叫牌	(203)

附录一	结构性问题比较	(205)
-----	---------	-------

附录二	对抗两仪叫牌体系的防守叫牌	(218)
-----	---------------	-------

后记

第一章

概述

§1 概率与统计定律

众所周知，现代定约桥牌系双方通过叫牌交换信息、竞争定约，而后在打牌过程中以取得相应赢墩数来决定胜负的智力游戏。定约的竞争和成败主要取决于双方的实力，实力由牌力、牌手个人能力和同伴间配合所组成。其中，牌力主要由联手的牌型和牌点的组合情况所决定。

赢墩数的多与少是定约成败的关键。一手牌可能的赢墩来源于大牌点、长套、中间张等，而联手的赢墩能力则主要由联手牌型、牌点配合和牌张分布情况所决定。由于4家牌的牌型、牌点分布是一个概率问题，因而牌力与赢墩数的关系已不是一个简单的加减问题，而是具有显著的概率统计特征。

首先，让我们了解一下一手牌的牌点、牌型概率分布情况。按照传统的A=4点、K=3点、Q=2点、J=1点的计点办法，随机拿到一手牌，其大牌点出现的概率如下：

大牌点	≤7	8~10	11~15	16~17	18~20	≥21
概率%	28.58	27.65	34.00	5.67	3.28	0.82

一手牌的常见牌型概率分布表：

牌 型	4-4-3-2/4-3-3-3	单 套	5-4 以上(其中 10 张以上)	3 套
概率%	21.5/10.5	28	35.8 (15.6)	4.2

一手牌的长套和大牌点通常是取得赢墩的主要来源。越长的套做为定约方来说，一般具有越多的潜在赢墩，除了半坚固套或超长套之外，同伴对套的支持情况很大程度上决定了通过该套获得赢墩的能力。大牌点一般都具有获得赢墩的潜在能力，这种能力除了受将牌花色、牌点质量和中间张等因素制约外，牌点所在花色的影响也值得人们特别关注。

牌型由长套和短套构成，一手牌的最长两门花色张数之和也是影响潜在赢墩能力的主要因素之一。最长两门花色张数之和越大，一般来说其可能潜在的赢墩能力越强。一手牌最长两门花色张数之和出现的概率如下：

长 度	7	8	9	10	11	12	13
概率%	10.54	40.06	34.35	12.44	2.35	0.25	0.01

在分析联手牌型、牌点组合情况之前，我们再介绍一个体现联手牌型配合程度的重要参数，即联手最长的两门花色张数之和。这个参数是显示联手牌型配合情况的一个主要因素，它最小值为 14 张、最大为 26 张。联手两门最长花色张数之和越大，则这两门花色的配合程度越高，在这两门花色上取得赢墩的能力就越大。把它除以 2，再减去 6 后得出的差，我们称之为**长套配合指数**。

这个指数体现了联手最长两门花色的配合程度，即在这两门花色上可能得到的附加赢墩数。它最小为 1，最大为 7（联手另两

门花色均为缺门，双方各自以长套为将牌都能得到 13 个赢墩)。这就是联手有两套花色配合后，牌力大增的奥秘之所在。经过计算，联手长套配合指数概率分布如下：

指 数	1	1.5	2	2.5	3	3.5	≥4
概率%	20.98	36.72	27.56	11.22	2.94	0.537	0.043

由于联手牌张总数和两门花色总数都恒等于 26，联手最长两门花色张数加上最短的两门花色张数也等于 26；一方联手最长的两门花色张数越多，则另一方联手最短的两门花色张数就越少，它们之和也是 26。由此，我们可以得出：敌我双方各自的最长两门花色张数之和必然相等，即敌我双方的长套配合指数一定是相同的。

这个结论表明，一方联手两门最长花色的配合程度，总是与另一方的其他两门花色的配合程度相同，这无疑对双方的竞叫具有相当重要的指导意义。

通过计算我们还可以得出联手最长一门花色张数之和的概率情况：

长 度	7	8	9	10	11	12	13
概率%	15.74	45.74	28.10	8.69	1.59	0.136	0.004

从中，我们可以得知，联手有 8 张配合的概率最大，平均接近 2 副牌中就有 1 副；平均不到 4 副牌有 1 副是 9 张配合；而接近 7 才有 1 副牌联手无 8 张配合。

联手的牌型配合，除了长套配合外，在有将定约中，短套配合情况（包括旁套赢墩的树立）是另一个影响赢墩的重要因素。

如：联手持 4-4-3-2 牌型对应 4-2-3-4 牌型与 4-3-3-3 牌型对应 4-3-3-3 牌型，同样都有 8 张配合的花色为将牌，它们的长套指数都是 1。然而，前者的潜在赢墩能力显然比后者强。

在联手有长套花色配合后，持有短套的一方能够通过将吃同伴在该花色的输墩，使之转变为赢墩，并因此增加联手的赢墩数；或联手利用将牌控制，建立起旁套赢墩并消灭潜在的输墩。这种利用将牌的控制增加联手赢墩数，我们可用**短套配合指数**来表示。

短套配合指数包括了我们在有将定约中常常计算的所谓牌型点和可能树立的旁套赢墩。联手利用将牌的控制增加 1 个赢墩，该指数为 1；联手能利用将牌控制增加 2 个赢墩，则该指数为 2；特殊情况为联手持有 7-6 两套对 6-0 两套，能通过将吃增加 6 个赢墩，这时的指数就为 6。影响短套配合指数的因素有很多，除了将牌外，还有联手在旁套上的配合情况和桥路等诸多原因，因而难于抽象定性计算出各种短套配合指数出现的概率。

最后，我们再对大牌点位置和联手牌点配合情况进行简单分析。无论是有将或无将定约，A 基本都是一个确定的赢墩，长套中的 A 不仅仅是一个赢墩的价值，当同伴持有 K 或 Q 或联手有 J-10 或 9 张以上配合，都可能带来附加赢墩；而在同伴短套上的 A 仅仅是一个赢墩的价值。K 通常有 50% 的概率得到一个赢墩，长套上的 K 通常有一个赢墩的价值；而在同伴单缺花色上的 K，有将定约时可能没有赢墩价值。Q 一般不是一个确定的赢墩，但长套上的 Q 有较大机会获得赢墩，当同伴持 A-X-X 时，就有 50% 的机会获得赢墩；而长在同伴短套上的 Q 对有将定约来说基本没有赢墩价值。J 通常没有直接获取赢墩的能力，而主要起辅助作用，有大牌配合或无将定约的 J 往往作用较大，如：A-J-10 对 X-X-X 一般有 75% 左右的机会得 2 墩，当同伴持有 Q-X 或 K-X 则有 50% 机会得 3 墩；K-J-X 或 Q-J-X 也有 75% 机会得 1 墩，当同伴持 Q-X 或 K-X 则可以得 2 墩；J-10-X-X 在无将定约中基本上有 1 个挡张。

从以上对牌点价值的简单分析可以看出，K、Q 的价值在做有将定时常常由于所在花色不同而有较大的变化，这种大牌我们称之为次级大牌。就一般而言，在同伴长套花色上的次级大牌有较高的价值，而在同伴单缺花色上的次级大牌，做有将定时其价值要打折扣。

通过上述对一些影响赢墩潜在能力的因素、各种牌型、牌点概率及其组合情况的简要分析，我们已经认识到概率在桥牌中的特殊性和联手牌型、牌点配合的重要性，初步揭开了赢墩来源的奥秘，并引进长套配合指数和短套配合指数显示联手牌型配合程度的新观点。此外，我们还得知，在联手花色配合后显示短套对同伴次级大牌价值和定约前景判断的重要性，这也是当今世界著名桥牌教练 ERIC KOKISH 提出的“平均型原理”理论，重视显示单缺的主要原因。

既然桥牌的牌力与赢墩数的关系具有显著的概率统计特征，在理论上必然存在着相应的统计定律。现代定约桥牌诞生几十年来，目前人们所认知的桥牌方面的概率统计定律，归纳起来有这么三个：

大牌点定律：联手要完成 3NT 定约一般约需 25 个大牌点；6NT 需 33 个大牌点；7NT 则需 37 个大牌点。

输墩计算定律：联手有长套配合，做有将定约所能得到的墩数等于 24 减去联手的输墩数之和。

将牌总墩数定律：敌我双方各有长套配合、且牌力相当，双方以各自配合的花色为将牌，所能得到的赢墩数之和等于双方联手的最长花色张数之和。

这三个定律都是统计意义上的定律，因而各个定律都有各自的适用范围，并不可避免地存在着一定的统计偏差。

大牌点定律是指导我们叫牌最常用、最基本的统计定律。按照目前的复式桥牌记分规则，联手持 25 点一般就有较大概率可完