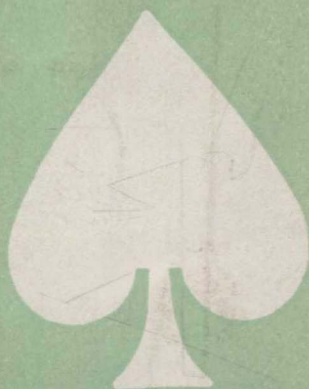


116285

桥艺基本打法

ALFRED SHEINWOLD 著

李宝麟 译



橋藝基本打法

Bridge Play

Alfred Sheinwold 著

李 寶 麟 譯



世界文物出版社印行

目次

前言

第一章 無王合約的打法.....11

兌現贏墩的次序

迫出敵方的 A

敲落防家的大牌

偷牌的上手張

讓送

兩個擋張的扣住

對於避免法的讓送

敲出危險的橋引

建立長門牌組

偷牌

再談偷牌

長門花色的上手張

扣住

避免法

建立長門花色

迫使敵方墊牌

第二章 王牌合約的打法.....53

莊家的王牌做為擋張

以王吃來建立旁門花色

夢家的王吃

王吃的交通

王牌作為上手張

王牌合約裏的避免法

以王吃作為上手橋引

「反夢家」的打法

安全與百分率的打法

夢家的王牌做為擋張

王吃性的偷牌

夢家的墊牌

交互王吃

王牌合約裏的扣住

迅速的墊牌

計算那些看不到的牌張

「貝斯」譜

第三章 無王合約的防禦.....87

首引同伴叫過的花色

適當的首引

首引自己的長門牌組

在最佳的牌組中正確地引牌

首引同伴的長門牌組

十一定律

即時的改變

防家的扣住

防家的讓送

防止阻塞

第四章 王牌合約的防禦..... 110

首引同伴叫過的花色

首引夢家叫過的花色

首引雙張準備王吃

強迫王吃

避免損傷

首引沒有叫過的花色

首引單張準備王吃

首引王牌

王牌提昇

打斷夢家的橋引

第五章 橋藝規則簡介..... 130

橋藝規則

莊家的責任

罰 張

夢家的權利

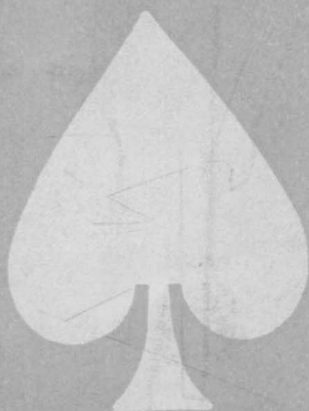
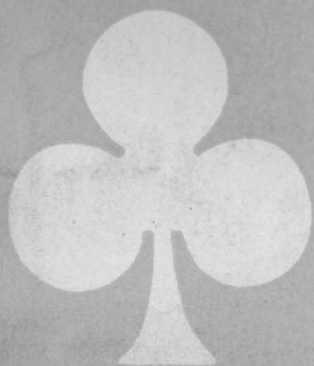
依 次

116285

桥艺基本打法

ALFRED SHEINWOLD 著

李宝麟 译





橋藝基本打法

Bridge Play

Alfred Sheinwold 著

李 寶 麟 譯



世界文物出版社印行

前 言

這是一本關於怎樣打橋牌的書。它假設你已經稍微懂一點叫牌，並且也已經打過一點橋牌——足夠使你對牌張有最基本的認識。現在你要學習怎樣使橋牌打得更好。

從一本有關怎樣打橋牌的書籍中，你能學到些什麼呢？因為，有成千上萬付牌可能出現——即使是一本非常巨大的書也只能列出數百付牌，並且，你有耐心閱讀如此巨大的書嗎？

不要着急——你還是可以學習。已經有上千的橋手從報紙專欄與書籍中學到一些打牌的技術，假如他們能夠做到這一點，當然你也可以。

最有助益的事實是，各付牌之間總有些相類似之處。如果你學習了某一付牌的最佳打法，你就能夠自動地知道怎樣去打與它相類似的牌。因此，你只要學習少許的打牌理論，就能夠應付極大多數的牌局。

假如你願意再略微運用一下思考，橋牌將會更為有趣。你並不一定要是一個天才；大多數一流的橋手都只是一個擁有尋常思維能力的普通人。只要你循着最簡單的思路而不鑽牛角尖，你將會為它的簡單感到驚異。

舉個例子，每個人都知道一組花色中有十三張牌。假如在一付牌的前三墩都是打黑桃，並且四個人都跟得出牌，你是否知道在原本的十三張黑桃中，只剩下一張還沒有打出來？

足以令人驚異的，大部分的橋手都不肯為簡單的算術傷腦筋，或者他們不能記得每一輪出過了那幾張牌。這就是為什麼一般的橋手不能將橋牌打得很好的原因。

你的情況就不同了；這本書雖然不能為你思考，但是它將教導你如何去思考與思考的對象。假如你學到了這一點，你將比這世界上百分之九十的橋手進步更快。

怎樣利用這本書

這本書中所有的牌例中，都以南家為莊家而北家為夢家。每一付牌例的叫牌過程都陳示出來，但是並沒有解釋叫牌的道理。你將會發現每一付牌的合約都很符合邏輯，並且是經過符合邏輯的步驟而叫成合約的。

假如你想對每一付牌例的叫牌有更清晰的記憶，下一頁的表格將使你獲益不少。

最後一點忠告：不要嚐試將這本書一口氣看完；有些牌例你可能略為一看就完全了解，但當你按部就班地閱讀到本書的尾端時，你將會發現某些前面部分所討論過的牌例，或許當初你不甚了解，現在就能夠忽然貫通了。

當你到了這一階段以後，你將是一個非常優秀的橋手了。

叫牌點力的計算

開 叫

點力：	開叫：
12或13點，牌型良好	一階牌主
14點，任何牌主	一階牌主
16~18點，每門有擋	1 N T
22~24點，每門有擋	2 N T
25~27點，每門有擋	3 N T
25點以上，牌型良好	二階牌主

* 假如你希望多學習一些有關叫牌的知識，可以參閱我的「橋牌的第一本書」，書中對叫牌與點力計算有更詳細的詮釋。

對一階開叫的答叫：

6～16點	一階答叫新花
9～16點	二階答叫低花
17點以上	跳叫新花
6～10點，王牌同意	加一支持
13～16點，王牌同意	加二支持
8點以下，王牌同意，一門單張或缺門	加三支持
6～9點	1 NT
13～15點，每門有擋	2 NT
16～17點，每門有擋	3 NT

對開叫 1NT 的答叫：

0～7點	派司或二階答叫長門花色
8～9點	2 NT
10～15點	3 NT 或三階答叫長門花色
16點以上	尋求滿貫

點 力 計 算

A	4 點
K	3 點
Q	2 點
J	1 點

關 鍵 數 字

成 局	26點
小滿貫	33點
大滿貫	37點

目次

前言

第一章 無王合約的打法.....11

兌現贏墩的次序

迫出敵方的A

敲落防家的大牌

偷牌的上手張

讓送

兩個擋張的扣住

對於避免法的讓送

敲出危險的橋引

建立長門牌組

偷牌

再談偷牌

長門花色的上手張

扣住

避免法

建立長門花色

迫使敵方墊牌

第二章 王牌合約的打法.....53

莊家的王牌做為擋張

以王吃來建立旁門花色

夢家的王吃

王吃的交通

王牌作為上手張

王牌合約裏的避免法

以王吃作為上手橋引

「反夢家」的打法

安全與百分率的打法

夢家的王牌做為擋張

王吃性的偷牌

夢家的墊牌

交互王吃

王牌合約裏的扣住

迅速的墊牌

計算那些看不到的牌張

「貝斯」譜

第三章 無王合約的防禦.....87

首引同伴叫過的花色

適當的首引

首引自己的長門牌組

在最佳的牌組中正確地引牌

首引同伴的長門牌組

十一定律

即時的改變

防家的扣住

防家的讓送

防止阻塞

第四章 王牌合約的防禦..... 110

首引同伴叫過的花色

首引夢家叫過的花色

首引雙張準備王吃

強迫王吃

避免損傷

首引沒有叫過的花色

首引單張準備王吃

首引王牌

王牌提昇

打斷夢家的橋引

第五章 橋藝規則簡介..... 130

橋藝規則

莊家的責任

罰 張

夢家的權利

依 次

第一章 無王合約的打法

有的時候，你只要很簡單地一張張提掉你們的大牌，就可以得到所需要的墩數。果真如此的話，對這樣的牌就不必再引起無謂的煩擾了：提掉你們的大牌，然後繼續下一付牌。

(1)

♠ K 2

♥ 6 5 4 3

♦ A 5 4 3 2

♣ Q J

♠ 8 6 5

♥ K Q J 9 7

♦ K 10

♣ 9 7 5

♠ J 10 9 7

♥ 10 8

♦ Q 9 8

♣ 10 8 6 4

♠ A Q 4 3

♥ A 2

♦ J 7 6

♣ A K 3 2

叫牌過程：

南	西	北	東
1 N T	—	3 N T	—
—	—		

西家首引♥K，你的同伴把北家的牌攤下來，作為夢家。你是南家，現在，你的任務是完成需要九墩牌的3NT合約。

你首先應該做些什麼呢？如果反過來告訴你什麼事情不能做的話，問題可能還會簡單一點：在你對整付牌有個腹案之前，你

* 本書所有排列一律以上方為北家，右方為東家，下方為南家，左方為西家。同時，除非特別說明，否則一律假設南家為莊家。

12 橋藝基本打法

什麼也不要做。

誠然，你最後一定得從夢家跟一張小紅心，而且，夢家第一墩牌出那一張紅心都不會有什麼差別。但是，不管第一張牌是如何地明顯，你都必須先經過一番全盤計劃，然後才從夢家出第一張牌，因為這是一個非常重要的習慣。

至於，你怎樣訂定你的計劃呢？你的第一步工作是計算你的贏墩。

如果你算過贏墩的話，你第一墩牌一定會用手上的♥A贏取。然後還可得到♠A-K-Q三墩、♦A一墩、♣A-K-Q-J四墩。九墩牌已經到手了。

因為九墩牌已經足夠你完成3NT這個合約了，所以你應該簡單地兌現你們的贏墩；把你的精神節省下來對付下一付牌吧！

兌現贏墩的次序

在上面這種情形下，你取得這九個大牌贏墩並不需要有很大的技巧。不過，即使是這樣簡單的例子，它還是可能給你帶來難題。我們先用正確的方法取得這些贏墩，然後再看看你應該避免那些陷阱。

你用♥A贏取第一墩，然後手上引♣2，夢家以♣J贏取。再從夢家打♣Q，手上跟♣3。

接着從夢家引♠K，自己手上跟♠3。然後又從夢家引♠2，手上♠Q吃進。現在，你可以兌現手上的♠A、♣A和♣K。最後從手上引一張小方塊，夢家♦A吃進，得到了你們所需要的九墩贏墩，然後把其餘的四墩牌留給敵方。

由於這個過程太簡單了，或許你還沒有注意到你可能犯些什麼樣的錯誤。我們接着所要談的，是假設你犯了錯誤，情形會有那些不同。

你仍然以♥A贏取第一墩牌，引一張小梅花，夢家♣J吃

進，然後兌現♣Q。到目前為止，一切都還是正確的。但是，你接着犯了一些錯誤：你從夢家引一張小黑桃，手上A吃進，然後回引一張小黑桃到夢家的K。

你發現了什麼問題沒有？你現在被「阻塞」(blocked)在夢家了；沒有辦法回到你的手上，繼續兌現♠Q和♣A-K這些其餘的贏墩。

這手牌告訴你打牌的第一個原則：先取某一門花色較短的那一手牌上的贏墩，然後再取較長的那一手牌。譬如，在上面這個例子中，夢家的黑桃較短（只有兩張），所以在兌取黑桃贏張的時候，必須先兌現夢家的♠K。

在這本書裏，每一手牌至少教你一個重要的打法，同時指示出：當你遇到類似情形的時候，你應該朝着那一個方向思考。

建立長門牌組

(2)

♠ A J 7 6 3

♥ 4 3

♦ A Q 9

♣ A 6 5

♠ K 8

♥ Q 10 8 6 5

♦ 6 5 4 2

♣ J 8

♠ Q 10 9 4

♥ K 9 7

♦ 8 7 3

♣ 10 9 7

♠ 5 2

♥ A J 2

♦ K J 10

♣ K Q 4 3 2