

首攻系列丛书

[英] David Bird 大卫·伯德

[英] Taf Anthias 塔夫·安西尔斯

连若昶 康蒙

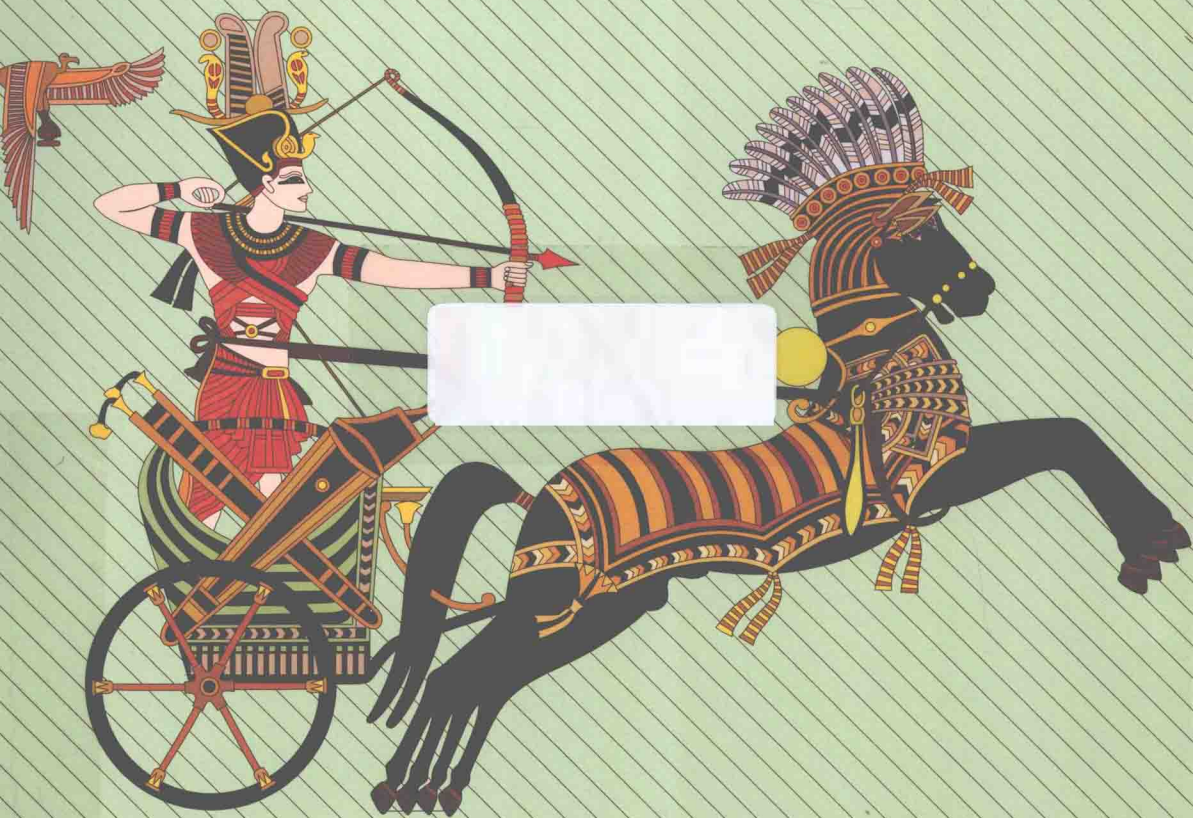
致胜的 有将首攻

下

WINNING SUIT CONTRACT LEADS



LE ROY



成都时代出版社

首攻系列丛书下册

致胜的有将首攻

[英] 大卫·伯德 [英] 塔夫·安西尔斯 著

连若昉 康 蒙 译

成都时代出版社

四川省版权局
著作权合同登记章
图进字 21-2014-94 号

图书在版编目 (CIP) 数据

致胜的有将首攻. 下 / (英) 伯德, (英) 安西尔斯著; 连若昀, 康蒙译.
— 2 版. — 成都: 成都时代出版社, 2014.8
(棋牌首攻系列)
ISBN 978-7-5464-1201-6

I. ①致… II. ①伯… ②安… ③连… ④康… III. ①桥牌-基本知识
IV. ①G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 154940 号

致胜的有将首攻

ZhiSheng De YouJiang ShouGong

(英) 大卫·伯德 (英) 塔夫·安西尔斯 著
连若昀 康蒙 译

出品人 石碧川
责任编辑 曾绍东
特约编辑 徐文惠
封面设计 陈二龙
版式设计 陈二龙
责任校对 晓 婧
责任印制 干燕飞

出版发行 成都时代出版社
电 话 (028) 86619530 (编辑部)
(028) 86615250 (发行部)
网 址 www.chengdusd.com
印 刷 三河市华晨印务有限公司
规 格 165mm×238mm 1/16
印 张 30
字 数 420 千字
版 次 2014 年 8 月第 1 版
印 次 2014 年 8 月第 1 次印刷
印 数 1-5000 册
书 号 ISBN 978-7-5464-1201-6
全套定价 68.00 元 (共两册)

著作权所有·违者必究。

本书若出现印装质量问题,请与工厂联系。电话:0316-3650704

前言

假设敌方的叫牌是 $1\spadesuit-3\spadesuit-4\spadesuit$, 你要从下列持牌中选择首攻:

$\spadesuit J 4 2$ $\heartsuit A 2$ $\diamondsuit K 9$ $\clubsuit 10 9 8 6 4 2$

你如何选择? 依据类似持牌的以往首攻经验? 即便你每周多次打桥牌, 并且能够准确记住每次首攻的情况, 你也不具备充足的资料来指导你在以后做出最佳首攻。绝大多数牌手依赖一般准则, 例如“不要从有 K 的花色中首攻”, “不要首攻有大牌的双张”, “如果存在疑问就首攻将牌”, “首攻同伴的花色”。对很多牌例来说, 依据以往经验做出的选择远非致胜的首攻。

在本书的上册《致胜的无将首攻》中, 我们利用了计算机模拟来分析针对无将定约的最佳首攻。上册出版后获得了极大的成功, 我们深受鼓舞, 于是我们将研究延伸到针对各种有将定约的致胜首攻。

针对每一手给定的西家持牌, 我们发 5000 副与南北方的叫牌匹配的牌。然后我们利用计算机软件自动做庄, 然后分析什么首攻是最佳的首攻——使用 IMP 和双人赛(MP)两种记分方式。通过分析最终的结果, 我们可以得出相应的结论——什么样的首攻效果最好。

对于上述西家的持牌, 我们的分析结果如下所示:

	打宕定约(IMP)	平均获取的赢墩(MP)
$\spadesuit 2$	18.0%	2.69
$\heartsuit A$	30.4%	2.99
$\diamondsuit K$	23.8%	2.67
$\clubsuit 10$	20.8%	2.79

无论 IMP 计分制还是双人赛, $\heartsuit A$ 都是最佳首攻。毫无疑问,

♣10 是很多牌手的首攻选择，但它打宕定约的机会甚至低于首攻 ♦K！

当阅读完本书，你从中获取的针对有将定约首攻的知识甚至可能超过了你在一生的实战中所获取的经验。我们认为有些结论肯定使你倍感惊讶！

目 录

Content

第一章 只叫过一门花色达到 4♠	1
第二章 不成局定约的首攻	13
第三章 有竞叫的部分定约	29
第四章 比较不同的持牌结构	40
第五章 首攻单张	52
第六章 首攻双张	66
第七章 防守成局定约——明手有边花长套	80
第八章 斯普林特后的首攻	97
第九章 同伴开叫后的首攻	110
第十章 庄家持两套牌的首攻	128
第十一章 何时首攻将牌	143
第十二章 阻击性加叫后的首攻	164
第十三章 庄家开叫过 1NT 后的首攻	177
第十四章 防守小满贯的首攻	193
第十五章 防守小满贯的首攻——明手有边花套 ...	214
第十六章 防守大满贯的首攻	230
第十七章 研究方法	247
鸣谢	251

第一章 只叫过一门花色达到 4♠

作为本书的开始,我们首先考虑敌方叫到黑桃成局定约,并且没有叫过其他花色,在这种情况下你将如何选择首攻。无论敌方使用 1♠-3♠ 作为限制性加叫,还是使用伯根加叫,对最终结果没有任何影响。最为关键的是他们所展示的联手实力,并且没有披露任何有威胁的边花套。

在临近本章结束时,我们将对什么是这种局势下的最佳首攻有了清晰的概念。首攻双张并非像很多牌手想象的那样不可取? 首攻将牌是否有更好的效果? 在上述叫牌进程中,应该从 ♠874 中选择消极首攻,还是应该从 ♣KQ93 中选择积极首攻? 我们的探索即将开始了!

在 1♠-3♠-4♠ 的进程中,什么样的首攻最有效?

我们首先来看敌方仅叫过黑桃,并且应叫人显示了限制性加叫实力的情况。正如我们在上文指出的那样,敌方是否使用了约定叫(例如 3♣ 或者 3♦ 作为伯根加叫)对最终结果没有任何影响。

牌例 1

叫牌进程是 1♠-3♠-4♠,你持下列牌如何首攻:

♠94 ♥95 ♦A9762 ♣J754

最初的想法 或许你听到过“只有初学者才从有 J 的花色中首攻”这样的说法。毫无疑问,你也接受过不要从有 A 但没有 K 的花色中首攻这样的教诲。双张首攻通常也不认为是好的首攻,似乎现在应该遵循“如果有疑问,请首攻将牌”。

现在我们的首攻不再依靠桥牌先辈口口相传的格言! 我们利用计算

致胜的有将首攻

机软件随机生成了几百万副牌例,使之能够匹配西家的持牌,并且从中挑选了前 5000 副,符合 1♠-3♠-4♠ 的叫牌进程。下面就是相应的结果:

	打宕定约 (IMP)	平均获取的赢墩 (MP)
♠4	12.7%	2.42
♥9	17.6%	2.55
♦A	16.3%	2.61
♣4	14.7%	2.53

在 IMP 计分制中,双张红心是最佳首攻。无论 IMP 还是 MP,将牌都是最差的首攻。如果你再听到“如果有疑问,请首攻将牌”这样的格言,不知道你会有什么样的感受! 首攻 ♦A 的效果比预期要好,或许因为这样的首攻可以看到明手的持牌,从而找到下一轮的换攻。我们同样注意到,♦A 在 MP 计分制中是最理想的首攻。

我们从计算机模拟的牌例中挑选一副,这一副双张红心首攻效果很好:

♠ J 7 3 2 ♥ J 10 8 5 ♦ K Q 8 5 ♣ K			
♠ 9 4			♠ K 10
♥ 9 5			♥ A Q 8 4 2
♦ A 9 7 6 2			♦ 10 4
♣ J 7 5 4			♣ A 8 3 2
♠ A Q 8 6 5 ♥ K 6 ♦ J 3 ♣ Q 10 9 6			
西	北	东	南
不叫	3♠	不叫	1♠
全不叫			4♠

第一章 只叫过一门花色达到 4♠

西家首攻♥9,东家以♥A吃进后续攻红心到南家的♥K。由于缺少三门花色的A,庄家需要进入明手从而在黑桃上飞牌。当他出梅花,东家用♣A吃住,续攻第三轮红心从而使得防守方的将牌得到提升。定约宕一。如果是其他首攻,庄家就可以利用将牌的良好分布完成定约。

牌例 2

敌方的叫牌是 1♠-3♠-4♠。你持下列牌如何首攻：

♠10 6 4 ♥6 2 ♦K 10 7 6 3 ♣Q J 6

最初的想法 从♦K中首攻方块非常危险。如果庄家在早期就以♦Q和♦A吃到两墩,你就不太可能挽回在方块上的损失。本书的作者也不支持将牌首攻,多半将选择♣Q。我们来看计算机模拟的结果：

	打宕定约(IMP)	平均获取的赢墩(MP)
♠4	8.3%	2.25
♥6	10.2%	2.31
♦6	7.4%	2.20
♣Q	9.8%	2.25

结果令人惊讶。双张红心仍然是最佳首攻。为了满足我们的好奇心,我们再次从计算机模拟中挑选一副牌例：

♠A J 7 2 ♥K Q 8 7 ♦9 4 ♣9 7 4			
		♠10 6 4	♠5
		♥6 2	♥A J 10 9 3
		♦K 10 7 6 3	♦Q J
		♣Q J 6	♣K 10 8 3 2
		W N S E	
		♠K Q 9 8 3 ♥5 4 ♦A 8 5 2 ♣A 5	

致胜的有将首攻

西	北	东	南
			1♠
不叫	3♠	不叫	4♠
全不叫			

西家首攻♥6,东家以♥A吃住明手的♥K。吃住红心续攻后,庄家必须让明手将吃两次方块。无论他如何做庄,都无法阻止西家的♠10得到提升。当东家在方块上手后肯定要续攻第三轮红心。如果是其他首攻,只要庄家细心做庄,总可以完成定约。

牌例 3

敌方的叫牌是 1♠-3♠-4♠,你持下列牌如何首攻:

♠10 5 ♥Q 9 6 2 ♦A Q 2 ♣K 8 6 5

最初的想法 首攻三门边花没有太大的吸引力(从大牌中首攻),因为这样很可能损失一个赢墩。或许将牌首攻是最佳选择。结果到底如何呢?

	打宕定约(IMP)	平均获取的赢墩(MP)
♠5	11.7%	2.40
♥2	13.1%	2.39
♦A	8.3%	2.30
♣5	11.7%	2.32

在 IMP 赛制中,首攻小红心是最佳选择。在双人赛中,首攻将牌效果很不错。虽然首攻不是连接张的 A 可能有不错的效果,但假如 A 下面还有 Q 或者 J,你就不要考虑这样的首攻。

敌方的叫牌是 1♠-2♠-4♠

如果敌方在应叫人简单加叫而不是跳加叫后进局,那么你就有更大的机会打宕定约。这样的叫牌显示开叫人有更强的实力,为什么更有可能打宕定约呢?或许你对此心存疑惑。原因在于开叫人很可能没有多余的牌力。

对着同伴的跳加叫,当开叫人的牌力范围在 14~19 点时,他都要继续成局。如果开叫人的牌力是上限,联手实力已经超过了成局所需的牌力,因而是有富余的。对着同伴的简单加叫,如果开叫人继续加叫成局,他的牌力范围是 17~19 点。因而即便他是牌力的上限,联手也没有多余的牌力。

也就是说,敌方的叫牌进程对我们的首攻并没有太大的影响。从数据上看,打宕敌方定约的机会更大,获取的赢墩数目更多,仅此而已。

牌例 4

敌方的叫牌是 1♠-2♠-4♠,你持下列牌如何首攻:

♠K 9 4 ♥J 9 7 4 2 ♦J ♣J 10 8 3

最初的想法 边花单张通常都是很有吸引力的首攻。你选择 ♦J 还是 ♣J?

	打宕定约(IMP)	平均获取的赢墩(MP)
♠4	21.9%	2.87
♥4	42.1%	3.26
♦J	51.1%	3.49
♣J	43.4%	3.29

显而易见,首攻单张是最佳选择。实际上,由于 ♠K 很有可能进手,因而你增加了自己将吃方块的机会。首攻梅花和红心没什么差别。

牌例 5

敌方的叫牌是 1♠-2♠-4♠,你持下列牌如何首攻:

♠J 6 ♥Q 5 ♦Q 8 4 ♣9 8 7 6 4 3

最初的想法 看上去并没有特殊的理由首攻将牌。你选择两门红花色的积极首攻,还是选择梅花的消极首攻?

	打宕定约(IMP)	平均获取的赢墩(MP)
♠6	10.3%	2.22
♥Q	13.6%	2.37
♦4	11.7%	2.31
♣9/6	14.0%	2.42

除非同伴的梅花碰巧是缺门,否则首攻这门花色没有任何建设性。然

§ 致胜的有将首攻 §

而这仍然是最理想的首攻,因为首攻两门红花色过于危险。

积极首攻还是消极首攻?

在后续章节中,我们将研究在明手显示了很长的边花套,并且有可能提供垫牌的情况下,是否应该选择积极首攻。就目前而言,我们必须决定在敌方只叫过一门花色,并且以高花成局的情况下,是否应该选择积极首攻。

牌例 6

敌方的叫牌是 1♠-2♠-4♠,你持下列牌如何首攻:

♠742 ♥KJ97 ♦Q109 ♣1052

最初的想法 如果同伴有♥A 或者♥Q,首攻红心都可以获得很好的效果,但是否值得为此冒险呢?如果首攻红花色过于进取,那么应该选择哪一门黑花色呢?

打宕定约(IMP) 平均获取的赢墩(MP)

♠2	18.3%	2.65
♥7	10.8%	2.43
♦10	14.7%	2.50
♣2	16.2%	2.57

首攻红心过于冒险。计算机模拟的结果显示,东家的平均牌力是10点,有♥A的机会占35.1%,有♥Q的机会占43.5%。如果庄家和明手有♥A和♥Q,首攻红心就将造成损失。即便同伴有一张红心大牌,首攻红心也并非一定必需。上述数据显示这样的首攻是违背概率的。(这样的结果令其中一位作者非常失望,因为他非常钟爱从KJ××中首攻。这也表明从实战经验来评价首攻是否有成效有多么困难!)

那么其他首攻呢?方块首攻造成的损失小于红心首攻,并且第一次,将牌成为最佳首攻。

牌例 7

敌方的叫牌是 1♠-2♠-4♠,你持下列牌如何首攻:

♠3 ♥A10874 ♦Q76 ♣10865

最初的想法 首攻单张将牌通常不是好的选择，因为在同伴持 Q×× 或者 J×× 的情况下有可能造成损失。你应该积极首攻红花色，还是消极首攻梅花？你认为最终的结果如何？

	打宕定约 (IMP)	平均获取的赢墩 (MP)
♠3	33.8%	3.06
♥A	33.0%	3.09
♦6	33.7%	3.05
♣5	37.6%	3.17

无论 IMP 还是 MP，消极的梅花首攻都是最佳首攻。从有一个大牌的边花套中首攻，都是不值得推荐的危险尝试。单张将牌是次佳的首攻，然而我们的计算机模拟是双明手的，因而没有考虑到这种首攻在实战中造成的损失（有可能避免庄家在这门花色的猜断）。

有好将牌时的首攻

当你有四张将牌并且有大牌，也许就应该采取逼迫庄家将吃的防守方式。换句话说，通过首攻有实力的边花套，缩短庄家的将牌，从而使得他的将牌失控。在本节中，我们将探查边花套应该有什么样的实力，才应该采用逼迫庄家将吃的防守打法。

牌例 8

敌方的叫牌是 1♠-2♠-4♠，你持下列牌如何首攻：

♠A 9 8 3 ♥K J 9 7 2 ♦9 4 ♣10 8

最初的想法 你有 A 领头的四张将牌，因而采用逼迫庄家将吃的打法很有前景。你是否应该首攻红心，寄希望同伴有 ♥A 或者 ♥Q，从而可以缩短庄家的将牌？让我们来看最终的结果。

致胜的有将首攻

	打宕定约(IMP)	平均获取的赢墩(MP)
♠3	48.2%	3.44
♥7	47.6%	3.41
♦9	53.4%	3.56
♣10	52.8%	3.55

从长远来看首攻红心是失败的选择。你应该选择首攻双张低花，如同你的将牌没有这么强的实力一样。

如果希望首攻红心效果最佳，就必须增强红心套的实力：

♠A 9 8 3	♥K Q 9 7 2	♦9 4	♣10 8
	打宕定约(IMP)	平均获取的赢墩(MP)	
♠3	48.3%	3.44	
♥K	56.3%	3.66	
♦9	53.5%	3.56	
♣2	52.8%	3.56	

总有一方可以将吃第三轮红心，因而你愉快地首攻 KQ 领头的红心套。

我们挑选一副计算机模拟的牌例，查看一下逼迫庄家将吃的打法是如何获得成功的：

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

西	北	东	南
			1♠
不叫	2♠	不叫	4♠
全不叫			

西家首攻♥K,防守方连续攻击红心,庄家将吃第三轮。当庄家调将到♠Q,然后再出♠J,西家必须忍让两轮将牌(因为明手还有将牌,可以将吃回攻的红心)。如果庄家再调第三轮将牌,他就面临再次将吃并且将牌失控。他唯一的选择是连续兑现低花赢墩,让西家以♠9将吃。定约宕一。

实际上,在计算机模拟的很多牌例中,逼迫庄家将吃并非打宕定约的原因。首攻♥K只不过是庄家利用边花赢墩垫牌之前,抢先建立并兑现红心赢墩。

牌例 9

敌方的叫牌是 1♠-2♠-4♠,你持下列牌如何首攻:

♠A 6 4 3 ♥A J 6 ♦J 4 ♣Q 10 8 2

最初的想法 自己持有 12 点牌力,你不能期望同伴有多少牌点。当然,♦J 是首攻的选择之一,但或许你会选择首攻黑花色?

	打宕定约(IMP)	平均获取的赢墩(MP)
♠A	60.7%	3.78
♠3	61.4%	3.80
♥A	46.3%	3.48
♦J	55.3%	3.64
♣2	55.5%	3.66

在同伴实力很弱并且多半没有方块大牌的情况下,首攻♦J的效果低于预期。同伴有方块大牌的机会如下所示:♦A(22.0%);♦K(27.4%);♦Q(34.6%)。首攻将牌是最佳选择,并且你应该首攻小将牌而不是♠A,这样可以防止同伴持单张♠K的情况(3%)。

致胜的有将首攻

结论:防守 4♠ 的首攻

- 边花套单张的效果非常好,因而通常应该成为首攻的首选。(参阅第五章的单张首攻。)
- 首攻边花双张比多数牌手意识到的有更好的效果。尤其是,首攻双张小牌远胜于三张或四张带一个大牌的积极首攻。(参阅第六章的双张首攻。)
- 敌方只叫过一门花色的进程中(例如 1♠-2♠-4♠ 或者 1♣-3♠-4♠),通常从 xxx 或者 xxxx 中的消极首攻,好于从一个大牌或者两个大牌领头的花色中首攻。(参阅第四章的比较不同持牌结构的首攻。)
- 只有在边花首攻没有任何吸引力时,才考虑首攻将牌。(参阅第 11 章的将牌首攻。)
- 首攻没有支持的 A,例如 A64 或者 A983,并不像很多牌手想象的那么效果奇差。有时这种首攻会损失赢墩,但看到明手的持牌后(以及在同伴信号的指引下),你可以看到更有前景的转攻或者续攻。

选择首攻！防守 4♠ 定约

敌方以黑桃花色成局，现在你是西家，在下面 12 手牌中处于首攻的位置。如果你认为双人赛计分制的最佳首攻不同，请注明。随后展示计算机模拟的结果。

叫牌进程是 1♠-2♠-4♠

- | | | | | | |
|----|---------------------------------|----|---------------------------------|----|---------------------------------|
| 1. | ♠872
♥Q86
♦A96
♣QJ76 | 2. | ♠1084
♥76
♦AJ1075
♣432 | 3. | ♠64
♥J1076
♦QJ5
♣KQ92 |
| 4. | ♠K654
♥Q1087
♦J7
♣Q102 | 5. | ♠76
♥AJ
♦K42
♣A109852 | 6. | ♠83
♥QJ1087
♦KQ
♣J1092 |

叫牌进程是 1♠-3♠-4♠

- | | | | | | |
|-----|--------------------------------|-----|---------------------------------|-----|---------------------------------|
| 7. | ♠J52
♥K73
♦A9842
♣A7 | 8. | ♠A10
♥J87643
♦J1098
♣A | 9. | ♠63
♥A973
♦QJ7
♣KJ86 |
| 10. | ♠2
♥K1098
♦AJ93
♣8652 | 11. | ♠K8
♥109875
♦9864
♣QJ | 12. | ♠985
♥108
♦K875
♣A1054 |