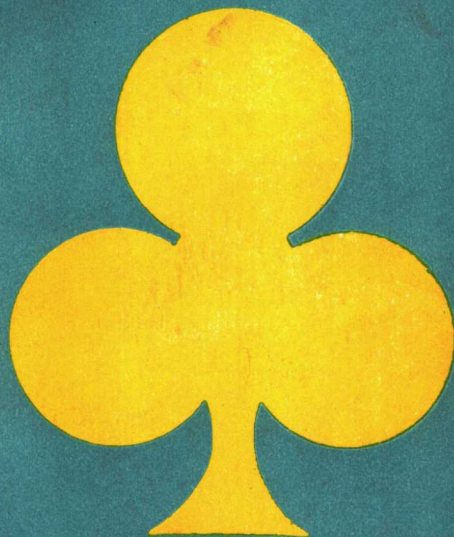


计点叫牌法

计点叫牌法



桥牌经典书

计点叫牌法

人民体育出版社

· 桥牌经典书 ·

计 点 叫 牌 法

(修 订 版)

[美]查尔斯·戈伦 著

胡 庆 生 译

人民体育出版社

• 桥牌经典书 •
计 点 叫 牌 法
(修 订 版)

【美】查尔斯·戈伦 著

胡 庆 生 译

人民体育出版社出版

大兴张各庄印刷厂印刷

新华书店北京发行所发行

※

787×1092毫米 32开本 4.5印张 100千字

1987年12月第1版 1987年12月第1次印刷

印数：1—20,000册

统一书号：7015·2476 定价：1.00元

责任编辑：志 判

译者前言

这是一部专门论述计点方法叫牌的著作，作者查尔斯·戈伦是桥牌界久负盛名的权威。

本书介绍的计点方法简单易学，准确实用。作者不但对开叫、应叫和再叫等各叫牌过程作了详尽的说明，而且，还向我们介绍了阻击性跳争叫、不寻常无将争叫和开叫无将应叫两梅花等现代桥牌的新发展；书后还附有大量的测验题和答案。

叫牌是打好牌的关键，也是初学者应努力掌握的重要一环。通过学习本书，能为掌握叫牌技术打下良好的基础。它是初学者和一般牌手的良师益友，对于教练员们研究现代桥牌的流派及其发展也有一定参考价值。

在本书翻译过程中，得到了曾祥胜同志的大力协助，在此表示感谢。

由于译者水平有限，书中的错误在所难免，敬请各位读者指正。

目 录

第 一 章	1 副花色开叫.....	(1)
第 二 章	2 副开叫.....	(13)
第 三 章	阻击性开叫.....	(17)
	摘要.....	(18)
第 四 章	计点方法在无将开叫上的应用.....	(19)
第 五 章	无将开叫后的应叫.....	(22)
第 六 章	戈勃 4 ♣ 约定叫.....	(31)
	摘要.....	(32)
第 七 章	计算牌力的几点提示.....	(35)
第 八 章	有不成局分的叫牌.....	(38)
第 九 章	开叫 1 副花色后的应叫.....	(42)
第 十 章	自愿叫牌.....	(57)
第十一章	2 副开叫后的应叫.....	(61)
	摘要.....	(65)
第十二章	开方的再叫.....	(67)
第十三章	应方的再叫.....	(78)
第十四章	争叫.....	(86)
第十五章	技术性加倍.....	(91)
第十六章	对技术性加倍的应叫.....	(95)
	摘要.....	(102)
第十七章	惩罚性加倍.....	(103)

测验.....	(105)
解答.....	(120)
戈伦计点叫牌法小结.....	(135)

第一章 1 副花色开叫

计 点 表

A = 4 点

K = 3 点

Q = 2 点

J = 1 点

每副牌有 40 点*

平均每手牌有 10 点

没有保护张的大牌的点数应打折扣。单独一张没有保护的 K 计为 2 点。没有保护的 Q (或者 Q ×) 计为 1 点。单独一张 J 应作单张牌。但是,在同伴已叫了这门花色的情况下,就不要再作此类扣除了。

注意:当没有保护张的大牌点数变化时,牌型点总是不变。一手牌无 A,应扣除 1 点。一手牌有 4 个 A,应加 1 点。

举例说明:

(A)

♠ A J × × × (5)

♥ K Q × (5)

♦ J × × × (1)

* 无将叫牌时每副牌总是 40 点,而在花色叫牌时,却不总是这个常数。

♣ K (2 + 2 单张点)

没有保护张的 K 计为 2 点。

(B)

♠ K J 10 × × (4)

♥ A J × × (5)

♦ K × (3 + 1 双张点)

♣ Q × (1 + 1 双张点)

没有保护张的 Q 计为 1 点。

(C)

♠ A Q × × × (6)

♥ K Q × (5)

♦ Q × × (2)

♣ J × (1 双张点)

没有保护张的 J 计为 0 点。

在开叫时，要把大牌点与牌型点相加，以此来计算一手牌的牌力。牌型点计算如下：

缺门加 3 点

单张加 2 点

双张加 1 点

要 求

如果你这手牌有 13 点，属于选择性开叫，你如果愿意，可以开叫。但是，手中至少应有 2 个快速赢张。

如果你这手牌有 14 点，则必须开叫！

这里，由开方手里的短套来计算附加点的方法似乎违背了长期以来所遵循的理论，让我们来看看下面这个简单的例子：

♠ A K J × × (8)

♥ A × × (4)

♦ × × ×

♣ × × (1)

这手牌只有13点，但再叫2♠很方便，应该开叫。你们大概已经注意到了给双张的草花加了1点，这1点好象代替了应给第五张黑桃加的那1点，计算结果是相同的，以前大多数作者都采用这个方法。如果计点结果相同，读者们会问，我为什么要使用不同的方法呢？

答案很简单，如果只计算你手中长套的第五、第六张牌，某些特定的牌型优势就会全部失去。请看下面两手牌：

(A) ♠ A K J × × (B) ♠ A K J × ×

♥ A × ×

♥ A × × ×

♦ × × ×

♦ × ×

♣ × ×

♣ × ×

这两副牌哪副好些呢？当然是(B)。好在哪里？第四张红心。给两门双张各加1点，(B)就是14点，而(A)是13点。实际上，这等于给第五张黑桃加1点，给第四张红心加1点。但是，这样做既麻烦，又难记。而计算短套的办法既简单、又精确，况且适用于所有的牌型。

我们看看这个办法是如何应用于四张套的。

♠ A 10 9 × (4)

♥ A × × (4)

♦ A × × (4)

♣ × × ×

这手牌只有12点，应该不叫。

♠ A 10 9 × (4)

♥ A × × (4)

♦ × × (1)

♣ A 10 × × (4)

这手牌有 13 点,属于选择性开叫。开叫 1 ♣ 较合适,因为同伴应叫 1 副花色后,你很容易再叫 1 ♠。

♠ A 10 × × (4)

♥ A 10 × × (4)

♦ × (2)

♣ A × × × (4)

这手牌有 14 点,必须开叫。

你们将看到,如果仅仅考虑一门花色里的第五张牌,下面三手牌的牌力就是相同的。

(A)

(B)

(C)

♠ A 10 × ×

♠ A 10 × ×

♠ A 10 × ×

♥ A × ×

♥ A × × ×

♥ A × × ×

♦ A × ×

♦ A × ×

♦ ×

♣ × × ×

♣ × ×

♣ A × × ×

(A)——12

(B)——13

(C)——14

我们看看这个办法是如何应用于两门花色的:

♠ A Q × × × (6)

♥ A 10 × × × (4)

♦ × × (1)

♣ × (2)

你的本能会告诉你,这手牌应该开叫。以往的经验也使我们确信,这手牌必须开叫。这手牌只有 10 个大牌点,如果按照仅仅把第五张黑桃考虑进来的办法,它也只有 11 点,很明显应该不叫。但是,如果按照给单张加 2 点,双张加 1 点

的办法，这手牌就是 13 点。因为再叫 2♥ 很容易，这手牌应开叫 1♠。

上面这副牌只要再作一点小小的改动，就能更明显地看出这种办法的优越性。

(A)	(B)
♠ A Q × × ×	♠ A Q × × ×
♥ A 10 × × ×	♥ A 10 ×
♦ × ×	♦ × × ×
♣ ×	♣ × ×

很明显，(A) 比 (B) 要多 2 点。计算单张和双张不仅能使我们得出手中精确的牌力，而且，仅就这个方法代替我们进行思考这一点来说，也减轻了我们头脑的负担。

注意：如果 (A) 的两门短套合在一起，而产生缺门时，牌力毫无变化。

♠ A Q × × ×	(6)
♥ A 10 × × ×	(4)
♦ × × ×	
♣ —	(3)

这副牌的牌力仍是 13 点。

请看下列带有 4 张套的几手牌。

(A)	
♠ A J × ×	(5)
♥ A K × ×	(7)
♦ × × ×	
♣ × ×	(1)

——13

(B)

♠ A J × × (5)

♥ A K × (7)

♦ J × × (1)

♣ × × ×

——13

(C)

♠ A × × × (4)

♥ K J × × (4)

♦ × (2)

♣ K J × × (4)

——14

(A)有13点，属于选择性开叫。应当利用这个机会。因为你如开叫1♠，再叫也方便。同伴应叫2♣，你再叫2♥不难。(B)也有13点，但没有适当的再叫花色，不应开叫。(C)有14点，必须开叫，开叫1♣。

再重复一遍，如果一手牌里仅有一门长套，为第五、第六张牌各加1点，其点数是精确的。但是，如果还有第二套，用这种办法计算出来的牌力就虚假了。如果手里有三套，这种办法也会产生错误。

1♣开 叫

常常有人错误地认为，开叫1♣是一个规律，或是一个惯例。其实，开叫短套的梅花是因为手里虽够开叫的牌力，但没有其它方便的叫牌或再叫牌。开叫1♣，即使最坏的事情发生，开叫方仍可以再叫1NT。

(A)

(B)

♠ A K Q × (9)

♠ 10 × × ×

♥ × × ×

♥ Q 10 × × (2)

♦ × × ×

♦ K × (8)

♣ A J × (5)

♣ A K J (8)

双张加 1 点 (1)

——14

——14

这两副牌都要开叫。(A)如果开叫 1 ♠, 同伴应叫 2 ♥ 或 2 ♦, 开方就极为难。所以, 应该开叫 1 ♣。(B)没有可叫的好套, 应开叫 1 ♣。

如果开叫一门高花色, 而这门高花色只有 4 张牌, 那至少要有 4 个大牌点才可开叫。下面是高花色可叫套的例子。

A × × ×

K J × ×

K Q × ×

注意: 这个要求只适用于开叫, 并不涉及应方的应叫或开叫方的再叫。

第三家开叫

你如处在第三家位置上, 即使只有 11 点也可开叫。如果和一位默契的同伴打牌, 只要持有一门好套, 手中有 10 点就可开叫。放松要求的原因是因为并不要求第三家开叫者再叫。他的同伴已经不叫。即使同伴又应叫了一门新花色, 第三家开叫者也不必再叫。

♠ A K J × × (8)

♥ Q × × (2)

♦ × × ×

♣ × × (1)

——11

处在第三家位置上的这副牌应该开叫，开叫 1 ♠。

就此例来讲，开叫方不必再叫。同伴已经不叫，不会有 14 点的牌力。开叫应叫双方合在一起不足 26 点，成局无望。

但是，即使这种处理方法已包含着不叫的可能，开方也应作好准备，与同伴的应叫互相配合。如果同伴倾向于应叫你手中只有单张的某一花色，你又没有适当的再叫牌，在手中的牌力少于 12 点时，你最好不叫。

第四家开叫

对于第四家开叫的要求与对第一和第二家开叫的要求相同。只有一个区别，即开叫方不必准备再叫，因为他的同伴最初已经不叫了。

♠ A Q × × (6)

♥ A K × (7)

♦ × × ×

♣ × × ×

—13—

这手牌，因为不便于再叫，第一和第二家不应开叫，但对于第四家来说却是一手好的开叫牌。

花色的选择

用计点法估算牌力并未对关于首先开叫哪门花色的传统规则有什么影响，这些规则依然如旧。

有两门 5 张套时，先叫花色等级较高的（有 5 张黑桃和 5 张梅花时例外）。

有一门 5 张套和一门 4 张套时，先叫 5 张套（见例外）。

有一门 6 张套和一门 5 张套，先叫 6 张套，然后叫 5 张

套两次。

有4张套时，要先叫单张或双张以下的套。

例 外

把5张弱套当作4张套来对待，这样作再叫容易。例如，

♠ J × × × ×

♥ K 10 ×

♦ ×

♣ A K J ×

把5张黑桃弱套当作4张套，然后，开叫单张以下的套就较适当，即1♣。

例如，你有：

♠ K × × × ×

♥ ×

♦ ×

♣ A K J × ×

为方便起见，这手牌开叫1♣。如果开叫1♠，同伴应叫2♥或2♦，你就很为难，因为没有合适的再叫。这手牌再叫3♣力量稍嫌不足。这样，你就处在没有适当的再叫而又不得不再叫2♠的境地。

五——四法则也有例外，如你的牌力中强，特别是当两套在花色等级上相邻，你就应把这两套当作同等长度来对待。例如，你发牌，持有：

♠ A K J ×

♥ K Q × × ×

♦ × ×

♣ × ×

这手牌牌力中强，两套花色相邻，你最好认为黑桃和红桃长度相当，开叫 1 ♠，同伴应叫后，你很容易地再叫 2 ♥。

你发牌，持有：

♠ A K × ×

♥ A K × × ×

♦ K ×

♣ × ×

这副牌力量很强（19 点），自然应该先开叫 5 张套。开叫 1 ♥ 是合适的，应叫 2 ♣ 后，你作好再叫 2 ♠ 的准备。这相当于 3 副水平的叫牌。这手牌有 19 点（17 个大牌点，2 个牌型点），有资格叫 3 副。对违叫的要求，有时可减为 18 点。

如果一手牌有三套，牌力 20 点或更多，按书本应开叫 1 ♠。但也有例外，为了同伴应叫方便，开叫一门低花色，仍不失为是个好战术。例如，你发牌，持有：

♠ A K × ×

♥ A Q × ×

♦ K Q 10 ×

♣ ×

这副牌有 20 点（18 个大牌点，单张梅花 2 点）。正常开叫是单张以下的那套，即 1 ♠。但是，同伴如拿下面这副牌，他就不会应叫你的 1 ♠。

♠ × ×

♥ K J 10 × ×

♦ × × ×

♣ × × ×

这副牌只有4个大牌点，没资格应叫1NT*。但是，你如果开叫1♦，应方也许可以勉强应叫1♥，而应叫一副花色，他的牌力就是5点（4个大牌点和1个牌型点）。

有关长牌的例子：不要把双张、单张和缺门的牌力作为吃张的牌力，正好相反，他们代表长牌。一副牌里如果有一门双张，就一定有一张长牌。一手牌里如果有一门单张，就一定有二张长牌。如果有一缺门，那一定有三张长牌。

那么，什么是长牌呢？将牌从第五张算起，其它旁套花色从第四张算起。例如：

(A)	(B)
♠ A K × × ×	♠ A × × ×
♥ A × × ×	♥ ×
♦ × × ×	♦ A K J ×
♣ ×	♣ K × × ×

(A)开叫1♠。它有13点；11个大牌点，将牌的第五张黑桃1点，旁套花色的第四张红桃1点。

(B)开叫1♦。它有17点，15个大牌点，2个牌型点——旁套花色的第四张黑桃1点，第四张梅花1点。方块是将牌，长度不够，无点；因为将牌是从第五张算起。

我第一次向公众推荐这个方法是在一九四九年。这种计算长牌的方法已被采纳。告诉学生们：给每门将牌的第四张以外的牌加1点，给旁套花色的第三张以外的牌加1点，这就是4-3法则。

你也许已注意到，计算这些长牌的方法有多麻烦，我的学生们也有同感。既然给双张加1点，单张加2点，缺门加

* 请看应叫一章。