

科学自然叫牌法

——逻辑与思维

王建坚 著



成都时代出版社

科学自然叫牌法

——逻辑与思维

王建坚 著

成都时代出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

科学自然叫牌法：逻辑与思维/王建坚著. —成都：成都时代出版社，2009.8

ISBN 978-7-80705-984-4

I. 科… II. 王… III. 桥牌-基础知识 IV. G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 144840 号

科学自然叫牌法——逻辑与思维

Kexue Ziran Jiaopaifa——Luoji Yu Siwei

王建坚 著

出品人 秦明
责任编辑 曾绍东
特约编辑 徐文惠
策划 康蒙 黄水怒
封面设计 陈二龙
版式设计 陈二龙
责任校对 晓婧

出版发行 成都传媒集团·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 成都市书林印刷厂
规 格 165mm×238mm 1/16
印 张 25.75
字 数 348 千字
版 次 2009 年 8 月第 1 版
印 次 2009 年 8 月第 1 次印刷
印 数 1-5000 册
书 号 ISBN 978-7-80705-984-4
定 价 42.00 元

著作权所有·违者必究。举报电话：(028)86697083

本书若出现印装质量问题，请与工厂联系。电话：(028)87481198

序

看到这本书不由得回想起二十多年前，还在大学校园的我参加第一次北京市高校比赛，决赛输了。但那次比赛给我留下印象最深的却是北大有一个叫王建坚的在牌桌上打出了罕见的三花色紧逼，并且是先要损失一个赢墩的那种。令人惊叹！又过了些日子北京市要成立青年队，我去参加了选拔，入选后发现队友中赫然写着王建坚/史骏（他的搭档）。于是和他开始了几年的队友生涯，这其中我们一起有过辉煌的胜利也有过痛苦的失败，但他给我留下的记忆却是他对桥牌的认真和执著，很多精彩的牌例我至今记忆犹新。后来我因为工作的关系离开了北京，直到1994年回来参加国家队，王建坚也因为研究生毕业后去了美国发展，我们就此失去了联系。通过他的同学听到过他已经在美国宇航局工作了，但我相信桥牌他不会放弃。

2007年的美国夏季桥牌大赛上我在赛场上突然发现了一个熟悉的身影——王建坚！多年不见虽然我已经几乎认不出来他了但他那标志性的笑容依然没变。多年的桥友在异国见面，尽管岁月使我们老去，但记忆却让我们感到发自内心的欣喜。之前我判断得没错：他对桥牌的热情执著依然故我。在那次大赛上他所在的队一路制造着一个又一个的冷门，淘汰了一个又一个的美国职业热门队伍，直到杀入四强才停止了前进的脚步。我看着他们每天的精彩心中又想起了从前我们的北京青年队生涯，感叹着桥牌那永恒的魅力。

他用多年心血写的这本书代表着多年来他对桥牌的不断追求。希望广大读者爱好者从中能够吸取到自己想要的一些桥牌概念,理解到桥牌中的叫牌精髓。我相信看过之后大家一定会有各种各样的收获的。写上述这些话的时候我们已经又在华盛顿北美夏季大赛上见面了,相信所有爱好桥牌的朋友都有一颗同样的心,就像本书作者建坚兄一样:对桥牌的热情追求永不止步!

福中

2009年7月

引言

桥牌常常被称为“叫牌者的游戏”(Bidder's Game),正所谓是“为了胜利而叫好牌,为了乐趣而打好牌”(Bid for Win, Play for Fun)。流行的说法是,桥牌中叫牌占 60%,做庄占 30%,防守占 10%。实际上据笔者多年来对世界大赛决赛阶段牌谱的统计,在所有的得失分中,75%—80%源于叫牌。剩余的 20%—25%中,做庄和防守分别占 1/3 和 2/3。当然,这也和大师们炉火纯青的打牌造诣有关——在打牌方面他们已难分高下,而在相对低级别的比赛中,打牌所占的比例有可能会稍高。然而,这一统计数据表明对于那些有志在竞技赛场上大显身手的牌手而言,一个潜心钻研叫牌的过程是非常必要,甚至是不可或缺的。

早在二十世纪九十年代,笔者与桥牌大师于国明先生等合著过《精确叫牌法训练指南》一书,随后蜀蓉棋牌出版社就曾邀稿,但是受当时条件所限,未能从命。在过去近二十年的时间里,笔者对各种流行的和为一些名家所推崇的叫牌理论进行了深入地探讨和研究,并细致地分析和综合了大量的北美及世界大赛中的实战牌例。读者现在所看到的正是在这些积累之上的斗胆之作。我们将以二盖一体系为基础,对其中的许多细节和中间叫牌予以充分地展开和讨论;对许多难点提出思考与解决之道。当然,系统再好也只是工具,正确使用才能取得胜利。所以,书中重点是在如何衡量牌力,如何综合叫牌中的信息,结合持牌进行分析,并将分析的结果用适当的叫品表述给同伴。

本书重点针对的是中等以上水平的桥牌爱好者，希望帮助他们掌握一种优势的叫牌思想和叫牌体系，通过更好的叫牌，在赛场上获得更多的胜利。与一般介绍叫牌体系的教科书相比，本书有以下特点：

首先，本书强调边缘牌的处理。众所周知，大部分叫牌书都侧重于典型牌例，而对边缘牌重视不够。本书以中高级牌手为主要对象，典型叫牌应是常识，而处理好边缘牌才是提高。当然，这样做有风险：典型牌只有一种叫品，全体公认，而边缘牌则难有标准答案，容易引起争议。但是，这样做的好处是：第一，读者至少了解到什么是边缘牌，什么不是。这样在持非边缘牌的时候，就会感到得心应手，免去许多不必要的冥思苦想。第二，即便读者对给出的叫品有异议，我们提供的分析至少能给读者以启迪，还能引导读者进一步的思考，达到举一反三的效果。同时，我们还用计算机软件对书中讨论到的许多边缘牌进行了统计分析，以增强结论的可靠性。

其次，本书强调中间叫牌。多数关于叫牌法的书侧重于前三次叫牌，即开叫、应叫、开叫人的再叫。对应叫人再叫的讨论就少了许多，而后续的我们称之为中间叫牌的进程，往往仅在满贯叫牌中提及。其实中间叫牌在成局定约甚至部分定约的选择中都起着重要的作用。这一点在本书中将有充分的论述，尤其对从应叫人再叫开始的各个难点、盲点及各种变通处理的理论基础作了深入的阐述。我们将使用大量的实战牌例，通过点评、讲解的方式使读者体会中间叫牌的精髓和技巧。

再次，本书积极面对叫牌法的弱点与盲点。没有一种叫牌法是十全十美的，总有一些难处理或叫不好的牌。一般叫牌法的书籍大多总是强调该叫牌法的优点，而回避弱点。这常常会造成使用者在实战中发现“唱得不如说得好”。一些初学者常常为了某副牌修改或自创叫牌法，结果弄巧成拙，叫牌水平不进反退。我们在面对系统缺陷时总的原则是，宁可叫坏一个花色，决不叫坏

一手牌;宁可输掉一副牌,决不失去一类牌。

最后,本书更强调实战性。我们在兼顾初中级牌手的同时,主要针对中高级牌手。从他们实战可能遇到的问题入手,着重讨论难点。因此,入门牌手在阅读本书之前,也可以先选读一本经典的二盖一叫牌体系的教科书(如 Hardy1994 年或 Lawrence1987 年关于二盖一体系的著作)。本书中选用的实战牌例,源于笔者多年的积累,其中既有名家高手世界大赛上的杰作和失误,也有笔者不同时期亲历的经验和教训,同时还包括一些中高级牌手使用二盖一时遇到的问题牌。相信这些体会与心得会对大多数二盖一使用者有所裨益。采用实战牌例的目的是希望读者可以从他人的成功和失败中得到启迪并有所收获。他山之石,可以攻玉。

为了使读者能更好的利用本书,获得更大的收获,我们在每个主要章节中均先给出叫牌大纲,并采用统一的格式——以罗马数字代表开叫人的叫牌,以阿拉伯数字代表应叫人的叫牌:

- 1,2,3,⋯ 为应叫人的应叫,
- i,ii,iii,⋯ 为开叫人的再叫,
- 1,2,3,⋯ 为应叫人的再叫,
- i),ii),iii),⋯ 为开叫人的第三叫,
- 1),2),3),⋯ 为应叫人的第三叫等等。

同时,在各级大纲中,我们还将各种可能的叫品统一地由低向高排列。这样既简单明了,又方便了读者未来的检索。但在初次阅读时读者可能偶尔会产生逻辑上的困惑。比如在看到一个叫品的定义是 5-4 套邀叫牌时,可能马上会想到 5-4 套逼叫牌怎么办?这时我们的建议是暂时搁置疑问而继续往下进行,在完成一个章节后,答案自然就有了。紧随叫牌大纲之后的是对其其中的一些重点和难点,用问答题的形式作进一步的阐述及说明。然后,再配以大量的牌例进行细致的讨论。建议读者在阅读这些例子时,先进行一下自我测验,然后再查看我们随后给出的参考

答案和分析。而到了每章最后讨论中间叫牌的时候,读者也不妨先就给出的两手牌写出自己认为的最佳进程,然后结合实战中的进程,参照我们的评论作一个比较。这一自我测验的过程非常有利于读者加深印象,迅速提高。祝读者朋友们在研读本书的过程中,充分享受桥牌的乐趣。诚能使读者有所进步,笔者将倍感欣慰。同时,我们也热忱地欢迎诸位桥友不吝赐教,对本书提出批评和建议。请将您的意见或问题电邮至:wangjj_bridge@yahoo.com,笔者一定予以认真答复。

目 录

Content

序	1
引言	1
第 1 章 基本概念及原则	1
第 2 章 开叫的选择	17
第 3 章 1NT 开叫之后	39
第 4 章 2NT 开叫之后	88
第 5 章 1♣、1♦开叫之后	112
第 6 章 1♥、1♠开叫之后	227
第 7 章 2♣开叫之后	340
第 8 章 弱二开叫之后	370
第 9 章 高阶阻击开叫之后	381
第 10 章 叫牌中的牌德	394

第1章 基本概念及原则

在进入具体的二盖一体系之前，我们有必要先对一些贯穿全书的叫牌思想和理念作一个概括性的论述。

1.1 牌力的评估

这是一个很大的题目，从某种角度而言，一个牌手的水平就取决于对各种持牌的评估能力。目前已有大量的专著对此进行了广泛而深入的论述。本书不准备就这一问题作全面的展开，仅作纲领性的概述，为以后各个章节中的讨论打下基础。

1.1.1 点力的调整

例 1.1

a) ♠AQJ106 ♥AQJ972 ♦2 ♣4

b) ♠AJ862 ♥A107632 ♦K ♣Q

c) ♠AQJ96 ♥AQ109 ♦K2 ♣42

d) ♠AQ862 ♥AQ42 ♦K9 ♣J10

e) ♠876 ♥QJ9 ♦532 ♣KQ106

f) ♠Q86 ♥1042 ♦A96 ♣Q763

先看前两手牌。即使没有什么理论基础，有牌感的牌手都会觉得前一手牌要“顺眼”得多。虽然都是14个大牌点，a)手牌的点力集中在长套

里,b)手牌的点力分散在短套中。长套中包括 Q、J 等次级大牌在内的点力能增加整手牌的得墩能力;而短套中的 K 或 Q,不论 A 在同伴或对方手中,作用都不如在长套中。所以,a)手牌应将点力上调 2~3 点,b)手牌应下调 2~3 点。实际中碰到的大多数牌不会这么极端,相应的点力调整幅度也较小。

再看中间的两副牌。c)手牌的长套中有 10、9 之类的中间张支撑显得丰满,d)手牌的长套中缺乏中间张衬托显得单薄。d)手牌短套中倒是有中间张,但短套中的次级大牌都不一定有用,中间张的意义就更小了。所以当长套中有中间张时,应对所持点力作适当的上调。反之,当整手牌缺乏中间张或仅在短套中有中间张时,应对所持点力作适当的下调。

最后看后两副牌。虽然都是 8 大牌点,e)手牌的大牌是以组合的 QJ、KQ 的形式出现,f)手牌的大牌是独立的 A 和 Q。一般而言,组合大牌比独立大牌有优势。这一点我们可以通过一个简单的例子说明:

你: ♠J53 ♥Q42

同伴: ♠Q42 ♥J53

假设你必须自己动这两门花色。那么,你在一个花色中取得一墩牌的机会是 50%,即 AK 在同一个对手手中。而在两个花色中总共取得一墩牌的机会是 75%。但是,如果你们的持牌变为:

你: ♠543 ♥642

同伴: ♠QJ2 ♥753

你在黑桃上取得一墩牌的机会就是 75%,即 AK 同在你后手时失败。换句话说,这手牌的 3 个大牌点与上一手牌的 6 个大牌点取得一墩牌的机会类似。其关键就在于组合的力量。所以当一手牌的组合大牌多时,特别是配以中间张时,应上调其实力;而当一手牌的孤立大牌多,尤其是次级大牌时,应下调其实力。

对点力好坏的调整也不是一成不变的,随叫牌的进程有时需要对调整作出调整:

例 1.2

♠ K	♠ A Q J 6 3
♥ Q 2	♥ A J 10 9 5 4
♦ A 10 9 8 5 4	♦ 3
♣ A J 10 4	♣ 9
1♦	1♥
2♣	2♠
3♦	3♠
4♣	5♥
6♥	—

开叫人的牌在开叫时可谓喜忧参半,加分因素是6-4长套,且有中间张支撑,减分因素是短套点力过多,且每套各有一张大牌。应叫人的2♠再叫是第四花色进局逼叫,之后的3♠澄清为5-6高套。这时,开叫人应重新调整对牌力的评估:红桃配合,♥Q自然是个关键牌;而♠K则是对同伴5张旁门的有力支持。两个短门大牌都成了有利条件,而长套中的中间张反而无用了。综合而言,加上两个低花A,整手牌在同伴的3♠后实力大增,简单的叫4♥进局已不足以描述这手牌的实力。由于2♠后开叫人叫过3♦,也就否认了好的梅花长套,此时在同伴显示5-6高套后,越过3NT叫4♣显然不会是实叫,而是显示配合及额外实力的扣叫。至于配合哪一套,此时尚不明确。对应叫人而言,无论开叫人配合哪一套,长套中的次级大牌和中间张都使得整手牌魅力无穷,以5♥做满贯邀叫最合适。开叫人持4个关键大牌,可以算得上是2♣再叫中最好的牌了,理当接受邀请。

1.1.2 支持点的定义

支持点又称为明手点,指联手形成8张以上配合时,明手所持短套应附加的点力。最为常见的计法是持双张、单张、缺门时分别加1、3、5点。然而,由于短门的作用是随着将牌的配合程度而有所变化的,因此我们建议:以4张将牌支持,计1、3、5支持点为基础,对持3张或5张将牌支持时的支持点分别作适当的向下或向上调整。在为短门增值的同时还应该对旁门中次级大牌的点力作适当减值。这是因为如果将吃增加了赢墩,那

么旁门中次级大牌产生赢墩的机会就小了。这样一副牌的总体实力才会依然平衡在 40 点和 13 墩。还有很重要的一点需要注意：计算支持点的作用是很有限的，它往往只是在叫牌的初级阶段估算牌力时使用，随着叫牌的深入，对同伴牌型有了进一步的了解后，就可以较为准确地估算出将吃短门所产生的赢墩数，也就不必拘泥于到底该算几个支持点了。下面来看一组例子：

例 1.3 同伴开叫 1♠，你持以下各手牌，如何应叫？

a) ♠A54 ♥7 ♦Q5432 ♣Q432

b) ♠Q54 ♥7 ♦A5432 ♣Q432

c) ♠Q543 ♥7 ♦A543 ♣Q432

d) ♠Q5432 ♥7 ♦A543 ♣Q43

上面这四手牌，虽然都是有配合的 8 个大牌点及一个单张，但整手牌的实力却因为黑桃的张数与点力配制不同而有很大区别。a) 手牌 3 张黑桃支持，支持点不足 3 点。大牌点中旁门次级大牌占了一半。总体上作 10 支持点处理较为合适，是建设性 2♠ 应叫的高限；b) 手牌旁门次级大牌仅一个 Q，尚属正常。应算作 11 支持点，是先应叫 1NT 再跳加叫 3♠ 的低限；c) 手牌有 4 张黑桃支持，共计 11 支持点，可直接作 3♠ 邀叫；d) 手牌有 5 张黑桃支持，大牌位置也不错，牌力可进一步上调至 12 支持点。使用本系统的牌手，可叫 3NT 作为小 Splinter 叫（详见第 6 章）。

1.1.3 赢墩的计算

点力的调整也好，支持点的计算也罢，这些都只是牌力评估的起步。每副牌是以得墩而不是点力的多少来论胜负的，所以赢墩的计算才是牌力评估的最终目标。

例 1.4 ♠AKQJ8 ♥KQJ972 ♦2 ♣4

如果仅仅说这是一手 16 点*的牌，显然不足以描述它的做牌实力，但说这是一手独拿 10 墩的牌就比较接近实际了。大部分牌在叫牌初期难

* 在本书以后的章节中，当描述点力时，我们将简单地用“点”来表示大牌点，而在需要使用支持点的时候则明确地指出是“支持点”。

以准确估算得墩,但随着叫牌的深入,得墩的计算会逐渐清晰。所以,得墩的计算在中后期叫牌,特别是满贯叫牌中的作用尤为重要。下面我们用一个简单的表格给出在一般情况下,大牌赢墩的计算方法。

大牌	赢墩	大牌	赢墩	大牌	赢墩
A	1	AKQJ	4	KQ10	1.75
AK	2	AKQ10	3.5(+)	KQ9	1.5(+)
AQ	1.5	AKJ10	3.5	KQJ10	3
AJ×	1.25	K×	0.5	KQJ×	2.5
AKQ	3	KQ	1	Q××	0.25
AKJ	2.5	KQ×	1.5	QJ×	0.75
AQJ	2.5(-)	KJ	0.5(+)	Q10×	0.5
AJ10	1.75	KJ×	0.75	QJ10	1
AJ9	1.5	KQJ	2	J10×	0.25

注:表格中的+、-号表示应做适当的上、下微调。

在持4张以上长套时,第4张可计0.5(-)墩,第5张可计0.75(+),从第6张起每张可计1墩。当然,在实战中,赢墩的估算往往不是那么的简单。请看下面的例子:

例 1.5 ♠A2 ♥— ◇AKQ109 ♣AKJ864

2♣ 2◇

3♣ 5♣

?

在你的强力2♣开叫后,同伴的2◇应叫表示0~1控制(A为2控制,K为1控制)。现在同伴跳加叫5♣。你如何继续?

同伴跳叫5♣一定有4张梅花,但依据速达原则(见1.2节),一定没有额外实力,否则应叫4♣显示实力。所以希望同伴有♠K是不现实的。赢墩估算发现这手牌至少有6墩梅花,4墩方块,1墩方块将吃,及♠A在内的12墩牌。但先不要急于叫6♣。同伴至少有4张梅花,只要其再有4张红桃(你红桃缺门,对方未参与叫牌,不像是10张以上红桃),而黑桃和方块总共不超过5张,你的方块就可垫光其黑桃,然后将吃你的第二张黑桃取得第13墩牌。7♣才是正确的叫品,同伴的持牌是:

♠8763 ♥J973 ◇3 ♣Q952。

1.1.4 止张、控制张与关键张

在有了足够的赢墩后,叫牌的下一步是估计输墩。止张、控制张与关键张的作用正在于此。检查止张通常是在无将定约中。本系统对止张的检查十分宽松:1NT、2NT基本上不检查;在可能打3NT的时候也不一定专门检查止张,除非空间足够或明显必要,比如对方争叫过的花色,或我方持单缺或联手仅有4张的花色。必须强调的是,本系统把对其他信息的传递,如牌型、关键大牌等,放在比检查止张更为优先的位置上。这样做的原因至少有两个:

1. 止张并不一定是完成无将定约的关键。门门有止的3NT定约也不一定安全。比如在某门花色中,你持含A的双张对着同伴的双张小牌,除非你方能连取9墩,3NT是打不成的;相反,一门花色无止的3NT定约也不一定就失败。比如在某门花色中,你和同伴各持3张小牌,当联手有足够的点力集中在另三门花色中时,3NT就很可能打成。

2. 即使对方在某一门上能连取5墩,对方的首攻也不一定就是该花色,比如首攻人持3张而其同伴持5张时。

总之,一手牌的信息很多,传递时有所取舍才能有所突出。

例 1.6

	1♣	1♥		
	1♠	?		
a)	♠Q87	♥A763	◇862	♣K32
b)	♠Q87	♥AQ63	◇862	♣K32
c)	♠Q87	♥AQ63	◇862	♣KQ2

在持a)和b)手牌时,我们会分别叫1NT及2NT,首先叫出牌型,而不去理会未叫花色(方块)中没有止张。同伴如果有意继续叫牌,可以在后续叫牌中核实方块止张。c)手牌是一手足以进局的牌,这时我们会在方块无止的情况下叫2◇作为第四花色进局逼叫。

控制张和关键张的检查通常是满贯叫牌的必经之路。控制张是指持牌能保证在某门花色中不连失两墩牌,而关键张是指将牌的A和K,以及旁门的A。控制张的显示常通过扣叫或显示单缺来完成。我们对将牌配

