

牌

型

我是  
16—18  
的平均  
牌型！



重于

牌

心

## 序——梦的追求

### 1962年7月——独身禁闭

在我14岁的时候，被关在医院里，切除可怕的甲状腺。我妈来看我时，顺便带了几本书，帮助护士和我能够相处愉快。（对一个健康的儿童来说，在医院禁闭3天，可以算是残忍的和不平常的处罚了。）其中一本是5角钱的纸面书，阿尔夫莱德·森悟写的《5周赢牌秘诀》。当时我还不懂桥牌，但一向爱玩扑克牌，六岁时我就可以坐在父亲的膝盖上玩一种被称为“平纳克耳”的牌戏了。

在住院期间，我开始读森悟的书。算是我的运气好，我妈不玩桥牌，却无意之中将我引入了桥牌的王国。我从护士那里借到一副牌，这种新玩具却使我安定下来，我妈当然很满意。

### 1965年9月——逃学打桥牌

我上大学后，感觉上大学真妙。上课居然不勉强，这样一来，桥牌牌局却是没完没了的。每当我面临上课与打桥牌之间的选择时，这个决定总是不难作出——打桥牌。

我的桥牌技术提高很快，可以说是一日千里。不幸的是，教授对我为了追求“投入”和满贯成局而常常缺课却不欣赏。那年圣诞节回家度假时，教授给我的成绩是令人无法骄傲的丙等。

与此同时，我又学会了复式桥牌。赢积分比考试过关要容易得多。但是，下列问题必须解决：我要毕业了？如果我要毕业，以下选择是孰先孰后？

毕业所需的120个学分，还是成为终身大师所需要的300点积分？神奇的是，文凭比我的大师分金卡早到了六个月。

1976年6月——再见了：上下班

我第一次发表的作品，刊登在《定约桥牌快讯》上。1976年6月，我开始为该刊物写每月专栏。

自从我决定以桥牌作我的终身职业，我就有3个目标：第一，赢得国家冠军。1981年3月22日，我终于达到了目的。第二，赢得世界冠军，尽管我几次机会在握，但都功败垂成。

第三个目标实际上是一个梦。我一直希望写一本切合实际的，有娱乐性的，世界上还没有见过的桥牌书。我的梦怎样了？我不知道，我似乎总是在忙东忙西。但我从来没有忘掉我的梦。

1994年3月——梦想成真

电话铃响了。那是我的老友和桥牌老搭档，拉利·柯恩。“马迪，好消息！记得你要写一本经典桥牌书吗？我刚看到一本这样的书。”

“这有什么大惊小怪？我要自己写这本书。”

“不，马迪，你不理解。这是一本写高尔夫球的书。易学易懂，而又内容丰富，正是你一直在考虑的那种书。去买一本来看看。书名叫做《哈威·平尼克的小红书》。”

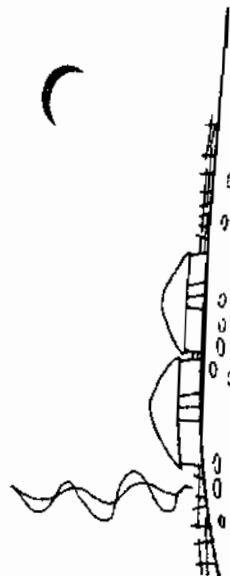
平尼克这本书，我看是上天给我的指示：“时机已

经到来，马迪，别再拖了。”十八年过去了，可是我终于上了路。

所幸我不需要从头做起。像平尼克一样，我已积累了20年教牌和打牌的材料。许多主题直接来自学生的问题。其它则是从他们的错误或迷惑中得来的灵感。我要感谢他们，少了他们，我没有办法写这本书。

如果你读此书所得到的乐趣，有我写这本书的一半，我所花的力气就没有白费了。有下回分解吗？你还是宁可信其有吧。我乐于接受你们的意见和问题吗？绝对的！

马迪·柏根



# 第 1 章

## 开叫——第一高招

“牌点，管它的！”——使用 20 规则

“只算牌点而看不到牌型的牌手是败事有余的。”  
泰伦斯·普斯，传奇性的桥牌名手和作家

教桥牌二十多年以后，我想我已阅历多矣。但是，1994 年冬天，我曾有过以下一段经历，使我很久不能忘记。我的班上有 28 名有一定经验的桥友，他们对下面这手牌的看法令我始终不能忘记。发牌人手上有：

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

令我惊异的是学生们对这手牌一个接一个地 Pass。只有一位学生开叫 1♣。这是怎么回事？

我立刻制止了这种 Pass 的情况，并问道：“你们 13 点开牌吗？”每一个人都说是。（了不起！）然后我问了一个价值 64 000 美元的问题。“你们拿到牌以后怎样计算你们的牌点？”

17 个学生回答说，他们只是计算手上的大牌点

(HCP)，只有在与同伴找到配套时才加牌型点。

10 个学生回答说，遇有长套牌，他们会在大牌点上再加 5 张套牌加 1 点，6 张套牌加 2 点，等等。我知道这种技术，但我不同意对这手牌 Pass 的任何计点方法。

开牌的那个学生说：她所学到的是，遇有短套在大牌点上加 1 点，单张加 2 点，缺门加 3 点。有 12 个大牌点再加单张的 2 点，她就很高兴地开牌了。这是我刚接触桥牌时学到的技术。

我怎么为他们解决这场混乱呢？我教他们 20 规则。

在第一和第二家，将最长两套牌的张数加在大牌点上。只要总数等于或大于 20，就开牌。不到 20 时，不能在 1 阶水平开叫。

运作起来，只是简单的加法。

$$\begin{array}{r}
 \text{大牌点} \\
 + \text{最长套张数} \\
 + \text{次长套张数} \\
 \hline
 \text{总计}
 \end{array}$$

坐在第一和第二家（即你的同伴还没有机会放弃叫牌），要决定是否开牌，知道这个方法就行了。如果你是最长套或次长套的张数相等，你挑哪一套都行；我总是挑高花套来计算。看几个实例。第一手牌就是班上只有一个学生开叫的牌。

- ♠ K Q 5 4      12 个大牌点  
 ♥ A 8 7 3      4 张 ♠  
 ♦ 6  
 ♣ K 10 6 4      4 张 ♥  
 20——开叫 1♣

- ♠ A Q J 8 6 5      10 个大牌点  
 ♥ —  
 ♦ 9 7 2      6 张 ♠  
 ♣ K 7 5 4      4 张 ♣  
 20——开叫 1♠

- ♠ K J 5      12 个大牌点  
 ♥ A 8 7 5      4 张 ♥  
 ♦ Q 7 5  
 ♣ Q 6 4      3 张 ♠  
 19——Pass

- ♠ 8 7      11 个大牌点  
 ♥ Q 5 4  
 ♦ A K Q 9 7 6 4      7 张 ♦  
 ♣ 9      3 张 ♥  
 21——开叫 1♦

计算牌点使你能够衡量你的赢张数目，以便叫成正确的定约。可是，如果你只算大牌点，你就很难正确地算出你的真正牌力。

桥牌游戏中的现实是，有长套和短套的一手牌，其牌力远大于张数平均的一手牌。试一下 20 规则吧。无疑，20 规则能够增加你的开牌机会。这岂不很理想吗？以下是我的想法：

1. 你方一旦开牌，你就可以叫得更为准确。
2. 开叫比争叫要容易得多。
3. 先声夺人总占优势。我讨厌在对方开叫后来猜测，特别是在他们用先发制人的方式故意高叫以后。
4. 叫牌之乐无穷——绝对的，肯定的。如果你整个下午以 Pass 为乐，我建议你去看一看心理医生。

不相信吗？试一下这个问题。

♠ 6 3  
♥ A J 7 4 2  
♦ 8  
♣ A J 9 4 3

左敌	同伴	右敌	发牌人
1♠	—	2♠	—*
			???

\* 只算大牌点的人。但愿你比他高明。

现在怎么办？叫还是不叫，这正是问题所在。如果你决定开叫，叫哪一门花色？哎呀，有点麻烦。

我怎么办？根据 20 规则应开叫 1♥。如果你不开叫，就只得跟着人家猜牌了。也许下面一手牌会对你有所帮助。一手牌型牌，从来就是故事多。举例来说：

♠ Q 9 8 4 2      11 个大牌点  
♥ 7  
♦ A K Q 8      5 张♠  
♣ 10 9 4      4 张♦  
20—开叫 1♠

你	同伴
1♠ (5 张♠和开叫牌力)	2♣
2♦ (4 张♦)	2♥
3♣ (3 张♣)	

现在你的同伴一清二楚了。你是短红心(5-?-4-3，等于只有一张红心)。叫得好！你不想鞠躬答谢掌声吗？

## 不那么短的梅花

“对我来说，‘短梅花’是一根大头棍而不是一根小棒子，它的致命弱点往往在自己或同伴身上。”

引自海伦·萨白·斯密斯，当今最伟大的女桥牌大师

许多牌手开叫 1♣ 往往有 3 张梅花。也有人在没有更精彩的开叫方式时，凭手上的两张梅花也开叫 1♣。我不来这一套。开叫要讲老实话：开叫 1♣ 的牌手十之八九要有 4 张以上的梅花。

下列关于开叫 1♣ 的统计数字，可以给你一些事实根据。4 张套牌出现频率最大，5 张套牌其次，6 张套牌更次之，3 张套牌呢？它的出现频率确实比 7 张套牌高那么一点。

一句话，同伴开叫 1♣，就该有 4 张梅花。

“开叫 1♣ 通常只要有 3 张”是许多流行的误解叫牌方法之一。在开叫 1♣ 以后，再叫和应叫也有其他误解：

1. “开叫人如有 5 张梅花，应该再叫梅花，以便告诉同伴真有梅花。”不，不对，才不是呢！如果开叫人叫了 1♣，同伴应叫 1♥ 后，开叫人再叫 2♣，假定同伴手上是以下一手牌，他可真栽了：

♠ A 7 5 4  
♥ J 8 5 4 3  
♦ J 6 5  
♣ 6

2. “你必须要有 5 张才可以加叫同伴开叫的低花套牌。”胡说八道！同伴开叫 1♣，右敌方争叫 1♦，如果你手上的牌如下，而不叫 2♣，那你就错过你参与叫牌的末班车了。

♠ 6  
♥ J 7 4  
♦ Q 8 7 6 4  
♣ K Q 10 6

3. “对 1♣ 的开叫，要应叫次高一级的花色。”如果你有 4 张黑桃和 4 张红心，这个说法站得住。可是，如果你你手上的牌如下，我就丝毫看不出应叫 1♦ 的理由。

♠ 5  
♥ Q J 7 6  
♦ Q J 7 6  
♣ Q 8 5 4

## 足智多谋的詹姆斯·邦德

所有刚学会打牌的人都会算牌点，他们很快就精于此道。可惜的是，你也可能成为大牌点的奴隶。叫牌高手都知道这个秘密：

只有在牌型平均，叫无将时，才只计算大牌点。

事实是，在衡量一手牌的牌力的时候，单单计算大牌点是绝对不够的。

遗憾的是，许多牌手已经上了计算牌点的瘾。下列虽然是娱乐性的一手牌，但却可以说明一些问题。

北	♠ 10 9 8 7 ♥ 6 5 4 3 ♦ — ♣ 7 6 5 3 2	东 (雨果·得雷克斯) ♠ A K Q J ♥ A K Q J ♦ A K ♣ K J 9
西	♠ 6 5 4 3 2 ♥ 10 9 8 7 2 ♦ J 10 9 ♣ —	南 (詹姆斯·邦德) ♠ — ♥ — ♦ Q 8 7 6 5 4 3 2 ♣ A Q 10 8 4

7♣ 再加倍  
盲攻♦J

西	北	东	南
—	—	×	7♣
—	—	—	×

我是在幼年时看到这副牌的，当时我正在看蜚声国际的英国悬念小说大师——伊恩·弗莱明的小说《007谍报员》。007谍报员——詹姆斯·邦德正在紧追坏蛋雨果·得雷克斯，此人除了干尽坏事以外，还喜欢打桥牌作弊。这两个人晚上在桥牌桌上打牌，钩心斗角的时候，邦德作了这副不平常的牌。桥牌界把它叫做“坎伯兰大公爵的一副牌”。

得雷克斯分到东方这手不可一世的牌，靠大牌点打牌的人梦寐以求的一手牌。晚上牌打到这个节骨眼，各方下赌注有点疯狂了。一百分一百五十磅，一局一千五百磅，输一墩加付一百磅。邦德装作酒醉，开叫 7♣！注意：如果西家灵机一动，加倍逼叫，007真的就成为“0.007”了，东西方两门高花都可以打大满贯。

你可以看出来，明手两手空空，但他所有的牌却正是邦德所需要的。西首攻◇J，明手将吃。其实不管先出什么牌，都无关宏旨。第二张牌，邦德从明手出将牌，用自己的10吃了东家的9。将吃另一张方块，消灭了东家最后一张赢张。再飞一次将牌，然后调出东家的将牌，打◇Q，捉了西家的10。在庄家的低花赢张之前，得雷克斯的赢张统统泡汤了。

这个故事的精神是：衡量手上的牌力不能单靠大牌点。不管你有多少大牌点，将吃和牌型都可能使它们束手无策。如果你不接受这一点，你就会加入得雷克斯

的行列，花高代价来吸取这个教训。

## 马迪先生：我该开哪一门牌？

许多牌手不能开高花时就知道怎么办了。该开哪一门低花？开比较强的？还是开较高的？下列指导原则可以答复这些问题。

两门低花牌都是3张时开1♣。3张开牌是两害相权取其轻的做法。如果非这样开牌不可，则尽量低叫。

两门低花都是4张时，决定叫哪一门。没有一般说的那么难。牌型平衡时开叫较强的一门。如果高花有一门是单张，开1◇，除非你的方块太弱。

如果有两门5张套牌，有一条很重要：一定先叫较高级的一门。但是，即使高手对于5张黑桃和5张梅花时先叫哪一门也都意见不同。方便的办法是，开叫1♠，同伴会立刻知道你有5张高花。

现在自己试试看。将下边的答案盖住，对每手牌决定如何开叫：

- |            |              |
|------------|--------------|
| 1. ♠ A K 5 | 2. ♠ A Q 4 3 |
| ♥ Q 8 6 4  | ♥ A 5 4      |
| ◇ A 8 4    | ◇ K Q 9      |
| ♣ J 3 2    | ♣ K J 3      |
| 1♣         | 1♣           |



3. ♠ K 8  
♥ Q 9 5  
♦ K 7 4 3  
♣ A Q 10 8  
1♣

5. ♠ K  
♥ A 8 5 2  
♦ 8 6 5 3  
♣ A Q J 9  
1♣

7. ♠ 6  
♥ K 4  
♦ A 8 6 5 2  
♣ K Q J 9 7  
1♦

下一个问题是，有 16-18 点或 15-17 点大牌点，牌型平均，而且有 5 张高花，你怎样开叫？

总是叫 1 NT，有 5 张高花也是一样

牌型平均而有 16-18（或 15-17）大牌点数时，

开叫 1 NT。绝无例外。别被 5 张高花分了心。牌型平均而有 5 张高花，叫 1 NT 总是方便。你不会有再叫牌的问题，同伴也会立即知道你的牌力，以及你的平均牌型。如果你叫你的 5 张高花，同伴就不会知道你的牌力了，以后你也无法告诉他。桥牌是不给第二次机会的游戏。如果你不开叫 1 NT，你就无法显示你有 16-18（或 15-17）大牌点。

尽管许多人认为以上所说无非闲话，但请读下去。以下这手牌你怎么叫？

- ♠ 8 7 3  
♥ K J 8 6 5  
♦ A Q 10  
♣ A Q

如果你叫 1♥，同伴多半会应叫 1♠。如果对方不叫，就轮到你再叫。在继续叫牌之前，先拿定主意。

让我们讨论一下常见的难题，啊，我是说再叫。

1. 你能 Pass 吗？绝对不行！同伴应叫 1♠，并没有表示牌力软弱。他有 6 到 18 点，是百分之百的通叫。
  2. 你可以再叫 1 NT 吗？不成，这显示牌力最低的平均牌；牌力不到开叫 1 NT 的水平。显然，再叫 1 NT 不能正确地说明你的牌力。
  3. 你可以再叫 2♦ 吗？不成，再叫 2♦ 表示你有 4 张套牌。如果你虚报你的牌型分配，可是在自找麻烦。
  4. 你可以加叫 2♠ 吗？不成，这表示你的牌力很低，但有支持。同伴的应牌只保证有 4 张套牌。
  5. 你可以再叫 2 NT 吗？不成，这表示你的牌力大于开叫 1 NT 的点数。你需要有 19 点才能这样叫。
- 还要强辩吗？这种麻烦请别沾，一辈子来去太匆匆

了。别管你的高花，开叫 1 NT。

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

当你有这么一手牌而开叫 1 NT 时，你的同伴当然不知道你有一套 5 张高花。别急，还没到山穷水尽\* 的时候。

开叫 1 NT 对你是有利的。这样一来，对方出第一张牌时，你就会最后一个出牌，他这张牌就不会对你构成威胁。

再重复一遍：

1. 如果高花牌力强，你也开 1 NT 吗？是的。
2. 不论哪门高花，都可以吗？是的。
3. 只要是分配平均牌，有 5 张高花而有适当牌力，你就总是开叫 1 NT 吗？绝对的。

最后我要举两手牌为例。

你是发牌人，有这么一手牌，怎么叫牌？

♠ K J 7 6 5  
♥ A J 10  
♦ A Q  
♣ K Q J

开叫 2 NT

\* 有一种约定叫牌法，叫做傀儡斯台曼，容许应叫者发现开叫 1 NT 的人是否有 5 张高花。

若是你的右敌开叫 1 ♠。你怎么叫牌？

♠ K Q 9  
♥ A J 7 6 5  
♦ A Q  
♣ 8 7 5

争叫 1 NT

恭喜你，你就快成为实事求是的，不顽固的牌手了。

## 黑桃挂帅——15 规则

三家 Pass，你的牌刚好处于进退两难的境地时，开叫吗？还是不叫，希望下一次手气好一点？

答案是：遵守 15 规则。

如果你的大牌点加黑桃张数等于 15 以上，在第 4 家可以开牌。

记住，这只适用于可叫可不叫的牌力；好牌你会叫的。

为什么黑桃这么重要？你的牌力有限，在你之前无人开牌。因此你想得无局分，不用叫得太高，就可盖过对方。如果你有黑桃套，对方就无法在 2 阶水平上对你盖叫了。

如果不是黑桃花色，你也许必须在 3 阶水平上竞叫。对方也是一样。如果他们想盖过你的 2 ♠，以两手

曾经 Pass 过的牌是很难拿到 9 墩的。你的黑桃越多，开叫越安全。

你要开叫哪门牌呢？没问题。就像你拿到一手正常开叫实力的牌一样，开叫同样的花色。

试叫一下这手牌，看看多么容易。记住，在大牌点上加上黑桃花色的张数。

三家 Pass，你手上有：

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

开叫 1♦。11 个大牌点 + 4 张黑桃 = 15

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

开叫 1♠。使用 15 规则，你有 10 个大牌点，5 张黑桃，加起来等于 15。你希望打成低级别别的无局分定约。

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

Pass。只有 11 个大牌点和两张黑桃，不应开叫。尽管这手牌的大牌点比上一手牌还多。你所担心的是对方有黑桃。只要对方能叫成和打成 2♠，你能打成 2♥ 没有任何意义。

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

不叫。你的 12 个大牌点加 1 张黑桃，总数为 13。换一手新牌试试你的手气。

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

开叫 1♦。只有在有疑问时才使用 15 规则。你这手牌属正常开叫牌。

不论你打桥牌是为了积大师分，还是为了要打败你的朋友而得意，你都是宁愿要正分而不愿要负分。15 规则是另一个可靠的工具，让你不要自讨苦吃。只要有黑桃套就不要泄气！

## 第2章

### 同伴开叫 1 NT——你怎么办？

没有 8 点应叫斯台曼？别说不这样叫。

当同伴开叫 1 NT，你缺梅花，且不管点数，即使大牌点低于 8 点，也叫斯台曼约定叫。

牌手初学斯台曼约定叫，总先学到：至少要有 8 点，才能运用斯台曼。在你只想打成局的时候，这是对的。

拿到这样一手牌，眼睁睁看着同伴打不成 1 NT，总不是滋味。

♠ 10 8 7 5  
♥ 9 7 5 4  
♦ 10 9 8 3 2  
♣ —

开叫 1 NT 的人，在听到应叫斯台曼约定之后，没有多少再叫的余地供他选择。2♥或 2♠显示有 4 张黑桃或红心，2♦显示没有 4 张高花。开叫人绝对不要应叫 2 NT。因此，应叫人如果准备 Pass 同伴的再叫，即使没有牌力也可以叫斯台曼。应叫 2♣，然后在轮到你再叫时 Pass。

如此烂牌，我并不能保证你会拿到 8 墩，否则就有点

怪了。但我保证你打花色定约比你打 1 NT 要拿到更多的牌墩。

请记住：斯台曼是问叫，不是答叫。应叫人如果在应叫斯台曼以后再叫牌，他就非有 8 点不可了。

当你缺梅花，牌力弱，应叫斯台曼时，你用的是垃圾（弱）斯台曼。

1. 你应叫 2♣；
  2. 开叫人再叫一门高花或 2♦；
  3. 你 Pass，相信选择了最好的定约；
  4. 你可以轻松地做明手，看同伴将吃梅花输张。
- 非有 4-4-5-0 的牌型才能叫垃圾斯台曼吗？不，一定要有一张不差的牌才叫，是不切实际的完美专家作风。有下列两手牌，都可以高高兴兴地摆脱 1 NT：

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

叫 2♣。最坏你可以打 2♠，7 张将牌加一个单张，不是太糟。

♠ 6 5 4 3 2  
♥ 9 7 5 4  
♦ A 10 9 7  
♣ —

叫 2♣没错。如果同伴叫 2♥，放心 Pass。但如果同伴叫 2♠，应叫 3♣，将牌张数特多，值得试叫成局。

我有弱牌时叫牌总是比我有强牌时叫得更有趣。如果同伴开叫 1 NT，而你短梅花，叫斯台曼，不管你有多少点，绝对不会出错。



“我要叫无将”（摘自《有个故事对你说》，派迪艾伯和麦克弗里曼著）

我教我太太斯台曼约定叫时，我同她说开叫人如果有 4 张高花就应叫 2♥ 或 2♠。如果没有高花，就叫 2♦。我对她说，这是她的唯一选择。不幸的是，我的话是耳旁风。1 NT—2♣（我）—2 NT 的叫法依然屡见不鲜。

我同附近一位著名的桥牌老师是好朋友，我太太对他非常尊重。在无可奈何之余，我请他来劝告我太太。他很有风度但很直爽：“芭芭拉，应叫斯台曼，你再也别叫 2 NT 了。绝对不行。”

下次我们同朋友打牌，我的“心肝”开叫 1 NT，我应叫 2♣。她坐定了，摇摇头，混身扭动一番，终于灵机一动，脸上亮了起来。她羞羞答答地低声叫出：“3 NT！”

### 亮出牌力之前，要三思而后行

叫牌是交换有关的情报，不是替自己的牌力作广告。

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

你的同伴开叫 1 NT。不管他是 16—18 还是 15—17

点，你们都可以成局，但不够满贯。（我们知道，打牌的人总喜欢打满贯，但这手牌有点力不从心。）你怎么叫？

如果你叫方块，你想干什么？让我们来作一番问答。

1. 打 3 NT，你的方块岂不是很管用吗？

当然！你可以提供 6 墩牌。

2. 打方块拿 11 墩比打 3 NT 拿 9 墩更容易吗？

没那回事！打 3 NT，你的同伴只需提供 3 墩牌，打 5♦，他就必须有 5 个赢张。在同伴开叫 1 NT 后，计划成局时尽量避免 5♦ 或 5♣。

3. 你很不愿意做明手吗？

千万别这样。尽量隐藏你们的实力所在，打第一墩时，让开叫 1 NT 的人是第四家，最后出牌。

4. 你手上的弱牌如果开叫人没有挡张怎么办？

这是许多桥友最关心的事。不过……

1) 同伴开叫 1 NT 而没有方块大牌，十之八九他在另外三门花色中都有实力。

2) 如果你的弱牌敌方无一人有 5 张，同伴即使没有挡张也可打成 3 NT。

3) 在不露实力的叫牌之后，敌方很难打出致命的第一张牌。

对于那些急于亮出 24 卡拉钻石的人，我有一个恳切的忠告：应 3 NT，让你的同伴（和我）开心。在摊开你的牌之前，你不妨站起来说：“我的钻石真漂亮！”这是在你叫牌正确之余，亮出一套好牌的一种方式。

但是，同伴如果不客气地请你坐下，别生气。在大多数桥牌俱乐部，明手只须亮出 13 张牌，不必发表演说。



如果你还有话要说，请看整副牌。

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

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

5♦
首攻♠ J

西	北	东	南
—	1 NT	—	2♣
—	2♥	—	3♦
—	4♦	—	5♦
—	—	—	—

南叫 2♣ 斯台曼之后，再以 3♦ 显示有实力的强大的方块长套，甚至有满贯兴趣，北叫 4♦，表示有 4 张方块，而且是高限。等到这个愚蠢的 5♦ 定约打不成时，南家当然失望了。

这副要赢 11 墩才成局的牌，成败靠飞牌，第一张牌 ♠ J 打出以后，庄家就回天乏术了。同时，如果打 3 NT，拿 10 墩牌是轻而易举的。我希望下次南家会更谨慎一点，当然，如果我是他的敌方，他要这样做也关系不大。

### 第 3 章

#### 不仅是专家守则

##### 作好搭档的 21 条守则

“我一直认为对待同伴的态度是同你打牌的技术一样重要。”

——最伟大的牌手之一，瑞克斯·马考斯

在你们坐下来讨论打什么约定之前，你们应该先把搭档关系建立在和谐的基础上。胜负一半取决于搭档关系。请一贯遵守下列各条守则：

1. 别讲课。除非同伴缴了学费要你这样作。“根据一份晚报的报载，本国只有百分之五的桥牌权威。”能找到一位作你的同伴的人不知有多难。（英国杂志）。
2. 自己不愿意听同伴说的话，不要说给同伴听。如果你不能肯定对同伴该不该说，那就不说。
3. 不要放马后炮，凭结果发言（只是因为一次不灵而批评同伴的正常打牌方式）。
4. 除非你想澄清一些误解，否则，避免讨论刚打过的一手牌。如果你压抑不住，发言慎重一点。
5. 记住，你和同伴是同一条战线上的战友。
6. 别忘了同伴跟你一样想赢。

7. 如果你确实忍不住想说句脏话、挖苦的话、挑别的话或想大声讲话——说声对不起，到外面散步去。

8. 在两副牌之间有空余时间时，别谈桥牌。

9. 如果一局溃败，你要请另一位牌手表示意见时，请他讨论你的一手牌，别请他评论同伴的牌。

10. 绝对不要在别人面前批评同伴，或让他下不了台。

11. 记住，桥牌不过是一场游戏。

12. 高高高兴兴打牌，希望同伴也是一样。“桥牌是游戏。打桥牌不为别的目的。打桥牌不是为了赚钱，为了表示你多聪明，或你的同伴有多笨……，或证明桥友仍往往没法证明的好几百样其它的事情。”（桥牌传奇人物查理斯·高伦）

13. 相信同伴，别认定他已犯错误。

14. 也许有点不时髦，对于既是搭档又是夫妻的人客气一点不会错的。

15. 记住：“最坏的分析家和最爱讲话的人，往往是一起在一起的。”这是桥牌专栏作家弗兰克斯说的。在开口分析一手牌之前，三思而后行。别急急忙忙乱说一通让自己丢脸。

16. 当你自愿同某人打桥牌时，如果他牌艺平常，你没有理由生气。

17. 绝对不要同敌人一起来批评同伴。如果你不能支持同伴，别吭声。

18. 如果你认为你的同伴技不如你，跟他打牌没意思，那就帮大家一个忙，另找同伴。这比老做牺牲品好得多。但是，千万别断了自己的路，另外找到的同伴不见得更高明。

19. 学习同伴的打牌风格，且不论自己的感觉。别

期待同伴会像你一样叫牌。当同伴叫牌时，考虑他将有什麼牌，而不是你会有什么牌。

20. 设法从同伴的角度看问题。在叫牌和打牌时都尽量给他方便。

21. 同伴犯错时，对他表示同情。让同伴知道你喜欢他，始终百分之百地支持他。

## 要遵守《总墩数规则》

经常遇到这种情况吗？你是南家，听到下列叫牌过程：

西	北	东	南
	—	—	1♠
2♦	2♠	3♦	???
			♠ A K J 9 7 6
			♥ 4 3
			♦ 3
			♣ A K 9 8

有些牌是容易叫的；这手牌谁都应该知道该叫4♠。这手牌不能以15点计算。

不过，假定你有下列两手牌，开叫比较一般，有点模棱两可：

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

你的唯一决定是：竞叫到 3♠，还是 Pass 3♦？牌  
牌高手怎么办？

解决办法太容易了。谁都可以学会不费吹灰之力地  
解决竞叫问题。它的基本原则是：遇到竞叫，将牌挂  
帅。

算一下你有几张将牌。同伴加叫 2♠，说明有 3 张  
将牌。左边这手牌，你有 5 张黑桃，因此你方有 8 张将  
牌。

现在你要问自己，你方将牌的张数是否等于打成你  
要叫的定约的墩数。如果你叫 3♠，需要赢 9 墩。你只  
有 8 张将牌，因此你应该 Pass。

如果你有右边这手牌，你知道你方有 9 张将牌。因  
此，你的定约拿 9 墩牌是正确的。叫 3♠。

这手牌你肯定能拿到 9 墩吗？当然不能。你不知同  
伴的牌力是上限还是下限。但是，如果黑桃是将牌，你  
的 6 张黑桃准管用。

你也许没有体会到这一点，但你对有效竞争所必要  
的关键性概念，也许已经略知一二了。在你打桥牌的生  
涯中，总有那么一天，你会学到：凭下面一手牌，你就  
可以将同伴开叫的 1♠，加叫为 4♠，没错。

♠ K 9 8 6 5  
♥ 7  
♦ 9 6 5 4 3  
♣ 8 4

大牌点，去它的！这手牌牌型真棒。叫 4♠ 不会有  
错。4♠ 打成与否，胜算都在你。如果你打不成，敌方  
稳可打成 4♥。那就是牺牲叫，符合《总墩数规则》，该  
规则规定：

你方将牌有多少张，你就可以叫多高，没风险。  
竞叫时，要避免叫牌超过这个范围。

现在用上这条规则，看你如何应付这些竞叫的情  
况：

♠ A 8 6 4 3  
♥ 4  
♦ 9 6 5 4  
♣ 10 8 7

左敌	同伴	右敌	你
1♣	1♠	2♥	???

叫 4♠。同伴争叫，至少有 5 张黑桃。5 + 5 = 10。  
叫到 10 墩级别。

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

左敌	同伴	右敌	你
3♦	1♥	2♦	2♥
	—	—	???

Pass。只有 8 张将牌，乐得让敌方打 3 阶定约。防  
守时拿 5 墩比做庄时拿 9 墩要容易一些。



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

左敌	同伴	右敌	你
3♦	1♥ —	2♦ —	2♥ ???

将牌有余，叫 3♥。有 9 张配套，竟叫到 3 阶水平没有问题。

照规则打牌是打好桥牌的必要条件。这是很容易理解的。根据你们的将牌，你和你的同伴知道该怎么办。在这种竞叫的情况下，你们连猜都用不着了。可惜你在打牌时并不都这么容易。

整个下午都是坏牌，一副接一副，你开始祷告上帝给你转换手气。可是，当你拿起这手牌，可把你吓了一跳，没有比它更坏的了。你是南家，手上的牌是：

♠ 7 6 5 4 3 2  
♥ 2  
♦ 5 4 3 2  
♣ 3 2

“真倒霉！没有一张比 7 大的。我还没见过这样的烂牌。同伴，你可要自己当心了。”

你的左敌发牌并开叫 1♥，同伴加倍。“妙事来了。同伴有一手好牌，而且红心短。行了，柳暗花明又一村。我们的黑桃一定配套。”

右敌跳叫 4♥，果如我所预料。“同伴没有红心，我

也没有。4♥之后，我还要再叫吗？可是我们的黑桃确实不少。”牌是这样叫的：

西	北	东	南
1♥	×	4♥	???

“我有 6 张黑桃，我想同伴有 4 张，加起来 10 张。规则说有 10 张将牌就可以叫到 4 阶，没风险。”信不信由你。你叫了 4♠，西家果然“加倍”了。

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

西	南
♠ K J ♥ A Q 9 7 5 ♦ K 8 7 ♣ K Q J	4♠ 加倍 首攻 ♣ K

♠ 7 6 5 4 3 2  
♥ 2  
♦ 5 4 3 2  
♣ 3 2

西	北	东	南
1♥	×	4♥	4♠
×	—	—	—

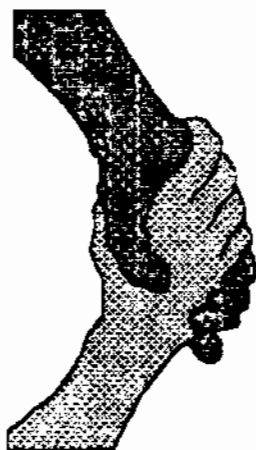
东鼓励继续出梅花，你将吃第三墩。你飞 ♠ Q，并调光将牌。你将吃明手的第四张小梅花，回到手上，然

后飞方块。一旦回到手上，再飞方块，就只丢两墩梅花和一墩红心，打成了被加倍的4♠。

两次飞牌都成功，是你时来运转吗？不错，但开叫人手上有两个K也不足奇怪。你当然感谢同伴有♦J。

你不必以打成定约来证明你叫4♠是正确的。即使输一墩或两墩都是正分，反正比让敌方轻易打成定约要好得多。你叫4♠，可能迫使敌方抢叫至5阶水平，那对你来说，也非坏事。

你喜欢牌点，我喜欢将牌。看招！



## 第4章 配套与不配套

有时第四花色是最好的叫牌。

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

你很高兴拿到这手牌，更高兴的是同伴开叫1♦。右敌Pass，你应叫1♥。左敌也Pass，同伴再叫1♠。这就是叫牌过程（对方始终Pass），你们不得不停下来想一想。

同伴	你
1♦	1♥
1♠	???

1. 你该叫2NT吗？不行。那样叫，你的梅花至少应该有一个挡张。为什么？在三门花色都叫过以后，敌方很可能首攻没叫过的花色。如果庄家知道对方会首攻

\* 注：有的桥牌老手会把应叫人的第二轮跳叫看作邀请叫。这一点请与你的同伴商量好。

什么牌，他最好有所准备。如果梅花没有挡张而跳叫无将，未免太不负责任了。

2. 你该叫 3♥ 吗？有些牌手会这样叫牌。你赞成吗？我却讨厌这种叫法。跳叫你叫过的牌，代表你有 6 张。如果你有 K Q J 10 9，那当然是例外，可是 Q 9 7 5 4，免谈。

3. 你该叫 3♠ 吗？这个叫法，也有同样的缺点，打 4♠ 而总共只有 7 张将牌，很少是正确的。现在怎么办？

你相信你方有成局的能力。但是在这种情况下，你不知道打什么定约才好。让我们看看同伴可能有的牌，以及适当的最后定约。

- |               |               |
|---------------|---------------|
| 1. ♠ K 8 6 4  | 2. ♠ Q 8 7 2  |
| ♥ A           | ♥ A J 3       |
| ♦ Q J 9 7 4   | ♦ J 9 7 2     |
| ♣ A 10 9      | ♣ A J         |
| 3 NT          | 4 ♥           |
| 看来不错          | 显然不错          |
| 3. ♠ Q 8 6 3  | 4. ♠ K Q 7 3  |
| ♥ K 2         | ♥ A K         |
| ♦ Q J 8 7 4 3 | ♦ Q J 9 7 6 2 |
| ♣ A           | ♣ 4           |
| 5 ♦           | 6 ♦ 稳成        |

你可以看出，有许多定约可打。你要挑最有灵活性的叫法，让你的同伴进一步显示他手上的牌。

好消息！不但不是恶梦，而且根本没有问题，只要有一手可以灵活运用的好牌，应叫人的办法是：第四花

色逼叫成局。顺便提一句，如果你是在打复式桥牌，你必须提醒对方。

假定同伴持以上第二手牌：

- |           |             |
|-----------|-------------|
| 同伴        | 你           |
| ♠ Q 8 7 2 | ♠ A J 5     |
| ♥ A J 3   | ♥ Q 9 7 5 4 |
| ♦ J 9 7 2 | ♦ A K       |
| ♣ A J     | ♣ 8 3 2     |

你们的叫法如下：

- |     |     |
|-----|-----|
| 同伴  | 你   |
| 1 ♦ | 1 ♥ |
| 1 ♠ | 2 ♣ |
| 2 ♥ | 3 ♥ |
| 4 ♥ | —   |

应叫第四花色的人宣布：

1. 我也有一手好牌，我自己也可以开叫。
2. 我们必须叫成局（或满贯）。
3. 我这样叫，与我叫的花色无关。这是虚叫，像斯台曼一样。

因此：

4. 开叫人应继续说明他手上的牌。
5. 如果开叫人叫无将，在第四花色中，他一定有挡张。

很不错的叫法！第四花色逼叫成局，告诉同伴你有一手好牌，但又保留了自己的一切选择余地。

\* 成局逼叫，与梅花无关。

再看一手牌：

♠ A 5 4  
♥ 9 6 3  
♦ A J 7 5 3  
♣ A 2

叫牌情形如下（敌方始终沉默）：

同伴	你
1 ♣	1 ♦
1 ♠	???

旧调重弹。叫第四花色——2♥。别无良策。这也是你的叫牌良策。

叫过三门花色以后，就很难叫成最好的定约。第四花色逼叫成局将帮助你解决第二轮叫牌时的猜测，使你们叫牌更准确。如果有人有人说有更好的主意，要采用他的叫法，务必请你看清他的叫牌细节。

### 当心不配套

有时牛赢，有时蟹赢。但猪却永远不会赢。

——华名树俗话

如果你方每一副牌都配套，那当然理想。但实际情形却并非如此。这里有一个妙计：

当你发现不配套，立刻停止叫。

别同你同伴过不去。顽固会使你付出代价，甚至是很高的代价。下面一副牌看来眼熟吗？

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

西	北	东	南
1 ♦	—	1 ♥	—
1 ♠	—	2 ♥	—
2 NT	—	3 NT	×
—	—	—	—

错在哪里？3NT被加倍出了大批漏，宕4墩。东家叫2♥是对的；他有6张红心，但牌力不强。如果东家只有5张红心，他可以Pass 1♠，叫1NT，或叫方块。东家以为2NT是3NT的邀请叫，手上有9个大牌点乐得接受邀请。

毛病出在西家。他的牌不错，但是，一旦知道同伴牌力不强而只有红心时，他应该打退堂鼓了。叫2NT是百分之百的错误。尽管许多打牌的人都会犯这样的错误，2NT从来不是救命叫。

以下准则应该可以帮助西家Pass 2♥。

1. 除非你和同伴的综合牌力不错，否则，在不配套的情况下打无将，最不划算。

2. 当你有单张或缺门的时候，设法避免打无将定约。

3. 好的无将定约不止要有挡张，它们还必须有靠得住的赢张。挡张也许能够避免突然一败涂地，但却不能保证长命百岁。

要自己有分寸地 Pass，即使对配套情况还不明确。事实上，一旦不配套，宁可 Pass。也许在两家共有七张将牌的情况下，你不太情愿，但请记住下列几点：

- 1) 2♥定约只需8墩牌；
- 2) 如果2♥定约打不成，不会被加倍，也不会有烦恼；
- 3) 2♥定约同任何定约一样好，打成的可能性也很大。在最坏的情况下，东家会输1墩♠A，然后是1墩梅花和3墩将牌。

这是另一个实例：

你                      同伴

♠ A Q 6 5 3            ♠ 2

♥ 8                      ♥ J 10 9 6 3 2

♦ A 8 6 5              ♦ K 4 3

♣ A 9 6                ♣ K 5 3

你开叫1♠，你的同伴应叫1NT。你不想打无将，于是你叫2♦。同伴再应叫2♥。你怎么办？

1. 你应该叫2♠吗？不成，你已说过你有5张黑桃了。
2. 你应该改叫2NT来解围吗？不成，2NT也不是解围叫。

3. 你该 Pass 吗？是的，你必须 Pass。你已经用黑桃和方块说明你的牌点和牌型，同伴不接受你的花色，而提出他自己的花色，你应该 Pass 了。同伴对1♠应叫1NT并没有否认有一个长套。他没有10点牌，对1♠不能应叫2♥，他还能做什么？

你                      同伴

♠ A Q 6 5 3            ♠ 2

♥ 8                      ♥ J 10 9 6 3 2

♦ A 8 6 5              ♦ K 4 3

♣ A 9 6                ♣ K 5 3

正确的叫牌法：

你                      同伴

1♠                      1NT

2♦                      2♥

—

打2♥，同伴不费吹灰之力，只丢1墩梅花，1墩方块和3墩将牌。

有时，你方不能就打哪一门花色达成协议。一旦发生这种情况，立即停止叫牌。在不配套的情况下，宁低勿高，最好不要叫成莫名其妙的一局。有头脑的人会记住：一旦不配套，就该停止叫。

# 别怕羞，告诉我你喜欢哪门花色

坐在南方，你拿到下面一手不上不下的牌：

♠ K Q 6 4 3  
♥ 10 3  
♦ J 10 9 3  
♣ J 5

西	北	东	南
—	1 ♥	—	1 ♠
—	2 ♣	—	???

你该怎样叫？

1. 你该 Pass 吗？别慌，Pass 2♣ 不是答案。你仅有两张，同伴仅有 4 张，这套牌不成气候，即使你没牌叫也不行。
2. 你该叫 2♦ 吗？不成，没 Pass 过的应叫人叫新花色是逼叫。拿着这么一手牌力不高又不配套的牌，千万别逼着同伴向高处叫。
3. 你该叫 2♠ 吗？绝对不成。5 张套牌没有得到支持，绝对不能再叫。一旦同伴叫红心和梅花，他的黑桃就可能是单张。叫 2♠ 就是火上加油了。
4. 你该叫 2NT 吗？不，2NT 是邀请同伴叫 3NT，如果他的牌力大于最低开牌点的话，他会叫上去。你需要有 11 个大牌点作 2NT 邀请叫。

对这个难题有一个答案。应叫人绝对正确的叫牌方式是叫 2♥，这是一种两害相权取其轻的选择叫法。这

种叫法不表示有任何牌力，它既不是新花色又没有跳叫。你明白你方的红心比对方多，如果打黑桃或梅花，情况可能就不是如此。

同伴会以为你有 3 张红心而继续叫下去吗？他不该有此想法。如果你真喜欢红心，你会立即支持他的。

选择叫法不表示有大于 Pass 的牌力，往往是避免麻烦的关键叫法。

## 一个独特的，关键性的例外

“我觉得真像奇迹，在所有关于桥牌的著作中，却没有任何一章讨论如何 Pass。”

高伦著一代桥牌大师，艾利·克伯森

应叫人叫新花色是百分之百的通叫，只要他没有叫过 Pass，而且整个叫牌过程不是竞争叫。与同伴叫牌和谐，是很关键的。唯一的例外发生于开叫人再叫 1NT 时。

♠ J 9 7 5 4  
♥ K J 8 6 4  
♦ J 6  
♣ 5

开叫人	应叫人
1♦	1♠
1NT	???

在这手牌中，必须允许应叫人不同意打无将。因此，在开叫人再叫 1NT 后，应叫人叫出的新花色低于他第一次叫的花色就不是逼叫，表示一手牌型不均的弱牌。在这种情况下，应叫人再叫 2♥ 表示有 5 张黑桃和 5 或 4 张红心。这是要求开叫人在黑桃和红心之间作一选择。

1. 如有 4 张红心，开叫人应该很高兴的 Pass。如果有最高牌点，他就可以加叫 3♥。
2. 如果开叫人没有 4 张红心，但却有 3 张黑桃，他将叫 2♠，因为两家的黑桃 5-3 配。
3. 如果有两张黑桃和 3 张红心，开叫人可选择。红心有牌力，Pass 2♥；否则叫 2♠。

如果牌力较强，应叫人应该逼叫。同你的同伴讨论一下在这种情况下怎样逼叫\*。

\* 许多有经验的桥友用类似斯台曼的虚拟叫法在这个叫牌过程问开叫人的高花情况。比较常见的两种约定是新低花逼叫和重询斯台曼。

## 第 5 章

### 两性的斗争

#### 怒火冲天

我们认为桥牌圈子是社会上可以接受发泄夫妻间不满的场所。”

吉姆和路易丝·斯卡特，西岸桥牌夫妇

#### 不止是构造上不同

女人的价值观告诉她，桥牌无关生死，没什么大不了的，但是男人却丢不下这个脸面，往往把桥牌看作比性命还重要，因而打牌极其认真。”

无名氏

#### 教导你的配偶

作丈夫的绝对不要教太太打高尔夫球或开车；作太太的绝对不要教丈夫打桥牌。

摘自《哈威·辛尼克的小说》

桥牌基本上是一种社交游戏，但不幸的是它吸引了许多不善社交的人。

艾伦·范斯考，《纽约时报》桥牌编辑

在我打桥牌时，曾经发生过这样一件事：我在打复式桥牌，我的对手是史密斯夫妇。有一副牌，他们叫成了一个莫名其妙的定约，已被加倍要吃大亏了。在整个叫牌过程中，史密斯先生就已不开心了，等到他倒霉的太太把明手的牌摊下来，他的怒火完全控制不住了。史密斯先生于是开始把他的老伴骂得狗血喷头。如果她反唇相讥，也不会有人说她不对，但她却抱头痛哭，跑掉了。

盛气凌人的态度是没有理由的，但在这件事情上有点特别。史密斯太太的叫牌方式完全是合理的，事实上如果我是法官和陪审员，我的唯一批评会针对她在同伴和配偶上的选择。

我和我的同伴总算将风波平息了一点，尽管整个房间的人都在看我们这张桌子，因为只剩下三个人在打牌了。我们勉强打完这副牌，我方赢了800分。

我想说几句话来安慰无辜的受害人。不幸的是，史密斯先生是个大块头，像一辆十轮大卡车。我暗暗提醒自己，为人要聪明一点。

我想出来了一个办法。“张飞靠打，诸葛亮靠写”。我从定约卡上撕下一角，写上这样一句话：“你的叫牌百分之百正确。”

史密斯太太回来后，我等到“大猩猩”忙着看牌

时，将我的纸条塞进她的定约卡里，她什么话也没说，但她那微微一笑却有着极其丰富的含义。

## 男女混合赛——谁都爱打的牌局

如果你非同你的丈夫或太太打牌不可，建议——一条规则。每次你拿起一手牌，你要慢慢而又坚定地叮嘱你自己：不论送副牌发生什么怪事，我都不发脾气。说到做到。只有这样，打完牌后你们二人也许能够高兴兴地一起回家。

海伦·索格·史密斯

现在让我们看一个惊人的故事。

## 桥牌命案

先生和太太成不了桥牌好搭档，除非是别人的先生或太太。

桥牌作家密尔敦·奥扎朗

从许多方面看来，最惨的一副桥牌是1929年9月29日在米苏里州堪萨斯城打的。受害人是36岁的约翰·斑乃特，他是一个相当成功的香水推销员。根据警察的报告，他因为没有打成一副牌，就把命送了。

约翰和太太梅尔太同另一对夫妇查理和梅密·何夫曼打桥牌。斑乃特夫妇吵了整个晚上，等到班乃特先生没有打成一个4♠定约时，情况就一发而不可收拾了。



班乃特太太将她先生说得一无是处，使她先生当场宣布要在旅馆过夜，然后准备离家而去。当何夫曼夫妇将要离开时，班乃特太太从她母亲的房间拿出家用手枪，击中了她的丈夫。他倒在一把椅子上，讷讷地说：“她要了我的命。”警察赶到时，班乃特太太正扒在尸体上哭。

班乃特太太 1931 年 3 月被控谋杀，接受审判，最后被判无罪。这怎么可能呢？

传说是这样的：

1. 班乃特太太请了一位顶呱呱的律师。
2. 班乃特太太极其美丽动人，陪审团全是男人。懂了吗？

这就是造成命案的那副牌：

北 (班乃特太太)

♠ A 10 6 3  
♥ 10 8 5  
♦ 4  
♣ A 9 8 4 2

西

♠ Q 7 2  
♥ A J 3  
♦ A Q 10 9 2  
♣ J 6

东

♠ 4  
♥ Q 9 4  
♦ K J 7 6 3  
♣ Q 7 5 3

4♠  
首攻♦A

南 (班乃特先生)

♠ K J 9 8 5  
♥ K 7 6 2  
♦ 8 5  
♣ K 10

西

北

东

南

2♦

4♠

—

1♠

班乃特先生在低于一般牌力的情况下开了牌，他太太跳叫 4♠，冒险试打成局。

班乃特先生打牌的方式正常。西家首攻♦A，然后改出♣J，南以♣K赢，然后出将牌的A和K。在实际分配的情况下，他这副牌打不成了。

如果班乃特先生知道西家有♠Q而飞牌，然后调将牌，是可以打成的。他可以接着出♣A，然后出梅花9或8打将吃飞牌，飞东家的Q。庄家的两个红心输张可以垫给明手的两个梅花赢张。他只丢两墩红心和一墩方块。看来，飞牌真能救命。

班乃特一素发生后，不足奇怪的是，班乃特太太找不到搭檔了。

澳大利亚桥牌名作家，荣克林格

## 第6章

### 麦克扣叫可以送你到彼岸

七张大钞\*；我是说七张大额钞票

天才和笨蛋的差别是天才会适可而止。

无名士

我打电话给我的老友兼搭档拉利·柯恩。“拉利，我有一个故事，连你都不相信。”

“马迪，牌桌上关于你的故事，我都信。”

“我曾设法去赢七张大钞。”拉利知道我叫我牌勇猛，但有时也会败下阵来。我们的谈话发生在八十年代初期，计分方式还没有改变以前。在那个时候，无局时，被加倍的定约宕4墩只输700分。《桥牌世界》上有一篇文章甚至表示，计分方式改变的理由之一是惩罚我在局况有利的情况下大胆地跳叫！

“七张大钞”拉利说：“有什么了不起，我见过你赢更多的时候。”

“不，拉利，那是特大额钞票。”

我是在打冠军赛，同伴是我的学生。我拿到一手牌，点数不多，但牌型很好。

\* 编者按：通常指每张一百元的大钞。

双方都有局，我是南家，手上的牌如下：

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

西	北	东	南
2 ♣	—	2 ♠	??

2♣开叫表明是强牌，而且是虚拟叫法，与梅花无关。2♠是积极应叫，表示有5张黑桃和8个大牌点。听来敌方要打满贯了，我想到两点：

1. 敌方一定会再叫牌。2♣的叫牌人还没有说他的牌型分配情况，我要尽量增加他叫出牌型的困难。
2. 我要建议同伴作出牺牲叫牌。如果敌方可以打成大满贯，我有活动余地。

当然，要紧的是，我们要打我方最好的花色。我如何一边跳叫一边告诉同伴我的两套花色呢？有了，使用麦克扣叫。

有两门长套的最流行约定叫牌法是麦克扣叫。如果右敌方开叫1♣或1♦，扣叫他的低花，就表示有两门5张高花。如果敌方开叫一门高花，扣叫表示有未叫的一门高花和一门低花。就这么简单。

我扣叫应叫人的黑桃，以为同伴会理解，我手上有两套长牌，红心和一门低花。如果同伴想知道是哪门低花，只要叫无将，就可以迫使我表明清楚。

可是，我对扣叫3♣并不感到满意。谁也没有我那

么喜欢跳叫，我干脆叫 4♠！我当然不是表示有黑桃；我的右敌已经表示他既有点数又有黑桃长度了。

我的同伴是有经验的牌手，我希望他懂我的意思。这样做没有风险，即使同伴让我打黑桃，我也可从对方的加倍中逃走。当然，他们非加倍不可；让我打不加倍的定约，即使他们 13 墩全拿，也无法弥补失去的满贯。

我的左手敌方看了我一眼，好像是说“我们不兴这样叫牌”，然后叫 4NT。他的同伴应叫 5♦，他继续叫 6♦，亮出了他的花色套牌。他本可以叫 5NT 的，那就会表示：

1. 他所有的 A；
2. 请同伴说明有几张 K；
3. 如果有更多赢张的话请同伴叫大满贯。（许多牌手不知道这一点。）让我看看，首攻哪一张？且慢，叫牌还未完毕呢。令我十分震惊的是，同伴叫了 6♠。我不知道他以为我会有几张黑桃，他自己有 5 张，而左敌已经表示至少有 5 张。

东家（右敌）加倍，该撤退了。再加倍对有些人是求救信号（SOS）；西家开叫 2♣，东家表示过有黑桃之后，我怎么能打再加倍的 6♠呢？我不要冒险打那个定约；说到底，如果同伴认为我有黑桃（看来他是那样想的），他会 Pass 的。

我不愿强调我的梅花，叫了 6NT；同伴必然知道那不是我要打的定约！马迪，你又忘了，对只值五毛钱的同伴，不能有一块钱的叫法。我的 6NT 也被加倍了。现在很明显的我该叫 7♣（只输 4 墩）。

真遗憾，我希望有更大的灵活性，于是采取了一种最不切实际的，最莫名其妙的，牺牲最大的（有人也许会加上最愚蠢的）行动。我叫再加倍，向同伴求救。大

家都 Pass。这下该我自作自受了。我自问道：“为什么总想叫得细腻些呢？笨蛋！越简单越好！这就是令人难忘的叫牌过程：

西	北	东	南 (马迪)
2♣	—	2♠	4♠
4 NT	—	5♦	—
6♦	6♠	×	6 NT
×	—	—	×
—	—	—	×

现在让我们看看绝对不会被重复的结果：

北	东	南 (马迪)	西
♠ 9 7 5 4 2	♠ K Q 10 8 6	♠ J	♠ A 3
♥ K 5	♥ J 9 2	♥ Q 10 8 7 4 3	♥ A 6
♦ 9 3 2	♦ 10 7 6	♦ —	♦ A K Q J 8 5 4
♣ Q 10 8	♣ A 3	♣ 9 7 6 5 4 2	♣ K J
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">                     6NT 再加倍 首攻 ♦ A                 </div>			

结束这段故事之前，再回想一下那惨不忍睹的叫牌过程：

西	北	东	南 (马迪)
2 ♣	—	2 ♠	4 ♠
4 NT	—	5 ◇	—
6 ◇	6 ♠	×	6 NT
×	—	—	×
—	—	—	—

注意有 AK 的时候首攻 A。这是我推荐的现代约定打法。

没有什么好打的；敌方有资格拿 15 墩牌。我立即投降，输 12 墩！尽管算分时还有困难，我们最后同意数字很吉利，7000 整。

手上的牌换了又换。谁也不能全赢。但是这副牌，我输的分数比我花钱为两个孩子做牙齿矫正型的数目还大，使我永远无法忘记。

## 扣叫，不比炸药更危险

地板之路布满了精彩的叫牌约定。

无名氏

对一个一心想打好桥牌的人来说，打牌课是最妙的学习机会。对面的同伴是专家时，有以下三点好处：

1. 实际经验本身就有意思。谁不愿意同伴的技术高自己一筹？
2. 所有你的桥牌问题这下有机会立即得到正确的

答案。

3. 对自己的牌艺可以得到客观的评价。

不幸的是，有的牌手以为同专家一起打牌保证成功。其实不然。往往是专家只能坐在那里，眼睁睁地看着学生从错误中吸取教训。

牌手们难以理解的一个概念是扣叫。最近我差点介入了另一次扣叫的灾难之中。（又是我吗？）但是，这一次，命运向我们微笑了，一个敌方帮了我们一点忙。

让我从同伴的观点说明这手牌。我们为有局方，她手上的牌是：

♠ K 10 8 7  
♥ A 9 7 4 3  
♦ —  
♣ 8 6 5 4

她听到叫 1NT—P—2◇（请注意\*）。克莉斯丁（不是本名）没理会“请注意”。她只知道手上有两套高花，对方叫牌了。她急着向老师显本事，让老师知道她会叫“麦克扣叫”。

再说一遍，“麦克扣叫”是重要的现代约定叫牌法。右敌开叫后，扣叫是显示手上有两门长套，至少每门 5 张。牌点是次要的，本来就是这样。这两套牌应该有一定的打牌能力，即使同伴两个花色都不配套，也不至于造成重大灾难。克莉斯丁兴奋得过了头，那管细节。她知道如果右敌叫 1◇，她就可以叫 2◇表示有两门高花；因此，用 3◇来扣叫 2◇，会有什么错呢？不过这个叫牌过程中的 2◇并不表示有方块。实际上，它代表有红

\* 叫牌中使用约定叫时对被方的提醒。

心套。这是雅各贝转移叫，另一种流行的约定叫牌法。但克莉斯丁自己不知道，她的3♦不是扣叫。扣叫只是扣对方表示有长度的花色，她只是用方块作自然争叫。

我要借此机会指出，在这种情形下，“麦克扣叫”还是用得上。如果克莉斯丁手上是黑桃和一门低花，她可以扣叫2♥，叫敌方应叫人表示有的套牌。3♦被叫无将的人加倍了，跟着两人Pass。我们再看叫牌过程：

开叫人	马迪	应叫人	克莉斯丁
1 NT	—	2♦*	3♦
×	—	—	???

克莉斯丁扣叫以后，我没叫一门高花，令她很奇怪。所幸她知道，叫牌还没有结束。她当然不要打缺门，于是她叫了3♥。

北 (克莉斯丁)

♠ K 10 8 7  
♥ A 9 7 4 3  
♦ —  
♣ 8 6 5 4

西  
♠ 9 6  
♥ Q J 8 5 2  
♦ K Q J  
♣ Q 10 9

3♣加倍  
首攻♦K

东  
♠ A Q 4  
♥ K 10 6  
♦ A 9 8 4 2  
♣ K 3

南 (马迪)

♠ J 5 3 2  
♥ —  
♦ 10 7 6 5 3  
♣ A J 7 2

• 雅各贝转移叫，表示至少有5张红心。

西	北	东	南 (马迪)
2♦*	3♦!	1 NT	—
—	3♥	×**	—
—	—	×***	3♠
—	—	×****	—

\* “请注意！”但克莉斯丁没有理会。

\*\* 你在隔壁就可听到他加倍。

\*\*\* 你在另一州就可听到他加倍。

\*\*\*\* 即使牌桌上也几乎听不到他加倍。

我奇怪东家会对克莉斯丁的3♦加倍。但我没有大吃一惊，因为我什么也见过了，什么也听过了。克莉斯丁叫3♥以后，显然她在设法表示她的高花了，于是我退而叫了3♠。我满怀希望；4张将牌，1张A，缺一门，同伴在有局的情况下能在3阶扣叫，问题不大。东家对3♠加倍，却得意不起来，但西家还是按规矩Pass了。

“谢谢你，同伴。你的牌很有意思。”

加倍后的3♠是这样打的。

第一墩：用明手的♠7将吃首攻的♦K。

第二墩：出♣4，手上出A。

第三墩：用明手的♠8将吃♦5。

第四墩：打♥A垫♣2。

第五墩：用手上的♠2将吃♥3。

第六墩：用明手的♠10将吃♦6。

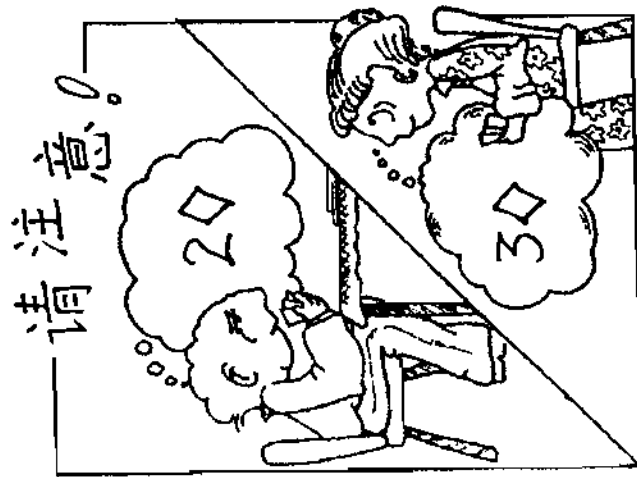
第七墩：用手上的♠3将吃♥4。

第八墩：出◇7，明手用♣K将吃。

第九墩：从明手出◇7，东家终于有机会介入了。他用♣A控制上下将吃的局面。南家的♣J5可以稳拿第九墩牌。

在复式记分法中得了730分，当然对我们非常有利。东家怪西家没出将牌，这当然是正确的。（分析正确，态度差劲。）

一点也不奇怪，克莉斯丁作了最后的评语：“你教的不错，马迪，麦克扣叫是非常妙的约定叫。”



## 第7章

### 谁来加倍？

#### 马迪起死回生（拉利·柯恩的故事）

对一个打桥牌的人的真正考验不是他有没有牌事不陷入败局，而是他能够转败为胜。

阿尔夫莱德·森倍，有名的桥牌专栏作家

同马迪·柏根面对面打桥牌已经十年多了，有许多难以忘记的时刻。我们有上（七次国家冠军）有下（两次在争取世界冠军赛代表资格的决赛中令人心碎的失败），我们也曾介入争论（有的涉及历史性的委员会裁定）和吓人的事件（正在打牌时我们队友的太太被绑架了）。

马迪的侵略性叫牌风格通常是成功的，偶尔我也不得不在记分卡上写下：输1100分。如果发现我方将牌配套，马迪喜欢跳叫。1986年在亚特兰大举行的国家冠军赛中，我们拿到一手牌，马迪跳叫了，我已准备大输特输。难忘的故事如下：

在有名的蓝带双人赛决赛中，双方都有局，我手上的牌是：

♠ J 9 7 3  
♥ Q 8 2  
♦ —  
♣ K Q 9 8 7 3

因为我们在比赛中领先，我们桌子旁边挤满了观战的人，马迪开叫 1♦，跟着是逼叫性加倍。

如果没有加倍，我会叫 1♠ 的，我不能叫 2♣，因为牌力不足。不过，对方既已加倍，二盖一应叫就不再需要 10 点了。实际上，许多牌手都把这种应叫看作是不逼叫的。

我没有叫我的黑桃，我决定亮出我最长的牌，于是我应叫 2♣。马迪提请注意。（在复式桥赛中，同伴提请注意虚拟的叫法，让敌方知道这个叫法不是自然的，容许他们询问叫法的含义）。且慢，提请注意什么？我立刻知道大难临头了。这是一个新约定（是马迪的另一杰作），在这种叫牌方式中，2♣ 不表示有梅花。敌方问马迪我的叫牌是什么意思。

现在我记起了我们的协议。在我们开叫 1♦，1♥，或 1♠ 被加倍后，应叫人的 2♣ 叫牌是虚拟的。这个叫法与梅花无关，但保证有能力将开叫人的花色加叫至 2 阶水平。被加倍后立即叫 2♦ 表示牌力软弱，只有 6-7 点。我的 2♣ 应叫按理表示有方块支持，并有 8-10 点。

8 点我是有的，可是对于我的“方块支持”，你可能有不同的看法。马迪把我的叫法解释给对方听，我也只能听着。（如果你忘了叫牌的含义，你是不能改正的）。

我的左敌 Pass 了我的 2♣ 叫品，马迪开始在想。“天灵灵，地灵灵，千万别叫太高了，”我在默祷地祷告，但我知道希望不大。正如我在前面说过的，一旦马迪找到配套，他就爱叫牌。我的 2♣ 应显示有 4 张方块，

我可以看到大难临头了。“跳级叫\*。”马迪说。

只不过 1 秒钟，对我却像永恒。不管马迪怎样跳，一定是大难一场。“5♦！”他跳级完毕。

“加倍，”右敌说。

我往哪里跑？最好钻到桌子底下。我不动声色地 Pass 了，摊下牌后，我就立即告退，请一个观战的人替我出牌。我没有虐待狂，我没有理由眼睁睁地看着马迪受罪。“我想喝点什么。”说着我离开了牌桌。每一个人都想知道刚才我喝什么来着，可是，客气一点吧——你们没犯过错吗？几分钟以后，我回来了，牌已经打完了。我在记分卡上看到 750 正分，5♦ 被加倍，打成了！你相信奇迹吗？看看这副牌吧：

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

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

5♦ 被加倍  
首攻 ♠ A

\*“跳级叫”是复式桥赛中的一个声明，提醒左敌，你至少要跳一级叫牌。下一个牌手可以考虑 10 秒再叫牌。此时应避免利用慢 Pass 或快加倍等等来非法提供情报。

西	北	东	南
			1♦
×	2♣	—	5♦
×	—	—	—

\* 凡人岂能不犯错误。

马迪将吃首攻的黑桃，打将牌 A 和一张小将牌。西吃进，因为攻红心对他好处不大，所以他又出黑桃。马迪将吃，调光东家将牌。现在逼出♣A 已不困难，最后将♥5 垫给明手的梅花赢张。5♦ 被加倍，叫成打成。有时真是运气比人强。

## 没有时间备餐了——叫外卖吧\*

当你叫牌有难题时，设法尽量保持灵活性。当你要有灵活性，考虑叫逼叫性加倍。当你叫这种加倍时，容许多同伴协助你作出决定。当你不知如何是好时，你的同伴也许知道怎么办。

别死心眼，以为在高级别叫的加倍都是惩罚性的。事实上，在决定加倍的性质时，级别是次要的。一个很好的衡量方式是：当同伴还没有叫过牌时，大多数加倍都是逼叫性的。

东家两门强牌，在开叫 1♥ 之后，他想接着显示出他的方块，还有比这更明显的吗？

有时出乎意料的发展逼着你改变战略。

\* 注：外卖和逼叫性加倍是同一个英文单词。

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

3♣ 加倍  
首攻♥7

西	北	东	南
—	—	1♥	3♠
—	—	×	—

绝大多数坐在东家的牌手都会以 4♦ 来盖叫 3♠，不会考虑其它的方式。但是，这个东家却不情愿被南家的跳叫推上 4 阶水平。东家的加倍，即使在 3 阶水平，也不是惩罚性的，并不显示有黑桃套。实际上，这个加倍否认有黑桃。东家是说，他需要西家帮忙挑选最好的定约。如果同伴应叫 4♣，东家仍然可以叫 4♦。此外，加倍给西家好几个有利的取舍，如果东家再叫是 4♦，西家就没有这么方便了。

取舍是什么呢？一个可能性是打 3NT，只要西家有黑桃挡张外加一点牌力。另外一个可能性是，加倍保留了惩罚敌方的机会。



于是机会到了。西家很高兴地 Pass 了同伴的加倍，因为他有 ♠ K 10 3 2。打防御赢 5 墩比己方做庄赢 9 或 10 墩要容易一点。3 ♠ 被加倍宕 2 墩。东家赢 4 墩，西家的将牌再赢两墩。同时，东西方是无法成局的，凭西家那手烂牌一点也不奇怪。

如果西家牌力不同，他就不会 Pass 同伴的通叫性加倍了。

西	北	东	南
—	—	1♥	3♠
???	—	×	—

灵活的通叫性加倍容许同伴妥善处理在叫牌过程中的不同牌力。在有下几手牌时，决定你怎样叫牌。

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



如果你叫的比以上更好，我一定买你的书。

## 牌型不对时叫加倍是自找麻烦

“昨天有一手牌我要请教您。”我的一个学生来上课时对我说：“我的右敌方开叫 1♥，我手上的牌是……”。等下，我写下来了，我知道你喜欢我写下来。我不知道放到哪里去了。”她说着，打开像大峡谷一样的皮包。“找到了。”

♠ 7
♥ A 6 4
♦ A K Q 4 3
♣ K J 5 4

“牌不错。”我说。

“我叫了加倍，然后……”

“且慢，丹燕，有单张黑桃，你怎能对 1♥叫加倍？”

“我有 17 点，我在叫‘大号加倍’！”

“丹燕，争叫并不代表没有好牌。你本来可以用 2♦争叫的。”

“真的！那不是我的问题。让我告诉你随后发生了什么。一场灾难！”

“行了，我想我们有必要谈谈技术性加倍了。”

“先别，马迪，我要说下去。我的敌方跳叫 4♥，我的同伴叫了 4♠。”

“你的同伴叫黑桃了，”我说，“真令人意外。”

“慢一点，现在该怎么办？”

“我不知道，你叫5♦了吗？”

“当然，但我同伴认为是扣叫，他叫了5♠！你能相信吗？”

“我已学着什么都信了，丹燕。别的学生也到了，让我们谈谈技术性加倍和争叫吧。”

我意发现另外4个学生都对1♥叫加倍。我的天，好象是传染的。他们都承认，他们学的是，牌型不平均而有17个大牌点叫加倍是正确的。哎哟！这是什么时候？

♠ 4  
♥ A Q 8 6 5  
♦ A K J  
♣ Q J 6 5

我不同意对开叫1♥加倍，有单张黑桃就不能加倍。我会Pass。

我的牌牌力太强，不能简单争叫花色。如果敌方叫1♣，有以下的牌你可以加倍。

♠ A K Q J 9  
♥ K 10  
♦ A Q 9 6  
♣ 8 5

如果你争叫1♣，同伴对你没有支持，他会Pass 1♣争叫。如果你的牌力如此之强，同伴即使有这么一点支持（如下例），你们也可以成局。

♠ 6 3 2  
♥ Q 7 4  
♦ K 10 5 3  
♣ 7 4 2

在只有两张红心的情况下，谁也不愿对1♣叫加倍。但是：

1. 你确实有黑桃，最高的花色。
2. 如果同伴因为红心太长而叫4♥，虽然你只有两张支持，但看到你这19点，他也不会生气的。

确实，先叫加倍再叫你自己的花色表示手上的牌很强。17点作这种“大号加倍”是合理的牌力，但是单凭大牌点多并不能使你任意加倍，并在后期叫你自己的花色。

技术性加倍的关键是牌型，不是大牌点。

你必须永远向前看，考虑你的行动后果。当你最不愿意同伴叫某门高花时，如果你还利用技术性加倍逼他（或恳求他）这样做，岂不太可笑了吗？

看一下下面几手牌。你怎样叫？

♠ —  
♥ A 6 5 3  
♦ A K J 7 5  
♣ A J 6 4

右敌开叫1♣。当没有叫过的一门花色是你的缺门时，别叫加倍。争叫1♦，一定会有人叫黑桃的，你会第二次叫牌机会。

♠ A Q J 6

♥ 5

♦ A 4

♣ A K Q J 7 5

右敌开叫 1♦。加倍。我希望你会欣赏你这手出色的牌。你可能凭你自己的牌就可成局，别只是简单地争叫，这样做有风险。如果你争叫 2♣，可能随便错过了成局的机会。

♠ A K 10 9 6 5

♥ 7 6

♦ 7

♣ A K Q 3

右敌开叫 1♥。加倍。你的短缺是低花对你有利，同伴不太会兴奋过头。而且黑桃是你的长套，你可以稳坐钓鱼台。尽管你只有 16 个大牌点，你的成局机会比以上第一个牌例和以下第四个牌例要好得多。

♠ A K

♥ Q

♦ A J 6 3

♣ K 9 7 6 5 4

右敌开叫 1♠。叫 2♣来争叫就可以了。把这手牌同第二个牌例相比较。这手牌叫高了，你无处可逃。如果大家都 Pass 2♣，在低级别上打这手牌，你不会后悔的。

丹燕和她的朋友不是唯一的对加倍和争叫产生误解的人。我的最好的忠告是：

除非你手上的牌势力不可挡，在未叫高花是短牌时，别叫技术性加倍。

## 消极加倍：精华约定

消极加倍也是技术性的，它在复式桥牌比赛中，是最重要的叫牌约定。全世界都应该深深地感谢它的发明人兼理论家艾尔鲁斯。假定你有这手牌：

♠ 6 4

♥ A Q J 6

♦ 7 5 3

♣ J 10 4 3

你的同伴开叫 1♦，你正要叫 1♥，你的右敌却争叫 1♠。现在怎样叫？

1. 你能 Pass 吗？那岂不太没有信心了。同伴一旦开牌，总希望有行动。如果你能亮出红心，岂不甚妙，也许你们已经有红心配套呢。

2. 你能叫 1NT 吗？不行，你的黑桃没有挡张，而那正是敌方的花色。

3. 你能叫 2♣ 吗？不行，你至少需要有 10 个大牌点，才能在 2 阶水平叫新花色。

4. 你能叫 2♦ 吗？不行，你不能以 3 张来支持同伴开叫的低花。

5. 你能叫 2♥ 吗？不行，应叫人要符合 5 加 10 的要求（5 张以上套牌，10 个大牌点），才能在 2 阶水平叫高花。

如果这个问题让你困扰，那么牌力稍好时如何。也许你有：

♠ 7 5 4 2			
♥ A 7 6 3			
♦ Q 4 3			
♣ A Q			
左敌	同伴	右敌	你
	1♦	1♣	???

你的牌力使你有权在2阶水平叫牌，但你没有套牌可叫。  
也有这种可能性：

♠ 6 3			
♥ A K J 10 5			
♦ 7 5 4			
♣ 9 8 3			
左敌	同伴	右敌	你
	1♦	1♣	???

又一次没有好答案。令人遗憾但却不可避免的实情是，标准叫牌法有时不足以应付各种情况。你需要一种容易的和经济的方式在黑桃争叫以后显示你有红心。  
解决办法是对加倍再下定义，别为惩罚敌方而浪费加倍，那太笨了。

同伴开叫以后右敌争叫黑桃，你难得有列一手牌：

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

因此，将对争叫的加倍定义为一种逼叫性加倍。它保证有足够的高花，有足够竞争的点数（至少6至7点）。因为开叫高花要有5张，应叫人必需领先寻找未叫高花理想的4-4配套。

应叫人在同伴开叫，右敌用一个花色争叫后的加倍，是技术性的，它不是惩罚性加倍。

考虑到这一点以后，你还要照顾到下列情况：

1. 消极加倍表示有什么牌？  
消极加倍表示有叫过的高花，而不是低花。在以下叫牌过程中：

开叫人	争叫人	应叫人
一门低花	一门高花	×

应叫人显示有叫过的高花，但未必有没叫过的低花。以下是这种约定叫的几个基本适用情况。

开叫人    右敌    应叫人 消极加倍具备的条件

1♣	1♦	两门高花，至少4-4。
1♣/1♦	1♥	4张黑桃。有5张叫1♣。

1♣/1◇ 1♣

4 张或更多红心。应叫人也可能有 5 张或 6 张红心以及 6-9 个大牌点。

1♥ 1♣

通常是两门低花，因为没有未叫过的高花。应叫人也可能有一门低花，牌力不高。

1◇ 2♣

至少有一门高花。你已经在 2 阶水平，叫任何新花色都表示有 5 张和 10 个大牌点。

## 2. 消极加倍表示有多少牌力？

这要看你在哪个阶次水平。在 1 阶水平表示有 6 或 7 点，类似右敌不会争叫你要应牌的情况。在 2 阶水平时，最好有 8 点。一旦到达 3 阶水平，通常需要 10 点以上。记住，你是在迫使同伴叫牌，他也许只有开牌的最高限。反过来说，消极加倍没有上限。

## 3. 如果右敌跳叫，还算消极加倍吗？

算的，敌方跳争叫以后，你仍应使用消极加倍。多高？我建议直到 3♣叫品。

## 4. 在消极加倍后开叫人如何再叫？

可以像敌方 Pass 以后的叫法。“1◇-1♣-加倍”的叫牌过程类似于“1◇-P-1♥”，开叫人可以一样再叫。在“1◇（你）-1♣-加倍（消极）-P”之后，如果你手上的牌如下，你怎么办？

♠ A J 6  
♥ A 8  
◇ K J 7 5 4  
♣ 10 6 5  
1 NT

♠ 7 6  
♥ A 9 8 6  
◇ J 8 7 6 5  
♣ A K

2♥ 2 NT

如果应叫人手上有右敌的牌和实力怎么办？

注意东家和西家的行动：

北  
♠ Q J 4 2  
♥ J  
◇ 8 5 4  
♣ Q 9 7 4 3

西  
♠ 5 3  
♥ K Q 10 8 6 2  
◇ K J 9  
♣ 6 2

东  
♠ A K 10 9 8  
♥ 3  
◇ Q 7 3 2  
♣ K J 8

南  
♠ 7 6  
♥ A 9 7 5 4  
◇ A 10 6  
♣ A 10 5



西	北	东	南
—	—	1♠	2♥
—	—	×	—

当西家从 2♥ 的叫牌中镇定下来后，他很高兴地 Pass 了这个不太明智的争叫。北家也 Pass。东家不愿就这么让对方打 2♥，于是他叫加倍。对的，在同伴没叫牌时，开叫人是可以叫逼叫性加倍的。敌方的套牌如果正是你的短牌，开叫人可以设法再次开叫，即使牌力有限也行。

东家的加倍结束了叫牌过程。南家和北家当然不开心，西家却享受到柏根的独门绝活（在牌桌上大乐）。2♥ 被加倍的定约大概要宕 3 至 4 墩，尽管这副牌实际上没有打。因为西家把他手上的将牌给庄家看了（他确实这样做了），南家一怒把牌丢到地上走了！

对于那些对消极加倍还不熟悉，或依然消极的人，我肯定它对你们的叫牌和结果都会有巨大的贡献。

## 第 8 章 加倍以后

### 试探生机

你有这样一手牌：

♠ K J 7 5  
♥ A Q 7 4  
♦ J 3  
♣ K J 6

左敌	同伴	右敌	你
—	1♥	1♦	×
—	1♥	—	???

我希望你们暂时忍住你们的好奇心。尽管答案就在本文的末尾，我建议你们读完本文，你就知道所以有此答案的理由。

回到我们这手牌。此处的关键是同伴叫牌所显示的牌力。不知有多少有经验的牌手认为同伴的应叫只是表明他所选的花色，这点真令我惊异。

对于第三家不叫以后如何应叫同伴的技术性加倍，这里有一个简单有效的方法。

是我发明的吗？绝对不是！第一流的牌手都用合乎逻辑的方法。

同伴技术性加倍以后  
(套牌应叫)  
不跳叫=0-8点  
跳叫=9-11点  
扣叫=12点或更多  
以上所有牌力都包括牌型点在内

你可能对9-11点就跳叫新花色感到奇怪，对于应叫技术性加倍的跳叫，不要把它看作同伴开叫后的跳叫新花色。因为你是被迫叫牌的，即使没有牌也得叫，所以你必须用跳叫来向同伴表示不是“光棍”一条。

大多数打桥牌的人，都过分依靠算牌点。但令人奇怪的是，他们在这个节骨眼上却不设法澄清他们的点数。

左敌	同伴	右敌	你
1◇	×	—	???
♠ 10 4	♠ Q 9 3		
♥ 9 8 6 3	♥ K J 10 9 3		
◇ 9 7 6 2	◇ 7 6 2		
♣ 7 5 3	♣ 5 2		

有这两手牌都叫1♥。如果是右边这手牌，必要时可以竟叫到2♥。



♠ 9 4  
♥ K J 10 8  
◇ 7 5 4 2  
♣ A Q 9

跳叫2♥，邀请叫。同伴如果是最低条件的加倍，他会Pass。4张的套牌可以跳叫吗？绝对的。同伴已经承诺对未叫的花色有支援，特别是高花。

♠ Q 2  
♥ K 8 3 2  
◇ A 10 7 2  
♣ A 9 2

扣叫2◇。如果同伴有4张红心，你们就要打4♥；否则你们会打3NT。扣叫并不通叫成局，但有这么一手好牌，你们必须叫成局。

什么时候你会应叫1NT？机会不多。同伴的加倍请你选择一门未叫的牌。但是，有5-10点，没有高花，对敌方叫过的牌有很好的挡张，何乐不为。

左敌	同伴	右敌	你
1◇	×	—	???
♠ Q 3 2	♠ A 6		
♥ J 5	♥ 9 6 2		
◇ K J 9 4	◇ A 9 7 4 2		
♣ 9 7 4 2	♣ 9 4 2		

应叫1NT。绝对不要Pass。



如果没有牌力，就不能叫无将。

♠ Q 10 9 7  
♥ 6 4  
♦ 7 6 4  
♣ 9 7 4 3

左敌	同伴	右敌	你
1♠	×	—	???

应叫 2♣。如果你应叫 1NT，同伴的牌力有些强度的话，你们可能叫到 3NT 定约而遭到加倍。

在同伴对敌方的阻击性开叫加倍以后，如果你有下两手牌，你怎么叫？

♠ A Q 7 5 4  
♥ K 10 4  
♦ 7 4  
♣ 8 5 3

左敌	同伴	右敌	你
3♣	×	—	???

跳叫 4♣。

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

左敌	同伴	右敌	你
3♣	×	—	???

跳叫 5♣。你很走运，有 6 张梅花套牌和 3 张有用的牌张。如果你手上的牌是：

♠ × ×  
♥ × × ×  
♦ × × × ×  
♣ × × × ×

你不得不叫 4♣。

当你被迫叫牌的时候，谁也不会对你履行义务而感动。假定大牌的分配是有天意的：

1. 每一个打牌的人开始桥牌生涯的时候，好牌定量分配都是一样的。
2. 每一个人以这些牌力来投资的经过都有记录。
3. 对那些善于利用其资产的人，好牌会接踵而来。对于那些糟蹋好牌，不知惜福不懂好歹的人……去他的！罚他们——辈子拿小牌（没有比 9 大的牌），直到他们悔改。

## 对本章开始处问题的答案

♠ K J 7 5  
♥ A Q 7 4  
♦ J 3  
♣ K J 6

左敌	同伴	右敌	你
		1♦	×



— 1♥ — ???

你知道同伴有 0-8 点，这手牌没有什么前途。不仅你不该跳叫，你什么都不该叫。Pass，希望同伴会拿到 7 墩牌。如果他手上的牌其烂无比，你们已经叫得太高了。

### 再加倍后的目的是痛宰对方

惩罚性加倍是桥牌不可分割的一部分，没有这种加倍，就没有办法防止那些无法无天的人，在无法无天地叫下去。

无名氏

在同伴的开叫被加倍以后，你的再加倍表示至少有 10 点。很多牌手没有领会到这个再加倍的含义。此时你们的牌力大于对方，但对方却参与了叫牌。他们还没有找到配套，也许他们根本没有配套，即使能够找到配套，也许没有打成所选定约的牌力。

开牌一方再加倍后要做什么呢？要想办法痛宰！普通牌手只考虑自己的牌，有经验的选手却喜欢在对方出格的时候痛宰他们。

痛宰式惩罚性加倍的架式已经摆下了。开叫人如果有 4 张将牌，就可以作此考虑。叫到 2 阶水平，有 3 张好将牌他也可以这样干。再加倍人有单张时，可以推翻这个提议。但是，他会很高兴地同开叫人合作让对方缴纳昂贵的学费。

如果不能加倍，只有在开叫人具备一些牌力时，才

继续叫下去。在非常勉强的情况下，他才会不叫，让同伴作决定，希望同伴能加倍。再加倍人如果有足够的将牌，他会很乐意地这么做，否则他会叫牌。

如果他们有配套，你们也有。一旦你们断定牌势于你们有利，对方叫牌结束的时候，正是你们决定宰（代替惩罚性加倍的桥牌俗话）他们的时候。

举例来说，你是南家，发牌后拿起这样一手牌：

				♠ A Q 7 5 4
				♥ 7 6
				♦ A J 5 3
				♣ J 6
西	北	东	南	
		—	1♠	
×	×	×	2♣	???

不要叫 2♦。急什么？也许同伴可以对 2♣ 叫加倍。你不叫，给他一个机会。

在以下叫牌过程中，开叫人应该叫牌吗？如果手上的牌宜或不宜守的话，就应该再叫牌。

				♠ K Q J 9 7 6
				♥ K Q 10
				♦ 6 5 3 2
				♣ —
西	北	东	南	
		—	1♠	
×	×	×	2♣	???

有这么一手牌你要再叫 2♠。允许对方打一个花色定约而你却没有将牌，这是很糟糕的事。

♠ Q 8 7 5 4  
♥ 5 4  
♦ A K Q J 7  
♣ 8

这手牌，显然你要叫 2♦，现在你有一个套牌，你要尽快显示出来。

注意东家和西家是如何处理这手牌的：

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

西	北	东	南
1♠	×	×	2♦
×	—	—	—

西家很高兴地对 2♦叫加倍，因为他有 4 张将牌，3 个赢张（♠ A 和 ♥ A K），还有梅花单张。有人也许对

西家方块的质量表示疑问，但是，记住，牌的长度比牌力更重要。

西家首攻 ♥ A，然后换出单张梅花。守方轻易地拿到 8 墩牌；A 和 K 就是 6 墩，再加上将吃两墩梅花，庄家宕 3 墩，被加倍而且是有局方足足 800 分。值得指出的是，东家和西家没有局，凭他们的 23 个大牌点而且并不配套，不可能有惊人杰作。如果西家没有叫加倍，他们将是负分。东家会叫 2NT，就打个定约，肯定拿不到 8 墩。因此，最好的攻势往往是良好的守势。



“你知道吗？”

（摘自《技术性加倍全书》，麦可·劳伦斯著）

下面这几句话都指的是同一个有名的约定叫。你能指出是哪一个约定叫吗？

1. 是今天使用的最老的约定叫；
  2. 是最容易误解的；
  3. 牌力没有上限的；
  4. 最常使用的；
  5. 不是一种实质叫牌；
  6. 同伴就是一手“白板”牌也必须应叫。
- 有名的约定叫是什么呢？正是技术性加倍。

我怎么支持您呢？让我算一下支持方式

“点数，去它的！凭实力来支持。”

马迪·帕根

你知道“1♥-加倍-3♥”是什么意思吗？每一个人都同意，这种叫牌表示良好的将牌支持。但是，许多牌手认为应叫人是在邀请成局，3♥表示有限（邀请）加叫，有10—12点。不，这不对！

你第一次学技术性加倍时，老师曾经教你，只要有10点以上，你必须再加倍。

- ♠ A 2
- ♥ 8 6 4
- ♦ K 7 5 4
- ♣ K 8 6 3

- ♠ A 8 5 3 2
- ♥ K J 4
- ♦ Q 3
- ♣ 10 8 5

同伴开叫1♥被加倍以后，有这两手牌，你叫3♥是不正确的。正确的行动是再加倍，然后再支持红心。

在被加倍以后，应叫人的跳叫显示有4张将牌支持，牌力低于（通常相当低）有限加叫。这种弱牌跳叫是根据总墩数规则。同伴开叫1♥，因此你知道他有5张红心。当你有4张，你与同伴共有9张（或更多）。根据规则，如果你有9张配合，一定设法竞叫到3阶水平。你能接受吗？相信我。规则比世界上任何牌手都聪明。

当叫牌开始是“1♥-加倍”时，有以下的牌你才

跳叫3♥：

- ♠ 6 4
- ♥ K 10 8 4
- ♦ 8 7 6 3 2
- ♣ 5 3

叫3♥是弱牌跳叫。为什么要弱牌跳叫？你不愿敌方轻易找到他们的配套。如果你现在不叫，敌方就会从容地找到理想的定约，而你是无法防御的。除非红心是将牌，否则你的牌一文不值。

- ♠ 2
- ♥ 10 8 6 5 3
- ♦ A 6 4 2
- ♣ 9 5 4

有这手牌，别叫3♥。你有5张将牌，你和同伴一共有10张。叫4♥。

有局时也该这样叫吗？只要你想赢牌，当然应该这样做。

当同伴开叫低花时，弱牌跳叫的概念也管用。牌力弱但有同伴的低花5张，也可跳叫。是的，如果同伴开叫1♣或1♦，5张支持就够了，他可能有4张。

- ♠ 5 4
- ♥ 7 6
- ♦ 9 7 5 4
- ♣ K Q 9 6 5

- ♠ 6
- ♥ 9 6
- ♦ 10 8 5 4 3
- ♣ Q J 10 8 7

右敌对同伴的1♣加倍，这两手牌你都叫3♣。

♠ A 4  
 ♥ 8 7 6  
 ♦ J 9 6 5 4  
 ♣ 7 5 4

♠ 4  
 ♥ 9 6 2  
 ♦ K 8 6 4 3  
 ♣ 9 6 4 2

右敌对同伴的1♦加倍，这两手牌你都叫3♦。

无足奇怪的是，右敌叫技术性加倍以后，弱牌跳叫发生的次数较多。根据右敌的加倍，他已经宣布他短缺开叫人的花色，如果你有长度，叫到规则允许的高度。

用这种弱牌跳叫向同伴表示支持是很重要的。也值得注意你的叫牌对左敌发生的作用。你已经剥夺了他在两个级别上叫牌的机会，为了显示牌力和寻找配合，也许他正需要这个机会。

现在你知道如何处理对同伴有支持却是一手弱牌的情况。有时你会拿到一手牌，有支持而又是好牌。

♠ A 8 5  
 ♥ J 10 5 4  
 ♦ Q 3  
 ♣ K 10 8 5

同伴开叫1♥，右敌加倍。你怎么办？

也许你会再加倍。这会告诉同伴你的牌力，但他肯定不知道你对他有良好支持。你当然愿意在一次叫牌中把这一点也说出来。

好消息，有办法了。这是《纽约时报》桥牌编辑艾伦·楚斯珂的礼物。既然再加倍表示有10个大牌点以上，艾伦认为应叫人用跳叫2NT表示13-15大牌点是多此一举的。因此，他将这个叫品重新下了一个定义：10点以上，以及4张将牌支持。这是约定叫。

注意：2NT约定叫是怎样操作的。同伴开叫1♠，右敌加倍：

♠ A J 10 5  
 ♥ K 7  
 ♦ J 9 7 6 4  
 ♣ 10 7

叫2NT。这是一个典型的有限加叫牌。别担心你打不成3♠。敌方一定可以轻松愉快地打成3♣或3♥（规则是这么说的）。叫2♠或3♠你们的牌力过强了。

同伴开叫1♣，右敌加倍：

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

叫2NT。低花开牌也可以用这种约定叫。在3阶水平加叫时要有5张（总墩数规则）。

现在你已经装备齐全，同伴开牌你就可以提供支持。弱牌跳叫、总墩数规则、约定性2NT，装满了你的叫牌火药库。你会好好地教训敢对你叫加倍的人！

## 第9章 竞争叫牌——有点像四人拳击赛

### 争叫：有配合就叫牌

“在桥牌桌上输分最多的是坏的和没有理由的争叫。”

海仑·索柏·斯密斯

竞争叫牌时最重要的工具是争叫。令人遗憾的是，围绕这个题目的混乱也相当大。

争叫的目的是告诉同伴你有一套长牌，牌力也不错。争叫能让你方加入竞争叫牌，向同伴提议首攻哪门花色，减轻敌方的叫牌空间。

请注意，我只字未提大牌点。这是故意的。在许多情况下，牌点是次要的，牌点不是争叫的基础。在对方开叫1♣后，有下面两手牌，你都应该争叫1♥：

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

争叫既不许诺也不否认有开牌点。如果这还使你搞

不清大牌点的概念，那就没有办法了。

让我们讨论一下几个基本问题：

1. 如果你的大牌点在争叫中不是关键因素，什么才是呢？

#### a. 阶次

在1阶水平，什么情况都有，特别在无局时。在这个阶次叫牌是安全的，即使你叫错了定约，别人也会来救你。

在2阶水平争叫的要求就有重大的不同；牌点仍然不是那么重要。在这个阶次每一个人都叫牌都困难得多。你的花色应该是有打牌赢墩的，因为很可能你的叫品就是最后定约，甚至有可能被加倍。

#### b. 套牌质量

你的套牌的牌力往往是关键的。在2阶水平或更高阶次争叫时尤其如此。只有在1阶水平争叫时，才可以不那么关心套牌的牌力。关于争叫的套牌长度和质量有如下指导原则：

套牌长度	1 阶水平争叫
5 张	套牌上至少有两大牌，或整手牌力很强。
6 张	套牌牌力可以弱一些。
套牌长度	2 阶水平争叫
5 张	中等牌力的套牌别叫，套牌至少要有

3 张大牌。

6 张

无局时套牌牌力可以弱些。有局时，除非整手牌力很强，否则套牌上至少要有两张大牌。

### c. 局况问题

在 1 阶水平有无局是次要的，但在较高级别，有经验的牌手对局况是很小心的。

d. 你手上有无敌方的牌

如果你手上短缺敌方的花色，叫牌大胆一点；如果敌方的花色在你手上有长度，叫牌保守一点。不论右敌开叫 1 阶还是跳叫都是如此。

竞争叫牌的关键：手上短缺敌方花色的人必须努力采取行动。

2. 让我们看一些可以接受的 1 阶水平争叫。  
你的右敌开叫 1♦：

♠ A K J 9 5  
♥ 8 6 5  
♦ 7  
♣ 8 6 5 4

叫 1♠，因为你的黑桃牌力不错，方块又是单张。

♠ A 6  
♥ 8 7 6 4 3  
♦ 8 4  
♣ A K J 9

叫 1♥。尽管红心套牌惨不忍睹，但整手牌的实力不错，在 1 阶水平一定要争叫。在 2 阶水平像这样的 5 张小牌就绝对不能争叫。

♠ K J 7 6 4  
♥ Q 7  
♦ 8 5 2  
♣ K 8 5

这手牌不上不下，只有在无局时才叫 1♠。

3. 在 2 阶水平争叫

a. 有以下三手牌，都叫 2♦来盖叫 1♠。注意，这个花色不是强就是有长度，至少有 6 张，而且最低牌力也比在 1 阶水平争叫时高一些。

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

套牌强，我喜欢那个单张。

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

有的牌手在有局时会 Pass。如果作为防守方，首攻出牌很方便，不宜错过。

♠ 9  
♥ A 9 6  
♦ Q 9 7 6 4 3  
♣ A J 5

整手牌有相当强的牌力，6张套牌较弱，关系不大。右敌的花色只有单张，不必犹豫。

b. 有以下两手牌，不管局况是否有利，在对方开叫1♥以后，不要争叫2♦。

♠ A 8 6  
♥ J 5  
♦ A J 7 5 4  
♣ A 5 4

加倍。别叫2♦，你的牌力不错。5张套牌还可以，对未叫的牌也有过得去的支持。

♠ Q 7  
♥ Q J 7 6  
♦ K 8 6 5 4  
♣ K Q

Pass。你的牌都是废品。你的红心有强度也有长度，5张方块却是老弱残兵。你可以开叫1♦的，但争叫2♦不行，争叫和开叫不一样。

c. 有这么好的牌，在对方开叫1♥之后，你应该争叫2♦：

♠ 6  
♥ A 5 3 2  
♦ A K J 7 5  
♣ A J 6

♠ A Q  
♥ 8 6  
♦ A Q 9 6 5 4  
♣ K 8 6

4. 有的牌牌力太强，不能简单争叫。这话不错，但这种情况不像许多牌手想象的那么多。如果要叫“特大号加倍”，你必需对可能跟着发生

的情况有所准备，而且认为你的简单争叫如果被Pass，你们会错过成局的机会。注意，我没有提大牌点。“遇有疑问，叫你的花色。”

这些实例会澄清对方开叫1♣而你们牌力很好的情况：

♠ 8  
♥ A K 7  
♦ A K Q 8 7 6 5  
♣ 5 4

叫1♦。有人会在低级别叫黑桃。在短缺未叫高花时，不用技术性加倍。

♠ A 7 5  
♥ K Q J 9 7 4  
♦ A K 4  
♣ 8

加倍。还会有什么问题呢？你有应变的一切手段，争叫1♥而同伴手上的牌如下时，你们就可能错过成局的机会：

♠ K 3  
♥ 6 5 2  
♦ 8 6 5 2  
♣ 9 6 4 3

5. 敌方两人都叫过牌，怎样争叫？坐在夹心饼干位置时千万要当心。之所以叫做夹心饼干争叫是因为敌方两人都叫过牌，你在中间争叫。如果你的牌好，同伴必然很弱。一副牌不可能每个人都分到好牌。

在下列叫牌过程中，你应该怎么办？

1◇-P-1♠-???

♠ A J 5 4

♥ A 7

♦ Q 9

♣ K 8 6 4 3

Pass。如果在2阶水平凭这手窝囊牌争叫，你是在自找麻烦了。

♠ 10 9 6

♥ A 7

♦ 5 3

♣ K Q J 10 5 3

叫2♣。梅花套牌值得叫。

6. 用4张套牌争叫是正确的吗？

是的，举例来说，右敌开叫1◇而你手上有：

♠ 6

♥ A K Q 10

♦ 8 7 5 4

♣ A 8 6 5

有单张黑桃不要叫加倍。任何有单张黑桃而对1◇叫加倍的人，应该下油锅，但是为什么要浪费好油呢？你这手牌不错，不情愿不叫，但有时你就是很难叫牌。所幸，有一个容易的解决办法。

如果我问世界上100位最佳牌手遇到这种情况怎么办，100位都说叫1♥（多年来他们还没有对一件事有统一的看法）。他们甚至会问：问题何在？在1阶水平，用牌力强的4张套牌争叫是例行公事。

在你使用这套新方法之前，必须考虑到同伴会以为你有5张，他有3张小牌就会支持你。争叫的4张套牌中应有3张大牌。如果有局，最好有开牌点。建议只有在没有其它合理叫牌方式时，才用4张套牌争叫。

敌方开叫1◇以后，你有以下几手牌，怎样叫？

♠ A K Q 3      ♠ A J 5  
♥ 8 7      ♥ A K 10 2  
♦ K Q 2      ♦ 6 5 3  
♣ Q 8 6 5      ♣ Q 9 8  
1NT      加倍

♠ 6 4      ♠ K Q J 9  
♥ A K 7 3      ♥ 8 6  
♦ Q J 9 6      ♦ A 10 8  
♣ 8 6 5      ♣ K 8 6 5  
Pass      1♣

你现在有十八般武艺，可以对任何开叫给予当头一棒了。

听到1NT争叫后仍然要挺直腰杆

桥牌易打不易精。同高尔夫球是一样的，难打，经常使人不得要领。高尔夫球可以立竿见影，马上知道你的行动结果，即使刚学会打球的人也知道打远球、切近球和落球需要不同的技术。在这两种游戏中，不同的情





形需要不同的策略。

但是，桥牌却是微妙得多。同伴开叫 1♦ 而你有一面一手牌。你在等敌方叫牌，你也许不知道，你完全在依靠他的行动。

♠ 7 4 3  
♥ Q 9 5 4  
♦ Q 7  
♣ K Q J 10

同伴	右敌的行动	你的应叫
1♦	Pass	1♥
1♦	加倍	再加倍
1♦	1♥	1NT
1♦	1♠	加倍 (消极)
1♦	2♣	Pass (希望同伴平衡加倍)

非常有意思。我的应叫原来是变化多端的，全看右敌怎样叫牌。谁会想到这一点？

右敌还有一种行动，你必需准备应付，这种行动是许多牌手都没有加以考虑的。

如果右敌争叫 1NT，表示有 1NT 的开牌点，而且方块至少有一个挡张，你怎么办？（无将争叫一定对方花色的挡张，受到警告以后仍无准备是愚不可及的。）我来帮你解决这个问题。同伴开牌而你只有 10 点，敌方能打成 1NT 吗？绝对不能。明手一定是牌力极弱。假定同伴有 12 个大牌点，你有 10 点，争叫者大约有 16 点。总共是 38 点，明手还能有几点？

如果你决定打防御，你方的优势是二对一。此外，你方还有首攻的优势。

♠ 7 4 2  
♥ Q 9 5 4  
♦ Q 7  
♣ K Q J 10

左敌	同伴	右敌	你
	1♦	1NT	??

唯一正确的叫法是叫惩罚性加倍。只有在敌方以花色争叫以后的加倍才是消极加倍。首攻 ♣K 使你方格外有利。

同伴开牌而右敌争叫 1NT，你要有多少牌力才能叫加倍呢？9 个大牌点就够了。你的加倍表示你认为你方的牌力大于对方。

如果应叫人只要有 9 个大牌点就叫加倍，那么应叫人的任何其它应叫都否认有牌力。这又是一个《牌型重于牌点》的实例。如果你叫新花色，那一定是值得叫的花色：说到底，同伴并没有表示有任何支持。

事实上，在 1NT 争叫后，即使跳叫也不表示有牌力。多好的主意！不需要牌点多就可以叫到高阶，只是需要你方是否有套牌配合，或有长套。

遇到下面几手牌你怎么办？

左敌	同伴	右敌	你
	1♥	1NT	???

♠ Q 9 8 7 6 4 2  
♥ 9  
♦ 8 6 5  
♣ 9 8

叫 2♠。放心好了，这不是显示好牌的逼叫。

♠ 9 7 6 5  
♥ 8  
♦ K Q 10 8 7 5  
♣ 6 5

叫 2♦。方块值得叫。有时低花可以办大事。

♠ J 7 5 4 3  
♥ A 7  
♦ 9 6 5 4  
♣ J 6

Pass。黑桃不理想。

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

叫 3♥。妙极了！总墩数规则用上了。最完美的牌跳叫。

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

加倍。敌方已经成了囊中之物。如果你们首攻♥J而你们仍然打成 1NT，我一定将这副牌吃下去。

你知道平衡叫牌的基本原则吗？

桥牌是用 52 张牌玩的牌戏。很多打桥牌的人都忽视了这句话。有的打桥牌的人往往以为就是他手上拿的 13 张牌的牌戏。

这拉斯威瑟队创始人，艾拉康恩

对以下叫牌过程你有什么想法？

西	北	东	南
2♥	—	1♥	—
			??

此时，你可能在想：“谢天谢地，对方没有叫成局，我该首攻什么牌？”

而我想的是：“对手想在低阶水平偷走了这副牌的定约。同伴一定有些实力。他们有配套，我们也一定有。我该有什么行动呢？”平衡叫牌是很难掌握的一个概念。它可以是敌方在低阶水平停止叫牌后重开叫的一种方法。如果你 Pass，叫牌过程就结束，那么你就是在平衡位置。相反的，如果你的右敌有行动，你就是在直接位置。在低阶水平叫牌的许多情况下，你千万别让对方偷走一个定约。

在“1♥-P-P-?”之后，有下面一手弱牌你应该叫 1♠：

♠ K J 10 8 6  
♥ 7  
♦ K 8 5 4  
♣ 9 5 4

为什么?

有这手牌,你当然不愿意防守 1♥。敌方只需要墩牌,

如果你 Pass,你们的将牌也少得可怜。

同伴的牌一定不错,应叫人表示不到 6 点。如果他只有 3 点,而你只有 7 个大牌点,同伴和开叫人加起来就有 30 点 (40 减 10)。即使开叫人有 16 个大牌点,同伴也有 14 点。为什么有这么好的一手牌,他没有行动呢?

同伴的右敌开叫 1♥之后,这两手牌都使他无法叫牌,非 Pass 不可。

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

你能理解同伴的问题吗?即使有好牌,有时也非常 Pass 不可。既然同伴有这种牌,你如果短缺敌方的花色,就有必要平衡叫牌。

平衡叫牌有许多好处:

1. 你的叫牌有可能迫使敌方叫得过高。
2. 与其眼睁睁地看他们打成小分定约,不如自己打一个小分定约。
3. 如果你方防守,你的叫牌可以协助同伴选择首攻牌,并使他更了解你手上的牌。
4. 当同伴牌力较强时,你可以叫成局,或使他有机会惩罚敌方。

机会惩罚敌方。

现在你知道平衡叫牌的必要性了。我们要学一些如何平衡叫牌。下面一点对你来说也许是新技术。而且,你也许不喜欢听。不过,我们应该知道:

坐在平衡位置和坐在直接位置的行动是不一样的。

## 在平衡位置争叫

即使在 2 阶水平,有 7-8 个大牌点也可以作平衡争叫。

左敌	同伴	右敌	你
1♠	—	—	???
♠ 4 3		♠ 8	
♥ K 9 4		♥ 10 7 3	
♦ A J 8 7 6 3		♦ K J 9 8 7 5	
♣ 8 5		♣ K 10 2	

叫 2♦。但在直接位置时你的牌力太弱,不宜有此行动。

既然平衡位置的叫牌牌力不多,同伴就必须小心。持有下面一手好牌时,也只能叫 2 NT 邀请:

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

在“1♠-P-P-?”之后，如果你有下面一手好牌，应该叫2♦：

♠ 4 3  
♥ 8 2  
♦ A K Q J 6  
♣ A 8 4 2

在平衡叫牌后，你很难估计成局的可能性，因为对第四家的牌力不清楚。但是，谁也没有更好的办法。这就是只要可能就开叫的许多原因之一。

### 平衡跳争叫

既然第四家牌力有限时也可以平衡叫牌，那么需要有另外的方法显示较多的牌力。跳叫表示有真实的牌力。

♠ A Q J 7 6 3  
♥ 4  
♦ 7 5 4  
♣ A 7 3

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

左敌开叫1♣，两家不叫轮到。有这两手牌都跳叫2♠。

你是否在想，我用上了弱牌跳叫，2♠应该显示一手弱牌。我也用弱牌跳叫，但只在直接位置才这样叫。

左敌	同伴	右敌	你
1Y*	—	—	???

\* Y可以是任何花色。

一旦右敌否认有6点，你又何必跳叫呢？在平衡位置，跳争叫表示手上有中等牌力——有开牌点和6张套牌。这是大家很少知道的。有时，需要跳叫到3阶水平以显示手上有以下这么强的牌力：

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

♠ 7 6  
♥ A K J 6 4 3  
♦ A K 3  
♣ 7 2

左敌开叫1♠，跟着两家 Pass。第一手牌叫3♦，第二手牌叫3♥。

### 在平衡位置叫1NT

你在第四家位置时，如果有以下两手牌，你是不愿 Pass 对方的1♥的。

♠ K 4  
♥ A J 5  
♦ K 8 7 5  
♣ J 7 4 3

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

你不能叫加倍，因为你仅有两张黑桃。两手牌都叫1NT。

平衡位置的1NT争叫不表示有开叫1NT的点数。你可以看得出来，即使你没有对方花色的挡张都可以这样叫。记住，坐在平衡位置你的情况是不一样的；机会稍纵即逝。此处你的1NT争叫表示有11-15个大牌点。如果有更多的牌力，应该先叫加倍，再叫无将。

## 在平衡位置叫 2NT

两家 Pass 以后叫 2NT 不应视为突出未叫两门低花的特殊无将。叫 2NT 的人大概需要 19-21 点。但是，牌型可以不平衡。如果同伴还有些牌力，他可以加叫。在下列叫牌过程之后：

左敌	同伴	右敌	你
1♥	—	—	??
♠ A Q J		♠ A	
♥ K Q 6		♥ A Q 6	
♦ Q 4		♦ K Q 8 5 4	
♣ A Q 9 4 3		♣ K J 6 5	

两手牌都叫 2NT。

## 在平衡位置叫加倍

平衡位置的加倍是逼叫，要求同伴叫牌。就像在平衡位置的大多数叫牌方式一样，牌力可以较低。

左敌	同伴	右敌	你
1♥	—	—	??
♠ K 8 6 5		♠ A J 9 4	
♥ 6 4		♥ 8	
♦ A 10 8 5		♦ Q 9 6 5 3	
♣ Q J 7		♣ Q 9 8	

这两手牌都加倍。在直接位置时，你的牌力就太弱了，不能有任何行动。

平衡加倍不否认手上有好牌。

♠ K Q 3 2  
♥ 8  
♦ A Q J 2  
♣ A J 8 6

左敌	同伴	右敌	你
1♥	—	—	??

加倍。有什么问题？有这样好的牌，你才开始呢。

每个认真的桥牌选手都有必要理解平衡叫的概念。下列叫牌过程，你应尽可能平衡。

左敌	同伴	右敌	你
		1Y*	—
2Y*	—	—	??

\*Y 可以是任何花色。

牌型对，我会在以下叫牌过程后平衡叫牌：

左敌	同伴	右敌	你
1NT	—	—	??
左敌	同伴	右敌	你
阻击叫	—	—	??

谁也无法一堂课就完全学会平衡叫牌。但是，如果

## 在平衡位置叫 2NT

两家 Pass 以后叫 2NT 不应视为突出未叫两门低花牌的特殊无将。叫 2NT 的人大概需要 19-21 点。但是，牌型可以不平衡。如果同伴还有些牌力，他可以加叫。在下列叫牌过程之后：

左敌	同伴	右敌	你
1♥	—	—	??
♠ A Q J		♠ A	
♥ K Q 6		♥ A Q 6	
♦ Q 4		♦ K Q 8 5 4	
♣ A Q 9 4 3		♣ K J 6 5	

两手牌都叫 2NT。

## 在平衡位置叫加倍

平衡位置的加倍是逼叫，要求同伴叫牌。就像在平衡位置的大多数叫牌方式一样，牌力可以较低。

左敌	同伴	右敌	你
1♥	—	—	??
♠ K 8 6 5		♠ A J 9 4	
♥ 6 4		♥ 8	
♦ A 10 8 5		♦ Q 9 6 5 3	
♣ Q J 7		♣ Q 9 8	

这两手牌都加倍。在直接位置时，你的牌力就太弱了，不能有任何行动。

平衡加倍不否认手上有好牌。

♠ K Q 3 2  
♥ 8  
♦ A Q J 2  
♣ A J 8 6

左敌	同伴	右敌	你
1♥	—	—	??

加倍。有什么问题？有这样好的牌，你才开始呢。

每个认真的桥牌选手都有必要理解平衡叫的概念。下列叫牌过程，你应尽可能平衡。

左敌	同伴	右敌	你
2Y*	—	1Y*	—
			??

\*Y 可以是任何花色。

牌型对，我会在以下叫牌过程后平衡叫牌：

左敌	同伴	右敌	你
INT	—	—	??
左敌	同伴	右敌	你
阻击叫	—	—	??

谁也无法一堂课就完全学会平衡叫牌。但是，如果

你有竞争叫牌的决心，愿意听人家叫牌，而且能够想像出其他桥友手上的牌，……，你会对你的结果难以置信，你也没有想到别人会对你这么尊重。你也许会听到敌方说：“（你的名字）打牌真难招架。同他/她打牌，我永远拿不到好分数。到底他/她有什么诀窍我不知道？”

其实，不过是平衡叫牌而已！



## 第 10 章

### 阻击叫既愉快又有利

#### 跳叫到 3 阶水平让敌人进退两难

你需要有什么牌力作 3 阶水平阻击性开叫呢？

1. 包括牌型点，你的牌力应该不到开牌点。下面一手牌就太强了。根据 20 规则，应开叫 1♠。

♠ A Q 8 6 5 3 2

♥ 5

♦ K J 4

♣ 6 4

2. 3 阶水平开叫应该有低于 10 个大牌点的牌力。确切点数不那么重要。

3. 花色的质量才重要。以 Q J 7 6 4 3 2，或是以 Q J 10 9 8 5 3 作阻击性开叫，可以有一墩或两墩的差别。有连接张的花色占极大优势。但是，长套如果有 A K Q 千万不要开叫 3 阶阻击。整齐的七张套牌太强了。下面一手牌应开叫 1♣。

♠ 6  
♥ 53  
♦ J72  
♣ AKQ10865

4. 局况是至关重要的，所有的阻击叫和一般争叫一样。有局时不要凭 K976432 就跳叫。但是，如果花色好就不必担心。如果你有下面一手牌而未能叫 3♥，我宁可做你的敌人而不愿做你的搭档。

♠ 5  
♥ KQJ10986  
♦ 954  
♣ 86

5. 牌型也是重要的。7-3-3-0 比 7-3-2-1 好些，后者则比 7-2-2-2 更好。

6. 在其它花色有太多大牌时，避免这种叫法。尽管我喜欢阻击性开叫，但有下面一手烂牌时，我不会开叫 3♦：

♠ KJ10  
♥ Q6  
♦ J876532  
♣ Q

7. 3 阶开叫通常表示有 7 张套牌。唯一的例外是 3♣，你可能只有 6 张梅花，因为 2♣ 不是阻击叫。有下面一手牌可以很高兴地跳叫 3♣：



♠ 9  
♥ 74  
♦ 10762  
♣ KQJ1097

8. 以上牌例适用于第一和第二家位置的开叫。坐在第三家，你要作出较大的努力来跳叫。你的左敌必然有一手好牌。你要让他不知如何是好。有下面一手牌开叫 3♣：

♠ KQJ987  
♥ —  
♦ 10986  
♣ 643

如果手上的牌如下，开叫 3♦：

♠ 2  
♥ K6  
♦ AQJ9765  
♣ J106

9. 坐在第四家，有弱牌时就没有理由跳叫了。如果你手上的牌如下，应该 Pass，拿下一副牌，换换手气。

♠ 97  
♥ KQJ8754  
♦ 75  
♣ J6

坐在第四家，只有牌力不错时才可跳开叫。三家不叫以后，有下面一手牌，开叫 3♠：





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

在第三家和第四家作阻击性叫牌的指导原则也适用于开叫弱二。第三家怎样叫都可以，第四家就不能太弱，9-12个大牌点是合理的牌力。

10. 最后但肯定不是最不重要的，要了解搭档的倾向。理解搭档是激进、保守还是走中间路线，这一点是很重要的。我认为了解搭档的倾向同记得同意的约定约一样重要。

在以下的内容中，假定双方都无局。同伴很讲道理，是走中间路线的那种人。

如果同伴开叫高花，3♠或3♥，你怎么办？这个问题比许多牌手想像的更容易解决。因为：

1. 你对同伴的牌基本上如指掌——牌力不多，有一个7张套牌。他只对打他的高花有兴趣。在实际看到他的牌之前，你几乎对他手上的牌一目了然。
  2. 除非你手上牌力特强，或有一个不可思议的套牌，否则只有两种选择。多半你 Pass；有时将同伴的高花加叫成局。
- 既然对3♥或3♠的应叫几乎是一样的，我们将用3♠进行讨论。
- 第一，让我们先解决你可能难得拿到的牌。如果同伴开叫3♠：

♠ —  
 ♥ K Q J 8 7 5 4 3  
 ♦ K Q J  
 ♣ 8 4

叫4♥。你打红心比他打黑桃可以拿到较多的牌墩。

♠ K 8 6  
 ♥ K Q 7  
 ♦ A K 8 4  
 ♣ A K 4

叫4NT。如果同伴没有A，叫5♠打退堂鼓。如果同伴有一张A，叫6NT。似乎不太可能敌方在6♠中可以有一次将吃的机会，但何必冒险？如果同伴在阻击性开叫后表示有两张A，别吓一跳，赶快冷静下来，叫7NT。

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

叫3NT。同伴不能改动，不管他手上是什么牌。如果你叫了方块，别不好意思，许多牌手都会这样做的。但是，一旦想通，3NT是轻而易举的。3NT要被击败的话，西家必须首攻黑桃（你是南），同伴没有♠A，东家必须赢第一墩，然后换出梅花。西家必须有♣A；而同伴在梅花上不能提供任何支援。这时，你必然是天下最倒霉的人。我对你的建议是：牌不要打了，雇一个保镖，详细调查背景后雇一名司机，回家去，把所有的门窗都关起来，希望明天比今天好。运气还能更坏吗？

罕见的牌讨论得太多了。同伴叫3♠，你怎么办？

♠ Q  
 ♥ A Q 6 4  
 ♦ K 5 3  
 ♣ Q J 6 4 3

你有 14 个大牌点，但这无济于事。同伴不到开牌点，因此你们不够资格成局。任何人以为如果同伴阻击性开叫后，你有开牌点就必须应叫，是应该丢掉的想法。Pass!

♠ —  
 ♥ K Q J 5  
 ♦ K Q 7 3 2  
 ♣ K Q 8 5

Pass! 许多牌手会叫 3NT，但是，如果同伴的黑桃不怎么强，你是赢不到 9 墩牌的。如果你无法到他手上，去，他的黑桃好又有什么用？记住：在无将定约中，还有很多情况比每门花色都有挡张重要。

♠ 5  
 ♥ K J 7  
 ♦ A K J 9 8 7 6  
 ♣ 9 8

还是 Pass。你的花色比同伴的好，但你能叫到哪里？你们也许已经叫得太高了。有时沉默是金。

应叫人如果能够支持同伴，而且有能力强控制局势，干脆叫成局。下面是一些实例。

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

♠ Q J  
 ♥ A 9 6 5  
 ♦ A 8 6 5  
 ♣ K Q J

这两手牌都可以将 3♠ 加叫为 4♠。只要手上的牌很强，即使对花色支持有限，你也应该替同伴叫成局。

♠ K  
 ♥ A K 7 4  
 ♦ K Q 5 3  
 ♣ A 8 5 4

如果在没有看本篇之前，我相信你可能会叫 3NT。但是，想想看，如果同伴手上的牌如下：

♠ A J 10 9 8 4 2  
 ♥ 6 2  
 ♦ 8 4  
 ♣ 9 6

你告诉我，你要打 3NT 还是 4♠？

♠ 3  
 ♥ K Q 8 5  
 ♦ A K 7 2  
 ♣ A K 3 2

还是叫 4♠。你听进去了吗？当同伴 3 阶阻击性高花开叫时，他就想打那套花色。

你也许想叫 3NT。那将是止叫，同伴应该 Pass。在我打牌的岁月中，我从来没有对 3♥ 或 3♠ 开叫的同伴应叫 3NT。这岂不是告诉你，十全十美的牌多么难以出现吗？

现在你持有这样一手牌：

- ♠ —
- ♥ A K 6 5
- ♦ A 9 7 5 3
- ♣ A K J 2

如果你对这个问题答对了，你就是同伴全班第一名。以缺门加叫也许违反你的本能，但想一想手上的牌。黑桃是将牌，同伴可以拿到 5 或 6 墩，加上你的 5 墩，可以说恰到好处。打 3NT 没有希望，因为明手的黑桃是可望而不可及的。

你也可以根据有支持就加叫的原则来为同伴的阻击性开叫壮声势。同伴开叫 3♠，右敌 Pass。你手上有：

- ♠ Q 8 5
- ♥ 6 3
- ♦ A 9 5 4
- ♣ 7 5 4 2

多数打牌的人会 Pass，你们也许连 3♠ 也打不成。但是，如果你以为敌方既缺黑桃又有 26 个大牌点会让你打 3♠，你就是在做梦了。他们稳可打成 4♥。你拿了♦A 或者外加一墩黑桃，还能有什么作为？

也许你以为你可以等敌方叫了 4♥ 以后，你再叫 4♠。如果是这样，你就太不能掌握时机了。对 3♠ Pass 会给敌方机会交换情报。此外，拖延牺牲叫会让敌方知道你有一手烂牌。

答案是一立即叫 4♠。这会一下将敌方抛在五里云雾中。他们会搞不清楚你到底是牺牲叫还是实力叫。

有方便的办法可以决定是否将 3♠ 加叫为 4♠ 吗？当然有，用总墩数规则。同伴有 7 张黑桃而你只有 3 张。你们的 10 张将牌允许你们竟叫到 4 阶水平，问题不大。

别担心大牌点。牌型重于牌点！

这种技术叫做进一步牺牲。它是最有效的牺牲，因为敌方还没有机会交换情报找到他们最好的定约以前，你的牺牲叫牌就先发制人让他们进退两难了。

你也许打牌还不如一位专家，但是如果你知道同伴有多少张将牌，用上总墩数规则你就所向无敌了。



## “减轻她胸口的负担”

(摘自《且让我告诉你一个故事》)

一对夫妇（就叫他们桥牌先生和太太）在三盘一局桥牌比赛中输得很惨。最后他们决定用作弊的办法来收复失土。

“亲爱的”桥牌先生出主意说：“如果你要我叫方块，就指你戴戒指的手指就行了。懂了吗？”

他们刚坐下来打第二副牌，桥牌太太的右敌就跳叫 3♠，阻击性开叫。桥牌太太若无其事地将手放在胸口上 Pass 了。左敌也 Pass 了。桥牌先生胸有成竹地叫 4♥。他加倍然后输了 1100 分。

当他们上车回家时，桥牌先生忍不住对太太怒吼道：“你在想什么？你没有大牌点，只有一张红心，你怎能让我叫红心？”

在吃了一惊之余，桥牌太太也叫起来了：“我的老

天！原来你是这样想的。”我是在告诉你我‘胸无一物’，‘啊！’

## 最弱的弱二开叫

处理无牌的情况往往需要急中生智的办法

无名氏

我同意这样的说法！1983年，我参加了斯平果尔德比赛。斯平果尔德赛是一项重要的比赛，赢了可以使你参加世界冠军赛。比赛快完了，我们的队还落后很多分数。

♠ 87642  
♥ J93  
♦ AK3  
♣ 104

我发牌，有局方，拿到东家这手牌。尽管如你想象，我应当若无其事地 Pass，但我却叫了牌。我有一个妙招——不能只等到有好牌时才叫。因此我开叫 2♦，在我们的叫牌体系中，代表黑桃的弱二跳叫。

别担心这个不同寻常的叫牌约定——这是个故事，不是严肃的桥牌忠告。如果你认为凭 87642 就跳叫的人，心理一定不正常，我同意你的看法。我可以说，我把牌理错了，我以为黑桃是 AK8764，但那就是睁着眼睛说瞎话了。说实在的，我是走投无路了。这个莫名其妙

• 译注：Bust 在英文中可以是心口，也可以是“胸无一物”。

妙的叫牌结果如何呢？我做梦都没想到。

北		东 (马迪)	
♠ AQ953		♠ 87642	
♥ K75		♥ J93	
♦ 972		♦ AK3	
♣ Q3		♣ 104	
西		南	
♠ —		♠ KJ10	
♥ Q642		♥ A108	
♦ J108654		♦ Q	
♣ J86		♣ AK9752	

3NT  
首攻♦J

西	北	东	南
—	—	2♦*	2NT
—	3NT	—	—

\* 开叫黑桃弱二！

如果你有南家这手牌而用 3♣争叫，我理解。但是许多高手都会叫 2NT。有敌方花色的挡张，他们没有什么可担心的。即使南家用 3♣争叫了，北家还是会很自然地叫 3NT。只要南北有黑桃挡张，红心不配套，必然叫 3NT。

你想知道南北是何人吗？他们是世界上最著名的两位桥牌选手。南家是多次国家和世界冠军巴比·沃尔夫。北家是他的长期搭档巴布·哈曼，很多人都把他们视为世界最佳搭档。

防守 3NT，我的同伴拉利·柯恩非常聪明地没有首攻黑桃（他想攻也攻不出来）。他第一张出♦J，我用K赢。南跟♦Q，令我大乐。我出♦A，然后出完所有的方块，净赢两墩。

有南北这手牌，你要打什么定约呢？正确的答案是6♣。尽管将牌分配不均，但东家的黑桃成不了气候。庄家调完将牌之后打梅花，只输一墩方块。

我开叫弱二的花色，敌方居然可以打成满贯。这必然有资格成为又一世界纪录。有的牌手喜欢收集奖杯，有的喜欢收集世界冠军，我更偏爱收集妙牌。

这个奇妙的结果帮我们赢了斯平果尔德吗？惭愧，它没有。我们的同伴在另一桌叫成6♣，输在将吃黑桃上（♦A赢了第二墩）。输这一墩使我们的赢分变得微不足道了。我们很开心，但只是开开心玩。

## 何不重温昔日的风采

拿到一手好牌，你很得意：

♠ K Q J 10 3  
♥ A Q 5  
♦ A K 7 4 3  
♣ —

你方有局。你还没来得及开叫2♣（牌力强，虚拟逼叫），同伴就开叫2♥，是弱二。你的右敌Pass，现在注意力集中在你身上。你怎么办？

同伴开叫弱二，显示有一门6张不错的花色，其它

牌力即使有也很少。通常牌力在5~10个大牌点之间。它同时清楚指明将牌的选择。

但是，阻击性开叫的关键是套牌的质量，而不是大牌点。局况也是不可忽视的问题。我们且拿一些实例来说明一下。你是发牌人，拿到以下的牌，你是作阻击性开叫还是Pass？

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

有这么好的一套花色，不论局况如何，都叫2♣，没错。

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

这手牌的大牌点比上一手多，但我只有在局况有利时才开叫2♦。完美主义者连做梦都不会在3阶跳叫这种不上不下的牌。

♠ Q 7 6 5 3 2  
♥ Q J  
♦ K J  
♣ J 8 7

Pass。这手牌，你既不能叫1♣，也不能叫2♣。我爱叫牌，但拿到这种烂牌却没有理由叫牌。套牌质量一无是处，其它牌力也是散乱的。

让我们回到正在讨论的那手牌。同伴开叫2♥。

♠ K Q J 10 3  
♥ A Q 5  
♦ A K 7 4 3  
♣ —

你可以推断同伴有6张红心，KJ10打头，因为他是有局时开叫。你看出了吗？即使同伴没有其它牌力，你们也可以打成满贯。

你显然没有梅花输张，红心很牢固，没输张。你预料要丢1墩黑桃给♠A。如果同伴有3张小方块，也许会担心方块有一个输张，但那不切合实际。一旦顶掉♠A，可以将方块输张垫在黑桃赢张上。

直接叫到6♥，不算错。那当然比叫4♥要高明些。有些人会支持这个看法。但是，即使叫6♥在我的班上也拿不到甲等。

如果同伴有♠A，你就没有任何输张了。所幸，发现同伴是否有这张重要的牌并不困难。

要进一步了解开叫弱二的人手上的牌，应叫人叫2NT。2NT是虚拟叫牌，它并不提议打无将定约。它在问开叫人：“你是弱二开叫的下限吗？”如果他是的，他再叫同一花色，叫3♥。如果他有更多的牌力，他叫有赢张（A或K）的那门花色。

拿到北家这手牌，你会默默祷告同伴会叫3♠，表示有♠A（因为你持有K）。如果他真的这样叫了，你就可以跳叫7♥，那是稳可打成的。如果同伴叫了别的牌，你就叫小满贯。你想看整个这副牌吗？

北（你）  
♠ K Q J 10 3  
♥ A Q 5  
♦ A K 7 4 3  
♣ —

西 9 7 2  
8 4  
Q 6  
A 10 9 6 5 3

东 10 6 5  
6 3  
J 10 8 5  
K Q 8 2

7♥  
首攻♠A

南 A 8  
K J 10 9 7 2  
9 2  
J 7 4

西	北	东	南
—	2NT*	—	2♥
—	7♥	—	3♠**
—	—	—	—

\* 虚拟通叫

\*\* 表示不是下限，黑桃有赢张。

如所预料，没有什么好打的。庄家将吃首攻牌，调将牌，毫无麻烦。

弱二叫牌是现代叫牌约定中最佳叫品之一。在叫牌过程中能打这种牌岂不是很妙吗？

## 第 11 章

### 11 规则——你会减法吗？

同伴首攻长套第四张牌，下一步如何？

使用 11 规则决定如何打牌：

当首攻套牌第四张时，用 11 减去这张牌的数目，余数等于其余三人手中大于该牌的张数。

别为揣摸这个办法为何灵验而睡不着觉，用就是了。对于 11 规则，以下几点也值得了解：

1. 首攻 J 时不适用 11 规则；
2. 与通常的看法不同的是，在花色定约中也可以用 11 规则，只要你首攻的是长套牌第四张；
3. 首攻的牌越大，第三家利用 11 规则越容易知道庄家手上的牌。

你是东，南开叫 1NT，北加叫 3NT。

北  
 ♠ K 5 3  
 ♥ Q J 9  
 ♦ Q 3 2  
 ♣ K 5 4 3

东(你)  
 ♠ A J 9 2  
 ♥ A 6 4 3  
 ♦ J 9 8  
 ♣ J 7

3NT  
 首攻 ♠ 7

西	北	东	南
—	3NT	—	1NT
—		—	

那些要看整个 52 张牌的人，下一页可以满足你的愿望。

西首攻 ♠ 7，以下是你可以看到的黑桃分布：

北	东(你)
♠ K 5 3	♠ A J 9 2
西	
♠ 7	

明手打 ♠ 3。你要出哪张牌？先别看下去，停下来自己拿主意。

你应该想：11 - 7 = 4，这就是说庄家、明手和你手上有 7 大的牌一共有 4 张。你有 3 张：♠ A J 9。明手有一张比 7 大的牌——K。因此，庄家手上没有比 7 大的牌！岂不是很有意思吗？

你方赢这张牌是轻而易举的，但是你们的目的是一

举兑现所有的黑桃。打♠A是糊涂牌；你不能让敌方的K成为赢张。你可以用9或J赢牌，可是然后怎么办呢？继续出黑桃会使明手的K赢墩，你方只能赢3墩黑桃。除了以♥A再赢1墩以外，你们没有赢张了。

如果你以为同伴还可以上手，就是痴人说梦了。明手有11点，你有11点，同伴手上有♠Q，总共24点。不论敌方开叫1NT是15-17点或16-18点，同伴手上一无所有了。

唯一正确的打法是出♠2，让同伴赢第一张牌。（第一家出大牌是一般规律。这是百万分之一的例外。）♠7居然赢牌，会使西家大吃一惊，冷静下来，他会继续出黑桃。然后东西方就会不费力气地赢4墩黑桃和♥A。

别担心西家见你出黑桃小2会换出别的牌。西家应当推理：如果我的7能赢牌，同伴黑桃一定强。因此，西家应当高高兴地再出一张黑桃。

整个一副牌如下：

<p>北</p> <p>♠ K 5 3</p> <p>♥ Q J 9</p> <p>♦ Q 3 2</p> <p>♣ K 5 4 3</p>	<p>东 (你)</p> <p>♠ A J 9 2</p> <p>♥ A 6 4 3</p> <p>♦ J 9 8</p> <p>♣ J 7</p>
<p>西</p> <p>♠ Q 10 8 7</p> <p>♥ 5 2</p> <p>♦ 7 6 4</p> <p>♣ 10 8 6 2</p>	<p>南</p> <p>♠ 6 4</p> <p>♥ K 10 8 7</p> <p>♦ A K 10 5</p> <p>♣ A Q 9</p>

顺便再看一副牌。你还是东，敌方打3NT。叫牌过程是“1NT-3NT”，同伴首攻♥5。

<p>北</p> <p>♠ A Q J</p> <p>♥ 9 6</p> <p>♦ J 9 4 3</p> <p>♣ K 7 5 4</p>	<p>东 (你)</p> <p>♠ 9 7 6</p> <p>♥ Q J 8 2</p> <p>♦ 10 5</p> <p>♣ Q J 10 6</p>
--	--

接连两副牌，同伴找到了你的长牌和强牌。明手出♥6，你打J，连张中最小的。庄家用K吃，然后出♦AK和一张小方块。同伴用Q赢第三墩，轮到你垫牌了。你垫什么才好呢？

有的牌答案一清二楚，有的就不清楚。这手牌，你只有一张牌可垫：♥Q！11规则告诉你，外面一共有6张大于♥5的牌（11-5），5张在你和明手手上，庄家只有一张。庄家那张牌必然是K，他第一墩就打出来了。你知道同伴的红心都是赢张，何不一清二楚地告诉他？

如果你还不知道为什么这样垫牌，看看整个这副牌，你就清楚了。



北	♠ A Q J	东 (你)
	♥ 9 6	♠ 9 7 6
	♦ J 9 4 3	♥ Q J 8 2
	♣ K 7 5 4	♦ 10 5
西	♠ 8 5 4 2	♣ Q J 10 6
	♥ A 10 7 5 4	
	♦ Q 8 6	
	♣ 9	

3NT  
首攻♥5

南	♠ K 10 3
	♥ K 3
	♦ A K 7 2
	♣ A 8 3 2

西	北	东	南
—	3NT	—	INT
—	—	—	—

如果你不这样垫牌，你能保证同伴会回红心吗？如果果不垫♥Q，西家也许以为庄家的红心本来有 KQ×。在打出第一墩牌以后，庄家还有 Q×。西家会想办法打到你手上，希望你不是有♠A就是有♥K，然后由你出红心夹死南家的大牌。但是，你知道西家应当继续出红心，别让他猜断。

打防御少不了 11 规则。遗憾的是，这个信息是公共财产，精明的庄家也可从中得到好处。



## 庄家及格了

如果首攻是套牌第四张，庄家的第一个想法就是用 11 规则。打无将时，这是比较容易做到的，首攻通常都是套牌第四张。打花色定约时，如果首攻是套牌第四张，11 规则仍有用处。但是庄家必须小心行事，对花色定约的首攻，第一张牌往往是来自短套。

以下这手牌是庄家运用 11 规则的实例。首攻是♠6，你从明手出什么牌？

北	♠ J 8 2
	♥ K J 8
	♦ Q 8 5
	♣ A 10 7 3

3NT  
首攻♠6

南 (你)	♠ A K 6
	♥ A Q 5
	♦ 9 7 3 2
	♣ Q J 4

西	北	东	南
—	—	—	1NT
—	3NT	—	—

你知道东家没有比6更大的梅花吗？11-6=5。庄家

和明手有5张比6大的梅花，因此，东家不可能盖过明手的♣7。

你必须用♣7赢第一墩，留着你的大牌后来用。现在比较容易用红心回到南家，飞梅花。最后你会赢4墩梅花（不论西家什么时候出K），2墩黑桃，3墩红心，你的定约万无一失。

如果你不经心地第一墩从明手打♣3，你就必须浪费手上的一张大牌来赢这一墩牌。梅花的情况如下：

北		东	
♣ A 10 7		♣ —	
西		南	
♣ K 9 8 2		♣ Q 4	

不幸的是，只要西家保持清醒，梅花就没有希望赢第四墩了。如果你出Q，他肯定会盖的。如果庄家出4，西家则出8或9。

如果还有人认为，第一张牌从明手出♣3还能打成3NT，不妨看看整个这整牌：

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

3NT  
首攻♣6

西	北	东	南
—	3NT	—	1NT

如果第一墩牌出♣3，在正确的防守下，还能拿9墩的话，打电话给我，我付费。

## 第12章

### 打无将要不怕难

#### 差劲的庄家，优秀的明手

1978年冠军赛中打过一副牌，我永远不能忘记。我正在教一位来自费城的好先生——乔治如何打桥牌，刚刚同他见面。

乔治打3NT，该赢10墩却只拿到8墩，此后我知道，做庄家不是他的长处。于是我就开始设法扭转乾坤，只要可能，就让他作明手，于是第19副牌出现了。

北 (乔治)

♠ A 10 5  
♥ A 10 8 5 3 2  
♦ K Q 10  
♣ 3

西

♠ K J 4  
♥ K 9 7  
♦ 7 3 2  
♣ A J 4 2

东

♠ 9 8 3  
♥ Q  
♦ 6 5 4  
♣ Q 9 8 7 6 5

3NT  
首攻♣2

南 (马迪)

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

西	北	东	南
—	1♥	—	1♦
—	3♥	—	1NT!
—	—!	—	3NT!

叫牌，特别是我叫牌的方式，很有意思。一手烂牌，我为什么要开牌？同保守的同伴打牌，我觉得必需尽快参与到叫牌过程中去。同伴应叫1♥，我应该应叫1♠，如果同伴有4张黑桃，就可以找到好配合。可是我急着要打无将。

乔治本应叫4♥来盖我的1NT。他知道我们有成局点，而且我再叫1NT必然有两张或三张红心。也许他就是要我打3NT。

智者所见略同，我叫了3NT。乔治叫红心，我叫无将，就这么回事。

看到明手的牌我就骂自己。首攻梅花，3NT毫无希望。我用♣K吃了东家的Q，现在怎么办？我必然丢1墩红心，敌方就可以通吃梅花。首攻♣2表示梅花是4-6分配，我至少要输1墩红心和5墩梅花。

完成3NT定约还有希望吗？我看到了一线生机。根据一般牌手的倾向：“见大牌以更大牌盖之”。我出♥J，一心希望西家会出大牌来盖上，而东家则有红心的单张大牌。

运气来了，谁也挡不住。当两张红心大牌在桌上碰了头，两个敌方就开始了激烈的争吵。现在我可以稳拿12墩牌了：♣K，6张红心，4张方块，加上♠A。打成3NT外加3墩额外收入，结果当然不错。但我并不以此为足。现在我要运用柏根规则：能赢12墩时，就有可

能赢13墩。

用♥A赢牌以后，我用♦A盖♦K回到手上。我出♥4，西家出7，明手出8赢得此墩。现在我一墩接一墩地兑现红心，敌方咬牙切齿地垫牌。我越打越来劲，出♦Q，然后出♦10到手中的J。第11墩牌我出♦9时，四家的牌如下：

北	东
♠ A 10 5	♠ 9 — —
♥ — — —	♥ — — —
♦ — — —	♦ — — —
♣ — — —	♣ 9 8

西	南
♠ K J	♠ Q —
♥ — — —	♥ — 9
♦ — — —	♦ — 10
♣ — — —	♣ — —

对敌方火上加油的是，西家被挤了。他正确地垫了♣A，希望他的同伴有♣10。没有那么好的运气。我打出了♣10，赢得了13墩。

桌上的气氛就……，一言难尽了。西家似乎要上吊，东家要给他绳子。至于乔治，他的天真烂漫的反应与此正好相反。“对不起，马迪，我有感觉我们会打成满贯的！”

你有急着赢牌的毛病吗？

桥牌高手不止是善打牌，还有件事经常有意识地打牌。

S·J·西蒙，美国桥牌作家

许多牌手有一个自然倾向，能赢赶快赢。此路不通。没有经验的牌手打3NT，赢了7墩以后输掉其余的牌墩，这种情况你见过多少次？他没有做庄计划，只知道能吃就吃。

只有当你能够完成成定约或打败敌方时，你才能采用能吃就吃的策略。你不能赢一墩算一墩，必须学会有通盘策略，要有耐心。

高手的第一张牌往往是输张。事实上，也许输好几张。但是，一旦他的计划开始执行，他就一帆风顺了。一转眼，他拿到9墩牌。输张早输通常是好建议。

这手牌，首攻为庄家提供了方便：

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

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

1NT  
首攻♣3

西	北	东	南
—	—	—	1NT

第一墩东家出♠J，庄家很高兴地用♠Q吃。庄家不是生手，首攻是♠3，他知道西家的黑桃不会多于5张。（当首攻套牌第四张时，首攻者必然有3张比首攻牌张大的牌。首攻是3，他最多有一张较小的牌。因此，西家套牌的最大长度是5张。）庄家也知道，先建立自己最长的套牌通常是正确的。但却不能犯“只见树木不见森林”的毛病。

南家可以稳赢6墩牌：2墩红心、3墩方块和1墩黑桃。算过赢张之后，他注意到手上加明手有8张方块。他觉得外面的方块如果是3-2分配，就会有第7墩牌。可是打出♦AK之后，不利的分配情况使得方块的长度毫无用处了。

庄家于是开始注意红心，他的次长套牌。他打出A和K，注意到东家出10。庄家出♥9让西家的Q吃，使明手的J成了赢张，这时他已赢了5墩牌了。他希望♦Q和♥J会让他的定约做成。

可是一切都太晚了。西家打出黑桃的赢张，东家鼓励他出梅花。防守方现在可以拿4墩黑桃、1墩红心和两墩梅花。庄家宕1墩。

庄家第二墩就打错了。明手有可爱的♣10，支持南家的♣QJ5，建立一个梅花赢张是万无一失的。如果庄家立即打梅花，防守方只能拿2墩梅花和4墩黑桃，多一墩也拿不了。

许多打牌的人欢天喜地地拿掉赢张，希望好事会发

生。但是，现实往往不是如此。如果你想多拿墩数，我建议你记住：“谁都会用AK来赢牌，只有桥牌高手才能无中生有。”

## 上不了手，就赢不了牌

“有备无患，无备有患。”

传奇足球教练，戈斯隆巴帝

庄家必须对进张十分当心。打无将定约时尤其如此，赢墩的来源有时在牌力较弱的一边。

庄家必须确保弱牌一方至少有一个进张，以便打出它的长套。

不幸的是，妙招招非一目了然的。在特别时刻，如果有下列内应就好了：

1. 铃声大作；
2. 有人会站起来叫道：“当心了”；
3. 一只小鸟在你耳边低声叫道：“是时候了”；
4. 菩萨保佑你，不让你做蠢事。

没有这么好的运气，你得靠自己。现在要看你有多大本事。提醒你：第一墩牌往往最重要。

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

3NT  
首攻♠4

西	北	东	南
—	1♥	—	1NT
—	3NT	—	—

在读下去之前，作一下战略部署，就像你在实际打牌一样。明手摊牌以后，花一点时间计划怎样打这手牌。想一下第一墩以后的打法。不论你是攻方还是守方，道理一样，这肯定会改进你的结果。

庄家需要建立方块长套才能打成他的定约，但他在方块之外只有一个进张——♠A。唯一避免过早打掉的方式是，第一墩牌从明手出K，庄家现在可以专心打方块了。先出♦A，再出别的。这体现出一个重要原则：在建立长牌和强牌时，先把短套方的大牌出光（解封）。

这副牌有两个关键牌张：♠K，♦A。打好了这两

张牌，9墩牌是囊中之物。

## 永远打不破的记录

有的人只看到早已有的事物，而问为什么，或者到从未有过的事物，而问为什么。

洛勃特·肯尼迪

所有的运动和竞赛项目都有记录，有的永远打不破。有一副牌，我拥有独一无二的记录，并有百分之百的把握谁也打不破。

几年以前，在一次全国冠军赛中，我是北家，整个这副牌如下：

北 (马迪)		东	
♠ K J 10 9 4		♠ A 8 6 3	
♥ J 10 9 8		♥ K 7 6 5	
♦ Q		♦ 10 3	
♣ K J 6		♣ 10 5 4	
西		南	
♠ 7		♠ Q 5 2	
♥ A 3 2		♥ Q 4	
♦ 8 7 4 2		♦ A K J 9 6 5	
♣ A 9 7 3 2		♣ Q 8	

3NT  
首攻♥2

西	北	东	南
	—	—	1NT*
—	2♣	—	2♦
—	3NT*	—	—
—			

\*凭想像力的叫法。

我是第二家不叫，我的同伴开叫 1NT (15-17 点)。我应叫 2♣，斯台曼，问高花。同伴叫 2♦，否认有 4 张高花。

我手上一张 A 都没有，想拿 10 墩似乎不对头。我们担心我们有太多的快速输张，于是我就压住我的 5 张黑桃套牌，跳叫 3NT。

西家首攻 ♣2 有点奇怪。我会毫不犹豫地首攻 ♣3，因为我有一个 5 张套牌和两个进张。西家心里在想什么？我只能认为他太相信下面一条规律了：选择未叫套牌首攻无将定约时，最好是高花。

无论如何，开始打牌了。东家第一墩牌没出 K；他出 7 鼓励继续出这门牌。明手赢了第一墩牌以后，出 J，也赢了。东家又放过了 ♠10，但第三墩出 ♠K 时，他用 ♠A 吃了。

东家回攻同伴首攻的红心，守方用 ♥A 和 K 赢得。东家现在换出 ♦10，明手 Q 吃。庄家出梅花到 Q，西家 A 吃。

第九墩西家要出牌时，余牌如下。庄家必须全赢，才能完成定约。

北	西	东	南
♠ 9 4	♠ —	♠ 8	♠ —
♥ J —	♥ —	♥ 6	♥ —
♦ —	♦ 8 7	♦ 3	♦ A K J 9 6
♣ K J	♣ 9 7 3	♣ 10 5	♣ —

显然定约没有陷入困境，北家和南家手上都是赢张。但是，对我来说关系甚大。我格外聚精会神，西家出了梅花，没出方块。

有什么关系呢？艾伦·楚斯科在 1992 年 7 月 29 日《纽约时报》上报道这手牌时说：“刊出的这手牌是斯平果尔德队式淘汰赛的第一副牌，它建立了一个出人意料的世界记录。”这一点庄家都没有注意到，不少读者也看不出这副牌的不同寻常之处。

你看出是怎么回事吗？北家这手牌尽管不能开牌，却赢了 9 墩牌。庄家开叫 1NT，在打成的定约中手上没赢一张牌。

我不知道这一辈子命运如何，但一件事很清楚。在多伦多一个可爱的夏天，马迪·柏根是桥牌历史上唯一一个独自打成定约却不曾开叫的明手。



## 这些人都是无名之辈

1. 哪一位电影明星穿着破旧的雨衣打牌?
2. 在20世纪早期,有哪两位非美国人对世界领袖打牌? (提示:他们的名字的缩写字母是:W·C·和M·G·)
3. 哪一位外国明星宁愿打桥牌而不愿演戏、骑马和交女朋友?
4. 这位总统被奥苏瓦尔德·雅各贝认为在一般情况下,是桥牌高手。

### 答案:

1. 科伦布 (比德福科)
2. 邱吉尔和甘地
3. 奥玛谢利夫
4. 艾森豪威尔

## 第13章 有的牌手偏爱飞牌

### 不要急于飞牌

飞牌是工具;你得有需要或理由才用工具,不能因为手边有就滥用不可。

阿尔弗雷德·森格

你喜欢飞牌吗?你信不信,我不喜欢飞牌。

我永远不会忘记第一次学会飞牌的时候。我14岁,我妈妈刚给我第一本桥牌书,是最畅销的《5周赢牌秘诀》,作者是阿尔弗雷德·森格。看了18章基本打法和叫法以后,我等不及要一试身手。第19和第20章是讲飞牌的。我一边读,一边用一副牌来练习。一切进行顺利,我等不及打牌,因为那时我就可以飞牌了,直到我看到……

第21章,题目是什么时候不该飞牌!原来如此!森格一开始就说:学会了如何飞牌,我们现在必需决定要不要飞牌。那时一根鹅毛也可把我打倒。他用许多副牌作例子,证明在一定情况下飞牌是错的。真不可思议!

当然,以上的情况是不可避免的。在任何游戏中,新手第一步要学基本规则。一旦学会了这些规则,下一



步就是怎样运用这些规则。

谈到飞牌，桥牌高手与平庸牌手之间的差别是主要的思路问题。大多数牌手都急于飞牌。飞牌容易打，而且立刻就可得到满足。高手不愿意飞牌，从来就不爱飞牌。为什么？飞牌有一半失败的机会。我把高手的心态与职业赌徒的心态相比较：你认为 50 对 50 的机会会使他发财吗？

现在，设法不靠飞梅花而打成这个满贯。

北		东	
♠ 5 4	♠ J 10 8	♠ J 10 8	♠ J 10 8
♥ Q J 10 4	♥ 7 3	♥ 7 3	♥ 7 3
♦ 8 7 2	♦ 9 6 5 4	♦ 9 6 5 4	♦ 9 6 5 4
♣ J 9 8 5	♣ 10 6 4 2	♣ 10 6 4 2	♣ 10 6 4 2

6♥  
首攻♦K

南	
♠ A K Q	♠ A K Q
♥ A K 9 6 5 2	♥ A K 9 6 5 2
♦ A J	♦ A J
♣ A Q	♣ A Q

西	北	东	南
—	2♦**	—	2♣*
—	4♥	—	2♥
—	—	—	6♥

\* 强牌，人为逼叫。

\*\* 约定叫，让开叫人进一步说明手上的牌。

首攻♦K以后，庄家有可能丢两墩牌，1墩方块，1墩梅花。许多牌手在吊光将牌后，就等不及飞梅花。成功和失败的机会各半。你应该有较大的成功机会。（提示：西家的首攻说明他有♦Q。）

赢得第一墩方块，打♥Q和♥J。打完黑桃，明手垫一张方块。打第七墩牌时，残局如下：

北		东	
♠ —	♠ —	♠ —	♠ —
♥ 10 4	♥ 9 6 5	♥ 9 6 5	♥ 9 6 5
♦ 8	♦ 10 6 4 2	♦ 10 6 4 2	♦ 10 6 4 2
♣ J 9 8 5	♣ —	♣ —	♣ —

现在从手上出♦J使西家上手。他用♦Q吃进以后，被投入了。出黑桃或方块，你都可以在明手将吃，手上垫♣Q。西家要出梅花，你有A Q，最后出牌，你应该怎样做。

为避免飞牌，投入极有用处。假定你有另一门花色如下：

北
♥ A J 6

南  
♥K 10 4

如果你要 3 墩牌全赢，你必须猜中哪个敌方有 Q。如果你能迫使敌方出红心，会有什么情形？现在，你只要第二家出小牌，根据最后出牌最有利的原则，就稳赢 3 墩了。

顺便再看一副牌。任何庄家都可打成 4♠，只要东家有♦K。照下面的分配，你能打成吗？马迪的秘密：许多人为了不丢红心，都宁愿输一墩方块。

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

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

首攻♥Q	
4♠	

西	北	东	南
—	4♠	—	1♠
—	—	—	—

庄家担心输 4 墩，一门花色输 1 墩。看来好像飞方

块是最佳希望。再看一眼明手那张好看的 J，你更是信心百倍。第一墩♥K 吃，将明手的♥A 留作进张。

其次，你必须排除♦A 这个障碍。第三墩出♦Q，打掉皇后陛下，让明手的♦J 出头。西家可以用♦K 赢，回红心，再好不过。你用桌上的♥A 吃，出♦J，垫手上最后一张红心。你还输两墩牌给两个黑色 A。

关于飞牌技术，知道怎样飞牌还不够，还必须在飞牌以前，三思而后行之。

## 能吃就吃

### 做庄

让你看到 13 张牌，两边都有进张。面对完美的防御，你能赢 3 墩牌吗？南家首先出牌。

北		东	
	A 9 2		J 10 7 6

西	东
K 5	

南
Q 8 4 3

从南家出小牌，西家出小牌时，桌上出 9。东家会以 10 赢。当你再次先出牌时，出 A，捉住西家的 K。现在就可以很容易地从桌上出 2，飞东家的 J 7，你有 Q 8 在他下家。爱说桥牌暗语的人注意，这就是内飞的实例。



### 防御

你是东家，在一个无将约定中打防御。根据上一副牌的经验，显然你必须攻下这门花色。你能拿 4 墩吗？

北		东 (你)	
10 7 6		K J 8 2	
西	东	西	东
A 9 3		K J 8 2	
南		Q 5 4	

答案是先出 J，这可以使明手的 10 不起作用。如果南家出小，你的 J 就会赢牌。你方就可以赢 A 和 K，最后你手上的 8 也会成为赢张。

假定南家用 Q 盖你的 J。西家用 A 吃进后回 9。现在你手上是 K 8 2 而明手是 10 7，形势甚妙。这种围攻方式使你一张不丢。打得好！

### 我从未见过我不喜欢的 5 张套牌

一般牌手都有目光短浅的毛病。他只注意手里的大牌。他一开始就用大牌吃，吃完之后再飞那么一两两次。等到尘埃落地，他也就只赢那几张大牌，一张不多，一张不少。

专家的打法与此全然不同。他能用小牌赢墩，缺乏经验的对手根本注意不到。他欣赏长套，知道长套可以多赢几墩牌。再笨的人也能用 A 和 K 赢牌，只有专家才

能以小 2 和小 3 赢牌，这才使他们感到得意。

下面一副牌，一般人不会注意明手的方块。所幸庄家不是一般人，他知道牌型长度通常比牌力更重要。他坚持建立方块的努力产生了结果，赢得 10 墩，而不用飞红心。

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

南家看出可能有 4 个输墩：如果东家有 ♥K，就输 1 墩梅花、1 墩方块和两墩红心。一上手就打方块，庄家表现出高明的技术，他要从长套中制造赢张。

庄家这样做，希望对方的 7 张方块是 4—3 分配。如果不是，还有时间飞红心。

南家从手上赢得首攻的梅花，因为保留明手的进张

很重要。第二墩他出◇J，西家用Q吃，继续攻梅花，出别的牌也不影响结果。用♣K赢了以后，南家将吃一张方块，使对方的方块还剩3张。

庄家出黑桃到明手的10，然后再用大牌将吃一墩方块。两家都垫方块，他知道方块是4—3分配了。出黑桃到明手的K，将牌是通常的3—2分配。现在很容易将吃明手的第四张方块，捉住东家的K，调出最后的将牌。

庄家不能冒险飞红心，因为他没有将牌了（将吃方块三次，调将三次）。明手的♥A和◇6赢了第九和第十墩牌。南家很高兴地打成了他的定约。

## 飞牌也有出头日

尽管不用飞牌是正确的打法，但有时打牌也非飞不可：

1. 当别无选择的时候；
2. 根据叫牌过程，飞牌成功率较大；
3. 飞牌对建立关键性套牌至关重要的时候。

这一副牌，庄家打3NT，需要找到第九墩牌。

北		东	
♠	AJ6	♠	9532
♥	QJ	♥	A642
♦	K10	♦	952
♣	QJ10876	♣	AK
		南	
		♠	KQ74
		♥	K5
		♦	AQ64
		♣	953

西  
♠ 108  
♥ 109873  
♦ J873  
♣ 42

3NT  
首攻♥10

西	北	东	南
—	—	—	1◇
—	2♣	—	2NT
—	3NT	—	—

西家首攻连接张的最大牌，对付这个不幸的3NT定约。（注意明手的红心大牌不比小2或小3更有用！）东家用A吃并回红心，第二张牌以后，谁都知道庄家不能让对方再出牌了。庄家只算出8个赢墩：4墩黑桃、3墩方块和1墩红心。没有时间建立明手的梅花，南家没有能力招架红心的攻击。

这个定约就被首攻打败了吗？

不见得。庄家仍然有百分之五十的赢牌机会。如果西家有◇J，就可飞出第四墩方块。第三墩牌，庄家出◇4，桌上出10。这张牌一赢，他就打成定约了。

他继续出◇K，然后打掉♠A和J，把短套一边的赢张先拿掉。现在出黑桃到手里，一大批赢张在等着他。

在明显的8个赢张以外，庄家靠微妙的飞方块赢了第九墩牌。

微妙飞牌还有一例。北家出牌。

北  
Q 7 4

南 (你)  
A 10 5

这门花色，南家要赢两墩，才能打成定约。他不能出Q，不能牺牲这张牌。庄家的一个出牌法则是：出大牌飞牌是希望对方出更大的牌来盖这张牌。如果你对盖牌的反应是：真倒霉！你从该不该出这张大牌。

用别的花色回到南家手中，出5。如果西家有K，你没问题了。如果他吃进，Q变成赢张。如果西家不出，Q就赢这墩牌。

但是，西家出小牌，明手的Q被东家的K吃进，先别放弃。用别的牌回到北家，出4手上出10。只要东家有J，你的第二墩牌是稳的。

在以下4♠定约中，庄家看出可能有5个输墩：3墩梅花、1墩方块和1墩红心。

北  
♠ J 10 9 2  
♥ A Q J 10  
◇ A J  
♣ 8 6 4

西  
♠ 5  
♥ K 6 4 3  
◇ 10 9 8 7 5  
♣ A 7 5

东  
♠ 8 6 4  
♥ 7 5  
◇ K Q 6 3  
♣ Q J 10 9

4♠  
首攻◇10

南  
♠ A K Q 7 3  
♥ 9 8 2  
◇ 4 2  
♣ K 3 2

西  
北  
1♣  
2♣  
—

东  
南  
—  
—  
1♠  
4♠

庄家的目的是赢4墩红心，只要西家有♥K。这可能要飞三次。所幸将牌的A K Q可以作为进张。庄家希望将一个低花输张垫给第四张红心。

庄家赢了首攻的方块，出♠J。他继续出黑桃，手上A赢。不理东家的最后一张将牌，庄家开始飞红心。当♥Q赢了以后，那就很容易用♠K回到南家，再飞一次。明手出最后一张黑桃到精心保留的♠Q，再成功地飞一次。现在可以用♥A垫掉一张低花输张，尽管♠A在下家，庄家还是打成定约。

庄家的打法显示出他的高超牌艺。连调3墩将牌会

把进南家手的进张全浪费了。成功的飞牌是很有好处的，但时机也至关重要。

## 你能用多小的牌来飞？

“乱叫牌有一样好处，你可以有机会练习打坏牌的。”

阿尔弗雷德·森德

A Q 对 4 3，谁都知道怎样飞。但这只是冰山的一角。其实，飞什么牌都是可能的。

我相信你一定是叫得太好了，才叫成这个需要十八般本事的定约。不过，如果你不能这样批评你的同伴，我愿意向你亮一招绝飞：

北

♠	10 9 2
♥	K Q J
♦	K Q J 5
♣	A 6 5

6NT  
首攻♥10

南

♠	A K 6 4
♥	A 7 3
♦	A 8 6
♣	J 4 3

西	北	东	南
—	6NT	—	1NT
—	—	—	—

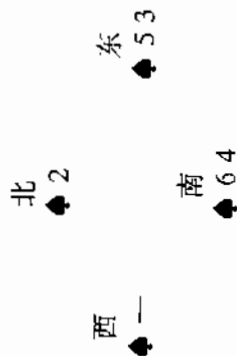
防御野心过大的 6NT 定约，西家首攻♥10。北家如果叫邀请式 4NT（不是黑木）就比较适合他的牌力。生米已成熟饭，你现在要打一个满贯定约，却只有 10 个赢墩：2 墩黑桃、3 墩红心、4 墩方块和 1 墩梅花。你打成定约的唯一希望是黑桃多赢两墩。

信不信由你，有解决办法！你唯一的希望是敌方的黑桃分配如下：

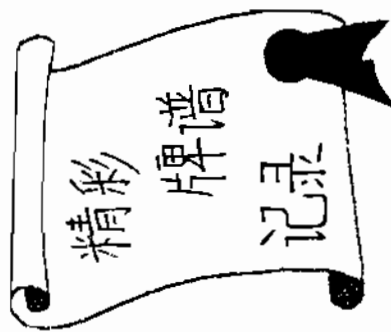
北	东
♠ 10 9 2	
西	东
♠ 8 7	♠ Q J 5 3
南	
♠ A K 6 4	

你从明手出 10，东家用 J 盖，他出小牌对他没有好处。你用 K 吃，西家垫 7。你现在回到明手并出♠9，东家用 Q 盖，你用 A 吃，西家垫 8。

你已经把 6 打成赢张，但你还需要 1 墩牌。余下的黑桃分配如下：



回到明手并出 ♠ 2。东家出 3 时，你用 4 飞。这是飞对方的 5。现在你出 6，满贯定约打成。叫得好，同伴！桥牌不是很妙吗？



## 第 14 章

### 将牌如野马

#### 为你的将牌指路

此时的问题是如何调将牌，使你有最多的将牌赢张。

缺少的大牌	庄家 and 明手的总将牌数	实例	战略
Q	8	A2 KJ6543	出 A 然后飞 J
Q 和 J	8	5432 AK109	飞 10，希望右敌有 Q J
Q	9	A32 KJ7654	别飞，出 A 和 K
K	10 张以下	65432 AQJ109	飞牌，别想敲出 K
K	11	65432 AQJ1098	出 A，敲出大牌
K 和 Q	8 或 9	5432 AJ109 (8)	出小牌，飞 J，如不成功，再飞 10

K 和 J	9	5432 AQ1098	飞 Q, 如果不成 再出 A
A 和 J	8	5432 KQ109	出小牌到 Q, 如 果不成再飞 10
A 和 J	9	65432 KQ109	出小牌到 Q, 如 果不成再出 K

### 调将牌时计算敌方将牌

“算牌对于打桥牌的人来说，就像演员背台词一样。它不能保证成功，但提高了它不行。”

乔纳·考夫曼，剧作家、导演和桥牌选手

计算将牌应该是直接了当的事。但是，大多数牌手都走了弯路。然而，有经验的牌手则采用以下这种简单有效的方式：

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

4 ♠  
首攻♥J

南  
♠ A K Q 8 7 2  
♥ 8  
♦ A K 5  
♣ Q 9 8

西	北	东	南
—	—	—	1 ♠
—	1NT	—	4 ♠

必输牌只有两张，前景不错。首攻♥J，但你要首先考虑敌方手上的将牌。你手上有 6 张将牌，明手 2 张，总共 8 张。因此，敌方有 5 张。

西家♥J 赢了以后，继续出红心，你将吃。你总是希望尽快吊出敌方的将牌，以免出现意料之外的输墩。但凡事都有轻重缓急。你必须利用明手的将牌将吃♦5。你出♦A K，然后用♠5 将吃方块。

现在你可以调将牌了。出一张黑桃到你的♠A，两家都跟出黑桃，敌方还剩 3 张了。当你继续出 K 时，东家垫了一张方块。你知道西家还有两张将牌，因为敌方的 5 张将牌只吊出来 3 张。



出♠Q，再调出西家一张将牌。现在你可以不理睬的将牌赢张，开始建立你的梅花。你的输张是一张♥心、一张黑桃和♣A。



### 缺门的用处

现在让你们稍微轻松一下。看下面一手牌：一方要低要有多少大牌点才能打成大满贯？（提示：外面只有两张将牌，希望一家一张。）

北		南	
♠	—	♠	8765432
♥	97643	♥	AJ10852
♦	432	♦	—
♣	65432	♣	—

答案是5个大牌点。只要将牌的分配是1-1，而且没有一家敌方有5张黑桃，你可以打成7♥。你会将吃黑桃，直到建立成赢张。

### 明手将吃一切顺利

何处将吃？宁取其强！

魏·伟力·奇勒，19世纪牌球球员

许多牌手不了解用明手将牌多赢几墩的重要性。当然，明手必须有一门短套，而且有足够的将牌。这一副牌，庄家对明手的每一门花色都不感兴趣。

北		东		南	
♠	QJ6	♠	32	♠	AK1098
♥	865	♥	Q1094	♥	A732
♦	763	♦	9542	♦	AK
♣	A872	♣	KJ10	♣	43

西	♠ 754	东	♠ 4
	♥ KJ		♥ 首攻♦Q
	♦ QJ108		
	♣ Q965		

西	北	东	南
—	—	—	1♠
—	2♠	—	4♠
—	—	—	—

庄家赢了首攻的方块，调三次将牌。现在他出♥心，希望敌方的♥心是3-3分配。结果却是常见的4-2分配，庄家就赢到原本有的9墩牌。可是，他是可以



打成 4 ♠ 的。

明手的红心虽然不短。但到底比庄家少。考虑到这一点，庄家应该在明手将吃 1 墩红心，拿到 10 墩牌。

如果要打交叉将吃，你必须把其它花色的赢张先兑现完。

第一墩：用♦ A 赢。

第二墩：出♦ K。

第三墩：出梅花到 A。

第四墩：出红心到 A。

第五墩：送 1 墩红心。

第六墩：对方可能出将牌，手上赢。防守方别的打法没有差别。

第七墩：再送 1 墩红心，明手终于没有红心了。

第八墩：对方出将牌，手上赢。

第九墩：用桌上的♠ Q 将吃红心输张。你手上还有 3 张大将牌。除了边牌的四个明显赢张，你在明手将吃使你的 5 个将牌赢张成了 6 个。你只输 1 墩梅花和两墩红心。

## 先调将牌不是高招

高尔夫球和网球教练首先要纠正学生如何挥杆或挥拍，桥牌老师往往必须首先纠正学生的错误概念。不论是什么来源，许多牌手都有很多一知半解的，或不正确的信息。你听到过下列说法吗？

“开叫 1 ♣ 通常要有 3 张梅花。”

“11 规则只对无将定约有用。”

“同伴阻击性开叫后，你要有开牌点才能应叫。”

下列情况常令我啼笑皆非。有人打电话说要学桥牌。我们制定好了教学的计划后，他说：“只有一个问题。我从未打过桥牌。我是一个彻底的生手。”

我的反应是：“问题？什么问题？你运气不错，从头学桥牌，没有非改不可的坏习惯。还有比这个更好的吗？”

对桥牌常见的误解也许是：庄家应当首先调光将牌。这种概念是大错特错！我不知为什么有那么多牌手有此概念，而事实上却是：在打牌的多数情况下，一开始就调将（更不用说调光将牌）是错误的。

但也不是说一开始调将总是错误的，有时也需要这样，但常常有许多理由推迟调将。例如：

1. 你要在明手将吃输张。
2. 你必需保留将牌作为进张，以便建立长套或打投入。
3. 你急于建立另一套牌，以便垫掉输张。

实际上，按照我的估计，只有百分之四十的机会。

庄家必须首先调将。你是南家，在下面一副牌中，你能拿 10 墩吗？

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

4 ♠  
首攻♥Q

南
♠ Q J 10 9 8 7
♥ A K 9
♦ 2
♣ A Q 6

西	北	东	南
—	—	—	1 ♠
—	2 ♠	—	4 ♠
—	—	—	—

庄家有 4 个可能的输墩：2 墩黑桃、1 墩红心和 1 墩方块。对于将牌 A 和 K，你无计可施。方块输张也是不可避免的，除非敌方疏忽，把 A 带回家了。因此，庄家应当设法避免红心输张。

有的牌手对梅花深感兴趣。他们会立刻调将，准备将红心输张垫在明手的第四张梅花上。这是不会成功的。

你不妨试试看。你（南家）赢进红心后出将牌。西家以 ♠ K 赢得，然后出第二张红心。你再次赢得，并出第二张将牌。西家上手。他用 ♥ 10 赢得 1 墩，改出方块。你的约定宕一墩。首攻红心之后，明手的第四张梅

花已经不是救星了。

正确的打法如下：

第一墩：用 ♥ A 吃 Q。

第二墩：出方块到 K 希望顶出对方的 A。你需要建立一个方块赢张，不把方块 A 逼出来，明手的方块毫无用处。

第三墩：用 K 吃进东家再攻出的红心。

第四墩：出 ♣ 6 到明手的 K。

第五墩：出明手的 ♦ Q，垫手上的 ♥ 9。

第六墩：调将牌，让敌方的 A 和 K 赢墩。

不首先调将牌的功效，对我来说是不可思议的。我知道一辈子的老习惯是很难改的，但何不从今天试着改看。

## 掌握将牌进张要有大师风范

如果你的将牌长而且强，调将问题不大，但也不要把调将看成例行公事。多花一点心思，多费一点力气，你就可以在调将时保持很大的灵活性。

北  
Q J 5 3

南  
A K 10 8 6 2

假定如你所预料，外面的将牌分配是 2-1。如果你出 A K，明手跟小牌，最后你的将牌情况如下：

北  
QJ

南  
10 8 6 2

非常没有灵活性，南家没有进张了。如果你先出 QJ，手上跟小牌，结果如下：

北  
5 3

南  
A K 10 8

同样地没有灵活性，明手没有进张了。再来一次。出 A，然后出 6 到 Q（出别的小牌也可以）。你把上下的桥路保住了：

北  
J 5

南  
K 10 8 2

你上下都有两个进张。这样打你没有任何损失。下面一副牌，庄家没有注意明手的两个进张，结果付出了昂贵代价。



北  
♠ 8 7 5 4  
♥ 10 8 6  
♦ 9 6 5  
♣ 7 5 4

西  
♠ 10 3  
♥ 3  
♦ K Q J 8 3  
♣ J 9 6 3 2

东  
♠ K 9 6 2  
♥ A 5 4  
♦ A 7 4 2  
♣ Q 10

首攻 ♦ K

南  
♠ A Q J  
♥ K Q J 9 7 2  
♦ 10  
♣ A K 8

西	北	东	南
3 ♦ *	—	1 ♦	×
—	—	—	4 ♥

\* 弱地加叫。

西家首攻 ♦ K，赢得 1 墩后继续出 ♦ Q。庄家用 ♥ 2 将吃，这样一来定约已经打不成了。他接着出 ♥ K 时，东家明白庄家的意图，忍让 ♥ A，现在庄家只能到明手去一次，飞一次黑桃不行。庄家最后还要丢 1 墩黑桃，定约宕一。

庄家运气欠佳，防守方技术很高，但好的牌手都是自力更生的。如果南家用大牌而不用 ♥ 2 将吃，他到明手就有两个进张。出 ♥ 2 到明手的 6。如果东家用 A 吃，将牌情况如下：

北	♥ 10 8	东	♥ 5 4
西	♥ —	南	♥ K Q 9 7

只要庄家小心谨慎地用第二张大将牌将吃东家回的方块，他就胜算在握了。用大将牌将吃不是耀武扬威，有时是保留进张的唯一方法。南家用大将牌将吃以后，他出♥ 7到♥ 8，飞黑桃。飞牌成功以后，他再如法炮制一次：出♥ 9到♥ 10，第二次飞黑桃。

打第一轮将牌时，东家不吃明手的♥ 6，这对他并没有帮助。现在由明手出牌，立即就可飞黑桃。剩余将牌如下：

北	♥ 10 8	东	♥ A 5
西	♥ —	南	♥ K Q 9 7

现在什么问题也没有了：出♥ 7到♥ 8，东家若用A吃进，再出方块，用大将牌将吃方块，出♥ 9到明手的♥ 10，然后第二次飞黑桃。

# 花色定约，算赢墩，不犯法

你可能听过几千遍了：打无将，算赢张；打花色，算输张。或者，像我教学生的：简化一点，无将算赢张，花色算输张。

但是，有的时候，打花色定约时，算赢张反而比较容易，比较方便。特别是在打部分定约或满贯，或将牌不紧凑，或需要交叉将吃时，尤其是如此。下面这副牌，南北方可以拿到10墩牌：

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

4 ♠  
首攻♥ Q

西	北	东	南
—	—	—	1 ♠
—	2 ♠	—	4 ♠

庄家算来有8个赢张： $\heartsuit$ AK， $\diamondsuit$ AK， $\clubsuit$ A和 $\spadesuit$ AKQ。如果黑桃分配是3-2，庄家最后两张将牌就是赢张。但是，高手是靠技术，而不靠好分配或好运气来赢牌的。

赢了红心首攻以后，庄家兑现 $\clubsuit$ A和 $\spadesuit$ AK。发现将牌分配不佳。没问题！他将吃一墩梅花，出第三张将牌，将吃第二墩梅花，庄家有了第七墩牌，加上 $\diamondsuit$ AK、 $\heartsuit$ QK，完成定约。



## 第15章 庄家的计谋和埋伏

### 帮助敌人上当

“如果你不迫使敌人犯错，你赢不了牌。”

马迪·培根

在实际比赛中，大多数牌手爱盖大牌，能盖就盖。当庄家出一张大牌经过自己的面前时，只要他有更大的牌，必然盖之。这通常不是上策。防守方的思路应该是：

只有当你能够将你或同伴的牌提升为赢张时，你才用大牌盖大牌。

即使你不盖大牌，通常也会犹豫一下。庄家当然可以参考你的表情，指导他的出牌。打桥牌不像扑克，不容许故意犹豫来吓唬别人。

在多数情形下，只有牌艺甚高的人看见大牌出到他面前，能够不动声色地跟小牌，让它过去。遇到高手，察言观色，毫无收获。遇到高手以外的人，你当然可以参考下列情况：

1. 如果敌方手上有较大的牌，他要么盖牌，要么犹豫一下再出牌；

2. 如果敌方安静地垫一张小牌，他手上没有大牌。对这种戏中有戏的游戏觉得妙不可言吗？这些仅供你参考。现在，我要说明如何在长套牌中“诱敌盖牌”。假定以下是你的将牌：

北 (明手)  
Q 7 6 4

南  
A J 10 8 5 3

10 张牌，缺 K，要不输张，最好是飞牌。许多牌手认为出 A 是对的，说不定可以把单张 K 敲下来。但这样的概率并不高。

你可以改善你的机会，到明手出 Q。大多数东家只要有 K，就会盖上，不盖也会犹豫一下，暴露了手上有 K 的秘密。如果一般牌手坐在东家若无其事地跟小牌，就可断定他没有 K。你的唯一机会是出 A，希望西家的 K 会掉下来。当然，如果高手平静地出小牌，你不能胡思乱想，飞就是了。

北  
Q 8 6 5 3

南  
A J 10 9 7 4

有 11 张将牌，敲单张是正确的。还是一样，一定从明手出 Q。如果东家要盖，让他盖，连盖都不让盖就太不够意思了。下面一手牌如何处理：

北  
A 7 4 3

南  
K J 10 9

这是比较麻烦的双向飞牌。8 张牌，缺 Q，你要飞。“八必飞，九不飞”在一般情形下是可行的。但是，两边都可以飞，要看看你判断谁有 Q。有时叫牌会提供线索，有时你就只得靠自己了。

出 J 试试看。如果西家盖 Q，你没有问题了。如果他停下来想想再出牌，他有 Q。如果他轻松地跟小牌，就可断定东家有 Q。出 A，飞东家。对付一般牌手，你多半会猜对。

这里是另一手牌，你可以利用敌方盖牌的倾向：

北  
10 5 4 3

南  
A 9 8 6 2

这是一手不上不下的牌。如果外面的分配是 2-2，你只输 1 墩。但是，如果他们的分配是更常见的 3-1，你就要输两墩。现在，注意“有人盖牌，出路就来”的

魔术。用另一花色到明手，出10。如果东家有QJ7，KJ7或KQ7而盖大牌，他就犯错了。你的A就会同时捉到两张大牌，西家的单张大牌非跟不可。不但你把输张降为一张，而且从心理上取得了胜利，这对下一副牌很有利。

从敌方的错误中得到好处，我该遗憾吗？不，绝对不必。我参加网球比赛时，总想赢得精彩。实际上，我的多数胜利都是来自对方两次发球失误。我不知道你们感觉如何，我睡的很安稳。

“不能只赢你该赢的，还得设法赢本来该对方赢的。”

阿尔弗雷德·泰格

## 有些意见是昂贵的

“桥牌是镜子，可以照出生活的每一个方面。”

英国作家维克特·摩洛

经常有人问我关于桥牌的问题，而我总是有问必答。能把桥牌的窍门告诉别人，是人生一大乐事。可是当对方有下列表现，却是相当讨厌的：

1. 你在讲话时他打岔；
2. 他并不想学什么，只希望专家同意他；
3. 问我如果有他同伴的一手牌，怎样叫牌；然后，如果我同意他不在场的同伴的叫法，他就努力证明我是错的。



一位牌手找桥牌专家问问题。专家答复了，牌手道谢后就离开了。

三天以后，这位牌手收到专家的一张帐单，向他收100元。他怒不可遏，立刻打电话给律师。“天晓得！你能相信他会来这一套吗？我只不过问了他一个问题。”

他的律师回答说：“我理解，可是你也得从他的角度来看问题。此人是以教牌谋生的，你请他提供专家服务。我想这笔费用你非付不可。”

“算了，我不同意你的意见，我知道你是行家。我再也不请教桥牌专家了。多谢你的建议。”

他很不情愿地寄了一张支票给桥牌专家。三天以后，我们的主人翁又从他的律师那里收到一张150元的帐单。

## 生命以挤为乐

“打桥牌能打得天衣无缝，无懈可击，就像贝多芬的交响乐一样，令人兴奋，令人满意。”

多产表格至桥牌作家修希·克奈西

对许多牌手来说，最吸引人和最令人兴奋的桥牌高招是挤牌。挤牌似乎有了一定程度的神秘性，而且被认为是为一般牌手可望而不可及的。确实有些复杂的挤牌打



法，但一般的挤牌是谁都可以打的。也许用问答方式来  
说明这一点最好。让我们试试看：

1. 什么时候才该挤牌？  
当你别无办法解决输张的时候。前景暗淡，挤牌也  
不会有更坏的损失。

挤牌的机会是无限制的。无将和有将定约可以挤  
牌，为打成定约或多赢一墩也可以挤牌。

2. 庄家必须做什么？  
把与挤牌无关的花色中的赢张全部出完，希望会有  
奇迹出现。与挤牌无关的花色是庄家不可能多赢一墩的  
花色。举例来说，敌方缺门的花色，譬如将牌，就是与  
挤牌无关的花色。

如果在某一门花色中，你手上有 A 9，明手是 K 5，  
这也是与挤牌无关的花色。假定任何一方多一张牌，譬  
如 A 9 对 K 7 5，第三张牌就有希望成为赢张，现在就  
与挤牌有关了。第三张牌叫做威胁张，因为这张牌的存  
在就是敌人的头痛所在。他们其中一人在那门花色中必  
须保持 3 张牌，以免你的 7 变成赢张。

3. 我有一个威胁张——有什么大惊小怪？  
庄家手上有明手的交通必须是畅通无阻。如果敌方  
垫牌为你形成的赢张，你可望而不可及，那是没用的。

注意敌方垫什么牌。所幸在大多数一般挤牌中，你  
只需要注意相关花色的垫牌即可。

4. 你希望什么？  
对于垫牌出错，你不会介意。垫牌通常相当困难而  
且是出力不讨好的。你迫使敌方垫牌越多，他出错的机  
会就越大。对于垫错牌所产生的结果，我们叫做假挤  
牌。

当你打出无关花色的最后一个赢张，你希望敌方会

被迫垫出有关花色的一个赢张。这就是正规挤牌。

5. 挤牌出现的机会如何？  
比你想象的多。我无法告诉你，当我是明手，看同  
伴的牌时，有多少次看出了挤牌的可能性……，只要庄  
家打出最后一个赢张。此外，假挤牌在每一副牌中都可  
能发生。

防守方甚至也可以挤牌。有时防守的一方会把同伴  
挤了。顺便提醒你，挤自己的同伴，是会让人家皱眉头  
的。

6. 挤牌为什么难？  
不一定难。记住：  
垫牌对谁都难。养成让敌方出汗的习惯。  
在桥牌游戏中，你赢最后一墩不会加分。  
绝不放弃。不论输张如何明显，总有一线机会。  
在下面的牌例中，注意绞索是怎样套紧西家的。

<p>北</p> <p>♠ 5 4 3 2</p> <p>♥ Q 9 8 5</p> <p>♦ A 5</p> <p>♣ A K 2</p>		<p>东</p> <p>♠ 9 8</p> <p>♥ 4 3 2</p> <p>♦ Q J 10 8 6 4</p> <p>♣ Q J</p>	
<p>西</p> <p>♠ A K 10 7</p> <p>♥ 10</p> <p>♦ 9 3 2</p> <p>♣ 10 9 8 7 3</p>		<p>南</p> <p>♠ Q J 6</p> <p>♥ A K J 7 6</p> <p>♦ K 7</p> <p>♣ 6 5 4</p>	

4 ♥

首攻 ♠ A

西	北	东	南
—	3NT*	—	1♥
—	—	—	4♥

\*红心配合，逼叫。

西家首攻♠A，自然继续出K，接着出第三张黑桃，让同伴将吃。庄家知道西家还有一张黑桃比明手的大，南家一墩都不能输了，可是梅花还有一个必然的输张，但是，他相信挤牌，知道绝不认输。

庄家用♦K吃进东家的Q，调两墩将牌。南家出♦A，这是不相干的花色，继续出将牌。他知道暂不动梅花，那是相关的花色。庄家知道第四墩将牌手上赢，以便出最后一张将牌。他不知道挤牌是否会成功，不必要注意和计算所有的垫牌。他只须注意西家的黑桃赢张是否会掉下来或垫出来。

庄家打出最后一张将牌时的情形如下：

北		东	
♠5	♠—	♠—	♠—
♥—	♥—	♥—	♥—
♦—	♦—	♦J10	♦—
♣AK2	♣—	♣—	♣QJ

西	南
♠10	♠—
♥—	♥7
♦—	♦—
♣1098	♣654

♥7一打出，西家就被挤了，因为东家仅有两张梅花。西家垫梅花，庄家就垫掉明手的♠5；西家保留了黑桃，这张牌就非垫不可。庄家现在出梅花，希望大吉大利。由于梅花分配很理想，他的愿望没落空。当然，如果西家垫黑桃，庄家就会把明手的♠5保留下来了。

西家对这一招毫无招架之力。遵守出牌规则，连世界桥牌高手都得向规则低头。

挤牌是桥牌技巧中最令人兴奋的一招。多年以前，我教桥牌，遇到了这样的趣事。半夜13:30分，电话铃声将我从事梦中惊醒。出我意料，是我的学生。“马迪，我希望没有吵醒你，但我非打电话给你不可。”

“问题不大，吉蒂。你没事吧？”

“没事，妙极了。我刚打完桥牌，第一次挤牌成功。自从我生第一个孩子，我没有这么兴奋过！”

## 桥牌是数学游戏吗？

桥牌的迷人处是多方面的，有一点确实令我着迷：争取一丝一毫的百分数和抽象的概率。

弗兰克·摩洛

许多牌手认为，桥牌是数学游戏，这是不正确的。尽管若干桥牌决定都需用数学计算，但用上的数字很少超过26。桥牌的真正内容是逻辑和推理。

如果牌手Pass同伴1阶花色开叫，他应该不到6点。如果在打牌过程中，他出了一张A，那么还没露面的任何一张Q就必然在他同伴手上。在整个打桥牌的过过程中高级数学很少有用武之地。

但是有一条数学原则你得知道——基本的百分数。当你出小牌到 A Q，能够飞到 K 的机会只有一半。因此，简单飞牌只有百分之五十的成功机会。

在了解敌方牌张分配情况时，计算百分数很有用。别怕，这不难学。重要原则如下：

1. 当缺少的牌张数是奇数时，敌方二人的分配就离它最接近平均。如果你是庄家，在一门花色中你和明手的牌加在一起有 8 张牌，敌方就有 5 张。他们不可能各有两张半；因此你可以预料是 3-2。如果你方有 10 张牌，对方 3 张牌的分配很可能是 2-1。

2. 但是，当缺少的牌张数是偶数时，别期待敌方的牌张分配是完美的平均分配。如果你方总共有 7 张牌，对方平均分配 (3-3) 的机会只有 33.53%。一方有 5 张的可能性也不大。因此你可以设想他们的分配是 4-2。

你现在学到的数学已经够你用了。新学到的知识怎样排上用场呢？作为下面一副牌的庄家，看看你的本事有多大。

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

4 ♠  
 首攻 ♥ K

南  
 ♠ 6 5 4 2  
 ♥ J 10 6  
 ♦ A Q  
 ♣ A K Q 6

西 北 东 南  
 — — — 1 NT  
 2 ♥\* — 2 ♠  
 3 NT — 4 ♠  
 — — —

\* 雅各贝特转移叫，表示有 5 张以上黑桃。

西家首攻 ♥ K，东家出 9 表示鼓励。西家再出红心，东家出 A。东家现在换出 ♦ 10，防守真是滴水不漏。

南家不知如何是好。飞还是不飞，成了问题。你怎么办？

敌方的梅花牌张数是偶数，你不敢期望他们是平均分配的，你的第 4 张梅花可能是毫无用处的。因此，飞 ♦ Q。

再看一副牌：

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

4 ♠  
 首攻 ♥ K

南  
 ♠ 6 5 4  
 ♥ J 10 6  
 ♦ A Q  
 ♣ A K Q 6 2

西	北	东	南
—	—	—	1 NT
—	2 ♡*	—	2 ♠
—	3 NT	—	4 ♠
—	—	—	—

\* 雅各贝特转移叫，表示有5张以上黑桃。

西家首攻 ♡K，东家出9表示鼓励。西家再出红心，东家出A。东家现在换出♦10。

这一次与上次不同了，你方有8张梅花，敌方只有5张。别飞牌，敌方梅花分配可能是3-2（67.83%）。你可以寄希望于手中的梅花长套赢墩能够建立起来，垫掉明手的红套输张。此外，如果梅花的分配是4-1，有单张梅花的防守人可能早已打出梅花了。

用♦A吃进，然后出5墩将牌。你隐藏住梅花长套，敌方就可能出错，在你调将牌时垫出一张梅花。

显然，这两副牌是类似的。两副牌中，你都想有时先试一下梅花，但东家的高超防守，逼迫你在发现梅花的分配情况之前，先打方块。

桥牌数学是夸大了的考虑。只要记得：

奇数牌通常最接近于分配平均，偶数牌也是如此。

请记住，对这个规则，并不保证始终如此，这只是概率。



一位比赛裁判员最近告诉我下面一个故事。我的一个学生请他过去解决一个纠纷。

“什么问题？”裁判员问。

“这牌有点不对。”牌手抱怨说。裁判员检查了牌，没有什么不对。

“到底是什么问题？”裁判员耐心地问。

“我在打3 NT，关键花色的分配是3-3。我没有照这个分配打牌，结果输得很惨。可我的老师告诉我，6张牌的分配绝对是不平均的。这不公平。”

这可没有办法。我爸还一直要我作律师呢。

## 第 16 章

### 防守：一两拨千斤

强迫庄家将吃——绝对必要！

敌方叫成 4 ♠ 定约。你首攻 ♦ A，同伴出 10 以示鼓励，庄家跟 J。以下是你所看到的方块分配：

北		南	
♦ 7 5 4 3		♦ J	
你	同伴		
♦ A K 8 2	♦ 10		

你很高兴地继续出 K，庄家用 ♠ 2 将吃。以下几条，哪一条最能表示出你的感觉呢？

1. 你希望没出方块。
  2. 你生同伴的气，因为他的方块太长，不该鼓励你。
  3. 让敌方用将牌小 2 将吃，你犯了错误。但愿能收回这张牌，换出别的。
  4. 你很高兴减少了庄家的将牌。
- 多数牌手会综合有头三种感觉。为什么呢？他们都

一心想立即看到赢墩。如果马上看不到赢墩就泄气了，就不知如何是好。千万别让你有这种心态。

防守策略要有全局观和长远考虑。庄家的输张不会跑掉的。防守的高手要有全盘计划，安静等待收获成果。

在打花色定约的防守时，有一条关键原则：

敌方将牌最长的一手牌，是火力集中之处，应尽量使其缩短将牌。

假定庄家通常将牌较长，必须理解他的将牌总是赢张。庄家有以下的将牌，他是很不愿意被迫用宝贵的将牌的。

北		南	
♠ 7 5 4		♠ K Q J 10 2	

庄家的黑桃总是可以赢 4 墩，输 1 墩。但是，如果能够强迫南家将吃两次，他就只能调 3 墩将牌。如果某一防守方有 4 张将牌，他的最后一张就会变成赢张。

防守方应该不断缩短庄家的将牌，希望他最后会对牌局失去控制。这种防守战略叫做强迫将吃。防守一方有 4 张将牌或有理由推断同伴可能有 4 张时，这个策略特别管用。

另一方面，庄家通常乐意在短将牌一方将吃。明手将吃赢得的墩数是用将牌赢得的额外墩数。

庄家手上保留足够的将牌，以便控制牌局，这是非常重要的，除非短将牌一方也可以解决调光将牌问题。庄家应该乐意在短将牌一方将吃，而不高兴在长将牌一方将吃。庄家的目的与防守方针锋相对是不足奇怪的。让我们看一下整个这副牌：

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

4 ♠  
首攻♦ A

南  
♠ K Q J 10 2  
♥ 6 4 2  
♦ J  
♣ A K Q J

西	北	东	南
—	—	—	1 ♠
—	2 ♠	—	4 ♠
—	—	—	—

如果第二墩牌没有继续出方块，庄家问题不大。他可以轻易地调光将牌，只输1墩方块、1墩红心和1墩黑桃。

一旦西家强迫庄家将吃，庄家的问题就来了。他出♠ K，输给东家的A。第四墩牌东家回♦ Q，庄家被迫再次将吃。这时，庄家已将吃两次，调将一次。他只剩

下两张将牌，东家却还有三张。在庄家原有的三个输张以外，庄家对东家的第四张黑桃无法应付了。

强迫将吃——不论在那里打桥牌，都设法用上这种技术。我相信你会感到得意的。同时，可怜的庄家就成为悲剧的主角了。

## 江湖高手的妙牌

“如果赢牌不重要，我们记分干吗？”

星际飞船上的船员

我要给你看一局最妙的强迫将吃的牌。假定你拿到下面一手牌：

♠ A K Q  
♥ A K Q J 10 9  
♦ —  
♣ A K Q J

毫无疑问，这手牌最妙了，没有比这更好的了。你开叫7♥，这牌简直可以摊下来不要打了。

有人居然对你加倍，你是既惊异又开心；敌人太天真，以为有♦ A就可击败我的定约。你立刻叫再加倍，心里在想，有没有人能算得出来你会赢多少分（有局方，打复式计分制是2940分）。

果然不出你所料，敌人首攻♦ A。同伴抱歉，帮不上忙，但你请他放心，你胜算在握。

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

7♥  
首攻♦A

西	北	东	南
×	—	—	7♥
—	—	—	×
—	—	—	×

信不信由你，庄家只能赢6墩将牌。每次西家将吃，他就出方块，强迫庄家将吃。庄家失去控制，输7墩，4000分。实际上，只要重复攻方块，南北方打不成任何定约！

这手怪牌显然是人为做出来的。南家是挨宰的对象，大概是赌注很高的三盘两胜牌局。它是出了名的密西西比红心牌，在19世纪，密西西比河汽轮上的桥牌捞家\*经常用这手牌引人上钩。

\* 摘自《桥牌百科全书》第五版（1994年），据说查理史·华布为这手牌至少输了10000美元。

不论是真是假，这手牌突出了三个重要的桥牌概念：

1. 大牌点，管他的！
2. 强迫将吃，好办法。
3. 牌型重于牌点。看到西家7张小红心对南家6张大牌的最后结果，不必再讨论了。

## 米少也可做饭

“桥牌的最终目的是学会拿到坏牌也能打。”

多次世界冠军吉普·马特

一手牌中，没有一张比9大的牌，叫做空手牌，俗称烂牌。它的英文名字（Yarborough）正好是英国一位爵士的名字，他曾以1000磅对1磅打赌，不会拿到这种牌。爵士当然胸有成竹，实际上这种牌的概率是1827对1。现在只要牌不好，就叫作烂牌，与原来的定义有了出入。现代牌手对下面一手牌也叫作烂牌：

♠ 8 6 5  
♥ 6 4 3  
♦ 9 7 2  
♣ 10 8 7 3

我看着我最好的学生之一——珍妮，拿到一手最坏的牌。我几乎可以听到她在想什么。

♠ 8 6 5 4 3  
♥ 7 6  
♦ 2  
♣ 9 7 6 4 2

“这牌真烂！但愿我的同伴会开叫 1 ♠，我就可以立即应叫 4 ♠，试一下总墩数理论。唉，糟了。同伴开叫 1 ♦。就这样了。但愿有机会将吃一两墩。”

“噢，牌叫完了。我首攻吗？我真想攻击我的单张。不是我首攻。好吧，再打盹吧。”

北  
♠ A K Q J 9  
♥ A K Q J  
♦ Q 5  
♣ J 10

西 东  
♠ 7 2  
♥ 5 2  
♦ A K J 10 8 3  
♣ A Q 8

♠ 8 6 5 4 3  
♥ 7 6  
♦ 2  
♣ 9 7 6 4 2

4 ♥  
首攻 ♦ A

南  
♠ 10  
♥ 10 9 8 4 3  
♦ 9 7 6 4  
♣ K 5 3

西	北	东	南
1 ♦	×	—	1 ♥
2 ♦	4 ♥	—	—

同伴首攻 ♦ A。哦！明手真棒！23 个大牌点。我敢

打赌庄家的牌力比我好不了多少。现在同伴出 ♦ K，该我垫牌了。让我想想看。我应该给同伴一点情报。我当然不需要告诉她我的烂黑桃，她自己可以估计出来。”

“我想我应该让她知道，我不喜欢梅花。垫梅花小 2 吧。”

“且慢，珍妮，别再打盹了！不能老让同伴出牌，要我干什么？有希望吗？也许同伴有 ♣ A 和 Q。在那种情形下，我必须现在就出梅花。行，♥ 6，吃进来。”

珍妮将吃同伴的 ♦ K 的时候，每个人都感到惊异。但是，当她出 ♣ 4 的时候，庄家皱眉头了。输一墩。任何其它防守打法，庄家都可先调光将牌，然后将梅花输张垫在明手的黑桃赢张上。

“你将吃了我的赢张，”西家说，“谢谢你。”

## 你相信魔术吗？

桥牌可以是非常妙的游戏。就像在别的比赛中一样，你不能一见情况不好，就认输了事。打牌的策略是知易行难。多练习一下，预先有计划，就能无中生有，这才是你打牌的重要方式。

只要庄家的边牌（将牌以外的牌）没有输张，防守方就应该设法制造将牌赢张。看一下这副牌。



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

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

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

西家没有机会打自己叫成的局牌，心里并不痛快，但有什么办法？北家一向奉公守法，只要有 3 张黑桃，他就叫 4 ♠，更不用说他还有—手好牌了。

西家看到明手的一手好牌，觉得没有多少希望。第二张出 ♥ K 以后，红心的分配—清二楚了。明手的梅花是—泄不通的，西家捏着 ♦ A，—边想：现在出啥？

看不到其它赢张，西家想到将牌。他知道庄家跳叫必然有 7 张黑桃，同时看出自己和明手有 5 张。于是，东家肯定只有一张黑桃。西家也知道，庄家弱牌跳叫必须有 A K。但是，如果东家幸运地拿到 ♠ 8，防守方可以让对方知道 8 也可以造反。

西家小心翼翼地出 ♥ 3，故意让东家将吃。东家那张可爱的 8 逼出了 K，西家的 Q 成了击败对方的赢张。

当你从无到有，制造了 1 墩将牌赢张时，你的这一打法被称为“去顶打法”。“去顶”这个词到底准不准，关系不大。你能打出这种牌就了不得，记得不记得它的名字没关系。再看一副妙牌。

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

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

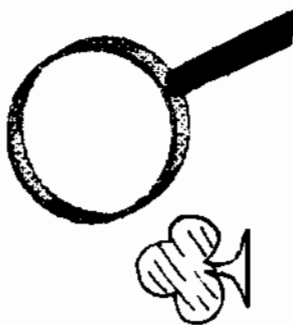
西家一口气吃了 3 墩黑桃，东家垫 ♣ 2。西家停下来，想想看。显然防守方在两门低花中没有赢张。唯一的可能是将牌，尽管西家的将牌苗头不大。

西家出第四张黑桃，东家用10将吃，迫使庄家用A盖。剩余将牌如下：

北		东	
♥KQ64		♥J	
西		南	
♥972		♥853	

定约宕掉一墩。防守方无中生有，搞出一个将牌赢张。

在现实生活中，这种牌是有的。你也许不相信魔术，但你必须相信“去顶”。



## 第17章 防不胜防

### 什么时候第二家不出小牌

“能干的庄家到处都有，防御高手却如凤毛麟角。”

修夫·克尔夫

打牌的一个原则是第二家出小牌。如果你是第二家出牌，通常不必急着出大牌。为什么？因为你的同伴还有机会赢得这墩牌。

第二家出小牌尽管是良好的建议，但只是一个指导原则。有时候根据逻辑，你在第二家非出大牌不可。第二家出小牌的例外有多少呢？例外清单比你想象的要长。为了下列原因你在第二家要出大牌：

1. 决定输赢的一墩；
2. 取得出牌机会（例如为了让同伴将吃）；
3. 不让敌方占便宜。例如，你有KQJ×，而庄家向明手的A10出牌；
4. 如果不吃这墩牌，它就会消失；
5. 不让庄家或明手赢单张大牌；
6. 盖大牌，希望你为对方建立一个赢墩；
7. 保留打到同伴手上的进张（通常是在打无将时）。

看以下有什么例外情况：

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

3NT  
首攻 ♠ 10

西	
♠ 10 9 8 6	
♥ A 6 4 3	
♦ 10 9 6	
♣ J 7	

南	
♠ 7 4 3	
♥ K 8 7	
♦ 7 3 2	
♣ K Q 10 9	

西	北	东	南
—	1♦	—	1NT
—	3NT	—	—

北家吃进首攻的黑桃，第二墩出梅花。东家本来可以以不假思索地出小牌，可是东家到底不是等闲之辈。明手就有8墩牌，不能盲目地按照老规矩办事。如果庄家没有♥A，他可稳拿9墩牌。但是，如果同伴手上有♥A，东家看出了赢牌的机会。南家叫过1NT，这表示他没有4张高花，因此，西家肯定有4张红心。

东家在第二墩牌就亮出了他的♣A，此牌一亮，庄家就没有第九墩牌了。东家改出♥Q，庄家跟小，西家出6表示欢迎。东家继续出红心，再取4墩红心，拿下了江山。

“防守打得打，同伴。”西家说。

“攻得好，”东家说，“如果你攻红心套的第四张，咱们就没戏唱了，出牌次序是赢牌的关键。”

“你们说得够多了。打下一副。”南家发牢骚说。

看来要使每一个人都皆大欢喜是不可能的。

第二家出小牌，一般情况下是对的。对于桥牌新手更是重要的准则。但是，它同必须跟牌这类规则不一样。俗话说：“跟牌总跟小，桥牌打不好。”



## 注意力高度集中

桥牌高手的功力之一就是能够集中注意力。桥牌高手的牌感特强。他们也有本事在打牌时将注意力完全集中在牌桌上。事实上，当高手推崇名家，说他“始终盯在桌上”，这是最好的赞誉（不是说名家不能行动）。

在我所说的关于高度集中的故事中，下面这个故事精彩绝伦。尽管我愿意也在当场，但是，你我想像一下也可以。有好几位桥友证实确有此事。

特伦斯·里斯是英国桥牌界传奇性人物。多年以前，许多牌手把他看作全世界最佳桥牌高手。他最大的特点就是注意力绝对集中。为了试验他的集中能力，几个朋友和一些不太相信的人作了巧妙安排，彼此打赌。

他们雇了一名模特儿，在里斯做庄家时，绕着他的牌桌转圈走动。这名模特儿不仅极其美丽，而且一丝不挂。

里斯有无反应，牵涉到很大的赌注。他一眼都没看，信不信由你。这才叫注意力集中。

## 你作裁判

“对每一副牌，都像官老爷判话一样，作一番是估，纠正同伴的错误（对敌人也是一样）的人，就没有资格上桥牌桌，也没有资格与文明人往来。”

艾默·戴维森，哈波杂志的桥牌作家

一对桥牌搭档是由两个人组成，意见当然不会完全相同。

《桥牌世界》里有一个专栏，题目是“你作裁判”。由桥牌高手组成的一个小组，负责研究别的高手打过的牌，看他们哪里出了错。你可以想像，当高手们提出他们的批评意见时，是相当不留情的。小组还要确定在防守中谁的错误最严重。

东家和西家在防守下面一副牌时失败了。观察事实并听到马后炮说明以后，我要请你作裁判，作出你的判断。假想你就是桥牌老师（裁判），正在听取两个面红耳赤的学生（律师）的说明。我会以最高法院法官的资格作出裁定（这是作者的特权）。

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

东家：“你为什么首攻你的弱牌？如果你首攻方块，他们根本打不成。”

西家：“我怎么知道？如果你要我首攻方块，为什么你不叫方块？”

东家：“我只有4张方块。争叫通常需要5张。”

西家：“那倒不见得。你看过《牌型重于牌点》这本书吗？”

东家：“当然看过，但是马迪主张如果是4张，至少3张是大牌，才能争叫。实际上，在他举的实例中，需要AKQ10，绝对不是K1096。”

西家：“你赢了♥K以后就可以改出方块。我们仍然可以赢牌，尽管我首攻有问题。”

东家：“我知道。但是如果你手上有♠Q而不是♦Q，我的防守才是对的。如果我知道你都是首攻烂牌，我会想出来的。”

“在你愚蠢的首攻以后，如果南家先出梅花，也能打成。你乱攻，庄家又乱打，我怎么打得好防守？”

南家：“嗨，别把我扯在里面。这副牌我没有打错。这副牌通常都是先调将牌的。”

这些马后炮可真响亮。如果东家和西家防守这副牌所花的力气，和为自己辩护花的力气一样多，他们是可以击败这个定约的。

为了方便，再列一次这副牌：

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

4♥  
首攻♠3

你作完裁判分析了吗？现在轮到我了。

1. 西家是应该更大胆地首攻方块的。
2. 首攻方块的优势，当然不明显。
3. 争叫通常需要5张。
4. 是的，有4张非常强的牌，在1阶水平上可以争叫。
5. 用4张牌争叫时，你应该有3张大牌。我不会叫1♦。东家的牌有灵活性，所有花色都有大牌。他没有理由引导同伴出任何花色。
6. 是的，换出♦10会击败本定约。
7. 东家是对的，如果西家有♠Q，应该继续出黑桃。是的，如果南家先打梅花，他总会成局。虽然飞梅花不成功，庄家仍然可以把方块输张垫在梅花赢墩上。
8. 南家的实际打法是正常的，也没犯错误。第二墩出梅花的唯一理由是梅花3-3分配，而且飞牌准不成功。这必然是败多赢少的。

我怎么投票赞成最坏的犯规行为呢？信不信由你，我这一票居然没有人理会。第一墩牌，东家应该出 J，而不是出 K。没风险，因为庄家肯定有 A。打花色定约，庄家绝对不会从有 A 的花色中出牌的。如果庄家有 A Q，他当然该赢两墩。

在花色定约中打防守而有 K J 时，要先出 J，这是调研打法的一个实例。这使东家立刻知道谁有 Q。（如果庄家用 A 吃，西家当然有 Q。）

注意这种打法如何为防守方简化问题。一旦东家知道黑桃已没有赢张，对方梅花的实力摆在明处，显然有必要换出方块。东家一出  $\diamond 10$ ，防守就对头了，庄家就打不成定约了。

### 结论：

1. 再念一遍作好同伴的 21 规则，特别是第 1、3、4、5 和 13 条。
2. 将力气用在打牌上，不要用在放马后炮上。
3. 防守花色定约，记住在第三家有 K J 时出 J。

### 庄家精明，守方就笨

“责怪自己严格一点，责怪同伴宽容一点。”

艾利·卡普尔

如果敌方一贯叫成最理想的定约，你方可能竟叫或跳叫不够。如果庄家的牌打得精彩，你的防守可能是不

够水平的。

北	南	西	东
$\spadesuit$ Q 9 6 $\heartsuit$ A J 10 7 5 $\diamond$ K 10 $\clubsuit$ 7 4 3	$\spadesuit$ 4 首攻 $\diamond 5$	$\spadesuit$ 2 $\heartsuit$ 6 4 2 $\diamond$ J 9 8 5 4 $\clubsuit$ K 8 6 2	$\spadesuit$ 8 3 $\heartsuit$ K Q 9 3 $\diamond$ A Q 7 3 $\clubsuit$ J 10 9
	南 $\spadesuit$ A K J 10 7 5 4 $\heartsuit$ 8 $\diamond$ 6 2 $\clubsuit$ A Q 5		

西	北	东	南
—	2 $\heartsuit$	—	1 $\spadesuit$
—	4 $\spadesuit$	—	3 $\spadesuit$
—	—	—	—

庄家的  $\diamond$  K 被 A 吃了以后，防守方形势不错。东家第二墩出  $\diamond$  Q，然后出  $\clubsuit$  J，攻明手最弱的花色。

庄家不急着手飞牌，他看出了一着妙牌。当然，如果东家有  $\clubsuit$  K，南家仍然有时间来建立第二墩梅花。用 A 赢了以后，庄家开始建立明手的红心套。

南家出红心到 A，用  $\spadesuit$  J 将吃一墩红心。他然后出  $\spadesuit$  7 到 9，用  $\spadesuit$  K 再将吃一墩红心。现在已经很容易进入明手，用将牌 A 将吃下东家的  $\heartsuit$  K。出小黑桃到明手的 6，庄家可以出  $\heartsuit$  J，手上垫  $\clubsuit$  5。庄家的输张只剩下

♣Q。

“打得好，同伴。”北家说。

“多谢你的5张套牌，”南家说，“还有将牌提供的3个进张。如果♠6是♠2，我们就输牌了。”

“你攻得好，同伴，”东家说，“如果你首攻梅花，庄家会多赢一墩。”

“谢谢你，”西家说，“你回梅花庄家没有飞，可惜了。唉，反正咱们打不垮这个定约。轮到我发牌了。”

他们开始打下一副牌。

且慢，你们真要打下去吗？虽然我希望你们会打得像庄家一样高明，我却不准备打下去。为什么让南家打得这么精彩？

赢了头两墩方块以后，东家急忙攻梅花——明手最弱的花色。急什么？如果庄家有梅花输张，他的唯一希望是把红心打成赢张。

东家知道庄家用不上明手的红心，因为东家的红心强。东家应该尽快消耗北家的进手张，不能让南家把明手的花色建立成赢张。

当西家说“反正咱们打不垮这个定约”时，他一点也不知道自己是否正确。他作你的同伴会打得好好一点吗？

## 给同伴信号

如果你提出问题，多数高手会马上解释花色选择信号。他们会强调，不像别的防守信号，花色选择信号通常是出牌的人发出的。也许把它叫做花色选择出牌更明

确一些。

如果你正在设法使同伴将吃，花色选择信号是很理想的。如果他再想吃一次，怎样打到你手上呢？让我们看一下在实际打牌时怎样运用花色选择信号：

北	
♠ 10 8 6 4	
♥ Q J 10	
♦ K 8 4	
♣ K 5 2	

西 (你)	
♠ 5 3	
♥ 4	
♦ J 9 7 6 5	
♣ J 8 6 4 3	

4♠	
首攻♥4	

西	北	东	南
—	2♠	—	1♠
—	—	—	4♠

你出♥4，很高兴看到同伴用A赢。他回红心，你将吃。防守方开始打得不错。可是现在怎么打？

如果同伴有一张低花A，你只要出那门牌就行了。他可以再让你将吃一次，以击败定约。可是，如果你能凭出牌经过就猜得出回哪门花色，你真是天才。

同伴的A在哪里？如果是个谜语，解开这个谜语要靠研究他回的牌！如果同伴手上本来是♥A 9 7 3 2，用♥A赢了以后，他还有4张牌出给你将吃（他希望你）。他出的牌便可告诉你他的花色选择。

现在让我们看一下整个这副牌。



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

东家以其手上的红心，他会出 9，最大的一张。这是指挥你回方块，两门边牌较高的一门。如果他的 A 是 ♣ A，他就得出 ♥ 2。在两种情形下，你都必须很高兴地服从命令，欣然接受指挥。

如果两个同伴都了解基本花色选择信号，那么，这对同伴的关系就会很不错。这种信号可以在不同情况下使用。

看一看下面这副牌：

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

西	北	东	南
—	—	—	1NT
—	2♣	—	2♦
—	3NT	—	—
—	—	—	—

庄家用 ♦ K 吃了首攻的 Q。他然后出 ♠ Q，输给东家的 K。东家回出 ♦ 6，庄家忍让，西家用 8 赢，然后出 ♦ 9，庄家用 A 吃。

庄家出完明手的 3 墩黑桃赢张，大家都在看东家怎样垫牌。东家不愿意丢梅花赢张，垫了一张红心。庄家现在出 ♥ A，♥ K，和 ♥ Q，吃了东家的 ♥ J。明手的 ♥ 8 成了第九墩牌，只因东家垫错牌，打成 3NT。

回到第三墩牌，西家只剩下 ♦ J 10 9。他可以出其任何一张顶出南家的 A。因此，西家这时的出牌，必须有花色选择信号。当西家出的是 9，而不是 10 或 J



时，东家应该知道同伴的进手张是梅花，不是红心。这应该清楚地向东家表明，他的梅花不重要。

下面一副牌，强调当你在防守无将定约，建立长套时，使用花色选择信号的原则。

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

西	北	东	南
—	—	—	1NT
—	3NT	—	—

第一墩：出 ♠ 7 到 J、K 和 3。

第二墩：出 ♠ 5 到 6、10 和 9。

第三墩：出 ♠ Q（大牌）顶出 A。

当东家赢了 ♠ A 时，他知道同伴喜欢红心。西家将赢了红心回张，然后赢进两墩黑桃，击败定约。

在特殊情况下，当同伴首攻时，也可以用花色选择信号。

看一看下面一副牌，这张花色选择牌确实是一个信号，而不是一张攻牌。（取自《桥牌快讯》菲里普·阿德勒的专栏，1990年10月号。）

北	♠ A 4 ♥ K Q J ♦ 10 8 7 6 ♣ 9 6 5 4	<div> <div>4♠</div> <div>首攻♥A</div> </div>	东 8 7 ♠ 8 7 ♥ 9 8 4 2 ♦ A Q 3 ♣ Q 10 8 7
西	♠ 3 ♥ A 10 6 5 3 ♦ K J 2 ♣ K J 3 2		南 K Q J 10 9 6 5 2 ♠ K Q J 10 9 6 5 2 ♥ 7 ♦ 9 5 4 ♣ A

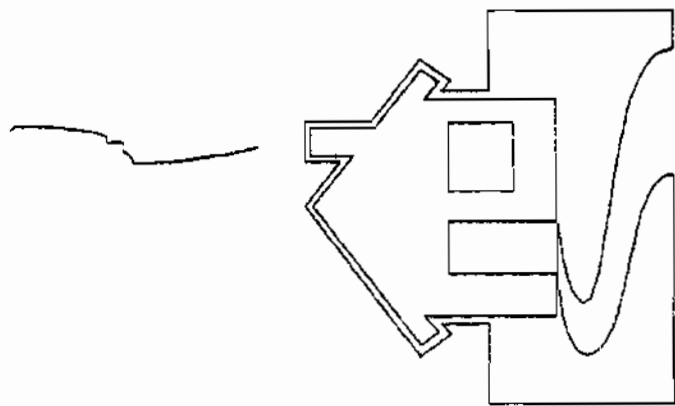
西	北	东	南
1♥	—	2♥	4♣
—	—	—	—

没有好攻的牌，西家首攻 ♥ A。现在明手的红心大了，必须换攻其他牌。防守方要立刻兑现赢张，以免南家用 ♥ K Q 垫牌。西家不知同伴的哪一门低花有实力，于是东家给他一个花色选择信号。东家跟 ♥ 9 表示喜欢方块。

西家遵守命令出 ♦ 2。东家以 A 赢，并回方块。防守方赢了 3 墩方块和 ♥ A，击败定约。

花色选择信号可以是医生的配方，但必须对症下药，只用于一定的情况。学会花色选择信号以后，许多

牌都把2认为是要梅花的信号，9则都是要黑桃的信号。别这么敏感。大多数首攻要看出牌人手上有什么牌。能发出高明信号的人，真是凤毛麟角。信号牌出的高妙，就好像美人西施的眼神一样。



## 第18章 垫牌——丢输张、留赢张

### 乐善好施但保持对仗

防守的难处是决定垫哪一张牌。防守一方如果有几门花色需要保护时，就更加困难。事实上，在我的桥牌生涯中，最让我难以做出决定的是下面这手牌的情况：

叫牌过程是：INT (16-18) - Pass - 6NT。我坐在西家。

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

西 (马迪)

我的黑桃是连接张，首攻没问题，我攻出♠ J。庄家明手的 A 吃，同伴跟小 2。南家接着出♣ A K，同伴跟 2 和 6。现在轮到我垫第一但不是最后一张牌。

我不想垫黑桃，如果庄家手上有 K Q × × 的话，



那会让他的第4张黑桃变成大牌。我也不愿意垫红牌，因为我要保持它们的长度，看住明手的两门4张套牌。不但是现在垫牌有困难，恐怕还有梅花要再打出来。“我的天，这个恶梦太可怕。”

所幸，我醒了。谢天谢地，可真是一个恶梦。我根本不需要垫牌。（有人也许以为是我想出来的规避打法。）

答案在何方？尽管不是所有的桥牌问题都有答案，但这个问题有了结果。（如果你不能再等等，答案在第205页。）

知道如何垫牌的诀窍之一，是了解对仗原则：防守方必须保留与庄家或明手相等的张数，以免庄家用牌的长度赢墩。千篇一律，这个关键张数是4。防守方必需避免从可能赢墩的4张套牌中垫牌。

看一看下面一副牌。原载《桥牌快讯》1990年9月号，作者是乔治·若森克兹：

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

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

西	北	东	南
—	3NT	—	—
—	—	—	INT*

\* 15-17点

庄家用♥K赢首攻的♥Q，然后出♦J，飞牌不成。东家用♦K吃进，回♥8，庄家忍让。西家用10得到，回♥J到♥A，庄家从明手垫黑桃。

庄家连赢3墩方块。现在大家要看东家对于第四张方块要垫什么牌。看看本文，实在是他的罪过，东家不知道对仗原则，不情愿垫黑桃，他垫了一张认为不重要的梅花。庄家和西家都垫黑桃。当方块飞牌失败时，庄家似乎必败无疑。可是他打完梅花却得到令他非常满意的结果。

当♣Q被敲下来时，明手的两张梅花都成了赢张。东家只剩下单张9，明手的J5可以赢两墩牌。打成3NT是庄家这一天的得意杰作，说到底是因为东家不懂保持对仗的原则。

## 恶梦的答案

我知道，如果庄家有红心K，我们击败6NT的机会是微乎其微的。唯一的希望是这副牌分配如下：

<p>北</p> <p>♠ A 7</p> <p>♥ A Q 7 5</p> <p>♦ 9 8 7 2</p> <p>♣ A K 5</p>		<p>东</p> <p>♠ 6 4 3 2</p> <p>♥ K 9 4</p> <p>♦ 10</p> <p>♣ 10 8 7 6 2</p>	
<p>西 (马迪)</p> <p>♠ J 10 9 8</p> <p>♥ J 10 3 2</p> <p>♦ J 6 5 4</p> <p>♣ 4</p>		<p>南</p> <p>♠ K Q 5</p> <p>♥ 8 6</p> <p>♦ A K Q 3</p> <p>♣ Q J 9 3</p>	
<p>6NT 首攻♠J</p>		<p>6NT</p>	
西	北	东	南
—	—	—	1NT
—	—	—	—

我首攻♠J，庄家用明手的A吃。他连出♣A和♣K，同伴跟2和6。该我决定垫什么牌了。

我的最佳机会是保持所有的方块，垫红心，然后是黑桃。现在，庄家最多只能赢11墩顶张大牌。

## 扩大消极面

“我该从同伴出的花色中垫一张大牌表示欢迎，垫一张小牌表示不欢迎吗？”

尽管许多牌手喜欢从强牌中垫一张牌表示欢迎，但有一个更好的办法，特别是在防守无将定约的时候。尽量保持好牌的长度，希望赢的墩数越多越好。从弱花色中垫一张牌是很容易的。总而言之，留垃圾干吗？我要引用一位著名心理学家的话，不过错了不负责，我的建议是：“与其努力扩大积极面，不如丢掉消极面。”

西家在打以下一副牌时，很有必要了解这个概念。防御3NT，你首攻♠Q。

<p>北</p> <p>♠ 7 5 3</p> <p>♥ K 3</p> <p>♦ K J 10 8 7 3</p> <p>♣ K 8</p>		<p>3NT 首攻♠Q</p>	
西 (你)	东	南	INT
♠ Q J 10 9	—	—	—
♥ 6 5 2	—	—	—
♦ A 6 5	—	—	—
♣ 9 7 3	—	—	—

明手的方块一亮下来，防守方前景就不妙。同伴第一张垫♠2，庄家用K吃。再继续打下去以前，是强制计算点数的時候。你有7点，明手有10点，总共17点。于敌方开叫1NT，16至18点，因此庄家至少有16点。于是，同伴手上最多有7点（40-33=7）。

第二墩，庄家出♦Q，可惜了，你本来希望同伴有这张牌的。你不吃，东家出♦4。

第三墩牌庄家继续出◇9，你再度出小。遗憾的是，已经没有任何希望孤立明手的方块了，明手有一张K必然成为进张（同伴不可能有两个A，因为他最多有7点）。但是，你非常着急地要看同伴垫什么牌。

第四墩，庄家从明手出第三张方块，同伴垫♥7。庄家垫♠6，你用◇A吃。♥7看来是小牌，因为2、3、5和6都在眼前。现在焦点集中在你身上。第五墩你出什么？

第一墩牌同伴发出消极信号以后，庄家必然还有♠A。庄家有五个赢墩：5墩方块，2墩黑桃和2墩明手有K而他手上有A的花色。因此，你必须攻出同伴手上的强牌。

同伴手上不可能有♥AQJ74，他鼓励的不是这门花色。你改出梅花。结果如何呢？

整个这副牌如下：

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

3NT  
首攻♠Q

你应该理解，不鼓励你出红心，是同伴击败这个定

约的唯一希望。垫梅花显然是要你出梅花。但是，垫一个赢张就没有希望赢4墩梅花。这样做是典型的“赢了芝麻而输了西瓜”。如果你想学会赢“西瓜”的高招，就再往下看吧。

## 改进你的垫牌法——奇中有偶

标准垫牌法是表示态度的信号——大牌表示欢迎，小牌则相反。令人遗憾的是，这些方法通常是不够用的。以下的情况值得研究：

1. 如果你有AQ32，你怎样表示有兴趣？
2. 如果你有1098，你怎样表示没有兴趣？
3. 如果你希望同伴出的牌中，你一张也舍不得垫（譬如你有AQJ，KQ10），怎么办？

问题，问题！对这样的问题，有一个更好的方法。在你第一次垫牌时，垫奇数牌表示鼓励，偶数牌表示不鼓励并暗示花色选择信号。这个经过验证的垫牌技术，叫做奇偶垫牌法（罗马垫牌法）。奇偶垫牌法有很大的灵活性。大多数牌手会运用这种打法，就像鸭子会游泳一样容易。

奇偶垫牌法是信号约定的一个实例。不错，防守约定和叫牌约定一样。在开始打牌以前，防守约定必须事先宣布（如经敌方要求，还得加以解释）。

研究一下下面一副牌。你是东家，敌方直接了当地叫到4♠。你希望同伴出方块，可是他出了♠A。

北		东 (你)	
♠ 4 3 2	♠ 6	♠ 4	♠ 6
♥ 8 4	♥ J 10 9 6 5	♥ J 10 9 6 5	♥ J 10 9 6 5
♦ A J 9 8 6	♦ K Q 4 3	♦ K Q 4 3	♦ K Q 4 3
♣ Q 4 3	♣ 10 9 8	♣ 10 9 8	♣ 10 9 8
西		南	
♠ A K	♠ Q J 10 9 8 7 5	♠ Q J 10 9 8 7 5	♠ Q J 10 9 8 7 5
♥ A 7 3 2	♥ K Q	♥ K Q	♥ K Q
♦ 10 2	♦ 7 5	♦ 7 5	♦ 7 5
♣ Q J 7 6 5 2	♣ A K	♣ A K	♣ A K

西	北	东	南
—	2♠	—	1♠
—	—	—	4♠

赢了第一墩以后，同伴接着出将牌 K。使用标准信号，你的最有帮助的信号是出♥5，不鼓励出红心。你倒希望垫一张方块大牌发出欢迎信号，但你没有大方块可垫。垫梅花根本不可能，你当然不愿意鼓励出这门花色。

多亏有奇偶垫牌法，你只要垫♦3，一个奇数牌，就是一清二楚的鼓励信号了。但是，也可以考虑♥10。它是偶数牌，不鼓励红心。除此之外，它是一张大牌，使你可以表示你喜欢方块——另外两门花色中较高级别的花色。这种方法多方便！如果你的方块是 K Q 4 2，没有奇数牌，你就非垫♥10 不可，只有这样垫牌才会是

要求换出方块。

你挑了♥10，希望一箭双雕，一次告诉同伴两种花色的情况。同伴想了一会儿，遵命改出♦10。定约方的梅花是阻塞的，庄家毫无办法。他没有办法用明手的♠Q 垫掉方块输张。当他出明手的♦J 时，你用 Q 吃，回出红心，击败定约。

“多谢您的信号，同伴，”西家说，“你不垫那张牌，我是不会出方块。”

用上奇偶垫牌法，在许多困难的防守情况下，你都可以转败为胜。

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

如果这副牌你有点面熟，一点也不奇怪，在本章中，

我们已经看过这副牌。现在你拿着东家的牌。庄家用 K 赢首攻的 ♠Q，你跟小 2。他连出 3 墩方块，最后西家用 A 吃进。在第三轮方块时，你需要垫一张牌告诉同伴出哪门牌。

现在你已经知道奇偶垫牌法，就知道多容易宣布你的梅花牌力。你第一张就得垫 ♠4，鉴于你已经跟过小 2，所以这显然是一张小牌。你一方面不欢迎黑桃，一方面显示梅花实力——其余两门花色中较低的花色。没有玄虚，也不啰唆，比你出 ♥7 而不知同伴如何理解要容易得多。

奇偶垫牌法比标准垫牌法高明得多，只要略加练习，便可轻松使用，而且趣味无穷。试试看，只有庄家才着急。



## 第 19 章 首攻——停、看、听

### 拿不定主意就首攻将牌

每个人都听说过防守要诀：拿不定主意，首攻将牌，这个诀窍跟其它老生常谈一样的有道理。

当边牌没有出色条件的时候，有时你确实应该出将牌。举例来说，持有以下这手牌，叫牌情况如下：

♠ 6 4			
♥ A J 9 3			
♦ A Q 10 5			
♣ K J 6			
左敌	同伴	右敌	你
—	—	1♦	×
2♦	—	4♦	—
—	—	—	—

你会首攻将牌吗？

首攻以后，防守方一看到明手有短牌就往往急于出将牌。可是，通常已经太晚了。首攻以前能看到明手的牌也许有帮助。可是这不是打桥牌的规矩，有些牌的叫牌过程，却能使防守方听出来首攻什么牌。

首攻将牌的多数情况是，明手表示不支持高花开叫。一个实例如下：

左敌	同伴	右敌	你
INT	—	1♥/1♠	—
—	—	2♦	—

应牌人显然没有3张开叫人的高花。你能看出短牌何在吗？

以下叫牌过程是大声告诉你首攻将牌。令人遗憾的是，西家没有听到。你听到了吗？

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

南
♠ A Q 8 7 2
♥ K Q 8 3
♦ J 3 2
♣ A

西	北	东	南
—	—	—	1♠
—	INT	—	2♥
—	3♥	—	4♥
—	—	—	—

许多西家会首攻♠J，其理由有两点：一是梅花为未叫过的花色；二是梅花为好的连接张。但在这样的首攻之后，庄家可以很容易地得到10墩牌：两个边牌花色的A和8墩将牌。

在看到明手的牌之后，防守方都明白应该攻击将牌，但已经丧失了机会。实际上从叫牌过程中可以清楚地知道庄家需要在明手将吃黑桃。西家应该放弃梅花，一开始就缩短短明手将牌。

首攻将牌后会怎样呢？这样一来，庄家和明手各消耗一张将牌，以后各自剩下的3张将牌交叉将吃，再得6墩，加上两个边花A，只有9墩牌，无法完成定约。

如果你首攻时，只看你手上的牌，那是远远不够的。你的眼睛固然很重要，可是在打桥牌时，耳朵也是很关键的。

## 恰到好处而且要有风格

如果不该首攻将牌，你就会有三门花色可以选择。花色中有A或者短套花色，从其中首攻时，有两个问题容易引起困惑：

1. 从有A的花色中首攻：
  - a. 对花色定约首攻时，绝对不要从有A的花色中首攻小牌。
  - b. 如果你没有K，只有在下列情形下，你才首攻出A：



你在防守满贯定约 (6NT 除外)。

庄家弱牌抢叫。

你的 A 是单张。

在防守 5♣ 或 5♦ 定约时，你的 A 是唯一未叫花色。

你方知道这门花色既长而强。

你方有一个 7 张或 8 张的套牌 (你为何不是庄家?)。

c. 在第一墩牌以后，如有 A K 出 K。

2. 从短套首攻：

a. 单张总是好选择。

b. 双张要考虑，特别是有一张大牌的时候。

c. 如果将牌有控张，例如有 A 6 3，那就是从短套出牌的最佳时机。

d. 在下列情况下避免从短套首攻：

当你不需要将吃的时候，例如你有将牌 Q J 9 或 K Q 10。

当你的将牌有长度。如有 4 张将牌，通常应该出长套，让庄家将吃。这就是强迫将吃。

## 首攻出色，万事大吉

在每一副牌中，防守方的优势就是首攻。在多数定约中都是成敗在此一举。

在选择首攻时，你必须考虑自己手上的牌和从叫牌得到的信息。下列回答将帮助你尽量掌握首攻的要领。

1. 什么是最理想的首攻？

a. 同伴的花色，特别是他已表示有 5 张或 6 张的套牌。具体的出牌同你通常首攻时一样。因此，如果是 Q 6 3 或 K 8 5 2，出小牌。

b. 三连张 (或更长) 出顶张。

2. 你能再说明一下连张的情况吗？

a. 出连张的顶张比出第四张大牌好。

b. 连张中必须有大牌 (记住，10 是大牌)。7 6 5 4，是连接的废物。

c. 防守花色定约，两张牌也可以是可出连张。有 K Q 5 3 出 K，有 Q J 6 4 出 Q。但是，防守无将定约，这两种情况都出小牌。

3. 同伴没叫牌，我没有连张，怎么办？

最好首攻敌方没叫过的牌。通常，在防守任何定约时从长套出牌。有 Q 10 7 4 时出 Q 比有 Q 10 7 时出 Q 更合适。顺便提一下，防守花色定约时，在带 K 的花色中出小牌是可以接受的。

4. 怎样攻明手的套牌呢？

攻明手强牌的好处被过分夸大了。只有同伴有长度和强度可以守住明手的花色时，才攻那门花色。

最后，但绝对不是最不重要的，不管同伴首攻造成多大的灾难后果，千万别叹气，也别摇头。

# 华生医生，我刚找到一个线索\*

“桥牌只是一种游戏，它是大脑运动。桥牌教你逻辑、推理、忍耐、敏捷、冷静、注意力集中和合作技术。”

马亨伯·娜美拉蒂罗雅（她不止会打网球）

像警察一样，同伴必须察觉一切证据，解决一个问题。密切注意叫牌和打牌过程中的一切情况，是桥牌高手的标志。

有经验的牌手不断收集线索。因为双方都用叫牌和打牌互通信息，所以情报是现成的。不幸的是，多数牌手注意不到所有的线索。能够用得上，看到或听到的线索就更少了。

桥牌高手也会注意到桌上没发生的情况。举例来说，如果三家 Pass 以后，你才开叫，最后成了庄家，你了解情况吗？敌方无一人有 13 点，右敌很可能不到 11 或 12 点，在第三家位置，他本来可以弱开叫的。在打牌过程中，如果你想知道某一张大牌在谁手上，这个情报也许很管用。

西 (你)	北
♠ Q 10 7	♠ J 2
♥ 8 6 2	♥ Q 10
♦ 9 8	♦ A J 7 5 3
♣ A K 7 6 5	♣ Q J 8 4
	5♦ 首攻♣A

\* 译注：“线索”和“首攻”，在英文中可以是一个字。

西	北	东	南
—	3♦*	—	1♦
—	—	—	5♦

\* 有限加叫

你首攻♣A，庄家将吃。他接着调两轮将牌。你本来有两张将牌，明手有 5 张，同伴只有一张，第二张垫牌，更进一步证实了庄家手上有 5 张方块。别急，先想一下庄家的高花分配。

庄家有 5 张方块，没有梅花，因此他必然有 8 张高花。如果高花的分配是 5-3 或 6-2，南家是会开叫 1♦ 或 1♥ 的。他的高花必然是 4-4。

当然，如果你知道庄家手上的牌型后，想了解同伴手上的牌型就只是数学问题了。你有 3 张黑桃，明手亮出来两张。把这 5 张同庄家的 4 张加在一起，你知道同伴有 4 张黑桃。红心也可如此计算。整个这副牌如下：

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

5♦  
首攻♣A

再试一个实例，看你有没有福尔摩斯的推理本事。你还是西家。当你看到你手上的牌的时候，你是不难保持沉默的。

♠ 8 6 3 2  
♥ 8 7 4  
♦ 9 2  
♣ 7 6 5 3

西	北	你	南
—	2♣	—	1NT
—	3NT	—	2♥
—	—	—	—

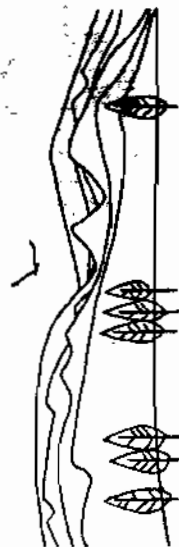
福尔摩斯和我都认为有明显的好牌可以首攻。你看

出来了吗？

因为你没有好花色，就得找同伴的好花色。你知道吗？庄家的 2♥ 叫牌表示有 4 张红心，因此不能首攻红心。应叫人之所以用斯台曼，是要找 4-4 高花分配。既然他没有回应同伴的红心，他必然有 4 张黑桃。这就是没叫的高花。

许多牌手遇到这种情况会出梅花，较长，而且敌方没叫过。但是，我认为这些牌手牌技还差了一些。有时耳朵比眼睛还管用。在福尔摩斯经办的著名案件“银火”中，破案的关键线索是狗没有在夜里叫。在我们这个牌局中，谁是那个帮助破案的狗呢？你的同伴。没别

人。如果同伴有 K Q J 4 2, A K 9 8 2, 甚或 Q J 10 9 4 的梅花，他会对斯台曼约定叫加倍，要求你出梅花。既然同伴没有对 2♣ 叫加倍，你的最好机会在于方块。首攻♦9，看牌神会不会对你微笑。



蜀蓉棋艺出版社是全国唯一的专业棋牌图书出版社。1985年成立以来，始终坚持“多出优质棋牌图书，促进中外文化交流，弘扬民族文化精髓，推动棋牌普及提高”的出版宗旨，突出“名、优、新、善”的特点，在思想上反映高格调、文化上体现高品位、技术上追求高水平，科研上开拓新成果，出版了一大批深受海内外读者欢迎和称誉的好书。出版社编辑人员多为棋牌界的专业或业余高手，因而所编印的棋牌类图书具有可信性和权威性。

ISBN 7-80548-683-2



9 787805 486833 >

ISBN7-80548-683-2/G·684

定价 10.00 元