

桥牌

漆有光 编著

入门与提高



光明日



桥牌入门与提高

漆有光 编著

光明日报出版社

(京)新登字 101 号

图书在版编目(CIP)数据

桥牌入门与提高/漆有光编著. —北京:光明日报出版社,
1995. 6

ISBN 7-80091-659-6

I. 桥… II. 漆… III. 桥牌-普及读物 IV. G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (95) 第 09299 号

☆

光明日报出版社出版发行

(北京永安路 106 号)

邮政编码:100050

电话:3017788-225

新华书店北京发行所经销

北京北方印刷厂印刷

*

787×1092 1/32 印张 7.875 字数 177 千字

1995 年 7 月第 1 版 1995 年 7 月第 1 次印刷

印数:1—20000 册

ISBN 7-80091-659-6/G · 306

定 价:7.80 元

序

一、桥牌是一项有益的体育运动

桥牌对于现代的人们来说并不陌生。随着我国社会经济的迅猛发展,人们对文化、体育的需求不断提高,桥牌更以惊人速度吸引了越来越多的爱好者。有人说:桥牌、网球、高尔夫球和钓鱼是现今社会的四大“上层体育”。但此说只是其中的一方面。我国上层人士中确有诸多的桥牌爱好者,如邓小平、万里、阿沛·阿旺晋美等等,但与此同时,桥牌更为广大的群众所喜爱。小而言之,我国拥有数十万桥牌迷;大而言之,凡是玩扑克的人都可能成为桥牌手。因为桥牌无疑比拱猪、打百分之类的扑克牌游戏更科学、更有趣,因而也更具魅力。

桥牌之所以能够吸引众多的爱好者,一方面由于它是一项有益身心健康的体育运动,对于开发智力,培养高尚情操都能起到积极的促进作用,因而为社会所提倡;另一方面,由于桥牌自身具有广泛的内涵,可以使不同年龄、不同水平、不同层次的人均从中得到乐趣。

从体育健身的角度讲,桥牌有“大脑健美操”之称。坐在桌上打牌,没有人不想赢。由于桥牌不象其它扑克牌玩法那样,胜负主要取决于牌的好坏,因而你不得不尽力用脑子去想,这是人们本能的反应。一场比赛二三个小时下来,对大脑的保健无疑是十分有益的。

从科学的角度讲,桥牌中包含许多方面的知识。打牌过程中要经常不断地计算每门花色的牌张,这是最简单的,数字不超过13的加减法。你要分辨怎样打牌成功机会大,这要用到数学中的概率。你还要假设那些看不见的牌有各种各样的分配可能,并制定出相应的对策,这是逻辑学的内容。有时你还要给敌方制造假象,或识破敌方的计策,这又用到心理学……。如果要想成为一名高级牌手,那涉及到的科学知识就更多了。

再从精神文明的角度讲,桥牌可以培养人们多方面的忍受好素质,搭档间需要合作,出现问题时需理解,组队比赛时需要团结……。世界桥联主席说过:要想成为世界冠军,不光是技术,整个队伍其它一切条件都必须是一流的。

桥牌毕竟还是一个比赛项目,因而它具有很强的竞争性。各种不同的比赛形式又有各自不同的特点。与其它体育运动相比,桥牌在更大的程度上用智力代替了体力。与此同时,智力的发挥又要以体力来保证,这恰恰弥补了体育运动的薄弱环节。

无论桥牌运动有多少优点,但其更吸引人的地方还在于自身的趣味性。52张牌变化无穷,可以让人们尽情地发挥自己的智慧,饱尝胜败、得失的甘甜苦涩。有一本桥牌书的名字叫《桥艺与人生》,起得好!桥牌真的就是这样。

与棋类运动相比,桥牌中既有很大的技术因素,但胜负又不完全取决于此,其中还有一定的运气成份。因为你看不见敌方的牌,这就需要你进行分析、判断,有时则完全是凭运气去猜。这就使得不同水平的牌手差距缩小,下手运气好的时候也有取胜的机会。在这一点上桥牌正好迎合人们“赌输赢”的心理。

而下棋则不是这样，水平差距达到一定程度时，下手根本没有取胜的机会。

由于桥牌对器材、设施的要求很低，所以它容易普及。广大的桥牌爱好者遍及社会各个阶层、各个行业。从个人的角度讲，桥牌是人们广泛联系的媒介，即所谓以牌会友；从团体角度讲，桥牌也可以成为社会各界间联络的一种纽带。比如我国社会办体育的方针，在桥牌中就得到了很好的体现。我国男、女、青年桥牌队，都是由社会企业支持的。

对于一个桥牌爱好者来说，桥牌将是你最真诚的伴侣，因为它从不辜负你为它所付出的努力。如果你觉得自己聪明伶俐，你该去学桥牌；如果你不愿让自己的大脑越来越迟钝，你该去学桥牌；如果你想寻找一种高雅的交际娱乐方式，最佳的选择就是桥牌！而当你真正学会了桥牌以后，你将被它那无穷的奥妙所吸引，初始的动机通常便不复存在了。

二、世界桥联及其八大比赛

世界桥牌的历史并不悠久，追溯其起源 敢不过百余年。三十年代开始在欧美的一些国家流行，进而向世界各地发展。

世界桥牌联合会成立于 1958 年，由美国、欧洲、南美的代表发起，总部设在瑞士。由于每届主席任期 4 年因而其办公地点便随主席国籍的不同而变化。当今世界桥联有 96 个会员国，会员人数在 100 万以上。

世界桥联下设 15 个委员会，诸如规划、财务、资格审查、叫牌体系、仲裁等等。

世界桥联所属会员国共分为七个区：一区是欧洲，二区北美，三区南美，四区中东和亚洲，五区中美加勒比，六区远东，

七区南太平洋。我国属于第六区。

所谓世界桥联八大比赛,包括:百慕大杯、威尼斯杯、奥林匹克公开队式赛,奥林匹克女子队式赛,以及世界桥牌锦标赛中的4项比赛——即公开双人赛、女子双人赛、混合双人赛,和罗森布罗姆公开队式赛。

桥牌比赛中的“公开”是指男女选手均可参加的比赛。各种桥牌比赛通常都分为“公开”和“女子”,极少有“男子”,这就是说没有女子不能参加的项目。

“百慕大杯”属于公开队式赛,“威尼斯杯”参赛办法与百慕大杯相同,并且与百慕大杯同期举行。

奥林匹克公开队式赛和女子队式赛每4年一个周期,各会员国均可报名参赛。世界桥牌锦标赛也是4年一届,自由报名参赛。这样便构成了每4年都有重大比赛的完整格局。

以上8项传统赛事之所以称为“世界桥联八大比赛”,是因为世界桥联有关技术等级的制度中规定,要想成为世界特级桥牌大师,必须在此8项比赛中至少获得一项冠军。

世界桥联牌手技术标准共分三级:最高级是特级大师;其次是终身大师;再次一级是大师。牌手在比赛中积累了一定数量的大师分级位置分(名次分)后便可获得相应的技术称号。大师分比较容易得,比赛中成绩较好,或在重大比赛中胜一场等等,均可得到一些大师分。位置分则需在大赛中获得好名次时才有。大师称号不需要位置分。

三、中国桥牌协会

中国桥牌协会成立于1980年,当时的主要任务是大力普及开展我国的桥牌运动,于是首次掀起了中国桥牌运动的高

潮。各地桥牌组织纷纷成立,大小比赛应运而生,桥牌书籍空前畅销,人们大量涌入这个被禁锢了 10 余年的体育娱乐圈。经过数年的艰苦努力,以及社会各界的大力支持,桥牌运动终于在我国蓬勃兴旺地开展起来了。

1990 年,中国桥牌协会取得了实质性的大发展,开始实行了会员制,以及中国牌手技术等级标准,并明确提出,要在普及的基础上注重提高。与此同时,设立了教练委员会、竞赛训练委员会、裁判委员会,以及基金会、技术等级、新闻出版等下属机构。并逐步完善了国家集训队的建设,国内诸多赛事也日趋规范。

中国桥牌运动水平的提高,从我国选手在世界大赛中的成绩上得以体现。1982 年,我国上海牌手王俊人和陆玉麟在世界桥牌锦标赛公开双人赛中获第 15 名。1987 年我国女子队首次取得远东赛冠军,因此而冲出亚洲,获得了“威尼斯杯”赛的入场券,1991 年我女队获得了“威尼斯杯”第 3 名。中国男队 1990 年获得了“罗森布罗姆杯”的第五名,1993 年首次打入“百慕大杯”赛,获第 6 名。以上诸多成绩,有不少是我国所属第六区的历史最好纪录。因此目前我国桥牌运动的水平,可以说在本赛区名列前茅。

如果说从 1980 年到 1990 年这段时间是中国桥牌运动的萌芽期,那么今后 10 年就要使其生根。尽管在短短的 15 年中,我国的桥牌运动已取得了长足的进步,但仍须进一步深化改革,以适应当前我国的市场经济,以及整个人类历史的发展。

目 录

第一部分 教你打桥牌.

第一章 无将式练习桥牌	(1)
第一节 一副牌的过程.....	(1)
第二节 识别一手牌的好坏.....	(3)
第三节 定约.....	(4)
第四节 定约的确定.....	(5)
第五节 庄家、首攻、明手.....	(6)
第六节 记分.....	(6)
第二章 赢墩	(8)
第一节 大牌赢墩.....	(8)
第二节 有把握建立的赢墩	(12)
第三章 建立赢墩	(14)
第一节 长套的建立	(14)
第二节 飞牌	(16)
第四章 有将式练习桥牌	(20)
第一节 将牌的特权	(20)

第二节	将牌的确定	(21)
第三节	叫牌	(23)
第四节	记分	(24)
第五章	将牌的作用	(27)
第六章	无将定约的做庄计划	(32)
第一节	做庄的思维方法	(32)
第二节	做庄行牌的要点	(33)
第七章	有将定约的打牌计划	(36)
第一节	输墩计算法	(36)
第二节	减少输墩的方法	(37)
第八章	防守方的打牌	(46)
第一节	对无将定约的防守	(46)
第二节	对有将定约的防守	(57)
第三节	防守方的信号	(60)
第九章	竞叫式练习桥牌	(65)
第一节	引入简单的竞叫	(65)
第二节	避免无效高阶定约	(66)
第三节	牌力不足的竞叫	(69)
第四节	加倍的应用	(70)
第十章	正规叫牌过程	(72)
第一节	叫牌语言	(72)
第二节	叫品及其含义	(73)
第三节	叫牌过程	(73)
第四节	叫牌体系	(75)

第二部分 五张高花自然叫牌法

第十一章	开叫	(76)
第一节	开叫	(78)
第二节	高限与低限的概念	(79)
第三节	一阶高花开叫	(81)
第四节	1♦开叫	(81)
第五节	1♣开叫	(82)
第六节	1NT开叫	(84)
第七节	2♣开叫	(85)
第八节	弱二开叫	(86)
第九节	赌博性 3NT 开叫	(88)
第十节	开叫的优先选择	(89)
第十二章	应叫	(95)
第一节	三种基本应叫	(95)
第二节	两种特殊应叫	(97)
第三节	对一阶高花的应叫	(99)
第四节	对 1♣的应叫	(106)
第五节	对 1♦的应叫	(108)
第六节	对 1NT 的应叫	(109)
第七节	对阻击叫的应叫	(114)
第八节	对赌博性 3NT 的应叫	(117)
第十三章	有关叫牌的基本概念	(122)
第一节	顺叫与逆叫的概念	(122)
第二节	示强与示弱的概念	(123)

第三节	常用的示强方法.....	(124)
第四节	常用的示弱方法.....	(129)
第五节	叫牌中的三要素.....	(135)
第十四章	A 问叫	(138)
第一节	黑木 A 问叫	(138)
第二节	格伯 A 问叫	(140)
第十五章	INT 开叫的后续叫牌	(142)
第一节	斯台曼问叫后的再叫.....	(142)
第二节	转移叫后的再叫.....	(145)
第十六章	一阶高花开叫的后续叫牌	(149)
第一节	将牌配合后的再叫.....	(149)
第二节	新花应叫后的再叫.....	(155)
第三节	无将应叫后的再叫.....	(162)
第十七章	一阶低花开叫的后续叫牌	(167)
第一节	同阶花色应叫后的再叫.....	(167)
第二节	二盖一应叫后的再叫.....	(174)
第十八章	2♣开叫的后续叫牌	(178)
第一节	示弱应叫后的再叫.....	(178)
第二节	示强应叫后的再叫.....	(180)
第三节	关于 4—4—4—1 牌型	(184)

第三部分 打牌技巧

第十九章	飞牌	(186)
第一节	简单飞牌.....	(187)
第二节	双飞.....	(188)

第三节	送飞.....	(191)
第四节	铲飞.....	(193)
第五节	将吃飞牌.....	(195)
第六节	骗飞.....	(197)
第七节	复式飞牌.....	(203)
第二十章	将吃.....	(206)
第二十一章	树立花色赢墩.....	(216)
第一节	树立大牌赢墩.....	(216)
第二节	树立长套赢墩.....	(224)
练习题答案	(232)
附:桥牌记分法	(236)

第一部分 教你打桥牌

第一章 无将式练习桥牌

打桥牌是一项由 4 个人参加的扑克牌游戏。参加的 4 个人，首先围着一张桌子——最好是方桌，按东西南北 4 个自然方向就坐。对面的两人互为同伴，坐在南北的一对称“南北方”；坐在东西的一对称“东西方”。打牌时南北与东西是比赛对抗的双方。

打桥牌所用的牌共有 52 张（普通的扑克牌去掉大小王即可）。一副牌中有 4 个花色，也就是梅花、方块、红心和黑桃。每个花色中都有 13 张牌，它们由大到小的排列顺序为：A、K、Q、J、10……3、2。

一场桥牌比赛，或者平时玩牌，都将进行若干副牌的较量。下面我们就开始学习每一副牌是怎样进行的。

桥牌是一项比较复杂的游戏，因此在我们的学习过程中，将其分解为若干个简单的步骤。这样将使你由浅入深地走进这一奥妙的领域。

第一节 一副牌的过程

一、发牌

每一副牌都有一个发牌人。桥牌中的规定是：第一副发牌人为北；第二副是东；第三副是南；第四副是西；第五副又轮到

北……

一副牌的开始,作为发牌人的这位牌手,要请他的左手方洗牌,再请他的右手方切牌,然后再由他自己来分发牌张。发牌的规矩是,由左手(对方)开始发第一张牌,按顺时针方向每人一张,直到 52 张牌发完为止,最后一张牌落到自己手中。这样,每位牌手得到的牌都是 13 张。

二、第一墩牌

4 个人每人按规定打出一张牌,这 4 张牌便构成一墩。显然每副牌中共有 13 墩牌。

每副牌的第一墩,由首攻人打出第一张牌(稍后我们便会知道一副牌中怎样确定首攻人), he 可以从自己的 13 张牌中选择任何一张,把它拿出来正面朝上地放在牌桌上——这张牌称作首攻。

首攻做出后,便轮到顺时针方向的下一位牌手出牌,他必须跟牌。这就是说,第二位出牌的人必须打与上一家花色相同的牌,如果他有这门花色的话。

接下来再由第三位牌手(也就是首攻人的同伴)跟牌,最后则由第四位牌手跟牌。

根据我们前面列出的一门花色中牌张大小顺序,4 位牌手打出的 4 张牌中,谁出的那张牌最大,便由他代表自己的一方赢得这一墩牌。

显然有可能出现的情况是:一名牌手无法跟出所要求花色的牌张,因为他手中没有这门花色的牌。在这种情况下,他就要垫牌,这就是说可能出一张任何其它花色的牌。不过这样一来,无论他跟出的牌张大小,他都没有赢得这一墩的权力了。

三、后续墩

接下来的第二墩，由赢得第一墩的人首先出牌。第二墩的打法同第一墩完全一样，赢进这墩的牌手便是下一墩首先出牌的人。如此类推进行下去，直到所有的牌都打完为止，总墩数正好和开始时每人手里的牌一样多。

四、一副牌打下来的结果

每一墩牌打完，也就是4个人都出了一张牌，确定这一墩由谁赢得后，赢墩的人首先将这张牌翻过去扣在自己的面前，之后其余3人也跟着把自己的牌扣过去。扣牌的规矩是：己方赢墩的牌竖着扣；敌方赢墩的牌横着扣。

这样，当一副牌打完时，每个人的面前便横竖不同地扣着13张牌，于是便可算出自己一方赢墩的数目，以及敌方赢墩数目。比如一方赢得8墩，那么另一方便赢5墩；或者一方赢10墩，另一方赢3墩；甚至一方为13墩，另一方为零……。显然，双方的赢墩数加在一起永远是13墩。

对于赢墩，比赛双方所考虑的只是其本身的数目，而与一墩牌中所包含的牌张大小无关。比如，由一张A、一张K、一张Q和一张J组成的一墩，其价值与由2、3、4、5组成的一墩完全一样。比赛时，双方总是力求尽可能多地争取赢墩。

第二节 识别一手牌的好坏

打每一副牌时，敌对的双方并不是以同等的力量进行竞争。哪一方两名牌手持有的大牌多，他们便在这副牌中占有优势，容易取得较多的赢墩。为了衡量一手牌（即一位牌手拿到的13张牌）的力量，我们为A、K、Q、J四种大牌规定了大牌点。通过对大牌点的计算，便可得知一手牌力量的大致概念。

A=4点 K=3点 Q=2点 J=1点

这种大牌点的概念，仅仅用于衡量一手牌的价值。大牌点越多，赢墩的可能性越大，这手牌也就越强。

根据这一规定，我们应该知道：每一门花色中包含10个大牌点(4+3+2+1)，整个一副牌中便共有40个大牌点。10以下的牌不计大牌点，但并非这些牌就不能赢墩。不过无论如何，牌越大，赢墩的机会也就越多，因此大牌点与取得赢墩的能力是成正比的。

第三节 定 约

为了使打牌的双方在持有不等牌力时进行公平竞争，我现在开始引入定约的概念。在任何不等牌力分配的情况下，通过定约即可建立起双方的均势。

假如南北方的2名牌手拿到21个大牌点，那么东西方的2人便只有19点大牌。为了抵消这种牌力上的优势，南北方有义务保证自己一方要拿到半数以上的赢墩。比方说优势一方应拿到7墩，而另一方则只需拿到6墩。如果双方大牌点的差距更大，例如一方拿到23点，另一方是17点。那么优势一方就应当保证拿到8墩，另一方拿5墩。这种保证，或者说承诺就是定约的概念。

在我们这一章——无将式练习桥牌，拿到7墩的一方即是完成了1无将定约；拿到8墩即是完成了2无将定约……；拿到13墩即是完成了7无将定约。完成定约所应拿到的赢墩数，等于定约阶次的数目加6，这个“6”称作基本墩数。

按照一般的规律，可将牌力占优势一方所应打成的定约阶次，与其相应的大牌数目规定如下：

大牌点数	成定约的阶数	应取得的赢墩数
20—22	1 无将	7
23—24	2 无将	8
25—26	3 无将	9
27—29	4 无将	10
30—32	5 无将	11
33—36	6 无将	12
37—40	7 无将	13

应该明确一点,如果按照表中规定,优势一方总能(或在大多数情况)完成定约,那么这一规定显然是有利于定约方。因此,实际打牌的结果应该是,优势一方大致上每两次中有一次能打成定约,前提是双方牌手的水平基本相等。这样便能使持有不同牌力的双方在打牌中保持均势。

第四节 定约的确定

在无将式练习桥牌中,定约是根据如下的叫牌方式来确定。

一开始由发牌人首先叫牌。如果他持有 13 个大牌点或更多,他可以说:“我开叫”,否则他就说:“我不叫”。在发牌人不叫的情况下,就轮到顺时针方向的下一位牌手说话了。他究竟开叫或是不叫,仍取决于是否持有 13 点以上的牌力。如果第二位牌手还是不开叫,便轮到第三家说话,第三位牌手不开叫便轮到最后一位。当 4 位牌手全不开叫时,就要再发一副牌(而不是重发这一副牌),发牌人轮到下一家。

如果有一位牌手开叫(无论是发牌人或后面的任何一位牌手),这位牌手即是开叫人。这时他的同伴应报出自己所持

有的大牌点数目，之后开叫人便可以算出自己一方持有的大牌点之和。在大多数情况下，这一总数不会少于 20 点，于是开叫人就可以根据前面表格中大牌点与定约阶次之间的关系来叫出一个适当的定约。比如，当自己一方的大牌点总数是 25 点时，开叫人应当叫“3 无将”。若开叫人的同伴报出大牌点后，联手的总牌力仍低于 20 点，不能叫任何定约。这时开叫人便应该再说“我不叫”。

开叫人说了“我不叫”后，便由敌对的另一方来确定定约。方法是开叫人右侧牌手报出自己的大牌点数，然后由他的同伴来计算他们一方联手的总牌力，这一点数必定大于 20，于是他就可以依据表格上的规定来叫出一个定约了。

第五节 庄家、首攻、明手

叫成定约的那位牌手即是庄家。一旦定约确定之后，便可以开始打牌了。

第一墩的第一张牌，应由坐在庄家左边的牌手打出，这位牌手即是这副牌的首攻人，习惯上的说法是由他进行首攻。

当首攻人打出首攻的牌张之后，庄家的同伴——明手——便应当把他的一手牌全部摊开摆在桌面上，以便使其它 3 位牌手都能看见这手牌。此后，决定每一墩牌明手出哪张的也不是他本人，而是庄家。因此，直到这副牌打完为止，做明手的人基本等于不参加打牌了。正因为如此，在英文里明手与“哑巴”是同一个词。

第六节 记 分

在一副牌打完后，只要庄家一方（也叫定约方）拿到的赢

墩数大于或等于所打定约要求的赢墩数，便算是打成了定约；否则就是定约被打宕了。

一、定约打成

在定约打成的情况下，庄家一方的得分首先是定约分，分数的多少取决于所叫定约的阶次。比如：1 无将获得的定约分是 40 分；2 无将的定约分是 70 分；3 无将的定约分是 100 分……以此类推。

定约分不足 100 分的定约叫作不成局定约（也叫部分定约）；定约分达到或超过 100 分的定约叫作成局定约。

除定约分外，庄家一方还可获得完成定约的奖分。如果庄家打成的是一个部分定约，可得到 50 分的奖分；如果庄家打成的是一个成局定约，他所得到的奖分便一跃为 300 分。

最后，如果定约超额完成，也就是庄家一方拿到的赢墩比规定的多。这时庄家一方还可获得超额赢墩奖分。这种奖分的数量是每 1 墩 30 分。

二、定约被打宕

在定约被打宕的情况下，则由打宕定约的一方——他们叫作防守方——得分。庄家所拿到的赢墩数比要求的少几墩便是宕几墩。每宕一墩防守方得 50 分。

第二章 赢墩

第一节 大牌赢墩

大牌赢墩是指四门花色中肯定能够拿到的现成赢墩，它与别人怎样出牌无关，可以直接兑现。

一、大牌赢墩的识别

每门花色中的 A 永远是大牌赢墩，无论它是在你自己手中或是在明手牌中都是一样。K 不是一个大牌赢墩，但如果与它相同花色的 A 同在你们一方手中，无论这两张牌同在一手，或分开在你自己手中和明手各一张，这时这张与 A 相结合的 K 便成为一个肯定的大牌赢墩。Q 也不能算一个大牌赢墩，除非与它相同花色的 A 和 K 都在你们一方手中，如此类推。

现在我们试试用下面这些练习题来计算你所拥有的大牌赢墩。其中每个练习中的牌都是同一花色，你是庄家，坐在南家的位置上，北家便是你同伴——明手的牌。

- (a) K94 (b) 972 (c) K4 (d) AQ1052
- | | | |
|---|--|---|
| 北 | | 东 |
| 西 | | 东 |
| 南 | | |
- A62
- | | | |
|---|--|---|
| 北 | | 东 |
| 西 | | 东 |
| 南 | | |
- AK3
- | | | |
|---|--|---|
| 北 | | 东 |
| 西 | | 东 |
| 南 | | |
- AQ9
- | | | |
|---|--|---|
| 北 | | 东 |
| 西 | | 东 |
| 南 | | |
- KJ4

(a) 两个大牌赢墩——A 和 K。

(b) 两个大牌赢墩——A 和 K，这次它们同在一手。

(c) 3 个大牌赢墩——A、K 和 Q。

(d) 5 个大牌赢墩——A、K、Q、J 和 10。

下面我们用两手完整的牌来练习：

♠ Q 6 2
♥ A 9 7 4
♦ A Q 8 2
♣ K 5

北
西 东
南

♠ A K 7
♥ K 3 2
♦ K J 9 4
♣ A Q 7

在这个例子中，我们要分别计算 4 门花色中的大牌赢墩。

黑桃花色——3 个大牌赢墩

红心花色——2 个大牌赢墩

方块花色——4 个大牌赢墩

梅花花色——3 个大牌赢墩

从开始打牌起，或者更确切地说

应该是在出第一张牌之前，你就要认真地计算联手到底有多少个大牌赢墩，因为它直接关系到你的定约是否能打成。对于上面这样的练习，只要是有一点实际经验的牌手——甚至根本没有——就可以毫不费力地准确计算出有多少大牌赢墩。

二、容易出现的错误

在下面这些例子中，你怎样计算大牌赢墩？

(a) K Q 9

北
西 东
南

J 5 4

(b) A Q

北
西 东
南

K 7

(c) 9 4 2

北
西 东
南

A Q J

(a) 大牌赢墩为零——因为你没有 A。

(b) 2 个大牌赢墩，而不是 3 个——无论你先出哪一张，明手的 A 总要吃掉你的一个大牌，所以不可能拿到 3 个赢墩。

(c) 只有 1 个大牌赢墩——Q 或 J 很可能产生赢墩，但这却不能算是大牌赢墩，因为敌方的 K 有可能在你之前取得出

牌权,这个例子与前面的第一例道理一样。

三、兑现大牌赢墩的时机

虽说在一开始就应当计算联手的大牌赢墩,但这绝不是立刻去兑现它们。只有当你持有的大牌赢墩数能够达到打成定约的要求时,方可去一一兑现。

举个例子来说:比如你打1无将定约,这就要求你拿到7个赢墩。只有当你联手的赢墩数达到至少7个时,你才可以去兑现这些赢墩。否则你应该首先采取建立赢墩的打法,以便达到完成定约所需的赢墩数。关于“建立赢墩”的打法,稍后我们便要深入讨论。

再有一种需要兑现赢墩的情况是:尽管你没有达到完成定约所需的赢墩数,但你也没有办法得到比现有更多的赢墩,这时你应该兑现自己的赢墩,以免被敌方兑现大量的赢墩,使你现有的赢墩都拿不到。关于这种兑现赢墩的时机,是一个比较复杂的课题,这里我们不作过多的论述。

四、兑现大牌赢墩的方法

当你准备兑现某一门花色的大牌赢墩时,首先由较短的一侧出大牌通常是好办法。还有一点应该注意的是:把一门花色中的大牌赢墩全部拿完后再兑现另一门花色中的赢墩。而不是采取“啄食”的方法,一会儿拿这门花色,一会儿又去拿另一门花色的赢墩。在下面的这些例子中,你准备按怎样的顺序来兑现大牌赢墩呢?

(a)	A4	(b)	AQ	(c)	AK																								
<table border="0"><tr><td>北</td><td></td><td>北</td><td></td><td>北</td><td></td></tr><tr><td>西</td><td>东</td><td>西</td><td>东</td><td>西</td><td>东</td></tr><tr><td>南</td><td></td><td>南</td><td></td><td>南</td><td></td></tr><tr><td>KQ9</td><td></td><td>KJ109</td><td></td><td>QJ97</td><td></td></tr></table>						北		北		北		西	东	西	东	西	东	南		南		南		KQ9		KJ109		QJ97	
北		北		北																									
西	东	西	东	西	东																								
南		南		南																									
KQ9		KJ109		QJ97																									

(a) 3 个大牌赢墩——首先兑现 A, 你自己跟 9, 这就是先从较短的一侧出大牌。如要是先从你自己手中出牌, 那就先打 9 给明手的 A 赢墩, 之后再出明手的 4 给你手上的 K、Q 赢墩。如果你先出自己手上的 K 或 Q, 明手跟 4, 那么当第二轮 A 赢墩后, 明手便没有这门花色的牌用来出给你手上的另一个大牌了, 这一现象在桥牌中被称作“阻塞”。

(b) 4 个大牌赢墩——第一轮一定要先出 A, 而绝不能是 Q, 继之再打 Q, 用你手中的 K 盖吃过来, 接着还可以再取得 2 个赢墩。虽然明手的 Q 与 A 一样可以取得赢墩, 但若是第一轮先以 Q 赢墩, 那么第二轮之后便会出现我们前面刚讲过的阻塞现象。

(c) 你是应该算 4 个大牌赢墩呢, 还是应该算 2 个大牌赢墩? 当你兑现了 A 后, 便无法继续出这门花色, 因为明手不再有这门花色的牌了。这就是桥牌中所说的“这门花色被封锁了”。如果你能在这门花色中设法进手, 仍可取得剩下的 2 个赢墩。否则将是一件令人十分恼火的事。

在打整副牌时, 要时时期望能打破被封锁的花色, 并及时寻找解决的办法——这就是先行的再进手花色上的大牌, 再设法使长套的一侧进手。如果没有办法解决封锁现象, 便应减少计入的大牌赢墩数目。

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

♠ A 8 5
♥ J 9 4 2
♦ K 8 7 4
♣ A 6

下面我们看一个联手牌的例子:
你(南家)打 3 无将定约, 敌方首攻 ♣ K。你应该怎样完成定约呢?

3 无将定约需要拿到 9 墩牌, 如果在红心花色中算有 4 个赢墩的话。那么再加上 2 墩黑桃、2

墩方块和 1 墩梅花，便有 9 墩牌。因此在你以 ♣A 赢得第一墩后，应该首先解除红心上的封锁现象，即立刻兑现 ♥AKQ，之后再以黑桃或方块回手来兑现 ♥J。

第二节 有把握建立的赢墩

前面我们已经看到过类似下面这样的牌张组合：

KQJ			
北		东	
西			南
942			

在这样的花色结构中，你是不能计算任何大牌赢墩的。但在以后的打牌过程中却可以建立起 2 个赢墩。

下面我们就来学习怎样才能有把握地在一门花色中建立赢墩。比方说在上面这个例子中，可以有把握建立 2 个赢墩。方法很简单，只要出这门花色就行了。你出牌后敌方必然要用这门花色的 A 赢墩，于是你剩下的 2 个大牌便可赢取 2 墩了。

假如敌方第一次不用 A 去吃你的大牌也没关系，这时你已经取得 1 个赢墩。你还可以再出这门花色，必然能够建立第二个赢墩。在下面这些例子中，你指望建立几个大牌赢墩？又应该先打哪一张牌呢？

(a) KJ104

北		东	
西			南
Q7			

(b) Q1092

北		东	
西			南
J73			

(a) 可以建立 3 个赢墩，第一张要从你自己手里出 Q，明

手跟 4, 或者由明手出 4 给你手里的 Q。先由牌张较短的一侧出大牌, 这个我们已经知道的原则在此依然适用, 其目的是为了
避免在这门花色中造成封锁现象。

(b) 可以建立 2 个赢墩, 不过这回需要将出牌权送给敌方两次。先从手里出了送给敌方的 A 或 K, 之后当你取得出牌权后再继续出这门花色让敌方的另一个大牌赢墩。将敌方的 A 和 K 全部逼出后, 你便可取得 2 个赢墩。

第三章 建立赢墩

在实际打牌中,绝大多数情况下,现成的赢墩是不能满足要求的,因此要通过各种各样的方法来建立赢墩。要做到这一点,首先要确定可能产生赢墩的来源,之后再通过正确的方法加以树立。我们这一章中,主要介绍两种最常用的手段——树立长套和飞牌。

第一节 长套的建立

我们先来看看下面这种情况

AKQ2	
北	东
西	南
974	

这门花色中有 3 个大牌赢墩是毫无疑问的。那么你对明手(北家)的那张小 2 有什么前途作何想法呢?

这张 2 有可能是 1 个赢墩;也可能不是。是否可以成为赢墩完全取决于敌方在这门花色中的 6 张牌是如何分配的。如果敌方两人各持有这门花色的 3 张牌(即是呈 3—3 分配),那么这张 2 就是 1 个赢墩。在打出 AKQ 之后,由于敌方不再有这门花色的任何牌张,因此“2”也就成为赢墩了。但若敌方总共持有的 6 张牌不是 3—3 分配,比如 1 人 2 张,另 1 人 4 张(即 2—4 分配),那么打完 AKQ 后敌方持 4 张牌的那个人还有 1 张这门花色的牌,“2”便不能成为赢墩。并且,2—4 分配

的可能性要比 3—3 分配的可能性大得多。

我们再来看一种情况：

AK642	
北	
西	东
南	
Q73	

这门花色中除 AKQ 三个大牌赢墩外还可能有更多的赢墩吗？

多半有。一门花色总共有 13 张牌，现在你们已持有 8 张，还剩下 5 张。只要敌方两家持有的这 5 张牌呈 2—3 分配，你就可以在这门花色中取得 5 个赢墩，并且 2—3 分配也正是 5 张牌最常见的分配形式。你只要先兑现南手的 Q，再出小牌给 A，接着兑现 K，若此时敌方这门花色的牌张已经打光，北家剩下的 2 张小牌便是赢墩了。

以上 2 个例子都涉及到长套赢墩，但这些例子中的长套赢墩可以说是本身就存在的，并不需要你去树立它们。下面这个例子中的情况就有些不同了：

A9743	
北	
西	东
南	
K52	

大牌赢墩只有 2 个，无论缺少的 5 张牌怎样分配，在你兑现 2 个大牌之后，仍有至少 1 张牌留在防守方的手中，这还是在对你最有利的 2—3 分配情况下。

尽管如此，如果敌方两家在第二轮都跟出这门花色，那么必然能够通过让送一墩的方法来建立 2 个赢墩。

应该知道的是，上述例子中的这门花色有一个肯定的输

墩,既然是早晚都要输掉的 1 墩牌,那么你就也可以在第一轮或第二轮出这门花色时先让送一墩。这样做不但不会对你造成任何损失,与此同时还保留了你两边联通的桥引。这种在桥牌中被称作“让送打法”的技巧,我们以后还会加以研究。

最后我们再来看一种接近极端的情况:

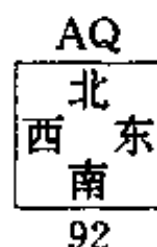


这门花色的 AKQJ 四张大牌都在敌方手中,然而你却拥有这门花色中的其它 9 张牌,因此你仍有机会在这门花色中建立赢墩。到底能建立几个赢墩,将取决于敌方的 4 张大牌如何分配。如果是 2—2 分配,你送掉 2 墩后可以树立 4 个赢墩;如果是 3—1 分配,你要送掉 3 轮后才能建立 3 个赢墩;若是最不利的 4—0 分配,你则要送掉 4 轮后方可建立 2 个赢墩,但这一过程太遥远,可以说没有什么实用价值。

第二节 飞 牌

飞牌是桥牌打法中一项最基本、也最常用的技巧。我们先看看下面这样的情况:

这门花色中是 1 个还是 2 个赢墩?



如果这门花色的 K 在西家,你就能拿到 2 个赢墩;如果 K 在东家,你就只有 1 个赢墩。从南手出这门花色当西跟出 1

张小牌时,你就出明手的 Q;若西家跟出的是 K,你就用 A 盖吃。这就是最简单的飞牌,其成功与否取决于下面 2 个因素:

- 1、正确的出牌方向
- 2、大牌位置有利

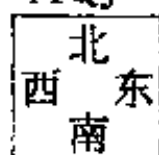
正确的出牌方向是指要从对你有利的位置出牌。在上面这个例子中,如果你先从北家出牌,无论 K 在东西哪一家,你都不可能赢得 2 墩。

大牌位置有利则是一个客观因素,也可以说有很大的运气成分。比如上面的例子中,K 若在东家,你是无法通过飞牌来取得 2 个赢墩的,这时你的飞牌自然要失败。

实际打牌中,飞牌的成功与否并非事先就能知道,你只有去尝试才能有结果,飞牌本身就是一种成功与失败各半的打法。有一半的机会总比一点没有要好,在桥牌术语中,通常说“飞牌的成功机会为 50%”。

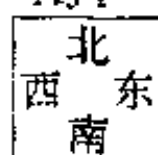
下面请你来做一些练习。在做这些练习时,你随便从哪一边出牌都可以,并且第一轮以后也同样如此。

(a) AQJ



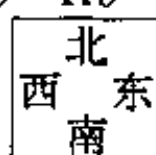
742

(b) AJ4



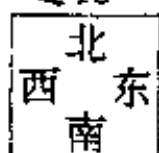
K63

(c) K9



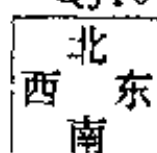
74

(d) Q43



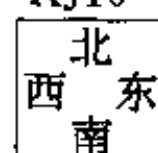
A72

(e) QJ10



A92

(f) KJ10



843

上面这些全是最简单的飞牌形式,请你先自己做完后再看答案。

(a)你要飞西家的 K。从南家出 1 张小牌,当西家跟小牌时,你就出明手的 Q(当然,若西家出 K 你就用 A 盖吃),如果 Q 赢得 1 墩,你再从手里出一次小牌用明手的 J 去飞。当 K 确实在西家时,你便可以在这门花色中赢取 3 墩。当 K 在东家时,你就只有 2 个赢墩了。失败了并不可惜,你应当把飞牌看作是你遇到的机会,而并非是在冒险。

(b)首先兑现你自己手中的 K,之后再打 1 张小牌准备飞西家的 Q,如果飞牌成功你就能拿到 3 个赢墩。先兑现 K 是为了不错过打下东家单张 Q 的机会,尽管这种机会很小,但先兑现 K 对你来说也是毫无损失。这样的打牌顺序在桥牌术语中被称作“安全打法”。

(c)这里的情况与前面 2 个练习不同,现在你不是要捕捉敌方的中间大牌,而是要躲过敌方的大牌。从南家打 1 张小牌,当西家出 A 时,明手跟 9;如果西家跟出的牌不是 A,你就大胆地放上明手的 K,只要 A 在西家,K 便可以赢取 1 墩。若大牌位置对你不利——即 A 在东家,你的 K 自然要牺牲,没关系,本来你也不认为这门花色中有肯定的赢墩。

(d)这次与练习 3 的情况有些类似,你要让自己的 Q 躲过敌方的 K。先兑现 A 后再向着明手的 Q 出 1 张小牌,当 K 在西家时 Q 便可以赢墩。

(e)这个练习中,你是要借助于明手的连接张来飞东家的 K。当你从明手出 Q 时,东若盖上 K(一般即使有也很少盖),你用 A 吃后稳拿 3 墩;如果东家在你出 Q 时跟小牌,你自己手里也就出小牌,当 K 确实在东家时,你的 Q 必然能够赢墩,这时出牌权在明手,你再出 J 继续对东进行飞牌。

(f)关键在于 Q 是否在西家,至于 A 的位置则无关紧要。

你应该从南家出牌飞西的 Q,当飞牌失败时,你还可以再送一轮给 A,之后你总还可以建立 1 个赢墩。如果 Q 在西家,你就能在这门花色中有 2 个赢墩。

第四章 有将式练习桥牌

在无将式练习桥牌中,各门花色之间是完全平等的。比方说,某一墩牌第一个人打出的是一张梅花花色的牌,这时如果你没有梅花花色的牌张,无论你跟其它花色的任何牌,都绝对没有赢墩的机会。随着“将牌”这一概念的出现,在许多情况下——或者干脆说在打有将定约的情况下,一副牌的4门花色中,便有一门花色被赋予“特权”,这门花色就是将牌。后面我们很快就会知道,一副牌中的将牌花色是怎样产生的。现在我们首先对将牌所具有的特权加以说明。

第一节 将牌的特权

到目前为止,在我们讲过的内容中大家都知道,当一名牌手无法跟出领出人所打的花色时,他就应当垫牌,因而也就没有机会拿到这门花色的赢墩。但是,如果有了将牌花色,情况就不再是这样了。

我们先假定选出来的将牌花色是黑桃。在某一墩中,首先打出来的是一张方块;如果某一位牌手已经没有方块了,于是他可垫一张梅花或一张红心;但他也可以出一张将牌,在我们这个例子里即是出一张黑桃来进行将吃。在这一墩牌里,如果只有一位牌手进行了将吃,那么这墩牌便由他赢得,而且不论他出的那张将牌是大是小同样如此!即使是将牌花色中最小的♠2,也可以压过♦A——这就是将牌所具有的特权。

在同一墩牌里,有时可能会有2名、或甚至3名牌手都出

将牌来进行将吃。比如第一个出牌的人打了张红心(黑桃是将牌),后面3个人都没有红心了,于是便一个接一个地用将牌进行将吃。在这种情况下,应当由以最大的将牌将吃的人来赢得此墩。这个人通常是最后进行将吃的那位牌手,否则他就不会白白浪费一张将牌了。

第二节 将牌的确定

如果大牌点占优势的一方在某一门花色中有“配合”,那么这副牌就应当以有将的形式来打某一个定约。所谓配合的意思是说:一方的2名牌手在一门花色中共有8张以上。由于一门花色的牌张总数是13,因而当一方持有其中8张时便可占有相当大的优势,从而发挥出将牌的威力。当然,如果多于8张就更好了。

因为将牌花色的产生,一手牌的力量便不完全由大牌的多少来决定。这里我们再引入“牌型点”的概念,用于更加全面地衡量一手牌的价值。

牌型点是根据一手牌中每门花色的张数情况来决定的,具体计算方法如下:

缺门(在一门花色中一张牌都没有)等于3点;

单张(在一门花色中只有1张牌)等于2点;

双张(在一门花色中只有2张牌)等于1点。

在打有将定约时,如果你有一门花色是缺门,那么只要一出这门花色你就可以将吃,而敌方即使有这门花色的A也无法取得赢墩。这就是缺门的作用,所以要计入3点。对于单张来说,只能在第二轮出这门花色时才可以将吃;而双张,则需要等到第三轮出这门花色时方能将吃。其威力与缺门相比,显

然是依次下降,因而计入的牌型点也相应降低。

应该着重强调的是:牌型点只在有将定约中存在,并且首先取决于确定的将牌花色,如果将牌花色中缺门,不光这门花色本身不能计入牌型点,并且其它3门花色中也同样不能计入牌型点。因为这种情况下,你根本就没有将吃的能力。下面我们来做一些练习。

假定将牌花色是黑桃,你持如下这些牌时如何计算牌力(大牌点加牌型点)?

(a) ♠KQ842	(b) ♠KQ842	(c) ♠—
♥—	♥7	♥KJ1094
♦A974	♦AJ1084	♦AK87
♣KJ96	♣92	♣Q1062

(a)牌力为16点——13个大牌点加上缺门的3点。

(b)牌力为13点——10个大牌点加上单张2点和双张的1点。

(c)牌力为13点——缺门的花色正好是将牌,没有牌型点。

还有一点应该进一步说明的是,不光在没有将牌的情况下不能计算牌型点,当将牌张数很少时(比如1—2张),也不能

♠AK9874
♥1073
♦K4
♣92
 ┌北┐
 西 东
 └南┘

♠62
♥8
♦A10832
♣AK654

能将牌型点算入总牌力之内,因为你持这样的牌时将吃能力很差,也可能无法进行将吃。下面我们举个例子来说明:

现在你们打黑桃的有将定约,南家的单张红心能算大牌点吗?我们来看看有可能发生的情况:如果敌方首攻一张将牌,南就只剩一张将牌了。你要是想将

吃红心，必须先送一墩红心给对方，如果敌方赢进这墩红心后再吊一轮将牌，这样南就不再有将牌，因而也就无法将吃红心了。这就是将牌少导致将吃能力差的现象。你不能指望你的对手永远不出将牌，让你将吃 2 墩红心，这样的对手在实践中是很难遇见的。

因此，我们应该规定，如果是持有短将牌的一方，那么他至少应有 3 张将牌才能计算牌型点。而对持长将牌的一方来说，显然不存在将吃能力差的问题。但由长将牌的一方来将吃，价值也不高，因为这样并不能增加赢墩。关于这一点我们以后还会讲到。

牌型点除了我们刚刚讲到的短套(缺门、单张和双张)外，如果优势一方的将牌比 8 张更多，那么每多一张便可计入 1 个牌型点。

在有将式练习桥牌中，联手的总点数与定约阶次之间的相应关系和打无将定约时完全相同。但一副牌中 4 个人的总点数则不再一定是 40 点或其它任何固定的数值，要根据牌型分配的情况而定。

第三节 叫 牌

发牌的人如果持有 13 个以上大牌点，他就可以说“我开叫。”(这时不能算牌型点，因为将牌花色还未定)。此后可能有两种情况：

1. 如果开叫人的同伴持有 7 点以上(同样不算牌型点)，他便知道自己一方在大牌上占有优势。于是他便要向同伴传递过去一张“纸条”，上面注明他的一手牌中每门花色的张数和大牌点，就象下面这样：

实际的一手牌	纸条上的写法
♠ K862	♠ XXXX
♥ A43	♥ XXX
♦ 9864	♦ XXXX
♣ J8	♣ XX
	8 点

于是开叫人便能确定自己一方所应打的合适定约。在有配合的花色时,要选择有将定约;没有配合的花色,则打无将定约。

如果最后选择的是有将定约,而且开叫人持有的将牌数比他的同伴少,那么就应由长将牌的人来做庄。开叫人这时应该宣布:“你打牌!”其它各种情况均由开叫人做庄,这时他要说:“我打牌!”

2. 当开叫人的同伴所持大牌点不足 7 个时,他应该宣布自己的点数。

(1) 如果该方仍有 20 个点以上,开叫人便说:“我们优势。”于是叫牌过程仍和原来一样进行。

(2) 如果该方联手持有的大牌点不足 20 个,开叫人应该说:“我不叫。”这时便应由开叫人左侧的牌手来确定一个定约。当然,在此之前也要由他的同伴(开叫人右侧的牌手)用一张纸条向他提供牌型及大牌点的信息。

第四节 记 分

打无将定约时的记分原则依然保持不变,但定约分(有将定约中更习惯叫花色分)的数目有些改动。

高级花色(包括黑桃和红心)定约每个阶次的花色分都是 30 分。而不象无将那样,第一阶(即 1NT)是 40 分,以后才每

个都是 30 分。

低级花色(包括方块和梅花)定约每个阶次的花色分都是 20 分。

超额赢墩与定约的阶次一样,高级花色(简称高花)每个 30 分;低级花色(简称低花)每个 20 分。

下面我们再来介绍一个新的概念——局况

局况是一种人为规定的客观条件,一共有 4 种,随着打牌的进行而轮换变化:

第一副牌——双方无局

第二副牌——南北有局

第三副牌——东西有局

第四副牌——双方有局

这 4 种局况可以简称:无、北、西、有。请记住“无北西有”这一顺序。打牌时 4 副牌为一组,每组中都是 4 种局况各一副。第一组的局况正如我们上面列出的那样,顺序是无北西有;第二组(也就是 5—8 副)4 副牌的顺序是从第二个字开始往下轮,即“北西有无”;第三组(9—12 副)从第三个字开始轮,即“西有无北”,第四组以此类推是“有无北西”。到第五组牌时又和第一组相同了。

在一副牌里,每一方只可能是有局或无局。在有局的情况下,成局奖分由原来的 300 分增加到 500 分。与此同时,每宕一墩的罚分也由原来的 50 增加到 100 分。这就是说,在有局的条件下,输赢都比原来大。无局时的情况和我们以前所知道的完全一样。

在已经学过的内容中,我们知道定约有部分定约(定约分或花色分不足 100 分)和成局定约(定约分或花色分达到 100

分)。这里我们再介绍一类更高级的定约——满贯定约。

6 阶或 7 阶的定约均为满贯定约，无论是无将或有将都同样如此。6 阶定约为小满贯；7 阶定约为大满贯。叫到并打成满贯定约时，除获得原有的得分外，还可再增加满贯定约奖分。这一奖分的数量是：无局时打成小满贯奖 500 分；有局时打成小满贯奖 750 分。大满贯的奖分比小满贯增加一倍；无局 1000 分；有局 1500 分。

应该强调说明的是，获得满贯奖分必须是叫到满贯定约，并且打成所叫的定约。没有叫到但却打成 6 阶以上并不能获得这一奖分。

第五章 将牌的作用

由于将牌花色的产生,使得有将定约的打牌较之无将定约复杂一些。在取得赢墩方面,将牌具有高于其它花色的优先权。如果能够恰当地运用这种权力,便可以在很大的程度上获得优势。下面我们就来讲述将牌在打牌中所起的重要作用。

一、阻止敌方连拿赢墩

在打无将定约时,尽管庄家有很多的大牌,但却无法阻挡敌方的长套花色取得大量赢墩。这些长套可能是本身就能够连拿的;也可能是在打牌过程中建立起来的。下面我们举2个例子来说明这种现象:

例 1

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

例 1 是一个很极端的例子,也最能说明我们想要讨论的问题。南北方有 27 个大牌点,但要是打无将定约,不用说成局,就连最低的 1 无将也打不成。尽管南北方的赢墩多得足以打成大满贯,但首先出牌的是西家,他可以马不停蹄地连取 7 墩梅花。

例 2

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

例 2 如果是打无将定约,南北方有 26 个大牌点,按说可以叫 3 无将。但这时西家会首攻红心,逼出南家的♥A 后便可做出 5 个红心赢墩。而南北方的大牌赢墩只有 6 个,因此必须建立黑桃赢墩。这样,西的♠A 就一定可以取得出牌权,于是他就能够将已做大的 5 个红心赢墩全部兑现,剩下给南北方的只有 7 个赢墩,3 无将宕 2 墩。

这两副牌都说明防守方借助首攻之利,当持有理想的长套时,便可取得大量赢墩。

但若是打黑桃的有将定约,情况就大不相同了。第一个例子中,西家 1 个梅花赢墩都拿不到,因为南家的梅花是缺门,第一次便可以将吃。并且在整副牌中,防守方根本无法取得赢墩,定约方可以吊光东家的将牌后赢取自己的大量红心赢墩。第二个例子若是打黑桃定约,防守方也只有 1 个黑桃赢墩。这两个例子可以清楚地说明,将牌能够阻止敌方连续赢取大量的长套赢墩。

二、将吃产生赢墩

在无将定约中,一门花色所能产生的赢墩数绝不会超过这门花色较长一侧的张数。但在有将定约中就有可能超过,当

然这是有前提的,或者说在一定情况下才能做到。我们来看下面这种情况:

这一联手牌中的黑桃花色,如果是打无将定约,毫无疑问可以取得 5 个赢墩,但也只有 5 个赢墩。但若打黑桃将牌定约,这门花色所能拿到的赢墩数就可以超过 5 墩——通过短

♠ 9 8 7
♥ 7
♦ AKQ9
♣ 9 7 6 3 2
 ┌北┐
 西 东
 └南┘

♠ AKQJ 10
♥ A 9 2
♦ 7 2
♣ A 8 4

将牌的一侧将吃。

出♥7给♥A赢墩,再打♥2明手用♠7将吃。再打一张梅花使出牌权回到南家,还可以出第三张♥9让明手以♠8将吃。此时明手的♠7、♠8已赢得 2 墩,南家的♠AKQJ10当然还可以取得 5 墩,于是共拿到 7 个黑桃

赢墩。

再重复强调一次:只有由短将牌的一侧进行将吃才能增加赢墩。

三、通过将吃来建立长套赢墩

将牌的另一个重要用途,就是通过将吃来建立副牌花色中的长套赢墩。我们来看看下面这副牌中的情况:

	♠ AQ 6 5 4	
	♥ K 6	
	♦ A 8 5 4	
	♣ 7 6	
	┌北┐	♠ J 10
♠ 9 8	西 东	♥ 9 4 2
♥ QJ 10	└南┘	♦ 7 2
♦ KQJ 10		♣ KQJ 9 5 2
♣ 10 8 4 3		
	♠ K 7 3 2	
	♥ A 8 7 5 3	
	♦ 9 6 3	
	♣ A	

现在南家的牌手做庄打 6♣ 定约,西家首攻♦K逼出了

明手的♦A。我们主要看这副牌中南北方的红心花色，定约方兑现掉♥AK后，只要再出一轮红心，防守方便不再有红心的牌张了，这样南家最后剩下的2张小红心就可赢得2墩牌（在吊光防守方的将牌之后）。但这样西家的♥Q自然要进手获得出牌权，他可以兑现2墩方块，于是6♠定约便被打宕2墩。如果庄家出第三轮红心时，不是送给西家的Q，而是让北家将吃，这样便可在不丢掉出牌权的情况下建立2个红心赢墩。这两个红心赢墩可用来垫掉明手的2张方块，结果敌方只能拿到1个方块赢墩，6♠定约就可以打成了。关于垫输墩的问题，我们后面还要讲到。

将吃树立长套的方法，其将吃本身并未增加赢墩。它的作用在于建立副牌花色长套，而且无需为此而丢失出牌权。

四、将吃飞牌

以前我们已经学过了各种各样的飞牌，现在来比较一下a、b两个例子中的情况：

(a) A432

北	
西	东
南	

QJ109

(b) —(缺门)

北	
西	东
南	

KQJ10

a 是我们已经知道的借助连接张来进行的飞牌，只要 K 在西家就可取得 4 个赢墩。b 的形式与 a 有些类似，不过连接的大牌对而是缺门。如果是打无将定约，那就没有任何奥秘，庄家必须要让给 A 一墩，然后建立起自己的 3 个赢墩。但在有将定约中，南家的大牌连接张可以借助北家将牌的威力（我们假定北有将牌），对 A 进行飞牌。南家打出 K，除非西家盖 A 时才将吃，否则就垫掉其它花色没用的小牌。这样，只要 A

在西家，你就可以在不丢失牌墩的情况下建立起 3 个赢墩。

千万别小看了这种出牌权的得失，也许你现在对出牌权的重要性还没有足够的认识，那是因为你还没有较多的实战经验。尽管如此，你也应该努力记住：出牌权在谁手中，就好象决斗中谁先开枪！

第六章 无将定约的做庄计划

庄家的打牌称为“做庄”，当首攻的牌张打出，明手摊开牌后，做庄即开始。作为庄家，即便是能看到联手牌的配合情况，也不能随随便便地看见赢墩就拿，多赢一墩是一墩，而是应该在从明手打出第一张牌之前，先制定一个完整的打牌计划，这样可以极为显著地增加打成定约的机会。

第一节 做庄的思维方法

一、明确目的

做庄的目的并不是拿到尽可能多的赢墩，而是要全力以赴地拿到完成定约所需的赢墩数！只有在你的定约已肯定有把握打成的情况下，才可以考虑怎样争取超额赢墩，并且要在不对定约构成任何危险的前提下进行。这就是做庄打牌中“安全打法”的概念。

二、判断局势

当你明确了所要求拿到的赢墩数目后，便应对联手牌的情况进行分析判断。算出你所拥有的大牌赢墩，以及肯定可以建立的赢墩。

♠ K Q 9
♥ 9 7 2
♦ Q 8 7 5 3
♣ A 9

「北」
西 东
「南」

♠ 7 6 4 2
♥ A J
♦ A K J
♣ 8 6 5 2

例如：

你打 1NT 定约，西家首攻 ♥ 6，明手跟小牌后东家出 ♥ K，你以 ♥ A 赢墩。你认为应该怎样往下打这副牌？

当你计算联手的赢墩情况后，便得出

以下结论：♥A 和 ♣A 是 2 个肯定的赢墩；方块中除非有一家缺门，否则便有 5 个赢墩；黑桃中没有大牌赢墩，但肯定可以建立一个赢墩。但现在的局势是敌方的红心花色已经建立，并且他们手中还有 1 个 ♠A。当防守方的红心分配对你最不利时，他们一旦获得出牌权就有可能取到 7 个赢墩。比如四家的牌呈如下分配：

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

所以，在你 ♥A 赢进首攻后，应立刻兑现 ♦AKJ，再以 ♣A 过桥到明手去兑现另外 2 个方块赢墩。如果你认为红心的分配不至坏到如此地步，因而想要建立 1 个黑桃赢墩，争取超一完成定约的话，那么你所付出的代价就是 1NT 宕一。尽管红心的这种分配概率极小，但并非完全不可能。

而在绝大多数情况下，庄家联手拥有的大牌赢墩总是远远达不到完成定约所要求的数目，这就需要你应用前面学过的各种方法来建立赢墩。

第二节 做庄打牌的要点

一、一条重要的原则

当大牌赢墩不足以完成定约时，一定要在兑现大牌赢墩之前，首先设法建立你所缺少的赢墩。因为，你的大牌赢墩往

往会对建立赢墩起到极大的帮助作用,以及保护作用。

例如:

♠ 9 3
♥ K 6 5 3
♦ K J 9 2
♣ A 7 4

北
西 东
南

♠ A Q
♥ A 8 4
♦ Q 10 5 4
♣ K 9 6 2

你坐南打 3NT 定约,西家首攻 ♠ 5。

西家的首攻给了你一个“自由飞”,这样你在黑桃中已有 2 个肯定的赢墩;红心和梅花中各有 2 个大牌赢墩,共计 6 个。你只要设法建立 3 个赢墩即可完成定约。联手的方块正好组成大牌连接张结构,只要逼出 ♦ A,即可取到 3 个方块赢墩。因此,

当你赢进黑桃首攻后,便应马上打方块,直到敌方打出他们的 ♦ A 为止。如果你先兑现大牌赢墩再打方块,这样便等于帮助敌方树立赢墩。于是你有把握树立的 3 个方块赢墩将一个也拿不到。

二、明暗两手的联通

我们所学的是什么?桥牌!明暗两手联通靠什么?桥!桥牌打法的核心基本可以说就是围绕着一个“桥”字。

即使你有,或者已经建立了完成定约所需的赢墩,也还存在着是否有进张——桥——来兑现这些赢墩的问题。并且这也是在你建立赢墩时就应考虑的问题。

♠ 4
♥ 9 7 3
♦ A K 8 6 5 4
♣ 7 6 2

北
西 东
南

♠ A K 2
♥ A Q 6 4
♦ 9 2
♣ A J 9 5

例如:

还是你打 3NT 定约,西首攻 ♠ Q,你以 ♠ A 取得这一墩后准备怎样打?

你在黑桃、红心和梅花中共计有 4 个大牌赢墩。方块中拿到 5 墩的可能性也很大,只要敌方这门花色是 2-3 分配就行。那么你应该怎样树立方块套呢?如果你兑

现了♦AK后再送一轮方块给敌方,这样即使是2—3分配,明手做大的3个方块赢墩也无法兑现,因为明手没有其它任何进手张。正确的打法应该是先送出一轮方块给防守方,这样暗手还有1张方块可出给明手的♦AK×××,当外面2—3分配时便可连取5墩方块。

三、洞察存在的危险

只考虑建立自己的赢墩还不行,与此同时还要注意到你所用建立赢墩的方法是否会给敌造成机会,导致他们得到打宕定约所需的赢墩。

例如:

♠ 9 3
 ♥ K Q 6 3
 ♦ 7 2
 ♣ A Q 10 7 3

北
 西 东
 南

♠ A Q J
 ♥ J 5 4
 ♦ K 8
 ♣ K J 9 6 2

你打3NT定约,西首攻一张小方块,东家出♦J,你当然要以♦K赢进这一墩。接下来怎样打呢?

你已经赢到1墩方块,此外还有6个肯定的赢墩——5墩梅花和♠A,还差2墩就可做成3无将定约,这2墩应从哪里来呢?

你联手红心花色中有KQJ三个大牌,建立2个赢墩毫无问题。但是你的方块花色已被攻穿,敌方一旦有机会上手便可兑现至少4墩方块,于是3NT定约无疑会被打宕。

另外一个可建立赢墩的花色是黑桃。如果飞中♠K的话,你便可以在不失去出牌权的情况下建立2个赢墩。因此你应该出梅花过桥到明手打♠3,当东家跟小黑桃时暗手以J飞。如果飞中,再出梅花进入明手出♠9,暗手以Q再飞一次。尽管这种打法只有50%的成功机会,但总比树立红心赢墩时百分之百打不成好得多。

第七章 有将定约的打牌计划

有将定约同样需要制定打牌计划，并且较之无将定约更为重要，也更为复杂一些。因为在有将定约中存在一门特殊的花色——将牌，因而使产生出许多在无将定约中所没有的打法，比如将吃等等。但庄家打牌的思维方式，与打无将定约是完全一样的，即明确目的，判断局势以及采取各种各样的策略。

第一节 输墩计算法

在无将定约中，庄家只要计算赢墩即可了解定约能否完成。在打有将定约时，由于赢墩的来源不象无将定约那样简单，因此作为庄家，还应该学会计算输墩的方法。在有将定约中，多数情况下计算输墩的方法更简单。如果能将两种计算方法结合应用，那就更加有利于对局势的判断。

在应用输墩计算法时，你首先要知道各个阶次的定约所允许的输墩数，即 13 减去完成定约需要的墩数。

使用输墩计算法判断局势即是清点联手牌中的输墩，也就是那些你认为在打定约的过程中必然或可能要输给敌方的牌墩。

特别应该注意的是：输墩的计算应该是针对单独的一手牌进行，但也应将另一手牌的赢墩能力考虑在内。首先要在联手牌中选定一方为主，另一方则为辅。主方通常应选择将牌较长的一手，或在将牌等长时选择牌力较强的一手。因为这手牌

的输墩显然比另一手少,从而可使计算较为简单。比如下面这样的联手牌:

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

你是南家,打 1♥ 定约,西首攻 ♦ Q。运用输墩计算法,你怎样来判断这副牌的局势?
 这副牌的“主方”显然应该是南家,因此:

♠ A Q 4
 ♥ Q 10 9 7 3
 ♦ K 9 6
 ♣ K 9

——黑桃:二个输墩,你在这门花色中只有 ♠ A 一个赢墩,Q 和 4 都应计算为输墩

——红心:一个输墩,你在将牌中肯定要输给敌方的 ♥ A 一墩。

——方块:一个输墩。

——梅花:一个输墩。

共计:5 个输墩。

你所打的 4 阶定约只允许输 3 墩,现在多出 2 个怎样解决呢?

第二节 减少输墩的方法

在学习打无将定约中,我们已知道建立赢墩的方法有:建立大牌赢墩、建立长套赢墩和飞牌。这些方法当然也可在有将定约中运用,树立赢墩实际上与消灭输墩有着很大的一致性。比如飞牌,如果成功的话即树立了赢墩,与此同时也消灭了输墩。在上一节最后的牌例中,黑桃花色上的情况就是这样,如果飞中 ♠ K,2 个输墩便可减为 1 个。

此外,在有将定约中还有两种减少输墩的手段:由短将牌将吃和用辅助方的额外赢墩垫牌。

一、由短将牌进行将吃

我们在学习将牌的作用时,已知道了这种方法可以增加赢墩,这与减少输墩是完全一致的。前面牌例中的黑桃花色就可应用这种方法来减少输墩。在飞中♠K的情况下,只能减少其中一个黑桃输墩,另一个可由明手将吃。这样,2个黑桃输墩便分别由飞牌和将吃消灭了,但前者是不确定的;后者基本可以说是肯定的。

关于短将牌将吃,要注意以下三方面问题。

1. 吊将的问题

首先是你自己可不可以吊将的问题,其次是敌方能否通过吊将来破坏你将吃的问题。如果你准备将吃的一侧有足够的将牌,你就应该先争取吊光敌方的将牌,这样可以防止后面的一家进行超将吃;如果你吊光敌方将牌后,短将牌的一侧也没有将牌可用于将吃,那就应该先行将吃再吊将。下面我们用

♠ Q 6 5 4 2 2个牌例来说明这一点。

♥ 7 5

♦ 8 4 2

♣ K 6 4

「北」

西 东

「南」

♠ A K 9 7 3

♥ A 9 4 2

♦ A K

♣ A 2

你打6♠定约,西家首攻♣Q。

这副牌的主方应选择南手,可明显地看出只有红心花色中有3个输墩,并且其中2个可以通过将吃的方法加以消除。

现在你联手共有10张将牌,敌方只有3张,面北家只需要将吃2墩红心。这就是

说即便吊3轮将牌,也不会影响北家的将吃能力。因此这副牌你应该在赢进梅花首攻后先吊光敌方的将牌,以后再进行将吃,这样可以防止下面这种对你不利的分布情况:

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

东家也只有 2 张红心,如果你不吊光他的将牌,他便可以对明手的将吃予以盖吃。

下面这副牌中的情况庄家就不能先吊光防守方的将牌了:

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

仍然是你打 6♠ 定约,西首攻 ♣Q。你红心中的 3 个输张可以有 2 个让明手将吃,但这次你不能先吊光敌方的将牌,因为外面的 4 张将牌若是 2—2 分配,你 2 轮将其全部吊光后,明手还可剩 2 张黑桃用于将吃红心。但若是这 4 张将牌呈可能性更大的 3—1 分配时,你明手就只能剩下一张

将牌了。因此,你应该以明手的 ♣K 赢进首攻,兑现 ♥A 后送一墩红心给敌方,然后赢进他们的任何回攻,从南手出红心给明手以大将牌将吃。用明手的小将牌吊将回到暗手,如果两个防守人都跟出将牌的话(说明将牌不是 4—0 分配),再出暗手的最后 1 张红心给明手将吃,接下来吊光敌方的将牌后即可完成定约。

对于庄家的短将吃打法,防守方在条件允许的情况下,可以通过吊将牌的方法加以破坏。那么到底能否破坏,破坏到什

么程度,其条件是什么呢?这就是我们下面要讲的第二个问题。

2. 将吃的条件

当你联手存在短将牌将吃的花色时,并非都是能将吃到的,因为多数情况下这种将吃都不是直接可以进行的,而是要先通过让送的办法造成将吃的机会。比如下面这样的几种不同情况(黑桃是将牌,红心是要将吃的花色):

(a)	♠ 542 ♥ 6	(b)	♠ 542 ♥ 63	(c)	♠ 542 ♥ 63
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 北 西 东 南 </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 北 西 东 南 </div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 北 西 东 南 </div>
	♠ AK1063 ♥ A942		♠ AK1063 ♥ 1094		♠ KQJ109 ♥ 1094

例 a 可以直接将吃,如果南手进张充足的话,可以将吃到 3 墩红心。

例 b 要让送二轮后方可将吃,这就使得敌方有两次吊将的机会,但你仍可将吃到 1 墩红心,除非敌方首攻就吊将牌。

例 c 你 1 墩红心也将吃不到,因为将牌的 A 在敌方手中,他们进手的两次中,可以有一次连吊你两轮将牌。

因此我们应该记住,判断将吃条件是否存在时,有无将牌中的首轮控制也是一个很重要的因素。

3. 进手张

这是一个直接而又简单的问题,如果你没有办法从需要将吃的一侧出牌,这种打法便不能实现。因此当你准备采取这类将吃打法时,要特别注意保护长将牌一侧的进张。

例如:

♠ A 4
 ♥ 7
 ♦ A 8 6 3
 ♣ A 9 7 1 3 2
 「北」
 西 东
 「南」

♠ K Q 7 6 5 2
 ♥ 9 7
 ♦ K 9 1
 ♣ 8 6

你打 4♠ 定约，西家首攻 ♦Q。幸好他首攻没吊将牌，否则你便没有将吃的机会了。你应该以明手的 ♦A 停住首攻，立刻送一轮红心。若敌方赢进这轮红心后换攻将牌，你必须用明手的 A 赢得，而不能动用暗手的 KQ。再以 ♦K 回到暗手出红心给明手将吃。如果你一开始用 ♦K 赢进首

攻的 ♦Q，那么暗手便没有进张用于将吃红心了。

用长将牌将吃不能增加赢墩，这是我们已经知道的。但有时为了进张的需要，用长将牌将吃也不失为一种必要的手段。我们把上面的牌例变动一下成如下情况：

♠ A 10 4
 ♥ 7
 ♦ A 8 6 3
 ♣ A 9 7 3 2
 「北」
 西 东
 「南」

♠ K Q 7 6 5 2
 ♥ A 4 2
 ♦ 9 7 4
 ♣ 6

你打 5♠ 定约，西家首攻一张将牌。用明手的 A 赢进后，你出 ♥7 给暗手上的 A，再出红心明手将吃。现在暗手还有 1 张红心需要将吃，但却没有大牌回手，这时你可以兑现 ♣A，由于暗手只有 1 张梅花，因而明手再出梅花时，暗手便可将吃进手，这样就能再出红心给明手将吃了。桥牌中有一

种著名的打法，叫作“交叉将吃”，道理就像上面的牌例那样。

二、用赢墩进行垫牌

另外一种减少输墩的方法，是用辅助方的额外赢墩垫掉输张，我们再来看看前面用过的牌例：

定约是南打 4♥，西首攻 ♦Q。这副牌南家为主，北为辅。

南家的方块花色中显然有 1 个输张。

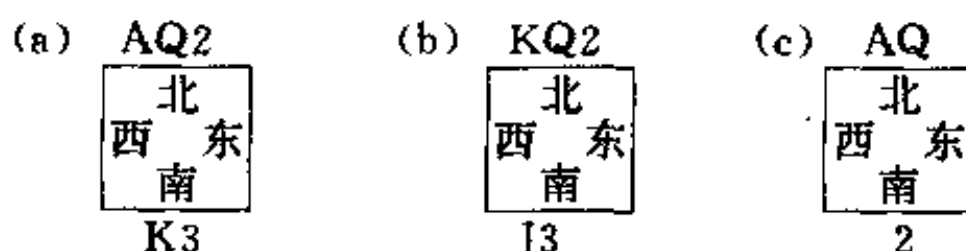
♠ 9 2
 ♥ K J 6 2
 ♦ A 8 2
 ♣ Q J 7 4
 「北」
 西 东
 「南」

♠ A Q 4
 ♥ Q 10 9 7 3
 ♦ K 9 6
 ♣ K 9

但当你以南手的♦K赢进后立刻打♣K,逼出敌方的♣A后,明手的♣QJ即成为赢张。由于暗手此时仅剩1张梅花,因而在你兑现♣QJ时,便可将暗手的那个方块输张垫掉。明手的♣J即是辅助方的额外赢墩。

辅助方的额外赢墩有两类:一类是额外大牌赢墩;一类是额外长套赢墩。下面我们分别讲述这两类赢墩的各种应用方法。

1. 额外大牌赢墩有以下三种形式:



我们假定这是有将定约中的一门副牌花色。北家是辅助的一方。上面3个例子中分别表示了额外大牌赢墩的三种形式:

a——现成的额外大牌赢墩。只要是庄家出牌,随时可垫掉南手的1个输张,这是最理想的形式。

b——需要建立的额外大牌赢墩。只要你的输张花色上还有控制,那么建立这样的额外大牌赢墩便可用于垫牌。

c——不确定的额外大牌赢墩。如果能飞中K,便有1个额外大牌赢墩;如果飞牌失败,虽然也有1个额外大牌赢墩,但这门本来没有输张的花色却多了1个输墩。

对于a、b两种形式来说,实战中应用比较简单。第三种形式的应用则较为复杂,由于这种形式的大牌赢墩是不确定的,并且还是有代价的,因此要不要建立这样的额外赢墩,需根据整副牌的情况来决定其必要性。

关于额外大牌赢墩，还有其它许多种情况，但都不外乎以上三种基本形式。比如有的能产生2个额外赢墩，有的涉及到进张等等，只要你接触到实战，这些问题都会变得很简单。

2. 额外长套赢墩

与额外大牌赢墩一样，额外长套赢墩也有现成的、需要树立的和不确定三种形式：

(a) AKQ42

北	
西	东
南	

763

(b) AK942

北	
西	东
南	

763

a——如果敌方在这门花色中的5张牌呈2—3分配，那么北家就在这门花色中有2个额外长套赢墩。由于5张牌2—3分配的机会最大，所以可认为北家在这门花色中有额外赢墩。

b——需要让给敌方一墩后，你才可能建立起2个额外长套赢墩。

应用长套赢墩垫牌，通常要在吊光防守方的将牌后才可进行，否则你的长套赢墩会被敌方将吃掉。这一点极为重要，这也是与用额外大牌赢墩垫输张的唯一不同之处。

如果是需要树立的额外长套赢墩，树立的方法只有两种：即让送或将吃。下面我们两个牌例加以说明：

南打4♠定约，西家首攻连打♣AK后以一张将牌脱手。

南手牌的输张情况是：梅花中有2个输张（已被敌方拿走）；方块中有2个输张；红心中还有1个输墩。

例 1

	♠ Q 10 6	
	♥ AK 7 6 4	
	♦ 9 5 2	
	♣ 10 5	
♠ 7 5	北	♠ 9 8 4
♥ J 8	西 东	♥ Q 10 5
♦ K 8 7 6	南	♦ J 10 3
♣ AKJ 1 3		♣ 9 7 6 2
	♠ AKJ 3 2	
	♥ 9 3 2	
	♦ AQ 4	
	♣ Q 8	

由于西家出牌不能打方块——这是对庄家极为有利的“自己飞”，因而你便有机会在红心中建立 2 个额外长套赢墩，用来垫掉南手的 2 个方块输张。

你赢进西家用以脱手的将牌后，应继续吊将直到把防守方的将牌吊光。之后打一轮红心送给敌方，而不是用明手的 AK 吃两轮后再送。因为明手除红心 AK 外，再也没有进张了。东家赢进你送出的红心后如果穿攻方块，你可以用 ♦ A 止住，打红心给明手的 A，于是树立好的红心赢墩便可垫掉 2 个方块输张了。

下面我们再看一个通过将吃树立额外长套赢墩的例子：

例 2

	♠ Q 10 4	
	♥ AK 10 6 5 2	
	♦ A 5	
	♣ 9 6	
♠ 6 5	北	♠ 9 8 3
♥ 9 4	西 东	♥ QJ 7
♦ Q 8 7 6	南	♦ KJ 4 2
♣ KQJ 5 2		♣ 10 4 3
	♠ AKJ 7 2	
	♥ 8 3	
	♦ 10 9 3	
	♣ A 8 7	

这回南打 6♠ 定约，西家首攻 ♣K。

南家的牌在方块和梅花中各有 2 个输张，他可以在红心中树立起 3 个额外长套赢墩，垫掉 1 个输张中的 3 个，于是便可完成小满贯定约。具体的打法是：以 ♣A 赢进首攻后，吊光防家的将牌。兑现 ♥AK 后再出红心给暗手将吃，明手剩下的 3 张红心便可用来垫输张了。这副牌不能采取让送的方法，因为你的梅花已被攻破，如让敌方获得出牌权，他就会立刻兑现梅花赢墩，以打宕你的定约。

第八章 防守方的打牌

防守打牌的唯一目的,就是要想尽一切办法来打宕庄家的定约。于是这一目的便为防守方规定了在各种情况下的“防守标准”。比方说,敌方打3无将定约,那么你们的防守标准就应该是拿到至少5个赢墩。当然,防守方的努力在一半,或者更多一点的情况下是不会成功的,因为庄家所叫的定约总是以相应的牌力为基础的。

防守打牌与做庄打牌同样重要。一般来说,每一位牌手平均在4副牌里有一次做庄的机会,那么在其余的3副牌中,便有二次打防守、一次当明手。如此说来,防守打牌甚至比做庄更为重要。

第一节 对无将定约的防守

无将定约的打牌,纯粹是一个双方争先恐后建立赢墩的过程,每一方都力求尽快增加自己的赢墩从而压倒对方。我们假设定约建立了双方牌力不等情况下的均势,即大牌多的定约方要多拿一些赢墩。那么在这一竞争过程中,定约方的优势在于庄家能看到自己一方的联手牌,因而十分清楚联手大牌的配置,于是便可准确地设法建立赢墩,以及兑现赢墩。我们用下面这副牌来说明这一点:

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

注：以后我们看到牌谱时，除非有特别说明，否则南永远是庄家，北便是明手，东西为防守方，西是首攻人。这样规定完全是为了阅读方便，这种习惯在所有桥牌书中都是完全统一的。

在这副牌中，我们先不管庄家打几无将定约，也不用管西家首攻什么花色。如果现在由定约方出牌，庄家可以毫无困难地发现应该建立红心花色中的赢墩，因为他可以看见红心中的 KQJ10 都在自己一方手中。但若是由西家来出牌，他就很难想到应该出 ♦Q，因为他无法知道同伴有 ♦KJ10432 如此之好且长的方块套。这就是庄家的优势所在。

那么防守方的优势在哪里呢？

首攻！一副牌的开始，出牌权总是在防守方手中，这是防守方的机会，也可以算是一种优势。那么你是否能够把握住这种机会，充分发挥其优势呢？这就要看你的水平如何了。比如在上面这副牌中，如果西家攻出 ♦Q，无论他是凭着丰富的想象力也好，或天才的判断力也好，总之，他便在这副牌上取得了成功。然而，在更多的情况下，防守人并不需要依靠超人的智慧才能找到最佳的方案。只要掌握了一些基本知识，便可利用自己的优势。比如上面这副牌中，把东西两家的牌换一下，

那么西连想都不用想就会出方块了。

一、首攻花色的选择

在无将定约中,长套总是产生赢墩的主要来源,尤其是带有大牌的花色更是如此。显然,一门花色越长,所能建立的赢墩也就越多;这门花色越强(大牌多),建立赢墩的速度也就越快。因此首攻的花色应根据以下原则来选出。

1. 理想的首攻花色

一门5张以上的长套花色,这门花色越坚固,首攻也就越有利。比如下面这样的长套:

KQJ94	AJ972
QJ1082	K10963

当你有两个5张以上的长套时,如果不等长,一定要攻较长的那门花色;如果等长,应选择较强的一门。请记住长度比强度更重要!你多1张,敌方就少1张,里外里就差2张。

2. 适当的首攻花色

当你没有5张以上的长套时,就应选择一门质量较好的4张套花色进行首攻。比如:

K1084	J1098
Q1092	QJ92

3. 尚可的首攻花色

类似下面这样的4张套也可作为首攻花色:

Q742	K964
10983	

如果你连这样的长套都没有,那么就不要再首攻自己的长套了。而应试试攻一门3张套的花色,以期恰好碰上同伴的长套。首攻的3张套中最好有2个相连的大牌。比如:

KQ10 J104

QJ8 1092

4. 应当避免的首攻花色

在你没有适当的花色可以用来首攻时，你应该知道有些情况的花色是不能用来首攻的。比较典型的是：单张或带 1 个大牌的双张，比如 A8、K3、Q3。

二、首攻牌张的选择

在确定了首攻的花色之后，还要在这门花色中选择适当的牌张，这样才能尽量发挥首攻的威力。

防守人打出牌张的先后顺序并非随意做出的，即使打出的牌与赢墩毫无关系也不能随便颠倒。因为出牌大小的先后顺序，可用来向同伴传递信息。比如你有一门花色的 1 和 2，这两张牌显然没有赢墩的可能。但先出 1 后出 2 和先出 2 后 1 却代表不同的含义，这就是所谓的防守信号。

如果首攻包含一组连接大牌的花色（J 以上的牌算是大牌），那么通常应该出其中最大的那张。最理想的一类首攻，应该是一门包含连接大牌花色中的顶张。例如：

KQJ82 KQ1082

QJ1074 QJ984

J1098 109873

如果首攻的花色质量较差，不存在连接张结构，那就要攻其中第四大的那张牌。这就是所谓的“长四首攻”。例如：

K1072 Q9763

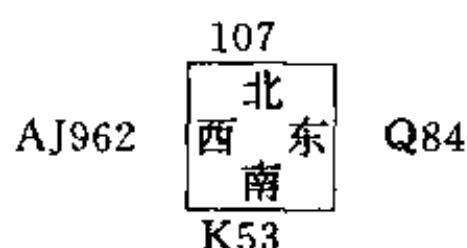
K10742 AJ876

K108642 J9743

当你做出长四首攻后，你的同伴由于知道你手中还有几

张比首攻张大的牌,于是他就可以算出庄家手中有几张大于首攻的牌。这就是打牌中经常用到的“十一法则”,计算方法是:

用 11 减去首攻牌的号码、明手大于首攻牌的张数及你自己手中大于首攻牌的张数之和,便等于庄家手中大于首攻牌的张数。我们用一例子来说明就更清楚了。



首攻牌的号码=6

明手大于首攻牌的张数=2

你自己(东家)手中大于首攻牌的张数=2

三者之和为 $6+2+2=10$

$11-10=1$,这就是说,庄家手中的这门花色只有 1 张大
于 6 的牌。

到这里我们已经知道,当从长套花色中选择首攻张时,有连接张的出大牌;没有连接张的出第四大。此外还有一类情况不可用长四首攻,这就是“间断连张”。比如:

(a) KQ1064

(b) KJ1064

QJ964

Q10964

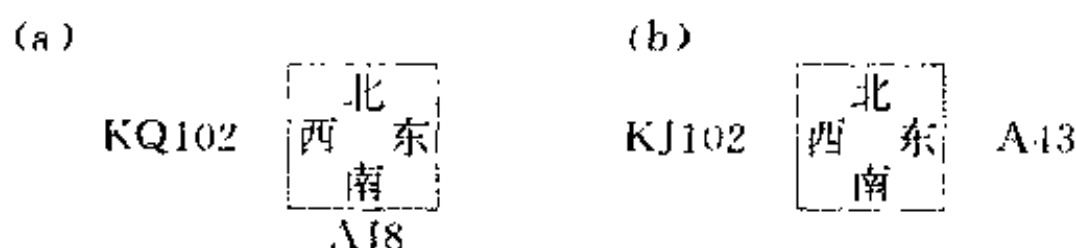
J10864

J9864

例 a 中的三种情况叫“高间张”,这是理想的首攻花色,应该攻最大的一张;例 b 中的 3 组花色叫“低间张”,这也同样是理想的首攻花色,应该出连接结构中的大牌。

为什么要这样出呢?

从间断连张中出牌,关键问题是中间缺少的那张大牌在谁手中。如果在同伴手中那便毫无问题,等于在你自己手中一样;但若在敌方的某一家手中,就存在吃亏的可能。我们来看下面的情况:



在例 a 中,你首攻 K 被南家的 A 吃掉后,Q10 仍可将南的 J8 飞死。如果 AJ 全在北家,你也并不吃亏,因为那样你本来也只能赢得 1 墩。

在例 b 中你首攻 J,如果同伴有这门花色的 A,则无论 Q 在敌方的哪一家手中,你们都可将它飞死,如果同伴没有 A,只有当 Q 在南家时你才吃亏。因此得出的结论是:我们这样规定的间断连张出牌法,将吃亏的可能性限制到最小的程度上,但并非没有吃亏的可能。

三、不同位置的出牌规律

在整个一副牌的打牌过程中,每一个防守人可能处于不同的出牌位置。各种位置上有不同的出牌规律,下面我们分别进行讨论。

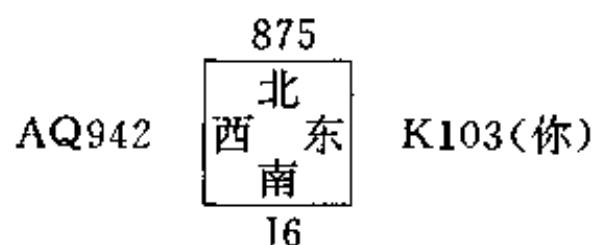
1. 第三家的打牌

在所有 4 种出牌位置上,第三家的出牌规律性最强。第三家出牌有两种情况:一是在明手后面,最后出牌的是庄家;二是在庄家的后面,最后一家出牌的是明手。后一种情况无任何讨论的必要,因为明手的牌你可以看见,这时你很容易选出适当的牌张。因此我们这里所说的第三家出牌,指的是在明手后

面的情况。

你的同伴首先打出一张小牌,如果明手没有大牌,你就应该毫不犹豫地打出自己手中最大的一张牌。有一条古老而又十分有效的原则“第三家出大牌”说的就是这种情况。

例如:

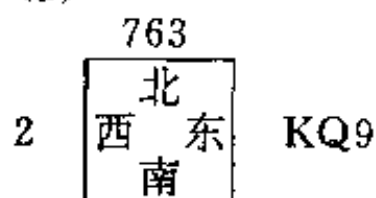


你的同伴首攻 4,明手跟 8 后,如果你打 10,庄家的 J 就可以赢得 1 墩。而你先出 K,继之再回攻这门花色,你们一方就可取得这门花色的 5 个赢墩。

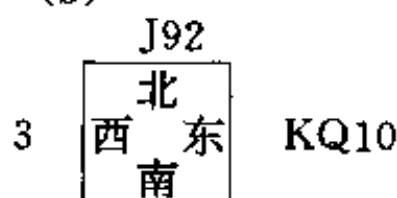
如果你在要出的花色中有若干张等值的牌——即连张或间张将明手的大牌卡死,那么你应该出其中最小的一张。

例如:

(a)

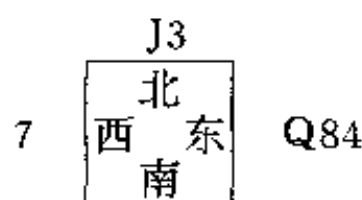


(b)



在例 a 中,KQ 是等值的,应该出 Q;在例 b 中,由于将明手的 J 卡死,所以在明手跟小牌时出 10 就可以了,这与出 K 或 Q 是等值的。这样做的目的,是为了让同伴了解你手中的大牌情况。你的 10 就逼出了庄家的 A,同伴很容易想到 KQ 可能在你手中。

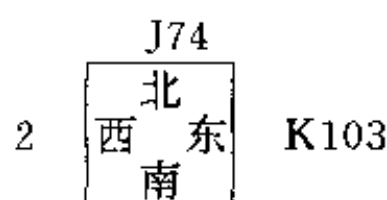
如果明手有一张大牌而且打出了这张大牌,这时你就应当以更大的牌去盖过它,如果你有的话。例如:



当明手打 J 时，你无疑要盖上 Q。

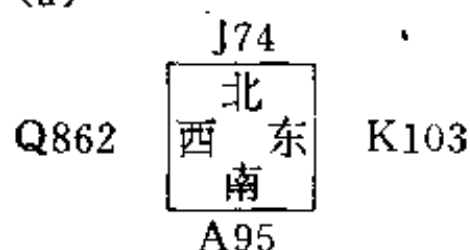
如果明手有一张大牌，但却没有打出它。那么你就应该注意保留一张比它大的牌，如果情况允许的话。

例如：

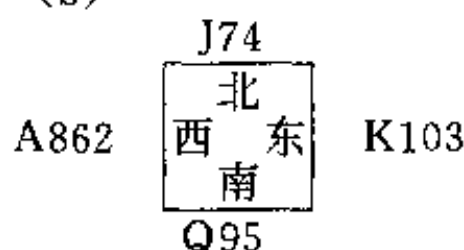


对东家来说，他看不见的 2 张大牌是 A 和 Q。如果这 2 张大牌都在同伴手中，你出 K 或出 10 都一样可以赢墩；如果这两张大牌有一张在同伴手中，而另一张在庄家手中，这时你出 10 与出 K 的差别就很大了。我们来看下面这两种情况：

(a)



(b)



例 a 中，在你第一轮出 10 的情况下，庄家只有 1 个赢墩，即用 A 吃住你的 10；如果你首轮出 K 的话，庄家以 A 盖吃后再向着明手的 J 出一次这门花色，便可再取得一个赢墩。b 中的情况，你出 10 和出 K 从赢墩的角度考虑也是一样。这就是说，你出 10 只可能便宜面不可能吃亏。

2. 第四家的打牌

这是所有 4 种出牌位置中最简单的一个，你只要遵循下

面这样两条基本原则即可：

①如果你能赢得这一墩，那就用一张最经济的牌来赢进。

②如果前面三家出的牌中同伴最大，那就让他去赢这一墩。

3. 第二家的打牌

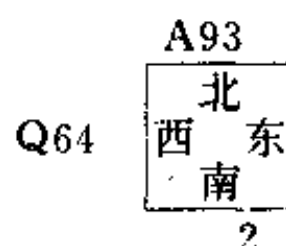
作为 1 墩牌中第二个出牌的人，他所要考虑的问题比第三家或第四家要复杂一些。通常情况下，他所应采取的态度有两种：

①对于小牌——放过

②对于大牌——盖打（如果能的话）

第一张打出的是小牌，那么你通常也应该跟小牌。

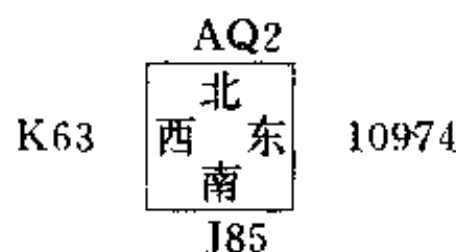
例如：



当南手打出 2 时，西应出 4。因为你出 Q 多半是无意义的。

如果第一张打出的是大牌，当你手中有能盖过它的牌时，通常应该盖打，这就是所谓的“大牌盖大牌原则”。

例如：



南打出 J 时，西应当盖上 K，这样庄家只能取得 2 个赢墩；如果西不盖 K，庄家便可赢得 3 墩。

1. 第一家的出牌

第一家出牌的人，就像作战中的指挥员，他应该把目标指向为已方创造赢墩。他所选择的花色也就是能使已方建立赢墩的花色。

回攻同伴的花色通常是一种好的选择。

例如：

	84	
	北	
AJ953	西 东	1062
	南	
	KQ7	

同伴首攻了这门花色的 5，明手跟 4，你出的 10 被庄家的 Q 赢墩。以后你一旦有机会进手，就应该继续出这门花色，因为同伴首攻的显然是他的长套。在上面这个例子中，只要你回攻这门花色，你们便可立刻赢得 4 墩。

有时明手的牌张情况会使你不能遵循这一原则来出牌。

例如：

	KQ109	
	北	
J874	西 东	A63
	南	
	52	

同伴首攻了这门花色的 4——他首攻时并不知道明手的这门花色如此之强。而你以 A 吃掉明手的 K 后，显然不应再继续出这门花色，因为你们在这里不可能再有赢墩。所以你就应该换出一门对防守方有利的花色。

当你选择换攻的花色时，分析明手的牌是一个很重要的依据。在你有理想的长套花色时毫无疑问应该出这门花色；而当你没有这样的长套时，可以遵循“远攻弱、近攻强”的规律。

所谓“远攻弱”，即是当你远离明手时要攻明手的弱花色。远离明手是指你处在明手的下家，你出完牌明手是最后一个出牌的人。

所谓“近攻强”，即是当你处在明手的上家时要攻明手的强花色。但这里的强花色是指带大牌的短套(最好不超过 3 张)，而不是长套。

例如：

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

南家打 3NT 定约，西首攻 ♠ 5。

庄家知道西首攻的一定是长套，因此 ♠ J 多半在西家，于是用明手的 ♠ 10 飞牌，东只好用 ♠ A 吃。接下来东该打什么牌呢？

再出黑桃显然不行，那么就应该换攻其它花色。根据“远攻弱”的原则，东明显应换出红心，结果正好将南手的 KJ 都飞进去。虽然东看不见南家和同伴的牌，但从明手和他自己手上的牌中可以看出，红心的大牌一定是在南家和同伴两个人手中。如果全在南家手上，出红心并不吃亏，因为庄家本身就可以兑现这些赢墩；而一旦这些大牌在他们两人手中均分，那么从东家打出这门花色就显然对庄家不利。因为同伴的大牌等在庄家后面，而明手则没有丝毫赢墩能力，这就是“远攻弱”

的道理。还有一点应该注意的是：应用远攻弱原则时，你自己在这门花色中最好没有大牌。因为你的这门花色越弱，同伴的这门花色就可能越强。

如果东♠A赢得第一墩后，换攻自己最强的花色——方块，则无异于自投罗网。攻梅花虽也不吃亏，但显然不如换攻红心有利。

东换攻红心后，无论庄家手上出K或J，自然要被西以最经济的大牌吃掉。此时西当然希望同伴能够再次上手穿攻庄家的红心。于是他就可以根据“近攻强”的原则反打方块。这样，除非庄家以♦A停住，否则东定会以♦K进手。即使以♦A停住，♦K以后也有进手的机会。

尽管我们前面已经说过，但这里仍须强调的是：在有其它更理想的出牌花色时，便不必根据“远攻弱，近攻强”的原则出牌。比如你有KQJ×这样的长套，出这门花色的K比什么都好。毕竟远攻弱、近攻强是一个未知数，不如已看得见的实在。

第二节 对有将定约的防守

在有将定约的打牌中，由于将牌花色的出现，使得打牌变得复杂一点。在这类定约中，庄家通常占有将牌上的优势，因而防守方的长套赢墩、有把握建立的大牌赢墩、甚至包括那些肯定的大牌赢墩，均不如在无将定约中那样可靠。尤其是长套赢墩，多数情况下会失去意义。因为庄家可以用将吃的方法加以扼制。但与此同时，防守方也产生了新的赢墩来源，其中最主要的一项就是将吃赢墩。尽管定约方在将牌上占有很大的优势，一旦获得出牌的机会便可尽力吊光防守方的将牌。但防守方由于占有首攻的权力，因而可以捷足先登地捕捉战机。这

样,在对有将定约的防守中,首攻花色的选择就与防守无将定约时有很大不同了。

一、三种理想的首攻

1. 以 AK 领头的花色

通常应首攻这门花色的 K,这样可以使你在看见明手牌之后仍保持着出牌权,从而继之以正确的防守。保持出牌权的另一个好处在于,可以在这轮出牌上看同伴的跟牌。而同伴的跟牌,往往可能向首攻人指出正确的防守路线。这就是“防守信号”的应用。关于这一内容,我们后面马上就要讲到。

2. 单张

在有将定约中,如果你有将牌的话,单张往往是理想的首攻花色。若同伴恰好有这门花色的 A,或在庄家没有吊光你的将牌时同伴能够获得出牌权,便可以回出这一首攻花色的牌给你将吃。也许你还记得,单张在防守无将定约时是应避免的首攻。

3. 大牌连接张

连接大牌的头张永远是理想的首攻,无论在有将或无将定约中都同样如此。这种首攻既无吃亏的危险,又可以迅速为已方建立赢墩。

二、首攻将牌

这类首攻涉及到比较高级一点的技术问题,我们只要记住在下面两种情况中要首攻将牌就行了。

1. 防守方牌力过强

当庄家依仗牌型上的优势(牌型点很多)来打定约时,防守方必然有较多的大牌,这时首攻将牌往往是十分有利的。这样可以尽量削弱庄家的优势。

2. 定约方有短将牌将吃的可能

我们前面已经学过短将牌将吃的原理,因此当定约方可能存在这种打法时,你便应该首攻将牌。这样的信息有时还是可以知道的。不过在目前的初学阶段,我们对此只要作为一种常识记住就行了。

三、应该避免的首攻

1. 由于将牌通常是定约方最强大的花色,因此以单张将牌作为首攻会使庄家获得很大利益。一旦同伴在将牌中有中间大牌,便极有可能使己方损失 1 个赢墩。除非有明显的理由,否则最好不要以单张将牌作为首攻张。

2. 不要从带 A 的长套中出小牌

例如:

	974	
	北	
AJ863	西 东	Q1052
	南	
	K	

如果西家首攻这门花色的 6,就会白白地便宜庄家的 K 一墩,并且在你以后打 A 时将要遭到庄家的将吃。这不像在无将定约中的打牌那样,只要你有机会出牌, A 永远是一个赢墩。

但这并不是说像上面这样的花色就不能首攻。如果你决定首攻这门花色,那就攻 A。

3. 带大牌的双张

类似 Q4、K1 这样的花色最好不要从中首攻,尤其不能出小牌。本来那张小牌可以对大牌起到一定的保护作用,当你把它打出后,剩下的单张大牌就更危险了,除非你已断定同伴在

这门花色中也有大牌，否则在情况不明时不要轻易出这样的花色。即使出，也要出那张大牌。

第三节 防守方的信号

信号是打牌中防守方的专用工具。两位防守人可以通过跟牌向同伴传递自己牌情的信息，使彼此相互了解。

一套完整的信号具有相当复杂的内容，并且与打牌水平的高低，以及同伴间的默契程度有着极大的关系。这里我们先学习三种基本的，也是通用的防守信号。

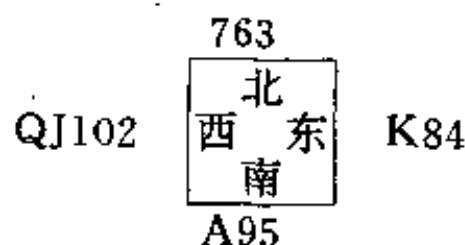
一、欢迎信号

当同伴首先打出某一门花色的牌时（无论是首攻，或是在以后打牌中的领出），如果你欢迎同伴出这门花色就跟较大的牌；如果你不欢迎同伴出这门花色就跟小牌。这里所说的大牌是指号码较大的牌（如 9、8、7），而不是 A、K、Q、J 这样的大牌。小牌的概念则是 5 以下的牌。

欢迎信号主要在以下两种情况中应用：

1. 同伴打出某一门花色的大牌，如果你手中也有这门花色的大牌，便与同伴的大牌构成连接结构，这时你通常应该打欢迎信号，希望同伴继续出这门花色。

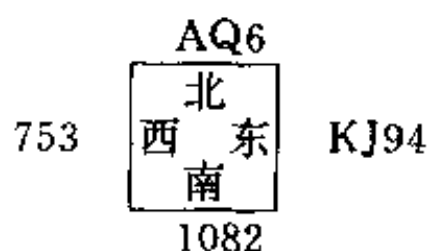
例如：



你的同伴打出这门花色的 Q，这时你应跟 8 表示欢迎。如果你没有 K，就应跟最小的一张。

2. 同伴打出某一花色的小牌，定约方以顶张大牌赢墩，而你在这门花色中的大牌明显处于有利位置，这时你应打欢迎信号，让同伴以后有机会进手时再打出这门花色。

例如：

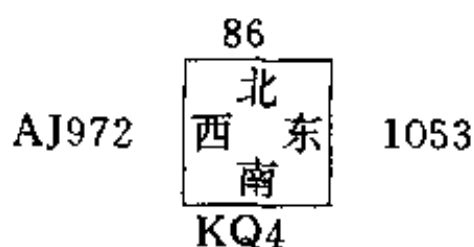


同伴先出这门花色的 5，明手以 A 赢墩，这时你应跟 9 而不是 4，告诉同伴你希望他以后有机会进手时再出这门花色。

如果在同伴领出一门花色时，你跟的是一张大牌，便说明你不欢迎同伴出这门花色。

领出人的同伴打这种信号，通常要在可以自由跟牌时做出。比如我们上例举的两种情况，东家跟大牌或跟小牌本身是无所谓的，不会对赢墩有任何影响，如果东家的大牌是“被迫”打出的，比如遵照第三家出大牌的原则，那绝不能理解为欢迎信号。

例如：



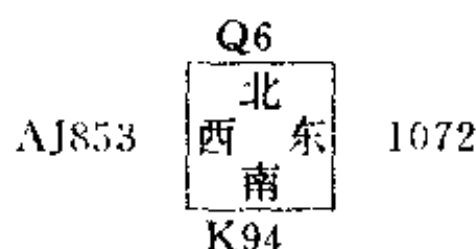
西家首攻 7 后，明手打 8，东家必须出 10，之后南手以 K 赢墩。东家的 10 就是被迫打出的，因为我们前面说过“第三家打大牌”的原则。所以 10 并不表示欢迎同伴再出这门花色。

二、张数信号

这是用来表示手中某一门牌张数的信号。无论是庄家、明

手或同伴领出某一门花色，当你可在这门花色上自由跟牌时，便可以通过跟牌的大小，以及先大后小或先小后大的次序来表示你在这门花色中的牌是单数张或双数张。通用的规矩是：先跟较大的，下一轮再出这门花色时跟小于第一轮的牌，表示在这门花色上的牌张为双数；与此相反，先小后大则表示持有的牌张是单数。

例如：



西家首攻这门花色的 5，明手出 Q，你应跟 2，这样同伴很容易判断出你是 1 张、3 张还是 5 张，这对你们后面的打牌是大有帮助的。

张数信号与欢迎信号在绝大多数情况下是不会发生矛盾的。首先，欢迎信号只在同伴领出时使用，而张数信号则在除你以外其余三家领出时都可以做出。即使是同伴领出，也有不少时候根本不存在欢迎与否的问题。比如上面的例子中就是如此，明手打 Q，你连大于 Q 的牌都没有（若有一定要盖上），自然不存在欢迎的问题。如果一旦这两种信号发生矛盾时，那么我们应该明确的规定，要以欢迎信号为优先。

例如：



当同伴打 K 时，你不能跟大牌。否则庄家的 A 忍让一轮，

同伴便会继续出这门花色，于是正好出到庄家 AJ 虎口之中，白便宜庄家 1 个赢墩。

张数信号还有许多用途，当你以后打牌水平提高了自然会知道，这里我们就不多讲了。你只要记住先大后小表示双数张，相反表示单数张就可以了。

三、要花色信号

这是通过垫牌——而不是跟牌（但也有例外）——来表示希望同伴进手后换出某一门花色的信号。当然，从打信号人的角度看，他所希望换出的花色，一定应该是对防守方有利的。

无论哪一家领出，当他所打的花色你手中已经告缺时，你可以通过垫牌告诉同伴你想要他出的花色。最为简单明了的方法是：垫哪门花色的大牌，就是希望同伴出这门花色。下面我们看一个在实际中应用的例子：

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

南家打 3NT 定约，西首攻 ♣ K，庄家的 ♣ A 先忍让了一轮，西再攻 ♣ Q 时南以 A 赢进。接下来打方块到明手，连续兑现 ♦ A K Q。在第三轮方块时西已告缺，这时他应该垫 ♥ 8，告诉同伴他在红心上有进手张用来兑现梅花赢墩。庄家再打一张方块送给东家，东此时已没有梅花出给同伴。那么东是应该出红心还是出黑桃呢？如果没有西家的要花色信号，东将很难

选择,打对的机会只有 50%。一旦打错,3NT 超一完成。而在西家打出要花色信号之后,东家就不存在这一令人头疼的判断了,百分之百地可以打宕 3NT 定约。

以上我们介绍防守方的三种基本信号,这些信号几乎贯穿每一副牌的始终。作为防守方,应该每一张牌都是有规律的,这是我们初学桥牌时就应养成的良好习惯,以便在将来的实战中加以运用。

第九章 竞叫式练习桥牌

到目前为止我们所学过的内容,在打牌方面与实际比赛没有任何区别,但在叫牌方面却还仅停留在练习阶段。在这一讲中,我们将通过 3 个循序渐进的过程,把练习式桥牌与实际比赛在叫牌上的差距进一步缩短。这样,当你以后学习正规比赛的叫牌时就会感觉十分轻松了。

第一节 引入简单的竞叫

从现在起,叫牌不再仅仅是大牌点占优势一方所特有的事,劣势一方也可以参与叫牌,于是双方将进行竞争。

在适合打无将定约的牌中,由于大牌点起着至关重要的作用,因此这种竞争并不激烈,优势通常在大牌多的一方。

但在适合打有将定约的牌中,情况就大不一样了。由于双方都可能拥有牌型上的优势,并且双方的这种优势往往成正比,因此整个一副牌中的“牌点”不再是一个固定的数值。这样,当双方都有配合的花色可作为将牌时,叫牌的竞争便十分激烈。

在双方都要求打定约的情况下,哪一方要打的定约级别高,便由该方取得打定约的权力。

定约级别的高低,除由阶次决定外,在相同阶级上也有大小之分。其由大到小的顺序是:

无将——黑桃——红心——方块——梅花

比如说,2 无将定约就高于其它所有二阶定约,而其它三阶定

约又都高于 2 无将……。我们以前在讲记分时提到过的高花和低花,就是根据这种花色级别的不同确定的,即黑桃和红心为高花;方块与梅花为低花。

通过叫牌竞争确定定约的方法如下:

在开叫人说过“我开叫”之后,他们同伴便用纸条向他报出自己的大牌点和牌型。此后如果他们一方(称开叫方)能够要求打某一个定约,无论是无将或有将定约,开叫人便将这个定约宣布出来,否则开叫人就说“我们不叫”。继之,开叫人右侧的牌手也要用纸条向他的同伴报告自己的大牌点和牌型,再由后者代表他们一方(称争叫方)来决定能否以高于开叫方定约等级提出自己所要求的定约。如果能,他就把这个定约宣布出来,无论是有将定约或无将定约均可。于是这个定约就成为最终定约,前面开叫方的定约便因此而失效。否则,争叫方就应说“我不叫”,这时仍以开叫方的定约为最终定约,即这副牌所要打的定约。

第二节 避免无效高阶定约

如果你对前面学过的记分方法已经熟悉,那么你就应该知道这样一类情况:比如某一方叫 2♥ 定约,结果超额 1 墩完成,其得分的多少与叫 3♥ 结果正好打成是完全一样的。类似的情况还有很多……。对某一花色(或无将)来说,如果所叫定约阶次没有达到成局水平,叫几阶都是一样的。比如方块的成局水平是 5 阶,即 5♦。如果你们的牌力刚好达到叫 4♦ 的水平,那么只要你们打成 4♦,叫 1♦、2♦、3♦ 或 4♦ 与得分的多少是毫无关系的,都是 +130 分。在这种情况下,定约叫得

越高,被打宕的危险也就越大,这就是所谓的无效高阶定约。

在无将和高花成局定约中也同样存在类似的情况。比如叫 5 无将正好打成和叫 3 无将超 2 墩完成的得分是一样的;叫 5♥正好打成和叫 4♥超 1 的得分也是一样的……。显然 4♥比 5♥安全得多,3 无将比 5 无将就轻松得更多了。假如你叫 3 无将结果只超了一墩,这就意味着 5 无将要宕 1 墩!其输赢之大,道理之简单是再清楚不过了。

那么象 4♦、5 无将这样的定约又有何用呢? 所有这样的牌都叫 1♦或 3 无将不就行了吗?

完全不是这样!由于我们在叫牌中引入了竞争机制,因而使得各个阶次的定约都起到重要作用。比如能打 4♦的牌你只叫 1♦,那么敌方将以 1♥、1♠、2♣等任何高于 1♦的定约来与你竞争。即使你叫 2♦,敌方也可能再以 2♥或 2♣等等方式来逼你非叫到 3♦不可,如果他们能打 2♥或 2♣定约的话。即使是叫到 3♦,较之更高级的 4♦来说,安全系数也要大得多。这时你仍是避免了无效的高阶定约。

为了既保证公平竞争,又不冒没必要的风险,我们这一节将前面学过的叫牌进程变为如下形式:

开叫方在了解了自己联手牌的情况后,不必一次就叫到他们所能承受的最高阶次,而是可以先在最经济的阶次上叫出所要打的花色或无将。比如开叫方要打黑桃定约,当联手牌力不足以叫到成局的 4♠时,就先“开叫 1♠”。但当牌力可以打 4♠时,可千万别叫 1♠,因为这时争叫方可能不叫,这样 1♠就成为最终定约,于是你们便失去了成局的机会。叫 1♠超 3 墩和叫 4♠正好打成的得分可差多了,无局时少得 250 分,有局时则少得 450 分。若你们的牌力能叫 6♠或更高的定约,

那就更不能开叫 1♠ 了，否则你们不但丢失了成局奖分，连满贯奖分都一齐丢掉了。所以，当你们的联手牌力能叫满贯时便应一次叫到，对小满贯和大满贯都是如此。若联手牌力可以叫到局，但却不够叫满贯时，就应一次叫到刚好成局的阶次。无将叫到 3 阶、高花叫到 4 阶、低花叫到 5 阶。

当开叫方的牌力不够叫到成局定约时，显然最经济的叫法就是一阶定约。这时你当然不怕敌方不争叫，因为这样你正好乐得打一个安全的定约。

在开叫方叫出一个定约之后，争叫方也可本着与开叫方同样的原则来进行争叫，直到有一方宣布不叫为止，于是另一方的最后一个叫牌便成为最终定约。下面我们用一个例子来示范：

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

我们假定这是第一副牌：北家发牌，双方无局。这副牌整个的叫牌过程应如下进行：

——北家是发牌人，应首先说话。由于他不是开叫所应具有的 13 个大牌点，于是他说“我不叫。”

——接下来轮到东家，他也同样说：“我不叫。”

——再下来轮到南家，他有 13 个大牌点，应说：“我开叫。”这时北家使用纸条向南报告他的牌型及大牌点，于是南

家便知道联手共有 21 个大牌点，与此同时还有一门可作为将牌的花色——黑桃。这时南应该确定自己一方可以打黑桃的有将定约，在确定了将牌之后，南北方还可加上 2 个型牌点——两门双张（两边红心都是双张只能有一边加点）。这样南北联手的总牌力是 23 点，这一牌力本可达到叫 2♠ 的水平。但为了避免无效的高阶定约，所以南家应该说：“我开叫 1♠。”

——之后该由东家向他的同伴报告持牌情况（用与开叫方相同的方法）。西家在了解联手持牌情况后，知道己方的红心花色有很好的配合。这样除 19 个大牌点外，还可以加：东黑桃双张 1 点、联手红心 9 张 1 点、西方块单张 2 点、东梅花双张 1 点，共计 24 点。这时西家可以说：“我叫 2♥。”

——南家又说：“我叫 2♠。”

——西家还可以说：“我叫 3♥。”

——最后南家说：“我不叫。”

现在 3♥ 便成为最终定约，西是庄家，东是明手，北家是首攻人。

实际这副牌东西方可以打成 4♥，这是由于双方大牌的分配位置对东西方有利的原因，但东西方在叫牌时并不知道这些，所以他们最多只能叫 3♥。南北方虽然大牌点多，但却连 2♠ 也打不成。

第三节 牌力不足的竞叫

在前面两节中，每一方的叫牌都是根据大牌点与相应的定约阶次关系而做出的。在这一节中我们将打破以前表格中所规定的界线。如果某一方的牌手估计自己用以竞叫的定约

即使超出联手牌力所应达到的阶次而被打宕,输掉的分数仍低于让敌方打成他们所叫定约而赢得的分数,那就可以越过表格中的规定,以不足的牌力去争叫。这就是叫牌中常用的策略——牺牲叫。

比如开叫方能打成 2♠,争叫方能打成 3♥。3♥打成是 140 分,而 3♠宕 1 墩在无局方的情况下只输 50 分,有局时也不过输 100 分,这样开叫方就可以用 3♠去牺牲。争叫方为保证得正分,只有让对方去打。若叫 4♥打不成,便要得负分了。

牺牲叫不仅仅是用于低阶次的部分定约,即使是成局定约,甚至满贯定约也有可能被敌方用牺牲叫的方法破坏。但优势的一方对此也不是毫无办法。关于这个问题我们下一节中马上就要讲到。

我们前面曾经讲过这样的规矩:当开叫人说“我开叫。”他的同伴传过纸条后,如果他们联手的牌力不足 20 点,开叫人就应说“我不叫。”现在根据牺牲叫的原理,我们可将这一规定取消。开叫人在得悉同伴的牌情后,即使联手牌力不占优势,也可以选择一个尽可能好的定约。通常这种选择应该是一阶的某个花色,而不是无将。开叫人根本不用担心是否能打成他所叫的定约,因为敌方在大牌占优势的情况下是绝对不会让你们打这个一阶定约的,他们总要进行争叫。敌方的牌力越多,这种争叫的必要性也就越强。因为如果不争叫,大牌占优势的一方通常会吃亏。

第四节 加倍的应用

为了限制无休止的竞叫,任何一方都有权在叫牌过程中使用加倍这一叫品。加倍的作用在于将打牌结果的输赢放大。

如果完成了被加倍的定约,赢分会比原来更多;如果定约宕了,便会输掉更多的罚分,宕得越多,罚分增长的幅度就越大。因此,加倍的应用显然能够对不适当的竞叫起到极大的抑制作用。

加倍后的宕分情况如下:

如果定约方是无局的

——第一个宕墩输 100 分

——第二和第三个宕墩各输 200 分

——再以后每个宕墩输 300 分

如果定约方是有局的

——第一个宕墩输 200 分

——以后每个宕墩输 300 分

由此可见,宕墩的输分与局况有着很大的关系,因此导致牺牲叫也与局况不可分割。

当庄家打成了被加倍的定约后,所增加的得分情况如下:

——定约方获得完成加倍定约奖分 50 分。

——花色分加倍:如果原来的花色分不足 100,而加倍后达到 100 分或更多,定约方可获得成局奖分。

——部分定约奖分、成局定约奖分和满贯奖分均不变。

——如果超额完成定约:无局时每超 1 墩增加 100 分;有局时每超 1 墩增加 200 分。

第十章 正规叫牌过程

好了,现在我们该学习正式的叫牌了。

在桥牌比赛中,叫牌是在所有 4 位牌手的共同参与下进行。每一副牌首先开始叫牌的永远是发牌人,他应根据自己一手牌中大牌点的多少来确定是“开叫”还是“不叫”。无论开叫人作了何种选择,接下来就轮到顺时针方向上的下一位牌手叫牌,第二位牌手也是根据自己的牌好与坏选择叫牌或不叫。这样依次往下轮,直到某一个“叫品”做出后,其余 3 个人都不叫时,叫牌过程便结束了。这一最后做出的叫品即为“最终定约”,也就是这一副牌所要打的定约。

第一节 叫牌语言

在正规的叫牌中,一对搭档间不能再用纸条传递牌情的信息了。而是要使用叫牌语言进行合法的,并且也是公开的信息传递。

叫牌语言实际上只有 15 个符号:1、2、3、4、5、6、7、NT(无将)、S(♠)、H(♥)、D(♦)、C(♣)、×(加倍)、××(再加倍)、—(不叫)。这 15 个符号可以组成各种各样的“叫品”,如 1♠、2♦、4♥、7NT 等等。叫牌时数字总是和某一花色符号或无将同时使用,而加倍、再加倍和不叫则不能带有数字。

当轮到某一位牌手叫牌时,如果他的牌很差,或达不到开叫所应有的牌力,他就应该不叫;如果达到了开叫的牌力,他就应该选择一个适当的叫品用来叫牌。

第二节 叫品及其含义

由一个数字和一个花色符号(包括无将)组成的每一次叫牌,均称为“叫品”;加倍、再加倍和不叫则不属于叫品。

叫品的含义有两方面,一个是定约性;一个是描述性。我们拿 1♥ 来举例说明:比如发牌人开叫了 1♥,其定约性是以红心为将牌要拿到 7 墩;其描述性为:有红心套,牌力可以开叫。一个叫品只有当它成为最终定约时才体现其定约性;其余情况下则均发挥描述性。

这种用叫品对自己一手牌的描述,与我们以前用纸条传递信息的方法可起到相同的作用。正式比赛中只能用叫品以及不叫、加倍、再加倍来公开描述自己的牌情,纸条的方法则是不允许的。

加倍与再加倍的概念:当你认为敌方所做的某一个叫品如果成为最终定约将无法完成时,你便可以叫“加倍”给予惩罚,这是我们已经知道的。如果对方认为你的加倍没有道理,也就是说他不相信你能打宕他们所叫的定约,便可用“再加倍”予以反击,就像两个人打赌一样。最后到底谁有理,就要看打牌的结果了。再加倍将造成比加倍时更大的输赢。

第三节 叫牌过程

叫牌过程是搭档间相互交换信息,从而确定最终定约的过程;也可能是对抗的双方争夺最终定约的过程。如果一方优势明显,另一方无力与之抗衡,即为前一种情况;如果双方实力均等或各有所长,便会导致激烈的竞争。

我们先来看一个普通的实际叫牌过程:

南	西	北	东
1♥	1♠	2♥	2♠
4♥	—	—	—

从叫牌过程中可以看出发牌人是南家。南开叫 1♥；西争叫 1♠；北加叫 2♥；东加叫 2♠；南再叫 4♥ 进局。此后其余 3 位牌手都不叫，于是 4♥ 便成为最终定约。

以上叫牌过程中，各个叫品的含义是：

1♥——12 点以上，有 5 张以上红心。

1♠——8-15 点，有 5 张以上黑桃。

2♥——6-10 点，对同伴的红心有 3 张以上支持。

2♠——6-10 点，对同伴的黑桃有 3 张以上支持。

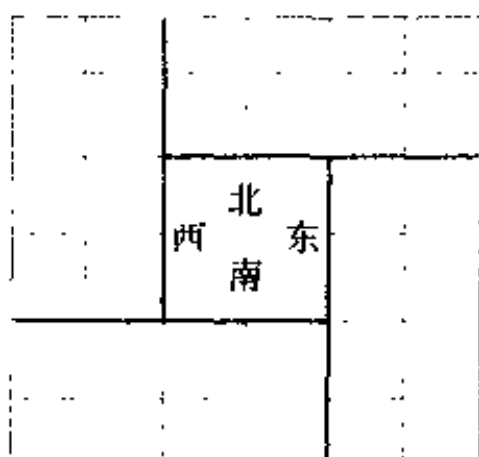
4♥——表示持有一手好牌，认为联手牌能够打成局定约。

此后东西方无力再与之抗争，只好同意南北打 4♥ 定约。如果东西方再争叫 4♠，定将遭到南北方的惩罚加倍。

叫牌过程与拍卖时的情景很相似，对抗的双方既竞争，又要量力而行，不能为了把定约争到手而不顾一切。现代的“定约式桥牌”早年就称之为“拍卖式桥牌”。当然，叫牌中还有许多技巧，冒险抬高对方也是一种策略，还有我们以前提到过的牺牲叫等等。

如果一副牌中 4 个牌手都不开叫，那么这副牌就此结束，无需再打牌，而应进行下一副牌的比赛。

叫牌通常有口叫、在纸上书写和使用叫牌卡三种形式。初学者宜先使用口叫，或同时书写更好。书写要在叫牌纸上进行，正规比赛的叫牌是下面这样的（如果没有，用白纸中间画个方框也一样可以使用）：



第四节 叫牌体系

我们前面已经知道叫品具有描述性。实际打牌中，你可能拿到各种各样的牌，而叫牌语言中又有各种各样的叫品。将每一个叫品都赋予一定范围内的固定含义，用以描述各种牌情的一套完整方案，就是叫牌体系。一个叫牌体系中，对持各种各样的牌如何开叫、应叫、再叫等等都有明确的规定，这样便能对搭档间寻找最佳定约有极大的帮助。

叫牌体系有许多种，就象人类有各种不同的语言一样。常用的有“自然叫牌法”、“精确叫牌法”等等。每一种叫牌体系中，对各个叫品含义的规定是不同的，但作用都是为了描述每一手牌，最后达到理想的定约。打牌时，一对搭档要使用同一种叫牌体系，就好象两个人说话要用同一种语言一样。本书的下一部分就要介绍一套完整的叫牌体系。

第二部分 五张高花自然叫牌法

对打桥牌来说,叫牌至少占有一半的重要性。甚至在某种意义上来说更胜过打牌。这就好像一件衣服的裁和做一样,裁得合适,做起来就很方便。相反,裁得不行,再好的技术也无法做出一件令人满意的衣服。桥牌中的叫牌实际上就和做衣服时的裁一样,如果没有叫出一个合理的定约,打牌水平再高也无济于事。正所谓巧妇难为无米之炊。

我们应当明确,叫牌是敌对的双方争夺选择定约的过程,这一过程是通过实力与方法来完成的。实力即牌的好坏;方法就是你们使用的叫牌体系。在这个过程中,每一位牌手都不是独立的,而是与其同伴一起来和敌方竞争。搭档间互通信息的渠道就是叫牌过程中的每一次叫品。比如开叫 1♠ 所传递的信息是有 11—21 个大牌点,及至少 5 张黑桃;开叫 1NT 为 16—18 点的均型牌等等。而所有各种叫牌含义的总和,就叫牌体系。

我们下面将要学习的“五张高花自然叫牌法”,是世界上目前最为流行的叫牌体系之一。对叫品含义的规定,最大限度地保留了其自然性,即叫什么花色,就表示有该花色的长套。再一个突出的特点就是像命名中所述的那样;开叫高花为 5

张以上套。

在使用方面,自然叫牌法的适用范围最广泛。这就是说,对于初学者,自然叫牌法最容易掌握,因为它很自然;而对于高水平的牌手来说,自然叫牌法也同样能够发挥强大的威力。因为越是自然,就越具有潜力。

再有一点,也可以说是最重要的:这就是自然叫牌法是其它一切叫牌法的基础。任何叫牌体系都不能脱离叫牌的基本原则与基本逻辑。而自然叫牌法正是这一切的发源地。

自然叫牌法也有许多种,根据高花开叫的张数分为“四张高花自然法”和“五张高花自然法”两大类。我们所要学习的是后者中的一种,简称“五张自然”。它与“世界桥联标准叫牌法”最为接近。其中各种叫品的含义都趋于规范化,因而是一种通用性较强的叫牌体系。

第十一章 开叫

任何叫牌体系中,开叫都是最重要的内容,同时也是最简单的内容。因为这是描述一手牌时第一次发出的信息,所以总是要首先表示持牌的最主要特点。对于各种叫牌体系来说,开叫系统均能体现其主要特点。你只要一看它的开叫部分,便可对其有一个大致的了解。

第一节 开叫

五张高花自然叫牌法的开叫系统如下:

1♣:11—21点,梅花3张以上;

1♦:11—21点,方块通常4张以上,只有当两门高花各4张时,才允许以3张方块开叫1♦;

1♥:11—21点,红心5张以上;

1♠:11—21点,黑桃5张以上;

1NT:16—18点,平均牌型,可以有5张低花套;

2♣:约定性强开叫,22点以上或自己一手牌有9个赢墩;

2♦:阻击叫,7—11点,6张方块;

2♥:阻击叫,7—10点,6张红心;

2♠:阻击叫,7—10点,6张黑桃;

2NT:22—24点,平均牌型,可以有5张低花套;

3♣:阻击叫,7—11点,梅花7张以上;

3♦:阻击叫,7—11点,方块7张以上;

3♥:阻击叫,7—11点,7张红心;

3♠:阻击叫,7—11点,7张黑桃;

3NT:“赌博性”开叫,有一门以AKQ领头的7张低花套,其余3门花色中最多只能有1个K,不能有A、Q、J的数目不限。

4♠:以红心为将牌,一手牌可以拿到9—10个赢墩;

4♦:以黑桃为将牌,一手牌可以拿到9—10个赢墩;

4♥:阻击叫,以红心为将牌,一手牌有7—8个赢墩;

4♠:阻击叫,以黑桃为将牌,一手牌有7—8个赢墩;

4NT:两门低花5—5以上,7—11点;

5♣以上的开叫均为阻击叫,符合“2—3原则”。即在有局时允许宕2墩;无局时允许宕3墩。

第二节 高限与低限的概念

每一个开叫,以及各种叫牌,都是有一定牌力范围的。如果一手牌中的具体大牌点数接近这一范围的最低点数,即为“低限”;如果接近这一范围的最高点数,即为“高限”。

我们以1♥开叫为例,其开叫所要求的牌力范围是11—21点这样的区间。一般来说,15点以下即算是低限;15点以上则为高限。

为什么高低限的分界线不取这一区间的中点呢?因为实际开叫1♥的牌,接近最低点的概率要比接近最高点的概率多得多。

高限和低限也并非完全由大牌点来决定,牌型的好坏也是一个很重要的因素。比如有单张或缺门、除开叫花色外还有第2个长套、开叫花色有额外的长度等等,都是区别一手牌好

坏的重要因素。

比如 1♥ 开叫保证有 5 张红心,如果你实际的红心张数有 6 张甚至更多,当这一花色成为将牌时,这种额外长度的优势是极为明显的。我们可以用以下两手牌来说明这一点。

(a) ♠ 432

♥ AKQJ10

♦ A2

♣ 432

(b) ♠ 432

♥ AKQJ102

♦ A

♣ 432

这两手牌的大牌点完全一样,都要开叫 1♥。如果以红心为将牌打定约,例 a 只有 6 个赢墩;而例 b 则有 7 个赢墩。这就是额外长度的作用。

当一手牌中除将牌花色外还有一个副牌长套时(称“边花套”),当吊光敌方的将牌后,边花套同样可以发挥极大的赢墩能力。我们来看下面这两手牌:

(a) ♠ 32

♥ AKQJ10

♦ 2

♣ AKQJ10

(b) ♠ AJ3

♥ AKQJ10

♦ K102

♣ Q4

这两手牌同样是 20 个大牌点。如果以红心为将牌的话,单从一手牌来看,例 a 明显有 10 个赢墩,即当吊光敌方将牌后,梅花中还有 5 个赢张;而例 b 则只有 6 个赢墩,5 墩将牌加 1 个 ♠ A。这两手牌虽然很极端,但却可以非常明显的说明问题。

单张或缺门的价值则在于可限制敌方的赢墩。当然这要与同伴的牌结合起来看。如果在同伴的长套上是单张,价值就不大。这些是我们已经知道的。

第三节 一阶高花开叫

一阶高花开叫包括 1♥ 和 1♠ 这两个叫品,其开叫条件是 11—21 点,所叫花色至少 5 张。比如下面这样的牌:

(a) ♠ KJ963

♥ Q97

♦ 4

♣ AJ106

(b) ♠ K108

♥ AQ972

♦ KJ

♣ 972

(c) ♠ KJ963

♥ AQ972

♦ A8

♣ A

(d) ♠ AKJ94

♥ 9

♦ AQJ108

♣ 62

以上这 4 手牌都应开叫一阶高花。

例 a 开叫 1♠,这是一手开叫 1♠ 的低限牌;

例 b 开叫 1♥,同样是低限牌;

例 c 要开叫 1♠,这是一手相当好的牌,明显属于一阶高花开叫的高限;

例 d 也要开叫 1♠,这手牌也算是一阶高花开叫中的好牌,因为它还有一个很好的边花套,与此同时还有必然存在的单张、双张。

第四节 1♦ 开叫

对 1♦ 开叫所要求的条件是 11—21 点,方块通常 4 张以上。这里“通常 4 张以上”的意思是:只有 4—4—3—2 这一种特定牌型时,开叫 1♦ 才允许方块是 3 张。比如下面这样的牌:

(a) ♠ KJ94
♥ A1062
♦ K82
♣ 93

(b) ♠ QJ62
♥ AJ94
♦ KQ2
♣ AK

例 a 这手牌,除 1♦ 外,其余所有一阶开叫的条件都不符合,所以只有开叫 1♦。这也是开叫 1♦ 的低限牌。例 b 也同样如此,尽管它大牌点很多,但 1NT、2NT、2♠ 的开叫条件也都不适合于它,这手牌也只能开叫 1♦,准备在以后的叫牌时,用跳叫的方法来表示其实际的强度。

1♦ 开叫主要有以下几类牌:

1. 有 5 张以上方块的非均型牌,比如:

(a) ♠ K84
♥ 943
♦ AJ9642
♣ A

(b) ♠ A8
♥ 9
♦ KJ982
♣ AK964

(c) ♠ 9
♥ KJ982
♦ AK9432
♣ Q

2. 不符合无将开叫的均型牌。前面已经有过例子。

3. 单张梅花 4-4-4-1 型牌,比如:

♠ KQ62 ♥ 9873 ♦ A842 ♣ A

第五节 1♣ 开叫

当所有其它一阶开叫的条件都不能满足时,就只有开叫 1♣ 了,因此,我们把 1♣ 开叫称为“准备性开叫”。

实际上 1♣ 开叫是将其它各种开叫排除后剩下的所有牌,因而它的牌型变化范围也很大。既可能是极为平均的 4-3-3-3 牌型;也可能是有梅花套的非均型牌。

下面我们来看几个例子:

(a)	♠ 942	(b)	♠ AK92	(c)	♠ K942
	♥ A63		♥ A63		♥ A963
	♦ QJ8		♦ AJ8		♦ J
	♣ K102		♣ QJ4		♣ KQ107
(d)	♠ 9	(e)	♠ 8	(f)	♣ 86
	♥ KQ812		♥ A963		♥ AK4
	♦ —		♦ K984		♦ QJ9
	♣ AK105132		♣ AKQ2		♣ A9432

例 a 是牌力不足开叫 1NT, 也不符合开叫 1♦ 的均型牌;

例 b 的牌力恰在开叫 1NT 和 2NT 之间;

例 c 是方块单张的 4—4—4—1 型牌;

例 d 是有梅花长套的畸型牌;

例 e 要开叫 1♣, 而不是开叫 1♦, 因为这样有利于后面的叫牌;

例 f 是有梅花长套的均型牌。

通过这些例子我们可以看出, 1♣ 开叫是所有一阶花色开叫中最复杂的一种。有这样一条规律: 限制性越强的叫牌越简单; 限制性越小的叫牌越复杂。

我们可以比较一下一阶上的 4 种花色开叫: 牌力的范围都是 11—21 点, 但高花开叫要求 5 张以上; 方块开叫要求通常 4 张以上; 而梅花则只要求 3 张以上。这就可以很明显地区分出各种开叫限制性的差别, 因而其复杂程度也就不言而喻了。

但正是由于 1♣ 开叫的复杂, 换来了一阶高花和 1NT 开叫的简明。这样做是为了争取获得尽可能多的得分, 因为无将的成局水平是三阶; 高花的成局水平是四阶; 而低花却要五阶

才能成局。所以,在一定程度上牺牲低花的利益,从而保证高花开叫后的叫牌尽量顺利是完全符合逻辑的。

低花开叫虽然存在的可能性较多,但对于其应叫及再叫又有方便之处,因为它开始的起点很低,所以低花的开叫也绝不是一个混乱的叫牌过程。含有低花长套的牌,往往有利于打无将定约,因为无将定约的成局水平最低,并且在无将定约中,高花和低花是完全平等的。

第六节 1NT 开叫

所有一阶的 5 个开叫中,1NT 开叫是最简单的一个,因为它的限制性最强。一方面是牌力的限制区间很窄,16—18;另一方面是牌型的限制,即平均牌型。

平均牌型包括以下三种:4—3—3—3 型、4—4—3—2 型和 5—3—3—2 型。其余均不能算是平均牌,比如 5—4—2—2 就不算是平均牌型,5 张套只能是低花。如果 5—3—3—2 型中的 5 张套是高花,那就应该以那门高花作一阶高花开叫。

下面的几手牌就是开叫 1NT 的典型例子:

(a)	♠K108	(b)	♠KJ10	(c)	♠K6
	♥AJ4		♥A1094		♥AJ2
	♦KJ2		♦KQ102		♣KQ943
	♣KQ109		♣KJ		♣AJ9

2NT 开叫的意思与 1NT 完全相同,只是将牌力升高到 22—24 点。比如下面这样的牌:

(a)	♠AKQ	(b)	♠AK
	♥K105		♥KJ10
	♦AK94		♦AKQ

♣QJ2

♣QJ1082

对于符合无将开叫的平均型牌,我们应该作一个概括:

——不足 16 点时,开叫一阶低花,有可能下次再叫 1NT;

——16—18 点,开叫 1NT;

——19—21 点,开叫一阶低花,准备在下次叫牌时跳叫 2NT 来显示这一区间的牌力;

——22—24 点,开叫 2NT;

——25 点以上,开叫 2♣,待同伴应叫后再叫无将。

根据以上方法,我们便可把所有不同牌力范围的均型牌表示清楚了。

第七节 2♣开叫

每一种叫牌体系中,都必须有一个约定性的强力开叫,用于显示所持有的是一手极强的牌。我们所学习的“五张高花自然叫牌法”中强力开叫就是 2♣!

强牌的种类同样很多,比如单套型、双套型(一手牌中有 2 个长套)、平均型等。但由于这类极强牌在实战中出现的概率极小,因此便都将其归纳到 2♣这一种开叫中。2♣开叫后,其牌到底属于哪一种,开叫人将通过第二次叫牌予以说明。

下面我们来看几个开叫 2♣的牌例:

(a) ♠A2

♥AQJ106

♦AK10

♣A95

(c) ♠8

(b) ♠A9

♥AKQ986

♦KQJ93

♣—

(d) ♠AQJ

♥AQJ10964

♦AJ2

♣AK

♥KQJ4

♦AJ9

♣AKJ

例 a 有 22 点,达到了开叫 2♣ 的强度,牌型比较普通。

例 b 虽然只有 19 点,但这手牌中有很好的两门长套,当同伴对其中一套略有支持时,便有大量的赢墩。

例 c 牌力不足 22 点,但有肯定的 9 个赢墩,属于单套型的强牌。

例 d 有 26 个大牌点,已超出了开叫 2NT 的实力范围,这是一手平均型的强牌。

对于作 2♣ 强开叫的牌,要求应该尽量严格。尤其是一些赢墩多,但牌力不足 22 点的牌,开叫 2♣ 一定要保证至少有 9 个赢墩。比如下面这手牌:

♠8 ♥AQ108764 ♦AJ2 ♣AK

这手牌的红心不足 6 个赢墩,应规规矩矩地开叫 1♥。

2♣ 开叫属于“逼叫性”开叫。也就是说,开叫者的同伴在任何情况下都必须应叫。关于这一点,我们后面还会讲到。

第八节 弱二开叫

弱二开叫包括 2♦、2♥ 和 2♠。这种开叫的牌力比普通的一阶开叫低,但所叫的花色保证是 6 张。既不能多也不能少。这种开叫的目的,是在基本保证安全的前提下阻击敌方,干扰其正常叫牌。

这类开叫应注意以下两点:

1. 长套质量一定要好,手中的 7-10 点大牌,应主要在长套上,所叫的长套不应坏于 KQ××××,KJ×××× 免

强,再差就不行了。

2. 一手牌中不应有 2 个 A,或另一个可叫套。

我们来看下面的几手牌:

(a) ♠KQ10542

♥964

♠A104

♠9

(c) ♠Q9

♥J4

♦KQ7652

♣QJ2

(b) ♠Q4

♥AJ10932

♦J943

♠7

(d) ♠K108732

♥A96

♦43

♣Q9

例 a 和例 b 是标准的弱二开叫牌;例 c 虽然也够开叫 1♦ 的条件,但这手牌的 11 点太差了,所以开叫 2♦ 阻击一下敌方比较好一点;例 d 不能开叫 2♠,因为这手牌的黑桃套太差了,这手牌应该不叫。

作弱二开叫的牌不能另有一个可叫套,是指除用以开叫的 6 张套外,不能再有 Q××× 或更好的 4 张以上套,尤其是在高花中,因为你的阻击叫有可能阻住同伴。由于叫牌阶次较高,而错过其它花色更好的配合。比如下面这样的牌就不宜作弱二开叫:

(a) ♠KQ104

♥94

♦AJ10862

♣2

(b) ♣AK9632

♥J842

♦74

♣9

例 a 有 4 张黑桃,尽管只有 10 个大牌点,但宁可开叫 1♦,也不能以 2♦ 作阻击叫。

例 b 的 4 张红心虽然很差,但由于它是高花,因而也不宜开叫 2♠,这手牌最好不叫。

作弱二开叫的一手牌中不能有 2 个 A,是因为弱二开叫后,有可能导致高阶次上的牺牲叫。这种情况下同伴间判断己方的防守能力是考虑是否牺牲的一个很重要的因素。而一手牌中若有 2 个 A,便超出了弱二开叫所应有的防守力量,所以这时一般不应开叫弱二。

第九节 赌博性 3NT 开叫

这是一种投机式的开叫,应注意以下两点:

1. 低花套必须是坚固的 7 张,多一张或少一张都不宜使用这种开叫;

2. 在其余三门花色中,最多只能有一个 K,当然更不能有 A,而 Q 或 J 的数量则不限。

这样规定的目的在于:如果低花套少于 7 张,3NT 的成功机会很小;如果多于 7 张,则可能有其它更好或更安全的定约。对控制(指 A 或 K)的限制,是为了同伴能够正确判断是否存在叫满贯的可能。

我们来看下面几手牌中的情况:

(a)	♠ 2	(b)	♠ K9	(c)	♠ K4
	♥ Q9		♥ 7		♥ 96
	♦ AKQ10864		♦ QJ2		♦ AKQ9762
	♣ K93		♣ AKQJ652		♣ K5

例 a 和例 b 都可以开叫 3NT;

例 c 中有 2 个 K,应开叫 1♦;

第十节 开叫的优先选择

在前面的“开叫一览表”中,每个叫品后面都简单注明了该项开叫所要求的条件。在所有各种开叫中,大部分彼此条件并不重复,比如 1♥和 1NT,1NT和 2NT 等等。1♥要求有 5 张以上的红心;而 1NT 要求平均牌型,只允许有 5 张低花套。因此你找不出一手既能开叫 1♥,又同时符合开叫 1NT 条件的牌。1NT 和 2NT 对牌型的要求相同,但点力区间差别却极大,前者 16—18;后者 22—24。对于这些根本不会出现重复的开叫,当然不存在选择的问题。

但其它许多开叫之间,可能会有很多出现重复的地方,因而便存在选择问题。比如 1♣和 1♦,二者对牌力的要求完全一样,所不同的是:前者要求梅花 3 张以上;后者要求方块通常要保证 4 张。那么当一手牌中,既有 3 张梅花又有 4 张方块开叫什么呢?再比如 1♥和 1♠,当一手牌中红心和黑桃都有 5 张以上,并有足够开叫的牌力,该开叫什么呢?还有 1♥和 1♣重复的可能性就更大了……。对这些可能出现重复的现象如何选择,就是我们这一节所要讲述的问题。

一、无将优先原则

这里所说的无将,主要指自然意义的 1NT 和 2NT 开叫,而不包括应用概率较低的约定性 3NT、4NT 开叫。

开叫无将的牌,通常也都符合开叫 1♣或 1♦的条件。由于无将开叫的限制性很强,牌力上下限的差别只有 3 点,且一律是平均牌型。因而这种开叫所传递的信息,精确程度明显比 1♣或 1♦高得多,所以我们首先规定:凡是符合开叫无将的牌,应首先选择无将开叫。即“无将优先原则”。

我们来看下面的牌例：

(a)	♠AK92	(b)	♠AK92	(c)	♠AK92
	♥Q74		♥Q74		♥A74
	♦KJ102		♦AKJ2		♦AKJ2
	♣A4		♣A4		♣A4

例 a 完全符合开叫 1♦ 的条件，但由于它也符合开叫 1NT 的条件，所以应开叫 1NT。1♦ 所发出的信息是 11—21 点，方块通常 4 张以上；显然不如 1NT 的 16—18 点，平均牌型精确。叫牌就是这样，用有限的叫品来描述变化无穷的牌，信息的精确程度越高，就越有利于同伴间的相互了解。这种了解越是透彻，也就越有利于确定最终定约。

例 b 的牌，点力增加至 21 个，这既不符合开叫 1NT 的条件，也不符合开叫 2NT 的条件。因此它只能先开叫 1♦，以后再设法将其强大的牌力显示出来。

例 c 这手牌有 23 点，虽然已超出了开叫 1♦ 的范围，但却符合 2♣，强力开叫的条件——22 点以上。但由于这手牌也完全符合开叫 2NT 的条件（22—24 点的均型牌），因此应选择 2NT 开叫。与选择 1NT 的道理一样，2NT 所传递的信息要比 2♣ 传递出的信息精确得多。

因此我们要牢记：凡是符合无将开叫的牌，一定要优先选择这种开叫！

二、长套优先原则

在很多情况下，一手牌中会有 2 个长套。对此，我们明确规定：当两个长套张数不等时，应选择最长的一套开叫；即“长套优先原则”。

比如下面这样的牌：

(a) ♠ 8
 ♥ AQ964
 ♦ AK10872
 ♣ 9

(b) ♠ 92
 ♥ A6
 ♦ AK96
 ♣ KJ1073

例 a 既符合开叫 1♥ 的条件,也符合开叫 1♦ 的条件。但这手牌中的方块比红心长一张,因此要开叫 1♦。

例 b 同时符合开叫 1♣ 和 1♦ 的条件,由于梅花较方块长,因此要开叫 1♣。

长套优先原则一定是指有 2 个长套可用于开叫时的情况。对下面这样的牌却不适用:

♠ KJ9 ♥ AQ3 ♦ 102 ♣ AKJ106

这手牌虽然有很好的梅花套,但也符合开叫 1NT 的条件,尽管方块中没有大牌也同样可以开叫 1NT。

三、高花优先原则

当两个长套的张数相同时,如果既符合一阶高花开叫的条件,又符合一阶低花开叫的条件,那么应首选开叫高花。即“高花优先原则”。

(a)	♠ Q9812	(b)	♠ A108132
	♥ 6		♥ --
	♦ AKQ107		♦ AK9863
	♣ Q2		♣ A

这两手牌都应开叫 1♠,而不能开叫 1♦,尽管方块套的强度明显好于黑桃也同样如此。因为高花的成局阶次是 4,而低花则要在 5 阶,所以叫牌的首选目标应该是高花。

如果等长的两套同是高花或同是低花,若是 5—5 两套,应先叫级别高的花色;若是 4—4 两套,则先叫级别低的花色。

比如下面这样的牌：

(a) ♠ Q10974
♥ A8763
♦ AQ
♣ 4

(b) ♠ Q4
♥ J
♦ K10982
♣ AK653

(c) ♠ Q42
♥ J9
♦ K1094
♣ AK62

例 a 应开叫 1♠，这是为了下次再叫的方便；

例 b 应开叫 1♦，理由同上；

例 c 则要开叫 1♣，这是从同伴应叫的角度考虑。

以上三条优先原则，对于区分各种可能发生重复的开叫是十分重要的。这三条原则所应遵循的顺序即是我们所讲述的那样：无将、长套、高花。

练习一

你持下列各手牌如何开叫？

1. ♠ KJ942	2. ♠ AK1064
♥ AQ865	♥ QJ9742
♦ A7	♦ A
♣ A	♣ 7

3. ♠ —	4. ♠ KQ108
♥ AK942	♥ QJ62
♦ Q109874	♦ A43
♣ AK	♣ K7

5. ♠ AJ97
♥ Q843
♦ KJ
♣ K104

6. ♠ 1092
♥ A8
♦ QJ97
♣ AKJ8

7. ♣ J874
♥ AKQ
♦ AK3
♣ 952

8. ♣ AJ74
♥ AKQ
♦ KJ7
♣ Q95

9. ♣ AKJ7
♥ AJ42
♦ K108
♣ AK

10. ♠ AQ
♥ AJ42
♦ KQ8
♣ AKQ7

11. ♠ A72
♥ AQ
♦ Q84
♣ AJ1076

12. ♠ KQ1062
♥ A7
♦ K92
♣ KQ10

13. ♠ AKQ62
♥ K3
♦ AQ94
♣ K2

14. ♠ A9
♥ AKJ73
♦ AQ65
♣ KJ

15. ♠ A
♥ KQ10
♦ AKQ6532
♣ K8

16. ♠ KQ10
♥ A4
♦ K9
♣ AKQ763

17. ♣ K65432
♥ 1092
♦ AJ4
♣ J

18. ♠ 97
♥ KQ10875
♦ A4
♣ J86

19. ♠ 2
♥ Q43
♦ AJ98743
♣ K2

20. ♠ K7
♥ 653
♦ 9
♣ AKQJ942

21. ♠ A8
♥ 953
♦ AKQJ865
♣ 7

22. ♣ 6
♥ 84
♦ AKQJ9742
♣ 93

第十二章 应 叫

应叫是指开叫人同伴的叫牌。

作为应叫人,对同伴的自然花色开叫(指一阶上的 4 种花色开叫),如果有 7 点牌就必须应叫。有时持有 5 点或 6 点牌也可以应叫。而对于同伴的逼叫性开叫(比如 2♣ 强开叫,4♣ 和 4♦ 转移性开叫),则无论持任何牌,都必须应叫!那怕是零点也同样如此。

应叫的目的在于使同伴了解你的持牌情况,同时,你也将 从同伴的再叫中,进一步了解他的牌,并由此而逐步达到你们的最终定约。

第一节 三种基本应叫

由于应叫人可能持有各种各样的牌,因而便有各种不同的应叫。下面我们将对各种应叫方式作一些概括性的介绍。

一、加叫

加叫是指升高同伴开叫花色的阶次,表示对同伴开叫的花色有支持,同时根据升高阶次的不同,显示持有不同范围的大牌点。比如同伴开叫 1♠,你应叫 2♠、3♠、4♦ 都是加叫。这些加叫的区别是:

2♠——普通加叫。6—10 点,对黑桃有至少 3 张支持;

3♦——跳加叫,11—13 点,对黑桃有至少 3 张支持;

4♠——加叫进局,大牌点不超过 10 个,对黑桃有很好的支持,且通常是较好的牌型。

通过上述情况可以看出，加叫是一类对将牌有支持的限制性叫牌。这就是说，各种加叫牌力都是有一定实力范围的。

二、新花色应叫

同伴开叫某一花色后，你叫其它花色即为新花色应叫（不包括叫无将）。作新花色应叫，通常对牌力是没有上限要求的，或者上限很高，高到足以成局。因而这类应叫全部是逼叫性应叫！开叫人必须再叫，而绝不能停止叫牌，除非敌方插叫。

根据牌力和牌型的不同，新花色应叫又分为以下几种：

1. 一盖一应叫

一盖一应叫即是在与开叫相同的一阶上应叫新花色。比如同伴开叫 $1\clubsuit$ ，你应叫 $1\diamondsuit$ 、 $1\heartsuit$ 、 $1\spadesuit$ ，都是一盖一应叫。

一盖一应叫的牌力是 7 点以上，所叫花色至少 4 张。这可能是一种很弱的应叫；但也可能强到联手牌足以成局。所以它是逼叫性应叫。

2. 二盖一应叫

由于应叫花色的级别低于开叫花色，因而必须升高一个叫牌阶次的应叫，即为二盖一应叫。比如同伴开叫 $1\spadesuit$ ，你应叫 $2\spadesuit$ 、 $2\diamondsuit$ 、 $2\heartsuit$ ，都属于二盖一应叫。如果开叫 $1\heartsuit$ ，你应叫 $2\spadesuit$ 则不是二盖一应叫，因为黑桃的级别比红心高，可以在一阶应叫。

二盖一应叫对牌力的要求是 11 点以上，所叫的花色通常为 5 张以上套。这是一种比较强的应叫，当这种应叫做出后，联手牌多半要叫到成局定约。

3. 跳叫新花

在比允许的最低阶次高一阶上应叫新花色，即是跳叫新花。比如同伴开叫 $1\diamondsuit$ ，你应叫 $2\heartsuit$ 或 $2\spadesuit$ ，就都是跳叫新花。

本来在 1♦ 开叫后,允许应叫 1♥ 或 1♠,现在你有意地叫高了一阶,是为了显示持有一手强牌。

跳叫新花色是一种最强的应叫,牌力要求在 16 点以上,所跳叫的花色一定是一门 5 张以上的好套。这种应叫做出后,联手牌至少要叫到成局定约,通常都要试探叫满贯。

三、应叫无将

无将应叫即是在同伴的一阶花色开叫后叫无将。无将应叫分为“同阶无将”和“跳叫无将”两种,比如同伴开叫 1♣,你叫 1NT 即是同阶无将应叫;你叫 2NT 即为跳叫无将。

应叫无将通常是在没有合适的花色应叫时而做出的。应叫 1NT 的牌力范围是 7—10 点;跳应叫 2NT 的牌力是 13—15 点。

小结:

我们刚刚学过的三种基本应叫——加叫、新花和无将,都各自有着很突出的特点,并且是相互联系的。

加叫与无将应叫都是限制性的,区别在于前者对开叫的花色有支持;后者对开叫花色多半没支持。

而对开叫花色可能有支持,也可能没有支持的新花色应叫,则由三种不同的方式——一盖一、二盖一和跳叫新花,将其所具有的牌力范围由低到高顺序排列下来。这就形成了一套完整的系统,用以应付可能遇到的各种持牌情况。

第二节 两种特殊应叫

我们前面学习的三种基本应叫方法,都属于自然应叫,即叫品的定约性与描述性是一致的,叫什么花色就表示有什么花色的长套。下面我们将要学习两类特殊的应叫——问叫和

扣叫。

在这些应叫中，叫品的定约性与描述性是不一致的。也就是说，所叫的花色并不表示有该花色的长套，即非自然性应叫。这些应叫在叫牌中也是经常用到的。

一、问叫

应叫人通过事先约定好的方法，来寻问开叫人持牌情况的应叫即是问叫。比如对 1NT 开叫应叫 2♣，就是一种很常用的约定性问叫，而与应叫人的梅花毫无关系，这一约定性问叫的名称是“斯台曼问叫”。再比如对弱二开叫应叫 2NT，并不表示平均型牌，而是寻问开叫人有没有单张或缺门的花色。

问叫并不仅限于应叫人使用，在叫牌过程中，搭档中的任何一人都可在适当的时候使用问叫，不过，问叫的方法与内容一定都是事先约定好的，并且在叫牌中也是公开使用的，而非随时想问什么就问什么，也不只是同伴间的秘密。问叫是叫牌中一类非常实用方法。

二、扣叫

扣叫也是一种约定性的叫牌方法，用于表示在所叫的花色中有控制。扣叫可以用于应叫或以后的叫牌，多数情况是为叫满贯所用。

控制的概念：控制（实际应为控制张）严格说来是指 A 和 K。A 叫作第一轮控制；K 叫作第二轮控制。由于单张或缺门在防止敌方赢墩方面也能起到相同的作用，所以在某些情况下也算作控制。

扣叫在多数情况下表示首轮控制，有时也可以扣叫第二轮控制。此外还有一些其它用途。比如同伴开叫 4♣（有一套很长的红心），你应叫 4♦ 就是扣叫，表示方块中有首轮控制，

而不是有方块长套。这是想打满贯的叫法,否则便应叫 1♥, 停止叫牌。

第三节 对一阶高花的应叫

由于对 1♥ 和 1♠ 应叫的内容基本相同,因此我们只讲对 1♥ 的应叫就行,最后再对 1♠ 的应叫稍加说明。

1♥ 开叫后,各种应叫的含义如下:

1♠ 一盖一应叫,7 点以上,黑桃至少 1 张。这是种非限制性的新花色应叫,因此是逼叫性应叫,比如下面这样的牌:

(a)	♠ KQ91	(b)	♠ K1092
	♥ Q92		♥ 91
	♦ 73		♦ Q2
	♣ J1072		♣ QJ963
(c)	♠ A986	(d)	♠ A10982
	♥ J75		♥ 91
	♦ AK		♦ K32
	♣ QJ92		♣ KQ1

例 a 可以加叫 2♥,但先叫出黑桃套,准备下次再加叫红心更好,这样可以多传递一些信息。

例 b 虽然有 5 张梅花,但应叫梅花须在二阶,即二盖一应叫。但这手牌的点力达不到二盖一应叫的强度,因此只能应叫 1♠。

例 c 牌力很强,先以 1♠ 作一次逼叫性应叫,下次再设法示强不迟。

例 d 有 5 张黑桃,当然应该应叫此套,如果同伴对黑桃没

有支持,可以考虑以 3NT 进局。

一般来说,在 1♥ 开叫后,如果应叫人有 4 张以上黑桃,通常都要以此作为应叫。因为 1♠ 应叫可以在占据最少叫牌空间的情况下向同伴传递信息。

1NT——7-10 点,对红心没有 3 张支持,没有 4 张黑桃。这是一个非逼叫的限制性应叫。

作 1NT 应叫的牌大体有两类:一类是没有可叫长套的均型牌;一类是有长套,但牌力不允许叫出该长套的非均型牌。例如下面的两手牌:

(a)	♠ A108	(b)	♠ J104
	♥ 92		♥ 92
	♦ J963		♦ Q4
	♣ KJ106		♣ AJ9862

例 a 是均型牌,对 1♥ 应叫 1NT 十分愉快;

例 b 虽有一个不错的 6 张梅花套,但牌力达不到作二盖一应叫所要求的 11 点,所以只能应叫 1NT;

2♣——二盖一应叫,11 点以上,梅花通常 5 张以上。这是一个逼叫性的应叫,牌力没有上限。例如下面的两手牌:

(a)	♠ J104	(b)	♠ K2
	♥ Q2		♥ 42
	♦ K4		♦ K982
	♣ AJ9862		♣ AKJ63

但下面这手牌却不宜作 2♣ 应叫:

♠ A1082 ♥ 62 ♦ KJ ♣ KQ943

这手牌应该先应叫 1♠,如果应叫 2♣,就有可能错过

4—4 的黑桃配合,或在以后的叫牌中发生困难。

有时应叫 2♣ 也可能只有 4 张梅花,这多半是 11—12 点的均型牌,达不到跳应叫 2NT 的 13—15 点,或高于这一牌力区间的均型牌。比如下面这样:

(a)	♠ J93	(b)	♠ A93
	♥ K2		♥ K2
	♦ Q1094		♦ AQ94
	♣ AJ75		♣ AJ75

例 a 有 11 点,超出了应叫 1NT 的牌力,但又不足应叫 2NT 的 13—15 点。所以只好先以 2♣ 作二盖一应叫,将 11 点以上的牌力显示清楚。

例 b 的牌力又超出了应叫 2NT 的范围,先作二盖一逼叫性应叫,下次准备再以逼叫的方式来显示强牌。

2♦——2♦ 应叫与 2♣ 应叫的意思基本相似,这里不再重复。

2♥——这是最普通的限制性加叫,6—10 个大牌点,对红心最少有 3 张支持。我们来看下面这几手牌:

(a)	♠ A8	(b)	♠ Q8	(c)	♠ 4
	♥ Q94		♥ 1064		♥ 7542
	♦ 9872		♦ 963		♦ 842
	♣ KJ42		♣ K10642		♣ A10963

例 a 和例 b 是加叫 2♥ 的典型例子。a 是加叫 2♥ 的最高限;b 是加叫 2♥ 的最低限。

例 c 虽然大牌点更少,但这手牌中对红心的支持有额外长度,黑桃为单张,以及梅花长套中的 A,都是优点,所以这手

牌要比例 b 好,完全可以加叫 2♥。如果这手牌中的大牌点增加至 10 个,就不止加叫 2♥ 了。

2♠ 新花色跳应叫,16 点以上,黑桃应是一个很好的 5 张以上套,这是最强的逼叫性应叫。这种应叫做出后,联手至少要叫到成局定约。比如下面这样的牌:

(a) ♠KQ1061	(b) ♠AQJ96	(c) ♠AKQ10961
♥K105	♥92	♥9
♦A9	♦A	♦A7
♣KJ8	♣AKJ104	♣KQ6

以上这三手牌都可以作 2♠ 跳应叫。这三手牌又各有自己的优点:例 a 的优点在于对同伴的红心有很好的支持;例 b 的优点在于另外还有一个相当不错的梅花套;例 c 的优点在于自己的黑桃既长又坚固。

我们再来看两手牌:

(a) ♠J9432	(b) ♠AKQ6
♥A7	♥K107
♦AK9	♦Q862
♣KQ6	♣A7

例 a 虽然大牌点很多,但由于黑桃套太差,因而只能应叫 1♣,以后再设法显示强牌。

例 b 的黑桃套虽然很强,但却只有 4 张,所以也只能应叫 1♠,下次叫牌时再设法示强。

新花色跳应叫做出后,同伴间叫牌的目标即指向满贯,因而长套的质量是十分重要的。

2NT ——这是一种实力很强的限制性应叫,13—15 点,

均型牌。红心通常是两张,也可能是3张,但不会是很好的支持。2NT应叫的作用在于:当开叫人为低限牌力时,就停在成局定约上;如果开叫人为高限牌,即可试探满贯。由于跳应叫2NT的牌力范围很窄,因而开叫人比较容易判断联手牌的前景如何。下面是两手典型的牌例:

(a)	♠ K105	(b)	♠ KJ5
	♥ Q72		♥ 72
	♦ AJ9		♦ AJ9
	♣ AJ9		♣ KQ73

这两手牌的区别在于:例a对红心有支持;例b对红心的支持较差。

3♣——这也是新花色跳应叫,内容与跳应叫2♣类似。

3♦——与3♣类似。

3♥——限制性跳加叫,11—13点,通常对红心有很好的支持。这种应叫的目的在于邀请同伴叫4♥进局,开叫人只要不是开叫中最差的牌,就要叫4♥。如果开叫人持高限的好牌,也不排除叫满贯的可能。比如下面这些牌,都可以跳加叫3♥:

(a)	♠ J74	(b)	♠ 9	(c)	♠ J962
	♥ K962		♥ J862		♥ K43
	♦ KJ63		♦ AJ94		♦ AQ8
	♣ QJ		♣ A1096		♣ K43

例a可以说是跳加叫的低限,这手牌虽然对红心的支持很好,但大牌的质量不好,缺少首轮控制,且♣QJ双张还要减值。

与例 a 相比,例 b 虽然只有 10 个大牌点,但黑桃单张可以加牌型点,并且有 2 个 A 及 2 个不错的 4 张低花套。所以, b 这手牌实际比 a 还要好。

例 c 这手牌是加叫 3♥ 的最高限。如果比这手牌再好,哪怕仅仅是牌型上的一点点变化,都不能使用这种加叫了,而要采用更强的叫法。这手牌中虽有 4 张黑桃,但由于其质量太差,叫出来也没太大意义。如果这手牌对红心的支持稍差一点,就应该应叫 2NT 了。

做 3♥ 跳加叫的牌,一般没有较好的 5 张套,当开叫人的牌比较普通时(但不是极差),叫到 4♥ 就算了。由于跳加叫 3♥ 的限制性比较强,因而当开叫人持有一手好牌时,也比较容易判断联手是否有叫满贯的可能。

3♠——这是一种非常流行的约定性应叫,称为“斯普林特”约定叫。这种应叫表示对红心有极好的支持(最少 4 张带一个大牌),11—14 点,所叫的花色为单张或缺门。

斯普林特约定叫的定义是:新花双跳应叫即为斯普林特约定叫。因此,对 1♥ 开叫,应叫 4♣、4♦ 也是斯普林特约定叫。

斯普林特约定叫的目的在于,告诉同伴应叫人的单缺花色,当开叫人在这门花色中没有浪费的牌力时,则联手有可能打满贯定约。如果开叫人在应叫人的单缺花色中有较多的大牌,则由于这些大牌的价值不高而没有打满贯的机会。

下面的几手牌都适合于使用斯普林特约定叫:

- | | | |
|---------|---------|------------|
| (a) ♠ 4 | (b) ♠ — | (c) ♣ A109 |
| ♥ KJ93 | ♥ A1065 | ♥ KJ936 |
| ♦ K1082 | ♦ JK872 | ♦ 7 |

♣AQJ6

♣A943

♣KQ65

例 a 例 b 应叫 3♠；例 c 应叫 4♦。

3NT——这也是一种约定性应叫，称为“瑞士约定叫”。

14—15 点，对红心有极好的支持，平均牌型。

使用瑞士约定叫的牌，从牌型和牌力上来看，很象应叫 2NT 的牌，区别在于对将牌的支持情况不同；与斯普林特约定叫相比，两者对将牌的支持情况相同，牌力也类似，区别在于瑞士约定叫是用于平均牌型；其实，使用瑞士约定叫的牌与跳加叫 3♥ 的牌最相似，只不过前者在牌力和对将牌的支持上，都比后者提高了一个档次。比如下面的两手牌：

(a) ♠A74

(b) ♠J963

♥K962

♥K432

♦KJ63

♦AQ

♣QJ

♣K43

你可以翻回到跳加叫 3♥ 那一段，现在的这两手牌，只比那儿的例 a 和例 c 稍微强了一点。

我们应该把对 1♥ 开叫的 2NT 应叫、3♥ 跳加叫、斯普林特约定叫和瑞士约定叫结合起来比较。这 4 个叫品安排得十分巧妙，恰好把一类相似、相关，但又各自不同的牌区分开来。

4♥——封局止叫，大牌点不超过 10 个，对红心的支持很好（通常在 4 张以上），一定有牌型上的优势。

这种应叫带有很大的阻击性，在局况有利时，也可能大牌点很少，因而开叫人若不是持有很好的牌，通常不应再叫。

比如下面的两手牌就可以作封局止叫：

(a) ♠2

(b) ♠76

1	♥Q962	♥98642
	♦AJ1091	♦ -
	♣K32	♣A96432

封局止叫对定约方来说,无论是否能打成定约,通常都是不吃亏的。因为敌方很可能有理想的成局定约被你们阻住。

对于1♠开叫的应叫,与对1♥的应叫相比,1♠开叫后不存在一盖一应叫,但多了一个对1♠的2♥应叫。这一应叫所要注意的是,红心绝对要5张以上,任何情况下都不能以4张红心套作二盖一应叫。

其余一切都与对1♥的应叫相同,不用再多讲。

第四节 对1♣的应叫

在前面的开叫部分中,我们曾经说过,1♣是所有一阶开叫中最复杂的一个,因为其开叫的限制性最宽松。但由于1♣是最低花色的开叫,因而在二阶上应叫非常方便。下面我们把对1♣的应叫分类进行介绍。

一、一阶花色应叫

对1♣开叫的一阶花色应叫,即是一盖一应叫,包括1♦、1♥和1♠三个叫品。这类应叫的条件是:7点以上,所叫花色至少1张。由于这类应叫的牌力没有上限,因而都是逼叫性的应叫。

如果应叫的牌中有两门或三门4张套花色,应从最低的一门叫起。对于1♣开叫,如果应叫人手中有任何一个4张套(不包括梅花),都应先将此套叫出。如果应叫的牌中有一个5张以上套,则应先应叫该套;如果有2个5张套,要先叫级别高的一个;如果是5-4两套,先叫5张套。

二、1NT 和 2♣ 应叫

我们之所以要把 1NT 和 2♣ 应叫放在一起讲,是因为这两个应叫有着很大的共同点,即在除梅花外的其余三门花色中都没有 4 张套,否则就应该做一阶花色应叫了。

1NT 应叫的条件是:7—10 点,不逼叫。由于在梅花以外的三门花色中都没有 1 张套。因此应叫 1NT 的牌至少有 4 张梅花。比如下面这两手牌:

(a)	♠ K94	(b)	♠ K94
	♥ Q62		♥ 62
	♦ J82		♦ 82
	♣ J763		♣ QJ763

2♣ 应叫的条件是:11 点以上,逼叫,牌型与应叫 1NT 的牌类似。

从形式上看,2♣ 象在加叫,其实这是一种特殊的二盖一应叫。而对于 1♣ 应叫 1NT,则相当于普通的加叫。有了 1NT 和 2♣ 这两个叫品,便可将一类无法作一阶花色应叫的牌分开档次了。

比如下面的两手牌,都可以应叫 2♣:

(a)	♠ 63	(b)	♠ Q83
	♥ KQ2		♥ K104
	♦ A74		♦ J95
	♣ QJ986		♣ AJ64

除了 1NT 和 2♣ 之外,还有对 1♣ 开叫跳加叫 3♣ 的应叫。这种应叫的牌力与牌型都与 1NT 应叫的牌类似,唯一的区别是梅花更多,我们可以通过下面这三手牌,对 1NT、2♣、3♣ 这三个类似的应叫进行比较:

(a)	♠ Q8	(b)	♠ Q8	(c)	♠ Q8
	♥ 1087		♥ K87		♥ 1087
	♦ A42		♦ A42		♦ A4
	♣ K9632		♣ K9643		♣ K96432

例 a 是应叫 1NT 的典型牌；例 b 多了一张 ♥K，就可以应叫 2♣ 了；例 c 多了一张梅花，应该应叫 3♣。

三、2NT 应叫

对 1♣ 开叫跳应叫 2NT 的条件是：13—15 点，平均牌型，没有尚可的 4 张高花套。如果有 4 张不太差的高花套，还是应该先做一阶花色应叫。

作 2NT 应叫的牌，其特点在于：既没有其它可叫的花色，梅花又没有较好的 5 张。如果有 5 张以上比较好的梅花，就应该以 2♣ 来应叫。2NT 应叫与 2♣ 应叫有着一定的重复性。但绝不是所有应叫 2NT 的牌也都符合应叫 2♣ 的条件。

四、跳叫新花

在前面对一阶高花的应叫中我们已经讲过这类应叫，16 点以上，所叫花色为一个很好的 5 张套，一般不应坏于 KQ×× 或 AJ10××。在 1♣ 开叫后的跳应叫新花，与前面讲过的一样，这里不用再重复了。

第五节 对 1♦ 的应叫

对 1♦ 的应叫，绝大多数情况下与对 1♣ 的应叫相同。在这一节中，我们只讲与 1♣ 不同的地方。

其实不同的地方，只有对 1♦ 开叫的 2♦ 应叫，表示 7—10 点，方块有 4 张以上，即加叫。与对高花开叫的加叫稍有不同，由于 1♦ 开叫通常只保证 4 张，而不象高花开叫是 5 张，

因此加叫的人也要有 4 张才行。

另外就是 2♣ 的问题。对 1♦ 开叫应叫 2♣ 的持牌情况，和对 1♣ 开叫应叫 2♣ 时完全一样。1♦ 开叫后，2♣ 就变成正常的二盖一应叫了。而不象在 1♣ 开叫后，应叫 2♣ 为特殊二盖一应叫。

第六节 对 1NT 的应叫

一、宾主原则

在叫牌中有各种各样的原则，其中有一条即是“宾主原则”。这一原则的大致意思是：同伴间叫牌的目的，虽然是相互了解彼此的持牌情况，但通常两人中总有一个在起着主导作用。对联手牌了解得较多的一方，往往就是起主导作用的人，即为“主”；其同伴则为“宾”。

作为 1NT 的开叫人，通常为宾。因为 1NT 是一个限制性很强的开叫，这一开叫做出后，已将自己的牌描述得比较清楚了（当然这也是相对而言），开叫后便应由其同伴去设计叫牌方法，以及决定最后打什么定约。而没必要再去仔细了解应叫人的持牌情况了。因此，对 1NT 的应叫经常使用约定性的方法——“约定叫”。即根据事先约定好的方法，由应叫人来问，开叫人回答。

二、斯台曼问叫

在 1NT 开叫后，应叫人叫 2♣ 就是“斯台曼问叫”。这一约定叫是寻问开叫人手中有无 4 张高花套。即 4 张红心或 4 张黑桃。

由于 1NT 开叫已排除了有 5 张高花套的可能，因而在 1NT 开叫后，就要寻找 4—4 配合的高花。斯台曼问叫就是找

寻这种配合的有效手段。

使用斯台曼问叫——即对 1NT 开叫应叫 2♣ 的条件是：8 点以上，没有 5 张高花套，但至少有一个 4 张高花套。比如下面这样的牌：

(a)	♠ K987	(b)	♠ AK87	(c)	♠ Q9
	♥ Q2		♥ KQ102		♥ KQ102
	♦ J653		♦ J3		♦ J3
	♣ A94		♣ Q96		♣ A9654

在应叫人做出斯台曼问叫后，开叫人的答叫方法如下：

2♦——没有 4 张高花套；

2♥——有 4 张红心；

2♣——有 4 张黑桃；

2NT——红心和黑桃都是 4 张。

在开叫人对斯台曼问叫做出回答后，应叫人便可根据自己手中的牌决定打什么定约了。这时需要考虑的因素，一方面是联手的大牌点；另一方面是高花是否存在配合。当有高花 4—4 配合，且联手达到成局的牌力时，就以高花进局为优先。

三、转移叫

转移叫也是一种约定性的应叫。在 1NT 开叫后，应叫人叫 2♦，表示手中有 5 张以上红心，要求开叫人转移叫 2♥；应叫人在 1NT 开叫后叫 2♥，表示手中有 5 张以上黑桃，要求开叫人转移叫 2♠。

当开叫人接受转移后，应叫人可根据手中的持牌情况，决定下一步如何再叫。

如果是弱牌，比如下面这样：

(a)	♠ J98762	(b)	♠ J9862
-----	----------	-----	---------

♥ 62
♦ Q9
♣ Q73

♥ 64
♦ Q92
♣ 973

这两手牌用 2♥ 让同伴转移 2♠,即可停叫。这两手牌配合同伴的 1NT 开叫牌,无论如何是打不成局的。例 a 这手牌让同伴打 2♠ 定约很舒服,黑桃套长,且还有 5 点牌,2♠ 多半能打成。

例 b 这手牌比例 a 就差多了,不但黑桃少了一张,大牌点也比 a 少。但这手牌还是要以黑桃为将牌来打定约较好,毕竟它还有 5 张黑桃。如果让同伴打 1NT 定约,b 这手牌几乎就是一堆废品。

转移叫后,当联手的牌力处于成局的边缘时,应叫人可以采用邀叫的方法:

♠ K 9 6 5 2
♥ 10 5 3
♦ K 2
♣ Q 8 3
 「北」
 西 东
 「南」

南	北
1NT	2♥
2♠	2NT
4♠	

♠ A 10 8
♥ K Q 9 2
♦ A J 4 3
♣ K J

2♥ 转移 2♠ 后,北的 2NT 即是邀叫;
——如果南低限 2 张黑桃,停叫,就打 2NT 定约;

——如果南低限 3 张以上黑桃,叫 3♠,就打 3♠ 定约;

——如果南高限 2 张黑桃,叫 3NT;

——如果南高限 3 张以上黑桃,叫 4♠。

这副牌中,北叫 2♥ 时已显示出有 5 张以上黑桃,之后再叫 2NT,即表示 5-3-3-2 牌型,牌力处于成局的边缘。

当应叫人的高花套有 6 张以上,牌力处于成局的边缘时,

邀叫即变为如下形式：

南	北
1NT	2♥
2♠	3♠

这时北的 3♠ 只是单纯邀叫 4♠，开叫人只能在 4♠ 和不叫之间选择一个。很显然，应叫人的牌不适合打无将定约。

在转移叫后，如果定叫人的牌力达到了成局的强度，可以根据自己的长套张数，选择如下两种进局方式：

(a)	南	北	(b)	南	北
	1NT	2♦		1NT	2♦
	2♥	4♥		2♥	3NT

在例 a 叫牌过程中，北直接以 4♥ 进局通常是 6 张以上红心。比如下面这样：

♠ 7 ♥ KJ9642 ♦ A94 ♣ 652

在例 b 叫牌过程中，北叫 3NT 进局并非一定要打 3NT，而是让同伴根据手中红心的张数在 3NT 和 4♥ 之间选择一个成局定约。比如应叫人的牌可以是这样：

♠ K94 ♥ AJ653 ♦ Q82 ♣ 75

当开叫人只有 2 张红心时，通常打 3NT；当开叫人的红心在 3 张以上时，一般叫 4♥ 进局更好。

使用转移叫的优点在于，应叫人有长套不直接叫出，而是由开叫人来叫，这样可以使开叫人成为庄家。由于 1NT 开叫的人持有较多的大牌，作为庄家便可将这些大牌藏在暗手，而不是将其摊在桌上让敌方一目了然。再者，使用转移叫可使应叫人完全掌握主动权，以利于后面叫牌过程的发展。

关于转移叫，我们这里只讲了比较简单的一部分内容。即

在一次转移后便可确定最终定约。其它一些复杂的内容这里就不讲了。

四、加叫无将

对 1NT 的加叫,只有下面两种很简单的情況:

加叫 2NT——邀叫 3NT,8 点左右,通常没有 4 张以上高花套,可能有 5 张低花套。

加叫 3NT——封局止叫,9 点以上,均型牌,没有能打成满贯的迹象。

五、低花邀叫

有时应叫人持有一套不错的低花,当这套低花能提供大量赢墩时,即使牌力不足也能打成 3NT。比如下面这样的牌:

(a)	♠ K43	(b)	♠ J6
	♥ 92		♥ 982
	♦ KJ9862		♦ 103
	♣ 86		♣ KQ9432

低花邀叫的方法即是在 1NT 开叫后,跳叫低花长套。例如:

南	北		南	北
1NT	3♣	或	1NT	3♦

这种邀叫,是让同伴在所叫的低花中有一个大牌时叫 3NT;否则可以不叫。

例 a 这手牌,当开叫人持有 ♦A 时,方块完全吃通的机会很大;如果开叫人持有 ♦Q,只脱手一次便可树立 5 个赢墩,且 ♠K 是一个可能的进手张。例 b 这手牌,若开叫人持有 ♣A,立刻便可吃到 6 墩梅花。而这两手牌,从点力上来看,都是不足叫 3NT 的。

六、低花弱止叫

作为 1NT 开叫者的同伴,当全手牌很弱,但却有一个很差的长套时,最好是以此为将牌,打一个不成局花色定约。如果这个长套是高花,我们可以用转移叫的方法停在二阶上;若是低花又将如何呢?下面我们就来学习低花弱止叫的方法。

在 1NT 开叫后,应叫人叫 2♠,是要求开叫人必须叫 3♣。如果应叫人的长套是梅花,即可停叫;如果是方块,于 3♣ 后叫 3♦,开叫人必须停叫。

作这种低花弱止叫的牌其低花套应至少为 6 张。因为这种止叫已经把定约从 1NT 升高到三阶。比如下面这样的牌:

♠J8 ♥6 ♦J987632 ♣964

从应叫人的角度看,这手牌打 3♦ 无论如何也比让同伴打 1NT 好。

七、邀叫满贯

同伴开叫 1NT 后,而你还拿着一手点力很高的均型牌,也看不出打有将定约有什么优势,这时便可考虑满贯邀叫。

根据应叫人的牌力,满贯邀叫有邀 6NT 和邀 7NT 两种。在 1NT 开叫后,应叫人直接叫 4NT 即是邀叫 6NT;应叫人直接叫 5NT 即是邀叫 7NT。对于 4NT 邀叫,开叫人低限时停叫;高限时叫 6NT。对于 5NT 邀叫,开叫人低限时叫 6NT;高限时叫 7NT。

作 4NT 邀叫的牌,应该有 15—16 点;作 5NT 邀叫的牌,应该有 19—20 点。

第七节 对阻击叫的应叫

对于阻击性开叫的应叫,主要有以下几类:加叫、新花应

叫和问叫。下面我们分别进行介绍。

一、加叫

加叫的方法很简单,即对同伴的阻击花色加一副、二副甚至三副。加叫的含义主要有两种:认为自己一方可以打成局;或进一步增加阻击的作用。很少有邀叫进局的意思。

根据开叫花色的级别、阻击的阶数、局况,以及敌方是否参予叫牌等因素,加叫的应用及其含义也不尽相同。

加叫只是应叫人自己的事,通常开叫人无需再叫,少数情况下也有可能再继续阻击,或者做出牺牲叫。

下面我们看一些牌例:

(a)	♠ J643	(b)	♠ K983
	♥ 852		♥ 7
	♦ KJ653		♦ J84
	♣ Q		♣ KQ1064

a 这手牌对同伴的 2♠ 开叫,无论局况如何,都应该加叫 3♠。如果敌方在 2♠ 后作了加倍,这手牌可以加叫 4♠。实际这样的联手牌,在 4♠ 以下,总是要把定约抢过来的,除非自己单方有局。在第二家未参予叫牌的情况下,加叫 3♠ 也许就能阻住敌方,因为这已经给敌造成了够大的困难。你方的 4♠ 是肯定打不成的,能少叫一个当然更好。

b 这手牌在同伴的 2♠ 开叫后,无论如何都要叫 4♠。首先是你们自己的 4♠ 有希望打成,此外,即使打不成也不会吃亏,敌方的 4♥ 是肯定能打成的。

二、应叫新花

对于阻击性开叫,应叫新花是绝对逼叫的。这种应叫的目的有两种可能:一是应叫人自己有一手很不错的牌,如果开叫

人对应叫的新花有支持的话,可以放弃先前阻击的花色,而以应叫人的花色进局。另一种可能是应叫人对阻击的花色有很好的支持,且牌力很强,准备试探满贯。

作为开叫人,对于同伴的新花应叫,所应做的通常只是表示支持与否。支持时加叫;不支持时重叫原来开叫的花色。

三、问叫

问叫主要是指在 2 阶高花开叫后,应叫人以 2NT 来寻问开叫人持牌情况的约定叫。对这种问叫的回答方式,有两种约定可供选择。

1. 单缺问叫

应叫人在弱二开叫后应叫 2NT,开叫人如果有单缺的花色,便在 2NT 后叫出这个花色。当开叫是 2♠ 时,任何单缺花色都可以叫出;而开叫是 2♥ 时,只能答叫低花单缺,若单缺花是黑桃,或没有单缺花色,都只能再叫 3♥。这种问叫的目的,是当开叫人答叫出单缺花色后,若应叫人在该花色中没有废点,便可进局;否则打 3 阶高花定约。

2. 点套问叫

这是对 2NT 问叫的另一种答叫方式。在 2NT 后,开叫人再叫:

3♣:低点差套

3♦:低点好套

3♥:高点差套

3♠:高点好套

对于 2NT 的这两种答叫约定,同伴间只能选择其中之一。选择的依据,应根据对弱二开叫的要求是否严格而定。比如你们约定弱二开叫就是 8—10 点,且大牌主要在长套上,这

时点套问叫的意义就不大,应选择单缺问叫较好;如果对弱二开叫的限制较宽,比如是 7—11 点,高花 6 张,这样开叫人的持牌强度范围大,所以采用点套问叫更好。

如果采用点套问叫,长套中有 2 个大牌便算作好套;10 点或 11 点可算作高点。

使用这种问叫,开叫人答叫后,也不排除叫牌过程向满贯发展。从原则上来讲,开叫人对点套问叫做出回答后,开叫人再做新花色叫牌应该是扣叫,同时要求开叫人跟着扣叫,如果手中除将牌花色外还有控制的话。

第八节 对赌博性 3NT 的应叫

关于赌博性 3NT 的开叫条件,我们前面曾经讲过:一个以 AKQ 领头的 7 张低花套,此外其余三门花色中的控制牌不得超过 1 个 K。对副花色大牌的限制是为了便于同伴判断是否有满贯的可能性。但在同伴开叫时已经叫过的情况下,也就是说第三家或第四家位置的 3NT 开叫,这时对于副花色的限制就没必要那么严格,牌力稍微多一点也没关系,比如可以有 1 个 A 等等。因为同伴已经叫过,不会是太好的牌,但开叫人的牌也不应该太强。这个界线,原则上来说,在其余三门花色中的控制不应超过 2 个。比如有 1 个 A 和 1 个 K 时(A 算 2 个控制,K 算 1 个),便不应开叫 3NT。

对于这种赌博性 3NT 的应叫,在明确了对开叫牌力的限制后,可约定如下:

4♣:弱牌,希望打 4 阶低花定约。当开叫人是梅花长套时停叫;是方块长套时叫 4♦。

5♣:希望打 5 阶低花定约。当开叫人的长套是梅花时停

叫；是方块时叫 5♦。这种情况，应叫人有些牌力，但可能是集中在一门花色上，3NT 肯定打不成，但 5 阶低花有希望。

6♣：希望以开叫人的长套花色打 6 阶低花定约。开叫人的叫法同上。

4♦：强牌逼叫，要求开叫人扣叫高花中的控制。若无控制而有单张（3NT 开叫不允许有缺门）叫 4NT；无控制亦无单张，在 5 阶叫长套低花。开叫人扣叫出高花控制后，应叫人的任何再叫均为满贯叫牌，联手不叫到满贯不能停叫。开叫人 4NT 显示有单张后，应叫人可以用再叫 5 阶低花的方式来寻问单张花色。如果应叫人所叫的 5 阶低花正好是开叫人的长套，开叫人应该停叫；如果非长套花色，则是问单张。开叫人的单张若是高花，可在 5 阶叫出；若是低花则叫 5NT。对于持强牌的应叫人来说，判断同伴的长套低花是哪一门并非困难的事。

5♦：这是一个比较特殊的叫品，意思是当开叫人的长套是方块且在梅花上有两个输张时，只能打 5♦；若开叫人的长套是梅花，则至少可打 6♣。

比如下面这样的应叫牌：

(a)	♠AK63	(b)	♠AK632
	♥AK92		♥AK973
	♦6		♦—
	♣10854		♣1085

当同伴开叫 3NT 后，你拿到这样的牌，一定认为长套是方块的可能性大，并且在长套是方块时也只有打 5♦。但若开叫人的长套是梅花应叫人的牌可就大大地值钱了。所以持这样的牌时，可以应叫 5♦。若开叫人的长套是方块便停叫；若

是梅花则叫 6♣。

当开叫人的长套真是梅花时,例 b 这手牌完全可以将 6♣ 加叫到 7♣。

练习二

一、同伴开叫 1♥,你持下列牌如何应叫?

1. ♠ A8
♥ 974
♦ Q742
♣ 9643

2. ♠ K4
♥ J943
♦ AQJ6
♣ J108

3. ♣ 4
♥ K762
♦ AJ1082
♣ Q65

4. ♠ QJ65
♥ J94
♦ A875
♣ J10

5. ♠ 74
♥ K102
♦ AJ8
♣ A10965

6. ♠ 86
♥ Q42
♦ AK1063
♣ 742

- | | |
|----------|-----------|
| 7. ♠ K93 | 8. ♠ Q10 |
| ♥ J4 | ♥ J4 |
| ♦ J872 | ♦ 10943 |
| ♣ QJ108 | ♣ AQ1082 |
| 9. ♣ Q43 | 10. ♠ KJ9 |
| ♥ A5 | ♥ 108 |
| ♦ AKJ92 | ♦ AK76 |
| ♣ K32 | ♣ Q754 |
| 11. ♠ — | 12. ♠ K8 |
| ♥ AJ95 | ♥ AJ95 |
| ♦ KQ1073 | ♦ KJ10 |
| ♣ J1098 | ♣ QJ62 |

二、同伴开叫 1♣，你持下列牌如何应叫？

- | | |
|-------------|--------------|
| 13. ♠ 864 | 14. ♠ K10975 |
| ♥ A1073 | ♥ 65 |
| ♦ KQ62 | ♦ KQ73 |
| ♣ 75 | ♣ Q2 |
| 15. ♠ A6543 | 16. ♠ K1092 |
| ♥ KQJ42 | ♥ AJ843 |
| ♦ 73 | ♦ 54 |
| ♣ 9 | ♣ 82 |

17. ♠ 764
♥ A6
♦ Q82
♣ Q10953

18. ♠ A43
♥ K6
♦ J105
♣ QJ973

19. ♠ AK4
♥ Q65
♦ KJ82
♣ J108

20. ♠ KQ10
♥ K62
♦ AQJ106
♣ A9

第十三章 有关叫牌的基本概念

有关叫牌的各种概念,或基本原则,就像数学中的定理一样。通过它们,可以衍生出许许多多解决实际问题的手段及方法。在实战打牌中,你会遇到各种各样的问题,如果你能够熟练掌握有关的概念,便不难得出处理问题的答案。

其实我们以前已经学到一些这类知识,比如:高花优先原则、长套优先原则等等。这一章中,我们还要专门讲述一些在叫牌中应用极为广泛,并且也是十分重要的基本概念,这对于学习叫牌来说是必不可少的。

第一节 顺叫与逆叫的概念

无论是开叫人或应叫人,都可能作第二次叫牌。如果第二次叫牌的花色级别比第一次叫牌的花色级别高,通常这便是逆叫;若第二次叫牌的花色级别不如第一次高,则为顺叫。当然这一定是指同一个人的两次叫牌。

比如你开叫 1♦,同伴应叫 1♠后,你再叫 2♣便是顺叫,因为梅花的级别比方块低;若你在 1♠应叫后再叫 2♥,则为逆叫,因为红心的级别比方块高。

当一个人的两次叫牌在同一阶次上时(通常是在一阶),则不存在逆叫与顺叫的问题。比如你开叫 1♦,同伴应叫 1♥,这时你再叫 1♠就不算是逆叫。尽管黑桃的级别比方块高,但你也不可能在同一阶次上顺叫,否则叫牌就变得越叫越低了。

逆叫通常用来表示强牌,牌力没有达到一定强度时,是不

能使用逆叫的。因为逆叫使叫牌过程提高得较快，所以要以相应的牌力作为保证。顺叫则一般用来表示弱牌或中等牌，总之不会是强牌。

前面我们已经知道，所有一阶上的花色开叫，牌力范围都是 11—21 点，这是一个很大的区间。那么同伴如何知道开叫人的具体牌力到底是接近 11 点的低限呢？还是接近 21 点的高限呢？开叫人通过再叫时的顺叫与逆叫，就是用来显示强弱的一种重要手段。

顺叫与逆叫概念的应用，绝不仅仅限于开叫人，应叫人也同样可以使用这一概念来显示一手牌的强弱。比如你对同伴开叫的 $1\clubsuit$ 应叫 $1\heartsuit$ ，此后开叫人再叫 1 无将，这时你如果再应叫 $2\spadesuit$ ，也属于逆叫的形式。不过逆叫与顺叫对于应叫来说，很多情况下可能含有更复杂的内容，并且应叫人的再叫也不排除有强牌的可能，这些我们接着马上就要讲到。

第二节 示强与示弱的概念

在前面一节中，我们已经接触到了示强与示弱的问题。在实际叫牌中，所有非限制性，或限制性不强，也就是牌力范围较宽阔的叫品，都存在进一步说明牌力到底如何的问题。这就是我们这一节所要讲述的“示强与示弱”的概念。

当你做过某一叫品后，手中持有的牌力比这一叫品所保证的最低要求高出许多，即所谓的“高限牌”，就应该在第二次叫牌时示强；若手中的实际牌力接近所做叫品的起码点力要求，即所谓的“低限牌”，则应该在第二次叫牌时示弱。

比如你开叫 $1\heartsuit$ ，手中的牌是下面两种情况：

(a) $\spadesuit KQ82$

(b) $\spadesuit KQ109$

♥AJ974

♦K9

♣AJ

♥AJ974

♦Q3

♣104

例 a 这手牌有 18 点,比这一开叫所保证的起码牌力(11 点)高出不少,属高限牌,应准备在下次叫牌时示强。

例 b 只有 12 点,属于低限牌,下次叫牌时应该示弱。

假设同伴对你的 1♥ 开叫应叫 2♦。于是例 a 这手牌可根据逆叫的概念,再叫 2♠;而例 b 则不能再叫 2♠,但也没有低于红心的 4 张以上套,因此只有重叫 2♥。

一般来说,开叫人如果有 16 点以上,并且是比较好的牌,就可以使用逆叫。从广泛的意义上来说,就可以采用示强性再叫。除了逆叫与顺叫外还有其它许多表示强弱的手段,下面我们接着就要讲到。

第三节 常用的示强方法

当你拿到一手应该做示强再叫的牌时,无论在同伴的任何应叫后,都应该设法将其实力充分显示出来。同伴的应叫可能是各种各样的,你手中的牌可能有的形式就更多,这便需要用不同的方式加以区别,因而就要学会针对各种不同牌型的示强方法。

一、跳叫

对于一个具体的花色,在非允许的最低阶次上叫该花色,即为跳叫。跳叫是一种强烈的示强手段。前面我们已经知道了逆叫与顺叫的概念,但有时牌型的结构根本无法使用逆叫,比如我们把前面用于说明顺叫与逆叫的那手牌变换一下两门高花的牌张,即成为:

(a) ♠AJ974

♥KQ92

♦K9

♣AJ

(b) ♠AJ974

♥KQ109

♦Q3

♣104

例 a 这手牌你必然要开叫 1♠, 而不是 1♥, 假设同伴的应叫仍然是 2♦。开叫的黑桃已经是级别最高的花色, 无法再“逆”了, 那么你怎样才能示强呢? 这手牌中还有一个 4 张套(红心), 显然你应再叫出这门花色。2♥ 是允许叫出这一花色的最低阶次, 但若你只叫 2♥, 同伴便无法知道你的牌力高达 18 点, 因为例 b 这样的牌在 2♦ 应叫后也要再叫 2♥。所以, a 这样的牌, 在 2♦ 后正确的再叫应该是跳叫 3♥! 在告诉同伴你还有 4 张以上红心的同时, 将你的高限牌力也表示出来, 即示强。

凡是第二次要叫的花色级别比前面先叫的花色级别低时, 都需要用跳叫的方法来示强。比如下面这样的牌:

(a) ♠K4

♥AQ942

♦9

♣AK974

(b) ♠K4

♥AQJ1092

♦64

♣AQ9

你开叫 1♥ 后同伴应叫 1♠。例 a 要跳叫 3♣ 示强; 例 b 则是应跳叫 3♥, 因为这手牌红心套长且强。再者也没有其它 4 张以上套。

跳叫无将也是常用的示强方法, 我们举个例子来说:

♠K4

♥A10982

♦KQJ

♣AQ9

这手牌与前面的例 b 有些相似, 比如同样是你开叫 1♥ 后同伴应叫 1♠。现在这手牌的红心套只有 5 张, 并且较差,

不能作为再跳叫的花色,而其它可叫套(4张以上)根本没有。所以你能以跳叫2无将的方法来示强。跳叫2NT的牌力要求是19—21点。

二、二盖一

在应叫的内容中,我们已经知道二盖一应叫表示有11点以上的牌力,但那只是对于应叫人来说的一种狭义。从广义上来说,任何升高一个阶次的叫牌,都属于二盖一的范畴,均要以较强的牌力为保证。比如下面这样的叫牌进程:

南	北
1♥	2♦
3♣	

在北的2♦应叫后,南再叫3♣也是一种二盖一形式的示强再叫。但这种示强的程度,则不如逆叫或跳叫强烈。

对于开叫人的示强再叫,我们可以总结出以下这条规律:超过开叫花色二阶水平的再叫均为示强。

比如你开叫1♥,在同伴的正常应叫后,包括1♣、1NT、2♣、2♦,如果你的再叫超过2♥,则为示强再叫。加叫同伴的花色时除外。我们刚刚学过的逆叫、跳叫和二盖一都符合这条规律。

三、扣叫

扣叫通常也是一种强烈的示强手段,无论是开叫人或应叫人,都可以用扣叫来显示强牌。

原始的扣叫形式是叫敌方叫过的花色,比如下面这样的叫牌过程:

南	西	北	东
1♦	1♥	2♥!	

或者

南	西	北	东
1♦	—	1♥	1♠
2♠!			

在上面 2 个叫牌过程中,北的 2♥和南的 2♠都是叫敌方叫过的花色,即扣叫。

扣叫所表示的含义,从广泛的角度来说,主要是显示强牌。具体来说,在不同的情况下又各自有不同的内容。其中最主要的一种意思,是显示在扣叫的花色中有大牌,即 A、K 之类的控制,或单张、缺门。

根据扣叫的这种广泛含义,现代的扣叫已不仅仅局限于叫敌方叫过的花色这一单独形式了。而是发展为所有显示控制的叫牌均为扣叫,并且还包括其它一些用于示强或逼叫的叫品。

比如下面这一叫牌进程:

南	北
4♣	4♦

南的 4♣开叫表示有一长套很好的红心,以此为将牌可以拿到 9—10 个赢墩。对于应叫者来说,这一开叫所传递的信息足够清楚。当应叫人持牌情况一般,或很弱时,均应以应叫 4♥来结束叫牌。而当应叫人持强牌时,则应设法试探满贯,具体的方法就是扣叫除红心花色以外其余三门花色中的大牌。北应叫的 4♦,即表示有♦A。

四、新花色逼叫

作为应叫方,叫出一门新花色(前面没有人叫过的花色),永远是逼叫。开叫人有时也是这样。既然是逼同伴叫牌,必然

要以相应的牌力为保证。因此叫新花色也经常是一种用于示强的手段。比如下面这样的叫牌进程：

南	北
1♥	1♠
2♥	3♦

北第一次应叫 1♠，虽然可能只有 7 或 8 个大牌点，但其上限却很高，因此应叫 1♠ 是逼叫的。北第二次又叫出方块，这时北的牌力绝不会有 11 点以下，一般来说，应叫人使用两次逼叫性应叫，联手基本要叫进局了。

有一种常用的示强叫牌手段，叫作“第四花色逼叫”。这是指在三门花色都已叫过的情况下，应叫人叫出第四门花色，不一定表示持有这门花色的长套，而仅仅是为了逼同伴继续叫牌，表示联手有足以进局的实力。例如下面这样的叫牌进程：

南	北
1♦	1♥
1♠	2♣

在这一叫牌进程中，北的 2♣ 不一定是梅花套，而仅仅是用于示强。北也可能确实有梅花套，但这时的 2♣ 却不能将其显示出来。

应该明确的是：第四花色逼叫的概念，是指同伴间的叫牌而言，敌方插入的叫牌不能算在内。比如下面的叫牌过程不能算是第四花色逼叫：

南	西	北	东
1♥	1♠	2♣	—
2♦			

南的 2♦ 不是第四花色逼叫。不仅如此，这还是一个比较

弱的再叫,因为它没有超过开叫花色的二阶——2♥。

关于叫牌中的示强方法,还有其它一些不太经常使用的,以后遇到时再讲。

第四节 常用的示弱方法

其实,当你掌握了各种示强的方法后,示弱就比较简单了。只要不是示强的叫品,便都可以认为是示弱了。常见的示弱叫法有以下几种:

一、顺叫

当牌力并非高限,且第二套花色恰好比前面自己所叫花色级别低时,就可以采用这种方法。

二、重叫原花色

当牌力非高限,又没有适合顺叫的花色,且不符合再叫无将的条件时,通常都要采用这种重叫原花色的方法。这一叫法多数情况下是弱牌,也不排除有中等稍高的牌力,但却达不到跳叫原花色的强度。我们来看下面这两个叫牌过程:

(a)	南	北	(b)	南	北
	1♥	2♣		1♥	2♣
	2♥			2NT	3♣

在例 a 的叫牌过程中,南的 2♥ 是重叫原花色,这可以理解为示弱再叫。实际南的牌可能很弱,也可能不太弱,但肯定不够跳叫 3♥ 的强度。

在例 b 叫牌过程中,北第一次叫 2♣ 表示有 11 点以上的牌力。但在南家的 2NT 示强再叫后,北重叫原花色——3♣,便是明显的示弱了。北很可能是类似下面这样的牌:

♣ 9 ♥ K 7 4 ♦ J 6 2 ♠ A J 9 7 3 2

在同伴的 1♠ 开叫后,这手牌如不应叫 2♣,就得应叫 1NT。作 2♣ 二盖一应叫虽然牌力稍微差了一些,但相比之下,2♣ 还是比 1NT 更恰当一些。在南的 2NT 后,北再叫 3♣ 示弱,就正好将这手牌的情况大体显示清楚了。

也正是由于有再叫 3♣ 这一理想的示弱性再叫,北才能够在点力不足的情况下采用二盖一的应叫方法。这个例子虽然简单,但它却充分体现了叫牌过程中各叫品之间的联系性,以及叫牌过程的整体统一性。也就是说,通过连贯的两个,或更多的叫品,来恰当准确地描述一手牌。

三、弱示选

在开叫人叫过两套花色后,如果应叫人的牌力较弱,就应该在这两套中选择一个作为将牌,使叫牌停止在不成局的部分定约上。比如下面这样的叫牌过程:

南	北
1♥	1♠
2♦	2♥

南的 1♥、2♦ 是顺叫,非强牌。北的 2♥ 就是所谓的弱示选,意思是就想打 2♥ 定约。

在这一叫牌过程中,恰好可以体现顺叫属于弱叫的原理。你看:在南先高后低叫出两套后,北可以在不升高叫牌阶次的情况下,对南叫出的两门花色进行选择。如果北家想选择方块为将牌,只要在 2♦ 后不叫就行了;如果北家想选择红心,可在 2♦ 后叫 2♥,正如叫牌过程中所列出的那样。

如果南家的两套花色是以逆叫的形式叫出的,比如下面这样的叫牌进程:

南	北
1♦	1♠
2♥	

现在北若想选择打红心将牌,当然可以在2♥后不叫;但若北想选择方块定约,就不得不叫到3♦上去,这样定约的阶次便升高了一阶。由于定约的阶次越高,完成定约所需的牌力也越多,所以逆叫属于示强道理正是如此。

当你进行示选时,可能会遇到这样的问题:在同伴叫过的两门花色上,你们联手的张数相同,但在你们两人手中的分配形式却不一样。比如一门花色同伴是5张,你只有2张;另一门花色同伴是4张,而你有3张。在下面的叫牌过程中,就可能出现这种极为普通的情况:

南	北
1♥	1♠
2♦	

比如北家手里的牌是:

♠Q1085 ♥J3 ♦Q97 ♣A974

现在南家的红心为5张以上套,方块为4张以上套,而且多半就是♥—♦为5—4两套。那么你现在是应该停在2♦上呢?还是应该示选成2♥?

在回答这个问题之前,我们再举一个例子:

南	北
1♠	2♣
2♥	

北家的牌是:

♠Q92 ♥KJ94 ♦7 ♣KQJ96

现在你们联手的牌肯定应该叫成局，同伴的黑桃和红心多半是 5—4 两套。那么你是应该选择 5—3 配合的黑桃进局呢？还是应该选择 4—4 配合的红心进局？

对此有一条叫牌中的重要原则——“示选原则”。这一原则的内容是：

——联手 7 张将牌时，应选择 5—2 配合的花色，而不选 4—3 配合的花色；

——联手 8 张将牌时，应选择 4—4 配合的花色，而不选择 5—3 配合的花色。

这一原则并非人为规定的，而是有科学的道理在其中。

当你们一方联手的将牌有 7 张时，敌方所共有的将牌便是 6 张。当这 6 张将牌在防守方两人的手中呈 3—3 分配时，庄家一方只要吊三轮将牌，就可将防守方的将牌清光。如果庄家一方的 7 张将牌为 5—2 分配，那么吊过三轮将牌之后，庄家还可剩下 2 张将牌；如果庄家一方的将牌为 4—3 分配，这时便只剩 1 张将牌了。若防守方的将牌呈 4—2 分配，庄家 5—2 分配的将牌同样有优势，吊 4 轮将牌后仍可存有 1 张将牌。若 4—3 分配，吊 4 轮将牌后，大家就都没有将牌了。

当你们一方联手有 8 张将牌时，敌方剩下的就是 5 张。这 5 张将牌多半是 2—3 分配，你总要吊三轮将牌才能将其清光。而你的 8 张将牌，无论是 5—3 分配，还是 4—4 分配，吊三轮将牌后都只能剩下两张。这两张将牌分开在两手通常比全在一手中好，分在两手灵活性大得多。当你们的 8 张将牌呈 5—3 分配时，吊三轮将牌后剩下的 2 张将牌就全在一手；而 4—4 分配则可分开在两手各 1 张。

4—4 分配的将牌比 5—3 分配的将牌还有其它一些好

处,比如不怕敌方的“强迫将吃”打法、有利于垫牌等等。这些内容已经太深了,我们以后再讲。

示选原则尽管有以上种种理论作为依据,但毕竟不能在所有的情况下收到理想的效果。在一些特殊的牌例中,4—3分配的将牌比5—2分配的好、5—3分配的将牌比4—4分配的好,这都是完全可能的。当你的桥牌水平不断提高,对各情况下副牌花色对将牌的要求能有清楚的认识时,便可根据某一副牌的具体情况进行选择。尽管如此,我们这里的“示选原则”仍不失为一条重要的,并且是十分有用的叫牌原则。

四、止叫

止叫是希望同伴不再叫牌,使叫牌过程就此结束的意思。比如我们前面刚刚讲到过的弱示选,就是一类典型的止叫。

止叫更多的用途,还在于确定成局定约。在叫牌过程中,无论是开叫人,或是应叫人,一下跳叫到成局定约上的叫品,通常都是止叫。比如下面这样的叫牌过程:

南	北
1♥	2♣
2♦	4♥

北家第二轮叫的4♥即是所谓的“封局止叫”。在第一次的2♣应叫后,南再叫2♦并非示强,因此北家认为联手牌打红心的成局定约最好,于是一下跳到4♥止叫。

为什么直接跳进局还属于示弱类的叫牌呢?在止叫这个问题上,强叫与弱叫是相对面言的。比如在上面的这一叫牌过程中,北第二次叫3♥就比叫4♥强。我们来比较下面这样两个叫牌过程:

(a).	南	北	(b)	南	北
	1♥	1♠		1♥	2♣
	2♦	2♥		2♦	3♥

在例 a 叫牌过程中,北的 1♠ 应叫可以是很弱的牌,因此在同伴的 2♦ 再叫后,2♥ 就应该是弱示选,亦即示弱止叫。

在例 b 叫牌过程中则情况有所不同。首先北的第一次应叫 2♣ 是二盖一,已保证有 11 点以上牌力,其次是北第二轮跳加叫 3♥,表示对红心有较好,或者还可能是很好的支持。这种情况下不会只满足于 3♥ 这样的不成局定约。因此 3♥ 便表示持有一手足以进局的好牌,此时不直接叫进局是表示有想打满贯的意思,看看同伴的态度如何。并且北还可能是持有一手更强的牌,准备下次再逼叫。

在 b 叫牌过程中,2♦ 后若北再叫 2♥,则只是有一点邀叫的意思。由于 2♣ 已保证有 11 点以上的牌力,所以 2♥ 不会是示弱止叫。但叫 2♥ 比直接叫 4♥ 的牌要差些,很可能是牌力够,但对红心的支持不好。

五、速达原则

当同伴间前面的叫牌已显示出联手有足够叫到成局定约的实力时,如果某一方立刻叫到成局定约,表示持弱牌,即速达。这里的弱牌概念,是针对该牌手前面叫牌中所显示出来的牌力范围而言,弱牌即为低限。而明显可以成局,但又不直接叫到局的叫品,则为逼叫性叫牌,表示持有较好的牌,即高限。

(a)	南	北	(b)	南	北
	1♥	2♠		1♥	2♠
	4♠			3♠	

在例 a 叫牌过程中,南开叫 1♥ 后,北跳应叫 2♠ 表示 16

点以上的强牌。此时联手已肯定要叫到成局定约。现在南立刻叫到 4♠ 成局定约,即表示持有一手很差的开叫牌。比如下面这样:

♠ 972 ♥ Q9652 ♦ KJ ♣ KQJ

南叫 4♠ 速达示弱后,如果北的牌极好仍可叫满贯,这种情况下他自己发动满贯叫牌就是了。在 b 叫牌过程中,联手既有很强的实力,又有将牌的配合,成局根本不在话下。而这时南只叫 3♠,当然不会认为是认为没有把握叫 4♠。这种明明能叫但却又不叫的方法,便是用以向同伴传递持有好牌、想叫满贯这一信息。先叫 3♠ 明确将牌配合后,是希望北家扣叫大牌,从而进入满贯定约。

比如南家的牌可以是下面这样:

♠ K94 ♥ K10642 ♦ A ♣ KQ92

这手牌与前面速达 4♠ 的那手牌相比,不但大牌点多,而且对黑桃的支持和全手牌的控制都比前面的那手牌好得多。因而也就可以叫 3♠ 显示想打满贯的兴趣。

速达原则也不完全是用于成局定约这一种情况。将其含义推广即为:当同伴间前而的叫牌已明确要逼叫到某一阶次的定约时,立刻叫到这一阶次即为速达,这是一种广义的示弱。

第五节 叫牌中的三要素

叫牌中的“三要素”,是判断每一个叫品性质的三项基本概念。即:

- 强叫与弱叫
- 虚叫与实叫

——逼叫与不逼叫

当你准备应叫、再叫、或分析同伴叫牌的含义时，首先要从这三个方面来对每一个叫品进行衡量，之后才能做出具体的选择。

一、强叫与弱叫

在各种各样的叫牌中，有的叫品是有一定牌力范围的，即所谓“限制性叫牌”。比如开叫 1NT 就是一个限制性很强的叫品，16—18 点平均牌型；开叫 2♥ 或 2♠，限制性就更强，不但 8—10 点这一牌力范围很窄，而且所叫的高花一定是 6 张，多一张或少一张都不行。

而另一类叫品的牌力则是没有固定范围的，或由于牌力的范围很宽广，基本等同于没有固定范围，即所谓的“非限制性叫牌”。

对于非限制性叫品，如何将其宽广的牌力范围进一步加以说明呢？这就是叫牌中的强叫与弱叫问题。

有的叫品本身就存在强弱。比如开叫 2♣ 就是一个极强的叫品；对 2♣ 开叫应叫 2♦ 就是一个很弱的叫品。

另一些叫品，则是视其在叫牌过程中出现的先后顺序来判别强弱。比如我们前面讲过的各种示强示弱的方法。

还有一些叫品，首先可以肯定不是示强，但也不一定很弱，有可能是中等牌力。对于这类叫品，其同伴应把它当作示弱来处理，就好象凡事要作最坏的打算那样。

识别强叫与弱叫的目的，一方面在于理解同伴的叫牌；另一方面在于选择恰当的叫品对自己的一手牌进行描述。这样才能使同伴间的叫牌相互沟通。

二、虚叫与实叫

虚叫即所叫的花色不保证是长套；实叫则所叫的花色一定是长套。比如所有的问叫、答叫都属于虚叫；一切自然的花色叫牌则都是实叫等等。

三、逼叫与不逼叫

所谓“逼叫性叫品”，即是当这一叫品作出后，其同伴无论持怎样的牌都必须再叫；而对于“非逼叫性叫品”，其同伴则可根据自己的牌来决定叫还是不叫。

叫牌的三要素，相互之间是有着紧密联系的。对于具体一个叫牌的人来说，前面两条是对叫品的理解；后面一条是所要采取的行动。

一般来说，凡是虚叫与非限制性叫品，通常都是逼叫的；限制性叫品则一般不逼叫。

三要素在叫牌中的应用是极为广泛的，几乎是贯穿每一个叫牌过程的始终。举个例子来说：同伴开叫后，你拿着一手极好的牌。这时你不可能一下就叫到适当的最终定约，而需要对同伴的牌进行尽可能清楚的了解。为了使同伴不会在未达到理想的最终定约之前停叫，你必须使用非限制性或虚叫等逼叫性叫品，从而控制叫牌进程的发展。在未达到理想的定约之前，你绝不能使用任何不逼叫的叫品。

第十四章 A 问叫

A 问叫有 2 个,一个是叫有将满贯定约时使用的“4NT 黑木 A 问叫”;另一个是辅助用的“4♣ 格伯 A 问叫”。其中 4NT 的应用要比 4♣ 广泛得多。这一问叫完全是用于满贯叫牌。

第一节 黑木 A 问叫

在桥牌无数种约定叫中,有两个应用最广泛:一个是 1NT 开中后的“斯台曼问叫”(我们前面已经学过);另一个就是“黑木 A 问叫”。对于打桥牌的人来说,其它任何约定叫都可以不用,但这两个约定叫却是必须掌握的。

在同伴间的叫牌过程中,任何一个人叫出 4NT,都是问同伴持有 A 的数目(规定的特殊情况除外),而不是自然意义的叫品。因为 4NT 这个叫品极少作为最终定约。

对于 4NTA 问叫,其同伴可用加级的方法进行答叫。具体规定如下:

5♣(加一级)——没有 A 或 3 个 A

5♦(加二级)——1 个 A 或 4 个 A

5♥(加三级)——同色的 2 个 A

5♠(加四级)——异色的 2 个 A

对于问叫人来说,当同伴的答叫是 5♣或 5♦时,问叫人根据自己手里 A 的数目,以及前面的叫牌,极易判别答叫人是两种可能中的何者。比如问叫人有 2 个 A,那么答叫人就绝

不可能有 3 个或 4 个 A。再比如答叫人前面的叫牌很强,如果他对 4NT 答叫 5♣ (0 或 3),就不可能没有 A。

如果作 4NT 问叫的人,在其同伴的答叫后继续叫 5NT,则是问同伴 K 的数目,同时表示联手 4 个 A 已齐。对 5NT 的答叫,与对 4NT 的答叫方法完全一样,只不过是 6 阶反应出来。

使用 4NT 问叫,并没有什么很具体的规定,但应注意以下两点:

1. 要保证同伴答叫后定约的安全。
2. 在同伴答叫后确实能够做出准确的决定。

一般来说,问叫人应该在第二轮控制比较丰满(包括 K 和单张)的情况下,或有充足的快速赢墩时,才应使用 4NT 问叫。而当手中有一门花色是双张小牌,或有缺门时,用 4NT 问 A 效果经常是不好的。比如同伴答叫后,你发现联手缺一个 A,你又不知道缺的是什么 A,因而仍无法确定理想的定约。下面我们举个很简单的例子来说明。

同伴开叫 1♠,你的牌是:

(a)	♠KQ109	(b)	♠KQ103	(c)	♣KQ1043
	♥KQJ9832		♥AKQ1094		♥KQJ983
	♦6		♦72		♦—
	♣A		♣9		♣KQ

当你用 4NT 问 A 时,开叫人回答有异色 2A。

——例 a 的牌,无论同伴是哪 2 个 A,6♠ 定约都没问题,因为你不缺少第二轮控制。

——例 b 的牌,如果同伴是 ♠A 和 ♦A,6♠ 定约没有问题。就算敌方首攻 ♦K,同伴以 A 止住后吊光敌方的将牌,便

可用你的红心长套垫掉方块输张。但如果同伴的异色两 A 是 ♦A 和 ♣A, 敌方首攻 ♦K 后, 你吊将必须要使敌方上手, 于是他们就可能再以 ♦Q 赢得一墩。

例 c 的情况更明显, 只要同伴的 2 个 A 中有 1 个是 ♦A, 那么 6♠ 就绝对打不成。

因此, 象例 c 这样的牌是不宜用 4NT 问 A 的。例 b 虽然快速赢墩很多, 但也有方块双张小牌这一缺点。这样的牌最好使用扣叫大牌的方法来叫满贯, 可以知道大牌的具体位置。

当已经选定的将牌是低花时, 尤其要注意安全问题。我们来看下面这个例子:

同伴开叫 1♣ (3 张以上), 你的牌是:

♣6 ♥KQJ8 ♦9 ♠AKQ9432

在同伴开叫 1♣ 的情况下, 这手牌虽然极好, 所缺少的只是 A, 但却不宜使用 4NT 问 A。因为当同伴有 2 个 A 或 3 个 A 时, 你可以叫 6♣ 或 7NT; 但当同伴只有 1 个 A 时, 答叫已经是 5♦, 于是便不能保证 6♣ 的安全了。

第二节 格伯 A 问叫

格伯 A 问叫是以 4♣ 来寻问同伴持有 A 的数目。在联手没有叫出过真正的长套时, 跳叫出的 4♣ 即是问 A。

这种问叫通常是在 1NT 或 2NT 开叫后使用。在 1NT 或 2NT 开叫后, 应叫人直接叫 4NT 是邀叫 6NT, 而不是问 A, 所以就要用 4♣ 来作为 A 问叫。对 1♣ 开叫来说, 由于它并不表示一定有梅花长套, 因此在 1♣ 之后直接叫 4♣, 也可以约定为是 A 问叫, 这就可以解决我们前面那手牌遇到的问题。

对于 4♣ 的答叫, 同样可以采用加级的方法, 道理与对

4NT 的答叫一样。

以上我们所学两种 A 问叫,一定是以 4NT 为主。在能够以 4NT 问 A 时,就不要用 4♣ 问。只有在少数特殊情况下,才使用辅助式的 4♣ 问 A。

第十五章 1NT 开叫的后续叫牌

在 1NT 开叫后,有各种各样的应叫。有些应叫简单明了,一次就可完成叫牌,确定出最终定约,比如各种止叫、邀叫。而在另一些情况下,叫牌还得继续进行,尤其当应叫人持强牌,联手可能叫到满贯定约时更是如此。这类情况主要出现在斯台曼问叫和转移叫之后。下面我们着重对这两种应叫的后续叫牌进行论述。

第一节 斯台曼问叫后的再叫

当开叫人对斯台曼问叫做出回答后,可能出现的情况有以下几类:已明确有高花配合;已明确没有高花配合;高花配合与否不明确。在这三种情况下,应叫人的再叫是不同的,下面我们分别进行讨论。

一、已明确高花配合后

当开叫人对 2♣ 的答叫是 2NT——即双高套时,高花配合便已明确了,因为应叫人不可能在一个高花套都没有的情况下做斯台曼问叫,所以总有一门高花是有配合的。但到底是哪门,只有应叫人知道。在 2NT 答叫后,应叫人的再叫有以下几种情况:

1、在三阶叫高花:邀叫,让同伴高限时以此花色进局。比如下面这样的牌:

♠K83 ♥QJ64 ♦92 ♣Q942

2、在四阶叫高花:封局止叫,比如把前面的那手牌稍微加

强一点即可：

♠A83 ♥QJ84 ♦92 ♣Q942

3、在三阶叫低花：通常是套，也可能是扣叫，要求开叫人在这门低花上有大牌时试探满贯，即扣叫控制；在所叫花色中没有大牌时叫 3♥，此后应叫人的任何成局叫品均为止叫；不成局叫品则为逼叫，好牌，有叫满贯的意思。比如应叫人的牌可以是这样：

♠A83 ♥KJ84 ♦9 ♣KJ653

开叫人若在梅花中有大牌，显然价值是极高的。

4、在四阶叫低花：可以约定为扣叫单缺，相当于斯普林特式的扣叫，让开叫人在此花色上没有太多的大牌时显示叫满贯的兴趣，即跟着扣叫控制。比如应叫人可以是下面这样的牌：

♠K1063 ♥AQ952 ♦7 ♣Q72

这手牌只有 11 点，加上同伴的 16—18 点是达不到叫满贯的要求的。但如果开叫人的大牌主要在方块以外的其余三门花色上，满贯就有可能打成。

二、未明确高花配合与否时

当开叫人对 2♠ 的答叫是 2♥ 或 2♣ 时，联手是否有配合的高花只有问叫人知道。此时，如果应叫人的牌仅仅是满足于成局那倒也简单，使用我们前面学过的各种邀叫与止叫就是了。当应叫人的牌更好，联手有叫满贯的前景时，就需要使用其它的办法了。

1、再出高花套：扣叫，明确答叫的花色已经配合，有叫满贯的意思，要求开叫人扣叫大牌。因为这时应叫人再叫出肯定没有配合的 4 张高花套是没太大意义的。比如下面这样的叫

牌过程：

南	北		南	北
1NT	2♣	或	1NT	2♣
2♥	2♣		2♠	3♥

这两个例子中，北的 2♣、3♣ 即是扣叫。表示对同伴答叫的高花配合，自己所叫的高花中有第一轮（通常）控制。

2、再出低花套：此时答叫的高花是否配合仍不明确，开叫人的再叫应显示对此低花的支持与否。不是 3 张一大（比如 K64）的支持时叫 3NT；有 3 张一大的支持时作花色叫牌，即扣叫。比如下面这样的叫牌过程：

(a) 南	北	(b) 南	北
1NT	2♣	1NT	2♣
2♥	3♦	2♠	3♣
3NT		3♦	

例 a 叫牌过程中，南的 3NT 表示对方块不足 3 张一大的支持；例 b 叫牌过程中，南扣叫 3♦ 表示梅花至少为 QXX，且在方块中有控制。

3、跳叫新花色：扣叫，单缺花色中没有过多的废点时试探满贯。比如下面这样的叫牌过程：

(a) 南	北	(b) 南	北
1NT	2♣	1NT	2♣
2♥	4♣	2♠	4♦
4♥		4♥	

在例 a 叫牌过程中，北的 4♣ 表示红心已经配合，梅花为单张或缺门。南 4♥ 为示弱叫品，通常在北家的单缺花色中有较多的大牌。

在例 b 叫牌过程中,北的 4♦ 表示联手黑桃已经配合,方块为单缺。南的 4♥ 是扣叫,并在方块中没有较多的废点。

三、肯定高花不配合时

当开叫人的答叫是 2♦ 时,便已确定联手没有 4—4 高花配合。此时叫牌的发展如果只是进局,通常有 3NT 和 4—3 配合的高花两种可能。当应叫人持强牌时,叫牌过程便会多种多样了。2♦ 答叫后,应叫人的再叫情况如下:

1、在二阶出高花套:这是逼叫,所叫花色应该是一个比较好的 4 张套。对此开叫人的再叫有以下几种可能:

——如果有 5 张低花套,可叫出该套;

——如果对应叫人所叫的高花有较好的 3 张支持,可加叫高花;

——当上述两种情况不存在时,叫 2NT。

2、在三阶出低花:5 张以上套,逼叫。此时开叫人若对这一低花有较好的支持,可扣叫其它花色中的控制;若支持不好,叫 3NT。

3、在 2♦ 答叫后叫 2NT;邀叫 3NT。

第二节 转移叫后的再叫

当开叫人接受转移后,应叫人的各种邀叫我们前面已经学过。这里我们再补充以下两个内容。

一、开叫人显示极配

当开叫人对同伴要求转移的花色支持极好时,可用扣叫新花的方法加以显示。我们看下面的两手牌:

(a) ♠ A1064

♥ KQ2

(b) ♠ A4

♥ KQ62

♦Q8

♣AQ93

♦QJ5

♣KJ43

这两手牌都是开叫 1NT。假设同伴的应叫是 2♥(要求转移黑桃), a 和 b 的差别是很大的。例 a 不但对将牌支持好, 且全手大牌的质量也比例 b 强得多。所以例 a 可以在 2♥后再叫 3♣, 以扣叫的方式接受转移。当应叫人的牌并非极差时, 开叫人显示将牌极配就有可能叫成局。比如下面这样的联手牌:

♠J98762

♥843

♦7

♣K108

北		
西	东	
	南	

♣AK105

♥K9

♦Q43

♣AQ95

叫牌过程:

南

1NT

3♣

北

2♥

4♣

在 1NT 开叫后, 北这手牌是不敢指望成局的, 所以准备同伴转移 2♣后就停叫。但同伴的 3♣扣叫, 使北的牌大大升值, 额外的将牌长度和 ♣K 都很值钱, 再加上方块单张, 于是可叫 4♣进局, 这个定约几乎是打不宕的。

二、应叫人再出新花

当开叫人接受转移后, 应叫人再叫出一门花色的情况是极为常见的。比如下面这样的叫牌进程:

南

1NT

2♣

北

2♥

3♥

北的 3♥ 表示有 4 张以上红心(第一次的 2♥ 只表示有 3 张以上黑桃),逼叫。此时北可以是各种不同弱度的牌,比如下面这样:

(a)	♠ Q9862	(b)	♠ AQ983
	♥ A943		♥ KQ104
	♦ 7		♦ A
	♣ Q12		J62 ♣

例 a 仅仅处于成局的边缘;例 b 则几乎肯定要叫到满贯。

开叫人接受转移后,应叫人再出新花的目的,主要在于寻求联手的将牌配合。对此,开叫人的再叫应遵循以下原则:首先明确对第一套的支持情况,附带说明对第二套是否有配合。我们就拿上面的叫牌进程为例,说明开叫人的各种再叫。

——如果对黑桃支持较好(3 张一大),对第二套(红心)支持不好,叫 3♠。比如下面这样的牌:

♠ AJ6 ♥ J4 ♦ AKJ9 ♣ QJ93

——如果对黑桃支持较好,且在第二套(红心)中也有大牌,叫 4♠。比如下面这样的牌:

♠ K108 ♥ K62 ♦ AJ93 ♣ AQ9

——如果对红心有 4 张支持(至少有一个大牌),但在黑桃中的情况不理想,加叫 4♥。比如下面这样的牌:

♠ J93 ♥ KQ62 ♦ AQ108 ♣ A9

——如果对红心有 4 张支持,且在黑桃中也有大牌,扣叫新花控制。比如下面这样的牌:

♠ K9	♠ KQ6
♥ AJ82	♥ A1083
♦ K93	♦ QJ95

♣AQ64 ♣A7

——当上述情况都不符合时,叫 3NT。比如下面这样的牌:

♠A4 ♥KJ3 ♦A862 ♣KQ54

这以后,如果应叫人叫出一个可打的成局定约,即是止叫;其余则为寻求满贯的扣叫。

第十六章 一阶高花开叫 的后续叫牌

在你的一阶高花开叫后,同伴可能会做出各种各样的应叫。这些应叫中,有的可能是限制性的应叫,不逼叫;有的则可能是非限制性的逼叫性应叫。这时,开叫人将根据情况,通过再叫来进一步描述自己的持牌情况。

由于对 1♥ 和 1♠ 的应叫几乎完全一样,所以我们这一章仍是以对 1♥ 的应叫为例,来叙述一阶高花开叫及其应叫的后续叫牌。对 1♠ 开叫后的不同之处稍加说明。

从对一阶高花应叫的各种情况上看,我们可将其后续叫牌分为三类,即将牌已经配合、新花色应叫和无将应叫后的再叫。

第一节 将牌配合后的再叫

对 1♥ 的应叫中,有许多种情况表示将牌已经配合,包括各种加叫、斯普林特约定叫、瑞士约定叫。由于这些应叫已解决了同伴间叫牌的首要问题——寻找将牌配合,所以此后的再叫一般比较简单,无非是围绕着如何进局或试探满贯的问题,下面我们分别讲述。

一、简单加叫后

你开叫 1♥,同伴应叫 2♥ 即为简单加叫。这时,如果你持有的是一手普通的低限牌,就可以不叫了。比如下面这样:

♠ Q4 ♠ Q1042

♥KJ942 ♥A10863
 ♦A83 ♦9
 ♣Q86 ♣KQJ

低限牌的标准一般来说应该在 14 点以下。当然,一手牌的好坏不能单纯以大牌点来衡量,所以我们这样说或许更确切:“价值”在 14 点以下的牌可算作低限牌。价值包括牌型与牌点两方面,同样的 4 点,KJ 就不如 A 的价值高,将牌中有额外的长度、单缺、边花套等等都是有价值的因素。所以,识别一手牌的好坏应把诸多因素都考虑在内。

在简单加叫后,如果开叫人持有的是一手高限牌,则可直接叫进局。高限牌的标准一般来说是价值在 17 点以上的牌,比如下面这样:

(a) ♠A10	(b) ♠9
♥AJ1086	♥AQ952
♦JQ82	♦AKJ63
♣A6	♣Q4

例 a 主要是牌力强;例 b 则是牌型好。这两手牌在同伴加叫 2♥后都可直接叫 4♥进局。

如果在同伴的加叫后,开叫人持有的是一手非低限牌,但又达不到直接进局的强度,则可采用邀请同伴进局的方法进行再叫。根据持牌的不同特点,开叫人的邀叫可以有以下几种方式。

1. 牌力邀叫

当开叫人的牌力在 15—16 点之间,但整手牌没什么特点时,可以采用牌力邀叫的方法,比如开叫人的牌是下面这样:

♠KJ7 ♥KQ942 ♦AQ4 ♣92

牌力邀叫的方法即是在同伴加叫 2♥ 后再叫 3♥。因为同伴的加叫牌力范围是 6—10 点,当同伴的实际牌力为加叫的高限时(9—10 点),加叫 4♥ 进局;如果是低限(6—8 点),则可对 3♥ 停叫。

2. 长套邀叫

有些开叫 1♥ 的牌,虽然点力不高,但除将牌花色外另有一个长套,当同伴在这门花色中有大牌时,便有成局的可能。比如下面这样的牌:

♠ A7 ♥ KQ1096 ♦ AJ93 ♣ 92

对于这手牌,如果同伴在方块中有大牌显然价值很高,因为它不仅自身可以产生赢墩,且还有助于树立方块套。

长套邀叫的方法即是在同伴的简单加叫后再叫出边花长套,当应叫人在这一花色中有大牌,且牌力非最低限时叫 4♥ 进局;否则叫回 3♥。下面我们看一个联手牌的例子:

叫牌过程

南	北
1♥	2♥
3♣	4♥

南的 3♣ 即是长套邀叫,北在梅花中有 Q,♥A 又是一个很好的大牌自然应该进局。这个例子中,可以说 4♥ 定约肯定能打成,甚至不用 ♦Q 也同样如此。但若把北的 ♣Q 换到黑桃中,4♥ 成功的机会就小多了。

♠ 1
♥ KQJ 9 2
♦ A 9
♣ KJ 8 7 4

对于长套邀叫,应叫人决定是否进局实际关键不在于大牌点的多少,而是所持有大牌的质量。这种情况下,价值高的大牌

有以下三种：

- 首先是用于邀叫的花色中的大牌；
- 将牌中的大牌永远是好牌；
- 任何花色中的 A。

3. 短套邀叫

开叫 1♥ 的牌，完全有可能存在一门单张或缺门的花色，比如下面这样：

♠ KJ4 ♥ AQ943 ♦ 9 ♣ QJ82

对于这样的牌，如果应叫人的大牌不长在方块中，则全部是价值很高的。怎样知道是否如此呢？短套邀叫就可解决这种问题。

短套邀叫的方法与长套邀叫一样，只是约定不同。即在同伴的简单加叫后，再叫一门新花色表示该花色为单缺，要求同伴在牌力非低限，且在单缺花色中没有废点时进局；否则叫 3♥。下面举个例子：

南	北
1♥	2♥
3♣	4♥

北家虽然大牌点不多，但却极为理想，梅花中一个废点都没有。本来 ♣KQ 双张应该减值，但现在也不用了。所以北可以叫 4♥，并且这个定约可以说肯定能做成。但若把北的两门花色换一下：

♠ KQ
♥ J 10 3
♦ Q 8 5 2
♣ 9 8 6 2

北
西 东
南

没有。本来 ♣KQ 双张应该减值，但现在也不用了。所以北可以叫 4♥，并且这个定约可以说肯定能做成。但若把北的两门花色换一下：

♠ 9862 ♥ J103 ♦ Q852
♣ KQ

如果北家的牌变成这样，4♥ 定约正常

情况下两宕。这就是大牌所在位置不同的差别。

短套邀叫与长套邀叫的原理都是一样的,即充分发挥大牌的作用。二者只是使用形式上的不同,一个适合于有第二套的情况,一个适合于有短套的情况。一般来说,有第二长套的牌,通常都有单张;有单张的牌,也往往有第二长套。因此,长、短套邀叫使用一个即可,到底选择哪个,搭档间应事先约定好。

二、跳加叫后

对 1♥ 开叫加叫 3♥, 是简单的进局邀叫。应叫人的牌力一般在 11—12 点之间,对红心的支持最少有 3 张(其中有一个大牌)或 4 张。当牌型较差时,牌力要稍高一些,比如 12—13 点。

此后开叫人的再叫有三种可能:不叫、进局、试探满贯。下面我们分别对这三种再叫进行叙述。

1. 不叫

这种情况极少,除非开叫人是最差的牌方可如此,比如下面这样的开叫牌:

♠ QJ	♠ K
♥ Q9653	♥ K10642
♦ AK	♦ KQJ
♣ 10863	♣ 9863

牌力本就是低限,大牌又都长在短套中,除达到开叫的标准外,其它一无是处,这样的牌对于同伴的邀叫可以放过。

2. 进局

这也是非常简单的再叫,并且也是最可能出现的再叫。只要开叫人不是我们前面例举的那种最差的牌,又非明显的高

限,便应叫进局。不过进局的方式可以有所不同,绝大多数情况下应以所叫高花进局;少数情况下可以叫 3NT 进局。即使开叫人是以 3NT 进局,当应叫人持有 4 张以上将牌,或牌型不适合打无将时,也还要将同伴的 3NT 改成 4♥(或 4♠)。

3. 试探满贯

尽管应叫人的跳加叫仅仅是邀局,但当开叫人的牌很强时,也有叫满贯的可能。因为一阶高花开叫的上限是 21 点,此外还有可能是很好的牌型。一般来说,当开叫的一手牌价值在 19 点左右时,便可试探满贯。比如下面这样的牌:

(a)	♠ K10	(b)	♠ 9
	♥ AQJ82		♥ AK1064
	♦ AJ6		♦ KQ1092
	♣ KQ10		♣ A7

例 a 有 20 点,加上同伴的 11 点左右,不算牌型点,联手已有 31 点左右的大牌,完全达到了叫满贯的条件。

例 b 虽然大牌点不多,但牌型极为理想,只要同伴的大牌位置好,便有打满贯的可能。

跳加叫后,开叫人再叫新花色即是表示有打满贯的意思,所叫的花色为扣叫。这时应叫人通常应该跟着扣叫,特殊情况

♠ J 6 5
♥ J 10 8 2
♦ K J 10 9
♣ A 9

北
西 东
南

♠ A 7
♥ K Q 9 4 3
♦ A
♣ K J 10 6 2

下也可能示弱,即叫 4♥ 进局。下面我们举个例子说明这类情况的叫牌进程:

叫牌过程

南	北
1♥	3♥
3♠	4♣
4♦	4♥

4NT 5♦

6♥

南的 3♠ 即是显示满贯兴趣的扣叫。北的牌虽然是低限且将牌较弱,但由于扣叫 4♣ 并未超过 4♥ 这一成局的界线,因而可以跟着扣叫,南又扣叫 4♦ 时,北便以 4♥ 示弱了,此后南 4NT 问 A 知道同伴确实有一个 A 后即叫 6♥。

一阶高花开叫,将牌配合后的主要内容基本就这些。其中简单加叫后的各种邀叫,是实战中使用概率最高的部分,应对其有较透彻的理解。

第二节 新花应叫后的再叫

对 1♥ 开叫的新花色应叫,主要指 1♠、2♣ 和 2♦,而不包括跳应叫。1♠ 应叫虽然可以只有 6-7 点牌,但也没有上限;2♣ 和 2♦ 二盖一应叫,则至少要 11 点以上。由于这类新花色应叫都是逼叫的,所以开叫人在此之后必须再叫。其方法不外乎以下四种:再叫新花,加叫应叫人的花色,重叫原花色和再叫无将。这四种再叫,通常以再叫新花和加叫同伴的应叫花色为优先;重叫原花色多半是由于不适宜作上述两种再叫,也可能是由于开叫花色有额外的长度;再叫无将则一定是没有花色叫牌可作时方才使用。由于 1♠ 应叫和 2♣、2♦ 属于两类不同的应叫,即“一盖一”和“二盖一”,所以我们分别对这两类应叫后开叫人的再叫进行叙述。

一、1♠ 应叫后的再叫

因为 1♠ 应叫是在同阶,所以开叫人的再叫非常方便,不会因受到牌力的限制而无法做出理想的再叫。

1. 再叫新花色

在 1♠ 应叫之后,开叫人再叫新花色只有 2♣ 和 2♦ 这两种可能,这是简单的顺叫,牌力一般在 16 点以下,所叫的低花至少 4 张。比如下面这样的牌:

(a)	♠ J4	(b)	♠ 9
	♥ A10982		♥ AJ1065
	♦ K10		♦ KQ
	♣ A963		♣ KQ632

这两手牌在 1♥ 开叫,及同伴的 1♠ 应叫后,都应再叫 2♣。例 b 虽然牌点较高且牌型很好,但在同伴应叫的花色(黑桃)中为单张也是一种缺点,所以达不到作其它示强再叫的程度。

在开叫人叫出第二套之后,应叫人多数情况下基本可以确定打什么定约了。我们以下面这样的叫牌进程为例,说明应叫人以后的再叫情况。

南	北
1♥	1♠
2♣	?

在 2♣ 后,北家再叫:

2♦——第四花色逼叫!这是我们前面学过的。这时的 2♦ 仅仅用于逼叫,而与方块毫无关系。应叫人可能是一手很强的牌,准备试探满贯;也可能是持有一手仅可成局的牌,在寻找理想的成局定约。因为“第四花色逼叫”做出后,同伴间不叫到局是不能停止叫牌的。

2♥——这是我们学过的“弱示选”,是典型的弱止叫。应叫人的牌肯定在 10 点以下,红心多半是 2 张;也可能是 3 张,无论怎样,如果开叫人没有什么特殊的好牌,联手便没有进局

的希望。应叫人所叫的 1♠, 是为了防止开叫人持有一手极强的牌时丢局。

2♠——这时应叫人的黑桃一定是 5 张以上, 8—10 个大牌点, 不逼叫, 并且对开叫人的红心肯定没有 3 张支持。比如下面这样的牌:

(a) ♠AQ972	(b) ♠KQ1063
♥104	♥9
♦K105	♦Q973
♣J82	♣J83

应叫人再叫 2♠ 的意思大致是: 如果开叫人低限, 没有什么理想的再叫, 最好就打 2♠ 定约; 如果对黑桃有 3 张以上支持, 且牌力在 15 点左右可加叫 3♠ 邀局; 15—16 点, 对黑桃没有 3 张支持可叫 2NT 等等。此后应叫人再根据自己的牌适当处理。

2NT——邀叫 3NT, 大牌点在 11 个左右, 没有合适的花色定约可打。比如应叫人可能是下面这样的牌:

(a) ♠K983	(b) ♠QJ62
♥J5	♥9
♦AQ92	♦AJ1092
♣J82	♣Q93

这两手牌都非常适合再叫 2NT, 希望开叫人在 15 点左右时以 3NT 进局。在应叫人的 2NT 后, 开叫人通常是不叫或叫 3NT 进局。但当牌型很不平均时, 也可以再作花色叫牌。

3♣——这时的加叫, 比普通加叫牌力稍高, 大约在 10 点以上, 梅花至少有 4 张支持, 总归有些邀局的意思, 看看开叫人能否打 3NT 或 5♣ 成局定约。如果联手牌根本没有进局的

前景,应叫人可在 2♣ 后停叫。

2. 跳叫新花

当开叫人持有一手高限(一般指 17 点以上的牌)的开叫牌时,在 1♠ 应叫之后,就可以用跳叫新花的方法示强。比如下面这样的开叫牌:

(a)	♠ KQ4	(b)	♠ 9
	♥ AQ942		♥ AKJ62
	♦ AK93		♦ K9
	♣ 7		♣ AQ843

例 a 在 1♠ 应叫后要跳叫 3♦;例 b 在 1♠ 应叫后要跳叫 3♣。

开叫人跳叫后,联手总要叫到成局以上的定约。当应叫人牌力较强时,便应该试探满贯。这以后的叫牌,核心问题是围绕着叫满贯与否,我们这里不再细讲了。

3. 加叫黑桃

在同伴的 1♠ 应叫之后,如果你有 4 张黑桃,必须首先显示对黑桃的支持。根据开叫人的不同牌力及牌型,支持黑桃的方法也不一样,有简单加叫、跳加叫和斯普林特扣叫三种。但没有瑞士约定那样的加叫,也极少有直接加叫进局的情况。

4. 重叫原花色

在同伴的 1♠ 应叫后,开叫人重叫红心也是一种比较常用的再叫,这时红心一定是 6 张,如果牌力在 17 点以下,重叫 2♥;如果牌力在 17 点以上,且红心套较好,跳叫 3♥。比如下面这样的牌:

(a)	♣ KQ	(b)	♣ K8
	♥ KJ9872		♥ KQJ972

♦ 865

♦ Q94

♣ A1

♣ AQ

例 a 再叫 2♥；例 b 则可跳叫 3♥。

无论是重叫 2♥，或跳叫 3♥，都不是逼叫的，此后应叫人的再叫也非常简单。

5. 再叫无将

在 1♠ 应叫后，开叫人再叫 1NT 一定是 5—3—3—2 牌型，牌力在 16 点以下，不逼叫。比如下面这样的牌：

(a) ♠ Q2

(b) ♠ K102

♥ K10983

♥ AK984

♦ AQ6

♦ Q4

♣ J13

♣ K63

例 b 这样的牌是再叫 1NT 中的最高限了。

如果应叫人是 16 点以上的 5—3—3—2 牌型，可在 1♠ 应叫后跳叫 2NT (17—18 点) 或 3NT (19—21 点)。比如下面这样的牌：

(a) ♠ K1

(b) ♠ K4

♥ AQJ62

♥ AQJ62

♦ AK8

♦ AK8

♣ J104

♣ K104

二、二盖一应叫后的再叫

在一阶高花开叫，及同伴的二盖一应叫后，开叫人的再叫与一盖一时略有不同。造成这种区别的原因，主要是由于应叫的阶次升高，有可能使开叫人由于受到牌力的限制而不能做出形象的再叫。下面我们着重针对与一盖一时不同的地方进行讲述。

1. 开叫人再叫新花

在一阶高花开叫及同伴的二盖一应叫后,开叫人再叫新花有可能因牌力不足而受到限制。

如果开叫是 1♠,应叫是 2♣,这时开叫人再叫新花不会受到限制。因为剩下的两门花色都可以在 2♣ 以下叫出,这都是顺叫,任何低限牌力都可以作这种再叫。

如果开叫是 1♠,应叫是 2♦,这时开叫人的第二套若是红心,不会受到限制;但若是梅花,则由于再叫需在 3 阶做出,因而便要有较高的牌力作为条件。比如下面这两手牌:

(a)	♠ A10942	(b)	♠ A10942
	♥ Q8		♥ AQ
	♦ J4		♦ J4
	♣ KQ65		♣ KQ65

在 1♠ 开叫及同伴的 2♦ 应叫后,例 a 不能再叫 3♠,因为这是一手低限牌;例 b 有 16 点,可以再叫 3♠。

如果开叫是 1♥,应叫是 2♦,这时开叫人再叫新花都会受到限制。因为再叫 2♠ 是逆叫;再叫 3♠ 又将叫牌升高一阶。这两门花色的叫牌,都是明显的示强再叫,低限牌力是不能作出的。比如下面这手牌。

♠ QJ94 ♥ AJ653 ♦ J ♣ K106

这手牌是明显的低限,在同伴的 2♦ 应叫后绝对不应再叫 2♠,只有重叫 2♥。

2. 重叫原花色

在二盖一应叫后,开叫人重叫原花色仍可以是 5 张,这与一盖一时重叫原花色一定是 6 张完全不同。在前而列举的各种因受到牌力限制而不能出套的例子中,开叫人都只有重叫

原花色。因此，在二盖一应叫后，重叫原花色是最常见的再叫，它包括以下几种情况：

——有第二套，但由于牌力不足而无法叫出时，需重叫原花色，比如下面这手牌：

♠KJ986 ♥Q4 ♦9 ♣AJ963

你开叫 1♠，同伴应叫 2♦后，你只能再叫 2♣，尽管梅花是不错的 5 张套也同样如此。

——没有第二套，开叫的高花有 6 张，但却达不到跳叫原花色的强度时，需重叫原花色。

——5—3—3—2 牌型，低限牌力（15 点以下），不能再叫 2NT，且对应叫的低花又没有支持时，需重叫原花色。比如下面这样的牌。

♠A107 ♥AK652 ♦J65 ♣42

无论同伴的应叫是 2♣或 2♦，这手牌都应重叫 2♥。这是一阶高花开叫中很常见的一类牌。

3. 再叫无将

在二盖一应叫后，开叫人再叫 2NT 是 15—16 点的 5—3—3—2 牌型；再叫 3NT 是 17—18 点的 5—3—3—2 牌型。如果开叫人的牌力比 18 点还要高，这种情况下就不应再叫无将了。而是根据持牌的具体情况，选择花色叫牌，这一定是逼叫的，因为二盖一应叫本身就逼叫到 2NT。

对此有这样一条原则：普通的无将叫牌通常都是限制性的。

4. 对二盖一花色作加叫

由于二盖一的花色应保证 5 张，所以开叫人有 3 张一大时即可加叫。这是因为同伴显示了较强的实力，有可能涉及满

贯叫牌,所以配合的花色应保证质量,如果在应叫的花色中只有3张小牌,应重叫原花色。

第三节 无将应叫后的再叫

对一阶高花开叫的无将应叫,有1NT和2NT两种情况,3NT瑞士约定叫不属于无将应叫的范畴。下面我们分别对这两种无将应叫后开叫人的再叫进行介绍。

一 1NT 应叫后的再叫

对一阶高花开叫的1NT应叫,是非逼叫性的,大牌点不超过10个,既可能是平均牌型;也可能有长套,但因牌力达不到二盖一应叫的强度而无法叫出。这一应叫,对开叫的高花肯定没有3张支持。此后开叫人的再叫情况如下:

1. 不叫

当开叫人为低限5-3-3-2牌型时,应该不叫。比如下面这样的牌:

(a) ♠K10965

♥A6

♦J42

♣KJ5

(b) ♠Q2

♥AJ1012

♦A63

♣K42

这两手牌在1NT应叫后可以不叫,b是不叫中的高限,如果再强就不能停叫了。

有时开叫人并非均型牌,但却没有恰当的再叫,比如下面这样:

♠QT982

♥A10943

♦K9

♣K6

同伴应叫1NT,既没4张黑桃,也没有3张红心。因而开叫人若再叫的话,可能是越叫越糟,因而停叫是比较明智的。

2. 顺叫新花色

当开叫人的两手牌中还有一个 4 张以上套时,如果第二套的花色级别低于开叫花色,可以不受牌力限制在二阶叫出,即顺叫。

在开叫人的顺叫后,应叫人通常有两种最可能的叫品:对开叫人的两套做出选择;或再叫新花色。比如下面这样的叫牌过程:

(a)	南	北
	1♥	1NT
	2♦	不叫

这是应叫人选择了方块,他手中的方块至少比红心多两张。比如可以是下面这样:

♠ 86 ♥ 92 ♦ K1062 ♣ AJ943

(b)	南	北
	1♥	1NT
	2♦	2♥

这是应叫人选择了红心,典型的弱示选,止叫。应叫 1NT 的目的在于防止开叫人牌极强时丢局。比如可能是下面这样:

♠ 1098 ♥ Q2 ♦ J42 ♣ A7643

对于开叫人的 5-4 两套,应选择 5-2 配合的红心;而不选 4-3 配合的方块。这是“示选原则”中我们已学过的内容。

(c)	南	北
	1♥	1NT
	2♣	2♦

这是应叫人再出新花的情况,也属于止叫。应叫人所持的一定是一手含有 6 张以上方块的弱牌,在 1♥ 后不够二盖一

应叫的实力。比如下面这样：

♠KQ4 ♥9 ♦Q987652 ♣62

在类似这样的叫牌进程中，开叫人若没有充分的理由，通常应该停叫，尤其当叫牌进程是下面这样时更是如此：

南	北
1♠	1NT
2♦	3♠

此时北的梅花套一定很长，否则不会置开叫人的两套而不顾，还敢在 3 阶出新花。

3. 逆叫新花色

如果开叫人的第二套花色级别高于开叫花色，需要有 16 点以上时才可以叫出第二套，即逆叫。这种情况只有当开叫是 1♥，第二套是黑桃时才会出现，即下面这一叫牌进程：

南	北
1♥	1NT
2♠	

现在开叫人一定是 16 点以上的好牌，逼叫，联手多半要叫到成局定约。开叫人的牌可以如下面这样：

(a)	♠KQJ4	(b)	♠AK982
	♥AQ652		♥KJ10843
	♦9		♦9
	♣AK6		♣A

例 a 牌力很强，希望同伴在 3NT 或两高花中选择一个成局定约。

例 b 逆叫 2♠，并准备再叫一次 3♠，这样便可将 6—5 两套表示清楚，让同伴在 4♥或 4♠中选择一个。

4. 跳叫新花色

与顺叫时的花色情况相同,但开叫人的牌力达到 16 点以上时,可以跳叫出第二套。比如下面这样的牌:

(a)	♠ J5	(b)	♠ 7
	♥ AK954		♥ AQJ654
	♦ AQ63		♦ AK6432
	♣ K4		♣ —

这两手牌在 1NT 应叫后都可以跳叫 3♦。例 b 牌点稍低,但牌型的优势足以弥补。

6. 跳叫原花色

与应叫 1♣ 时的跳叫原花色一样。

7. 加叫无将

开叫人牌型较平均,牌力在 15 点左右时,可以加叫 2NT。比如下面这样的牌:

(a)	♠ K108	(b)	♠ Q972
	♥ KJ963		♥ KQ653
	♦ A95		♦ K10
	♣ AJ		♣ AQ

加叫 2NT 的用意,在于邀请同伴持高限牌时叫 3NT。所谓高限牌即 9—10 点,因此叫 2NT 要 16 点左右。

在 2NT 邀叫后,应叫人还可能叫出一门花色,这表示持有一手包含所叫花色长套的弱牌。如果开叫人对该花色支持很好,可以再叫 3NT;否则就打应叫人所叫的花色定约。

二、2NT 应叫后的再叫

在对一阶高花开叫做出 2NT 应叫之后,开叫人的再叫更为简单。因为叫牌阶次已高达 2NT,不允许开叫人的再叫有

过细的区别,所以这时的再叫只有以下三种情况

1. 重叫原花色

2NT 之后,开叫人重叫原花色一定是 6 张以上,无高限与低限之分。如果是高限,可在以后的叫牌中再行显示

2. 再叫新花色

任何 4 张以上第二套花色都可在三阶叫出,无顺叫与逆叫之分,因为现在联手已显示出足以进局的实力,无需再示强或示弱了。

3. 加叫无将

18 点以下的 5·3-3-2 牌,均加叫 3NT;19 点以上的这种牌叫 4NT 邀叫 6NT。

开叫人加叫 3NT 后,应叫人还可能再叫出高花显示配合,即下面这样的叫牌进程:

南	北
1♥	2NT
3NT	1♥
?	

这时,如果开叫人是 15 点以下的低限牌可以不叫;若为 16--18 点的高限牌,则应扣叫控制予以显示,此后联手多半要叫到满贯。

第十七章 一阶低花开叫 的后续叫牌

一阶低花开叫包括 1♣ 和 1♦ 两个叫品。对于这两种开叫的第一应叫,我们前面已经学过。根据应叫的类型,一阶低花的后续叫牌,我们将其分为:同阶花色应叫后的再叫、二盖一应叫后的再叫、无将应叫后的再叫和跳应叫后的再叫这样 4 个部分来介绍。其中第一部分内容最为重要,因为它的使用概率最高。

第一节 同阶花色应叫后的再叫

关于这类应叫后的再叫,我们主要讲述 1♣ 开叫后的情况。因为 1♦ 开叫和 1♣ 开叫非常相似,且比 1♣ 开叫更简单,因此我们只在必要时加以说明。

对于一阶低花开叫的同阶花色应叫,最关键的一点即是:所叫的花色只要求 4 张以上!尽管其低限可以只有 7 点,但也没有上限,因此是逼叫性应叫。

由于一阶低花开叫已排除了开叫人有 5 张高花套的可能,因此同伴间便应以寻找 4—4 配合的将牌为主,这就是同阶花色应叫只保证 4 张以上的原因,也可以说是一阶低花开叫的核心问题。当然,也绝不能排除其它配合形式的各种可能。

一、支持应叫花色

如果应叫的花色是高花,开叫人若对其有 4 张支持时必须立刻显示配合! 显示的方法有以下几种:

1. 简单加叫

例如:

南	北
1♣	1♥
2♥	

南的 2♥ 就是简单加叫,低限牌(15 点以下),对红桃有 4 张支持。比如下面这样的牌:

(a)	♠ A1092	(b)	♠ 9
	♥ J942		♥ Q872
	♦ 65		♦ AJ
	♣ AK3		♣ AJ10963

2. 跳加叫

例如:

南	北
1♣	1♣
3♣	

南的 3♣ 就是跳加叫,大约 16—18 点,对黑桃有较好的 4 张支持。比如下面这样的牌:

(a)	♠ KJ94	(b)	♠ A1062
	♥ K9		♥ 9
	♦ A8		♦ A94
	♣ AJ872		♣ KQJ84

例 b 虽然大牌点略少,但结实的梅花套和单张红桃都是优点,完全可以弥补大牌点的不足。跳加叫后应叫人只要不是

最差的牌，便可继续叫进局。跳加叫应基本保证在同伴是最差应叫牌情况下 3 阶高花定约的安全。

3. 斯普林特扣叫

例如：

南	北
1♣	1♥
3♣	

南的 3♣ 就是斯普林特扣叫，对红桃有好的 4 张支持，黑桃单张或缺门，大牌点 16 点左右。比如下面这样的牌：

♠8 ♥AJ94 ♦KQ2 ♣AQJ94

这一约定叫是我们已经知道的内容。在这里的叫牌进程中，开叫人应用的要点在于：即使应叫人低限，也应基本保证 4♥ 的安全；大牌点并非很多，优势主要在于牌型。

4. 提前扣叫

例如：

(a) 南	北	或(b)南	北
1♣	1♣	1♣	1♥
3♥		3♦	

例 a 叫牌过程中南的 3♥ 和例 b 叫牌过程中南的 3♦ 即是“提前扣叫”，这是我们以前没有接触过的内容。

提前扣叫表示对将牌有很好的支持，且牌力很强，在所叫的花色中有第一轮控制(A)。作这种扣叫的牌力，应该是当应叫人为低限时也能保证 4♥ 基本打成，所以牌力大致在 17 点以上。比如下面这样的牌：

♠AJ102 ♥A9 ♦84 ♣AKJ94

这手牌开叫 1♣，在同伴应叫 1♣ 后，应该扣叫 3♥。此后

应叫人若是低限牌，再叫 4♠ 封局；若是高限牌（11 点以上），便应跟着扣叫。

我们以例 a 叫牌过程为例，说明对提前扣叫的识别方法。在 1♠ 应叫之后，开叫人再叫 2♥ 已经是示强性再叫，因为这是逆叫，因而没必要再用跳叫出套的方法来显示强牌了。逆叫 2♥ 和跳叫 3♥ 的区别即在于：前者是出套示强；后者是扣叫显示好配合。

提前扣叫与斯普林特扣叫的区别在于，一个是扣叫实在的大牌控制；另一个是扣叫单缺型的控制。这一区别对于同伴判断自己一手牌的价值是非常重要的。作这两种扣叫，对开叫人的牌力要求差不多，但由于斯普林特扣叫本身存在牌型的优势（单缺），所以它对大牌点的要求比提前扣叫略低一些。

5. 当应叫是低花时

如果对 1♣ 开叫的一阶花色应叫是 1♦，上面讲到的 1 种支持方法，只有后两种依然适用，即显示强牌好支持的斯普林特扣叫和提前扣叫。因为这两种支持方法意在满贯，而对于满贯定约来说，低花与高花没阶数之分，任何 6 阶以上的定约都是满贯。不过由于低花的成局标准在 5 阶，所以使用这类扣叫时，便应基本保证 5 阶定约的安全，也就是说牌力要比高花应叫时的扣叫更强一些。

也正是由于这种成局阶次不同的原因，前面的两种支持方法，在应叫为 1♦ 时也有所改变。

对 1♦ 应叫，简单加叫 2♦，仍然是低限牌有 4 张支持，但前提条件是没有 4 张以上高花套。若有，应先叫出该套，这比加叫方块更重要。

对 1♦ 应叫，跳加叫 3♦ 仍然是高限牌有 4 张支持，但前

提条件也是没有 4 张高花套。这种牌的牌型,基本与扣叫的牌类似,但牌力没有达到扣叫的强度。比如下面这样的牌:

♠ 9 ♥ AK8 ♦ KJ96 ♣ KQ654

跳加叫后,如果应叫人是最差的低限可以停叫;稍好时可以寻求 3NT;再好时应该扣叫控制。

寻求 3NT 的办法通常是叫可以作为挡张的高花,这有可能与扣叫发生混淆,不过应叫人可以通过下一次叫牌加以澄清。我们看下面这样两个叫牌进程:

(a)	南	北	(b)	南	北
	1♣	1♦		1♣	1♦
	3♦	3♥		3♦	3♥
	3NT	不叫		3NT	4♦

这两个叫牌过程中,北都是在 3♦ 后叫 3♥。例 a 中,北只是满足于成局定约,因而在 3NT 后不叫;例 b 北在 3NT 后又叫 4♦,这就说明前面的 3♥ 是扣叫控制,而非寻求 3NT。

二、再叫新花色

在你的一阶低花开叫,及同伴的同阶花色应叫后,如果没有发现配合,若开叫人手中有适当的 4 张套花色,可以在允许的条件下尽量优先叫出。

开叫人再叫新花可能是以下几种情况:

1. 在一阶叫出新花

例如:

(a)	南	北	(b)	南	北
	1♣	1♦		1♣	1♥
	1♥			1♠	

这是比较简单,且极为常见的叫牌进程。此时开叫人再出

套不受牌力的限制,任何低限牌都可以在一阶再叫新花。开叫人这样叫,牌力应在 15 点以下,一阶上不存在逆叫与顺叫的问题。

2. 在二阶顺叫新花

这种情况只有一个可能:

南	北
1♦	1♥
2♣	

现在南的梅花是 4 张以上,同时说明方块是 5 张以上,因为两低花 4—4 应开叫 1♣。南的牌力可能是中等或低限,应该在 16 点以下。

例如:

♠AQ ♥92 ♦KJ1062 ♣A1083

3. 在二阶逆叫新花

例如:

南	北
1♣	1♠
2♥	

南在二阶逆叫出红桃套,表示为 17 点以上的高限牌。比如下面这样:

♠Q4 ♥AK98 ♦K8 ♣AJ642

开叫人的这种再叫,通常是持有一手不符合无将牌型的非均型牌,因为他牌力在 17 点以上,但既没有开叫无将,也没有跳叫无将,说明一定不是 16—18 点的平均牌。16—18 的均型牌会开叫 1NT;19—21 点的均型牌,再叫时应跳叫 2NT。

4. 跳叫新花

例如：

南	北
1♣	1♥
2♠	

这里南的 2♠ 即是跳叫新花，其持牌情况与逆叫新花时类似，且比逆叫稍强。

在开叫人叫出第二花色后，便已可将持牌的大体情况表示清楚。这时应叫人基本可以确定联手所要打的定约类型，即部分定约、成局定约或满贯定约。

三、重叫原花色

在同阶花色应叫后，应叫人重叫原花色表示该花色为 5 张以上，对同伴应叫的花色没有 4 张支持，且没有适当的新花色可叫，牌力通常在 15 点以下，不通叫。比如下面这样的牌：

(a)	♠ K9	(b)	♠ A7
	♥ Q2		♥ 94
	♦ K1098		♦ K98
	♣ AJ654		♣ AQ9842

如同伴的应叫是 1♥ 或 1♠，这两手牌都应重叫 2♣。这以后同伴间的叫牌基本都是自然的。

当开叫人的牌力达到 16 点以上时，可以用跳叫原花色的方法来显示强牌，这种跳叫基本是逼叫性的。比如下面这样的牌：

♣ AQ9 ♥ 9 ♦ K94 ♠ AKJ942

这手牌开叫 1♣，在同伴的一阶花色应叫后都可以再叫 3♣。以后应叫人若不是什么好牌，大致要叫到 3NT。

四、再叫无将

由于同伴的应叫是在一阶，所以开叫人再叫无将时，便有再叫 1NT 和再叫 2NT 两种可能。

1. 再叫 1NT

再叫 1NT 一定是 15 点以下的低限牌，基本都是平均牌型。

下面这手牌有些例外：

♠ KQ9 ♥ 94 ♦ Q432 ♣ AKJ4

你开叫 1♣，同伴应叫 1♠，这手牌虽然从牌型上看应该再叫 1NT。但红桃弱且短，而黑桃却很强，所以应该加叫 2♠，这比叫 1NT 好。

2. 再叫 2NT

这是明显的示强再叫，19—21 点的平均牌，牌力正好在开叫 1NT 和 2NT 之间，这种再叫应该是对应叫的花色没有 4 张支持。比如下面这样的牌：

♠ K92 ♥ AK42 ♦ AQJ ♣ Q84

这手牌开叫 1♣，同伴应叫 1♠后，应该再叫 2NT。再叫 2♥虽然也能显示强牌，但同伴应叫 1♠，通常不会有 4 张红桃，所以再叫 2♥不如 2NT 对牌描述得清楚。

第二节 二盖一应叫后的再叫

对一阶低花开叫的二盖一应叫，实际只有 2♣一个叫品，即 1♠—2♣或 1♦—2♣。对于 1♠开叫，应叫 2♠是特殊的二盖一应叫，而非加叫；对于 1♦开叫，应叫 2♣就是普通的二盖一；但对 1♠开叫应叫 2♦，则是正常的加叫。

二盖一应叫后，开叫人的再叫仍然是可能有四种情况：即加叫同伴的花色、再叫新花、再叫无将和重叫原花色。下面我

们根据其优先选择的顺序,分别进行介绍。

一、再叫新花色

由于对一阶低花开叫的二盖一应叫,已基本排除了有 4 张高花套,因而开叫人再叫新花色,全是显示强牌的逆叫,牌力通常在 16 点以上。比如下面这样的牌:

(a)	♠KQ92	(b)	♠93	(c)	♠KQ1064
	♥AKQ4		♥AKJ4		♥A
	♦9		♦AJ		♦KJ9873
	♣J982		♣QJ842		♣2

例 a:你开叫 1♣,同伴应叫 2♣,这手牌可以再叫 2♣。虽然牌力稍差,但没有更好的再叫。单张方块显然不宜再叫 2NT。两个很好的 4 张高花套,先叫出 2♣,并准备下一轮再叫 3♥,这样以后有可能选择一个 4—3 配合的高花进局。若应叫人的方块较强,也可能打 3NT。

例 b:这手牌在 1♣—2♣后,有足够的实力再叫 2♥。联手梅花已经有了极好的配合,现在可以试探叫满贯了。

例 c:你开叫 1♦,同伴应叫 2♣后,这手牌可以再叫 2♠,并且下一轮再叫 3♠,这样就可以将♦—♠的 6—5 两套叫清楚了。

二、加叫同伴的花色

无论你开叫是 1♣或 1♦,同伴应叫 2♠后,当你是低限非均型牌时,通常应考虑加叫 3♣。比如下面这样的牌:

(a)	♣A10	(b)	♠AQ65
	♥K9		♥9
	♦K10942		♦1092
	♠QJ83		♣AQJ83

例 a 你开叫 1♦, 同伴应叫 2♣ 后, 你应该加叫 3♣。例 b 你开叫 1♣, 同伴应叫 2♣ 后, 你也应该再叫 3♣。

这种加叫以后, 联手有可能寻求 3NT 定约。比如下面这样的联手牌:

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

三、再叫无将

这是一类比较简单, 也是比较常见的再叫。当应叫人为低限平均牌时(13 点下), 通常应该再叫 2NT; 若为 15 点或好的 14 点时, 便可直接叫 3NT。比如下面这样的牌:

(a) ♠ J1092	(b) ♠ K10
♥ A2	♥ A943
♦ K83	♦ A109
♣ A J94	♣ K J94

这两手牌都是开叫 1♣, 同伴应叫 2♣ 后, 例 a 再叫 2NT, 例 b 再叫 3NT。

开叫人再叫无将后, 应叫人再叫新花色是扣叫, 意在试探梅花将牌的满贯。

四、重叫原花色

这仅可能出现在 1♦ 开叫的情况下。比如下面这样的牌:

(a) ♠ A Q 9 4	(b) ♠ A Q 9
---------------	-------------

♥ 97

♦ AQJ98

♣ J2

♥ 643

♦ AK652

♣ 97

这两手牌开叫 1♦, 在 2♣ 应叫后, 再叫 2♦ 比 2NT 好。例 a 的牌力不允许再叫 2♣。如果同伴在你重叫 2♦ 后又叫 2♥, 你就可以叫 2♣ 了。例 b 很普通, 叫清 5 张不错的方块, 总归比含含糊糊的 2NT 强。

第十八章 2♣开叫的后续叫牌

2♣开叫是自然叫牌法中的强力开叫,牌力在22点以上,或有9个赢墩且防守牌力也很强的牌。如果是平均牌型,则牌力便在25点以上,因为22—24点的平均牌,开叫是2NT。

对于2♣开叫的应叫,可以分为示弱应叫和示强应叫两部分。对2♣开叫应叫2♦便是示弱应叫,其余均为示强应叫。示弱应叫牌力在7点以下;示强应叫牌力则在7点以上。如果正好是7点牌,应根据其点力的质量,以及整手牌的价值来决定做何种应叫。比如下面的两手牌:

(a)	♠862	(b)	♠Q8
	♥AQJ94		♥J9742
	♦7		♦KJ
	♣10875		♣10875

这两手牌虽然都是7点,但两手牌的价值却相差很大。例a不但有一个很好的红桃套,且方块单张也可能很有价值;而例b的大牌不在长套上,又多为Q、J之类的非控制张。因此在2♣开叫后,例a可以应叫2♥;例b则要应叫2♦。

第一节 示弱应叫后的再叫

示弱应叫后,开叫人的再叫有无将和花色两类;再叫无将通常不是逼叫;再叫花色则是逼叫一轮。

开叫人再叫无将非常简单,25—26点再叫2NT;27点以上叫3NT就行了。若开叫人在2♦示弱后,再叫4NT或

5NT, 则分别为邀叫 6NT 和 7NT, 而不会是问 A 的意思, 当然这样的牌是极其少见的。

当开叫人的再叫是 2NT 时, 应叫人再叫 3♣ 仍然是斯台曼问叫, 这与首开 1NT 的后续叫牌是基本相似的。

在绝大多数情况下, 开叫人的再叫都将是花色叫牌, 并且是绝对逼叫的。因为开叫人的牌力没有上限, 可能是自己一手牌就能打成局, 甚至满贯。比如开叫人的牌可能象下面这样:

(a)	♠ AKJ1096	(b)	♠ AKQJ432
	♥ KQJ63		♥ KJ9
	♦ AK		♦ AK
	♣ —		♣ A

这两手牌都是独自便可成局的牌, 并且只要应叫人在红桃上有一个大牌, 便可叫满贯。因此开叫人不能一下直接叫 4♠, 如果直接叫 4♠, 同伴即使在红桃上有一个所需要的关键张, 也没法表示出来。

对于开叫人的花色再叫, 应叫人如果有可叫的长套便叫此套, 如果没有自己的可叫套, 则看是否对开叫人的花色有 3 张支持, 有便加叫开叫人的花色, 没有时则只好叫 2NT。下面我们来看一个叫牌的例子:

♠ 8 3
♥ 8 6 5
♦ KQJ 10 3
♣ 9 7 2
北
西 东
南
♠ AKQJ 10 6 5
♥ 9
♦ A 4
♣ AJ 10

南	北
2♣	2♦
2♠	3♦
4♠	4♦
4♥	4♠
6♠	

2♣ 后, 北有一套很好的方块, 因此叫

3♦。南的4♣依然是逼叫的(只要开叫人叫新花色,永远是逼叫的。如果开叫人再重叫黑桃,便不逼叫了。)北的方块套很好,所以在4♣后北可再叫4♦。若方块套的质量再差些,则在4♣之后叫4♠。叫回开叫人主套,便表示没有什么其它可叫的了。南的4♥是扣叫,北此时只能叫4♠。因为北已经将自己的一手牌显示得够清楚了。此时开叫人可以叫6♣,因为同伴的两次方块叫牌,说明方块中可能提供不少赢墩。

第二节 示强应叫后的再叫

2♣开叫及同伴的示强再叫后,联手牌进局是必然的,并且多半要叫到满贯。因此,示强应叫后同伴间的再叫,主要是围绕着满贯的叫牌。

一、无将示强后的叫牌

对2♣开叫应叫2NT,一定是平均牌型,8—10点。这时的平均牌型,是指4—4—3—2和4—3—3—3两种,不再允许有5张低花套。因为对满贯定约来说,高花的优势不再复存,什么花色叫到6阶都是满贯,而不象成局那样,低花要比高花多叫一个阶次。

2NT应叫后,开叫人若有5张以上的长套,可直接叫出(梅花套除外),但所叫的长套质量不能太差,一般的要求是不坏于AJ×××或KQ×××。若实在太差,应尽量考虑其它的代替方法。如果开叫人没有5张以上的长套,通常是叫3♣——巴隆问叫。在少数情况下,开叫人的牌型极为平均,比如是4—3—3—3型,则需根据大牌点的多少,做4NT或5NT满贯邀叫。4NT是邀叫6NT;5NT是邀叫7NT。

1. 开叫人出套

在 2NT 应叫, 及开叫人叫出自己的套后, 应叫人需要表示的, 首先是对开叫人所叫长套的支持情况, 当应叫人有三张一大时 (如 $Q \times \times$), 可算作好支持; 两张一大 ($Q \times$) 或 3 张小时, 可算作差的支持; 若只有两张小, 则视为不支持。应叫人在开叫人的长套中, 不可能比两张小更坏, 因为他应叫的是无将, 任何门花色都不会少于 2 张。

当应叫人是好支持时, 应该扣叫其余三门花色中的控制, 此时直接叫新花色即是扣叫; 当应叫人是差的支持时, 一般可将同伴的花色加叫进局; 而当应叫人无支持时, 则再叫 3NT。

以上的这些规定, 仅仅是原则性的。因为对于应叫人的 8—10 个大牌点来说, 往往不会象原则中规定的那么局限。下面我们用一个牌例分别加以说明:

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

在南的 3♥ 出套后, 北对红桃有好的支持, 且边花中有控制, 应该进行扣叫。但北此时应扣叫 4♦, 而不是 4♣, 扣叫 4♣, 表示只有梅花的控制, 不会同时在梅花和方块中都有控制; 而扣叫 4♦, 则不排除在梅花中也有控制。此后南扣叫 4♠, 则是为了澄清北是否在梅花中还有控制。当北再叫 5♣ 时, 南便可直接叫 6♥ 了。

如果北在 3♥ 后面扣叫 4♣, 南就应该以 4♥ 止叫了。因为北表示没有方块的控制, 这样方块中就必然有两个快速失

张。

2. 巴隆问叫

由于 2♣—2NT 之后,叫牌的主要目标是围绕着满贯,所以高花的优势不再复存。巴隆问叫就是针对这种情况而设计的约定叫。它在形式上与斯台曼相同,但所问的 4 张套却不仅限于高花;而是对所有四门花色 4 张套的问叫。在应叫人的 2NT 之后,开叫人再叫 3♣ 便是巴隆问叫,应叫人的答叫方法是:

3♦:有 4 张方块

3♥:有 4 张红桃

3♠:有 4 张黑桃

3NT:有 4 张梅花

当应叫人有 2 个 4 张套时,总是先从低的叫起,而不论高花与低花。在应叫人答叫后,如果开叫人再叫同伴没有否定过的花色,仍是出 4 张套;若叫同伴否定过的花色,则为配合后的控制扣叫。比如下面这个叫牌过程:

南	北
2♠	2NT
3♣	3♥
?	

在北的 3♥ 之后,南若叫 3♠,表示黑桃为 4 张套;若叫 4♦,则是红桃配合后的扣叫。而叫 3NT,应该是既无配合,又没有其它的 4 张套可叫。比如上面这个叫牌过程中,南若再叫 3NT,只可能有 4 张低花套。

二、花色示强后的叫牌

与无将示强相比,花色示强后的叫牌要复杂一些,因为应

叫人可能有各种各样的牌型。这时联手叫牌的核心问题，是寻找将牌的配合。尽管内容较多，但有不少与普通花色开叫很相似，只不过叫牌的阶次不同就是了。并且这时的叫牌还有一个方便之处：这就是在成局水平以前，不用再为逼叫与不逼叫的问题费心了，反正不叫到局是不能停的。

由于这时的叫牌，全部是围绕着满贯定约，所以我们应对用来示强的花色作一些原则性的规定。首先是应叫人所叫的花色至少是5张以上。而对于长套花色的质量，则应根据以下三点来划分，并据此考虑以后的叫牌：

1. 长套中没有大牌(大牌是指 AKQ)；
2. 长套中有1个大牌；
3. 长套中有2个大牌。

对于2♣开叫，应叫人只要有5张套，无论质量如何都可以叫出。当长套中有一个大牌时，可以算作正常情况，对于开叫人的满贯试探，可做出响应，但通常不该主动发起满贯叫牌；当长套中有2个大牌时，便可以采取各种积极的叫牌了。当然，手中其它各门中的控制情况也是很重要的因素，并且以上原则也并非绝对不能违反。尤其是当长套中有一个大牌时，在边花控制不错时，也完全可以采取积极的行动；当长套中没有大牌时，必须设法示弱，至少在同伴发动满贯时做一次消极的叫牌。

另一方面的问题，便是应叫人手中的关键张。各门花色中的控制自然是关键张，此外，同伴所叫长套中的Q，及将牌Q也都属于关键张。

对于应叫人来说，如果一手牌中有2个关键张，便算是正常情况；少于2个为坏牌；多于2个当然就是好牌了。

明确了上述衡量应叫人持牌的标准后,以后的叫牌便可有一个大体的原则了。

下面我们来看一个实际叫牌的例子:

♠ Q4	南	北
♥ KJ 9 6 3		
♦ 8 7 2	2♣	2♥
♣ A10 7	2♣	2NT
「北」		
西 东	3♥	4♣
「南」		
♠ AK 8 6 2	4♦	4♠
♥ AQ 7		
♦ KQJ	6NT	
♣ K 8		

在北应叫 2♥ 后,南先出套。北的 2NT 并非示弱,而是将牌型叫清楚。之后南加叫红桃,明确其配合,希望北扣叫。在 4♣ 后,南已知道联手缺 ♦A,因为北若再有 ♦A,应扣叫 4♦。南还是有必要听一下同伴的叫牌,以决定最佳定约,于是扣叫 4♦。北的 4♠ 是表示在黑桃中有大牌,而绝非 3 张小牌的支持,因为此时将牌花色已经明确。这时南已可算出联手打无将定约有 12 个赢墩:5 墩红桃、3 墩黑桃和低花各两墩。于是选择了安全的 6NT 定约。如果北没有这张 ♣Q,则应在 4♦ 后叫 4♥,这样南便以 6♥ 结束叫牌。

第三节 关于 4—4—4—1 牌型

2♣ 开叫的人有可能是 4—4—4—1 型够强力开叫的牌。有些叫牌体制中对 4—4—4—1 型的强牌设计了特殊约定,比如将 2♦ 开叫用于表示 17 点以上的 4—4—4—1 的牌等等。

由于在自然叫牌法中,2♣ 开叫的使用概率本身就不是很高,4—4—4—1 型强牌的出现可能就更小了,因此没必要再去记那些应用机会很少的特殊约定了。

对于开叫人来说,你以一手 22 点以上的强牌开叫 2♣ 后,当同伴无将或花色示强应叫后,你的再叫都没什么困难,只有在同伴 2♦ 示弱应叫时,你的再叫才会有麻烦。对此我们采取最简单的解决办法,即在 2♦ 后叫一个 4 张高花套。如果有机会,在以后的叫牌中进行弥补;没机会就算了,最多不过是打 1 个 4—3 配合的有将定约而已。当持这种 4—4—4—1 的强牌时,千万不要在同伴的 2♦ 示弱后叫 2NT。同伴的牌已经很弱,而你又有一门花色是单张,打无将很容易出现漏洞,不如花色定约的成功机会大。并且在你叫了高花后,同伴还有可能叫出你的单张花色,这时你再叫无将不迟。

对于应叫人来说,在拿到一手 8 点以上的 4—4—4—1 型牌时,则可应叫 2NT。理由是这样的:一方面同伴是强牌,假如以后打无将,单张的危险并非很大;另一方面,若不是应叫 2NT,而是以一门花色示强,那么这长套的一张之差,将给整个的叫牌带来极大的影响。所以,应叫人持 4—4—4—1 牌型时,可按平均牌来处理。

第三部分 打牌技巧

桥牌的技艺共有三大领域,即叫牌、做庄和防守。叫牌是各项技术的基础,如果未能叫到一个好的定约,即使牌打得再好也没用。做庄是桥牌中最负乐趣的一项内容,它可以使你的才智发挥得淋漓尽致。当你打成了一副看来很难完成的定约时,你将享受极大的乐趣。防守是桥牌中难度最高的一项技术,但它与做庄具有较为紧密的联系。也就是说,做庄好的人防守通常不会太差,而防守好的人做庄技术就更不用说了。也可以这样说,做庄是防守的基础,而这两者的核心都是一个——计算。

第十九章 飞 牌

做庄是桥牌中技巧运用最多的一项内容,无穷无尽的着法多得令人眼花缭乱,其中应用最广泛的就是飞牌。不少人认为飞牌是最简单的技巧,实际不然,有这种看法的人是因为他还不了解飞牌的全部内容。

飞牌的方法有很多种,其中包括:简单飞牌、逆飞、双飞、铲飞、将吃飞牌、骗飞、复式飞牌,此外还有结合其它技巧而完成的自由飞,安全飞牌等等。看到这些名词后您还认为飞牌简单吗?下面我们就对这些飞牌的方法进行详细介绍。

第一节 简单飞牌

这第一种飞牌的方法确实是非常简单的,并且也是实战中应用得最多的一种。下面我们只用一个牌例就可将简单飞牌的内容全部包括。

♠ 7 6
♥ A J 10 9
♦ A Q J 8 6
♣ 3 2
「北」
西 东
「南」

♠ A Q 3 2
♥ Q 4 2
♦ 5 3 2
♣ A K 4

牌的内容全部包括。

你坐在南家的位置上,你们联手共有 27 个大牌点,叫到 3NT 定约。

西家首攻 ♣ Q,你认为这个定约结果将如何? 完成 3NT 定约显然毫无问题。而若敌方的大牌位置对你有利的話,甚至能够打成 7NT,所应用的做庄技巧完全是简单飞牌。我们来看四家牌的情况:

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

以暗手的 ♣ A 赢进首攻后,出 ♦ 2 飞西家的 K,当西跟小方块时明手用 ♦ J 飞。赢得这一墩后北手出 ♠ 7,南以 ♠ Q 飞东的 K。南 ♠ Q 进手再飞一次方块,这时 5 墩方块已可吃通。南手还有 ♠ A 和 ♣ K 作为进手张用以飞西家的 ♥ K。这样,你们一方可以拿到 5 墩方块,4 墩红心,2 墩黑桃和 2 墩梅花,共计 13 墩。

这副牌中,除梅花外其余三门花色都存在简单飞牌的打法,但各自的情况稍有不同。黑桃和方块中的间张大牌(例如AQ或KJ)均同在一手,但方块比黑桃多一个大牌需飞两次。红心中的间张大牌分在两家,但由于除K以外的大牌全为庄家联手所具有,因而飞中K后可取得4个赢墩。

第二节 双 飞

双飞的道理与简单飞牌一样,也是在位置有利时将敌方的大牌卡死。简单飞牌是在敌方只有一张大牌的情况下应用,而双飞则是在敌方有两张大牌时的巧妙打法。下面也用一个牌例说明。

♠ A Q 10 1
♥ 5 3
♦ J 10 9
♣ A 10 8 2

「北」
西 东
「南」

你坐在南家,开叫时不叫,西也不叫,你的同伴开叫1♣,你应叫1♥,北家再叫1♠,你这时可以跳叫2无将邀请同伴进局。

西家首攻♦5。

♠ 7 5 3
♥ A J 10 6
♦ A 6 4
♣ Q 9 4

你注意到了吗,这副牌你们联手的每门花色都缺少两张大牌。这是一个教学牌例,假设四家牌如下:

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

这副牌的4门花色恰好构成双飞的4种形式。黑桃花色

中缺少 KJ, 间张大牌同在一手, 当 KJ 都在 AQ10 的前面时便能拿到 3 个赢墩。若外面防守方的黑桃再呈 3—3 分布, 北家的第 4 张小黑桃还可以拿到第 4 墩。具体打法是从南家出小黑桃, 西若出小, 明手就出 10 飞, 西若出 J 明手就出 Q 飞, 只要管住西家的大牌即可。

梅花中同样缺少 KJ 两张大牌, 但你的间张大牌分开在两手, 所以无法将外面的两张大牌全部吃掉。具体打法是先从南手出 ♠Q, 当西跟小牌时明手也出小牌输给东的 ♠K, 之后再次从南手出梅花, 北家的 A10 便将西的 J× 捉住了。

红心花色你缺的是 KQ 两张大牌, 这两张大牌只要有一张在 ♥A 的前面, 便可将其捉住。具体打法是先从北手出牌, 东若跟小, 手里就出 J 或 10 飞过, 第一次输给后面的 K 或 Q, 下次再从北家出一次便可将另一张大牌捉住。

方块花色与红心的区别也在于间张大牌分开在两手, 但由于 J10 的下面还有 9 保护, 所以可与红心的飞牌取得同样的结果。

具体这副牌, 庄家可以拿到 4 墩黑桃、1 墩红心、2 墩方块和 3 墩梅花, 共计 10 墩。是不是叫少了呢, 绝对不是, 你们联手只有 23 点, 不足叫 3 无将的实力, 之所以能够拿到 11 墩, 是由于外面的分配对你十分有利。假若将东西的牌对调一下, 你们最多只能拿到 8 墩。

上面我们通过一副牌中的四门花色列出了双飞的四种形式, 以及在该牌例中的具体打法。下面我们将讲述一下各种打法的变化和其成功概率。

1、北 A Q 10 2 南 6 5 4 3

这样的结构在打法上没有什么变化, 总是先从南家出小。

第一次明手放 10 飞，如输给东家的 J，第二次再用 Q 飞。

当敌方在这门花色中的 5 张牌呈 2—3 分配时，你可拿到的墩数要根据 KJ 两张大牌所在的位置而定。这两张大牌的分配只可能有以下四种情况：

①KJ 都在西家（即都在 AQ102 的前面）

②KJ 都在东家（即都在 AQ102 的后面）

③K 在东家，J 在西家

④J 在东家，K 在西家

所以每一种分配情况出现的可能性是四分之一，即 25%。

当你按照双飞的技巧来打这门花色时，只有在①的情况下才能拿到四墩。这就是说双飞全中的成功率只有 25%。

在②情况下你只能拿到两墩，因为双飞全不中，这种情况出现的概率也只有四分之一，即 25%。

在①、③、④三种情况下，按照双飞的打法都可拿到至少 3 墩，即双飞至少中一（当然包括①）的成功率为四分之三，即 75%。

单单了解某一个单套结构的成功率数字是没有用处的。但当你记住所有的各种单套结构的打法以及其成功率后就大不相同了。当一副牌中出现有两种以上不同结构的花色组合时，你便可以从中选择成功率较大的打法。

2、北 A J 10 2 南 6 5 4 3

这种结构的打法与前面的相同，也是从南手出二次，只要西不掉下一个大牌使用 J 和 10 飞二次。在两张大牌的 4 种分配情况中（张数分配为 2—3），有三种情况可取得三个赢墩，即赢 3 墩的成功率为 75%；只有 KQ 全在 A 后面时要输两

墩。这一可能性是 25%。

3、北 A 4 3 2 南 J 10 9 5

这种结构的成功率与第二种情况相同，只是在打法上稍有差异，即两次飞牌要从南家依次出 J、10。

4、北 A 10 9 2 南 Q 5 4 3

这种单套结构的打法可以从南手出两次小牌用 10、9 飞两次，或也可以第一次由南手出 Q，如输给东的 K，下次再用 10 飞西的 J，取得 3 墩的成功率是 75%。这个花色组合还有其它的飞法，我们以后会讲到。

第三节 逆 飞

飞牌并不一定总是用高一级的间张结构来飞低一级的大牌（如 AQ 能飞 K），反过来也可以用低一级的大牌来飞高一级的牌——逆飞。这一打法的效果并不是要吃掉敌方的大牌。而是为了不让敌方吃掉自己的大牌。下面我们用牌例来说明。

	♠ AKQ8	
	♥ 7 6 3	
	♦ 8 7 2	
	♣ J 8 3	
	北	
	西 东	
	南	
♠ 10 5 3		♠ J 4
♥ Q 9 5 2		♥ AJ 10 8
♦ 10 6		♦ AQ 9 4
♣ AQ 9 5		♣ 10 6 2
	♠ 9 7 6 2	
	♥ K 4	
	♦ KJ 5 3	
	♣ K 7 4	

南家打 2♠ 定约，西首攻将牌。

明手赢墩后出小红心，如果东不出 A 庄家便出手里的 K，躲过东家的 ♥ A，这就是典型的逆飞。

庄家♥K拿到后再吊将牌到明手，继之又出小方块，东家出小，南出♦J赢墩。注意，这一打法并不是逆飞，而是简单飞牌的一种变形，因为庄家所期望的结果是以KJ吃掉东家的Q。正好这副牌♦A也在东家，所以接下来庄家吊一轮将牌后再从明手出小方块，这次是逆飞东家的♦A。东♦A吃住后又打小方块给庄家K拿。这时庄家从手中出小梅花，逆飞西家的♣Q，♣A在谁手中都没有关系，只要西有♣Q庄家便可得到一墩梅花。

逆飞的成功率都是50%，因为所要躲过的大牌只有一张，而这张牌的位置只可能有两种，即不在东便在西，各占50%。

我们已经讲了简单飞牌，双飞和逆飞。有时某一花色的组合结构不是以某一种飞牌技巧便可处理好的，需要将种种手法联合运用。比如下而这样的花色组合：

北 A 6 4 3 2 南 J 10 5

这个结构要想拿到4墩，通常要求外面的5张牌2—3分配，且K、Q分家。（某一家KQ双张除外）

- | | |
|---------|-------|
| ① 西 K× | 东 Q×× |
| ② 西 K×× | 东 Q× |
| ③ 西 Q× | 东 K×× |
| ④ 西 Q×× | 东 K× |

①必须先从南家出J或10。若西家盖上K，北便以A吃，之后从北家出小牌，逆飞东家的Q；若西家不盖K，北放小输给东家的Q，下次用北的A将西的K击落。

②先从北家出小，东若上Q则南跟小，下一轮南J10可将西的K飞死；第一轮东若跟小，南手放J或10，下一轮北的

A 可将东的 Q 击落。

以上两种打法说起来比较容易,要想将其用于实战,则须要对敌方的牌型判断正确,以采取相应的打法。

③、④两种情况分别与①、②打法相同。都是将逆飞与简单飞牌联合运用的单套结构。

第四节 铲 飞

铲飞是飞牌中最富乐趣的一种,有一箭双雕之功。如果你打出一个漂亮的铲飞,足可得意一个星期。

有时,一副牌中的某门花色即可采用简单飞牌,也可采用铲飞时,多数牌手都愿意铲飞,因为成功后的心情大不一样。

正因为如此,防守方也常利用庄家的这种心理造成假象,诱使庄家错误地运用铲飞的打法,或在应该铲飞时而不用。这在高手之间的争夺中屡见不鲜,其乐无穷。下面请看一个牌例:

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

南主打 7 无将,西首攻 ♠ K。

首先声明一点,这是个教学牌例,实战中象这样联手只有 25 点的牌是绝不叫满贯的,再说运气也不会这么好。

南北联手立即能取的赢墩只有 4 个——4 张 A。离完成

定约所需的墩数相差 9 个之多。但在打到最后一墩牌时，庄家和明手各剩下一个赢墩，也就是说庄家联手的赢墩比完成定约所需的数量还多出一个。怎么打的呢？

庄家的 ♠A 领过来首攻后出 ♥3，西跟小，北放 J 成功。

从明手出小梅花手里用 Q 飞，又中。

第三轮南手出 ♥Q，铲飞！西盖 K，北 A 吃，东的 ♥10 应声而落，铲飞成功，已有 5 墩红心了。

接着明手出 ♦Q，东放小，南亦放小，西落下 ♦10。北再出 ♦J，东盖 K，南 ♦A 在杀死 K 的同时刮下西的 9——双铲飞成功。并且南家剩下的 86 还将东的 75 管死。

继之庄家兑现 ♥9 后拔 ♠A 击落东的 K，顺手再飞西的 ♣10。这样庄家便可拿到 5 墩红心、4 墩梅花、4 墩方块和 1 墩黑桃，共计 14 墩，不是多了一墩吗。

红心花色是单铲飞，方块花色是双铲飞，而梅花则是简单飞牌。

下面我们再看一个牌例：

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

叫牌过程：

北	东	南	西
		1♣	—

1♥	—	1♠	—
3♣	—	4♣	—
—	=		

北的 3♣ 和南的 4♣ 都有些过分,因而导致了这样一个成功机会很小的定约。

西首攻♦10,东♦A 吃住后回♦4(这张 4 表示东的方块花色为双数,4 张或者是 2 张)。西♦K 赢得第二墩后,从同伴的回牌以及庄家掉下的♦Q 中足可判断出东家的方块是 4 张,因为东的方块若为双张,那庄家就应有 4 张方块,而这样南就应首先开叫 1♦,而不是 1♣。

第三轮西换攻♣3,庄家让过第一轮东的♣K,而吃住东接着打出来的♠J。

直到这时庄家才有时间来审度自己的定约。得出的结论是,要想完成定约要求防家的牌必须符合以下几条:

- ①西个高花 K 处在有利位置。
- ②首先要求两个高花 2—3 分配。
- ③每门花色 K、10 分家或 K10 双张。
- ④自己必须判断正确。

从东的出牌中,庄家可以知道他的方块是 4 张,梅花很可能是 3 张,因为东若有 4 张以上梅花可能第二轮会出小。当然这些都是猜测,并没有多大把握。

既然如此,西的高花应是 2—2,于是使用一个简单飞牌(红桃)和一个铲飞(黑桃)完成了定约。

第五节 将吃飞牌

将吃飞牌也是一种经常运用的飞牌手段。它的适用花色

结构完全不象其它飞牌所要求的那样,庄家一方联手有间张大牌结构。将吃飞牌的适用情况是,庄家联手一边有某一花色的连接大牌,对面的另一手则是缺门。请看下面这副牌中的情况。

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

叫牌过程:

南	西	北	东
1 ♠	—	2 ♦	—
2 ♥	—	2 ♠	—
3 ♣	—	6 ♠	—
—	—		

西首攻♥Q。

南用♥K赢得首攻的第一墩后便吊将牌,三轮后清光,使出牌权停在明手。

接下来从明手出♦Q,东跟小,庄家手中垫一张小红心。西♦A赢墩后回打♥J。

明手♥A接住后再出♦J,东放小。庄家再垫一张小红心,并继续打♦10。东的♦K被庄家将吃。

继之,庄家从手里出♣K,南若盖A,北使用剩下的最后一张黑桃将吃;西若不盖,北便垫红心。南手的最后一张将牌

用来将吃明手的♦2,同时还是兑现梅花赢墩的桥引。

在上面的这个牌例中,方块和梅花都是运用将吃飞牌技巧的手段。梅花花色中的将吃飞牌比较简单,只飞一次即可。方块花色中的将吃飞牌要进行两次。这和我们前面讲过的双飞是同一个道理。具体这个牌例中,♦A、K 分开在两个防守人手中,所以不可能将其全部飞中,若这两张大牌同在东家,便可通过两次将吃飞牌将其全歼。

第六节 骗 飞

骗飞是在实战中应用极为广泛的一项技巧。桥牌技术是由科学、灵感与艺术三方面因素组成。其中科学与灵感是比较容易理解的,比如概率就是科学的内容;当既可以飞东边,又可以飞西边(双向飞)时,你猜对了就是你的灵感好。而在桥牌的各项技巧中,只有假牌(即欺骗打法)可称作艺术。

假牌是一项庄家和防守人都可以使用的技巧。特别是防守人有更多的使用机会,因为他们的两手牌都是暗的。庄家一方则由于有一手牌摊在桌上,所以将减少一些使用机会。但话说回来,因为庄家能看到自己联手牌的配置,使用起来就比防守方容易一些。下面我们看一些牌例:

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

南主打 7 无将，西首攻♥Q。

庄家看到联手的牌只有 12 个赢墩，5 墩黑桃、2 墩红心、1 墩方块和 4 墩梅花。

除方块外，其它三门花色绝无发展赢墩的可能。因此庄家以手中♥K 赢得第一墩后便出♦Q！西家跟小明手放 8 飞过去。于是这一记骗飞捞到了完成定约的第十三墩。

这一骗飞的手法是有名的“中国式飞牌”，没有连接张保护的骗飞。

你可能要问，西家为什么不盖 K 呢？

在看到四家牌后当然是要盖的，但骗飞的妙处恰在于防守方看不见四家牌。如果能看见四家的牌，一切骗打也就都不存在了。

试想，拿着西的牌，看见明手的方块只有两张带 A，而自己手上却有三张带 K，明手的 A 明明捉不住自己的 K，为什么要送上去给人家吃呢？庄家手中的方块若是 QJ10，不是白给他一个赢墩吗。庄家能看到自己手中有 12 个赢墩，可西家却不知道，所以他不盖 K 无可厚非。

这一打法的要点有两个：

1、必须是在没打其它花色之前进行。如果先把其它三门花色的 11 个赢墩都拿了再打 Q，那西家是无论如何都要盖 K 的。因为击败定约的唯一希望即在于同伴有♦J。若庄家有 J 就无法打宕定约了。

2、具体这副牌，明手的方块必须短。若明手有三张方块，西就会盖 K 了。

下面我们再看一个牌例：

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

南打 3NT 定约,西首攻♦2。

庄家以自己手中的♦A 吃住了东的♦K,之后出小黑桃,西跟小,明手用♠Q 飞。

拿到这一墩后怎样继续打呢?

黑桃、方块和梅花中,充其量只有 8 个赢墩。所以,要想完成定约必须依靠一至两个红心。但你现在没有桥回手来向明手出红心(方块的桥是不能用的)。

在这样的情况下,最好的办法是从明手打小红心,希望♥Q 在东家。而♥Q 若真的在东家的话,这时他是不大可能把 Q 扑上来的,因为他并不知道♥A 在谁家里。当西以♥A 吃住 J 后再打方块时,南手♦Q 止,送一轮黑桃即可完成定约。

有时庄家的定约快速赢墩只差一个,但这时防守方却已有可以打宕定约的赢墩,不过他们却不知道这一点,因而给庄家骗得一墩牌完成定约的机会。请看下面这个牌例:

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

叫牌过程：

南	西	北	东
1NT	—	3NT	—
—	—		

西首攻♥10。

庄家以手中的♥A吃住东的♥Q后，看到快速赢墩只有8个，5墩梅花、2墩黑桃和1墩红心。而这时防守方已有5个赢墩，4墩红心和1墩方块，但西家并不知道这些。

第2墩庄家从暗手出♦J。从西家的角度看，庄家好象是要飞♦Q，而西正好没有这张牌，如果东家的♦Q进手后穿攻一张红心不是很好吗，因为西并不知道庄家的红心已剩单张J，所以西在这一墩上跟小。庄家摆上明手的♦K赢得一墩后再兑现其余的赢墩完成定约。

如果♦A在东家，庄家的定约是无论如何也做不成的。

下面再举一个例子来说明这一方法的应用：

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

叫牌过程：

南	西	北	东
1♦	1♣	2♣	—
2NT	—	3NT	—
—	=		

西作正规的长四首攻♠4。

庄家在两个黑花色中有4个赢墩，而方块只能做出4个赢墩，离完成定约所需的墩数还差一墩。

施展骗着的机会又来了，庄家以♠Q赢得第一墩后打♥J，摆出一副要飞♥Q的架式。西家手中当然没有♥Q，但他认为这张牌可能在同伴手中，再说，他也不知道庄家只有2张黑桃，若庄家的黑桃是AQ9三张，他以♥A上手再打黑桃不是便宜庄家了吗。而若同伴能以♥Q进手穿黑桃显然极好。因此他在第二轮红心时跟小。庄家拿到这关键的一墩后，回过头来开始做方块长套，直到顶出西的♦A，稳拿9墩牌。

上面两个例子中，庄家都是利用防守方不清楚牌情的弱点，以假飞的手段来骗得一墩牌而完成定约的，这一手法在实战中是很有效的一着。

骗飞的手法很多，特别是将真假结合时收益更大。下面给

大家讲一个古老的故事：

一次我和我的同伴被邀请到一位绅士家打桥牌，我坐在南家拿到下面这手牌主打 6 无将。

♠ A 6 3 2
♥ A 9 5 4
♦ K 7
♣ K 4 2

北
西 东
南

♠ K Q J 10
♥ K J 10 9
♦ A 8 6
♣ A 7

首攻：♣ 9

要想完成定约，必须猜对 ♥ Q 的位置。

坐在西家的是一位胖太太。我想，使用老把戏的时候到了。以手中的 ♠ A 赢进首攻后我打 ♠ J 来试一试她的反映。果然，这位胖太太慢慢地捻开手里的牌，很仔细的跟出了一张小牌。我“没敢”飞，心想机会来了，

我又以 ♦ A 回到手上打 ♥ J！胖太太几乎连看都没看便很快跟了一张小牌，我从明手出小，♥ J 便拿到了，定约也就完成了。实际胖太太手里的牌是：

♠ 8 5 ♥ Q 7 2 ♦ Q 5 4 3 ♣ 9 8 6 5

这个故事里所讲的方法，只能对付那些不太高明又不大老实的人，并不是什么正着。但在另外一些情况下则即使是高明的防家，也很难判断庄家想干什么。请看下面这两个单套结构：

(a) A 10 4 3 明手 K J 9 暗手

(b) A 10 4 3 明手 J 6 5 暗手

在(a)中，庄家从暗手出 J 是常用的手段，其目的等于“问”西家有没有 Q。在西家持 Q×× 时，很难判断是否要盖打。因为他无法弄清庄家手里是怎样的牌，如果他知道庄家手里是 K J 9，那他当然不会盖。但若是(b)的情况呢？

在(b)情况中，庄家从暗手打 J 是常用的骗飞手段。其目的是希望西家认为暗手的牌是 K J 9 之类，在持 Q×× 时不盖 Q。这样庄家便能在没有 9 保护的情况下达到双飞的效果，

即与持 A 10 ××(明手)对 J 9 ××(暗手)效果一样。这样庄家无疑是占了便宜的。

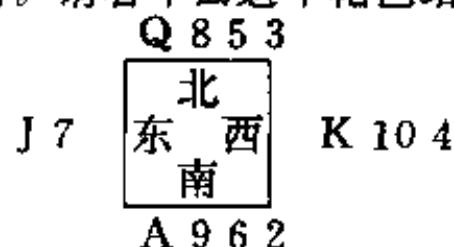
所以(a)和(b)情况下,庄家都从手里打 J,防守方在持 Q ××时是很难判断盖不盖的。如果你总是盖打,那家庄家在(a)情况中就永远不会猜错 Q 的位置;如果你总不盖,那庄家就总在(b)情况中占便宜。

做为防守方在这种情况下怎么办呢?在无法判断庄家手中持牌时确实没什么好办法。但应牢记一条:不能犹豫!这就要求你在庄家还没有打这门花色以前就想好如果庄家要是出 J,你是盖还是不盖。在庄家已经打出 J 时你再想就等于告诉庄家你手中有比 J 大的牌(因为在没有大于 J 的牌时思考是犯规的)。如果你已经犹豫了,那就盖上去吧,反正盖不盖都不一定对。

作为有经验的庄家在打这种结构时,如果希望防守方盖大牌,亦即在(a)情况中,就应早期快速地打出 J,给防守方一个突然袭击;否则就应给防家足够的思考时间后再打出 J(如情况 b)。但对于高水平的防家来说,他也可以根据你的打法来反推你手中的持牌情况。

第七节 复式飞牌

复式飞牌是一种高级的飞牌方法,它是将两次普通飞牌组合在一起进行的。请看下面这个花色结构:



南家要想在这门花色上拿到 3 墩,就必须应用复式飞牌。具体打法是先从南手出小,西出 7,北家放 8 飞过,输给东家的 10。继之再从北手出 Q,飞东家的 K,同时铲下西家的 J。这就是复式飞牌,由一个简单飞牌和一个铲飞组成。

下面是一个实战牌例:

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

叫牌过程:

北	东	南	西
—	INT	2♠	—
3♠	—	4♠	—
—	=		

防家连攻红心,庄家将吃了第三轮。

庄家联手已有 23 点,这就是说防守方总共只有 17 点,由于东开叫强无将(16—18 点),所以 ♠K 肯定不在西家,逆飞的打法不能成功。因此,要想在将牌中只输一墩,就必须应用复式飞牌。

南将吃了第三轮红心后从手里出小黑桃,东跟 ♠6,北放 ♠9 飞过,输给东的 J。之后无论东回出什么都使出牌权落在北手,出 ♠Q 铲飞完成定约。

下面再请看一个牌例:

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

南主打 3♥ 定约。

西首攻 ♣ K。

南忍让一次后吃住第二轮梅花。从手里出 ♥ 3，明手放 9 飞过，输给东的 ♥ 10。东回出黑桃，由此可见梅花一定是 6—2 分配，这样就使将牌 3—3 分配的可能性相对减小。因此庄家在兑现明手的 ♥ A 击落西的 ♥ J 后，再出小红心手里放 8 飞过，这样将牌就只输一墩了。

这个例子中的复式飞牌是由两个简单飞牌组成的，但中间加入了以 A 打下一个大牌的过程。

第二十章 将吃

在上一章中，我们详细讲述了各种各样的飞牌。接下来我们将介绍第二种产生赢墩的方法——将吃。

将吃可以有三类用途：一、将吃产生赢墩。二、围绕将吃而产生的一系列定式打法。如交叉将吃，反客为主……。三、将吃可以控制敌方赢墩。下面我们用牌例对将吃的这些用途加以介绍。

请大家记住这样一句格言：“短将牌将吃可以增加赢墩”。请看下面的牌例：

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

叫牌过程：

南	西	北	东
1 ♠	—	2 ♠	—
3 ♦	—	4 ♠	—
—	—		

南的 3♦ 再叫意思是说：如果在方块上对我有支持（即有大牌）就加叫进局，否则叫 3♠。这就是有名的“长套邀叫约”。

定”，北在方块上 K×双张是非常理想的，所以他叫 4♠。

西家首攻♥K。

防守方拿掉 3 墩红心后打一张梅花给庄家手中的♣A。

现在庄家手里已没有梅花，可以将吃了。但正如前面的格言中那样：短将牌将吃可以产生赢墩，而庄家手里将吃梅花则是用的长将牌将吃，不能增加赢墩。道理很简单，如果吊将牌的话，庄家手里的 5 张将牌本来就可以拿到 5 个赢墩，将吃一个就少一个，最后还是 5 个赢墩，并不能增加。

但如果庄家这时就把外面的将牌全吊光的话，那么最后庄家手中的两个方块输张就没有办法逃掉了。

庄家吊将时明手的 3 张将牌是白白往里跟的，如果用它来将吃方块不是很理想吗。所以正确的打法应该是在♣A 赢墩后打♦K、♦A 继之由明手将吃第三轮方块，吊一轮将牌回到庄家手上，再出第四张方块用明手的♠K 将吃。打一张小梅花手中将吃，这样庄家手里的牌就全大了。上面的打法就是用短将牌将吃可以产生赢墩的一个典型例子。

当明暗两手牌的长度相等时，“短将牌将吃可以增加赢墩”的格言仍然适用，这就是要以无用的将牌进行将吃。我们看下面这个牌例：

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

南打 6♥ 定约,西首攻 ♠K,同伴跟 ♠10 欢迎,西再攻 ♠Q 给南家将吃。

现在庄家既可以将吃梅花,也可以将吃方块。但如果将吃明手的梅花,最后庄家手里就只有一张大将牌了,这样就无法将敌方的将牌吊光。所以应该用明手的将牌将吃方块。具体打法是:在将吃了第二轮梅花后兑现 ♦A,打小方块给明手将吃。以 ♠A 回手后再打第三轮方块明手将吃。再以 ♠Q 回手出最后一张方块,明手用 ♥K 将吃。之后吊光外面的将牌,黑桃也全是大牌了。

下面这副牌有些难度,你来试试如何完成定约。

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

叫牌过程:

南	西	北	东
1♠	—	2♠	—
3♥	—	4♠	—
—	—		

南的 3♥ 是“长套邀叫”,希望同伴在红心上有大牌时叫 4♠ 进局;否则叫 3♠。北虽在红心中无大牌,但却是加叫 2♠ 的最高限,因而叫 4♠ 亦无不可。

西首攻 ♦10。

此牌庄家在红心上有 2 个肯定的输张, 将牌上还可能有一个, 因而完成定约的关键在于如何处理南手的另外两张红心。为此, 应用短将牌将吃的方法, 明手至少可以将吃掉一张红心(因为当你连送两轮红心时, 敌方有机会吊两轮将牌), 另一张红心可以垫在明手的方块上。

庄家以 ♦ A 赢进首攻后出小红心, 东吃进后换攻将牌。此时庄家不应飞牌, 因为当飞牌失败后, 敌方再攻将牌明手便没有将吃的机会了。♠ A 止住将牌后再送红心, 东进手后仍出将牌, 庄家 K 拿, 此时四家所剩的牌如下:

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

如果南现在就出红心给明手将吃, 之后只有连打方块准备垫牌。可西能在第三轮方块时将吃, 接着兑现一个红心赢墩, 从而将定约打宕。对此, 庄家的解决办法是延缓将吃而先走方块套。这样便不怕西将以 ♠ Q 将吃, 因为明手的最后一张将牌可对红心起到保护作用。

下面的这个牌例不光是将吃的问题, 还涉及到了一点安全打法的内容:

叫牌过程:

♠ AK9
 ♥ 8 3
 ♦ J 7 6 4
 ♣ 7 6 5 2

北
 西 东
 南

南	西	北	东
1♠	—	2♠	—
4♠	—	—	—

西首攻♦10,庄家手中♦Q赢得,接下

♠ QJ 10 8 6 来怎么打?

♥ K 9 5
 ♦ AQ
 ♣ AK 8

我们以前曾学过各种飞牌的技巧,你是否想过桥到明手去倒飞红心呢?

如果你确实想这样打,那你就错了。

倒飞红心成功了(也就是说♥A在东家)固然好,可以超额一墩完成定约(只输一墩红心和一墩梅花),但如果飞不中的话,定约就可能完不成。请看四家的牌:

	♠ AK9	
	♥ 8 3	
	♦ J 7 6 4	
	♣ 7 6 5 2	
	北	
♠ 5 1 2	西 东	♠ 7 3
♥ AQ 7 6	南	♥ J 10 4 2
♦ 10 9		♦ K 8 5 3 2
♣ Q 10 4 3		♣ J 9
	♠ QJ 10 8 6	
	♥ K 9 5	
	♦ AQ	
	♣ AK 8	

你要想进入明手倒飞红心,就必然要以将牌过桥,这样你自己就先吊了一次将。飞红心不中,西家就可以吊第二次将牌。当你再送一轮红心时,西便进手再吊一次将牌。这样明手就没有将牌了,南手中还有一个红心输张和一个梅花输张。

本来庄家是可以肯定做成定约的。正确的打法是赢进首攻后立刻送一墩红心,如果敌方吊将,你进手后再送一轮红心,这样就可以保证让明手能够将吃一张红心,从而完成定约。这就是所谓的“安全打法”,不冒任何风险。

♠ K Q 6 3
 ♥ K 8 6 4 2
 ♦ 8
 ♣ 9 6 4
 「北」
 西 东
 「南」

♠ A J 10 5 4 2
 ♥ 9
 ♦ A 4 2
 ♣ A K Q

上一个牌例中,提到了“安全打法”。实际上,安全打法是桥牌做庄技巧中相当重要的一项内容。下面的一个将吃牌例中,我们仍将安全打法的技巧结合进去,以加深大家的印象。

叫牌过程:

南	西	北	东
1 ♠	5 ♦	5 ♠	—
6 ♠	---	---	==

西首攻♦K,你打算如何完成定约?

庄家两手牌的配合简直太好了,将牌和梅花都没有输张,方块手中有A,明手单张正好可以将吃。因此,庄家赢得首攻后立刻打一张方块给明手将吃。

你是用哪一张牌将吃的,是K或Q吗?对了,这样可以防止东家也只有一张方块进行超将吃。果然东家在这一轮上垫了一张红心。接下来出什么?你是不是想用梅花回手再将吃一张方块呢?错了!如果你真的打了一张梅花,那你的定约就宕掉了。因为四家的牌是:

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

你的梅花遭到了西的将吃,继之一张红心到东手又是一

个梅花将吃。两个宕！

东西两家的牌实在太奇怪了，虽然这样的牌极少见，但并非完全不可能。那么是庄家倒霉吗？不是。

前面我们曾说过庄家联手牌的配合非常好，将牌中的大牌恰好可以做到绝对安全。

正确的打法是：♦A 进手后打小方块，明手大将吃，从明手出小将牌，手中大牌赢进，再打最后一张方块给明手大将吃，吊将回手并清光外面的将牌。

由于外面只有三张将牌，所以庄家手上的三张大将牌(AJ10)正好可以将其全部吊出。明手的两张大将牌(KQ)将吃不必担心敌方超吃。明手的两张小将牌又正好用作吊将回手，因为吊将回手是绝对安全的。

如果你在♦A 赢进第一墩后吊一轮将牌，那也是错误的。因为这样就必须用梅花回手，或送红心后再将吃红心回手。无论哪一条路线，都将遭到敌方的梅花将吃。

实战中，将吃增加赢墩的例子很多，但在不少牌例中都有其它的打法并存。作为一个出色的牌手，应能从中选择最佳的做庄路线。

♠ 8 7 2
♥ A 4 3
♦ A 6 5 4
♣ 7 4 2

北
西 东
南

♠ A 5 4
♥ K Q J 10 9
♦ 7
♣ A J 10 8

下面再看一个牌例：

叫牌过程：

南	西	北	东
1♥	—	2♥	—
3♣	—	3♥	—
—	—		

南的 3♣ 再叫是“长套邀叫”约定，北梅花三张小，当然不能加叫进局。

西首攻♠K。

现在请你来想想怎样完成定约。

庄家的肯定赢墩有8个：5墩红心和其它三门花色中的3个A，还少一墩。关键是不能输三墩梅花。

采取梅花双飞的打法成功率很高，即只要梅花K、Q有一张在东家，或梅花3—3分配以及东双张带9都可以保证只输二墩梅花。成功概率高达80%以上，但这仍不是最好的打法。

正确的做庄路线应该是：♠A进手后兑现♦A及♣A，之后送出梅花。无论防守方回攻什么，你都再送一轮梅花。这样就可以保证用明手的♥A将吃一墩梅花。你的这种打法只要防守的低花（梅花和方块）没有缺门，定约就一定能够完成。实际四家的牌是：

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

在这样的分配情况下，双飞梅花的打法就不能完成定约了。♣K、Q、9都在西，而且是4张。

前面我们已讲了许多将吃增加赢墩的例子，并结合在安全打法上同时使用。下面这个牌例，表面看来似乎没有什么需要将吃的花色。但实际上，这是一个具有逻辑性的牌例，也是应用将吃增加赢墩从而扩大成功概率的典型例子：

东西有局 东家开叫

♠ Q 10 5 3	南	西	北	东
♥ K 6 2	1♥	1♠	1NT	2♠
♦ K 7 4	3♦	—	4♥	—
♣ J 7 6	—	—	—	—
—北—	—	—	—	—
西东	—	—	—	—
—南—	—	—	—	—

虽然这副牌东西叫 4♠ 很合算,但有局方这样做实在危险。

西首攻 ♣K, 并连续打梅花, 庄家将吃了第三轮。

现在黑桃还有一个失张, 完成定约的关键在于不能失一墩方块。如果将牌 2-2 或方块 3-3 定约都没有问题, 但若这两门花色都不是平均分配, 还有机会完成定约吗?

你现在总要先吊将, 第二轮发现西家没有将牌了。你是否打算吊出敌方的最后一张将牌, 再打方块 3-3 呢?

实际上四家的牌是:

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

如果你吊了第三轮将牌, 定约就打不成了, 因为方块恰巧也不是平均分配。

正确的打法是在吊了两轮将牌后, 发现将牌 3-1 分时立刻打三轮方块。也许你会问: 如果第三轮方块大牌被将吃岂不

亏了吗？

这里面有一个简单的逻辑，在方块不是 3-3 分配且持有三张将牌的人为短方块时，你的定约是肯定打不成的。若方块 3-3 分配，你先吊三轮将牌和先打三轮方块是一样的，总能打成。而只打两轮将牌便打方块的好处在于，将牌和方块都不是平均分配时，持三张将牌的人同时持长方块——也就是上面具体牌例中的情况那样，只打两轮将牌便打方块的手法便可做成定约。因为这样明手保留的一张将牌可以用来将吃手中的第四张小方块。

说到底，这种打法是能够增大成功的概率。

第二十一章 树立花色赢墩

花色赢墩是指各门花色中除顶张大牌以外有可能建立的赢墩，这是一类较之飞牌与将吃更重要的赢墩来源。可以树立的花色赢墩包括两类：一是树立大牌赢墩，二是树立长套赢墩。下面我们分别进行介绍。

第一节 树立大牌赢墩

根据我们前面学过的赢墩计算方法，如果联手在一门花色中有 KQJ109……，那么在这门花色中虽没有一个肯定赢墩，但却可以通过出这门花色的大牌逼出敌方的 A 之后树立起若干个赢墩。这就是树立大牌赢墩的基本原理，不过在实际打牌中却并非全都如此简单。下面我们通过一些牌例来学习这种树立赢墩的方法。

这是一个最简单的牌例：

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

南家打 5♦ 定约，西首攻 ♠ Q。

如果按照我们前面学过的“输张计算法”来审视,南北联手牌在♥、♦、♣中各有一个输墩,而5♦定约所允许的输墩却只有2个。

比如庄家以♣K赢进首攻后吊将牌,那么敌方在♦A吃进后再攻梅花,庄家的3个输墩就无法避免了,防守方可以得到1墩梅花,1墩方块和1墩红心将定约打宕。

对此,庄家通过树立大牌赢墩的方法,便可以很简单地减少一个输墩。在以♣K赢进首攻后先不吊将牌,而打♥Q,树立红心花色中的大牌赢墩,这样便可在梅花失去控制之前,用红心中的额外赢墩将南手的梅花输张垫掉,从而减少一个输墩完成5♦定约。

如果你理解了上面这副牌中的技巧,那么便应能很快地解决下面这副牌中的问题:

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

南家打4♥定约,西首攻♦K,如何完成定约?

以南手牌为主来计算输张共有5个(2个方块输墩和3个梅花输墩),北家的♠KQJ2显然可以建立2个赢墩,正好可以减少2个输墩而完成定约。庄家的打牌应注意桥路问题,在♦A赢进首攻后先以♥Q吊将,再小吊将到明手的K,接着

从明手打♠K,当东家跟小黑桃时,暗手垫掉一张方块。西赢得♠A后只能兑现一个方块赢墩,若再换攻梅花,南♠A止住后以♥A过桥到北手,♠QJ便可垫掉2个梅花输张。这样,庄家拿到6墩将牌、2墩黑桃和2个低花上的A,共计10墩,正好完成定约。

如果你觉得以上2个例子太过简单,那么就试试在下面的牌例中如何完成1♣定约。

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

叫牌过程如下:

南	西	北	东
	1♥	--	--
3♣	--	1♣	--
--	--	--	--

南在最后一家的位置上叫3♣是邀请同伴进局,北♠Q和♣A都是关键性大牌,因而尽管牌力不高也不妨一试。

西家首攻♥K,看见南的♥Q被打落后,换攻♣Q,接下来庄家该怎样打?

答案仍是我们这一节所讲的内容——树立大牌赢墩,只不过这次要树立的大牌赢墩不太显见而已。

正确的打法应该是以♠A吃住西换攻的♠Q,接着从明手出♥10,暗手垫掉剩下的一张梅花,这时四家余牌如下:

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

现在该西家出牌,他既不能出红心,也不能出方块。若出红心小牌,明手♥8即可赢墩;若出♥J,南手将吃后♥9又成赢墩。因此这时西家只有再出梅花,庄家将吃。接下来庄家先以♠A吊将,再出小将牌给♠Q进入明手,续出♥9,暗手垫♦3,这墩牌由西♥J赢得。但这时北的♥8已树立为大牌赢墩,可再垫掉南的♦Q,并且北家还有♠9可作为进张。庄家所得到的10墩牌是7墩将牌、1墩♥8以及低花上的2个A。这个牌例初看之下似有些复杂,如果把它变为下面这样:

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

仍然是西首攻♥K后换梅花,明手A赢进后打红心树立大牌赢墩的方法就一目了然了。

下面我们再看一个例子,其中要将树立大牌赢墩与飞牌打法相结合。

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

南打 4♠ 定约, 西首攻 ♥Q。

这副牌中, 庄家在梅花和将牌中有 2 个肯定的输张, 因而方块花色上不允許輸 2 墩。庄家联手方块的组合中, 由于没有 9 而无法进行双飞, 但若敌方主动打这门花色, 庄家便可得到双飞的效果了。能有办法迫使敌方出方块吗? 庄家手中的梅花连张可大大地加以利用, ♥A 赢进首攻后吊将牌给 ♠A, 西家剩下一张大将牌不用去管, 接着南手出 ♣Q。正常情况下西家应以 ♣A 吃进, 因为明手只有单张梅花, 西并不能肯定 ♣K 在同伴手中。而当西以 ♣A 赢进这一墩时, 4♠ 定约已百分之百地做成。这时西出方块等于给庄家自由飞, 方块再无输 2 墩的可能; 若西 ♣A 进手后回出其它花色, 庄家都可以赢进后继续出梅花, 明手垫方块, 这墩牌输给东的 ♣K 后, 南手的 ♣10 已成赢张, 可再垫明手一张方块, 这样方块便不再有输张了。

如果在庄家第一次出 ♣Q 时, 西不以 ♣A 吃, 而由东 ♣K 吃进, 这时东最好的换攻即是方块 (否则定约百分之百打成), 这一轮南手放小由西 ♦K 赢墩, 以后庄家可再打方块飞东的 ♦Q。采取这种打法时只要不是 ♦KQ 都在西家定约便可完成。这就是双飞, 成功率为 75%。而对于防守方来说, 这已经

比让庄家 100% 地打成定约要好多了。

接下来的牌例中涉及到一点逻辑问题,这就越来越接近桥牌的精华内容。

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

南打 4♠ 定约,西首攻 ♦ 10,如何完成定约?

我们应该首先审视一下这副牌的局势:红心中有一个肯定的输张,将牌全大,这就是说在另外两门花色中输张不能超过 2 个。方块上的输张不可能超过 1 个;关键是梅花,如果 K 飞不中便有 2 个输墩。

联手红心花色中可以做出一个额外赢墩,这样便能将梅花上的输张限制为最多一个。但是你必须要在梅花失控之前将红心大牌赢墩树立好,否则无法限制梅花输张。

如果你在西的方块首攻上由明手放小准备飞 K;那么一旦东以 ♦ K 进手时便会换攻 ♣ 10,无论南手出哪张牌,总无法避免输 2 墩梅花。

由于方块中不可能有两个输张,所以你必须以 ♦ A 赢得首墩,先吊光敌方的将牌,之后马上树立红心赢墩,这样便可保证梅花不输 2 墩。从而确保定约完成。

下面我们再来看一个满贯定约的牌例:

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

南打 6NT 定约, 西首攻 ♣ 5, 你准备如何完成定约?

即使你能取到 5 墩方块, 也才只有 11 个赢墩, 剩下的一墩牌只有从梅花中发展。如果 ♣ Q 在西家, 只要明手以 J 飞牌即可打成定约。然而, 西家从带 Q 的花色中作首攻的可能性却不大。当 ♣ Q 在东家时,

你若以 J 进行飞牌, 东家盖上 Q 后, 由于南手缺乏进张, 即便做大一墩梅花也无桥进手来兑现。

你应该拒绝飞西 ♣ Q 的诱惑, 以 ♣ A 赢进首攻, 接着再打 ♣ J, 当东盖 Q 时以 K 吃住, 续打 ♣ 9 送给 10 一墩, 之后 ♣ 8 便是第 12 墩牌了。实际的四家牌是:

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

只要你判断 ♣ Q 不在西家, 便应飞东的 Q 后再采取树立大牌赢墩的打法。

最后, 我们用一个颇具难度的牌例来结束这一节的内容。

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

北
 西 东
 南

♠ 9
 ♥ K J 10 6 5
 ♦ A 9 7
 ♣ A 9 7 3

叫牌过程：

南	西	北	东
			1♠
2♥	--	4♥	--
	=		

西家首攻♠7,如何完成定约?

庄家的赢墩实在太少了,北家的黑桃大牌又处在极其不利的位置。然而,如果你注意到暗手的单张♠9,则可大大地对黑桃花色加以利用。

由于东开叫过1♠,因而西的黑桃多半是7×双张。这轮牌你应从明手打♠3,任东家的J赢一墩。这之后,北家的♠KQ10便成为大牌连张,可对东的♠A进行将吃飞牌,从而树立起2个大牌赢墩。实际的四手牌是:

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

东♠J赢墩后,很可能回打♦K,你以A停住吊一轮将牌到明手出黑桃,如果东不盖A便垫梅花,盖则将吃,再吊将到明手领取黑桃赢墩。这样你便只输♠、♦、♣各一墩。

第二节 树立长套赢墩

上一节中我们所讲述的是通过逼出敌方的顶张大牌，而使自己的中间大牌成为赢墩的方法，我们将其称之为“树立大牌赢墩”。

这一节我们要讲将长套中的小牌树立为赢墩的方法。即将敌方某一门花色的牌张打光，使自己在这门花色中剩余的小牌成为赢墩的方法。由于这些剩余的小牌一定都来自某门花色的长套中，因此我们将其称为“树立长套赢墩”。下面我们先看一个最简单的牌例：

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

南家打 3NT 定约，西首攻 ♥J。

现在庄家联手已有 8 个大牌赢墩，所缺的一墩应来自何处？

这副牌中防守方的方块花色恰好是 3—3 分配，打 3 轮方块后北手的第 4 张小方块可树立为赢墩，即长套赢墩。正确的出牌方法应该是以 ♥K 吃进首攻，之后送一墩方块给敌方。之后赢进敌方的回攻，兑现 ♦A、K 将敌方的方块提光，便可取得方块中的长套赢墩了。

♠ 6 3
 ♥ A Q 7
 ♦ Q 6 5 2
 ♣ A Q 5 3

「北」
 西 东
 「南」

♠ K 2
 ♥ K 5 4
 ♦ A J 7 4 3
 ♣ K 9 2

我们再看下面牌例中的情况：

还是南家打 3NT 定约，西首攻 ♠ Q，明手 ♠ 3，东跟 ♠ 8 表示欢迎，你以 ♠ K 赢进这一墩后应该怎样打？

由于黑桃花色已经失控，你必须在不脱手的情况下拿够完成定约的 9 墩牌。现在你肯定可以取到的赢墩有 8 个，如果 ♦ K 能够飞中，便有第 9 个赢墩。但是别忘了，梅花中也有产生一个赢墩的可能——如果这门花色 3—3 分配的话。并且，试探梅花的分配情况不用脱手，当你连打 ♣ AKQ 发现不是 3—3 分配时，仍然保留着飞方块的机会。而当梅花为 3—3 分配时，你可千万别再飞方块了，因为只要取到 ♦ A 定约即可完成，没必要再冒任何一点风险了。实际的四家牌是：

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

当你以安全的打法兑现 ♦ A 时，恰好西家是单张 ♦ K，结果你取到了所有的 13 个赢墩。

这副牌中的长套赢墩（第 4 张梅花）是自然存在的，并不需要加以树立。下面的牌例中将前面两副牌的情况结合起来：

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

南打 4♥ 定约。西家首攻，连打 3 轮大梅花，第三轮你将吃。接着你以 ♥AKQ 吊光了敌方的将牌，下面如何打？

你已经输了两墩梅花，现在方块和黑桃中还各有一个输张。是否一定要飞中方块才能完成定约？非也，如果 ♦Q 处在不利的位置（东家），黑桃 3-3 分配仍可完成定约。应该注意的是，要想树立一个黑桃赢墩，必须先送给敌方一墩，因而便要在飞方块之前进行。如果先飞方块不中，黑桃就不允许再输了。所以，正确的打法应该是送一墩黑桃，之后试探黑桃是否为 3-3 分配。在不是 3-3 分配时，仍有飞方块的机会；若是 3-3 分配，则第 4 张黑桃可垫掉暗手的方块失墩。实际的四家牌是：

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

下面牌例中庄家打牌的技巧仍然是树立长套赢墩，但这次稍稍增加了一点难度

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

南家打 3NT 定约, 西首攻 ♥K, 你忍让后西再攻 ♥Q、♥J, 东家第三轮红心时垫了一张梅花, 你吃住后准备怎样做庄?

显然你已有 8 个赢墩, 若方块为 3—3 分配, 北家的第 4 张方块即为第 9 墩, 即使非 3—3, 也还有飞梅花的机会。此外还有什么地方可多做出 1 墩牌吗?

如果黑桃 3—3 分配, 让送 1 墩后也可做出一个赢墩, 但让送时千万不能让西家上手, 因为他手中还有 3 个红心赢墩可以兑现, 而东进手却打不出红心。

正确的做庄打法应该是在 ♥A 赢进后出 ♠2, 当西的跟牌比 9 小时明手以 9 盖过送东 1 墩, 以后再兑现 ♠AK 检查是否 3—3 分配。若西在第一轮黑桃时的跟牌比 9 大, 明手以 ♠A 吃, 再以方块回手出黑桃, 希望西家跟小于 9 的牌。即使黑桃不是 3—3 分配, 你还保留着方块 3—3 分配和飞梅花的机会。实际的四家牌是:

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

树立赢墩要考虑时效问题, 如果你做出所需的赢墩时, 敌方已能够拿到足以击败定约的墩数, 那么这样的树立方法

便是无效的。我们来看下面这个牌例：

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

南打 3NT 定约，西首攻 ♥5。如何完成定约？

顶张大牌已有 8 个赢墩，只需再树立 1 墩即可。黑桃花色中你有 QJ10，肯定能够做出 1 墩，但做黑桃必须要脱手两次，而此时红心花色只剩一挡，因而树黑桃不行。除此之外，你们联手还有 8 张梅花，如果敌方的 5 张梅花是 2—3 分配，那么兑现 ♣AK 后送一轮梅花，即可树立 1 个梅花赢墩。树立梅花与树立黑桃的差别在于脱手的次数不同，前者可抢在敌方树立红心之前，这就是所谓的“时效”。

下面再看一个牌例：

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

南打 7♦ 定约，西首攻 ♠Q。

从南手牌来看，红心中有 1 个输张，梅花中有 2 个输张。明手的 ♠AK 可垫掉 1 个，另 2 个如何解决？明手的红心长套可以树立出 2 个赢墩，但却不允许脱手。正确的打法应该是 ♠A 吃住首攻后吊 3 轮将牌，兑现 ♥AK。之后以明手的 ♠K 垫掉暗手剩下的一张红心小牌，再打红心南将吃，这时明手余下的 2 张红心便树立为赢墩，可垫南的 2 张梅花。

下面我们再看一个较为复杂的牌例：

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

叫牌过程如下：

南	西	北	东
2♣	2♥	×	—
3♣	—	3♥	—
3♠	—	4♠	—
6♣	—	—	—

西首攻 ♥K。

由于西作过争叫，因此防守方的所有大牌应该都在西家，这样 ♠和♦的飞牌均不会成功。庄家联手 4—4 配合的方块可以树立，但却不允许失 2 墩。对此有一个巧妙的办法：第一墩

♥A 上南垫张♦4,接着再出♥J,南垫♦7。赢进敌方的回攻后兑现♦A。吊将进明手,♥10 还可垫最后一张方块。接下来打方块暗手将吃,以将牌过桥打方块再暗手将吃,现在明手的第四张方块树立为赢墩,可垫掉♠Q 完成定约。

最后一个树立长套的例子需要考虑进张的问题:

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

南打6♦定约,西首攻♠Q。

现在庄家在黑桃和红心中各有一个输张,解决的办法只有树立红心长套赢墩来垫掉黑桃输张。如果敌方的红心为3—3分配,先送一轮红心后将吃一次即可树立2个红心赢墩。但如果红心是4—2分配,便需将吃两次方可做大一墩红心。由于明手只有♥A和2个将牌进手,因而你必须小心从事。

♠K 赢进首攻后,你既不能吊将,也不能兑现♥A再送红心。如果你先兑现了♥A再送红心,必然要动用—个将牌进张来打第三轮红心给暗手将吃,之后再以另一个将牌进张到明手出第四张红心暗手将吃。此时明手的最后一张红心虽立大,但明手已不再有进张。

如果你在赢进首攻后先吊了一轮将牌,那么当你送出红

心时，敌方便会回吊一张将牌提前消耗掉明手的一个进张。所以，正确的打法应该是：赢进首攻后立该送一轮红心，如果敌方回攻将牌，暗手以大牌止住。打红心给 A 再回出红心暗手大牌将吃，此时明手还有 2 个将牌进张，一个用以树立好红心赢墩；另一个可作为进入明手的桥引去兑现。

练习题答案

练习一答案

1. 尽管红心比黑桃强,但还是要开叫 $1\spadesuit$, 5—5 两套高花时,总是开叫级别高的黑桃。这手牌是一阶高花开叫的高限,下次再叫时应跳叫红心示强。

2. 由于红心套比黑桃长一张,所以要开叫 $1\heartsuit$,这是根据“长套优先原则”所作的决定。

3. 同样是根据“长套优先原则”开叫 $1\diamond$,“高花优先原则”只在两套等长时应用。

4. 这是开叫 $1\diamond$ 只有 3 张 \diamond 的唯一牌型,即 4432,其它牌型开叫 $1\diamond$ 都必须在 4 张以上。

5. 这手牌就可以开叫 $1\clubsuit$ 了,因为 $1\clubsuit$ 开叫只保证 3 张以上。

6. 在低花 4—4 时要开叫 $1\spadesuit$,这样便于以后的再叫。

7. 这手牌你要开叫 $1\clubsuit$ 吗? 别忘了 1NT 开叫! 尽管梅花中没有这张,这手牌也应该开叫 1NT。

8. 这是一手无将开叫的牌型,但点力在 1NT 和 2NT 开叫之间,所以这手牌只能开叫 $1\clubsuit$,再叫时跳叫 2NT,显示 19—21 点的平均牌。

9. 这是 1♦ 开叫的牌型,但点力符合 2NT 开叫的范围,应该开叫 2NT。

10. 这手牌更强了,已超出 2NT 的牌力范围,要开叫 2♣,待同伴应叫后再叫无将,表示 25 点以上的均型牌。

11. 尽管有 5 张梅花,还是要开叫 1NT。

12. 这次 5 张套是黑桃,1NT 开叫不允许有 5 张高花,这手牌应开叫 1♠。

13. 这手牌 21 点,未达到开叫 2♣ 的标准,应开叫 1♣,这是一阶高花开叫的最高限了。

14. 现在这手牌可以开叫 2♠ 了,牌力达到 22 点以上。

15. 这手牌虽然点力不足 22 点,但它有 9 个以上赢墩,因此可开叫 2♣。

16. 这手牌中的长套比前面的差了一张,因而没有肯定的 9 个赢墩,应开叫 1♣。

17. 牌型符合 2 阶高花开叫的条件,但大牌分散,不应该开叫。

18. 这手牌点力主要集中在长套上,是开叫 2♥ 的典型牌,且为这种开叫的高限。

19. 这手牌应开叫 3♦,阻击性开叫。

20. 这是“赌博性 3NT 开叫”的典型牌。

21. 3NT 开叫长套以外花色中的大牌不应多于 1 个 K,现在有 1 个 A,应开叫 1♦。

22. 这手牌在无局时可开叫 5♦,有局时开叫 4♦,这是阻击叫的“2—3 法则”。

练习二答案

1. 此牌有 3 张支持,应加叫 2♥。

2. 这手牌要加叫 3♥,同伴只要不是很差的牌便应再叫 4♥进局。

3. 现在这样的牌要直接叫 4♥进局,点力虽然不高,但牌型的优势很大。

4. 尽管有 3 张红心支持,还是要先应叫 1♠,如果同伴也有 4 张♠的话,打 4—4 配合的黑桃,可能比打 5—3 配合的红心好。

5. 这手牌有 12 点,要先应叫 2♣,以二盖一的方式显示 11 点以上的强牌,之后再加叫同伴的红心,以利于同伴对最终定约做出正确判断。

6. 此牌方块 5 张套虽很好,但牌力达不到应叫 2♦的强度,只有加叫 2♥。

7. 这是对 1♥应叫 1NT 的典型牌,如果同伴未在第二轮叫牌时示强,就应停在部分定约上。

8. 这手牌也只能应叫 1NT,牌力不足以应叫 2♣,又无对红心的 3 张以上支持。

9. 这手牌要作 3♦新花色跳应叫,不管最终定约去向如何,总要先将 16 点以上的实力叫出来。

10. 应叫 2NT 示 13—15 点平均型牌,对红心通常不支持,这一应叫的限制性很强,最终定约可由开叫人确定。

11. 应叫 3♣! 这是作“斯普林特”应叫的典型例子。

12. 应叫 3NT, 这是作“瑞士约定叫”的典型例子。

13. 这里“高花优先原则”不适用, 要应叫 1♦, 如果同伴有 4 张红心, 他会在你的 1♦ 后叫 1♥ 的, 之后你可加叫 2♥。

14. 由于黑桃有 5 张, 所以必须先应叫 1♠, 以后有机会再叫出第二套——方块, 这样同伴就可知你的黑桃是 5 张了, 因为如果只有 4 张黑桃并同时有 4 张方块的话, 你应该先应叫 1♦。

15. 这手牌一定要应叫 1♠, 之后再以“跳叫”的方式叫出红心套。

16. 应叫 1♥, 同伴有 4 张黑桃时会在 1♥ 后再叫 1 黑桃的。

17. 这手牌只能应叫 1NT, 如果梅花再长一张, 应叫 3♣ 就很理想了。

18. 应叫 2♣, 这是“特殊二盖一”应叫, 而不是加叫。

19 跳应叫 2NT 显示 13—15 点的构型牌, 当同伴只是普通的开叫牌时, 加到 3NT 进局。

20. 这手牌应跳叫新花——2♦, 用以表示有 16 点以上大牌, 方块为一个好的 5 张以上套。

附：桥牌记分法

一、完成定约时

当庄家打成了他们所叫的定约时，便由定约方得分。如果定约正好打成，其得分由花色分和奖分两部分组成。奖分包括部分定约奖分、成局奖分和满贯奖分三种。当获得成局奖分时，便不再获得部分定约奖分；当获得满贯奖分时，还同时获得成局奖分。

如果定约超额完成，除上述两类得分外，还要再加上超墩的分，这种分与花色分的数量一样。

如果定约是在加倍情况下完成，首先可获得完成加倍定约奖分 50 分。此外主要起变化的是花色分。由于花色分的变化，可能导致所获奖分由部分定约奖分变为成局奖分。

如果定约是在再加倍情况下完成，花色分便是原来的 4 倍，便可能引起奖分的种类变化。完成再加倍定约本身的奖分是 100 分，不再获得完成加倍定约的 50 分奖分。

一、花色分

花色分的多少取决于所叫定约的阶次。

无将定约：第一阶 40 分，其后每阶 30 分

高花定约（♥和♠）：每阶 30 分

低花定约（♣和♦）：每阶 20 分

二、奖分

1. 部分定约奖分

花色分不足 100 分的定约均为部分定约，完成部分定约时可获得 50 分的部分定约奖分，这种奖分与局况无关。

2. 成局奖分

当花色分达到 100 分或高于 100 分时,可根据局况获得不同的成局奖分:

- 无局方成局奖分为 300 分;
- 有局方成局奖分为 500 分。

3. 满贯奖分

所有 6 阶或 7 阶的定约均为满贯定约,而与花色分无关。6 阶定约为“小满贯”;7 阶定约为“大满贯”。叫到并完成满贯定约可根据下列情况获得满贯奖分:

- 无局方小满贯奖分为 500 分;
- 有局方小满贯奖分为 750 分;
- 无局方大满贯奖分为 1000 分;
- 有局方大满贯奖分为 1500 分。

4. 超额赢墩分

在定约没有被加倍的情况下:

- 无将与高花定约每超额 1 墩多得 30 分;
- 低花定约每超额 1 墩多得 20 分。

在定约被加倍的情况下:

——无局时每超额 1 墩多得 100 分(无论是高花、低花或无将定约都一样);

——有局时每超额 1 墩多得 200 分(无论是高花、低花或无将定约都一样)。

在定约被再加倍的情况下:

——无局时每超额 1 墩得 200 分(无论什么花色或无将都一样);

——有局时每超额 1 墩多得 400 分(无论什么花色或无



将都一样)。

5. 加倍与再加倍奖分

——完成加倍定约奖分为 50 分；

——完成再加倍定约奖分为 100 分。

二、定约被打宕时

当定约被打宕时，便应由防守方得分。

一、定约方无局时：

——未被加倍的定约每宕 1 墩 50 分；

——被加倍的定约第一个宕墩 100 分，第二和第三个宕墩每个 200 分，以后每个宕墩 300 分；

——被再加倍的定约各种宕墩情况均为加倍的 2 倍。

二、定约方有局时：

——未被加倍的定约每宕 1 墩 100 分；

——被加倍的定约第一个宕墩 200 分，以后每个宕墩 300 分；

——被再加倍的定约各种宕墩情况为加倍时的 2 倍。

[G e n e r a l I n f o r m a t i o n]

书名 = 桥牌入门与提高

作者 =

页数 = 2 3 8

S S 号 = 0

出版日期 =

V s s 号 = 6 7 6 2 9 5 2 0