

责任编辑：徐 风

封面设计：王国亮

ISBN 7-5337-1587-X



9 787533 715878 >

ISBN 7-5337-1587-X/G · 244

定价：10.00 元

桥牌入门速成

罗 普 编著

安徽科学技术出版社

前 言

桥牌是一项高雅的文体活动，它可以锻炼思维，陶冶情趣，培养协同精神，具有极大的魅力，得到了全世界广大群众的喜爱。

桥牌之乐并不是只有知识分子才能独享。它易学，只要有打扑克升级（或称 100 分）的基础就极易学会。本书就主要是为这样的初学者写的。它深入浅出、通俗流畅、条理清晰、规定少、易懂、易学、易记。如果你读了它，相信你能掌握，并爱上桥艺，逐步登上桥艺大雅之堂，从此与桥牌结下不解之缘。

和欧美一些国家相比，桥牌在我国开展得还不够普遍，很多青年学生、干部、工人、农民会打扑克，却不会打桥牌。原来，要掌握它，必须首先学会叫牌。现在流行的各式各样叫牌体制基本上都是舶来品，缺乏中国特色。为了追求精确，往往约定太多，繁琐复杂，难懂、难记、难学，使许多人望而却步。其实，玩桥牌的乐趣很大程度上在于既知又不全知对方，这才需要分析计算、推理判断、假定猜测。如果真有一套能全知对方的叫牌方法，那么，在竞技场上的斗智、斗勇、斗技，甚至斗运气都没有了，桥牌的魅力也就丧失殆尽了。为了进一步促进这项迷人的文体活动在群众中的开展，有必要创建一套既自然朴实，又简单精确，极易为群众学会的中国式的叫牌方法，笔者愿与桥坛有志者共同为之不懈努力。当然，我们不能一律排斥洋法，而应取其精华，使之洋为中用。

此书虽主要为初学者而作，但也希望能引起广大桥牌爱

好者的兴趣及关注。因为这套叫牌法比自然制更趋自然，并能巧妙地显示出一些不易叫明的特殊型（如 4—4—4—1、5—4—4—0 及 5—5 以上两套等），约定的条条也少，而且互相类似，便于记忆。它的精确度也很高，在多数情况下（占 75%），联手对大牌实力的估计误差只有一个大牌点。如果你初会桥艺，对做庄与防守的某些打法尚不得要领，本书会给你指出明确的思路，帮助你找到方法，轻易地再上一级桥技的台阶。

作 者

目 录

第一章 基本知识	1
一、牌具	1
二、游戏方法	1
三、争定约	3
四、记分 (Score)	7
(一) 墩分 (Trickpoints)	8
(二) 奖分 (Premium)	8
(三) 罚分 (Penalty)	10
第二章 叫牌	15
一、叫牌基础	16
(一) 牌力计算	16
(二) 牌型 (Hand Pattern)	23
(三) 赢张计算	25
(四) 控制力计算	28
(五) 完成定约需要的点数估计	28
二、叫牌法	30
(一) 什么是叫牌	30
(二) 开叫条件	33
(三) 点段的划分	34
(四) 开叫和应叫	36
1. 1 阶花色的开叫和应叫	36
2. 2 阶花色的开叫和应叫 (2♣除外)	40
3. 叫牌实例和说明	48
4. 1NT 的开叫和应叫	80

5. 1♣的开叫和应叫	96
6. 2♣的开叫和应叫	116
7. 1♦的开叫和应叫	126
8. 2NT和3NT的开叫和应叫	144
9. 阻击叫 (Pre-emptive bid)	153
(五) 争叫	157
1. 一、二阶花色争叫	159
2. INT争叫	160
3. 加倍出套	161
4. 扣叫 (Cue-bid)	162
5. 阻击性争叫	163
6. 不寻常的2NT争叫	164
第三章 无将定约的打法	171
一、树立长套 (Establishing long suit winner)	174
二、飞牌 (Finesse)	178
三、断桥	185
四、成功率	191
五、挤牌 (Squeeze)	195
第四章 有将定约的打法	199
一、庄家将吃	202
二、明手将吃	203
三、交叉将吃 (Crossruff)	205
四、明手为主	207
五、树立长套	210
六、输张垫输张 (Loser on loser)	212
七、迅速处理失张	214
八、投入 (Throw in)	216

九、坚壁清野 (Elimination)	219
十、围剿将牌 (Trump coup)	222
十一、断桥	226
十二、紧逼 (Squeeze)	228
第五章 桥牌防守	242
一、出牌的一般规则	244
二、防守方的信号	251
(一) 双张信号	252
(二) 长短信号	252
(三) 欢迎信号 (Come-on-signal)	253
(四) 转移信号	254
(五) 十一法则 (Rule of eleven)	255
三、无将定约的防守	257
(一) 抢先树长套	259
(二) 断桥和防阻塞	264
(三) 反飞	268
四、有将定约的防守	270
(一) 首攻短套	270
(二) 反吊将	273
(三) 逼庄家将吃	275
(四) 将牌升级	278
(五) 首攻同伴叫过的花色	279
(六) 断桥	283
(七) 安全打法	285
(八) 假攻	286
五、锻炼逻辑推理能力和发挥想象力	291
第六章 桥牌比赛及计分简介	294

一、复式赛 (Duplicate Bridge Tournament)	294
1. 队式赛 (Team of Four Event)	294
2. 双人 (对式) 赛 (Pair Tournament)	295
二、复式赛计分	295
1. 基本分 (Total Points, 缩写符号 TP)	295
2. 国际比赛分 (International Match Points, 缩写符号 IMP)	
.....	296
3. 胜利分 (Victory Points, 缩写符号 VP)	296
4. 比赛分 (Match Points, 缩写符号 MP)	296
5. 牌分 (Board-A-Match)	298
三、盘局赛 (Rubber Bridge Tournament)	298

附表

附表 1. 复式赛基本分 (TP) 速查表	302
附表 2. 国际比赛分 (IMP) 换算表	306
附表 3. 胜利分 (VP) 换算表	307

第一章 基本知识

一、牌 具

桥牌 (Bridge) 的牌具可用扑克 (Pack), 除去大小王共 52 张, 分四门花色, 即:

名称	花色图形	英文名称	记录符号
黑桃	♠	Spade	S
红心	♥	Heart	H
方块	♦	Diamond	D
草花	♣	Club	C

这四门花彼此独立, 只在叫牌和记分时有高低之分, 并把黑桃和红心称为高级花色, 简称高花 (Major), 把方块和草花称为低级花色, 简称低花 (Minor)。它们的等级依次为 ♠ ♥ ♦ ♣。

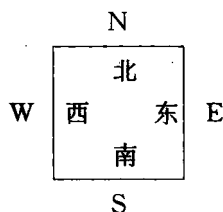
每门花色有 13 张牌, 可以比较大小。大小的顺序是:

A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2。

二、游戏方法

打桥牌每桌四人参加, 分别坐北 (North, 记录符号 N)、东 (East 记录符号 E)、南 (South 记录符号 S)、西 (West 记

录符号 W) 四方，如图所示：



相对而坐的两方为队友，或称同伴、搭档 (Partner)。即南北为一个队，东西为一个队。竞技就在两队之间展开，这和用扑克打“升级”类似。

首先由一人（第一副牌通常由北发牌）将牌按顺时针方向分发给四方，牌发完为止，每方得牌 13 张。接着就由发牌人开始叫牌 (Bid)，以后按顺时针次序依次争叫，直到某方（比如西方）叫牌后，接下来的三方（北、东、南）都不叫 (Pass) 了才算结束，并以最后一个叫品为定约 (contract)。我们把最后叫牌人所在的队称为定约方 (contractors)，另一个队称为防守方 (Defenders)。定约方有两人，一个主打这副牌，叫做定约人 (Declarer)，又称庄家。另一人由于在打牌时要将他持的牌全部亮出来，所以叫做明手 (Dummy)。与之相对应，也可把庄家叫做暗手。

叫牌结束后就开始打牌。定约方就千方百计完成或超额完成定约，防守方就力图破坏定约的完成。

防守方中位于庄家下方（按顺时针转的左手方）的一家首先出第一张牌，桥牌术语叫做首攻 (Opening lead)。首攻打出后，明手即把其所拿的牌分门整齐地摊明摆在桌上，只按庄家的指令出牌，以后就依顺时针次序接着打。当四家各

出了一张牌后，其中出牌大者就赢得了这一墩牌并获得了下一轮牌的领先出牌权。打牌就这样进行下去，打了 13 轮后牌就完了，定约方和防守方各自得的墩数加起来共 13 墩。然后就是记分，计算庄家是否赢得了按定约规定必须得的墩数，完成或超额完成了定约就记正分，否则就记负分。

以后每副牌就重复这样的过程。

这种玩法和用扑克打“升级”基本上是一样的。获得出牌权的一家出某门花色的牌时，依次三家也要出同样花色的牌。同门花色以大胜小。只有当某家没有这种花色的牌时才能用王牌将吃或出别门花色作为垫牌。但也有不同，打“升级”是为了抢“分”(Points)。这一轮若没有带分的牌(K、10、5)出现，各家对能否在这轮牌中获胜不大关心。而打桥牌必须要争“墩”(Tricks)，每一轮牌双方都十分计较，都想赢得这一墩。

三、争定约

桥牌游戏在打每一副牌前都要争定约。简单地说，争定约就是两个队在竞争这副牌的主打权。打“升级”也要争主打权，办法是在打第一盘时谁先翻出小 2 就让谁主打，并以这个小 2 的花色为将牌。桥牌对主打权的争夺是通过叫牌来实现的，哪个队叫出的定约得的墩数多，另一队不敢再争了叫牌就终止，主打权就决定了。这像竞争性拍卖商品一样，谁出的价最高谁就将这件商品买走。

由于每副牌打完后共是 13 墩，墩数没有半墩，游戏双方不可能打成平手，各得 6 墩半，总有一个队比另一队多，超

过平均数。因此首先叫牌者叫出要得到的墩数必须至少比对方多一墩，也就是 7 墩。用桥牌的术语说就是开叫人必须至少在 1 阶（1♣或 1♦、1♥、1♠、1NT）上叫牌。最高可以叫到 7 阶（7♣或 7♦、7♥、7♠、7NT），要赢得全部 13 墩牌。

叫牌阶数与必须赢得的墩数由以下简单公式计算：

应得墩数 = 争叫阶数 + 6。

即：1 阶叫牌（1♣或 1♦、1♥、1♠、1NT）应得墩数 = $1 + 6 = 7$ （墩），

2 阶叫牌（2♣或 2♦、2♥、2♠、2NT）应得墩数 = $2 + 6 = 8$ （墩），

3 阶叫牌（3♣或 3♦、3♥、3♠、3NT）应得墩数 = $3 + 6 = 9$ （墩），

4 阶叫牌（4♣或 4♦、4♥、4♠、4NT）应得墩数 = $4 + 6 = 10$ （墩）。

依此类推。打 6 阶定约，也叫小满贯（Little slam），就必须拿到 12 墩。打 7 阶定约，也叫大满贯（Grand slam），就要赢得 13 墩。公式中“6”这个数是 13 墩被两队平分不尽而来的，也可称为本底墩数。

作为叫牌的一方，他要承担完成定约阶数规定的应得墩数的风险，但也享有一定的权利，就是可以选择将牌。即他在叫出定约阶数的同时，也指定了要以那门花色为将牌（或无将，No trump，记录符号 NT）。举例来说：西（坐西方的一家）叫 3 无将（3NT），意思是他想要本队成为定约方，愿承担拿 9 墩牌的责任，打牌中不要将牌，全部以大打小。北（坐北方的一家）在 4 阶上争叫，叫出 4♠，就表示不同意敌

方只赢 9 墩，他们愿立下获 10 墩牌的军令状，条件是要以 ♠ 作将牌。

叫牌由发牌人首先开始，然后以顺时针次序接着争叫。轮到叫牌的（包括发牌者）也可以不叫（Pass，记录符号“—”）。争叫时，牌的花色分有等级。在同阶上，按 NT（无将）、♠、♥、♦、♣ 的次序比高底。这个叫牌规则就是：

高阶胜低阶，同阶比花色（包括 NT）。

例如在 1 阶上北叫了 1♣，由于 ♣ 是等级最低的花色，争叫者可以用 1♦、1♥、1♠、1NT 等盖过。若北叫出的是 1♥，下方可以叫 1♠ 或 1NT，但不能叫 1♦ 或 1♣ 了。若争叫者要以方块或草花作将牌，就必须在 2 阶上（或更高的阶次上）叫 2♦ 或 2♣。

下面举个叫牌的例子。

这副牌由西发牌，西该首先叫牌。他的牌不好，不够开叫条件，就不叫。以下轮到北，他根据本手持牌情况叫了 1♥。接着轮到东，东本来可以用 1♠ 或 1NT 压住敌方，但他的黑桃不好，而以方块作将牌对他有利，并估计能得 8 墩，就争叫了 2♦。接下是南。南见队友（北）叫出了 1♥，已知同伴牌较好，而自己也有相当牌力，用红心作将也配合，得 8 墩牌没有困难就应叫了 2♥（在同阶上用等级高的花色胜过等级低的花色）。西虽已知搭档（东）牌力不错，但无力在 3 阶上（要得 9 墩）与对方争夺定约，就不叫。北认为本队牌力完成 2 阶定约绰绰有余（根据队友就叫了 2♥），为了在这副牌上得到更多的奖分，又叫了 4♥。以后东、南、西三家都不叫了，这副牌的叫牌就告结束。

以上的叫牌过程可以用如下的叫牌表表示出来。

西发牌

叫牌过程：

北	东	南	西
			—〔1〕
1♥〔2〕	2♦	2♥	—
4♥	—	—	==〔3〕

最后是以 4♥ 为定约。南北方为定约方，用红心♥作将牌，由北做庄家主打。东西方为防守方。

再看一个叫牌表。

北发牌

叫牌过程：

北	东	南	西
—	—	1♣	1♥
—	1NT	—	2NT
—	3NT	—	—
×〔4〕	—	—	—

这副牌以 3NT 为定约，东西方是定约方。打无将由东首先提出而不是西倡议的，执行定约的庄家是谁。

从以上两个叫牌过程，初学者难免会产生一个疑问：由第一表，南北是队友，南叫了 2♥ 后西并未争叫，为什么北还要叫 4♥？由第二表，东叫了 1NT 后南没叫，西却叫了 2NT，

表注：

- 〔1〕 “—” 表示不叫 (Pass)。
- 〔2〕 花色符号前的数字表示定约阶数。
- 〔3〕 “=” 表示依次不叫的第三家，叫牌到此终止。
- 〔4〕 “×” 表示加倍。

以后北也没争叫，而东又叫 3NT，这是为了什么？定约越低不是越容易完成吗？为什么同伴之间还要争？他们是不是为了争着当庄家？

他们不是在争谁当庄家主打这副牌。庄家只属于首先提出最后成约（定约）的将牌花色（或 NT）的一方。比如由第一表，最后定约是 4♥，以红心为将牌是北最先提议的，南叫了 2♥ 后即使北不再叫了也该由北当庄家。

他们在敌方不再争叫的情况下自己把定约阶数提高，是为了在这副牌中获得更多的奖分。原来叫牌不仅是争主打权，它是队友间互相交流牌情信息的过程，以期达到一个最佳定约，使本队在这副牌中得的分数最多或失的分最少。这与桥牌的记分有关。桥牌竞技中各种不同的比赛方法和记分，就像一根指挥棒影响着叫牌和打牌。

四、记分 (Score)

桥牌的记分赏罚分明，完成定约就得分，完不成定约就罚分（或给对方记分）。桥牌记分也鼓励竞争，完成定约的阶数越高，得的奖分也越多。

一手可以完成 4♥ 定约的牌，只叫到 2♥ 或 3♥ 即使最后拿到 10 墩，也得不到成局的奖分。这个奖分最低也是 300 分。本来能打大满贯的牌，约定定低了，没叫到 7 阶上，尽管定约方得了 13 墩，还是得不到大满贯的奖分。而大满贯的奖分最高达以 1 500 分，那是很不合算的。

完成定约的得分有两种：一是墩分；二是奖分。

(一) 墩分 (Trickpoints)

桥牌记算得分墩数并不是实际得的墩数，而是从它减去 6 (本底墩数)，其结果与定约阶数一致。这是因为完成最低的 1 阶定约，也要求比防守方多得 1 墩，超过 6 墩。即：

完成 1 阶定约，得分墩数为 1 ($7-6=1$)，

完成 2 阶定约，得分墩数为 2 ($8-6=2$)，

完成 3 阶定约，得分墩数为 3 ($9-6=3$)，

.....

完成 7 阶定约 (大满贯)，得分墩数是 7 ($13-6=7$)。对不同的花色，墩分也不同，规定是：

高级花色 ♠ 和 ♥，每墩 30 分；

低级花色 ♦ 和 ♣，每墩 20 分；

对无将定约，第一墩 40 分，以后每墩 30 分。

凡墩分加起来，达到或超过 100 分，就叫成局 (Make game)。如完成了 4 ♠ 或 4 ♥ 定约，墩分应为 $30 \times 4 = 120$ ，完成了 5 ♦ 定约，墩分是 $20 \times 5 = 100$ ，完成了 3NT 定约，墩分是 40 (第一墩墩分) + 30×2 (第二、三墩墩分都是 30) = 100，这些都是成局定约。而只完成 4 ♣ 或 3 ♠，墩分分别为 80 和 90，都不算成局定约，都得不到成局定约的奖分。

(二) 奖分 (Premium)

计算奖分时，有些还要看完成定约的一方是有局方还是无局方。必须注意，“有局”和“成局”的意义不一样。“有局”方和“无局”方一般是在打每副牌前就规定好的，而“成局”是叫到并完成了定约，其应得墩分超过或达到 100 分。

1. 完成一般定约的奖分。

凡未叫到成局（比 4♠ 和 4♥ 低的花色定约，比 5♦ 和 5♣ 低的♦和♣定约，比 3NT 低的无将定约），对方加倍后墩分仍不够 100 分的定约，无论定约方是有局方或无局方，只要完成了，可得完成一般定约的奖分 50 分。

2. 完成成局定约的奖分

凡成局定约（包括加倍后成局），完成了就可得成局定约奖分，但不再记完成一般定约的奖分 50 分。

当定约方是有局方时，奖 500 分。

当定约方是无局方时，奖 300 分。

3. 完成满贯定约的奖分

当定约方是有局方时，小满贯奖 750 分，大满贯奖 1 500 分。

当定约方是无局方时小满贯奖 500 分，大满贯奖 1 000 分。

由于小满贯和大满贯分别是 6 阶和 7 阶定约，都达到成局定约的标准，还要得完成成局定约的奖分 300 分或 500 分，但不再记完成一般定约的奖 50 分。

成局定约中包括有定约人未叫到成局但被敌方加倍后墩分超过 100 的定约。如定约人只叫到 2♠，本来墩分只 60 分，但被对方加倍后墩分就有 120 了，做成了 2♠也算成局定约。只是小满贯和大满贯必须定约人叫到 6 阶和 7 阶才行。没叫到 6 阶的定约，即使得了 12 墩甚至 13 墩牌，也不算小满贯，更不算完成了大满贯，不能得满贯奖分。

4. 超额完成定约的奖分

凡超额完成了定约，只要未被敌方加倍，均不考虑定约