

名家手把手
一起做运动



钱雯 关粤 金周 编著

江苏科学技术出版社

桥牌



名家手把手 一起做运动

桥 牌

钱雯 关粤 金周 编著

江苏科学技术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

桥牌/钱雯等编著.--南京：江苏科学技术出版社，2013.4

ISBN 978-7-5537-0056-4

I. ①桥… II. ①钱… III. ①桥牌—基本知识 IV.
①G892

中国版本图书馆CIP数据核字 (2012) 第206116号

桥 牌

编 著 钱 雯 关 粤 金 周

责 任 编 辑 李 纯

助 理 编 辑 林 茂

责 任 校 对 郝慧华

责 任 监 制 曹叶平

出 版 发 行 凤凰出版传媒股份有限公司

江 苏 科 学 技 术 出 版 社

出 版 社 地 址 南京市湖南路 1 号 A 楼，邮编：210009

出 版 社 网 址 <http://www.pspress.cn>

经 销 凤凰出版传媒股份有限公司

照 排 江苏凤凰制版有限公司

印 刷 扬中市印刷有限公司

开 本 718mm × 1 000mm 1/16

印 张 9.25

字 数 48 000

版 次 2013年4月第1版

印 次 2013年4月第1次印刷

标 准 书 号 ISBN 978-7-5537-0056-4

定 价 23.00元

图书如有印装质量问题，可随时向我社出版科调换。

前　　言

对于很多人来说，桥牌是所有牌类游戏中最为玄妙，也最令人神往的一种。它以高雅文明、强调配合、变化复杂、竞技激烈等特点而称雄于各类牌戏之中，并成为全世界惟一得到广泛认同的牌类运动项目。

早在 2002 年，桥牌就已经成为亚运会的表演项目，也有望进入冬季奥运会。为了让更多的国人能够了解这项运动，让这项优秀的运动项目能够更好地得到普及，我们特别编写了这样一本快速入门教程，希望读者朋友可以通过它尽快地掌握要领并体验到其中的乐趣。

现代桥牌是建立在英国惠斯特桥牌基础上经过不断发展变化而来。期间经过多次改进，已经建立了一整套严谨、科学的竞技体系。在中国，每年都会举办很多大型赛事，这些赛事既有面对专业选手的 A 类赛事，也有每一个桥牌爱好者都可以参与的公开赛，而各地区举办的 B 级赛事更是层出不穷，这些赛事对于普及桥牌运动，提高竞技水平，培养桥牌人才起到了重要的推动作用。其中较为著名的比赛是全国 A 类俱乐部锦标赛、全国桥牌锦标赛、全国桥牌俱乐部锦标赛、全国桥牌大赛、中国杯国际桥牌精英赛、全国桥牌通讯赛、桥协杯赛等。中国桥牌水平发展较为领先的地区是北京、上海、浙江、广东、四川等，在历次全国比赛中，各项

冠军也多为这些地区的选手夺得。

全世界每年也要举办很多各种类型的比赛，其中著名的赛事有奥林匹克锦标赛、百慕大世界桥牌锦标赛、威尼斯世界对式桥牌锦标赛、北美春季桥牌大赛、北美夏季桥牌大赛、北美秋季桥牌大赛、IOC 桥牌大奖赛、卡文迪许世界桥牌邀请赛、世界青年锦标赛等。在这些顶级赛事中，欧美选手始终是其中的佼佼者。表现最为突出的是美国和意大利，几乎云集了全世界大部分顶级高手。

中国的桥牌运动在邓小平同志的支持下，得到了前所未有的发展，经过近 30 年的努力，目前中国女子选手已经具备了与世界一流选手抗衡的实力，男队选手也进入了世界一线的阵营。2006 年 6 月，在第 12 届世界桥牌锦标赛上，中国选手福中、赵杰获得双人公开赛冠军，这是中国桥牌史上的第一个世界冠军。

尽管我们已经取得了第一个世界冠军，但就总体而言，中国的桥牌运动水平与世界一流水平仍有一定差距。我们坚信，随着中国经济的不断繁荣，只要我们坚持努力，未来会有更多中国人出现在桥牌世界冠军的舞台上。

相对而言，桥牌的入门比一般的牌类游戏会多一点难度，但是只要过了入门关，您就能很快地体验其中的乐趣，并乐此不疲。下面，我们为大家介绍如何能够更好地学习桥牌。

在桥牌的玩法中，包括 3 个组成部分——叫牌、坐庄和防守。所谓叫牌有些类似竞价，就是根据自己和同伴的实力总和来抢夺最终对己方最为有利的标书，而坐庄就是由自己来主打这副牌，

这个过程比较考验坐庄人的逻辑分析、计算能力。防守是与坐庄对立的，当一方努力完成标书坐庄时，另一方要努力防守使对方无法完成任务，从而实现己方的目标。

桥牌虽然复杂，但是没有想象的那么难，在桥牌技巧中有很多与其它牌类相通的部分，例如：打拱猪的高手天生就会打防守，而升级高手会发现原来坐庄就是这么简单，三扣一的选手会发现叫牌的相似之处。很多人在学习桥牌的初期，都会被复杂的名词、计算公式、约定所困扰，本书建议先从自己能够理解的部分下手，边打边学，边看边学，这样会加深对于游戏的理解并很快度过枯燥的环节。

本书的第一部分会向您介绍桥牌的基本术语、玩法和算分方法，而第二、三部分会帮助您提高打牌和叫牌的水平，第四部分收集了一些世界经典的牌例，第五部分向您介绍如何通过网络来练习桥牌。本书推荐读者使用网络边学边练，这样进步会更快，学习会更直观。例如：在国内最著名的游戏网站“联众”(bridge.ourgame.com)上面，既有面对新手的各类练习房间，也有中国最著名的很多大师在上面训练，您只要通过旁观就能获益匪浅。

好了，现在就开始您的桥牌之旅吧，未来的桥牌冠军也许就是您！

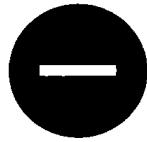
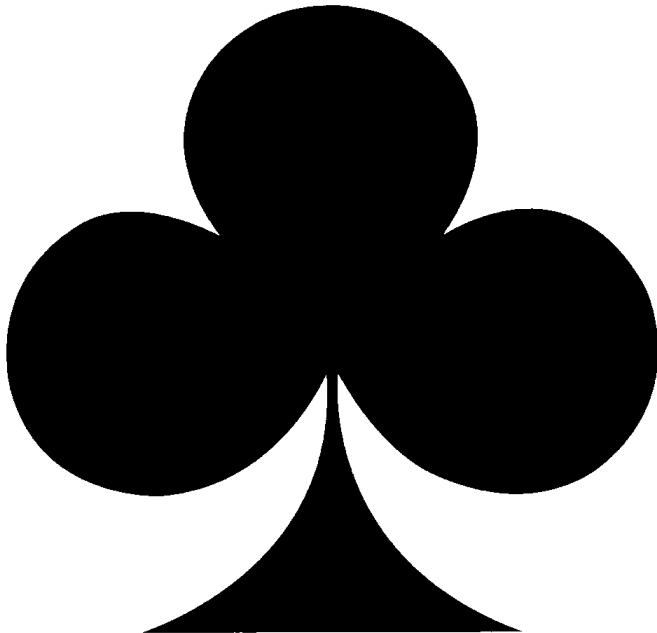
编 者

目 录

一、你我一起打桥牌	001
(一) 打桥牌的四个过程	002
1. 发牌	002
2. 叫牌	002
3. 打牌	003
4. 记分	004
5. 试一试(四人盘式桥牌)	008
(二) 估计牌力	010
1. 大牌点	010
2. 牌型和套	010
3. 赢张数	011
4. 失张数	012
5. 大牌的位置	014
(三) 基本术语	014
1. 不叫	014
2. 开叫	015
3. 应叫	015
4. 再叫	016
5. 争叫	016
6. 首攻	016
7. 飞牌	016
8. 将牌	018
9. 墓	018

10. 满贯	018
二、叫牌法	019
(一) 自然叫牌法	020
1. 一阶水平花色的开叫和应叫	021
2. 无将开叫及应叫	029
3. 二、三阶花色水平的开叫及应叫	035
(二) 精确叫牌法简述	050
1. 精确叫牌法摘要	051
三、打牌法	060
(一) 坐庄	061
1. 飞牌打法	062
2. 树立长套	067
3. 消去法、投入法、终局打法	079
4. 简单挤牌	081
(二) 防守	083
1. 首攻的选择	084
2. 防守信号	089
四、桥牌大师打桥牌	104
(一) 牌例 1	105
(二) 牌例 2	108
(三) 牌例 3	110
(四) 牌例 4	112
(五) 牌例 5	114

(六) 牌例 6	116
(七) 牌例 7	118
(八) 牌例 8	119
(九) 牌例 9	121
五、网络桥牌	124
(一) 联众	126
(二) 国外桥牌网站	131



**你我一起
打桥牌**

(一) 打桥牌的四个过程

打桥牌为4人一桌，4人分坐北、东、南、西方向。北和南互为同伴，东和西亦互为同伴。桥牌用牌有♠、♥、♦、♣4种花色，每种花色从大到小有13张牌(A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2)，整副牌共52张。打桥牌可分为发牌、叫牌、打牌、记分四个过程。

1. 发牌

桥牌规则规定北家发第1副牌，东家发第2副牌，以后依次按顺时针轮转发牌。发牌人应尽可能地将牌洗匀，让自己的上家(右手对方)切牌，牌面朝下地把第1张牌发给自己的下家(左手对方)，之后按顺时针方向，每轮每人每次发给1张牌，每轮最后1张牌发给自己，直到把牌全部发完。在每一个桥牌牌套上都标明了该副牌的牌号、发牌人和局况。

2. 叫牌

每副牌都是由发牌人首先开始叫牌。第1副牌由北家首叫，以后各副牌按顺时针方向轮流首叫。同伴之间用公开的叫牌体系叫牌来表达自己的牌情。首叫人可以选择不叫或做任何实质叫牌，首叫人叫过之后，叫牌权按顺时针轮转，当某一家叫完牌后至其他三家都不叫时，叫牌过程结束。最后一个叫出的实质叫品就是这副牌的定约。定约方两个人中先叫出定约名目者为庄家，其同伴为明手。

(1) 实质叫牌

叫牌的类别分为实质叫牌和非实质叫牌。实质叫牌可以分为花色叫牌和无将叫牌。实质叫牌的叫品分别由1、2、3、4、5、6、7中的数字(称为阶数)与花色或无将组成。每一叫品包括两个成分，阶数和花色(或无将)。阶数和

叫牌者要完成的赢墩有关,最高阶数为7。阶数与赢墩的关系是:赢墩数=阶数+6。花色级别从低到高分别为梅花(C)、方块(D)、红心(H)、黑桃(S)、无将(NT)。参与叫牌的人必须在花色或阶数上高于前面已经叫过的叫品。

① 花色叫牌:即将所叫的那门花色约定为将牌。如2H、3D等。如果是有将定约,将牌花色比其它花色要大,打牌时,在某门花色告缺时,可用将牌将吃其它花色的牌。一般情况下,都希望把自己手中较长的那一门花色定为将牌。同伴之间联手将牌合计一般不少于8张。

② 无将叫牌(NT):就是没有将牌。在无将定约实施过程中,因为没有将牌,哪门花色先引牌,则以哪门花色的牌比较大小,其它花色都算小牌。当手中的牌型是平均牌型,并且大牌点较多且分布均匀时,一般选择无将叫牌,将定约约定为无将。

(2) 非实质叫牌有:不叫(-)、加倍(×)、再加倍(××)。

① 加倍(Double):本方承认对方叫牌约定有效,同意对方按加倍的定约做庄,一般表示有能力击败这个定约,即在打牌后计分时加倍计算罚分或奖分。加倍可以分为技术性加倍和惩罚性加倍:技术性加倍一般出现在叫牌阶数较低阶段,它不是真正意义上的加倍,而是表示自己牌力的一种方式,要求同伴参与叫牌进程;惩罚性加倍一般出现在叫牌阶数较高时。再加倍只能是在对方叫出加倍且中间没有其它实质叫牌时才可叫出。加倍有时还有指示同伴首攻的含义。

② 不叫(pass):放弃自己的叫牌权利。

3. 打牌

打牌就是实施定约过程。叫牌结束后,首先根据叫牌过程和结果,决定

哪一家是庄家。开始打牌时,首先由庄家的左手防家出第1张牌,称为首攻,之后明手摊牌,此时他将手中的牌按花色排列在桌面上,如有将牌,把将牌放在他面前最右面的一列。明手的牌由庄家决定出哪张牌。按顺时针的方向,明手、另一防家、庄家依次跟牌,出牌的花色必须与首引的花色保持一致(除非该花色缺门)。每个人都出了1张牌,称为1轮,牌大者赢进,并得到下一轮出牌权。每轮4张牌称为1墩牌,52张牌打完,共13墩。

- (1) 每轮4张相同花色牌以牌大者赢墩。
- (2) 在打有将定约时,若某花色告缺,可以用将牌将吃赢墩。
- (3) 打无将时,比较先打出的花色的牌张的大小以决定谁赢墩;每一轮牌的赢墩者,获下一轮的首先出牌权。

4. 记分

每打完一副牌后要进行记分,得分(Score)的多少是根据记分规则计算出来的。当定约方完成定约时,定约方得正分,做不成定约时,则定约方要罚分。定约方完成定约所得分包括墩分和奖分。墩分是基本得分核算单位。奖分是根据叫牌定约水平和打牌的结果而制定奖励分,定约阶数越高,完成的难度越大,完成后获得奖分越高。奖分分为未成局奖分、成局奖分(5C、5D、4H、4S、3NT)、小满贯奖分(任何6阶定约)、大满贯奖分(任何7阶定约)。



原则上规定每次只能一张一张地出牌,某一家在明确手中的大牌和赢墩数后,可以宣称打牌路线和打牌最后结果。

(1) 墓分: 完成定约时, 庄家一方获得(见表 1 与表 2)。

表 1 有将定约

每一墩得分	梅花	方块	红心	黑桃
未加倍时	20	20	30	30
加倍时	40	40	60	60
再加倍时	80	80	120	120

表 2 无将定约

每一墩得分	未加倍时	加倍时	再加倍时
第一墩	40	80	160
以后每增加一墩	30	60	120

(2) 奖分: 一副牌墩分为 100 分以上的定约为成局定约。墩分低于 100 分的定约为部分定约(见表 3 与表 4)。

表 3 满贯奖

完成满贯	无局	有局
叫到并做成小满贯(12 墓)	500	750
叫到并做成大满贯(13 墓)	1000	1500

表 4 成局及部分定约奖

局况	奖分
有局方时做成局	500
无局方时做成局	300
做成任何部分定约	50
做成任何加倍但未再加倍的定约	50
做成任何再加倍定约	100

(3) 超墩分(见表 5)。

表 5 超过定约的赢墩每一超墩得分

局况		无局		有局	
未加倍		同墩分		同墩分	
加倍		100		200	
再加倍		200		400	

(4) 宕墩罚分:庄家未能做成定约,宕墩罚分为对方所得(见表 6)。

表 6 宕墩罚分

	无局			有局		
	未加倍	加倍	再加倍	未加倍	加倍	再加倍
第 1 个宕墩	50	100	200	100	200	400
每 1 附加宕墩	50	200	400	100	300	600
第 4 以后宕墩 增加罚分	0	100	200	0	0	0

(5) 分数登记:完成定约时,庄家一方得分:墩分 + 奖分 + 超墩分。
未能做成定约时由对方得分(见表 7 与表 8)。

表 7 桥牌单桌记分表

序号	局方	定约人及定约	结果	南北得分	东西得分	扣除实力点	IMP 得分	
							南北	东西
1	—							
2	NS							
3	EW							
4	B							
5	NS							
6	EW							

续 表

序号	局方	定约人及定约	结果	南北得分	东西得分	扣除实力点	IMP 得分	
							南北	东西
7	B							
8	—							
9	EW							
10	B							
11	—							
12	NS							
13	B							
14	—							
15	NS							
16	EW							
合计								

表 8 国际比赛分换算表

分差	IMP	分差	IMP	分差	IMP	分差	IMP
0~10	0	270~310	7	900~1090	14	2 500~2 990	21
20~40	1	320~360	8	1100~1290	15	3 000~3 490	22
50~80	2	370~420	9	1300~1490	16	3 500~3 990	23
90~120	3	430~490	10	1500~1740	17	4 000 以上	24
130~160	4	500~590	11	1750~1990	18		
170~210	5	600~740	12	2 000~2 240	19		
220~260	6	750~890	13	2 250~2 490	20		