

学生文体娱乐活动丛书

孟春燕 \ 主编

怎样打桥牌



● 沈阳出版社 ●

3
M
学生文体娱乐活动丛书之十三

怎样打桥牌

孟春燕 主编

沈阳出版社

图书在版编目(CIP)数据

怎样打桥牌/孟春燕主编. —沈阳:沈阳出版社,
1998. 6

(学生文体娱乐活动丛书;13/孟春燕主编)

ISBN 7-5441-0981-X

I. 怎… II. 孟… III. 桥牌—中小学—课外读物
IV. G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字(98)第 09010 号

沈阳出版社出版发行
(沈阳市沈河区南翰林路 10 号 邮政编码 110011)
北京市施园印刷厂印刷

开本:787×1092 毫米 1/32 字数:87 千字 印张:3.875

印数:1-5000 册

1998 年 6 月第 1 版

1998 年 6 月第 1 次印刷

责任编辑:潘晓翊
封面设计:王 锋

责任校对:沈 笑
版式设计:宋 工

定价:138.00 元(套)

目 录

第一章 桥牌.....	(1)
第一节 概述.....	(1)
第二节 叫牌.....	(8)
第三节 打牌	(42)
第二章 扑克牌	(88)
第一节 简介	(88)
第二节 玩法	(94)

第一章 桥 牌

第一节 概 述

桥牌是世界上较为古老的一种扑克游戏的传统玩法之一，它最早出现在 15 世纪早期的英国。现在桥牌已成为现在世界上最流行的纸牌游戏。根据统计，目前世界上有近亿人打桥牌。每年都有在“世界桥牌联盟”主持下举行的国际性桥牌比赛。桥牌也成了世界各国人民之间交流思想与信息的工具。当一个同学由初学、练习、实践研究到成为一位桥牌爱好者时，他才会从打桥牌中找到无穷的妙趣。

桥牌之所以能够流传广，且经久不衰，不仅是因为本身趣味浓郁，引人入胜，而且打桥牌能促进同学们增长知识，形成自身良好的品格与修养。在整个打桥牌的过程中，能运用到数学、统计学、逻辑学、心理学、社会学等诸方面的知识，此外还能锻炼记忆力，增强独立思考能力，发扬顾全大局、紧密协作、团结一致的精神。

打桥牌时由 4 人各占一方，两人为一组，相对而坐

的是同伴，通过叫牌与打牌两个阶段来完成。叫牌的意义在于双方各自运用数字加牌的花色，互通信息，争取形成一个于己方有利而于对方不利的定约，而在打牌阶段，双方都各自发挥熟练的打牌技巧，努力完成己方的定约，或者击败对方的定约，争取为己方得到最多的分数，取得胜利。

一、洗牌与发牌

打桥牌第一步进行的是洗牌与发牌。4人择座以后，按顺时针方向轮流发牌（一般从北家开始）。发牌的同学可将扑克牌（去掉王牌后的52张）洗几遍，交给右边一家切牌。随后发牌的同学将切好的牌一次一张分发给4个人，按顺时针方向从左边一家开始发牌，直到发完全副52张牌，共13轮，最后一张牌轮到发牌人自己。这时每家的面前有13张面朝下放着的牌。在发牌过程中，发有明牌要重发，发错牌也须重发。此外，在拿你的牌之前必须要等牌发完，这是打桥牌的礼节。当以4人组成一队，进行队际复式比赛或其他比赛中，来前可把预备要打的牌全部一次发好，放入牌盒内，以备比赛时用。

二、花色级别

进行完洗牌和发牌程序以后，便开始叫牌。发牌的同学优先开叫，他根据自己的牌优劣可以叫也可以不叫，然后由他左边一家叫，这样依次往左就像发牌一般轮流进行。叫牌时应根据自己手中牌的内容，作出“不

叫”或叫出一个数字、花色或无将。数字表示定约在赢6墩牌以上要赢的墩数，花色指的是将牌花色，无将指的是没有将牌花色。

任何一家叫牌以后，其他家接着叫牌，这就形成了竞叫。竞叫时要注意数字和花色的级别。任何一家在轮到他时可以叫更高级别的牌，只要在前一家同类墩数上叫更高一个数或在更高一类花色上叫同一墩或更高墩数均可。花色级别从大到小的排列顺序如下：无将（NT）、黑桃（S）、红心（H）、方块（D）、梅花（C）。例如，叫1黑桃比叫1红心高，叫2梅花比叫1NT高。不同的花色级别在桥牌计分中也有区别，黑桃和红心称为高级花色，方块和梅花称为低级花色，在定约方完成定约时，高级花色比低级花色叫得的基本分要多，无将定约则更多，详见记分规则。

三、牌力估算

牌力指的是牌赢墩的能力。不论是开叫、应叫、再叫等都须首先估算手中的牌力。根据自己牌的实力，作出正确的叫法。牌力由牌的大牌点和赢张决定。

由于一墩牌的胜负指的是比较各人所叫牌的大小，大者为胜，因此，拥有较多的大牌是多赢墩的重要因素。在桥牌术语中大牌指的是A、K、Q、J、10这5种。为方便估算手中大牌实力，常将大牌折成大牌点来计算，即按A=4，K=3，Q=2，J=1来计算大牌点，10一般不予考虑。此外，在有将定约中，也把除将牌

花色外的短花色折算为大牌点，即按缺门为 3 点，单张为 2 点，双张为 1 点来计算。在估算无将牌实力时不应计算短花色点数。

估算赢张指的是估算牌的赢墩能力，也可以在叫牌的过程中，根据乙方和对方的叫法，估算出所能赢得的张数，赢张主要包括大牌赢张和长套花色赢张。

大牌赢张一般并不像估算大牌点那样个别估算大牌，而是把同一花色的大牌组合在一起来计算。例如：

AKQ	3 赢张		
AKJ	$2\frac{1}{2}$ 赢张	KQ10	$1\frac{1}{2}$ 赢张
AK×	2 赢张	KQJ×	2 ⁺ 赢张
AQJ	2 ⁺ 赢张	KJ10	1 ⁺ 赢张
AQ×	$1\frac{1}{2}$ 赢张	QJ10	1 赢张
AQ10	$1\frac{1}{2}^{+}$ 赢张	KJ×	1 赢张
AJ×	1 ⁺ 赢张	Q10×	$\frac{1}{2}$ 赢张
AJ10	$1\frac{1}{2}$ 赢张	QJ×	$\frac{1}{2}^{+}$ 赢张
KQJ	2 赢张	K×	$\frac{1}{2}$ 赢张
		Q×	⁺ 赢张

“×”指的是 9 点以下的小牌。“+”可看作 1/4。以上所列是指在己方打定约时的大牌赢张。打防守时大

牌赢张能力一般是指在叫这门花时第一、二轮中能赢墩的大牌赢张。第三轮后的赢张就可能被定约主或明手用将牌捕吃而难以起作用，下面是防守赢张的大略计算：

AK	2 赢张	A×	1 赢张
AQ	$1\frac{1}{2}$ 赢张	K×	$\frac{1}{2}$ 赢张
KQ×	1 赢张	Q×	+ 赢张
KJ×	$\frac{1}{2}^+$ 赢张	J×	不计
		QJ×	$\frac{1}{2}$ 赢张

长套赢张是依据 4 张或更多张的同样花色来进行计算的。长套赢张也是在己方做定约时估算赢张用的。长套按第四张起算。4 张套第四张如果是小牌算半个赢张；5 张套第四张小牌算 $\frac{3}{4}$ 赢张，第五张小牌算一个赢张；6 张套第四、五、六张小牌都算赢张；7 张套第四、五、六、七张小牌算 4 个赢张。其余类推。

计算赢张时，应把大牌赢张和长套赢张结合起来计算，例如：AQ××。

前面 3 张为大牌赢张，算 $1\frac{1}{2}$ 个，第四张小牌算 $\frac{1}{2}$ 赢张，一共是 2 个赢张。

AJ××××

AJ× 是 1^+ 赢张，第四、五、六张只能算 3 个赢张，一共是 4^+ 赢张。

Ax

只有大牌赢张 1 个，而没有长套赢张。

四、桥牌计分规则

下面的桥牌计分规则适用于各种桥牌竞赛。桥牌得分有基本分、奖分和罚分 3 个组成部分。

1. 当定约方完成定约，得基本分如下表所示：

有将定约	未加倍	加倍	再加倍
低级花色方块或梅花每一墩	20	40	80
高级花色黑桃或红心每一墩	30	60	120
无将定约			
第一墩	40	80	160
从第二墩起，每一墩	30	60	120

2. 一个定约的完成，无论是否成局，另加奖分如下表所示：

无局方			有局方		
未加倍	加倍	再加倍	未加倍	加倍	再加倍
基本分	100	200	基本分	200	400

定约方超额完成定约，每超过定约一墩，得分如下：

定约方完成任何加倍或再加倍定约 50

定约方完成不成局定约 50

定约方完成成局定约

无局方 300 有局方 500

定约方完成小满贯定约

无局方 500 有局方 750

定约方完成大满贯定约

无局方 1000 有局方 1500

3. 定约方没有完成定约，罚分如下表所示：

宕墩	无 局 方			有 局 方		
	未加倍	加倍	再加倍	未加倍	加倍	再加倍
一墩	50	100	200	100	200	400
二墩	100	300	600	200	500	1000
三墩	150	500	1000	300	800	1600
四墩	200	800	1600	400	1100	2200

在桥牌竞赛中，一般无局方、有局方是用 16 副牌为周期而变化的，一个周期内的分配情况如下表所示：

1 双方无局	2 南北有局	3 东西有局	4 双方有局
5 南北有局	6 东西有局	8 双方无局	7 双方有局
9 东西有局	10 双方有局	11 双方无局	12 南北有局
13 双方有局	14 双方无局	15 南北有局	16 东西有局

一副牌满 100 分定约即为成局定约。显然，按记分规则，一次成局定约需至少完成以下定约：

3 无将定约为 100；

4 红心或 4 黑桃定约为 120 分；

5 梅花或 5 方块定约为 100 分。

比以上低的定约称为不成局定约或部分成局。

当完成加倍定约时，墩牌分数是基本分数的两倍。

例如，高级花色在两水平上的加倍定约就能成局 ($60 \times 2 = 120$ 分)，而低级花色需在三水平上加倍定约才能够成局 ($20 \times 3 \times 2 = 120$ 分)。

当敌方叫加倍后，你可以叫再加倍。当完成再加倍定约时，墩牌分数为基本分数的 4 倍。例如，完成 1 红心再加倍定约便可成局 ($30 \times 4 = 120$ 分)。

第二节 叫 牌

一、开叫

1. 自然叫牌法

自然叫牌法是各种叫牌体制中最普遍的、合乎逻辑的、使用最多的一种叫牌方法，也是大多数桥牌手们所遵循的一种叫牌法则。依据自然叫牌法，可以得到如下一般的开叫规则：

大牌的 13 点以上，是开叫的基本条件。如果你手上的牌具有开叫的价值，就要根据牌型情况，确定如何叫牌。开叫可以分为两种：开叫无将和开叫花色。下面是各种开叫条件，用以参考。

无将开叫：

一无将 平均牌型，16~18 大牌点

二无将 平均牌型，22~24 大牌点

三无将 平均牌型，25~27 大牌点

花色开叫：

一花色 13~21 大牌点，牌型不定

二、三花色 由赢张决定的阻击叫

四花色 由赢张和战略决定

下面提供的几条规则，确定开叫的最低限度值以及怎样的牌应当不叫。

任何持有大牌 14 点的一手牌必须开叫；

持有大牌 12 或 13 点的一手牌，必须当你至少有两个大牌赢张以及一个可再叫花色才可以开叫；

持有大牌 10 或 11 点，有两个大牌赢张和可再叫花色，而且有好的高级花色长套，可以开叫；

在两家不叫之后，轮到第三家，持有大牌 10 或 11 点，连一般应有的两个大牌赢张和高级花色长套也没有，只要能为同伴作出好的首攻，即可以开叫；

当持有的牌没有达到上述规定开叫要求时就应该不叫。

假设北家为发牌的同学，此牌双方无局，发完牌后各家持有的牌如下所示：

北

黑桃 J93

红心 KQJ75

方块 KQ4

梅花 K3

西

黑桃 K106

红心 643

方块 J653

梅花 1092

东

黑桃 AQ852

红心 98

方块 A97

梅花 J75

南

黑桃 74

红心 A102

方块 1082

梅花 AQ864

北家为发牌的同学，应第一个开叫。北家根据手中自己的牌面，可以计算出持有大牌 15 点，具有开叫的实力，根据牌型和套子的情况，考虑到红心花色的套子较长，可首先开叫 1 红心。东持有大牌 11 点和一个 5 张黑桃长套，故争叫 1 黑桃（以花色级别盖过红心）。南持有大牌 10 点，且梅花上有长套，逼叫一轮 2 梅花。在数字盖过 1 黑桃，西只有大牌 4 点，牌力明显不足，只好不叫。北再叫 2 红心（以花色级别盖过梅花），红心是再叫套，即表示红心至少是带有两张大牌的 5 张长

套。东此时考虑牌型不适宜再继续争叫，因此也不叫。南家从北家的叫牌中，可以认识为己方牌型非常有利，因此可继续再叫，所以一跃叫副 4 红心进局，以数字盖过同一花色。东西两家由于牌力不能参与继续争叫，所以保持沉默。经过 3 个连续的“不叫”，南家的 4 红心成为最后定约。

叫牌过程：	北	东	南	西
	1 红心	1 黑桃	2 梅花	—
	2 红心	—	4 红心	—
	—	—		

“—”表示“不叫”。最先命名这一花色的是定约执行的同学，因此北是定约的同学。根据桥牌有关规定，任何数字的定约，加上 6 墩基数，是完成定约必须要拿到的墩牌数。即北要拿到 10 墩牌，才算完成定约，如果少于 10 墩即为宕墩。

北是定约的执行同学，北的同伴南是明手。定约的同学左手一家（东）首先出第一张牌（叫首攻），待首攻第一张牌后，明手把自己的 13 张牌明摊在桌面上，让定约者北一个人执行明暗两手的打牌计划，明手在这一副牌的打牌过程中，自始至终，只能听从定约者的命令抽取牌张跟打。4 家各打一张，成为一墩，每一家各自把刚才跟打出的牌翻暗，一横或一直地放在面前，作为计算赢墩的标志，横的属于敌方，直的属于己方。前一墩的胜方为下一墩的出牌方，经过 13 墩牌后，根据

双方所得的墩数，检查定约完成情况。如果该牌定约方（北、南）拿到了 10 墩牌，则刚好完成定约，依据计分规则，红心每墩 30 分，共得基本分 $4 \times 30 = 120$ 分，已经成局，加无局方完成成局定约奖分 300 分，北南方共得 420 分。

2.1 花色开叫

1 花色开叫是所有叫牌中最常用的一种，无论是好的还是差的牌，只要你的牌有开叫的实力，都能进行 1 花色开叫。另外，主动开叫大致有以下作用：

双方实力相当，通常主动开叫的一方可以先发制人，获得打牌权。

如果己方的牌力优越，通过主动开叫控制叫牌、抑制打牌的思路。

如果你方的牌力不胜，你的开叫一方不仅有利于首攻进牌，同时可导致对方沿你的思路叫牌。

(1) 黑桃 K109742 红心 AJ95 方块 A4 梅花 3。

大牌 12 点，黑桃 6 张，红心 4 张，都是长套，先开叫 1 红心，以后可能再叫是 2 黑桃，第三轮如果有叫牌机会，再叫 3 红心，表示你手中持有黑桃、红心两个长套。

(2) 黑桃 5 红心 KJ975 方块 AQ84 梅花 A85。

大牌 14 点，红心、方块两个长套，先开叫较长的一套，所以先叫 1 红心，待同伴应过后，第二轮可叫较短的一套，即叫 2 方块。这样，可以向对方表示出自己

手中两个长套长短的比较。

叫牌首先要掌握规则，然后要根据牌情灵活掌握，讲究叫牌策略和艺术。大致情况下，任何一种 5 张或更长的花色可叫长套，由 QJ 或更好的牌领头的 4 张花色套也可叫长套。考虑到你叫黑桃或红心时，同伴可能会升级你的花色。当你叫方块或梅花时，同伴可能会转叫到高级花色或无将上去，所以，高级花色中最好以 5 张套开始为宜。也可以在低级花色中开叫弱的 4 张套。例如：黑桃 J852 红心 AQ2 方块 J762 梅花 AK。

有大牌 15 点，具有开叫实力，有两个弱 4 张，应先叫低级花色，叫 1 方块，等待机会再叫黑桃。

黑桃 J943 红心 AQ3 方块 852 梅花 AK2。

有大牌 14 点，可以开叫，但叫弱的高级花色黑桃不好，且又无 4 张低级花色可叫，可虚叫 1 黑桃，当同伴应叫后，你可再叫黑桃或无将。

3.1 无将开叫

当持平均牌型并且所有花色都有止张，大牌点在 16~18 点之间时，可以开叫 1 无将。

开叫无将，其牌型必须是：

(1) 4~3~3~3。

(2) 4~4~3~2。

(3) 5~3~3~2 (其 5 张套为低级花色)。

例如：黑桃 KJ8 红心 QJ74 方块 A62 梅花 KQ5。
大牌 16 点，平均牌型，并且在所有花色上都有止