

扑克与桥牌技术

现代体育素质教育训练丛书

XIANDAITIYU SUZHIJIAOYU CONGSHU

[主 编：李楠]

吉 林 文 史 出 版 社
吉 林 音 像 出 版 社

扑克与桥牌技术

现代体育素质教育训练丛书

XIANDAITIYU SUZHIJIAOYU CONGSHU

[主 编：李楠]

吉 林 文 史 出 版 社
吉 林 音 像 出 版 社

目 录

上篇 桥 牌

第一章 桥牌的起源与发展	2
第一节 桥牌的起源和发展	2
第二节 桥牌特点	4
第二章 桥牌玩法和技术	7
第一节 桥牌术语解释	7
第二节 桥牌的玩法	13
第三节 桥牌的叫法	18
第四节 桥牌的打牌技巧	46
第三章 桥牌比赛的组织	49
第一节 桥牌比赛中的有关规定	49
第二节 桥牌的记分方法	51
第四章 桥牌运动与身体素质的关系	57
第五章 桥牌运动的注意事项	59
第六章 桥牌竞赛组织、赛事及名家介绍	64
第一节 桥牌组织及赛事简介	64
第二节 桥牌名家及实战介绍	66

下篇 扑 克

第一章 扑克的起源与发展	72
第一节 扑克的起源	72

第二节	扑克牌的发展	74
第三节	有关扑克牌的知识	83
第二章	扑克游戏的技术与规则	89
第一节	扑克游戏中的名词	89
第二节	扑克游戏中的术语	92
第三节	纸牌游戏的玩法及规则	95
第三章	扑克比赛的组织	128
第四章	扑克游戏与身体素质的关系	130
第一节	扑克牌游戏与智力开发	130
第二节	用于学习的扑克	132
第三节	用于收藏的克牌	134
第四节	扑克游戏的注意事项	139

上 篇 桥 牌

第一章 桥牌的起源与发展

第一节 桥牌的起源和发展

现在的桥牌游戏正式名称是定约桥牌。它的前身为竞叫桥牌，竞叫桥牌又脱胎于惠斯特桥牌，惠斯特桥牌则起源于惠斯特。惠斯特最早滥觞于英国，由四个人用扑克牌来玩，对面的二人算是一家，对抗其他二人，每人发十三张牌，不用大小王。这些都和现在的桥牌一样。不过发到最后一张牌时要将牌面向上放在桌上，这个花色的牌便指定为将（王）牌。只有当发牌者首次取得出牌权时，他才可以将这张牌收回手中。发牌者的下家（左手方）首先打出第一张牌，以后按顺时针方向每人打出一张同样花色的牌。四个人的牌都打出之后，这四张牌成为一墩。看谁的牌面最大便由他得到这一墩，并由他领出任何花色的第二墩牌，直到手中的牌都打完为止。如果手中没有领出的花色时，他可以用将牌来将吃，也可以垫其他花色的牌，后面的人也可以用更大的将牌盖将吃。除了将牌必须是指定的花色之外，惠斯特还有一个特点。四个人都将自己的牌拿在手中，不让对方或明手看见，因此也就没有明手。

到了十九世纪末，这种游戏有了一些改进，代之而兴的是惠斯特桥牌。其主要的特点是将牌不由牌来决定，可以自由选择，并且可以不要将牌，叫牌时还可进制可以加倍和再加倍。这些已逐渐具备现代桥牌的模式。

在 1903 年或 1904 年开始有了明手，四个人轮流竞叫，叫牌最高的人成为定约人（或称庄家），定约人的下家打出第一张牌，其余三人轮流打同一花色的牌。如果这副牌没有指定的将牌，谁在同一花色上的牌面最大，便由谁赢得这墩。假如谁没有这门花色，他可以垫一张其他花色的牌，

但不论牌面大小都不能赢得这墩。凡是打成 3NT（定约方应取得九墩牌），4♥或 4♠（应取得十墩牌）或者 5♣或 5♦（应取得十一墩牌），即为做成一局，完成两局的便得到这一盘，并可赢得这盘的奖分。并不问他们在叫牌时是否叫到成局。也不问叫牌是否叫到 6 或 7，凡是拿到十二墩或十三墩的都可以得到满贯奖分。

在 1926 年美国富翁范德比对竞叫桥牌进行了前所未有的改革。其主要的变动有三点：

1. 对没有叫到而实际超额完成的定约，不论超额多少都只给基本分而不给以成局奖分和满贯奖分。

2. 凡是完成二局的一方为赢得一盘，应得到奖分 500 分（对方已成一局）或 700 分（对方尚未成局）。

3. 有局方如果未能完成定约，他的罚分要比无局方为重。这就是现在流行的定约桥牌。人们对己方的实力应有一精确的估计和认识，同时也使叫牌冒失和不负责任的人们怀有戒心。很快地便得到世界各地的赞同和拥护。七十多年来除了记分方法略有极小修正外，其余部分均无改动。

桥牌是最富于智慧，最具有竞技性的一种高级扑克游戏，现在已经成为世界性的智力竞赛项目。打桥牌需要概率、逻辑、心理学等方面的知识，讲究团结协作精神和良好的道德风尚。由于桥牌的科学性、知识性、趣味性很强，所以近几十年内已经迅速发展成为世界上备受人们喜爱的文娱体育活动项目之一。

桥牌在欧美很普及。荷兰、挪威、比利时等国早于 30 年前就把桥牌列入高中必修科目，瑞典中学把它列入选修课，英国大学设立了桥牌系，美国更有专门的桥牌学校，对此研究笃深。英、法等国有人倡议把桥牌与体育、音乐同样列入课程，其目的在于开发学生智力，使之学会动脑筋找窍门，增强对于其他知识的接受能力。加拿大、美国、墨西哥等国主张桥牌应在高中时期引进，小学生自 9—15 岁时就可以开始学习打桥牌。美国每年都举行学生桥牌比

赛，作为一种智力测验。

桥牌技艺对人类智力的促进作用已为世界所公认，因此我国也应该给予足够的重视，积极推动桥牌运动的普及，从而提高整个中华民族的整体素质。

第二节 桥牌特点

一、初识桥牌

(一) 牌张大小及花色等级

复式定约桥牌比赛用牌每副为 52 张，包括 4 种花色，每种花色有 13 张牌。花色等级从高级到低依次为黑桃 (♠)，红心 (♥)，方块 (♦)，梅花 (♣)。每种花色的牌张，从大到小依次为 A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2。

(二) 复式桥牌牌套

每一复式比赛所用牌套，均装有一副在一节中所用之牌。各牌套上编有号码，并有 4 个小袋标明北、东、南、西 4 家位置。每一副牌的发牌人及局况均指定如下：

发牌人牌套号码局况牌套号码

北家 1 5 9 13 双无 1 8 11 14

东家 2 6 10 14 南北 2 5 12 15

南家 3 7 11 15 东西 3 6 9 16

西家 4 8 12 16 双有 4 7 10 13

第 17 副至 32 副牌套，以及以后每 16 副牌为一组，均依序重复使用上表的规定。凡未标明上述规定条件的牌套不得使用。如果使用了未按规定条件标明的牌套，则该节比赛按照牌套上的局况及发牌人进行。

(三) 安排牌桌

每张牌桌均有 4 名赛员参与比赛，所有牌桌应由裁判长按序排定桌号，并指定一固定方位为北，其余三个方位按照与北相应的关系决定。

(四) 同伴

每桌的 4 位赛员组成两对同伴，或称两方。南北方对抗东西方。在双人赛或队式赛中，参赛者系以牌手或全队参赛并在整节比赛中保持固定的同伴（除非裁判允许替代）。在个人赛中，赛员因系个别参加，故在一节比赛中，轮流更换同伴。

(五) 排定座位

初始位置

参赛者（个人、双人或队）在一节比赛开始时的座位，由裁判排定。除非另有规定，同伴或队友间按照所排定的方位，自行协商选择座位。但一经选定比赛座位后，在一节比赛中赛员只有得到裁判的指示或许可，才能改变座位。

(六) 换位或换桌

赛员须按照裁判的指示，变换其初始方位或移至他桌。裁判的指示应力求明确。赛员每次听到指示后，移至其正确座位上。

二、桥牌特点

桥牌作为一种高雅、文明、竞技性很强的智力性游戏，以它特有的魅力吸引着各类人士，风靡全球。简单地说，桥牌是扑克的一种打法。目前桥牌已经成为 2002 年亚运会和 2004 年奥运会的表演项目，并有望进入 2008 年冬季奥运会。

现代桥牌被称为定约桥牌，是由一种叫“惠斯特”的纸牌游戏发展而来的。与其他游戏相比，桥牌有以下突出特点：

1. 打桥牌主要在于少靠运气、多凭智慧而赢牌。在打牌过程中，要运用很多数学、逻辑学的知识。计算和记忆能力在桥牌中非常重要。

2. 桥牌的趣味性还在于打桥牌时的运气成分，有时对手还会对其实施心理战术。如果仅就一副牌而言，高手也不敢狂言一定能赢初学者。另外，牌手在经过精密的计算

和判断之后，以某种高级打法（如投入、挤牌等）完成了有难度的定约，那种快慰和兴奋是不言而喻的。

3. 桥牌的基本过程类似于签订合同的全过程，所谓定约（contract）英语中就是“合同”之意：投标、竞标，双方讨价还价，最后由一方签得合同，然后此一方为完成合同任务而制定计划，而另一方则为其设置障碍、阻止其完成计划。多劳多得和尽量减少损失等原则在桥牌中体现得非常充分。

4. 桥牌对于改善人际关系和协调、配合能力大有益处。“桥”字在桥牌中很重要，打好桥牌必须同搭档之间密切合作、齐心协力，才能实现目标。

5. 桥牌是一种高雅、文明的游戏。有人称桥牌是“无声的战争”。

第二章 桥牌玩法和技术

第一节 桥牌术语解释

任何一种游戏或运动，都有必要的术语。桥牌是一种内容极其复杂的游戏，当然不会例外。名为术语，实际上包含着有关桥牌的基础知识。初学桥牌者，要好好地掌握这些术语，才能有效地学会这一内容复杂的桥牌游戏。

一、比赛分 (Match point)

把一个参赛者的成绩与其他参赛者的成绩比较后，所给予该参赛者的得分。

二、明手 (Dummy)

1、庄家的同伴。当首引牌张翻明后，即成为明手。

2、庄家的同伴的牌首引后，一经摊置在桌面上，该手牌便称为明手。

三、发牌 (Deal)

择座以后，把事前准备好的红蓝两副扑克牌（怪牌拣去后的 52 张），交给左首一家洗牌（Shuffle），然后再交给右首一家切牌（Cut），完成这两道手续以后，才可发牌。如北家为发牌者，可选定一副红牌，交给左首东家洗牌；洗好后，再由发牌者北家将整副牌右移，让右首西家切牌（即把整副牌的上半部分搬移一旁，发牌者把牌的下半部分搬到上半部分的上面），在此同时，发牌者的同伴南家把另一副牌洗好，放在右角上，准备下一个发牌者东家应用。东家也如法炮制，把洗好的牌右移，经切牌后分发。发牌是从左首一家起，按顺时针方向分发的。如仍以北为例，第一张发给东，继而南，再则西，最后轮到北自己。这样

周而复始，十三轮，把整副 52 张牌如数发完。每家各把发到的 13 张牌暗自理好，不能让任何一家看到牌面。发牌有一规定，发有明牌要重发，发错牌也要重发。发牌完毕以后，叫牌开始。这里还需要提一下，发牌在四人队际赛或其他比赛中是不拘形式的，事前可把预备要打的牌全部一次发好，放入牌盒 (Board) 内，以备比赛时应用。

四、牌型 (handpattern)

每一家把发到的 13 张牌理好后，就会看到这样或那样的牌型，如：

- | | |
|-----------------|--------------|
| 1. ♠ A K 9 | 2. ♠ Q 8 4 2 |
| ♥ Q J 10 5 2 | ♥ A 8 6 4 |
| ♦ 10 5 | ♦ J 7 6 4 |
| ♣ K J 4 | ♣ 7 |
| 3. ♠ J 10 7 5 3 | 4. ♠ 6 |
| ♥ 7 | ♥ K 9 3 |
| ♦ K 2 | ♦ A Q 9 8 3 |
| ♣ A Q 8 5 2 | ♣ 10 9 6 3 |

如以花色为序，它们是 1. 3—5—2—3；2. 4—4—4—1；3. 5—1—2—5；4. 1—3—5—4 牌型，但是在桥牌术语上，总是以牌张多少为序，称它们为 1. 5—3—3—2；2. 4—4—4—1；3. 5—5—2—1；4. 5—4—3—1 牌型。有时为了分析研究的需要，仍可以花色为序。桥牌是一种有趣的数字游戏，环绕着两位数“13”产生无穷无尽的变化。在上列四手牌上可以看到纵的是牌型，每二手都是 13，横的是分布，每一花色也都是 13，因为它们都是从一副牌中发出来的。花色的分布也和牌型一样，有不同的变化。在上列四手牌上，可以看到 ♠ 是 5—4—3—1 分布，♥ 和 ♣ 也是一样，♦ 是 5—4—2—2 分布。在玩打中，既要掌握好自己手中的牌型，又要考虑到每一种花色的分布。这对初学者来说，确是一时不易做到的。如搞清楚“13”是用哪四个数字凑成的，做到心中有数，把诸如：4—3—3—3、4—

4—3—2、5—3—3—2、5—4—3—1、5—4—2—2、5—5—2—1、5—5—3—0、4—4—4—1、5—4—4—0、6—3—3—1、6—3—2—2、6—4—2—1、6—4—3—0、6—5—1—1、6—6—1—0、7—4—1—1 等等，凑成“13”的数字组背得娴熟，熟练得能不假思索地默诵成数，以备随时运用。

五、牌点 (Point Count)

是用于估计实力的，每副牌具有 40 个大牌点，此外还有大牌调整点和牌型点，列表如下，以供参查：

A：4 点，K：3 点，Q：2 点，J：1 点。4 个 A 持在一手，可加 1 点；反之，一手无 A，则要减去 1 点。孤张大牌除 A 外，减去 1 点。

一手牌全由 QJ 拼凑而成的，不是好牌。

在打有将定约时，持有足够的帮张，可加牌型点如下：缺门加 5 点，单张加 3 点，双张加 1 点。

据估计，综合两手牌的实力达 26 点者可望做成 4♥、4♠或 3NT，29 点者 5♣或 5♦，33 点者小满贯，37 点者大满贯。

六、叫牌 (Bidding)

发牌之后出牌之前要进行叫牌。叫牌要用特定的符号和用语来进行。按规定由发牌者首先叫牌（通常是北，以后轮换），根据牌点的高低，发牌者可叫也可不叫，此后，再由他的下家（左方）叫牌，依次顺时针轮流进行。如果四家全都不叫，这副牌就宣告作废，由下家重新发牌。

当一家开叫后，任何一家可以根据花色类别的次序在更高水平上争叫，直到三家不叫表示承认为止。叫得最高的那个花色就是将牌花色（或无将），而该级别的数字就是定约的水平，两者合称定约。

叫牌的目的是使同伴之间互通牌情，以便找到最佳定约，或者干扰对方选择出最有利的定约，以此达到战胜敌方的目的。

在叫牌过程中，后一位叫牌者所叫的内容必须在花色或数量上超过前一位叫牌者所叫的内容。其中有些术语如下：

1. 开叫 (Opening Bid)：在叫牌过程中首先叫出具有具体内容的叫牌，如 1♠、1♥、1NT、2NT 等等。发牌者享有优先开叫的权利。当然，持有足够的开叫实力时，应予开叫，否则不叫 (Pass)，这样，“不叫”意味着把优先开叫的权利，顺序让给左方，他如仍无实力开叫，可再次顺延，直至四个不叫 (Pass out)。四不叫，可重新发牌重来，但是在正式比赛中不重发。

2. 开叫者 (Opener)：首先叫出具体内容的叫牌者。

3. 应叫 (Responding)：同伴 (Partner) 开叫，你可以应叫。开叫需要足够的牌点，一般是 13 点左右，而应叫只需 6 点以上，低于 6 点，或可不叫。

4. 应叫者 (Responder)：同伴开叫以后，你是应叫者。你应叫出具体内容的叫牌是应叫者，你不叫也是应叫者，因为你在第一轮叫牌虽然不叫，以后你仍有权参与竞叫。

5. 定约 (Contract)：叫牌的目的是为自己一方制定出一个恰如其分的定约。定约能否完成，要经过打牌来检验。完不成定约叫做宕 (Down 或 Set)。

定约分有将定约和无将定约两种。有将定约是确定某一花色为将牌。将牌除可以在本花色中赢墩外，还可以将吃其他三门花色 (假如没有这个花色的话)。

无将定约就是没有将牌的定约，其输赢只根据同一花色中的每一张牌的大小来定 (假如你没有这个花色，只好出其他花色，这称为垫牌，不论大小，都不能赢墩)。

定约又分成局定约和不成局定约，定约分数满 100 分的，叫做成局定约，定约分数不足 100 分的，叫做不成局定约。两者的奖分和罚分都不一样。

6. 其他叫牌 (Other Bids)：再叫 (Rebid)，任何一

家，轮到第二次叫牌，都叫做再叫。再叫可以表示一般，也可呈现力量；平叫表示一般，跳叫一般表示好牌，这已成为牌手们遵循的法则。此外，顺叫、逆叫、扣叫、问叫，均含有一定叫牌意义，这些都要在以后有关章节中予以介绍。

7. 争叫 (Overcall)：一方开叫后，另一方参与竞叫。

8. 加倍：是叫牌过程中经常出现的一个名词，它的原意为防守方的一家认为定约方的定约，肯定会被己方击败，就叫“加倍”以示惩罚。

现在加倍的含义已经被引申为各种意义，不再单独作为惩罚而用。如定约方对防守方所叫的“加倍”不以为然，相信己方仍有把握完成定约时，可叫“再加倍”来惩罚加倍方。再加倍定约，定约方的得失分均按四倍（基本分乘以4）计算。加倍的符号用“x”表示，再加倍的符号用“xx”表示。

综上所述，加倍和再加倍与定约人的定约得失分密切相关，因此使用加倍及再加倍都要特别慎重。

七、打牌 (Play)

一个定约（无将或有将）在叫牌时被确定之后，防守方位于庄家左手的一家称为首攻人，也就是由他打出第一张牌。首攻人的下家在首攻实现后将自己的牌全部摊开，按同花色摆成四列，此家称为明手。明手的对家是庄家（又称定约人、暗手），负责打明、暗两手的牌。明手出牌后，就轮到首攻人的同伴出牌，最后轮到定约人出牌。至此，桌上共有四张出过的牌，每家一张，称为一墩牌。每家必须随出牌者出同花色的牌，如手中已无这种花色，则可用将牌（任何一张将牌都大于种花色的牌）将吃或垫掉一张闲牌。在一墩牌里，如果有将牌，则最大的将牌是赢牌。第二轮的出牌由赢得第一墩的那家先出，其他仍依顺时针方向出牌，直至十三张牌全部出完。

打牌又分为主打和防御两类。定约执行者是主打，守

方则进行防御。主打的目的是要完成定约，防御的目的是要击破这一定约，双方打牌的志趣不同，打牌的方法也不同，各显其能，力求为自方争取胜利的成果。

桥牌的基本打法有两种：有将定约打法与无将定约打法。

有将定约打法：主打者吊将牌时，守方持有将牌，必须跟随，跟随不出时，必须垫牌认输；任何一家跟随不出旁套花色（sidesuit）时，可以利用将牌来吃张赢墩，或者垫牌认输。

无将定约打法：跟随不出同样花色，只能垫牌认输。

打牌也和叫牌一样，术语很多，它们是：

1. 出牌（Lead）。获得出牌权的一家，有权出牌。第一张出牌叫头攻或首攻（Opening Led）。

2. 跟牌（Follow Suit）。右首一家出牌，你要跟随同一花色的牌。

3. 垫牌（Discard）。当你跟随不出同一花色时，要垫牌，你可垫去手中最不需要的牌作为输张。

4. 吃张（Ruff）。打有将定约，当你跟随不出同一花色时，你如手中尚有将牌，就可吃张赢墩，当然，你如不愿意这样做，仍可垫牌认输。

5. 帮张（Tramp Support）。你的同伴开叫 1♠，你持有三帮带一大牌，如 ♠Q65，叫做适当的帮张；如 ♠QJ42，叫做好帮张。

6. 赢张（Winner）。有大牌赢张和长牌赢张两种。大牌赢张如 AK、KQJ、QJ109 等，两个赢张；A、KQ、QJ10 等，一个赢张。长牌赢张，要看同伴有无足够的帮张，如：

（1）南北可拿大牌赢张三个长牌赢张两个，合计五个。

（2）南北可以拿到的大牌赢张仍是三个，由于缺乏足够的帮张和分布不匀，拿不到长牌赢张。

7. 飞张（Finesse）。在有利的位性分布情况下，有

的大牌通过飞张手段，取得成功，可以得一墩牌，如飞张失败，则失去这一墩牌，如：

(1) 北出牌，东不论跟随小牌还是扑上 A，南可飞张成功，赢得一墩牌。反之，如 A 落在西手，则飞张就失败。

(2) 北出牌，K 在东手，飞张成功，可得两墩。反之，如 K 落在西手，则飞张就失败。

8. 止张 (Stopper)。是阻止敌方某一长套花色连续拿的意思，如 K2、QJ2 等，称为一止张，AQ、KJ2 等，称为两止张。

9. 树张 (Establish)。是树立长套花色的意思。

10. 进张 (Entry)。也叫进手张，把长套花色树好了，还要依靠进张去兑现。

11. 满贯 (Slam) 需要赢得 6 线位墩数的定约，称为小满贯；赢得 7 线位墩数的定约，称为大满贯。

第二节 桥牌的玩法

桥牌用扑克牌来玩。一副牌除去大小王还有五十二张，分为四种花色。四种花色的级别顺序是黑桃 (♠)、红心 (♥)、方块 (♦) 和草花 (♣)。黑桃和红心是高级花色 (也称高套)，方块和草花是低级花色 (也称低套)。每一门花色有十三张牌，其大小顺序为 A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2。其中从 A 到 10 是最大的五张，称为大牌。

桥牌由四个人玩，坐对面的二人是一家，称为同伴，对抗另一方向的二人。玩的时候由定约人 (庄家) 的下家 (左手方) 先出第一张牌作为首攻，按顺时针方向依次每人打出一张相同花色的牌。一圈过来，四张牌打齐叫做一墩。谁的牌面最大就由谁赢得这墩，并且由他开始打下一墩牌。下一墩牌可以是任何花色。第一家出牌后，如果你打不出