

Qiaopai Rumu

桥牌入门

牌



成都时代出版社
(原蜀蓉棋艺出版社)

桥牌入门

本书编写组编

成都时代出版社

(原蜀蓉棋艺出版社)

图书在版编目(CIP)数据

桥牌入门 / 《桥牌入门》编写组编. —成都: 成都时代出版社, 1999. 10(2003. 5 重印)

ISBN 7 - 80548 - 584 - 4

I. 桥… II. 桥… III. 桥牌 — 基本知识

IV. G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 031726 号

责任编辑: 曾绍东

封面设计: 余 东

版式设计: 徐文惠

责任校对: 李 航

桥牌入门

本书编写组 编著

成都时代出版社出版发行

(原蜀蓉棋艺出版社)

(成都市庆云南街 19 号 邮编: 610017)

新华书店经销 成都蓉军广告印务有限责任公司印刷

787 × 1092mm 32 开 9.125 印张 190 千字

1999 年 10 月第 1 版 2003 年 3 月第 7 次印刷

印数: 26001 - 29000 册

ISBN 7 - 80548 - 584 - 4 / G · 585 定价: 12.00 元

电话: (028) 86619530(综合类) 86613762(棋牌类) 86615250(发行部)

前 言

桥牌对于现代人来讲已经不再陌生了，书店里也不乏桥牌入门一类的图书。此时，再费笔墨漫谈桥牌的发展史，宣传打桥牌的好处似乎没有必要了，只想借这个“开场白”谈谈编写这本小册子的初衷。

桥牌，由于它的规则较多，特别是一些关于叫牌的概念，对于初学者来讲太抽象、太乏味了，使得学习桥牌比较困难。为了帮助初学者更容易理解那些规则、约定、概念，并能从学习中得到乐趣，笔者在整个编写过程中，始终注意以下三方面的问题：

1. 容易学习

在内容的安排上力求浅显，易于自学。对一些繁杂的规定采用图示的办法，使其直观、形象。

2. 注重推理

无论是介绍规则，还是讲授牌技，都尽量用通俗易懂的语言阐明道理，争取让读者理解桥牌的逻辑，而不是一味地死记硬背那些条款。

3. 兼顾乐趣

剖析大量的具体牌例，给出各种形式的练习，变被动接受为主动参与，在解决实际问题的过程中学习。

通过本书的学习，能让您在短期内掌握桥牌的基本技术，能尽快上场角逐是笔者愿望。如果您学到的不仅是这些，更重要的是懂得了如何去思考，那便是笔者衷心的企盼。

文 志
1998年6月

目 录

第一章 基本知识	(1)
一、打牌前的准备.....	(2)
二、叫牌规则.....	(7)
三、出牌规则.....	(21)
四、如何取得赢墩.....	(28)
1. 大牌赢墩.....	(28)
2. 次级大牌上升为赢墩.....	(29)
3. 长套花色赢墩.....	(30)
4. 牌张位置有利时次级大牌上升为赢墩.....	(32)
5. 将吃赢墩.....	(34)
五、计分.....	(35)
1. 基本分.....	(37)
2. 奖分.....	(38)
3. 罚分.....	(42)
第二章 自然叫牌体系	(45)
一、实力估算.....	(46)
1. 计点法.....	(46)
2. 赢墩计算.....	(47)
3. 牌力修正.....	(48)
4. 定约阶数与实力.....	(51)
二、一阶花色的开叫.....	(51)
1. 开叫点力.....	(54)
2. 开叫花色.....	(55)
3. 两套牌或4—4—4—1牌型的开叫.....	(57)

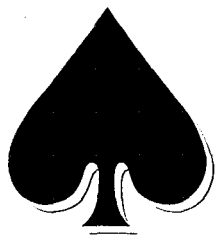
三、对一阶花色开叫后的应叫	(60)
1. 0—5 点的弱牌	(63)
2. 6—10 点弱应叫牌	(65)
3. 13—15 点成局牌	(72)
4. 11—12 点邀局牌	(75)
5. 16—18 点强牌	(76)
6. 持有 19 点或 19 点以上的超强牌	(78)
7. 其它应叫	(80)
8. 持有两种花色的套牌时的应叫	(81)
四、一阶花色开叫者的再叫	(82)
1. 再叫开叫花色	(83)
2. 加叫应叫者的应叫花色	(86)
3. 再叫无将	(88)
4. 顺叫新花色	(89)
5. 逆叫新花色	(90)
6. 跳叫新花色	(91)
7. 在应叫者简单加叫开叫花色后的再叫	(92)
8. 开叫者持两套牌时的第二、三轮再叫	(95)
五、应叫者的再叫	(99)
1. 应叫者持有 6—10 点牌	(100)
2. 应叫者持有 11—12 点牌	(103)
3. 应叫者持有 13 点或 13 点以上的牌力	(105)
六、无将开叫	(107)
1. 1NT 开叫	(107)
2. 2NT 开叫	(108)
3. 3NT 开叫	(108)

七、对无将开叫的应叫及展开	(110)
1. 应叫者持均型牌	(110)
2. 斯台曼约定叫	(113)
3. 应叫者持非均型牌	(116)
八、强 2♣ 开叫及展开	(119)
1. 开叫条件	(120)
2. 在同伴开叫 2♣ 后的应叫	(121)
九、关煞性开叫及展开	(121)
1. 三阶关煞性开叫的条件	(122)
2. 对关煞性开叫的应叫	(124)
十、弱二花色开叫及展开	(126)
1. 开叫条件	(126)
2. 对弱二花色开叫的应叫	(129)
十一、满贯叫牌	(132)
1. 叫满贯的必要条件	(132)
2. 黑木问叫	(133)
3. 正确叫上满贯	(134)
十二、争叫	(137)
1. 争叫的条件	(138)
2. 对争叫的应叫	(144)
十三、保护性叫牌	(146)
十四、叫牌综合练习	(148)
第三章 桥牌基本打法	(154)
一、无将定约的做庄打法	(157)
1. 正确兑现赢墩	(158)
2. 利用次级大牌赢墩	(163)

3. 飞牌打法	(167)
4. 建立长套花色赢墩	(171)
5. 进手问题	(178)
6. 缓拿打法	(183)
7. 避免危险敌方	(186)
二、有将定约的做庄打法	(189)
1. 垫掉输张	(192)
2. 将吃输张	(198)
3. 建立边牌长套花色赢墩	(204)
4. 进手张	(209)
三、防守打法	(213)
1. 首攻	(214)
2. 信号	(225)
3. 第二家的出牌	(230)
4. 第三家的出牌	(234)
5. 垫牌	(238)
6. 防守练习	(242)
第四章 竞赛与其它	(253)
一、四人队式复式桥牌比赛方法	(254)
二、常用桥牌竞赛规则	(260)
三、精确叫牌体系概要	(267)
四、桥牌记分一览表	(279)
五、IMP (国际分) 换算表	(281)
六、V.P (胜利分) 换算表	(281)

第一章

基本知识

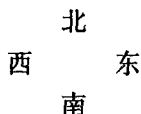


学习本章内容，您也许会觉得枯燥、乏味。特别是一些难于理解的规则、概念，对于一个从未感受到过打桥牌的乐趣的人来讲，是不容易读下去。不过，这些东西还是有规律可循的。耐心点，过了这一关，您就进入了桥牌的天地。

一、打牌前的准备

牌 手

桥牌是一种四人游戏。打桥牌时是由四人围成一桌，按北、东、南、西四个方位就坐。



每两人为一家，互称为同伴或搭档。坐位时两同伴总是相向而坐，即南北方为一家，东西方为一家。至于谁家坐南北，谁家坐东西，在正式比赛中会有相应的规定。

每一对搭档是比赛之前由牌手自己组合。桥牌是一项至少由两人合作作战的体育项目，搭档间的配合情况在比赛中起着相当重要的作用。因此，尊重同伴，学会与同伴合作是你取得胜利的第一步。

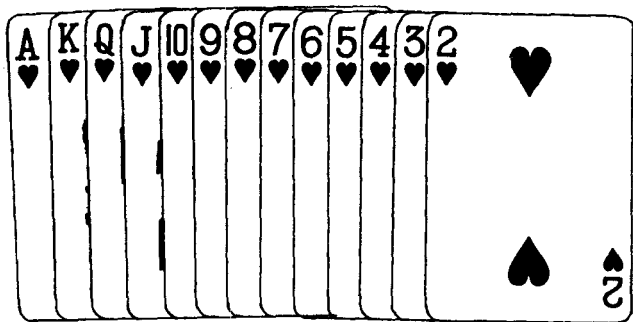
牌 具

打桥牌所使用的牌就是我们平常玩的扑克牌，但要将大小王牌（有人称为大小鬼）除去，用剩下的 52 张牌。

这 52 张牌分为黑桃（♠）、红心（♥）、方块（♦）和草花（♣）四门花色。每一门花色有 13 张牌，按大小依序排列是：

A K Q J 10 9 8 7 6 5 4 3 2

直观的图形如下：



算上四门花色，一副牌中就有 4 张 A（黑桃、红心、方块、草花四门花色各 1 张），4 张 K，……，4 张 2。

洗 牌

四人在坐定之后，即可开始洗牌。

洗牌的目的是让一副牌混合均匀。方法是 will 一副牌随机地分为两部分，这两部分不一定完全相等，两手各持一部分，牌面向下地放在拇指与其余四指之间，并且使牌稍稍弯曲，然后轻轻松开，让两手的牌一张一张地自然弹出，这样两部分牌相间地重叠在一起。照此方法重复几次，一副牌就洗好了。但是谁为洗牌人呢？这在打桥牌时是有规定的。一开始总是由北家首先洗牌，以后按东、南、西的顺序轮换，四副牌打完之后，又按北、东、南、西的顺序轮流洗牌。

需要强调的是洗牌时不得将任意一张牌的牌面暴露出来，并且应在其他三位牌手都能充分看到的情况下进行。

切 牌

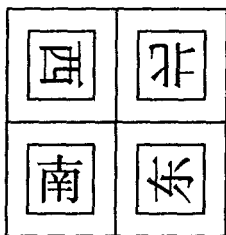
在洗牌与发牌之间，还要加一个切牌的动作。切牌是再

简单不过的事了。洗牌人将洗好的牌送到右手对方的面前，后者从这副牌的上部拿下一部分，放置在桌面上靠近洗牌人的一边，洗牌人再将剩下部分放在拿下的部分上面，切牌工作就算完成了。切牌时，切牌人拿下的部分和剩下的部分都不得少于4张，而且一切动作都是在牌面向下的情况下进行的。

发 牌

发牌是由一位牌手即发牌人牌面向下将洗、切好的牌分发给4人。第1张牌发给自己左手方的对方，然后是自己的同伴、右手方的对方，最后是自己。发牌时每人一次1张，依次轮流，按顺时针方向旋转，直到发完52张牌，每人得到13张牌为止。一副牌的发牌和洗牌总是由一人担任，其轮换办法与洗牌人的轮换方式相同。

在正式的比赛时，发牌和洗牌的工作是由4个人同时来完成的。一般总是择定坐位后，4人一次洗发好8副或16副牌（具体多少视比赛规定），每一副牌按对应的方位装在事先准备好的印有北、东、南、西字样的牌套内。一般的牌套看起来是这样的：

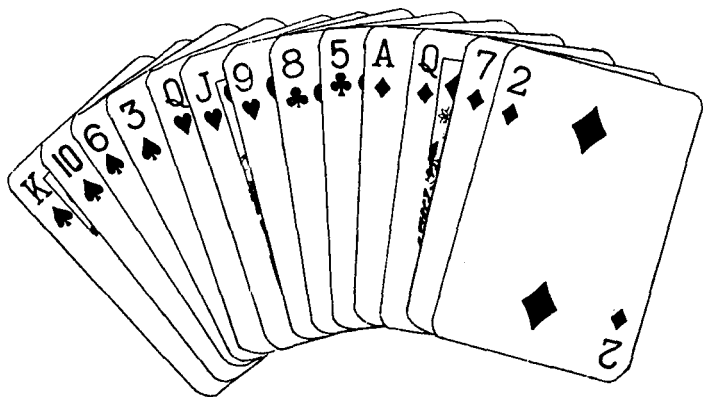


接下来再一副副往下打，打完一副后将自己的牌牌面向下放回到牌套中。注意：在将打过的牌插回牌套时也应按对应的方位，北家插在印有“北”字的方位中，南家插在印有“南”字的方位中，东西方也照此方法做。

一手牌

牌手在看到自己分发到的 13 张牌之前，一定要牌面向下数一数牌张，在核实无误的情况下才能翻过来看牌面。

每人拿到的 13 张牌称为一手牌。牌手应将自己的一手牌按黑桃、红心、方块和草花四种花色分类整理，并按大小顺序排列。它们看起来可能是下面这样的：



如果将上面的这一手牌按书写的格式表示出来，或印在书上，应该是这样：

♠ K1063
 ♥ QJ9
 ♦ AQ72
 ♣ 85

如果将四家的牌全部用书面的形式表示出来，应该是这样：

♠ J852 ♥ A106 ♦ 3 ♣ KJ964	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 北 西 东 南 </div>	♠ K1063 ♥ QJ9 ♦ AQ72 ♣ 85	♠ Q4 ♥ 8732 ♦ J964 ♣ A102
♠ A97 ♥ K54 ♦ K1085 ♣ Q73			

牌 型

在你拿到的一手牌中，你会发现它们可能会像上述的一手牌一样，由4张黑桃、3张红心、4张方块和2张草花组成，也可能是由2张黑桃、5张红心、3张方块和3张草花组成，甚至还可能是由8张红心、2张方块和3张草花组成这一手连1张黑桃也没有的牌。这种由四种花色组合成13张牌的组合有39种，我们称它为牌型。牌型分为平均型和非平均两种。一般无单张和缺门的牌型为平均型。4—3—

3—3、4—4—3—2 为标准的平均牌型；5—3—3—2、5—4—2—2，甚至6—3—2—2 被称为准平均牌型。其它有单张或缺门的牌型称为非平均牌型。

初学者对牌型的分配不熟悉，但可先在口中念熟下列常见的牌型，以利于将来对牌张的分布有准确快速的判断。

4—3—3—3 4—4—3—2 4—4—4—1
5—3—3—2 5—4—2—2 5—4—3—1 5—4—4—0
5—5—2—1 5—5—3—0
6—3—2—2 6—3—3—1 6—4—2—1 6—4—3—0
6—5—1—1 6—5—2—0 6—6—1—0
7—2—2—2 7—3—2—1 7—3—3—0 ……

到现在为止，打桥牌前的准备工作已经就绪，让我们进入正式的比赛阶段。

二、叫牌规则

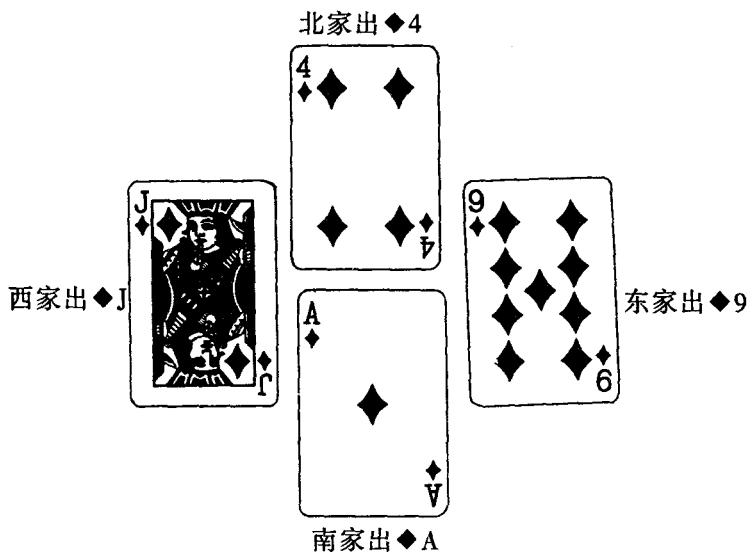
桥牌比赛是由叫牌和打牌两部分组成。其中叫牌这一概念比较抽象，从未打过桥牌的读者要弄懂它需要多花一些功夫。

我们暂且可以这样给叫牌下一个定义：叫牌是同伴间为了找到适当的打牌目标——定约所采用的手段。这些手段就是桥牌的专用语言。同伴间要互相关法地传递信息，描述自己的牌情，以便寻找准确的打牌目标；或者企图阻止、干扰对方互通牌情，都要靠桥牌的专用语言——叫牌来完成。叫牌是打桥牌的第一关，如果将桥牌比赛比喻成修建一座大楼的话，叫牌就是挖地基，建基脚的工程。叫牌的好坏对最终

能否取胜起到了重要的作用。如果叫牌目标选得不准就是再有高超的做庄技艺也不会得到好的分数。

墩

在介绍桥牌叫牌的基本原则之前，必须先了解“墩”的含义。四位牌手各出1张牌为1墩。如下图：



桥牌的打牌原则中规定，每一位牌手一次只能出1张牌（下一节将详细介绍），而每人均有13张牌，这样一副牌打完，就有13墩牌了。桥牌中的叫牌就是四位牌手通过桥牌的专用语言交换牌情，预定出自己一方欲取得的墩数。打牌阶段各自为了预定的墩数，双方展开斗智斗勇的较量，然后以各自的完成情况决定胜负。

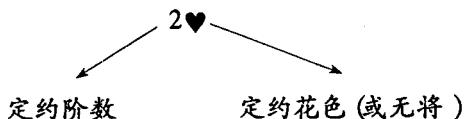
叫牌、叫品

桥牌中规定发牌人最先开始叫牌，然后由发牌人左手方一家叫牌。叫牌的顺序也同发牌一样按顺时针方向轮换，一人一次地叫出内容或表示不叫。叫出内容的叫牌我们称之为“叫品”。在某人叫出某一叫品后，其余三家均表示不叫，这一副牌的叫牌就结束了。

定约阶数

为了在以后叙述方便，我们将“叫品”分为“实际叫品”和“辅助叫牌”两种。实际叫品是由定约阶数和定约花色（或无将）组成。

例如：



定约阶数实际上是 1—7 之间的任意一个自然数。它表示叫出这一实际叫品的牌手必须与其同伴一道至少要赢得的墩数为：定约阶数 + 6。

这个“6”从何而来？

一副牌有 13 墩，由双方争夺，各方平分至少为 6 墩，6 就是基本的墩数，多出来的 1 墩理应由叫出实际叫品的一方来承担。因此，如果某一牌手要叫出一个实际叫品，那他们一方必须至少赢得 $1 + 6 = 7$ 墩。一副牌最多只有 13 墩，减去基本墩数 6，就为 7，因此，定约阶数最多为 7。

定约花色或无将