

教你打桥牌

瞿强立



中国少年儿童出版社

教你打桥牌

夏强立



● 中国少年儿童出版社

期限表

请于下列日期前将书还回

114

出版社 出版 发行

中国青年出版社印刷厂印刷 新华书店经销

*

787×1092 1/32 4印张 70千字

1989年1月北京第1版 1989年7月北京第2次印刷

印数 11,001—41,000 册 定价 1.30 元

G892
8

7353797

内 容 提 要

本书从桥牌最基本的知识讲起,教会读者桥牌的一般打法;并通过实际牌例,讲解了叫牌的要点,应叫的要领、出牌、跟牌的一般规律,以及扬长避短的应变手段和其中的道理。是少年儿童和初学者无声的指导和教练。

目 录

第一章 基本介绍	1
第二章 叫牌常识	12
第一节 1 花色的开叫	12
第二节 应叫	18
第三节 再叫	24
第四节 其他的花色开叫和应叫	30
第五节 无将的开叫和应叫	34
第六节 争叫	40
第七节 惩罚性加倍	42
第八节 技术性加倍	45
第九节 满贯的试探	50
第三章 打牌技巧	56
第一节 赢墩的道理	56
第二节 飞牌	59
第三节 单一花色结构	66
第四节 无将定约的打法	72
第五节 有将定约的打法	78
第六节 进手张	83

第七节 忍让	89
第八节 交叉将吃法和反宾为主法	96
第九节 投入法	99
第十节 围剿法	102
第十一节 安全打法	105
第十二节 首攻出牌	111
后记	119

第一章 基本介绍

桥牌是用扑克牌玩的一种斗智游戏。一副扑克牌共有五十四张,打桥牌时要拣去大小百搭(或称大小王),还剩五十二张,分为四种花色。桥牌中,四种花色的级别顺序是黑桃(♠),红心(♥),方块(♦),草花(♣)。黑桃和红心算是高级花色,方块和草花算是低级花色,又叫做高套和低套。每一门花色有十三张牌,他们的大小顺序是 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,坐对面的两人是一家,叫作同伴,对抗另一方向的二人。玩的时候由一个人先出一张牌作首攻,按顺时针方向,依次每人打出一张同一花色的牌。一圈过来,四张牌打齐后叫作一墩。谁的牌面最大就由谁赢得这墩,并由他开始打出下一墩的牌,下一墩牌可以是任何花色的。首家出牌之后,如果你打不出同一花色的牌,你可以打一张其他的牌,叫做垫牌。垫的牌不论牌面多大,都不能赢得这墩。如果这副牌曾指定某花色是将牌(有将定约),你也可以用一张将牌吃掉别人(包括同伴)的这门花色,叫作将吃。一

一张小将牌可以战胜旁花色中的任何大牌。例如红心是将牌，第一家出♦A而你手中没有方块，你可以垫一张黑桃或草花，也可以用♥2来吃这墩。假如后面出牌的人也没有方块，他可以用更大一些的将牌再吃，叫作盖吃。但要注意，必须是手中没有这一门花色的才可以垫牌、将吃或盖吃，否则要被判罚。

十三墩牌都打完后，双方各自计算一下己方、包括自己和同伴所得的墩数，看看是否完成指标，从而结算胜负的分数。每打完一副牌要记一次分，到一个段落结束时再结算胜负的总分。

以上是桥牌最初步的玩法。只懂得这一点还远远不够，下面还要进一步介绍。

在选定座位后就可以开始发牌。发牌人轮流担任，第一副由北家发。发牌人把洗好的牌送给自己右手方的上家切牌，然后从左手方的下家开始，按顺时针方向一张一张地发给每一个人，全部发完。在牌发完以前不可以从桌上把牌拿起，更不可以接触别人的牌。如果发出的牌中有明牌要重发，发错牌也要重发。

牌发好后各自按花色和大小分类，不可以被其他三家看见。由发牌人首先叫牌，首次的叫牌叫做开叫。叫牌就是表示叫牌的人要以某花色作为将牌，或者不要将牌（即无将），并且表示准备要得到基本墩以外的墩数。基本墩是六墩。任何叫牌准备要赢得的墩数最少是七墩，因为基本墩之外最少还要有一个额外墩。例如他叫1♥，就是表示要

以红心为将牌，并且至少要拿到七墩 ($6+1=7$)。如果他叫 3 $\spadesuit$ ，就至少要拿到九墩。如果叫牌人认为实力不足，也可以不叫，就是派司，这样就把叫牌的权利移交给下家。叫牌也是按顺时针方向进行的，上家叫牌或不叫之后，就由第二家继续叫牌。轮到你叫牌时，如果你要叫牌，就必须超过前面的人所叫的等级。其中 $\clubsuit$ 、 $\diamondsuit$ 、 $\heartsuit$ 、 $\spadesuit$ 、无将是花色的级别。1、2、3、4、5、6、7、称为阶高。阶高的级别，可以盖住花色的等级。例如第一家叫 1 $\spadesuit$ ，第二家叫 2 $\diamondsuit$ ，第三家叫 2 $\heartsuit$ ，第四家不叫。如果有连续三家不叫，叫牌即告结束，最后的一个叫牌就是这副牌的定约，也就是所要完成的指标。例如叫到 4 $\heartsuit$ 之后大家都不叫，4 $\heartsuit$ 便成了定约，由叫 4 $\heartsuit$ 一方首先叫红心的人作定约人。

如果你认为对方(不是同伴)的叫牌完不成定约，你可以加倍。加倍的意思是不论是否完成定约，胜负的分数都要加倍计算。假如你被对方加倍而你确信必能完成，你还可以再加倍，也就是把加倍的分数再加一倍。加倍或再加倍后如果又有人叫牌，前面的加倍或再加倍就自动作废了。

如果不是口头叫牌，而采用书面叫牌的形式，四种花色可以用英文字母来代替：S 代表黑桃，H 代表红心，D 代表方块，C 代表草花，NT 代表无将，X 代表加倍，XX 代表再加倍。通常的书面叫牌，是在纸上画一大方框，代表牌桌，各自在方框外的自己一方写上要叫的花色等级。

叫牌结束后，由定约人的下家作出首攻，打出第一张牌。这时，定约人的同伴就成为明手，他要把手中的牌全部

摊在桌上给大家看。摊牌的办法是按花色排成四个竖行，把大牌放在前面。将牌的一行放在最右边，其余的按♠♥♦♣顺次放好。明手是没有发言权的，他不能参与作战，也不能看定约人的牌。他只能按照定约人的命令打某一张牌，但他可以提醒定约人应由桌上还是由手中出牌。遇到任何人没有跟牌时，他可以有礼貌地询问是否有牌未跟。

十三墩牌都打完后，双方计算己方的赢墩，看自己是否完成定约，或是否击败对方的定约，然后计算分数。

桥牌玩的方式有两种，计分方法也略有不同。一种是盘式桥牌，多用于家庭亲友间游戏，它的计分方法如下：

(一) 基本分 (每墩分数)

完成定约时定约方得分如下：

1、有将定约	未加倍	加倍	再加倍
方块或草花每墩	20	40	80
黑桃或红心每墩	30	60	120
2、无将定约			
第一墩	40	80	160
第二墩起每一墩	30	60	120

(二) 奖分

在盘式桥牌中，获得奖分有以下几种情况：一种是超额完成了定约，完成或超额完成了加倍或再加倍定约；另一种是赢得了一盘。当基本分累计达到100分时，称为赢得一局。任何一方完成一局就是有局方，未完成一局的是无局方。先赢得两局者，称为赢得一盘，获得奖分；还有一种是

“满贯奖分”，当你完成 6 阶定约，称为小满贯，完成 7 阶定约，称为大满贯。获奖分情况如下：

1、超额完成定约时，每超额一墩定约方得分：

无 局 方			有 局 方		
未 加 倍	加 倍	再 加 倍	未 加 倍	加 倍	再 加 倍
照基本分计	100	200	照基本分计	200	400

2、定约方完成加倍定约	50
定约方完成再加倍定约	100
赢得一盘(对方无局时)	700
赢得一盘(对方有局时)	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
有将定约持有将牌中任何四张大牌	100
有将定约持有将牌中五张大牌	150
无将定约持有四个A	150

(三) 未完成定约的罚分

未完成 的宕墩	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
五 墩	250	1100	2200	500	1400	2800
六 墩	300	1400	2800	600	1700	3400

以下类推，

任何一方完成两局，不论对方是否成局，这一盘即结束。每一盘结束后要计算胜负，胜负不问谁赢得这盘，而是看哪一方净胜多少分。举例如下：

我方		对方	
(5)	500		
(4)	100		
(1)	20	(3)	100
(1)	60		
(2)	40		
		(3)	120
(5)	100		
合计	820		220

我们根据各副牌记分如左。

(1) 我方定约 3 ♦，超额一墩完成。横线下记 60 (完成 3 ♦ 定约基本分)，横线上记 20 (超墩奖分)。

(2) 我方定约 INT，正好完成，横线下记 40。现在，横线下累计满了 100 分，应划一线，表示完成一局。

(3) 对方定约 4 ♥，正好完成。定约人持有 A K Q 10 四张大牌，要奖分 100。横线下记 120，横线

上记 100。并划一线表示完成一局。

(4) 对方定约宕 (失败) 一墩，罚分 100 记在我方横线上。

(5) 我方定约 5 ♣ 正好完成，横线下记 100，横线上记赢得一盘的奖分 500。

完成了一盘，要结分数。方法是把横线上下分全部加起来，对比一下。

这一盘我方净胜 600 分，每 100 分折成 1 大分，就作为 6 分，零头四舍五入。我方二人各胜 6 分，对方各负 6 分。

第二盘开始时重新记分。

初学记分可能会有些困难，练习几次以后就习惯了。

现在常用的比赛是复式比赛。

复式比赛分队式赛和双人赛两种。本书只介绍队式赛。

队式赛，每队由四个人同时上场，两个人打开室坐南北，开室的意思是允许观摩的房间；两个打闭室坐东西，闭室的意思是不允许观摩的房间。两边所打的牌是一样的。当规定的副数全部打完后，以每副牌为单位，结算双方的胜负。例如第一副牌我队开室南北完成 4♥ 定约，得 420 分，对方队在闭室南北 4♥ 定约超一墩，得 450 分，两相比较，对方队赢 30 分。

队式赛需要八个人玩，俗称八人赛。如果凑不齐八个人，也可以四个人玩，而借用队式赛的计分法，加上贴点的办法。有关贴点，将在本节末尾介绍。

如果你打的是复式比赛，分数计算略有改变，如下：

1、完成非成局的定约（称为部分定约）一律奖给 50 分。

2、完成成局的定约，如果是无局方要奖给 300 分，有局方要奖给 500 分（不问对方是否有局）。

记分表格如下：

从这张表格中，我们可以看到，每副牌由谁发牌，局况都是事先规定的。在局方一栏中，双无就是双方无局，南北就是南北有局，东西就是东西有局，双有是双方有局。其余

日期 _____ 队对 _____ 队
 室别 _____ 北 _____ 东 _____
 桌号 _____ 南 _____ 西 _____

副 号	发 牌	局 方	定 约 者	定 约	首 攻	结 果	南 北		比 分			
							+	-	队		队	
									分差	IMP	分差	IMP
1	北	双无										
2	东	南北										
3	南	东西										
4	西	双有										
5	北	南北										
6	东	东西										
7	南	双有										
8	西	双无										
9	北	东西										
10	东	双有										
11	南	双无										
12	西	南北										
13	北	双有										
14	东	双无										
15	南	南北										
16	西	东西										
									小计	IMP	IMP	

各栏,要在打牌过程中自行填写,一般由坐南者填写。

例如第一副,北首先开叫 1 ♠,最后南叫成 4 ♠ 结束。这副牌由北主打,在定约者栏内填 N,代表北,在定约栏内填 4 S, S 是黑桃的代号。由东家首攻,东攻出 ♦K,在首攻栏内填 DK, D 是方块代号。当这副牌打完之后,南北正好完成定约,在结果栏内填 ±○。这副牌定约方无局,得 420 分,在南北 + - 栏中填 420。填完之后,再打第二副。

第二副,东不叫(不叫,是一种叫牌形式),南叫 1 ♣,西叫 2 ♣,北不叫,东叫 3 ♣,三家都不叫。

这样,由西主打 3 ♣ 定约。在定约者栏内填 W,代表西,定约栏填 3 C, C 是草花代号。北家首攻 ♥3,首攻栏填 H3, H 是红心代号。打牌结果东西超额完成一墩,在结果栏填 +1,这副牌基本分 60 分,超一墩 20 分共 80 分,可以简化为 4 ♣ 得 80 分,另外加上部分定约奖分 50 分,共计 130 分。在南北一栏中填 130。

第三副,南叫 1 NT(1 无将),西不叫,北叫 2 NT,东加倍,三家都不叫。

由南主打 2NT× 定约,依次填写 S,代表南,2NT×,再填写西家的首攻。这副牌结果,2NT× 定约正好完成。在南北 + 栏中填 490。这个得分是这样算出来的:2NT× 为 140 分,140 分已经成局,加无局方成局奖分 300 分,再加完成加倍定约奖分 50 分。

第四副,东西方定约 3 ♦,结果超额二墩完成。其他各栏,我们都会填了,但在得分栏内只能填 150 分,因为打成

5 方块虽得 100 分,但定约是 3 ♦,不能算完成一局,得不到成局奖分,只得部分定约奖分 50 分。

表格中右方的栏目,是要开、闭两室都打完后统一结算的。例如:第一副,甲队在开室南北完成 4 ♠ 定约,得 420 分,乙队在闭室南北打 2 ♠ 超额完成两墩,得 170 分。用 420 - 170,甲净胜 250 分。在甲队分差栏填 250 分。

甲队的分差栏内填写 250 分,记分并不到此结束,还要把分差 250 分折成国际比赛分(IMP 即 international match points 的缩写)。自从 50 年代以后,国际上队式比赛几乎都采用 IMP 为计算胜负的标准。甲队胜 250 分折成国际比赛分就是 6 IMP。不过举办比赛单位也可以自行规定只以总分计算胜负,而并不计算 IMP。这并不违反世界桥联的比赛规则。

IMP 就是通常所说的“点”。胜分与点之间的转换,请看下表:

每副牌 总分差额	IMP	每副牌 总分差额	IMP
20—40	1	750—890	13
50—80	2	900—1090	14
9—120	3	1100—1290	15
130—160	4	1300—1490	16
170—210	5	1500—1740	17
220—260	6	1750—1990	18
270—310	7	2000—2240	19
320—360	8	2250—2490	20
370—420	9	2500—2990	21
430—490	10	3000—3490	22

500—590	11	3500—3990	23
600—740	12	4000以上	24

另外要说明一下，IMP的计算必须是以两队各自得分的差额来计算。因此如果只有一个牌桌（二人对抗二人），根本不存在什么IMP。常见有些人打牌，虽然只是二人对抗二人，他们也把得分折成IMP。这是非常错误的。不仅流弊很大，非常不合理，而且也是全世界所没有的怪办法。