

无师自通丛书第一辑

看谁智商高？

——桥牌四周通



海天出版社

莫狄 雪菲 编著

0479
· 无师自通丛书之四 ·

看谁智商高

——桥牌四周通

莫狄 雪菲 编著

海天出版社
中国·深圳

粤新登字 10 号

责任编辑 韩 彬

封面设计 王石之

无师自通丛书第一辑

看谁智商高——桥牌四周通

莫狄 雪菲 编著

海天出版社(中国·深圳)出版

新华书店北京发行所发行

承德地区印刷厂印刷

开本 787×1092 毫米 1/32 7 印张 148 千字

1993 年 2 月第 1 版 1993 年 2 月第 1 次印刷

印数 1—8 000 册

ISBN7-80542-484-5/G·81

定价:3.80 元

目 录

开场白:桥牌——智者的拿手好戏·····	1
----------------------	---

第1周 初识桥牌

第1天 桥牌是怎么回事?	5
第2天 掌握最基本的概念	10
第3天 叫牌和打牌的方法	14
第4天 怎样记分算输赢	18
第5天 怎样打双人赛	22
第6天 怎样打队式比赛	30
第7天 小结:学打桥牌并不难	36

第2周 学会叫牌

第1天 什么是标准叫牌法	41
第2天 有将定约的开叫和应叫	48
第3天 无将定约的开叫和应叫	55
第4天 争叫和阻击叫	61
第5天 再叫和再应叫	69
第6天 加倍和再加倍	76
第7天 怎样向满贯冲击	81

第3周 基本打法

第1天	选择首攻牌张	87
第2天	注意信息反馈	96
第3天	正确分析牌情	102
第4天	树长套与用将牌	112
第5天	靠飞牌擒拿敌张	121
第6天	把难题交给对方	129
第7天	重点在“桥”上	139

第4周 竞技高招

第1天	忍让规避保安全	149
第2天	移花接木显神通	158
第3天	紧逼时分见功力	165
第4天	在心理上战胜对手	179
第5天	了解几种叫牌体系	185
第6天	熟悉精确叫牌法	198
第7天	略晓几种约定叫	207

总结:最重要的是配合	216
------------------	-----

开 场 白：

桥牌——智者的拿手好戏

随着人们生活水平的不断提高和娱乐休闲活动的逐步发展，一向被人们认为是“贵族玩物”或高阶层人士的专用娱乐项目，诸如台球、保龄球、高尔夫球和种种健身器具之类，已成为许多平民百姓乐于享用的“宠物”。但这只是有关强身健体的体育活动。至于通过娱乐活动开发人的智力，也已日益为中国公民所重视。在增智益神活动方面，有围棋、象棋、桥牌、国际象棋等，其中作为“舶来品”的桥牌，前几年还是知识分子和高智商者的“专利”，如今却引起各个层次不同人们的极大兴趣，从中央领导同志到普通公民，从高级知识分子到一般大、中学生，他们都乐于在业余时间“玩上几把”，解除疲劳，增进友谊。目前我国的桥牌爱好者已有上百万之多，每年各一次的“埃普森桥牌通讯赛”和“远东桥牌通讯赛”等，都激起了成千上万桥牌爱好者的竞争意识，报名点前，人们熙熙攘攘，好不

热闹。在一些青年学生眼里，会不会打桥牌，已成为衡量某人是否“俗”的重要标志。据预测，随着改革开放的迅速发展，中国和世界的各种交流、交往会更广泛的展开，桥牌活动在最近几年内也将继续“热”下去，一直热到有知识的人个个会玩为止。

“学桥牌不易，玩桥牌简单；充个数可以，当高手实难。”这是常打桥牌的一位知名人士挂在口头的話。正因为学起来费劲，才让许多“俗”人望而生畏；又因为“玩”起来简单，才使不少人玩了多年还停留在当“牌撑子”的水平上，使中国桥牌的总体水平一直难以提到新的高度。是的，学桥牌、玩桥牌，都要有时间。然而，已经走入信息时代的中国人，日益感到时间太有限了。怎样能让人们短短的一个月内就能掌握它、“玩转”它呢？这，便是本书所要承担的重要任务。

为了让忙碌的朋友们尽快入门，《桥牌四周通》把复杂的桥牌活动一一分解，采取“各个击破”的方法，循序渐进，让爱好者们一步一个脚印、一天一个收获，二十八天就走进这座奥秘无穷的宫殿。也许，当你步入这座堂奥深深的艺术迷宫后，才会理解编者的用心良苦和方式得当。

为了让初学者们有机会了解桥牌的历史，并能很快掌握桥牌的基本知识，我们在第1周主要介绍了桥牌的起源、比赛知识、打牌方法等，重点是领着大家

“入门”。入了门，兴趣就来了，积极性也就高了；再者，懂得了“规矩”和规则，玩起来有了规范，也就不会被这种高智商的活动“拒之门外”。

第2周是重点，主要要求大家逐渐学会标准叫牌法。标准叫牌法（亦称自然叫牌法）是打桥牌的入门途径，掌握了这个叫牌体系，就会“走遍天下皆朋友”，到哪里都能找到个“搭档”和你共度智力角逐的好时光。也只有学会这种叫牌体系，才能为今后的长足发展提供条件。一般来说，新的叫牌体系大都是从标准体系上发展而来的。

第3周要读者学习的是桥牌的基本打法和技巧。在这七天里，我们由浅入深地向爱好者们提供了八十余则精彩纷呈的牌例，一边分析，一边进行系统的技巧介绍，通过对这些牌例的艺术的分析，能够使桥牌爱好者们不断强化自己的基础打法、基本技巧，并能在学习中逐步总结出自己的叫牌、打牌特色来，由此产生飞跃式的进步。

第4周重点是提高。除了提高桥牌选手们的叫牌、打牌技巧外，我们向读者介绍了几种重要的、也是流行的叫牌体系，同时还向大家介绍了常见的约定叫。掌握了这两个内容，桥牌爱好者们就能参加各种不同场合的比赛，就可和不同水平的牌手“交谈”，从此，只要自己不断努力，就可以成为“高手”或专家了。那时，希望你能对此书说一声“谢谢”。

桥牌是高智商者表现自我的最佳工具，也是聪明人施展才能的绝好场合。自以为头脑灵活的人不可不学它——与它无缘便是才智虚设；已知智力平平的人不妨用用它——和它结缘会使你才思敏捷，受益匪浅；公认脑愚心笨的人还应学学它——玩得了桥牌的人怎么会智商不高呢？

第 1 周

初 识 桥 牌

第 1 天 桥牌是怎么回事？

桥牌原来和扑克牌一样。

扑克牌的起源在中国

中国人没几个不会玩扑克的，可是，你若问玩扑克的人：桥牌是怎么回事？大多数人无言以对。实际上桥牌和扑克牌一个样子，除了两张王牌派不上用场外，其余的一概相同。当桥牌活动日益风靡世界的时候，人们开始对它的起源进行探

索。桥牌是由扑克牌发展而来的，那么扑克牌又是由谁最先发明的呢？

公认的说法是：扑克牌的故乡在中国。它起源于中国古代的叶子戏。

叶子戏产生于中唐时代，距今已有 1200 年的历史。据说它是一位名叫叶子青的人创造的牌戏，也有的传说讲，叶子是一位妇女。最可信的是宋代大文豪欧阳修，他在《归田录》中说：“唐人藏书，皆作卷轴，其后有叶子，其制似贫策子，凡文字有备检用者，卷轴难数，故以叶子写之。”这就是说，叶子象今天夹在书中的文字索引条一样，供检索卷轴中的内容用，后来文人们用这些叶子条条来做文字游戏，渐渐发展成叶子戏。到了宋末元初，有人发明了“数钱叶子”，即今麻雀纸牌的前身，分文钱、索、万、十字四门。伟大的旅行家马克·波罗从中国带走了东方文明的信息，也把叶子戏带到了欧洲。

扑克牌厄运：“魔鬼画书”

叶子牌被传入欧洲不久，就被加以改造并广为流行。早期扑克牌中最著名的是意大利式纸牌，它有四种标记：高脚酒标、宝剑、纸币和棍棒。每种标记有 14 张牌，从 1 到 10，外加国王、王后、骑士和侍卫。在后来的流传中，人们发现骑士和侍卫应合二为一，于是出现了现代形式的五十二张一副的扑克牌。据说这种牌是在 16 世纪由法国人设计的，黑桃、红心、方块和草花代表着一年中的四季，所有牌上的数字相加是一年的 365 天；四门花色总和张数为 52 个星期等等。不过，扑克牌的出现并没有带来多少科学知识的普及，而它却大量地被

用作赌博和算命的工具，一直被视作与邪恶和堕落密切相联的玩物而声名狼籍。它最典型的别名是“魔鬼画书”和“魔鬼牌”。从它流行的时候起，就一直遭到许多皇帝的禁止，以防因此赌风大盛，不务正业。由于它画有人头肖像，宗教界也认为它违背了清规戒律，多次禁令不许玩牌，甚至把它焚烧掉。直到桥牌产生之后，扑克牌才得以名正言顺地跻身于游艺之林。现在“魔鬼画书”一词已成为一种幽默用语了。

惠斯特——扑克牌的救星

现代桥牌是由一种叫做“惠斯特”的牌戏发展来的。惠斯特是十七世纪以后流行英国的一种扑克牌打法，它由四名牌手参加，相对的二人一方，与另一方对抗。使用 52 张牌，每人 13 张，最后一张牌面向上，作为将牌的标志。取完后，由发牌人左方的牌手攻第一张牌，以后牌大者先出，四人均均为暗手。一方赢得 6 墩牌为本底，超过本底墩数 1 墩，就给赢方二人各记 1 分，最高者一副牌可获 7 分。采用按局记分的方式，多少副牌为一局可由参赛者商定或组织者规定。牌戏结束时，得分高的一方获胜。在英国的惠斯特规则中，还有双局奖分和大牌奖分等细则。从十七世纪到十九世纪约三百年间，“惠斯特”在扑克牌游戏中占据着统治地位。在此期间，不少人著书立说，发表见解，对这种牌戏作了补充和完善。1857 年，伦敦举行了第一次正式惠斯特比赛。然而，广泛开展还以美国为盛。1891 年美国惠斯特联合会成立，翌年米切乐撰写了一本比赛用书，标志着惠斯特作为一种智力竞赛活动已确立它在社会生活中的正当地位。“魔鬼画书”的嗤语渐渐消失了。

神奇的“桥”——定型于一条船上

惠斯特，四人玩的牌戏，能否三人共娱呢？据说，三名驻扎在编的英国军官因牌手不够，把一家牌摊在桌上，由对家打。于是，惠斯特桥牌产生了。

十九世纪末，美国、英国土耳其、俄国都出现了惠斯特桥牌，致使“bridge”（桥）一词的命名源于何处，至今诸国仍在争论不休。真实的桥牌，除了增加明手外，逐渐又设置了加倍、再加倍，1904年才出现竞叫规则。然而，对现代桥牌作出了巨大贡献的是美国的范德比尔特。

范氏是一个卓有经验的牌手，精通多种惠斯特牌戏。他自己设计了成局、满贯、局况以及各种记分方式，想让世界各种惠斯特桥牌有统一的准则。然而，这个设计只是手皮包中的东西。1925年秋天，他从洛杉矶乘一艘芬兰的船去哈瓦寻。在为期九天的航程中，他约请了同行的乘客共同检验他的规则。一个曾到过中国的女牌手参加了这次实践，并向他介绍了中国的牌戏往往有“局”的规定，玩起来很过瘾。于是，这位姑娘提出了增设“有局方”的建议。桥牌的比赛规则至此丰富了。经过许多次验证，范德比尔特最后确立了定约桥牌计分表。除了无将牌墩分（当时定为35分）有所不同外，这个表的所有其它内容半个世纪以来毫无改变。

桥牌的发展与完善

定约桥牌出现后，马上被各地惠斯特俱乐部看中，1928

年，美国举行了首届全国锦标赛，奖品便是范德比尔特杯。翌年，美国竞叫桥牌联合会取消会名中的“竞叫”一词，从而表明定约桥牌地位的正式确立。著名牌手史柏森于此时创办了《桥牌杂志》，并写出了宣传他的叫牌体系的著作《蓝书》。三十年代，查尔斯·戈伦取代了克柏森的领袖地位，他创造的计点估算牌力和自然叫牌法取得了相当大的成功。戈伦叫牌法后来便成为世界桥坛一直处于依靠地位。五十年代后期，意大利蓝队创造了蓝队梅花叫牌法，将长期称雄的美国队赶下世界冠军宝座达十九年。后来，美国的本肯发明了大梅花叫牌法，与意大利队展开争夺王位的拉锯战。与此同时，各种叫牌体系和约定叫如雨后春笋，不断涌现，各种专著层出不穷，桥坛繁盛状况蔚为大观。

目前，世界性的桥牌联合会和世界性的大型桥牌比赛正在吸引着数以亿计的桥牌爱好者。

第2天 掌握最基本的概念

发牌和轮次

桥牌活动由四名牌手参加，南北和东西各为联手，又称伙伴，与方向不同的另一方对垒。

当四位牌手选择好自己的座位后，北家作为发牌者，首先洗牌、发牌。牌洗均匀后，由他的右首一家负责切牌（即把整付牌的上半部分移到一边，发牌者把牌的下半部分合到上部分的上面）完成这两道手续后，即可发牌。发牌是从左首一家开始，按顺时针方向分发。其顺序为东南西北。一般地说，第一副牌由北家始发，十三轮后就把整付牌 52 张如数发完。每家应把发给自己的 13 张牌暗自理好，发牌时若发现明牌或错牌时要重发。

一副牌打完后，发牌者由此家移为东家，依次为南家、西家，同样按顺时针方向轮转。发牌人便是法定的开始叫牌者。一般说来，桥牌比赛十六副牌为一轮，即每人发牌四次。

局况（有局和无局）

为了给比赛的双方创造较为复杂的形势，从而让牌手能够更好地发挥自己的水平，桥牌活动特意设置了“局况”这一名目。有局的一方胜则多得分，败则多输分，而无局的一方

则又可以利用自己败了反而比对方赢了输分少这一条件,与对方竞争(有局方和无局方的不同奖分和罚分将在下面论述)。桥牌的有局和无局是人为规定的,不可变更。通常,人们以 NS(North—South)代表南北有局,EW(East—west)代表东西有局,B(both 双方)代表双方都有局,“—”代表双方无局。十六副牌局况规定如下:

序号	发牌人	局况	序号	发牌人	局况
1	北	—	9	北	EW
2	东	NS	10	东	B
3	南	EW	11	南	—
4	西	B	12	西	NS
5	北	NS	13	北	B
6	东	EW	14	东	—
7	南	B	15	南	NS
8	西	—	16	西	EW

如果再往下延续,17,18,19,20……等按1,2,3,4……的顺序接着排列。

定约——竞技的尺度

所谓定约,是指经过叫牌,最后由一方确定,而另一方认可的一个叫牌级数协定。确定定约的一方称为定约方,其任务是要完成自己叫成的定约;同意的一方称防守方,其目标是击垮敌方的定约。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以大获胜取得赢墩外,还可以将吃其他三门花色(必须手中没有这个花色)。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决定(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,都不能成为赢墩)。定约又分成局定约和不成局定约,定约张数累计分数满 100 分的,叫做成局定约,累计分数不足 100 分的,叫做不成局定约。两者的奖分和罚分都不一样(详见计分)。

例如:

南	西	北	东
1♦	1♥	2♠	—
3♣	—	3NT	—
—	⊖		

南北是定约方(其中北是定约者),定约为 3NT(已成局),东西为防守方。