

桥牌

十日通



Qiaopai
Shiritong

京 华 出 版 社

桥牌十日通

彭汶晓霞 著

京华出版社

图书在版编目(CIP)数据

桥牌十日通/彭汶, 晓霞著. -北京: 京华出版社,
1996. 8 重印

(十日通丛书)

ISBN 7-80600-177-8

I. 桥… II. ①彭…②晓… III. 桥牌-通俗读物
IV. G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字(96)第 12280 号

十日通丛书

桥牌十日通

彭汶 晓霞 著

责任编辑:李征 责任校对:晶华

技术编辑:李卫星 封面设计:鲁忠民

京华出版社出版发行

(100011 北京市安外青年湖西里甲1号)

北京市白帆印刷厂印刷

新华书店总店北京发行所经销

*

787×1092 毫米 32开 8.125印张 110千字

1994年11月第1版 2000年9月第4次印刷

印数:26001-31000册

ISBN 7-80600-177-8/G·76 定价:12.00元

前 言

桥牌与国际象棋、围棋合称为世界三大智力体育活动。桥牌游戏有严密的科学性、浓厚的趣味性，奥妙变化无穷，引人入胜。因而，目前在世界上已有亿万人爱好这项活动。其普及程度较之国际象棋、围棋有过之而无不及。特别是在发达国家里，桥牌已经成为像我国的中国象棋、日本的麻将那样的一种群众性的娱乐活动。桥牌由于掌握它需要有较高的文化程度和具有相当的难度，因而它首先在社会中层次较高的人们——知识分子、政府官员和企业家中开展。现今，桥牌已被认为是一项高雅的有益的智力游戏。

桥牌近年来在我国正以较快的速度开展着，想学的人亦越来越多。但常常因为它不太好学而望而生畏。我们常听一些青年人、老年人这样

问：“桥牌怎么打呀？”“听说很难学，能不能学会呀？”……其实，桥牌虽然有一定的复杂性但并不是高不可攀的。只要掌握要领，也是不难学会的。我们编写这本《桥牌十日通》的小册子，就是为了帮助这些想学桥牌又怕难学的人走一条“从头学起、深入浅出、扼要简明、短期学会”的捷径。但愿这本小册子能受到桥牌爱好者的欢迎。

彭 汶 晓 霞

1994年1月

目 录

- 第一日课程 桥牌是怎么打的 (1)
- 第二日课程 开叫 (19)
- 第三日课程 应叫和再叫 (37)
- 第四日课程 约定叫、阻击叫、满贯
探叫 (67)
- 第五日课程 争叫、叫牌练习 (106)
- 第六日课程 基本技巧、无将定约
坐庄 (132)

第七日课程	有将定约坐庄 (一)	(159)
第八日课程	有将定约坐庄 (二)	(180)
第九日课程	防守技术 (一)	(216)
第十日课程	防守技术 (二)	(237)



第一日课程

桥牌是怎么打的

桥牌是四人一桌两对人互相对抗的扑克游戏。打一副牌在发完牌后要经过：叫牌、打牌、记分三个过程。

它是这样打的：

一、用的牌是一副没有大小鬼的 52 张的扑克牌

即 ♠♥♦♣，各有 A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2 十三张。这十三张牌以 A 为最大，K 次之，Q 再次之，依次排下去，一直到最小的 2。

二、一桌桥牌，四人分坐东南西北

一对坐东西，一对坐南北，每人发十三张



牌，基本玩法很像扑克“打百分”的方法，不过不是拣分，而是比大小，算赢墩。叫牌、出牌的次序都是顺时针方向进行的。出牌家出一张牌，第二家必须跟同一花色的牌，只有在手上没有同花色的牌时，才允许用确定为将牌的花色将吃，或出其他花色的牌垫掉。四家都出了牌后，看谁的最大，这一墩就算谁家取得。例如：

东出：♠A

南跟：♠6

西出：♠2

北出：♠10

这一轮♠A最大，东家赢得了这一墩，并得到下一轮的出牌权。这样一轮一轮打下去，直到十三张牌都打完，看看南北对手得多少墩，东西对手得多少墩。以此来计算胜负。

三、牌发到手后，首先要通过各家叫牌来确定这副牌打什么定约

哪家发牌（发牌次序是有规定的，第一副牌是北家发，以后顺时针以次轮发）哪家先叫牌。各家亦顺时针轮着叫牌，当一家叫牌后三家都不再叫牌时，最后一家叫的叫品就是这副牌的定



约。然后，就进入打牌阶段。如果从开叫人起，四家都不叫，这副牌就不打，双方都不得分。

为了弄懂怎么是叫牌，要懂得以下几点：

(1) 定约一共有五种，即：无将、♠、♥、♦、♣。

——无将是指打这副牌时，任何花色都不是将牌，没有将吃。

——花色定约，就是确定某一花色为将牌的定约，出牌时如果没有要求跟出的花色牌，可以出将牌进行将吃；如叫的是♠，最后三家都同意打♠时，♠就是将牌。当别家出牌是♠或♦或♣时，缺门的一家就可以出♠牌来将吃。

例如：东出♣A、南跟♣10、西跟♣3，北手上没♣的牌，但有将牌♠2。这时北如果要得这墩牌，就可以出♠2。因为♠2是将牌，大于♣A，这墩牌就由北赢得。

由于将牌大于非将牌的任何牌，各家都想争取自己来确定将牌。当然，最后不是确定无将定约时，最终总有一种花色被确定为将牌。所以每副牌除了四家都不叫不打以外，总会在五种定约中确定一种。



(2) 五种叫品有高低：

无将、♠、♥、♦、♣五种叫品。无将高于♠，♠高于♥，♥高于♦，♦高于♣。

其意义是，当一家叫了“一个♣”时，第二家可以叫“一个♦”；反之，当上一家叫了“一个♦”时，第二家不可以再叫“一个♣”，因为♣比♦低一档。如果要叫♣，就要叫“二个♣”或“三个♣”，在二阶上三阶上的♣可以盖过一阶上的高于♣的叫品。

(3) 每种定约都有七阶：

一副牌每人十三张，共出十三轮，也就是十三墩。一方要得分，就要比对方多拿墩，那么就不能少于六墩。所以叫一阶，就是 $6+1=7$ 墩。例如：叫“1♣”意思就是“♣作将牌，我方保证取7墩”；叫“4♠”的意思是：“♠为将牌，我方保证取10墩（ $6+4=10$ ）”。所以，从无将到四种花色的叫品，都是从1—7。表示取7—13墩。

(4) 叫牌的符号：

比赛时叫牌是写在纸上的，用符号来表示。符号有以下几种：

无将——写成 NT (是英文 not 的简写)。你想叫一个无将 (在没有将牌的情况下, 你保证取 7 墩) 的话, 就写成 “1NT”。“NT” 前面加的阿拉伯数字来表示你要取得的墩数。

♠——写成 “S” (S 是英文黑桃 Spader 的缩写) 想叫四个 ♠, 可写成 “4S”。

♥——写成 “H” (H 是英文心 Hdart 的缩写)。

♦——写成 “D” (D 是英文钻石 Diamond 的缩写)。

♣——写成 “C” (C 是英文梅花 Club 的缩写)。

除上述五种符号外, 还有:

不叫的符号: “/”。当上家叫牌后, 你不想再叫了, 那么你就划 “/” 来表示。

加倍的符号: “x”。当对方叫出叫品后, 你认为要惩罚或要同伴注意某种信息时, 就叫 “加倍” (加倍原意是对方的定约给予惩罚, 在打破敌方的定约时加倍罚分), 写 “x” 来表示。

再加倍的符号: “xx”。当己方的定约被敌方加倍后, 己方认为能完成定约, 想得多奖分,



要叫“再加倍”，那就写“××”来表示。

止叫的符号：“//”。当一家叫牌后，第二、三家都不叫，第四家也不叫时用“//”来表示三家都同意这个叫品成为定约。第四家不叫，就是止叫（即谁也不能再叫牌了）。

下面是一个叫牌过程，你如果懂得了上述的各种符号就能对这副牌的叫牌过程和最后的定约一目了然。

北发牌

北	东	南	西
/	/	1C	1S
1NT	3S	/	4S
×	/	/	××
/	/	//	

四、叫牌结束后，开始打牌

首先要明确定约的执行人：定约方谁先叫出定约叫品的人便是这个定约的执行人，通常称为庄家。他执行定约的过程，叫做“坐庄”。

例：

北发牌



北	东	南	西
/	2S	/	4S
/	/	//	

这副牌最后西家叫到“4S”后，三家都不叫了，“4S”即为定约。谁是这个定约的执行者呢？是东家，而不是西家。因为东家是首先叫出“S”的人。

这副牌，南北方叫“防守”方。南北打这副牌的目的是要防止东西方完成4S的定约。

明确了定约执行人，由执行人的左家出第一轮牌，这张牌叫“首攻”。东家坐庄，他的左家是南家。当南家亮出了首攻的第一张牌时，庄家的对家——西家，按四种花色整理好，把手上的十三张牌全部亮开，让庄家和防守的两家都看清。西家这时叫做“明手”。明手无权确定出什么牌，也不能建议庄家出什么牌，只能一言不发，听庄家指挥出牌。如南首攻♣K，庄家从明手的牌中确定跟出♣8，庄家只要说一声：“♣8，”明手就出♣8。总之由庄家一人出两家的牌，一直到打完十三轮牌。

整过打牌过程中，各家出的牌，要按规定放



好，不能随便放置和混乱。每一轮牌四家都出后，看清了谁大，谁取得这一墩之后，四家的牌都要翻过来面朝下，桥手只能把出过的牌记住，而不能再看。如果有人没有看清，在下一轮没有出牌之前，可以要求把四张牌再亮出来看一下。表示这个要求的方式，不用口说，也不要自己动手去翻开别家阖上的牌，而是把自己这一轮出的牌亮开来拿在手上。这个动作意思是说：“请大家把刚才出过的牌再亮一下，让我看看。”这是允许的。但条件是在下一轮没有出牌以前，下一轮已经出牌，就不能再要求亮前轮出过的牌看了。

每轮出过后阖下的牌放在桌上有规定的放法：自己的牌放在自己的面前，凡是己方取得墩的牌，己方两家都要竖着放；凡是己方输墩的牌，己方两家都要横放。这样十三轮打完，数一下竖着的牌，就知道己方取了多少墩，定约是否完成，打牌的结果就一清二楚了。

当一副牌打完，各桥手要把自己的牌收起来，按规定插到自己的牌套袋里，决不能乱插搞错。（为什么要这样做，以后会告诉你的。）



五、一副牌打完，马上要记录定约执行结果并记分

首先在记分卡上记下是第几副牌、局况、什么定约、哪方坐庄，首攻什么牌，执行的结果（定约方共拿了多少墩，定约是完成，还是没有完成），然后算分，给得分的一方记分。

人称桥牌三难：叫牌难、打牌难、记分难。人们所讲的桥牌“记分难”其实是指记分有点复杂。要学会记分，只要弄清“局况”、“基本分”、“奖分”、“罚分”四个问题就行了。

(1) 局况：

桥牌比赛中每副牌的发牌者和局况规定如下：

牌序	发牌者	局况
第一副	北	双无（双方都是无局方）
第二副	东	南北（南北是有局方）
第三副	南	东西（东西是有局方）
第四副	西	双有（双方都是有局方）
第五副	北	南北
第六副	东	东西
第七副	南	双有



第八副	西	双无
第九副	北	东西
第十副	东	双有
第十一副	南	双无
第十二副	西	南北
第十三副	北	双有
第十四副	东	双无
第十五副	南	南北
第十六副	西	东西

这个排列是固定的，打四副、八副、十二副、十六副都按此执行。打二十四副、三十二副或者更多，均可按此排列循环。排列中，发牌者是首先开叫的一家；局况有关奖分的多少和罚分的多少，这关系到比赛中的策略运用。

(2) 基本分：

桥牌规则规定，五种定约每墩可得的基本分是不同的：

◆和♣：每墩基本分是 20 分，通常称“低花”；

♠和♥：每墩基本分是 30 分，通常称“高花”；