



桥牌教室

《桥牌教室》编写组



蜀蓉棋艺出版社

桥牌教室

《桥牌教室》编写组

蜀蓉棋艺出版社

书 名/ 桥牌教室
著 者/ 《桥牌教室》编写组
策 划/ 李石林

责任编辑·李石林
封面设计·夏 波
版面设计·李石林
责任校对·吕 秋

出 版 蜀蓉棋艺出版社
成都市二道桥街 72 号 邮编 610072

发 行 新华书店

印 刷 四川省仪兴印刷厂

版 次 1998 年 3 月 第 1 版
1998 年 3 月 第 1 次印刷

规 格 787×1092mm 1/32
印张 11.5 字数 246 千字

印 数 1—8.000 册

定 价 15.00 元

ISBN 7—80548—560—7/G·561

版权所有 侵权必究

目 录

第一篇 入门阶段	(1)
第一章 什么是桥牌	(2)
第一节 概况	(2)
第二节 基本概念	(4)
第二章 实力的计算	(9)
第一节 大牌分	(9)
第二节 牌张的组合	(11)
第三节 长套价值	(12)
第四节 短套价值	(13)
第二篇 初级阶段	(15)
第三章 有将定约	(16)
第一节 开叫及应叫	(16)
第二节 逼叫与非逼叫	(37)
第三节 做庄	(40)
第四节 防守	(77)
第四章 无将定约	(102)
第一节 开叫及应叫	(102)
第二节 常用约定叫	(114)
第三节 做庄	(143)
第四节 防守	(169)

第五章 练习及答案	(189)
第一节 叫牌部分.....	(189)
第二节 打牌部分.....	(196)
第六章 常规打法	(217)
第一节 百分比打法.....	(217)
第二节 安全打法.....	(231)
第三节 练习.....	(243)
第三篇 提高阶段	(248)
第七章 常用叫牌技巧	(249)
第一节 加倍.....	(249)
第二节 策略.....	(261)
第三节 满贯叫牌.....	(279)
第八章 竞争性叫牌	(295)
第一节 一阶争叫.....	(296)
第二节 二阶争叫.....	(300)
第三节 关煞性争叫.....	(304)
第四节 特殊无将争叫.....	(307)
第五节 扣叫.....	(312)
第六节 对方 1NT 开叫后的争叫.....	(317)
第九章 常用打牌技巧	(327)
第一节 封锁与解封.....	(327)
第二节 消去打法.....	(334)
第三节 减将打法.....	(341)
第四节 简单挤牌法.....	(348)
第五节 欺骗打法.....	(357)

第一篇

入门阶段

第 一 章 什么是桥牌

第 一 节 概况

桥牌是由古老的惠斯特纸牌游戏发展起来的，然而现代定约桥牌已与其雏形——惠斯特有天渊之别，现在流行的社交游戏以及世界范围内的桥牌比赛，都是用定约桥牌这种形式。下面列出一些桥牌的基本情况。

1. 定约桥牌是以两人为一对同伴而进行的四人游戏。所使用的牌具就是一副普通的扑克牌。一副扑克牌有♠♥♦♣四门花色，每门花色13张，分别是：A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2。一副牌共有52张牌。

2. 打牌的四个人，分坐在一个正方形的方桌前，称为东、南、西、北四方，相向而坐的，如东西方或南北方为一对搭档，牌桌上的斗争就是东西方与南北方的对抗。

3. 发牌。一个人洗牌，然后由坐在他右手边的人切牌，再从洗牌人左边坐着的人那里开始发牌，依顺时针次序每次一张，直到把牌发完。每个人拿到13张牌。

4. 牌墩。一位牌手打出一张牌，牌面朝上放在桌上，依

顺时针直到每人都打出一张牌，这四张牌组成了一墩牌。哪一位牌手打出的牌张最大，那一方就获得了这一墩牌。一场牌的胜负就是由双方谁获得的“墩”数多少而定。

一副牌有 13 墩。

5. 花色及叫牌阶梯。一副牌有四门花色，而♠♥称之为高级花色，♦♣称之为低级花色。之所以有这种区分，是因为叫牌有其阶梯原则，由低向高，不能折返。比如，在 1—7 阶梯式叫牌中，1♣为第一阶，之后为 1♦、1♥、1♠、1NT（无将）。第二阶为 2♣、2♦、2♥、2♠、2NT……在叫了 1♣之后，其它牌手可叫任何叫品，如 2♥、3♦。在叫了 2♥之后，任何人不得再叫 1♥、2♣等。7NT 为最高叫品。

6. 计分。①墩分。完成定约后，按所得墩数计分。

低级花色：每墩 20 分。

高级花色：每墩 30 分。

无将：第 1 墩 40 分，以后每墩 30 分。

②奖分。完成定约有奖励分。

不成局定约：50 分。

成局定约：有局时 500 分；无局时 300 分。

加倍或再加倍奖分：加倍 50 分；再加倍 100 分。而且，所获的墩分应分别乘以 2 或 4。在加倍或再加倍情况下获得的超墩，每墩在无局时加计 100 分；有局时加计 200 分，再加倍则再翻一番。

满贯奖分：小满贯（6 阶定约）无局奖 500 分；有局奖 750 分。大满贯（7 阶定约）无局奖 1000 分；有局将 1500 分。

③罚分。未完成定约，或称宕掉定约，会被罚分。

无局时每宕 1 墩罚 50 分。

有局时每宕 1 墩罚 100 分。

加倍后，无局时宕 1、2、3、4……墩，按 100、300、500、800……以后每增 1 墩加计 300 分。有局时宕 1、2、3……墩，按 200、500、800……分计。

再加倍，就按加倍后的罚分乘以 2。

7. 局况。局况分为双有局、双无局、东西有局、南北有局四种情况。它是按国际统一标准规定的，从计分可以看出，有局、无局时的奖分与罚分是不同，因而局况是牌手在作出叫牌、打牌计划时的重要依据。

第 二 节 基 本 概 念

桥牌分为叫牌与打牌两个阶段。叫牌是一对牌手通过某些叫品，传达各自持牌情况，寻求合理定约的过程。或者是通过叫牌，达到干扰对方的目的。叫牌方面的基本术语有以下 9 种：

1. 叫品。一个牌手所叫出的某一副数（1—7 阶）花色或无将，称为叫品。如 3♣、5♦……

2. 开叫。叫牌过程中，除不叫以外的第一个叫牌。在发完牌之后，由发牌人第一个进行叫牌。他可以叫，也可以不叫。但如果他叫了，他就成为开叫方。

3. 应叫。开叫人的同伴称作应叫者，又叫应叫方。应叫方作出的除 pass 以外的叫品皆为应叫。

4. 争叫。开叫人左手对方或右手对方所采取的任何叫牌

行动，都是争叫。争叫的手段是多种多样的，可以是花色叫品、无将叫品，也可以是加倍、再加倍及约定性叫品。争叫的目的—是寻求自己联手的配合，探索、争取自己可打的定约；二是干扰对方的叫牌。

5. pass。这是一个特殊的叫品，它表示“不叫”的意思。即某一牌手在轮到自己叫牌时，不作任何花色或无将叫品，不作加倍、再加倍等叫品。

6. 加倍。加倍是一方对另一方所作的定约采取的一种叫牌手段。它承诺给对方的定约以成倍的奖励或罚分，即要求对方将做成定约时的墩分或定约失败时的宕分提高。具体提高的数额，可参见计分表。

7. 再加倍。当己方的定约被对方加倍之后，己方作再加倍，使定约做成时的得分或失败时的宕分更为加大。再加倍不同于加倍之处是，再加倍把加倍时的奖得或罚分另行加大一倍。

加倍与再加倍最初仅用于惩罚对方的定约，随着桥牌技术的发展，现代桥牌已赋予加倍、再加倍更丰富的涵义。这在本书的提高阶段将作阐明。

8. 约定叫。约定叫是指一个叫品，它通过搭档间的约定，表示某一特定的涵义。约定叫的最大特征就是人为性，是人为的商定的叫品。约定叫的第二特征是既定性，即它所表示的涵义，不需要逻辑推理，就可以直接给出或询问与这叫品的自然涵义无关的信息。因此，有人称约定叫为“叫牌中的密码”。

每位牌手均应具有良好的桥牌道德，在使用约定叫时，提示对方。

9. 定约。当某一牌手叫出某一叫品，此后三位牌均不叫时，这个最后的叫品便成为这副牌的定约。定约可以是花色定约，最后的叫品是某一花色，那门花色便成为将牌。定约也可以是无将定约，即这副牌没有将牌花色。

定约又分为成局定约和不成局定约。从计分我们可以看出，成局定约要奖励成局分，当然满贯定约要奖励满贯分。那么，究竟什么样的定约为成局，什么定约又是成局的呢？桥牌规则早有规定：无将3阶成局，高花4阶成局，低花5阶成局，6阶定约为小满贯，7阶定约为大满贯，其它都为不成局定约。具体讲就是3NT、4♠、4♥、5♦、5♣为成局定约；而3♠、4♣、2NT等都为不成局定约。

叫到某一定约，只是完成了一副牌的第一阶段，还必须通过打牌来完成这一定约。如何判断是否完成了定约？这就有一个计算方法，即基本墩数+定约阶数。

基本墩数是指每一定约必须得到的基本墩数，规定为6。定约阶数就是定约叫到第几阶的阶数。如定约2♥，完成定约所需墩数为6+2=8墩；定约4♦，完成定约所需墩数为6+4=10墩。

完成定约得奖分，完不成定约遭扣分。

10. 定约方、庄家、明手。获得定约的那一对牌手，成为这副牌的定约方。最先叫出最后定约中的花色名称（或无将）的那位牌手，即是这副牌的庄家。例如：

西	北	东	南
—	1♥	—	1NT
—	3♦	—	4♥（全都 pass）

这副牌中的北家就成为这个4♥定约的庄家。

庄家的同伴就是明手。当防守方打出第一张牌以后，明手就把自己的牌摊在桌上，让庄家及两位防家都可看到。在打牌过程中，明手不参与打牌，他不能提示或暗示庄家的出牌。但是明手在没看过庄家的牌的前提下，可以询问庄家在所出的花色中是否有牌，以避免庄家犯藏牌错误；还可以对打牌中出现的违反规则的错误或违例现象提示注意。但如果明手看了庄家的牌，他就丧失了保护庄家的权利。

11. 防守方、首攻者。当某一方成为定约方时，另一方的两位牌手则成了防守方，他们的目标就是要阻止定约方完成定约，或者说，防守方的目标就是要击宕对方的定约。

叫牌过程结束之后，由庄家左手防守人攻出第一张牌，打牌过程就开始了。庄家左手防守人称为首攻者，他打出的第一张牌为首攻张。首攻张应牌面向下地放在桌上。

当首攻张牌面向下地放在桌上后，首攻者的同伴可以在明手摊开牌之前，向定约方询问叫牌过程中某些叫品的涵义。这样做，可以在弄清定约方叫牌的同时，不致影响首攻人在首攻张上的选择。

12. 将牌、副牌、将吃。最后定约所指定的花色即为将牌。而非将牌花色的其它花色均为副牌。一个定约只有一门将牌，那么其它三门皆是副牌。无将定约既没有将牌，当然也没有副牌，真正是“花色面前人人平等”。

将吃，是指某位牌手对别人打出的副牌，自己又没有那门副牌时，用自己的将牌来赢墩的一种行为。

13. 垫牌。当其它牌手打出某一副牌，这门牌自己没有，自己不打算将吃(或没有将牌)，就只有打出其它花色的牌张，这种无法跟出同花色又非将吃的行为，称为垫牌。并且，在

别的牌手打出将牌，自己没有，只好垫一张副牌的行为，亦称为垫牌。

13. 刚好完成、超墩、宕墩。当一副牌打完之后，牌手要清算一下打牌结果。如定约方按基本墩数+定约阶数公式结算后，不多不少完成了定约，称为刚好完成或完成。如定约方超额完成了定约，按其超额的墩数，称为超多少墩。如定约方没有完成定约，按其不够的墩数，称为宕多少墩。举例如下：

定约 3NT，需得 $6+3=9$ 墩，实际得到 9 墩，完成。

定约 2♥，需得 8 墩，实际得到 10 墩，超 2 完成定约。

定约 4♣，需得 10 墩，实际得到 9 墩，宕 1 墩。

以上这些，均为桥牌中最常用的术语和最基本的概念，是初学者应当理解和熟记的。随着学习的深入，会发现还有很多的知识和思想。看起来也许会觉得复杂，学起来也许会感到费力，但请不要着急，一步一步地来会使我们达到目的。说到底，博大精深不正是桥牌经久不衰的魅力所在吗？

第二章 实力的计算

当牌手拿到一手牌后，一定是先想看一下自己的牌“好不好”。这里所谓的“好不好”，是指这手牌的价值有多少，牌价值越大越“好”。那么，如何判断一手牌的价值大小呢？在牌手的眼中，作出判断的标准是基本统一的、明确的，这是由桥牌的科学性所决定的，极少出现“情人眼里出西施”的现象。通常，牌手是依据一手牌的牌点情况、牌张组合、长套、短套等方面来衡量牌的价值。下面，我们将分别对这四个方面予以论述。

第一节 大牌分

在打牌时，总是大牌盖打小牌，因而大牌的赢墩能力更强。所以，当一手牌的大牌较多时，这手牌的价值就越大。目前全球流行的弥尔顿·沃尔克计点法，是一个简便易行，作用明显的大牌计分方法。用这个方法，能很快得知一手牌有多少大牌点，从而判断其价值。

大牌包括：A、K、Q、J。它们的分值分别为：

A=4点 K=3点 Q=2点 J=1点

按照这个方法，可以知道每门花色各 10 点，整副牌共有 40 点。运用这个方法，把自己手中的大牌折算成点，就可以计算出一手牌共有多少点。并且，将自己持有的点力与整副牌总的总力比较，可以知道自己的牌价值有多大，是强牌还是弱牌。

每副牌每位牌手平均牌点应是 10 点。所以，当一位牌手持 13 点（占总数之 $1/3$ ），当然具有比一般水平更高的价值；持有 16—20 点（占总数之 $2/5$ 至 $1/2$ ），绝对具有相当高的价值；持有 20 点以上牌点，即占到总数的一半以上牌点，没有人会怀疑这手牌的超强价值；如持有 10 点以下的牌，低于平均水平，总是不太好吧！

计算一手牌的牌点，不仅仅是反应出这手牌的强弱，最终还是要体现出一手牌的赢墩能力。通常，牌点与赢墩能力的关系是：每 3 点可赢得 1 墩牌。通过计算牌点，大体上把握赢墩能力，从而更合适、更准确地叫到最终定约。通常，一对牌手的牌点相加之和，可以决定他们该叫到的定约的阶数，这个方法可以通过下面的表一目了然。

定 约	所需点力
3NT	26
4♠ 或 4♥	26
5♦ 或 5♣	28
小满贯	33
大满贯	37

第 二 节 牌 张 的 组 合

牌点，仅仅是决定一手牌价值的一个方面。牌张组合也会对一手牌的强弱好坏产生影响。这里所说的牌张组合，就是指某一门花色上是由怎样的牌张组成的。例如：

♥ A J 10 5 2 ♦ J 3
♠ K Q 7 ♣ A 6 4

以上就是四门花色的牌张组合，不过，这里要提出来专门研究的，不是象上面那种任意组成的牌张组合，而是一些对牌的价值有直接影响的牌张组合。为简便起见，把无关紧要的小牌用“×”来代替。

1. 对一手持有 4 个 A 的牌，应加 1 点；对一手没有 1 个 A 的牌，应减 1 点（无将开叫除外）。

2. 在副牌中，双张可增值 1 点。

3. 在副牌中，含有大牌的双张套，可按以下方式计算牌点：

A K 可计为 8 点 K × 可计为 4 点

A × 可计为 5 点 Q J 可计为 3 点

J × 可计为 1 点 Q × 可计为 2 点

4. 连接张可使一手牌增值。例如：

A K Q × K Q J ×

Q J 10 × J 10 9 8

5. 形态很好的间张组合也可使牌增值。例如：

A Q J ×

K J 10

A Q 10

K J 9 8 7

通过对具体某一花色的牌张组合进行分析，牌手就可以调整最初的牌点估算，更明确所持牌的价值。

第 三 节 长套价值

一门花色中的牌张数，决定了该门花色的长度。通常，牌手们把一门 5 张以上的花色，称为长套花色。在判断一手牌的价值的时候，考虑这手牌长套花色的长度、质量是非常重要的。

长套花色中的小牌往往也会因为敌方告缺，进而升级为赢墩的王子。因此，花色套的长度是与牌力的增值成正比的。一门花色套越长，越有价值。一般来说，6 张套比 5 张套好，而 7 张套又好于 6 张套。

长套的质量是决定其赢墩能力的关键因素。要指望一个由 8 7 6 5 4 3 2 组成的套来赢墩几乎是白日做梦。如何判别长套的质量好或差呢？通常的标准一是大牌的多少；二是牌张的组合。

毫无疑问，套中的大牌越多，套的质量越好。比如下面这些长套的质量就很好：

♣ A K Q × × × ♦ K Q 10 9 8 7

♣ A K 10 9 × ♦ A Q 10 9 8 ×

长套中的大牌连张多（有时 10—7 的连张也很重要），间