

QIAOPAI KUAISU RUMEN

桥牌

快速入门

金盾出版社

桥牌快速入门

苏朴逊 马 驰 编著

金 盾 出 版 社

(京)新登字 129 号

内 容 提 要

本书深入浅出地介绍了有关桥牌的基本知识,并用通俗的语言、典型的牌例,详细介绍了桥牌速成法的叫牌技艺,大大简化了一般繁琐的叫牌过程。同时运用实例分析方法,介绍了打桥牌的技巧。最后介绍了桥牌的计分方法。本书通俗易懂,能帮助初学者很快进入桥牌之门。

桥牌快速入门

苏朴逊 马 驰 编著

金盾出版社出版、总发行

北京太平路 5 号(地铁万寿路站往南)

邮政编码:100036 电话:8214039 8218137

传真:8214032 电挂:0234

二二〇七工厂印刷

各地新华书店经销

开本:32 印张:5 字数:109 千字

1993 年 12 月第 1 版 1993 年 12 月第 1 次印刷

印数:1-31000 册 定价:2.70 元

ISBN 7-80022-721-9/Z · 13

(凡购买金盾出版社的图书,如有缺页、
倒页、脱页者,本社发行部负责调换)

写在前面

桥牌以玩赏性高,规则严谨,并具有开发智力,修养身心,陶冶性情,培养团结协作精神等特点而风靡五大洲,成为一项高雅有趣的世界性文体活动项目。在国际上,桥牌已被列入奥林匹克体育比赛项目。欧洲、北美许多国家,把桥牌列为高中学生必修科目。美国、法国还倡议把桥牌与体育、音乐一样列入学校课程。

虽然桥牌有如此的优越性,但纵观国际上各种桥牌规则,因其过于追求所谓精确,而不免失之于繁琐复杂,造成难懂、难学、难记、难会的缺憾,影响了桥牌事业和桥牌队伍在中国的发展壮大。

作者于30年代后期开始打桥牌,经过半个多世纪的实践钻研,深感繁琐的国际叫牌法有加以改革的必要,否则桥牌在我国很难普及推广。因此,按照“洋为中用”的原则,作者在以往几本专著——《桥牌速成法》、《桥牌速成法讲义》、《中华少年桥牌》等的基础上,经过充实、修改、提炼,重新编著了《桥牌快速入门》一书。除保持了前书中简化叫牌过程、丰富叫牌内涵、传递多种信息、增强牌情了解等诸多特点外,特别着重表例结合、图文并茂、示例剖析,以提高可读性、趣味性,凡具有一般文化程度者,均能通过阅读自学,快速走进桥牌之门。

作者深感本书还有不成熟、不完善之处,诚恳希望有志于桥牌改革者不吝赐教,共同为创造中国式的桥牌技艺而携手努力。

作 者

目 录

第一章 桥牌基础知识

一、什么是桥牌	(1)
二、桥牌的历史	(1)
三、打桥牌的意义	(2)
四、桥牌的名词、术语	(3)
1. 牌花	(3)
2. 牌型 牌套	(4)
3. 牌点 大牌点 牌花点	(4)
4. 定约桥牌	(5)
5. 将牌(王牌、主牌)	(5)
6. 定约人 明手 首攻	(5)
7. 牌墩 满贯	(6)
8. 超墩 宕墩	(6)
9. 止张	(7)
10. 局盘	(7)
11. 加倍	(7)
12. 叫牌	(8)
五、打牌前的准备工作	(8)
1. 分组	(8)
2. 洗牌	(9)
3. 切牌	(9)
4. 发牌	(9)
5. 持牌	(10)

第二章 叫牌速成法

一、叫牌速成法简介	(11)
二、叫牌阶梯及其意义	(12)
三、叫牌的规定与程序	(13)
1. 开叫	(14)
2. 回叫	(14)
3. 反问叫	(14)
4. 叫牌程序	(15)
四、怎样问大牌点	(15)
1. 大牌点的信息含义	(15)
2. 大牌点的问叫与回叫	(16)
3. 大牌点问叫实例	(17)
实例一	(17)
实例二	(20)
实例三	(22)
五、怎样问牌花点	(24)
1. 牌花点的信息含义	(24)
2. 牌花点的问叫与回叫	(24)
3. 牌花点问叫中的三种情况与实例	(26)
实例四	(27)
实例五	(29)
实例六	(32)
实例七	(35)
六、怎样问控制及大牌张数	(37)
1. 控制及大牌张数的信息含义	(37)
2. 控制及大牌张数的问叫与回叫	(37)
3. 控制及大牌张数的问叫实例	(40)

实例八.....	(40)
实例九.....	(45)
七、怎样问大牌个数.....	(50)
1. 大牌个数的信息含义	(50)
2. 大牌个数的问叫与回叫	(50)
3. 大牌个数问叫实例	(52)
实例十.....	(52)
实例十一.....	(57)
实例十二.....	(60)
八、叫牌速成法小结.....	(62)

第三章 桥牌的打牌及实例解析

一、打牌的程序与要求.....	(63)
二、打牌的“十一法则”及其运用.....	(65)
三、无将定约桥牌打法实例解析.....	(68)
1. 实例一打牌过程解析	(68)
2. 打牌过程记录示例	(75)
3. 实例三打牌过程解析	(76)
4. 实例四打牌过程解析	(80)
5. 实例五打牌过程解析	(85)
6. 实例六打牌过程解析	(89)
7. 实例十打牌过程解析	(94)
8. 实例十一打牌过程解析	(98)
四、有将定约桥牌打法实例解析	(102)
1. 实例六(4♥)打牌过程解析	(102)
2. 实例七(4♠)打牌过程解析	(107)
3. 实例九(5♣)打牌过程解析	(111)
4. 实例十(7♣)打牌过程解析	(115)

第四章 桥牌的计分与记分

一、桥牌计分与记分的必要性	(120)
二、桥牌的比赛方式	(121)
1. 盘局式比赛(双局式)	(121)
2. 复式比赛	(122)
三、盘局式比赛的计分方法	(123)
1. 墩分	(124)
2. 加倍 再加倍	(124)
3. 超墩分	(125)
4. 罚分	(127)
5. 奖分	(129)
四、怎样记分	(131)
1. 超墩的记分	(132)
2. 加倍的记分	(133)
3. 再加倍的记分	(134)
4. 宕墩的记分	(135)
5. 局、盘、满贯的记分	(138)

附录

一、概率表	(144)
二、中英文名词对照	(145)

第一章 桥牌基础知识

一、什么是桥牌

桥牌是四个人玩的一种斗智的扑克牌游戏。四个人分坐在桌子的东、南、西、北方。东、西两人和南、北两人分别结为同伴，双方开展一场斗智、斗谋、斗勇的鏖战。因为它不同于一般纸牌的单独各自为战，而是通过一种特定的法则和语言，互通信息，交流情况，协力作战，有如一桥相通，你来我往，进行一场战略与战术的角逐。桥牌比赛实际上就是一场建桥、断桥、攻桥、护桥之战。谁的桥路畅通无阻，谁就易于赢得胜利；谁的桥路被阻截隔断，谁就会失败，所以被称为桥牌。

桥牌是高雅的游戏，同伴之间的信息传递只可以通过叫牌和打牌本身来实现。如果利用说话、提问、解释、表情、姿态、语调等来暗示或作出暗号，这是对良好牌风的严重违反，要绝对禁止。

二、桥牌的历史

纸牌的起源似已无从考证，但有一点可以肯定，即早在公元 969 年前中国就已经流行了。300 年后，纸牌游戏传到欧洲，它们最先出现在威尼斯，很可能是由尼可罗·波罗和他的儿子马可·波罗从中国返回欧洲后传播开的。13 世纪期间，这种游戏迅速遍及欧洲，并第一次随船队带到美洲。传说哥伦布的水手们在浩瀚的大西洋中，因迷信引起恐怖，在狂怒的暴风雨来临时，把所有纸牌扔到海中，祈求平安。后来，在登上陆

地后，他们又悔恨自己的鲁莽和轻率，并做了一副新牌保留下来。

纸牌经过一次又一次的改进，直至 1925 年，美国的范特比特尔再加以改进，才成为今天的定约式桥牌。定约桥牌的成长至今虽不过半个多世纪，但已出现了各式各样的桥牌叫牌体系。其中范特比特尔的梅花体系，克伯森体系，均为 30 年代较有影响的流派；40 年代有戈伦体系、拜伦体系；50 年代有罗斯—斯通体系、司台曼体系、标准美国体系；60~70 年代则有罗马体系、蓝队梅花体系、黑梅花体系、大方块体系。以上除精确梅花体系系美籍华人魏重庆所创造外，其余均为欧美人士所创造。殊不知早在 40 年代正在四川成都金陵大学读书的王复麟、苏朴逊，就已创造出一种“八点叫牌法”，并自费以“斯望司”笔名印行了《桥戏》一书，一时风靡西南各地，盛行于高等学府。80 年代，为了适应我国人民丰富精神文化生活的需要，又对“八点叫牌法”加以修订，改为“七点叫牌法”，并于 1985 年出版了《桥牌速成法》一书，开始以一个真正中国式叫牌法跻身桥坛。本书就是在这一基础上，又加以精练充实，编写而成的。

定约桥牌得以在世界上成功地推广，还要归功于动力学家伊利·克伯森(1891—1955)。这位桥牌专家、优秀的桥牌图书作者、《桥牌世界》杂志的创始人和桥牌活动的组织者，是一位杰出的人物，也是早期定约桥牌的世界权威。

三、打桥牌的意义

我们都知道“生命在于运动”这一名言。人们身体的各部分器官，通过适当的锻炼方式，能保持良好状态。桥牌是一项有益的智力较量活动。攻守双方都保持最佳的精神状态，运用

周密的逻辑推理、判断分析、战略战术、数学概率推算,以及心理分析等,想方设法战胜对方。另一句名言“数学是脑的体操”。数的概念是贯穿在打桥牌的始终的,打桥牌就是数字游戏。因此我们可以说,常打桥牌,有益于青少年的智力开发;对中年人能调节精神消除疲劳;对老年人则有延缓衰老的作用。所以桥牌活动是一种不分年龄段的脑神经保健操,由于脑神经经常得到锻炼,从而有利于整个人体的健康。

此外,由于打桥牌需要遵守严格的规则,保持高度的默契与合作精神,因而对人们品德的培养,身心的修养,也起着良好的潜移默化作用,有利于精神文明建设。同时桥牌也是一项良好的社交活动,有利于增进交往和密切人际关系。

目前桥牌已被列入奥林匹克体育比赛项目,这是对桥牌重视的实际体现,必将对桥牌的普及与提高,产生深远的影响。

四、桥牌的名词、术语

学习桥牌必须懂得和熟悉有关的一些专门名词、术语和图形符号。因为桥牌是一项国际性的文体活动,如果有条件能记住一些英文名称(为数极少,并不难记),今后和外国人打桥牌或阅读桥牌图书时,将会便利许多。

1. 牌花

牌花又名花色。一副扑克牌共有 54 张,打桥牌时要拣去大小王(或称大小百搭),还剩 52 张,分为四种花色。

高花:♠黑桃(Spade)文字符号 S。

♥红心(红桃)(Heart)文字符号 H。

低花:♦方块(Diamond)文字符号 D。

♣梅花(草花)(Club)文字符号 C。

在牌花中黑桃、红桃称为高花，方块、梅花称为低花，四种花色的大小顺序是黑桃、红心、方块、梅花（以下用牌花的符号♠、♥、♦、♣代替），即♠大于♥，♥大于♦，♦大于♣。

每一门牌花有 13 张牌，他们的大小顺序是 A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2。

2. 牌型 牌套

在一手 13 张牌中，按四种牌花分布的情况可概括为三个类型：

平均牌型（均型） 四种牌花分布比较均匀，如 4-4-3-2，4-3-3-3，5-3-3-2，这类牌型适合做无将定约。

非平均牌型（非均型） 有单张，缺门，或六张以上长套，如 5-4-3-1，5-2-1-5，5-4-4-0，6-3-2-2，这类牌型适合做有将定约。

奇型牌型 有两个单张或缺门，或有一个 8 张、9 张、10 张的长套，如 6-6-1-0，7-5-0-1，8-3-2-0，9-2-1-1，10-2-1-0 等。这类牌型也适合做有将定约。

牌套，分长套与短套两类。某花色牌有 5 张或 5 张以上称为长套；某花色牌只有 1、2、3 张的叫做短套。

3. 牌点 大牌点 牌花点

是用来计算牌力的单位。不同的叫牌方法，对牌点有不同的规定。本书介绍的叫牌速成法，把牌点分为大牌点和牌花点两种，并规定了它们的点数，以作为计算牌力的单位。

大牌点 速成法规定各门牌花的 A、K、Q 为大牌，其大牌点是

$A=1$ 点

$Kx=0.5$ 点（ x 代表任何一张同牌花的牌，下同）

$Qxx=0.25$ 点

以上每门牌的大牌点为 1.75 点，四门牌共有大牌点 7 点。这样从大牌点的多少，大体上可以判明牌力的强弱。

牌花点 又称将牌(王牌、主牌)点，是判明准备作为将牌牌力的点数。速成法规定每门牌花的牌花点为

A=1.4 点

K=1.3 点

Q=1.2 点

J=1.1 点

10=1 点

9、8、7、6、5、4、3、2 各为 0.5 点

以上每门牌的牌花点共为 10 点。凡某门牌的牌花点在 2.6 点以上， $\spadesuit$ 、 $\heartsuit$ 在四张以上， $\diamondsuit$ 、 $\clubsuit$ 在五张以上，就可以做为将牌。

牌点是打桥牌的一个很重要的问题，后面将介绍怎样通过问大牌点和牌花点，以决定打几个定约桥牌。

4. 定约桥牌

打牌双方经过叫牌达成的定约叫定约桥牌。定约桥牌分有将定约与无将定约。有将定约即双方约定以某门牌花为将牌，所以有将定约也叫有主牌的定约。双方约定不以任何牌花为将牌，即是无将定约。因为没有将牌，只是在同一门牌花中相比较，因此又叫比大小。

5. 将牌(王牌、主牌)

将牌，也叫王牌、主牌。将牌最小的 2 也大于其它三门的任何牌。将牌以外的其它三门牌称为副牌或边牌。在打牌过程中，如果手中没有某门牌，就可以用将牌吃掉。

6. 定约人 明手 首攻

定约人，也称庄家。双方经过争叫，最后一人叫牌后，其他

三家连续都不叫牌，最后叫牌者所叫的某个花色或无将，为四个人所达成的定约。最后叫牌者与他的同伴，谁先叫这定约的花色或无将，谁就是定约人，由他主打本牌定约，俗称坐庄。

明手，即定约人的伙伴。他在首攻人打出第一张牌后，按规定把手中的牌按牌花顺序明摊在桌上，有将牌时要把将牌放在前面，由定约人全权支配。

首攻，即出第一张牌的人。按规定，定约人左手下家为首攻者。也就是说定约人左手下家，是每次定约后攻出第一张牌的人，桥牌术语称为首攻。

7. 牌墩 满贯

四人各出一张牌，称为一个牌墩，简称1墩或1墩牌。全部52张牌正好13墩牌。规定以6墩为基数，完成1个有将或无将定约，必须赢得 $6+1=7$ 墩牌，才算完成定约。完成2个有将或无将定约，必须赢得 $6+2=8$ 墩牌，才算完成定约。这样13墩牌，由6基数起，组成7个“叫牌阶梯”（详见13页）。

所谓满贯，分为小满贯与大满贯。按规定完成6个有将或无将定约，赢得12墩牌，叫完成小满贯定约。完成7个有将或无将定约，赢得13墩牌，叫完成大满贯定约。简单说，小满贯要拿到12墩牌，大满贯要拿到全部13墩牌。

8. 超墩 宕墩

超过定约赢得的牌墩叫做超墩，也叫超额赢墩。例如达成2无将（无将符号为NT，2无将即2NT，3无将即3NT，以下均用符号）或2有将定约，按规定拿到8墩即为完成定约，打牌结束拿到了9墩，超额1墩。这超额的1墩叫超1墩或上1，超额2墩叫超2墩或上2，依次类推。

宕（读当）为英文Down的音译，意为下。宕墩即没有完成定约，如上例应当拿到8墩，但打牌结束只拿到7墩。这差的

1 墩叫宕 1 或下 1。差 2 墩叫宕 2 或下 2，依次类推。在桥牌中超墩要加分，宕墩要扣分，后面计分中有具体记述。

9. 止张

止张，是指能够制止对方进攻的大牌，一般是指 A、K、Q、J 几张牌。除 A 外，其余 K、Q、J 必须有保护张，才能成为止张。所谓保护张是指与 K、Q、J 同牌花的牌，文字符号用 Kx 表示（x 代表任何一张同牌花的牌）。这样 K 必须有 1 张保护张，Q 必须有 2 张保护张，J 必须有 3 张保护张，才能起到止张的作用。道理很简单，例如你只有 1 张 K，而没有 1 张同牌花的小牌作保护张，别人出 A 便把 K 抓走了，这样 K 就起不到止张的作用了。同样道理，Q 没有 2 张、J 没有 3 张同牌花的保护张，也起不到止张的作用了。

10. 局盘

局 不论哪方一次或连续几次完成定约，累计所得墩分首先超过 100 分，该方即赢得这一局的胜利，称胜一局。胜一局者称有局方，未胜一局者称无局方。双方各胜一局简称双有，双方均未胜一局称双无。

盘 盘局式比赛时，不论哪方连胜两局或三局两胜，均称获胜一盘，作为一次比赛的结束。

下面看了记分后，将会对局、盘概念有更为全面的理解。

11. 加倍

加倍，有惩罚性加倍、技术性加倍、再加倍之分。惩罚性加倍是在叫牌过程中，认为对方不可能完成定约而叫的“加倍”，带有惩罚性，使对方输分增加一倍。

技术性加倍，是利用对方的叫牌，乘机传递牌情信息而叫出的加倍。在速成法中，一般是利用加倍对方所叫牌花，向伙伴表示自己正好也叫这一牌花。例如对方叫 2♦，自己叫“加

倍”，伙伴就知道你也要叫 2♦。

再加倍，是对加倍的加倍，即当对方对己方的叫牌叫了加倍，自己认为完全有实力完成定约时，可以叫“再加倍”，以便赢得更多的分。也有利用技术性的再加倍，用以传递牌情信息的。

以上“加倍”、“再加倍”，均表示无论得失，都要按应得分加倍或再加倍来计算。但当被加倍一方另行改叫，或另有人再叫时，则所叫加倍与再加倍立即失效。在做记录时加倍的符号为“X”，再加倍为“XX”。

12. 叫牌

由发牌人首先叫牌，然后按顺时针方向依次轮流叫牌。叫牌分为：

开叫 除叫“不叫”者外，第一个向同伴通报牌情信息，和询问同伴某种信息的叫牌称为开叫。

问叫 向同伴发出并询问其牌情信息的叫牌称为问叫。

回叫(应叫) 回答同伴开叫或问叫的叫牌称为回叫。

不叫(通过) 不够开叫或回叫条件时叫“不叫”。

跳叫 比正常叫牌加高一级的叫牌，用来显示牌力或某种特定信息。

争叫 对右手上家的叫牌作出的叫牌行为称为争叫。

以上无论何种叫牌方式，都是在传递信息，以便达成桥牌定约。

五、打牌前的准备工作

1. **分组** 桥牌是由四个人玩的一种牌戏。四人各坐桌子的东、西、南、北四方。东、西两人和南、北两人各结为同伴，双方进行斗智谋、比技艺。一般都有长期固定的同伴，只有经过

长时间的合作，才能相互熟悉、了解，产生无间默契，形成坚强的战斗体。这是桥牌不同于棋类单独作战的地方，也是桥牌比棋类难的地方，因为桥牌既要技艺，又要合作。当然亦可临时组合，或任意从牌掇中各抽取一张牌，先言明：按牌上数字大小或牌花组合，分成两组，一组坐东西，一组坐南北，入座玩牌。

2. 洗牌 使用去掉大小王的 52 张扑克牌，将其均匀地掺杂混打乱谓之洗牌。为了节省时间，最好使用两付背面颜色不同（如一红一蓝）的牌。先由南、北两人先各洗一付，北将洗好的牌放在他的右边桌子角上，为下次西发牌用。当西发牌时，东洗另一付牌，东洗好牌后，将牌放在他的右边，为北发牌时用。这样轮流发牌。南洗好的牌由南先发牌，在发牌之前，应该请他的上家东切牌。

3. 切牌 发牌人为了防止有不公正的事发生，发牌前一定要请右手上家切牌（或倒牌）。所谓切牌，就是由上家从牌掇上面部分取下几张牌，放在牌掇的下面，或将牌掇下边的部分牌，放在牌掇的上面，但不允许从中间抽取部分牌，放到牌掇上面或下面。更不许在切牌过程中，使任何牌张正面暴露。可以允许用手摸一下牌掇，不切牌，只示意。切牌时，不能暴露牌张，如果暴露了，要重新洗牌，再切牌。

4. 发牌 发牌人在切牌后，牌面始终向下，不得让人看见，按顺时针方向，从左手下家开始。左手持牌，拇指在上，其余四指在下，卡住全部牌掇，拇指在牌掇上面适当用力，向前轻轻推搓，使牌顶上面的一张牌突出牌掇，这时右手拇指和食指及时地捏住已被推出的牌，轻巧地掷到左手的第一家。以后依次顺序地发到第二家、第三家，最后是自己，直到全部牌发完。如果牌发完后，最后一张不是自己的，肯定发牌失误，必须