

魏 刚 王长有 著

● / 巧 / 学 / 桥 / 牌

巧



学



桥

牌

● 山西/科/学/技/术/出/版/社

前 言

桥牌，在牌类中具有最迷人、最高雅的魅力，以其启发智慧、陶冶情操、磨炼判断、裨益身心，促进友谊的发展，征服了世界上难以计数的人们。

一种活动要流行于世，必须具备两个条件：技巧和运气。若其需要太多的技巧（如棋类等），那么有些人就不愿为此付出太多的努力而另觅其它；反之，一种运动太多地掺进了运气的成份（如掷骰子等），那么有些人则会因对之不屑一顾，或因在技巧上无足够的刺激而不愿涉足过深。而桥牌以最能令人接受的比例将技巧和运气完善和谐地结合在一起，这就是令其能得到众人青睐的主要原因。

我国自 1980 年将桥牌列入国家正式比赛项目后，十多年来桥牌得到了极大的普及和提高。中国男、女队在世界和远东地区的比赛中均取得了较好的成绩。1995 年国际桥联将在我国北京举办代表世界桥牌最高水平的“百慕大杯”和“威尼斯杯”比赛，这标志着我国桥牌运动达到了一个新的水平，并将进入全新的发展。

近年来，桥牌理论发展很快，全方位、高强度、强对抗更具时代特征。本书在师承专家桥艺理论的基础上，从“巧”字入手，对自然叫牌体系的基本概念及常见叫牌手段做了介绍，同时结合作者多年来收集的一些实战牌例，对桥牌“定式”、作

庄、防守,各种常见的打牌技巧进行了较详尽的论述。凡事均有其窍门,即为“巧”。掌握了巧字,则事半功倍。本书为学桥牌有畏难情绪或长期学牌长进不大的读者找到了窍门。它为您独辟蹊径,它让您巧学入门;另外,它对有一定桥艺水平的牌友来讲,更是匠心独具,使您能从不同的角度深化已有知识,使您的牌技得到进一步提高。书中最后还介绍了桥牌竞技项目多年来形成的道德礼节,对比赛中经常出现的违规及判罚作了详细的例举,他会告诉您比赛中如何利用规则来保护自己的合法利益。

由于作者水平所限,写作时间仓促,书中定有许多不妥之处,恳望得到前辈和同仁的斧正。

作 者

目 录

第一章	桥牌基础知识.....	(1)
第二章	一阶花色开叫.....	(8)
第一节	牌力的估算方法.....	(8)
第二节	一阶花色开叫	(15)
第三节	一阶花色开叫后的应叫	(16)
第四节	双方再叫	(21)
第五节	竞争叫牌	(33)
第三章	无将开叫	(44)
第一节	1NT 开叫及其应叫	(44)
第二节	2NT 开叫及应叫	(57)
第四章	高阶花色的开叫	(59)
第一节	弱二及三水平以上花色阻击开叫 ...	(59)
第二节	4C 和 4D 转移性开叫	(67)
第三节	阻击性 3NT 开叫及应叫.....	(67)
第四节	强 2C 约定性开叫	(70)
第五节	2D 强逼叫性约定性开叫.....	(75)
第五章	常用叫牌手段	(79)
第一节	一阶花色开叫后的进一步探讨	(79)
第二节	1NT 开叫后的转移	(93)
第六章	满贯试探手段.....	(104)
第一节	扣叫.....	(104)
第二节	问 A	(107)

第三节	其它满贯试探叫品·····	(115)
第七章	防守叫牌·····	(117)
第一节	简单争叫·····	(117)
第二节	实力性 NT 争叫·····	(122)
第三节	技术性加倍·····	(123)
第四节	惩罚性加倍与其它形式的加倍·····	(128)
第五节	埋伏与平衡叫牌·····	(132)
第六节	约定性争叫·····	(136)
第八章	桥牌中的定式——单套结构·····	(151)
第一节	飞牌·····	(151)
第二节	防守出牌·····	(158)
第三节	推理·····	(167)
第四节	以假乱真打法·····	(171)
第九章	防守信号体系·····	(178)
第一节	首攻·····	(178)
第二节	防守信号·····	(184)
第三节	对攻牌结构表作进一步阐述·····	(192)
第十章	桥牌基本打法·····	(200)
第一节	飞牌与立套·····	(200)
第二节	将牌的合理利用·····	(207)
第三节	作庄要有打牌计划·····	(211)
第四节	封锁打法与解封·····	(217)
第五节	移花接木与坚壁清野·····	(221)
第六节	投入与忍让·····	(225)
第七节	安全打法·····	(228)
第八节	推算与假设·····	(232)

第九节	紧逼·····	(241)
第十节	以假乱真打法·····	(248)
第十一章	防守打法·····	(254)
第一节	几种防守打法·····	(254)
第二节	世界大师的精彩表演·····	(261)
第十二章	记分方法·····	(264)
第一节	基本分记分法·····	(264)
第二节	国际分 IMP ·····	(267)
第十三章	桥牌竞赛规则与牌风·····	(268)
第一节	牌手的合法权利及牌风·····	(268)
第二节	叫牌中的常见违规及判罚方法·····	(270)
第三节	打牌过程中的常见违规及判罚 办法·····	(272)

第一章 桥牌基础知识

桥牌是一种智力竞争性体育运动,其名称来源于英文 bridge,即汉语中的“桥”。桥牌的工具就是普通的扑克牌去掉大小两张王牌所剩的 52 张牌。52 张牌分为四种花色:黑桃(♠),即英文 spade,用符号 S 表示;红心(♥),Heart,简写 H;方块(♦),diamond,简写 D;草花(♣),club,简写 C。桥牌中又称黑桃和红心为高级花色(高花套),方块和草花为低级花色(低花套),并且规定四种花色的级别高低排列顺序为:黑桃(♠),红心(♥),方块(♦),草花(♣)。每一门花色有 13 张牌,大小顺序为 A,K,Q,J,10,9,8,7,6,5,4,3,2。其中从 A 到 J 称为大牌,其余称为小牌。

桥牌由 4 人分两方组成一桌,坐对面的两人为一方,称为同伴(partner),坐南北方向的一方,称为南北方(NS),坐东西方向的称为东西方(EW);南北方与东西方对抗。桥牌的玩法分成三个阶段:发牌、叫牌、打牌。不论发牌、叫牌还是打牌,都是按顺时针方向依次进行。

1. 发牌

在选定座位后就可以开始发牌。一副牌在发牌前应先洗牌,即把牌混洗均匀,每一副牌应当洗几次,以便能够达到尽可能地均匀混合。洗好牌后应让对方切牌(即让右手方倒一

下牌)以示礼貌。

切牌后,发牌人需将牌面向下分发,每次发一张,依次轮流发给4人,计每人13张牌;第一张牌发给他左手的对方,最后一张牌正好发给他自己。在现代桥牌比赛中,牌都在赛前发好并装在编好顺序的牌套(用来装放比赛用牌的)内,随用随取。平常打牌时也可参照此法。

2. 叫牌

叫牌是打牌的第一阶段,开始叫牌就等于开始了对抗。老式叫牌是直接口叫,现代比赛中则用书写或叫牌卡叫牌。

每一付牌由谁首先叫牌是事先规定好的,叫牌就是表示叫牌的人欲确认某花色作为将牌,或者不要将牌(即无将,用符号NT表示)。每一个牌手叫牌的先后应按照规定顺序进行。

在叫牌过程中,一个牌手在轮到自己叫牌时,可做出某种形式的叫牌。每一个牌手按照一定顺序、一定规则所做出的各种形式叫牌的总和,就构成了桥牌中的叫牌过程或阶段。在这一过程中,每一牌手所做出的每一个叫牌通称为叫品,它是牌手对自己一手牌的实力、结构等特征的描述。因此,叫品可以看作是显示牌型、牌力的专用符号。每一个叫品均由一个数字后跟一种花色(包括无将)组成,如1S、2NT、4H、5C、6D等,此外还有表示不叫的pass(书写用/显示),表示加倍的double(用×显示)。表示再加倍的redouble(用××表示)等表示特殊含义的叫品。在叫牌的过程中,每一个叫牌必须超过它前面的叫品。由于在同一阶层上花色级别的高低排列规定为无将NT、黑桃S、红心H、方块D、草花C,所以同阶水平叫牌,

级别高的花色可以直接盖过级别低的花色，而级别低的花色要想盖过级别高的花色，就必须在更高一阶水平上叫牌。叫牌共有 1、2、3、4、5、6、7 阶水平。当一个牌手做出某一叫牌，而其他 3 个牌手均叫 pass 之后，叫牌过程即告结束，最后的一个叫牌就是这副牌的定约（有时也存在 4 家都叫 pass 的情况，叫牌同样结束）。

每一个定约均表示定约方准备拿到的牌墩数——所叫定约中的数字加上基本牌墩数 6 即为定约方需要赢得的墩数。而牌墩即为某个牌手首先攻出一张牌之后，其余 3 人按规定的次序各打出一张牌，这样的四张牌即构成一个牌墩。如定约是 2S，定约方应拿到 $2+6$ 个即 8 个牌墩，超过此墩数即为超额赢墩；低于此墩数即为宕，若只拿了 7 墩，则称为宕一。若能完成定约通常可以赢分，但若完不成定约，则可能要输分。由于每人只有 13 张牌，显然一副牌最多能赢 13 墩，同样最高的叫牌阶数是 7。

桥牌中的定约分成三类：未成局定约、成局定约、满贯定约。3NT、4♥或 4♠（4♥/♠）、5♣或 5♦为成局定约，低于成局定约阶数的为不成局定约；六阶水平上的定约叫小满贯定约，七阶水平上的定约为大满贯定约（其中成局定约的奖分高于未成局定约的奖分，而满贯定约的奖分又高于成局定约的奖分）。通常，叫到什么定约一是根据你方手中牌的情况来决定的。

下面通过实例来说明叫牌的正常过程及叫牌中所反映的牌手的意愿。

例 1：

		♠ KJ 7	
		♥ AJ10 8 2	
		♦ 9 2	
		♣ AJ 5	
♠ 6 4 3	「北」	♠ A Q 10 9 2	
♥ 7 6 4	西	♥ K 5	东
♦ 8 4 3		♦ J 6 5	
♣ KQ 6 3	「南」	♣ 10 9 4	
		♠ 8 5	
		♥ Q 9 3	
		♦ AKQ 10 7	
		♣ 8 7 2	

这是第一副牌,规定由北先叫牌,假如叫牌过程如下:

北	东	南	西
1H	1S	2D	/
2NT	/	3NT	/
/	//		

北首先叫1H后,东由于持很多张♠,也想叫♠参与竞争,这是因为牌手都希望把自己手中多的花色作为将牌。东怎样叫牌呢?由于♠的级别高于♥,所以可以在同一阶次上用1S盖过1H,这时南若想叫♦就至少要在两水平上叫牌,因为♦级别低于♠。西的牌力很低,没有什么可叫的,当然可以不叫。最后当南叫到3NT后,三个牌手均 pass,叫牌即告结束(结束符号书写时用//表示),这副牌的定约即为3NT。

例2:第六副牌由东先叫,叫牌这程如下:

北	东	南	西
	1S ^①	/	2S ^②
3C ^③	/	3NT	/
/	× ^④	×× ^⑤	/
/	//		

说明:

①东开叫(openbid):叫牌过程中除 pass 之外的第一个叫牌。

②西应叫(response):开叫人的同伴所作出的响应叫牌。

③北争叫(overcall):开叫方的对方所采取的叫牌行动。

④×表示加倍,意在惩罚对方。加倍的原始含义是加倍人认为对方无法完成他们所叫的定约(contract),所以×之后能赢得更多的分数。

⑤××表示再加倍。如果对方加倍你的定约,当你认为定约肯定能完成时,可以用再加倍给予回击。××之后赢(或输)的分数会更加增多。

在作出最终叫牌的一对牌手中最先叫出最终花色的那个牌手称为定约人(declarer),也称庄家。如例1中北最先叫出最终的 NT 定约,所以北是庄家。

3. 打牌

叫牌结束后,定约人左手的牌手首先攻出一张牌,即首攻(opening lead)。

当首攻出牌后,定约人的同伴(称为明手)需把牌摊明在桌上。摊牌时应按花色级别的高低从右向左分开排成四个竖行,每个花色的牌也应由大到小按顺序排列整齐。若是有将定约应把将牌放在最右边。作为明手不能参与打牌,而由庄家一人主打。

在打牌过程中,四家按顺序依次打出一张牌,这时,通常取决于牌张的大小来决定谁能赢到这一墩牌,谁赢到,则由谁领头再打出下一墩牌张。所谓赢墩或输墩是说你能得到的墩数或对方所得到的墩数。

例如,四个牌手在♥花色中所持的牌张为:

♥AK8 5 2

	「 北 」	
♥J 9 3	西	东 ♥10 7
	「 南 」	

♥Q6 4

南是庄家，从手中出 Q，西跟 3，庄家让明手出小牌，东跟 7，庄家赢到一墩。庄家可以再出 ♥，而明手的 A 和 K 显然可以再得两墩。由于出了三轮 ♥ 之后，对方已没有 ♥，这时剩下的 ♥ 均成了赢墩，即南北方在 ♥ 花色中能连得五墩。可以看出，赢墩的来源通常取决于牌张的大小，但并非只有大牌才能赢墩，如打有将定约时，你的 ♥ 就不一定能得五墩，因为当别人手中没有 ♥ 而有将牌时，就可以用任何一张小将牌将吃 (ruff) 掉你的 ♥ 赢墩。

在打牌过程中，每打完一墩牌之后，不允许把牌混在一起，均应把各自的牌翻过摆在自己面前的桌边上。习惯摆法是赢墩竖放，输墩横摆。打出的牌张按先后次序依次互相搭接地放好排成一行，这样可以非常清楚地看出你所得到的墩数及所丢失的墩数。

下面看一个实战叫牌及打牌的过程：

♠AQJ53
 ♥AKQ
 ♦6
 ♣10843
 ♠76 ♠92
 ♥9832 ♠J106
 ♦K9832 ♠Q54
 ♣J7 ♠AKQ96
 ♠K1084
 ♥754
 ♦AJ107
 ♣52

第一副牌，北开叫

北	东	南	西
1S	2C	3S	/
4S	/	/	//

由于南北方(NS)叫到成局的4♠定约，那么庄家至少要拿够4+6(即10)个牌墩。东首攻♣A，得到后续出♣K，连得两墩。由于明手已没有♣，这时东换攻♥J，庄家用♥大牌得到后，再用♠A、K连清两轮将牌，把对方的将牌清光。现在庄家手中还有两个♣输墩，但可以让明手所剩的两张将牌将吃。由于明手有♦A，这样，庄家的牌就均成为赢墩，即庄家共赢得11墩，超一墩完成定约。

以上简单介绍了桥牌的基本概念及常用术语，但叫牌及打牌是桥牌中最难掌握的两个部分，如何叫成准确的定约，怎样完成所叫到的定约，叫牌的手段及打牌的技巧将在下面几章中详细介绍。

第二章 一阶花色开叫

第一节 牌力的估算方法

叫牌是整个桥牌竞赛活动中极为重要的一部分,而且是牌手(尤其是同伴之间)互相传递信息的唯一合法手段。同伴之间应该充分利用叫牌把自己的牌力、牌型告诉同伴,以便选择最佳定约。当然,从对方叫牌中捕获信息也是关系到打牌输赢的关键。叫牌精确度的高低又是打牌完成定约极为重要的基础。有些人把叫牌比喻为裁衣,只有当一块布料剪裁得很合体时,才能做出好的成衣。因此,每一位打牌的牌手,每个初学桥牌的人都要十分重视对叫牌的学习。

当你拿到一手牌时,不论是开叫、应叫、争叫还是其它形式的叫牌,都需要事先估算你手中的牌力。两个同伴也要根据叫牌过程清楚联手一共能赢得多少墩牌,这就需要一个标准,来对自己手中的牌进行估价。如何估计手中牌的实力呢?下面介绍几种估算牌力的基本方法。

1. 大牌点算法(简写 Hcp, 即 High card point)

大牌是赢墩的主要来源,有了一定的大牌实力就可以叫

牌。现在世界上几乎所有牌手通用的标准计点法是按 A=4 点、K=3 点、Q=2 点、J=1 点来数点的，这是一种估算一手牌牌力的既简单又合理的方法，也称 4321 计点法。由于每门花色有 10 个大牌点，一副牌有 4 种花色，所以共 40 点。另外，由于 A 和 K 是各花色中最大的两张牌，所以又被称为控制张，A=2 个控制、K=1 个控制。下面通过两个例子来说明对大牌点及控制张的计算：

例 1：

♠ AQ10 6 2
 ♥ KJ 5 3
 ♦ A8 3
 ♣ 7

这手牌大牌点为 ♠AQ 6 点 + ♥KJ 4 点 + ♦A 4 点 = 14 点 (HCP)。♠A 两个控制 + ♥K 1 个控制 + ♦A 两控制 = 5 个控制。

例 2：

♠ Q 9 6
 ♥ K J 10 5
 ♦ A K Q 7
 ♣ J 8

此牌大牌点为 ♠ 2 点 + ♥ 4 点 + ♦ 9 点 + ♣ 1 点 = 16 点 (HCP)。♥ 1 个控制 + ♦ 3 个控制 = 4 个控制。

2. 大牌赢墩 (High-card Trick)

大牌赢墩是通过某花色的大牌组合来计算这种花色可以赢的墩数。例 ♠AK5，由于 ♠中 A 和 K 是两个最大的牌，在 ♠花色中显然可以赢两墩牌。下面列出一些常见大牌组合的大牌赢墩：

$AKX=2$	$KX=\frac{1}{2}$	$QX=\frac{1}{4}$
$AQJ=2-2\frac{1}{2}$	$KQJ=2$	$QJX=\frac{1}{2}-1$
$AQ10=1\frac{1}{2}-2$	$KQ10=1\frac{1}{2}$	$Q10X=\frac{1}{2}$
$AQX=1\frac{1}{2}$	$KQX=1-1\frac{1}{2}$	
$AJ10=1\frac{1}{2}$	$KJ10=1-1\frac{1}{2}$	
$AJX=1-1\frac{1}{2}$	$KJX=1$	

这里“X”表示10以下的小牌。

例如：

♠ A Q 10 4
 ♥ K Q 5
 ♦ A 4
 ♣ 10 6 5 2

这手牌♠中有 $1\frac{1}{2}$ (或2)个大牌赢墩,♥中有1(或 $1\frac{1}{2}$)个大牌赢墩,♦中有1个大牌赢墩,全手牌可以算作4个大牌赢墩。

3. 长套计点法和短套计点法

(1)在自己一方做定约时,持有较好质量的长套(一门花色有五张以上称“长套”)也可以增加点。一般地,五张套加1点,六张套加2点,依此递增。

(2)当联手已找到很好的将牌配合时(如你持有同伴开叫的长套花色三张或更多张的支持时),这时你的这手牌旁门花色(除将牌外的其它花色)有短套时也加点,一般地,双张加1

点、单张加2点、缺一门花色加3点。这种长短套增加的点称为牌型点。

例如：

```

♠ A J 10 9 6 2
♥ 4
♦ 10 9 8 4
♣ A K
「 北 」
西    东
「 南 」
♠ K 8 7 2
♥ A 9 6 5
♦ 3
♣ J 7 6 2
    
```

北有六张较好的♠长套，又有较强的大牌实力，在作出♠花色开叫后，南由于有四张♠支持，这时♦单张就可以增加两点，即整手牌的牌点增至10点（大牌点8点+牌型点2点=10点）。

以上估算方法虽有一定的科学性，但也并不是绝对一成不变的。在叫牌进程中，随着叫牌的进展情况，应随时进行适当的调整，这时要运用自己的判断力去重新正确估算自己手中牌的牌力。如：

①对一手含A、K及10、9较多的牌，在计时时应持乐观态度，而一手多为Q、J且缺少中间张10、9的牌要相应减值。

例1：

```

♠ A J 10 9 6
♥ K 10 9
♦ Q 10 8
♣ J 10
    
```

例2：

```

♠ A J 4 3 2
♥ K 5 3
♦ Q 5 2
♣ J 7
    
```