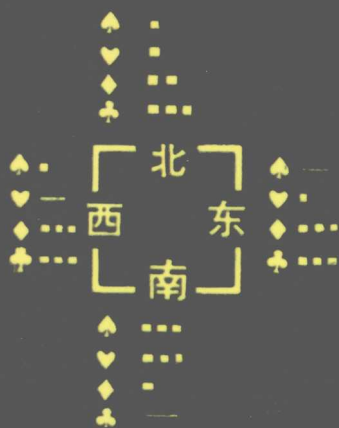


# QiaoPaiRuMen

漆有光 刘晓军 编著  
人民体育出版社

## 桥牌入门



# 桥牌入门

漆有光 刘晓军 编著

人民体育出版社

图书在版编目(CIP)数据

桥牌入门/漆有光, 刘晓军编著. -北京: 人民体育出版社, 2008

ISBN 978-7-5009-3347-2

I. 桥… II. ①漆… ②刘… III. 桥牌-基本知识  
IV. G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 002543 号

\*

人民体育出版社出版发行

三河兴达印务有限公司印刷

新华书店经销

\*

850×1168 32 开本 7.5 印张 177 千字

2008 年 5 月第 1 版 2008 年 5 月第 1 次印刷

印数: 1—8,000 册

\*

ISBN 978-7-5009-3347-2

定价: 15.00 元

---

社址: 北京市崇文区体育馆路 8 号 (天坛公园东门)

电话: 67151482 (发行部) 邮编: 100061

传真: 67151483 邮购: 67143708

(购买本社图书, 如遇有缺损页可与发行部联系)

## 出版前言

老版《桥牌入门》，是伴随着改革开放的脚步与广大读者见面的，至今已二十多年。在这二十多年中，先后印刷两版二十多次，累计印数达六十多万册，为桥牌在中国大地上普及作出了巨大贡献。如今，几位作者已年迈体弱，有的已然作古。在此，谨向老版《桥牌入门》的编著者乌国英、朱良达、瞿强立与校订者董齐亮致以崇高的敬意和衷心的感谢！

顺应桥牌技艺的发展，特邀《桥牌》杂志执行主编漆有光等人写出新版《桥牌入门》，或就读者来说更具针对性和逻辑性，也更有时代气息。愿新版《桥牌入门》继续成为广大桥牌初学者的良师益友，为桥牌这一益智活动在我国进一步开展发挥更大的作用。

## 目 录

第一章 桥牌基本打法	( 1 )
第一节 打一副牌的过程	( 1 )
第二节 正规的叫牌过程	( 4 )
第三节 桥牌计分法	( 8 )
第二章 庄家打法	( 12 )
第一节 赢墩	( 12 )
第二节 两种建立赢墩的基本方法	( 19 )
第三节 将牌的作用	( 28 )
第四节 无将定约的打牌计划	( 33 )
第五节 有将定约的打牌计划	( 38 )
第三章 防守方打法	( 51 )
第一节 对无将定约的防守	( 51 )
第二节 对有将定约的防守	( 65 )
第三节 防守方的信号	( 68 )
第四章 常用做庄技巧	( 73 )
第一节 安全打法	( 73 )
第二节 归避法	( 79 )
第三节 忍让法	( 80 )

第四节	交叉将吃与明手主打法	(83)
第五节	输墩转移法	(87)
第六节	投入法与剥光法	(91)
第七节	擒将法	(96)
第八节	紧逼法	(100)
第九节	牌力侦察	(109)
第五章	常用防守技巧	(113)
第一节	寻求将吃	(113)
第二节	强迫将吃	(119)
第三节	断桥法	(121)
第六章	5张高花自然叫牌法	(124)
第一节	概述	(124)
第二节	开叫	(126)
第三节	应叫	(146)
第四节	有关叫牌的基本概念	(176)
第五节	两个常用的约定叫	(193)
第六节	2♣开叫的后续叫牌	(198)
第七章	争叫	(208)
第一节	关于争叫的概念	(208)
第二节	直接位置争叫的常用方式	(211)
第八章	精确叫牌法简介	(228)

## 第一章 桥牌基本打法

桥牌是一项由四个人参加的扑克牌游戏。参加的四个人，首先围着一张桌子（最好是方桌）按东西南北四个自然方向就坐。对面的两人互为同伴，坐在南北的一对称“南北方”，坐在东西的一对称“东西方”。打牌时南北方与东西方是比赛对抗的双方。

打桥牌所用的牌共有 52 张，普通的扑克牌去掉大小王即可。一副牌中有四个花色，也就是♣、♦、♥和♠。每个花色中都有 13 张牌，它们由大到小的排列顺序为：A、K、Q、J、10……3、2。

一场桥牌比赛，或者平时玩牌，都将进行若干副牌的较量。下面我们就开始学习每一副牌是怎样打的。

### 第一节 打一副牌的过程

#### 一、发牌

每一副牌都有一个发牌人。桥牌中的规定是第一副发牌人为北，第二副是东，第三副是南，第四副是西，第五副又轮到北……

一副牌开始，作为发牌人的这位牌手，洗完牌后要请他的右手方切牌，然后再由他自己来分发牌张。发牌的规矩是：由

左手对方开始，按顺时针方向每人一张，直到 52 张发完为止，最后一张牌落到自己手中。这样，每位牌手得到的牌都是 13 张。

## 二、叫牌

叫牌是打一副牌过程中的两个主要组成部分之一。四位牌手使用特殊的“叫牌语言”轮流叫牌，直到达成最终定约。定约将确定一副牌是否有将牌花色、什么是将牌花色，以及完成定约的标准。关于叫牌过程的具体内容，下一节将详细介绍。

## 三、第一墩牌

四个人每人按规定打出一张牌，这 4 张牌便构成一墩，由其中最大的一张牌代表该方获得。显然每副牌中共有十三墩牌。打牌过程中双方都力求尽可能多地获得赢墩。

每副牌的第一墩，由首攻人先打出第一张牌（稍后我们便会知道一副牌中怎样确定首攻人）， he 可以从自己的 13 张牌中选择任何一张，把它拿出来正面朝上地放在牌桌上——出这张牌称首攻。

首攻做出后，他的下家便要把手里的牌都明摊在桌上，称为“明手”，即庄家的同伴，此时轮到他（顺时针方向）出牌，他必须跟牌。第二个出牌的人必须打与上一家花色相同的牌，如果他有这门花色的话。但当他没有这门花色的牌时，可以出任意其他花色的牌。但明手自始至终的出牌都是由庄家决定的。

接下来再由第三位牌手（也就是首攻人的同伴）跟牌，最后由第四位牌手（庄家）跟牌。



根据我们前面列出的一门花色中牌张的大小顺序，四位牌手打出的4张牌中，谁出的那张牌最大，便由他代表自己的一方赢得这一墩牌。

显然有可能出现的情况是：一名牌手无法跟出所要求花色的牌张，因为他手中没有这门花色的牌。在这种情况下，他就要垫牌，垫牌时可以出一张任何其他花色的牌。不过这样一来，无论他垫出的牌张大小，他都没有赢得这一墩的权利了。

在有将牌的情况下，无法跟牌的人还可以出一张将牌——将吃，将牌花色中的任何牌都大于非将牌花色的牌。

#### 四、后续墩

接下来的第二墩，由赢得第一墩的人首先出牌。第二墩的打法同第一墩完全一样，赢进这墩的牌手便是下一墩首先出牌的人。如此连续进行下去，直到所有的牌全都打完为止，总墩数正好和开始时每人手里的牌张数一样多——十三墩。

#### 五、一副牌打下来的结果

每一墩牌打完，也就是四个人都出了一张牌，确定这一墩由谁赢得后，赢墩的人首先将这张牌翻过去扣在自己的面前，之后其余三人也跟着把自己的牌扣过去。扣牌的规矩是：己方赢墩的牌竖着扣；敌方赢墩的牌横着扣。

这样，当一副牌打完时，每个人的面前便横竖不同地扣着13张牌，于是便可算出自己一方赢墩的数目，以及敌方的赢墩数目。比如一方赢了十墩，另一方便只赢三墩；甚至一方为十三墩，另一方为零……显然，双方的赢墩数加在一起永远是十三墩。

对于赢墩，比赛双方所考虑的只是其本身的数目，而与一墩牌中所包含的牌张大小无关。比如，由一张 A 一张 K、一张 Q 和一张 J 组成的一墩，其价值与由 2、3、4、5 组成的一墩完全一样。比赛时，双方总是力求尽可能多地争取赢墩。

## 第二节 正规的叫牌过程

牌发好后，接下来的程序便是叫牌过程了。

叫牌在所有四位牌手的共同参与下进行。每一副牌首先开始叫牌的永远是发牌人，他应根据自己一手牌中大牌的多少来确定是“开叫”还是“不叫”。无论开叫人作了何种选择，接下来就轮到顺时针方向的下一位牌手叫牌，第二位牌手也是根据自己的牌好与坏选择叫牌或不叫。这样依次往下轮，直到某一个“叫品”做出后，其余三个人都不叫时，叫牌过程便结束。这一最后做出的叫品即为“最终定约”，也就是这一副牌所要打的定约。

### 一、叫牌语言

在正规的叫牌中，搭档间要使用叫牌语言进行合法的叫牌，并且这也是公开的信息传递。

叫牌语言实际上只有 15 个符号：1、2、3、4、5、6、7、NT（无将）、♠、♥、♦、♣、×（加倍）、××（再加倍）、-（不叫）。这 15 个符号可以组成各种各样的“叫品”共计 38 个，如 1♣、2♦、3♥、7NT 等等。叫牌时数字总是和某一花色符号或无将同时使用，加倍、再加倍和不叫则不能带有数字。

当轮到某一位牌手叫牌时，如果他的牌很差，或达不到开

叫所应有的牌力，他就应该不叫；如果达到了开叫的牌力，他就应该选择一个适当的叫品进行叫牌。

## 二、叫品及其含义

由一个数字和一个花色符号（包括无将）组成的每一次叫牌，均称为实质性“叫品”；加倍、再加倍和不叫则不是实质性叫品。

叫品的含义有两方面，一个是定约性，一个是描述性。我们拿 1♥ 来举例说明。比如发牌人开叫了 1♥，其定约性是：以♥为将牌要拿到七墩；其描述性为：有♥套，牌力可以开叫。一个叫品只有当它成为最终定约时才体现其定约性，其余情况下在叫牌过程中均发挥其描述性的作用。

加倍与加倍的概念：当你认为敌方所做的某一个叫品如果成为最终定约将无法完成时，你便可以叫“加倍”给予惩罚，结果将造成更大的输赢。如果敌方认为你的加倍没有道理，也就是说他不相信你打宕他们所叫的定约，便可用“再加倍”予以反击，就像两个人打赌一样。最后到底谁有理，就要看打牌的结果了。再加倍将造成比加倍时还要大的输赢。任何人都不能加倍自己一方的任何叫品，再加倍也是一样。加倍或再加倍都只能是针对敌方。

## 三、定约

前面说到的叫牌语言中有 35 个实质性叫品，每一个都可以成为“定约”。比如 1♣ 定约，它的意思是以♣为将牌取到七墩；2♣ 取八墩……7♣ 取十三墩。1NT 定约则是在没有将牌的情况下取七墩；2NT 取八墩……7NT 取十三墩。

## 四、叫牌过程

叫牌过程是搭档间相互交换信息从而确定最终定约的过程，也可能是对抗的双方争夺最终定约的过程。如果一方优势明显，另一方无力与之抗衡，即为前一种情况；如果双方实力均等或各有所长，便会导致激烈的竞争。

下面先来看一个普通的实际叫牌过程：

南	西	北	东
1♥	1♠	2♥	2♠
4♥	-	-	=

从叫牌过程中可以看出发牌人是南家。南“开叫”1♥，西“争叫”1♠，北“加叫”2♥，东“加叫”2♠，南“再叫”4♥“进局”。此后其余三位牌手都不叫，于是4♥便成为最终定约。

在叫牌过程中，当某一个叫品做出后，其余三个人都不再叫牌，那么最后做出的这个叫品便成为最终定约。

叫牌过程与拍卖时的情景很相似，对抗的双方既竞争，又要量力而行，不能为了把定约争到手而不顾一切。现代的“定约式桥牌”早年就称之为“拍卖式桥牌”。当然，叫牌中还有许多技巧，冒险抬高对方也是一种策略，还有牺牲性叫牌等。

## 五、定约方与防守方

叫出最终定约的一方便是定约方；另外一方即为防守方。

## 六、庄家与明手

定约方两位牌手中，先叫出最终定约花色（包括无将）

的人成为庄家，而不一定是叫出最终定约的人才是庄家。比如：

南	西	北	东
1♥	-	4♥	-
-	=		

这里 4♥ 是最终定约，但庄家是南，因为是南先叫出的♥。

如果最终定约是无将，那么定约方两人中谁先叫出无将谁就是庄家。比如：

北	东	南	西
1♥	-	1NT	-
3NT	-	-	=

这里最终定约是 3NT，南是 3NT 的庄家。

## 七、叫牌体系

前面已经说到叫品具有描述性。实际打牌中，你可能拿到各种各样的牌，而叫牌语言中又有各种各样的叫品。将每一个叫品都赋予一定范围内的固定含义，用以描述各种牌情的一套完整方案，就是叫牌体系。一个叫牌体系中，对持各种各样的牌如何开叫、应叫、再叫等都有明确的规定，这样便能对搭档间寻找最佳定约有极大的帮助。

叫牌体系有许多种，就像人类有各种不同的语言一样。常用的有“自然叫牌法”、“精确叫牌法”等。每一个体系中，对各个叫品含义的规定不尽相同，但作用都是为了描述一手牌，最后达到理想的定约。打牌时，一对搭档要使用一种叫牌体系，就好像两个人说话要用同一种语言一样。本书的第六章就要介绍一套完整的叫牌体系。

### 第三节 桥牌计分法

#### 一、局况

局况 (Vulnerability) 是对每一副牌中双方处境的规定, 分有局和无局两类。当某一方处于有局情况时则根据他是否完成定约而将得到重奖和重罚。如处于无局情况时则奖分和罚分将少于有局情况。由于每副牌双方的局况变化, 会使双方在叫牌和打牌过程中采取不同的策略。共有四种不同局况: 双方有局, 南北有局, 东西有局, 双方无局。局况的排列是人为规定的。

局况表

牌序号	局况	首叫方	牌序号	局况	首叫方
1	双方无局	北	9	东西有局	北
2	南北有局	东	10	双方有局	东
3	东西有局	南	11	双方无局	南
4	双方有局	西	12	南北有局	西
5	南北有局	北	13	双方有局	北
6	东西有局	东	14	双方无局	东
7	双方有局	南	15	南北有局	南
8	双方无局	西	16	东西有局	西

如果打 32 副牌, 第 17 副牌的局况和第 1 副牌同, 以此类推。

#### 二、记分

桥牌的分数由以下几部分组成: 墩分、奖分和罚分。

## 1. 墩分

定约方完成定约，可得以下墩分：

有将定约	未加倍	加倍	再加倍
方块和梅花每墩	20	40	80
红心和黑桃每墩	30	60	120
无将定约	未加倍	加倍	再加倍
第一墩	40	80	160
第二墩起每墩	30	60	120

如墩分达到 100 分则得成局奖。

## 2. 奖分

定约方超额完成定约，每超一墩，得分如下：

无局方			有局方		
未加倍	加倍	再加倍	未加倍	加倍	再加倍
墩分	100	200	墩分	200	400

定约方完成任何加倍定约奖 50 分，完成任何再加倍定约奖 100 分。

定约方完成未成局的定约，奖 50 分。

定约方完成成局定约，无局方奖 300 分，有局方奖 500 分。

定约方完成小满贯定约，除进局奖分外，无局方奖 500 分，有局方奖 750 分。

定约方完成大满贯定约，除进局奖分外，无局方奖 1000 分，有局方奖 1500 分。

### 3. 罚分

定约方完不成定约，罚分如下：

宕墩	无局方			有局方		
	未加倍	加倍	再加倍	未加倍	加倍	再加倍
一墩	50	100	200	100	200	400
二墩	100	300	600	200	500	1000
三墩	150	500	1000	300	800	1600
四墩	200	800	1600	400	1100	2200
五墩	250	1100	2200	500	1400	2800
六墩	300	1400	2800	600	1700	3400

### 三、桥牌计分法的特点

桥牌比赛的胜负决定于得分的多少，无论在叫牌或打牌过程中都要努力使自己这方多得分，或者阻挠和限制对方得分。为此需要对桥牌计分法的特点和其内容具有充分的了解，从而帮助你理解掌握取胜的途径。概括起来讲桥牌计分法有以下一些特点：

(1) 取得和完成成局定约可以得到成局奖。成局奖是很重要的奖分，这是由于能够成局的牌的比例相当大，而且成局奖分又较多，在无局时为 300 分，有局时更多达 500 分，这必然会引起双方的激烈争夺。在成局定约中以 3 无将的阶层最低。由于一个无将的墩分为 40 分，以后每增高一阶无将增加 30 分，因此 3 无将的墩分即可达到 100 分而成局，只要取得九赢墩即可获得成局奖。所以在条件具备的情况下，打 3 无将定约有它显著的优越性。其次打成 4♥、4♠ 定约可得墩分 120 分，均可成局，虽然需要十个赢墩，但可发挥将牌作用，在这方面



有它的优越性。5♣、5♦的墩分为100分也可成局，但需要十一个赢墩，难度较大。但也要看到，有时在具体的牌组条件下，它都是不可错过的最佳定约。

(2) 完成满贯定约可得重奖。打成小满贯定约，除能得成局奖分外另外还能得满贯奖，无局时500分，有局时750分。虽然满贯定约的奖分很高，但要求得到的墩数也更多。大满贯定约要求一墩不失，要取得全部十三个赢墩，难度更大。因此，如果你实力不够，冒险叫成满贯，结果没有完成定约，不但得不到任何奖分，而且还要罚分。这显然是需要慎重对待的。

(3) 不成局的定约，虽然奖分很少，但由于客观上不能打成局的牌数量很大，所以如果处理不当，也会影响成绩。

(4) 桥牌计分法中的另一特点是对完不成定约的予以罚分，特别是被加倍的定约罚分很多。无局时被加倍的定约宕一墩罚分100，多宕一墩则按罚分200处理，到第四墩以后每多宕一墩则要多罚300分。有局时宕一墩罚分200，以后每多宕一墩罚分增为300，即按200、500、800、1100的级数递增。

但并不是所有受到罚分的定约都是失败的，或者不可取的，恰恰相反，在某些情况下受到一定的罚分是有利的。如对方在有局情况下叫到4♥，明知对方可以打成。这时如你方无局争叫4♠被加倍，结果定约二宕，被罚300分，同对方打成4♥定约可得620分比起来，其结果使对方少得了320分。对方少得的分数，实质上也是你方取得的赢分。这在复式比赛中完全可以体现出来。

桥牌计分法的这些特点，促使叫牌领域产生了一系列的叫牌体系和多种约定叫，谋求在叫牌中优选最佳定约。在打牌中定约方力求完成定约以取得奖分，防守方则企图击败定约。为此，在做庄和防守打法方面，根据概率论、组合和逻辑推理，也都总结出很多科学有效的战术和技巧。