

桥牌学习 一本通

中国学校棋牌运动研究中心 组织编写

桥牌是一项高雅绅士益智的运动

桥牌运动可使您**受益一生**

聪明的人学习打桥牌

打桥牌会让您变得**更加聪明**

♥ 8

♦ A 5 4

♣ K 7 2

	N	
W		E
	S	

♠ 10 9

♥ A 9 5 3

♦ K Q 9 7 2

♣ 9 8

附赠

桥牌学习“一点”通
视频光盘



♥ 7 4 3

♦ 8 3

♣ A Q 6 5 4

♠ 7 2

♥ K Q J 10 6

♦ J 10 6

♣ J 10 3



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS





学习一本通

中国学校棋牌运动研究与发展中心 组织编写

主 编	钱 雯				
副主编	陈向阳	尹 雄	关 粤	高 毅	
参 编	金 周	洪 峰	龚宇同	王元生	
	尹大川	徐国英	张 杰	旷 野	
	张京荣	雷纪刚	吴 霞	张卫民	



机械工业出版社

健脑的首选是打桥牌。桥牌有益于开发智力,对于保持大脑的活动,训练逻辑思维和创意思维等都有好处。桥牌是所有牌类活动中最健康的活动,还可以训练人的团队意识,因为桥牌不是一个人打的,而强调与他人合作。

本书内容安排遵循桥牌本身的规律,先从学习打牌讲起,再进行叫牌等的深入学习,目的就是要打消许多人对所谓“桥牌门槛高”的顾虑。快乐的游戏就是要轻松地去学习。

本书内容丰富,采用当今世界流行的且通俗的桥牌理论,力求简明,方便读者记忆。本书适合所有想学习桥牌的读者自学,也可作为各类学校桥牌选修课的教材。

图书在版编目(CIP)数据

桥牌学习一本通/中国学校棋牌运动研究与发展中心
组织编写. —北京:机械工业出版社, 2008. 5

ISBN 978-7-111-23945-1

I. 桥… II. 中… III. 桥牌—基本知识 IV. G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 053250 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策划编辑:程京宁 责任编辑:孙 业 责任校对:李 婷

封面设计:鞠 杨 版式设计:霍永明 责任印制:洪汉军

北京铭成印刷有限公司印刷

2008 年 5 月第 1 版第 1 次印刷

169mm×239mm·16.75 印张·325 千字

0 001—5 000 册

标准书号:ISBN 978-7-111-23945-1

ISBN 978-7-89482-639-8(光盘)

定价:36.00 元(含 1CD)

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换
销售服务热线电话:(010)68326294

购书热线电话:(010)88379639 88379641 88379643

编辑热线电话:(010)88379753 88379739

封面无防伪标均为盗版

编者语

本书是由中国学校棋牌运动研究与发展中心组织编写，面向全国中学生和广大桥牌爱好者的桥牌学习教材。本书是目前大学桥牌课程所用教材《桥牌精读教程》的基础篇和姐妹篇。本书所配的视频光盘是由著名的棋牌网站北京联众电脑技术有限责任公司为本书精心制作。

本书采用学习桥牌以打牌为主导的全新理念，配合视频光盘的精彩演练，使读者在最短的时间内最快地掌握桥牌运动的基本理论和技能。书中的叫牌部分以叫牌的基本理念为基础，打牌部分以单套打法为主导。桥牌爱好者和有一定桥牌基础的读者学习了本书以后都可以在不同程度上提高桥牌水平。

中国学校棋牌运动研究与发展中心与北京联众电脑技术有限责任公司合作，将适时推出桥牌理论和技能的综合测评考试，测评内容以本书为标准，测评等级证书由中国学校棋牌运动研究与发展中心统一颁发。

开发青少年智力的“金钥匙”——桥牌

北京巨人教育集团董事长 尹 雄

桥牌是一种大众化的智力游戏，最先起源于欧美，英文名为 Bridge，它是西方上流社会进行交际和消遣的一项娱乐。在欧洲有一句古老的谚语：“要想结交美丽的姑娘，得学会跳舞；要结识名流显贵，需打好桥牌。”目前，全世界的桥牌爱好者已超过了一亿。桥牌与象棋、围棋一起并称为“世界三大智力运动”。

中国人打桥牌的时间不长，但是在桥牌理论和技战术方面的成就已接近世界一流水平。中国桥牌女队已获得两次世界亚军、一次季军、一次第四名的成绩，中国男队几次冲进强手如林的世界公开组前八名，并于 1998 年在瑞士获得了国际桥联(WBF)举办的第一届奥林匹克精英赛冠军。

桥牌是扑克的一种玩法，但又与普通扑克牌游戏有所差异，主要体现在：一是在打牌前多了个叫牌过程；二是在打牌过程中有一人为明手，不参与出牌；三是计分规则比较复杂。

学打桥牌与喝咖啡尤为相似，是一个先苦后甜的过程，一旦学会了，便愈发喜爱。桥牌运动适合于不同年龄、不同性别、不同国籍、不同种族和不同宗教的人来参与，打桥牌结交的朋友涉及的层次比较高，面比较广，彼此间没有商业利益的冲突，友谊持久稳固。

桥牌具有益智健脑的作用，可以陶冶情操，开发智慧，提高判断力，促进合作，增进友情；打桥牌需要运用数学、逻辑学、心理学、运筹学等相关学科知识，特别能提高人的逻辑和推理能力；桥牌是世界认可的一项体育运动项目，有很强的竞技性，崇尚公平、公开、公正的体育精神；同时桥牌由于牌张分布存在一定的偶然性，初学者也有可能击败顶级高手，所以桥牌比赛极富魅力。因而可以说，桥牌是一项高尚而有益的娱乐运动。丘吉尔、艾森豪威尔、比尔盖茨，还有我国的邓小平、万里、荣高棠、胡耀邦、吕正操、丁关根、聂卫平等，都是著名的桥牌爱好者。

一次偶然的机会，让我对桥牌产生了浓厚兴趣。本人在初学桥牌时，也遇到了一些困难，觉得很难很枯燥。但是经过耐心琢磨、屡次实战之后，我



对桥牌又有了新的认识。我觉得桥牌是一项非常有意思的益智游戏，既能放松身心，又能开发大脑。我在同济大学主修的是桥梁工程专业，具备数学运算、逻辑推理、立体思维能力基础，这对后来的桥牌学习大有裨益。通过桥牌，我还认识了社会各界人士并成为很好的朋友，有的还成为了事业拓展的合作伙伴。

打桥牌是一项很好的智力运动，适合不同年龄段的人参与。打桥牌不仅有助于延缓中老年人的智力退化，而且有助于青少年的智力开发，调节孩子们紧张的学习压力，提高青少年儿童的分析能力和独立解决问题的能力。因此，对于中小学生来讲，在完成课业的前提下，抽出一部分时间来学打桥牌是很有益处的。我希望我们国家有更多的青少年朋友学习桥牌，热爱桥牌。祝愿中小學生朋友身体健康、学业有成！

桥牌感悟

关 粤

当有人问你“为什么要打桥牌”时，也许你会觉得很突然，随即脑海中也许会“跳”出许多答案：“喜欢呗”、“益智啊”、“是高雅活动啊”，等。而若干年前，我开始打桥牌的原因却很简单：只是因为一个大学同学想教我，而那时我刚刚离开家乡，步入陌生的大学殿堂，对万事万物都充满好奇。哪知，一生因此改变，桥牌竟成了我永远无法舍弃的爱好。不夸张地说，桥牌改变着我，而我也心甘情愿地因桥牌而改变着自己。

今天，我竟得以以一位“过来人”的身份为初学者写篇小文。动笔之前，我一直在想：究竟应该对大家说些什么呢？回想自己18年桥牌历程，亲历无数竞争比赛的洗礼，目睹桥牌界风云变幻，惨痛失败有过，辉煌成功也有过；快乐痛苦，愤怒彷徨，冷静紧张……桥牌不是我生命的一个部分，它仿佛就是我的生命本身，纵然一切均成过眼烟云，它却让我时刻能够清晰地回首过往点滴。抛却所有矫情，存留下的，只有缅怀和感激。

无论如何，十八年的历练让我对桥牌有比他人更复杂的理解，下面几点对于初学者而言，或许有用：

1. 防止沉迷

桥牌是一项堪称高雅的智力运动项目，肇始于西方，风靡世界。这个项目对于选手的智商、情商、体力都有较高的要求，是目前世界上最复杂的牌类项目。

当然，能够风靡全球这么多年，桥牌的优点自然不止这些，但我今天想告诉每一位初学者的却是：桥牌是“危险”的，它极易造成成瘾性。桥牌知识和技能深不可测，足以让爱好者穷一生精力去钻研。很多桥牌爱好者随着成绩和技战能力的不断提高，就会逐渐被桥牌的魅力所征服，逐渐沉迷于此，难免会把所有的业余时间用来打牌、参加比赛，直至因为打桥牌影响了自己的工作学习、家庭生活而不自知。

因此，从你开始打桥牌那一刻开始，便要将它做一清晰定位：高雅与否，深刻与否，究其实质，桥牌也只是一种游戏，只能成为休闲娱乐的补充；除

非你成为一名职业桥牌运动员，否则绝不应让它成为你生活的“主旋律”。每一个成功者都有一种共同的品质，那便是能将事业和娱乐清晰分开。事业是生活的根基，爱好只是锦上添花。如若本末倒置，受害者是自己。

2. 搭档问题

对于很多桥牌选手而言，搭档问题都是个难于处理的问题。很多争吵、愤怒、失败都与不适宜的搭档有关。确实，桥牌是配合的艺术，但是怎样才能找到一个好的搭档，如何才能妥善处理搭档的关系呢？

成为好的桥牌搭档有这样几个难点：一是目前全世界还没有一套叫牌体系，能够涵盖所有牌型和实战需要，因此在比赛中常常遇到特殊的、没有讨论过的情况，需要搭档双方依照默契灵活处理。二是对于同一问题会有很多不同的处理方法，对于同一叫品也会有很多不同的理解，而且因人而异，很难分出绝对的是与非。三是搭档和对手不断变换，固定的体系在不同的场合有其不适用性。正因为如此多的不确定性，才造成了在比赛中与搭档产生误解，以致造成失误的必然性。

在此我送给初学者四个字“从我做起”，要想在桥牌中取得成功，不是自己打得好就行，更重要的是尊重搭档，把搭档的优势发挥出来，你自己再强也不是神仙，也不能透视同伴的牌，更不能将你的想法强加给同伴。遇到问题时首先要考虑的是：我能否做得更好？

举例如下：

(1) K Q J x 这样的结构首引，可能很多牌手都互相约定过，首攻 K

(2) K Q x x 这样的结构首引呢？可能很多牌手还是约定首攻 K

问题来了：对方打 3NT，同伴首引♦K，明手牌如下：

	♠ J 9 6
	♥ J 7 3
	♦ 8
	♣ K J 7 4 3 2
♠ Q 10 7	
♥ Q 10 9	
♦ 10 9 6 5 4	
♣ 9 6 5	

你们使用大欢迎，现在该怎么出呢？显然，如果同伴是情况 1，那么你会出 10，表示欢迎，且有 9；而如果是情况 2 呢，你就不能欢迎，避免同伴继续



再出进入庄家的 A J 结构，怎么办？

这其实是很多桥牌问题中的一个缩影，不论你出什么都有可能是错的，而当搭档间如果不能从自己的角度去寻找答案，可能问题总也得不到解决。

作为首引方，当你持有 K Q J x 时，需要同伴对你的支持的是关键的那张 10 或者 A，因此，如果你引出 Q，会是一个什么情况呢？回到上面的牌例，同伴首攻 $\diamond Q$ ，你是不是很轻松可以给 10 作为欢迎呢。而首引方看到 10 后，就可以毫无忧虑地继续引出 $\diamond K$ ，告诉同伴我是从 K Q J 中引出的。

再回到刚才的牌例，同伴首引 $\diamond K$ ，你要想到，同伴从情况 1 和 2 中引出的可能性都有，因此，你应该给出一个中性信号——5，是否继续出由同伴判断，如果他继续出 $\diamond Q$ ，那么你就垫 10，表示有 9。相反，如果同伴只是 K Q x x，在看到你的这张并不明显是欢迎的信号，会重新考虑进攻的方向。

从我做起，尽可能减少同伴的压力，处处替同伴着想，减少同伴犯错的可能性，充分与搭档进行平等沟通，相信你的桥牌之路就会越走越顺。

3. 兵无常法

所谓兵无常法、水无常势，在桥牌比赛中也是如此，每一副牌的趋势都在不断变化着，对手、搭档、比赛的进程和环境、身体情况、心理情况都在变，能够不断进行有针对性的调整，才是取胜之道。

例：同伴开叫 1NT，对方直接争叫 2 $\heartsuit$ ，你现在的加倍是什么性质？

1NT—2 $\heartsuit$ —(Double)？

答案只有两种，惩罚性的，或者技术性的。从表面看，没有优劣，但很多专业牌手会选择后者，因此，很多业余牌手也会逐渐倾向于选择后者。而这是一个误区，专业的不一定适用，要因时因事进行调整。

如果参加一般的业余比赛，建议使用惩罚性的，如果在这个业余比赛中遇到了经验丰富的老牌手，可以调整为技术性的；参加专业比赛，建议主要使用技术性的，而在专业比赛中，如果遇到比较冒进的牌手，可以调整为惩罚性的；如果是双人赛建议使用惩罚性的，如果是队式赛建议是使用技术性的；对方无局，使用技术性的相对好一些，而对方有局，则惩罚性的收益会高。当然，这些要在上场前，与同伴协商好。

随时根据环境调整自己，是自然界动物求生的常用手段，打桥牌就是战斗，更应该不断地调整、变化，这也是桥牌取胜之道。

桥牌是“否定”的艺术 ——从桥牌到人生

高 毅

打桥牌过程中的正确的选择，往往是通过一个或几个否定的条件来完成的。你要经常问自己“他为什么不这么做？原因是什么？”。一定要善于利用“否定”这个前提，来获取正确的信息。记住我说的话，你将充分体会到桥牌的乐趣！

人生亦是如此，在我们面对问题，解决问题之前先问问自己：WHY NOT? WHY? 你同样能体会到找到正确答案所带来的快乐和自信。

中国学校棋牌运动研究与 发展中心简介

中国学校棋牌运动研究与发展中心是在教育部中国教育学会，中国高等教育学会，中国学校体育研究会和国家体育总局棋牌运动管理中心的领导下，面向全国大中小学从事各项棋牌类运动的教学与研究，培训与比赛以及各类和棋牌运动相关的学术研讨及其他棋牌活动的全国性专业团体。

中国学校棋牌运动研究与发展中心的秘书处设在首都体育学院，秘书处负责中心的日常工作。中心下设桥牌、国际象棋、中国象棋、围棋与五子棋俱乐部。

中国学校棋牌运动研究与发展中心的理事会由教育部、首都体育学院及其他相关单位的领导和专业人士组成，理事会对中心的工作进行指导和决策。

中国学校棋牌运动研究与发展中心各专项俱乐部的会员包括团体会员和个人会员，其中团体会员以学校为单位，个人会员为教师和在校学生。中心各专项俱乐部对所有会员按技术级别实行分级指导和管理。

中国学校棋牌运动研究与发展中心将北京联众电脑技术有限责任公司作为长期战略合作伙伴。中心将通过和联众公司的结合充分利用联众公司的技术平台，在各项棋牌类运动的教学、训练、比赛以及其他活动方面广泛开展合作。

中国学校棋牌运动研究与发展中心

中国学校棋牌运动研究与发展中心：北京市北三环西路 11 号 100088，
首都体育学院 010-82099034



目录

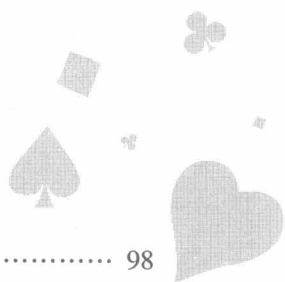
编者语

开发青少年智力的“金钥匙”——桥牌

桥牌感悟

桥牌是“否定”的艺术——从桥牌到人生

第一讲	桥牌的流程	1
第二讲	定约桥牌	6
第三讲	赢墩原理	12
第四讲	大牌赢墩和长套赢墩	18
第五讲	将吃赢墩和飞牌	25
第六讲	常见单套结构和连接张首引	33
第七讲	桥牌计分和复式桥牌	40
第八讲	牌力与牌型	46
第九讲	开叫条件和选择	54
第十讲	无将开叫及应叫	63
第十一讲	做庄计划	72
第十二讲	一阶高级花色开叫及应叫	81
第十三讲	桥路和进手张	90



第十四讲	一阶低级花色开叫及应叫	98
第十五讲	首引	106
第十六讲	2♣开叫及应叫	114
第十七讲	无将定约基本打法	122
第十八讲	满贯叫牌	131
第十九讲	有将定约基本打法	138
第二十讲	阻击性开叫及应叫	148
第二十一讲	第三家防守	155
第二十二讲	争叫	163
第二十三讲	第二家防守	171
第二十四讲	技术性加倍	179
第二十五讲	第四家防守	186
第二十六讲	其他防守叫牌	193
第二十七讲	攻牌和垫牌的一般原则	200
第二十八讲	竞争性叫牌	208
第二十九讲	防守信号	216
第三十讲	桥牌礼仪、道德和法则	223
自测试卷		227
附录 A	标准美国黄卡叫牌法	234
附录 B	“桥牌学习‘一点’通”视频光盘解说词	246
参考文献		254



第一讲

桥牌的流程

虽然桥牌也是一种扑克游戏，但是渐渐地你会发现，它既正规又严格，既科学又趣味，只要静心地坐在牌桌上，耐心地学习，你会自然而然地步入一个神奇、美妙、无与伦比的精彩世界。

一、同伴和方位

四个人打桥牌围坐一桌，分别坐在东(East)、南(South)、西(West)、北(North)的位置上。坐南、北的两人为一方，称南北方；坐东、西的两人为一方，称东西方。相向而坐的二人互称同伴(Partner)，另外一方二人为对手(Opponent)。

通常在打桥牌前，每位牌手的同伴是自己事先选定的，桥牌中同伴必须密切合作、齐心协力，才能实现目标，赢得胜利。

二、牌

桥牌的用牌就是普通的扑克牌，但去掉大、小王的52张。共分梅花♣、方块◇、红心♥和黑桃♠四个花色(Suit)。四种花色有高低之分，按照英文开头字母的顺序由低到高排列而成，即梅花♣(Club)为C、方块◇(Diamond)为D、红心♥(Hearts)为H、黑桃♠(Spade)为S。黑桃♠和红心♥称为高级花色，方块◇和梅花♣称为低级花色。

还有一种“花色”叫无将(NT, No-Trump)，就是没有将牌的意思。规定无将的级别高于黑桃♠。



第一讲 桥牌的流程

每一种花色有 13 张牌，按大小顺序如下：A (Ace 最大)、K (King)、Q (Queen)、J (Jack)、10、9、8、7、6、5、4、3、2 (最小)。

三、牌具

桥牌中还要需要以下用具。

(1) 牌桌：从洗牌、发牌、竞叫、打牌到计分，都需要在牌桌上进行。

(2) 牌套 (Playing-card pocket)：以 16 副牌为一组，分软质的牌套和硬质的牌盒两种，均分设东、南、西、北 4 个小袋或小盒，供分装四家的牌而用。

(3) 叫牌卡：每桌 4 个，每人 1 个，用于叫牌使用的专用牌具。分实质叫牌卡、叫牌卡及比赛用卡。没有叫牌卡，可以用纸笔进行叫牌。

(4) 纸笔：用于计分以及替代叫牌卡进行叫牌。

(5) 推盘、幕布和挡板：它们是桥牌比赛的专业用具。

四、洗牌和发牌

四人坐好以后，第一副牌由北家洗牌 (Shuffle)，洗牌时牌面向下，均匀地洗几遍，然后开始发牌 (Deal)。

发牌时务必牌面向下，每次 1 张，发成 4 手，52 张牌平均分配，每手均 13 张。然后牌面向下分别装入牌套的 4 个小袋中。建议按顺时针方向循环发牌。

发牌完毕，每人在翻看自己的牌之前，应在保持牌面向下的情况下核对自己的牌张数目是否为 13 张，如果不对应，则由原发牌人重发。

每人拿到的 13 张牌成为“一手牌” (Hand)，每人应将自己的一手牌按四种花色分类整理，每门花色按大小顺序码放，并把红、黑两色牌间隔开来，方便自己查看。

以后发牌、叫牌、打牌都是按照顺时针方向进行。

五、竞叫

发牌之后、出牌之前要进行竞叫 (Auction)。叫牌要用特定的符号和用语来进行，一副牌竞叫结束后，做出最终实质叫牌的一方称庄家一方 (定约方)，最先叫出该定约名目的人称为庄家 (Declarer)，其同伴称为明手 (Dummy)，另一方称防守方 (Defenders)。庄家的左手对方即下家 (LHO) 称为首引人——打牌时第一位出牌的人。



叫牌的目的是使同伴之间互通牌情，以便找到最佳定约，或者干扰对方选择出最有利的定约，以此达到战胜敌方的目的。（具体过程在第二讲介绍。）

六、打牌

竞叫结束后进行打牌(Play)，首引人，打出他的第一张牌(要求牌面向下)，而他的下家在首引(Opening Lead,也称首攻)实现后将自己的牌全部摊开，分四种花色，每种花色的牌由大到小摆成纵列，(有将牌则放在其最右边)此家称为明手，他成为“傀儡”，他的牌由庄家指挥。之后，首引人翻开首引牌张，由庄家来指挥打出明手的牌。

明手的对家是庄家(又称定约人、暗手)，他负责打明、暗两手的牌。明手出牌后，就轮到首攻人的同伴出牌，最后轮到定约人出牌。至此，桌上共有四张按顺时针方向出过的牌，即一轮牌，每家一张，称为一墩牌(Trick)。牌面向上，放置在自己的面前。

每家必须跟出首先出牌者所出同花色的牌，称为跟牌(Follow Suit)，如果你手中已无这门花色，则可用将牌(任何一张将牌都大于其他种花色的牌)将吃(Ruff)或着垫掉一张闲牌，即垫牌(Discard)。在一墩牌里，如果有将牌，则最大的将牌是赢牌。

每墩牌中，哪方的牌最大则赢得该墩，牌面反转向下地放在自己的面前，己方的赢墩竖放，对方赢墩横放。

例 1-1 西家引出♥8，北家跟出♥Q，东家跟出♥K，南家跟出♥3，这墩牌中，东家的牌面最大，该墩就由东西一方赢得。东西的方牌手的牌应将本张牌牌面向下竖放，而南北牌手应将本张牌牌面向下横放。下一墩由东家引出。

例 1-2 西家引出♠J，北家跟出♠A，东家没有♠用♥2 将吃(♥是将牌)，南家也没有♠，也没有♥，垫出♠3。这墩牌中，虽然北家是 A，在♠花色中最大，但因为♥是将牌，即使♥中的最小 2 也大于其他花色的 A，所以东家的牌面最大，该墩仍由东西一方赢得。

下轮的出牌由赢得上一墩的那家引牌，其他家仍按顺时针方向出牌，直至 13 张牌全部出完。

例 1-3

如下图所示，由南家做庄，♠为将牌，观察打牌的过程。



第一讲 桥牌的流程

	♠ 9 8 5 2	
	♥ K J 7 4	
	♦ 10 5	
	♣ A 7 2	
♠ K 4		♠ A
♥ 10 9 8		♥ 6 5 3 2
♦ J 8 3 2		♦ Q 9 7 6 4
♣ Q J 10 8		♣ K 9 6
	♠ Q J 10 7 6 3	
	♥ A Q	
	♦ A K	
	♣ 5 4 3	

现在南北方就是定约方，东西方为防守方，因为南家是庄家，所以由西家做出首引。西家出♣Q(牌面向下)，北家将自己的一手牌摊在牌桌上，成为明手，他的牌就由南家指挥了。以下的进程是：

牌的墩次	西	北	东	南
1	♣Q	<u>♣A</u>	♣9	♣3
2	♥8	♥4	♥5	<u>♥A</u>
3	♥9	<u>♥K</u>	♥2	♥Q
4	♥10	<u>♥J</u>	♥3	♣5 ^①
5	♠4	♠2	<u>♠A</u>	♠6
6	♣8	♣2	<u>♣K</u>	♣4
7	♣10	♣7	♣6	<u>♠7^②</u>
8	<u>♠K</u>	♠5	♦4 ^③	♠Q
9	♦3	♦10	♦Q	<u>♦A</u>
10	♦2	♦5	♦6	<u>♦K</u>
11	♣Q	♠9	♥6	<u>♠J</u>
12	♦8 ^③	♠8	♦7 ^③	<u>♠10</u>
13	♦J ^③	♥7 ^③	♦9 ^③	<u>♠3</u>

上表中，有下划线的为该墩的最大牌，它所在的一方取得赢墩，赢墩者