

桥牌一日通

苏朴逊 阮祁 编著

轻工业出版社



家庭生活丛书之十五

《桥牌一日通》

苏朴逊 阮祁

轻工业出版社

内 容 提 要

这是一本简便易学的桥牌入门书。它比较全面地介绍了桥牌，重点介绍了叫牌及记分两大部分，兼及打法。尤为值得注意的是，作者创造出一种罕见的“七点打法”，一扫令初学者迷乱的繁琐的牌点算法及问叫过程，特征鲜明，简便易学，自成一家而别具一格，是一本有特色的桥牌入门书。

2421/08

桥牌一日通

苏朴逊 阮元

轻工业出版社出版

(北京广安门南滨河路25号)

轻工业出版社印刷厂印刷

新华书店北京发行所发行

各地新华书店经售

787×1092毫米1/32印张，2¹⁴/₃₂，字数：58千字

1989年8月 第一版第一次印刷

印数：1—11,000 定价：0.90元

ISBN 7—5019—0230—5/G·002

前 言

早在本世纪三十年代，四川大学的阮祚及当时迁校于成都的金陵大学的苏朴逊，共同研究出一种桥牌的“八点打法”，简便而独特，可谓所向披靡，他们还曾雄心勃勃地准备去美国，与桥牌大王克柏森切磋技艺。1946~1947年间，二人自费出版了《桥戏》，但影响还仅限于成都。1985年，他们的《桥牌速成法》在人民体育出版社出版，两版十一万册，深得初学者钟爱。现在，他们又不断完善，将“八点打法”改为七点，别具一格，成为一种入门的独特方法。桥坛有关权威人士预言：此法一旦普及，就将震动。作者自己的目的是“要用具有中国特色的，我们中国人自己的一套叫牌法，用最快的速度，最好的质量，培训出我们自己的一代新桥手。”愿这本《桥牌一日通》成为您步入桥坛的挚友。

编者

一九八七年七月三十日

目 录

开头的话.....	(1)
什么是桥牌.....	(2)
桥牌的历史.....	(3)
打桥牌的意义.....	(4)
先学几个名词和符号.....	(5)
牌花 牌型 牌套 将牌 定约桥牌 牌点 牌墩 满贯 盘和局 叫牌 加倍 止张 单张 双张 缺门 弱门 定 约人明手	
怎样打桥牌.....	(9)
分组 洗牌 切牌 发牌	
怎样开叫.....	(11)
有将定约开叫的条件	
无将定约开叫的条件	
怎样回叫.....	(16)
不同意问叫与同意问叫.....	(22)
怎样决定定约.....	(23)
怎样向满贯进军.....	(23)
问 A、K 个数	
问某一牌花控制与结构	
实例.....	(28)
怎样开始打桥牌.....	(46)

怎样计分..... (58)

怎样记分..... (61)

附录..... (65)

1. 本书提要

2. 叫牌流程图解

3. 定约桥牌简明计分表

4. 快速回叫转盘

5. 概率表

6. 首攻出牌表

7. 练习答案

编后说明..... (81)

一、我们的宗旨：打破半个多世纪
以来洋方法至今垄断我国桥坛的不光彩
局面。

二、我们的目的：要用具有中国特色的，我们中国人自己的一套叫牌法，用最快的速度，最好的质量，培训出我们自己的一代新桥手。帮助众多渴望学习桥牌，而又为当代繁琐复杂的洋方法所吓倒，徘徊于桥坛门外，不得其门而入的朋友们，特别是那开放搞活后，亟待改善和提高其精神文化生活的广大农村八亿农民兄弟姊妹们提供一个无师自通的入门捷径。

三、我们并不排洋，我们将洋为中用。

四、我们这一方法好在哪里？

1. 这是早在四十年代就已创造出来的一个方法，曾盛行于我国西南地区。1985年1月经作者重新修订问世，连印两版十一万册，犹供不应求，深为广大桥友所喜爱。说明时至今日在洋法如林中仍有其顽强生命力。应同好之请，我们就是在这一基础上、和新的实践中，精益求精，再加洗炼修订充实而成本篇。

2. 本法一反历来各家流派通行的四十点大牌点法则，采用七点叫牌法，这就一下从两位数简化为一位数，使少儿也易接受。

3 本法仅利用扑克牌的自然花色做为叫牌梯级，巧妙而科学地加以组织利用，不仅便于记忆使用，而且一次问叫

就能同时传递多层次信息，从而大大提高了它的战斗力，抗干扰力，和成牌率。

4. 本法一般通过1~2次问叫，就能决定做多少定约。再经一二次问叫，便可有效进入满贯境界，而且叫的越高失误越低。

5. 本法简捷明了，易懂，易记，易学，易会，易于掌握。实践证明，经过8~10课时学习（快速者3~4课时）即可基本学会，开始玩牌。

五、并非没有缺欠

1. 本法着眼于快速学会（目前国内外尚无出其右者），基本掌握怎样开始玩桥牌，故仅限于如何开叫，应叫……等最基本技能，属于初步入门。关于如何攻防各种技巧，有待另行专文探讨，未能全行囊括。

2. 正如世间事物没有绝对完善无缺，本法缘于突出一个“速”字，在某些方面不无疏陋不足，有待进一步完善，欢迎广大读者、桥友，不吝提出宝贵意见，以便我们共同将祖国这朵新蕾幼苗培育茁壮起来。

3. 为供初学者之需，在如何记分上仅介绍常用的双人赛的记分方法，其它从略。

桥牌是利用扑克牌，由四个人分成两组，相对而坐，以东西为一家，南北为一家，进行对垒的一种智力较量的纸牌活动。因为它不象一般纸牌游戏那样盲目的孤军各自为战，而是双方根据规定的法则、语言和模式，相

互将各自手中所持牌的数量和质量传递给自己的伙伴，从而作战术与战略的角斗，好象无形中有一个桥在沟通、贯通各种信息和情报、指示和要求，所以叫桥牌。它的英文名称是 Bridge。

桥牌既是利用扑克牌的一种活动，一些人便误认为桥牌是舶来品。其实据考证，最早的根源，实是出自我国的纸牌。早在公元 969 年，我国就有了一付牌有四种花色，每种花色有十四张的纸牌。1269 年意大利人马可波罗(MDrcopolo)，随其父叔来华供职，当其返回威尼斯特时，把纸牌带回。经过辗转传播，十六世纪在欧洲开始逐渐形成了风靡一时的惠斯特牌whist。十九世纪传入北美。1893 年被加以改进成竞叫桥牌 Auction Bridge。1935 年美国的范特比特尔 Harold Vaderbit，又再加以改进，成了今天的定约式桥牌 Contract Bridge。国外一般认为源出俄国或土耳其，但极乏说服力，时间要晚一两个世纪，不足为训。

定约桥牌的成长至今虽不过才半个世纪多点，但时至今日已出现了各式各样流派的桥牌叫牌体系不下五六十种。其中范特比特尔的梅花体系、克卜森 Culbertson 体系，均为三十年代较有影响流派；四十年代有戈伦 Goren 体系，拜荣 Baron 体系；五十年代有罗斯—斯通 Roth-stone 体系，司台曼 Stayman 体系，标准美国 Standard American 体系；六七十年代则有罗马 Roman 体系，兰队梅花 Blue

Team Club体系，精确梅花Precision Club体系，黑梅花BlackClub体系，大方块Big Diamond体系。以上除精确梅花体系系美籍华人魏重庆所创造外，多为欧美人士，不无遗憾。殊不知早在四十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”革各印行《桥戏》一书，一时风靡西南各地，盛行于高等学府，几所向无敌。现在鉴于人民极需改善和提高精神文化生活，我们对“八点叫牌法”加以修订改为“七点叫牌法”于1985年由人民体育出版社出版《桥牌速成法》，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，又加以精炼充实编写而成。

桥牌是一项融汇多门学科为一体的智力较量活动。不论攻守双方，都需要最佳精神状态，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。因此常打桥牌，对青少年是一项智力开发；对中年人为极好精神调节与疲劳的恢复；对老年人则有延缓衰老与智力退化，保持思维活跃之功。西方曾誉赞为“至今为止，桥牌是智慧之士设计的，一种最有乐趣，最聪明的扑克牌游戏”。

此外，由于打桥牌需要遵守严格的规则，和保持高度的默契与合作精神，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，更是向一切不良活动恶习进行斗争和争夺市场的优良武器，同时也是对外交往的一项共同活动。

目前桥牌已被列入奥林匹克体育比赛项目，西欧北美许多国家，也争相列为高中必修科目，英、法也倡议把桥牌与体育、音乐同列入课程。

桥牌无论在学习，先学几个名词和符号 阅数和实战中，都不可避免地要使用一些专门的术语和符号。每一个桥牌手都必须熟悉和懂得它的特有含义。由于桥牌是一项世界性国际活动，有条件能记住一些英文名称，将会对您更为有益与便利。

这里先介绍一些最基本的，比较常用的名词和符号。其它的，在以后章节中，再随时介绍。

一、牌花Suit又叫花色。一副牌共有四种牌花：黑桃Spade，图形符号♠，文字符号S；红心Heart(又叫红桃)，图形符号♥，文字符号H；方块Diamond，图形符号♦，文字符号D；梅花Club，又叫草花，图形符号♣，文字符号C。每种牌花各有A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2、十三张牌。每种中以A为最大，K次之，Q又次之，以次顺序递下，至2为最小。在牌花上以黑桃最大，红心次之，方块第三，梅花最小。黑桃和红心总称高花MAJOR，方块和梅花总称低花Minor。

二、牌型Hand Patterns 一手十三张牌中，四种牌花的分布情况，总计有39种之多，概括分为三类：

1. 平均牌型(均型) Balanced Distribution(or Pattern)分布比较平均，如4-4-3-2，4-3-3-3，5-3-3-2。

2. 非平均牌型(非均型) Unbalanced Pattern 有单张, 缺口, 或六张以上长套, 如5—4—3—1, 5—2—1—5, 5—4—4—0, 6—3—2—2。

3. 奇型Freak Hand有两个单或~~单或~~缺口, 或有一个8张, 9张, 10张的长套, 如6—6—1—0, 7—5—1—0, 8—3—2—0, 9—2—1—1, 10—2—1—0。

三、牌套Suit 某一种具有三张以上同牌花的牌。

1. 长套牌Long Suit 具有五张以上某一牌花的牌。又叫可叫套Biddable Suit。

2. 短套牌Short Suit, 不足五张者。

四、将牌Trump 又叫王牌, 经约定以某一牌花做为将牌后, 它最小的2, 将大于其它三种牌花的任何一张牌, 包括其A、K、Q、J等牌。

五、定约桥牌Contract Bridge

1. 有将定约 双方约定以某一牌花为将牌, 就叫某牌花有将定约。

2. 无将定约No Trump又叫比大小, 其文字符号为N.T.。双方约定不以任何牌花为将牌。以首出的牌花为准比大小, 没有该牌花的垫其它任何牌均做负, 在叫牌时无将定约等次高于黑桃、红心、方块、梅花之上。

六、牌点

1. 牌花点 又叫将(王)牌点, 即准备用来做为将牌的某一牌花的点数。是本法特有的一个计算做为将牌牌力的方法。规定:

A=1.4

K=1.3

Q=1.2

J=1.1

10=1.0

9至2各=0.5

以上合计为10点。当某一牌花, 高花具有4张以上; 低花5张

以上，点数在2.6点以上时，就可以开叫这一牌花，做有将定约。

2. 大牌点 这是各式叫牌体系共同用来计算牌力的一种方法，各有规定不尽相同。本法规定各牌花的：

$$A=1.0 \quad K \times = 0.5 \quad Q \times \times = 0.25$$

以上的“ $\times$ ”代表同牌花的任何一张牌。每一牌花的 A、K、Q、合计为1.75点。四种牌花共计有大牌点7点。

本法规定：在做有将定约时，除牌花点的规定外，在第一轮开叫时，还必须持有2.5点大牌点，不足2.5点，而在1.5点以上时，可在第二轮时开叫，不足1.5点不得开叫。（做无将定约时不要求将牌点。）

七、牌墩（墩）Tricks 四家依次各出一张牌，称为一墩或一副牌。

全付52张牌共有13墩。以6墩为基数，做一个定约，必须赢得7墩，两个定约必须赢得8墩，三个定约必须赢得9墩……以此类推，七个定约必须赢得全部的13墩，才算完成Make定约，取得胜利，否则为负。

1. 超墩Over trick 超过定约所叫而赢得的墩数。

2. 宕墩Downen trick 不够定约所叫应赢得的墩数，所差欠的墩数。

八、满贯Slam

1. 小满贯Little Slam 完成或超额完成所叫六个定约，赢得12墩以上时，称小满贯。

2. 大满贯Grand Slam 完成所叫七个定约，赢得全部13墩牌时，称大满贯。

九、盘和局

1. 局Game 不论是一次获得，或几次累计首先获得

满100分，或超过100分者，称为胜一局。胜有一局的一方称有局方Vulnerable，无局的一方称无局方Non-Vulnerable。

2. 盘Rubber 不论哪一方连胜两局，还是三局两胜，均称获胜一盘，为一次比赛的终结，再赛再重新开始。

十、叫牌Bid

1. 开叫Open Bid 由发牌人首先开始，根据手上所持牌的牌力（牌花点、大牌点、牌型。）发出信号，询问同伴Partner的牌况。四家依次各轮一次叫牌，为第一轮叫牌，依次为第二轮，第三轮叫牌……。

2. 应叫（应叫）Respond 同伴按规定回叫开叫人，自己所持牌的牌况。

3. 不叫（通过）Pass 不够开叫或回叫资格时叫“不叫”表示。记录符号用一横线“—”，或一斜线“/”表示。

4. 跳叫Jumpbid 比常规加高一级叫牌。

5. 反问叫Reversebid 同伴向开叫人询问其牌况。

十一、加倍Double 记录符号用单叉“×”。

1. 惩罚性加倍Penalty Double，在叫牌过程中，认为对方Opponents不可能完成时，叫“加倍”进行惩罚。

2. 技术性加倍Take Out Double利用对方叫牌，乘机传递乙方某一牌花的牌力，或其它约定信息。

3. 再加倍Redouble 对对方的“加倍”，认为无稽时，叫“再加倍”进行反击。记录符号用双叉“××”表

示。

以上加倍，再加倍，表示无论完成或没有完成定约，均加倍或再加倍计算其得失分。但被加倍一方改叫另一牌花或无将；或有人另叫时，则所叫加倍或再加倍即行失效。

十二、止张Guard (Stopper) 一个牌花中的够或可能阻止对方连赢的牌张。

1. 肯定止张 A、K、Q、QJ10、J109.8。
2. 半肯定止张 KJ×、K10×、QJ×。
3. 可能止张 Q××、J9××。
4. 位置止张 K×。
5. 半止张 K、Q×、J××、10×××。

十三、单张Singleton 某牌花仅有单独一张。

十四、双张Doubleton 某牌花有两张牌。

十五、缺门Void 某一牌花一张没有。

十六、弱门（弱花色）Weak Suit 三门有止张外的一门牌花。

十七、定约人（庄家）Declarer 最后一轮叫牌后无人再叫时，由最后所叫牌花或无将的首叫人，主打某一牌花或无将者，称定约人负责主打。

十八、明手Dummy 定约人的同伴。

XXXXXXXXXXXX
X 怎样打桥牌 X
XXXXXXXXXXXX

一、分组 桥牌是两组相对抗的活动。

一般应有固定的伙伴，长期合作，才易相互熟悉，了解各自秉性习惯，方能取得默契、密

切无间合作。当然亦可临时自由组合，或任意从牌掇中各抽取一张牌，先言明：按牌点大小颜色或牌花组合，成为两组，一组坐东西，一组南北，入座玩牌。

二、洗牌Shuffle 使用去掉大小鬼Jucker的52张扑克牌，为了节少时间，最好使用两付背面颜色不同（如一红一蓝）的牌，在仅用一付牌时，由东家洗牌；使用两付牌时，开始由东南两家同时洗牌；以后则由发牌人的伙伴，在其发牌时，同时洗另一副牌。

所谓洗牌，就是把一付牌均匀地掺混置乱。是为打桥牌的一项基本功，必须勤加练习，才能做到快捷，匀整无误。方法是：将牌平分成两叠，牌面向下，左右两手各执一叠，同时各用拇指和中指与无名指，卡住牌的上下两端，食指略曲，用力顶压牌的背面正中处，使其呈向下弯曲状，同时两手相对靠拢相交，拇指逐渐微微松动，利用被弯曲的纸牌弹力，使其有序地交迭向下弹落到桌面成一摞，达到均匀掺混的目的。如感觉掺混不够均匀，可以如法再洗一次或两次。

必须注意：在洗牌过程中，不得使任何人窥见牌张，如有牌张牌面暴露，必须重洗，因此在洗牌前，一定要把牌的正反面整理好，洗好的牌一律放在自己的右手方，供发牌人用。

三、切牌Cut 为防止发牌人有意或无意窥觑底牌，发牌前必须由发牌人右手方一家切牌。所谓切牌，就是由手方一家，从牌掇上取下任意张数的牌张，置于牌掇的下面，或将牌掇下面的牌，取置牌掇的上面，但不允许从中间抽取，更不许在切牌过程中，使任何牌张暴露，但允许只摸一摸示意，一张不抽动。切牌时无论有意或无意暴露了牌张，均须重新洗牌，切牌。

四、发牌Deal 一局开始，一般由南家首先发牌。发牌人用右手从自己左手方取过洗好的牌，交由右手家依法切牌后，将牌面向下，顺时针方向，自左手一家开始，依次每家发给一张，直到52张牌全部无误发完。发牌也是一项基本功，要求快捷，不错，不乱不翻张。方法是左手持牌，食指以下四指卡住全部牌掇，拇指在上下不断用力轻搓动顶上一张牌，推离牌掇，右手拇指和食指，及时捏住被搓出的牌，依次分发给各家。在发牌过程中，如有牌张翻转暴露，有人多张、少张，都必须重洗、重切、重发，并受罚分处理。在发牌进行中，任何人不得率先拿取翻看牌张，必须待全部发完，才能同时拿取，发现多张、少张，要及时提出。

发牌无误后，由发牌人首先开叫，
怎样开叫 然后按时针顺序依次叫牌，直到四家均
不叫为止。

一、有将定约开叫的条件 本法规定：

1. 大牌点必须在2.5点以上。
2. 某一牌花的张数，高花4张以上，低花5张以上，牌花点在2.6点以上。凡具备上两项条件，即可开叫该牌花，做有将定约。
3. 如牌花点及张数符合要求，大牌点不够2.5点而在1.5点以上时，应待第二轮再叫。
4. 如某一牌花符合上面两项条件，另有两门均有止张，仅一门较弱，亦可先开叫这一门，是为弱开叫或虚叫Artificial bidge。看同伴有无支持再决定。