

桥牌快速入门丛书

董岩 编著



桥牌叫牌一点通

北京体育大学出版社

—桥牌快速入门丛书—

桥牌叫牌一点通

董 岩 编著

北京体育大学出版社

策划编辑:文 武 责任编辑:秦德斌
审稿编辑:鲁 牧 责任校对:一 文
责任印制:长 立 张玉萍

图书在版编目(CIP)数据

桥牌叫牌一点通/董岩编著. —北京:北京体育大学出版社,1997

ISBN 7-81051-198-X

I. 桥… II. 董… III. 桥牌-普及读物 IV. G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字(97)第 10404 号

桥牌叫牌一点通

董 岩 编著

北京体育大学出版社出版发行
(北京西郊圆明园东路 邮编:100084)

新华书店总店北京发行所经销
北京雅艺彩印有限公司印刷

开本:787×1092 毫米 1/32 印张:8.625 定价:12.80 元
1997 年 8 月第 1 版 1998 年 5 月第 2 次印刷 印数:6001—12000 册

ISBN 7-81051-198-X/G · 182

(本书因装订质量不合格本社发行部负责调换)

前 言

在我的著作中，我一直偏重于做庄打牌和防守技巧的微妙之处。因为对大多数牌手来说，这是桥牌具有无穷魅力的方面。但是我们必须承认，叫牌的重要性远远大于打牌的重要性。因为在最高水平的桥牌比赛中，比赛者相互之间在打牌的技术方面选择的余地很少。在一般水平的桥牌比赛中，情况也是如此。归根结底是准确的叫牌赢得了一盘、一场和整个比赛的胜利。如果你能够始终一贯地达到合理的定约，那么你在做庄打牌中就会很少遇到难题。

精确的叫牌是桥牌获胜的最为重要的关键，而良好的叫牌则有赖于以灵敏的方法对牌力进行估算。这种估算并不是简单地把大牌点加起来就能达到，因为大牌点计点法并不是任何时候都能全面反映牌力的真实情况。为了始终一贯地保持叫牌的准确性，必须采用优秀牌手所惯用的叫牌体系，这就是自然叫牌法。

自然叫牌法是吸取了戈伦、爱柯、罗马等传统叫牌体系的基本内容，简化综合得出的。叫品的含意尽量做到符合自然的形态，即花色的叫牌表示该花色套有实力，无将叫牌表示均衡型牌。自然叫牌法是各种叫牌体系（包括人为约定叫牌）的基础，对于初学者来说，更是必学的基本功。

本书以介绍桥牌叫牌的基础知识为主,内容包括牌力计算、开叫、应叫、开叫者再叫及其后续叫牌、争叫、技术性加倍、惩罚性加倍,以及参加桥牌比赛的有关知识,使读者通过自学便能较快地入门。本书在写法上力求理论与实践相结合,在阐述叫牌理论中辅以大量实例,旨在循序渐进地引导读者加深理解,逐步掌握。

本书最后一章精心安排了一些复习性自我测验题。做这些试题并核对答案,会帮助你及时复习和掌握所学过的知识。无论你的测试成绩多好,都要逐个考虑那些答错了的试题,并重温与此有关的章节。这是一个能使你发现自己的薄弱环节而进一步钻研的好方法。

精彩的叫牌令人回味无穷!如果你基本掌握了这些叫牌知识,并在实践中能灵活运用,相信你能从中获得这种快慰和乐趣。

愿本书能够给你的桥牌学习带来一个良好而富有乐趣的开端。

董 岩

1997年4月于北京

目 录

I

第二节	对一阶花色开叫中性应叫后的再叫	(88)
第三节	问叫与扣叫	(94)
第五章	技术性加倍	(104)
第一节	技术性加倍	(104)
第二节	对技术性加倍的应叫	(116)
第三节	技术性加倍的再叫	(128)
第六章	争 叫	(146)
第一节	花色争叫	(147)
第二节	花色争叫后的应叫	(153)
第三节	花色跳争叫	(161)
第四节	其它争叫及其后续叫牌	(167)
第七章	惩罚性加倍和惩罚性不叫	(179)
第一节	低阶定约的惩罚性加倍和惩罚性不叫	(181)
第二节	高阶定约的惩罚性加倍和惩罚性不叫	(190)
第三节	对 3NT 的示攻性加倍	(196)
第八章	牺牲叫牌和心理叫牌	(205)
第一节	牺牲叫牌	(206)
第二节	心理叫牌	(214)
第九章	现代桥牌约定叫	(220)
第十章	桥牌的礼节和规则	(230)

第一节 桥牌的礼节和道德.....	(230)
第二节 桥牌的规则.....	(232)
第十一章 牌力自测验.....	(238)
第一节 自我测验题.....	(239)
第二节 测验题答案.....	(249)
【附录一】 盘局式比赛计分表.....	(256)
【附录二】 复式比赛计分表.....	(262)
【附录三】 罚分表.....	(266)

第一章 如果你从来没有打过桥牌

如果你从来没有打过桥牌,就应从本章开始。本章将系统介绍桥牌的基础知识和基本规则。凡是以前打过桥牌的人,可以跳过这一简介,直接进行叫牌知识的学习。

第一节 桥牌简史

桥牌(Bridge)是4个人玩的用扑克牌进行的一种智力游戏。4个人分坐在桌子东、南、西、北方。东、西两人和南、北两人分别结为伙伴,双方展开一场斗智、斗谋、斗勇的鏖战。桥牌是一种数字性概念很强的纸牌游戏,分两个阶段进行——叫牌和打牌。以两个同伴合成一组,以两组围坐一桌,进行对抗竞赛。在叫牌阶段,双方各自运用数字加牌的花色(或无将)的简单方式,互通信息,以期达成一个与己方有利而对对方不利的定约,作为第一阶段的目标;继而再在打牌阶段中,各自发挥熟练的打牌技巧,努力完成己方的定约。根据完成定约的情况确定分数,完成定约的得奖分,完不成定约的受到罚分,最后以得分多少定出胜负。

关于桥牌是从何时何地起源演变而来,说法很多。有一种传说它是从早期俄国的一种纸牌游戏传播而来的;又说可能从土耳其传播到欧洲的;也有说是从中国的纸牌演变而来的。但它成为一种比较正规的牌戏,则是在 17 世纪中叶工业革命时期,流行于英格兰民间的惠斯脱(Whist)牌戏的基础上发展起来的。18 世纪中叶,惠斯脱桥牌(Bridge Whist)风行一时。惠斯脱桥牌的首攻、做庄、防守的打牌方式与后来的竞叫桥牌和定约桥牌大致一样。它是近代桥牌的雏形,是近代桥牌的一种原始形式。1904 年,竞叫桥牌(Auction Bridge)问世,它增加了竞争叫牌这一内容,为现代桥牌打下了基础。以后逐步发展成为现代的定约桥牌(Contract Bridge)。

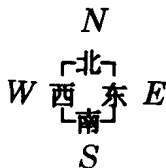
目前桥牌已成为一项世界普及的文体项目。1950 年起,桥牌被列为正式的国际竞赛项目。世界桥牌联合会主办的世界性比赛,如百慕大世界桥牌锦标赛、奥林匹克世界锦标赛等,都深受各国重视。各项国际性桥牌比赛和通讯比赛、区域性的选拔比赛等也频频举行。由于桥牌活动频繁,桥牌爱好者愈益增多,对于广泛地推动桥牌技艺的交流和促进各国人民之间的文化交流和友谊交往都起到了很好的作用。

桥牌在 30 年代末期开始传入我国,但那时普及面不广,仅在小范围内流行。到 70 年代末期,在国家体委的组织推动下,桥牌活动得到较快的发展,目前很多人认识到桥牌活动的益处,想学桥牌的人也越来越多。预计不久的将来,桥牌在我国将会有更广泛的开展。

第二节 桥牌的名词、术语和计分

学习桥牌必须了解和掌握有关的一些专业名词、术语、图形符号以及桥牌的记分方法,熟悉桥牌的程序。当你了解并掌握了这些知识以后,你就可以参加桥牌活动了。

4 个人打桥牌,两个人为一组对另一组,两组同伴分别对坐在方桌旁。坐位分东西南北,不一定要与自然方向相符,但是一经确定谁是坐北的,谁是坐东的。在比赛过程中,就不能予以变动。北(North)文字符号是 N,东(East)文字符号是 E,南(South)文字符号是 S,西(West)文字符号是 W。即:



牌

新的扑克牌中都有 54 张牌,其中有两张是大小王(Joker),在打桥牌时这两张没有用,应取出,还剩 52 张,分为 4 种花色(Denomination)。花色也叫牌花。

高级花色(Major):黑桃(Spade)



红心(Heart)(红桃)



低级花色(Minor):方块(Diamond)



梅花(Club)(草花)



在牌花中高级花色大于低级花色,花色级别从大到小依次为:♠、♥、♦、♣。在叫牌过程中将体现出高级花色的优越性。

每一种花色有 13 张牌,顺序为:A(最大)、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2(最小)。

牌张是在同花色中才比大小的,不同花色的牌张是不能比大小的。

牌 型

在一手 13 张牌中,按 4 种花色分布的情况可概括为 3 个类型:

平均牌型(Balanced Distribution):各门花色分布比较平均,如 4—4—3—2、4—3—3—3、5—3—3—2 等,这类牌型适合合作无将定约。

非平均牌型(Unbalanced Distribution):某一门花色为单张或缺门,或某一门花色有 6 张或 6 张以上长套,如 5—5—2—1、5—4—3—1、5—4—4—0、6—3—2—2 等,这类牌型适合作有将定约。

奇型牌型(Freak Pattern):有两门花色为单张或缺门,如 6—5—1—1、7—6—0—0、6—6—1—0、7—5—1—0 等,这类牌型适合作有将定约。

牌 套

某一门花色在 3 张或 3 张以上叫牌套(Suit)。牌套分长套与短套两大类。

长 套(Long Suit): 某一门花色有 5 张或 5 张以上的牌, 又称可叫套。

短 套(Short Suit): 某一门花色有 3 张或 3 张以上, 但又不不足 5 张的牌。

牌 点

牌点(Point Count)是用于估计牌力的单位。大多数牌手用 4—3—2—1 牌点来计算一手牌的实力, 它是所有初学者需要掌握的, 也是一位有经验牌手的良好基础。

每副牌有 40 个大牌点(High Card Points, 文字符号为 HCP)。此外还有大牌调整点和牌型点(Suit Parttern Point)。

大牌是指每种花色中的 A、K、Q、J, 其点数对应如下:

A……………4 点

K……………3 点

Q……………2 点

J……………1 点

这样, 每一种花色有 10 个大牌点, 整副牌共有 40 个大牌点, 每手牌的平均牌力也就是 10 个大牌点。所以通常说, 超过 10 个大牌点, 就是高于一般牌力水平, 不足 10 个大牌点, 就是低于一般牌力水平,

计算大牌点时, 对一些特殊情况要稍作增减。无保护张的大牌, 如 K 单张、Q 单张、Q 双张、J 单张以及 J 双张等都应扣

减 1 点(如果同伴叫过该花色套,则不必扣点),没有 A 的牌,应扣 1 点,有 4 个 A 则加 1 点。

牌型点有长牌点和短牌点两种:因为一种花色有 13 张牌,平均每手牌为 3 张略强,所以花色套长度 4 张及以上称为长套;双张、单张或缺门称为短套。当一种花色超过 4 张时,每超过 1 张加 1 点,即 5 张加 1 点,6 张加 2 点,7 张加 3 点。

打有将定约时,对牌的评价,根据短套情况,在大牌点的基础上,增加以下短牌点:

缺门……………3 点

单张……………2 点

双张……………1 点

作为有将定约的支持方,也应相应地增加以下短牌点:

缺门……………5 点

单张……………3 点

双张……………1 点

但如果只有 3 张将牌支持或牌型为 4—3—3—3 分配时,扣减 1 分短牌点。

此外,估量无将牌实力时不计算短牌点。

例如:

	大牌点	牌型点
♠KJ83	4	—
♥AQ94	6	—
♦8	—	2
♣QJ76	3	—
	13	2

如果打某一花色定约,这手牌的总实力是 15 点;如果打无将定约,总实力则只有 13 点。

定 约

叫牌时为打牌制定的一个目标,叫定约(Contract)。

最后叫出某种花色(或无将)从而达成定约的一方,称作定约方(Contractors)。定约方包括庄家(Declarer)(又称定约人)和明手(Dummy)。首先叫出定约花色(或无将)并负责执行定约的,称庄家;庄家的同伴(Partner),称明手。

定约方的对方(Opponents)称防守方(Defenders)。在叫牌结束后明手摊牌前,由庄家左手的防守方第一次攻出第一张牌,称首攻(First Lead or Opening lead)。定约又分为:

有将定约:即双方约定以某一花色为将牌;

无将定约:即双方约定不以任何花色为将牌。

将 牌

将牌(Trump),也叫王牌、主牌。在定约中,某一门花色的牌被约定为将牌后,该花色最小的牌也大于其它三门花色的A、K等大牌。其它三门花色称为副牌或边牌。在打牌过程中,如果手中没有某一门花色的牌,就可以用将牌去将吃。一般地,完成成局定约需要双方的将牌总数至少为8张。

牌 墩

一名牌手攻出1张牌后,其余3人各打出1张牌,4张牌即构成1个牌墩(Trick),简称1墩或1墩牌。

花色相同较大者为赢墩,缺门(有将定约时)可以将吃而获得赢墩,两家以上将吃以将牌较大者为赢墩。

全部52张牌共有13个牌墩。规定以6墩为基数,完成1

个有将或无将定约必须赢得 $6+1=7$ 个牌墩,才算完成定约;完成 2 个有将或无将定约必须赢得 $6+2=8$ 个牌墩,才算完成定约。其余依此类推。

超过所叫定约应该赢得的牌墩叫做超墩(Over Trick),也叫超额赢墩。超额 1 墩叫超一或上一,超额 2 墩叫超二或上二,依此类推。

宕墩(Down/Set Trick),即没有完成定约应该赢得的牌墩。“宕”是英语 Down 的音译,意为下。差 1 墩叫宕一或下一,差 2 墩叫宕二或下二,依此类推。

满贯

满贯(Slam)分为小满贯(Small/Little Slam)和大满贯(Grand/Big Slam):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。

局和盘

局(Game):不论哪方一次或连续几次完成定约,累计所得的墩分首先超过 100 分,该方即赢得这一局的胜利,称胜一局。当定约的基本分超过 100 分并完成定约时,称成一局,简称成局(Game Contract or Make Game)。

盘(Rubber):在盘局式比赛(Rubber Bridge Tournament)中,不论哪方首先赢得两局,均为获得了一盘的胜利,作为一次比赛的结束。

局 况

在盘局式比赛中,胜有一局者称有局方(Vulnerable);未胜有一局者称无局方(Non-Vulnerable);双方各胜有一局时,简称双有(Game All);双方都未胜有一局时,简称双无(Love All)。

此外,在有些方式的比赛中,局况(Vulnerability)是预先规定好的。因为在不同的局况下,完成定约或未完成定约的奖、罚分有较大差异,所以在不同局况下,牌手所采取的策略也是有所不同的。这种奖、罚分规定,就是用以鼓励牌手拿到强牌时敢于叫、打成局。

计 分

在打完牌之后,根据定约和完成定约的情况计算墩数和得分。一般地,得分包括:基本分(Total Points)、奖分(Premium or Bonus)和罚分(Fine or Penalty)3种。

1. 基本分

基本分是各种桥牌比赛普遍采用的一种基本计分制。当定约方完成定约时,可得以下基本分(表 1—1):