

桥牌速成 入门

苏朴逊 阮 元 编著

北京理工大学出版社



- 桥牌速成法
- 桥牌速成法牌例讲析
- 桥牌的计分与记分

桥牌速成入门

苏朴逊 阮祯 编著

北京理工大学出版社

内 容 简 介

本书深入浅出地介绍桥牌的有关术语和符号，详细叙述桥牌速成法的叫牌技艺，极大简化了现行繁琐的叫牌方法，一次问叫能同时传递多层信息，对牌情能很快了如指掌，可使初学者较快掌握叫牌、打牌技巧。本书用桥牌速成法对各种典型牌例进行讲析，并与名家叫牌法作比较。最后还较为系统地介绍桥牌的各种比赛方式及其相应的计分规则和记分方法，并附有各种计分表可供查阅。

本书文字通俗易懂，实例丰富，配有自我练习题，实用性强，适合广大桥牌爱好者，尤其是初学者阅读。

桥 牌 速 成 入 门

苏朴逊 阮 郅 编著

*

北京理工大学出版社出版

新华书店北京发行所发行 各地新华书店经售

地质出版社印刷厂印刷

*

787×1092毫米 32开本 6.125 印张 137千字

1990年3月第一版 1990年3月第一次印刷

ISBN 7-81013-312-8/G·77

印数：1—21000 册 定价：2.95 元

前 言

桥牌自三十年代传入我国以来，不仅一切照搬舶来洋法，就连打牌用语也全部西化，中国人对中国人也全用英语，因此除洋行买办阶级外，大都囿于高等学府中的高级知识分子之间。这大约也和当时除笔者自行印行过一小本名为《桥戏》的中文桥牌书外，并无一本中文桥牌书有关。

解放后，在邓小平同志大力支持下，桥牌才有了很大的发展，进入了寻常百姓家，并出现了农民桥牌队，也不必用英语打牌了，还出现了男女桥牌大师，出版了不少中文桥牌书刊。

但也不能不遗憾地指出，解放已逾四十载，桥牌进入我国已逾半个多世纪，至今还依然照搬洋法不误，并不像乒乓球、排球那样，经过消化吸收，创造出具有中国特色的打法、青出于蓝胜于蓝，跻身世界前茅，而始终效颦学步，缺少创新。纵观现有各式洋法，共同的缺点就是由于过多追求所谓精确，而不免失之繁琐复杂，从而带来难懂、难记、难学、难会，给我国桥牌事业和队伍的发展，造成严重的阻碍与困难。

事物的发展规律原本是由简单到复杂，桥牌由当初的简单发展到今天的复杂，也无足怪。问题是事物的发展并不单纯的由简单到复杂为止，而是由复杂又简化，由简化到再复杂的螺旋式前进。今天的桥牌应该是由现时的复杂上升到进一步简化的阶段了。

为此，我们不揣冒陋于1985年将一个崭新的极大程度简

化了的桥牌叫牌法即中国式的桥牌叫牌法——《桥牌速成法》交由北京人民体育出版社出版，11万册不胫而走。过去学打桥牌需时一两个月，现在只需20多小时。我们经过进一步改进、完善，业已做到4~8课时就能学会的国内外最快速度。据此我们先后编著了《桥牌速成法讲义》、《桥牌一日通》、《中华少年桥牌》等书稿。

今应众多读者要求，我们又编写成本书，除保持前书诸特点：简化叫牌进程，丰富叫牌内含，增强牌情了解，降低自我泄露外，特别着重举例详析，和编制一系列实用的简明表解、图解和回叫速检转盘等。

为便于初学读者熟悉速成法的灵活运用，我们选择一些名家实战牌例和速成法的多种不同角度的叫牌方法，进行对比，借以说明速成法不仅仅是学习上的快速，在叫牌上也是简捷快速的，洋法并非绝对高明无上。

此外，桥牌的计分一向被视为一大难关，而桥牌异于一般奕牌，又在于其不单纯拘泥于一局一盘的胜负，还要看净胜分多少，最终决定输赢。然而，现时桥牌书对此颇多忽略，所以我们特根据国际桥联最新计分规定，编写了“桥牌的计分与记分”部分，着重介绍最常用的盘局式比赛的计分与记分方法，和计分速查表等，以飨读者。

最后还想说明：桥牌速成法虽诞生于四十多年前，实获新生于新中国，没有新中国就没有速成法。我们深知它还很不成熟，不完善，但诚恳地希望有志为培育这一新苗的桥坛新老朋友们共同为之不懈努力。

作者

于国庆四十周年

目 录

第一部分 桥牌速成法

§ 1-1 什么是桥牌？	1
§ 1-2 打桥牌的意义	2
§ 1-3 桥牌的一些专门名词与术语	2
一、牌花	3
二、牌型	3
三、牌套	4
四、牌点	4
五、定约桥牌	5
六、将牌（王牌、主牌）	5
七、牌墩（墩、墩牌）	6
八、超墩（超额赢墩）	6
九、宕墩	6
十、满贯	6
十一、盘和局	7
十二、叫牌	7
十三、加倍	7
十四、止张	8
十五、定约人（庄家）	8
十六、首攻	9
自我测验（一）	9
§ 1-4 怎样打桥牌？	11
一、分组	11
二、洗牌	12
三、切牌（倒牌）	12

四、发牌	13
五、持牌	13
六、叫牌的规定	14
七、怎样了解伙伴有多少大牌点?	15
实例一	16
八、怎样开始打牌?	20
九、打牌过程的记录	26
十、怎样问牌花点?	27
十一、怎样问控制和结构?	29
实例二	32
实例三	39
实例四	44
十二、怎样问A、K、Q的个数?	47
实例五	50
实例六	54
本节小结	59
自我测验(二)	62
自我测验(三)	65
§ 1-5 打牌须知	66
自我测验(一)答案	68
自我测验(二)答案	71
自我测验(三)答案	75

第二部分 桥牌速成法牌例讲析

牌例一 克柏森新问叫法	79
牌例二 荟萃一堂	87
牌例三 请教法官	90
牌例四 合理运筹 讲究程序	97
牌例五 拔与飞	99
牌例六 规则与牌风	104

牌例七 注意桥路	107
牌例八 安全叫牌	112
牌例九 歪打正着	117
牌例十 何时吊将	119

第三部分 桥牌的计与记分

§ 3-1 桥牌计与记分的必要性	122
§ 3-2 桥牌比赛的方式	123
一、盘局式比赛（双局式）	123
二、复式比赛	124
§ 3-3 桥牌的计与记分	125
一、基本分	126
二、国际比赛分	126
三、胜利分	126
四、比赛分	126
五、牌分	126
§ 3-4 盘局式比赛的计与记分方法	127
一、墩分	127
二、加倍、再加倍	128
三、超墩分	129
四、罚分	131
五、奖分	133
§ 3-5 怎样记分?	135
一、由谁记分?	135
二、记分表的格式	135
三、记录须知	136
四、记分实例	137
五、怎样结算?	146
六、记分的自我练习法	149
练习题	151

§ 3-6 复式比赛的记分方法	152
一、基本分	152
二、比赛分制记分法	153
三、国际比赛分制记分法	154
四、胜利分制记分法	155
五、牌分	157
§ 3-7 计分与记分失误的改正	157
本章小结	158
练习题答案	160

附 录

一、回叫速检转盘	163
二、出牌参考表	166
三、定约桥牌简明计分表	167
四、桥牌速成法入门提要表	168
五、定约桥牌计分速查表	170
六、随牌记录表	183
七、桥牌比赛记分表	185
八、某花色13张牌的分布概率表	186
九、中英文名词对照表	187

第一部分 桥牌速成法

§ 1-1 什么是桥牌？

桥牌是四个人玩的一种扑克牌戏。四个人分坐在桌子的东、南、西、北方。东、西方两人和南、北方两人各相结为伙伴，双方开展一场斗智、斗谋、斗勇的鏖战。因为它不同于一般纸牌的单独各自为战，而是通过一种特定的法则和语言，互通信息，交流情况，协力作战，有如一桥相通，你来我往，进行一场战略与战术的角逐。桥牌比赛实际就是一场建桥、断桥、攻桥、护桥之战。谁的桥畅通无阻，谁就易于赢得胜利；谁的桥被阻截断，谁就会失败，所以被称为桥牌。因为所有特定的法则和使用的语言，都是事先约定好的，所以今天玩的桥牌又称定约桥牌。

桥牌于30年代由国外传入我国。解放前一直袭用洋法，用英语打牌。解放后虽改用汉语打牌，但所有方法仍都是外来的，因此人们大都误认为桥牌是百分之百的洋玩艺。其实桥牌从根源上来讲是源出我国的纸牌。早在公元969年，我们中国就已经有了具有类似今天麻将牌的四种花色，每种十四张的纸牌。1269年意大利人马可波罗随其父来我国供职，在他回国时，把我国的纸牌带到了欧洲。后来他把纸牌的文钱、索、万、十字四种牌花，改为高脚酒杯、宝剑、纸币、棍棒四种牌花，每门有1~10的十张，另有国王、王后、骑士、侍卫四张共十四张的意大利式纸牌。以后骑士和侍卫合二为一，成为今天每门13张合计52张的形式。到了17

世纪才逐渐形成类似今天桥牌的惠斯克和惠斯特。至19世纪末期，惠斯特经过改良才逐渐建立了类似今天桥牌的一些规定。1925年美国的罗德·范德比特初步完成今天的定约桥牌。从此，桥牌风靡世界五大洲，成为一项世界性文体活动项目，深受众人喜爱，并日趋完善。

§ 1-2 打桥牌的意义

打桥牌是一项多门类学科融汇为一体的智谋较量活动，不论是攻方还是守方，都需要有最佳精神状态；运用周密的逻辑推理，进行判断分析；使用数学概率推算；以及心理分析，战略战术运筹等。因此，常打桥牌，不仅可以调节精神、情趣，而且有助于智力开发，特别是中老年人，得以保持思维的活跃，延缓衰老到来。西方人士曾赞誉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一整套规则，伙伴间必需保持高度的默契与合作精神，对人们特别是青少年遵纪守法、品德陶冶、身心修养，起着极为良好的潜移默化作用。在当前十之八九是个人之间对阵的室内文娱活动中，打桥牌不愧为一项培养人们团结协作、文明友好的最佳文体活动项目。

目前在国际上，桥牌已被列入奥林匹克体育比赛项目。西欧、北美许多国家都把桥牌列为高中学生必修科目。英国、法国也倡议把桥牌与体育、音乐一样列入学校课程。

§ 1-3 桥牌的一些专门名词与术语

每一门学科都有它自己的一套专用名词、术语和图形符

号，桥牌也不例外。因此学习桥牌也必须懂得和熟悉有关的一些专门名词、术语和图形符号。又因为桥牌是一项国际性的文娱活动，如果有条件能记住一些英文名称（为数极少，并不难记），今后无论在和外国友人打桥牌或阅读桥牌图书时，将会便利许多。

一、牌 花

又叫花色，一副扑克牌共有四种牌花，或称四门牌花。

高花*：♠ 黑桃 (Spade) 文字符号S。

♥ 红心 (红桃) (Heart) 文字符号H。

低花：♦ 方块 (Diamand) 文字符号D。

♣ 梅花 (草花) (Club) 文字符号C。

每种牌花各有 A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2，共13张牌。A最大，K次之，Q又次之，依次至2最小。

二、牌 型

一手13张牌中牌花的分布共有39种之多，通常为：

平均牌型 各门牌花分布比较平均。如4、4、3、2，4、3、3、3，5、3、3、2等。

非平均牌型 某一门牌花为单张或缺门，或某一门牌花有六张或六张以上长牌。如5、2、1、5，5、4、3、1，5、4、4、0，6、3、2、2等。

奇型 有两个单张；两个缺门；或一个单张与一个缺门。如6、5、1、1，7、6、0、0，6、6、1、0，7、5、0、1等。

*在牌花中高花大于低花，♠大于♥，♥大于♦，♦大于♣。

三、牌 套

某一门牌花在三张以上叫牌套。

长套牌 某一门牌花有五张或五张以上的牌，又称可叫套。

短套牌 某一门牌花有三张以上、不足五张的牌。

四、牌 点

用来计算牌力的单位。不同的桥牌叫牌方法，有其不同的计算方式方法。这里讲的是我们桥牌速成法所规定计算牌力的方法。

牌花点 又称将牌点，即计算准备用做将牌(王牌)的某一门牌花牌力的点数。本法规定，每门牌花13张牌的牌花点为

A = 1.4点

K = 1.3点

Q = 1.2点

J = 1.1点

10 = 1.0点

9、8、7、6、5、4、3、2各为0.5点

以上每门牌花点合计各为10点。凡某门牌花点持有在2.6点以上， $\spadesuit\heartsuit$ 张数在4张以上， $\diamond\clubsuit$ 在5张以上时，就有资格用它做为将牌。这是因为要保证你应占有该门牌花四分之一的力量，才不致弱于对方。

大牌点 本法规定各门牌花的A、K、Q为大牌，其大牌点为

A = 1点

K $\times$ = 0.5点 (“ $\times$ ”代表任一同牌花的牌)

$$Q \times \times = 0.25 \text{ 点}$$

以上每门牌花各有大牌点 1.75 点，四门牌花共有大牌点 7 点。

本法规定第一轮第一次开始叫牌时，除做有将牌的必须有足够的牌张和牌花点外，大牌点还必须有 2.5 点以上，才有资格叫该牌花做将牌。倘若不够 2.5 点而在 1.5 点以上，可在第二轮时再叫，以资区别。大牌点不足 1.5 点时不得进行叫牌。

开叫人叫牌后，其伙伴持有大牌点在 1.5 点以上时，必须按规定法则回叫，不能不叫。如果大牌点不够 1.5 点，其右手方一家（上家）争叫时，可以不叫；如果没有争叫，虽不够 1.5 个大牌点也必须依法做出回叫。这是为了避免开叫人持有一手好牌，因为你的上家未叫，你又不叫，下家若再不叫而丧失赢牌机会之故。规定回叫大牌点为 1.5 点，目的是与开叫人的 2.5 点合计有 4 点，就占全部大牌点 7 点的半数以上，一般已具有赢取一局胜利的条件。这是本法优越性表现之一。

五、定约桥牌

有将定约 双方约定以某一门牌花为将牌，就称某门牌花有将定约。

无将定约 双方约定不以任何牌花为将牌，即没有将牌，就称为无将定约。因为没有将牌，只是在同一门牌花中间相比较，因此又叫比大小。

六、将牌(王牌、主牌)

经约定（即最后叫成的）某一门牌花为将牌后，该牌花

最小的2也大于其它三门牌花的A、K等大牌。其它三门牌花被称为副牌或边牌。在打牌的过程中，如果手中没有某一门牌花的牌，就可以用手中最小的一张将牌将吃其他牌花任何一张牌。

七、牌墩（墩、墩牌）

在一名牌手攻出一张牌后，其余三名牌手各打出一张牌，四张牌即构成一个牌墩，简称一墩或一墩牌。全部52张牌共有13个牌墩。以6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。依此类推完成7个有将或无将定约就必须赢得 $6 + 7 = 13$ 的全部牌墩，才算完成定约。

八、超墩（超额赢墩）

超过所叫定约应该赢得的牌墩，即为超额赢墩。超额一墩叫超1墩或上1，超额两墩叫超2或上2，依次类推。

九、宕 墩

宕为英文Down的音译，意是下，宕墩即没有完成定约应该赢得的牌墩，差一墩叫宕1墩或下1，差两墩叫宕2墩或下2，依次类推。

十、满 贯

小满贯 完成6个有将或无将定约，赢得12个牌墩，叫完成小满贯。

大满贯 完成7个有将或无将定约，赢得全部13个牌

墩，叫完成大满贯。

十一、盘 和 局

局 不论哪方一次或几次累计完成定约，所得墩分（在§3-4中介绍）首先超过100分，该方即首先赢得这一局的胜利，称胜一局。胜有一局者称有局方，未胜有一局者称无局方。双方各胜一局简称双有，双方都未胜有一局简称双无。

盘 盘局式比赛时，不论哪方，连胜两局或三局两胜，均称获胜一盘，作为一次比赛的终结。

十二、叫 牌

由发牌人首先叫牌，然后按顺时针方向，由左手一家依次轮流叫牌。它可分为：

开叫 除叫“不叫”者外，第一个叫牌者开始叫出所持牌力和所需了解情况的信息，即通报你的信息和询问伙伴某种信息。

回叫（应叫） 根据开叫伙伴所询问的要求，依法做出必要的回叫。

不叫（通过） 不够开叫或回叫条件时叫“不叫”。

跳叫 比正常叫牌加高一级的叫牌，用来显示牌力或某种特定信息。

争叫 对右手家的叫牌所做出的积极性叫牌。

十三、加 倍

惩罚性加倍 在叫牌过程中，认为对方不可能完成定约，因而叫“加倍”，促使对方输分增加一倍，来进行惩罚。

技术性加倍 利用对方的叫牌，在不增加叫牌的梯级情况下，乘机传递某种牌力、牌情的信息时所叫出的加倍，并非针对对方叫牌而发。在速成法中，一般常利用叫加倍对方所叫牌花，来表示自己也正要叫这一牌花。

再加倍 当对方对己方所叫牌进行加倍，自己审视完全有实力完成定约时，叫“再加倍”予以反击。但再加倍有时也被利用做技术性的再加倍，用以传递必要的信息。

以上的“加倍”、“再加倍”均表示无论得失都要按应得分加倍或再加倍计算。但当被加倍一方另行改叫，或另有人再叫时，则所叫加倍与再加倍立即失效。在做记录时加倍的记录符号为“×”，再加倍为“××”。

十四、止 张

指能够制止或停止对方连续进攻的某一牌花的一张大牌。除A外，其余大牌必须有保护张，才能成为止张。如K必须另具有一张同牌花的任一张牌，文字符号是K×（其中“×”代表任一同牌花的牌），Q必须有两张同牌花的牌，即Q××，同理有J×××、10××××。

十五、定约人(庄家)

经过双方相互争叫，最后一个人叫牌后，连续三家都叫“不叫”后，最后一家所叫的一门牌花或无将，就成为该牌花的有将定约或无将定约，该方首先叫该牌花的人称为定约人，由他来主打这一定约，俗称坐庄。他的对方就称防守方。定约人的伙伴在对方攻出第一张牌后，因需将手中的13张牌全部明摊在桌上，由定约人全权支配，所以此时又称为明手。