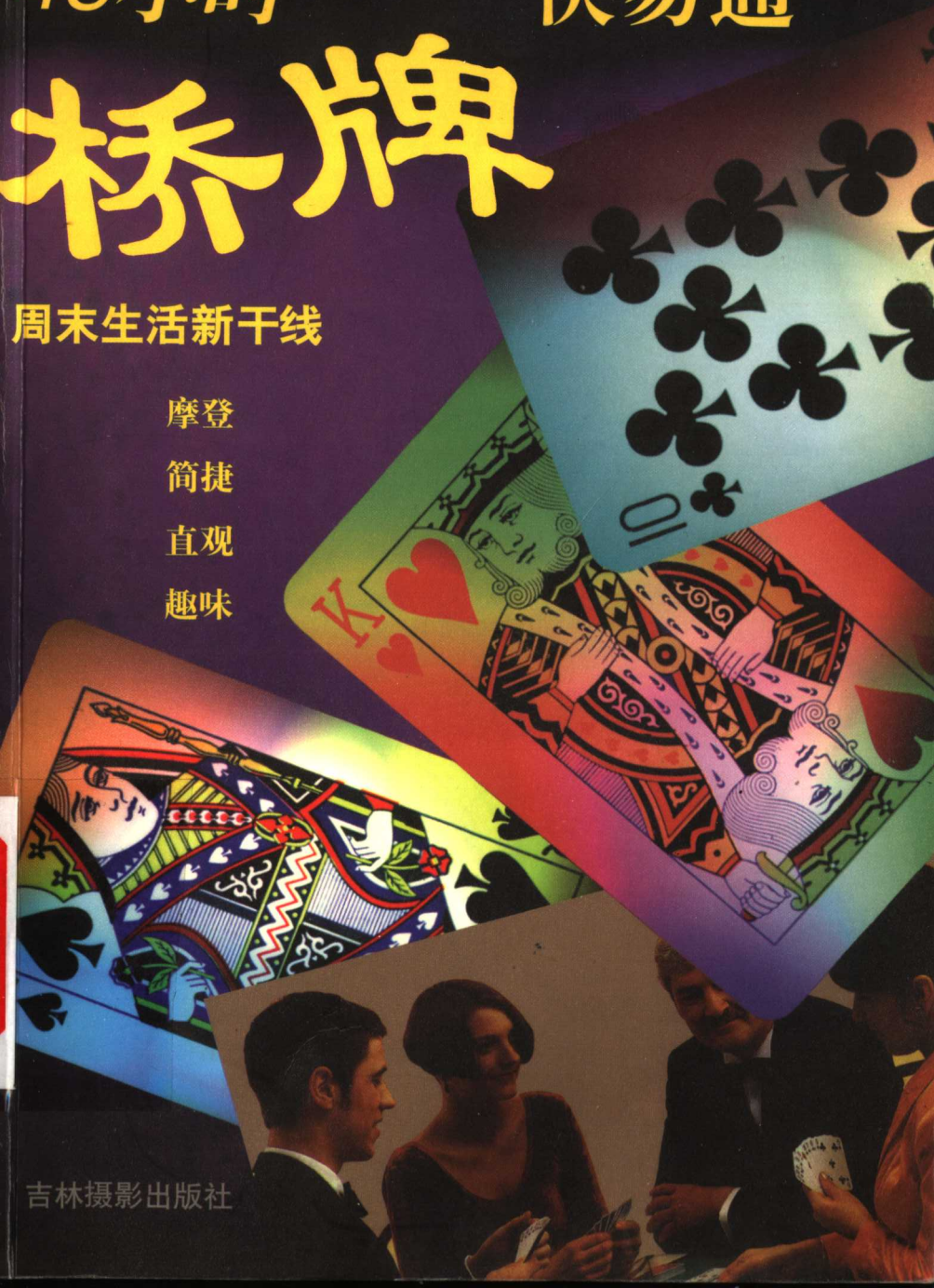


LEARN IN A WEEKEND

48小时 快易通 桥牌

周末生活新干线

摩登
简捷
直观
趣味



吉林摄影出版社

LEARN BRIDGE IN A WEEKEND

48 小时桥牌快易通



23E91/58



LEARN BRIDGE IN A WEEKEND

48 小时桥牌快易通

乔纳森·戴维斯 著
蒋晓伟 郑俊 译



吉林摄影出版社

G892
1013

吉林省版权局著作权合同登记

图字: 07-1997-152

A Dorling Kindersley Book

Original title: BRIDGE

Copyright © 1993 Dorling Kindersley Limited, London

Text Copyright © 1993 Jonathon Davies

48 小时桥牌快易通

作者: 乔纳森·戴维斯

译者: 蒋晓炜 郑俊

责任编辑: 车强 魏洪彬

版式设计: 盛文钢

封面设计: 倪战战

出版: 吉林摄影出版社

(长春市人民大街 124 号 邮编: 130021)

发行: 吉林摄影出版社

印刷: 辽宁美术印刷厂

开本: 889 × 1194 毫米 32 开

字数: 60 千字

印张: 3

版次: 1998 年 7 月第一版

印次: 1999 年 6 月第一次印刷

书号: ISBN 7-80606-187-8 / G·46

定价: 23.00 元



目 录

前言 6

为周末做准备 8

准备玩桥牌	10	无将定约	16
基本功	12	叫牌的主要考虑因素	17
叫牌	12	玩牌	18
有将定约	14	计分	20

周末课程 22

第1天

计算牌点	24	应叫	32
首家开叫	26	赢墩	36
重新估价牌力	30		

第2天

无将手牌	42	满贯定约	62
有将手牌	48	竞争性叫牌	64
计算墩牌	54	战术与技巧	68
叫牌技巧	58	防守	74

周末之后 80

桥牌礼仪	82	桥牌的历史	88
锐意进取	84	叫牌小结	90
桥牌器材	86		

词汇表 92

前言

桥牌无疑是世界上至今为止最刺激的牌类游戏,这就是全球估计有五十多个国家十亿多人参加这项游戏的原因之一,此外可能是因为这种游戏难以抗拒,所以几乎没有人学会桥牌后又放弃它。在十五年的桥牌生涯中,我可以坦白地说我被它深深地吸引住了。桥牌有着无穷的魅力,玩得越多、陷得越深,但有许多朋友因为觉得桥牌太难学而错过了这段桥牌经历。

乔纳森·戴维斯



请相信我所说的话:最难的不是学习过程,而是下决心去尝试。此书便是为了帮助你初次涉足桥牌、消除恐惧感而写的。第一部分标题为“为周末做准备”,讲述了桥牌的基本规则。第二部分“周末课程”旨在教你如何理解和玩桥牌,以及其中一些技巧和谋略。贯穿始终的是我们所提倡的常识性的自然叫牌法。不论是仅作为娱乐还是作为一项严肃的体育活动,学习桥牌最好的回报便是像千万个先来者一样从中得到无穷的乐趣和满足。

请加入到其中来吧!

Zia Khan

左亚·穆罕默德

左亚·穆罕默德

左亚第一次受到关注是在1981年,他作为巴基斯坦队的成员为巴基斯坦夺取世界冠军立下了汗马功劳。此后,他多次夺得各地世界级锦标赛的冠军,并且在伦敦和纽约两地参加高奖额盘式桥牌比赛。



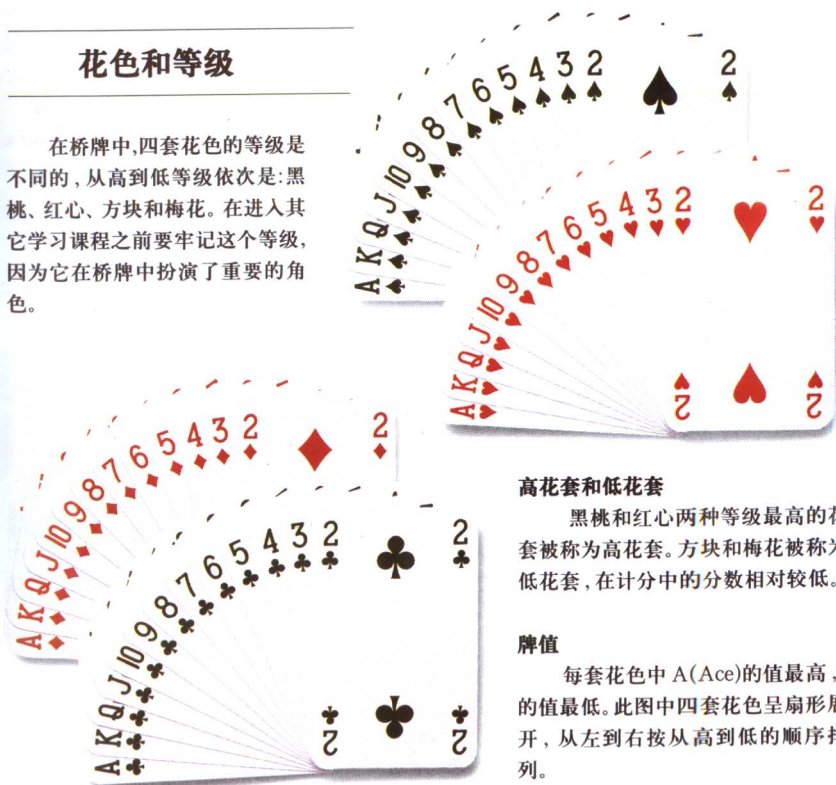
为周末做准备

学习桥牌并了解它们的值

桥牌应有四个人参与,为两个对立组。这一课程是为你自学桥牌而设计的,所需的工具只是一叠52张纸牌,可以按例子来玩。如果对纸牌游戏不熟悉,可以先适应四套纸牌的花色——黑桃♠、红心♥、方块♦和梅花♣,每套花色各13张。即使大多数人已经习惯了纸牌游戏,但仍然要先学会在桥牌中各牌的数值。

花色和等级

在桥牌中,四套花色的等级是不同的,从高到低等级依次是:黑桃、红心、方块和梅花。在进入其它学习课程之前要牢记这个等级,因为它在桥牌中扮演了重要的角色。



高花套和低花套

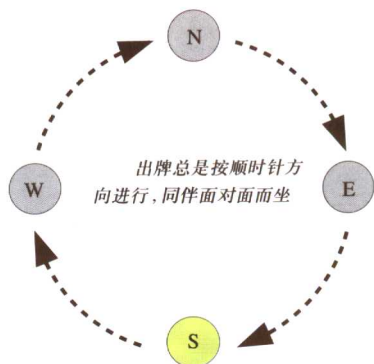
黑桃和红心两种等级最高的花套被称为高花套。方块和梅花被称为低花套,在计分中的分数相对较低。

牌值

每套花色中A(Ace)的值最高,2的值最低。此图中四套花色呈扇形展开,从左到右按从高到低的顺序排列。

一手牌

四套花色52张纸牌全部被用到桥牌中。发给四个人每人13张牌,这13张牌便形成了一手牌。发完牌后,四个人开始叫牌的过程。结果是一方必须赢13墩牌中的指定墩数,而另一方要阻止其完成(墩数和约定将在第13页中介绍)。游戏的目标便是在一系列副牌后(即一盘后),完成比另一方更多的分数。



罗盘的方向

本书中的例子均遵循传统的标记牌手的方法,即:南/北(为一组);东/西(为一组)。

大牌(honour card)

每套花色中最大的5张牌被称为大牌,即A (Ace)、K (King)、Q (Queen)、J (Jack)和10。它们是每套牌中最具实力的牌,其中A、K、Q、J又被称作高牌(high card)。在学习叫牌时(见第24—25页),可以用简单的计点法(如下所示)来计算高牌。



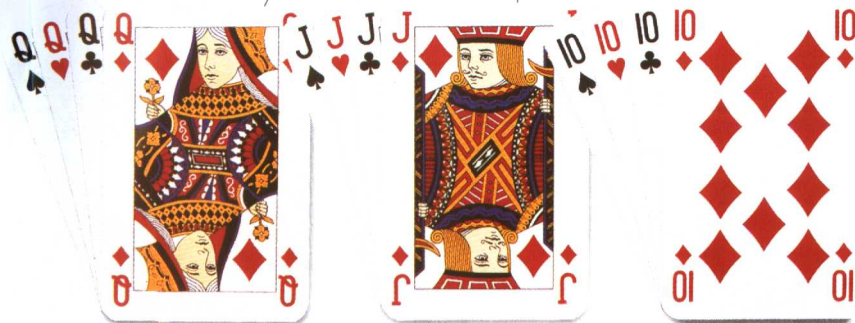
· A 是每套花色中最大的牌,每张计4点

· K 是每套花色中次大的牌,每张计3点

· 每张大牌 Q 计2点

· 每张大牌 J (也称 Knave) 计1点

· 虽然 10 仍是大牌,但它不计大牌点



准备玩桥牌

抽牌选搭档和洗牌、切牌、发牌

在正式开始桥牌游戏之前,有一些准备工作要做。许多年来,桥牌选手们已经制定出了一套选择搭档、坐次和如何发首家牌的约定,以及洗牌、切牌和发牌的规则。四位牌手都在桥牌中扮演一定的角色。打桥牌时应准备两副牌,以便交替使用。发完牌后,必须正确整理手中的牌,以使四套花色各自的情况一目了然。

选择搭档

每位牌手在桌上抽取一张背朝上的牌,两位持最大牌者为一组,另两位为一组。这种组合一直要保持到一盘(见第21页)结束。持最大牌者决定坐次和首家。

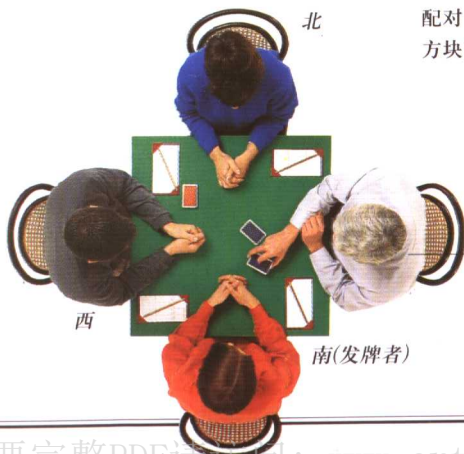


配对

如果两张牌大小相同,那么看它们花色等级的高低。因而,在这四张牌中(左边),J要与红心6配对,因为红心的等级比方块高。

准备发牌

发牌者的左手方对手,也就是图中的西家洗牌,然后传给他的同伴东家将牌切成两叠。南家将下叠置于上叠上面,然后开始发牌。同时,发牌者的同伴洗另一副备用牌以备下局使用。



东

· 发牌者右边的牌手将牌切成两叠

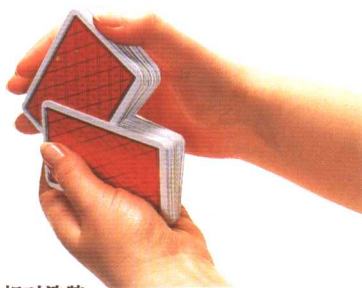
北

西

南(发牌者)

洗牌

有两种洗牌方式，一种是双手相对洗牌(见右图)，另一种是弹洗(如下图)。两种洗牌方式都须经过一段时间的练习，但双手相对洗牌的方式略微容易一些。不论使用何种洗牌方式，其目的都是为了完全打乱上局牌的顺序。



双手相对洗牌

将牌分成两个半副，将其中一个半副举于另一个半副上方，使其落下并交叉于下方半副牌中间，如此反复几次。

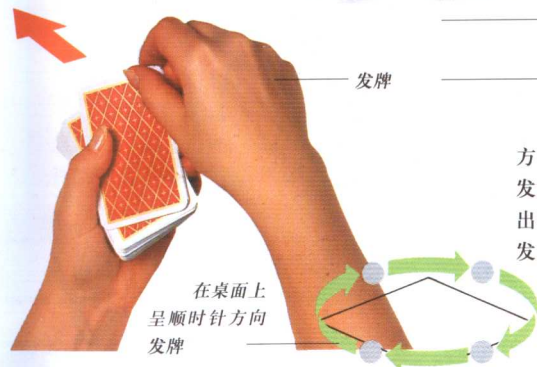
弹洗

每只手拿半副牌，翘起牌角(如下图)，每张牌如图所示叠起来，然后合起两个半副。



发牌

从发牌者左手家开始按顺时针方向发完所有的52张牌。如果发现发错了牌，或者其中一张牌暴露了出来，就应该重发。下局牌将由上局发牌者的左手家发牌。



理牌

理牌时，按红黑相间的方式整理，每套花色内按牌大小依次从左到右排列。这样便能一目了然地看清每套花色的牌的张数和大小。注意拿牌时应离开桌面并举起，以免牌泄露给对手和同伴。



基本功

从叫牌到赢得一盘

桥牌中的每手牌,或者说每一次发牌,都分为两个部分。第一部分是叫牌(即叫牌阶段),决定了哪方需要得到最多的墩数,被称为定约。第二部分才是玩牌。完成了13墩共52张牌后,便可知定约方是否能如其所言得到指定的墩数,同时也决定了哪方可以计分数。

叫牌

理解叫牌的原则

叫牌阶段

牌发完后立即进入叫牌阶段。发牌者优先开叫,然后是其左手家,再按顺时针方向进行下去。每位牌手不一定都要叫牌,可以说“不叫”或“Pass”。但如果叫牌,就必须按牌的等级大小由小到大依次叫牌。只有确信己方能赢比敌方更多的墩数时叫牌方有意义。竞叫最少

要完成13墩中的7墩,至多13墩。

一手牌的记录

为了简单和迅速地理解,牌手中的每手牌通常可以如右图所示进行标记。花色按等级大小

♠	A J 10
♥	K J 5 2
♦	Q 5 2
♣	J 10 7

排列,等级最高的黑桃位于最上方,最低的梅花位于底部。这个例子即是第11页上的例子。

叫牌的级别

桥牌规则规定了如何叫牌以及叫牌的内容。叫牌有一种标准方式,即由数字1—7以及五种可能的叫牌花色(无将、黑桃、红心、方块和梅花)两部分组成。数字代表一方6墩之上可以赢的墩数。例如:叫1红心是指以红心为将牌的旨在赢7墩($6+1=7$)的一次叫牌(“1阶”)。叫牌的最高阶是7无将(7NT),指没有将牌、旨在赢13墩($6+7=13$)的一次叫牌(7阶)。

叫牌的等级

花套的等级如左图所示,黑桃最高,梅花最低。叫牌要遵循花套等级,故1黑桃比1红心大,1无将比“1阶”中任何花色都大。



搭档

叫牌看似很复杂,其实规则十分简单。目标是为了确定你所需赢的墩数,以及有助于赢得最多墩数的将牌(一种花色或无将)。这其中的技巧在于当你未知其它三家牌的情况时叫到适合自己牌力的牌。你叫的牌是唯一可以透露给搭档的信息,因而,想要玩好桥牌,就必须学会通过叫牌与搭档进行沟通。但这并不表示如许多人所想象的那样学桥牌者必须建立一套复杂的叫牌方法。

将牌与无将

在桥牌中,将牌与无将是两个基本概念。大多数情况下,叫牌以一套花色被指定为将牌而结束。在特定的一手牌中,将牌花色的级别比其它三种花色都高。例如,当某副牌中红心被定为将牌时,你的对手出方块A,如果你手中没有方块,就可以出将牌花色中的一张牌,无论这张牌是2还是A(Ace)都比方块大,这样便可赢得一墩。将牌的潜在威力很大,因而通常应将你和你的搭档牌中加起来最长的花色叫成将牌。



赢墩

每位牌手依次出牌,只要有可能必须跟相同的花色,否则要么出将牌,要么从其它花色中任意垫出一张牌。每墩中出最大牌者赢得此墩。在无将中,以第一家出的花色为基准,出最大牌者赢得此墩。同伴所赢的墩数相加得总数。

计分法

叫牌准确便能得到好分数。每次发牌后,目标是赢得尽可能多的墩数。每手牌出完后,应该将分数记录在记分板上。如果你方完成了叫牌的定约,就加分;反之,若未完成指定墩数,则由对方得分。



记分板



分数是以每方赢得的墩数为基础来计算的

有将定约

如何确定是否有适合的花色可以叫成将牌

开叫

假设你是南家,此牌的牌型如右图,那么是开叫还是不叫?你现在手上有2张A,1张K,2张Q,1张J。按大牌计点法(见第9页),此手牌在总计一副牌40点中占有16点。有如此多的大牌,显然可以赢得超过总数一半的墩数,故应开叫。

♠ K 9
♥ K 9 4
♦ Q 8 6 3
♣ Q 10 7 3

♠ J 10 6 2
♥ 10 5
♦ 9 5 4 2
♣ K 9 5

	N	
W		E
	S	

♠ A 8 7 3
♥ 8 6
♦ J 10 7
♣ A J 6 4

♠ Q 5 4
♥ A Q J 7 3 2
♦ A K
♣ 8 2

开叫什么

此手牌中有6张红心,3张黑桃,2张方块和2张梅花。根据常识判断,如果最长套红心被叫成将牌,则可以赢得最多墩数,故应选择红心为将牌。但问题是选择哪一阶呢?除非牌力很强,否则通常都从第一阶开叫,然后静观搭档的反应。在这手牌中应开叫1红心。一般的经验法则是:只有当手中的大牌点数超过13点时方可叫牌。



叫牌的规则和术语

以下是叫牌的几条主要规则:

叫牌选择

◆叫牌必须是叫一套花色为将牌或无将,例如:1红心,1无将(1NT)。

◆如果不打算叫牌或者手上的牌不够大,则可以“不叫”或“Pass”。

◆牌手还可以叫“加倍”。这种叫牌法请参见第21页。

有效叫牌

◆在任何叫牌中,只有在等级上超过前一叫牌才算是一次有效叫牌。

◆最低的叫牌是第一阶叫牌,如:1无将、1黑桃、1红心、1方块、1梅花。这

种叫牌定约必须赢得至少7墩牌。

◆一个有效的叫牌不能被收回。

叫牌等级

◆叫牌等级按花色的顺序是:黑桃(最高)、红心、方块、梅花(最低)。例如:叫1黑桃等级比1红心高,1红心比1方块高,1方块比1梅花高。

◆无将在同一阶中比任何花色都高。比如:1无将比1黑桃高,2无将比2红心高。

最后叫牌

◆如果在某次叫牌后其他三家不再叫了,那么叫牌便自行结束。最后的一次叫牌即成了定约。

争叫

当你叫完第一次牌后,还会有机会争叫。事实上,叫牌往往会轮上好几圈。当三家都不叫后,叫牌才结束。最后的一次争叫也是最高的一次叫牌,因为规则规定后一次叫牌必须大于前一次叫牌。这最后的叫牌即成为定约。在某几次牌中,你会发现往往要经过好几次争叫才会结束叫牌阶段。叫牌的艺术在于怎样通过自己手中的牌和另三家所开叫的牌来确定己方预计可以赢得的墩数。

♠ Q 10 4 2
♥ K J 3
♦ 10 8
♣ J 6 5 4

♠ 9 5
♥ 8 7 6 4
♦ Q J 4
♣ K Q 10 8

N
W E
S

♠ 7
♥ A 10 9 2
♦ 9 5 3 2
♣ A 9 3 2

♠ A K J 8 6 3
♥ Q 5
♦ A K 7 6
♣ 7

南家	西家	北家	东家
1♠	Pass	2♠	Pass
4♠	Pass	Pass	Pass

理解叫牌

在这个例子中,南家发牌并优先开叫。他叫1黑桃,这是他手中的最长套。以下的评述表现了每位牌手是如何观察手中的牌,然后叫牌的。

北家

我只有少数几张大牌——1张K,1张Q,2张J,共计7点。但我有四张黑桃,这与我的搭档的叫牌相吻合。我至多只能叫到2黑桃,顺着搭档的花色向上加一阶。如果有更多的大牌,我会跳叫黑桃。如果这手牌更弱一些(0—5点),我只会“Pass”。

♠ Q 10 4 2
♥ K J 3
♦ 10 8
♣ J 6 5 4

东家

我有两个确定的赢张——2张A,共计8点,但其余的牌很一般。当轮到我叫牌时,北家已经叫到了2黑桃,这意味着我必须从第三阶起叫牌。对这样低点数的牌而言,显然不用再考虑叫牌了。

♠ 7
♥ A 10 9 2
♦ 9 5 3 2
♣ A 9 3 2



♠ 9 5
♥ 8 7 6 4
♦ Q J 4
♣ K Q 10 8

西家

我只有8点——1张K,2张Q和1张J,而且没有长套花色可以叫,因而我必须Pass。要跟在南家的1黑桃(1阶中最高花色)后面叫牌,我必须叫1无将或2阶中某种花色,但我手中的牌显然没有大到让我值得去冒险的程度。如果我的搭档会叫牌,我可以再考虑一下。

♠ A K J 8 6 3
♥ Q 5
♦ A K 7 6
♣ 7

南家

我叫1黑桃说明我手中的牌点高于平均数,而且多于4张黑桃。事实上,我有17个大牌点和6张黑桃,这远远超过了我应该开叫的最低限度,因而,如果北家叫2黑桃,我仍然可以叫得更高。在我第二次叫牌后,我必须赢得至少10墩。

无将定约

如何确定无将才是最佳选择

准确叫牌

现在,你一定对叫牌的过程和如何从叫牌中把信息传递给搭档有所了解。桥牌是一种协作性的游戏,如果不知道如何与搭档进行沟通,就无法打好桥牌。良好的叫牌艺术不在于通过自己手上的牌来判断己方可赢的墩数,而在于通过判断搭档手上的牌来确定可赢的墩数。两手牌合起来的力量才是真正值得衡量的。桥牌中的叫牌可分为两类:一类是由一方叫牌而另一方放弃叫牌,另一类是双方竞相争取定约的权力。第二种也称竞叫。多数竞叫的结果都是一方或另一方的有将定约。

♠ AK 7 6
♥ 10 9 2
♦ K 6
♣ A 9 4 3

♠ 10 8 5 4
♥ A 7 5
♦ Q 10 9 3
♣ J 10

N	E
W	S

♠ 9 3
♥ Q J 3
♦ A J 8 7 2
♣ K Q 2

南家	西家	北家	东家
1♦	Pass	1♠	Pass
1NT	Pass	3NT	Pass

理解叫牌

这是一个典型的叫牌例子。当你和你的搭档四套花色都较好,但合起来并无长套做将牌时,可以选择无将定约。南家开叫1方块,他的搭档作为回应叫1黑桃。南家的第二次叫牌(桥牌术语中称为再叫)为1无将(1NT),北家然后再叫3无将(3NT)。东家和西家始终不叫(Pass)。

北家:第一次叫牌

我的搭档开叫1方块,我有2张K和2张A,牌点高于平均数,所以我不想Pass。如果我叫1黑桃,表明我有一个好的黑桃花套,并且想把它叫成将牌。

北家:第二次叫牌

我的同伴再叫无将,他不能支持我叫1黑桃。我们没有一种花套可以吻合,所以无将看来是最好的选择。我可以提高到3无将来表明我的牌力。

南家:第二次叫牌

我叫1方块表明我的牌点高于平均数,方块花套较好。我不能支持叫黑桃,所以我选择1无将来表明我是四种花色都较好的低限开叫牌。

南家:第三次叫牌

我只能不叫(Pass 3无将)。我已经在前两次的叫牌中表明了牌力,我没有理由再次叫牌,因而选择“不叫”。

