

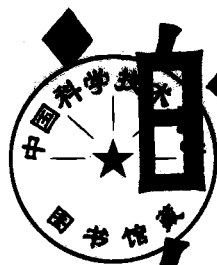
蜀蓉棋艺出版社

自学桥牌的 钥匙

孟明 国明 林实 等编著



牌桥自学 的钥匙



蜀蓉棋艺出版社

孟明 国明 林实 等编著

(川) 新登字 012 号

书 名/ 自学桥牌的钥匙
著 者/ 孟明 国明 林实 张驰
责任编辑·李石林
封面设计·乔 瑾
版面设计·李石林
责任校对·清 音
出 版 蜀蓉棋艺出版社
成都市二道桥街 72 号 邮编 610072
发 行 新华书店
印 刷 成飞印刷厂
版 次 1995 年 12 月第 1 版
1995 年 12 月第 1 次印刷
规 格 787×1092mm
印张 5.125 字数 107 千字
印 数 1—8,000 册
定 价 4.90 元
ISBN 7—80548—473—2/G·474

前 言

尽管很难说清桥牌的起源，其中有浪漫的传说，有对“桥”之字义解释，但是桥牌作为一种高尚的智力竞技，已广泛地为世人所接受。而且，不分地区，不分肤色的桥牌爱好者越来越多，显示出这一古老运动长久的生命力。

桥牌是一项公平竞赛的运动。尤其是复式桥牌问世以后，在桥牌比赛中单纯靠“拿好牌、撞大运”来取胜的现象几乎不存在了。

桥牌是一项锻炼人的思维能力，有利于身心健康的运动。在打桥牌的过程中，每一个环节都需要牌手运用逻辑推理的方法去挖掘线索，解决问题。

桥牌是一项具有多种比赛形式的运动。从内容上讲，有队式赛、双人赛、混合组赛、贴点赛。就其形式而言，有世界性的、有地区性的、有全国性的比赛。为了与国际比赛接轨，目前中国桥牌协会还颁布了牌手等级技术标准制。即，特级大师、终身大师、中国大师、一级牌手、二级牌手、三级牌手。有力地促进了我国桥牌运动的普及和提高。

为了便于初学者尽快步入桥牌王国，我们编写了这部入门类自学书。希望它给你带来方便，带来乐趣。

作者

1995年4月

目 录

前言

第一章 基本知识	(1)
1. 牌及牌墩	(1)
2. 准 备	(2)
3. 洗牌与发牌	(2)
4. 叫牌、叫品与定约	(3)
5. 打牌——争夺赢墩	(6)
6. 计分方法	(7)
第二章 叫 牌	(10)
1. 1阶花色开叫	(12)
2. 1阶花色开叫后的应叫	(15)
3. 无将开叫及应叫	(28)
4. 2♣强开叫及应叫	(33)
5. 关煞性开叫及应叫	(35)
6. 开叫 2♦——弗兰纳雷约定叫	(38)
7. 黑木问叫	(39)
8. 加倍	(42)
9. 竞争性叫牌	(48)
10. 平衡叫牌	(51)
第三章 标准制浅析	(57)
一、1阶花色开叫及其应叫	(58)
二、1NT开叫及其应叫	(67)
三、2NT开叫及其应叫	(69)
四、2♣开叫及其应叫	(70)

五、2♥、2♠开叫及其应叫	(71)
小结	(72)
叫牌自我测验	(82)
答案	(91)
第四章 桥牌打法初步	(100)
一、做庄基本技巧	(104)
1. 赢墩的途径	(104)
2. 无将定约的打法	(108)
3. 有将定约的打法	(111)
4. 单套花色的打法	(114)
5. 长套花色的树立	(131)
二、首攻与信号	(136)
1. 首攻	(136)
2. 信号	(140)
3. 防守练习	(142)
第五章 常用术语英汉对照表	(151)

第一章 基本知识

什么是桥牌？照《辞海》中有关条文的解释：桥牌就是用 52 张扑克牌进行的一种牌戏。甚简明，但未扼其要。究竟什么是桥牌，还须在读完以后的文字后，才算初窥其貌。

1. 牌及牌墩

一副扑克牌共 52 张，分属 ♠♥♦♣ 四门花色，每门花色 13 张，按其大小依序排列是：A (Ace)、K (King)、Q (Queen)、J (Jack)、10、9、8、7、6、5、4、3、2。

桥牌通常由四个人坐在一起玩，每人各分得 13 张牌。每次出牌，各人依序打出的这 4 张牌就并成一墩，一副牌共有 13 墩。因此，有人说“13”是桥牌中最奇妙的数字。

在一墩牌里，哪一方打出的牌张最大，那一方就获得这一墩，桥牌牌戏胜负判断的基点就是某一方所获得的“墩”的多少。因此，我们也可以说：桥牌是以赢墩为目的的一种牌戏。

2. 准备

打桥牌，牌是必不可少的。有了扑克牌，四个人，再有一张方桌，四把椅子就可以进行了。简便之至。

打桥牌的四个人，分为相对抗的两方。两人为一对，互称同伴或搭档，另两人称你的敌方。同伴总是相向而坐。因此，对敌人还可称左敌方和右敌方，以示区别，也便于叙述。四人分坐桌之四方，岂不正应东南西北四个自然方位？于是在桥牌活动中便有了南北方、东西方的称谓。至于谁该这样称呼，那就悉听尊便，只要确定某方为“北”，其余各方按自然方位排好即可，总而言之，无论怎样，总是南北方与东西方的对抗。

3. 洗牌与发牌

坐定之后，即可开始洗牌。洗牌时，注意应牌面向下，不得让牌面暴露；洗完后，还应让右敌方切牌，然后才开始发牌。发牌规定是由自己开始，第二张发给左敌方……，按东南西北顺序一张一张地分发，直至每人分得 13 张为止。这些都是规定，必须严格遵守。

第二副牌就轮到你左敌方洗牌和发牌。请注意，无论发牌人，还是发牌的顺序，包括以后出牌的顺序都是按自然方位叙述序列进行的。

通常，第一副牌由坐北的人洗和分发，第二副就该由坐东的人洗牌和分发……周而复始，循环进行。

4. 叫牌、叫品与定约

每人分得 13 张牌，且核实无误后，方能翻看牌面开始叫牌。

叫牌，“叫”什么？或许说，叫牌是一种承诺。每一声叫牌所叫出的内容，我们称之为“叫品”。我们先看看，桥牌叫牌共有哪些“叫品”，叫品的组成和含义都有所了解之后，我们再来理解“承诺”。

先易后难，先看几个辅助叫品：

Pass——通过之意。俗称“不叫”。

Double——加倍，对前面实际叫品而作，其原意为：对最后得分加倍计算，当然，这是指这之后连续三家都 pass。

Redouble——再加倍，对敌方的加倍而作，对得分应乘以 4 来计算，当然……

除此三个之外，还有 35 个实际叫品。这 35 个叫品组成方式都一样，组合之意义也类同，就不一一介绍。请细细思考，烦着呢！

这些叫品由两部分组成，前面（即左边）是数字；1~7，超额墩数；后面（即右边）是花色或无将。7 个数，或称 7 个等级，7 个阶次；4 种花色加上无将共 35 种组合，正好！

先弄清楚“超额墩数”。一副牌共 13 墩，由两方争夺，因此，确定 6 墩为基本墩，所得的第 7 墩起，即为超额墩。最多可获得 7 个超额数，加上应得的基本墩，共 13 墩。叫牌时，必须作出能在基本墩之外再获一个超额墩的承诺，否则是没有意义的。超额墩数再加上花色（或无将）是什么意思呢？

再看看“花色与无将”。花色，也就是我们前面所讲的扑克牌的四种花色：♠♥♦♣。花色也有级别高低之分，且看：

♠——Spade，黑桃。书写代号：S

♥——Heart，红心。书写代号：H

♦——Diamond，方块。书写代号：D

♣——Club，梅花。书写代号：C

按英文字母顺序排列，越往后越高，因此，四门花色级别高低顺序正如上述自上而下排列。并称♠、♥为高级花色，♦、♣为低级花色。

在叫牌中，作出对花色的承诺，即认此花色为主力套，也就是“主牌”，在桥牌中更多地称之为“将牌”。也就是人为地（在某一副牌中）确定的最具捕杀能力的花色。

无将又该是什么呢？桥牌玩法中有一规定，即允许在某具体的一盘中，不设将牌，以大吃小。而在叫牌时，级别最高。由此，叫牌中应按无将（No Trump；书写代号 NT）、♠、♥、♦、♣排列他们的顺序。

由此看出，花色的级别只在叫牌中才有意义，而在打牌中却毫无意义（这一点，在“定约”之后会讲到）。

确定花色及无将的意义何在？

现在我们知道了，在 35 个实际叫品中包含了：

1NT——7NT：没有将牌，承诺获 7 墩——13 墩。

1♠——7♠：黑桃为将牌，承诺获 7 墩——13 墩。

1♥——7♥：红心为将牌，……

1♦——7♦：方块为将牌，……

1♣——7♣：梅花为将牌，……

在叫牌中，四位牌手依序叫牌，其间有什么“讲究”呢？

有！那就是叫牌的“取代”，也就是说，后面的实际叫品将取代前面的叫品，换言之，有了后面的实际叫品，前面的实际叫品就自然失效！取代有取代的规矩，即后一声叫品必须“高”于前一声叫品，要么，超额墩数（也称阶次）高，若阶次相同，则花色级别要高。否则，不能取代，反而违规（称为作了“不足叫牌”）。例如：1♠之后不能再叫1♣、1♦、1♥，只能叫1NT，或2♣、3♥、4♦等。由此规知，所有实际叫品中，1♣最低，7NT最高。在7NT之后，除pass、加倍之外，不允许再叫牌。

回头再看，所有叫品中，pass是没有什么限制的；加倍只能对你紧连的、敌方的实际叫品（中间的pass不管它）作出，而再加倍只能对紧连的敌方作的加倍作出。其它无将及花色叫牌必须能够取代，方能有效。

叫牌何时算结束？连续三家pass后！

这时，最后的那一个实际叫品就是你最后的承诺，也就是这副牌的最终定约，俗称：定约。

看几个例子：

①	北	东	南	西
	1♣	1♦	× ^①	/
	1♥	×	× × ^②	1♠
	/	/	2♥	/
	/	/		

①×：加倍书写代号； ②××：再加倍书写代号。

②	北	东	南	西
	1♥	3♦	3♠	/
	4♠	×	全都 pass	

在第一副牌，南北定约 2♥，即作出：“以♥为将牌，将获取 8 墩”的承诺。

在第二副牌，南北定约被加倍的 4♠，即作出“以♠为将牌，将获取 10 墩，无论成功与失败，其得分或失分都将加倍计算”的承诺。

借这两例，再介绍一些术语及知识。

开叫——首先作出叫牌的一方。这两例中都是北。

争叫——北开叫后，敌方参与叫牌称争叫。例①中的东与西，例②中的东。

应叫——开叫人的同伴参加叫牌，回应同伴，上两例中的南。

一副牌，若四家都 pass，则重新洗牌，从头开始。

一副牌叫牌结束后，叫出定约那一方称主打方，另一方称防守方。主打方最先叫出最后定约之无将或花色的人，成为庄家；其同伴成为明手。庄家左敌方成为首攻人。在例①中，北为庄家，东为首攻人，南为明手。在例②中，南为庄家，西为首攻人，北为明手。

庄家乎？明手乎？暂不论。首攻人肯定是第一个出牌人，那他打出首攻牌张，整个叫牌阶段结束，打牌开始。

5. 打牌——争夺赢墩

进入打牌阶段，首攻人打出（要求是牌面向下）首攻牌张后，明手把他的牌全部摊在桌面上，翻开首攻牌张，由庄家开始打出明手的牌。

明手的牌为什么由庄家来指挥？这正是桥牌打牌的特征

之一。明手摊牌后成为傀儡，一切行动听从庄家指挥。定约人主打，也才成为名符其实的庄家。

打牌依序进行，但有一条，跟牌的人必须按领出人（每一墩牌都有一领出人，即上一墩牌的赢得者），领出的花色跟牌。在缺这门花色时，或将吃（打出将牌花色），或垫牌。在这里，花色级别丧失了，只有人为确定的将牌花色（有将定约）独树一帜，其余三门同沦为“旁套”花色的境地。若是无将定约，则彼此彼此，无高低贵贱之分矣！

打牌中，每打一轮（各人出一张）构成一墩，此轮中，哪一方牌最大即赢得这一墩。这时，将此牌牌面向下，直放在赢得这一方面前，而另一方，即输的一方，则横放。13张牌，依打出顺序，按赢或输的放置规定，依序放在自己面前的桌面上，最后检查赢得的墩数，从而判定是否完成定约。

打牌，有很多技巧和讲究，这些内容放在后面谈。但是，总有一条是金科玉律，即尽可能地捕获更多的“墩”。你方获得的墩达到或超过你方所作的承诺（你方是定约方），你们就完成了定约或超额完成定约，将在你们成绩单上记上得分，反之，若你方得墩低于“承诺”，未完成定约，在对方成绩栏里就记上得分，或许是你方得负分。

桥牌的打牌是以捕获牌墩为基本出发点的，而成绩是按“分”来计算的，这之间肯定有一种换算方式。下面就来介绍一下“计分”。

6. 计分方法

注意，这里是“计”分，而不是“记”分；一字之差可

见其内涵差异。

桥牌计分方法不仅方式多，而且有多次折算层次，正因为如此，才给桥牌倍添魅力。是复杂一点，但是，太简单的牌戏又何言乐趣呢？

这里，只介绍基本分的计算。实际上，掌握了这一种，也就基本够了。反之，不会计算基本分，是打不好桥牌的。

基本分共包含三部分：

①墩分——完成定约后，按所得墩数计算的墩分。如果敌方未加倍，则得墩和超得墩（以后称超墩）都一样计。

墩分的具体计算办法是：

无将：第一墩计 40 分，以后每墩计 30。

高级花色（♠和♥）：每墩以 30 分计。

低级花色（♦和♣）：每墩以 20 分计。

（注意，在记分中花色级别又将作祟，可怜的低花！）

②奖分——凡完成定约或超额完成定约有奖！完成加倍或再加倍定约有奖！……其奖励办法是：

不成局奖分：50 分。

这里要提出“局”的概念。成局是指定约墩分总和达到或超过 100 分者，如 3NT，4♠，4♥，5♦，5♣或以上者。而完成定约之墩分总和不到 100 分，虽未成局，仍有奖。

成局奖分：有局时 500；无局时 300。有局、无局是按国际统一标准事前规定好的，如有一张现成的《记分表》就一清二楚了。

加倍或再加倍奖分：分别奖励 50 或 100 分。并且，所获墩分（不包括超墩）应分别乘以 2 或 4，与局况无关。

在加倍或再加倍情况下，完成定约并有超墩情况就不一

样了，超出部分另计。在加倍情况下，每超一墩，无局时加计 100 分；有局时，加计 200 分。再加倍则再翻一番。

满贯奖分。何为满贯？在完成 6 阶定约（小满贯）和 7 阶定约（大满贯）后，在获成局奖分基础上，另给奖分：按有局或无局之分，小满贯分别奖 750 和 500；大满贯分别奖 1500 和 1000。从完成此类定约所需墩数和奖分，该知道什么是满贯了吧？

③罚分——凡未完成定约者，会被处罚而课以罚分。你得负分不正相当于对方得分？

罚分的计法也离不开局况和加倍、再加倍。

无局且未被加倍，每差一墩（或称宕一墩）罚 50 分，有局的情况下，罚 100 分。

如被加倍，无局时宕 1, 2, 3, 4……墩，按 100, 300, 500, 800……以后每增一墩加计 300 来计算。有局时宕 1, 2, 3……墩，按 200, 500, 800……计算。

如是再加倍，则按上列计分乘以 2 计算。

研究一下计分，可知桥牌中完成定约与否，定约准确与否，得失分差别是很大的。“机遇与风险并存”，桥牌是讲科学的，桥牌桌上无戏言。

由此观之，桥牌不同于其它牌戏，正是她如此复杂的计分，才使得桥牌游戏成为一门艺术，她融科学性、艺术性为一体，使千万人为之而倾倒。

第二章 叫 牌

前面所讲到的叫牌，只是从桥牌活动的程序出发，介绍了有关叫牌的一些必备知识。而在这一章，所要介绍的是如何叫牌。

重申一点：桥牌是以赢墩为目的的一种牌戏。那么，叫牌，就是寻求联手（你和你的搭档）持牌之赢墩能力的手段。通过对这一能力的考察，作出合理的定约选择，求得最大的效益——得分。叫牌，有来有往，你争我夺，虚虚实实，很是热闹。要叫得准，叫得好却不是那么容易，其关键的一点，就是要准确地判断一手牌的价值。

价值的体现在于赢墩，大牌是可以赢墩的；长套也是可以赢墩的；在完成有将定约时，将吃也是可能赢墩的。通过叫牌，就是要从这三个方面去发掘联手持牌的价值。

大牌包括 A、K、Q、J、10，其价值各为几何？有何差别？为此，人们在探索大牌价值的过程中，提出一种价值量化的方式，也就是大牌计点法。现在最为流行的、且被公众接受的计点方法是：

A=4 点； K=3 点； Q=2 点； J=1 点。

这样，每门花色各 10 点，整副牌共 40 点。按此标准把

自己手中所持大牌折换成“点”，就可计算出自己共有多少点。将此与整副牌总点力比较，就可以对持牌之强、弱作出初步的判断。

有 13 点 (占总数之 $1/3$)，可认为自己小有财富。而有 16 ~ 20 点 (占 $2/5 \sim 1/2$)，可称得上富翁了；若持有 20 点以上，你拥有“全球” $1/2$ 以上的财富，尽可自“傲”，把自己当成百万富翁。因为，有二道简单的算术题的结果让你感到“飘然”。

首先：每副牌每人平均拿到的大牌点是 10。

其次：仅就大牌赢墩看，平均 3 点可获一墩牌。

此时此刻，你还不要忘记坐在你对面的同伴，他一样地握有 13 张牌哩！多少总得拿到一些大牌吧！

大牌，仅仅是决定一手牌之价值的一个方面。长套花色中的小牌往往也会因敌方告缺而升级为赢墩的王子。这就是所谓“型”。型之好坏与花色分布有关，也与大牌在花色上的分布有关。型对价值的影响，在实践中会慢慢领悟出来。既如此，就有人把研究的目光移到牌型上来。习惯上，把：

4-3-3-3； 4-4-3-2；

5-3-3-2； 5-4-2-2；

6-3-2-2；

这些称均型牌。这些含 5 张长套又无单或缺的称半均型牌；而把含有单或缺，或更长套的牌称非均型牌。更有专家认为，对均型牌，应从其大牌总值中减值考虑；而对非均型牌，在有将牌配合时，应作增值考虑。同时提出：

在旁门花色中，双张……增值 1 点。

单张……增值 2 点。