

三航桥牌俱乐部编写小组 编

段德高 执笔

桥牌基础教程

QIAOPAI JICHU JIAOCHENG



人民体育出版社

桥牌基础教程

三航桥牌俱乐部编写小组 编
段德高 执笔

人民体育出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

桥牌基础教程/三航桥牌俱乐部编写小组编. —北京:

人民体育出版社, 2005

ISBN 7-5009-2778-9

I. 桥… II. 三… III. 桥牌—基本知识 IV. G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 033693 号

*

人民体育出版社出版发行

北京市昌平环球印刷厂印刷

新华书店经销

*

850 × 1168 32开本 8.625印张 206千字

2005年8月第1版 2005年8月第1次印刷

印数: 1—5,100册

*

ISBN 7-5009-2778-9/G·2677

定价: 16.00元

社址: 北京市崇文区体育馆路8号(天坛公园东门)

电话: 67151482(发行部)

邮编: 100061

传真: 67151483

邮购: 67143708

(购买本社图书, 如遇有缺损页可与发行部联系)

前 言

桥牌作为一种具有无限魅力的艺术在最近几年进入高校的讲坛，可培养学生快速反应、快速判断、快速推理和综合思维的能力，对学生综合素质尤其是对学生未来社会活动能力的培养具有建设性意义。

桥牌艺术的各类丛书很多，但是适于课堂教学的基础教材目前还没有。为了满足高校的教学要求，三航俱乐部编写小组编写了这本《桥牌基础教程》。

《桥牌基础教程》追求基础、全面、简洁、实用。从桥牌的打法、叫牌、做庄到桥牌礼仪，构成一个完整的体系。使学生在32~48个学时的课堂教学之后就可以直接参与实战。教程中对大量的实战牌例作了全面分析，适于课堂教学和初学者自学。值得指出的是，在叫牌一章中，给出了精确叫牌法和自然叫牌法，对于自学者建议先学自然叫牌法以求快速入门，在课堂教学学时较少的情况下也有相同的建议。

《桥牌基础教程》是三航俱乐部全体成员的经验之作。

由于编写组水平有限，书中难免有不足之处，敬请读者批评指正。

编写小组成员简介

西北工业大学三航俱乐部属国家 B 类桥牌俱乐部，其主要成员都是长期活跃在教学科研第一线的教授、副教授、研究员、工程师，具有丰富的教学经验和长期的桥牌实战经验。其中有：

王伟：教授，西北工业大学副校长，从事飞行控制研究；

杨合：教授，博士生导师，教育部“长江学者奖励基金”特聘教授，国家杰出青年基金获得者，全国塑性工程学会副理事长，西北工业大学材料成型及控制系主任，从事先进塑性材料和计算机仿真研究；

成来飞：教授，博士生导师，国家级重点实验室主任，从事超高温复合材料研究；

祝道武：副研究员，西北工业大学党校办副主任，有数年桥牌教学经验；

段德高：副教授，从事飞行器结构设计的教学和研究，有数年桥牌教学经验；

濮思康：工程师，从事飞行器推进系统的试验研究。

目 录

目

录

第一章 简介	1
第一节 桥牌的玩法	1
第二节 胜负的计算	3
第三节 定约	4
第四节 局况和得分	7
第二章 叫 牌	12
第一节 桥牌语言	13
一、桥牌的叫品	13
二、叫品的级别	13
第二节 1 ♣开叫及应叫	14
一、1 ♣开叫	14
二、1 ♣开叫后的再叫	14
三、1 ♣开叫的应叫	17
四、防守叫牌	26
五、叫牌实例分析	30
第三节 1NT开叫及应叫	32
一、1NT开叫	32
二、1NT开叫的应叫	33
三、防守叫牌	41

第四节	2NT 开叫及应叫	45
一、	2NT 开叫	45
二、	2NT 开叫的应叫	45
第五节	3NT 开叫及应叫	50
一、	3NT 开叫	50
二、	3NT 开叫的应叫	50
第六节	1 ♠/1 ♥ 开叫及应叫	53
一、	1 ♥/1 ♠ 开叫	53
二、	1 ♥/1 ♠ 开叫的应叫	53
三、	防守叫牌	63
第七节	1 ♦ 开叫及应叫	66
一、	1 ♦ 开叫	66
二、	1 ♦ 开叫的应叫	66
三、	防守叫牌	73
第八节	2 ♣ 开叫及应叫	74
一、	2 ♣ 开叫	74
二、	2 ♣ 开叫的应叫	74
三、	防守叫牌	83
第九节	2 ♦ 开叫及应叫	85
一、	2 ♦ 开叫	85
二、	2 ♦ 开叫的应叫	85
三、	叫牌实例分析	87
第十节	阻击叫及应叫	89
一、	阻击叫的开叫	89
二、	阻击叫的应叫	90
第十一节	自然叫牌法概述	92
一、	开叫原则	93
二、	应叫原则	93

三、敌方不参与叫牌时 1 阶花色开叫的应叫	94
四、敌方参与叫牌时 1 阶花色开叫的应叫	96
五、无将开叫及应叫	98
六、2 ♣ 开叫及应叫	100
七、阻击开叫及其应叫	102
八、1 阶花色开叫后，开叫人怎样显示自己的 牌力和牌型	105
第三章 做 庄	112
第一节 飞牌	112
一、简单飞牌	112
二、其他飞牌	116
第二节 树立长套	123
第三节 规避	126
第四节 忍让	130
第五节 剥光投入	132
第六节 花色处理	138
第七节 无将定约的打法	146
第八节 有将定约的打法	149
一、将牌控制	150
二、明手将吃	153
三、交叉将吃	154
四、移花接木	155
五、将牌减缩法	157
第九节 牌张分布概率	161
一、简单概率	161
二、对称理论	164
第十节 推理和假设	165

第十一节 桥	169
第十二节 诈骗打法	174
一、制造假象	175
二、诱使忍让	176
三、假飞牌	177
四、声东击西	178
第十三节 紧逼法	180
一、紧逼法的基本原则	182
二、紧逼法举例	185
第四章 防 守	188
第一节 防守的基本原则	188
一、第二家出小牌	188
二、第三家出大牌	193
三、攻击明手的间张结构	194
四、攻击明手的 K、Q 或透过明手的 A 攻牌	195
五、明手的下家攻击明手的弱牌	196
六、敌方树立明手长套时，攻击明手的进张	197
七、回攻同伴攻过或首攻的花色	197
八、攻将牌	199
九、迫使定约方长将牌一家将吃	201
第二节 首攻	202
一、首攻花色的选择	203
二、首攻牌张的选择	204
三、无将定约的首攻	213
四、有将定约的首攻	221
五、满贯定约的首攻	232
第三节 信号	239

一、欢迎信号	239
二、花色选择信号	247
三、垫牌信号	251
四、张数信号	252
第四节 防守中的骗招	260
第五章 桥牌礼仪	262
第一节 叫牌违规	262
第二节 打牌违规	264

第一章 简介

桥牌是一种高雅且竞争力很强的扑克牌游戏。它起源于欧洲，很受上流社会及知识界人士喜爱。我国改革开放以来，桥牌活动得到了快速发展，从以往自发的游戏发展成为在中国桥牌协会领导下有组织的竞技活动。随着社会商品化的发展，桥牌成为了许多大公司、企业、事业单位的一种公关手段。当人类步入 21 世纪的时候，桥牌也进入了高等院校神圣的讲堂。

第一节 桥牌的玩法

桥牌称之为艺术，是因为它具有无穷的魅力。桥牌是四人分成为南北（N—S）和东西（E—W）两对展开的智力比赛。双方通过斗智，经过以下过程，决出胜负。

1. 发牌

桥牌的用牌是去掉大小王后的扑克牌，共 52 张。发牌是桥牌比赛中牌手要做的一项准备工作。发牌者要将 52 张牌逐张发给东南西北四家，每家 13 张。发牌时不允许任何一张牌被任何人看见，包括发牌人自己。另外，正式比赛中，是禁止数张并发的。一局比赛所打的牌的副数为四的倍数。正规比赛中常以 16 副为基本单元。因此，打牌前要将比赛规定的副数

一次性发完，装入牌套或牌盒，然后进入比赛。

2. 叫牌

四位牌手按各自方位东（E）、南（S）、西（W）、北（N）入座。从牌套中各自取出对应的牌，开始叫牌。

叫牌是牌手根据自己的牌力，按事先规定的叫牌体制，遵守一定的规则，与对家交换信息，从而达到一个定约的过程。而这个过程是双方同时进行的。通过竞叫，最终达成一个四家都同意的定约，该定约即为最终定约。而这个定约的最初提出者即为庄家，称为定约者，庄家的对家称为明手，庄家和明手称为定约方；另外两家称为防守方。

3. 打牌

叫牌结束后，开始打牌。由庄家的左手方出第一张牌，称为首攻。当首攻方出第一张牌后，明手将自己的牌按花色（黑桃♠，spade 简写为 S；红桃♥，heart 简写为 H；方片♦，diamond 简写为 D，草花♣，club 简写为 C）放到桌面上。在整个打牌过程中，明手无权决定或建议出哪张牌。明手的任务是按庄家的指示出牌。其惟一权利是提醒庄家该由哪一方出牌。

打牌过程是继叫牌之后攻防双方斗智的又一次较量。定约方要根据自己的和明手的牌情，以及叫牌过程所提供的信息拟定一个做庄计划，以完成定约。而防守方则同样根据自己的牌、明手的牌以及叫牌信息来推测同伴的牌，全力防守，尽量阻止定约方完成定约。

4. 记分

一副牌打完之后，要记分。按规定，由南家记分。记分要将以下内容填入记分表（见附表一）：定约方，定约，首攻，

结果，以及得分。

第二节 胜负的计算

桥牌比赛分为双人赛和队式赛两种。双人赛又分为单冠军和双冠军赛。双人赛中，牌手没有计算胜负的义务，只有记分，即填写或监督填写随牌记分表的责任。双人赛随牌记分表（见附表二）中必须填写的内容分别为：东西号，定约方，定约，首攻，结果，得分，以及牌型（牌型由发该副牌的一桌填写）。目前，较正规的双人赛中，已经不采用随牌记分表，而是填写一个简单的记分表，由裁判员当场收走。

队式赛胜负的计算不同于双人赛。正规比赛采用队式赛，而双人赛则作为一种赛后的余兴活动。

参加队式赛的桥牌队一般由八人组成，六名牌手，一名领队，一名教练。根据组委会的规定，可能有适当减少。但一个队的最少人数不能低于四人。队式赛分为开室和闭室进行。开室允许旁观，而闭室则不允许旁观。每个队根据抽签决定队号。在第一轮比赛中通常单号为主队，双号为客队。每场比赛，每个队由四位牌手上场，主队两名牌手在开室坐南北，另两名牌手在闭室坐东西。而客队则相反。也就是说一副牌主队在开室打南北的牌，而在闭室则打东西的牌。因此，牌的好坏并不重要，重要的是每一副牌都要叫到最佳定约，并完成定约。例如开室南北方（主队）拿到一手好牌，叫到一个最佳定约得分 620 分，而客队在闭室同样拿到这副牌，但定约被击败，东西方得到 100 分，则这一副牌主队的总得分为 $620 + 100 = 720$ 分。显然，这一副牌主队取胜。虽然一局牌不止一副牌，但一副牌中大的失误也许就导致了一局牌的失败。

一局牌打完后，将闭室和开室的记分表相对照，计算出每一副牌的净得分。若一副牌开闭室结果相同，则双方净得分为零。

在每一副牌的净得分都计算出来以后，要将每副牌的净得分换算成 IMP，换算参见附表一中 IMP 换算表。有时候还要将两个队的 IMP 总数相减得出胜队的净胜 IMP 数，再根据 VP 计算表（见附表三）得出该局的胜负结果。

例如：主队 IMP 总数为 71，客队的 IMP 总数为 48，则 IMP 总数差值为 23。若该局牌的副数为 16 副牌，则比赛结果为 20:10，主队胜。

胜负计算的结果，经双方确认无误之后，填入计分表最右下角，然后双方队长签字。再将计分表交裁判员。若交表后发现结果有误，必须在规定的时限内向仲裁委员会提请复核，否则结果成立，不容更改。

第三节 定 约

桥牌的定约分为有将定约和无将定约。所谓有将定约是以某门花色为将牌（主牌）的定约；而无将定约则是没有将牌，即四门花色都是副牌的定约。

1. 定约的阶次

定约的阶次为 1 阶 ~ 7 阶，即：

1 ♣ (1C), 1 ♦ (1D), 1 ♥ (1H), 1 ♠ (1S), 1NT (无将)

2 ♣ (2C), 2 ♦ (2D), 2 ♥ (2H), 2 ♠ (2S), 2NT

.....

7 ♣ (7C), 7 ♦ (7D), 7 ♥ (7H), 7 ♠ (7S), 7NT

每一手牌有 13 张牌，在打牌过程中，若南北方大一轮牌，称南北方得一墩牌，而东西方大一轮，则称东西方得一墩牌。

定约方完成 N 阶定约所需的得墩数为： $6 + N$ ($N = 1 \sim 7$)

例如：定约为 $2 \spadesuit$ ，则定约方应得的墩数为 $6 + 2 = 8$ 墩。

若定约方刚好拿到 8 墩，则刚好完成定约，称为 Make 或 Just make。在记分表结果一栏填入 M 或 ± 0 。

若定约方拿到 8 墩以上，例如 10 墩，则超两墩完成定约，称超二，即 Over two。在记分表结果一栏填入 +2。

若定约方没能拿到 8 墩，则定约失败。例如拿到 6 墩，称宕二，即 Down two。在记分表结果一栏填入 -2。

根据定约阶次的不同，定约又分为局部定约、成局定约和满贯定约。完成不同的定约的得分是有很大区别的。

2. 墩分

定约的墩分是指相应于一定的定约，每一墩牌的分值。墩分的规定如下：

$\clubsuit$ 和 $\diamondsuit$ 每墩 20 分

$\spadesuit$ 和 $\heartsuit$ 每墩 30 分

NT 第一墩 40 分，以后每墩 30 分

定约的墩分为定约所需墩数的墩分之和。如：

$3 \spadesuit$ 的墩分为 90 分；

$4 \clubsuit$ 的墩分为 80 分；

$3NT$ 的墩分为 100 分。

凡墩分不满 100 分的定约为局部定约。如 $1 \clubsuit / 1 \diamondsuit \sim 4 \clubsuit / 4 \diamondsuit$ 、 $1 \heartsuit / 1 \spadesuit \sim 3 \heartsuit / 3 \spadesuit$ 、 $1NT$ 和 $2NT$ 均为局部定约。

凡墩分大于或等于 100 分的定约为成局定约。如： $5 \clubsuit$ 、 $5 \diamondsuit$ 、 $4 \heartsuit$ 、 $4 \spadesuit$ 和 $3NT$ 均为成局定约。

6 阶定约为小满贯定约，即： $6 \clubsuit$ 、 $6 \diamondsuit$ 、 $6 \heartsuit$ 、 $6 \spadesuit$ 、

6NT。

7阶定约为大满贯定约，即：7♣、7♦、7♥、7♠、7NT。

3. 加倍定约和再加倍定约

对于一方叫出的一个定约，若另一方（敌方）认为该定约无法完成，可予以惩罚，即加倍（Double）。

例如，一方叫到4♠，而另一方认为不可能完成则叫加倍。对于该加倍如其他人不再叫牌，则最终定约成为4♠加倍，记作4S×。

若对于对方的加倍不服，叫出定约的一方可对其加倍作惩罚，即再加倍（Redouble）。

例：一方叫到4♠另一方认为不可能完成，叫加倍，而定约方则认为一定能完成，叫再加倍。对于该再加倍，若各家不再叫牌，则最终定约为4♠再加倍，记作4S××

定约方只有完成或超墩完成定约才能得分。

防守方只有击宕定约才能得分。

对于一个加倍定约，无论哪一方得分，其分数都要增加，而对于一个再加倍定约，则得分会更高。

4. 进局和进贯条件

不是任何一手牌都可进局或进贯的。定约的高低，由联手牌力决定。所谓牌力是大致由点力来衡量的。而点力由两部分构成，即大牌点力和牌型点力。

大牌点力：A = 4点；K = 3点；Q = 2点；J = 1点。因此一副牌大牌点力共为40点。

牌型点力：缺门 = 3点；单张 = 2点；双张 = 1点。

牌型点力是很难估价的，尤其是配合长套时，牌型点会产生

生极大的威力。以上仅是叫牌中衡量牌力的一个大致参考标准。

一般来说，联手实力 25 点可做成 3NT 定约（不计牌型点）或高花局（即 4♥ 或 4♠，计牌型点）；28 点可做成低花局（即 5♣ 或 5♦，计牌型点）；33 点小满贯；37 点大满贯。

但这些所谓进局、进贯条件仅是一个参考，尤其是有将定约，在一定的牌型配合下，可能在很低点做成成局或满贯定约。例如：

♠ 10 9 8 7 6	♠ 5 4 3 2
♥ J 10 9 8 7 6	♥ 5 4 3 2
♦ J 10	♦ —
♣ —	♣ 6 5 4 3 2
西	北
东	南
♠ A K Q J	♠ —
♥ A K Q	♥ —
♦ A K Q	♦ 9 8 7 6 5 4 3 2
♣ K J 9	♣ A Q 10 8 7

南北方叫到 7♣，是一个打不宕的大满贯定约，东家虽持 32 个大牌点却拿不到一墩牌。但这种牌例是千载难见的，仅仅是一个例子而已。由此例可以看到将牌及长套的威力。因此，在寻求定约时，若具有一定的牌型，要尽量寻求有将定约。但这也并非绝对的。这也正是桥牌的魅力所在。

第四节 局况和得分

桥牌的得分是按每一副牌计算的，而一副牌的得分又与局况紧密相关。每一副牌的局况都是有规定的（见附表一中局况一栏）。

定约方得分：定约方完成或超墩完成定约后的得分 = 定约