

世界智力运动

# 桥牌入门

桥牌是世界性的智力运动项目，有很强的竞技性。

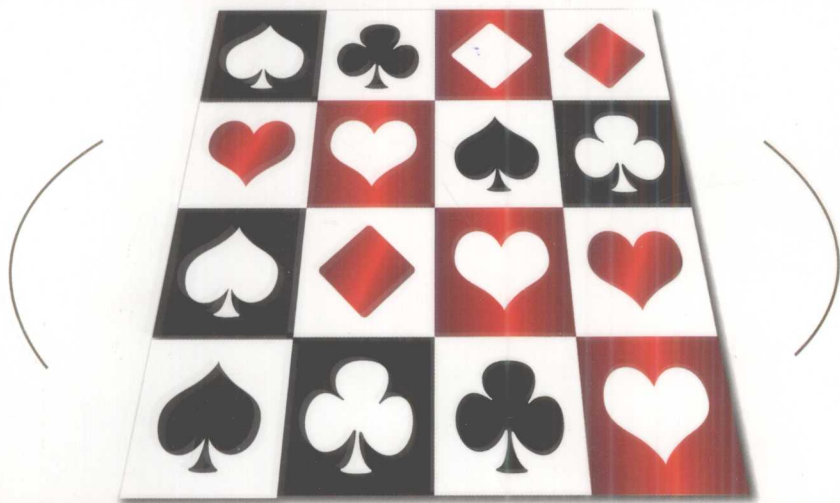
打桥牌的乐趣主要在于少靠运气、多凭智慧而赢牌。

桥牌对于改善人际关系和协调、配合能力大有益处。

桥牌的基本过程类似于签订合同的全过程，

桥牌的趣味性还在于打桥牌时运气的成分不可避免。

宋召 编著



世界智力运动丛书

# 桥牌入门

宋召 王岩 编著

上海科学技术文献出版社

图书在版编目(CIP)数据

桥牌入门/宋召等编著. —上海:上海科学技术文献出版社, 2009. 10

(世界智力运动丛书)

ISBN 978-7-5439-4070-3

I. 桥···II. 宋···III. 桥牌-基本知识 IV. G892

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第175592号

责任编辑: 谭 燕

封面设计: 许 菲

世界智力运动

桥牌入门

宋 召 王 岩 编著

\*

上海科学技术文献出版社出版发行  
(上海市长乐路746号 邮政编码200040)

全国新华书店经销

江苏常熟市人民印刷厂印刷

\*

开本890X1240 1/32 印张6.5 字数174 000

2009年10月第1版 2009年10月第1次印刷

ISBN 978-7-5439-4070-3

定价: 16.00元

<http://www.sstlp.com>

## 目 录

---

- 第一章 什么是桥牌 / 1
- 第二章 桥牌基本术语 / 3
- 第三章 无将开叫及应叫 / 7
- 第四章 一阶花色开叫 / 20
- 第五章 一阶花色开叫的应叫 / 23
- 第六章 其他开叫及后续叫牌 / 39
- 第七章 满贯叫牌 / 46
- 第八章 防守叫牌 / 50
- 第九章 标准叫牌体系概要 / 53
- 第十章 无将定约的基本坐庄技巧 / 59
- 第十一章 有将定约的基本坐庄技巧 / 100
- 第十二章 无将定约的基本防守技巧 / 133
- 第十三章 有将定约的基本防守技巧 / 153
- 附录一 桥牌竞赛规则 / 171
- 附录二 桥牌的基本礼节 / 193
- 附录三 常用的桥牌术语(英汉对照) / 195

## 第一章 什么是桥牌

桥牌是由4个人共同参与的一项智力运动,每两人组成1对,用一副标准扑克牌去掉大小王剩52张牌,每人分到13张牌,对面坐的是你的同伴,左右两侧坐的是与你们对抗的另一对搭档。

桥牌主要分叫牌和打牌两个阶段进行。在叫牌阶段,两方各自运用数字加花色(或无将)的简单方式,互通信息,以期达到一个于己方有利而敌方不利的定约,作为第一阶段的目标;继而在打牌阶段中,各自发挥熟练的打牌技巧,努力完成己方的定约,或者击败对方的定约,为己方赢得更多的分数,争取竞赛的胜利。

与其他扑克牌游戏相比,桥牌具有以下几个突出特点:

1. 打桥牌的乐趣主要在于少靠运气,多凭智慧而赢牌。在打牌过程中,要运用很多数学、逻辑学的知识,计算和记忆能力在桥牌中非常重要。

2. 桥牌对于改善人际关系和协调、配合能力大有益处。我们不难理解“桥”字在桥牌中的重要,打好桥牌必须在搭档之间密切合作、齐心协力,才能实现目标。

3. 桥牌的基本过程类似于签订合同的全过程,所谓定约(contract)英语中就是“合同”之意。投标、竞标,双方讨价还价,最后由一方签得合同,然后此一方为完成合同任务而制订计划,而另一方则为其设置障碍、阻止其完成计划。多劳多得和尽量减少损失等原则在桥牌中体现得非常充分。

4. 桥牌的趣味性还在于打桥牌时运气的成分不可避免,有时对手还会对你实施心理战术。如果仅就一副牌而言,高手也不敢狂言一定赢初学者。另外,牌手在经过精密的计算和判断之后,以某种高级打法(如投入、挤牌等)完成了有难度的定约,那种快慰和兴奋是

不言而喻的。

总而言之,桥牌是一种高雅、文明的游戏。通过打桥牌能够使您增长智慧、陶冶情操、完美性格、适应生活,通过打牌能培养您遇事考虑全面、临危不乱的处事作风,并改善您的人际关系。

桥牌是世界性的智力运动项目,有很强的竞技性,目前世界桥牌锦标赛每年举行一次。桥牌也是我国正式开展的体育项目之一,每年由中国桥牌协会([www.ccba.org.cn](http://www.ccba.org.cn))主办的全国比赛有:全国桥牌协会锦标赛、全国桥牌俱乐部锦标赛、全国桥牌锦标赛等。2008年10月,在北京举行的首届世界智力运动会,其中桥牌被列为正式比赛项目之一。国家体育总局已经正式批准,今后我国将像全运会和全国体育大会一样,定期举办全国智力运动会。首届全国智力运动会将在2009年举行。

## 第二章 桥牌基本术语

### 1. 牌张大小及花色

桥牌用牌每副 52 张,包括 4 个花色,每种花色 13 张牌。4 种花色分别为黑桃、红心、方块、梅花,其图形符号分别为:♠、♥、♦、♣,英文为 Spade、Heart、Diamond、Club,缩写的字母分别为 S、H、D、C。

牌张由大到小依次为:A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2。

在桥牌的叫牌过程中花色是有级别的,黑桃最高,红心次之,方块再次之,梅花最低。因此黑桃和红心被称为高花;方块和梅花被称为低花。

### 2. 洗牌和发牌

四家牌手按顺时针方向轮流发牌。发牌者将洗好的牌从左敌家开始按顺时针方向发牌,每次发一张牌。发牌过程中如有牌张暴露则需要重发。

### 3. 搭档和方位

4 个人坐一桌打桥牌,两人为一组搭档对另一组搭档,分别坐在东、南、西、北的位置上。坐南、北的两人为一方,称南北方;坐东、西的两人为一方,称东西方。

### 4. 大牌和大牌点

每个花色的 A、K、Q、J 被称为大牌。A = 4 点, K = 3 点, Q = 2 点, J = 1 点。牌手们拿起牌后将手中的大牌点相加。一副牌总共有 40 个大牌点。

### 5. 基本分

黑桃和红心每墩的基本分是 30;方块和梅花每墩的基本分是 20;无将的第一墩基本分是 40,以后每墩是 30。

## 6. 叫牌

发牌之后、出牌之前要进行叫牌。叫牌要用特定的符号和用语来进行。按规定由发牌者首先叫牌,根据牌点的高低,发牌者可叫也可不叫(Pass),此后,再由他的下家(左手方)叫牌,依次顺时针轮流进行。

如果四家全都不叫,这副牌就宣告作废,由下家重新发牌。

当一家开叫后,任何一家可以根据花色类别的次序在更高水平上争叫,只要在前一家同类墩数上叫更高一个数或在更高一类(花色或无将)上叫同一墩数均可。类别的排列如下,无将(最高),依次是黑桃、红心、方块、梅花(最低),所以叫一个黑桃比叫一个红心高,叫两个梅花比叫一个无将高。直到三家都不再竞叫表示承认为止。

叫得最高的那个花色就是将牌花色(或无将),而该级别的数字就是定约的水平,两者合称定约。

叫牌的目的是使同伴之间互通牌情,以便找到最佳定约,或者干扰对方选择出最有利的定约,以此达到战胜敌方的目的。

## 7. 定约

所谓定约,是指经过叫牌,最后由一方确定经另一方同意的一个叫牌级数的协定。确定定约的一方称定约方,其宗旨是要完成定约;同意的一方称防守方,其目标是击垮敌方的定约。

定约分有将定约和无将定约两种。有将定约是确定某一花色为将牌。将牌除可以在本花色中赢墩外,还可以将吃其他三门花色(假如没有这个花色的话)。无将定约就是没有将牌的定约,其输赢只根据同一花色中的每一张牌的大小来比较。

定约又分成成局定约和不成局定约两种。定约的基本分分数满100分的,叫做成局定约,定约基本分不足100分的,叫做不成局定约。两者的奖分和罚分都不一样。

## 8. 局况

为了给游戏的双方创造较为复杂的形势,从而让牌手能够更好地发挥出自己的水平,桥牌活动特意设置了“局况”。这是一种规定



条件,据此以计算奖分和宕墩罚分。局况有 4 种,为:双方无局,南北有局,东西有局,双方有局。有局方的奖分和罚分要比无局方的高。桥牌的有局和无局是人为规定的,不可变更。每副牌都有固定的牌号、发牌人、局况。通常,人们用“—”代表双方无局,NS 代表南北有局,EW 代表东西有局,B 代表双方有局。

### 9. 加倍和再加倍

加倍是叫牌过程中经常出现的一个名词,它的原意为防守方的一家认为定约方的定约肯定会被己方击败,他就叫“加倍”以示惩罚。现在加倍的含义已经被引伸为各种意义,不再单独作为惩罚而用。如定约方对防守方所叫的“加倍”不以为然,相信己方仍有把握完成定约时,可叫“再加倍”来惩罚加倍方。再加倍定约,定约方的得失分均按 4 倍(基本分乘以 4)计算。加倍的符号用“X”表示,再加倍的符号用“XX”表示。加倍只可以对敌方的叫品进行,而再加倍只可以对敌方的加倍进行。加倍和再加倍与定约人的定约得失分密切相关,尤其是本来不够成局(基本分不足 100 分)的定约,加倍或再加倍后而达到成局时,得分相差会超过 500 分,失分相差一倍。因此使用加倍及再加倍的战术时都要特别慎重。

### 10. 定约人

也称庄家。是指作出最终的花色(或无将)叫牌的一方,其中首先叫出最终叫牌中的花色(或无将)的那个牌手称为定约人。

### 11. 首攻

叫牌结束后,由庄家(定约人)的下家(庄家左手方)首先打出第一张牌。

### 12. 明手

定约人的同伴在首攻牌的牌面摊开之后他就变成明手。

明手的一手牌,在首攻之后要摊开摆放在桌上,即成为明手牌。

明手的牌由庄家来控制指挥出牌,明手无权做主。

### 13. 牌墩

决定定约是否完成的计算单位是:墩。一个牌墩一般由每人打

出 1 张牌的 4 张牌构成。亦即由攻出的第一张牌开始,依次由每一位牌手各打出 1 张牌所构成。

定约的高度加上 6 的和是庄家坐庄时需要得到的墩数。庄家打牌结束后所赢得的墩数大于或者等于这个和时则完成或者超墩完成定约,小于这个和时则定约失败,称为宕牌。

例如:2♠定约需要完成 8 墩;5♦定约需要完成 11 墩;7NT 定约需要完成全部 13 墩。

#### 14. 将牌

定约所指定的将牌花色中的每一张牌均称为将牌。将牌的作用是,手上没有与领出牌张相同的花色时,可以通过用将牌将吃来获得赢墩。

#### 15. 垫牌

手上没有与领出牌张相同的花色时,出其他不是将牌的花色称为“垫牌”。垫牌不能赢墩。

#### 16. 打牌过程简述

一个定约(无将或有将)在叫牌时被确定之后,位于庄家左手的首攻人首攻出第一张牌。首攻人的下家(明手)在首攻后将自己的牌全部摊开,按同花色摆成 4 列。庄家负责打明、暗两手的牌。

明手出牌后,就轮到首攻人的同伴出牌,最后轮到定约人出牌。至此,桌上共有 4 张出过的牌,每家 1 张,称为 1 墩牌。

每家必须跟出牌者出同花色的牌,如手中已无这门花色,则可用将牌将吃或垫掉 1 张闲牌。在一墩牌里,如果有将牌,则最大的将牌是赢牌。

第二轮的出牌由赢得第一墩的那家先出,其他人仍按顺时针方向出牌,直至 13 张牌全部出完。13 墩牌打完后,定约人数清实际所得的墩数,看定约是正好完成,还是超墩或宕掉。然后计算这副牌的得分。

初学者可以先不学算分,通过查表或者叫牌卡背面可以获得。

### 第三章 无将开叫及应叫

在任何一个叫牌体系中,首先要确定的基本框架就是无将开叫的点力范围,即不同点力范围的均型牌(半均型牌)的处理办法。

传统的均型牌型有三种:4333、4432、5332

半均型的牌型为以下三种:5422、6322、7222

非均型牌的定义是指一手牌中包含有单张或缺门。

半均型牌,如果大牌主要集中在长套里,就应该当作非均型牌处理;反之如果短套是强牌而且有间张大牌,那就应该当作均型牌处理,可根据实力情况开叫无将。符合这一要求的短套应该是AQ, AJ, KJ 或 KX。

除考虑牌型外,还应该考虑5张套或6张套的牌可以增值1点。拿15点大牌点并有这样一个长套时,就够开叫1NT,而拿18点大牌点并有这样一个长套时,开叫1NT就嫌牌力太强了。为了更确切地衡量一手牌,拿几张9和10的牌可以计算增值1点,当低级大牌和高级大牌结合在同一花色套里时,它的牌点值也应比孤立地计算大牌点高。

有5张高花套的牌,符合某些条件时可以开叫1NT。这手牌应当是真正“无将型”5332的,有一个强的双张套,两个3张套中最好都有大牌。

由于开叫1NT或再叫1NT都是由一手牌的牌型和牌力规定的,因此,如果符合条件,拿两张小牌的双张套,并不是开叫无将或再叫无将的障碍。

本书介绍的均型、半均型牌的叫牌处理办法如下:

开叫1NT = 16—18点

开叫2NT = 22—24点

13—15点均型、半均型牌的处理方法:先叫一阶低花,再叫最低

阶数的无将。

19—21 点均型、半均型牌的处理方法：先叫一阶低花，再跳叫无将。

25 点以上的均型、半均型牌的处理方法：先做 2♣ 强开叫，再叫相应级别的无将。

举例：

开叫人

♠ 9 5  
♥ A Q 8 6  
♦ K J 4  
♣ A Q 9 8

♠ A Q  
♥ A Q  
♦ K J 7 3  
♣ 9 7 6 4 2

♠ A Q  
♥ A Q  
♦ K J 7  
♣ 9 7 6 4 3 2

♠ A Q  
♥ A Q  
♦ 9 7 6 5 4 3 2  
♣ K J

♠ Q 9 7  
♥ K J 9 7 5  
♦ A Q  
♣ K J 1 0

上面各手牌都可以开叫 1NT

开叫人

(1)	♠ J 5	(2)	♠ K J 4
	♥ A Q J 6		♥ A J
	♦ K 6		♦ K Q 6
	♣ K Q J 9 4		♣ K J 9 8 6

(3) ♠ Q 1 0 8  
♥ K  
♦ K Q J 8  
♣ A J 9 6 5

例(1)—(3)各手牌都不应当开叫 1NT。

例(1)为半均型,但有一个弱的双张套。应开叫1♣,并准备再叫时逆叫2♥。

例(2)牌型符合开叫1NT,但有18点和一个5张套,牌太强。应开叫1♣,伙伴一副水平应叫后,跳叫2NT。如伙伴应叫1NT即加到3NT。

例(3)大牌实力符合1NT开叫,但牌型不符,单张K又使这手牌减值,不够第二轮逆叫。应开叫1♦准备第二轮叫2♣,如果伙伴示弱回到2♦上,可再叫一次。如果伙伴第一次应叫1♥,可以叫2NT。这种叫法否定了均衡牌型,表示有额外牌力,并试图找到唯一可能进局的定约。

### ♠ 1NT开叫后的应叫

各种点力范围的均型牌开叫和再叫方法如下:

12~15点:开叫1阶低花,再叫1NT。

16~18点:开叫1NT。

19~21点:开叫1阶低花,跳再叫2NT。应叫高花无4张支持,但另一高花可以有4张。

22~24点:开叫2NT,有一5张套可增值。

25~27点:开叫2C后,再叫2NT,有一5张套可增值。

开叫1NT的要求是16~18点,均型牌或半均型牌,通常没有单张,不允许有缺门。

由于开叫人已经把自己的牌型和牌力都告诉了应叫人,所以应叫人应该是整手牌发展方向的控制人,通常我们称为“主叫人”。主叫人的概念很重要。

### ♠ 斯台曼(Stayman)约定叫

打桥牌的过程中会逐渐接触到许多的人为约定叫,但其中最著

名、应用最广泛的约定叫就是斯台曼约定叫。

其实,斯台曼约定叫也是接力叫的一种。可想而知,对1NT开叫最经济的接力叫就是2♣,也就是斯台曼约定叫。

斯台曼约定叫的首要目的是为了找到4—4的高花配合,所以也有人称其为:“问高花”。

开叫人对2♣斯台曼问叫的答叫只能是以下3种:2♦、2♥、2♠

2♦:开叫人没有4张红心,也没有4张黑桃。

2♥:开叫人有4张红心,也可能还有4张黑桃。高花4—4时优先叫2♥。

2♠:开叫人有4张黑桃,一定没有4张红心。

应叫人在斯台曼之后有可能不再叫牌,那就表示应叫人是一手弱牌,甚至极弱到没有任何实力,通常牌型为4—4—5—0、4—4—4—1、4—3—5—1或3—4—5—1,一定是梅花单缺。

(1) 开叫人再叫2♦后应叫人的叫牌

2NT:表示应叫人7至8点牌,允许有、也允许没有4张高花套,邀叫开叫人高限时进局到3NT。此时的所谓高限是指开叫人16—18点中的18点或者17点有附加增值实力。而16点或者17点均型没有特点的牌就属于低限。

3NT:封局止叫。表示应叫人9至14点大牌,并保证有一个4张高花套(如果没有4张高花,就会直接应叫3NT,而不会先叫斯台曼过渡)。

4NT:表示应叫人15至16点牌,平均牌型,邀叫小满贯6NT。

应叫人再叫任何花色套都是逼叫,开叫人应继续叫牌。

开叫人答叫2♦后应叫人再叫2阶高花,所叫的高花保证5张,另一高花4张。

(2) 开叫人再叫2♥后应叫人的叫牌

应叫人再叫2♠表示4张黑桃套和邀叫牌力。开叫人可以根据手中是否有4张黑桃已经高低限来决定打黑桃套还是无将的成局或部分定约。

应叫人再叫 2NT 时,开叫人应当“提醒”,因为这一叫品是无将进局邀叫,并且表示没有任何 4 张高花套。

提醒的含义就是当同伴做一个非自然的人为约定叫时,要提请对手注意。比赛时,叫牌盒中备有“提醒卡”。

如果应叫人再叫 3NT,将保证有 4 张 S 套和成局牌力(9 至 14 点牌)。如果开叫人两个高花均有 4 张,就可以改叫到 4♠ 定约。

(3) 开叫人再叫 2♠ 后应叫人的叫牌

应叫人再叫 2NT,表示有邀叫进局牌力(7 至 8 点),但并没有表明是否有 4 张红心套。

应叫人再叫 3NT,就表明有 4 张红心套,否则他不会用斯台曼。

举例:

开叫人	应叫人
♠ K Q 6 2	♠ A 3
♥ K 9 7 3	♥ Q J 4 2
♦ A 3	♦ 8 4
♣ A 7 6	♣ K 8 5 3 2

开叫人	应叫人
1NT	2♣(斯台曼)
2♥(红心有 4 张)	4♥
Pass	

开叫人	应叫人
♠ K Q 6	♠ J 10 3 2
♥ A J 9 4	♥ K 6
♦ A Q 8	♦ K 9 3
♣ Q 7 2	♣ J 8 7 6

开叫人	应叫人
1NT	2♣(斯台曼)
2♥(有 4 张红心)	2♠(4 张黑桃邀叫)
3NT	Pass

开叫人	应叫人
♠ K 6 5 4	♠ A 8 7 3
♥ K Q 6 4	♥ A 2
♦ A K 6	♦ Q 7 4
♣ Q 6	♣ 8 7 3 2

开叫人	应叫人
1NT	2♣(斯台曼)
2♥	3NT(承诺4张黑桃)
4♠	Pass

开叫人	应叫人
♠ A J 4	♠ J 6 4 2
♥ K 9 5	♥ 9 7 5 3
♦ A K 3	♦ 9 6 4 2
♣ Q 8 7 6	♣ 8

开叫人	应叫人
1NT	2♣(斯台曼)
2♦(没有4张高花)	Pass

## ♠ 杰克贝转移叫 (Jacoby Transfer)

对1NT开叫的另外一个著名的约定叫就是杰克贝转移叫。

1NT开叫,应叫人应叫:

2♦:表示应叫人持有5张以上的红心,要求开叫人转移到2♥。

2♥:表示应叫人持有5张以上的黑桃,要求开叫人转移到2♠。

转移叫的思想体现了桥牌中的“强牌主打”原则,就是说让实力强的那手牌在暗手,而较弱的那手牌摊放在明手。另外,转移叫也同样体现了应叫人作为主叫人的原则,因为应叫人对局势的发展是心中有数的,他可以在持弱牌时不再叫牌,也可以在持好牌时继续主导进一步的叫牌。



应叫人做转移叫是保证有 5 张或更长的被转移的花色套,但应叫人并没有说明牌力。大多数情况下开叫人都按同伴的指令去转移,此后应叫人就会根据牌力选择不再叫牌、或者继续叫牌。

当开叫人持有应叫人要求转移的花色 4 张,并且牌力高限,点力价值都不错的时候,可以对转移的花色做跳叫,这样做的好处是使应叫人叫出边缘性的成局定约,同时也会起到一定的阻击作用。

开叫人在 2 阶水平上转移后,应叫人继续叫牌如下:

**Pass:** 拿弱牌时不再叫,由开叫人 2 阶高花定约。

**2NT:** 拿 5 张套均型牌,邀叫开叫人高限时去选择 3NT 或者 4 高花。

**3NT:** 实力足够进局,通常为 5332,开叫人可以在 3NT 和 4 阶高花中选择定约。

**4NT:** 是表示牌力强度的小满贯邀请,而不是黑木 A 问叫或者关键张问叫。

再叫新花色:有另一 4 张或以上花色套时,应叫人可以叫出该花色套以描述牌情,继续交换信息。

直接加叫转移花色到 4 阶进局:应叫人先作转移叫,然后加叫他的花色套进局,是表示有满贯试探的意图,否则他应该不在 2 阶转换而直接作得克萨斯转移叫(Texas Transfer)。

举例:

开叫人	应叫人
♠ A Q	♠ K 4 2
♥ K 6 3	♥ A 9 8 7 2
♦ A K 8 7	♦ Q J 9
♣ 7 6 5 4	♣ 9 3

开叫人	应叫人
1NT	2♦(杰克贝转移叫)
2♥(遵命)	3NT(请选择定约)
4♥(我有红心配合)	Pass