



桥牌

中国书店
PDS

目 录

前 言	(1)
桥牌记分表	(2)
怎样学桥牌	(4)
桥牌术语解释	(11)
谈谈自然叫牌法	(18)
叫牌之部	(21)
第一章 开 叫	(22)
第二章 应 叫	(35)
第三章 再 叫	(56)
第四章 自愿应叫	(69)
第五章 不叫过头的牌的应叫	(75)
第六章 二方块开叫	(79)
第七章 阻击性开叫	(86)
第八章 二梅花开叫	(94)
第九章 二、三无将开叫	(101)
第十章 试探满贯	(109)
第十一章 争 叫	(116)
第十二章 自然叫牌法摘要	(127)
打牌之部	(129)
第一章 基本技巧	(130)
第二章 无将定约的打法	(162)

第三章	有将定约的打法	(170)
第四章	头一张出牌	(179)
第五章	第三家打牌	(187)
第六章	防守方第二家打法	(194)
第七章	信号	(204)
第八章	将牌的升级	(218)
第九章	安全打法	(220)
第十章	交叉吃张法和明手主打法	(227)
第十一章	移花接木法	(233)
第十二章	投入法与坚壁清野法	(238)
第十三章	将牌围剿法	(245)
第十四章	紧逼法	(251)
第十五章	敌情侦察	(263)

前 言

桥牌是一种数字性概念很强的纸牌游戏，分两个阶段玩——叫牌与打牌。以两个同伴合成一组，以两组围坐一桌，进行对抗竞赛，或以四人组成一队，进行队际复式比赛。在叫牌阶段，双方各自运用数字加牌的花色（或无将）的简单方式，互通信息，以期达成一个与己方有利而对敌方不利的定约，作为第一阶段的目标；继而再在打牌阶段中，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，为己方赢得最多的分数，争取竞赛的胜利。

桥牌不仅是一种饶有兴趣的游戏，而且还可锻炼记忆力，增强独立思考能力，发挥紧密协作、团结一致的精神。把桥牌活动作为业余消遣，是一种积极性的休息，有助于消除劳动后的疲劳，换来旺盛的工作精力，并丰富文体生活。

打桥牌，应讲究礼貌和风格。一个好桥牌手，在品德与修养方面，定有良好的表现。在桥戏过程中，同伴好比是同一战壕的战友，相互责备，极不可取，相互勉励，才是办法。对于对手提出来的问题，要抱欢迎态度，予以满意的解答，不得闪烁其词，或弄虚作假，违反规则，以求一逞。至于故布疑阵，搞“秘密武器”，诱人上钩，更是要不得的。在学好桥牌的同时，要端正牌风。

桥 牌 计 分 表

——适用于各种桥牌竞赛

(一) 基 本 分

定约方完成定约，得分如下：

有将定约	未加倍	加倍	再加倍
低级花色♦或♣每一墩	20	40	80
高级花色♠或♥每一墩	30	60	120
无将定约			
第一墩	40	80	160
从第二墩起，每一墩	30	60	120

一个定约的完成，不论成局与否，另加奖分。

(二) 奖 分

1. 定约方超额完成定约，每超过定约一墩，得分如下：

无 局 方			有 局 方		
未加倍	加 倍	再加倍	未加倍	加 倍	再加倍
基本分	100	200	基本分	200	400

2. 定约方完成任何加倍或再加倍定约 50

3. 定约方完成不成局定约 50

4. 定约方完成成局定约 无局方 300 有局方 500
 5. 定约方完成小满贯定约 无局方 500 有局方 750
 6. 定约方完成大满贯定约 无局方1000 有局方1500

(三) 罚 分

定约方完不成定约，罚分如下：

宕 墩	无 局 方			有 局 方		
	未加倍	加 倍	再加倍	未加倍	加 倍	再加倍
一 墩	50	100	200	100	200	400
二 墩	100	300	600	200	500	1000
三 墩	150	500	1000	300	800	1600
四 墩	200	700	1400	400	1100	2200
五 墩	250	900	1800	500	1400	2800
六 墩	300	1100	2200	600	1700	3400
七 墩	350	1300	2600	700	2000	4000

以下以此类推。

注：宕墩的宕是英文桥牌术语 down 的译音，宕墩就是输墩的意思。

怎样学桥牌

有人认为桥牌难学。其实，只要用心学，也并不难。

难，到底难在什么地方？概括地说来，桥牌有三难：

1. 计分难；2. 叫牌难；3. 打牌难。

桥牌既然有这么许多“难”，为什么全世界有近亿人在玩打桥牌呢？其原因就是桥牌趣味浓郁，引人入胜。人们乐于克服“难”字，从打桥牌中领会无穷的妙趣。

这本《桥牌入门》小册子的主要目的，就是要为初学者解决上述三个“难”字。

首先是计分“难”。桥牌的计分，有计分表可资查核，谈不上“难”字，可是，说它复杂，倒很恰当，但也不是复杂得无法理解。在计分表上，可以看到计分有三类：（一）基本分；（二）奖分；（三）罚分。这三种计分，分得一清二楚，只需细细阅读几遍，不难记住。怎样计分，这里举例说明：

南是有局方，叫到 4 ♡ 定约，结果完成，计分如下：

4 ♡，♡ 每墩 30 分， 4×30 得 120 分。

基本分满 100 分为一局，有局方得奖分为 500 分，所以南北方共得 620 分。

上述计分，仅仅做了一个简单的加法。可是，不同的定

约和不同的结果，就有不同的计分方法。现再举一例，南是无局方，叫到3NT（无将）定约，结果超额一墩完成，计分如下：

3NT，头一墩40分，从第二墩起每墩30分， $2 \times 30 = 60$ 分，合计100分。

基本分满100为一局，无局方得奖分300分。

超额一墩完成，得基本分30分，所以，南北方共得430分。

第二个算式比前一个稍为复杂一些，但也不难计算。如果南北方宕一墩，这就是没有完成定约，罚去50分，那末，就是东西方得50分。

按计分表记分，应该说一点也不难。要把计分表的三类计分内容，下一些功夫，强记在脑子里，以便随时运用。不论在叫牌或打牌过程中，分数概念很重要。打桥牌，分数是竞争的标志。如果说，桥牌是一种数字游戏，也不过分：从52张牌发到四人手里，至打牌结束，每一声叫牌或每一墩打牌，都在与数字打交道，一秒钟也脱离不了数字。关于第一个“难”字，就这样解决。

其次是叫牌难。叫牌如果在桥牌规则的允许下，不加思索地随便乱叫，就根本谈不上一个“难”字。规则规定，叫牌从发牌者开始，按着顺时针方向，顺序一个接着一个，根据自己手中牌的内容，作出“不叫”或叫出一个数字带花色（或无将）的所谓叫牌，必须以花色等级（♠最高，♥其次，♦又次之，♣最低，无将则盖过一切花色）或数字盖过前一个叫牌，直至三个连续“不叫”，最后一个叫牌，作为大家一致通过的定约。叫牌至此，告一段落，从而进入打牌

阶段。举例说明如下：

北发牌	♠ J 9 3		
双方无局	♥ K Q J 7 5		
	♦ K Q 4		
	♣ K 3		
♠ 7 5 4		♠ A Q 10 8 2	
♥ 9 6 3		♥ A 4	
♦ A 8 7 3		♦ J 6 5	
♣ 10 7 5		♣ 9 8 4	
	北 西 东 南		
	♠ K 6		
	♥ 10 8 2		
	♦ 10 9 2		
	♣ A Q J 6 2		

叫牌过程：北	东	南	西
1 ♥	1 ♠	2 ♣	不叫
2 ♥	不叫	4 ♥	不叫
不叫	不叫		

北持有大牌15点（A = 4点，K = 3点，Q = 2点，J = 1点），开叫1♥，属于有一般实力的正常开叫。东持有大牌11点和一个5张♠长套，争叫1♠，也不错。南的大牌虽然只有10点，可是♠K和♥的三帮张，都是叫牌的有利因素，所以运用二盖一的叫牌方式，逼叫一轮。北再叫2♥，表示♥是再叫套，至少是带有二张大牌的5张长套。南认为成局有望，所以一跃到4♥成局。因如叫3♥，恐被开方（北）放过而失局，未免可惜。东西两手，由于牌力不足以参与或继续争叫，保持沉默，也很恰当。

统观上述叫牌过程，北开叫 1♥ 后，东争叫 1♠，以花色等级盖过♥；南应叫 2♣，以数字盖过 1♠，因为♣等级低于♠；北再叫 2♥，也以花色等级盖过♣；最后南跳加到 4♥ 成局，以数字盖过同一花色。经过三个连续的“不叫”，南的 4♥ 成为最后定约，最先命名这一花色的是定约执行者。根据规则规定，任何数字的定约，必须加上⑥墩基数，这就是 4♥ 的 $4 + 6 = 10$ 。北是定约者，要拿到 10 墩牌，才算完成定约，少于 10 墩就是宕。关于怎样打牌，这里先作一个简单的介绍。

最后定约是 4♥，根据规则，定约方要拿满 10 墩牌，才算完成定约。首先要回顾一下叫牌的过程，谁是定约者，谁是明手，谁是头攻？北是最先命名这一♥作为将牌花色的，就是 4♥ 定约的执行者。北的同伴南是明手，待出过第一张牌后，明手才把自己的 13 张牌明摊在桌面上，让定约者北一个人执行明暗两手的打牌计划，明手在这一付牌的打牌过程中，从头至尾，没有发言权，只能听从定约者的命令从桌面上抽取牌张，一一跟打。定约者左首一家守方首先头攻（即出第一张牌），其具体的打牌过程，有如下述：

第一墩，东头攻♥A，接着南把牌明摊在桌面上，北轻轻地叫一声♥2，明手遵照抽取，随手跟出，西跟♥6，北跟♥5。四家各打一张，成为一墩，每一家各自把刚才跟打过的牌张暗翻，一横或一直地安置在自己面前，作为计算赢墩的标志，横的属于敌方，直的属于自方；这样待 13 墩牌打完以后，即可一目了然地答出敌我双方所得的墩数。这一墩牌，东的♥A 最大，胜了这一墩并获得下一墩的出牌权。

第二墩，东继续出♥4，明手跟♥8，西跟♥9，北拿♥K，从而获得下一墩的出牌权。

第三墩，北出♥Q，东跟不出♥，只能垫牌，他可以随意垫去哪一张牌，他垫去♠8，♠8属于大牌，暗示同伴他持有♠A，明手跟♥10，西跟♥9，至此，定约者北已把在外的将牌♥全部肃清。

第四墩，北出♣K，东♣4，明手♣2，西♣5。

第五墩，北继续出♣3，东♣8，南♣A，西♣7。

第六墩，明手拿♣Q，西♣10，北垫♠3，东♣9。

第七墩，明手再拿♣J，西垫♠4，♠4属于小牌，表示在♠中没有大牌，北垫♠9，东垫♠2。

第八墩，明手拿出♣6，西垫♠5，北亦垫♠J，东垫♠10。

第九墩，明手出♦2，西跟♦8，表示有大牌，北跟♦K得墩。西为何不扑♦A呢？西如扑♦A，则北之♦KQ全升为赢张了。所以西跟♦8，是正确的防御打法。

第十墩，北出♥J，东♦6，明手丢♦9，西♦3。

第十一墩，北又出♥7，东垫♠Q，明手再丢♦10，西垫♠7。

第十二、十三墩，北尚持有♦Q4，自己出牌，做不出赢张来，最后两墩拱手让守方拿去。

打牌至此，定约方前后共拿10墩，正好完成定约，得120分，加无局方奖分300分，合计420分。

以此牌的叫牌过程而言，仅仅是一个在叫牌规则允许下作出的简单的叫牌例子，它既不深奥难懂，更体现不出叫牌的难度。叫牌难，难在哪里呢？

叫牌，只叫出一个大概，叫得软弱无力，是无所谓其难

的。叫牌叫得准确，那就难了。

叫牌，不但要叫出自己这手牌的实力、牌型分配、长套花色的长度和大牌所在，而且还要叫得自己与同伴之间将牌配合，牌型配合，大牌配合和关键牌张配合，综合同伴之间两手，究竟能叫得多高，能否叫到成局或满贯。有时还要作出合算的“牺牲”。叫牌要叫得恰如其分，过高与不及，均认为是叫牌上的缺点。上面所提到的这一些，往往需要熟练的叫牌艺术，才能应付裕如，也就是叫牌难的所在；如果，在对方参与竞叫情况下，还要运用逻辑推理，筹算概率，作出正确的判断，难度当会更高。

为了叫牌力求准确，老一辈桥牌专家们花了很多精力和时间，利用规则所允许的叫牌方式，作了科学性的叫牌处理，研制出种种叫牌体制，如众所周知的有：克勃森（Culbertson）、戈伦（Goren）、大梅花（Bigclub）、尼埃布立顿（Neapoliton）、爱柯儿（Acol）、精确（Precision）、特殊精确（Super-Precision）等等，不一而足。上述各种叫牌体制，各有不同程度的发展和变化，有的已被时代所淘汰。象“克勃森”叫牌体制，在四十年代，创制者曾自夸，全世界有百分之九十八的桥牌爱好者采用这一叫牌体制。但是到五十年代，它已被“戈伦”叫牌体制所取代。到目前为止，前一种叫牌体制几乎已被淘汰。对青年桥手来说，已成为一种陌生的名词了。任何一种叫牌体制，总是自夸为个中佼佼者，编者暂不作一一介绍，让初学者掌握桥牌叫牌基本知识后，自己去探讨。

初学桥牌者对于“叫牌难”，不要望而却步，因为它不

是难得高不可攀的，要有知难而进的乐观主义精神，先从这本小册子上介绍的自然叫牌法入手，通过细心学习，逐步理解各种叫牌方式，如开叫、应叫、再叫、顺叫、逆叫、平叫、跳叫、扣叫、问叫等等，进而熟练地掌握它们，叫牌难就可迎刃而解。

最后要议论一下第三个“难”字——“打牌难”。有人说，桥牌的胜负取决于叫牌的准确性，说得很对，优胜劣败永远是事物发展的规律。但是，只说对了一半。桥牌是分两个阶段来打的——叫牌阶段和打牌阶段。叫牌为打牌制订一个目标，叫做定约。如果缺乏打牌技巧去完成这个经过激烈竞争而得来的定约，也是枉然；或者说，作为一个守方，由于打牌技巧不高明，以致未能击败一个应该宕的定约，也会觉得很遗憾。打牌阶段，攻守双方，兵不厌诈，各显神通，为自方争取战斗成果。由此可见，打牌也很重要，从某种角度上看，它比叫牌更为重要，两者不可偏废。打牌也要过一个“难”字关。

叫牌如欲叫得准确，可以参照各种成功的叫牌体制，而打牌就没有什么体制可资借鉴，但是也有前人走过的路可循。建议初学者，先从熟悉牌的组合(Card Combination)开始，按部就班地学会各种基本打牌方法，逐步掌握，最后定能融汇贯通，举一反三，熟练地运用各种打牌技巧，充分发挥打牌智能。

这本小册子的后一部分，要介绍各种基本打牌方法，由浅入深，希望初学者能够从中得到启发和帮助，顺利地通过打牌这一“难”关。

桥牌术语解释

任何一种游戏或运动，都有必要的术语。桥牌是一种内容极其复杂的游戏，当然不会例外。名为术语，实际上包含着有关桥牌的基础知识。初学桥牌者，要好好地掌握这些术语，才能有效地学会这一内容复杂的桥牌游戏。

发牌 (Deal)。择座以后，把事前准备好的红蓝两付扑克牌（怪牌拣去后的52张），交给左首一家洗牌 (Shuffle)，然后再交给右首一家切牌 (Cut)，完成这两道手续以后，才可发牌。如北家为发牌者，可选定一付红牌，交给左首东家洗牌；洗好后，再由发牌者北家将整付牌右移，让右首西家切牌（即把整付牌的上半部分搬移一旁，发牌者把牌的下半部分搬到上半部分的上面），在此同时，发牌者的同伴南家把另一付牌洗好，放在右角上，以备下一个发牌者东家应用。东家也如法炮制，把洗好的牌右移，让切牌后分发。发牌是从左首一家起，按顺时针方向分发的。如仍以北为例，第一张发给东，继而南，再则西，最后轮到北自己。这样周而复始，十三轮，把整付52张牌如数发完。每家各把发到的13张牌暗自理好，不能让任何一家看到牌面。发牌有一规定，发有明牌要重发，发错牌也要重发。发牌完毕以后，叫牌开始。这里还需要提一下，发牌在四人队际赛或其他比赛中是

不拘形式的，事前可把预备要打的牌全部一次发好，放入牌盒（Board）内，以备比赛时应用。

牌型（Hand pattern）。每一家把发到的13张牌理好后，就会看到这样或那样的牌型，如：

(1) ♠ A K 9	(2) ♠ Q 8 4 2
♥ Q J 10 5 2	♥ A 8 6 4
♦ 10 5	♦ J 7 6 4
♣ K J 4	♣ 7
(3) ♠ J 10 7 5 3	(4) ♠ 6
♥ 7	♥ K 9 3
♦ K 2	♦ A Q 9 8 3
♣ A Q 8 5 2	♣ 10 9 6 3

如以花色为序，它们是（1）3—5—2—3；（2）4—4—4—1；（3）5—1—2—5；（4）1—3—5—4牌型，但是在桥牌术语上，总是以牌张多少为序，称它们为（1）5—3—3—2；（2）4—4—4—1；（3）5—5—2—1；（4）5—4—3—1牌型。有时为了分析研究的需要，仍可以花色为序。桥牌是一种有趣的数字游戏，环绕着两位数“13”产生无穷无尽的变化。在上列四手牌中可以看到纵的是牌型，每一手都是13，横的是分布，每一花色也都是13，因为它们都是从一付牌中发出来的。花色的分布也和牌型一样，有不同的变化。在上列四手牌上，可以看到♠是5—4—3—1分布，♥和♣也是一样，♦是5—4—2—2分布。在玩打中，既要掌握好自己手中的牌型，又要考虑到每一种花色的分布。这对初学者来说，确是

一时不易做到的。如搞清楚“13”是用哪四个数字凑成的，做到心中有数，把诸如：4—3—3—3、4—4—3—2、5—3—3—2、5—4—3—1、5—4—2—2、5—5—2—1、5—5—3—0、4—4—4—1、5—4—4—0、6—3—3—1、6—3—2—2、6—4—2—1、6—4—3—0、6—5—1—1、6—6—1—0、7—4—1—1等等，凑成“13”的数字组背得娴熟，熟练得能不加思索地默诵成数，以备随时运用。

牌点 (Point Count)。是用于估计实力的，每付牌具有40个大牌点，此外还有大牌调整点和牌型点，列表如下，以供参查：

A：4点，K：3点，Q：2点，J：1点。4个A持在一手，可加1点；反之，一手无A，则要减去1点。孤张大牌除A外，减去1点。

一手牌全由Q J拼凑而成的，不是好牌。

在打有将定约时，持有足够的帮张，可加牌型点如下：

缺门加5点，单张加3点，双张加1点。

据估计，综合两手牌的实力达26点者可望做成4♥、4♠或3NT，29点者5♣或5♦，33点者小满贯，37点者大满贯。

叫牌 (Bidding)。它的内容比较复杂，这要在以后有关章节内详细地介绍，这里只对叫牌术语作一些必要的解释。

1. 开叫 (Opening Bid)。在叫牌过程中首先叫出具有具体内容的叫牌，如1♠、1♥、1NT、2NT等等。发牌者享

有优先开叫的权利。当然，持有足够的开叫实力时，应予开叫，否则不叫（Pass），这样，“不叫”意味着把优先开叫的权利，顺序让给左方，他如仍无实力开叫，可再次顺延，直至四个不叫（Pass out）。四不叫，可重新发牌重来，但是在正式比赛中，不重发。

2. 开叫者（Opener）。首先叫出具体内容的叫牌者。

3. 应叫（Responding）。同伴（Partner）开叫，你可以应叫。开叫需要足够的牌点，一般是13点左右，而应叫只需6点以上，低于6点，或可不叫。

4. 应叫者（Responder）。同伴开叫以后，你是应叫者。你应叫出具体内容的叫牌是应叫者，你不叫也是应叫者，因为你在第一轮叫牌虽然不叫，以后你仍有权参与竞叫。

5. 定约（Contract）。叫牌的目的是为自己一方制订出一个恰如其分的定约。定约能否完成，要经过打牌来检验。完不成定约叫做宕（Down或Set）。

6. 其他叫牌（Other bids）。再叫（Rebid）。任何一家，轮到第二次叫牌，都叫做再叫。再叫可以表示一般，也可呈显力量；平叫表示一般，跳叫一般表示好牌，这已成为桥手们遵循的法则。此外，顺叫、逆叫、扣叫、问叫，均含有一定叫牌意义，这些都要在以后有关章节中予以介绍。

7. 争叫（Overcall）。一方开叫后，另一方参与竞叫。争叫方法也很多，容后另作介绍。

打牌（Play）。可分主打和防御两类。定约执行者是主打，守方则进行防御。主打的目的是要完成定约，防御的目的是要击破这一定约，双方打牌的志趣不同，打牌的方法