

周家骝译



桥牌

及其比赛规则



知识出版社

桥 牌

封面设计：方 关 通

桥牌及其比赛规则

周家骥译

知识出版社出版发行

《上海古北路654号》

总发行所上海发行所经销 江苏兴化印刷厂印刷

开本 787×1092 1/32 印张 5 字数 85,000

1986年4月第1版 1987年3月第2次印刷

印数 80,001—112,000

书号：7214·005 定价：0.88元

本书包括《桥牌》、《复式定约桥牌规则》两部分。前者译自《美国大百科全书》1978年版第4卷，后者译自美国《审定桥牌百科全书》1976年版。

《桥牌》部分深入浅出、概括全面地介绍：桥牌的简单打法、叫牌和打牌中的基本规定，计点叫牌方法包括牌力计算、可叫套、开叫、应叫、开叫人的再叫及防守叫牌，打牌要点包括首攻、防守人的信号、定约人的打牌，双局桥牌，复式桥牌，以及现代桥牌的发展历史。这部分内容可供广大桥牌爱好者阅读参考，特别适合于作为桥牌初学者的入门知识。

《复式定约桥牌规则》是现代的最新规则，并且是1963年以后，第一次经世界桥牌联合会规则委员会主持修订和颁布的国际比赛规则，自1975年7月30日起施行。本规则共89条，对复式桥牌的叫牌、打牌和牌风规定了详尽的细则，对违例和判罚作了详细的说明和规定。最后还涉及到比赛组织机构、裁判长的职责、对裁决的申诉等问题。复式定约桥牌规则可供广大桥牌爱好者阅读，更是参加和组织桥牌比赛所必须具有的知识。本书还可供有关的体育组织和工会组织参考。

目 录

一、准备	2
牌	3
叫牌	3
牌墩的打法	4
二、计点叫牌法	6
牌力的估算	6
可叫套	7
开叫	7
花色的选择	8
第三家开叫	9
无将开叫	9
二副花色开叫	10
三副、四副或五副花色开叫	10
对开叫的应叫	11
对一副花色开叫的应叫	11
对一无将开叫的应叫	14
开叫人的再叫	15
防守叫牌	16
争叫	16
加倍	16
三、打牌	18
防守人的首攻	18
无将约定时的首攻	18
花色约定时的首攻	19

十一法则	20
防守人的信号	21
定约人的打牌	21
飞牌	23
放掉(Duck)与缓拿(Holdup)	25
四、双局桥牌的记分	27
记分表和墩分	27
记分表的背面	29
五、复式桥牌	31
复式桥牌的打法	31
记分	32
比赛	33
六、现代桥牌的发展历史	34
定约桥牌的起源	35
国际桥牌锦标赛	35
参考文献	36

桥牌是由四人组成两对同伴，用一副 52 张的标准扑克牌进行的牌戏。在各种不同形式的桥牌中，在把牌均等地发给四人之后，都要用一种方法来选定将牌花色（授与这个花色以特定的权力）。在流行的现代桥牌即定约桥牌中，同伴之间通过叫牌（发牌完毕之后的叫牌过程）来同意或定约，在叫牌所指定的将牌花色（或无将）的条件下，赢得规定数目的牌墩。每一副牌的叫牌得胜的一方，要想尽办法赢得至少足以完成定约所规定的牌墩数。相对抗的两对同伴竞相争取在打完规定副数或局数的牌后，赢得最高的分数。定约桥牌与二十世纪第一个四分之一的期间中几乎独占桥坛的竞叫桥牌（Auction Bridge）完全相同，只是在记分方法上有所差异而已。

一、准 备

定约桥牌使用 52 张牌组成的整副扑克牌。牌中四种花色的级别，由最高到最低的递降次序为：黑桃(♠)，红桃(♥)，方块(♦)，梅花(♣)。黑桃和红桃为高级花色；方块和梅花为低级花色。可以叫任何一种花色定约，也可以叫无将(no-trump，简写符号为 NT；不要将牌花色)定约，无将的级别比以上四种花色的级别都高。在每一种花色中，牌张的级别按下面的次序递降：A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2。其中最大的五张牌(从 A 到 10)称为大牌(honors)。(在任何桥牌符号中，一个“×”代表一张小于 10 的任何牌。)

桥牌桌上的四名牌手的位置，要分别与指南针罗盘上的方位相对应，南和北一对同伴与东和西一对同伴相对抗。一对同伴完全同样地接受每一结果，对于每一方只作一个记分记录。

在双局桥牌(在三局中胜两局作为胜一盘)中，谁和谁作同伴的决定方法，是把一副牌牌面朝下摊散在桌上，然后四个牌手从其中各抽出一张牌。牌点最大的两人作为同伴，并获得选牌和选坐向的权利。(一般习惯是使用背面图案迥异的两副牌。因为双方要交替发牌，这样就可以使得每一方在整个的一个双局中都发自己选定的那一副牌。)牌点最大的一个牌手则为第一个发牌人。

牌

在发牌之前必须进行洗牌。发牌人左方的牌手把发牌人所选定的那一副牌洗好之后，放在自己的右方。发牌人再把这副牌移到自己右方，让发牌人右方的牌手切牌。他的切牌方式是从这副牌上拿下一部分牌（必须至少四张才能算是合法的切牌），并放在桌上靠近发牌人。发牌人再把剩下的这一部分牌（即原来是下面一部分的牌）放到切下的那一部分牌的上面，切牌即告完成。

与此同时，发牌人的同伴洗另外一副牌。洗好之后，他将这一副牌放在自己的右边。在第一副牌打完之后，按顺时针方向轮转到下一个牌手发牌。这个牌手从他的左边拿起已经洗好的牌，并象第一副那样继续以下的切牌程序。

发牌人现在开始发牌，每次牌面向下地发给每人一张牌，从他左方的牌手开始发起。按顺时针方向继续发下去，直到全部牌张发完为止。每一牌手得到13张牌。在发牌进行中，任何牌手都不得从桌上拿起自己的牌。

叫 牌

发牌完毕之后，牌手各自将自己的牌拿起来，并按花色把牌分开。于是叫牌阶段开始，从发牌人起轮流进行叫牌，在叫牌结束之前，在轮到自己叫牌时每个牌手均可叫牌。一个牌手在叫牌时既可作出某种形式的叫牌*，也可以作“不

* 译注：此处的叫牌原文为 bid，是指叫出花色、无将或加倍等意义。

叫”，后者表示该牌手不拟作花色或无将叫牌，也不叫加倍等意。（如果一开始四个牌手都作不叫，则这副牌就不打作废，并按次序由下一牌手另行发牌。）

一个叫牌就是叫牌人指定他们一方准备拿到的超过6墩以上的某一规定数目的额外牌墩数，前面的6墩称为**基本牌墩**。（四个牌手各打出一张牌而构成一个牌墩。）因此，一个牌手能够叫出来准备去做成或赢得的牌墩数，最低限度应是7墩，即除基本牌墩外还要有一个额外牌墩。一副牌中最多共有13墩牌，或者除基本牌墩之外，还有7个额外牌墩。一个叫牌内容的表达方式由下面两部分组成：一个数字（从1到7的任何数字），以及一个花色或无将；例如：“1黑桃”，“2无将”。

叫牌依顺时针方向轮流进行。每一个叫牌必须超过它前面的一个叫牌。叫牌有以下几类：**开叫**（由第一个叫牌人作出的），**争叫**（在对方叫牌之后作出的），**应叫**（对同伴的叫牌作出的），**再叫**（已叫过牌的人作出的）。一个准备赢得8墩牌定约的叫牌，自然超过只准备赢得7墩牌定约的叫牌。在同一墩数水平上，花色级别较高的叫牌，高于花色级别较低的叫牌；例如，3黑桃高于3红桃、3方块或3梅花的叫牌，而3无将则比这几种叫牌都高。在三个牌手相继不叫时，叫牌即告结束。

在作出最终叫牌的一方的两个牌手中，最先叫出最终定约中的花色（或无将）的那个牌手，就成为定约人（庄家）。

牌墩的打法

定约人左方的牌手可选出任一张牌，并牌面朝上地放在

桌上，这就是一副牌的首攻。定约人的同伴称为明手，这时明手就把他自己的牌牌面朝上地全部摊放在桌上，一般按级别递降的顺序依次自右向左将四个花色分开排列，如有将牌花色，则把它放在最右边。在一副牌的整个打牌过程中，明手及定约人暗手的牌，均由定约人自己一人来打，但应按照规定的顺序依次进行。

在向一个牌墩打出牌张时，每一牌手都必须跟出所攻花色的牌，如果他手中有这个花色的牌的话。如果他手中没有这个花色的牌而不能跟牌时，他就可以打出一张别的任何花色的牌。向一个牌墩打出的一张将牌，能战胜别的花色的任何牌张，不管该牌张在该花色中的级别多高都一样；例如，将牌的 3，能战胜任何其他花色的 A。一个牌墩中如果没有将牌，则这个牌墩由攻出的花色中的牌点最大的一张牌赢得。一个牌手在他手中还有攻出花色的牌张时，不能任意打出将牌以图赢进这一墩牌。由赢得这一墩牌的那个牌手攻出下一墩牌的第一张牌。

一般习惯是由赢得这一墩牌的那个牌手把所赢得的这一墩牌收集起来，放在他自己的面前。赢得的各个牌墩，要一墩一墩地分别开来，以便每一方均能够方便地看出自己一方所赢得的牌墩数。

二、计点叫牌法

一手牌可粗略地分为强牌、中等牌或弱牌。一手牌是否持有开叫的牌力，可计算这手牌的大牌点数和牌张的分配点数来大略地决定。一手牌如果在某一花色中为缺门时，称为奇型牌(并且一般都是有利的)。

牌力的估算

大牌点的计算标准如下：

A	4点
K	3点
Q	2点
J	1点

每一花色有10大牌点，所以一副牌共计40大牌点。持有40大牌点中较多牌点的一方，一般都能够达到某一个定约。联手中(即同伴两人手中)如持有26点，一般可以用无将或高级花色做成一局；要用低级花色做成一局，则需要29点。如果一方联手中持有33点，可能做成小满贯(赢得12墩牌)；持有37点，则有可能做成大满贯(13墩牌全部赢得)。

分配点的计算方法如下：

缺门	3点
单张	2点
双张	1点

可 叫 套

如果一手牌总的说来有足够强的牌力，亦即有足够的大牌点数和防守赢墩数时，可以用来叫出的花色长套称为可叫套。（一个防守赢墩，就是一张足够大的牌，即使在对方成为定约人时也可以用这张牌来赢进一个牌墩。）一个高级花色可叫套，必须至少有4张牌，且其中至少有4大牌点。（对于低级花色可叫套，这一要求条件可以酌为降低。）任何5张套花色都是可叫套。可叫套的例子有：

A××× QJ10× KJ×× 9××××

再叫套是在未得同伴的支持下，可以再叫一次的花色长套。任何4张套的花色都不是再叫套。任何带有两张大牌5张套花色，或任何6张套花色都是再叫套：

AK××× AQ××× AJ××× ×××××
KJ9×× QJ9×× KQ×××

开 叫

作开叫时，一个牌手所持的牌力必须符合一定的要求。第一，在作花色开叫时，一手牌必须持有至少13或14点（大牌点加分配点）；持14点时必须开叫。第二，这手牌必须有2个快速赢墩或大牌赢墩。这类快速赢墩，是指某一花色中的某种牌张组合，在出这个花色时这个牌张组合有可能在第一轮或第二轮中赢进一个牌墩。快速赢墩的计算方法如下：

AK	2 快速赢墩
AQ	1—1½ 快速赢墩
A或KQ	1 快速赢墩
K×	½ 快速赢墩

第三，必须有一个可叫套。1NT 开叫将在后文中讨论。

花色的选择 一手牌中如有比一个为多的4张套花色，则级别在短花色(牌张最少的一个花色)之下的那个花色，应当选择来用作开叫。如果有长度不同的两个可叫套花色，一般应当先叫出最长的一个花色。如果两个可叫套花色是相联的，亦即在级别上是相邻的(例如，黑桃和红桃，或红桃和方块)，则应当先叫级别高的一个花色；但是在黑桃和梅花的情况下，则以先叫梅花较好，以便使应叫或再叫能在较低的副数水平上作出。

下面是几手牌例，用以说明牌点计算和开叫选择的方法：

♠ QJ×	3	♠ ×	2	♠ A×	4+1
♥ KQ××	5	♥ AJ××	5	♥ A10××	4
♦ ××	1	♦ KJ××	4	♦ ××	1
♣ AJ10×	5	♣ AJ××	5	♣ KQ×××	5
	<u>14</u>		<u>16</u>		<u>15</u>

开叫1♣

开叫1♥

开叫1♠

♣ AQ×××	6	♠ K10×××	3	♣ Q××	2
♥ K×	3+1	♥ A10×××	4	♥ A10××	4
♦ ×	2	♦ ×	2	♦ A××	4
♣ Q××××	2	♣ K×	3+1	♣ Q××	2
	<u>14</u>		<u>13</u>		<u>12</u>

开叫1♣

开叫1♠

不叫

有的时候，一个牌手持持有足够开叫的牌力，但是没有可

叫套花色。在这种情况下，他就应该以一个短套低级花色（少于4张牌的）来作一“准备性”开叫。下面是一些没有可叫套花色的牌的短花色开叫的典型例子：

♠ K×××	♠ Q×××	♠ K×××
♥ K×××	♥ AK×	♥ Q×××
♦ ××	♦ J××	♦ KQ10
♣ AQJ	♣ A××	♣ A×
开叫1♣	开叫1♣	开叫1♦

第三家开叫 在第三家*位置时，开叫牌力的要求可降低约2点左右。若自己牌力一般，而同伴又已经不叫，则本方极少有机会做成一局。这时第三家的开叫就具有防守性的特点，因为这一叫牌向同伴提出了一个他可以首攻的花色。下面一手牌虽然只有11点，但却是第三家开叫1♥的理想牌：

♠ Q×× ♥ AKJ×× ♦ ×× ♣ ×××

无将开叫 在作无将开叫时只计算大牌点，而不计入分配点。开叫1NT时，手中必须持有16—18点。并且无将开叫人所持的牌，必须是平均牌型，亦即牌型是4-3-3-3（理想的）或4-4-3-2或5-3-3-2**。双张花色必须至少有Q领头，并且至少要在三门花色中有止张。一个花色中能构成足够保护（止张）的牌张为：A×，K×，Q××，J×××。下面的几手牌，是开叫1NT的例子：

* 译注：指在开始的两人不叫之后，轮到第三家叫牌时，这个第三人就称为第三家。

** 译注：5张套应是低级花色。

♠ K×	♠ A×××	♠ QJ10
♥ AJ×	♥ K×	♥ K××
♦ KQJ96	♦ AQ×	♦ A××
♣ Q108	♣ K×××	♣ AKJ×

2NT 和 3NT 开叫要求平均牌型，并且四门花色都有止张。开叫 2NT 表示持有 22 到 24 点，但并不是说同伴必须应叫。开叫 3NT 表示持有 25—27 点。

二副花色开叫 开叫二副花色表示持有极强的牌力；这是一种逼叫性开叫。当一个牌手持有一次叫牌中无法显示出的更多的牌力时，他就可作这种逼叫性开叫，以求有另一次机会来显示出他的牌力。这时开叫人的同伴，无论牌点多或少，都必须应叫，并且他还必须维持叫牌继续，直到叫成一个进局定约为止。同伴若持很弱的牌，他可以应叫 2NT；若牌力较强，他就可以作出别的应叫。开叫人自己的手中应持有约 9 个赢墩。二副开叫的牌点要求，应遵循以下的原则：

持有一好的 5 张套花色	25 点
持有一好的 6 张套花色	23 点
持有一好的 7 张套花色	21 点

下面是几个二副开叫的例子：

♠ AKJ	♠ AKQJ×××	♠ AKJ
♥ AKJ××	♥ A××	♥ KQ×
♦ A	♦ A×	♦ AJ×
♣ KQ10×	♣ ×	♣ KQ××
开叫 2♥	开叫 2♠	开叫 2NT

三副、四副或五副花色开叫 开叫三副、四副或五副高级花色（以及五副低级花色），表示所持的牌在大牌牌力方

面较弱，但有一个很长的长套将牌花色。大牌牌力不应超过9或10点。这类开叫的目的，在于扰乱对方的联通渠道，迫使对方在高副数水平上才能参与叫牌，从而使得对方没有足够的叫牌机会，用以探查出最佳的定约。

在这类关键性开叫中，叫牌人必须持有一个强的再叫套花色，并且要能够符合二三原则。这个原则就是在对方还可叫牌而同伴已经作过不叫或还未叫牌时，则在有局（已经做成一局）时开叫人自己的牌应该能够赢得的牌墩数，最多只允许比叫出的定约的规定牌墩数少2墩；而在无局时最多只允许少3墩。（这样，他被打宕或被击败而丢失的分数，最多不超过500。）下面一手牌是无局时开叫4♠，或有局时开叫3♠的例子：

♠ KQJxxxxx ♥ xx ♦ .xx ♣ x

对开叫的应叫

如果在轮到—个牌手叫牌之前，他的同伴已经作出某种花色或无将开叫，则在轮到这个牌手叫牌时他所作出的除不叫以外的任何叫牌，均称为应叫。对花色开叫的应叫与对无将开叫的应叫，有着重大的差别。

对一副花色开叫的应叫 对一副花色开叫的应叫，可根据三类不同的牌力：弱牌、中等牌、强牌，而有所不同。

弱牌 应叫人若牌力少于6点，就必须不叫。若持均型牌，且牌力为6到10点，则他应当应叫1NT。（例外的情况是，对1♣开叫的1NT应叫。在这一情况下，应叫人若持弱牌，是可以在一副水平上应叫出任何花色来维持叫牌继续的；因此，对1♣作出的1NT应叫表示9至11点。）