

桥牌技法进阶

中学生文库

SHENG WENKU

ZHONG



上海教育出版社

中学生文库



ZHONGXUESHENG WENKU

桥牌技法进阶

王俊人 朱文雄 编著

上海教育出版社

责任编辑 王琪霞
封面设计 范一辛

中学生文库 桥牌技法进阶

王俊人 朱文雄 编著

上海教育出版社出版发行

(上海永福路 123 号)

各地新华书店经销 江苏海安印刷二厂印刷

开本 787×1092 1/32 印张 8.75 插页 2 字数 163,000

1988 年 6 月第 1 版 1988 年 6 月第 1 次印刷

印数 1—30,400 本

ISBN 7-5320-1069-4/G·1040 定价: 2.15 元

出版说明

本书是我国第一本由桥牌大师编写的桥牌著作。主要作者王俊人擅长自然叫牌法，近年来多次代表我国在世界大赛和国际比赛中取得优异成绩，为国争光，是我国第一位由世界桥牌联合会批准的桥牌大师。

作者在书中对现代自然叫牌法进行了系统的深入浅出的介绍，对于桥牌爱好者掌握自然叫牌法，提高叫牌水平，具有重大的指导意义。

作者对书中的打牌部分，力避繁冗的叙述，在较短的篇幅内，对各种打牌战术包括较高级的打牌法作了全面的介绍，并对打牌原则作了精辟的阐述，使读者对各种打牌战术能融会贯通，灵活应用。

本书还附有桥牌规矩、比赛方式和记分，并且还有叫牌和打牌的练习题。桥牌初学者以及具有一定水平的牌手通过自学，可无师自通，水平日臻提高。

本书在编写中得到杨仁杰同志的大力协助，在此志谢。

1986年11月

目 录

第一章 桥牌简介

- 一、桥牌简史……………1
- 二、桥牌与发展青少年智力
的关系……………4
- 三、桥牌打法简介……………7
- 四、桥牌术语 ……………10

第二章 桥牌的叫牌

- 一、叫牌原则 ……………15
- 二、自然叫牌法 ……………16
 - (一)牌力估价 ……………16
 - (二)一水平的花色开叫，
应叫和再叫 ……………20
 - (三)无将开叫，应叫和再叫…49
 - (四)二草花开叫 ……………60
 - (五)二方块开叫 ……………64
 - (六)满贯叫牌 ……………68



(七)争叫.....	74
(八)技术性加倍.....	81
(九)惩罚性加倍.....	89
(十)阻击叫.....	95
(十一)牺牲叫.....	99
(十二)再开性叫牌.....	104
(十三)自然叫牌法叫牌	
索引.....	109
三、精确叫牌法叫牌索引.....	116
第三章 桥牌的打牌	
一、打牌原则.....	124
二、定约者的打牌.....	130
(一)计算赢墩和兑现	
赢墩的次序.....	130
(二)逼出防守方的大牌,	
建立长套花色.....	131

(三)让送	132
(四)扣住	134
(五)飞张	138
(六)避免	156
(七)进手张	158
(八)吊将牌	159
(九)明手将吃	161
(十)交叉将吃	163
(十一)反明手打法	165
(十二)失张垫失张	166
(十三)定约者的打牌计划	169
(十四)安全打法	174
(十五)投入法	178
(十六)剥牌法(竖壁清野法)	180
(十七)紧逼法	183
三、防守方的打牌	187

(一)首攻	187
(二)“十一法则”	193
(三)第二家打小牌	195
(四)第三家打大牌	197
(五)信号	201
(六)让送	204
(七)反扣住和扣住	206
(八)防止阻塞	209
(九)将牌升级	211

附 录

一、桥牌规矩	217
二、桥牌的比赛方式及记分	219
(一)桥牌的比赛方式	219
(二)桥牌的记分	220
三、总练习题	233
四、总练习题参考答案	260

第一章 桥牌简介

一、桥牌简史

桥牌是一种兴趣性很强的高级纸牌游戏，目前已在世界范围内成为人们所喜爱的智力竞赛项目。

相传纸牌最早起源于我国宋太祖时代，至今已有一千年的历史。当时，纸牌被称为“叶子戏”。据明代吕兰衍《言鯖》记载：“今之叶子戏，相传宋太祖命后宫习之，以消永夜。”

13世纪70年代初，意大利旅行家马可·波罗来到东方，他几乎走遍了整个中国，至1295年才返回故土。他把中国的文化带回到西方，其中包括纸牌游戏。纸牌传到欧洲后，最初在王公贵族中流行，后来扩大到民间。1492年西班牙航海家哥伦布作环球航行时，又将纸牌传入美洲。当时，欧美各国同古代中国一样，对纸牌的玩法是五花八门，不尽相同。

17世纪时，开始在英格兰民间流行一种名叫惠斯特

的牌戏，它是现代桥牌的前身。“惠斯特”在英文中的意思是“请肃静”，其原委大概是打牌时必须保持安静。18世纪中叶，惠斯特盛行于英国上流社会，成为绅士们消遣的一种娱乐活动。在众多的牌手中有一位名叫爱德蒙·霍伊尔的律师，他非常醉心于惠斯特牌戏，并且广收门徒，大力推广惠斯特。霍伊尔经过多年悉心研究，于1742年写出《惠斯特牌戏简论》一书。该书出版以后，很快被抢售一空，因此不得不连续再版以飨读者。霍伊尔在这本书中介绍了如何读牌，探讨了有关牌张分配的概率，还制定了惠斯特牌戏的道德准则。因此，霍伊尔被认为是世界上职业桥牌教师的鼻祖。

19世纪后，惠斯特牌戏更加普及，牌手的技艺也不断提高。1857年在英国人克雷·卡文狄许的倡导下，在英国伦敦举行了世界上第一次复式惠斯特赛，复式比赛的方法排除了牌戏中手气好坏的因素，为日后桥牌作为智力竞赛项目奠定了基础。

19世纪70~90年代，资本主义世界掀起了第二次产业革命的浪潮，使生产技术和科学文化得到迅猛发展，桥牌也在这以后经历了三次巨大的变革，终于形成为现代桥牌。

19世纪90年代，惠斯特桥牌崛起，取代了惠斯特牌戏。它较之老的惠斯特牌戏有了很大的革新和发展。例如，发牌者（即定约者）及其同伴有选择何种花色作为将牌的权利，定约者的同伴称为“明手”，明手在对方作首攻后要把

自己的牌摊明放在桌上。这样，现代桥牌中的叫牌形式在那时已形成雏形。

桥牌的第二阶段称为竞叫桥牌。出现于1903~1904年间，英文原名为“AUCTION BRIDGE”，“AUCTION”意为拍卖，因此亦称拍卖式桥牌。四位牌手在争夺定约时的情形，尤如拍卖行里拍卖物品时的情形，他们竞相“叫价”，最后由“叫价”最高者取得定约。这时期桥牌最大的革新便是增加了以竞争叫牌来决定定约方。

现代桥牌，即定约桥牌，始于1925年冬。当时有一位名叫哈罗德·范德比尔特的美国桥牌高手，他和牌友们一起对竞叫桥牌的记分及计分方法作了重大改进。以前的计分方法使牌手们偏重于出牌的技巧，包括做庄（定约方的打牌）和防守（定约方对方的打牌）技巧，而忽视叫牌技巧。新的方法则使做庄、防守和叫牌三个环节得到了平衡，并迫使牌手们在叫牌方法上不断改进提高，研究设计出如卡柏逊、维也纳、爱柯、戈伦以及后来的那不勒斯、罗马、精确和弱开叫等各种不同的叫牌法。范德比尔特的革新使桥牌趋向完美的境界，形成了今日风行全球的定约桥牌。

20世纪30年代，美国桥牌权威伊利·卡柏逊通过他的著作和讲座，使桥牌在世界上大为流行，他修订的定约桥牌国际规则举世公认。同时，另一位美国桥牌权威查尔斯·戈伦则对桥牌的牌力估算方法作了科学的改进并创立了著名的戈伦计点叫牌法。戈伦的牌力估计方法易懂易学，精确度高，它是当代各派叫牌法的基础。

随着桥牌活动的发展，桥牌比赛也应运而生。1950年第一届世界百慕大杯桥牌锦标赛在百慕大岛举行，1958年世界桥牌联合会在挪威奥斯陆成立，1960年开始举行奥林匹克桥牌锦标赛。1974年起开始举行世界威尼斯杯女子桥牌锦标赛，这些大赛每两年或四年定期举行。

自定约桥牌问世半个多世纪来，它已成为全世界近一亿人喜爱的国际性智力竞赛项目。可以相信，桥牌在全世界范围内将为愈来愈多的人所喜爱和掌握。它的发展前途无限光明。

二、桥牌与发展青少年智力的关系

为什么不少有知识、有教养的人都喜爱打桥牌？

为什么在我们周围，包括青少年，打桥牌的人越来越多？

为什么世界竟有上亿人在打桥牌？

这是因为桥牌是一种智力游戏，在成千上万种扑克牌的玩法中可谓首屈一指。打桥牌，能培养综合分析能力，点燃智慧的火花和陶冶道德情操。难怪人们如此热衷于打桥牌，将桥牌比赛视之为体育赛事中的高级智力竞赛。

“变化多端，深奥莫测”。用这两句话来形容桥牌是最恰当不过了。桥牌变化之多，实在令人吃惊。用数学公式可以算出，桥牌的牌型变化有 5.36×10^{28} 种，假如一个人

每天平均看五千副牌，那么要用三十万亿年的时间，才能“通读”一遍牌型的变化。

打桥牌与下棋也有不同。前者是暗的，后者是明的。五十二张牌平均分配在四位牌手的手中，谁也不知道其他人究竟拿的是什么牌。每人只有通过叫牌，来分析、推理、判断同伴和对手的牌力及其分布，选择最有利于自己一方的定约。在定约确定后，无论是做庄一方，还是防守一方，都必须迅速确定“进攻”或者“防御”的方案。在整个打牌过程中，牌手要记住各家出过的四种花色的牌张，并且要根据局势的发展变化，随时调整原来拟定的打法。所有这些都需有严密的逻辑推理、迅速的分析判断、灵活的随机应变和良好的记忆能力。所以说桥牌是一种高级智力游戏并不过分。

那么，青少年学打桥牌有何益处呢？

我们知道，青少年时期不仅是身体形态以及各器官显著变化发展的时期，也是大脑、神经系统进一步完善的关键时期，可以说，青少年时期是开发智力的黄金时代。当然，开发智力主要是靠学校里进行的智力文化教育和参加社会实践，但是通过参加打桥牌这一“智力游戏”，能使青少年思路广阔，反应敏捷，记忆力增强，也是开发智力的一条途径。所以，欧美许多发达国家，都非常重视桥牌活动在智力开发中的积极作用，在大、中学校开设桥牌课程，尤其是美国，桥牌活动在小学中就开展得很普及。美国每年都要举行全国学生桥牌赛作为一种智力竞赛。在美国，

一些中、小学生的桥牌水平就非常之高，最年轻的终身桥牌大师年仅11岁，据统计测定，他们的智商都高出一般人之上。

也许有人会问：青少年时期正是学习文化的重要时期，尤其是中学生，学习任务繁重，打桥牌与学习文化能两者兼顾吗？回答是肯定的。我们可以举出一个有说服力的例子。复兴中学是上海市的重点中学。1983年秋季，在高一新生中成立了桥牌活动小组，每周训练两次，每次两小时，平时在课余时间也适当用些时间打牌。当时，也有老师担心打桥牌要占用时间，会影响学习质量。实际情况是怎样呢？参加桥牌活动小组的12名学生，入学时在全年级120名学生中属中等水平，而三年后他们高中毕业时，不仅没有一人成绩退步，而且在年级组中全部列入前20名，其中3人被保送进入高等学校。1985年，他们参加上海市重点中学桥牌比赛获得冠军。据这些学生反映，打桥牌对分析能力、综合能力、记忆力和反应能力的提高十分有益，有助于他们在文化知识领域中更好地驰骋。

当然，如果学生过分迷恋于打桥牌而影响了文化学习，那就要正确地加以引导。

桥牌，作为一种高尚的娱乐活动，还可以培养学生的集体主义观念和道德情操。

桥牌是集体比赛项目。双人比赛时，是两个人组成一对。团体比赛时，由四个人组成两对、一个队。作为一对选手，自己和同伴要有密切的配合，一旦同伴有失误，绝

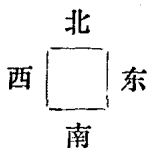
不能反目指责，那样会影响情绪，即使水平再高，也难以取得良好成绩。这就需要在参加桥牌活动的过程中，不断地培养集体主义观念和提高自己的涵养。

在参加桥牌比赛的过程中，有时会“开门红”，一开始积分就遥遥领先或有时会连吃“鸭蛋”（得零分）而屈居人后。作为成熟的桥牌手，应该具备“胜不骄、败不馁”的品格。中、小学生由于还不成熟，情绪容易波动，而经常参加桥牌比赛，有助于增强学生的自控能力，和培养不甘落后、沉着应战、顽强进取的拼搏精神。

总之，桥牌活动对于青少年的智力开发，道德修养颇有裨益，因此，在中学里也可以建立桥牌兴趣小组，组织桥牌比赛。有条件的大、中学校，还可试验开设桥牌进修课程，为培养我国高水平的桥牌选手打下基础。

三、桥牌打法简介

打桥牌由四人分成两对进行。分组一般由自由组合而成，同组两人面对入座。确定其中一人的位置为北家，按顺时针方向其余三人分别为东家、南家和西家；南北为一组，东西为另一组。



桥牌使用扑克牌，一副牌共52张，牌中的花色等级从高到低依次为黑桃(♠，在叫牌时可写为S)、红心(♥，在叫牌时可写为H)、方块(♦，在叫牌时可写为D)和草花(♣，在叫牌时可写为C)。另外在叫牌时，还有一种为无将(可用NT来表示)，它的地位高于黑桃花色。不过，请注意，这种等级仅限于叫牌过程中存在。打牌时，除某种被指定为将牌的花色外，其余的花色都是平等的；打无将定约时，所有的花色都是平等的。

在同一花色中，牌张的等级以A为最大，按K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2的顺序从大到小，以2为最小。

分组坐定后，一般由北家首先分牌。分牌前，应按要求先进行洗牌和切牌。分牌者应从左手一家分起，按顺时针方向，依次每人1张，发完为止，每人各得13张。发错或发牌时出现明张，都得重新洗牌、切牌并重发。分牌权逐次向左轮转。在比赛时，有时牌已发好放在牌套中，各人可看明牌套上标明的北家、东家、南家和西家，分别从牌套袋中取牌，取出牌后应点清张数为13张无误后才可开始看牌。每副牌在牌套上注明哪一家是分牌者。

牌手拿起手中13张牌后，不要让别人看见，一般应把各花色分别整理归类，最好红黑相间，执在手中如折扇状。

然后，由发牌者开始叫牌，根据手中的牌按桥牌叫牌术语来叫牌。桥牌叫牌术语为前面带有1~7的数字的无将、

黑桃、红心、方块和草花，以及加倍，再加倍和不叫。叫牌也是向左轮转。如果有一家叫出任何一种“花色”、“无将”、“加倍”或“再加倍”后，三家接连不叫，叫牌就算结束。如四家不叫，这副牌双方都不得分，分牌权移归左手一家。

叫牌时，按桥牌规则规定，在一家叫出某“花色”或“无将”后，其余任何一家再要叫出“花色”或“无将”时，除非其叫出的“无将”或“花色”是比前一家叫出的“花色”的等级高，才可以在同一水平叫出，否则必须在高一级水平叫出。例如，一家叫出 1♠，在其后的另一家叫“无将”（可叫 1NT），因为无将比黑桃的等级高，但是另一家如要叫草花，必须叫 2♣，因为黑桃比草花的等级高。

下面请看一个叫牌的例子（北家是分牌者）①：

北	东	南	西
—	1♥	×	—
1♠	2♥	3♦	—
3NT	×	××	—
—	=		

在叫牌过程中，最后一家叫出的“花色”即将牌花色，叫出的是“无将”即没有将牌，包括数字在内就是最后定约。数字加上定约的基数 6，即是此定约所需做到的墩数。全副共 13 墩，叫 1 花色或 1 无将，需拿 7 墩，依此类

① 不叫可用—表示，最后一家不叫可用=表示，加倍可用×表示，再加倍可用××表示。