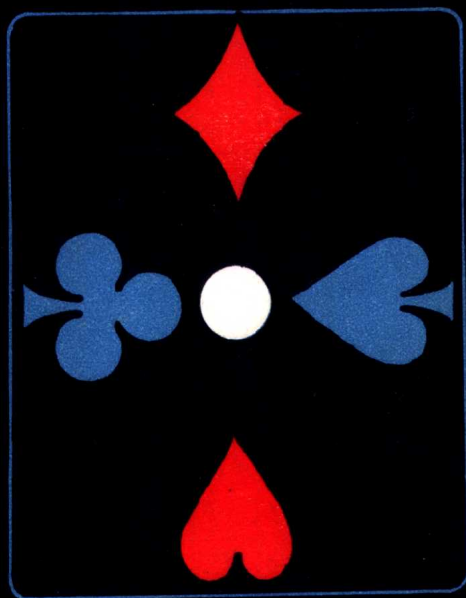


QIAOPAI

JIBEN ZHANSHU BAILI

桥牌 基本战术百例



福建人民出版社

桥牌基本战术百例

叶树光

福建人民出版社

一九八七年·福州

桥牌基本战术百例

叶 树 光

*

福建人民出版社出版

(福州得贵巷27号)

福建省新华书店发行

福建新华印刷厂印刷

开本787×1092毫米 1/32 7印张 152字

1987年10月第1版

1987年10月第1次印刷

印数: 1—17 040

ISBN 7-211-00153-4
G·105

书号: 7173·936
定价: 1.10 元

前 言

打桥牌是一项深受人们喜爱的文体活动，有益身心健康，男女老少皆宜。桥牌活动既有浓厚的趣味性，又有高度的艺术性、严密的科学性和丰富的知识性；可以启迪智慧，陶冶性情，增强记忆力，提高判断能力；同时还有助于促进友谊，培养团结进取精神和良好品德。

本书通过大量的牌例示范，讲解桥牌基本战术的运用，帮助桥牌初学者掌握打牌技巧，提高桥艺。书中的近百个牌例，是从实战中收集并精选出来的，根据运用基本战术的不同，进行系统的整理归类，分别按专题进行分析讨论。由于在实战中接触到的成千上万副牌，在牌型分布等方面总有其相类似的地方，因此，这些分析讨论能够引导读者积极思考，加深理解，触类旁通，从而使读者在领会书中某一牌例的最佳打法后，也就能够打好相类似的另外一些牌。

本书主要是为广大桥牌初学者服务的，所以具有解说浅显、分析准确、讨论详尽的特点。为了照

顾到没有打过桥牌的读者，本书在开头部分还介绍了桥牌的打法，指明入门的途径。由于书中所选牌例具有典型性并作了系统的归类，因而也可供有一定水平的桥牌手参考。

由于编者水平有限，书中不当之处在所难免，敬请行家指正。

编 者

1987年2月

目 录

怎样打桥牌.....	(1)
------------	-------

桥牌基本战术.....	(19)
-------------	--------

(一) 飞张偷牌.....	(21)
------------------	--------

(二) 树立长套.....	(29)
------------------	--------

(三) 交叉将吃.....	(37)
------------------	--------

(四) 明手主打.....	(46)
------------------	--------

(五) 侦察推算.....	(53)
------------------	--------

(六) 安全打法.....	(67)
------------------	--------

(七) 规避危险.....	(78)
------------------	--------

(八) 移花接木.....	(88)
------------------	--------

(九) 消去投入.....	(102)
------------------	-------

(十) 反投入.....	(115)
-----------------	-------

(十一) 围剿擒将.....	(123)
-----------------	-------

(十二) 忍让缓拿.....	(140)
-----------------	-------

(十三) 架桥铺路.....	(155)
-----------------	-------

(十四) 断桥堵路.....	(174)
-----------------	-------

(十五) 紧逼挤压.....	(185)
-----------------	-------

(十六) 以假乱真.....	(203)
-----------------	-------



怎样打桥牌

概 述

打桥牌，四人围坐一桌，按北、东、南、西方位迎面对坐，分成南北方、东西方两组进行对抗竞赛。

如图：



位置坐定后，经过洗牌、切牌、发牌，双方四人开始竞争叫牌。叫牌结束后，就开始打牌。不论发牌、叫牌还是打牌，都是按顺时针方向的顺序进行。

一副牌打完毕，按打完的结果把分数记下。然后继续打第二副牌。打完若干副牌后，按照规定的记分办法，累计南北、东西双方在每副牌上各自的得分，判定胜负。

上述叫牌、打牌和计分，三者息息相关。叫牌是为打牌制订一个预期的争胜目标，计分就是根据这一目标及其实际完成或完不成的情况来确定得分或罚分。这个目标要基本上符合一方两个人手中综合的实际牌力，太高或太低都将造成缺憾：目标太高，实际打牌时就完不成任务，就要被罚分（即让另一方得分）；目标太低，虽然实际打牌时容易完成任务，但得分也低，白白损失本应得到的分数。另外，有时还需审时度势，权衡得失，作出一个合算的“牺牲”叫牌，

即争抢一个己方虽然达不到、但罚分较低的目标，不让敌方得到高分数。打牌，就是在实际出牌过程中一方努力完成、另一方竭力破坏叫牌时制订的目标。在打牌过程中，如果不会运用基本战术技巧，不懂得一些较高级的打法，纵使自己叫牌准确，也无法完成任务，反而要被罚分；而敌方虽说在叫牌时出现失误以致目标过高，但如由于自己打牌技巧很差，就会让敌方得以侥幸完成任务而获得本来不可能得到的分数。由此可见，叫牌、打牌紧密联系不可偏废，而两者又无时不与分数挂钩。

兹将打法具体分述如下。

洗牌、切牌和发牌

打桥牌使用的是扑克牌，拣去“大鬼”、“小鬼”不用，成为52张牌。为节省时间，一般用两套牌轮换。

第一副牌规定由北家发牌，第二、三、四、五……副牌，依次按东、南、西、北……顺序轮换发牌，依此类推，循环往复。那么谁洗牌？规定发牌者的左手一家洗牌。（与此同时，由发牌者的同伴洗好另一套牌，放在右边，以备下一个发牌者使用。）。发牌者发牌前，应将洗好的牌交右手一家切牌。切牌就是将洗好的牌随意分成两部分，然后调整互换一下它们的上下位置。切牌后就可以发牌了。发牌者将牌面向下第一张牌发给左手一家，然后按顺时针方向一次一人一张发下去，直到发完全部52张牌，每人13张。

叫 牌

桥牌游戏分叫牌和打牌两个阶段进行。打牌之前，要先通过竞争叫牌来确定由谁做庄，以何种花色为将牌，并确定做庄一方的争胜目标（即要赢几墩牌*），此即定约。完成定约的给分，达不到定约的要罚分。

叫牌的具体内容可用文字表示如下：

1 ♣	1 ◇	1 ♥	1 ♠	1 NT
2 ♣	2 ◇	2 ♥	2 ♠	2 NT
3 ♣	3 ◇	3 ♥	3 ♠	3 NT
4 ♣	4 ◇	4 ♥	4 ♠	4 NT
5 ♣	5 ◇	5 ♥	5 ♠	5 NT
6 ♣	6 ◇	6 ♥	6 ♠	6 NT
7 ♣	7 ◇	7 ♥	7 ♠	7 NT
—	×	×	×	×

前列的35种，就是定约，也就是在打牌阶段所要达到的目标。这35种定约中的阿拉伯数字，表示该定约要求拿到的墩数（即应达到的赢墩数），它是以6为基数的：1，表示要拿比基数6多1墩（即7墩）的牌；2，表示要拿比基数6多2墩（即8墩）的牌；3，表示要拿9墩牌；4，表示要拿10墩牌；5，表示要拿11墩牌；6，表示要拿12墩牌；7，表示要拿全部13墩牌。

* 墩，四家按先后顺序各出一张牌即为1墩；谁的牌大，谁就拿（即赢）了这一墩。全副牌共13墩。

上述35种定约中的♣、◇、♥、♠ 4种花色表示这些定约分别以♣、◇、♥、♠为将牌（在打牌时，将牌花色比其他花色大；没有某种花色牌时，可以用将牌来将吃拿墩），这些定约叫有将定约*。另外也可不设将牌，只按花色比大小，这样的定约叫无将定约。无将的代号是英文字母 NT。（NO TRUMP的缩写）。

举例说：叫牌叫 1 ♣，就是要求以♣花色为将牌，拿 7 墩牌；2 ♠，就是要求以♠花色为将牌，拿 8 墩牌；4 NT，就是要求不设将牌，只比同花色牌的大小，拿 10 墩牌；5 ♥，就是要求以♥花色为将牌，拿 11 墩牌；7 ◇，就是要求以◇花色为将牌，拿全部 13 墩牌。

桥牌在叫牌方面规定，♣、◇、♥、♠、NT 是有等级差别的，♣最低，◇次之，♥比◇高一级，♠是 4 种花色中最高的，而 NT 比♣、◇、♥、♠都高。

“——”是不叫或同意前面的叫牌的意思。“×”是对敌方的某叫牌进行加倍，要求：如按该叫牌定约打牌，最后结果完成与否都加倍计分。“××”是对敌方的加倍（×）进行再加倍，要求：如按该叫牌定约打牌，最后结果完成与否都 4 倍计分。

叫牌开始时，由发牌者先叫，以后按顺时针方向依次循环叫牌。桥牌竞赛规定，按叫牌顺序，除了叫“——”、“×”、“××”外，每一个叫牌，都必须超过前面的叫牌：或是在数字级别上超过，或是当数字相同时必须在花色级别上超过。比如：北家叫了“1 ♥”，东家除可叫“——”

* 在竞赛中和大多数桥牌书中，♣、◇、♥、♠ 4 种花色都用其英文名称的第一个字母来代替。C (CLUB) 代表♣，D (DIAMOND) 代表◇，H (HEART) 代表♥，S (STADES) 代表♠。

或“×”外，还可叫“1♠”、“1NT”、“2♣”、“2♦”、“2♥”、“2♠”、“2NT”、“3♣”……等，但不能叫“1♣”和“1♦”。

那么，每一个叫牌者根据什么来选择定约或不叫、或叫加倍等呢？那就是要根据自己的手中13张牌的牌点和牌型组合情况来决定自己该怎么叫牌。

什么是牌点？就是一手牌的实力估量。牌点的计算是以全副牌4种花色中所有的A、K、Q、J的总和为标准。通常规定：A = 4点，K = 3点，Q = 2点，J = 1点。全副牌52张，共有：4个A，16点；4个K，12点；4个Q，8点；4个J，4点；总计40点。只要手中牌的各种花色的A、K、Q、J加起来大于10点，就超过了各人的平均数；一方两家的牌点加起来超过20点，就占有一定优势。一般地说，一手牌有12个左右的牌点，就具有了开叫实力（即这手牌加上自己同伴手中牌的帮助，可望至少拿到7墩牌。）

什么是牌型？就是手中13张牌里四种花色牌的张数分布。比如，一手13张牌中，♠2张，♥4张，♦6张，♣1张，就是2—4—6—1牌型。每种花色A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2共13张，手中一种花色牌如果超过4张，一般称为长套；少于3张，则为短套。在有将定约中，通常都选择长套花色作为将牌。当手中牌型较平均且牌点足够时，则常选择打无将定约。

叫牌的目的是主要通过开叫（第一个叫出具有定约内容的叫牌）、应叫（应答同伴开叫的叫牌）、再叫（任何一家再一次叫牌）、争叫（敌方已开叫后的本方叫牌）等，让同伴了解自己所持牌的实力和牌型，互相沟通信息，以便协商确定一个最好定约或最有效地破坏敌方定约。现代桥牌有各种叫牌

体制，对开叫、应叫、再叫、争叫等所表示的牌点、牌型，都有不同而详尽的规定，需专门学习，这里就不一一介绍了。

一个“定约叫牌”或“加倍”、“再加倍”，如果后面接连有三家都“不叫”，这个定约（或被加倍、再加倍的定约）就算确定了。

打 牌

定约确定，叫牌结束，就开始打牌了。最后叫成定约的一方称为定约方，另一方则称为防守方。按规定，定约方中首先叫出这一定约中的花色（或无将）的那一家主持打这一定约，他就是庄家（也称定约人、主打人），定约方中的另一家即庄家的同伴则称为“明手”。例如：

北	东	南	西
——	1 ♣	2 ♣	——
2 ♥	——	2 ♠	——
2 NT	——	3 ♣	——
5 ♣	——	6 ♣	——
7 ♣	×	——	——
=====*			

这一例中的最后定约是南北方确定的被东家加倍的 7 ♣ 定约，由于南是南北这一方最先叫出 ♣ 花色的，所以南是庄家。南北方即为定约方，东西方为防守方。

* =====为叫牌结束记号，即连续第三家不叫。

打牌开始，按规定由庄家的左手一家出第一张牌，牌面朝上，放在桌面，称为“首攻”。首攻后，庄家的同伴（明手）应将手中13张牌，分清花色，全部牌面朝上，摆在桌面。此后，明手的职责就是根据庄家的指示跟牌或出牌了，他不能对打牌表示任何意见，整个定约由庄家一人决定怎样打。

桥牌的出牌也是按顺时针方向进行的。各家依次出1张牌，四家各出1张牌成为1墩牌。谁拿（赢）了这一墩牌，就由谁领先出下一墩牌。首攻者或以后的领先出牌者，都可以从自己所持牌中任选一张打出，没有限制，其余三家必须跟出这一花色的牌（大小可以自己决定，明手出的牌由庄家决定），但如果手中没有这种花色牌，可选出手中的任一张牌。这样，一直打到13张牌都出完为止。

怎样判定1墩牌该由谁拿？同花色比大小：A最大，K次之，然后依次是Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2。不同花色时，将牌比其他旁门花色要大，如将牌2可以吃旁门花色的A；如没有出牌者所出的花色牌，又没有或不用将牌吃（即将吃）而跟出其他旁门花色牌，称为垫牌，垫牌最小，不能拿墩。

一副牌出完13墩，确定了双方各自所得的墩数，就可以根据结果来计算得分了。

为了能够随时清楚地知道双方各自所得墩数，各人所打出的牌，都要分置自己面前，不要打到桌子中间去；在打完1墩牌并确定这墩牌归哪方所得后，四家都应把自己刚打过的这张牌翻转过来，牌面向下或竖或横放在自己面前；如果这墩牌是己方赢得，则把牌竖放，如果这墩牌是由敌方赢得，则把牌横放。每一家都要把自己已打出的牌张，按照打出的先后次序依次互相搭接，或竖或横排成一行放好，这样，在这

副牌打完后，就能迅速判断每一方各自所得的墩数了。

一副牌的定约，并不一定与打牌实际结果相符。例如：定约为 $4\heartsuit$ ，要求拿10墩牌，假使定约方拿不到10墩，就叫“宕”，若是差1墩，就叫“宕1”，差2墩，就叫“宕2”，……；反之，假使定约方拿到11墩，就叫“超1”，拿到12墩，就叫“超2”，如此等等。

计 分

计分是根据打牌结果按规定进行算分，记录，以此衡量桥牌竞赛的胜负。桥牌的计分内容可分为三类。

第一类是基本分，它是完成定约的得分。桥牌竞赛规定，完成 $\clubsuit$ 或 $\diamond$ （也称低级花色）花色定约的，每墩20分；完成 $\heartsuit$ 或 $\spadesuit$ （也称高级花色）花色定约的，每墩30分；完成NT定约的，第一墩40分，以后每墩为30分。例如：完成了 $2\diamond$ 定约，得基本分40分；完成了 $4\heartsuit$ 定约，得基本分120分；完成了3NT定约，基本分为 $40 + 30 + 30 = 100$ 分。定约被加倍时，基本分也加倍计算，再加倍的定约则再翻一番，按基本分的4倍计算。

第二类是奖分。

我们先介绍一下“不成局定约”、“成局定约”、“满贯定约”和“局况”。

“不成局定约”指的是，一个定约，它的基本分不足100分。如 $4\clubsuit$ 定约（80分）、 $3\spadesuit$ 定约（90分）、 $2NT$ 定约（70分）、被加倍的 $2\diamond$ 定约（ $40分 \times 2$ ）、被再加倍的1

♣定约 (20分 × 4)，等等。

“成局定约”是指基本分达100及100以上的定约，如5♦定约 (100分)、4♥定约 (120分)、5♠定约 (150分) 被加倍的3♣定约 (60分 × 2)、再加倍的1NT定约 (40分 × 2 × 2)，等等。

“满贯定约”有“小满贯”、“大满贯”之分。“小满贯定约”的定约数字是6，如6♣、6♥、6NT等，要求拿12墩牌；“大满贯定约”的定约数为7，如7♦、7♠、7NT等，要求13墩牌全拿。

“局况”，是人为规定的，按下列顺序排列：

牌 序	局 况	牌 序	局 况
第 一 副	双方无局	第 二 副	南北有局
第 三 副	东西有局	第 四 副	双方有局
第 五 副	南北有局	第 六 副	东西有局
第 七 副	双方有局	第 八 副	双方无局
第 九 副	东西有局	第 十 副	双方有局
第十一副	双方无局	第十二副	南北有局
第十三副	双方有局	第十四副	双方无局
第十五副	南北有局	第十六副	东西有局

第十七副以后，照此周而复始。

现在我们具体讲奖分。一个定约完成后，还要根据定约方的局况、定约成局与否和有否加倍、再加倍以及有否超墩