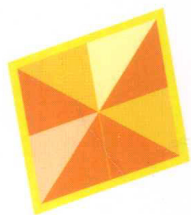


桥牌秘籍系列

★ 军地俱乐部丛书

黄晓林 著



开启桥牌之门

与

桥牌 初级速成

桥牌

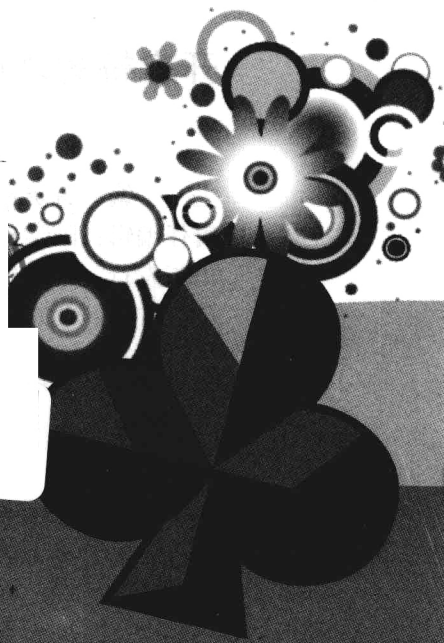
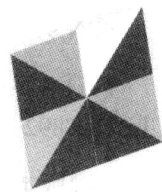
蓝天出版社



桥牌秘籍系列

☆ 军地俱乐部丛书

黄晓林 著



开启桥牌之门

与

初级速成

桥牌

蓝天出版社



图书在版编目 (CIP) 数据

开启桥牌之门与桥牌初级速成 / 黄晓林主编. —北京:
蓝天出版社, 2010. 7

(桥牌技法系列丛书)

ISBN 978-7-5094-0420-1

I. ①开… II. ①黄… III. ①桥牌—基本知识
IV. ①G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 125891 号

开启桥牌之门与桥牌初级速成

主 编: 黄晓林

责任编辑: 陈学建

出版发行: 蓝天出版社

印 刷: 北京佳明伟业印务有限公司

开 本: 170 毫米 × 240 毫米 1/16

印 张: 16.25

字 数: 227 千字

版 次: 2010 年 9 月第 1 版 第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5094-0420-1

定 价: 32.00 元

版权所有·侵权必究

本书若出现印装质量问题, 请与印刷厂联系调换

电话: 010—69596002

序 言

桥牌是一项世界性（国际性）竞赛项目，但从娱乐角度来说桥牌却是游戏。桥牌的魅力在于参加打牌的人，无论输赢常常都能得到乐趣，而且获胜的机会多多（“棋错一着满盘皆输”的现象相对较少），就看参与者能否把握了，这在竞技类的棋牌游戏中显得比较独特，也是打牌的人常常津津乐道、流连忘返的重要原因之一。桥牌同时也是一项有深度的世界性竞赛项目，在很大程度上妨碍了桥牌的普及，所以桥牌爱好者十分稀少。

过去的二十年中，著者在业余时间致力于桥牌教学方面的探索 and 改革，找到了一条轻松、有效学桥牌的途径。2005年夏，著者用这本书、按这样的途径教人学牌两周，然后参加全国中学生桥牌比赛，取得2胜1平6负的成绩，引起了小小的震动。著者还于2006年和2007年分别在其他场合再次以桥牌教学周期短为特征创造了新的记录。

本系列书籍中的很多内容在过去几十年中未曾面过市，又在2005年得以系统性的实践证实它的快速有效，所以是真正意义上的秘籍。

上篇《开启桥牌之门》的内容属于基础知识，作为打算初步了解桥牌、暂时不能确定将来是否继续玩桥牌的人来说，是合适的选择。

上篇很多内容简单得被会打桥牌的人所忽视，所以极少被其他桥牌书所收录，这些不经意的、被忽视的内容在本书却是重要组成部分，使本书具备了“秘籍”性质，有出乎意料的效果。

上篇主要面向大众，完全不懂桥牌的人一定要由此开始。上篇的各种叫牌练习，是进入桥牌之门的重要步骤，但很多自学桥牌的人往往忽视这一点。

本书适合下列读者：

1. 自学的桥牌爱好者或从零开始的桥牌爱好者。
2. 教别人学桥牌的桥牌爱好者（桥牌教师或师傅）。

桥牌包含极强的理论联系实际的要求，一定要边实践边学理论，对学牌人来说，本书在有人带的情况下可以得到最好的发挥。

上篇第十章提到与网络桥牌相关的一些知识，方便读者上网打桥

牌。其中的一些常见问答包含方向性的桥牌理念，对读者树立正确的桥牌理念有很大的帮助。

由于桥牌早期教育不正常，桥牌礼仪（指言谈和举止方面，属于桥牌竞赛规则部分）很容易被忽视，往往在日常活动以及比赛中引起纠纷，这是一个令人头痛的问题，希望初学者在早期给予重视。

著者在互联网上的亚轩桥牌网站开有专栏，愿意和著者探讨或联系相关事宜的，可以发电子邮件或直接在专栏上留言。

著者的电子邮件地址：brdg_bk@21cn.com

专栏地址：www.yabridge.com/yaBBS/bord.asp?BordID=58

亚轩桥牌网地址：www.yabridge.com

著者 2010年春

目 录

上 篇 开启桥牌之门

序 言	1
第一章 无人指导的启蒙	3
第二章 开始学叫牌技术和练开叫	15
第一节 叫牌法概述	15
第二节 开叫练习	17
第三章 防守叫牌练习	27
第四章 一阶花色开叫的应叫及其练习	34
第五章 一阶花色开叫的练习(1)	47
第六章 一阶花色开叫遇到干扰时的应叫	52
第七章 一阶花色开叫的练习(2)	60
第八章 简易自然叫牌法	73
第一节 开叫概况	73
第二节 应 叫	74
第三节 阻击开叫及其应叫	81
第四节 2♣开叫及其应叫	85
第五节 开叫人怎样显示牌力和牌型	87
第六节 开叫人的负加倍	95
第九章 算分和竞赛	96
第一节 怎样算分	96
第二节 计分规则	99
第三节 队际复式赛	102
第四节 双人赛	103
第五节 瑞士移位赛	106
第十章 新手独闯网络桥牌常见问答	108

下 篇 桥牌初段速成

第一章 做庄（一）	127
第一节 赢墩道理概述	127
第二节 做庄计划	129
第三节 飞 牌	137
第四节 长套赢张的计算	139
第五节 进手张	144
第六节 有将定约的两个小问题	149
第七节 飞牌的方向	153
第二章 做庄（二）	157
第一节 进手张与桥	157
第二节 有将定约的做庄计划（一）	161
第三节 再谈飞牌	165
第四节 有将定约的做庄计划（二）	167
第五节 一些常见的单套结构	169
第六节 长套赢张和概率的关系	173
第三章 防守（一）	175
第一节 打防守的基本要求	175
第二节 信号（一）	177
第三节 首攻（一）	181
第四节 第二家打牌	183
第五节 首攻（二）	186
第六节 第三家打牌	188
第七节 连张大牌的跟牌	192
第四章 防守（二）	194
第一节 “攻上家的弱牌”和“攻下家的强牌”	194
第二节 垫牌的一般原则	197
第三节 有将定约的两个小问题	198
第四节 盖不盖大牌	202
第五节 防守初步计划	205
第六节 再谈首攻	207

第七节 信号(二)	210
第五章 一阶花色开叫后的若干问题	214
第一节 什么时候停叫	214
第二节 怎样叫无将	218
第三节 再谈牌力估计	221
第四节 开叫的选择	224
第五节 应叫的选择	228
第六节 迫叫与非迫叫	230
第七节 从叫牌中读出什么	233
第八节 开叫INT还是开叫一阶花色	235
第六章 对手参与叫牌等	238
第一节 对手参与叫牌怎么办	238
第二节 牌点作为竞叫的参考	239
第三节 无人指导的初学者怎样衡量自己	243
第四节 对手方叫牌,我做什么	244
第七章 关于转移叫	246
跋	251

上 篇

开启桥牌之门

第一章 无人指导的启蒙

桥牌是以扑克牌为用具，进行智力较量的游戏。

桥牌的知识结构是：



桥牌的流程是：叫牌 → 打牌 → 计（算）分

我们先来看最容易理解的打牌阶段的知识：

墩—— 四家各打一张牌成为一“墩”。“墩”是桥牌与其他牌戏极其明显不同之处，是对抗双方争夺的目标。桥牌的三个过程均与“墩”有密切的关系，所以墩是桥牌的灵魂。

领出—— 每墩牌中，出第一张称为“领出”。赢得一墩牌的人，获得下一墩的领出权。领出什么牌由当事人决定。

跟牌—— 在一墩牌中，其余三人都要按领出牌张的花色跟着出一张花色相同的牌，称为“跟牌”。

将牌—— 在打牌阶段，将牌比其他花色的牌都大。将牌俗称“主牌”。

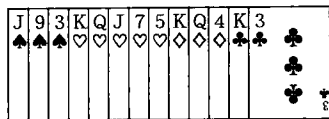
垫牌—— 手上没有与领出牌张相同的花色时，出其他不是将牌的花色称为“垫牌”。垫牌不能赢墩。

将吃—— 手上没有与领出牌张相同的花色时，你出将牌称为“将吃”，俗称“枪毙”。

赢墩—— 在一墩牌中，如果没有将牌，则牌大的赢得这一墩。同一花色的牌，大小顺序是：A K Q J 10 9 8 7 6 5 4 3 2。

桥牌是四个人玩，分东西南北坐好，南北是一对伙伴，东西是另一对伙伴，两对伙伴相互对抗和比赛。每人分到十三张牌，请注意，桥牌不用大小王。下面通过两个例子说明打牌的过程，并以此介绍部分游戏规则。

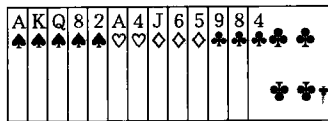
例一
东西有局
北打2♥



北



西



东

南



本例中的“东西有局”与计分有关，等到讲计时再解释。

“北打2♥”是本例打牌阶段的内容，它是从叫牌阶段得来的，暂不管它怎样得来，它的含义是：以♥为主牌^①，由北来做庄。用桥牌术语来说就是，这副牌由北来执行2♥这个定约（一个数字加上一个花色构成一个定约的名称），“2”的含义下一步再解释。

桥牌的轮转方向是顺时针方向。整副牌的第一张牌由庄家^②的左边的这一家（即下家）出。这里，庄家是北，他的左边是东。头一张牌出什么，由当事人决定。在网络桥牌中，出牌时是用鼠标的右键（或左键）单击一下要出的牌张。

第一墩，东领出♠K，南跟♠6，西跟♠5，北跟♠3。四家按顺序各打一张牌成为一“墩”。一墩牌中，谁的牌大，谁就赢得这一墩。这一墩东领出的K最大，他赢得这一墩。赢得一墩牌的人，获得下一墩的领出权。领出哪一张牌，由当事人决定。

第二墩，东领出♠A，南跟♠10，西跟♠7，北跟♠9。“跟”，就

① Trump, 旧译“王牌”，国内目前多译为“将牌”。“主牌”是沿用升级（或百分）中的称呼，假如多数学员会打升级，用“主牌”这个词可降低陌生感。

② Declarer, 多译为“定约人”。在俗语中通常用“庄家”来代替“定约人”，这种代替不太确切，但也不至于引起误会。

是有领出牌张花色的牌时，必须跟着出。这一墩，东的A最大，他赢得这一墩并获得下一墩的领出权。

第三墩，东领出♠Q，南现在已经没有♠，无法跟牌，由于四个人按顺序各打一张牌才成为一墩，所以无法跟牌时要出一张其他花色的牌，这时南出主牌，称为“将吃”^①。南出主牌8，西跟♠4，北跟♠J。规则规定，一墩牌中如有主牌时，主牌最大（即主牌中最小的2比其他花色的A都大）。所以南赢得这一墩并获得下一墩的领出权。在这一墩上，南不用主牌来打，而出其他花色的牌，称为“垫牌”，垫牌不能赢墩。

第四墩，南领出♥10，西跟♥6，北跟♥5，东跟♥A。东赢得这一墩。

第五墩，东领出♦5，南跟♦2，西跟♦A，北跟♦4。西赢得此墩。

第六墩，西领出♦8，北跟♦K，东跟♦6，南跟♦9。

第七墩，北领出♥J，东跟♥4，南跟♥3，西跟♥2。

第八墩，北领出♥Q，东跟不出♥，他只能垫牌，垫牌不受限制。东选择垫♠2，南也跟不出主牌，他垫♦10，西跟♥9。

第九墩，北领出♣K，东跟♣4，南跟♣2，西跟♣5。

第十墩，北领出♦Q，东跟♦J，南已无♦，他选择垫♣6，西跟♦3。

第十一墩，北领出♣3，东跟♣8，南跟♣A，西跟♣7。

最后，北还有主牌K和7，所以剩下的两墩都归南北所得，打牌结束。

我们从这副牌的打牌过程中数出南北拿了九墩。下面解释“2♥”中“2”的含义，规则规定：定约的数字，加上一个基数，等于定约方要拿到的墩数。拿到这个墩数，称为“完成定约”，庄家一方可以得分；如拿不够，则被罚分。刚才所说的基数，不管什么定约，它均等于6。例如，打2♥定约，表示定约方要拿到 $2+6=8$ 墩，才能得分。这里，庄家一方（南北方）拿到9墩，超额一墩，记为

$2♥+1$ （如无超额，则记为 $2♥±0$ ）。

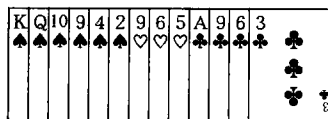
① Ruff，国内多译为“将吃”。“将吃”在效果上和升级中的“枪毙”相同，在教学中沿用这一称谓可降低陌生感。

刚才介绍的打牌过程，可以看见四个人的牌，这在比赛或娱乐中都是不允许的。规则规定：打牌之前，各人的牌不能让他人看到。进入打牌阶段，第一张牌达到桌面时，大家才可以看到庄家同伴的牌——他把自己的牌按规定全部亮出来放在桌上，从这一瞬间开始，直到这一副牌结束，他失去了动自己的牌的主动权，必须听从庄家的指挥，或由庄家自己一个人打两手的牌。庄家这一方称为“定约方”，定约方的敌对方称为“防守方”。

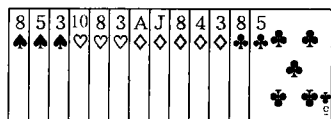
注意，在打牌过程中，庄家的同伴出牌要听从庄家的指挥，这样的游戏规则在其他扑克牌游戏中是没有的，这是桥牌的特殊之处，也是桥牌的乐趣之一。

会打升级的初学者一般都感到惊奇，桥牌居然存在打无主的定约。无主定约，顾名思义，即一开始打牌就不存在主牌，不存在用主牌打副牌的情况，相当于有主定约中主牌全部打光后的情形。下面是一个无主定约的例子。

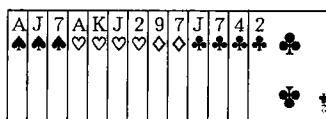
例二
双方有局
南打3NT×



北

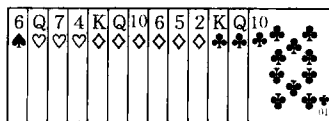


西



东

南



“3NT”就是3无主，定约后面有个乘号“×”，表示“加倍”，它与计分有关，而与打牌所必须要拿的墩数无关。

第一墩，由庄家左边的一家首攻（整副牌的第一张出牌称为“首攻”），庄家的左边是西，他首攻♠8，这时，庄家的同伴——北，把

他自己的全部十三张牌都亮出来成为明手，四种花色各排成一列放在自己的面前（如有主牌，应放在自己最右边）。在网络桥牌中，“明手摊牌”由电脑程序来控制，是自动完成，没有商量的余地。

现在，明手已经失去了出牌的主动权，只能听从庄家的指挥。在网络桥牌中就是直接由庄家来打两个人的牌，庄家（南）把北的♠K跟上，东跟♠A，南跟♠6。

第二墩，东领出♦9，南跟♦10，西跟♦J，北没有♦，打无主定约不存在用主牌吃副牌，他只能垫牌，南把北的♥5垫了。

第三墩，西领出♥8，南替北出♥9，东跟♥K，南跟♥4。

第四墩，东领出♦7，南跟♦Q，西跟♦A，北没有♦，在无主定约中只好垫牌，南把北的♠2垫掉。

第五墩，西领出♥10，南替北跟♥6，东跟♥A，南跟♥7。

第六墩，东领出♥2，南跟♥Q，西跟♥3，南把北的♠4垫了。

第七墩，南领出♦K，西跟♦3，南替北垫♠9，东垫♥J。

第八墩，南领出♣K，西跟♣5，南替北跟♣6，东跟♣2。

第九墩，南领出♣Q，西跟♣8，南替北跟♣3，东跟♣4。

第十墩，南领出♣10，西垫♦4，南替北上♣A，东跟♣7。

第十一墩，南替北出♣9，东跟♣J，南垫♦2，西垫♦8。

第十二墩是东领出，他手上的牌是♠J和♠7，明手的牌是♠Q和♠10，无论东领出什么，最后两墩都会被北赢得。打牌结束。

本例，东西方拿到六墩，南北只拿到七墩，距3NT要求的九墩少二，因此，定约未完成。定约未完成的称为“宕”，差一墩才完成称为“宕一墩”或“下一”；差两墩才完成叫“宕两墩”或“下二”，依此类推。定约宕了，定约方被罚分，由防守方得分。本例的定约宕了两墩，记为3NT×-2。

有人对第七墩东垫掉已经是大牌的♥J不理解，其实不管东垫什么牌，结果都不会变，打牌技术提高以后，其道理自明。

现在回头来看桥牌的三个过程：叫牌、打牌、记分。

叫牌是给打牌阶段定任务，这个任务就是前面所讲的定约，如2♥，3NT等。叫牌是与其他牌戏特别不同之处。

打牌是检验定约是否能完成，完成的可以得分，完不成的被罚分。在打牌阶段，庄家要努力完成自己在叫牌阶段制订的任务（即定约）；防守方则应当争取多拿墩，阻止庄家完成定约，以便为自己一方挣得

分数。

计分是根据打牌所得的结果，给某一方算分（和其他扑克牌游戏明显不同的是，打牌未结束时无法算分）。定约完成的可以得分，完不成则失分（被罚分）。在网络桥牌中，算分由电脑程序完成（这和现实桥牌有非常大的区别）。要想提高桥牌水平，不会算分是绝对达不到一个较高水平的，这是后话。

叫牌过程由一个个具体的“叫牌”构成，具体的叫牌是由牌手当众“叫”出某一个专用的词构成。这些专用的词有的表示任命主牌，有的表示通过别人的任命或不发表意见，还有的表示要多算分等。前面已经说过，叫牌阶段是制定打牌阶段的定约，所以叫牌过程通常是一个“叫定约名称”的过程。例如某人在叫牌过程中叫“1♥”（这个“1♥”是一个专用的词），表示任命♥做主牌，并准备拿七墩。当其他三个人都“通过”了这个叫出的“1♥”，那么打牌阶段就以♥为主牌。因此，叫定约名称的这一部分叫牌有“任命主牌”的含义。从未接触过桥牌的人如会打升级，则叫牌可以暂时理解为“叫主”（这个比喻不很确切，但容易理解和接受），和升级（或拖拉机）中确定主牌类似。

先看一个叫牌过程的例子。

	西	北	东	南
第一轮叫牌	Pass	1♥	1♠	2♣
第二轮叫牌	Pass	2♥	Pass	Pass
第三轮叫牌	Pass			

叫牌按顺序进行，不能抢先叫。在这个叫牌过程中是西先叫，西叫“Pass”。西叫牌之后轮到北叫牌，北叫“1♥”。北叫牌后轮到东叫牌，东叫“1♠”。东叫牌之后轮到南叫牌，南叫“2♣”。这是第一轮叫牌。

南叫2♣之后轮到西叫牌，西叫Pass。西叫牌之后轮到北叫牌，北叫2♥。北叫牌之后轮到东，东叫Pass。东叫牌之后轮到南叫，南叫Pass。这是第二轮叫牌。

南叫Pass后轮到西叫牌，西也叫Pass。这时，已经出现三个连续的Pass，所以叫牌结束。

在叫牌过程中要叫什么，由当事人自己决定，他人不得干预或抱怨。下面再看一个叫牌过程的例子。

	西	北	东	南
		2♠	Pass	3NT
	Pass	Pass	加倍	Pass
	Pass	Pass		

这个例子是北先叫，北叫2♠；东叫Pass；南叫3NT；西叫Pass；北叫Pass；东叫“加倍”。东叫加倍以后，出现三个连续的Pass，所以叫牌结束。

定约桥牌的叫牌有三个特点：

1. 牌手当众“叫”出一个专用的词构成一个具体的叫牌。叫牌专用的词有

1♣	2♣	3♣	4♣	5♣	6♣	7♣
1♦	2♦	3♦	4♦	5♦	6♦	7♦
1♥	2♥	3♥	4♥	5♥	6♥	7♥
1♠	2♠	3♠	4♠	5♠	6♠	7♠
1NT	2NT	3NT	4NT	5NT	6NT	7NT
Pass	加倍	再加倍				

共三十八个，它们称为“叫品”，叫出这些叫品的动作（或行为）称为“叫牌”。叫牌只能使用有限的三十八个叫品，其他词或语言均不得使用。

2. 叫牌依次轮流进行，每个人都有机会叫牌。由于这一规定，使每个人在一般情况下都有权力任命主牌（或无主）。并且，当你叫定约叫品（相当于叫主）时，同时取代了别人在前面叫出的定约叫品，相当于否定了别人的任命。

3. 叫牌只能“叫”出专用的词，想任命主牌就必须叫出定约的名称。因此，叫定约虽然能起任命主牌的作用，同时却要承担一个拿若干墩牌的任务。例如你叫2♥是许诺要拿8墩牌，一旦其他三人“通过”，8墩牌的重任就落到了你的肩上。这无形中极大地限制了随意的叫牌，因为所叫定约完不成时要被扣分。

叫牌由发牌人（在网络桥牌中由计算机发牌，所以发牌人是虚拟的，也就是谁先叫由电脑程序指定）开始，即发牌人先叫，接着按顺时针方向，按顺序一个接一个地叫牌。每个人在轮到自己叫牌时，可以“叫”主牌，也可以“叫”无主，不反对别人的意见，也不打算自己任命主牌，就必须叫“Pass”（音译“派司”，意译“通过”，也称为