

# 桥牌快速入门

(修订本)



QIAOPAI  
KUAISU RUMEN

金盾出版社

# 桥 牌 快 速 入 门

(修 订 本)

苏朴逊 马 驰 编著

金 盾 出 版 社

## 内 容 提 要

《桥牌快速入门》(修订本),深入浅出地介绍了有关桥牌的基本知识,并用通俗的语言、典型的牌例,详细介绍了桥牌速成法的叫牌技艺,大大简化了繁琐的叫牌过程。同时运用实例分析方法,介绍了打桥牌的技巧。修订本对原书第四章有关桥牌的计分方法作了较大修改。本书通俗易懂,能帮助初学者很快进入桥牌之门。

## 图书在版编目(CIP)数据

桥牌快速入门/苏朴逊,马驰编著. —修订本. —北京:金盾出版社,1997. 6

ISBN 7-5082-0466-2

I. 桥… I. ①苏…②马… II. 桥牌-普及读物 IV. G892

## 金盾出版社出版、总发行

北京太平路5号(地铁万寿路站往南)

邮政编码:100036 电话:68214039 68218137

传真:68214032 电挂:0234

封面印刷:北京民族印刷厂

正文印刷:北京外文印刷厂

各地新华书店经销

开本:787×1092 1/32 印张:4.75 字数:103千字

1993年12月第1版 1997年6月修订 1997年6月第5次印刷

印数:114001—145000册 定价:6.00元

(凡购买金盾出版社的图书,如有缺页、  
倒页、脱页者,本社发行部负责调换)

## 写在前面

桥牌以玩赏性高，趣味性强，规则严谨，并具有开发智力，修养身心，陶冶性情，培养团结协作精神等特点而风靡五大洲，成为一项世界性的文体活动项目。在国际上，桥牌已被列入奥林匹克体育比赛项目。欧洲、北美许多国家，把桥牌列为高中学生必修科目。美国、法国还倡议把桥牌与体育、音乐一样列入学校课程。

虽然桥牌有如此的优越性，但纵观国际上各种桥牌规则，因其过于追求所谓精确，而不免失之于繁琐复杂，造成难懂、难学、难记、难会的缺憾，影响了桥牌事业和桥牌队伍在中国的发展壮大。

作者苏朴逊于 30 年代后期开始打桥牌，经过半个多世纪的实践钻研，深感繁琐的国际叫牌法有加以改革的必要，否则桥牌在我国很难普及推广。因此，按照“洋为中用”的原则，作者苏朴逊在以往几本专著——《桥牌速成法》、《游戏一宗——桥戏》等的基础上，经过充实、修改、提炼，重新编著了《桥牌快速入门》一书。除保持了前书中简化叫牌过程、丰富叫牌内涵、传递多种信息、增强牌情了解等诸多特点外，特别着重表例结合、图文并茂、示例剖析，以提高可读性、趣味性，凡具有一般文化程度者，均能通过阅读自学，快速走进桥牌之门。

作者深感本书还有不成熟、不完善之处，诚恳希望有志于桥牌改革者不吝赐教，共同为创造中国式的桥牌技艺而携手努力。

作者

# 目 录

## 第一章 桥牌基础知识

|               |      |
|---------------|------|
| 一、什么是桥牌       | (1)  |
| 二、桥牌的历史       | (1)  |
| 三、打桥牌的意义      | (3)  |
| 四、桥牌的名词、术语    | (3)  |
| 1. 牌花         | (3)  |
| 2. 牌型 牌套      | (4)  |
| 3. 牌点 大牌点 牌花点 | (4)  |
| 4. 定约桥牌       | (5)  |
| 5. 将牌(王牌、主牌)  | (5)  |
| 6. 定约人 明手 首攻  | (6)  |
| 7. 牌墩 满贯      | (6)  |
| 8. 超墩 宕墩      | (6)  |
| 9. 止张         | (7)  |
| 10. 局盘        | (7)  |
| 11. 加倍        | (7)  |
| 12. 叫牌        | (8)  |
| 五、打牌前的准备工作    | (9)  |
| 1. 分组         | (9)  |
| 2. 洗牌         | (9)  |
| 3. 切牌         | (9)  |
| 4. 发牌         | (9)  |
| 5. 持牌         | (10) |

## 第二章 叫牌速成法

|                   |      |
|-------------------|------|
| 一、叫牌速成法简介         | (11) |
| 二、叫牌阶梯及其意义        | (12) |
| 三、叫牌的规定与程序        | (14) |
| 1. 开叫             | (14) |
| 2. 回叫             | (14) |
| 3. 反问叫            | (15) |
| 4. 叫牌程序           | (15) |
| 四、怎样问大牌点          | (15) |
| 1. 大牌点的信息含义       | (15) |
| 2. 大牌点的问叫与回叫      | (16) |
| 3. 大牌点问叫实例        | (17) |
| 实例一               | (17) |
| 实例二               | (21) |
| 实例三               | (22) |
| 五、怎样问牌花点          | (24) |
| 1. 牌花点的信息含义       | (24) |
| 2. 牌花点的问叫与回叫      | (24) |
| 3. 牌花点问叫中的三种情况及实例 | (26) |
| 实例四               | (27) |
| 实例五               | (30) |
| 实例六               | (32) |
| 实例七               | (35) |
| 六、怎样问控制及大牌张数      | (37) |
| 1. 控制及大牌张数的信息含义   | (37) |
| 2. 控制及大牌张数的问叫与回叫  | (37) |
| 3. 控制及大牌张数的问叫实例   | (40) |

|                        |       |
|------------------------|-------|
| 实例八.....               | (40)  |
| 实例九.....               | (45)  |
| 七、怎样问大牌个数.....         | (50)  |
| 1. 大牌个数的信息含义 .....     | (50)  |
| 2. 大牌个数的问叫与回叫 .....    | (50)  |
| 3. 大牌个数问叫实例 .....      | (52)  |
| 实例十.....               | (52)  |
| 实例十一.....              | (58)  |
| 实例十二.....              | (60)  |
| 八、叫牌速成法小结.....         | (62)  |
| <b>第三章 桥牌的打牌及实例解析</b>  |       |
| 一、打牌的程序与要求.....        | (64)  |
| 二、打牌的“十一法则”及其运用.....   | (66)  |
| 三、无将定约桥牌打法实例解析.....    | (69)  |
| 1. 实例一打牌过程解析 .....     | (69)  |
| 2. 打牌过程记录示例 .....      | (76)  |
| 3. 实例三打牌过程解析 .....     | (77)  |
| 4. 实例四打牌过程解析 .....     | (81)  |
| 5. 实例五打牌过程解析 .....     | (86)  |
| 6. 实例六打牌过程解析 .....     | (90)  |
| 7. 实例十打牌过程解析 .....     | (95)  |
| 8. 实例十一打牌过程解析 .....    | (99)  |
| 四、有将定约桥牌打法实例解析 .....   | (103) |
| 1. 实例六(4♥)打牌过程解析 ..... | (103) |
| 2. 实例七(4♠)打牌过程解析 ..... | (108) |
| 3. 实例九(5♣)打牌过程解析 ..... | (112) |
| 4. 实例十(7♣)打牌过程解析 ..... | (116) |

## 第四章 桥牌计分规则

|                     |       |
|---------------------|-------|
| 一、基本墩分及其加倍、再加倍····· | (122) |
| 二、超墩分规定·····        | (124) |
| 三、宕墩罚分规定·····       | (127) |
| 四、奖分规定·····         | (129) |
| 1. 加倍奖分·····        | (129) |
| 2. 再加倍奖分·····       | (129) |
| 3. 赢到一盘奖分·····      | (130) |
| 4. 完成大、小满贯奖分·····   | (130) |
| 5. 一盘未赛完奖分·····     | (130) |
| 6. 大牌奖分·····        | (130) |
| 五、分数的记录与计算·····     | (131) |
| 1. 超墩分计算举例·····     | (132) |
| 2. 加倍分计算举例·····     | (133) |
| 3. 再加倍分计算举例·····    | (134) |
| 4. 宕墩罚分计算·····      | (134) |
| 5. 其他情况得分计算举例·····  | (135) |
| 6. 大小满贯得分计算举例·····  | (138) |

# 第一章 桥牌基础知识

## 一、什么是桥牌

桥牌是四个人玩的一种斗智的扑克牌游戏。四个人分坐在桌子的东、南、西、北方。东、西两人和南、北两人分别结为同伴，双方开展一场斗智、斗谋、斗勇的鏖战。因为它不同于一般纸牌的单独各自为战，而是通过一种特定的法则和语言，互通信息，交流情况，协力作战，有如一桥相通，你来我往，进行一场战略与战术的角逐。桥牌比赛实际上就是一场建桥、断桥、攻桥、护桥之战。谁的桥路畅通无阻，谁就易于赢得胜利；谁的桥路被阻截隔断，谁就会失败，所以被称为桥牌。

桥牌是高雅的游戏，同伴之间的信息传递只可以通过叫牌和打牌本身来实现。如果利用说话、提问、解释、表情、姿态、语调等来暗示或作出暗号，这是对良好牌风的严重违反，要绝对禁止。

## 二、桥牌的历史

纸牌的起源似已无从考证，但有一点可以肯定，即早在公元 969 年前中国就已经流行了。300 年后，纸牌游戏传到欧洲，它们最先出现在威尼斯，很可能是由尼可罗·波罗和他的儿子马可·波罗从中国返回欧洲后传播开的。13 世纪期间，这种游戏迅速遍及欧洲，并第一次随船队带到美洲。传说哥伦

布的水手们在浩瀚的大西洋中，因迷信引起恐怖，在狂怒的暴风雨来临时，把所有纸牌扔到海中，祈求平安。后来，在登上陆地后，他们又悔恨自己的鲁莽和轻率，并做了一副新牌保留下来。

纸牌经过一次又一次的改进，直至1925年，美国的范特比特尔再加以改进，才成为今天的定约式桥牌。定约桥牌的成长至今虽不过半个多世纪，但已出现了各式各样的桥牌叫牌体系。其中范特比特尔的梅花体系，克伯森体系，均为30年代较有影响的流派；40年代有戈伦体系、拜伦体系；50年代有罗斯—斯通体系、司台曼体系、标准美国体系；60~70年代则有罗马体系、蓝队梅花体系、黑梅花体系、大方块体系。以上除精确梅花体系系美籍华人魏重庆所创造外，其余均为欧美人士所创造。殊不知早在40年代正在四川成都金陵大学读书的王复麟、苏朴逊，就已创造出一种“八点叫牌法”，并自费以“斯望司”笔名印行了《桥戏》一书，一时风靡西南各地，盛行于高等学府。80年代，为了适应我国人民丰富精神文化生活的需要，又对“八点叫牌法”加以修订，改为“七点叫牌法”，并于1985年出版了《桥牌速成法》一书，开始以一个真正中国式叫牌法跻身桥坛。本书就是在这一基础上，又加以精练充实，编写而成的。

定约桥牌得以在世界上成功地推广，还要归功于动力学家伊利·克伯森(1891—1955)。这位桥牌专家、优秀的桥牌图书作者、《桥牌世界》杂志的创始人和桥牌活动的组织者，是一位杰出的人物，也是早期定约桥牌的世界权威。

### 三、打桥牌的意义

我们都知道“生命在于运动”这一名言。人们身体的各部分器官,通过适当的锻炼方式,能保持良好状态。桥牌是一项有益的智力较量活动。攻守双方都保持最佳的精神状态,运用周密的逻辑推理、判断分析、战略战术、数学概率推算,以及心理分析等,想方设法战胜对方。另一句名言“数学是脑的体操”。数的概念是贯穿于打桥牌过程始终的,打桥牌就是数字游戏。因此我们可以说,常打桥牌,有益于青少年的智力开发;对中年人能调节精神消除疲劳;对老年人则有延缓衰老的作用。所以桥牌活动是一种不分年龄段的脑神经保健操,由于脑神经经常得到锻炼,从而有利于整个人体的健康。

此外,由于打桥牌需要遵守严格的规则,保持高度的默契与合作精神,因而对人们品德的培养,身心的修养,也起着良好的潜移默化作用,有利于精神文明建设。同时桥牌也是一项良好的社交活动,有利于增进交往和密切人际关系。

目前桥牌已被列入奥林匹克体育比赛项目,这是对桥牌重视的实际体现,必将对桥牌的普及与提高,产生深远的影响。

### 四、桥牌的名词、术语

桥牌的名词、术语和图形符号,是学打桥牌首先要了解和熟悉的。介绍如下:

#### 1. 牌花

牌花又名花色。一副扑克牌共有 54 张,打桥牌时要拣去

大小王(或称大小百搭),还剩 52 张,分为四种花色——黑桃、红心(红桃)、方块、梅花(草花),它们的图形符号依次为 ♠、♥、♦、♣。

在牌花中黑桃、红桃称为高花,方块、梅花称为低花,四种花色的大小顺序是黑桃、红心、方块、梅花(以下用牌花的符号 ♠、♥、♦、♣ 代替),即 ♠ 大于 ♥,♥ 大于 ♦,♦ 大于 ♣。

每一门牌花有 13 张牌,他们的大小顺序是 A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2。

## 2. 牌型 牌套

在一手 13 张牌中,按四种牌花分布的情况可概括为三个类型:

**平均牌型(均型)** 四种牌花分布比较均匀,如 4-4-3-2,4-3-3-3,5-3-3-2,这类牌型适合做无将定约。

**非平均牌型(非均型)** 有单张,缺门,或六张以上长套,如 5-4-3-1,5-2-1-5,5-4-4-0,6-3-2-2,这类牌型适合做有将定约。

**奇型牌型** 有两个单张或缺门,或有一个 8 张、9 张、10 张的长套,如 6-6-1-0,7-5-0-1,8-3-2-0,9-2-1-1,10-2-1-0 等。这类牌型也适合做有将定约。

**牌套**,分长套与短套两类。某花色牌有 5 张或 5 张以上称为长套;某花色牌只有 1、2、3 张的叫做短套。

## 3. 牌点 大牌点 牌花点

**牌点** 是用来计算牌力的单位。不同的叫牌方法,对牌点有不同的规定。本书介绍的叫牌速成法,把牌点分为大牌点和牌花点两种,并规定了它们的点数,以作为计算牌力的单位。

**大牌点** 速成法规定各门牌花的 A、K、Q 为大牌,其大牌点是:

$A=1$  点

$Kx=0.5$  点 ( $x$  代表任何一张同牌花的牌,下同)

$Q_{xx}=0.25$  点

以上每门牌的大牌点为 1.75 点,四门牌共有大牌点 7 点。这样从大牌点的多少,大体上可以判明牌力的强弱。

牌花点 又称将牌(王牌、主牌)点,是判明准备作为将牌牌力的点数。速成法规定每门牌花的牌花点为:

$A=1.4$  点

$K=1.3$  点

$Q=1.2$  点

$J=1.1$  点

$10=1$  点

9、8、7、6、5、4、3、2 各为 0.5 点。

以上每门牌的牌花点共为 10 点。凡某门牌的牌花点在 2.6 点以上,♠、♥在四张以上,♦、♣在五张以上,就可以做为将牌。

牌点是打桥牌的一个很重要的问题,后面将介绍怎样通过问大牌点和牌花点,以决定打几个定约桥牌。

#### 4. 定约桥牌

打牌双方经过叫牌达成的定约叫定约桥牌。定约桥牌分有将定约与无将定约。有将定约即双方约定以某门牌花为将牌,所以有将定约也叫有主牌的定约。双方约定不以任何牌花为将牌,即是无将定约。因为没有将牌,只是在同一门牌花中相比较,因此又叫比大小。

#### 5. 将牌(王牌、主牌)

将牌,也叫王牌、主牌。将牌最小的 2 也大于其它三门的任何牌。将牌以外的其它三门牌称为副牌或边牌。在打牌过

程中,如果手中没有某门牌,就可以用将牌吃掉。

## 6. 定约人 明手 首攻

定约人,也称庄家。双方经过争叫,最后一人叫牌后,其他三家连续都不叫牌,最后叫牌者所叫的某个花色或无将,为四个人所达成的定约。最后叫牌者与他的同伴,谁先叫这定约的花色或无将,谁就是定约人,由他主打本牌定约,俗称坐庄。

明手,即定约人的伙伴。他在首攻人打出第一张牌后,按规定把手中的牌按牌花顺序明摊在桌上,有将牌时要把将牌放在前面,由定约人全权支配。

首攻,即出第一张牌的人。按规定,定约人左手下家为首攻者。也就是说定约人左手下家,是每次定约后攻出第一张牌的人,桥牌术语称为首攻。

## 7. 牌墩 满贯

四人各出一张牌,称为一个牌墩,简称1墩或1墩牌。全部52张牌正好13墩牌。规定以6墩为基数,完成1个有将或无将定约,必须赢得 $6+1=7$ 墩牌,才算完成定约。完成2个有将或无将定约,必须赢得 $6+2=8$ 墩牌,才算完成定约。这样13墩牌,由6基数起,组成7个“叫牌阶梯”(详见13页)。

所谓满贯,分为小满贯与大满贯。按规定完成6个有将或无将定约,赢得12墩牌,叫完成小满贯定约。完成7个有将或无将定约,赢得13墩牌,叫完成大满贯定约。简单说,小满贯要拿到12墩牌,大满贯要拿到全部13墩牌。

## 8. 超墩 宕墩

超过定约赢得的牌墩叫做超墩,也叫超额赢墩。例如达成2无将(无将符号为NT,2无将即2NT,3无将即3NT,以下均用符号)或2有将定约,按规定拿到8墩即为完成定约,打牌结束拿到了9墩,超额1墩。这超额的1墩叫超1墩或上1,

超额 2 墩叫超 2 墩或上 2, 依次类推。

宕(读当)为英文 Down 的音译, 意为下。宕墩即没有完成定约, 如上例应当拿到 8 墩, 但打牌结束只拿到 7 墩。这差的 1 墩叫宕 1 或下 1。差 2 墩叫宕 2 或下 2, 依次类推。在桥牌中超墩要加分, 宕墩要罚分, 后面计分中有具体记述。

### 9. 止张

止张, 是指能够制止对方进攻的大牌, 一般是指 A、K、Q、J 几张牌。除 A 外, 其余 K、Q、J 必须有保护张, 才能成为止张。所谓保护张是指与 K、Q、J 同牌花的牌, 文字符号用 Kx 表示(x 代表任何一张同牌花的牌)。这样 K 必须有 1 张保护张, Q 必须有 2 张保护张, J 必须有 3 张保护张, 才能起到止张的作用。道理很简单, 例如你只有 1 张 K, 而没有 1 张同牌花的小牌作保护张, 别人出 A 便把 K 抓走了, 这样 K 就起不到止张的作用了。同样道理, Q 没有 2 张、J 没有 3 张同牌花的保护张, 也起不到止张的作用了。

### 10. 局盘

局 不论哪方一次或连续几次完成定约, 累计所得墩分首先超过 100 分, 该方即赢得这一局的胜利, 称胜一局。胜一局者称有局方, 未胜一局者称无局方。双方各胜一局简称双有, 双方均未胜一局称双无。

盘 盘局式比赛时, 不论哪方连胜两局或三局两胜, 均称获胜一盘, 作为一次比赛的结束。

下面看了记分后, 将会对局、盘概念有更为全面的理解。

### 11. 加倍

加倍, 有惩罚性加倍、技术性加倍、再加倍之分。惩罚性加倍是在叫牌过程中, 认为对方不可能完成定约而叫的“加倍”, 带有惩罚性, 使对方输分增加一倍。

技术性加倍,是利用对方的叫牌,乘机传递牌情信息而叫出的加倍。在速成法中,一般是利用加倍对方所叫牌花,向伙伴表示自己正好也叫这一牌花。例如对方叫 2♦,自己叫“加倍”,伙伴就知道你也要叫 2♦。

再加倍,是对加倍的加倍,即当对方对己方的叫牌叫了加倍,自己认为完全有实力完成定约时,可以叫“再加倍”,以便赢得更多的分。也有利用技术性的再加倍,用以传递牌情信息的。

以上“加倍”、“再加倍”,均表示无论得失,都要按应得分加倍或再加倍来计算。但当被加倍一方另行改叫,或另有人再叫时,则所叫加倍与再加倍立即失效。在做记录时加倍的符号为“X”,再加倍为“XX”。

## 12. 叫牌

由发牌人首先叫牌,然后按顺时针方向依次轮流叫牌。叫牌分为:

开叫 除叫“不叫”者外,第一个向同伴通报牌情信息,和询问同伴某种信息的叫牌称为开叫。

问叫 向同伴发出并询问其牌情信息的叫牌称为问叫。

回叫(应叫) 回答同伴开叫或问叫的叫牌称为回叫。

不叫(通过) 不够开叫或回叫条件时叫“不叫”。

跳叫 比正常叫牌加高一级的叫牌,用来显示牌力或某种特定信息。

争叫 对右手上家的叫牌作出的叫牌行为称为争叫。

以上无论何种叫牌方式,都是在传递信息,以便达成桥牌定约。

## 五、打牌前的准备工作

1. 分组 桥牌是由四个人玩的一种牌戏。四人各坐桌子的东、西、南、北四方。东、西两人和南、北两人各结为同伴，双方进行斗智谋、比技艺。一般都有长期固定的同伴，只有经过长时间的合作，才能相互熟悉、了解，产生无间默契，形成坚强的战斗体。这是桥牌不同于棋类单独作战的地方，也是桥牌比棋类难的地方，因为桥牌既要技艺，又要合作。当然亦可临时组合，或任意从牌掇中各抽取一张牌，先言明：按牌上数字大小或牌花组合，分成两组，一组坐东西，一组坐南北，入座玩牌。

2. 洗牌 使用去掉大小王的 52 张扑克牌，将其均匀地掺混打乱谓之洗牌。为了节省时间，最好使用两副背面颜色不同（如一红一蓝）的牌。先由南、北两人先各洗一副，北将洗好的牌放在他的右边桌子角上，为下次西发牌用。当西发牌时，东洗另一副牌，东洗好牌后，将牌放在他的右边，为北发牌时用。这样轮流发牌。南洗好的牌由南先发牌，在发牌之前，应该请他的上家东切牌。

3. 切牌 发牌人为了防止有不公正的事发生，发牌前一定要请右手上家切牌（或倒牌）。所谓切牌，就是由上家从牌掇上面部分取下几张牌，放在牌掇的下面，或将牌掇下边的部分牌，放在牌掇的上面，但不允许从中间抽取部分牌，放到牌掇上面或下面。更不许在切牌过程中，使任何牌张正面暴露。可以允许用手摸一下牌掇，不切牌，只示意。切牌时，不能暴露牌张，如果暴露了，要重新洗牌，再切牌。

4. 发牌 发牌人在切牌后，牌面始终向下，不得让人看