



生活情趣丛书

QIAOPAI A B C

孙晓华 王农本 编著

桥牌 A B C



辽宁科学技术出版社

桥 牌 A B C

孙晓华
王农本 编著

辽宁科学技术出版社

1988年·沈阳

桥牌 ABC

Qiaopai ABC

孙晓华 编著
王农本

辽宁科学技术出版社出版 (沈阳市南京街6段1里2号)
辽宁省新华书店发行 沈阳新华印刷厂印刷

开本: 787×1092 1/32 印张: 5¹/₄ 字数: 107,000 插页: 1

1988年1月第1版 1988年1月第1次印刷

责任编辑: 刘兴伟 责任校对: 东戈

封面设计: 秀中

印数: 1—27,780

ISBN 7-5381-0151-9/G·11

统一书号: 7288·83 定价: 1.05 元

内 容 提 要

《桥牌ABC》是一本桥牌入门的初级读物。本书共分二十章五十二节，从桥牌的基础知识入手，深入浅出地介绍了桥牌的叫牌、打牌、计分及一般规律。由于本书坚持了以初学者为主要对象的原则，所以无论是介绍叫牌体系，还是讲述打牌方法，都是从最基本的常识讲起。初学者读了本书以后，会对桥牌有个大致的了解，能够达到参加初级桥牌活动的目的。

序

一个偶然的机会，使我们成了亲密的朋友和相互信赖的桥牌联手。那是1982年夏天，我们代表沈阳铁路局去江西参加铁道部举办的南方十局桥牌邀请赛。在那次比赛中，我们第一次作为联手参加了整个比赛，并在双人赛中获得了第一名。

在以后的几年里，我们先后代表沈阳铁路局参加了辽宁省举办的“孔雀杯”、“杜鹃花杯”、“能源杯”、“辽宁省首届职工桥牌赛”等有省内各市参加的邀请赛，并和队友们一起每次都获得了冠军。在今年一月辽宁省体委举办的“首届东药杯”桥牌赛上，我们代表队又力克群雄，再次卫冕，成为省内第一支“六连冠”的队伍。

回首近十年的业余桥牌爱好，使我们深深感到——桥牌，已经成为我们业余生活不可缺少的部分，从最初的兴趣演变成与工作、学习、事业息息相关的内容。因为桥牌不仅提高了我们思维、推理和记忆能力，而且也大大地锻炼了我们的意志。在比赛中，我们总是以这样的原则来约束自己：胜负不是比赛的最

终目的，而是要在比赛中追求一种思想上的净化，和逻辑上的完美。所以在比赛中我们总能保持比较清醒的头脑，而完成我们力所能及的作战目标。

辽宁科学技术出版社的刘兴伟同志，为了这本小小的集子，费尽了心机。他与我们一起研究书稿中的每一处细节，并亲自到赛场观摩请教，为的是使这本小小的集子，能适应更多的初学者的需求。

在这本集子的编写过程中，我们得到了辽宁省桥牌协会主席赵清和副主席王景志同志的具体帮助，在此表示感谢！

我们仅期待这本《桥牌ABC》能为广大的桥牌初学者提供一点有用的信息，能为推动桥牌事业起些推波助澜的作用。这就是我们编写这本集子的目的。

作 者

1987年4月·沈阳

目 录

序

第一章 初学者须知	1
第一节 什么是桥牌.....	1
第二节 花色、牌墩及符号.....	3
第三节 定约人及其它.....	5
第四节 计分方法与局况.....	7
第二章 叫牌的意义和基本概念	13
第一节 叫牌的意义.....	13
第二节 牌力的计算.....	13
第三节 叫牌的基本概念.....	15
第三章 1♣、1♦的开叫及其以后的叫牌	18
第一节 1♣/1♦ 开叫的条件.....	18
第二节 1♣/1♦ 开叫后的应叫.....	19
第三节 1♣、1♦ 开叫后的再叫.....	23
第四章 1♥、1♠开叫及其应叫	32
第一节 1♥或1♠开叫的条件.....	32
第二节 1♥或1♠开叫后的应叫.....	33
第三节 1♥或1♠开叫后的再叫.....	35
第五章 1NT开叫及其应叫	41
第一节 1NT开叫的条件.....	41
第二节 1NT开叫后的叫牌.....	42

第六章 2NT开叫及其应叫	46
第一节 2NT 开叫的条件	46
第二节 2NT 开叫后的应叫	46
第七章 阻击性开叫	50
第一节 阻击性开叫的条件和原则.....	50
第二节 阻击性开叫后的应叫.....	51
第八章 2♣开叫及其应叫	54
第一节 2♣ 开叫的条件.....	54
第二节 2♣ 开叫后的应叫.....	55
第九章 2♦开叫及其应叫	58
第一节 2♦ 开叫的条件.....	58
第二节 2♦ 开叫后的应叫.....	58
第十章 3NT开叫	60
第十一章 满贯叫牌	62
第一节 叫满贯的条件.....	62
第二节 常用满贯约定叫.....	63
第十二章 争叫与技术性加倍	68
第一节 花色争叫.....	68
第二节 无将争叫.....	70
第三节 技术性加倍.....	72
第四节 扣叫.....	75
第五节 平衡性加倍.....	76
第六节 惩罚性加倍.....	77
第十三章 叫牌法小结	78

第一节	开叫部分	78
第二节	应叫部分	79
第三节	争叫部分	82
第十四章	怎样建立赢墩	83
第一节	长套赢墩	83
第二节	飞牌	84
第三节	利用将吃增加赢墩	90
第十五章	怎样选择首攻和出牌	92
第一节	出牌的一般方法	92
第二节	无将定约的首攻	95
第三节	有将定约的首攻	99
第四节	加倍后的首攻	101
第十六章	常用防守信号	102
第十七章	怎样做庄	108
第一节	制定打牌计划	108
第二节	怎样打无将定约	109
第三节	怎样打有将定约	111
第十八章	常用技术打法介绍	119
第一节	安全打法	119
第二节	忍让法	128
第三节	输张垫输张法	130
第四节	投入法	132
第五节	推算牌型	134
第六节	紧逼法	136
第十九章	桥牌比赛规则简介	140
第二十章	魏重庆精确体系叫牌法摘要	144

练习题答案	150
附录 1 国际比赛分(IMP)换算表	156
附录 2 桥牌常用英语	156

第一章 初学者须知

第一节 什么是桥牌

顾名思义，在桥牌这个偏正词组中，“桥”显然是限制牌的。所以说：桥牌是一种用牌做用具，敌对两方进行搭桥和拆桥的一种智力型文体活动。

桥牌演变几经考证，目前大都统一在二百年历史左右。据英国《大百科全书》记载，二百年前，英国贵族中流行着一种称为“惠斯特”的牌戏，这种“惠斯特”牌戏就是今日桥牌的前身。在以后的若干年中，这种牌戏不断地得到改造和修正，直到1925年，才由美国人把这种牌戏改进为目前世界上流行的“定约桥牌”，也就是我们所说的桥牌。

桥牌是一种寓艺术性、科学性和浓厚的趣味性为一体的新颖的、高雅的文体比赛项目。在桥牌对抗中，要求运用数学中概率组合的知识，掌握逻辑推理，对牌情作科学分析，巧妙计算，进而进行准确地判断和对全局进行艺术性的处理。整个打牌过程常常是起伏跌宕，变化无穷，一副牌下来，确是令人玩味，心绪不平……因此，桥牌不但可以提高人的思维记忆能力，调节和丰富人们的文化生活，又可陶冶人的性情，磨练人的意志。

“定约桥牌”从诞生到现在虽然只有六十多年的历史，但发展的速度是令人震惊的。1937年举办了第一届世界性桥牌锦标赛。1950年在百慕大举办了首届百慕大世界桥牌赛，并设置了百慕大银杯。1960年又举办了第一届国际奥林匹克桥牌赛。在我国，桥牌的发展也是迅速的。自从1978年国家体委在北京举办了首届桥牌邀请赛后，现在每年都举办两次全国性的比赛。1981年首次在上海举办了有美国、日本、荷兰等国二十多个强队参加的国际邀请赛，使我国的桥牌活动空前活跃起来。据法国一家报纸统计，目前世界上桥牌活动仅次于足球，在全球有一亿三千多万名爱好者。

桥牌的用具就是我们通常玩的扑克牌，拣出怪牌（俗称大、小王）之后，恰好是五十二张。打桥牌最少是四个人，两人一伙（国外也有一种两个人玩的“蜜月桥牌”）。分东、西方和南、北方坐好之后，由指定的一家发牌，发牌的一家优先叫牌。当然，发牌是轮换的，也就是说，北发完牌后轮到东家，东发完又轮到南家，最后是西家发牌。四副牌打完之后，仍然按照北、东、南、西的方向继续发牌、叫牌、打牌，直至比赛结束。

发牌之后就是叫牌，各家根据自己手中的十三张牌的实力进行竞叫，直到最后一家不叫为止，就拉开了打牌的序幕。

桥牌的胜负是按最后得分的多少和定约的完成情况来决定的，得分越多一般说来获胜的希望就越大。反之，胜利的希望就越小。这些，我们将在以后的章节里介绍。

“桥”是指打牌过程中的通路，打桥牌必须首先考虑桥

路的畅通，桥路通了，牌也就打顺了，桥路断了，就是你有
一手好牌也可能是无能为力。

桥牌、桥牌，就是一种靠自己的智慧，搭起己方桥路，
拆断敌方路线的竞技。

第二节 花色、牌墩及符号

桥牌共有四个花色，即黑桃、红心、方块和草花。除了
牌上的四种花色之外，桥牌还多了一个无将，也就是没有将
牌的意思。在花色等级中黑桃最高，红心次之，方块又次，
草花最低。也就是说，同在一阶水平上，叫过黑桃之后，就
不能再叫其它花色了，如果叫其它花色只有再升高一级。例
如：北家开叫一阶黑桃，东家就只好叫二阶红心和其它花色
了。但是，无将盖过一切花色，任何同级花色的竞叫都阻止
不了无将的争叫。比如第一副牌北开叫一阶草花，东争叫一
阶方块，南应叫一阶红心，西争叫一阶黑桃，这时任何花色
都不可以越过一阶黑桃再叫一阶水平的花色了。只有无将，
可以在一阶水平上压过黑桃。因此，在桥牌比赛中把黑桃、
红心称为高级花色，而方块和草花则屈居为低级花色，无将
又高出一切花色，

牌墩是指在比赛中赢牌和输牌的张数。桥牌一共五十二
张，每人十三张，其中六张牌是基本墩数。也就是说如果打
一阶水平就要 $6 + 1$ 拿到七墩牌才完成定约，打二阶水平就
要 $6 + 2$ 拿到八墩牌才算完成定约，打六阶水平要拿到 $6 +$
 6 共十二墩牌，打七阶水平就要拿到全部的十三墩牌。每

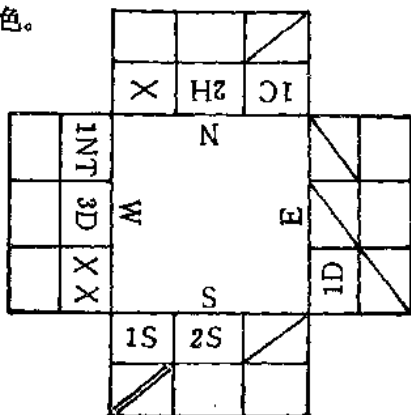
拿到一墩牌算为赢墩，每输掉一墩牌算为输墩，如果你打四阶黑桃，应拿十墩牌才算完成定约，可你只拿了八墩，输掉了五墩，那么 $10 - 8 = 2$ ，你不但没有完成四阶黑桃的定约，还多输了两墩，这就称为宕，宕的墩数按照局况和叫牌过程将成为你的负分。

桥牌比赛采用书写叫牌和叫牌盒叫牌，书写符号都用阿拉伯数字和英文字母代替。花色共分五种符号，即黑桃用S代替；红心用H代替；方块用D代替；草花用C代替；无将用NT代替。花色的阶级用阿拉伯数字书写，从一阶到七阶分别用1、2、3、4、5、6、7书写。

除了花色和阶级的符号，在叫牌过程中还有不叫、止叫、加倍、再加倍的符号。不叫就画/；止叫画//；加倍画×；再加倍画××。

牌手坐的位置，在比赛中也是用符号来代替的，北的符号是N；东的符号是E；南的符号是S；西的符号是W。

下面是一张叫牌纸，现在是北开叫，依顺用符号来表示自己的叫品及花色。



北开叫一阶草花，东争叫一阶方块，南应叫一阶黑桃，西争叫一阶无将，北再叫二阶红心，东不叫，南再应叫二阶黑桃，西争叫三阶方块，北加倍，东不叫，南不叫，西再加倍，北不叫，东不叫，南叫牌结束。

这副牌就是由东家做庄的三方块加倍再加倍定约。东西一方必须拿到 $6 + 3$ 九墩牌才能完成这个定约，否则就完不成定约。

第三节 定约人及其它

在前两节中我们介绍了一些桥牌的基本常识和书写符号，现在我们在前两节的基础上就叫牌和打牌的简单过程作以初步介绍。

叫牌是由发牌人首先开始的，第一个叫牌的牌手称为开叫，敌方在开叫后的叫牌称争叫，开叫方的联手（如北和南，东和西）叫牌称应叫。比如北开叫 $1\spadesuit$ ，东争叫 $2\diamondsuit$ ，南应叫 $2\heartsuit$ ，西不叫，北跳叫 $4\heartsuit$ 以后，三家均不叫牌，这副牌的最后定约就是 $4\heartsuit$ 了。但是，尽管是北先开叫，而且又最后叫的 $4\heartsuit$ ，但定约人却不是北而是南，因为南在第一轮应叫中，首先叫出了 $\heartsuit$ 这个花色，所以这副牌是南北方由南作为定约人的 $4\heartsuit$ 定约。

定约人是完成所定定约的设计者和实施人，因为定约人的联手在他完成叫牌过程之后，就不再参与打牌了，而是把自己的牌摊开在桌子上，由定约人一人来处理。所以，我们一般又称定约人为庄家，他的联手为明手。

当定约最后确定之后，开始打牌，首先出牌的是明手的上一家，他出第一张牌之后，明手把牌摊开，由定约人指定出牌。首先出牌的那一家称为首攻，首攻的一方又称为防守方。

请看下面这副牌：

		♠ A K 8 6 2	
		♥ Q 1 0 7	
		♦ 9 3	
		♣ A Q J	
♠ 5 4			♠ 1 0 3
♥ 5 3 2			♥ A J 9 8 4
♦ J 1 0 6 5			♦ K Q 4
♣ 5 4 3 2			♣ K 1 0 8
	西	北	东
		南	
		♠ Q J 9 7	
		♥ K 6	
		♦ A 8 7 2	
		♣ 9 7 6	

北开叫：北 1 ♠，东 2 ♥，南 4 ♠，以下三家均不叫牌。

这副牌是北首先叫的 ♠，东争叫 2 ♥ 后，南直接加叫到 4 ♠。所以这副牌北是定约人，南是明手，东家首攻，东西方是防守方。

东家首攻之后，开始打牌。定约人北家除了打好自己手里的牌之外，还要指挥南家的十三张牌，统筹安排，直至打牌结束。现在就让我们看一看这副牌防守与做庄的全过程：

定约人：北

首攻：东（画一为赢墩）

	北	东	南	西
第一轮	<u>♠ 2</u>	♠ 10	♠ <u>J</u>	♠ 5
第二轮	♣ J	<u>♣ K</u>	♣ 9	♣ 2
第三轮	<u>♠ A</u>	♠ 3	♠ 9	♠ 4
第四轮	♥ 7	<u>♥ A</u>	♥ 6	♥ 2
第五轮	♥ 10	♥ 4	<u>♥ K</u>	♥ 3
第六轮	♦ 9	♦ 4	<u>♦ A</u>	♦ 6
第七轮	♦ 3	<u>♦ K</u>	♦ 8	♦ 10
第八轮	<u>♠ 6</u>	♦ Q	♦ 7	♦ 5
第九轮	<u>♥ Q</u>	♥ 9	♣ 7	♥ 5
第十轮	<u>♣ A</u>	♣ 8	♣ 6	♣ 3
第十一轮	<u>♣ Q</u>	♣ 10	♦ 2	♣ 5
第十二轮	<u>♠ K</u>	♥ J	♠ Q	♦ J
第十三轮	<u>♠ 8</u>	♥ 8	♠ 7	♣ 4

从以上的十三轮牌看，防守方共得到了♣K、♥A、♦K三墩牌，而定约方却拿到了♠J、♠A、♥K、♦A、♠6、♥Q、♣A、♣Q、♠K和♠8十墩牌。由于定约方打的是4♠，所以6 + 4 = 10，他们正好拿到十墩牌完成了定约。

第四节 计分方法与局况

分数的计算可是桥牌竞赛中的一门大学问，一个成熟的牌手分的概念是相当强的，在考虑自己得分的同时，还一定要考虑敌方的得分，在两者间进行取舍。比如在一副牌中，