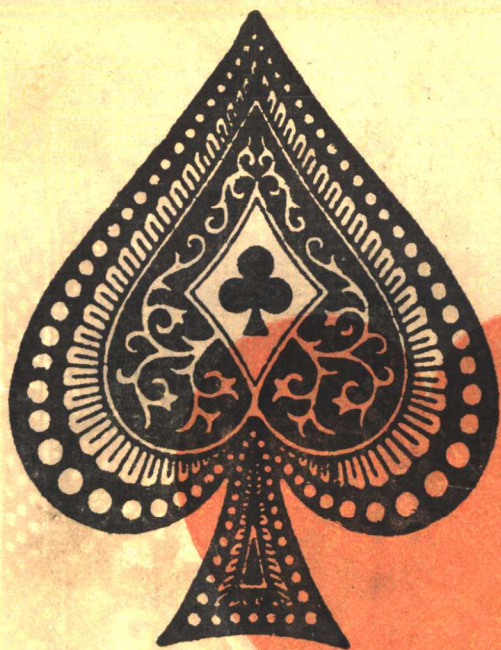




桥牌入门

天津科学技术出版社

桥 牌 入 门

汤耿良 张 准 何国柱 编
佟若珊 李学浚 无 奇

天津科学技术出版社

桥 牌 入 门

汤耿良 张 准 何国柱 编
佟若珊 李学浚 无 奇

• • *

天津科学技术出版社出版

天津市赤峰道124号

天津新华印刷二厂印刷

天津市新华书店发行

*

开本787×1092毫米 1/32 印张 12 字数256,000

一九八〇年七月第一版

一九八〇年七月第一次印刷

统一书号：7212·1 定价：1.10元

引 言

桥牌，英文原名Bridge，即桥之意。早年叫做“惠斯特（whist）”，曾在英国的贵族中流行。1925年，一个美国人把它改进为现在的“定约式桥牌（Contract Bridge）”。于是，人们发现桥牌象国际象棋一样，提供了一个可以不断运用智力、而又趣味横生的文体园地。

桥牌不但在几个人之间可以比赛，团体之间也可以比赛，并从地区比赛发展到国际间的比赛。1937年举行了第一次世界性的桥牌锦标赛。1950年规定定期在百慕大举行世界桥牌赛，并设置了百慕大银杯。1960年举行了第一届国际奥林匹克桥牌赛。

世界各地每年出版很多桥牌的书籍和刊物。桥牌选手也有等级，打牌水平达到某个等级时，颁发证书。

为了推动桥牌活动，1978年11月，国家体委在北京组织了桥牌邀请赛。在国庆三十周年举行的第四届全国运动会期间，国家体委又组织了五大城市桥牌邀请赛，并邀请香港队参加。现在，国家体委已经要求各地区开展桥牌活动，计划今后每年举行两次大城市之间的桥牌比赛，而且特别重视女桥牌运动员的成长。

打桥牌，要从叫牌和打牌的过程中进行逻辑推理；分析牌的分布，还要具备一些数学概率知识。同伴之间更要紧密协作，配合默契。这些都是桥牌的特点，也是它引人入胜的

地方。

本书为了帮助桥牌爱好者进一步提高技术，在桥牌的打法上特意安排了由浅入深，循序渐进的基础知识，重点介绍了目前国际上风行的精确叫牌法，并附上各种叫牌的牌例，以供参考。

编 者

一九八〇年三月

目 录

一、打法概述	1
叫牌	2
计分	4
叫法	6
二、标准叫牌法	8
牌力的估计和算“点”	8
开叫和应叫的一般原则	10
开叫一个花色和应叫	11
开叫一个无将和应叫	13
开叫二个无将和应叫	14
开叫三个无将和应叫	15
自由应叫	16
开叫人怎样根据应叫的情况进行再叫	16
应叫人的再叫	22
二花色强开叫和应叫	23
阻击叫或三级花色开叫和应叫	24
争叫	27
加倍	29
满贯叫牌	39
三、精确叫牌法	56
开叫 1 C 及各种应叫	57
开叫 1 D	127
开叫 1 H / 1 S	163

开叫 1 NT	212
开叫 2 NT	222
开叫 2 C	229
开叫 2 D	241
弱开叫或阻击性开叫	252
防守叫牌	259
四、桥牌打法	278
偷牌打法	278
建立长套牌打法	318
输张垫输张的打法	328
断路法	336
将吃法	346
攻方出牌规则及信号	353
五、桥牌比赛方法与简则	362
四人队复式比赛	362
双人对比赛	368

一、打法概述

桥牌的打法是：由四人分成两对，在一个桌子的四面按东、西、南、北方向就坐，东西方为一对，南北方为另一对，两对互为对手。四人利用手中的牌进行搭桥和拆桥的明争暗斗。打桥牌时，首先按规定次序由一人发牌，从左手一家起向左依次发每人牌一张，到每人发够十三张牌为止。然后由发牌人开始叫牌。所谓叫牌，就是每个人根据对自己所持牌的估计，预先决定本方打这副牌所能达到的目标，当众叫出来。如果估计自己所持牌实力太弱而无法叫牌时，也可不叫。叫牌次序也是向左轮流“叫”或“不叫”Pass，符号——，直到四人中任何一人叫出一个“定约”，而他以后的三个人都宣布“不叫”时，叫牌过程即告结束，同时也确定了这副牌的“定约”。

“定约”分“有将定约”和“无将定约”两种。有将定约是在四种花色中确定一种花色为将牌（也即主牌）。如一人出将牌以外的花色，别人手里恰好没有这种花色的牌，即可用任何一张将牌吃掉，从而赢得这墩牌（四人各出一张牌为一墩，一副牌共十三墩）。无将定约是每一张牌都依出牌人所出的花色来比大小，最大的赢得这墩牌，如果没有这种花色的牌就只能垫其他的牌（不论大小，都被出牌人吃掉）。确定定约的一方为定约方，定约方的对方为防守方。定约方两人中首先提出该定约将牌花色的人或确定无将定约的定约

方两人中首先叫出无将的人为定约人，定约人的同伴为“明手”。定约人左手一家出第一张牌后，明手即将所持牌摊在桌上。摊牌时，按四种不同花色分排四行，将牌花色放在明手右侧第一行。如是无将定约，四行可任意排放。明手只能按定约人指示出牌，不能自行出牌或帮助定约人打牌。四人出齐第一张后，赢得第一墩的人接着出牌，以后再由赢得以下各墩牌的人依次出牌，直到十三墩牌出完为止。

叫 牌

打桥牌在发完牌后的第一步是叫牌，叫牌要用一定的桥牌术语来进行。这些术语包括：定约数字，将牌花色或无将，“加倍”和“再加倍”。定约数字从1到7，定约数字加6即为定约要求得牌墩数。按照叫牌次序，后一人所叫定约数字一定要比前一人高。如果是相同数字，后一人所叫的花色也要比前一人高。

叫牌顺序为：

低级	{	1 梅花 (C)	2 C	3 C	4 C	5 C	6 C	7 C
花色	{	1 方块 (D)	2 D	3 D	4 D	5 D	6 D	7 D
高级	{	1 红桃 (H)	2 H	3 H	4 H	5 H	6 H	7 H
花色	{	1 黑桃 (S)	2 S	3 S	4 S	5 S	6 S	7 S
		1 无将 (NT)	2 NT	3 NT	4 NT	5 NT	6 NT	7 NT

花色中以无将（符号NT）为最高，黑桃（S）次之，红桃（H）第三，方块（D）第四，梅花（C）第五。例如，前一人叫1S黑桃，即指黑桃是将牌，本方可得七墩。后一人可叫1NT或任何2以上的定约，而不能叫1C、1D、1H等低于1S的定约。叫牌过程中还可能叫出“加倍”（符号

×) 和“再加倍”(符号××)。防守方有击败定约方定约把握时, 可叫“加倍”。如定约方对防守方所叫的“加倍”不服, 相信本方仍有把握完成定约时, 可叫“再加倍”。确定“加倍”定约后, 定约方的得失分均加倍计算。确定“再加倍”定约后, 定约方的得失分均按四倍计算。桥牌活动中另外两个常用术语是“无局方”和“有局方”。有局方完成定约要比无局方多得分, 完不成定约时也要比无局方多失分。按照国际比赛通例, 四人复式赛一轮十六副牌的发牌人和哪一方有局或无局都是预先规定的, 详见表一:

表一

序号	发牌人	有局或无局	序号	发牌人	有局或无局
1	北	双方无局	9	北	东西有局
2	东	南北有局	10	东	双方有局
3	南	东西有局	11	南	双方无局
4	西	双方有局	12	西	南北有局
5	北	南北有局	13	北	双方有局
6	东	东西有局	14	东	双方无局
7	南	双方有局	15	南	南北有局
8	西	双方无局	16	西	东西有局

叫牌过程示例如表二:

表二

叫牌过程

北	东	南	西
1 方块	1 黑桃	2 红桃	不 叫
3 红桃	不 叫	4 红桃	不 叫
不 叫	加 倍	再 加 倍	不 叫
不 叫	不 叫		

这副牌是由北先开叫，最后确定定约为 4 H 再加倍，南北为定约方，南为定约人，北为明手，将牌红桃，南北方要求赢十墩牌。

叫牌目的是为了使一对同伴通过叫牌能互相了解到彼此手中持牌情况。也就是说，叫牌时要表示出本人持牌的实力和花色长套，并与同伴交换意见，从而找到最好定约，或者是干扰和破坏对方定约，使对方发生错误，以达到克敌制胜的目的。找到最好定约，首先要选择好有将定约还是无将定约。如果有将定约，还要选择好将牌花色。其次要选择好恰当的定约数字，不要超叫或叫低。叫低要丢掉成局和满贯 (Slam) 的机会。超叫则完不成定约，并易于被对方加倍，使对方得分。

计 分

一副牌打完后，不论胜负，都用规定的记分方法记录下来。定约人完成定约，定约方得分；定约人完不成定约，定约方要被罚分。在桥牌术语中，完成定约的叫“成”(Make)，没有完成定约的叫“宕”(Down)。计分方法如下：

1. 定约方得分：完成定约得分按墩分和奖分计算。

墩分 = 定约数字 × 该定约 1 墩分数。

完成被防守方加倍的定约时，墩分要乘以 2。完成再加倍定约时，所得的墩分要乘以 4。方块和梅花等低花色定约每 1 墩都是二十分；黑桃或红桃等高花色定约每一墩都是三十分；无将定约第一墩四十分，每多一墩是三十分。例如：完成 3 NT 定约得墩分 $40 + 2 \times 30 = 100$ ，完成被加倍 2 H 定约，得墩分 $2 \times 30 \times 2 = 120$ ，完成再加倍的 2 C 定约得墩

分 $2 \times 20 \times 4 = 160$ 。定约方所得墩分达到100或100以上就称为成局定约,未达到100就称为未成局定约。例如: 3 NT、4 S、5 C、1 H 再加倍、3 D 加倍都是成局定约。3 H、2 NT、1 S加倍都是未成局定约。

奖分: 完成或超额完成定约都有奖分。完成未成局定约或成局定约、完成小满贯(定约数为6, 共赢12墩)或大满贯(定约数为7, 共赢13墩), 完成加倍定约或再加倍定约都要按照无局或有局两种情况, 分别计算奖分。如表三:

表三 完成定约奖分表

是否 有局	完成 定约	未成局 定约	成局 定约	小满贯	大满贯	加倍或再 加倍定约
无局		50	300	500	1000	50
有局		50	500	750	1500	50

超额完成定约时, 每超一墩所得奖分如表四:

表四 超额完成定约每超一墩奖分表

是否 有局	是否 超一墩 加倍	未加倍		加倍	再加倍
		无将、黑桃、红桃	方块、梅花		
无局		30	20	100	200
有局		30	20	200	400

例如: 南北是有局方, 叫 2 H 定约, 再加倍, 结果超额完成定约, 得 9 墩, 超 1 墩。计分结果: 墩分为 $2 \times 30 \times 4 = 240$, 成局定约奖分(有局方) = 500, 完成再加倍定约奖分 = 50, 超一墩奖分(再加倍、有局) = 400, 墩分及奖分合

计共1190。但是，如果这副牌防守方不加倍，定约方同样赢9墩。计分结果：墩分为 $2 \times 30 = 60$ ，未成局定约奖分 = 50，超1墩奖分（有局、未加倍）= 30，墩分及奖分合计共160。同样一副牌，得分相差多达1,030分。

2. 定约方罚分：定约人未完成定约，要罚分，即由防守方得分。未完成定约每宕一墩的罚分也因是否加倍和是否有局有所不同。算法见表五：

表五 定约人未完成定约每宕一墩罚分表

是否加倍 罚分 是否有局	未加倍定约	加倍定约		再加倍定约	
	每宕一墩	宕一墩	每多宕一墩	宕一墩	每多宕一墩
无局	50	100	200	200	400
有局	100	200	300	400	600

例如：有局方叫7H定约，防守方加倍，结果定约人赢得十二墩，宕1墩，定约人罚分 = 200。但如叫6H定约，定约人完成定约，可得墩分 $6 \times 30 = 180$ ，成局奖分（有局方）= 500，小满贯奖分（有局方）= 750，定约人得分共计1430。两种叫牌得分相差1,630分。

叫 法

一副牌五十二张，在四人手中的分布情况可以千变万化。必须通过一定的叫牌方法，才能使同伴了解到自己持牌的实力和牌型。两同伴通过叫牌互相了解和协商后，才能得到最好定约或最有效地破坏对方定约。无论哪一种叫牌法，都要对“开叫”（第一个叫牌人的叫牌）、“应叫”（应答

同伴开叫的叫牌)、“争叫”(对方已开叫后的本方叫牌),以及其他各种叫牌事先设计出一整套的约定条件,和同伴共同执行。从桥牌活动开展以来,国际上已有许多通用的叫牌法。最早的如三十年代的“克勃逊叫牌法”,以大牌单位为计算持牌实力的依据,目前已过时。后来的标准叫牌法,主要以计分为计算持牌实力的依据,“高伦叫牌法”是其代表,目前国内仍有不少人应用。近年来演变为“精确叫牌法”、“兰梅花叫牌法”等较新的叫牌法。但各种叫牌法主要可归纳为以下两种类型:

1. 自然叫牌法:叫出的花色即代表该花色的牌型情况。如叫1C即代表手中牌有梅花长套。“克勃逊叫牌法”和“标准叫牌法”均属此类。

2. 人工叫牌法:叫出的花色另有含义,与手中牌本花色的情况无关。“精确叫牌法”和“兰梅花叫牌法”即属于此类。“精确叫牌法”中的1C,只说明手中有强牌,而梅花花色不一定强。

应当说明,各种叫牌法本身都有其优缺点,关键在于一对同伴间的互相默契和运用得当。除了上述国际上通用的叫牌法外,也可自行设计特殊约定的叫牌法。但是桥牌规则规定,叫牌时不能有任何暗示,比赛时,每一方都必须把自己的叫牌法告知对方。除了在定约卡上预先写明本方的叫牌法外,一人叫出自行设计的特殊的约定叫法时,同伴应提示右手对方注意。右手对方也可在当时或在叫牌结束时要求叫牌人同伴做出解释。

本书为了适应初学者的需要,着重介绍“标准叫牌法”和“精确叫牌法”的主要内容。

二、标准叫牌法

标准叫牌法是属于自然叫牌法的一种。这类叫牌法的特点是叫什么花色，就表示这一花色的牌情。是由美国人克勃逊在三十年代初设计的，用大牌单位来计算牌力。到四十年代，美国人高伦又设计了一套以大牌点为计算牌力的方法。改进后的叫牌法不但提高了叫牌的准确程度，而且由于大牌点具体明确、便于掌握，对初学者来说是学习叫牌法的一条捷径。

叫牌首先要估算手中十三张牌的牌力，一般用牌“点”来计算；其次要根据牌型来选定定约。一对同伴都是平均型（手中牌无单张、缺门或六张以上长套），一般宜打无将定约。但如高级花色（S H）两手四，四将牌配合并能利用将吃，有将定约也可能比无将定约更合适。一对同伴中一手有一长套花色，两手配合的其余花色又都有大牌，能控制出牌，则无将定约要比有将定约合适。标准叫牌法的计点、开叫、应叫、争叫等叫法分述如下：

牌力的估计和算“点”

一般用牌“点”来估计手中的牌力。除去A、K、Q、J等大牌点外，还要计算长套（某一花色多于四张）和短套（某一花色少于三张）的牌力，因为长套花色出二、三轮后，对方手中已没有这一花色的牌，长套中的小牌即可成为赢张；而

在有将定约时，某一花色是短套，如有足够将牌，就可通过将吃得墩。因此，长套的将牌可计算将牌点，短套可计算牌型点或明手点。

那么怎样计算牌“点”呢？

基本计点方法：

1 A 4 点、四种花色共 16 点

1 K 3 点、四种花色共 12 点

1 Q 2 点、四种花色共 8 点

1 J 1 点、四种花色共 4 点

全副牌共四十点，另有牌型长套、缺张等计点法如下。

大牌点：A = 4，K = 3，Q = 2，J = 1。

牌型点：缺门 = 3，单张 = 2，双张 = 1。

明手点：缺门 = 5，单张 = 3，双张 = 1。

将牌点：第五张将牌加 1 点，第六张将牌加 2 点，以后每多一张将牌增算 2 点。

修正点：一手牌有四张 A，增值 1 点；一手牌无 A，减值 1 点（限于开叫时）；K、Q、J 为单张时，减值 1 点；以三张牌支持同伴，减值 1 点，以 4、3、3、3 牌型支持同伴做有将定约时，减值一点。

要打成局与大、小满贯所需的点数是：

高级花色 S、H：约需 26 点成局。

无将 NT：约需 26 点成局。

低级花色 D、C：约需 28—29 点成局。

完成小满贯定约：约需 33 点。

完成大满贯定约：约需 37 点。

另有快速胜张计算法是：

AK = 2 个快速胜张。

AQ = $1\frac{1}{2}$ 个快速胜张。

KQ = 1 个快速胜张。

K × = $\frac{1}{2}$ 个快速胜张 (× 代表 10 以下的任何小牌)。

用上述计算点数的方法，就可以比较精确地计算出手牌的实力强弱。

开叫和应叫的一般原则

第一次叫牌即为开叫，只要有一定牌力就要开叫，好争取主动，先发制人。四种花色共有 40 大牌点，一般有 12 点就超过平均数，可以开叫。但这只具备了开叫的先决条件，还必须要有“开叫套”，即“可叫套”，也就是在某花色上有四张以上的一套牌，少于四张就不能做为开叫套。但就是手中某一花色上有四张，也不一定能算作开叫套。因为，作为“开叫套”的另一要求是，在这一套牌中至少要求有一、二张大牌，如 K、J、×、× 或 Q×××× 等，这才具备开叫的必要条件。当同伴开叫后，为了应答同伴的开叫，要进行“应叫”。通过开叫人和应叫人相互配合，也就是通过开叫—应叫—再叫—再应叫，如此往复数次，互相传递信息，交换情况，直到确立定约为止。叫牌要注意综合计算两手牌的实力（包括牌型点在内）总共有多少点数。若达到 26 点，一般可望成局（4 H、4 S）。但若以低级花色为将牌时，成局（5 C、5 D）就必须要达到 28—29 点。应叫人的牌型点应按“明手点”计算，即缺门 5 点，单张 3 点，双张 1 点。若以一无将