

桥牌入门捷径

荣伟民·编著



桥牌入门捷径

荣伟民 编著

学林出版社

责任编辑：陈达凯

封面设计：王申生

桥牌入门捷径

荣伟民 编著

学林出版社出版

上海绍兴路5号

新华书店上海发行所发行

上海市印刷三厂印刷

开本 787×1092 1/32 印张 4 字数 87,100

1986年10月第1版 1985年10月第1次印刷 印数 1—74,000册

书号 7259·054 定价 0.65元

前 言

桥牌因其场地简易、竞赛方便，又饶有兴趣，因此，成为一种既能业余消遣，又能积极休息的理想活动。桥牌不仅趣味横生，而且能锻炼人们的记忆力和增强独立思考的能力。还可以克制急躁，提高修养。随着我国精神文明和物质文明的不断提高，桥牌活动越来越普及，越来越深受人们的喜爱。桥牌活动也日益活跃。1978年11月国家体委在北京组织了第一次邀请赛，现在每年举行两次全国性比赛。1980年10月我国加入了世界桥牌联合会。1981年3月在上海举办了第一次国际桥牌友好邀请赛，来自美国、日本、荷兰等国的二十个强队参加了比赛，盛况空前。

由于桥牌的逻辑性强，又需要具备一些数学概率知识，因此，不少人认为桥牌难学。作者积多年教学、实践之经验，编写了《桥牌入门捷径》一书，内容简明，可供爱好者自学。

由于水平有限，加之编写时间仓促，如有差错或不妥之处，请广大桥牌爱好者指正，以利改进。

作 者

目 录

第一章 桥牌的打法及记分	(1)
第一节 桥牌的打法	(1)
第二节 桥牌的记分	(3)
第二章 叫牌	(9)
第一节 叫牌的目的和基本概念	(9)
第二节 叫牌性质的分类	(11)
第三章 开叫	(13)
第一节 1 花色开叫的条件与原则	(13)
第二节 1 花色开叫后的再叫以及实力表达	(14)
第三节 无将开叫	(18)
第四节 特强牌开叫	(19)
第五节 阻击性开叫	(21)
第四章 应叫	(25)
第一节 应叫的分类	(25)
第二节 无将开叫后的应叫	(32)
第三节 定约	(37)
第四节 关于 2 ♣、2 ◇ 开叫后的应叫	(39)
第五章 按牌型开叫法	(43)
第一节 牌型略谈	(43)
第二节 四张套的开叫	(43)
第三节 五张套的开叫	(47)

第四节	六张套的开叫.....	(51)
第五节	七张以上长套开叫.....	(54)
第六节	高套四张开叫的概率.....	(55)
第六章	争叫.....	(67)
第一节	争叫的目的和作用.....	(67)
第二节	争叫的分类和条件.....	(69)
第三节	同伴争叫后的应叫.....	(80)
第四节	自愿应叫.....	(90)
附：	练习答案与分析.....	(95)
第七章	实战牌例.....	(110)

第一章 桥牌的打法及记分

第一节 桥牌的打法

一、基本知识

四人初学桥牌按南北、东西为二对，规定坐南者记分，北面发第一副牌，桥牌不论发牌、叫牌、打牌都是从左向右顺时针方向进行。牌的花色是有等级的，♠第一，♥第二，♦第三，♣最小，但最大为无将，可盖过任何一种花色。在叫牌时必须用较高级花色盖过前者，否则就要用数字盖过它，如：右家叫1♦，你可叫1♥、1♠、1无将，但不能叫1♣，因为♥、♠、无将比♦大，而♣比♦小，若你要叫♣，那么必须叫2♣，用数字盖过它。

桥牌是分两个阶段进行竞赛的：叫牌阶段与打牌阶段。先通过叫牌来制定一个定约，再由打牌来检验是否完成定约。叫牌必须经过三家不叫才算结束，以最后一次叫牌为这副牌的定约，例如：

第一副：	北	东	南	西
北发牌：	不叫	1♥	不叫	2♥
	不叫	不叫	不叫	

这副牌最后定约为2♥，由东主打，南首攻。当南家出第一张牌后，西摊牌，把♥将牌放在最右面。按顺时针每家

各打一张牌，比一下大小(同样花色以A为最大，依次为K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2。若无此门花色，有将定约时可用将吃。)哪一家牌最大就赢得这一墩(任何将牌都比非将牌大)，并获下一轮的出牌权。例如：南首攻 $\diamond 7$ 、西 $\diamond 10$ 、北 $\diamond K$ 、东 $\diamond 4$ ，北拿这一墩，并获第二轮的出牌权，北继续出 $\diamond A$ ，东 $\heartsuit 3$ ，南 $\diamond 2$ ，西 $\diamond 9$ ，东由于 $\diamond$ 单张，因此第二轮用将牌 $\heartsuit 3$ 将吃，获这一墩，并由东出第三轮的第一张牌。

二、完成定约的标准

6 + 你定约的数字即完成定约的标准墩数。如东主打2 $\heartsuit$ 即东西方必须拿到 $6 + 2 = 8$ 墩以上才算完成或超额完成定约，如果东西方拿7墩，那么就没有完成定约，称为宕一，拿5墩就是宕三。再如，南主打3 $\diamond$ ，那么南北就要拿 $6 + 3 = 9$ 墩才算完成定约，拿10墩称为超一，只拿7墩就是宕二。

练 习 一

把准确的数字填入空格：

定约1 $\diamond$ ：定约方拿____墩，正好完成定约；

定约2 $\heartsuit$ ：定约方拿____墩，超一；

定约3NT(无将)：定约方拿____墩，宕一；

定约4 $\spadesuit$ ：定约方拿____墩，宕二；

定约5 $\clubsuit$ ：定约方拿____墩，正好完成；

定约6 $\diamond$ ：定约方拿____墩，超一；

定约7 $\heartsuit$ ：定约方拿____墩，宕二。

第二节 桥牌的记分

一、记分的重要性

桥牌记分极为重要，有人认为只要会叫牌、打牌，记分可以让别人记，不坐南家便可，实则不然，笔者认为不懂记分，是学不好桥牌的。例如：对手可以完成4♥定约，而你如果打5♦则可能宕二，究竟叫还是不叫？怎么样更合算？这就要懂分数的计算，否则就要吃亏。

二、记分表

有人认为桥牌计分难，其实只要记几次分就可以学会并且记牢。

桥 牌 记 分 表

(一)基本分

定约方完成定约，得分如下：

有将定约	未加倍	加倍	再加倍
低级花色♦或♣每一墩	20	40	80
高级花色♠或♥每一墩	30	60	120
无将定约	未加倍	加倍	再加倍
第一墩	40	80	160
从第二墩起，每一墩	30	60	120

一个定约的完成，不论成局与否，另加奖分。

(二)奖分

1. 定约方超额完成定约，每超过定约一墩，得分如下：

无 局 方			有 局 方		
未 加 倍	加 倍	再加倍	未 加 倍	加 倍	再加倍
基 本 分	100	200	基 本 分	200	400

2. 定约方完成任何加倍或再加倍定约 50

3. 定约方完成不成局定约 50

4. 定约方完成成局定约 无局方 300

有局方 500

5. 定约方完成小满贯(定约 6)无局方 500

有局方 750

6. 定约方完成大满贯(定约 7)无局方 1000

有局方 1500

(三)罚分

定约方完不成定约，罚分如下：

宕 墩	无 局 方			有 局 方		
	未加倍	加 倍	再加倍	未加倍	加 倍	再加倍
一 墩	50	100	200	100	200	400
二 墩	100	300	600	200	500	1000
三 墩	150	500	1000	300	800	1600
四 墩	200	700	1400	400	1100	2200
五 墩	250	900	1800	500	1400	2800
六 墩	300	1100	2200	600	1700	3400
七 墩	350	1300	2600	700	2000	4000

以下依此类推。

三、大牌点

A 4 点, K 3 点, Q 2 点, J 1 点, 每门花色 10 点, 因

此，一副牌共40点，南北、东西平均各20点。在四人赛中采用贴点法计算。例如南北方24点，应贴给东西方4点。

四、国际分换算表

桥牌的胜负不是看分数总和，而是要将分折算成点(IMP)，看点数总和，点数高的一方获胜。

分数折合国际分(IMP)：

0—10	0	370—420	9	1500—1740	17
20—40	1	430—490	10	1750—1990	18
50—80	2	500—590	11	2000—2240	19
90—120	3	600—740	12	2250—2490	20
130—160	4	750—890	13	2500—2990	21
170—210	5	900—1090	14	3000—3490	22
220—260	6	1100—1290	15	3500—3990	23
270—310	7	1300—1490	16	4000以上	24
320—360	8				

五、四人赛记分及说明(见第7页表)

第一副 北主打1♥，打成2♥。 $2 \times 30 + 50 = 110$ 分，折成3点，但南北大牌点有21点，应贴东西1点，净胜2点。

第二副 北主打3♥结果宕一，有局方东西得100分(3点)，南北大牌22点，应贴东西2点，因此东西净胜5点。从这两副牌中可看出不成局不要叫高。

第三副 东主打2♠，结果超二墩打成4♠，得 $4 \times 30 + 50 = 170$ 分(5点)，由于大牌27点，需贴南北7点，反输2点。

第四副 东叫成4♠，结果正好完成，得 $4 \times 30 + 500$

(叫成局有局方加奖励分 500 分) = 620 分(12点), 虽贴 7 点还净胜 5 点。

从这两副牌中可看出该叫成局的必须叫成局。

第五副 南主打 1 N T, 正好完成, 得 $40+50=90$ 分(3 点)。

第六副 南主打 2 N T, 超二墩打成 4 N T, 得 $1 \times 40 + 3 \times 30 + 50 = 180$ 分(5 点)。

第七副 西主打 3 N T, 正好完成得 $1 \times 40 + 2 \times 30 + 500 = 600$ 分(12点)。

第十一副 东主打 6 ♣, 正好完成小满贯, 无局方叫成局奖 300 分, 小满贯奖 500 分, 得 $6 \times 20 + 300 + 500 = 920$ 分(14点)。

第十二副 东主打 6 ◇ 结果宕一, 无局方南北得 50 分(2 点)。东西大牌 31 点, 应贴南北 11 点, 因此南北净胜 13 点。

第十三副 南定约 5 ◇, 东西方加倍, 结果宕二, 东西得 500 分(11点), 但南北只有 17 点, 东西方要贴南北 3 点, 因此东西方净胜 8 点。

第十四副 南主打 3 ♡, 东西方加倍, 结果宕三, 由于是无局方, 东西方得 500 分。

第十五副 西打 2 ♠, 南北方加倍, 结果超一, 得 $2 \times 30 \times 2 + 300 + 100 + 50 = 570$ 。

(无局方成局加奖分 300 分。加倍后, 超一墩得 100 分, 完成加倍定约再加 50 分。)

第十六副 西定约 3 ♠, 南北加倍, 东西又再加倍, 结果宕二, 有局方加倍宕二失 500 分, 再加倍 $2 \times 500 = 1000$ 分, 因此南北得 1000 分(14点), 东西又贴 1 点, 南北净胜 15 点。

例： 记 分 表

副 次	发 牌	局 方	定 约	定 约 者	牌 点	得 墩 数	得 分		得 点	
							南北	东西	南北	东西
1	北	双无	1 H	N	21	8	110		2	
2	东	南北	3 H	N	22	8		100		5
3	南	东西	2 S	E	27	10		170	2	
4	西	双有	4 S	E	27	10		620		5
5	北	南北	1 N T	S	22	7	90		1	
6	东	东西	2 N T	S	28	10	180			3
7	南	双有	3 N T	W	26	9		600		6
8	西	双无	3 N T	W	26	8	50		8	
9	北	东西	3 C	N	32	12	170			7
10	东	双有	5 C	N	30	12	620		2	
11	南	双无	6 C	E	32	12		920		2
12	西	南北	6 D	E	31	11	50		13	
13	北	双有	5 D _x	S	17	9		500		8
14	东	双无	3 H _x	S	20	6		500		11
15	南	南北	2 S _x	W	21	9		570		10
16	西	东西	3 S _{xx}	W	21	7	1000		15	

注：S表示♠，H表示♥，D表示◇，C表示♣，NT表示无将；×为加倍，××为再加倍；定约者E为东，S为南，W为西，N为北。

43	57
比赛 结果	东西胜 14 IMP

练习二 记分表

副次	发牌	局方	定约	定约者	牌点	得墩数	得分		得点	
							南北	东西	南北	东西
1	北	双无	2 D	E	23	9				
2	东	南北	4 D	E	23	9				
3	南	东西	3 C	S	26	11				
4	西	双有	5 C	S	26	11				
5	北	南北	2 H	W	24	9				
6	东	东西	4 H	W	24	9				
7	南	双有	2 N T	N	22	8				
8	西	双无	3 N T	N	23	7				
9	北	东西	3 N T	S	27	10				
10	东	双有	4 S x	S	25	9				
11	南	双无	5 D x	E	16	8				
12	西	南北	3 H x	E	22	10				
13	北	双有	3 N T x	N	21	7				
14	东	双无	2 N T x	N	24	9				
15	南	南北	6 S x	W	31	12				
16	西	东西	6 D x x	W	30	10				

将每副牌的得分、得点填入空格，并计算出比赛结果。

比赛结果	

第二章 叫 牌

第一节 叫牌的目的是基本概念

一、叫牌的目的是

叫牌的目的在于传递信息，使一对牌友之间明确双方牌型及实力，从而寻求最佳定约，或争取得这副牌的最高分，或争取失最少分，甚至造成对方因定约偏高而失分。例如：

第二副（东发牌，南北有局）叫牌过程为：

北	东	南	西
0	—	1 ♠	2 ♦
4 ♠	5 ♦	—	—
×	—	—	=
	♠ A Q × ×		
	♥ Q J × ×		
	♦ ×		
	♣ Q J × ×		
♠ × ×		♠ ×	
♥ K ×		♥ × × × ×	
♦ A K × × ×		♦ J × × × × ×	
♣ A × × ×		♣ × ×	
	♠ K J × × × ×		
	♥ A × ×		
	♦ Q		
	♣ K × ×		

注：—表示不叫；=表示第三个不叫，叫牌结束。
牌型表中×系10以下(包括10)的小牌。

这副牌南13大牌点开叫1♠，西争叫2♦，北有12大牌点，♦单张加牌型点2点，共14点，即使是低限13点开叫也可打4♠，因此直叫4♠；东只有1点，由于西争叫2♦（11~15点，♦五张以上），因此东认为南北4♠必成，西至多拿一墩♦，一墩♥，一墩♣。而打5♦，可能失一墩♠、一至二墩♥、一至二墩♣，至多宕三，由于自己是无局方，对方有局，叫5♦甚佳。南见♠已经配合，但手中♦单张Q，因此仍属低限，以不叫为妥。西当然不叫。北见南低限，西是有实力的争叫，♥、♣估计各失一墩，♦也要失一墩，打5♠宕的可能较大，还是加倍为上策，结果东西宕一，南北得100分。东西达到了失最少分的目的。若南或北再叫5♠必宕，反而失分。

二、叫牌的基本概念

1. 成局概念：

一）将牌配合在八张以上，大牌点加牌型点两手和满26点一般可以拿到十墩，因此可以叫4♠或4♥成局。

二）将牌配合八张以上，大牌点加牌型点两手和达29点，则可能拿到十一墩，因此若♠、♥配合不到八张，只要♦或♣配合有八张以上，可以叫5♦或5♣成局。

三）大牌点两手和满26点，而四门花色均能控制，则可叫3NT成局。

2. 满贯概念：

一）将牌配合八张以上，大牌点加牌型点两手和满33点，可以拿十二墩，因此可以叫6（小满贯）。

二）将牌配合八张以上，大牌点加牌型点两手和满37点可以拿十三墩，因此可以叫7（大满贯）。

上述概念，在将牌良好配合下，26点可叫4♥、4♠或3NT成局；29点可叫成5♣、5♦成局；33点小满贯；37点大满贯，虽然这并非绝对准确的公式，但经过许多比赛，实践证明在一般情况下是准确的。

三、牌型点的计算

1. 打无将不算牌型点。将牌不配合不算牌型点。
2. 将牌配合必须在八张以上才能算牌型点。
3. 在将牌八张以上配合的情况下，缺门加3点，单张加2点，双张加1点（单张为K、Q或J，只加一点，双张为Q×、J×不加点）。

第二节 叫牌性质的分类

叫牌的性质可分为三类：开叫、争叫、应叫。

一、开叫

开叫的含义有两种，一种是谁发牌谁就是开叫家。例如：第二副，东发牌，东开叫，东就是开叫家。另一种开叫的含义，是指第一个叫出花色或无将的就是开叫。例如：第二副牌，东第一家不叫，南第二家叫1♠，则这一声1♠，就属开叫性质。

本书后面所述的开叫均指第一个叫出花色或无将者。

二、争叫

当对手开叫后，轮到你叫时，叫出的花色或无将，称争叫。例如：第三副，南不叫，西叫1♥，北叫2♣，北的这一声2♣称为争叫。