



桥牌入门

人民体育出版社

桥 牌 入 门

彬武、朱良达、瞿强立 编著
董齐亮 校订

人 民 体 育 出 版 社

桥 牌 入 门

彬武、朱良达、瞿强立 编著

董齐亮 校订

人民体育出版社出版

天津新华印刷一厂印刷 新华书店北京发行所发行

787×1092毫米1/32 130千字 印张 $8\frac{16}{32}$

1980年9月第1版 1980年9月第1次印刷

印数：1—85,000册

统一书号：7015·1868 定价：0.68元

责任编辑：承志宇 封面设计：孙金荣

目 录

前 言	(1)
桥牌记分表	(2)
怎样学桥牌	(4)
桥牌术语解释	(11)
谈谈自然叫牌法	(18)
叫牌之部	(21)
第一章 开 叫	(22)
第二章 应 叫	(35)
第三章 再 叫	(56)
第四章 自愿应叫	(69)
第五章 不叫过头的牌的应叫	(75)
第六章 二方块开叫	(79)
第七章 阻击性开叫	(86)
第八章 二梅花开叫	(94)
第九章 二、三无将开叫	(101)
第十章 试探满贯	(109)
第十一章 争 叫	(116)
第十二章 自然叫牌法摘要	(127)
打牌之部	(129)
第一章 基本技巧	(130)
第二章 无将定约的打法	(162)

第三章	有将定约的打法.....	(170)
第四章	头一张出牌.....	(179)
第五章	第三家打牌.....	(187)
第六章	防守方第二家打法.....	(194)
第七章	信 号.....	(204)
第八章	将牌的升级.....	(218)
第九章	安全打法.....	(220)
第十章	交叉吃张法和明手主打法.....	(227)
第十一章	移花接木法.....	(233)
第十二章	投入法与坚壁清野法.....	(238)
第十三章	将牌围剿法.....	(245)
第十四章	紧逼法.....	(251)
第十五章	敌情侦察.....	(263)

前 言

桥牌是一种数字性概念很强的纸牌游戏，分两个阶段玩——叫牌与打牌。以两个同伴合成一组，以两组围坐一桌，进行对抗竞赛，或以四人组成一队，进行队际复式比赛。在叫牌阶段，双方各自运用数字加牌的花色（或无将）的简单方式，互通信息，以期达成一个与己方有利而对敌方不利的定约，作为第一阶段的目标；继而再在打牌阶段中，各自发挥熟练的打牌技巧，努力完成己方的定约，或者击败对方的定约，为己方赢得最多的分数，争取竞赛的胜利。

桥牌不仅是一种饶有兴趣的游戏，而且还可锻炼记忆力，增强独立思考能力，发挥紧密协作、团结一致的精神。把桥牌活动作为业余消遣，是一种积极性的休息，有助于消除劳动后的疲劳，换来旺盛的工作精力，并丰富文体生活。

打桥牌，应讲究礼貌和风格。一个好桥牌手，在品德与修养方面，定有良好的表现。在桥戏过程中，同伴好比是同一战壕的战友，相互责备，极不可取，相互勉励，才是办法。对于对手提出来的问题，要抱欢迎态度，予以满意的解答，不得闪烁其词，或弄虚作假，违反规则，以求一逞。至于故布疑阵，搞“秘密武器”，诱人上钩，更是要不得的。在学好桥牌的同时，要端正牌风。

桥 牌 计 分 表

——适用于各种桥牌竞赛

(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			
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 无局方 500 有局方 750
6. 定约方完成大满贯定约 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

以下以此类推。

注：宕墩的宕是英文桥牌术语 down 的译音，宕墩就是输墩的意思。

怎样学桥牌

有人认为桥牌难学。其实，只要用心学，也并不难。

难，到底难在什么地方？概括地说来，桥牌有三难：

1. 计分难；2. 叫牌难；3. 打牌难。

桥牌既然有这么许多“难”，为什么全世界有近亿人在玩打桥牌呢？其原因就是桥牌趣味浓郁，引人入胜。人们乐于克服“难”字，从打桥牌中领会无穷的妙趣。

这本《桥牌入门》小册子的主要目的，就是要为初学者解决上述三个“难”字。

首先是计分“难”。桥牌的计分，有计分表可资查核，谈不上“难”字，可是，说它复杂，倒很恰当，但也不是复杂得无法理解。在计分表上，可以看到计分有三类：（一）基本分；（二）奖分；（三）罚分。这三种计分，分得一清二楚，只需细细阅读几遍，不难记住。怎样计分，这里举例说明：

南是有局方，叫到4♥定约，结果完成，计分如下：

4♥，♥每墩30分， 4×30 得120分。

基本分满100分为一局，有局方得奖分为500分，所以南北方共得620分。

上述计分，仅仅做了一个简单的加法。可是，不同的定

约和不同的结果，就有不同的计分方法。现再举一例，南是无局方，叫到3NT（无将）定约，结果超额一墩完成，计分如下：

3NT，头一墩40分，从第二墩起每墩30分， $2 \times 30 = 60$ 分，合计100分。

基本分满100为一局，无局方得奖分300分。

超额一墩完成，得基本分30分，所以，南北方共得430分。

第二个算式比前一个稍为复杂一些，但也不难计算。如果南北方宕一墩，这就是没有完成定约，罚去50分，那末，就是东西方得50分。

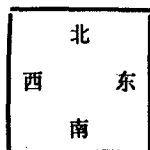
按计分表记分，应该说一点也不难。要把计分表的三类计分内容，下一些功夫，强记在脑子里，以便随时运用。不论在叫牌或打牌过程中，分数概念很重要。打桥牌，分数是竞争的标志。如果说，桥牌是一种数字游戏，也不过分：从52张牌发到四人手里，至打牌结束，每一声叫牌或每一墩打牌，都在与数字打交道，一秒钟也脱离不了数字。关于第一个“难”字，就这样解决。

其次是叫牌难。叫牌如果在桥牌规则的允许下，不加思索地随便乱叫，就根本谈不上一个“难”字。规则规定，叫牌从发牌者开始，接着顺时针方向，顺序一个接着一个，根据自己手中牌的内容，作出“不叫”或叫出一个数字带花色（或无将）的所谓叫牌，必须以花色等级（♠最高，♥其次，♦又次之，♣最低，无将则盖过一切花色）或数字盖过前一个叫牌，直至三个连续“不叫”，最后一个叫牌，作为大家一致通过的定约。叫牌至此，告一段落，从而进入打牌

阶段。举例说明如下：

北发牌 ♠ J 9 3
 双方无局 ♥ K Q J 7 5
 ♦ K Q 4
 ♣ K 3

♠ 7 5 4
 ♥ 9 6 3
 ♦ A 8 7 3
 ♣ 10 7 5



♠ A Q 10 8 2
 ♥ A 4
 ♦ J 6 5
 ♣ 9 8 4

♠ K 6
 ♥ 10 8 2
 ♦ 10 9 2
 ♣ A Q J 6 2

叫牌过程：	北	东	南	西
	1 ♥	1 ♠	2 ♣	不叫
	2 ♥	不叫	4 ♥	不叫
	不叫	不叫		

北持有大牌15点（A = 4点，K = 3点，Q = 2点，J = 1点），开叫1♥，属于有一般实力的正常开叫。东持有大牌11点和一个5张♠长套，争叫1♠，也不错。南的大牌虽然只有10点，可是♠K和♥的三帮张，都是叫牌的有利因素，所以运用二盖一的叫牌方式，逼叫一轮。北再叫2♥，表示♥是再叫套，至少是带有二张大牌的5张长套。南认为成局有望，所以一跃到4♥成局。因如叫3♥，恐被开方（北）放过而失局，未免可惜。东西两手，由于牌力不足以参与或继续争叫，保持沉默，也很恰当。

统观上述叫牌过程，北开叫 1♥ 后，东争叫 1♠，以花色等级盖过♥；南应叫 2♣，以数字盖过 1♠，因为♣等级低于♠；北再叫 2♥，也以花色等级盖过♣；最后南跳加到 4♥ 成局，以数字盖过同一花色。经过三个连续的“不叫”，南的 4♥ 成为最后定约，最先命名这一花色的是定约执行者。根据规则规定，任何数字的定约，必须加上 6 墩基数，这就是 4♥ 的 $4 + 6 = 10$ 。北是定约者，要拿到 10 墩牌，才算完成定约，少于 10 墩就是宕。关于怎样打牌，这里先作一个简单的介绍。

最后定约是 4♥，根据规则，定约方要拿满 10 墩牌，才算完成定约。首先要回顾一下叫牌的过程，谁是定约者，谁是明手，谁是头攻？北是最先命名这一♥作为将牌花色的，就是 4♥ 定约的执行者。北的同伴南是明手，待出过第一张牌后，明手才把自己的 13 张牌明摊在桌面上，让定约者北一个人执行明暗两手的打牌计划，明手在这一付牌的打牌过程中，从头至尾，没有发言权，只能听从定约者的命令从桌面上抽取牌张，一一跟打。定约者左首一家守方首先头攻（即出第一张牌），其具体的打牌过程，有如下述：

第一墩，东头攻♥A，接着南把牌明摊在桌面上，北轻轻地叫一声♥2，明手遵照抽取，随手跟出，西跟♥6，北跟♥5。四家各打一张，成为一墩，每一家各自把刚才跟打过的牌张暗翻，一横或一直地安置在自己面前，作为计算赢墩的标志，横的属于敌方，直的属于自方；这样待 13 墩牌打完以后，即可一目了然地答出敌我双方所得的墩数。这一墩牌，东的♥A 最大，胜了这一墩并获得下一墩的出牌权。

第二墩，东继续出♥4，明手跟♥8，西跟♥9，北拿♥K，从而获得下一墩的出牌权。

第三墩，北出♥Q，东跟不出♥，只能垫牌，他可以随意垫去哪一张牌，他垫去♠8，♠8属于大牌，暗示同伴他持有♠A，明手跟♥10，西跟♥9，至此，定约者北已把在外的将牌♥全部肃清。

第四墩，北出♣K，东♣4，明手♣2，西♣5。

第五墩，北继续出♣3，东♣8，南♣A，西♣7。

第六墩，明手拿♣Q，西♣10，北垫♠3，东♣9。

第七墩，明手再拿♣J，西垫♠4，♠4属于小牌，表示在♠中没有大牌，北垫♠9，东垫♠2。

第八墩，明手拿出♣6，西垫♠5，北亦垫♠J，东垫♠10。

第九墩，明手出♦2，西跟♦8，表示有大牌，北跟♦K得墩。西为何不扑♦A呢？西如扑♦A，则北之♦KQ全升为赢张了。所以西跟♦8，是正确的防御打法。

第十墩，北出♥J，东♦6，明手丢♦9，西♦3。

第十一墩，北又出♥7，东垫♠Q，明手再丢♦10，西垫♠7。

第十二、十三墩，北尚持有♦Q4，自己出牌，做不出赢张来，最后两墩拱手让守方拿去。

打牌至此，定约方前后共拿10墩，正好完成定约，得120分，加无局方奖分300分，合计420分。

以此牌的叫牌过程而言，仅仅是一个在叫牌规则允许下作出的简单的叫牌例子，它既不深奥难懂，更体现不出叫牌的难度。叫牌难，难在哪里呢？

叫牌，只叫出一个大概，叫得软弱无力，是无所谓其难

的。叫牌叫得准确，那就难了。

叫牌，不但要叫出自己这手牌的实力、牌型分配、长套花色的长度和大牌所在，而且还要叫得自己与同伴之间将牌配合，牌型配合，大牌配合和关键牌张配合，综合同伴之间两手，究竟能叫得多高，能否叫到成局或满贯。有时还要作出合算的“牺牲”。叫牌要叫得恰如其分，过高与不及，均认为是叫牌上的缺点。上面所提到的这一些，往往需要熟练的叫牌艺术，才能应付裕如，也就是叫牌难的所在；如果，在对方参与竞叫情况下，还要运用逻辑推理，筹算概率，作出正确的判断，难度当会更高。

为了叫牌力求准确，老一辈桥牌专家们花了很多精力和时间，利用规则所允许的叫牌方式，作了科学性的叫牌处理，研制出种种叫牌体制，如众所周知的有：克勃森（Culbertson）、戈伦（Goren）、大梅花（Bigclub）、尼埃布立顿（Neapoliton）、爱柯儿（Acol）、精确（Precision）、特殊精确（Super-Precision）等等，不一而足。上述各种叫牌体制，各有不同程度的发展和变化，有的已被时代所淘汰。象“克勃森”叫牌体制，在四十年代，创制者曾自夸，全世界有百分之九十八的桥牌爱好者采用这一叫牌体制。但是到五十年代，它已被“戈伦”叫牌体制所取代。到目前为止，前一种叫牌体制几乎已被淘汰。对青年桥手来说，已成为一种陌生的名词了。任何一种叫牌体制，总是自夸为个中佼佼者，编者暂不作一一介绍，让初学者掌握桥牌叫牌基本知识后，自己去探讨。

初学桥牌者对于“叫牌难”，不要望而却步，因为它不

是难得高不可攀的，要有知难而进的乐观主义精神，先从这本小册子上介绍的自然叫牌法入手，通过细心学习，逐步理解各种叫牌方式，如开叫、应叫、再叫、顺叫、逆叫、平叫、跳叫、扣叫、问叫等等，进而熟练地掌握它们，叫牌难就可迎刃而解。

最后要议论一下第三个“难”字——“打牌难”。有人说，桥牌的胜负取决于叫牌的准确性，说得很对，优胜劣败永远是事物发展的规律。但是，只说对了一半。桥牌是分两个阶段来打的——叫牌阶段和打牌阶段。叫牌为打牌制订一个目标，叫做定约。如果缺乏打牌技巧去完成这个经过激烈竞争而得来的定约，也是枉然；或者说，作为一个守方，由于打牌技巧不高明，以致未能击败一个应该宕的定约，也会觉得很遗憾。打牌阶段，攻守双方，兵不厌诈，各显神通，为自方争取战斗成果。由此可见，打牌也很重要，从某种角度上看，它比叫牌更为重要，两者不可偏废。打牌也要过一个“难”字关。

叫牌如欲叫得准确，可以参照各种成功的叫牌体制，而打牌就没有什么体制可资借鉴，但是也有前人走过的路可循。建议初学者，先从熟悉牌的组合 (Card Combination) 开始，按部就班地学会各种基本打牌方法，逐步掌握，最后定能融汇贯通，举一反三，熟练地运用各种打牌技巧，充分发挥打牌智能。

这本小册子的后一部分，要介绍各种基本打牌方法，由浅入深，希望初学者能够从中得到启发和帮助，顺利地通过打牌这一“难”关。

桥牌术语解释

任何一种游戏或运动，都有必要的术语。桥牌是一种内容极其复杂的游戏，当然不会例外。名为术语，实际上包含着有关桥牌的基础知识。初学桥牌者，要好好地掌握这些术语，才能有效地学会这一内容复杂的桥牌游戏。

发牌 (Deal)。择座以后，把事前准备好的红蓝两付扑克牌（怪牌拣去后的52张），交给左首一家洗牌（Shuffle），然后再交给右首一家切牌（Cut），完成这两道手续以后，才可发牌。如北家为发牌者，可选定一付红牌，交给左首家洗牌；洗好后，再由发牌者北家将整付牌右移，让右首西家切牌（即把整付牌的上半部分搬移一旁，发牌者把牌的下半部分搬到上半部分的上面），在此同时，发牌者的同伴南家把另一付牌洗好，放在右角上，以备下一个发牌者东家应用。东家也如法炮制，把洗好的牌右移，让切牌后分发。发牌是从左首一家起，按顺时针方向分发的。如仍以北为例，第一张发给东，继而南，再则西，最后轮到北自己。这样周而复始，十三轮，把整付52张牌如数发完。每家各把发到的13张牌暗自理好，不能让任何一家看到牌面。发牌有一规定，发有明牌要重发，发错牌也要重发。发牌完毕以后，叫牌开始。这里还需要提一下，发牌在四人队际赛或其他比赛中是

不拘形式的，事前可把预备要打的牌全部一次发好，放入牌盒（Board）内，以备比赛时应用。

牌型（Hand pattern）。每一家把发到的13张牌理好后，就会看到这样或那样的牌型，如：

- | | |
|------------------|---------------|
| (1) ♠ AK 9 | (2) ♠ Q 8 4 2 |
| ♥ Q J 10 5 2 | ♥ A 8 6 4 |
| ♦ 10 5 | ♦ J 7 6 4 |
| ♣ K J 4 | ♣ 7 |
| (3) ♠ J 10 7 5 3 | (4) ♠ 6 |
| ♥ 7 | ♥ K 9 3 |
| ♦ K 2 | ♦ A Q 9 8 3 |
| ♣ A Q 8 5 2 | ♣ 10 9 6 3 |

如以花色为序，它们是（1）3—5—2—3；（2）4—4—4—1；（3）5—1—2—5；（4）1—3—5—4牌型，但是在桥牌术语上，总是以牌张多少为序，称它们为（1）5—3—3—2；（2）4—4—4—1；（3）5—5—2—1；（4）5—4—3—1牌型。有时为了分析研究的需要，仍可以花色为序。桥牌是一种有趣的数字游戏，环绕着两位数“13”产生无穷无尽的变化。在上列四手牌中可以看到纵的是牌型，每一手都是13，横的是分布，每一花色也都是13，因为它们都是从一付牌中发出来的。花色的分布也和牌型一样，有不同的变化。在上列四手牌上，可以看到♠是5—4—3—1分布，♥和♣也是一样，♦是5—4—2—2分布。在玩打中，既要掌握好自己手中的牌型，又要考虑到每一种花色的分布。这对初学者来说，确是