

棋牌娱乐指南

桥牌入门与提高

◎ 注重推理

◎ 兼顾乐趣

◎ 即学即会

◎ 膳书堂文化 / 编

QIAOPAI
RUMENYUTIGAO

如果你足够聪明，来学桥牌吧！
如果你想让自己变得更聪明，来学桥牌吧！
如果你想结交朋友，来学桥牌吧！

中国文联出版社

棋牌娱乐指南

桥牌入门高

中国象棋出版社

桥牌入门与提高/膳书堂文化编.北京:中国画报出版社,2009.9

ISBN 978-7-80220-584-0

I. 桥… II. 膳… III. 桥牌—基本知识 IV. G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 164843 号

出 版 人:田 辉

责任编辑:李 刚

出版发行:中国画报出版社

(中国北京市海淀区车公庄西路 33 号,邮编:100048)

策划制作:膳书堂文化

电 话:88417359(总编室兼传真) 68469781(发行部)

88417417(发行部传真)

网 址:<http://www.zghbcbs.com>

电子信箱:cpph1985@126.com

印 刷:北京燕旭开拓印务有限公司

监 印:敖 晔

经 销:新华书店

开 本:700mm×1000mm 1/16

印 张:12

版 次:2009 年 10 月第 1 版第 1 次印刷

书 号:ISBN 978-7-80220-584-0

定 价:10.00 元

如发现印装质量问题,请与承印厂联系调换。

版权所有,翻印必究;未经许可,不得转载!

前 言

桥牌是一种用英文 Bridge(桥)的名字来称呼扑克牌的玩法,来源于英国莱斯特郡的一座古老的桥梁。住在莱斯特郡的两家人,因为喜欢这种比赛,每天晚上轮流到对方家中去比赛,在他们两家之间有一座必经的但有坍塌危险的旧桥,夜晚过桥就更危险。经过此桥去打牌的那家人回来后总是发出如释重负的叹息,“唉呀,谢天谢地,明天晚上该转到你的桥(牌)了。”这句话就成了口头禅。以后,不知什么时候,干脆就成了“桥牌”。

桥牌是一项文明、高雅的文体活动,同时也是一种数字性概念很强的纸牌游戏。它富于高度的艺术性、严格的科学性和浓厚的趣味性。在打牌的过程中,要求玩家运用概率、组合等知识,进行逻辑推理,对牌情作出科学的分析,巧思妙算,去争取胜利。而且还可以锻炼记忆力,增强独立思考能力,发扬紧密协作、团结一致的精神。桥牌不仅是一种饶有趣味的游戏,更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,并丰富了文化生活。

桥牌入门主要难在叫牌上。打桥牌的基本规则比较繁杂,特别是叫牌,分花色,分等级,分叫牌阶梯。每一个叫牌有一定的含义,但这些含义又不是一成不变的,它将随着叫牌进程的变化有所不同。另外,桥牌中的许多基本知识是相互平行,互相牵连的,需要同时学习。

其次是计分和配合难。不懂得桥牌的计分就无法选择好定约。桥牌又是两人配合作战的游戏,同伴之间需要沟通、了解,达成一致意见,才能打下去。

本书在编写的过程中着眼于初学者对桥牌的迷茫与生疏,立足入门,在本书的前三章深入浅出的讲解了桥牌的基础知识,使读者掌握最基本的桥牌打法。“师傅领进门,修行在个人。”读者在入门之后,多半会被桥牌的知识性、趣味性和科学性进一步吸引。相比较而言,会对作庄、防守技巧更感兴趣。虽然提高叫牌理论知识是竞技桥牌中最至关重要的,但为适应初学者的普遍需求,编者在第四章介绍了坐庄的打牌方法,在第五章、第六章分别安排了防守打牌法和常用打牌技巧,为了提高读者的实战水平,第七章详尽的描述了在桥牌比赛中的重大失误,让读者通过实战案例,减少失误,赢得最后的胜利。



目录 Contents

第一章 桥牌的基本知识	1
第一节 桥牌的发展历程	1
第二节 桥牌玩法简介	2
第三节 桥牌的计分方法	4
第四节 桥牌术语解释	9
第五节 桥牌的基本规则	18
第二章 桥牌实力的计算	22
第一节 大牌分	22
第二节 牌张的组合	23
第三节 长套价值	24
第四节 短套价值	25
第三章 如何叫牌	27
第一节 1 花色的开叫和应叫	27
第二节 再叫	44
第三节 其他花色的开叫和应叫	51
第四节 无将的开叫和应叫	57
第五节 满贯叫牌	61
第六节 扣叫	68
第七节 争叫	73

第八节	加倍	77
第九节	其他常用约定叫法	91
第四章	做庄的打牌法	98
第一节	先思考后出牌	98
第二节	与防守方斗智	102
第三节	留意防守方提供的信号	109
第四节	暂停出牌, 仔细思考	110
第五节	正确处理单套结构	112
第六节	投入和忍让	117
第五章	防守打牌法	123
第一节	先入为主	123
第二节	垫牌	124
第三节	注意同伴给你提供的信号	125
第四节	使用信号要综观全局	126
第五节	充分利用将牌的第一轮控制	129
第六节	有将定约不攻自己短套	133
第七节	保持在定约方花色上的控制权	134
第八节	事先想好如何出牌	136
第六章	常用打牌技巧	138
第一节	封锁与解封	138
第二节	消去打法	144
第三节	减将打法	150
第四节	简单挤牌法	156
第五节	欺骗打法	165
第七章	赛场重大失误分析	172
第一节	因同伴之间误解所造成的失误	172
第二节	被加倍后的惨痛下场	178

第一章 桥牌的基本知识



第一节 桥牌的发展历程



现在的桥牌游戏正式名称为定约桥牌。它的前身为竞叫桥牌，竞叫桥牌又脱胎于惠司特桥牌。惠司特桥牌则最早起源于英国，由4个人用扑克牌来玩，对面的两个人算是一家，对抗其他两个人，每人发13张牌，不用大小王。这些都和现在的桥牌一样。不过发到最后一张牌时要将牌面向上放在桌上，这个花色的牌便指定为将牌。只有当发牌者首次取得出牌权时，他才可以将这张牌收回手中。发牌者的下家（左手方）首先打出第一张牌，以后按顺时针方向每人打出一张同样花色的牌。4个人的牌都打出之后，这4张牌成为一墩。这时谁的牌面最大谁就可以得到这一墩，并由这个人领出任何花色的第二墩牌，直到手中的牌都打完为止。如果手中没有领出的花色时，他可以用将牌来将吃，也可以垫其他花色的牌，后面的人也可以用更大的将牌盖将吃。除了将牌必须是指定的花色之外，惠司特还有一个特点：4个人都将自己的牌拿在手中，不给对方或明手看见，因此也就没有明手。

到了19世纪末，这个游戏有了一些改进，代之而兴的是惠司特桥牌。其主要的特点是将牌不由牌来决定，可以自由选择，并且可以不要将牌，叫牌时还可以加倍和再加倍。这些已逐渐具备现代桥牌的模式。

桥牌发展到1903年开始有了明手，4个人轮流竞叫，叫牌最高的人成为

定约人(或称庄家),定约人的下家打出第一张牌,其余三人轮流打同一花色的牌。如果这副牌没有指定的将牌,谁在同一花色上的牌面最大,便由谁赢得这墩。假如谁没有这门花色,他可以垫一张其他花色的牌,但不论牌面大小都不能赢得这墩。凡是打成 3NT(定约方应取得 9 墩牌),4♥或 4♠(应取得 10 墩牌)或者 5♣或 5♦(应取得 11 墩牌),即为做成一局,完成两局的便得到这一盘,并可赢得这盘的奖分。并不问他们在叫牌时是否叫到成局,也不问叫牌是否叫到 6 或 7,凡是拿到 12 墩或 13 墩的都可以得到满贯奖分。

1926 年美国富翁范德比对竞叫桥牌进行了前所未有的改革。其主要的变动有三点:(1)对没有叫到而实际超额完成的定约,不论超额多少都只给基本分而不给以成局奖分和满贯奖分;(2)凡是完成二局的一方为赢得一盘,应得到奖分 500 分(对方已成一局)或 700 分(对方尚未成局);(3)有局方如果未能完成定约,他的罚分要比无局方为重。这就是现在流行的定约桥牌。

这些改革的目的是为了鼓励人们对己方的实力应有一精确的估计和认识,同时也使叫牌冒失和不负责任的人们怀有戒心。这种方法很快便得到世界各地的赞同和拥护,七十多年来除了记分方法略有极小修正外,其余部分均无改动。



第二节 桥牌玩法简介



桥牌是用扑克牌来玩,一副牌除去大小王还有 52 张,分为 4 种花色。4 种花色的级别顺序是黑桃(♠)、红心(♥)、方块(♦)和草花(♣)。黑桃和红心是高级花色(也称高套),方块和草花是低级花色(也称低套)。每一门花色有 13 张牌,其大小顺序为 A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2。其中从 A、K、Q、J、10 是最大的五张,称为大牌。

桥牌由 4 个人玩,坐对面的两个人是一家,称为同伴,对抗另一方向的两个人。玩的时候由定约人(庄家)的下家(左手方)先出第一张牌作为首

攻,按顺时针方向依次每人打出一张相同花色的牌。一圈过来,四张牌打齐叫做一墩,谁在牌面最大就由谁赢得这墩,并且由他开始打下一墩牌。下一墩牌可以是任何花色。第一家出牌后,如果你打不出同一花色的牌,你可以打其他花色的牌,叫做垫牌。垫的牌不论多大,都不能赢得这墩。如果这副牌曾指定某花色为将牌(有将定约),你也可以用将牌吃掉别人(包括同伴)的这门花色,叫做将吃。一张小将牌可以战胜旁门花色中的任何大牌。例如红心是将牌,第一家出 $\diamond A$ 而你手中没有方块,你可以垫一张黑桃或草花,也可以用 $\heartsuit 2$ 来将吃这墩。假如后面出牌的人也没有方块,他可以用 $\heartsuit 3$ 再吃,叫做盖吃。但要注意,必须你手中没有这门花色时才可以垫牌、将吃或盖吃,否则要被判罚。

13墩牌都打完后,双方各自计算一下己方所得的墩数,看看是否完成定约并结算胜负的分数。每打完一副牌要记一次分,到一个段落结束时再结算总分。

以上是桥牌最初级的玩法。只知道这一点还远远不够,下面还要进一步介绍。

选定座位后可以开始发牌。发牌人轮流担任,第一副由北家发牌,把洗好的牌送给自己的上家(右手方)切牌,然后从下家(左手方)开始,按顺时针方向一张一张地(不得数张一发)发给每一个人。在牌发完以前任何人都不能从桌上将牌拿起,也不可以接触别人的牌。如果发出的牌中有明牌或发错牌都要重发。

牌发好后各自按花色和大小分类,同时注意不要被其他三家看见。发牌人首先叫牌,首次的叫牌叫做开叫,表示要以某花色作将牌,或者不要将牌(即无将),和准备要得到基本墩以外的墩数。基本墩是6墩,基本墩之外最少还要有一个额外墩,也就是他最少要赢得7墩。例如他叫 $1\heartsuit$,就是表示要以红心为将牌,并且至少要拿到7墩($6+1=7$)。如果他叫 $3\diamond$,就至少要拿到9墩。如果叫牌人认为实力不足,也可以不叫,就是派司,这样就把叫牌权移交给下家。叫牌也按顺时针方向进行。轮到你叫牌时,你必须超过别人所叫过的等级。其中 \clubsuit 、 \diamond 、 \heartsuit 、 \spadesuit 、无将(NT)是花色的级别。1、2、

3、4、5、6、7是阶高，阶高的级别可以盖过花色级别。例如上家叫1♥，你是第二家如要争叫方块就必须叫2♦，因为方块的级别低于红心。第三家如要改叫黑桃，他可以只叫2♠，因为黑桃的级别高于方块。当然，他若愿意跳叫3♠，甚至7♠也都是允许的。无将的级别高于其他任何花色，因此争叫1NT可以盖过1阶的任何花色。

任何一人叫牌后，如果其他三人都不叫，叫牌即告结束，最后一个叫牌便是最后定约，由首先叫这门花色的人来做定约人，他的下家首攻第一张牌。这时定约人的同伴成为明手，他要将手中的牌全部摊在桌上供大家研究。明手是没有发言权的，也不能看定约人的牌，只能按照定约人的命令打某一张牌，但他可以提醒定约人应由明手还是暗手出牌。

13墩牌都打完后，双方计算己方所得墩数然后计算分数。



第三节 桥牌的计分方法



每打完一副牌，要记一次分。由于玩桥牌的方式不同，计分的方法也略有不同。玩的方式基本上可分为盘式桥牌、芝加哥桥牌和复式桥牌3种。

一、盘式桥牌计分方法

盘式桥牌是最早采用的方式，多用于家庭亲友之间，也可以用于两人对两人的比赛，只要凑满4个人便可以玩。每一副牌如果完成定约，定约方就得到基本分。如果超额完成，还有希望再得奖分，不能完成则要罚分。

1. 基本分(每墩分数)

完成定约时定约方的得分：



有将定约	未加倍	加倍	再加倍
方块或草花每墩	20	40	80
黑桃或红心每墩	30	60	120
无将定约:			
第一墩	40	80	160
从第二墩起每 1 墩	30	60	120

2. 奖分

凡是完成或超额完成了加倍或再加倍的定约者,任何一方先赢得两局(即赢得一盘)者,叫到满贯并且完成者,一手持有 4 张或 5 张大牌者,都应该获得奖分。

A. 超额完成定约,每超额一墩得奖分:

无局方			有局方		
未加倍	加倍	再加倍	未加倍	加倍	再加倍
仍照基本分计	100	200	仍照基本分计	200	400

- B. 定约方完成加倍定约 50
- 定约方完成再加倍定约 100
- 赢得一盘(对方无局) 700
- 赢得一盘(对方有局) 500
- 定约方完成小满贯定约(己方无局) 500
- 定约方完成小满贯定约(己方有局) 750
- 定约方完成大满贯定约(己方无局) 1000
- 定约方完成大满贯定约(己方有局) 1500
- 有将定约持有将牌中任何 4 张大牌 100
- 有将定约持有将牌的 5 张大牌 150
- 无将定约持有 4 个 A 150
- C. 未完成定约的罚分

未完成 的宕墩	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
两墩	100	300	600	200	500	1000
三墩	150	500	1000	300	800	1600
四墩	200	800	1600	400	1100	2200
五墩	250	1100	2200	500	1400	2800
六墩	300	1400	2800	600	1700	3400
七墩	350	1600	3200	700	2000	4000

任何一方完成两局，不论对方是否成局，这一盘即告结束。什么叫“局”？当定约方的基本分累计满 100 分时，就成了一局。“局”可以由一副牌完成（例如叫到 3NT 并且完成定约），也可以分几副牌的基本分加起来累积完成（例如先完成 1NT，后来又完成 2♥）。但要注意，一方虽有基本分而不满 100，而另一方抢先积满 100 基本分成局，则这一局即告结束，第二局的基本分重新从零开始计算。胜负不问谁赢得这盘，而要看哪一方净胜多少分。例如我们根据各副牌记分如下：

己方	对方
	(3)700
(1)30	(3)20
(1)40	(2)120
	(3)100
<hr/> 70	<hr/> 940

①己方定约 1NT，超额一墩完成。横线下记 40，这是 1NT 的基本分。横线上记 30，这是超一墩的得分。

②对方定约 4♥，正好完成。横线下记 120 并划一线，表示完成一局。

③对方定约 5♦，超额一墩完成。横线下记 100，这是 5♦ 的基本分。横线上记 20，这是超额的分数。再记 700，这是赢得一盘的奖分。由于对方的叫牌已成局，所以也可以横线下写 120，横线上写 700。

然后计算出双方总数的差额,我方负 870 分。

二、芝加哥桥牌计分方法

玩盘式桥牌在快的时候,也许只要数分钟,便可结束一盘,可是在双方拉锯战时那就可能要一小时以上。如果同时有五六位亲友同玩,可以改玩芝加哥桥牌。玩芝加哥桥牌,因为用时较短,可以采取轮流上场的办法,又可避免有的人在场外等候太长的时间。

芝加哥桥牌的打法和其他桥牌一样,只是记分办法略有不同,主要在于每一副牌都是独立计分,不论成局与否都不和以前的分数累积计算,而且每一副牌的局方情况都是预先规定的。规定第一副牌为双方无局,第二副南北有局,第三副东西有局,每四副双方有局。到第五副起又恢复为和第一、二、三、四副时一样。如果这一副无人开叫,仍由原来的发牌人重新发牌。

关于局方情况,也可以完全按照复式四人赛的局方情况规定。总之,这可以由大家商定,并不硬性规定。

另外,不论是定约方还是防守方都没有大牌奖分。

至于每一副牌的记分则按照复式四人赛一样独立记分,一律假定没有以前遗留的不成局分数。每 4 副牌或 8 副牌(当然也可以更多)结算总分更换新人登场,重新决定伙伴关系。

芝加哥桥牌的优点在于可以相对地掌握时间。假定每 8 副牌换一次人大约 30 分钟。在旁等候的人不会等得时间太久。

三、四人复式桥牌赛记分方法

如果你打四人复式比赛,记分方法有如下改变:

- ①完成不成局的定约一律奖给 50 分。
- ②完成成局定约的,如果是无局方要奖给 300 分,有局方一律奖给 500 分。

③不论有将或无将定约，一律不给大牌奖分。

④所有发牌人和局方情况均按指定办理。

所用记分表格见下表。

复式桥牌比赛记分表

日期_____队 对_____队
 室别_____北_____东_____南_____西_____

副 序	发 牌	局 方	定 约 人	定 约	首 攻	结 果	得 分		比 分		比 分	
							南 北	东 西	分 差	IMP	分 差	IMP
1	北	双无										
2	东	南北										
3	南	东西										
4	西	双有										
5	北	南北										
6	东	东西										
7	南	双有										
8	西	双无										
9	北	东西										
10	东	双有										
11	南	双无										
12	西	南北										
13	北	双有										
14	东	双无										
15	南	南北										
16	西	东西										
									小计		小计	

本场_____队胜_____队

_____队 队长_____

_____队 队长_____

裁判_____

此表格由南家填写，每次均由东西方核查签字。例如第一副牌由北家



开叫 4♠ 取得定约,在定约和定约人栏内分别写上 4♠(或 4S)和北(或 N)。东家首攻◇K,首攻栏内写◇K(或 DK)。打完后北家正好完成,在结果栏内写±0,或画√。这副牌双方无局,南北方得基本分 120,另得奖分 300 分,在南北得分栏内写 420。写好后交由东西方任何一人核查无误并签字后,再打下一副牌。

第二副牌西家取得 5♣ 定约,但只拿到十墩牌。定约和定约人栏内分别写 5♣ 和 W。首攻写实际的出牌,结果写-1。东西方罚 50 分,在南北得分栏内写 50。

表格内还有分差栏,要等开室和闭室都打完再统一结算。所谓开室是允许非参赛人员入内参观的意思,闭室则不得参观。甲队在开室如果坐南北方,在闭室则由本队另外二人坐东西方。两室打同一副牌,这样两队拿牌的好坏完全一样,减少了运气好坏的因素。

计分并不到此为止,还要将两队得分的差额写入分差栏内。例如,第一副牌甲队在开室南北方打 4♠ 得 420 分,但乙队在闭室也打 4♠,但拿到十两墩牌,得了 480 分。两队的分差便是东西方净胜 60。60 折合国际比赛分 2IMP。IMP 也就是 International match points 的缩写。不过举办单位也可以自行规定只以总分计算胜负而并不计算 IMP。这并不违反比赛规则。

这里附带说明一下,IMP 是用以计算两桌得分的差额的。因此如果只有一个牌桌(也就是二人对抗二人),根本不存在什么 IMP。常见有些人打牌虽然只是二人对抗二人,他们也异想天开地把得分折合成 IMP。其目的想减少运气好坏的影响,这是非常错误的。不但没有达到公平合理的目的,而且又制造了矛盾,流弊很大,迄今为止不为全世界各国所承认。当然世界桥联和中国桥牌协会也都不承认这种古怪的计分法。



第四节 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,只有很好地掌握这些术语,才能有效地学会这一内容复杂的桥牌游戏。

棋
牌
娱
乐
指
南

QIPAIYULEZHINAN

一、发牌

择座以后,把事前准备好的红蓝两副扑克牌(把大小王去掉后的 52 张),交给左首第一家洗牌,然后再交给右首一家切牌,完成这两首手续以后,才可发牌。如北家为发牌者,可选定一副红牌,交给左首东家洗牌;洗好后,再由发牌者北家将整副牌右移,让右首西家切牌(即把整副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)。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,13 轮,把整副 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,赛前可把预备要打的牌全部一次发好,放入牌盒内,以备比赛时使用。

二、牌型

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) ♠ A K 9

♥ Q J 10 5 2
♦ 10 5

♣ K J 4

(3) ♠ J 10 7 5 3

♥ 7
♦ K 2

♣ A Q 8 5 2

(2) ♠ Q 8 4 2

♥ A 8 6 4
♦ J 7 6 4

♣ 7

(4) ♠ 6

♥ K 9 3
♦ A Q 9 8 3

♣ 10 9 6 3

