

# 第一章 桥牌基础知识

## § 1.1 桥牌简史

### 一、桥牌的产生与演变

关于桥牌的起源有几种说法 从中国唐代宫廷纸牌演变而来的，当时宫廷四色纸牌玩法由马可·波罗带回意大利 而后传播欧洲产生了惠斯脱牌戏、惠斯脱桥牌、而后的竞叫桥牌、定约桥牌；有的说是从早期俄国的一种纸牌传播而来的；有的说是从土耳其传播而来的。

桥牌演变大致可分为四个阶段：

#### 1. 惠斯脱牌戏

惠斯脱牌戏是源于英国的一种扑克牌戏。由四人进行，相对的两人为一方与另一方对抗 用 52 张一副的扑克牌 每人发给 13 张，发到最后一张时把这张牌亮出即为将牌花色。由发牌人的左手方出第一张牌 顺时针轮下 由同花色最大牌者吃张 没同花色牌时可将吃 也可盖将吃 续由吃张者领出 照轮直至结束。一方取得 6 墩牌即为得到基本墩数 超过基本墩数的每一个赢墩 要给胜方记一分 因此一副牌任一方所能得到的分数范围为 1 - 7 分。英国人霍伊尔( E. Hoyle )于 1742 年出版了《惠斯脱牌戏简论》 还制定了《惠斯脱牌戏比赛规则与程序》 成为世界公认的桥牌理论的先驱者。

## 2. 惠斯脱桥牌

惠斯脱桥牌 Bridge Whist 盛行时期是 19 世纪末至 20 世纪初 (约 1894 - 1904) 当时仅在贵族中流行。当时上层社会有这样说法：“如果讨女士欢心 必须学会跳舞 如果想结交权贵则必须学会桥牌。” 打牌时由发牌人或其同伴选定将牌或无将 还规定明手摊牌 增加了加倍和再加倍 四种不同花色和无将规定的墩分各不相同，成局、成盘（先赢两局一方 和满贯都另给奖分。

用桥 (Bridge) 来定名扑克牌的玩法，由来自英国莱斯特郡一座古老的桥梁。桥牌比赛最早在土耳其伊斯坦布尔由俄国移民们的“四人牌”名字开始的，1884 年左右传到英国 而后得到了“桥牌”的新名字。当时住在莱斯特郡的格列托布尔比的两家人 因为喜欢这种比赛 每天晚上轮流到对方家中去 在这两家之间有一座必经但有坍塌危险的旧桥梁 夜晚过桥就更危险！经过此桥打牌回来的那家人就发此如释重负的叹息：“明晚该轮到你过桥牌了。”这句话就成了口头禅 传开就成了“桥牌”。

## 3. 竞叫桥牌

竞叫桥牌 Auction Bridge 始于 1903 年前后 它增加了竞争叫牌这一内容 当时制定了一套竞叫桥牌规则 桥牌运动也向着正规化方向发展，群众普及面急剧增长。同时打惠斯脱桥牌的人愈来愈少，直至被全部取代而淘汰。竞叫桥牌叫牌方的主要目标是尽可能保持在最低定约上，庄家方是按照做成的副数获得墩分和奖分 即叫 1 阶而实际完成 6 阶也以小满贯计分。不论局况、罚分与奖分同样计算。

## 4. 定约桥牌

定约桥牌 Contract Bridge 是从竞叫桥牌演变、改进、完

善起来的 是现代流行的桥牌 即通常所说的桥牌。它规定只有叫牌所指定的基本墩数的墩分才能用于计算是否够一局，定约人叫到并完成基本墩分达到 100 分就算完成一局。这是 1925 年美国范得比尔( H. Vanderbilt )设计和命名的 他制定了桥牌的计分和比赛方法。

美国人克柏森( Cuberlson )于 1929 年制定出《定约桥牌国际规则》并由美、英、法桥牌界的代表会议决定于 1932 年 11 月生效。以后经多次修订形成沿用至今的《定约桥牌规则》和《复式定约桥牌规则》(陆续小有修改出新的版本)。

克柏森叫牌法是最早流行的定约桥牌叫牌体系( 1930 年出版《定约桥牌蓝皮书》 )，上世纪 50 年代 戈伦( C. Goren )的以计点方法为主要特点的戈伦叫牌体系虽然取代了克氏叫牌法，但基本体系还是在克氏法基础上制订出来的。戈伦《桥牌全书》于 1963 年出版，这是席卷全球的自然叫牌制的权威性著作。至今叫牌制仍在继续发展，已有很多种定约桥牌叫牌体系。

## 二、国内外桥牌发展现状

桥牌即定约桥牌的历史并不很久远，但它发展范围之广、发展之快是十分突出的。目前桥牌已成为一项世界普及的文体项目。1950 年起桥牌列为正式的国际竞赛项目，1958 年 8 月世界性桥牌组织世界桥牌联合会成立，由它主办的世界性比赛如百慕大世界桥牌锦标赛、奥林匹克锦标赛都是规模盛大，组织严密，深受各国重视的。各项国际性比赛和通讯比赛、区域性选拔比赛等也频繁举行。由于桥牌活动频繁、桥牌爱好者众多，对于推动桥牌技艺的交流和各国人民之间的文化交流和友谊都起了很好的作用。

世界上的桥牌发展还很不均衡 欧洲和北美起步较早、发展较快。以后在南美、中美、亚洲的远东、中东以及南太平洋地区也开始发展。意大利队曾多年雄踞世界冠军宝座，法国队、英国队、瑞典队等都属世界名队。美国队也得过世界冠军。

世界桥牌联合会下属地区分部：(1) 欧洲、(2) 北美、(3) 南美、(4) 亚洲与中东、(5) 中美与加勒比、(6) 远东、(7) 南太平洋、(8) 不属于以上国家和地区（2000 年新成立非洲区）。执委会由主席和七个区域 13 名代表组成 除主席外执委由区域联合会指定。执委会每年开一次会，每四年换届选一位主席、一位或几位副主席，一名秘书和一名司库。据 1997 年统计共有国家、地区组织会员 84 个，个人会员 100 多万。

世界桥联的宗旨在于提高和管理桥牌运动，实施国际规则 主办每四年一届的世界奥林匹克桥牌锦标赛 主办每二年一届的百慕大杯男子公开桥牌团体锦标赛和威尼斯杯女子桥牌团体锦标赛，以及每年一届的世界同场桥牌通讯赛等。

太亚桥牌联合会 英文名称为 Pacific Asia Bridge Federation，即 PABF 中文简称太亚桥联。它早于世界桥联成立 所辖范围除世界桥联 6 区（远东区）内的包括中国、中国香港、中国澳门、中国台北、日本、韩国、新加坡、印度尼西亚、马来西亚、泰国、菲律宾共 11 个国家和地区外 还包括澳大利亚、新西兰。太亚桥联每逢奥运会年举办一届太亚大赛，会员组织可自由派队参赛，没有名额限制。除太亚大赛外太亚桥联在其他年份每年举办一次太亚锦标赛 通常在每年的 5 月 各会员组织可各派一队参加公开、女子、青年组的比赛。为配合世界桥联奇数年举办的百慕大杯、威尼斯杯和世界青年锦标赛，在奇数年的太亚桥联锦标赛之后 由澳大利亚、新西兰之外的

世界桥联 6 区 11 个会员组织进行选拔赛，决定参加百慕大杯、威尼斯杯和世青赛的队伍。

我国桥牌活动始于 1932 年左右（上海圣约翰大学张去病先生 1926 年在美国打桥牌算是“先民”）只比定约桥牌的定型晚六七年，历史还算久的，但人数很少，只在少数大城市如上海、北京、昆明、天津等少数知识分子间有活动。由于众所周知的社会、历史原因，数十年间，我国桥牌事业奄奄一息。

改革开放后，20 世纪 80 年代我国桥牌活动有突飞猛进发展与普及，可谓“国运兴、牌运兴”。1980 年中国桥牌协会成立后，桥牌在全国开展得沸沸扬扬，各地、各级相继成立桥牌协会，甚至成立了老年人桥牌协会、农民桥牌协会，参加人数越来越多，各类比赛不断。如我国 1994 年有 4 万人（全世界 30 多万人）参加世界同场通讯赛，仅在北京人民大会堂就有 4 千人同场比赛，盛况空前。桥协在抓日常管理的同时，在普及提高桥牌理论及教育上都取得很大成绩。就以能反映国家桥牌实力与水平的国家男、女桥牌队所取得的战绩为例，就足以说明问题。女队 1983 年第一次参加远东桥牌赛名列第九，1985 年第二次参赛进到第五，次年一跃成冠军，并获世界威尼斯杯参赛权；1987 年第一次参赛威尼斯杯获第六名，1991 年二次参赛进到第三名；同时女队还三次参加世界奥林匹克团体赛：1984 年小组没出线，1988 年获第九名，1992 年进第七名。男队起步相对晚些，1990 年首次参加世界锦标赛获第五名，1991 年获远东桥牌赛冠军，1993 年获远东桥牌赛和选拔赛第二名，首次获得百慕大杯参赛权，1995 年在北京首次举办世界桥牌锦标赛。

我国桥牌运动的蓬勃发展与党和国家领导人的关心和支持是分不开的。如邓小平、万里都是桥牌爱好者，亲任中国桥

协荣誉主席和名誉主席，荣高棠任桥协主席。1988年世界桥联授予邓小平世桥联荣誉金奖，当时世桥联主席丹尼斯·霍华德亲来北京颁奖。荣高棠代表邓小平领奖时说：“邓小平同志为中国桥牌运动的发展做出了杰出贡献，他接受世界桥联荣誉金奖是当之无愧的。”万里同志对中国桥牌事业精心指导并积极参与。1990年5月他在北京召开的第一次全国桥协代表会议上提出“为中国桥牌运动的普及与提高而努力奋斗”。又说“中国人是聪明的，有可能把桥牌搞上去，希望我国桥牌选手充分发挥才能和智慧，中国桥协成立20周年时，我国能成为世界桥牌运动的强国。”他为我们桥牌运动规划了目标。万里同志还经常参加桥牌活动，取得许多奖项，年度所罗门奖、埃普森世界同场桥牌通讯赛亚军等。前世桥联主席称赞道：“万里是当前世界获大师分最多的国家领导人。”

值得大书一笔的是我国台湾省对世界桥牌运动发展所做的贡献。20世纪60年代魏重庆先生创立了精确叫牌体系，当年台北队用该体系多次在世界锦标赛上取得好成绩，精确制一时风靡世界，被广泛采用。《中华精准》是魏重庆的代表作，国内有《精确叫牌法》、《精确叫牌法浅析》等著作，国内精确法普及率很高，可与自然法比肩，构成二大叫牌法通行的格局。

为了提高桥牌水平，各国都很重视理论指导和信息交流。各国桥牌著作多达数千种，还有许多刊物发行。我国桥协发行《桥牌》杂志，出版了各种理论与打法的书籍。近一二年兴起网络桥牌，每天上网打牌者达万人之众，这促进了我国桥牌的发展与水平的提高。

## § 1.2 桥牌规则

桥牌以两人为一方，同另两人为一方进行比赛。每打一副牌都要先通过竞叫牌来确定定约，取得定约方为主打（做庄），另一方就成为防守方。双方围绕着定约的成败展开斗智斗勇。定约方如能完成或超额完成定约得到奖分；完不成将受到罚分（防守方得分）。最后累计每副牌各方的得分来判定胜负。通常每场要打 20 副牌（4 的倍数，如 16、20、24……）左右，每副牌打 8 分钟左右。

先要掌握有关桥牌的规则、记分法，熟悉打牌的程序，然后就可参加桥牌活动。

### 一、有关规定

#### 1. 花色套级别

桥牌所用扑克牌无大小王，52 张牌分四种花色：黑桃 ♠、红心 ♥、方块 ♦、梅花 ♣。每种花色各 13 张。叫牌时按以上高低级别顺序，前两色叫高花、后两色叫低花。每副牌分发到四人手上，每人 13 张牌。据计算可能出现的组合有 53644 亿亿之多，不停地发牌多少亿亿年也见不到一副完全相同的牌！

#### 2. 牌张大小

按 A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2 的大小排列，A 最大，2 最小。同花色牌比大小，不同花色牌不能比大小（除将吃外）。

#### 3. 大牌点

为了估计牌力叫牌方便，大牌计点：A4 点、K3 点、Q2 点、J1 点。每花色牌 10 点、整副牌 40 点，一手拿 16 点以上为强

牌,22点以上为超强牌,中等牌 11~15点,一般牌 8~10点,弱牌 7点以下,差牌 3点以下。

大牌点按其英文单词(Point)缩写为 P。

#### 4. 有将定约和无将定约

叫牌后以某一花色为将牌的定约为有将定约,如台上所出的牌一方手中告缺,就可出将牌来将吃而赢得这一墩(另一家用比你大的将牌将吃除外)。无将定约因无将牌,不存在将吃,只比同花色牌张间的大小。

#### 5. 叫牌

叫牌是确定定约的过程,即双方按选定的叫牌体系(见下章)通过竞叫(如同投标)来取得定约。定约有七阶:一阶、二阶……七阶。每一轮四人各出一张牌,谁吃住就算取得一墩牌,一副牌计 13 墩牌,双方各取 6 墩就 12 墩了,故完成一阶定约要取 7 墩,二阶定约要取 8 墩,三阶定约要取 9 墩……六阶定约要取 12 墩,称小满贯,七阶定约要 13 墩全得,称大满贯。相反没完成定约,所差墩数就说宕(下的意思)几。

发牌人(先北家开始,后按顺时针轮转)开叫,下一家的争叫一定要花色或阶数超过上一家,也可以不叫(PASS)或者加倍( $\times$ )再加倍( $\times\times$ )。可见叫牌所用总共有 38 个符号,或者说把叫牌体系看作一种语言的话,所用词汇只有 38 个。最后当某一家叫牌后其余三家都不叫,则叫牌结束,由最先叫出该花色或无将(NT者)庄打(做庄)。

正式比赛时叫牌要用叫牌卡,平常一般手写,也可以口述。

#### 6. 局况

对每一副牌中双方处境的规定,分有局无局两种,某一方有局时将得到重奖或重罚,由于局况变化双方在叫牌和打牌

中采取不同策略。

共有四种不同局况 双方有局、南北有局、东西有局、双方无局 按 16 副牌排列一轮 第 17 副牌以后周而复始。

1) 双方无局 (北开叫) 2) 南北有局 (东开叫) 3) 东西有局 (南开叫) 4) 双方有局 (西开叫)

5) 南北有局 6) 东西有局 7) 双方有局 8) 双方无局

9) 东西有局 10) 双方有局 11) 双方无局 12) 南北有局

13) 双方有局 14) 双方无局 15) 南北有局 16) 东西有局

## 二、打桥牌的程序

### 1. 双方就位

按地理方位 北—N、东—E、南—S、西—W 四人围桌而坐,一方二人坐北、南(N—S) 另一方二人坐东、西(E—W), 按比赛规则打一定副牌后轮转。双方交流各自叫牌体系和某些特殊约定, 在叫牌过程对方可以询问, 不许有秘密约定。正式比赛应交出填写好的“约定卡”备查。

### 2. 发牌

第一副牌由北家发牌, 先将 52 张牌混合洗好, 请上家(西)切牌 然后第一张牌发给下家(东)当然牌面向下不能泄密, 按顺时针方向每人一张分发到完, 每人共得 13 张牌。第二副由东(E)发牌, 一直轮下去。

### 3. 叫牌 (如上节, 详见下章)

### 4. 打牌

第一张牌由庄家左手方下家领出——首攻 先抽出牌背朝上放桌面, 上待庄家同伴——明手把牌全部公开摊开时, 再公开所攻的牌。随后大家跟牌, 公开放在各自面前, 当一轮出完, 大家都明确谁赢得这一墩后, 各自将所出牌盖上放在各

自面前 赢墩竖放、输墩横放。后一轮由得墩者领出 明手牌由庄家指挥出牌 明手不准参与打牌!)直到 13 墩牌打完。双方核对所得墩数后, 根据定约完成情况计分。然后打第二副牌。

第 11 届奥林匹克双从赛 2002. 8 加拿大) 微软总裁比尔·盖茨打过如下一副牌:

[ 例 1 ] 东西有局 北开叫 ( 盖茨 )

♠ Q J 10 8 4	♠ K 7 2	
♥ J 9 8 6 4	♥ Q 7 5 3 2	
♦ Q J	♦ 8	
♣ Q	♣ A K 8 3	
	♠ 9 5 3	♠ 9 5 3
	♥ A K 10	♥ A K 10
	♦ K 10 6 5 2	♦ K 10 6 5 2
	♣ 6 5	♣ 6 5
	♠ A 6	
	♥	
	♦ A 9 7 4 3	
	♣ J 10 9 7 4 2	

叫牌:

北	东	南	西
1♥	-	1NT	-
2♣	-	6♣	-
-	=		

由北家开叫 根据叫牌体系和实力双方四人进行竞叫 结果由南北方取得 6♣ 定约 第一次叫 2♣ 的北家主打——做庄 东家首攻 南家为明手。

打牌 东首攻 ♠3 南摊开牌

	北	东	南	西
第 1 墩	♠K/	♠3 >	♠6	♠10
第 2 墩	♣A >	♣5	♣2	♣Q
第 3 墩	♥2 >	♥10	♣4	♥4
第 4 墩	♦8	♦2	♦A >	♦J
第 5 墩	♣3	♦5	♦3 >	♦Q
第 6 墩	♥3 >	♥K	♣9	♥6
第 7 墩	♣8	♣6	♣7 >	♠8
第 8 墩	♥5 >	♥A	♣10	♥8
第 9 墩	♠2	♠5	♠A >	♠8
第 10 墩	♣K	♦6	♦7 >	♠10
第 11 墩	♥Q >	♦10	♦4	♥9
第 12 墩	♠7 >	♠9	♣J	♠Q
第 13 墩	♥7	♦K/	♦9 >	♥J

结果 南北方共得 12 墩 东西方得 1 墩 南北方完成 6♣ 定约 南北方无局 得 920 分。

### 三、桥牌记分法

#### 1. 定约方完成或超额完成定约时的得分

(1) 基本分。

有将定约	未加倍	加倍	再加倍
♦、♣每墩(阶)	20	40	80
♠、♥每墩(阶)	30	60	120
无将定约			
第一墩(阶)	40	80	160
第二墩起每墩	30	60	120

(2) 奖分。

成局奖 基本分满 100 分定约为成局定约 无局方奖 300 分 有局方奖 500 分。

未成局 部分定约 奖 完成未成局定约奖 50 分。

小满贯奖 无局方奖 800 分 有局方奖 1250 分。

大满贯奖 无局方奖 1300 分 有局方奖 2000 分。

(3) 额外奖。

超墩奖:每超一墩得:	未加倍	加倍	再加倍
无局方	基本分	100	200
有局方	基本分	200	400

加倍、再加倍另奖 完成加倍定约另奖 50 分、完成再加倍定约另奖 100 分。

## 2. 防守方得分

定约方没完成定约，由防守方得罚分。

宕墩数	无局方			有局方		
	未加倍	加倍	再加倍	未加倍	加倍	再加倍
1	50	100	200	100	200	400
2	100	300	600	200	500	1000
3	150	500	1000	300	800	1600
4	200	800	1600	400	1100	2200
5	250	1100	2200	500	1400	2800
6	300	1400	2800	600	1700	3400
7	350	1700	3400	700	2100	4200

## 3. 实例

下面是几个实际战局的计分实例

牌号	局况	定约	定约人	结果	N-S 得分	E-W 得分
1	双无	1NT	E	+2		150
2	N—S	2S	N	+1	140	
3	E—W	3C ×	W	-2	500	
4	双有	5D × ×	E	+1		1400
5	N—S	3H ×	S	M	730	
6	E—W	6NT	S	M	990	
7	双有	7S	W	M		2210
8	双无	5C ×	E	-3	500	

以上定约符号 :S—♠ H—♥ D—♦ C—♣

计算明细如下：

$$1) 40 + 2 \times 30 + 50 = 150$$

$$2) 2 \times 30 + 30 + 50 = 140$$

$$3) \text{加倍有局方} - 2 = 500$$

$$4) 5 \times 80 + 500 + 400 + 100 = 1400$$

$$5) 3 \times 60 + 500 + 50 = 730$$

$$6) 40 + 5 \times 30 + 800 = 990$$

$$7) 7 \times 30 + 2000 = 2210$$

$$8) \text{加倍无局方} - 3 = 500$$

## 第二章 叫牌

### § 2.1 概述

定约桥牌最显著特点就是“定约”打牌过程分叫牌、打牌两个阶段，首先通过竞叫确定定约和定约人。桥牌的胜负，叫牌的因素占大半，尤其是初学者和配合不够默契的搭档。叫牌失误或在叫牌过程处于劣势，这副牌不用打，就基本输掉了。

#### 一、叫牌目的

叫牌的目的是在双方竞争的条件下，争取达到对己方最有利的最终定约。所谓最有利指的是，一副牌理应得分时要得最高分 本该失分时要失分最少 即所定定约最合理、最佳。当然双方是对立面，一方的最有利的结果对另一方就是最不利的结果。打牌双方从叫牌开始就激烈地斗智斗勇。

叫牌要取得优势：需要有一个合适的叫牌体系（方法）；要有搭档间默契配合 运用推理、判断和灵活的叫牌技巧 运用实战经验临场发挥。叫牌体系即叫牌语言，共有 38 个词汇 搭档间用以相互通报各自手中牌点和牌型 以便综合推断出己方的联合牌力 据此确定将牌的花色或无将 同时确定定约阶数。当然在交流己方牌情时 对方也获得了信息 但是桥牌是不怕暴露牌情的，因为交换的只是大体情况，而往往只一、二张关键牌就决定胜负了 另外明手牌还特地公开 这种

半明半暗牌情 增加了想象的空间 增加了计算、逻辑推理、判断的可能，使得打桥牌斗智斗勇而又妙趣横生。这也是桥牌的显著特色。

叫牌过程中应以正常速度和态度进行 不得迟疑、不得同伴间传递非法信息 如手势、面部表情、声态等 正规比赛要用布幕把同伴隔开，国际比赛规则规定，有不道德行为必须制裁 严重者直至永远禁赛 可见桥牌有高度精神文明要求。

## 二、叫牌体系

叫牌体系如上所述即由 38 个词汇（叫品）编辑成的语言，在任何牌情和争叫的局面下，都能准确而经济地交流信息，能有效地应对对方干扰和有效干扰对方。

我国采用较多的是自然叫牌法和精确叫牌法两大体系。最初的叫牌体系 是以长套和大牌点自然表达“有啥叫啥”的叫品为基础的 称作自然叫牌法。随着桥牌运动的发展 为更准确地传递信息和更有效地应付争叫的需要，专家们不断建立起多种多样的约定叫牌（虚叫）而产生了五花八门的叫牌体系。而现代的自然叫牌法经过不断修订，也有许多约定叫牌 在美国成为“标准叫牌体系”颁布实行。精确叫牌法如前述是魏重庆先生于1964年创立的 后几经修改 上世纪70年代起风靡世界桥坛。

现在世界上主要叫牌体系不下几十种，其中有的已过时或淘汰 有的在发展和创新。自然叫牌法是基础 对初学者来说是必学的基本功。精确法主要特点是大量采用限制性叫牌 牌情限制在一个较窄范围内（“精确”）能较准确、迅速判明搭档间的牌力 找到最佳定约 值得好好掌握。

### 三、牌型与牌力

#### 1. 牌型

牌型指一手 13 张牌中四种花色的分配情况。例 4-3-3-3(♠4 张、♥3 张、♦3 张、♣3 张), 4-4-3-2, 5-3-3-2, 5-4-2-2, 6-3-2-2, 6-3-3-1, 7-3-2-1, 8-2-3-0 等等。它也反映出各花色各 13 张牌在四家手中的分布情况, 这就为推测计算提供依据。

均型牌 指四种花色较平均分布的牌 如 4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2(5 张的是低花) 这种牌型适合 NT 定约

畸型牌 指某一花色很长(长度即张数很多)另有一、二花色单张或缺门 这种牌适合有将定约。

#### 2. 牌力

牌力 指搭档(同伴)间联合牌力 即联合大牌点及牌型配合情况。一般联合有 25 点、8 张以上将牌可做高花有将成局定约 28 点可做低花有将成局定约。将牌确定后, 可加上牌型点合计, 如短将牌方其他花色有缺门加 5 点、单张加 3 点、双张加 1 点; 长将牌方其他花色有缺门加 3 点、单张加 2 点、双张加 1 点。

无将定约 25 点、门门花色有止张、有一低花 5 张套可做成局。无长套时大牌点要 28 点左右成局。

小满贯定约要 33 点、大满贯要 37 点。当然有将满贯定约也可加牌型点 如有可能某花色 13 张牌都在一手 那只要 10 点就做成大满贯定约。

双方点力平均只能争部分定约。

## 四、叫牌过程

拿到一副牌时，要先点张数无误后再看牌，整理好后计算大牌点和牌型。

开叫：轮到发牌者首先叫牌称为开叫。第一家不够开叫条件可 Pass 轮下家开叫，同样二、三家 Pass 后顺序由三、四家开叫（点力可降低 1-2 点）。据所用叫牌法规定和牌力，叫 Pass 或叫出一叫品。如精确法规定：1♣16P>、1NT13~15P、1♦11~15P(4 张套)、1♠、1♥11P~15P(5 张套)、2♣11~15P(6 张套或 5 张套带一高花 4 张套)、2♦11P~15P(4414、4405 牌型)、2NT22~23P 均型牌、还有阻击叫：8~10P2 阶 6 张套、3 阶 7 张套、4 阶 8 张，二三原则（有局方宕 2、无局方宕 3），叫出一个能描述你牌力的叫品。

争叫：下家也据己方叫牌法和牌力参与竞争。如精确法规定 8P> 可争叫，二盖一（2 阶叫）要有开叫点（5 张套）加倍 13P>、1NT16P>……

应叫：开叫的搭档报点力和牌型，好牌慢慢叫，中等的牌也可据速达原则封局止叫。差牌、失配的牌、无进局希望的牌尽早 Pass。

争应叫：第 4 家据前 3 家叫牌情况和自己的牌力，可争部分定约或成局以上定约。或者加倍对方定约。差牌当然 Pass。

再叫：据同伴反馈信息，和对方竞叫情况，再叫出叫品或 Pass 或加倍。再争叫一再应叫一再争应叫一再，一般经二三轮叫牌后定约就会定下（满贯定约需要发动很多问叫、约定叫，可能要四、五轮才能完成）。

[例 2] 双方无局 南开叫