桥牌的入门知识

一、桥牌用具

• 一张桌子，四把椅子；

• 一张纸，一支笔（用来记分）；

• 一副扑克牌，去掉双王。

二、方位、同伴、发牌方的确定

首先，将一副牌（由 52 张牌所组成的）放在桌子上，散开扣在桌面上，由在场的四个人随意从中各抽取 1 张牌：抽得最大牌张的一人坐北的位置，同时，成为第 1 副牌的发牌方；抽得次大的一人坐东的位置；以下类推。其中，南北为同伴，东西为同伴。

当然，也能够用两张黑牌和两张红牌决定同伴及位置。或者，同伴自行确定，双方各出一人，以翻牌大小来决定南北向和东西向的位置。

三、洗牌、切牌和发牌的方法

开始，北家洗第 1 副牌（假如有两副牌，则南家也同时洗牌，洗后置于自己的右手方桌角备用），一般要洗三遍。北应将洗好的牌放在其右手桌角附近；之后，西家应将北家放置过来的牌，用其左手把该副牌“拦腰”截开（一般至少 3 张牌），拿起切开的上部分牌，送向靠近北家的桌上位置放好；然后，北家应将西家切开牌的余下部分牌全部拿起，平压在另一部分牌的上面；之后，把整副牌拿起进行发牌。发牌必须按顺时针方向，北家第 1 张牌必须先从东家（发牌人的左手对方）开始，之后是南、西、北，直至发完。北家发的最后 1 张牌要明放在桌上（如

需要全本请访问 www.ertongbook.com

果发错了牌，则必须重新进行洗牌和发牌），这张牌的花色即成为这副牌的将牌（主牌或王牌）花色。在北发完牌之前，其他人不能动手拿牌甚至看牌，因为，发牌人理应有与别人观看己手牌的同等时间。当另三家对将牌均已会意，并开始动手拿各自的13张牌时，北亦可将最后这张牌与另外的12张牌同时拿起，进行观看并理牌（整理手中牌张，通常是把四门花色分别按大小顺序排开）。

四、叫牌的方法

哪家发牌（发牌次序是按照规定的，第一副牌是北家发，以后顺时针以次轮发），哪家先叫牌。各家亦顺时针轮着叫牌，当一家叫牌后三家都不再叫牌时，最后一家叫的叫品就是这副牌的定约。之后，就进入打牌阶段。如果从开叫人起，四家都不叫，这副牌就不打，双方都不得分。

为了弄懂如何叫牌，要懂得以下几点：

（1）定约一共有五种，即：无将、♠、♥、♦、♣。

——无将是指打这副牌时，任何花色都不是将牌，没有将吃。

——花色定约，就是确定某一花色为将牌的定约，出牌时要是没有要求跟出的花色牌，可以出将牌进行将吃；如叫的是♠，最后三家都同意打♠时，♠就是将牌。当别家出牌是♥、或♦、或♣时，缺门的一家就可以出♠牌来将吃。例如：东出♣A、南跟♣10、西 跟♣3，北手上没♣的牌，但有将牌♠2。这时北如果要得这墩牌，就可以出♠2。因为♠2是将牌，大于♣A，这墩牌就由北赢得。

由于将牌大于非将牌的任何牌，各家都想争取自己来确定将牌。自然，最后不是确定无将定约时，最终总有一种花色被确定为将牌。所以每副牌除了四家都不叫不打以外，总会在五种定约中确定一种。

(2) 五种叫品有高低：

无将、♠、♥、♦、♣五种叫品，无将高于♠，♠高于♥，♥高于♦，♦高于♣。

其含义是，当一家叫了“一个♣”时，第二家可以叫“一个♦”；反之，当上一家叫了“一个♦”时，第二家不可以再叫“一个♣”因为♣比♦低一档。假如要叫♣，就要叫“二个♣”或“三个♣”在二阶上三阶上的♣可以盖过一阶上的高于♣的叫品。

(3) 每种定约都有七阶：

一副牌每人十三张，共出十三轮，也就是十三墩。一方要得分，就要比对方多拿墩，那末就必须不能少于六墩。所以叫一阶，就是 6 + 1 = 7 墩。例如：叫“1♣”意思就是“♣作将牌，我方保证取 7 墩”；叫“4♠”的含意是：“♠为将牌，我方保证取 10 墩（6 + 4 = 10）。”所以，从无将到四种花色的叫品，都是从 1—7。表示取 7—13 墩。

(4) 叫牌的符号：

比赛时叫牌是写在纸上的，用符号来表示。符号有如下几种：

无将——写成 NT（是英文 not 的简写）。你想叫一个无将（在没有将牌的情况下，你保证取 7 墩）的话，就写成“1NT”。“NT”，前面加的阿拉伯数字来说明你要取得的墩数。

♠——写成“S”（S是英文黑桃 spade 的缩写）想叫四个♠，可写成“4S”。

♥——写成“H”（H是英文心 Heart 的缩写）

♦——写成“D”（D是英文钻石 Diamond 的缩写）

♣——写成“C”（C是英文梅花 Club 的缩写）

除上述五种符号之外，还有：

不叫的符号：“/”。当上家叫牌后，你不想再叫了，那末你

就划“ /” 来表示；

加倍的符号：“ × ”。当对方叫出叫品后，你认为要惩罚或要同伴注意某种信息时，便叫“ 加倍 ”（加倍原意是对方的定约给予惩罚，在打破敌方的定约时加倍罚分），写“ × ”来表示。

再加倍的符号：“ × × ”。当己方的定约被敌方加倍后，己方认为能完成定约，要想多得奖分，要叫“ 再加倍 ”，那就写“ × × ”来表示。

止叫的符号：“ // ”。当一家叫牌后，第二、三家都不叫，第四家也不叫时用“// ”来表示三家都同意这个叫品成为定约。第四家不叫，就是止叫（即谁也无法再叫牌了）。

下面是一个叫牌过程，你如果懂得了上述的各种符号就能对这副牌的叫牌过程和最后的定约一目了然。

北发牌

北	东	南	西
/	/	1C	1S
1NT	3S	/	4S
×	/	/	× ×
/	/	//	

五、如何打牌

首先要明确知道定约的执行人：定约方谁先叫出定约叫品的人便是这个定约的执行人，通常称为庄家。他执行定约的过程，叫做“ 做庄 ”。

例：

北发牌

北	东	南	西
/	2S	/	4S
/	/	//	

这副牌最后西家叫到“4S”后，三家都不叫了，“4S”即为定约。谁是这个定约的执行者呢？是东家，而不是西家。因为东家是首先叫出“S”的人。

这副牌，南北方叫“防守”方。南北方打这副牌的目的是要防止东西方完成4S的定约。

在明确了定约执行人后，由执行人的左家出第一轮牌，这第一张牌叫“首攻”。东家做庄，他的左家是南家。当南家亮出了首攻的第一张牌时，庄家的对家——西家，按四种花色整理好，把手上的十三张牌全部亮开，让庄家和防守的两家都看清。西家这时叫做“明手”。明手无权确定出什么牌，也不能建议庄家出什么牌，只能一言不发，听凭庄家指挥出牌。如南首攻♣K，庄家从明手的牌中确定跟出♣8，庄家只要说一声：“♣8”，明手就出♣8 总之由庄家一人出两家的牌，一直到打完十三轮牌。

整个打牌过程中，各家出的牌，要按规定放好，不能随便放置和混乱。每一轮牌四家都出后，看清了谁大，谁取得这一墩之后，四家的牌全都要翻过来面朝下，桥手只能把出过的牌记住，而不能再看。如果有人没有看清，在下一轮没有出牌之前，可以要求把四张牌再亮出来看一下。表示这个要求的方式，不用口说，也不能自己动手去翻开别家阖上的牌，而是把自己这一轮出的牌亮开来拿在手上。这个动作意思是说：“请大家把刚才出过的牌再亮一下，让我看看。”这是允许的。但条件是在下一轮没有出牌以前，下一轮已经出牌，就不能再要求亮前轮出过的牌看了。

每轮出过后阖下的牌放在桌上有规定的放法：自己的牌放在自己的面前，凡是己方取得墩的牌，己方两家都要竖着放；凡是己方输墩的牌，己方两家全要横着放。这样十三轮打完，数一下竖着的牌，就知道己方取了多少墩，定约是否完成，打牌的结果就一清二楚了。

当一副牌打完，各桥手要将自己的牌收起来，按规定插到自

需要全本请访问 www.ertongbook.com

己的牌套袋里，决不能乱插搞错。（为什么要这样做，将会在后面详细介绍）。

六、记分有讲究

首先在记分卡上记下是第几副牌、局况、什么定约、哪方做庄，首攻什么牌，执行的结果（定约方共拿了多少墩，定约是完成，还是没有完成），之后算分，给得分的一方记分。

有人说桥牌有三难：叫牌难、打牌难、记分难。人们所讲的桥牌“记分难”其实是指记分有点复杂。要学会记分，只要弄清“局况”“基本分”“奖分”“罚分”四个问题就可以了。

(1) 局况：

桥牌比赛中每副牌的发牌者和局况规定如下：

牌序	发牌者	局况
第一副	北	双无（双方都是无局方）
第二副	东	南北（南北是有局方）
第三副	南	东西（东西是有局方）
第四副	西	双有（双方都是有局方）
第五副	北	南北
第六副	东	东西
第七副	南	双有
第八副	西	双无
第九副	北	东西
第十副	东	双有
第十一副	南	双无
第十二副	西	南北
第十三副	北	双有
第十四副	东	双无
第十五副	南	南北
第十六副	西	东西

这个排列是固定的，打四副、打八副、十二副、十六副都按此执行，打二十四副、三十二副、或者更多，均可按此排列循环。排列中，发牌者是首先开叫的一家；局况有关奖分的多少和罚分的多少，这关系到比赛进行中的策略运用。

(2) 基本分：

桥牌规则规定，五种定约每墩可得的基本分是不同的：

♦和♣：每墩基本分是 20 分，通常称“低花”；

♠和♥：每墩基本分是 30 分，通常称“高花”；

无将：第一墩基本分是 40 分，第二墩起每墩基本分 30 分。

在完成定约过程中，有时有加倍或再加倍，各种情况的基本分见以下列表：

基本分计算表

叫品	未加倍	加倍	再加倍
无将	第一墩 40 分 以后每墩 30 分	80 分 60 分	160 分 120 分
♠	每 墩 30 分	60 分	120 分
♥	每 墩 30 分	60 分	120 分
♦	每 墩 20 分	40 分	80 分
♣	每 墩 20 分	40 分	80 分

桥牌规则中还规定：凡基本分达到 100 分以上的定约叫做“成局定约”,基本分不到 100 分的定约叫“不成局定约”。

例如：“3C”——完成时基本分为 20 分 $\times 3 = 60$ 分，是不成局的定约。

“4D”——完成的基本分为 $20 \times 4 = 80$ 分，同样也是不成局的定约。

“3NT”——完成时基本分为 $40 + 30 + 30 = 100$ 分，是成局定约。

“4H”——完成的基本分为 $30 \times 4 = 120$ 分，是成局定约。

“3D×”——完成时基本分为 $20 \times 3 \times 2 = 120$ 分，是成局定约。

“1S××”——完成时基本分为 $30 \times 4 = 120$ 分，是成局定约。

桥牌规则中还规定，除有成局、不成局定约外，还有大满贯、小满贯定约。

小满贯定约是指任何六阶叫品的定约： 6C、6D、6H、6S 和 6NT。

大满贯定约是指任何七阶叫品的定约： 7C、7D、7H、7S 和 7NT。

以上这几种定约关系到奖分的多少，因此影响到比赛中的策略运用。

(3) 奖分：

桥牌规则中规定：完成任何定约，均有奖分。计算方法如下表：

完成定约奖分表

局况	不成局定约	加倍、再加倍定约	成局定约	小满贯	大满贯
无局方	50	50	300	500	1000
有局方	50	50	500	750	1500

计算例举：

完成 3D 定约：

得分： 基本分 $20 \times 3 = 60$ 分

奖分 50分

合计 110分

完成　有局方 4S 定约：

得分：	基本分	$30 \times 4 = 120$ 分
	奖分	500 分
	合计	620 分

完成　有局方 2NT× 定约

得分：基本分	$70 \times 2 = 140$ 分
有局方成局定约奖分	500 分
加倍再加倍定约奖分	50 分
	690 分

桥牌规则中规定：在完成定约过程中，超墩有奖分。奖分的计算见下表：

每墩超墩奖分表

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

这是每墩超墩奖分表，如果超墩不止一墩，即按此表累加计算。

(4) 罚分

桥牌规则中规定，没有完成定约的，要罚分。罚分的计算按下表：

需要全本请访问 www.ertongbook.com

罚分计算表

下墩数	无局方			有局方		
	未加倍	加倍	再加倍	未加倍	加倍	再加倍
一	50	100	200	100	200	400
二	100	300	600	200	500	1000
三	150	500	1000	300	800	1600
四	200	800	1600	400	1100	2200
五	250	1100	2200	500	1400	2800
六	300	1400	2800	600	1700	3400
七	350	1700	3400	700	2000	4000

七、桥牌的比赛方法

上面讲的是一桌桥牌打法。但一桌四人的桥牌只能作练习游戏，不能算作比赛。因为一桌两个对手方发到的牌会有好有坏，达不到公平竞争的要求。双方所得的分无法反映打牌者的技术水平。因此桥牌比赛用特有方式来排除牌好牌坏的因素。现在流行的方式是“双人赛”（也称“对式赛”）和“复式赛”两种。这两种比赛都是双方比打同一手牌的得分多少，因而确定优胜者（得分多的一方）。

“双人赛”组织的方法有“米切尔”、“豪威尔”等。比赛参加者以两人为一对。参赛的各对分别分成南北和东西两组。比赛时南北组坐南北、东西组坐东西，对抗打牌。比赛不管打多少副牌，南北组的各对都拿到的是发给南北的牌，东西组的各对拿到的是发给东西的牌；就是说，分组的各对打的是同样的牌，排除

了牌的好坏因素，因而成为公平的竞赛。至于双人赛如何组织排列和记分，那是比赛裁判的事了。本书限于篇幅，不再详述。

“复式赛”:是八名桥手,各队四名(两对),组成两桌(一桌在开室、一桌在闭室）同时对抗。比赛时，甲队在开室（可以有旁观者的比赛室）坐南北，在闭室（不得有旁观者进入的比赛室）坐东西，乙队则相反：开室坐东西、闭室坐南北。比赛的每一副牌，开室打完传到闭室再打一次，也就是说，开室甲队南北拿到的牌闭室乙队南北也要拿到打一次，两个队机会是完全均等的，排除发牌的好坏因素。比赛完全是公平竞争。

上面打牌一节讲到的每轮打过的牌，桥手必须放在自己的桌前，全副牌打完后必须将自己的牌十三张准确无误地插到自己方位的牌套袋内，因为这副牌还要再打。

同样，复式比赛的记分算成绩也有一套方法，这也是裁判的事，这里不再多述。

八、选手应具备的品质

桥牌是智力的游戏，因此选手应当是善于用脑、勤于思考，有强烈胜负感的人。

桥牌是靠通过叫牌来使自己的同伴互通信息的，决不能用什么不正当方式向同伴传达任何信息（所谓不正当的方式例如使眼色、做手势、在书写叫品时做暗号……等等）。而且通过叫牌互传信息是公开的。己方使用叫牌体系要明白地告诉敌方（正式比赛还填叫牌卡）每一叫品的含义也要明白地告诉敌方。在叫牌过程中，敌方如不清楚也可以询问叫牌的同伴。己方的同伴一定要如实地回答，不能欺骗。如果搞小动作、欺骗手法，即属犯规。因此要求牌手是一个诚实的人。

桥牌是两人结伴与对方比赛的。作为一对牌手，两人应该非常默契、十分团结。比赛中，一位桥手如打错了牌或叫错了牌，同伴切忌埋怨指责，更不能与同伴争吵。如果同伴间不能非常团

结，这对桥手是不可能打好牌的。一名好桥手，应该是一位有修养、谦逊、大度、善于团结人的人。

以上是牌手应具有的品质。正因为这样，桥牌活动是一项高层次的人们爱好的高尚活动。

叫牌的技巧

自 然叫 牌 体 系

一、开叫的窍门

要打好一副牌，首先要叫好牌。怎么开叫呢？

(一)弄清牌力

叫牌的依据是一手牌的牌力，决定牌力的因素有两点：一是牌点，二是牌型。

1. 牌点：全副牌四个花色的 AKQJ 是大牌，大牌多，牌力自然就强。现在通用的是把大牌折算成点，再算牌点来估量牌的力量。办法是：

每张 A——4 点

每张 K——3 点

每张 Q——2 点

每张 J——1 点

每种花色大牌共 10 点，全副牌共 40 点。你的牌点在 9 点以下，甚至只有 5—6 点以下，那就在 40 点四人平均数（每人 10 点）以下，便是比较弱的牌，或者弱牌；当你的牌点在 13—14 点以上，或在 20 点以上时，便是较强的牌，或是强牌。例如：

这一手牌：

（甲）♠J 10 8 7 ♥9 6 4 2 ♦K 5 3 ♣Q 6 一共 6 点，大大低于平均数 10 点，明显是弱牌。

这一手牌：

（乙）♠A K 5 2　♥K 3 2　♦A Q 10　♣10 9 8一共 16点，是一副强牌。

如果是这样一手牌：

（丙）♠A K 5 2　♥A K 4　♦Q J 5　♣A J 10一共22点，大大超过平均 10点以上，是一副特强的牌。

从牌点数大致可以算出一手牌的赢墩数。全副牌共 40点，分为 13墩，那每墩分得点数是 40 ÷ 13 = 3.076。从上面举例的三手牌估计：（甲）6点，只能取到 1墩多；（乙）16点，估计能取 5墩多；（丙）22点，应该能取7 墩。

根据经验，当联手（你与同伴两手牌联合起来算）有：

25—26 点——有高花局和无将局（4S、4H、3NT）

28—29 点——有低花局（5D、5C）

32—33 点——有小满贯（六阶定约）

37 点以上——有大满贯（七阶定约）

其理由是：当联手达到 25—26点时，要是打 4S、4H定约，因为联手将牌应该是配合的（张数在 8张以上，比敌方多不少）就能取到 10墩牌而完成定约，打 3NT 时，只要各门花色有控，取9 墩是可望的。28—29点，同样打 5C、5D时可能取得 11墩；32—33点打 6S、6H、6D、6C极有希望；6NT在有一个长套的情况下也完全可能；37点以上，13副全拿打 7阶定约绝大多数情况下是没有问题的。

以上成局、成满贯所需要的点力，如今已被视为基本公式，请一定记住。

2. 牌型：

一手牌 13张四种花色分配的情况是牌型。牌型分均型和非均型两种：

均型是：4—3—3—3、4—4—3—2 两种

例：

♠×××× ♥××× ♦××× ♣×××

♠××× ♥×××× ♦×××× ♣××

♠×× ♥××× ♦×××× ♣××××

♠××× ♥××× ♦×××× ♣×××

等等，都是均型。

均型牌的牌力除了牌点外就没有什么潜力了。在估计牌力时不能再加点了。而非均型就有增加牌力的潜力。

非均型是指下列的各种牌型：

4—4—4—1　　6—4—2—1

5—3—3—2　　6—5—1—1

5—4—3—1　　6—6—1—0

5—5—2—1　　7—3—2—1

5—5—3—0　　7—3—3—0

5—4—4—0　　7—4—3—0

……等等，甚至一门花色在 8 张、9 张以上，缺两门牌也会出现。

这些非均型牌增加点力的通常计算方法是：

缺门——加 5 点（将牌配合时）

单张——加 3 点（将牌配合时）

双张——加 1 点（将牌配合时）

例如：南北联手拿到这样一副牌：

北

♠A K 9 8 5 4

♥——

♦A 4 3 2

♣6 5 4

南

♠Q J 10 7

♥10 9 8 6

♦9

♣A 10 3 2

按大牌牌点计算时北 11 点、南 7 点，一共 18 点。可是加牌型点北 11 点＋5 点（缺一门） ＝16 点、南 7 点＋ 3（一个单张）＝10 点，联手已有 26 点，♠将牌配合，做 4S 定约是没有问题的。(这副牌做 4S 时，只丢 2 墩♣，做 4S 可望超一)

(二)开叫有讲究

学会估计牌力之后，就可学叫牌。从桥牌的发展史上出现过许许多多的叫牌体系。各种体系都是各有利弊。本书介绍的是现今既有生命力而又便于掌握的一种——自然叫牌法。下面讲的开叫、应叫、再叫等等都是这种体系。

1. 开叫的条件

牌点在 12—13 点以上即可开叫。

如你拿到：

♠K Q 7 3 2　　♥A 9 10　　♦K 9 8　　♣J 4

这手牌大牌点 13 点，具备了开叫条件，可以叫“ 1S”。

为什么可以开叫“ 1S”？因为你的牌点比平均（各人 10 点）数高出 3 点，你能比各人平均取墩数（3.076）多取一墩——如果♠作将牌——是可以的。所以叫“ 1S ”完全有条件。

相反，如果你拿到这样一手牌：

♠K 5 6　♥J 3 4　♦J 5 3　♣K 10 9 8

只有 8 点，在平均数（10 点）以下，又没有牌型点可加，就不够开叫条件。因为从你这手牌看，打一阶定约（同伴按平均数 10 点计算）也是很难完成的——取不到七墩。这样，如果轮到你开叫，你就写一个“/”——不叫。

如果把牌型因素考虑进去，开叫的条件大致可以这样规定：

牌型

4—3—3—3
4—4—3—2
} 13 点以上开叫

4—4—4—1
5—3—3—2
5—3—3—2
} 12 点可以开叫

5—4—3—1
5—4—2—2
5—5—2—1
6—4—2—1
其他怪牌形……
} 11 点可以开叫（视情况甚至 11 点以下也可开叫）

2. 一个花色开叫

——“1C”开叫。有三种情况：

第一种：4—4—3—2、4—3—3—3、4—4—4—1 牌型在 12—15 点之间的牌，叫“1C”。这种开叫，并不表示♣是五张以上长套，则是表示具有开叫的牌力。因此也叫“虚叫”；

第二种：♣五张以上长套；点力在 12—18 点的牌，开叫时也叫“1C”。

如：♠3 2　♥A Q 2　♦A 3 2　♣A K J 6 3

这手牌，18 点，只有♣五张长套，只能“1C”开叫；再如：♠A K　♥3 2　♦10 7 6　♣A Q 10 9 8 7。

这手牌 13 点，♣六张套，无其他花色的五张以上长套，也

需要全本请访问 www.ertongbook.com