

快速学会打桥牌

本讲义适合从零开始学桥牌的朋友阅读。共有引言、叫牌、记分三讲，叫牌和记分两讲的阅读不分先后。

第一讲 引言

打桥牌的牌：把普通扑克去掉大王、小王后的 52 张牌。

打桥牌的人：打桥牌须俩人做对家——桥牌活动中叫搭档，就象警察电影中的搭档，需配合默契、互信、互补，组好搭档，组成好搭档，组成优秀好搭档。

学桥牌难吗？比学麻将难，桥牌有门槛，跨过去才知其味。

桥牌好玩吗？用麻将对比吧，麻将好玩在于“牌”是佐料而另“隐”主料。而桥牌好玩在本质，正象路边也有风景，而桥牌不是路边的风景。国际体育比赛中智力型项目就只有桥牌、围棋、国际象棋，而围棋、国际象棋是单人作战且已被机器人超越，只有桥牌必须与他人合作作战至今未有机器人超越。在中国，有中学生桥牌赛、大学生桥牌赛、老年桥牌赛……，桥牌学会了可以玩一辈子！！

（打牌）四人一桌，东西对战南北。桥牌的顺序是顺时针，叫牌、出牌都按顺时针进行，第一副牌的叫牌从北家开始，北→东→南→西→北→…

桥牌最公平，不讲手气讲运气，同样的牌比谁得分高。桥牌最容易算牌，打牌过程中有一家明手，明手的牌是摆放开让其他三家看着打，于是每个人既看自己手中的 13 张牌，又看明手的 13 张牌，只需去计算另两家的 26 张牌即可；每个花色 13 张牌，除去自己手中和明手的牌，这个花色的牌在另两家的可能情况，那就是 13 以内的加减法。

桥牌的理念是信任与配合，桥牌陶冶的也是信任与配合，这也是很多企业老总喜欢桥牌文化并在企业内营造桥牌氛围。信任与配合通过叫牌、防守时的出牌信息反映，用分数量化体现。（废话有点多）

拿起一手牌，首先分花色理好牌，然后数大牌点：A（4 点）、K（3 点）、Q（2 点）、J（1 点），其他牌不计大牌点。一般地，自己手中大牌点合计达 13 点及以上即占据主动，基本每 3 点一个层次，13—15 点、16—18 点、19—21 点、22 点以上。在叫牌中估算自己与搭档的牌点（大牌点和牌型点）加起来 27—31 应成局、33—35 小满贯、36—40 大满贯。

第二讲 叫牌

叫牌：每副牌一开始都要叫牌，所谓叫牌，就是用一套规范的符号**描述**出你的牌的情况或**询问**搭档的牌。

常规叫牌符号由花色和阶组成，花色由低到高有 C（梅花♣）→ D（方块♦）→ H（红桃♥）→ S（黑桃♠）→ NT（无将）；阶由低到高有 1→2→3→4→5→6→7。比如 3 阶红桃就是 3H(3♥)。

特殊叫牌符号有：PASS（过）、×（加倍）、××（双加倍）

牌点：一般地，一手牌的综合实力由大牌和牌的张数组合构成，大牌按 A：4 点、K：3 点、Q：2 点、J：1 点，牌型点以后在打牌中解说。

高花、低花：黑桃、红桃为高花，方块、梅花为低花。

长套：某花色的牌张数多称为长套（简称套）。四张及以上才能称作套。

通行的叫牌体制有两大类：自然制和精确制，具体的各家有各家的约定（大体相同，只有个别约定不同），在打牌时不明白对方牌友的叫牌信息可以询问。我们接下来讲的叫牌是寻甸自然制叫牌约定。

一 开叫

开叫：你是第一家叫牌或你之前的牌手都叫 PASS。开叫应达 13 点以上（特殊情况 11 点以上）。

平均牌型的开叫（平均牌型简称均型指没有单张和缺门、没有 5 张高花、一般没有 6 张低花的牌）：

13—15 点开叫 1♣转 1NT，

16—18 点开叫 1NT，

19—21 点开叫 1♣转 2NT，

22—24 点开叫 2NT，

25 点以上开叫 2♣转 3NT。

非平均牌型的开叫（必有 5 张及以上套）：

13—18 点保证 5 张黑桃开叫 1♠（红桃、方块同理开叫 1♥、1♦，方块 4 张的 4441 型牌允许开叫 1♦），

13—18 点五张梅花开叫 1♣转 2♣，

19 点及以上五张及以上黑桃开叫 1♣转 2♠（红桃、方块、梅花同理

1♣转2♥、1♣转3♦、1♣转3♣),

22点以上五张及以上黑桃(或红桃或方块或梅花)可以2♣强开叫。

(**详细分说开叫如下:**)

1NT: 16—18点, 均型牌;

2NT: 22—24点, 均型牌;

2♣: 强开叫, 有9个赢墩以上或22点以上;

1♥、1♠: 13—18点, 保证5张, 我们称1♥、1♠为主战先锋(高花优先是桥牌叫牌原则之一, 以后你会懂的)。

1♦: 13—18点, 保4张方块且有大牌(一般保5张, 在4441、4432型时保4张), 小鸟依人牌型。低花是在高花不配套又不便于打NT时的选择, 1♦开叫渴望有机会打高花或NT, 当然1♦开叫后打高花或NT不理想时小鸟也有机会长成凤凰。

2♦: 好多自然制牌手用2♦开叫表示双高套, 咱们寻甸牌手不提倡用2♦开叫。

1♠: 13点及以上, 不适合上述开叫的任何牌型。1♠开叫是一种约定叫, 具备千娇百媚之美喻。13—15点均型1♠转1NT, 19—21点均型1♠转2NT, 19点以上某花色长套1♠转该长套花色, 如1♠转3♦(1♠转2♥、1♠转2♠、1♠转3♣), 13-18点梅花长套1♠转2♣。

2♥、2♠: 阻击叫, 8—10点, 至少6张且有大牌;

3♣、3♦、3♥、3♠: 阻击叫, 8—10点至少7张有大牌;

4♣、4♦: 阻击叫, 8-10点至少8张有大牌;

(阻击叫必须遵循二三法则, 有局宕二无局宕三, 阻击叫的目的是干扰对手的成局或成满贯。若对手没有成局的可能, 阻击叫就失去价值甚至会自摆乌龙, 故阻击叫须慎用且必须遵循二三法则)

(成局和满贯在本讲义记分部分详细详解, 请查阅)

PASS: 不适合以上叫品的牌。

二、开叫以后的后续叫

先说说叫牌三原则: 好牌慢慢叫, 高花优先, 快速达到。好牌慢慢叫意思是说拿到一手好牌要尽量在低阶叫品充分交换信息, 利于选择一个最佳定约。高花优先是指大家研究桥牌的各种比赛、记分规则后得出, 低花成局完成定约的难度比高花成局难太多, 于是尽量寻找能否存在高花成局或无将成局的可能, 低花成局是无奈之

举；高花成满贯可用于交换信息的叫牌空间也比低花多，可见高花优先是游戏规则使然。快速达到是针对目标定约想当然的信息基本明确时，为了不暴露更多信息给对方（利于对方攻防），直接叫出目标定约。

（为便于理解，以下叫牌以对方没有参与争叫为例）

平加叫应叫：6—9 点，对开叫花色有 4 张及以上支持（或 3 张有大牌）。开叫 1♠应叫 2♠、开叫 1♥应叫 2♥、开叫 1♦应叫 2♦（保 4 张）都是平加叫。

1NT 应叫：6—9 点，对开叫花色无 4 张支持。开叫 1♠应 1NT，开叫 1♥应 1NT，开叫 1♦应 1NT 都是 1NT 应叫。

新花色应叫：针对搭档的开叫上，有邀局及以上期望的牌，可应叫新花色，新花色应叫属逼叫。例如：开叫 1♠应 2♥，开叫 1♥应叫 2♦，开叫 1♥应叫 1♠……

转移叫：为让牌点多的一方做庄而采用的叫牌技巧，只在开叫 1NT、2NT、1♣转 2NT 三种情况下使用。

（逼叫指搭档无论何种牌型牌点都必须维持叫牌，逼叫时必须想到搭档可能叫出的各种情况及应对措施，一般在期望成局或期望满贯时才用逼叫）

（一） 1♥、1♠开叫的后续叫

开叫	应叫
1♥、 1♠	1NT：6-9 点，开叫花色无 4 张支持。 平加叫：2 阶加叫开叫花色，6-9 点，4 张（或 3 张有大牌）以上支持。 新花：所叫花色 5 张以上，逼叫（须有逼叫的牌力，有成局期望）。 2NT：10 点以上，不适合逼叫，开叫花色无支持。 3 阶加叫开叫花色：3 张以上支持，逼局邀叫且有轻微满贯兴趣，比直叫 4 阶略强又比扣叫或关键张问叫略弱。 斯普林特（在红桃、黑桃叫牌后跳两阶叫新花）：将牌 4 张及以上（多数有三大牌中 1、2 张），所叫花色多为单缺（扣叫），具有较强的满贯兴趣。

(二) 1NT 开叫的后续叫

开叫	应叫
1NT	2♣: 斯特曼约定叫, 问高花, 8 点以上。 2♦、2♥、2♠、3♣: 转移叫, 逼叫, 要求搭档叫下一花色。 ①如果开叫方叫出相应的 2♥、2♠、3♣、3♦, 应叫方停叫表示单套弱牌; ②如果开叫方叫出相应的 2♥、2♠、3♣、3♦, 应叫方加叫到局表示应叫方有轻微满贯兴趣; ③如果开叫方叫出相应的 2♥、2♠、3♣、3♦, 应叫方加叫 NT 表示能承受打 NT, 供搭档选择。 4♦、4♥: 转移叫, 逼叫。一般为希望打高花成局的牌。 2NT: 8-9 点均型牌, 邀叫 (开叫方低限 pass, 高限 3NT)。

1NT 开叫后 2♣ (斯特曼问叫) 的回答:

开叫	应叫
1NT	2♣
2♦: 低限 (16、17 点) 无高套。 2♥: 4 张红桃。 2♠: 4 张黑桃。 2NT: 高限 (18 点) 无高套。	

(三) 2NT 开叫的后续叫

开叫	应叫
2NT	3♣: 斯特曼约定叫, 问高花, 4 点以上。 3♦、3♥、3♠、4♣、4♦、4♥: 转移叫, 逼叫。

2NT 开叫后 3♣ (斯特曼问叫) 的回答:

开叫	应叫
2NT	3♣
3♦: 低限 (22、23 点) 无高套。 3♥: 4 张红桃。 3♠: 4 张黑桃。 3NT: 高限 (24 点) 无高套。	

(四) 2♣开叫的后续叫

2♣开叫有 9 个赢墩或者 22 点以上不适合 2NT 开叫的牌的强开叫，属逼叫，必须应叫，又称单边成局牌。

开叫	应叫
2C	2D: 等待叫，逼叫，至少有邀局实力。 2H、2S: 新花逼叫，保证 5 张，至少有邀局实力。

(五) 1♦开叫的后续叫

小鸟依人的 1♦开叫，春心初动的小女孩心中渴望高富帅，从 39 张牌(52 张牌已有 13 张在自己手中)中随机抽取 13 张在搭档手中，是我梦想的高（高花）富（牌点多）帅（牌型好）吗？即使不是梦中那个白马王子，与我般配（互补、互助）就好。再不然，完美配合打好防守咱也可得高分，甚至可能是最高分。

开叫	应叫
1D	1H、1S: 保 4 张，逼叫。（若 H、S 都是 4 张叫 1H） 1NT: 6-9 点，与 2D 相比较倾向打 1NT。 2C: 5 张以上梅花，逼叫。 2D: 保 4 张，6-9 点。 2NT: 邀叫 3NT。 3NT: 成局止叫。

(六) 1♣开叫的后续叫

千娇百媚的 1♣开叫提供无限的遐想和广阔的叫牌空间。

开叫	应叫
1C	1D: 等待叫。可能是强牌待开叫方明确后好发力，也可能是不足 7 点的弱应叫，还可能为为庄位考虑等搭档先叫，逼叫。 1H、1S: 10 点以上，5 张及以上，逼叫。

1♣开叫，1♦应叫后开叫方再叫：

开叫	应叫
1♣	1♦
1♥、1♠: 4 张套，可能是 4441、4432 牌型，也可能有 5 张梅花（5422、5431 型）。 1NT: 13-15 点，均型，无应叫的 4 张高花。 2♣: 13-18 点，5 张及以上梅花套。 2♥、2♠、3♣、3♦: 19 点及以上，5 张及以上套。 2NT: 19-21 点，均型牌。	

1♣开叫，1♥应叫后开叫方再叫：

开叫	应叫
1♣	1♥
1♠: 4 张黑桃，逼叫，可能有 4 张♥。 1NT: 13-15 点，均型，无 4 张高花。 2♣: 13-18 点，5 张以上梅花套，无 4 张高花。 2♥: 13-15 点，4 张支持 2♠、3♣、3♦: 19 点以上，5 张及以上所叫花色。 3♥: 16 点以上，有 4 张♥，逼叫（至少成局）。	

1♣开叫，1♠应叫后开叫方再叫：

开叫	应叫
1♣	1♠
1NT: 13-15 点，均型，无 4 张黑桃。 2♣: 13-15 点，5 张及以上梅花。 2♠: 13-15 点，4 张黑桃。 2NT: 19-21 点，无 4 张黑桃，逼叫。 3♣、3♦、3♥: 19 点以上，5 张及以上，逼叫。 3♠: 19 点以上，4 张及以上♠，逼叫。	

（七） 阻击性开叫的后续叫

2♥、2♠、3♣、3♦、3♥、3♠、4♣、4♦开叫是阻击叫，开叫方已遵循二三法则，以开叫方所叫花色为将牌先计算赢墩，赢墩刚好够成局就直接进局，赢墩够满贯则逼叫，预感到对方有一局的牌而自己手中刚好只有 1 个赢墩就加一阶继续阻。

2♥、2♠、3♣、3♦、3♥、3♠、4♣、4♦ 阻击性开叫：应叫新花，有特色，逼叫，逼局甚至有满贯意愿。

（八）以加倍争叫的后续叫

加倍争叫分技术性加倍和惩罚性加倍两种情况，先明白搭档是技术性加倍还是惩罚性加倍，再综合分析所有的叫牌信息，结合自己手中的牌的情况确定叫品。

技术性加倍：对对方所叫花色稀少，希望搭档出套，或者牌很强（加倍出套，怕不加倍就出套搭档看不出我是强牌），一般对 2NT 以下的叫品加倍都属技术性加倍（对 1NT 加倍除外，对 1NT 加倍一般是具有 1NT 开叫及以上实力的惩罚性加倍）。

三 争叫

争叫：对方已有不是 PASS 的叫牌，搭档未轮到叫牌或叫 PASS，进行不是 PASS 的叫品。

平争叫花色：13 点以上，至少 5 张且有大牌；

争叫 1NT：16-18 点，均型牌，对方所叫花色有止。

跳争叫：阻击叫，遵循二三法则；

×（加强）：有技术性加倍和惩罚性加倍两种情况。技术性加倍需要的牌点一般比争叫花色还要高，对对方所叫花色以外的花色都有支持，强烈期望搭档出套。或者 16 点以上又不适合争叫 1NT 的牌多以技术性加倍开叫。

四 叫牌原则和常用约定

叫牌只有询问和描述两种情况，询问就是问搭档持有什么样的牌，描述就是把自己手中的牌型、牌点告诉搭档。搭档间应尽早通过估算赢墩对叫牌中的这副牌定位（抢小庄、成局、冲满贯），并以分数估计每个叫品的利益与风险。

叫牌原则：不能成局的牌早止叫，好牌慢慢叫，能逼叫时不跳叫，开新花逼叫，第四花色逼叫。使用逼叫一定要对搭档的可能叫品有充分预案，简言之就是逼叫的预期是邀局、成局、邀贯。

逼叫：指不论持有什么样的牌都要继续叫牌。

将牌挂上：一家出套后搭档再叫出该花色表示支持，也称将牌挂上；

低花挂上后平叫新花：寻求打 3NT；

低花挂上后跳叫新花：扣叫，有满贯意愿，至少成局。

高花挂上后叫新花：扣叫，有满贯意愿，至少成局。

高花挂上后跳叫新花：斯普林特（扣叫的一种）。

扣叫：有满贯兴趣（至少要成局）。扣叫指该花色有第二轮以上控制（A 或缺门称为第一轮控制），再扣有后续控制（K 或单张）。（缺门或单张的扣叫要保证有充足将牌将吃）。

4NT 约定：将牌确定后的 4NT 为罗马关键张问叫，将牌 A、将牌 K、非将牌 A 共 5 张牌为关键张，回答 5♣ 为 1 或 4 个关键张、5♦ 为 0 或 3 个关键张、5♥ 为 2 个关键张无将牌 Q、5♠ 为 2 个关键张有将牌 Q、5NT 为 2 个关键张且有缺门（缺门高于将牌花色）、6 阶低于将牌花色为 2 个关键张且该门缺。

4NT 问控制回答 5♣、5♦ 后叫下一个不是将牌的 5 阶花色：问将牌 Q，有将牌 Q 答 K 的位置，无将牌 Q 叫回将牌、有将牌 Q 无 K 叫 5NT。（问将牌 Q 是为冲大满贯而问，必须 5 个关键张齐全）

4NT 问控制回答后 5NT：问 K，答有 K 的花色，无 K 叫回将牌（将牌不是黑桃时有黑桃 K 但不能承受 6NT 时也叫回将牌，当然问叫方应先想到回答 6♠ 能否承受）。（为冲大满贯而问，必须 5 个关键张齐全）

将牌确定后没有 4NT 问关键张时叫 5NT：大满贯邀叫，在将牌 A、K、Q 三张中有两张上大满贯，否则上小满贯。

将牌为高花确定后没有 4NT 问关键张而叫 5 阶将牌：小满贯邀叫，有额外的实力上小满贯，否则 PASS。

五 听牌

叫牌多数情况是敌我双方相互争夺或干扰，不论某牌手叫牌和不叫都在传递信息，须对整个叫牌过程中所有信息进行快速而综合的判断、分析，这就是听牌。

六 牺牲叫

打桥牌的结果以记分来反应，叫牌过程中总是以分数来权衡是否抢庄。在熟悉叫牌的同时须明白桥牌记分。

综合叫牌信息后抢夺对方基本确定的庄，抢得后我方很难打成，但打宕了对方所得分数低于对方做庄所得分数，这样的叫品称为牺牲叫。牺牲叫要慎重，对宕墩要充分估计和控制，要预想对方加倍的后果。牺牲叫时尽量不要让搭档产生误解。

第三讲 记分

桥牌结果以数量量化，队式赛有三种分数：得分，由得分比对应成 IMP，由 IMP 比对应成 VP，我们这里只讲得分，IMP 和 VP 按固定比对应表直接得出。

先说说局况：为增加趣味性和竞技效果，国际统一规定了每副牌的局况：无局、南北、东西、双有四种之一。

定约：叫牌中连续有 3 家叫 PASS 这副牌的叫牌就结束（第一巡需 4 家 pass），最后一个不是 PASS 的常规叫品就是定约。

庄家和明手：由叫成定约的一方中最初叫出定约花色的牌手为这副牌的庄家，庄家的搭档为明手。

赢墩：每一巡牌，牌最大的一方赢，称作赢一墩或得一墩。

完成定约：做庄一方赢得墩数大于或等于 6+定约的阶数叫做完成定约，如定约是 3NT，做庄方赢得 9 墩以上（含）为完成定约。未完成定约叫宕了，距离完成定约差多少墩就叫做宕多少墩。

1. 完成定约的得分：由墩分+奖分组成

墩分按无将、高花、低花计算，无将第一墩 40 分以后每墩 30 分，高花（红桃和黑桃）每墩 30 分，低花（方块和梅花）每墩 20 分。

墩分不足 100 为不成局，墩分达到 100 为成局，6 阶定约为小满贯，7 阶定约为大满贯。

奖分按不成局、成局、小满贯、大满贯计算。

不成局奖 50 分，叫完成定约奖；

成局有局奖 500 分无局奖 300 分，叫成局奖；

小满贯有局在成局奖 500 的基础上再奖 750 共奖 1250 分，无局在成局奖 300 的基础上再奖 500 共奖 800 分；

大满贯有局在成局奖 500 的基础上再奖 1500 共奖 2000 分，无局在成局奖 300 的基础上再奖 1000 共奖 1300 分。

2. 未完成定约记对方得分：有局每宕 1 墩记 100 分，无局每宕 1 墩记 50 分。

3、加倍定约 双加倍定约的记分

加倍定约未完成：宕墩数 1、2、3……无局 100、300、500……有局 200、500、800……

加倍刚好完成定约(未超墩)：墩分翻倍，若墩分翻倍后达到 100 分则按成局计给成局奖分，多出一项加倍完成定约奖 50 或 100 分。

加倍不仅完成定约还超墩：按刚好完成定约计分外，再计超墩得分，超墩得分按超墩数 1、2、3……无局 100、200、300……有局 200、400、600……

双加倍按加倍的双倍计算

4. 所有的计分都可从叫牌卡背面查得。

以上内容若有升级或勘误，会更新在网站 www.km100w.com 上