

上篇 桥牌基础知识

1. 基本概念

1.1 什么是桥牌

桥牌(Bridge)是由 4 个人分成两对同伴(搭档),以扑克牌为工具的一种智力游戏。现代桥牌(定约桥牌)已远远超出游戏的范畴,而成为有严格规则的世界性体育比赛项目。

打桥牌所用的工具就是普通扑克牌去掉大小王后剩余的 52 张牌,即♠A K Q J 10… 3 2, ♥A K… 3 2, ♦A K… 3 2, ♣A K… 3 2。

4 个人在一张方桌旁按北(North)、东(East)、南(South)和西(West)四个方位就坐(亦可指定一方为“北”)。北家(N)—南家(S)为一方,东家(E)—西家(W)为一方。

第一副牌由北家发牌。发牌之前首先要洗牌,牌洗好后由右手一家切牌(随便切换一下牌张次序),然后自左手一家发起,按顺时针方向一张一张分发,即按东 南 西 北 东……的次序分发,将 52 张牌发完,每人 13 张牌。

桥牌游戏中每一副牌可分为发牌、叫牌、打牌和记分四个阶段。

发牌、叫牌、出牌以及轮换发牌权,都是按顺时针方向进行的,

这与我国民间多数扑克游戏的顺序正好相反。

第一副牌结束后即开始第二副。第二副牌由东家发牌，按南→西→北→东→南……的次序发牌，依次类推。四家轮流发牌，直到打完指定的副数为止。比赛中为了节省时间以及根据复式比赛规则的要求，一般总是一次发好若干副牌，装入专用的牌套，供几桌轮换使用。网络桥牌则由计算机自动发牌。

桥牌与我国民间“打百分”（升级）有一点相似之处，就是打牌过程中每个人必须尽可能出与领出花色相同的牌。当手中没有领出的那门花色时可以出其他花色任何一张牌，并且，与打百分一样，还可以用将牌(主牌)来“将吃”。

桥牌不同于其他扑克游戏的一个重要区别是桥牌是以“墩”作为记分的基础的。

打牌过程中，四家各出过一张牌后，这4张牌称为一墩。如果4张牌都与领出花色相同，则按A, K, Q, J, 10, 9, …, 3, 2的次序比较大；如果一墩牌中有将牌(即定约花色的牌)，则比较将牌花色的大小。最大的一家获得下轮的领出权且与其同伴一起赢得这一墩牌。牌墩中有其他花色时，无论其牌多大，均是“垫牌”——不能赢得该墩。一副牌共13墩。

如果双方牌的“好坏程度”差不多，平均每方得6~7墩。因此规定每副牌的基本墩数为6。必须承诺取得6个以上赢墩的一方，才可能成为定约方。双方通过“叫牌”来争夺成为定约方的权力。

定约方应取得的墩数 = 基数6 + 叫牌所确定的定约阶数。

例如：1♠定约应取得7墩；2♣定约应取得8墩；3NT定约应取得9墩；4♥定约应取得10墩；6阶定约（小满贯）应取得12墩；7阶定约（大满贯）应13墩全部得到。

1.2 叫牌

牌发完后，首先进行叫牌。叫牌过程相当于拍卖过程中的报价，“出价”最高的一方便掌握了这一副牌的主打(做庄)权。

叫牌语言为1,2,3,4,5,6,7这7个数字加4种花色名称和“无将”，

即：♣ (Club, 梅花)、♦ (Diamond, 方块)、♥ (Heart, 红桃)、♠ (Spade, 黑桃)和 NT(No Trump, 无将)。另外, 还有 Pass(—, 通过)、Double (×, 加倍)和 Redouble (××, 再加倍)。

叫牌过程中能够使用的语言就是以上 7 个数字与 4 种花色和无将的搭配, 形成 1♣, 1♦, 1♥, 1♠, 1NT, 2♣…7♠, 7NT 共 35 种组合形式以及“Pass”“Double”“Redouble”等 38 个叫品, 其中数字和花色组合的 35 个叫品, 也称为实质性叫品。

最初, 叫牌是用口头表达的。即说出“Pass”或一个数字和花色(或无将)就完成了—次叫牌, 在—定的叫牌进程之后还可以说出“Double”或“Redouble”。

例如北家叫 1♠, 意思就是说“我(们)愿意以♠为将牌, 取得 7 墩牌”; 东家叫 2♣, 意思是“我(们)愿意以♣为将牌, 取得 8 墩牌”; 南家叫 2NT 则表示“不以任何花色为将牌, 取得 8 墩牌”等。

口头叫牌现在—般仅在家庭或娱乐场合采用。比赛时通常采用专用叫牌卡或用书写的方式进行叫牌。网络桥牌则是点击叫牌框中的叫品来实现的。书写叫牌时分别用每种花色英文单词的第一个字母 C、D、H、S 代替♣、♦、♥、♠; 用 NT 代替“无将”; 用“—”代替“Pass”, 用“×”代替“Double”; 用“××”代替“Redouble”。

第—副牌首先由北家叫牌——开叫。他可以叫 1~7 之间任何阶数的花色或无将, 也可以 Pass(把开叫权交给下家)。—家叫过后下家接着叫牌。规则规定, 任何—家叫出的实质性叫品, 必须高于前面最近的实质性叫品。这里所说的“高于”是指阶数上超过前面的叫品或同阶数花色级别上高于前面的叫品。桥牌游戏规定: 四种花色有级别之分, 由低到高依次为♣, ♦, ♥, ♠。无将的级别比任—花色都高。如上家叫了 1♥, 下家可叫 1♠、1NT、2♣、2♦、2♥等, 但不能再叫 1♣、1♦、1♥了。

任何—家, 轮到他叫牌时均可 Pass, 表示愿意把叫牌权交给下家或同意前面的叫品; 当前面最近—个叫品是对方叫出的花色或无将而同伴在其后叫的是 Pass(或还未轮到同伴叫牌)时, 他可以叫“加倍”, 基本意思是: “我同意你们的叫品, 但愿意把得失的分数加倍计算”。

对方加倍后,如果你同伴及加倍人的同伴 Pass(或还未轮到他们叫牌),你还可以叫“再加倍”。定约被“再加倍”后,得失的分数出入更大。

在一个叫品之后连着出现三个 Pass,叫牌即结束。如果发牌人第一个叫品是 Pass,其他三家也都 Pass,则这一副牌就不需要打了。

虽然叫牌语言很简单,但通过它们却可以传达非常丰富的信息。高水平的牌手通过几声简单的叫牌,就能充分与同伴交换手中持牌的情况。要想成为一个桥牌高手,必须很好地掌握一套叫牌法。

叫牌结束之前最后一个花色(或无将)叫品(连同加倍或再加倍——如果有的话)称为**定约**;定约中的花色称为**将牌**;定约中的数字称为**定约的阶数**。

叫成最后定约的一方称为**定约方**,另一方为**防守方**。定约方的两人中,最先叫出定约花色(或无将)的人为**定约人**。这一副牌将由他来主打(俗称**做庄**)。下面我们通过例子具体说明。为行文和阅读方便,牌谱中四手牌均按上北、下南、左西、右东的地图规则编排。

例 1-1 第一副,双方无局,北家开叫

	♠ K Q 10 9 2	
	♥ 10 5 2	
	♦ 9 2	
	♣ A 9 6	
♠ 8 7	┌ 北 ┐	♠ A J 4 3
♥ Q 9 7 6	西 东	♥ 4
♦ A 5 3	└ 南 ┘	♦ K Q 10 7 4
♣ 10 7 5 4		♣ Q J 3
	♠ 6 5	
	♥ A K J 8 3	
	♦ J 8 6	
	♣ K 8 2	

叫牌过程:

西	北	东	南
—	—	1♦	1♥
—	1♠	—	—
2♦	2♥	—	—
=			

假如这是第一副，由北家发牌。北家具有首先叫牌(开叫)的权利。他认为自己的牌不够好而 Pass，把开叫权交给东家。东开叫 1♦；南争叫 1♥；西认为自己的牌很差而 Pass；北应叫 1♠；两家 Pass 后，西家叫 2♦。北家叫出 2♥后，东西方感觉无力再继续竞争了，三家 Pass。2♥成为最后定约，最先叫出♥花色的南家成为定约人，东西方为防守方。

1.3 打牌

叫牌结束后，由定约人的下家领出第一张牌——首攻。首攻人可以出手中的任一张牌。第一张牌打出后，定约者的同伴把一手牌全部牌面向上摊在桌上，其牌称为明手牌，他成为明手。明手的牌和定约人的牌全部由定约人一人来打。

打牌过程中出牌也是按顺时针次序。一副牌的 13 墩打完后，如果定约方赢得的墩数等于或大于定约的阶数加 6 为完成定约。超出定约的墩数称为超墩。未得到定约所需的最低墩数为未完成定约或宕(Down)，所缺墩数为宕墩数。

例如上节那副牌，南家做 2♥定约。西家首攻，他可以出手中的任何一张牌。我们假定西首攻♦A（比赛规则要求首攻时牌面向下出牌，明手摊牌后首攻人再将首攻牌张翻过来）。然后，北家把自己的牌按花色理好，摊在桌上成为明手牌。在打牌过程中，每个人都能看到明手牌。明手只能在定约人的指挥下出牌。南家说一声“方块 2”（或简单说“2”、“小”），北家出♦2。东和南依次从手中抽出一张♦，牌面向上放在桌上。当然，无论他们出哪一张，都没有西家的♦A大，东西方赢得第一墩牌，西家保持领出第二墩的权利。四家的牌都出过后，比较完大小，牌面向下扣在自己面前。为了便于最后计算各方所得的墩数，通常自己一方得墩竖放，对方得墩横放。

假如第二墩西家出♦5，东家的♦Q赢得，东获得下轮的领出权。

第三墩如果东家继续出♦K，南家的♦J虽然不能赢得这一墩，但此时明手已经没有♦了，可以用♥进行将吃。在打牌过程中将牌具有特权，它可以胜过任何非将牌花色。这样，明手就会赢得第三墩。

实战中由于东家清楚地看到明手只有两张♦，通常是不会继续出♦的(如果南家也只有两张♦，东出第3轮♦就会吃大亏)。在这种情况下，东通常会转攻其他花色(此处最好为♣)或出将牌——吊将。

假如东出♥4吊将，南若用♥A赢进并连续打♥K和♥J，则不仅要输给西家两墩♥，以后可能还要再输掉1墩♠、1墩♦和1墩♣，加上已经输掉的2墩♦和2墩♥，一共要输掉7墩(只取得6墩牌)，比2♥定约所需要的8墩差2墩(定约宕2墩)。

东用♥4吊将时南可以不出大牌而是出♥3，充分利用明手的♥10。西出♥Q后出♣或者继续吊将，如果庄家赢进后顺手吊完西的所有将牌(明手也没有将牌了)，以后可能还要再输1墩♠、1墩♦和1墩♣，加上已输掉的2墩♦和1墩♥，共输了6墩牌(仅取得7墩牌)，仍然没有完成定约。

以上南家的打法不对。在赢进西回攻的牌后，应该立即从手中出♦，用明手的♥将吃，这样就会减少1个♦输张，一共可以得到5墩将牌(包括将吃1墩♦)，2墩♣和1墩♠，取得8墩牌而完成2♠定约。

在首攻♦的情况下，如果南家打得更好些或防守方打得再差一些，定约方还可能会取得9墩甚至10墩牌而超额完成定约。

但是，如果西家首攻小♣，无论庄家怎么打，东西方在正确的防守下可以击败2♥定约。

桥牌就是这样，同一副牌采取不同的打法，其结果可以大不相同。桥牌的乐趣就在于通过斗智斗勇，谋取最多的牌墩，从而获得较高的分数。

下面再举一副无将定约的牌例。

例 1-2

♠ K 6 4 2	┌北┐	♠ A J 10
♥ A 7 2	西 东	♥ K 5
♦ K 6 2	└南┘	♦ A 9 7 5 3
♣ A J 9		♣ 10 5 3

西做3NT定约，北首攻♥Q。假如你是西家，看看如何完成这个3NT定约(需要9墩牌)。

我们可以看到，东西联手有♠A K、♥A K、♦A K和♣A这7

个肯定的赢张。它们都能立即兑现成为赢墩，称为快速赢张。但是，如果你上来就立即兑现这 7 墩牌，剩余的 6 墩可能就要全部交给对方了。

可以看到，除了♥花色只有两个大牌赢张以外，其他三门花色都有潜在的赢张。我们先看♠花色：如果♠Q在北手中，西只要从手中出两次小♠，北不上♠Q时明手不上♠A，就可以取得 4 墩♠，加上其他 3 门花色的 5 个大牌赢墩而完成定约。如果♠Q在南手中，送给南一墩♠Q后，定约方还可以取得 3 墩♠。可是，3 墩♠加上其他花色的 5 个大牌赢墩，才 8 墩，完成 3 NT 定约尚差 1 墩牌。

在♣花色中也可能发展出 1 墩。但在首攻♥的情况下，你已经来不及在两门黑花色中各做出一墩了，因为防守方第一次进手后，会立即打出♥，逼出你的另一张大牌，以后防守方只要一得手，就会立即兑现剩余的全部♥了。

我们再来看♦花色：定约方两手共有该花色 8 张，剩余的 5 张在防守方两家如果是常见的 2-3 分布，送给防守方一墩后就可以在该花色取得 4 墩，加上其他三门花色的 5 个大牌赢张而完成 3NT 定约。

因此，赢进♥首攻以后，可以立即打出两张♦大牌，如果两个防守人都跟出了两张♦，就继续送出第三轮♦。防守方得到这一墩♦后，可以继续打♥，但已经无法击败定约。整副牌如下：

		♠ 9 8 2		
		♥ Q J 10 6 4		
		♦ Q 10		
		♣ K 6 2		
♠ K 6 5 4	┌ 北 ┐		♠ A J 10	
♥ A 7 2	西 东		♥ K 5	
♦ K 6 2	└ 南 ┘		♦ A 9 7 5 3	
♣ A J 9			♣ 10 5 3	
		♠ Q 7 3		
		♥ 9 8 3		
		♦ J 8 4		
		♣ Q 8 7 4		

这副牌正确的做庄路线是：赢进首攻后，从明暗两手均出一张小

方块（比先出♦A、K好）。防守方得到这一墩后继续打红心。你可以立即赢进，先兑现手中的♦K，再出小♦到东的♦A，如果两家都跟出，东剩余的2张小♦就已经成为赢张，轻松取得9墩牌。如果这时发现方块分布不理想，还可以再从♠花色中想办法。

1.4 记分

虽然是否完成(或是否击败对方)定约是一副牌成功与否的重要标志，但却不是衡量赢、输的尺度。桥牌的输赢是通过一定的记分规则将每副牌的结果转换为比赛分或胜利分，最后通过比较所有“对”(一对同伴)或“队”(一个团体，至少为4人)的总分来决定胜负的。

记分不仅是比较输赢所必需的，而且记分规则还可以指导叫牌和打牌。不过，初学者只要对记分规则有一个大致的了解就可以了，打到一定程度后，自然就掌握了。网络桥牌虽然由计算机自动记分，牌手也应该了解记分规则。

1.4.1 完成定约后定约方的得分

定约方完成或超额完成定约后所得的分数分为“基本分”和“奖分”两部分。防守方不得分。

基本分 = 每墩牌的分值 × 所叫定约的阶数。

每墩牌的分值如表 1-1 所示。

表 1-1 每墩牌的分值

	有将定约		无将定约	
	♣♦ 每一墩	♥♠ 每一墩	第一墩	从第二墩起 每一墩
未加倍	20	30	40	30
加倍	40	60	80	60
再加倍	80	120	160	120

从表中可以看到，♣、♦每墩的分值比♥、♠低。因此把♣和♦称为低级花色，而把♥和♠称为高级花色。无将定约的第一墩分值最高，

为 40 分，从第二墩起，每墩的分值与高级花色相同，为 30 分。

例如，叫到并完成 2♥ 定约，基本分为 60 分；3♣ 也为 60 分；3NT 为 100 分(40 + 30×2)；4♠ 为 120 分，5♣ 为 100 分，5♥ 为 150 分等。

完成定约后除了得到基本分外，还有奖分。奖分有多种形式，我们将在讲了下面几个重要概念后逐一介绍。

1. 4. 2 不成局定约、成局定约、满贯定约

在叫牌过程中基本分不足 100 分的定约称为不成局定约或部分定约；基本分等于或超过 100 分的定约称为成局定约；6 阶定约称为小满贯定约(需要赢得 12 墩牌)；7 阶定约称为大满贯定约(需要赢得全部的 13 墩牌)。例如，1♣、2♥、2NT、3♠、4♦ 等都是不成局定约；3NT、4♥、4♠、5♣、5♦ 及其以上都是成局定约；6♣、6♦、6♥、6♠、6NT 不仅是成局定约，还是小满贯定约；7♣、7♦、7♥、7♠、7NT 都是大满贯定约。

1. 4. 3 局况及其对得分的影响

为增加比赛中双方争斗的激烈程度，桥牌规则规定了局况，分为各方有局和无局，具体来讲有“双方无局”“南北有局”“东西有局”“双方有局”等四种形式。规定四种局况按一定的规则轮流出现，以 16 副牌为一个完整循环体，依次为：

第 1 副	双方无局；	第 2 副	南北有局；
第 3 副	东西有局；	第 4 副	双方有局；
第 5 副	南北有局；	第 6 副	东西有局；
第 7 副	双方有局；	第 8 副	双方无局；
第 9 副	东西有局；	第 10 副	双方有局；
第 11 副	双方无局；	第 12 副	南北有局；
第 13 副	双方有局；	第 14 副	双方无局；
第 15 副	南北有局；	第 16 副	东西有局。

如果一次比赛的牌超过 16 副，第 17 副局况与第一副相同，其余类推。

定约方在“有局”的情况下，完成成局定约或满贯定约得到的奖分要比“无局”时多得多；同样，如果没有完成定约，其罚分(防守方得分)也要比“无局”时多。

1.4.4 完成定约的奖分

局况对完成成局定约和满贯定约的得分影响很大。在定约方无局或有局时，完成各种定约(对方未“加倍”)的奖分如表 1-2 所示。

这里的“成局定约”、“满贯定约”都是指叫牌过程中叫到的定约。如南北叫到 3♠，打牌时即使取得 10 墩也不能按完成 4♠来计算成局奖分；同样，取得 12 墩也不能按完成小满贯计算奖分。另外，满贯定约的基本分都超过 100 分，当然是成局定约，因此完成满贯定约时要同时加上成局的奖分和满贯奖分。但完成成局定约不能累加部分定约的奖分，完成大满贯定约时不能重复累加小满贯的奖分。

表 1-2 完成各种定约(对方未“加倍”)的奖分

	无 局	有 局
部分定约	50	50
成局定约	300	500
小满贯定约	500	750
大满贯定约	1 000	1 500

完成定约后如有超墩，给予超墩奖分。其分数与基本分一致：低级花色每墩 20 分；高级花色以及无将每墩均为 30 分。这都是指对方未加倍的情况。

1.4.5 完成加倍或再加倍定约后基本分及奖分的变化

定约被“加倍”或“再加倍”后得分不是简单地未加倍时应得的分数乘以 2 或乘以 4 计算，而是按如下规定计算：

完成“加倍”定约后所得基本分加倍计算；完成“再加倍”定约后基本分按原来的 4 倍计算。如果加倍或再加倍后基本分达到或超过 100 分，则按成局计算奖分。

由于满贯定约是以叫到的阶数而不是以基本分来确定的,因而即使完成加倍(再加倍)定约后,基本分达到或超过 6 阶定约的基本分,也不能作为满贯定约来计算奖分。

完成加倍定约再奖 50 分;完成再加倍定约再奖 100 分。

完成加倍或再加倍定约后如有超墩,则超墩奖分如表 1-3。

表 1-3 完成加倍或再加倍后超墩奖分

	无局	有局
加倍后每超 1 墩	100	200
再加倍后每超 1 墩	200	400

1.4.6 完成定约后定约方所得的分数

完成定约后定约方所得的分数为下列几项之和(如果有的话):

- ① 基本分,加倍或再加倍后分别按 2 倍和 4 倍计算;
- ② 部分定约奖分或成局定约奖分;
- ③ 小满贯奖分或大满贯奖分;
- ④ 超墩奖分;
- ⑤ 完成加倍或再加倍定约奖分。

1.4.7 完不成定约时防守方的得分

完不成定约时,定约方不得分而防守方得分。

如果定约没有被加倍,无局时每宕 1 墩 50 分,有局时每宕 1 墩 100 分。

如果定约被加倍,无局时宕第一墩 100 分,第二、第三墩每墩 200 分,以后每墩 300 分,即根据宕墩的多少,防守方分别按 100, 300, 500, 800, 1100 …… 得分;有局时宕第一墩 200 分,以后每墩 300 分,即按 200, 500, 800, 1100, 1400 …… 计算。如果定约被再加倍,再将以上分数加倍计算。

防守方得分如表 1-4。

表 1-4 未完成定约罚分(防守方得分)表

	无局时			有局时		
	未加倍	加倍	再加倍	未加倍	加倍	再加倍
宕 1 墩	50	100	200	100	200	400
宕 2 墩	100	300	600	200	500	1000
宕 3 墩	150	500	1000	300	800	1600
宕 4 墩	200	800	1600	400	1100	2200
宕 5 墩	250	1100	2200	500	1400	2800
宕 6 墩	300	1400	2800	600	1700	3400
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

1.4.8 记分举例

为便于理解记分规则，我们举出下面几个例子。

第 1 副 双方无局，南北方超额 1 墩完成 2♥定约，南北方得
 $30 \times 2 + 50 + 30 = 140$ (分)，

其中 30×2 为基本分，50 为完成部分定约的奖分，30 为超额 1 墩的奖分；

第 2 副 南北有局，东西方完成 4♠定约，东西方得
 $30 \times 4 + 300 = 420$ (分)，

其中 30×4 为基本分(已成局),300 是东西无局时完成成局定约的奖分；

第 3 副 东西有局，东西方的 3♣定约被加倍，结果超额 1 墩完成定约(取得 10 墩牌)，东西方得

$$20 \times 3 \times 2 + 500 + 200 + 50 = 870$$
(分)，

其中 $20 \times 3 \times 2$ 为加倍后的基本分，由于基本分超过了 100，“3♣加倍”是成局定约，在有局时完成成局定约奖 500 分，有局时加倍后超一墩再奖 200 分，完成加倍定约另外奖 50 分；

第 4 副 双方有局，南北方完成 3NT 定约，南北方得
 $40 + 30 \times 2 + 500 = 600$ (分)；

第 5 副 南北有局，南北方叫到 6♠，结果仅取得 11 墩牌，定约宕一墩，东西方得 100 分；

第 6 副 东西有局，东西方叫到 5♣被加倍，结果南北方得到 5 墩牌，将有局方被加倍的定约击败 3 墩，南北方得 800 分；

第 7 副 双方有局，南北叫到 6♠，东“加倍”，北“再加倍”，结果南北方 13 墩牌全得，超额一墩完成定约，南北方得

$$30 \times 6 \times 4 + 500 + 750 + 400 + 100 = 2470(\text{分}),$$

其中 $30 \times 6 \times 4$ 为再加倍后的基本分，500 为完成成局定约的奖分，750 为完成小满贯奖分，400 为有局时超额一墩完成再加倍定约的奖分，100 为完成再加倍定约的奖分；

第 8 副 双方无局，东西超额一墩完成 5♠定约，得

$$30 \times 5 + 300 + 30 = 480(\text{分}).$$

从上面所举的例子我们看到，完成一个定约得分的多少与定约的阶数、局况、对方是否加倍有直接关系；击败对方一个定约得到的分数也与局况、是否加倍以及击败定约的墩数有直接的关系。但归根到底，除了局况不能改变外，一副牌的得分或失分是由所叫定约是否合适以及双方的技术水平决定的，而叫牌水平的高低又是其中的决定性因素。例如上述第 8 副牌，东西方叫到 5♠，虽然拿到 12 墩牌，但仅得 480 分，与只叫 4♠超额 2 墩的得分一样；如果东西方叫到 6♠，拿到 12 墩牌，则得分将变成 980 分；但东西方如果叫到 7♠，仍然拿到 12 墩，则得 -50 分(对方得 50 分)；再如第 6 副，如果南北方不对东西方的 5♣进行加倍，击败对方 3 墩只能得到 300 分，但加倍后变成了 800 分；而第 3 副如果没有南北方的“加倍”，东西方超额一墩完成 3♣定约，只能得到 130 分。可见加倍的风险是很大的。

完成部分定约，得分仅与花色级别(无将)以及最后拿到的墩数有关，而与定约的阶数无关。例如超额一墩完成 1♥定约(取得 8 墩)，得到的分数与完成 2♥定约一样，但如果叫到 3♥定约，却仅得到 8 墩牌，则定约宕一墩，定约方得不到分，反而让防守方得分。因而，定约叫得是否合适是成败的关键，对不成局定约来说，叫得越低越好。

1.5 比赛形式简介

虽然一副牌得分的多少对胜负有直接的影响，但现代桥牌比赛并

不是以每一副牌得到的绝对分数的多少决定胜负的。

由于一副牌发出来后，可能某一方的牌很好(大牌很多)而另一方的牌很差，拿好牌的一方自然能够取得较多的牌墩，而拿弱牌的一方自然得不到几墩。为了使比赛公平合理，不至于像打麻将或其他的扑克牌游戏那样靠运气取胜，现代桥牌比赛都是复式比赛，即同一副牌要在不同的桌上重复打，每对牌手在某一副牌上的得分不是看其绝对得分的多少而是要与另外一桌或几桌同方向打同样牌的牌手在这副牌上得分的多少进行比较，其相对得分的多少才是真正的输赢。

最常见的比赛有队式赛和双人赛两种形式。

1.5.1 队式赛

队式赛又称团体赛，是由4个人组成一个队与其他队进行对抗。参加比赛的队至少两个，多则可以到十几个、几十个甚至更多。为了说明问题方便，我们以①、②两个队的对抗赛为例。

比赛时在两个房间(分别称为开室、闭室)各放一张桌子，我们分别记作A桌和B桌。假如①队的两名队员在A桌坐南北方向，则该队的另两名队员就必须坐B桌的东西方向。

比赛用的牌是用专门的牌套装起来的，牌套上标明N、E、S、W四个方向，一副牌打完后把四手牌按原来的方向装入原牌套，由工作人员送到另一室重打。这样A、B两桌打完全相同的牌，只不过两个队的队员坐的方向不同，所拿的牌自然交换了。每副牌两队的得分相减(或同一队两桌得分相加)，其分差(或得分和)就是这一副牌的输赢。

下面我们举4副牌记分的例子。

表 1-5 队式赛记分举例

牌号	局况	定约及结果		得分		净胜分	
		A 桌	B 桌	①队	②队	①队	②队
1	—	N: 4♥±0	S: 3NT±0	420	400	20	
2	NS	E: 3♣+1	N: 3♠±0		130+140		270
3	EW	W: 6♦-1	E: 3NT+2	100+660		760	
4	B.	S: 4♥±0	S: 3♥+1	620	170	450	

表 1-5 中我们分别用“—”“NS”“EW”“B.”表示“双方无局”“南北有局”“东西有局”“双方有局”。其中“B.”是英文“Both”(双方)的缩写。

第 1 副，双方无局，A 桌①队北家主打 4♥，正好完成定约，得 420 分；B 桌②队南家主打 3NT 正好完成，得 400 分。两队得分相减，这副牌①队净胜 20 分。

第 2 副，南北有局，A 桌②队东主打 3♣，超一墩完成定约，得 130 分；B 桌②队北主打 3♠，正好完成定约，得 140 分。这副牌②队两边得分，两桌相加，②队得 270 分。

第 3 副，东西有局，A 桌②队西主打 6♦定约，结果宕一墩，得 -100 分(即南北方得 100 分)；B 桌①队东主打 3NT，超二墩完成定约。这副牌①队两边得分，共得 760 分。

第 4 副，双方有局，①队南北叫到并完成 4♥成局定约，而②队南北仅叫到 3♥部分定约，虽然也得到 10 墩牌，但在这副牌上输掉 450 分。

当一定副数的牌全部打完后，累计两队的总净胜分，得分多者即为胜方(总分记分法)。

为了避免一副牌的大输赢对整场比赛的影响过大，现在正规比赛一般都把每副牌的净胜分换算成“国际比赛分”(IMP)，最后比较各队净剩 IMP 的多少决定胜负。当多个队多场比赛时还要把各队每场净胜 IMP 换算成胜利分(VP)，最后比较各队的总 VP，VP 多者名次在前。关于国际比分和胜利分的折算方法，请参考书末的附表。

1.5.2 双人赛

双人赛也称对式赛，是复式比赛的另一形式。顾名思义，双人赛是以两个人(一对同伴)为单位的一种比赛形式。

双人赛每一副牌的叫牌、打牌、记分与队式赛完全一样，所不同的是对抗方式以及确定胜负的方法不同。下面我们以 20 人(10 对牌手)进行一场 20 副牌的比赛为例来说明双人赛的特点。

首先，将 10 对牌手分成 NS(南北)和 EW(东西)两组，每组 5 对并以 1,2,3,4,5 编号。在同一个房间内摆好 5 张桌子，分别为 1,2,3,4,5

号桌，比赛开始前，每对牌手坐在桌号与自己编号相同、方向与自己组号相同的位置上，把工作人员送来的一组牌(这里为 4 副)洗牌、发好后插回牌套中(称为**做牌**)。裁判宣布比赛开始后开始打牌。每个桌上的一组牌都打完后，根据裁判的指令，所有 EW 方向的对子按一定规则移位(NS 方向的不动)，同时牌组也按一定规律传递。经过 5 轮以后，所有南北方向的牌手与所有东西方向的牌手都交锋过，所有的牌手都打过所有的 20 副牌，比赛即告结束。然后裁判根据每副牌上每对牌手的得分来排名次。这里我们仅举例一副牌来说明(参见表 1-6)。

一副牌在不同桌上打出不尽相同的结果，把各方向的对子的得分由低向高排序，分别给予 0,2,4,6,8 的“序分”(MP)，如果两对或几对的得分相同，如上面的 NS1 与 NS4、EW1 与 EW2，则他们取相应序分的平均值。

表 1-6 双人赛记分举例

第一副 双方无局

南北 号码	东西 号码	定约及结果	得 分		序 分	
			南北	东西	南北	东西
1	1	N: 4♥ ± 0	420		5	3
2	3	S: 3NT + 1	430		8	0
3	5	E: 5♣ × - 2	300		2	6
4	2	N: 4♥ ± 0	420		5	3
5	4	S: 4♠ - 1		50	0	8

每一副牌都计算出两方向各对牌手的序分，并将每对牌手在每一副牌上所得的分数(MP)相加，最后在同一组内进行比较，总 MP 高者名次列前。不同方向牌手的得分不能进行比较。由于各组产生一个第一名，故这种比赛也称为“双冠军”比赛。

双人赛的桌数、每组牌的副数都可以根据参赛对子的多少灵活调整。

以上是两种最常见的复式桥牌比赛形式。我们看到，进行桥牌比赛至少需要 8 个人。不过，平时练习或娱乐有 4 个人就可以打桥牌了。

1.5.3 其他记分法简介

以前还有一种“盘式”记分方法，由于这种记分制运气的成分很大，故现在很少有人采用了。

为了使4个人在一起打牌能够计算输赢，我国桥牌爱好者还普遍采用一种“贴点制”记分方法。该方法的基本原理是：一副牌打完后，无论结果如何，拿“好牌”（牌点高）的一方补贴给拿“坏牌”（牌点低）的一方一定的分数或IMP值。具体方法是一方两家牌点之和减去平均数20，每多1点补给对方50分（总分记分法）或1个IMP（国际比分记分法）。这种记分法虽然不十分科学，但也比较实用。有些网站的网络桥牌游戏就是采取这种记分制的。

1.6 网络桥牌简介

随着计算机的普及和互联网的发展，不少网站提供了桥牌游戏。不同的网站开发的桥牌游戏软件的界面、功能不尽相同。目前，有的网站仅仅有“贴点制”记分方法；有的网站还开发有队式对抗赛、全场记分双人赛、全场记分队式赛、个人赛等记分形式。

在网上“打桥牌”，参与者仅仅需要“点鼠标”。而发牌、计算赢墩、记分等工作则由程序自动完成。

另外，还有一些单机版的“人机对战”桥牌软件，可供练习或娱乐使用。

练习题 1

1. 下面叫牌过程中哪个叫品是不合法的？

西	北	东	南
	—	1♣	1♠
1♥	2♠	—	×

2. 简答题：

- (1) 什么是高级花色，什么是低级花色？
- (2) 什么是成局定约，什么是不成局定约？
- (3) 什么是小满贯定约，什么是大满贯定约？

3. 试计算下列各种情况下南北方的得分：

- (1) 南北有局，南北超额 2 墩完成 4♥定约；
- (2) 南北有局，东西 4♠定约被加倍而宕 3 墩；
- (3) 双方无局，南北完成 6♥定约；
- (4) 双方无局，南北 5♦定约被加倍宕 2 墩；
- (5) 双方有局，东西完成 6♥定约；
- (6) 双方有局，东西 6♠被加倍宕 5 墩。

4. 假如你一人打例 1-1 中东西两家的牌，首攻♣4，庄家用暗手(南)的♣K 赢进东的♣J 后立即打♦。东西方如何才能击败这个 2♥定约？如果西首攻♣10，假设庄家不会犯错误，还能击败 2♥定约吗？