

桥牌基本知识

一、坐位方向

N - 北家 (负责管牌)

E - 东家

S - 南家 (负责计分)

W - 西家

二、局方

与得分、失分、输赢有关

注意：得分不一定赢、失分不一定输

第： 1、8、11、14 副牌 双方无局 → “0”

2、5、12、15 副牌 南北有局 → “|”

3、6、9、16 副牌 东西有局 → “—”

4、7、10、13 副牌 双方有局 → “+”

三、叫牌 *** 共 38 种叫品

“S” → 黑桃 从 1S ~ 7S (高套)

“H” → 红心 从 1H ~ 7H (高套)

“D” → 方块 从 1D ~ 7D (低套)

“C” → 草花 从 1C ~ 7C (低套)

“NT” → 无将 从 1NT ~ 7 NT

“/” → 不叫

“X” → 加倍

“XX” → 再加倍

四、牌点计算

1. 大牌点 *** 共计 40 点

A → 4 点

K → 3 点

Q → 2 点

J → 1 点

2. 牌型点

在同伴将牌配合后才能加牌型点

双张 → 1 点

单张 → 2 点

缺门 → 3 点

3. 扣点

Jxx 三张

Qx, Jx 双张

K、Q、J 单张

一手无 A

*** 以上牌型均要扣点

4. 牌点与赢墩数的关系

21 ~ 22 点 可拿 7~8 墩, 打 1~2 阶

23 ~ 24 点 可拿 8~9 墩, 打 2~3 阶

25 ~ 26 点 可拿 9~10 墩, 打 3~4 阶 成局

28 ~ 29 点 可拿 11 墩, 打 5 阶 成局

33 点 可拿 12 墩, 打 6 阶 小满贯

37 点 可拿 13 墩, 打 7 阶 大满贯

注意：这里的牌点数是指同伴双方的牌点数相加之和

*** $40 \text{ 点} \div 13 \text{ 墩} = 3.078$; 每多 3 点可多拿 1 墩牌

如 12 点开叫： $12 + 28/3 - (2 \times 28/3) \approx 21 - 18 = 3$ 因此可以一阶开叫

五、开叫前的准备

1. 数牌张：暗牌数 13 张

2. 计算大牌点，明确叫牌方法

8 ~ 10 点 阻击叫开叫的实力

12~15 点 低限开叫的实力（有套出套；无套 1C 准备叫）

16~18 点 中限开叫的实力（长套 1 跳 3；均牌 1NT）

19~21 点 高限开叫的实力（1C 准备叫，后跳新花色或无将）

22 点以上 可探讨进满贯实力（2C 或 2NT）

3. 分清牌型

平均牌型：无 5 张高套，无单张，缺门。否则就是不平均牌型

4. 看清局方情况

有局方叫牌要谨慎，尤其是有局对无局

六、叫牌过程中的逻辑

1. 通过开叫、应叫、争叫的叫品尽可能把自己的牌点、牌型、长套花色告诉同伴。当然同时对方也会知道（注意“不叫”也是有信息的）

2. 根据同伴提供的信息，结合自己牌的牌情，计算自己方的牌力合计可以打几阶水平的定约，什么花色做将，或者是无将。（注意：双手 8 张以上可以做将牌）

3. 判断定约确定时，要计算此定约完成时的得分。

有成局或者满贯希望时要探讨，无成局或者满贯希望时要及时止叫。

*** 叫 2S 完成 3S 与叫 3S 完成 3S 得分相同

4. 争叫方的牺牲叫

判断对方能完成定约并且自己方会失分时，可以考虑用牺牲叫。

原则：即使被加倍，己方的失分还少于让对方完成定约后的失分。

自然叫牌法摘要

一、开叫

1) 1C: 准备性开叫

① 12 ~ 15 点均型; 再叫时可在一阶水平上叫高套(4 张)或 1NT;

也可以加叫同伴花色;

② 12 ~ 18 点梅花 5 张以上套;

15 点以下再叫一次 2C, 16 ~ 18 点再跳叫一次 3C;

③ 19 ~ 21 点, 再叫时跳叫新花色或 2NT;

2) 1D、1H、1S: 高套五张以上, 低套四张实套叫

① 12 ~ 15 点五张套叫一次, 再叫平叫新花 (花色先高后低)。六张套再叫一次;

② 16 ~ 18 点五张套, 第二轮三阶再叫一次;

3) 1NT: 16 ~ 18 点均型、无单缺 (有五张低花也可叫)。

4) 2D: 12 ~ 15 点四五高套 (4 张 S, 5 张 H)。

5) 2C: 强力叫

① 八/九赢张;

② 21 点以上非均型牌

6) 2H、2S、3C、3D 或更高: 阻击叫

8 - 10 点六张套, 遵守“二三原则”

7) 2NT: 22 ~ 24 点, 平均牌型

8) 3NT: 25 ~ 27 点, 平均牌型。

二、应叫

1) 对 1C 开叫 (12~15, 16~18, 19~21) 的应叫

1D: 0 ~ 5 弱牌, D 不一定是套, 以后一直不叫

1D, 1H, 1S: 6 点以上, 4 张套, 花色先低后高

1NT: 6 ~ 10 点, 平均牌型, 无 4 张高花

2C: 11 点以上, C5 张以上, 一般无 4 张高套

2NT: 13 ~ 15 点, 平均牌型, 无 4 张高花

3NT: 16 ~ 18 点, 平均牌型, 无 4 张高花

2H, 2S, 3D: 16 点以上, 5 张逼叫成局, 满贯探讨

2) 对 1D, 1H, 1S (12 ~ 15, 16 ~ 18) 的应叫

1NT: 6 ~ 10 点, 对开叫套不支持 (无 3 张)

2D, 2H, 2S: 6 ~ 9 点, 平加, 3 张以上支持

3D, 3H, 3S: 11 点以上, 跳加

4H, 4S: 9 ~ 11 点, 封局叫, 有好支持, 有单缺

新花一盖一: 6 点以上, 4 张, 逼叫

新花二盖一: 11 点以上, 5 张, 逼叫

跳叫新花: 16 点以上, 逼叫进局, 试探满贯

3) 对 1NT (16 ~ 18 点均牌) 开叫的应叫

2C: 8 点以上, 高花问叫

回答: 2D: 低限无高套 2NT: 高限无高套

2H: 低限 H 套 3H: 高限 H 套

2S: 低限 S 套 3S: 高限 S 套

3C: 低限双高套 3D: 高限双高套

2D, 2H: 转移叫, 5 张以上

3C, 3D: 6 张以上带大牌, 邀请叫开叫方其他三门有止张, 可叫 3NT

4C: 问 A

回答: 4D, 0 或 3 个 A

4H, 1 或 4 个 A

4S, 2 个 A

以后可以继续用 5C 或滚动法问 K

最终定约由应叫方决定

2NT: 7 ~ 8 点, 无高花, 邀请 3NT

3NT: 9 ~ 14 点, 无高花, 止叫

4) 对 2NT (22 ~ 24 点) 开叫的应叫

3C: 4 点以上, 同样问高花

3S, 3H: 转移高花叫, 高花 5 张以上

3C, 3D: 邀请叫, 低花带 1 大牌 6 张以上

3NT: 3 ~ 8 点, 无 4 张高花

5) 对 2D (4, 5 双高套 12 ~ 15 点) 开叫的应叫

2H, 2S: 0 ~ 10 点, 将牌至少有 7 张配合

3H, 3S: 11 ~ 12 点, 将牌至少有 8 张配合

4H, 4S: ≤ 10 点, 将牌配合好, 有牌型, 止叫

PASS: 0 ~ 12 点, D 套, 高套无支持

3C, 3D: 10 ~ 12 点, 高花无支持, 同伴高限, 另一低套有控制,
再叫 3NT

2NT: 13 点以上, 约定问叫, 问牌型

回答: 3NT, 4-5-2-2

3C, 3D, 报单缺

3H, 4, 6 高套

3S, 5, 6 高套

6) 对 2C (21 点以上, 8 ~ 9 个赢墩) 开叫的应叫

2D: 0 ~ 5 点, 示弱, 无快速赢墩

2H, 2S, 3C, 3D: 6 点以上, 高套 4 张, 低套 5 张

2NT: 6 ~ 8 点, 平均牌型

三、争叫

争叫要有目的: 干扰, 抢打, 指示性首功

争叫要考虑己方的安全, 少失分

1) 一盖一争叫: 8 ~ 12 点, 所叫花色 5 张, 先高后低

2) 二盖一争叫: 11 点以上, 带大牌的 5 张套

3) 1NT 争叫: 等同开叫 1NT

4) 加倍: 12 ~ 15 点, 邀请同伴出套, 逼叫

5) 阻击性争叫: 等同阻击叫, 遵守“二三原则”

6) 特殊无将争叫

2NT: 7 ~ 11 点, 双低套

4NT: 牺牲叫, 双低套

7) 扣叫: 13 点以上, 对方所叫花色为单张或缺门, 邀请出套, 逼叫。