

桥牌复习大纲

打牌顺序：

叫牌结束后，首先明确谁是定约人（庄家：第一个叫出定约名称的人）；
庄家的下家（左手）首先出一张牌，为首攻；
首攻后，明手（庄家的同伴）把牌亮在桌上，由庄家负责出两个人的牌；
庄家从明手出牌后，第三家（首攻的同伴）出牌；
最后由庄家从自己手中出牌。第一轮出牌结束。
每一轮每人出一张，这四张牌称为一墩，谁的牌大谁赢。
上一轮牌的赢家在下一轮中首先出牌，随后顺时针依次跟出。

1、计分：

墩分：高花每墩 30，低花每墩 20，NT 第一墩 40，以后每墩 30；

奖分：部分定约奖分为 50， $3S+1=3\times 30+50+30=170$

成局定约奖分（有局奖 500 和无局奖 300）；如：

有局时： $4S+1=4\times 30+500+30=650$ 无局时： $4S+1=4\times 30+300+30=450$

小满贯奖分（有局奖 750 和无局奖 500）；

有局时： $6S+1=6\times 30+500+750+30=1460$

无局时： $6S+1=6\times 30+300+500+30=1010$

大满贯奖分（有局奖 750 和无局奖 500）；

有局时： $7S=7\times 30+500+750+750=2210$

无局时： $7S=7\times 30+300+500+500=1510$

加倍做成奖分为 50、再加倍做成奖分为 100；

罚分：未加倍定约的罚分：无局每墩 50，有局每墩 100；

加倍定约的罚分，有局：第一墩 200，从第二墩开始每墩 300；

无局第一墩 100，第二墩 200、第三墩 200，从第四墩开始每墩 300；

再加倍定约的罚分：有局第一墩 400，从第二墩开始每墩 600；

无局：第一墩为 200，第二墩 400，第三墩 400，从第四墩开始，每墩 600；

例：3NTXX-2：有局时：输 1000 分，无局时输 600 分。

成局定约是指墩分大于或等于 100 的定约。

二、自然叫牌：开叫点力 12 个大牌点以上，5 张高花开叫体系，1C、1D 只保证 3 张，33 低花开 1C，44 低花开 1D，1NT 为 15-17 个大牌点的均型牌（所谓均型牌型是指四门花色中没有单张和空门的牌型。）

三、打牌的基本技巧

（一）赢墩的道理

1. 大牌赢墩；2. 长套赢墩；3. 将吃赢墩

飞牌：用较小的牌获得赢墩的方式。

忍让：可以赢墩却不拿放过的打牌方式，目的是为了消耗对手某一方在该门花色上的牌，使之无法攻出该门花色，切断对手的交通（桥），以解除对己方的威胁。

进手张：能够获得出牌权的牌张。

应叫原则：针对同伴的开叫，应叫人要立即估算联手的牌力得出：抢部分定约、进局或贯，如果联手有 24P+，一般是要叫到局。

根据不同的开叫，做不同的应叫，应叫是 6 点以上做各种不同的应叫，5P 以下不叫，除对家 2C 强开叫。

- **体系：自然叫牌法**
- 5 张高花开叫（应叫 1NT 逼叫，二盖一应叫逼局）
- 2D/2H/2S 为弱二阻击叫（6-9P，所叫套 6+）
- 强无将（15-17，均型）

1. 开叫 1C/1D: 3 张以上，12-21 点大牌；44 低花时开叫 1D，33 低花时开叫 1C。

- 1C-? -1x: 4 张以上的自然叫（1D 可能 2 张，3325，牌力不足应叫 1NT/2C），5P+。
 - 1NT: 8-10 点大牌，限制性叫逼，不逼叫。
 - 2C: 5 张以上 C 支持的逼叫性加叫，否认 4 张高花，10P+。
 - 2NT: 11 点以上大牌，平均型，邀请不逼叫。
 - 3C: 阻击性加叫，通常是 5 张以上的支持，点力低于 6 分。
 - 3NT: 16-17 点大牌，平均牌型，没有 4 张高花。
 - 3D 或更高水平的新花跳叫：阻击叫，要求同伴非高限实力一律 PASS。

1D-?

- 1NT: 6-10 点。
- 2NT: 11-12 点，邀请。
- 2C: 自然叫，逼叫到局
 - -其余应叫：和开叫 1C 后的应叫基本相同。

双路重寻：

1X— 1Y—

1NT—2C? 邀请实力，跟 C 无关，10 至 11 点，要求同伴无条件再叫 2D；
—2D? 逼叫实力，12+，跟 D 无关，要求开叫人按牌型任意描述牌型。

2、一高花开叫（5 张以上，12-21 点大牌。）

- 1H-? -1S: 4 张以上，6 点以上大牌。
 - 1NT: 逼叫，6-11 点大牌。
 - 2C/2D: 逼局牌力，所叫通常 5 张以上。
 - 2H: 建设性加叫，8-10 点，三张将牌支持。
 - 3H: 4 张 H 支持，阻击性加叫，非邀请。
 - 4H/4S: 自然叫，阻击性。
 - 4NT: 以 H 为将牌的罗马关键张问叫。
 - 2NT: 12+，逼局牌力，均型；
 - 3NT: 16-17 点大牌，平均牌型。

注：开叫 1S 后，除 2H 应叫是绝对的进局逼叫外，其余基本和 1H 开叫后的应叫相同。

1NT 开叫及应叫

- 1、PASS: 应叫人持 0-7P 的均型牌。
- 2、2C: STM: 开叫人答 2D 表示没有四张高花、答 2H 表示持有四张 h、答 2S 表示只有四张 s。

- 3、杰克贝转移：2D,要求开叫人无条件再叫 2H, 2H: 要求开叫人无条件再叫 2S。转移叫没点力要求，张数必须 5 张以上。
- 4、2NT: C 套，要求开叫人转移到 3C，若再叫新花，则是 C 套贯的兴趣。
- 5、3C: D 套，要求开叫人转移到 3D，若再叫新花，则是 D 套贯的兴趣。
- 6、4C: 简单问 A，答叫按 03、14、2 无 5 张套、2 有 5 张套。
- 7、2C 答叫 2D 后，应叫人再出 2H 或 2S 均表示 54 高花，所叫 5 张的邀请实力，通常会 7 至 8 分。
- 8、2C 答叫 2D 后，应叫人再出 3H 或 3S 均表示 54 高花，所叫 4 张，未叫高花为 5 张，逼局实力，通常为 9 分以上。
- 9、4NT，邀请 6NT，要求同伴持有高限时去 6NT，低限时 PASS；
- 10、5NT，小满贯逼叫。
- 11、6NT，我就是想摸。

2NT 开叫及应叫

开叫点力：20—21 点，均型；

2NT—? 3C: 询问同伴有无四张高花，同伴答叫 3D: 否定持有四张高花，答 3H, 持有四张 H，不否认还持有四张 S，答 3S，只有四张 S。

—3D/3H: 转移叫，要求同伴再叫 3H/3S。

—4C: 简单问 A，答叫按 14/03，2 无五张套/2 有 5 张套答。

二、2C 开叫及应叫

1、8.5 个赢墩：18P+

2、均型：22P+

3、应叫：由于 2C 开叫是绝对逼叫，就算你是 0 分，也需要应叫 2D。

2C 开叫的再叫：

- 2H、2S、3C、3D，实叫，逼叫一轮
- 2NT 均型：要求应人叫 3 个大牌点上加叫进局，2P 以下 PASS，当然，2NT 后的 3C 是问开叫人有无四张高，有则答之，无则 3D；
- 2NT 后的 3D、3H 均为转移叫。

一阶花色开叫的牌力分三档：

- 低限：12-14P；中限：15-18P；高限：19-21。
- 假设敌方没有参与叫牌，开叫人的再叫
- 1、逆叫（第二次所叫花色级比开叫花色级别高）逼叫一轮，同伴只有再叫 2nt 是示弱。
- 2、顺叫原花、再叫 1NT，简单加叫应叫人花色，表示开叫人持有低限实力。
- 3、开叫人再叫为跳叫新花或跳叫无将都是显示高限实力，告知同伴逼叫进局。

开叫人按牌点再叫如下

- 1、低限：平加同伴花色，最经济地再叫原花色、顺叫新花、再叫 1NT、PASS 同伴的限制性叫品（比如同伴应叫 1nt 为 8-10）
- 2、中限：逆叫、在 1 阶叫新花、跳叫原花色、跳加叫同伴花色
- 3、高限：逆叫、跳叫新花色、跳叫无将、跳叫到局。

- 开叫人第二次叫牌的一般原则
- 开叫人的第一次叫牌是对一手牌粗略的描述，显示一手介于 12 点到 21 点的均型或非均型的牌。此时，应叫人缺少足够的情报去决定定约的阶次水平和定约种类，因为开叫人可以少到 12 点，或者多到 21 点，牌型也有多种情况。
- 开叫人根据点力多少可以分为以下三档：低限牌：12-14 点，中限牌：15-17 点，高限牌：18+点
- 开叫人持牌形状可分为以下两种：
 - 均型：没有缺门，没有单张。
 - 非均型：有缺门，有单张。

右敌花色争叫或 NT 争叫时：

- 1、加叫开叫人的花色到 2 阶，7-10P，高花 3 张支持，低花不少于 4 张，
 - 2、平加叫开叫人的花色到 3 阶，10P 以下，不少于 4 张支持；
 - 3、跳加叫为止叫，牌点不多，牌型好。
 - 4、1 盖 1，含义不变，但要求 5 张以上。
 - 5、二盖一应叫，不再是 12P+ 的逼叫，而是强自由叫，10+，逼叫一轮；
 - 6、扣叫敌方花色，强牌
 - 7、PASS，持敌方花色也可能只有 0-7P
 - 8、X，敌方争叫 NT，X 表示有罚的能力，敌方花色开叫则是较强的牌；
 - 9、叫 NT：1NT 为 8-10P，不跳叫的 2NT 10-11P，跳叫的 2NT 为 12-13P，3NT 为止叫，14P 以上，可能有好的低花长套（如果敌方花色争叫，1NT 保证敌方花色一止张，2NT、3NT 都应该保证 2 止张以上，或虽 1 止张但有一个坚强套
- 制定做庄计划

- 确定目标：做任何事情之前都应该有一个目标。做庄之前要先清楚你的目标，你至少要赢得几墩才能完成定约？作为一名优秀的桥牌选手应该仔细考虑自己的打牌目标。打牌目标极其简单：争取完成定约所需要的赢墩数。因此，庄家须考虑到无将和有将区别：（1）无将定约的目标：定约需要的赢墩就是你的打牌目标。（2）有将定约的目标：应重点考虑你的输墩数是否在定约允许的范围内。例如，在 4S 定约中，你最多只能丢三墩。
- 计算牌墩
- 在确定了目标后，你需要计算联手的赢墩，看看是否足以完成定约，达到你的目标。有将定约时应该计算输墩，看看输墩数是否在允许的范围内。
- 分析方案
- 如果联手的赢墩能够完成定约，那么，你需要考虑按怎样的次序兑现你们的赢墩。如果联手的赢墩不足以完成定约，你就必须去设法建立额外的赢墩。建立额外赢墩的方法主要有提升次级大牌、树立长套花色、飞牌、明手将吃输张。有时，你可能有提升次级大牌的能力，还有飞牌的机会，或者能够让明手将吃一个输墩。但你必须在多种方案中作比较，选择出最佳的方案。
- 决策实施
- 做任何事都有一个正确的次序，做庄也不例外，挑选出最佳方案后，要按正确次序去完成，并能随时准备对付任何意外的情况发生。在打出第一张牌之前，还需要全盘考虑，统筹安排。单独一门花色中的最佳打法不一定

是整副牌的最佳打法。

三、定约的打法

通常为有将定约数输墩，无将定约数赢墩。

首攻

- 1、双张套：先大后小（持有 KX、QX 时例外，除非是同伴叫过的套）
- 2、双张将牌：先小后大。
- 3、三张套：一般出小，将牌出中间，三张带 A，有将攻 A，三张小牌攻中间张。
- 4、四张套：攻第四，KQXX，有将 K，无将 X，3 连张，攻大，带 A，有将攻 A

首攻（对有将定约的原则）

- （1）同伴叫过的套，如果是两张，先大后小，如果是三张，攻最小的那张
- （2）大牌连接张的第一张，如 QJ10 攻 Q。
- （3）从叫牌推断对方有强而长的边花套，则积极首攻顶张大牌，争取抢选项兑现赢墩。
- （4）如果实力并不强则采取消极首攻，等家对送赢墩。
- （5）出长套：逼对家将吃最后失控，给同伴将吃
- （6）出短套：争取将吃。
- （7）出将牌，减少明手将吃赢墩，或阻止交叉将吃
- （8）通常有将定约是不允许 A 下出小牌的。

1、阻击叫原则

阻击开叫之原则：有局宕二，无局宕三，所叫套 6 张以上，并且集中了手上的大牌点；

2、阻击开叫及应叫

开叫：2H/2S/3C/3D/3H/3S/4C/4D

应叫：任何加叫成局的叫牌都是止叫，任何不到局的花色应叫都是逼叫，要求开叫人支持加叫，无支持回原花色，2NT，约定叫，逼叫，问套的质量和高低限，答叫按 3C：差牌差套，3D：好牌差套，3H：差牌好套，3S：好牌好套。3NT 止叫。

3、做庄，为了完成定约所需要的墩数而制定一个全局的方案设计：

完成定约所需要的墩数

快速赢墩，用哪种方法可以发展

在发展赢墩过程中，有没有可能失控，如何预防

如果有几种方法能不能同时兼顾，应该分布优选项方案，当出现意外情况时，能及时改变方案以完成定约。

出牌原则

- 首攻 A，视明手所摊牌，再做下一步打算
- 出自己手最长，最强花色的第四张。（例如：A J 9 7 3 2，出 7）某花色只有三张时，先出小牌，只有两张时，先出大牌
- 出连接张套的大牌。（例如：Q J 10 9，出 Q）
- 出同伴叫过花色的最大牌。
- 情况不明或有难处时，攻将牌。
- 当在明手的手上时，攻明手强套，反之攻弱。
- 当在庄家的下手时，攻庄家弱套，反之攻强。

- 一定回攻同伴的首攻花色。
- 第二家跟小牌。
- 第三家出大牌。
- 用大牌盖大牌。
- 不要帮敌方飞同伴的牌。

信号：通常有将定约跟较大的不必要大牌表示欢迎同伴继续攻，无将定约跟较小牌来表示欢迎同伴继续攻，简称：有将大欢迎，无将小欢迎。

张数信号：先大后小，表示偶数张，先小后大表示奇数张；

垫牌的姿态信号：从小往大垫某门花色为否定，从大往还上垫某门花色为欢迎。