

Laws of Bridge

1. [LAW of Total Tricks](#)

The [LAW of Total Tricks](#) ([LOTT](#)) is a bidding guideline developed by Jean-Rene Vernes. It helps you to decide how high to compete, using this approximation:

With 8 partnership trumps, bid to the 2-level.

With 9 trumps--3 level.

With 10 trumps--4 level.

So, if responder to 1♣ holds: ♠Q76♥54♦108765♣653, and hears partner open 1♣, he knows his side has 8 trumps. He won't raise immediately to 2♣, because that would be a lie. Bids still mean what they always meant and raising to 2♣ shows 6-10. So, responder has to pass, but he knows that if the opponents now balance (say 1♣-P-P-2♥) that he should be willing to compete to 2♣ since the partnership has 8 trumps. It doesn't mean 2♣ will make, but even if it is down, that is likely better than defending against 2♥ (likely making).

Similarly, if responder to 1♣ holds: ♠Q 8 7 6♥6 2♦6 4♣K 8 7 6 4, he knows his side has 9 trumps. He can't raise to 3♣ since that would be invitational. But, later, if he has to, he should compete to the 3-level (1♣-P-2♣-P; P-3♥-3♣).

With 5 trumps, responder to 1♣ will raise to 4♣ (which is defined as 5 trumps and weakish).

Example: ♠KJ876♥5♦8432♣Q32.

Over partner's 2-level preempt (6 cards), be willing to compete to the 3-level with 3-card support (9 total trumps) and the 4-level with 4-card support (10 total trumps). After a 3-level preempt by partner, assume a 7-card suit and use the LAW accordingly.

Use [LOTT](#) only when you don't have game or slam interest.

Never Lie (1♣-2♣ means what it has always meant).

Use the LAW mostly on the 2-3-4 levels (not on the 5-level or higher).

The "LAW" states that on most bridge deals the total number of trumps is approximately equal to the total number of tricks.

总墩数定律

总墩数定律是指双方分别以他们的最长配合花色为将牌，在最好的攻防条件下所能得到的总墩数等于双方各自的最好将牌配合数之和。

总墩数定律中说的相等，并不是数字中的绝对相等，而是大多数情况下如此。有些时候是在一定条件下调整之后相等。

虽然如此，总墩数定律仍有相当高的实用性，并且它一般不受大牌位置和牌张分布的影响，因为对南北有利，便对东西不利，南北方多得一墩，东西方就要少得一墩，正负相抵，总墩数不变。总墩数定律应用的范围是在双方都成不了局的部分定约争夺中，也就是说双方各自拿了大牌点的一半。和高手打牌最大的压力来自叫牌，你总会感到别扭，不知道什么时候该争，什么时候该Pass，运用总墩数定律可以帮助你找到正确的叫牌处理。

例如：敌方8张将牌配合，我方8张将牌配合，则本副牌共有16个总赢墩。假如我方可做成3阶定约（9赢墩），依据总墩数定律可大体判断得知敌方3阶定约将会宕2（16-9=7墩）。

合理运用总墩数定律，会在竞叫过程中带来很大帮助。

一般情况下，即使不考虑大牌点因素，8张将牌叫到2，9张将牌叫到3，10张将牌叫到4，通常情况下会是较为合理的。总墩数定律为所叫到的定约阶数特别是高阶竞叫提供了一个判断标杆，实战中还要结合搭档之间的约定及实际牌情具体判断。

2. Don't let the opponents play in their eight-card fit at the two level.

BALANCING GUIDELINE: If you have shortness in the opponents' suit – fewer than three cards – bid a suit or make a takeout double.

3. Eight ever, nine never--- 八飞九不飞

4. 七法则

法国倍尔德和美国的福克斯各自所设计，为定约人在打无将定约时，什么时候用A拿住为妥的参考。即：对方首引一门花色，定约人用7减掉手中和明手该花色牌张的和，就是你要忍让几墩的数目。

例如：如果明手是XXX，手中是AXX，那么7-6=1，这个结果告诉你只要忍让一墩就可以了。

5. 十一法则

用11减去首引长四牌张的点数，就是其他3家拥有该花色比所出牌还大的张数。

所以一定先要问清对方是否首引长四，任何一家都可以从十一法则中得到信息，决定如何出牌。类似的，有针对长三（和长五）首引的十二（和十）法则。

6. 十五法则---这是为第4家要不要开叫而设计的法则。

按照该法则，第4家的大牌点加上黑桃张数达到15的话，必须开叫，而且尽可能开叫黑桃。其理论根据是：在此情况下，大牌点比较平均，开叫黑桃有利于竞叫。

7. 二十法则---伯根提出来的, 关于边缘牌是否开叫的一个**建议性准则**, 即 **大牌点 + 最长两套的张数 ≥ 20** , 就可以开叫。现在趋势是**大牌点 + 最长两套的张数 ≥ 19** , 更有甚者**大牌点 + 最长两套的张数 ≥ 18** 。

8. 如果你面对一个将牌Q双向飞牌的满贯定约的方向选择, 那么通常你要飞没有首攻将牌的首攻者。

9. 规则: 当在某一门花色联手十张缺K时, 飞的机会要比击落的概率更好一些。

在100副牌例: 飞的正确盖率: 37次; 击落的正确率: 13次; 不相关的概率: 50次; 这样, 飞有2.85: 1的幸运。

10. **Hamman's Law: If you have a choice of reasonable bids and one of them is 3NT, then bid it**---**哈曼法则**: 如果你可以选择一些合理的叫品时, 其中之一是3NT, 那么就叫它!

11. **"2N is a convention not a contract!"**---**"2NT"**通常是一个约定叫而非一个定约!
注: 2nt这里指的不是开叫2nt)

12. **Second hand plays low. Third hand plays high**---**二家打小, 三家打大**

13. Preferred Leads in Bridge against a Notrump Contract

When you're leading against a notrump contract, selecting the right opening lead offers you a chance to finish off the declarer. Check out these suggested leads:

1-The top of a three-card honor sequence: A from AKQx, K from KQJx or KQ10x, Q from QJ10x or QJ9x, and so on

2-The J from suits headed by the J109, J108, AJ10, or KJ10

3-The 10 from suits headed by the 1098, 1097, A109, K109, Q109, AK109, or AQ109

4-Your partner's unsupported suit: top of two cards, low from three or four cards

5-The fourth highest card from your longest suit

对抗无将定约的首先首攻方法:

1-三张顶张大牌次序:

AKQX---A ; KQJX---K ; KQTX---K; ; QJTX---Q; ; QJ9X---Q ; 等等。

2-J打头的花色:

J109, J108, AJ10, or KJ10 首攻J。

3-10打头的花色:

1098, 1097, A109, K109, Q109, AK109, or AQ109 首攻10。

4-首攻未支持的同伴花色:

双张首攻最大顶张, 三张或四张时首攻小牌。

5-首攻自己的长套时, 首攻第四张。

14. 对抗有将定约的首选首攻法

1-含两枚顶张或三枚大牌：首选首攻K，比如：KQJx 或首选首攻Ace，比如：AKx(x)

2-首攻同伴的花色。

3-短套首攻：单张或双张里的顶张（非将牌花色）

4-首攻未叫花色：首攻双张里的单张；首攻三张里的小牌；首攻四张花色里的领头大牌；首攻三张小或四张小的顶张。

5-首攻两套未叫花色中的较强的花色；但是，如果这门花色是Ace领头，则首攻另一套未叫的花色套。

6-如果你有四张将牌，首攻最长的未叫边花

15. With a misfit bid cautiously, with a good fit be bold---花色失配需谨慎

花色好配要胆大，避免在花色失配时，追逐一个坏约定！

16. Bid five-card majors: If you have 13 points and a five-card major, bid it, no matter how pathetic its strength (e.g., ♠96432) or how good your five-card minor is (e.g., ♣AK1085). If your partner can respond, you'll have time to tell your story, and if your partner can't respond, then it's just as well the opponents don't know your real story.

叫出五张高花：如果你有13p和一个五张高花套，叫出来！不论高花套有多么差（比如：S：96432）还是五张低花套有多好（比如：C:AK1085）。如果同伴能够应叫，你将有机会讲述你的故事；如果同伴不能应叫，那么同伴连带敌方一起也不知道你的真实故事。

17. 1-2-3-4法则. 这是阻击叫时要注意的预期宕墩数法则。即作阻击叫牺牲的一方为

局况不利最多宕1,

双有局方时最多宕2,

双无局方时最多宕3,

局况有利最多宕4。

18. With two five-card suits: open with the higher ranking suit, respond in the higher ranking suit, and overcall in the higher ranking suit. Do not worry about which is the stronger suit.

You hold: ♠ x ♥ J10xxx ♦ AKQxx ♣ Kx

Open 1♥, not 1♦. Respond 1♥ to an opening 1♣ bid and overcall 1♥ if the opening bid to your right is 1♣.

当持有5-5双套时，选择开叫，应叫或争叫时，用较高级花色优先，不要担心哪一门花色更强！比如，你持有：

♠ : x
♥ : J10xxx
♦ : AKQxx
♣ : Kx

那么，选择开叫，争叫和应叫时，都是1♥

19. NEVER pre-empt in 4th seat ---永远不在第四家阻击性开叫
20. 不要替你的同伴做决定。
21. 所有奇怪的叫品都是逼叫：在任何的进程中，同伴所作的叫品凡是不能清晰界定是否逼叫时，绝不放过！（绝不Pass）
22. 当你与同伴间持有已知的29p，首要考虑3nt，即使高花有4-4配或5-3配（打mp也是如此）--- 格兰特·贝茨
23. Balance is the key---平衡是关键！
24. 描述花色：宁可歪曲描述低花，也不歪曲描述高花。
描述牌型：宁可歪曲点力，也不歪曲牌型分布。
25. 叫牌法则：除非你知道你的第二叫品是什么，否则免开尊口。
26. A new suit at the three level is forcing---三阶新花是逼叫
27. Supporting your partner's first bid major suit requires three or more cards in the suit; supporting any second bid suit requires four or more cards in the suit.
Remember: A primary objective in bidding is to locate an eight-card or longer major suit fit between your hand and your partner's.
支持同伴开叫的高花至少需要三张，而支持同伴的第二花色需要四张或以上。
记住：叫牌的主要目的就是寻找八张或更长的（高级）花色配合。
28. When the bid to your right is strong, a jump by you is weak; when the bid to your right is weak, a jump by you is strong.
If partner opens 1♣ and RHO doubles, a jump to 2♠ by you is weak. If RHO opens 2♥ (weak), a jump to 3♠ by you is strong.
当相对于你的右家叫品是强牌时，你的跳叫就是弱牌；
当相对于你的右家叫品是弱牌时，你的跳叫就是强牌；
比如：同伴开叫1♣，右家加倍，此时你跳叫2♠表示弱牌；
当右家弱牌开叫2♥，你跳叫3♠表示强牌。
29. When responding to a takeout double, jump the bidding in your long suit with 9-11 'revalued' points. An unbid five-card suit is worth 1 extra point and an unbid six-card suit is worth three extra points. Do not count points for jacks and queens in suits they have bid.

当对同伴的技术性加倍作应叫时，跳叫自己的长套表示9-11再估值点；一个未叫的五张套价值1个额外估值点，一个未叫的六张套价值3个额外估值点，不要把敌花色中的Q和J加进估值点计算。

30. When responding to a takeout double with 12+ HCP, cuebid the opponent's suit to show a strong hand and then bid your suit(s) later. After you cuebid, any new suit bid by you is forcing. **当持有12P+的牌对同伴的技术性加倍作应叫时，扣叫敌花表示强牌，随后再叫自己的花色；扣叫后，再叫任何新花都是扣叫。**

31. A 2NT response to a takeout double shows 10-12 HCP and is not forcing. A 1NT response to a takeout double shows 6-9 HCP similar to a 1NT response to an opening bid. Notrump responses to a takeout double guarantee at least one stopper (hopefully two), in the opponents' suit.

技术性加倍后，应叫2nt表示10-12hcp，不逼叫，应叫1nt表示6-9hcp，类似应叫同伴的一阶开叫。而技术性加倍后所应叫的无将叫品要保证在敌花色上至少一枚止张（希望性的两枚止张）。

32. Mike Lawrence(麦克·劳伦斯)在他的著作《Complete Book on Takeout Doubles》（技术性加倍全书）里是这样论述技术性加倍的：**在所有的约定叫中，技术性加倍是最有用，最实用同时也是最容易误解的约定叫。当拥有12-16hcp对敌方开叫的花色作技术性加倍，理想化的含义是：对其它三门花色至少要有三张支持；牌型上存有轻微的差异是允许的；如果你遵循这些叫牌原则，你将会避免作出坏的加倍。**

叫牌规则一：一门未叫的高花仅有两张时，不要作加倍。

比如：S-Jx H-Kxxx D-Kxx C-AQxx 除了可以对开叫1S作技术性加倍，不要对其余花色的开叫作技术性加倍。

叫牌规则二：一门未叫的花色单张时，不要作加倍。

比如：S-Axxx H-KJxx D-KQxx C-x 除了可以对开叫1C作技术性加倍，不要对其余花色的开叫作技术性加倍。

叫牌规则三：当持有五张高花时，不要作加倍。

比如：S-AJxxx H-KQxx D-x C-Kxx 敌方开叫1D，这牌要争叫1S。而作加倍所带来的问题是你将不可能显示五张S套；加倍然后再叫S表示比这副牌更好的一手牌和更好的S套。

33. Summary of Losing Tricks in Common Holdings

常见持牌输墩摘要

一般说来，开叫有7输墩，所以当同伴开叫后，你的持牌将牌花色相配并有7输墩时，你应该推进至10赢墩定约。

杰克贝2nt或一个splinter加叫，应该有7输墩或更好。

高花邀请性加叫应该有确切的8输墩。

高花建设性加叫（8-10个支持点）将有9输墩。

低限高花加叫将有10输墩。

开叫人逆叫有5输墩。

开叫人跳再叫有5输墩。

开叫人跳转移再叫有4输墩。

1nt开叫人：如果最终定约于花色，有6输墩。

2♣开叫人有3输墩。

好的弱二开叫有8输墩；如果同伴有6输墩或更好，应该叫上局或满贯。

好的一阶争叫有8输墩或更好。

好的二阶争叫有8输墩或更好。

好的技术性加倍有7输墩或更好。

34. 当犹豫要不要用4♠争叫4♥的时候，叫出4♠！--《叫与不叫，总墩数定律

35. 五阶定约永远属于对方。

（当我强敌弱面临5阶竞叫抉择时，永远应该牢记的是安全得正分为第一要素；当敌我力量相对均衡时，要小心计算机的捉弄（机发牌产生的孪生局难道我们见的还少？）·别盲目地乱举钝刀；当敌强我弱时，尤其要当心别无谓地把鬼子抬进了满贯。

36. 不要给同伴犯错误的机会，他通常是会犯错误的

当你拿K109需要同伴拿A才能打宕4H定约时，出K！不要出9让同伴误会你没有大牌

37. Always play the card which you are known to hold---永远要打已知所持的牌张。

最明显的例子是：当你坐庄是，不小心♥10掉在地上了，裁判让你把♥10放回牌里，这样你在没打♥10之前，不要考虑打♥J，♥9之类的牌张。

38. Always play in the safest contract at the slam level---永远要打最安全的满贯定约。

这应该永远是我们的目标，无论是队式还是双人赛。在双人赛上，为了获取更高分数，有的时候经不住诱惑冲向6nt，一般来说，这是一个危险的决定，除非你能计算出赢墩。在双人赛时，你需要顾及其它牌桌的因素：

- 1-其它双人搭档会发现满贯吗？
- 2-完成定约依赖于将吃吗？
- 3-其它牌手使用其它不同的体系能发现吗？

39. At teams, always play in the safest contract at partscore, game or slam.

在队式赛上，永远要打最安全的局部定约，进局和满贯！

在队式赛上，3Hmk和3Dmk没啥差异，就像6Hmk和6ntmk也是一样，但如果6H更安全，就应该选择6H定约。在双人赛上，3nt常常是先于五阶低花进局的首选。

40. Always cover an honour with an honour.

This is often wrong. It should be: "Cover an honour with an honour if it can promote a card in with your own or partner's hand"

永远用一张大牌盖过一张大牌。

其实这一格言常常是错误的，正确的应该说法是；如果有助于提升自己或同伴手中的大牌，永远用一张大牌盖过一张大牌。

41. At teams, don't double a partscore between 2H and 4D unless you are sure to defeat it.

在队式赛上，不要轻易加倍介于2H与4D之间的部分定约，除非你有把握打宕它。

2♥X后，获得八赢墩，得分是670.相差悬殊。1ntX后，完成定约是180，不加倍是90分.相差不至于灾难。相比较一下4♥Xmk=790，相差不过170分。

42. 七法则：当你的右手家阻击叫后，你也不知道同伴的牌力，或是如果同伴作过未能展示牌力的叫品，这是你不妨假设他有七点。假设七点是一个中间值，这样将会使你避免过于激进或过于保守。

43. UDCA 是标准垫牌的反式镜像：

高—低=奇数张，低—高= 偶数张；小张是鼓励；

而对于花色的选择信号是：高—低=表示要较低级花色，低—高=表示要较高级花色。

大体上，垫较高级花色是要较低级花色，垫较低级花色是要较高级花色。

44. When discarding, keep length parity with the dummy.

If dummy has four cards in a suit (A-K-Q-8), and you have four cards (9-4-3-2) one of which (the 9) could conceivably take a trick, be careful about discarding from that suit. Be very careful! Don't!

当防守垫牌时，保持与明手花色等长。

比如：明手一门花色是AKQ8，你持有9-4-3-2四张时，可以想象也许能获得一枚赢墩，所以，垫牌是千万要当心！

45. When you find yourself in a hole, stop digging.---当你发现身处险境，应该停止掘进！

有时候，你和同伴未能发现花色配合，你持红花色，同伴持黑花色，这不一定意味着你应该定约无将，因为你无法从同伴手上获取赢墩，反之亦然。无将很可能是一场灾难（虽不总是，但发现第一。）

46. 将牌失配原则: 同伴叫到你的单缺，敌人叫到你的长套，此时你要像仍掉一个烫手的烤红薯一样立即止叫。

47. 当你手上拿着一副好牌而失配时，迅速地PASS掉你同伴的阻击，尤其是在局况有利时。对方很可能平衡到你的长套上来，他们真这样做时，你就收获你人生路上的生活价值。----- 鲍勃·哈曼 -----

48. 将牌是用来将吃的，不能简单的当成长套来应用。

不分情况只是清将，并不是一个好的方案。一个牌手对将牌的应用能力，在一定程度上反映了他的桥牌素养和桥牌水平。

49. 在所有的扣叫工具中，最实用的就是顶底扣叫。在所有的现代叫牌工具中，最有用的是splinter---Max Hardy（麦克斯·哈代）

50. 你还坚持认为估算牌力必须靠数点吗？没错，数点是基础，但要准确估算自己的牌力，你还必须倾听叫牌的进程。发现配合后，你就有了赢墩的资本。配合能带来赢墩。如果两手牌没有配合，即使有很多的牌点，也很难制造赢墩---Max Hardy 麦克斯·哈代

51. 寻找配合比数点更重要。别太迷信大牌点。要知道经常会出现点很少却能拿很多墩的情况，而如果牌手们明知没有配合，却仍看在点多的份上把牌叫得很高，结果注定会让他们失望的---Max Hardy 麦克斯·哈代

52. 准确估算牌力的最好方法是把克勃森的“防守赢墩法”和“4-3-2-1-0计点法”结合起来使用。首先计算大牌点。如果你想开叫或做技术性加倍，且大牌点也够，还得再数数你的防守赢墩。根据一些估值定理对牌力做进一步的估值；根据大牌的位置，大牌组合，中间张结构一级牌型等因素，在大牌点基础上做相应的增值或贬值。Max Hardy 麦克斯·哈代

53. 请格外注意你的牌型。牌型越平均，对牌值的估值就应该越低。而如果你有一两个长套，尤其是长套上还有大牌的时候，牌值就会上升。随着叫牌的发展，你应根据和同伴配合情况对自己的牌力估算做出相应的调整。你和同伴都要尽力描述自己的牌情，然后注意寻找配合。找到了配合，你的牌就会升值，没找到则要贬值。绝大多数叫牌错误都是因为牌手没有仔细倾听叫牌进程，导致好牌低叫，差牌冒叫而造成的。有些

时候一手牌有很多大牌点，但就是因为没有配合而大大贬值，而另外一些牌大牌点很少，却因为发现了配合而大大升值。Max Hardy 麦克斯·哈代

54. 对方的叫牌也会对你判断自己的牌值提供帮助。如果你持有上家所叫花色的大牌，这些大牌就会因为位置有利而升值。而如果你持有下家所叫花色的大牌，这些大牌就会因位置不利而贬值！Max Hardy 麦克斯·哈代

55. 根据下述原则扩充计点法的应用

1-不要给短套加点

2-长套中的大牌要比短套中的价值高

3-大牌组合时的价值要比孤立时高

4-对不被大牌点计算的中间牌张给予重视

5-均型牌的价值要下调，而好牌型的价值要上调



























6-仔细聆听叫牌，当你的上家或下家叫过该套时，你在该套中的大牌会增值或减值。

7-重视splinter的价值：当同伴做出splinter后，其传递的信息是整手牌的价值得以重新估算，在同伴宣称的短套花色中的大牌讲丧失价值，但其他花色中的大牌与同伴手中的大牌相结合会产生赢墩。splinter叫品是整手牌张的价值过程发生了根本性的改变。

Max Hardy---麦克斯·哈代

注：splinter是斯普林特的意思，俗称爆裂叫。

56. 常见牌型概率表

 4-4-3-2		21.55
 5-3-3-2		15.52
 5-4-3-1		12.93
 5-4-2-2		10.58
 4-3-3-3		10.54
 6-3-2-2		5.64
 6-4-2-1		4.70
 6-3-3-1		3.45
 5-5-2-1		3.17
 4-4-4-1		2.99
 7-3-2-1		1.88
 6-4-3-0		1.33
 5-4-4-0		1.24

- ☂ 5-5-3-0 ♣ 0.90
- ☂ 6-5-1-1 ♣ 0.71
- ☂ 6-5-2-0 ♣ 0.65
- ☂ 7-2-2-2 ♣ 0.51
- ☂ 7-4-1-1 ♣ 0.39
- ☂ 7-4-2-0 ♣ 0.36
- ☂ 7-3-3-0 ♣ 0.27
- ☂ All Others ♣ 0.69

* ☂ 观察得出一个结论：超过33%的牌型含有单缺！

☂ 三偶一和一偶三奇各占50%；

☂ 三偶一奇中单缺占60%

☂ 一偶三奇中单缺占80%；