

# 合約橋牌

## 合約橋牌

「合約橋牌」一般簡稱「橋牌」，是一種以技巧和運氣贏取牌墩的紙牌遊戲。橋牌是由四個人組成兩對搭檔在方桌上進行，搭檔互相面對面坐在桌子的兩端。競賽包含競價（通常稱為叫牌）與打牌兩部份，接著將該牌計分。

在「合約」決定後，叫牌就結束。合約代表某一搭檔宣告他們一方必須至少吃到的墩數，以及將使用為王牌的特定花色（或者不使用王牌）。打牌的規則與其他贏取牌墩的遊戲類似，且其中一位玩家的手牌必須面朝上放在桌上，稱作「夢家」。

橋牌能夠流行，主要是因為「複式橋牌」競賽的舉辦。這種競賽在理論上，能讓無窮無盡的參賽者參加。複式橋牌的比賽小至每天在無數俱樂部舉辦的例行賽事，大到「世界錦標賽」和「奧林匹克賽」。

橋牌可以陶冶性情，啟發智慧，磨練判斷力、記憶力和促進合作友誼，此外還能培養一個人的品德收養；打橋牌需要運用數學、邏輯學、心理學，並發揮人的智慧與技巧，與拍擋的純熟合作，忠實而靈活地配合各種叫牌制度。橋牌崇尚公平、公正、公開的體育精神。橋牌是一種高尚而有益的文娛活動。丘吉爾、艾森豪威爾、蓋茨，鄧小平、李嵐清... .. 等等名人都是橋牌愛好者呢！

## 歷史

橋牌屬於贏取牌墩的遊戲，是衛斯特的一種延伸，由於受到廣大認識，而長久以來一直擁有愛好者。根據牛津英語詞典，「橋牌」的英文 **Bridge** 是由 **Biritch** 的發音英語化而來，後者在俄國即為衛斯特之意。

最早的俄國式衛斯特規則可溯自 1886 年，其中紀錄了許多和橋牌相近，而和衛斯特不同之處：發牌人可以選擇王牌，或讓同伴決定；發牌人的同伴是夢家；分數分為線上和線下兩種紀錄；3NT、4♥ 和 5♦ 是成局合約（但梅花和黑桃各需要比本金多吃八墩和十五墩！）；有賭倍和再賭倍，也有滿貫獎分。這種遊戲，以及它被稱

# 合約橋牌

作「橋牌」以及「衛斯特橋牌」的分支，在 1890 年代於美國和英國取代了衛斯特的地位，在大眾間流行起來。

競叫橋牌（也稱「皇家競叫橋牌」）出現於 1904 年，在這種遊戲中玩家必須以競價的方式叫牌，以決定合約和莊家。遊戲目標變成至少必須拿到合約所需的磴數，也出現了若無法完成目標時的罰分。

現代合約橋牌的發展，是基於範德比和其他人對競叫橋牌記分法的創新。最重要的修改，是將計算成局和滿貫獎分的來源，限於合約中計在線下的磴數，使叫牌更具挑戰性，也更有趣。新的概念包括「身價」— 這讓盤式橋牌中用犧牲保護領先的行為損失更大 — 和其他各種讓遊戲本身更平衡的記分法修正。範德比的規則發表於 1925 年，在短短數年間便使「橋牌」成為「合約橋牌」的同義詞。

在今日的美國和澳洲，大部分俱樂部、競賽、網路上，以及其他場合都打複式橋牌。而在英國，盤式橋牌仍然和複式橋牌一樣受歡迎，也常在家中或俱樂部進行。

## 流程

橋牌需要兩對，一對各兩人的搭檔。這四位玩家圍坐於一張方桌，各自坐在同伴的對面。這四位玩家對應的座位，常常以指南針的四個方位來表示。因此，南家和北家組成一對搭檔，東家和西家組成另一對。

「一節」橋牌包含許多副「牌」，而每一副牌的進行順序是先發牌，接著進行叫牌（或競價）決定合約，然後打牌，最後登記該牌的結果。

每一副牌的目標，是以手上發到的牌儘可能取得好成績。影響分數的因素主要有兩個：叫牌中叫到的磴數，以及打牌中吃到的磴數。合約橋牌和其前身最大的不同即是「合約」的概念，這是指一個搭檔對他們用指定的王牌（**Trump**），或者不用王牌，至少能吃到一定磴數的宣告。一個合約包含兩部份：「線位」和「名稱」。線位代表除了最基本的六磴（叫做底金）之外，所能得到的磴數 — 這保證

## 合約橋牌

贏得合約的搭檔，必須吃到較多的磴數。由於一牌總共有十三磴，線位從一到七共有七線，分別代表必須贏得七到十三磴。五種名稱依等級低到高排列，分別是**梅花** (Club, ♣)、**方塊** (Diamond, ♦)、**紅心** (Heart, ♥)、**黑桃** (Spade, ♠) 和**無王** (No Trump, NT)。舉例來說，「三紅心」這個合約代表這個搭檔用紅心為王牌，可以拿到九磴（底金加三）。因此，可能的合約總共有  $7 \times 5 = 35$  種；1♣ 最低，接著是 1♦，依此類推，最高到 7NT。

兩個配對在叫牌階段裡互相競爭，看誰能提出最高等級的合約。贏得叫牌的一方，稍後便得拿到至少能滿足合約需求的磴數，以獲得分數。整體來說，最佳結果是盡量準確地叫到最佳合約，然後在打牌時得到約定的磴數（如果打得好或運氣好，也可以多贏）。如果贏得叫牌的一方（**作莊方**）拿到約定的磴數（或更多），就可以說他們「作成合約」，且可以得到獎勵的分數；反之合約就是「被擊垮」，且對手（**防家**）就可以獲得獎勵的分數。

在尋找最佳合約時，有時稍微多叫一些很有用，因為與其讓對方叫到且作成合約而獲得很多分數，不如小失一點分數還比較有利。這被稱作「犧牲」，在雙方互相競爭到最後以獲得合約時很常使用。這個作法在複式橋牌（比賽和許多俱樂部都使用這種方式）更為常見，因為這類比賽的目標是要比其他打同樣牌的配對獲得更高的分數，無論用什麼方法獲得多小的差距都有用。

### 發牌

橋牌使用五十二張標準紙牌。每一牌都有一位玩家是「發牌人」，負責將牌平均分配，且首先開始叫牌。每牌的發牌人都會輪轉，通常是順時針方向。

在複式橋牌中，則只會在一節開始之前洗一次牌，然後一樣發成四手牌各十三張。這些牌會在競賽全場使用。這樣在打牌時，所有人的成績便可互相比較，且可以去除有些人拿到較好牌的運氣成份。複式比賽的牌會裝在塑膠或金屬製的牌盒內，在全場的每一桌傳遞，上面清楚標示手牌的編號和哪位玩家該拿那一手牌。牌盒中可能還會附上一張紀錄每個配對這牌成績的小紙條，這節比賽結束之後，「裁判」會將這些小紙片記錄下來。分數也可以寫在「登記表」上，在每一圈結束時由工作人員收集交給裁判。在一些競賽，

# 合約橋牌

尤其是在不同地點使用同樣牌的比賽裡（例如大型的全國或國際競賽），牌會在比賽前先發好，也可能使用專門用來預先發牌的特製機器。在牌傳到新的一桌使用時，桌上的四位玩家會將牌抽出，接著數一數以確定手上有十三張牌。

複式橋牌以及其他贏墩的遊戲的一個不同處在於，玩家不會將他們的牌丟到桌子中央，而是在每墩結束後，面朝下放在每位玩家的正前方。這樣在該牌打完後，玩家便能完整取回自己的手牌，歸位到牌盒中，讓後面各桌能不受影響地打到相同的牌。如果在打牌時有違規，或其他需要回顧之前出牌的事件發生，這麼做也能確定當時每個人出過什麼牌，以及出牌的順序。

## 叫牌

叫牌決定作莊方及最後的合約。作莊方的其中一人被稱作「莊家」，而會主打這一牌，另一位則會成為「夢家」（代表他不做事）。最後的合約也可能被（敵方）賭倍或（作莊方）再賭倍，使這一牌不論是作成或被擊垮，能得到的分數都會增加。

在叫牌中，每個玩家在輪到自己時都可以做出以下其中一種「叫價」：

- **叫價（Bid）**：宣告線位及名稱。
- **賭倍（Double）**：當最後一個非派司的叫價是由敵方叫出。
- **再賭倍（Redouble）**：當最後一個非派司的叫價是敵方的賭倍。
- **派司（Pass）**：不想做出以上三種叫價時，亦即「棄權」。

叫牌由發牌人開始，每個玩家依序順時鐘輪流叫出一個叫價。當出現連續三個派司後，叫牌即結束。

「叫價」會指定線位和名稱，所以指示了一個想打某合約的提議。想叫牌的玩家必須叫出比前一個叫價更高的叫價。所謂比較高的叫價，是指叫價的線位較高，或是在同一線位上，且名稱的等級較高。因此在 3♥ 這個叫價之後，2♠ 或 3♣ 都不能叫，但 3♠ 或 4♦ 就可以。

## 合約橋牌

「賭倍」只能在敵方叫出叫價後使用。用最簡單的話來說，這代表玩家很有信心敵方的合約無法完成，因此玩家願意在他們完成合約時讓他們的分數賭倍，讓自己在擊敗合約時的分數也能賭倍。但在現代橋牌中，賭倍常常被用來當作特約，要求同伴叫牌，或者傳遞訊息給同伴。「再賭倍」只能在敵方賭倍後使用，也可以用來做一些其他特殊用途。賭倍和再賭倍在下一個叫價出現後便失去效用，即任何之後的叫價都會使其無效。

叫牌結束後，最後一個叫價（以及其後的賭倍和再賭倍）便成為合約，其線位決定達成合約所需的磴數，而種類則決定所使用的王牌（如果有）。

另外要提的一點是，早期的叫價的目的是交換資訊，而非決定最後的合約。大多數叫價都並不希望成為最終合約，而是用來描述玩家手牌的力量與分配，以使搭檔能對最佳合約的位置做出有根據的猜測。同伴間各叫價意義的約定被稱為叫牌制度。

沒有贏得合約的搭檔叫「防家」。叫出最後叫價的配對還要細分：首先叫出最後合約所屬種類的一方成為「莊家」，他的同伴則是「夢家」。舉例而言，若西家發牌，叫牌如下：

西	北	東	南
派司	1♥	派司	1♠
派司	2♦	賭倍	3♠
派司	4♠	派司	派司
派司			

那麼東家和西家就是防家，南家是莊家（因他先叫過黑桃），北家則是夢家，而王牌是黑桃；莊家（和夢家）必須吃到十磴。東家的賭倍因南家接下來的 3♠ 叫價而無效，所以不會影響合約。

# 合約橋牌

「叫牌盒」是一個能用寫了字的卡片放入，以表示叫價的盒子。這樣，玩家就不需讀出（或寫下）自己的叫價，而可以避免鄰近的玩家聽到叫牌，或者讓玩家用有意或無意的聲音變化，傳遞不被允許的訊息給同伴。

## 打牌

打牌的步驟有十三磴，每一磴包含每位玩家手中的一張牌。A 在橋牌中最大，接著依序是 K、Q、J、10、9 等等，每個花色牌組中最小的牌是 2。一磴中最先出的一張牌稱作「引牌」（或稱首引），接著玩家順時鐘方向依序出牌。引牌可以是手上的任何一張牌，但其他的牌則必須「跟出」花色（亦即，必須打出和引牌同樣花色的牌），除非他們已經沒有該花色的牌。打出該磴最大牌張的玩家贏得這一磴，除非其他玩家的出牌中有「王牌」，在後者的狀況中則由打出最大王牌的玩家贏得此磴。贏得此磴的玩家在下一磴可以引牌，直到所有牌打完。

第一張引牌稱作「首引」，是由莊家左手方的防家出牌。在首引之後，夢家將他的手牌面朝上在桌面分成四列，一列一個花色，王牌（如果有）放在他的最右手邊。莊家除了要決定自己的出牌，也負責幫夢家選擇要出的牌。防家則各自負責出自己的手牌。夢家可以負責在莊家違規時提醒他，但不能用任何其他理由幹擾打牌。舉例而言，夢家可以在莊家從錯誤方出牌時阻止他（例如提醒他「上一磴是夢家贏到的」），但不能評論敵方的行為，或建議接著該怎麼打。在一般比賽中夢家可以什麼都不做，但在複式橋牌中必須負責根據莊家的口頭指示（例如「同伴，請出紅心 J」）從夢家出牌。這樣比較方便，也可以避免莊家因為伸手橫跨桌面拿牌，而造成的某些麻煩。

合約的線位是一個特定的目標。在上面的例子裡，莊家必須想辦法拿到十磴（「底金」六加叫到的四，王牌則是黑桃）才能「完成」合約拿到分數。若莊家無法完成合約，則就說防家「擊垮」或「擊敗」了合約（莊家「倒約」），而可以因此得到分數。

# 合約橋牌

## 計分

各配對的最終目標，是儘可能得到高分。然而，如果合約完成，則影響分數的主要因素會是你叫到的線位，而非打牌贏得的磴數。舉例而言，即使莊家在無王拿到全部 13 磴，1NT 和 7NT 合約所能得到的分數還是有著天壤之別。這可以保證競爭性：即使某一對拿到了大部分的大牌點，而他們的對手完全沒興趣叫牌，他們還是得叫到高線位，使得合約在完成邊緣，才能拿到可能的高分。

當莊家完成合約時，作莊方可以得到以下分數：

- 每個叫到的磴數（低花合約 20 分，高花和無王合約 30 分，無王合約可再多加 10 分）
- 超磴（比合約線位多拿到的磴數）
- 合約線位的獎分
- 其他特定獎分

當莊家無法完成合約時，防禦方可以根據「不足磴」— 莊家比目標短少的磴數 — 得分。

由於獎分的結構，一些特定線位的叫價有著特殊意義。最重要的線位是「成局」，即任何磴數分大於 100 的合約。因為各個花色在計分上的價值不同，所以成局線位會根據花色而不一樣。無王的成局線位是 3（九磴），紅心和黑桃（「高花」）的成局線位是 4（十磴），而梅花和方塊（「低花」）則是 5（十一磴）。由於成局獎分的誘惑，叫牌的重點經常都圍繞在尋找完成成局合約的可能性。叫到且完成「小滿貫」（6 線）和「大滿貫」（7 線）也會得到高額的獎分。低於成局線位的合約則稱為「部份合約」或「部份分數」。

「身價」的概念影響了計分，也使叫牌和打牌的戰略面向更廣。各個配對都預先指定為兩個狀態之一：「有身價」或「無身價」。當配對有身價時，成局和滿貫獎分都會提高，但無法完成合約的懲罰也同樣提高。

在複式橋牌中，所有的分數都被加總在一起，對勝利方計算正分（贏磴分和獎分的總和），而以負分表示落敗方。

# 合約橋牌

在複式橋牌中，同樣的一牌會在兩桌以上打過，然後將結果排名。各牌結果的分數會以「序分」或「國際序分（IMP）」表示。不管最終合約為何，取得最佳成績的參賽者（配對或隊伍）會得到該牌的最多分數，反之亦然。拿到最高總分的參賽者，即為錦標賽的冠軍。因此即使拿不到好牌，參賽者只要比其他人拿到同樣牌的人叫得更好、打得更好，還是有機會贏得錦標。

## 合約橋牌規範

合約橋牌的規則是由「世界橋藝聯會」標準化，並以《**複式合約橋牌規範**》為名出版。最近的版本編於 1997 年，包含 93 條規範（條文）。所有支援複式橋藝的較低階組織都必須遵守這些規則。但書中很大部份的規範都用於處理各類型的違規狀況，因此大多都是作為競賽中裁判（主導）的參考用書使用。

## 錦標賽

橋牌，是以隨機發牌所進行的技巧遊戲，因此也有運氣成份，或更確切地說，是個內含隨機成份、不完全知識、以及受限訊息傳輸的戰略遊戲。運氣成份來自於發出的牌；在俱樂部和競賽中，可以由比對不同配對在同樣狀況下的選擇，來大幅去除運氣因素。做到這點的方法，是讓八位或更多玩家坐在不同桌，每桌的牌都保留下來，傳到下一桌讓另外四位（以上）的參加者打，而使每一牌都被打「複數」次。在一節結束後，便可互相比對各牌的成績，每一牌拿到最好成績的一對，便可得到該牌的最高分。這種作法只衡量了玩家和別人拿到同樣牌張時的叫、打能力，因此可以用來衡量技巧。

這種比賽形式被稱作「複式橋牌」，通常在俱樂部或競賽中進行，參賽者可多至上百人。複式橋牌屬於心智競賽，現今受歡迎的程度可與西洋棋相提並論，而兩者在最高水準競技中的複雜度，以及所需的心智慧力也常被比較。橋牌和西洋棋是唯二項受國際奧林匹克委員會承認的心智競賽，但並未包含於主要奧運會競賽項目中。

複式橋牌的基本作法，早在 1857 年就被用於衛斯特比賽中。橋牌在早期被認為並不適合使用複式賽制，而直到 1920 年代，（競叫）橋牌錦標賽才較受歡迎。



# 合約橋牌

在 1925 年合約橋牌的發明後，橋藝錦標賽開始普遍，但規則經常改變，且出現了幾個不同的競賽贊助組織：美國橋牌聯盟（ABL，前身為美國競叫橋牌聯盟，1929 年更名）、美國衛斯特聯盟、以及美國橋藝聯會（USBF）。第一個官方承認的世界錦標賽舉辦於 1935 年。然而到了 1937 年，美國合約橋牌聯盟（由 ABL 和 USBF 共同組成）開始掌握權力，到現在仍然是北美橋牌錦標賽的主要組織。1958 年，由於橋牌在國際上的風行，世界橋藝聯會成立。

## 叫牌盒與簾幕

錦標賽中常使用「叫牌盒」。叫牌盒是一個裝著卡片的方盒，每張卡片上各寫著一個橋牌規則中的叫價。想叫牌的玩家可以拿出寫著叫價的卡片，而不需以言語表示，可以因此防止由語調變化傳遞的非法訊息。在高等級的國內競賽，以及國際競賽中，也常使用「簾幕」，放於對角橫跨桌面的隔板，能使玩家在比賽進行中看不見他的同伴。

## 橋牌增強人體的免疫能力

美國加州大學一項研究顯示，經常打橋牌，有助增強人體的免疫能力。這項經過 15 年時間的研究發現，刺激人類免疫系統的後腦組織，主要是負責策劃、分類、工作記憶及自發性等思維動作，而打橋牌包括這連串的思想活動。研究以 70 至 80 歲女性作對象，並把她們分成三組，每組打個半小時橋牌。研究員會在活動進行前後，抽取這 12 人的血液樣本。結果發現，各人打橋牌後，血液內的白血球細胞均有上升，顯示人體對抗病源的能力亦相應提高。研究員表示，雖然研究結果只是初步階段，但認為值得鼓舞，若果證實打橋牌能增強免疫系統，則人類毋須花太多時間運動或服食維他命，亦可擁有強壯的身體。

# 合約橋牌

玩橋牌增強免疫力：前幾天於紐奧良舉行的神經科學會發表了一項研究報告，此項由加州柏克萊大學所發表的研究指出：打橋牌會讓人的免疫細胞增加，增強疾病抵抗力，這是第一個證明人類的腦部皮質對刺激免疫系統有重要影響的研究？柏克萊大學教授以一項對老鼠腦部進行十五年的研究為根據，發現大腦皮質某一部位對身體的免疫反應可能有影響，因而對一婦女橋牌俱樂部的玩家進行試驗。而為何選擇橋牌？則是認為此活動可能會刺激腦部背面側方皮質部，這個部位可能會對免疫系統有影響。研究人員於橋牌活動前與後，對受測試者抽血檢驗，結果發現所有玩牌者的 CD-4 T 細胞都增加了，CD-4 T 細胞於身體內是負責巡邏，找尋入侵病毒與細菌的白血球，這些初步資料顯示腦部活動會影響免疫系統來對抗疾病。

## 橋牌與網際網路

網際網路上有幾個免費，以及一些需要繳費的橋牌伺服器。

OKbridge 是現存的網路橋牌伺服器中最早成立的一個，上面有著所有程度的玩家，從初學者或世界冠軍。OKbridge 是個付費俱樂部，因此提供了完善的服務，例如客服中心和道德檢驗。SWAN Games 是較近期出現的競爭對手。「橋牌基地線上」由於對一般牌局不收費，而成為全世界最受歡迎的線上橋藝俱樂部。以上的線上俱樂部都提供了一些特殊功能，例如能獲得 ACBL（美國合約橋牌聯盟）大師點、參加線上錦標賽、好友列表、購買有助增進橋藝的軟體、以及由打橋牌賺錢等等。在橋牌基地線上還有一個轉播功能，讓任何有興趣的人都能收看重要的國際競賽。

一些國家性的合約橋牌組織現在也提供他們的會員線上打牌服務，例如英格蘭橋藝盟會、荷蘭橋藝盟會、以及澳洲橋藝聯會等等。MSN 和 Yahoo! Games 也提供了一些線上盤式橋牌服務。在 2001 年，世界橋藝聯會發行了一本橋規的特殊版本，專為網路和其他電子性競賽而設計。

# 合約橋牌

線上橋牌的優點包括：

- 自由的打牌時段。
- 玩家評分制度，能夠衡量玩家的能力，且不會像大師點那樣，受打過的比賽和從事時間長短影響。
- 能使用特約的限制較少。
- 非法訊息無法藉由聲調或肢體語言傳遞。
- 可以留下詳盡的紀錄，以協助解決爭執。
- 軟體可以避免不合規則的叫打。

缺點則有：

- 無法事先約定叫牌特約，因為同伴（通常）都是陌生人。
- 社交性降低。
- 提高使用外在通訊的作弊機會。
- 玩家可能會在一牌結束，或一節比賽結束前離開。

# 合約橋牌

## 橋藝規則簡介

橋牌是由人主打的，可是凡是人就難免有錯。通常橋手發生的錯誤是：不該出牌的時候出牌；或者掉了一張牌在桌上；或者忘記出牌，或者發生類似的錯誤。當錯誤發生時，你該怎麼辦呢？

首先，也是最重要的，你必須記住橋牌只是一種遊戲。當這種災禍發生時，要保持愉快的心情。也許有一天，你也會成爲犯規的人。因此，你必須對其他的人顯露出適當的幽默。

但這不表示毫不在意，或者只是微笑一下；因爲犯規者很可能使對方不利。爲了要抵消這種不利的情況，橋牌規則上，對大多數的犯規者都有處罰的規定。

## 橋藝規則

你也許會感到驚訝，橋藝中的各種規定與對各種犯規的處罰，可能要佔去四五十頁的篇幅來說明，而且各種不同的規則遍佈於各種不同的橋藝組織。

大多數的橋手都需要知道一些重要的規則，主要的目的在於建立一個標準，採取合理的行動，以避免各種爭執。我們並不需要知道所有的規定，事實上，一個橋手如果在一個牌局中引用規則，一定會使得對方在短期間內感到不悅。

當別人犯規時，你必須要衡量一下。假如一個明顯的疏忽，己方也不會產生不利的影響時，千不要太介意。假如同一個人再度犯規，或者這種犯規不是疏忽，你可以依照規定去處罰他。因此在本章內，我們略述一些重要的處罰犯規者的規定。

## 夢家的權利

夢家不可以看同伴手上的牌，不能發表任何意見，也不能提出任何指示。假如夢家看到莊家引錯牌時，他可以提出警告。當有人犯規時，也可以參加討論。

# 合約橋牌

## 莊家的責任

當莊家喊出或接觸到夢家的牌時，表示牌已經引出了。〈除非莊家很明顯地將牌擺在一邊，而去拿另一墩牌。〉

當一個防家將牌拿在手上被同伴看到，或者已經將牌置於桌上時，表示牌已經引出。當莊家將牌置於桌上且被他人看到時，表示牌已經引出。除非因為犯規而必須改正，否則引出的牌不能收回。

## 依次

當出牌的次序發生錯誤時，原該引牌的人應適時修正，依次引牌。通常許多犯規的行為，在出牌的過程中被忽略過，就像是沒有發生過一樣。

如果莊家錯引夢家的牌，或該夢家出牌時，莊家從手上引出。這時就連防家也可以即時提醒莊家注意。莊家拿回引錯的牌後，假如可能的話，應該儘量引同一門花色的牌。〈但卻不必一定要引出原來花色的牌。〉

假如不該防家引牌時引出牌來，莊家可以決定一種處分。他可以吩咐防家引同一門的花色，也許原該出牌的防家會引其餘三門中的任一門花色；也可以指定防家引另一門花色，作為錯引牌張的另一種處罰。而那張引錯的牌，被稱為處罰牌張。

假如防家一次引出兩張牌，其中一張為正確牌張，而另一張就成了處罰牌張〈以下簡稱罰張〉。

## 罰張

如果防家的牌置於桌上或看到同伴手上的牌----不是規定引出的牌，這種牌立刻成為罰張。

莊家手上的牌永遠不會成為罰張。

罰張入須置於桌上，而且必須在第一次合法的機會中引出。也就是說，當那門花色引出時，它必須跟著引出。或擁有罰張的人缺某一門花色時，可將罰張墊掉。或當擁有罰張的人上手時，可將罰牌引出。

# 合約橋牌

## 香港橋牌協會有限公司 HKCBAL

比賽詳情：

時間：星期二、五晚上 7 時至 11 時或星期六、日

地點：尖沙咀中間道海員俱樂部三樓禮堂、會議室

報名費用：25 歲或以上每晚每人港幣 60 元 (會費每年每人 400 元)

25 歲或以下每晚每人港幣 30 元 (會費每年每人 100 元)

65 歲或以上長者每晚每人港幣 30 元 (會費每年每人 100 元)

網頁：<http://www.hkcba.org>

電郵：[hkcbaadm@hkcba.org](mailto:hkcbaadm@hkcba.org)

熱線電話：34133039

設有很多不同類型的獎項讓各位競奪

## 橋軒 Bridge House

比賽詳情：

時間：星期四晚上 7 時至 10 時 45 分

地點：尖沙咀中間道海員俱樂部

報名費用：

三樓禮堂：全日制大學生每位 30/40 元

全日制中、小學生免費

其他每位 50/60 元

三樓會議室：一律每位 40 元

網頁：<http://www.bridgehouse.org.hk>

電郵：[hkbridgehouse@hotmail.com](mailto:hkbridgehouse@hotmail.com)

聯絡人：陸善勤 93557482

設有初學者枱、圖書閣及很多不同類型的獎項讓各位競奪

# 合約橋牌

康橋社	
地點	太古康怡大廈入口一樓，YMCA 青少年中心
聚會時間	19:00 - 21:45 (逢星期三)，約打二十一副牌 如遇公眾假期，例賽暫停一次
費用	會員年登記費 HK\$30 會員季費 HK\$50.00 (每一季為：1-3 月、4-6 月、7-9 月、10-12 月) 非會員每人每場例賽 HK\$10
網頁/ 電郵	<a href="http://www.hkweekley.com/khbridge/intro.htm">http://www.hkweekley.com/khbridge/intro.htm</a> kornhillbridge@yahoo.com.hk

恆毅橋牌社	
所屬機構	黃大仙明愛青少年綜合服務
中心地址	東頭村耀東樓地下
活動地點	東頭村裕東樓地下明愛中心
活動時間	逢星期五晚上七時半至十時，約打十六副牌。
費用	會員年費每年六十元，非會員每次五元，可隨時加入成為會員。
交通	最近的地鐵站：樂富地鐵 巴士：5, 9, 11, 111, 6B, 6D, 3B, 5C, . . . 不能盡錄，只要經彩虹道在伍華書院附近下車即可。
聯絡人	邵慰慈先生，34117335(Office) 23377747(Home)