



嶺東高中

110 學年度第 2 學期

橋棋社

社團評鑑



嶺東中學學生 110 學年度第 2 學期社團評鑑項目重點暨自評表

社團名稱	橋棋社	填表人 (社長)	郭晏慈	繳交 日期		
項目	評分重點				有 無	
組織架構 及運作 (25%)	1. 是否訂定社團幹部分工及職掌明確？				✓	
	2. 是否訂定組織章程或社團規範？				✓	
	3. 是否依章程或規範運作？				✓	
	4. 社員之間的凝聚力如何？				✓	
	5. 是否定期召開社員大會及幹部會議？出席狀況如何？				✓	
	6. 幹部、社員及指導老師資料是否完備？				✓	
	7. 是否建立歷屆社員聯絡資料？					✓
	8. 社長及社團幹部產生方式及程序？				✓	
	9. 社團交接及經驗傳承是否完善？				✓	
	10. 社團是否辦理研習或訓練活動，以強化專長及經驗傳承？				✓	
經費及 財產管理 (15%)	1. 是否專人專帳負責管理？符合帳/錢分管？				✓	
	2. 是否有社團的各項活動及年度總預決算表？				✓	
	3. 各項經費收支登帳及單據之整理是否顯示清楚？				✓	
	4. 社團器材、設備之財產清冊是否清楚？				✓	
	5. 是否有明確的保管制度（辦法或方式）？				✓	
年度活動 計畫及資 料傳承 (30%)	1. 是否訂定社團年度計畫（或活動行事曆）？				✓	
	2. 年度計畫內容是否符合社團成立宗旨？				✓	
	3. 社團年度各項活動依據年度計畫執行程度？是否有執行成效？				✓	
	4. 年度計畫活動目標、對象、地點、時間、如何實施是否明確？				✓	
	5. 社團各項活動資料及成果保存之完整性？				✓	
	6. 各項會議或活動記錄是否詳實(含簽到手稿)？				✓	
	7. 活動紀錄、會議是否送請社團指導老師簽名？				✓	
	8. 社團檔案資料電腦化程度？				✓	
	9. 社團電子網頁(含 FB、LINE、IG……等)經營情形？					✓
	10. 校內外課餘社團活動是否依規定申請？是否有經驗傳承資料？				✓	
活動績效 (30%)	1. 各項活動計畫是否周詳、活動企劃與內容是否充實、具創意？				✓	
	2. 活動辦理成效及社員參與程度？				✓	
	3. 各項活動是否召開檢討會？記錄是否詳實完整？				✓	
	4. 大型活動是否實施問卷回饋分析？					✓
	5. 社團活動力與社團規模相互配合情形？				✓	
	6. 是否積極協助、配合辦理學校舉辦之各項活動？					✓
	7. 社團是否參與或主辦社區服務或帶動中小學社團特色之活動？					✓
	8. 是否積極參與校際所舉辦之活動或展演？					✓
	9. 社團活動或課程成果呈現情形？例如製作之成品或活動影片展示。					✓
	10. 社團活動是否有即時呈現且具正面影響力之績效？					✓
特別加分 (10%)	1. 社團代表學校參與全國或縣市級展演或競賽成績、績效。(3%)					✓
	2. 社團代表參與校外特色展演或活動，確實增進校譽。(3%)					✓
	3. 社團積極參與校內展演或活動，表現優異者。(4%)					✓
違規扣分	1. 社團活動內容違反法令或校規。按次依情節扣 1~5 分。					✓
	2. 社團活動個人違反法令或校規。依人次扣 1~2 分。					✓
文資組長 (製作人)	劉淑真		指導老師 簽章	劉秋富		

橋棋 社 110 學年度第 2 學期 社團評鑑資料冊目錄

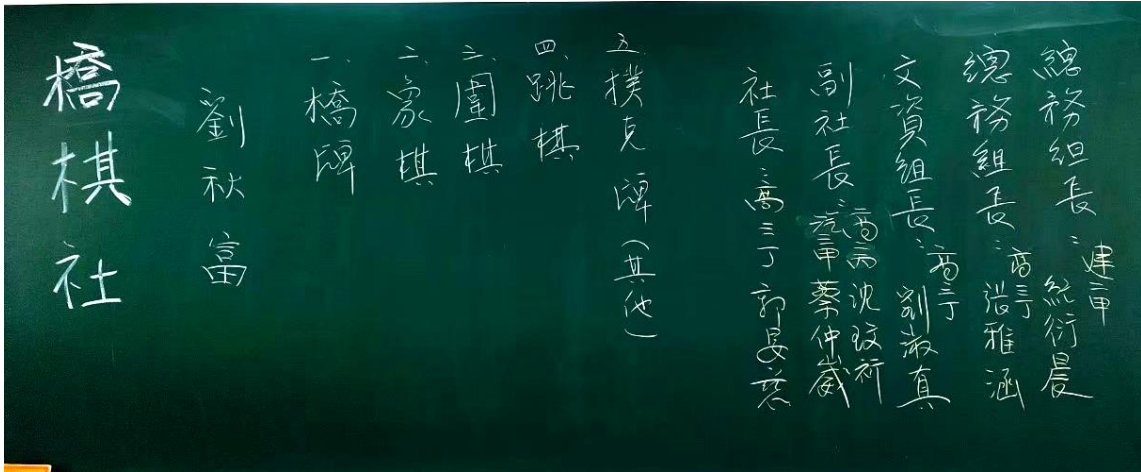
項次	項目內容	頁次	備註
1	社團簡史及指導老師簡介	1	
2	組織章程/組織架構	2	
3	學期或學年度課程或活動計畫/行事曆	3	
4	會議及課程或活動資料(一)	4	
5	會議及課程或活動資料(二)	5-6	
6	經費及財產管理(資料)	7	
7	課程或活動績效	8-10	
8	心得	11	
9	社團滿意度	12	
10	附錄 1：橋藝心法	13	
11	附錄 2：橋牌基本概念	14	
12	附錄 3：牌張組合及打法	15	
13	附錄 4：合約橋牌及三人橋牌玩法	16-18	
14	附錄 5：【非正式橋牌】的玩法	19-20	
15	附錄 6：【圍棋】的玩法	21-22	

社團名稱	橋棋社		
社團簡介 (含榮譽事蹟及課程或活動績效)	1. 本社團為 109 學年度第 1 學期開設之社團。 2. 橋牌項目為 2018 年亞運比賽項目之一，且台灣取得 1 金 2 銀 1 銅優異成績，期盼青年學子能藉橋牌素養砥礪邏輯推理能力之餘，亦能有機會未來在國際橋藝賽事中為國爭光。 3. 圍棋是一種智力遊戲，起源於中國。中日韓是現今圍棋的三大支，中國大陸圍棋規則是數子法，日本圍棋規則和韓國圍棋規則是數目法，中國台灣應氏圍棋規則（應氏規則）和智運圍棋規則（2008 世界智力運動會圍棋規則）採用的是計點制度。一盤棋用三種規則計算出來的結果一般是相同的。		
指導老師簡介	歷任	109 學年度橋藝社指導老師 劉秋富老師	
	現任	劉秋富老師 學歷：國立臺灣海洋大學海洋環境資訊研究所畢。 經歷：嶺東中學海軍政戰中校主任教官。 相關經歷： 1981-1983 台中一中橋藝社 1983-1987 海洋大學橋藝社 1993-1995 台中市橋藝協會會員 2008～ 新竹台中橋藝協會	
	連絡電話(手機)	0922-416124	

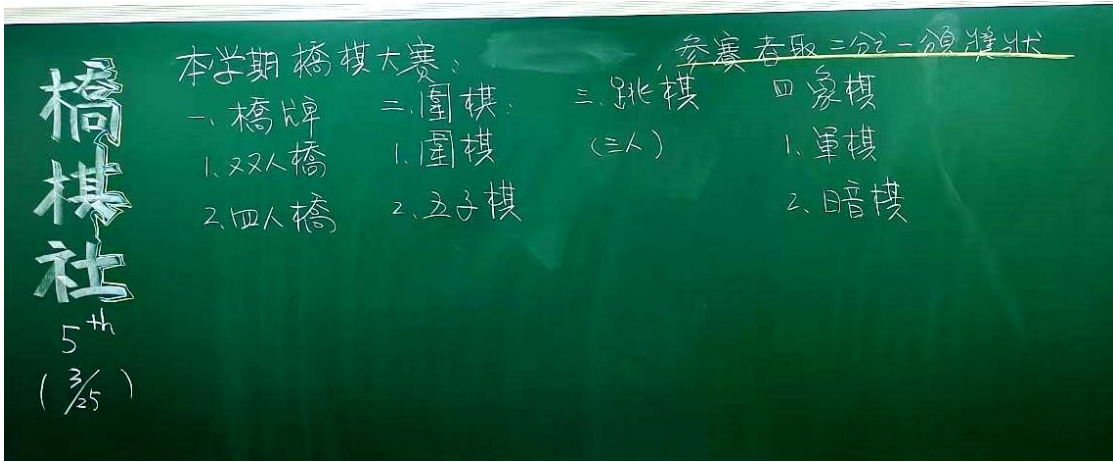
社團名稱	橋棋社				
組織章程 (若無可略)	社團規範： ◇ 遵守禮節。 ◇ 展現風度。 ◇ 誠實坦然。 ◇ 勝敗皆喜。				
組織架構 (幹部職掌)	幹部職稱	職掌	現任幹部		
			班級	學號	姓名
	社長	在指導老師指導下，綜理社團事務，並撰寫每學年及每學期的社團課程或活動計畫書，同時對外代表該社團。	高中三丁	81A137	郭晏慈
	副社長	社長代理人，協助指導老師於社團課程或活動時確實點名，填寫紀錄課程或活動內容，及繳交社團課程或活動紀錄簿。	汽車三甲	811040	蔡仲崴
	總務組長	管理社團經費及帳目，社團幹部交接時，應備妥財務帳冊、器材設備清冊、社團印鑑及相關資料移交新任幹部。	高中三丁	81A132	張雅涵
	文資組長	蒐集社團各項課程或活動紀錄，並保管社團一切文書資料，以利社團經驗傳承及製作社團評鑑所需資料。	高中三丁	81A146	劉淑真
	棋藝組長	協助棋類指導教學。	高中二丙	91A187	沈玟祈
	橋藝組長	協助橋類(牌類)指導教學。	建築二甲	916074	紀衍晨
	說明	本表幹部職稱得經指導老師同意後視需要增列。			

橋棋 社第 110 學年度第 2 學期 課程或活動計畫/行事曆

項次	課程或活動計畫名稱/內容	日期	地點	預計人數	課程活動預算	備註
1	棋種介紹	2/25	教學大樓 4F 分組教室 2	33	0	
2	介紹雙人橋	3/4	教學大樓 4F 分組教室 2	33	0	
3	圍棋專有名詞介紹	3/11	教學大樓 4F 分組教室 2	33	0	
4	橋牌技巧說明及示範	3/18	教學大樓 4F 分組教室 2	33	0	
5	預辦橋棋大賽	3/25	教學大樓 4F 分組教室 2	33	0	
6	為橋棋大賽做準備	4/1	教學大樓 4F 分組教室 2	33	0	
7	橋棋大賽報名及賽前練習	4/22	教學大樓 4F 分組教室 2	33	0	
8	橋棋大賽訓練	4/29	教學大樓 4F 分組教室 2	33	0	
9	橋棋大賽	5/6	教學大樓 4F 分組教室 2	33	0	
10	橋棋大賽及歡送畢業生	5/20	教學大樓 4F 分組教室 2	33	3300	
11		6/10	教學大樓 4F 分組教室 2	33	0	
12		6/17	教學大樓 4F 分組教室 2	33	0	

橋棋社 110 學年度第 2 學期第 1 次會議/課程或活動紀錄			
會議 名稱	幹部推選	會議 地點	教學大樓 4F 分組教室 2
主席	郭晏慈	記錄 人員	劉淑真
參加 人員 簽到	高一甲 徐嘉昌、張連營、黃聖祺 高一丁 劉紘瑜 子一甲 陳友程 子一乙 陳易辰 觀一甲 范元齊、陳伯維 多一甲 張旭杰 高二丙 沈玟祈 訊二甲 顏櫻媚、施興皓 建二甲 紀衍晨 商二甲 陳永祿 高三丁 朱愷騏、張雅涵、郭晏慈、劉淑真 汽三甲 王祐瑋、蔡仲葳 子三甲 林詣凡、莊博翔、黃少洋、黃楷倫、鄭宇辰 子三乙 張秉豐 觀三丙 何佳芸、周詩敏、許雅茜、楊子瑩 多三甲 林郁書 多三乙 范泓旭		
會議 內容 (條列 式)	1. 選舉幹部：  2. 討論社費：金額及用途。		
決議 事項	1. 幹部人選：如上圖。 2. 社費：每人 100 元，用於期末大賽及歡送畢業生。		
指導 老師	指導事項及簽名： 		

橋棋 社 110 學年度第 2 學期第 5 次會議/課程或活動紀錄

會議 名稱	橋棋大賽項目	會議 地點	教學大樓 4F 分組教室 2
主席	郭晏慈	記錄 人員	劉淑真
參加 人員 簽到	高一甲 徐嘉昌、張連營、黃聖祺 高一丁 劉紘瑜 子一甲 陳友程 子一乙 陳易辰 觀一甲 范元齊、陳伯維 多一甲 張旭杰 高二丙 沈玟祈 訊二甲 顏櫻媚、施興皓 建二甲 紀衍晨 商二甲 陳永祿 高三丁 朱愷騏、張雅涵、郭晏慈、劉淑真 汽三甲 王祐璋、蔡仲葳 子三甲 林詣凡、莊博翔、黃少洋、黃楷倫、鄭宇辰 子三乙 張秉豐 觀三丙 何佳芸、周詩敏、許雅茜、楊子瑩 多三甲 林郁書 多三乙 范泓旭		
會議 內容 (條列 式)			
決議 事項	橋棋大賽項目如圖。		
指導 老師	指導事項及簽名： 劉 秋 富		

橋棋社第 110 學年度第 2 學期經費收支紀錄表 總務組長：張雅涵					
項次	收支內容	收入	支出	結餘	備註
1	社費(自願制)	2,700		2,700	
2	退款 2 人		200	2,500	
3	歡送畢業生飲料		1,405	1,095	
4	歡送畢業生雞排		2,000	-905	
5	老師贊助	905		0	
合計		3605	3605	0	

橋棋社第 110 學年度第 2 學期財產清冊 總務組長：張雅涵				
項次	物品名稱	放置地點	保管人	被註
1	撲克牌(15 副)	社團器材室		
2	牌套(15 個)	社團器材室		
3				

橋棋 社第 110 學年度第 2 學期 課程或活動
佐證照片及課程或活動績效



課程或活動:解說【圍棋】專業術語

日期/地點:111.3.11/教學大樓 4F 分組教室 2

課程或活動:實際操作演練及說明

日期/地點:111.3.18/教學大樓 4F 分組教室 2



課程或活動:實際操作演練及說明

日期/地點:111.3.25/教學大樓 4F 分組教室 2

課程或活動:實際演練

日期/地點:111.3.4/教學大樓 4F 分組教室 2



課程或活動:雙人橋/一對一教學

日期/地點:111.4.22/教學大樓 4F 分組教室 2

課程或活動:實際演練

日期/地點:111.4.29/教學大樓 4F 分組教室 2

橋棋 社第 110 學年度第 2 學期第 課程或活動
佐證照片及課程或活動績效



課程或活動：橋棋大賽 - 象棋

日期/地點：111.5.6/教學大樓 4F 分組教室 2



課程或活動：三人橋指導

日期/地點：111.3.25/教學大樓 4F 分組教室 2



課程或活動：橋棋大賽初試

日期/地點：111.5.6/教學大樓 4F 分組教室 2



課程或活動：橋棋大賽 - 三人橋

日期/地點：111.5.6/教學大樓 4F 分組教室 2



課程或活動/會議名稱：三人橋冠軍頒獎

日期/地點：111.5.20/教學大樓 4F 分組教室 2



課程或活動/會議名稱：象棋冠軍頒獎

日期/地點：111.5.20/教學大樓 4F 分組教室 2

橋棋 社第 110 學年度第 2 學期第 課程或活動
佐證照片及課程或活動績效



課程或活動： 象棋亞軍頒獎

日期/地點：111.5.20/教學大樓 4F 分組教室 2

課程或活動：五子棋冠軍賽

日期/地點：111.3.25/教學大樓 4F 分組教室 2



課程或活動：橋棋大賽練習

日期/地點：111.3.25/教學大樓 4F 分組教室 2

課程或活動：雙人橋冠軍賽

日期/地點：111.5.6/教學大樓 4F 分組教室 2



課程或活動：頒發參賽證明

日期/地點：1115.20/教學大樓 4F 分組教室 2

課程或活動：頒發參賽證明

日期/地點：1115.20/教學大樓 4F 分組教室 2

橋棋 社第 110 學年度第 2 學期 幹部及社員課程活動心得回饋與經驗傳承

項次	填寫人員及內容
1	☒社員 ☐幹部職稱：類別：☒心得回饋 ☐經驗傳承 雖然是意外參加到了橋棋社，本來覺得這些都很無聊，但是嘗試去了解之後，發先都有一些厲害的技巧，不管是最常玩的大老二也好，還是橋牌也好，在參加了這個社團後，讓我感覺之前玩的時候就像小孩子過家家一樣。 班級：高三丁 姓名：朱愷騏
2	☐社員 ☒幹部職稱：總務 類別：☒心得回饋 ☐經驗傳承 當要打橋牌時，記憶力和邏輯力是打牌的致勝關鍵，當在打橋牌時打出的第一張牌就是暗示對手這張牌我比較有利，還有叫牌也有許多技巧，需要隊友的互相配合，方能打出好成績。 班級：高三丁 姓名：張雅涵
3	☐社員 ☒幹部職稱：文資 類別：☒心得回饋 ☐經驗傳承 原來撲克牌能有這麼多玩法，光是橋牌就有雙人橋、三人橋、四人橋等，打橋牌能訓練記憶力及邏輯思考，要記已經出了什麼牌及猜測對方手上有甚麼牌並推測對方接下來會出什麼。能學到許多技巧，非常有趣。 班級：高三丁 姓名：劉淑真
4	☐社員 ☒幹部職稱：社長 類別：☒心得回饋 ☐經驗傳承 身為一個橋棋社社員，我最喜歡的是棋類的圍棋，圍棋是一個需要有邏輯思考能力的遊戲。首先，最需要的就是佔領地，佔領地是整個分出勝負的一大關鍵，所以在圍棋比賽時，已佔領地為優先，但是又要保護好自己的土地不會輕易被攻擊，一方面在防守的時候也要同時進攻，這就是圍棋的初步攻略。 班級：高三丁 姓名：郭晏慈

嶺東中學橋藝社 110 學年度第 2 學期學生社團滿意度調查表

問卷內容



橋棋社滿意度

(未分享)

切換帳戶

*必填

班級 姓名 *

您的回答

學號 *

您的回答

你的性別 *

☐ 男生

☐ 女生

關於社團幹部、社團內容、社團費用及社團整體之滿意度：

	非常滿意	滿意	普通	不滿意
社團幹部	☐	☐	☐	☐
社團內容	☐	☐	☐	☐
社團費用	☐	☐	☐	☐
社團活動整體	☐	☐	☐	☐
老師的指導內容	☐	☐	☐	☐

你其他想說的話或其他想法、建議：

您的回答

提交 清除表單

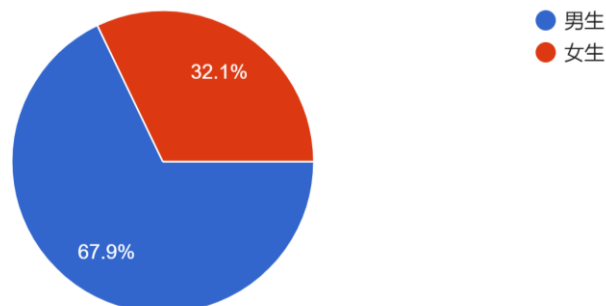
問卷內容 QR-CODE



一、填表人性別分析

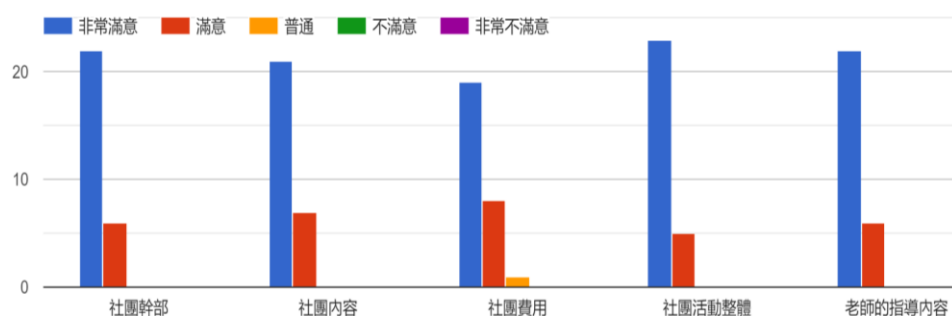
你的性別

28 則回應



二、關於社團幹部、社團內容、社團費用及社團整體之滿意度：

關於社團幹部、社團內容、社團費用及社團整體之滿意度：



三、你其他想說的話或其他想法、建議：

讚

橋牌很需要動腦力，之前沒接觸過，我覺得蠻好玩的

謝謝老師的教導

我上學期也選這個社團，我很喜歡動腦的遊戲，正好橋牌就是動腦的遊戲，所以我下學期也選這個，希望還可以在開社

社團的活動很有趣，社團成員的活躍度很高，老師對學生們很好。

社團還不錯

無

讚

好棒喔

沒

【橋藝心法】

- ✧ 叫一個叫品前，請先想想同伴會怎麼看待你這個叫品
- ✧ 徹底瞭解特約的原理，以避免濫用
- ✧ 拿到好牌慢慢叫
- ✧ 不斷修正手上的牌力
- ✧ 如果牌配合的好，請積極一點叫牌，稍微衝過頭也無所謂
- ✧ 牌不配合的時候請盡量保持悲觀的態度，將損失降到最低
- ✧ 避免輕率的賭倍
- ✧ 第一磴牌先將完整計畫考慮清楚，再以行雲流水般的方式進行，切勿打一張想一張
- ✧ 考慮所有的可能性並計算最高的機率
- ✧ 習慣性由小牌處往大牌處引牌
- ✧ 短家先上手以保持橋引
- ✧ 避免盲目的偷牌而失去時效
- ✧ 預留 N-1 形式
- ✧ 留意每一張牌，甚至是敵方跟出的小牌
- ✧ 不斷的計算四家的牌點與分配
- ✧ 將所有的線索組合成簡易的推論
- ✧ 學習在正確的時機首引王牌
- ✧ 保持良好的心情與充沛的體力
- ✧ 當該休息的時候就休息，不要監視隊友打的每一張牌

橋牌基本概念

1. 自然制 13/6 是：開叫要有 13 點以上 回答要有六點以上
2. 跳一答叫要有 13 點以上一般而言，隊友開叫後六點回答一次九點可回兩次十一點可回答三次
3. 5542 是高花(S, H)開叫要有五張以上 低花(D, C) 開叫要有四張以上
4. 必要時可梅花兩張叫 1C (如牌型為 4432 等)有長門 但點力不足開叫(13 點)時
5. 弱二是 八點以上 所叫長門至少六張
6. 弱三是 所叫長門至少七張 手上還至少兩張 Ace
7. 遇弱二三開叫 十點以上才回 除非六張以上或五張堅強 不更改同伴花色 但是弱二三開叫者應由答叫者決定主打花色及強度
8. 2C 不是弱叫 是 21 點以上 並且手上有九個贏點 希望迫叫成局
9. 三階開叫要遵照二三定律，亦即有 6/7 贏墩，四階開叫有 7/8 贏墩。
10. 高花成局至少要共計 26 點加上牌型配合 低花成局需要至少 28 點
11. 叫到小滿貫至少要共計 33 點加上牌型配合 大滿貫要 37 點以上
- ★ bw 是黑木 Blackwood 用 4N 問 Ace 及 5N 問 King 遇 bw 時 無則回 C(如 5c 是無 A) 一張回 D(如 6d 是一張 K) 二張回 H 三張回 S
12. 不要捨不得 可以的話 盡量支持對友王牌 比叫出自己的強門重要 您叫一門(如 1S) 對友支持(2S) 您算算點力 可能成局時 就叫副牌新花色 隊友支持王牌後再叫王牌無意義 牌不好 當敵方有身價時盡量抬高敵方的合約 否則趕快 pass 必要時 搶叫便以少輸為贏來破壞敵方的成局合約 一定要遵守 234 原則
13. 1NT 不好防禦 能搶到 2 線最好 至少要增加敵方叫牌困難 己方有身價敵方無時最多只能倒二墩雙方都有身價時 最多只能倒三墩 敵方有身價己方無 最多只能倒四墩
14. 首攻前先看清楚敵方及同伴的叫牌 再決定首引的花色
15. 遇敵方無王合約首引最長門 遇敵方有王牌時首引最短門
16. 單張時 毫不猶疑立刻打出
17. 兩張時首引的是最大牌
18. 三張時 外面有 A, J(頭尾) 首引中間張 自己有 A, J 首引最小的牌
19. 四張以上時 外面 A, J(頭尾) 首引第二大張 自己有 A, J 首引第四大張
20. 遇無王合約一般人都會用十一定律 首引出第四大牌讓同伴算出莊家牌
21. 除非是滿貫或小滿的合約 盡量不要首引王牌或先拔 Ace
22. 牌攤下後要計算雙方的點力及牌形
23. 看清楚也想一想算一算對友的首引牌 注意同伴初牌及墊牌信號
24. 注意出牌 先出大牌後出小牌 表示希望對友回攻此門花色
25. 小牌有作用 墊牌時發訊號 先大後小是歡迎續攻 奇數張也是 偶數張不歡迎
26. 奇數張也可用來暗示改出高花牌組 偶數張暗示改出低花牌組
27. 主打時 先算贏墩及輸墩 再看安全打法 再想如何偷牌
28. 橋引是最重要的問題 打橋牌就是要利用橋
29. 有橋才能打好 也要設法阻塞防家的橋引 多注意敵方的信號 有問題一定要問防家及裁判

牌張組合及打法

1.

QT83

K72

吃 3 副主打：打小到 K，再小到 T 打 W 有 J 或 E=9[x][x], J, AJ, A9

若打小 E 掉 J/9，下圈 8 偷過 打 E=J, AJ, A9

防禦：E 拿 J9 時，莊家打小要上 J，希望莊家打你單 J or AJ

當莊家因橋引不順從手上打小時，W 持 AJ9/J9/J9X 要跟 J.

2.

Q10874

K6

吃 4 副主打：打小到 K，再小到 T 打 W 有 J(三圈內掉下)或 E=J, AJ

若打小 E 掉 9，下圈上 Q 打 E=J9 (E=A9 莊家一定要掉 2 副)

若打小 E 掉 J，下圈 8 偷過 打 E=J, AJ

防禦：E 拿 A92 時，莊家打小要上 9，希望莊家打錯，同伴 J 可以吃到

延伸：N:QT874S:A6 E:K92 亦同

3.

A654

JT87

吃 3 副主打：打 J 偷過，再打 T 偷過 打 E=H9, 9[x]

打 J 若 E 上大牌，A 吃偷 W 的 9

防禦：W 拿 Hx 不能上大牌，拿 H9 時要上

4.

A654

QJ98

吃 4 副主打：打 Q 偷過，再打 J 偷過 打 E=T[x]

打 Q 若 E 上 K，A 吃偷 W 的 T

防禦：W 拿 Kx 不能上大牌，拿 KT 時要上

但若莊家持 QJ73，W 拿 Kx 不上大牌則損失一磴。

5.

872

AJ93

吃 3 副主打：偷 E 的 T 打 E 有 K10X/QT X

防禦：E 拿 KT x 要上 K，製造莊家打錯的機會

打小若 E 上 K，莊家可能打 E=KQx, 另一方面莊家 A 吃後橋引較困難

橋牌（英語：Bridge）玩法主要分【合約橋牌】、【雙人橋牌（蜜月橋）】、【迷你橋牌】三種。

壹、【合約橋牌（英語：Contract Bridge）】：以合約競叫的紙牌比賽。

1. 是一種以技巧贏取牌磴的紙牌遊戲，屬吃磴遊戲。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。在全球有數百萬的橋牌玩家。他們一般在俱樂部、網絡、錦標賽或家中打橋牌。橋牌也是世界上最為流行的紙牌遊戲。
2. 合約橋牌人組及雙人組兩種賽事，並已於 2018 年列入【亞運】競賽項目，另有【世界錦標賽】和【奧林匹克錦標賽】。
3. 世界橋藝協會是管轄國際橋牌競賽的機構，另有許多地區性的橋牌競賽管理機構。世界橋藝協會將其會員分成六大區，我國隸屬於亞太區，亞太區計有中國、香港、澳門、印尼、日本、韓國、馬來西亞、蒙古、菲律賓、新加坡、泰國以及中華台北共計 12 個國家。
4. 世界奧林匹克運動會自 2002 年美國鹽湖城冬季奧運將橋牌列為表演項目後發展至今，世界各國皆承認並將橋牌列為正式智力運動項目，第 2 屆世界智力運動會（原名奧林匹克橋藝錦標賽）於法國舉行，足見橋牌已經是受到全世界肯定的一種休閒活動。
5. 叫牌制度：其存在是為了使同伴間對彼此牌情的溝通可以更清楚，因而同伴間約定使用的一定是同一種制度。制度可大致分為兩大類，自然叫牌制與人為叫牌制，前者顧名思義，手中牌力多少就叫多少，哪一門花色長就叫哪一門，後者則是為了求叫牌的精準，而對每一個叫品之意義都有所定義與規範的制度。在自然制中，也有些叫品也被人為化了，但畢竟是少數。

◎ 一分鐘快速認識橋牌 <https://www.youtube.com/watch?v=F7mziJyS6Xc>

【註】三人橋牌：

一、發牌：

1. 發四家各 13 張牌後，每一位玩家各取四張第四家的牌，默數四張牌合計的點力後，依照花色的不同將牌面向下依序排好；沒有人拿的第 13 張牌則打開後同樣依花色排好。
2. 每位玩家各自報出自己剛才拿的四張牌點力合計，然後加上第 13 張牌的點力，即可得知第四家的 13 張牌總計點力；另外，也可藉由依花色順序排好的牌張得知各花色的張數、

二、叫牌：

1. 從發牌者開始叫牌，三家輪流叫牌，叫到合約者與第四家為一組，第四家為夢家，在敵方首引後必須攤牌。
2. 由以上可得知，雖然少一位玩家，但第四家的角色可以直接以夢家取代，叫牌則由預先加總夢家的點力及牌型來推算合約並進行。

三、打牌與計分：除了夢家必須攤牌之外，其他皆與一般橋牌相同。

貳、【迷你橋牌】競賽規則：

一、牌力計算：花色與牌張—每副有 52 張，有 4 種花色—黑桃（Spade）、紅心（Heart）、方塊（Diamond）、梅花（Club）。

牌張由大到小分別為：A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2。

大牌點計算：採用高倫計點制（A=4 點、K=3 點、Q=2 點、J=1 點）。

二、報點：

- A、各家報點——各家自行安靜的算點後，由開叫者（發牌者）開始，依照順時針方向進行。每人自行使用阿拉伯數字寫出自己的大牌點在紀錄紙上。
- B、點力查核——由最後一個報點的人負責點力查核。四個人所報點力總和並非 40 點時，請各家自行再次算點並立即更正。

三、決定莊家：

- A、大牌點總和不相等——大牌點總和較多的一組為主打方，另一組為防守方。主打方兩人中，點力較多的為莊家。如果主打方兩人點力相同，則先報點的為莊家。
- B、大牌點總和相等——重新發牌。

四、夢家（或孟家）：莊家確定以後，莊家的同伴便成為夢家。

A、夢家的權利及義務：

1. 夢家攤牌：夢家將其手中的牌，牌面向上攤於面前桌上，每門花色排成一行。莊家選擇王牌後則將王牌放置於夢家的最右邊。
2. 協助莊家從夢家取牌：夢家聽從莊家指示後，才能出牌。
3. 排列輸贏牌墩：排列贏得或失去的牌墩。

B、夢家的限制：

1. 召請裁判及指出違規：一付牌沒打完前，夢家不得舉發該牌的任何違規。打完後，夢家始可召請裁判舉發違規。
2. 參與打牌或批評：夢家不能對打牌提出任何意見或問題。
3. 看別人的牌：夢家不得以任何形式看到他人的牌。
4. 離坐看其他人打牌：夢家不可以離開座位看其他人打牌。

五、選擇合約：

- A. 選擇合約：夢家攤牌以後，莊家負責選擇合約。若有人提供任何意見均是違規的行為。
- B. 合約種類及基本需要墩數：

成局或未成局	王牌花色或無王	基本需要墩數
未成局	任何	7
成局	無王	9
	高花（黑桃、紅心）	10
	低花（方塊、梅花）	11

- C. 宣佈合約：莊家宣布合約時須選擇『不成局』或『成局』，並同時宣布『王牌花色』或『無王』。

六、首引：在莊家確認合約後，莊家的左手方引出第一張牌視為首引。此後按照橋規進行比賽。需特別注意在任何時候，任何人都不能觸碰其他人的牌張。

七、計分方式：莊家完成合約時，得分＝牌墩分＋獎分。如莊家未能完成合約則計算罰分。

A、牌磴分：

花色	計分法
無王	第一個得分磴為 40 分，此後每一磴為 30 分
高花（黑桃、紅心）	每一個得分磴為 30 分
低花（方塊、梅花）	每一個得分磴為 20 分

B、獎分

總類	得分	說明
未成局	50	
成 局	300	牌磴分合計達 100 分(含)以上時為成局合約

C、罰分：每不足一磴罰 50 分。

參、【雙人橋牌(蜜月橋)】：

一、發牌與叫牌：發兩家各 13 張牌後，兩位玩家依手上的牌張進行叫牌，發牌者先叫牌。

二、換牌：

1. 叫牌完成後，將剩下未發的 26 張牌牌面朝下放置，並翻開第一張牌。兩位玩家開始 26 張共 13 輪的換牌過程，叫到合約者先出牌，另一位玩家必須依花色跟牌，若該花色缺門才可以墊牌或王吃。贏得此輪者可取得 26 張牌的第一張牌，輸者不必翻看直接取得第二張牌，維持手上的牌張仍是 13 張。然後將第三張牌再翻開，進行第二輪的換牌，第一輪的贏者先出牌…。
2. 換牌時應該盡量取得大牌及王牌，並製造短門花色以便王吃，或是累積長門花色以便在清光王牌後可以兌現贏磴。
3. 當 13 輪換牌都進行完畢後，兩位玩家手上的牌都還是 13 張，可以正式開始打牌追求完成合約，由換牌時最後一位輸家首引。

三、打牌與計分：由於只有兩位玩家，每一輪每一磴只有兩張牌，贏者取得下一輪的出牌權。計分也與一般橋牌相同。

【非正式橋牌】的玩法

花色：共有四種花色，依序為黑桃 Spade、紅心 Heart、方塊 Diamond、梅花 Club，黑桃最大。

大小：每種花色各有 13 張牌，依序為 A、K、Q、J、10…2，Ace 最大。橋牌就是一種比大小的遊戲，第一個人出黑桃，其他三位就必須跟著出黑桃，牌面最大者贏得這一磴(trick)，一場共有 13 磴。但是，手上的花色牌張總有跟完的時刻，這時候就要用其他花色來墊牌。為了增加趣味性，在開始打牌之前，會先指定一種花色為「王牌」，王牌花色的任何一張牌，都比其他 39 張牌大，所以假設王牌為紅心時，桌面上正在引黑桃，但你手上已經沒有黑桃了，這時就可以使用紅心「王吃」，贏得此磴。

王牌：牌局開始前，會先指定一種花色為王牌。除了 S、H、D、C 這四種花色之外，也可以選擇 NT，NT=No trump，無王，沒有王牌之意。

贏磴：52 張牌，4 個人，每個人發 13 張，所以總共有 13 磴。

搭檔：橋牌基本上都是兩人一組進行對抗的，坐在對面的是同伴，坐在兩旁的是敵方。13 張牌都打完之後，計算兩方各贏得幾磴。發完牌後，每人拿到 13 張牌，因為運氣、機率，所以有的人可能牌很好，有好多 A、K，那豈不是贏定了？還有，不是要指定一種花色為王牌嗎？要如何指定呢？

叫牌：發完牌後，視自己手上 13 張牌的優劣，估算己方能贏得幾磴牌？再來，哪一種花色為王牌時最有利？就叫出這門為王牌。

牌例：

S-	A Q 9 6 2
H-	K 5
D-	K Q 4
C-	9 8 6

假設你手上發到這副牌，這副牌好嗎？看起來，以 S 為王牌對你最有利，因為 S 總共有 13 張，平均一個人超過 4 張就算多的，但你有 5 張，另外 3 人只能各分不到 3 張。

再來是「點力」的估算。要如何知道自己的牌力？有個最簡單的計算法則，A=4 點，K=3 點，Q=2 點，J=1 點。所以 52 張牌總共有 40 點，平均一個人可以拿到 10 點，超過 10 點，就表示你的牌值高於平均了。這手牌有 14 個點，算是好牌，所以你可以叫 1S，表示你希望以 S 為王牌，你預估你和同伴加起來可以吃到 7 磴。

如果叫 2S 呢？則表示以 S 為王牌，你預估你和同伴加起來可以吃到 8 磴。以此類推，最多可叫到 7S，表示可以吃到 13 磴。

每位玩家依序叫牌，每個人評估自己手上的牌力，也可以選擇 Pass 不叫牌，表示同意此合約。叫牌進行至其他三位都同意之後，就可以開始進行了，假設這場的合約是 2S，己方吃到 8 磴就贏了，但若敵方吃到了 6 磴，我們就輸了。

[進行步驟]

座位：兩兩一組，坐對面的是同伴。兩組互相對抗。

發牌：每人發 13 張牌。

叫牌：由發牌者開始叫牌，順時針依序進行，直到另三家都 Pass 為止。

點力估算：由於平均點力是 10 點，兩個人一組就是 20 點，如果想吃到 7 磴，比對方多一磴的話，原則上可能要 22 點才夠，8 磴是 24 點，9 磴是 26 點，10 磴是 28 點，11 磴是 30 點，12 磴是 33 點，13 磴是 37 點。

花色牌張估算：一種花色是 13 張，平均每人 3.25 張，擁有 4 張就是優勢，擁有 5 張就是絕對優勢了。一般建議叫 5 張以上的花色，如果牌型很平均，要以點力決勝負時，建議擁有 16 點以上才叫 1NT。

叫牌位階：如果第一家叫 1H，第二家想叫 D 的話，必須叫 2D，因為 D 比 H 小。叫牌位階依序是 NT > S > H > D > C。

莊家：決定合約之後，第一次叫出該花色者為莊家。例如 A、B 為同伴，A 叫 1S，B 加叫了 2S，後來三家都 Pass，則合約為 2S，A 為莊家。

打牌：決定合約之後，開始打牌，由莊家的左方敵家先引牌，依順時針進行，贏得此磴者有下一輪的引牌權。首引第一張牌後之後，夢家(莊家的同伴)需攤牌，聽從莊家的指示拿取牌張。跟牌者，有同樣花色就必須跟牌，沒有才能以其他花色墊牌，或是以王牌王吃。

計算成績：如果合約是 2S，則莊家需吃到 8 磴以上才算完成合約，只吃到 7 磴就算是倒約。每個合約都有其分數，請參考「[橋牌的計分方式](#)」篇。基本上，合約叫越高分數就越高，考驗技術與判斷，並可將運氣成分降低一點。

[為什麼夢家要攤牌]

有一家的牌攤在桌上，加上叫牌的過程，這兩個線索，可以做為三家打牌攻防時的參考，增添許多技術性成份，比不攤牌的「盲打」有趣多了。

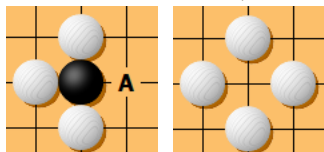
【圍棋】規則簡介

- 一、圍棋採用黑白兩色棋子在方形棋盤上進行。職業圍棋賽採用 19x19 路棋盤；而較簡單的快棋則可使用較小的棋盤如 9x9 或 13x13。
- 二、棋局在空棋盤上開始。棋局的目的是在棋局結束時比對手控制更多的地域。
- 三、黑方先行，然後雙方交替將自己的棋子下在交叉點上。
- 四、棋子下到棋盤上以後就不能移動位置了，但被對手包圍吃掉的棋子會被提走。
- 五、結束對局：棋手可以在任何時候放棄著手。如果對局雙方都放棄著手棋局結束。
- 六、雙方圍取的地域的點數為目數，目數多的一方獲勝。

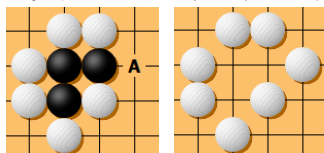
七、讓子與貼目：

1. 為了補償棋手實力的差距，實力較弱的棋手在棋局開始的時候可以獲得兩子或更多的讓子。
2. 分先對局由於黑方先行，白方會獲得一定目數的補償，稱為貼目。為避免和棋，貼目的目數通常包括半目。

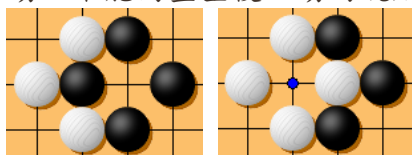
八、吃子：被完全包圍的棋子將被對手吃掉並從棋盤上移走。比如，白棋可以下在 A 位吃掉黑子。



幾塊棋垂直或水平相連的棋子，可以作為整體被吃掉。比如，白棋下在 A 位可以吃掉三枚黑子：

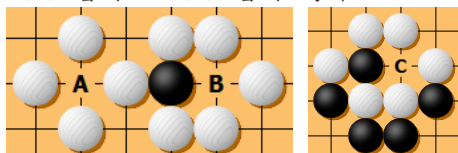


九、劫：不能同型重復：劫的規則禁止對局雙方反復提劫而形成同型重復。



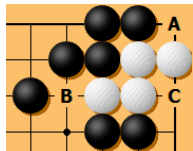
前面的例子，對手提劫後，你不能馬上提回來。但是你可以在棋盤其他地方下子后再提回。也就是說，你可以找劫材，對手應劫後你可以再把劫提回來。

十、自殺著手：自殺著手為禁入點，兩個示例：

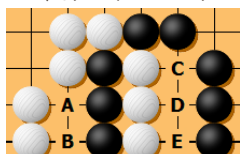


黑方 A 與 B 均為自殺著手：黑子將被完全包圍而被提掉。但是黑方可以下 C 位，這樣可以吃掉兩枚白子。

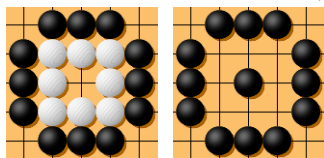
十一、氣：氣是與一塊棋相鄰的交叉點。比如該白棋在 A、B 和 C 處有三口氣：



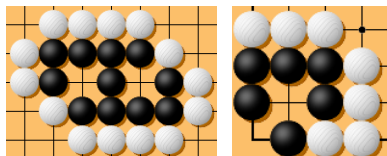
1. 一塊棋沒有氣會被提掉。一塊棋只有一口氣稱為叫吃。
2. 比對方多一口氣即可決出對殺的勝負。比如，下方兩塊棋為殺氣。白方可下在 A、B 吃掉三枚黑子，而黑方需要下在 C、D 與 E 處吃掉三枚白子。對殺白方獲勝。



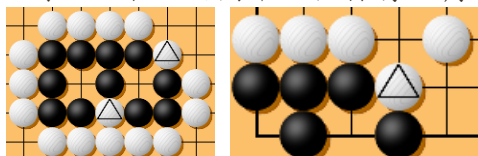
十二、死活：眼是由一方棋子包圍的單個交叉點。除非下在此點能提掉對方棋子，否則此點為禁入點。一只眼被完全包圍會被吃掉：



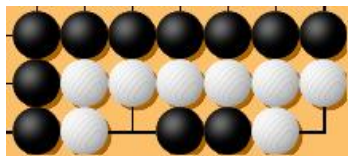
1. 一塊棋有兩個眼，即使被完全包圍，也不會被吃掉。因為對方不能在此兩眼中下子。這樣一塊棋為活棋。例如：



2. 留心假眼，假眼被包圍會被吃掉：確保一只眼的幾只對角為己方棋子很重要。例如，下面兩圖中，從標有三角的棋子可以看出兩只假眼：

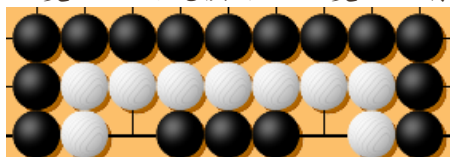


十三、棋局結束時沒有兩只眼且被對方包圍的棋子為死棋，將被計算為對方的地域並不需要將其提掉。例如：此兩枚黑子為死子，棋局結束時將被計算為白方地域。



根據 SmartGo 所採用的 AGA 規則，無論白方是否提掉這些黑子，結果不變。

十四、雙活：兩塊棋可以以雙活而存活，當對局雙方都無法殺掉對方。例如：



任何一方在此處下子都會被對方吃掉，因此兩塊棋均為活棋。

十五、計算結果：棋局結束時有兩種計算勝負的方法：

1. 數子法計算圍取的地域，即雙方佔領的交叉點的數目。
2. 數目法計算雙方圍取的目數，包括死子。