

南投縣大鞍國民小學
104 年度 教育部推動教育優先區計畫
發展學校特色「橋藝教學」實施計畫

壹、實施依據

教育部 104 年度教育優先區計畫
本校中長期校務發展計畫規畫方案

貳、實施目標

- 一、結合學校校內教師專長，運用其特性、發揮其特性。進而培養學童對團隊的認同，激發愛校之情懷。
- 二、指導學生善用假期擴展學習領域充實生活內涵並習得實用技能。
- 三、輔導學生培養良好的興趣，活化腦部運動。
- 四、給予學童發揮自我潛能的機會。
- 五、指導學生相互尊重，互助合作，培養團隊精神。

參、實施對象

本校二至六全體學生，共計 32 人。

肆、實施內容

- 一、採實際練習操作為主，適時指導制度規則、檢討反省。
- 二、實施地點：大鞍國小
- 三、認識橋牌規則與打法。
- 四、2-4 年級學生學習迷你橋牌，5-6 年級學生學習合約橋牌。
- 五、迷你橋牌、合約橋牌的規則教學
- 六、四人隊制賽、浩威爾、米契爾雙人賽比賽方式
- 七、橋牌計分法與叫牌制度熟練
- 八、學習團隊合作的精神，養成用心思考的習慣並培養尊重他人的情懷。
- 九、報名參加南投縣橋藝委員會辦理各項國小組比賽，與其他學校同儕交流、觀摩、學習

伍、實施方式

- 一、配合學年度及校務發展計畫列入行事曆確實執行。
- 二、每星期定期授課及並辦理冬令營、夏令營，定期參加校際比賽。
- 三、聘請本校內聘教師。

陸、實施日期

實施期程自 104 年 2 月 1 日起至 105 年 1 月 31 日止

柒、實施時間

- 一、利用暑假夏令營 20 天，每天授課三節，共 60 節。
- 二、學期中星期三下午二時十分至三時五十分止（授課二節）預計授課 33 週，共 66 節及每週二、四下午三時五十分到五時十分（授課二節），每週 4 節，以 30 週計，共 120 節

捌、實施地點

大鞍國小登雲樓多功能教室

玖、課程詳細內容：

一、迷你橋牌

1. 認識撲克牌	2. 橋藝基本規則	3. 誰是我同伴
4. 王牌的打法	5. 迷你橋牌實戰練習	6. 常用的橋藝禮節
7. 合約概念	8. 基本贏磴的計算	9. 長門及潛在贏磴
10. 應用王牌增加贏磴	11. 橋引問題	12. 偷牌技巧
13. 模擬比賽練習	14. 分數計算	15. 實戰牌例檢討分析

二、合約橋牌

1. 計算牌點	2. 一線花色開叫（13-21 點）	3. 對一線花色開叫之答叫
4. 一線花色開叫之再叫	5. 答叫人之再回答	6. 強牌開始與答叫
7. 弱二開叫與答叫	8. 三線以上之開叫與答叫	9. 開叫 1NT 與答叫
10. Flannery 開叫 2D	11. 防家首引牌優先考量	12. 墊牌 Signal（信號）
13. 迫伴賭倍	14. 完成合約計分法	15. 防家擊敗合約計分法

詳細內容請參閱附件

拾、成效評估

- 一、學生能活化腦力，養成邏輯思考的習慣。
- 二、瞭解個人的潛力，代表學校參賽，為校爭光，培養愛校愛鄉情懷。
- 三、能養成健康的休閒概念，成為身心健全的國民。
- 四、能善用假期生活，擴展學習領域。
- 五、養成與同學互助合作、互相尊重、共同學習，建立優質學風。

拾壹、經費明細表

項目	單位	單價	數量	金額	說明
內聘鐘點費	節	260	246	63,960	◎週三下午 2 節*33 週=66 節 ◎週二、週四下午 4 節*30 週=120 節 ◎暑假(暑假 4 週) 4 週*5 天 *3 節=60 節
講義 印刷費	份	50	40	2000	紙張、資料列印等
合計	新台幣陸萬伍仟玖佰陸拾元整			65,960 元	

承辦：

主任：

校長：

附件：

Standard American



姓名：

請珍惜這份講義，用心學好美國標準制，是邁向橋藝高手的第一步

Structure of System 制度的結構

1. 強性開叫：22HCP ↑ ……… 第六章之一【2C】
2. 中性開叫：13—21HCP……第二、三、四、五章、第九章（無王）
3. 弱性開叫：7—11HCP ↑ ……… 第七、八章
4. Convention（特約叫）……第十章【2D】

Tempo 節奏、時效

同伴間叫牌造成的效力

1. Sigh off 束叫
2. Invitation 邀請
3. None Forcing 不迫叫
4. Forcing 迫叫
 - (1) Forcing one round 迫叫一圈
 - (2) Forcing to game 迫叫成局

中性開叫：

1. 第一優先：1NT
 2. 第一優先：1H. S
- 否則：1D. H

第一章 計算牌點

一、大牌點

A：4 點 K：3 點 Q：2 點 J：1 點

二、增點：一手四個 A 增 1 點

三、減點：單張 K、Q、J 減 1 點

雙張 Q、J 減 1 點

全手沒有 A 減 1 點

四、短門加點：當王牌有 8 張配合時

缺門：3 點

單張：2 點

雙張：1 點

當王牌有 9 張配合時

缺門：5 點

單張：3 點

雙張：1 張

★小牌力：13 - 15HCP

★中牌力：16 - 18HCP

★大牌力：19 - 21HCP

第二章 一線花色開叫 (13-21 點)

美國自然叫牌制，規定開叫是 4 張可叫牌組，可是現在很多人是 5 張高花開叫，這兩種叫品各有利弊，以下僅就 5 張高花開叫來討論。

一、1H 1S：至少 5 張再叫一次通常 6 張

二、1D 1C：一手牌無 5 張以上高花，亦不適合叫 1NT，就開叫最佳低花。

第三章 對一線花色開叫之答叫

答叫人手裡的牌力，分為幾個等級，在各等級裡叫牌就容易找尋最佳合約了。

一、0-5 點：通常 PASS，然若手上有 A 或 K、Q 等，4-5 點且甚佳之牌型，則盡量維持叫牌。

二、6-10 點：採有限度的答叫

1. 加一回答：例如同伴開叫 1S，你答叫 2S

2. 1NT：同伴開叫 1D、1H、1S，你答叫 1NT，此乃在無法使用一蓋一答叫或加叫時，不拘牌型只報點力(6-10HCP)

唯一例外乃同伴開叫 1C 時，必可使用一蓋一或加一支持回答，因此答叫 1NT 需 9-11 點，平均牌型。

3. 一蓋一答叫：牌組至少 4 張，有兩門高花以上之 4 張花色，由最低花色叫起，兩門長度不同則先叫較長花色，牌力 6-18 點迫叫一圈。
4. 高花加三支持：畸型牌，10HCP ↓ 王牌至少 4 張，通常旁門至少一門單張或缺門，對滿貫沒有興趣。

三、11-12 點：牌力總和在 23 點以上，只要同伴非最低限，成局應無問題。

1. 二蓋一答叫：11-18 點迫叫一圈，高花牌組至少 5 張，低花牌組至少 4 張，第二次再叫新花為迫叫成局，否則為邀請。
2. 一蓋一後跳叫原花色，邀請成局。
3. 低花加二：王牌必須 5 張以上，不迫叫。(11-12HCP)

四、13-16 點：一定要叫成局為止。

1. 2NT：13-15 點，迫叫成局，平均牌型，無 4 張以上高花，未叫的 3 門花色均有控制。
2. 高花加二：王牌至少 4 張支持，加分配點計 13-16 點，迫叫成局。
3. 倒答叫：如 1S 2C, 1C 1D
2D 2H, 1S 2H

五、16-18 點：

1. 3NT：16-18 點平均牌型，未叫之三門花色均有控制，無 4 張以上高花。

2. 慢跳花色：先一蓋一或二蓋一後跳叫新花，17-18 點

六、19 點以上：跳叫新花，若牌組非常堅強，牌力可低到 17 點，跳叫牌組只保證 4 張以上，若王牌配合可加分配點一起計算。

七、PASS 後之答叫：其最大要點為

1. 答叫新花並非迫叫。
2. 能支持同伴盡快支持。
3. 接近開叫牌力，就該跳叫。

八、自由答叫：

1. 6-10 點，不能答花色，可以賭倍，就是示弱性賭倍 (Negative Double)

重點整理

2. 一線自由回答花色要 8 點以上。
3. 二線自由回答花色要 11 點以上。
4. 1NT：敵方花色有控制，9-11 點。
5. 加叫不受自由限制。

1. One over one (O.O.O 一蓋一答叫) : 6-18HCP , 4 張↑ (Forcing one round)
2. Tow over one (T.O.O 二蓋一答叫) : 11-18HCP , 低花 4 張↑、
高花 5 張↑ (Forcing one round)
3. 1NT : 6-10HCP , 任何牌型 (None Forcing)
4. 加 1 支持 : 高花 3 張↑、低花 4 張↑ , 6-10 點 (P) (None Forcing)
5. 跳叫新花 : 19HCP↑ (Forcing to game)
6. 2NT : 13-15HCP , 王牌不配合 , 沒 4 張高花 (Forcing to game)
7. 3NT : 16-18HCP , 王牌不配合 , 沒 4 張高花 (None Forcing)
8. 低花加二 : 11-12HCP , 5 張以上 , (沒 4 張高花) (Invitation 3NT)

第四章 一線花色開叫之再叫

開叫人之再叫，按牌力分，通常分為三等級：

* 小牌力：13-15 點 * 中牌力：16-18 點 * 大牌力：19-21 點

一、對加一回答之再叫：

當同伴加一回答後，就要重新計算牌點了。王牌比 4 張多 1 張加 1 點，餘類推。

短門計點：

王牌 8 張配合時：缺門 3 點、單張 2 點、雙張 1 點。

王牌 9 張配合時：缺門 5 點、單張 3 點、雙張 1 點。

1. 總點 13-15 點：PASS

2. 總點 16-18 點：邀請

3. 總點 19 點以上：叫成局

二、對高花加二回答之再叫

1. 沒有滿貫希望東叫成局。

2. 試探滿貫：叫另一門長門花色，示 A，新控制力詢問，黑木氏

詢問……等。

三、對回答 1NT 後之再叫

1. 再叫原花色保證 6 張以上，小牌力。
2. 跳叫原花色保證 6 張以上，中牌力。
3. 16-18 點無第二門牌組，再叫 2NT。
4. 19-21 點無第二門牌組，再叫 3NT。
5. 再叫新花示第二門牌組，中或小牌力不適合打 NT。
6. 跳叫新花示第二門牌組，大牌力迫叫成局。

四、對回答 2NT 後之再叫

1. 小牌力、平均牌型，束叫 3NT。
2. 不適合打 3NT，可叫原花色或再叫第二門花色。
3. 試滿貫可以使用黑木氏詢問。
4. 5NT 邀請高限上滿貫，低限 PASS。

五、對 0.0.0 及 T.0.0 後之再叫

1. 小牌力：13-15 點
 - ①再叫 1NT（對 0.0.0 時）
 - ②支持同伴花色
 - ③再叫 2NT（對 T.0.0 時 14-15HCP）
 - ④再叫原花色
 - ⑤順叫
 - ⑥敵方超叫後 PASS
2. 中牌力：16-18 點
 - ①跳叫原花色
 - ②跳叫同伴花色（對 0.0.0 時）
3. 大牌力：19-21 點
 - ①王牌配合，對 0.0.0 跳叫高花成局。
 - ②王牌不配合，平均牌型，跳叫 2NT，兩門牌組跳新花。

	大牌力：跳叫新花或 NT 或叫成局	
	中牌力：1.跳叫原花色 6 張↑	
	2.跳叫同伴的花色 4 張↑	
	3.倒叫	
	何為倒叫或順叫：開叫人或答叫人都適用	
	任何一線叫牌都沒有倒叫的定義	
	1. 開叫人：順叫→中或小牌力；倒叫→中牌力	

第五章 答叫人之再回答

一般原則

1. PASS：認為牌力不夠成局，合約越低越好。
2. 新花迫叫：主要的是聽聽同伴牌型如何，然後做最後決定
3. 直接叫成局：沒有試滿貫的企圖。
4. 作鼓勵性試探，試成局或試滿貫。
5. 控制力叫牌。

一、6-9 點

1. 同伴小牌力，盡快 PASS
2. 同伴中牌力，你 6-7 點 PASS，8-9 點考慮叫成局。
3. 同伴大牌力，必叫成局。若王牌配合良好，旁門有單張或缺門等額外價值，可考慮試探滿貫。

二、10-12 點：兩人牌力已近成局邊緣，第二次回答，作鼓勵性答叫，示強而非迫叫。

三、13 點以上，必須叫至成局為止

1. 作迫叫成局的跳叫：高花加二，跳叫 2NT。
2. 第二次答叫跳成局。

第六章 強牌開始與答叫 (Tuon' s convention)

一、2C：強牌 22 點以上，至少迫叫至 2NT

1. 2D：5HCP ↓

① 2H：Asking (詢問)

➤ * 2S：0-3HCP，任何牌型，以後為自然叫。

【答叫蓋一：示弱、壞牌】

* 2NT：4-5HCP，沒有 5 張以上的牌組。

*3C、3D、3H、3S：4-5HCP，5 張以上。

②其他為自然叫。

2. 2H：6HCP ↑，5332，5422，5431，5521，5530。

①2S：Asking（詢問）

蓋叫（蓋一）詢問 ↑ *2NT：5332 以後為自然叫

*3C：5431，5422

3D：Asking，請示出兩門長門。

3H：S+H

3S：S+Minor

3NT：請示出 Minor

3NT：兩門 Minor

4C：C+H

4D：D+H

*3D：兩門 55 D+H

*3H：兩門 55 S+H

*3S：兩門 55 D+Minor

3NT：請示出 Minor

*3NT：兩門 55 D+Minor

*4C：兩門 55 C+H

②其他為自然叫

3. 2S：6HCP ↑，4441，5440

*2NT：Asking ← 詢問短門

3C、3D、3H、3S：單張或缺門

4. 2NT：6-7HCP 或 10HCP ↑，4432，4333。

①3C：Baron Convention

②其他為自然叫

5. 3NT：8-9HCP，4432，4333

①4C：Baron Convention

②其他為自然叫

6. 3C：6HCP ↑，有一門 6 張

①3D：Asking

3H、3S、4C、4D：牌組 以後叫 4NT 為 R. K. C

②其他為自然叫

7. 3D

7. 3D：6HCP ↑，有一門 7 張

①3H：Asking

3S、4C、D、H：牌組

以後叫 4NT 為 R. K. C。

②其他為自然叫

8. 3H：6HCP ↑，兩門 65

3S：Asking

3NT：兩門 Minor（低花）

4C：C+H

4D：D+H

4H：S+H

4S：S+Minor

4NT：請示低花。

9. 3S：6HCP ↑，兩門 66 or 75

3NT：Asking

4C：C+H

4D：D+H

4H：S+H

4S：S+Minor

4NT：請示低花。

所有 3 線答叫，開叫人 Asking 後，再叫非答叫人之牌組，為三線詢問。

第一級沒有控制

第二級第二輪控制

第三級第一輪控制

二、2NT 以 Major 為王，約有 9tricks ↑

以 Minor 為王，約有 10tricks ↑

1. 3C：幫同伴吃 1 磴機會很小。0r3 張 A

2. 3D：無 A，但有機會幫同伴吃 1 磴以上。

對以上之答叫，開叫人自然叫出王牌，答叫人視情況可 Pass 或加叫，再叫新花為額外價值之所在。

3. 3H：示相混合的兩個 A。

4. 3S：示同顏色的兩個 A。

5. 3NT：示同等級的兩個 A。

對以上之答叫，開叫人可束叫成局，或

4C 問 K：4D：0 或 3 張

4H：1 張

4S：2 張

4NT：問額外價值：5C：不好

5D：好

5H：很好

6. 4C：C 有 A

7. 4D：D 有 A

8. 4H：Major 有 A

對以上之答叫，開叫人可束叫成局，或

4NT 問額外價值：5C：不好

5D：好

5H：很好

針對強二開叫之答叫方式，有四種方式：

1. 報點法：0-3 點（2D）、4-6 點（2H）……【不理想】

2. 報控制：A→2 個控制、K→1 個控制。

2D：沒有控制、2H：1 個控制、2S：2 個控制【不理想】

3. 報點+牌組：例：2D：0-5HCP、2NT：6HCP↑ 平均牌型【不理想】

針對以上缺失童老師發明了以下答叫方式：

4. 報點+牌型 (Tuon's convention)

(1). 2D：5HCP↓

(2). 2H：6HCP↑ 某種花色有 5 張

(3). 2S：6HCP↑ 有三門花色（4441、5440）有一單張或缺門

(4). 2NT：♠6-7HCP，平均牌型，無長（門）無短（門）

♠10HCP↑ 平均牌型

(5). 3NT：8-9HCP，平均牌型，無長（門）無短（門）

(6). 3C：6HCP↑ 某一門花色有 6 張

(7). 3D：6HCP↑ 某一門花色有 7 張

第七章 弱二開叫（只用於高花）與答叫

2H、2S：弱二開叫，7-11 點，通常牌型為：6331、6322，避免 6-4 使用之，絕不能有另一門高花 4 張及 2 張 A。

答叫：

1. 新花迫叫：同伴花色不配合，強牌認為自己的花色合約可能比同伴的花色合約有利。

2. 加叫並非迫叫，含有阻塞作用。

3. 2NT：Asking，王牌配合，考慮成局或滿貫。

3NT：低花至少 5-5 張，8-10HCP。

2. 8-9 點平均牌型：叫 2NT，邀請成局。

3. 10 點以上：必須叫成局，不平均牌型需加分配點。

不平均牌型：
轉換叫（高花）
後再邀請

① 平均牌型 10-14 點，束叫 3NT。

② 跳叫三階高花 5 張花色，迫叫成局。

③ 轉換叫四階高花 6 張花色：4D→4H、4H→4S。

四、史帝曼特約：（沒有轉換叫）

詢問同伴高花情形，可以用來尋找最佳部分合約、成局合約、甚至滿貫。叫 2C 表示：你有可叫的 4 張高花嗎？詢問人至少 8 點以上，迫叫至 2NT 或三階高花，若開叫人高限（好的 17、18 點）應有成局。

開叫者的回答如下：

1. 2D：H、S 都沒有 4 張。

2. 2H：4 張 H，沒有 4 張 S。

3. 2S：4 張黑桃，沒有 4 張紅心。

4. 2NT：兩門高花 4-4。

5. 3C、3D、3H：5 張。

6. 3S：5 張 S、3 張 H。

7. 3NT：5 張 S、2 張 H。

詢問人的再叫：

1. Pass：認為最佳合約。

2. 再叫 5 張高花：尋找 5-3 配合之王牌。

3. 3C、3D：至少 10 點，迫叫成局，尋找低花配合。

開叫人再叫：

① 3NT：低花不配合，適合打 3NT。

② 三線新花：低花 3 張配合所叫花色堅強，由同伴決定是停留在 3NT，或發展低花成局或滿貫。

③ 四線：低花 4 張配合。

4. 高花配合則 8-9 點叫到三階，很好的 9-13 點叫成局。

5. 2NT：8-9 點，已無 4-4 或 5-3 之高花配合。

6. 3NT：10-14 點，已無 4-4 或 5-3 配合之高花。

五、敵人插叫後之演變：

1. 賭倍：通常有 6 點左右，外帶敵方王牌 4 張。

2. 加入競叫：答叫者在二階競叫，或開叫者加叫至三階都是競叫，

有限支持。開叫者發現有成局希望，應該另開堅強新花。答叫者在三階叫出低花也是競叫。

3. 迫叫成局：答叫者在三階自由答叫高花，至少 5 張。

答叫者在三階自由答叫低花，競叫。

4. Cue-Bids (控制力叫牌)：迫叫成局，代替 2C 詢問高花。

六、敵方賭倍後的演變：

1. 逃到長門牌組，直接叫出。

2. 再賭倍：隊開叫 1NT 已 Pass 過後之再賭倍，稱 SOS 再賭倍。目的乃由 1NT 逃到 4-4 或 4-3 之王牌，對開叫 1NT 尚未 Pass 過之再賭倍，非求救信號，尚深信 1NT 足以完成甚至超登。

針對 1NT 開叫：

(1) 使用 Brozel Convention 詢問兩門花色，至少 9 張，13 點以上，每加 1 張可減 3 點、每少 1 張多 3 點。

2C : H+C

2D : H+D

2H : H+S

如果 S 配合，要打低花，用 2NT 詢問低花

2S : S+低花

2NT : 2 門低花

(2) 如果只有 1 門花色用 X (賭倍)

答叫：♠.Pass (讓 1NT 打不起來)

2 沒有把握 1NT 則叫 2C 請同伴叫出長門

第十章 Flannery Convention 開叫 2D

以下介紹 Flannery 特約叫牌法

基本原則：(小牌力，無法倒叫或跳叫新花，半弱性半中性開叫)

一、5 張 H、4 張 S，11-15 點

二、壞的 16 點當作 15 點

三、好的 16 點使用倒叫

四、11 點時必須有 2.5 個防禦贏墩

五、敵方超叫賭倍時，答叫法相同

六、答叫人可加分配點

答叫及發展：

1. **2H、2S：束叫**，認為成局機會小，開叫人若高限及一門缺門，則再叫 4 張之低花，邀請成局。
2. **3H、3S：10-12 點，邀請成局**。
3. 3C、3D：詢問開叫人，如果對所叫低花有 Ax、Kx 或 Qxx 可以叫 3NT。
低花不配合則低限叫 3H，高限叫 3S。
4. 4C、4D：轉換叫，要求開叫人叫四線高花。
5. **4H、4S：束叫**。
6. **2NT：Asking（詢問）**
 - ① 3H：4522（S. H. D. C）低限【11-12 點】
 - ② 3S：4522 高限【14-15 點】，大牌集中在高花。
 - ③ 3NT：4522 高限，大牌分散在低花。
 - ④ 3C：4513 分配
 - ⑤ 3D：4531 分配
 - ⑥ 4C：4504 分配
 - ⑦ 4D：4540 分配

直接叫出低
花的張數
- ⑧ 開叫人答叫 3C、3D 後，詢問人再叫 3H、3S，表示 10-12 點，
因低花分配不利，所以邀請高限成局。
- ⑨ 敵方超叫 C 或 D，開叫人回答：
 - (a). Pass 表示敵花單張
 - (b). 賭倍表示敵花 2 張以上
 - (c). 自由叫另一門低花，示敵方缺門。
- ⑩ 開叫人答 3C、3D 後，詢問人再叫 4C：
 - (a). 4D：11-13 點
 - (b). 4H：14-15 點。

另一章

防家守則

1. 連續牌**引頂張**，**跟底張**。
2. 引小（牌）有大（牌）【A. K. Q. J】
引大（次大牌）【10. 9. 8. 7. 6】無大（牌）
3. 引長門第 4 大牌
4. 大牌蓋大牌

5. 一小、二小、三大。

防家引牌 (Lead) 優先考量

1. 三連牌：A. K. Q、K. Q. J、Q. J. 10、J. 10. 9

2. 上連牌：A. K. J、K. Q. 10、Q. J. 9、J. 10. 8

3. 下連牌：A. Q. J、K. J. 10、Q. 10. 9、J. 9. 8 (變化多，引「□」的牌)

4. 不引帶 A 的花色。

5. 引同伴叫的花色。

6. 引沒有叫過的花色。

7. 引夢家叫的花色。

對王牌合約引

「Δ」

Signal (信號)

1. High (高) -- Low (低) Signal 張數信號：

先大後小示偶數張、先小後大示奇數張。

2. Encourage Signal 歡迎信號

跟牌或墊牌出大的 (不影響的大牌)表歡迎

跟牌或墊牌出小的表不歡迎

3. 花色選擇信號：

利用大或小的牌來指示轉攻花色。

競叫人使用的工具：

1. Takeout Double (迫伴賭倍) 答叫：選最長的花色當王牌

(a) 0-8P：最低線位，例：1H→1S、2C、2D

(b) 9-11P：跳一線位，例：1H→2S、3C、3D

(c) 9-11CHP：最低線位 NT，例：1H→1NT (選不出王牌)

(d) 12P↑：控制力叫牌，叫敵人花色。

2. Over Call (蓋叫)：

(a) Simple Over Call (簡單蓋叫)：5 張↑，10HCP↑

(b) Jump Over Call (跳蓋叫)：二線 6 張、三線 7 張、四線 8 張……
(7-11 點)

莊夢家完成合約計分法：

一、訂立合約之基本蹬分數：

NT：每蹬 30 分，最後多加 10 分

S、H：每蹬 30 分

D、C：每蹬 20 分

二、基本蹬分數未滿 100 分，則不分身價得到部分合約獎分 50 分。超過 100 分則依身價之不同得到成局合約獎分：無身價加 300 分，有身價加 500 分。

三、基本蹬分數經過賭倍或再賭倍後：

超過 100 分，亦得到成局獎分，外加賭倍獎分 50 分，或再賭倍獎分 50 分。

四、完成經賭倍的合約，不得將獎分加倍。

五、完成合約至大或小滿貫者，依身價不同得成局合約獎分及大或小滿貫獎分。

*小滿貫獎分：無身價 500 分，有身價 750 分。

*大滿貫獎分：無身價 1000 分，有身價 1500 分。

六、超蹬每蹬：NT30 分、高花（SH）30 分、低花（DC）20 分。

七、經賭倍後之超蹬：無身價每蹬 100 分，有身價每蹬 200 分，再賭倍則*2。

莊 夢 家 得 分	合約類別	合約蹬分數	獎分		超蹬	總分合計
			無身價	有身價		
	部分合約	NT：30+10 高花：30	50	50	NT：30 高花：30	合+部獎+超
	成局合約	低花：20 若有 X 則*2	300	500	低花：20 經 X 後超蹬：	合+成獎+超
	小滿貫合約	若有 XX 則再*2 未滿 100 分部分合約 滿 100 分為成局合約	500	750	無身價每蹬 100 分， 有身價每蹬	合+成獎+小 獎+超
	大滿貫合約	叫 6 線為小滿貫合約 叫 7 線為大滿貫合約	1000	1500	200 分。 XX 則再*2	合+成獎+大 獎

防家擊敗合約得分如下：

- 甲、莊夢家無身價，防家亦無賭倍時，每不足一蹬得 50 分、二蹬 100 分……，依此類推。
- 乙、莊夢家有身價，防家亦無賭倍時，每不足一蹬得 100 分、二蹬 200 分……，依此類推。
- 丙、莊夢家無身價，防家賭倍時，每不足一蹬得 100 分、二蹬 300 分、三蹬 500 分，每多家一蹬家 300 分，……，依此類推。
- 丁、莊夢家有身價，防家賭倍時，每不足一蹬得 200 分、二蹬 500 分、三蹬 800 分，每多家一蹬家 300 分，……，依此類推。
- 戊、再賭倍時，依賭倍後算出分數再乘 2。

防家得分	依【莊家】身價及有無賭倍，再賭倍計算					
	不足蹬	無身價	有身價	賭倍後		
				無身價	有身價	
	1	50	100	100	200	再賭倍 則依賭 倍後分 數*2
	2	100	200	300	500	
	3	150	300	500	800	
	4	200	400	800	1100	
	5	250	500	1100	1400	
	6	300	600	1400	1700	
	.	.	.	.	.	
	.	.	.	.	.	
	.	.	.	.	.	
	.	.	.	.	.	