

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. Sign 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)

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。

重點整理

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，東叫 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 ↓

①2H：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

① 3H : 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。Or 3 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，開叫人可東叫成局，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，開叫人可東叫成局，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：①6-7HCP，平均牌型，無長（門）無短（門）

②10HCP↑ 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：

22-開叫：什計開叫人言 6 點

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。
 - ①新花：9-11 點，所叫花色至少有一大牌。
 - ②原花：7-8 點
 - ③3NT：堅強之 6 張帶 AKQ。
 - ④4C、4D、4H、4S：堅強之 6 張帶 AKQ，所叫花色單張或缺門
 - ⑤4H、4S：7 張

第八章 三線以上之開叫與答叫

三線以上開叫都叫搶先開叫，亦名犧牲叫牌，沒有建設性，含有高空阻塞的作用，7-11HCP，不得有 2 張 A。

22-開叫：什計開叫人言 7 點

第九章 開叫 1NT 與答叫

一、要點：

1. 只算大牌點，不算分配點。
2. 有一門 5 張時，第 5 張可以加 1 點。
3. 10 點和 1 張大牌在一起時，可以加 0.5 點。

二、條件：

1. 16-18 點
2. 平均牌型
3. 至少三門花色有控制

三、答叫：

1. 7 點或少於 7 點：

- ①平均牌型 Pass
- ②不平均牌型：

平均牌型：

1.7HCP ↓：無成局希望

2.8-9HCP：邀請成局

3.10HCP ↑（10-14 點）：叫成局

只有開叫 1NT 才有轉換叫。目的是讓開叫人當莊家

轉換叫 2D→2H, 2H→2S, 若牌型甚佳, 大牌 6-7 點 (好點) 避免束叫。

再叫新花不迫叫, 跳叫新花 Splinter。

2S→2NT:

不平衡牌型, 牌組是低花, 叫 3C、3D 是束叫

3C、3D: 邀請 3NT, 有希望幫助同伴吃到 9 墩牌, 通常牌組帶 AKQ 中 2 張。

3H、3S: 低花至少 5-5 張、6-7CHP, 所叫花色單張或缺門。

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, 不平衡牌型需加分配點。

不平衡牌型: 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

2S：S+低花

2NT：2 門低花

如果 S 配合，要打低花，用 2NT 詢問低花

(2) 如果只有 1 門花色用 X (賭倍)

答叫：①.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

⑥. 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「A」。

對無王合約引「K」。

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	
	.	.	.	.	.	
	.	.	.	.	.	
	.	.	.	.	.	
	.	.	.	.	.	