

双人赛精确叫牌法

魏重庆 R·安德森 著 朱诚 艾思 译 乔廷相 校



数据加载失败，请稍后重试！

双人赛精确制

魏重庆 R·安德森 著

艾斯 朱成 译



数据加载失败，请稍后重试！

内容简介

本书系精确制创始人魏重庆和世界级桥牌高手安德森合作，根据双人赛的特点和他们的实战经验，对精确制叫牌作了系统的调整，使它更富于战斗性、更实用，从而更利于在双人赛上夺取高分（两位著者曾以此法联手，以 260 的高分，83.33% 的胜率，摘取了纽约冬季双人赛的冠军，创造了令人惊叹的奇迹）。重点是一无将、2 草花，开叫及应叫的要求更具体更严格了。与之相应，赋予了 1 方块开叫更大的自由度。著者特别强调双人赛的进取原则：力争参与竞叫，并以实例介绍了这一原则的具体运用。

世界桥牌史上从未有过根据赛制、记分方法的不同，系统调整叫牌体系的专著。美国标准制至今也还没有一本与本书类似的著作。

幸运的是精确制和双人赛的著作已经有了不少中译本，使本书更易为广大桥牌爱好者所接受。

目 录

序言	(1)
一、双人赛概要	(3)
二、精确制的目标	(17)
三、建设性叫牌	(40)
四、竞叫	(165)
五、双人赛的若干决心问题	(205)

序 言

在一次纽约地区性冬季双人赛上，魏重庆和 R.安德森取得了 260 分的优异成绩（平均分为 156 分）。过后不久，精确制的创始人决定先在美国桥牌期刊上介绍一下他们的这本著作。他们写这本书的目的是想讲述一些双人赛取胜的基本原则；帮助多数牌手找出他们在双人赛中总是得到低分或平均分的原因；告诉有浓厚兴趣的牌手，怎样通过改变自己的思路来提高成绩。

文章发表后，从读者的来信中了解到，对魏先生所论述的原则的理解程度比他预料的还要低。有些牌手甚至对魏先生介绍的某些方法提出疑问。实际上，专家牌手都知道这些方法，而且本书作者在他的定约卡上早已写得一清二楚。

举个例子，有这样一条原则：若对方在 2NT 以下停叫时，你就应该再加入竞叫。可以回顾一下自己的比赛经历，当你开叫 1 红心或 1 黑桃，同伴简单加叫到 2 红心或 2 黑桃，有多少次你停叫而能成为主打人？当你遇到这种不寻常的情况时，比赛后查看记分表，难道不是每次都获得出乎意料的满意结果吗？

在上述情况下，对方能够盖过你的定约并获得成功的机会大的很。正因为如此，许多牌手都约定以再叫出 3 红心或 3 黑桃作为阻击性质的叫牌，并非有意成局。如果想邀叫进局就用其他叫法叫出短套或长套，这样处理再叫是属于约定性质的。而 2NT 以下定约后的再竞叫只属于双人赛的一般叫牌原则，是一个很普通的致胜策略，牌手都应该有这个默契，不需要特殊约定。

令人惊奇的是好多常打双人赛的牌手对上述竞叫原则想都没有想过，就是想了也没有得出正确的结论：即遇有简单加叫后开叫者停叫这种情况，应该毫不含糊地竞叫。

已故的一位美国著名牌手，他的坏脾气比他的牌艺更出名。有一次打牌他坐西，叫牌过程是：

南	西	北	东
1C	—	1D	—
3D	—	—	—!

东的一声软绵绵的不叫惹得这位先生大发雷霆，高声喊道：“喂！我的老牌手，高花套那里去了？”

双人赛是大多牌手最常参加的比赛。本书的前面几章就把它的基本原理作了精辟的介绍。无论你用的是什么叫牌体制，对这些基本原理的理解都有助于指导你的正确行动来提高比赛成绩。如果你原来就是打精确制的，本书还告诉你怎样做某些方法上的调整以适应双人赛。

总之，你如果不是打精确制的，读了这本书以后也还不想改打精确制，那么本书仍可为你更深刻地了解使用精确制的高手在比赛中所采用的方法，以便于更好地对付这些劲敌，从而取得良好成绩。本书内容完整，即使你只读了头几章，只要照着去做，也定会帮助你在比赛中处于极为有利的地位。

理查德 L·弗雷

一、双人赛概要

“赢多少次”还是“一次赢多高分”

双人赛与盘式、队式赛不同：“一场比赛的每一付牌都具有同样重要的价值”。

双人赛的独特计分方法要求特殊的战略战术。尽管大多数读者都打过几十次、几百次这种比赛，扼要地复习一下它的计分方法，也还是有帮助的。

双人赛中你的得分是你每付牌的成绩和持同样牌的其他各对牌手的成绩的对比。它仅仅是以对比来决定成绩的好坏，而不是以实际得到的正分或负分来决定胜负。你的成绩如果超过一对牌手就得到一序分，如果两对牌手成绩相等就各得半分。不管你比这对牌手多赢 10 分还是 2010 分，只要赢总是得一序分。这种独特的计分方法构成了双人赛制与盘式和队式赛制的主要区别。对习惯于打盘式桥牌的人说来，1 方块定约和 7NT 定约具有同等重要的价值简直不可思议，但双人赛就是这样记分的。

请考虑一下这种记分方法是怎样对某些决定产生影响的。下面是一例典型的竞叫，你坐南，现在轮到你叫牌，记分方法是 (1) 队式赛制，(2) 双人赛制，(3) 盘式赛制。

双方有局，西发牌，你持有：

♠ K10 6	♥ AK8 5 3	♦ K9 7	♣ J7
南	西	北	东
1H	—	—	—
—	1S	加倍*	2S
—	—	3H	—
—	3S	—	—
??			

(* 否定性加倍)

(1) 队式赛制，不太难下决心，你已经断定红心不够成局，所以北叫至3红心后你没有再叫，你的防守牌力不足以加倍对手的3黑桃定约，如果叫了加倍就会暴露你的将牌力量，让对手打成局，而不加倍对手是肯定完不成定约的，你唯一合理的行动就是不叫。

(2) 双人赛制，考虑就不一样了。会有好几桌在你位置上被允许打3红心定约，得+140分，因此，如果你让对方打3黑桃定约就是宕一墩，也只能得+100分，肯定低于平均分，你想得高分就得加倍，寄希望于得+200分。

(3) 盘式赛制，单纯从得失率看，盘式的加倍比队式的好些，但也不可取。还有一点，在心理学上大多数牌手都认为把对手的不成局定约由于加了倍而使他成局等于是自掘坟墓，因此还是不叫。

双人赛的记分方法也影响主打和防守。本书虽以叫牌为重点，但也可以看一看这种记分法对下面一例防守打牌的影响。

你坐东，叫牌过程是这样的：

南	西	北	东
1H	—	2C	—
2H	—	4H	—
—	—		

同伴首攻红心 4，你看到的牌：

明手

♠ Q2
♥ K10 3
♦ J10 9 6
♣ AKJ4

你

♠ 10 8 7 5 3
♥ Q
♦ A8 5 4
♣ Q9 7

主打者以 A 赢进，出草花进明手 A，接着出黑桃 Q，西以 K 赢进，迅速打出红心 6，主打者显得很为难，想了好长一会儿，放上明手的 K，你垫黑桃 5，他很失望，（很明显西家是从红心 J64 作的将牌首攻，推测主打者手里还持有黑桃 AJ 和四张将牌，这样他手里最多只有四张低花，而且包括方块 K，否则他不够开叫点力）。现在明手出方块 J，你该出什么牌？(1) 队式赛；(2) 双人赛；(3) 盘式赛。

(1) 队式赛，你轻松地跟一张小牌，希望主打人持有 K× 或 K×× 而无 Q，这样你们将打宕这一定约，赢得若干国际序分。

(2) 双人赛，在你决定跟什么牌张以前，应该先估量一下，别的桌上同样的定约可能遇到什么情况。无疑总有一些主打者会猜到草花套的有利分配或将牌的分配，首攻也有可

能有利于主打者制定打牌路线。可以大致判定，你们现在的形势很有利，所以应该打出 A 来保持优势。

(3) 盘式赛和队式赛一样跟小牌，这是打宕定约的最佳选择，你唯一关心的是怎样打宕对方。

上面的两个例子表明为什么盘式和队式比赛对同伴之间的协作的要求不像双人赛那样高。前两种比赛攻防双方的唯一考虑是定约的成败，超打几墩或多宕几墩，如果未被加倍则关系不大，即使是打这两种比赛的高手，也往往容易被定约的高低、分值的多少左右他们的兴趣和注意力。

打双人赛时，这种兴趣和注意力的起伏是最致命的。不管什么定约，只要稍不注意，都会导致低分甚至最低分。

因此，如果打 26 付牌，你必须把这 26 付中的每一付都看成是一场比赛。你的总成绩是每一付牌的成绩的总和。每一付牌的得失都是同样重要的，不论最后定约是满贯还是大家都不叫。要想获胜，你对每一付牌都必须全力以赴。

通向成功的道路：“取胜的关键”

有一位著名的赌博能手指出过，在一种很普通的纸牌赌牌中，总是这极少数人（不到总人数的 5%）赢得了绝大多数人（95%）的赌注。在桥牌双人赛的大千世界里，优胜者的百分比也许会略大一些。要想跨入这 5% 的行列的道路是十分诱人的，但并没有捷径，也不可能绕行，正如一位英语老教授说的那样：“只有在字典里，成功的位置才在劳动前面。”

在国际桥牌比赛中经常获胜的牌手，都具备下面几个条件：

- (1) 采用比较好的、健全而实用的叫牌体制；
- (2) 在牌桌上熟练掌握复式赛的实际知识，而不是总当事后诸葛亮；
- (3) 在整个比赛中能精力集中；
- (4) 具有良好的判断力；
- (5) 既有冒险精神，又小心机警（但这决不是指悄悄偷看对手的牌等等不正当的行为）；
- (6) 善于发挥两个人各自的和相互配合的最高水平，首要的是做一个好搭档。

精确制为你提供了第一和第二个条件，本书为你提供其余的4个条件。另外还有第七个条件，这一条只能从实际经验中获得。这一条虽然有些模糊，但和上述六个条件同样重要。凡是复式赛的牌手要想获得成功，都必需学会基普林所说的：“对胜利和失败都能同样正确对待。”再高明的牌手也不能每次比赛都获胜。经常获胜的牌手也有失败的时候。要学会从你的失败中吸取教益，把好成绩视为你们努力的报酬。

双人赛：叫牌者的竞赛

“一个人如果明确自己的事业是正义的，他就有了双倍的武装，如果再主动出击，就有了三倍的武装。”

双人赛是叫牌者的竞赛，而精确制是为喜欢叫牌的牌手设计的。我们认为竞叫过程中，打第一枪的一方要有利的多。因此我们降低了标准的开叫牌力要求。大多数有11大牌点的牌都够开叫的要求。如果对方先开叫，我们主张尽早参与争叫。其基本原理可以描述为：“经常尽早叫牌，及时停叫”。这样做不但可以增加做庄的机会，而且对防守也有帮

助。

你做庄主打的机会经常比对方多么？你记得最后一次你们以 63% 取胜而对方主打比你们多一倍是什么时候？很少牌手想这些问题，你们也许同样没有想过，但答案十分重要。

大多数双人赛的获胜者都不满足于只是在己方的牌力与对方相当时才作为定约方。他们还从牌力强于自己的对方手里夺取一些定约，这不是碰运气而是有意制造的。这样做往往能获得若干高于平均分的好成绩。他们成功的关键是立足于积极叫牌的基础上的。当然还得有优良的做庄和防守技巧，但是在多数情况下叫牌还是胜负的主因。

我们建议，如果你有固定的伙伴，最好把每次比赛的记录保存起来，拿出来查看一下，如果你们做庄打的牌不够 55%，大概表明你们的叫牌还不够积极。你们还可以看看有多少个顶分和底分是叫牌的直接结果，而不是由于打牌技术的关系，从中可以得到启发。一句话，复习双人赛的成绩记录表有助于发现你们在实践中的具体问题。

付付力争上游：“总积分 260 的经验”

优良成绩并不依赖什么激动人心的奇特的牌型，下面是一次比赛 26 付牌的记录表，分析起来有以下几种类型：

- 11 付不成局定约（仅一付失败）
- 2 付不成局定约被加倍（分别宕一宕二）
- 10 付成局定约（7 成 3 败）
- 1 付成局定约被加倍（成功）
- 1 付小满贯（成功）

1 付 6 阶牺牲被加倍 (宕三)

除了正分特别多 (占 26 付中的 23 付) 和 4 付被加倍中 3 付的结果外。全场牌好像都很平淡, 没有什么特殊的地方, 但是就是这样 26 付牌的比赛成绩却是美国桥牌历史上从来没有过的。12 个顶分, 260 总序分为理想分的 83.33% (平均分为 156 分)。

发牌	局方	牌号	对手	定约及定约人	正分	负分	预计成绩	得分	牌号
N	-	1		3S(对方)		140	+	12	33
E	N-S	2		2H(安)	170		+	12	34
S	EW	3		5S(对方)	100		+	11	35
W	B	4		4H(对方)		620	平	4	36
N	N-S	5		2D(对方)		90	平	7	37
E	EW	6		2S(安)	140		+	11	38
S	B	7		3NT(安)	630		+	$8\frac{1}{2}$	39
W	-	8		2S(安)	170		+	12	40
N	EW	9		5S(对方)	200		+	$11\frac{1}{2}$	41
E	B	10		3S(魏)	140		+	10	42
S	-	11		4H ^x (安)	590		+	$11\frac{1}{2}$	43
W	N-S	12		3D(安)	110		+	$11\frac{1}{2}$	44
N	B	13		6C ^x (对方)	800		+	11	45
E	-	14		3S ^x (对方)	100		+	9	46
S	N-S	15							47
W	EW	16							48

发牌	局方	牌号	对手	定约及定约人	正分	负分	预计成绩	得分	牌号
N	-	17							49
E	N-S	18							50
S	EW	19		5C(安)	420		+	11	57
W	B	20		4H(安)	680		+	11	52
N	N-S	21		3NT(对方)	100		+	12	53
E	EW	22		3S(对方)	200		+	$9\frac{1}{2}$	54
S	B	23		6NT(魏)	1470		+	10	55
W	-	24		2D ^x (对方)	500		+	12	56
N	EW	25		1NT(安)	90		平-	$2\frac{1}{2}$	57
E	B	26		4NT(安)	660		+	$9\frac{1}{2}$	58
S	-	27		3C(安)	170		+	12	59
W	N-S	28		3S(安)	140		平	$9\frac{1}{2}$	60
N	B	29		3NT(魏)	660		平	$7\frac{1}{2}$	61
E	-	30		3NT(安)	430		+	11	62
S	N-S	31							63
W	EW	32							64

总分: 260

很明显, 如果叫牌体制不好、没有好的搭档和没有对方

犯错误的赠送，任何一对牌手都不可能得到 260 分。但是得到理想分的 83% 以上，仅有这几条还不够，还需要有一些办法来增加对方犯错误的机会，使他们多作贡献。

为了每付牌都力争上游和诱使对手多犯错误，我们在赛前给自己规定了三条原则：

(1) 无局方时在平衡的位置上，对不成局定约的争叫可以高叫半墩，除非有较大把握打宕对方。

许多仅得平均分和低于平均分的记录都是由于轻率放弃竞叫而造成的。如果稍微叫过头一点，总的说来是有利的，这是因为：

一、对方的定约有可能被你抬上一阶而打宕；

二、对方可能错估你的牌力而不敢加倍，甚至宕二也没有被加倍，这样-100 和对方不成局定约的正分相比，还是个好成绩。

三、如果你不作竞叫，让对方自由自在地叫牌，你的得分无论如何也好不了。竞叫的结果可能低于平均分，但也能接近顶分。

(2) 说什么也不让对方打 2NT 以下的定约，除非持有将牌的长度和牌力。

这一条和第一条基本上是一致的，只是针对你方原来没有作竞叫的情况而做出的具体指导。如果对方自愿地停在二阶花色的定约上，大概他们的将牌至少是部分配合，而联手牌力比成局要求差得多，即包括牌型点在内离 26 点还有一段距离。这样，完全有理由推断你们的大牌实力和他们的很接近。拿了一手较弱的牌重开叫也比较安全，因为同伴一定会有相当牌力。

只有一种例外情况，就是你持有对方将牌的长度和牌

力。遇到这种情况，可以这样推断：

一、对方不往上叫是因为将牌失配；

二、同伴的牌力大概很差，因为他未能在将牌是自己的短套时作竞叫。

尽管如此，你也不能完全排除对方停叫是因为大牌点力不足的可能性。如果他们联手有 24、25 大牌点，凭点力至少也会叫到 2NT。

我们得 260 分的那场比赛中的第 12 付牌就是一个很好的例子。局方情况对我们不利（有局对无局），北拿了这样一手牌： Q2 5 4 3 K10 9 7 K8 7 6，叫牌过程是：

西	北	东	南
1H	—	2H	—
—	??		

北的牌是很不理想，作不作平衡争叫？叫什么？基于我们的信念带来的勇气，北争叫了不寻常的 2NT（叫加倍应持有良好的黑桃支持）。两位对手都有些犹豫（北当时相当紧张，他知道这手牌经受不住被加倍），南最后叫出了 3 方块结束。北的勇敢精神赢得了宝贵的 +110，得了 11.5 序分（顶分为 12）。全付牌如下：

	♠ Q2										
	♥ 5 4 3										
	♦ K10 9 7										
	♣ K8 7 6										
♠ A6 3 ♥ AQ9 8 2 ♦ Q8 6 ♣ J5	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td></td><td>北</td><td></td></tr> <tr><td>西</td><td></td><td>东</td></tr> <tr><td></td><td>南</td><td></td></tr> </table> </div>		北		西		东		南		♠ J10 9 ♥ KJ7 ♦ J5 ♣ Q10 4 3 2
	北										
西		东									
	南										
	♠ K8 7 5 4										
	♥ 10 6										
	♦ A4 3 2										
	♣ A 9										

南输一墩黑桃，两墩红心和一墩方块。

(3) 不要丢失寻找高花 4-4 配套的机会，因此持有 4 张高花套时，我们不作 1NT 或 2 方块开叫。这一约定在比赛中我们总是向对手作应有的提醒，并且在约定卡上已填得一清二楚。这一条，特别是在双人赛中，有如下的优越性：

一、如果 1NT 开叫已经否定了持有 4 张高花套的可能，应叫者就无需作斯台曼约定叫了，从而可以避免应叫者试图寻找高花 4-4 配套失败而把定约推到 2NT；同时也可以避免把应叫者可能的牌型暴露给对方。我们现在的做法使对方很难下作不作平衡叫的决心，如果让我们主打 1NT，还增加了他们首攻的困难。

二、持 4 张高花时不作精确制的 2 草花开叫，也带来同样的好处，应叫者比较容易叫牌，而且由于应叫者不需作 2 方块约定性应叫（因开叫者已经表明没有 4 张高花套），使

对方对他的高花套的情况存有顾虑。(修订后的 1NT 和 2 草花开叫详见第三章)。

三、开叫 1 方块后，同伴如持有 4 张高花套就在一阶上应叫出来，这样在一阶上就可以明确联手有没有高花 4-4 配套，以后的高花套叫牌可按约定具体表示有止张、问止张或表示控制点数等等。

除了遵循上面的三条以外，我们还尽力对每一付牌的叫牌和打牌都集中全部的注意力，而且贯彻始终。在一节比赛后的休息时间，我们规定不讨论和桥牌有关的任何事情，经常离开赛场到大厅里散散步，以防止分散注意力并保持充沛的精力。

你也知道，靠上面这几招再加上你从别的书上学到的其他招数，并不能使你的比赛成绩每次都超过 200 分，但是照上面的招数去做，集中精力对待每一付牌，一定会提高你的比赛成绩。往往由于提高了一两牌的得分，就可以使这一轮比赛从稍高于平均分的成绩提高到成为优胜者。总之，对每一付牌是否全力以赴，力争上游，往往是全局成败的关键。

把复式赛看成是一场趣味无穷的战斗

艾森豪威尔是这样形容巴顿将军的：“他把每一个战役都看成是激动人心的一场挑战并怀着极为浓厚的兴趣。”

在双人赛的桥牌大千世界里，你和你的同伴都应该像巴顿将军那样，至关重要的是你们要把这种比赛视为一种享受。千万不要让一付牌的得失或一节比赛的成败涣散自己的注意力，影响对比赛的兴趣。请记住我们一位朋友的精采论述：“写在纸上的一付付牌的失利记录已成为历史，让它来干

扰你只能导致更多的失利。”

在一对牌手中间不管是谁刚刚叫了或打了一付糟糕透顶的牌，要想马上消除它的影响，确实是很难的，但必须尽力而为。折磨牌友、强作辩解、责怪对方，甚至冷嘲热讽、出语伤人都是毫无裨益的，一定要把好这一关。

简单说来，为了你的牌友，也为了你的对手，一定要按萧伯纳所教导的那样去做：“如果你无法解脱烦恼，从礼貌上你也只能把它留给自己一个人。”烦恼的传染性比感冒还要大。

除了气质以外，增长桥牌的知识并多参加各类比赛是增加你对复式桥牌比赛兴趣的很好途径。美国桥联有意识地轮流在各地举办全国性的和地区性的比赛，花钱不多，但对牌手很有好处。要尽可能多参加一些竞争剧烈的比赛，大多数这类比赛都有许多国手参加，和他们较量一番，一定会提高你的牌艺水平，如果取得好成绩，还可以得到额外的满足。在这类大赛上，增加了许多自由探讨的机会，还可以一睹国手的丰采，让全国著名牌手都亮相，既很有兴趣，又增长了知识。

读书也是增长桥牌知识和增加比赛兴趣的一条重要途径。阅读有关桥牌的书、刊物、杂志和报纸专栏，不仅受益很大，而且相对来说又比较经济。

以本章所讨论的内容要点作为背景材料，来探讨我们的主题——叫牌，精确制在双人赛的叫牌过程中如何竞叫的基本知识。

二、精确制的目标

“定约在哪里？定多高？”

好的叫牌仅仅是互通信息，并试图解决两个问题：定约在哪里？定多高？克卜生四十年前有一次给良好的叫牌下了一个定义。他说：凡是能描述自己手里的牌或者能向同伴提出一个他容易回答的问题的叫牌都称得上是良好的叫牌。这个说法现在看来也仍然是正确的。不论你是在当地和新手搭档参赛还是和老搭档参加全国性的决赛，概无例外。

在精确制叫牌的实践过程中，一定要避免两个陷阱。一是绝对不用“绕弯”、“心理战”和“诈叫”等不应该属于它的手段。精确制高度严谨的叫牌语言不容许试图以伪装的信息来迷惑对方，因为这种伪装也往往会迷惑同伴。二是象所有的交流准确信息所要求的那样，一定要学会充分理解同伴的叫牌，同时把自己的牌情给同伴介绍清楚。

叫牌的目标是决定同伴间的最佳定约。定在哪里？定多高？就是根据联手实力所要回答的两个问题。这两个问题必须认真听取同伴发出的信息，决不能只根据个人手中的牌而作出决断。

定在哪里？

一付牌在复式赛中究竟打什么定约，是不成局、成局、还是满贯，往往取决于联手的牌力。如果联手的牌力不够成局定约，那首先要考虑的是安全问题。在双人赛中只要得到

正分就战胜了同方位所有得负分的对子。虽然首先要寻求高花配套，但是一个配合良好的低花套定约往往使你成为唯一获得正分的对手，或者还能高于无将定约的得分。双人赛的牌手往往忽略了这样一个事实，即打有将定约通常会比打无将定约至少多赢一墩牌，特别是在联手牌力不足时，多赢好几墩也是常有的事。请看下例：

<p>♠ A8 5 2 ♥ Q8 7 6 ♦ 5 2 ♣ K10 2</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p style="margin: 0;">北</p> <p style="margin: 0;">西 东</p> <p style="margin: 0;">南</p> </div>	<p>♠ 7 6 4 ♥ KJ10 2 ♦ 10 9 7 4 ♣ A5</p>
<p>♠ QJ10 9 ♥ A5 4 ♦ Q6 3 ♣ 9 4 3</p>	<p>♠ K3 ♥ 9 3 ♦ AKJ8 ♣ QJ8 7 6</p>	

这付表面上看来很平淡的牌，在 1974 年全国性的双人公开赛的决赛上，南北的叫牌都没有受到对方的干扰，但是各对的分数却差异很大。大多数牌对都主打 1NT 定约，+120 是正常的得分，有的南家想多赢一墩牌，在黑桃已没有止张的情况下飞方块 Q，结果得了负分。防守方赢了两墩黑桃、四墩红心和一墩方块。打精确制的牌手，大多数停在“安全的”也是合理的 2 草花定约。叫牌过程是：南 1D，北 1H，南 2C，防守方没有办法不让庄家赢得 10 墩牌。他们的

+130 是很高的序分。

当联手牌力足够成局时，打双人赛要考虑的问题就比较复杂了。在同方位的牌对绝大多数都将取得正分，谁的正分多一些，谁的序分就高。在这种情况下，安全因素的考虑就不像不成局定约那样重要了。

有的人认为，3NT 是各种成局定约中首先应选择的定约，我们不同意这个看法，我们认为只要联手有 8 张或 8 张以上的高花套，成局定约几乎都应该落在这个花色套上。偶而也有因为大牌位置长得不是地方，4 阶高花套定约被打宕，而 3NT 却能摸到。但我们认可这种偶然的失利，因为多数的高花套成局定约是可以多赢一墩的。

如果联手没有配套的高花，各个花色都有止张，而且很可能得到 9 墩牌，我们当然乐意打 3NT 定约。

至于低花套，用它们来做成局定约，在双人赛中同样是可取的。说实话，我们叫成 5 阶低花定约是一系列除外法的结果，而不是事前就计划好的。我们联手没有配套的高花，又不适合打无将定约（也许因对方叫出的花色套中缺乏止张），但是却有足够的牌力和控制张来打低花套成局定约。下面一例是 1974 年地区性大师双人赛中遇到的，它显示了精确制叫牌怎样仔细探索最佳定约。

南发牌，东西有局

安德森坐南，魏重庆坐北

南	西	北	东
1D	2H ^①	3C ^②	—
3H ^③	—	4D ^④	—
4S ^⑤	—	5C ^⑥	—
⑦	—		

♠ K2
 ♥ 6 5
 ♦ KJ10 9
 ♣ AQ10 4 3

♠ 4 3
 ♥ KQJ9 8 7 2
 ♦ 5 4
 ♣ 9 6

	北	
西		东
	南	

♠ Q10 7 6 5
 ♥ A4
 ♦ 8 6 3 2
 ♣ 5 2

♠ AJ9 8
 ♥ 10 3
 ♦ AQ7
 ♣ KJ8 7

- ①局方不利时的抢先阻击叫；
- ②逼叫，示草花套及成局牌力；
- ③扣叫，示高限开叫牌力及草花配套，询问红心有无止张，黑桃有无4张套；
- ④对同伴的询问作否定回答，示方块套也可配合如开叫者方块有一定实力；
- ⑤扣叫黑桃套以通向5阶低花，提示若应叫者红心有第二轮控制可望满贯；
- ⑥对不起，同伴、我没有红心套控制张，没有理由往高叫；打哪个低花请你选择；
- ⑦那就到此为止。

在北应叫出 3C 以后，从南的角度看来有好几种定约可供选择，叫出 3H 一方面询问同伴该花色有无止张，也问一下有无 4 张黑桃套。得到否定的答复以后，南提示如果同伴有一手得配的牌并有红心第二轮控制，可望低花满贯，北正确地否定了这一试探，让南在低花套中决定成局定约。

这付牌的叫牌过程显示了精确制怎样在叫成局以前就作各种成局定约的试探以及安全的满贯试探。结果达成了正常的、正确的 5C 定约。

如果联手牌力接近或达到了满贯要求，就有好几个因素要考虑。在不能肯定有满贯的情况下，最糟糕的结果是一方试图邀叫满贯，遭到拒绝，而定约已经叫过了头。要想避免这种窘境，就应该在进局的范围内及早作有效的满贯试探。

如果精确制引导你们到达了一个良好的低花套小满贯或大满贯定约，千万不要为了贪图额外的一点分数而打无将或把握不大的高花套定约。情况往往是这样的，简单叫出并打成低花套满贯，大约可以得到 75~80% 的序分，如果失败了就是一个零分。和你同方位的牌手越弱，越要避免这种冒险，即使在和强手的比赛中，也常常有许多牌手丢掉满贯定约而令人惊讶。

只有在极个别的情况下，当你根据联手的牌力确信每个对子都会叫到小满贯时，才允许冒险叫不太安全的高花或 NT 小满贯定约。至于叫不叫大满贯，我们有一条很简单的原则：没有把握就不叫。

下面一付牌是作者在一次瑞士移位队式赛中打出的，我们相信这个定约在双人赛中也会得到同样的好结果。

北发牌，双方无局。

♠ AK2
 ♥ KQJ10 9
 ♦ AQJ5
 ♣ 8

♠ QJ9 7
 ♥ 8 7 5
 ♦ 4 3 2
 ♣ AQ5



♠ 6 5 4
 ♥ 4 3
 ♦ 10 7
 ♣ 10 9 7 6 3 2

♠ 10 8 3
 ♥ A6 2
 ♦ K9 8 6
 ♣ KJ4

南	北	东	南	西
	1C	—	1NT ^①	—
	2C ^②	—	2NT ^③	—
	3C ^④	—	3D ^⑤	—
	3H ^⑥	—	4H ^⑦	—
	4NT ^⑧	—	5D ^⑨	—
	6D ^⑩	—	—	—

①8~13 大牌点，平均牌型。

②问具体牌型及点力。

③11~13 大牌点，4-3-3-3 牌型。

④那个是你的 4 张套？

⑤方块。

⑥⑦自然。

⑧黑木问 A。

⑨1个A。

⑩打方块小满贯。只要将牌没有失墩就可以完成；如同伴没有黑桃Q或草花赢墩时就处理不了手上的黑桃失张，6红心就将打宕。

这付非常合理的方块小满贯定约，如果出现在双人赛上，一定会有许多牌对叫不出来或者错叫成红心或NT小满贯定约，但都无法垫掉手里的黑桃失张。虽然+920比不上+980或+990，但比+450、+460、-50强得多。

1974年纽约地区双人公开赛上，有一付牌我们未能按规定的原则叫牌，损失了+970分。同伴开叫2C，你持♠K××，♥×，♦AKQ10××，♣AJ×怎样应叫？首应2D约定叫，同伴再叫2NT，表示草花外两套花色有止张，随后的叫牌表示联手缺一个A，最后定约该是什么？6C、6D还是6NT？6C显然最安全，但是打6NT是否同样也能得到12墩牌？当然可能，好！就叫6NT，结果呢，大错特错，同伴的一手牌是这样的：

♠A8 ♥QJ10 ♦9 5 ♣KQ10 9 8 3

正如我们前面所强调的，在双人赛中，想碰碰运气是十分危险的。我们以29个大牌点叫出了准能做成的小满贯定约，原可以得25序分中的22.5分，由于宕1却只得1.5序分。这是多么深刻的教训。

回答了“定在哪里”这个问题之后，跟着就是目标中的第二个问题“定多高”。

定多高？

在多数情况下，这个问题从交换信息，探索花色配套中

将得到答案。道理很简单，精确制叫牌，不同于其他叫牌体制，它的各种开叫都很清楚地表明了全手牌力范围，这样应叫者很容易判断联手的牌力极限。试看下列叫牌：

同伴	上家	你	下家
1D	—	1S	—
4C *	—	??	

* 传统的 Splinter 表示草花单缺和黑桃良好配合。

你的一手牌是：♠K10 9 7 4 ♥A8 ♦6 5
 ♣9 7 3 2 同伴开叫 1D 表明牌力不到 16 大牌点，而你只有 7 个大牌点，成局的希望看来不大。但是同伴在你一阶应叫后已经知道你可能只有 5 个大牌点和 4 张黑桃，却以 4C 逼叫进局，说明他一定持有良好的将牌配合，特好的旁套花色和草花短套，否则他不会这样逼叫，尽管联手的大牌点力很差，也还有小满贯的可能，黑木问 A，同伴回答两个 A，就叫出了 6S。同伴的牌是 ♠AQ8 5 ♥9 4
 ♦AKQ10 8 7 ♣4。这是 1974 年美国的一个地区性双人公开赛上的一付牌。联手只有 22 个大牌点的小满贯获得顶分为 25 序分中的 23.5 分。

这付牌表明了控制张、良好配合和可能产生的赢墩在决定联手总实力中的价值。它也反映了用简单的点力计算来回答我们的第二个问题“定多高”是靠不住的。大牌点并不意味着赢墩。除了大牌点以外，还有许多其他指标都要统一考虑，只有把牌叫得很准，才能判定联手牌力和最后定约的高度。

你拿了 ♠Q4 2 ♥QJ ♦Q3 ♣KQJ6 5 2 同伴开叫 1S，你当然应叫 2C，同伴再叫 2D，你第二次怎样应叫？一般说来，你手里有 13 个大牌点，高花将牌也配套，

应该坚持进局；但是你这手牌的 13 点长得并不理想，同伴按精确制作了合格的开叫，联手可能只拿到 8 墩牌，你已经作了二盖一应叫，我们还是劝你第二次只作非逼叫性的 2S 应叫。如果同伴停叫，我们可以肯定不会丢局；如果同伴再作进局邀叫，我们就加叫成局。

在上面的简短讨论中，如果你们以为我们好象对仅仅依靠联手点力来进行叫牌持批判态度，那的确是这样的。精确制叫牌可以按照你们各自的意愿那样简单和直接了当。但是要想取得效果，远远比单纯的点力计算复杂得多。

为了帮助你们回答“定在哪里？定多高？”这两个问题，请牢牢记住精确制的以下四条原则：

- (1) 不管有局无局，不管第几家，对开叫的牌力要求都是一样的。
- (2) 一定要寻找高花套的配合。
- (3) 尽可能运用精确制“限制性叫牌”的策略。
- (4) 遵循“快速到达”的原则。

按位置的开叫

精确制的开叫不管第几家都是一样的。第三、四家也不要降低开叫的牌力要求。所谓的“保护”同伴在第一、二家位置拿了不太好的 12、13 点未作开叫的概念，打精确制根本不存在。因为精确制拿了这样的牌都开叫。所以第三、四家开叫后，同伴一律按常规应叫。朱瑞 (Drury) 约定叫精确制是用不上的。

我们推荐的唯一不够标准的开叫是第三家的弱二开叫，即使这个开叫也不是随心所欲漫无边际的。拿了 ♠ 8 7

♥AQJ10 8 ♦J10 9 7 ♣6 4 的第三家可以开叫 2H，但是如果拿了 ♠K9 6 ♥AQ7 3 2 ♦8 3 2 ♣9 5 我们绝对不开叫。一付牌大家都不叫对富有进取心的精确制牌手来说，很少会得到坏的结果。所以如果你拿了不好不坏的 10 点牌，坐在第三、四家位置上，就坦然的不开叫。

高花套配合

上一章我们已讲了寻找高花配套的原则。这里再讲一遍为的是希望你们毫无保留地这样叫牌。双人赛精确制的开叫就是以不错过高花配套的机会而设计的。修订了的 1NT 和 2C 开叫都不会持有 4 张高花套（详见第三章）。

这种叫牌体制上的修订使精确制的有限开叫更加明确，更加有助于联手找到最佳定约。这一变动带来的唯一影响是 1D 开叫的牌张分布范围更广了。我们在实践中，当开叫者对高花套有兴趣而没有 5 张套时，就开叫 1D，用它来探索同伴有没有 4 张高花套。

使用精确制的优良对子，很赞赏精确制使他们能准确地叫成局或叫成贯。我们修订后的精确制就是为使不成局定约也能达到同样的精确度而设计的。本书第一章已经指出，双人赛一阶、二阶定约和成局、满贯定约具有同样的重要性，因而要求同样叫的准确。

限制性叫牌策略

所有的精确叫牌都试图把你的牌力和牌型尽可能地描述清楚。表达的越确切，叫牌的质量越高。限制性叫牌的策略

就是要开叫者和应叫者都尽可能及早地把自己的牌力传达给对方。

我们设计的双人赛叫牌体制为开叫者及应叫者提供了更多的限制性叫品以供选用。除了 1C 开叫以外，所有的开叫对牌力和牌型都有严格的规定。在有限开叫以后，应叫者也必须尽早地把自己的牌力范围叫出来。

按上述原则，当同伴开叫 1H，你持 ♠KJ×× ♥K10× ♦J10×× ♣××，我们认为最好的应叫是 2H，表明红心套配合，也反映了你的牌力，使同伴很容易回答我们的第二个问题“定多高”。1974 年世界奥林匹克大赛上，H·麦克伦这位精确制高手拿了上面这样的牌，让对方犯了个大错误，全付牌如下：

南发牌，双方有局

	♠KJ5 4				
	♥K10 4				
	♦J10 8 3				
	♣6 5				
♠Q9 8 7	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">北</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">西 东</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">南</td></tr> </table>	北	西 东	南	♠6 3
北					
西 东					
南					
♥8 5		♥9 7 6			
♦AQ9		♦K7 6 5			
♣K 8 7 2		♣A9 4 3			
	♠A10 2				
	♥AQJ32				
	♦4 2				
	♣QJ10				

南	西	北	东
R·安德森		H·麦克伦	
1H	—	2H	—
—	加倍	再加倍 ^①	2NT ^②
加倍 ^③	3C	— ^④	—
加倍 ^⑤	—	—	—

①表示足够的加叫实力和一定的防守牌力。

②明显的不寻常无将，黑桃无支持，有 4-4 低花套，让同伴选择一门低花。

③不是低限开叫，有相当的防守牌力。

④前一轮已经把牌描述清楚了，一切由同伴决定。

⑤好，打防守，他们是有局方，打宕一墩+200 也是巨大的胜利。

西是一位很出名的高手，他在对方已经有了配合好的花色套停在二阶上时选择了平衡争叫。这在对式赛中并没有多大错（我们认为 1 红心限制性开叫立刻作技术性加倍更好些，见第四章）。

麦克伦首攻一张将牌（当你方总牌力超过对方，而对方作三阶以上定约时，这种首攻往往是好的）。防守方每次进手都出将牌，主打者只得了 7 墩牌，+500 在最高 58 序分中得了 56 分。

好几个南北牌对在北应叫 1S 后打了较差的黑桃不成局定约。很难责怪南家，因为他持有 3 张好的黑桃支持。问题出在北家，他的牌力很有限，红心已经配合就应该立即作简单加叫，即使你们打 4 张花色开叫，拿了这样很有限的牌力，简单加叫也可能是最好的应叫。

如果应叫者的牌力肯定可以成局甚至进贯，同样也应该

由应叫者立刻表达出来。请看 1974 年加拿大全国性男子队式赛上的一付牌。

南发牌，东西有局

	♠ 2										
	♥ KQJ10 9 8 6 4										
	♦ 5 3										
	♣ Q3										
♠ AKQ10 8 4	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">北</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">西</td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="text-align: center;">东</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">南</td><td></td></tr> </table>		北		西		东		南		♠ J9 3
	北										
西		东									
	南										
♥ 3 2		♥ A5									
♦ K7		♦ AQ10 9 6									
♣ A10 2		♣ K9 8									

♠ 7 6 5
♥ 7
♦ J8 4 2
♣ J7 6 5 4

东	南	西	北
	R·安德森		H·麦克伦
1D	—	1S	4H
—	—	5S	—
6D	—	6S	—
—	—		

在北阻击性争叫后，虽然东西可以打成黑桃大满贯，但这个叫牌过程也还是比较合理的。另一桌两位精确制的高手坐东西，叫牌过程是：

东	南	西	北
1D	—	2S	4H
5H	—	6C	—
6D	—	7S	—
—	—		

除了在北阻击争叫 4H 后东立即作了扣叫这一很好的叫品外，这付牌叫成漂亮的大满贯定约的关键是应叫者的第一轮跳应叫新花，这一叫品使东看到了满贯的前景，因为他有良好的黑桃支持（对跳应叫的花色套 J×× 是极好的配合）和良好的控制张。

这付牌显示了把首次跳应叫新花作为保证成局并试探满贯的优越性。跳应叫新花适用下面两种情况的任何一种：

第一种：有一个赢墩极多无需支持的上好花色套并有一定数量的控制张。

第二种：与同伴的花色套有极好的配合并另有一个好套在清完将牌后可提供许多赢墩。

因此，当同伴开叫 1H 后，拿下面两手牌都应该立即跳应叫新花：

- (1) ♠A8 ♥KJ9 4 ♦KQJ10 9 3 2 ♣— 应叫 3D
- (2) ♠AKQJ9 8 3 ♥Q9 8 4 ♦— ♣7 2 应叫 2S

但拿下面两手牌就都不应跳应叫新花：

- (3) ♠AK8 6 3 ♥5 ♦AK9 7 2 ♣KJ 应叫 1S
- (4) ♠AKJ9 ♥4 2 ♦KQJ ♣AQ10 6 应叫 1S

(3) (4) 和 (1) (2) 不一样，你搞不清楚最后定约究竟应该落在那里，只知道同伴有 5 张红心和有限的开叫牌

力。你叫牌的首要目标是明确有没有配套的花色，然后再把你的大牌实力显示出来。

同伴作了有限开叫后，如果花色不配套也并非一律不能跳应叫新花。例如同伴开叫 1S，拿了下面两手牌就都应跳应叫新花：

(5) ♠7 ♥A8 ♦AKQJ9 8 3 ♣K8 7

(6) ♠A6 ♥5 ♦A8 4 ♣AKQJ9 5 2

请你们注意，我们在讨论跳应叫新花时并没有指出一个具体的点力范围。道理很简单，精确制的跳应叫新花并不取决于大牌点力。我们的着眼点是能有多少赢墩。跳应叫新花占掉了叫牌空间，这个代价只在有利于同伴估计他手里的牌有没有可能打满贯时才值得支付。

精确制开叫者的跳叫新花同样不是因为有更多大牌点，因为他的点力已为有限开叫所规定，这一点和标准制的叫牌不一样。精确制开叫者的跳叫新花是用来表示牌型上的优势。

请看下面几个牌例：

你开叫 1S，同伴应叫 2C。你的牌是 ♠AQJ10 5 ♥AK10 9 4 ♦2 ♣J8，再叫 3H，表示 5-5 牌型的高限开叫。

你开叫 1D，同伴应叫 1S，你的牌是 ♠10 9 ♥7 ♦AKJ10 9 ♣KQJ10 9 再叫 3C，表示 5-5 牌型的高限开叫。

你开叫 1D，同伴应叫 1H，你的牌是 ♠AQ ♥Q ♦K5 4 3 2 ♣A8 6 4 3 虽然有 15 个大牌点和 5-5 牌型，但我们不跳再叫新花，因为这两个套都不坚强，全手的赢墩也不够多。

应叫者拿了一手很强或很弱的牌，在运用限制性叫牌时不会遇到什么困难，但是拿了一手不算强也不算弱的牌却会遇到困难。为此，精确制又设计了下面几条处理方法：

(1) 有限度的高花跳加叫（邀叫性质，不逼叫）。

(2) 低花逆加叫（当然仅指方块套 2D / 1D，10 个大牌点及好的方块配合。3D / 1D，弱牌方块长套）。

(3) 非逼叫性的跳再应叫自己的或同伴的花色套和 2NT 再叫都只是邀叫而不是逼叫，如：

1D	1H	1D	1H	1D	1H
1S	3S	1S	3H	1S	2NT

(4) 高花套开叫后的逼叫性 1NT 应叫。

(5) 第四套花色逼叫原则（只限逆叫）。

常常有这样的情况，同伴开叫一阶高花，你拿了 10 或 11 个大牌点，但花色不配套，这时用逼叫性 1NT 应叫作为进局试探是很实用的。例如同伴开 1H，你拿了 ♠KJ2 ♥J10 ♦AQ3 ♣10 9 8 4 3，就应该作 1NT 应叫，同伴被逼再叫后，你再以 2NT 邀叫进局。这样叫正确反映了你有 11 个大牌点，够二盖一应叫条件，但若应叫 2C，就没有把你的这手牌描述清楚。

逆叫第四套花色逼叫也是处理中间牌力的有效叫法，常被用来回答合约定在哪里和定多高两个问题。你拿了 ♠AK6 ♥AQ10 9 5 ♦K9 8 ♣7 4 一手牌，同伴开叫 1D，你应叫 1H，同伴再叫 2C，这时你叫什么？没有一个叫法能够确切地描述这手能进局的牌。3NT 可以表达你的实力和黑桃止张，但是如果同伴有 3 张红心，无将定约就不如高花定约。你叫出了 3NT，同伴就是有 3 张红心也不会再叫 4H，因为他根本不知道你的红心长度和牌力。就算

3NT 是最佳定约，由同伴主打也会更有利益。我们的办法是逆叫出第四套。2S 逼叫一轮。他的再叫一定有助于选定最后定约。

和标准制的叫牌一样，逆叫第四套后，同伴要多费心，仔细听一听随后的叫牌。不要认为叫出的第四套一定有止张而坚持作 NT 定约。不论是你方主打还是对方叫了四门牌后你方防守都应该注意这一点。

如果不是逆叫出来的第四套就不逼叫，如开叫 1D，应叫 1H，再叫 1S，再应叫 2C 就不是逼叫。应叫者是持有 6 张草花 4 张红心的弱牌，他愿意先试一试能不能打 4-4 配套的红心，不行就打 2C。

在讨论下一节“快速到达”原则以前，请你们记住精确制限制性叫牌的两条原则：

(一) 在同伴已经找到了“定在哪里”这个问题的答案后，限制性叫牌策略就成了解决“定多高”这个问题的关键。

(二) 作为应叫者，你应该尽早把你的牌力限度反映给同伴。精确制的有限开叫已经自然地把开叫者的牌力反映出来了。

“快速到达”原则

“快速到达”原则的意思很简单，就是说当你已经知道了最后定约该是什么，就立刻把它叫出来，不管叫牌空间的距离有多大，没有必要再向同伴传递信息。实际上是你单方决定最后定约。这种叫法，把定约一下子就猛跳到你认为应达到的水平（如成局）而不留余地，表示你的牌力足够这个定约的最低要求。

如果很明显你本来可以早就决定作这个定约而没有这样叫牌，这就意味着你有试探更高目标的意图。例如：

同伴	你	你的牌力一定比同伴
1D	1H	开叫 1D 后直接猛叫到
1NT	3C	4H 的牌力强。
3NT	4H	

请比较一下精确制 2NT 开叫后的两种不同的转移叫。

2NT·3H (转移至 3S)	2NT 4H (转移至 4S)
3S 4S	4S

两种叫法的最后结果都是打 4S 定约，但显然应叫者的牌力不一样，意图也不同。大多数专家都认为前一种叫法含有温和的满贯试探意图，而后一种则表示只有成局的实力。

1975 年某地区性男子双人赛中有一付牌：

西发牌，双方无局

	♠ AKQ9 8 3 2	
	♥ 2	
	♦ J109	
	♣ J9	
♠ J10 4		♠ 5
♥ K10 9		♥ AQJ8 7 3
♦ AKQ		♦ 8 7 4
♣ AKQ2		♣ 10 8 3
	♠ 7 6	
	♥ 6 5 4	
	♦ 6 5 3 2	
	♣ 7 6 5 4	



西	北	东	南
2NT	— ^①	3D ^②	—
3H	3S	4H ^③	—
5H	—	6H ^⑤	—
—	—		

本书作者之一 R·安德森坐东，他的同伴也是有名的高手。

①意图不明，这种所谓的“陷井”反而给对方留下了大量的叫牌空间。

②标准的三阶转移叫，准备下一轮加叫成局，提出略有满贯兴趣。

③这样叫出 4H，显然与直接在四阶上作转移叫不同。

④如果同伴有黑桃第二轮控制可以打小满贯。

⑤具备这个条件，将牌又强，接受邀请。

这付牌除了北家的失误外，还体现了根据“快速到达”原则，怎样有效地叫出有满贯试探意图的牌。

精确制的有限开叫结构给应叫者提供了大量的机会来驾驭叫牌技术。在 1974 年某地区的大师双人赛上，杨小燕女士运用上述叫牌原则，战胜了一对牌手，为她的胜利铺平了道路。下面两付牌刊登在同年最后一期精确制通讯上。

南发牌，双方无局

杨小燕

♠ K10××
♥ Q×××
♦ AQ×
♣ J×

♠ AQJ×
♥ ×
♦ KJ××
♣ KQ××

	北	
西		东
	南	

♠ ××××
♥ J××
♦ ×××
♣ ×××

R·安德森

♠ ×
♥ AK×××
♦ 10××
♣ A10××

南	西	北	东
1H	加倍	4H!!	—
—	加倍	—	4S
—	—	加倍	—
—	—	—	—

按标准的叫牌，北在上家加倍后显然够实力作再加倍应叫。杨女士很清楚她同伴的开叫超不过 16 个大牌点，她作了一个战略性的 4H 应叫，给对手制造了很大压力。西家的再次加倍也许是一个错误的决定，但他的同伴也完全可能拿了一手好得多的牌。

东西主打，南首攻红心 K，转打他的单张将牌，庄家一个进手张也没有，只能从明手出牌，最后南北以+900 取

得这付牌的顶分。在大获全胜的背景下，又和同一个对子接着打了下面这付牌。

西发牌，南北有局

	♠ AJ×××											
	♥ ×××											
	♦ J×											
	♣ AQ×											
♠ ××	♠ ×											
♥ KJ××	♥ AQ××											
♦ K××××	♦ AQ×××											
♣ ××	♣ KJ×											
	<table border="1" style="margin: auto; text-align: center;"> <tr><td></td><td>北</td><td></td></tr> <tr><td>西</td><td></td><td>东</td></tr> <tr><td></td><td>南</td><td></td></tr> </table>		北		西		东		南			
	北											
西		东										
	南											
	♠ KQ×××											
	♥ ××											
	♦ ×											
	♣ 10××××											
西	北	东	南									
—	1S	加倍	4S									
—	—	—										

西的牌比上一付东的持牌好的多，但是他想东在无局时作的加倍，牌力不见得那样强大，他的牌力要作五阶争叫恐怕不行。东最后的不叫无疑是受了上一付牌挫折的影响。

由于防守方稍有疏忽，让主打人消去两套旁门后，投入东手，结果只宕一墩，东西+100，丢掉了任何一个红心套的五阶成局定约。

以上两例表明并不是所有的牌都需要计算得很精确、很科学。把你的对手逼到高阶上去，下决心剥夺他们的低阶叫

牌空间，应该是你打精确制的一个重要手段。已故的高手海伦·索贝尔这样说过：打双人赛我从来不奢望自己得大分数，只希望对手犯错误。这种比赛，你从对方犯错误中得到的好处和自己叫好打好的好处一样多。

双人赛精确制叫牌为你提供了最大的机会来应用“快速到达”原则。这个原则的基本点就是：实力越差，叫得越急速。如果运用得当，就是威力很强的武器，但也和其他武器一样，掌握不好，运用不得当，后果就不堪设想。千万不要作茧自缚。请记住，一个人缺乏慎重的考虑，独自把定约窄得很高，会严重影响同伴之间的关系和比赛成绩。

* * * * *

下一章我们将全面介绍双人赛精确制的叫牌，有必要重复一下本章讨论过的四条基本原则。以这些原则为准绳来更深刻地领会这种精确制的各个叫牌设计将会有更大的收获。请记住：

- (一) 对开叫的牌力要求不管第几家都是一样的。
- (二) 坚持寻找高花套的配合。
- (三) 尽可能充分利用限制性叫牌的策略。
- (四) 遵循“快速到达”原则。

这四条是打开“定在哪里？”“定多高？”这两个问题的金钥匙。

原来就打精确制的牌手，可以先了解一下双人赛精确制的一些主要变动。它们是：

(一) 有 4 张高花套时不作 1NT 或 2C 开叫，一律开叫 1D (1NT 后的 2C 应叫和 2C 开叫后的 2D 应叫亦随着作必要的调整)。

(二) 碰上拿着单张方块、4 张高花和 6 张草花的情况

也只好开叫 1D，因为有 4 张高花套的牌不能开叫 2C。

(三) 2D 开叫除典型的 4-4-1-4 和 4-4-0-5 牌型外，还包括不完全的三套牌 (3-4-1-5 和 4-3-1-5)。随之对应叫和再叫都作了相应的调整以显示各种牌型。

(四) 1C 开叫以后应叫 1NT 的牌力范围包括平均牌型的 8~13 个大牌点。为了适应这个变动，开叫者再叫 2C 的第二次应叫也作了调整。

(五) 用 Splinter 叫牌 (超级特殊示强) 取代一般的假示弱和特殊示强叫牌。

(六) 3NT 开叫为一手低花弱牌阻击叫。

(七) 我们推荐以谢利夫 3D 开叫来表示持有坚实花色套，但此约定性叫牌尚未被美国桥联批准可用于双人赛。

这些变动的详细情况和对其他开叫及叫牌的影响，下一章将作全面介绍，这里只是扼要提一下，为的是给打普通精确制的牌手改打双人赛精确制提供一个概貌。

三、建设性叫牌

“双人赛精确制的宝库”

平均牌型的限制性开叫——“新的无将武器”

我们新的 1NT 开叫表示 13-15 点，平均牌型并且没有四张高花套。你可以有一个五张的低花套，但决不能有一个四张的高花套。我们在第一、二章提到过，这种修订主要出于两种原因：

(1) 排除了当应叫者牌很坏，不敢冒险进行 Stayman 问叫时，错失一个很好的 4-4 高花配合的可能性。

(2) 开叫 1NT 后，使打什么定约和打多高这一问题的回答得以简化。特别是当叫牌竞争很激烈的时候。

所以，1NT 成为我们精确制“弹药库”中最简单也最有效的“武器”之一。它把你所拥有的牌力和牌型限定在一个很小的范围内，从而使同伴能很好地决定最后定约。同时，通过在一阶上阻击性地抢叫 1NT 而不必担忧错失高花的配合，你将迫使对方或者保持沉默，或者在二阶上开始争叫，而这两者对他们来说，都不无危险。

既然 1NT 开叫没有四张高花，Stayman 就没必要了。因而，我们用 2C 来询问开叫者的牌力和牌型。应叫过程如下：

开叫者	应叫者
1NT	2C
<u>2D</u> : <u>13 点</u>	

在2D后，再叫2H：问牌型。

在2H后：

2S：3-2-4-4

2NT：3-3-4-3

或3-3-3-4

2NT后，再叫3C，问四张套：开叫人叫3D表示四张方块；叫3NT表示四张草花。

3C：五张草花

在3C后，再叫3D：问双张：开叫人叫出双张套或叫3NT表示双张方块。

3D：五张方块

在3D后，再叫3H，问双张：开叫人叫出双张套或叫3NT表示双张红心。

3H：2-3-4-4

2H：14-15点，有一个五张低花套。

在2H后，再叫2S：问五张套。

在2S后：

2NT：五张草花

在2NT后，再叫3C问开叫人双张，开叫人直接叫出双张套。

3C：五张方块

在3C后，再叫3D问开叫人双张，开叫人叫出双张，或叫3NT表示双张草花。

2S: 14-15点，
没有五张低花

在2S后，再叫2NT问牌型。

在2NT后：

3C: 3-3-3-4

3D: 3-3-4-3

3H: 2-3-4-4

3S: 3-2-4-4

如果这一完整的体系对你们来说太复杂，我建议你们就只用其中划了线的那简单部分。它们在大多数情况下，如果不能回答应叫人的全部问题，也可回答其中的大部分问题。整套的叫牌体系只是为富有经验的牌手设计的，他们记住这些约定毫无困难，而且能从使用中得到乐趣。

当尽管开叫人否认有四张高花而应叫人仍对高花定约感兴趣时，我们则通过在二阶和四阶上使用简单的转移叫来处理。转移叫使我们既能描述牌型或邀叫进局，又能停在某阶高花定约上。

一些尊敬的理论家曾指出，尽管转移叫在强无将开叫时有着可观的价值，但在弱无将或中等无将开叫的情况下，转移叫则仅有很小的长处或根本没有用处。我们不同意这一说法。当开叫者持有13-15点，而应叫人有一长套时，把同伴牌隐蔽起来，让同伴的下家首攻，通常是最有利的。在超墩具有极高价值的双人赛中就更是如此。

因此，我们使用下面的约定叫：

开叫人	应叫人
1NT	2D: 转移到2H;
	2H: 转移到 2S;
	2S: 转移到 3C;
	3C: 转移到 3D;
	4D: 转移到 4H;
	4H: 转移到 4S。

当应叫人有一套高花且想邀叫进局时，转移叫经常是极其有用的。请看下面叫牌过程：

开叫人	应叫人
(1) 1NT	2D
2H	2NT: 10-11点，五张红心。
(2) 1NT	2D
2H	3NT: 五张红心，逼叫到局。让开叫人选择 3NT 或 4H。
(3) 1NT	2H
2S	3S: 10-11点，六张黑桃
(4) 1NT	2H
2S	4NT: 示量性加叫，五张黑桃
(5) 1NT	2H
2S	4S: 六张黑桃，对满贯有

一定兴趣*

* 这是一个在第二章所讨论的“快速到达”原则的一个完美例证。应叫人在对满贯不感兴趣时，将在四阶上使用转移叫。

根据你和同伴之间的默契程度，上面约定还可作进一步的发展。

既然当你对同伴是高限还是低限感兴趣时，可以用 2C 来询问，那么把 2NT 作为持有 10-11 点时的邀请性加叫就没必要了。这一应叫可以得到更好地利用。我们建议把直接加叫 2NT 用作低花 Stayman，要求同伴叫出他最长的低花套（当二者一样长时，叫 3C）。这一应叫常被用于持有一手破牌，不适合打无将，但却至少有 4-4 的低花套的时候，你肯定可以找到一门至少八张的配合，因为同伴一定有一个四张的低花套。当应叫人有一手好牌，并且对开叫人低花的情况感兴趣时可以用 2NT 应叫来试探成局或进贯。

鉴于用转移叫可以在打高花定约时，来进行止叫，邀叫或逼叫，所以我们就用直接跳叫到 3D、3H、3S 来表示那些难以描述的三套牌的情况。我们的这一体系和开叫 1C 后的不寻常积极应叫有些相似。

应叫	含义及以后进程
3D	4-1-4-4牌型；逼叫到局，对满贯有兴趣。开叫人可叫 3H 来问控制，应叫人回答如下： 3S = 4, 3NT = 5, 4C = 6, 4D = 7, 4H = 8, 等等。
3H	1-4-4-4牌型，逼叫到局，对满贯有兴趣。开叫人可叫 3S 来问控制，应叫人回答如下：

3NT = 4, 4C = 5, 4D = 6, 4H = 7, 4S = 8, 等等。

3S 4-4-4-1或4-4-1-4牌型；逼叫到局，对满贯有兴趣。开叫人可叫 4C 来问单张。应叫人叫：4D = 单张方块；4H = 单张草花。开叫人可再叫下一个花色来问控制，应叫人回答第一级为 4 个控制。

当开叫人持有低限，或牌型和同伴不配难以打满贯时，可叫 3NT 来止叫。如果在开叫人止叫后，应叫人不顾警告而想继续试探，他可叫：

开叫人 应叫人

1NT 3D, 3H或3S

3NT 4C: 单张高花，满贯希望仍很大。

4D: 单张方块，满贯希望仍很大。

4H: 单张草花，满贯希望仍很大。

下一个花色：问控制

第一级 = 6个控制

第二级 = 7个控制

等等。

尽管 3D、3H 和 3S 应叫并不经常遇上，但一用到你肯定会有所收获，在同时知道了同伴的牌型和控制之后，开叫人一般总能找到正确的定约。

若用你现在使用的叫牌制度，当同伴开叫 1NT 后，你如何应叫才能表示你的这手牌呢？

♠ A8 7 5 ♥ 6 ♦ AK9 2 ♣ AK8 7

如果你用 Stayman 应叫，则同伴在你 2D 逼叫 Stayman 之后，将回答没有四张高花和五张低花。这是一手牌型很好的强牌时对 1NT 开叫如何应叫的一个有用的练习。把它给你最好的同伴或队友试试。开叫人的牌实际上是：

♠ K2 ♥ KJ7 ♦ QJ10 3 ♣ QJ6 5

尽管同伴是一手没有 A 的低限牌，而且红心点力有所浪费，但低花的满贯仍是一个很好的定约。当这副牌在 1974 年里奇蒙德地区公开双人赛上出现时，我们的叫牌过程简单直捷：

南开叫，双方无局

	♠ A8 7 5				
	♥ 6				
	♦ AK9 2				
	♣ AK8 7				
♠ J10 6	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 5px;">北</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">西 东</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">南</td></tr> </table>	北	西 东	南	♠ Q9 4 3
北					
西 东					
南					
♥ AQ9 4		♥ 10 8 5 3 2			
♦ 8 7 4		♦ 6 5			
♣ 4 3 2		♣ 10 9			
	♠ K2				
	♥ KJ7				
	♦ QJ10 3				
	♣ QJ6 5				

R·安德森		H·麦克伦	
南	西	北	东
1NT	—	3D (1)	—
3NT (2)	—	4C (3)	—
4D (4)	—	4NT (5)	—
6D (6)	—	—	—

- (1) 4-1-4-4 牌型，对满贯有兴趣。
- (2) 止叫。对满贯没兴趣。红心有止张，可打无将。
- (3) “我不在乎你有无兴趣。我对满贯可不止一点兴趣。我有额外的牌力。”
- (4) 你有几个控制？
- (5) 8个！
- (6) 6D应是铁打不宕的。只希望6NT打不成，而且 腾换 崦跋战校叮危浴并々袄肥强膳碌模。

若顶分为 25，则+920 很可能得到 24 个比赛分。

作为开叫 1NT 后叫牌体系的结尾部分，我们把 4C 用作 Gerber (问 A)；直接加叫到 4NT 是示量性加叫。

复习

在讨论过双人赛精确制的无将体系之后，你在下列情况时将如何行动呢？

双方无局，双人赛

同伴	上家	你	下家
1NT	—	???	

①♠AKJ10	♥AQ10 4	♦10 9 7	♣J8
②♠Q10972	♥AQ9	♦K10 4	♣A3
③♠9 7 2	♥6	♦QJ9 8 7 3	♣Q10 4
④♠J10 9 3 2	♥7	♦865	♣J954
⑤♠KQ7	♥K103	♦J9 4 2	♣Q10 5
⑥♠AK6 2	♥8	♦KQJ7	♣AJ10 5
⑦♠AQJ10763	♥4	♦Q10	♣QJ4
⑧♠2	♥K3	♦A10 9 6 4	♣QJ8 7 2
⑨♠4 2	♥QJ2	♦10 7	♣K9 8 6 5 2
⑩♠K10 4	♥AQ10 8 6	♦J10 7	♣8 3
⑪♠6	♥J9 8 2	♦10 9 3 2	♣10 9 6 4
⑫♠AQJ10865	♥AJ10	♦7	♣8 6
⑬♠KQ7 3	♥AQJ6	♦AQ95	♣8
⑭♠J10 7 6	♥J642	♦9	♣10 8 4 3
⑮♠A6	♥Q1093	♦K976	♣J107

同伴	上家	你	下家
1NT	—	3D	—
3NT	—	???	—

⑯♠AK8 7	♥Q	♦AQ10 8	♣K10 6 5
⑰♠AK10 3	♥6	♦AK8 5	♣AJ10 7
⑱♠AJ10 2	♥J	♦AQ10 8	♣KQJ9

你	下家	同伴	上家
1NT	—	2H	—
2S	—	2NT	—
???			

⑲♠ J10 5	♥ K3	♦ AQ8 7	♣ K9 6 2
⑳♠ Q8	♥ A7 5	♦ K8 5 4	♣ AQ9 6
㉑♠ Q10 7	♥ A6	♦ KQ8	♣ A10 9 7 2

你	下家	同伴	上家
1NT	—	2C	—
???			

㉒♠ K3	♥ A9 8	♦ Q10 7	♣ KJ8 5 2
㉓♠ Q9 7	♥ K4	♦ AQ10 7	♣ KJ8 6
㉔♠ A8	♥ K9 5	♦ KJ10 8 4	♣ K10 6

你	下家	同伴	上家
1NT	—	2C	—
2H	—	2S	—
???			

㉕♠ K6	♥ A8 2	♦ KJ10 7 3	♣ KJ9
㉖♠ QJ8	♥ K9	♦ A7 4	♣ A10 9 7 3

你	下家	同伴	上家
1NT	—	2C	—
2S	—	2NT	—
???			

㉗♠ 8 7 2	♥ KQ5	♦ AJ10 4	♣ AJ5
㉘♠ K6	♥ K9 2	♦ AQ10 5	♣ K10 4 2

(1) 3NT 没有寻找4-4高花配合的必要。同伴不会有四张高花。

- (2) 2H 转移到黑桃后再叫3NT，让同伴选择最后成局定约。
- (3) 3C 转移到3D。
- (4) 2H 转移到2S。
- (5) 2C 同伴的回答将使你决定是停在2NT上，还是打3NT。记住，直接叫2NT是问低花。
- (6) 3D 4-1-4-4牌型，对满贯有兴趣。
- (7) 4H 转移到4S。
- (8) 2NT 低花Stayman。
- (9) 2S 转移到3C。
- (10) 2D 转移到2H后再叫2NT，进行邀叫。
- (11) 2NT 同伴不该开叫1NT使我们面临如此灾难。但在恶劣情况应尽最大努力。让同伴叫出低花，同时期望对方通过出套来平衡，而不是叫加倍。
- (12) 2H 转移到2S后再叫4S，表示对满贯稍有兴趣（“快速到达原则”）。
- (13) 3S 4-4-4-1牌型（也可能4-4-1-4），对满贯有兴趣。
- (14) 不叫 你的倒霉的牌型不适于立刻从1NT上逃跑。若1NT被加倍后不叫到你这儿，则跑到2C。现在暂时是“没人加倍，就没有麻烦。”
- (15) 2C 问同伴的点力和牌型。
- (16) 不叫 接受同伴警告，你方很可能没有满贯。
- (17) 4C 你的牌太好了，不能接受同伴的止叫。叫4C，表示你对满贯兴趣极大，给同伴一个核对控制的机会。

- (18) 不叫 和 (16) 一样，接受同伴警告。
- (19) 3S 你是低限，且有三张黑桃。止叫。
- (20) 3NT 你是高限，且只有二张黑桃，所以接受同伴对无将成局的邀叫。
- (21) 4S 高限牌且有三张黑桃，接受邀请，跳叫到局。
- (22) 2D 只有当高限时，你才能立刻表示出有五张低花。现在你只能表示你有13点。如果同伴对你的牌型感兴趣，他会再叫2H。
- (23) 2S 高限没有五张低花。
- (24) 2H 高限有五张低花。
- (25) 3C 五张方块；不是五张草花。
- (26) 2NT 五张草花。
- (27) 3D 3-3-4-3牌型。
- (28) 3H 2-3-4-4牌型。

标准精确制的“无将武器”

对于那些临时凑成的搭档或喜欢使用简单叫牌制度的搭档来说，选用标准精确制的无将体系是很合适的。尽管当应叫人牌很弱不敢冒险叫 Stayman 时，你偶尔可能错失一个4-4的高花配合，但在有四张高花时也开叫1NT不仅能减轻1D开叫的压力，而且也能使你更加经常地开叫1NT。

标准精确制开叫1NT的要求很简单：

- 1、13-15点。
- 2、平均牌型 (4-3-3-3, 4-4-3-2, 3-3-2-5)。
- 3、没有五张高花 (你可以有一个稍弱的五张低花，但

决不能有一个五张高花套)。

下面这些牌都适合上述要求:

(1) ♠ KJ9 4	(2) ♠ AQ	(3) ♠ K10
♥ AQ10	♥ K10 4	♥ Q10 3 2
♦ K2	♦ KJ10	♦ AQ4
♣ Q10 9 3	♣ 10 9 7 6 4	♣ KJ6 5

和对双人赛精确制新的 1NT 开叫后的应叫不同, 当使用标准精确制中等无将开叫时, 2C 必须留下作为寻找一个可能的 4-4 高花配合的叫品 (Stayman 约定叫)。然而, 除 Stayman 之外, 你和同伴也可选择任何使用起来觉得方便的约定。对大多数的牌手, 我们提供下面这些约定。

对标准中等 1NT 开叫 (13-15 点) 的应叫

叫品	含义及以后进程
2C	不逼叫的 Stayman 应叫。 开叫人答叫: 2S: 四张黑桃 (无四张红心)。 2H: 四张红心 (可能还有四张黑桃)。 2D: 没有四张高花。 在开叫人答叫以后, 应叫者的所有再叫 (在成局之下) 都是邀请性的, 不逼叫。
2D	逼叫的 Stayman 应叫 (逼叫到局, 可能对满贯有兴趣)。 开叫人答叫: 2S: 四张黑桃 (无四张红心)。 2H: 四张红心 (可能有四张黑桃)。 2NT: 3-3-4-3 或 3-3-3-4 牌型, 无四张高花

或五张低花*。

3C: 五张草花。

3D: 五张方块。

3H: 2-3-4-4 牌型。

3S: 3-2-4-4 牌型。

2NT 10-11 点, 邀请上 3NT, 无四张高花。

2H、2S、3C、3D 止叫

4C Gerber 约定叫, 问 A。

4D 转移到 4H (供选用)。

4H 转移到 4S (供选用)。

4NT 示量性加叫, 邀请同伴上 6NT。

* 在某些搭档的约定中, 2NT 答叫还进一步意味着高限 (好的 14 点或 15 点); 而在 2D 应叫之后答叫 3NT 表示低限 (13 或 14 点), 3-3-3-4 或 3-3-4-3 牌型。

如果你和同伴喜欢在二阶上用转移叫, 你们完全可以用它来代替我们上面列出的两种 Stayman 应叫 (在双人赛精确制新的 1NT 开叫的应叫中, 我们曾推荐过转移叫, 现在这也还是一个不坏的选择)。

不管你选用哪种 1NT 开叫, 它们都有中等牌力无将开叫的最重要的特点: 持有平均牌型的低限牌开叫 1NT 能在一阶上起到阻击作用, 迫使对方要么不参与叫牌, 要么在二阶上开始争叫, 而这些在打双人赛时都是相当危险的。另外, 当你持有平均牌型和低限开牌点力的时候, 由于缺乏足够支持, 不能加叫同伴所应的花色。此时, 你很难找到一个合适的再叫。这一难题则可通过简单地开叫 1NT 而得以解决。因为这使同伴处于极佳位置, 能正确地判断出你方的行

动方案。这一优点不管叫牌过程是极其激烈还是风平浪静，都始终存在。

精确制无将体系的一个经常被忽略的优点就是，它不仅使你能在持有中等牌力的平均牌型时开叫 1NT，而不失持有强牌时开叫 1NT 的机会。在持有 16-19 点和平均牌型时，我们可简单地通过开叫 1C 后再叫 1NT 来表示。下面的表列出了持有平均牌型时如何叫牌的完整的体系：

点力	叫品：
11-12	开叫 1D；再叫 1NT
13-15	开叫 1NT
16-19	开叫 1C；再叫 1NT
20-21	开叫 1C；再叫 2NT
22-23	开叫 2NT
24-26	开叫 1C；再叫 3NT
27 点以上	开叫 1C；再叫任何逼叫性叫品

当对方在 1NT 后进行争叫时

你不用害怕 1NT 开叫后的竞叫；你真该拍手欢迎它！对方的竞叫使我们的应叫中多了一件惩罚性加倍的武器。

某些复式赛的牌手，对弱无将或中等无将开叫的反应，就像激动的公牛看见舞动的红旗一样。惩罚性加倍对于他们是极其适用的。好象因为开叫人没能持有 16 或 17 个大牌点，他们手上的牌就会莫名其妙地变得强大一样。我们经常同情地冲某位对手点着头，他刚刚成为得了-500 分或-800 分的罪魁祸首而正试图向他那保持沉默的同伴解释，说他持

有 12 或 14 点并有一个或几个不太强的长套牌是应当叫牌的。

当我们的牌不合作惩罚性加倍时，进一步了解同伴的牌型（没有四张高花）对决定如何争叫经常是很有帮助的。我们建议在干扰后使用修改过的 Lebensohl 约定叫^①。在二阶上叫出花色是自然而非逼叫的。在三阶上叫牌是逼叫性的，表示有进局实力。叫 2NT 则要求同伴再叫 3C，从而使我们能决定最后定约。这一叫品用于对方的争叫使我们不能在二阶上叫出自己花色的时候，直接扣叫对方花色是表示有打 3NT 的充分牌力，问同伴在这个花色上有没有止张。叫 2NT 后再扣叫，则表示自己在对方花色上只有半个止张（单张 K、Q×，J××，或 10×××），同时询问同伴在这种情况下，能不能止住对方。直接扣叫和延迟扣叫的用处，是防止你和同伴虽有足够的牌力，但在对方花色上缺乏止张却叫到无将进局^②。

①在对方争叫花色后的 2NT 约定叫，要求同伴叫 3C。这一应叫体系分清了在对方对 1NT 开叫进行争叫后，哪些应叫是逼叫性的。

②扣叫的这一用法，是由于我们不需要把它们留作 Stayman 争叫。Stayman 所失的正是双人赛精确制所得到的。

当同伴的 1NT 开叫受到惩罚时，在下列情况下你都有办法对付，这是很重要的。

(1) 当你持有：

(a) 弱的单套牌。

(b) 弱的平均牌，没有长套，但打有将无疑更好时（包括 4-4-4-1 牌型），则需要从 1NT 上跑掉。

(2) 当你方有一定实力时，你能立刻告诉同伴你很高

兴打这个被加倍的 1NT 定约，或者当对方选择逃叫时予以惩罚。

为了实现这些目标，我们使用下列极为有效的体系：

叫品	含义
再加倍	8点以上或更好（我方有一半以上实力）
2C	要求同伴叫他最好的高花或叫他的五张方块套
2D、2H、2S、3C	转移到下一花色
2NT	要求同伴叫他最好的低花套
不叫	逼使同伴再加倍，使你能在二阶上逃到某一低花或在持有足够牌力时不叫

当对方的争叫是约定性的，且表示不止一个花色时（例如，Astro 或 Landy 约定叫），我们对付的办法是大致相同的，只除了有可能在对方暗示的花色中进行扣叫之外。例如，如果对方争叫 2C 表示高花，那么应叫 2H 或 2S 则不是自然的，而表示有至少叫 2NT 的实力，同时在所叫花色中有止张。开叫人若在对方另一套上有止，则可再叫无将或叫某一低花做为将牌。我们建议你将对敌方约定性争叫的加倍，用来表示你期望加倍他们所暗示的花色，而不是简单地表示加倍他们争叫的花色。

在 1975 年芝加哥举办的美国中部地区淘汰赛上，一个毫无希望的 3NT 定约由于上述方法而得以避免。整付牌是南开叫，南北有局

♠ K8 3
 ♥ J6 4
 ♦ AQJ
 ♣ Q10 3 2

♠ QJ10 9
 ♥ AKQ8 7
 ♦ 5 4 3
 ♣ 9

	北	
西		东
	南	

♠ 6 5 2
 ♥ 10 5 2
 ♦ 10 7 6
 ♣ J8 7 6

♠ A7 4
 ♥ 9 3
 ♦ K9 8 2
 ♣ AK5 4

G·卡拉维力

H·麦克伦

南	西	北	东
1NT	2C (1)	2S (2)	—
3C (3)	—	3H (4)	—
3S (5)	—	4C (6)	—

- (1)Landy 约定叫，两高套。
- (2)黑桃有止张，有至少叫 2NT 的实力。
- (3)无红心止张，建议以草花为将牌。
- (4)我红心上有半止张。
- (5)我们红心上没有止张，但我有黑桃 A 和高限牌力。
- (6)尽管我有13个大牌点，但在有至少两个快速红心失墩和别无其他赢墩的情况下，我不认为能做成一局。

北为成局进行了多方试探，虽已知道己方持有 26—28 个大牌点，但最后仍停在了四阶的低花定约上。他的判断得到了报答，因为所有成局定约都是注定要失败的，若持有强牌，北将在南的 3S 应叫以后直接跳到 5C。

当对方在二阶上争叫花色时（无论是自然的还是约定性的），我们在四阶上仍继续使用转移叫。由于在对方争叫后叫出 3C，要么是逼叫且是自然的，要么是一个扣叫，所以在竞争中没有必要放弃 Gerber (4C) 问叫。这些叫品，还有示量性 4NT 加叫，都仍保持原来约定的意义。

使用上述方法，你在下列过程中将如何行动？

双方有局

	同伴	上家	你
	1NT	2H (自然)	???
①	♠ 8 5 2 ♥ 7 4	♦ KQ10 9 7 6 ♣ Q3	
②	♠ A8532 ♥ 10972	♦ KJ4	♣ 6
③	♠ 8 6 ♥ 7 4	♦ AKQJ9 8	♣ K9 5
④	♠ J10432 ♥ 8 6 4	♦ Q9 5 2	♣ 7
⑤	♠ AK9 5 ♥ Q8	♦ KQ1073	♣ J6
⑥	♠ AJ1073 ♥ 8 4	♦ AK9	♣ Q10 5

	同伴	上家	你
	1NT	2C (Landy)	???
⑦	♠ KJ10 ♥ AJ9 3	♦ J8 3	♣ 9 4 2
⑧	♠ 9 4 ♥ J8 2	♦ KQJ9 5	♣ 7 6 3
⑨	♠ K10 7 ♥ 8 5	♦ AQ1094	♣ Q9 7
⑩	♠ 8 3 ♥ J10 6	♦ K5	♣ AKQ10 8 2
⑪	♠ KQ1095 ♥ 9 8 3	♦ J7 4	♣ 9 3

	同伴	上家	你	
	1NT	×(惩罚性)	???	
⑫	♠ K10987	♥ 8 7 4	♦ 9	♣ Q10 8 3
⑬	♠ K4 2	♥ KJ8 3	♦ Q10 7	♣ J10 5
⑭	♠ 109432	♥ J10 9 7 6	♦ 10 8 3	♣ —
⑮	♠ 9 5	♥ 8 6 3	♦ 9 5 4	♣ KJ10 9 2
⑯	♠ 5	♥ 8 6	♦ QJ108753	♣ J10 6
⑰	♠ 8 7	♥ 3	♦ Q10974	♣ KJ9 8 2

	同伴	上家	你	
	1NT	2S(自然)	???	
⑱	♠ 4 3	♥ K9	♦ AQ10872	♣ AJ6
⑲	♠ J10 5	♥ K8	♦ AQ9 8 7	♣ KQ4
⑳	♠ 8 4	♥ KQ10975	♦ QJ6	♣ 3 2
㉑	♠ 9 7	♥ AQJ1084	♦ AJ9	♣ 8 2
㉒	♠ 2	♥ AK1098432	♦ K9	♣ K8
㉓	♠ J10976	♥ 9 8 3	♦ Q10 5	♣ 5 2

- (1) 2NT 约定叫，要求同伴叫3C，使你能叫出3D做为最后定约。
- (2) 加倍 你至少可得200分，前途光明。
- (3) 3D 逼叫，表示你有进局实力。
- (4) 不叫 若上家不叫，你本要转移到2S来改善处境。现在你很高兴能脱离窘境。
- (5) 2NT 接着扣叫3H，表示你有进局实力和半个红心止张。

- (6) 3S 逼叫到局，表示你有好的五张黑桃套，要求同伴配合时叫上4S，或在红心有止时叫3NT。
- (7) 加倍 你对敌方暗示的任一花色都有良好的防守能力。立刻提醒同伴对方已走向灭亡。
- (8) 2D 攻牌指示并有战略意义。你的叫品是不逼叫的，同时使同伴能在对方二阶上叫出高花后进行争叫。
- (9) 2S 扣叫对方暗示的花色之一，既表示在该花色上有止张，又表示有至少叫2NT的实力。
- (10) 3C 自然而且逼叫性的，表示有进局实力。
- (11) 不叫 你不能叫2S，既使你很想如此（就这手破牌来说，这种想法很令人怀疑）。因为这一叫品只表示黑桃有止且有叫2NT的实力。
- (12) 2H 转移到2S。
- (13) 再加倍 立即提醒同伴你方有平均实力。如果对方逃叫，你们则有很好的惩罚性加倍的机会。
- (14) 2C 约定叫，要同伴叫出他最好的高花，或叫出五张方块套。
- (15) 不叫 在同伴自动地再加倍后，叫2C。
- (16) 3C 转移到3D。
- (17) 2NT 低花Stayman。
- (18) 3S 要求同伴在黑桃有止时叫3NT。
- (19) 2NT 当同伴被迫叫3C后，将接叫3S表示有进

- 局实力和半个止张。
- (20) 2NT 再叫3H，而同伴将不叫。
- (21) 4D 转移到4H。
- (22) 4C Gerber问叫。
- (23) 不叫 持有这种牌时，不要考虑加倍2S。对方是在一个你们可以击败的定约上。希望他们留在2S上。

若其他方法对你们的精确制度更有效力，我们恳请你继续使用它们。我们的目标很简单，就是希望你们能建立理解，使同伴之间能很容易地分清哪些叫品是逼叫，哪些不是。

在复习过无将叫牌体系之后，现在让我们来看看更有牌型特点的叫品。

限制性花色开叫：“轻便、灵活的火炮”

1H 和 1S

首先应当注意这些开叫的点力是严格受限制的。这一点很重要。鉴于当我们持有16点或更多点力的牌时，都开叫1C或2NT；而且当我们有一个好的六张套和6-11点而有极少防守能力时，我们能采用弱二开叫，所以开叫一阶高花的点力范围是11-15大牌点。当持有极好牌型并且大牌集中在长套上时，我们也可以稍微降低要求，正如你从第一章已经学到的那样，我们在战斗中总是尽可能地试图打响第一枪。

精确的 1H 和 1S 开叫总是保证至少五张套，所以你能很容易在某一高花上找到八张配合，或在极个别的情况下，在二阶上找到一个七张的配合。尽管为了在一阶上进行争叫，红心或黑桃的 AKQJ 可以被当作是五张套，但即使你持有如此强大的四张，也不能在一阶上开叫这一高花。“任何五张都可以；任何四张都不行”是精确制度不能违反的一条原则。

在 1H 或 1S 开叫后的所有叫品都是自然的，所以，若你愿意，你可以使用平常的方法。和其它五张高花开叫的现代体系一样，精确制也把 1NT 应叫用作逼叫一轮。我们使用的其它应叫，都列在下面这张表格中：

在开叫 1H 或 1S 后		
应叫	含义及以后进程	点力
2H, 2S	至少三张支持（有更多支持时，点力可减少）	6-10*
3H, 3S	限制性加叫（不超过 11 个大牌点），好的三张（Q××或更好）或四张支持。	11-12*
4H, 4S	牌型很好，不超过 11 点，四张或更多支持。对满贯无兴趣。	没有特定范围
1NT	平均牌型，对开叫人花色有一定支持；或不平均牌型但没有足够实力进行二盖一应叫。（开叫人持有低限 11-14 点时，再叫六张套；再叫低阶的四张套；二者都没有时，则再叫三张的低花套。开叫人持有高限——好的 14 或 15 点时，跳叫好的六张套；跳叫五张的第二套；或在持有 15 点 5-3-3-2 牌型时加叫到 2NT。）应叫	5-11

者在同伴再叫后叫出的任何新套都是不逼叫的，通常应该不叫。

3NT 平均牌型但有四张支持 好的 12—15 点

2NT 没有好的五张套。对同伴花色应有支持。通常是平均牌型（开叫人再叫： 16 点以上

a. 有六张时再叫自己的套

b. 5-3-3-2 时叫 3NT

c. 5-4 时叫四张旁门花色

d. 5-5 时在四阶上叫另一套

若应叫人在上面叫牌后作一接力叫（加叫一级），则开叫人答叫：

——第一阶表示低限

——第二阶表示高限

新花色 表示至少四张套，但在 1S 后应叫 2H 10 点以上（在 1H 后应叫 1S 为 6 点以上）

跳叫新花 通常为半坚实套或虽不够坚实但对同伴的花色有配合。有较多控制。对满贯有兴趣。 16 点以上

双跳叫新花 所叫为单缺，对同伴开叫花色有四张或更好支持 好的 12 点以上

* 当加叫同伴花色时，牌型点按下面方法也计入大牌点中。

缺门=5

单张=3

双张=1

使用上面方法，你在下列情况下如何叫牌：

双人赛，双方无局

同伴	上家	你	下家
1H	—	???	
①♠7	♥Q10 8 5	♦K109643	♣9 5
②♠KJ10 7	♥K10 6	♦J10 8 5	♣7 4
③♠AJ1096	♥Q9 3	♦A8 4	♣7 2
④♠KQ8	♥Q10 9 6	♦AQ8 3 2	♣4
⑤♠AK9 3	♥QJ10 4	♦AK	♣Q8 5
⑥♠4 2	♥8 3	♦AQ10872	♣Q10 5

你	下家	同伴	上家
1H	—	2NT	—
???			
⑦♠K6 4	♥AJ10 8 3	♦K9	♣J10 8
⑧♠3	♥AQ10 8 2	♦AQ10 9 3	♣8 5
⑨♠A7	♥KJ10742	♦A8 4	♣Q7
⑩♠KJ98	♥AQ10743	♦K6	♣5
⑪♠9 7 6	♥AKQJ 5	♦Q8 2	♣9 6

你	下家	同伴	上家
1H	—	1S	—
???			

⑫ ♠ J3	♥ KQ10 9 2	♦ J8 7 4	♣ AQ
⑬ ♠ K6	♥ AQ10 9 5	♦ 3	♣ AQ10 9 4
⑭ ♠ AQ10	♥ AQ10 8 7	♦ 9 8 3	♣ 8 2

你	下家	同伴	上家
1S	—	1NT	—
???			

⑮ ♠ AQJ9 6	♥ A9 4	♦ Q3	♣ 8 7 5
⑯ ♠ AK9 8 3	♥ Q10 6	♦ AQ	♣ 10 9 5
⑰ ♠ AQ1084	♥ J10 3	♦ AQ9 8 2	♣ —

同伴	上家	你	下家
1S	—	1NT	—
2C	—	???	

⑱ ♠ J6	♥ J10 8 7 4	♦ A9 5	♣ QJ3
⑲ ♠ 82	♥ AQJ10 4	♦ 9 7 3	♣ 9 8 6
⑳ ♠ 105	♥ Q9 8 3 2	♦ K8 7 4	♣ A6

- (1) 4H 对方在黑花上肯定能做成一个部分定约，也许还能成局。你颇有战略意义的 4H 似乎能够“偷”走定约，同时也给对方以极大压力。
- (2) 2H 可曾记得这是第二章中的一付牌？这是 1974 年奥林匹克赛上 H·麦克伦拿到的一付牌。立刻通过加叫来限定性地答出你的牌力。
- (3) 1S 尽管你知道红心有八张配合，可能有一

局，但仍可先应叫 1S 以待发展。

- (4) 4C Splinter应叫，支持红心。
- (5) 2NT 询问同伴更多情况的极为合适的叫品，暗示红心有配合并保证 16 点以上。
- (6) 1NT 实力不够，不能立即应叫 2D。
- (7) 3NT 表示 5-3-3-2 牌型。
- (8) 4D 跳叫表示 5-5 牌型。
- (9) 3H 表示六张套。
- (10) 3H 你首先应当表示你红心是六张套。这比表示你有四张黑桃更为重要。
- (11) 3NT 尽管你有很漂亮的五张红心套，但你的牌型仍为 5-3-3-2。
- (12) 1NT 在有 5-4 两套时，我们通常建议再叫第二套。但就这付牌而言，再叫 1NT 能更好地表达牌力。
- (13) 3C 跳叫新花，表示高限且有 5-5 两套。
- (14) 2S 误会最小，描述最接近的再叫。当然，我们喜欢在有四张支持时才加叫。但在有三张大牌时，我们将可以加叫。
- (15) 2C 尽管草花是三张小牌，但叫 2C 是你唯一选择。记住，你的叫品只是保证有三张。
- (16) 2NT 表示 15 点，5-3-3-2 牌型。
- (17) 3D 跳叫新花表示高限，5-5 两套。
- (18) 2S 你的红心套太弱，不能叫。所以你只能再叫回同伴已知的五张套。
- (19) 2H 和 (18) 不同，你这手牌的红心套足够坚强，可以叫出。虽然叫 2H 应表示六张，

但对此牌来说，这是最好的再叫。

(20) 2S 又一次地，我们只好选择5-2配合。

新的双人赛精确制的 2C 开叫

既然 1C 被用作所有强牌的开叫，2C 则成为一个自然叫品，表示 11-15 点和一个好的草花套。同时表示没有任一个四张的高花套。你也许有时还持有四张方块，但绝不会持有四张高花。

所以，2C 开叫的牌情不外乎下面两者之一：

(1) 一个不错的六张或更长的草花套，没有四张高花。

(2) 一个好的五张套，但不适于开叫 1NT，可能有一个较弱的四张方块套。

理由很简单。当持有四张方块和五张草花时，一般都开叫 1D，而当持有 5-3-3-2 牌型有五张草花时，开叫 1NT，甚至 1D，都更好一些。

由于 2C 开叫是自然且是限定的，所以同伴处于极佳位置来决定最后定约。若不可能成局，你只需简单地不叫。若牌型失配，或你方不具有足够实力，你也只需不叫来躲开麻烦。你还可以在二阶上叫一高花，这是不逼叫的，只是提供另一定约让同伴选择。在双人赛中，我们建议把加叫到 3C 和 4C 做为阻击叫。

若有成局可能，你也想对同伴进行邀叫，你只需叫 2NT。这是邀请性的，不逼叫。在 2NT 应叫后，开叫人可以不叫，加叫到 3NT 或改回 3C。

当成局很有把握或比较有把握但你需要了解更多信息来决定最后定约时，则用逼叫性的 2D 应叫。2D 应叫是约定

性的，并不保证任何方块的长度或强度。它要求同伴提供更多有关他手上的牌情。开叫人答叫如下：

开叫人

应叫人

2C

2D

2H: 低限, 11-13点

2NT: 两套有止

3C: 一套有止

2S: 高限, 14-15点,

一套有止

2NT: 高限, 14-15点,

两套有止

3D、3H 和 3S: 草花坚固套, 所叫花色有大牌。

在2H后再叫2S: 问止张

在2NT后, 叫3C: 问哪两套。开叫人答叫

3D: 方块和红心

3H: 红心和黑桃

3S: 黑桃和方块

在3C后, 叫3D: 问哪一套。开叫人答叫

3H: 红心套

3S: 黑桃套

3NT: 方块套

在2S后再叫2NT: 问哪套有止。开叫人答叫

3D: 方块有止

3H: 红心有止

3S: 黑桃有止

在2NT后叫3C: 问哪两套有止。开叫人答叫

3D: 方块和红心

3H: 红心和黑桃

3S: 黑桃和方块

你将注意到这些应叫，和在普通精确制的应叫大为不同。因为它不会有四张高花套，我们不再需要再叫 2H 和 2S 来表示四张高花套。

在开叫人回答了 2D 以后，若应叫人在三阶上叫出一个高花，则是逼叫性的，表示一个不错的五张套，开叫人应当

1. 低限有配合时，加叫一阶。
2. 高限有配合时，若可能，则进行扣叫。
3. 没有配合时叫 3NT。
4. 当牌型完全不适于打无将时叫 4C。

在开叫人回答了 2D 以后，应叫人直接跳叫到 4C 是将牌问叫，要求开叫人答出草花套的准确情况。开叫人的约定性再叫如下：

- 4D：五张一大牌。
- 4H：五张两大牌。
- 4S：五或六张且有三张大牌。
- 4NT：六张一大牌。
- 5C：六张两大牌。
- 5D：七张一大牌。
- 5H：七张两大牌。

作为一个建议，在开叫人回答以后，应叫人再叫新花是问控制。

在 2C 开叫以后直接跳叫到 3D、3H 或 3S 表示六张长套和进局实力。开叫人应再叫

1. 加叫：低限有支持 (× × ×, J × 或更好)
2. 扣叫：高限有支持。
3. 3NT：无支持。

4.4C: 牌型完全不适于打无将。

能否成功地运用 2C 开叫的关键，是你草花套的质量。避免在有五张弱的草花套时开叫 2C，因为同伴很可能不叫，而你方也许会有一个其他比较好的定约。当你的草花套较弱时，开叫 1NT 或 1D。

复习过我们新的 2C 体系之后，你如何处理下列情况：
双人赛，双方有局

	同伴	上家	你	
	2C	—	???	
①	♠AQJ9 8	♥KQ6	♦8 5	♣Q9 2
②	♠KJ10 8 3	♥4 3	♦A9 8	♣J9 7
③	♠8 6	♥9 5	♦AQ10 9 4	♣Q10 7 3
④	♠KJ2	♥K1083	♦Q107	♣J10 5
⑤	♠8 7 4	♥9 6 2	♦AQJ763	♣J
⑥	♠KQ10	♥KQ10987	♦A4	♣J9
⑦	♠Q9 7 3 2	♥KJ8 4	♦Q10 3	♣10
⑧	♠QJ6	♥AQ3	♦KQ10 8 7	♣9 2
⑨	♠KQ10975	♥AQ10 9 4	♦6	♣J

你	下家	同伴	上家
2C	—	2D	—
???			

⑩ ♠ KQ8	♥ 7	♦ 9 8 3	♣ AQJ10 8 4
⑪ ♠ A6 3	♥ KQ8	♦ 9	♣ AJ10 9 7 6
⑫ ♠ K10	♥ J10 7	♦ K6	♣ AJ10 9 5 4
⑬ ♠ K9	♥ 8	♦ A10 9 7	♣ AQJ10 3 2
⑭ ♠ 8 4	♥ AQ7	♦ 9 8	♣ AKJ10 7 4

	同伴	上家	你	下家
	2C	—	2D	—
	2H	—	???	
⑮ ♠ A9	♥ KQJ8 7		♦ A6 4	♣ J10 3
⑯ ♠ 8 7	♥ AKJ6		♦ AQ9 3	♣ Q10 4
⑰ ♠ 8	♥ A7 6		♦ AKQ1083	♣ K9 4

	同伴	上家	你	下家
	2C	—	2D	—
	2NT	—	???	
⑱ ♠ AQ1094	♥ A6 5		♦ K9 3	♣ Q8
⑲ ♠ AK7	♥ 5		♦ AKQ8 7 2	♣ Q10 3
⑳ ♠ AQ9 6	♥ KQ8		♦ 5 4 2	♣ K6 3

- (1) 2D 在同伴约定性答叫之后再叫出黑桃，核对是否有一个可能的黑桃配合
- (2) 2S 不逼叫。也许这是双人赛中最好的定约，同时你也做好了同伴改回到草花定约的准备。
- (3) 4C 立即进行阻击叫。对方在高花上肯定有一个不错的定约。

- (4) 2NT 邀叫，不逼叫。(注意：你不必关心错失4-4高花配合。)
- (5) 不叫 这是唯一现实的选择，因为没有办法能叫出方块却又不逼叫。
- (6) 3H 逼叫，表示进局实力和六张长套。
- (7) 不叫 在明显失配时，这是最好的选择。当然，如果同伴有三张的话，打黑桃会更好一点。但在持有如此有限的牌力和草花失配时，叫这么弱的五张套实在是太危险了。
- (8) 3NT 在有14点和门门有止时，直接叫上去。叫2D将是浪费时间。
- (9) 3S 若同伴不能支持黑桃，我们将再叫红心，让同伴选择。
- (10) 2H 低限的2C开叫。
- (11) 2NT 高限，两门有止。
- (12) 2H 尽管你除草花外还有两门有止，但你仍是低限。
- (13) 2NT 虽然你是6-4牌型，但你仍必须叫2NT表示高限两门有止。
- (14) 2S 高限一门有止。(记住，叫2S通常已暗示草花套很好，因为你只有一门有止，但却有高限牌力。)
- (15) 3H 逼叫到局，表示五张好的红心套。
- (16) 2S 问同伴边花的止张。在叫上3NT之前，确定你方黑桃有止张。你已创造了询问同伴几门有止及止张在哪儿的方法。
- (17) 4C 将牌问叫。满贯很有希望。

- (18) 3S 在叫上3NT之前，核对一下是否有一个可能的黑桃配合。
- (19) 4C 满贯大有希望，又一次地使用将牌问叫。
- (20) 3C 确定你方是否有方块止张。

对那些当持有有限开叫点力和真的草花长套时，希望用较简单的过程来加以描述的牌手，我们提议使用标准精确制的2C开叫。在讨论精确制的2D开叫之前，像我们曾在1NT开叫时所做的一样，先让我们简要地讨论一下通常的2C开叫。

标准精确制的2C开叫

简单地说，标准精确2C开叫的意思是：“同伴，我有限的11-15点开叫实力和一个真正的草花套（至少好的五张而经常是六张）。如果你对我的牌有更大的兴趣，叫2D。”

我们持有下面两付牌之一都将开叫2C：

- (1) ♠KQ10 5 ♥A2 ♦8 ♣KQ10 7 5 4
- (2) ♠A5 ♥J10 7 4 ♦9 6 ♣KQJ10 7

对标准精确制2C开叫的关键应叫是2D，要求开叫人进一步描述他的牌。下列表格列出了我们建议使用的应叫和再叫：

在标准精确制2C开叫后的应叫和再叫

叫品	含义和以后进程
2D	约定的逼叫性应叫；开叫人

应进一步描述手上的牌。开叫人再叫

2H或2S: 四张套

2NT: 高限, 除草花外两门边花有止

3C: 低限, 没有四张高花, 一门边花有止

3D、3H、3S: 草花六张, 所叫花色为五张。

3NT: 六或七张坚实草花套
在开叫人再叫2H或2S后: 应叫人再叫 2NT 或 3C 是邀叫。

在开叫人再叫2NT后: 应叫人再叫 3D 问开叫人哪两门有止。开叫人回答:

3H: 红心和方块有止

3S: 黑桃和方块有止

3NT: 黑桃和红心有止

在开叫人对2D应叫过之后, 应叫人叫新花表示五张套(或更长), 逼叫到局。

2H、2S

五张以上套; 邀请性, 不逼叫。

2NT

邀叫; 通常是10-11点, 平均牌型, 分散的点力, 没有四张高花 (因为他没做 2D 应

3D、3H、3S	叫)。
3C、4C	逼叫到局；五张以上套。
3NT、4H、4S	阻击性加叫（非邀叫）
	止叫

2D 开叫

♠ QJ9 3	♥ KQ10 8	♦ 4	♣ AK7 5
♠ AQ6 4	♥ AQ9 8	♦ —	♣ J5 4 3 2
♠ AK9	♥ KQJ8	♦ 3	♣ 9 8 7 3 2

使用美国标准制时，上面各牌都将开叫 1C。但这一开叫对使用精确制的选手则不适用。精确制采用 2D 开叫。

当这一方法最初设计出时，2D 开叫只表示典型的三套花色的牌，4-4-1-4 或 4-4-0-5。但现在，它已被大部分精确制的牌手加以扩大，包括了有方块短门和五张草花的不完全的三套花色的牌。

由于 2D 开叫具有较宽的点力范围——11-15 点——和一定牌型分布，所以你有适当的方法来分清同伴的牌情是很重要的。正如下面表格所写的，2NT 应叫是澄清同伴牌情的关键叫品。

开叫 2D

(11-15 点，短门方块，4-4-1-4；4-4-0-5；4-3-1-5；3-4-1-5 牌型。)

应叫

含义及以后进程

不叫

至少六张方块；对同伴的任何花色都没有配合。

2H、2S、3C

止叫

2NT

问牌型。开叫人回答：

3C：3-4-1-5牌型

3D：4-3-1-5牌型

3H：4-4-1-4牌型，低限（11-13点）

3D：4-4-1-4牌型，高限（14-15点）

3NT：4-4-1-4牌型，方块单张为A或K，高限

4C：4-4-0-5牌型，低限

4D：4-4-0-5牌型，高限

注意：应叫人以后作出的所有方块再叫都是问控制，例如：

2D-2NT

3H-4D = 问控制

第一级 = 0-2

第二级 = 3、

第三级 = 4（等等）

（若开叫人在2NT问叫后回叫4D，则应叫人叫4NT为问控制）

3H、3S

邀叫

2D开叫不仅可以有效地使你方找到配套花色，而且还能同样有效地警告你方花色失配。

在1974年波多黎各地区公开双人赛上，南拿到

♠ A6 5 ♥ 4 3 ♦ AK8 7 3 2 ♣ 9 2

11 个大牌点，五个控制，和一个好的六张套，在同伴第一家开叫之后，对大多数南家来说，都会考虑进局。但当我们拿到这付牌时，却绝不会叫过 2D。整付牌是：

北开叫，双方有局

	♠ Q4 3 2										
	♥ AQ9 5										
	♦ —										
	♣ AQ7 6 5										
♠ 10 9 ♥ K10 7 6 2 ♦ QJ9 4 ♣ J3	<table border="1" style="margin: auto; text-align: center; width: 60px; height: 60px;"> <tr><td></td><td>北</td><td></td></tr> <tr><td>西</td><td></td><td>东</td></tr> <tr><td></td><td>南</td><td></td></tr> </table>		北		西		东		南		♠ KJ8 7 ♥ J8 ♦ 10 6 5 ♣ K10 8 4
	北										
西		东									
	南										
	♠ A6 3										
	♥ 4 3										
	♦ AK8 7 3 2										
	♣ 9 2										

R.安德森

魏重庆

北	东	南	西
2D	—	—!!	—

在大多数牌桌上，叫牌过程是：

北	东	南	西
1C	—	1D	—
1H	—	3D	—
3S (或 3NT)	—	3NT (或不叫)	—

你也许认为北没对 3D 不叫是个错误 (3D 将下一)，但他持有方块缺门和开叫实力，这样叫并非没有道理。若应叫人的

牌稍微变化一下，则这也许是通向胜利的叫品呢。正如你所看到的尽管南北方有 25 个大牌点，但任何超出两阶的定约都必然要得负分。得+90 分将在 12 个序分中得到 11 分。

若对方在 2D 开叫之后争叫，则应叫人通常处于极佳位置在判断你方如何行动才最好。若对方在竞叫中犯了错误，你就可能通过加倍来得到一个很好的比赛分，其他任何叫品，按照上表中所列的那些原则，将都是自然的，而且还允许不叫。

在回到我们最后的限制性开叫 1D 之前，先来看看在同伴 2D 开叫之后，你在下面情况时如何应叫：

① ♠A9 7	♥6	♦QJ10 9 5	♣8 7 4 3
② ♠AJ6 4	♥Q8 2	♦AJ10 9 5	♣Q
③ ♠A9832	♥J4	♦9 7 6 5	♣K6
④ ♠Q10 2	♥K9	♦KQJ9 7	♣A10 8
⑤ ♠8 7	♥AJ10	♦Q8 7 4 3	♣J6 2
⑥ ♠KQ6 5	♥8 7 3	♦KQ9 5	♣6 2

- (1) 3C 尽管若同伴另有四张好的黑桃套时，打 2S 可能更好，但叫 2S 还是太悬了，特别是同伴还可能仅有三张黑桃。还是打 4-4 或 4-5 配合的草花套吧。
- (2) 2NT 约定性逼叫，了解同伴更多的情况，你打算叫上 4S 或 3NT。
- (3) 3S 尽管你大牌点力有限，但这手牌有巨大的进攻潜力。你方块上没有作废点力，有五张将牌，而红心 J 和草花 K 都是有用牌

张。邀请进局。

(4) 3NT 这付牌别无其它选择

(5) 2H 同伴如果知道你持有这样一手牌时是不会开叫 2D 的。当然，你红心可能只有 3-3 配合（对你做庄的一次考验），但你只能在恶劣形势下尽最大努力并盼望同伴能有四张好的红心。

(6) 2S 在第 (3) 手牌时，我们仅持有 8 点却邀请进局；而这付有 9 点的牌，我们却不考虑进局，因为有一半实力都浪费在方块上了。

多用途的 1D 开叫

在所有强草花制度中，1D 开叫总或多或少地是多用途的。在精确制中，它不仅包括那些有 11-15 点和一个真正的方块套的牌，还要照顾到许多没有五张高花可又不能开叫 1NT 或 2C 的牌。所以，1D 开叫不保证任何方块的长度或强度。

像被许多标准制牌手喜爱的“短草花”开叫一样，我们的 1D 开叫用于那些肯定有开叫实力但却不能满足其它开叫要求的牌例。

请看下面例子

♠ AKJ7 ♥ A9 ♦ 8 6 ♣ J10 8 3 2

这付牌，1NT 和 2C 都不适于用来开叫。因此，尽管你的方块是无价值的双张，仍要开叫 1D。

♠ A10 9 ♥ 9 ♦ AQJ8 ♣ Q7 4 3 2

这里又一次地，尽管你有五张草花，仍要选择开叫 1D。记住，当你开叫 2C 时，你一定要有一个好的草花套。

♠ AKJ7 ♥ A9 8 ♦ 7 6 2 ♣ J10 8

由于你不能在有四张高花时开叫 1NT，1D 开叫成了唯一选择。

当同伴开叫 1D 后，作为应叫人，你应优先考虑寻求高花配合。除非你的牌有明显的满贯可能，否则当你有一个四张高花时，你总应先叫出来。持有：

♠ KQ10 8 ♥ J7 6 ♦ 5 ♣ AKJ9 8

若同伴开叫 1D，我们将应叫 1S，而不是 2C。

除了方块的“反常”加叫（应叫 2D 是强牌，且逼叫一轮；而 3D 是弱的阻击叫）和 2NT 应叫表示 16 点以上外，在开叫 1D 后的所有叫牌都是自然的。当然你必须牢记，同伴的方块可能是很短的。

我们使用下面体系：

1D 开叫

应 叫	含 义 及 以 后 进 程	点 力
1H, 1S	至少四张，逼叫	5 点以上
1NT	没有四张高花，不逼叫	6-10
2C	至少四张，逼叫	10 点以上
2D	至少五张，逼叫， 没有四张高花	10 点以上
2H, 2S,	跳叫新花表示一个	16 点以上
3C	很好的长套，或方 块有好配合并有好的 边花	(通常)

2NT	强的平均牌，无四张高花 开叫人再叫： 3NT：低限平均牌 3C，3D，3H， 3S：自然叫，表示不平均牌型或高限。	16 点以上
3D	逆加叫，表示弱牌和至少五张好的方块（通常为六张）	最多 9 点
3H，3S	阻击，七张套。弱牌。	最多 7 点
3NT	平均牌型无四张高花。	13-15

1D 开叫人在同伴应叫后的再叫

低限时（11~14 点）

- 有四张支持时加叫同伴的高花；
- 有四张黑桃时，在 1H 后叫 1S；
- 再叫五张好的或六张的方块套；
- 持有草花套和不平均牌型时叫 2C；
- 持有平均型时叫最低阶的无将。

高限时（好的 14 点或 15 点）

- 有四张支持时，跳加叫同伴的套；
- 逆叫（若可能的话）；
- 有 5-5 套或更好时，跳叫新花；

有好的方块套和一定止张时，跳叫无将。

使用上述方法，你怎样处理下面情况：

双方有局，复式双人赛

同伴	上家	你	
ID	—	???	
① ♠9854	♥A6	♦Q8	♣AKJ9 5
② ♠3 2	♥Q10 8	♦KQ1097	♣Q10 4
③ ♠8 4	♥K6 5	♦QJ1083	♣AK7
④ ♠AQ6	♥QJ4	♦K1087	♣Q10 2
⑤ ♠J10 3	♥6	♦KJ10983	♣J10 8
⑥ ♠AKQ1084	♥3 2	♦K7	♣A10 2

你	下家	同伴	上家
ID	—	IH	—
???			
⑦ ♠K9 5	♥4 3	♦AKJ10 4	♣KJ9
⑧ ♠A9 5	♥QJ10 6	♦AKJ8	♣3 2
⑨ ♠J8 4 3	♥AQJ	♦KQ8 7 6	♣9
⑩ ♠K10 5	♥7	♦KQ87	♣A10 6 4 3
⑪ ♠3	♥A8	♦KQJ1087	♣KQ 5 2
⑫ ♠4	♥Q6	♦AJ1093	♣AKJ10 4

- (1) 1S 你的第一个义务是调查有无高花配合。
- (2) 1NT 尽管你方块很好，但叫2D远远不够，而叫3D牌又太强了。所以，在没有四张高花时，你只能

选择应叫 1NT。

- (3) 2D 好牌，可用方块逆加叫。
- (4) 3NT 这是对你这手有14点的平均牌的最准确的描述。所有花色都有止，且没有四张高花。
- (5) 3D 阻击性跳加叫。
- (6) 2S 你在第二章可找到这付牌。这是1974年精确制赢得美国男子队式赛冠军时，马克·费尔德曼拿过的一付牌。立刻跳叫新花对你这么好的套来说最为合适。
- (7) 2NT 由于你没能开叫1C，所以你的大牌点是有限的。因此你跳叫到2NT一定是基于好的方块套和未叫过的各门都有止张。
- (8) 3H 表示你的高限1D开叫牌力和四张支持。
- (9) 1S 记住，若同伴持有 ♠AKQ10 ♥5 4 3 2 ♦3 2 ♣7 6 5，他将应叫1H，而非1S。所以在再叫2D或只有三张就加叫红心之前，应先试探一下可能的黑桃配合。
- (10) 2C 对你的牌型和有限点力的最好描述。
- (11) 3D 表示你的高限和漂亮的方块套。
- (12) 3C 典型的跳叫新花来表示你的牌型和高限。

复习

现在我们已见识过了双人赛精确制弹药库中所有的武器，让我们通过下列牌例，来复习一下我们曾讨论过的一些原则。

作为开叫人，持有下列牌时你如何叫牌：

① ♠A8 3	♥9	♦AQ7 4	♣K10 8 7 6
② ♠AJ1094	♥A10985	♦10 9 3	♣—
③ ♠AJ8 3	♥8 7 2	♦5	♣AK9 5 4
④ ♠KQ10	♥AJ10 5	♦6	♣K9 8 3 2
⑤ ♠AQ64	♥9 8 6 5 2	♦4	♣AK9
⑥ ♠K103	♥Q8 7	♦AQ	♣K10 7 6 2
⑦ ♠KJ5	♥K9 7 4	♦K	♣AQ9 7 6
⑧ ♠J8732	♥Q9 5 4 2	♦QJ	♣A
⑨ ♠AKQJ	♥QJ4	♦8 7	♣J10 9 6

同伴

上家

你

1H

—

???

⑩ ♠8 7 3	♥Q9	♦AK10 9 4	♣8 7 2
⑪ ♠A5 4	♥QJ6 2	♦AJ10 8 7	♣5
⑫ ♠KQ9	♥AJ8 3	♦AJ8 4	♣9 7
⑬ ♠J8 3 2	♥5	♦Q6 5 4	♣J8 7 4
⑭ ♠KJ7	♥Q9	♦KQ8	♣108653
⑮ ♠AKQJ97	♥Q1097	♦A6	♣5

同伴

上家

你

2C

—

???

⑯ ♠KQ1074	♥9 8 3	♦8 6 5	♣K7
⑰ ♠A9 8 3	♥KJ1092	♦KQJ	♣J
⑱ ♠7 6	♥4 2	♦KJ9 7 6	♣Q10 8 5

	同伴	上家	你	
	2D	—	???	
⑲	♠ 3 2	♥ J10 7	♦ KJ8 7 4	♣ J9 2
⑳	♠ AJ2	♥ K1083	♦ KJ10 9	♣ J4
㉑	♠ A8754	♥ Q6 2	♦ 9 4 3	♣ Q5

	同伴	上家	你	
	1NT	—	???	
㉒	♠ 6 4	♥ 8 6	♦ KJ9 5	♣ J10976
㉓	♠ KJ1095	♥ AQ4	♦ J10 8	♣ K2
㉔	♠ K1087	♥ QJ9	♦ Q10 7	♣ K4 3

- (1) 1D 你的草花强度不够开叫2C。开叫1D，在同伴可能的红心应叫后再叫2C。
- (2) 1S 复式比赛是叫牌者的竞赛。
- (3) 1D 在有四张高花时，你不能开叫2C。所以你只能开叫2D来表示你半真正的三套花色的牌，或开叫1D。由于你的三张红心太弱，尽管你是单张方块，也还是选择多用途的1D开叫。
- (4) 2D 因为你持的高花都很强大，这手不完全的三套花色的牌当然可以开叫2D。
- (5) 1H 不要因为你的五张红心很弱而动摇。
- (6) 1NT 对你的牌的最好描述。
- (7) 1C 你有16个大牌点！
- (8) 不叫 这手5-5的牌不能开叫。和(2)不同，你的套太弱了。
- (9) 1D 因为你有四张高花而不能开叫1NT，所以这是

唯一选择。

- (10) 1NT 典型的逼叫1NT，你的实力不够在1H后叫2D。
- (11) 4C Splinter 应叫，表示草花短门和强的红心支持。
- (12) 3NT 平均牌型的逼叫性加叫
- (13) 不叫 尽管1S可能更好，但任何应叫都可能会使同伴之间叫得过高。应该立刻警告同伴你是一手破牌。
- (14) 1NT 用逼叫性1NT，在同伴二阶再叫之后，叫2NT作为邀请。
- (15) 2S 跳叫你如此强大的黑桃套，同时红心极配，控制良好。
- (16) 2S 不逼叫，而且若同伴改回3C，你也不应失望，因为 $K \times$ 对大部分 2C 开叫来说，算好支持了。
- (17) 2D 逼叫的约定性应叫，并打算在叫3NT之前，先在三阶上叫出红心来寻找可能的八张配合。
- (18) 3C 阻击
- (19) 2H 尽力减少灾难。希望同伴有一个好的四张红心套。若你是打一个 3-3 的将牌，那就是好好打吧！
- (20) 2NT 逼叫的约定性应叫。同伴的再叫将使我们处于极佳位置来决定最后定约。
- (21) 3S 邀叫
- (22) 2NT 低花Stayman。你在低花上的4-4或5-4配合，应比打 1NT 结果更好。
- (23) 2H 转移到黑桃，并将再叫3NT给同伴一个成局的选择。

(24) 2C 记住，2NT已不能再用作邀叫了，因为它被用作了低花的 Stayman。询问同伴的实力来决定是否叫成局。

在转到我们弹药库中的重武器之前，考虑一下在对有限开叫进行应叫时的竞叫的影响是极其重要的。在充满竞争的叫牌过程中，正确掌握争叫，在大部分双人赛中，通常都能使胜者和输家区别开来。

正如你从第一章和第二章中所学过的，你在双人赛的竞叫中所采取的战略战术，和在队式或盘式桥牌赛中是不同的。在双人赛中我们主要关心的是赢的次数，而不是赢或输的数量。所以，为了符合这些特定条件，我们改变了许多应叫的意思。

在限定性花色开叫后的竞争过程

很不幸，复式赛是叫牌者的竞赛这一概念，不仅仅是打精确制的牌手们知道。作为一个限定性开叫的应叫人，你经常发现你的右手方将立即加入竞争。这一竞争将经常使你最初的应叫受到影响。除非你原先就打算用不叫来最好地表示你的一手破牌。

若同伴开叫的 1H 或 1S 被加倍，我们建议使用下面的体系：

同伴	上家	你
1H 或 1S	加倍	???

应叫	含义及以后进程	点力
加叫、跳加叫或加叫到局	至少有二张支持，阻击性叫品，根据局况和赢墩，计算所冒的风险来决定叫多高。	最多 10 点
1NT	平均牌型，分散的点力对同伴的套没有三张支持	6-9
2NT	建设性加叫	10-12
再加倍	没有特定的牌型，可能是打算惩罚敌方	10 点以上
新花	弱牌，一般没有可能打同伴的花色	4-9
跳叫新花	阻击叫，没有打同伴花色的可能性。	

如果 1D 开叫被加倍，则大部分的应叫保持原意，只是此时所有的加叫方块或 2NT 应叫都当然地表示在方块上有巨大实力，因为同伴可能方块很短。既然同伴用开叫 1D 作为寻找高花配合的方法，所以如果我们的牌不适合再加倍的要求，我们则应当在对方加倍之后叫出一个高花套。

当对方争叫出花色之后，我们对最初的应叫也进行了修改。下表中列出了大部分的修订。

在对方争叫出花色后

应叫	含义及以后进程	点力
加叫、跳加叫或加叫到四阶	至少三张支持，阻击性叫品。根据计算所冒的危险来决定叫多高。(和加倍后叫法一样)	5-10 (根据阶数和局况决定)
1NT	平均牌型，敌叫花色有止，对同伴高花缺乏支持(若对方争叫的是高花，则表示在另一高花上没有四张。)	8-10
2NT	平均牌型，敌叫花色至少两止，邀叫。	11-12
扣叫	逼叫到局 (若曾不叫过，则为试探成局，同伴花色有配合。)	13点以上。 (若不叫过，则为好的10点)
加倍	技术性(否定性加倍)	8点以上
跳叫新花	阻击性	最多7点

你将注意到在对方竞叫后，我们不再使用高花的限制性加叫和方块的“反常”加叫了。我们更愿把这些叫品用于阻击，而非建设性的。我们相信，若你幸运地拿到一手好牌，你会有足够而又合适的叫品来表达。

从1975年美国终身大师男子双人赛中选出的这付牌，说明了在竞争过程中，把限制性加叫转为阻击性应叫的好

处:

东开叫，南北有局

♠AQ8 7 6

♥5 3 2

♦8 7

♣J3 2

♠10 9

♥Q10 9 4

♦KJ10 9 2

♣5 4



♠J5 2

♥AKJ8 6

♦Q5 4

♣A9

♠K4 3

♥7

♦A6 3

♣KQ10 8 7 6

R·安德森

H·麦克伦

东	南	西	北
1H	2C	3H	—

这付牌中的南北对是美国最佳搭档之一，曾获若干次全国冠军。考虑到局况，谁敢在 3H 之后再叫呢？在一般情况下，任一手牌再去争叫都有可能造成灾难。+140（当对方有黑桃一局时）在这高手如林的赛场中，得到了 25 序分中的 23.5 分。尽管对方都为没能叫牌而向同伴道歉（这是同伴之间和他们本身的良好习惯），但至少，3H 这一叫品，给他们错估形势创造了环境。在同一比赛的几付牌之后，我们在这付牌上取得的成功却又捉弄了我们，这倒不是因为我

们制度上的缺欠，而是我们判断上的严重错误。对使我们的最终名次从第二跌到第五的惨败的回顾，将为我们提供一个有用的教训。

看看东家的这付牌。你在局况有利时，开叫 1H，持有：

♠7 ♥AQ9 8 7 ♦A7 4 ♣Q10 8 2

叫牌如下进行：

北	东	南	西
—	1H	2C	3H
× *	???		

* 应叫性加倍

想想前面那付牌，对方不是“明显”可以打成 3S，甚至可能 4S 吗？因此，我们唯一的问题就是不让对方打 3S 或 4S。是这样的吗？不对。同伴已做了阻击叫。此时东叫 4H 是用若干比赛分来进行俄式轮盘赌。东没能赌上“空”的枪膛（记分纸上除外），因为整付牌是：

	♠ A 6 5 4 3										
	♥ 10										
	♦ K Q 9 8										
	♣ 7 6 4										
♠ Q J 10 2 ♥ K 6 3 2 ♦ J 10 6 5 ♣ J	<table border="1" style="margin: auto; text-align: center; width: 60px; height: 60px;"> <tr><td></td><td>北</td><td></td></tr> <tr><td>西</td><td></td><td>东</td></tr> <tr><td></td><td>南</td><td></td></tr> </table>		北		西		东		南		♠ 7 ♥ A Q 9 8 7 ♦ A 7 4 ♣ Q 10 8 2
	北										
西		东									
	南										
	♠ K 9 8										
	♥ J 5 4										
	♦ 3 2										
	♣ A K 9 5 3										

当南加倍并首攻将牌后，结果为-300分。由于南无疑不会改叫北的应叫性加倍，所以无论南北选择什么做为最后定约，东西本来注定会得到一个不错的比赛分。西阻击性加叫后，北若争叫，保守地说，将送我们200分。教训很简单。不要只凭“猜测”对方能打成什么，就加叫同伴的战术性阻击叫。通常，你将没有足够的信息来做出这一决定。

当对方争叫1NT时，你大部分应叫的含义将要改变。我们把加倍作为唯一的强应叫，通知同伴我们有平衡的实力。所以，叫出新花是自然且不逼叫的。跳加叫是限制性加叫，表示牌分布极不平均，不适合惩罚1NT。

如果对方在1H或1S后，跳争叫不寻常2NT，我们建议使用以下体系：

同伴	上家	你
1H 或 1S	2NT*	???

* 双低套

三阶上叫同伴的高花 = 争叫性加叫，不逼叫，也不特别邀请。

三阶上叫另一高花 = 不逼叫，竞叫性叫牌。

3C = 若同伴开叫为1S，则为逼叫性的3H，

若同伴开叫为1H，则为限制性加叫或更好。

3D = 若同伴开叫为1H，则为逼叫性的3S，强牌；

若同伴开叫1S，则为限制性加叫或更好。

4C, 4D = Splinter叫牌，支持同伴花色。

· 3NT = 强牌（好的12点到15点），平均牌型，支持同伴花色。

加倍 = 对加倍对方所暗示的低花感兴趣。要求同伴加倍对方的任何叫牌，或者放过来由你处理。

这些方法，给了你许多在不寻常无将争叫之后额外的竞叫武器，并对所有应叫做了解释。

在对方的米切尔扣叫后，我们同样建议修订你的应叫。对他们暗示的花色之一的扣叫（例如，1D-2D-2H），表示在该门上有一止且有叫2NT的实力。对米切尔扣叫加倍，表示你对加倍对方暗示的一门花色感兴趣（和对不寻常无将的加倍类似）。所有其它叫牌是自然的，只是应叫无将保证在对方暗示的两门中都有止张。

当对方立刻进行阻击叫时，没有什么简单的方法或原则，总能使你做出正确的决断。正如在法律面前，没有什么能代替理智和判断一样。在实践中，我们试图遵循伟大的英国专家S·J·西蒙的建议。他的基本原理是“尽可能争取最好结果，但不必是最好的可能结果。”我们觉得这是一条解决

几乎所有桥牌问题的好建议。除了有良好的判断外，对于阻击战术的唯一现实的防御，就是同伴之间对在高阶上做出的争叫给予充分的理解和信任。分清那些叫牌是逼叫，那些不是，这一点非常重要。

无论对方的竞叫是在一阶，还是在二阶，三阶上，否定性加倍都是一个重要的武器。如果我们只被允许使用一种竞叫的方法，那就选择使用否定性加倍以及它所传递的推断。大多数复式赛的牌手们，用否定性加倍来表示下列情况：

——对一阶或二阶干扰后的否定性加倍，表示另一门高家拥有四张和足够的应叫实力。

1D 1S 加倍 = 四张红心，7 点以上

——对二阶或三阶干扰后的否定性加倍，暗示手上的牌可以在同伴被迫回叫的水平上打任何未叫的花色，甚至打同伴开叫的花色。

1D 2C 加倍 = 持有高花，并至少有能保证完成二阶定约的充足实力。

1D 2S 加倍 = 在未叫花色中有牌力，包括至少四张红心，并有足够实力支持同伴叫上三阶。

尽管这些已很普遍，我们仍建议改进这一约定的否定性加倍体系。我们的修订能使应叫人在描述手上的牌时，有更多的机动性。我们的方法吸取了所有的精确制开叫都是有限的这个优点，并在叫牌过程有竞争时，能增进同伴之间互相联系的能力。

比如说你拿到：♠8 7 ♥AQJ9 8 3 ♦6 4 3
♣8 5。同伴开叫 1S，对方争叫 2C。使用约定的方法，尽管你只有一个长套，也只能在不叫（希望以后叫出红

心)，或叫出类似不寻常的否定性加倍之间进行选择。由于自由地叫出 2H 是逼叫且保证 10 点以上，所以这一自然的叫品对大多数应叫者将都不适用。

使用我们修改过的否定性加倍体系，这些问题就可以解决了。杰里米·弗林特和弗雷迪·诺思在他们写的《Tiger Bridge》一书中，采用“低强度”这一术语来形容否定性加倍的标准用法。他们还描述了否定性加倍的第二种类型，并称其为“高强度”。“高强度”的否定性加倍，用于那些当你持有一手好的应叫牌，并有进局实力，但又不适合做扣叫的情况。你意图通过以后的再叫来表明你的力量。否定性加倍的这种类型，扩大了应叫牌的范围，使我们能用简单应叫新花作为非逼叫性叫品。因此，在同伴开叫 1S，对方争叫 2C 后，持有 ♠8 7 ♥AQJ9 8 3 ♦6 4 3 ♣8 5，我们将叫 2H。这一选择简单，直捷，而又自然。

这一修订的否定性加倍体系，用于精确制的有限开叫极为理想。它给了应叫人更多的机动性，而这在双人赛部分定约的“混战”中是特别有用的。下表列出了我们的新体系。

当对方在 1D，1H 或 1S 开叫后争叫时，应叫人直接叫加倍表示下面两种情况之一（对方争叫到 3S 仍适用）：

(1) 有限点力（通常 7-10 点），对未叫的花色有支持。

既不适于加叫同伴的花色，也不适于在对方争叫后做点力有限的无将应叫。（“低强度”）

(2) 好牌，但不适于立即扣叫，而应叫非逼叫的新花又太强了。同时，也不适于应叫点力有限的无将。

（“高强度”）

直接扣叫是最强的第一应叫。它或者表示极配同伴的花色并有满贯兴趣；或者表示自己有一个坚实长套并有足够的

赢墩。明确显示满贯兴趣。

简单改叫另一花色是非逼叫的，并暗示你对同伴的花色没有配合。

跳叫新花是阻击性的。

你在最初的否定性加倍以后的再叫，将区分是“低强度”，还是“高强度”的加倍，如是“低强度”的加倍，应叫人将：

- a. 对同伴再叫有配合又无足够实力邀请进局时，则不叫。
- b. 如第二套也不配合则叫回开叫人的第一套花色。
- c. 有足够实力邀请进局时，加叫开叫人的第二套花色。
- d. 在对方花色上有止而对同伴花色没有配合时，叫最低水平的无将，这是邀叫而非逼叫。

如是“高强度”的加倍，应叫人将：

- a. 在加倍之后再叫出新花是逼叫。因为若你没拿到好牌，就该直接叫出新花色而不必经过加倍（非逼叫）。
- b. 扣叫，进一步弄清开叫人的牌。逼叫到局。
- c. 跳叫开叫人的套。
- d. 跳叫无将。

开叫人在应叫人澄清之前，应假设他的否定性加倍是“低强度”的。实际上，大部分牌属于这种情况。依照我们上面所列的再叫体系，开叫人绝不会有疑问。

若应叫人在对方直接争叫后不叫，开叫人应当考虑到即使同伴想惩罚对方也没有可能直接作出惩罚性加倍。若这一

争叫不叫到你这里，用加倍来重开叫往往最好，如果同伴愿意就可以把你的技术性加倍改为惩罚性。对方争叫花色如是你的短缺，通常是个信号，表示同伴是“陷井式不叫”，并希望你能以加倍来重开叫。

下面是 1974 年温哥华举办的全国公开双人赛上的一付牌，它证明了我们的新方法的优点。

南开叫，东西有局

	♠ 5				
	♥ 8 7 2				
	♦ J10 9				
	♣ KQ10 9 6 5				
♠ 10 8 6 ♥ KQJ10 9 6 ♦ 5 3 2 ♣ 4	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 5px;">北</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">西 东</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">南</td></tr> </table>	北	西 东	南	♠ AKQJ9 ♥ A4 3 ♦ Q7 ♣ 8 3 2
北					
西 东					
南					
	♠ 7 4 3 2				
	♥ 5				
	♦ AK8 6 4				
	♣ AJ7				

R·安德森

H·麦克伦

南	西	北	东
1D	2H (1)	3C (2)	4H
5C (3)	—	—	加倍 (4)
—	—	—	—

- (1) 阻击性跳争叫。
- (2) 自然，非逼叫。

(3) 在有利局况下叫5 当然是正确的 (打成也好, 牺牲也好。)

(4) 令人怀疑的行动, 但在双人赛中可能是有道理的。

应当承认, 南北颇走运, 因为他们的牌配合极好。但即使 5C 打宕了, 他们也能得到一个不错的比赛分, 因为东西对打任何高花都只有三个输张。重要的原因是大部分牌桌上都没有能叫出草花套来。在大部分牌桌上, 北能叫出草花的唯一机会, 是在东西叫成局之后的五阶上。我们的体系使北能在三阶上叫出草花, 从而使南自动地叫上 5C。+550 分相当于 25 序分中的 24.5 分。

复习

仔细想一想, 我们在有限开叫后对争叫过程的处理方法, 你在下列情况下, 将采取什么行动:

双人赛, 双方有局

	同伴	上家	你	
	1H	2C	???	
①	♠ KJ10 7	♥ Q9	♦ QJ875	♣ 6 4
②	♠ KQ6	♥ 8	♦ K10875	♣ Q10 9 7
③	♠ KQ10874	♥ 5 4	♦ Q3 2	♣ 6 4
④	♠ AKJ105	♥ KJ98	♦ AJ3	♣ 2
⑤	♠ 8	♥ Q1094	♦ A8742	♣ 8 6 5
⑥	♠ AQJ103	♥ A5	♦ K1087	♣ 6 2
⑦	♠ 9 7 2	♥ 7 4	♦ AQJ1086	♣ 5 2
⑧	♠ A9 8	♥ 3	♦ AKQ987	♣ 8 4 2
⑨	♠ 9 5	♥ 7	♦ QJ109764	♣ 7 6 3

同伴	上家	你	
1S	×	???	
⑩ ♠ K10 8 5	♥ 4 2	♦ AQ10 9	♣ Q10 9
⑪ ♠ —	♥ Q10 9 7	♦ AJ8 3 2	♣ K10 8 4
⑫ ♠ 7 6	♥ 8 2	♦ 9 3 2	♣ AQ10984
⑬ ♠ Q6 4 3	♥ 9	♦ KJ10872	♣ 9 5
⑭ ♠ KJ7	♥ 8 4 3 2	♦ J542	♣ 8 7
⑮ ♠ J7	♥ K10 3	♦ Q1092	♣ Q8 5 4

同伴	上家	你	
1D	INT	???	
⑯ ♠ QJ1096	♥ 8 7	♦ A10 9 8	♣ 5 2
⑰ ♠ KQJ86	♥ 9 2	♦ K10 8	♣ Q9 4
⑱ ♠ 7	♥ 8 3	♦ QJ10 8 6	♣ KJ10 9 2

同伴	上家	你	
1D	3C*	???	
* 阻击叫			
⑲ ♠ KJ102	♥ A8653	♦ J10 9	♣ 4
⑳ ♠ 4 3	♥ KQJ983	♦ J7 2	♣ 8 4
㉑ ♠ A6	♥ J9 5	♦ 7 6 4 2	♣ KJ9 3
㉒ ♠ Q10 8	♥ K9	♦ AJ1087	♣ K4 3
㉓ ♠ AQJ1087	♥ A9 3	♦ KJ104	♣ —
㉔ ♠ 9 8	♥ K9 7 6	♦ AJ1095	♣ 4 3
㉕ ♠ KQJ8	♥ AQ1097	♦ K3	♣ K5 2
㉖ ♠ KJ10874	♥ A5	♦ J6 3	♣ 9 8

你	下家	同伴	上家
1D	1S	加倍	—
???			
⑳ ♠ J1082	♥ AQ5	♦ KJ976	♣ Q
㉑ ♠ A5	♥ KJ108	♦ AQJ103	♣ 10 9
㉒ ♠ A6 4	♥ 3	♦ KQ98	♣ A10983

你	下家	同伴	上家
1H	1S	加倍	—
2C	—	2D	—
???			
⑳ ♠ K105	♥ AQ9 8 6	♦ J	♣ KJ10 3
㉑ ♠ 4	♥ KJ10 8 7	♦ J6 2	♣ AQ10 5
㉒ ♠ 8 4	♥ KQJ10 4	♦ Q9	♣ A10 8 4

- (1) 加倍 典型的“低强度”否定性加倍。
- (2) 不叫 希望同伴以加倍来重开叫。
- (3) 2S 自然，非逼叫。
- (4) 3C 立即扣叫能最好地表示出你红心极配，并有满贯兴趣。
- (5) 3H 阻击叫。请注意我们不再用限制性加叫了。
- (6) 加倍 “高强度”的否定性加倍。打算接着做逼叫性再叫来澄清你的力量。你不能立刻叫2S，因为这是不逼叫的。
- (7) 2D 不逼叫，表示你的好套。
- (8) 加倍 持有这手好牌的唯一选择。
- (9) 3D 阻击。
- (10) 2NT 表示你的建设性加叫。

- (11)再加倍提醒同伴你方有足够的大牌实力和防守前景。同伴一般应放过对方的叫牌到你这儿，而你很可能予以惩罚性加倍。
- (12)2 C 自然，非逼叫。
- (13)4 S 你的分配实力足以跳叫到局。这将给对方极大压力。3 S 在双人赛中太保守了。
- (14)2 S 这手牌只够这个叫品。
- (15)1NT 表示你9点的平均牌，没有黑桃支持。
- (16)2 S 不逼叫，
- (17)加倍 你方有平衡的实力，而且你有一个很好的首攻。
- (18)2NT 因为你持有好牌将会加倍，所以这一定是不寻常的意思。让同伴选择一个低花。
- (19)加倍 典型的“低强度”否定性加倍、能支持开叫人任何可能的再叫。
- (20)3 H 不逼叫。
- (21)不叫 希望同伴以加倍来重开叫。如果同伴选择不叫，你仍可从有局的对方身上捞取足够的比赛分，因为凭你有限的牌力和失配，你方不大可能有一局。
- (22)3NT 自然叫。
- (23)4 C 扣叫，显示你方有很好的满贯希望。
- (24)3 D 你也许会因叫3 D而错失4-4的红心配合，但你不能在同伴很可能叫黑桃的危险时，做否定性加倍。
- (25)加倍 “高强度”的否定性加倍，持有进局实力。记住，3 H 将是不逼叫的。

- (26)3 S 不逼叫。
- (27)2 D 尽管你黑桃上有止张，也不要试图叫1NT、再叫你五张的方块套。
- (28)3 H 跳叫表示你高限的1 开叫和很强的打牌力量。
- (29)2 C 表示你有很好的牌型。
- (30)2NT 同伴已表示出是“高强度”的否定性加倍，并且现在是逼叫。
- (31)3 D 加叫同伴的套是你唯一现实的选择。同伴从你的叫牌中，应能假定你的牌型可能是1—5—3—4。
- (32)2 H 这是避免灾难和对你有限开叫的最好的描述。请切记，你是被迫保持继续叫牌的。

在第二章，我们虽极力奉劝开叫者和应叫者在最初叫牌时，就应明确显示他们的牌型和点力。在竞争过程中，由于对方可能会消耗掉有价值的叫牌空间，所以限制性叫牌这一战略就显得更为重要。在竞叫过程中尽早把你的牌型和点力反映出来，给以后的叫牌以启示。我们修改后的精确体系将给予你成功地进行争叫的工具。

现在让我们看看我们的装备中最强大的武器。记住我们掌握限制性精确开叫的战略，因为我们在1C开叫后的进程中，要用到许多同样的战术。

1C开叫及应叫：

“我们弹药库中的加农炮”

精确制的基石是 1C 开叫，它保证 16 个或更多的大牌点。“16 点原则”的唯一例外是一个有很强的两套牌的情况，例如 ♠AK10 9 8 7 ♥AKJ10 9 ♦4 ♣3。不过，大部分的有好的两门花色又不足 16 点的牌，能通过先开叫较高级花色，然后再跳叫低级花色而更好地表示出来。正如你所知，除 1C（或 2NT）之外的所有叫牌，都把你的牌限定在 16 点以下。

在所有这一制度的版本中，对 1C 开叫有三类最初的应叫：

开叫 1C 后			
叫 品	应叫类型	意 义	点 力
1D	消极性应叫	破 牌	0~7
2H, 2S	消极性应叫	较好的六张套	4~7
4H, 4S	不寻常的消极性应叫	间张的八张套	2~7
1H, 1S 2C, 2D	积极性应叫	五张套	8 点以上
1NT	积极性应叫	平均牌型，没有五张高花	8~13
2NT	积极性应叫	平均牌型，没有五张高花	14 点以上
3NT	积极性应叫	坚固的七张套	9 点以上
3C	不寻常的积极性应叫	1-4-4-4 或 4-4-4-1 牌型	8 点以上
3D	不寻常的积极性应叫	4-1-4-4 或 4-4-1-4 牌型	8 点以上

1C——1D

1S——4C: 高限

Splinter)

- (d) 有四张或更多黑桃时，在1H后叫1S。(除了表示你有至少四张黑桃外，不表示任何有关你的牌力和分布。) *
- (e) 有0~5点时，叫1NT。 *
- (f) 叫2C约定叫，不表示任何草花情况，保证6~7点，同伴所叫高花没有四张。
- (g) 在1S后叫2D或2H、在1H后叫2D，表示五张或更长的套，6~7点。

* 一些欧州的专家把1S和1NT作了颠倒(1NT=四张或更多的黑桃; 1S=没有四张黑桃)。对于那些记忆较好的搭档来说，这是一个很好的修订。你可使大多数的牌由正确的方向主打。

在应叫人对1H和1S再叫之后，开叫人简单地再叫出一门低花一般是卡那佩式叫牌，表示一门更长的套。例如：

你	同伴
1C	1D
1H	1S
2D=不逼叫;	方块比红心长。
1C	1D
1S	1NT
2C=不逼叫;	草花比黑桃长。
1C	1D
1H	2C
2D=不逼叫;	方块比红心长。

在应叫人对 1 H 和 1 S 再叫之后，开叫人跳叫为逼叫，表示有进局实力。然而，和在低花上的简单再叫一样，你也可能最初再叫的高花仅有四张，而跳再叫一门更长的花色。所以：

你	同伴
1 C	1 D
1 H	1 S
3 C = 逼叫，	草花比红心长。
1 C	1 D
1 S	INT
3 D = 逼叫；	方块比黑桃长。

在 1974 年华盛顿地区公开双人赛上，出现了一个很好的例子，说明了在消极性应叫之后，积极寻找高花配合的意义。

为了寻求高花配合，应叫人也可能在 1 H 之后叫出 1 S，而手上同时还有一套更长的低花套，因为他的首要职责就是在有四张黑桃而没有四张红心时，叫出黑桃套来。

北开叫，东西有局

	♠5										
	♥AK10 9										
	♦AKQJ4 3										
	♣A2										
♠ AJ8 2	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">北</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">西</td><td></td><td style="text-align: center;">东</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">南</td><td></td></tr> </table>		北		西		东		南		♠K9 7 6 4
	北										
西		东									
	南										
♥Q8		♥J4 3									
♦7 6 2		♦10 5									
♣K10 4 3		♣9 8 5									
	♠ Q10 3										
	♥ 7 6 5 2										
	♦ 9 8										
	♣ QJ7 6										

R · 安德森

S · 安德森

北	东	南	西
1C	—	1D	—
1H(1)	—	2H(2)	—
3D(3)	—	3NT (4)	—
4H	—	—	—

(1) 逼叫。

(2) 破牌(0—5点), 有四张红心。

(3) 逼叫, 因为已找到了八张的配合。

(4) 自然再叫, 已表示有四张红心, 保证在未叫过的花色中有止张。

看来+450分这一结果, 如果不是全部也会在大部分牌桌上, 得到重演。然而实际上, 却在25序分中得了21.5分。一个看来普通的结果却得到了一个异乎寻常的高分, 理

由其实很简单。大部分北家都开叫 2C 而南应叫 2D(消极性)。北再叫自然的 3D, 从而使南在持有微弱点力和平均牌型时, 除叫 3NT 外很难有其他选择。南难以以四张小红心而叫出红心。尽管我确信大部分的北家对黑桃情况有所顾虑, 但在有确定的九个赢墩时, 很难指责北家放过了 3NT, 这也可能是唯一能打成局的定约呢。

把这些应叫和它们表示的牌型分布记在心中, 在应叫人 对某一高花做过再应叫之后, 所有叫牌都是自然的。由于这和普通精确制的手段有很大差别, 所以让我们通过考虑以下一些牌例来进行复习。

	开叫人		你
	1C		1D
	1H		???
①	♠8742 ♥9 6	♦QJ10 9 8 3	♣5
②	♠7 ♥J8 7 4	♦A9 8 3 2	♣8 6 5
③	♠Q4 2 ♥3	♦J10 8 7 3 2	♣J9 8
④	♠Q8 7 ♥K6 4	♦Q1032	♣10 9 7
⑤	♠7 4 ♥J8 6 5	♦1098732	♣4
⑥	♠8 6 4 ♥J9 5	♦AQ1097	♣8 2

你	同伴
1C	1D
1H	1S
???	

⑦ ♠ AK9 2	♥ AQ874	♦ K6 3	♣ 5
⑧ ♠ 4	♥ KQ7 5	♦ AKQJ8 6	♣ J3
⑨ ♠ J5	♥ KQ9 7	♦ KJ10 9 7	♣ AQ
⑩ ♠ 9 5	♥ AKQ103	♦ AKJ10	♣ 8 2
⑪ ♠ 7	♥ AK95	♦ AKQ8 6 4	♣ AK
⑫ ♠ AQ52	♥ AKQ873	♦ AQ4	♣ —

你	同伴
1C	1D
1H	2C
???	

⑬ ♠ K8 3	♥ AQJ7	♦ 5	♣ AKJ10 4
⑭ ♠ K9 6	♥ AQJ8 7	♦ AQ	♣ KJ4
⑮ ♠ AKQ3	♥ AKJ9 7	♦ 6	♣ Q54

你	同伴
1C	1D
1S	1NT
???	

⑯ ♠ AKJ103	♥ AK9	♦ Q10 8 7	♣ 4
⑰ ♠ AKQ976	♥ AK8	♦ QJ	♣ J5
⑱ ♠ AKQ4	♥ 8 6	♦ AKJ10 7	♣ Q4

(1)1S 你的首要职责是表示出有四张的黑桃套。你很有希望在第二次再叫时，能在二阶上叫出方块套。

(2)2S 一个完美的支持红心的低阶splinter。同伴将处

于极佳位置来回答这一问题：叫多高？

(3)1NT 你的首要职责是表示你的牌很弱，没有任何四张高花。由于你的牌力有限，在警告同伴之前，不够叫出方块套。

(4)2C 约定叫，表示7点，没有四张高花。

(5)2H 你实力不够叫低限splinter，但是由于1H是逼叫，你必须应叫2H来表示你有四张支持和一手破牌。

(6)2D 你有足够实力来表示出你的五张方块套和高限牌力。

(7)2S 简单加叫，表明你们已找到八张配合。不要考虑超过2S，-因为同伴也许是一手白板 and 四张小黑桃。

(8)2D 典型的卡那佩应叫，方块比红心长。你的牌不够强，不能叫3D，因为在实战中这将是进局逼叫。

(9)1NT 持有这种牌型，2D本是正常地再叫。但考虑到你坚强的双张草花和有限点力，在双人赛中，叫1NT可能更好。

(10)2H 若你使用约定性精确制方法，你就不能再叫2D。请注意2D将表示方块比红心长。鉴于你持的红心如此坚强，即使同伴有四或五张小方块和两张小红心，2H定约在双人赛中也是不错的。

(11)3D 表示你的方块比红心长且有进局实力，逼叫。

(12)4C 既然3C是表示逼叫到局和好的草花套，则4

C 一定是支持黑桃的强牌 splinter 应叫。请注意，这只能用于很强的牌，因为你可能面对一手零点和四张小黑桃的牌而逼叫到局。

(13) 3C 表明你的牌型。同伴已表示有6-7点，成局很有可能，若他能控制住方块，就打 NT；如果草花有很好的配合，可以打 5 C。

(14) 3NT 同伴的6-7点加上你不错的20点将能打成 3NT，叫上去。

(15) 2S 最能描述你的牌的再叫。若同伴再叫无将或方块，你将叫 3NT。若同伴再叫表示支持红心，则你将叫上红心一局。

(16) 2S 请注意，叫 2 D 将表示方块比黑桃长。既然同伴是一手破牌，成局是不必考虑了。

(17) 2S 尽管你有额外的点力，面对最多五点的同伴，成局实质上也是不可能的。数数你的输张。

(18) 2D 考虑到同伴的一手破牌，2D 应比 1NT 好打一些。

至于在消极性应叫后开叫人的 1NT 再叫，我们的体系是简捷的。1NT 再叫表示 16—19 点，平均牌型。由于这相对稍宽的点力范围，我们的 stayman 问叫则既包括问高花，又包括问点力。下表列出了我们表示上述两种内容的方法：

开叫人	应叫人
1C	1D (消极性)
1NT (16~19)	2C (问高花和点力)

(表示6-7点)

2D = 16-17 点; 没有高花

2H = 16-17 点; 四张红心, 可能有四张黑桃。

2S = 16-17 点; 四张黑桃。

2NT = 18 点; 没有高花。

3C = 18-19; 有一个或两个高花。

在 3C 后叫 3D 问高花。

3D = 19 点; 没有高花。

为了在开叫人再叫 1NT 后, 能处理好各种止叫、邀叫和逼叫到局的牌, 我们使用类似 1NT 开叫后的转移叫。

开叫人

应叫人

1C

1D (消极性)

1NT (16-19)

2D = 转移到 2H

2H = 转移到 2S

2S = 转移到 3C

3C = 转移到 3D

(应叫人在转移叫后再叫新花色为邀叫性第二套, 应叫人在转移到某高花后再叫 2NT 表示 6~7 点, 该门高花有五张。)

4D = 转移到 4H

4H = 转移到 4S

若开叫人有比 19 点更多的点力和平均牌型, 则 2NT 再叫表示 20-21 点。在 2NT 后, 我们使用三阶和四阶的转移叫, 3C 是简单 stayman 问叫。

开叫人再叫 3NT 的特定含义取决于同伴之间对开叫 3NT 的约定，尽管大多数精确制牌手用再叫 3NT 表示 25-26 点的平均牌型，仍有一些搭档把它用作艾科式 3NT 叫牌，表示一个好的低花套和各门止张。在强的，自然的 3NT 再叫之后，我们建议用下列应叫；

开叫人	应叫人
1C	1D (消极性)
3NT (25-26)	4C = Gerber (问A)
	4D = 转移到4H
	4H = 转移到4S
	4S = 转移到5C
	4NT = 示量性加叫
	5C = 转移到5D

当开叫人在消极性应叫后再叫 2C 或 2D 时，应叫人不再被迫保持叫牌继续进行。这两个叫品都是非逼叫的，并表示没有四张高花。所以，应叫人的所有再叫(不叫除外)通常都是建设性的，表示一定实力。

1C 开叫人在 1D 应叫后的跳再叫是进局逼叫，表示有美国标准制强二开叫的实力。若跳叫的花色是低花，则开叫人否认有四张高花，因为他本来可以在跳叫显示实力之前，先以 1H 或 1S 逼叫，探寻可能的高花配合。尽管应叫人最初的应叫是消极性的，由于开叫人仍逼叫到局并且可能有满贯兴趣，所以应叫人的再叫应分出点力范围(0-7)。我们指定下一门花色为第二次消极性应叫，表示 0-4 点。应叫人的所有其它再叫都是自然的，表示 5-7 点。

你将从我们对 1C 开叫最初列出的应叫中注意到，应叫

人直接跳叫 2H 或 2S 也是消极性的，表示不到 8 点。这些应叫表示有 4-7 点，并且集中在一个六张套上。虽然 2H 和 2S 是不逼叫的，开叫人再叫出新套都是逼叫。2NT 则是约定叫，问应叫人的牌型，有没有单张或缺门。应叫人若边花没有单缺则叫回原花色。开叫人的简单加叫是邀请性的，要求应叫人高限时叫进局。

我们对 1C 开叫的最后一类消极性应叫是直接叫上 4H 和 4S。这表示一个间张的八张套和 2-7 点(集中在这一套中)。由于开叫人不会再考虑其他成局定约，因此我们建议使用下面的约定叫：

开叫人	应叫人
1C	4H, 4S
(1) 4NT = 将牌问叫	5C = 没有大牌
	5D = 有一张大牌
	5H = 有两张大牌

在应叫人表示过将牌质量后，开叫人再叫新花 = 对这一花色的问叫。

第一级：没有控制。

第二级：第二轮控制。

第三级：第一轮控制。

(2) 新花 = 对该花色的问叫。

第一级：没有控制。

第二级：第二轮控制。

第三级：第一轮控制。

(在应叫之后，再叫新花是进一步问叫，回答方法同上。)

在讨论过消极性应叫的所有过程之后，让我们把注意力转到积极性应叫上来。

积极性花色应叫，再叫及其发展。

在做过积极性花色应叫后，两位牌手都应记住，在叫到成局以前，不应停叫。唯一的例外是当两手牌都是低限，既找不到适当的配合，又不适合打 3NT 的时候。

当我们有积极性应叫的实力时，当然不会放过一个五张的高花套，但是当我们持有 5-3-3-2 牌型，一个弱的五张低花套和低限的 8 个点时，应叫 1NT 往往更好。至于应叫高花，要记住不要试图在持有即使像 AKQ10 或 AKJ10 这么好的四张套时，应叫 1H 或 1S。就像在精确制开叫一个高花时一样，“任何五张都可以；任何四张都不行”这一原则对于此时的应叫同样适用。

作为开叫人，在一个积极性应叫之后，他所做的第一次再叫，要么是对他手上牌的自然描述，要么是对同伴的牌发出一个询问。下表列出了我们使用的体系：

开叫人在积极性花色应叫之后的再叫

叫品	含义及发展
NT	16或更多大牌点；平均牌型
在1H或1S后 跳叫2NT	4-4-4-1牌型，同伴所叫花色为单张。16-18大牌点。
在1H或1S后 跳叫到3NT	4-4-4-1牌型，同伴所叫花色为单张。19-21大牌点。
在2C或2D后 跳叫到3NT	4-4-4-1牌型，同伴所叫花色为单张。19-21大牌点。

新花	五张或更长的套。(也可选用支持问叫。)
简单加叫	将牌问叫。(答叫后再叫新花为控制问叫。)
跳加叫同伴的高花	四张支持。16—19大牌点。
跳叫新花	坚强或半坚强的六张或更长的套。20个大牌点以上，肯定有满贯兴趣。
双跳叫新花	Splinter。四张支持。16—18大牌点。

将牌问叫

在1C开叫和积极性花色应叫后，开叫人直接简单加叫同伴的花色，是询问应叫人所持将牌的确切情况：

应叫人按级进行约定性再叫：

第一级：五张或更长的套，没有A、K或Q。

第二级：五张套，有一张大牌（A、K或Q下同）

第三级：五张套，有两张大牌。

第四级：六张套，有一张大牌。

第五级：六张或更长的套，有两张大牌。

第六级：五张或更长的套，有三张大牌。

(注意：在持有特别的6-5牌型时，应叫人可以不管这一问叫而跳叫自己的第二套花色。开叫人可在应叫人跳叫之后再叫应叫人的第一套花色来重作将牌问叫)。

控制问叫

在将牌问叫后，或在将牌已定后，开叫人叫的新花色为控制问叫，应叫人按级回答所问花色的特征情况：

第一级：没有控制（三张小牌）。

第二级：第三轮控制（双张或 QXX）。

第三级：第二轮控制（单张或 KX）。

第四级：第一轮控制（缺门或 A）。

第五级：第一和第二轮控制（AK 或 AQ）。

注意：在应叫人回答后开叫人再叫新花仍为控制问叫，应叫方法相同。

支持问叫

在 1C 开叫和积极性应叫后，开叫人再叫新花（至少五张）是支持问叫。它要求同伴回答在这个花色中持牌的确切情况。应叫人按级进行约定性答叫，表示手上的支持和控制（A=2，K=1）情况。

第一级：坏支持（J××或更差）；少控制（3个或更少）

第二级：坏支持；好控制（4个以上）

第三级：好支持（Q××或更好）；少控制。

第四级：好支持；好控制。

第五级：四张支持（J×××）；少控制。

（注意：应叫人任何超过五级的再叫都表示两套牌（5-5或更好），并有4个或更多的控制。）

一些精确制牌手认为，将牌问叫、控制问叫和支持问叫太难记和太复杂了。他们愿把积极性应叫后的所有叫牌，都作为自然的。虽然我们对此并无异议，但我们觉得这些问叫，确实能改进精确制满贯叫牌的精确度，并促使你去试探

满贯。

一系列问叫不仅对叫上一个漂亮的满贯定约很有帮助，它们还经常能在叫牌过程的早期就通知你没有满贯希望。在1975年美国中部地区赛上，许多对子在下付牌上，没能避免叫上一个毫无希望的满贯。而精确制的满贯试探却能在二阶上得出结论。

南开叫，南北有局

	♠ 7 3				
	♥ J10 9 7 2				
	♦ KJ4				
	♣ A6 2				
♠ 9 8 6 4 2 ♥ A4 ♦ 8 5 3 ♣ 9 8 3	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 5px;">北</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">西 东</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">南</td></tr> </table>	北	西 东	南	♠ J10 5 ♥ K5 ♦ 10 9 7 6 ♣ Q7 5 4
北					
西 东					
南					
	♠ AKQ				
	♥ Q8 6 3				
	♦ AQ2				
	♣ KJ10				

G·卡拉维力

H·麦克伦

南	西	北	东
1C	—	1H	—
2H(1)	—	2S(2)	—
3NT(3)			

(1) 将牌问叫

(2) 没有 A、K、或 Q。

(3) 在打双人赛时，这是对当有八张或更多高花配合时应打高花定约的“原则”的少有的例外。由于“已知”同伴在低花上有一定实力(否则他的 8 点到那儿去了?)，打无将是不难得到 11 墩牌的。

使用我们在积极性应叫后完整的应叫和再叫体系，考虑你在下列情况下如何行动：

你	同伴		
1C	1H		
???			
① ♠AJ9	♥K8 5	♦KQ4 3	♣A6 5
② ♠AKQJ9	♥KQ8 7	♦A10 9	♣4
③ ♠KQJ3	♥QJ5 2	♦KQ8	♣Q9
④ ♠KJ6	♥4	♦AK10 9 8	♣AJ10 9
⑤ ♠A3	♥Q	♦AKQJ8 7 2	♣AQJ
⑥ ♠KQ9 5	♥4	♦AK10 6	♣KQ10 7

同伴	你		
1C	1S		
1NT	???		
⑦ ♠AQ10 7 3	♥J10 8	♦K9	♣J8 7
⑧ ♠AQ10 7 5	♥KQJ64	♦7 4 3	♣—
⑨ ♠AJ10 9 8 2	♥K6	♦9 6 5	♣8 4

同伴	你
1C	2D
3D	3S
4C	???

⑩♠8 5	♥7 3	♦AJ10 9 2	♣AJ9 8
⑪♠A7	♥8 7 2	♦KJ10 9 6	♣KJ7
⑫♠K4	♥J3 2	♦AJ10 8 6	♣Q9 2

同伴	你
1C	2C
2NT	???

⑬♠KJ82	♥6	♦7 6	♣AK10 9 7 5
⑭♠Q103	♥6 2	♦K6 5	♣AQ10 8 2
⑮♠K9 5	♥A9 7	♦Q8	♣AQ10 9 3

同伴	你
1C	1S
2S	???

⑯♠AQ10 4 2	♥K8 7	♦6 3	♣7 6 2
⑰♠A8 7 4 3 2	♥Q9 5	♦Q6	♣8 2
⑱♠AJ10 8 4	♥KQJ107	♦9	♣4 2

- (1)1NT 尽管你已知红心有八张配合，但还是先叫1NT表示出你的牌。
- (2)2H 将牌问叫。你有如此好的将牌支持、边花和控制，满贯前途是很光明的。
- (3)3H 表示你有四张支持和16—19点。（一些精确制的专家拿这手牌也许会跳上4H，表示四张支持和弱的1C开叫实力。）
- (4)2D 自然再叫
- (5)3D 跳叫新花表示你有很强的套和确定的满贯兴

趣。

(6)2NT 约定性再叫。4—4—4—1牌型和16—18点。

(7)3NT 已表示出有五张黑桃套后的自然再叫。(注意：2NT是不逼叫的。这将会是你停在成局之下的少数叫牌过程之一：

1 C 1 S
1NT 2NT=8—9点

??=开叫人在持有16点和黑桃不配合时可能不叫。)

(8) 3H 跳叫新花表示你极好的5—5分布。

(9) 4S 同伴表示出至少有两张黑桃而这意味着你已找到了八张的配合。使用我们在第二章中讨论过的“快速到达原则”。

(10)4NT 草花有第一轮控制。记住，在将牌问叫后的4C是控制问叫。(第四级表示A或缺门。)

(11)4S 草花有第二轮控制。(K或单张)。

(12)4H 草花有第三轮控制(Q或双张。)

(13)3S 自然叫。

(14)3NT 自然叫，表示你是平均牌型并有进局实力。

(15)4NT 在表示过五张草花套后，对无将的示量性加叫。

(16)3D 表示五张套，有两张大牌。

(17)3H 表示六张套，有一张大牌。

(18)4H 拒绝回答同伴的问叫，表示是很好的两套花色的牌。

积极性无将应叫，再叫及发展

最早精确制在1C开叫后，采用一种很简单的无将应叫体系。(1NT=8-10点的平均牌; 2NT=11-13点的平均牌。)尽管这一体系在打牌中是很完美的，但我们觉得再作一点修订和改进，可使叫牌更精确。

我们的修订是把应叫1NT用于所有平均牌型及有8-13点的牌。这一较宽的点力范围可以通过设计好的再叫体系明确地表示出来。而这一再叫体系不仅可以分出你的点力范围，还可以定出你准确的牌型分布。下表列出了我们在1NT应叫后使用的方法：

开叫人	应叫人
1C	1NT=8-13点，平均牌型
开叫人再叫	含义及发展
2NT	16点，平均牌型，没有四张高花。
3NT	17-18点，平均牌型，没有四张高花。
2D、2H、2S、3C	支持问叫(供选择)
	应叫人再叫：
	第一级 坏支持(J××或更差)；少控制(3个或更差)。
	第二级 坏支持；好控制(4个以上)
	第三级 好支持(Q××或更

好); 少控制。

第四级 好支持; 好控制。

第五级 4张支持; 好控制。

3 D、3 H、3 S、4 C

花色问叫(极强牌并有满贯兴趣)

应叫人再叫:

第一级 两张或三张支持

第二级 两张有一张大牌

第三级 三张有一张大牌。

第四级 双张大牌。

第五级 三张有两张大牌。

第六级 四张支持。

(在花色问叫后, 开叫人再叫新花色是控制问叫)。

2C

问牌型分布和牌力。

应叫人再叫:

2D=8-10点, 四张红心。

2H=8-10点, 四张黑桃。

2S=8-10点, 没有高花。

2NT=11-13点, 4-3-3-3分布, 也许有四张高花。

(开叫人叫3C问四张套是什么花色, 答叫3NT为草花套。)

3C=11-13点, 有四张草花和另外一个四张套。(开叫人叫3D问哪另外一套。)

魏重庆		R·安德森	
北	东	南	西
1C	—	1NT(1)	—
2C(2)	—	2NT(3)	—
3C(4)	—	3D(5)	—
5NT(6)	—	7D(7)	—
— (8)	—		

(1)8-13点, 平均牌型。

(2)问牌型分布和点力。

(3)11-13点, 4-3-3-3牌型。

(4)你的四张套是什么?

(5)四张方块。

(6)方块的大满贯逼叫。

(7)三张大牌中有两张。

(8)避免掉入7S这一“陷阱”。在方块正常分布下, 即使同伴没有红心Q和草花A, 打方块也能取得13墩。

这一漂亮的大满贯定约, 使我们在波多黎各公开双人赛上得了12分(满分)。唯一的问题, 就是要躲开把定约“改进”到高花上的诱惑。

若应叫人走运地拿到14点以上和平均牌型, 他应叫2NT; 开叫人持有平均牌型和低限的16或17点, 可以简单选择再叫3NT而结束叫牌, 除非应叫人还有多余的实力。若开叫人对应叫人的牌型分布或对他某门特定花色的支持感兴趣, 我们使用下面的方法:

开叫人	应叫人
1C	2NT = 14点以上, 平均牌型。

开叫人再叫	含义及以后进程
3C	Stayman.
	应叫人叫:
	3D = 没有高花。
	3H = 红心套。
	3S = 黑桃套。
	3NT = 双高套。
新花色	支持问叫。(三级答叫)

由于 3NT 应叫占去了这么多的叫牌空间，所以我们用它来描述一手非常特别的牌。

开叫人	应叫人
1C	3NT = 一个坚固的七张或更长的花色套，可能有边花进张，也可能没有边花进张。
开叫人再叫	应叫人叫:
4C = 问边花控制 (A = 2 K = 1)	a. 4D = 没有边花控制 b. 4H = 边花有一张K。 c. 4S = 边花有一张A或两张K。
	开叫人再加叫一级问单缺
	a. 第一级 = 有一缺门。 b. 所有其它应叫表示所叫花色为单张。
	若应叫为第一级 (有一缺门)， 开叫人再加叫一级问缺门花色。
4D: 问坚固套。	a. 4H = 红心套

b、4S=黑桃套

c、4NT=方块套

d、5C=草花套

在转到不寻常积极性应叫之前，先让我们简要地复习一下无将应叫和再叫。

	同伴		你		
	1C		1NT		
	2C		???		
①	♠KJ8 4	♥KJ9 5	♦Q8 7	♣6 3	
②	♠A8 7 4	♥5 2	♦AK10 8	♣J10 7	
③	♠K6 3	♥J10 5	♦K9 5 2	♣Q9 4	
④	♠K6	♥A8 4	♦KQ10 3	♣J10 9 7	
⑤	♠KJ5	♥AQ6	♦K5 2	♣9 8 3 2	
⑥	♠KJ4 3	♥KJ9 7	♦A6 2	♣8 5	

	同伴		你		
	1C		1NT		
	2H		???		
⑦	♠A7 6	♥QJ5	♦A8 3 2	♣9 4 2	
⑧	♠K8 7	♥10 7 6 2	♦QJ5	♣K6 3	
⑨	♠K9 8	♥8 6 5 2	♦A4	♣AJ7 3	

	同伴		你
	1C		1NT
	4C		???

⑩ ♠ A9 7	♥ K9 8 3	♦ 8 3 2	♣ Q9 5
⑪ ♠ KQ9 4	♥ K8 7 2	♦ 8 3 2	♣ Q6
⑫ ♠ K5 4	♥ KQ8 7	♦ 9 6 4 3	♣ KQ

同伴 你

1C 1D

2NT ???

⑬ ♠ KJ10 8 3	♥ K6 4	♦ 9 7 3	♣ 5 2
⑭ ♠ J10 9 7 6 4	♥ 3	♦ K10 9 5	♣ 8 7
⑮ ♠ J10 9 7	♥ J10 5 4	♦ QJ8 6	♣ J

- (1) 2D 低限 (8—10点), 有四张红心。请注意, 你并没有否认有四张黑桃。
- (2) 3S 高限 (11—13点), 有四张黑桃和四张方块。
- (3) 2S 低限无高花。
- (4) 3C 高限, 有四张草花和另一门四张套。(同伴叫 3D 问你的另一套是什么。)
- (5) 2NT 高限4—3—3—3牌型。(同伴叫3C问你的四张套是什么。)
- (6) 3H 高限, 有四张红心和四张黑桃。
- (7) 3D 好支持; 好控制。
- (8) 2S 坏支持; 少控制。
- (9) 3H 四张支持, 好控制。
- (10) 4S 三张有一张大牌。
- (11) 4H 两张有一张大牌。
- (12) 4NT 双张大牌。

- (13) 3H 转移到3S后再叫3NT, 给同伴一个成局定约的选择。
- (14) 4H 转移到4S。
- (15) 3C Stayman

不寻常积极性应叫, 再叫及发展

不寻常积极性应叫有两点和精确制 2D 开叫很相似:

(1) 它表示一手有三套花色的牌; (2) 它能使你在不违背牌型分布的情况下, 做一个积极性应叫。若没有不寻常积极性应叫, 当应叫人持有:

♠ AJ87 ♥ KQ95 ♦ 7 ♣ 10964

则这将是一手无法应叫的牌。他不能做出他的三套花色中任何一门的积极性应叫, 因为这应该保证五张, 而在有单张的情况下叫无将也是不可能的。不寻常积极性应叫和 2D 开叫也有明显的区别: 它可用在只有 8 点 (所有积极性应叫的最低限) 的情况下, 而且单张可以是四门花色中任何一门。

为了描述 4—4—4—1 牌型的积极性应叫, 虽然已经有了许多其他方法, 但我们还是用下面这种方法。

1C 开叫后的不寻常积极性应叫

应叫

含义及以后进程

3C 一门黑花为单张, 8 点以上, 即 4—4—4—1 或 1—4—4—4 牌型。

开叫人叫:

应叫人叫:

3D = 问哪一花色 3H = 单张草花

是单张? 3S = 单张黑桃

3D 一门红花为单张, 8 点以上, 即 4—4—1—4 或 4

—1—4—4 牌型。

开叫人叫：

应叫人叫：

3H = 问哪一花色

3S = 单张方块

是单张？

3NT = 单张红心

3H 单张黑桃，3个以上控制，11个以上大牌点，1—4—4—4 牌型。

3S 单张草花，3个以上控制，11个以上大牌点，4—4—4—1 牌型。

4C 单张方块，3个以上控制，11个以上大牌点，4—4—1—4 牌型。

4D 单张红心，3个以上控制，11个以上大牌点，4—1—4—4 牌型。

开叫人再叫应叫人的单张花色为问控制数。在 3C、3D 应叫后：

答叫第一级是低限，即 0—2 个控制；

答叫第二级是 3 个控制，以此类推。

在 3H、3S、4C、4D 应叫后：

答叫第一级是低限，即 3 个控制；

答叫第二级是 4 个控制，以此类推。

所有其他再叫是自然的。

使用这些方法，对下面的牌你将如何叫：

同伴

你

1C

???

① ♠ KJ10 5	♥ A10 9 7	♦ 6	♣ Q8 7 4
② ♠ KQ10 3	♥ J10 9 2	♦ AK9 7	♣ 6
③ ♠ K9 8 3	♥ KJ4 2	♦ —	♣ Q10 9 8 6
④ ♠ KJ7 5	♥ Q10 4 3	♦ A10 8 6	♣ A
⑤ ♠ KQ7 3	♥ 6	♦ Q10 9 4	♣ K10 9 5
⑥ ♠ 9	♥ A8 7 2	♦ K9 8 3	♣ K10 9 6

同伴	你
1C	3H
3S	???

⑦ ♠ 8	♥ KJ10 5	♦ A9 7 6	♣ AJ10 9
⑧ ♠ 3	♥ AK9 4	♦ 8 6 3 2	♣ AK9 5
⑨ ♠ 9	♥ KQ10 8	♦ A9 7 4	♣ KJ10 2

你	同伴
1C	3C
3D	3H
???	

⑩ ♠ K10 8 6	♥ A5	♦ KQ10 7	♣ AKJ
⑪ ♠ KQ3 2	♥ A8	♦ AKQ9	♣ 9 8 2
⑫ ♠ K10	♥ J10 8 7	♦ KJ10	♣ AKJ10

- (1) 3D 红牌单张，8个以上大牌点，4—4—1—4或4—1—4—4牌型。
- (2) 3S 草花单张，3个以上控制，11个以上大牌点，4—4—4—1牌型。
- (3) 2C 千万不要在持有一个五张套时做不寻常积极

性应叫。记住，你的牌型在不寻常积极性应叫时，必须是4—4—4—1。

- (4) 3S 和 (2) 一样。你的短门是一张大牌也是允许的。
- (5) 3D 和 (1) 一样。
- (6) 3C 注意，尽管你有4个控制，你仍不够做3H应叫，因为那必须保证至少11个大牌点。
- (7) 4D 表示5个控制。
- (8) 4H 表示6个控制。
- (9) 4C 表示4个控制。
- (10) 4S 草花点力的浪费使满贯成为泡影。停在4—4配合的黑桃成局中。
- (11) 4C 同伴的牌十分配合，因为他的短门正好是你的三张小牌。若同伴还有足够控制，你将叫上6S。
- (12) 3NT 持有如此强大的草花，你应选择打3NT，而不是4—4配合的红心。这又是优先打高花配合的原则的一个少有的例外。

当开叫为1C时，我们已讨论过了所有三类的应叫和以后的发展。在讨论对方在叫牌过程中进行干扰的影响以前，先让我们对没有竞争时的应叫和再叫复习一下。

复习

同伴	上家	你
1C	/	???

① ♠ J98432	♥ K9	♦ J	♣ Q1087
② ♠ AQ	♥ KJ10	♦ Q8732	♣ Q105
③ ♠ 9	♥ AKQ8	♦ K9843	♣ 854
④ ♠ AQ10 6	♥ J8643	♦ —	♣ AJ10 6
⑤ ♠ 8 5	♥ KQ10976	♦ 8 3 2	♣ 5 4
⑥ ♠ KQJ6	♥ 8	♦ Q1092	♣ QJ5 3
⑦ ♠ 8 7	♥ AKQJ982	♦ J6 4	♣ 3
⑧ ♠ 108732	♥ KJ10	♦ AQ5	♣ K4
⑨ ♠ 5	♥ 4 2	♦ 9 7 3	♣ 10986532
⑩ ♠ AQJ105	♥ 4	♦ 8643	♣ 5 4 3
⑪ ♠ KJ10	♥ Q32	♦ KQJ87	♣ J6
⑫ ♠ A632	♥ A1097	♦ 852	♣ 9 6
⑬ ♠ AQ8 6	♥ K1095	♦ 4	♣ AJ97
⑭ ♠ 9	♥ KQ10865	♦ 8432	♣ 9 5
⑮ ♠ AQ6	♥ 8	♦ J742	♣ Q8643

你	下家	同伴	上家
1C	—	1D	—
???			

⑯ ♠ Q9754	♥ AQ	♦ KJ10	♣ AQ3
⑰ ♠ AK7	♥ 5	♦ AKQ7 6	♣ K10 8 4
⑱ ♠ KQ9 8	♥ AQ10 7	♦ A	♣ AJ10 6

你	下家	同伴	上家
1C	—	1H	—
???			

⑱ ♠AQ5	♥KJ4	♦Q10 8 7	♣AQ6
⑳ ♠AKQJ32	♥6 4	♦AKQ9 7	♣—
㉑ ♠8	♥Q5 3	♦AQ9	♣AKJ1094

你	下家	同伴	上家
1C	—	1NT	—
???			

㉒ ♣KJ9 5	♥A8	♦KQ10 7	♣A10 4
㉓ ♠Q10 6	♥AQ5	♦KQ3	♣K8 6 2
㉔ ♠AQJ5	♥AKQ9 5 3	♦A4	♣7

你	下家	同伴	上家
1C	—	2D	—
???			

㉕ ♠K9	♥AKJ7 2	♦Q9 8	♣AJ7
㉖ ♠AQ6	♥KQ9	♦Q8	♣KJ832
㉗ ♠AJ7	♥—	♦Q8 6 4	♣AKQ953

同伴	上家	你	下家
1C	—	1D	—
1H	—	???	

㉘ ♠K9 7	♥J10 8 7	♦K6 4 3	♣9 5
㉙ ♠QJ8 3	♥9 5 2	♦8 7 3	♣9 6 2
㉚ ♠8 3	♥Q10 4	♦Q10 9 8 5	♣5 4 2

	同伴	上家	你	上家
	1C	—	1S	—
	1NT	—	???	
③①	♠AQ8 7 3	♥K9	♦J10 5	♣8 6 2
③②	♠KQ8 5 3	♥7	♦J10 9 3	♣K9 6
③③	♠KJ10 6 4	♥9 3 2	♦—	♣AK1082

	你	下家	同伴	上家
	1C	—	1H	—
	2D	—	3D	—
	???			
③④	♠A9 4	♥K7	♦AKQ7 6 2	♣8 3
③⑤	♠KQ9	♥7	♦AKJ8 4 2	♣K10 7
③⑥	♠9 5	♥QJ6	♦AKQ8 3 2	♣KJ

	同伴	上家	你	下家
	1C	—	1S	—
	2D	—	2H	—
	3C	—	???	
③⑦	♠AK9 4 3	♥J8 7 2	♦K7	♣9 5
③⑧	♠AKJ8 2	♥A9 5 4	♦6 3	♣7 5
③⑨	♠AK8 7 5	♥A8 6 3	♦Q9 8	♣9

	同伴	上家	你	下家
	1C	—	2C	—
	2S	—	???	

④① ♠ 8 3	♥ 8 7 2	♦ AK6	♣ KQ10 9 5
④② ♠ 5 3 2	♥ K9	♦ Q10 8	♣ KQ10 9 2
④③ ♠ A9 4	♥ Q8 5	♦ A6	♣ QJ10 9 3

你	下家	同伴	上家
1C	∖	1H	∖
2D	∖	2H	∖
??			
④④ ♠ AJ10 6	♥ 9	♦ AQJ10 5	♣ AJ9
④⑤ ♠ K10 8	♥ 7 3	♦ AKQ9 8 7	♣ KQ
④⑥ ♠ Q7	♥ Q	♦ AKQJ10 5	♣ Q6 4 2

- (1) 1D 不要试图应叫1S（你没有所需的8个大牌点）或2S（因为你点力中的6/7都在这门花色之外）。在限制过你的点力后，再叫黑桃。
- (2) 2NT 你的平均牌型和相对较弱的方块套，使这一叫品能更好地描述你的牌。
- (3) 2D 在最初的应叫中，不要被你所持的红心强度所影响。下次再叫红心，来表示四张套。
- (4) 1H 不寻常积极性应叫或假示弱应叫，只能用于4-4-4-1的牌型分布，不能用在牌型是5-4-4-0的时候。所以，叫你的五张套。
- (5) 2H 使用低限弱二应叫的完美牌例。
- (6) 2D 不寻常积极性应叫，表示红牌有一门单张。
- (7) 3NT 表示你有七张坚固套。
- (8) 1S 你必须应叫五张的高花。

- (9) 1D 尽管你很想不叫，但仍必须叫1D。
- (10) 1D 你不能在没有8个大牌点时，做一个积极性应叫。
- (11) 2D 在你有这么好的套时，这是个明显的选择。只有持有弱的五张低花时，我们才会考虑应叫1NT。
- (12) 1NT 尽管无将由同伴那方主打无疑更好，但1NT是唯一能表示你的8个大牌点和平均牌型的叫品。
- (13) 4C 强的不寻常积极性应叫。
- (14) 2H 低限的弱二应叫。
- (15) 2C 尽管我们喜爱稍强一些的五张套，但由于不是平均牌型，我们没有其它可以接受的选择。
- (16) 1S 尽管你基本上是平均牌型，并有许多打无将的中间张，还是不要放过你的五张高花。
- (17) 2D 尽管你有很好的19点和一个单张，你仍必须使自己的再叫限制在2D上，叫3D将表示一手好得多的牌。
- (18) 1H 4-4-4-1牌型对开叫人来说并不易处理，但你可以通过叫1H来有效地寻找一个高花配合。若应叫人再叫1NT表示一手破牌，我们建议你再叫2C，而同伴将假定这是一个五张套。
- (19) 1NT 尽管同伴的应叫表明了我们有一个八张的高花配合，还是先用再叫1NT表示出手上的牌，以后再叫红心。

- (20) 2S 立刻告诉同伴你手上的实力。
- (21) 2C 和 (19) 一样，在用伴最初的应叫后，你已找到了八张的高花配合，但在加叫红心之前，表示出你很好的草花套更好一些。
- (22) 2C 在叫无将之前，先探寻可能的4-4黑桃配合。
- (23) 2NT 邀请而非逼叫。这是当应叫人做过积极性应叫后，少数可以停在成局以下的叫牌过程之一。
- (24) 2C 持有这类牌时，要求同伴具体描述出他的1NT应叫，比立即叫你的红心套更好一些。记住，2C问叫不仅可以使你了解同伴高花的情况，还可以使你了解他的点力。
- (25) 2H 自然的，表示你的五张好套。同伴的再叫将对你决定如何继续叫牌很有帮助。若同伴的套很好，6D当然是很有可能的。
- (26) 2NT 自然再叫，表示出你的点力和牌型。考虑到你较弱的草花套和较好的高花止张，这比叫3C更能表示你的牌。
- (27) 3D 将牌问叫。若同伴有方块的A和K，你将叫上方块大满贯。
- (28) 3H 表示四张将牌和平均牌型的高限方块应叫。
- (29) 1S 1H是逼叫的，而由于你没有四张红心，则必须表示出你四张的黑桃套。
- (30) 1NT 你不能只有三张支持就加叫红心，而又没有足够实力叫2D，所以你唯一的应叫是

1NT，表示一手破牌又没有四张黑桃。

- (31) 3NT 表示出你的10点和5-3-3-2牌型。
- (32) 2D 表示你不平均的5-4分布。若同伴回叫无将，你将加叫到局。
- (33) 3C 跳叫表示你极好的5-5分布和点力。
- (34) 3S 尽管这可能意味着真的黑桃套，但它是从同伴那里得到更多信息的最好叫品。若同伴能扣叫4C，我们将立刻叫上6D。若同伴再叫3NT，我们将不叫，因为同伴应当有一个草花止张。
- (35) 3NT 虽然这付牌确实有着满贯潜力，但若同伴在3NT后不能再有表示，则这手牌只可能限制在成局上。尽管我们有一个很好的且被支持过的长套，我们仍确实是低限。
- (36) 4H 这种跳叫到局并不暗示有额外实力。相反，它表示低限和一定的配合。
- (37) 3D 持有这么好的双张所做的延迟性支持，可能对同伴估价手上牌的潜力很有帮助。若同伴用3NT止叫，你将很满意。
- (38) 3S 再叫你好的五张套。不要叫3NT，这应由同伴来主打。
- (39) 4D 这一选择性跳叫表示你有好的支持，对满贯感兴趣，并表示你草花很短。
- (40) 3D 表明你牌力所在的最好叫品，你应当有第四张方块，但现在只好暂时欠同伴一张。3D可以给叫牌以指引。
- (41) 2NT 自然再叫，表示你有止张。我们建议不要

在持有×××时立即加叫黑桃。

(42) 3S 持有A××时，我们对加叫毫无异议。若同伴打算试探满贯，我们将扣叫方块A。

(43) 2S 自然再叫，表明牌型。

(44) 2NT 逼叫，表示有一些止张，使同伴可以进一步描述他的牌。

(45) 3D 尽管在一些有6-4牌型的时候，我们将选择表示出第二门花色。但在失配和低限的时候，我们建议你还是简单地再叫你极好的方块套。

当对方在 1C 后竞叫时

有一个普遍的信条，即强草花制度可以被立即的争叫而严重破坏。这一信条的理论根据是“假设在 1C 开叫后，下一位牌手叫出 2S”，那么精确制的牌手将不得不在三阶上开始交换信息。

大部分有经验的精确制搭档，都能戳穿这一神话。理由很简单。我们开叫 1C 保证 16 点以上，这给我们在竞叫中奠定的基础，至少也和标准制点力模糊的一阶开叫所奠定的基础一样好。另外，竞叫使我们的应叫增添了更多的武器。这在没有竞争的叫牌中是没有的。

因此，你不应害怕在 1C 开叫后的竞争；你应欢迎它。尽量利用对方的干扰，或者做一个惩罚性加倍（当他们超出允许的范围时），或者利用他们的叫牌来帮助你们的联系，从而决定你方的最佳定约。为了实现这一目标，同伴之间，必须对竞叫中的各种叫牌的含义，有着牢固的相互信任和理

解，特别要明确哪些叫牌是逼叫，那些不是。

首先假设 1C 开叫被加倍。大多数牌手把它用作一般的技术性加倍，或只是对高花的技术性加倍。这一普遍的竞争并无任何阻碍。相反，它给应叫人提供了两个额外的叫品——不叫和再加倍。下面是我们建议的体系：

对方以加倍来干扰		
应 叫	点 力	牌型或可能的以后进程
不 叫	0-5	
再加倍	8 点以上	
1D	6-7	一般是平均牌型
1H, 1S	3-7	至少五张套；不逼叫
2C, 2D		
其他应叫		自然的。正常叫牌，不考虑对方的加倍

开叫人的再叫都是自然的并保持普通含义。

当对方在一阶上争叫时，我们的应叫是：

对方在一阶争叫后		
应 叫	点 力	牌型或可能的以后进程
不 叫	0-5	
加 倍		
“低强度”	5-8	一般没有五张套；均型牌。
“高强度”	9 点以上	有五张或更长的套。（下一轮叫出套来，这是逼叫并表示是逼叫到局的积极性应叫）或平均牌型，没有止

		张（在下一轮扣叫敌方的花色表示出实力和没有止张）。
花 色	5-8	自然，非逼叫，表示至少是五张套。
1NT	6-8	平均牌型，敌方花色上有一止。
2NT	9-11	平均牌型，敌方花色上至少有一止。
3NT	12-14	平均牌型，敌方花色上通常有两止。
扣 叫	9 点以上	强牌，逼叫到局的应叫，通常是不平均牌型并在敌方花色上有第二轮控制。
3C, 3D 3H, 3S	8 点以下	七张套，边花上有极少或没有实力。

开叫人的再叫是自然的，并保持在无竞争时的含义。无论如何，在对方的一阶争叫后，开叫人总应继续保持叫牌，如牌型有利，往往可以叫出加倍，因为应叫人可能由于不能直接做惩罚性加倍而做了陷井式不叫。

若对方直接在二阶上干扰，我们的体系则由于叫牌空间的减少，多少要有些修改。

对方在二阶干扰后

应叫	点力	牌型及可能的以后进程
不叫	0-7	没有值得一叫的花色 (不逼叫)
加倍	8点以上	积极性应叫
新花	3-7	自然, 非逼叫, 至少为五张的可叫套。
2NT	7-9	自然, 不逼叫, 邀请性, 保证在敌花上有坚强止张。
3NT	10-12	平均牌型, 敌花上有坚强止张。对高花无兴趣。
扣叫	10点以上	强牌, 逼叫到局的应叫, 通常是不平均牌型并在敌方花色上有第二轮控制。

开叫人的再叫是自然的, 但在持有平均牌型和低限牌时, 他没有必要在 2D 之上仍保持继续叫牌。因此当对方叫 2H 或 2S 时, 应叫人如作“陷阱式”不叫的话, 就要冒同伴因持有低限均型牌而不叫的风险。当然, 你在对方花色中拿的越长, 同伴就越不可能是平均牌型。1C 开叫人在 2H 或更高阶上不必继续保持重开叫, 其理由很简单。若他持有一手低限均型牌, 而应叫人也是一手破牌, 则你们可能没有一个适当的定约可打。所以我们要求应叫人在对方 2H 或 2S 争叫后, 当同伴有不叫的危险时, 不要做“陷阱式”不叫。做一个积极性应叫来表示你的牌力。

在双人赛上, 当对方立即把叫牌抬到三阶或更高时, 惩罚性加倍通常最为有效, 特别是对那些在双人赛上, 喜欢在

高阶上对草花制度进行争叫的牌手，就更是如此。通常，这些牌手们将发现，他们颇具魄力的阻击战术，将使他们不得不以玩具枪来抵抗加农炮。我们收集的上千个牌例表明，当分布不利时，成局是不太可能的。为了安全地对付高阶上的争叫，我们使用下面方法：

对方在三阶或更高阶上干扰后

应叫	点力	含义及以后进程
不叫	0-7	
加倍	8点以上	通常是比较平均的牌型，否则叫新花也是逼叫。
3NT	好的8点到好的12点	自然叫，敌方花色有好的止张。
扣叫	10点以上	通常为不平均牌型，能配合同伴的再叫，并表示在敌花上有第二轮控制或有满贯兴趣。扣叫低花表示对高花有支持，而扣叫某门高花则表示支持另一门高花。切记，叫新花是逼叫的。所以扣叫通常是进军满贯的前奏。

有些对手，在你们开叫1C后，也许采用表示两门花色的争叫。在这些争叫后，我们使用的体系，和单套花色争叫后的基本相同，只是可以扣叫两门花色，而不再是一门了。

		对方做出两门花色争叫后	
应叫	点力	含义及以后进程	
不叫	0-5	破牌。	
加倍	6-8	和“低强度”的否定性加倍类似。	
无将		自然的，表示在对方的两门花色上都有止张	
一阶	5-7		
二阶	8-9		
三阶	10-12		
新花			
一或二阶	3-7	不逼叫。可叫的五张套。	
三阶或更高	8点以上	逼叫。保证五张套。	
扣叫			

(A) 低阶扣叫 8点以上 积极性应叫

(B) 高阶扣叫 11点以上，积极性应叫，有四个或更多控制。可能有满贯兴趣。

(例如：1C-1H (红心和黑桃) -1S = 低阶扣叫
2H = 高阶扣叫)

在列出了双人精确制当开叫后对方干扰时的应付方法后，让我们看几个例子。

同伴开叫 1C，当对方如下干扰后，你如何叫牌：

(A) 加倍 (技术性加倍)

(B) 自然的 1H 争叫

(C) 自然的 2C 争叫

(D) 阻击性的 2S 争叫

(E) 争叫 1H 表示红心和黑桃两套

双人赛，双方无局

① ♠ KJ8 ♥ 7 6 ♦ KQ10 9 5 ♣ 9 5 2

② ♠ A6 ♥ 8 ♦ AKJ10 9 7 6 ♣ K8 4

③ ♠ 3 2 ♥ 9 4 3 ♦ KQ10 9 8 ♣ J7 6

④ ♠ K10 5 ♥ QJ 6 ♦ 9 8 3 2 ♣ KJ7

(1) A 再加倍 表示8点以上

B 加倍 “高强度”加倍，通过下轮再叫出方块来表示进局实力。切记叫新花是不逼叫的。

C 加倍 表示你是积极性应叫。

D 3D 表示你有好的五张套并是积极性应叫。

E 1S 低阶扣叫表示你是积极性应叫

(2) A 再加倍 打算在以后扣叫表示出你这手牌的力量

B 2H 持有这么强的进贯牌力，这是在开始时最好的表示。

C 3C 和 (2) 的B相同。

D 3S 和 (2) 的B相同。

E 2H 高阶扣叫

(3) A 1D 只表示你的6-7大牌点，并不意味方块套。

B 2D 自然，非逼叫。

C 2D 自然，非逼叫。

D 3D 自然，非逼叫。

E 2D 自然，非逼叫。

- (4) A 再加倍 表示你是积极性应叫。
- B 2NT 表示平均牌型，9-11点，红心有止。
- C 3NT 表示平均牌型，10-12点，草花有好的止张。
- D 3NT 和 (4) 的C相同。
- E 3NT 表示你有10-12点，对方的两门花色都有止张。

使用这些方法，没有理由能说 1C 后的争叫会使你的叫牌不够精确。而更经常的是，对方的叫牌能帮助你们回答：打什么？打多高？

现在让我们把注意力转到双人赛精确制宝库中的其他的开叫上，它们是为补充我们讨论过的其他武器而设计的。

弱二开叫：2H 和 2S

和大部分现代制度一样，在双人赛精确制中，开叫 2H 和 2S 是“弱二开叫”。要求是：

- (1) 一个好的六张套 = 至少有四张大牌中的两张。
- (2) 5-10 点，大部分点力在所叫花色中。
- (3) 在该花色外，最多有一个 A 或 K。
- (4) 只有一套花色。偶尔，你可能另有一套四张低花，但绝不能在另一门高花中还有四张

在你进行弱二开叫时，你理想的牌型分布是 6-3-2-2 或 6-3-3-1。偶尔你持 6-4-2-1 牌型，有一个弱的四张低花也可开叫 2H 或 2S。不要在持有 6-4-3-0 牌型时进行弱

二开叫。当你既有一个四张套，又有一个缺门时，应叫人将很难判断你方在叫牌中的最佳行动。

若你严格遵照上述要求，特别是在第一家或第二家开叫2H或2S，应该保证有一个特殊牌型和一定的点力，它就不只是一般的为干扰对方而设计的阻击叫，尽管这种阻击叫当同伴持有破牌但能进行阻击性加叫时，也能达到干扰对方的目的。我们下面建议的应叫体系，是为补充严格按规定的弱二开叫所设计的。

在2H或2S后

- 1、简单加叫是防御性的——不是邀请进局。
- 2、跳叫到局可能是阻击性的，也可能有进局实力。
- 3、3NT或其它花色的成局叫都是止叫（在2S后叫4H除外，这是控制问叫）。
- 4、简单叫新花是逼叫一轮（但3C是特征问叫）。如开叫人持有两张且有一张大牌（Q×或更好）或×××时，进行加叫。若没有配合，开叫人叫回原套，表示低限的弱二开叫；或叫一新花，表示该门有张大牌，不表示第二套。
- 5、叫3C问特征（边花大牌）。开叫人再叫：
 - (a) 新花表示特征（3NT=草花有大牌）；
 - (b) 没有边花大牌则叫回原套。（表示低限的弱二开叫。）
- 6、2NT问开叫人单缺。开叫人再叫：
 - (a) 单缺花色。（持有低限和黑桃单缺时，则叫3H。只有在高限时才能叫3S。）
 - (b) 没有单缺时则叫回原花色。
 - (c) 加叫到3NT表示坚固的六张套（AKQ×××

或更好)。

7、跳叫新花为控制问叫。开叫人答叫：

(a) 第一级 = 没有第一或第二轮控制。

(b) 第二级 = 第二轮控制：K或单张。

(c) 第三级 = 第一轮控制：A或缺门。(这基本上肯定表示有A。因为持有6-4-3-0牌型或七张套时，一般不会进行弱二开叫。)

在开叫人答出有第一或第二轮控制后，应叫人再叫原花色是问开叫人的控制是大牌还是单缺。开叫人回答：

第一级 = 单缺；第二级 = 大牌 (A 或 K)

应叫人以后再叫新花还是控制问叫。控制问叫还可以用于3C约定性牌型特征问叫以后。

下面这付牌说明了我们的方法的效力。这是1977年贝尔维勒地区公开双人赛决赛中的一付牌。在弱二开叫后，精确制牌手叫上了摊牌的7NT，而其他51对东西牌手却都丢掉了。

南开叫，东西有局

♠ KQ7 3

♥ 3 2

♦ Q7 5 2

♣ 9 5 3

♠ 10 4 2

♥ AQJ10 8 4

♦ 9 6

♣ K6



♠ A5

♥ K9 5

♦ A3

♣ AQJ1072

♠ J9 8 6

♥ 7 6

♦ KJ10 8 4

♣ 8 4

南	西	北	东
—	2H	—	4C (1)
—	4H (2)	—	5C (3)
—	5H (4)	—	5NT (5)
—	6D (6)	—	7NT (7)
—	—	—	

首攻：红心 7

结果：东西+2220……25 比赛分（顶分）

- (1) 草花的控制问叫。
- (2) 第二轮控制（单张或 K）。
- (3) “你的草花第二轮控制是单张还是 K 呢？”
- (4) “我有 K。”
- (5) 大满贯逼叫。
- (6) “两张大牌，但缺 A 或 K。”

(7) 即使红心J不在，得到13墩也应没有问题。应叫人可以数出一墩黑桃，一墩方块，六墩红心和至少五墩草花（很可能六墩，除非同伴是单张 K，而草花分布为6-6-1-0）。若你的控制既是单张又是大牌（既单张K），当同伴再叫该门询问时，回答第二级表示是大牌。

若开叫人答出草花是单张而非草花K，则7H将是合情合理的。然而，在知道同伴有草花K后，叫7H将是愚蠢的（首攻可能被将吃!）。另外，打复式双人赛时，多余的10分也许极其重要。

总之，应叫人可以在提出一些问题后，叫上最合适的定约。

2NT问叫，对有好配合时进局或冲贯同样也很有帮助。

西	东
♠ 6 4 3	♠ AKQJ9
♥ AQJ10 7 2	♥ K9 8
♦ Q10 4	♦ A3
♣ 8	♣ 9 5 4

西开叫2H，东应叫2NT。西的3C再叫，表示草花单张，恰好是东想听见的，用4NT问叫查明西有红心A后，东叫上了实际上摊牌可成的6H。

尽管精确制的大部分开叫不受位置的影响，但弱二开叫在第三或第四家时是有变化的。在第三家，你持下列牌可开叫2S：

- (1) ♠ KQJ10 7 ♥ 2 ♦ 8 6 4 3 ♣ QJ9
 (2) ♠ J10 9 7 3 2 ♥ 8 3 ♦ KQ10 6 ♣ 5

(3) ♠AQJ9 2 ♥6 5 ♦J10 9 4 ♣8 3

在第四家，弱二开叫通常暗示有高限牌力。在有 5-9 点时，即使有一个很好的六张套，考虑到同伴的不叫，我们建议你最好还是不叫。持有下面两手牌之一时，你可在第四家开叫 2H:

(a) ♠QJ ♥KQJ9 8 3 ♦K10 7 ♣9 2

(b) ♠K10 ♥J10 9 7 4 3 ♦AQ10 8 ♣7

切记，在第四家位置上，你可以简单地不叫而避免得到负分。

3C 开叫

精确制的 3C 开叫比标准的三阶阻击叫更有建设性。它表示:

- (1) 一个半坚实的七张草花套。
- (2) 边花有进张。
- (3) 9-11 大牌点。

除了选择叫 3NT 外，应叫人还可以:

- a、加叫到 4C，继续阻击。
- b、加叫到 5C，可能是阻击，也可能是有进局实力又不适于打 3NT。
- c、叫 3H 或 3S 都是逼叫，表示至少五张的好套。开叫人即使仅持有 J× 或 ×××，都要加叫。
- d、叫 4H 或 4S 是止叫。
- e、叫 3D 为约定性问叫，问开叫人边花进张的位置。开叫人再叫:

3H = 红心进张

G·卡拉维力		R·安德森	
西	北	东	南
—	3C	—	3D (1)
—	3S (2)	—	4D (3)
—	5C (4)	—	— (5)

- (1) 问开叫人边花进张。
- (2) 黑桃。
- (3) 问开叫人边花是否有单缺，在没有方块止张时，3NT是不能打的，但若开叫人方块为短门，则6C可能是个不错的定约。
- (4) 没有短门。
- (5) “只好如此了。”

夏雷弗 3D 开叫^①

尽管许多精确制搭档仍继续用 3D 开叫来表示一个半坚实的七张套并有一个边花进张（和 3C 开叫一样），奥玛·夏雷弗在 1973 年设计出的另一种 3D 开叫，已被许多一流精确制专家包括著名的意大利蓝队所采用。使用夏雷弗约定叫，开叫 3D 保证一个坚实的七张套，但没有边花进张。

完整的应叫和再叫体系如下：

应叫	含义及发展
3H	弱牌，止叫

^①这一约定叫，尚未被美国定约桥牌协会（ACBL）批准在双人赛上使用。在这以前，我们把 3D 开叫用作和 3C 开叫一样的含义——表示半坚实的七张套和一个边花控制。

开叫人叫：

a、不叫——持有红心套。

b、3S, 4C, 4D——坚实套，止叫。

3S 一般的进局逼叫。

开叫人叫

应叫人叫

a、3NT = 低花套，

4C = 止叫

4D = 问单缺

开叫人叫

a、4H, 4S = 该门单缺

b、4NT = 另一低花为单缺

c、5C, 5D = 7-2-2-2

b、4C = 红心套，有单缺，

在4C后叫4D问单缺花色。

在4D之后除4H外均表示单缺。

c、4D = 黑桃套，有单缺

d、4H = 红心套，7-2-2-2牌型。

e、4S = 黑桃套，7-2-2-2牌型。

开叫 3NT

由于有了 3C 和 3D 开叫用来表示一个半坚实的七张套和一个边花进张，所以不必再把 3NT 用作“赌博式”开叫来表示一个坚强套了。而老式的 25-27 点的 3NT 开叫，在精确制中开叫 1C，所以我们可以用开叫 3NT 来表示阻击性的 4C 或 4D 开叫。我们开叫 3NT 的要求是：

- (1) 一个八张或九张的破碎的低花套。(但至少要有四张大牌中的两张。)
- (2) 边花没有 A 或 K。
- (3) 无局时有七个打牌赢墩(有局时八个)。

当你开叫 3NT 时, 你不会有边花的 A 或 K, 所以决定你打牌赢墩的关键, 肯定是你将牌花色的质量。这对应叫人准确地决定出你方在叫牌中的行动, 是至关重要的。

在同等局况下, 持有下面任意一手牌, 我们都将开叫 3NT:

- (a)、♠ × × ♥ × ♦ KQ10 × × × × × ♣ Q ×
- (b)、♠ × ♥ × × × ♦ × ♣ KJ10 9 × × × ×
- (c)、♠ × × × ♥ × × ♦ AQ10 × × × × × ♣ —
- (d)、♠ × ♥ — ♦ J10 × × ♣ AJ10 × × × × ×

尽管应叫人在持有适当点力时, 可以不叫而使 3NT 成为最后定约, 他还可以选择:

- (1) 叫 4C, 要求开叫人持有草花套时不叫或在持有方块套时改到 4D。
- (2) 叫 4D 是约定性问叫, 问开叫人短门

开叫人再叫:

4H = 红心单缺

4S = 黑桃单缺

4NT = 另一套低花为单缺

应叫人叫下一个花色或无将是问开叫人在该短套中是单张还是缺门。

开叫人再叫:

第一级 = 单张

第二级 = 缺门

(3) 叫4H或4S是止叫。

(4) 叫4NT问开叫人长套的质量。

开叫人再叫：

5C = 有一张大牌 (A、K或Q)

5D = 有两张大牌

(在开叫人回答后，应叫人叫出新花是问开叫人在该门上的情况，开叫人再叫：

第一级 = 无控制

第二级 = 单张

第三级 = 缺门)

由于开叫人不会有边花的 A 或 K，所以若应叫人持有破牌，他就可以很好地判断出，是否应对敌方的成局或满贯做出牺牲叫。和所有其它严格的阻击叫一样，你一旦开叫出 3NT，以后的决定权就应留给同伴。

开叫 4C 和 4D

四阶上的高花开叫

有两种形式的 4H 和 4S 开叫。第一种是阻击型：开叫人持有一手弱牌（特别是当无局时）和一个能提供七墩牌的长套。第二种是建设型：开叫人有一个坚实的长套，并在边花上可能有一个或两个赢墩。很明显，你不能用同一开叫来表示这两种类型。

纽约的著名专家和精确制牌手，被看作是世界上最伟大牌手之一的维克托·米切尔设计的一种四阶高花开叫，解决了

这一问题。这一方法通常被称作米切尔转移叫或“纳亚茨”^①。使用米切尔转移叫，4C 开叫表示强的 4H 开叫，4D 开叫则表示强的 4S 开叫。而直接开叫 4H 或 4S，则是阻击性多于建设性。

我们对开叫 4C 或 4D 的要求是：

4C = 坚固的七张红心套，边花有一个 A 或 K；

或一个坚固的八张红心套但没有边花赢墩。

4D = 坚固的七张黑桃，边花有一个 A 或 K

或一个坚固的八张黑桃套但没有边花赢墩。

一个坚固套指 AKQ×××× 或更好。

一个七张坚固套外加一个边花的 A 或 K，比起一个八张的坚固套来，更为常见。

我们持有下面任何一手牌时，都将开叫 4C：

(a)、♠ — ♥ AKQJ854 ♦ AJ10 2 ♣ J10

(b)、♠ 5 ♥ AKQ97632 ♦ K ♣ 10 6 4

在你持有有一个八张的坚固套时，你最多可以有一个边花的 K，但绝不能有边花的 A。如果有一个边花的 A 时，你的牌对强的四阶高花开叫来说，也还是太好了。

持有下面牌时，我们将开叫 4D：

(c)、♠ AKQJ10 9 5 ♥ 2 ♦ KQ10 ♣ 9 8

(d)、♠ AKQ107643 ♥ 4 ♦ 7 ♣ QJ10

总之，4C 或 4D 开叫表明，你完成定约一般只缺一个或一个半赢墩。但决不会超过两墩。

使用米切尔转移叫，当同伴开叫 4H 或 4S 后，遇有消

^①“纳亚茨”(Namyats)是斯台曼(Stayman)倒拼而成的。斯台曼和米切尔是多年来世界上最成功的搭档之一，他们首创了这个约定性叫法。

极性的干扰时，一般应放过，在有局方时，更应如此。因为在有局时，鉴于同伴没能开叫 4C 或 4D，他的套一定不很坚强但却有肯定的八个打牌赢墩——米切尔转移叫的低限。

由于已知开叫人持有一个坚强的长套和八到九个打牌赢墩，应叫人的任务通常就很简单了。在持有三到四个赢墩和足够的控制时，你们很可能打成一个满贯。当持有不足三或四个快速赢墩时，满贯是不在考虑之内的，应叫人应止叫在同伴的套上。为了确定同伴边花大牌（若他有的话）的位置及在某门特定花色中的控制情况，从而试探满贯，我们建议使用如下应叫：

在 4C 和 4D 后

(1)、叫开叫人的真实套为止叫。（开叫人必须不叫）

(2)、叫下一个花色要求开叫人。

(a) 叫出他在边花上的 A 或缺门。

(b) 叫 4NT 表示有一个边花的 K。 (应叫人再叫 5C 问“哪门的 K?”)

(c) 叫自己的套，表示八张坚固套而没有边花的 A 或 K。

在开叫人答叫后，应叫人叫出 4NT 是要开叫人叫缺门花色。没有缺门时，开叫人叫自己的长套。

(3) 换叫别的花色（不是下一个花色）或在五级上叫下一个花色是控制问叫。以后叫出的新花仍为控制问叫。

(4) 直接叫 4NT 是要开叫人叫出缺门。

(5) 直接叫 5NT（或在问叫后叫出 5NT）是问开叫人他的长套是否极其坚强（AKQJ××× 或 AKQ×××××）。

使用上述方法，在同伴开叫 4C 后，你持下列牌将如何叫牌：

(a) ♠A8 ♥7 4 ♦10 9 7 6 3 ♣AKQ

叫 5D，如果你方在方块上没有两个快速输张，你有足够的实力叫上满贯。使用控制问叫来查对一下。

(b) ♠KQJ ♥J7 ♦KQ10 7 2 ♣KQ9

叫 4H。你虽然有 17 点，但满贯却几乎没有一点机会。（同伴必须既有一个边花 A，又有一个缺门，而这看来是很不可能的。）记住，当同伴做出四阶高花套开叫后，只有应叫者持有快速赢墩——A，缺门和控制，才有满贯可能。

同伴开叫 4D，你持下手牌如何应叫：

(c) ♠9 4 ♥KQ10 ♦AQ6 3 ♣AQJ5

叫 4H。实际上小满贯是肯定的，如果同伴持有红心 A，或红心缺门而有一个低花的 K，则大满贯也是很有可能的。

至于 4H 和 4S 开叫，我们要求如下：

- (1) 一个好的七张或八张套。（在无局时，这门花色偶尔允许有两个失张；但在有局时即使同伴只有单张，在将牌正常分配时，最多只允许有一个失张。）
- (2) 将牌外最多有一个 A 或 K。
- (3) 无局时有七个打牌赢墩（有局时八个）。（2-3 法则）

和其它所有阻击性叫品一样，4H 和 4S 开叫是建立在赢墩上（几乎全部集中在叫出的将牌上），而不是基于大牌

点或只是一门长套上。这对使应叫人正确地决定你方的行动——特别是在叫牌中有竞争时——是极其关键的。开叫 4H 或 4S 必须满足所有要求，这在第三家（尽管同伴是不够开叫的牌）和在第一或第二家（同伴的牌是未定的）都是同等重要的。

让我们看一些例子：

(a) ♠ KQ10 9 8 6 2 ♥ A7 ♦ K10 9 ♣ 3 (无局)

开叫 1S，不是 4S，尽管你的赢墩数符合 4S 开叫的要求，而且你的将牌套在无局时也是可以叫的，但你仍有过多的边花实力。请记住，你在将牌外，只能有一个 A 或 K。你的牌能满足精确制对开叫 1S 所有的要求。所以叫 1S。

(b) ♠ 3 ♥ KQJ10 8 6 5 2 ♦ KJ10 ♣ 8 (有局)

开叫 4H。你有八个赢墩（七墩在将牌上）和一个很好的将牌套。

(c) ♠ A6 ♥ KQJ10 7 4 3 ♦ KJ10 9 4 ♣ - (有局)

开叫 1H，不是 4H。即使有局时，你在边花上的大牌也不应该多于一个 A 或 K，开叫 1H，并在再叫时跳叫红心表示出你有很好的打牌实力。

(d) ♠ KQ10 9 7 6 4 3 ♥ - ♦ 7 4 ♣ AJ10 (有局)

开叫 4S。在有局时开叫 4，你的将牌套是不够强的，但你总的打牌实力却超出了要求。

(e) ♠ 6 ♥ QJ10 8 7 6 5 3 2 ♦ - ♣ J10 7 (无局)

开叫 4H。你的九张套使你达到了 4H 开叫的要求。

由于开叫阶数过高，在满贯水平之下只留有很少的空间，这些空间应用作试探在同伴的花色上打成满贯的可能

性，而不是用作寻找一个更好的成局定约。一般应假定开叫人的花色就是将牌，除非应叫人直接叫上另一新花或无将的满贯。因此，在4H和4S开叫后，我们使用下列的应叫体系：

在4H和4S后

- (1) 五阶上叫出的新花或在4H开叫后叫出的4S，都是控制问叫。（在开叫人答出后，应叫人再叫出的新花仍是控制问叫。若开叫人答出某门有控制后，应叫人再叫该门是问开叫人的控制是大牌还是由于牌型分布。开叫人回答：第一级=牌型分布；第二级=大牌。）
- (2) 4NT是修订的黑木问A。开叫人答叫，
5C=没有A
5D=一个A
5H=两个A和一个中等的（或低限的）将牌套——至少有一个肯定的将牌失张。
5S=两个A和一个好的将牌套——最多一个将牌失张。
- (3) 直接把开叫人的花色加叫到五阶是满贯试探，问开叫人将牌的质量。在将牌较弱时，开叫人可不叫。
- (4) 5NT是大满贯逼叫。开叫人答叫：
6C=三张大牌中缺两张。
6D=保证有三张大牌中的两张，但缺一张A或K。
6H=保证有A和K；但没有Q^①。
- (5) 直接跳叫到某门或无将的满贯是止叫。（开叫人必

①使你能够在缺将牌Q但有足够的长度来补偿时也能叫上大满贯。

须不叫)

使用我们所列的方法，当同伴无局时开叫 4H 而你持有下列牌时如何叫牌：

(a) ♠AQ10 9 6 3 2 ♥— ♦K10 7 4 ♣J10

不叫。即使叫 4S 是止叫（实际并非如此），这也是个不可饶恕的盲目冒险。你的大牌对同伴来说可能一点帮助也没有。根据我们的约定，他的套应该比你的好。如果同伴持有一手象我们上面的例子（c）那样有九张红心但几乎是白板的牌，你将怎样呢？

(b) ♠AKQJ9 2 ♥KJ3 ♦Q5 3 2 ♣—

叫 5D。同伴的方块情况，将使你决定是叫 5H，还是 6H，甚至 7H。由于你持有红心 K 和红心 J，将牌肯定是坚固的。虽然有一点风险，可能在某一个倒霉日子里，敌方一上来就连拿三付方块，但由于叫上一个摊牌而成的小满贯或大满贯的机会很大，这个风险当然值得一冒。

同伴有局时开叫 4S，你持下牌将如何叫牌：

(c) ♠K7 ♥KQJ10 ♦AK7 3 ♣AQ2

叫 4NT。若同伴只有一个 A，你打算叫 6NT 止叫，而若同伴有两个 A，你将充满信心地直上 7NT。当同伴有一个 A 你则叫 6NT 的原因不是为了打无将比黑桃能多得的那 10 分，而是因为打 6NT 更为安全，使对方首攻无法穿过你的草花。在不常见的情况下，若同伴回叫表示没有 A，则你再叫 5H（或 5D）让同伴叫 5NT 后不叫。

对 4C、4D、4H 或 4S 的应叫，只需要你把自己的快速赢墩及控制和开叫人保证的打牌赢墩相加一下。这一总数将

使你对你方的进攻实力，或在对方争叫后的防守实力，做出一个准确的估计。

四、竞叫

“敌人打响了第一枪” 争夺不成局定约

前面几章讲了，如果我方的牌力占优势，在大多数场合都比较容易叫牌，精确制本身就能够作出妥善处理。对这样一些牌，打精确制的牌对往往比同方位的其他牌对能够获得更多的定约。因为它可以比较仔细地进行科学的探索。

相反，如果双方牌力差别不大，精心设计的游击战术也许比科学的探索更为实用。在双方大牌点力接近的时候，往往那一方都可以打成一个不成局定约。叫牌就成了一场针锋相对的激战。这类牌在一场双人赛中通常占总牌数的三分之一。因此，打精确制想获得比赛的胜利，就必须能够对这种战斗应付自如，而关键是运用良好的判断和同伴之间的默契。

先让我们介绍一下 25 年以前英国著名牌手和作家西蒙在他最后一本书《叫牌设计》里提出的一个概念。他认为每一付竞叫的牌都可以有三个不同的正常得分：1、南北方正正常得分是南北方作最佳定约，在最佳防守下所能得到的最高分；2、东西方正正常得分是东西方与南北方在同等条件下得到的最高分；3、绝对的正常得分，牌力弱的一方注定要输的最少分。也就是双方都尽了最大努力的结果。西蒙的这个概念虽已经过时间的考验，但是许多牌手甚至是熟练的双人赛牌手都把它忽略了。

西蒙告诉我们，每付牌的绝对份额是不可逾越的，除非

对方犯错误帮了你的忙。他们有可能没有叫到他们的份额，也许在主打或防守上发生失误。一场比赛如果没有对手的送礼，就没有可能超过 200 分。

把西蒙的概念用于不成局定约的争夺上，一旦对方作了开叫，我们可以通过几个渠道来赢得胜利：

- (1) 叫出并完成了代表我方正常得分的不成局定约。
- (2) 比绝对的正常失分少输 (50 或 100)；或者虽然宕多了但未被加倍就比绝对失分少输。
- (3) 把对方推到超过他们正常的定约上打宕，这是很大的胜利。
- (4) 挤掉对方的有效叫牌空间造成他们正确判断后叫到正常得分的定约的极大困难。
- (5) 获得有利于防守的信息。

我们的竞叫方针是冒最少的风险，给对方施加最大的压力。打牌、下棋以及别的竞赛都有一个共同点，谁给对方的压力大，谁就赢。我们认为如果你的对手不犯错误，你就不可能在双人赛中获胜。因此，要用尽一切办法来诱使对手犯错误。现将我们对各种竞叫的具体处理介绍如下。

简单争叫，简易的射击 “我们武器库中的手枪”

虽然局方情况、坐第几家、可占用的叫牌空间以及对手的强弱和你在比赛中的竞技状态等等因素都影响你争叫的决心，但是最重要的因素是你的花色套。如果你愿意以这个花色作首攻，或者在同伴加叫后就可以作为将牌主打，不管全手点力和快速赢张有多少，都可以在一阶上作该花色套的争

叫。这样的牌也许会超过简单争叫的要求。但是绝对不会不够这一要求。如果你的花色套是黑桃，对方开叫是一阶低花时，更要马上尽可能争叫出来。

至于争叫花色套的长度，我们也同意至少应该有五张（但不是所有的），这和大家的主张一样。如果我们和一位一贯稳健的牌手搭档或碰上一位坚持即使在一阶上争叫也不得少于五张的牌手，我们应尽力去协调。如果我们拿了一手牌 ♠AKQ9 ♥8 4 ♦9 8 5 2 ♣8 7 3，上家开叫 1C，我们就有意识地把一张草花放到黑桃 9 的旁边，争叫 1S。万一这个争叫倒了霉，我们可以向这样的同伴表示歉意就说把牌看错了，把一张草花看成了黑桃才作的争叫。谁都会有看错牌的时候，他也就什么都不说了。

请考虑一下下面的几手牌，在你的上家开叫自然的 1C 后怎样处理。我们没有注明局方和第几家，因为这些都无关紧要。

① ♠KJ1098	♥7 3	♦K9 5	♣8 6 4
② ♠9 3	♥8 7 2	♦KQ10 9 7	♣8 7 4
③ ♠64	♥KQJ10	♦J5 4 3 2	♣8 5
④ ♠A7	♥AKJ9 8	♦9 7 6 3	♣8 2
⑤ ♠10 8 7 3 2	♥A9 5	♦AK6	♣4 3
⑥ ♠Q9 8 3	♥AK	♦QJ8 6	♣6 5 2

- (1) 1S 花色套合适，愿接受加叫或首攻。
- (2) 1D 尽管只有 5 个大牌点，但方块是你唯一期望同伴首引的花色；即使同伴拿了一手好牌，他听到你的争叫是低花套，一般也不会抱过高的期

望。

- (3) 1H 方块也许是联手最佳花色，但你希望同伴首攻红心。像这样的一手牌，你把1张方块当作是红心来叫，就最妥当最安全了。
- (4) 1H 这种旧式的好牌争叫是正常的，有时候是最好的争叫。和你常在一起比赛的对手，看到你拿着(1)、(2)、(3)那样的牌都争叫，会对这样的争叫放松警惕。
- (5) 不叫 有些遗憾，但若争叫1S会造成误会，有可能铸成大错。作为第二种选择叫技术性加倍，我们也可以同意。
- (6) 不叫 两个花色套都不够争叫要求。我们认为拿了这样低限牌力和平均牌型作技术性加倍有欠妥当，先不叫，听一听，你也许会在随后的叫牌过程中找到一个妥当的叫牌。

二阶争叫你就得特别慎重，特别在有局方时更要慎重。就是无局，也往往会使你的同伴以为你持有一定牌力而过分积极。我们有过好多次拿了差劲的牌作了一阶争叫，但逃脱了-800或-1100的惩罚。相反地，拿了较好的牌作了二阶争叫，到被对手按住了，输了800、1100。根据我们的经验，打双人赛，许多对手都利用一阶往外拔剑，到了二阶就挥舞起来了。

我们很喜欢尽早参与争叫，但是在二阶争叫不得低于5张较好的花色套并有一定的旁套实力，或者是实力略差的6张好套。如果一定要以大牌点为准，我们的二阶争叫绝大多

数以 10-11 大牌点为低限，相当于开叫牌力。

就像对方开叫一阶低花后，我们很乐意作 1S 争叫一样，对方开叫 1D 后，我们更愿意作 2C 争叫。这种争叫最大限度地夺去了对方的叫牌空间，往往给了他们很大的压力，特别是在同伴有一定牌力把叫牌抬高到 3C 时，压力更大。

在二阶争叫时局方情况也很重要，这往往是对方考虑作不作惩罚性加倍的主要原因。你方有局对方无局时，二阶争叫你得有足够的实力；就算定约未被加倍，-200 肯定不是个好成绩。

在持有边缘性牌力时的争叫，有一点常被忽视，这就是争叫者手里有几张对方叫出的花色套牌。越多，联手失配的机会越大，你被加倍而打宕的危险也越大。另外一点也很重要。在你考虑争叫不争叫的时候，请把伙伴是否已经不叫过这一因素注意一下。如果伙伴已经作过不叫，那末对边缘性牌力的争叫就得更小心一些。

边缘性牌的争叫的最后一个因素，也是最难正确判断的因素，就是对手的竞技状态。如果他们显得有点信心不足或者前一付牌打得很不顺，你就可以利用机会以较弱的牌力争叫而冒较小的风险。

现在请看几个实例。

(1) 双方有局

♠ 9 7

♥ Q10 8 4

♦ AK9 8 3

♣ 4 2

上家开叫 1H 后

(2) 双方无局

♠ K6

♥ 8 5

♦ 9 7 6

♣ AQ10 9 8 3

上家开叫 1D 后

你怎么叫？

(3) 有局对无局

♠ A5 4

♥ Q7

♦ 8 3 2

♣ AQ5 4 2

上家开叫1D后

你怎么叫？

(5) 双方有局

下家	同伴	上家	你
1C	-	1S	?

♠ A10 6 5

♥ 8

♦ AQ6 4 2

♣ J8 3

(7) 无局对有局

下家	同伴	上家	你
1H	-	1S	??

♠ 8 7 5 4

♥ 6

♦ KQJ10 2

♣ K10 8

你怎么叫？

(4) 双方无局

♠ 5

♥ AKQ10 9

♦ 8 7 4 3

♣ 9 8 2

上家开叫1S后

你怎么叫？

(6) 双方无局

下家	同伴	上家	你
1D	-	1S	??

♠ 7 5 4

♥ A10 9 8

♦ 2

♣ AKJ10 9

(8) 双方无局

下家	同伴	上家	你
1C	-	1S	??

♠ 7

♥ AKQJ9

♦ Q10 9 7

♣ A8 4

(1) 不叫 你的花色套不能算好；你持有四张对方的花色套应该有戒心；又是有局方。

(2) 2C 你的争叫是值得的，不会蒙受多大损失。花色套好；能最大限度占领叫牌空间；又无

局，还有第6张将牌。

- (3) 不叫 这手牌可以开叫，但在有局对无局时不要考虑争叫，你的花色套不够强。
- (4) 2H 你的花色套强，对手花色套单张，尽管是边缘性牌力，还是以争叫为上。
- (5) 不叫 有局方拿了这样不强的花色套争叫太危险，失配的可能性大，同伴在他上家开叫1C后未作争叫。
- (6) 加倍 虽然你的套及牌力可作争叫，但这付牌你们有可能打红心定约，故以技术性加倍争叫。
- (7) 2D 局方有利，伙伴已不叫过，拿了这样的牌，虽点力有限，我们认为还是应该争叫，你的花色套好，双人赛上争叫可能赢得的序分要比可能损失的大。
- (8) 加倍 理由：一、全手牌力远远超过简单争叫；二、未叫出的花色套都有上好支持。

一阶二阶简单争叫的牌力应该低于精确制1C开叫牌力。我们的一阶争叫可以是只有6-7点的一个好套，如果拿了16-17点也这样争叫，伙伴就无从判断应怎样叫牌。有了好的花色套和16点以上，我们一律是叫加倍，下一轮再叫出花色套。

根据同伴的牌力范围、争叫水平、局方情况和对方叫牌所显示的牌力等一些因素，我们对简单争叫后的应叫，推荐如下：

简单争叫后的应叫

应叫	描述及发展	正常大牌点
简单加叫	花色套得配 (至少 $\times \times \times$)	6-10
跳加叫	阻击叫, 保证花色套 上佳配合及分配点力	
加叫成局	可能是一手好牌, 即使 同伴为低限争叫亦很 有希望打成; 或者是 根据局方情况作出的 阻击叫。	
简单无将	平均牌型, 对手花色套 均有止张; 如上家在 伙伴争叫后未叫牌 则并非为了改善定 约而是建设性的	$8^+ - 12$
跳无将	平均牌型对手花色 套均有止张, 可望 成局	13^+ 以上
新花色套	非逼叫, 表示是好 套, 通常对同伴的 花色没有好的配合	7-11
跳新花套	够开叫实力且有好套, 邀叫性	12以上
双跳叫新花套	Splinter, 与一阶高花 开叫后相同	12以上
扣叫	逼叫一轮, 表示花色 配套 (牌力超过简单 加叫) 至少有实力作 跳加叫, 下一轮叫出牌力	10以上

对争叫的应叫需要有良好的判断，即使有了配套的花色也同样需要。有时候你拿着一手和同伴的花色套有极佳配合的牌，心里非常得意，但是注意对手一定同时也有极佳配合的花色套。记住数学上的这一基本事实：如果你们有配套花色，对手有配套花色的机会也随着增加。你们的牌配合的越好，对方的牌也配合的越好。因此在竞叫的过程中你不但要考虑叫出你方的“正常定约”，而且还要考虑怎样防止对方叫出他们的正常定约。在1975年美国的一次地区性双人公开赛上，一位精确制高手对怎样实现上述要求作了精彩的表演。他拿着♠KJ94 ♥3 ♦AQJ975 ♣42 有局对无局，下家开叫1C，同伴争叫1S，上家负加倍，怎样处理？很明显你们一方可以做成黑桃的高阶定约，而且你有足够的实力作强有力的叫牌。让我们来看一看这位高手的叫牌

东发牌，南北有局

	♠KJ9 4				
	♥3				
	♦AQJ9 7 5				
	♣4 2				
♠5	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto;"> <tr><td style="text-align: center;">北</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">西 东</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">南</td></tr> </table>	北	西 东	南	♠7 6 3
北					
西 东					
南					
♥.KJ10 4 2		♥AQ96			
♦10 8 6		♦3			
♣KJ5 8		♣AQ10 9			
	♠AQ10 8 2				
	♥8 7 5				
	♦K4				
	♣7 6 3				

东	南	西	北
1C	1S	加倍 ^①	2S ^②
3H ^③	—	4H ^④	4S ^⑤
— ^⑥	—	— ^⑦	

①负加倍邀伴叫红心套

②本方可望黑桃成局，但对方会有一个合算的红心或梅花的牺牲叫。拿了这样一手有特殊分配的牌，对方不大可能在你叫了2S后就不再争。先叫2S是很高的一招。

③接受邀叫

④很乐观，因同伴并不是非叫不可的。

⑤是叫出全手牌力的时候了。对手已经把他们的牌力叫足了，很可能，他们会把自己的4S叫牌当成是牺牲叫（根据第一次作的简单加叫）。

⑥本人已经把这手低限牌的实力叫足了，一切由同伴决定。这付牌也许叫出5H更好些，但如果同伴愿意加倍4S定约，这样叫就失策了。

⑦对了一半，叫加倍就错了，牺牲叫5H就对了。显然西家被北家的叫牌迷惑了。

南北得+620分接近顶分。请注意，即使北应叫2S后没有人再叫牌，南北得+170，也比让东西叫出5H，然后加倍，南北仅得+100强，如果北第一次就以4S应叫，东因局况有利会毫不犹豫地叫出5H来。

跳争叫

在双人赛上，把跳争叫用来作为阻击叫比用来表示强牌或中等牌力的争叫更好些，理由如下：（1）使你有机会在持

单套弱牌时抢在对手的前面叫牌。(2) 根据统计, 上家开叫后, 你拿弱牌的机率比拿强牌的大; (3) 如果你拿了一手强牌, 就有了许多可供选择的叫牌; (4) 压缩了简单争叫的牌力范围, 因把单一的长套弱牌排除在简单争叫之外了; (5) 向同伴传递了缺乏防守牌力的信息, 便于他考虑有利的牺牲叫。

跳争叫要求在全手牌力很有限的情况下拿到 8 到 9 个赢墩, 这就得慎重考虑局方情况和在几阶争叫的问题。条件越差, 越需要有更多的主打牌力。请注意, 这里我们说的是主打牌力而不是大牌实力。

局方相等时, 对方开叫 1C 后, 持下面两手牌, 我们都会跳争叫 2S:

(1) ♠ QJ10986 ♥ 54 ♦ QJ10 ♣ 76

(2) ♠ KQ109765 ♥ 83 ♦ 95 ♣ 62

同样的局方, 对方开叫 1H 后, 持下面两手牌我们都不作 3C 跳争叫;

(3) ♠ QJ9 ♥ 3 ♦ A4 ♣ Q1076542

(4) ♠ K875 ♥ 32 ♦ K ♣ QJ10653

(3) 的旁套牌力太强了; (4) 有 4 张黑桃和两个 K (尽管一个是单张) 也不应作阻击性跳争叫。

如果除了自己的长套以外, 另有一墩以上的防守牌力就不作跳争叫。这作为一般的规定是可取的。即使是有局对无局, 你所增加的赢墩也应该在将牌上而不在旁套上。

对跳争叫的应叫一般都比较容易, 我们作了如下规定:

(1) 加叫都是阻击性质的, 由应叫者具体掌握。(当你作了阻击叫以后, 就把一切决定权都交给了同伴, 这和你作了弱二开叫后一样)。

(2) 叫出新的花色套是自然叫品，不逼叫。

(3) 同伴 2H、2S 阻击争叫后，应叫 2NT 是询问单缺，那门有单缺就叫出，没有时回叫原花色套。

双跳争叫 (1D-3H、1S-4C、1C-3D) 和跳争叫性质相同，就是花色套更长或者更好。请记住，你跳叫得越高被加倍的机会也越大。

跳争叫如果用得恰当可以很有效，但一定要在良好的判断和训练下使用，请把童子军的口号“时刻准备着”记在心里。

1NT 争叫

1NT 争叫是各种争叫中最简单的一个，它表达的是：如果你发牌，你会作标准的强 1NT 开叫。除了 16-18 大牌点外，对手叫出的花色套肯定要一可靠止张。

虽然我们认为弱牌和中间牌力的 1NT 开叫有一定的优越性，但是上家开叫后的 1NT 争叫却必需有更强的牌力。从对手的角度看，要对一个花色套作有效的加倍，需要良好的判断，而加倍 1NT 争叫则简单的算术就行了。

我们对 1NT 争叫的应叫，在结构上和对 1NT 开叫及 1C 开叫再叫 1NT 的应叫一样。

1NT 争叫的应叫

2C——Stayman 询问 4 张高花套

答叫：2D 无 4 张高花套

2H 4 张红心 (有时也有 4 张黑桃)

2S 4 张黑桃 (无 4 张红心)

2NT 无 4 张高花套，可能有 5 张低花套，特别好的 18 大牌点，

2D、2H、2S、3C—均为转移叫

2NT—邀叫 3NT (7⁺-9 大牌点)

4C—格伯问 A

4D、4H—转移叫

4NT—按实力叫出 (开叫者有可能作了诈叫)

若上家在二阶叫出新花色或加叫其同伴的花色套:

新花套: 自然非逼叫

扣叫: Stayman 询问高花套

加倍: 惩罚性

4C: 格伯问 A

4D、4H: 转移叫

4NT: 按实力叫出

技术性加倍

大多数美国桥牌专家在对待技术性加倍上都十分强调牌型 (即对未叫花色套的支持) 的重要性。欧洲的专家们多数不那么严格要求。当然, 欧美专家都欢迎对未叫花色套有 5-4-4 或 4-4-4 支持。

双人赛中我们对技术性加倍的处理也和负加倍处理一样分为低强度和高强度两类。我们的低强度技术性加倍的要求是:

- (1) 具备足够开叫的大牌点力 (除特殊牌型外): 至少 12⁺ 或 13 大牌点; 如对未叫花色套均有良好支持可酌情略减。
- (2) 如果大牌点力属于低强度的技术性加倍, 任何一花色套都不会太长。

我们把技术性加倍看成是对同伴说：我的牌有开叫实力，希望你叫出将牌来，除非我下一轮向你作别的提示。拿了下面几手牌，对方开叫 1D 后，我们都作技术性加倍。

(一) ♠ KQ9 ♥ A10 9 7 ♦ 8 6 2 ♣ AQ10

分配不理想，但这样的牌马上竞叫比以后再竞叫往往安全得多。

(二) ♠ AQJ ♥ KQ10 ♦ 5 4 ♣ K10 9 7 2

和上牌一样。

(三) ♠ Q1098 ♥ K10 8 7 ♦ 2 ♣ AJ93

大牌略少但对未叫花色套的支持很理想。

(四) ♠ KJ10 8 ♥ KJ9 8 ♦ 4 2 ♣ A102

仅 12 大牌点但对未叫花色套均有一定支持。

拿了下面两手牌，我们不作技术性加倍：

(五) ♠ J8 6 ♥ Q10 5 ♦ AKQ3 ♣ J4 2

牌力过份集中在一个花色套上但又不够作 1NT 争叫。

(六) ♠ A10 8 ♥ AQ9 ♦ Q10 9 7 ♣ K109

争叫 1NT，平均牌型缺一个 J 但有好几个 10 9

你叫出了低强度的技术性加倍后，多数情况下都由你的伙伴来下决心叫牌。他就成了指挥者。你一般再也不开口了，除非他强烈要求你再叫或迫你非叫不可。

高强度技术性加倍的要求是：

- (1) 至少有开叫 1C 的实力 (16⁺以上大牌点)
- (2) 对未叫过花色套均有良好支持，或者自己有一好套准备下一轮叫出来；
- (3) 拿了一手比立刻争叫 1NT 更强的牌

1D-加倍-不叫-1S

不叫-1NT=19-20 大牌点

(4) 或者持有强扣叫的牌力，自己就能打成局的牌，第一轮技术性加倍，下一轮扣叫，以区别于我们采用的迈克尔扣叫。

对手开叫 1D 后，持下面各手牌我们都作高强度技术性加倍：

- ① ♠AQ10 9 ♥KQJ8 ♦2 ♣A1093
② ♠AKQJ87 ♥4 ♦5 2 ♣AQ109
③ ♠AQ10 ♥KQ9 ♦KJ10 ♣AJ103
④ ♠AKQJ106 ♥KQJ10 ♦4 ♣AQ

高强度技术性加倍是由下一轮的叫牌显示出来的，如上面几手牌：(1) 第二轮自由加叫同伴叫出的花色套。(2) 再叫 表明牌力远比直接争花色套强得多。(3) 与 (2) 同样道理，下一轮叫出 NT。(4) 下一轮扣叫表示有成局牌力。

对技术性加倍的应叫，第一次就要把牌力叫清楚，我们对应叫作了下面的规定。

技术性加倍后的应叫

应叫	描述及发展	大牌点
花色套	提示愿以此套为将牌 并提醒同伴全手牌力 可能很差（甚至被迫 以×××套应叫）	0-8
1NT	半建设性，对方花色 套有止张	6-9
跳叫花 色套	邀叫性，有相当于1C 开叫后正应叫的牌力 一般为5张套。	8-11

跳叫2NT	邀叫性，对方花色套有良好止张	9 ⁺ -11
扣叫	有成局实力，自己有一好套或对同伴叫出任何花色均有支持	11以上
	下一轮明确牌情	

其他叫牌及跳叫都是自然叫（避免直接跳叫到局，除非该花色套基本不需支持）。

技术性加倍的应叫是强制性的，不管你的牌力怎样都必需叫牌，应叫者拿了一手很弱的牌没有4张套，而有5张或5张以上对手的花色套也绝对不允许不叫。只有当你拿了一手如果伙伴开叫上家作一阶争叫你要作惩罚性加倍的牌，才在伙伴技术性加倍后不叫。遇有这种极个别的情况，应以将牌作首攻。

如果你的上家在伙伴技术性加倍后叫了牌，你就被解除了非叫不可的义务。这样你的应叫是自愿而不是被迫作出的。这种自由应叫应视为有轻度建设性含意，提示这付牌即使是低限的技术性加倍也多半应该属于你方。

如果你的上家加叫了开叫者的花色，应叫者这时叫出加倍便是应叫性加倍，其含意是表示有足够的牌力来竞叫，但希望由你选择花色套。你也可以把应叫性加倍看成是应叫者的技术性加倍。牌阶越高，应叫性加倍者的牌力亦应随着增大，因为是在迫伴叫牌，也有个别这样的情况，在高阶上应叫性加倍的伙伴把这个加倍转成了惩罚性。虽然有些著名的高手把应叫性加倍一直用到7H的水平上，我们认为用于比3S或4D更高的叫牌上会削弱它的效果。

如果你的上家在你伙伴的技术性加倍后叫出了新的花色套，我们建议这时你的加倍就为惩罚性的而不是应叫性的。

在这种明显的心理战术面前，你一定要有个办法来向伙伴传递这样的信息：即你上家叫出的花色套恰恰就是你本来要叫的那一套。

在讨论更复杂的牌型技术性加倍以前，先看一下下面一些情况下的叫牌。

上家开叫 1H，你怎么叫？

① ♠AKQ10 7	♥9	♦8653	♣K10 9
② ♠5 3	♥A6	♦KQJ107	♣A9 8 3
③ ♠AQ10	♥5 2	♦KQ108	♣QJ10 7
④ ♠AQ7	♥KJ6	♦KQJ95	♣J10
⑤ ♠K10 9 7 6	♥—	♦K1083	♣KJ10 8
⑥ ♠KQ10 7	♥8	♦AQJ1087	♣A5

- (1) 你的分配和牌力虽然够作技术性加倍，但还是简单地叫出自己的黑桃好套为上。
- (2) 叫2D。你虽有足够牌力作技术性加倍，但仅有双张黑桃不利于叫技术性加倍。如果对另一高花套缺乏某种程度的支持，应避免对一个高花套作技术性加倍。
- (3) 加倍 虽然我们希望持有4张黑桃，但这手牌还是应作技术性加倍。
- (4) 1NT 这一叫牌最清楚地表达了你的半平衡牌型，17个大牌点和对红心套的良好止张。
- (5) 加倍 完美的牌型弥补了大牌点力的不足。
- (6) 加倍 典型的高强度技术性加倍。

下家开叫 1D 伙伴加倍 上家不叫 你怎么叫？

⑦ ♠ J10 7	♥ 6 5	♦ Q10 5 3 2	♣ 6 4 2
⑧ ♠ KQ10 9 2	♥ K10 8	♦ 6 4 3	♣ J7
⑨ ♠ J10 9	♥ 7 3	♦ Q10 9 6	♣ KJ10 4
⑩ ♠ AJ10 6	♥ KJ3 2	♦ 8 7	♣ AJ5
⑪ ♠ A9	♥ 9 8 2	♦ QJ10983	♣ Q7
⑫ ♠ K8	♥ 8 4 3	♦ 5 4 2	♣ AKJ9 8
⑬ ♠ 6 5	♥ AJ9	♦ KJ10 7	♣ Q9 8 3
⑭ ♠ KQ6 4	♥ 8 7 2	♦ QJ	♣ Q10 7 3

- (7) 1S 这类牌千万不要叫1NT。叫1NT要求有更高的牌力，你只能以未叫花色套中最强的一个应叫。
- (8) 1S 描述了你的好套和中等牌力，这是邀叫不是逼叫。
- (9) 1NT 也许叫2C更好些，但这要看同伴拿的什么牌，打双人赛你应该告诉同伴你持有中等牌力和方块止张。
- (10) 2D 扣叫表明你们可以进局。
- (11) 不叫 这是比较少见的把伙伴的技术性加倍转为惩罚性的例子。
- (12) 3C 高限跳应叫。牌再好一点就可作扣叫。
- (13) 2NT 很好地描述了这手邀叫牌。
- (14) 1S 在技术性加倍后，我们通常要求有了10个大牌点就应作跳应叫。但是这手牌 QJ 的点力不能算进去，因此该作简单应叫。

下家开叫 1D 伙伴加倍 上家 2D 你怎么叫？

⑮ ♠ 4 2	♥ KQ9 8 3	♦ 5 4 2	♣ A10 9
⑯ ♠ J10 8	♥ A10 7	♦ 6 5,2	♣ A8 7 3
⑰ ♠ 4 3	♥ J9 7	♦ KQ1086	♣ 6 4 3
⑱ ♠ Q10 7	♥ J8 2	♦ AQ9	♣ Q5 3 2
⑲ ♠ 9832	♥ KQ10	♦ 8 4	♣ KJ10 9
⑳ ♠ J643	♥ J8 7 5	♦ 3	♣ 10 9 4 2

(15) 3S 以跳应叫表明好套和邀叫牌力。

(16) 加倍 应叫性，告伙伴有应叫牌力由他出套。

(17) 不叫 如作加倍则为应叫性加倍，故只能不叫，希望伙伴再以加倍重开，你可以转为惩罚性。即使伙伴不重开，你拿着这样好的将牌也会得到相当高的序分。

(18) 2NT 邀叫

(19) 加倍 最好以伙伴的最佳花色套作定约而不把自己的很差劲的 4 张黑桃叫出或者绕过黑桃而叫出好的 4 张草花。

(20) 不叫 分配上佳但点力实在太少不能作应叫性加倍。

下家开叫 1C 伙伴加倍 上家 1H 你怎么叫？

⑳ ♠ AJ1097	♥ 8 3	♦ K10 5	♣ 6 5 4
㉑ ♠ J987	♥ 8 3 2	♦ 9 7 4	♣ Q10 2
㉒ ♠ 8 5 4	♥ KQ1097	♦ K10 6	♣ 4 3
㉓ ♠ J10 2	♥ K6	♦ KJ105	♣ J9 8 3
㉔ ♠ KQ109	♥ 8 7 4 3	♦ 6 5 2	♣ 9 5
㉕ ♠ A9 8	♥ K10	♦ 10975	♣ QJ9 6

(21) 2S 以跳应叫显示邀叫牌力及好套。

(22) 不叫 如上家不叫则应 1S，但只拿了 3 点牌和一个弱

套不足以作自由应叫。

(23) 加倍 惩罚性不是应叫性

(24) 1NT 平衡型 9 点并有红心止张

(25) 1S 虽全手牌力很有限,但黑桃套质量鼓励你应叫出来

(26) 2NT 邀叫性, 把牌力及止张都表达出来。

不寻常无将

迈克尔斯扣叫

看人家打一付牌而只知道最后定约, 不知道叫牌过程, 就好像读一本著名的恐怖小说的最后几十页。你知道了结果, 但更想知道这个结果是怎样得来的, 在最近的一次全国性比赛的附属小赛上, 我坐在南家 (一位敬爱的八旬老夫人) 和东家 (一位著名高手和朋友) 的一旁观战, 看到了明手和他们两人的牌, 知道最后定约是 7 , 很惊奇也很有兴趣。

明手

♠ K7
♥ AJ10 6 2
♦ AQ3
♣ 7 6 5

♠ 6
♥ 7 5
♦ KJ10 9 8
♣ KQJ10 9

	北	
西		东
	南	

♠ Q9 8
♥ Q4 3
♦ 7 6 4 2
♣ 8 3 2

定约人

♠ AJ10 5 4 3 2
♥ K9 8
♦ 5
♣ A4

尽管知道各家的牌后，这个不可思议的 7S 定约可以做成，当西家首引草花 K 后，我心里想这付牌大概要宕三。要做成恐怕需要世界级最高超的牌艺，决非像我姑妈那样的老太太能力所及。好，草花 K 让庄家 A 吃进，出将牌进明手的 K，再出将牌，东跟 9，庄家打 10，接出将牌打掉东的 Q，飞 垫掉庄家手里的草花，以草花将吃进手打完黑桃，明手剩下红心 AJ10，庄家打红心进明手 A，接出 J 拿到第十二赢墩，记录上写下了 1510，我的朋友垂头丧气地签上了他的名，我问他这付牌是怎样叫出来的，他反讥道：“这是不寻常无将的又一次胜利。”原来，整个叫牌过程是这样的。

东	南	西	北
-	1S	2NT	3H
-	3S	-	4D
-	4H	-	4S
-	5C	-	5H
-	7S	-	-
-			

西的有局方 2NT 争叫不仅把南北驱到了大满贯而且还为他们的主打铺平了道路。如果不作这个争叫，南北多半会叫成局，主打也就刚成（不给庄家提供任何信息）。

表面上看来，你也许会认为，由于对方正确的叫牌和打牌，东西家是无能为力的，但这是很浮浅的认识，实际上是“东西得到了应得的报应”。西拿了 ♠6 ♥75 ♦KJ1098 ♣KQJ109，在某些场合可以作 2NT 不寻常争叫，但这副牌是局方不利，同伴又已作过不叫，本方夺到最后定约的希望微乎其微，把这样一手奇型牌暴露给对手，只会给他们的主打帮大忙。-1510 说明了一切。

正如这付牌给我们的启示那样，不寻常无将只适用于两种场合：

- (1) 你方有较大的理由可以争到最后定约，或者是作为牺牲叫，或者打成（如果对方主打，为他们提供方便是最不上算的）。
- (2) 你已经不叫过，但对两个低花套有支持，可以作平衡叫牌或争叫。

显然上例西家在局方不利时的不寻常无将争叫完全不符合两个条件中的任何一个。

打双人赛，为了明确争叫出来的无将是不寻常的而不是自然的，这个叫牌只限于下面四种场合：

(1) 已经不叫过后的直接无将争叫

你	下家	伙伴	上家
-	1H	-	1S

1NT

为低花套竞叫。2NT 亦为低花套竞叫，但本例不叫 2NT，因受牌力限制

你	下家	伙伴	上家
-	2H	-	-

2NT

为低花套竞叫，如叫加倍表示有 S 支持

(2) 任何直接跳争叫 2NT

(3) 任何直接在对方叫出 NT 后的 NT 争叫

上家	你	下家	同伴	上家	你
1NT	2NT	1H	-	2NT	3NT

(4) 对方已表明有强大实力时的 NT 争叫

上家 你

2C * 2NT * 强牌，人为约定叫，逼叫性

下家 同伴 上家 你

1S - 3H * 3NT * 强牌

我们把不寻常无将争叫视为同时为两套花色的争叫。它保证在未叫出的两套低级别的花色上至少各有 5 张牌。大牌实力和主打牌力取决于局方情况和牌型情况。牌型越好，点力要求越可以低。

局方相等时对方开叫 1H 后，下面两手牌都可以跳争叫 2NT。

(1) ♠ 7 ♥ 5 ♦ QJ10 9 8 3 ♣ KQJ9 7

(2) ♠ 9 ♥ K8 ♦ KQ10 9 3 ♣ kJ10 8 7

按我们的方法应用不寻常无将争叫，它多为阻击叫的手段而不是作为到达完美的成局或满贯定约的建设性叫牌，大多数场合我们用以提示有效的牺牲，有极好的牌型，但缺少甚至没有防守牌力。因此，对方 1H 开叫后，拿了下面两手牌都不作 2NT 争叫。

(1) ♠ A8 ♥ 2 ♦ AKJ10 9 ♣ KJ10 9 8

(争叫 2D，下一轮如有可能再叫出 C)

(2) ♠ Q7 ♥ 5 ♦ AQ10 9 8 3 ♣ KQ3 2

(虽双低套共有 10 张，但 2NT 争叫不包括这样的牌型。6-4 分配有可能致命。你争叫 6 张套是因不希望伙伴在双低套 3-2 或 2-1 时作选择。)

你叫出了不寻常无将以后，其余的叫牌都交给了同伴，你已经把要说的话一口气都说完了，除非是 6-6 或 7-5 这样的奇型牌。通常的 5-5 或 6-5 牌型在争叫不寻常无将时用不着激动，完全没有必要来重复叫出你的牌型和点力。你的同伴已经听到了。他完全懂得，如果同伴在你这样争叫后仍让对方主打，千万别想再次去支配他，除非你有额外的牌型点力。

和不寻常无将争叫异曲同工，迈克尔扣叫也是为你一次同时争叫两套花色而设计的。如果开叫的是低花套，你的两套就都是高花。如果是高花套，你的两套便是另一高花和一个低花。如果是高花开叫后的扣叫，伙伴想要知道你有哪一套低花就应叫 2NT，你再叫出低花套来。

我们对迈克尔扣叫的应用也和不寻常无将那样主要作为阻击争叫而不作为建设性叫牌。有了一手好牌，你最好立即

叫技术性加倍或者争叫出你的高级别花色套，准备随后再叫出你的第二套。

对方开叫 1C 后，拿了下面两手牌，我们都作迈克尔斯扣叫：

(1) ♠ QJ10 8 7 ♥ KQ10 9 5 ♦ 6 ♣ 4 3

(2) ♠ KQJ9 8 ♥ QJ10 7 6 4 ♦ 5 ♣ 3

扣叫者的同伴知道了朋友的牌型情况并根据局方情况及阶次判断他的牌力，便很有利于判定应该怎样行事。看一下下面的一些情况。

双方有局 1S 2NT - ?

① ♠ QJ9 7 2 ♥ 8 4 3 2 ♦ 5 3 ♣ Q10

② ♠ A9 7 3 ♥ Q8 6 ♦ K9 ♣ A10 8 7

③ ♠ J10 4 3 ♥ J9 5 ♦ Q10 8 3 ♣ Q9

④ ♠ 8 7 2 ♥ AQJ432 ♦ 9 8 6 ♣ 5

⑤ ♠ Q8 3 2 ♥ J1074 ♦ KQ ♣ 10 9 8

⑥ ♠ QJ10 7 ♥ K1063 ♦ K9 ♣ 8 3 2

- (1) 3C 应同伴要求叫出较好的低花套（如被加倍那简直太奇怪了）。
- (2) 3S 如果同伴有 第二轮控制，就应该有小满贯。尽管同伴的争叫并不保证进局或满贯牌力，但这手牌控制张很多，很容易有 12-13 个赢墩。
- (3) 3D 这手牌对着同伴的 2NT 争叫并不坏。有 4 张将牌，两个低花 Q 都是价值连城。
- (4) 3D 这手牌千万不要考虑应叫 3H，同伴是在询问你的最佳低花套而不是最佳花色套。3-1 低花分配当然容易选定，把它叫出来。
- (5) 3C 永远叫出最长套而不是最强套。

- (6) 3C 千万不要考虑不叫，伙伴的5-5或6-5牌型，以他的一套作将牌主打要好得多。这付牌离成局还有一定差距。

无局对有局

1C 2C - ?

⑦ ♠ Q10 8 4 ♥ A9 ♦ A9 8 3 ♣ 6 5 2

⑧ ♠ Q9 ♥ 8 7 2 ♦ KQJ3 ♣ QJ5 4

⑨ ♠ J10 8 7 ♥ A8 ♦ 9 7 5 ♣ A9 3 2

- (7) 3S 邀叫。如同伴比较稳健直接跳叫4S亦无不可。在我方无局的情况下，我们愿意给同伴一个在未进局以前就可刹车的机会。
- (8) 2H 别看拿了11大牌点，对伙伴说来这手牌很差劲，你在低花套的点力几乎完全无用。
- (9) 3H 邀叫。牌力全无浪费，上佳叫牌。

双方无局

1H 2H - ?

⑩ ♠ 2 ♥ KJ9 8 5 ♦ Q10 8 2 ♣ 10 8 7

⑪ ♠ 10 9 2 ♥ KQ10 8 ♦ Q10 3 ♣ K10 4

⑫ ♠ 6 ♥ A6 4 2 ♦ KQ8 5 ♣ AJ9 7

- (10) 2NT 问伙伴第二套牌，叫出后就停叫。
- (11) 2S 打联手8张套，红心牌力无效，不值得跳叫。
- (12) 2NT 在确定了低花将牌后，准备再扣叫红心。成局没有问题，满贯也并非没有希望。

无局对有局

- - 1S 2NT

3S

⑬ ♠ 8 4 3 2	♥ KQJ	♦ K10 7 4	♣ 6 5
⑭ ♠ 8 6 5	♥ Q9 3	♦ J10 4	♣ A982
⑮ ♠ 5	♥ AK9	♦ J9 8 4 2	♣ 10972

- (13) 4D 你对4S定约的防守有一定前途，己方也可能打成4S，因此如果对手叫到局不要作牺牲叫。
- (14) 不叫 在局方有利条件下如果对手叫到高花成局定约应该作牺牲叫，但在他们没有叫到局以前就作牺牲叫而得-300，-500毫无意义。不叫是希望对手停在成局定约以下。
- (15) 4H 你已经不叫过，显然没有理由想以红心为将牌作定约。这样叫的唯一理由是；如果在本方叫出了五阶低花牺牲叫后，仍被对手夺取了最后定约，指导同伴首攻。

有局对无局	1D	2D	3C	?
⑯ ♠ KQ9	♥ K8	♦ QJ10 5	♣ J10 7 3	
⑰ ♠ 9 7 4 2	♥ J3	♦ J10 6 5	♣ QJ10	
⑱ ♠ K9	♥ J10	♦ KQ9 8 2	♣ KJ9 4	

- (16) 3S 面对已知的5张套，有3张支持且其中2张为大牌是很好的，红心K双张也十分有用。
- (17) 不叫 联手有了9张黑桃，如果上家不叫很乐意叫出2S，但现在上家叫了，这手牌不够自由应叫条件，而且如果对方打低花定约，你也不希望同伴首攻黑桃大牌。
- (18) 不叫 联手配合显然不佳，放弃竞叫为上。对方一定会叫上去，不要给他们提供什么信息，你方将会得到上佳的正分。3NT连想都不应该想。

上面这些例子向我们表明，不寻常无将或迈克尔扣叫的应叫者应该：

- (1) 计算主打实力时，把不是同伴叫牌提示的花色套的 J、Q、K 都不予考虑。
- (2) 把同伴叫牌提示的花色套的大牌增值。
- (3) 在你开口以前不但要先考虑一下联手的主打牌力，而且也要考虑防守牌力。对方能打成什么定约这个问题有时和己方可能打成什么定约的问题同样重要，甚至更重要。
- (4) 要记住同伴的真正实力是在他有长套而不是有多少大牌点及快速赢张。

如果一对牌手都按这些概念行事，我们这两个双套牌争叫手段，将在整个竞叫的武库中发挥应有的作用。

1NT 开叫后的竞叫

对手的 1NT 开叫分为大 NT (15-17/18) 或小 NT (12-15)。对付这两种无将开叫，都应该慎重。除了惩罚性加倍以外，其他叫牌都必须在二阶上进行，因为还有两个人的牌情没有暴露出来而且下家很容易判断出来你有没有撞到他们手里。

对抗不管是哪一种无将开叫，有 3 种主要手段：(1) 惩罚性加倍；(2) 争叫；(3) 某种约定性的技术性争叫（各种约定我们都试打过，很难说哪一种最好）。

对大无将开叫，我们的竞叫是这样规定的：

加倍 为惩罚性，表明有一长的坚实套并有旁

套牌，或者有相当的坚实套及足够的旁套进张。（要避免以一手 16-18 点的均型牌加倍）。

- 花色套争叫 好的长套，可仅根据主打赢墩叫出，不保证有防守牌力。
- 2NT 双套低花的不寻常无将争叫（主打赢墩视局方情况而不同）。
- 跳争叫 阻击性质，提示如对方叫成局可考虑牺牲叫。
- 2C 要求同伴在高花套中作出选择（或用其他双套牌争叫的约定叫）。

请记住，上家如果作了大无将开叫（15-18），他已经占去了全付大牌点中的 37.5%至 45%。你要是作了个不大靠得住的争叫，不要指望伙伴能以仅剩的菲薄牌力来保护你。对大无将的竞叫，我们奉劝你，如果没有多大把握，别作竞叫，可以“巧取”对手的模棱两可的一阶花色套开叫，但不要惹他们的大无将开叫。想在泰山头上动土，只能是碰得头破血流。对抗大无将的有效竞叫几乎都是根据牌型作出的，决不是根据不那么充实的大牌点力。

对抗小无将开叫则是另外一回事，开叫者的大牌点少得多，这样就增加了这付牌属于你方的可能性。你方完全有可能打成一个不成局定约，甚至有个可摊下牌来打的成局定约。但是你手里的牌不会因开叫者的牌力弱了而有所增值。要记住，下家有可能拿着全部的剩余牌力，要避免小无将开叫后竞叫上的翻车，需要良好的判断和必要的谨慎。

上家开叫小无将后，拿了一手 16 或 16 个以上大牌点的

均型牌或者有一个很容易树立的长套花色及旁套进张，都可以加倍。随后你们两人对开叫方的任何花色套的逃叫加倍，都是惩罚性的。

如果你有双高套的良好支持或好的双低套，可以用某种约定性的双套争叫，同伴作邀叫性的跳应叫的可能性在小无将开叫后远比在大无将后大得多。

如果你拿了一手相当强的牌，但长套不够坚实达不到作惩罚性加倍的要求，便可作花色跳争叫。这样叫牌和在强无将后的不一样，不是阻击性的。它是邀叫性的，希望能够进局。

这样，就把小无将后的简单争叫压缩到不够作更强竞叫的牌上，这就意味着你是凭不平衡牌型而不是根据大牌点力作的叫牌。安全系数建立在主打赢墩上。

在平衡叫牌的位置上（你的下家叫 1NT，同伴和你的上家都不叫），叫出加倍是因为你有平衡的大牌点力。这时因为不是你首攻，你不能以一个好套和若干进张叫加倍。由于开叫者的同伴放弃了应叫，这就减少了他有剩余全部牌力的这一顾虑。因此你可以把加倍的标准降低到好的 14-15 大牌点。如果应叫者在你加倍 1NT 之前先叫出 2C，那么你的加倍就要求至少有 16 大牌点。这个加倍，不是表示有草花套，这一点和大无将 2C 应叫后的加倍含义不同。你是在显示自己的好牌，希望同伴能够配合时惩罚对方。当你有一个强套和大牌实力而不适合叫加倍时，可在上家应叫 2C 后跳叫自己的套；如果有一个强套但大牌实力很差，在打双人赛时就在上家应叫 2C 后平叫出自己的套，以协助同伴作出有效的首攻，避免了他没有接到任何信息而盲目地挑错了首攻花色。

千万不要低估小无将及中间牌力无将开叫的实力。要记住，有的时候这种开叫只比大无将开叫少一个点。

以上我们对一阶开叫后的竞叫作了扼要的介绍。接着将讨论对方阻击性开叫后的竞叫。绝大多数复式赛牌手用弱二开叫及进取性的三阶开叫，把你的竞叫一下子推上了三阶四阶。这种情况的处理，比任何其他情况都更需要良好的判断。

弱二开叫及其他阻击性开叫后的竞叫

对付对手的阻击性开叫，除了要求良好的判断以外，多少还得有点运气。看一下某地双人赛上的一付牌。双方有局，上家开叫 2S，你拿了 64 AQ103 KQ94 AJ10 怎么办？你叫加倍。我也是这样叫的，却倒了大霉。

	♠ 6 4				
	♥ AQ10 3				
	♦ KQ9 4				
	♣ AJ10				
♠ AQJ10 5 3	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 5px;">北</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">西 东</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">南</td></tr> </table>	北	西 东	南	♠ 8 2
北					
西 东					
南					
♥ 2		♥ KJ9 5			
♦ J7 3		♦ A10 8			
♣ 9 4 2		♣ KQ6 3			
	♠ K9 7				
	♥ 8 7 6 4				
	♦ 6 5 2				
	♣ 8 7 5				

西	北	东	南
2S	加倍	-	3H
-	-	加倍	-
-	-		

东西可以打成局（但不是每一桌都叫到了），但也无助于改善我们-800的比分。实际上我们还有可能多宕一墩。因防守出现了漏洞，主打人终局打了东一个投入。这样好的主打，也只使我们少输了一序分。大可惜了。

事后看，这付牌在高阶争叫时确实有潜在的危险。但对对方作了阻击性开叫后，你会被迫有时蒙受巨大的损失。说到底，如果谁也不会在阻击叫后犯错误，那么阻击叫就不会像现在那样普遍应用了。应该实事求是地对待阻击叫后的争叫，给予公正的评价。当然这种争叫要求有足够的牌力。但如果不是由于叫牌错误而仅由于同伴的牌太破而宕了-800、-1100，也应该心平气和。

我们对弱二开叫后的争叫，大体上和一阶开叫后的争叫类似，只是不以低限牌作争叫或加倍。这样的争叫处理确实多少冒了点，但是对方的开叫牌力也弱，一正一负总算起来还是可以的，弱二开叫后的争叫的一些具体更动如下：

- (1) 技术性加倍的牌型应该比较严格（加倍高花时另一套高花不得少于4张），至少有13+大牌点。牌型十分理想时可略减。
- (2) 花色套争叫表示有限开叫实力，不能仅仅是为了提示首攻。
- (3) 跳争叫是强牌，是邀叫性质的，不是阻击性质。
- (4) 2NT争叫表示有强无将开叫实力（16-18），对方花色套有良好止张。

弱二开叫后的平衡争叫，问题好像不那么复杂，有理由相信同伴的牌一定有相当实力，因为上家放弃了叫牌，但也得小心，上家的不叫可能是因为花色不配套而不是因为缺乏点力。不管怎样，我们还是放宽了这个位置上的花色套争叫以及技术性加倍的要求。同伴此时一定要牢记，虽然他可能有相当实力，只是由于牌型不好而没有叫牌，但同伴的平衡叫牌并不保证有多强的实力。

对弱二开叫技术性加倍后的应叫，我们推荐一个有用的约定性处理办法。例如，你拿着（一）♠742 ♥97 ♦KQ1094 ♣K109，同伴加倍了对方的2S或2H开叫，你将怎样应叫？大概应该叫3D，希望同伴还有一些额外的牌力能再叫出个什么来，使你有机会表示出你的3D有一定牌力。要记住，你拿着很差劲的牌，同伴加倍后同样要叫，如（二）♠32 ♥43 ♦65432 ♣5432。显然（一）和（二）区别很大，但两手牌你都得应叫3D。（一）显然不够跳叫4D，再说跳叫4阶低花套也许会使你们错过唯一可能成局的3NT定约。

现在再从你同伴的角度看看问题。假定他叫出加倍是拿的这样一手牌 ♠QJ108 ♥A5 ♦AJ8 ♣AQ76 你应叫3D，如果拿的是（一）或更好一点（完全可能）的牌，同伴就应该再叫3NT而圆满完成。但是如果拿的是不走运的（二），显然同伴就应该立即不叫。任何超过3D的定约将会遭到对方的惩罚性加倍，而这付牌对方怎样也成不了局。

显然，遇到这种情况，弱二开叫的技术性加倍者和应叫者都进退两难。我们有一个简单而有效的处理办法。这个办

法只要求放弃一个不常用的 2NT 应叫的自然含义。我们具体处理办法如下：

弱二开叫技术性加倍后的应叫

(一) 2NT 要求同伴再叫 3C，使应叫者拿着一手很弱的牌也可在三阶止叫（加倍者若拿着极强的牌可以拒绝按要求叫牌，尽管他已知道应叫者牌力可能极弱*）。

(二) 直接叫出花色套为建设性，表示有一定牌力。

试看下列各例，怎样应用我们的处理办法：

(一) 对手 同伴 对手 你
 2S 加倍 - 3H = 建设性

你可能拿着： 5 2 KJ7 3 10 9 4 K10 9 5

(二) 2S 加倍 - 2NT = 要求叫 3C
 - 3C - 3H = 弱牌

你可能拿着： 7 6 3 J10 9 5 Q10 6 2 8 5

(三) 2H 加倍 - 2NT = 要求叫 3C
 - 3NT = 极强牌

同伴可能拿着： AKQ10 A5 AKQ10 7 J10

(如按要求叫出 3C，应叫者很可能不叫)

(四) 2H 加倍 - 3C = 建设性

你可能拿着： J10 6 2 J10 3 AQ9 6 5 3

* 这个处理和 1NT 开叫后的莱本索尔约定叫一样。此约定叫为：在开叫 1NT 对方在二阶争叫后，1NT 的应叫者叫 2NT 是要求开叫者再叫 3C，使应叫者可以在三阶止叫，或者按约定显示有无对方花色止张而作进局尝试。

现在来谈三阶及四阶阻击叫后的争叫。和弱二开叫以后一样，都不是十拿九稳的。想在一个回合把牌叫的像经过四、五个回合叫的那样准确是没有可能的。

你拿了一手相当好的牌让对手的阻击叫给捂住了，那也只好忍气吞声。牌手如果想永远不让对方“巧取”己方的定约，就像打扑克想永远不受骗一样，肯定是个失败者。举个例子：对方开叫 1H 后，你拿着 ♠AJ102 ♥64 ♦K1098 ♣AJ5 肯定可以作技术性加倍竞叫，但若对方开叫 3H 就不行了。的确，不竞叫也许会丢失一局，但是拿这样的牌作技术性加倍，得失的比例最多是一比三，也就是说要以三次以上失败的代价来换取一次成功，没有这样下赌注的。

有许多复式赛牌手采用各种各样的约定性叫牌来对付对方的三阶四阶阻击性开叫。用约定性竞叫的一个主要优点是可以把加倍用来惩罚对方。我们则倾向于更自然的竞叫。但你们如果认为某种约定叫牌用的更合适，那也很好。

关于高阶阻击性开叫后的竞叫，只有一点我们殷切希望你们接受：即 4S 开叫后以加倍用来表示惩罚意图，以 4NT 作为 3 套牌的技术性加倍。

让我们一起看看下面的实例：

双方有局

上家开叫 2S，你怎么叫？

- | | | | |
|-------------|----------|----------|----------|
| ① ♠5 3 | ♥AQ6 4 3 | ♦K8 5 | ♣Q10 7 |
| ② ♠KJ6 | ♥K9 | ♦AQJ9 7 | ♣Q10 3 |
| ③ ♠2 | ♥QJ10 8 | ♦KQ9 8 | ♣AJ107 |
| ④ ♠5 3 | ♥6 3 | ♦AKQ10 8 | ♣Q10 9 2 |
| ⑤ ♠KQ10 8 5 | ♥6 4 | ♦A9 3 | ♣QJ8 |
| ⑥ ♠2 | ♥8 7 3 | ♦AK6 | ♣AKQ984 |

- (1) 不叫 你的赢墩和牌力都和有成局时的3H争叫要求差得远。
- (2) 2NT 如实表达了持有开叫强1NT的牌。
- (3) 加倍 低限的，虽分配良好。
- (4) 3D 这是最起码的3阶争叫。
- (5) 不叫 寄希望于伙伴作平衡加倍。就算对手打2S定约，打宕他们也会得到一个很好的序分，己方的牌多半也失配。
- (6) 3C 对方若开叫1S，则先加倍然后再叫出3C。在2S后，你就不能作技术性加倍，因红心套太差。

双方无局 上家开叫3C，你怎么叫？

⑦ ♠ 5 2	♥ KQJ10 8	♦ AKJ7	♣ K9
⑧ ♠ K7	♥ AQ9	♦ KQJ8 7	♣ AJ3
⑨ ♠ 7	♥ AK5 3	♦ AQJ10 8 2	♣ 9 3

- (7) 3H 如为一阶开叫则应先加倍再叫出红心套，开叫3C后的花色套争叫一定是一手好牌。
- (8) 3NT 最确切地表达了这手好牌。
- (9) 3D 你也许会错过红心套得配的机会，但未叫出的一门高花是单张就无法作技术性加倍竞叫。

有成局对无局 上家开叫4D，你怎么叫？

⑩ ♠ Q5 3 2	♥ K10 8 2	♦ K9	♣ AQ10
⑪ ♠ KJ10 9	♥ AQJ10	♦ 4	♣ AQ10 7
⑫ ♠ AKJ1063	♥ A9	♦ 2	♣ KQ10 8

(10) 不叫 若开叫为1D, 可以叫技术性加倍, 但现在开叫的是4D, 想都不要想。

(11) 加倍 最佳分配并有足够牌力

(12) 4S 这手好牌也只能这样叫。

双方无局 下家开叫3D, 同伴及上家都不叫, 你怎么叫?

⑬ ♠KQ10 ♥KQ10 7 ♦6 ♣QJ5 4 2

⑭ ♠KQJ10 7 ♥6 4 ♦5 2 ♣AQ10 8

⑮ ♠7 6 2 ♥KQJ8 ♦9 3 ♣KQ9 7

(13) 加倍 良好分配和一定大牌点力可以在平衡位置作技术性加倍。

(14) 3S 若为第二家这样叫有点犹豫, 第四家就不含糊了。

(15) 不叫 平衡型牌, 点力又不怎么样; 你们得正分的唯一希望是对方打不成。

双方有局 下家开叫2H, 同伴加倍, 上家不叫, 你怎么叫?

⑯ ♠J10 6 ♥J9 8 2 ♦8 6 5 3 ♣K9

⑰ ♠KJ10 7 ♥8 3 ♦KJ7 6 ♣J10 8

⑱ ♠9 2 ♥8 5 ♦AKQ10 9 3 ♣Q10 6

(16) 2S 牌力太弱不能放过伙伴的加倍, 叫出3张比较像样的黑桃比叫出4张像样的方块好些, 毕竟伙伴是向你邀请黑桃。

(17) 3S 跳叫示中等牌力, 邀叫性

(18) 3H 表示必能成局, 如同伴不是低限加倍且有红心控制张还有满贯可能。

无局对有局 下家开叫3H，同伴加倍，上家不叫，你怎么不叫？

⑱ ♠ 6 2 ♥ J10 9 7 ♦ KJ9 ♣ 8732

⑳ ♠ K8 6 5 ♥ 3 2 ♦ AJ10 7 ♣ J9 6

㉑ ♠ 9 6 3 ♥ 8 4 ♦ J10 7 ♣ J9852

(19) 不叫 把伙伴的技术性加倍转为惩罚性。大有希望打宕他们2墩。就算宕1墩+200也是个好成绩。这手牌成局的可能性极小除非伙伴的牌特别好。

(20) 4S 跳叫进局，这手牌作为应叫者很好。

(21) 4C 比较差劲的牌，但总算有个5张套。牌力这样弱，不要考虑叫出3张小牌的S。希望同伴不叫并不被加倍。

有局对无局 下家开叫2D，同伴加倍，上家加叫3D，你怎么叫？

㉒ ♠ K10 9 7 ♥ K8 7 3 ♦ 9 5 ♣ K4 2

㉓ ♠ Q10 8 7 4 ♥ 9 6 2 ♦ 8 5 ♣ 7 3 2

㉔ ♠ K8 7 4 3 ♥ A9 ♦ 8 4 2 ♣ J9 7

(22) 4D 有力量打高花成局定约，请同伴挑选个高花。

(23) 不叫 仅有两个大牌点，同伴加倍对方的2D后你虽然很乐意叫2S，但却没有资格自由应叫。

(24) 4S 有5张说得过去的黑桃及相当实力，可以跳叫成局。

强草花开叫后的竞叫

越来越多的牌手现在都在改打精确制，因此，在讨论竞叫问题上，不能不涉及精确制 1C 强开叫后的竞叫。

对 1C 开叫的防守叫牌，最好的办法就是在对方未开叫前力争先作开叫。一旦对方开叫出 1C，这个仗打起来就费劲了。遇到了这种不幸处境，我们采用比较简单的对策，这种竞叫规定如下：

加倍	为高花，至少5-4分配
1NT	为低花，至少5-4分配
2NT、3NT	均为双低套，但分配比1NT时更理想，视局方情况叫出
1D、1H、1S、2C	正常争叫，显示好的花色套，邀请同伴加叫及首攻
跳争叫	根据局方情况的阻击叫
双跳争叫	同上
不叫	坏牌无从叫牌，或好牌平衡牌型（有平衡型的好牌我们不主张立刻争叫）

你也许会觉得奇怪我们为什么在对方开叫强草花后，自己拿了一手好牌第一轮总是先让过不叫。其实道理很简单，开叫者的同伴总是要叫的。你完全可以等他们叫出来以后，到下一轮再酌情采取行动。如果你的下家作出了正应叫，那显然同伴的牌很不像样。在这种情况下，把你的牌情暴露给对方是愚蠢的。如果你的牌型很好或者花色套相当好，参加竞叫不怕对方惩罚，可以参加竞叫。但拿了 12-14 点的均

型牌，参加竞叫就很不安全了。

《纽约时报》的桥牌专栏作家 A.特若斯考特设计了一套比较复杂的防守叫牌来对付 1C 强开叫，以简单争叫来表示该花色套和高一级花色套：

1D=D 及 H 套 1H=H 及 S 套 1S=S 及 C 套

2C=C 及 D 套 加倍=C 及 H 套 1NT=D 及 S 套

我们虽然习惯用比较自然的防守叫牌，但用他设计的竞叫也未尝不可。

有一种理论，认为对方强 1C 开叫后，轮到你就必需叫牌，我们认为这是不可取的，它带来的损失要比受益大的多。这种战术无法使同伴间互通信息作有效的争叫。

如果你们俩从都没有足够的力量来与 1C 开叫作竞叫，那就集中你的注意力，仔细听一听对方的叫牌，用你的系统知识帮助你的首攻和整个防守。一手破牌可以让你开不了口，但并不妨碍你的听觉。

五 双人赛的若干决心问题

双人赛的加倍

桥牌中的惩罚性加倍可分为三种类型：

- (1) 攻击性加倍 本方牌力超过对方，你认为：
 - (一) 打防守可以比主打最高定约得分更多；
 - (二) 必须加倍对方的牺牲叫（可能比己方成局或满贯定约的得分要少），因为你对再叫上一级把握不大。
- (2) 防守性加倍 虽然对方牌力可能超过己方，但他们碰到了极为不利的分配和关键牌张的位置。这样叫出加倍表明：
 - (一) 对方没有可能逃叫到另一门可以完成的定约；
 - (二) 定约是正常的，大多数别的桌上也会这样叫，仅得正分不一定获得好成绩。
- (3) 首攻指示性加倍 你认为有个首攻杀着。你的目的并不在于简单地增加得分，而是指示同伴首攻，以便打宕对方定约。若没有这个指示，同伴按常规首攻，定约将打不宕。

攻击性加倍类似于真正的财产投资，根据“会有多大收益”和“会有多大损失”的对比来决定是否加倍。打复式赛当然要考虑这几个问题对总分带来的影响，但在打双人赛时更要注意它对每付牌相对分值的巨大影响。

打惯盘式桥牌的人很喜欢加倍对手的争叫，特别是加倍

2C、2D，因为即使对手万一做成了这个定约，也捞不到一局。他们不用顾虑只得了300或500分，却丢掉自己的无局方或有局方的成局定约。他们的目的是要拿到稳稳当当的正分。

打双人赛却完全是另外一回事。得个稳稳当当的500分而大多数和你同方位牌对却在有局方时打成了局，那在记录纸上就只能得个大零蛋。

当然，用我们的叫牌体制，当同伴开叫后，你不能马上就对上家的争叫作惩罚性加倍。因为叫出的加倍是负加倍而不是惩罚性加倍。如果想加倍上家的争叫，就要先以不叫来作圈套，寄希望于同伴以加倍作重开叫，这时你把它转为惩罚。因此，除非你拿了一手很理想的惩罚对方争叫的牌，作为应叫者，有良好的牌力时，大多数场合都不应以不叫来企图诱使对方上当。我们的意见是开叫者在对方争叫在2S以下时，都不应该停叫，除非他有对方将牌的强度和长度。如果同伴各种可能的应叫你都有适当支持的话，要尽可能以加倍作为重开叫。除非一开始同伴就作了惩罚性加倍。

打盘式或打国际序分制比赛时，在激烈的不成局定约的争夺中，为了把100分提高到200分去加倍对方而冒输掉730分的危险是十分愚蠢的。你赢100分或200分没有多大出入。从数学上分析，你为了多得100分去加倍对方有局时的不成局定约，得失的比率是1:6。但是在双人赛中情况就完全不同了。

加倍对方不成局定约所得的+200在总序分为12时能得到9分或10分。如果加倍后让对方得了730分，比不加倍多输590分，也只是差1、2个序分，因为你本来就是低分。因此，和上面的得失机率1:6相比，现在是倒过来的

5: 1. 至于成局定约，盘式赛很欢迎对方作高阶牺牲叫，稳稳当当地得到正分。国际序分赛制也大体如此，差别不大。打国际序分制比赛，你得有十分把握保证能完成自己的五阶定约，才放弃加倍对方牺牲叫所稳得的+300 或+500。要对这些问题下决心，在双人赛时就复杂的多了，宕对方 300、500 而已方本可得 650 往往是一个极大的灾难，这比你因抬高一阶而输 100 也只差一两个序分。

显然，如果你们原来的叫牌都是低限的，勉勉强强叫上了局，对方作牺牲叫时就毫不犹豫地加倍。在这种情况下，你们的成局定约也未必有什么把握，更谈不上上五阶了。就算你们的牌力确实比低限高，只要你们认为加倍对方的牺牲叫比己方打成局能得到更多的分数，就应该加倍。只有当你们持高限牌力，并且没有希望从加倍对方的牺牲叫中得到比己方成局定约更多的分数时，才往上叫一阶。局方情况对处理这些问题往往是决定性的因素。可惜，这类决心在高阶争叫时，往往很难下。例如，你拿了 ♠A8 6 5 2 ♥K10 3 ♦3 2 ♣J10 9 双方无局，叫牌过程是：

西	同伴	东	你
2D *	2H	4D * *	4H
5D	-	-	??

* 弱二开叫

* * 阻击性加叫

你的牌没有多大把握打成 5H，牌型不突出，牌力也不是高限。但是打成 5H 的可能性还是存在的，否则同伴会加倍对方的 5D 定约。同伴在对方牺牲叫后不叫是逼叫性质的，你是自己打 5H 定约呢，还是加倍对方大概可得+100

或+300分呢?

我们主张加倍，理由有二：（一）你是在冒打不成 5H 时序分为 0 的风险，而如果打成 5H，大概也就仅比平均分高 1、2 分。这种风险不值得冒（请记住，你们同一方位的牌对中，一定有些会被允许作 4H 定约）。（二）从反面看，打宕对方定约保证可以拿到几个序分，若能宕他们 3 墩就将接近顶分。这手牌见于 1974 年的一次地区性双人公开赛上。全付牌如下：

东发牌，南北有局

	♠ A8 6 5 2	
	♥ K10 3	
	♦ 3 2	
	♣ J10 9	
♠ QJ9 7 3	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center; gap: 10px;"> 北 西 东 南 </div>	♠ 4
♥ 4		♥ 8 6 5
♦ K10 9		♦ AQJ7 5 4
♣ K8 7 3		♣ 6 5 2
	♠ K10	
	♥ AQJ9 7 2	
	♦ 8 6	
	♣ AQ4	

南虽然拿着双张方块，但仍有足够的牌力来邀他的同伴叫 5H，同伴的 4H 应叫也许有更强的牌力。对方主打 5D，防守方以将牌作首攻（己方牌力强大时的最佳首攻）。结果宕 3 墩得+500。如果自己打 5H，则要输两墩一墩而宕一墩。

在局方不利时，打宕对方加倍定约的得分很难超过己方成局定约的得分。在这种情况下，我们主张只要有一定程度的希望就往上叫一阶，因为对方牺牲叫而获得成功的机会比较大。要记住，在别的桌上就是很明显的牺牲叫也未必都能叫出来。另一方面，无局方的对手在与有局方竞叫时往往会过于积极。他们硬冲而宕4墩输700分（译注：现为800分。）也是常有的事。举个例子：有局对无局，你第二家拿了♠AJ10 6 4 2 ♥AJ7 ♦8 7 ♣Q9 开叫1S，叫牌过程如下：

上家	你	下家	同伴
-	1S	-	4C*
加倍	4S	5C	-
-	??		

* Splinter

遗憾的是和你同方位的其他桌上很有可能拿到4S定约。你同伴的splinter叫牌为对手提供了一个很好的机会来作有效的牺牲叫。你打宕他们的5C定约得700分的希望很小，而自己打成5S的希望也比较渺茫。如果打盘式赛或队式赛，我们愿意让对手打，反正是准拿正分，但是打双人赛时还是要拼一下叫5S，希望和其他对得同样的平均分。

防守性加倍，即对方叫到局时的加倍，在序分赛时，要考虑的问题就完全不同了。打盘式赛时如果你有些防守牌力并且看上去牌型分布对定约方不怎样有利，你就应该加倍，特别是对方的叫牌提示两个人都没有什么额外的实力时，如：

① 1H 2H	② 1D 1S	③ 1C 1H
3H 4H	2S 3S	1S 1NT
	4S	2NT 3NT

听起来，这样的叫牌，那一付也没有成局的把握。

打双人赛时，如果你估计错误，对方的牌虽然分配不利但仍可打成，叫了加倍就把一个平均分变为0分。如果你认为对方是硬往上叫成了局，而且这个判断是正确的话，那你方已注定会得到一个好的序分，把这两种可能性加起来统一考虑，再加上一个更糟糕的情况，由于你的加倍反而让对方做成了本来做不成的定约，所以，我们认为加倍成功的把握不大时不要加倍。

当牌手加倍对方的成局定约而没有打宕他们时，常听到为自己错误判断开脱的一种简单说法：“这是双人赛的加倍么！”要知道多数同伴的友谊不易承受在自己的记录上经常出现沮丧的-590分或-750的冲击。而如果由于没有加倍只得了200分而不是500分，则比较容易接受。

只有一种情况，这就是你认为和对手拿同样的牌，其他牌对也会遇到同样麻烦的时候，必须加倍对方的成局定约。当你的对手叫牌叫过了头的时候，并没有必要都加他们的倍，犯不上担这个风险，这付牌只要得正分肯定是一个很高的序分。

对叫牌过程显示明显的不配合的定约的加倍是经典的
双人赛加倍。举例如下：

下家	同伴	上家	你
1S	-	2H	-
2S	-	3H	-
3S	-	4H	??

你的牌是 ♠2 ♥K10 8 4 2 ♦A106 ♣Q10 3 2。
应该加倍。在别的桌上和你对手拿同样牌的牌对都会打宕，若不加倍，打宕他们几墩也许只得个平均分甚至低于平均

分。不要怕对手逃到 4S 定约上去，你的同伴很可能有不错的黑桃，打黑桃定约他们的命运也好不了。

当对手叫了配合较好的花色套成局定约，而这个花色在你方的分配很偏时，加倍也同样是正确的。如你拿

♠QJ10 8 7 ♥10 9 ♦A4 ♣J10 9 5 叫牌过程如下：

北	你	南	同伴
1S	-	2C	-
2S	-	4S	-
-	??		

这个牌你一定要加倍，别的桌上都会打 4S 定约，都会因黑桃分布很偏而失败，若不加倍宕一墩或两墩，当顶分 12 时，只能得 1-2 分。

对满贯定约的加倍比较少，除非用来指示首攻，而你认为这个首攻对打宕定约是必要的，你千万不要因自己的将牌可能拿到两墩而加倍对方的满贯定约，除非拿的是 AK。这里的危险是你的加倍有可能使对方改变定约而打成，或给对方的主打提供了一条反常的路线而成功。一个典型的例子出现在美国为参加 1976 年世界队式锦标赛而举行的选拔赛上，就是这样的一个加倍葬送了一对牌手在决赛中的前程。

♠AK8 3 2

♥9 3

♦K8 4

♣A6 3

♠QJ10 7

♥10 8 5 2

♦9 3

♣Q10 5



♠—

♥J7 6

♦J10 6 5 2

♣9 8 7 4 2

♠9 6 5 4

♥AKQ4

♦AQ7

♣KJ

叫牌过程:

北	东	南	西
1S	—	3S①	—
4S	—	4NT②	—
5C③	—	5D④	—
5H⑤	—	5NT⑥	—
6D⑦	—	6NT⑧	加倍

①强牌逼叫

②修订的罗马关键张黑木问叫

③0或3个关键张

④核对将牌长度 (因可以4张高花开叫)

⑤多于4张

⑥再问黑木

⑦一个K (黑桃K已作表示)

⑧采用每付牌记分法的最佳定约。

按这种记分法比赛，如果西不加倍，北决不会在黑桃上用安全打法的。由于西的加倍，南自然地出小黑桃用明手的8拿到第二墩牌。这一胜利是庄家充分利用西送的礼物，为自己进入决赛铺平了道路。

虽然有上面这个例子的警告，我们拿了：
♠K109♥A3♦109764♣873 还是要对对方的6S定约加倍的，因为叫牌过程是：

上家	你	下家	同伴
1S	-	3S	-
4NT	-	5H	-
6S	?? (加倍)		

估计大多数牌对都会叫到满贯，而对方因你的加倍而做成6S或6NT满贯定约的可能性很小。

首攻指示性加倍不是为了增加一些宕分，而是为了通过这个加倍使同伴不按正常防守首攻，以设法打宕原来可以打成的定约。首攻者的同伴加倍对方的满贯定约，无例外地是作首攻指示，我们按以下的次序来选择首攻：

- (1) 明手叫出的第一个旁套（不是将牌）
- (2) 如明手没有叫过旁套，就出庄家叫过的第一个旁套
- (3) 如对方两人均未叫过旁套，而加倍者曾叫过一个花色套，则要求不首攻他叫过的那个花色而首攻未叫过的花色
- (4) 加倍者可能将吃的花色

让我们看一下上述规定在实战的应用。

(1) 开叫者	你	应叫者	同伴
1S	-	2D	-
2NT	-	3H	-
3S	-	5S	-
6S	-	-	加倍
-	-	=	

你的牌是 ♠5 3 2 ♥J8 6 ♦9 3 ♣J10 9 5 2

首攻什么？

首攻方块。同伴拿着 AK×。如果不作首攻指示性加倍，按正常首攻梅花，庄家的一张小方块就可以在红心套上垫掉。

(2) 开叫者	你	应叫者	同伴
1H	-	3NT*	4S
4NT	—	5H	—
6H	-	-	—
-	-	=	

* 平衡性强牌加叫

你 的 牌 是 ♠8 5 2 ♥9 7 5
♦9 8 6 5 2 ♣J10 2

首攻什么？

首攻方块。同伴已发出信号不要首攻黑桃，可供选择的就只有方块和梅花了。同伴很有可能以一个赢墩和一个缺门加的倍，方块是缺门的可能性较大。

(3) 开叫者	你	应叫者	同伴
1H	-	2NT	-
3C	-	3H	-
6H	-	-	加倍
-	-	=	

你的牌是 ♠KQ10 9 ♥6 5 ♦7 4 2 ♣10 8 6 3

首攻什么？

首攻梅花。信号已经明确，不要因自己手里的好黑桃而动摇。

打盘式桥牌，满贯定约的首攻指示性加倍，一般要求特殊的首攻，这样可以得到很多分数。大不了对方再加倍，你们多输几百分。但如果这个满贯定约由于你首攻指示性加倍而打宕了，那就净胜 1000 或 1500 分。可是在打复式序分赛时，首攻指示性加倍的得失比率就没有那么大了。

对 3NT 定约也是可以作首攻指示性加倍的。也和对满贯定约的加倍一样，你的这个加倍要很有把握。最坏的情况是同伴按你的指示作了首攻，却让对方打成了加倍甚至再加倍的定约。这样会削弱同伴的信任，影响士气。对 3NT 的首攻指示性加倍，我们是这样规定的：

如你方未作任何叫牌

- (1) 明手叫出的第一个花色套（常规处理）
- (2) 如叫牌过程中对方未作过自然的花色套叫牌，加倍要求首攻黑桃（我们的这个约定性叫牌填写在约表的特殊加倍栏里。）如 1NT-3NT 加倍或对精确制的 1C-1D-2NT-3NT 加倍

如你方已作过叫牌

- (1) 如两人都叫过花色套，首攻你叫过的花色套。

(2) 如仅加倍者叫过花色套，首攻该花色。(虽然在一般情况下都应作此首攻，但有时首攻者只有单张或双张小牌，而自己又有一个没有叫过的好套，也可以不管同伴的加倍而首攻自己的那一套花色来个突然袭击)。

(1) 开叫者	你	应叫者	同伴
1C	1D	1H	1S
1NT	-	2NT	-
3NT	-	-	加倍
-	-	=	

你的牌是 ♠ J10 ♥ 7 6 2 ♦ AJ10 7 3 ♣ 8 6 5

首攻什么？

首攻方块。同伴若不作加倍你也许会首攻黑桃 J，但现在必须服从同伴的要求。

(2) 开叫者	你	应叫者	同伴
2NT	-	3C	
3D	-	3NT	加倍
-	-	=	

你的牌是 ♠ 2 ♥ J10 9 5 3 ♦ 8 7 5 ♣ 7 6 4 2

首攻什么？

首攻黑桃。这个首攻指示性加倍是约定性特殊加倍。因对方两人都没有叫自然花套，就该首攻黑桃 2 取得顶分。

(3) 开叫者	你	应叫者	同伴
1D	-	1H	-
1S	-	3D	-
3NT	-	-	加倍
-	-	=	

你的牌是 ♠ J9 6 3 ♥ 8 4 ♦ 5 4 ♣ QJ9 7 6

首攻什么？

首攻红心。要求首攻明手叫出的第一个花色。

如果你对作不作首攻指示性加倍有些含糊，我们认为最好的办法和处理大满贯一样：“如果没有把握，就不叫。”

加倍对方的扣叫、非自然叫牌及应叫牌（如黑木、格伯、转移叫）是最后一个用来作为指示首攻的手段。如果用的适当，将是双人赛中防守方增加得分的有效武器。特别是对防止庄家超额完成定约和打宕对方的定约很有帮助。如果你不想让同伴首攻人为叫牌的花色套，就不要加倍。仅仅拿着 J10××××就加倍对方黑木问叫的应叫，对同伴选择首攻毫无帮助。常常有这样的事，仅仅因为同伴对这个花色作了愚蠢的加倍，而从这个有 K 的花色中作了首攻，贡献给对方一墩牌。而如果同伴不作加倍你是决不会作这种首攻的。如果你们两个人对非自然叫牌的加倍都有很好的判断力，那么当同伴未作这样的加倍时，也可从中得到有价值的信息。特别是你的上家对你叫过的花色作扣叫时最为有用。因为同伴在一般情况下多半会首攻你叫过的花色套，如果你不想让同伴首攻这个花套，就不要加倍。要注意，在这种情况下，叫出加倍也往往为对方寻找最佳定约提供了线索。

牺牲叫——“减少损失”

打盘式桥牌的人没有一个欣赏成功的牺牲。他们对于一付牌让对方得了 300 或 500 分而不是 600 或 620 分从来不感兴趣。以 700 或 1100 分的代价来破坏对方的满贯定约，对

他们来说更不感兴趣。打盘式赛时，只要有一线希望能打宕对方的定约就不要作牺牲处理。

打双人赛就不是这样了。不仅要对牺牲叫作应有的考虑，而且要切实应用。当对方为有局方时，输 500 分作为对方成局定约的代价，输 1400 分以换取高花或无将满贯定约往往可以得到高序分。由于对方不可能完全遵循“只要得分就可以”的原则，还应考虑有可能把他们的定约推上一阶而打宕。这是最为有利的情况，因为大多数和你同方位的牌对都得了负分，唯独你们通过牺牲而得了正分。

在下决心牺牲以前，必须考虑以下几个因素：

- (1) 你有没有希望打宕他们的成局或满贯定约？
- (2) 大多数和你对手同方位的牌对是不是都会叫成局或满贯？
- (3) 你牺牲的代价有没有比对方打成局或打成满贯的得分还要多的可能？
- (4) 你把对手的定约推上一阶后有机会打宕他们吗？
(这对小满贯的牺牲特别重要。不能冒把对手推上了大满贯而打成的风险。)

这几个问题中最重要的是第二个问题。如果你对手同方位的牌对在别的桌上大多数都没有叫到局，而你们以 500 分的代价来阻止一个有局定约的完成，那只是多一两个序分，价值不大。如果我们不能从叫牌过程中肯定大多数牌对拿对手的牌都会叫到局时，对作不作牺牲叫就要慎重考虑了。在情况不明时，纵然打宕对方的希望不大，我们也宁愿把希望寄托在这上面。假定你在无局对有局时拿了这样一手牌：

♠ Q10 8 ♥ 9 6 4 ♦ 9 8 3 2 ♣ K 10 9

叫牌过程

上家	你	下家	同伴
1H	—	2H	3D
3H	—	—	4D
—	—	4H	—
??			

你要不要作牺牲叫？从上面讲的第一个问题的角度来看（打宕 4H 的前景），你的 4 张方块削弱了防守牌力，前景暗淡。不幸的是第二个问题的答案也很模糊，看来别的桌上叫到 4H 的不多。在你的桌上对方原来也只想打 3H，他们没有主动往上叫。你们打 5D 虽然不会宕 500 分以上，但对手也决不会被你推上 5H 而让你打宕。在决定作不作牺牲叫以前，先要考虑一下序分的可能得失问题。假定 12 个桌上这付牌有 8 桌打不成局定约，打红心成局定约的和打 5D 牺牲叫被加倍的各有两桌。这样如果对手打成 4H，或者 4H 本来打不成而你方作了牺牲叫，你就只得一序分。如果是成功的牺牲就得 3 序分，而如果对方打宕了他们的 4H 定约你得 11 序分。所以，结论是不肯定的，谁首攻也很有关系，那么，让对手打 4H，碰碰运气。

同样一付牌，如果叫牌过程变成：

上家	你	下家	同伴
1H	—	3H *	4D
—	—	4H	—
—	—		

* 平衡型牌的强牌加叫

在这种情况下，大概别的桌上拿你对手的牌也都会叫成 4H 定约，一个成功的牺牲叫将能获得很大益处，叫 5D 是值得的。

在考虑对满贯的牺牲叫以前，有一点必须明确。如果你的牺牲叫把对手的成局定约推到了5阶，这时你最好不叫。即使你认为对手已被你推过了他们的极限，也不要加倍。只要你们得正分，就接近顶分。还有一点，把对手推上一阶之后，不要再继续作牺牲叫了，叫了就是个失策。当别的桌上都在打稳稳当当的四阶成局定约时，你应该安于让对手打这个5阶定约。

对满贯的牺牲叫，允许你宕墩的数字界限提高了，局方相等时，宕4-5墩，局方有利时甚至宕7墩也都是上算的。尽管从绝对分值上是这样的，但我们希望各位千万小心谨慎。情况也和成局定约的牺牲叫一样，满贯的牺牲叫只有大多数牌桌上都会叫到满贯时才有利可图。如果只有少数几桌可能叫到满贯，你最好还是把希望寄托在你的对手在叫牌上判断失误或主打的失误上。整个赛场的牌手水平越差，你越不要轻易考虑牺牲叫。请注意，这里我们指得是成局定约而不是满贯。

对大满贯作牺牲叫的前景要好的多，特别是当你作的牺牲少于对手小满贯的得分时更是如此，如果你的对手叫出了大满贯，完全有理由推断别的桌上至少也会叫出个小满贯。

如果打队式赛以国际序分制记分，当你能够肯定这付牌你的队友一定会叫到并做成一个满贯定约时，对自己的对手叫出的满贯更乐意作牺牲叫。这样做，少输几百分就很顶用。打双人赛时，对手叫到了小满贯或大满贯只有看来这个定约似乎非常合理而且十拿九稳时才作牺牲叫。如果对手的叫牌听起来有些勉强或者好像在撞，你就犯不上作牺牲叫了。

有一个能够帮助你下牺牲叫决心的指标：这就是你联手

的将牌张数。局方有利时，你们几乎总是可以比较安全地叫到将牌长度的水平。如果你们还有一个配合的旁套，甚至可以超过这个水平。

平衡叫牌

下家	同伴	上家	你
1C, 1D	-	-	??
1H, 1S			

打双人赛，在平衡叫牌的位置上，不叫几乎总是不正确的。就算拿了一手弱牌，也只能在有对方将牌的长度及牌力时才放弃竞叫。你有足够的理由相信，你的牌越弱你同伴的牌越强，同伴之所以未作竞叫，很可能是由于他持有对方将牌的长度和牌力。

平衡位置上的竞叫，要和一般竞叫在含义上有所区别，扼要介绍如下：

一阶花色开叫后的平衡叫牌

叫牌

含义及发展

加倍

表示如果同伴因有对方将牌的长度及牌力而作陷阱式不叫时，他本人也有一定的实力和牌型，可以允许将这个加倍转为惩罚性。但并不保证有直接技术性加倍的牌型，大约有10+大牌点但也不排除具备通常的高强度技术性加倍的可能性，下一轮叫牌时可以澄清

简单争叫

没有开叫实力，表示为一手很弱的牌。一阶争叫时，可以只有4张

1NT

8-12点的均型牌，不合作技术性加倍或

跳争叫	简单争叫。并不一定保证有对方花色的止张中间牌力，够开叫要求并有好套。（不同于一般的跳争叫）
扣叫	根据牌型分配而作出的技术性加倍。可以有较好的大牌实力，但不适合叫加倍，怕同伴转成惩罚性。保证对方花色最多为单张。
2NT	最低级别的双套牌。
不叫	全手牌力极弱，仅有对方将牌的长度及牌力。

下面我们将举例说明平衡叫牌规定的具体应用。

双方有局

下家	同伴	上家	你
1S	-	-	?
① ♠ 32	♥KJ1096	♦Q98	♣J109
② ♠ 76	♥K5	♦AKQ10973	♣J8
③ ♠Q10962	♥J	♦Q10732	♣87
④ ♠ 6 5	♥AJ9	♦KQ10 5 4	♣J108
⑤ ♠ J10 7	♥KQ6	♦AJ10	♣8742
⑥ ♠ —	♥AQ10 9	♦KQ10 8	♣AJ1095

(1) 2H 拿这手弱牌不应作直接争叫，但在平衡位置这是唯一合理的叫牌。

(2) 3D 中间牌力的跳争叫，表示有开叫实力和坚实的花色套。

(3) 不叫 你的黑桃牌情表明同伴的不作直接争叫是因牌力不足而不是在设置陷阱。显然开叫者有强大实力，对方可以完成比 1S 更好的定约。

- (4) 加倍 虽然不是理想的技术性加倍的牌型和牌力，但仍应以加倍为平衡叫牌，同伴虽未作争叫，但有可能是陷阱性不叫。
- (5) 1NT 4-3-3-3牌型，11大牌点。注意，1NT平衡叫牌并不保证有黑桃止张。
- (6) 2S 即使用伴有对方将牌的长度，也不希望打加倍的1S定约。下一轮你将叫出自己的真实牌力。

双方有局

	下家	同伴	上家	你
	1D	-	-	?
⑦	♠KQ10 7	♥5 4	♦9 5 2	♣K10 6 3
⑧	♠AQ5	♥KJ10	♦AJ9 2	♣Q9 4
⑨	♠8 6	♥AKJ10 8 5	♦A3	♣Q10 4
⑩	♠54	♥873	♦QJ108	♣Q1082
⑪	♠KJ8	♥J103	♦9875	♣AJ9
⑫	♠KQ1096	♥AQJ94	♦-	♣K108
⑬	♠9 3	♥J9642	♦K4 2	♣AJ7
⑭	♠5 3	♥9 7 6	♦KJ9 8 5	♣Q10 8
⑮	♠KJ10 9	♥QJ10 8 7	♦-	♣J10 9 4

- (7) 1S 实力不够作技术性加倍或叫平衡1NT。1S是唯一的選擇。
- (8) 加倍 不能像在直接争叫位置上那样以1NT争叫。先加倍然后再叫1NT以表明牌力。
- (9) 2H 标准的中间牌力跳争叫。
- (10) 不叫 你的方块持牌表明同伴不可能是陷阱式不

叫。

- (11) 1NT 当然方块有止张更好些，但在平衡位置上你不能奢望应有尽有。
- (12) 2D 极好的牌型强牌，第一轮扣叫。
- (13) 1H 在直接争叫位置上决不允许这样叫，花色套太可怜了。但在平衡位置上别无其他选择。
- (14) 不叫 不要给对方改善定约的机会。
- (15) 2D 有良好牌型，无意于打加倍的1D定约。请记住，平衡位置的扣叫并不保证一定有多大的牌力。

当同伴对一阶开叫作出平衡性叫牌后，应叫者应该明确这个平衡叫牌已经考虑到了自己的一部分牌力。平衡叫牌的应叫者拿了 12、13 个大牌点用不着奢望成局。他已经把你的 9 点或 10 点牌力算进去了。千万不要使拿着一手弱牌为保护你而作平衡争叫的同伴陷入窘境。只有他叫加倍或扣叫时才表示有一定的大牌实力。

上面我们只讨论了一阶开叫后的平衡叫牌。在这种情况下，平衡叫牌的同伴一定有相当实力。当对方开叫的花色套得到配合但定约停在很低的水平时，同样，同伴也一定会有相当的实力。例如：

开叫者	你	应叫者	同伴
1H	-	2H	-
-	??		

H. 麦克伦建议，当你遇到这种情况，只要把眼光放在黑桃套上，如果你有五张黑桃就叫出来，有 3-4 张就叫加

倍，少于3张黑桃而有五张低花套就叫出这个低花套，再不然就叫2NT作为双低花套的技术性加倍。

虽然麦克伦的说法似乎太简单化了，一般说来对双人赛还是可取和合理的。道理很简单，当对方有了一个配合好的花色套，你方有一个配合好的花色套的机会也随之增加了；他们自动停在低阶上而不试图前进表明他们的大牌力量没有多大的优势。

如果对方没有找到配合好的花色套，而把叫牌停在低阶上，情况就完全不同了。例如：

开叫者	同伴	应叫者	你
1H	—	2D	—
2H	—	—	??

在平衡位置上听到这样的叫牌过程，你最好的行动是不叫，让同伴自己主动首攻，而不要考虑你的黑桃套或其他什么套。对方的这种叫牌表明他们至少有22、23大牌点，有24、25个大牌点也很正常。有了这么多的大牌点力而不继续叫牌，大概发生下面两种情况之一。第一是他们错误地停在了2H定约上；第二是他们作出了正确的决定，由于联手的牌失配，虽然大牌点力不差但打不成局。不管是这两种情况的那一种，你作平衡叫牌都是不正确的。让对方打个2阶定约好像不太舒服，但是你叫出了一个不成局定约，让对方加倍宕500分那就更不舒服了。

我们在第一章里就介绍过的“2NT法则”只适用于对方已经找到了明显的配合花色套，由于是低限牌力，而在低阶上停止前进时。如：

① 1S-2S	② 1C-1H	③ 1D-1S	④ 1C-1H
不叫	2H-不叫	2S-不叫	1S-2S

以上四种叫牌过程都表明有配合的花色但联手牌力不足。遇到这类叫牌过程，不管你手里拿着什么样的牌，也不管局况情况怎么样，都应作平衡叫牌。唯一例外是持有对方将牌的强度和长度时，可以不叫。估计除了打防守以外，没有别的办法可以获得正分。你手里的对方将牌的情况使得你以平衡叫牌把他们推上一阶的可能性大大地减少了。

请记住，打序分制的复式赛，把一阶二阶三阶的牌叫准和把成局或满贯的牌叫准具有同等重要的意义。

为了更好的了解和运用双人赛精确制，我们将过去以往的实战经验总结为以下战略战术并呈现给读者。

一般战略与战术

- (1) 选一本两人都满意的精确制版本，不要用不大熟悉的或很难记忆的约定叫，招数和特殊处理
- (2) 打双人赛，积极进取的叫牌是获胜的关键。精确制行动纲领是“尽早进入和及时退出叫牌”。因此，大多数 11、12 点的牌都应该开叫，简单争叫只保证有一个欢迎作首攻的尚可的花色套。
- (3) 为了帮助解决我们的两个问题：“定在哪？定多高？”我们遵循精确制的下列原则：
 - (一) 不论什么位置或局方，开叫都是一样的。
 - (二) 如联手有 8 张高花套牌，尽可能找到它并以此为将牌主打。
 - (三) 尽可能的采用“有限叫牌”的策略
 - (四) 遵循“快速到达”原则

(4) 在竞叫中记住以下几条：

(一) S·J·西蒙的“份额”观点要记住：防止对方叫出他们的最佳定约和力争叫出自己的最佳定约同样重要。

(二) 让对方在花色套配合后主打2NT以下定约，几乎都是不妥当的。

(三) 只是在你有把握大多数牌桌都将叫出成局或满贯定约时才作牺牲叫；没有把握就不作牺牲。

(四) 不要错过加倍、扣叫或人为叫牌的机会，以指引同伴对高阶定约的首攻。

(5) 尽量争取多作主打。防守是桥牌中最难的课题，也是大多数牌手的弱点，你的对手也不例外。

(6) 不要丢失探求4-4或5-3高花大配合的机会（甚至是4-3或5-2配合），对一阶二阶定约更是这样。

(7) 如果你已经肯定能做成被对方加了倍的定约，你大概已经得到了顶分。没有比顶分再高的分数了，因此没有必要再加倍。这也是双人赛和国际序分赛的一个不同处。

(9) 对竞叫过程中各种叫牌的意义，同伴间要有很好的默契。要用一些简单的规定把逼叫和非逼叫区别开来。

(10) 你方开叫1后，准备好炽热的竞叫。好好复习一下你的NT应叫，怎样表示正应叫和那些加倍是惩罚性的，那些是技术性的。

(11) 下面一些招数和建议，虽和叫牌体制没有关系，但也会帮助你提高成绩。

(一) 对每一付牌都要全力以赴。主打或防守中错

过利用对方失误的机会是常有的事。

(二) 为了不使精力分散，避免和同伴作多余的讨论，也不要和对方争论，或过多招请裁判。休息时间喝杯水，咖啡或者到赛场外的厅里散步会帮助你放松。

(三) 做一个好伙伴，通情达理，热情友好。要记住，你的一切关注都应该集中到没有打过的牌上去，不要为已成定局的结果所干扰。自己心情不佳或者让同伴心情不佳都无助于下一阶段的比赛。

(四) 按一定的节奏叫牌、打牌，避免起伏。要有一定的速度，因复式赛是一项计时的比赛。

(五) 要确保你们的约定和默契都在约定卡上填写得一清二楚（一般比赛要求一式两份）。要作必要的“提醒”，特别是对不熟悉你们的叫牌体制的对手。