

《自然叫牌法高级指南》是医治你的桥牌毛病的良药。假如你对自然叫牌法的基本要点已有所了解，本书将帮助你成为能应付各种局面的有造诣的牌手。

[致中国读者](#)

[翻译说明](#)

[序言](#)

[第一篇 巩固建设性叫牌的叫牌能力](#)

[第一章 开叫者和应叫者的牌力计算](#)

[第二章 花色开叫后的弱应叫](#)

[第三章 花色开叫后的强应叫](#)

[第四章 加叫同伴花色或在同伴多门花色中作优先选择](#)

[第五章 1NT 和 2NT 开叫的花色应叫](#)

[第六章 1NT 和 2NT 后的斯泰曼约定叫](#)

[第七章 开叫者再叫 1NT 和 2NT 后的叫牌](#)

[第八章 逼叫性强开叫和满贯叫牌](#)

[第一篇复习题](#)

[第二篇 巩固防御性叫牌的叫牌能力](#)

[第九章 简单争叫及其应叫](#)

[第十章 单跳争叫及其应叫](#)

[第十一章 非寻常性 2NT 争叫](#)

[第十二章 阻击型开叫和争叫](#)

[第十三章 技术性加倍\(一\)](#)

[第十四章 技术性加倍\(二\)](#)

[第十五章 技术性加倍\(三\)](#)

[第十六章 对付阻击型叫牌的竞叫](#)

[第二篇复习题](#)

[第三篇 提高建设性叫牌的叫牌水平](#)

[第十七章 第四门花色逼叫](#)

[第十八章 逆叫和异花色跳叫](#)

[第十九章 显示 5-5、6-6 和 6-5 牌型的叫法](#)

[第二十章 显示 6-4 和 5-4 牌型的叫法](#)

[第二十一章 探问 3NT 定约的必需止张](#)

[第二十二章 特殊的斯泰曼约定叫和示弱止叫](#)

[第二十三章 失墩计算](#)

[第二十四章 长套花色试探叫](#)

[第三篇复习题](#)

[第四篇 提高防御性叫牌的叫牌水平](#)

[第二十五章 扣叫对方花色](#)

[第二十六章 技术性加倍后的强应叫和再叫](#)

[第二十七章 对方作技术性加倍后的叫牌](#)

[第二十八章 对 1NT 开叫的干扰叫牌](#)

[第二十九章 平衡性争叫](#)

[第三十章 否定性加倍\(一\)](#)

[第三十一章 否定性加倍\(二\)](#)

[第三十二章 惩罚性加倍和惩罚性不叫](#)

[第四篇复习题](#)

致中国读者

1941年我生于上海，1946年随父母离开上海赴澳大利亚悉尼。阔别40年后，我于1987年重返上海参加远东桥牌锦标赛，心情十分激动。这次上海之行是我一生中最愉快的时光之一。虽然我们远隔万里，文化迥异，但是人类的慷慨热情超越了国界和文化的界限，我们受到了无与伦比的友好款待，终身难忘。

《自然叫牌法高级指南》中译本的出版是令人兴奋的。假如你像我一样热爱桥牌，你会发现坚持不懈地学习和研究桥牌会给你带来无穷的乐趣——从中会不断涌现出新的、迷人的、激励你提高桥牌水平的东西。

如果你已经历了初学阶段，而又远没有达到桥牌专家的水平，《自然叫牌法高级指南》将使你得益非浅。我相信你在阅读并消化本书的内容后，会有显著进步的。

有一个要求，假如有朝一日你代表中国而我代表澳大利亚在牌桌上对阵，请不要用从《自然叫牌法高级指南》中学到的招数来对付我！

朗·克林格
1988年4月15日

翻译说明

本书叫牌过程写在横行上时，同一轮中的叫牌由(·)分开，一轮中最后一次叫牌的后面由(,)表示该轮叫牌结束。对方的叫牌由括号括住，而你自己以防的叫牌则没有括号。例如：1♥:2♣，表示你开叫1♥，你的同伴应叫2♣，而对方没有叫牌。1♥:(1♠):2♣:(2♠)，表示你开叫1♥，第二家争叫1♠，你的同伴应叫2♣，第四家应叫2♠。1♥:2♣, 2♦:2♥表示你开叫1♥，你的同伴应叫2♣，你再叫2♦，而同伴再叫2♥，对方则一直没有进行干扰。

各章练习题和各篇复习题的答案均见“练习答案和提示”。

序言

大多数牌手并无成为世界冠军的奢望，但不等于没有上进心。我们在打桥牌中错过容易的机会或陷入不幸的定约时，会感到痛心而希望打得更好些。我们认为自己应该有能力在桥牌技艺方面取得进步。

《自然叫牌法高级指南》是医治你的桥牌毛病的良药。假如你对自然叫牌法的基本要点已有所了解，本书将帮助你成为能应付各种局面的有造诣的牌手。

假如你有固定的搭档一起做书中的练习，那将是十分有益的。每一章中都有搭档之间叫牌的专门练习。这样，练习者在提高叫牌水平的同时，可以增进搭档之间的了解和信任。搭档之间进行叫牌练习时，不要彼此交换看牌，最好是两人各有一本书，在你对你的一手牌叫牌时，用纸将同伴的一手牌盖住，而且写下叫牌过程，以便在必要时对叫牌进程和各次叫牌进行讨论。本书有 350 多个搭档之间的叫牌练习，并在书末赋有参考答案。在交换看牌以及参阅书中建议的叫法之前，练习者应对通过叫牌所了解的同伴手中的牌情作出说明（包括牌型、牌力和其他特点）。假如同伴手中的牌和你对它的估计之间出现明显的差异，应寻出产生误解的原因，并找到避免在将来发生同样的误解的办法。搭档之间在进行练习时应该有刻苦学习的精神，各自都要勇于承认叫牌中的错误，而且绝对不能带有敌意地相互讥嘲。

当然，你在做本书中的大多数练习时，不必等你的搭档来了再做。你可以先看一下每章中各节的标题，然后开始仔细阅读该章的内容。读完一遍后，就做该章的练习，做完 5 个问题，然后参阅书末的答案，在答对的问题旁用铅笔打一个√号，答错的打一个×号。过几个月后，你可以再做一遍练习，检查自己是否取得了进步。假如你的正确回答在 80% 以下，这标明你有必要再次阅读该章的有关内容。

另外，你也可以独自一人进行叫牌练习。由于书中的叫牌练习很多，即使你一个人先做一遍，以后同你的搭档一起再做练习，也不会由于记住牌而影响叫牌练习的质量。你单独做叫牌练习时，首先将东家的一手牌覆盖住，然后从西家的一手牌开始叫牌。每一组叫牌练习有 5 到 6 副牌，除非另有说明，西家总是发牌者。先写下一组练习中西家各手牌的叫牌，然后将西家的牌覆盖住，并露出东家的牌，接着写下东家对西家叫牌的回答。再覆盖住东家的牌，露出西家的牌，并写下西家各手牌的再叫。将叫牌进程进行到达成最后定约为止。在完成一组练习之前，不要同时看东西两家的牌。做完整组练习，再看东西两家的牌，并考虑一下是否达成了最好的定约，最后再与书末的参考答案进行核对。假如书中建议的定约同你的定约不相符合，可查对叫牌过程中不一致的叫法，必要时重新研究书中有关部分的内容，再检查你在叫牌中是否有叫错的

地方。假如你经过检查后仍认为你的定约正确，而书中建议的定约不对，请你复查一遍。如果经过复查你仍然认为你的定约更好，欢迎你写信到澳大利亚现在桥牌出版社询问。英文地址是：**MODERN BRIDGE PUBLICATIONS SYDNET, AUSTRALIA**。

在做叫牌练习时，千万不要先看书末的答案或同时看东西两家的牌。那样做对提高桥牌水平毫无好处，是自欺欺人。

你也应该做每章中有东南西北四家牌的叫牌打牌练习。假如有四个牌手作为一组进行练习，每个牌手可从叫牌练习查对自己一家手中持有的牌，或事先将四家的牌做好放在牌套中。叫牌时，最好是用书写叫牌，每副牌在叫牌结束以后，由明手根据练习的编号查阅在书中的该副牌的标准定约，然后该副牌应该按书中的定约去打。假如叫牌练习中叫出的定约同书中给出的定约不符，可以在按书中的定约打完该副牌后再按原来叫出的定约重打一次作为对比。在作出首攻后，明手应该对它是否同书中作出的首攻相符。假如不符，首攻者应该收回攻出的牌，改为书中作出的首攻。此后，知道打完该副牌为止，不再同书中的打法进行核对。如果实际打法同书中的打法不一致，明手可以在该副牌打完后，对正确的打法作简要的说明。在进行打牌练习时，牌手可将手中打出的牌放在自己面前，那样便于以后讨论打法。如果每一牌手都有自己的书，那就更方便了。

你也可以独自一人做四手牌的叫牌打牌练习。假如你要练习叫牌，可以从发牌者开始，每次只露出一手牌，按顺时针方向一次对露出一手牌作出叫牌，并写下叫牌过程。假如你要练习庄家做庄打牌，可以覆盖住对方两家的牌，根据练习的编号查找在书中的该副牌应达到的定约和应作出的首攻，然后制订你自己的打牌计划。几乎所有的练习都有庄家正确打法的说明，你可以在最后将你自己的打牌计划同书中提示的打法进行对比。

本书共分四篇，每篇有八章，每篇的结尾处有 50 道复习题。你应该在对所有 50 道题都作出解答后，再同书末的答案进行核对。假如你答对的题不到 40 道，你应该重新阅读本书的有关章节。好在做练习时有错还无关紧要，做练习的目的是使你在正式比赛时不犯错误。

假如本书有些内容对你是新鲜的，那么你在 3 至 6 月后重读本书以及在一年后再重读本书将是十分有益的，那样可以加深你对本书的了解，并把在第一遍阅读时疏忽遗漏的内容补回来。熟能生巧，反复阅读本书必将有助于你在牌桌上比赛时发挥技艺。此外，作者其他几本桥牌著作肯定也会对你有用，它们对有关专题的阐述更有深度。这几本桥牌著作是：《现代输墩计算法》，《满贯定约的扣叫》，《提高桥牌比赛中的记忆力》和《桥牌致胜诀窍 100 条》等。

最重要的事情是记住：桥牌既是比赛又是娱乐，它应该带给你很多乐趣，所以打桥牌时一定要高高兴兴，不要弄得愁眉苦脸。希望你能从桥牌中得到快乐和满足，就像我一样。

第一篇 巩固建设性叫牌的叫牌能力

建设性叫牌指的是你方开叫的叫牌。本篇分 8 章讨论在对方没有明显干扰叫牌时的建设性叫牌，他约占全部叫牌问题的 25%。可能你对这方面的内容比较熟悉，但不要因此而略过某些章节，因为本书对建设性叫牌的介绍远比一般桥牌书详尽，而且即使是熟悉的内容，温故知新，使你能从新的角度去认识问题。

[第一章](#)涉及开叫者以及应叫者对牌力的估算；牌力的修正；长套点和短套点的计算；长套点在精确计算无将定约中的牌力的作用。

[第二章](#)讨论应叫者持有少于 10 点的弱牌的叫牌；应叫者的战略；同伴开叫高级花色或低级花色时的各种不同应叫和从中作出选择时的选择顺序；弱应叫后，开叫者和应叫者的再叫；应叫者的叫牌次数；跳跃原则；屏障原则。

[第三章](#)研究应叫者持有不少于 10 点的强牌的叫牌；强应叫的战略；应叫者的各种叫品和从中作出选择时的选择顺序；强应叫后，开叫者和应叫者的再叫。

[第四章](#)处理开叫者和应叫者对同伴叫出的花色的加叫；加叫后的叫牌的各种变化；加叫同伴叫出的第二门花色；优先选择、跳级优先选择和虚假优先选择；什么时候和怎样作延迟性加叫；1♠:2♥后的叫牌；叫假套过渡以取得延迟性加叫的支持；不叫家的叫牌。

[第五章](#)讨论对 1NT 和 2NT 开叫的花色应叫（斯泰曼约定叫除外）；弱应叫和强应叫；怎样区别弱支持和强支持；怎样试探满贯。

[第六章](#)介绍在 1NT 和 2NT 开叫后应叫斯泰曼约定叫的用法；作斯泰曼约定叫的要求；什么时候该用或不用斯泰曼约定叫；斯泰曼约定叫后的叫牌；怎样使无将开叫者成为庄家。

[第七章](#)阐述开叫者再叫 1NT 或 2NT 以后的叫牌；应叫者在持有弱牌或强牌时的叫法；逼叫和关煞叫，开叫者在一阶水平应叫、二阶水平应叫或应叫时跳叫新花色后再叫 2NT。

[第八章](#)同逼叫性强开叫和满贯叫牌有关；什么时候和怎样作逼叫性强开叫；弱应叫和强应叫；辨认是否具有满贯潜力、布莱克伍德问叫的用法；什么时候 4NT 不是布莱克伍德问叫；什么时候用或不用 5NT 问 K；不用 4NT 问叫直接叫 5NT 的用法。

第一章 开叫者和应叫者的牌力计算

1. 大牌点计算方法

所有的标准叫牌法都按下列方法计算大牌点：

A=4 K=3 Q=2 J=1

每手牌按基本的 4—3—2—1 的计点规则计算大牌点，在此基础上经过修正增加或减少牌点。

开叫者和应叫者的加点

一手牌中有 4 张 A，加 1 点。

一手牌有 13 点大牌点或以上，而且大牌点全部由 A、K 构成时，加 1 点。

开叫者和应叫者的减点

有单张 K、Q 或 J，减 1 点。

有双张 QX、JX 或 QJ，减 1 点。

一手牌有 12 点大牌点或以上，但是没有 A，减 1 点。

除非是叫无将，4—3—3—3 牌型减 1 点。

2. 开叫的牌点要求

开叫时对牌力的估算应该只计算大牌点和长套点（长套从第 5 张起，每一张加 1 点，所以 5 张套有长套点 1 点，6 张套有长套点 2 点，依次类推），并将两者相加。持有下列牌力时，可以开叫：

- 一手牌中有 12 点大牌点或以上，而且不存在上述减点的不利条件。
- 一手牌中大牌点和长套点的总和为 13 点或以上。

因此，假如一手牌中有 11 点大牌点和一个 6 张套或二个 5 张套，就可以开叫。有 10 点大牌点和一个 7 张套的一手牌通常作关煞叫，但是如果大牌点大多在长套花色以外的花色中，也可以作一阶花色开叫。

开叫时最好不要计算短套点，因为有可能最后达成的是无将定约，短套就没有什么好处。在将牌取得配合之前，开叫者应采用大牌点加上长套点的方法计算牌点。一旦发现将牌取得配合，开叫者即转而采用大牌点加上短套点（缺门=5 点，单张=3 点，双张=1 点）的方法计算牌点。从牌点的多少可估计出赢墩能力的大小。在无将定约中和在将牌没有取得配合时，通常是大牌和长套的牌张取得赢墩；而在将牌取得配合时，往往是大牌和将吃取得赢墩。

将长套点包括在开叫牌力中是很重要的。假如你用的是 16—18 点的 1NT 开叫，那么 5—3—3—2 牌型加上 15 点大牌点就达到了开叫 1NT 的牌力要求（因为 5 张套可加 1 点长套点），而有 18 点大牌点的 5—3—3—2 牌型的牌应作为 19 点牌点来处理，牌力超过开叫 1NT 的要求。与此相类似，假如用 22—24 点的 2NT 开叫，5—3—3—2 牌型加 21 点大牌点即可开叫 2NT。

开叫者在持有 5—4—2—2 牌型时，即使牌点在 16—18 点范围内，也不应该开叫 1NT，但是如果有一半以上的大牌点在短套花色内，开叫 1NT 还是可取的。相类似的，如果你持有 5—4—2—2 牌型开叫一阶花色，你的同伴在一阶水平上作新花色应叫，当你的大牌点有一半以上集中在短套花色内，你再叫 1NT 是合适的；不过，假如你的牌点有一半以上是在你的长套中，宁愿选择再叫花色。

3. 应叫的牌点要求

对无将开叫（或再叫）作应叫时，计算大牌点再加长套点。在已经知道将牌有良好配合的情况下，例如应叫者有 6 张或 6 张以上的长套（对同伴的平均牌型），而且应叫者打算以长套花色为将牌时，应叫者有 5 张长套并得到支持时，以及应叫者用斯泰曼约定叫已找到将牌配合时，可以在计算大牌点外再加短套点。

对花色开叫作应叫时，假如将牌没有取得配合，应叫者只能计算大牌点，不过在持有坚强长套时可另加 1 点。在将牌取得配合时，应叫者方可计算大牌点再加短套点（缺门=5 点，单张=3 点，双张=1 点）。

开叫者显示出平均牌型以后，应叫者计算长套点是必要的。既然开叫者手中没有单张或缺门，应叫者有更大可能利用长套取得较多的赢墩。因此，在 16—18 点的 1NT 开叫后，应叫者持有 7 点大牌点和 5—3—3—2 牌型的一手牌可应叫 2NT，显示出具有 8—9 点牌力，而在应叫者有 9 点大牌点和 5—3—3—2 牌型时，可作为持有 10 点大牌点来处理而跳叫 3NT。类似的，在示强的 NT 开叫后，应叫者有 8 点大牌点和 6—3—3—2 牌型时，由于长套可加 2 点，所以也可以跳叫 3NT 成局。

在 1NT 开叫后，如果应叫者和开叫者的牌力总和达到成局牌力（牌点总和 25—27 点），而且应叫者有低级花色长套，应叫者宁愿应叫无将而不应叫长套低级花色。打 3NT 定约（赢 9 墩）成局要比打五阶低级花色定约（赢 11 墩）容易得多。

应叫者在长套中有大牌比在短套中有大牌更有用，大牌集中在一门花色中（如 A—K—Q）要比分散在几门花色中（如 A—X—X，K—X—X，Q—X—X）更有用。

叫牌练习:

下列各手牌怎样叫牌? 发牌者西家。1NT 开叫 16—18 点, 2NT 开叫 22—24 点。

第 1 组—西

1. ♠ A 9 2
♥ A 5 4
♦ A 8 4
♣ A 9 7 5
2. ♠ A 4 3
♥ 8 6
♦ 9 2
♣ A T 9 6 4 2
3. ♠ K 2
♥ 4 3
♦ A 9 8 6 4
♣ 9 5 4 3
4. ♠ A 5
♥ A 6 5 4
♦ A K J 8
♣ 7 3 2
5. ♠ 7 2
♥ K 8 6
♦ T 9 7 6 5
♣ A Q 7
6. ♠ A 4 3
♥ J T 3
♦ A Q
♣ A K 9 6 5

第 2 组—西

1. ♠ A K 7 3
♥ K 9 8
♦ A Q J 3
♣ A J

第 1 组—东

1. ♠ Q 8
♥ 7 6 3
♦ K Q J 9 5 2
♣ 6 4
2. ♠ K 7 5
♥ A Q 3
♦ A T 3
♣ K 7 3
3. ♠ A Q 3
♥ A J T
♦ K 7 5
♣ A 8 7 2
4. ♠ 8 4
♥ 7 3
♦ 6 2
♣ A K 9 8 6 5 4
5. ♠ A Q
♥ A Q 3
♦ 4 3 2
♣ K 9 6 4 2
6. ♠ T 9 5 2
♥ Q 6 5
♦ K 8 4
♣ Q 8 3

第 2 组—东

1. ♠ 5 4 2
♥ 7 6
♦ 9 8 6 2
♣ 8 5 4 3

2. ♠ 876
♥ 84
♦ K9762
♣ 954

3. ♠ AK4
♥ A87
♦ AQ5
♣ AJ83

4. ♠ 54
♥ 72
♦ 753
♣ K76532

5. ♠ K8
♥ AQ3
♦ AK8
♣ AJ764

6. ♠ AKQ
♥ AQ4
♦ KQT3
♣ Q76

2. ♠ 952
♥ AK3
♦ AQJ4
♣ AKJ

3. ♠ 863
♥ 54
♦ K96432
♣ 54

4. ♠ AJ
♥ AKQ6
♦ A942
♣ A94

5. ♠ A92
♥ K74
♦ QJ52
♣ QT5

6. ♠ J54
♥ KJ2
♦ A952
♣ AKJ

无将定约的牌例

例 1：无将定约中的长套点——注意防止阻塞

北家发牌	♠ A 6		叫牌过程：									
双方无局	♥ 8 4 3		西 北 东 南									
	♦ Q 4 2		1NT ⁽¹⁾ — 3NT									
	♣ A K Q 5 2		— — —									
♠ Q 7 4 2		♠ K J T 9 5										
♥ J 9 5 2	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♥ T 7 6	
	N											
W		E										
	S											
♦ A K		♦ T 9 6 5										
♣ J T 8		♣ 4										
	♠ 8 3											
	♥ A K Q											
	♦ J 8 7 3											
	♣ 9 7 6 3											

叫牌分析：

(1) 由于有 5 张草花，所以这手牌可算 16 点。假如北家开叫 1♣，叫牌过程也许会出现下述情况——1♣:1♦，1NT:不叫。有 3 张大牌时，首攻♠J。从连接的大牌牌张中攻最大张。

正确打法：庄家以♠A 赢进后，接着打♣A—K—Q。为了防止阻塞，从明手中出♣9—7—6，留下♣3。继续出♣5 和♣2。这样共可取得 5 墩草花，3 墩红心和 1 墩黑桃。

错误打法：在前三轮草花中，明手出♣3。那样的话，第四轮草花将由明手赢得，庄家手中就无法取得 5 墩草花赢墩，庄家必须将出牌权保持在自己手中。为此，庄家手中的♣5 必须成为赢张，明手不应该留比它大的草花牌张。

例 2：定约方有低级花色长套的无将定约——防止阻塞

东家发牌	♠ K 7 5 4		叫牌过程：
南北有局	♥ Q J T 5 2		西 北 东 南
	♦ Q 8		
	♣ T 8		2NT —
			3NT ⁽¹⁾ — — —
♠ 9 2		♠ A J	
♥ 7 3	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> N W E S </div>	♥ A 8 6 4	
♦ K 7 6 4 3 2		♦ A 9 5	
♣ 6 4 2		♣ A K Q 3	
	♠ Q T 8 6 3		
	♥ K 9		
	♦ J T		
	♣ J 9 7 5		

叫牌分析：

(1) 刚够成局牌力，应该打同伴开叫的无将定约，不要再探索低级花色成局定约。不准备打低级花色定约时，就不要叫出低级花色。

首攻：♠6。在没有连接张的情况下，对付无将定约的首攻出长套第 4 张是正常的。

正确打法：由于只有 7 墩大牌赢墩而且在黑桃套中门户洞开，仅在对方的方块是 2—2 分布时，你才能打成定约。用♠A 赢得第 1 墩后，出♦A，接着在出第二轮方块时，从手中出♦9 引向明手的♦K，以防止阻塞。假如对方的方块确是 2—2 分布，明手的方块都可成为赢张。不过还是要注意，从明手继续出方块时应出♦7 或♦6（而不能出较小的方块），以保证出牌权控制在明手处。假如对方的方块是 3—1 分配，首攻黑桃时，定约必败无疑。

错误打法：假如第一轮方块是从庄家手中出♦9，由明手的♦K 赢得，然后你用♦A 进手，在出第三轮方块时，明手赢过你手中的♦5 也是可以的。不过，假如不在出第一、二轮方块时将♦9 打出以防止阻塞，你不可能打成定约，因为那样的话，出第三轮方块时会会在你手中进手，而明手处的 3 张方块赢张就不能兑现，你只能赢得 8 墩。

练习(一)

你开叫 1♦，同伴应叫 1♠。你持下列各手牌时，如何再叫？

1. ♠ K 7
♥ 7 3
♦ A Q 9 6 4
♣ K J 7 3

2. ♠ A 7
♥ A Q
♦ Q 9 7 6 4
♣ J 7 3 2

3. ♠ A
♥ A K J
♦ 8 7 6 4 3
♣ J 8 5 4

4. ♠ A 7 2
♥ A J
♦ A K 8 6 2
♣ Q 9 7

5. ♠ A 8 7 2
♥ 6
♦ A K 9 4 3
♣ K Q J

例 3: 为受阻塞的长套建立进手张——灵活并谨慎地打牌

南家发牌
东西有局

♠ 6 3
♥ 8 4
♦ Q J T
♣ J T 8 6 4 3

♠ K 9 8
♥ Q 7 6
♦ K 8 6 3 2
♣ 7 2



♠ A J T
♥ K J 5 3
♦ A 9 7
♣ A K Q

♠ Q 7 5 4 2
♥ A T 9 2
♦ 5 4
♣ 9 5

叫牌过程:

西	北	东	南
		—	2NT
—	3NT ⁽¹⁾	—	—
—			

叫牌分析:

(1) 虽有低级花色长套，但联手仅有牌点 25—27 点，应坚持打无将定约而不要探索低级花色定约成局。

首攻：♦3。攻长套第 4 张是正常首攻。

正确打法：明手摊牌后，庄家制定打牌计划中十分重要的一条是：计算是否有足够的赢墩，如有，则要考虑在兑现赢墩中是否会出现困难。在这副牌中，南家有 1 墩黑桃、2 墩方块和 6 墩草花，共 9 赢墩，可以成局，但是在草花套中会产生阻塞。为了兑现明手的草花赢墩，明手在其他花色中要有进手张，而这个进手张只可能是在方块中。

答案可能同你想用的打法不同，但实际上很简单：立即用♦A赢得第1墩，兑现♣A—K—Q，然后再出方块。明手在方块中可保证有进手张来兑现草花赢张。

想贪便宜让明手先赢得1墩方块将是致命的，那样明手会缺少关键的进手张而不能兑现草花长套，最后导致定约失败。你要经常当心会发生阻塞的花色，在消除阻塞后要注意留下进手张使赢张能兑现。

例4：无将叫牌中的长套点——树立长套的盖吃

西家发牌	♠ QJ973	叫牌过程：	
双方有局	♥ J8	西	北
	♦ J8765	1NT	—
	♣ 3	—	—
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 40px; margin: 0 auto;"> N W E S </div>	东	南
♠ AK5		3NT ⁽¹⁾	—
♥ 7532		—	—
♦ A943			
♣ KQ			
	♠ T8		
	♥ AT6		
	♦ T2		
	♣ AT9876		
	♠ 642		
	♥ KQ94		
	♦ KQ		
	♣ J542		

叫牌分析：

(1) 包括草花套的2点长套点在内，东家共有10点。由于联手刚够成局牌力，应该继续叫无将，而不要叫出低级花色。

首攻：♠Q。攻准连接张的顶张属于正规首攻。可将Q—J—9—X—X当作Q—J—10—X—X处理。从这副牌的情况来看，首攻红心能使明手的进手张失去作用，但是北家事先无法作出正确的判断。像这样的牌，北家首攻红心多数是吃亏的。

正确打法：只有7墩大牌赢墩，所以要树立草花来取得更多的赢墩。对方的草花多数是3—2分配，所以一般说先从手中出♣K—Q，然后出红心到明手的♥A处，再出♣A，接着就可连续兑现草花赢张。不过，也有可能对方草花的分配不平均，当北家在出第二轮草花时跟不出草花时，庄家可以用♣A盖吃，然后继续出草花直到南家的♣J被逼出来为止。那样，明手处仍留有♥A进手张来兑现草花赢张。庄家可赢得2墩黑桃、1墩红心、1墩方块和5墩草花共9墩而完成定约。在队式比赛和盘式比赛中，在出第二轮草花时即使北家跟出草花，为了防止北家可能有♣J—X—X—X，正确的打法是明手用♣A盖吃。

练习(二)

同伴开叫 1NT (16—18 点)。你持下列各手牌时，如何应叫？

1. ♠ 8 7

♥ 7 6

♦ Q 9 4 3

♣ A K 7 4 2

2. ♠ A 7

♥ 7 3

♦ K 9 8 6 4

♣ 7 6 4 3

3. ♠ 7 6

♥ 8 5

♦ 4 3

♣ A K 9 6 4 3 2

4. ♠ K 8

♥ 8 2

♦ A J T 6 4 3

♣ 9 7 6

5. ♠ T 9

♥ 8 3

♦ 7 6 4

♣ A Q T 8 4 2

第二章 花色开叫后的弱应叫

1. 应叫者的牌力估算

将牌尚未取得配合：只计算大牌点（但每一长套可加 1 点）。

联手将牌有 8 张或以上：计算大牌点，再加上以 5—3—1 规则计算的短套点。

在将牌明显取得配合后，开叫者和应叫者都采用缺门 5 点、单张 3 点、双张 1 点的计算短套牌型点的方法。短套本身并无什么价值，价值在于利用小将牌将吃的能力。在开叫阶段，还无法肯定能达成有将定约时，不能使用任何给短套加点或多算赢墩的牌力计算方法。

2. 什么是弱应叫牌力牌

牌力在 0—9 点的牌被认为是弱牌；任何有 10 点大牌点和 4—3—3—3 牌型或 4—4—3—2 牌型，但没有取得将牌配合的牌，也归入弱应叫牌力的类型中。至于有 10 点大牌点和非平均牌型或 4—4—3—2 牌型并已取得将牌配合的牌，则属于强应叫牌力的类型（详见[第三章](#)）。应当了解，上述弱牌除 0—9 点的牌力范围的牌外，实际上还包括牌型不好的有 10 点大牌点的牌。应叫者在持有 10 点大牌点时应根据将牌是否已取得配合和牌型的好坏来确定手中的牌属于强应叫牌力还是弱应叫牌力。

3. 应叫者的战略

0—5 点：不叫。即使持有一手坏牌而且和同伴开叫的花色不能取得配合，应叫者如果叫牌，要比不叫有更大的危险。

最好是不叫，因为成局的希望渺茫。假如你作了应叫，同伴会认为联手有一定实力而在下一轮叫牌中作出跳叫，这就产生麻烦。即使不能支持同伴开叫的花色，在没有牌力时，不叫要比应叫后把下一轮的叫牌水平抬得更高要好得多。宁可在同伴开叫 1♣后，你不叫，而不要在你应叫后面面临同伴跳叫 3♣的局面。假如开叫者牌力不强，在你不叫后，第四家通常会叫牌；而假如开叫者牌力较强，在你应叫后，很可能出现同伴再叫时作跳叫而使你难堪的局面。

6—9 点：叫牌。不要不叫，不管叫什么，至少要叫一次。。即使是最底的 6 点牌力，应叫者不叫要比叫牌有更大的危险。

由于开叫者有可能持有相当强的牌力，联手可能做成成局定约，所以你在持有 6 点和点以上牌力时应该作出应叫，使叫牌进程得以继续进行。作出应叫但结果打不成局、定约没有打成而失分，与不叫而打成不成局定约得分，但失去成局机会，两者相比宁可选择前者。应叫者即使只有 5 点牌点但有 5 张或以上的长套时，也应该采取叫牌行动。

4. 6—9 点时的各种应叫

- 加叫开叫者开叫花色=6—9 点（10 点）并对同伴花色有支持。你对同伴花色有支持是指你和同伴的将牌相加至少有 8 张。对于 5 张套，有 3 张即是有支持；对于 4 张套，有 4 张才是有支持；而对于可能是 3 张的套（例如 1♣开叫的草花套可能是 3 张），要有 5 张才能加叫。除非是别无选择，在少于上述支持张数时，不要加叫。

- 在一阶水平上叫出你自己的花色=6 点或以上，叫出的花色至少是 4 张套。这种新花色应叫是逼叫，牌力的范围可以包括 10—18 点的牌力。如有 10 点或以上的牌力，可以通过以后的叫牌显示出来（见[第三章](#)）。

- 最后，在无其他选择时，叫 1NT=6—9 点（10 点），并表示对开叫者开叫的花色没有足够的支持，而且也没有能在一阶水平叫出的 4 张或以上的套。例如，1♦:1NT，表示没有 4 张或以上的黑桃（红心或方块），由此可以推论对 1♦开叫作 1NT 应叫的牌中至少有 4 张草花。

- 假如你手中只有 6—9 点，不得在二阶水平上叫出新花色（二盖一应叫保证有 10 点或以上的牌力）。这一限制是至关重要的，由此引出的结果是，作 1NT 应叫的牌不一定是平均牌型。假如你持有 6—9 点，但是你自己的长套花色

比开叫花色低，你既不能不叫又不能在持有那样的弱牌力时在二阶水平叫出自己的花色，只有叫出 1NT 坏处最少。

5. 应叫者选择应叫时的选择次序

在手中的牌适合于作多种应叫时，应叫者的选择次序取决于同伴开叫的是高级花色还是低级花色。

(1) 开叫高级花色

- 加叫开叫花色*。
- 开叫 1♥后，应叫 1♠（有 4 张或以上黑桃，并对红心没有支持）。
- 最后在无其他选择时，叫 1NT。

(2) 开叫低级花色

- 在一阶水平上应叫 1♠或 1♥。
- 加叫开叫花色**。
- 最后在无其他选择时，叫 1NT。

基本上，在持有弱应叫牌力时，首先考虑叫出高级花色，最后才考虑叫无将。

* 正常的加叫是加叫到二阶水平，但是在持有畸形牌型和弱牌力时也可加叫到四阶水平成局。1♥:4♥和 1♠:4♠的加叫显示应叫者的大牌点不满 10 点，有良好的将牌支持（联手至少有 9 张将牌）和非平均牌型。这类关煞性加叫的作用是不给第四家有叫牌的机会，使开叫方在牌力不强的情况下叫成成局定约。假如你对开叫花色有支持而且有较强的牌力时，可以叫 1♥:3♥或 1♠:3♠。

** 在低级花色中也可作关煞性加叫（1♣:4♣或 1♣:5♣或 1♦:4♦或 1♦:5♦），但是这类关煞性加叫超过了可能打成 3NT 成局定约的三阶水平，所以用得很少。这类关煞性加叫表示应叫者手中的大牌点很少（通常为 6—9 点，也可以是更少），有 5 张或以上的将牌支持和非平均牌型（必须有缺门或单张）。

假如应叫者的选择是作新花色应叫，而且有两门或以上花色可叫，应该按如下的要求挑选应叫花色：

- 首先是叫最长套花色。
- 在持有 5—5 或 6—6 两套牌型时，先叫级别较高的花色（用自上而下的叫法）。
- 在持有两门或三门 4 张套花色时，先叫叫牌水平最经济的花色（用自下而上的叫法）。

应叫新花色的目的是找寻联手配合得最好的将牌花色，因此先叫出你的较长的一门花色是重要的。假如应叫者叫出两门花色，开叫者在不具有优先选择其中一门的条件时，应支持应叫者先叫出的那门花色。例如，在 1♣开叫后，假如你持有 5 张方块和 4 张黑桃，你应叫 1♦而不是 1♠。由于应叫 1♦是逼叫，开

叫者必须再叫，需要时，你有机会再叫出黑桃。假如你先叫黑桃，以后再叫方块，是表示黑桃比方块长或至少两门花色是一样长。

有一种特殊的情况可不按上述次序来叫出新花色，即当同伴开叫 1♣ 时，应叫者持有弱应叫牌力以及 4 张方块和一个 4 张高级花色套。应叫者在牌力较弱时，对方进行竞争性叫牌的危险大为增加，而如果在应叫 1♦ 后出现竞争性叫牌，则在轮到应叫者再叫时，叫牌水平可能已升得较高，从而失去找到高级花色将牌配合的机会。因此，在这种情况下最好不用自下而上的叫法，即不先叫出 4 张方块套，而直接应叫高级花色。

练习(三)

A. 同伴开叫 1♣。你持下列各手牌时，如何应叫？

1. ♠ K 7 4 3 2

♥ 2

♦ A 9 6 4 2

♣ 7 3

2. ♠ A 7 4 2

♥ Q 6 5 3

♦ 6 4

♣ 7 3 2

3. ♠ 3

♥ K J 6 5

♦ K 7 6 4 3 2

♣ 5 4

4. ♠ 8 7

♥ K 9 4 3

♦ K J 6 2

♣ 9 7 5

5. ♠ A 8 7 2

♥ 6 3

♦ 9 4

♣ K 6 4 3 2

B. 假如开叫 1♦，你在持有上列各手牌时，如何应叫？

C. 假如开叫 1♥，你在持有上列各手牌时，如何应叫？

D. 假如开叫 1♠，你在持有上列各手牌时，如何应叫？

6. 弱应叫后开叫者的再叫

开叫者的牌力通常可分为三档：13—15 点为低限牌力，16—18 点为强牌力，19 点以上为极强牌力。

叫牌战略：假如联手持有 26 点左右就有可能成局，所以必须将叫牌进程保持下去。在联手至少有 25 点，而且很可能有更多牌点时，应该叫到成局为止。在联手至多有 25 点，而且很了能没有那么多牌点时，就不应该叫成局。26 点成局的机会极大，25 点时成局和不成局的机会均等，24 点或以下成局的机会不大。开叫者在同伴弱应叫后可以根据上述战略原则进行叫牌。

(1) 加叫到二阶水平后开叫者的再叫

开叫者按 5—3—1 计算短套牌型点（缺门 5 点，单张 3 张，双张 1 点）。12—15 点，不叫（应叫者有 6—10 点。联手不足 26 点）；16—18 点，再叫

(加叫高级花色至三阶水平或再叫新花色；假如是低级花色，加叫到三阶水平或再叫新花色或 2NT)；19 点以上，叫成局（假如是高级花色，加叫至四阶水平；假如是低级花色，在手中持有平均牌型或接近平均牌型时，再叫 3NT）。

(2) 应叫 1NT 后开叫者的再叫（如 1♦:1NT, ……）

假如同意打无将定约的花色，12—15 点不叫；16—18 点加叫至 2NT；19—20 点跳叫 3NT。假如认为打无将定约不合适，12—15 点时叫出比你的第一门花色低的新花色，或在有额外的长度时，再叫第一门花色；16—18 点叫任一新花色或在没有新花色而第一门花色中至少有 6 张时，跳叫第一门花色至三阶水平；19 点或以上跳叫新花色至三阶水平（异花色跳叫）或在自己开叫的花色中跳叫成局。

(3) 一阶水平应叫新花色后开叫者的再叫（如 1♦:1♥, ……）

●跳越原则

如果开叫者的再叫跳越某一门花色，它表示开叫者在该花色中没有长套。在 1♦:1♥ 后，开叫者再叫 1NT 或 2♦ 表明没有 4 张或以上黑桃；类似的，在 1♣:1♦ 后，开叫者再叫 2♣，跳越 1♥ 和 1♠，表明没有 4 张或以上的红心或黑桃。不过，在 1♣:1♠ 后，开叫者再叫 2♣，不排除持有 4 张或以上的红心和方块，因为在应叫 1♠ 后，开叫者牌力较低时不能再叫 2♥ 和 2♦。同样，假如可以作 1NT 再叫，而开叫者跳越 1NT 作二阶水平的花色再叫时，表明开叫者不持有平均牌型。在持有最低开叫牌力和 5—3—3—2 牌型时，开叫者最好再叫 1NT 而不要再叫 5 张套花色。

●屏障原则

无论开叫哪一门花色（一阶水平），该花色的二阶水平成为开叫者再叫的一个屏障。

超越该屏障的叫牌（对同伴花色的加叫除外）表示持有强牌，牌力通常为 16 点或以上，是逼叫。

假如你开叫 1♣，屏障是 2♣，下列超越屏障的再叫都表示持有强牌：1♣:1♥，2♦ 1♣:1♠，2♥ 1♣:1♥，2NT

下列叫牌并不表示开叫者持有强牌：1♣:1♦，1♥ 1♣:1♠，1NT 1♣:1♥，2♥

假如你开叫 1♦，屏障是 2♦，下列超越屏障的再叫都表示持有强牌：1♦:1♠，2♥ 1♦:2♣，2♠ 1♦:1NT，2♥

下列叫牌并不保证有额外牌力：1♦:1♥，1♠ 1♦:1♠，2♣ 1♦:2♣，3♣

假如你开叫 1♥，屏障叫牌是 2♥，下列超越屏障的再叫都表示持有强牌：1♥:2♦，2♠ 1♥:2♦，3♣ 1♥:2♣，3♦ 1♥:2♦，3♥

下列叫牌并不保证有额外牌力：1♥:1♠，2♣ 1♥:2♣，2♦ 1♥:2♣，3♣

根据上述原则，对开叫者的再叫按其持有的牌点的高低分别进行更详细的讨论。

(a) 开叫者持有 12—15 点

低限开叫牌力只能作低姿态的再叫。只是在持有强牌力时，开叫家才能作跳再叫。开叫者可依次选择作出下列再叫：

- 加叫应叫者应叫的花色。要求有 4 张支持，因为应叫者应叫的可以是 4 张套花色。唯一的例外是：开叫者既持有 4 张高级花色套又能支持同伴应叫的低级花色。这时开叫者应该在再叫时先叫出高级花色而不要加叫同伴的低级花色。

- 在一阶水平叫新花色。在新花色中应该至少有 4 张，但对质量并无要求。宁可在一阶水平叫新花色，而不在一阶水平再叫无将或再叫开叫花色。

- 平均牌型时叫 1NT。5—4—2—2 牌型而且大部分牌力在短套中时，也可以叫 1NT；甚至 5—4—3—1 牌型，单张是在同伴应叫花色中、5 张套花色太弱不能再叫（大牌少于 2 张）和叫 4 张套花色将超越屏障时，也可再叫 1NT。

- 在二阶水平上叫比开叫花色低的新花色。持低限开叫牌力时，除加叫同伴应叫花色外，再叫不应超越屏障。

- 无其他选择时再叫开叫花色。在一阶水平应叫后再叫开叫花色时，在该开叫花色中至少应有 5 张，如果再叫开叫的高级花色，该高级花色套一般应该有 5 张以上。

(b) 开叫者持有 16—18 点

开叫者可依次选择下列再叫：

- 加叫应叫花色至三阶水平。开叫者必须有 4 张支持。开叫者既持有 4 张高级花色套又能支持同伴应叫的低级花色时，应该先叫出高级花色而不要加叫。

- 在一阶或二阶水平叫新花色。

- 无其他选择时跳叫开叫花色至三阶水平，要求该花色中至少有 6 张。

(c) 开叫者持有 19 点或以上

开叫者可依次选择作下列再叫：

- 加叫应叫花色至成局水平。开叫者必须有 4 张支持。开叫者既持有 4 张高级花色套又能支持同伴应叫的低级花色时，应该跳叫新的高级花色而不要先加叫同伴花色。高级花色始终占有优先地位。

- 平均牌型时跳叫 2NT。跳叫 2NT 是不叫成局。

- 跳叫新花色。跳叫新花色表示持有非平均牌型，是逼叫成局。

- 无其他选择时，在开叫花色中跳叫成局，要求在开叫花色中有十分坚强的 6 张套（至少有 4 张大牌）或坚强的 7 张套。

7. 持有弱应叫牌力时应叫者的再叫

假如开叫者作出低姿态的再叫，表明手中牌力在 12—15 点范围之内，应叫者可以不叫。不过，如果开叫者的再叫不太适合应叫者，应叫者仍可再叫，但是在持有较弱牌力时。应叫者不能作强再叫。在开叫者再叫花色后，应叫者持有弱牌力时，再叫不能叫新花色或跳叫。在持有弱牌时，应叫者可允许作下列再叫：

- 加叫开叫者叫出的第二门花色至二阶水平（例如 $1\clubsuit:1\heartsuit$ ， $1\spadesuit:2\spadesuit$ ）。这同直接加叫一样表示牌点为 6—9 点。加叫开叫者的第二门花色至少要有 4 张支持。

- 优先选择开叫花色（例如 $1\diamonds:1\heartsuit$ ， $1\spadesuit:2\diamonds$ ）。这同直接加叫开叫花色（ $1\diamonds:2\diamonds$ ）一样表明只持有 6—9 点，但支持张数可能少于直接加叫时。

- 再叫 1NT（例如 $1\diamonds:1\heartsuit$ ， $1\spadesuit:1NT$ ）。同直接应叫 1NT 一样，表示有 6—9 点大牌点。

- 无其他选择时，再叫你自己应叫的花色，要求在该花色中有强的 5 张套或 6 张套。

假如开叫者的再叫是跳叫、表示有 16—18 点，应叫者只有 6—7 点时，可以不叫。在有 8 点或以上时，因为联手可能达到 26 点，所以应该作出再叫，它们依次是加叫开叫的高级花色，叫无将以及最后是再叫你自己应叫的 5 张套花色。

假如开叫者再叫新花色，开叫者最多可有牌点 18 点（开叫者的牌点范围是 12—18 点，19 点以上跳叫新花色），所以应叫者有 8 点或以上应该再叫。

假如开叫者作跳叫，表示有 19 点或以上（跳叫新花色或跳叫 2NT 或跳叫成局），在还没有叫到成局水平时，应叫者必须再叫，不过在已经叫成局后（例如 $1\heartsuit:1\spadesuit$ ， $4\heartsuit$ ），可以不叫。

练习(四)

A. 同伴开叫 $1\clubsuit$ 。你持下列各手牌时如何应叫？

1. \spadesuit K 9 7 4 2
 \heartsuit Q 8 7 3
 \diamonds J 2
 \clubsuit 7 2

2. \spadesuit 8
 \heartsuit K 7 5 4
 \diamonds Q 7 6 3
 \clubsuit 8 6 3 2

3. \spadesuit J 8 7 5
 \heartsuit 5 2
 \diamonds K 4 3 2
 \clubsuit Q 5 4

4. \spadesuit A 9 8 3
 \heartsuit 6
 \diamonds Q 9 7 6 3
 \clubsuit K 7 2

5. \spadesuit 7
 \heartsuit K 9 8 7 5
 \diamonds Q J 7 6 2
 \clubsuit 5 3

B. 假如同伴开叫 1♥，你持有上列各手牌时，如何应叫？

C. 你开叫 1♣，同伴应叫 1♦。你持有下列各手牌时如何再叫？

1. ♠ K 7 6 4
♥ Q 7 3 2
♦ J
♣ A K 9 7

2. ♠ A K 9 8
♥ A J 6 4
♦ ...
♣ K 9 7 3 2

3. ♠ A 8
♥ K 6 3
♦ A 7 6
♣ Q J 8 5 4

4. ♠ A Q 7 2
♥ ...
♦ K 8 6 2
♣ A Q 9 7 3

5. ♠ A 8 5
♥ 6 3
♦ K Q
♣ A K J 9 5 2

D. 假如同伴应叫 1♥，你持有上列各手牌时，如何再叫？

E. 你开叫 1♦，同伴应叫 1♥。你持有下列各手牌时如何再叫？

1. ♠ K 7 4 2
♥ 3
♦ K Q 9 8 7 3
♣ A 2

2. ♠ J 7 6 4
♥ K Q
♦ A K Q 3
♣ 6 3 2

3. ♠ J 6 4
♥ 5
♦ A K 4 3 2
♣ K Q 5 4

4. ♠ A 7
♥ A J 8 6
♦ A Q 9 7 5
♣ 7 2

5. ♠ A 8 7
♥ K 5
♦ A Q J 7 2
♣ 9 5 3

F. 假如同伴应叫 1NT，你持有上列各手牌时，如何再叫？

叫牌练习：

下列各手牌怎样叫法？发牌者西家。

第 3 组—西

1. ♠ A 8 5 2
♥ A 7
♦ Q 6 4
♣ K 9 5 4

2. ♠ K 2
♥ 8 7 5
♦ Q 6 3 2
♣ K 8 5 3

第 3 组—东

1. ♠ 9 6 3
♥ K 5 4
♦ 8 2
♣ Q J 7 6 2

2. ♠ A J T 3
♥ K 6 2
♦ A K 9 4
♣ A T

3. ♠ A Q 9 4
♥ K 8 7 6 2
♦ J 9
♣ K 4

4. ♠ 9 6 4 3
♥ K 7
♦ 7 6 2
♣ K 8 4 3

5. ♠ J 9 8 7 2
♥ A K 3
♦ A J 4
♣ 8 2

6. ♠ K 5 4 3
♥ Q 6 4 2
♦ J 9 7
♣ 6 5

第4组—西

1. ♠ A 8 3
♥ A Q 8
♦ K 8 6 4
♣ 9 4 3

2. ♠ Q 7 2
♥ 8 6
♦ K 9 5
♣ Q T 9 3 2

3. ♠ A J 8 6 5
♥ K 4 3 2
♦ 7
♣ K Q 3

4. ♠ K 6 3
♥ Q 7
♦ A 8 4 2
♣ 7 6 5 2

3. ♠ J 8
♥ A 9 4 3
♦ K 7 5 2
♣ 8 7 2

4. ♠ A J T 7 2
♥ A Q T 4 3
♦ A Q
♣ 2

5. ♠ Q T 6 5 4
♥ 8 6
♦ 3
♣ A 7 6 4 3

6. ♠ A J 8 7 6 2
♥ J 7
♦ 6 5
♣ A K Q

第4组—东

1. ♠ K 7 6
♥ K 5 4
♦ 9 5 2
♣ Q J 7 6

2. ♠ K 5 3
♥ A K 7 4 3
♦ A J 4
♣ K J

3. ♠ 4 2
♥ Q 8 6 5
♦ A 8 4 3
♣ 7 6 5

4. ♠ A J 8
♥ A J T 5 4 2
♦ 3
♣ K Q J

5. ♠ A Q J 7 6 2

♥ A K 3

♦ Q 4

♣ 3 2

5. ♠ 4 3

♥ 8 7 5

♦ 9 6 5 2

♣ A K 7 6 2

6. ♠ 3

♥ K 5 4 3

♦ K 7 5 3

♣ 8 7 6 2

6. ♠ A K 7 6 2

♥ A Q 9 8

♦ A Q 4

♣ 3

练习(五)

G. 你开叫 1♠，同伴应叫 2♠。你持有下列各手牌时，如何再叫？

1. ♠ A 8 7 5 3

♥ K Q

♦ A 7 4

♣ 6 4 2

2. ♠ A Q 7 6 4

♥ A K

♦ A Q 3

♣ J 3 2

3. ♠ K Q 8 6 4 3

♥ A K 4

♦ K J 3

♣ 5

4. ♠ Q J 7 5 3 2

♥ A 2

♦ A 4 3

♣ J 6

5. ♠ A J 7 6 4

♥ J 9

♦ 8 2

♣ A K 6 4

H. 假如同伴应叫 1NT，你持有上列各手牌时，如何再叫？

I. 同伴开叫 1♣，你应叫 1♥，而同伴再叫 1♠。你持有下列各手牌时，如何再叫？

1. ♠ K 8 4 3

♥ K 7 6 2

♦ Q 3

♣ 8 7 6

2. ♠ K 9 8

♥ A 7 6 4

♦ Q 9 8

♣ 7 3 2

3. ♠ 8 7

♥ A T 6 4

♦ 8 3

♣ K T 7 5 4

4. ♠ A 7

♥ J T 9 4 3 2

♦ J 8

♣ 6 4 2

5. ♠ T 6 3

♥ Q 9 7 4 2

♦ K Q 3

♣ 8 6

J. 假如同伴再叫 2♣, 你持有上列各手牌时, 如何再叫?

K. 同伴开叫 1♥, 你应叫 1♠, 而同伴再叫 2♣. 你持有下列各手牌时, 如何再叫?

1. ♠ A J 8 7

♥ 7 2

♦ 9 8 4

♣ J 7 5 2

2. ♠ A J 7 6 4 2

♥ J

♦ J 4 3

♣ 7 6 4

3. ♠ Q 9 8 7 2

♥ 9 7

♦ Q 5 4 2

♣ A 6

4. ♠ J 9 7 5 4

♥ 8

♦ K Q 4 2

♣ J 5 2

5. ♠ Q J 9 7 6 3

♥ T 5

♦ K 9 7

♣ J 3

L. 假如同伴再叫 3♠, 你持有上列各手牌时, 如何再叫?

叫牌练习:

下列各手牌怎样叫法? 发牌者西家。

第 5 组—西

1. ♠ A J 3

♥ K 7 4

♦ K 3

♣ K 9 7 3 2

2. ♠ A 8

♥ Q 7 4 3 2

♦ K 6 5

♣ 8 5 3

3. ♠ A 8

♥ 7 2

♦ Q J 9

♣ K Q J 6 4 3

4. ♠ Q 6 5 2

♥ Q 9 5 3

♦ 7 4

♣ K 8 3

第 5 组—东

1. ♠ K 6 5

♥ Q 9 6 5 3 2

♦ J 7 2

♣ 5

2. ♠ K T 6 2

♥ 9 8

♦ A J T

♣ A J 9 4

3. ♠ K J 9 7

♥ A 9 5 3

♦ 6 5

♣ 8 5 2

4. ♠ A 7 4 3

♥ K 4

♦ A Q 9 3 2

♣ 7 6

5. ♠ 87
♥ KQ
♦ AJ7643
♣ K32

6. ♠ KQ87
♥ K543
♦ 753
♣ 64

第6组—西

1. ♠ A764
♥ A72
♦ 4
♣ AKQ76

2. ♠ K73
♥ AT32
♦ 98
♣ T765

3. ♠ KQ4
♥ AQ864
♦ AK98
♣ Q

4. ♠ 86
♥ K732
♦ K9843
♣ 75

5. ♠ A962
♥ K62
♦ ...
♣ AKJ864

6. ♠ K953
♥ 7
♦ 8743
♣ K762

5. ♠ JT9532
♥ J86
♦ ...
♣ A754

6. ♠ 53
♥ A2
♦ KQ962
♣ AJ72

第6组—东

1. ♠ K9532
♥ K6
♦ J852
♣ 43

2. ♠ AJ8
♥ KQ7
♦ KJ73
♣ AQ4

3. ♠ AJ8732
♥ 5
♦ J6
♣ 8632

4. ♠ AQ73
♥ AJ84
♦ ...
♣ KQ632

5. ♠ KQ
♥ JT9753
♦ 532
♣ 73

6. ♠ Q2
♥ AQJT632
♦ KQ
♣ A8

弱应叫的牌例

例 5：开叫者弱再叫——在吊将牌先垫牌

北家发牌	♠ T 7 6 4 2		叫牌过程：								
南北有局	♥ A T		西 北 东 南								
	♦ T 9 5		— 1♥ —								
	♣ A 9 6		1♠ — 2♥ ⁽¹⁾ —								
♠ A K 8 3		♠ Q	— —								
♥ J 5	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♥ K Q 9 8 6 2
	N										
W		E									
	S										
♦ 8 3 2		♦ A 7 4									
♣ 7 5 4 2		♣ Q T 6									
	♠ J 9 5										
	♥ 7 4 3										
	♦ K Q J 6										
	♣ K J 3										

叫牌分析：

(1) 东家再叫 2♥ 表示有红心长套和低限开叫牌力，由于联手不可能有 25 点或以上，西家没有理由继续叫牌。

首攻：♦K。防守有将定约时，在没有叫过的花色的连接张中攻牌是正规的首攻。

正确打法：主打有将定约时，在大多数情况下，最好是尽早吊将牌。不过，在有些情况下，吊将牌要推迟。庄家计算失墩时可以看到在用♦A 赢得后有 2 墩方块失墩，另外可能有 3 墩草花失墩和 1 墩红心失墩，总共可能有 6 墩失墩，虽然打黑桃时可以垫掉 1 张失张，不过，如果庄家在第 2 墩时吊将牌，对方一上手就可赢得 2 墩方块和 3 墩草花，而打宕定约。

假如庄家用♦A 赢得第 1 墩后引红心，北家赢进后继续出方块。南家在赢得 2 墩方块后自然会引草花而不会引黑桃。南家出♣3 到北家的♣A，北家回出草花后防守方可赢得 3 墩草花。贪心的庄家也可能在用♦A 赢进后兑现♠Q，希望能利用♥J 作为进手张。这个计划在北家持有♥A 或南家持有♥A 并且在出第一轮将牌就赢进时不能成功。为了想超 1 墩而结果定约反被打宕，这样的打法是不可取的。

庄家应该立刻利用明手的黑桃赢墩：♦A 赢进，引♠Q 而且明手盖吃，兑现明手的赢墩垫去 1 张方块。到这时，才出♥J，庄家只失 1 墩红心，1 墩方块和 3 墩草花。

例 6: 开叫者持有强牌——在必要的垫牌后再吊将牌

东家发牌	♠ 7 4 3		叫牌过程:			
东西有局	♥ 8 5 4 2		西 北 东 南			
	♦ A K Q					
	♣ 4 3 2					
♠ K Q J T 5		♠ 8 6	1♠ ⁽¹⁾ 2♥ — 4♥ ⁽²⁾			
♥ A 9	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">W E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	W E	S	♥ 7	— — —
N						
W E						
S						
♦ J T 2		♦ 9 8 7 6 5 4				
♣ T 9 6		♣ A 8 7 5				
	♠ A 9 2					
	♥ K Q J T 6 3					
	♦ 3					
	♣ K Q J					

叫牌分析:

(1) 一阶水平争叫花色表示有强 5 张套和 8—15 大牌点。持有这样一手牌时，不叫是错误的。

(2) 同伴加叫后，开叫者的单张加 3 点，手中的牌力为 19 点。这样，联手至少有 25 点，所以应该叫成局。

首攻: ♠K。首攻连接张顶张是正规的首攻。

正确打法: 假如庄家用 ♠A 赢得第 1 墩后立即吊将牌，会出现如下情况: 西家兑现 ♥A 后再兑现 2 墩黑桃，庄家在草花中不可避免地还要失 1 墩，定约将被打宕 1 墩。因此，庄家不应该在赢得出牌权后即吊将牌而让对方取得出牌权。

庄家的正确打法是先利用明手的方块赢墩，然后再吊将牌: ♠A 赢进，引方块到明手，再出二轮方块垫去手中的黑桃失张，然后再开始吊将牌。这样，定约不仅不会被打宕，而且还可超 1 墩。假如庄家的将牌都是赢张，吊将牌不会丧失出牌权，则先吊将牌是正确的。

例 7：强牌开叫——明手树立额外赢墩垫去手中失张

南家发牌
双方有局

♠ A 5				
♥ Q J T				
♦ 7 6 5 4				
♣ A T 3 2				
♠ K Q J T 6	<table style="margin: 0 auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">W E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 5px;">S</td></tr> </table>	N	W E	S
N				
W E				
S				
♥ A 9 6				
♦ K 2				
♣ K Q 7				
♠ 7				
♥ 8 7 5 2				
♦ A T 9 3				
♣ J 9 8 5				

叫牌过程：

	西	北	东	南
				—
1♠	—		2♠	—
4♠	—		—	—

叫牌分析：尽管有 5 张将牌，东家的牌型平均只能叫 2♠。在同伴加叫后西家的牌点可算 19 点，所以西家可加叫成局。

首攻：♥Q。防守有将定约时，首攻连接张的顶张是可取的。

正确打法：庄家先计算一下失张就可以避免过早的吊将牌。庄家可以看出在每门花色中都有 1 失张，而唯一可能被消灭的失张是在红心中（其他三门花色中，防守方都有 A）。消灭失张的方法是将吃（在本例中不能用）和垫去失张。

可以在打掉防守方的♦A 后在明手树立 1 墩方块赢墩，但是庄家必须在吊将牌前立即采取行动，以免防守方在庄家树立方块前兑现红心赢墩。假如庄家在第 2 墩吊将牌，北家赢进后即引红心就可防止庄家垫去红心失张。正确的打牌次序是：庄家♥A 赢得第 1 墩，然后引♦K（假如对方忍让，则继续引方块）。在防守方用♦A 赢进后再引红心时，明手的♥K 进手并兑现方块赢张垫去红心失张，这时才开始吊将牌。

例 8：弱畸形牌加叫成局——明手树立赢张垫去失张

西家发牌
双方无局

♠ Q 7 6

♥ K 8 7 6 5

♦ A Q

♣ A 6 4

♠ K J 5 4 3

♥ A

♦ 9 8 6 4

♣ Q 8 2



♠ A T 8 2

♥ T

♦ K T 5 3

♣ J T 9 3

♠ 9

♥ Q J 9 4 3 2

♦ J 7 2

♣ K 7 5

叫牌过程：

西	北	东	南
—	1♥	—	4♥ ⁽¹⁾
—	—	—	

叫牌分析：

(1) 南家加叫到 4♥ 称为弱畸形牌加叫（大牌点少，牌型畸形）或关煞性加叫。它的目的是不让第四家叫出牌来。

首攻：♣J。首攻连接张顶张通常效果比较好。

正确打法：庄家立即吊将牌会使定约失败：总共可能有 4 失张，每门花色中有 1 失张。假如庄家马上出将牌，西家赢得后再引草花，这样庄家有 1 张草花失张再加上高级花色中的 2 失张共已有 3 失张，最后飞方块失败，定约被打宕 1 墩。假如明手的♣K 赢得第 1 墩后立即飞方块，这也没有什么用处。东家♦K 赢进后，出草花打掉庄家手中的♣A，那样即使出掉♦A 解除阻塞也没有现成进手张进明手来兑现♦J——定约仍被打宕 1 墩。

飞方块看来有成功希望，但实际上是行不通的。可以在明手处树立♦J 使它成为额外赢张，垫去庄家手中的草花失张。飞张只有 50% 的成功希望，所以不要只想到飞张。采用正确安全的打法要好得多：用♣A 赢得第 1 墩（不要用♣K 来赢第 1 墩，因为以后要用它作为明手的进手张），出♦A 然后出♦Q。这样♦J 就成为顶张，而♣K 就是兑现♦J 所需的进手张。假如防守方不用♦K 盖吃♦Q，庄家就能在方块中消灭失张。假如防守方用♦K 盖吃♦Q 并回出草花，庄家在明手用♣K 进手后出♦J 垫去手中的草花失张。这时庄家才开始吊将牌。假如需要在明手处树立赢张来垫牌，就不要过早地吊将牌。

第三章 花色开叫后的强应叫

1. 应叫者对手中牌力的估价

将牌尚未取得配合：只计算大牌点（但每一长套可加 1 点）。

将牌有 8 张或以上的配合：计算大牌点，再加以 5—3—1 规则计算的短套点。

2. 强应叫牌力的牌

有大牌点 11 点或以上的牌（包括牌型不好的情况）即被认为具有强应叫牌力；对开叫花色有支持，牌点在 11 点或以上（包括计算牌型点）的牌，其牌力超过单加叫的牌力也属于有强应叫牌力的牌。通常，有强应叫牌力的牌可以作成局叫牌（13 点或以上），或至少可以作邀请成局叫牌（10—12 点）。除大牌点为 10 点，牌型为 4—3—3—3 或 4—4—3—2 而且没有取得将牌配合的牌属于弱牌外，牌点在 10 点或以上的牌（包括有 9 点大牌点和 6 张或以上长套的牌）可算作是有强应叫牌力的牌。极其重要的一点是在持有强应叫牌力的牌时，要绝对避免作出明确的弱应叫或弱再叫（例如应叫 1NT 或单加叫同伴开叫花色或在二阶水平上再叫自己应叫的花色）。

3. 应叫者的应叫战略

有强应叫牌力的牌可以用下列两种叫法：叫新花色或跳叫

在一阶水平上应叫新花色（例如 1♣:1♠）是两可性的：可以是 6—9 点，也可以是 10 点或以上；应叫者可以在下一轮叫牌时澄清牌力的范围：6—9 点范围作弱再叫；10 点或以上范围作强再叫。在二阶水平上应叫新花色（例如 1♥:2♣）或应叫作跳叫（除关煞性加叫成局，例如 1♠:4♠——见第二章），总是表示持有强牌。应叫新花色是逼叫一轮——逼开叫者再次叫牌；假如应叫不是叫新花色或跳叫，开叫者可以不再叫。应叫 1NT 不属于叫新花色。

应叫者持有强牌时最常用的叫法是叫新花色，等开叫者进一步提供信息后在叫出最佳定约或作更深一层地描述牌力的叫牌（帮助同伴确定定约）中作出选择。当应叫者应叫新花色时，应叫花色的选择顺序是：

- 首先是叫最长套花色。
- 在持有 5—5 或 6—6 两套牌型时，先叫级别较高的花色。
- 在持有两或三门 4 张套时，先叫叫牌最经济的花色（自下而上的叫法）。

你可以根据开叫者的再叫，决定是否要叫出另一门花色。1♣开叫后，在持有弱应叫牌力以及4张方块和4张高级花色时，应叫者应该叫高级花色（见第二章）；但是在持有强牌时，应叫者可采用自下而上的叫法，先叫1♦，由于牌力较强，在必要时可于以后再叫高级花色。

持有弱牌的应叫者可能不得不以反常的顺序叫出花色或在牌型不适合时叫1NT，因为牌力不够强、不能在二阶水平上叫新花色（见第二章），但是应叫者在持有强牌时没有必要作不自然的叫牌。选择应叫新花色时，可在最经济的叫牌水平上叫出新花色，因此在一阶水平上应叫新花色不排除持有强牌。假如应叫者将两种示强的叫法结合起来，既出新花色又跳叫，这时应叫中最强的叫法，称为“跳叫新花色”。在标准的叫牌体系中，它表示有牌点19点或以上，是逼叫成局，并强烈表示满贯大有希望。跳叫新花色通常要求在所叫花色中是坚强5张套或5张套，但是如果应叫者对开叫的高级花色有帮张，准备在下一轮中支持开叫者，也允许跳叫4张套低级花色（甚至3张套低级花色）。

应叫新花色只保证在该花色中持有4张套，所以开叫者加叫时要有4张支持，这适用于任何一阶水平的应叫和二阶低级花色的应叫。不过，跳叫新花色可视为保证在该花色中有坚强5张套或6张套，所以开叫者在正常情况下有3张支持即可加叫。

你应该特别注意在作1♠:2♥的开叫及应叫时（在第四章中详细讨论），应叫者应保证有5张或以上红心，因此开叫者有3张或更好的红心支持时即可加叫。

除了叫新花色外，应叫者还有下列三种特殊的示强的跳叫。选择使用时应注意这些叫法具备的条件。

- 跳叫2NT——13—15点，平均牌型，在未叫花色中有止张。
- 跳叫3NT——16—18点，平均牌型，在未叫花色中有止张。
- 跳加叫，例如1♠:3♠——13点或以上，在将牌中有强力支持（4张或以上）。

虽然应叫中作2NT或3NT跳叫并不常见，但是在所持的牌符合条件时，应该跳叫2NT或3NT，而不要叫新花色。止张最低的要求是A—X，K—X，Q—X—X，J—X—X—X。

4. 应叫者显示强牌的战略原则

有10—12点时：先应叫新花色，然后再次叫牌邀请成局。例如，1♠:2♣，2♦:3♦或1♠:2♣，2♦:3♣或1♥:2♣，2♦:2♥或1♦:1♠，1NT:2NT。

应叫者有 11—12 点（包括牌型点）并对开叫花色有支持时，这样的牌力作单加叫显得太强而作跳加叫又显得太弱，最好的办法是先应叫新花色然后在下一轮加叫同伴的开叫花色（例如 1♠:2♣, 2♦:2♠）。

有 13—15 点时：这时联手的牌力已足够叫成局。假如符合条件，可跳叫 2NT 或跳加叫开叫花色。否则，先应叫新花色，然后在已知最佳定约时在下一轮叫成局或再叫新花色、要求同伴再叫一次或在下一轮中跳叫。例如，1♦:1♠, 1NT:4♠或 1♥:2♣, 2♥:4♥或 1♥:2♣, 2♥:2♠。

有 16—18 点：假如符合条件，可跳叫 3NT 或作跳加叫。否则，先应叫新花色并在再叫时跳叫坚决要求成局。假如开叫者表明只有低限开叫牌力，可满足于叫成局；但假如开叫者表示其牌力超过低限，则可以试探满贯。

有 19 点或以上：尽可能地跳叫新花色，表明有一手强牌和坚强 5 张或以上的长套，这时开叫者有 3 张即可予以支持。假如所持的牌不适于跳叫新花色，可先应叫新花色，等开叫者进一步描述其牌力、牌型后才对最终定约作出抉择。需要从开叫者得到更多的信息时可以再叫新花色或在成局水平以下作跳叫来逼开叫者继续叫牌。

应叫者具有开叫牌力加上同伴的开叫牌力应该可以成局。

应叫者具有开叫牌力加上同伴开叫后有跳叫能力的牌力，在将牌配合良好的条件下，应该可以成满贯。

应叫者具有 19 点或以上的牌力加上同伴的开叫牌力，在将牌配合良好的条件下通常可以在有将定约中打成满贯。

5. 强应叫的各种选择

假如应叫者持有强应叫的牌力，而且适合于作两种或以上的应叫时，各种应叫的选择次序取决于同伴开叫是高级花色还是低级花色。

(1) 1♥或 1♠开叫后的叫法：

- 跳加叫开叫高级花色——有 13 点或以上和有 4 张或更好的将牌支持。
- 跳叫 2NT 或 3NT——牌力、牌型符合前述条件。
- 叫新花色。

假如采用的是 5 张套高级花色开叫的叫牌体系，在同伴开叫高级花色而你仅有 3 张支持时，宁可应叫 2NT 或新花色而不要跳加叫同伴的高级花色。由于跳叫 2NT 和应叫新花色都是逼叫，你仍有机会在下一轮叫牌中表示你有 3 张将牌支持。在作跳加叫时有 4 张或更好的将牌支持是必要的，那样在试探满贯时，就有良好的将牌作坚强的后盾。

开叫 1♥后，如果应叫者同时满足应叫 1♠和 2NT 的条件，应选择叫 2NT，因为开叫者有 5 张红心和 4 张黑桃时，可再叫 3♠而取得黑桃的将牌配合。

同样，开叫 1♠后，假如应叫者同时满足应叫 2NT 有 4 张红心的条件，应选择叫 2NT，因为开叫者有 5 张黑桃和 4 张红心时，可再叫 3♥而取得红心的将牌配合。

(2) 1♣或 1♦开叫后的叫法：

- 叫高级花色（优先于 2NT 或 3NT）。
- 跳叫 2NT 或 3NT——牌力、牌型符合前述条件。
- 跳加叫开叫低级花色——有 13 点或以上和有 4 张或更好的将牌支持。
- 叫另一门低级花色。

原则上，当应叫者持有强牌时，应叫的选择次序是(1)高级花色，(2)无将，(3)低级花色（持弱牌应叫时，最后选择叫无将）。这反映了在牌力等条件相仿的情况下各种成局定约成功的机会的大小：高级花色成局定约最有机会取得成功，其次是 3NT 定约，最后才是低级花色成局定约。当然，这里是假定应叫者的牌同时符合不同应叫的条件时而作出的选择而言。事实上，有时应叫者只有一种应叫，自然就没有什么选择的余地了。例如，在 1♣或 1♦开叫后，假如应叫者有 11—12 点牌力、没有 4 张高级花色套也不具有对开叫花色的足够支持，就只能叫另一低级花色。这手牌要应叫 2NT 太弱、应叫 1NT 又太强，而且即不能叫高级花色又不能加叫开叫花色。

6. 强应叫后开叫者的再叫

(1) 在一阶水平新花色应叫后的叫法：

一阶水平的新花色应叫可以是弱应叫也可以是强应叫。开叫者的再叫可参阅[第二章](#)。

(2) 在 2NT 或 3NT 应叫或跳加叫后的叫法：

持有低限牌力的开叫者叫牌不要超越成局水平，而持有强牌时则应试探满贯。应叫是 2NT 或 3NT 时：如果开叫者的牌是平均牌型，就打无将定约，而如果开叫者的牌是非平均牌型，则应试探打有将定约。例如，在 1♠:2NT 后，开叫者有 5 张黑桃和 4 张红心时，应再叫 3♥，表示有非平均牌型并希望打有将定约。

(3) 在跳叫新花色的应叫后的叫法：

开叫者在有 3 张或以上的帮张时应支持应叫者叫出的花色。否则，可作出自然的再叫，假如有第二门花色，可叫该花色，平均牌型可叫无将，别无选择时可再叫第一门花色。

(4) 在二阶水平新花色应叫者（例如 1♥:2♣）的叫法：

持有低限开叫牌力时，叫牌的选择次序是：

●加叫应叫者的应叫花色到三阶水平（例如 1♥:2♣, 3♣），但在 1♠:2♣或 1♠:2♦后，如果既能支持应叫花色又有 4 张红心，宁可先显示出另一门高级花色、叫 2♥而不是支持同伴的低级花色。

●叫出比第一门花色级别低的花色（例如 1♥:2♣, 2♦）。

●在至少有 5 张的条件下再叫第一门花色（例如 1♥:2♣, 2♥）。这门花色不一定非要超过 5 张——开叫者再叫第一门花色用以强调持有低限牌力，而且没有经济、合适的叫牌可叫（见第二章，屏障原则）。

持有强开叫牌力时，叫牌的选择次序是：

●加叫应叫者的应叫花色到四阶水平。假如是低级花色，这样的叫法是逼叫成局并邀请应叫者试探满贯。

●有 19—20 点和平均牌型，跳叫 3NT。

●叫新花色。有 19 点或以上时，可跳叫新花色。

●跳叫开叫花色（例如 1♥:2♣, 3♥），保证有好的 6 张套和 16 点或以上，并表示没有其他长套花色（叫新花色先于跳叫开叫花色）。

由于开叫者的示强再叫表示有 16 点或以上，而且应叫者在二阶水平上的应叫保证至少有 10 点，所以开叫者明确示强的再叫（跳叫或叫出超越屏障的新花色）按逻辑将是逼叫成局。开叫者在二阶水平上再叫较低的花色（例如 1♠:2♦, 2♥）表示牌力范围在 13—18 点，因为跳叫新花色要求在 19 点或以上。它可能有低限开叫牌力，也可能有较强的开叫牌力，要注意在二阶水平上的应叫后作新花色再叫是逼叫。开叫者再叫的新花色的级别超越二阶的开叫花色时，表示牌力超越低限开叫牌力（例如 1♦:2♣, 2♠, 见第二章，屏障原则）。开叫者的强再叫包括逆叫（如 1♥:2♣, 2♠, 超越 2♥）、三阶水平上再叫新花色（如 1♠:2♥, 3♣, 超越 2♠）和再叫时的跳叫。

开叫者在二阶水平花色应叫后再叫 2NT，可根据同伴之间的约定为强再叫或低限牌力再叫。在标准叫牌法中，1♦:2♣, 2NT 表示低限牌力和平均牌型；而在高级花色开叫的 2NT 再叫（如 1♥:2♣, 2NT 或 1♠:2♦, 2NT 或 1♠:2♥, 2NT）通常作为表示持有超过低限牌力的叫法，显示出有 15—18 点大牌点和 5 张高级花色套，加上同伴在二阶水平应叫所有的 10 点或以上的牌力，逼叫成局是合乎逻辑的。不过，假如搭档之间约定在持有 15—18 点和所有的 5—3—3—2 牌型（5 张高级或低级花色）时都开叫 1NT，则在高级花色开叫后再叫 2NT 可作为表示持有低限牌力和平均牌型。另一方面，假如在持有 5 张高级花色套时不采取 1NT 开叫，再叫 2NT 最好是作为表示有 15—18 点的较强牌力。在仅有低限牌力时，再叫开叫高级花色（例如 1♥:2♣, 2♥表示只有低限牌力而且也有可能只有 5 张红心，而 1♥:2♣, 2NT 则表示有 15—18 点，5—3—3—2 牌型，5 张红心）。

7. 应叫者持有强牌时的再叫

应叫者再叫时可用以下三种方式表示强牌：叫新花色或跳叫或叫 2NT

在正常情况下，再叫新花色是逼叫；除非同伴之间已能熟练使用第四花色逼叫的方法，再叫时跳叫最好是作为逼叫。假如在叫牌过程中已叫过 1NT，则再叫 2NT 不是逼叫，但在其他情况下，特别是在第四花色逼叫的叫法还没有成为同伴之间的叫牌体系的重要部分时，再叫 2NT 最好是用作逼叫。假如应叫者的再叫不是叫新花色或跳叫而是叫 2NT，开叫者在叫牌时可以不叫——同伴作弱再叫有可能仅有 6—9 点。应叫者在持有强牌时绝对不应该作弱再叫（例如 1NT，在二阶水平上再叫自己的花色，和加叫开叫花色至二阶水平）。

应叫者的再叫战略：

10—12 点：加叫开叫者的再叫 1NT 至 2NT 或加叫开叫者的花色至三阶水平，邀请成局。例如，1♦:1♠, 1NT:2NT 或 1♠:2♣, 2♦:3♦ 或 1♥:1♠, 2♥:3♥ 等。假如是二阶水平应叫新花色、保证至少有 10 点，在二阶水平上优先选择开叫者的第一门花色（如 1♥:2♣, 2♦:2♥）或再叫应叫者自己的花色（如 1♥:2♣, 2♦:3♣）表示只有 10—12 点。应叫者在二阶水平上应叫新花色后再叫自己的花色表示有 9—11 点大牌点和 6 张套而且对开叫者的花色没有足够的支持。

13—15 点：假如在最初应叫时已显示持有 13—15 点（例如，应叫 2NT）要逼叫成局，应叫者的所有再叫在未成局前都是逼叫。如果应叫是在一阶水平叫出新花色，则要注意作出的再叫不致使开叫者主动不叫。在成局定约的方向已明朗的情况下，直接叫成局，否则可再叫新花色或跳叫，绝对不要作出前述那种表示 10—12 点的同伴可以不叫的邀请叫。特别要避免的叫牌包括：加叫开叫者的花色（从一阶到二阶水平或从二阶到三阶水平）；在最经济水平上再叫应叫者自己的花色。假如开叫者再叫 1NT，应叫者需要作跳叫或再叫一门比应叫花色高的花色才是逼叫。在 1NT 再叫后，应叫者再叫一门比应叫花色低的花色不是逼叫（例如 1♦:1♠, 1NT:2♥ 不是逼叫）。[第七章](#)将对此作相信讨论。

16—18 点：除非有特别好的将牌配合，在应叫者持有 16—18 点和开叫者仅有低限牌力时，满贯定约成功的机会不大。假如将牌只是 4—4 或 5—3 配合而且大牌点至多只有 30 点，打满贯定约太冒险，通常要对关键的牌张飞张成功才能打成定约，另外还会有三分之一的机会出现对方将牌分布不平均的情况，使定约归于失败。在开叫者仅有低限牌力时，一般应满足于叫到成局定约，可以同持有 13—15 点的牌时一样，直接叫成局或用逼叫的方法进一步探索最佳的成局定约。

不过，假如将牌有特别好的配合（联手总共有 9 张或以上）即使开叫者仅持有低限牌力，应叫者在这一牌力范围打成满贯定约的希望还是很大的。

如果开叫者作强再叫，显示出有 16 点或以上的牌力，应叫者在找到最佳配合后可向满贯定约进军。假如开叫者的再叫是两可性的，如顺叫新花色（例如 1♥:2♣, 2♦），应叫者最好也出新花色（包括叫第四门花色）探寻开叫者是持有低限牌力还是强牌力。

19 点或以上：在将牌有配合时，即使开叫者只有低限牌力，满贯定约也很有成功希望。如果还没有找到最佳配合，可以在成局水平以下出新花色或在再叫时用跳叫，继续探索合适的满贯定约。

练习(六)

A. 同伴开叫 1♣。你持有下列各手牌时，如何应叫？

1. ♠ K 8 7 4 2
♥ 3
♦ A K J 5 2
♣ 7 2

2. ♠ A K Q 8
♥ A Q 5 4
♦ 7 6
♣ 8 6 3

3. ♠ A 8 7 5
♥ A 2
♦ K Q 3 2
♣ J 5 4

4. ♠ A Q 9 8
♥ 6 2
♦ Q 9
♣ K Q 7 4 2

5. ♠ A Q 7 3
♥ K 9
♦ Q J 7 6 2
♣ 5 3

B. 同伴开叫 1♥。你持有下列各手牌时，如何应叫？

1. ♠ 8 7
♥ Q
♦ K Q 7 6 3
♣ A 8 2

2. ♠ A K 9 8
♥ 6 4
♦ Q 2
♣ K 9 7 3 2

3. ♠ A 8 2
♥ 6 3
♦ A 7 6 3
♣ Q J 8 5

4. ♠ Q J 7 2
♥ 4
♦ A J 6 2
♣ A Q 9 7

5. ♠ 8 5
♥ Q 8 6 3
♦ 9 4 2
♣ A K J 5

C. 同伴开叫 1♠。你持有下列各手牌时，如何应叫？

1. ♠ 4 2
♥ A J 6 4 3
♦ Q 9 8
♣ K 6

2. ♠ J 7
♥ K Q 4 2
♦ A J 8 3
♣ 6 3 2

3. ♠ K 6
♥ A Q 5 3
♦ K 4 3
♣ Q 9 5 4

4. ♠ A J 2
♥ 9 2
♦ A K 9 7
♣ Q 9 7 2

5. ♠ A 8 7 4
♥ K 5 3
♦ 9 8 7
♣ A 5 3

D. 你开叫 1♣, 同伴应叫 1♦。你持有下列各手牌时, 如何再叫?

1. ♠ K J 7 2
♥ Q J 4 3
♦ ...
♣ A K 9 6 2

2. ♠ A J 4 3
♥ A 7 3 2
♦ 6
♣ K 9 4 2

3. ♠ A J
♥ 4 3
♦ A 8 3 2
♣ A K 7 5 2

4. ♠ 8 4
♥ K Q J
♦ 4 3
♣ A K 9 6 4 2

5. ♠ 5 3 2
♥ A 6
♦ A J
♣ A K J 7 5 3

叫牌练习: 下列各手牌怎样叫法? 发牌者西家。

第 7 组—西

1. ♠ K 7 4 3
♥ A 8
♦ 6 4 2
♣ A K 7 3

2. ♠ A 8
♥ 7 4 3
♦ A Q 8
♣ K 9 7 6 2

3. ♠ A 7 3
♥ K 9 7 2
♦ 7 6
♣ A Q 5 4

4. ♠ Q J 6 2
♥ 2
♦ A 3
♣ A Q 9 8 6 4

第 7 组—东

1. ♠ Q J 9 2
♥ K Q 4 3
♦ Q 3
♣ Q J 8

2. ♠ K Q 9 2
♥ A K 5 2
♦ 7 4 3
♣ Q 3

3. ♠ K Q 6 2
♥ Q J 4 3
♦ A 4
♣ J 7 3

4. ♠ K 7 5 4
♥ A Q 8 6 3
♦ K 9
♣ 5 2

5. ♠ QJ6
♥ 43
♦ A3
♣ AQ7542

6. ♠ 82
♥ J4
♦ AQ8
♣ AKQ743

第8组—西

1. ♠ AJ
♥ 72
♦ AQ864
♣ KJ98

2. ♠ AJ
♥ 6
♦ AT742
♣ KQT63

3. ♠ A63
♥ 72
♦ AQT762
♣ K3

4. ♠ T43
♥ A986
♦ K7
♣ A983

5. ♠ A2
♥ 7
♦ AK874
♣ AQJ53

6. ♠ AJ7
♥ K43
♦ A9843
♣ Q6

5. ♠ K754
♥ AQ86
♦ KJ8
♣ 83

6. ♠ K73
♥ KQ82
♦ K43
♣ 652

第8组—东

1. ♠ KQ9763
♥ 43
♦ J3
♣ AQ3

2. ♠ Q53
♥ KQ8752
♦ KQ
♣ J2

3. ♠ KQ842
♥ KQJ8
♦ 53
♣ Q4

4. ♠ AJ
♥ 72
♦ AQ964
♣ KJ52

5. ♠ KQ74
♥ KQJ2
♦ 953
♣ 86

6. ♠ K5
♥ J2
♦ KQ652
♣ A983

练习(七)

E. 你开叫 1♥，同伴应叫 2♣。你持有下列各手牌时，如何再叫？

- | | | |
|---|---|---|
| 1. ♠ A Q 7 3
♥ K Q T 5 3
♦ A J 2
♣ 4 | 2. ♠ A Q 7 3
♥ A Q 8 5 4
♦ 7 4 2
♣ 3 | 3. ♠ 4
♥ K 8 7 4 2
♦ A 5 2
♣ A J 4 3 |
| 4. ♠ A 7 3
♥ A Q 7 6 4
♦ 8
♣ A K 4 3 | 5. ♠ 7
♥ A Q J 7 4 2
♦ A K 8
♣ Q 9 3 | |

F. 你开叫 1♠，同伴应叫 2♦。你持有下列各手牌时，如何再叫？

- | | | |
|---|---|---|
| 1. ♠ A K 7 6 2
♥ K Q 4 3
♦ 6
♣ A J 6 4 3 | 2. ♠ A K 7 6 3
♥ 7 3 2
♦ 6
♣ K Q 4 3 | 3. ♠ A J 6 4 3
♥ 7 2
♦ A K 9 5
♣ 8 3 |
| 4. ♠ K Q J 7 4
♥ A Q
♦ A 8 3
♣ K 5 2 | 5. ♠ A Q J 8 6 4 3
♥ K J 2
♦ A J
♣ 2 | |

G. 同伴开叫 1♣，你应叫 1♦，同伴再叫 1♥。你持有下列各手牌时，如何再叫？

- | | | |
|---|---|---|
| 1. ♠ K Q 4 2
♥ A J
♦ Q 9 8 6 4 3
♣ 2 | 2. ♠ J 7
♥ Q 4
♦ A J 8 3 2
♣ K Q 9 2 | 3. ♠ 7 6
♥ A Q
♦ A K 9 7 4 3
♣ J 5 4 |
| 4. ♠ A Q J 2
♥ 9
♦ A K 9 7
♣ Q 9 7 2 | 5. ♠ A J 7
♥ 6 5 3
♦ A Q 8 7
♣ A 5 3 | |

H. 同伴开叫 1♥，你应叫 2♣，同伴再叫 2♥。你持有下列各手牌时，如何再叫？

- | | | |
|---|---|---|
| 1. ♠ K J 7 2
♥ 3
♦ 8 6 2
♣ A K J 6 2 | 2. ♠ A 4 3
♥ A 7 3
♦ 6 2
♣ K Q 9 4 2 | 3. ♠ A J
♥ 4 3 2
♦ 8 3 2
♣ K Q 7 5 2 |
| 4. ♠ J 8 4
♥ J
♦ 4 3 2
♣ A K J 9 4 2 | 5. ♠ 5 3
♥ 6
♦ A J T 2
♣ A K J 7 5 3 | |

叫牌练习：下列各手牌怎样叫法？发牌者西家。

第 9 组—西

1. ♠ A J 8 7 2
♥ K 8 3
♦ K Q
♣ 7 4 2
2. ♠ A 8 7 4 2
♥ K Q 9 3
♦ K 7
♣ 8 3
3. ♠ A J T 9 2
♥ A Q J 2
♦ J 7 4
♣ 8
4. ♠ A 9 7 4 2
♥ 8 3
♦ K J 6
♣ A 9 4
5. ♠ A Q 7 2
♥ K 8 6 4 3
♦ A 6 2
♣ 7

第 9 组—东

1. ♠ 5 3
♥ A 6 4 2
♦ J T 4 2
♣ A K Q
2. ♠ K 3
♥ A T 4 2
♦ Q J T 3
♣ Q J 7
3. ♠ 4 3
♥ K 4 3
♦ A K 6 2
♣ Q J 9 7
4. ♠ J 5 3
♥ Q J T
♦ A Q 4
♣ K Q J 2
5. ♠ K T 6
♥ A 5 2
♦ K 7 4
♣ A 8 6 2

6. ♠ A 8 7 4 3

♥ K Q

♦ K 7 6

♣ J 5 3

第 10 组—西

1. ♠ A 7 6

♥ K 8 5 3

♦ A Q 8 7 2

♣ 3

2. ♠ K Q

♥ A J 8 6 4 2

♦ K 4 3

♣ 6 2

3. ♠ A T 8 6 5 2

♥ A

♦ K J 3

♣ 6 3 2

4. ♠ K Q 8 5 4

♥ A 6 3

♦ 7

♣ A 6 4 3

5. ♠ 7

♥ A Q J 6 4 3

♦ A Q 3

♣ T 9 6

6. ♠ 7

♥ K Q 5 3 2

♦ J 4 3

♣ A Q 7 2

6. ♠ K 6 2

♥ A 9 8 2

♦ A Q 4 3

♣ 9 2

第 10 组—东

1. ♠ Q 3

♥ A 6 4 2

♦ 9 3

♣ K Q J 5 4

2. ♠ 4 3

♥ K 7 5

♦ A 7 5 2

♣ A 9 8 4

3. ♠ 3

♥ K Q 5 2

♦ Q T 7 4

♣ K Q J T

4. ♠ 6 3 2

♥ 7 2

♦ A J 8 4

♣ K Q J 7

5. ♠ K 3 2

♥ 5 2

♦ K 7 5 2

♣ A K 5 3

6. ♠ A Q 6

♥ 8

♦ A T 7 2

♣ K J 6 4 3

强应叫的牌例

例 9：垫失张——明手将吃失张

北家发牌	♠ A T 5 4 3		叫牌过程：									
东西有局	♥ A K 7 6		西 北 东 南									
	♦ Q 6		1♠ — 2♦									
	♣ Q 4		— 2♥ — 2♠									
♠ J 6		♠ Q 9 8	— 4♠ — —									
♥ J 8	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♥ Q T 9 5 4	—
	N											
W		E										
	S											
♦ J T 7 4 3		♦ 9										
♣ A K 5 2		♣ J T 9 6										
	♠ K 7 2											
	♥ 3 2											
	♦ A K 8 5 2											
	♣ 8 7 3											

叫牌分析：南家持有的牌力超过加叫 2♠ 的牌力，对于有 11—12 点而且将牌有配合的牌可先应叫新花色，然后再支持同伴的花色。

首攻：♣J。攻连接张顶张是常规的首攻。在首攻连接张顶张或单张两者之间作选择时，应先考虑攻连接张顶张，特别是你的将牌总可赢得 1 墩时，首攻单张最好用于在能用没有价值的将牌将吃的情况。

正确打法：西家以♣K 赢进（忍让是十分错误的）——防守家应该用连接张中最小的牌张赢进——兑现♣A，北家赢得第 3 墩。北家应该用♠K、♠A 吊二轮将牌，接着出♦Q 和再出小方块——在短套中先出大牌再出小牌。假如东家垫牌，南家以♦A 赢进后再出♦K 垫去北家的红心失张。然后出♥A、♥K 和由南家将吃红心，庄家只失 1 墩黑桃和 2 墩草花。

错误打法：(1) 吊三轮将牌，那样明手就不能将吃红心。(2) 试图在吊将牌前让明手将吃红心，西家能盖吃而打宕定约。(3) 在兑现方块前，先将吃红心。由于对方方块分布不平均，用这一打法而使定约被打宕是不幸的错误。应该看到高明的打法是先用方块垫牌再将吃红心。假如庄家将吃第三轮草花后，出♠K、♠A、♥A、♥K，将吃 1 墩红心，然后从明手出小方块到庄家手中的♦Q，再出第二轮方块时，东家可以将吃方块并在庄家手中垫去红心前兑现红心。先出方块可使北家的红心失张留在保护伞之下。

例 10：垫牌——树立将吃赢墩

东家发牌 ♠ A T 6 4 2
 双方有局 ♥ Q T 9
 ♦ 9 4 3
 ♣ A T

♠ 8 ♠ Q J 3
 ♥ K J 7 6 4 ♥ A 8 5 3 2
 ♦ A 5 2 ♦ K 8 6
 ♣ K J 8 6 ♣ Q 3

 ♠ K 9 7 5
 ♥ ...
 ♦ Q J T 7
 ♣ 9 7 5 4 2



叫牌过程：

西	北	东	南
		1♥	—
3♥ ⁽¹⁾	—	4♥ ⁽²⁾	—
—	—		

叫牌分析：

(1) 这手牌的牌力超过 1♥:4♥的叫牌要求，加叫 4♥成局的叫法表示大牌点不超过 9 点（见第二章）。这手牌的大牌点在 10 点以上，有良好的将牌支持，而且牌型很好，牌力超过 13 点。

(2) 应叫 3♥是逼叫成局，东家仅有低限牌力，所以叫 4♥成局，其他叫法都表示有额外牌力，有满贯意图。

首攻：♦Q。连接张顶张、正常首攻。

正确打法：♦K 赢进，兑现♥A 并引小红心到♥K，让对方保留♥Q 而不再吊将牌。然后出小草花，假如北家忍让，庄家手中♣Q 赢进并继续出草花到明手的♣J，逼出对方的♣A。以后明手用♦A 进手可出♣K 垫去庄家手中的方块失张。假如北家在出第一轮草花时用♣K 赢进，然后出方块，明手用♦A 进手，接着出♣K 并使出牌权保持在明手处（即使庄家的♣Q 是赢张，明手仍应出♣K），再出♣J 垫去庄家手中的方块失张。庄家仅失 1 墩黑桃、1 墩红心和 1 墩草花。

错误打法：(1)如果在出草花前，过早地让北家用将牌进手，北家能在庄家树立草花前击落♦A，而使庄家无法垫去手中的方块失张。(2)在用♥A、♥K 吊将牌后，没有先击落对方的♣A 而先出黑桃或红心，那样防守方可赢得 1 墩方块而打宕定约。

例 11：明手将吃树立庄家长套

南家发牌

双方无局

♠ K T 7 5

♥ K Q J

♦ 8 5 2

♣ T 8 7

♠ 3

♥ 9 8 6 4

♦ A J 4 3

♣ A Q 6 4



♠ A J 6 4 2

♥ A 7 5 3 2

♦ K 7

♣ 2

♠ Q 9 8

♥ T

♦ Q T 9 6

♣ K J 9 5 3

叫牌过程：

西	北	东	南
			1♠
—	2♣ ⁽¹⁾	—	2♥ ⁽²⁾
—	4♥ ⁽³⁾	—	—
—			

叫牌分析：

(1) 有 5—5 牌型时，开叫较高的花色。

(2) 两个 4 张套用自下而上的叫法，先叫出叫牌最经济的花色。

(3) 在找到红心配合后，可加 3 点牌型点，牌力达 14 点。

首攻：♥K。首攻红心是安全的，因为首攻者在庄家的另一门花色（黑桃）中有实力，首攻将牌可削弱明手的将吃能力。

正确打法：♥A 赢进。假如你要利用明手的将牌将吃黑桃失张，应该让对方保留大将牌而不要继续吊将牌。兑现♠A，将吃黑桃，出方块到♦K，再将吃黑桃，兑现♣A 并在手中将吃草花，然后再一次将吃黑桃，第 5 张黑桃树立为赢张，再将吃草花，最后出第五轮黑桃，这样仅失 2 墩红心。

错误打法：(1)♥A 赢进后，再吊一轮将牌，那样西家可吊三轮将牌，使明手不能将吃到 3 墩黑桃，最后庄家多失 2 墩。(2)在出第 1 墩红心时忍让。在某些情况下，忍让可能是正确的打法，不过在这副牌中不能忍让，明手会减少一次将吃的机会，庄家少得 1 墩。(3)由于暗手的黑桃套比明手的长套更长，应该采取树立暗手中的长套的打法，将吃草花会方块只是作为必要的进手张。

例 12：将吃失张——吊将牌前树立将吃赢墩

西家发牌
南北有局

♠ Q T 6
♥ A K 9 7 4 2
♦ A 7 6
♣ 8

♠ K J 9 7
♥ Q T 6
♦ J T 9 8
♣ Q 9



♠ A 8 5 4 2
♥ 8
♦ 5 3
♣ K T 6 4 3

♠ 3
♥ J 5 3
♦ K Q 4 2
♣ A J 7 5 2

叫牌过程：

西	北	东	南
1♥	—	2♣ ⁽¹⁾	—
2♥ ⁽²⁾	—	4♥ ⁽³⁾	—
—	—	—	—

叫牌分析：

(1) 仅有 3 张将牌支持时，最好不用跳加叫。

(2) 只能作低限牌力的再叫。再叫 3♥ 可表示有 6 张红心，但同时显示牌力超过低限牌力。

(3) 加上单张的牌型点 3 点，共有 14 点。

首攻：♦J。连接张顶张。

正确打法：♦K 赢进后立即从明手出单张黑桃。假如南家进手后再出方块，庄家手中用♦A 赢进，将吃 1 墩黑桃，出红心让手中的♥A 进手，再将吃 1 墩黑桃。然后兑现♣A，将吃 1 墩草花并兑现♥K。如果对方将牌不是 2—2 分布，庄家失 1 墩黑桃和 1 墩红心。假如南家在出第 2 墩用♠A 赢进后出红心，庄家以♥A 赢得该墩，将吃 1 墩，兑现♣A 并将吃 1 墩草花和 1 墩黑桃。然后出方块♦A 进手，再兑现♥K 可得到同样的结果。至关重要是明手要将吃 2 墩黑桃。

错误打法：假如庄家赢得第 1 墩后，先兑现♥A—K 吊将牌，定约就有可能被打宕：以后西家出黑桃时，北家赢进并兑现♥Q 以一吊二削弱庄家的将吃能力，明手最后一张将牌被吊出后，防守方可再赢得 2 墩黑桃；即使防守方没有采用吊第三轮将牌的打法，庄家兑现♥A—K 本身已铸成错误，因为明手需要将吃 2 墩黑桃，吊两轮将牌后，明手只剩下 1 张将牌。在明手将牌较少而你又需要明手将吃时，应该在吊将牌前先让明手将吃。当然在明手将牌较多时，你也可以先清将牌。

第四章 加叫同伴花色或在同伴多门花色中作优先选择

1. 在应叫者对开叫花色单加叫之后

在 $1\heartsuit:2\heartsuit$ 或 $1\spadesuit:2\spadesuit$ 后——低限牌力，不叫；19点或以上（包括短套点），叫到成局；16—18点，邀请成局，可以有三种叫法：(1)加叫至三阶水平（如 $1\heartsuit:2\heartsuit$, $3\heartsuit$ ）；(2)叫新花色（如 $1\heartsuit:2\heartsuit$, $3\clubsuit$ ），这种叫法称为试探叫，如果在试探叫的花色中有好牌，应叫者应该在开叫花色中叫成局，否则应叫者可在三阶水平再叫开叫花色作为止叫。[第二十四章](#)中将对试探叫进行详细讨论；(3)叫 $2NT$ （如 $1\heartsuit:2\heartsuit$, $2NT$ ），表示平均牌型，让应叫者在无将定约和有将定约中作出选择：低限牌力时，应叫者不叫或在高级花色三阶水平上止叫；高限牌力时，再叫 $3NT$ 或跳叫至高级花色四阶水平。

在 $1\clubsuit:2\clubsuit$ 或 $1\diamondsuit:2\diamondsuit$ 后——低限牌力，不叫；19点或以上（包括短套点），叫到成局（平均牌型叫 $3NT$ 或非平均牌型叫五阶水平低级花色）或叫新花色，无论是低级花色还是高级花色，在加叫后叫新花色都是逼叫；16—18点，邀请成局，可以是：加叫至三阶水平（例如 $1\clubsuit:2\clubsuit$, $3\clubsuit$ ）；或叫新花色，表示在打无将定约时在该花色中至少有1止张；或叫 $2NT$ 。

2. 在应叫者对开叫花色跳加叫之后

在 $1\heartsuit:3\heartsuit$ 或 $1\spadesuit:3\spadesuit$ 后——这样的叫法是逼叫成局，开叫者持低限牌力时，叫到四阶水平高级花色成局。开叫者有较强牌力时，有机会打成满贯定约。除叫四阶水平高级花色外，开叫者的其他叫法都表示试探满贯，叫新花色表示在该花色中有A或缺门，称为扣叫。

在 $1\heartsuit:4\heartsuit$ 或 $1\spadesuit:4\spadesuit$ 之后——应叫者直接加叫成局是关煞叫，持有的大牌点不超过9点。显然除了有一手极强的畸形牌开叫者应该不叫，因为打成满贯的希望渺茫。开叫者再叫 $4NT$ 是布莱克伍德问叫，叫新花色则是扣叫。

在 $1\clubsuit:3\clubsuit$ 或 $1\diamondsuit:3\diamondsuit$ 之后——这也是逼叫成局，但不一定是低级花色定约成局。持有低限牌力时，开叫者应选择比较容易成功的 $3NT$ 定约。在牌型平均的情况下，开叫者可直接叫 $3NT$ 或在其他花色中有止张时在三阶水平上叫出该花色向 $3NT$ 定约过渡（在[第二十一章](#)中将对显示止张的叫法进行详细的讨论）。在牌型不平均的情况下，开叫者可直接跳至五阶低级花色成局或在有满贯可能时，用 $4NT$ 进行布莱克伍德问叫或加叫低级花色至四阶水平（是逼叫，要求同伴作扣叫。）

在 1♣:4♣或 1♣:5♣或 1♦:4♦或 1♦:5♦后——通常不叫，但在有大量额外牌力时，开叫者可在同伴加叫至四阶水平后继续叫牌。应该注意，在应叫者持有弱畸形牌的关煞性跳加叫后，很少有机会打成满贯定约。

3. 开叫者在应叫者作 1♥或 1♠应叫后的加叫

- 加叫至二阶水平（例如 1♣:1♥，2♥）=低限开叫牌力，12—15 点。
- 跳加叫至三阶水平（例如 1♣:1♥，3♥）=中限开叫牌力，16—18 点。
- 跳加叫成局（例如 1♣:1♥，4♥）=高限开叫牌力，19 点或以上。
- 绝对不要混淆开叫者的加叫成局（例如 1♦:1♠，4♠）和应叫者的加叫成局（例如 1♠:4♠）。应叫者加叫成局时，仅持有较少的大牌点，作关煞性加叫的目的是不让第四家有竞争叫牌的机会。开叫者的加叫成局则不是关煞性叫牌，假如叫牌过程是 1♦:(不叫):1♠:(不叫)，开叫者作关煞性加叫有什么意义呢？对方两家都不叫，还有什么必要作关煞性加叫呢？开叫者通过再叫表示牌力，开叫者在自己的花色或应叫者的花色中加叫成局时的牌力要比在成局水平以下跳叫这些花色的牌力为强。

由于应叫者在应叫花色中只保证有 4 张，开叫者应该在有 4 张将牌支持时才能加叫应叫花色。不过，在开叫者虽只有 3 张将牌支持，但有一个短套而且没有其他合适的叫牌可作时，可以勉强对应叫者应叫的第一门花色作单加叫（例如 1♦:1♠，2♠）。

在开叫者加叫至二阶水平后：应叫者 6—10 点不叫，11—12 点邀请成局，13 点或以上叫成局，18 点或以上考虑满贯。

开叫者跳加叫至三阶水平后：应叫者 6—7 点不叫，8 点或以上叫成局，15 点或以上考虑满贯。

开叫者跳加叫成局后：开叫者的牌力是 19 点或以上，应叫者可根据自己的牌力作出判断，除非有可能打满贯外，不应再叫。

4. 开叫者在应叫者作 2♣或 2♦应叫后的加叫

- 加叫至三阶水平（例如 1♥:2♣，3♣）=低限开叫牌点，12—16 点。
- 跳加叫至四阶水平（例如 1♥:2♣，4♣）=牌力超过低限，17 点或以上，成局逼叫。

在开叫者加叫至三阶水平后：应叫者有 10—11 点时不叫，但在有 12 点或以上时可探索成局定约。在三阶水平上叫新花色（例如 1♥:2♣，3♣:3♦）表示在该花色中有止张，探求打 3NT 定约。应叫者有 10—12 点，并对开叫高级花色

有支持时，可在开叫者加叫花色的同一阶水平上再叫该高级花色（例如 1♥:2♣, 3♣:3♥或 1♥:2♣, 4♣:4♥）。

在开叫者跳加叫至四阶水平后：开叫者跳加叫至四阶水平是逼叫成局，由同伴决定是否探索满贯。只在叫牌过程明显预示没有满贯可能时，才用对低级花色跳加叫成局的叫法，因为这种叫法（例如 1♥:2♣, 5♣）排除了应叫者作扣叫或 4NT 问 A 的叫牌的可能性。在大多数叫牌体系中对低级花色跳加叫至四阶水平表示持有强牌，是逼叫成局并建议打满贯定约，而对低级花色跳加叫成局则带有关煞叫的性质。

5. 加叫同伴的第二门花色

由于开叫者和应叫者叫新花色只保证在该花色中有 4 张套，所以对第二门花色的加叫至少要有 4 张支持。除非搭档之间约定用第四门花色逼叫的叫法（见[第十七章](#)），最好将应叫者加叫开叫者的第二门花色同应叫者加叫开叫者的第一门花色按同样的要求处理。例如，1♦:1♥, 1♠:2♠和 1♠:2♠显示的牌力是相同的，类似地 1♦:1♥, 1♠:3♠和 1♠:3♠也是相同的。

6. 在同伴叫出的二门花色中选择更可取的一门（优先选择）

同伴叫出二门花色时，要求你选择有较好支持的那一门花色：

(1) 优先选择你持有更多张数的那一门花色。

(2) 在每门花色中有相同的张数时，不论牌张的质量如何，优先选择同伴叫出的第一门花色（例如，你在第一门花色中有 6—4—2，在第二门花色中有 A—K—5，优先选择第一门花色）。

假如同伴的最后一次叫牌不是逼叫而且你没有明显的额外牌力，你可以用不叫表示你优先选择同伴最后叫出的那一门花色。

简单优先选择就是在尽可能经济的水平上对同伴叫出的第一门花色表示支持（例如 1♥:1♠, 2♦:2♥或 1♦:1♥, 1♠:2♦或 1♠:1NT, 2♥:2♠）。简单优先选择表示你优先选择同伴的第一门花色，但是并不比直接加叫有更多的牌力。在上述例子中，应叫者表示有 6—9 点。

跳级优先选择就是跳一级回到同伴叫出的第一门花色（例如 1♥:1♠, 2♦:3♥或 1♠:2♣, 2♥:2♠）。跳级优先选择表示你优先选择同伴的第一门花色，而且有超过单加叫的牌力。在作一阶水平的应叫后，在三阶水平上的跳级优先选择表明有 10—12 点的牌力。在至少有 10 点牌力的二阶水平应叫后，跳级优先选择表示至少有 13 点牌力，因为如果只有 10—12 点牌力，可作简单优先选择。

虚假优先选择是你在同伴的第二门花色中有更多的张数时仍然支持同伴的第一门花色。虚假优先选择用于以下的几种情况：

(1) 同伴先叫一门高级花色，再叫一门低级花色。假如你的最高目标是成局，在高级花色有 3 张而在低级花色中有 4 张时，优先选择高级花色，但假如有可能打成满贯时，优先选择有 4 张支持的低级花色。

(2) 同伴的再叫是逼叫，而你对同伴叫出的各门花色都具有名副其实的支持，而且由于在未叫花色中缺少止张而又不能叫无将。请看下列各手牌的例子：

♠ A K 4 3 ♥ 9 3 ♦ 8 4 3 ♣ 5 4 3 2

同伴开叫 1♥，你应叫 1♠而同伴跳叫新花色 3♦，你怎么叫牌？跳叫新花色是逼叫成局。你只有 4 张黑桃不能再叫 3♠，你在草花中没有止张不能叫 3NT，最好的叫法是虚假优先选择，叫 3♥。由于你最初没有对红心加以支持，同伴应该审慎从事。

♠ K 7 ♥ K 8 3 ♦ 7 4 3 ♣ A 9 7 4 2

同伴开叫 1♠，你应叫 2♣而同伴再叫 2♥，你怎么叫牌？在二盖一应叫后再叫新花色是逼叫，但你又不能再叫 3♣（叫 3♣表示有 6 张草花套或坚强 5 张草花套），同时由于在方块中没有止张，你也不能叫 3NT。你宁可作虚假优先选择叫 2♠，而不要以 3 张将牌去支持同伴的红心。

(3) 同伴的再叫不是逼叫，但是你持有的牌力处于低限牌力的上限。你怕失去成局机会，所以不想不叫。

♠ K 7 ♥ K 4 3 ♦ 8 7 6 2 ♣ K 9 4 3

同伴开叫 1♠，在你应叫 1NT 后，同伴再叫 2♥，你怎么叫牌？假如只持有应叫的最低限牌力（如果减少一个 K）你应该不叫，但是在持有弱应叫的高限牌力时，应该再叫，以防同伴有 16—18 点而失去成局机会。虚假优先选择 2♠要比不叫或加叫 3♥为好。假如同伴只有低限开叫牌力，也许打 5—2 将牌分配要比打 4—3 将牌配合更有利，但是在同伴有多余牌力时，同伴还有机会进局，而你未对同伴叫出的黑桃立即加叫会使同伴注意到你将牌支持软弱。

♠ Q 7 6 4 2 ♥ 8 4 3 ♦ A 9 ♣ K 7 2

同伴开叫 1♦，你应叫 1♠，而同伴再叫 2♣。这虽不是逼叫，但因为具有 12—18 点牌力，所以不是没有成局的机会，你最好不要不叫。你没有足够的牌力加叫 3♣，但是在黑桃套不强时，虚假优先选择 2♦比再叫 2♠稍好。

7. 延迟性加叫

延迟性加叫在各种叫牌体系中广泛使用，所以掌握延迟性叫牌的原则并加以灵活应用是很重要的。

由于开叫者只能在有4张将牌支持时加叫应叫者叫出的花色，而应叫者又只有在别无其他选择时才再叫5张套花色，因此同伴之间应特别注意在应叫者持有5张套时不要漏过将牌5—3配合的机会。应叫者叫4张套花色时采用自下而上的叫法，所以如果应叫者先叫较高的花色然后叫较低的花色（例如1♦:1♠, 2♦:2♥），应叫者在第一门花色中至少有5张。这样，开叫者只要有3张将牌支持时即可加叫应叫者的第一门花色。

不过，在很多叫牌过程中，开叫者不知道应叫者在第一门花色中是否至少有5张，如(1)应叫者再叫无将（例如1♦:1♠, 2♦:2NT），(2)加叫开叫者的第二门花色（例如1♦:1♠, 2♣:3♣）或简单优先选择同伴的花色（例如1♦:1♠, 2♣:2♦）。开叫者应该用延迟性加叫的方法来探索应叫者是否持有5张套，所谓延迟性加叫是指在以后轮次的叫牌中对应叫者的第一门花色加以支持。立即加叫=4张将牌，延迟性加叫=3张将牌。

♠K7 ♥Q84 ♦AK874 ♣J3

你开叫1♦，同伴应叫1♥，你再叫2♦，同伴再叫2♠，你怎么叫牌？应该作延迟性加叫3♥。你并不知道应叫者有5张红心，但那样叫法是有利的：同伴知道你没有4张红心（否则你可以应叫如下：1♦:1♥, 2♥），所以延迟性加叫表示有3张红心支持，让同伴去选择打4♦还是打3NT。

♠K72 ♥AQ864 ♦A8 ♣J74

你开叫1♥，同伴应叫1♠，你再叫1NT，同伴作2NT邀请叫，邀请成局，你怎么叫牌？由于你的牌力超过开叫的最低牌力，你应该接受邀请，但是应该叫3♠（延迟性加叫）而不要叫3NT。同伴知道你不会有4张黑桃（你再叫1NT已排除了有4张黑桃的可能）。在你叫3♠后，同伴如有5张黑桃可叫4♠，如只有4张黑桃可叫3NT。

♠AQ86 ♥Q32 ♦AK982 ♣4

你开叫1♦，同伴应叫1♥，你再叫1♠，同伴再叫2NT，你怎么叫牌？同伴可能有5张红心也可能只有4张红心。你最好采用延迟性加叫、叫3♥，让同伴决定选择4♥还是3NT。你没有立即加叫红心表明你只有3张红心，同伴在有4张红心时会回到3NT。

♠A8643 ♥AK72 ♦A93 ♣6

你开叫1♠，同伴应叫2♦，你再叫2♥，同伴再叫2NT。你怎么叫牌？你最好采用延迟性叫牌、叫3♦。在叫出二门花色后再对第三门花色作延迟性加叫，显然表示在最后一门花色中的张数很少。叫3♦也是警告同伴必须在草花中有相当实力才能考虑3NT。

(1) 1♠:2♥的叫牌之后

1♠开叫后应叫2♥要保证有5张红心，这样可避免在叫到三阶水平时出现问题（例如应叫者难以决定究竟应该再叫3NT还是再叫3♥）。由于应叫2♥保证

有 5 张红心，开叫者在正常情况下有 3 张支持即可加叫红心。在标准叫牌体系中，1♠:2♥，3♥表示开叫者对红心有支持但只有低限牌力；而 1♠:2♥，4♥表示开叫者持有额外牌力，加上应叫者的 10 点以上牌力可以成局。1♠:2♥，2♠和 1♠:2♥，2NT 的叫法都表示开叫者没有 3 张红心。假如开叫者再叫新花色（如 1♠:2♥，3♣），应叫者也应该假定开叫者没有 3 张红心，在有 6 张红心时再叫 3♥，寻求开叫者的双张红心支持。

(2) 进一步讨论延迟性加叫

对可能是 4 张套的延迟性加叫=3 张支持。

对已知是 5 张套的延迟性加叫=2 张支持。

♠ A Q 8 6 4 3 ♥ A 2 ♦ K 7 ♣ 4 3 2

你开叫 1♠，同伴应叫 2♥，你再叫 2♠（表示没有 3 张红心），同伴再叫 3♦，你怎么叫牌？最好叫 3♥（延迟性加叫）。由此同伴可以得到你只有 2 张红心的信息。

♠ K 2 ♥ 7 2 ♦ A 8 3 ♣ A Q 8 6 4 2

你开叫 1♣，同伴应叫 1♠，你再叫 2♣，同伴再叫 2♥，表示至少有 5 张黑桃、4 张红心。你再叫 2NT，显示在方块中有止张，而且没有 3 张黑桃和 4 张红心。容班再叫 3♥，表示在高级花色中至少是 5—5 两套。开叫者最好叫 3♠（延迟性加叫），因为叫 2NT 已表明没有 3 张黑桃，叫 3♠说明有 2 张黑桃。

♠ K 2 ♥ 4 3 ♦ A T 9 4 2 ♣ A 7 3 2

同伴开叫 1♠，你应叫 2♦，同伴再叫 2♥，你再叫 2NT 表示没有 3 张黑桃。同伴再叫 3♦，你怎么叫牌？同伴很可能持有 5—4—3—1 牌型，草花单张。草花中只有 1 止张，而对方显然会首攻草花，因而 3NT 定约是非常不可取的。你可以再叫方块，但是作延迟性加叫 3♠（叫 2NT 已表明没有 3 张黑桃）可能会帮助找到较经济而又得分较多的成局定约。同伴知道你只有 2 张黑桃，假如同伴不想打黑桃定约，可以回复到方块或无将。假如你持有单张黑桃和红心 K—X—X，你可以作延迟性加叫 3♥。

(3) 叫假套让同伴挑选或作延迟性加叫

在第二章中提到跳越原则，按原则规定在开叫者跳越某一门本来可叫出的花色时，开叫者表明在该花色中没有长套。例如，1♣:1♦，1♠表示没有 4 张红心，而 1♣:1♥，1NT 表示没有 4 张黑桃。类似地，再叫时跳叫开叫花色表示不持有第二门花色长套（例如，1♦:1♠，3♦表示没有 4 张红心）。应叫者利用这一原则来解决叫牌中的问题。

即使某门花色中只有 2—3 张，只要开叫者已表示没有该花色长套，应叫者叫出该门花色时是安全的，因为开叫者要有 4 张才会加叫应叫者的第二门花色，而开叫者已表明在该花色没有 4 张。

♠ A K ♥ A Q 8 3 2 ♦ 7 4 2 ♣ 6 4 3

同伴开叫 1♦，你应叫 1♥，同伴再叫 2♦。你的牌力足以成局，但是再叫 3♦不是逼叫再叫 3♥表示有 6 张红心，而由于草花中无止张，叫无将又不可取。你怎么叫牌？最好再叫 2♠，而且这种叫牌是安全的。同伴再叫 2♦表示没有 4 张黑桃，所以同伴不会再叫 3♠或 4♠（万一真的叫 3♠或 4♠，你叫 5♦）。假如同伴作延迟性加叫叫 3♥，你叫 4♥；而假如同伴叫 2NT，保证在草花中有止张，你可叫 3NT。如果同伴再叫 3♦，你可不叫或叫 4♦邀请成局。

♠ A Q 8 7 3 ♥ K Q 4 ♦ 7 3 2 ♣ 6 4

同伴开叫 1♦，你应叫 1♠，同伴再叫 3♦。你怎么叫牌？同伴再叫 3♦表示没有 4 张红心（否则同伴会再叫 2♥，叫新的高级花色应先于再叫开叫的低级花色、3♦），所以现在你叫 3♥是安全的。假如同伴叫 3♠，你可叫 4♠，而如果在草花中有止张，同伴会再叫 3NT。叫出同伴已表示没有长套的花色更可能是说明在该花色中有止张而不是显示长套，当然应当注意，有时可能是叫出长套。

8. 不叫家的叫牌

如果你开始时曾作过不叫，以后你的某些叫牌的含义会受到影响，因为你不可能持有 13 点或以上（否则你会开叫）。你作出的弱应叫并不受到任何影响：加叫同伴开叫的花色至二阶水平仍然是 6—10 点，应叫 1NT 也仍然是 6—10 点。在一阶水平上应叫新花色表示 6—12 点，不同于正常的在一阶水平上应叫新花色（表示 6 点或以上，可高达 17—18 点）。

改变含义的应叫主要是跳叫和在二阶水平上应叫新花色。由于不叫家不持有 13 点或以上，不叫家的跳叫表示有 11—12 点（个别情况下，加牌型点可能超过 12 点）。具体为：

- 不叫家跳叫 2NT（如不叫：1♥，2NT）表示有 11—12 点，平均牌型，和对开叫花色没有足够的支持。

- 不叫家跳加叫（如不叫：1♥，3♥）表示有 11—12 点（个别情况下，加牌型点可能超过 12 点，可以加叫成局）而且对开叫花色有支持。

- 不叫家跳叫新花色（如不叫：1♦，2♠）表示有 11—12 点而且有一门强 5 张套花色。假如该门花色中只有 4 张或不是强套，只是在最经济的水平上叫出该花色而不要作跳加叫。

不叫家叫牌中最重要的是：

不叫家的任何叫牌都不是逼叫。

在正常情况下，应叫新花色是逼叫，跳叫新花色是逼叫成局，但它们对不叫家不适用。由于不叫家的任何叫牌都不是逼叫，所以不叫家必须在一次性叫牌中向同伴提供最重要的信息，因为很可能没有再次叫牌的机会。因此，首先考虑的是加叫高级花色——假如有条件对高级花色加叫时就不叫新花色。

在二阶水平上应叫新花色仍要求至少有 10 点，但不同的是它表示牌点在 10—12 点范围（正常情况下表示 10—18 点）和在所叫花色中至少有 5 张（因为同伴可以不叫）。只有 4 张套时，在一阶水平上叫出该 4 张套花色或应叫 1NT 或 2NT。

练习(八)

A. 同伴开叫 1♦。你应叫 1♥，同伴再叫 1♠。你持有下列各手牌时，如何再叫？

1. ♠ K 8 2
♥ Q 9 8 2
♦ 7 6 4
♣ K 7 6

2. ♠ A 9 8 3
♥ K 7 6 4
♦ 7
♣ A 7 4 3

3. ♠ A 7
♥ K J 8 6 4 3
♦ 7 6
♣ 4 3 2

4. ♠ Q 7
♥ K J 8 4
♦ Q 7 5 2
♣ 8 4 3

5. ♠ 9 2
♥ A K 7 6 4 3
♦ A J
♣ J 3 2

B. 同伴开叫 1♦。你应叫 1♥，同伴再叫 2♣。你持有下列各手牌时，如何再叫？

1. ♠ K 7
♥ Q 7 5 3
♦ 9 6 4
♣ Q 8 7 2

2. ♠ 8 6
♥ A 9 3 2
♦ 9 7 6 2
♣ K 7 3

3. ♠ A J 8 3
♥ K J 9 2
♦ A J 7
♣ 5 2

4. ♠ 8 7 3
♥ A Q J 6
♦ J 8
♣ K 9 7 4

5. ♠ 6 4
♥ A K 7 6 2
♦ Q J T 4
♣ 8 7

C. 同伴开叫 1♥。你应叫 1♠，同伴再叫 2♦。你持有下列各手牌时，如何再叫？

1. ♠ K J 7 4 3
♥ 7 4 2
♦ 8 6 2
♣ A 3

2. ♠ A Q J 5
♥ K 7 4
♦ 3 2
♣ J 8 3 2

3. ♠ K 8 7 5
♥ 2
♦ K 8 4 3
♣ 9 8 5 3

4. ♠ J 7 4 3 2

♥ Q 8

♦ K 6

♣ 8 6 5 2

5. ♠ K Q 3 2

♥ K J

♦ J 4 2

♣ 9 7 3 2

D. 你开叫 1♣。同伴应叫 1♠，你再叫 2♣，同伴再叫 2♥。你持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ Q 7 2

♥ 8 3

♦ A 7

♣ A K 8 6 3 2

2. ♠ Q 7

♥ 8 3 2

♦ A 7

♣ A K 8 6 3 2

3. ♠ K

♥ 7 4 2

♦ A J 9

♣ A Q 8 5 4 2

4. ♠ J 2

♥ K 3

♦ 7 4 2

♣ A K J 9 7 4

5. ♠ 7 3 2

♥ K 3

♦ 7 4 2

♣ A K J 9 7 4

E. 你开叫 1♠，同伴应叫 2♥。你持有下列各手牌时，如何再叫？

1. ♠ A K 9 8 2

♥ Q 9 8

♦ Q J 4

♣ 7 6

2. ♠ A Q 8 3 2

♥ K 7 6

♦ A 4 3 2

♣ 2

3. ♠ A K 8 7 5 3

♥ K J 6

♦ A 6

♣ 4 3

4. ♠ A Q 7 4 3

♥ 4

♦ K Q 7 5 2

♣ J 3

5. ♠ Q J 8 7 2

♥ A 7

♦ A K Q 7

♣ 3 2

F. 同伴开叫 1♠，你应叫 2♥，同伴再叫 3♦。你持有下列各手牌时，如何再叫？

1. ♠ K J

♥ A Q 9 7 4 3

♦ 8 6

♣ 6 3 2

2. ♠ Q 7

♥ K 9 5 4 2

♦ J 2

♣ A Q 3 2

3. ♠ K J

♥ A J 9 5 2

♦ Q 8

♣ 6 4 3 2

4. ♠ 7

♥ A Q 8 5 4

♦ K Q 7 2

♣ Q J 2

5. ♠ 4 2

♥ K Q J 8 6 5 3

♦ 9 8

♣ A 3

G. 你是发牌者不叫，同伴开叫 1♥。你持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ K 7 2
♥ A 3
♦ Q 7 5 2
♣ 7 6 5 3

2. ♠ Q 7 5 2
♥ 3 2
♦ A K 9
♣ J 6 3 2

3. ♠ K Q 2
♥ 7 4 2
♦ J 9 6 4
♣ A J 7

4. ♠ A 2
♥ K 9 5 3
♦ K 4 2
♣ 8 7 3 2

5. ♠ K 2
♥ A J 6 5 2
♦ 9 8 6 4 3
♣ 2

H. 同伴是发牌者不叫，你开叫 1♥，同伴应叫 2♦。你持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ K Q 6
♥ Q 9 7 3 2
♦ J 9 6
♣ A 8

2. ♠ Q 9 7 2
♥ A J 8 5 2
♦ 9 7
♣ K Q

3. ♠ A Q 8 5
♥ A J 8 6 2
♦ A J
♣ 6 3

4. ♠ K Q
♥ A J 6 5 2
♦ 2
♣ A Q 7 3 2

5. ♠ 3
♥ A 9 7 6 2
♦ A Q 6 4
♣ A 8 4

叫牌练习：下列各手牌怎样叫牌？发牌者西家。

第 11 组—西

1. ♠ A 9 7 3
♥ K Q
♦ Q 7 6 4
♣ 8 3 2

2. ♠ K 7 3
♥ A 9
♦ 6 4
♣ A Q 7 6 4 2

第 11 组—东

1. ♠ K 6 5 4 2
♥ A 9 3
♦ K 3
♣ A 7 4

2. ♠ Q J 5 4 2
♥ K Q 6 2
♦ A 3 2
♣ 3

3. ♠ 83
♥ Q6
♦ AQ8
♣ AJ9764

4. ♠ AQ94
♥ 72
♦ AK762
♣ Q8

5. ♠ A83
♥ AQ764
♦ 764
♣ A8

6. ♠ A2
♥ K32
♦ AK8642
♣ 84

第12组—西

1. ♠ AQ754
♥ K32
♦ K62
♣ 43

2. ♠ KQ8643
♥ K2
♦ KQ
♣ 764

3. ♠ AQ876
♥ K2
♦ 4
♣ AK732

4. ♠ AJ8642
♥ 7
♦ K76
♣ KJ8

3. ♠ AK742
♥ AK93
♦ 43
♣ 52

4. ♠ 63
♥ KQ865
♦ 9853
♣ J6

5. ♠ K9654
♥ J2
♦ AQJ
♣ 732

6. ♠ KQ84
♥ QJ865
♦ Q3
♣ 72

第12组—东

1. ♠ 2
♥ A9865
♦ AQ54
♣ Q72

2. ♠ 2
♥ AQJ65
♦ AJ843
♣ 32

3. ♠ K
♥ AJ8743
♦ Q73
♣ 864

4. ♠ 3
♥ AK942
♦ AQ5
♣ QT72

5. ♠ 7
♥ J 8 2
♦ A Q 7 6 4
♣ A K 4 3

5. ♠ K 9 6 5 4
♥ Q 7 6 3
♦ J 5
♣ Q 2

6. ♠ K 4 3
♥ 7
♦ A K 8 6 2
♣ A Q 9 8

6. ♠ A 8 7 5 2
♥ 9 8 3
♦ Q 5 4
♣ K 4

选择花色和延迟性加叫的牌例

例 13: 选择花色——垫去明手失张制造将吃机会

北家发牌
双方有局

♠ K J 5 4 2
♥ K Q 6 2
♦ A 3 2
♣ 3

♠ A 9 6
♥ T 4 3
♦ K J 8 7 5
♣ J 8



♠ T 8
♥ J 8 7 5
♦ Q T 9
♣ Q T 9 5

♠ Q 7 3
♥ A 9
♦ 6 4
♣ A K 7 6 4 2

叫牌过程:

	西	北	东	南
		—	1♣	—
1♠	—	—	2♣	—
2♥ ⁽¹⁾	—	—	2♠ ⁽²⁾	—
4♠ ⁽³⁾	—	—	—	—

叫牌分析:

(1) 应叫者再叫新花色是逼叫。先叫黑桃，再叫红心是自下而上的叫法，保证至少有 5 张黑桃和 4 张红心。

(2) 延迟性加叫=3 张将牌，显示对黑桃有次等的支持，这比再叫草花要好得多。

(3) 注意，如果对方首攻方块，3NT 定约将被打垮。

首攻: ♦7。定约方叫过三门花色时，首攻未叫过的花色是正常的。

正确打法: 最好是用♦A 赢进，引红心至♥A，再回出红心到♥K，继续出♥Q 垫去明手的方块。引方块给明手将吃，兑现♣A 后出小草花由手中将吃，再引方块让明手将吃，出♣K 垫去手中红心失张。不过，北家草花已告缺，可将吃，庄家可得 11 墩。

根据这副牌的分布情况，庄家在第 2 墩时吊将牌也可打成定约，但是如果对方的将牌是 1—4 分布，庄家要丢失 2 墩黑桃，而且在方块、红心中还要再失 2 墩，定约会被打宕。假如能提供垫牌机会的某门花色中联手不超过 6 张（如本例中的红心）庄家最好是利用它先垫去失张，因为一般情况下对方不大可能在前三轮中将吃。

例 14：延迟性加叫——明手将吃

东家发牌	♠ K Q 5 2		叫牌过程：
双方无局	♥ Q T 8 4 2		西 北 东 南
	♦ 5		— — — —
	♣ A J 3		— — — —
♠ J 9 8 6		♠ T 7	— 1♥ — 2♦ ⁽²⁾
♥ A J 9	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> N W E S </div>	♥ 5 3	— 2♠ ⁽¹⁾ — 3♥ ⁽³⁾
♦ J 8		♦ K T 9 7	— 4♥ ⁽⁴⁾ — —
♣ Q 9 5 2		♣ K T 8 7 6	— — — —
	♠ A 4 3		
	♥ K 7 6		
	♦ A Q 6 4 3 2		
	♣ 4		

叫牌分析：

(1) 除非没有更好的选择，不要在只有 3 张将牌支持时加叫同伴可能是 4 张套的花色。

(2) 虽然南家已表示没有黑桃长套，北家再叫 2♠（再叫新花色是逼叫）希望同伴进一步提供信息并探寻最佳的成局定约：北家打算在同伴有 3 张红心支持时打 4♥，而在同伴不能支持红心时打 3NT 定约。

(3) 延迟性加叫=3 张将牌支持。南家在前一轮没有加叫红心，所以北家对这个信息应该是清楚的。


(4) 注意，首攻草花时，3NT 定约失败无疑。

首攻：♣7。除非有明显的理由应该作其他的首攻外，最好是首攻没有叫过的花色。

正确打法：♣A 赢进后将吃 1 墩草花，引黑桃至♠K，将吃第 3 墩草花，然后引♥K。在牌型正常分布的情况下，只失 2 墩红心和可能再失 1 墩黑桃。假如西家以♥A 赢得后出第 4 轮草花，庄家可以将吃，兑现♥Q 并在明手还保存♠A 进手张的情况下对方块飞张。无论飞张成功与否，庄家以后可用♦A 垫去黑桃失张。在本例的情形，方块成功，定约方可得 11 墩。

错误打法：在第 2 墩时吊将牌的打法是错误的。在明手可以将吃而将牌又不多时，最好是及早将吃，在将吃后才开始吊将牌。

例 15：1♠:2♥叫牌——防止阻塞并从暗手垫牌

南家发牌	♠ T 5 3	叫牌过程：				
南北有局	♥ 8		西	北	东	南
	♦ K Q 8 7 5					—
	♣ Q T 5 4					
♠ A K 8 6 2			1♠ ⁽¹⁾	— ⁽²⁾	2♥ ⁽³⁾	—
♥ Q 6			3♣ ⁽⁴⁾	—	3♥ ⁽⁵⁾	—
♦ 6 4			4♥ ⁽⁶⁾	—	—	—
♣ A K J 2						
						
	♠ J 9 7 4					
	♥ A T 4 2					
	♦ J T 2					
	♣ 8 6					
	♠ Q					
	♥ K J 9 7 5 3					
	♦ A 9 3					
	♣ 9 7 3					

叫牌分析：

(1) 虽然大牌点在 16—18 点范围内，但大部分大牌点在长套中时以开叫花色为宜。

(2) 牌力不足以争叫 2♦。

(3) 表示至少有 5 张红心和 10 点或以上的牌力。

(4) 示强再叫，因为它跳越了 2♠的屏障。

(5) 表示有 6 张红心（叫 2♥已显示有 5 张红心）。由于西家已显示有 16 点或以上（再叫 3♣）而东家保证至少有 10 点（应叫 2♥），再叫 3♥是逼叫。

(6) 注意，3NT 定约是不可取的。从叫牌过程中对方显然可看出首攻方块是有利的，事实上首攻方块后 3NT 定约将被打宕。

首攻：♦J。从 J—10—X 中首攻 J 是正规的（从 3 张套中，首攻大牌连接张的顶张）。

正确打法：♦A 赢进后兑现♠Q（防止阻塞），引草花至♣A，然后兑现♠A—K 垫去庄家暗手的方块失张。现在对方手中还有 1 张黑桃，所以继续出黑桃是有利的。假如北家将吃，庄家盖吃——明手的最后一张黑桃树立成为赢张。到这时，庄家开始吊将牌，肃清将牌后可以引草花让明手的♣K 进手，出第 5 张黑桃垫去庄家暗手的草花失张。这一打法比用草花飞张的打法更好。庄家只失 2 墩将牌，总共可得 11 墩。

例 16: 1♠:2♥叫牌——延迟性加叫——吊将牌前在第二长套中消除阻塞

西家发牌	♠ K Q 8 6 4 3	叫牌过程:				
东西有局	♥ K 2		西	北	东	南
	♦ K Q			1♠	—	2♥ ⁽¹⁾
	♣ 7 6 4			—	2♠ ⁽²⁾	—
♠ T 7 5		♠ A J 9	—	3♥ ⁽⁴⁾	—	3♦ ⁽³⁾
♥ T 9 4 3		♥ 8 7	—	—	—	4♥ ⁽⁵⁾
♦ T 7		♦ 9 6 5 2	—	—	—	
♣ A K T 8		♣ Q J 9 5				
	♠ 2					
	♥ A Q J 6 5					
	♦ A J 8 4 3					
	♣ 3 2					

叫牌分析:

(1) 有 5—5 两套牌型时先叫级别较高的花色。应叫 2♥表示至少有 5 张红心和至少有 10 点。

(2) 表示没有 3 张红心。

(3) 再叫新花色是逼叫。

(4) 延迟性加叫=2 张将牌支持。由于在草花中没有止张，不能叫 3NT；叫 3♥比再一次叫黑桃好。

(5) 南家知道将牌只有 5—2 配合，但是在草花中没有止张，所以不能打 3NT 定约。可以看到 3NT 和 4♠定约都将遭到失败。

首攻: ♣K。从 A—K—X 中攻 K 是常规的首攻。也有些搭档之间约定 A—K—X 中攻 A。只要约定后始终如一，搭档之间明白无疑，两种攻法中用哪一种都无关紧要。

正确打法: 东家对首攻草花应该发出欢迎信号（出较大的♣9），在出第 3 墩草花时南家将吃。引红心至♥K，兑现♦K—Q（消除阻塞），然后出红心至♥A，并继续出♥Q—J 肃清将牌。最后兑现♦A，♦J 和第 5 张方块。共可得 5 墩红心和 5 墩方块。

错误打法: (1) 在出♦K—Q 消除阻塞前就吊将牌。只要东家不垫去方块，定约将被打宕，因为南家手中以无将牌，在明手兑现♦K—Q 后不能进入南家手中，而假如南家用♦A 盖吃同伴的方块大牌，东家的♦9 在第四轮中成为赢张。东家必须保留全部 4 张方块，这“在已知的庄家第二长套中应该保持有适当长度”的原则。(2) 是遵循在兑现旁门花色中的赢张前未将对方的将牌肃清。

第五章 1NT 和 2NT 开叫的花色应叫

由于 1NT 和 2NT 开叫的牌点有明确的范围（分别为 16—18 点和 22—24 点），而且开叫者的牌型属于一些确定的类型，所以在 1NT 和 2NT 开叫后的叫牌被认为是最容易的。例如，由于已知作无将开叫不可能持有单张或缺门，所以应叫者在有 6 张高级花色套和足够的牌点时，可直接叫 4♥或 4♠成局，因为已知联手至少有 8 张将牌。

无将开叫的花色应叫保证在该门花色中至少有 5 张套。

例外的是：1NT:2♣和 2NT:3♣中应叫草花为斯泰曼约定叫——见[第六章](#)。

1NT 和 2NT 开叫的花色应叫的标准方法是：

1NT:2♦ 1NT:2♥ 1NT:2♠

示弱止叫，5 张或以上长套，没有成局希望。开叫者必须不叫（一种例外情况后面将作介绍）。

1NT:3♣ 1NT:3♦ 2NT:3♦

成局逼叫，5 张或以上长套，无 4 张高级花色套，表示有满贯可能。如果没有满贯希望，即使手中有单张也不叫出低级花色而应打无将定约。

1NT:3♥ 2NT:3♥ 1NT:3♠ 2NT:3♠

成局逼叫，5 张或以上长套，表示没有其他高级花色长套。开叫者在有 3 张或以上将牌时应对叫出的高级花色加以支持。2NT 开叫不是逼叫，但应叫后必须叫成局。

1NT:4♥ 2NT:4♥ 1NT:4♠ 2NT:4♠

6 张或以上长套，满贯无望，开叫者必须绝对不叫。假如有一线满贯希望，应叫者应该叫 3♥或 3♠。应叫者知道开叫者的牌点范围，所以探索满贯不是开叫者而是应叫者的责任。

1NT 或 2NT 的叫牌者（开叫者或应叫者）无权在高于成局水平之上叫牌（叫牌过程中有成局逼叫者除外）。

在 1NT:2♦或 1NT:2♥或 1NT:2♠——示弱止叫之后：虽然开叫者原则上应该不叫，但是在一种情况下可以例外：开叫者持有 18 点，对应叫者的高级花色

有良好的支持，并有双张短套（有将吃能力）时至多可以加叫到三阶水平。除此之外，开叫者必须绝对不叫。

在 1NT:3♣或 1NT:3♦或 2NT:3♦之后：应叫者除了低级花色长套外不应该有 4 张高级花色套，因为假如有 4 张高级花色套和 5 张低级花色套这两套时，应叫者最好用斯泰曼约定叫探寻高级花色定约成局的可能性（详见第六章）。

开叫者在应叫者的花色中只有 2 张或 3 张小牌时应该在应叫 3♣或 3♦后再叫 3NT。开叫者在应叫者的花色中有更好的支持时，应叫作扣叫（在最经济的水平上扣叫带 A 的花色，如 1NT:3♦，3♠...），因为应叫者应叫 3♣或 3♦表示对满贯有兴趣。既然应叫者准备在开叫者只有最低的无将开叫牌力和一般的将牌支持时打五阶低级花色定约成局，那么，如果开叫者有无将开叫的最高牌点和良好的将牌支持时，应该有机会打成满贯。假如开叫者有将牌支持但不持有 A，可加叫低级花色至四阶水平（如 1NT:3♦，4♦）。应叫者在没有兴趣试探满贯时可叫五阶水平低级花色成局表示止叫，如果仍想试探满贯，可扣叫有 A 的花色或用 4NT 问叫。

在 1NT:3♥或 2NT:3♥或 1NT:3♠或 2NT:3♠之后，应叫者表示有 5 张套，开叫者只要持有 3 张将牌就应支持。开叫者有两种基本选择：

- (1) 表示没有支持（任意双张时）——叫 3NT（如 2NT:3♥，3NT 或 1NT:3♠，3NT）。
- (2) 表示有支持（任意 3 张时）——开叫者可作弱支持或强支持：
 - 弱支持——加叫应叫者的高级花色（如 2NT:3♥，4♥或 1NT:3♠，4♠）；
 - 强支持——在最经济的水平上扣叫有 A 的花色（如 2NT:3♥，3♠或 1NT:3♠，4♦）。

一般地说，无将叫牌者不应主动在超过成局的水平上叫牌，但是在对同伴的花色有支持时，可以通过叫牌显示自己的牌的情况，以便同伴决定是否适合打满贯。作弱支持加叫的特点是：3—4 张将牌加 16 点加 4—3—3—3 牌型。作强支持叫牌的特点是：4 张将牌或 3 张加 18 点加旁门花色中有双张（将吃能力）。例如，1NT:3♠，4♦=有黑桃支持，18 点牌点和♦A，但没有♣A（因为叫牌跳越 4♣）。假如在旁门花色中没有 A，则加叫高级花色。

上述原则也可应用于开叫无将之外的出现无将叫牌的叫牌过程中。例如可用于在一阶水平花色开叫和 2NT 应叫的叫牌过程中，如 1♠:2NT，3♠或 1♠:2NT，3♥——加叫高级花色成局表示弱支持，而扣叫表示对同伴最后叫出的花色的强支持。另外要注意 1♠:2NT，3♥:3♠要比 1♠:2NT，3♥:4♠更强。

应叫者作 1NT:3♥或 1NT:3♠应叫时，可表示特有的两种不同类型的牌：

(a) 只能成局，没有满贯希望，在所叫高级花色中正好有 5 张。

(b) 有满贯希望，在所叫高级花色有 5 张或以上。

如果开叫者再叫 3NT（将牌没有支持），应叫者持有(a)类型牌时应该不叫，假如在开叫者再叫 3NT 后应叫者再叫该高级花色，这表示应叫者持有 6 张或以上将牌并对满贯略有兴趣。

如果开叫者加叫应叫者的高级花色，应叫者持有(a)类型牌时不叫，而且即使持有(b)类型牌由于同伴的弱支持加叫而觉得满贯希望渺茫时也可以不叫。在同伴作弱支持加叫后，假如应叫者仍对满贯有兴趣，可作 4NT 问叫或扣叫。

假如开叫者作扣叫表示强支持，有(a)类型牌的应叫者应直接叫成局（如 1NT:3♠, 4♣:4♠），但有(b)类型牌的应叫者则应继续扣叫或叫 4NT 问 A。

叫牌练习：下列各手牌怎样叫法？发牌者西家。

第 13 组—西

1. ♠ A Q

♥ K 6 3

♦ A K 8 7

♣ 7 6 5 4

2. ♠ K 7 6 4 2

♥ A 3

♦ 8 7 4 3

♣ K 8

3. ♠ K 7

♥ A 4 2

♦ A K 7 2

♣ Q 9 8 6

4. ♠ J 8 6 5 4 2

♥ 9 6

♦ J 4 3

♣ 6 2

5. ♠ A 9 4

♥ 8 7 5

♦ A Q J

♣ K Q J 4

第 13 组—东

1. ♠ K 4 2

♥ A 9 8 7 2

♦ Q J 9

♣ 9 3

2. ♠ J 3

♥ K 6 5 2

♦ A K 9 5

♣ A Q 9

3. ♠ A 8 6 5 3 2

♥ 7 6

♦ 6 5

♣ A J 3

4. ♠ A 9

♥ A K 8 2

♦ 9 8 5

♣ A Q 4 3

5. ♠ 6

♥ A J 9 6 4 3 2

♦ 7 4

♣ 8 3 2

6. ♠ A 8 7 2

♥ A 8

♦ A K Q 2

♣ 8 7 3

第 14 组—西

1. ♠ Q J 7 6 3 2

♥ 4 3

♦ 7 5 2

♣ 7 4

2. ♠ A 8 6

♥ A 7

♦ A K J 3

♣ K Q J 9

3. ♠ K 8 7 5 4

♥ 7

♦ J 9 3

♣ 6 5 4 2

4. ♠ K Q J 2

♥ K 5

♦ A 9 7

♣ A K Q T

5. ♠ A 5 3

♥ Q 8 6 4 3

♦ 8 6 4

♣ 5 4

6. ♠ A J 8

♥ K 3

♦ A 9 5 4 2

♣ A K Q

6. ♠ 5 4

♥ Q J T 7 2

♦ 6 4

♣ 9 6 5 2

第 14 组—东

1. ♠ A K

♥ K Q J

♦ K Q 8 3

♣ A 8 6 2

2. ♠ ...

♥ J 8 6 5 4 3 2

♦ 6 5 2

♣ 8 6 3

3. ♠ Q J 2

♥ A 6 3

♦ K Q 8

♣ A K Q J

4. ♠ A 3

♥ Q 7 6 4 3

♦ 6 4 2

♣ 8 7 6

5. ♠ K Q 2

♥ K 5 2

♦ A K Q J

♣ A 9 8

6. ♠ 4

♥ J 5 2

♦ K 8 6

♣ 9 8 7 5 3 2

无将开叫后花色应叫的牌例

例 17：示弱花色止叫——吊将牌——垫失张

北家发牌	♠ A 2	叫牌过程：
双方无局	♥ 7 6 5 4	西 北 东 南
	♦ A 8 3	
	♣ A K Q 9	1NT —(1) 2♠(2)
		— —(3) —
♠ Q J 8		
♥ K		
♦ K Q J		
♣ T 8 7 6 3 2		
	♠ T 9	
	♥ A Q J 9 2	
	♦ 9 7 6 2	
	♣ J 5	
	♠ K 7 6 5 4 3	
	♥ T 8 3	
	♦ T 5 4	
	♣ 4	

叫牌分析：

(1) 牌力太弱，不能在 1NT 开叫后争叫，但假如多 1 张红心并有单张，可争叫 2♥。

(2) 示弱花色止叫，是避免打无将定约的逃叫。在持有一手弱牌时（有一门花色长套而在其他几门花色中又没有进手张），打该花色的有将定约要比打无将定约安全得多。

(3) 开叫者必须不叫（只有在既对将牌有支持又有无将开叫的最高牌力时可加叫应叫者的花色至三阶水平）。

首攻：♦K。连接张顶张。

正确打法：♦A 赢进，兑现♠A—K。然后打三轮草花，用草花赢张垫去方块或红心失张，这样总共可得 9 墩。首攻♦K 时，东家应该出最小的♦2，发出不欢迎信号。从明手持有的坚强草花套，西家可以推论出东家希望打红心。

错误打法：(1) 在用♦A 赢进后没有连吊二轮将牌。假如你先打♣A—K—Q，东家会在第三轮草花中将吃，你如果垫牌只可得 8 墩，而在盖吃时，你也不能打成定约。(2) 用♦A 赢得第 1 墩后，出♠A—K 和小黑桃吊将牌。西家在赢得第三轮将牌时，防守方可在红花色中兑现 5 墩赢墩而将 2♠定约打宕 1 墩。在大多数情况下，最好不要去动对方的将牌顶张。

假如北家打 1NT，东家首攻♥Q（长套内的连接张顶张）西家♥K 赢得后转引♦K，庄家最多能拿到 6 墩。

例 18: 2NT 开叫后作花色应叫——将吃飞张并垫去失张

东家发牌	♠ J T	叫牌过程:				
南北有局	♥ 9 8 2		西	北	东	南
	♦ A 9 7 4 2				—	—
	♣ K Q 5					
♠ A K 7 3		♠ 8 6 5	2NT	—	4♥ ⁽¹⁾	—
♥ K Q		♥ J T 7 6 5 4 3	— ⁽²⁾	—		
♦ K Q J 6		♦ ...				
♣ A 8 6		♣ 9 3 2				
	♠ Q 9 4 2					
	♥ A					
	♦ T 8 5 3					
	♣ J T 7 4					

叫牌分析:

(1) 东家知道联手至少有 9 张红心, 所以可以计算短套点。缺门算 5 点, 所以东家的牌力达到 6 点, 加上同伴 2NT 开叫的牌力, 足以成局。注意, 如果开叫 2NT 后不叫 (或叫 3NT!) 会造成怎样的结果: 西家打无将定约至多能拿 6 墩, 而东家打红心定约可以轻松拿到 10 墩。还应注意的是: 在有一个长套而没有旁门花色的进手张时, 显然应打以该长套花色为将牌的定约。

(2) 除非是应叫者表示出有打满贯的实力, 开叫者不应该在超过成局的水平上叫牌。西家已用 2NT 开叫显示强大的牌力, 所以试探满贯的叫牌必须由应叫者作出。假如同伴选择打成局定约, 无将开叫者不应表示异议。

首攻: ♣4。在有 2 张大牌的花色中攻牌要比在只有 1 张大牌的花色中攻牌为好。

正确打法: ♣A 赢进后引♦K。假如北家跟小牌, 庄家垫草花, 而如果北家盖♦A, 庄家将吃后出黑桃, 明手♠A 进手然后兑现♦Q—J 垫去庄家手中的 2 张草花失张。这时再吊将牌, 庄家失 1 墩黑桃和 1 墩红心, 共可赢得 11 墩。也可以在赢得第 1 墩后, 立即吊将牌, 然后再在方块中将吃飞张, 但那样防守方能在用♥A 赢进以后兑现 2 墩草花赢墩, 庄家只取得 10 墩。先打方块有益无害。

例 19：对方首攻明手忍让——吊将牌中的欺诈打法

南家发牌	♠ K Q J T 9 8		叫牌过程：								
东西有局	♥ 9 6 4		西 北 东 南								
	♦ A		— — — 1NT								
	♣ 9 6 5		— 4♠ ⁽¹⁾ — —								
♠ A 7 6		♠ 3	—								
♥ A 7	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♥ Q J T 3 2
	N										
W		E									
	S										
♦ T 9 6 5 2		♦ J 8 7									
♣ T 7 2		♣ J 8 4 3									
	♠ 5 4 2										
	♥ K 8 5										
	♦ K Q 4 3										
	♣ A K Q										

叫牌分析：

(1) 北家知道联手至少有 8 张将牌，计算单张的牌型点 3 点，牌力为 13 点，达到成局牌力，但即使开叫者有 1NT 开叫的最高牌力，也不足以打成满贯。北家应叫 4♠ 是绝对止叫——开叫者必须不叫。注意，首攻方块，并在以后反复攻方块，防守方可以打宕 3NT 定约。首攻方块拔除了北家的进手张，如果防守方扣住 ♠A 直至第三轮黑桃，庄家打无将定约时只能赢得 2 墩黑桃。

首攻：♥Q，连接张顶张。

正确打法：明手放小牌——不要盖♥K。假如东家再打第二轮红心，明手再放小牌——不要让对方的♥A 盖吃你的♥K。西家在第二轮用♥A 赢进后应该打方块。你出♦A 赢进后，出♠8 吊将牌（不要出♠K），以后继续吊将牌，总共只失 2 墩红心和 1 墩黑桃。

错误打法：(1) 在首攻时盖♥K（显然西家持有♥A，盖♥K 必失无疑）。红心放小牌不能保证以后♥K 能成为赢张，但是打♥K 等于自杀，西家用♥A 盖吃，再回出红心，你将失 3 墩红心和 1 墩黑桃。(2) ♦A 进手后出♠K 吊将牌。用♠8 来逼出对方的♠A 实际上可起同样的作用，但是有可能在将牌中是东家持有 A—X、西家持有 X—X，假如打♠K，容易促使东家出♠A 赢进，然后攻第三轮红心给西家将吃。而在出♠8 时，虽然东家有♠A，却有可能跟小将牌，那样再吊一轮将牌就可肃清将牌，避免对方将吃。如果你想在对方有大将牌时多吊到一轮将牌，应该在将牌连接张中出最小张而不要出最大张。

例 20：2NT 开叫后的花色应叫——双飞

西家发牌
双方有局

♠ K 2
♥ 8 7 6 4 2
♦ 7 5
♣ 8 6 4 3

♠ 8 6 5
♥ Q 9 5
♦ K Q T 9
♣ T 7 5



♠ T 9 7 3
♥ K 3
♦ A 8 6 3
♣ J 9 2

♠ A Q J 4
♥ A J T
♦ J 4 2
♣ A K Q

叫牌过程：

西	北	东	南
—	—	2NT ⁽¹⁾	—
3♥ ⁽²⁾	—	4♥ ⁽³⁾	—
—	—		

叫牌分析：

(1) 虽然东家的方块是软档，2NT 仍然是最明智的开叫。如果东家在一阶水平上开叫，同伴有可能不叫。在持有平均牌型和 22—24 点但有一门花色没有止张时，冒一点风险开叫 2NT 还算是合理的。

(2) 保证持有 5 张红心（不一定要有坚强红心套），是逼叫成局。探索高级花色成局定约你叫 3NT 定约更好。

(3) 表示对红心有支持但是牌力较弱。最低限的大牌点和 4—3—3—3 牌型都是弱牌力的特征。即使东家的牌力有足以作出扣叫，东家也应该叫 4♥ 关门。叫 3NT 是个错误——不仅有可能失 5—6 墩方块，而且西家在打无将定约时，没有第二次进手的机会在红心中进行双飞。尽管防守方只能赢得 4 墩方块，东家主打无将定约时也只能取得 8 墩。

首攻：♦K。在有将定约中，从 K—Q 连接张中首攻顶张是正常的。

正确打法：南家对首攻方块表示欢迎，西家将吃第三轮方块。西家出红心，如果北家不出♥Q，东家以♥10 第一次飞张。西家第二次取得出牌权时（将吃方块或以♠K 进手）再出红心，东家可以♥J 第二次飞张取得成功，兑现♥A 后庄家牌张全部成为赢墩。假如联手某门花色中有一家全是小牌、另一家是 A—J—10 时，用双飞可取得最大的成功机会。假如明手（东家）只有 2 张方块，庄家可以♠K 和将吃黑桃顶张两次进手来进行双飞。

第六章 1NT 和 2NT 后的斯泰曼约定叫

在 1NT 或 2NT 开叫后，开叫方在高级花色中可能有 4—4 配合，这时打高级花色定约比打无将定约更好。在[第五章](#)中已提到在 1NT 或 2NT 开叫后作花色应叫表示在该门花色中至少有 5 张长套，所以无将开叫者的同伴在持有 4 张高级花色套时不能用叫出该高级花色的方法来探寻是否有 4—4 将牌配合，如果采用这一叫法，在开叫者所叫花色中有 3 张时即加以支持，最后会导致在只有 4—3 将牌配合的不利情况下打有将定约。

解决的办法是采用斯泰曼约定叫：1NT 后应叫 2♣ 和 2NT 后应叫 3♣，它们相当于对开叫者提一个问题——“你是否持有 4 张高级花色套？”开叫者的回答是：叫出自己持有的 4 张高级花色套（如 1NT:2♣,2♥ 或 2NT:3♣, 3♠）或叫方块表示没有任何 4 张高级花色套（如 1NT:2♣,2♦ 或 2NT:3♣, 3♦）。假如开叫者有 4 张黑桃和 4 张红心，对 4 张套正常采用自下而上的叫法，先叫 2♥。换句话说，1NT:2♣,2♥ 或 2NT:3♣, 3♥ 不排除持有 4 张黑桃，但是 1NT:2♣,2♠ 或 2NT:3♣, 3♠ 表示不持有 4 张红心。在标准的斯泰曼约定叫中，对 2♣ 的回答只有三种（黑桃、红心和方块）。斯泰曼约定叫除标准形式外，还有其他形式，此处不作详细介绍。

1. 使用斯泰曼约定叫的基本要求

- 至少有一个 4 张高级花色套
- 旁门花色中至少是双张的短套
- 至少有能邀请成局的牌力

以上三条是采用斯泰曼约定叫以探寻最佳成局定约的必要条件。在[第二十二章](#)中将介绍用斯泰曼约定叫作弱牌逃叫的方法，而在本章中仅讨论有成局可能的牌的斯泰曼约定叫的用法。

2. 适用斯泰曼约定叫的牌型

假如你持有足以成局的牌点，有下列情况之一应使用斯泰曼约定叫：

- (1) 你的牌型是 4—4—4—1（那样你至少有一个 4 张高级花色套）。
- (2) 你的牌型是包括至少有一个 4 张高级花色套的 4—4—3—2 牌型。
- (3) 你持有 4—4, 5—4, 6—4, 5—5 或 6—5 二门高级花色的牌型。实际上对有二个高级花色长套的牌都适用。

(4) 你持有一个不少于 5 张的低级花色套，但同时又有一个 4 张高级花色套。用斯泰曼约定叫探寻在该高级花色中是否可取得配合。

假如你的牌型是 4—3—3—3，因为没有将吃的能力，最好不用斯泰曼约定叫。既然不能将吃，为什么要打有将定约呢？还是打无将定约为好。原则是“没有短套——不要用斯泰曼”。

♠ A Q 8 6 ♥ A J 7 4 ♦ 9 8 6 5 ♣ 7

同伴开叫 1NT。你叫 2♣，如果同伴再叫 2♥，你加叫至 4♥；如果同伴再叫 2♠，则你加叫至 4♠。而如果同伴再叫 2♦（没有 4 张高级花色套），你再叫 3NT。草花单张对打无将定约是有危险的，但是看来 3NT 是最好的成局定约，而且同伴没有 4 张高级花色套时，应该在低级花色中有长套，很可能在草花中有足够的止张。

♠ A 7 ♥ K J 7 3 ♦ Q J 6 3 ♣ 7 5 2

同伴开叫 1NT。你叫 2♣。许多牌手会错误地立即跳叫 3NT。其实你具有足以成局的牌力，所以还是应该先探索 4♥定约的可能性。如果同伴再叫 2♥，你加叫至 4♥，而如果同伴再叫 2♦或 2♠，表示没有 4 张红心，你可再叫 3NT。在红心中无 4—4 配合时，3NT 应是最佳定约。

3. 斯泰曼约定叫后的叫牌

应叫者再叫 2NT 或加叫开叫者叫出的高级花色表示有邀请成局的牌力。

♠ 7 5 3 ♥ A J 8 3 ♦ K 9 7 2 ♣ 9 4

同伴开叫 1NT。你叫 2♣。然后，如果开叫者再叫 2♥，你加叫至 3♥——开叫者低限不叫，高限叫 4♥。不过在开叫者再叫 2♦或 2♠时，你再叫 2NT，邀请成局——开叫者低限不叫，高限叫 3NT。应叫者在斯泰曼约定叫后再叫 2NT 与不用斯泰曼约定叫直接作 1NT:2NT 的应叫是一样的。

应叫者作斯泰曼约定叫后再叫新花色保证在该花色中有 5 张套。

♠ A Q 8 6 4 ♥ A J 8 3 ♦ 7 ♣ 8 7 4

同伴开叫 1NT。你叫 2♣。你具有成局的牌力，但是还不清楚究竟应该打 3NT 还是 4♥或 4♠定约。在持有二个高级花色长套时，最好是用斯泰曼约定叫 2♣来探寻合适的定约。如果开叫者再叫 2♥或 2♠，你加叫高级花色成局。不过，如果开叫者再叫 2♦——没有高级花色长套——你可以不考虑 4♥定约成局，但黑桃定约成局还是有可能的。跳叫 3♠表示持有一手强牌（跳叫）和 5 张黑桃（叫新花色）。开叫者有 3 张黑桃时，加叫至 4♠。而在只有 2 张黑桃时，再叫 3NT。在斯泰曼约定叫后跳叫高级花色至三阶水平与不用斯泰曼约定叫直接跳叫 3♠是相同的——逼叫成局，至少有 5 张黑桃。

假如在斯泰曼约定叫后开叫者再叫红心，应叫者再叫无将保证持有 4 张黑桃。

因此，1NT:2♣，2♥:2NT 或 1NT:2♣，2♥:3NT 表示应叫者持有 4 张黑桃；2NT:3♣，3♥:3NT 也表示应叫者持有 4 张黑桃。

♠ K 7 4 2 ♥ J 8 ♦ 7 4 2 ♣ 9 6 5 2

同伴开叫 2NT。你叫 3♣。如果开叫者再叫 3♠，你加叫至 4♠，而如果开叫者没有高级花色长套、叫 3♦，你应该再叫 3NT。不过，如果开叫者再叫 3♥，开叫者仍有可能持有 4 张黑桃，但是应叫者应该再叫 3NT，而非 3♠。应叫者再叫 3♠ 表示持有 5 张黑桃，而再叫 3NT 保证有 4 张黑桃。因此，开叫者如果没有黑桃长套，在应叫者叫 3NT 后可不叫，而在开叫者既有 4 张红心又有 4 张黑桃时，可在 3NT 后再叫 4♠。那样在各种成局定约中，联手中有较强牌力的一家成为定约者。

叫牌练习：下列各手牌怎样叫牌，发牌者西家。

第 15 组—西

1. ♠ K Q 6
 ♥ K 9 7 3
 ♦ A 3
 ♣ A 7 6 4
2. ♠ 9 8 4 2
 ♥ A 3 2
 ♦ K Q 9 4
 ♣ J 8
3. ♠ K Q 6
 ♥ A J T 4
 ♦ A J 8
 ♣ Q T 2
4. ♠ A J 6 2
 ♥ A 7
 ♦ 9 6 5 4
 ♣ J 8 2

第 15 组—东

1. ♠ A 3
 ♥ Q J T 2
 ♦ 8 4
 ♣ K 8 5 3 2
2. ♠ A K 6 3
 ♥ K Q 5
 ♦ A J 6
 ♣ 6 3 2
3. ♠ J T 3 2
 ♥ K 6
 ♦ K T 3
 ♣ J 8 7 6
4. ♠ 8 5 4
 ♥ K 9
 ♦ A K 3
 ♣ K Q T 7 6

5. ♠ K 6 5 4
♥ K Q 6 4
♦ A K 6
♣ Q 6

6. ♠ K Q 8 6 2
♥ A 7 4 2
♦ 6 3 2
♣ 5

第 16 组—西

1. ♠ K 6
♥ A K 5 2
♦ A Q J 6
♣ A J T

2. ♠ A Q 6 5
♥ K J 9 7
♦ K 8
♣ A K Q

3. ♠ J 8 7 3
♥ K 6 5 2
♦ J 8
♣ 9 8 3

4. ♠ K 8 7 6 3
♥ K 7 6 4
♦ 5 4
♣ 6 2

5. ♠ Q 7 5 4
♥ A 9 4 3 2
♦ 7
♣ 4 3 2

6. ♠ K J 3
♥ K Q 5 4
♦ A K
♣ A Q 7 6

5. ♠ A 8 7 3
♥ A 2
♦ Q 7 4
♣ 8 7 3 2

6. ♠ A 3
♥ K 9 8 3
♦ A K 4
♣ Q 7 3 2

第 16 组—东

1. ♠ 8 5 2
♥ 8 7 6 3
♦ K 7 4 3 2
♣ 6

2. ♠ K 7 3 2
♥ A 4
♦ 6 4 2
♣ 9 8 5 3

3. ♠ A K 2
♥ A Q 3
♦ K Q 6
♣ A 7 5 4


4. ♠ A 2
♥ A 9 3 2
♦ A K J
♣ K Q J 4

5. ♠ A 8 3
♥ Q J 6
♦ A K Q
♣ K Q J 6

6. ♠ Q 8 7 6 2
♥ J 7 6 3 2
♦ 8
♣ 4 2

斯泰曼约定叫的牌例

例 21：1NT 后的斯泰曼约定叫——吊将牌的技巧

北家发牌	♠ 9 3	叫牌过程：				
南北有局	♥ K 5 4 2		西	北	东	南
	♦ A Q 3			—	—	1NT
	♣ Q 7 5 4			—	—	—
♠ A J 8 4 2		♠ K 7 6	—	2♣ ⁽¹⁾	—	2♥
♥ Q		♥ T 8 6 3	—	4♥	—	—
♦ J T 8 6		♦ 9 7 5 2	—			
♣ 9 6 2		♣ T 8				
	♠ Q T 5					
	♥ A J 9 7					
	♦ K 4					
	♣ A K J 3					


叫牌分析：

(1) 通常会犯的错误是加叫至 3NT，西家首攻♠4 可打宕定约；东家♠K 赢进后回出♠7（剩下的双张的顶张），南家的黑桃止张被打穿，防守方可得 5 墩黑桃。在 1NT 或 2NT 开叫后，假如不探寻高级花色有无配合，就是没有尽自己的责任。北家处理的方法应该是探索南家是否持有 4 张红心，用 2♣ 斯泰曼约定叫可以得到所需的信息。如果南家叫 2♥ 表示有 4 张红心，北家可打 4♥，而在南家作其他叫牌时，北家再叫 3NT。

首攻：♦J，准连接张的顶张。

正确打法：持有包括 A、K 和 J 的 8 张将牌时的正确打法是对对方的 Q 飞张，但是通常飞张应该在打该花色的第二轮中进行。先兑现将牌顶张以防♥Q 是单张时赢得 1 墩。因此，南家♦K 进手后即出小红心至♥K，西家跌出♥Q，显然红心是单张，所以北家用♥K 赢得后可再出红心，东家放小，南家用♥9 飞张，然后清将牌，并兑现草花和方块，垫去黑桃失张，总共可得 11 墩。

例 22: 有 4 张高级花色套和 5 张低级花色套牌型用斯泰曼约定叫——在兑现长套前树立赢张

东家发牌	♠ 9 5 4 2		叫牌过程:
东西有局	♥ K Q T 6		西 北 东 南
	♦ J 8 4		
	♣ J T		1NT —
♠ J T 7 6		♠ K Q	2♣ ⁽¹⁾ — 2♥ ⁽²⁾ —
♥ 4 2		♥ A J 7 3	2NT ⁽³⁾ — 3NT ⁽⁴⁾ —
♦ Q 7		♦ K T 3	— —
♣ K Q 8 4 3		♣ A 9 5 2	
			
	♠ A 8 3		
	♥ 9 8 5		
	♦ A 9 6 5 2		
	♣ 7 6		

叫牌分析:

(1) 同时有 4 张高级花色套和 5 张低级花色套时，最好首先探寻是否有可能打高级花色成局定约。

(2) 表示有 4 张红心，但是并不排除有 4 张黑桃的可能。

(3) 西家不能叫 2♠，叫 2♠表示有 5 张黑桃。应叫者用斯泰曼约定叫在同伴再叫红心后叫出无将表示有 4 张黑桃（假如没有 4 张黑桃，显然没有理由用斯泰曼约定叫）。再叫 2NT（8—9 点，邀请叫）优于再叫 3♣（示弱止叫）。

(4) 东家应该接受邀请，叫 3NT 成局，因为东家有 17 点大牌点，不是低限，而且♠K—Q 对西家的黑桃套很有用。

首攻：♦5，长套第 4 张是正常首攻。

正确打法：明手放小，这样庄家保证可在方块中赢 2 墩。应该在明手还有进手张时树立明手的黑桃赢张，而明手唯一的进手张是在草花中，所以在打草花前，先打♠K，如果防守方忍让，继续出♠Q。假如防守方在出第 1 墩黑桃时就赢进，并出方块破坏庄家的方块止张，庄家应该先出♠Q 防止阻塞，然后以草花过桥至明手处。如果防守方在前 2 墩黑桃时忍让，庄家出草花进明手，然后打♠J。注意从暗手打草花时，先出 A，然后出 9，以防止阻塞。

例 23: 持有两个高级花色长套时的斯泰曼约定叫——建立额外赢张

南家发牌	♠ 3 2		叫牌过程:																					
双方有局	♥ T 9 4		西 北 东 南																					
	♦ Q 9 6 2																							
	♣ K Q 6 5																							
♠ 9 5 ♥ K Q 5 2 ♦ A K T 3 ♣ A 8 7	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> <table style="border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> </div>		N		W		E		S		♠ K Q 8 6 4 ♥ A 8 7 3 ♦ J 7 ♣ 4 2	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 25%;">1NT⁽¹⁾</td><td style="width: 25%;">—</td><td style="width: 25%;">2♣⁽²⁾</td><td style="width: 25%;">—</td></tr> <tr><td>2♥</td><td>—</td><td>4♥⁽³⁾</td><td>—</td></tr> <tr><td>—</td><td>—</td><td></td><td></td></tr> </table>	1NT ⁽¹⁾	—	2♣ ⁽²⁾	—	2♥	—	4♥ ⁽³⁾	—	—	—		
	N																							
W		E																						
	S																							
1NT ⁽¹⁾	—	2♣ ⁽²⁾	—																					
2♥	—	4♥ ⁽³⁾	—																					
—	—																							
	♠ A J T 7																							
	♥ J 6																							
	♦ 8 5 4																							
	♣ J T 9 3																							

叫牌分析:

(1) 在一门花色中只有单薄的双张, 但仍符合无将开叫的条件。同伴在有机会时会探寻高级花色定约, 另外在你的弱门花色中, 同伴往往有大牌和长套。

(2) 持有两个高级花色长套时, 最好是用斯泰曼约定叫。打 3NT 定约是很坏的选择, 首攻草花即被打宕。叫 3♠也不好: 如果同伴再叫 3NT, 表示不能支持黑桃, 虽然在红心中仍可能有配合, 但是同伴也许有 2 张黑桃和 3 张红心, 3NT 本来应该是最佳定约, 那样你再叫 4♥就不安全了。用 2♣斯泰曼约定叫可以探寻在红心中是否有配合, 假如在红心中找不到配合, 你可以再叫 3♠来探问在黑桃中是否有 5—3 配合。


(3) 在红心中找到有 4—4 配合后, 应该打红心定约。你可以在同伴再叫 2♥后叫出 3♠表示有 5 张黑桃, 但是如果开叫者有 3 张黑桃而加叫黑桃, 那样你的将牌不是最佳的 4—4 配合而是 5—3 配合, 对你不利。

首攻: 黑桃、将牌或♣K 都可以。最不可取的是从只有 1 张大牌的方块中作出首攻。

正确打法: 假定首攻是♣K, 庄家应该出♣A 赢得第 1 墩, 然后吊将牌, 最后到明手处并从明手出♦J。南家放小时, 庄家手中也放小。北家以♦Q 赢进, 但庄家的♦10 可成为赢张。那样庄家失 1 墩黑桃、1 墩方块和 1 墩草花, 另一草花失张可由明手将吃。吊三轮将牌, 然后打♦A、♦K 并将吃方块是错误的打法, 因为明手只剩下 1 张将牌, 要将吃 2 墩方块和 1 墩草花力不从心。

例 24: 2NT 开叫后的斯泰曼约定叫——注定飞张——垫去失张并由明手将吃

西家发牌	♠ Q T 8 6	叫牌过程:
------	-----------	-------

双方无局	♥ K Q J T	西	北	东	南
	♦ A K J	—	2NT	—	3♣ ⁽¹⁾
	♣ A Q	—	3♥ ⁽²⁾	—	3NT ⁽³⁾
♠ J 9 7 2		—	4♠ ⁽⁴⁾	—	—
♥ A 9 5		♠ K	—	—	—
♦ T 5 3		♥ 8 7 4 3			
♣ J T 5		♦ Q 9 6 4			
		♣ K 9 4 3			
	♠ A 5 4 3				
	♥ 6 2				
	♦ 8 7 2				
	♣ 8 7 6 2				

叫牌分析：

(1) 根据南家的牌力可以成局，但是北家也可能有 4 张黑桃，所以用 3♣斯泰曼约定叫探寻黑桃定约成局的可能性。

(2) 有两个高级花色长套，对斯泰曼约定叫答叫时先叫出红心。

(3) 南家不能叫 3♠，因为叫 3♠表示持有 5 张黑桃。

(4) 在斯泰曼约定叫后应叫者再叫无将是表示有 4 张黑桃套，因此开叫者再叫 4♠成局。

首攻：♥7，从一门只有 1 张大牌（或有 2 张不连接的大牌）的花色中向 2NT 开叫者手中引牌是非常冒险的，因此不能从方块或草花中攻牌。

正确打法：北家得到出牌权时，出小黑桃到♠A。在东家的♠K 被击落后，南家回黑桃，西家出♠7 时用♠8 飞张。然后打红心，打第三轮红心时垫去方块，接着打♦A，♦K 和方块将吃，下一步再出黑桃，西家出♠9 时用♠10 飞张（西家在这时或在以前出较大的黑桃也是无济于事的）。吊去西家的最后一张将牌，庄家可得 11 墩（东家首攻草花时会给庄家造成赢得 12 墩的机会：草花赢进，出黑桃至 A，黑桃飞张，♥K 逼出♥A，然后垫去方块，明手将吃方块进手，再次在黑桃中飞张）。

第七章 开叫者再叫 1NT 和 2NT 后的叫牌

1. 开叫者再叫 1NT 后（如 1♣:1♥，1NT...）

开叫者再叫 1NT 通常表示牌力低于 1NT 开叫牌力（一般约 12—15 点）而且牌型平均，同时也表示不持有 4 张可在一阶水平上叫出的高级花色（如 1♣:1

♥，1NT表示不持有黑桃长套)。个别情况下，开叫者也可能在应叫者应叫的花色中只有单张，不过，开叫者在其他花色中有单张不应该再叫1NT。如果没有其他更好的叫法，开叫者只有低限牌力，而在应叫者应叫的花色中有3张支持，并在旁门中有单张时加叫应叫花色到二阶水平是可以的。

除下面将介绍的两种特殊情况外，再叫1NT后的叫牌同开叫1NT后的叫牌是一模一样的(见第五章)。在二阶水平上叫出花色表示弱牌，目的是探寻最佳的不成局定约；加叫至2NT是邀请叫；跳叫成局是关煞叫；跳叫至三阶水平是逼叫成局。如果应叫者跳叫至第一次叫出的花色的三阶水平(1♣:1♠, 1NT:3♠)，这相当于1NT开叫后应叫直接跳叫3♠(如1NT:3♠)，表示有5张黑桃长套，寻求3张将牌支持。如果应叫者有6张高级花色长套而且不准备试探满贯，应叫者可以在开叫者再叫1NT后直接跳叫成局(如1♣:1♠, 1NT:4♠)。

第一种特殊情况：再叫1NT后不用斯泰曼约定叫。在已经叫出花色的情况下，斯泰曼约定叫不再适用。因此，1♦:1♥, 1NT:2♣是表示有草花长套而且是弱再叫(因为它在二阶水平上而且不是逆叫)，要同伴在红心和草花中作出选择。再叫1NT已表示不持有4张黑桃，所以没有理由问开叫者是否持有4张黑桃。

第二种特殊情况：应叫者在二阶水平上再叫的花色比第一次叫出的花色级别为高时是逼叫。例如，1♦:1♥, 1NT:2♣不是逼叫，但是1♦:1♥, 1NT:2♠是逼叫(第二门的花色级别较高)。

2. 一阶水平花色应叫后，开叫者再叫2NT

开叫者再叫2NT表示牌力高于1NT开叫的牌力而低于2NT开叫的牌力(一般19—20点)而且牌型平均；应叫者应叫的牌点应该在6点以上，因此开叫者再叫2NT是逼叫成局。应叫者在三阶水平上的再叫是自然叫(3♣不是斯泰曼约定叫，而表示持有4张或以上的草花)，跳叫成局是关煞叫。应叫者持有5张高级花色套时应该再叫该高级花色表示至少有5张，通常情况下应叫者再叫新花色表示至少持有5—4牌型，希望探寻有将定约而不希望打无将定约。

开叫者如持有19—20大牌点、4张高级花色套的平均牌型牌，在再叫时应该叫高级花色还是跳叫2NT？假如开叫方选择再叫高级花色的叫法，那就应该将1♣:1♥, 1♠的叫法作为逼叫处理。作出这样的约定并不困难，因为应叫者如能对1♣开叫作出应叫，应该也能对1♠作出应叫，因此可以在开叫者再叫1♠后作出再叫。开叫者再叫1♠后应叫者再叫1NT同1♠开叫后应叫1NT具有同样的牌力。

再叫2NT有其优越性，因为多数情况下开叫方并不能在黑桃中找到配合，而打3NT定约由联手牌力较强的一家作为庄家要有利得多。假如叫牌过程是

一阶低级花色:1♥, 2NT....., 应叫者怎样探寻是否可能有黑桃配合呢? 应叫者有4张黑桃、4张红心时再叫3♠, 而在有4张黑桃、5张或以上红心时再叫3♥(表示红心至少有5张套)。在应叫者再叫3♥后, 开叫者如有4张黑桃再叫3♠, 但在没有4张黑桃时可支持红心或再叫3NT表示对两门高级花色都没有足够的支持。如果开叫者既有4张黑桃又能支持红心, 应先叫出黑桃, 如果黑桃不能得到同伴的支持则再在下一轮叫牌时加叫红心。

在一阶低级花色:1♠, 2NT:3♥(至少5张黑桃、4张红心)。开叫者可以加叫黑桃(4♠为弱加叫, 3♠为强加叫)、加叫红心(4♥为弱加叫, 扣叫4♣或4♦=对红心有强支持)或再叫3NT(对两门高级花色都不能支持)。在一阶低级花色:1♥, 2NT:3♠后, 扣叫4♣或4♦表示对黑桃有强支持(扣叫总是表示对最后叫出的一门花色有支持), 而加叫4♠表示只有较弱的支持。应叫者在同伴表示强支持的加叫后, 在已经取得配合的高级花色中叫成局是关煞叫, 表示没有兴趣试探满贯。

在一阶低级花色:一阶高级花色, 2NT:三阶低级花色后, 应叫者可能只有一个4张高级花色套和一个较长的低级花色套。开叫者再叫时, 首先选择在有3张高级花色支持时加叫该高级花色(例如1♣:1♠, 2NT:3♦, 3♠), 但这样叫法并不能显示它是弱加叫还是强加叫。如果开叫者表示对高级花色有3张支持而应叫者仍再叫3NT, 这显示出应叫者在该高级花色中只有4张而在所叫低级花色中至少有5张。即使应叫者叫出的三阶低级花色就是开叫的花色(如1♣:1♠, 2NT:3♣), 开叫者仍应首先选择作出对高级花色的延迟性加叫。如果对高级花色没有3张支持, 开叫者可以再叫3NT或对低级花色加以支持(扣叫新花色或加叫低级花色)。

3. 叫牌过程为1♥:1♠, 2NT.....

在标准叫牌法中这样的叫法表示开叫者大约有16—18点和5张红心套, 相当于有5张红心套的1NT开叫。这样的叫法不是逼叫。应叫者再叫3♥或3♠也不是逼叫, 但叫新花色是逼叫。可以用1♥:1♠, 3NT来表示出开叫者有4至5张红心和19—20点。如果搭档之间在有包括5张高级花色套的5—3—3—2牌型时系统地用1NT的叫法开叫, 那么1♥:1♠, 2NT的叫法不能用来表示有16—18点, 而表示有19—20点和逼叫成局(相当于一阶低级花色开叫后再叫2NT, 2NT后的叫法也同样处理)。

4. 在应叫者跳叫新花色后开叫者再叫2NT

应叫者跳叫新花色是逼叫成局，开叫者再叫 2NT 表示是平均牌型，而且对应叫者叫出的花色没有 3 张支持。以后的叫牌是自然叫，并至少叫到成局为止。除了是在高一阶的水平上叫牌而且是逼叫成局外，1♦:2♥，2NT 的叫法同 1♦:1♥，1NT 的叫法表示的牌力是相似的。

5. 在应叫者二盖一应叫后开叫者再叫 2NT

在标准叫牌法中 1♦:2♣，2NT 的叫法表示开叫者持有低限牌力和平均牌型，它不是逼叫。不过，一阶高级花色:二阶低级花色，2NT 的叫法表示开叫者有额外牌力，通常为 15—18 点，是成局逼叫。如果搭档之间在包括有 5 张高级花色套的 5—3—3—2 牌型时用 1NT 开叫，那么开叫者就不需要用 2NT 再叫来表示有额外牌力，这时再叫 2NT 表示开叫者只有低限牌力和平均牌型，而且不是逼叫。两种方法都不是十全十美的，搭档之间应确定选择使用两种方法中的哪一种。

在再叫 2NT 后叫新花色是逼叫，如果应叫者再叫低级花色（如 1♥:2♣，2NT:3♣），是表示有 6 张低级花色套。如果开叫者再叫 2NT 表示有 15—18 点，应叫者再叫低级花色是逼叫，但如搭档之间约定在有 12—14 点时再叫 2NT，对应叫者再叫低级花色表示约有 9—11 点和 6 张低级花色套，而且不是逼叫。

叫牌练习：下列各手牌如何叫牌？发牌者西家。

第 17 组—西

1. ♠ 8 3
♥ Q 9 8 5 2
♦ K 9 6 4
♣ J 3
2. ♠ K 7 4
♥ Q 9
♦ K Q 7 3
♣ A 8 4 2
3. ♠ A J 3
♥ K 9 5 2
♦ A 2
♣ J 8 4 3

第 17 组—东

1. ♠ A J 6
♥ J 4
♦ A Q 7 2
♣ Q 8 7 2
2. ♠ A Q 8
♥ K J T 8 6 3
♦ 9 8 2
♣ 5
3. ♠ K 9 6 4 2
♥ A 4 3
♦ 9 8
♣ K Q 2

4. ♠ T97643

♥ 4

♦ AK3

♣ 843

5. ♠ 873

♥ A86

♦ KQ3

♣ A642

6. ♠ K97

♥ A72

♦ K94

♣ A862

第 18 组—西

1. ♠ AJ6

♥ AQ8

♦ K8432

♣ KQ

2. ♠ K863

♥ K952

♦ 72

♣ Q83

3. ♠ Q7

♥ A842

♦ A85

♣ AKQ2

4. ♠ K52

♥ JT643

♦ 62

♣ K43

5. ♠ A6

♥ Q42

♦ AQJ

♣ KQJ84

4. ♠ A2

♥ A765

♦ 982

♣ KQ75

5. ♠ AKQ5

♥ K9543

♦ 62

♣ 95

6. ♠ QJ652

♥ KQ43

♦ 7

♣ KQ9

第 18 组—东

1. ♠ K8542

♥ K973

♦ 7

♣ J43

2. ♠ AJ52

♥ AQ

♦ K83

♣ AJT4

3. ♠ JT8654

♥ ...

♦ K962

♣ J43

4. ♠ AQ6

♥ KQ2

♦ A8

♣ A9652

5. ♠ KJ542

♥ K973

♦ 84

♣ 76

6. ♠ J 2
 ♥ K T 6 4 3
 ♦ Q J T 3 2
 ♣ 5

6. ♠ A K
 ♥ Q J 2
 ♦ K 5 4
 ♣ K Q J 7 6

开叫者再叫 1NT 和 2NT 的牌例

例 25: 防止长套阻塞——读牌——先从短套中出大牌

北家发牌
 东西有局

♠ A
 ♥ K J 5 4
 ♦ T 8 7 5
 ♣ J 6 4 3

♠ K Q
 ♥ A 8 3
 ♦ Q 9 6 4 2
 ♣ Q T 7



♠ J T 7 6 4
 ♥ Q 9 6 2
 ♦ A K 3
 ♣ K

♠ 9 8 5 3 2
 ♥ T 7
 ♦ J
 ♣ A 9 8 5 2

叫牌过程:

西	北	东	南
—	1♦	—	1♠
—	1NT ⁽¹⁾	—	3♥ ⁽²⁾
—	3NT	—	—
—			

叫牌分析:

(1) 再叫 2♦ 是十分不好的叫法。

(2) 跳叫新花色是逼叫成局，叫 3♥ 表示至少有 4 张红心，由于先叫黑桃，所以至少有 5 张黑桃。

首攻: ♣5。在没有叫过的花色中作首攻是正常的。

正确打法: ♣K 赢进，西家出 ♣6 表示欢迎，由于庄家只有树立黑桃才能打成 3NT 定约，所以接着就打黑桃。西家赢得出牌权后，打一张小草花。从首攻可以看出 ♣A 在东家手中，所以庄家出 ♣10 飞张，侥幸逼出东家的 A。然后打掉北家的黑桃大牌以防止阻塞，出小方块至明手♦A（注意东家♦J 跌落），兑现 2 墩黑桃赢墩，垫去 2 张红心，然后出方块大牌。注意到东家已没有方块，在下一轮中用♦9 飞张，共可得 11 墩。

例 26: 探寻 5—3 配合——联手在一门花色中有 8 张但缺 Q 时的正确打法

东家发牌	♠ 9 7 5 4 3 2	叫牌过程:				
双方有局	♥ 3		西	北	东	南
	♦ A 8 5 3				1♣	—
	♣ 9 4					
♠ Q J 6			1♥	—	1NT	—
♥ A J 8 4 2			3♥ ⁽¹⁾	—	4♥ ⁽²⁾	—
♦ J T 6			—	—		
♣ A 5						

	♠ A K	
	♥ K T 6	
	♦ K 9 4	
	♣ 8 7 6 3 2	

	♠ T 8
	♥ Q 9 7 5
	♦ Q 7 2
	♣ K Q J T

叫牌分析:

(1) 跳叫 3♥ 是逼叫成局并保证有 5 张红心，正确同伴 3 张红心的支持。开叫者不能支持红心时再叫 3NT。

(2) 虽然东家只有 13 点大牌点，但是大牌点都由 A、K 构成，所以可以扣叫 3♠ 表示有红心支持、高限牌力和 ♠A。

首攻: ♠4。单张将牌和从 A 为顶张的方块套中作首攻都不好。只有 1 张将牌要在双张的草花中将吃也不太可能。排除从其他花色中作首攻后，只可首攻黑桃。

正确打法: 明手以 ♠A 赢进后即开始吊将牌，先打 ♥K (万一对方 Q 是单张)，然后出 ♥10。如果南家放小则暗手也放小飞张，而如果南家盖 ♥Q，则庄家手中出 ♥A，发现北家不再有将牌 (南家有 9X)，可出黑桃到明手的 ♠K，再从明手出红心，用 ♥8 飞张。在联手有 8 张将牌而缺 Q 时，正常的打法是在出第二轮将牌时对 Q 飞张。吊清将牌后，打 ♦J 并飞张，飞张不成，南家 ♦Q 赢进，但是庄家只失 2 墩方块、1 墩草花，完成定约。

练习(九)

同伴开叫 1♦，你应叫 1♠，同伴再叫 1NT。你持有下列各手牌时，如何再叫？

1. ♠ K J 9 7 2
♥ 3
♦ A Q 9 6 4
♣ Q 7

2. ♠ A 8 6 3
♥ 7 2
♦ Q 9 7 6 4
♣ T 7

3. ♠ A 9 4 3
♥ J
♦ 8 7
♣ Q 9 6 4 3 2

4. ♠ A 9 6 4 3

♥ K Q

♦ Q 8 3

♣ 9 7 2

5. ♠ A J 8 7 4 2

♥ Q J 9 7 6

♦ 3

♣ J

例 27: 开叫者再叫 2NT 后应叫者再叫 5 张套花色——飞张时不引大牌

南家发牌

双方无局

♠ Q

♥ T 7 6 4 3

♦ Q J 9 6

♣ 9 4 3

♠ A 9 3

♥ A K 5

♦ K 8 3

♣ K Q 8 6



♠ J T 5 4 2

♥ Q 9 2

♦ A 4

♣ 7 5 2

♠ K 8 7 6

♥ J 8

♦ T 7 5 2

♣ A J T

叫牌过程:

西	北	东	南
—	1♣	—	1♠
—	2NT ⁽¹⁾	—	3♠ ⁽²⁾
—	4♠ ⁽³⁾	—	—
—	—	—	—

叫牌分析:

(1) 表示有大约 19—20 点和平均牌型, 逼叫成局。

(2) 虽然 5 张黑桃套不强, 仍应再叫黑桃显示出是 5 张套。

(3) 扣叫 4♥ 不够资格 (低限牌力而且无将吃能力)。

首攻: ♦Q。准连接张的顶张。

正确打法: 庄家手中以♦A 赢进后, 出小黑桃, 如果西家放小, 用♠9 飞张, 以后再从手中出♠J 第二次飞张。实际发生的情况是西家有单张♠Q, 所以明手♠A 盖吃, 并继续打黑桃直至逼出东家的♠K 并肃清将牌为止。接着出草花至明手的♣K。由于东家持♣A, 所以庄家失 2 墩草花和 1 墩黑桃, 可完成定约。注意防止以下的错误打法: 在出第一轮黑桃时引♠J 或♠10, 那样东家可赢得 2 墩黑桃, 从而打宕 4♠定约。

例 28：开叫者再叫 2NT 后应叫者的再叫——第 1 墩的打法——双飞

西家发牌
南北有局

♠ 9 5 3
♥ A Q T 6
♦ K 3
♣ A K Q J

♠ K Q J T
♥ 9 4
♦ A 7 6 5
♣ 8 5 3



♠ 6
♥ K J 5
♦ J T 9 8 4
♣ T 9 7 4

♠ A 8 7 4 2
♥ 8 7 3 2
♦ Q 2
♣ 6 2

叫牌过程：

西	北	东	南
1♣	— ⁽¹⁾	1♠	—
2NT	—	3♥ ⁽²⁾	—
4♥ ⁽³⁾	—	—	—

叫牌分析：

(1) 虽然有很强的黑桃套，在有局时还是不能争叫。不过在有坚强的 4 张套时可以在一阶水平上争叫该 4 张套花色，使同伴能作出正确的首攻。

(2) 应该叫出另一门高级花色（虽然很弱），这比再叫第一门高级花色为好。再叫 3♥ 表示有 4 张红心和 5 张黑桃（因为先叫黑桃）。

(3) 西家对黑桃和红心都能支持，优先选择 4—4 配合。

首攻：♦J。连接张顶张。

正确打法：明手放小——如果北家也放小，庄家手中♦Q 赢进，然后可在出第三轮草花时垫掉手中的另一张方块。北家应该意识到危险：首攻♦J 表示首攻者没有♦Q，而东家的叫牌已显示出至少有 5 张黑桃和 4 张红心，因而最多持有 4 张低级花色，北家应该可以看到在自己放小时东家可用♦Q 赢得出牌权后打草花垫去方块失张。因此，北家应在第 1 墩时以♦A 赢进，转攻♠K。庄家已经失 1 墩方块，而在将牌中不失墩的唯一机会是双飞：♠A 赢进，出红心，在南家放小时，明手出♥10 飞张，然后兑现♣A、♣K 并在手中将吃第三轮草花，取得出牌权。接着再出红心，第二次飞张。飞张成功即打成定约。应该注意庄家要进手作第二次飞张必须将吃明手的草花顶张。

练习(十)

同伴开叫 1♦，你应叫 1♠，同伴再叫 2NT。你持有下列各手牌时，怎样再叫？

1. ♠ K 7 6 4 3 2

♥ 3

♦ 6 4

♣ K 8 7 3

2. ♠ A 7 6 2

♥ A Q

♦ 6 4 3

♣ 8 7 3 2

3. ♠ Q J 7 3 2

♥ K J 7 2

♦ 8 7

♣ 8 5

4. ♠ A 9 7 4 2

♥ J

♦ 8 6

♣ K 9 7 3 2

5. ♠ A Q 8 7 5

♥ 2

♦ 9 4 3

♣ 8 6 4 3

第八章 逼叫性强开叫和满贯叫牌

几乎所有的叫牌体系在持有特别强的牌时都至少有一种特别的开叫，在不同体系中则不尽相同。这种开叫是逼叫，可成为逼叫性强开叫，分为逼叫一轮（应叫者在对方未干扰时必须应叫，但在下一轮中可以不叫）和逼叫成局（联手在除了极个别的特殊情况外，必须叫到成局为止）两种。

逼叫性强开叫是建立在相当数量的牌点或“做庄赢墩”的基础上的。做庄赢墩数=定约方长套花色作为将牌、在将牌正常分布时估计能得的赢墩数。

1. 2♣逼叫性强开叫：表示所持一手牌中有大牌点 23 点或只有 3 失张或更少。对 2♣开叫的示弱应叫是 2♦，所有其他叫牌都是示强的，表示有 8 点大牌点或以上，或至少有 1 个 A 和 1 个 K 或在一门中有 A—Q 套。在持有 21—22 点和平均牌型时通常开叫 2NT，而在持有 23—24 点和平均牌型时则开叫 2♣，再叫 2NT。2♣:2♦，2NT 的叫牌过程表示开叫者有 23—24 点和平均牌型，是 2♣开叫后应叫者可以不叫的一种特殊情况（不过在开叫者有 25 点或以上时不管怎样都要叫成局）。此外，2♣开叫后的其他叫牌序列都是逼叫到成局。有 25 点或以上和平均牌型的牌也用 2♣开叫，但在 2♦示弱应叫后，开叫者再叫 3NT（25—28 点）或在更高阶数的水平再叫。

对 2♣开叫的积极应叫：除 2♦以外的其他花色应叫一般表示在该门花色中至少有 5 张套（除 4—4—4—1 牌型外），2NT 用于表示没有 5 张套的积极应叫。假如你的长套是草花或方块，可应叫 3♣或 3♦。在有 4—4—4—1 牌型时的积极应叫是 2♥，但在红心是单张时应叫 2♠。在同伴作积极应叫后，开叫者再叫新

花色表示在该花色中至少是 5 张套，以后的叫牌都是自然叫。2♣:2NT 叫牌以后，开叫者再叫 3♣是斯泰曼约定叫；再叫其他花色表示在该花色中至少有 5 张，寻求不少于 3 张的支持。在 2♣:2NT 后，开叫者有 23—24 点和平均牌型时再叫不要超过成局水平，而在有 25 点或更多牌点时可以叫成满贯。

在 2♣:2♦示弱应叫以后：开叫者再叫花色表示在该花色中至少有 5 张套，如果开叫者再叫高级花色，则应叫者在有 3 张或以上支持时应该立刻加叫。应叫者对开叫者的花色加叫时，跳叫成局表示的牌力比加叫到低于成局水平所表示的牌力为弱（例如 2♣:2♦，2♠:4♠表示的牌力比 2♣:2♦，2♠:3♠的为弱）。跳叫成局等于说，“我对你叫的花色有支持，但是没有 A、K、单张或缺门”；而加叫到低于成局水平则等于说，“我能支持你叫的花色而且还有额外的牌力，我手中的牌打满贯不是没有希望的”。

假如在开叫者再叫花色后应叫者再叫新花色，是表示应叫者至少至少有 5 张套（例如 2♣:2♦，2♠:3♦保证至少有 5 张方块）。如果应叫者不能支持开叫者的花色又没有 5 张套可叫，应叫者应该在最低的水平上叫无将（例如 2♣:2♦，2♠:2NT 或 2♣:2♦，3♦:3NT）。在 2♣:2♦，2NT 后，应叫者再叫 3♣是斯泰曼约定叫，在三阶水平再叫其他花色保证至少有 5 张套。应叫者对开叫者的 2NT 再叫作出的再叫是逼叫成局。

假如在 2♣开叫后开叫者的下家进行干扰时，可以采用下列的标准叫法：开叫者的同伴不叫表示示弱，叫牌表示积极应叫，加倍是惩罚性加倍。

2. 满贯叫牌

牌型平均时，假如联手至少有 33 点大牌点，联手中任一家可直接叫 6NT；假如联手至少有 37 点大牌点，则联手中任一家可直接叫 7NT。如果有足够的牌点，将牌套坚强而且叫牌者有把握，对方不可能一上来连赢 2 墩，叫牌者也可以直接在有将定约中叫成满贯（例如 1♠:3♠，6♠）。满贯叫牌者需要在所有各门花色中有第一轮控制或在三门花色中有第一轮控制以及在另一门花色中有第二轮控制。第一轮控制是 A 或缺门，第二轮控制是 K 或单张。

不过，大多数满贯不可能是直接叫成的。当已明显地看出联手具有满贯牌力而且将牌已取得配合（或你有不需要同伴支持的足够强的将牌），探寻满贯通常是用 4NT 布莱克伍德约定叫问 A。打小满贯要有 33 点左右，而打大满贯则要 37 点或以上。由于牌点不一定全部是大牌点，所以你可能有 33 点而缺 2 只 A 或有 37 点而缺 1 只 A 和 1 只关键的 K 或 Q，所以即使持有打满贯的牌点，还是应该用布莱克伍德约定叫来确定是否有足够的第一、二轮控制。特别是叫大满贯更要慎重，宁可达成安全的小满贯而不要冲有危险的大满贯定约。关于满贯定约的一些有用的参考意见列举如下：

联手一家有开叫实力，而另一家也有开叫实力，可以叫到成局——如果将牌有相当好的配合，开叫者在再叫时具有跳叫实力加上同伴也有开叫实力，可以试探满贯。

对逼叫性强开叫作积极应叫表明联手有打满贯的实力。

如果你已取得良好的将牌配合，另有一个坚强长套而且有把握不会一上来就连失 2 墩，你打小满贯将有相当好的成功机会；有 A—K—Q 顶张的 5 张或更长的旁套十分有用，他可以用来垫去同伴一手牌中的失张。

如果你已取得良好的将牌配合，在四门花色中都有第一轮控制，在将牌中不缺 K 或 Q 而且在出任一门花色时头三轮中没有失张，你打大满贯大有成功的希望。

如果你确保有 13 墩赢墩，叫 7NT。

在用布莱克伍德约定叫前，要明确两件事：首先，你应该有足够的牌点，有足够多的 A 不等于有足够的牌点——即使有 4 个 A 也只能赢 4 墩，有 4 个 A、4 个 K 最多也只能赢得 8 墩；其次，最后打什么定约你应该心中有数——你确信将牌能得到良好的配合或你有一手坚强的毋需同伴支持的将牌或你认为应打无将定约。假如你对最后以什么定约打满贯还没有下定决心，你应该接连作出逼叫，直至你对同伴的一手牌瞭如指掌为止。

3. 布莱克伍德约定叫

叫 4NT 通常是问 A 的布莱克伍德约定叫。不过，如果 4NT 直接用于无将开叫的应叫（例如 1NT:4NT 或 2NT:4NT），它就不是布莱克伍德约定叫而是邀请打 6NT 的邀请叫。要求开叫者在有 16 点时不叫，有 17 点叫 5NT，有 18 点叫 6NT。如果应叫者在无将开叫后想要问 A，应该先叫一门花色（如 1NT:3♥ 或 2NT:3♦），然后再叫 4NT；正常情况下，在叫过一门花色后再叫 4NT 是问 A。

在叫牌过程的任何时候都可使用 4NT 问 A，不过 4NT 问叫最常用于紧接在已知具有满贯牌力并取得将牌花色的配合之后。它也可以在一方中的任何一家或两家作扣叫后再用。对 4NT 问叫作答叫时，仅计算 A 而不计算缺门。不用 4NT 问叫而直接叫出 5NT 是问将牌花色的 A—K—Q，最简单的回答是 6♣ 没有将牌大牌顶张，6♦ = 1 张，6♥ = 2 张，6♠ = 全部 3 张。

只有在确立打大满贯的目标时，才在 4NT 的答叫后用 5NT 问 K。联手应当具有打大满贯的牌力、坚强的将牌套和所有各门花色中的 A（或第一轮控制）。

4NT 布莱克伍德约定叫的问叫者掌握着最后定约的决定权：是在缺 2 个 A 停在五阶水平上，还是叫到六阶水平，还是尝试打七阶水平；是打有将定约还是打无将定约。同伴通常应接受 4NT 问叫者作出的决定。联手在具有打满贯的牌力而且缺 1 个 A 时，应该叫到小满贯，而不要停在五阶水平上。

4NT 和 5NT 布莱克伍德约定叫——问 A 和 K

在花色叫牌后跳叫 4NT 是问同伴：“你有多少个 A？”答叫是：

- 5♣=0 或 4 个 A
- 5♦=1 个 A
- 5♥=2 个 A
- 5♠=3 个 A

在 4NT 的答叫后，叫 5NT 是同伴：“你有多少个 K？”答叫是：

- 6♣=0 个 K
- 6♦=1 个 K
- 6♥=2 个 K
- 6♠=3 个 K
- 6NT=4 个 K

练习(十一)

A. 下列各套中各有多少个做庄赢墩？

- | | | |
|--------------|--------------|--------------|
| 1. AKQXXXX | 2. KQJXXXXX | 3. AKXXXXXX |
| 4. AKQXXXXX | 5. AQJXXXX | 6. AXXXXX |
| 7. QJTXXXX | 8. AKXXXXXX | 9. AJXXXXX |
| 10. KXXXXXX | 11. KQJXXXX | 12. KJXXXX |
| 13. QJXXXXXX | 14. AQJXXXXX | 15. JXXXXXXX |

B. 同伴作 2♣逼叫性强开叫。你持下列各手牌时，如何应叫？

- | | | |
|--------------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|
| 1. ♠ 97
♥ 73
♦ 97432
♣ 9763 | 2. ♠ KQ542
♥ 43
♦ 764
♣ 732 | 3. ♠ 86
♥ Q7632
♦ AQ876
♣ 4 |
| 4. ♠ A72
♥ AJ
♦ K862
♣ 9743 | 5. ♠ Q87
♥ 6
♦ AQ943
♣ JT52 | |

C. 你开叫 2♣，同伴应叫 2♦（弱应叫）。你持下列各手牌时，如何再叫？

- | | | |
|--------------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|
| 1. ♠ KQ
♥ AKJT62
♦ AK
♣ QJ3 | 2. ♠ 7
♥ AKQ
♦ AKQJ4
♣ QJ32 | 3. ♠ AJ52
♥ AKJ
♦ KQ64
♣ AQ |
|--------------------------------------|--------------------------------------|--------------------------------------|

4. ♠ A Q J 2

♥ A

♦ A 8

♣ A K J 8 4 3

5. ♠ A K J 2

♥ 6

♦ A K Q 4

♣ K Q J T

D. 同伴开叫 2♣，并在你应叫 2♦后再叫 2♠。你持有下列各手牌时，如何再叫？

1. ♠ 9 7

♥ 8 7 3

♦ T 6 5 2

♣ 9 7 6 3

2. ♠ A 7 2

♥ 6

♦ 9 7 6 4

♣ 8 7 5 3 2

3. ♠ 5

♥ Q 8 7 6 3 2

♦ 8 7 6

♣ J 8 5

4. ♠ Q 7 6 2

♥ J 2

♦ 9 6 2

♣ Q 9 7 2

5. ♠ ...

♥ 6 2

♦ J 9 8 6 3 2

♣ 8 7 5 3 2

叫牌练习：下列各手牌在 2♣逼叫性强开叫后，如何叫牌？发牌者西家。

第 19 组—西

1. ♠ J T 7 6

♥ 8 5 4 2

♦ A Q 3

♣ A 4

2. ♠ J 7 5 4 3 2

♥ 7

♦ 7 4 2

♣ 8 6 2

3. ♠ K Q T 3

♥ A J T

♦ K 4

♣ A K Q J

第 19 组—东

1. ♠ A K

♥ A K 6

♦ K J 6 4

♣ K Q 5 3

2. ♠ A 9

♥ A K 5 4

♦ A K Q

♣ A 9 4 3

3. ♠ J 7 6 4

♥ Q 8 3 2

♦ 8 7

♣ 9 5 3

4. ♠ 9 6 5 3 2

♥ Q J 3 2

♦ 8

♣ 7 3 2

5. ♠ K 6 5

♥ A K 5 2

♦ A K Q 4

♣ A 7

6. ♠ J 8 7 6 4

♥ J 8 7 5 2

♦ 6 2

♣ 3

第 20 组—西

1. ♠ J 8

♥ T 9 5 2

♦ 6 4 3

♣ Q 7 4 3

2. ♠ Q 8 7

♥ A J 8 6 3

♦ K 7 4

♣ 3 2

3. ♠ K Q 9 7 4 2

♥ A 8 6

♦ A K

♣ A K

4. ♠ A K Q J

♥ 3

♦ K Q 4 3 2

♣ A K J

5. ♠ ...

♥ A 9 8 4 2

♦ 7 4 3 2

♣ 9 6 4 2

4. ♠ K 8

♥ A K 5 4

♦ K Q 6 3

♣ A K J

5. ♠ A Q 2

♥ 4 3

♦ T 2

♣ K Q J T 4 2

6. ♠ A K 3

♥ A 9 4 3

♦ A K Q 7

♣ A 6

第 20 组—东

1. ♠ K Q

♥ A Q J 8 6 3

♦ A K Q J

♣ J

2. ♠ A K J 9 5 2

♥ Q

♦ A Q J

♣ K Q J

3. ♠ 8

♥ Q 9 5 4 3 2

♦ 7 6 3

♣ 8 5 4

4. ♠ 8

♥ A K 4

♦ A 9 7 6 5

♣ 9 7 4 3

5. ♠ A K Q 7 3 2

♥ K Q 7 6 5

♦ A

♣ A

6. ♠ A Q J 7 6
 ♥ A K
 ♦ A Q J 5
 ♣ A 9

6. ♠ K 9 3
 ♥ 7 6 5 3
 ♦ K 6 2
 ♣ K 8 2

逼叫性强开叫和满贯叫牌的牌例

例 29：满贯叫牌——防止阻塞——保护明手的进手张

北家发牌
 双方有局

♠ A K J 4 2
 ♥ J 4
 ♦ A K
 ♣ A K Q 2

♠ 8 7 5
 ♥ A T 9 8
 ♦ T 7 2
 ♣ 5 4 3



♠ Q 9 3
 ♥ 7 6
 ♦ 9 8 6 5
 ♣ T 9 8 7

♠ T 6
 ♥ K Q 5 3 2
 ♦ Q J 4 3
 ♣ J 6

叫牌过程：

西	北	东	南
	2♣ ⁽¹⁾	—	2♥ ⁽²⁾
—	2♠	—	3♦
—	4NT ⁽³⁾	—	5♣ ⁽⁴⁾
—	6NT ⁽⁵⁾	—	—
—			

叫牌分析：

(1) 约定的逼叫性强开叫。

(2) 积极应叫，牌点至少 8 点并有 5 张或以上长套。

(3) 将牌显然不能取得配合，不过南家至少有 8 点，因此联手具有打满贯的牌力。北家用 4NT 问 A，打算在南家有♥A 时继续用 5NT 问 K，以便在南家有额外牌力时打大满贯。

(4) 表示没有 A 或有 4 个 A，显然是没有 A。

(5) 有打小满贯的牌力时，不要因为缺 1 个 A 而停在五阶水平上，可直接叫小满贯。

首攻：♣10。在未叫过花色中，攻连接张顶张是最好的选择。

正确打法：庄家有 10 张快速赢张（2 张黑桃，4 张方块，4 张草花），而且在红心中可以树立 2 张赢张，但是要注意防止♦A—K 造成阻塞和在明手处要保留 1 张进手张来兑现方块赢张。此外，假如防守方忍让第 1 墩红心，明手还要有 1 张进手张树立红心赢张。假如庄家用♣J 赢进，兑现♦A 和 K，再打红心，就会犯下无法弥补的错误：西家只要忍让第 1 墩红心，明手就没有进手张来树立红心和兑现方块赢张。正确的打法应是将♣J 留作进手张：以♣A 赢进，兑现♦

A 和 K，然后打♥J。如果防守方忍让，再打红心。然后，从手中出♣2到明手的♣J，兑现明手的红花色赢张，并利用黑桃进手张来兑现暗手的黑花色赢张。

例 30：2♣开叫的 2NT 应叫——斯泰曼约定叫——飞张和安全打法

东家发牌	♠ Q T 6 5	叫牌过程：				
双方无局	♥ T 9 8 4		西	北	东	南
	♦ 7 6				2♣	—
	♣ K 8 7					
♠ A J 7 2			2NT ⁽¹⁾	—	3♣ ⁽²⁾	—
♥ J 6 2			3♠ ⁽³⁾	—	4NT ⁽⁴⁾	—
♦ 9 4 3			5♦	—	5NT ⁽⁵⁾	—
♣ Q J T			6♣	—	6♠ ⁽⁶⁾	—
			—	—		
	♠ 8					
	♥ 7 3					
	♦ J T 8 5 2					
	♣ 9 5 4 3 2					

叫牌分析：

- (1) 持平均牌型时的积极应叫，表示没有 5 张套。
- (2) 斯泰曼约定叫，问 4 张高级花色套。
- (3) 表示有 4 张黑桃、没有 4 张红心。
- (4) 即使同伴积极应叫只有最低牌点，联手牌力可打小满贯。
- (5) 确知联手持有 4 个 A，所以探索大满贯。

(6) 缺 1 个 K 而且很可能还缺♠Q，打大满贯太冒险。6NT 是合理的定约，但是也许有必要用将吃红心或草花来取得第 12 墩赢墩，所以应该打 6♠。按这副牌的实际情况，打 6NT 或打 6♠是同样的打法。要注意，北家不应加倍，以防泄露防守方将牌分布不均的秘密。

首攻：♥10。首攻连接张顶张是正常的。

正确打法：黑桃的打法根据在黑桃中要赢得 3 墩还是 4 墩而决定，所以西家应该先在草花中飞张：用♣Q（北家应放小）赢得 1 墩草花。这样只要在黑桃中赢 3 墩即可打成定约。为了防止防守方将牌分布不均，庄家先兑现♠A，再向明手的 K—9—4 出小黑桃，假如北家放小，则明手出 9：如果南家赢得此墩，♠K 可吊出剩下的黑桃。按实际分布情况，9 赢得该墩。假如北家出♠10，明手盖♠K，然后逼出♠Q，庄家可保证赢得 3 墩黑桃。假如草花飞张失败，则庄家必须在黑桃中赢 4 墩，唯一的方法是先兑取♠K，然后再用♠J 飞张（根据实际分布情况，这样的打法要在黑桃中失 2 墩）。

例 31: 估计大满贯成约机会——将吃失张——克服防守方将牌分布不均造成的困难

南家发牌	♠ A K Q 4	叫牌过程:				
南北有局	♥ K Q J 9		西	北	东	南
	♦ A K Q					—
	♣ A 8					—
♠ 9 2		♠ J T 7 5 3	—	2♣	—	2NT
♥ T 9 7 6		♥ 4	—	3♣ ⁽¹⁾	—	3♥
♦ 7 5 3 2		♦ T 9 8	—	4NT	—	5♦
♣ J T 9		♣ Q 6 4 3	—	5NT ⁽²⁾	—	6♦
			—	7♥ ⁽³⁾	—	—
			—			

叫牌分析:

(1) 斯泰曼约定叫。假如找到 4—4 高级花色将牌配合，打有将定约往往比打无将定约多拿 1 墩。假如找不到高级花色将牌配合，仍可在以后叫 6NT。

(2) 假如同伴还有 ♣K，北家就具有足够实力打成大满贯：坚强的将牌以及在所有各门花色的前三轮中没有失张。

(3) 北家可以确保 3 张黑桃赢张、4 张红心赢张、3 张方块赢张和 2 张草花赢张，但是不能保证在打 7NT 定约时取得第 13 墩赢墩（7NT 定约十分不好，很容易被击败。东家只要根据“保持同明手的套等长”的原则垫牌，保留 4 张黑桃，就可打宕 7NT 定约。打红心定约时，第 13 墩可以通过南家将吃黑桃或北家将吃草花而取得。

首攻：♣J。连接张顶张。

正确打法：赢得第 1 墩后，以 ♥K、♥Q 吊将牌。假如防守方将牌是 3—2 分布，正确的打法是吊出最后一张将牌。当将牌是 4—1 分布时，就应先将吃 1 墩，然后吊清所有将牌。最好的办法是转打黑桃，兑现 ♠A—K，然后用 ♥A 将吃 ♠4，在可能的情况下，应尽量用大将牌将吃。然后从手中打出最后一张红心，明手用 ♥9 飞张，再吊出西家最后一张将牌。明手将吃草花的打法是错误的，因为南家缺少足够的进手张以便肃清西家的的将牌。

例 32: 弱应叫后的满贯前景——找寻将牌最佳配合——表明方向的飞张

西家发牌
东西有局

♠ A K Q T
♥ A K Q 8 6 4 2
♦ 4
♣ A

♠ ...
♥ J T 7
♦ K Q 8 6
♣ Q 9 6 5 4 3



♠ J 9 7 2
♥ 9 3
♦ J T 9 5
♣ K T 8

♠ 8 6 5 4 3
♥ 5
♦ A 7 3 2
♣ J 7 2

叫牌过程:

	西	北	东	南
2♣ ⁽¹⁾	—	—	2♦	—
2♥ ⁽²⁾	—	—	2♠ ⁽³⁾	—
4NT ⁽⁴⁾	—	—	5♦	—
7♠ ⁽⁵⁾	—	—	—	—

叫牌分析:

(1) 持有这种畸形牌容易受到开叫 6♥ 的引诱, 但是那样不仅会冒漏失大满贯的危险, 而且还可能把约定在错误的将牌花色中。由于这手牌只有 1 张失张, 不是不可以叫 6♥; 但是可以在没有什么更好的约定时再叫 6♥。

(2) 再叫 2♥ 就足够了, 因为它是逼叫成局。在只有一个长套时, 可以跳叫 3♥, 但在这手牌的情况下, 有二个长套, 跳叫 3♥ 就不合适了。

(3) 表示至少有 5 张黑桃, 并对红心没有支持。假如对红心没有支持而且只有 4 张黑桃, 东家应叫再叫 2NT。

(4) 西家知道联手在黑桃中至少有 9 张, 于是核对东家是否持有第 4 个 A。假如东家没有 A, 西家可再叫 6♠。

(5) 西家不应该再叫 7♥ 或 7NT, 上述两种约定在首攻方块时可被打宕, 因为在庄家发现黑桃分布不均前, 首攻方块即将东家唯一的进手张击落。

首攻: ♦J。连接张顶张。

正确打法: ♦A 赢进后出黑桃至西家的♠A。假如对方两家都跟出黑桃, 可以将对方剩下的黑桃肃清, 然后连续兑现红心长套。北家告缺时, 庄家需要回到手中, 然后用♠10 飞张。唯一的进手张是红心将吃, 所以可先兑现♥A, 再将吃一张小红心, 然后打黑桃, 在南家放小时用明手的♠10 飞张。最后用♠K—Q 吊南家剩下的 2 张将牌, 即可摊牌结算。

第一篇复习题

每题 1 分。如果得分不满 40 分，应重读第一至八章有关章节。

A. 你开叫 1♦，同伴应叫 1♠。你持有下列各手牌时，如何再叫？

1. ♠ K Q 2
♥ A J
♦ A Q 9 6 4
♣ K J 7

2. ♠ A 7
♥ K 8 6 3
♦ J 9 7 6 4
♣ 6 4

3. ♠ ...
♥ A K 8 2
♦ K 7 6 4 3
♣ K 8 5 4

4. ♠ A 7
♥ A J 3 2
♦ A K 9 8 6 2
♣ 7

5. ♠ A 8 7 2
♥ ...
♦ A K T 9 4 3
♣ K J 6

6. ♠ K 7 2
♥ K 9 7 3
♦ A Q 9 6 4
♣ 3

7. ♠ 7
♥ K 8 3 2
♦ Q 9 7 6 4
♣ A K Q

8. ♠ 7
♥ A K J
♦ K Q J 8 7 6 4
♣ J 8

9. ♠ J 7
♥ 2
♦ A K 8 6 2
♣ A K Q J 7

10. ♠ A 8 7 2
♥ J 2
♦ A Q 9 4 3
♣ K Q

B. 同伴开叫 1♣，在你应叫 1♥后再叫 1♠。你持有下列各手牌时，如何再叫？

1. ♠ K 7 3
♥ Q 8 7 3 2
♦ J 7 3
♣ Q 9

2. ♠ A 7
♥ Q 8 6 3 2
♦ 7 6
♣ J 9 7 3

3. ♠ A
♥ K J T 9 8 6 4
♦ 8 7
♣ K 8 5

4. ♠ J 3 2
♥ A Q 7 6
♦ 2
♣ A K 8 4 2

5. ♠ A 8 7 2
♥ A K 9 6 2
♦ 4 3
♣ Q 2

6. ♠ 8 7 3 2
♥ K Q 8 6 5
♦ 6 4
♣ Q 7

7. ♠ A 7
♥ A Q 8 6 3 2
♦ Q 9 7
♣ 3 2

8. ♠ K Q J 5 2
♥ A K Q 6 3 2
♦ 3
♣ 6

9. ♠ A 7 2
♥ J T 7 6 3 2
♦ 2
♣ J 9 7

10. ♠ A 2
♥ Q J 7 5 2
♦ K 7 6
♣ K 8 5

C. 同伴开叫 1NT。你持有下列各手牌时，如何应叫？

1. ♠ A J 8 7
♥ 7 3
♦ A Q 9 2
♣ T 5 2

2. ♠ J
♥ A Q 6 5 4 3
♦ 7 6 4
♣ K 7 3

3. ♠ A J 5 3 2
♥ K J 6 2
♦ J 7 6
♣ 4

4. ♠ J 8 2
♥ A J 7 3
♦ 8 6 5 2
♣ 9 7

5. ♠ J 8 7 5 4 2
♥ 6
♦ Q 9 4 3
♣ 7 2

D. 同伴开叫 2NT。你持有上列各手牌时，如何应叫？

E. 同伴开叫 1NT，在你用 2♣斯泰曼约定叫后答叫 2♦。你持有下列各手牌时，如何再叫？

1. ♠ K 7 4 2
♥ A Q 7 3
♦ A J 9
♣ A 2

2. ♠ A 7
♥ A Q 3 2
♦ J T 4
♣ 9 7 3 2

3. ♠ A 5 3
♥ Q J 7 2
♦ 8 7
♣ J 8 5 4

4. ♠ A 7 3 2
♥ A J 5 4 3
♦ 2
♣ Q 9 7

5. ♠ A 9 8 7 2
♥ K J 8 4 2
♦ J 2
♣ 5

F. 同伴开叫 2NT。你持有上列各手牌时，如何应叫？

G. 同伴开叫 1♣，你应叫 1♠，同伴再叫 1NT。你持有下列各手牌时，如何再叫？

1. ♠ K 7 6 4 3
♥ Q J 7 3
♦ J 6 4
♣ 3

2. ♠ A J 7 5 2
♥ A Q 3 2
♦ Q 9 7
♣ 3

3. ♠ A 8 6 3 2
♥ J 2
♦ 4 3
♣ J 8 5 4

4. ♠ K J 9 7 2
♥ A J
♦ 8 6 2
♣ A 9 7

5. ♠ Q J T 9 3 2
♥ ...
♦ A 9 4 3
♣ K J 2

H. 同伴开叫 1♠，你应叫 1♥，同伴再叫 2NT。你持有下列各手牌时，如何再叫？

1. ♠ K 7
♥ J T 8 6 3
♦ 9 6 4
♣ K 3 2

2. ♠ K 7 5 2
♥ A 9 6 4
♦ Q 9
♣ 7 3 2

3. ♠ A 9 7 2
♥ K J 6 4 3
♦ 8
♣ 9 5 4

4. ♠ A 7 2
♥ A J 3 2
♦ A Q 8
♣ T 9 7

5. ♠ A 8 7
♥ Q T 9 4 3 2
♦ 3
♣ 8 5 2

第二篇 巩固防御性叫牌的叫牌能力

除非你运气特别好，一般都是 50% 的牌你方开叫，而另外 50% 的牌对方开叫。为了争打不成局定约、探寻可能打成功的成局定约、为同伴作出有力的首攻给以提示和在对方叫牌时加以干扰，在有一定牌力时参加竞争叫牌是极其重要的。本篇介绍对方开叫后你方的各种叫法及其要求，和以后的叫牌变化。在本部分中也对你在持有一手弱牌时如何安全和有效地阻击对方的叫牌，以及开叫方遇到对方的阻击叫时如何应付作出说明。

[第九章](#) 涉及争叫方面的内容；什么时候争叫，什么时候不叫，什么时候争叫花色，什么时候争叫 1NT；争叫后的各种应叫。

[第十章](#) 论述跳争叫；标准的强跳争叫以及弱跳争叫和中等牌力的跳争叫；各种情况下同伴应叫的策略。

[第十一章](#) 研究持有两门低级花色时的非正常性 2NT 的叫法；什么时候使用；应叫者的各种叫牌；什么时候准备做庄牺牲以及什么时候准备进行防守；对方作非正常性 2NT 叫牌后的防御性叫牌。

[第十二章](#) 述及阻击性开叫和阻击性争叫；什么时候用阻击性叫牌，什么时候作简单争叫；在哪一阶水平上作阻击叫；什么时候在持有好牌时可作阻击叫；赌博性 3NT 争叫的用法。

第十三、十四、十五章阐述技术性加倍；什么时候作技术性加倍、什么时候优先选择简单争叫或跳争叫；持有极弱牌力时（[第十三章](#)）、持有中等牌力时（[第十四章](#)）、持有强牌力时（[第十五章](#)）怎样对同伴的技术性加倍作应叫；在上述各章中，都包括第三家再加倍或作一些其他叫牌时对同伴加倍的应叫的策略。

[第十六章](#)概述弱二阶水平开叫和在更高阶水平上的阻击叫；什么时候争叫、什么时候作技术性加倍；怎样对付四阶水平的阻击叫；对方赌博性 3NT 的防御性叫牌。

第九章 简单争叫及其应叫

1. 简单花色争叫

简单花色争叫（“简单”表示在最经济的水平上）的功用包括：

- 指示同伴作出有力的首攻
- 缩小对方的叫牌空间
- 争打不成局定约
- 为打成成局定约创造条件

注意：争叫不需要有开叫那么多的牌点。一般正常开叫要有牌点 12 点或以上，但有 8 点或以上即可作一阶水平争叫、有 10 点或以上可作二阶水平争叫。开叫要求的重点放在牌力上（指持有牌点的多少和套的长度），而开叫套的质量则无关紧要。对于争叫，套的质量是至关重要的，其次是套的长度，而持有的牌点则不是决定性的。牌力较弱而有坚实长套时可以争叫，但牌力较强而没有强套时却不应作花色争叫。在没有强套时，可以叫加倍或争叫 1NT 来同对手周旋；但在上述两种叫法不太合适时，也可以先不叫，然后看有机会再叫牌。在对方叫出的花色中既有长度又有牌点时，通常最好先不叫并且准备打防守，除非你手中的牌有资格争叫 1NT（见后）或至少有 19 点（足以先加倍然后再叫无将）。

在正常情况下，争叫花色至少是 5 张长套而且在 A—K—Q3 张大牌中至少有 2 张。

一阶水平争叫，牌力约为 8—15 大牌点。

二阶水平争叫，牌力约为 10—15 大牌点。

三阶水平争叫，牌力约为 12—16 大牌点。

有些牌手认为只要持有 13 大牌点或以上就应该加倍。这样的处理方法是不可取的，因为假如你手中的牌只有一个长套而叫加倍，同伴不太可能正好叫出你长套的花色，而等到你叫出你的长套花色时，往往叫牌已达到过高水平。持有近 15 大牌点的牌作争叫是相当安全的，因为同伴持有 9 大牌点或以上时必须对争叫作出应叫，而且同伴在对你争叫的花色有支持时或有其他只得一叫的牌时，即使有较少的大牌点也会作出应叫。因此你作争叫时不会失局，所以没有

必要在手中的牌属于 12—15 点范围和只有一个长套时叫加倍。技术性加倍适用于有二至三套的牌和虽然只有一个长套但牌力超过简单争叫的牌力（有 16 大牌点或以上）的牌。

2. 争叫 4 张套花色

只允许在一阶水平上进行，而且在争叫花色中至少有最大的 4 张大牌中的 3 张。像 A—K—Q—X、A—K—J—X、A—Q—J—X 和 K—Q—J—X 这样的套对指示首攻有重要的防守价值，所以，虽然可能会使同伴误解套的长度，这是只得争叫的。作最坏的打算，同伴可能只有 3 张而作加叫，即使如此，由于争叫花色中实力坚强，将牌还是有控制的。这类争叫 4 张套花色的优点在于同伴能作出最有利的首攻并使对方放弃 3NT 定约。

3. 长套质量测试

争叫花色应该有多强？掌握长套质量测试的方法可以算出持有的长套的强度，是回答上述问题的指南。即使手中的牌力符合争叫的条件，只要长套质量测试不合格，你争叫该长套花色时仍应十分谨慎小心。

计算你想叫的那门花色中的张数。

加上你想叫的那门花色中的大牌张数。

假如总数等于或超过你叫牌水平定约所需的墩数，可以争叫该花色。

否则不能争叫该花色。

注意：在本测试中计算大牌张数时，长套中的 J 和 10 只是在其上还有 A—K—Q 中任一张时才能计算。因此，K—10—X—X—X 的长套质量是 7，Q—J—X—X—X—X 的长套质量是 8，但是 J—X—X—X—X 的长套质量只能算 5（没有比 J 更大的大牌，J 不能算数）。

要在一阶水平上争叫，你的长套质量至少要达到 7；在二阶水平上争叫，长套质量至少为 8；三阶水平上争叫，长套质量至少要达到 9。当然，假如你的长套质量超过你争叫的水平所需要达到的要求，这是完全没有问题的，你不要只因为你的长套特别好而作跳争叫。在[第十章](#)中将对跳争叫作详细讨论。

4. 争叫花色后的应叫

对争叫作应叫不像对开叫作应叫那样要求迫切。由于开叫者可能持有 20 点上下的牌力，所以有 5—6 点或以上就必须应叫；而简单争叫的牌点上限是 15 大牌点左右，因此除非对争叫花色有较好支持，5—7 大牌点范围的牌一般不值得作应叫。

0—4 大牌点：不叫，即使对同伴的花色有支持。

5—7 大牌点：除非对同伴的花色有好的支持（4 张支持，或至少 Q—X—X3 张再加旁门花色中有单张），一般不叫。

8 大牌点：除了对同伴的花色有支持或有其他值得叫的牌外，通常不叫，因为成局希望渺茫。

9 大牌点或以上：在对同伴花色作加叫、叫无将或叫自己的 5 张或以上长套花色中选择一种。

不论是一阶还是二阶水平争叫，假如你对同伴争叫花色作加叫，单加叫表示有 8—11 点，跳加叫表示有 12—15 点。对同伴争叫一阶高级花色加叫成局的牌点要求是至少有 16 点，牌点包括大牌点和短套点。持有 4—3—3—3 牌型时，如果在对方叫过的花色中有止张，在应叫无将和加叫中优先选择无将。

假如你持有的牌不适宜作加叫，你对同伴一阶水平争叫作 1NT 应叫表示有 8—11 点，2NT 应叫表示有 12—14 点，3NT 应叫表示有 15—17 点。在所有情况下，你在对方叫出的花色中至少有 1 止张，而在已知对方的长套至少为 5 张时，则要求你至少有双止张或接近双止张。A—X，K—X，Q—X—X，J—X—X—X 为单止张。A—Q，A—J—10，K—Q—10，Q—10—9—X 为双止张。A—J—X，K—Q—X，K—J—X，Q—10—X—X 为接近双止张，上述牌张组合中再加 1 张小牌，如 K—J—X—X，即可视为双止张。对同伴二阶水平争叫，应叫 2NT 表示有 11—13 大牌点，应叫 3NT 则要求有 14 大牌点或以上，同样地，在上述情况下，你在对方叫出的花色中至少有双止张。

假如你在一阶水平上应叫新花色，这表示你有 5 张或以上的长套和 8—15 点。在二阶水平上应叫新花色表示有 5 张或以上的较好长套和 10—15 点。同开叫后的应叫不同的是，争叫后的应叫新花色和跳加叫都不是逼叫，所以为了迫使争叫者再叫，你必须跳叫新花色（表示有 16 大牌点或以上）或扣叫对方叫过的花色（表示有成局牌力但自己没有强套）。

在同伴对你的争叫作出应叫后，假如你的牌力是低限而且又没有值得再叫一次的特别的牌，你可以不叫。不过，在有下列情况之一者，应该再叫：

- 同伴的应叫是逼叫
- 你的牌力在低限以上（例如牌点在 12—15 点范围）
- 你的牌力属于低限，但有值得显示的特别的牌（如特别长的长套或有两个长套等）

练习(十二)

你的上家开叫 1♦。你持有下列各手牌时，如何叫牌？

- | | | |
|--|---|---|
| 1. ♠ K J 9 4 2
♥ 7 3
♦ A Q 9
♣ J 8 7 | 2. ♠ A 9
♥ Q 7 3 2
♦ A J 9
♣ 9 6 3 2 | 3. ♠ 5
♥ A K J T 2
♦ 8 7 6
♣ 9 8 5 4 |
| 4. ♠ K Q 2
♥ A J
♦ 7 6 3
♣ Q 9 7 6 2 | 5. ♠ 9 8 7 2
♥ 6
♦ Q J 8 4 3 2
♣ A K | 6. ♠ A K Q J
♥ 7 3
♦ Q 9
♣ 8 7 5 3 2 |
| 7. ♠ J 8 6 5 4 2
♥ A Q
♦ Q 7 6
♣ 9 2 | 8. ♠ A
♥ K Q J T 2
♦ 8 7 6
♣ K 8 5 4 | 9. ♠ K 7
♥ 5 4
♦ T 6 2
♣ A Q J 7 4 2 |
| 10. ♠ J 7 2
♥ 6
♦ A K 9 4 3
♣ K Q J 2 | | |

5. 平均牌型牌的争叫

0—11 大牌点：绝对不叫。

12—15 大牌点：除适于作技术性加倍外，一般不叫。

16—18 大牌点：在对方叫过的花色中有止张时，争叫 1NT；在对方叫过的花色中没有止张但符合技术性加倍的条件时，叫加倍。

19 大牌点或以上：先作技术性加倍，然后再作叫牌。

上述的叫牌策略只适用于平均牌型的牌而对不平均牌型的牌并不适用。假如对方开叫而你持有平均牌型的牌，你作争叫有一定的危险性，因为对方很容易成功地对你方作惩罚性加倍。如果你没有坚强的长套和良好的将牌配合，定约被打宕的罚分是很高的，所以除非你手中的牌符合作技术性加倍的条件（见[第十三章](#)），即使有 13—15 点范围的平均牌型的牌也宁可不要贸然争叫。

争叫 1NT：16—18 点，平均牌型和在对方叫过的花色中有止张。

在对方叫过的花色中有双止张时，你虽然只有 15 点也可以争叫 1NT，因为你的大牌位置都在开叫者的大牌之后，处于有利的地位。在符合无将叫牌的条件下，有 15 点作争叫比不叫好。

不过，即使你的牌符合争叫 1NT 的条件，假如对方开叫 1♦ 或 1♣，而且你的牌型是 4—4—3—2，其中有二个 4 张高级花色套，你应该先考虑作技术性加倍。在联手的高级花色取得配合时，打高级花色有将定约通常要比打无将定约更容易打成，而你有二个 4 张高级花色套时，在高级花色中找到配合的成功率是很高的。假如你争叫 1NT，同伴在持有 0—7 点时，通常不叫，但是如果你加倍，同伴不得不叫，高级花色的配合就有希望出现在眼前。同样地，在有 16 大牌点或以上和 5—3—3—2 牌型带有好的 5 张高级花色套时，最好先加倍，然后再叫你的高级花色，而不要直接争叫 1NT。

6. 争叫 1NT 后的叫牌

作者主张：争叫 1NT 后的应叫和再叫同开叫 1NT 后的叫法完全一样。因此，应叫 2NT 是邀请叫（8—9 点），应叫 2♣ 是斯泰曼约定叫，应叫其他花色也相同。这样做的好处是你不用记两套叫法：一套是开叫 1NT 后的叫法，另一套是争叫 1NT 后的叫法。

也有些牌手对在 1NT 争叫后的叫法作些变化。主要的变化是应叫时叫出对方叫过的花色是斯泰曼约定叫，而应叫 2♣ 则是表示有草花长套的自然叫（除非对方开叫 1♣），牌力较弱。作这些变化的理论根据是，在对方开叫和你的同伴争叫 1NT 后，你方更需要应叫者能在持有弱牌时作出自然的花色应叫，因此 2♣ 表示有草花长套的弱牌的叫法比作为斯泰曼约定叫更有用。

无论如何，搭档之间应事先确定好在争叫 1NT 后采取怎样的叫法，以免彼此产生误会。

练习(十三)

A. 你的上家开叫 1♦。你持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ K J 4 2

♥ A 3

♦ Q 9 6

♣ J 8 4 3

2. ♠ A K Q 2

♥ Q 2

♦ 7 6 4

♣ 9 7 3 2

3. ♠ A 9

♥ K Q 9 2

♦ A 7 6

♣ K J 8 4

4. ♠ A Q 6

♥ K Q 9 3

♦ 6 5

♣ A Q 5 3

5. ♠ K 7 4 2

♥ Q 4

♦ A K 8

♣ Q 6 3 2

6. ♠ K 7 2

♥ A K 2

♦ 9 6 4

♣ A Q 7 3

7. ♠ A 7 3 2
♥ A Q 4 3
♦ Q 9 7
♣ A J

8. ♠ A 9 8
♥ K 9 2
♦ A Q 4
♣ Q T 5 4

9. ♠ K Q
♥ A J 2
♦ A K 8 6
♣ K 9 7 5

10. ♠ A K J
♥ A K
♦ K J 7 4
♣ A 7 3 2

B. 你的上家开叫 1♠。你持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ Q J 3
♥ 7
♦ A K 9 6
♣ Q 8 5 4 2

2. ♠ 9 7
♥ A 2
♦ A Q J 9 7 6
♣ 7 5 2

3. ♠ A Q 2
♥ J
♦ 8 7 6 4 3
♣ A K 5 4

4. ♠ A J 2
♥ K J
♦ A K 8 6
♣ Q J 7 2

5. ♠ A J T 8 7 2
♥ ...
♦ A K 9 4
♣ J 4 2

C. 下家开叫 1♦，同伴争叫 1♥，上家不叫。你持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ K 8 4 3
♥ 7 6
♦ K 7 6 3
♣ 9 4 3

2. ♠ 8 7 5
♥ Q 9 6 3 2
♦ 6 4
♣ Q 7 5

3. ♠ 6 4
♥ K 9 3 2
♦ A 7 6 4
♣ 9 3 2

4. ♠ A 7 2
♥ 8 3 2
♦ Q J 2
♣ 9 8 5 2

5. ♠ A K 7
♥ K 6 3
♦ Q J 6 5 3
♣ 8 2

6. ♠ A K 7 5 2
♥ 7 3
♦ A J 8 6 4
♣ 3

7. ♠ A K 7 5 2
♥ A J 8 6 4
♦ 7 3
♣ 2

8. ♠ A 9 6
♥ J 2
♦ J 9 6 2
♣ K 8 5 4

9. ♠ A J 2
♥ Q 4 2
♦ J T 7 3
♣ K Q T

10. ♠ A Q 7
♥ 6
♦ K Q 8 4 3
♣ J 8 3 2

11. ♠ A Q 2
♥ K 3
♦ Q J T 4
♣ K Q 9 3

12. ♠ A 7 4
♥ 8 3 2
♦ J 9 7 6
♣ K 7 3

13. ♠ A J T 6 2
♥ K 2
♦ A K Q 4
♣ 5 4

14. ♠ Q 7 2
♥ A J
♦ A K Q J 2
♣ 9 7 3

15. ♠ A K J
♥ 6 3 2
♦ A K Q 3
♣ 8 6 2

D. 上家开叫 1♣，你争叫 1♠，下家不叫，而你的同伴应叫 1NT。上家不叫。你持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ K Q T 4 2
♥ A 3
♦ J 7 3 2
♣ 6 2

2. ♠ A J 9 6 3 2
♥ 4 2
♦ K Q J
♣ 3 2

3. ♠ A Q J 9 2
♥ J 9 8
♦ A 4
♣ K 8 5

4. ♠ A J 8 7 2
♥ J
♦ A Q 8 6 2
♣ 9 7

5. ♠ A K Q 2
♥ 6 2
♦ K 9 4 3
♣ 8 7 3

叫牌练习：下列各手牌如何叫牌？发牌者南家。除练习中注明外，南北不叫牌。

第 21 组—西

1. 南家开叫 1♣。

♠ K Q J 8 6
♥ A 8 7
♦ 4 3
♣ 9 8 5

2. 南家开叫 1♥。

♠ A Q T 5 4
♥ 5 3 2
♦ 7 5
♣ K J 8

第 21 组—东

♠ A 7 4
♥ 9 6
♦ K Q 8 6 5
♣ J 4 2

♠ K 9 8 7 6
♥ 7
♦ A K 8 3 2
♣ 9 5

3. 南家开叫 1♦。

♠ A J T 8 6

♥ Q J 2

♦ 7 3

♣ K J 9

♠ K 7 5 2

♥ K 8 6

♦ J 9

♣ A Q 3 2

4. 南家开叫 1♣。

♠ 7 2

♥ A K Q 8 2

♦ 7 6 4

♣ 8 3 2

♠ K Q J

♥ J 9 5 4

♦ A J T 3

♣ Q 6

5. 南家开叫 1♥。

♠ 4 3

♥ 6 3 2

♦ A 8

♣ A K Q 7 4 3

♠ K 9 7

♥ A Q 7

♦ K 6 3

♣ 8 6 5 2

第 22 组—西

第 22 组—东

1. 南家开叫 1♦。

♠ A Q J 7 2

♥ 8 6 2

♦ 7 2

♣ Q J 3

♠ K 5

♥ K Q 7 3

♦ A J 8

♣ T 6 4 2

2. 南家开叫 1♠。

♠ 6 2

♥ K 7 3

♦ A 4

♣ A Q 8 6 4 2

♠ 9 5 3

♥ A Q 9 6 5

♦ K Q 8

♣ 7 3

3. 南家开叫 1♦。

♠ A J T 7 2

♥ K Q 9

♦ 7

♣ A 8 4 3

♠ K 9 8 3

♥ A 7

♦ 9 8 5 3

♣ Q 5 2

4. 南家开叫 1♠。

♠ A K 8
♥ J T 3
♦ K 4
♣ A J T 7 2

♠ 6 4 2
♥ A Q 2
♦ A 8 5
♣ 9 6 4 3

5. 南家开叫 1♥。

♠ A Q J
♥ A 9 8
♦ K Q 3
♣ Q 7 5 4

♠ 8 6 5 4 2
♥ 7
♦ A J 8
♣ K J 6 2

对方开叫后争叫 1NT 的牌例

例 33: 争叫 1NT——斯泰曼约定叫——牌张的分布组合和强制性忍让——
读牌

北家发牌
双方无局

♠ A 7 6 2
♥ 7
♦ A 8 4 3 2
♣ Q 9 7

♠ J 9 4
♥ 6 5 3 2
♦ T 7
♣ 8 4 3 2



♠ K 8 5 3
♥ A Q 8
♦ 9 6 5
♣ A K J

♠ A T
♥ K J T 9 4
♦ K Q J
♣ T 6 5

叫牌过程:

西	北	东	南
	—	1♥	1NT ⁽¹⁾
—	2♣ ⁽²⁾	—	2♠
—	4♠	—	—
—			

叫牌分析:

(1) 16—18 点，平均牌型，在开叫花色中有止张。

(2) 斯泰曼约定叫（假如搭档之间约定争叫 1NT 后应叫 2♣，表示弱牌，但有草花长套，北家可叫 2♥ 作为斯泰曼约定叫，争叫者在没有高级花色套时可叫 2NT，其他叫法保持不变。

首攻：♥5。除非有特别的理由，首攻同伴叫过的花色是正规的攻牌。从 3 到 4 张小牌中攻牌时，出第 2 顶张（中—大—小）。

正确打法：庄家必失 2 墩方块，所以在将牌中只能失 1 墩给对方的 A。联手持有 Q—X—X—X 和 K—X—X—X 而希望只失 1 墩时，必须引小牌，希望第二家持双张带 A（其他分布时就不可避免地要失 1 墩以上）。假如第二家出 A，你的 K 和 Q 都成为顶张；假如第二家放小，你用大牌赢进，而在打第二轮时，你忍让不出大牌，希望对方的 A 能跌落。对方的 A 跌落后，你的大牌成为顶张，即可肃清对方剩余的将牌。这一打法成功的关键是要有读牌的能力，使持 A 的对手成为第二家。因为定约方共有 25 大牌点，对方只有 15 大牌点，A 应在开叫的东家手中。所以，可取的打法是南家视东家跟出的红心大小出牌赢得第 1 墩后，出小红心给北家将吃，然后北家出小黑桃到南家 K。在 K 赢进时，再出黑桃而且南家忍让——绝对不能打出 Q！在 A 跌落后，♠Q 就能吊出西家手中的最后一张将牌。

例 34：争叫 1NT——花色应叫——读牌——避免作无益的飞张

东家发牌	♠ 9 7		叫牌过程：			
南北有局	♥ 8 7 6 5					
	♦ 9 8 6 3		西 北 东 南			
	♣ J T 9					
♠ A Q J		♠ K 5 4 3 2	1NT ⁽¹⁾ — 2♠ ⁽²⁾ —			
♥ A K	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W E	S	♥ J 2	4♠ ⁽³⁾ — — —
N						
W E						
S						
♦ Q J T		♦ 7 5 2				
♣ 8 7 5 4 2		♣ A Q 3				
	♠ T 8 6					
	♥ Q T 9 4 3					
	♦ A K 4					
	♣ K 6					

叫牌分析：

(1) 16—18 点，平均牌型，红心中有止张。

(2) 保证有 5 张黑桃，逼叫成局。

(3) 表示黑桃至少有 3 张支持。如果西家扣叫 4♥ 则表示黑桃有支持，并有高限牌力和♥A，但在这副牌中，即使西家扣叫 4♥，东家的牌也不能进满贯，应该叫 4♠ 表示止叫。

首攻：♦K。在 A—K 领头的花色中攻牌是十分理想的。你可以赢得第 1 墩，保持着出牌权，并可从明手的牌和同伴出牌的信号作出判断是否继续攻该门花色或转攻其他花色。此外在 K—Q—J 和 Q—J—10 等坚强的连接张中首攻顶张也是很理想的。

正确打法：东家在方块中要失 2 墩，所以在草花中只能失 1 墩。在草花中正常的打法是从西家出草花，东家手中用 Q 飞张，但是从这副牌叫牌的情况看，♣K 应该在南家手中（定约方共有 27 大牌点，南家是开叫家、剩下的 13 大牌点必然集中在南家处）。在飞张不可能成功时，应该用跌落的打法。东家可在肃清将牌后，出草花至 A，再出小草花。当南家草花是双张带 K 跌落时，♣Q 即成为顶张。

例 35：对同伴的花色争叫作加叫——牌张的分布组合——读牌

南家发牌	♠ 5		叫牌过程：
东西有局	♥ T 8 6 5		西 北 东 南
	♦ T 9 2		
	♣ 8 7 6 5 3		
♠ A J T 6 2		♠ K 9 7 3	1♠ — 3♠ ⁽¹⁾ —
♥ K 7 2	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> N W E S </div>	♥ Q J 4 3	4♠ ⁽²⁾ — — —
♦ J 7		♦ K 3	
♣ A J 4		♣ K Q 9	
	♠ Q 8 4		
	♥ A 9		
	♦ A Q 8 6 5 4		
	♣ T 2		

叫牌分析：

(1) 表示有相当于可开叫的牌力和对争叫花色有支持。对争叫的跳加叫不是逼叫，强烈希望接受邀请成局。


(2) 有 12 大牌点或以上（或在计算短套点后，至少有 13 点）时，争叫者应接受邀请成局。

首攻：♦10。首攻同伴叫出的花色并在 K—Q—X，Q—J—X，J—10—X，10—9—X 中攻顶张是正规的攻牌（从以大牌及其连接张为顶张的 3 张套中攻顶张）。

正确打法：庄家应该从明手放小，南家♦Q 赢进后即兑现♦A。南家最好是转攻红心，先出♥A 再出小红心，希望同伴持有♥K。庄家连失 3 墩后，必须防止在将牌中被对方用 Q 赢得 1 墩而使定约被打宕。在联手有 9 张将牌但缺 Q 时，正常的打法是出 A—K，希望对方是单张 Q 或双张带 Q 而跌落。不过，最好是找到对方的 Q 的位置，那样就可用飞张来活捉对方的 Q。寻 Q 的指南是计算大牌点：计算明手的大牌点再加上你手中的大牌点，从总数 40 点中减去上述的和，即得出对方所持有的大牌点（明手 14 大牌点，你手中也有 14 大牌点，所以对方有 40—28=12 大牌点）。由于南家是开叫者，所以完全可以肯定♠Q 在南家

手中。因此，在这副牌中打黑桃不要用跌落打法，而应该对南家飞张。你在取得牌权后，应打小黑桃至明手的 K，然后明手回出黑桃，在南家放小时飞张，然后再用♠A吊出♠Q，即可摊牌结算。

例 36：在花色争叫后的叫牌——牌张的分布组合——对弃手家的读牌

西家发牌	♠ 6 5 4 3 2	叫牌过程：				
双方有局	♥ A J T 9 5		西	北	东	南
	♦ J		—	—	—	1♣
	♣ A 2		1♠ ⁽¹⁾	2♥ ⁽²⁾	—	4♥ ⁽³⁾
♠ A K Q J 8			—	—	—	
♥ 6 4 2						
♦ T 8 6 3						
♣ 5						
	♠ T 9					
	♥ Q 8 7 3					
	♦ A K					
	♣ K Q J 9 8					

叫牌分析：

(1) 尽管西家和东家都未开叫，西家还是应该争叫黑桃，因为西家很希望能在防守时首攻黑桃。

(2) 表示至少有 5 张红心和 10—12 点，由于北家最初不叫，不会有更多的牌点。

(3) 南家的一手牌为 17 点（包括 2 点短套点）。在对同伴的高级花色有支持时再叫低级花色草花是严重失误；再叫 3♥ 也显得过软。

首攻：♠7。在同伴叫过的花色中有单张，首攻该单张是十分理想的攻牌。

正确打法：西家应该用♠J 赢进（防守方应该用尽可能最小的牌赢进）并再兑现 1 墩黑桃。西家要打宕定约的机会在于东家有♣A，然后西家再将吃 1 墩草花。因此，西家最好是转攻草花。当然，在这副牌中，西家再出第 3 张黑桃可以使东家的♥K 将吃到 1 墩，但是也不能打宕定约。

联手将牌有 9 张缺 K 的正常打法是对 K 飞张，但是在这副牌中，庄家飞张失败，东家♥K 赢进，回出草花给西家将吃，定约即被打宕。在飞张不可能成功时，应该用跌落打法。当东家在打第二轮黑桃中告缺时，庄家可以计算出西家持有♠A—K—Q—J—X，共 10 大牌点。由于西家作为发牌者不叫，就可排除西家持有♥K 的可能性，否则西家应有 13 大牌点，必然会开叫。因此，东家应该持有♥K，飞张不会起作用，所以应该先打♥A。即使在无法判断♥K 的位置时，为了对付可能出现的草花将吃，打♥A 也是可取的预防措施。

第十章 单跳争叫及其应叫

跳争叫在对方开叫或应叫的叫牌水平上至少跳越一阶。在表示叫牌过程时，在对方的叫牌上加一个括号的书写方式是有用的。因此，(1♠):2♣表示对方开叫1♠，你方争叫2♣。单跳争叫是在允许的最经济的水平跳越一阶的争叫。例如，(1♦):1♠是简单争叫，而(1♦):2♠是单跳争叫；(1♠):2♥是简单争叫，而(1♠):3♥是单跳争叫。双跳争叫和三跳争叫属于阻击叫，将在[第十二章](#)中详细讨论。

一种叫牌体系（标准叫牌法、精确叫牌法、艾科叫牌法、戈伦叫牌法等）的规则和约定主要是针对开叫和开叫方以后的叫牌；无论采用何种叫牌体系，牌手都应自己对争叫和争叫方以后的叫牌的意义作出规定。例如，单跳争叫可分为三种：弱单跳争叫，中单跳争叫和强单跳争叫。显然你对单跳争叫只能采用其中的一种，因此搭档之间必须在事先作出规定。

1. 弱单跳争叫：6—10大牌点和6张或以上长套

单跳争叫达到三阶水平时，如(1♥):3♣，该争叫花色中一般应为7张套。在复式桥牌比赛中，流行用弱单跳争叫的叫法，因为它使用的机会要比其他两种叫法更多。它用于阻击对方使其无法叫牌或使其叫牌受到阻碍。在弱单跳争叫后，同伴一般至少要有开叫实力才作应叫。假如在争叫花色中不能取得配合，则同伴至少要有16点才能应叫（因为争叫者至多有10点），不过在争叫花色中有配合时，有4墩赢墩或以上的一手牌就应该应叫，应叫新花色是逼叫。

在搭档之间使用弱单跳争叫时，在手中牌力较强时（至多15大牌点）应作简单争叫，而在持有16大牌点或以上和坚强长套时，应先作技术性加倍，然后在下一轮中再叫长套花色。

2. 中单跳争叫：11—15大牌点和6张或以上长套

中单跳争叫相当于有低限开叫牌力和6张长套时作的开叫（相当于开叫家在开叫1♠，应叫1NT后再叫2♠的牌）。争叫者能在一次叫牌中显示出牌力尚好并有好的长套。不用中单跳争叫的话，先简单争叫，然后在叫牌尚未升到较高水平时再叫该花色。

中单跳争叫的应叫一般要求应叫者有9大牌点或以上，不过对争叫花色能支持时，可降低对牌点的要求。在争叫花色中有支持并至少有3墩赢墩时，应叫者可加叫高级花色成局。

使用中单跳争叫的牌手在持有 7—10 大牌点和坚强长套时可作简单争叫，而在有 16 大牌点或以上和坚强长套时可先作技术性加倍，然后再叫出长套花色。

3. 强单跳争叫：16—19 大牌点和 5 张或以上坚强长套

它在盘式桥牌中使用广泛，但在复式桥牌比赛中极为罕见，因为这样一手牌完全可用先加倍然后再叫出长套花色的叫法来表示。使用强单跳争叫叫法的牌手作简单争叫表示有坚强长套和较弱的牌力。

强单跳争叫不是逼叫，但是同伴有 6 大牌点或以上时须应叫。应叫时，优先选择加叫高级花色；在将牌中有支持和有 2 墩赢墩就足以在强单跳争叫高级花色时加叫成局。假如强单跳争叫低级花色，在应叫 3NT 和加叫低级花色中优先选择前者，但是叫无将时要保证在对方叫过的花色中至少有 1 止张。应叫新花色是逼叫，而且保证在所叫的花色中至少有 5 张套。

对任一种单跳争叫的应叫，凡是叫出对方叫过的花色都是逼叫、试探成局，而且通常是问同伴在对方叫过的花色中是否有止张。这种叫法将在[第二十五章](#)中详细讨论。

练习(十四)

A. 上家开叫 1♣。你如果使用弱单跳争叫，持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ K Q 8 4 3 2

♥ A K

♦ 7 6 3

♣ 9 4

2. ♠ 7 5

♥ A Q J 3 2

♦ 6 4

♣ Q 7 5 2

3. ♠ 6 4

♥ A Q J 8 5 2

♦ 9 7 6 4

♣ 2

4. ♠ A K 2

♥ K Q J 9 3 2

♦ A J 2

♣ 2

5. ♠ J 7

♥ K 6

♦ A J T 9 7 2

♣ 8 4 2

B. 上家开叫 1♣。你如果使用中单跳争叫或强单跳争叫，持有上列各手牌时，如何叫牌？

C. 下家开叫 1♦，同伴争叫 2♠（弱单跳争叫），上家叫 3♦。你持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ K Q T 4 2

♥ A 6 3

♦ J 7 3 2

♣ A

2. ♠ 6 2

♥ K Q J 2

♦ J 5 2

♣ A 8 3 2

3. ♠ 2

♥ A J 9 8 4

♦ A 4

♣ J 8 5 3 2

4. ♠ A J 8
 ♥ A Q T 2
 ♦ 8 6 2
 ♣ Q J 9

5. ♠ 9
 ♥ K Q J 9 7 5 2
 ♦ A Q
 ♣ K Q J

叫牌练习：发牌者南家，除练习中注明外，南北不叫牌。在第 23 组中练习者用弱单跳争叫叫法，而在第 24 组中练习者用中单跳争叫叫法。

第 23 组—西

第 23 组—东

1. 南家开叫 1♣。

♠ K Q J 8 6 2
 ♥ K 8 7
 ♦ 4
 ♣ 9 8 5

♠ 3
 ♥ 9 6 2
 ♦ K J 8 6 3 2
 ♣ A K 6

2. 南家开叫 1♠。

♠ 7
 ♥ A Q J 8 6 4 3
 ♦ J T 3
 ♣ 6 2

♠ A Q 6 2
 ♥ T 7 2
 ♦ A 2
 ♣ K Q 5 4

3. 南家开叫 1♥。

♠ T 6
 ♥ 4 3
 ♦ 8 2
 ♣ A K 9 8 7 4 2

♠ A 9 5
 ♥ A 7 6 2
 ♦ A 9 4 3
 ♣ Q 3

4. 南家开叫 1♠。

♠ 4
 ♥ K Q J 8 7 5
 ♦ A K 3
 ♣ 8 4 2

♠ 9 7 3 2
 ♥ A 9 3
 ♦ Q J 5 4
 ♣ A 7

5. 南家开叫 1♣。

♠ 8 6 3
 ♥ 7
 ♦ K Q T 8 6 4
 ♣ A 9 3

♠ A 9 2
 ♥ Q J 8 6 5 2
 ♦ 7 2
 ♣ 8 6

6. 南家开叫 1♥。

♠ 8 6 2
♥ 7
♦ K Q J 8 6 4
♣ K 9 3

第 24 组—西

1. 南家开叫 1♦。

♠ A Q J 8 7 4
♥ K Q 3
♦ 7 6
♣ 4 2

2. 南家开叫 1♣。

♠ K 4 3
♥ A J 9 8 7 2
♦ K Q J
♣ 4

3. 南家开叫 1♦。

♠ A K 7 5 4 2
♥ 9 8
♦ A J
♣ 6 3 2

4. 南家开叫 1♥。

♠ 8 6
♥ 4 3
♦ A K 2
♣ A Q 9 8 6 4

5. 南家开叫 1♦。

♠ 5
♥ J 8 2
♦ K 9 4
♣ A K Q 8 7 2

♠ K 9 4 3

♥ K Q T

♦ A 9 3

♣ A 5 2

第 24 组—东

♠ K 9 5

♥ A 7

♦ 9 8 4 2

♣ Q J T 3

♠ A Q 9 8 5

♥ 6

♦ 9 6 2

♣ A 8 7 3

♠ ...

♥ J 7 6 3 2

♦ 9 8 7 4

♣ K Q J 5

♠ K 9 4

♥ A J 5

♦ J T 4 3

♣ K 3 2

♠ A Q 7 3 2

♥ Q 9 5 3

♦ 8 3 2

♣ 6

6. 南家开叫 1♣。

♠ AKQ
♥ QJ9642
♦ 72
♣ 93

♠ 96
♥ AK7
♦ AQT93
♣ 864

弱单跳争叫的牌例（特别注意例 39 和例 40）

例 37：弱单跳争叫——牌型分布不利时的处理方法

北家发牌
南北有局

♠ AK4
♥ KJT94
♦ J
♣ JT98

♠ Q853
♥ AQ8
♦ AKQ
♣ 532



♠ T972
♥ 652
♦ 976542
♣ ...

♠ J6
♥ 73
♦ T83
♣ AKQ764

叫牌过程：

西	北	东	南
	1♥	3♣ ⁽¹⁾	— ⁽²⁾
3NT ⁽³⁾	—	—	—

叫牌分析：

(1) 弱单跳争叫，6—10 大牌点，6 张好套。假如东家不用弱单跳争叫，可作简单争叫 2♣，西家仍应叫 3NT。

(2) 牌力太弱，没有资格竞叫。

(3) 一手强牌，而且除草花外，在其他各门花色中均有止张。假如有足够的牌力，只要在对方叫过的花色中有止张，即使一旁门花色中没有止张（但在该门花色不能是单张或缺门），也可以叫无将。

首攻：♥J。首攻长套内部的连接张的顶张，希望能在庄家树立草花之前，先树立红心。首攻黑桃大牌也是可取的，但在同伴表示不欢迎时，应转攻红心。

正确打法：照理说庄家有如此坚强的草花套应该轻而易举地赢得 11 墩：6 墩草花、3 墩方块和 2 墩红心。但是，在这副牌中，庄家赢得第 1 墩红心后从手中出草花到明手的 A 时，却出于意外地发现南家草花竟然缺门。如果继续打 ♣K—Q 然后送 1 墩草花，庄家将铸成大错，因为明手虽可树立 2 张草花赢张，但却没有进手张来兑现。正确的打牌原则是：如果为了树立赢张而要送掉失张，应该及早送。在打 ♣A 发现对方的草花分布情况后，应忍让 1 墩草花（即联手两

家都出小草花)。以后庄家取得出牌权后,出♣K—Q即可吊光对方的草花,树立兑现另外2张草花赢张。

例 38: 弱单跳争叫——先忍让再树立明手的长套

东家发牌	♠ A 9 8 3		叫牌过程:
东西有局	♥ A J 3 2		西 北 东 南
	♦ 5 4		
	♣ A Q J		
♠ T 7 5 4		♠ A Q 2	— 3NT ⁽²⁾ — —
♥ 9 8 6 5	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> N W E S </div>	♥ A Q 7	—
♦ Q T 9		♦ J 3	
♣ 9 8		♣ K T 5 4 3	
	♠ J 6		
	♥ T 4		
	♦ A K 8 7 6 2		
	♣ 7 6 2		

叫牌分析:

(1) 这手牌只有在无局方时,才可作弱单跳争叫。在有局方时,南家的做庄赢墩不够,不能作弱单跳争叫;南家可以作简单争叫或不叫。如果南北不用弱单跳争叫,南家根据牌力可作简单争叫,南北仍可达成3NT定约。

(2) 在同伴作简单争叫或弱单跳争叫后,持有16大牌点应该争取打成局定约。北家在其他各门花色中有止张,希望能利用同伴的方块长套取得所需的大部分赢墩。

首攻: ♣4。首攻长套第4张是正规的攻牌,但是庄家虽然在草花有止张,所以从高级花色中首攻K也是合理的。不过在这副牌中,上述首攻都不能打宕定约。

正确打法:北家用♣Q赢得第1墩草花,庄家在连接张中应出最大的牌张。庄家只有树立方块才能拿满9墩,但是先打♦A—K赢得前2墩再送1墩方块的打法是错误的,因为明手没有进手张来兑现树立的赢张。正确的打法是一开始就忍让方块,在取得出牌权后再接着打♦A—K,从而兑现其余的方块赢张。如果对方方块是4—1分布,定约会被打宕,但这样的话是命该如此,不是打牌有问题。

例 39：同伴弱单跳争叫后的加叫——忍让以取得控制

北家发牌
南北有局

♠ T 9

♥ K J T 9 7

♦ T 5

♣ A K Q J

♠ 7 2

♥ A Q 3

♦ A K Q J 4 3

♣ 8 6



♠ Q J 5

♥ 8 5 4 2

♦ 9 8

♣ 9 7 4 3

♠ A K 8 6 4 3

♥ 6

♦ 7 6 2

♣ T 5 2

叫牌过程：

西	北	东	南
	1♥	2♠ ⁽¹⁾	— ⁽²⁾
4♠ ⁽³⁾	—	—	—

叫牌分析：

(1) 无局方时可作弱单跳争叫。有局方时，弱单跳争叫二阶水平应具有 6 墩做庄赢墩，三阶水平应具有 7 墩做庄赢墩。假如东西不用弱单跳争叫，东家可作简单争叫 1♠，在西家应叫 3♦ 后再叫 3♠，西家可加叫至 4♠。

(2) 牌力太弱，没有资格加叫至 3♥。

(3) 同伴应该有相当强的 6 张黑桃长套和 5—6 墩做庄赢墩，由于西家有 2 张黑桃和 5 墩赢墩，所以加叫成局是顺理成章的。

首攻：♥5。首攻同伴叫过的花色是正规的攻牌，从 3 至 4 小张中攻牌，可攻第 2 大张（中—大—小）。在至少带 1 张大牌的 4 张套中，可首攻第 4 张。

正确打法：庄家出♥A 赢进，出黑桃并从手中放小忍让第 1 墩黑桃。在再次取得出牌权时，兑现♠A—K，肃清对方的将牌，然后兑现方块。用这样的打法时，对方只能赢得 1 墩黑桃和 2 墩草花。在黑桃将牌中先打 A—K，再送 1 墩给对方的 Q 是有危险的，对方能兑现 3 墩草花；同样，不打第 3 墩黑桃而打方块也是有危险的，对方在将吃方块后，即可兑现 3 墩草花。采用在第一轮黑桃就忍让的打法，可以在明手处留 1 张黑桃将牌，从而能将吃对方打出的第 3 墩草花。

例 40：同伴弱单跳争叫后的加叫——忍让后树立赢张——掌握时机

东家发牌
双方无局

♠ T 8 6
♥ J 8 3
♦ T 7 5
♣ K J T 3

♠ A K 4 2
♥ A 5
♦ Q 3
♣ 8 7 6 4 2



♠ 7 5 3
♥ K Q T 9 6 2
♦ 8 6 2
♣ A

♠ Q J 9
♥ 7 4
♦ A K J 9 4
♣ Q 9 5

叫牌过程：

西	北	东	南
		1♦	2♥ ⁽¹⁾
— ⁽²⁾	3♥ ⁽³⁾	—	4♥ ⁽⁴⁾
—	—	—	

叫牌分析：

- (1) 这手牌有 6 墩做庄赢墩，即使在有局方时也可作弱单跳争叫。
- (2) 牌力不够，不能叫牌。
- (3) 将牌有支持，至少 3 墩赢墩而且还可能在方块中将吃。牌力足以加叫。
- (4) 弱单跳争叫的高限牌力是 9—10 大牌点，因此这手牌接受邀请成局。

首攻：♦5。首攻同伴叫过的花色是正规的攻牌，从有大牌的 3 张套中攻牌，出最小张，因此从 10—X—X 中出最小张。

正确打法：东家赢进第 1 墩方块后应转攻将牌。假如东家错误地再出方块，庄家就能轻而易举地在明手处用小将牌将吃第 3 墩方块，加上 2 墩黑桃、6 墩红心和 1 墩草花，打成定约。类似地，假如东家在第二轮时打草花，南家赢得后再出方块，明手即可将吃到 1 墩方块。如果东家在第 2 墩时转攻将牌，南家应该看到将吃方块的希望已经幻灭：以♥A 赢进后，忍让 1 墩黑桃，希望对方黑桃是 3—3 分布，因而第 13 张黑桃能赢得关键的一墩。注意，必须在吊将牌前，先忍让 1 墩黑桃。

第十一章 非寻常性 2NT 争叫

在对方一家开叫以后，你方一家很少会有机会拿到一手 21—22 点、平均牌型的牌，而且即使拿到也可以先作技术性加倍，然后再叫无将来显示牌力和牌型。所以，大多数搭档将高级花色开叫后的跳争叫 2NT 作为表示持有较弱牌力和两套低级花色的叫法。

1. 非正常性 2NT 争叫

(1♥):2NT 或(1♠):2NT=约 8—12 大牌点和在低级花色中至少有 5—5 两套。

如果牌型是 5—5 两套低级花色，每套低级花色中至少应有 2 张大牌。假如牌型是 6—5 或比 6—5 更好或局方情况有利的話，牌力可以少于 8 大牌点。同样他在牌型较 5—5 为好时，对长套质量的要求也可适当放宽。在(1♥)或(1♠)开叫后，下列各手牌可以争叫 2NT：

1. ♠ 7 2

♥ 9

♦ K Q J 6 3

♣ K J 9 7 2

2. ♠ 9

♥ J 2

♦ Q J T 7 2

♣ A J 7 6 5

3. ♠ 8 3 2

♥ ...

♦ J T 7 5 2

♣ A Q J 9 4

4. ♠ 6

♥ 7

♦ Q J 8 6 4 2

♣ Q J T 5 2

5. ♠ ...

♥ 2

♦ K T 9 6 5 3

♣ T 9 8 5 3 2

争叫非正常性 2NT 的作用是在对方叫出成局定约时使同伴有可能作出牺牲叫，因此，作非正常性 2NT 争叫的牌不要求有强牌力。假如你手中有 13 大牌点或以上，对方不大可能会叫成局，而且即使对方叫成局，你方在防守时也有希望打宕对方的定约。同样地，低级花色套中的大牌质量较高、有 3 张赢张，例如一套中有 A—K，另一套中有 A，这样的一手牌也不适宜于作非正常性 2NT 争叫。有 5—5 两套低级花色而且牌力超过非正常性 2NT 争叫牌力的牌可先作简单争叫，以后再看情况决定是否进一步作竞叫。有 16 大牌点或以上时，可先作加倍，然后再叫出花色。

假如叫牌过程为：(1♠):2NT:(4♠).....，第四家处于很好的位置，能够判断究竟是防守对方的 4♠定约还是叫 5♣或 5♦进行争夺（或可说是牺牲）。作牺牲叫的好处在于：如果对方对你方的 5♣或 5♦定约进行加倍时，你方的失分将少于对方的高级花色定约打成时的得分，而如果对方硬叫到五阶水平时，定约又可被打宕。

2. 第三家在 2NT 争叫后不叫时同伴的叫牌策略

持有弱牌时，叫 3♣或 3♦（视哪一门低级花色更长）。不叫几乎总是不对的，草花和方块同长时，叫草花。在有强牌力和成局机会时，可跳叫 4♣或 4♦或甚至于 5♣或 5♦。在有一手很强的牌而且在两门高级花色各有 2 至 3 止张时，可以叫 3NT，要注意是同伴主打 3NT，而同伴在高级花色中几乎一无所有。同

伴叫出另一门高级花色，例如(1♥):2NT:(不叫):3♠表示有强牌力以及6张或以上坚强长套，你在有2张将牌支持时应该加叫。

3. 第三家在2NT争叫后叫加倍时同伴的叫牌策略

除了持有弱牌而且草花和方块等长时，你应该不叫，让争叫者自己去选择打哪一门花色外，其余情况的叫牌策略和第三家不叫时相同。

4. 第三家在2NT争叫后叫三阶高级花色时同伴的叫牌策略

持有弱牌时不叫。有很好的成局机会或你估计打成局定约至多宕1墩时，可以叫4♣或4♦邀请成局或直接跳叫5♣或5♦。由于对方并没有叫成局，所以作5♣或5♦牺牲叫并不可取。不过，如果你有接近成局的牌力或估计对方必然会叫成局的话，跳叫五阶低级花色能对开叫者施加极大的压力。

5. 第三家在2NT争叫后叫四阶高级花色时同伴的叫牌策略

假如对方主打定约拿不满10墩，你就根本没有道理去作牺牲叫。因此，首要的问题是你手中的牌在打防守时是否有实力。打宕对方的定约的可能性较大时，你就不应作牺牲叫。你在估算防守赢墩时最多只能指望你的同伴（2NT争叫者）帮你赢1墩。

另外，如果对方对的牺牲叫作惩罚性加倍，你的失分超过对方成局的得分，牺牲叫是得不偿失的。判断是否作牺牲叫的一个因素是局况，另一个因素是你和同伴将牌的配合程度。除非你有相当大的机会大成定约，在你方有局、对方无局时，不要作牺牲叫——否则往往会付出过高的代价。作牺牲叫最好的牌是在一门低级花色中有4张或以上、另一门低级花色中只有2张或不到2张，而且在打防守时没有什么价值。牌型越是平均，你就越要考虑打防守而不要继续叫牌争打定约。

6. 2NT争叫后第三家的叫牌策略

不叫表示弱牌，加倍是惩罚性的，表示在一门低级花色中至少有强的4张套，因此在第四家叫出另一门低级花色而开叫者在该花色中实力坚强时，开叫者可作惩罚性加倍。对同伴的高级花色加叫到三阶水平相当于对方没有干扰时的加叫到二阶水平。对将牌有支持并有足够成的牌力时，对同伴的高级花色加叫成局。在三阶水平上叫出另一门高级花色是逼叫，表示在该高级花色中有好

的 5 张或以上的长套。在三阶水平上叫出任一门低级花色都不应该作为自然叫，一般可作为问叫、问同伴是否有止张，然后决定是否打 3NT。

7. 在低级花色开叫后的非正常性 2NT 争叫

现代的 1♣或 1♦开叫往往是约定性的或在草花和方块中可以是短套，因此，即使对方开叫低级花色时使用非正常性 2NT 争叫，表示持有两门低级花色仍是合理的，有不少牌手使用这样的叫法。不过，也可以规定在低级花色开叫后的非正常 2NT 争叫表示持有两个最低的未叫过的花色的长套，例如(1♣):2NT 表示方块和红心、(1♦):2NT 表示草花和红心，牌力较弱、一般不到 13 大牌点，长套应有一定的质量。

搭档之间应该事先确定在低级花色开叫后的非正常性 2NT 争叫的含义。

8. 什么情况下，叫 2NT 不表示持有两个低级花色长套？

在大多数叫牌过程中，叫 2NT 不表示持有两门低级花色。在一般情况下，叫 2NT 表示有一定牌力的平均牌型的牌。2NT 根据不同的叫牌过程可有不同的变化，但是 2NT 作为自然叫应表示持有平均牌型。例如，1♠:(2♥):2NT，表示平均牌型，在红心中有止张，牌点约 10—12 点。类似地，在弱二阶水平开叫后的 2NT 争叫，例如(2♠):2NT，表示平均牌型，牌点约 16—18 点，而非问同伴是否有低级花色的支持。在(1♥):不叫:(2♥):加倍，(不叫).....后对加倍作答叫 2NT 应是自然叫，表示在对方叫过的花色中至少有 1 止张。

9. 2NT 叫牌用来表示持有两个低级花色长套的其他情况

一般来说，如果在竞叫的叫牌过程中，2NT 的叫牌不可能是合理的自然叫，它表示持有两个低级花色长套。请看下列例子：

西	北	东	南
—	1♥	—	1♠
1NT			

西家的 1NT 不可能是自然叫。在对方开叫和应叫后，持有不到 13 点的平均牌型的牌竞叫打无将定约是不可思议的。不叫家争叫 1NT 表示持有两个低级花色长套，但牌型偏的程度不如争叫 2NT。2NT 至少是 5—5 牌型；1NT 可以是 5—4 牌型。

西	北	东	南
—	1♥	—	2♥
1NT			

显然，在这种情况下叫 2NT 不可能是持有平均牌型争叫打 2NT 定约，它应表示持有 2 个低级花色长套。

西	北	东	南
1♠	—	2♠	—
—	2NT		

北家的延迟性 2NT 争叫表示持有两个低级花色长套。它不可能是一手较强牌力的平均牌型的牌，否则应在 1♠ 后争叫 1NT。北家很可能在低级花色中是 5—4 分布，如果是 5—5 分布，可以直接在开叫 1♠ 后争叫 2NT。

西	北	东	南
1♠	—	3♠	3NT

在对方(1♠):(3♠)的表示有坚强实力的叫牌后，3NT 的叫牌不可能用作自然叫（即打 3NT 定约）。因此，大多数牌手将这样的叫法作为非正常性无将争叫处理，表示有两个低级花色长套，强烈建议同伴作牺牲叫以阻止对方打成局定约。

西	北	东	南
1♥	1♠	—	2♠
—	—	2NT	

这不可能是黑桃中有止张的自然叫。东家的 2NT 表示有两个低级花色长套，如 ♠6 ♥43 ♦J10943 ♣K7642。

西	北	东	南
2♣*	2♥	—	3♥
—	—	3NT	

* 逼叫性强开叫

东家持有弱牌在这种情况下叫出 3NT 不是表示在对方叫过的红心中有止张，而是表示有两个低级花色长套。

西	北	东	南
3♠	4NT		

大多数牌手在对方阻击性开叫后跳争叫 4NT 表示有两个低级花色长套。类似地在开叫 4♥ 或 4♠ 后争叫 4NT 也是技术性叫牌，而不是布莱克伍德约定叫。

西	北	东	南
4♥	4NT		

不过，北家应该有坚强的牌力，而且在低级花色中至少是 5—5 两套。搭档之间应在事先作出约定。

西	北	东	南
1♥	2♣	4♥	—
—	4NT		

北家的 4NT 是技术性叫牌，要求同伴叫出低级花色。北家未在 1♥ 开叫后跳争叫 2NT 表示草花套比方块套长，有 6—7 张草花而可能只有 4 张方块。不过，北家急切希望同伴作出牺牲叫，所以南家只有在明显倾向于打方块时才叫方块，否则应叫草花。

练习(十五)

A. 双方无局。上家开叫 1♠。你持有下列各手牌时，如何叫牌？

- | | | |
|---|---|---|
| <p>1. ♠ 9 5
♥ 7 3
♦ A Q T 6 4
♣ K Q 7 3</p> | <p>2. ♠ A
♥ A Q
♦ J 9 7 6 4
♣ 9 7 5 3 2</p> | <p>3. ♠ 2
♥ J 3
♦ A K 6 4 3
♣ A Q 9 5 4</p> |
| <p>4. ♠ 7 2
♥ ...
♦ K Q 8 6 2
♣ Q J 9 7 5 2</p> | <p>5. ♠ ...
♥ J 6 3
♦ A Q J 4 3
♣ Q J 8 3 2</p> | <p>6. ♠ A 6 5
♥ ...
♦ A K Q 6 4
♣ K Q 9 7 3</p> |
| <p>7. ♠ ...
♥ K
♦ Q 9 7 6 4 2
♣ J 9 8 6 3 2</p> | <p>8. ♠ ...
♥ J 6 2
♦ A K 6 4 3
♣ 8 7 5 4 2</p> | <p>9. ♠ 7 2
♥ J
♦ K Q J 6 2
♣ Q J T 8 3</p> |
| <p>10. ♠ J 2
♥ 6
♦ Q J T 3
♣ K Q J 9 7 4</p> | | |

B. 同伴开叫 1♥，上家争叫 2NT。你持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ K 7 6 4 2

♥ 7 3

♦ A J 9

♣ 9 7 3

2. ♠ A 7

♥ 2

♦ Q 9 8 6 4 2

♣ A 7 5 2

3. ♠ 9 8 3 2

♥ A K J 2

♦ A 7 6 4

♣ 5

4. ♠ A 7 2

♥ Q J 7 2

♦ K 8 6

♣ 7 5 2

5. ♠ A K 7 2

♥ K Q 6 3 2

♦ 2

♣ K Q J

C. 下家开叫 1♥，同伴争叫 2NT，上家不叫。你持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ K 8 7 5 4

♥ 7 6 3

♦ 9 6 4

♣ J 7

2. ♠ A 8 7

♥ A 9 5 3

♦ Q 9

♣ J 7 3 2

3. ♠ Q 8 7 4 3

♥ K J

♦ 9 7 6

♣ 8 5 4

4. ♠ A 7 6 4 3 2

♥ J

♦ A K 8 6 2

♣ 7

5. ♠ A 8 7 2

♥ 6 5 4 3 2

♦ Q 4

♣ J 2

6. ♠ A

♥ 9 7 6 3

♦ A Q 9

♣ K Q J 3 2

7. ♠ Q J T 9 2

♥ K Q J 9 3

♦ 4

♣ 7 2

8. ♠ A 8 6 3 2

♥ K Q

♦ A K

♣ J 8 5 4

9. ♠ A Q J 8 7 2

♥ J 7 3

♦ A K 8

♣ 7

10. ♠ A Q T 9

♥ A K J 9

♦ J 3

♣ K 3 2

D. 如果在上列各手牌中，上家在 2NT 后加叫 3♥，你如何叫牌？

表示有低级花色长套的非正常性 2NT 争叫的牌例

例 41: 表示有低级花色长套的非正常性 2NT 争叫——在不利的局方情况下的牺牲叫

北家发牌	♠ J 9		叫牌过程:									
东西有局	♥ K Q 6 4 3 2		西 北 东 南									
	♦ A K T 3											
	♣ 7		1♥ 2NT ⁽¹⁾ 4♥ ⁽²⁾									
♠ A Q 8 7 2		♠ 6	5♣ ⁽³⁾ — ⁽⁴⁾ — × ⁽⁵⁾									
♥ 8 5	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S		♥ 7	— — ⁽⁶⁾ —
	N											
W		E										
	S											
♦ 5		♦ Q J 9 6 4 2										
♣ 9 8 6 4 2		♣ A Q J T 5										
	♠ K T 5 4 3											
	♥ A J T 9											
	♦ 8 7											
	♣ K 3											

叫牌分析:

(1) 防守时无用而适于做庄的典型的 2NT 争叫的牌。即使局方情况不利，还是可争叫 2NT。

(2) 这手牌打红心定约时值 13 点，叫 3♥ 显得太软。

(3) 作牺牲叫是理想的。这种在一门低级花色中有好的支持而在另一门低级花色中是短套的牌可取得很多的赢墩，不能仅从牌点的多少来估计。5♣ 有可能打成（因为在有局情况下叫出 2NT，实力不会太差），最多宕 1 墩。

(4) 非常难于作出决定，因为持有♦A—K 倾向于打防守，但牌型好所以也可以考虑打 5♥。事实上打 5♥ 要失 2 墩黑桃和 1 墩草花，要被打宕 1 墩，但是只要防守方略略有失误，即可打成 5♥ 定约——假如东家首攻♠6 到西家的♠Q，北家跟出♠J，而西家不抓紧时间兑现♠A（实际上西家应该可以算出北家的♠J 不太可能是单张），庄家在以后用♣K 垫掉黑桃失张而打成 5♥！

(5) 又难以作出决定。没有单张和缺门，而且♣K 看来可赢得 1 墩，这样对打防守较有利。

(6) 如果你不叫，就让同伴作出决定，而在同伴决定加倍时，你应该尊重同伴的决定。

首攻：♥K。首攻♠J 时，西家可在出第 2 墩黑桃时垫掉红心失张而打成定约。通常用首攻将牌对付牺牲叫，这是很理想的，但在本例中，庄家可以用♣A 赢进，然后大胆地在黑桃中飞张，仍可在出第 2 墩黑桃时垫去红心失张而完成定约。首攻明手的另一门低级花色、首攻♦K 不理想。

正确打法：西家赢得出牌权后应打出单张方块，以后西家应在手中将吃三轮方块树立明手的方块。西家要注意利用明手的将牌作为进手张，不能在将吃

方块前浪费将牌。由于对方可打成 4♥ 定约，所以打宕 1 墩、失 200 分是合算的，但打宕 2 墩、失 500 分就得不偿失了。

例 42：开叫方在 2NT 争叫后的叫牌——注意在第 1 墩中的飞张

东家发牌	♠ K T 9 6 4	叫牌过程：				
双方有局	♥ A J		西	北	东	南
	♦ 6 5				1♥	2NT ⁽¹⁾
	♣ 7 6 3 2					
♠ A Q J 8			4♥ ⁽²⁾	— ⁽³⁾	—	— ⁽⁴⁾
♥ Q T 5 3 2						
♦ 7 4						
♣ K 4						
	♠ 7 3 2					
	♥ K 9 8 6 4					
	♦ A K T					
	♣ Q 8					
	♠ 5					
	♥ 7					
	♦ Q J 9 8 3 2					
	♣ A J T 9 5					

叫牌分析：

(1) 这手牌即使在有局时作 2NT 争叫仍是理想的。特别是在两门低级花色中的结构十分优异。

(2) 显然具有可以成局的牌力。

(3) 持有平均牌型的牌或牌力主要在对方叫出的花色中，因而最适合于打防守时，不要作牺牲叫。5♣ 定约可能被打宕 3 墩，失 800 分的代价太大。

(4) 如果同伴不想作牺牲叫，除非你有额外的牌力，例如 6—6 牌型，你不作牺牲叫。

首攻：♦Q 或 ♠5。首攻准连接张的顶张是理想的攻牌，首攻单张时带有赌博性，也有可能取得成功。

正确打法：首攻♦Q 时，东家应在赢进后出小红心到明手的♥Q。假如防守方的红心是 3—0 分布，估计缺门应在南家处，真是那样的话，出红心到 Q 能在一手对北家的 J 飞张。在肃清将牌后，庄家只在黑色花色中各失 1 墩，可赢得 10 墩。首攻♠5 时，庄家不能飞张，否则北家以♠K 赢进后可会出黑桃给南家将吃，定约将被打宕。由于南家在低级花色中至少是 5—5 两套，必须对南家的黑桃首攻提高警惕，不要在一第 1 墩中飞张而上当吃亏。出♠A 赢进，然后打♥Q，这是防止对方将吃的最佳打法。

例 43：开叫方在 2NT 争叫后的叫牌——牌张的分别组合和读牌

南家发牌	♠ K 6 5 4	叫牌过程：				
双方有局	♥ K Q 5		西	北	东	南
	♦ 7 6 3					1♠
	♣ J 7 3					2NT
♠ 7						3♠ ⁽¹⁾
♥ J T						— ⁽²⁾
♦ Q T 9 8 2						4♠ ⁽³⁾
♣ K Q 9 6 5						— ⁽⁴⁾

	♠ Q 10 9	
	♥ A 9 8 7	
	♦ 5 4	
	♣ T 8 4 2	

	♠ A J 8 3 2
	♥ 6 4 3 2
	♦ A K J
	♣ A

叫牌分析：

(1) 这手牌并不太好，但是可能开叫者有很强的牌力，所以应该予以支持。在 2NT 争叫后加叫至三阶高级花色，表示具有相当于对高级花色开叫直接应叫时作加叫的实力，牌点约为 7—10 点。

(2) 没有可能打成 5♣ 定约，而且叫牌可能停在三阶水平上。假如对方不一定叫成局，不要急于作出牺牲叫。

(3) 由于有单张，这手牌有 20 点。

(4) 在双方有局的情况下，持有平均牌型而且牌点都在对方叫的花色中的牌，不宜作牺牲叫。

首攻：♥J 或 ♣K。从 Q—X，J—X 或 10—X 中作首攻不理想，但如果是 Q—J，J—10 或 10—9 这样的连接张，首攻顶张是正常的，它不会对你方带来损失而且可帮助你的同伴树立赢墩。♣K 是另一个理想的首攻，比首攻 ♦10 好。

正确打法：在黑桃将牌中有 9 张时得正常打法是打 A—K，希望能跌落对方的 Q。不过，考虑到西家争叫 2NT，所以对方在黑桃中是 2—2 分布的可能性不大，你应该考虑采用争叫 2NT 的那家将牌较短的打法。如果首攻 ♥J，北家盖 ♥K，东家用 ♥A 赢得后回出红心，庄家马上可以算出西家至少持有 5 张草花、5 张方块和 2 张红心，因而不可能有多于 1 张的黑桃。因此，兑现 ♠K 后，可以回出黑桃至明手的 J。如果你想用“跌落”的打法，看来成功的机会极小。如果首攻 ♣K，你仍应采用同样的打法，因为西家多数是持有 2 张红心（单张红心时，会首攻红心）和单张黑桃。

例 44：用 4NT 作为技术性叫牌要同伴叫出低级花色——作出竞叫抉择

西家发牌	♠ 8 7 6 5		叫牌过程：
南北有局	♥ ...		
	♦ Q 9 8 4		西 北 东 南
	♣ A T 4 3 2		1♥ — 4♥ ⁽¹⁾ 4NT ⁽²⁾
♠ A J 9 2		♠ K Q T 4 3	× ⁽³⁾ 5♣ ⁽⁴⁾ — —
♥ K Q 6 5 4	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> N W E S </div>	♥ T 9 8 7 2	× ⁽⁵⁾ — — —
♦ A J 6		♦ 7	
♣ J		♣ 9 7	
	♠ ...		
	♥ A J 3		
	♦ K T 5 3 2		
	♣ K Q 8 6 5		

叫牌分析：

(1) 标准的赌博性加叫成局（见第二章）。

(2) 在竞叫叫牌过程中，4NT 作为表示有两个低级花色长套的技术性叫牌比作为布莱克伍德约定叫更为有利，因为搭档之间在对同伴的牌还一无所知的情况下，探寻最佳的成局定约显然比问 A 更重要。在这副牌的局方情况下，4NT 表示有一手好牌。南家从叫牌可以知道北家在红心中一定很短，所以对在低级花色中找到配合充满信心。

(3) 由于方块坚强，加倍主要是惩罚性的。

(4) 应该选择较长的低级花色。在两个低级花色长度和质量都相同时，北家可以不叫，让南家去决定。

(5) 这是一种容易犯的错误。看见自己手中有 16 大牌点，再听到同伴叫成局，西家希望 5♣ 定约能被打宕。不过，如果是有局方的对方在缺少大牌点的情况下叫成局，他们必定有极好的牌型弥补大牌点不足的缺陷。对方有缺门或单张时，你的大牌点不能变成赢墩。在这种情况下，如果你不能确定那一方能打成定约时，可以将你方叫的定约再叫高一阶。假如西家叫 5♥，在北家首攻黑桃时，定约可被打宕 2 墩，在北家首攻未攻黑桃，但防守方仍能将吃 1 墩黑桃时，定约可被打宕 1 墩，而在庄家肃清将牌而不让防守方将吃黑桃时，定约可打成。无论如何，上述结果都要比加倍对方定约而被对方打成好得多。

首攻：♦7。从一手弱牌中，首攻单张是合理的，希望能有一次将吃的机会。

正确打法：♦A 赢进，回出方块给同伴将吃。不过，庄家可轻易地赢得其余的牌墩。

第十二章 阻击型开叫和争叫

阻击型开叫的作用是利用首先叫牌的机会，一举剥夺对方的叫牌空间，使对方难以估算联手的牌力。阻击型争叫的目的也是为了减少对方描述牌力所需的叫牌空间，迫使对方只能去猜测正确的定约。在被迫猜测的过程中，牌手可能选错将牌的花色，或应该打无将定约而打了有将定约，或应该打满贯定约而只打了成局定约，或对对方作惩罚性加倍只赢得少量罚分而没有自己去打得分更多的定约。假如手中的牌符合阻击型叫牌的条件，你就应该在第一次有机会叫牌时就按阻击型叫牌的原则在可能最高的阶数水平上叫牌。阻击型叫牌几乎总是应在第一轮叫牌时就作出的，而且除非同伴逼叫，阻击型叫牌者以后一般不会再次叫牌，让对方在黑暗中摸索而犯错误。

阻击型开叫不是建立在牌点多少而是建立在做庄赢墩多少的基础上的。通常的要求是有 6—10 大牌点和 7 张或以上的长套，但在特殊情况下，假如有足够的做庄赢墩，有一个坚强的 6 张套也可以。在有适当的做庄牌力时，大牌点的要求也可以少于 6 点，不过大牌点超过 10 点时一般不宜作阻击型开叫。只有在认为对方持有较多的牌点可能成局或打成满贯时，你才作阻击型开叫。如果你持有较多的牌点，你方的牌点可能超过对方，你就没有理由作阻击型开叫。后果尤其严重的是你持有强牌而作阻击型开叫，同伴会误认为你持有的是弱牌而失去打成满贯的机会。

1. 持有较多牌点作阻击型叫牌的情况

如果满贯无望，你可以在持有较过牌点时（最多可达到 15 大牌点），作 4♥或 4♠的阻击型叫牌。其中一种情况是当同伴是不叫家时（既然同伴不能开叫，你不能期望同伴提供 3 墩赢墩以上），另一种情况是对方已作了开叫（如果对方有正常开叫的牌力，你方不大可能打成满贯）。不过在持有强牌作阻击叫时，不要将阻击叫停在三阶水平上，因为同伴可能不叫而使你方失去成局的机会。所以如果有一手好牌，可以直接作阻击叫叫成局或在叫经济的水平上作争叫看一看同伴是否有牌力。

怎样计算做庄赢墩？在长套中：A、K、Q 各算 1 赢墩（如果在该套中的大牌只有 Q，则 Q 只算半赢墩），长套中第 4 张起每张算 1 赢墩。在短套中：A 算 1 赢墩；除非是单张，K 也算 1 赢墩；Q 在 3 张套中如有其他大牌作为帮张可算 1 赢墩。A—Q 算 1½ 赢墩，K—Q 算 1 赢墩。

2. 二三原则

在作阻击叫时，如果是无局方，你的做庄赢墩的墩数可以比叫牌水平所要求的少 3 墩，如果是有局方则应该只少 2 墩。二三原则的依据是在被对方加倍而同伴毫无赢墩时，作为无局方宕 3 墩、有局方宕 2 墩，你方失分不超过 500 分。如果同伴连 1 墩赢墩都没有，对方很可能打成满贯，所以失 500 分不算太坏。假如你持有的做庄赢墩的墩数不是整数，在无局方时可加 $\frac{1}{2}$ 墩、在有局方时则减 $\frac{1}{2}$ 墩来处理。

阻击型叫牌是跳越二阶或二阶以上的叫牌，但是不应作超过成局水平的阻击叫。假如根据二—三原则计算的结果可以开叫 5♥或 5♠，则只应该开叫 4♥或 4♠——不要超过成局水平作阻击叫。阻击型花色开叫是 3♣、3♦、3♥、3♠、4♣、4♦、4♥、4♠、5♣和 5♦。

开叫 3♣或 3♦或 3♥或 3♠=无局时 5½至 6 赢墩，有局时 7 至 7½赢墩。

开叫 4♣或 4♦或 4♥或 4♠=无局时 6½至 7 赢墩，有局时 8 至 8½赢墩。

开叫 5♣或 5♦=无局时 7½至 8 赢墩，有局时 9 至 9½赢墩。

换句话说，假如你持有一手弱牌但是有一个强的长套：

有 6 墩做庄赢墩时，无局方三阶水平开叫，有局方不叫。

有 7 墩做庄赢墩时，无局方四阶水平开叫，有局方三阶水平开叫。

有 8 墩做庄赢墩时，无局方高级花色四阶水平开叫，低级花色五阶水平开叫，有局方四阶水平开叫。

有 9 墩做庄赢墩时，高级花色四阶水平开叫，低级花色五阶水平开叫。

如果是无局对对方有局，作阻击叫的做庄赢墩数的要求可降低半墩。

3. 阻击型争叫

阻击型争叫至少跳越二阶叫牌。(1♦):3♥是阻击型争叫（跳越 1♥和 2♥），但是(1♦):3♣不是阻击型争叫而是跳争叫（在约定的叫牌体系中，跳争叫可以是弱叫——见第十章弱跳争叫）。由于第三家具有了解开叫者的牌力的有利条件，阻击型争叫不如阻击型开叫那么有效，但是它仍能使在对方判断联手牌力时产生困难，所以在有条件作阻击型争叫时绝对不要畏缩不前。按作阻击型开叫的二三原则在尽可能高的水平上作出阻击型争叫。

4. 对同伴的阻击型开叫或争叫的应叫

(1) 根据无局方减三、有局方减二的原则，从你同伴的叫牌水平所要求的墩数中估计出同伴持有的做庄赢墩数。

(2) 加上你自己的“快速”赢墩：同伴所叫花色中的 A、K 或 Q 各算 1 墩。在其他花色中 A—K=2 墩、A—Q=1½墩、A=1 墩、K—Q=1 墩和 K—X=½墩。假如对同伴所叫花色有支持，旁门花色中的单张=1 墩、缺门=2 墩。

(3) 假如联手赢墩总数少于或等于同伴叫牌水平所需要的墩数，不叫。

(4) 假如联手赢墩总数超过同伴叫牌所需要的墩数，应该叫到成局（低级花色视情况可加叫到四阶水平）。假如联手赢墩总数达到 12 墩或以上，而且在三门或以上花色中有第一轮控制，应该叫到满贯。假如对第一轮控制的情况没有把握，可用布莱克伍德约定叫问 A，在必要时还可继续问 K。

(5) 在开叫 3♣或 3♦时，如果你持有一手平均牌型的强牌，而且在所有其他花色中都至少有 1 止张，可以试打 3NT。

(6) 在作其他阻击型开叫时，除非你持有强牌，而且自己有坚强长套，定约最好以开叫花色为将牌。对阻击型开叫的新花色应叫是逼叫。

(7) 在同伴作阻击型叫牌时，不要因为怕打不成定约而作逃叫。在持有弱牌时，应该不叫；同伴作阻击型叫牌出问题应该由他自己负责。

5. 赌博型 3NT 开叫

优秀牌手对于 25—27 点大牌点平均牌型的牌不使用 3NT 开叫，因为很少有这样的牌，而且开叫的叫牌水平过高使以后探索叫牌的空间缩小。这样的牌可以开叫 2♣（见第八章），然后再叫无将。

因此，3NT 开叫可以作为阻击型开叫使用，其中一种用法是赌博型 3NT 开叫，它表示有一个至少是 7 张坚强低级花色长套（必须是 A—K—Q—X—X—X—X 或更强的长套）而且在长套意外没有什么特别的牌点。要求同伴在其他花色中有止张时不叫，它的理论根据是在低级花色长套中可取得 7 墩而同伴至少可赢得 2 墩，而且还能防止对方连续兑现其长套。

特别重要的是：开叫者在长套以外不持有 A、K 或 Q—J—X，否则同伴很难吃准止张的情况而无法判定是打 3NT 定约还是逃叫花色。如果应叫者不能取得 2 赢墩或在一门旁门花色中没有止张，应叫者可在四阶水平叫出开叫者的低级花色，开叫者必须不叫。假如应叫者不能确定开叫者的低级花色是哪一门，应叫者叫 4♣。如果开叫者的低级花色是草花，开叫者不叫，而如果开叫者的低级花色是方块，开叫者再叫 4♦，应叫者可以不叫。假如应叫者叫 4♦，而开叫者的低级花色实际上是草花，开叫者可再叫 5♣加以改正。

应叫者的牌可能更适合打五阶水平开叫者的低级花色。如果确实是那样的牌，可在五阶水平上叫出开叫者的低级花色或在不能确定开叫者的低级花色是哪一门是四，叫 5♣。开叫者在低级花色是草花时可以不叫，开叫者也可以叫 5♦加以改正。类似地，应叫者可能具有打满贯的牌力而在 6 阶或 7 阶水平上叫开

叫者的花色。开叫者持有应叫者叫出的花色时应该不叫，否则可以叫至自己所持的低级花色。

6. 赌博型 3NT 争叫

在争叫中也可用赌博型 3NT 的叫法，例如(1♥):3NT，但是它同赌博型 3NT 开叫有明显的不同点。由于对方已经开叫，作 3NT 争叫不仅需要有一个坚实的低级花色长套而且应该在开叫花色和至少另一门花色中有止张。下列是典型的作(1♠):3NT 争叫的一手牌：

♠K7 ♥A ♦AKQ8762 ♣952

这手牌在绝大多数情况下应可取得 9 墩，特别在首攻开叫时更时如此。3NT 争叫者的同伴一般不应逃叫（除非有特殊情况）。假如开叫者对 3NT 争叫加倍，这是要求同伴不理睬 3NT 争叫而且首攻开叫花色。

练习(十六)

A. 你是发牌者，持有下列各手牌时，如何叫牌：(a)无局方时？(b)有局方时？

1. ♠QJT8763

♥73

♦KQJ

♣3

2. ♠2

♥KQJ97632

♦84

♣97

3. ♠2

♥J3

♦AKQ986532

♣4

4. ♠KJT7654

♥...

♦QJT32

♣5

5. ♠A6

♥AK98632

♦4

♣973

6. ♠9

♥J976432

♦KQ

♣632

7. ♠...

♥962

♦JT64

♣KQJT75

8. ♠AJ72

♥3

♦QJ97652

♣3

B. 同伴开叫 3♥，上家不叫，你持有下列各手牌时，如何叫牌：(a)无局方时？(b)有局方时？

1. ♠AJ952

♥7

♦AQT64

♣62

2. ♠AJ9752

♥...

♦QJ7

♣9732

3. ♠2

♥K83

♦AK643

♣T954

4. ♠ A 7 2
♥ 9 3
♦ K Q 8 6
♣ A 9 7 3

5. ♠ A K 7 5 2
♥ 9
♦ A K 9 3 2
♣ 8 3

6. ♠ A K J 9 8 3
♥ 7
♦ A Q J
♣ K 9 6

7. ♠ ...
♥ K 8 7 3 2
♦ A K 9 8 6 2
♣ K Q

8. ♠ A
♥ K 7 6 2
♦ A K Q J
♣ A 7 5 4

9. ♠ K Q J 9 8
♥ K 3
♦ K Q
♣ K Q J 2

10. ♠ A K Q 2
♥ ...
♦ A K 8 3
♣ Q J 7 4 2

叫牌练习：下列各手牌如何叫牌？西家是发牌者，双方无局。

第 25 组—西

1. ♠ 7 3
♥ A Q J 7 6 4 3
♦ 9 2
♣ 9 8

2. ♠ 7
♥ 4 2
♦ Q J T 8 6 4 2
♣ K 8 3

3. ♠ 7 2
♥ T 9 7 5 3
♦ K Q J
♣ K 7 4

4. ♠ 7
♥ 4
♦ 6 2
♣ A Q J 8 7 5 4 3 2

第 25 组—东

1. ♠ A 9 6
♥ K T 8 2
♦ A K Q J 3
♣ A

2. ♠ A Q 8 3
♥ K Q T 3
♦ K 7
♣ A J 9

3. ♠ A K Q J 6 4 3
♥ 2
♦ 6 5 4
♣ Q 6

4. ♠ A Q 3 2
♥ A 8 6 5 3
♦ 9
♣ K T 6

第 26 组—西

1. ♠ 7 2
♥ 4 3
♦ 9 5
♣ A K Q 8 6 4 3
2. ♠ A K Q 2
♥ 8 6 4
♦ 8 5 3
♣ 9 8 3
3. ♠ 7 3 2
♥ 4
♦ 8 7
♣ A K Q 7 6 4 2
4. ♠ 9 2
♥ 4 3
♦ A K Q 8 7 4 2
♣ 6 4

第 26 组—东

1. ♠ A K 3
♥ K T 8 2
♦ Q T 6 4
♣ 7 5
2. ♠ 4
♥ 9 3
♦ A K Q J 7 6 2
♣ 7 6 4
3. ♠ 6
♥ A K Q 3
♦ K Q 6 4 2
♣ 8 5 3
4. ♠ K 8
♥ A Q 7 2
♦ 9 5 3
♣ A K Q J

阻击型开叫的牌例

例 45: 阻击型开叫——牌的配合——消除失张——读牌

北家发牌
双方无局

♠ Q J 7
♥ J T 9 8
♦ K 8 3
♣ K J 6

♠ 9 8
♥ 6 5 3
♦ A 6 4 2
♣ A Q 7 4



♠ A K T 6 5 3 2
♥ 7 4 2
♦ Q 7
♣ 9

♠ 4
♥ A K Q
♦ J T 9 5
♣ T 8 5 3 2

叫牌过程:

西	北	东	南
—	—	—	3♠ ⁽¹⁾
— ⁽²⁾	— ⁽³⁾	— ⁽⁴⁾	

叫牌分析:

(1) 无局方有 6 墩做庄赢墩, 不能作 4♠ 阻击型开叫。

(2) 牌力较弱，特别在同伴是不叫家的情况下，不能叫牌。

(3) 支持黑桃时，该手牌有 $2\frac{1}{2}$ 赢墩。在无局方的情况下，要有 3 赢墩以上才能加叫。

(4) 不宜叫牌。对阻击型叫牌的竞叫请参阅[第十六章](#)。

首攻：**♥J**。连接张顶张。

正确打法：东家应以**♥Q**赢进（防守家在连接张中出最小张），并兑现其余的红心顶张，然后转攻连接张顶张**♦J**。庄家盖**♦Q**，后面两家出**♦K**和**♦A**。以后庄家应该吊将牌，定约方有 8 张将牌缺**Q**、**J**，兑现**A**和**K**是正常的打法（除非下家跌落**Q**或**J**，再另作考虑）。假如对方的将牌分布不均，庄家有 5 失张。为了消除方块失张，庄家要从手中出草花，对**♣K**飞张，如果明手**♣Q**飞张成功，可接着出**♣A**垫去手中的**♦7**，从而打成 3♠定约。

即使对方的将牌是 2—2 分布，庄家也应该用**♣Q**飞张来消除方块失张而超额 1 墩完成定约；在有些复式赛中获得超额墩是至关重要的。在正常情况下，庄家持有草花单张而对**♣K**飞张是危险的，但是此处东家已显示出**♥A—K—Q**和**♦J**共 10 点大牌点，所以东家不大可能持有**♣K**，因为那样东家总共要有 13 点大牌点，应该在开始时就叫。

例 46：对同伴阻击型开叫的加叫——明手树立长套

东家发牌	♠ 4 2		叫牌过程：
双方无局	♥ K Q T		
	♦ K T 8 2		西 北 东 南
	♣ Q 7 6 3		
♠ K T 8		♠ A Q J 9 7 6 5	4♠ ⁽³⁾ — — —
♥ A J 8 4 3	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> N W E S </div>	♥ 7	
♦ A 5 4		♦ 7 6 3	
♣ J 9		♣ T 4	
	♠ 3		
	♥ 9 6 5 2		
	♦ Q J 9		
	♣ A K 8 5 2		

叫牌分析：

(1) 6 墩做庄赢墩。第一家开叫作阻击型开叫的时机最好，因为对方相互之间对牌力一无所知。

(2) 牌力不足，不能在四阶水平上参加竞叫。

(3) 将牌**K**和 2 个**A**保证 3 赢墩，此外西家有双张草花可能将吃到 1 墩和红心 5 张长套有机会树立 1 墩而取得第 4 墩赢墩，因此可加叫 4♠。

首攻：♣K。在有 A—K 顶张的套中首攻要比从如 Q—J—9 的准连接张中首攻更好。

正确打法：南家兑现♣K和♣A，然后转攻♦Q。庄家♦A赢进，要设法消除方块失张。东家计算赢墩：有7墩黑桃和♥A、♦A2个A。还缺1墩赢墩只能来自红心长套中，关键是必须在吊将牌前开始树立红心长套，因为庄家要用明手的将牌作为进手张。正确的大牌顺序是：♦A赢得后，兑现♥A、出小红心给暗手将吃，再打将牌至明手的♠8（所有明手的将牌都是赢张），再出小红心让庄家手中将吃。此时♥K和♥Q已跌落，明手的♥J成为顶张，所以让明手♠10进手后兑现♥J和第5张红心，垫去2张方块，超额1墩完成定约。即使如果北家有♥K—Q—X—X，庄家可以拔♥A，红心将吃，出黑桃至♠8；红心将吃，出黑桃至♠10；红心将吃，出黑桃至♠K；明手最后的一张红心成为赢张，垫去1张方块，完成4♠定约。

例 47：对同伴阻击型开叫的应叫——第 1 墩的打法——树立一个长套——改变计划

南家发牌	♠ A 8 3	叫牌过程：				
东西有局	♥ A J T		西	北	东	南
	♦ A Q J T					3♣ ⁽¹⁾
	♣ 8 5 3					
♠ J 9		♠ K T 6 5 4 2	—	3NT ⁽²⁾	—	—
♥ Q 7 5 4 3		♥ K 9 2	—			
♦ K 4 2		♦ 8 7 6 5				
♣ A 9 6		♣ ...				
	♠ Q 7					
	♥ 8 6					
	♦ 9 2					
	♣ K Q J T 7 4 2					

叫牌分析：

(1) 牌力只够叫 3♣。此外，开叫四阶低级花色的一个缺点是超越了可能是最佳定约的 3NT。

(2) 一手平均牌型的强牌，而且在其他花色中都有止张，3NT 定约比五阶低级花色定约更为合适。

首攻：♠5。从长套中首攻是常规的首攻。

正确打法：庄家应该在第 1 墩中从明手打出♠Q。当明手有 Q—X，手中有 A—X—X 或 K—X—X 时，最好是从明手处出 Q。你作为庄家已看到有 1 墩黑桃赢墩，从明手处出♠Q 能有机会多赢得 1 墩黑桃。第二家出小是适用于防守方

的一条原则，并不适用于能看到自己一方的联手牌力的庄家。♠Q赢进以后，庄家应引草花顶张，以树立草花长套。假如对方草花是2—1分布，庄家在逼出♣A后，即可兑现明手的6张草花赢张。假如西家过早地兑现♣A，庄家可充分利用明手的草花赢张。

不过，西家应该在打第一轮草花时忍让，而在看到东家草花告缺，显示庄家也有3张草花后，西家正确的打法是等到打第三轮草花时才出♣A赢进。如果庄家真的接连出草花，在第三轮草花后，西家回出黑桃，由于明手没有进手张，明手处的草花失去作用。庄家在方块中要送掉1墩，总共只能得8墩。在发现对方忍让第一轮草花和东家草花告缺后，庄家应该意识到草花长套已失去效用，而必须立即改变计划，♠Q赢进；♣K得1墩；方块飞张，西家放小、暗手♦Q、J或10飞张赢得；手中出草花至明手，西家必继续忍让；重复方块飞张；兑现♦A，跌落♦K，庄家手中最后一张方块成为赢张。北家共赢得2墩黑桃、1墩红心、4墩方块和2墩草花，正好完成定约。

例 48：对同伴阻击型开叫得应叫——树立长套而不用飞张打法

西家发牌	♠ A Q 9		叫牌过程：
南北有局	♥ 6 3		
	♦ T 9 8		西 北 东 南
	♣ J 9 7 5 3		3♥ — 6♥ ⁽¹⁾ —
			— —
♠ 2		♠ 8 7 6 5 4	
♥ K Q J 9 8 7 4	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> N W E S </div>	♥ A 2	
♦ 6 5 4		♦ A K J 2	
♣ 8 4		♣ A K	
	♠ K J T 3		
	♥ T 5		
	♦ Q 7 3		
	♣ Q T 6 2		

叫牌分析：

(1) 西家应有坚强的红心长套和6墩做庄赢墩，而东家可看到手中有5墩可靠的赢墩，还有1墩额外赢墩的实力：额外赢墩可来自草花将吃（如西家有3张草花），♦J飞张或利用黑桃套。♦J飞张本身即有50%的机会，此外还有其他机会，所以可以尝试满贯。黑桃套中潜藏着危险，但是同伴很可能是短套（在同一花色中，你有长套时，同伴往往是短套），或有黑桃赢张，或在对方不首攻黑桃时，将黑桃失张垫去。

首攻：♦10。选择连接张顶张作首攻。

正确打法：首攻♦10表示出北家有♦Q的可能性不大，因此庄家应该摈弃方块飞张的想法而致力于树立黑桃套：♦A赢进（南家出♦7表示欢迎出方块）；引黑桃，北家多数赢得，出第二轮方块；♦K赢进，将吃黑桃，兑现♥K，再出红心至明手的A；将吃黑桃，出草花至K，再将吃黑桃。明手剩下的一张黑桃成为赢张，出草花至明手的A，兑现黑桃赢张，垫去方块失张。至关重要的是必须在吊将牌前就开始打黑桃。明手的所有进手张，包括♥A，都是缺一不可的。明手需要进手四次，三次是为了将吃黑桃，另一次是为了兑现成为赢张的第5张黑桃。。在树立长套时，先用将牌进手张，然后再用旁门花色中的进手张。必须注意在兑现树立的赢张前肃清对方的将牌。

第十三章 技术性加倍(一)

假如对方已开叫而你却持有一手强牌时，你自然想参加竞叫。不过，假如你缺少一门可以争叫的长套花色又不适于作1NT争叫，即使有13点牌点或以上，你还是应该不叫，除非你的一手牌符合作技术性加倍的条件。常用的加倍基本上分为两类：惩罚性加倍——要求同伴不叫（目的是打宕对方的定约而使对方大量失分）和技术性加倍——要求同伴叫牌（目的是找寻到你方的最佳定约）。由于同一声加倍的叫法要传递的信息是截然相反的，所以显然必须搞清楚同伴究竟是技术性的还是惩罚性的加倍。

1. 作为技术性加倍的情况

在标准叫牌体系中，下列情况的加倍是惩罚性的：

- 对无将叫牌的加倍
- 对三阶或更高水平上叫牌的加倍
- 在同伴已作过叫牌后的加倍

有些搭档对上述惩罚性加倍的条件有所变动，但是除非你和同伴有特殊的约定，对上述情况所作的加倍应作为惩罚性加倍。

以上述条件为基础，如果同伴没有叫过牌，对一阶或二阶水平上的花色叫牌的加倍是技术性加倍。不过，在近代叫牌体系中，大多数搭档将技术性加倍的范围扩大如下：

(1) 同伴没有叫过牌时，对一阶或二阶水平上的花色叫牌的加倍，加倍者在此前可以叫过牌。

(2) 在复式比赛中，对三阶水平上开叫的加倍是技术性加倍。

(3) 对加至三阶水平上的加叫的加倍。例如：(1♦):不叫:(3♦):加倍，这种加倍通常作为技术性加倍。

(4) 对 1NT 或 2NT 开叫的加倍是惩罚性加倍，但是大多数牌手在有些复式比赛中，对应叫 1NT 的加倍作为技术性加倍，它相当于对开叫花色的技术性加倍。例如，(1♠):不叫:(1NT):加倍，是技术性加倍，相当于(1♠):加倍。

(5) 采用否定性（消极性）加倍的牌手（见[第三十、三十一章](#)）对一阶或二阶花色争叫的加倍是技术性加倍。不过，按标准叫牌体系的叫法，由于同伴已经作过叫牌，这类加倍应是惩罚性加倍。现在，还有一种约定是同伴开叫高级花色或无将时，对对方的花色争叫的加倍是惩罚性加倍，而同伴开叫低级花色时（不一定表示持有该低级花色长套），对对方的花色争叫的加倍是否定性加倍。

(6) 有相当多牌手将否定性加倍的概念扩大至所有对一阶或二阶花色叫牌的加倍。这种的加倍虽然还没有规定作为技术性加倍，但是由于在竞叫中非常有用，所以在有些复式桥牌比赛中用得越来越普遍。如果约定这种加倍是作为技术性加倍，则除非另有特殊规定，无论是作为开叫者、应叫者或争叫者对一阶或二阶水平的叫牌的加倍都是技术性加倍。

技术性加倍通常是在最初有机会叫牌时就作出的，不过这并不是绝对的条件。只要符合前面所述的条件，开叫者完全可以在第二轮作技术性加倍，而争叫者也同样完全可以在下一轮作出技术性加倍。

2. 技术性加倍显示的牌力和牌型

加倍者的同伴可以期望加倍者有：

- 至少相当于开叫实力的牌力，通常不少于 12 点大牌点，以及
- 对所有未叫过的花色有支持（4 张）或勉强的支持（3 张）。

当加倍者是不叫家时，技术性加倍的牌力是 9—11 点大牌点，并对所有未叫过的花色都有支持。

当对方叫过两门花色时，技术性加倍表示对其余未叫过的花色至少有 4 张支持。

3. 作技术性加倍的条件

作技术性加倍既要有牌点的要求，也要有牌型的要求。牌力越强，对牌型的要求越低，但是如果只有低限牌力，牌型的条件是极其重要的。在作技术性加倍估算牌力时，先计算大牌点，并对持有对方的花色的双张加 1 点、单张加 2 点、缺门加 3 点。这是能在一开始叫牌就计算短套点的少数情况之一，因为在

技术性加倍后加倍方很可能找到将牌配合，所以计算牌型牌力是合理的。在上述基础上，牌力只要不少于 13 点，即达到作技术性加倍的条件，不过当然仍要求有适当的牌型。

4. 12—15 点的牌所作的技术性加倍

持有低限 12—15 大牌点牌力作加倍时，对牌型的要求是：

- (1) 在对方所叫的花色中是缺门、单张或至多是双张；
- (2) 在所有未叫过的高级花色中，至少有 3 张。

在手中的牌不符合上述条件时，只有 12—15 点大牌点绝对不要作技术性加倍。可在有一个强 5 张套时作争叫或在有 15 点大牌点时略为高争叫 1NT，达不到这些要求时，应该不叫。在对方开叫后，你有开叫牌力并不一定要叫牌。如下例，假如你持有下列一手牌：

♠ Q 6 ♥ A 9 7 5 ♦ A K 7 ♣ J 8 7 4

如果上家开叫 1♦，即使你持有 14 点也应该不叫，因为不能支持或勉强支持黑桃。由于同样的原因，如果对方开叫 1♣或 1♥，你也应该不叫。只有对方开叫 1♠时，可以作加倍。有 12 点大牌点或以上时，应该开叫，但是在对方开叫后，假如你有 12—15 大牌点但既不适合于作加倍又不宜争叫，你可以不叫。有不少牌，特别是平均牌型和在对方花色中有较多牌张和大牌的牌，是适合于打防守而不适合于做庄的。

5. 12—15 点的牌作技术性加倍和争叫之间的选择

光有达到加倍的牌点并不意味着必须加倍。8—15 点范围和 10—15 点范围的牌可作一阶和二阶水平的花色争叫，所以加倍和花色争叫在 12—15 点范围内有一个复合区。

假如对方开叫低级花色，而你的牌点在 12—15 点范围之内：

- 在 two 门高级花色中有同样长的长套（4—4 或 5—5），加倍。
- 在 two 门高级花色中有几乎同样长的套，两套的长度仅相差 1 张（4—3 或 5—4 或 6—5），加倍。
- two 门高级花色套的长度相差较多、相差 2 张或以上（5—3 或 6—4），争叫较长的高级花色（坚强程度符合花色套质量检验标准的要求），但在较长高级花色中是较弱套时，加倍。

如果对方开叫高级花色，而你的牌点在 12—15 点范围之内：在另一门高级花色中有 5 张或以上的强套时，争叫该高级花色；在一门低级花色中有 5 张或

以上的强套而在另一门高级花色中只有 3 张或以下时，争叫该低级花色；在一门低级花色有 5 张强套和另一门高级花色中有 4 张时，加倍。

6. 16—18 点的牌所作的技术性加倍

假如你持有的一手牌适合于作 1NT 争叫，不要叫加倍。16—18 点、平均牌型并在对方叫出花色中有止张的牌最适合于作 1NT 叫牌（见第九章）。不过，有 16—18 点和平均牌型但在对方叫出花色中没有止张的牌可以作加倍，同时要作好准备，在同伴作低限应叫时，及早停叫。除非同伴先叫无将，显示在对方花色中有止张，你在对方花色中没有止张时，不应再叫无将。

假如你持有 16—18 点，非平均牌型和两个或三个长套时，你可以作加倍；但是在同伴叫出一门你不能勉强支持的花色时，你应该叫出你自己的长套花色。不使用强跳争叫的牌手对于只有一个长套而且有 16 点或以上的牌应作加倍。在对加倍作弱应叫后，加倍者再叫是显示有额外牌力，因而属于 16 点或以上的强牌可以先作加倍，然后叫出新花色，这样既明确表示有 16 点或以上（加倍以后再叫），又表示有 5 张或以上长套（加倍以后叫出新花色）。例如：

西	北	东	南
1♥	×	—	2♦
—	2♠		

北家表示有 16 点或以上和 5 张或以上黑桃。加倍者再叫新花色 = 5 张或以上长套，16 点或以上，对同伴叫出花色没有支持。南家对黑桃有支持而且有 1 赢墩时，应加叫至 3♠；有 2 赢墩时，应加叫至 4♠。

7. 19—21 点的牌所作的技术性加倍

持有 19 点或以上的一手牌时，应该首先作加倍，然后：

(1) 如果你手中的牌牌型平均，在对方叫的花色中有止张而又不能支持同伴在你加倍后应叫的高级花色时，在最低的水平上叫无将。例如，你持有：

♠ Q 5 4 ♥ A K J 7 ♦ A Q ♣ K J 4 2

假如上家开叫 1♦，你应该先加倍，然后在同伴应叫 1♥ 时，跳加叫至 3♥；在同伴应叫 1♠ 时，再叫 1NT；在同伴应叫 2♣ 时，再叫 2NT。

(2) 如果你手中的牌牌型不平均，应该作跳再叫——可以是跳加叫同伴的花色或在你自己的长套花色中作跳再叫。例如，你持有：

♠ A Q J 6 5 ♥ K Q 5 2 ♦ 3 2 ♣ A K

假如上家开叫 1♦，你应该先加倍，然后在同伴应叫 1♥时，跳加叫至 3♥；在同伴应叫 2♣时，跳叫 3♠；在同伴应叫 1♠时，跳叫至 4♠。有 4 失张的一手牌只在同伴叫出的花色有特别强有力的支持时才能加叫成局。

8. 22 点或以上的牌的叫牌

持有 22—24 点和平均牌型的一手牌，先加倍，然后跳叫无将（在实际情况下很少出现）。持有 22 点或以上和牌型不平均的或牌点略低、但不多于 3 失张的一手牌（也可说相当于作 2♣强开叫的一手牌）时正规的叫法是扣叫对方的花色，例如：(1♥):2♥.....，这表示出有极强的牌力，单靠自己的牌力可以成局。不过，假如搭档之间将直接扣叫作为某种特定意义的约定叫，可以先加倍，然后在下一轮再扣叫对方的花色作为成局逼叫。例如，(1♥):加倍:(不叫):2♣，(不叫):2♥.....这是逼叫成局的虚叫。

9. 对同伴的技术性加倍的应叫

由于可以期望加倍者能对任何一门没有叫过的高级花色有支持或勉强的支持，加倍者的同伴在应叫高级花色时除计算大牌点外，还应（按 5—3—1 规则）计算短套点；如果加倍者对同伴应叫的花色不能勉强支持，加倍者一定持有强牌能改叫另一门花色或无将。假如加倍者的同伴有一个还不错的 5 张低级花色套，也应（按 5—3—1 规则）计算短套点，并根据牌点多少选择叫出低级花色的水平；加倍者或者对叫出的低级花色有勉强的支持，或者是持有一手强牌而再作其他叫牌。

10. 对同伴的技术性加倍的应叫的一般原则

应叫者的牌点	如果第三家不叫，应叫者的叫牌
0—5 点	叫出一门花色。
6—9 点	叫出一门花色或叫无将。
10—12 点	跳叫一门花色或叫 2NT。
13 点或以上	在高级花色中叫成局或叫 3NT 或扣叫对方花色，逼叫成局

11. 0—5 点牌力的牌对技术性加倍作应叫的叫牌

从实际效果来看，当你持有 0—5 点而你的上家又不叫时，你必须对同伴的技术性加倍作出应叫（偶然也可能有不叫、将技术性加倍转为惩罚性加倍的情

况，例如你在对方花色中有 Q—J—10—X—X—X—X 那样的长套）。0—5 点牌力的牌只能作花色应叫。在持有弱牌时，不能应叫 1NT。

在有两门或以上的花色可供叫牌选择时：

- 在高级花色和低级花色中（即使低级花色套比高级花色套更长、更好时），先叫高级花色。

- 在两门高级花色或两门低级花色中，先叫有较长套的那门高级花色或低级花色。有 5—5 两套时，先叫较高的花色；有 4—4 两套时，先叫较低的花色。

- 假如唯一的 4 张或以上的长套是在对方的花色中，在最低的水平上叫出你的 3 张套花色。注意，只要你在某花色中有 4 张或以上的长套（当然除了是在对方花色中外），就不应该叫只有 3 张套的花色。

6—9 点和 10—12 点牌力的牌对同伴技术性加倍的应叫将分别在[第十四章](#)和[第十五章](#)中讨论。

12. 技术性加倍后第三家叫牌时，0—5 点牌力的牌的叫牌

(1) 第三家再加倍（例如，1♠:加倍:再加倍:？）

第三家再加倍时，加倍者的同伴的叫牌同第三家不叫时的叫牌相同。叫牌水平没有抬高，再加倍者也没有侵占叫牌空间，因此对加倍所作的应叫没有增加困难。

在再加倍以后，应该叫牌的原因之一是加倍者往往不清楚最佳定约是什么（所以要选择叫加倍，就是为了要同伴叫出最好的花色套），所以如果你不叫，将难题推回加倍者处，加倍者不大可能轻而易举地作出适当的叫牌。另一个重要原因是由于再加倍者显示持有至少 10 点大牌点，你方的处境相当不妙，很可能被对方作惩罚性加倍，而在再加倍后直接叫牌是一种有自信心的表示（尽管你毫无把握），那样对方就会对作惩罚性加倍踌躇再三。反之，如果你不叫，你表示你的牌力很弱，对方会乐于在你方逃叫时作惩罚性加倍。

(2) 第三家应叫新花色或加叫同伴的开叫花色

在这种情况下，你持有 0—5 点牌力的牌应该不叫，叫牌表示至少有 6 点。不过，你的同伴可以再叫牌，包括再一次叫加倍，那时可能要求你作出应叫。

南家持有：♠72 ♥Q864 ♦9432 ♣762

	西	北	东	南
例 1.	1♠	×	—	?
例 2.	1♠	×	×	?
例 3.	1♠	×	2♣	?
例 4.	1♠	×	2♠	?

在例 1 和例 2 中，南家应叫 2♥，但在例 3 和例 4 中，南家应该不叫。在例 4 中，叫牌可能继续进行如下：

西	北	东	南
1♠	×	2♠	—
—	×	—	?

北家的第二次加倍仍然是技术性加倍（在同伴没有叫过牌的情况下，对二阶花色的加倍），南家被迫作出应叫。南家应该叫 3♥（先叫高级花色）。

13. 同伴作低限花色应叫后加倍者的再叫

12—15 点，6—7 失张——不叫。在同伴弱应叫后，低限牌力加倍者不宜再叫。

16—18 点，5 失张——再叫。加叫同伴花色或再叫你自己的 5 张或以上的长套花色。

19 点或以上，4 失张——跳叫。跳加叫同伴花色或跳叫你自己的长套花色。

19—21 点，平均牌型——除非可跳加叫同伴高级花色，应在最低水平上叫无将。

22—24 点，平均牌型——除非可加叫同伴高级花色成局，应跳叫无将。

由于加倍者持低限牌力加倍时在同伴作弱应叫后可以不叫，所以加倍者对各种可能的应叫要作好准备，对同伴可能叫出的花色应该至少有勉强的支持。加倍后再次叫牌表示持有强牌，牌力至少有 16 点。

14. 加倍者的同伴的再叫

假如加倍者加叫你应叫的花色，你在有 2 赢墩时可再次叫牌。加倍者再叫表示其手中的牌约有 5 失张，如果你有 2 赢张，即可使失张数减少至 3 张，联手可望打成高级花色成局定约。类似地，假如加倍者跳加叫你的花色，例如，(1♣):加倍:(不叫):1♥，(不叫):3♥，你在确有 1 赢张时即可再叫。加倍者跳加叫表示手中有 4 失张，高级花色定约差 1 墩即可成局，因此你肯定有 1 赢墩时，即足以在高级花色中打成成局定约。如果是打低级花色，则要求你有较多的牌力时才作再叫。假如加倍者再叫无将表示持有平均牌型时，则你可根据手中的牌力和牌型情况确定是打无将定约还是花色定约以及是否成局，但是要注意打无将定约，联手必须有足够的大牌点和止张。

练习(十七)

A. 上家开叫 1♦。你持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ K 8 6 2
♥ A Q 7 3
♦ 4
♣ K J 7 3

2. ♠ A J 7 4
♥ A Q 9 8 3
♦ 7
♣ Q 7 2

3. ♠ A J 7
♥ A Q 9 8 3
♦ 7
♣ Q 7 5 2

4. ♠ A 7 2
♥ J 2
♦ A K 8 6 2
♣ Q 9 7

5. ♠ A 8 7 2
♥ Q 6
♦ A K 9 4
♣ K Q 8

B. 下家开叫 1♦，同伴加倍，上家不叫。你持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ 9 5 4 3
♥ 8 3
♦ T 6 4 2
♣ 9 7 3

2. ♠ 9 8 7 3 2
♥ K 9 5 2
♦ 6 4
♣ 5 3

3. ♠ 8 7 4 2
♥ 8 3
♦ 6 4
♣ K 8 6 4 3

4. ♠ J 8 7 2
♥ J 8 7 2
♦ Q 8
♣ 7 5 2

5. ♠ 6 5 2
♥ 9 6 3
♦ A 4 3
♣ 9 8 5 3

6. ♠ 7 4 2
♥ 9 7 3
♦ Q 8 5 3
♣ 6 5 2

7. ♠ 8 7 5 3 2
♥ J 6 5 4 2
♦ 9 7
♣ 6

8. ♠ J 3 2
♥ 2
♦ 8 7 5 4 3 2
♣ J 7 5

9. ♠ 8 7 2
♥ J 2
♦ Q J 6 2
♣ 8 5 3 2

10. ♠ 7 4 2
♥ 6 3
♦ A J T 8
♣ 9 7 4 2

C. 上家开叫 1♦，你加倍，同伴应叫 1♠，开叫者不叫。你持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ K Q 9 5
♥ A 8 7 3
♦ J 4
♣ K J 7

2. ♠ K Q 8 4
♥ A K 7 6
♦ 3
♣ A Q J 3

3. ♠ 3
♥ A K J 9 3
♦ A K 6
♣ A Q 9 5

4. ♠ A Q 7 2
 ♥ K Q J 2
 ♦ 2
 ♣ A J 5 2

5. ♠ A K 3
 ♥ A Q J 2
 ♦ 6 4
 ♣ J 8 7 3

叫牌练习：下列各手牌如何叫牌？发牌者南家，除练习中注明外，南北不叫牌。

第 27 组—西

第 27 组—东

1. 南家开叫 1♦。

♠ A K J 8
 ♥ A J 5
 ♦ Q 8
 ♣ 8 7 4 3

♠ 6 4
 ♥ Q 7 4 3 2
 ♦ 9 7 3
 ♣ 6 5 2

2. 北家开叫 1♣。

♠ J 7 3 2
 ♥ 8 3
 ♦ Q 9 8 6 4
 ♣ 7 3

♠ K Q 6 4
 ♥ A 9 7 2
 ♦ A 3 2
 ♣ 8 4

3. 北家开叫 1♠。

♠ 8 5 3 2
 ♥ 7 6 4 3
 ♦ 9 8
 ♣ 8 4 3

♠ Q 4
 ♥ A J 9 8
 ♦ K Q 7 2
 ♣ A 9 7

4. 南家开叫 1♥。

♠ K Q J 6
 ♥ 7
 ♦ A K 9 8
 ♣ Q J 9 4

♠ T 8 2
 ♥ 6 5 4 3 2
 ♦ 7 3
 ♣ K 7 5

5. 南家开叫 1♠，
 北家加叫 2♠。

♠ 8 6 3
 ♥ Q 7 5 3
 ♦ 7 2
 ♣ J 7 4 3

♠ 7 2
 ♥ A K J 4
 ♦ A Q 8 3
 ♣ K 6 5

第 28 组—西

1. 南家开叫 1♦。

♠ A J 4 3
♥ K Q 7 2
♦ A 3
♣ K 7 2

2. 北家开叫 1♥。

♠ 8 7 4 2
♥ J 6 3
♦ 8 5 2
♣ 9 8 4

3. 南家开叫 1♦。

♠ A K 7
♥ K Q J 5
♦ 9
♣ A K 6 3 2

4. 北家开叫 1♣。

♠ 7 6 4 2
♥ A 2
♦ 7 6 5
♣ 9 8 4 2

5. 南家开叫 1♦，
北家加叫 1♠。

♠ J 8 7
♥ 6 2
♦ 9 7 4 2
♣ 8 6 4 3

第 28 组—东

♠ 8 2
♥ J 9 8 3
♦ 8 6 2
♣ Q J 5 4

♠ K Q J 5
♥ 9
♦ A K 7
♣ A K 6 3 2

♠ 9 6 3 2
♥ A 6 4 3
♦ 4 3
♣ 8 5 4

♠ A Q 9 8
♥ Q J 9 7 3
♦ A K
♣ 7 3

♠ 6 3
♥ A K J 5
♦ A 6 3
♣ A Q J 7

技术性加倍的牌例

例 49：技术性加倍后的叫牌——牌的分布和读牌

北家发牌	♠ A 7 4 2		叫牌过程：
双方无局	♥ A K 6		西 北 东 南
	♦ A T 7 3 2		
	♣ 6		1♦ ×(1) 1♠(2)
♠ 5		♠ Q T 8	—(3) 3♠(4) — 4♠(5)
♥ 8 5 4 3	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> N W E S </div>	♥ Q J T 9	— — —
♦ Q 8 4		♦ 6 5	
♣ J T 5 4 2		♣ A K Q 9	
	♠ K J 9 6 3		
	♥ 7 2		
	♦ K J 9		
	♣ 8 7 3		

叫牌分析：

(1) 符合加倍的条件。14 大牌点，开叫花色中是短套，能支持红心和草花，勉强支持黑桃。

(2) 现代叫牌体系要求在对方加倍后作正常应叫。

(3) 第三家在加倍后作出叫牌时，只有 0—5 大牌点，应该不叫。

(4) 计算单张的短套点后共有 18 点，再叫 2♠叫牌过低。

(5) 有 8 点或以上时，应该接受邀请叫成局。

首攻：♣4 或♥5。草花较强，先考虑首攻草花。首攻单张将牌通常是不利的，也不要首攻明手叫过的花色。

正确打法：东家的♣Q 赢得第 1 墩，然后即出♥Q。庄家赢进，接着应该打♠A，并再打黑桃，东家放 10，明手应出 J 飞张。通常庄家联手有 9 张将牌缺 Q 时，最好是兑现 A 和 K，希望 Q 能跌落，但是在这副牌中，东家加倍表示对黑桃能勉强支持，所以应按东家有 3 张黑桃的打法来打。♠J 飞张成功，再肃清最后一张将牌，然后改出方块。最好是先兑现♦K，然后引♦J，如果西家放小哦，明手也放小对西家飞张（明手有♦10，西家有♦Q 时不会盖上），飞张成功后继续出方块，这样由于二次飞张都成功，庄家幸运地取得 12 墩，也可以从另一个方向对方块飞张，即先兑现♦A，然后北家出小方块，由南家出♦J 飞张。不过，由于东家作加倍，表示在方块中是短套，虽然也有可能持有 Q—X，计算表明在这种情况下加倍家的同伴有大牌的概率较高，所以最好是以前一种方向对 Q 飞张。另外，在对 Q 飞张时，应该在第一轮中先兑现 A 或 K，到第二轮中才进行飞张，以防止 Q 是单张时失去跌落 Q 的机会。

例 50: 对技术性加倍的应叫——加倍者的再叫——牌的分布和读牌

东家发牌
南北有局

♠ T 9 4
♥ T 8 6
♦ Q J T 2
♣ Q 9 2

♠ J 3
♥ K J 4 2
♦ 9 8 6 3
♣ T 7 5



♠ A K Q 5
♥ A 7 5 3
♦ A 4
♣ 8 4 3

♠ 8 7 6 2
♥ Q 9
♦ K 7 5
♣ A K J 6

叫牌过程:

西	北	东	南
		1♣	×(1)
—	1♥(2)	—	2♥(3)
—	—(4)	—	

叫牌分析:

(1) 由于方块较短, 不是理想的作技术性加倍的牌型, 但是因为有两个 4 张高级花色套, 而且牌力较强, 作加倍要比不叫或争叫 1NT 为好。

(2) 对加倍作应叫时, 先叫高级花色, 而不能先叫低级花色。


(3) 符合加叫 2♥ 的条件。有牌点 18 点 (加上双张的短套点 1 点)。

(4) 北家有 8 点或 2 赢墩时, 应该再叫。

首攻: ♣K。从有 A—K 顶张的 4 张套中作首攻当然是很理想的。

正确打法: 西家的 ♣9 鼓励继续攻草花。东家再兑现 ♣A, 接着又出草花至西家。西家转攻 ♦Q, 庄家应以 ♦A 赢进, 并开始吊将牌。有 8 张将牌缺 Q 的正规打法应该是在吊第二轮将牌时出 J 飞张。不过, 在这副牌中, ♥Q 明显在东家手中: 明手有 17 点大牌点, 你有 5 点大牌点, 对方共有 18 点大牌点; 西家已打出的大牌有 ♣Q 和 ♦Q (由于攻 ♦Q, 可推断西家还有 ♦J), 因此剩下的大牌点应该都在开叫的东家手中, 包括 ♥Q 在内 (当然东家也可能只有 11 点大牌点就开叫, 但可能性不大)。在东家持有 ♥Q 时, 红心飞张不起作用, 所以应该舍弃常规的飞张打法, 而直接兑现 ♥A—K。♥Q 跌落后, 继续吊将牌肃清对方将牌, 然后先出 ♠J, 再兑现其余的黑桃赢张, 总共可得 9 墩。即使 ♥Q 没有跌落, 你仍可得 8 墩, 而完成定约。

例 51: 对技术性加倍后的救急应叫——将牌勉强配合，尽力拼凑赢墩。

南家发牌	♠ A 9 5	叫牌过程:				
东西有局	♥ A K J 9 3		西	北	东	南
	♦ K 8 5 3					—
	♣ Q					—
♠ T 7 2		♠ K Q J 8	—	1♥	×	—
♥ 8 6 5 4 2		♥ 7	1♠(1)	2♦(2)	2♠(3)	—
♦ 9 6		♦ A Q 7 2	—(4)	—(5)	—	
♣ K 4 3		♣ A 9 8 6				
	♠ 6 4 3					
	♥ Q T					
	♦ J T 4					
	♣ J T 7 5 2					

叫牌分析:

(1) 牌点 0—5 点，除了在对方所叫花色中外，没有 4 张套。在此情况下，你只得在最低水平上叫出 3 张套花色。由于有 ♣K，叫 2♣也是可以的，不足之处是如果东家加叫、定约会达到三阶水平。但是，如果东家再叫黑桃，定约就可以停在二阶水平上。

(2) 显然有资格再叫，最好叫第二门花色。

(3) 加倍者的加叫即使是在对方干扰叫牌后作出的，也要保证牌力超过低限。它显示有 16 点左右或大约有 5 失张，是低调的邀请成局。

(4) 对加叫不必惊慌失措。不叫，然后尽力打好定约。

(5) 假如你连叫两次后，同伴毫无反应，除非你有大约 19 点以上或极好的牌型，一般不应再叫。

首攻：♥K。首攻将牌也是可以的。

正确打法：北家应该转攻将牌，先出 A，再出小将牌。在明手有将吃能力但没有长套时，首攻将牌或以后转攻将牌是相当有效的。庄家应该让明手的 J 被 A 吃掉，从而在打第二轮黑桃时，手中的 10 可以赢进。需要利用这个进手张，从手中引方块，用 ♦Q 飞张，兑现 ♦A，将吃 1 墩方块。然后用 ♣A 作桥到明手，再肃清将牌。假如北家第 2 墩转攻 ♣Q，暗手 ♣K 赢进，♦Q 飞张，兑现 ♦A，将吃 1 墩方块、1 墩红心和 1 墩方块，然后出将牌或草花。如果你的将牌较短，不要急于吊将牌，而要尽量将吃，争取多得些赢墩。

例 52: 加倍者的强再叫——明手将吃失张——尽可能用大将牌将吃

西家发牌
双方有局

♠ 8 5 4 3 2
♥ K 7 5
♦ 6 2
♣ 7 5 3

♠ A J 6
♥ 9 8 3
♦ A T
♣ K Q 6 4 2



♠ Q T 9 7
♥ 4
♦ 9 8 5 4 3
♣ T 9 8

♠ K
♥ A Q J T 6 2
♦ K Q J 7
♣ A 7

叫牌过程:

西	北	东	南
—	1♣	× ⁽¹⁾	— ⁽²⁾
1♠	— ⁽³⁾	3♥ ⁽⁴⁾	—
4♥ ⁽⁵⁾	—	—	—

叫牌分析:

(1) 只有 4 失张的一手牌作简单争叫或强跳争叫显得叫牌过软, 应该作加倍。

(2) 牌点太少而不能作正常应叫的牌, 不宜在对方加倍后叫牌。

(3) 开叫者如果只有低限牌力, 不应直接再叫。

(4) 先加倍然后再作跳再叫的牌表示手中只有 4 失张。叫 3♥ 表示有 5 张以上红心, 牌力很强, 打红心定约只有 4 失张; 在黑桃中显然不能取得将牌配合。它不是逼叫, 但同伴在确有或可能有 1 赢墩时应该作出某种叫牌。

(5) 在红心定约中, ♥K 可以作为 1 赢张, 因为同伴缺少它会算作是 1 失张。同伴在加倍后作跳再叫表示只有 4 失张, 你有 1 赢张可以加叫成局。

首攻: ♣10。同伴叫过的花色中的连接张顶张。是非常合理的首攻。

正确打法: 庄家应该出 ♣A 赢进, 兑现 ♥A, 然后引 ♦K。北家 ♦A 赢得后继续出草花。东家应该用大将牌将吃第三轮草花, 以防南家草花告缺, 然后兑现 ♦Q 和用明手的 ♥K 将吃 ♦7。在条件允许的情况下, 应尽可能用较大的将牌将吃。从明手处出红心吊将牌, 庄家肃清将牌后失 1 墩黑桃、1 墩方块和 1 墩草花。大牌时要防止的差错是: 吊三轮将牌 (明手不再有将牌将吃方块); 吊二轮将牌 (北家 ♦A 进手后可攻将牌使明手不能将吃方块); 过早地打出 ♥K (在出第三轮方块时, 北家会在将吃时盖吃); 明手没有用 ♥K 将吃 (北家能在将吃时盖吃)。

第十四章 技术性加倍(二)

1. 有 6—9 点时对加倍作应叫时的叫牌原则

有 6—9 点时，你可以在最低的水平上作花色叫牌，你也可以应叫 1NT 表示有 6—9 点和在对方叫的花色中有止张，假如你有多种叫牌选择时，选择的顺序是：

- 首先选择叫高级花色
- 第二选择叫 1NT
- 最后选择叫低级花色

应叫 1NT 排除持有 4 张高级花色套（不过有可能在对方叫的高级花色中有 4 张套）。叫出低级花色排除持有高级花色长套和应叫 1NT 的可能性（缺少止张或牌型不平均）。特殊情况是：在对方叫出花色中有 5 张或以上并含有 3 张大牌时，可以不叫，将技术性加倍转为惩罚性加倍。

你有 6—9 点时，可以在同伴加倍后叫牌二次。叫到二阶水平上是相当安全的，而且在有必要同对方展开竞叫时甚至还可以叫到三阶水平。这是一条基本原则：假如你方和对方在将牌中取得配合时，不要让对方打二阶水平的定约。

2. 在有二套高级花色或二套低级花色而作应叫时对应叫花色的选择

当你对同伴的加倍作出应叫，而需要在二套高级花色或二套低级花色中进行选择时：如果二套长短不同，先叫较长的一门花色；如果有 5—5 二套，先叫较高的花色。如果有 6—9 点和 4—4 二套，在对加倍作应叫时，最好也先叫较高的花色（不同于一般对开叫的应叫）。在竞叫过程中，你有可能要叫牌二次，在下次再叫较低的花色可让同伴在较低的水平上对花色作出选择。

3. 同伴加倍，第三家叫牌后，你有 6—9 点时的叫牌原则

(1) 第三家作再加倍（例如，1♦:加倍:再加倍:?）

在对方再加倍后，仍同对方不叫时一样叫牌。你不大可能有 6—9 点，因为开叫、加倍和再加倍的牌点都是货真价实的话，你不会拿满 6 点。不过，对于对方叫牌显示的牌点不能完全相信，特别在对方是第三家位置开叫时。在对方再加倍后，要像对方不叫时一样叫牌的理由是显而易见的。（参见[第十三章](#)）。

假如你正常的应叫是 1NT，在对方再加倍后不要怕叫出 1NT。叫 1NT 的好处是它显示一定的牌力，而作花色应叫可能只有 0—5 点，也可能有 6—9 点，所以作出 1NT 应叫能使加倍者对牌力的分布更加有数。

(2) 第三家叫新花色或加叫开叫花色

如果你有 6—9 点，即使对方叫牌干扰，你也可以作出应叫。如有可能，应仍按对方没有叫牌干扰时那样作出正常应叫。在对方干扰叫牌后的应叫表示你有 6—9 点。在有 0—5 点时应该不叫，而在有 10—12 点时则应跳叫（见[第十五章](#)）。假如第三家牌手在一阶水平上叫出高级花色，你应叫 1NT 只要在开叫花色中有止张，而不一定有必要在对方应叫的高级花色中有止张：你可以以来你的同伴在第三家牌手的花色中有止张。如果第三家牌手应叫新花色，你在该花色中有好的 4 张套时可以作惩罚性加倍。由于加倍者对花色至少能勉强支持，你方可望比对方有更多的将牌。通常对于下列叫牌过程——(花色开叫):加倍:(新花色):加倍——中的后一个加倍是作为惩罚性加倍，因为第三家牌手往往在这种情况下使用心理叫牌（欺诈叫牌），如果你方被吓唬住而不敢作惩罚性加倍，对方将抢得原来是你方的主打权，所以应该用惩罚性加倍揭露对方的心理叫牌，如果对方逃回到开叫者叫出的花色，你方可以在适当的水平上叫自己的花色。

4. 加倍者在同伴作 1NT 应叫后的叫牌

加倍者在同伴作最低牌力的花色应叫后的叫牌已在[第十三章](#)中一一叙述。在同伴作 1NT 应叫后，加倍者在持有低限牌力而且没有 5 张套时，应该不叫。在二阶水平上叫出某花色保证该花色中至少有 5 张，但这不是逼叫：同伴只有双张或低限牌力和 3 张支持时应该不叫，但在有高限牌力和 3 张将牌支持时可加叫到三阶水平。加叫 2NT 是邀请叫（17—18 点）；而跳叫新花色到三阶水平上是逼叫，而且保证有 5 张套，作 1NT 应叫的应叫者在有 3NT 将牌支持时加叫；或在只有双张时，再叫 3NT。

练习(十八)

A. 叫牌过程是(1♦):加倍:(不叫)。你持有下列各手牌时，如何对同伴的加倍作应叫？

1. ♠ K 8 6 4
♥ Q 7
♦ K 9 7 3
♣ 8 4 3

2. ♠ 8 4 3
♥ Q 7
♦ K 9 7 3
♣ K 8 6 4

3. ♠ 8 4 3
♥ K Q
♦ 7 6 4 3
♣ K 8 6 4

4. ♠ 8 2
♥ 9 2
♦ K Q J T 8
♣ Q J 7 4

5. ♠ K 8 7 2
♥ K 9 4 2
♦ 7 3 2
♣ Q 7

B. 叫牌过程是(1♠):加倍:(不叫)。你持有下列各手牌时，如何对同伴的加倍作应叫？

1. ♠ 4 2
♥ Q J 6 4
♦ J 3
♣ K 8 7 3 2

2. ♠ A J 6
♥ K 9 7 2
♦ 8 4 3 2
♣ 7 5

3. ♠ A J 6
♥ 8 4 3 2
♦ K 9 7 2
♣ 7 5

4. ♠ A J 6 2
♥ 7 6
♦ K 9 7 2
♣ 8 4 2

5. ♠ 6 4 3
♥ 9 7
♦ A 9 8 3
♣ A 8 7 4

C. 叫牌过程是(1♥):加倍:(2♥)。你持有下列各手牌时，如何对同伴的加倍作应叫？

1. ♠ K 7 6 4
♥ A 3
♦ 8 6 2
♣ 9 6 4 3

2. ♠ Q J 7 3 2
♥ 7 4 3
♦ 6 4
♣ 8 3 2

3. ♠ A 6
♥ 9 6 3
♦ J 7 6 4 3
♣ K 8 5

4. ♠ 9 7 2
♥ 8 7 2
♦ 8 6 2
♣ A K 9 7

5. ♠ 9 8 7 2
♥ 6 2
♦ Q 8 6 4 3
♣ K Q

D. 对方开叫 1♦，你加倍，同伴应叫 1NT。你持有下列各手牌时，如何再叫？

1. ♠ K Q 6 2
♥ A Q 7 3
♦ 4
♣ K 9 7 3

2. ♠ A J 7 2
♥ A Q 4
♦ Q 9 7
♣ A K 3

3. ♠ A 9 4 2
♥ A K J
♦ 8 7 6
♣ K Q 5

4. ♠ A 7 3 2
♥ A J 9 7 5
♦ 2
♣ K 9 7

5. ♠ A Q 8 7 2
♥ K Q J 6
♦ A K
♣ 4 3

叫牌练习：除练习中注明外，南北不叫牌。

第 29 组—西

1. 南家开叫 1♦。

♠ A Q 9 2

♥ A 8 7 3

♦ A 8

♣ J 4 3

2. 北家开叫 1♣。

♠ K 7 4

♥ A 8 3 2

♦ 9 5

♣ J 9 3 2

3. 南家开叫 1♠。

♠ 7

♥ A J 9 7

♦ K J 8 3

♣ A 9 6 2

4. 北家开叫 1♥。

♠ K 8 2

♥ 7 6 4 2

♦ Q J 4

♣ Q 8 2

5. 南家开叫 1♦，
南家再叫 2♦。

♠ K J 8 3

♥ K 9 7

♦ A 2

♣ Q 7 4 3

第 30 组—西

1. 北家开叫 1♠。

♠ K 9 6 2

♥ 7 3

♦ A J 7 4

♣ 7 4 2

2. 南家开叫 1♣。

♠ K 6 5

♥ A Q 7 2

♦ A 7 5 4

♣ 9 6

第 29 组—东

♠ K 5

♥ J 6

♦ 6 4 3 2

♣ K 8 7 5 2

♠ A Q 5 2

♥ K Q 6 5

♦ A J 7 3

♣ 6

♠ 8 6 4 3 2

♥ K Q 4 3

♦ 7 6

♣ Q 4

♠ Q J 6 3

♥ 8

♦ K 9 5 2

♣ A K 7 5

♠ 9 7 6 5 4

♥ A Q 3 2

♦ 8 6

♣ 9 8

第 30 组—东

♠ T 3

♥ A J 8 4

♦ K Q 9

♣ A 9 8 6

♠ A 8 7 3

♥ K 9 6 4

♦ J 2

♣ 7 4 2

3. 北家开叫 1♣。

♠ A 8 3 2
♥ K 6 5 2
♦ 9 8
♣ 7 5 3

♠ K 6 5 4
♥ A Q 7
♦ A 7 5 4
♣ 6 2

4. 南家开叫 1♦。

♠ A K 7
♥ K 9 4 2
♦ 7 5 3
♣ A K J

♠ 9 5 2
♥ A Q 3
♦ K 6 4
♣ T 6 3 2

5. 北家开叫 1♠，
北家再叫 2♠。

♠ 6 5 3
♥ 8 3
♦ K 7 5 2
♣ A Q 6 4

♠ 7 2
♥ K Q 9 7
♦ A 8 4 3
♣ K J 2

技术性加倍(2)的牌例

例 53: 技术性加倍后作无将应叫——双向飞张的读牌

北家发牌
南北有局

♠ T 9 8 5
♥ T 7 5 4 3
♦ 7 5
♣ 9 6

♠ 6 4 2
♥ 8 6 2
♦ K 9 4
♣ K J T 3



♠ A Q 3
♥ K Q J
♦ A 3 2
♣ A 7 4 2

♠ K J 7
♥ A 9
♦ Q J T 8 6
♣ Q 8 5

叫牌过程:

西	北	东	南
		1♦	×(1)
	1NT ⁽²⁾	— ⁽³⁾	3NT ⁽⁴⁾
—	—	—	

叫牌分析:

(1) 强于争叫 1NT 的牌力，应该先加倍。如果不能取得高级花色的配合，可再叫无将。先加倍然后再叫无将的牌力强于直接争叫 1NT 的牌力。

(2) 应叫 1NT 比应叫 2♣ 好。如果是高级花色开叫，应叫 2♣ 是正确的。

(3) 除非持有畸形牌，低限牌力的开叫者在同伴牌力过弱不能作应叫时，不应该再叫。

(4) 由于 1NT 应叫表示有 6—9 点，联手的牌力可以成局。假如北家应叫 2♣，

表示牌力在 0—9 点范围，南家可能面临同伴没有牌点或只有 1—2 点牌力的局面，所以南家不能直接叫 3NT。南家在同伴应叫 2♣后只能再叫 2NT。

首攻：♦Q。尽管对方有止张，在有连接张的长套中首攻连接张顶张是很好的选择。

正确打法：计算明手和庄家手中的牌点，发现对方只有 13 大牌点，由于东家开叫可认为对方的牌点都集中在东家手中。先打红心以击落东家的♥A，东家以♥A 赢进后，再攻♦J。庄家可在忍让 1 墩后停住，接着应打草花。如果找不到草花大牌分布的线索，最好的打法是兑现♣A，然后以♣J 飞张，但是看来♣Q 在东家处，所以可先兑现♣K 再打♣J。如果东家盖♣Q，南家出♣A 赢进；而如果东家放小，则南家也放小，即使万一西家有♣Q 赢进（东家开叫只有 11 大牌点），西家手中没有方块，而且由于你已经首先击落东家的♥A，东家没有其他进手张。利用草花作为北家的进手张，你可以对东家的♠Q 进行飞张，取得 10 墩（2 墩黑桃、2 墩红心、2 墩方块和 4 墩草花）。

例 54：对技术性加倍的惩罚性不叫——惩罚性不叫后的首攻

东家发牌	♠ A 8 6 5	叫牌过程：				
双方无局	♥ 7 5 3 2		西	北	东	南
	♦ 9				—	1♦
	♣ 9 7 4 3		×	—(1)	—(2)	—(3)
♠ K Q 9 3		♠ T 7				
♥ A Q 9 4		♥ J T				
♦ 3		♦ K Q J T 8 6				
♣ A T 6 2		♣ J 8 5				
	♠ J 4 2					
	♥ K 8 6					
	♦ A 7 5 4 2					
	♣ K Q					

叫牌分析：

(1) 不叫。东家通常应在加倍后叫牌，那样南北可摆脱困境。牌力不足，勉强应叫，在将牌不能配合时是自找麻烦。

(2) 在一阶水平上对加倍作惩罚不叫，是罕见的。凡是在将牌比庄家强时，通常要求至少有 5 张将牌而且还要带 3 张或以上大牌，才有资格在一阶水平加倍后作惩罚性不叫。这是合乎逻辑的，因为要打宕 1♦ 定约，你方至少要得 7 墩，而同伴很可能在方块中是短套，所以你必须有很强的方块套才能保证取得足够的赢墩。绝对不能因为牌力太弱或怕叫牌后定约会被打宕而不叫。对同伴的技术性加倍作不叫而使加倍转为惩罚性加倍总是建立在有充分把握重创对方定约

的基础上的。

(3) 南家如果有可逃叫的花色套，应该叫出该花色，但是西家对任何逃叫，包括 1NT，都将作惩罚性加倍。

首攻：♦3。在同伴对你的技术性加倍作不叫将其转化为惩罚性加倍时，应该首攻将牌，因为同伴的将牌比庄家强，所以要帮助同伴吊庄家的将牌。

正确打法：南家以♦A赢进后，应该引♣K。西家赢进转攻♠K。南家可以忍让一轮，希望能在明手处保存♠A作为出草花将吃的进手张。西家继续攻♠Q和小黑桃，东家将吃进手后，肃清南家的将牌并转攻♥J。最佳的防守可赢得1墩黑桃、3墩红心、5墩方块和1墩草花，使1♦定约加倍宕4墩。南家做庄最佳打法可以将吃1墩草花，这样只宕3墩。

例 55：加倍者在同伴 1NT 应叫后的再叫——按向对方大牌的方向引牌以树立长套

南家发牌
双方有局

♠ K Q 7 6 4
♥ A Q 8 3
♦ 7 2
♣ A K

♠ T 5 2
♥ T 9 6 2
♦ Q 9
♣ T 9 5 4



♠ A J 8
♥ J 7
♦ K J 8 6 4
♣ Q J 6

♠ 9 3
♥ K 5 4
♦ A T 5 3
♣ 8 7 3 2

叫牌过程：

西	北	东	南
			1♦
×(1)	—(2)	1NT(3)	—(4)
3♠(5)	—	3NT(6)	—
—	—		

叫牌分析：

(1) 牌力太强，不应作一般花色争叫甚至不应作强花色跳争叫。够开叫牌力而且有两个高级花色长套，应该作技术性加倍。

(2) 弱牌，在对方加倍后不叫。

(3) 表示有 6—9 点，在方块中有止张而且没有高级花色长套。

(4) 持有低限牌力而且同伴牌力很弱不能应叫时，开叫者不要再叫。

(5) 逼叫，表示有 5 张黑桃。同伴应叫 1NT 表示没有 4 张或以上高级花色套，说明红心不可能配合，但是东家仍可能持有 3 张黑桃。

(6) 表示没有 3 张或以上黑桃。

首攻：♦6。从长套中作首攻是正常打法，但是由于庄家表明在方块中有止张，选择♣Q、希望攻到同伴的长套中，也是明智的。

正确打法：首攻♦6后，北家出♦Q，东家应以♦A赢进。庄家只有6张顶张赢墩，所以必须树立黑桃套以取得额外赢墩。庄家从手中向明手处引黑桃，如果南家放小，则明手出♠K，再打红心回到手中的♥K，接着再从手中出黑桃。假如南家放小，明手出♠Q，然后再打第三轮黑桃，打光对方的黑桃而树立2墩黑桃赢墩。如果南家早打♠A，庄家的打法更简单。防守方可以再拿2墩方块，但是在打第四轮方块时，♦10是止张。防守方共有15大牌点加上北家首攻♦Q（2点）显示其余的大牌点（包括♠A和其余方块大牌的牌点）应该都在南家手中。在首攻♣Q时，♣A赢进后，打红心至东家的♥K，出小黑桃到♠K，再打方块回到♦A，然后再打黑桃。如果北家保留手中的红心（同明手保持等长），东家可赢得10墩，4墩黑桃、3墩红心、1墩方块和2墩草花。

例 56：在技术性加倍后的竞争性叫牌——邀请成局——垫失张以树立长套赢墩

西家发牌
双方无局

♠ J T 7 4 2
♥ Q J T
♦ T 9 2
♣ A T

♠ K 3
♥ A 8 7 3 2
♦ J 6 4
♣ K Q 4

N
W E
S

♠ 6 5
♥ K 6 5 4
♦ Q 8
♣ 9 6 5 3 2

♠ A Q 9 8
♥ 9
♦ A K 7 5 3
♣ J 8 7

叫牌过程：

西	北	东	南
	1♥	×(1)	2♥(2)
2♠(3)	—(4)	3♠(5)	—
4♠(6)	—	—	—

叫牌分析：

(1) 有5张或以上的低级花色套和在另一高级花色中有4张套并具有开叫牌力时，作技术性加倍比争叫低级花色好。

(2) 由于在两门中有双张，打红心定约时，牌力达7点。

(3) 不叫是过于谨小慎微。在对方叫2♥后，2♠表示至少有4张黑桃和6—9点。假如同伴开叫1♠，你应该加叫到二阶水平——此处你叫2♠是类似于对同伴的花色（可认为同伴有黑桃长套）加以支持。

(4) 处于下家的位置，持有低限牌力时，不应该再叫。如果东家在同伴叫2♠后也不叫，同伴根据“假如你方和对方都在将牌取得配合时，不要让对方打二阶水平的定约”的原则，可以竞叫到3♥。

- (5) 有 14 大牌点加上单张 3 点可以邀请成局。
(6) 西家有 9 点牌力（包括双张 1 点），属于高限，可以接受邀请。

首攻：♣K。不考虑首攻黑桃。不宜从只有 A 而没有 K 的长套中作首攻，即使同伴支持该长套花色。所以，也不考虑首攻红心（虽然在本例中首攻♥A 并不吃亏）。在有 2 张大牌的草花和 1 张大牌的方块中宁可首攻草花。

正确打法：庄家出♣A 赢进，引♠J 飞张并肃清将牌。明手出草花至庄家手中的♣10 逼出北家的♣Q。以后庄家可用♣J 垫方块失张，连打♦A、K 再将吃一轮方块，树立明手的方块。在首攻♥A 并接着再攻红心时，明手将吃红心，打♦A、K 再送出 1 墩方块。以后以♣A 为桥，出黑桃飞张，吊光将牌后，明手处已树立的方块可垫去草花失张，庄家可得 11 墩。

第十五章 技术性加倍(三)

1. 有 10—12 点时对加叫作应叫的叫牌原则

有 10—12 点时，应该跳叫新花色或跳叫无将。假如有多种叫牌选择时，选择的次序是：

- 首先选择高级花色
- 第二选择叫 2NT
- 最后选择叫低级花色

有 10—12 点（包括短套点）应叫高级花色或 5 张低级花色时，你方几乎肯定有足够成局的牌力。为了显示有接近成局的牌力，应该作跳叫鼓励加倍者叫成局。跳叫新花色不是逼叫，也不保证有 5 张套。在对加倍作新花色应叫时，只要有 4 张套即可（甚至在没有办法时应叫 3 张套花色也可以）。类似地也可以在加倍后跳叫 4 张套花色。

应叫 2NT 表示没有 4 张高级花色套（当然除了对方叫的花色以外）。应叫低级花色表示不能应叫高级花色和 2NT（牌力不足或没有止张或牌型不平均）。例外的是，在对方叫的花色中有 5 张或以上并带 3 张大牌时，可以不叫，将技术性加倍转化为惩罚性加倍。

表示有 10—12 点的应叫是强应叫，如果加倍者再叫新花色，那表示该花色中至少是 5 张套，而且逼叫一轮。假如加倍者在同伴跳叫新花色后扣叫对方花色，那是问在该花色中是否有止张。有止张时，同伴应再叫无将；没有止张时，可作出最能描述所持牌型的叫牌。

2. 在有两套高级花色或两套低级花色时对应叫花色的选择

当你可以对同伴的加倍作跳应叫，而需要在两套高级花色或两套低级花色中进行选择时：如果两套长短不同，先叫较长的一套花色；如果有 5—5 两套，先叫较高的花色；而在有 4—4 两套时，常规的叫法是先跳叫较低的花色。有些搭档采用扣叫对方开叫花色的叫法，逼叫一轮。在扣叫对方花色后，如果在同伴叫处的花色中能取得配合后，可以加叫，但是不一定成局。例如：(1♦):加倍:(不叫):2♦, (不叫):2♠:(不叫):3♠.....这样作出的加叫是邀请叫但不是逼叫。

3. 同伴加倍，第三家作出叫牌后，你有 10—12 点时的叫牌原则

(1) 第三家作再加倍。例如，(1♦):加倍:(再加倍):?

●在对方再加倍后，就像对方不叫时一样作跳应叫。开叫者或再加倍者中有一个在欺骗，但是你很难确定是哪一个。你应该信任同伴加倍有足够的牌力并给出正常的应叫。如果你叫牌时不跳叫，同伴会以为你只有 0—9 点（见[第十三、十四章](#)）而没有 10—12 点。

(2) 第三家叫新花色或加叫开叫花色

●叫牌仍在一阶水平上，例如，(1♦):加倍:1♠:?

一般作出正常的跳应叫：跳叫新花色或跳叫 2NT。叫 2NT 时，在对方开叫花色和应叫花色中更重要的是在开叫花色中要有止张（因为加倍者通常在开叫花色中较弱）。如果在对方应叫花色中有强的 4 张或以上的套，可以作惩罚性加倍。很可能第三家牌手是在作心理叫牌。

●叫牌达到二阶水平，例如，(1♦):加倍:2♦:?

有 10—12 点和高级花色长套时，跳叫 3♥或 3♠。应叫 2NT 仍表示有 10—12 点。如果你有低级花色长套而只有 10—12 点时，不宜跳叫到四阶水平，因为你方的牌力不一定能打四阶水平定约，而且跳叫到四阶水平超越了 3NT。

在没有其他更好的叫法时，同伴加倍、对方干扰叫牌后，有 10—12 点应作好准备只在三阶水平上叫出低级花色。只有在有非常好的低级花色长套而且没有可能打 3NT 时，才能叫到四阶水平上。

●叫牌达到三阶水平，例如，(1♦):加倍:3♦:?

对方的跳叫会使你方叫牌的难度大大提高。有 8—10 点时，在三阶水平上叫出花色；而在有 11—12 点时，可以适当叫高，在四阶水平上跳叫出高级花色。有 10—12 点和适合于打无将的牌型而且在对方花色中有双止张，可以叫 3NT。有 10—12 点和好的低级花色套，竟叫四阶低级花色比不叫好。

4. 加倍者在同伴跳应叫后的叫牌

跳应叫不是逼叫。只有在低限 12—13 点时应该不叫。有 14—15 点时，可加叫同伴花色邀请成局或叫其他花色或从 2NT 加叫到 3NT。有 16 点或以上时，要确保成局：加叫同伴花色成局或叫其他花色（在强应叫后，是逼叫）再在下一轮时叫成局。加倍者叫出其他花色表示在该花色中有 5 张或以上的长套，同伴有 3 张时应予以支持。在同伴应叫无将或低级花色时，叫高级花色表示至少有 5 张套是合乎逻辑的，因为同伴对加倍作出的应叫排除了有 4 张高级花色套的可能，加倍者没有理由多此一举再去叫 4 张高级花色套。

5. 有 13 点或以上时对加倍作出应叫的叫牌

有这样的牌力足以成局（见[第二十五](#)、[二十六章](#)）。

练习(十九)

A. 叫牌过程是(1♦):加倍:(不叫)。你持有下列各手牌时，在同伴作加倍后如何应叫？

1. ♠ K 8 6 4
♥ Q 7
♦ A J 7 3
♣ 8 4 3

2. ♠ 8 4 3
♥ Q 7 6 4 3
♦ A K 7
♣ 6 4

3. ♠ A 4
♥ K 2
♦ 7 6 4 3
♣ K 8 6 4 3

4. ♠ 8 2
♥ A 2
♦ K Q J 8
♣ J 6 4 3 2

5. ♠ 8 6 5 2
♥ A K
♦ 7 3 2
♣ Q J 8 7

B. 对方开叫 1♦，你加倍，同伴应叫 2♥。你持有下列各手牌时，如何再叫？

1. ♠ K Q 6 2
♥ A Q 7 3
♦ 4
♣ K 9 7 3

2. ♠ A J 7
♥ K 8 4 2
♦ 9 7
♣ A 9 6 3

3. ♠ A Q J 4 2
♥ A J
♦ 8 7
♣ K Q 5 2

4. ♠ A Q 3 2
♥ 7 5
♦ A K J
♣ K Q 7 2

5. ♠ A 8 4 2
♥ K 6 5 3
♦ K 2
♣ K T 7

叫牌练习：除练习中注明外，南—北不叫牌。

第 31 组—西

第 31 组—东

1. 南家开叫 1♦。

♠ A Q 8 7
♥ A 8 7 2
♦ J 9
♣ K 3 2

♠ K 9 6 4
♥ 6 3
♦ Q 3 2
♣ A Q 9 8

2. 北家开叫 1♦。

♠ K 2
♥ 8 7 3 2
♦ A J 8
♣ Q 7 6 5

♠ A J 6 5 4
♥ A K 6 5
♦ 9 2
♣ K 3

3. 南家开叫 1♥。

♠ A 9 7 4
♥ J 6
♦ A K 9
♣ J 7 5 3

♠ K 8 5 3
♥ Q 2
♦ Q 6 4 2
♣ A 8 6

4. 北家开叫 1♣。

♠ 5 4 3
♥ J 5
♦ A K Q 4 3
♣ 7 6 2

♠ K Q 7 6
♥ A K 3 2
♦ J 7 6
♣ 4 3

5. 南家开叫 1♠，
北家加叫至 2♠。

♠ 7
♥ A 7 3 2
♦ K Q 8 7 6
♣ A J 9

♠ J 3 2
♥ K Q 5 4
♦ 4
♣ K J 5 3 2

第 32 组—西

1. 北家开叫 1♣。

♠ K 9 5
♥ Q J 9
♦ Q 4 3
♣ K 9 3 2

2. 南家开叫 1♠。

♠ 4
♥ A K 6 2
♦ A Q J 9
♣ K 7 6 4

3. 北家开叫 1♦。

♠ J 7 2
♥ K Q
♦ 9 8 2
♣ K Q 6 4 3

4. 南家开叫 1♣。

♠ A 8 6 5
♥ K 9 7 4 2
♦ A K 2
♣ 8

5. 北家开叫 1♥，
南家加叫至 2♥。

♠ K 9 7 3
♥ 7 4 3
♦ A Q
♣ J 6 5 2

第 32 组—东

♠ A 8 3 2
♥ K 7 6 5
♦ K J 5
♣ Q 4

♠ A 9 3 2
♥ Q 7
♦ 8 7 5
♣ A 9 5 3

♠ K Q 8 6 3
♥ A 9 7 2
♦ 7 6
♣ A J

♠ K 9 4
♥ A 6 5
♦ J 8 6 3
♣ K 9 7

♠ A 8 6 4
♥ 6
♦ K 6 5 3
♣ A Q 8 4

技术性加倍(3)的牌例

例 57: 对加倍的跳应叫——吊将牌时，向对方将牌大牌方向引牌——将吃飞张

北家发牌
东西有局

♠ K 2
♥ 8 7 6 3 2
♦ K 3
♣ Q J T 2

♠ 9
♥ A J T
♦ Q T 7 2
♣ A K 9 8 7



♠ Q T 6 5 4 3
♥ 9
♦ J 8 5
♣ 6 5 3

♠ A J 8 7
♥ K Q 5 4
♦ A 9 6 4
♣ 4

叫牌过程:

西	北	东	南
	1♣	×	—(1)
2♥(2)	—(3)	4♥(4)	—
—	—		

叫牌分析:

(1) 牌力很弱，不叫。

(2) 首先确定要叫什么和叫到什么水平。西家显然应该叫红心而不应该叫无将。叫红心时，加上双张短套点 1 点，牌力为 11 点。在 10—12 点范围内，在加倍后作跳应叫。假如南家叫 1♠，西家应跳叫 3♥。

(3) 有低限牌力时，同伴不叫后不应再叫。

(4) 打红心定约时可加短套点 3 点，牌点总共达 17 点，同伴有 10—12 点，联手牌力可以成局。

首攻: ♣K。没有必要急于攻单张黑桃。首先，你在将牌中有控制，所以可以在以后适当的时机打出单张；其次，有那样强的将牌，通常不一定要制造将吃的机会。在首攻♣K后，最好是转攻♠9。

正确打法: 防守方攻黑桃时，庄家手中♠K赢进。庄家在某一花色中没有坚强的连接张时，通常应向有大牌的一手牌的方向引牌，而不是从有大牌的一手牌中引牌。所以在这副牌中，庄家应向有 K—Q 的明手方向引牌。假如北家放小，明手出♥K，然后不要从明手处引将牌，因为那样会多失 1 墩。用暗手的♦K作为进手，再从暗手向明手（还有大牌 Q）引红心。假如北家再放小，Q 赢得后就不用再出将牌了。如果北家出 A 赢进，庄家对方攻牌赢进后即吊出北家的最后一张将牌。然后，用方块或黑桃将吃过桥至暗手。从暗手出♣Q，由于从首攻可确知♣A在北家，所以北家放小时，明手垫牌，而北家盖 A 时，则在将吃后其余的草花都成赢张。

例 58: 对技术性加倍的无将应叫——牌的分布和读牌

东家发牌
双方有局

♠ 9 5
♥ 8 6 5
♦ J 7 6 3
♣ 9 6 4 3

♠ 7 4 3
♥ A 9 3 2
♦ A Q 8 4
♣ J 8



♠ A Q J T
♥ 4
♦ K 9 5 2
♣ K Q 7 2

♠ K 8 6 2
♥ K Q J T 7
♦ T
♣ A T 5

叫牌过程:

西	北	东	南
		1♥	×
—	2NT ⁽¹⁾	— ⁽²⁾	3NT ⁽³⁾
—	—	— ⁽⁴⁾	

叫牌分析:

(1) 首先, 你应该应叫无将而不要应叫方块。其次, 你手中有 11 点, 达到作跳叫的牌力。应叫 2NT 表示有 10—12 点, 平均牌型, 在红心中有止张, 而且没有 4 张黑桃。

(2) 东家只有低限牌力不能再叫, 而且东家的牌适宜打防守——可从坚强的红心套中作首攻, 而且有 ♣A 作为进手张。

(3) 手中有 15 大牌点, 加上同伴的 10—12 点, 成局有望。在联手有 26 点的情况下, 不能停叫。南家没有长套, 而且可以期望同伴在红心中有止张, 所以最好是叫 3NT。5♦ 定约也不错, 但是大多会叫成 3NT 定约。

(4) 东家看上去有 5 赢墩, 会有想加倍的冲动, 但是要注意你并不能肯定在红心中有 4 赢墩 (对方可能持 A—9—X—X—X, 另外对方也可能在你兑现红心赢墩前已做成 9 墩)。

首攻: 显而易见是 ♥K。如果所有首攻都是那样明显就好了。

正确打法: ♥A 赢进。东家开叫, 从开叫的牌点分析 ♣A 必在东家处, 成为东家的进手张, 所以庄家以没有必要扣住红心。庄家绝对不能动草花 (一动草花, 败象立现)。可以看出 ♠K 也应该在东家手中 (即使东家有 ♣A 和 ♥K—Q—J 总共也只有 10 大牌点, 而开叫至少应有 12—13 大牌点)。♠Q 飞张; 打 ♦K 然后再打方块至 ♦A; 再在黑桃中飞张; 由于东家在打第二轮方块时告缺, 所以用 ♦8 飞张。可取得 9 墩, 4 墩黑桃、1 墩红心和 4 墩方块。一定要在没有动用方块进手张前对黑桃飞张, 而且要注意到东家 ♦10 的跌落。

例 59：加倍者在同伴跳应叫后的再叫——扣住打法和避免打法

南家发牌
双方无局

♠ 8 4
♥ A Q
♦ 9 4 3 2
♣ K T 8 5 4

♠ K Q J
♥ T 9 5 4
♦ K Q J T 8
♣ 7



♠ 7 6 5 2
♥ 7 6 3
♦ 7 5
♣ Q 9 6 3

♠ A T 9 3
♥ K J 8 2
♦ A 6
♣ A J 2

叫牌过程：

西	北	东	南
—	1♦	× ⁽¹⁾	—
3♣ ⁽²⁾	—	3NT ⁽³⁾	—
—	—	—	—

叫牌分析：

(1) 东家的牌力可以争叫 1NT，但是东家在方块中只有 1 止张，而同时却有二门 4 张高级花色套，所以首先叫加倍更恰当。如果同伴应叫高级花色，你可以加叫到二阶水平。同伴不能作跳应叫的话，看来成局希望不大。假如东家争叫 1NT，西家可叫 3NT 关门。

(2) 西家既无高级花色可叫，在方块中又没有止张而不能叫无将，所以只能叫草花。西家有 5 张具有一定实力的草花套并有两个双张，牌点总计 11 点，可以跳叫草花。

(3) 叫 3♣ 表示没有 4 张高级花色套，所以没有必要再叫出红心或黑桃。东家有 17 大牌点，应该叫成局，由于在方块中有止张，3NT 是最理想的定约。即使只有 1 止张也宁可打 3NT 而不打五阶低级花色定约。

首攻：♦7。首攻同伴所叫花色是正常首攻。从双张中攻顶张。

正确打法：打第一轮方块时，扣住。如果东家在其余花色中都有很好的控制，持有 A—X 或 A—X—X 时，最好不要过早地出 A。第 2 墩用 ♦A 赢进后，东家应该做草花。正常的打法应该是先打 ♣A，然后引 ♣J，如果南家放小，则明手也放小，飞张。不过，北家开叫，所以很可能持有 ♣Q，为了防止北家进手后兑现方块赢张，庄家先过桥至 ♥A，再引小草花至手中的 ♣J。如果 ♣J 赢进，兑现 ♣A。假如对方的草花是平均分布，庄家可得 11 墩；而如果南家草花告缺时，庄家仍可得 9 墩。实际情况是南家的 ♣Q 赢得 1 墩，但是方块已告缺（即使南家再有 1 张方块，因为对方的方块是 4—3 分布，庄家最多失 3 墩方块和 1 墩草花）。如果南家转攻黑桃，庄家手中 ♠A 赢进，过桥至 ♥Q，再回至 ♣A，兑现 ♥K 和 ♥J，接着再兑现余下的草花赢张，共计得 10 墩。

例 60: 技术性加倍后的竞争性叫牌——牌的组合和有限制性选择定则

西家发牌
南北有局

♠ J 8 6
♥ A Q J T 6
♦ A T 7
♣ 8 5

♠ A K 9 5
♥ 7 2
♦ K Q 8
♣ Q T 7 4



♠ T 7 4 3 2
♥ 9 3
♦ J 2
♣ A K J 6

♠ Q
♥ K 8 5 4
♦ 9 6 5 4 3
♣ 9 3 2

叫牌过程:

西	北	东	南
1♥	×	2♥ ⁽¹⁾	3♠ ⁽²⁾
— ⁽³⁾	4♠ ⁽⁴⁾	—	—
—			

叫牌分析:

(1) 在对将牌有支持并能加叫的牌力时, 在对方加倍后, 照常加叫。

(2) 应叫先叫黑桃, 而不是叫草花。加上两个双张的短套点, 牌点达到可以跳叫的牌点范围。即使第三家叫牌, 还是应该跳叫。应叫 2♠, 表示只有 6—9 点。

(3) 作为紧接着的下一家, 持有的牌力不足以再作叫牌。

(4) 牌点达 15 点, 加上同伴的 10—12 点, 联手牌点可能达到 26 点, 应尽可能地继续叫牌。在不叫而失局和叫 4♠而被打宕中, 应该选择后者, 因为打成 4♠定约得益更多。

首攻: ♣8。一般地说, 从只有 A 而没有 K 的套中, 首攻 A 并不是有吸引力的, 所以不宜从两门红色花色中作首攻。首攻将牌黑桃也不理想, 因此剩下的花色只有草花。从双张中首攻顶张。

正确打法: ♣A 赢进, 引黑桃至 A。东家的♠Q 可能是单张也可能是 Q—J 中的 Q。当有大牌跌落时, 大牌是单张的可能性较大(有限制性选择定则)。此外, 西家未首攻红心说明其不持有♥A—K 或♥K—Q, 这说明♥K 在东家处。由于对方共有 17 点大牌点, 东家占了 5 点, 其余的大牌点应该全在西家处。如果西家没有♠J, 西家开叫的牌点只有 11 点, 虽然是可能的, 但可能性不大。从明手引方块至暗手的 J (如果对方不立即兑现红心, 庄家可以垫去红心失张)。暗手重新得到出牌机会时, 打黑桃飞 J 成功, 做成 4♠定约。

第十六章 对付阻击型叫牌的竞叫

1. 在对方弱二阶水平开叫后的竞叫

弱二阶水平开叫通常只用于高级花色，基本条件是坚强的 6 张高级花色和 6—10 点大牌点。它在复式桥牌中使用很普遍。对于弱二阶水平开叫，建议用类似于对一阶水平花色开叫的竞叫方式进行竞叫。因此：

2NT=16—18 点，平均牌型，在对方所叫的花色中至少有 1 止张（同一阶水平花色开叫后的 1NT 争叫）。有双止张时，牌力要求可减少至 15 点。2NT 争叫后，同伴在三阶水平应叫新花色不是逼叫。同伴在 2NT 争叫后叫出开叫花色是斯泰曼约定叫。例如，(2♥):2NT:(不叫):3♥。

叫花色=有强的 5 张或以上的长套和符合开叫条件的牌力，牌点最高可达约 16 点。有 16 点以上时，先加倍，然后叫出花色或跳叫花色（如果一手牌只有 4 失张）。跳争叫表示强牌，例如，(2♥):3♠。

加倍=技术性加倍，表示有充足的开叫牌力并在另一门高级花色至少有 4 张。对其处理相当于对一阶水平花色加倍的处理。例如，(2♠):加倍相当于(1♠):加倍或(1♠):不叫:(2♠):加倍。对加倍的应叫：0—5 点，在最低的水平上叫出花色；6—9 点，在最低的水平上叫出花色，或在另一门高级花色中只有 3 张或以下，而在对方开叫花色中有止张时，叫 2NT；10—12 点，作跳应叫；13 点或以上，叫成局或在还不能肯定最佳成局定约时，叫对方开叫花色。

叫对方开叫花色=约定性成局逼叫，相当于 2♣强开叫，例如，(2♥):3♥。

2. 在对方三阶水平花色开叫后的竞叫

当你持有一手好牌时，可假设同伴有大约 6—8 点作为你叫牌的参考——这样的处理方法是可取的，因为作阻击叫的叫牌者持有的是一手弱牌，所以你的同伴不大可能毫无牌力。假如你有 20 大牌点，而作阻击叫的叫牌者有 8 点左右，那么设想你的同伴持有剩下牌点的一半——6 点大牌点不是没有道理的。假如你只要同伴有 6—8 点即可成局，你应该在成局水平以下叫出花色或作技术性加倍。这样做当然不是百试百灵，但是在对方阻击叫以后过分保守是危险的，因为你很可能会失局。由于阻击叫迫使你猜牌，所以它往往能取得成功。下列的竞叫指导原则可以帮助你大多数情况下作出正确的猜测，而防止对方的阻击叫取得成功。

3NT=18 点或以上，平均牌型，在对方的花色中有止张，如在对方的花色中有双止张，牌点要求可降为 17 点。

在三阶水平上争叫花色=约 14—17 点，强 5 张或 6 张套，6 失张左右。

在四阶水平上争叫低级花色=强牌，17—20 点，坚强套，5 失张左右。

在四阶水平上跳争叫高级花色=强牌，17—20 点，坚强套，5 失张左右。如果是有 4 失张和坚强套的一手牌，可以先加倍，然后在下一论时叫出你自己的花色。

跳叫 4NT（在对方开叫 3♥或 3♠后）=不是布莱克伍德约定叫，是要求同伴回出较好的低级花色。见[第十一章](#)。

扣叫对方花色，例如，(3♥):4♥=约定性成局逼叫。相当于 2♣强开叫，有 3 失张左右。

加倍=技术性加倍；不过在搭档之间约定时，不排除含有其他意义。对三阶水平的阻击叫的加倍作为技术性加倍有下列优点：同伴的应叫可停留在三阶或四阶水平上；同样可选择 3NT 为定约；同伴在对方花色中有强套时可不叫，将技术性加倍转为惩罚性加倍；其他叫牌可都作为自然叫牌，包括叫 3NT 和其他花色争叫。加倍作为技术性加倍后不能作为惩罚性加倍。即使如此，你方在有机会时，还是能作出惩罚性加倍的，因为同伴可对你的技术性加倍作出不叫而将其转为惩罚性加倍。另外一种情况是你的一手牌可作惩罚性加倍，而由于你方约定对对方三阶水平或以下的花色开叫是技术性加倍，你只能不叫，而在你的同伴作技术性加倍时，你可以不叫，将技术性加倍转为惩罚性加倍。

3. 作技术性加倍的条件

如果你有一手好牌，而且除开叫花色外对其他花色都有支持或勉强能支持（指有 3 张帮张），你方多数可以在将牌中取得配合，所以你在计算牌点时，可以计算大牌点并加上短套点（缺门 3 点、单张 2 点、双张 1 点）。不过在对方花色中的单张 K 或没有足够旁张的 Q、J 都不能计算牌点。另外你的位置相对于对方开叫家来说是第二家还是第四家，作技术性加倍的要求也是有区别的。如果是第二家，则要求持有较高的牌点，因为对方的同伴第三家也有可能持有很强的牌，这样你叫加倍后会陷于被动，最后被对方作惩罚性加倍。假如叫牌过程是(阻击叫):不叫:(不叫)，而轮到你第四家叫，由于第三家已经不叫，牌力不强，你作加倍的牌点要求一般可以减少 3 点。

在第二家位置作加倍应该至少有 17 点，而在第四家位置作加倍则至少应有 14 点。在需要大胆叫牌时，至多减少 1 点。除非在你的同伴作出你不欢迎的应

叫时，你有一门坚强的花色可叫，你的加倍应保证能对未叫过的高级花色有支持。在第四家位置时，只要你有足够的牌点或有其他的理由，就应赶紧作加倍，因为你的同伴很有可能持有可作惩罚性加倍的一手牌，等你作出加倍后将其转成惩罚性加倍。不过，在第三家位置的牌手在作出不叫前考虑较久，表示有一定牌力或对怎样叫牌犹豫不决时，则对作加倍要慎重考虑。

4. 对三阶水平花色争叫的应叫

有 9 点大牌点或以上或有 3 赢张或以上时，应该作出应叫，但是大牌点不到 9 点或赢张数少于 3 张时，应该不叫。选择顺序是首先考虑加叫同伴的高级花色，其次是叫 3NT。

5. 对技术性加倍的应叫

有 0 至 8 或 9 点或至多有 9 失张时，在最低的水平上作花色应叫。高级和低级花色都可叫时，先叫高级花色。有 9、10 点或以上或有 3 赢张或以上（8 失张或以下）时，在高级花色中叫成局或在没有高级花色可叫而在对方花色有止张的情况下，叫 3NT。

如果手中有二套牌而且吃不准最好的成局定约是什么，你可以扣叫对方叫的花色，要求同伴选择定约。在将牌有良好的配合而且手中有 5 赢张（或 6 失张）或更好的牌时，满贯是有希望的。在对方作阻击叫后，你方有牌力时叫满贯不能太保守，因为在阻击叫后，其余几门花色的分布在大多数情况下是不平均的，这对主打满贯定约是有利的。

6. 加倍者的再叫

在同伴对加倍作弱应叫后，加倍者除非是持有约 20 点大牌点或以上或一手牌只有 5 失张或以下，通常应该不叫。同伴对你的加倍或花色争叫作出应叫时，要有大约 9 大牌点或以上（或相当的大牌点加牌型点）才能叫成局。如果同伴应叫没有叫成局，你应有相当的额外牌力才能再叫。

7. 对方四阶水平阻击叫后的叫牌

没有什么很好的办法来对付对方高阶水平的阻击叫。大多数牌手使用加倍作为“合作性加倍”，表示持有一手很强而又平均的牌。另外也有一些牌手用加倍作为技术性加倍，要求同伴出套（在复式赛中使用较多）。无论是作为合作

性加倍或技术性加倍，都要求同伴在对方花色中有实力时不叫，将加倍转为惩罚性加倍。在对方作 4♥或 4♠阻击叫后，大多数牌手用争叫 4NT 要同伴出套，而加倍时作为惩罚性加倍。对四阶水平阻击叫的争叫是自然叫，表示有一手很强的牌。扣叫对方花色相当于特强的技术性加倍，要求同伴探索满贯。

8. 对方赌博性 3NT 开叫后的叫牌

如果你在对方作赌博性 3NT 后不叫，应该首攻 A 或从 K—Q 中攻出大牌以便在看到明手的牌后确定最佳的防守打法。一旦对方取得出牌权，对方通常至少可取得 9 墩。假如你要在对方作赌博性 3NT 开叫后竞叫，可采用下列叫法：

加倍 = 平均牌型的强牌，希望惩罚对方。对 3NT 加倍后，对方叫出 4♣或 4♦时，再作加倍仍是惩罚性加倍。

4♣ = 要求同伴出高级花色，表示黑桃和红心有相同实力或红心较好。

4♦ = 要求同伴出高级花色，表示黑桃较长或较好。

4♥或 4♠ = 手中只有一个高级花色长套，对另一门高级花色没有兴趣。

假如你在第四家位置竞叫时，在下列叫牌过程(3NT):不叫:(4♣或 4♦).....之后，采用在对方 4♣或 4♦开叫后竞叫的叫法。

练习(二十)

A. 双方无局。上家开叫 3♦。你持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ K 5
♥ 7 3
♦ A Q T 6 4
♣ K Q 7 3

4. ♠ A 2
♥ K 4 3
♦ 8 6 2
♣ K Q J 7 5

7. ♠ K Q J 2
♥ A Q J 8 3
♦ 9
♣ A K 6

2. ♠ A 9 8 2
♥ A Q 4 3
♦ 9
♣ A J 3 2

5. ♠ A 2
♥ Q J 3
♦ A Q 2
♣ K Q J 3 2

8. ♠ A Q 8 2
♥ J 6 2
♦ Q J 9 7
♣ A 9

3. ♠ A Q J 7 6 2
♥ J 3
♦ 4 3
♣ K Q 9

6. ♠ A K 5
♥ A J 2
♦ A K 4
♣ A J 9 7

9. ♠ A J 8 7
♥ A K 8
♦ 6 2
♣ A Q 5 2

10. ♠ K Q J 9
 ♥ A K Q J
 ♦ 3
 ♣ A K J 9

B. 双方无局。叫牌过程是(3♥):加倍:(不叫), 轮到你叫牌。你持有下列各手牌时, 如何叫牌?

1. ♠ 9 5 3 2
 ♥ 7 3
 ♦ Q T 6 4
 ♣ Q 7 3

2. ♠ 6
 ♥ 4 3 2
 ♦ J 9 7 6 4
 ♣ 9 7 5 3

3. ♠ K Q 7 2
 ♥ J 3
 ♦ A 9 6 4
 ♣ J 9 5

4. ♠ A Q 9 7 4 2
 ♥ 8
 ♦ Q 8 6 2
 ♣ 5 2

5. ♠ 8 2
 ♥ K 6 3
 ♦ A Q J 4
 ♣ Q 9 8 3

C. 双方无局。叫牌过程是(3♣):加倍:(不叫), 轮到你叫牌。你持有下列各手牌时, 如何叫牌?

1. ♠ 9 6 4 3 2
 ♥ Q J 7 3
 ♦ 6 4
 ♣ 7 3

2. ♠ 4
 ♥ A Q 2
 ♦ J 9 7 6 4
 ♣ Q J 9 3

3. ♠ 9 5 2
 ♥ J 3
 ♦ A K 6 4 3
 ♣ A 8 4

4. ♠ Q 8 7 2
 ♥ Q 9 5 3
 ♦ Q 8 2
 ♣ 4 3

5. ♠ A Q 7 2
 ♥ K Q 6 3
 ♦ J 4 3
 ♣ 3 2

叫牌练习: 除练习中注明外, 南—北不叫牌。

第 33 组—西

第 33 组—东

1. 北家开叫 2♠。

♠ J 4 2
 ♥ K 8 5 3
 ♦ 6 4
 ♣ 7 6 5 2

♠ 7 6
 ♥ A 9 7 4
 ♦ A Q 9 8
 ♣ K Q J

2. 南家开叫 2♠。

♠ 3
 ♥ Q 8 6 2
 ♦ A K Q 9 3
 ♣ K 8 5

♠ 7 6 4
 ♥ A J T 3
 ♦ 8 5
 ♣ A Q 4 2

3. 北家开叫 2♥。

♠ K 7 4
♥ 7 3
♦ J 5 3
♣ A Q 9 7 5

4. 南家开叫 2♥。

♠ A K
♥ 8 6
♦ A Q J 7 6 2
♣ 7 4 3

5. 北家开叫 2♠。

♠ Q 5 4
♥ 7 3 2
♦ 8 7 5
♣ Q 9 6 5

第 34 组—西

1. 南家开叫 3♣。

♠ K J 9 7
♥ A Q 9 6
♦ A J 8 3
♣ 7

2. 北家开叫 3♣。

♠ K 9 8 3 2
♥ K 4 3
♦ A 7 5
♣ 8 5

3. 南家开叫 3♦。

♠ A Q 6 4
♥ K Q 8 3
♦ 7
♣ A 9 8 3

4. 北家开叫 3♥。

♠ A K 8 3
♥ 7
♦ K 5 4 3
♣ A 9 6 2

5. 北家开叫 3♦。

♠ A Q 8 4
♥ A 7 4 2
♦ 8 6
♣ Q 9 8

♠ A Q
♥ K Q 9
♦ A K 7 6
♣ 6 4 3 2

♠ 8 5 4
♥ A 7
♦ K 4 3
♣ A J T 8 5

♠ 3
♥ K Q J 8 6 4
♦ A K Q
♣ K J 2

第 34 组—东

♠ 8 5
♥ J 7 5 3 2
♦ 7 6 5 2
♣ Q 5

♠ 7 6
♥ A Q J 8 6 2
♦ K Q J
♣ Q 4

♠ 5 3
♥ A 7 6 5 4
♦ J 8 3
♣ K Q 5

♠ 7 6
♥ K Q 9 3
♦ A Q 2
♣ 8 7 4 3

♠ K 9 7 2
♥ K Q 6
♦ J 2
♣ A K J 3

对阻击叫作竞叫的牌例

例 61: 对阻击叫作加倍后的跳应叫——信号——防守技术

北家发牌 双方无局	<p>♠ A K T 4 2 ♥ T 8 ♦ Q T 3 ♣ J T 6</p>	叫牌过程:																
<p>♠ Q 5 ♥ K J 9 7 5 2 ♦ J ♣ 9 8 7 4</p>	<p>♠ 7 3 ♥ 6 ♦ A K 9 8 5 4 2 ♣ 5 3 2</p>	<table border="0"> <tr> <td>西</td> <td>北</td> <td>东</td> <td>南</td> </tr> <tr> <td></td> <td>—</td> <td>3♦</td> <td>×(1)</td> </tr> <tr> <td>—(2)</td> <td>4♠(3)</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	西	北	东	南		—	3♦	×(1)	—(2)	4♠(3)	—	—	—			
西	北	东	南															
	—	3♦	×(1)															
—(2)	4♠(3)	—	—															
—																		
	<p>♠ J 9 8 6 ♥ A Q 4 3 ♦ 7 6 ♣ A K Q</p>																	

叫牌分析:

(1) 技术性加倍的低限牌力, 可加倍。持有低限牌力, 在三阶水平上作加倍时, 在对方的花色中应是短套, 并在两门高级花色中都有支持。加倍方定约可停在三阶水平或四阶水平上。

(2) 持有弱牌时, 不要考虑作逃叫。

(3) 有 5 张坚强高级花色套并至少有 2 赢张, 牌力超过叫 3♠ 的要求。

首攻: ♦K。常规首攻。

正确打法: 西家的♦J跌落后, 东家应该继续出♦A。西家表示没有更大的连接大牌(如果有♦Q—J, 西家照理应该先跌落♦Q而不是♦J)。西家在打第二轮方块时告缺, 应该垫去♥2, 表示不欢迎转攻红心。如果西家希望同伴转攻红心, 他应该出一张红心较大的牌。由于西家希望同伴出方块, 所以他不鼓励同伴出红心。在打第三轮方块时, 明手用大牌将吃, 但是西家盖吃, 并打出黑色花色脱手。最后西家兑现♥K使定约下一。假如东家首攻红心或在打第 2 或第 3 墩时, 转攻红心, 明手应出 A 赢进。由于阻击叫的叫牌者的首攻或以后转攻的花色很可能是单张, 明手出♥Q是错误的。假如打♥Q, 西家赢进, 再出红心东家可将吃; 反之, 如果庄家用♥A赢进后立即吊将牌, 定约可打成。

例 62：阻击叫后的技术性加倍——惩罚性不叫——信号和防守技巧

东家发牌
双方无局

♠ K T 9 4 2
♥ K Q T 8
♦ 5
♣ 7 6 5

♠ A Q J 3
♥ A J 7 6 2
♦ T
♣ J 8 2



♠ 8 6
♥ 8 4 3
♦ Q J 9 6
♣ A K T 3

♠ 7 5
♥ 5
♦ A K 8 7 4 3 2
♣ Q 9 4

叫牌过程：

西	北	东	南
		3♦	—(1)
—(2)	×(3)	—	—(4)
—			

叫牌分析：

(1) 牌力不足，不能叫牌。

(2) 在同伴作阻击叫后，持有弱牌时，不要叫牌。

(3) 在对方开叫家下家的位置上（即第二家位置上），持有这样勉强够格的牌力叫技术性加倍显得过分，但处于第四家位置上，这样的牌力可以叫技术性加倍。

(4) 南家可选叫 3NT，但是不叫，将加倍转为惩罚性加倍更好。3NT 定约有可能打成，但也有被打宕的危险，而南家持有这样好的将牌，肯定可打宕对方的定约。即使自己能打成 3NT 定约，打宕对方定约的得分也必然会超过自己成局的得分。

首攻：♣K。从 A—K 为顶张的套中作首攻是很理想的。

正确打法：3♦定约可以下四或五。首攻♣K时，北家要出♣2表示不欢迎。南家应转攻♠8，因为从北家的叫牌明显地看出北家在高级花色中有牌点（在打第2墩时兑现♣A是错误的打法，因为如果北家有♣Q的话，不会出♣2表示不欢迎。兑现♣A将使庄家的♣Q升为赢张）。北家♠J盖西家♠9，并回出♣J。南家在兑现第三轮草花后，再转攻黑桃：10，Q，7。接着，北家兑现♥A（否则在出♠A时，东家可垫掉红心），然后再打♠A。东家将吃，南家盖吃。南家出第13张草花脱手，北家♦10将吃（称作将吃击将，因为它可以消耗对方的大将牌），从而为南家多树立1墩将牌赢墩。正确防守使3♦定约下五。

例 63：阻击叫后的叫牌——防守技巧——读牌和庄家的预防措施

南家发牌 南北有局	♠ 5 ♥ A 7 ♦ 8 4 3 ♣ K Q T 9 8 7 3 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto; text-align: center;"> N W E S </div> ♠ Q 8 3 ♥ 9 6 5 4 3 2 ♦ 6 5 2 ♣ A	叫牌过程： <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%; text-align: center;">西</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">北</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">东</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">南</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">3♣⁽¹⁾</td> <td style="text-align: center;">×⁽²⁾</td> <td style="text-align: center;">—</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">4♠⁽³⁾</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">—</td> </tr> </table>		西	北	东	南		—	3♣ ⁽¹⁾	× ⁽²⁾	—		4♠ ⁽³⁾	—	—	—
	西	北	东	南													
	—	3♣ ⁽¹⁾	× ⁽²⁾	—													
	4♠ ⁽³⁾	—	—	—													
♠ K J 9 7 6 ♥ J ♦ K T 9 7 ♣ J 6 5	♠ A T 4 2 ♥ K Q T 8 ♦ A Q J ♣ 4 2																

叫牌分析：

- (1) 草花中可有 6 墩赢墩，加♥A 共 7 赢墩，符合有局方三阶水平开叫的要求。
- (2) 正好达到技术性加倍的牌力。
- (3) 即使完全不算♥J 和♣J 的牌点，这手牌打黑桃将牌时的牌点也有 10 点，出于同伴作技术性加倍，可以认为在黑桃中有配合，所以单张可加 3 点短套点。叫 3♠ 显得太胆小，因为同伴可以不叫而失局。

首攻：♣K。效果可望比首攻♥A 为好，希望同伴有将吃机会。由于东家作技术性加倍，几乎可以肯定♥K 在东家手中。

正确打法：南家♣A 赢进，回攻红心（回攻方块帮对方飞♦Q）。北家♥A 赢进，兑现♣Q。看到南家草花告缺，而且西家尚有 1 张草花，北家最好的防守打法是出第三轮草花（特别是由于南家垫♦2 对打方块不表示欢迎）。通常联手将牌持有 K—J—X—X—X 和 A—10—X—X，而且不知对方 Q 的位置时，防止在将牌中失墩的最好打法是打出 A 和 K，希望跌落对方的 Q。不过在对方作阻击叫后，判断对方在作阻击叫的花色之外的主要大牌位置时，假设它们在阻击叫叫牌者的同伴手中（而不是在阻击叫叫牌者的手中）的做法是可取的。因此，可以假定♠Q 在南家处，在吊将牌时，从明手出黑桃，暗手可出♠J 飞张。此外，从牌点的分布也可以说明这样的打法是正确的：北家已打出♥A 和♣K—Q，共 9 大牌点，所以不太可能还有♠Q，如有♠Q 则大牌点达 11 点。一般来说，那样的牌力超过阻击叫的要求。由于判断♠Q 在南家，所以不能从明手用小将牌将吃，否则南家会盖吃。在打第三轮草花时，用♠A 将吃，然后引♠10，如果南家不盖大牌，庄家手中放小。继续出黑桃对南家的♠Q 飞张，并肃清将牌，总共可得 10 墩，完成定约。

例 64: 有局方作阻击型叫牌后的叫牌——读牌和防止对方关键性的将吃

西家发牌
东西有局

♠ K Q J T 7 6 5
♥ 3 2
♦ Q J 9
♣ 9

♠ A 9 4 2
♥ T 7 4
♦ K T
♣ T 6 5 2



♠ 8 3
♥ A K Q J 9 8
♦ A 3
♣ A 8 4

♠ ...
♥ 6 5
♦ 8 7 6 5 4 2
♣ K Q J 7 3

叫牌过程:

西	北	东	南
3♠(1)	—	—(2)	4♥
—	—	—	

叫牌分析:

(1) 6 墩黑桃, 1 墩方块共 7 墩, 符合有局方作三阶水平阻击叫的条件。

(2) 持有弱牌时, 不要只是因为同伴叫出的花色中是缺门而作逃叫。应叫新花色是逼叫, 你方打三阶水平已相当危险, 抬高定约水平的危险性更大。

首攻: ♠K。首攻有坚强连接张的黑桃比有准连接张的方块为好。

正确打法: 庄家可能会本能地盖上明手的♠A, 等东家将吃后, 庄家才意识到东家将吃黑桃应该是预料中的事。西家开叫 3♠应该有 7 张黑桃, 明手有 4 张黑桃而南家有 2 张黑桃, 因此东家明显是黑桃缺门。从明手处打牌前, 先计算黑桃的张数是至关重要的。当发现♠A 将被将吃时, 显然不该打♠A。打第一轮和第二轮黑桃时, 你都要忍让, 从暗手将吃第三轮黑桃, 然后肃清将牌。然后从暗手打方块过桥至明手的♦K 或出红心至明手的♥10, 再兑现精心保存的明手的♠A, 垫去暗手的草花失张。这样, 只失 2 墩黑桃和 1 墩草花, 共得 10 墩。

第二篇复习题

每题 1 分。如果得分不满 40 分，应重读第九至十六章有关章节。

A. 上家开叫 1♦。你持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ KQ2
♥ 72
♦ AQ964
♣ QJ7

2. ♠ AJ32
♥ 3
♦ A97
♣ Q9742

3. ♠ ...
♥ AKJ8762
♦ 76
♣ KJT4

4. ♠ A97
♥ AJ3
♦ K98
♣ AKJ2

5. ♠ A872
♥ A2
♦ 3
♣ AKQ863

B. 上家开叫 1♠。你持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ 3
♥ AQJ32
♦ 86
♣ KQT54

2. ♠ 7
♥ 3
♦ QJ9632
♣ KJT86

3. ♠ A
♥ 73
♦ AQT62
♣ AT852

4. ♠ 3
♥ AQ7
♦ KQ32
♣ K9842

5. ♠ AT4
♥ AK9
♦ J643
♣ KQ2

C. 叫牌过程是(1♦):1♠:(不叫)轮到你叫牌。你持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ 87
♥ K73
♦ AQ92
♣ AT52

2. ♠ J
♥ AQ8543
♦ 764
♣ KJ3

3. ♠ A8532
♥ KQ62
♦ A76
♣ 4

4. ♠ J82
♥ AQT
♦ KQT3
♣ AJT

5. ♠ J875
♥ 6
♦ J943
♣ AKQJ

D. 叫牌过程是(1♥):1♠:(不叫)轮到你叫牌。你持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ K 9 4 2
♥ A Q 7 3
♦ J 9
♣ 9 5 2

2. ♠ A 7
♥ A Q 3 2
♦ 7 6 4
♣ J 7 3 2

3. ♠ A 5 3
♥ J 7 2
♦ 8 7 2
♣ J 8 5 4

4. ♠ 3 2
♥ 9 6 4 3 2
♦ 9 6 2
♣ Q 9 7

5. ♠ 2
♥ K 8
♦ 9 7 5 3 2
♣ J 8 6 3 2

E. 叫牌过程是(1♦):加倍:(1♠)。你持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ Q 7
♥ Q 8 4
♦ 7 6
♣ 9 8 7 5 3 2

2. ♠ A J 7 5 2
♥ 6 4
♦ 9 7
♣ A 8 3 2

3. ♠ A Q J 2
♥ 8 2
♦ 6 3 2
♣ J 8 5 4

4. ♠ Q 7
♥ A J 9
♦ K J 6 2
♣ 9 7 3 2

5. ♠ A 8 3 2
♥ K J 6 4
♦ 9 4 2
♣ 6 2

F. 如果叫牌过程是(1♥):加倍:(1♥)。你持有上列各手牌时，如何叫牌？

G. 如果叫牌过程是(1♦):加倍:(再加倍)。你持有上列各手牌时，如何叫牌？

H. 叫牌过程是(1♠):加倍:(再加倍)轮到你叫牌。你持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ 9 7 4 2
♥ 6 3 2
♦ 6 4
♣ J 8 3 2

2. ♠ K 7 5 2
♥ 9 6 4 2
♦ Q 9
♣ 7 3 2

3. ♠ A 9 7 2
♥ K J 6 4 3
♦ 8
♣ 9 5 4

4. ♠ A Q 2
♥ J 3 2
♦ Q 7 2
♣ 8 7 5 3

5. ♠ 8 7 4
♥ Q T
♦ K 3
♣ K Q 9 8 5 2

I. 上家开叫 2♠（弱开叫）。你持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ 9 7
♥ K 3
♦ A Q 9 6 4
♣ K 9 7 3

2. ♠ A J 8 7 3
♥ A Q
♦ Q 9 7 6
♣ J 7

3. ♠ A
♥ A K J 2
♦ 8 7 6 4
♣ K 8 5 4

4. ♠ A Q 2
♥ A 8
♦ A K 8 6 2
♣ K Q 7

5. ♠ 2
♥ 6
♦ K J 9 4 3
♣ K Q J 8 6 2

J. 叫牌过程是(3♦):加倍:(不叫)轮到你叫牌。你持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ K 7 5 2
♥ K 8 7 3
♦ A
♣ 9 8 5 3

2. ♠ A 7
♥ 8 7 5 3 2
♦ 6 4
♣ A K 3 2

3. ♠ 9 7 5 4 3
♥ 8 6 4 3 2
♦ K 7
♣ 4

4. ♠ A 7 2
♥ 9 7
♦ A K 8
♣ 9 6 5 4 2

5. ♠ Q 8 5 2
♥ 6
♦ 9 4 3
♣ K 9 8 6 4

第三篇 提高建设性叫牌的叫牌水平

真正的牌手不该满足于已有的技术水平，而应该不断学习提高，所以读者在掌握建设性叫牌的叫牌原则后，应该进一步钻研本篇，提高自己建设性叫牌的叫牌水平。如果搭档之间对本篇的难点共同进行研究，可增进叫牌的默契，取得事半功倍的效果。

在本书的一些章节中，一手牌的牌力以失张数的多少来估算。如果读者对失张的计算不太熟悉的话，可以参阅[第十二章](#)中“怎样计算赢墩”一节和[第二十三章](#)中的“失张的计算”。在一些叫牌过程中，用失张数来表示一手牌的牌力是一种非常有价值的估算方法。

[第十七章](#)论述第四门花色逼叫；它在什么情况下可用或不可用；第四门花色逼叫后的叫牌发展过程；第四门花色逼叫和其他非逼叫性叫牌之间的关系。

[第十八章](#)述及逆叫和新花色跳叫；开叫者作逆叫的要求；应叫者在弱应叫和强应叫后的叫牌变化；开叫者的再叫；开叫者和应叫者在以后叫牌过程中具有逼叫性的叫牌；开叫者和应叫者作新花色跳叫的牌；新花色跳叫后的再叫。

[第十九章](#)和[第二十章](#)阐述显示特殊牌型的叫法，怎样表示持有 5—5，6—5，5—4 或 6—4 牌型；怎样辨认同伴的牌型和在了解牌型以后怎样选择最佳定约；庄家打这类牌的定约的最佳打牌方法。

[第二十一章](#)探究显示止张和讯问止张的方法；怎样发现搭档之间持有打成 3NT 定约所必须的止张；怎样在缺少必要的止张时避免打 3NT 而找到合适的最佳定约。

[第二十二章](#)探讨应叫者持有弱牌时的疑难叫牌问题；持有弱牌时斯泰曼约定叫的使用；什么时候该用斯泰曼约定叫以避免在有一手废牌时打 1NT 定约，以及什么时候挺住打 1NT 定约；1NT 开叫者怎样识别持有弱牌的应叫者所作的优于 1NT 定约的逃叫；此外，本章还涉及持有一个长套但牌力太弱不能作二阶水平应叫时使用 1NT 应叫的叫牌方法；怎样处理以后的叫牌；什么时候显示自己的长套花色和什么时候坚持同伴的长套花色。

[第二十三章](#)介绍失张计算方法的要点，在将牌取得配合有望时，失张算法估算牌力优于牌点计算法；什么时候该用和不该用失张计算法；失张计算法的局限性，从同伴的叫牌估算同伴的失张数。

[第二十四章](#)叙述长套试探叫；怎样识别长套试探叫；什么时候应该用长套试探叫；什么时候该接受或不接受同伴的成局邀请。在联手牌力分布配合适当时，虽然牌点不太多，掌握长套试探叫的用法为达成高级花色成局定约（不少情况下甚至可达成满贯定约）起重要的作用

第十七章 第四门花色逼叫

第四门花色逼叫的概念对所有的标准叫牌体系都是通用的，无论是 5 张高级花色套开叫还是 4 张高级花色套开叫，也不管是大无将开叫还是小无将开叫。第四门花色逼叫是自然叫牌法中起重要作用的附属内容，因为它可以使叫牌者在探索同伴的牌力和牌型时不用担心同伴会对自己的叫牌置之不理。不用第四门花色逼叫的话，叫牌者往往不得不孤注一掷直接跳叫成局，希望能运气好，

正好叫对正确定约。用第四花色逼叫的方法，叫牌者就可以充分地同同伴协商合作，而达成正确的定约。

1. 在联手叫过三门花色以后，应该实施的叫牌原则

(1) 叫 2NT 或阶数更高的无将定约保证在未叫过的花色中至少有 1 止张。如果应叫者在一阶水平上再叫 1NT，如 1♣:1♥，1♠:1NT，不一定要求在未叫过花色中有止张。

(2) 应叫者再叫 2NT 表示有 11—12 点，是邀请叫而不是逼叫，包括再叫是跳叫 2NT 的情况，如 1♣:1♦，1♥:2NT。如果有 12 点以上，应叫者可直接叫 3NT 或用第四花色逼叫。

(3) 如果有其他能清楚地说明牌力、牌型的自然叫法，应该用适当的自然叫法，而不要用第四门花色逼叫。

(4) 假如应叫者加叫开叫者的第二门花色，应保证在该花色中至少有 4 张。

(5) 应叫者跳叫自己的应叫花色表示在该门花色中至少有 6 张。

(6) 如果开叫者的再叫表示低限牌力，应叫者无论是加叫同伴的花色还是再叫自己的花色到三阶水平表示牌点范围为 10—12 点，而且不是逼叫。例如，1♦:1♠，2♣:3♦或 1♣:1♦，1♥:3♦。类似地，1♣:1♥，1♠:3♠和 1♣:1♥，1♠:3♥也都不是逼叫，而只是邀请叫。应叫者的逼叫必须采用第四门花色逼叫的叫法。不过，如果在叫牌过程中只叫过二门花色，应叫者在再叫时作同花色跳叫最好为逼叫。如 1♣:1♠，2♣:3♠应该作为逼叫。

(7) 应叫者跳叫第四门花色是自然叫，表示有 5—5 或 6—5 牌型和至少能成局的实力。例如，1♣:1♥，1♠:3♦表示有 5 张或以上红心和 5 张或以上方块，以及能成局的牌力。类似地，1♣:1♦，1♠:3♥表示应叫者至少有 6 张方块和 5 张红心及成局牌力。

(8) 叫第四门花色是约定叫，它表示：

- 有一手强牌，至少具有邀请成局的牌力（通常为 11 点或以上），以及
- 不能作出清楚表明牌情的自然叫。可能是应叫者在第四门花色中没有止张。可能是应叫者牌力太强，叫成局还不足以表示其牌力，而作出满贯邀请叫。可能是应叫者在长套中只有 5 张而没有 6 张，因此既不能在该长套花色中作低限牌力的再叫（表示持有弱牌）又不能在该花色中作跳叫（保证有 6 张）；也可

能是上述情况的综合。不管是由于什么原因，应叫者都希望进一步了解开叫者的牌力。

应叫者叫第四门花色是逼叫，要求开叫者继续叫牌。在第四门花色逼叫后，如果应叫者的再叫没有达成成局水平，开叫者在应叫者再叫后必须叫牌。不过，应叫者在开叫者作低限牌力的再叫后可以不叫，所以开叫者在有 15 点甚至其他条件很好的 14 点时，不应该作出只表示低限牌力的再叫。

2. 开叫者使用第四门花色逼叫

当开叫者再叫开叫花色而应叫者再叫叫出新花色时（如 1♦:1♠, 2♦:2♥），开叫者也可使用第四门花色逼叫（即在上述叫牌过程之后，叫 3♣）。在这种情况下，开叫者并不表示有额外的牌力（再叫 2♦ 已表示只有低限牌力），而只是表示对应叫者叫出的两门花色都不能支持，而且在第四门花色中没有止张（否则可叫无将）。开叫者使用第四门花色逼叫也可出现于联手持有较强牌力同时应叫者再叫应叫花色的叫牌过程之后，如在 1♦:1♥, 3♣:3♥ 后，开叫者再叫 3♣ 可以不是实叫，而表示对红心不能支持又在黑桃中缺少止张不能叫 3NT，例如持有以下的一手牌：

♠ 8 6 4 ♥ K ♦ A Q J 8 4 ♣ A K Q J。

3. 开叫者在用第四门花色逼叫后的叫牌

开叫者在再叫时可有多种选择的话，应该按下列次序选择叫牌：

(1) 对应叫花色作延迟性加叫。在应叫花色是高级花色时，在各种可能的叫法中优先选择作延迟性加叫。往往，应叫者有一手含 5 张高级花色套的强牌并且符合再叫 3NT 的条件。应叫者不要在再叫时跳叫高级花色，因为跳叫必须保证有 6 张长套，所以为了核对同伴是否有 3 张将牌支持，可以使用第四门花色逼叫，准备在同伴不能作延迟性加叫时再叫 3NT。

(2) 在第四门花色中至少有 1 止张时，叫无将。如果应叫花色是低级花色的话，在叫无将和对应叫花色作延迟性加叫两者中，应优先选择前者。

(3) 加叫第四门花色（以不超过 3NT 水平为限）。如果开叫者在第四门花色中可能持有长套，则开叫者加叫第四门花色表示在该花色中至少有 4 张。不过，假如开叫者先前的叫牌已排除在第四门花色中有长套的可能，则开叫者加叫第四门花色表示有一手强牌（牌力超过再叫开叫花色的牌力），但在第四门花色没有止张。

例如，在 1♦:1♠, 2♣:2♥（第四门花色）后，开叫者再叫 3♥表示有 4 张红心，因此牌型应为 4—4—4—1 或 0—4—5—4，因为开叫者再叫 2♣并不排除有 4 张红心。不过，在 1♦:1♥, 2♣:2♠（第四门花色）后，开叫者再叫 3♠不可能表示有 4 张黑桃——否则开叫者应在应叫 1♥后即叫 1♠而不会叫 2♣。在这种情况下，再叫 3♠表示我有较强的开叫牌力（通常 15 点大牌点或以上），但在黑桃中没有止张，也不能对红心作延迟性加叫（没有 3 张支持）。

(4) 在至少有 5 张时，再叫开叫者自己的第二门花色。

(5) 在至少有 5 张时，再叫开叫者自己的第一门花色。

4. 开叫者对第四门花色逼叫作出答叫后的叫牌

如果应叫者的下一轮（在第四门花色逼叫之后）叫牌不到成局水平，那么它是逼叫并且表示应叫者由于牌力较强所以没有在前一轮作出该种叫牌。如 1♦:1♠, 2♣:3♠, 应叫者在三门花色被叫过后，在原有花色上作跳再叫，这种叫法最好不作为逼叫——表示有大约 10—12 点和好的 6 张套的强邀请叫。如果应叫者有 6 张套并要作成局逼叫，叫牌过程应是 1♦:1♠, 2♣:2♥（第四门花色），开叫者的任何再叫:3♠。应叫者叫 3♠是逼叫，因为前面已用过第四花色逼叫。无论应叫者的再叫是开叫者叫过的花色或是应叫者叫过的花色或是无将，这一原则（指逼叫）都是适用的。假如应叫者在使用第四门花色逼叫后叫成局，应叫者显示其牌力超过在前一轮叫牌时叫成局的牌力。例如，1♦:1♥, 2♣:4♥显示的应叫者的牌力不如 1♦:1♥, 2♣:2♠, 开叫者的任何再叫:4♥中应叫者再叫 4♥所表示的牌力。在应叫者作第四门花色逼叫后，如果开叫者的再叫并不明显表示有额外牌力，那么应叫者的再叫成局具有邀请满贯的倾向。无论是由于牌型好还是由于将牌有好的配合或是由于有额外的大牌点，只要具有比已显示的更多的牌力，开叫者有责任将约定向满贯推进。

5. 开叫者使用第四门花色逼叫后的叫牌

应叫者在第四门花色中有止张时叫无将。如果在第四门花色中没有止张，应叫者可以对开叫者的花色作延迟性加叫或再叫应叫者自己的花色。延迟性加叫开叫者的花色所表示的支持程度取决于应叫者先前叫牌的情况。例如，在 1♠:2♦, 3♣:3♦, 3♥（第四门花色）之后，应叫者再叫 3♠是建立在黑桃双张的基础上，因为应叫者先前不支持黑桃，同时也表示在红心中没有止张。不过，在再叫时用跳加叫作延迟性支持表示有货真价实的支持，而且手中牌力较强，故不宜在先前叫牌中即表示支持。举例说，如果在上述叫牌过程中，应叫者在开叫者再叫 3♥后再叫 3♠，那就表示黑桃至少有 3 张支持，并且有强的方块套，

建议进满贯，牌值较小而无兴趣进满贯时，应叫者应该在开叫者再叫 3♣后再叫 4♠。由于开叫者再叫 3♣构成成局逼叫，应叫者再叫 3♦是逼叫，但是应叫者在有黑桃支持的情况下选择再叫 3♦表示应叫者想进满贯。

6. 1♣:1♦, 1♥:1♠叫法同 1♣:1♦, 1♥:2♠叫法的对比

在标准叫牌体系中，在 1♣:1♦, 1♥之后应叫者再叫 1♠是第四门花色逼叫，但是现代叫牌出现一种很明显的变化——将再叫 1♠作为自然叫，表示至少有 4 张黑桃而且是逼叫一轮。再叫 1♠同在 1♣后应叫 1♠一样，应叫者可能持有一手强牌，但也可能只有最低的 6 点。在 1♣:1♦, 1♥之后，应叫者跳叫 2♠是虚叫，作为第四门花色逼叫，保证有 11 点或以上的牌点，并特别表示没有 4 张或以上黑桃套。在再叫 2♠后的叫牌相同于再叫作第四门花色逼叫后的叫牌。假如应叫者持有含 6 张或以上方块和 5 张黑桃的能作成局逼叫的一手牌，则应叫者可在 1♣:1♦, 1♥后跳叫 3♠。

练习(二十一)

A. 同伴开叫 1♦, 你应叫 1♥, 同伴再叫 2♣。你持有下列各手牌时，如何再叫？

1. ♠ 8 4 3 2
♥ A K 9 8
♦ K 6
♣ J 4 3

2. ♠ K Q 8
♥ K 9 8 6 3
♦ Q 9
♣ J 4 3

3. ♠ 8 4 3
♥ A K 9 8
♦ K 6
♣ J 8 6 3

4. ♠ 8 4 3
♥ A K J 3
♦ K 6
♣ K 8 6 3

5. ♠ K 8 6
♥ K Q 7 6 2
♦ A Q
♣ 8 4 2

6. ♠ 7 3
♥ A J 7 2
♦ K Q 4 3
♣ J 8 5

7. ♠ 7 3
♥ A K 7 2
♦ K Q 4 3
♣ K 7 6

8. ♠ 8 6
♥ A Q J 6 5 2
♦ 9 7
♣ 8 4 3

9. ♠ J 6
♥ A Q J 6 5 2
♦ K 7
♣ 8 4 3

10. ♠ 8 6
♥ A Q 8 6 4 2
♦ A 3
♣ A 7 2

B. 对方未参加竞叫，叫牌过程是 1♦:1♥，2♣:2♠（第四门花色逼叫）。开叫者持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ 2
♥ 8 5 4
♦ K Q J 3 2
♣ A Q J 3

2. ♠ K Q 8
♥ 3
♦ K J 8 6 4
♣ A K 3 2

3. ♠ 3
♥ K 9 8
♦ A K 6 5 2
♣ A Q 6 3

4. ♠ 8 4
♥ K
♦ K Q 6 5 2
♣ A J 7 4 3

5. ♠ 6
♥ 2
♦ A Q 9 7 3 2
♣ A K J 5 2

6. ♠ Q J 6
♥ 2
♦ K Q 5 3 2
♣ A J 5 4

7. ♠ 7 3
♥ 8 4
♦ K Q 9 3 2
♣ A K J 2

8. ♠ J 6
♥ 5 2
♦ A K 8 5 2
♣ A K Q 9

9. ♠ J 6
♥ 2
♦ A K 7 5 3 2
♣ A 8 4 3

10. ♠ 8 6 2
♥ Q
♦ A K J 9 6
♣ A Q J 7

叫牌练习：下列各手牌如何叫牌？西家是发牌者。

第 35 组—西

1. ♠ A Q 8 7
♥ K 3
♦ 7 6
♣ K Q 9 8 5

2. ♠ A J 8 4
♥ A Q 2
♦ 6
♣ K Q 9 8 4

3. ♠ K Q 4 2
♥ 3 2
♦ A 9
♣ K 8 7 3 2

4. ♠ A K 8 7
♥ 8 4 3
♦ 9 8
♣ A Q 9 4

第 35 组—东

1. ♠ K 9 3
♥ 7 6 2
♦ A Q 4 3 2
♣ A 4

2. ♠ K 5 2
♥ 7 6
♦ A K 9 7 3
♣ J 3 2

3. ♠ A 3
♥ K 9 8 6 4
♦ 7 4 3
♣ A 6 5

4. ♠ 6 4
♥ A Q J 7 5
♦ J 3 2
♣ K J 2

5. ♠ K Q 9 8
♥ A 6 4
♦ 2
♣ A K 8 6 3

6. ♠ ...
♥ A J 4 2
♦ K Q 8 6 3
♣ K J 5 2

第 36 组—西

1. ♠ A Q 8 6
♥ 7 3
♦ 9 4
♣ K Q J 7 3

2. ♠ A Q T 8 7
♥ A K 9 3
♦ 7 4
♣ 6 3

3. ♠ ...
♥ 8 3 2
♦ A K 7 3 2
♣ A Q 9 8 3

4. ♠ A K J 7
♥ 6 4
♦ A Q 7 5 4
♣ 9 3

5. ♠ A K J 7
♥ 7 3 2
♦ 8
♣ A Q 9 8 5

6. ♠ A K 9 8 5
♥ K Q 3 2
♦ 3
♣ Q 7 6

5. ♠ A 6 2
♥ K Q 7 3 2
♦ 7 4
♣ J 4 2

6. ♠ A J T 9 6
♥ T 5
♦ A 5 2
♣ A 9 3

第 36 组—东

1. ♠ J 5
♥ 8 5 4
♦ A Q 6 3 2
♣ A 8 2

2. ♠ K 2
♥ 8 7 2
♦ 9 8 6
♣ A K Q 5 4

3. ♠ K Q 8 7 4
♥ A J T 7 4
♦ Q
♣ J 2

4. ♠ 8 3 2
♥ A K 9 8 3 2
♦ K 8
♣ 7 4

5. ♠ Q 8 3
♥ J 5
♦ A Q 7 4 3 2
♣ K J

6. ♠ 6 4
♥ A 9 8
♦ 7 6
♣ A K J 5 3 2

第四门花色逼叫的牌例

例 65：第四门花色逼叫——避免战术（防止有威胁的防守家进手）

北家发牌 双方无局	♠ A Q 7 2 ♥ K J 6 ♦ 8 4 ♣ K 7 3 2 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> N W E S </div> ♠ K 5 ♥ 9 2 ♦ A K 9 7 3 ♣ A J T 6	♠ T 9 6 3 ♥ A Q 8 5 3 ♦ T 2 ♣ 5 4	叫牌过程： <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">西</th> <th style="width: 15%;">北</th> <th style="width: 15%;">东</th> <th style="width: 15%;">南</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>—</td> <td>1♣</td> <td>—</td> <td>1♦⁽¹⁾</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>1♠⁽²⁾</td> <td>—</td> <td>2♥⁽³⁾</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>2NT⁽⁴⁾</td> <td>—</td> <td>3NT⁽⁵⁾</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> </tbody> </table>	西	北	东	南	—	1♣	—	1♦ ⁽¹⁾	—	1♠ ⁽²⁾	—	2♥ ⁽³⁾	—	2NT ⁽⁴⁾	—	3NT ⁽⁵⁾	—	—	—	—
西	北	东	南																				
—	1♣	—	1♦ ⁽¹⁾																				
—	1♠ ⁽²⁾	—	2♥ ⁽³⁾																				
—	2NT ⁽⁴⁾	—	3NT ⁽⁵⁾																				
—	—	—	—																				

叫牌分析：

(1) 由于开叫者可能只有 3 张草花，所以应叫作跳加叫 3♣ 进行逼叫是不可取的。手中红心很弱，所以也不能应叫 2NT。

(2) 不应越过有 4 张的高级花色。叫 1♠ 比叫 1NT 好。

(3) 第四门花色逼叫（应该用第四门花色逼叫，因为跳叫 3♣ 只表示 10—12 点）。南家希望达成 3NT 定约，但是由于在未叫花色中没有止张，所以不能叫 3NT。

(4) 表示在红心中有止张，但是只有低限开叫牌力。

(5) 打 3NT 定约要比打 5♣ 定约好得多，而且最好是由北家主打，因为北家在危险的红心中有止张。

首攻：♥5。不要因为北家有红心止张而被吓到，不敢攻红心。你的任务就是攻掉庄家的止张而建立你自己的长套。

正确打法：西家打♥10，北家♥J 赢进。。北家从大牌顶张可再得 7 墩，只需要另外树立 1 墩赢墩，这一墩可从草花套中做出。北家必须防止西家取得出牌权，所以兑现♣K 后立即飞♣J 是大错特错。一旦西家♣Q 进手并打出红心，防守方即可连得 4 墩而打宕定约。如果东家攻牌，北家在红心中剩下的 K—6 可构成止张，但若是西家攻牌，北家就无法抵挡。因此西家危险的防守家，北家必须想方设法防止西家取得出牌权。从暗手引草花至明手的♣A，然后出♣J，如果西家放小，暗手也放小。即使飞张失败，东家攻红心还不致于构成致命威胁，庄家可以做得 9 墩。实际情况是采用安全的方向飞草花共可得 10 墩。

例 66: 第四门花色逼叫——延迟性支持——树立明手的长套——将吃飞张

东家发牌
南北有局

♠ K 3 2
♥ A K 7 6 2
♦ Q J 4
♣ 4 3

♠ 8 6 5
♥ J T 5
♦ A K 9 8 2
♣ T 5



♠ Q T 7
♥ Q 3
♦ T 6 5 3
♣ Q J 9 8

♠ A J 9 4
♥ 9 8 4
♦ 7
♣ A K 7 6 2

叫牌过程:

西	北	东	南
		1♣	—
1♥ ⁽¹⁾	—	1♠	—
2♦ ⁽²⁾	—	2♥ ⁽³⁾	—
4♥ ⁽⁴⁾	—	—	—

叫牌分析:

(1) 有些牌手为了显示牌力在 13—15 点大牌点范围内应叫 3NT。这样叫法很不可取。应该尽可能作出高级花色应叫。

(2) 第四门花色逼叫。西家具有打 3NT 的牌点，但是应该首先核对开叫者在红心中是否具有 3 张支持，西家可以再叫 3NT。

(3) 表示对红心能作延迟性支持即有 3 张支持，但只有低限开叫牌力。牌力较强时，应该跳叫 3♥。

(4) 由于防守方显然将首攻方块，打 3NT 定约的后果不堪设想。

首攻: ♦K。从有 A—K 顶张的套中作首攻是相当理想的，不过首攻将牌也是可取的。

正确打法: 北家不该继续攻方块，而应转攻黑桃（或将牌）。如果转攻黑桃，西家应打 K 赢进，兑现♥A—K，然后打♣A、♣K 和将吃草花。北家可用将牌盖吃并继续攻黑桃，但是庄家可用明手的 A 赢进后再将吃草花，从而将明手剩下的草花树立为赢墩。接着，出♦Q: 如果北家放小，东家垫牌（从♦K 首攻可断定 A 在北家手中）；如果北家盖♦A，明手将吃并兑现最后一张草花垫去暗手的黑桃失张。庄家注意打牌的顺序和时机可得 11 墩。

例 67：在一门花色中缺少止张时探索最佳成局定约——保持对将牌的控制

南家发牌
东西有局

♠ 4 2
♥ K Q J
♦ Q 9 8 5
♣ T 9 4 3

♠ A Q 5
♥ 9 3 2
♦ A J T 6 3
♣ Q 8



♠ K J T 6
♥ 8 4
♦ 7 2
♣ A K J 6 5

♠ 9 8 7 3
♥ A T 7 6 5
♦ K 4
♣ 7 2

叫牌过程：

西	北	东	南
—	1♦ ⁽¹⁾	—	1♣
—	2♥ ⁽²⁾	—	3♣ ⁽³⁾
—	4♠ ⁽⁴⁾	—	—
—	—	—	—

叫牌分析：

(1) 由于在红心中很弱，应叫无将不可取。可以看到首攻红心时 3NT 定约马上垮台。

(2) 北家明白联手有足够成局的牌点，但是对什么是最佳成局定约心中无数。3NT 定约很有吸引力，但是没有迹象表示同伴在红心中有一定的实力，而且即使同伴南家在红心中有止张，也应该由南家主打 3NT 定约较好。

(3) 表示在红心中没有止张而且也没有 3 张方块支持，同时表示有 5 张草花和低限开叫牌力。

(4) 由于在红心中毫无招架能力，北家不得不放弃打 3NT 定约的打算。虽然将牌 4—3 配合不太有利，北家成局的唯一选择是 4♠ 定约。

首攻：♥K。从未叫花色中作首攻是正常的。

正确打法：防守方连续攻红心，南家应该克制在第三轮红心时将吃的愿望。假如南家将吃第三轮红心并连吊三轮将牌，东家可剩下 1 张将牌和 2 张红心赢张，定约下二。定约方只有 7 张将牌时，其余的将牌 4—2 分布的可能性大于 3—3 分布的可能性。为了预防将牌分布可能出现的不利情况，南家应在打第三轮红心时垫方块。如果再攻第四轮红心，明手可以将吃。从将牌较短的一手牌中将吃较为理想，而从将牌较长的一手牌中将吃则有危险。第四轮中，除了红心外，其他的牌都由庄家手中赢进，然后吊四轮将牌，兑现♦A 和 5 墩草花赢墩。打草花时先打♣Q（兑现赢墩时应从较短的一手中出大牌），总共可得 10 墩。

例 68: 第四门花色叫牌是 1♠后的叫牌——保持对将牌的控制

西家发牌
双方有局

♠ A K 7 6
♥ K Q 5 3
♦ 6
♣ A 5 4 2

♠ T
♥ J T 9 6
♦ 9 8 4 3 2
♣ K T 6



♠ Q J 9 8
♥ 4 2
♦ A 5
♣ Q J 9 7 3

♠ 5 4 3 2
♥ A 8 7
♦ K Q J T 7
♣ 8

叫牌过程:

西	北	东	南
1♣	—	1♦ ⁽¹⁾	—
1♥ ⁽²⁾	—	1♠ ⁽³⁾	—
3♠ ⁽⁴⁾	—	4♠ ⁽⁵⁾	—
—	—	—	—

叫牌分析:

- (1) 先应叫较长的长套花色。应叫 1♠是不正常的叫法。
- (2) 即使再叫时有 4—4 两套牌可叫，也应该先叫较低的花色。
- (3) 比再叫 2♦好。在现代叫牌法中，再叫 1♥虽然是第四门花色叫牌仍表示有 4 张黑桃，因为不持有 4 张黑桃套时，在 1♥后应叫者用跳叫 2♠作为第四门花色逼叫。
- (4) 表示有 4 张黑桃和超过低限的开叫牌力。再叫 2♠表示低限开叫牌力。
- (5) 4♠是最佳定约。首攻草花可一举打宕 3NT 定约。

首攻: ♣Q。所有各门花色都叫过的，首攻准连接张的顶张是最佳选择。

正确打法: 本能的打法往往是用 ♣A 赢进后立即吊将牌，但这样打法有危险性。防守方有 5 张将牌时的正常分布是 3—2，但是出现 4—1 的分布的机会是四分之一。假如庄家先出 ♠A—K，南家在用 ♦A 进手后可反过来吊庄家的将牌、并兑现草花赢张，所以庄家在吊将牌前应先打方块，击落防守方的 ♦A 树立手中的方块赢张。然后在赢进防守方回出的牌后，庄家可打 ♠A，将吃 1 墩草花，再打 ♠K，再将吃 1 墩草花，然后兑现方块赢张。轻而易举得到 10 墩。

第十八章 逆叫和异花色跳叫

1. 逆叫

不管是 5 张高级花色开叫还是 4 张高级花色开叫，小无将开叫还是大无将开叫等等，在所有的标准叫牌法中，逆叫的概念都是相同的。逆叫可使开叫者

不用跳叫而仍能显示出持有一张强牌，但是要注意作逆叫的牌符合相当严格的条件，仅有一手强牌是不够格的，还须满足特定的牌型要求。

逆叫是开叫者在二阶水平上叫新花色，而且该花色高于开叫者第一次叫出的花色。

开叫者在下列叫牌过程中的再叫都属于逆叫：

西	东	西	东	西	东
1♣	1♠	1♦	1NT	1♣	1♥
2♥		1♠		2♦	
西	东	西	东		
1♥	2♦	1♦	2♣		
2♠		2♥			

下列叫牌过程中开叫者的再叫不属于逆叫：

- 1♣:1♥, 1♠ (开叫者的再叫在一阶水平上)；
- 1♦:1♠, 2♣ (开叫者叫出的第二门花色低于第一门花色)；
- 1♠:2♥, 3♦ (开叫者的再叫在三阶水平上)；
- 1♣:1♥, 2♠ (开叫者的再叫是跳叫)；
- 1♥:2♥, 2♠ (由于同伴作加叫，开叫者再叫新花色是成局试探叫)。

2. 逆叫的牌力和牌型

逆叫显示出开叫者具有超过低限开叫牌力的牌力以及其第一门花色长于第二门花色。

持有二门等长的花色，持有5—5牌型的牌不能作逆叫。作逆叫的牌点最低要求是17点（16点大牌点加上5—4牌型的1点长套点，或15点大牌点加上6—4牌型的2点长套点，或13—14大牌点加上6—5牌型的长套点）。可作逆叫的一手牌一般有5失张，不过一些12—13点大牌点但只有4失张的牌也可以为具有作逆叫的牌力。

特别要注意的是在开叫低级花色只保证有3张的自然叫牌法中，正规的逆叫应保证在叫出第一门花色中至少有5张。因此，1♣:1♠, 2♥保证至少有5张草花。假如不能满足这一条件，就不能作逆叫，而只能再叫无将或较低的花色。

3. 逆叫后的叫牌

在一阶水平应叫后，开叫者的逆叫是逼叫一轮，而如果应叫是在二阶水平上，开叫者的逆叫是逼叫成局。

这显然是合乎逻辑的：逆叫表示有 16 点或以上的牌力，在显示至少有 10 点的二阶水平应叫后，联手的牌点达到 26 点或以上，当然应该要成局。在二阶水平应叫后作出逆叫以后的叫牌按自然叫的原则进行：叫无将表示在未叫过的花色中有止张，叫第四门花色是问同伴在该花色中是否用止张或要求进一步说明牌型和牌力。

在一阶水平应叫后同伴作逆叫以后，应叫者的再叫有四种示弱叫法，都表示有 6—8 大牌点而且不是逼叫：

- (1) 加叫开叫者叫出的第二门花色（如 1♣:1♠, 2♦:3♦）。
- (2) 再叫 2NT 表示在第四门花色中有止张（如 1♣:1♠, 2♦:2NT）。
- (3) 优先选择开叫者叫出的第一门花色（如 1♦:1NT, 2♥:3♦）。
- (4) 再叫应叫者自己的花色（如 1♦:1♠, 2♥:2♠）。

应叫者的其他叫法都是示强叫牌，表示至少有 9 点大牌点。由于开叫者作逆叫最少有 17 点，应叫者在再叫时作示强叫牌理所当然地是逼叫成局。应叫者在再叫时的示强叫法有：

- (1) 第四门花色逼叫（在逆叫后表示至少有 9 点，如 1♦:1♠, 2♥:3♣），是逼叫成局。
- (2) 再叫时作跳叫（如 1♣:1♥, 2♦:3♥或 1♣:1♥, 2♦:4♣），是逼叫成局。

假如叫牌过程是：1♦:1♠, 2♥.....，应叫者可能作出的再叫是：3♥（6—8 点对红心有支持）；2NT（6—8 点，在草花中有止张，并表示不能支持红心）；3♦（6—8 点，优先选择方块，在方块中至少有 3 张支持）；2♠（6—8 点，6 张或至少是 5 张的坚强黑桃套，通常只在无路可走时才再叫自己的 5 张套）；3♣（第四门花色逼叫，是成局逼叫；开叫者有 3 张黑桃时可支持黑桃，在草花有止张时可叫 3NT，也可作描述牌型、牌力的其他叫牌，开叫者在没有其他合适的叫牌时可再叫 3♦）；3♠或 3NT 或 4♦或 4♥（均为自然叫，除已达成局水平者外均为逼叫，前面已经提及：在逆叫后，应叫者再叫时作跳叫是逼叫成局）。

在应叫者作出表示牌点在 6—8 点范围内的示弱叫牌后，开叫者如果只有有限的逆叫牌力（16—18 点大牌点，5—4 牌型），就不应该继续叫牌，特别在应叫者已表示优先选择开叫者的低级花色时，更不应该继续叫牌。不过，在持有 19 点或以上的牌力时，开叫者可以再叫争取达成满意的成局定约。例如，在 1

♦:1♠, 2♥:3♦后, 开叫者再叫 3♠表示有 3 张黑桃支持和达到 19 点的牌力 (因为尽管应叫者作示弱再叫, 开叫者继续再叫), 要求应叫者尽可能再叫: 可以在有 5 张黑桃或甚至是有强的 4 张黑桃套时叫 4♠, 或在草花中有止张时叫 3NT (因为应叫者在开叫者再叫 2♥后没有再叫 2NT, 所以在草花中有止张的可能性不大), 或仍转叫方块。

例 1: ♠2 ♥AQ96 ♦AKJ86 ♣K43

开叫 1♦。如果同伴应叫 1♠或 1NT 或 2♣, 应该再叫 2♥ (逆叫), 因为有适合的牌型 (第一门花色较长) 和足够的牌点。如果同伴再叫 3♦或 2♠或 2NT, 表示只有 6—8 点的示弱叫牌, 应该不叫。应叫者再叫 3♣或 3♠后, 应该再叫 3NT。

例 2: ♠2 ♥AQ96 ♦AKJ87 ♣743

开叫 1♦。如果同伴应叫 1♠或 1NT 或 2♣, 应该再叫 2♦, 因为虽然有适合的牌型 (方块比红心长), 但是牌点太少不能作逆叫。再叫 2♦表示只有低限的开叫牌力, 而再叫 2♥已超越 2♦的屏障, 显示开叫者持有较强的开叫牌力。

例 3: ♠7 ♥AQ984 ♦AK8752 ♣Q

开叫 1♦。如果同伴应叫 1♠或 1NT 或 2♣, 应该再叫 2♥。虽然大牌点不太多, 这手牌只有 4 失张, 所以可以作逆叫。应叫者作示弱再叫后, 应该再叫 3♥表示有 5 张红心, 由于先叫方块, 显然表明有 6 张方块。

4. 什么情况下不算逆叫

如果在开叫者有机会再叫前, 叫牌水平已超过了开叫者的叫牌屏障 (见[第二章](#)), 开叫者在二阶水平上再叫新花色时不需要满足逆叫的条件。通常在应叫者作异花色跳叫和对方作竞叫的两种情况下会出现上述局面。例如, 在 1♣:2♥后, 开叫者再叫 2♠表示有 4 张黑桃, 但不一定是持有强牌或有草花长套。这种局面相当于 1♣:2♥, 1♠的局面只是叫牌水平高一阶而已。由于应叫者作异花色跳叫是逼叫成局, 所以开叫者此时也没有必要显示额外牌力。

5. 开叫者作出的异花色跳叫

在一阶水平应叫后, 开叫者的异花色跳叫是逼叫成局, 这显然要求开叫者至少有 19 点或相应的牌力。有 16—18 点大牌点和不多于 4 失张的一手牌通常可认为符合作异花色跳叫的条件。如果搭档之间采用一阶水平再叫新花色是逼

叫的叫牌法，开叫者在二阶水平上作异花色跳叫（如 1♣:1♥，2♠）应表示出有 5—4 牌型（5 张或以上草花，4 张黑桃）。这手牌不会是平均牌型（平均牌型应跳叫无将），也不会是 4—4—4—1 牌型（再叫 1♠是逼叫可用来显示出牌型）。将 1♣:1♥，1♠一类的叫牌作为逼叫没有什么困难，因为假如同伴能对开叫 1♣作出应叫，则应该可以对再叫 1♠作出回答（即将再叫 1♠作为开叫 1♠处理）。

在二阶水平应叫以后，开叫者再叫新花色是逼叫，所以对开叫者来说作异花色跳叫没有多大必要，因为不少牌手将二盖一应叫后的异花色跳叫（例如 1♠:2♣，3♦）的叫法表示出持有 5—5 牌型的强牌，这样的处理既合理又实用。在持有 5—4 牌型的强牌或 5—5 牌型的不太强的牌时，开叫者仅叫出新花色而不跳叫（如 1♠:2♣，2♦），然后在有 5—5 牌型时再叫第二门花色（这样表示出是 5—5 牌型不太强的牌，否则强牌应跳叫新花色）或在有 5—4 牌型的强牌时也可再叫。

在异花色跳叫后，应叫者在再叫时作自然叫牌：有 4 张支持时，支持开叫者的第二门花色；对开叫者的第一门花色作延迟性支持；有 4 张支持并有进满贯的牌力时，在成局水平下对开叫者的第一门花色作跳叫支持（例如，1♦:1♠，3♣:4♦）；有 6 张套或强 5 张套时，再叫应叫者自己叫的花色；在第四门花色中有止张时，叫 3NT。应叫者在没有合适的叫牌可作或希望从开叫者处得到更多的信息时，应叫者可以用第四门花色逼叫（如，1♥:1♠，3♣:3♦）。不过，在这种情况下，由于开叫者的异花色跳叫已构成成局逼叫的局面，应叫者的第四门花色逼叫不一定要具有额外牌力。应叫者可能有弱的 5 张套，但由于太弱而不能再叫该花色（如 ♠Q7642 ♥72 ♦Q63 ♣Q82），或可能是应叫者在第四门花色中没有止张（如 ♠AJ32 ♥53 ♦6432 ♣J86）。

6. 应叫者的异花色跳叫

由于应叫者可以用应叫新花色在开始时就作出逼叫，以后又可以用第四门花色逼叫或在再叫时跳叫作出逼叫，所以应叫者没有必要在开始时急于用异花色跳叫，因为那样往往对探寻最佳定约是不利的。此外，如果有一手非常强的牌，应叫者最好在尽可能低的水平上叫牌以便对开叫者手中的牌有更好的了解。通常情况下，可取的办法是从较强的一手牌来了解较弱的一手牌，而不是相反。因此，不少搭档将应叫者的异花色跳叫限于两种类型的牌——只有一个强套（至少有 3 张大牌的 5 张套）的牌和对开叫花色有极好支持的牌。作异花色跳叫至少要有 19 点（或相当于 4 失张），它是成局逼叫，而且很有希望进满贯。在有两套牌或有平均牌型的牌时，即使有 19 点或以上也应该在最低的水平上作出叫牌，而不要作异花色跳叫。作异花色跳叫显示出至少有 19 点，但并非所有

有 19 点或以上的牌都要作异花色跳叫。异花色跳叫的目标是探寻满贯，而不是仅仅为了叫到成局定约。

7. 不叫以后作异花色跳叫至三阶水平

不叫以后的二阶水平花色应叫表示有 10—12 点和 5 张套（见第四章）。那么，不叫以后在三阶水平上的异花色跳叫表示怎样的牌情（如，不叫： $1\spadesuit$ ， $3\clubsuit$ ）？它不可能显示有更多的牌点，因为这手牌不能作出开叫。大多数搭档（特别是在进行复式比赛时）利用不叫以后的异花色跳叫来表示：(1)最高的不叫牌点加上(2)强 5 张套加上(3)对开叫花色有支持。对开叫花色支持的程度取决于开叫花色的长度，假如使用 5 张高级花色开叫，应叫者在不叫： $1\spadesuit$ 后应叫 $3\clubsuit$ 应该保证有 5 张好的草花套，10—11 点和至少有 3 张黑桃。如果草花套不强，应叫者应叫在不叫： $1\spadesuit$ 后跳叫 $3\spadesuit$ 而不要多此一举叫出不强的第二门花色。

使用上述的叫法，显然像不叫： $1\spadesuit$ ， $2\clubsuit$ 的叫牌过程表示不能支持开叫花色，所以开叫者在有低限牌力以及对应叫花色能勉强支持时，不倾向于再叫开叫花色（如果仅是一般强度的话）或作其他叫牌。

此外，应叫者在不叫后作出自然的 3NT 跳叫也是不合情理的。例如，不叫： $1\heartsuit$ ，3NT 作为自然叫显然是不可能的。假如应叫者有足够的牌力可跳叫 3NT，他应该具有开叫实力。有不少搭档利用这种叫法表示一手牌对开叫花色有支持并有极强的牌力，怕跳叫 $3\spadesuit$ 后，同伴可能不叫。不叫家跳叫 3NT 说明，“我对你的花色有很好的支持，而且具有不叫的最高牌力。这手牌实在太强，所以我不能冒失局的危险。假如你有多余牌力，成满贯也是有希望的。”所以，在不叫以后，应叫者对开叫花色作加叫的牌力要求是：加叫至二阶水平（6—10 点），加叫至四阶水平（关刹叫，6—9 大牌点，7 失张），加叫至三阶水平（10—12 点，8 失张），而对跳叫 3NT 的牌力要求是（10—12 点，至多 7 失张）。

8. 假逆叫和假异花色跳叫

在对应叫者的花色有支持时，开叫者可以逆叫或异花色跳叫 3 张套花色，这样可让开叫者有机会进一步显示持有的牌力。如果开叫者在逆叫或异花色跳叫后，尽管应叫者并未表示在应叫花色中有 4 张以上，而开叫者仍在应叫花色中叫成局，这就很可能表示开叫者对应叫花色有支持，作出的逆叫或异花色跳叫是假的。例如， $1\diamond:1\spadesuit$ ， $3\clubsuit:3NT$ ， $4\clubsuit\dots\dots$ 开叫者肯定有 4 张黑桃，但可能只有 3 张草花。实际上，开叫者最可能是持有 4—1—5—3 牌型而且牌力较强，所以没有在应叫 $1\spadesuit$ 后直接跳叫 $4\spadesuit$ 。类似地，在持有 3—3—1—6 牌型和很强牌力时，在 $1\clubsuit:1\spadesuit$ 后，开叫者即使只有 3 张红心但逆叫 $2\heartsuit$ 还是安全的。如果应叫者

加叫红心表示有 4 张支持，则应叫者在叫 4 张红心套前先应叫 1♠ 必然是有 5 张黑桃，因而开叫者可以在应叫者加叫红心后转叫黑桃。

练习(二十二)

A. 你开叫 1♣，同伴应叫 1♠。你持有下列各手牌时，如何再叫？

- | | | |
|---|---|---|
| <p>1. ♠ A 4
♥ AK 9 8
♦ Q 6
♣ J 8 6 4 3</p> | <p>2. ♠ 7 3
♥ A Q J 6
♦ 9 2
♣ A Q 9 8 2</p> | <p>3. ♠ 3
♥ A K 9
♦ K 7 4 2
♣ A K J 6 4</p> |
| <p>4. ♠ J 4 3
♥ A K J 3
♦ K 6
♣ A K 9 3</p> | <p>5. ♠ 8 6
♥ Q J 6 2
♦ A
♣ A K Q 8 6 3</p> | |

B. 对方未参加竞叫，叫牌过程是 1♦:1♠, 2♥。应叫者持有下列各手牌时，如何叫牌？

- | | | |
|--|---|---|
| <p>1. ♠ K J 6 3
♥ Q 5 4
♦ 7 6 2
♣ 9 8 4</p> | <p>2. ♠ J 8 6 4 2
♥ K 8 6 3
♦ 8 6
♣ Q 2</p> | <p>3. ♠ Q J 9 7 3 2
♥ A K
♦ 6 5 2
♣ J 6</p> |
| <p>4. ♠ J 9 8 4
♥ 7 3 2
♦ 6 5
♣ A J 7 4</p> | <p>5. ♠ Q J 9 8
♥ 9 2
♦ 7 6 3
♣ A K J 5</p> | <p>6. ♠ 9 8 7 6 4 2
♥ 2
♦ 3 2
♣ A Q 5 4</p> |
| <p>7. ♠ A K 7 3
♥ K 4
♦ 9 3 2
♣ 7 6 3 2</p> | <p>8. ♠ K Q 8 4 3
♥ 5 2
♦ 8 3
♣ A 9 6 2</p> | <p>9. ♠ A 8 6 2
♥ 2
♦ K Q 7 3
♣ K 8 4 3</p> |
| <p>10. ♠ A K 8 6 2
♥ K Q 7 3 2
♦ 9 6
♣ 7</p> | | |

C. 叫牌过程是 1♦:1♠, 3♣。应叫者持有下列各手牌时，如何叫牌？

- | | | |
|---|---|---|
| <p>1. ♠ K Q 7 4
♥ 9 7 3
♦ Q T 6
♣ 6 5 2</p> | <p>2. ♠ A 9 8 6 3
♥ 8 5 4
♦ 6 4
♣ Q 5 2</p> | <p>3. ♠ J 8 6 4 3
♥ J 3
♦ A K 6 4
♣ Q 9</p> |
|---|---|---|

4. ♠ QT9732
 ♥ 874
 ♦ 62
 ♣ A2

5. ♠ QJ8652
 ♥ KJ9863
 ♦ 3
 ♣ ...

叫牌练习：下列各手牌如何叫牌？西家是发牌者。

第 37 组—西

1. ♠ K8732
 ♥ K4
 ♦ 754
 ♣ 652
2. ♠ K8732
 ♥ K4
 ♦ 95
 ♣ 9852
3. ♠ 32
 ♥ A986
 ♦ AKJ864
 ♣ 7
4. ♠ AQ
 ♥ 73
 ♦ KQ72
 ♣ AJT43
5. ♠ AT
 ♥ 73
 ♦ KQJ3
 ♣ AQ874
6. ♠ AJ96
 ♥ AKQ86
 ♦ K5
 ♣ 72

第 38 组—西

1. ♠ A762
 ♥ J32
 ♦ 54
 ♣ AJT8
2. ♠ J6
 ♥ AK32
 ♦ 76
 ♣ AKQ43

第 37 组—东

1. ♠ 4
 ♥ AQ96
 ♦ AKJ86
 ♣ K43
2. ♠ 4
 ♥ AQ96
 ♦ AKJ86
 ♣ 743
3. ♠ A8754
 ♥ K432
 ♦ 5
 ♣ A94
4. ♠ J86
 ♥ KQ8654
 ♦ 93
 ♣ 75
5. ♠ 73
 ♥ AQ8654
 ♦ A2
 ♣ 532
6. ♠ K74
 ♥ 32
 ♦ 8743
 ♣ AKJ9

第 38 组—东

1. ♠ K4
 ♥ KQ76
 ♦ AKQ32
 ♣ 93
2. ♠ K9742
 ♥ 65
 ♦ A98
 ♣ 765

3. ♠ Q 7 6 2
♥ 6 5 3
♦ A J T
♣ 7 5 3

3. ♠ K 8 3
♥ K Q J 2
♦ 8
♣ A K Q 4 2

4. ♠ 4 3
♥ A K Q 2
♦ A Q 8 6 2
♣ K 3

4. ♠ A K 7 2
♥ 7 6 5
♦ K 4 3
♣ 8 6 2

5. ♠ Q T 6 5 2
♥ A 5
♦ J 4 2
♣ K 5 3

5. ♠ A 8 3
♥ K Q J 2
♦ 8
♣ A Q J 4 2

6. ♠ 4 2
♥ A K Q 3
♦ K Q J 5 3 2
♣ Q

6. ♠ A 9 6 5 3
♥ 9 6
♦ A 8 7 6
♣ A 6

逆叫的牌例

例 69：逆叫后的再叫——垫失张并从明手处将吃

北家发牌
南北有局

♠ 4
♥ A Q 9 6
♦ A K J 8 6
♣ K 4 3

♠ A 9 6
♥ T 8 3 2
♦ Q T 3
♣ Q J T



♠ Q J T 5
♥ J 7 5
♦ 9 2
♣ A 9 8 7

♠ K 8 7 3 2
♥ K 4
♦ 7 5 4
♣ 6 5 2

叫牌过程：

西	北	东	南
	—	—	—
1♦	—	1♠	—
2♥ ⁽¹⁾	—	3♦ ⁽²⁾	—
— ⁽³⁾	—		

叫牌分析：

(1) 西家具备适合作逆叫的牌型（有两套，而且第一套较长）和合适的牌力（16大牌点或以上或不多于5失张）

(2) 只有作应叫的低限牌力，所以东家只能作表示低限牌力的再叫。可以再叫2♠，但再叫3♦较好，因为将牌有配合（逆叫2♥表示至少有4张红心和5张方块）。


(3) 逆叫的低限牌力（仅17点大牌点，不少于5失张，西家应该尊重东家作出不叫的决定。虽然有机会打成3NT定约，但是希望不大。显然防守方会首攻

草花，而且可得 3 墩草花，1 墩黑桃和 1 墩方块。打成 3NT 定约要求对方方块平均分布，而且对♦Q 能飞张成功，可能性小于 50%。

首攻：♣Q。未叫花色中的连接张顶张。

正确打法：南家♣A 赢得第 1 墩，西家在对方回出草花时应该赢进。庄家不要马上吊将牌，而可先垫去草花失张。接着可以从明手处将吃草花失张，但是更好的打法是在将吃草花前先打出黑桃单张。假如北家放小，你就能偷到 1 墩；假如北家出♠A 后回出黑桃，则垫红心，出方块至 A 再将吃草花。北家最好的防守是兑现♠A 后出红心，明手将吃，南家盖吃。从叫牌过程、北家可知庄家有 4 张红心，所以南家红心必然告缺。防守不出差错时，庄家只能得 9 墩。

例 70：在旁套中忍让防止将牌失控

东家发牌	♠ A J 6 4	叫牌过程：				
东西有局	♥ 7 5 2		西	北	东	南
	♦ J 9 2				—	1♣
	♣ T 8 3				—	—
♠ Q 8 7		♠ K T 9 5 2	—	1♠ ⁽¹⁾	—	2♥ ⁽²⁾
♥ Q T 8 6		♥ J 9	—	3♣ ⁽³⁾	—	— ⁽⁴⁾
♦ K 7 5		♦ A 6 4 3	—			
♣ Q J 9		♣ 7 2				
	♠ 3					
	♥ A K 4 3					
	♦ Q T 8					
	♣ A K 6 5 4					

叫牌分析：

(1) 应叫 1♠ 要比应叫 1NT 好得多。

(2) 南家逆叫 2♥ 表示有 4 张红心和更长的草花（尽管 1♣ 开叫不保证有草花长套）。逆叫的优点之一是不再叫开叫花色即可表示出它至少是 5 张。

(3) 在未叫花色中没有止张时，北家应该表示优先选择同伴的较长的花色作为定约。

(4) 没有额外牌力时，南家应该同意止叫。

首攻：♦5。从未叫花色方块中作首攻是合理的，从 K—X—X 中，出最小张。

正确打法：防守方赢得前二墩方块，庄家在打第三轮方块时赢进。先吊二轮将牌，然后出♥A—K 和再出第三轮红心的打法是很有吸引力的，而且在对方

红心 3—3 分布或赢得第三轮红心的防守家不再有将牌时，可以取得成功。不过，按实际的牌的分布情况，西家赢得第三轮红心后，用♣Q吊去明手的最后一张将牌，然后再兑现红心赢张，则定约下一。为避免出现上述情况，庄家在吊将牌前先送 1 墩红心，然后在对方回出任何花色时取得出牌权——兑现将牌 A—K，♥A—K 并在明手处将吃红心失张。。南家只失 2 墩方块、1 墩红心和 1 墩草花。

例 71：在吊将牌前垫去失张——双飞

南家发牌	♠ K T 8 4 2	叫牌过程：			
双方有局	♥ J 9		西	北	东
	♦ 9 7 6 5				南
	♣ J 8				—
♠ A J			1♣	—	1♥
♥ 7 3			2♦ ⁽¹⁾	—	3♥ ⁽²⁾
♦ K Q 8 2			4♥ ⁽³⁾	—	—
♣ A Q T 4 3					
	♠ 7 3				
	♥ A Q 8 6 5 4				
	♦ A 3				
	♣ 6 5 2				
	♠ Q 9 6 5				
	♥ K T 2				
	♦ J T 4				
	♣ K 9 7				

叫牌分析：

(1) 2♦表示有 4 张方块，至少 5 张草花和 16 大牌点（或如果少于 16 大牌点，则至多为 5 失张）。

(2) 由于再叫 2♥是示弱再叫，表示只有 6—8 点，东家应采用比较强烈的叫牌。同伴逆叫后，在持有不少于 9 大牌点时，应该在再叫中作跳叫或叫第四门花色，逼同伴再叫。3♥表示至少有 9 点和 6 张红心。

(3) 由于在黑桃中有止张，西家可以再叫 3NT，不过西家对东家的 6 张红心套（再叫 3♥已表明）有 2 张的支持，所以西家再叫 4♥更好。打 3NT 定约时，对方首攻黑桃可打宕定约。

首攻：♠4。首攻未叫过的花色是合理的。

正确打法：由于草花大牌位置比较有利，庄家可赢得 10 墩：♠A 赢进，出方块至 A、方块至 K 再出♦Q 垫去黑桃失张，然后打红心，用♥Q 飞张。飞张失败，庄家将吃对方攻出的黑桃，兑现♥A，不动对方的顶张将牌而出草花，并出♣10 飞张（联手有 A—Q—10 和 X—X—X 得 3 墩时，应该出 10 飞张。方块将吃进手后，庄家可再以♣Q 飞张。

例 72: 同伴逆叫后的示强再叫——将吃失张——将牌不利分布时的对付办法

西家发牌
双方无局

♠ QJT
♥ 87
♦ T542
♣ 9832

♠ K2
♥ AKQ3
♦ KQJ93
♣ 75



♠ A653
♥ 96
♦ A876
♣ AK4

♠ 9874
♥ JT542
♦ ...
♣ QJT6

叫牌过程:

西	北	东	南
—	1♦	—	1♠ ⁽¹⁾
—	2♥	—	4♦ ⁽²⁾
—	4NT	—	5♣
—	5NT ⁽³⁾	—	6♦
—	7♦ ⁽⁴⁾	—	—

叫牌分析:

(1) 应叫 1♠ 比应叫 2NT 好得多。首先是因为应该先显示出高级花色长套，其次是因为红心套较弱，不宜叫 2NT。

(2) 比叫 4NT 好，因为在持有的大牌都是 A 和 K 时，作为布莱克伍德约定叫的答叫者更好。假如北家接着叫 5♦，南家凭牌力即可加叫至 6♦。

(3) 确认联手持有全部 A，并表示有打大满贯的意图。如果南家没有 K，北家可将约定停在 6♦ 上。

(4) 北家打无将约定可确保得 12 墩；2 墩黑桃、3 墩红心、5 墩方块和 2 墩草花。如果不打大满贯，北家可以选择打 6NT 约定，但是存在将吃红心多得 1 墩的机会，所以打 7♦ 约定是很有吸引力的。

首攻: ♣Q。除非有特别的原因，首攻未叫花色是正常的。

正确打法: 南家赢进后出方块至 L。在将牌中基本上没有什么失张时，应使联手的将牌路线保持畅通，即庄家手中和明手各有 1 张将牌顶张。假如对方将牌的分布是 2—2 或 3—1，打成约定易如反掌——肃清将牌，然后将吃红心失张。在将牌出现不利的 0—4 分布时，北家应在吊将牌前将吃红心失张，所以兑现 ♥A—K，接着出 ♥3 以 ♦A 将吃，再打将牌，用 ♦9 飞张，并肃清将牌，即可摊牌结算。要避免的错误打法包括: 接连兑现 ♥A—K—Q，没有用大将牌将吃 ♥3，立即吊四轮将牌和在打第一轮将牌时出 ♦A。

第十九章 显示 5-5、6-6 和 6-5 牌型的叫法

平均牌型的牌一般用一次或二次叫牌即可说明，但是对于牌型不平均的牌，通常要用三次叫牌才能将牌型的信息传递给同伴。因此，如果同伴还没有机会显示其牌型，叫牌者不要急于跳叫成局，特别是跳叫 3NT。

在 5 张高级花色开叫的自然叫牌法中，某些牌型的牌有标准的叫法，懂得这些叫法是必要的。如果手中有足够的牌力，显示牌型的叫牌应该继续进行下去，直到找到将牌配合或搭档中一家的牌型已经充分得到显示为止。然后另一同伴应该可以确定打什么定约。一旦在对将牌取得同意后，通常就不再继续显示牌型，而通过不同的叫牌（不叫、邀请成局、叫成局、探索满贯或其他）来表示牌力。

1. 5—5 牌型的叫法

开叫较高的花色（质量不论）
再叫较低的花色
然后再叫较低的花色

叫牌系列是第一门花色、第二门花色和再叫第二门花色（代号：ABB）。

下面是开叫者显示持有至少是 5—5 牌型的叫法。

西	东	西	东
1♦	1♠	1♠	2♦
2♣	2NT	2♥	3♣
3♣		3♥	
西家至少有 5 张方块和 5 张草花		西家至少有 5 张黑桃和 5 张红心	

上述的叫法是显示 5—5 牌型的最常用的方法，不过在新花色中跳叫成局表明在该花色中至少是 5 张套。因此，在下列叫牌过程中，西家表明在高级花色中至少是 5—5 二套的牌型。

西	东	西	东
1♠	1NT	1♠	1♣
4♥		4♥	2NT

2. 6—6 牌型的叫法

6—6 牌型的畸型牌开始的叫法同于 5—5 的牌型（较高的花色，较低的花色，重复较低的花色），但是如果在最初三次的显示牌型的叫牌后，搭档之间还不能对将牌取得一致的话，持有 6—6 牌型者可以再次再叫较低的花色。跳叫到 5 阶水平的低级花色通常也显示出是 6—6 牌型，例如，1♦:1♠，5♣。

3. 6—5 牌型的叫法

开叫 6 张套花色（质量不论）

再叫 5 张套花色

然后再叫 5 张套花色

显示 6—5 牌型的叫牌系列也是第一门花色、第二门花色，然后再叫第二门花色（代号：ABB）。在 6 张套的花色比 5 张套的花色高时，它的叫牌系列和表示 5—5 牌型的叫牌系列完全相同。上述显示 5—5 牌型的例子中，西家持有 6—5 牌型时也用同样的叫法。如果 6 张套的花色低于 5 张套的花色，这样的叫牌系列就不再是模棱两可的，同伴能认出是 6—5 牌型。

西
1♦
2♥
3♥

西家有 6 张或以上方块和 5 张红心

东
1♠
2NT

西
1♣
1♠
2♠

西家有 6 张或以上草花和 5 张黑桃

东
1♥
2♦

西家再叫第二门花色确保在第二门花色中是 5 张套，但是如果是 5—5 牌型，应该开叫（先叫）较高的花色。合乎逻辑的解释是：较低花色的那一套应该更长。

由于在一门新花色中跳叫成局保证在该花色中有 5 张，西家在下述叫牌系列中表示出有 6—5 牌型：

西
1♣
4♥

东
1♠

西
1♦
4♥

东
1♣
1NT

练习(二十三)

如果你方不能很快取得将牌配合，而同伴又连续逼你叫牌。你持有下列各手牌时，如何三次叫牌表示牌型？

1. ♠ 7
♥ 73
♦ AQ964
♣ AKJ32

2. ♠ A
♥ A
♦ QJ764
♣ AK8732

3. ♠ A86432
♥ A
♦ K87643
♣ ...

4. ♠ 7
♥ AJ9842
♦ AK862
♣ 7

5. ♠ AJ652
♥ 6
♦ AK9532
♣ J

叫牌练习：下列各手牌如何叫牌？西家是发牌者。

第 39 组—西

1. ♠ KQ876
♥ AK943
♦ J3
♣ 2
2. ♠ A2
♥ Q92
♦ 76
♣ AK9873
3. ♠ J2
♥ 98
♦ AQ8
♣ AK9873
4. ♠ J32
♥ K6
♦ AQ7632
♣ K2
5. ♠ 32
♥ 2
♦ AK843
♣ KQ987
6. ♠ ...
♥ J32
♦ AK843
♣ KQ962

第 39 组—东

1. ♠ 3
♥ J52
♦ AK97
♣ AJ643
2. ♠ KQ864
♥ JT865
♦ AJ3
♣ ...
3. ♠ A9765
♥ AK732
♦ J
♣ 42
4. ♠ KQ974
♥ A9542
♦ 8
♣ A3
5. ♠ QJ8765
♥ KQ3
♦ 5
♣ 432
6. ♠ Q98654
♥ A87
♦ 6
♣ J54

第 40 组—西

1. ♠ K Q 9 4 3
♥ 8
♦ A Q J 6 4 2
♣ 3

2. ♠ 8 3 2
♥ A K J 8 5 3
♦ 8 7 2
♣ A

3. ♠ A Q J 6 2
♥ K Q 9 8 4 3
♦ ...
♣ J 2

4. ♠ 6 4
♥ 3 2
♦ A Q 2
♣ A K 8 7 4 2

5. ♠ 4 3
♥ J 2
♦ K 8 7
♣ A K Q T 4 2

6. ♠ A Q 8 6 4
♥ 3
♦ 7
♣ A Q 9 6 5 2

第 40 组—东

1. ♠ A 5 2
♥ K J 9 7 4
♦ 7 3
♣ A J 6

2. ♠ A K 7 5 4
♥ 4
♦ 5
♣ K Q 7 6 4 3

3. ♠ 5
♥ A 2
♦ J 8 7 6
♣ K Q 8 5 4 3

4. ♠ A K 8 3 2
♥ K Q 7 6 5 4
♦ 5
♣ 3

5. ♠ A Q 9 6 5
♥ 7 3
♦ A Q 9 5 4 2
♣ ...

6. ♠ 7 3 2
♥ K Q 9 8
♦ Q 4 3 2
♣ 4 3

显示 5—5 牌型和 6—5 牌型的牌例

例 73: 5—5 牌型——将牌没有取得配合——先忍让然后建立长套

北家发牌
东西有局

♠ A 7 6 5 4
♥ A K 7 3 2
♦ J
♣ 4 2

♠ 9 3
♥ Q T 6 5
♦ K 7 6 4
♣ Q 6 3



♠ K Q T 8
♥ J 4
♦ T 9 5 3 2
♣ J T

♠ J 2
♥ 9 8
♦ A Q 8
♣ A K 9 8 7 5

叫牌过程:

西	北	东	南
	—	1♣	—
1♠	—	2♣	—
2♥	—	2NT	—
3♥ ⁽¹⁾	—	3NT ⁽²⁾	—
—	—		

叫牌分析：

- (1) 第二次再叫红心显示 5—5 牌型（或 6—5 牌型等）。
- (2) 在二门高级花色中都不能取得将牌配合，而且在方块中有很坚固的止张。

首攻：♦3。庄家和明手在黑桃、红心和草花中至少各有 5 张，所以在未叫过的花色中作首攻是正常的。

正确打法：北家出♦K，庄家♦A 赢进。庄家已有 7 墩大牌赢墩，容易看出最有可能在草花套中得到额外赢墩。假如对方继续攻方块，庄家先打出♣A、♣K 再送掉 1 墩草花的打法会取得成功，但如果对方不攻方块而攻任何一门高级花色，庄家就无法进手兑现手中的 3 墩草花和 1 墩方块。

不要靠对方帮忙，特别是当你自己可以想出办法的时候。由于在草花中失掉 1 墩是不可避免的，所以庄家应该在打第 2 墩时就主动送掉 1 墩草花，那样即使对方不攻方块，仍能从明手处引草花到庄家手中。只要对方的草花是 3—2 分布，庄家可轻易取得 10 墩（1 墩黑桃、2 墩红心、2 墩方块和 5 墩草花）。庄家也可采用建立红心套的打法，但是建立草花套的打法更好，因为草花套较长，所以在草花中比在红心或黑桃中更可能出现有利于庄家的分布。

例 74：持有两个长套时的打法——及早建立第二个长套

东家发牌 双方有局	♠ 9 2 ♥ K 7 6 ♦ A 8 3 ♣ A Q 7 4 3 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> N W E S </div> ♠ K Q 7 6 3 ♥ A 9 8 4 3 ♦ K 2 ♣ 2	叫牌过程： <table border="0" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 15%;">西</td> <td style="width: 15%;">北</td> <td style="width: 15%;">东</td> <td style="width: 15%;">南</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>2♣</td> <td>—</td> <td>1♠</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>3♦⁽¹⁾</td> <td>—</td> <td>3♥⁽²⁾</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>4♥⁽³⁾</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> </table>	西	北	东	南	—	2♣	—	1♠	—	3♦ ⁽¹⁾	—	3♥ ⁽²⁾	—	4♥ ⁽³⁾	—	—	—	—	—	—
西	北	东	南																			
—	2♣	—	1♠																			
—	3♦ ⁽¹⁾	—	3♥ ⁽²⁾																			
—	4♥ ⁽³⁾	—	—																			
—	—	—	—																			

叫牌分析：

(1) 第四门花色逼叫，准备在开叫者再叫 3♠ 后再叫 3NT。如果搭档之间约定在这种情况下再叫 2NT 是逼叫，那么可以叫 2NT 代替叫 3♦。

(2) 第二次再叫较低的花色说明持有 5—5 牌型。


(3) 已经确知在红心中有 5—3 配合后，打 4♥ 定约必宕无疑，反之，即使在将牌和黑桃中的分布不利，只要使用正确的打法，4♥ 定约完全可以打成。

首攻：♦4。在未叫过的花色中作首攻是正常的。

正确打法：北家在持有两套牌时，最好的打法往往是建立起第二个长套。如果需要对第二个长套中的失张进行将吃，而明手的将牌不多，庄家通常应及早在吊将牌前打出第二门花色。除非确有必要，不应从将牌较长的一手中进行将吃。庄家的将牌长度以后将用作兑现已经建立起的长套的进手张。

♦A 赢进后，向 K 引黑桃（东家应忍让）。向 K 引红心，从而可从明手打出最后一张黑桃。东家应出♠A 赢进再回出方块（或将牌）。庄家吃进方块，打♥A，接着出小黑桃由明手将吃。先兑现♠Q 的打法是错误的，因为西家可用大将牌将吃，然后再出大将牌，消灭明手的最后一张将牌，那样庄家要多失 1 墩黑桃。庄家重新取得出牌权后，可连续出黑桃，逼西家将吃。

例 75：6—5 牌型——在吊将牌前，先建立第二个长套。

南家发牌 双方无局	♠ A K 7 5 4 ♥ A 8 6 5 3 2 ♦ 6 ♣ 5		叫牌过程：				
♠ Q T 9 2 ♥ K J 9 ♦ K T 4 2 ♣ 6 3		♠ J ♥ Q T 4 ♦ Q J 9 8 3 ♣ Q T 9 2	西	北	东	南	
	♠ 8 6 3 ♥ 7 ♦ A 7 5 ♣ A K J 8 7 4		—	1♥	—	1♣	
			—	2♠ ⁽¹⁾	—	2NT ⁽²⁾	
			—	3♠ ⁽³⁾	—	4♠ ⁽⁴⁾	
			—	—	—	—	

叫牌分析：

(1) 应叫者再叫新花色是逼叫。

(2) 说明方块中有止张并不能对应叫的两门花色加以支持。

(3) 第二次再叫黑桃显示有 5 张黑桃，以及至少 6 张红心。

(4) 同伴表示有 5 张黑桃，显而易见应加以支持。在同伴再叫 2♠ 时加以支持是不成熟的，因为同伴可能只有 4 张黑桃。如果在高级花色中都有双张套，应叫者应在此时支持红心。注意，在对方首攻方块时，庄家不可能打成 3NT。

首攻：♦Q。在未叫过的花色中作首攻是正常的。准连接张的顶张。

正确打法：♦A 赢进后，打♥A 并将吃 1 墩红心，出黑桃至 A，然后再将吃 1 墩红心。在防守方红心 3—3 分布时（本例中即是如此），庄家余下的红心都

成为赢张。暗手将吃 1 墩方块以后兑现♠K。即使防守方将牌分布不均，只要接连出红心，即可打成定约。要注意不能吊第三轮将牌。假如对方红心不是 3—3 分布，你可以寄希望于将牌盖吃的防守家用掉的是将牌赢张。由于需要用明手的将牌进行将吃，所以过早吊将牌的打法是错误的。从暗手将吃方块或草花的打法也是错的。只有在用作进手或交叉将吃或在建立明手的长套时，才利用庄家的长将牌进行将吃。

例 76: 6—5 牌型——及早建立第二个长套

西家发牌
南北有局

♠ K Q 9 4 3
♥ 8
♦ A Q J 6 4 2
♣ 3

♠ J T 8 7
♥ A 9 2
♦ T
♣ Q 9 8 7 4

	N	
W		E
	S	

♠ 6
♥ Q 6 5 3
♦ K 9 8 5
♣ K T 5 2

♠ A 5 2
♥ K J T 7 4
♦ 7 3
♣ A J 6

叫牌过程:

西	北	东	南
1♦	—	1♥	—
1♠	—	2♣ ⁽¹⁾	—
2♠ ⁽²⁾	—	4♠ ⁽³⁾	—
—	—		

叫牌分析:

(1) 第四门花色逼叫，除非开叫者显示出有适合于打有将定约的不平均牌型，准备再叫 3NT。假如搭档之间约定应叫者的所有跳叫作为逼叫成局，东家可以再叫 2NT，西家则再叫 3♠。东家没有必要再叫红心。假如开叫者持有 3 张红心，开叫者对第四门花色逼叫作答叫时可作出延迟性加叫的支持。

(2) 显示 6—5 牌型，方块有 6 张。

(3) 对高级花色和低级花色都能支持时，首先考虑支持高级花色。

首攻: ♣7。从未叫花色中作首攻是正常的。首攻♦10不好。将牌中本来就可以得 1 墩，所以首攻单张准备将吃的打法几乎没有什么好处。另外，在庄家的第二门花色中作首攻也往往不能奏效。

正确打法: ♣A 赢进后，用♦Q 飞张。过桥至明手的♠A，再用♦J 飞张，假如北家将吃，回出草花，庄家应该将吃，吊将牌♠K、♠Q，然后兑现♦A，送掉 1 墩方块，从而建立起方块套。庄家只失 1 墩黑桃、1 墩红心和 1 墩方块。过早吊将牌（因为需要用明手的将牌将吃方块）和手中将吃草花（会缩短手中的长将牌）是错误的。西家引红心时，北家应该立即出♥A，因为♥8 必然是单张—

—从西家的叫牌可看出其有 6 张方块、5 张黑桃，而且西家在第 1 墩草花时跟出，因此西家最多只有 1 张红心。

第二十章 显示 6-4 和 5-4 牌型的叫法

显示 6—4 和 5—4 牌型的叫法不如显示 5—5 和 6—5 牌型的叫法那样明白无疑，因为处理 6—4 和 5—4 牌型的叫法不仅取决于较长或较短的长套的情况，还取决于手中的牌力。不能充分显示牌型的主要障碍之一是在只有低限开叫牌力时，不得使用逆叫（见[第十八章](#)逆叫部分）。在二阶水平上再叫比开叫花色高的新花色表示持有的牌力超过低限开叫牌力。因此，当开叫者持有低限开叫牌力时，如果新花色比开叫花色高的话，开叫者不应该在二阶水平上叫出新花色。例如，1♦:1♠, 2♥是逆叫，表示牌力超过低限开叫牌力，而 1♦:1♠, 2♣则并非逆叫。类似地，在持有低限开叫牌力时，开叫者也不得在二阶水平应叫后，在三阶水平上叫出新花色：开叫者在二阶水平应叫后在三阶水平上作出新花色再叫表示牌力超过低限牌力。因此，在持有低限开叫牌力时，开叫者可以在二阶水平上叫出比开叫花色低的新花色或在不能再叫新花色时，再叫原开叫花色。例如 1♠:2♦, 3♣表示牌力超过低限开叫牌力，而 1♠:2♦, 2♥则并不保证牌力超过低限开叫牌力，因为二阶水平上叫出的红心低于黑桃。请见[第二章](#)的屏障原则。

1. 6—4 牌型

假如超过低限开叫牌力，标准叫法是：

开叫 6 张套花色
再叫 4 张套花色
然后再叫 6 张套花色

叫牌次序是：第一门花色、第二门花色以及再叫第一门花色（代号：ABA）。这样叫法显示开叫者至少为 6—4 牌型：

西	东
1♦	1♥
2♣	2NT
3♦	

西家至少有 6 张方块和 4 张草花

西	东
1♠	2♦
2♥	3♦
3♠	

西家至少有 6 张黑桃和 4 张红心

开叫者持有低限开叫牌力时，6—4 牌型的叫法取决于所持长套的花色情况。持有 6 张低级花色套和 4 张高级花色套时，开叫 6 张套低级花色，然后如有可能，在一阶水平上再叫 4 张套高级花色。假如不能在一阶水平上再叫出 4 张高级花色（例如，有 6 张草花和 4 张红心，叫牌过程是 1 :1 ），应再叫 6 张套低级花色。

有 6 张高级花色套和 4 张低级花色套时，开叫 6 张套高级花色，然后如有可能，在二阶水平上再叫 4 张套低级花色。假如不能在二阶水平上再叫 4 张套低级花色（例如，有 6 张黑桃和 4 张草花，叫牌过程是 1♠:2♥），应该再叫 6 张套高级花色，只有低限开叫牌力时，不要在三阶水平上叫牌。另外，如果 6 张高级花色套很强而 4 张低级花色套很弱时，就不要叫出低级花色而应再叫高级花色。

有 6 张黑桃和 4 张红心时，按正常的叫牌次序叫牌（黑桃，红心，然后再叫黑桃），除非先前已取得将牌配合而不能完成全部叫牌系列。有 4 张黑桃和 6 张红心时，开叫 1♥，但如果只有低限开叫牌力，不能在应叫 1NT 或 2♣ 或 2♦ 后作 2♠ 逆叫的话，就只能再叫 2♥，明确表明只有低限开叫牌力。

2.5—4—4—0 牌型

开叫 5 张套花色，假如手中的牌力超过低限开叫牌力，再叫时先叫较低的 4 张套花色，然后如果还没有取得将牌的配合，再叫第三门花色（例如，1♥:1♠, 2♣:2NT, 3♦...）。只要不作出逆叫，或在二阶水平应叫后不在三水平上叫出新花色，即使是低限牌力，上述叫牌原则仍然适用。例如，持有 5 张草花、4 张方块和 4 张红心时，开叫 1♣，如果同伴应叫 1♠，在超过低限开叫牌力的情况下，可能再叫 2♦（逆叫），但是在低限开叫牌力情况下，只能再叫 2♣。类似地，持有 5 张黑桃、4 张方块和 4 张草花时，开叫 1♠，如果同伴应叫 2♥，超过低限开叫牌力可再叫 3♣，而只有低限开叫牌力时再叫 2♠。

3.5—4—2—2 牌型

通常应开叫 5 张套花色，然后再叫 4 张套花色。不过，如果只有低限开叫牌力，再叫第二门花色时不得作逆叫或在三阶水平上叫牌。在开叫牌力为低限和大部分大牌点在双张中时，首先考虑再叫无将。不过，如果第二门花色是高级花色，只要不超过叫牌屏障，应尽可能叫出该高级花色。

4.5—4—3—1 牌型

开叫 5 张套花色，然后再叫 4 张套花色（低限开叫牌力时，仍限制不能逆叫也不能在三阶水平上叫牌）。如果由于牌力不足而不能越过屏障，所以不能叫出 4 张套花色，可以再叫 5 张套花色或加叫同伴花色（尽管只有 3 张支持）或再叫 1NT（同伴花色中正好是单张而且 5 张套花色很弱时）。

假如叫出二门花色后仍未取得将牌配合而又必须作出再叫：在同伴应叫花色中有 3 张时，加叫该花色（延迟性加叫）；未叫花色中是 3 张而且有止张（Q—X—X 或更强相当于 1 止张），同意同伴叫无将或自己叫无将。假如 3 张套中只有 J—X—X 或更弱，而同伴又未叫无将时，出于无奈应该再叫 5 张套花色。

练习(二十四)

A. 你开叫 1♦，同伴应叫 1♠。持有下列各手牌时，如何再叫？

1. ♠ 8 2
♥ 3
♦ A Q J 8 6 4
♣ K Q 9 3

2. ♠ A 2
♥ 3
♦ A K J 9 7 2
♣ 8 7 3 2

3. ♠ A 2
♥ K J 6 4
♦ A J 6 4 3 2
♣ 7

4. ♠ A 2
♥ K J 6 4
♦ A J 6 4 3 2
♣ A

5. ♠ A 8 7 2
♥ 6
♦ A K J 4 3 2
♣ A 3

B. 你开叫 1♦，同伴应叫 1♠。持有下列各手牌时，如何再叫？

1. ♠ K 7
♥ K J 7 3
♦ A Q 9 6 4
♣ 4 2

2. ♠ Q
♥ A K Q
♦ Q 9 7 6 4
♣ J 7 3 2

3. ♠ A 6 3
♥ K Q 7 2
♦ K 8 6 4 3
♣ 4

4. ♠ ...
♥ A J 7 2
♦ A K 8 6 2
♣ Q 8 6 2

5. ♠ ...
♥ A Q 7 2
♦ A K 9 4 3
♣ K J 7 2

叫牌练习：下列各手牌如何叫牌？西家是发牌者。

第 41 组—西

1. ♠ K Q 8 7 4 2

♥ A K 9 2

♦ J 3

♣ 7

2. ♠ 8 4

♥ K 8 6 4

♦ 5 4 2

♣ A J 8 7

3. ♠ A 2

♥ 7 6

♦ A 9 3

♣ K Q 8 5 4 2

4. ♠ 8 6

♥ A 9 5 3

♦ K 7 6 2

♣ Q 9 2

5. ♠ K Q

♥ K 7 3 2

♦ A 9 8 6 5 3

♣ 7

6. ♠ A Q 9 8 6 4

♥ 4 2

♦ K Q 7 3

♣ Q

第 42 组—西

1. ♠ Q 6 5

♥ 6

♦ A K J 4 3

♣ K Q J 6

2. ♠ K 5 3

♥ A 8 6 3

♦ 7 4 3

♣ A 9 8

3. ♠ K 9

♥ J 6 3

♦ A 7 4 3 2

♣ 7 6 2

第 41 组—东

1. ♠ J 6

♥ Q 4

♦ K Q 5 4 2

♣ A 8 6 3

2. ♠ K Q J 2

♥ 7 3

♦ A Q 9 8 7 3

♣ 2

3. ♠ K 8 7 6 4 3

♥ A Q J 2

♦ K 8

♣ 3

4. ♠ K 7 3 2

♥ 6

♦ A Q

♣ A K 8 7 4 3

5. ♠ J 8

♥ Q J 6 4

♦ 7

♣ A K 8 6 5 2

6. ♠ 2

♥ K Q J 7 5 3

♦ A J 9 8

♣ K 2

第 42 组—东

1. ♠ K J 9 3 2

♥ A J 4 3

♦ Q 7

♣ 3 2

2. ♠ 9 6 2

♥ 7

♦ A K Q 6 2

♣ K Q J 5

3. ♠ A Q 7 2

♥ A T 8 4

♦ ...

♣ K Q 9 8 4

4. ♠ J 6 2
♥ A K 8 7 2
♦ K J 9 3
♣ 9

5. ♠ Q 7 4 3
♥ J 7 5 2
♦ Q 3
♣ A 5 4

6. ♠ 8 3
♥ 4 2
♦ A Q 8 7 4
♣ A Q J 6

4. ♠ A Q 8 7 4
♥ ...
♦ Q 5 4 2
♣ A J 9 2

5. ♠ K T
♥ A Q
♦ 8 7 6 4 2
♣ K T 3 2

6. ♠ A Q 9 6 5
♥ A T 8 7
♦ K 3
♣ 4 3

显示 6—4 或 5—4 牌型的牌例

例 77：6—4 牌型——在明手处建立赢张垫去失张

北家发牌
双方有局

♠ A T 5 2
♥ 8 5
♦ A T 3 2
♣ T 9 2

♠ J 6
♥ K 6 2
♦ K Q 8 6 5
♣ Q 4 3



♠ K Q 8 7 4 3
♥ A Q 4 3
♦ 7 4
♣ A

♠ 9
♥ J T 9 7
♦ J 9
♣ K J 8 7 6 5

叫牌过程：

西	北	东	南
—	—	—	1♠
—	2♦ ⁽¹⁾	—	2♥ ⁽²⁾
—	2NT ⁽³⁾	—	3♠ ⁽⁴⁾
—	4♠	—	—
—	—	—	—

叫牌分析：

(1) 不叫家作二盖一应叫表示有 10—12 点和 5 张套（见第四章），不过不叫家作新花色应叫不是逼叫。

(2) 开叫者在二盖一应叫后再叫新花色是逼叫（即使应叫者是不叫家）。

(3) 表示在未叫花色、草花中有止张而对二门高级花色均无支持（即没有 3 张黑桃和 4 张红心）。

(4) ABA 叫牌系列显示有 6 张黑桃和 4 张红心，如打 3NT 定约首攻草花，然后西家用 2 张 A 中任何一张进手后再攻草花，即可轻易打宕定约。

首攻：♣10。如果 3 张套中的顶张有连接张，而且顶张中有大牌，可以首攻 3 张套的顶张。

正确打法：♣A 赢进后引黑桃至明手的 J，再出黑桃至暗手的 K。如果对方将牌 3—2 分布，庄家最多失 1 墩黑桃、1 墩红心和 1 墩方块。将吃回出的草花并兑现♠Q。不要吊第四轮将牌，也不要就打红心。引方块至明手的 K，再打红心回到暗手，然后再引方块，如果西家出♦A，明手放小，而西家放小时明手出♦Q。庄家或是在方块中 1 墩不失或♦Q 成为赢张而垫去红心失张。明手的♥K 将是兑现♦Q 赢张的进手张。

例 78：怎样处理 5—4—3—1 牌型的牌——建立较强的一套

东家发牌 双方无局	♠ 7 3 ♥ Q 8 7 ♦ K Q J T 8 ♣ A T 8	叫牌过程：				
			西	北	东	南
♠ A J T 5 ♥ 9 5 2 ♦ 9 5 3 2 ♣ 7 6			—	2♦ ⁽¹⁾	—	1♠
	♠ K Q 9 8 6 ♥ A K 4 2 ♦ 7 ♣ Q 4 3		—	2NT ⁽³⁾	—	2♥ ⁽²⁾
			—	—	—	3NT ⁽⁴⁾

叫牌分析：

(1) 应叫好的 5 张套花色比跳叫 2NT 为好。后者表示没有强套，从而会减少探索小满贯定约的机会。

(2) 在二盖一应叫后，开叫者再叫新花色是逼叫。

(3) 表示在草花中有止张，让开叫者有机会显示是否有 5 张红心（3♥）或有 6 张黑桃（3♠）。

(4) 开叫者持有 5—4—2—2 牌型时选择打 3NT 定约。类似地，开叫者有 5—4—3—1 牌型，在应叫者的花色中是单张时，也应该叫 3NT。注意在本例中，3NT 定约可轻易做成而 4♠ 定约则可被打宕。

首攻：♣5。在其他花色中没有什么特别作为时一，首攻未叫过的花色是正常的，尽管庄家在草花中有止张。

正确打法：明手放小，因为暗手有大牌 10，所以不必从明手出大牌（如果暗手没有 10，明手可考虑出 Q）。在本例中，暗手♣10 赢进后，应该立即建立方块，庄家至少可得 10 墩。

例 79：5—4—3—1 牌型——对手首攻明手的长套花色时，庄家应保持高度警惕

南家发牌
南北有局

♠ Q 4 3
♥ A Q 9 8 4
♦ K Q J 2
♣ K

♠ 9 2
♥ K J T 3 2
♦ 9 6
♣ A 6 5 4



♠ K 8 7
♥ 5
♦ T 8 7 5
♣ J T 8 3 2

♠ A J T 6 5
♥ 7 6
♦ A 4 3
♣ Q 9 7

叫牌过程：

西	北	东	南
			—
1♥	—	1♠	—
2♦ ⁽¹⁾	—	2NT ⁽²⁾	—
3♠ ⁽³⁾	—	4♠	—
—	—		

叫牌分析：

(1) 因为应叫 1♠ 可能只有 4 张黑桃，不要首先考虑用 3 张黑桃加叫。再叫 2♦ 是正常的。

(2) 再叫 2NT 比再叫 2♠ 为好。2♠ 能表示出有 5 张黑桃，但表示是 6—10 点的弱牌，而 3♠ 则表示为强牌并保证有 6 张黑桃。2NT 是积极的邀请叫，使开叫者能进一步显示牌型。

(3) 显示有 3 张将牌支持（延迟性支持=3 张支持而非 4 张）。

首攻：♥5。♣J 或在未叫过的花色中作首攻也都是合理的，但是当持有一手弱牌（那时同伴应有进手张）而且在将牌中有控制（A—X、A—X—X 或 K—X—X 可防止庄家很快肃清将牌）时，首攻单张是非常积极的。

正确打法：♥A 赢进后引♠Q。假如南家♠K 进手，攻草花至 A，然后北家兑现♥K 并再打红心，东家大牌将吃。接着东家吊将牌，并在出第四轮方块时垫去草花失张。特别要注意的是：不能在第 1 墩时用♥Q 飞张。如果庄家上当在红心中飞张，北家♥K 赢进后再攻红心，南家将吃红心，庄家再失 2 墩给♠K 和♣A，定约下一。当对方首攻明手长套花色时，首攻者在该花色中很可能是单张，庄家必须保持高度警觉。

例 80：6—4 牌型——跳叫新花色和利用将吃飞张打法

西家发牌
东西有局

♠ 2
♥ A K J 8 6 4
♦ A K
♣ K 8 6 3

♠ K 9 8 4 3
♥ 9 7 5
♦ Q T 5 2
♣ 7



♠ T 7 5
♥ T 2
♦ J 9 8 7
♣ A Q J T

♠ A Q J 6
♥ Q 3
♦ 6 4 3
♣ 9 5 4 2

叫牌过程：

西	北	东	南
1♥	—	1♠	—
3♣ ⁽¹⁾	—	4♣ ⁽²⁾	—
4♥ ⁽³⁾	—	— ⁽⁴⁾	—

叫牌分析：

(1) 跳叫新花色通常要求有 5—4 牌型而且牌点为 19 点或以上，是逼叫成局。3♣比 3♥（这手牌的牌力超过 3♥要求的牌力）或 4♥好，因为同伴可能在红心中为单张或缺门而有 4 至 5 张的草花强套，也许可打成草花满贯定约。

(2) 再叫 3♥延迟性加叫或 3♦第四门花色逼叫也是可以的。

(3) 表示 6—4 牌型，同伴在不能打 4♥定约时，可改叫 5♣。

(4) 对打 4♥定约表示满意。3NT 是最佳定约，但是很难叫成。

首攻：♣7。虽然通常首攻庄家所叫花色不甚理想，而在未叫花色中首攻♦2 是合理的，但是有一手弱牌时首攻草花单张值得一搏。

正确打法：南家♣A 赢进后，接着攻♣Q，北家将吃庄家的♣K，接着北家打出将牌或方块。庄家在暗手和明手处各有 2 张草花失张的情况下如何打成 4♥定约？

庄家在取得出牌权后，先不要吊将牌。出黑桃至 A，再打♠Q。假如南家盖♠K，手中将吃后出红心过桥至♥Q，再出♠J 垫去草花失张。出♠Q 后南家放小时，暗手不要将吃而应垫去草花。即使北家赢得该墩黑桃，北家打不出草花，而♠J 已建立成为赢张还有♥Q 作为进手张，可以垫去草花失张。这种打法称为“将吃飞张”，而利用垫去失张来建立额外赢墩的打法则称为失张垫失张打法。

第二十一章 探问 3NT 定约的必需止张

在很多情况下，你感到无将定约是理想的定约，但是又担心在某一门花色中可能会出毛病：在该花色中可能毫无防范，但也可能同伴有止张。假如同伴叫过无将表示有平均牌型，碰运气而加叫无将是合理的，但是如果同伴作的是花色叫牌，同伴很可能在有危险型的那门花色中没有止张，而且很短。打 3NT 定约真正的危险不是在某门花色中没有止张。而是在该门花色中只有短套。假如在某门花色中没有止张，但是你方是 3—3 分布，则对方在 60% 的情况下是 4—3 分布，所以对方很可能不会在该花色中作首攻，即使作出首攻也最多只能得 4 墩。而当你方在某门花色中既无防范而且又是 2—2 分布或 3—1 分布时，你方打 3NT 定约就很危险。除非能快速拿到 9 墩，庄家即使在某花色中有 A—X—X 和 X、有一止张，也难以打成 3NT 定约。

1. 探问止张的方法

(1) 对方叫过某一花色——你在该花色中没有止张，但你想打无将定约。其方法是：扣叫对方花色。在第二十五章中有扣叫对方花色的详细介绍，不过扣叫对方花色的作用之一是问同伴是否在对方的花色中有止张（详见[第二十五章](#)）。

(2) 搭档之间已叫过三门花色——你在第四门花色中没有止张，但你想打无将定约。其方法是：用第四门花色逼叫。在第十七章中有对第四门花色逼叫的详细讨论，不过第四门花色逼叫的作用之一是问同伴是否在第四门花色中有止张（详见[第十七章](#)）。

(3) 搭档之间已取得低级花色的配合并具有能成局的牌力，但你更想打 3NT 定约而不想打低级花色成局定约，只是你对于是否在其他花色中都有止张没有把握，怕在某一花色中毫无防范。其方法是：取得低级花色的配合后，在 3NT 水平以下叫出新花色是逼叫，并表示在该花色中有止张。

例如，在 1♥:2♣, 3♣后，应叫者再叫 3♦表示在方块中有止张，并表示想打 3NT 定约，但担心黑桃。类似地，在 1♥:2♣, 3♣后，应叫者再叫 3♠表示在黑桃中有止张，但担心在方块中没有止张。假如同伴在有危险的方块花色中有止张，可叫 3NT；否则，同伴应该作其他叫牌，进一步显示牌型。

在 1♣:2♣后再叫 2♦是逼叫，并表示在方块中有止张。这时如有可能，应叫者应再叫高级花色显示出其在高级花色中有止张（应叫 2♣已否定应叫者有 4 张高级花色套），或在二门高级花色中均有止张时，叫 2NT（低限）或 3NT（高限）；或在没有高级花色止张时，叫 3♣（低限）或 4♣（高限）。

在 1♣:3♣后再叫 3♦是逼叫，并表示在方块中有止张。应叫者在红心或黑桃中有止张时，应再叫 3♥或 3♠；在二门高级花色中都有止张时，再叫 3NT。在 1♣:3♣后再叫 3♥是逼叫，并表示在红心中有止张以及在方块中没有止张。止张按花色由低向高加以显示，跳越某一花色表示在该花色中没有止张。在开叫者再叫 3♥后，如果应叫者在有危险的花色、方块中没有止张，就不应该再叫 3NT。在 1♣:3♣后再叫 3♠是逼叫，并表示在黑桃中有止张以及在方块和红心中都没有止张（跳越该二门花色）。如果应叫者在方块和红心中都有止张，可叫 3NT；而如果在其中一门中没有止张，应叫者应该再叫草花。

在低级花色取得配合而且同伴在三阶水平叫出有止张的花色（例如，1♥:2♣，3♣:3♦），假如你在有危险的花色（即第四门花色）中没有止张，你叫牌的选择是：

- 再叫高级花色（如果该高级花色套很强——至少有 3 张大牌），同伴即使只有双张也可加叫成局；
- 在有危险的花色中只有 2—3 张（没有止张）时，回到已取得配合的低级花色四阶水平上，同伴可以不叫也可加叫到五阶水平；
- 在有危险的花色中是单张时，跳叫到已取得配合的低级花色五阶水平上，同伴可以不叫也可加叫到满贯水平。这一跳叫仅适用于在只有一门有危险的花色时，如果有两门有危险的花色（如 1♣:3♣，3♠），跳叫至五阶水平仅表示有高限牌力，而并非表明有单张。

高级花色取得配合后，不再使用显示止张的叫法，因为这种情况下，搭档应以达到一定水平的该高级花色定约而告终。在 1♥或 1♠:2♥或 2♠的叫牌过程以后，再叫新花色是逼叫、是试探叫（见[第二十四章](#)长套试探叫部分）；而在 1♥或 1♠:3♥或 3♠以后，再叫新花色是扣叫，准备探索满贯。

搭档之间也可约定在低级花色取得配合后，用问止张的叫法来探寻止张。那样的话，在低级花色取得配合后，在三阶水平叫出新花色是问在该花色中是否有止张（例如，1♠:2♣，3♣:3♥是问开叫者是否在红心中有止张）。在该花色中有止张时，同伴再叫 3NT。假如没有止张，同伴可再叫强 5 张套高级花色，在被问花色中有 2 至 3 张（但无止张）时再叫已取得配合的低级花色（四阶水平），在被问花色中是单张时跳叫已取得配合的低级花色（五阶水平），和在

本问花色中缺门时加叫该花色。固定搭档在复式桥牌赛中用问止张的叫法具有更大的优越性。

练习(二十五)

A. 叫牌过程是 1♥:2♣, 3♣.....应叫者持有下列各手牌时, 如何叫牌?

1. ♠ K 7
♥ 7 3
♦ A Q 9 6
♣ K J 7 3 2

2. ♠ 9 7
♥ 5 2
♦ A K 3
♣ A J 8 7 3 2

3. ♠ A 8 2
♥ J
♦ 6 4 3
♣ A K J 8 5 4

4. ♠ 7 2
♥ Q J 3
♦ A K 8
♣ K 9 7 4 3

5. ♠ A 2
♥ 6
♦ A K 9 4
♣ K Q 9 7 5 2

B. 叫牌过程是 1♠:2♣, 3♣:3♥.....开叫者持有下列各手牌时, 如何叫牌?

1. ♠ Q J 8 5 2
♥ 7
♦ A Q 9
♣ K J 7 3

2. ♠ Q J 8 5 2
♥ A 2
♦ 6 4
♣ A J 3 2

3. ♠ A Q J T 2
♥ J 3
♦ 8 7
♣ A J 5 4

4. ♠ A Q 7 5 2
♥ A 7 2
♦ 2
♣ A 8 6 3

5. ♠ A 8 7 4 2
♥ 9 6
♦ K 2
♣ K Q J 4

叫牌练习: 西家是发牌者。下列各手牌如何叫牌: (a)用显示止张叫法? (b)用问止张叫法?

第 43 组—西

1. ♠ A Q J 8 6
♥ K 3
♦ 9 5
♣ K 8 4 3

2. ♠ J 4 3
♥ J 5
♦ A K
♣ A K J 8 6 2

第 43 组—东

1. ♠ 7 4
♥ 9 6 2
♦ A K J
♣ A Q 9 7 5

2. ♠ A Q 7
♥ A K 6 4 2
♦ 7 5 4
♣ 9 3

3. ♠ 72
♥ K5
♦ KQJ
♣ AJ8753

4. ♠ KQ985
♥ Q4
♦ AJ83
♣ 75

5. ♠ 73
♥ AQ982
♦ AJ
♣ K863

6. ♠ KQ2
♥ 8
♦ AJ64
♣ KQ643

第44组—西

1. ♠ J6
♥ A9843
♦ 92
♣ AK86

2. ♠ AKJT3
♥ 76
♦ 84
♣ KJ97

3. ♠ KJ862
♥ KQ3
♦ 7
♣ AJ92

4. ♠ AQJ
♥ 76
♦ 94
♣ AQ9832

5. ♠ KQ
♥ AJT32
♦ 87
♣ K932

6. ♠ 83
♥ AJ
♦ AJ64
♣ KQJ63

3. ♠ A43
♥ A872
♦ 62
♣ K942

4. ♠ J42
♥ AK
♦ KQ9752
♣ 82

5. ♠ QJ4
♥ 65
♦ KQ6
♣ AQT75

6. ♠ 76
♥ KQ3
♦ KQ873
♣ A82

第44组—东

1. ♠ 842
♥ K
♦ AKQ3
♣ QJ954

2. ♠ Q5
♥ 83
♦ KQ72
♣ AQ865

3. ♠ A
♥ AJ2
♦ 8632
♣ KQT87


4. ♠ K9
♥ 52
♦ AK32
♣ KJ765

5. ♠ 76
♥ 964
♦ KQJ
♣ AQJ75

6. ♠ 76
♥ KQ
♦ KQ9732
♣ A87

显示止张的牌例

例 81：显示止张试探打无将定约——作好对方在某一花色中牌张分布不均的准备

北家发牌 双方无局	<p>♠ A J T 8 6 ♥ K T ♦ 9 6 ♣ A 8 4 3</p>		叫牌过程：																
<p>♠ Q 9 5 2 ♥ Q 8 5 ♦ Q T 7 5 4 3 ♣ ...</p>		<p>♠ K 3 ♥ A J 7 4 3 ♦ 8 2 ♣ J T 6 2</p>	<table border="0"> <tr> <td>西</td> <td>北</td> <td>东</td> <td>南</td> </tr> <tr> <td></td> <td>1♠</td> <td>—</td> <td>2♣⁽¹⁾</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>3♣⁽²⁾</td> <td>—</td> <td>3♦⁽³⁾</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>3NT⁽⁴⁾</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> </table>	西	北	东	南		1♠	—	2♣ ⁽¹⁾	—	3♣ ⁽²⁾	—	3♦ ⁽³⁾	—	3NT ⁽⁴⁾	—	—
西	北	东	南																
	1♠	—	2♣ ⁽¹⁾																
—	3♣ ⁽²⁾	—	3♦ ⁽³⁾																
—	3NT ⁽⁴⁾	—	—																
	<p>♠ 7 4 ♥ 9 6 2 ♦ A K J ♣ K Q 9 7 5</p>																		

叫牌分析：

- (1) 在红心中毫无防御能力，不能再叫 2NT。
- (2) 低限开叫牌力，在草花中有支持。再叫 3♣ 优于再叫 2♠。
- (3) 显示在方块中有止张并表明红心中有危险（如果用问止张的叫法，南家应叫叫 3♥ 问同伴在红心中是否有止张，北家则可答叫 3NT）。
- (4) 显示在红心中至少有 1 止张（K—X 够条件），因为北家预期在对方能拿到 5 墩之前就可取得 9 墩。

首攻：♥4。首攻长套第 4 张是正常的。看来在草花中可进手，所以东家让北家的红心止张赢 1 墩。如果没有进手张，东家可考虑首攻方块，希望西家能赢进出牌权，然后攻红心捉住北家的红心大牌（在西家有♥Q—10—X，北家有 K—X 时，防守方可打宕定约）。

正确打法：3NT 定约看来可轻易打成，这时要特别注意有什么特殊情况可使定约被打宕。虽然可能性不大，但对方草花 4—0 分布会造成麻烦。以防万一，应该首先兑现♣A，而不能首先兑现♣K 或 Q（如果西家持有 4 张草花，没希望能打成定约）。由于对方有 2 张大牌，你需要有 2 张大牌来捉住它们，所以打第一轮草花时，不要动用明手的 2 张草花大牌。如果对方草花是 3—1 或 2—2 分布，打成定约不成问题。出现不利分布时，引第二轮草花，东家出♣10（否则庄家用♣9 飞张），庄家出♣Q 赢进。引黑桃至暗手的 A，再打一轮草花对东家的 J—X 飞张。对方首攻方块时，以♦A 赢进，出草花至 A，草花经东家的 10

至明手的 Q，以♠J 飞张，♦K 赢进对方攻出的方块，用♠10 飞张并兑现♠A，然后再出草花对东家的♣J—X 飞张。

例 82：在探问止张后达成正确定约——作好牌张分布不均的准备

东家发牌	♠ T	叫牌过程：				
南北有局	♥ QJT54		西	北	东	南
	♦ T963				1♣	—
	♣ T85					
♠ K9854			1♠	—	3♣ ⁽¹⁾	—
♥ 763			3♦ ⁽²⁾	—	3♠ ⁽³⁾	—
♦ AJ42			4♠ ⁽⁴⁾	—	—	—
♣ K						
	♠ A32					
	♥ 92					
	♦ AQ					
	♣ AQJ643					
	♠ QJ76					
	♥ AK8					
	♦ 875					
	♣ 972					

叫牌分析：

(1) 表示至少有 6 张草花和大约 16—18 点，不能支持应叫花色而且也没有第二门花色。

(2) 表示在方块中有止张，同时也表明打无将定约时，在红心中有危险。此处叫新花色表示有止张（用问止张的叫法时，西家要叫 3♥ 来探问在红心中是否有止张，不过其余的叫法是相同的）。

(3) 延迟性加叫表示有 3 张黑桃。

(4) 如果西家只有 4 张黑桃不想打 4♠ 定约，又不能打 3NT 定约时，可选择 5♣ 定约。

首攻：♥Q。连接张顶张。

正确打法：打二轮红心后，庄家可赢得出牌权。兑现♠A，当北家的♠10 跌落时，庄家应注意作好对方将牌 4—1 分布的准备。在出下一轮黑桃时，南家应该放小（出大将牌使庄家易于打成定约），而西家则应出♠9。即使它被北家的♠J 或 Q 赢得，庄家在以后也可用♠K 吊去对方的最后一张将牌。在此处，♠9 赢进后，兑现♠K 和草花及方块赢张。假如防守方赢得二轮红心，而庄家打♠A 和♠K，则南家赢得 2 墩将牌即可打宕定约。如果北家不首攻红心，庄家应该兑现♠A、♠K、♣K，方块至明手并以草花赢张垫去红心失张。

例 83: 探问止张试探打 3NT 定约——对付牌张分布不均的措施

南家发牌
东西有局

♠ Q T
♥ J T 6 5 2
♦ J 6
♣ J T 7 2

♠ 5 3
♥ 8 4 3
♦ A K 5 2
♣ A K 8 4



♠ A J 7 4 2
♥ A K
♦ Q 3
♣ 9 6 5 3

♠ K 9 8 6
♥ Q 9 7
♦ T 9 8 7 4
♣ Q

叫牌过程:

西	北	东	南
			1♠
—	2♣ ⁽¹⁾	—	3♣ ⁽²⁾
—	3♦ ⁽³⁾	—	3NT ⁽⁴⁾
—	—	—	

叫牌分析:

(1) 4张套花色先低后高叫出。红心中没有止张时，不宜叫 2NT。

(2) 再叫 3♣比 2♠好得多，由于方块太弱，不能叫 2NT。

(3) 显示在方块中有止张并强调必须在红心中有坚强的止张，才能 3NT 进局。

利用问止张叫法时，北家应该叫 3♥，问同伴是否在红心中有止张，而南家则可答叫 3NT。

(4) 由于在红心中有坚强的止张，毫不迟疑地叫 3NT 成局。

首攻: ♥5。自然首攻。

正确打法: 庄家确保在大牌顶张中可赢得 8 墩。最有希望可从草花套中取得第 9 墩赢墩，只要对方草花 2—3 分布，即可在草花中建立赢墩。所以在用♥A 赢进后，可引草花至 A。由于不可避免地要失 1 墩草花，所以打第二轮草花时，送草花给对方没有什么坏处，特别是在东家跌落大牌时，一定要东明手出小草花到手中的 9。假如对方草花是 3—2 分布，♣K 可吃到对方的草花大牌，庄家的第 4 张草花成为赢张。而假如对方草花是 4—1 分布而且东家有大牌 10、J 或 Q，庄家打出的♣9 可逼出西家的大牌，然后在暗手再取得出牌权时，即可用♣8 飞张。东家跌落♣Q 容易引起庄家的警惕，但如果东家跌落其他大牌也应同样引起注意。假如庄家兑现♣A 和♣K，3NT 定约会被打宕。假如你持有 A—K—8—X 和 10—X—X—X 大时，也要用相同的战术: 兑现♣A，假如 A—K—

8—X 的下家跌落 9、J 或 Q 时，出小草花至♣10，这样可确保你在草花中赢得 3 墩。不过，这一打法在对方有 Q—J 双张时，你只能得 3 墩而不是得 4 墩。

例 84：问止张后的叫牌——吊将牌前，先从明手中将吃失张

西家发牌 双方有局	♠ 8 7 4 ♥ 7 5 3 ♦ K Q 8 7 5 4 ♣ 4 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; text-align: center;"> N W E S </div>	♠ A J 2 ♥ A ♦ 9 6 3 2 ♣ K Q T 8 7	叫牌过程：																				
♠ K Q 3 ♥ K T 8 6 2 ♦ T ♣ A J 9 2			<table border="0"> <tr> <td>西</td> <td>北</td> <td>东</td> <td>南</td> </tr> <tr> <td>1♥</td> <td>—</td> <td>2♣</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>3♣⁽¹⁾</td> <td>—</td> <td>3♠⁽²⁾</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>5♣⁽³⁾</td> <td>—</td> <td>6♣⁽⁴⁾</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>—</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	西	北	东	南	1♥	—	2♣	—	3♣ ⁽¹⁾	—	3♠ ⁽²⁾	—	5♣ ⁽³⁾	—	6♣ ⁽⁴⁾	—	—	—		
西	北	东	南																				
1♥	—	2♣	—																				
3♣ ⁽¹⁾	—	3♠ ⁽²⁾	—																				
5♣ ⁽³⁾	—	6♣ ⁽⁴⁾	—																				
—	—																						
	♠ T 9 6 5 ♥ Q J 9 4 ♦ A J ♣ 6 5 3																						

叫牌分析：

(1) 叫 4♣，牌力不够。

(2) 显示在黑桃中有止张，并表示对方块不放心。3NT 定约是有吸引力的，而且在方块中有一定的长度能起保护作用。在本例中可打成 3NT 定约，但是由于同伴在方块中可能是单张或者甚至是缺门，打 3NT 定约有一定的危险性。如果对方方块是 5—3 分布或 6—2 分布，不出现阻塞，3NT 定约将被打宕，而且如果 3NT 是最佳定约，同伴也可以在 3♠后叫出 3NT（假如用探问止张的叫法，东家在 3♣后，可叫 3♦——其余的叫牌相同）。

(3) 跳叫五阶水平低级花色表示在有危险的花色中是单张。

(4) 虽然 6♣定约并非绝对能打成，在只有 1 张方块失张的情况下，打成 6♣定约的可能性很大。在某一花色中毫无价值的小牌对上同伴的短套（特别是单张或缺门）意味着所有的大牌都处在有用的位置上。

首攻：♠5 或将牌。如果估计明手要将吃，应该首攻将牌。

正确打法：无论首攻是将牌还是黑桃，庄家最好的打法是明手将吃 2 墩方块，并用♥K 垫去方块。因此，在明手处赢得第 1 墩，第 2 墩打方块。不管对方攻什么，在暗手赢进并引方块，明手将吃。出黑桃或将牌过桥至暗手，再将吃方块，然后开始吊将牌。过早吊将牌是错误的，因为吊三轮将牌后，明手就不能将吃 2 墩方块。在这手牌中，用另一种打法也可取得成功：♥A，出将牌至明

手，将吃红心，最后则通过将吃红心，建立红心套。后一打法不如前一打法，在红心分布不均时，定约会被打宕。

第二十二章 特殊的斯泰曼约定叫和示弱止叫

1. 弱牌的斯泰曼约定叫

斯泰曼约定叫的主要功用是探寻 4—4 高级花色配合，以达成最佳有将成局或满贯定约（见第六章）。此时，对于 16—18 点或 15—18 点的 1NT 开叫，应叫者至少应持有 8 点。不过，在根本没有机会成局和目的是探寻比 1NT 更好的不成局有将定约时，即使持有很弱的牌力也可用斯泰曼约定叫。即使应叫者的牌点是在 0—7 点的范围内，还是有三种类型的牌可用斯泰曼约定叫作逃叫之用：

(1) 应叫者至少有 6 张草花而且认为 3♣ 定约优于 1NT 定约：先应叫 2♣，然后在同伴对斯泰曼约定叫作答叫后，再叫 3♣。再叫 3♣ 是止叫——开叫者不应该再叫。

(2) 应叫者的二门高级花色至少是 5—4 牌型：先应叫 2♣；然后在开叫者再叫高级花色时，不叫；而在开叫者再叫 2♦ 时，在二阶水平上叫出 5 张高级套花色。在二阶水平上再叫高级花色不是邀请叫，开叫者应该不叫。如果有 5 张高级花色套和能成局的牌力，应该在应叫 2♦ 后再叫三阶水平高级花色。

(3) 应叫者有三套牌牌型（5—4—4—0 或 4—4—4—1）而且草花是短套：先应叫 2♣，然后在应叫者应叫后，不叫（无论应叫什么花色）。可以认为这样的定约将优于 1NT 定约。

例 1: ♠ 8 ♥ 9 4 ♦ 8 6 2 ♣ Q J 8 6 5 3 2

如果同伴开叫 1NT，你怎么叫牌？除非同伴持有 ♣AKX，你的一手牌在打无将时显然毫无价值，不成局的草花定约要安全得多。你无法在 2♣ 水平上停叫（这是用斯泰曼约定叫必须付出的代价），但是可以在 3♣ 水平上停叫。应该先应叫 2♣，然后无论开叫者再叫什么，你再叫 3♣。除极个别情况外，开叫者应该不叫。

例 2: ♠97532 ♥J964 ♦8 ♣Q42

如果同伴开叫 1NT，你怎么叫牌？你的一手牌看来更适合于打有将定约，你可以应叫 2♠示弱止叫。不过，这样叫牌在只有 2 张黑桃而有 4 张红心时，有失去打更有利的 2♥定约的机会。应该先应叫 2♣，然后在同伴叫 2♠或 2♥后不叫；在 2♦后，再叫 2♠，这时开叫者不应该再叫。

例 3: ♠9642 ♥8753 ♦97643 ♣...

如果同伴开叫 1NT，你怎么叫牌？你可以再叫 2♦，表示弱牌止叫，但是再叫 2♣更好些，你准备在同伴作任何答叫后不叫。假如同伴再叫 2♥或 2♠，打红心或黑桃定约要比打 1NT 定约为好，可能也比打 2♦定约为好；而如果同伴叫 2♦，由于这样是开叫者主打 2♦定约要比你主打更好。

在斯泰曼约定叫后的叫牌中，2NT（8—9 点）是邀请叫，而再叫三阶水平高级花色是逼叫，但是应叫者再叫 3♣或二阶水平高级花色则是止叫，开叫者应该不叫。这样便于应叫者用 2♣作为逃叫。不过，除上面介绍的各种牌型和牌点的情况外，其他情况就不适于用斯泰曼约定叫作逃叫。例如 1—4—4—4 牌型，单张黑桃，其他牌几乎无牌点价值，就应在叫 1NT 后不叫。不能用斯泰曼约定叫，因为对于 2♠答叫，你束手无策，更为被动。

2. 持有长套的 1NT 应叫

例: ♠6 ♥K86532 ♦QJ4 ♣872

如果同伴开叫 1♣或 1♦，你毫无困难可应叫 1♥；而如果同伴开叫 1♥或 1NT，你可以应叫 4♥；但是在同伴开叫 1♠后，你怎么叫牌？你持有的牌力不足、不能叫 2♥，因为这样叫法表示有 10 点或以上。相差 1 点时，你尚可勉强叫 2♥，但现在的情况要差 4 点。唯一的解决办法是先应叫 1NT，希望以后还有机会再次叫牌来显示红心长套。

如果不能在一阶水平上应叫长套花色，你持有 5—8 大牌点和 6 张或以上长套时，应该应叫 1NT。宁可应叫 1NT 表示弱牌力，而不要在二阶水平上作花色应叫，因为实际上没有接近 10 点的牌力。持有 9 点大牌点和 6 张长套时，你可以在二阶水平上应叫长套花色；在牌力少于 5 大牌点时，最好不叫。

假如同伴在你应叫 1NT 后不叫，你只能尽力打好 1NT 定约，同时应该自我安慰：因为如果你二盖一应叫新花色，由于是逼叫，同伴必须再叫，你很难掌握最后会达成什么定约，该定约很可能还不如 1NT 定约。假如在你应叫 1NT 后，同伴作再叫，你可以根据同伴再叫的情况，叫出你的长套花色或满足于打同伴（开叫者）再叫的定约，而不再叫牌。

应叫 1NT 后，应叫者再叫新花色表示有 5—8 大牌点和 6 张以上长套。

此外，应叫者不可能同开叫者叫出的花色中取得配合，因为如果能取得配合，应叫者应该乐于打开叫者叫出的花色定约。如果开叫者叫出第二门花色，开叫者在二门花色中至少有 5—4 牌型；而如果开叫者再叫开叫花色，该花色中至少是 6 张套，应叫者通常应该不叫。在开叫者再叫开叫花色后，你应该在不叫或叫出你自己的长套花色中作出选择。在同伴花色中是缺门而你自己的长套是 6 张或在同伴花色中是单张而你自己的长套是 7 张时，你应该叫出你自己的长套花色（即在两套长度差距为 6 张或以上时，应该叫出自己的花色）。在同伴花色中有 2 张支持或上述两套长度差距为 5 张或以下时，同伴再叫后你应该不叫。即使开叫者的再叫是逆叫，应叫者先应叫 1NT，然后再叫新花色仍然表示弱牌，而且表示不能支持开叫者叫出的花色。假如开叫者再叫 2NT，表示有 17—18 点，应叫者视情况可以在三阶水平上叫出自己的长套花色，因为可望同伴有一定程度的支持。

假如应叫者先应叫 1NT，然后再叫新花色，开叫者几乎总是不应该再叫。看来联手在所有花色中都不能取得配合，这时往往打应叫者的花色定约更好。如果对应叫者叫出的花色有较好的支持，而且尽管应叫者（通过应叫 1NT）显示出牌力不强但仍有成局机会，开叫者可以加叫应叫者的花色。除非是自己花色的长度超过原来叫牌所保证的长度，而且对应叫者的花色毫无支持（例如为缺门），开叫者不应该再叫原来叫过的花色。除非有相当强的额外牌力，开叫者也不应该在同伴叫出新花色后再叫 2NT 作为逃叫，或于应叫者在三阶水平上再叫自己的花色后再叫 3NT。在各门花色都不能取得配合的情况下，打成 3NT 定约要求有很高的大牌点。

练习(二十六)

A. 叫牌过程是 1♠:1NT:2♦。持有下列各手牌时，应叫者如何叫牌？

- | | | |
|---|---|---|
| <p>1. ♠ 8 2
♥ Q J 8 6 4 2
♦ 4
♣ K 9 7 3</p> | <p>2. ♠ 8 2
♥ Q J 8 6 4
♦ 5 4
♣ K 9 7 3</p> | <p>3. ♠ ...
♥ K 9 6 4 3
♦ J 6 4
♣ Q J 7 3 2</p> |
| <p>4. ♠ 7
♥ K Q 6
♦ 3 2
♣ J 9 7 5 4 3 2</p> | <p>5. ♠ ...
♥ K Q 6
♦ 3 2
♣ J 9 7 5 4 3 2</p> | |

B. 叫牌过程是 1♠:1NT:2♠。持有上列各手牌时，应叫者如何叫牌？

叫牌练习：下列各手牌如何叫牌？西家是发牌者。

第 45 组—西

1. ♠ A Q 9 8 4
♥ 3 2
♦ 6 4
♣ K Q J 9
2. ♠ 3
♥ 9 7 4 3
♦ A Q T 8 6 5
♣ 9 5
3. ♠ A Q 9 6 5
♥ 5 3
♦ A 8 6 5 2
♣ K
4. ♠ ...
♥ A 6 3 2
♦ 9 7 4 2
♣ K J 8 6 2
5. ♠ J 3 2
♥ J
♦ 7 5 3
♣ A 8 7 6 4 3
6. ♠ J 6 2
♥ A 9 6 4
♦ A K 9 7
♣ A 7

第 45 组—东

1. ♠ 6
♥ Q J 8 7 6 4
♦ A 9 3 2
♣ 6 2
2. ♠ A Q 7 5 4
♥ K 6 2
♦ 3
♣ K Q 8 3
3. ♠ 4 3
♥ A 8 7 6 4 2
♦ K
♣ 8 7 5 3
4. ♠ A Q J T 8 5
♥ 9 5 4
♦ A J
♣ 7 4
5. ♠ A K 6
♥ A K 6 4 2
♦ Q 6 4
♣ Q 2
6. ♠ Q 7
♥ 7
♦ 6 5 2
♣ J 9 8 6 5 3 2

第 46 组—西

1. ♠ 9 4 3
♥ 5
♦ K 8 7 6 4 2
♣ A 8 3
2. ♠ K 5 4
♥ A K 8 5 4 3
♦ A 8 4
♣ 6
3. ♠ 8 5
♥ K J 7 4
♦ Q J 9 8 7
♣ 9 5

4. ♠ A K 8 7 4
♥ A 4 3
♦ A Q 9 2
♣ 6
5. ♠ A K 9 8 2
♥ K Q J 4
♦ 7 3
♣ A Q
6. ♠ J T 5 4
♥ Q 9 5 3
♦ 8 7 5 2
♣ 3

第 46 组—东

1. ♠ 6 2
♥ A K J 8 7 6
♦ A 3
♣ 7 6 4
2. ♠ A 3 2
♥ 2
♦ J 2
♣ Q 9 8 7 5 4 2
3. ♠ K Q 9 3 2
♥ A 3 2
♦ 4
♣ A Q 6 2

4. ♠ 3
♥ K Q 9 8 6 2
♦ 7 5
♣ J 7 4 3
5. ♠ 5
♥ A 2
♦ 8 4 2
♣ K 9 8 7 6 4 3
6. ♠ A 9 8
♥ K 7 6 4
♦ A T 3
♣ A 7 2

逃叫型斯泰曼约定叫的牌例

例 85: 从 1NT 逃到不成局的草花定约——从带有大牌的套中作首攻

北家发牌
南北有局

♠ T 7 2
♥ K T 7
♦ K 8 7 4
♣ A Q 6

♠ A K 3
♥ Q 6 5 3
♦ A Q J
♣ 8 7 2



♠ J 6 4
♥ 8
♦ T 5 3
♣ K T 9 5 4 3

♠ Q 9 8 5
♥ A J 9 4 2
♦ 9 6 2
♣ J

叫牌过程:

西	北	东	南
	1NT	— ⁽¹⁾	2♣ ⁽²⁾
—	2♥ ⁽³⁾	—	3♣ ⁽⁴⁾
—	— ⁽⁵⁾	—	

叫牌分析：

(1) 即使东西是无局方，因东家牌力不足，所以不能争叫。

(2) 同伴开叫 1NT 后，南家不叫是错误的，因为♥1NT 定约很容易被打宕：防守方首攻 4 至 K，然后回攻 10 即可活捉北家的 Q。南家持有弱牌，但带长套，应该作逃叫。

(3) 4 张红心，开叫者按斯泰曼约定叫要求作出答叫。


(4) 再叫 3 是止叫，表示至少有 6 张草花成局无望。

(5) 开叫者应该不叫。

首攻：♠2。从 3 张带 1 张大牌的套中作首攻时，首攻最小张。逼叫之下首攻其他花色更不适合。

正确打法：希望西家是从♠Q—X—X 中作出首攻，所以庄家不从明手处出大牌，希望暗手的♠J 能赢得第 1 墩。尽管东家以♠Q 赢得第 1 墩，庄家也只失 1 墩黑桃、1 墩红心和 2 墩草花，从而打成 3♣ 定约。庄家应该在方块中飞张二次，而且打草花（将牌）时，应该从明手引牌，用暗手的♣K 盖东家的♣J，这样在花色中仅失 2 墩。

例 86：在持有二套高级花色的弱牌时用斯泰曼约定叫——明手将吃失张

东家发牌 东西有局	♠ A J T 8 ♥ Q 7 ♦ 7 5 ♣ K J 9 5 2	叫牌过程：																
♠ K 9 ♥ A K 3 2 ♦ K Q J T ♣ 7 6 4		<table border="0"> <tr> <td>西</td> <td>北</td> <td>东</td> <td>南</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>1NT</td> <td>—</td> <td>2♣⁽¹⁾</td> <td>—⁽²⁾</td> </tr> <tr> <td>2♥</td> <td>—</td> <td>—⁽³⁾</td> <td>—⁽⁴⁾</td> </tr> </table>	西	北	东	南			—	—	1NT	—	2♣ ⁽¹⁾	— ⁽²⁾	2♥	—	— ⁽³⁾	— ⁽⁴⁾
西	北	东	南															
		—	—															
1NT	—	2♣ ⁽¹⁾	— ⁽²⁾															
2♥	—	— ⁽³⁾	— ⁽⁴⁾															
	♠ Q 7 6 5 2 ♥ 9 6 5 4 ♦ 4 3 2 ♣ 8																	
	♠ 4 3 ♥ J T 8 ♦ A 9 8 6 ♣ A Q T 3																	

叫牌分析：

(1) 不叫是错误的，对方防守正确时，1NT 定约宕 3 墩。应叫 2♠ 比不叫好，但还不是最佳应叫，因为它排除了其他选择。用斯泰曼约定叫 2♣ 时，可有机会在红心或黑桃定约中作选择。用斯泰曼约定叫 2♥ 时，可有机会在红心或黑桃定约中作选择。打 2♠ 定约时，如果对方首攻♥J，庄家失 3 墩黑桃、1 墩红心、1 墩方块和 1 墩草花，共失 6 墩、定约下一。

(2) 如果南家对 2♣ 作首攻指示性加倍，北家可争叫 3♣，并做成 3♣ 定约。

(3) 假如西家答叫 2♦，东家可再叫 2♠，表示止叫。

(4) 延迟性 2NT 争叫表示要探寻低级花色配合。由于南家持有平均牌型，作约定性 2NT 争叫并不理想，但对方在 2♥水平上停叫，所以南家争叫不是没有道理的。南家如争叫，南北可叫成 3♣定约。

首攻：♦7 或♣5。首攻高级花色不理想。

正确打法：尽管对方红心很可能是 3—2 分布，过早拔去♥A 和♥K 是不利的，因为如果对方红心是 4—1 分布，在你失去出牌权后，对方可能肃清你的其余的将牌。最好是在兑现♥A—K 前，将吃草花并建立起方块和黑桃赢张。对付对方首攻方块并回攻方块的办法是：西家立即引草花。虽然防守方能将吃 1 墩方块，西家可设法从明手处将吃 2 墩草花，从而只失 1 墩黑桃、1 墩红心、1 墩方块、1 墩方块将吃和 1 墩草花，共失 5 墩。首攻草花，接着转攻将牌时，庄家♥A 赢进，将吃草花后打方块。一有机会马上再将吃草花，然后在方块尚未建立的情况下，再打方块或在方块已成为赢张的情况下，打黑桃。

练习(二十七)

同伴开叫 1NT。你持有下列各手牌时，如何应叫？

1. ♠ 7
♥ J 9 7 3
♦ 9 6 4 3
♣ 8 6 5 2

4. ♠ 7
♥ J 9 6 2
♦ 6 2
♣ Q 9 7 5 4 2

2. ♠ ...
♥ Q 6 4 2
♦ 8 7 6 4
♣ 9 7 5 3 2

5. ♠ Q 9 7 5 4
♥ J T 5 3 2
♦ 4 3
♣ 6

3. ♠ A 6 4 2
♥ Q 9 5 3
♦ 8 7
♣ 8 5 4

例 87: 开叫者再叫后, 应叫者再叫, 叫出较安全的不成局定约——将吃飞张——强制忍让

南家发牌
双方有局

♠ A J T 8
♥ J 7 5
♦ K 7
♣ J 8 6 5

♠ ...
♥ 8 6 4
♦ A J 9 5 3 2
♣ Q 7 4 3



♠ K Q 7 6 4 2
♥ A 3 2
♦ 6 4
♣ A 2

♠ 9 5 3
♥ K Q T 9
♦ Q T 8
♣ K T 9

叫牌过程:

西	北	东	南
—	1NT ⁽¹⁾	—	1♠
—	3♦ ⁽³⁾	—	2♠ ⁽²⁾
—	—	—	— ⁽⁴⁾

叫牌分析:

- (1) 牌力不足以叫 2♦ (表示有 10 点以上)
- (2) 在应叫 1NT 后, 开叫者再叫黑桃表示至少有 6 张黑桃。
- (3) 可以在 2♠ 后不叫, 但是并不好。打 2♠ 定约时, 南家最多可拿到 6 墩 (打无将定约更坏)。再叫 3♦ 表示对黑桃毫无支持, 并表示至少有 6 张方块。
- (4) 南家不应该再叫。

首攻: ♥K。打有将定约时, 从以 K—Q 为顶张的套中, 首攻 K 是正常的。

正确打法: ♥A 赢进后, 引♠K (将吃飞张), 如果西家放小, 垫去手中红心。西家盖♠A 时, 庄家将吃, 过桥至♣A, 并打♠Q 垫去 1 张红心失张。由于还要将吃草花, 所以不能过早吊将牌。从明手处引♣2。西家放小时, 应该假设东家持有♣K (明手打出最后一张草花时, 西家如有♣K 按理会的出♣K), 所以没有必要从暗手出♣Q 被对方的♣K 吃掉。庄家放小草花, 东家进手后兑现 1 墩红心, 然后很可能再打出第三轮红心。庄家将吃, 引小草花给明手将吃, 可以满意地看到对方的♣K 跌落, 从而♣Q 成为赢张。此时可开始用♦A 吊将牌, 然后送给对方 2 墩方块 (将牌), 共失 1 墩红心、2 墩方块和 1 墩草花而完成定约。

例 88: 作 1NT 应叫时持有长套——强制忍让——牌张分布

西家发牌
双方无局

♠ A Q 7 5 4
♥ 3
♦ K Q 8 3
♣ K 6 2

♠ T 9 8 2
♥ K 4 2
♦ A 9 6 4
♣ A 5



♠ K J 6
♥ J 9 7
♦ T 7 2
♣ Q J T 8

♠ 3
♥ A Q T 8 6 5
♦ J 5
♣ 9 7 4 3

叫牌过程:

西	北	东	南
1♠	—	1NT ⁽¹⁾	—
2♦	—	2♥ ⁽²⁾	—
— ⁽³⁾	—		

叫牌分析:

(1) 牌力太弱, 不能应叫 2♥。

(2) 不能支持同伴的花色; 表示至少有 6 张红心和 5—8 大牌点。

(3) 西家再次叫牌是十分错误的。西家已显示其有 5 张黑桃、4 张方块, 如果再叫 2NT, 则应表示持有 17—18 大牌点, 并有成局兴趣。2NT 不应作为逃叫, 在联手牌力不强而且配合不好时, 打 2NT 定约是很不利的。

首攻: ♣Q。在未叫花色中首攻连接张顶张是很自然的。

正确打法: 不能盖♣K, 首攻♣Q表明♣A在北家处, 出♣K是自投罗网, 而且 2♥定约会很容易被打宕: ♣A 赢进, 回攻草花至南家并继续攻草花。明手将吃第四轮草花, 无论北家是否将牌盖吃, 庄家无法完成定约——还要失 2 墩红心和♦A。

首攻♣Q时, 明手应放小(北家的♣A可能是单张)。如果南家续攻草花, 明手再放小。北家♣A跌落后, ♣K成为顶张。北家很难攻牌: 可能转攻红心或兑现♦A后再攻方块。防守方转攻红心时, 东家从暗手打Q而不打10。持有A—Q—10而只有一次飞张机会时, 应该用Q飞张。♥Q赢进后, 兑现♥A, 然后出♦7或第三轮红心。如果北家转攻♦A并再攻第二轮方块, 庄家♦J赢得, 过桥至♠A, 兑现♦K垫去草花, 然后再引红心至Q, 兑现♥A, 最后打出第三轮红心。正确打法只失 1 墩红心、1 墩方块和 2 墩草花。

第二十三章 失墩计算

用失墩计算估算联手将牌取得良好配合时的做庄牌力，要比用牌点计算更为精确。估算平均牌型和花色配合不好的牌的牌力最好方法是用大牌点来计算。失墩计算不适用于开叫或平均牌型或花色配合不好的牌。只有在将牌取得配合时，它才适用，而且对开叫方和争叫方都适用。即使同伴对失墩计算一无所知，你自己仍可照用不误，因为它不是一种约定叫，而是一种计算牌力的方法。在失墩计算的方法中，不计算5—3—1短套点。用失墩计算的方法来估算赢墩数要比用牌点计算的更为精确（在牌点计算的方法中，牌手在开始叫牌时计算出来的牌点在叫牌过程中要进行修正，否则到最后往往不能反映真正的牌力）。

1. 失墩计算公式

计算你自己手中的失张——加上同伴的失张——从24中减去上述两数的和

最后所得数字即联手在将牌配合的有将定约中预期能取得的赢墩数。如果防守方的将牌分布平均，而且庄家的飞张有一半可取得成功，答案几乎不会出错。如果对方将牌是4—0分布，庄家飞张全部失败，显然庄家不能取得预期的赢墩数。

2. 计算你自己的失张数

3张或以上的套：只计算在该套中最大的3张牌中的失张；该套中的第4张即算作赢张。任何一门花色中不可能有4张或以上的失张。在最大的3张牌中，A和K算作赢张，比Q小的牌张都算作为失张。除Q以外，另有1张大牌时，Q作为赢张。如果Q是该套中唯一的大牌，Q算作 $\frac{1}{2}$ 失张，例如，A—6—4—2为2失张，A—K—5—4—2为1失张，8—6—3—2为3失张，Q—J—5—4为2失张，而Q—9—6—3为 $2\frac{1}{2}$ 失张。

短套：缺门没有失张（因为是打你方将牌有配合的有将定约），除A单张以外的单张算作1失张，双张除A—X（1失张）、K—X（1失张）和A—K（没有失张）外算作2失张。A—Q、K—Q双张和K单张都算1失张。

3. 估算同伴的失张数

低限开叫牌力的牌平均牌点是 13 点左右，而平均失张数则约为 7 失张。当然，手中的牌型越畸型，失张数越少。注意，在一阶水平开叫中，只用牌点计算的方法来计算牌力，而不用失张计算方块方法。

例如：♠ A 7 ♥ K Q 7 4 ♦ K 9 5 ♣ 8 6 4 2

在几乎所有的标准叫牌体系中，这手牌属于低限开叫牌力。同时，你可能已注意到它正好有 7 失张。黑桃 1 失张，红心 1 失张（第 4 张作为赢张），方块 2 失张和草花 3 失张（在任何一门花色中不可能多于 3 失张）。

低限开叫牌力的牌也可能达到 14—15 点，或有时仅 10—11 点；类似地，它可能有 6½ 失张或 7½ 至 8 失张。牌型 4—3—3—3 时，通常要加 1 失张。

如果同伴的叫牌表示有低限开叫牌力，可以将同伴持有的牌算作为 7 失张。

例如，如果叫牌过程是 1♣:1♥, 2♥....., 开叫者表示只有低限开叫牌力，所以可算作 7 失张。同样地，1♥:1♠, 1NT..... 中，1NT 叫牌也表示低限开叫牌力，也算作 7 失张。1♠:2NT 中应叫 2NT 表示有平均牌型和 13—15 大牌点，也应算作 7 失张。1♥:3♥ 是跳加叫，也是成局逼叫，可算作 7 失张或以下。低限的技术性加倍也算作 7 失张，等等。开叫者再叫开叫花色，例如 1♣:1♦, 2♣ 通常表示有 6 张套和低限开叫牌力；开叫者的牌应算作 7 失张，但有时长套较长也可算 6 失张。

如果同伴的叫牌表示出超过低限开叫的牌力，同伴的牌可算为少于 7 失张。

同伴手中的失张数也可以从同伴叫牌所显示的牌点反映出来——16—18 点为 6 失张，19—21 点 5 失张，22—24 点 4 失张。因此，同伴作 1NT 强开叫（16—18 点）有 6 失张，逆叫有 5—6 失张，新花色跳叫有 4 失张，开叫者跳叫原花色（1♣:1♦, 3♣）有 5—6 失张，2♣ 强开叫有 3 失张等等。开叫者支持同伴叫出花色时，单加叫（1♦:1♠, 2♠）表示有 7 失张，跳加叫至三阶水平表示有 6 失张，而跳叫成局则表示有 5 失张。

如果同伴的叫牌表示出不具有开叫的牌力，同伴的牌可算作多于 7 失张。

同伴 10—12 点 8 失张，7—9 点 9 失张，牌点更少时有 10 失张或以上。如果同伴是不叫家，应假设同伴至少有 8 失张。不叫以后再作跳加叫（不叫:1♥, 3♥）表示有 10—12 点和 8 失张。单加叫（1♠:2♠）有大约 6—10 点和 8—9 失张。二盖一应叫（1♥:2♣）至少有 10 点和至多有 8 失张，一盖一应叫则认为至

多有 9 失张。同伴有长套时，失张数减少。弱二阶水平花色开叫有 8（低限牌点）或 7（高限牌点）失张。三阶水平阻击叫有 7 失张（无局）或 6 失张（有局），而四阶水平阻击叫则有 6 失张（无局）或 5 失张（有局）。一阶水平争叫不超过 8 失张，而二阶水平争叫通常不超过 7 失张。用弱跳争叫的叫法时：

弱跳争叫，如(1♦):2♠，=好 6 张套。6—10 大牌点，7—8 失张。

一阶水平争叫=6—8 失张。

二阶水平争叫=6—7 失张。

有 5 失张时的竞叫：加倍，然后再叫出你的花色。

有 4 失张时的竞叫：加倍，然后跳叫你的花色。

有 3 失张时的竞叫：逼叫成局。

对技术性加倍的花色应叫：9—10 失张，在最低的水平上应叫；8 失张，跳叫花色；7 失张，将牌肯定能配合时，可跳叫成局。

4. 为什么是 24？

为什么是从 24 减去你方（你和你的同伴）的失张数总和？因为在每门花色中最多有 3 失张，一手牌（四门花色）共有 12 失张。联手总共有 24 失张，从联手可能具有的最多的失张数 24 中减去联手实际的失张数，所得的差即联手可望取得的赢墩数。

5. 估算高水平定约成功机会的要点

(1) 同伴开叫时，如果你手中的牌有 7 失张，而且能找到良好的将牌配合，应该叫成高级花色成局定约。

(2) 同伴开叫时，如果你手中的牌有 5 失张，而且能找到良好的将牌配合，联手具有满贯实力（不过先要核对联手是否有足够的控制张，然后才能确定是否应叫满贯定约。可用布莱克伍德约定叫问 A）。

(3) 同伴开叫并显示具有超过低限开叫的牌力时，如果你手中的牌有不多于 7 失张，而且能找到良好的将牌配合，联手具有满贯实力。

6. 掩护张

某些类型的联手牌用失墩计算的方法并结合罗森克拉兹提出的掩护张的概念计算牌力十分精确。

在既有将牌的配合又有将吃能力时，你可以用前述的失墩计算的方法计算牌力；但是如果虽有将牌配合但在同伴的将牌中没有将吃能力或持有将牌长套而同伴却持有平均牌型（例如，同伴开叫 1NT），最好是用计算掩护张的方法来估算联手的牌力。这一方法很简单。如果你有平均牌型：

估算同伴的失张数——计算你自己的掩护张数——从失张数中减去掩护张数

如果你有长套或畸型牌而同伴持有平均牌型的牌：

计算你自己的失张数——估算同伴的掩护张数——从失张数中减去掩护张数

从 13 中减去上述所得的差即得到有长套的一手牌的赢墩数。例如，同伴的牌估计为 6 失张，而你自己有 3 掩护张， $6-3=3$ ，所以联手有 3 失张而可得 $13-3=10$ 赢墩。

当已知同伴持有坚强长套（如在弱二阶花色开叫或阻击叫后）或同伴的牌型已显示清楚（如至少表示 5—4 牌型的逆叫或[第十九章](#)和[第二十章](#)中介绍的显示 5—5、6—5、6—4 牌型的叫牌）。

掩护张是能消除或可能消除同伴的失张的牌型。在同伴的已知长套花色中的任一 A、K 或 Q 都可作为掩护张，而在同伴的长套花色以外的花色中，大牌张的牌值越小，它作为掩护张的价值也越小；A 几乎总是可以作为掩护张（如果同伴在一门花色中为缺门，则在该花色中的 A 不能算作是掩护张），K 可能作为掩护张，但是长套花色以外的花色中的 Q 或 J 的掩护作用不大，例如，同伴作阻击性叫牌后，你在旁门花色中的 Q—J—X—X—X 没有消除同伴失张的作用。A—K 可算作 2 掩护张；除非同伴只有单张，K—Q 可作为 1 掩护张。越了解同伴手中的牌型，对掩护张的估算越精确。

13—15 点低限开叫牌力的牌通常有 3—4 张掩护张，16—18 点的一手牌可望有 4—5 张掩护张，19—21 点是 5—6 张掩护张，依次类推，而 10—12 点的一手牌有 2—3 张掩护张则是正常的，7—9 点有 1—2 张掩护张，7 点以下则只有 0—1 张掩护张。

练习(二十八)

A. 下列各套中各有多少张失张?

- | | | |
|-----------------|-----------------|-----------------|
| 1. J 7 3 2 | 2. A Q 9 5 4 2 | 3. A Q 6 |
| 4. K Q 7 5 4 3 | 5. K Q 7 3 | 6. Q T 6 |
| 7. 8 3 | 8. Q 3 | 9. K 3 |
| 10. A 8 4 | 11. A K 3 | 12. K Q |
| 13. A K 6 3 2 | 14. 缺门 | 15. A K Q 8 5 3 |
| 16. Q J 8 6 4 2 | 17. Q 8 7 5 4 2 | 18. T 9 7 4 3 |

B. 在下列各手牌中, 计算: (a)失张数; (b)打黑桃定约的掩护张数。

- | | | |
|---|---|---|
| 1. ♠ K 4
♥ A 3 2
♦ A 9 6 2
♣ A 9 7 3 | 2. ♠ 9 7 5 4 2
♥ A K
♦ Q 9 7 6
♣ J 7 | 3. ♠ A
♥ A K
♦ 8 7 6 4 3 2
♣ K Q 5 4 |
| 4. ♠ Q 7 2
♥ A J
♦ A K 8 6 2
♣ T 9 7 | 5. ♠ 2
♥ A 9 6
♦ A K 8 4 3
♣ A K 5 2 | |

叫牌练习: 下列各手牌如何叫牌? 西家是发牌者 (除练习中注明外)。

第 47 组—西

1. ♠ K Q 6 5 4
♥ K 8
♦ 7 6 4
♣ A 8 3
2. ♠ 7 5 4 2
♥ A 7 6 2
♦ K 5 4
♣ 3 2
3. ♠ K 8 6 4
♥ K 4
♦ A T 8 3
♣ 7 5 4
4. ♠ 9 6 3
♥ Q 8 4 3
♦ A K
♣ A 9 8 3

第 47 组—东

1. ♠ A 8 3 2
♥ 6 3
♦ 9
♣ K 9 7 6 5 4
2. ♠ 8
♥ K Q 9 4 3
♦ A Q 8 7 6
♣ Q T
3. ♠ A Q 9 7 5 3
♥ A 6
♦ 2
♣ A K 6 2
4. ♠ A K 8 7 5 4 2
♥ 7 5 2
♦ 9 8
♣ 5

5. 南家开叫 1♣。

♠ A Q 8 3 2
♥ 7 5
♦ K 9 4
♣ 8 6 2

第 48 组—西

1. ♠ A 7 6 3
♥ 9 8
♦ K Q
♣ K 8 6 5 4
2. ♠ K 8 4 2
♥ Q T
♦ J 2
♣ A K 7 4 2
3. ♠ A T 7 4 2
♥ A 6 4 2
♦ A 9
♣ 6 4
4. ♠ A 6 3 2
♥ 7
♦ A J 9 3 2
♣ A 4 2

5. 南家开叫 1♥。

♠ A 9 7 4
♥ Q 9
♦ A K 9
♣ J 7 5 3

♠ K 9 7 5 4
♥ A K 8 3 2
♦ 8 2
♣ 7

第 48 组—东

1. ♠ K 9 8 5 4 2
♥ 6 4
♦ A 7 5 4
♣ 7
 2. ♠ A J 6 3
♥ J 9 8
♦ K 7 4
♣ Q 6 3
 3. ♠ K Q 6 3
♥ T
♦ K 8 3 2
♣ A K Q J
 4. ♠ K Q 9 8 5
♥ A K Q 8 6 2
♦ 4
♣ 3
- ♠ K 8 5 3
♥ J 4
♦ Q J 7 3
♣ A 8 6

用失墩计算的牌例

例 89：二盖一应叫后的牌力估算——牌张分布——建立长套

北家发牌
东西有局

♠ J T 5
♥ ...
♦ Q 6 5 4 3 2
♣ K Q T 7

♠ A K Q 8 6 4
♥ K 8 6 5 2
♦ 7
♣ 2



♠ 3 2
♥ A J 7 4 3
♦ A 8
♣ J 9 8 4

♠ 9 7
♥ Q T 9
♦ K J T 9
♣ A 6 5 3

叫牌过程：

西	北	东	南
	1♠	—	2♥ ⁽¹⁾
—	4NT ⁽²⁾	—	5♥
—	6♥ ⁽³⁾	—	—

叫牌分析：

(1) 表示至少有 10 点和 5 张红心。

(2) 红心配合优异，北家计算手中有 4 失张，估算同伴应叫 2♥ 至少有 10 点或不多于 8 失张（10—12 点相当于 8 失张）。4+4=12；24-12=12（可能赢墩）。在二门花色中是单张时，最好的办法是问 A，直跳 6♥ 是错误的，因为有可能缺 2 个 A，而跳叫 4♥ 则过于保守。由于在 4♥ 后应叫者不太可能再叫，这样就会失去成满贯的机会。

(3) 缺 1 个 A 时，如果失墩计算显示结果是 12 失墩，则有 24-12=12（赢墩），因此可打小满贯。

首攻：♣K。从 K—Q—10 中攻 K 是十分可取的。

正确打法：防守方赢得第 1 墩。南家赢进第 2 墩并立即吊将。对方有 3 张将牌时的分布通常是 2—1，但为了防止东家有 3 张将牌时产生问题，正确打法是先兑现♥K（如果西家有 3 张将牌，庄家无论如何总是要在将牌中失 1 墩）。打♥K 发现将牌的不利分布后，南家接着就可对东家的♥Q 进行飞张。吊三轮将牌后，庄家即可兑现黑桃长套。如果西家不首攻草花，庄家就吊将牌如上，然后用黑桃垫去所有的草花失张并从明手将吃方块失张。

例 90：对大满贯定约的牌力估价——花色配合——将吃失张和垫失张

东家发牌 双方有局	♠ J 9 8 ♥ Q J 8 ♦ 7 6 5 2 ♣ T 6 3 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> N W E S </div> ♠ 5 ♥ K 9 7 5 3 ♦ Q J T ♣ 9 8 5 2	♠ A T 7 4 3 ♥ A 6 4 2 ♦ A 9 ♣ 7 4	叫牌过程： <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;"></th> <th style="width: 15%;">西</th> <th style="width: 15%;">北</th> <th style="width: 15%;">东</th> <th style="width: 15%;">南</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>1♠</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>4NT⁽¹⁾</td> <td>—</td> <td></td> <td>5♠</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>5NT⁽²⁾</td> <td>—</td> <td></td> <td>6♣</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>7♠</td> <td>—</td> <td></td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> </tbody> </table>		西	北	东	南				1♠	—	4NT ⁽¹⁾	—		5♠	—	5NT ⁽²⁾	—		6♣	—	7♠	—		—	—
	西	北	东	南																								
			1♠	—																								
4NT ⁽¹⁾	—		5♠	—																								
5NT ⁽²⁾	—		6♣	—																								
7♠	—		—	—																								

叫牌分析：

(1) 东家开叫 1♠ 后，西家应叫立即看到联手具有大满贯实力。东家开叫，因此可认为至多有 7 失张，西家在黑桃、红心中各有 1 失张，方块中有 2 失张；西家计算可得 4+7=11；24-11=13（墩）。西家可以应叫 2♣，以便取得更多的信息，然后在东家再叫 2♥ 后再叫 4NT。由于有坚强草花套，而且在其他花色中都至少有第二轮控制，所以直接叫 4NT 问 A 是可取的。

(2) 一旦东家显示出持有 3 个 A，西家从高级花色开叫条件中可确保能得 13 墩（5 墩黑桃、4 墩草花、2 墩方块和 1 墩红心以及 1 墩红心将吃），所以可在 5♠ 后直叫 7♠。如果从失墩计算中算出有取得 13 赢墩的实力，而且持有所有的 A 并在将牌中有 K—Q，即可叫成大满贯有将定约。西家叫 5NT 问 K，如果东家有 ♥K，西家可叫 7NT。联手缺 ♥K，只能打 7♠。注意在打无将定约时，只能得 12 墩。

首攻：♦Q。首攻连接张顶张是正常首攻。

正确打法：庄家吊将牌时应首先兑现 ♠K 而不要先兑现 ♠A，以防北家持有将牌 J—9—8—5。第一轮将牌都跟出后，庄家可肃清将牌，兑现 ♥A，将吃 1 墩红心并以草花赢张垫去其余的红心失张。如果兑现 ♠K 后发现南家黑桃缺门，则庄家应在肃清将牌前先兑现 ♥A，并将吃 1 墩红心，然后兑现 ♠Q，并用 ♠10 飞张而赢得所有将牌。

例 91：满贯定约的牌力估算——建立长套，安排好进手

南家发牌
双方无局

♠ J T 4
♥ Q 9 6 5 3 2
♦ 9 8
♣ Q 3

♠ K 8 7 6 5 3
♥ 4
♦ 6 3
♣ A 5 4 2



♠ A Q 9 2
♥ J T
♦ A K J 7 4
♣ K 9

♠ ...
♥ A K 8 7
♦ Q T 5 2
♣ J T 8 7 6

叫牌过程：

西	北	东	南
—	1♠	× ⁽¹⁾	1♦
—	4NT ⁽³⁾	—	4♠ ⁽²⁾
—	6♣	—	5♥
—	—	—	—

叫牌分析：

(1) 尽管牌点较低，但牌型很好，所以可作技术性加倍。

(2) 南家有 5 失张，比低限开叫牌力的 7 失张少 2 失张，所以可再叫 4♠ 而不应再叫 2♠。另一种推理方法是：南家有 5 失张，一盖一应叫通常至多为 9 失张。5+9=14，24-14=10（墩）。

(3) 北家计算自己手中有 7 失张并估算南家只有 5 失张（南家跳叫成局至少应有 19 垫）。7+5=12，24-12=12（墩）。由于在红心中是单张，所以最好是用布莱克伍德约定叫（但如果北家在红心中是双张，则用扣叫 5♣ 的叫法较好）。由于缺 1 个 A，所以北家叫小满贯。

首攻：♥K。想接连兑现 2 墩，打当满贯定约。

正确打法：北家将吃第 2 墩红心，接着就应该吊将牌。如果对方将牌是 2—1 分布，以后的打法很简单，肃清将牌后，将吃 2 墩草花即成。假如对方将牌是 3—2 分布，北家还是应该肃清全部将牌，以防止在将吃草花时被对方将牌盖吃。可以在肃清将牌后，通过兑现♦A、♦K，将吃 1 墩方块，打草花过桥至 K，再将吃 1 墩方块（从而建立第 5 墩方块成为赢张）。兑现♣A 并将吃 1 墩草花，明手进手后用第 5 张方块垫去草花失张。注意必须先引方块再打♣K、♣A 和将吃草花，因为♣K 和草花将吃是建立方块赢张的重要进手张。

例 92：大满贯牌力估计——牌张配合——建立长套——时机

西家发牌
南北有局

♠ A 6 3 2
♥ 7
♦ A J 9 3 2
♣ A 4 2

♠ J T 7
♥ J 9
♦ K Q 7
♣ J T 8 6 5



♠ 4
♥ T 5 4 3
♦ T 8 6 5
♣ K Q 9 7

♠ K Q 9 8 5
♥ A K Q 8 6 2
♦ 4
♣ 3

叫牌过程：

西	北	东	南
1♦	—	1♥ ⁽¹⁾	—
1♠ ⁽²⁾	—	4NT ⁽³⁾	—
5♠	—	7♠ ⁽⁴⁾	—
—	—	—	—

叫牌分析：

(1) 跳叫 2♥ 也可以，但是持有强的二套牌时，不用跳叫而在再叫时叫出新花色的叫法更好。

(2) 尽量叫出高级花色，再叫 1♠ 比 1NT 或 2♦ 为好。

(3) 西家叫出黑桃后，东家发现将牌取得配合，所以即可用失墩计算。东家计算自己有 3 失张，西家开叫表示不超过 7 失张，所以联手具有打成大满贯实力 (3+7=10, 24-10=14!!)。在各门花色中都有第二轮控制，最好的办法是问 A，叫 4♠ 太保守。

(4) 由于可能要将吃 1 至 2 墩红心，所以 7♠ 定约比 7NT 定约更好。

首攻：♣J。首攻♦K 不太有利，因为西家开叫 1♦。

正确打法：♣A 赢进并吊将，先兑现 A，以防北家持有 J—10—7—4。第一轮将牌各家都跟出后，吊三轮将牌，然后兑现♥A—K—Q 并将吃 1 墩红心，从而将其余的红心建立为赢张。如果北家持有♠J—10—7—4，兑现♠A 后再打出第二轮黑桃时，北家出 10，东家盖 K。然后兑现♥A 和将吃 1 墩红心，这样可避免在西家将牌耗完前建立起红桃赢张。接着再引黑桃对北家余下的 J—X 飞张，肃清将牌，以后的打法比较简单。

第二十四章 长套花色试探叫

例 1: 西 ♠AQ854 ♥A863 ♦A7 ♣Q2
 东 ♠KJ92 ♥K5 ♦954 ♣8653

例 2: 西 ♠AQ854 ♥A863 ♦A7 ♣Q2
 东 ♠KJ92 ♥954 ♦K5 ♣8653

例 3: 西 ♠AQ854 ♥A863 ♦A7 ♣Q2
 东 ♠KJ92 ♥954 ♦8653 ♣K5

上述例子值得进行研究。对于例 1，4♣是很好的定约。庄家计划在吊将前由东家将吃 2 墩红心，而且在打第四轮红心时，用大将牌将吃。例 2 和例 3 成局无望。不过，可看到在例 1、2、3 中，西家的牌是完全相同的，而东家的牌虽然不同，但却有相同的牌点和失张数。怎样区别这些不同的牌以及如何达成最佳成局定约而避免那些希望渺茫的成局定约呢？了解关键大牌张和短套是在什么花色中，这对于正确估算牌力是至关重要的。长套花色试探叫是探问同伴的大牌或短套是否“对路”以及“对路”的程度。

1. 什么是长套花色试探叫？

在加叫高级花色至二阶水平后的再叫新花色（不论是开叫者还是应叫者再叫新花色）都是长套花色试探叫。在下列各叫牌过程中的最后叫牌都是长套花色试探叫。

开叫者的长套花色试探叫：

开叫者	应叫者	开叫者	应叫者
1♥	2♥	1♥	2♥
3♣		2♠	

应叫者的长套花色试探叫：

开叫者	应叫者	开叫者	应叫者
1♣	1♥	1♦	1♠
2♥	3♦	2♠	3♥

2. 长套花色试探叫的含义

长套花色试探叫是以取得配合的花色为定约花色的成局邀请叫。长套花色试探叫保证在试探花色中至少有 3 张并谋求在试探花色中得到同伴的支助。例如，1♠:2♠，3♣的含义是“我对 4♠定约有兴趣，并需要草花的支助。”

3. 探问花色中的牌力

探问花色中总是弱套，通常有 2 或 3 失张，不能有 A—K、A—Q、K—Q 或 A—J—10 为顶张（有这样的大牌时，即使没有同伴的支助也至多只有 1 失张，不符合探问花色中应是弱套的条件）。典型的探问套中有 3 或 4 张，不带有大牌或有 A、K 或 Q 中的一张。假如有二门探问花色时，应选择较弱的那门花色作为探问花色。如果二门花色差不多弱时，应选择较低的那门花色作为探问花色。

4. 作长套花色试探叫的情况

在 1♥:2♥或 1♠:2♠后，开叫者通常在持有约 16—18 点（包括牌型点在内）或手中有 6 失张时，作长套花色试探叫。手中有 7 失张或在 12—15 点范围时，开叫者应该不叫；而开叫者在有 5 失张的好牌时不可用作邀请叫，而直接叫成局。应叫者加叫到二阶水平时，起牌力可望在 8—9 失张的范围内。

应叫者的花色被加叫到二阶水平后（例如，1♣:1♥，2♥……），应叫者持有 10—12 点，约 7½至 8 失张时，可作长套花色试探叫，手中有 7 失张或至少 13 点时，应叫者足以直接叫成局而不必进行邀请。即使在有 8 失张或 10—12 点时，应叫者也应该试探进局。开叫者虽然通常有 7 失张，但也可能只有 6—6½ 失张，另外也可能只有 12—13 大牌点，但大牌位置很好，正巧能同应叫者的牌对路。这正是长套花色试探叫所要探问的：同伴的牌力是否正好掩护你的失张。

有时，应叫者在被加叫至二阶水平后对满贯发生兴趣，这时也可用长套花色试探叫，来探问开叫者是否对应叫者的第二门花色中有支助。应叫者可在探问花色中得到开叫者的支助时叫成满贯；而在不能得到开叫者的支助时，只是叫成局为止。

5. 对长套花色试探叫的答叫

在探问花色中，
没有失张：在已取得配合的高级花色中叫成局。

有 1 失张：在已取得配合的高级花色中叫成局。

有 2 失张：高限时，叫成局；低限时，叫到三阶水平该高级花色。

有 3 失张：叫到三阶水平该高级花色。

(1) 在探问花色中没有失张

在探问花色中，持有 A—K—Q 或 A—K 双张或 A 单张或缺门即为没有失张。

(2) 在探问花色中有 1 失张

在探问花色中持有 A—X 或 K—X 双张，或单张或至少 3 张但带有 A—K—Q 中的 2 张（如，A—K—X，A—Q—X 或 K—Q—X）即为有 1 失张。如果在探问花色中仅有 1 失张，应该叫成成局定约。

(3) 在探问花色中有 2 失张

在探问花色中持有弱于 Q—X 的双张，或至少 3 张带有 A—K—Q 中 3 张大牌中的 1 张（如，A—X—X，K—X—X 或 Q—J—X）为有 2 失张。如果在探问花色中有 A—J—X 或 K—J—X（特别是 A—J—T），牌力可提高；而在探问花色中只有 Q—X—X（不带 J 或 10）时，则牌力应减低。在探问花色中有 2 失张时，高限接受邀请叫成局，而低限则应停在三阶高级花色水平上。

(4) 在探问花色中有 3 失张

在探问花色中至少有 3 张（至多带有 J）小牌时，即为有 3 失张。在探问花色中有 3 失张时，通常应叫到三阶水平高级花色即停叫（除非应叫者在作长套花色探问叫时是试探满贯，此时即使同伴表示停叫，应叫者仍应叫成局）。

叫牌练习：下列各手牌如何叫牌？西家是发牌者。

第 49 组—西

1. ♠ 8 7 3 2
♥ K 7 6 2
♦ 7 5 4
♣ K 5
2. ♠ 8 7 3 2
♥ K 7 6 2
♦ K 5
♣ 7 5 4

第 49 组—东

1. ♠ 9 6
♥ A Q J 5 4
♦ A 2
♣ A 6 3 2
2. ♠ 9 6
♥ A Q J 5 4
♦ A 2
♣ A 6 3 2

3. ♠ 8732
♥ K762
♦ 75
♣ K54

4. ♠ AK973
♥ K6
♦ KQ
♣ 9832

5. 4. ♠ AK973
♥ K6
♦ KQ
♣ 9832

6. 4. ♠ AK973
♥ K6
♦ KQ
♣ 9832

第50组—西

1. ♠ 7
♥ AKQ62
♦ 765
♣ AJ82

2. ♠ 9843
♥ 765
♦ 4
♣ KQ982

3. ♠ AJ72
♥ Q
♦ AQ2
♣ J8642

4. ♠ 83
♥ AJ42
♦ AJ832
♣ K4

5. ♠ AQJ86
♥ 7
♦ A8642
♣ Q5

6. ♠ AQJ86
♥ 7
♦ A8642
♣ Q5

3. ♠ 96
♥ AQJ54
♦ A2
♣ A632

4. ♠ QT42
♥ A4
♦ T653
♣ QJT

5. ♠ QT42
♥ Q4
♦ T653
♣ QJT

6. ♠ QT42
♥ QJT6
♦ T653
♣ J

第50组—东

1. ♠ KQ
♥ JT84
♦ 984
♣ K764

2. ♠ QJT652
♥ A8
♦ A73
♣ A4

3. ♠ K9843
♥ AJ9
♦ T542
♣ 7

4. ♠ A2
♥ KT986
♦ 7
♣ AQ732

5. ♠ K752
♥ 953
♦ K3
♣ 8642

6. ♠ K752
♥ 8642
♦ 953
♣ K3

长套花色试探叫的牌例

例 93: 在长套花色试探叫后的叫牌——明手将吃失张——延迟吊将

北家发牌
双方有局

♠ QJT4
♥ 9
♦ KQT
♣ JT764

♠ 96
♥ AQJ54
♦ A2
♣ A932



♠ 8732
♥ K732
♦ 754
♣ K5

♠ AK5
♥ T86
♦ J9863
♣ Q8

叫牌过程:

西	北	东	南
—	1♥	—	2♥
—	3♣ ⁽¹⁾	—	4♥ ⁽²⁾
—	—	—	—

叫牌分析:

(1) 长套花色试探叫。北家有 17 点或 6 失张。因此，北家可作成局邀请叫，而用 3♣ 的探问叫比用 3♥ 邀请更精确（3♥ 邀请时，南家可不叫）。

(2) 南家在探问花色中仅有一失张，所以尽管属于低限牌力，仍应接受邀请成局。

首攻：♠K。很自然，东家想赢得 3 墩黑桃。首攻♠K 时，西家应跟♠Q 打出信号（这一信号表示是 Q 单张或有 J，同伴可放心地在下一轮打小牌）。

正确打法：将吃第三轮黑桃后，北家不应该立刻吊将，因为庄家需要从明手处将吃 2 墩草花。北家可以用♥A 和♥Q 吊两轮将牌，但这是冒一定风险的（东家的♥10 有可能升级）。在开始打草花前，或者根本不吊将或用♥A 吊一轮将牌：草花至 K，草花至 A，再出第三轮草花。如果东家垫牌，小将牌将吃；过桥至♦A 并将吃第四轮草花，然后再吊将。如果东家将吃第三轮草花，庄家用心♥K 盖吃，然后用红心过桥，再将吃最后 1 墩草花。庄家只失 2 墩黑桃和 1 墩方块。

例 94：拒绝试探叫邀请——不急于考虑飞张而先试用其他安全打法

东家发牌
双方无局

♠ 7
♥ A K Q 6 2
♦ 7 6 3
♣ A J 4 2

♠ A 9 5 4
♥ 9 7 3
♦ K Q 4
♣ Q T 8



♠ J T 6 3 2
♥ 5
♦ A J T 2
♣ 9 5 3

♠ K Q 8
♥ J T 8 4
♦ 9 8 5
♣ K 7 6

叫牌过程：

	西	北	东	南
			—	—
1♥			2♥	—
3♦ ⁽¹⁾			3♥ ⁽²⁾	—
	—	—		

叫牌分析：


(1) 长套花色试探叫。西家有 17 点（包括单张的 3 点）和 6 失张。不管怎样计算，西家的牌可以作成局邀请叫——可以在方块或草花中作试探叫，但应选其中更需要支助的花色。

(2) 东家在探问花色中有 3 失张，因此应拒绝接受邀请，而回到 3♥ 上——即使东家有加叫到二阶水平的高限牌力。

首攻：♦K。K—Q 中首攻 K 本来就是可取的，而在对方未能取得支助的探问花色中作首攻更是十分理想的，因为探问花色本来就是弱套花色，而且庄家没有能得到支助，这样可以肯定防守方在该花色中是很强的。南家跟牌表示欢迎，南北可得 3 墩方块。

正确打法：南家可能会在打第三轮方块时赢得出牌权，并转攻草花（明手除方块以外的较弱的花色）或红心（比攻黑桃花色显得更安全）。无论攻草花或红心，西家应该在赢得后吊将，并于最后停在暗手处。打草花前（草花至 K，回打草花，并用♣J 飞张），庄家应该先从暗手打出单张黑桃。如果北家持有 A 并忍让，明手在 K—Q 中出牌赢得，这样在黑桃中就没有失张，接着就可以在草花中飞张。如果北家出♠A 赢得 1 墩，明手的♠K—Q 成为顶张，这样就可以不用草花飞张而用黑桃赢张垫去草花失张。假如是南家有♠A，♠K 被南家的♠A 盖吃，明手在黑桃中只有 1 赢张，这时必须进行草花飞张。

例 95：安全打法——复式比赛中争取多得 1 墩——建立长套垫去失张

南家发牌	♠ 9 8 4 3	叫牌过程：			
南北有局	♥ 7 6 5		西	北	东
	♦ J				南
	♣ K Q 9 7 6				1♠
♠ A			—	2♠	—
♥ Q J T 4		♠ K 7	—	4♠ ⁽²⁾	—
♦ Q 9 8 6		♥ K 9 3 2	—	—	3♦ ⁽¹⁾
♣ T 8 5 4		♦ K T 5 4 2	—	—	—
		♣ J 3			
	♠ Q J T 6 5 2				
	♥ A 8				
	♦ A 7 3				
	♣ A 2				

叫牌分析：

(1) 长套花色试探叫。南家有 17 点和 6 失张。3♦是最好的邀请叫。

(2) 北家在探问花色中只有 1 失张，所以应该接受邀请成局，尽管北家持有的大牌点只是加叫的牌力低限

首攻：♥Q。连接张顶张是很理想的首攻。

正确打法：南家打成 4♠定约的安全打法是♥A 吃进后，就引将牌，这样只失 1 墩红心和 2 墩黑桃。以后南家可以从明手将吃 1 墩方块，并在打第三轮草花时垫去另一方块失张。在只要求安全打成定约时，这样的打法是正确的。先打草花是冒险的，因为对方有可能在第二轮草花中用♠7 将吃，那样 4♠定约会被打宕。

不过，在打对式赛时，为了得到高分，应该设法超 1 墩完成定约。♥A 吃进后兑现♣A，草花至 K，然后再引♣Q。如果东家跟出或垫张，南家垫去红心失张。如果东家用黑桃顶张将吃，南家仍应垫去红心失张，那样只失 2 墩黑桃。假如东家用♠7 将吃，南家可垫去红心失张希望对方余下的将牌是 1—1 分布（实际上是如此）。以后南家打将牌时，对方将牌顶张同时跌落，或南家出较大将牌盖吃，兑现♦A 和将吃 1 墩方块，然后再引草花。如果东家大将牌将吃，庄家垫去红心失张；而假如东家垫牌，则庄家将吃草花，将吃 1 墩方块，然后在第五轮草花上垫去红心失张。无论如何，南家只失 2 墩将牌。

例 96: 长套花色试探叫探索满贯——牌张配合——利用长套垫牌

西家发牌 东西有局	♠ T 9 7 6 5 4 ♥ T ♦ K 9 ♣ J 9 8 5 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> N W E S </div> ♠ K Q J ♥ Q 7 3 ♦ Q T 6 5 4 ♣ T 6	叫牌过程: <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;"></th> <th style="width: 15%;">西</th> <th style="width: 15%;">北</th> <th style="width: 15%;">东</th> <th style="width: 15%;">南</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♦</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>1♥</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>2♥</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>3♣⁽¹⁾</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>4♥⁽²⁾</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>4NT⁽³⁾</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>5♥</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>6♥</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> </tbody> </table>		西	北	东	南	1♦	—	—	1♥	—	2♥	—	—	3♣ ⁽¹⁾	—	4♥ ⁽²⁾	—	—	4NT ⁽³⁾	—	5♥	—	—	6♥	—	—	—	—	—	—	♠ A 2 ♥ K 9 8 6 5 ♦ 7 ♣ A Q 7 3 2
	西	北	东	南																													
1♦	—	—	1♥	—																													
2♥	—	—	3♣ ⁽¹⁾	—																													
4♥ ⁽²⁾	—	—	4NT ⁽³⁾	—																													
5♥	—	—	6♥	—																													
—	—	—	—	—																													

叫牌分析:

(1) 东家只有 5 失张, 可以考虑打满贯。东家可直接问 A, 但叫 3♣ 试探叫更好。如果西家对成局试探不感兴趣 (很可能缺 K), 而且联手缺 1 个 A, 东家应该回避满贯。

(2) 在试探花色中只有 1 失张时, 叫高级花色成局定约。

(3) 查对 A 以确定是否能打满贯。自己有 5 失张, 而同伴可能有 7 失张, 大满贯看来无望, 而且为了要打成大满贯, 东家必须确知西家还持有♥Q。不要在联手有 9 张将牌但缺 K 或 Q 时叫出大满贯定约, 因为失 1 墩将牌的可能性很大。

首攻: ♠K。连接张顶张是最佳首攻。

正确打法: ♠A 吃进后吊将, 先兑现♥K, 再出红心至 A。虽然在将牌中对 Q 飞张在本例中可取得成功, 但飞张不是最好的打法。如果飞张不成功, 北家♥Q 吃进, 防守方可兑现黑桃赢张, 定约立即被打宕。♥A 不能跌落♥Q 时, 不再动红心而立即打草花: 兑现♣K, 草花至 A, 再打♣Q 垫去明手的黑桃失张。南家可以用♥Q 将吃, 但这是防守方能赢得的唯一的牌墩。

第三篇复习题

答对 1 题得 1 分, 如果得分不满 40 分, 应重读第十七章至二十四章有关章节。

A. 叫牌过程是 1♠:2♣, 2♥:3♦。开叫者持有下列各手牌时, 如何再叫?

1. ♠ A 9 7 4 3
♥ K J 7 2
♦ A Q
♣ 9 7

2. ♠ A J 8 3 2
♥ K Q 9 6 4
♦ 9
♣ K 3

3. ♠ K Q 8 6 3
♥ A K J 8
♦ 7 6
♣ J 4

4. ♠ A J 9 7 2
♥ A 9 7 2
♦ 8
♣ A Q 2

5. ♠ A K 8 7 2
♥ A J 9 7
♦ K 3
♣ 5 2

B. 叫牌过程是 1♦:1NT, 2♠。应叫者持有下列各手牌时, 如何再叫?

1. ♠ K 5 3
♥ Q J 3
♦ 8 6 3
♣ T 5 4 2

2. ♠ 7 5 2
♥ K J 9
♦ 6 3 2
♣ Q J T 8

3. ♠ J 2
♥ 7 3 2
♦ 9 4
♣ K Q 9 8 6 3

4. ♠ 9 3 2
♥ K Q T
♦ 8 3 2
♣ K J T 4

5. ♠ A J
♥ 8 6 2
♦ A 9 4
♣ 8 7 5 3 2

C. 叫牌过程是 1♦:1♥, 1♠:2NT。开叫者持有下列各手牌时如何再叫?

1. ♠ A J 8 7
♥ K 7 3
♦ A Q T 9 2
♣ 2

2. ♠ Q T 7 6 2
♥ 3
♦ A K 9 8 3 2
♣ A

3. ♠ A 8 5 3
♥ Q 6
♦ A Q 9 6 2
♣ K 5

4. ♠ Q J 8 2
♥ Q 2
♦ A K Q 8 6 3
♣ 5

5. ♠ A 8 7 5
♥ ...
♦ A Q J 4 3
♣ K J 7 3

D. 叫牌过程是 1♦:1♠, 3♦。应叫者持有下列各手牌时, 如何再叫?

1. ♠ K 9 4 2
♥ 8 7 3
♦ J 9
♣ K 9 5 2

2. ♠ A J 7 4 2
♥ K Q 3 2
♦ 7 6
♣ 8 4

3. ♠ A Q 9 7 2
♥ A 7 2
♦ 8 7 2
♣ 5 4

4. ♠ K J 9 7 3 2
♥ 3 2
♦ 9 6 2
♣ A J

5. ♠ A J 8 2
♥ K 8 3
♦ 9 7
♣ Q J 3 2

E. 叫牌过程是 1♣:2♣, 2♦。应叫者持有下列各手牌时, 如何再叫?

- | | | |
|---|---|---|
| 1. ♠ J 7
♥ J 6 4
♦ K 6
♣ J 8 7 5 3 2 | 2. ♠ A Q 7
♥ K 9 6
♦ 9 7
♣ 9 8 5 3 2 | 3. ♠ K 7 2
♥ Q J 4
♦ 6 3
♣ J 8 5 4 2 |
| 4. ♠ 6 5 2
♥ A K 9
♦ 6 2
♣ Q 9 7 3 2 | 5. ♠ 3 2
♥ 6 4
♦ A 4 2
♣ A 9 8 6 3 2 | |

F. 叫牌过程是 1♠:1NT, 2♣。应叫者持有下列各手牌时, 如何再叫?

- | | | |
|---|---|---|
| 1. ♠ 9 7
♥ A 6 3
♦ K J 9 7 4 2
♣ 3 2 | 2. ♠ 4 2
♥ 4
♦ K 9 7 6 3 2
♣ Q J 3 2 | 3. ♠ ...
♥ Q 4
♦ 9 8 6 5 4 3 2
♣ A 9 5 4 |
| 4. ♠ 9 2
♥ J 3
♦ Q J 7 6 4 2
♣ K 3 2 | 5. ♠ 7
♥ A 9 8 6 3
♦ A 3
♣ 9 8 6 5 2 | |

G. 如果叫牌过程是 1♠:1NT, 2♥。应叫者持有上列各手牌时, 如何再叫?

H. 如果叫牌过程是 1♠:1NT, 2♠。应叫者持有上列各手牌时, 如何再叫?

I. 叫牌过程是 1♠:2♠。开叫者持有下列各手牌时, 如何再叫?

- | | | |
|---|---|---|
| 1. ♠ J 7 6 5 3 2
♥ A K 2
♦ K Q
♣ K 2 | 2. ♠ A J 8 7 3
♥ A Q
♦ 7 6
♣ J 7 5 2 | 3. ♠ A Q 7 6 3 2
♥ A K J 9
♦ 4
♣ 9 6 |
| 4. ♠ A 9 8 5 2
♥ A K
♦ 9 7 6 2
♣ K J | 5. ♠ A Q J 8 4
♥ 6
♦ A Q J 4 3
♣ 6 2 | |

J. 叫牌过程是 1♠:2♠, 3♥。应叫者持有下列各手牌时, 如何再叫?

- | | | |
|---|---|---|
| 1. ♠ Q 7 5 2
♥ K 8 7
♦ A 3
♣ 9 8 5 3 | 2. ♠ A 7 4
♥ K 7 6 5 3 2
♦ 6 4
♣ 3 2 | 3. ♠ 9 7 5 4
♥ 6 4 3
♦ Q 7
♣ K J 4 2 |
|---|---|---|

4. ♠ A 7 2
♥ K 7
♦ 8 6 3
♣ 9 6 5 4 2

5. ♠ Q 8 5 2
♥ 6
♦ 9 4 3
♣ K 9 8 6 4

第四篇 提高防御性叫牌的叫牌水平

本篇为你进一步提供材料，帮助你提高在对方开叫后或你方开叫、对方干扰后的叫牌能力。在对方开叫或干扰时，你方该叫出自己的定约以及叫到什么水平、还是让对方主打定约，是叫牌中最难的部分。只有你和同伴熟谙下列有关原则，共同练习有关习题，才能成功地在各种复杂的情况下作出正确的叫牌。

[第二十五章](#)论述扣叫对方花色；直接扣叫对方开叫花色，或在以后叫牌过程中扣叫对方花色，或在应叫时扣叫对方花色的不同含义；扣叫对方花色后的叫牌。

[第二十六章](#)研究作技术性加倍一方持强牌时的叫法；加倍者怎样在同伴应叫后显示其强牌；加倍者的同伴持有足够成局牌力时的叫法以及以后的叫牌。

[第二十七章](#)涉及对方作技术性加倍后第三家的叫牌，包括再加倍及再加倍以后的叫牌；对方技术性加倍后的 2NT（特拉斯科特）约定叫。

[第二十八章](#)讨论的内容是对方 1NT 开叫后的争叫（常用的约定叫及其应用）和你方 1NT 开叫、对方干扰后的叫牌（竞争性叫牌，邀请叫和逼叫的区别）。

[第二十九章](#)主要研究再开性叫牌——即对方在一阶或二阶水平开叫后，你的同伴不叫、开叫者的同伴也不叫时你的叫牌；什么情况下作花色或无将争叫；再开性叫牌同对方叫牌后你处在下家位置的叫牌的区别。

[第三十章](#)和[第三十一章](#)论述否定性加倍；怎样识别否定性加倍；否定性加倍的用法和要求；否定性加倍后的叫牌。第三十章涉及应叫者在 6—9 点和 10—12 点范围的牌。第三十一章处理应叫者至少有 13 点的成局牌力的牌以及开叫者在同伴作否定性加倍后的邀请叫和逼叫。

[第三十二章](#)是全书最后一章，讨论惩罚性加倍；对对方花色争叫的惩罚性加倍；惩罚性不叫；什么情况下将否定性加倍转化为惩罚性加倍；什么情况下拒绝同伴的惩罚性加倍；对方 1NT 争叫后的惩罚性加倍；同伴再加倍后对对方

叫牌的惩罚性加倍；呼救性（S.O.S）再加倍；三阶水平上的惩罚性加倍；成局和满贯定约的惩罚性加倍；3NT定约的指示性加倍；莱特纳加倍。

第二十五章 扣叫对方花色

叫出对方叫过的花色又是也叫作“扣叫对方花色”。扣叫含有对所叫花色有控制的意思，如在该花色中是缺门或有A。扣叫通常用在将牌取得配合探索满贯的叫牌过程中。例如，1♠:(2♦):3♣:(不叫)后，开叫者再叫4♦在正规叫牌体系中表示在方块中有A或是缺门，并对满贯有兴趣。不过，在联手尚未取得将牌配合前，扣叫对方花色并不保证在该花色中有A或是缺门。在40至50年前，无论将牌是否取得配合，联手叫出对方花色必须保证在该花色中有第一轮控制，这就是扣叫的来由。

今天，在正规的叫牌体系中，在将牌取得配合前叫对方叫过的花色是示强约定叫，通常是成局逼叫。约定叫的含义在不同的叫牌过程中有所变化，但只要认识到叫对方叫过的花色是示强约定叫，其叫牌原则不难掌握。应叫者在开叫以后的叫牌过程中，扣叫对方花色的概念相当于第四门花色逼叫的概念（见[第十七章](#)），所以如果你对第十七章内容已消化吸收，本章中的有关内容是不难了解的。

1. 对方开叫后，处于下家位置时直接扣叫对方花色（如(1♥):2♥……）

(1) 标准扣叫：无论对方开叫高级花色还是低级花色，在下家位置直接扣叫对方开叫花色是约定性成局逼叫，表示具有相当于2♣强逼叫性开叫的牌力（不少于23大牌点，或不多于3失张）。此后的叫牌都是自然叫，联手中任何一家叫无将表示在对方花色中有止张。叫牌过程必须继续进行到叫成局，或在对方重新叫牌后作惩罚性加倍时为止。联手中任何一家作出的加倍都是惩罚性加倍。

(2) 迈克尔斯扣叫：普遍用于对式赛中。此约定叫表示持有相当于作非正常性2NT争叫的牌点（8—12大牌点）和牌型（至少5—5二套牌型）的牌（见[第十一章](#)）。不过，所表示的二门花色不是或不全是低级花色。(1♣):2♣或(1♦):2♦表示有二门高级花色，而(1♥):2♥或(1♠):2♠则保证在另一门高级花色至少有5张，再加上在一门低级花色中也至少有5张，不过并不显示出是哪一门低级花色。如果在高级花色中不能取得配合，而需要知道是哪一门低级花色的话，可以作2NT问同伴。在迈克尔斯扣叫后，扣叫方任何一家作出的加倍都是惩罚性加倍。

(3) 高级花色迈克尔斯扣叫，低级花色自然叫：在此叫法中，只有在直接叫出对方开叫高级花色时，才算迈克尔斯扣叫，而(1♣):2♣和(1♦):2♦则作为自然争叫就像(1♥):2♣或(1♠):2♦是自然争叫一样，而且以后的叫牌也同于自然争叫以后的叫牌。这样的处理方法是比较合理的，因为对方开叫高级花色，争叫方想在该花色中主打定约是不合情理的。因此，叫对方的高级花色作为约定性虚叫是合乎逻辑的。不过，对方开叫低级花色时，在各主要叫牌体系中开叫低级花色往往只保证在该门花色中不少于3张（有时还不保证3张），所以争叫方很可能在该门低级花色中有长度和大牌，争叫作为自然叫是相当合理的。假如对方开叫低级花色而你在高级花色中有5—5二套，你可以作高级花色争叫或加倍。

显然，联手必须事先在上述三种扣叫叫法中确定使用哪一种。假如你和你同伴采用(2)或(3)的叫法，那么对方开叫后，你想逼叫成局就应先加倍，然后在同伴应叫后再叫出对方的花色。这样的叫法——先加倍，再叫出对方的花色是逼叫成局。

2. 开叫后稍后的叫牌过程中扣叫对方花色

(1) 你方开叫1NT后：在[第二十八章](#)中将对此进行讨论（1NT后的干扰叫牌）。原则上，这种情况下扣叫对方花色，如1NT:(2♥):3♥起斯泰曼约定叫的作用。

(2) 同伴作技术性加倍后：原则上，在对同伴的技术性加倍作应叫时扣叫对方花色，如(1♦):加倍:(不叫):2♦，只是表示有一手强牌，通常至少有13点，要求加倍者继续叫牌直至成局为止（有些搭档之间约定只要求继续叫牌，直至找到将牌配合为止）。

(3) 高级花色加叫到二阶水平以后：在这种情况下扣叫对方花色，如1♠:(1♦):2♠:(不叫), 3♦……, 3♦是长套花色试探叫（见[第二十四章](#)）。如同其他情况下的长套花色试探叫一样，是逼叫一轮，而不一定是逼叫成局。

(4) 其他情况：其他情况下扣叫对方的花色主要表示持有强牌，通常表示希望能找到合适的成局定约。叫对方的花色表示不能作适当的一目了然的叫牌，如果有的话，应该作自然叫而不要扣叫对方花色。扣叫对方花色几乎总是用于有成局牌力、但又还不能确定正确的成局定约的情况。也许作自然叫会越过3NT，而3NT却可能是最佳定约，也可能想打3NT，但在对方的花色中没有止张而同伴却可能有止张，等等。

同伴扣叫对方花色后，选择叫牌按下列次序：

- 如果是高级花色而且可能有 8 张牌的配合，应该对同伴的花色作延迟性加叫。
- 在对方的花色中有止张时，叫无将。
- 没有止张时，对同伴的低级花色作延迟性加叫。
- 既无止张又不能作延迟性加叫时，尽可能使叫牌能说明牌情。要注意在这种情况下，你绝对不能不叫。

叫牌练习：下列各手牌如何叫牌？除在练习中注明外，西家是发牌者，而且对方不作其他叫牌。

第 51 组—西

1. 南家开叫 1♦。

♠ 6 5
♥ K 3
♦ A 4 3
♣ K Q T 9 8 4

2. 南家开叫 1♥。

♠ K Q J 3
♥ K J
♦ A Q J T 7 5
♣ 9

3. 南家开叫 3♣。

♠ K 9 6 5 4
♥ A J 7 3
♦ K Q J
♣ 6

4. 北家争叫 2♦。

♠ A Q 9 5 4
♥ K 2
♦ 5 2
♣ Q J 8 4

5. 北家争叫 2♥。

♠ A Q 7 6 3
♥ K 2
♦ A J 9 4 2
♣ 9

第 51 组—东

♠ K T 9
♥ A Q 5
♦ 6 5 2
♣ A J 7 2

♠ A 9 8
♥ 4 3
♦ K 9 3
♣ Q J 5 3 2

♠ A 7 3 2
♥ K 6 4 2
♦ A 5
♣ J 4 2

♠ 7
♥ A Q 8 6 4 3
♦ 9 8 4
♣ A K 3

♠ 2
♥ 7 4 3
♦ Q 5 3
♣ A K Q J 7 2

6. 南家争叫 2♥。

♠ A 9 7 4 3

♥ 7 6

♦ A Q 5

♣ K 4 2

第 52 组—西

1. 北家争叫 2♦。

♠ 7 6

♥ 4 2

♦ K Q 3

♣ A K J 8 7 4

2. 南家争叫 2♠。

♠ 7 4 3

♥ A Q 7

♦ K Q 2

♣ A K J T

3. 南家争叫 1♠。

♠ 7 4 3

♥ K 7 2

♦ A K Q 3

♣ A K 2

4. 南家争叫 2♠。

♠ K Q

♥ Q J 4 2

♦ A J 8 3 2

♣ 7 2

5. 南家开叫 1♥。

♠ A Q 9 8 6 2

♥ ...

♦ A K Q J 2

♣ A J

6. 南家开叫 1♠。

♠ 7 6 3

♥ ...

♦ A 9 6 4 2

♣ J 7 6 5 4

♠ K

♥ 8 4 3

♦ K J 2

♣ K Q J 9 5 3

第 52 组—东

♠ A K 5 3 2

♥ A J T

♦ 4 2

♣ Q 5 3

♠ Q J 2

♥ 9 5

♦ A 9 7 5 4 3

♣ 7 5

♠ 6 2

♥ A 9 6 4 3

♦ 6 4 2

♣ A 5 4

♠ 4

♥ K 9 6 5

♦ K 6 5

♣ A K 6 4 3

♠ ...

♥ J T 9 3

♦ T 7 4 3

♣ T 7 6 4 2

♠ 4

♥ A K Q 7 3 2

♦ 7

♣ A K Q 9 3

扣叫对方花色的牌例

例 97：扣叫对方花色——出大牌飞张

北家发牌
双方无局

♠ A 9
♥ 8 3 2
♦ T 3 2
♣ K Q 7 4 3

♠ T 7
♥ A Q T 9 6 5
♦ K 8 4
♣ A T



♠ 8 6 5 4 2
♥ 7 4
♦ 9
♣ J 8 6 5 2

♠ K Q J 3
♥ K J
♦ A Q J 7 6 5
♣ 9

叫牌过程：

西	北	东	南
	1♥	× ⁽¹⁾	—
3♣ ⁽²⁾	—	3♦ ⁽³⁾	—
3♥ ⁽⁴⁾	—	3NT ⁽⁵⁾	—
—	—	—	—

叫牌分析：

(1) 因为有黑桃，所以最好叫加倍。

(2) 表示有 10—12 点和草花 4 张或以上，同时排除有 4 张黑桃。

(3) 东家在此可以叫 3NT，但叫 3NT 又显得太心急。3♦ 是逼叫，不排除打 3NT，同时也有可能 5♦ 是最佳定约。


(4) 西家持有平均牌型，所以更希望能打 3NT 定约。3♥ 是问东家在红心中是否有止张。

(5) 东家在红心中有止张，叫 3NT。如果没有止张，东家可叫 3♠ 或 4♦。根据这副牌的分布情况，可打成 5♦，但是打 3NT 定约更安全，而且打 3NT 可超额 2 墩完成定约，得分比打 5♦ 更多。

首攻：♥7。同伴所叫花色中的双张先打大张。

正确打法：北家♥A 赢进并回出红心，击落庄家的♥K。庄家需要建立方块套，正规的打法是对 K 飞张。此外，东西有 26 大牌点，因而南北有 14 大牌点。北家开叫。所以几乎可以肯定♦K 在北家手中，否则北家开叫只有 11 大牌点，可能性不大。♥K 吃进过桥至♠A，然后引♦10，北家放小时，暗手也放小。再进行方块飞张，摊牌结算可得 6 墩方块、4 墩黑桃和 1 墩红心。明手如果不出♦10 而出小方块飞张将是一个严重的错误。虽然飞张同样可取得成功，但明手将缺少进手张来继续飞张，而造成阻塞。如果你接着兑现♦A，北家♦K 一吃进，就能兑现红心。

例 98: 探寻在对方的花色中的止张——在一门花色中从联手较短的一套中先打出大牌——方向确定的飞张

东家发牌 南北有局	<p>♠ Q J 2 ♥ 9 5 3 ♦ A 9 7 4 3 ♣ 5 4</p>	叫牌过程:				
		<p>♠ A K T 9 7 ♥ K T 6 ♦ T ♣ 8 7 6 3</p>	西	北	东	南
<p>♠ 8 5 ♥ J 8 4 2 ♦ J 8 6 5 ♣ Q 9 2</p>			—	1♦ ⁽²⁾	1♠ ⁽³⁾	1♣ ⁽¹⁾
			—	2NT ⁽⁵⁾	—	2♠ ⁽⁴⁾
			—	—	—	3NT ⁽⁶⁾
	<p>♠ 6 4 3 ♥ A Q 7 ♦ K Q 2 ♣ A K J T</p>					

叫牌分析:

(1) 南家表示高限开叫牌力的正规叫法是在再叫时跳叫无将。如果东家不干扰, 叫牌过程应该是 1♣:1♦, 2NT:3NT。

(2) 正常的叫法是应叫 1♦, 而不是应叫 1NT。如果要打无将定约, 最好让联手牌力较强的一家先叫无将。

(3) 虽然比开叫所要求的牌力略低, 这手牌在黑桃中有长度和大牌, 所以作争叫是很理想的。

(4) 由于在黑桃中没有止张, 南家不考虑叫无将。持有成局牌力但未能确定什么是最佳定约时, 可扣叫对方花色。

(5) 保证在黑桃中至少有 1 止张。

(6) 正中南家心怀。♠K、♠A 和黑桃将吃可打宕 5♦定约。

首攻: ♠10。先送庄家 1 墩, 希望能在庄家吃满 9 墩前, 东家或西家赢得出牌权。

正确打法: 北家吃进第 1 墩黑桃后, 应该着手兑现方块套。正确的顺序是先兑现♦K 和♦Q (从联手较短的一套先打出大牌)。在打第一轮方块时, 东家的♦10 跌落; 在打第二轮方块时, 东家方块告缺; 接着引小方块, 如果西家放小, 庄家以 9 飞张, 并兑现余下的方块。如果北家在打第一轮或第二轮方块时兑现♦A, 就无法活捉西家的 J, 3NT 定约将北打宕。

例 99：扣叫对方花色问同伴是否在该花色中有止张——牌张分布

南家发牌 东西有局	♠ T 6 4 3 2 ♥ 9 5 2 ♦ T 7 5 3 ♣ J <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; text-align: center;"> N W E S </div> ♠ 9 5 ♥ A K Q T 8 3 ♦ J 6 ♣ K 4 3	叫牌过程： <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;"></th> <th style="width: 25%;">西</th> <th style="width: 25%;">北</th> <th style="width: 25%;">东</th> <th style="width: 25%;">南</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">1♥</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">2♣</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">2♥⁽¹⁾</td> <td style="text-align: center;">×⁽²⁾</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">3♣⁽³⁾</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">4♣⁽⁴⁾</td> <td style="text-align: center;">—</td> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">5♣⁽⁵⁾</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>		西	北	东	南					1♥		2♣	—	2♥ ⁽¹⁾	× ⁽²⁾		3♣ ⁽³⁾	—	4♣ ⁽⁴⁾	—		5♣ ⁽⁵⁾	—			♠ K J 8 7 ♥ J 6 ♦ A K Q 8 ♣ 8 7 5
	西	北	东	南																								
				1♥																								
	2♣	—	2♥ ⁽¹⁾	× ⁽²⁾																								
	3♣ ⁽³⁾	—	4♣ ⁽⁴⁾	—																								
	5♣ ⁽⁵⁾	—																										

叫牌分析：

(1) 东家有较好的开叫牌力加上同伴能作二阶水平争叫的牌力，通常可以在无将或高级花色定约中成局。2♥是最理想的应叫，因为应叫2♦或2♠表示至少有5张。在同伴作低级花色争叫后，扣叫对方花色主要是问同伴是否在该花色中有止张。如果西家叫出2NT，东家应该加叫至3NT。

(2) 明确表示有很坚强的红心套，要求同伴在西家成为庄家时首攻红心。

(3) 否定在红心中有止张和有4张黑桃。

(4) 不是逼叫。虽然有足够牌力可打3NT定约，但不一定能打成5♣。4♣是邀请叫，如果西家是低限牌力可以不叫。

(5) 牌力较强，可以上5♣。西家考虑到缺黑色花色的K时，几乎可以肯定飞张能成功，因为南家是开叫者，有较多牌点。

首攻：♥5。首攻同伴花色，出张顺序是中、大、小表示不是双张。

正确打法：兑取2墩红心后，南家可转攻黑桃或继续攻第三轮红心。庄家只有在将牌中有问题。联手有A—Q—10—X—X—X加上X—X—X时，通常应该用Q而不是用10飞张。这样的打法对付K—X和J—X以及K—X—X和J都能成功。在本例中，由于南家开叫，♣K基本上在南家手中，但♣J也有可能北家处。吊将牌时，先过桥至东家，引草花至Q。北家的♣J跌落时，再回到明手，继续引草花，出10飞张，最后兑现♣A吃进南家的♣K。

例 100：探寻最佳将牌配合——失张计算——探索满贯——建立长套

西家发牌
双方有局

♠ A K Q 9 5 3
♥ J 5 3
♦ Q J 7
♣ 9

♠ T
♥ A K Q 8 6 4
♦ 9
♣ A K Q 7 6



♠ J 8 2
♥ ...
♦ A 8 6 5 2
♣ J 8 5 4 2

♠ 7 6 4
♥ T 9 7 2
♦ K T 4 3
♣ T 3

叫牌过程：

西	北	东	南
1♠	2♠ ⁽¹⁾	—	3♦ ⁽²⁾
—	3♥ ⁽³⁾	—	4♣ ⁽⁴⁾
—	4NT ⁽⁵⁾	—	5♦
—	6♣	—	—
—	—	—	—

叫牌分析：

(1) 北家的牌只有 2 失张，应该作成局逼叫。有些牌手也许会跳叫 4♥，这是偷懒的叫法，有害无益：首先，正确的定约可能是草花而不是红心；其次，牌力坚强不能陪出满贯的可能性。要求在叫牌中找到最佳将牌配合，并尽量叫出牌力和牌型。此处 2♠是成局逼叫；但是如果搭档约定叫对方的花色有其他含义（如迈克尔斯扣叫），北家可先加倍，然后于南家应叫 2♦后再叫 2♠，这时再叫 2♠是成局逼叫，在南家再叫 3♣时，北家用 4NT 问 A，然后叫 6♣。

(2) 有 5—5 二套时，先叫较高花色。

(3) 先叫较长套花色。由于已叫过 2♠，所以 3♥是逼叫。

(4) 自然应该叫出第二套花色，由于没有黑桃止张，不考虑叫 3NT。叫牌有困难时，可以叫 3♠问同伴在黑桃中是否有止张。

(5) 草花已取得配合而且只有 2 失张，北家问 A，在南家没有 A 时不叫。

首攻：♠K。唯一打宕 6♣的机会是再攻第 2 墩黑桃时，明手用小将牌将吃，同伴将牌盖吃。

正确打法：吊二轮将牌，让明手进手。连续打红心，将吃第四轮红心，明手余下的红心都成为赢张，打成 6♣定约。

第二十六章 技术性加倍后的强应叫和再叫

技术性加倍后，0—5，6—9 或 10—12 点范围的牌的应叫分别已于[第十三](#)、[十四](#)和[十五章](#)中进行讨论。

1. 同伴作技术性加倍时持有 13 点或以上时的应叫

有 13 点或以上时，加上同伴技术性加倍的牌力足以成局，因此应该叫成局或扣叫对方花色。

持有坚强的高级花色长套时，叫 4♥ 或 4♠。有平均牌型，没有高级花色套而且在对方的花色中有好的止张时，叫 3NT。

持有的高级花色套较弱或有若干种叫牌可叫，或在此阶段还没有找到合适的成局定约时，扣叫对方花色。这是逼叫，直至在某花色取得配合（即叫出某一花色而且同伴加叫）为止。例如，(1♠):加倍:(不叫):2♠, (不叫):3♦:(不叫):4♦是邀请叫但不是逼叫。13 点加上同伴加倍的牌力不能保证在低级花色定约中成局。

持有强牌时，除非能明确地叫出成局定约，应叫者应该扣叫对方花色。如对方叫出二门花色，如(1♦):加倍:(1♠)或(1♦):不叫:(1♠):加倍，扣叫对方的第一门花色 2♦是自然叫，但扣叫对方的第二门花色 2♠是约定叫，逼叫成局。如果第三家对开叫花色作加叫，你仍可扣叫对方花色，要同伴（加倍者）选择合适的定约，如(1♦):加倍:(3♦):4♦是要同伴叫出一门高级花色。

2. 你作加倍，同伴扣叫对方花色后的叫牌

叫牌过程应延续至成局或叫出某门花色并由同伴加叫时为止。按常规的顺序叫出花色，先叫最长套花色；5—5 二套时，先叫较高花色；在 4 张套中先叫最低花色。先叫较高花色，再叫较低花色，表示至少有 5—4 牌型。在扣叫出对方花色后，叫 2NT 仍然是逼叫，表示在对方的花色中有止张，邀请进 3NT 定约。假如在 3NT 水平以下叫出自然叫，你可以再一次扣叫对方花色，这是要求同伴在对方花色中有止张时叫 3NT，或在没有止张时作出能描述牌型的叫牌。

3. 持有强牌作技术性加倍后的叫牌

在同伴作花色应叫表示有 0—9 点后：有 16 点以下时不叫；16 点或以上时再叫（参见下表）

加倍者持有的牌	加倍者的再叫
有长套及 5 失张	叫花色（非逼叫）
有长套及 4 失张	跳叫花色（非逼叫）
至多有 3 失张	叫成局或扣叫对方花色
19—21 点，平均牌型	在可能情况下叫 1NT（否则叫 2NT）
22—23 点，平均牌型	跳叫无将
至少 24 点，平均牌型	再叫 3NT

加倍者再叫无将时，应在对方的花色中有止张。至少有 19 大牌点而无长套、对同伴花色不能支持而且在对方的花色中没有止张时，加倍者很难叫牌。最好是扣叫对方花色，然后再根据同伴的叫牌作出抉择，这时如果同伴在成局水平下再叫，你可以不叫。

4. 技术性加倍后再叫无将或花色

西	北	东	南
1♦	×	—	1♠
—	1NT		

北家的再叫 1NT 表示有 19—21 点，平均牌型和在对方的花色中有止张。持有 12—15 点时，北家在南家应叫 1♠ 后应叫不叫。加倍者在弱应叫后再叫是表示牌力超过技术性加倍牌力的低限。持有 16—18 点、平均牌型和在方块中有止张时，北家可以直接争叫 1NT 而不作加倍，因此北家先加倍，然后再叫 1NT，其牌力必然超过 18 点。

在同伴应叫表示有 6—9 点后（1NT 或在对方干扰后叫出花色），加倍者再叫新花色表示至少有 5 张套，是邀请叫，但不是逼叫。跳叫新花色是成局逼叫，而扣叫对方花色则是问同伴是否在对方的花色中有止张的成局逼叫。同伴叫 1NT 表示在对方的花色中有止张时，加倍者再叫对方的花色显示持有一手强牌，并在对方的花色中是缺门或单张，警告同伴不要打无将（除非在对方的花色中至少有双止张）。

在同伴应叫表示有 10—12 点后（加倍者的应叫作跳叫），加倍者再叫新花色表示至少有 5 张套，而且是逼叫。加倍者再叫 2NT 也是逼叫，而且保证在对方的花色中有止张。如果加倍者再叫对方的花色，这是逼叫成局，并问同伴在

对方花色中是否有止张。假如同伴的应叫是跳叫 2NT，加倍者扣叫对方花色表示在该花色中有缺门或单张，警告同伴不要打无将（除非在对方的花色中有坚强的止张）。

练习(二十九)

A. 对方开叫 1♥，同伴加倍，你的上家不叫。你持有下列各手牌时，如何应叫？

1. ♠ QJ7
♥ 86
♦ AQ86
♣ KJ93

2. ♠ AJ9863
♥ 76
♦ K92
♣ A2

3. ♠ 72
♥ AQJ
♦ KQ72
♣ J984

4. ♠ 87642
♥ AJ
♦ KQ
♣ K943

5. ♠ AQ7
♥ 8643
♦ AK
♣ J762

B. 对方开叫 1♦，你加倍，同伴应叫 2♦。你持有下列各手牌时，如何再叫？

1. ♠ K874
♥ 8643
♦ A7
♣ AQ3

2. ♠ A9742
♥ KQ93
♦ 7
♣ KJ2

3. ♠ K7642
♥ Q9432
♦ AK
♣ 7

4. ♠ Q732
♥ A83
♦ 96
♣ AK54

5. ♠ AQ3
♥ KQ6
♦ 8732
♣ AQ4

叫牌练习：下列各手牌如何叫牌？除练习中注明外，南—北不叫牌。

第 53 组—西

1. 南家开叫 1♥。

♠ A872
♥ 82
♦ K54
♣ KQ73

第 53 组—东

♠ QJT943
♥ AK7
♦ 6
♣ 942

2. (a) 南家开叫 1♠。(b) 南家开叫 1♣。

♠ A
♥ KQ93
♦ A7652
♣ J73

♠ 86
♥ J7542
♦ K83
♣ AKQ

3. 南家开叫 1♦。

♠ K Q 4 3
♥ A 9 6 3 2
♦ A 8
♣ 7 5 4

♠ A 2
♥ 8 7
♦ 7 6 4 2
♣ A K Q 8 6

4. 南家开叫 1♣。

♠ A Q 4 3
♥ A 8 2
♦ A 9 8 3
♣ 7 4

♠ K 9 7 6
♥ K 9 7 6
♦ K Q J
♣ J 3

5. 南家开叫 1♦。

♠ A Q 6 5
♥ K 9 7 4
♦ 8 2
♣ A J T

♠ K 7
♥ A 8 3
♦ Q J 4 3
♣ K 4 3 2

6. 南家开叫 1♣。

♠ Q J 5 4 2
♥ A Q J 3
♦ K 4 3
♣ 9

♠ K 7 3
♥ K 6 5
♦ A 7 2
♣ A 8 4 2

第 54 组—西

第 54 组—东

1. 南家开叫 1♣。

♠ K Q 8 5
♥ A J
♦ A 8 2
♣ A Q 9 2

♠ 9 3
♥ 8 7 6 5 4 2
♦ 6 4
♣ 8 6 3

2. (a) 南家开叫 1♣。 (b) 南家开叫 1♦。

♠ K 9
♥ A K 3 2
♦ K Q 9
♣ A J 5 4

♠ A 3 2
♥ 6 5 4
♦ J T 4 3 2
♣ Q 2

3. 南家开叫 1♦。

♠ A Q 9 7 2
♥ A K 4 3
♦ 8
♣ K Q T

♠ J 4 3
♥ 8 2
♦ A Q 9 7
♣ 9 7 6 4

4. 南家开叫 1♣。

♠ 6 5
♥ A Q 8 7 6 4
♦ A K
♣ K Q J

♠ J 8 4
♥ K 9 5
♦ 8 7 4 3 2
♣ 8 6

5. 南家开叫 1♥。

♠ A 7
♥ 6 4
♦ A K 3
♣ A K Q 8 6 2

♠ J 8 4 2
♥ 7 3
♦ 8 5 4 2
♣ 7 5 3

6. 南家开叫 1♥。

♠ A 2
♥ 7 6
♦ A K Q 8 6 2
♣ A K 3

♠ J 7 6 5
♥ A 3
♦ 7 5 3
♣ 8 5 4 2

持有强牌作加倍或对加倍作应叫的牌例

例 101: 扣叫对方花色——计算赢张——牌张组合

北家发牌
南北有局

♠ A 4
♥ K 6 3
♦ K 6 4 3
♣ K 7 3 2

♠ Q 9
♥ Q J
♦ A Q J T 7
♣ Q 9 8 5



♠ J T 7 3 2
♥ T 9 8 5
♦ 8 2
♣ 6 4

♠ K 8 6 5
♥ A 7 4 2
♦ 9 5
♣ A J T

叫牌过程:

西	北	东	南
	1♦	×	—
2♦ ⁽¹⁾	× ⁽²⁾	2♥ ⁽³⁾	—
2NT ⁽⁴⁾	—	3NT ⁽⁵⁾	—
—	—		

叫牌分析:

(1) 约定叫, 表示有成局牌力。

(2) 表示方块是强套, 要求同伴首攻方块。对约定叫的加倍往往是对首攻有只是性。

(3) 叫 4 张套花色时, 先低后高。

(4) 保证有方块止张, 但排除有 4 张黑桃的可能性。

(5) 由于同伴再叫 2NT 否定有 4 张黑桃, 所以没有必要显示黑桃。东家有 5 张红心套时再叫 3♥。

首攻: ♦Q。准备送 1 墩方块给庄家的♦K, 从而将其余的方块建立为赢张。

正确打法: 西家♦K 应该吃进。否则, 北家转攻其他花色, 西家将难以取得足够的赢墩。为了拿满 9 墩, 西家需要赢得♦K 这一墩, 接着引小草花, 出♣10 飞张。打红心过桥至 K, 再引小草花, 用♣J 飞张。兑取♣A 后, 出黑桃过桥至

A，然后兑现♣K，总共取得2墩黑桃、2墩红心、1墩方块和4墩草花。在草花飞张前，先兑现♣K是错误的打法。如果先拔♣K，在北家有♣Q单张、♣Q—X、Q—X—X—X或Q—X—X—X—X时，西家只能取得3墩草花；而在打第一轮草花时飞张，只要北家持有♣Q（不论草花套长度），西家总可以赢得4墩草花。先拔♣A，再引♣J的打法也不好，这样的打法只有在南家持有♣Q而且防守方草花3—3分布时才能吃4墩，而♣Q在北家（开叫者）处的机会要大得多。

例 102：探索最佳成局定约-读牌和算牌——残局打法

东家发牌 东西有局	♠ K T 4 ♥ A 5 4 ♦ A 4 3 ♣ Q 7 4 3		叫牌过程：																											
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">W E</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">S</td></tr> </table>	N	W E	S	♠ A 8 2 ♥ 9 7 ♦ 9 5 ♣ A K J 8 6 2	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">西</th> <th style="width: 25%;">北</th> <th style="width: 25%;">东</th> <th style="width: 25%;">南</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">1♣</td> <td style="text-align: center;">×(1)</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">2♣(2)</td> <td style="text-align: center;">×(3)</td> <td style="text-align: center;">2♠</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">2NT(4)</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">3♥</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">4♠(5)</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">—</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">—</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	西	北	东	南			1♣	×(1)	—	2♣(2)	×(3)	2♠	—	2NT(4)	—	3♥	—	4♠(5)	—	—	—			
N																														
W E																														
S																														
西	北	东	南																											
		1♣	×(1)																											
—	2♣(2)	×(3)	2♠																											
—	2NT(4)	—	3♥																											
—	4♠(5)	—	—																											
—																														
	♠ Q J 9 7 3 ♥ K Q 6 3 ♦ K J 6 ♣ 9																													

叫牌分析：

- (1) 加倍者有5—4二套高级花色，应该加倍而不作花色争叫。
- (2) 约定叫，表示有成局牌力。
- (3) 显示草花强套，是首攻指示性加倍。
- (4) 表示在草花中有止张，希望进一步得到信息。
- (5) 南家先叫2♠，再叫3♥，表示至少有5张黑桃、4张红心。因此，北家选择4♠定约成局。

首攻：♣10。同伴叫的花色中双张的顶张。

正确打法：南家应该从明手放小，东家跟8，鼓励西家继续攻草花。攻第二轮草花时，明手忍让，东家出♣J，庄家暗手将吃。引黑桃至明手的10，东家A吃进。东家转攻♣K，南家必须用大将牌将吃（因为西家先攻♣10，后攻♣5，表明草花是双张，如果南家不防范，用小将牌将吃，西家能用将牌盖吃），这时西家垫方块。吊三轮将牌，西家又垫方块。庄家已失2墩，为了打成定约，至多只能再失1墩，因此要求对方红心是3—3分布或♦Q在东家手中。西家接连垫2张方块，可以分析出西家有方块长套，另外很可能有4张红心，事实上西家是为了保持与庄家长套同样长度的防守原则，所以不垫红心而垫方块。虽

然实际情况是红心分布和♦Q的位置都对庄家不利，庄家可以找到保证打成定约的安全打法。庄家兑现红心赢张，并最后打出第四轮红心。如果对方红心。如果对方红心3—3分布，则打成定约已毫无问题；而如果对方红心4—2分布，第4张红心必在西家处，明手引第四轮红心，投入西家手中。西家黑桃和草花早已告缺，手中只有方块，而在打方块时给南家的♦K—J—6制造自然飞张的机会，无论♦Q在防守方哪一家手中，庄家赢得所有3墩方块而完成定约。

例 103：持有平均牌型的强牌时的加倍——防守方忍让——正确选择应该先建立的长套

南家发牌	♠ Q 9 7 4	叫牌过程：
双方有局	♥ A 6	西 北 东 南
	♦ K 9 8 3	— 1♦ ×(1) —
	♣ A 8 3	1♥(2) — 1NT(3) —
♠ 8 3		3NT(4) — — —
♥ T 9 8 3	♠ A K 6 2	
♦ A 7	♥ K Q J	
♣ Q J T 5 2	♦ Q J 4	
	♣ K 7 4	
	♠ J T 5	
	♥ 7 5 4 2	
	♦ T 6 5 2	
	♣ 9 6	

叫牌分析：

- (1) 19大牌点，超出作1NT争叫的牌力范围。
- (2) 对加倍作应叫时，先叫出高级花色。
- (3) 加倍后再叫1NT表示有19—21大牌点和平均牌型。
- (4) 再叫3NT要比再叫3♣好得多。

首攻：♦2。在你自己或同伴的长套花色中首攻第4大张是符合常规的。只有在自己有好的长套而且在旁门花色中有进手张时，才放弃首攻同伴的花色。

正确打法：♦A立刻吃进——不要忍让。接着打红心，而不要打草花。击落♥A后，在重新取得出牌权后兑现红心。接着先引♣K（北家应该忍让），然后再引第二轮草花至明手。在明手进手后，先兑现红心赢张，此后如果北家在♥A赢进后转攻黑桃，应该打方块。你可以赢得2墩黑桃、3墩红心、2墩方块和2墩草花。要避免犯以下的错误：(1)如果在打第1墩方块时你忍让，北家♦K赢进后转攻黑桃。在♣A或♥A进手后，北家再攻黑桃。防守方可在庄家拿到9墩前赢得2墩黑桃、♦K和2个A。(2)对方首攻方块时忍让，在北家回攻方块时赢进后打草花。如果北家忍让最初二轮草花，庄家就无法过桥至明手兑取明手的

红心赢张，从而只能取得 8 墩。在庄家准备建立明手的长套而且明手没有旁门进手张时，防守方扣住明手长套中的 A 能防止明手建立长套。

例 104: 持有将牌时的技术性加倍——扣叫对方花色——从明手出处做出进手张

西家发牌
双方无局

♠ K Q T 9 8
♥ 7 2
♦ K T 7
♣ K Q 9

♠ A 5 3
♥ A K Q J T 8
♦ A Q 3 2
♣ ...



♠ 7 6 4 2
♥ 4
♦ J 6
♣ A J 7 6 3 2

♠ J
♥ 9 6 5 3
♦ 9 8 5 4
♣ T 8 5 4

叫牌过程:

西	北	东	南
1♠	× ⁽¹⁾	—	2♣
—	3♥ ⁽²⁾	—	3♠ ⁽³⁾
—	4♥ ⁽⁴⁾	—	—
—	—	—	—

叫牌分析:

(1) 牌力极强，争叫、强跳争叫和 4♥ 阻击叫都不足以表示出其牌力之强。

(2) 北家有 8 赢墩，而且♦Q 很可能成为第 9 墩赢墩。加倍后在再叫时跳叫新花色表示有 9 赢墩，只要南家帮 1 墩，即可在高级花色定约中成局。

(3) 南家具有成局所需的关键赢墩，但是对什么是最佳成局定约心中无数。有成局牌力但还没有找到正确定约时的最好解决办法是扣叫对方花色。

(4) 由于草花缺门，4♥ 比 3NT 更安全。如果南家具有打成 3NT 定约的牌力（如有♦K 或♠K），4♥ 定约也不难打成。反之，因为在黑桃中只有 1 止张，防守正确可打宕 3NT 定约。

首攻：♠J。几乎所有牌手都会自然而然地首攻同伴花色中的单张，但恰恰是首攻将牌才能打宕 4♥ 定约。打桥牌真不容易！

正确打法：西家应该出♠Q 盖♠J 而庄家则出♠A 吃进（否则下一轮东家要将吃♠A）。接着庄家不可吊将，而应引♦Q 以便从明手做出进手张（通过♦J）兑现♣A。如果西家在打♦Q 时忍让，庄家兑现♦A 并将吃方块。然后出♣A 垫去失张，总共可得 11 墩。如果西家出♦K 盖吃♦Q，北家在打第四轮黑桃时要用大将牌将吃。吊四轮将牌，引方块至明手的 J，然后可出♣A 垫去方块失张。

第二十七章 对方作技术性加倍后的叫牌

同伴作花色开叫和第二家牌手加倍以后，例如 1♦:(加倍)，接着轮到你叫牌。有多种加倍后的叫牌方法，下面介绍其中三种，建议读者使用其中的现代叫法。

1. 标准叫法

(1) 所有有 10 点大牌点或以上的牌必须作再加倍（多用性再加倍）。

(2) 在一阶或二阶水平上应叫新花色的牌力是 6—9 点，非逼叫。

(3) 跳叫新花色表示有坚强长套，6—9 点，非逼叫。

(4) 正常情况下，有 0—5 点时，应该不叫；但对同伴开叫花色有适当支持和 4—5 点时，加叫到二阶水平也是可行的。

(5) 跳加叫，例如 1♥:(加倍):3♥，是阻击性的，牌力少于 10 大牌点。

2. 加倍后的巴伦应叫（建议不采用这种叫法）

10 大牌点或以上时，再加倍；6—9 大牌点时，不叫；0—5 大牌点时，叫花色或无将。

对于较弱的对手，这种叫法可能奏效，但在对付有实力的对手时，这种叫法是不可取的。同伴作高级花色开叫而你持有 0—5 点时应叫新花色，在将牌不能取得配合时特别有危险性，罚分的损失将是严重的。

3. 现代叫法

(1) 应叫新花色和跳叫新花色都保持原来的意义，都是逼叫。

(2) 1NT 仍表示 6—9 点或 6—10 点。

(3) 应叫 2NT 不表示原来的含义——平均牌型的强牌（13—15 点以及在未叫花色中有止张）。适合于正常应叫 2NT 的牌，应该先再加倍，然后在不准备对对方叫牌作惩罚性加倍时，再叫无将。

(4) 加叫开花色分下列情况：

●加叫至二阶水平=4—6 大牌点和 9 失张。

●加叫至三阶水平=6—9 大牌点和 8 失张。

●加叫至四阶水平=4—6 大牌点和 7 失张。

●跳叫 2NT=10 大牌点或以上，对将牌有支持（例如 1♠:(加倍):2NT。它称为特拉斯科特 2NT 约定叫。

(5) 再加倍表示有 10 大牌点或以上而且对同伴开叫花色无支持，希望在对方叫牌时作惩罚性加倍。如果不适合作惩罚性加倍，应该作出正常的应叫（除应叫 2NT 外）。[第三十二章](#)将讨论适合作惩罚性加倍的牌。

应叫新花色、跳叫新花色、加叫或应叫 1NT 后的叫牌同对方不作加倍时完全一样。

4. 特拉斯科特 2NT 应叫后的叫牌

对方加倍后的特拉斯科特 2NT 应用十分实用。它使应叫者容易区别牌力不强、牌型好的牌（根据失张的多少作相应的加叫）和以大牌点为基础作加叫的牌。它也能起阻击第四家的作用。如果叫牌过程是 1♥:(加倍)而你作再加倍表示牌力较强且对红心有支持，那样就给第四家参与竞叫造成可乘之机。在再加倍后，第四家可以作出低水平的首攻指示性叫牌或作出牺牲叫，相反地，假如在加倍后用应叫 2NT 来表示将牌有支持并有牌力，第四家几乎不可能有足够的牌力在三阶水平上叫牌。

特拉斯科特 2NT 应叫是逼叫，并保证对开叫花色有支持，支持的要求根据开叫花色套规定的长度而定。

如果开叫者勉强够开叫牌力，开叫者应该叫三阶高级花色表示止叫。持有 10—11 大牌点以上或即使只有 10 大牌点但为 7 失张时，应叫者仍可叫成局。在有成局可能时，开叫者可再叫新花色作为长套花色试探叫（见[第二十四章](#)）例如 1♥:(加倍):2NT:(不叫)，3♣.....。长套花色试探叫的水平应该低于已取得配合的高级花色的三阶水平。有成局牌力但无满贯兴趣时，开叫者在应叫 2NT 后跳叫四阶高级花色。如果持有满贯牌力，开叫者在应叫 2NT 后，以超过已取得配合的高级花色的三阶水平叫出新花色作为扣叫，例如 1♥:(加倍):2NT:(不叫)，开叫者再叫 3♠或 4♣或 4♦是扣叫。在三阶高级花色以下叫出新花色是长套花色试探叫，而在三阶高级花色以上叫出新花色则是扣叫。在特拉斯科特 2NT 应叫后甚至用 3NT 作为布莱克伍德问叫也是合理的。

开叫者开叫低级花色时，特拉斯科特 2NT 应叫排除持有高级花色。例如 1♣:(加倍):2NT 表示对草花有支持、10 大牌点或以上以及没有 4 张高级花色。既对开叫花色有支持又有高级花色套时，应叫高级花色。

假如同伴作技术性加倍后对方叫 2NT，你有 4 张高级花色套或 5 张低级花色套以及大约 8 失张的一手牌时，可以叫出你的花色。在失张更少时，你可以跳叫自己对方。

5. 再加倍后的叫牌

(1) 加倍者的同伴应该作出叫牌。假如叫牌过程是(1♣):加倍:(再加倍).....，你即使持有很弱的牌也不可在再加倍后不叫。这样的叫牌过程果然已显示第四家几乎没有什么牌力，不过，从心理角度来看，第四家作出叫牌是正确的。不叫会暴露出牌力很弱，从而鼓励对方对同伴以后的叫牌作惩罚性加倍。即使毫无牌力，但对方感觉你作了叫牌总不会一无所有。另外，为了减轻同伴的压力，第四家也应该叫牌，因为加倍者往往不清楚什么是最佳的将牌花色——那也是选择叫加倍的重要原因之一，所以第四家应该显示其希望作为将牌的花色。最简洁明瞭的原则是：同伴作技术性加倍时，在对方再加倍后的叫牌相同于对方不叫后的叫牌。在再加倍后叫牌，叫牌的水平并未提高，所以不会增加叫牌的难度。同伴加倍后，对方不叫对方叫再加倍时，你方应叫是同样的。假如在同伴加倍后，第四家的牌力足够在应叫时作跳叫，仍应该跳叫，再加倍者有可能在吹牛，或开叫家用的是心理叫牌。

(2) 除非能作惩罚性加倍，开叫者应该不叫。在对方叫的花色中持有强的 4 张或以上时，可以作惩罚性加倍。如果不能作惩罚性加倍，开叫者在持有一般的牌时应该不叫。作再加倍后，同伴在对方叫牌后不会不叫。再加倍者可能想对对方叫的花色作惩罚性加倍，而如果开叫者在对方叫牌前先叫牌，将使对方逃之夭夭。开叫者在再加倍者前抢先叫牌表示有一手牌点低而牌型好的牌。

开叫者可以在第四家叫牌后不叫，然后对再加倍者的加倍表示不同意而再叫新花色，这表示手中的牌至少有 5—5 二套，而且牌力不属于最低限的开叫牌力范围，开叫者建议考虑成局而不想打防守。

(3) 加倍者仍按正常叫法叫牌。如果叫牌过程是(1♥):加倍:(再加倍):1♠，(不叫)之后轮到你叫牌时，你仍按在加倍后同伴弱应叫以后的正常叫法再叫。加倍者主动再叫表示牌力超过低限加倍的要求。

(4) 如果再加倍后第四家牌手作出叫牌，而且以后各家都不叫，轮到再加倍者叫牌时，必须作出某种叫牌。例如，叫牌过程是(1♥):加倍:(再加倍):2♣，不叫:(不叫)，现在轮到你叫牌：如果有4张或以上的好草花，你可以加倍，表示要惩罚对方。你和同伴的将牌不能取得配合，所以作惩罚性加倍是可取的。再加倍者叫新花色是自然叫而且是逼叫，以后的叫牌是自然叫牌；回到开叫花色（此例中是2♥），表示对只能作延迟性加叫，否则可以在加倍后应叫2NT。再加倍者再叫2NT不是逼叫，它表示持有10—12点以及在草花中有止张。扣叫对方花色(3♣以上)是逼叫成局并问同伴在对方花色中是否有止张，以确定是否可打3NT定约。

6. 第四家作技术性加倍后开叫者的再加倍

如果你开叫后同伴应叫新花色而第四家加倍，例如，1♦:(不叫):1♠:(加倍)，开叫者的再叫的意义同对方没有作加倍时一样。开叫者作再加倍表示至少有16大牌点、不能支持同伴花色，并要求惩罚对方。在再加倍后，开叫方所作的加倍都是惩罚性的。

无论是应叫者或是开叫者所作的再加倍，都表示你方在牌点实力方面领先于对方(12+10或16+6)。假如你方联手配合不好，而你又在对方的花色中有较好的4张或以上套，通常作惩罚性加倍要比自己主打定约更有利。再加倍表示想对对方的叫牌作惩罚性加倍。

7. 同伴应叫1NT，对方加倍之后的叫牌

对应叫1NT的加倍通常是作为技术性加倍，例如，1♥:(不叫):1NT:(加倍)是作为对1♥的技术性加倍。这时，开叫者的再叫与第四家牌手不叫时开叫者的再叫相同。开叫者作再加倍表示至少有16大牌点，要求同伴在有正常应叫1NT的牌力时不叫，并且建议在对方再叫牌时作惩罚性加倍。

练习(三十)

A. 同伴开叫1♥，其下家加倍。你持有下列各手牌时，按现代叫法怎样叫牌？

1. ♠ K 7 4 3
♥ A 2
♦ A 9 8 4
♣ Q 6 3

2. ♠ 7
♥ K 7 4 3
♦ A 9 4 3
♣ J 5 3 2

3. ♠ A J 9 8 4
♥ 2
♦ A Q T 2
♣ 8 6 4

4. ♠ ...
♥ K 8 4 3 2
♦ 8 6 4 3 2
♣ K 7 5

5. ♠ A Q 6 3
♥ K 8 6 4
♦ Q 7
♣ 9 8 3

B. 对方开叫 1♥，同伴加倍，其下家再加倍。你持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ Q 9 5 2
♥ 7 6
♦ 8 5 3 2
♣ 8 7 3

2. ♠ 9 7
♥ 6 5 3 2
♦ 6 4
♣ 9 6 5 3 2

3. ♠ A Q 9 5 4
♥ 6 4 3
♦ Q J 7
♣ 5 3

4. ♠ 8 6 3
♥ 7 4 3 2
♦ Q 7 6
♣ 8 4 2

5. ♠ A Q 6
♥ Q 7
♦ Q 9 4 3
♣ K J 7 6

C. 叫牌过程是 1♥:(加倍):再加倍:(1♠)，现在轮到开叫者叫牌。开叫者持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ A 7
♥ A 9 7 4 3
♦ K Q 6 2
♣ 8 3

2. ♠ A K T 9
♥ K Q 8 7 3
♦ 4
♣ J T 2

3. ♠ K 5 4
♥ A J 7 4 3
♦ K Q 3
♣ 9 2

4. ♠ 7
♥ K 9 8 6 4 2
♦ A Q J 6 3
♣ 4

5. ♠ 9
♥ A K Q 8 6 3
♦ J 8 4
♣ J 5 2

D. 叫牌过程是 1♠:(加倍):再加倍:(2♥)，不叫:(不叫)，现在轮到再加倍者叫牌。你持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ 7
♥ A J 9 3
♦ K Q 7
♣ J T 7 4 2

2. ♠ 8 6
♥ Q J 4
♦ A 9 8 2
♣ K Q J 2

3. ♠ 5 2
♥ K 8 4
♦ A J 8 6
♣ Q J 7 4

4. ♠ 7 2
♥ 8 6 3
♦ A K 4 3
♣ K Q J 4

5. ♠ 6
♥ 7 2
♦ A Q 8 3
♣ K Q 9 7 4 2

叫牌练习：下列各手牌如何叫牌？除练习中注明外，南—北不叫牌。

第 55 组—西

1. 西家开叫 1♥，北家加倍。

♠ 7 2
♥ A Q 7 6 2
♦ K 3
♣ K Q 8 4

2. 东家开叫 1♠，南家加倍。

♠ 9 7 6 4
♥ 7
♦ A K 4 3
♣ 8 6 4 2

3. 西家开叫 1♣，北家加倍。

♠ 8 3 2
♥ A Q 4
♦ 7 2
♣ A Q 9 6 4

4. 西家开叫 1♥，北家加倍，南家叫 2♣。

♠ K J 8
♥ A Q 7 5 4
♦ K 8 3 2
♣ 7

5. 西家开叫 1♠，北家加倍，南家叫 2♦。

♠ A K 9 7 2
♥ 7
♦ K Q T 6
♣ J 6 2

第 56 组—西

1. 西家开叫 1♣，北家加倍。

♠ K Q 7 4
♥ 8 3
♦ A 2
♣ A Q 9 3 2

2. 西家开叫 1♦，北家加倍。

♠ A Q 7 5
♥ 7
♦ A K 8 6 4
♣ K Q 3

第 55 组—东

♠ 8 5
♥ K 9 4 3
♦ A Q J 5
♣ J 9 2

♠ A K 8 5 2
♥ A K 9 4
♦ 7 6
♣ 5 3

♠ K Q J
♥ 7 3
♦ Q 4 3
♣ K 8 6 3 2

♠ Q 9 5 2
♥ 2
♦ A 6 4
♣ A J 8 6 2

♠ 6 3
♥ A Q 8 5 3
♦ 7 2
♣ K Q 9 3

第 56 组—东

♠ A 2
♥ K Q 9 6 5 2
♦ J 3
♣ 8 6 4

♠ 6 4
♥ A 9 6
♦ Q J 7 3 2
♣ A 8 5

3. 东家开叫 1♣，南家加倍。

♠ A 9 7 4 2
♥ 7 6 4
♦ Q 9 5
♣ J 5

♠ K 8
♥ K J 2
♦ 7 2
♣ A Q 7 6 3 2

4. 西家开叫 1♠，北家加倍，南家叫 2♥。

♠ A Q J 6 4 3
♥ 7 4
♦ A J 4
♣ 8 2

♠ 8 7
♥ J 3
♦ K T 8 3
♣ A K Q 6 4

5. 西家开叫 1♠，北家加倍，南家叫 2♣。

♠ K Q 8 7 3 2
♥ A J 9 5 4
♦ J 2
♣ ...

♠ 5
♥ K T 8 2
♦ A 9 7 4
♣ A 7 4 3

对方作技术性加倍后的牌例

例 105： 特拉斯科特 2NT——防守打牌技术——用 Q 打出信号——兑现赢张

北家发牌
东西有局

♠ K T 7 6
♥ A Q J 6 5
♦ 9 3
♣ 7 2

♠ 4 3 2
♥ 4 2
♦ Q J T 7 4
♣ 9 5 4



♠ 8
♥ T 9 7 3
♦ A K 8 2
♣ A Q 8 3

♠ A Q J 9 5
♥ K 8
♦ 6 5
♣ K J T 6

叫牌过程：

西	北	东	南
	—	1♠	×
2NT ⁽¹⁾	— ⁽²⁾	4♠ ⁽³⁾	—
—	—		

叫牌分析：

(1) 至少有 10 大牌点，并对同伴开叫花色有支持。

(2) 牌力不够，不能叫 3♦，但是如果西家再加倍，被叫应该叫 2♦。

(3) 东家有 16 点和 6 失张，无论从牌点或失张计算，加上同伴 2NT 显示的牌力应该可以成局。

首攻：♦K。从 A—K 顶张的套中首攻 K 是最理想的首攻。在看到明手的牌和同伴的打牌信号后，可以决定继续攻该花色或转攻其它花色。首攻黑桃和红心时，东家吃进，吊将牌然后兑现红心垫去方块失张和 1 张草花，共可得 11 墩。

正确打法：如果南家在第 2 墩时续打♦A，庄家可打成 4♠定约。肃清将牌后，庄家可用红心垫去草花失张而只失 2 墩方块和 1 墩草花。在打第 3 墩时，南家转攻草花，兑现♣A 也不起作用。要打宕 4♠定约，防守方必须在庄家取得出牌权前赢得 2 墩方块和 2 墩草花，这只有在北家穿攻草花时才能做到。为了帮助南家找到正确的防守打法，北家在同伴首攻♦K 时跟♦Q 打出信号，不管怎样，下一轮同伴在该花色中引小牌（而不引 A）时，你总可以吃进——J 吃或将吃。同伴打 K 时，你绝对不能从 Q—X 中跟 Q。正确的防守打法是：♦K 首攻，北家跟♦Q；南家攻♦2，北家♦10 吃进；北家转攻♣5，东家不得不失 2 墩草花，定约被打宕。

例 106：首攻 K 时打出 Q 信号——注意对方将吃的危险——剪刀打法

东家发牌 双方有局	♠ Q T 5 2 ♥ A 7 6 ♦ 3 ♣ A K 8 4 2	叫牌过程： <table border="0" style="margin: auto;"> <tr> <td style="padding: 0 10px;">西</td> <td style="padding: 0 10px;">北</td> <td style="padding: 0 10px;">东</td> <td style="padding: 0 10px;">南</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td style="text-align: right;">1♦⁽¹⁾</td> <td style="text-align: right;">—</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">1♥⁽²⁾</td> <td style="text-align: right;">×⁽³⁾</td> <td style="text-align: right;">4♥⁽⁴⁾</td> <td style="text-align: right;">—</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	西	北	东	南			1♦ ⁽¹⁾	—	1♥ ⁽²⁾	× ⁽³⁾	4♥ ⁽⁴⁾	—	—	—		
西	北	东	南															
		1♦ ⁽¹⁾	—															
1♥ ⁽²⁾	× ⁽³⁾	4♥ ⁽⁴⁾	—															
—	—																	
♠ 8 3 ♥ K Q T 8 3 ♦ T 7 5 4 ♣ T 5	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">W E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	W E	S	♠ A K J ♥ J 9 5 2 ♦ A K Q J ♣ 6 3													
N																		
W E																		
S																		
	♠ 9 7 6 4 ♥ 4 ♦ 9 8 6 2 ♣ Q J 9 7																	

叫牌分析：

- (1) 牌力过强，不应开叫 1NT。
- (2) 这样的牌力不应该不叫。应叫 1♥ 比加叫方块好。
- (3) 在二门未叫花色中都有长套时，作加倍比争叫 2♣ 更为合适。
- (4) 持有 20 点并对红心有支持，联手牌力可以成局。由于对同伴花色有支持，东家宁可加叫而不叫再加倍。


首攻：♣K。显然从有 A—K 顶张的套中首攻 K 是很理想的。

正确打法：在首攻♣K 时，南家应该打出 Q 信号。肯定南家有♣J 而不是只有草花单张后，北家应该在第 2 墩中转攻♦3。如果庄家吃进并引将牌，北家出

♥A 赢进，攻出小草花至南家的 J，而南家则回攻方块给北家将吃，定约下一（如果♣Q 是单张，只要南家有 2 张红心，上述防守打法仍能奏效）。

庄家应该看到：防守方在打出 Q 信号和转攻显然是单张的方块后对定约构成的危险。如果南家有♥A 作为进手张，庄家无可奈何，但是庄家可以采用失张垫失张的打法，使南家的草花进手张失去作用。在第 2 墩中，明手出♦A 赢进，引♠A、♠K 和♠J。如果打♠J 时南家跟小黑桃，庄家手中不将吃而是垫去草花失张（失张垫失张）。北家出♠Q 吃进，但此时南家草花已无法再进手。以后庄家逼出♥A 并肃清将牌，失 1 墩黑桃、1 墩红心和 1 墩草花。这一打法称为剪刀打法，因为它可以切断防守方之间的桥路。

例 107：特拉斯科特 2NT——利用打光投入打法防止 Q—X—X 对 J—X—X 造成的困境

南家发牌 双方无局	♠ K Q 6 5 ♥ 8 6 4 ♦ Q 6 2 ♣ A 9 3	叫牌过程：				
♠ T 9 ♥ Q T 7 5 ♦ A T 9 ♣ K Q J 7		♠ 8 ♥ J 9 2 ♦ K 8 7 3 ♣ T 8 6 4 2	西	北	东	南
			×(1)	2NT(2)	—	1♠
			—	—	—	4♠(3)
	♠ A J 7 4 3 2 ♥ A K 3 ♦ J 5 4 ♣ 5					

叫牌分析：

- (1) 牌力可作技术性加倍。
- (2) 特拉斯科特 2NT。表示至少有 10 大牌点和对开叫花色有支持。
- (3) 有 7 失张，本应该再叫 3♠，但因为将牌较长而且有单张，南家可以叫 4♠。


首攻：♣K。显而易见应作的首攻

正确打法：有失 3 墩方块和 1 墩红心的危险。正确的做庄打法是迫使防守方不得不先攻方块，否则定约方可一家垫牌一家将吃，从而在方块中只失 2 墩。♣A 吃进，再用大将牌将吃 1 墩草花。兑现♠A，再打黑桃至明手，肃清对方将牌。将吃明手仅剩的一张草花，这样庄家在明手和按手草花都告缺。接着兑现

♥A、♥K，并引红心脱手。现在红心也被打光，而最后打出的红心迫使对方攻牌（投入）。

无论防守方那一家吃进第三轮红心，庄家万无一失。攻红心或草花使定约方能一家将吃一家垫张，而攻方块只要庄家放小就可保证赢得1墩，这样庄家至多失2墩方块和1墩红心。假如庄家先引方块，防守方可得3墩方块（也是第二家放小），再加1墩红心，定约下一。

例 108: 特拉斯科特 2NT 应叫后的止叫——牌张配合——使用投入打法避免飞张

西家发牌 东西有局	♠ K J 6 4 3 ♥ 8 6 3 ♦ A T 4 ♣ A 8	叫牌过程:				
	♠ Q T 8 ♥ T 9 7 ♦ Q 8 6 ♣ T 7 5 4		西	北	东	南
		♠ ... ♥ K Q J 2 ♦ 9 7 5 2 ♣ K Q J 6 3	—	1♠	× ⁽¹⁾	2NT ⁽²⁾
	♠ A 9 7 5 2 ♥ A 5 4 ♦ K J 3 ♣ 9 2		—	3♠ ⁽³⁾	—	4♠ ⁽⁴⁾

叫牌分析:

- (1) 叫加倍要比争叫 2♣好得多。
- (2) 特拉斯科特 2NT，表示至少有 10 点，而且能支持开叫者。
- (3) 由于是低限牌力开叫，而且没有特别的长套和单张或缺门等额外牌力，所以应作止叫。
- (4) 尽管开叫者作止叫，应叫者也有开叫牌力，开叫牌力加开叫牌力等于成局牌力，所以可以叫成局。如果有较强牌力并希望探索满贯，南家可以作扣叫或叫 4NT 问 A，因为应叫 2NT 时已确定黑桃为将牌。

首攻：♥K。在两组连接张中作选择时，首攻较强的那一组；但是在一样强的两组连接张中，首攻较短的那一组。从这副牌的实际情况来看，首攻♥K或♣K的结果是相同的。不过，定约者或明手的草花可能比红心短，所以防守方很可能在红心中赢得的墩数要比在草花中的多。

正确打法：♥A 吃进。忍让无益。兑现♠A，东家告缺时，明手出♠J 飞张，并兑现♠K，肃清将牌。庄家先兑现♠K 的打法是错误的，因为如果东家黑桃缺

门，庄家要失 1 墩黑桃（西家黑桃缺门时，庄家先兑现♠A 或♠K 总要失 1 墩黑桃；而防守方黑桃 2—1 分布时，庄家在黑桃中不会失墩）。假如南家持有 A—10—7—5—2，因而可以在黑桃中双向飞张，先兑现♠A 的打法仍然是正确的。由于作技术性加倍，东家在黑桃中是短套的可能性较大。

肃清将牌后，兑现♣A 然后出红心或草花脱手。兑取 2 墩红心和 1 墩草花后，防守方不得不攻方块（只要第二家放小就可消除 1 张方块失张），否则定约方有一家将吃一家垫牌的机会；不管怎样，定约方只失 3 墩。克制对东家飞♦Q 的想法。由于东家作技术性加倍，♦Q 很可能是在东家手中，但是飞张毕竟是有危险性的，而用投入打法可以稳操胜券。

第二十八章 对 1NT 开叫的干扰叫牌

1. 对方开叫 1NT——你方的叫牌

(1) 加倍

正规方法是将对 1NT 的加倍作为惩罚性加倍。在弱 1NT 开叫后（12—14 或 12—15 或 13—15），作加倍的牌力应该至少是 15 大牌点。持有坚强长套和至少有 7 个防守赢墩时，即使不到 15 大牌点也可作加倍。下面是一手适合于作加倍的牌的例子：♠A93 ♥K2 ♦KQJT842 ♣6。持有强套，如 A—K—Q—J—X 或更强，但少于 7 赢墩时，应该不叫。不要作加倍，更不要第二家位置争叫花色。你手中的牌打防守很理想，而且对方在打无将定约时，是由你作首攻。如果第三家作出应叫而且看来不会达成无将定约，你应该在叫牌水平允许的条件下作好叫出你的坚强长套花色的准备。例如，持有♠AKQJ72 ♥86 ♦743 ♣62 时，在上家开叫 1NT 后你应该不叫。如果叫牌过程发展成(1NT):不叫:(2♥):不叫，(不叫)轮到你叫牌时，你应该叫 2♠。类似地，如果应叫者用 2♣斯泰曼约定叫，而且 1NT 开叫者再叫 2♥，这时你叫 2♠也是适宜的。很明显第三家不可能在寻求黑桃的配合，所以如果你不争叫 2♠，2♥可能成为最终定约。此外，如果应叫者应叫 2♦要求同伴转移至 2♥，而且开叫者照章办事再叫 2♥，你也应该争叫 2♠。虽然你在二阶水平上争叫会冒一定的风险，可是让对方打 2♥定约是拱手相让，太便宜对方了。

在(1NT):不叫:(不叫)后，第四家位置作的加倍仍然是惩罚性加倍，但是加倍者必须至少有 15 大牌点。由于不是你首攻，即使你有坚强长套和进手张时，作加倍也是冒风险的，因为你的长套可能来不及建立起来。同伴不大可能首攻

你的长套花色，而庄家可能在你的长套得以建立之前赢满7墩，或者你的进手张可能被击落使你的长套没有进手兑现的机会。在第四家位置持有♠A93♥K2♦KQJT842♣6时，根据局况可争叫2♦或3♦。类似地，在第四家位置持有如♠A—K—Q—J—X或更强的套时，应该争叫该门花色。不是你首攻，所以你应该显示出该门花色，否则同伴作出的首攻必然不太理想。

同伴对1NT作加倍后，通常在你持有持有6大牌点或以上时，无论牌型如何，你应该不叫。不过，持有9大牌点或以上和6张或以上高级花色长套时，你可能主打高级花色成局定约而得分更多。持有6张高级花色长套和9大牌点或以上时，跳叫3♥或3♠；持有7张长套（或6张长套含有4张大牌）和相当牌点时，跳叫4♥或4♠。

如果有0—5大牌点、平均牌型，同伴加倍后不叫，但在牌型不平均时应该叫出5张或以上长套花色。在同伴作惩罚性加倍后，在二阶水平上叫出花色是示弱叫牌。如果第三家作再加倍，你不论持有何种牌型只要牌点在0—5点范围之内都必须叫牌，因为假如对方打成再加倍的1NT定约（你手中的牌很弱，所以很可能打成定约），对方可得成局分。通常你方的二阶水平定约被打宕失分要比对方打成再加倍的1NT定约得分合算，尤其是再加倍的定约超额赢墩的得分失分可观（见[第三十二章](#)呼救型再加倍的有关内容）。

(2) 在二阶水平上叫高级花色

表示持有坚强的5张套或强的6张套。长套必须符合长套质量测试（见[第九章](#)）的要求。牌力为9—14大牌点并有一定数量的做庄赢墩：无局时有5½至6赢墩（7至7½失张）；有局时有6至6½赢墩（6½至7失张）；有局对无局时有7至7½赢墩（不多于6失张）。同伴加叫是邀请叫，应叫新花色是示强逼叫（不是逃叫，除非第三家对争叫作惩罚性加倍）。2NT表示持有强牌，是邀请叫，但对同伴花色只有双张支持。

(3) 在三阶水平上的花色争叫

表示持有坚强的6张套或强的7张套，符合长套质量测试的条件。牌力为9—14大牌点和6½—7赢墩（无局时）或7—7½赢墩（有局时）或8—8½赢墩（有局对无局时）。

(4) 跳叫4♥或4♠

以强 7 张或以上长套和一定数量的做庄赢墩为基础。最低要求是：无局时 7½ 赢墩；有局时 8 赢墩；由于对无局时 8½ 赢墩。

(5) 对方开叫 1NT 后的 2NT 争叫

表示持有两套的畸形牌型，至少是 5—5 牌型，而且不多于 3 失张。该两套不一定全是低级花色，可为任何两门花色。叫牌一直持续到成局为止。

(6) 对方开叫 1NT 后的 2♣ 或 2♦ 争叫

多种叫法可表示多种含义，你和你同伴应该事先确定采用何种叫法。现介绍如下四种主要叫法：

(a) 自然争叫：要求同伴在二阶水平上争叫高级花色，见上述(2)。

(b) 2♣ 高级花色指示叫——兰迪约定叫：此种叫法中，(1NT):2♣ 通常表示在高级花色中至少有 5—4 牌型。牌力为 8—14 大牌点，但如果处于牌力低限，则至少要有 5—5 牌型。同伴应该叫有较好支持的那门高级花色；对二门高级花色有相同支持时，应叫红心。如果对高级花色完全没有配合时，可以不叫（至少有 6 张草花）或叫 2♦（至少有 6 张方块）。至少有 4 张将牌支持并有成局机会时，跳叫 3♥ 或 3♠ 作为邀请叫。对 2♣ 的 2NT 应叫是示强应叫要求同伴进一步说明牌情。回答 2NT 的一组叫法可以是：3♣ = 低限，任何牌型；3♦ = 高限，5—5 牌型；3♥ 或 3♠ = 高限，该门花色中至少有 5 张。

(c) 2♣ 低级花色、2♦ 高级花色指示叫：牌力和牌型的要求相同于 2♣ 兰迪约定叫的要求——8—14 大牌点和至少是 5—4 牌型。2♣ 后，同伴可以不叫或在宁可挑选方块为将牌时叫 2♦，同伴叫高级花色是邀请叫，要求有 2 张或以上支持。2♦ 后的叫法相同于 2♣ 兰迪约定叫以后的叫法（2NT 应叫仍是示强应叫，要求同伴进一步说明牌情）。

(d) 里普斯特拉约定叫：在此叫法中，2♣ 表示有两个高级花色套和至少 3 张草花，2♦ 表示有两个高级花色套和至少 3 张方块。典型牌型包括 4—4—4—1，5—4—3—1，6—4—3—0 和 5—4—4—0 等。

除上述之外，还有其它叫法，不过都不是十全十美的。在上述四种叫法中，建议使用(b)和(c)。

(7) 在第三家对 1NT 作应叫后

●斯泰曼约定叫：在(1NT):不叫:(2♣)后，第四家牌手有强的5张或以上草花套时应作加倍。它要求同伴首攻草花。如果是5张草花套，应包括3张大牌，如K—Q—J—X—X；如果是6张或以上草花套，应有2顶张，如A—Q—X—X—X—X。另一方面，在1NT:(不叫):2♣:(加倍)后，开叫者在草花中有止张时作正常答叫，而在草花中没有止张时则应该不叫。如果开叫者不叫，它的同伴作再加倍是要求开叫者作正常答叫。这样可防止联手在草花中一无所有的情况下盲目达成愚蠢的3NT定约。

●其他虚叫：对第三家应叫作出的其它虚叫的加倍表示在该花色中有强套。例如，(1NT):不叫:(2♥—转移叫)，加倍表示红心坚强。同伴应首攻该门花色。

●自然叫：在直接叫牌位置或二家不叫后的叫牌位置上，对自然叫所作的加倍是技术性加倍。例如，(1NT):不叫:(2♥):加倍或(1NT):不叫:(2♥):不叫，(不叫):加倍。

2. 你方开叫1NT——对方干扰

(1) 对方作加倍

在二阶水平上的花色应叫都是自然叫，表示是弱牌并有5张套。特别要注意，1NT:(加倍):2♣表示有5张或以上草花，而不是斯泰曼约定叫。约定1NT开叫表示16—18大牌点时，如果有6大牌点或以上，应叫作再加倍，因为你方牌力比对方牌力强，绝大多数情况下可以打成1NT定约；假如对方逃叫二阶水平某花色，你方可作惩罚性加倍。在加倍后跳叫三阶水平某花色表示持有5—7大牌点和6张或以上长套。在将牌配合并有高限牌力时，开叫者可进一步叫牌。持有二个长套的畸形牌型有机会成局得分、比作惩罚性加倍罚分更合算时，可以在加倍后叫2NT。以后的叫牌是自然叫，显示自己的花色，直至联手找到最佳定约为止。

(2) 对方作自然叫进行干扰，例如1NT:(2♦)

●在二阶水平上作花色应叫是竞叫性的，但不是逼叫，牌力约为4—7点。同伴可在该花色中配合并有高限牌力时，加叫同伴的应叫花色。

●应叫花色低于对方花色时，在三阶水平上作花色应叫不是逼叫。例如，1NT:(2♦):3♣。

●跳叫新花色至三阶水平是逼叫。例如，1NT:(2♥):3♠是逼叫，表示在该花色中有5张套。

●跳叫成局同正常的1NT开叫后的跳叫成局。跳叫3NT不保证在对方花色中有止张。一般情况下，对方长套不大会是坚强长套（否则，对方可以不叫，而利用其坚强长套成功地防守你方的无将定约）。虽然不能肯定，但有理由相信，在开叫者手中有对方花色中的止张，因此即使你自己没有止张，也不要怕叫3NT。

●加倍是惩罚性加倍。持有不少于6大牌点和在对方花色中有好的4张套时，赶快加倍。

●2NT仍和正常叫法相同是邀请叫。应叫2NT也不一定要保证在对方花色中有止张。

●叫对方花色是斯泰曼约定叫，逼叫成局。例如，1NT:(2♥):3♥保证有4张黑桃，1NT:(2♠):3♠保证有4张红心，1NT:(2♣):3♣或1NT:(2♦):3♦保证至少在一门高级花色中有4张或以上。1NT:(2♣):加倍是惩罚性加倍而不是斯泰曼约定叫。如果对方争叫低级花色，例如1NT:(2♦):3♦:(不叫)，开叫者没有4张高级花色套时叫3NT，同时有二个4张高级花色时叫3♥，只有一个4张高级花色套时叫该高级花色。在3♥后，应叫者有支持时加叫至4♥，或在有4张黑桃时再叫3NT。在3NT后，开叫者有4张黑桃时再叫4♠或在黑桃较少时不叫。应叫者叫对方花色表示有4张或以上高级花色套，再叫3NT排除红心，所以必有4张黑桃。

(3) 对方作花色虚叫进行干扰

●加倍是惩罚性加倍，表示要对该虚叫实际表示的花色作惩罚性加倍。

●扣叫虚叫花色是自然叫，不是逼叫。例如，1NT:(2♦—转移叫):3♦表示持有方块长套，而不是斯泰曼约定叫。表示在该花色中有5张或以上套而且有5—7大牌点。如果对方的花色争叫是自然叫，扣叫该花色是虚叫性约定叫；如果对方的花色争叫是虚叫，扣叫该花色是自然叫。

●叫出对方虚叫实际表示的花色是代替斯泰曼约定叫的虚叫，而且是成局逼叫。例如，在1NT:(2♣)后，如果2♣表示有红心套和一个低级花色套，你叫2♥是虚叫，起到斯泰曼约定叫的作用。

●其他叫法和自然争叫后的叫法相同。

练习(三十一)

A. 同伴开叫 1NT, 下家作自然争叫 2♥。你持有下列各手牌时, 如何应叫?

1. ♠ A
♥ KT83
♦ 9742
♣ 7643

2. ♠ AQ72
♥ 74
♦ K93
♣ J854

3. ♠ KJ8643
♥ 72
♦ 86
♣ 732

4. ♠ AJ6
♥ 642
♦ KQ3
♣ J842

5. ♠ A9743
♥ 6
♦ A85
♣ Q952

B. 同伴开叫 1NT, 下家作转移叫 2♥, 表示有 5 张或以上黑桃套。你持有下列各手牌时, 如何叫牌?

1. ♠ 87
♥ K4
♦ 832
♣ QJ8742

2. ♠ 93
♥ AQ62
♦ K8
♣ J6432

3. ♠ AJ87
♥ J872
♦ 7
♣ Q942

4. ♠ 972
♥ 643
♦ AK86
♣ K94

5. ♠ 6
♥ AQJ743
♦ Q942
♣ 62

叫牌练习: 西家是下列各手牌的发牌者。南北作下列干扰叫牌时, 东西如何叫牌?

第 57 组—西

1. 南家争叫 2♥。

♠ KJ984
♥ 75
♦ 9653
♣ 64

2. 北家争叫 2♦。

♠ AKJ4
♥ Q875
♦ K53
♣ K9

第 57 组—东

♠ T73
♥ A8
♦ KQ7
♣ AKT32

♠ 872
♥ K32
♦ 7
♣ QJT743

3. 南家争叫 2♠。

♠ 8 2
♥ K J
♦ A 9 6 4 3 2
♣ J 5 2

4. 北家争叫 2♥。

♠ A J 7
♥ 9 3 2
♦ A K 5 4
♣ K Q 7

第 58 组—西

1. 北家争叫 2♥。

♠ K 8 6 4
♥ A J
♦ Q J 7
♣ A Q 3 2

2. 南家争叫 2♦。

♠ 6 3
♥ Q J 8 7
♦ A 5
♣ K T 6 4 2

3. 北家争叫 2♦。

♠ A J
♥ K T 7 4
♦ A K 6
♣ Q 7 4 2

4. 南家争叫 2♦。

♠ A J 7 4
♥ 8 6
♦ 9 3 2
♣ K Q 9 5

♠ A 9 7
♥ A Q 3
♦ K Q 7
♣ Q 8 6 3

♠ Q 9 2
♥ A J 8 7
♦ 3
♣ 8 6 5 3 2

第 58 组—东

♠ Q J 5 2
♥ 8 7 2
♦ K 9
♣ K J 6 4

♠ A 9 7 4
♥ A K 2
♦ 9 7 2
♣ A J 5

♠ Q 9 7 3
♥ A 8
♦ 8 3 2
♣ A J 9 6

♠ Q 9 6 2
♥ A K 5 3
♦ K 7 6
♣ A J

1NT 开叫后作干扰叫牌的牌例

例 109: 对付 1NT 开叫后的干扰叫牌——用投入打法增加关键性飞张成功的机会

北家发牌
双方有局

♠ T 8 5 4
♥ 5 3
♦ Q 8 5
♣ J T 9 7

♠ A J 3
♥ K 9 8 6
♦ A 7
♣ K Q 4 3



♠ K 9 2
♥ Q J T 7
♦ 3 2
♣ A 6 5 2

♠ Q 7 6
♥ A 4 2
♦ K J T 9 6 4
♣ 8

叫牌过程:

西	北	东	南
	1NT	2♦ ⁽¹⁾	3♦ ⁽²⁾
× ⁽³⁾	3♥ ⁽⁴⁾	—	4♥ ⁽⁵⁾
—	—	—	—

叫牌分析:

(1) 由于长套质量较好, 达到有局方争叫 2♦ 的条件。

(2) 扣叫对方花色作为斯泰曼约定叫。

(3) 对对方的虚叫作加倍要求同伴首攻该花色。

(4) 对斯泰曼约定叫的答叫。在配合有素的搭档的叫法中, 北家叫 3♥ 表示有 4 张红心并在方块中有止张。没有方块止张时, 北家在对方加倍后应该不叫, 南家须作再加倍, 同伴北家才对斯泰曼约定叫作答叫。


(5) 对手首攻方块时, 即使草花是 3—2 分布而且在黑桃中飞张成功, 3NT 定约也会被打宕, 而 4♥ 定约则可以打成, 尽管草花是 4—1 分布而且 ♠Q 的位置对你方不利。

首攻: ♣8 或 ♦J。最好首攻 ♣8, 希望西家有 ♦A 进手 (西家加倍, 要求首攻方块, 说明很可能有 ♦A), 可以攻草花将吃。

正确打法: 北家 ♣K 吃进, 引小红心。东家在打第一轮或第二轮红心时赢进, 转攻 ♦J, 由北家吃进。吊将和兑现草花顶张。草花 4—1 分布时, 庄家在草花、方块和红心中已各失 1 墩。最简单的打法是用 ♠J 飞张, 有 50% 的成功率。最好的打法是用方块脱手。假如东家吃进, 成局已定: 东家自投北家 ♠A—J—3 口中, 或给庄家一手将吃一手垫牌。如果西家赢进方块, 西家兑现草花后攻小黑桃 (攻方块给庄家一手将吃一手垫牌)。北家放小, 东家为了盖过明手的 ♠9 只得打 ♠Q。如果东西的 ♠Q 和 ♠10 的位置对调, 则东家出 ♠10 被明手 ♠K 盖吃, 然后庄家用 ♠J 飞张。假如西家攻 ♠10, 北家盖 ♠J 也可保证在黑桃中不失。只有西家

攻黑桃、东家持有♠Q—10时，庄家失1墩黑桃。迫使西家攻黑桃，可使庄家在黑桃中不失的机会从原来的50%增加至75%。

例 110：1NT 开叫后的干扰叫牌——打光投入打法

东家发牌 双方无局	♠ Q T 8 ♥ A K 9 6 5 3 ♦ 9 ♣ J T 2		叫牌过程：												
♠ A J 5 2 ♥ Q 8 ♦ A 7 4 3 ♣ A Q 4		♠ K 9 6 4 3 ♥ 7 2 ♦ K 8 6 2 ♣ K 7	<table border="0"> <tr> <td>西</td> <td>北</td> <td>东</td> <td>南</td> </tr> <tr> <td>1NT</td> <td>2♥⁽¹⁾</td> <td>3♠⁽²⁾</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>4♠⁽³⁾</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> </table>	西	北	东	南	1NT	2♥ ⁽¹⁾	3♠ ⁽²⁾	—	4♠ ⁽³⁾	—	—	—
西	北	东	南												
1NT	2♥ ⁽¹⁾	3♠ ⁽²⁾	—												
4♠ ⁽³⁾	—	—	—												
	♠ 7 ♥ J T 4 ♦ Q J T 5 ♣ 9 8 6 5 3														

叫牌分析：

- (1) 无局方时有足够牌力可叫 2♥。
- (2) 成局逼叫，有 5 张黑桃，同无干扰叫牌时的 1NT:3♠。
- (3) 3NT 定约必宕无疑，即使北家首攻小红心，♥Q 赢得第 1 墩。

首攻：♥J。同伴花色中的 J—10—X，首攻 J。

正确打法：北家兑现♥A—K后，应转攻♦9。暗手吃进，打♠K，然后再打第二轮黑桃。南家黑桃告缺，明手♠A吃进。暂时让北家保留♠Q——既不在第二轮黑桃时忍让，也不继续打第三轮黑桃。兑现♣K，引小草花至 A，并兑取♣Q垫去暗手 1 张方块。庄家已打光红心和草花——庄家二手牌中红心、草花都告缺。然后打明手的♦A。如果北家将吃，北家不得不给庄家一手将吃一手垫牌。如果北家垫牌，庄家不能再因方块，因为庄家已失 2 墩红心，还要失 1 墩黑桃，失 1 墩方块则定约下一。解决问题的办法是出黑桃投入北家。北家没有方块，只得打出红心，庄家一手将吃一手垫牌。注意：一定要明手将吃，手中垫牌，而不能手中将吃，明手垫牌——那样还是要失 1 墩方块。如果北家是方块双张，上述打法仍能奏效。

例 111: 扣叫对方花色的斯泰曼约定叫——建立长套——防止对方有危险性的一家攻牌

南家发牌 南北有局	♠ J 9 4 2 ♥ T ♦ Q 4 3 ♣ A K 8 6 3		叫牌过程:												
	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		W		E		S						
	N														
W		E													
	S														
♠ A 7 ♥ K 9 8 6 5 3 2 ♦ 8 2 ♣ Q 9	♠ K 5 3 ♥ A J 4 ♦ A K J 3 ♣ 7 4 2	♠ Q T 8 6 ♥ Q 7 ♦ T 9 7 5 ♣ J T 5		西	北	东	南								
				2♥ ⁽¹⁾	3♥ ⁽²⁾	× ⁽³⁾	1NT								
				—	—	—	3NT ⁽⁴⁾								

叫牌分析:

- (1) 虽然是无局方而且有红心 7 张套，这手牌有 7 失张，只能叫 2♥。
- (2) 斯泰曼约定叫，是成局逼叫。
- (3) 首攻指示性叫牌，表示在红心中大牌。
- (4) 表示没有 4 张黑桃，在红心中有止张。在红心中没有止张时，南家在加倍后不叫，由北家决定如何叫牌。

首攻: ♥6。尤其是同伴作首攻指示性加倍后，更应首攻红心。

正确打法: 暗手必须用♥A 盖吃东家的♥Q。如果暗手忍让，东家继续攻红心，西家有♠A 作为进手张既可兑现建立起来的红心套，那样庄家最多只能拿到 7 墩。♥A 吃进后，南家要防止东家取得出牌权。如果兑现♣A—K 再打出小草花，庄家就会面临困境——东家进手后引红心穿过南家的 J—4，西家可赢得 6 墩红心。不过，南家的♥J—4 对付西家攻红心时可起止张的作用。♥A 吃进后，引小草花。如果西家出♣9，♣A 赢进。不要急于兑现♣K，方块过桥回到暗手，再引第二轮草花。西家打出♣Q 时，明手放小，让西家攻牌。如果西家在第一轮草花中打出♣Q，明手也必须忍让。只要西家攻牌，庄家就平安无事，至少可赢得 1 墩红心、4 墩方块和 4 墩草花。如果西家兑现♥K 或♠A，庄家还能超 1 墩。

例 112: 对付开叫 1NT 后的干扰叫牌——防止对方有危险性的一家攻牌

西家发牌
东西有局

♠ K J T
♥ A K J 3
♦ 8 7 5
♣ A 9 2

♠ A Q 9 6 5 3
♥ 8 7
♦ K Q 2
♣ J 7



♠ 8 7
♥ T 9 6 2
♦ J T 9 4
♣ Q 8 5

♠ 4 2
♥ Q 5 4
♦ A 6 5
♣ K T 6 4 3

叫牌过程:

西	北	东	南
1NT	2♠ ⁽¹⁾	3NT ⁽²⁾	—
—	—	—	—

叫牌分析:

(1) 尽管处于无局方的有利条件, 黑桃套不够强, 不能叫 3♠。

(2) 9 大牌点加上 5 张套, 牌力足以成局, 3NT 看来是最理想的成局定约。3♣不是逼叫, 所以不能叫 3♣。也不适宜叫 3♠, 因为 3♠是斯泰曼约定叫, 东家没有 4 张高级花色套, 不存在找高级花色配合的问题。虽然 3NT 定约不是 100% 有把握, 但比较合理。持有坚强黑桃长套时, 北家应该不叫而打防守, 所以同伴开叫 1NT 在黑桃中几乎可以肯定有止张。

首攻: ♠6。最佳首攻, 希望同伴有黑桃大牌, 然后由同伴回攻黑桃, 也可以考虑首攻♦K。

正确打法: ♠J 吃进, 显然北家从♠A—Q 长套中作出首攻。现在当务之急是建立草花赢墩, 但又不能让南家进手, 所以决不能兑现♣A, 然后小草花至 K, 再打第三轮草花, 那样就会大难临头——南家♣Q 吃进, 引黑桃打穿暗手的 K—10。先兑现♣A, 再打小草花, 准备北家盖♣Q 时忍让的打法并不理想。如果北家持有♣Q—X 双张, 北家应该在西家出♣A 时扔掉♣Q, 以免被投入。最好的打法是引♣2 至♣K, 再回出小草花用 9 飞张。在♣Q 和♣J 分别在防守方两家手中、北家持有♣Q—J—X 以及对方任一家持有单张草花大牌时这样的打法都能成功。只是在南家有♣Q—J—X 时, 这种打法不起作用, 不过那样分布的话, 也没有什么其它更好的办法了。此处, 北家的♣J 在第二轮草花中赢进后, 攻黑桃将使庄家多得 1 墩。如果北家打出♦K 脱手, 明手♦A 吃进, 兑现♣A 防止阻塞, 过桥至♥Q, 然后再兑现 2 墩草花, 共取得 10 墩。注意, 如果北家持有♣Q—A, 在庄家手中引♣2 时, 北家盖♣Q 也无济于事。明手♣K 吃进, 再出草花用 9 飞张,

这样在草花中可不失墩（如果北家首攻♦K，庄家忍让前二轮方块，以后仍先兑现♣K，并使用上述方法打草花）。

第二十九章 平衡性争叫

如果叫牌处于低水平状态，接着是两家不叫，轮到你叫牌，在许多情况下，即使你的牌力很普通，你作出不叫也是错误的。处于两家不叫后的位置叫牌称作为“平衡性叫牌”、“保护性叫牌”或“再开性叫牌”，因为此时不叫，定约即告成立。处于两家不叫后的位置可叫做平衡位置。

1. (1NT):不叫:(不叫)轮到你叫牌

叫牌的要求和 1NT 开叫后在第二家位置叫牌的要求相同。没有必要在平衡位置上在持有一般牌力或弱套时去作干扰叫牌。

2. (一阶水平花色):不叫:(1NT):不叫, (不叫)轮到你叫牌

在持有一般牌力和弱套时，不要作无谓的叫牌。对 1NT 应叫的平衡性加倍表示约有 13—15 点，并在开叫花色中有一定实力。平衡性加倍带有惩罚性，但同伴在加倍后可叫出长套花色。它并不要求在开叫花色中作首攻，但同伴在没有其他好的首攻时，可以首攻开叫花色。

如果叫牌过程是(1♦):不叫:(1NT):不叫, (不叫)轮到你叫牌，你争叫 6 张套高级花色是合理的，即使该长套在第二家位置直接争叫是不合格的，如 J—X—X—X—X—X 或 X—X—X—X—X—X。不过，一般不要在这样的叫牌过程中争叫 2♣，因为 1NT 的应叫者不能应叫高级花色也不能加叫方块，显然在草花中有长套。争叫 2♣ 有被惩罚性加倍的危险。

3. (一阶水平花色):不叫:(不叫)轮到你叫牌

在开叫花色中既有长度又有实力时，你可以不叫，希望打宕定约得分。否则，不应该随便不叫，即使牌力较弱，也要想办法叫牌。

(1) 在一阶水平上争叫花色：该花色不一定要符合长套质量测试的要求，而且只要是强的 4 张套即可，牌点即使低到 7—9 大牌点也行。

(2) 在二阶水平上争叫花色：不一定要符合长套质量测试的要求，但至少要有 5 张长套和 9 大牌点，比在第二家位置作直接争叫的要求稍低。

(3) 跳争叫：在平衡位置上作跳争叫的要求不同于在第二家位置上直接跳争叫的要求。在平衡位置上跳争叫的要求是 12—15 大牌点和至少有 5 张强套，该套应符合长套质量测试的要求。

(4) 平衡位置上叫 1NT 和 2NT：下面介绍四种不同要求的叫法，读者可任选其中一种。建议使用(a)中介绍的叫法，因为它比较全面而且比较保险。

(a) 1NT 表示有平均牌型，9—12 点并在对方花色中有止张。2NT 表示平均牌型，17—18 点并在对方花色中有止张。在平衡位置上叫牌时，不用非正常性 2NT 争叫。持有平均牌型和 13—16 点或至少 19 点时，先加倍然后叫无将或跳叫无将。这一叫法的优点是表明在平衡位置上持有 13 点以下，而作加倍的一手牌必然牌型较好。

(b) 1NT 表示持平均牌型，11—14 点并在对方花色中有止张；无止张时，加倍。11 点以下时，不叫或加倍。2NT 表示有平均牌型和 19—20 点。持有平均牌型和 15—18 点时，先加倍，然后在不能取得花色配合时，再叫 1NT。如果同伴在二阶水平上作出应叫，有 15—16 点时不叫，而有 17—18 点时则再叫 2NT。持有平均牌型和不少于 21 点时，先加倍然后跳叫无将。

(c) 1NT 表示持平均牌型，13—16 点并在对方花色中有止张；没有止张时，加倍。2NT 表示有平均牌型和 17—18 点。13 点以下或 19 点以上，先加倍。

(d) 1NT 表示有平均牌型和 15—18 点，几乎和 1NT 开叫和在第二家位置直接争叫 1NT 的要求完全相同。这种叫法的优点是可以不必记忆一套牌点范围，但是它也存在着缺点：当你持有 9—10 点，双方都有可能打成低水平定约时，你放弃竞叫的机会而让对方打一阶水平的定约。如果采用这种叫法，有平均牌型和 19—20 点时，叫 2NT。15 点以下或 20 点以上，先加倍。

上述四种叫法都不是完美无缺的，不过无论在平衡位置上争叫 1NT 的牌点范围如何，应叫 2♣ 都是斯泰曼约定叫，二阶水平花色应叫是弱应叫而跳叫花色则是逼叫成局。

(5) 平衡位置加倍：包括所有在第二家位置作技术性加倍的牌以及在(4)中不属于平衡位置争叫 1NT 或 2NT 的牌。为了不让对方轻易地主打一阶水平的定约，

在牌型较好时，平衡位置加倍的牌点要求可降低到 10 大牌点或甚至 9 大牌点，所以同伴对平衡位置加倍作跳应叫应该比较谨慎，特别是在持弱 4 张套时。

为了增加竞叫的机会，平衡位置的加倍不如第二家位置的技术性加倍那样有确切的定约和牌点范围，牌点要求可比技术性加倍的降低 2—3 大牌点。如果对是否能加倍有疑问时，作加倍。

(6) 平衡位置扣叫对方花色：成局逼叫（相当于第二家位置的先技术性加倍然后再扣叫对方花色）。在第二家位置扣叫对方花色作为迈克尔斯扣叫或阻击叫主要是为了在你方有牌型牌但牌力较弱时阻扰对方成局。在平衡位置上不叫，即可使定约停止在一阶水平，所以你方牌力较弱时完全不叫，而不必用阻击叫或非正常型的表示有二个长套的弱牌约定叫。

4. 你开叫，下家作花色争叫，然后两家不叫，又轮到你叫牌

例如，1♦:(1♠):不叫:(不叫)轮到你叫牌。如果下家在一阶或二阶水平上作花色争叫，你不应该随便不叫。在争叫花色中有长度和实力时，你应该不叫。如果下家作强跳争叫，你可以不叫。对方在三阶水平上作出跳争叫时，你也可以不叫——除非你有额外的牌力，那样你应该再叫。如果下家作中单跳争叫而你在该花色中持有比 K—X—X 或 Q—X—X 更强的牌，你应该不叫，除非你的牌力超过低限开叫牌力。在除上述以外的其它类型的牌的情况下，你应该积极竞叫——不要让对方主打定约。

持有一般可作竞叫的牌时，可作平衡性加倍。它是一种最有效和最灵活的竞叫。再叫级别较低的新花色通常表示有 5—5 牌型，如 1♦:(1♠):不叫:(不叫)，2♣。在平衡位置再叫 1NT 表示有 19—20 点，有超过 1NT 开叫的牌力，如 1♦:(1♠):不叫:(不叫)，1NT（没有必要跳叫 2NT）。

5. 对方开叫，你争叫，下家加叫开叫花色，然后两家不叫又轮到你叫牌

例如，(1♥):1♠:(2♥):不叫，(不叫)又轮到你叫牌。大多数可以再叫的牌应该通过加倍进行竞叫。再叫原花色表示有 6 张或以上长套。再叫级别较低的新花色通常表示有 5—5 牌型。在对方花色中有牌力而且难以应付同伴可能叫出的某一新花色时，对作加倍应该谨慎从事。在上例中，如果你不能应付同伴可能叫出的 3♦，你的加倍将使己方陷入困境。如果你在草花中有短套，但在同伴叫出不受欢迎的草花时，你可以叫出 3♦，作加倍是可以的。

6. 对方作花色开叫并加叫到二阶水平，然后两家不叫轮到你叫牌

例如，(1♠):不叫:(2♠):不叫，(不叫)轮到你叫。当对方取得将牌配合并停在二阶水平上时，不要随便让对方主打定约。这样的情况下，即使牌力不强而且是有局方时，在三阶水平上进行竞叫几乎也总是恰当的。你的选择可以是：

(1) 延迟性争叫：保证有 5 张或以上长套，但是牌力比作直接争叫的牌力稍差。

(2) 延迟性加倍：保证能支持未叫的高级花色以及对其他未叫花色也至少有 3 张支持。通常大牌点少于 12 点，这从在前一轮中未作加倍可以看出。

(3) 延迟性 2NT 争叫：不可能是持有平均牌型的强牌，因为那样在前一轮中就可争叫。保证在低级花色中至少有 4—4 两套。也可能是有 5—5 两套，但可能性不大，因为在前一轮未作非正常型 2NT 争叫来表示持有两个低级花色长套。没有 4 张高级花色套，如果有的话，应该作出平衡性或延迟性加倍。

无论你选择哪一种延迟性叫牌，由于你在第一轮中没有叫牌，同伴应该意识到你的牌力的局限性，因而一般情况下不应在超过三阶的水平上进行竞叫。

7. 其它竞叫情况

每当叫牌过程中出现对方基本上已取得将牌配合而且定约将停在该将牌花色的二阶水平上时，你方不要随便拱手让对方主打定约。在这些情况下，你方即使只有最低限度的牌力但是符合牌型要求时，还是应该作技术性加倍和非正常型 2NT 争叫。

西	北	东	南
1♥	×	—	2♠
—	—	?	

东家在两门低级花色中都持有 J—X—X—X—X，没有什么其它牌力，东家应如何叫牌？应该叫 2NT，而不要不叫。2NT 显然表示持有两个低级花色长套。在有平均牌型和 6—9 点时，你应该在前一轮中叫 1NT，而在有 10 点或以上时，你在先前就应该作再加倍。

西	北	东	南
1♥	1♠	2♥	2♠
—	—	?	

不论有多少牌点、东家应竞叫 3♥。从战术角度看，不叫是不明智的。如果有 5—6 张的其它花色长套而对红心只有 3 张支持，东家可以叫新花色，但不要不叫。此时此刻不能保守。

一旦叫牌达到三阶水平，如果你方有 9 张将牌配合，应该竞叫到三阶水平，但是在你方只有 8 张将牌配合时，在多数情况下一应该选择防守对方的三阶水平定约。假如持有的牌力最多只能打不成局定约，不要在四阶水平上进行竞叫。

练习(三十二)

A. 你开叫 1♦，下家争叫 1♥，两家不叫又轮到你叫牌。你在平衡位置上如何叫牌？

1. ♠ K 7 6 3
♥ 7
♦ A Q 8 5
♣ A K 4 3

2. ♠ K 9 8 3
♥ 6 2
♦ A Q 7 5
♣ K 8 2

3. ♠ 7 6
♥ A K 9 2
♦ 8 7 6 4 3
♣ A Q

4. ♠ A 7 2
♥ A Q J
♦ A K 8 6
♣ Q 9 7

5. ♠ 2
♥ 6
♦ K Q 9 4 3 2
♣ A Q J 6 4

B. 你开叫 1♥，下家争叫 2♣，两家不叫又轮到你叫牌。你在平衡位置上如何叫牌？

1. ♠ K 7 3
♥ A Q 8 6 2
♦ Q J 6 4
♣ 3

2. ♠ A 7 2
♥ A Q 8 5 4 2
♦ Q 9 7
♣ 2

3. ♠ A
♥ A K J 8 7
♦ 9 3 2
♣ Q 8 5 4

4. ♠ A Q 7 2
♥ A J 9 8 6 2
♦ A 2
♣ 7

5. ♠ 7 2
♥ A J 9 7 2
♦ A
♣ K Q 8 6 2

C. 同伴开叫 1♥，你的上家争叫 2♦，两家不叫又轮到开叫者叫牌，开叫者作平衡性加倍，接着又是两家不叫而轮到你叫牌。你持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ Q 7 4
♥ 7 3 2
♦ J 9 6 4
♣ J 7 3

2. ♠ A 7 5 3 2
♥ 7
♦ 9 7 6 4
♣ 7 3 2

3. ♠ K 8
♥ J
♦ 8 7 6 4
♣ J 9 8 5 4 2

4. ♠ 8 7 2
♥ A J
♦ K 8 6 2
♣ 9 7 5 2

5. ♠ 8 7 2
♥ 6
♦ Q J 9 4 3
♣ K 9 3 2

D. 叫牌过程是(1♠):不叫:(2♠):不叫, (不叫)轮到你叫牌。你持有下列各手牌时, 如何叫牌?

1. ♠ 7
♥ 7 6 4 3
♦ A Q 9 6
♣ K J 7 3

2. ♠ A 7 3 2
♥ 8
♦ Q 9 7 6
♣ K 6 5 2

3. ♠ 2
♥ A J 5
♦ Q 8 7 6 4 3
♣ J 8 5

4. ♠ 7 2
♥ A J 9 2
♦ Q 9 8 6 4 2
♣ 7

5. ♠ 7 2
♥ 6 2
♦ Q J 9 4 3
♣ K Q 8 5

叫牌练习: 下列各手牌如何叫牌? 发牌者西家。南家或北家的叫牌都是自然叫, 用弱跳争叫。除题中注明外, 南北不作其他叫牌。

第 59 组—西

1. 北家叫 2♣。

♠ K 9 2
♥ A Q 8 7 4
♦ K 8 6 3
♣ 7

2. 南家叫 2♥。

♠ 5 2
♥ A 6 3 2
♦ 3
♣ J T 7 5 3 2

3. 北家叫 2♦。

♠ A Q 7 6 3
♥ K 5
♦ K 9 8 4 2
♣ 4

第 59 组—东

♠ Q 7 5 4 3
♥ 2
♦ J 4 2
♣ Q 9 6 4

♠ K Q 4 3
♥ 8
♦ A Q 8 7 5
♣ K 6 4

♠ 9
♥ 9 8 4 2
♦ J 3
♣ Q 8 7 5 3 2

4. 北家开叫 1♥，南家加叫 2♥。

♠ A 4 2
♥ 9 7 4 3
♦ A 8 7 2
♣ Q 9

♠ 8 6 5
♥ 2
♦ K 9 4 3
♣ K J 5 4 2

5. 北家开叫 1♠，南家加叫 2♠。

♠ 8 7 5 2
♥ 6 4 2
♦ 3
♣ K 8 5 4 2

♠ 4
♥ A J 9 3
♦ K Q 8 7 4
♣ A Q 6

第 60 组—西

第 60 组—东

1. 南家叫 1♠。

♠ 8 6
♥ 9 8 6 4 3 2
♦ J 8
♣ 9 3 2

♠ A K T 2
♥ A 5
♦ K 7 5
♣ K Q 8 6

2. 北家叫 1♠。

♠ A Q J
♥ K Q 9
♦ A K 4
♣ J 7 3 2

♠ 8 3 2
♥ 7 5
♦ Q J 9 3 2
♣ A 6 5

3. 南家叫 2♥。

♠ 9 5
♥ 8 7 4
♦ Q 7
♣ Q 8 6 5 3 2

♠ A K 8 2
♥ A 9
♦ A J 8 6 3 2
♣ 7

4. 北家开叫 1♠，南家加叫 2♠。

♠ 8 4 3 2
♥ J 9 7 4 2
♦ K Q 3
♣ Q

♠ 6
♥ Q 8 6 5
♦ A 7 6 2
♣ K T 3 2

5. 北家开叫 1♦，南家加叫 2♦。

♠ J 8 4
♥ 3
♦ A 7 5 2
♣ Q J 8 4 3

♠ A 6 3
♥ A J T 7 4
♦ 8
♣ K 6 5 2

平衡性叫牌的牌例

例 113: 对付不利的将牌分布——缩短将牌打法——进手张的安排

北家发牌
双方无局

♠ A Q J 8 6 3
♥ 6
♦ K J 8
♣ J 6 2

♠ 4
♥ K Q 9 7 5
♦ 7 4 3 2
♣ A K Q



♠ K 7 5 2
♥ T 8 2
♦ 9 6 5
♣ 9 8 5

♠ T 9
♥ A J 4 3
♦ A Q T
♣ T 7 4 3

叫牌过程:

西	北	东	南
	1♥	— ⁽¹⁾	— ⁽²⁾
2♠ ⁽³⁾	—	2NT ⁽⁴⁾	—
4♠ ⁽⁵⁾	—	—	—

叫牌分析:

- (1) 此时由于牌力有限只能不叫。
- (2) 牌力太弱，不能作应叫。
- (3) 平衡位置作跳争叫表示有低限开叫牌力和一个强套。
- (4) 表示在红心中有止张和 10—12 点，通常在黑桃中少于 3 张。
- (5) 成局值得一试。优异的黑桃套和红心单张使 4♠ 定约显得比 3NT 定约更有吸引力。如果西家在开始时作加倍，东家应叫 2NT，西家同样应该再叫 4♠。

首攻: ♣K。北家自然要兑取 3 墩草花。

正确打法: 兑取 3 墩草花后，北家显然会转攻♥K。♥A 吃进后，打出♠10。没有什么理由可以说明庄家不需要在黑桃中飞张，所以南家没有出♠K时，西家放小。东家继续打♠9，南家当然放小，因为东家黑桃告缺时，南家的♠K—X 看来仍可赢得 1 墩。不过，庄家可以用缩短将牌打法捉住南家的♠K。暗手的将牌必须缩短到同南家相同的长度，而在打第 11 墩时要由明手引牌。所以，将吃红心，引方块至 10，再将吃红心，再引方块至 Q。打出明手的第 13 张草花（防止南家方块告缺）。如果南家将吃，大将牌盖吃并吊出最后一张将牌。如果南家垫牌，你垫去♦K。最后每一家手中只有 2 张牌，南家持有♠K—7，西家持有♠A—Q，从明手任意引红心或方块，南家的♠K 都将被捉住。如果北家在第 4 墩时转攻方块或不连续兑取 3 墩草花就转攻红心或方块，同样可在打出♠10 和♠9 后采用缩短将牌打法。

例 114: 平衡性叫牌——防止大将牌盖吃——注意对付牌张分布不均——缩短将牌打法

东家发牌
南北有局

♠ 8 7 5 4 3
♥ 8
♦ 9 7
♣ Q 7 6 3 2

♠ A K 6 2
♥ A K
♦ J 8 5 2
♣ A K 8



♠ 9
♥ Q T 9 6 4 3
♦ 6 4 3
♣ J 9 4

♠ Q J T
♥ J 6 5 2
♦ A K Q T
♣ T 5

叫牌过程:

西	北	东	南
		1♦	—
— ⁽¹⁾	× ⁽²⁾	—	1♥
—	2NT ⁽³⁾	—	4♥ ⁽⁴⁾
—	—	—	—

叫牌分析:

(1) 虽然方块不配合, 但是牌力太弱, 应叫是不适宜的。

(2) 牌力不够强, 不能作成局逼叫。加倍是最理想的叫牌, 如果同伴叫 2♠, 值得一搏再叫 4♠。

(3) 同伴叫 1♥时, 最好是跳叫 2NT, 表示有平均牌型和 21—22 点, 相当于 2NT 开叫的牌力。

(4) 相同于在 2NT 开叫后的叫法。

首攻: ♦9。同伴花色中的双张顶张。

正确打法: 东家吃进后兑取 2 墩方块。东家继续攻出第四轮方块赢张, 如果西家持有 ♥J, 则 4♥ 定约以失败告终。南家只能用 ♥10 或 ♥9 将吃, 因为用 ♥Q 将吃, 希望 ♥J 被击落的机会极小。庄家红心将吃成功后, 兑现 ♥A 和 ♥K。发现西家红心告缺后, 南家制订计划, 用缩短将牌打法来捉东家的 ♥J: ♠A、♠K

(垫去草花)、将吃黑桃、♣A, ♣K, 然后再在打第 12 墩时, 引任一门黑色花色 (草花或黑桃), 就可以捉住 ♥J。如果东家未攻第四轮方块, 庄家可兑现 ♥A 和 ♥K, 然后同样采用缩短将牌打法。

例 115：平衡位置叫牌——牌张组合——读牌

南家发牌
东西有局

♠ 9 6 5
♥ 9 7 2
♦ A Q T 3
♣ 8 6 5

♠ T 8 4
♥ A 5
♦ 9 7 5 4
♣ 9 4 3 2



♠ K
♥ K Q J T 4
♦ K J 8 2
♣ J T 7

♠ A Q J 7 3 2
♥ 8 6 3
♦ 6
♣ A K Q

叫牌过程：

西	北	东	南
—	— ⁽¹⁾	× ⁽²⁾	1♥
2♦	—	2♠ ⁽³⁾	—
3♠ ⁽⁴⁾	—	4♠ ⁽⁵⁾	—
—	—	—	—

叫牌分析：

- (1) 持有弱牌时，要敢于不叫。
- (2) 这手牌牌力过强，不适于作跳叫 2♠。跳叫的牌应该是 6—7 失张。
- (3) 在平衡位置上加倍然后再叫新花色，仍表示持有强牌。此处再叫 2♠ 表示至少有 5 张黑桃、16 点和 5 至 5½ 失张。
- (4) 西家有 1½ 快速赢墩，所以可作邀请叫。
- (5) 有 6 张套（比通常的 5 张套多 1 张）和一个短套，东家接受邀请成局，希望西家有较短的红心套。

首攻：♥K。显而易见的首攻。

正确打法：北家应该用♥A 盖吃♥K 并回出红心。南家吃进后兑现♥Q（如果南家要转攻草花，南家攻小红心给北家将吃而不是兑现♥Q）。南家接着转攻方块，西家♦A 吃进。

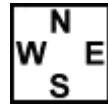
这样的将牌组合的正常打法是用♠Q 飞张，但是此处庄家应该打♠A，争取跌落对方的♠K！一旦北家打出♥A，庄家可以肯定北家不可能持有♠K。否则，北家持有 7 点，不会在同伴开叫 1♥ 后不叫。既然♠K 不可能在北家，庄家出♠Q 飞张毫无意义，所以应该打♠A，希望南家是单张♠K 跌落。事实果然如此，那应归功于正确的读牌（如果北家在第 1 墩中跟小，然后在打第二轮红心时出♥A 吃进，庄家同样可以得到在黑桃中不应该飞张的信息。最容易使庄家出错的打法是南家在首攻♥K 赢得第 1 墩后转攻方块。如果明手♦A 吃进，庄家可能不易猜准♠K 的位置。不过，庄家可出♦Q 飞张，然后打♦A 垫去红心失张。另外，机警的庄家应该觉察到为什么防守方可以兑取红心却不兑取，反而急于给明手进手出牌，从而庄家可以得出正确的结论，直截了当地兑取♠A。

例 116: 平衡位置叫牌——用打光投入打法——不用飞张打法

西家发牌
双方有局

♠ QT865
♥ AK
♦ KJT
♣ JT4

♠ J92
♥ T9432
♦ 873
♣ 72



♠ AK
♥ QJ865
♦ AQ9
♣ AK5

♠ 743
♥ 7
♦ 6542
♣ Q9863

叫牌过程:

西	北	东	南
1♠	—	— ⁽¹⁾	× ⁽²⁾
—	2♥ ⁽³⁾	—	4♥ ⁽⁴⁾
—	—	—	—

叫牌分析:

(1) 牌力太弱, 不能加叫 2♠。如果东家加叫 2♠, 南家仍应作加倍, 然后对北家叫出的 3♥加叫至 4♥。

(2) 最好先作加倍, 然后再看叫牌发展的情况。

(3) 你不一定想叫牌, 但是现在的情况必须叫牌。

(4) 有 5 张红心和 24 点, 当然不能满足于 3♥定约。

首攻: ♠4。首攻同伴的花色。从 2 张小牌中打牌的顺序是中—大—小。

正确打法: ♠A 吃进后引将牌。西家♥K 赢进。如果西家兑取♥A 再攻出黑色花色脱手, 庄家兑现黑桃和草花顶张, 暗手将吃草花, 并由明手将吃黑桃。黑桃和草花都被打光(暗手和明手都告缺)。此时引小红心至北家的 10, 然后打出方块, 东家放小时明手放 9。西家不得不攻出方块或者给庄家一手将吃一手垫牌。庄家要避免犯的的错误是打方块时从明手盖 Q。西家♦K 吃进后再回攻方块, 庄家不得不再失 1 墩方块。如果西家♥K 赢进后不兑取♥A, 庄家先打光黑桃和草花, 然后出第二轮红心, 西家即被投入。如果东家首攻方块, 庄家仍有机会打成定约: ♦A 吃进; 打光黑桃和草花, ♠A、♠K、♣A、♣K、草花将吃和黑桃将吃; 然后打出红心。西家进手后, 庄家的♦Q 成活或给庄家一手将牌一手垫牌的机会。

第三十章 否定性加倍(一)

在标准叫牌体系中，除非搭档约定用否定性加倍，在同伴开叫而同伴的下家作干扰叫牌时，应叫者所作的加倍是惩罚性加倍。否定性加倍只是应叫者所作的技术性加倍。正常的技术性加倍是对方开叫后己方作出的。否定性加倍则是同伴开叫后己方所作的技术性加倍。假如搭档约定使用否定性加倍，那么加倍符合下列条件即作为技术性加倍：

- 同伴作花色开叫，而且
- 第二家牌手在一阶或二阶水平上作花色争叫。

例如：

西	北	东	南
1♥	2♣	×	?

如果搭档不用否定性加倍，东家的加倍是作为惩罚性加倍，要求西家不叫。假如用否定性加倍，东家的加倍是作为技术性加倍，要求西家叫牌。

如果西家开叫 1NT，东家的加倍是惩罚性加倍。否定性加倍只适用于花色开叫之后。

假如北家争叫 1NT 或 2NT，东家的加倍是惩罚性加倍。否定性加倍只适用于对方花色争叫，而不适用对方无将争叫。

如果北家争叫 3♣，东家的加倍是惩罚性加倍。否定性加倍只适用于对方的干扰叫牌是在一阶水平或二阶水平上的情况，除非搭档约定否定性加倍可扩大应用于阶数更高的水平的干扰叫牌。

假如不用否定性加倍，有些牌在对方作干扰叫牌后就很难或甚至不可能作出合理的叫牌。这特别是因为在二阶水平上作应叫要符合很严格的条件（至少 10 点）。假如你手中的牌是 ♠A765♥K642♦763♣87 而同伴开叫 1♦，你本想应叫 1♥ 以便找到高级花色的配合。不过，在第二家牌手争叫 2♣ 干扰时，你叫牌就成了问题，因牌力不够强，所以不能在二阶水平上作出应叫。在标准叫牌体系中，你只好不叫，而显然有可能失去找到在某一门高级花色中找到配合的机会。

类似地，你如果你持有♠76 ♥K874 ♦A732 ♣852 而同伴开叫 1♣，你的上家争叫 1♠，你用标准叫牌体系叫牌也很难处理（牌力不够强，不能应叫 2♦或 2♥；支持不够好，不能加叫 2♣；缺少黑桃止张，不便叫 1NT），于是很有可能失去找到红心配合的机会。

否定性加倍，特别是在复式比赛中，有广泛的使用，因为：

- 适合作否定性加倍的牌的类型要比适合作惩罚性加倍的为多。
- 在牌局中，用否定性加倍的机会要大得多。
- 使用否定性加倍并不排除它可能转化为惩罚性加倍——见[第三十二章](#)。
- 它是一种非常有效的竞叫手段。
- 在 5 章高级花色开叫的自然叫牌体系中，对付对方的干扰叫牌特别能起作用。

1. 作否定性加倍的要求

(1) 至少有 6 点。作否定性加倍保证有作一阶水平应叫的牌力，没有上限。同一阶花色应叫一样，应叫者可以具有足以成局的牌力，如果确实有够成局的牌力，会在以后的强再叫中显示出来（见[第三十一章](#)）。

(2) 持有特定的花色套。否定性加倍排除对开叫的高级花色有支持。如果同伴开叫低级花色，则并不排除对其有支持。根据先前的叫牌，应叫者表示有一定的花色长套。否定性加倍保证在未叫过的高级花色中至少有 4 张。只有在两门花色都已叫过的情况下，否定性加倍才保证在两门低级花色中都至少有 4 张。

(a) 低级花色—低级花色：同伴开叫低级花色，对方争叫另一门低级花色，如 1♦:(2♣)或 1♣:(1♦)。加倍保证在两门高级花色中至少有 4—4，但也可能是 5—4 或 6—4。在一阶水平上的高级花色应叫，如 1♣:(1♦):1♥或 1♠，只要求至少有 4 张套，但是在二阶水平上的高级花色应叫，如 1♦:(2♣):2♥或 2♠则要求有 5 张或以上套。二阶水平上的新花色应叫表示至少有 10 点而且是逼叫（除非是不叫家作应叫）。

(b) 高级花色—低级花色或低级花色—高级花色：加倍保证在另一门高级花色中有 4 张或以上套。不过，如果争叫 1♥，加倍表示只有 4 张黑桃和 6 点或以上；而在争叫 1♥后应叫 1♠则表示至少有 5 张黑桃和至少 6 点。对方争叫 1♠，你方应叫 2♥表示至少有 5 张红心和 10 点或以上。1♠争叫后加倍表示只持有 4 张红心和至少 6 点（不存在上限）或至少 5 张红心和 6—9 点。持有 5 张或以上

红心和至少 10 点时，应该叫 2♥——不要作否定性加倍。因此，如果应叫者先对争叫 1♠作加倍，然后又再叫 2♥表示出至少有 5 张红心，由于未直接应叫 2♥，应叫者的牌点必然是在 6—9 点范围。

(c) 高级花色—高级花色：加倍表示持有两门低级花色长套。应叫者在每门低级花色至少有 4 张并有 6 点或以上。如果应叫者不作加倍而在二阶水平叫出新花色，应保证至少有 10 点。

2. 开叫者对否定性加倍的答叫

(1) 第四家在同伴加倍后不叫：除非准备作惩罚性不叫（在争叫花色中，即在将牌中有长度并有赢张），要求开叫者作出叫牌。在否定性加倍表示持有某一特定的高级花色长套时，开叫者的答叫同对应叫者应叫一阶水平高级花色的答叫一样。例如，叫牌过程是 1♣:(1♠):加倍:(不叫)，开叫者再叫 2♥相当于没有干扰叫牌的 1♣:1♥:2♥。类似地，开叫者对于加倍后的 3♥或 4♥答叫相当于没有干扰叫牌的 1♣:1♥, 3♥或 1♣:1♥, 4♥。开叫者再叫 1NT 排除对应叫者的高级花色有支持，并表示在对方花色中有止张。开叫者的跳再叫是邀请叫，表示有 17—18 点和 6 失张；但不是逼叫。有 12—16 点时，开叫者可以作低限牌力的再叫。因为如果应叫者有 10 点或以上，应叫者会再叫，所以不是失去成局机会。平衡性加倍者有 10 点或以上时的再叫在[第三十一章](#)中详细讨论。假如开叫者有 19 点或以上，加上作否定性加倍保证有 6 点或以上，联手的牌力应该足以成局。开叫者可以直接叫成局或在还不能确定最佳成局的情况下，扣叫对方花色，逼叫成局。

(2) 第四家在同伴加倍后叫牌：开叫者可以叫牌也可以不叫。如果能在二阶或二阶水平上作出合适的叫牌，开叫者应该叫牌，不过并不保证有额外牌力。如果第四家叫新花色，开叫者或否定性加倍者的加倍最好作为惩罚性加倍。假如第四家的叫牌使开叫者不得不在三阶水平上叫牌，开叫者只在有额外牌力时才能再叫。通常在第四家加叫争叫花色时会出现以上的情况。持有不少于 16 点或只有 6 失张时，开叫者可自由地在三阶水平上再叫。只有低限开叫牌力时，开叫者应该不叫，而应叫者还可有一次竞叫的机会，如果将牌有配合，应叫者不应轻易地让对方在二阶水平上主打定约。

3. 否定性加倍者的再叫

应叫者持有 6—9 大牌点：通常在开叫者表示低限开叫牌力的再叫后应该不叫（不同意开叫者的再叫时除外）。开叫者再叫作跳叫时，应叫者有 6—7 点时不叫，有 8—9 点时接受邀请成局。开叫者作跳叫保证有 17—18 点。否定性加

倍者再叫新花色时，在该花色中保证至少有 5 张，牌点 6—9 点。有 10 点或以上和长套时，应叫者应该在上一轮就叫出该长套花色。

第四家在加倍后叫牌，接着两家不叫又轮到否定性加倍者叫牌时，对第四家叫新花色或 1NT 的加倍是惩罚性的。否定性加倍者也可以在第四家叫新花色或 1NT 后不叫；值得显示牌力或牌型时，也可以再叫。不过，如果第四家加叫同伴争叫花色至二阶水平，否定性加倍者应该叫牌。在对方找到将牌配合时，让对方在二阶水平上主打定约是不明智的。否定性加倍者可以加叫开叫花色至三阶水平，再叫 5 张或以上套花色或再次作加倍。如果第四家加叫同伴争叫花色，再次加倍仍是技术性加倍。由于叫牌形势的需要，否定性加倍者即使只有 6—9 点也可以作上述再叫。

西	北	东	南
1♦	1♠	×	2♣
—	—	?	

即使只有 6—9 点，东家也还是应该叫牌，叫牌的选择是，3♦，方块中有支持；3♣或 3♥，有 5 张或以上长套；加倍，仍是技术性加倍（在不能作其他更好的叫牌时，可以加倍）。

应叫者持有 10—12 点或至少 13 点时，叫法见[第三十一章](#)。

练习(三十三)

A. 同伴开叫 1♣，上家争叫 1♦。你持有下列各手牌时，如何应叫？

1. ♠ K 7 5 2
♥ A 8 7 3
♦ 9 6 4
♣ 7 3

2. ♠ K 7 5 2
♥ 7 3
♦ 9 8 4
♣ A 8 7 3

3. ♠ A 8 5 3
♥ 8 6 5 3 2
♦ A 7
♣ 5 4

4. ♠ K 7 2
♥ A J 4 2
♦ 9 8 6 2
♣ 6 3

5. ♠ 8 7 2
♥ 6
♦ A K 9 4 3 2
♣ K 8 5

B. 同伴开叫 1♦，上家争叫 1♠。你持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ 97
♥ Q873
♦ A964
♣ 632

2. ♠ A7
♥ QJ9642
♦ 64
♣ 762

3. ♠ A72
♥ 953
♦ 87
♣ KJ854

4. ♠ 962
♥ AJ
♦ 86
♣ Q97542

5. ♠ A72
♥ AJ974
♦ K94
♣ Q2

C. 你开叫 1♦，下家争叫 1♠，同伴加倍。你持有下列各手牌时，如何再叫？

1. ♠ K7
♥ 732
♦ AQ964
♣ KJ7

2. ♠ 97
♥ 852
♦ AQ964
♣ AK2

3. ♠ A2
♥ 42
♦ AJ643
♣ KJ75

4. ♠ 72
♥ AJ32
♦ AJ862
♣ K7

5. ♠ 2
♥ AK92
♦ AK943
♣ KJ5

D. 同伴开叫 1♣，上家争叫 1♠，你加倍。下家加叫 2♠，两家不叫又轮到你叫牌。你如何叫牌？

1. ♠ 97
♥ Q873
♦ AQ96
♣ 862

2. ♠ 74
♥ AQ8642
♦ JT2
♣ 32

3. ♠ 542
♥ KQ52
♦ QJ943
♣ 8

4. ♠ 64
♥ AJ72
♦ 862
♣ K974

5. ♠ 4
♥ 76432
♦ AQ43
♣ QJ2

叫牌练习：下列各手牌如何叫牌？发牌者西家。南家或北家的叫牌都是自然叫，用弱跳争叫。除题中注明外，南北不作其它叫牌。

第 61 组—西

1. 南家叫 1♠，北家加叫 2♠。

♠ 9 2
♥ A J 7 3
♦ J T 9 3
♣ J 6 5

2. 北家叫 1♠。

♠ A 8
♥ 6 4
♦ K Q 7 6 2
♣ K J 3 2

3. 南家叫 2♥。

♠ A 6 3 2
♥ 6 5
♦ J T 3 2
♣ K 8 7

4. 北家叫 2♥。

♠ A 8 6 4 2
♥ 8 6 3
♦ A Q
♣ K 7 2

5. 北家叫 1♥，南家加叫 2♥。

♠ J 7
♥ 8 4 3
♦ A K 2
♣ A J 9 8 4

第 62 组—西

1. 北家叫 1♠，南家加叫 2♠。

♠ A 8
♥ K 8 4 3
♦ K Q
♣ J 8 6 5 2

2. 北家叫 2♣。

♠ A K 8 3
♥ K 6 2
♦ A K 4 3 2
♣ 9

第 61 组—东

♠ A 8
♥ K 8 6 2
♦ Q 4
♣ A Q 7 4 3

♠ 3 2
♥ Q J T 8 5 3
♦ 8 4
♣ A 6 4

♠ K 8 7 4
♥ A J
♦ 7 6
♣ A J 4 3 2

♠ 9
♥ T 5
♦ K 8 6 5 4
♣ A 9 8 4 3

♠ A 9 6 2
♥ 6 2
♦ Q 8 5 3
♣ Q 7 2

第 62 组—东

♠ 9 7
♥ Q J 6 2
♦ A 5 4 2
♣ Q 7 3

♠ J 7 6 5
♥ A 9 4 3
♦ Q 7
♣ 7 4 2

3. 北家叫 2♥。

♠ K 7 3
♥ 9 5
♦ K Q 7 5 3 2
♣ K J

♠ A Q 8 5 4
♥ 3 2
♦ A 4
♣ Q 9 8 6

4. 北家叫 1♠。

♠ A 7 6 4
♥ A J 7 2
♦ 6
♣ K Q 9 3

♠ 3
♥ K 9 6 5
♦ 9 8 5 3 2
♣ A J 6

5. 北家叫 1♠，南家加叫 2♠。

♠ A 7
♥ 8 6
♦ A J 9 4 3
♣ K 6 5 2

♠ 9 4
♥ Q J T 7 4 3
♦ K 8
♣ Q T 5

否定性加倍的牌例

例 117：否定性加倍——对付干扰性叫牌——建立第二套牌

北家发牌
南北有局

♠ K 6 4 2
♥ J T 4
♦ K J T 5
♣ J 6

♠ 9 3
♥ A K 8 3
♦ 7 2
♣ A K T 5 2



♠ T 5
♥ Q 6 5 2
♦ A 9 8 3
♣ 9 7 4

♠ A Q J 8 7
♥ 9 7
♦ Q 6 4
♣ Q 8 3

叫牌过程：

西	北	东	南
	1♣	1♠	×(1)
2♠	3♥(2)	—(3)	—(4)
—(5)			

叫牌分析：

(1) 低限牌力作否定性加倍，尽管局况不利，还是应尽量竞叫。

(2) 只有 6 失张，北家应该在对方叫 2♠ 后竞叫 3♥。持有低限开叫牌力时，开叫者此时应该不叫，让应叫者推进到三阶水平。根据这样的安排，搭档可以分清低限牌力和可以邀请成局的开叫牌力。

(3) 有低限争叫牌力时，不要在下家直接叫牌位置再叫。

(4) 在只有低限牌力作否定性加倍的情况下，如果同伴没有作逼叫，不要再叫。

(5) 西家不应该不叫，而应竞叫 3♠。在不成局定约竞叫过程中，如果有 9 张

将牌，你方应竟叫到三阶水平（但不要推进到四阶水平）。有时可以打成 3♠ 定约，而有时 3♠ 是合算的牺牲叫。3♠ 定约下一，而对方 3♥ 定约可以打成。本例就属于后一种情形，对方 3♥ 定约可以打成，打 3♠ 定约则有 5 失张。

首攻：♥5。即使同伴支持黑桃，从有 A—Q 顶张的套中作首攻并不理想，而且从 Q—X—X 套中作首攻也不理想。首攻将牌比较安全。从双张中首攻将牌时，标准的打法是先小后大。

正确打法：首攻将牌吃进，吊将牌，然后兑现♣A 和送 1 墩草花。这样的打法即使西家有♣Q—J—X—X 也只失 1 墩草花。以后兑现草花后，失 2 墩黑桃、1 墩方块和 1 墩草花，打成定约。如果防守方先兑现 2 墩黑桃，庄家用同样打法。

例 118：否定性加倍表示有两个低级花色套——竞叫——交叉将吃

东家发牌	♠ QJT86	叫牌过程：				
东西有局	♥ T5		西	北	东	南
	♦ K974				1♠	2♥ ⁽¹⁾
	♣ T2				3♣ ⁽³⁾	— ⁽⁴⁾
♠ 7			× ⁽²⁾	—		
♥ 843			— ⁽⁵⁾	—		
♦ AT653						
♣ K973						
	♠ AK532					
	♥ J62					
	♦ 8					
	♣ AQJ5					
	♠ 94					
	♥ AKQ97					
	♦ QJ2					
	♣ 864					

叫牌分析：

(1) 在另一门高级花色中有强 5 张套时，争叫花色比作加倍好。争叫表示有好的 5 张或以上套，而且不排除有开叫实力，而加倍只保证在另一门高级花色中有 4 张。

(2) 在两门高级花色都叫过后，否定性加倍表示在两门低级花色中至少有 4—4 牌型，而且至少有 6 点。如果西家在对方争叫 2♥ 后不叫，那是太胆小了。

(3) 东家希望同伴有 12 点上下（或有 4 掩护张），才能打成 5♣，所以没有必要跳叫 4♣。如果西家有 12 点上下，西家一定会加叫至 4♣。

(4) 一旦叫牌达到三阶水平，除非你有额外牌力或好的将牌配合，一般不急于竞叫。看来不明显具备上述条件之一，所以南家在 3♣ 后应该不叫。假如南家叫 3♥，3♥ 定约可能下三：首攻♠7，♠K 吃进；♦8 至♦A，回♦3 将吃；♣A，草花至 K，方块将吃，♠A，定约下三。

(5) 如果开叫者再叫表示低限开叫牌力，持有低限牌力作否定性加倍时应该不叫。

首攻：♥K。南家自然要兑取 3 墩红心。由于明手在黑桃中是单张，暗手的方块是短套，接下来最好是转攻将牌。对付交叉将吃的最佳打法是反复攻将牌。

正确打法：不要吊将。在明手的长套是暗手的短套，而暗手的长套又是明手的短套时，用交叉将吃打法。兑现♠A、♠K 和♦A，然后将吃方块、将吃黑桃、将吃方块、将吃黑桃……。

例 119：持有强牌时对否定性加倍的答叫——小心吊将

南家发牌	♠ 8 6 4 3	叫牌过程：				
双方有局	♥ A J 9 3		西	北	东	南
	♦ J 9 6					1♣
	♣ 9 2					
♠ A K Q T 5 2			1♠(1)	×(2)	—(3)	4♥(4)
♥ 5			—	—	—	
♦ 5 4 3						
♣ J 6 5						
	♠ J 9					
	♥ T 8 7 4					
	♦ A K T 8 2					
	♣ T 4					
	♠ 7					
	♥ K Q 6 2					
	♦ Q 9					
	♣ A K Q 8 7 3					

叫牌分析：

(1) 如果用弱跳争叫叫法（6—10 大牌点和好的 6 张套），这手牌可以叫 2♠。

(2) 保证有 4 张或以上红心和 6 点以上。

(3) 在同伴争叫 1♠后，东家没有资格叫牌。这手牌不够强，不能应叫 2♦。

在弱跳争叫 2♠后，东家可以加叫 3♠，使对方叫牌受到更大的压力。建议不要跳加叫至 4♠阻击对方，即使 4♠定约只是在正确防守时（首攻将牌）才会下二（否则为下一）；因为南北还没有叫到 4♥，而且由于东家有 4 张红心，很难说南北是否会叫 4♥，或叫到 4♥是否能打成。在对方的成局定约可能被打宕时，不要作牺牲叫。

(4) 牌点在 20 点左右，足以打成 4♥定约。南家只有 4 失张，希望同伴至少能掩护其中的一张失张。

首攻：♠K。东家应该跟♠J，打出信号。西家想再兑现 1 墩黑桃的打法是合理的。

正确打法：南家将吃第二轮黑桃，然后着手处理将牌。有坚强旁门花色长套时，重要的是要吊将，并肃清对方的将牌。对方将牌的分布可能是3—2，但是4—1分布并不是不可能的（有28%机会）。在兑现长套或吊将时，通常最好是从较短的一手牌中出大牌。先打♥K和♥Q（注意到对方红心的4—1分布），红心至明手然后打出最后一张红心肃清对方的将牌，并垫去手中的方块。接着兑现草花长套。如果先引小红心至明手或不吊将牌，定约将被打宕。

例 120：对否定性加倍的示强答叫——三思而行——掌握时机

西家发牌
双方无局

♠ A K T
♥ K 7 2
♦ A 5
♣ K Q 8 3 2

♠ J 3
♥ A Q J 9 8 3
♦ 7
♣ A T 6 4



♠ 9 8 5 4
♥ T 4
♦ T 9 8 6 2
♣ J 9

♠ Q 7 6 2
♥ 6 5
♦ K Q J 4 3
♣ 7 5

叫牌过程：

	西	北	东	南
	1♣ ⁽¹⁾	1♥ ⁽²⁾	× ⁽³⁾	—
	3NT ⁽⁴⁾	—	—	—

叫牌分析：

(1) 表示有平均牌型和19—20点的标准叫法——先开叫一阶水平花色，然后再跳叫无将。

(2) 超过作弱跳争叫的牌力。如果用中跳争叫的叫法，这手牌适合争叫2♥。如果北家叫2♥，东家仍作加倍，而西家则仍跳叫3NT。

(3) 牌力不够强，不能叫2♦，加倍保证有4张黑桃和至少6点。有5张黑桃时，东家应叫1♠。

(4) 西家看到不可能有8张黑桃配合，在联手的牌点足以成局的情况下，最实际的定约是3NT。

首攻：♥Q。准备送墩给♥K而树立起其余的红心。北家希望在西家取得9墩前用♣A进手。通常最好的防守打法是建立长套，虽然在此过程中会送给庄家1墩。由于持有♣A，北家也可以首攻♥A，然后在第2墩中打♥Q。

正确打法：西家♥K吃进后，应该抵制凭直觉打♦A并引方块至明手的打法，准备赢5墩方块、3或4墩黑桃和♥K。看上去一切顺利，但是还得三思而行，作好出现最坏情况的准备。如果对方的方块是5—1，庄家只能得4墩方块，于是需要在黑桃中得4墩。黑桃可能是3—3分布，但是即使对方的♠J是单张或

是在双张中，庄家也还能取得 4 墩。不过，在那样的情况下，庄家需要在兑取♠A、♠K 和♠10 后，过桥至明手处。如果方块能被建立，没有必要一开始就做方块。正确的打法是先兑现♠A 和♠K，在对方的♠J 跌落后，再兑现♠10，然后打♦A、方块至明手兑取♠Q 和 2 墩方块，拿满 9 墩。

第三十一章 否定性加倍(二)

1. 应叫者有 10—12 点时的叫法

有 10—12 点时，应叫者的牌力已足以在二阶水平上应叫新花色，而不必使用否定性加倍。不过，对于某些类型的强牌，否定性加倍仍然有很多优点。总的来说，如果你至少有 10 点和 5 张或以上套，应该先叫长套花色而不要加倍。有两个长套时，如果需要，你可以在下一轮再叫出你另一长套花色。假如你有 10 点或以上但没有 5 张套，最好是先作否定性加倍，然后在下一轮再叫显示出你持有额外牌力。

- 加倍，然后再加叫开叫花色至三阶水平显示有 10—12 点，并对开叫花色有支持。
- 加倍，然后再叫 2NT 显示有 10—12 点，平均牌型并在对方花色中有止张。

如果应叫者有 10—12 点，而且可以在再叫 2NT 和加叫开叫花色至三阶水平中选择，应叫者应该在开叫花色是高级花色时，加叫至三阶水平；而在开叫花色是低级花色时，再叫 2NT。应叫者不能用加倍然后再叫新花色来表示持有 10—12 点。加倍然后再叫新花色只能表示有 6—9 点，因为叫出新花色表示至少有 5 张套，而如果应叫者有 10 点或以上和 5 张或以上套，正确的叫法应该是先叫长套花色，而不应先加倍。

应叫者先加倍再加叫开叫花色至三阶水平表示有 10—12 点和对开叫花色有支持后，开叫者在仅有最低开叫牌力时不叫，而在超过最低开叫牌力（如 14—15 点）时可以叫成局。假如应叫者加叫开叫高级花色，开叫者不叫或加叫至四阶水平成局。假如应叫者加叫开叫低级花色，开叫者可能对 3NT 定约比对五阶低级花色定约更感兴趣；在三阶水平上叫新花色是表示在该花色中有止张（见[第二十一章](#)），而扣叫对方花色则是问同伴在对方花色中有没有止张。如果应叫者再叫 2NT，开叫者可以不叫，或在三阶水平再叫原花色，表示止叫或叫 3NT，或叫出其它成局定约，或在三阶水平叫新花色，使叫牌继续进行下去。

在不能作出合适的叫牌时，开叫者总可以扣叫对方花色，逼应叫者再叫。扣叫对方花色是问止张。

2. 应叫者有 13 点或以上时的叫法

应叫者有 13 点或以上时，联手的牌力应该足以成局，但是应叫者还是可以作否定性加倍。至少有 13 点和 5 张或以上套时，应叫者应该先叫长套花色而不用否定性加倍。不过，在持有 13 点或以上和平均牌型并在未叫过的高级花色中有 4 张套时，否定性加倍是最好的应叫。对应叫低级花色有支持而且在未叫过的高级花色中有 4 张时，应叫者也应该用否定性加倍作为应叫。在开叫者对否定性加倍作出答叫后，应叫者可有足够的信息来叫成最佳的成局定约。如果信息还不够清楚，应叫者可以扣叫对方花色逼叫成局。请注意这两种不同叫牌的区别：

	西	北	东	南
例 1	1♦	1♠	2♣	
例 2	1♦	1♠	×	—
	2♦	—	2♣	

在例 1 中，东家扣叫 2♣ 表示有成局牌力，但是因为未作加倍所以排除有 4 张红心的可能。在例 2 中，东家对 1♠ 作加倍，表示在未叫过的高级花色中至少有 4 张。以后再扣叫 2♣ 是成局逼叫。换句话说，例 2 中的东家是有 4 张红心并作成局逼叫，而例 1 中的东家是没有 4 张红心而作成局逼叫。在例 1 和例 2 两种情况下，看来东家都持有平均牌型，而且是问开叫者在黑桃中是否有止张。例如：

♠ A 8 3 2 ♥ 9 7 4 2 ♦ A K ♣ Q J 6

假设同伴开叫 1♦。你已清楚联手有成局的牌力。假如上家争叫 1♠，你作加倍表示有 4 张红心。如果接着开叫者再叫 2♥，你应该加叫到 4♥；而如果开叫者再叫 1NT、2♣ 或 2♦，你最合适的再叫是 3NT。如果上家争叫 1♥，你仍作加倍：显示有 4 张黑桃。假如同伴再叫黑桃，你加叫至 4♥；而在同伴再叫 1NT 后则跳叫 3NT。不过，在同伴再叫 2♣ 或 2♦ 时，你最好是扣叫 2♥ 逼叫成局，并询问同伴是否在红心中有止张。在红心中有止张时，开叫者再叫无将；而在没有止张时，作出其他能描述牌型、牌力的叫牌。如果开叫者在红心中没有止张，显然对你来说要避免打 3NT 定约。

假如联手有成局的牌力，但是你还是没有吃准什么是最佳成局定约，你应扣叫对方花色逼叫成局。

练习(三十四)

A. 同伴开叫 1♦，上家争叫 2♣。你持有下列各手牌时，如何应叫？

1. ♠ 6 2
♥ A 8 7 3
♦ J 9
♣ A K J 3

2. ♠ 6 2
♥ A 8 7 3
♦ A K J 7 3
♣ J 9

3. ♠ 8 5 3
♥ A Q 5 3 2
♦ A 7
♣ J 5 4

4. ♠ K 7 2
♥ A J 4 2
♦ Q 8
♣ K 9 6 2

5. ♠ 8 6 3 2
♥ A K J
♦ A 3 2
♣ Q 8 5

B. 你开叫 1♥，下家争叫 2♣，同伴作否定性加倍，上家不叫。轮到你叫牌，你持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ A 7
♥ Q 8 7 3 2
♦ A 9 6 4
♣ K 2

2. ♠ A 7
♥ A J 9 6 4
♦ A Q J 3
♣ 6 2

3. ♠ A Q
♥ A K 9 6 4
♦ K Q J 2
♣ 5 4

4. ♠ A Q 6 2
♥ A J 9 5 4
♦ A 8 6
♣ 2

5. ♠ A 7
♥ A J T 8 7 4
♦ K Q J
♣ Q 2

C. 同伴开叫 1♦，上家争叫 1♠，你作否定性加倍，同伴对你的加倍答叫 2♣，上家不叫轮到你叫牌。你持有下列各手牌时，如何再叫？

1. ♠ K 7 5
♥ J 7 3 2
♦ A 6 4
♣ K 8 7

2. ♠ T 7
♥ A 8 5 2
♦ J 4 3
♣ A Q 8 2

3. ♠ 9 6 2
♥ K J 4 2
♦ A J 6 3
♣ Q 9

4. ♠ A J 2
♥ A J 3 2
♦ 9 8 6 2
♣ K 7

5. ♠ 8 6 2
♥ A Q 9 2
♦ K J
♣ A 8 5 3

D. 你持有 C.中各手牌，如何叫牌？（假如同伴对你的加倍答叫是 (a)1NT (b)2♦ (c)2♥）

叫牌练习：下列各手牌如何叫牌？发牌者西家。南家或北家的叫牌都是自然叫。除题中注明外，南北不作其它叫牌。

第 63 组—西

1. 北家叫 1♠。

♠ A 7
♥ 7 2
♦ K Q 8 6 3
♣ A Q 9 2

2. 南家叫 1♠。

♠ K 5 3
♥ K Q 9 6
♦ K 8 4
♣ 7 4 2

3. 北家叫 1♠。

♠ 8 4 2
♥ A J 9 4 3
♦ K Q
♣ K 6 2

4. 南家叫 1♠。

♠ 8 6 3
♥ A K 9 2
♦ J 8 7 3
♣ K 9

5. 北家叫 2♥。

♠ A K J 9 7 3
♥ A 8 3
♦ K T
♣ J T

第 64 组—西

1. 北家叫 1♠。

♠ 7 3
♥ A 8 6 5
♦ A J 7 3 2
♣ A 5

第 63 组—东

♠ K 9 2
♥ A T 9 5
♦ H 5 2
♣ K 6 4

♠ 8 2
♥ A 3
♦ Q 7 2
♣ K Q J 9 6 5

♠ A 9
♥ K 5
♦ A 7 6 4 3
♣ T 9 8 3

♠ A 2
♥ 8 7 4 3
♦ K Q
♣ A J 7 6 2

♠ 8 6
♥ 4 2
♦ A Q J 5
♣ K 9 8 6 5

第 64 组—东

♠ A T
♥ K J 7 3
♦ K Q 4
♣ 7 4 3 2

2. 北家叫 1♠。

♠ 7 3
♥ A 5
♦ A 9 7 3 2
♣ A J 6 5

♠ A T
♥ K J 7 3
♦ K Q 4
♣ 7 4 3 2

3. 南家叫 1♠。

♠ Q J 4
♥ Q J 6 3
♦ K 6 4 2
♣ 3 2

♠ 7 6 5
♥ A K 8
♦ A Q 3
♣ A Q J 6

4. 南家叫 1♠。

♠ 8 4
♥ Q J 6 3 2
♦ K 6 4
♣ 9 3 2

♠ 7 6 5
♥ A K 8
♦ A Q 3
♣ A Q J 6

5. 北家叫 2♦。

♠ 7
♥ A J 9 7 2
♦ Q J 4
♣ K Q 8 3

♠ A K Q 2
♥ 6 5
♦ 6 3 2
♣ A J 9 6

否定性加倍的牌例(2)

例 121: 用将吃飞张建立额外赢墩——失张垫失张——不让有危险性的对方一家攻牌

北家发牌
东西有局

♠ 9 7 5
♥ J T 9
♦ K 8
♣ 7 6 4 3 2

♠ K Q T 8 4 3 2
♥ K 6 5
♦ 4 2
♣ A



♠ A J
♥ 8 4 3 2
♦ A 6 3
♣ Q J T 8

♠ 6
♥ A Q 7
♦ Q J T 9 7 5
♣ K 9 5

叫牌过程:

西	北	东	南
	1♠(1)	2♦(2)	×(3)
—	3♠(4)	—	4♠(5)
—	—	—	—

叫牌分析:

(1) 牌力超过作阻击型叫牌的牌力。在第一家或第二家位置上持有这样的牌力, 开叫 3♠或 4♠可能导致失去满贯的后果。

(2) 有 12—15 大牌点和一个 5 张或以上长套时, 争叫花色比加倍为好。

- (3) 有否定性加倍先显示出有 4 张红心比应叫 2NT 更好。
- (4) 尽管只有 12 大牌点，北家手中的牌仅 5 失张，有资格跳叫 3♠。
- (5) 南家的牌力只能加叫至 4♠，但是如果南家有更强的牌力和打满贯的兴趣，可以叫 4♦扣 A 或叫 4NT 问 A。

首攻：♦Q，避免作出不正规的首攻。

正确打法：北家有 9 赢张。第 10 墩赢墩有可能从红心飞张中取得，不过，♥A 几乎可以肯定是在东家首攻：首攻♦Q 排除持有♦K 的可能性，而已知东西共有 16 大牌点，如果西家既有♦K 又有♥A，东家只有大牌点而在作争叫（这不太可能）。不能忍让第 1 墩方块，因为西家会有♦K 盖吃，然后转攻红心，那样局面不可收拾。最好的打法是利用明手的草花。♦A 赢进并过桥至♣A；回出黑桃至明手的 J；然后引♣Q。如西家盖♣K，暗手将吃，然后回黑桃至明手，并尽量兑现草花赢张。西家放小时，不要将吃；垫去方块失张（失张垫失张和剪刀打法），而不要垫红心（如果你垫红心，东家可以攻方块至西家的 K，回攻红心打穿北家的 K—X—X，而打宕定约）。东家♣K 吃进，但现在西家已没有进手张。将吃回出的方块，过桥至♠A，然后用草花赢张垫去红心。共可得 11 墩。

例 122：吊将前先垫去失张——作好牌张分布不均的准备

东家发牌 双方有局	♠ 9 8 3 ♥ J T 7 5 ♦ T 8 7 6 ♣ A 9 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; text-align: center;"> <table border="0" style="font-size: 1.2em;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>W</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> </div> ♠ K Q J T 4 2 ♥ Q ♦ J 9 3 2 ♣ T 3		N		W		E		S		叫牌过程： <table border="0" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 15%;">西</td> <td style="width: 15%;">北</td> <td style="width: 15%;">东</td> <td style="width: 15%;">南</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>1♣</td> <td>1♠⁽¹⁾</td> </tr> <tr> <td>×⁽²⁾</td> <td>—⁽³⁾</td> <td>2♥⁽⁴⁾</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>4♥⁽⁵⁾</td> <td>—</td> <td>—</td> <td>—</td> </tr> </table>	西	北	东	南			1♣	1♠ ⁽¹⁾	× ⁽²⁾	— ⁽³⁾	2♥ ⁽⁴⁾	—	4♥ ⁽⁵⁾	—	—	—	♠ 7 6 ♥ 8 6 3 2 ♦ A K ♣ K Q J 6 2
	N																											
W		E																										
	S																											
西	北	东	南																									
		1♣	1♠ ⁽¹⁾																									
× ⁽²⁾	— ⁽³⁾	2♥ ⁽⁴⁾	—																									
4♥ ⁽⁵⁾	—	—	—																									

叫牌分析：


- (1) 如果用弱跳争叫，可争叫 2♠。
- (2) 用加倍显示另一门高级花色比应叫无将好得多。西家有可以进局的牌力，准备在红心有配合时打 4♥ 定约，而在红心没有配合时打 3NT 定约。
- (3) 牌力不足，不能加叫 2♠，而且持有 3 小张作加叫会鼓励同伴从有大牌嵌张的套中作首攻，而造成不利后果。北家应该不叫，但是如果东西在二阶水平上停叫，北家准备竞叫 2♠。

- (4) 不必过分积极，应叫者有 10 点或以上会再叫。
 (5) 干脆利落。在首攻黑桃时，3NT 定约很容易被打宕。

首攻：♠K。别无其它选择。

正确打法：♠A 吃进。不要急于兑现♥A 和♥K，因为在兑现♦A—K 后，要用♥A 或♥K 作为进手张，让明手兑取♦Q。你至少要失 1 墩红心和 1 墩草花，如果红心不是 3—2 分布，你要失 2 墩红心，所以经受不起再失 1 墩黑桃。因此，先兑现♦A—K，过桥至♥A，打♦Q 垫去黑桃失张。现在仍不要兑现另一张红心顶张，否则在将牌 4—1 分布时，对方用♣A 取得出牌权后可反吊你的将牌，定约下三至四。至此，你一墩未失，所以你经得起失 1 墩草花和 2 墩红心，所以即使在草花中被对方将吃 1 墩，定约还不致于被打宕。在有将牌分布不均的危险时，先设法建立旁门花色长套，所以此时你应在打掉红心顶张前引草花。北家♣A 赢进，但是在对方回出后你取得出牌权时，你先兑现♥K，然后一有机会上手就引草花。

例 123: 首攻时从明手出大，——不让对方有危险性的一家攻牌

南家发牌 双方无局	♠ Q 5 ♥ K Q 6 3 ♦ T 9 5 2 ♣ A 6 2	叫牌过程：				
♠ A J 9 7 4 3 ♥ 9 2 ♦ K 6 ♣ K 8 3		♠ T 8 ♥ J T 8 7 4 ♦ 8 3 ♣ Q J 9 5	西	北	东	南
			1♠ ⁽¹⁾	× ⁽²⁾	—	1NT ⁽³⁾
			—	2NT ⁽⁴⁾	—	3NT ⁽⁵⁾
			—	—	—	
	♠ K 6 2 ♥ A 5 ♦ A Q J 7 4 ♣ T 7 4					

叫牌分析：

- (1) 如果用中跳争叫叫法，这手牌可以叫 2♠（11—15 大牌点和好的 6 张或以上套）。
- (2) 保证至少有 4 张红心和 6 点。
- (3) 有 5—3—3—2 牌型而且在对方花色中有止张，再叫 1NT 比再叫 5 张套花色更好。
- (4) 有 11—12 点和平均牌型时，北家加叫至 2NT。在开叫者再叫 1NT 时，应叫者在只有 10 点和平均牌型的情况下可以不叫，因为开叫者再叫 1NT 时至

多有 15 点。

(5) 加上方块长套的 1 点共有 15 点，是低限开叫牌力的上限，接受邀请。

首攻：♠7。长套第 4 大张。

正确打法：从明手打♠Q，而不要放小。在联手是 K—X—X 对 Q—X 或 Q—X—X 对 K—X 时，从明手的双张中出大牌。如果大牌吃进，以后你要注意不让你的上家（对方有危险性的那一家）攻牌。♠Q 吃进后，你引♦10 飞张。西家赢进，但在引牌时你的 K—6 是止张。如果西家转攻草花，出♣A 赢进，然后兑现所有赢张，共可得 9 墩。如果对方转攻草花时你忍让，东家吃进后引黑桃，定约下三。假如一开始不从明手♠Q，定约将被打宕：东家出♠10，如果你用♠K 吃进，西家以后用♦K 进手后可兑取 5 墩黑桃；假如在东家出♠10 时你忍让，东家再引黑桃至西家的 A，然后西家攻出你的♠K。上述二种情况下，定约至少下二。如果西家首攻草花，在打前二轮草花时忍让，♣A 在第三轮草花中吃进，然后飞方块。如果东家赢得第 1 墩草花，然后转攻黑桃，你让给明手的 Q 赢进，再飞方块。

例 124：忍让打法——牌张组合——不让对方有危险性的一家攻牌

西家发牌
南北有局

♠ A 9 3
♥ K J 4
♦ A K 6 2
♣ 5 4 3

♠ Q J 5
♥ A T 8 7 5
♦ J 8 3
♣ K 8



♠ T 8 7
♥ Q 6
♦ T 9 7 4
♣ J 7 6 2

♠ K 6 4 2
♥ 9 3 2
♦ Q 5
♣ A Q T 9

叫牌过程：

西	北	东	南
1♦	1♥ ⁽¹⁾	× ⁽²⁾	—
1NT ⁽³⁾	—	2NT ⁽⁴⁾	—
3NT ⁽⁵⁾	—	—	—

叫牌分析：

- (1) 勉强能作争叫。牌力尚可，但是长套质量只符合最低要求。
- (2) 对方争叫 1♥ 后加倍表示有 4 张黑桃。
- (3) 排除有 4 张黑桃的可能。表示有 12—15 点并在红心中有止张。
- (4) 表示有 11—12 点，邀请同伴叫 3NT。
- (5) 西家是低限开叫牌力的上限、15 点，所以接受邀请成局。

首攻：♥7。没有理由不从长套中作首攻。

正确打法：让南家的♥Q赢进。如果能不让南家攻牌，你出♥K吃进也没有问题，因为对方北家时♥J—4是止张。假如你出♥K盖吃♥Q而以后让南家引牌，南家引红心打穿你的J—4，北家可赢得4墩红心，定约下一。为了赢满9墩，你需要做好草花，而做好草花涉及二次飞张。除非北家持有♣K和♣J，南家将取得出牌权。由于你不太可能阻止南家攻牌，最好是在第一轮红心时忍让。反正你在红心中总可赢得1墩，而如果北家符合争叫要求有5张红心，南家在打完第二轮红心后红心即告缺。北家攻第三轮红心后能建立起红心赢张，但是你可以不让有危险性的北家进手兑现红心赢张。用♣9飞张（而不是用♣Q），手中赢进南家的回攻（南家已无红心可攻），再引草花时♣K跌落，定约打成。如果♣K尚未跌落，可在草花中继续飞张。

第三十二章 惩罚性加倍和惩罚性不叫

惩罚性加倍的原则随叫牌水平的高低而异，以保证惩罚性加倍有理想的成功率。得益最大的加倍往往是：对对方争叫花色（你持有很强的将牌时）低水平定约的加倍。作争叫是带有危险性的（虽然有时冒险还是需要的），因为同伴手中的牌可能一无所有，或即使有些牌力，但对争叫花色缺少或甚至没有支持。另一方面，在对方交换了大量的信息而达成成局或满贯定约时，你不大可能通过加倍取得很大的罚分。

1. 同伴作花色开叫，上家作花色争叫

具有下列条件时，你可以争取取得罚分：

- 有强将牌——见下述的6张定则和4张定则。
- 至少有8大牌点，这样你方至少有20大牌点，所以至少能赢得一半或以上赢墩。
- 同伴叫花色不配合。在同伴花色中有单张是理想的，当然缺门更好，双张还算可以，但有3或4张时，你在一阶或二阶上惩罚对方定约必须郑重。花色不配合这一条件很重要。如果你在同伴的花色中有短套，同伴在该门花色中的赢张能兑现为赢墩，而且在必要时你很快就能将吃。反之，如果你在同伴的花色中有长度，同伴在该花色中的赢张看来不大可能兑现，因为庄家暗手或明手很可能要将吃而你不能用将牌超吃。

在对方的将牌花色中有多长的程度和多强的牌力才能在一阶、二阶或三阶水平上作惩罚性加倍？

如果你的一手牌符合 6 张定则和 4 张定则，你的将牌质量就达到了作惩罚性加倍的条件：

6 张定则：将你持有的将牌数加上对方争叫的阶数。如果总数是 6 或 6 以上，你持有的将牌数可作惩罚性加倍。如果总数小于 6，你的将牌数不够多。例如，如果争叫是在一阶水平上作出的，你至少要有 5 张将牌（ $1+5=6$ ）。在二阶水平上，你至少要有 4 张将牌（ $2+4=6$ ），而在三阶水平上，你至少要有 3 张将牌（ $3+3=6$ ）。

4 张定则：将你在对方花色中估计可有的赢张数加上对方争叫的阶数。如果总是不小于 4，你在将牌中持有的赢张数足够作惩罚性加倍。如果总数小于 4，你在将牌中的赢张数不够多，所以在该争叫的水平上还不能作惩罚性加倍。例如，如果争叫是在一阶水平上作出的，你至少要有 3 张将牌赢张（ $1+3=4$ ）。在二阶水平上，你需要有 2 张将牌赢张（ $2+2=4$ ）。而在三阶水平上，你至少应有 1 张将牌赢张（ $3+1=4$ ）。

6 张定则衡量你的将牌长度，而 4 张定则则衡量你的将牌实力，以确定是否有条件对对方的定约作惩罚性加倍。根据上述定则，如果同伴开叫 $1\heartsuit$ ，上家争叫 $2\clubsuit$ ，你需要有 4 张草花、包括 2 张草花赢张，加上大牌点，以及你方花色不能取得配合的条件，才能期望惩罚性加倍取得成功。

2. 怎样叫牌惩罚对方

如果你的一手牌符合上述条件，你应该怎样叫牌来取得罚分呢？假如你不用否定性加倍的叫法，你的叫牌不会有什么困难：加倍就行。在标准叫牌法中，在同伴已作出叫牌后，你的加倍就是惩罚性加倍。

不过，如果你用否定性加倍的叫法（见[第三十](#)和[三十一章](#)）——否定性加倍是很实用的，你仍然能达到惩罚的目的。这方面的一条原则是，不叫表示要惩罚对方。如果同伴作花色开叫，下家在一阶或二阶水平上作花色争叫；而你又符合加倍惩罚对方的条件，你应该不叫。如果以后的叫牌过程是不叫（不叫）轮到开叫者叫牌，同伴（开叫者）会让叫牌继续进行下去。同伴持有一般牌型时作平衡性叫牌的话，首先会选择作平衡性加倍（见[第二十九章](#)）。如果同伴作平衡性加倍，你不叫表示要惩罚对方。换句话说，你用不叫将同伴的技术性加倍转为惩罚性加倍。你的不叫可称为惩罚性不叫。假如同伴在平衡位置没有作平衡性加倍，你也不要因为没有能惩罚对方的定约而感到烦恼，因为即使你的叫牌使你能自己作出惩罚性加倍，开叫者也会不同意加倍而作出别的叫牌。叫牌过程中的典型的惩罚性不叫举例如下：

西	北	东	南	西	北	东	南
1♣	1♠	—	—	1♠	2♦	—	—
×	—	—	?	×	—	—	?

在上述二例中，东家的第二次不叫是惩罚性不叫，东家在北家的花色中有长度和实力。如果东家有一手弱牌，只是因为牌力弱所以在第一轮叫牌中不叫，现在东家应该作出应叫，就像通常应该对技术性加倍作出应叫一样。在同伴对对方花色作技术性加倍时，如果你在对方花色中有长度和实力你可以不叫，而在持有其他不适合于作惩罚性加倍的牌型时，你应该在同伴加倍后作出叫牌。

3. 开叫者在平衡位置叫牌时不用平衡性加倍的情况

在叫牌过程是一阶水平花色:(争叫花色):不叫:(不叫)后又轮到开叫者叫牌时，开叫者通常应该作平衡性加倍。不过，开叫者在持有畸形牌型（如 6—5 牌型）或开叫花色套特别长（见[第二十九章](#)）时应该作其他平衡性叫牌。在争叫花色中有长度和实力时，开叫者应该不叫，因为这种情况下，同伴（应叫者）不可能持有能作惩罚性不叫类型的牌，而是表示持有一手弱牌，即不能对开叫者作出支持，又不能作出否定性加倍。由于在对方花色有一定实力，因此开叫者最好还是防守对方定约，所以应该不叫——在某种意义上说也可认为是惩罚性不叫。在下家作强跳争叫、或三阶水平争叫、或中跳争叫，而开叫者在争叫花色中有不弱于 Q—X—X 的套时，开叫者没有必要作平衡性叫牌。另外，如果第四家作出叫牌，如 1♦:(1♥):不叫:(2♥)或 1♦:(1♥):不叫:(1♠)，开叫者也没有必要再叫牌。实际上，如果开叫者在第四家叫牌后作出再叫，开叫者的牌力应该超过低限开叫牌力。

4. 对技术性加倍转为惩罚性加倍的其他情况

(1) 对方一阶水平花色开叫后同伴作技术性加倍：你的一手牌要符合 6 张定则和 4 张定则才可以不叫，你至少要有 5 张将牌、3 张将牌赢张和 8 点。在同伴作技术性加倍后不叫不是由于牌力弱，而是有意要惩罚对方的定约。为了击败对方的定约，你至少要赢得 7 墩。等于说你必须打成对方的一阶水平定约，理所当然地你的将牌应该是很强的，因为你还会面临对方将牌分布不均的局面。在技术性加倍后三家不叫时，如果是加倍者作首攻，加倍者应该首攻将牌。既然加倍者的将牌比庄家的还要好，同伴（加倍者）或希望吊将。首攻将牌能助同伴一臂之力。

(2) 同伴在一阶或二阶水平上作否定性加倍：在对方争叫花色中持有强牌（使用 6 张定则和 4 张定则）而且对加倍者（应叫者）显示的花色不能配合时，

开叫者可以在同伴作出否定性加倍后不叫。例如叫牌过程是 1♥:(2♣):加倍:(不叫).....持有强草花套而在黑桃中又没有配合时，开叫者应该不叫。而且开叫者也清楚应叫者在红心中没有配合，因为否定性加倍表示对开叫者开叫高级花色不能支持。

5. 在惩罚性不叫后的加倍

一方在对同伴的加倍作惩罚性不叫后，该方以后作出的加倍是惩罚性加倍。因而，如果对方想在受到惩罚性加倍作逃叫，你应该在逃叫花色中持有强的 4 张或以上套时继续作加倍。注意在下列例子中东家的加倍是惩罚性加倍：

西	北	东	南
1♦	1♠	—	—
×	2♠	×	

西家的平衡性加倍是技术性加倍。东家的加倍不可能是否定性加倍。如果要对 2♠作否定性加倍，东家早就可对 1♠作否定性加倍。显然东家先前是对 1♠作惩罚性不叫，当然北家要对加叫 2♠表示遗憾。

6. 1NT 开叫后的加倍

(1) 对方开叫 1NT。对 1NT 开叫的加倍是惩罚性加倍，而不是技术性加倍（见[第二十八章](#)）。对弱 1NT 开叫作加倍的条件是有 15 大牌点或以上，而对强 1NT 开叫作加倍则要求有对方开叫牌点范围的上限。对 15—17 点 1NT 作加倍要求有 17 点或以上，而对 16—18 点 1NT 作加倍则要求有 18 点或以上，如果你可从坚强长套中攻牌，则牌点要求可略为降低。在对 1NT 的惩罚性加倍后所作的加倍都是惩罚性加倍，所以如果你在对方花色持有强的 4 张或以上套、以及联手有 20 点或以上，你应该对对方叫出的花色作加倍。

(2) 你方开叫 1NT，对方争叫。在标准叫牌法中，1NT 开叫后的加倍都是惩罚性加倍。在对方叫出花色后作加倍的条件还是：在对方花色中持有强的 4 张或以上套以及联手有 20 大牌点或以上。在作出惩罚性加倍后出现的加倍都是惩罚性加倍，只要在对方花色中有强的 4 张或以上套就可对对方叫出的花色作加倍。

7. 对方争叫 1NT 后的加倍

同伴开叫而上家争叫 1NT 时，如果你方比对方有更多的牌点，你应该加倍。对方在持有不到牌点总数一半的情况下，想赢得总数一半以上的墩数通常不可能取得成功。因此，由于同伴开叫一般至少有 12 大牌点，所以只要你持有 9 大牌点或以上，就可对对方争叫 1NT 作加倍。如果不能作加倍，可以加叫同伴花色至二阶水平（5—8 点），在二阶水平上叫出你自己的花色（5—8 点和 6 张套），叫 2NT（有成局牌力的两套畸形牌）或跳叫至三阶水平（6 张套，逼叫）。在对对方的 1NT 争叫加倍后，如果对方试图作花色逃叫，你或你的同伴在对方叫出的花色中持有强的 4 张或以上套时，应该作加倍。假如不能在第二家位置对对方叫出的花色加倍，你可以不叫，让同伴在可能的条件下作加倍。如果你方争叫花色后三家不叫轮到你第四家叫牌，而你又对方花色中没有 4 张或以上强张，你可以加叫同伴的花色、叫新花色或再叫 2NT。叫新花色或跳叫是逼叫；而在加叫或叫 2NT 后同伴可以不叫。

8. 示强再加倍后的惩罚性加倍

如果叫牌过程是一阶水平花色:(加倍):再加倍，应叫者的目标是惩罚对方定约。在再加倍后的所有加倍都是惩罚性加倍。在对方花色中有强 4 张或以上套时就可以对对方叫出的花色作加倍，因为应叫者的再加倍表示有相当的牌力保证开叫方比加倍方有更多的大牌点。如果加倍方作花色逃叫时，开叫方作出的加倍都是惩罚性加倍，当然还是要求在逃叫花色中有强 4 张或以上套时才能作加倍。

9. 呼救型再加倍

在你方被对方作惩罚性加倍时，或者你方作的花色叫牌在对方作技术性加倍（通过惩罚性不叫转为惩罚性加倍）时，你方作再加倍是技术性的，希望同伴能作出救援叫牌。对技术性加倍的再加倍表示持有强牌，而对惩罚性加倍的再加倍是要求同伴救援的呼救型再加倍。在下列各例中，最后一次再加倍都是呼救型再加倍（PP 表示惩罚性不叫）：

西	北	东	南
1♣	×	—	—(PP)
××			
西	北	东	南
1♥	1♠	—	—
×	—	—(PP)	××

西	北	东	南
1♥	—	—	×
—	—(PP)	××	
西	北	东	南
1♠	×	××	2♣
×	××		

西	北	东	南	西	北	东	南
1NT	×	2♣	×	1NT	×	××	2♦
—	—	××		×	××		

上述例子说明：你可以对你自己叫出的花色也可以对同伴叫出的花色作呼救型再加倍。呼救型再加倍最有用的一种情况是：对方对你的同伴的 1NT 开叫加倍而你开始作救援叫牌时。假如叫牌过程是 1NT:(加倍)，而你持有 ♠9743 ♥8542 ♦J532 ♣8，你最好能打花色定约，但叫哪一门花色？叫 2♣ 而当它被对方作惩罚性加倍（机会可以肯定会被加倍）时，作再加倍请同伴救援。不管同伴选择哪一门花色，结果总要比 1NT 被对方作惩罚性加倍好。假如你叫 2♣，三家不叫，至少你叫的 2♣ 定约没有被对方作惩罚性加倍。类似地，在 1NT:(加倍) 后，如果你持有 ♠97532 ♥86432 ♦9 ♣74，你应该怎样叫牌？你最好能打高级花色定约，但是叫哪一门高级花色？由于在对方加倍后叫 2♣ 是表示有草花套而不是斯泰曼约定叫，所以你应该叫 2♣，假装你有草花套。如果对方加倍，你作呼救型再加倍。假如同伴叫出一门高级花色，你求之不得。如果同伴的叫牌对你毫无帮助（如 2♦），而被对方加倍，你应再次作呼救型再加倍，逼使同伴在高级花色中作出选择。呼救型再加倍非常有趣！

在有些同伴叫出的花色被对方作惩罚性加倍（或作惩罚性不叫后）的情况下，如果你对同伴的花色能勉强支持，你不应该作呼救型再加倍。假如你开始作救援叫牌，很可能在新的将牌花色中配合得更差，而且定约会达到更高的水平。不过，在同伴的花色中是缺门而在其它 3 门花色中都至少有 4 张套时，或在同伴的花色中是单张加上在另外 2 门花色中至少有 5—5 牌型时，你应该作呼救型再加倍。看来可以找到更理想的将牌花色。

注意：对技术性加倍或否定性加倍（技术性加倍的一种形式）的再加倍是示强性再加倍而不是呼救型再加倍。在标准叫牌法中，虽然对 1NT 开叫的加倍是惩罚性加倍，应叫者作再加倍是要打被加倍和再加倍的 1NT 定约。

10. 在三阶水平上作出的惩罚性加倍

在对对方超过 2♦ 的定约作加倍时，你一定要有把握打宕对方的定约才行，因为如果对方作再加倍而且打成定约，对方即可成局。你应该有一条安全界限：除非你估计至少可打宕对方的定约 2 墩，不对超过 2♦ 的定约作加倍。那样的话，如果由于出现事先没有意料到的对方的缺门或单张而使你计划中的 1 个赢墩落空，你至少还能击败对方的定约。假如按上述第 1 节里的要求对对方的争叫作惩罚性加倍或惩罚性不叫（强将牌，大牌点和己方花色的缺少配合），你应该可以打宕对方的定约 3 墩，上述要求已将安全界限考虑在内。

为了在 3 阶水平上作惩罚性加倍，你应该预计你和你的同伴至少可以赢墩 6 墩，其中至少包括 1 张将牌赢张。没有将牌赢张时，在 3 阶水平上作惩罚性加倍是有危险的。你可以指望同伴有 6—10 大牌点时能赢得 1—2 墩；而在有 11—15 大牌点时则可能赢得 2—3 墩。在预计数上再加上你自己的赢张数。

如果对方打成成局定约的可能性很大，不要因为能得一些罚分而让对方出打定约。宁可选择叫出你方的最经济的成局定约。假如你方可以成局，则至少应从加倍中得 500 分作为你方失局的补偿。另一方面，如果没有把握成局，则还是作惩罚性加倍。加倍得分总要比打不成成局定约失分要好。

11. 成局定约的惩罚性加倍

除非对方是作牺牲叫或是由于阻击型开叫或争叫的关系，凭猜想而叫出的定约，对成局定约或更高水平的定约所作的加倍要取得成功的可能性很小。当对方达到成局或更高水平的定约时，对方两家通常已交换足够的信息而比较清楚地了解联手实力。在这样的情况下，对方即使不能打成定约也最多下一，所以不可能用加倍取得巨大的罚分。除了是由于你方作阻击叫而对方是争叫的成局或更高水平的定约，即使觉得对方叫得太高，你也应该不叫——满足于对方定约被打宕的得分，而不作加倍。如果对方打成被加倍的定约，对方可多得 150 分或 170 分；而如果对方的定约下一，你只多得 50 分（无局）或 100 分（有局）。根据对方局况的不同，你方要在三次中有二次或四次中有三次加倍成功才能得利。另外，在加倍后，对方超额赢墩的奖分很高（根据对方局况分别为每墩 100 分或 200 分），而如果对方作再加倍而打成定约，你方就闯下大祸了。只有下一时，不对对方自由叫成局的成局定约作加倍。至少在下二时，才值得对对方的成局定约作加倍。不要仅仅因为有很多牌点就认为你可以打宕对方的成局定约。如果对方叫到四阶或五阶水平而你持有 18 大牌点或以上对方凭什么可叫到那么高？对方很可能有特别好的牌型，有缺门和单张，因此一些你认为稳操胜券的赢张很可能被将吃。

最坏的是，对成局定约的加倍会引起庄家对牌张不利分布的警惕，并可能提示庄家应该怎样处理而打成定约。如果没有事先的警告，定约很可能被打宕。如果你的加倍反而帮助对方打成定约，你是自取其咎。假如对方能逃到其它可能不会被打宕的定约，你不要急于对对方叫出的几乎肯定做不成的定约作加倍。除非你对对方跳叫的定约也能加倍，你不要贪心而作加倍。不过，在庄家叫出的花色不止一门让明手选择，而明手选了其中一门花色时，只要你具备了对该花色作惩罚性加倍的条件，你就大胆地作惩罚性加倍，即使你不具备对其它花色作加倍的条件，这是因为对方已作过一次选择，那就意味着对方不大可能逃

到另一门花色。另外，对方选择的第二门花色一般要比第一门花色差，假如由于你持有强的长套，对方原先选择的花色不理想，那么对方第二次选择的花色一定也同样不尽人意，因为你的同伴多半会在该花色中有强的长套。

如果对方的叫牌过程显示出联手持有强的牌力，如 1♠:2NT, 4♠或 1♥:3♥, 4♥，你不要仅仅因为将牌分布对对方不利而擅自加倍。对方可能有很高的牌点，而你只能在将牌中取得赢墩。对方勉强叫出成局而且将牌分布对对方不利的时候是加倍的最好时机。如 1♠:2♠, 3♠:4♠和 1♠:1NT, 2♥:2♠, 3♠:4♠的叫牌过程再加上将牌分布对对方不利就适合于你对 4♠定约作惩罚性加倍，定约有可能下三至四。要抓住这样的机会作惩罚性加倍，狠狠地“斩对方一刀”。

如果对方持有的大牌点超过对方，而对方在你方叫牌达到成局水平后仍作出叫牌，你应该加倍。不要让对方的牺牲叫逃之夭夭，应该对它作惩罚性加倍。对对方的牺牲叫作加倍不一定需要你有很强的将牌，也不一定要你确切地计算赢墩，只要你能确定你方的大牌点超过对方的就够了。在对方作牺牲叫而你不能确定是加倍还是继续叫牌时，如果手中的牌型越平均，你更应该倾向于打防守；而如果手中的牌型越不平均，你就更应该继续叫牌。在对方的花色中牌力越强时，特别是带 K 或 Q 时，你就越应该对对方作加倍。通常在这样的激烈竞叫的情况下，你对对方的牺牲叫作加倍是警告同伴不要继续叫牌。当你在第二家位置，而在对方的花色中有短套时，如果拿不定主意该怎么叫牌，你可以不叫，让同伴去作出决定。由于你在对方花色中有短套，同伴很可能会有长套，所以同伴处在更好的叫牌位置来确定是加倍还是自己继续叫牌。在对方作牺牲叫后的最好的首攻通常是将牌。如果对方的大牌牌力较弱，对方当然希望通过将吃多得赢墩。你攻将牌的次数越多，对方将吃的赢墩数就越少。

12. 对对方 3NT 定约的加倍

在对方叫到 3NT 定约时，如果不是加倍者作首攻，加倍是要求同伴作特定的首攻：

- 如果首攻者叫过一门花色，加倍要求在该花色中作首攻。
- 如果加倍者叫过一门花色，加倍要求在该花色中作首攻。
- 如果防守方两家各叫过一门花色，加倍要求在首攻者叫过的一门花色中作首攻。
- 如果防守方没有叫过花色，加倍要求在明手叫的第一门花色中作首攻。
- 如果在叫牌过程中没有叫过花色，如(1NT):(3NT)，加倍要求在黑桃中作首攻。在这种情况下，搭档也可以作其它约定。

13. 对满贯定约的惩罚性加倍

只是因为你能打宕对方的满贯定约就对对方的满贯定约加倍，这样的理由是完全站不住脚的。假定对方的叫牌过程是(1♥):(3♣)，(3♥):(4NT)，(5♦):(5♥)而你持有♥Q—J—10—9！你要不要作加倍？对方绝对不可能打成6♥定约，但是你千万不要随意加倍！虽然你肯定能打宕对方的6♥定约，但是你不能肯定是否可以打宕对方的6NT定约。假如你对6♥定约作加倍，对方可能会觉察到在将牌中分布不均，而从一个会被打宕的定约逃到另一个可能不会被打宕的定约。那样的话，你想贪心多得50分或100分，最后很可能反而损失1000分。

类似地，如果对方的叫牌过程是(1♠):(3♠)，(6♠)或(1♥):(2♦)，(4♦):(6♦)，你持有2个A盲目地作加倍是愚蠢的。对方很可能在你有A的一门花色中是缺门，否则对方不会不问A。如果能兑现2个A并打宕对方的满贯定约，你就应该心满意足了。遇到这样的对手，你不应该用加倍来阻止对方叫出打不成的满贯定约吧？！

14. 指引同伴首攻的对满贯定约的加倍

前面已经看到，除非对方是作牺牲叫，否则你只是觉得可以打宕对方的满贯定约而对其作惩罚性加倍是不明智的，所以对满贯定约加倍的牌手（非首攻者）是要求同伴作特定的首攻。这一叫法首先是由已故的莱特纳设计的，所以称为莱特纳加倍。在同伴对对方的满贯定约加倍由你作首攻时，该加倍是要求你作反常的首攻。不要从你方叫过的花色中作首攻（即常规的首攻）、不要从没有叫过的花色中作首攻（即常规的首攻）、不要首攻叫牌（即常规的首攻）。在明手叫出的第一门花色中作首攻——是反常的首攻。加倍者在明手叫出的第一门花色中不是缺门就是持有强牌，而担心在正常的情况你不会自该门花色中作首攻。如果同伴没有叫过花色，你应该对叫牌过程及自己手中的牌进行研究，并推理出同伴可能是缺门的花色。加倍是提醒你在你的同伴手中有缺门，通常你应该在最长套的花色中作首攻。在满贯定约叫牌过程中对约定叫的加倍——如对问A叫牌的答叫或对扣叫的加倍——是要求在被加倍的该花色中作首攻，不过这样的加倍同时也使对方了解到信息，有可能弊大于利，所以应该谨慎使用。

练习(三十五)

A. 同伴开叫1♥，上家争叫2♣。你持有下列各手牌时，是否应该作惩罚性叫牌？

1. ♠ 62
♥ A873
♦ J93
♣ AK76

2. ♠ 9862
♥ 3
♦ AKJ73
♣ J93

3. ♠ 86532
♥ 2
♦ A7
♣ AJ854

4. ♠ 9752
♥ 2
♦ 93
♣ QJ7643

5. ♠ K63
♥ 87
♦ K632
♣ KJT5

B. 你开叫，下家争叫 2♥，两家不叫又轮到你叫牌。你持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ AQ972
♥ 2
♦ A964
♣ K92

2. ♠ AJ832
♥ KQ9
♦ AJ3
♣ 62

3. ♠ AQ5
♥ 4
♦ KQJ2
♣ KQ932

4. ♠ AQ862
♥ AJ954
♦ J8
♣ 2

5. ♠ 97
♥ AJT4
♦ KQJ75
♣ Q2

C. 同伴开叫 1♥，上家争叫 2♣，两家不叫后轮到开叫者叫牌，开叫者作加倍。上家不叫，轮到你叫牌，你持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ K75
♥ J73
♦ 764
♣ 9732

2. ♠ T87642
♥ ...
♦ J43
♣ J652

3. ♠ 962
♥ 42
♦ AJ63
♣ Q762

4. ♠ 962
♥ 2
♦ A862
♣ KJ542

5. ♠ 862
♥ 92
♦ Q63
♣ 98532

叫牌练习：下列各手牌如何叫牌？发牌者西家。南家或北家的叫牌都是自然叫。除题中注明外，南北不作其它叫牌。

第 65 组—西

1. 北家叫 2♦。
♠ AQ874
♥ KQ93
♦ 72
♣ Q4

第 65 组—东

♠ 3
♥ J76
♦ AJ985
♣ K982

2. 北家叫 1♥。

♠ K Q 9 4
♥ 3
♦ A Q 6
♣ Q 9 8 3 2

3. 北家叫 1♥。

♠ A 6 5 3
♥ 8 2
♦ A Q 6
♣ A K Q 8

4. 南家叫 2♣。

♠ Q 9 8
♥ 7 5 3
♦ 8 3 2
♣ J 7 4 3

5. 北家对 1♠作加倍，南家叫 2♥。

♠ A K 8 6 4 2
♥ 7
♦ A J 3
♣ 9 4 2

6. 南家叫 2♣。

♠ K 8 4 2
♥ 3 2
♦ A 9 8 6 4 2
♣ 3

第 66 组—西

1. 北家叫 1NT。

♠ A K 3
♥ K J 9 5 2
♦ J T 3
♣ 9 7

2. 南家叫 2♠。

♠ Q T 8 3
♥ A 7
♦ 7 6 4
♣ 8 6 5 2

3. 北家叫 4♠。

♠ 7 6 4
♥ T 9 5 4 2
♦ A K
♣ K Q J

♠ 7 3
♥ A Q T 8 6 5
♦ K 7 4 2
♣ 6

♠ T 8 4 2
♥ 7 6 4 3
♦ K 4 3
♣ 6 5

♠ A 7
♥ K Q 9 8 6
♦ K J 7 4
♣ A 2

♠ 3
♥ A Q T 4
♦ T 9 5 2
♣ K Q 6 5

♠ J T
♥ A K 7 6 4
♦ 7
♣ A J T 8 5

第 66 组—东

♠ 8 5
♥ Q 7 3
♦ A K 8 2
♣ J 8 6 5

♠ K 5
♥ K J 9 4
♦ A K 5
♣ K 9 4 3

♠ 2
♥ K Q J 8 3
♦ J 6 4
♣ A 8 5 2

4. 南家叫 2♣。

♠ 7 2
♥ J 9 8 4
♦ 7 6 5 3 2
♣ 9 4

♠ A Q 9 8 3
♥ 7 2
♦ K J
♣ K J 7 2

5. 北家叫 1♥，南家叫 2♥。

♠ A Q 3 2
♥ 7
♦ A K 8 4 3
♣ A 9 6

♠ J 8 4
♥ K J T 6
♦ 7
♣ 8 7 5 4 3

6. 北家叫 2♠。

♠ K Q T 7
♥ A K 7 4 3
♦ K 8 2
♣ 9

♠ 8 3
♥ 6 2
♦ A 9 7 5
♣ K Q 6 3 2

惩罚性加倍和惩罚性不叫的牌例

例 125：对 1NT 争叫的惩罚性加倍——在同伴的花色中作首攻——花色信号

北家发牌
双方有局

♠ J T 8
♥ Q 6 3
♦ K T 7 2
♣ A T 6

♠ 7 6 3 2
♥ T 2
♦ 9 8 4
♣ 8 5 4 3



♠ A 5 4
♥ K J 7
♦ A Q J 3
♣ K 9 2

♠ K Q 9
♥ A 9 8 5 4
♦ 6 5
♣ Q J 7

叫牌过程：

西	北	东	南
	—	1♥	1NT ⁽¹⁾
× ⁽²⁾	— ⁽³⁾	— ⁽⁴⁾	— ⁽⁵⁾

叫牌分析：

- (1) 平均牌型，16—18 点，在红心中有止张。
- (2) 你方比对方有更多的大牌点时，对对方的 1NT 争叫作加倍
- (3) 如果牌型平均而且没有 5 张逃，不要作逃叫。
- (4) 只有在持有畸形牌型时，才在同伴作惩罚性加倍后叫牌。
- (5) 南家别无其他选择，只得叫。

首攻：♥3。除非自己有坚强长套，你宁可在同伴的花色中作首攻。从3张带大牌中手中最小张。

正确打法：东家应该出♥A吃进并回攻♥5。在一门花色中回攻时，如果剩下的是双张，回攻大张，而如果剩下的牌张超过2张，从连接张中攻出顶张（没有连接张时，攻原来的第4大张）。南家应该出♥J飞张，西家用♥Q吃进。在攻第三轮红心时，东家知道南家的♥Q会被击落，而且应该跟♥9。在庄家手中的止张被击落时，如果进手张在较高花色中，你应该尽量跟最大的牌，而如果进手张在较低花色中，则你应该尽量跟最小的牌。在攻第三轮红心时，东家的红心是9—8—4，对东家来说随便攻哪一张产生的效果是一样的。因此，东家选择打最大的♥9，要求同伴以后有机会出牌时攻最高的花色——黑桃。注意，如果西家以后转攻♣A，那样会给南家的♣K拿到1墩。♥K吃进后，南家打♦A和♦Q；西家赢进后转攻♠J。东家取得出牌权后，兑现2墩红心，然后转攻♣Q。正确的防守使庄家只能取得4墩（1墩黑桃、1墩红心和2墩方块），定约下四，失800分。注意，西家作出不正确的首攻♥Q会使南家多得1墩红心。从Q—X—X中，应首攻最小张。

例 126：惩罚性不叫——花色信号——防守技术

东家发牌	♠ 3	叫牌过程：
双方无局	♥ A 6 4	
	♦ A Q 9 6 3	西 北 东 南
	♣ J 7 6 5	— — — 1♠
♠ J 8 2		2♦(1) —(2) —(3) ×(4)
♥ 8 7		—(5) —(6) —(7)
♦ K J T 8 5 4		
♣ A K		
	♠ K T 5 4	
	♥ J T 5 2	
	♦ 2	
	♣ T 9 8 2	
	♠ A Q 9 7 6	
	♥ K Q 9 3	
	♦ 7	
	♣ Q 4 3	

叫牌分析：

(1) 符合争叫条件，但是争叫将造成严重后果。可以设想如果争叫花色不强会造成怎样严重的后果。

(2) 北家手中的牌适合于惩罚对方：开叫者的花色不能取得配合、强将牌和较多的大牌点。你方使用否定性加倍叫法时，你只得不叫，希望同伴作出平衡性加倍，然后改变加倍性质。

(3) 持有弱牌时，在同伴作争叫后不叫。

(4) 作加倍比叫2♥好得多。如果2♥是正确定约，北家可以在对加倍作答叫

时叫出 2♥。不过，北家不大可能有红心长套（未作否定性加倍）或对黑桃有支持（未加叫 2♠）。

- (5) 不宜叫 3♦。
- (6) 惩罚性不叫。
- (7) 旁门花色中不够好，不能作呼救型再加倍。

首攻：♠3。由于你在低水平叫牌时作惩罚性不叫，同伴应该了解你在黑桃中是短套。

正确打法：南家吃进并兑现黑桃顶张，北家垫去♥6。接着南家攻♠9给北家将吃，攻较大的牌是要求回攻较高的花色。北家将吃，兑现♥A，再攻红心至南家。防守方已赢得5墩，而北家还有♦A—Q—9—6可稳拿3墩，得500分。每次北家都用草花脱手，然后就等方块上门。在首攻黑桃时，庄家应从明手放小，并从暗手跌落J，希望能使南家受骗而误以为暗手在黑桃中是单张。南家照理说不会上当，因为如果♠J是单张，北家有3张黑桃不符合作惩罚性加倍的要求。

例 127：惩罚性不叫——花色信号——防守战术

南家发牌 南北有局	♠ Q T ♥ K Q 9 5 3 ♦ J 8 7 6 ♣ A K <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; text-align: center;"> N W E S </div> ♠ 7 5 4 3 2 ♥ 4 ♦ K T 2 ♣ T 7 5 4	叫牌过程： <table border="0" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 25%;">西</td> <td style="width: 25%;">北</td> <td style="width: 25%;">东</td> <td style="width: 25%;">南</td> </tr> <tr> <td>1♦</td> <td>1♥⁽¹⁾</td> <td>—⁽²⁾</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>×⁽³⁾</td> <td>—</td> <td>—⁽⁴⁾</td> <td>—⁽⁵⁾</td> </tr> </table>	西	北	东	南	1♦	1♥ ⁽¹⁾	— ⁽²⁾	—	× ⁽³⁾	—	— ⁽⁴⁾	— ⁽⁵⁾	♠ 9 6 ♥ A J T 8 6 2 ♦ 4 ♣ Q J 9 8
西	北	东	南												
1♦	1♥ ⁽¹⁾	— ⁽²⁾	—												
× ⁽³⁾	—	— ⁽⁴⁾	— ⁽⁵⁾												

叫牌分析：

- (1) 即使你方无局、对方无局，牌力也足以叫 1♥。由于在黑色花色中都是双张，所以不合作加倍。
- (2) 非常适合于作惩罚性叫牌：强将牌，同开叫花色无配合和有足够的大牌点。东家不叫等候同伴作平衡性加倍，然后再不叫转为惩罚性加倍。
- (3) 叫加倍比叫 1♠好。如果黑桃定约是最佳定约，东家在对加倍作答叫时会叫出黑桃。如果东家既没有作加倍又没有应叫黑桃表示东家没有黑桃逃。作加倍后，同伴可以任意继续叫牌或不叫（将加倍转为惩罚性加倍）。
- (4) 事态的发展完全符合东家的要求。

(5) 南家可作逃叫，但是如果南家叫 1♠，西家将作加倍。在惩罚性加倍或惩罚性不叫后的加倍都是惩罚性加倍。1♠或 1NT 定约被加倍后都是下三。

首攻：♦4。在同伴花色中首攻是正常首攻。

正确打法：西家吃进后再兑现第 2 墩方块，东家垫掉黑桃。西家再攻出♦9（大牌给同伴将吃——要求“回攻较高花色”），东家将吃。东家回攻黑桃，西家吃进并兑现第 2 墩黑桃，然后又一次攻方块给东家将吃。防守方已取得 6 墩，而且东家还持有♥A—J—10—8。北家有♥K—Q—9—5—3，但是只要东家不主动攻红心，而耐心地用草花脱手，东家至少还可得 3 墩，定约下三，东西得 800 分。如果南家逃叫 1♠，西家加倍并首攻红心至东家，东家回攻方块。西家兑取 2 墩方块后，防守方开始交叉将吃：方块将吃、红心将吃等等，定约也下三。

例 128：否定性加倍——惩罚性不叫——花色信号——防守战术

西家发牌
东西有局

♠ Q 7 5 4 3
♥ Q J 9
♦ Q 4 3 2
♣ 2

♠ J T
♥ A K 7 6 5
♦ 7
♣ A J T 8 5



♠ K 9 8 6 2
♥ 8 2
♦ A T 9 8 6
♣ 3

♠ A
♥ T 4 3
♦ K J 5
♣ K Q 9 7 6 4

叫牌过程：

西	北	东	南
	1♥	2♣ ⁽¹⁾	× ⁽²⁾
— ⁽³⁾	— ⁽⁴⁾	— ⁽⁵⁾	

叫牌分析：

(1) 无可非议，尽管效果不好。

(2) 否定性加倍，保证至少有 4 张黑桃和 6 点。南家的牌力不够强，不能争叫 2♠或 2♦。

(3) 西家牌力太弱，不能作出叫牌（由于南家的加倍表示持有黑桃套，所以西家应叫黑桃是不明智的）。

(4) 只有用否定性加倍的叫法才能惩罚对方。如果南家应叫 2♦或 2♠，东家就能脱钩而逃；而如果南家不叫，则在对方叫 2♣后北家也会不叫（因为北家加倍是技术性加倍）。

(5) 东家认为 2♣定约也许能打成。

首攻：♥8。从同伴的花色中首攻双张的大张。

正确打法：北家♥K吃进。从否定性加倍可知南家对红心没有支持，所以北家兑现♥A。北家继续攻♥5给南家将吃（攻出小牌要求回攻较低花色）。南家将吃后转攻♦A，并继续打方块给北家将吃。南北已经取得5墩，北家的♣A—J—10—8至少还可赢3墩，用♥K吃进后，北家也可以考虑立即转攻单张方块。这样打法并不是最佳防守（虽然在此例中是可行的），因为如果东家有♦A，东家进手后吊将，南家将失去一次将吃机会。

第四篇复习题

每答对一题得1分，如果得分不满40分，应重读第二十五章至三十二章有关章节。

A. 同伴开叫1♠，上家争叫2♦。如果你方用否定性加倍叫法时，持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ A 9
♥ K J 7 2
♦ K 3 2
♣ 9 7 4 2

2. ♠ 8 3
♥ K Q 9
♦ K 8 3 2
♣ K 7 6 2

3. ♠ 6 3
♥ A K J 8
♦ 7 6
♣ A Q 9 7 2

4. ♠ K 8
♥ A K 7
♦ 8 4 3 2
♣ A 9 4 2

5. ♠ 2
♥ A J
♦ K J 9 5 2
♣ 9 8 5 3 2

B. 上家开叫1♦，你加倍，同伴应叫1♠。你持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ K 5 3
♥ A Q J 9 3 2
♦ 8
♣ A K Q

2. ♠ Q 5 2
♥ K Q 9
♦ A K 2
♣ K J T 8

3. ♠ A 2
♥ A 2
♦ 9 4
♣ A K Q 8 6 3 2

4. ♠ A Q 9
♥ A K Q
♦ 8 3 2
♣ A K Q 4

5. ♠ A 3
♥ A K 2
♦ A 9 4
♣ A K Q 3 2

C. 同伴开叫1♥，上家加倍。你持有下列各手牌时，如何应叫？

1. ♠ 9 8 5 2
♥ K 7 3 2
♦ A T 9 2
♣ 2

2. ♠ A T 7
♥ 8 4 3
♦ A K 9
♣ Q J 8 2

3. ♠ A J 5 3
♥ 6
♦ A Q 9 6 2
♣ 8 5 3

4. ♠ Q J 8 2
♥ Q 9 6 3
♦ A Q 8
♣ 5 2

5. ♠ A Q 7 5
♥ ...
♦ A 9 7 4 3
♣ K J 7 3

D. 同伴开叫 1NT，上家争叫 2♠。你持有下列各手牌时，如何应叫？

1. ♠ K 9 4 2
♥ 8 7 3
♦ K 9 5 2
♣ J 6

2. ♠ 4 2
♥ K Q 3 2
♦ 7 6 2
♣ A J 6 4

3. ♠ 7 2
♥ Q J 8 6 3 2
♦ K 7 2
♣ 5 4

4. ♠ 3 2
♥ A 2
♦ K 9 6 2
♣ K J 6 4 3

5. ♠ ...
♥ Q J 3 2
♦ J 9 7 6
♣ A J T 5 3

E. 同伴开叫 1NT。如果上家争叫 2♦（表示有包括黑桃在内的两个长套），你持有上列各手牌时，如何应叫？

F. 你开叫 1♦，下家争叫 2♣，两家不叫又轮到你叫牌。你持有下列各手牌时，如何叫牌？

1. ♠ K 7
♥ 7 3
♦ A Q 9 6 4
♣ K J 7 3

2. ♠ K Q J
♥ A Q J
♦ K Q 7 6 4
♣ 3 2

3. ♠ A 3
♥ A K J 4
♦ Q J 8 7 4 2
♣ 4

4. ♠ K
♥ A J
♦ K Q J 8 5 4 2
♣ 9 7 2

5. ♠ A J 7 2
♥ 6
♦ A K J 4 3
♣ 9 6 2

G. 你开叫 1♦，下家争叫 1♥，两家不叫又轮到你叫牌。你持有上列各手牌时，如何叫牌？

H. 你开叫 1♦，下家争叫 2♥（弱跳争叫），同伴作否定性加倍，上家不叫轮到你叫牌。你持有下列各手牌时，如何再叫？

1. ♠ A K 6 2
♥ 3
♦ A Q 6 5
♣ Q 9 8 3

2. ♠ Q 6
♥ 9 7 3
♦ A K Q 8 4
♣ A K J

3. ♠ 8 3
♥ 7 2
♦ A K Q J 3 2
♣ A K 5

4. ♠ 5 2
♥ K Q T 9
♦ A 9 8 6 2
♣ A K

5. ♠ A 8 7 2
♥ 6
♦ A K T 9 3
♣ K Q J

I. 同伴开叫 1♠，上家争叫 2♦，你作否定性加倍，同伴再叫 3♣。你持有下列各手牌时，如何再叫？

1. ♠ K 7
♥ Q 9 7 3
♦ 9 6 4
♣ K J 7 3

2. ♠ A 7
♥ A Q 6 3
♦ 7 6 4
♣ K 7 3 2

3. ♠ A
♥ A K J 2
♦ Q 7 6 4
♣ J 8 5 4

4. ♠ K 7 2
♥ A J T 9 3
♦ 9 8 6 3 2
♣ ...

5. ♠ 2
♥ K 9 6 3
♦ 9 4 3
♣ K Q J 9 2

J. 同伴开叫 1♥，上家争叫 1NT。你持有下列各手牌时，如何应叫？

1. ♠ K 7
♥ 7 3
♦ A Q 9 6
♣ J T 7 6 2

2. ♠ A 7
♥ K 7 6 4
♦ Q J 8 6
♣ 7 3 2

3. ♠ 8 7 5 4 2
♥ K 9 5 4
♦ Q 7 6
♣ 4

4. ♠ A J 7 2
♥ 7
♦ Q 9 7 3
♣ T 9 7 5

5. ♠ 9 2
♥ 6
♦ K Q J T 8 3
♣ 9 7 5 4

练习、复习题答案和提示

(注意, 叫牌练习答案中, 在前面的是发牌者的叫牌)

叫牌练习第 1 组:

1. 1NT:3NT, 不叫
2. 不叫:1NT, 3NT:不叫
3. 不叫:1NT, 2NT:3NT, 不叫
4. 1NT:3NT, 不叫
5. 不叫:1NT, 3NT:不叫
6. 1♣:1♠, 2NT:3NT, 不叫

叫牌练习第 2 组:

1. 2NT:不叫
2. 不叫:2NT, 3NT:不叫
3. 2NT:3NT, 不叫
4. 不叫:2NT, 3NT:不叫
5. 2NT:6NT, 不叫
6. 2NT:7NT, 不叫

练习(一):

1. 2♣
2. 1NT
3. 1NT——牌力全在短套中
4. 2NT
5. 4♠——牌点为 20 点 (包括牌型点)

练习(二):

1. 3NT
2. 2NT
3. 3NT——牌点为 10 点
4. 3NT——牌点为 10 点
5. 2NT——由于有 6 张套, 牌点为 6 点

练习(三):

A.1. 1♠

2. 1♥

3. 1♦

4. 1♥——持有一手弱牌而有 4 张方块和 4 张高级花色时，先叫高级花色

5. 1♠

B.1. 1♠——先显示高级花色，再支持低级花色

2. 1♥

3. 1♥

4. 1♥

5. 1♠ (2♣表示有 10 点)

C.1. 1♠

2. 2♥

3. 4♥

4. 2♥

5. 1♠

D.1. 4♠

2. 2♠

3. 1NT——牌力不足不能叫 2♦

4. 1NT

5. 2♠

练习(四):

A.1. 1♠

2. 1♥

3. 1♠

4. 1♦

5. 1♥

B.1. 2♥

2. 2♥

3. 1♠

4. 1♠——牌力略有不足，不能叫 2♦

5. 4♥

C.1. 1♥

2. 1♥

3. 1NT

4. 1♠

5. 3♣

D.1. 2♥

2. 4♥——缺门加5点

3. 1NT

4. 1♠

5. 3♣

E.1. 1♠

2. 1♠——在叫高级花色和1NT中，优先选择叫高级花色

3. 2♣

4. 3♥

5. 1NT

F.1. 2♦

2. 不叫

3. 2♣

4. 2♦

5. 不叫

叫牌练习第3组:

1. 1♣:2♣, 不叫

2. 不叫:1♦, 2♦:3NT, 不叫

3. 1♥:2♥, 不叫

4. 不叫:1♠, 2♠:4♠, 不叫

5. 1♠:4♠, 不叫

6. 不叫:1♠, 2♠:3♠, 不叫

叫牌练习第4组:

1. 1♦:1NT, 不叫

2. 不叫:1♥, 1NT:3NT, 不叫

3. 1♠:1NT, 2♥:不叫

4. 不叫:1♥, 1NT:3♥, 4♥:不叫

5. 1♠:1NT, 3♠:不叫

6. 不叫:1♠, 1NT:3♥, 4♥:不叫

练习(五):

G.1. 不叫

2. 4♠

3. 4♠

4. 不叫

5. 不叫

H.1. 不叫

2. 3NT

3. 3♠

4. 2♠

5. 2♣

I.1. 2♠

2. 1NT

3. 2♣

4. 2♥

5. 1NT——倾向于不再叫 5 张套

J.1. 不叫

2. 不叫

3. 不叫

4. 不叫

5. 不叫——牌力全太弱

K.1. 不叫

2. 2♠

3. 2♥——牌力太弱，不能再叫 2♦或 2NT

4. 不叫

5. 2♠

L.1. 不叫

2. 4♠

3. 4♠

4. 4♠

5. 4♠

叫牌练习第 5 组：

1. 1♣:1♥, 1NT:2♥, 不叫

2. 不叫:1♣, 1♥:1♠, 1NT:不叫

3. 1♣:1♥, 2♣:不叫

4. 不叫:1♦, 1♥:1♠, 2♠:不叫

5. 1♦:1♠, 2♦:2♠, 不叫

6. 不叫:1♦, 1♥:2♣, 2♦:不叫

叫牌练习第 6 组:

1. 1♣:1♠, 4♣:不叫
2. 不叫:1♦, 1♥:2NT, 3NT:不叫
3. 1♥:1♠, 3♦:3♠, 4♣:不叫
4. 不叫:1♣, 1♦:1♥, 2♥:4♥, 不叫
5. 1♣:1♥, 1♠:2♥, 4♥:不叫
6. 不叫:1♥, 1♠:4♥, 不叫

练习(六):

A.1. 1♠

2. 1♥

3. 1♦ (或 1♠, 准备在黑桃中没有配合时, 跳叫 3NT)

4. 1♠

5. 1♦——先叫最长套

B.1. 2♦

2. 2♣——先叫最长套

3. 2♣

4. 1♠

5. 2♣——持此牌力时, 只叫 2♥太保守, 但叫 3♥又过头

C.1. 2♥

2. 2♦

3. 2NT——同伴持 4 张红心时可以加叫 3♥

4. 2♣——尽可能地避免在只有 3 张黑桃时, 跳叫 3♠

5. 2♣——由于叫 2♠太低、叫 3♠又太高所以虽然只有 3 张草花, 暂时先叫

2♣

D.1. 1♥——显示 4 张套, 先叫较低花色, 再叫较高花色

2. 1♥——再叫 1NT 是错误的

3. 3♦

4. 2♣

5. 3♣

叫牌练习第 7 组:

1. 1♣:1♥, 1♠:4♠, 不叫
2. 1♣:1♥, 1NT:3NT, 不叫
3. 1♣:1♥, 2♥:4♥, 不叫
4. 1♣:1♥, 1♠:4♠, 不叫
5. 1♣:1♥, 2♣:3NT, 不叫
6. 1♣:1♥, 2♣:3NT, 不叫

叫牌练习第 8 组:

1. 1♦:1♠, 2♣:3♠, 4♠:不叫
2. 1♦:1♥, 2♣:3♥, 3NT:不叫
3. 1♦:1♠, 2♦:2♥, 2♠:4♠, 不叫
4. 不叫:1♦, 1♥:2♣, 3♣:3NT, 不叫
5. 1♦:1♥, 3♣:3NT, 不叫
6. 1♦:3♦, 3NT:不叫

练习(七):

E.1. 2♠

2. 2♥——牌力不足, 不能叫 2♠ (超越 2♥屏障)
3. 3♣
4. 4♣
5. 3♥——叫 2♥太低

F.1. 2♥

2. 2♠——牌力不足, 不能叫 3♣ (超越 2♠屏障)
3. 2♦
4. 3NT
5. 4♠ (或先叫 3♠, 再叫 4♠)

G.1. 1♠

2. 3♣
3. 3♦
4. 1♠
5. 3NT

H.1. 2♠

2. 4♥
3. 3♥
4. 3♣——非逼叫
5. 3♦

叫牌练习第 9 组:

1. 1♠:2NT, 3NT, 不叫
2. 1♠:2NT, 3♥:4♥, 不叫
3. 1♠:2NT, 3♥:3NT, 不叫
4. 1♠:3NT, 不叫
5. 1♥:2NT, 3♠:4♥, 不叫
6. 1♠:2♦, 2♠:4♠, 不叫

叫牌练习第 10 组:

1. 1♦:2♣, 2♦:2♥, 4♥:不叫
2. 1♥:1♣, 2♥:3♥, 4♥:不叫
3. 1♠:2♣, 2♠:3NT, 不叫
4. 1♠:2♣, 3♣:3♠, 4♠:不叫
5. 1♥:2NT, 4♥:不叫
6. 1♥:2♣, 3♣:3NT, 不叫

练习(八):

A.1. 1NT

2. 4♠
3. 2♥
4. 2♦
5. 3♥

B.1. 不叫

2. 2♦
3. 3NT
4. 3♣
5. 3♦

C.1. 2♥

2. 3♥
3. 不叫

4. 2♥——有相同的支持时, 优先选择同伴首先叫出的花色

5. 2♥ (假优先选择)

D.1. 2♠

2. 2NT
3. 3NT

4. 3♣——对高级花色没有支持, 而且没有方块止张

5. 2♠——延迟性支持

E.1. 3♥

2. 4♥ (或先叫 3♦, 然后再叫 4♥表示草花时单张)

3. 4♥

4. 2♠——牌力太弱, 不能叫 3♦

5. 3♦

F.1. 3♥

2. 3NT

3. 3♠——没有草花止张, 不能叫 3NT

4. 4♦——有成满贯希望, 不能作 3NT 止叫

5. 4♥

G.1. 1NT

2. 1♠
3. 2NT
4. 3♥
5. 4♥

H.1. 不叫

2. 不叫——牌力太弱，不能叫 2♠
3. 2♠
4. 3♣
5. 3♦

叫牌练习第 11 组:

1. 不叫:1♠, 3♠:4♠, 不叫
2. 1♣:1♠, 2♣:3♥, 2♠:4♠, 不叫
3. 1♣:1♠, 2♣:2♥, 2NT:3NT, 不叫
4. 1♦:1♥, 1♠:2♦, 不叫
5. 1♥:1♠, 1NT:2NT, 3♠:4♠, 不叫
6. 1♦:1♥, 2♦:2♠, 3♥(延迟性支持):4♥, 不叫

叫牌练习第 12 组:

1. 1♠:2♥, 3♥:4♥, 不叫
2. 1♠:2♥, 2♠:3♦, 3♥(延迟性支持):4♥, 不叫
3. 1♠:2♥, 3♣:3♥, 4♥:不叫
4. 1♠:2♥, 2♠:3NT, 不叫
5. 1♦:1♠, 2♣:2♦, 不叫
6. 1♦:1♠, 2♣:2♦, 2♠:3♠, 4♠:不叫

叫牌练习第 13 组:

1. 1NT:3♥, 4♥:不叫
2. 不叫:1NT, 3♠:3NT, 不叫
3. 1NT:4♠, 不叫
4. 不叫:1NT, 2♠:不叫
5. 1NT:4♥, 不叫
6. 1NT:2♥, 不叫

叫牌练习第 14 组:

1. 不叫:2NT, 4♠:不叫
2. 2NT:4♥, 不叫
3. 不叫:2NT, 3♠:4♠, 不叫
4. 2NT:3♥, 3NT:不叫
5. 不叫:2NT, 3♥:4♥, 不叫
6. 2NT:6NT(不要叫出低级花色), 不叫

叫牌练习第 15 组:

1. 1NT:2♣, 2♥:4♥, 不叫
2. 不叫:1NT, 2♣:2♠, 4♠:不叫
3. 1NT:2♣, 2♥:2NT, 3NT(高限牌力):不叫
4. 不叫:1NT, 2♣:2♦, 3NT:不叫
5. 1NT:2♣, 2♥:3NT(显示有黑桃套), 4♠:不叫
6. 不叫:1NT, 2♣:2♥, 4♥:不叫

叫牌练习第 16 组:

1. 2NT:3♣, 3♥:4♥, 不叫
2. 2NT:3♣, 3♥:3NT, 4♠:不叫
3. 不叫:2NT, 3♣:3♦, 3NT:不叫
4. 不叫:2NT, 3♣:3♥, 4♥:不叫
5. 不叫:2NT, 3♣:3♦, 3♥(显示有 5 张红心):4♥, 不叫
6. 2NT:3♣, 3♥:4♥, 不叫

叫牌练习第 17 组:

1. 不叫:1♦, 1♥:1NT, 2♦:不叫
2. 1♦:1♥, 1NT:4♥, 不叫
3. 1♣:1♠, 1NT:3♠, 4♠:不叫
4. 不叫:1♣, 1♠:1NT, 2♠:不叫
5. 1♣:1♥, 1NT:2♠, 3♥:4♥, 不叫
6. 1♣:1♠, 1NT:3♥, 3♠:4♠, 不叫

叫牌练习第 18 组:

1. 1♦:1♠, 2NT:3♥, 3♠:4♠, 不叫
2. 不叫:1♣, 1♥:2NT, 3♠:4♠, 不叫
3. 1♣:1♠, 2NT:4♠, 不叫
4. 不叫:1♣, 1♥:2NT, 3♥:4♥, 不叫

5. 1♣:1♠, 2NT:3♥, 3NT:不叫
6. 不叫:1♣, 1♥:2NT, 3♦:3♥, 4♥:不叫

练习(九):

1. 3♦
2. 2♦
3. 2♣
4. 2NT
5. 4♥

练习(十):

1. 4♠
2. 3NT
3. 3♥
4. 3♣
5. 3♠

练习(十一):

- A.1. 7
2. 7
3. 6
4. 8
5. 6
6. 4
7. 5
8. 7
9. 5
10. 5
11. 6
12. 4
13. 5
14. 7
15. 5
- B.1. 2♦
2. 2♦
3. 2♥
4. 2NT
5. 3♦

C.1. 2♥

2. 3♦

3. 2NT

4. 3♣

5. 2♠

D.1. 2NT

2. 3♠

3. 3♥

4. 4♠

5. 3♦

叫牌练习第 19 组:

1. 不叫:2♣, 2NT:3NT, 6NT:不叫

2. 不叫:2♣, 2♦:2NT, 4♠:不叫

3. 2♣:2♦, 2NT:3♣, 3♠:4♠, 不叫

4. 不叫:2♣, 2♦:2NT, 3♣:3♥, 4♥:不叫

5. 2♣:3♣, 3NT:4NT, 5♠:5NT, 6♠:7NT

6. 不叫:2♣, 2♦:2NT, 3♣(两套高级花色为 4—4, 5—4 或 5—5 时, 可用斯泰曼约定叫):3♥, 4♥:不叫

叫牌练习第 20 组:

1. 不叫:2♣, 2♦:2♥, 4♥:不叫

2. 不叫:2♣, 2♥:2♠, 3♠:4NT, 5♦:6♠, 不叫

3. 2♣:2♦, 2♠:3♥, 4♥:不叫

4. 2♣:3♦, 4NT:5♥, 5NT:6♦, 7NT

5. 不叫:2♣, 2♦:2♠, 3♥:4NT, 5♦:7♥, 不叫

6. 2♣:2NT, 3♠:4♠, 4NT:5♣, 5NT:6♠, 7NT

第一篇复习题

A.1. 2NT

2. 1NT

3. 2♣

4. 2♥

5. 4♠

6. 2♠

7. 1NT

8. 3♦

9. 3♣

10. 3♠

B.1. 1NT

2. 2♣

3. 4♥

4. 3♣

5. 4♠

6. 2♠

7. 3♥

8. 4NT

9. 2♥

10. 2NT (或 2♦)

C.1. 2♣

2. 4♥

3. 2♣

4. 不叫

5. 2♠

D.1. 3♣

2. 3♥

3. 3♣

4. 3♣

5. 4♠

E.1. 6NT

2. 3NT

3. 2NT

4. 3♥

5. 3♠

F.1. 7NT

2. 3♣

3. 3♣

4. 3♣

5. 3♣

G.1. 2♥

2. 3♥

3. 2♣

4. 3♠

5. 4♠

H.1. 3♥

2. 3♠

3. 3♥

4. 6NT

5. 4♥

练习(十二):

1. 1♠
2. 不叫
3. 1♥
4. 不叫
5. 不叫
6. 1♠ (首攻)
7. 不叫
8. 1♥
9. 2♣
10. 不叫

练习(十三):

- A.1. 不叫
2. 1♠
3. 1NT
4. 加倍
5. 不叫
6. 加倍
7. 加倍
8. 1NT
9. 加倍
10. 加倍
- B.1. 不叫
2. 2♦
3. 不叫
4. 加倍
5. 不叫
- C.1. 不叫
2. 不叫
3. 3♥
4. 不叫
5. 3♥
6. 1♠
7. 4♥
8. 1NT
9. 2NT
10. 2♦
11. 3NT

12. 1NT
13. 2♠
14. 3♦
15. 2♣ (逼叫)

- D.1. 不叫
2. 2♠
3. 2NT
4. 2♦
5. 不叫

叫牌练习第 21 组:

1. (1♣):1♠:2♠, 不叫
2. (1♥):1♠:4♠, 不叫
3. (1♦):1♠:3♠, 4♠:不叫
4. (1♣):1♥:3♥, 不叫
5. (1♥):2♣:3NT, 3NT:不叫

叫牌练习第 22 组:

1. (1♦):1♠:2NT, 不叫
2. (1♠):2♣:2♥, 4♥:不叫
3. (1♦):1♠:2♠, 4♠:不叫
4. (1♠):1NT:3NT, 不叫
5. (1♥):1NT:3♠, 4♠:不叫

练习(十四):

- A.1. 1♠
2. 1♥
3. 2♥
4. 加倍
5. 2♦
- B.(1)1. 2♠
2. 1♥
3. 1♥
4. 加倍
5. 1♦

B.(2)1. 1♠

2. 1♥

3. 1♥

4. 加倍

5. 1♦

C.1. 4♠

2. 不叫

3. 不叫

4. 4♠

5. 4♥

叫牌练习第 23 组:

1. (1♣):1♠:不叫

2. (1♠):3♥:4♥, 不叫

3. (1♥):3♣:3NT, 不叫

4. (1♠):2♥:3♥, 4♥:不叫

5. (1♣):2♦:不叫

6. (1♥):3♦:3NT, 不叫

叫牌练习第 24 组:

1. (1♦):2♠:3♠, 不叫

2. (1♣):2♥:2♠, 4♠:不叫

3. (1♦):2♠:不叫

4. (1♥):3♣:3NT, 不叫

5. (1♦):3♣:不叫

6. (1♣):2♥:4♥, 不叫

练习(十五):

A.1. 2♦

2. 不叫

3. 2♦

4. 2NT

5. 2NT

6. 加倍

7. 2NT

8. 不叫

9. 2NT

10. 2♣

B.1. 不叫

2. 加倍

3. 4♥

4. 3♥

5. 4NT

C.1. 3♦

2. 3♣

3. 3♣

4. 4NT

5. 3♣

6. 5♣

7. 不叫

8. 4♣

9. 3♠

10. 3NT

D.1. 不叫

2. 5♣ (或 4♣)

3. 不叫

4. 4NT

5. 不叫

6. 4NT

7. 加倍

8. 4♣

9. 3♠

10. 加倍

练习(十六):

A.a.1. 4♠

2. 4♥

3. 5♦

4. 4♠

5. 1♥

6. 不叫

7. 3♣

8. 不叫

b.1. 3♠

2. 3♥
3. 4♦
4. 4♠
5. 1♥
6. 不叫
7. 不叫
8. 不叫

B.a.1. 不叫

2. 不叫
3. 4♥
4. 不叫
5. 4♥
6. 3♠
7. 4NT
8. 4NT
9. 4♥
10. 4♥

b.1. 不叫

2. 不叫
3. 4♥
4. 4♥
5. 4♥
6. 3♠
7. 4NT
8. 4NT
9. 4♥
10. 4♥

叫牌练习第 25 组:

1. 3♥:4NT, 5♦:7NT
2. 3♦:3NT, 不叫
3. 不叫:4♠, 不叫
4. 5♣:6♣, 不叫

叫牌练习第 26 组:

1. 3NT:不叫
2. 不叫:3NT, 4♣:4♦, 不叫

3. 3NT:5♣, 不叫
4. 3NT:6♦, 不叫

练习(十七):

- A.1. 加倍
 2. 加倍 (两套高级花色为 5—4)
 3. 1♥ (两套高级花色为 5—3)
 4. 不叫
 5. 1NT
- B.1. 1♠
 2. 1♠
 3. 1♠
 4. 1♥
 5. 2♣
 6. 1♥
 7. 1♠
 8. 1♠
 9. 2♣
 10. 1NT
- C.1. 不叫
 2. 3♠——4 失张
 3. 3♥——4 失张
 4. 2♠——5 失张
 5. 不叫

叫牌练习第 27 组:

1. (1♦):加倍:1♥, 不叫
2. (1♣):加倍:1♠, 不叫
3. (1♠):加倍:2♥, 不叫
4. (1♥):加倍:1♠, 2♠:不叫
5. (1♠):不叫:2♠:加倍, 3♥:不叫

叫牌练习第 28 组:

1. (1♦):加倍:1♥, 2♥:不叫
2. (1♥):加倍:1♠, 3♠:不叫
3. (1♦):加倍:1♥, 3♥:4♥, 不叫
4. (1♣):加倍:1♠, 2♠:不叫
5. (1♦):不叫:(1♠):加倍, 2♣:3♣, 不叫

练习(十八):

- A.1. 1♠
- 2. 1NT
- 3. 2♣
- 4. 不叫
- 5. 1♠
- B.1. 2♥
- 2. 2♥
- 3. 2♥
- 4. 1NT
- 5. 2♦
- C.1. 2♠
- 2. 不叫
- 3. 3♦
- 4. 3♣
- 5. 2♠
- D.1. 不叫
- 2. 3NT
- 3. 2NT
- 4. 2♥
- 5. 3♠——4失张

叫牌练习第 29 组:

- 1. (1♦):加倍:2♣, 不叫
- 2. (1♣):加倍:1♥, 2♥(五失张):4♥, 不叫
- 3. (1♠):加倍:2♥, 不叫
- 4. (1♥):加倍:1♠, 不叫
- 5. (1♦):不叫:1♠, (2♦):不叫:2♥, 2♠:不叫

叫牌练习第 30 组:

- 1. (1♠):加倍:1NT, 不叫
- 2. (1♣):加倍:1♠, 不叫
- 3. (1♣):加倍:1♠, 不叫
- 4. (1♦):加倍:1NT, 2NT:3NT, 不叫
- 5. (1♠):不叫:2♦, (2♠):不叫:3♣, 3♦:不叫

练习(十九):

- A.1. 2♠
- 2. 2♥

3. 3♣
4. 2NT
5. 2♠
- B.1. 4♥
2. 不叫
3. 2♠ (逼叫)
4. 3NT
5. 3♥

叫牌练习第 31 组:

1. (1♦):加倍:2♠, 3♠:4♠, 不叫
2. (1♦):加倍:2♥, 4♥:不叫
3. (1♥):加倍:2♠, 不叫
4. (1♣):加倍:2♦, 不叫
5. (1♠):加倍:(2♠):4♥, 不叫

叫牌练习第 32 组:

1. (1♣):加倍:2NT, 不叫
2. (1♠):加倍:2NT, 3NT:不叫
3. (1♦):加倍:3♣, 3♠:4♠, 不叫
4. (1♣):加倍:2NT, 3♥:4♥, 不叫
5. (1♥):加倍:(2♥), 3♠:4♠, 不叫

练习(二十):

- A.1. 不叫
2. 加倍
3. 3♠
4. 不叫
5. 3NT
6. 3NT
7. 加倍
8. 不叫
9. 加倍
10. 4♦
- B.1. 3♠
2. 4♦
3. 4♠
4. 4♠
5. 3NT

- C.1. 3♠
- 2. 不叫
- 3. 3NT
- 4. 3♥
- 5. 4♣ (成局逼叫)

叫牌练习第 33 组:

- 1. (2♠):加倍:3♥, 不叫
- 2. (2♠):加倍:4♥, 不叫
- 3. (2♥):2NT, 3NT:不叫
- 4. (2♥):3♦, 3NT:不叫
- 5. (2♠):加倍:3♣, 4♥(4失张):不叫

叫牌练习第 34 组:

- 1. (3♣):加倍:3♥, 不叫
- 2. (3♣):3♥(6失张):4♥(3赢张), 不叫
- 3. (3♦):加倍:4♥, 不叫
- 4. (3♥):不叫:加倍, 不叫
- 5. (3♦):加倍:4♦(成局逼叫), 4♠:不叫

第二篇复习题

- A.1. 不叫
- 2. 不叫
- 3. 4♥
- 4. 加倍
- 5. 加倍
- B.1. 2♥
- 2. 2NT
- 3. 2♦
- 4. 加倍
- 5. 1NT
- C.1. 2NT
- 2. 2♥
- 3. 4♠
- 4. 3NT
- 5. 3♠
- D.1. 2♠
- 2. 2NT
- 3. 2♣

- 4. 2♣
- 5. 2♦
- E.1. 不叫
- 2. 加倍
- 3. 加倍
- 4. 2NT
- 5. 加倍
- F.1. 不叫
- 2. 3♠
- 3. 2♠
- 4. 3NT
- 5. 2♠
- G.1. 2♣
- 2. 2♠
- 3. 1♠
- 4. 2NT
- 5. 1♠
- H.1. 2♣
- 2. 2♥
- 3. 3♥
- 4. 1NT
- 5. 3♣
- I.1. 不叫
- 2. 不叫
- 3. 加倍
- 4. 加倍
- 5. 3♣
- J.1. 4♦
- 2. 4♥
- 3. 3♠
- 4. 3NT
- 5. 3♠

练习(二十一):

- A.1. 2♠
- 2. 2NT
- 3. 3♣
- 4. 2♠
- 5. 2♠
- 6. 3♦

- 7. 2♠
- 8. 2♥
- 9. 3♥
- 10. 2♠
- B.1. 3♥
- 2. 3NT
- 3. 4♥
- 4. 3♣
- 5. 4♣
- 6. 2NT
- 7. 3♦
- 8. 3♠
- 9. 3♦
- 10. 3♠

叫牌练习第 35 组:

- 1. 1♣:1♦, 1♠:2♥, 2NT:3NT, 不叫
- 2. 1♣:1♦, 1♠:2♥, 3NT:不叫
- 3. 1♣:1♥, 1♠:2♦, 2NT:不叫
- 4. 1♣:1♥, 1♠:2♦, 2♥:4♥, 不叫
- 5. 1♣:1♥, 1♠:2♦, 3♥:4♥, 不叫
- 6. 1♦:1♠, 2♣:2♥, 3♥:3NT, 不叫

叫牌练习第 36 组:

- 1. 1♣:1♦, 1♠:2♥, 3♣:不叫
- 2. 1♠:2♣, 2♥:3♦, 3♠:4♠, 不叫
- 3. 1♦:1♠, 2♠:3♥, 4♥:不叫
- 4. 1♦:1♥, 1♠:3♥, 4♥:不叫
- 5. 1♣:1♦, 1♠:2♥, 3♣:3♦(逼叫), 3♥(止张问叫):3♠, 4♠:不叫
- 6. 1♠:2♣, 2♥:3♦, 4♣(延迟性加叫: 5 张黑桃, 4 张红心, 3 张草花, 1 张方块):4NT, 5♦:6♣, 不叫

练习(二十二):

- A.1. 1NT
- 2. 2♣
- 3. 2♦
- 4. 2NT
- 5. 2♥
- B.1. 3♦

2. 3♥
3. 3♠
4. 2NT
5. 3NT
6. 2♠
7. 3♣
8. 3♣
9. 4♦
10. 4NT
- C.1. 3♦
2. 3♥
3. 4♦
4. 3♠
5. 4♥

叫牌练习第 37 组:

1. 不叫:1♦, 1♠:2♥, 3♦:不叫
2. 不叫:1♦, 1♠:2♦, 不叫
3. 1♦:1♠, 2♦:2♥, 3♥:4♥, 不叫
4. 1♣:1♥, 2♦:2♥, 不叫
5. 1♣:1♥, 2♦:3♥, 4♥:不叫
6. 1♥:2♣, 2♠:3♦, 3NT:不叫

叫牌练习第 38 组:

1. 不叫:1♦, 1♠:2♥, 3NT:不叫
2. 1♣:1♠, 2♥:2NT, 不叫
3. 不叫:1♣, 1♠:2♥, 2NT:3♠, 3NT:不叫
4. 1♦:1♠, 2♥:3♣, 3NT:不叫
5. 不叫:1♣, 1♠:2♥, 3♦:3♠, 4♠:不叫
6. 1♦:1♠, 2♥:4♦, 4NT:5♠, 5NT:6♣, 6♦:不叫

练习(二十三):

1. 1♦; 2♣; 3♣
2. 1♣; 2♦; 3♦
3. 1♠; 2♦; 4♦
4. 1♥; 2♦; 3♦
5. 1♦; 1♠或 2♠; 再叫黑桃

叫牌练习第 39 组:

1. 1♠:2♣, 2♥:3♦, 3♥:4♥, 不叫
2. 1♣:1♠, 2♣:2♥, 3♣:3♥, 4♥:不叫
3. 1♣:1♠, 2♣:2♥, 2NT:3♥, 3NT:不叫
4. 1♦:1♠, 2♦:2♥, 2♠:4♠, 不叫
5. 1♦:1♠, 2♣:2♠, 不叫
6. 1♦:1♠, 2♣:2♠, 3♣:不叫

叫牌练习第 40 组:

1. 1♦:1♥, 1♠:2♣, 2♠:4♠, 不叫
2. 1♥:2♣, 2♥:2♠, 3♥:3♠, 4♠:不叫
3. 1♥:2♣, 2♠:3♣, 3♠:4♥, 不叫
4. 1♣:1♥, 2♣:2♠, 2NT:3♠, 4♥:不叫
5. 1♣:1♦, 2♣:2♠, 3♣:3♠, 4♦:5♦, 不叫
6. 1♣:1♥, 1♠:1NT, 2♠:不叫

练习(二十四):

- A.1. 2♣
2. 2♦
3. 2♦
4. 2♥
5. 4♠
- B.1. 2♦
2. 1NT
3. 2♠
4. 2♣
5. 2♥

叫牌练习第 41 组:

1. 1♠:2♦, 2♥:2NT, 3♠:4♠, 不叫
2. 不叫:1♦, 1♥:1♠, 1NT:2♦, 不叫
3. 1♣:1♠, 2♣:2♥, 2NT:3♠, 4♠:不叫
4. 不叫:1♣, 1♥:1♠, 1NT:3♣, 3NT:不叫
5. 1♦:2♣, 2♦:2♥, 3♥:4♥, 不叫
6. 1♠:2♥, 2♠:3♦, 4♦:4♥, 不叫

叫牌练习第 42 组:

1. 1♦:1♠, 2♣:2♥, 3♠:4♠, 不叫

2. 不叫:1♦, 1♥:2♣, 2NT:3NT, 不叫
3. 不叫:1♣, 1♦:1♥, 1NT:2♠, 3♣:不叫
4. 1♥:1♠, 2♦:3♣, 3♠:3♠, 不叫
5. 不叫:1♦, 1♥:1NT, 不叫
6. 1♦:1♠, 2♣:2♥, 3♦:3NT, 不叫

练习(二十五):

- A.1. 3♦
2. 3♦
3. 3♠
4. 4♥
5. 4NT
- B.1. 3NT
2. 4♣
3. 3♠
4. 4♣
5. 3NT

叫牌练习第 43 组:

- (a)1. 1♠:2♣, 3♣:3♦, 3NT:不叫
2. 1♣:1♥, 3♣:3♠, 3NT:不叫
3. 1♣:1♥, 2♣:3♣, 3♦:3NT, 不叫
4. 1♠:2♦, 3♦:4♠, 不叫
5. 1♥:2♣, 3♣:3NT, 不叫
6. 1♣:1♦, 3♦:3♥, 3NT:不叫
- (b)1. 1♠:2♣, 3♣:3♥, 3NT:不叫
2. 1♣:1♥, 3♣:3♦, 3NT:不叫
3. 1♣:1♥, 2♣:3♣, 3♠:3NT, 不叫
4. 1♠:2♦, 3♦:4♠, 不叫
5. 1♥:2♣, 3♣:3NT, 不叫
6. 1♣:1♦, 3♦:3♠(问止张), 3NT:不叫

叫牌练习第 44 组:

- (a)1. 1♥:2♣, 3♣:3♦, 4♣:5♣, 不叫
2. 1♠:2♣, 3♣:3♦, 3♠(黑桃强套):4♠, 不叫
3. 1♠:2♣, 3♣:3♥(止张问叫), 5♣(单张方块):6♣, 不叫
4. 1♣:3♣, 3♠(黑桃止张):5♣, 不叫
5. 1♥:2♣, 3♣:4♥, 不叫

6. 1♣:1♦, 3♦:3♥(有红心止张), 4♦(无黑桃止张, 也非黑桃单张):5♦, 不叫
- (b)1. 1♥:2♣, 3♣:3♠(问黑桃止张), 4♣:5♣, 不叫
2. 1♠:2♣, 3♣:3♥, 3♠(黑桃强套):4♠, 不叫
3. 1♠:2♣, 3♣:3♦(问方块止张), 5♣(单张方块):6♣, 不叫
4. 1♣:3♣, 3♦:3♥(问红心止张), 4♣:5♣, 不叫
5. 1♥:2♣, 3♣:4♥, 不叫
6. 1♣:1♦, 3♦:3♠(问黑桃止张), 4♦(无黑桃止张, 也非黑桃单张):5♦, 不叫

练习(二十六):

- A.1. 2♥
2. 2♠
3. 不叫
4. 3♣
5. 不叫
- B.1. 不叫
2. 不叫
3. 不叫
4. 3♣
5. 3♣

叫牌练习第 45 组:

1. 1♠:1NT, 2♣:2♥, 不叫
2. 不叫:1♠, 1NT:2♣, 2♦:不叫(不能再叫 2NT)
3. 1♠:1NT, 2♦:2♥, 不叫
4. 不叫:1♠, 1NT:2♠, 不叫
5. 不叫:1♥, 1NT:2NT, 3♣:不叫(不能再叫 3NT)
6. 1NT:2♣, 2♥:3♣, 不叫

叫牌练习第 46 组:

1. 不叫:1♥, 1NT:2♥, 不叫
2. 1♥:1NT, 2♥:3♣, 不叫(不能再叫 3NT)
3. 不叫:1♠, 1NT:2♣, 2♠:不叫
4. 1♠:1NT, 2♦:2♥, 4♥:不叫
5. 1♠:1NT, 3♥:4♣, 5♣:不叫
6. 不叫:1NT, 2♣(斯泰曼约定叫):2♥, 不叫

练习(二十七):

1. 不叫

2. 不叫
3. 不叫
4. 2♣
5. 2♣

练习(二十八):

A.1. 3

2. 1

3. 1

4. 1

5. 1

6. 2

7. 2

8. 2

9. 1

10. 2

11. 1

12. 1

13. 1

14. 0

15. 0

16. 2

17. 2½

18. 3

B.1. 7; 4

2. 7½; 2

3. 4; 4

4. 7½; 4

5. 5; 5

叫牌练习第 47 组:

1. 1♠:4♠, 不叫

2. 不叫:1♥, 2♥:4♥, 不叫

3. 不叫:1♠, 3♠:6♠, 不叫

4. 1♣:1♠, 1NT:4♠, 不叫

5. (1♣):1♠:4♠, 不叫

叫牌练习第 48 组:

1. 1♣:1♠, 2♠:4♠, 不叫

2. 1♣:1♠, 2♠:不叫
3. 1♠:4NT, 5♠:7♠, 不叫
4. 1♦:1♥, 1♠:4NT, 5♠:7♠, 不叫
5. (1♥):不叫:2♠(8失张), 不叫(8失张)

叫牌练习第 49 组:

1. 不叫:1♥, 2♥:3♣, 4♥:不叫
2. 不叫:1♥, 2♥:3♣, 3♥:不叫
3. 不叫:1♥, 2♥:3♣, 3♥:不叫
4. 1♠:2♠, 3♣:4♠, 不叫
5. 1♠:2♠, 3♣:3♠, 不叫
6. 1♠:2♠, 3♣:4♠, 不叫

叫牌练习第 50 组:

1. 1♥:2♥, 3♦:3♥, 不叫
2. 不叫:2♠, 2♠:3♦, 4♠:不叫
3. 1♣:1♠, 2♠:3♦, 4♠:不叫
4. 1♦:1♥, 2♥:3♣, 4♥:4NT, 5♥:5♥, 不叫
5. 1♠:2♠, 3♦:4♠, 不叫
6. 1♠:2♠, 3♦:3♠, 不叫

第三篇复习题

- A.1. 3NT
 2. 3♥
 3. 3♠
 4. 4♣
 5. 3NT
- B.1. 3♦
 2. 2NT
 3. 3♣
 4. 3NT
 5. 4♦
- C.1. 3♥
 2. 3♠
 3. 3NT
 4. 3♦
 5. 3♣
- D.1. 不叫
 2. 3♥

- 3. 3♥
- 4. 3♠
- 5. 3NT
- E.1. 3♣
- 2. 3NT
- 3. 2NT
- 4. 2♥
- 5. 4♣
- F.1. 2♦
- 2. 不叫
- 3. 不叫
- 4. 2♦
- 5. 4♣
- G.1. 不叫
- 2. 3♦
- 3. 3♦
- 4. 2♠
- 5. 4♥
- H.1. 不叫
- 2. 不叫
- 3. 3♦
- 4. 不叫
- 5. 不叫
- I.1. 3♠
- 2. 不叫
- 3. 4♠
- 4. 3♦
- 5. 4♠
- J.1. 4♠
- 2. 4♥
- 3. 3♠
- 4. 4♠
- 5. 4♠

叫牌练习第 51 组:

- 1. (1♦):3♣:2♦, 2NT:3NT, 不叫
- 2. (1♥):加倍:3♣, 3♦:3♥, 3NT:不叫
- 3. (3♣):加倍:4♣, 4♠:不叫
- 4. 1♠:(2♦):2♥, 2♠:3♦, 3♥:4♥, 不叫

5. 1♠:(2♥):3♣, 3♦:3♥, 3NT:不叫
6. 1♠:2♠:(2♥), 不叫:3♥, 4♣:5♣, 不叫

叫牌练习第 52 组:

1. 1♣:(2♦):2♠, 3♣:3♦, 3NT:不叫
2. 1♣:1♦:(2♠), 3♠:3NT, 不叫
3. 1♦:1♥:(1♠), 2♠:3♥, 4♥:不叫
4. 1♦:2♣:(2♠), 不叫:3♥, 4♥:不叫
5. (1♥):2♥:3♣, 3♠:3NT, 4♦:5♦, 不叫
6. (1♠):不叫:2♠, 3♦:3♥, 4♣:4NT, 5♦:6♣, 不叫

练习(二十九):

- A.1. 2♥
2. 4♠
3. 3NT
4. 2♥
5. 2♥
- B.1. 2♥(或 2NT)
2. 2♠
3. 2♠
4. 2♠
5. 3♦

叫牌练习第 53 组:

1. (1♥):加倍:4♠(黑桃强套), 不叫
2. (a) (1♠):加倍:2♠, 3♦:3♥, 4♥:不叫
(b) (1♣):1♦:1♥, 3♥:4♥, 不叫
3. (1♦):加倍:2♦, 2♥:3♣, 3NT:不叫
4. (1♣):加倍:2♣, 2♦(4张套先叫较低花色):2♥, 2♠:4♠, 不叫
5. (1♦):加倍:2♦, 2♥:2NT, 3NT:不叫
6. (1♣):加倍:2♣, 2♠:2NT, 3♥(5张黑桃, 4张红心):4♠, 不叫

叫牌练习第 54 组:

1. (1♣):加倍:1♥, 1NT:2NT, 不叫
2. (a) (1♣):加倍:1♦, 1NT:3NT, 不叫
(b) (1♦):加倍:1NT, 3NT:不叫
3. (1♦):加倍:1NT, 3♠:4♠, 不叫
4. (1♣):加倍:1♦, 2♥:4♥, 不叫

5. (1♥):加倍:1♠, 3♣:不叫
6. (1♥):加倍:1♠, 3♦:3NT, 不叫

练习(三十):

- A.1. 再加倍
 2. 3♥
 3. 再加倍
 4. 4♥
 5. 2NT
- B.1. 1♠
 2. 2♣
 3. 2♠
 4. 1♠
 5. 2♥
- C.1. 不叫
 2. 加倍 (惩罚性)
 3. 不叫
 4. 2♦
 5. 2♥
- D.1. 加倍
 2. 3NT
 3. 2NT
 4. 3♥
 5. 3♣

叫牌练习第 55 组:

1. (1♥):加倍:2NT, 4♥:不叫
2. 不叫:1♠:(加倍):3♠, 4♠:不叫
3. 1♣:(加倍):2NT, 3♣:不叫
4. 1♥:(加倍):再加倍:(2♣), 不叫:加倍(惩罚性):不叫
5. 1♠:(加倍):再加倍:(2♦), 加倍(惩罚性):不叫

叫牌练习第 56 组:

1. 1♣:(加倍):1♥, 1♠:3♥, 4♥:不叫
2. 1♦:(加倍):2NT, 4NT(或 4♦逼叫):5♥, 5NT:6♣, 6♦:不叫
3. 不叫:1♣:(加倍), 1♠:2♣, 不叫
4. 1♠:(加倍):再加倍:(2♥), 不叫:3♣, 3♠:4♠, 不叫
5. 1♠:(加倍):再加倍:(2♣), 2♥:4♥, 不叫

练习(三十一):

- A.1. 加倍 (惩罚性)
- 2. 3♥ (斯泰曼约定叫)
- 3. 2♠ (非逼叫)
- 4. 3NT
- 5. 3♠ (逼叫)
- B.1. 3♣ (非逼叫)
- 2. 2♠ (斯泰曼约定叫)
- 3. 加倍
- 4. 3NT
- 5. 4♥

叫牌练习第 57 组:

- 1. 不叫:1NT:(2♥), 2♠:不叫
- 2. 1NT:(2♦):3♣, 不叫
- 3. 不叫:1NT:(2♠), 3NT:不叫
- 4. 1NT:(2♥):加倍(惩罚性), 不叫

叫牌练习第 58 组:

- 1. 1NT:(2♥):3♥(斯泰曼约定叫), 3♠:4♠, 不叫
- 2. 不叫:1NT:(2♦), 3♦(斯泰曼约定叫):3♠, 3NT:不叫
- 3. 1NT:(2♦):3♦(斯泰曼约定叫), 3♥:3NT, 不叫
- 4. 不叫:1NT:(2♦), 3♦(斯泰曼约定叫):3♠, 3NT:4♠, 不叫

练习(三十二):

- A.1. 加倍
- 2. 加倍
- 3. 不叫
- 4. 1NT (19—20 点)
- 5. 2♣
- B.1. 加倍
- 2. 加倍
- 3. 不叫
- 4. 加倍
- 5. 不叫
- C.1. 2♥ (有支持, 0—5 点)
- 2. 2♠ (0—5 点, 因未作否定性加倍)
- 3. 3♣

4. 2NT
 5. 不叫
- D.1. 加倍
2. 2NT (延迟性 2NT, 表示有低级花色套)
 3. 3♦
 4. 加倍 (3♣后再叫 3♦)
 5. 2NT

叫牌练习第 59 组:

1. 1♥:(2♣):不叫, 加倍:2♠, 不叫
2. 不叫:2♦:(2♥), 不叫:加倍, 3♣:不叫
3. 1♠:(2♦):不叫, 不叫
4. 不叫:(1♥):不叫:(2♥), 不叫:(不叫):2NT(显示有两个低级花色套), 不叫
5. 不叫:(1♠):不叫:(2♠), 不叫:(不叫):加倍, 3♣:不叫

叫牌练习第 60 组:

1. 不叫:2♣:(1♠), 不叫:1NT, 2♥:不叫
2. 2♣:(1♠):不叫, 1NT:3NT, 不叫
3. 不叫:1♦:(2♥), 不叫:加倍, 3♣:3♦, 不叫
4. 不叫:(1♠):不叫:(2♠), 不叫:(不叫):加倍, 3♥:不叫
5. 不叫:(1♦):1♥:(2♦), 不叫:(不叫):加倍, 3♣:不叫

练习(三十三):

- A.1. 加倍
2. 1♠
 3. 加倍
 4. 1♥
 5. 不叫
- B.1. 加倍
2. 加倍 (在 1NT、2♦或 2♣后, 再叫 2♥)
 3. 1NT
 4. 不叫
 5. 2♥
- C.1. 1NT (优于 2♦)
2. 2♦ (在黑桃中无止张, 不能叫 1NT)
 3. 3♣ (优于 1NT 或 2♦)
 4. 2♥
 5. 4♥

D.1. 加倍

2. 3♥

3. 3♦

4. 3♣

5. 加倍

叫牌练习第 61 组:

1. 不叫:(不叫):1♣:(1♠), 加倍:(2♠):3♥, 不叫

2. 1♦:(1♠):加倍, 2♣:2♥, 不叫

3. 不叫:1♣:(2♥), 加倍:2♠, 不叫

4. 1♠:(2♥):加倍:(2♥), 3♣(优于 2♠):不叫

5. 1♣:(1♥):加倍:(2♥), 不叫:(不叫):加倍, 3♣:不叫

叫牌练习第 62 组:

1. 1♣:(1♠):加倍:(2♠), 不叫:加倍, 3♥:不叫

2. 1♦:(2♣):加倍(表示有两个高级花色套), 4♠:不叫

3. 1♦:(2♥):2♠, 3♠:4♠, 不叫

4. 1♣:(1♠):加倍, 3♥:4♥, 不叫

5. 1♦:(1♠):加倍:(2♠), 不叫:(不叫):3♥, 不叫

练习(三十四):

A.1. 2♣

2. 加倍

3. 2♥

4. 加倍

5. 2♠

B.1. 2♦

2. 3♦

3. 3♣

4. 3♠

5. 3♥

C.1. 2NT

2. 3♣

3. 3♦

4. 3NT

5. 2♠

D.a.1. 2NT

2. 2NT

3. 2NT

4. 3NT
5. 3NT
- b.1. 2NT
 2. 3♦
 3. 3♦
 4. 3NT
 5. 2♠
- c.1. 3♥
 2. 3♥
 3. 3♥
 4. 4♥
 5. 4♥

叫牌练习第 63 组:

1. 1♦:(1♠):加倍, 2♣:2NT, 3NT:不叫
2. 不叫:1♣:(1♠), 加倍:2♣, 2NT:3♣, 不叫
3. 1♥:(1♠):加倍, 2♣:2NT, 不叫
4. 不叫:1♣:(1♠), 加倍:2♥, 3♥:4♥, 不叫
5. 1♠:(2♥):加倍, 3♠:4♠, 不叫

叫牌练习第 64 组:

1. 1♦:(1♠):加倍, 2♥:4♥, 不叫
2. 1♦:(1♠):加倍, 2♣:3NT, 不叫
3. 不叫:1♣:(1♠), 加倍:2♠, 2NT:3NT, 不叫
4. 不叫:1♣:(1♠), 加倍:2♠, 3♥:4♥, 不叫
5. 1♥:(2♦):加倍, 1♣:3♦(成局逼叫和问止张), 3NT:不叫

练习(三十五):

- A.1. 否
2. 否
3. 是
4. 否
5. 是
- B.1. 加倍
2. 不叫
3. 加倍
4. 不叫
5. 不叫
- C.1. 2♥

2. 2♠
3. 2NT
4. 不叫
5. 2♥

叫牌练习第 65 组:

1. 1♠:(2♦):不叫, 加倍:不叫
2. 1♣:(1♥):不叫, 加倍:不叫
3. 1♣:(1♥):不叫, 加倍:1♠, 不叫
4. 不叫:1♥:(2♣), 不叫:加倍, 2♥:不叫
5. 1♠:(加倍):再加倍:(2♥), 不叫:加倍, 不叫
6. 不叫:1♥:(2♣), 加倍:不叫

叫牌练习第 66 组:

1. 1♥:(1NT):加倍, 不叫
2. 不叫:1NT:(2♠), 加倍:不叫
3. 1♥:(1♠):5♥, 不叫
4. 不叫:1♠:(2♣), 不叫
5. 1♦:(1♥):不叫:(2♥), 加倍:不叫
6. 1♥:(2♠):加倍, 不叫

第四篇复习题

- A.1. 加倍
2. 2NT
3. 3♣
4. 3♦
5. 不叫
- B.1. 3♥
2. 1NT
3. 3♣
4. 2♦
5. 3NT
- C.1. 3♥
2. 再加倍
3. 再加倍
4. 2NT
5. 再加倍
- D.1. 加倍
2. 3♠

- 3. 3♥
- 4. 3NT
- 5. 3♠
- E.1. 加倍
- 2. 2♠
- 3. 2♥
- 4. 3NT
- 5. 2♠
- F.1. 不叫
- 2. 加倍
- 3. 加倍
- 4. 2♦
- 5. 加倍
- G.1. 加倍
- 2. 1NT
- 3. 不叫
- 4. 2♦
- 5. 加倍
- H.1. 3♠
- 2. 3♥
- 3. 3♥
- 4. 不叫
- 5. 4♠
- I.1. 不叫
- 2. 3♦
- 3. 3NT
- 4. 4♠
- 5. 4♣
- J.1. 加倍
- 2. 加倍
- 3. 2♥
- 4. 不叫
- 5. 2♦

祝贺你完成所有的练习。愿你的刻苦努力不致于被牌桌上的不正当行为所损害。与同伴发生争吵或经常找碴儿，会使取胜的机会大受影响。即使处于逆境，也要保持和颜悦色，让同伴感到放松自然。记住，要开开心心打桥牌！

后记

本书系澳大利亚现代桥牌出版社 1987 年初版朗·克林格著《自然叫牌法高级指南》（原书名：**GUIDE TO BETTER BRIDGE**）的译本，原文版由作者惠赠。克林格先生生于上海，对上海和中国怀有特别的感情，因此为了本书中译本的出版，他不仅专门为读者撰写序言，而且特致函表示不取分文稿酬。编者译者在编译过程中提出的疑难问题，克林格先生都及时传真给予答复，借此谨对克林格先生给予的支持致以深切的谢意。

克林格先生是当代世界著名桥牌作家之一，《自然叫牌法高级指南》是他的杰作（本书的姊妹篇、1990 年出版的《桥牌打牌技巧指南》荣获世界最大的桥牌教师协会、美国桥牌教师协会评选的 1990 年世界最佳桥牌书籍奖）。本书对当今世界桥牌应用最广的而且是其他叫牌体系基础的“自然叫牌体系”作深入完整的介绍，全书条理清楚，循序渐进，论证严密，每一章中都结合该章所述叫牌的牌例，详细指明正确的叫牌和打牌路线，并赋有有关的练习题及答案，适合中等水平桥牌选手和桥牌爱好者阅读，也可作为培训桥牌选手和学校桥牌课程的教材和参考书。

本书在编译过程中得到世界桥牌大师王俊人和曹德骥先生的大力支持，他们在百忙中认真校阅全书，并提出宝贵意见。本书发稿前，得到中国桥牌协会副主席、上海桥牌协会主席沈家麟先生，上海市外事办公室桥牌协会主席李舜善先生的关心和指导，张保华、马申、杨仁杰、卢宝喜、江妙根、章寿民、张子扬等先生传阅后，提出了意见，编者译者在此一并志谢。

本书编译中如有不足之处，尚请读者指正。

译者 编者