

## 7. 1♥/1♠开叫后的叫牌

本章从最自然的1阶高花开叫入手，介绍限制性自然开叫后应叫的基本原理和方法。这些原理或方法对以后许多章节都适用。我们有意将精确制叫牌的核心——1♣开叫后的叫牌放到稍后的章节介绍。

开叫1♥/1♠的条件：

- ①  $p=12\sim 15, n\geq 5$ ;
- ②  $p=11, n\geq 6$  或有5-4以上两套牌;
- ③  $p=10$ , 集中在5-5或6-4以上两套牌中。

由于1阶高花开叫保证了5张套，应叫人持弱牌且与开叫花色配合不好，成局无望时应Pass。下面的应叫及再叫是针对1♥开叫设计的，个别地方说明1♠开叫后的不同。

对1阶高花开叫的应叫分为加叫（包括直接加叫和间接加叫）、应叫新花、应叫1NT等。

如果与同伴的花色配合，但牌点并不高（不超过11点），可采用直接加叫的叫法。根据不同的牌力又可将直接加叫区分为简单加叫到2阶（平加叫）、跳加叫到3阶和直接跳加叫到4阶进局等情况。

对1♥开叫应叫新花，包括一盖一应叫1♠和二盖一应叫2♣/2♦。应叫新花的目的是为探讨成局或满贯的可能性。一盖一应叫至少要有8点；二盖一应叫至少要有12点。新花应叫的牌力几乎没有上限，所以一定是逼叫（开叫人必须再叫）。一盖一应叫可以是4张高花套；用低花作二盖一应叫通常为5张以上套或4张强低花套；对1♠开叫后应叫2♥必须是5张以上套，只要有12点以上，无论5张♥多么弱，都可以用来作二盖一应叫，这和开叫5张高花一样，目的是为寻求高花成局定约。

应叫人如果不曾 Pass 过，则一盖一应叫和二盖一应叫的牌力都没有上限，都是逼叫，开叫人不能 Pass。不过，一盖一应叫后应叫人不保证再叫，而二盖一应叫后应叫人承诺至少再叫一轮。事实上，由于二盖一应叫要求 12 点以上，联手的大牌点通常已经达到 24 点以上，只要能够找到配合，是应该至少叫到局的。因此，许多叫牌体系把二盖一应叫约定为逼叫到局。我们的体系也要求有保证进局的实力，除非通过两轮叫牌，应叫人发现双方花色配合不好而且都是低限，方可停在不成局定约上。成局以下开叫人没有停叫的权力。

如果既有 4 张♠又有 4 张以上的低花（例如♦），牌点又在 12 点以上，那么是一盖一应叫 1♠，还是二盖一应叫 2♦呢？这要根据具体情况来区别。原则上，先作一盖一然后再叫新低花，虽然继续逼叫一轮，但不保证逼叫到局，因而仅有 12~13 点且牌点比较分散时可作较经济的高花一盖一应叫和新低花再叫；如果有 14 点以上且两门花色都很好，例如

♠ K Q 9 6    ♥ 8 3    ♦ A Q 10 7    ♣ A 10 6

可以首先应叫 2♦（明确 12 点以上），然后逆叫♠逼叫到局。如果应叫人的牌为

♠ K Q 9 6    ♥ 8 3    ♦ A J 7 6    ♣ Q 10 6

则应作一盖一应叫 1♠。

在传统的自然体系中，对 1 阶高花开叫应叫 1NT，表示牌力较弱（不超过 10 点大牌），配合较差，不逼叫；在传统精确体系中，对 1 阶高花开叫应叫 1NT，表示 8 点以上大牌，但不符合其他应叫条件或用其他应叫表示不清楚的特殊牌，1NT 应叫是非限制性的，因而是逼叫。在我们的体系中，规定 1NT 应叫为 8~12 点，不适合加叫和新花盖叫，而且有某种成局可能的牌。这样的 1NT 应叫就不是绝对的逼叫了，开叫人低限 5332 牌型可以不再叫。

下面以树结构的形式给出各种应叫及以后叫牌进程。当符合多种应叫或再叫条件时，我们把最基本的或应该优先采用的叫品放前面。标“\*”的叫品是首次出现的约定叫或容易出错的地方，请您特别注意；标“\*\*”的叫品，初学者可以暂时不用。为方便阅读和记忆，我

们将应叫方的叫品和相应的条件用**楷体字**排印。

我们首先从配合良好的高花加叫开始讨论。

## 7.1 高花加叫系统

1 阶高花开叫后，应叫人如果与同伴花色配合(不少于 3 张)，牌点又不是非常低，首先应该想到的就是加叫同伴所叫的花色。根据配合情况，大牌点的多少和牌型情况，加叫又分为**直接加叫**和**间接加叫**。直接加叫又区分为**简单加叫**和**跳加叫**。

有少许点力和 3 张将牌配合（特别是有 1 个顶张大牌支持时），就可以简单加叫到 2 阶。简单加叫没有成局的欲望，而是为争夺部分定约（或防守）奠定一个基础。

### 7.1.1 简单加叫 2♥(2♠)

不超过 10 大牌点，通常有 3 张支持。如果有 4 张支持，一般不超过 8 大牌点。这种应叫是除 Pass 以外最弱的叫品，其目的主要是不让下家在 2♠以下出套。例如，持有

♠ J 8 6 3    ♥ K 6 5    ♦ Q 6    ♣ 10 8 5 3

就可以对同伴的 1♥/1♠开叫分别加叫到 2♥/2♠。

简单加叫一般情况下只有 3 张（通常带有 1 张大牌）支持，或虽有 4 张，但牌点很低。如果有 4 张将牌支持，又有 9 点以上，不能只加到 2 阶。

简单加叫的牌通常有 9 个或更多输墩。开叫人一般情况都不再叫了，只有持极强的牌力和极特殊的牌型，才可以直接叫到局或叫新花作为进局邀叫。开叫人再叫方法如下。

(1) Pass：开叫人一般不再叫。

\*(2) 再加叫至 3♥(3♠)：在过去，开叫人再加叫 1 阶为邀叫，而在现代叫法中，通常是局况有利的阻击叫法。开叫人一般是低限牌力且有好的牌型，如将牌为 6 张以上套或 5 张好将牌另有一个 5 张弱长套。我们也采取这种叫法。

开叫人极强的牌可以通过下面的叫法直接到局或邀局。

(3) 4♥(4♠): 持有极强的牌(4~5输墩), 基于同伴最弱的应叫牌力也基本可以成局。例如类似于

(a) ♠ 7 ♥ A Q J 9 6 5 ♦ K Q J 9 7 ♣ 3

一类的牌, 可以在同伴简单加叫 2♥ 后直接叫 4♥ 进局。

\*(4) 叫新花 2♠/3♣/3♦/(3♥): p14~15, 主要分布在两门花色中, 所叫花色为第二套, 当同伴在第二套中有顶张大牌支持时就基本可以成局。例如类似于下面两套牌型的强牌,

(b) ♠ A 4 ♥ A Q 10 9 6 ♦ A J 9 7 5 ♣ 2

可以再叫 3♦。

这种叫法就是所谓的长门邀叫, 是进局邀叫。要求应叫人对第二套有顶张大牌支持(不是张数支持)时叫进局。应叫人根据持牌情况作出下列选择:

A. Pass, 第二套有 4 张以上小牌支持, 第一套只有 3 小张, 其他两门花色中可能有无用的废牌点。

B. 3♥: 第二套没有顶张大牌支持, 止叫。

C. 4♥: 牌点主要集中在同伴叫出的两套花色中, 特别是第二套一定要有一个顶张大牌。例如应叫人至少应有如下牌力:

♠ J 8 6 3 ♥ K 6 5 ♦ Q 6 ♣ 10 8 5 3

这里♥K 6 5 和♦Q 6 是对同伴的极好支持。

\*(5) 开叫人再叫 2NT: 高限的牌力和两门短花色有好的控制, 另有一个 4 张以上弱套。如果应叫人有 4 张将牌或好的 3 张, 即使牌点很低, 只要有合适的牌型就能成局, 否则, 完成 3 阶高花定约问题也不大。是问同伴单缺的叫法。例如, 开叫人持有

(c) ♠ A K 10 9 6 2 ♥ 9 8 7 5 ♦ 10 ♣ A Q

这样的牌, 在开叫 1♠ 同伴加叫 2♠ 后, 不够直接叫 4♠, 也没有第二套可以作“长门邀叫”。但可以通过 2NT 问单缺邀局, 这同时也是逼叫。

对 2NT 再叫, 应叫人不能 Pass。没有单缺花色时叫回开叫花色到 3 阶停叫。如果有单缺花色, 在 3 阶叫出该花色(报单缺)。

如果该单缺花色正是开叫人所希望的, 就叫到局, 否则改回原花

停叫。例如，开叫人持牌如上，在开叫 1♠，同伴应叫 2♠后，再叫 2NT 问单缺。应叫人如果叫 3♣或 3♦，开叫人叫回 3♠停叫。如果应叫人能够叫 3♥，开叫人可放心叫到 4♠，哪怕应叫人仅仅持有：

(d) ♠ 8 7 5 4 ♥ 6 ♦ Q 8 7 6 ♣ J 9 5 3	或	(e) ♠ Q 8 7 ♥ 6 ♦ K 8 7 6 ♣ K 9 5 3 2
--	---	--

完成 4♠ 定约都是很容易的。

### 7.1.2 跳加叫到 3 阶或 4 阶

如果对同伴开叫的高花有 4 张支持，且有一定的大牌实力或好牌型（特别是有另一长套或单缺花色），就应该考虑成局的可能，而不应该简单加叫到 2 阶。

跳加叫 3 阶为邀叫，通常为 4 张以上将牌支持，8~10 点，7~8 输张。

跳加叫到 4 阶高花成局就是要打该定约。可能是比邀叫的实力强些（11~12 点或 6 输张）或虽然大牌点很少，但有极佳的牌型。

这两种跳加叫都没有满贯的意图，通常不超过 3 个控制（最多一个 A 和一个 K）。

这里我们强调，跳加叫一般有 4 张以上支持。这样保证联手的将牌至少为 5-4 配合。只有 3 张将牌支持，哪怕有 11~12 点也不要跳加叫。在成局的边缘，5-4 以上将牌配合远远比 5-3 配合高一个 Q 以上的价值。请看以下几例，西均开叫 1♠。

例 7-1 西 家	东 家
♠ A K 9 8 4	♠ Q 6 3 2
♥ K J 4	♥ 8 5 3
♦ 7 6	♦ K 9 2
♣ Q 9 6	♣ K 8 4

东家有 8 点大牌和 4 张♠支持，但 4333 牌型，不宜跳加叫，只能加叫 2♠。

例 7-2 西 家

♠ A K 9 8 4  
♥ K J 4  
♦ 7 6  
♣ Q 9 6

东 家

♠ 7 6 3 2  
♥ 8  
♦ A Q 9 3 2  
♣ K 10 3

东虽然只有 9 点，但牌型很好，跳叫 3♠ 绰绰有余。甚至可以直  
接跳叫 4♠ 到局。

例 7-3 西 家

♠ A K 9 8 4  
♥ K J 4  
♦ 7 6  
♣ Q 9 6

东 家

♠ 7 5 6 3 2  
♥ 8 3  
♦ A K 9 5 3  
♣ 10

东持这样的牌跳叫 4♠ 非常理想。

例 7-4 西 家

♠ A K 9 8 4  
♥ K J  
♦ 8 6 4  
♣ Q 9 6

东 家

♠ Q J 6  
♥ Q 5 3  
♦ J 10 5 3  
♣ A K 8

东有 13 点和 3 张好将牌支持，但由于牌型过于平均，通常是不  
可能有满贯前景的，可以直接跳叫 4♠ 到局。不过最好还是跳叫 3NT  
让开叫人选择（关于对 1 高花开叫应叫 3NT 以后还要详细讨论）。

例 7-5 西 家

♠ A K 9 8 4  
♥ K J 4  
♦ 7 6  
♣ Q 9 6

东 家

♠ Q 7 6 3  
♥ 3  
♦ A 8 5  
♣ A K 10 8 5

这样的牌就不要直接加叫♠，而应该考虑试探满贯了。这牌可以  
从二盖一应叫 2♣ 开始。

在跳加叫 3 阶邀叫后，开叫人高限牌力或牌型很好，可以叫到局，  
否则停叫。无论是跳叫 3 阶还是 4 阶，开叫人除非持有类似于 7.1.1

中牌(a)或(b)的强牌，通常是不考虑满贯的。

如果开叫人有很强的两套，输张不超过 5 个，可以采用下面的叫法，作为满贯邀叫。

(1) 叫新花：强两套牌，其他两门控制很好（有单缺），期望同伴在第二门花色上有一张 Q 就可以叫到满贯。否则改叫原花色到局停叫。这也是长门邀叫。

(2) 直接叫满贯：基于同伴 4 张将牌支持就可以完成。

\*(3) 4NT：黑木问叫<sup>(注)</sup>。基于同伴的 4 张将牌支持，就有 11 个以上做牌赢张，但担心一门或两门花色没有控制。为避免叫到小满贯后快速输掉两墩或叫到大满贯后快速输掉一墩，可以通过黑木问叫这个约定叫来核查联手是否有足够的控制张。

例 7-6	西家	东家
	♠ A J 10 9 7 4	♠ K 8 5 3
	♥ 8	♥ Q 10 9 7
	♦ 10	♦ A J 2
	♣ A K J 9 7	♣ 8 6

叫牌过程：

西	东
1♠	3♠
4NT（黑木）	5♥（有 2 个 A 或 1 个 A 及将牌♠K）
6♠（正是我希望的!）	—

西家虽然只有 13 点，但 6115 牌型，牌点全部集中在两长套中。按输墩计算法虽然有 5 输墩，但在同伴 4 张将牌支持的情况下，自己一手至少有 9 个做牌赢墩。无论东应叫 3♠ 还是 4♠，西都可以用 4NT 进行问叫。东按约定回答，叫 5♥ 表示有两个“关键张”（两张 A 或一张 A 一张将牌 K）且没有将牌 Q。

---

注：黑木（Blackwood）问叫是一种约定叫，用来询问同伴手中有几个 A，其回答方法有多种变形。本体系推荐罗马关键张黑木问叫（RKCB）。另外，Blackwood 本是人名，意译为“黑木”似有不妥，不少严谨的文献用其音译“勃莱克伍德”。但“黑木”这个顺口而诙谐的俗称在我国已十分流行，我们仍采用之。

无论东持有♠K、♦A或♥A中的哪两张，只要将牌不是3-0分布，6♠都是铁的。即使将牌为3-0分布（概率约22%），也还有约一半的机会能完成6♠。也就是说，西家知道东家有两个关键张和4张将牌支持时，完成6♠有九成的把握。

在4NT黑木问叫以后，东家如果回答只有一个关键张，西家也应该能完成5♠定约。

关于黑木问叫，我们推荐采用罗马关键张黑木问叫（RKCB，简称罗马关键张问叫），并用坎特方式回答，其基本回答方法如下（更精细的回答及后续叫牌我们将在附录中专门介绍）：

5♣：1或4个关键张；

5♦：3或0个关键张；

5♥：2个关键张，但没有将牌Q；

5♠：2个关键张，有将牌Q（或联手至少10张将牌）。

所谓的“关键张”是指A和将牌K。一副牌有5个关键张。在没有缺门的情况下，一般来说，小满贯定约至少需要4个关键张，大满贯需要5个关键张齐全。

为便于记忆，坎特把这个约定总结为1430规则——正好是有局方完成高花小满贯的得分。即升一级表示1或4个关键张；升两级表示3或0个关键张<sup>（注）</sup>；升三级和升四级都表示2个关键张，前者没有将牌Q后者有将牌Q。

### \*7.1.3 应叫2NT/3NT

#### 7.1.3.1 杰可贝2NT

过去的许多叫牌体系，包括一些自然叫牌体系和传统的精确叫牌体系，对1阶高花开叫跳应叫2NT，表示16点以上平均牌型的强牌，逼叫到局并有满贯意图。由于这种情况出现的概率很低，而且也完全

---

注：过去（乃至现在），我国许多牌手都采用0314的回答，即升一级表示0或3个关键张，升二级表示1或4个关键张。美国桥牌专家、世界桥牌终身大师坎特先生把前两级颠倒过来，主要便于后续继续问叫。如果不用后续问叫，0314和1430没有什么区别。我们建议采用1430，便于其以后进一步发展。更详细的约定和后续问叫见14.1。

可以由其他逼叫手段来代替，渐渐地，跳叫 2NT 不再表示 16 点以上的强牌了。关于应叫 2NT，目前有两种约定比较常用，一种是表示邀请进局的平均牌型（12 点左右），一种就是下面要介绍的杰可贝 2NT(Jocby Two No Trump)。这也是一种约定叫，是逼叫到局的强加叫，表示比前面的直接加叫要强的牌。这是一种间接加叫。

**应叫 2NT 的条件：有 5 个以上控制，对开叫花色有 4 张支持。**

杰可贝 2NT 应叫的牌力没有上限，绝对逼叫，开叫人再叫应该描述牌情：

\* (1) 叫 3 阶新花：所叫花色单张或缺门；

(2) 跳叫开叫花色到局：低限开叫的牌，牌型没有特色，对满贯不感兴趣。

(3) 在 3 阶重叫开叫花色，牌型没有特色，但高限开叫，4 个以上控制（至少 1 个 A, 2 个 K）。

\* (4) 跳叫新花色：牌点集中在 5-4 以上两套，有 4 个以上控制。

杰可贝 2NT 应叫以后，双方任何不到局的叫品都是逼叫。开叫人直接叫开叫花色到局表示最差的牌；在 3 阶叫开叫花色则表示高限牌力和较多的控制，无单缺；在 3 阶叫新花则表示所叫花色单缺，此后应叫人再叫新花为扣叫，希望开叫人顺路扣 A；跳叫新花色表示 5-4 以上两套和 4 个以上控制。即使开叫人直接跳叫到局表示对满贯没有兴趣，应叫人仍然可以叫 4NT 进行罗马关键张问叫。

### 7.1.3.2 应叫 3NT

不同叫牌体系，对 1 阶高花开叫应叫 3NT 有不同的约定。我们采用下面简单的约定：

**应叫 3NT 的条件：13~15 点，对开叫花色有 3 张支持，4333 牌型，牌力比较分散。**

这种应叫只有一个目的：让开叫人选择 3NT 还是 4 阶高花定约。特别是开叫人也为平均牌型且双张花色上有大牌时可以停在 3NT，否则，不平均牌型和普通的开叫实力，改回 4 阶高花。只有开叫人持有极强的两套牌时，才可以试探满贯。

例如前面曾经出现的牌例 7-4：

♠ A K 9 8 4	♠ Q J 6
♥ K J	♥ Q 5 3
♦ 8 6 4	♦ J 10 5 3
♣ Q 9 6	♣ A K 8

西开叫 1♠，如果东应叫 4♠，要丢失 3 墩♦和 1 墩♥，但如果东跳叫 3NT，西 Pass，3NT 定约几乎可以摊牌。如果西家的牌非 5332，或虽然 5332 但双张是两张小牌，就应该改成 4♠。

另外，如果应叫人只有 3 张将牌支持，11~12 点，简单加叫到 2 阶有可能丢局，而又不夠跳叫，这样的牌我们从应叫 1NT 开始。以后会再详细讨论这类问题的。

#### \*7.1.4 斯普林特约定叫

应叫人如果对开叫花色有 4 张及以上支持，有一个单张或缺门，大牌 12~15 点，这样的牌，成局根本没有问题，满贯的希望也很大。关键要看单缺花色对同伴是否有用。斯普林特(Splinter)约定叫（或称为爆裂叫）<sup>(注)</sup>就是解决这类问题的。这也是一种间接加叫。

该约定叫的基本叫法是采用双跳新花色的方式报出单缺花色。例如，在 1♥开叫后，应叫 3♠/4♣/4♦都是斯普林特，同样，对 1♠开叫应叫 4♣/4♦/4♥也是斯普林特。

斯普林特约定叫是一种很有效的显示极配的叫牌手段。如果在应叫人的单缺花色上，开叫人有三四张小牌，且又不是开叫的最低限，其他两门的控制较好，则联手 25 点以上，大牌集中于三门花色中，这三门花色可能就没有输张；同时，应叫人有足够的将牌可以用来将吃定约人那一门花色的小牌，产生大量的赢墩。在这种情况下，当应叫人的那门花色为单张时基本上可以完成小满贯定约；缺门时很可能有大满贯。另一方面，开叫人如果在同伴单缺花色中有大牌，则大牌实力与同伴的短套控制重复，该花色有大牌时，其他三门花色中的实力必然大大降低。因为应叫人的牌力通常也不超过 15 点，则总共不

---

注：Splinter 不是人名，本意是“碎片”，称为“爆裂叫”比较贴切。音译成“斯普林特”似有不妥。但由于这个称呼在我国已非常流行，我们也采用之。

超过 30 点的大牌分散在四门花色中，基本上没有完成满贯定约的希望，这时开叫人应叫回将牌花色而止叫。

(1) 叫回开叫花色：止叫。低限，其他两门花色控制很差或同伴单缺花色上有重复大牌。

\* (2) 叫新花：扣 A，希望同伴进一步扣 A。

\* (3) 4NT：高限，同伴单缺花色无大牌，黑木问叫。

\*\*经黑木问叫后，开叫人叫同伴单缺花色为大满贯邀叫。要求应叫人单张叫小满贯，缺门叫大满贯。

例 7-7 西家持牌：

♠ A Q 9 7 5  
♥ 10 7 6  
♦ K Q 3  
♣ K 2

东家持牌：

① ♠ K 10 4 3 ♥ 2 ♦ A 8 7 2 ♣ A Q 9 8	② ♠ K 10 4 3 ♥ — ♦ A 8 7 2 ♣ A Q 9 8 3
---	---

当东家持牌为①时，叫牌进程可能为：

西	北	东	南
1♠	(2♥)	4♥(斯普林特)	—
4NT(黑木)	—	5♦(3 关键张)	—
6♥(邀叫)	—	6♠(♥单张)	—
—	—	—	—

由于东家♥不是缺门，在西家用 6♥作大满贯邀叫时，东简单叫回 6♠止叫。当东的牌为②时，在西的 6♥之后，东可直上 7♠。

### \*7.1.5 4NT 黑木问叫

应叫人一般不直接进行黑木问叫，除非仅仅需要知道开叫人有少量的几个关键张就有满贯定约。这时的“将牌花色”一定是开叫人的花色。例如，在西开叫 1♥后，东持：

♠6 ♥A Q 8 2 ♦K Q J 9 8 6 ♣A 8

可以直接叫 4NT 进行黑木问叫。

东持有两个关键张，如果西有三个关键张（♠A、♥K、♦A），7♥定约就是铁的；如果西只有两个关键张，6♥的问题也不大；即使西家只有一个关键张，5♥也应该能够完成。但如果西家的牌为：

♠K Q J ♥J 10 9 7 6 ♦5 ♣K Q J 4

那就只有指望对方首攻♣或飞中♥K来完成5♥定约。

### \*7.1.6 跳加叫 5♥(5♠)满贯邀叫

将牌有 3 张以上小牌支持（无顶张大牌），其他三门花色都有第一控制（有缺门），并且有一套坚固的低花套，可以提供大量赢张，不适合用黑木问叫，可以直接加叫将牌花色到 5 阶，作满贯邀叫。

例如，东持：

♠A K 3 ♥10 8 4 2 ♦A K Q 9 8 2 ♣—

在同伴开叫 1♥后，是否有满贯，关键要看同伴将牌的质量了。如果开叫人只有一个顶张大牌，应停叫；有两个则叫到小满贯；有三个则可直接叫到大满贯。

- (1) Pass：将牌为 Q J × × × 以下；
- (2) 6♥：将牌为 K Q × × × 以上；
- (3) 7♥：将牌为 A K Q × × 以上。

### \*7.1.7 5NT 大满贯逼叫

将牌为 3 张以上且有一顶张大牌支持，点力充足，其他三门花色都有第一控制（包括缺门），并有一个可以提供大量赢张的长套，只担心将牌存在输张，可以叫 5NT 作为大满贯逼叫。

例如，东持：

♠A K 3 ♥K 10 8 4 ♦A K Q 9 8 2 ♣—

就可以在同伴开叫 1♥后♥用 5NT 作大满贯逼叫。

开叫人将牌有两个顶张（A Q）时叫 7♥，否则叫 6♥。

直接跳加叫到 5 阶作满贯邀叫或直接叫 5NT 作大满贯逼叫，一般都有缺门，主要关心将牌质量，这时用黑木问叫不能澄清同伴的“关

键张”是在将牌上还是在你所缺门的花色上。

当然，理论上也还存在开叫人叫的花色只有 5 张小牌的可能，但由于应叫人拿了其他花色的多数大牌，开叫人叫的花色只有 5 张小牌几乎是不可能的。如果使用“排除性关键张问叫”（详见 14.1.2），就能避免这种可能。

### 本节提示

① 在高花开叫后直接加叫到 2 阶或 4 阶具有一定的关煞性质，开叫人一般不再叫；而跳加叫到 3 阶是邀叫，保证有 4 张将牌支持，如果牌型比较平均（4333, 4432），应该有 10 点左右。如果牌型好（有单张或 5 张以上副牌套），可能只有 8 点左右。

由于直接加叫的牌力都十分有限，开叫人再叫新花不是扣 A，而是长门邀叫。应叫人除了有好将牌支持外，在同伴第二套上有一个顶张大牌就可以接受邀请。否则，最低阶数叫回开叫花色。

② 跳叫 2NT 表示 4 张以上将牌支持，大牌充足（至少 12 点和 5 个控制），逼叫到局。开叫人有单缺花色时应该首先报单缺。

③ 跳叫 3NT 表示平均牌型 3 张将牌支持，13~15 点，让开叫人选择 3NT 或 4 阶高花成局。

④ 双跳新花表示对开叫花色有很好的支持，所叫的花色单缺，逼叫到局。开叫人如果控制好，没有浪费的大牌点，可以试探满贯；如果对满贯没有兴趣，叫回原花色。

⑤ 4NT 作黑木问叫主要关心关键张的个数。

⑥ 加叫到 5 阶作满贯邀叫或直接叫 5NT 作大满贯逼叫，主要关心将牌质量，前者只有几张大牌支持，不逼叫，后者为有 1 张大牌和若干小牌支持，逼叫到 6 阶。

## 7.2 新花应叫及再叫

由于开叫 1♥ 保证 5 张，应叫人如果牌点很低，与开叫花色不配合（即使单张甚至缺门）都不应该应叫，尽量使定约停在最低水平上。新花应叫的目的是探讨成局定约或满贯定约而不是改善部分定约。

### 7.2.1 一盖一应叫 1♠

同伴开叫 1♥，你有一套♠好花色，联手有成局的可能，就可以一盖一应叫 1♠。这种应叫并没有牌力上限（非限制性），因此一定是逼叫。

一盖一应叫的低限是 8 大牌点，所叫花色至少 4 张，牌点再低就可以不应叫了。

(1) 开叫人再叫 1NT: 普通的 5332 牌型(无论♠是双张还是 3 张)。

A. Pass:  $p \geq 8 \sim 10$ , 平均牌型, 同伴花色通常为双张。

\*B. 2♣: 可能是第二套(有时可能只有 3 张), 再逼叫一轮, 等待开叫人进一步表述牌情。但若下轮再叫 3♣, 表示 4 张♠和 6 张以上♣, 且不逼叫了(牌力不足以二盖一应叫)。

① 2♦: 低限, 较好的 3 张♦;

② 2♥: 低限(11~13 点), 5332 牌型, 没有 3 张好♦, ♠为双张;

③ 2♠: 有 3 张♠支持;

④ 2NT: 5332 牌型, 高限(14 至 15 点);

⑤ 3NT: ♥为坚强的 5 张套, 两门低花都有止张。

\*C. 2♦: 第二套(保证 4 张), 逼叫一轮。但若下轮再叫 3♦, 表示 4 张♠和 6 张以上♦, 且不逼叫了(牌力不足以二盖一应叫)。

\*D. 2♥: 大概只有 2 小张♥支持, 无意进局(不反对改 2♠)。

E. 2♠:  $n \geq 5$ , 非逼叫。

F. 2NT:  $p \geq 11 \sim 12$ , 牌型适合打无将定约, 邀叫。

G. 3NT/4♥/4♠: 止叫。

\*H. 3♥: X × × 配合,  $p \geq 10 \sim 12$ , 间接跳加叫, 邀局。

开叫人普通的高限牌力和较好的控制即可叫到局。

\*I. 跳叫 3♠:  $p \geq 14$ , 6 张以上强套, 进局逼叫。

\*J. 3♣/3♦: 通常为 5-5 以上两套, 至少 5 张♠, 低花强 4 张,  $p \geq 14$ , 进局逼叫。

(2) 开叫人再叫 2♣/2♦: 第二套,  $n \geq 4$ , 非逼叫。

A. 应叫人再叫 2♥为弱牌，可能只有 4 张♠和 2 张♥，希望定约停在 2♥或 2♠。

B. 应叫人再叫 2NT/3♥/3♠为邀叫；再叫 3NT/4♥/4♠为止叫。

\*C. 应叫人加叫低花或叫新花色（第四花色）为逼叫。

(3) 开叫人重叫 2♥： $n \geq 6$  或  $p14 \sim 15$ ，强 5 张♥套。有 6 张♥和 4 张低花时优先叫 2♥，同伴只要有 X × 两张支持就可以打♥定约。

(4) 开叫人跳叫 2NT：平均牌型，最高限牌力 ( $p = 15$ ) 并有较好的 5 张♥和较多的中间张，牌情大至为：

♠10 7    ♥A Q J 10 3    ♦K 10 9    ♣A J 8

应叫人通常应选择 3NT、4♥、4♠进局。如果牌力确实还不能成局，则可 Pass（大概原来应叫 1♠有问题）。其他任何不成局叫品都是逼叫并作为满贯试探的开始。

(5) 加叫 2♠：4 张支持。由于 1♠应叫只保证 4 张，开叫人 4 张才能直接加叫。

应叫人弱牌可停在 2♠；叫 4♠为止叫；\*其他叫品均为逼叫。

\*(6) 跳叫 3♣/3♦：显示强 5-5 套。

(7) 跳叫 3♥：7 张以上好套。

(8) 跳叫 3♠：好的 4 张以上支持，♥为 K Q 10 × × 以上好套，牌型通常为 5422。如果是 5431，则 3 张套上无大牌。

\*\* (9) 双跳 4♣/4♦：爆裂叫，对♠有 4 张支持，♥为坚强套，所跳花色单缺，另一花色有 A 或 K Q。基于同伴最低的应叫，也能完成高花成局定约。例如开叫人持有：

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

就可以在开叫 1♥，应叫 1♠后跳叫 4♣，表示满贯意图。

### 7.2.2 二盖一应叫

如果应叫人也具有开叫实力(12 点以上)，联手的大牌点就达到 24 点，至少 23 点，如果还有配合，就满足了成局的基本要求。因而，本体系中，二盖一应叫通常是进局逼叫。

二盖一应叫的花色通常为 5 张或更长套，特别对 1♠开叫用高花二盖一应叫 2♥，必须是 5 张套。应叫低花，可以是强的 4 张套。

但是，并不是有了 12 点和一个 4 张低花就一定用二盖一应叫。如果你的牌力加上同伴可能的低限开叫不足以成局，可以从其他应叫（一盖一，1NT 等）开始。

开叫 1♥，同伴二盖一应叫 2♣/2♦ 后开叫人再叫按下列次序选择：

(1) 重叫 2♥：低限，无 4 张比开叫花色级别低的新花，示弱。

(2) 2♦（在 2♣后顺叫新花）： $n \geq 4$ 。

\*(3) 逆叫 2♠： $p14 \sim 15$ ， $n \geq 4$ ，或强 3 张♠，但另一门无止张。

(4) 2NT：高限，牌型较平均。

(5) 在 2♣应叫后跳叫 3♦或在 2♦应叫后叫 3♣：强 5-5 套。

\*(6) 加叫低花：♥很好，低花有 X × × × 以上支持，鼓励探贯。

(7) 跳叫 3♥： $p14 \sim 15$ ，6 张以上间张套。

(8) 跳叫 3NT： $p14 \sim 15$ ，♥为坚强套，5332 型。

应叫人再叫新花或无将仍逼叫，加叫开叫花色至少逼叫到局。

(9) 超过 3♥跳叫新花 3♠/4♣/4♦：爆裂叫，开叫花色坚强，对同伴应叫花色有 4 张以上支持，所跳叫花色单缺。

二盖一应叫后，无论开叫人再叫什么，应叫人都会至少再叫一声的。也就是说，二盖一应叫承诺再叫，而且，只要没有叫到局，应叫人的任何再叫都是逼叫。成局以下开叫人没有停叫的权力。

### 本节提示

① 一盖一应叫，可以是较弱的高花套，其主要目的是为寻求 4-4 配合的高花成局定约；低花二盖一应叫，可以是 4 张套，但质量必须较好；二盖一应叫高花(♥)必须是 5 张以上套，即使质量差一些都无所谓。新花应叫均逼叫一轮。

② 应叫人如果既有 4 张以上♠，又有一套 4 张以上好低花，只有 12 点左右时通常应根据“经济原则”先一盖一应叫 1♠。但如果牌强到足以逼叫成局（14 点以上），就应该先二盖一应叫低花，然后逆叫♠，逼叫到局。

③ 一盖一应叫和二盖一应叫的牌力都没有上限。一盖一应叫后应叫人不承诺再叫。一盖一应叫后 2 阶再叫新低花(第三门)是否逼叫，同伴之间可以商定（我们的体系约定逼叫一轮），但 3 阶再叫新

花一定是逼叫。而二盖一应叫承诺至少再叫一轮。事实上，我们的体系二盖一应叫是逼叫到局的，除非应叫人发现都是低限又严重失配。二盖一以后，在成局以下，开叫人无权停叫。

④ 在一盖一或二盖一应叫以后，应叫人掌握叫牌的主动权。开叫人的所有再叫都是描述性的，再叫新花也不逼叫，即使单跳叫新花，也是描述 5-5 以上两套牌的；双跳可作为爆裂叫使用，要求一定是自己的花色好，对同伴的花色有好支持，另一门上也有控制。

### 7.3 1NT 应叫及再叫

传统的精确体系中对于 1♥/1♠开叫应叫 1NT 几乎没有上限，因而是逼叫性质的，表示 8 点以上大牌，不符合 7.2 中的加叫条件或直接加叫描述不清，也不能或不宜以长套花色作逼叫的所有牌。1NT 应叫并不一定表示平均牌型，甚至可以有单缺花色或有 7 张以上弱长套。当然，对 1♥开叫应叫 1NT，一定没有 4 张♠。我们的体系中，1NT 应叫表示有某种成局的可能，但牌力还不足以达到逼叫成局。因而允许开叫人低限平均型停在 1NT 上。并不是有 8 点牌就一定要应叫，应叫的目的是为了寻求成局定约，如果没有成局的希望，定约还是停在较低的阶数为好。下面举几个牌例，同伴均开叫 1♥。

(a) ♠K 8 7                      分散的 12 点大牌和 X × × 三张♥支持，  
 ♥Q 3 2                      简单应叫 2♥可能会丢局；应叫 3♥应该有 4  
 ♦Q 8 3                      张支持；二盖一应叫 2♣实力又略为差些。  
 ♣A J 8 6                      可以先应叫 1NT，并在开叫人再叫 2♣或 2♦  
 后跳 3♥，这是间接加叫，表示 3 张将牌支持，邀局；同伴的再叫如果是 2♥或更高，则应直接进局。在我们的体系中，这手牌不能应叫自然的 2NT，因为 2NT 已经约定为杰可贝强加叫了。这手牌如果再多一张♠J 或者♦J，应叫 3NT 很理想。

(b) ♠A Q 8                      应叫 1NT。同伴的再叫如果是 2♣或  
 ♥10 3 2                      2♦，应改叫 2♥而停叫；同伴若能跳叫  
 ♦9 8 4                      3♥，可加叫进局；同伴如果逆叫 2♠或跳  
 ♣K 10 7 6                      叫 3♣，也可以叫 4♥进局；但同伴如果跳

叫 3♦, 则应叫回 3♥。

(c) ♠ K 8 6

♥ 8 3

♦ Q J 6 2

♣ Q 8 7 6

Pass。不要因为有 8 点就一定要应叫，此牌几乎没有成局的可能。

(d) ♠ Q 9 3

♥ 7

♦ A Q 9 8 5 4

♣ Q 7 4

应叫 1NT。单张♥和 10 点大牌并不是自动应叫 1NT 的条件。这手牌的特点是有 一个低花长套，运气好的话可能会有 3NT 定约，但牌力不够二盖一应叫。这样的牌应叫 1NT，同伴 2♣后再叫 2♦；同伴如果再叫 2♥，那一定是低限 6 张套，Pass 算了；如果同伴的再叫超过 2♥，就要考虑成局了。

(e) ♠ 8

♥ K 10 7 6

♦ A 8 5 2

♣ K 10 8 3

同伴开叫 1♥后可直接跳叫 4♥“封局止叫”。如果同伴开叫 1♠可以试应叫 1NT。同伴再叫 2♣或 2♦后可 Pass；如果同伴能再叫 2♥，可以跳叫 4♥进局；同伴若能跳 3♣/3♦可叫 3NT。同伴如果坚持叫 2♠，那一定是 6 张套，应 Pass 而让他打 2♠，2NT 不会比 2♠好。

1NT 应叫后，开叫人如果不是极低的开叫点力和极其平均的牌型，应尽量再叫一轮。11~12 点，5332 牌型或高花 4-5 可以 Pass。

(1) 开叫人再叫 2♣/2♦ (/2♥)：第二套，通常  $n \geq 4$ ，万不得已可以叫 3 张好低花。

A. 应叫人再叫 2♥（可能只有两三张小牌张支持）为止叫；

B. 应叫人再叫 3♥为间接加叫，X × × 三张支持，10~12 点，邀叫。

C. 应叫人不超开叫花色叫新低花：8~11 点，有两张大牌领头的 6 张套，但不逼叫。

\*D. 在下面的叫牌进程后应叫人再叫 2♠或 2NT：

开叫人

应叫人

1♥

1NT（否定有 4 张♠）

2♣/2♦ ( $n \geq 4$ )

2♠\*(逼叫)/2NT(邀叫)

在开叫人再叫 2 阶低花后，应叫人如果看不到成局希望，应该停叫或改回 2♥ 停叫。但这时出乎意料地叫出 2♠，肯定不是自然性质的（1NT 已经否定了 4 张♠）。这是一种约定叫，表示 10~12 点，同伴所叫低花有较弱的 5 张以上，邀 3NT。开叫人高限可以加到 3NT，低限改回 3 阶低花停叫。

应叫人再叫 2NT 则表示 11~12 点，未叫花色有止张，这也是邀 3NT，开叫人低限牌力可以 Pass，如果再叫 3 阶低花，那一定是 5-5 以上套了。

- (2) 开叫人再叫原花 2♥：6 张以上，11~13 点。
- (3) 逆叫 2♠：14~15 点，4-5 以上高花套。
- (4) 加叫 2NT：14~15 点，牌型比较平均（可以有 4 张低花）。
- (5) 跳叫 3♥：14~15 点，6 张以上好套。
- (6) 跳叫 3NT：14~15 点，♥ A K Q × × 以上。
- (7) 跳叫新花 3♣/3♦：5-5 以上强套。

在 (1) (2) 后，应叫人低限且与开叫花色配合不好可 Pass；在 (3)~(6) 后，开叫人已经表示高限，注意成局的可能。

**本节提示：**应叫 1NT 通常表示不能或不宜直接加叫同伴的花色。在 1NT 应叫后，开叫人低限 5332 牌型或 4-5 高花可以 Pass，或者不超过开叫花色 2 阶水平叫牌。重叫 2 阶原花应该是 6 张套。高限（14~15 点）可以超过原花 2 阶水平叫牌。在应叫 1NT 后，应叫人再叫出低级花色一般是 6 张好套；2 阶改叫开叫花色是停叫信号，可能只有三小张支持，甚至只有两张支持；跳改叫到 3 阶高花是间接加叫，表示牌型比较平均，比直接加叫的牌力高但牌型不好，邀叫。1NT 应叫后应叫人超过开叫花色（♥）叫出 2♠ 是约定叫，表示对开叫人再叫的低花有 5 张以上支持，邀 3NT。

## 7.4 关于新花再叫和第四花色逼叫

掌握新花再叫原理和正确使用第四花色逼叫是叫牌的基本功。特别是在精确制应用高度的限制性开叫原则之后，正确掌握这些方法是安全准确地探讨合理定约必不可少的手段。

### 7.4.1 关于叫新花

精确制的开叫条件限制性很强，开叫人再叫新花只是描述牌情而不是逼叫，即使开叫人跳叫新花表示 5-5 以上两套也只是邀叫，应叫人认为成局无望时也可以停叫。

一盖一应叫和二盖一应叫的牌力只有下限，通常没有上限，特别是二盖一应叫，有时牌点可达到 20 多点。因此，不仅规定第一轮应叫是逼叫，而且只要应叫人再叫的叫品没有到局，仍然是逼叫。一盖一应叫后应叫人再叫新花是否逼叫，搭档之间应该约定。在 7.2.1 中，我们约定，在下面叫牌进程中，应叫人再叫 2♣/2♦ 都逼叫一轮。

开叫人	应叫人
1♥	1♠
1NT	?

但仅仅是逼叫一轮而已。通常应叫人的牌不足以逼叫成局，否则就应该先二盖一应叫了。当然如果应叫人跳叫新花色，就至少逼叫到局了。

### 7.4.2 应叫人第四花色逼叫

应叫人第四花色叫牌通常出现在以下叫牌进程之后：

西	东
开叫 1♦/1♥/1♠ (一花)	应叫新花 (二花)
再叫新花 (三花)	?

开叫人通过两轮叫牌，叫出了两套花色，应叫人也叫出一套花色，这时三套花色已经自然地表示出来了，应叫人如果再把第四花色（往往是低花）作为自然叫品来寻找配合是不现实的。如果其他花色不配合，应叫人的第四花色较好，通常应该选择无将定约。

这样，第四花色作为自然叫品就几乎没有什么价值。因而许多现代的叫牌体系都把此时的第四花色应叫作为技术性逼叫。只要没有合适的自然叫品能够把手中的牌表示清楚，或怕同伴认为没有配合而停叫时，都可以采用**第四花色逼叫**，作为逼叫进局的一种过渡叫或试探满贯的前奏。通常可以表示如下几种情况：

A. 第四花色上只有  $A \times$ 、 $Q \times (\times)$ 、 $J \times \times$  一类的牌，欲打 3NT 定约，需要同伴该花色有一张大牌。这是最常见的一种情况。

B. 第四花色是短套且没有大牌，想进一步知道同伴的两套花色的情况或对应叫花色的支持情况，以第四花色作过渡叫。

C. 配合开叫方的一套花色，提前顺路在较低水平上扣叫（下轮再表示配合哪套花色）。

在应叫人作了第四花色逼叫后，开叫人的再叫按如下顺序选择：

① 加叫同伴的第一花色。如果同伴的第一花色是用  $2\heartsuit$  作二盖一应叫的，则有  $X \times$  或  $\times \times \times$  就可以加叫；如果同伴的第一花色是用  $1\spadesuit$  作一盖一叫出的，有  $X \times \times$  就可加叫。这是同伴最乐意听到的。

② 再叫自己的 6 张高花，使同伴知道只要有  $X \times$  两张支持就是好的配合。

③ 再叫第二套明确表示 5-5 以上两套，对同伴的花色不配合。

\*④ 叫无将，表示第四花色上至少有一大牌。

\*\*⑤ “加叫”第四花色，表示配合同伴应叫的花色，第四花色上有 A，是扣叫。

### 7.4.3 关于开叫人叫第四花色

开叫人叫第四花色与 7.4.2 中应叫人叫第四花色的意义不同。根据不同的叫牌进程，“第四花色”表示不同的含义。从逻辑上讲，这时“第四花色”表达的意思应该是清楚的。

(1) 示弱性的过渡叫

叫牌过程：	西	东
	$1\heartsuit$	$1\spadesuit$
	1NT	$2\clubsuit$ (逼叫)
	$2\diamondsuit^*$	

西家开叫  $1\heartsuit$  后再叫 1NT 表示 5332 牌型。东家的  $2\clubsuit$  一般不保证张数，是逼叫。这时西应该按下列顺序选择再叫：

A.  $2\spadesuit$ ：有  $\spadesuit X \times \times$  三张支持，间接加叫；

B.  $2\heartsuit$ ：低限，没有 3 张好低花。

C. 2NT: 高限, 两门低花都有止张。

D. 3♣: 牌力较高且♣有 X × × 支持, 由于前面已经叫过 1NT, 同伴不会指望你有 4 张♣。

\*E. 2♦: 不满足以上条件, 这仅仅是一个表示弱牌的过渡叫。  
♦上通常有大牌, 但牌力不足以叫 2NT。

东家得到此信息后, 如果有进局的实力就应该跳叫进局, 否则应该叫 2♥(两小牌支持)、2♠(5 张以上)或 3♣止叫; 如果叫 2NT, 表示 12 点左右, 邀 3NT。

### (2) “第三套”逼叫

叫牌过程:	西	东
	1♥	1♠
	2♦	2NT
	3♣*	

前两轮西家的叫牌表明持有 5-4 以上两套红牌。东家如果低限且没有 3 张以上♥支持, 第二轮应该 Pass 或者改叫 2♥、2♠发出停叫信号。现在东家越过 2♥、2♠而叫 2NT, 表示牌点较高但没有 3 张♥支持, ♠也不值得再叫(4 张或较弱的 5 张), ♣一定有好的止张, 邀叫 3NT。西如果低限可以 Pass, 中等以上实力通常应该叫到 3NT 或者有 3 张♠时叫 3♠, 也可以再叫 3♦表示 5-5 以上套。但西家此时出人意料地叫出第四门花色“3♣”, 一定是表示不满足仅仅打 3NT 定约。这个“3♣”并不一定表示“第三长套”, 但可以肯定在♣上有大牌, 等待同伴进一步选择。

### (3) 扣叫

叫牌过程:	西	东
	1♥	1♠
	1NT	3♣(强 5-5 以上套)
	3♦	

东的 3♣表示很强的 5-5 以上两套花色, 至少逼叫到局。西在 1NT 示弱以后, 通常应该选择同伴的一套花色或叫 3NT。此时再叫第四花色一定是表示配合一套后的提前扣叫。这将在 7.4.4 中一并讨论。

#### 7.4.4 在同伴表示过两强套后叫第四花色

下列叫牌过程最后的叫品（划线的），都是表示两套强牌的第二套，肯定是5张好花色，从而间接说明第一套是更强或更长的套（第一套无论是开叫的1♦还是一盖一应叫，都肯定不会只是4张）。

- |                           |              |
|---------------------------|--------------|
| ① 西                       | 东            |
| 1♥                        | 1♠/1NT       |
| <u>3♣/3♦</u>              |              |
| ② 西                       | 东            |
| 1♠                        | 2♣           |
| <u>3♦/3♥</u>              |              |
| ③ 西                       | 东            |
| 1♠                        | 2♦/2♥        |
| <u>3♣</u> （至少强4张）         |              |
| ④ 西                       | 东            |
| 1♦                        | 1♥           |
| <u>2♠</u> （6张以上♦，5张以上♠两套） |              |
| ⑤ 西                       | 东            |
| 1♥                        | 1♠           |
| 1NT                       | <u>3♣/3♦</u> |
| ⑥ 西                       | 东            |
| 1♠                        | 2♣           |
| 2♦                        | <u>3♥</u>    |

上述各叫牌过程只有①中东可能仅8~11点，且与开叫人两套花色均没有好的配合而不足进局。例如：

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

叫牌过程：

1♥	1♠
3♦	3♥
—	

在西家表示强 5-5 以上两套后，东家如果有♣较好的止张，可勉强叫 3NT，如果有 3 张♥支持，也肯定会加叫到 4♥。以上两个条件都不满足，再叫 6 张♠的意义也不大，为了不至于西持更强的牌时丢局，勉强叫出 3♥维持一轮。西家的牌跳叫新花中已经表示清楚了，既然同伴没有呼应成局，及时 Pass 是明智的选择。即使东家坚持叫 3♠(应该有 7 张)，西家这样的牌也以 Pass 为好。

除①和④以外其余各叫牌过程中，两家都具有开叫或二盖一应叫的实力，通常都应该至少叫到局。由于其中一家明确表示了 5-4 以上两套强牌，最后定约一般应选择这两套花色中的一套。只有当其同伴也恰好持有另两门长套时才选择无将或者持有 7 张以上套时才坚持打自己的花色。这时联手的牌处于极端失配状态，定约不宜叫得过高，27 点左右能成局就不错了。

在一家表示两套强花色后，另一家直接叫到局的叫品，包括叫 3NT、坚持叫自己的花色进局和加叫同伴花色进局等，都是牌力叫尽的表示，往往是止叫；改叫同伴第一花色也可能是只有两张的勉强配合（被迫叫出，如上例），这一点与主动间接加叫表示 3 张支持是不同的，应特别注意。

那么，当同伴表示过两套强牌后你能够配合一套又该如何叫呢？当配合不甚好，控制力极少，满贯几乎不可能时，直接加叫进局止叫。否则可用以下满贯叫牌法：

(1) 叫第四花色为扣叫，表示有该花的 A，至少配合一套，下轮加叫同伴花色为明确将牌而并非止叫。将牌明确后再叫任何其他花色都是扣叫。

(2) 加叫同伴高花到 5 阶或加叫低花到 4 阶是小满贯邀叫，表示没有第四花色的 A，但在其他两门花色中有四个以上控制力（即两个 A 或一 A 两 K 以上）。

(3) 4NT 黑木问叫。这是针对同伴**第二套**为将牌的问叫。即使配

合第一套，也约定第二套的K为关键张。问过以后，叫同伴的任一花色为止叫。

## 7.5 跳应叫新花色

20世纪80年代以前的一些叫牌体系，用跳叫表示逼叫进局以上的好牌：跳叫2NT表示16点以上平均型，跳叫新花表示16点以上，所叫花色为6张以上好套。

但是，在同伴已经开叫的情况下，应叫人再持有16点以上的概率太低了，即使真的持有16点以上，我们总可以通过二盖一应叫逼叫到局的。“好牌慢叫”是现代叫牌的重要思想。因而，许多现代叫牌体系逐渐放弃了跳叫表示强牌的叫法，而赋予其他的意义。我们已经明确跳叫2NT为杰可贝约定叫，是有4张配合的成局逼叫。本节讨论跳叫新花的问题。

不同流派的叫牌体系对跳叫新花有不同的约定。除了传统的表示16点以上和好套的强逼叫外，常见的还有以下4种：

① 弱阻击：除了一个破烂的6张以上套外几乎一无所有。

② 建设性应叫：6张以上好花色，8~11点（不够二盖一应叫），其他花色缺少大牌控制张。

③ “伯根加叫”：同伴开叫高花后跳叫低花3♣/3♦，表示4张将牌支持，不同的邀叫实力，而直接跳加叫3♥/3♠则是阻击叫。

④ “迷你斯普林特”：在3阶跳叫单缺花色，表示邀叫实力，比正常爆裂叫的牌点低些（10点左右）。

第一种弱阻击的危险性较大，后两种叫法比较复杂，都牵涉到直接加叫3阶高花和二盖一低花应叫后的再叫结构，我们不推荐采用。本体系采用的是比较自然的建设性应叫。我们前面的加叫系统和二盖一应叫也是按照与建设性新花跳应叫配套设计的。

### 7.5.1 对1♥开叫跳应叫2♠

对1♥开叫应叫2♠，表示♠为至少2个顶张的6张以上套，对同伴开叫的花色最多两小张支持，其他两门花色中连一个K都没有（可

以有一两张 Q、J)。除了 4♠外，没有其他成局的愿望。这是建设性应叫。例如：

(a) ♠A Q J 9 6 4    ♥8 3    ♦9 7 6    ♣9 2  
 或 (b) ♠K Q 10 9 6 4    ♥8    ♦Q 9 7    ♣9 8 2

开叫人如果对♠没有配合，通常应该 Pass 而让同伴打 2♠定约(哪怕♠缺门)。开叫人如果对♠有一定支持(3 小张或双张有一顶张以上)，低花控制好，可以考虑加叫 4♠或 3♠邀叫。加叫 4♠需要类似于下面的牌(c)或牌(d)。

(c) ♠K 3 2    ♥Q J 10 9 6    ♦A K 5 4    ♣7  
 或 (d) ♠K 2    ♥J 10 6 5 4    ♦A K 10 8    ♣A 8

如果开叫人持有这样的牌：

(e) ♠K 2    ♥A Q J 10 9    ♦8 7 6    ♣K 7 6

就应该对 2♠建设性应叫 Pass。

而持有类似于下面(f)的牌，可以考虑加叫 3♠邀叫：

(f) ♠K 3 2    ♥K Q 10 6 5    ♦A J 2    ♣5 2。

### 7.5.2 跳应叫低花

在 1♥/1♠开叫后，跳应叫 3♣/3♦也是建设性应叫，表示具有一个可以进行 3 阶阻击开叫的低花套，其目的是邀请低点力 3NT。跳叫 3 阶低花通常要求是两个顶张领头的 7 张套(其他花色可以一无所有)。如果只有 6 张，则需要 3 顶张。下面 3 手牌在同伴 1♥或 1♠开叫后都可以跳叫 3♣或 3♦：

(a) ♠9 2    ♥8 3    ♦9 6    ♣A Q J 9 7 6 4  
 (b) ♠9 7    ♥8    ♦K Q J 9 6 4 2    ♣Q 9 8  
 (c) ♠9 7    ♥9 2    ♦A K Q J 6 4    ♣9 8 6。

这 3 手牌当同伴有合适的大牌时都可能完成 20 点左右的 3NT。但这 3 手牌都不满足二盖一进局逼叫。有的叫牌体系对这样的牌是应叫 1NT 再叫 3 阶低花的，但没有直接跳叫 3 阶简洁。更重要的是，这样叫到的 3NT 庄位有利(开叫人成为庄家)。

我们约定这样的牌直接跳叫 3 阶低花，开叫人认为能够完成 3NT 定约，可以直接叫出来；否则 Pass 让应叫人打低花定约。只有开叫

人其他花色有好的控制才可以考虑 5 阶低花局甚至满贯问题。

如果有分散的 10 点左右和一个不强的 6 张低花套，就应该先应叫 1NT，如果有机会，再叫出低花套。

### \*7.6 曾 Pass 过后的应叫

你首轮没有开叫。同伴作为第三家开叫 1♥或 1♠，可能是正常的开叫，也可能是轻开叫（只有 10 点左右，开叫的高花可能只有 4 张）。应叫人如果有 11~12 点，则当同伴是开叫的高限时联手就有成局的牌力；当开叫人是低限开叫但配合良好时也可能成局；但如果是轻开叫，特别是开叫 4 张套时，叫到 3 阶可能就过头了，因而，对第三家开叫的应叫与第一、二家开叫后的应叫不完全相同。

由于应叫人最多 12 点，除了有良好的配合一般是不足成局的，这时应叫 1NT 或应叫新花，无论是一盖一还是二盖一，都不逼叫，开叫人低限，配合不好可停叫；高限或有好的配合可以再叫。应叫人有 11~12 点和好的配合，如果缺乏控制，也不必跳加叫到 3 阶了。反之，如果对开叫花色有 4 张以上支持，牌型较好，即使牌点很低也可以关煞性地加叫或跳加叫。因而，邀叫的牌就要采取约定法了。对第三家开叫后应用最多的约定叫是“迷你斯普林特”和“朱锐”约定叫。

#### \*\*7.6.1 迷你斯普林特

由于你首家没有开叫 3 阶低花，因而这时跳叫 3 阶低花就不是前面所说的建设性应叫了。这时单跳新花就可以约定为爆裂叫。该约定叫有一个好听的名字——迷你斯普林特（Mini-Splinter）或“小斯普林特”，表示有接近开叫的实力，对开叫花色有 4 张支持，所跳花色为单张或缺门。开叫人应该根据自己的牌情，改叫 3 阶原花色停叫或直接叫到局停叫，在极其特殊情况下还可以试探满贯。

#### \*\*7.6.2 朱锐约定叫

如果应叫人有接近开叫实力（11~12 点），对开叫花色有 4 张或以上支持，没有单缺花色，不能用迷你斯普林特，但可以使用朱锐

(Drury, 有的译作“德鲁利”)约定叫。应叫 2♣并不表示♣套,而是技术性逼叫,用来询问开叫人是正常开叫还是轻开叫。应叫 2♣绝对逼叫一轮。

朱锐约定叫 2♣后,开叫人再叫 2♦是约定叫,与♦花色没有关系,只表示是轻开叫,应叫人通常应该叫回开叫花色停叫。

如果开叫人再叫不是 2♦,表示非轻开叫,应叫人可以直接叫到局或进一步试探成局的可能。

除了 2♣作为朱锐约定叫以外,应叫其他花色都是自然实叫,不逼叫;应叫 1NT 也不逼叫。不过,开叫人如果是正常开叫的实力,通常应该维持一轮叫牌。

## 7.7 几条重要的叫牌原则

### 7.7.1 宾主原则

在叫牌过程中,如果一家作了限制性很强的叫牌,则他以后再叫时只能根据同伴的需要进一步描述手中的牌情或把前面没有显示的多余实力在安全的条件下显示出来,其叫品通常都不是逼叫。相对来说,在作了限制性不强的叫品以后,再叫的自由度就较大,可以作出各种邀叫、逼叫或止叫。

再叫的自由度与原先叫品的限制性成反比。限制性较强的叫品之后,再叫的自由度较小,通常充当“宾”角;作出限制性不强的叫品之后,再叫的自由度较大,往往充当“主”角。1NT 开叫是限制性很强的叫品之一,开叫人在以后的叫牌过程中只能处于“宾”位。

精确制的 1 阶高花开叫的限制性也较强,而所有新花应叫的限制性相对较小。例如西开叫 1♥,明确表示了 12~15 点(好牌型的 11 点当成 12 点看待),5 张以上♥。东应叫 1♠表示 4 张以上♠,8 点以上大牌(无上限),这时西家的牌型牌力限制较死。相对来说,东家的牌型牌力限制较松,他再叫的自由度就较大。西家的再叫只能是:1NT 表示平均型;2♣/2♦表示 4 张套;2♥表示 6 张套;或者加叫 2♠表示 4 张以上支持。即使西家跳叫 3♣/3♦表示 5-5 以上两套或跳叫 3♥表示 7 张套以及跳叫 3♠表示最高限的牌力和极好的支持,也都是

“显示叫”而并非逼叫。在西家作出各种再叫之后，东家根据持牌情况可以作出以下示弱的叫品：Pass、平加叫♥或再叫♠；也可以作出如下邀叫性叫品：叫2NT、跳叫3♥或3♠；还可以叫（或跳叫）新花进行逼叫；更可以叫3NT、4♥、4♠等成局定约止叫。

精确制中除1♣开叫外的所有开叫限制性都较强，以后多数处在“宾位”。1♣开叫不仅是逼叫性的，而且在以后的叫牌进程中一般都处在“主位”。其他开叫后的各种逼叫性应叫的牌力牌型范围都相对较大，应叫人以后一般处在主位。当问叫发生后，问叫人处于主位。当然，特殊情况下主宾地位随着叫牌的进展也可能会交换。

### 7.7.2 不重复原则

叫牌过程中一个叫品如果传达了某一特定信息，以后的叫牌就尽量不要再重复这个信息了。例如，西开叫1♥，明确表示至少5张♥，在东应叫1♠后，西的♥如果确是5张，一般不要再叫2♥了；东应叫1♠表示4张以上♠，8点以上，逼叫一轮，东如果是低限牌力，下轮就不能再逼叫了。

有了不重复原则，“重复”叫牌就是为了补充强调某一信息。仍以上面西开叫1♥，东应叫1♠为例，如果第二轮西仍叫2♥，这一定是强调♥的张数至少6张，否则应该在1NT、2♣、2♦、2♠等叫品中选择；跳叫3♥，通常是7张以上套。同样，如果东家第二轮仍然叫2♠，那也一定是强调5张以上套（应叫1♠仅保证是4张）。

上面的“不重复”与“重复”都是对紧接的两轮叫牌而言的，中间间隔其他叫品后重复前面所叫的花色一般不是强调该花色而是没有其他合适叫品但又想维持叫牌继续。例如：

西	东
♠ K 9	♠ Q 8 7 4 2
♥ A K J 8 3	♥ Q 6
♦ J 7 4	♦ 9 2
♣ K 3 2	♣ A Q 6 4

叫牌过程：

1♥	1♠
----	----

1NT①	2♣②
2♥③	2♠④
3♠⑤	4♥⑥
—⑦	

- ① 5332 牌型。  
 ② 逼叫一轮。  
 ③ 既不能加叫♣（非高限牌力），也不能间接加叫2♠（没有3张），又不能叫2NT（♦太弱），在同伴的逼叫后又不能停叫。  
 ④ 再叫2♠，明确5张♠和4张♣，牌力不足以逼叫成局。  
 ⑤ 3♠比3♣更具有建设性。  
 ⑥ 既然同伴不能叫3NT，♦上就没有大牌。打♥定约，双张将牌可以控制第三轮♦。  
 ⑦ 同伴的5-2-2-4牌型昭然若揭，4♥应该比4♠好。

### 7.7.3 追加原则

在叫牌过程中，随着叫牌的进展，在已经显示实力的基础上追加多余牌力比修正减少牌力要容易得多。也就是说，前一二轮的叫牌可以适当保守一些，以后的叫牌适当积极是一种好的策略；如果你前面把牌叫得“很强”，以后无论怎么示弱，同伴可能会“步步紧逼”，使定约叫上不安全的高度。

下面的牌例就应用了追加原则：

西	东
♠ 6	♠ Q 10 8 4
♥ A K 10 8 3	♥ 9 6
♦ K J 8 7 4	♦ A Q 5 3
♣ K 9	♣ A 8 7

叫牌过程：

1♥	1♠①
2♦②	2NT③
3♣④	4♦⑤
4♥⑥	5♣⑦
6♦⑧	—

① 不要应叫 2♦。仅有 12 点时应叫 4 张高花比 4 张低花要好，其目的是寻求 4-4 配合的♠定约。

② 可以跳叫 3♦。但是由于同伴所叫的♠仅单张小牌，是不利因素（同伴的♠K、Q 可能无用），故暂且低叫 2♦。不要害怕东家停叫，因为他如果只有 8~10 点而且多数长在♠上，就难以成局；同伴如果有 10 点以上会再叫一次的。你恐怕最想听到的是同伴间接加叫♥或直接加叫♦了。

③ 可以加叫 3♦。但是，如果开叫人是低限，可能对 3♦停叫，这就不如叫更富有建设意义的 2NT。虽然没有明确对♦的支持，但却肯定了♣有大牌。

④ 是该显示强牌的时候了！既然同伴有 10 点以上，♣又有大牌，3NT 应该不成问题，开叫人此时再叫“第四花色”是显示该花色上有大牌。

⑤ 太好了！同伴的牌型有可能是 1-5-4-3，或 0-5-4-4，那么 5♦应比 3NT 好做。但如果还是软绵绵地加叫 3♦，同伴可能停叫，而加叫 5♦又等于堵住同伴的嘴。越过 3NT 而叫 4♦表示了对♦的极好支持和一定的满贯愿望。

⑥ 将牌明确后的扣叫。

⑦ 有♣A，但肯定没有♠A。

⑧ 由于♠上有一个输张，大满贯是不可能。同伴的 4♦跳叫保证了有一顶张的 4 张以上支持，而且其♥不应该有 3 张。现在不叫 6♦更待何时？

牌叫得非常细腻！充分体现了先柔后刚的叫牌风格。

#### 7.7.4 速达原则

如果在同伴的限制性叫牌之后，已经看到合理的最佳定约，而又不可能再叫到更高的其他定约时，应立即跳叫到该定约，免得节外生枝。这便是速达原则。速达原则的另一种解释是：一下子消耗掉大量的叫牌空间，表示对其他定约均不感兴趣。有时这还是一种阻击手段，其同伴一般不能再叫牌。前面对 1 阶高花开叫后直接跳加到局或跳叫 3NT 都是根据速达原则作出的。

另外，凡是占用大量叫牌空间的约定叫，都应该是包含准确的特定信息的限制性叫牌，如斯普林特约定叫、4 阶低花转移开叫等。这些约定叫利用一声叫牌就能把牌型牌力和盘托出，同时也把进一步叫牌的权利交给同伴。

#### 7.7.5 经济原则

与速达原则相反，有些牌的最后定约不是一下子就能看到，需要

经过多轮互相交换信息才可能找到最佳定约，这就需要利用经济原则慢慢寻找最佳配合。例如西开叫 1♥，东持有：

♠ K J 8 6  
♥ 8  
♦ K 9 3  
♣ A J 7 5 3

这副牌的最后定约既可能是 3NT、4♥、4♠、5♣等成局定约或满贯定约，也可能根本就不能成局。虽然东家的牌既满足应叫 1♠的条件又满足应叫 2♣的条件，但还是第一轮应叫 1♠，以便同伴作出示弱性的 1NT 再叫后叫出温和的 2♣。如果东家第一轮作二盖一的 2♣应叫，在西叫出 2♦或 2♥后东再叫 2♠便构成逆叫，这是逼叫到局的叫法，东家的牌力还没有那么强。如果东家的牌是：

♠ K J 8 6  
♥ 8 3  
♦ K J 9  
♣ A Q 7 5

则不仅可以而且应该第一轮就应叫 2♣，因为在西家最低限和配合极差的情况下 3NT 定约也几乎是铁的。二盖一应叫等于给开叫人吃了一个定心丸：“我有 12 点以上，这副牌一般情况下至少要叫到局的”。

另外，在探讨满贯的过程中的扣叫，也要充分遵守经济原则。

如果叫牌中采取了“不经济”的叫品，无非有下列几种情况：

- ① 已经看到最后定约的“速达”；
- ② 是高度浓缩信息的约定叫；
- ③ 没有“更经济”的叫品可用。

## 7.8 对方参与叫牌后的应叫

前面几节我们讲的各种叫法都是“旁若无人”地假设对方不参与叫牌来设计的。但桥牌是由四个人来打的，对方一定会尽其所能参与叫牌（争叫）来干扰我们或争夺定约的。因而好的叫牌体系必须具有较强的抗干扰性。我们的体系在设计时充分注意到这一点。虽然有时

会因为对方的干扰而不可避免地难以把牌叫清楚，但许多情况下，我们可以利用对方的争叫把牌叫得更准确。

### 7.8.1 1♥/1♠—“加倍”—应叫

首先应该知道，在几乎所有现代叫牌体系中，对1阶高花的直接“加倍”都不是惩罚性质的，而是技术性加倍。通常表示该花色较短，其他3门花色都比较好的类似于4441牌型且有开叫实力，有时可能表示具有16点以上的强牌。

应叫人在叫牌之前就已经知道开叫人和加倍者都有12点以上，第四家和你一样在这副牌中是“弱者”。这时许多应叫叫品的含义与上家不加倍时不相同。

A. Pass: 弱牌，配合不好；或者牌力较强，但与同伴花色配合不好，陷阱式Pass（下轮可加倍惩罚对方）。

B. 加叫（跳加叫）：配合较好或很好，牌点较低，关煞叫，有时是纯粹的阻击叫。

\*C. 1NT/2NT/3NT: 表示如果没有对方的加倍可以凭实力加叫2♥/3♥/4♥的牌，而非阻击叫。

\*D. 叫新花: 所叫为6张以上套，不希望同伴再叫。

注意: 这时即使“二盖一应叫”也不是逼叫。

E. 跳叫新花，好的7张以上套，建设性，希望同伴略有配合和其他花色有大牌快速赢张加到局，否则停叫。

F. 再加倍:  $p \geq 11$ ，有下列几种情况:

① 配合，下轮加到局为止叫，扣叫为逼叫，4NT为黑木;

② 配合不好，下轮惩罚加倍对方或叫无将;

③ 有一好套，下轮叫出，相当于正常二盖一应叫。

同伴“再加倍”后，开叫人一律Pass，而以静观动。

### 7.8.2 1♥—争叫1♠—应叫

A. Pass: 弱牌，配合不好。

B. 加叫: 一声叫足。

C. 叫新花: 竞叫， $n \geq 5$ ，与同伴花色配合不好，非逼叫。

D. 跳叫新花: 建设性。

E. 叫无将: 对方所叫花色有止张, 自然实叫。8~10 点叫 1NT; 11~12 点叫 2NT; 13~15 点叫 3NT。

F. 加倍: 技术性, 可表示多种意思:

① 否定加倍<sup>(注)</sup>:  $p \geq 8 \sim 10$ , 对方争叫花色较短, 未叫花色较好。下轮只能加叫或 Pass。

② 先加倍后出套:  $p \geq 11$ , 下轮叫新花相当于正常二盖一应叫, 逼到局。这时处于“二夹一”的局面, 有 11 点就可以考虑进局。

\*③ 下轮叫无将:  $p \geq 12$ , 与同伴花色配合不好, 对方所叫花色止张也不够好 (如  $Q \times \times$  等)。

G. 扣叫  $2\spadesuit$ : 这是最强的应叫,  $p \geq 12$ , 进局逼叫。通常对方花色无止张, 与同伴花色配合也不够好, 希望同伴有止张时叫无将, 否则叫出第二套或重叫 6 张以上原套。

\*H. 跳扣叫  $3\spadesuit$ : 将牌强配, 斯普林特扣单缺。

### 7.8.3 $1\heartsuit$ —争叫 1NT—应叫

对方争叫 1NT 通常具有开叫强无将的实力, 即 16~18 点 (至少 15 点), 在开叫花色中至少有一个止张。应叫人更容易判断这副牌最终定约属于哪一方。

如果应叫人牌点很低, 与开叫花色配合不好, 就不要叫了; 如果同伴开叫花色不少于 3 张, 有短套, 尽管大牌点很少, 也可以加叫同伴花色; 如果具有一定实力, 可以加倍惩罚; 叫新花也不逼叫, 而是建设性的。

A. Pass: 无牌可叫。

B. 加叫 (跳加叫): 与同伴花色配合, 有一定的牌型优势。

---

注: 否定性加倍 (Negative Double) 也称负加倍、卫星加倍。表示的意义是: 对同伴花色配合不够好, 对方所叫花色也是短套, 另两门花色较好, 希望同伴叫出其他花色。例如, 在同伴开叫  $1\heartsuit$ , 上家争叫  $1\spadesuit$  后, 下面的牌就是作否定加倍的理想牌:

$\spadesuit$  8 4     $\heartsuit$  10 2     $\diamondsuit$  A Q 6 3     $\clubsuit$  K 10 8 7 3

\*C. 加倍: 惩罚性, 10 点以上大牌, 牌型比较平均。没有好的成局以上定约。

D. 叫新花/跳叫新花: 弱牌长套/建设性, 均不逼叫。

#### 7.8.4 1♥—争叫 2♣/2♦—应叫

基本与争叫 1♠的应叫相似, 能够加叫同伴花色尽量加叫。加倍一般为否定性, 表示对同伴花色不支持, 对未叫花色感兴趣, 联手的牌力超过平均点力 (应叫人至少 9 点), 开叫人的牌合适时可以考虑放罚。叫无将为自然性质, 邀叫。新花为建设性, 不逼叫。

偶尔, 对方争叫花色是你的长套, 可以先 Pass, 等待叫牌进一步发展, 如果下家也 Pass, 开叫人通常有平衡加倍的义务, 你可放过转化为惩罚性。

#### 7.8.5 1♥—争叫 2NT—应叫

对方争叫 2NT, 通常是“不寻常 2NT 争叫”, 表示有 5-5 以上两套低花, 希望其同伴叫出合适的低花。

A. Pass: 无牌可叫。

B. 加叫 (跳加叫): 配合同伴花色, 低花较短。

C. 3♠ (新高花): 好的 6 张套, 建设性应叫 (邀 4♠)。

D. 3♣/3♦: 扣叫, 该花较短,  $p \geq 12$ , 进局逼叫。

\*E. 加倍:  $p \geq 10$ , 主要在两套低花中, 惩罚性。

F. 3NT: 在两门低花中有较好的止张, 止叫。

#### 7.8.6 1♥—争叫 2♠以上—应叫

对方跳争叫 2♠通常为好的 6 张以上套, 跳叫 3♣/3♦一般都是 7 张以上好套, 并且有单缺花色。如果把定约让给对方, 他们将有很多的做牌赢张, 而我方的大牌可能也取得不了几个防守赢墩。

在与同伴花色配合时, 哪怕只有 3 张小牌, 也要加叫同伴的花色, 因为该花色所缺的大牌在下家手中的可能性较大, 同伴做庄时飞牌有利; 如果与同伴花色配合不好, 自己有一个长套, 有邀叫成局的实力, 可以叫新花 (不逼叫); 如果有合适的牌力和适当的止张, 可以叫 3NT;

如果与同伴花色配合，对方所叫花色为单张或者缺门，有逼叫成局和试探满贯的实力，可以在4阶扣叫。

最后考虑的才是加倍，通常表示与开叫花色配合不好，对方争叫花色中不一定有赢张，未叫花色均有长度（至少4-4）和实力。

开叫人根据情况可以叫出新花(或3NT)或Pass进行惩罚。

究竟多高阶数的加倍是直接惩罚性，牌手们掌握的标准很不一致。牌手水平越高，约定的阶数可能越高。一般可以认为，对3♠及以下的加倍为否定性，对再高的花色或无将争叫的加倍可以认为是直接的惩罚性。当然，否定性加倍的阶数越高，同伴将其转化为惩罚性的可能性就越大。

### 本节提示：

① 在对方技术性加倍后，加叫为关煞叫；叫无将为凭实力进行的间接加叫；叫新花（跳叫新花）为建议打此花色，非逼叫；好牌（12点以上）再加倍。

② 在对方1或2阶争叫后，叫新花表示不够二盖一应叫的实力，非逼叫。加倍为否定性，通常表示未叫花色有长度（至少4-4），建议同伴叫新花（开叫人可叫3张套）。如果“加倍出套”，则表示有正常二盖一应叫的实力；加倍后再叫无将表示止张尚需同伴的帮助（否则应直接叫无将）。

③ 同伴开叫，上家争叫后，你有11点牌就可以采取积极行动，因为“二夹一”的局面已经形成。有配合或对方花色有两个止张时足以以4阶高花或3NT成局。

④ 对无将争叫（包括自然的1NT和不寻常2NT）加倍为惩罚性；对3♠及以下花色争叫的加倍为否定性，对2阶以上的技术性加倍，开叫人的牌适合防守时可以放罚。

⑤ 偶尔，在对方所叫花色中有意想不到的赢张（至少K J × ×以上），可作“陷阱式Pass”，等待同伴作出“义务性加倍”后再Pass，将同伴的技术性加倍转化成惩罚性加倍。

⑥ 同伴开叫高花对方争叫或加倍后，能够加叫的牌尽可能加叫。

## 练习题 7

1. 双方无局，同伴开叫 1♥。你分别持有下述各手牌，如何应叫？

- (1) ♠ 7 6      ♥ Q 9 7      ♦ Q 9 7 2      ♣ K 8 7 3
- (2) ♠ 8 3 2      ♥ Q J 7 4      ♦ Q 9 2      ♣ K 8 3
- (3) ♠ 8 3 2      ♥ Q 8 7 4      ♦ K Q 2      ♣ K 8 3
- (4) ♠ 8 3      ♥ 9 8 7 4      ♦ A Q J 8 2      ♣ 7 2
- (5) ♠ 8 6 3      ♥ 9 8 7 4      ♦ A K J 8 2      ♣ 2
- (6) ♠ 8      ♥ Q 8 7 4      ♦ K Q 7 2      ♣ K 8 7 3
- (7) ♠ 8      ♥ K 8 7 4      ♦ A Q 7 2      ♣ K J 8 3
- (8) ♠ K Q 7 6      ♥ J 9      ♦ A 9 8 7 2      ♣ 7 3
- (9) ♠ K 8 7 6      ♥ Q 9 8      ♦ K 9 7      ♣ 7 3 2
- (10) ♠ K Q 7 6      ♥ Q 9      ♦ A Q J 7      ♣ J 3 2
- (11) ♠ Q 7 6      ♥ Q 9      ♦ A J 7 6 2      ♣ Q 7 3
- (12) ♠ Q 7 6      ♥ 9 4      ♦ A Q J 7 6 2      ♣ 7 3
- (13) ♠ A Q 7 6 2      ♥ 7 3      ♦ K J 6      ♣ 9 7 6
- (14) ♠ A Q 7 6 5 2      ♥ 7 3      ♦ K 9 2      ♣ 7 9
- (15) ♠ K Q 7      ♥ K 8 7 4      ♦ J 8 3 2      ♣ A Q
- (16) ♠ Q 7 3      ♥ 7 4      ♦ Q J 8 3 2      ♣ K 7 6

2. 双方无局，你持有：

♠ K 8 2      ♥ A K 8 7 4      ♦ K 10 8 6      ♣ 3

开叫了 1♥。同伴分别作出如下应叫，你如何再叫？

- (1) 1♠；(2) 1NT；(3) 2♣；(4) 2♦；(5) 2♥；(6) 2♠；(7) 2NT；  
(8) 3♣；(9) 3♦；(10) 3♥；(11) 3♠；(12) 3NT；(13) 4♣；(14) 4♦；  
(15) 4♥；(16) 4NT；(17) 5♥；(18) 5NT。

3. 如果把第 2 题中的牌改为：

♠ K 8 2      ♥ A K 8 7 4      ♦ 10 8 6      ♣ Q 3

在同伴作出上述各种应叫后你如何再叫？