

## 10. 1♣开叫后的叫牌

1♣开叫是精确体系的惟一非限制性开叫，其应叫和后续叫牌都比较繁杂。不过，有了前面几章学习的基础，学习本章就不太困难了。

开叫 1♣的条件： 16 点以上，除了满足开叫 1NT 和 2NT 条件以外的牌，都开叫 1♣。

### 10.1 对 1♣开叫的第一轮应叫

1♣是逼叫性虚开叫，只表示 16 点以上，而与♣花色无任何关系。开叫人的♣可以是缺门，也可能持一手可以成局的极强牌。因此，应叫人即使持一手白牌（一个大牌点都没有）且持有♣长套，也有应叫一轮的义务而不能 Pass。

#### 10.1.1 示弱应叫

如果应叫人的牌力不足 8 点，应该首先示弱。精确制是通过虚叫 1♦来示弱的，与所叫的♦花色没有任何关系。

#### 10.1.2 示强花色应叫

应叫人如果有 8 点以上，联手至少 24 大牌点，达到成局的基本要求，后续叫牌的目的主要是寻求配合，并探讨是成局还是寻求满贯的问题。

应叫人在有 8 点以上大牌的同时，如果有 5 张以上高级花色，则直接在 1 阶叫该花色 1♥/1♠；如果是低级花色，则应叫 2♣/2♦。注意这里的 2♣不是对 1♣开叫的加叫，因为 1♣开叫是虚叫。同样也不

把 2♦应叫看成跳叫新花，而是正常出套，因为 1♦应叫已经作为示弱的虚叫了，出♦套就必须在 2 阶了。示强应叫 1♥/1♠/2♣/2♦的牌力没有上限。示强应叫后，通常至少要叫到局的。

### 10.1.3 建设性应叫 2♥/2♠

如果有一个 6 张以上高花套，但只有 5~7 点大牌，当然可以示弱应叫 1♦。不过，如果有限的几点大牌绝大多数都在高花长套上，直接应叫 2♥/2♠更好：明确表示有一至少 1 个顶张大牌领头的 6 张套，对其他花色都没有好的支持。如果开叫人有一定的配合和其他花色的控制，建议打该花色成局或者满贯定约；否则，就停在 2♥/2♠上。

**应叫 2♥/2♠的条件：**5~7 个大牌点，至少 Q J 领头的 6~7 张套。

这种直接在 2 阶跳叫高花的应叫与本体系中 1 阶花色开叫后跳叫新花色的应叫相似，是建设性的，不过这里的牌点更低些。有些精确叫牌体系中还用 3 阶跳叫表示 7 张以上套，我们不采用这种叫法，而把 3 阶跳叫留作他用。当然，如果有一个六七张低花套而牌力不足正常应叫，就只能从 1♦示弱应叫开始。

### 10.1.4 应叫无将

如果应叫人 8 点以上，但没有 5 张以上花色，就叫无将。与 1 阶高花开叫应叫无将不同的是，这里不是邀叫成局，而是探讨什么样的成局定约好以及是否有满贯的问题。因而应叫无将的牌力可以较宽。

#### 10.1.4.1 应叫 1NT

我们采用杨小燕推荐的叫法（文献 10），应叫人 8~13 大牌点，应叫 1NT。这样约定的好处是，如果开叫人是低限（16~18 点）平均型，基本上就只是一个成局定约。如果开叫人不是低限，应叫人又是 11~13 点，通过本体系表示两套牌的叫法，可以方便地寻找 4-4 配合的满贯定约。

#### 10.1.4.2 应叫 2NT

如果应叫人 14 点以上（无上限），应叫 2NT。

只要双方都不是最低限，联手牌力就达到了满贯的要求。

### 10.1.4.3 应叫 3NT

如果应叫人有一个 A K Q × × × × 这样的低花套，当然可以示强应叫该花色。不过，如果其他花色中没有大牌控制，也没有缺门，我们建议应叫 3NT。

如果开叫人对 3NT 停叫，则强牌成为明手（庄位不利），这是这种 3NT 应叫的瑕疵；但其优点更加突出：明确告诉同伴，有一个可以立即取得 7 墩的低花套（只要开叫人不是缺门），其他花色没有控制，是停在 3NT 还是叫到满贯或该花色 5 阶定约，由开叫人决定。

如果坚固长套在 8 张以上或在其他花色中有 A、K 或缺门，这副牌通常有满贯，应正常示强应叫而不作 3NT 应叫。

### \*10.1.5 强牌 4441 型应叫问题

在上述各种应叫中，还有一种情况没有包括，这就是 8 点以上的 4441 牌型。这样的牌不能用正常的花色示强应叫，因为没有 5 张花色，也不能应叫无将，因为不是平均牌型。

对于这种牌型的强牌，许多体系都采用特殊的叫法。传统的叫法是“假示弱”：第一轮首先应叫 1♦（和示弱应叫一样），第二轮再跳叫单张或无将（同伴所叫花色单张时跳叫无将），也有约定直接跳叫单张的，还有约定跳叫比单张级别低一级的花色，这样便于开叫人进一步问叫。但跳叫 2 阶高花表示单张和建设性应叫相冲突。

我们这里首先推荐如下简单的处理方法。

A. 仅仅有 8~9 点，特别当单张是一张 K、Q 或 J 时，当成 7 点应叫 1♦，然后根据开叫人的再叫灵活处理。

B. 如果单张为低花，应叫最强的 4 张高花 1♥/1♠，如果两套差不多，应叫 1♥。

C. 如果高花单张，叫另一高花 1♥/1♠。

D. 如果牌点比较分散，单张为大牌，9~13 点叫 1NT，14 点以上叫 2NT，把那个单张大牌看成是两小张。

即用较好的 4 张高花冒充 5 张高花应叫，或者用单张大牌冒充双张。这样应叫虽然对牌型有一定歪曲，但影响不大，一般情况都能应

付，何况 4441 强牌出现的概率很低，普通爱好者没有必要去用复杂的约定叫。

在 14.6 中我们将介绍一套完善的处理建设性应叫和 4441 强牌的约定，供选用。

## 10.2 示弱应叫 1♦以后的叫牌

1♦示弱应叫与♦花色没有关系，开叫人必须根据牌情作出再叫。

### 10.2.1 开叫人再叫 1♥/1♠

表示下列情况之一：

- ① 通常为 5 张以上套，大牌点不超过 21 点，不足 8 个赢墩；
- ② 如果 4441 牌型或有 5 张低花套，可以叫 4 张较好的高花<sup>(注)</sup>。

开叫人所作的 1 阶高花再叫通常是 5 张套，特殊情况下也可能只有 4 张，原则上逼叫一轮。由于开叫人的牌点不超过 21 点，而且没有 8 个做牌赢张，应叫人 4 点以下又不配合可以 Pass。5~7 点就要设法应叫一次。

应叫人再叫如下：

- A. 在 1♥后叫 1♠： $p5\sim7, n\geq 4$ 。
- B. 1NT， $p5\sim7$ ，配合不好。
- C. 加叫： $p0\sim4, n\geq 4$  或  $p5\sim7$ ，3 张支持。
- D. 跳加叫： $p5\sim7, n\geq 4$ 。
- E. 二盖一再叫 2♣/2♦ (/2♥)： $p5\sim7, n\geq 5$ 。

### 10.2.2 开叫人再叫 1NT

开叫人再叫 1NT，表示 16~19 点的平均牌型（只有 16 点时应该有 5 张低花套或好的 4-4 两套高花），非逼叫。

---

注：先在 1 阶水平叫出 4 张较强的高级花色，次轮叫出 5 张的低级花色（非逼叫），不仅可以方便地找到 4-4 高花配合，而且还可以在配合较差时停在较安全的定约上。这种叫法称为卡纳佩（Canape）式叫法。

应叫人不超过 4 点大牌而且没有特殊牌型可以 Pass。如果有 5~7 点或者有好牌型，可以仿照 1NT 开叫后的应叫再叫：

A. Pass:  $p \leq 4$ ，没有长套花色。

B.  $2\clubsuit$ ：斯台曼问叫。

C.  $2\diamond/2\heartsuit$ ：杰可贝高花转移叫。

D.  $2\spadesuit$ ：有 5-5 以上两套很弱的低花，问开叫人低花情况并准备停在 3 阶低花定约。

E. 2NT：6~7 点，邀叫。

F.  $3\clubsuit/3\diamond$ ：4~6 点集中在 7 张单套低花中，建设性。

G. 3NT：有个两项张大牌的 5 张以上低花套。

### 10.2.3 开叫人再叫 $2\clubsuit/2\diamond$

开叫人如果只有 16 点 5 张低花的 5332 牌型，再叫 1NT；有强 4 张高花和 5 张低花，通常用卡纳佩方法应叫高花；因而再叫  $2\clubsuit/2\diamond$ ，通常为 6 张以上低花，或者 5 张套，不适合 2NT 开叫。2 阶低花再叫一般不足 8 个赢墩，不逼叫。

### 10.2.4 开叫人跳叫 $2\heartsuit/2\spadesuit/3\clubsuit/3\diamond$

22 点以上大牌而且有 8 个以上做牌赢张，所跳花色通常为 6 张以上好套（如果是 5 张套，该花色最多一输张）。逼叫。

在开叫人跳叫高花  $2\heartsuit/2\spadesuit$  后，应叫人可采取如下比较自然的叫法：

A. 叫 2NT：支持差（两小张或更差），其他花色也没有实力。

B. 叫新花：支持差，所叫花色至少有 K 或 A（不保证是长套），希望对开叫人确定成局或满贯定约有所帮助。

C. 加叫到  $3\heartsuit/3\spadesuit$ ：有 3 张小将牌或大小双张以上，其他花色至少还有一个 K 的实力。

D. 加叫到  $4\heartsuit/4\spadesuit$ ：有 2 张以上将牌支持，其他花色没有 A 或 K。

**提示：**在开叫人跳叫高花  $2\heartsuit/2\spadesuit$  后，应叫人加叫也是“颠倒加叫”：弱牌勉强配合应直接加叫到局，加叫到 3 阶，表示配合，而且其他花色至少有一个 K。

在开叫人跳叫低花 3♣/3♦后，应叫人应优先在 3 阶叫出一个比较厚实的较高级花色（哪怕只有 J 10 × ×），以便让开叫人决定是否叫 3NT。如果决定加叫开叫人的低花，也采取“颠倒加叫”：加叫到 4 阶表示配合，其他花色至少有一个大牌控制；加叫到 5 阶是没有其他实力。

\*\*如果采用意大利式问叫，对跳叫 2♥/2♠/3♣/3♦直接按配控问叫回答（详见 14.2）。

### 10.2.5 开叫人再叫 2NT

开叫人再叫 2NT，为 22~23 点，牌型比较平均，可以有 5 张高花套（强度不够跳叫 2 阶高花），非逼叫。

应叫人的再叫与 1NT 后相仿，主要目的是探讨成局定约。

A. Pass:  $p \leq 2$ ，牌型平均。

B. 3♦/3♥：高花转移叫，可能是很弱的牌（准备停在 3 阶高花）；也可能 5~7 点，成局实力。

C. 3NT：满足于此。

\*E. 3♣：相当于斯台曼问叫。具有成局实力，但不适合上述叫牌的，都可以从 3♣开始。

注意：由于开叫人可能有 5 张高花，3♣问叫后的回答方式与 1NT—2♣后有所不同。对可能有 5 张高花的高花问叫，比较好的叫法是傀儡斯台曼（Puppet Stayman）约定叫回答。我们留待 11.3 一并介绍。

### 10.2.6 开叫人再叫 3NT

20 点左右，有一坚固低花套，各门花色都有止张，或者有 24~26 点，平均型。

应叫人如果能判断同伴是凭借坚固低花套叫 3NT 的，可以 Pass。如果应叫人有 6~7 大牌点，特别是低花上有大牌时，要考虑同伴是 24 点以上的平均型，可以用高花转移叫、4NT 邀叫或者 4♣做斯台曼问叫进行满贯探讨。

A. 4♦/4♥：高花转移叫。

B. 4NT：小满贯邀叫。

C. 4♣: 斯台曼问叫。

① 4♦: 24~26点, 没有4张高花(应叫人4NT为止叫)。

② 4♥/4♠: 24~26点, 所叫高花为4张套或5张套(应叫人Pass或改4NT为止叫, 叫5阶低花为配合后的扣叫)。

③ 4NT: 27~29点。

④ 5♣/5♦: 20点左右的坚固低花长套。

另外, 在极其罕见的情况下, 在1♣开叫1♦示弱应叫后, 开叫人直接叫4NT不是问A, 而是表示自己一手近30点, 可以取得10墩的平均型, 只要应叫人有1个K或2个Q就可以打6NT, 是小满贯邀叫。同样, 直接跳5NT是大满贯逼叫(同伴白板牌也能完成6NT)。

### \*10.2.7 开叫人双跳3♥/3♠/4♣/4♦

由于单跳花色表示22点以上大牌和8个以上赢张的强牌, 我们约定双跳花色表示22点以上, 4441或4450的强三套牌, 同伴只要一门花色有4张配合, 就可以进局的强牌。所跳花色单缺(爆裂叫), 其他三门花色中至少有7个控制。

应叫人再叫如下:

A. 选择一套配合的花色进局: 三套花色中不足4点。

B. 直接叫到小满贯: 有5张将牌, 三门花色中5~7点, 至少1个K。

C. 选择一门高花到5阶: 有5张将牌, 三门花色中有5~7点, 但最多1个K(1控制), 小满贯邀叫。

\*\*D. “加叫”同伴单缺花色: 该花色只有几张大牌, 其他三门花色中5~7点, 有2个K或1个A(2控制), 大满贯逼叫。

开叫人叫级别最低的花色, 缺门叫到7阶, 单张叫到6阶。应叫人Pass或改正到合适的花色。

### \*10.2.8 开叫人跳叫4♥/4♠/5♣/5♦到局

20点左右, 7张以上套, 能独立成局的牌。

应叫人如果只有一两个Q、J甚至一张K, 都可以Pass, 如果有两个K或一个A, 可以考虑满贯。

### 本节提示:

① 在 1♦ 示弱应叫以后, 开叫人再叫 1 阶高花一般是 5 张套, 不得已可以叫 4 张强套, 原则上逼叫一轮, 但并非绝对逼叫。

② 再叫无将为平均牌型的自然实叫。16~19 点叫 1NT, 可以有 5 张低花; 22~23 点叫 2NT, 可以有 5 张不太好的高花套; 再叫 3NT 通常有一坚固低花长套, 也可能为 24 点以上平均型。

③ 再叫 2 阶低花通常为 6 张以上且非逼叫; 跳叫 2 阶高花或 3 阶低花为进局逼叫, 通常有 22 点以上和 6 张以上强套, 有 8 个以上赢张。双跳花色为爆裂叫跳单缺, 表示只要同伴配合一套就可以成局的强 3 套强牌; 直接跳叫花色到局一般不超过 21 点, 但为 7 张以上套和 9 个以上赢墩。

## 10.3 示强花色应叫以后的叫牌

在同伴 1♣ 开叫后, 应叫人只要 8 个大牌点以上而且有一个 5 张以上套 ( $p \geq 8, n \geq 5$ ), 就可以应叫出这个花色了。这时联手至少有 24 大牌点, 只要找到配合, 成局应该没有问题。不过, 确实有这样的尴尬局面: 开叫人只有 16 点而应叫人仅仅 8 点, 又没有配合较好的花色而叫到 3NT。这是精确制的盲点之一。不过, 我们的体系适当避开了这个盲点, 因为只有 16 点的平均牌型我们多数情况下是开叫 1NT 的, 1NT 开叫后同伴 8 点平均型是应该可以 Pass 的。

### 10.3.1. 应叫 1♥(1♠) 后的叫牌

#### 10.3.1.1 颠倒加叫

开叫人如果与应叫花色配合, 自己没有 5 张以上套, 可以按以下方式再叫:

(1) 加叫到 4♥/4♠:  $X \times \times$  以上支持,  $p16 \sim 20$ , 通常不超过 4 个控制, 无意上贯。

应叫人只有牌力很强时 (15 点以上), 才可以试探满贯。

(2) 跳加到 3 阶: 自然意义,  $p18 \sim 20$ ,  $X \times \times$  以上支持, 5 个以上控制, 鼓励同伴牌力不是较弱时试探满贯。



应叫人低限（8~10点）可以简单叫到局，止叫；叫新花可约定为长门（小满贯）邀叫；4NT为罗马关键张黑木问叫。

\*(3) 跳叫新花(2♠)/3♣/3♦/(3♥)：将牌至少K J × ×支持， $p \geq 16 \sim 20$ 分布在三门花色中，爆裂叫（注意不必“双跳”）。

\*\*\*(4) 加叫到2阶2♥/2♠：3张以上支持， $p \geq 21$ ，至少有两门边花控制很好且有大量做牌赢张，主要关心开叫人将牌质量（将牌问叫）。

对将牌问叫，应叫人加级回答：

- A. 升一级： $n \geq 5$ ，无顶张（5~6张无顶张）；
- B. 升二级： $n = 5$ ，1顶张（5张1顶张）；
- C. 升三级： $n = 5$ ，2顶张（5张2顶张）；
- D. 升四级： $n \geq 6$ ，1顶张（6张1顶张）；
- E. 升五级（即再叫将牌花色）： $n \geq 6$ ，2顶张（6张2顶张）；
- F. 升六级： $n \geq 5$ ，3顶张（5张以上，3顶张）。

提示：对将牌问叫回答的口诀是：0, 1, 2；1, 2, 3。

经将牌问叫后，开叫人再叫如下：

\*\*① 叫新花为边花控制问叫（加级回答，参见14.2.4）；

② 直接叫4♥/6♥等为止叫；跳5♥为小满贯邀叫——将牌如仅有回答的低限Pass，否则叫6♥；

③ 5NT为大满贯逼叫——将牌有余力叫7♥，否则叫6♥。

④ 6♣/6♦（比将牌花色级别低的新花）：大满贯逼叫——副牌有余力可显示叫出或直接叫7♥，否则叫6♥停叫。

⑤ 4NT（可在边花问叫后）：罗马关键张黑木问叫。

将牌问叫是精确制基本的问叫，但注意不要滥用，必须满足“3张以上支持， $p \geq 21$ ，至少有两门边花控制很好且有大量做牌赢张，主要关心开叫人将牌质量”的条件。如果不打算采用这一约定叫，开叫1♣的一方要避免简单加叫同伴花色，以免造成误解。

### 10.3.1.2 新花再叫

开叫人再叫新花1♠/2♣/2♦/2♥： $n \geq 5$ ，牌力没有上限。因而是逼叫。如果不习惯用精确问叫，可以按照前面几章介绍的方法和原则，用自然叫牌法进行再叫。

应叫人自然叫牌的原则是：

- ① 加叫开叫人花色：表示配合；
- ② 再叫自己的花色：自己的花色 6 张以上；
- ③ 最低水平叫无将：不配，低限；
- ④ 跳叫 3NT：不配，即使开叫人是低限也有打 3NT 的实力；
- ⑤ 叫新花：第二套，或配合开叫人花色的提前扣叫。

不过，现代精确体系在示强花色应叫以后，都采取人工的约定叫方法，在叫到成局之前就探讨有无满贯的可能。我们将要在 14.2 中详细介绍的意大利式问叫，是比较高级的叫法。

\*\*如果采用意大利式问叫，开叫人叫新花的同时就是问同伴对该花色的配合情况和控制力的（配控问叫）。

### 10.3.1.3 再叫 1NT

如果开叫人没有长套，对同伴的花色配合也不够好，可以再叫 1NT(牌力可以无上限)，是逼叫，等待应叫人进一步表明牌情。

应叫人可以仿照 1 阶高花开叫应叫 1NT 后的再叫来叫牌（这里不允许 Pass）。即：叫新花通常是第二套，再叫原花色为 6 张套，加叫 2NT 表示平均牌型（无第二套），跳叫原花表示 7 张以上好套等。

\*\*1NT 再叫也可以作为问叫，是问应叫人控制力的叫法（控制力问叫），以便在成局之前确定是否有满贯所必需的控制力。我们在 14.2 中一并介绍。

### 10.3.2. 应叫 2♣/2♦后的叫牌

应叫 2♣/2♦，表示 8 点以上，所叫花色是 5 张以上套。但如果只有 8 点和 5332 牌型，5 张低花又不好，也可以应叫 1NT 而不叫 2 阶低花。

对 2♣/2♦应叫，开叫人的再叫与 1♥/1♠应叫后相似：再叫 2♦/2♥/2♠为自然出套（\*\*可以约定为配控问叫）；叫 2NT 为进局逼叫，(\*\*可以约定为控制力问叫)；\*\*加叫 3♣/3♦为将牌问叫，并有满贯意图；跳加叫到 4♣/4♦是自然意义的满贯兴趣，应叫人如果有兴趣可以扣叫新花；而直接叫 3NT 或加叫同伴花色到 5 阶则表示只有 1♣开叫的低限牌力，对满贯没有兴趣。

## 本节提示:

① 示强应叫后联手至少有 24 大牌点, 除非发现双方都是最低限且不配合, 都是应该至少叫到局的。

② 配合应叫花色的牌采取“颠倒加叫”的方法: 直接加叫到局表示配合, 但对满贯没有兴趣; 不到局的跳加叫表示配合很好, 控制也较多但赢墩并不丰富, 应叫人低限少控制仅仅可以成局, 否则可探讨满贯; \*\*而加 1 阶则表示 21 点以上, 有大量的做牌赢张, 最多有一门边花缺少控制, 主要关心应叫人的将牌质量, 是将牌问叫。

③ 开叫人与应叫花色配合极好, 16~20 点分布在三套花色中, 另一门是单缺时, 可以采用限制性的斯普林特跳单缺。由于开叫人不再存在“跳叫出套”的情况, 为节省叫牌空间, 采用单跳新花表示单缺。

\*\*④ 在将牌问叫后开叫人再叫新花是边花控制问叫。以后凡叫新花都是问叫, 因而在此进程中不能再采用扣叫。边花控制问叫是强牌的一方主动问相对较弱的一方, 往往通过一两声问叫就得到所关心的信息, 而无需像扣叫那样双方把手中的所有控制都和盘托出。

⑤ 在应叫人“示强应叫”后, 开叫人的牌无论强到什么程度, 都没有必要“跳叫出套”了。简单的新花盖叫一定是 5 张以上套, 没有上限, 普通爱好者或不熟悉的搭档后续可以用比较自然的叫法, 熟练以后可以用意大利式问叫。

## 10.4 无将应叫以后的叫牌

### 10.4.1. 应叫 1NT 后的叫牌

应叫 1NT 的条件:  $p8\sim 13$ , 4333 或 4432 牌型。如果只有 8 点和 5332 牌型, 5 张低花又不好, 也可以应叫 1NT。但如果 5 张套较好, 或者有 9 点以上, 就该应叫低花了。

有许多精确体系应叫 1NT 限制在 8~10 点, 本体系用的是 8~13 点平均型, 这是比较现代的约定。后续叫牌如下:

(1) 开叫人再叫  $2\spadesuit/2\heartsuit/2\spadesuit/3\clubsuit$ :  $n\geq 5$ , 牌型牌力无上限, 自然出套, 逼叫。\*\*亦可约定为配控问叫。

(2) 开叫人再叫 2♣：斯台曼问叫。

A. 应叫人叫 2♦：p8~10，无 4 张高花。

B. 应叫人叫 2♥：p8~10，4 张♥，不排除还有 4 张♠。

C. 应叫人叫 2♠：p8~10，4 张♠，肯定没有 4 张♥。

应叫人牌点在 8~10 点之间，只有以上 3 种回答方式。

开叫人如果看不到满贯前景，可以选择 3NT 或加叫应叫人的高花到局止叫。如果有满贯前景，可以通过以下途径探讨：

① 2NT：逼叫（\*\*亦可约定为控制力问叫）。

② 叫新花：逼叫（\*\*亦可约定为边花控制问叫）。

③ 4NT：配合应叫人的高花，罗马关键张黑木问叫。

D. 应叫人叫 2NT：p11~13，4333 型。

开叫人再叫 3♣：问哪门花色为 4 张。

应叫人 3♦/3♥/3♠/3NT 分别报♦/♥/♠/♣为 4 张。

开叫人再叫 3NT 或加叫同伴的花色到局或贯为止叫；再叫 4NT 则是配合应叫人表示的 4 张花色为将牌的罗马关键张黑木问叫。

E. 应叫人叫 3♣/3♦：p11~13，所叫低花 4 张并另有一个 4 张较高级花色套。

开叫人叫 3NT 或 5 阶低花为止叫；叫 3♥/3♠为 4 张花色，如果该高花应叫人也正好是 4 张，则加叫到 4 阶，否则叫 3NT。

F. 应叫人叫 3♥：p11~13，♥+♠两套。

开叫人叫 3NT/4♥/4♠为止叫；再叫 3♠为确定将牌（\*\*亦可约定为问将牌强度），此后可叫 4NT 做罗马关键张黑木问叫。

如果在应叫人 3♥（表示♥+♠）后，开叫人叫 4NT，为同意♥将牌的罗马关键张黑木问叫；开叫人叫 4♣或 4♦，则是有满贯意图的逼叫（\*\*亦可约定为打♥或♠定约的边花控制问叫）。

#### 10.4.2. 应叫 2NT 后的叫牌

应叫 2NT 的条件：14 点以上大牌，4333 或 4432 牌型。

2NT 应叫的牌力没有上限，联手牌力至少达到了 30 点，应该进入满贯叫牌领域。后续叫牌如下：

(1) 开叫人再叫  $3\spadesuit/3\heartsuit/3\clubsuit$ ,  $n \geq 5$ , 自然出套 (\*\*亦可约定为配控问叫)。

(2) 开叫人再叫  $3\clubsuit$ : 斯台曼问叫。

A.  $3\spadesuit$ :  $p_{14} \sim 15$ , 无 4 张高花;

B.  $3\heartsuit/3\spadesuit$ :  $p_{14} \sim 15$ ,  $n=4$ 。

如果应叫人只有 14~15 点, 再叫不超过  $3\spadesuit$ , 以便使开叫人也是低限时停在成局定约。

C. 3NT:  $p \geq 16$ , 4333 型 (绝对不是止叫!)

开叫人叫  $4\clubsuit$ : 问哪门花色为 4 张 (注意不是问 A)。

应叫人  $4\spadesuit/4\heartsuit/4\clubsuit/4NT$  分别报  $\spadesuit/\heartsuit/\clubsuit$  为 4 张。

D.  $4\clubsuit/4\spadesuit$ :  $p \geq 16$ , 所叫低花 4 张, 另有一个 4 张较高级花色。

E.  $4\heartsuit$ :  $p \geq 16$ ,  $\heartsuit + \spadesuit$  两套。

注意, 这里 3NT 及以上的回答都表示应叫人也有 16 点以上, 至少应该叫到小满贯的 (除非通过罗马关键张问叫发现缺 2 个关键张)。因此, 开叫人叫 4 阶高花是选定将牌而不是止叫。将牌选定以后, 双方都可以用 4NT 作罗马关键张问叫。如果没有明确将牌, 开叫人叫 4NT 则是针对应叫人所叫出的花色的罗马关键张问叫。

### 10.4.3. 应叫 3NT 后的叫牌

应叫 3NT 的条件: 有一门 A K Q 领头的 7 张坚固低花套, 其他花色无 A、K, 无缺门。

开叫人如果看不到满贯前景, 应 Pass 或选 5 阶低花定约。

(1) Pass: 无进贯实力, 低花无缺门, 其他三门均有止张。

(2)  $4\clubsuit/4\spadesuit$ : 其他每门花色都有顶张大牌, 所叫低花只有 2~3 张小牌 (肯定是应叫人的花色), 希望应叫人能扣叫单张而探讨低花满贯。

(3) 4NT: 小满贯邀叫, 要求应叫人另外有 1 个 Q 就叫到 6NT。

(4) 5NT: 大满贯逼叫, 要求应叫人另外有 1 个 Q 就叫到 7NT。

(5)  $5\clubsuit/5\spadesuit$ : 高花止张不足 (如一门为  $K \times \times$ ), 选择 5 阶同伴花色成局。

### 本节提示:

① 在本体系中无将应叫的牌力范围都较大。应叫 1NT 为 8~13 点, 其中 8~10 点为“低限”, 11~13 点为“高限”。而应叫 2NT 为 14 点以上, 其中 14~15 点作为应叫 2NT 的“低限”, 2NT 应叫无上限。

② 在斯台曼问叫后, 应叫人必须首先明确是高限还是低限。对于低限牌力, 应简单叫出 4 张高花套 (或明确回答没有 4 张高花); 对于高限牌力, 要明确表示出是 4333 牌型还是有 4-4 两套, 表示两套的方法与 9.3 中 1NT 开叫 4NT 应叫后的叫法相似, 这主要是为探讨满贯设计的。应特别注意的是, 在 2NT 应叫 3♣ 问叫后, 应叫人叫 3NT 及以上的叫品都表示 16 点以上, 联手牌力已经达到 32 点以上, 不叫到满贯是不应罢休的。

③ 应叫 3NT, 几乎一口把牌力叫尽, 是否上满贯取决于开叫人手中的控制情况。

## 10.5 建设性应叫 2♥/2♠以后的叫牌

2♥/2♠跳叫是建设性应叫, 所叫花色 6~7 张, 5~7 点大牌主要集中在该套中。

对建设性应叫, 开叫人如果不配合 (即使该花色缺门), 而且没有看到成局的可能, 就应 Pass 而让应叫人主打其长套花色。开叫人再叫原则如下:

(1) Pass: 低限不配。

(2) 加到局: 止叫; 加到 3 阶: 邀局; 加到 5 阶: 邀小满贯; 5NT: 大满贯逼叫。

\*(3) 直接叫 3NT 或其他花色到局、贯为止叫。

(4) 叫新花 2♠/3♣/3♦(/3♥): 配合应叫花色, 有满贯兴趣。逼叫到局 (\*\*亦可约定为边花控制问叫)。应叫人比较自然的叫法如下:

A. 加叫同伴所叫花色: 该花色有 Q 或 J;

B. 扣叫单缺;

C. 叫无将: 无单缺, 其他花色略有点力;

D. 重叫自己的花色: 其他花色几乎无点力, 无单缺。

(5) 2NT: 问单缺及主套质量。

A. 3 阶新花: 所叫花色单缺;

B. 3 阶原花: 无单缺, 主套 K J × × × × 以下;

C. 3NT: 无单缺, 主套至少 K Q × × × × ;

D. 4 阶新花: 主套至少 K Q × × × × , 报缺门。

(6) 4NT: 以应叫人花色为将牌的罗马关键张黑木问叫。

## 10.6 对方参与叫牌后的应叫

许多牌手喜欢在对方精确 1♣ 开叫后进行干扰, 认为这将会影响对方正常叫牌。诚然, 有时他们确实能够干扰我们的叫牌, 不过多数情况下我们对这些争叫 (或加倍) 可以不予理会, 就当对方没有叫牌一样, 有时我们还可以利用对方的插叫把我们的牌叫得更清楚。

### 10.6.1 1♣—×—应叫

对方加倍 1♣, 有的表示有开叫实力, 有的表示双高套, 还有的表示 ♣ 套等。如果其加倍表示特定花色 (如两套高花或 ♣), 则应叫时可以当作对方叫了该花色处理, 此时应叫无将一定要在对方表示的花色中有止张。如果叫对方表示的花色, 则相当于扣叫。

#### 10.6.1.1 对方加倍表示开叫实力后的应叫

A. Pass: 0~4 点, 极弱牌, 由于对方的加倍使得开叫人还有叫牌机会, 因而极弱的牌可以放过去。

\*B. 1♦: 5~8 点, 示弱虚叫。下轮可以根据情况 Pass、加叫或叫出自己的花色 (或无将), 同伴不会把你的牌想象的多么好。

C. 2♥/2♠: 仍然为建设性应叫。

D. 1♥/1♠/2♣/2♦: 9 点以上, 所叫花色 5 张以上。如果对方不再争叫, 我们后面的叫牌就像对方没有加倍一样。

E. 1NT: 9 点以上, 对高花无兴趣 (低花通常 4-4, 或有一个 5 张弱低花套, 另一低花 3 张两大牌)。

F. ××: 9 点以上, 对高花有兴趣。

我们有了 1♦ 表示 5~8 点的示弱虚叫约定, 这里的直接出套, 叫

1NT 和再加倍都表示 9 点以上，而 8 点牌可以先示弱虚叫 1♦了，我们的体系又一次利用对方的加倍避开了前面提到的“盲点”。

### 10.6.1.2 对方加倍表示♣套后的应叫

应叫人这时 Pass，仍然表示 0~4 点，1♦仍然表示 5~8 点。叫 1NT，一定表示有♣止张；叫 2♣不是出套而是“扣叫”，可能♣只有几张大牌或 A×，对 3NT 感兴趣，希望开叫人有止张时叫无将；再加倍表示两套高花都为 4 张以上，强烈希望同伴叫高花；1♥/1♠/2♦仍然是 9 点以上和 5 张以上套。

### 10.6.1.3 对方加倍表示双高花后的应叫

对方加倍 1♣表示的双高花，并不见得会有多强，甚至有人两门高花都是 4 张小牌也加倍。不过，我们应叫 1NT 应表明两门高花都有止张，而叫 1♥/1♠相当于扣叫，表示该高花无止张，另一高花为好的 4 张以上；2♣/2♦仍然是 5 张以上花色，9 点以上大牌；2♥/2♠仍然可以作为建设性，只要同伴有大小两张支持就有成局的可能。

## 10.6.2 1♣—争叫 1♦~1♠—应叫

我们假设对方进行的是自然争叫。

A. Pass: 0~4 点，极弱牌可以放过去，对方的争叫使得开叫人还有叫牌机会。

不过有时对方正好叫到你的长套上，不能直接加倍，可以陷阱式 Pass，以后放过同伴的平衡加倍或主动叫 3NT。当然，如果对方再叫该花色，就可以直接加倍了。

B. 叫 NT: 自然叫，对方争叫花色有止张，5~8 点叫 1NT，9~10 点叫 2NT，11~12 点叫 3NT。

C. ×: 技术性，5~8 点，对方争叫花色没有止张，自己可以有 5 张花色（下轮可以视情况叫出或隐蔽起来），目的是开叫人低限时停在部分定约上。

D. 叫花色: 9 点以上，5 张以上套，进局逼叫。

E. 扣叫对方花色: 9 点以上，对方争叫花色短，对其他花色均有支持。逼叫进局。



\*F. 跳叫 2♥/2♠: 仍然为建设性。

不少人在对方开叫 1♣后采用约定性争叫表示特定的两套牌。这时应叫人叫无将，一定要求两套花色有止张；加倍表示希望同伴叫另外两门花色之一；扣叫一门表示另一门有止张，希望同伴有扣叫花色的止张时叫无将；直接叫花色（非对方表示的花色）仍然是 9 点以上出套，扣叫或直接出套都逼叫到局。

我们又一次利用了对方的争叫把牌叫得更加清楚。

### 10.6.3 1♣—争叫 1NT—应叫

对方争叫 1NT(或 2NT)，一般表示有两套低花。也许可能会有人表示有 16~18 点的平均牌型，我们不必管它，因为在同伴开叫 1♣后，上家也拿到 16 点的可能性太小了，如果真的是这样，你一定不会超过 8 点，最好 Pass，这副牌的大牌位置对我们一方不利。可能还有人表示一般的开叫实力、平均牌型，对付这样的叫牌用上面介绍的一般方法就可以了，权当他作了“1 无花色”争叫。不过此时加倍是惩罚性的。

下面的讨论是针对 1NT 表示 4-4 以上双低套（不寻常 1NT）约定设计的。

A. Pass: 0~4 点的极弱牌，或者有惩罚对方任一门低花的实力，陷阱式 Pass，准备放过同伴的平衡加倍，或下轮主动叫 3NT。当然，如果对方再叫低花，就可以直接加倍了。

B. 加倍: 5~8 点，对高花感兴趣。

\*C. “扣叫” 2♣/2♦: 当对方表示出两套花色后仍然叫其中一门，为扣叫，该花色较短，另一门对方的花色一定有止张，至少有一套未叫花色，9 点以上，进局逼叫。

D. 2♥/2♠: 直接出套仍然是 9 点以上，进局逼叫。

E. 3NT: 自然叫，9~11 点，局况为己方有局对方无局，惩罚对方不利时主动争取成局定约。

### 10.6.4 1♣—争叫 2♣~2♠—应叫

对付对方的 2 阶争叫，我们采取类似于 1NT 开叫对方 2 阶争叫后

的莱本索尔叫牌法。

A. Pass: 无 5 以上张套, 或者准备打防守。

B. 叫 2 阶较高花色: 弱牌,  $p \leq 8$ ,  $n \geq 5$ 。

C. 叫 3 阶任意花色:  $p \geq 9$ ,  $n \geq 5$ , 进局逼叫。

D.  $\times$ : 技术性,  $p 5 \sim 8$ , 保证有至少一套未叫高花。

E. 3NT:  $p 9 \sim 11$ , 牌型比较平均, 保证对方花色 1 个止张。

F. 扣叫对方花色:  $p \geq 9$ , 对其他花色均有支持, 进局逼叫。

\*G. 2NT: 与 1NT 开叫对方 2 阶争叫后的莱本索尔约定叫相似, 通常有 6 张以上较低的弱长套。

对于此处的莱本索尔约定叫, 当开叫人 20 点以下时必须叫  $3\clubsuit$  并以停在同伴的长套上为止。开叫人如果持有几乎一手可以成局的强牌 (至少 8 个赢张), 可以叫出除  $3\clubsuit$  以外的叫品并逼叫一轮。

#### 10.6.5 $1\clubsuit$ —争叫 $3\clubsuit$ 以上—应叫

对方跳叫到 3 阶, 一般是凭 7 张以上套和有利的局况进行的阻击叫, 简单地加倍惩罚是不可取的。

A. Pass: 弱牌, 无套可叫或者准备防守。

B. 3NT:  $p 9 \sim 11$ , 对方所叫花色有止张。

C. 叫花色:  $p \geq 9$ ,  $n \geq 5$ , 进局逼叫。

D. 扣叫对方花色:  $p \geq 9$ , 对其他花色均有支持, 进局逼叫。

E. 加倍: 与 1NT 开叫对方 3 阶争叫后的加倍相似, 是最后才考虑的“建设性加倍”, 不承诺在对方花色中有赢张, 但保证有一定的实力 (6 点以上) 和至少一个 4 张未叫高花套。

**本节提示:** 在  $1\clubsuit$  开叫对方加倍或争叫以后, 我们可以利用对方的叫牌把自己的牌叫得更清楚: 应叫人 0~4 点的弱牌可以 Pass, 5~8 点可以加倍或叫 1NT, 9 点以上出套且逼叫到局。这样, 我们利用对方的争叫, 避开了开叫方只有 16 点, 应叫方只有 8 点又配合不够好而勉强叫到成局定约的尴尬。

## 练习题 10

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

2. 双方有局, 你分别持有下列各手牌, 开叫了 1♣, 同伴应叫了 1♦, 你如何再叫?

- (1) ♠Q J 8 7 3    ♥A K Q 2    ♦A 8 2    ♣2
- (2) ♠K Q 2    ♥Q J 8    ♦A Q 8 3 2    ♣A 2
- (3) ♠A Q J 2    ♥K Q 8 3    ♦A Q 8 2    ♣2
- (4) ♠A K Q J 2    ♥8 3 2    ♦A K Q 8    ♣2
- (5) ♠A K J 10 8 2    ♥A 2    ♦A K Q 8    ♣2
- (6) ♠A K 2    ♥A Q 9 8 2    ♦A Q 8    ♣K 7
- (7) ♠A K Q 2    ♥A Q 10 8    ♦A K J 2    ♣7
- (8) ♠A J 2    ♥A Q    ♦A K Q 10 8 2    ♣K 7

3. 双方有局, 你持有

♠Q 7 2, ♥K J 9 8 3, ♦A 8 2, ♣7 2

在同伴开叫 1♣后应叫了 1♥, 同伴分别作出如下叫牌, 你如何再叫?

- (1) 开叫人再叫 4♥;
- (2) 开叫人再叫 3♥;
- (3) 开叫人再叫 2♥;
- (4) 开叫人再叫 1♠;
- (5) 开叫人再叫 1NT;
- (6) 开叫人再叫 2♣。

4. 双方有局, 你持有

♠7 ♥K 9 8 6 3 ♦A Q 8 2 ♣K 7 2

在同伴开叫 1♣后应叫了 1♥, 同伴分别作出如下叫牌, 你如何再叫?

- (1) 开叫人再叫 4♥;
- (2) 开叫人再叫 3♥;
- (3) 开叫人再叫 2♥;
- (4) 开叫人再叫 1♠;
- (5) 开叫人再叫 1NT;
- (6) 开叫人再叫 2♣。

5. 双方有局, 请设计出下列各牌合理的叫牌过程:

(1) 开叫人牌: ♠A 9 8 3 ♥A K Q 9 ♦9 2 ♣K J 2

应叫人牌: ♠K Q 5 2 ♥8 7 3 ♦Q J 3 ♣Q 10 7

(2) 开叫人牌: ♠A 9 8 3 ♥A K Q 9 ♦9 2 ♣K J 2

应叫人牌: ♠K Q 5 2 ♥8 7 2 ♦A J 3 ♣Q 10 7

(3) 开叫人牌: ♠A 10 8 4 3 ♥A K Q 9 ♦K Q J 7 ♣—

应叫人牌: ♠K Q 5 2 ♥8 7 ♦A 8 3 ♣J 10 7 3

(4) 开叫人牌: ♠A J 8 4 ♥A K Q 9 ♦K Q J 8 ♣8

应叫人牌①: ♠K 9 5 2 ♥8 6 7 ♦7 3 ♣A Q 7 3

应叫人牌②: ♠10 9 5 2 ♥8 6 7 ♦A 3 ♣A Q 7 3

应叫人牌③: ♠K Q 5 2 ♥8 6 7 ♦A 3 ♣A Q 7 3