

13. 防守叫牌

对方开叫后本方的叫牌称为防守叫牌。由于对方已经开叫，这时我方叫牌有两个目的：首先，为了对以后的防守打牌奠定一个好的基础，即告诉同伴我方的主要赢张在那里，指示同伴一个好的首攻（或进手后转攻）；其次，当我方的牌型及牌力合适时可能抢到定约（有时是为了合理的牺牲），或把对方抬到超过他们能完成的阶数后打宕他们。

几乎所有的叫牌体系都把大牌点的多少作为开叫与否的重要依据。无论局况如何，是何赛制，大牌点达到一定数量后就要开叫。由于其他三家都还没有叫牌，他们的牌力都还是未知数，因而开叫时不必过分“注意安全”。但争叫则不然，争叫安全性的基本保障是赢墩数而不是大牌点。另外，局况、赛制等因素也是争叫必须考虑的。由于对方已经叫过牌，传达出了一定的信息，如果争叫不当，可能更有利于使对方找到合理的定约，或者对方认为合适时加倍惩罚你。

不同的叫牌体系对开叫和应叫的约定大不相同，但是防守叫牌的方法基本都相似。本章简要介绍一些基本的防守叫牌法。

13.1 直接位置 1 阶花色争叫

具有开叫的实力不一定非要争叫，争叫也不一定要求有开叫实力。我们先来看两手牌：

① ♠ K J 9 8 5
♥ Q 8
♦ K 9 4
♣ K J 6

② ♠ A Q J 10
♥ 9 4 3 2
♦ A 8
♣ 10 3 2

如果你是第一家，拿到牌①通常开叫 1♠而拿牌②只好 Pass。

但是，如果上家（北）开叫 1♥，你坐东，分别拿上面的牌，应该怎么办？不少人拿牌①会争叫 1♠而拿牌②不敢争叫，其“理由”是：牌①有 13 点和 5 张♠，而牌②只有 11 点和 4 张♠，在对方所叫花色♥上又有“很多”输张。这是初学者对牌力认识的一个误区。事实上，在上家开叫 1♥后，牌②比牌①要好得多。

但在牌桌上，许多牌手坐东拿到牌①时会迫不及待地争叫 1♠，而拿到牌②时却不敢争叫。我们并不反对拿牌①时争叫 1♠，不过千万不要把那所谓的 13 个大牌点和漏洞百出的♠套的价值看得太高！事实上，牌①中你若没有那张无用的♥Q，虽然“少了”两点，但相对来说，对争叫更有利。因为假设对方的大牌点总数不变，如果♥Q在他们手中，你就可望同伴在其他花色中多拿两点对你们有用的大牌。我们极力赞成拿到牌②时争叫 1♠。当然这有一定的危险，但即使同伴持一手白牌且与你的黑桃不配，最惨的结果是 1♠被加倍宕 3 墩，但对方本来是能够完成 3NT 或 4♥等定约的。何况，几乎所有现代的叫牌体系都不会把 1 阶花色加倍作为直接的惩罚性加倍的。

另外还要注意争叫的阶数，一般来说，凡是符合 1 阶开叫条件的牌，大多都能在无局时作 1 阶争叫（如前述牌①），但在有局时争叫则要小心；而有些不能作 1 阶开叫的牌也可以在 1 阶争叫。我们举例说明如下（如不指明均认为是在上家开叫自然的 1♦或 1♥以后）：

- | | |
|---|---|
| (a) ♠ A K J 10
♥ 4 3 2
♦ 4 3 2
♣ 4 3 2 | 这是争叫 1♠的最低限度，无论局况如何，均可争叫 1♠。在上家开叫 1♣/1♦后争 1♠可使下家不能简单地一盖一应叫 1♥。但除非同伴作出逼叫，你都不应再叫牌了。 |
| (b) ♠ K 9 8 6 5
♥ K 8 4
♦ Q 9
♣ K J 6 | 上家开叫自然的 1♣或 1♥后可争叫 1♠；但在上家开叫 1♦后最好是 Pass，特别是有局的情况下更不宜争叫。在对方开叫花色中持有 Q × 对争叫最为不利。 |

- (c) ♠ K Q J 9 可争叫 1♠。从做庄的角度来看这手牌有 5~6 墩的价值，而打防守也能拿 3~4 墩牌。注意这手牌不宜争叫 2♣。
- ♥ K 8
- ♦ 4 3
- ♣ A 9 7 4 3
- (d) ♠ Q 10 8 3 Pass! 你并不希望同伴首攻黑桃。不能以低限牌力和一个破烂不堪的 4 张套争叫。如果争叫 1♠而下家叫无将的话，同伴会“帮助”你首攻♠。但你更希望同伴首攻♣。此牌也不够争叫 2♣。
- ♥ Q 8
- ♦ 4 3 2
- ♣ A K 10 8
- (e) ♠ K Q 8 3 无论上家开叫 1♣、1♥或 1♠，此牌最好的叫品还是 Pass。以低限牌力争叫必须是一个好的 5 张套或很强的 4 张套。在上家开叫 1♦后，这手牌可勉强争叫 1♠。理由如下：
- ♥ Q 8 4
- ♦ K 9 8 3
- ♣ Q J

上家开叫 1♦，你持有 4 或 5 张♦和一个好的 4 张以上高花套，不必顾虑在方块中有过多的输张，也不要害怕同伴的牌与你不配合，请大胆地争叫 1♥或 1♠。为什么呢？根据美国桥牌专家迈克·劳伦斯（Mike Lawrence）的理论，你持有上家所叫花色套越长，同伴该花色可能就越短，从而与你在其他花色上配合的可能性就越大（文献 7）。当然，你持有上家开叫花色的四五张时，下家该花色也可能较短，但这对你主打你的长套花色并没有多大的影响，因为同伴在他的下家，可以超吃那门花色。劳伦斯把持有上家所叫花色的长套牌称作是“有价值的资产”。这也是我们本节开头鼓励持牌②在对方开叫的♥花色中有 4 张小牌的情况下争叫 1♠的依据。

相反，你持上家开叫花色越短，同伴该花色就可能越长，而与你在其他花色上配合的可能性就越小。持有对方所叫花色 Q J、Q × 双张是最差的情况，其次是 Q × ×、J × × 或 × × × 三张。

上家所叫花色你为单张或双张小牌时，争叫 4 张套并不太好，因为你若成为庄家时对方极大可能的防守路线是首攻上家所叫的花色，明手若有该花色的大牌则处于被飞之下。更为严重的是，防守方连续打该花色则强迫你将吃，从而缩短你本来就不长的将牌。但这并不是

说不能争叫 4 张套，因为争叫的主要目的是指示首攻，争叫一个强的 4 张套对防守来说是很好的措施。不过，如果持有 4441 一类的牌（对方所叫花色为单张）又有开叫实力，则可叫技术性加倍。

总之，在 1 阶争叫要么有比开叫低限强的实力，要么争叫一个强 4 张以上套（与“第三家轻开叫”指示首攻相似）。

需要再重复一遍的是，具有开叫实力不一定非要争叫！在 1 阶争叫的高限很难具体划定，但有一条原则是，简单争叫不逼叫。你的牌如果好到在 1 阶争叫不足以表示的程度，就要采取别的叫法了，如技术性加倍、扣叫等，这将在以后陆续介绍。

13.2 直接位置 2 阶花色争叫

直接位置“二盖一”争叫，不仅要求具有开叫实力，而且争叫花色必须是 5 张以上好套。只有分散的 12 点和一个不好的 5 张套一般不要在 2 阶争叫，特别是局况不利时更不应该争叫。

如果牌点较低（12 点以下），但有一个 6 张以上好花色和有利的牌型，还可以跳争叫。不过，由于对方已经开叫过，跳争叫的作用并不如阻击开叫的效果好，而且可能招致惩罚性加倍。

13.3 在对方两家都叫过牌后的争叫

如果下家开叫自然的 1♣或 1♦，同伴 Pass，上家一盖一应叫 1♥或应叫 1NT，你持有类似于：

♠ K J 9 5 2
♥ K 4 2
♦ Q 5 3
♣ K J

这样的牌，连想都不要想，请赶快 Pass！不信的话你将会看到争叫 1♠带来的严重后果。

首先，由于对方已通过第一轮叫牌交换了信息，下家若在♠中有 Q × × 就可能叫 1NT，上家持♠ A × 时会加叫到 2NT 或 3NT，这样的

话同伴首攻♠对你不会有任何好处；其次，如果对方找到配合，而你的同伴西决定作牺牲叫时，你会发现你们副牌中的输张多得惊人；第三，可能由于你的争叫使对方叫到 3NT、4♥、5♣或 5♦定约，他们几乎可以百分之百地飞中你的所有大牌；最后，当对方花色明显不配而牌力颇高的话，他们甚至可以对你的 1♠加倍而惩罚，你可能要宕三四墩，下面的情况不是不可能发生的：

东西有局，南家发牌

		♠ 8 3	
		♥ A Q J 8	
		♦ A 8	
		♣ Q 9 8 4 2	
♠ 6 4	┌北┐	♠ K J 9 5 2	
♥ 10 9 7 6 5	西 东	♥ K 4 2	
♦ 9 7 6	└南┘	♦ Q 5 3	
♣ 7 6 5		♣ K J	
		♠ A Q 10 7	
		♥ 3	
		♦ K J 10 4 2	
		♣ A 10 3	

叫牌过程：

南	西	北	东
1♦	—	1♥	1♠(?)
—(!)	—	× (!!)	—
—(!!!)	=		

在东争叫 1♠后，南不叫无将而机敏地 Pass，北作出义务性的加倍，南再次放过。可怜的东家，可能只拿到两三墩牌。

但是，在南家开叫（自然的）1♣/1♦，北应叫 1♥后，你若持有：

♠ A K Q 3		♠ A K Q 3
♥ A 4 2	或	♥ K 4 2
♦ 10 8 2		♦ 10 8 2
♣ 6 5 3		♣ 6 5 3

请抓紧这惟一的一次叫牌机会争叫 1♠。甚至，南开叫 1♦北应叫 1♥后，本方无局的情况下，东持：

♠ K Q J 10
♥ 9 5 4 2
♦ 6 3
♣ 9 7 2

也可以争叫 1♠。以这手牌争叫 1♠十有八九不会遭加倍，即使被加倍而宕四墩的话，也很值得，因为对方原本可能有满贯的。

如果对方的应叫是弱加叫（例如开叫 1♥加叫 2♥），争叫相对安全得多，因为对方牌力有限而且有配合的花色，同伴也应该有一定的牌力，而且也应该有一定配合。这时，有一个 5 张♠套和接近开叫实力就可以放心争叫 1♠。甚至持有：

♠ A 8 3
♥ 8 4 3 2
♦ 3
♣ A K 10 9 3

这样的牌时还可争叫出 3♣来（注意 4 张♥、♠A 和单张♦的价值）。

在对方二盖一应叫后，通常不考虑争叫，除非有极特殊的牌型准备牺牲。

对方二盖一应叫后，你如果还能有 15 点以上的“好牌”，你同伴的牌一定是“白板”。不知你持下面的 16 点、5 个控制和一个很好的 5 张红心套，在对方 1♠—2♦后能否“忍气吞声”地 Pass。

双方有局，南家发牌，东家持有：

♠ K J 8
♥ A K J 8 7
♦ J 4 2
♣ K 9

如果不能忍耐，下面就是可能出现的结果：

	♠ 7 4		
	♥ 10 6 5		
	♦ A K Q 6 3		
	♣ Q J 6		
♠ 10 5 3	┌北┐	♠ K J 8	
♥ 4	西 东	♥ A K J 8 7	
♦ 10 8 7 5	└南┘	♦ J 4 2	
♣ 10 7 5 4 3		♣ K 9	
	♠ A Q 9 6 2		
	♥ Q 9 3 2		
	♦ 9		
	♣ A 8 2		

叫牌过程：

南	西	北	东
1♠	—	2♦	2♥(?)
—	—	×(!)	—
—(!)	=		

南首攻♦9，2♥加倍宕四墩，-1100分，太惨了！而这副牌如果东不露声色，让南北方主打的话，他们很难完成任何成局定约。小不忍则乱大谋！队式比赛的大输赢往往出现在这类“小牌”之上。

13.4 平衡位置争叫

如果南开叫自然的1♣或1♦，两家Pass，你坐东，作为第四家处在“Pass即完”的平衡位置。这时若有10点左右和一个哪怕不很好的5张高花套也要叫出来。其目的不是为了指示首攻而是争取部分定约。当然，持有一个好的4张套也可以在1阶争叫出来。不过应注意的是，如果你持下家所叫花色的四五张牌，尽管同伴该花色可能较短而能够与你配合，但你们一方所占的优势并不大，因为你的上家（北）手中该花色也可能很少，他可以在你同伴后面进行将牌超吃；如果南所叫的花色是你的短套，你以4张套争叫很可能会遭到逼你将吃而削弱你的将牌的威胁。因此，在平衡位置以4张套争叫须慎重。

例如，你坐东，持有：

♠ A K J 10
 ♥ J 10 8 3 2
 ♦ 8 2
 ♣ 8 2

在北家开叫 1♣、1♦、1♥后，争叫 1♠；而在南家开叫 1♣/1♦，其他两家 Pass 后，在平衡位置则应争叫 1♥。

平衡位置争叫 1NT，专家们的意见也有一定分歧。有人认为，争叫 1NT 天经地义必须达到 16 点，而迈克·劳伦斯则认为，有 13~15 点甚至 12 点，对方所叫花色有止张即可，强一些的牌则应用技术性加倍。这种方法在专家中应用较多，也越来越多地被普通牌手所接受，我们推荐采用之。

13.5 对 1NT 开叫的直接争叫

在上家开叫 1NT（无论是强无将还是弱无将）后，这副牌由你首攻的可能性在 80% 以上，因而没有必要再作“首攻指示”了。同时，在你不争叫的情况下，下家如果要叫牌，也必须在 2 阶以上，所以 2 阶争叫并没有多大的阻击作用。相反，由于 1NT 开叫的限制性很强，你如果以正常 1 阶开叫的牌力和一个 5 张套在 2 阶参与争叫，下家很容易判断是叫进局还是加倍惩罚你。所以在上家开叫 1NT 后，以 5 张单套牌在 2 阶争叫的弊大于利。如果你有一个 7 张套（哪怕不太强），则干脆在 3 阶叫出；甚至，6 张好套外加一个 K 的实力，也可在 3 阶争叫。我们来看几个具体的例子。

(a) ♠ A 8 3 争叫 2♦ 并不如想象的那么好。因为对
 ♥ 10 4 3 2 方如果要叫高花，本来就应该在 2 阶叫的。
 ♦ K Q J 8 2 你的 2♦ 争叫不仅阻不住对方，反而提醒他们
 ♣ 3 不要叫危险的 3NT。另外，如果牌力合适的话，
 可能会“加倍”，你大概要宕 2~3 墩。相反，你如果不暴露有好的♦
 套，对方可能盲目地叫到 3NT，你有可能拿到 4 墩♦和 1 墩♠A 而击败定约。

- (b) ♠ 8 3 2 同样道理，争叫 2♥ 弊大于利。这牌对方如果冒然叫上 3NT，你是最高兴的。可你若争叫 2♥，则提醒了对方。
- ♥ A K Q 10 2
- ♦ 3 2
- ♣ 4 3 2
- (c) ♠ Q 8 这样的牌在上家开叫 1♠ 或 1NT 后根本就不应该考虑争叫。
- ♥ K J 9 3 2
- ♦ Q J 6
- ♣ K 8 3
- (d) ♠ K 10 3 可以争 2♥，但争叫 3♥ 可能更好。
- ♥ K 10 9 8 3 2
- ♦ A Q
- ♣ 7 3

对同伴持有如下的牌并不是奢望：

♠ 5 4

♥ J 5 4

♦ 9 6 7 3

♣ A 8 4 2

果真如此，不仅 3♥ 是安全的，甚至可以完成 4♥。

对 1NT 开叫在 3 阶争叫通常为 6 张以上套，这不是单纯的阻击叫，而是带有一定邀叫性质。

另外，如果有 5-4 两套花色，同伴配合一套的可能性就很大，而自然争叫很难表示出两套牌来。

因而，现代叫牌一般对 1NT 开叫都不采用 2 阶自然争叫，而把 2 阶争叫作为技术性叫品。对 1NT 争叫的约定叫有许多种，下面我们推荐一种与本书的叫牌体系最为接近，也是应用非常普遍的 DONT (Disturbing Opponents' No Trump 即“干扰敌方的无将”) 约定叫。

(1) 加倍：至少 13 点大牌和一个好的 5 张套。例如持有：

♠ K 3

♥ K Q 10 8 2

♦ A 10 3

♣ Q 7 3

可以对 1NT 加倍。同伴只要不是很弱的牌，就可以放罚。

(2) 争叫 2♣/2♦: 所叫花色至少 5 张并另有一套级别较高的花色至少 4 张。

(3) 争叫 2♥: 两套高花, 至少 5 张♥和 4 张♠。

(4) 争叫 2♠: 单套, 不足以加倍的牌。

(5) 争叫 2NT: 双低套 (5-5 以上)。

(6) 跳叫 3 阶花色: 所叫花色 6 张以上好套, 其他花色有单张和间张 (如 A Q、K J × 等), 不劣于上述牌(d), 是建设性叫牌。

采用 DONT 约定叫时要注意手中大牌点的分布和局况。一般来说, 只要有一个 5 张低花和一个较厚实的 4 张级别较高花色, 在无局时就可以争叫 2♣或 2♦。在有局时争叫, 要求 5-5 套且两门花色中大牌不少于 8 点。

注意: 由于持双套的机会没有持单套的机会多, 因此, 当下家开叫 1NT, 其他两家 Pass 后, 在平衡位置我们不使用 DONT 约定叫。在平衡位置争叫 2♣/2♦/2♥/2♠为自然叫; 加倍一般为平衡加倍; 跳叫 3 阶花色需要更强的实力 (所跳叫的花色有好的连张大牌), 这时的间张大牌要减值, 因为开叫 1NT 者在你的下家。

13.6 上家 2 阶以上开叫后的直接争叫

上家作弱二的 2♥开叫后, 只要持有正常开叫 1♠的实力即可叫出 2♠; 持有一个 6 张以上强套和有逼叫进局的实力可以跳叫, 表示强牌而非阻击 (敌弱我强)。在对方开叫 2♥/2♠后, 你想在 3 阶争叫级别较低的花色的话, 需要有 13 点以上且所叫套也最好是 6 张以上。以 5 张套在 3 阶争叫需要 15 点以上。这个原则也适合上家 3 阶开叫低花后的争叫。如果在上家弱二开叫的花色中有双止张 (如 A J × 等) 具有 16 点 (开叫强 1NT 的实力) 即可争叫 2NT。

上家若开叫 2♦, 要搞清楚是什么性质的, 如果也为弱二开叫, 则争叫原则同上。如果 2♦开叫为虚叫, 如标准的自然叫牌法中的弗兰纳雷 2♦开叫, 表示♠-♥, 4-5 以上两套; 精确制中的 4-4-1-4 型等, 则用加倍表示持方块套, 具有开叫实力, 叫 2♥/2♠/3♣等则至少

为 6 张强套，牌力 13 点以上。

上家开叫 2♣ 若为自然性质(诸如精确制等强 1♣ 体系)，则有正常 1 阶开叫的实力和一个好的 5 张花色套均可自然争叫出来；若 2♣ 开叫为虚叫——通常为标准的强力 2 阶开叫，则用加倍表示持有强而长的 ♣ 套，建议同伴首攻 ♣ 或适时作牺牲叫，而这时争叫 2♦/2♥/2♠ 则纯属建议同伴以后以此花色来牺牲叫，需要具有弱二开叫的实力。

总之，对于对方 2 阶开叫或应叫后的争叫或加倍的原则是“敌弱我强，敌强我弱；敌虚我实，敌实我虚”。

13.7 争叫无将

13.7.1 争叫 1NT

在上家实开叫一门花色后，直接位置的 1NT 争叫需要具备下述条件：大牌点为 16~18 点或差的 19 点，牌型平均，在对方所叫花色中有双止张。如果有一个可以提供大量赢墩的 5 张低花套，则牌力可降低到 15 点。

应注意的是，在 13.4 中已经介绍了，平衡位置的 1NT 争叫不需要 16 点以上，而通常为 13~15 点。

争叫 1NT 后，如果开叫人的同伴不叫牌，可以当成没有人开叫一样，完全按 1NT 开叫后的应叫来叫牌，我们将在 13.9 中一并介绍。

13.7.2 争叫 2NT

上家开叫 1 阶高花后立即争叫 2NT，表示持 5-5 以上两套低级花色（我们强调不是两套级别较低的花色）。这是被牌手们普遍使用的不寻常 2NT（Unusual Two-Notrump）争叫。争叫 2NT 对牌力的要求与局况有关。本方无局时，两套花色中有 8 点牌即可；本方有局时约需两套中 10 点左右牌力。如果在两套花色中有 13 点以上，我们不作 2NT 争叫而是先争叫 2♦ 然后伺机再叫 3♣。

在下面的叫牌过程中东家最后的 2NT 也是不寻常 2NT 争叫：

①	南	西	北	东
	1♥	—	2♥	2NT

②	南	西	北	东
	—	—	1NT	2NT
③	南	西	北	东
	1♠	—	1NT	2NT

上面东的 2NT 争叫都是表示 5-5 以上两套低级花色。在上面三种情况下，东若有开叫强 1NT 以上的实力，均可以加倍的，因此，2NT 争叫不是自然性质的叫品。

但是，在下面的叫牌过程中东的 2NT 争叫不是不寻常 2NT：

④	北	东
	2♥ (弱二)	2NT

东的 2NT 表示有开叫强 1NT 的实力，♥有止张。

⑤	南	西	北	东
	1♥	×	*	2NT

在西的技术性加倍后，无论北叫什么牌，东的 2NT 都不是不寻常 2NT，而是表示手中有 10 点左右，有很好的♥止张，邀 3NT。

13.7.3 争叫 3NT

绝大多数情况下争叫 3NT 表示持有对方所叫花色的止张和一个能够快速提供大量赢墩的坚固低级花色套。

13.7.4 争叫 4NT

直接争叫 4NT 通常表示持 6-5 以上两套低花，逼同伴叫出手中最好的低花套。这和不寻常 2NT 争叫相似。不过这里也可以约定为“有另外任意两套花色”。

13.8 对强 1♣开叫的争叫

许多现代叫牌体系与精确制一样，把 1♣作为强力开叫，只表示大牌点为 16 或 17 点以上，与♣套本身没有任何关系。经常见到有的牌手在上家开叫强 1♣后持很弱的牌也要争叫出一个 Q 10 × × × 一类的套，认为这将会影响对方正常叫牌；而有时他们具有开叫以上实力也这样简单争叫。这样叫牌受害的往往不是对方而是自己一方，把同

伴搞得无所适从，结果不是被惩罚加倍就是自己丢掉一局。

对强力 1♣开叫的约定争叫也很多，我们结合本书的叫牌体系，介绍如下简单而适用的争叫方法。

(1) 争叫 1♦/1♥/1♠：相当于普通的 1 阶争叫或弱二开叫的牌，所叫花色通常为一个好的五六张套，偶而也争叫 A Q J ×、K Q J × 这样的 4 张强套。

*(2) 加倍：约定叫，有实力相仿的 4-4 以上两套高花，请同伴选择最好的高花。

*(3) 争叫 1NT：约定叫，两套低花，与前述不寻常 2NT 相似。如果低花为 6-5 或更长，局况有利时还可以争叫 2NT、4NT。

*(4) 争叫 2♣/2♦：与对 1NT 开叫的 DONT 争叫相似，所叫低花 5 张并另有 4 张较高级花色。

*(5) 争叫 2♥：5 张以上♥，4 张以上♠。

*(6) 争叫 2♠/3♣/3♦/3♥/3♠：单套，阻击叫，注意局况，遵循 2~3 法则。

13.9 同伴争叫后的应叫原则

由于 1 阶争叫的点力范围很大（最低可能只有 6 点，最高可达到 16 点甚至更多），应叫时总是首先按同伴的最低争叫条件来考虑的。如果同伴在无局情况下作了 1 阶争叫，他可能只有 K Q J × 这样的 4 张套而无其他牌力；但同伴若作了有局情况下的 2 阶争叫，那么他应有开叫以上实力，所叫套必然是一个很好的 5 张以上套。下面简述在同伴自然争叫花色后应叫的一般原则。

13.9.1 加叫

这是同伴最想听到的叫品。只要有好的配合和好的牌型就可加叫或跳加叫，加叫时要根据同伴最低争叫条件和你所持的牌一次叫足，甚至可以直接跳叫进局。在无局时可能作为提前的牺牲叫；但在有局的情况下跳叫进局必然是基于同伴有开叫实力和你的一手开叫或接近开叫实力的牌根据“速达原则”进行的封局止叫。

当然，如果同伴争叫的花色比对方的花色低，为了避免把对方“抬

进局”，则不必急于加叫而暴露与同伴花色的配合。

13.9.2 叫新花（跳叫新花）

非逼叫，即使跳叫新花也仅为建设性，略有邀叫之意。

13.9.3 应叫无将

自然性质。（跳）叫 2NT 为邀叫；叫 3NT 为封局止叫。

13.9.4 扣叫

扣叫对方开叫花色作为同伴争叫后惟一的逼叫性叫品。在 2 阶扣叫或不跳叫地在 3 阶扣叫对方较低级花色往往表示对同伴争叫花色有较好的支持，其他花色中也有一定大牌和长度，如果同伴有正常开叫实力，则应叫到局；否则可以在最低水平叫回原花或新花而停叫。应叫人不作跳加叫是怕过了头，是适度扣叫或小斯普林特。

在扣应叫后，争叫人的叫牌一定要首先表示是低限争叫还是高限争叫。低限争叫后进行简单的再叫：叫新花表示第二套（4 张以上或强三张低花）；最低水平叫无将表示对方所叫花色有大牌；不符合以上两种情况时只能重叫原花色（哪怕只有 4 张）；高限争叫后要进行跳叫或再扣叫对方所叫花色表示有第一控制。

13.9.5 跳扣叫或在 3 阶扣叫对方较高级花色

跳扣叫对方低级别花色一定是斯普林特。如果对方花色级别较高，在 3 阶扣叫也是斯普林特。

下面我们举例说明适度扣叫和斯普林特的应用。

① 北	东	南	西
1♦	1♠	—	2♦

西不跳叫地扣叫 2♦ 是适度扣叫，一般至少应该有 12 点，在方块中通常没有大牌，也不要求是单张。如果东家是低限争叫，可简单地叫 2♥（可以是很弱的 4 张套）、2♠（哪怕只有 4 张套）而安全地停在较低的定约上；如果东具有开叫 1♠ 以上的实力，要进行跳叫，这副牌至少应该叫到局。东再叫 2NT 表示♦有止张；再叫 3♣/3♥为第二

套，跳叫 3♠ 表示至少 5 张；扣叫 3♦ 表示有第一控制。

②	北	东	南	西
	1♦	1♠	—	3♦/4♦

西跳扣叫 3♦ 或 4♦ 都是斯普林特，方块为单缺。前者表示只有 10~13 点（小斯普林特）；后者可以表示 14 点以上逼叫进局。

③	北	东	南	西
	1♠	2♥	—	2♠/3♠

西扣叫 2♠ 通常是适度扣叫，邀局；跳扣叫 3♠ 则是斯普林特，逼叫到局。

另外，同伴争叫后，你如果持有很强的牌（15 点以上），可以首先不跳叫地扣叫，同伴当然理解为“适度扣叫”，但他必须再叫牌。然后，下轮可以作跳叫进局、再次扣叫表示第一控制、叫新花再逼叫一轮、4NT 黑木问叫等。

不符合以上条件的牌，只有 Pass，哪怕同伴争叫的花色缺门，牌力很低严重适配时没有必要提高叫牌阶数。

如果同伴的争叫是表示两套花色的约定叫，则弱牌可以停在同伴所叫的花色或最低水平改叫同伴表示的花色；加叫或跳叫同伴的花色为邀叫；最低水平扣叫逼叫一轮，是“适度扣叫”；3 阶扣叫对方高花或 4 阶扣叫对方低花逼叫到局，并有轻微的满贯意图。

13.9.6 同伴争叫 1NT 后的应叫

如果同伴不是进行花色争叫，而是争叫自然的 1NT 或在对方弱二开叫后争叫 2NT，则表示有强 1NT 开叫的实力（通常 16~18 点），在对方花色中有止张。

这时可以不顾对方的开叫完全按同伴 1NT 开叫来进行应叫：

用 2♣ 作斯台曼问叫，2♦/2♥ 进行高花转移，2♠ 表示低花兴趣，2NT 邀叫，3NT 封局止叫等等。

注意，这时叫开叫人的花色不是“扣叫”，仍然是转移上一级花色。特别是，如果应叫人对方“开叫的花色”5 张以上，仍然可以叫出这一花色的下一级进行“转移”。这样一方面当争叫 1NT 者只有 X × 双张时坚定其叫 3NT 的信心；另一方面，也可以有效地对付开叫

人的诈叫。

如果在对方开叫弱二以后同伴争叫 2NT，可能只是强 1NT 的实力，但我们完全可以仿照同伴开叫 2NT 后的约定进行应叫。

同伴争叫 1NT 后，如果开叫人的同伴加叫其花色，就没有用 2♣ 作斯台曼问叫的空间了。这时我们可以用“加倍”问同伴的任意 4 张花色进行成局试探，扣叫对方加叫过的花色则逼叫到局。

另外需要注意的是，同伴在平衡位置争叫 1NT 可能只有 12 点左右，如果你的牌不超过 10 点，是不应该考虑进局的。不过，无论同伴是直接位置还是平衡位置争叫的 1NT，我们的应叫方法与同伴开叫 1NT 基本一样。

13.10 技术性加倍

“技术性加倍”这个术语源自英文 Takeout Double（排除性加倍）和 Negative Double（否定性加倍，也叫负加倍或卫星加倍）。但汉语中的“技术性加倍”已远非仅指以上两种涵义了，它包括除惩罚性加倍以外的所有加倍。

技术性加倍无疑是防守叫牌的重要武器。杨晓燕女士和安德森先生在《现代防守叫牌精要》（文献 9）中把技术性加倍称之为用来对开叫方“进行反击的一把利剑”，但同时又警告说，如果使用不当“会把你们领入自我毁灭之路”。也就是说，技术性加倍是一把双刃剑，使用得好，对敌方有很大杀伤力，使用不好，可能会伤害到自己一方。

13.10.1 对 1 阶花色开叫的技术性加倍

上家实开叫一门花色，你如果也拿到一手具有开叫实力的牌，而且上家所叫的花色是你的强长套，如北开叫 1♥，你坐东，持有：

♠ 8 3
♥ A K 10 9 8
♦ K 8 2
♣ A 10 5

你将会采取什么行动呢？在几十年以前，有的牌手会叫“加倍”；甚至现在，有些初学者仍然会叫加倍。但几乎所有被人们认为好的叫牌

体系或任何一个桥牌好手，在北开叫 1♥后拿到东这样的牌都会 Pass，静等对方进一步叫牌或同伴采取行动。当然，如果南叫无将，而最后由南做无将定约，你均可到那时再叫加倍指示同伴首攻红心。

出现上述情况的机会是极少的。往往出现的情况是：对方开叫的花色是你的短套而你又没有合适的套来争叫或简单争叫不足以表示手中的实力。排除性加倍就是用来解决这类最常见问题的。对 1 阶花色开叫直接位置的加倍都是排除性质的加倍。按手中持牌实力的高低和有无长套花色可分为以下四类：

① 有 1 阶开叫的实力（11~15 点），但无可以作简单争叫的套或简单争叫不足以表示手中的牌型。最典型的牌型是 4441 或 4450 型，上家所叫花色为单张或缺门。但通常持准 4441 型即 4432 或 5431 牌型的牌（未叫高花有 4 张）也可以叫加倍。不过应注意，对 1♠进行的加倍会把同伴逼到 2 阶水平，牌力通常应强些（13~16 点）；对自然的 1♣或 1♦进行加倍，当牌型理想时有 11 点即可。

这是最常用的技术性加倍。这样的牌进行加倍后除非同伴作出逼叫，下一轮必须 Pass。

② 17 点以上有效大牌（对方所叫花色中除 A 以外均不计点），4441 一类牌。下轮可加叫同伴的花色或对同伴的无将应叫进行加叫。

③ 16 点以上且持有一个坚强的长套，自己一手有 7 个以上做牌赢张（6 输墩以下），达到或接近精确叫牌法开叫 1♣后跳叫花色的实力，可以先作技术性加倍后于下轮叫出该花色，这便是牌手们常说的“先加倍后出套”。

④ 19 点以上，在对方所叫花色中有止张，先加倍后叫无将；无止张下轮可以再扣叫一次对方花色。

下面举出几个典型的例子（假设上家开叫的是自然的 1♦）。

(a) ♠K 10 9 6	典型的①类技术性加倍牌。即使把♥K 换
♥K Q 8 3	成一张小牌（11 点）也可在无局时作技术性
♦6	加倍，但 11 点是直接位置技术性加倍的最低
♣A Q 9 3	限度。

- (b) ♠ K J 10 2
♥ K Q 8
♦ 4 3
♣ A Q 9 3
- 牌型虽不十分理想，但有 15 点和 4 张好的 ♠，对 ♥ 也有很好的三张支持，不叫技术性加倍不足以表示这手牌。如果上家开叫的是 1♠ 或 1♥，可勉强争叫 1NT。
- (c) ♠ A K 3
♥ A Q 8
♦ 4 3 2
♣ K J 4 3
- 17 点、平均牌型，但 ♦ 无止张，不能争叫 1NT。由于两门高花均有很强三张，可作技术性加倍。同伴如果不跳叫，放弃进局的打算。牌型不好的 17 点牌当成 16 点以下。
- (d) ♠ A Q J 2
♥ A Q J 3
♦ 4
♣ A 10 8 3
- 这是②类的典型牌。在技术性加倍后，同伴若示弱平叫任何花色或无将均可加叫 1 阶；同伴若示强跳叫则可叫进局或试探满贯。
- (e) ♠ A K J 2
♥ K Q J 3
♦ 4
♣ A K J 8
- 这是三套强牌，对同伴的任何示弱平叫都可以加到局；当同伴略为示强，即可扣♦或用 4NT 作黑木问叫来试探满贯。
- (f) ♠ A K J 8 3 2
♥ Q 4
♦ 8 2
♣ A K 10
- 先技术性加倍后出 ♠ 套，表示持有比简单争叫 1♠ 强的牌（通常有 7 个以上做牌赢墩）。这是③类的典型牌。
- (g) ♠ K J 2
♥ A Q 8
♦ K Q 3
♣ A J 6 4
- 先加倍，然后在同伴叫牌的同阶水平上叫无将，显示持有比直接争叫 1NT 更强的牌，常为 19~21 点，平均型，上家所叫花色有双止张。
- (h) ♠ 8 4 2
♥ A Q J 6
♦ A 3
♣ K J 7 2
- 在上家开叫 1♦ 后，应简单争叫 1♥ 而不要作技术性加倍。但如果对方开叫 1♠，虽然有 3 张 ♠，也可作技术性加倍（显示有另一套高花）。

- (i) ♠ A K J 10 2 在上家开叫 1♦ (低花) 后, 这手牌可
 ♥ 8 先加倍后出♠套, 下轮再叫♣。在上家开叫
 ♦ 4 3 1♥ (高花) 后, 我们有更明了的叫法, 这
 ♣ A K Q 6 3 将在 13.14 中讨论。

凡是能够在直接位置进行技术性加倍的牌, 在平衡位置都可以进行技术性加倍。在平衡位置, 即使牌点再低些 (如 10 点左右), 只要有好牌型, 或者牌型不好, 只要有 12 点而没有合适的套可以争叫, 都可以进行技术性加倍。

13.10.2 对 2 阶以上花色的技术性加倍

上家弱二开叫 2♥/2♠ 后, 直接位置加倍也是排除性的, 所需牌力和牌型与上家 1 阶开叫相似。不过, 有些可以在 1 阶进行技术性加倍的低限牌 (如 4441 型, 11 点左右) 不能用来在直接位置对 2 阶开叫进行技术性加倍 (因为通常要把同伴逼到 3 阶水平)。但在平衡位置, 牌力虽然较弱 (9~11 点) 牌型较好 (4450, 4441) 时, 也可以进行技术性加倍。

如果下家开叫 1 阶高级花色, 同伴 Pass, 上家加叫到 2 阶, 则进行技术性加倍和直接对 2 阶高花开叫加倍相似。

在直接位置对 3 阶阻击叫 (包括 2NT 表示双低套的阻击叫) 或 3 阶跳加叫进行加倍, 不再对牌型有更高的要求, 但必须有较多的快速赢张, 因为加倍的阶数越高, 同伴放罚的可能性越大。

下面一手牌就是对 3 阶开叫进行加倍的理想牌:

♠ A K 7
 ♥ A 7 5
 ♦ A J 3
 ♣ J 7 6 2

这种对 3 阶的加倍也适合在对方开叫一弱跳加叫 (阻击) 后应用。如上面一手牌也适合对方在 1♦—3♦ (弱跳加叫) 或 1♣—3♣ 后进行加倍。

需要强调的是, 持有单套强牌时, 在对方弱开叫后可简单争叫或

跳叫出套，而不是像在对方 1 阶开叫后那样“先加倍后出套”。请不要忘了“敌弱我强”这一原则。

另外，凡是不能进行加倍或争叫的牌一律 Pass。这样，在平衡位置的争叫和加倍相对来说要求的条件就比在直接位置宽一些。

13.10.3 对 1NT 开叫的加倍

对 1NT 的加倍原则上属于惩罚性质。我们并不强调一定有 16 点以上，但一定要有一个可以有效进攻的长套和其他花色的大牌。由于加倍人既有点力又有长套，同伴有一定的实力时通常都会放罚的。

需要注意的是，在平衡位置对 1NT 的加倍要小心。因为开叫 1NT 者在你的下家，这时你手中的非连张的 Q、J、K 都要减值。而且，由于加倍对方的 1NT 后往往由同伴首攻，他可不知道你手中是否有长套。所以，在平衡位置，有长套花色时哪怕有 15 点或更高，也应叫出该花色(至少争得部分定约)，只有手中的大牌为 A K、K Q × 等连张而牌型平均时才可叫加倍。平衡位置对 1NT 的加倍并不需要额外的实力，通常有好的 12 点就可以了。这种加倍主要是保护性质的，因为同伴很可能有 10 点左右的平均牌型而不能在直接位置争叫。

13.11 对技术性加倍的应叫

同伴在直接位置上做了技术性加倍，他的牌可能是只有开叫低限实力的 4441 型，也可能几乎一人可成局。他一定希望你叫牌，第二轮他会把是什么性质的加倍表示清楚的。

首先应排除的叫品是 Pass。初学者往往以牌力很弱和没有长套为理由 Pass，这是极其严重的错误。牌越弱越应该叫，哪怕是一手白板！

13.11.1 同伴对 1 阶花色技术性加倍后的应叫原则

(1) 同伴在直接位置做技术性加倍后，如果上家 Pass，你必须叫牌，持牌很弱时在最低水平叫手中最长套；无可奈何时可叫比开叫花色高一级的 3 张套；叫 1NT，表示 8 点左右(不保证有好的止张)。但持弱牌且上家叫牌后你的义务已解除，可 Pass。只有极个别情况下，持有对方开叫花色明显好于对方，其他花色都很差而且是对方有局，

才可以 Pass 转化为惩罚。

(2) 持中等实力的牌 (9~11 点) 在上家 Pass 后可跳叫 5 张套或好的 4 张高花, 亦可跳叫 2NT (有好的止张); 在上家叫牌后可在 2 阶水平自由叫出花色或叫 2NT (上家叫过的花色中止张不一定好, 但在对方开叫花色中应有双止张)。这些均是邀叫而非逼叫。

(3) 持有开叫实力的牌应直接跳叫高花进局 (5 张以上或好的 4 张) 或跳叫 3NT (止张要求同上)。如果无好的高花套也无对方所叫花色的止张应扣叫对方花色, 逼同伴叫出手中的 4 张套或当同伴有对方所叫花色止张时叫无将。

(4) 当上家加叫其同伴开叫的花色后, 3 阶及其以下的加倍为反应性加倍, 希望同伴叫最好的套。但对 3 阶的加倍一般要有 9 点左右大牌或两个防守赢张, 牌型较平均, 同伴可以考虑放罚。4 阶加倍一般为惩罚性加倍。

(5) 上家叫 1 阶新花, 加倍为竞叫性加倍, 表示有应叫实力, 两门未叫花色均可; 对 2 阶新花的加倍原则上属于惩罚性质, 表示同伴如果是 4441 一类低限牌, 愿意惩罚对方 2 阶任何定约。

(6) 如果上家叫自然的无将, 加倍为惩罚性, 表示开叫花色中可以取得两墩以上, 其他花色还有少许实力。但如果对方的“无将”是约定叫, 表示有加叫实力, 则尽可能叫手中最好的花色。

(7) 在类似于下面的叫牌进程后 Pass, 可把同伴的技术性加倍转化为惩罚性加倍:

西	北	东	南
—	1♠	—	—
×	—	— (!)	

东具有开叫 1♠ 以上的实力, 但被北家抢先开叫了 1♠, 西在第一轮 Pass 过后第二轮平衡加倍必然有 10 点左右。东在局况有利 (对方有局本方无局) 时可把同伴的平衡加倍转化成惩罚加倍。

13.11.2 同伴对 2 阶花色技术性加倍后的应叫

下家弱二开叫 2♥/2♠ 后, 同伴于直接位置加倍, 或者上家开叫 1 阶高花, 你 Pass, 下家加叫到 2 阶, 同伴加倍都是排除性质的。同伴

对对方的 2 阶高花进行技术性加倍后，应叫的原则与 1 阶加倍后有所不同。因为在同伴对 1 阶高花技术性加倍后可用平叫来表示极弱牌，用跳叫或扣叫来表示有实力（9 点以上）。但同伴对对方 2 阶高花开叫（或加叫）加倍后，你持 10 点左右和一个低花套若再用跳叫来表示则跳叫低花就要跳到 4 阶，这不仅有可能超过安全的阶数，也有可能错过同伴在对方花色中有止张时做 3NT 定约的机会。

这种情况与同伴开叫 1NT，上家争叫 2 阶花色后的情况很相似，这时也可以采用类似莱本索尔的约定叫：

在同伴对对方开叫或加叫的 2 阶高花进行技术性加倍后，应叫 2NT 是技术性的示弱逼叫，要求加倍者叫 3♣，应叫者若正好是♣套可 Pass，否则叫出自己的长套让加倍者 Pass。

当然，加倍者若持一手逼叫进局的牌，也可以置同伴的莱本索尔于不顾，叫出除 3♣以外的叫品再逼叫一轮，这和 1♣开叫遇到 2 阶争叫后的莱本索尔相似。

除应叫 2NT 外，其他叫品都是自然性质的。如在同伴对 2♥加倍后，应叫 2♠表示弱牌，♠不少于 3 张，无 5 张低花；应叫 3♣/3♦/3♠为 4 张以上套，有进局邀叫实力；3NT 为自然叫；扣叫 3♥为进局逼叫，表示♥没有止张，一定有 4 张♠。加倍者以后的叫牌要简明，如没有满贯的可能则一次把手中的牌力叫足。

如果对方 2 阶低花开叫也是“弱二”，同伴加倍后同样可以使用莱本索尔约定叫。如果不是“弱二”我们采用下面的办法对付：

(1) 对 2♣实叫（如精确制的 2♣开叫）的加倍，当成通常的 1 阶花色技术性加倍。这时应叫 2NT 表示梅花有止张而不是莱本索尔。

(2) 对虚叫性质的 2♣、2♦开叫，“加倍”是“指示性加倍”，表示对方所叫花色很强，属于“惩罚性加倍”（虽然对方不会接受），并不需要“应叫”。

13.12 技术性加倍与惩罚性加倍的界限

虽然，非直接惩罚性的否定性加倍、排除性加倍、平衡加倍、反应性加倍、竞叫性加倍、合作性加倍等在低阶（1 阶、2 阶乃至 3 阶）

竞叫中十分有用，但随着叫牌阶数的增加，它们的效益逐渐降低，而用作惩罚的成分则逐渐增加，这种“加倍”的性质必然随着叫牌阶数的提高而逐步发生如下改变：排除性→选择性→惩罚性。这其中的界限如何划定，专家们的看法也还有很大分歧。为不至于在使用中发生混乱，我们规定一个大致的界限。该界限虽然并不见得十分科学，但却是被多数专家公认比较合理的。

对 1 阶花色绝对不直接使用惩罚性加倍；对 1NT 的加倍，是惩罚性质的，但平衡位置对 1NT 的加倍允许同伴牌力较弱时改叫。

在同伴未叫过牌的情况下，对 2 阶及以下花色的直接加倍是排除性质的；在同伴开叫或技术性加倍后，对 1NT 或 2 阶新花的加倍为惩罚性质的。在同伴争叫后，对 1 阶新花的加倍为竞叫性加倍，对 1NT 以及 2♣ 以上的新花加倍原则上是惩罚性质的，但允许同伴防守实力极差时改叫。

对对方开叫或加叫 3 阶花色的加倍一般为选择性。要求同伴的防守实力只要比前面相应的叫牌所表示的低限略高就可放罚；如果同伴在前面的叫牌完全是依凭有利的牌型和局况而作出的，或者做庄实力远远大于防守实力可考虑改叫；如果同伴手中的实力更强，视局况可以放罚，也可以直接进局或作满贯试探。

对 3NT 以上的加倍一般为惩罚性。

这是一条普遍的原则，开叫方和争叫方都能应用。例如：

北	东	南	西
1♥	1♠	3♥	3♠

？

北如果对 3♠ 加倍则为选择性，要求南有一定防守实力（如在除♥外有一个肯定的赢张）即可放罚，否则叫 4♥。但当南北方叫出 4♥ 后，东西方任何一家若加倍则为惩罚性质。

实战中经常碰到这样的情况：双方牌力接近（每方大约 20 点）且各有一门花色配合。这时“总墩数定律”非常起作用：双方均可能打成与自己一方将牌总数相应的阶数。即合计有 8 张将牌一般可以打成 2 阶定约，有 9 张将牌时一般可打成 3 阶定约等。在这种情况下，

一般都会争叫到 3 阶水平而不让对方在 2 阶打牌。例如：

北	东	南	西
1♥	1♠	2♥	2♠
3♥	?		

现在东有三种叫法可以选择：

(1) Pass：低限(不足开叫实力)，把对方逼到 3 阶就满足了，不希望再进一步叫牌；

(2) 3♠：开叫以上实力，牌型较好，邀叫；

(3) ×：开叫以上实力，牌型不够好（如♥双张或 3 张），要求西在其他两门花色中有一定防守实力时放罚，否则改叫 3♠停叫，也不反对西持好牌型时叫进局。

在上述叫牌过程中，如果东第二轮 Pass，南跟着也 Pass，西在平衡位置叫出加倍，也是让东选择。这通常表示西有开叫以上实力，要求东在其他两门花色中有一定防守实力即可放罚，否则改叫 3♠。

13.13 指示性加倍

在一副牌的叫牌过程中，如果我方未能开叫，也未能及时争叫，这副牌基本上属于对方。对方叫牌过程中如果有人使用约定叫，而他所虚叫的花色正好是你的强套，那么必要时可插入一个“加倍”。

前面我们介绍过的对 2♣强力开叫以及 2♦虚开叫等加倍都属于指示性加倍。另外，对 2♣或 2♦斯台曼问叫、对无将开叫后的杰可贝转移叫或德克萨斯转移叫，对转移性的南姆雅茨 4♣/4♦开叫，对黑木问叫的回答等，必要时都可以使用指示性加倍。

对虚叫的加倍属于惩罚性质。当然，这个加倍通常不会被接受，即对方一般是不会打被你加倍的虚叫花色定约的。加倍的目的是为指示同伴，如果牌型合适的话，可以以该花色进行牺牲叫，或者在成为防守人时首攻该花色。

有些加倍纯粹是为了指示首攻的。例如，北开叫 1♠，南应叫 2♥，东西方一直未曾叫牌，最后南家叫到 3NT 定约。而事实上东持有♠K Q J 10 9 并且还有♥A。可以想象，西家一般肯定不会首攻♠的，他

怎么能知道东家有如此强大的♠并且还有肯定的进张♠A呢?这只要东最后对3NT加倍,指示首攻明手叫过的第一门花色。

对无将定约的“首攻指示性加倍”(Lead-Directing Double),还有其他很多形式,分别可以应用在对方未实叫任何花色、对方叫过一门或两门花色以及我方叫过一门或两门花色之后。对有将满贯定约的赖特耐尔加倍(Lightner Double)也属于指示加倍的性质。限于篇幅,这里就不详细介绍了,欲进一步了解其内容可参阅本书主编王玉富编著的另一本书《现代桥牌防守信号》(文献14)中的有关章节。

13.14 迈克尔斯扣叫

在传统的自然叫牌法中,上家开叫一门花色(如开叫1♥),下家直接扣叫(叫2♥),表示持一手极强的、几乎可以一人成局的牌(相当于传统的强2阶开叫实力)。但这种机会是极少的。以后渐渐地,专家们把这种扣叫赋予新的含义。

迈克尔斯扣叫(Micheals Cue-Bid)就是应用最普遍的扣叫之一。

13.14.1 直接的迈克尔斯扣叫

直接扣叫上家开叫的花色,表示手中有除开叫花色外特定的4(高级)-5以上两门花色。具体来说:

(1) 在对方开叫(自然的)1阶低花1♣/1♦后,扣叫2♣/2♦表示持有4-5以上两高级花色套;

(2) 对方开叫1♥后扣叫2♥表示持有至少4张黑桃和一门5张以上低花(4-5以上两套);

(3) 对方开叫1♠后扣叫2♠表示持有至少5张红心和一门5张以上低花(5-5以上两套)。

(4) 如果持有两门低花,则用争叫不寻常2NT或首先争叫方块然后再叫梅花表示。

根据扣叫者不同的牌力,可以将迈克尔斯扣叫区分为弱迈克尔斯扣叫和强迈克尔斯扣叫。

弱迈克尔斯扣叫:大牌点在11点以下。在有局时要求两长套花

色中的大牌点不少于 8 点，无局时对大牌点不作要求。

强迈克尔斯扣叫：有效大牌点在 16 点以上。

对于中等牌力的两套牌（12~15 点甚至有废点的 16~17 点大牌），我们不采用迈克尔斯扣叫而是作两次争叫。

13.14.2 加倍或扣叫对方两门花色

在 13.3 中我们看到，在下家开叫一门花色，上家应叫另一门花色后，争叫单套最危险。但是，如果持有 5-5 以上两套好牌，做牌赢墩在 7 个以上时，可采用下列叫法找到最好的定约或作合理的牺牲。

(1) 争叫 2NT（或在对方一盖一后争叫 1NT）：其他两门花色实力相仿，让同伴在两套中示选，在适当阶次上作牺牲叫。

(2) 加倍：明显的排除性加倍，两门花色实力相仿，同伴只要对一门花色有较好的支持就可进局。

(3) 扣叫对方级别较低的花色：自己的级别较低花色比级别较高花色好（长度相等而差一张大牌或实力相仿但长度不等），邀局。

(4) 扣叫对方级别较高的花色：级别较高花色比级别较低花色好。邀局。

13.14.3 迈克尔斯扣叫后的应叫与再叫

应叫人首先应该认为同伴的扣叫为弱迈克尔斯扣叫，其再叫原则如下：

(1) 有效大牌在 10 点以下时简单叫出同伴表示过的高花，表示对弱扣叫无意进局。

(2) 跳叫同伴标明的花色，表示基于同伴接近开叫实力的扣叫就可以成局，邀叫（非逼叫）。

(3) 直接跳叫 3NT 或同伴标明的高花进局，表示在同伴持最低牌力时也可成局或有意进行牺牲叫。

(4) 在同伴扣叫高花后可用 2NT 问其低花套并有打 3NT 的愿望；叫 3♣则是希望停在 3♣或 3♦定约上。

(5) 在同伴 2NT 表示两套牌后视局况选择牺牲的阶数。

(6) 在同伴加倍或扣叫两套牌后，有 3 张支持，在两门花色中只

要有一个顶张大牌即可叫进局。

(7) 在罕见的情况下，再扣叫对方花色为惟一的逼叫，至少进局且有满贯的愿望。

扣叫人的再叫原则如下：

(1) 弱迈克尔斯扣叫后，牌力很弱（两套花色不足 8 点大牌）时可放过同伴的非逼叫叫品；对逼叫简单叫出 5 张套或未明确的低花套；较强实力（有效大牌 8~10 点）可接受邀叫。

(2) 强迈克尔斯扣叫后，应该进行进局邀叫或叫新花逼叫。

(3) 在扣叫两套以后，无多余实力放过同伴的非逼叫叫品；强牌可在同伴扣叫后进一步扣叫。

我们给出下面几个成功使用强迈克尔斯扣叫的牌例。

例 13-1 双方无局 南家发牌

		♠ A 10 6	
		♥ 10 2	
		♦ A Q J 6 2	
		♣ J 9 5	
♠ K 5 4	┌北┐	♠ Q J 8 3 2	
♥ J 9 4 3	西 东	♥ K Q 8 6 5	
♦ 10 9 4	└南┘	♦ 8 5	
♣ A Q 4		♣ 3	
		♠ 9 7	
		♥ A 7	
		♦ K 7 3	
		♣ K 10 8 7 6 2	

叫牌过程：

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

在两家 Pass，北第三家开叫 1♦后，东作了迈克尔斯扣叫。如果没有东的扣叫，最后定约可能是 3♣或 3♦，而现在却把他们抬到摇摇欲坠的 4 阶低花。

例 13-2 南北有局 西家发牌

		♠ J 10 6	
		♥ J 2	
		♦ A K Q 6 2	
		♣ J 10 6	
♠ Q 5	「北」	♠ A K 8 3 2	
♥ Q 10 4 3	西 东	♥ A K 8 6 5	
♦ 10 9 4 3	「南」	♦ 5	
♣ A Q 4		♣ K 3	
		♠ 9 7 4	
		♥ 9 7	
		♦ J 8 7	
		♣ 9 8 7 5 2	

叫牌过程：

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

在东的迈克尔斯扣叫后，西跳叫 3♥ 表示了持有接近开叫的牌力，红心配合很好，哪怕东是“弱迈克尔斯”扣叫，也可以邀叫进局。这一跳叫使东看到了满贯的前景。他首先再叫 3♠，这是表示强迈克尔斯扣叫后的扣 A。西顺路扣叫出 4♣，这正是东所期望的。再通过问关键张，东叫到了 6♥ 这个几乎可以摊牌的小满贯定约。

例 13-3 双方无局 南家发牌

		♠ J 8 6	
		♥ K Q J 7 6	
		♦ 10 8 6	
		♣ J 2	
♠ 9 5	「北」	♠ A K 10 3 2	
♥ 9 4 3 2	西 东	♥ 5	
♦ A 7 4	「南」	♦ 3 2	
♣ Q 10 4 3		♣ A K 9 6 5	
		♠ Q 7 4	
		♥ A 10 8	
		♦ K Q J 9 5	
		♣ 8 7	

叫牌过程：

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

在东加倍表示有两套黑花色后，南又叫了 2♥，这使得西发现自己虽然只有 6 点，但 4 张小♥、♦A 和♣Q 10 4 3 价值连城，扣叫 3♦ 表示有进局愿望。西选择 5♣后，东叫到 6♣这个只有 20 点大牌的满贯定约。

13.15 斯普林特扣叫

标准的斯普林特约定叫法是在同伴开叫 1♥/1♠后，双跳叫 4♣/4♦表示至少有加叫进局的实力(4 张以上将牌支持)，所跳花色为单缺。进一步发展的斯普林特扣叫可用在竞叫过程中的跳扣叫或 3 阶扣叫对方的花色。在第三家开叫或竞叫过程中，“小斯普林特”是一种很好的“适度扣叫”，我们在前面有关章节都已介绍过。

斯普林特扣叫还可用于直接位置的争叫。例如，在上家开叫 1♥，你拿到了如下一手罕见的、几乎可以成局的强三套牌，可以不用技术性加倍而跳扣叫 3♥，逼同伴叫到局。

♠ A K Q 6
♥ 8
♦ K Q J 9
♣ A K Q 2

另外，还可以约定，在上家弱二开叫 2♠或 3 阶阻击开叫 3♣/3♦/3♥后，不跳叫地直接扣叫对方花色也属于斯普林特扣叫。

在对方开叫一(跳)加叫后，在 3♥以上扣叫对方花色也是斯普林特扣叫。

同伴作出斯普林特扣叫后，持弱牌应直接叫最长的花色到局。任何不到局的叫品都非最终定约而是顺路扣叫(扣 A)，最低阶叫无将表

示对方花色有 A。如果非扣叫人在 6 阶叫对方花色，这不是扣 A 而是大满贯逼叫，要求扣叫者该花色单张（非单张 A）时叫比对方高一级的花色；有 A 时叫 6NT；缺门时直接叫最低花色到大满贯，应叫人 Pass 或改叫其他花色大满贯。