

C

CAB

“出租汽车”叫牌法 与埃珂叫牌法并无不同的自然叫牌法，其特色是对 2♣开叫答叫 A 及黑木问叫。CAB 是代表 2♣(C)，A 答叫及黑木(B)。参见，ACE SHOWING RESPONSES, BLACKWOOD, TWO CLUB SYSTEMS。

CADDY

桥牌服务员 帮助裁判长工作的助手，他负责收取比赛时的记分表。

CALCUTTA

加尔各答桥牌 这是一种复式比赛，使每个牌手或其他参加者都有可能获得奖金。牌手入场以后，牌手和观众都可以竞价赌哪一对牌手能取胜。赌注存入一个容器内（待比赛结束后）分给猜得获胜牌手的人。

CALIFORNIA CUE BID

加利福尼亚扣叫 扣叫对手方花色，要求同伴若在已叫花色上有整个止张或部分止张（同伴间须有事先协议）时叫出无将。也叫做西方式扣叫。

CALL

叫牌 任何花色叫牌、加倍、再加倍或不叫。

CALL OUT OF ROTATION

越序叫牌 本来应当轮到别的牌手叫牌时，任何牌手的叫牌。

CANAPE

卡纳佩式叫牌 这是一种叫牌方式：有两套花色时，先叫出较短的一套。这种方式最早是由法国的 P.阿尔巴朗首创的，以后影响了意大利的叫牌理论。这一方式也被应用于那不勒薪梅花叫牌法、蓝梅花叫牌法和罗马叫牌法中。参见 BLUE CLUB, ROMAN SYSTEM。

CANSINO

坎西诺约定叫 这是对 1NT 开叫的防守叫法，争叫 2♣表示草花套及其他两套，而争叫 2♦则表示双高套。参见 DEFENSE TO 1NT。

CAPPELLETTI CUE -BIDS

卡佩莱蒂扣叫 这是用于对手方已叫了两门花色而设计的。每个扣叫都表示其他两门未叫过的花色中有长度。扣叫较低花色表示未叫过的较低花色更长，而扣叫较高花色则表示未叫过的较高花色更长。

CAPPELLETTI OVER NOTRUMP

卡佩莱蒂式对无将的争叫 这是对方开叫一无将后，表示单套或双套牌的争叫体系。争叫人的二阶争叫完全是约定性的，其意义是：

2♣=任何单花色套牌

2♦=红心套和黑桃套

2♥=红心套和一个低花套

2♠=黑桃套和一个低花套

2NT=草花和方块套

在美国的一些地方，卡佩莱蒂也称为汉密尔顿或乔丹约定叫。

CAPTAINCY

主叫人 这是一种叫牌原则：一旦某一方的一手牌是限制牌力后，其同伴必须负责决定定约的水平。

CARD(S)

牌 52张一副的牌，用于打桥牌或其他牌戏，通常是纸板做的。

CARD COMBINATIONS

参见 SUIT COMBINATION。

CARD READING

读牌 从叫牌和已打过的牌来确定牌型及关键张的位置的能力。

CARD SENSE

牌感 一些打牌熟练的牌手似乎拥有的一种无法言传的本领。

CARRY -OVER SCORE

带分式记分法 如果一场比赛要打一轮以上，带入分就是上一轮比赛所得分带入下一轮的部分。

CARVE

打错 意思是打错牌的俗语。“Butcher”和“Misere”也是。

CASH

兑现 打出一张或几张赢张。

CASH OUT(CASH IN)

连续兑现 打出赢张来兑现一系列赢墩。这个词常常用于下列情况，即一个牌手知道他这是最后一次出牌机会，所以要兑现他能兑现的赢墩。

CHANGE OF SUIT

叫新花色 叫出另一个花色。

CHANGING A CALL

更改叫牌 叫牌时的一种口误，如果立即改正，就不会受罚。叫牌不足，只要在同一花色上改到合适水平，也是允许的。但如果不足叫牌被发现后，叫牌人不是在原花色的最低可能水平上改叫，而是把他的叫牌改成别的花色，这就要导致在叫牌并可能在出牌上的处罚。当出现叫牌事故时，应立即召请裁判长。

CHEAPER MINOR

较便宜的低花叫

(1)类似费希拜因约定叫的一种约定叫，坐在阻击叫开叫人下手的牌手叫加倍是惩罚性

的，而叫较便宜的低花则是技术性的。

(2)在强 2♣ 开叫后，同伴的较便宜低花叫也可用作第二次示弱应叫。

CHEAPEST BID

最便宜的叫牌 一个牌手可能有的最经济的叫牌。

CHFCKBACK STAYMAN

重询斯台曼问叫 如果开叫人开叫的是一门花色，而后再再叫无将，“重询斯台曼问叫”就是用来探索伙伴间能否找到八张高花配合。

CHEST YOU R CARDS

护住你的牌 把牌拿得靠近你的身子，使对手方不能看见你的牌。

CHICAGO

芝加哥桥牌 这是盘式桥牌的一种形式，每盘正好由四副牌组成，局况是事先确定了的。第一副双方无局，而第四副是双方有局。另两副牌则根据事先协议为一方有局。记分类似盘式桥牌，但以成局奖分代替成盘奖。如果一副牌四家都不叫，则由原发牌人重新发牌。参见 CHUKKER。

CHINESE FINESSE

中国式飞牌 一种带有欺骗性的打法，目的在于使对手方误以为打出的大牌是大牌连张中最大的一张。例如：

a.	A 4 3	b.	A 4 3
	K 8 6 2		K 8 6 2
	J 10 7		10 7 5
	Q 9 5		Q J 9

如果南家是持有 a 这手牌的订约人，他判断西家持有 K，他可以出 Q（似乎他还有 J），希望西家不盖。但 b 这手牌时，西家不盖就是正确的了，否则南家持有 J 9 可对 10 7 飞牌。参见 COVERING HON-ORS, FINESSE。

CHUKKER

芝加哥桥牌 芝加哥四副式桥牌的别名。这个词借用自马球。参见 CHICAGO。

CINCINNATI CARDING

辛辛那提信号 一种信号方法，使首攻人的同伴既可表示不鼓励续出首攻花色，又可指出需要改出的花色。辛辛那提信号用反式信号(UP-SIDE-DOWN SIGNALS)对首攻表示态度。

CLAIM

声称 庄家作声称，要把他的牌摊明地放在桌上，并说明在剩余的牌中他将赢得一墩或几墩。防守人作声称，要把他所有的牌张或某一牌张摊给庄家看，并说明他将赢得剩余牌张中的一墩或几墩。庄家作声称时必须说明他准备打牌的路线。如果他未作说明而对声称有争议时，可能对他的打牌路线有所限定。在复式赛中，如果有裁判长而声称又有争议时，打牌就要暂停，并召请裁判长来裁决。

CLEAR A SUIT

肃清一门花色 接连打一门花色，以逼出对方持有的大牌，从而在该花色中树立起赢

墩。

CLOSED HAND

暗手 庄家的牌，以区别于明手的“开牌” (open hand)。

CLOSED ROOM

闭室 在四人队式比赛中，一个队的两对牌手通常在不同的房间里打牌。这些房间之一称为闭室，另一则为开室。观众可以在开室看打牌，但不能进入闭室。

CLUB

草花

- (1) 四门花色中最低级的花色。
- (2) 该花色 13 张牌上的象征 (♣)。
- (3) 一群牌手在一起打桥牌 (复式桥牌或盘式桥牌) 的俱乐部。

COFFEE -HOUSING

咖啡馆手段 惯用不道德的行为企图使对方产生失误。例如：

K J
Q 2 A 3
5 4

南家做庄出小牌时，西家在出小牌前停下来考虑，似乎他持有 A 而不是 Q，企图欺骗定约人。这个词起源于欧洲咖啡馆中打桥牌时常出现的做法。参见 ALCATRAZ COUP。

COLD

肯定做成 表示定约一定能做成的俗语“Frigid”和“Icy”也是这个意思的俗语。

COLDER THAN A CREEK (CRICK)ROCK

铁打做成 表示非常肯定可做成的定约的俗语。参见 COLD。

COMBINATION FINESSE

结合飞牌 这种飞牌的目的是立即赢得一墩，或者为下次再出这门花色飞牌成功打下基础。双飞就是一种结合飞牌：

A J 10
5 4 3

南家出小牌，如果西家不出大牌则明手出 10。这一墩明显将输给东家的大牌。南家在别的花色上再次进手后，再向明手的 J 出这门花色，第二次飞牌是很有希望成功的。

COME ON

鼓励信号 一种表示鼓励 (继续出这门花色) 的态度信号。

COMMUNICATIONS

联通 伙伴两手牌之间建立转移出牌权的一种技巧。

COMPASS POINTS

罗盘方向 北—南—东—西指出牌手在牌桌上的位置。

COMPETITIVE AUCTION (BIDDING)

竞争性叫牌 两对伙伴都参与竞叫的叫牌进程。

COMPETITIVE DOUBLE (S)

竞叫性加倍 这种加倍主要是技术性的，其传递的信息是：叫牌人不愿意不叫，但却没有满意的花色可叫。参见 DOUBLE。

COMPOUND SQUEEZE

复合挤牌 这是一种精心设计并须专心安排的一种挤牌形势。为此定约人须把三门花色挤牌和双向挤牌结合起来。例如：

	♠ A 6 5	
	♥ K 6 5	
	♦ —	
	♣ 5	
♠ J 9 4		♠ Q 10 3
♥ Q 10 3		♥ J 9 4
♦ Q		♦ —
♣ —		♣ A
	♠ K 2	
	♥ A 2	
	♦ A K	
	♣ K	

打方块将牌定约，当南家，出方块 A 时，明手垫一张草花，东家受挤了，他必须放弃一张高花。于是南家就出东放弃的那门高花，先出向明手的大牌，然后又出回到他手中的大牌。最后南出剩下的方块大牌就造成双向挤牌的形势。西在两门高花上受挤，而东则在高花和草花上受挤。

COMPUTER DEAL (COMPUTER HANDS)(COMPUTER SCORING)

计算机发牌 有些比赛或多场的比赛通常都用这种由计算机分发的牌。

CONCEDE

摊牌承认 给对手方一个或几个赢墩。

CONCESSION

承认 一个牌手作出承认，即他声明将输掉剩余的牌墩，或同意对手方的声称。参见 CLAIM。

CONDONE

抵销错误 在（对方）违例行为之后立即叫牌或打牌，从而使违例行为成为合法的。

CONGRESS

比赛 （英国）一次比赛，最典型的是在（长）周末进行，并且常常包括好几场。

CONSTRUCTIVE

建设性的 形容一个叫牌，表示它是有帮助的，有希望的。

CONSTRUCTIVE BIDDING

建设性叫牌 一方在对方没有干扰的情况下试图叫到最佳定约的叫牌进程。

CONTRACT(ING)

定约 定约人承诺 根据最后叫牌指定的花色，获得叫牌规定的赢墩数。

CONTRACT BRIDGE

定约桥牌 定约桥牌是逐渐地从惠斯特牌戏，竞叫惠斯特及竞叫桥牌演变而来，终于在 1926 年成为定约桥牌。它和前者不同之处在于只有叫到并做成的赢墩数才能计算是否成局（基于争高牌戏的制度）。H·范德比尔特大大地改变了记分方法，使之达到完善的地步，包括对成局和满贯的奖励，类似法国争高牌戏中由积累局部分而达成局一样。

CONTROL

控制 一门花色中所持的牌，可以防止对手方在该花色中获得超过某一特定数目的赢墩。一张 A 或缺门（在有将定约中）是第一轮控制。有 K 或单张（在有将定约时）成为第二轮控制。在某些叫牌法，主要是蓝梅花叫牌法中，A 和 K 被授予数字化的价值：A 是两个控制，K 是一个控制。对 1♣开叫的应叫就要表示持有几个控制。

CONTROL ASKING BIDS

控制问叫 通过这种问叫可以获得在某一特定花色上的第一轮、第二轮甚至第三轮控制的信息。叫牌进程中的主叫人通常是持强牌的牌手，而其同伴则提供回答。

CONTROLLED PSYCHES

有控制的心理叫牌 心理叫牌是一种故意破坏伙伴间协议的叫牌。能由同伴的某种特别叫法所控制的心理叫称为有控制的心理叫。这种叫法较为安全。参见 PSYCHIC BID。

CONVENTION

约定 一种叫牌或打法，具有伙伴间默契的特定意义，可能与叫牌的自然用法稍有相同之处。参见 ALERT。

CONVENTION CARD

约定卡 一对伙伴双方都必须详细填写他们所用叫牌法的细节和首攻、垫牌及信号方法的表格。大部分地区性桥牌俱乐部使用简单的表格，而重要比赛的组织单位则要求极为详细的表格。其背面可用于记分。所以也叫做个人记分表或私人记分表。

COOPERATIVE DOUBLES

合作性加倍 让同伴可以选择叫而不叫而变为惩罚性加倍或选择继续叫牌的加倍。主要用于低阶的叫牌进程中。

COUNT

计算 防守方的出牌方法。根据这种方法，某一伙伴可以显示出他在某一花色中所持的张数。先大后小表示偶数张，先小后大则表示奇数张。这可以在垫牌或某花色中跟牌表示出来（或在某些体系中，首攻也可作这种表示，即首攻第三和第五大牌）。

COUNT SIGNALS

张数信号 这种信号所提供的信息是关于一门花色的长度，而不是该花色的牌力。标准方法是先大后小表示偶数张。

COUNTING ONE'S CARDS

数牌 《复式定约桥牌规则》规定每个牌手在看他的牌之前，必须先数牌，以检查是否是十三张。规则还要求一副牌打完后重新放进牌套之前再数一遍。

COUNTING (OUT) A HAND

计算牌情 这可以是计算大牌或牌型，而且是定约人和防守方都可以应用的。

(1)大牌：从一个牌手在叫牌过程中所显示的大牌点中，减去在打牌过程中已经出过的大牌点，余下的应该相当于他手里还有的大牌点。

(2)分配：从对方牌手在叫牌或打牌中所显露出来的在三门花色中的张数，就可推算出他在第四门花色中所持的张数。

COUP

妙招 打牌时的一种特殊手法。许多妙招的名称是认同性的，有些是描绘性的，有些出自发明人的名字，或第一次出现的地名。参见 ALCATRAZ COUP, BATH COUP, COUP EN PASSANT, CROCODILE COUP, DESCHAPELLES COUP, DEVIL'S COUP, GRAND COUP, MERRIMACCOUP, MORTON'S FORK COUP, SCISSORS COUP, TRUMP COUP, VIENNA COUP。

COUP EN PASSANT

将牌巧吃妙招 打出一张副牌花色的牌，使得位于一张大将牌后面的一张小将牌升级为赢墩。例如：

	♠ 3 2	
	♥ —	
	♦ —	
	♣ —	
♠ A		♠ —
♥ —		♥ A
♦ A		♦ 3
♣ —		♣ —
	♠ —	
	♥ K	
	♦ 2	
	♣ —	

在上述局势中，红心是将牌，北家出一张黑桃。如果东家垫牌，南家将吃；如果东家将吃，南家的 K 就成为赢墩了。参见 TRUMP PROMOTION。

COUP WITHOUT A NAME

佚名妙招 也称剪刀妙招，这种打法旨在切断防守方的联通，以免被将吃。

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

♠ K J
♥ A Q J
♦ K 10 8
♣ 9 8

右手对方开叫一草花，但你们却叫到了四黑桃。左手对方首攻草花 Q，但右手对方却用草花 K 超拿后转出了一张看来非常险恶的红心 10。如果你试图吊将，右手对方将用 A 赢进，出小草花给同伴的 J 而获得红心将吃。为了防止这种情况，定约人应出三轮方块，在第三轮时垫掉明手的草花。现在防守方的联通被切断了，西家不能取得出牌权，也就不可能给其同伴获得预期的将吃。

COURTESY BID

礼貌性应叫 以极弱的牌力对（同伴的）开叫做出应叫，以防开叫人持有很强的牌。这种应叫有时称为礼貌性应叫。

COVERING HONORS

大牌盖打大牌 “大牌盖打大牌”这一准则源自早期的惠斯特，通常是正确的桥牌技术。但也有例外。参见 CHINESE FINESSE。

CRACK (CRACK IT)

加倍 叫惩罚性加倍。

CRASH

克莱雪争叫 对付约定性一草花强牌开叫的一系列两套花色的争叫。克莱雪(CRASH)这个名称来源于记忆法，即争叫一方块、一红心及一无将所表示的花色套的特点。所以争叫表示颜色(Color)、等级(Rank)和形状(Shape)。

1♦=同色的两套

1♥=同级的两套，即或者两个高级花色，或者两个低级花色

1NT=两套的形状或者都是圆顶的，为草花和红心，或者都是尖顶的，如方块和黑桃

CRASHING HONORS

撞死大牌 防守方在同一墩牌上打出两张大牌。定约人打出一张骗招有时能导致防守方大牌撞死。例如：

	Q 5 4 3 2	
A		K 6
	J 10 9 8 7	

如果定约人南家从明手出 Q，东家可能会决定盖上，这就造成防守方撞死他们的大牌了。

CRISP VALUES

干净利落的牌力 即 A 和 K。

CRISS -CROSS SQUEEZE

十字交叉挤牌 许多人认为这是各种挤牌中最有趣的。这种挤牌对任何一个防守人都起作用，只要他持有两门花色中的第二大牌。

明手

♠ A 2
♥ Q 2
♦ —
♣ —

东家

♠ K 3
♥ K 3
♦ —
♣ —

定约人

♠ Q 4
♥ A
♦ A
♣ —

当定约人出方块 A 并从明手垫掉黑桃小牌时，东家就被挤住了。不管他垫掉哪一门高花，定约人只要兑现该门高花的 A，然后以另一张 A 作进手张，以兑现东家所垫高花的 Q。请注意即使东家的牌和西家对调，挤牌仍然能成功的。

CROCODILE COUP

鳄鱼妙招 防守人打出一张显然是不必要的大牌以防止同伴被投入。可以想象防守人象鳄鱼那样张开他的大口吞吃同伴的赢张（该赢张到这阶段是一个单张）。例如：

	♠ 3 2	
	♥ A Q	
♠ A Q		♠ K
♥ 7 6		♥ K 5 4
	♠ 5 4	
	♥ 3 2	

当南家（定约人）出一张黑桃时，西家必须出 A 把同伴的 K 吞掉，防止东家赢进后必须出红心到北的间张。

CROSSRUFF

交叉将吃 两手的将牌都用于将吃输张而不采取吊将的一种打法。正确的打法是在开始交叉将吃前，先兑现旁套花色的赢墩，以防止对手方垫掉这些花色，而在以后可以将吃定约人的赢张。

CROWHURST

克罗赫斯特约定叫 开叫人再叫点力范围较大的 1NT 后，应叫人再应叫 2♣，这是一种询问性的约定叫。例如：若开叫人 1NT 再叫表示 12-16 点，那么 1♥—不叫—1♠—不叫—1NT—不叫—2♣后，开叫人的答叫应是：

- 2♦：12—14 点，没有 5 张红心或 3 张黑桃
- 2♥：12—14 点，5 张红心
- 2♠：12—14 点，有 3 张黑桃

2NT: 15—16 点

CUE BID

扣叫 这是叫一门花色，但基本上无意把这个花色作为将牌的叫品。扣叫可用于多种完全不同的情况。当查明有满贯可能，而将牌花色已取得协议（或是明确的、或者是暗示的）时，扣叫一门花色表示对这门花色有控制（A 或缺门）或者是第一或第二轮控制。（参见 ADVANCE CUE BID, SPLINTER BID。）在争叫过程中，扣叫对方花色可用作一般性的逼叫（没有合适的其他叫品时），或传递一种特定的信息或要求。（参见 DIRECTIONAL ASKING BID, UNASSUMING CUE BID。）当直接扣叫对方开叫花色时，传递的信息或者是一手极强的牌，或者是某种形式的两套牌（参见 MICHAELS CUE BID），且后者更常用。

CULBERTSON SYSTEM

克伯森叫牌法 E·克伯森设计并推广的叫牌法，1933 年第一次公布于《蓝书》，以后在继续出版的《蓝书》中加以修正。克伯森叫牌法的许多特点成为现代叫牌法的基础。该叫牌法受到很有成就的“四 A 队”和公众意见影响，导致 1936 年出版《金书》，《金书》成为美国标准的叫牌法几乎近十五年之久。该叫牌法的特色是：1) 以“大牌单位”（Honor Tricks）来计算牌力，2) 可叫套的统一标准，3) 渐进逼叫原则，4) 逼叫性二阶开叫，5) 逼叫性技术性加倍，表示有三个大牌单位，6) 强无将开叫，7) 开叫人非逼叫性跳再叫，除非跳叫新花色，8) 问叫。

CULBERTSON 4-5NT

克伯森 4-5 无将问叫 这是一种满贯约定叫，既表示自己的 A 和 K，同时又问同伴的 A 和 K。叫 4NT 表示有三个 A，或两个 A 和同伴叫过花色的 K。应叫是：有两个 A 或一个 A 和同伴叫过花色的 K，应叫 5NT。没有 A，在五阶应叫同伴间叫过的最低花色。有一个 A，在五阶叫出有 A 的花色，如果正好是同伴间真正叫过的最低花色套的 A，则在六阶叫出该花色。

CURSE OF SCOTLAND

苏格兰咒语 方块 9 的别名。名称来源有各种不同的解释：1) 在波普牌戏中，方块 9 被称为“波普”，即苏格兰反基督教的波普。2) 由苏格兰人的不幸的玛丽女王引入苏格兰的“科内特”牌戏中，方块 9 是一张主要的牌。3) “屠夫”坎伯伦于 1746 年在方块 9 这张牌上写上发动克罗敦战争的命令。4) 格林科大屠杀的命令是写在这张牌的背面的。5) 来源于组成斯塔尔伯爵的纹章的 9 块菱形，这位伯爵因参与格林科大屠杀并与英格兰联盟而遭人憎恨。

CURTAIN CARD

牌型卡 （英国）打复式桥牌时，用书面记录牌型的卡片。如果发现牌插错时，可据以更正。参见 HAND RECORDS。

CUT

切牌、将吃，等等

(1) 盘式桥牌开始前，把一副牌牌面朝下地摊在桌上，每个牌手从中抽一张。抽到最大两张牌的牌手就互相作为同伴。

(2) 每副牌开始前，发牌人须请右方对手切牌，即把一副牌分成两部分。下面的部分要重新放在另一部分的上面。

(3) 将吃。

(4) 全体牌手分组进行资格赛，以便决定谁将进入下一轮比赛。

CUT IN

抽牌 在盘式桥牌中，抽牌决定伙伴关系。在俱乐部里，会员到了后由抽牌决定每一盘的临时伙伴，或两个牌手彼此成为全过程的伙伴，也由抽牌来决定。

CUT THROAT BRIDGE

卡脖子桥牌 三人桥牌的另一名称。

WWW.520BRIDGE.COM