

D

DAB

指示性问叫 是“Directional Asking Bid”的缩略词。参见 DIRECTIONAL ASKING BID。

DANGER HAND

危险方 在打一个定约的过程中，可能把出牌权失给一个对手是危险的，而失给另一对手则是安全的。定约人需要防止其获得出牌权的对方就称为危险方。有时定约人可以据此而处理其出牌。例如：

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

南家主打 3NT，首攻黑桃 10，他已有八个顶张赢墩，并能在草花套中发展出第九墩。在这门花色中他可以进行双向飞牌。但是他应该用 10 飞，即使飞张失败，也是西家安全方出牌。若东家获得出牌权，转攻方块，在这副牌里就是致命的了。

DATUM

基准分 (英国) 在一场比赛中，按巴特勒记分法一副牌所得的平均分。人数众多的比赛时，最高分和最低分都不算，使分数更具有代表性。每个牌手个人的成绩与基准分相比较而转换成国际比赛分。参见 BUTLER METFIOD, INTERNATIONAL MATCH POINTS(I.M.P.S)。

DEAD

无望，死牌 一个牌手如果他已没有成功的机会，就说他无望了。明手如无进手张也称为死牌。

DEAL

发牌

- (1) 从发牌人左方的牌手开始，按顺时针方向每人一张地发完 52 张牌。
- (2) 已发好的一副四手牌。

DEALER

发牌人 发牌的人。

DECEPTIVE PLAY (DECEPTIVE LEAD)

骗招打法（骗招攻法） 故意就牌情欺骗对手方而打的一张牌或打牌路线。

DFCK

一副纸牌 打牌用的整副牌。

DECLARATION

定约 最后的定约。

DECLARER

定约人（庄家） 最先叫出成为最后定约花色的定约方的那个牌手。

DEEP FINESSE

深飞 针对几张大牌的飞牌，希望在这门花色中树立额外赢墩。例如：.

A 10 9 8

4 3 2

南家在这门花色中需要取得两墩，而且手里有足够的进张，他可以连续三次出向北家的牌并飞牌。只要西家有一张大牌，他就可以取得两墩。参见 FI-NESSE。

DEFEAT THE CONTRACT

击败定约 防守方取得足够的赢墩，以致定约人即使赢得其余的牌墩也不能完成定约。

DEFENDERS

防守方

- (1)在叫牌进程中的非开叫方。
- (2)打牌中的非定约方。

DEFENSE, THE

防守

- (1)两个防守人。
- (2)防守方采用的打牌路线。

DEFENSE TO ARTIFICIAL STRONG CLUB

对付约定性强梅花开叫的措施 对方作约定性 1♣强牌开叫后，同伴间如何参与争叫的一种约定。

DEFENSE TO 1NT

对付一无将开叫的措施 对方开叫 1NT 后，同伴间如何参与争叫的一种约定。参见 ASPRO, ASTRO, CANSINO, LANDY, RIPSTRA, SHARPLES。

DEFENSE TO OPENING THREE BID

对付三阶开叫的措施 对方三阶阻击性开叫后，同伴间如何参与争叫的一种约定。参见 FILM, FISHBEIN, FOXU, LOWER MINOR, OPTIONAL DOUBLE。

DEFENSIVE BIDDING

防守叫牌 非开叫方的叫牌，有时带有阻击意图。

DEFENSIVE TRICK

防守赢墩 在防守时可以取得一个赢墩的牌张组合。

DELAYED GAME RAISE

延滞性进局加叫 当同伴作一阶高花开叫，而应叫人有进局牌力时，需区分两种牌情：一是带有分配点力的牌，二是有将牌支持及全面牌力（通常是 13-15 点）的牌。第一种以直接加叫进局较为妥当，而且还带有阻击对手的效果。第二种情况则以应叫另一花色才能最好地描述你这手牌的性质，然后待下一次机会在同伴开叫花色上叫成局——即延滞性进局加叫。

DELAYED STAYMAN

参见 CHECKBACK STAYMAN。

DELAYED SUPPORT

延滞性支持 对同伴的第一次开叫花色在第二轮叫牌时作邀请性加叫，通常表示有三张支持。如下列叫牌进程：1♥—不叫—2♣—不叫—2♦—不叫—3♥。

DELTA SUIT ASKING BIDS

德尔塔花色问叫 在超级精确叫牌法中，对一草花开叫应叫无将后，开叫人可以问应叫人在某一特定花色中的张数及大牌。他以跳叫新花色来询问。

DEMAND BID

逼叫 任何逼叫性叫牌。

DENIAL BID

示弱应叫 表示对同伴所叫花色没有支持的叫品，或一般性表示弱牌的应叫，如对埃珂 2♣开叫应叫 2♦。参见 HERBERT NEGATIVE, NEGATIVE RESPONSE。

DENOMINATIONS

花色名称 即草花、方块、红心、黑桃或无将。

DEPO

迪波约定叫 四无将黑木问叫受干扰后的约定叫。这是“Double Even Pass Odd”（加倍双，不叫单）的简略词。干扰后叫加倍表示没有 A、两张或四张 A，不叫表示一张或三张 A。

DESCHAPELLES COUP

戴夏佩勒妙招 这是一种防守打法，即牺牲一张大牌，以便为同伴创造进手张。例如：

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

东家出 K 为同伴创造一个进手张，这就是戴夏佩勒妙招。如果定约人南家用明手的 A 赢进了这张 K，Q 就成为进手张了。如果定约人忍让这墩 K，东家只要再出一张，而且取得了一个额外赢墩。

DEUCE

2 一门花色中的小牌 2。

DEVIL'S BEDPOST

魔鬼的床柱 草花 4 的别名。

DEVIL'S COUP

魔鬼妙招 使看来肯定的一个将牌输墩不输的妙招。例如：

	♠ 9	
	♥ K 10	
	♦ —	
	♣ —	
♠ 8		♠ —
♥ Q 7		♥ J 8 4
♦ —		♦ —
♣ —		♣ —
	♠ —	
	♥ A 9	
	♦ Q	
	♣ —	

红心是将牌，定约人南家从明手出黑桃 9。东家将吃，南就超将吃。如果东家出 J，南家就用 A 超吃，然后用红心 10 飞张。如果东用小牌将吃，南就用 9 超吃，并以两张大将牌赢得最后两墩。

DEVIL'S PICTURE BOOK

魔鬼牌 英国清教徒对纸牌的贬称。

DEVYN PERSS

德瓦恩出版社 美国最大的桥牌出版社巴隆·巴克利桥牌用品商店的一个分支机构。

D.I. (“DECLARATIVE INTERROGATIVE” or “DECLARATIVE INFORMATORY”)

询问叫 叫四无将，既不是自然叫，也不是问有几个 A，而是要同伴叫出以前叫牌中未曾显示过的大牌。

DIAMOND

方块

- (1) 第二最低级的花色。
- (2) 该花色的符号♦。

DIRECTION

方位 北、南、东或西。

DIRECTIONAL ASKING BID (DAB)

指示性问叫 在对方争叫后，开叫方扣叫对方的花色，这是要求同伴在对方争叫花色中有部分止张时叫无将。参见 CUE BID。

DIRECTOR

参见 TOURNAMENT DIRECTOR。

DISCARD(ING)

垫牌 打出一张既不是领出方出的花色中的牌，又不是将牌。

DISCOURAGING BID

非鼓励性叫牌 在特定叫牌过程中表示低牌力的叫牌；企图使同伴在以后的叫牌中降低热情的叫牌。

DISCOURAGING CARD

非鼓励牌 防守人要求同伴不要继续出一门花色或不要出某一门花色，为此而打出的一张信号牌。

DISCOVERY PLAY

探查打法 定约人在决定某一打牌路线前，试图查明对手方关键牌张的分配情况的一种打法，这种打法称为探查打法。

DISTRIBUTION

分配（牌型） 牌张的位置。

DISTRIBUTIONAL POINT COUNT

牌型点 根据牌型分配而产生的点力，可以和一手牌的大牌点加在一起，以改进对牌力的估算。有各种不同的计算方法，有的根据短缺，有的根据长度。例如：

(1)戈伦算法（或3-2-1算法）对缺门加3点，单张加2点，双张加1点。

(2)卡尔平算法不是因短缺加点，而是因所叫花色的额外长度而加点，即最长花色套四张以上的每一张加一点，因此五张套加1点，六张套额外加2点。开叫人用卡尔平算法来估算他的牌力。在应叫时，有第一流将牌支持（四张），加5—3—1点更正确，只有第二流将牌支持（三张）时，则用3—2—1算法。

无论短缺或长度计点法都能产生同样的效果。两者都可用下列方法稍加改进：

单张K、Q或J要减1点；

应叫人有五张将牌支持时要加1点。

参见 POINT COUNT, POINTS。

DISTRIBUTIONAL VALUE

牌型牌力 由于花色套中的短缺或长度而持有的牌力。参见 DISTRIBUTIONAL POINT COUNT。

DISTRICT(ACBL)

地区（美国定约桥牌联合会） 美国定约桥牌联合会由按地理划分的二十五个区组成。各区在美国定约桥牌联合会的执行局和理事会中都有代表。每个地区也有责任安排和组织分配给它们的地区比赛，并监督其会员单位所组织的赛事。参见 A.C.B.L。

DOG

狗牌 一手弱牌的俗语。

DOOP

多普 一桌（四人）桥牌赛，使用地区或全国桥牌比赛中由计算机发的牌。牌手们叫牌和打牌后，可把他们的结果与之相比较。

DOPE/ROPE

多佩/罗佩 四无将黑木问叫受到干扰后的一种约定叫，使应叫人得以表示拥有偶数张 A 或奇数张 A。在干扰叫以后，加倍(Double)表示奇数(Odd)张 A，不叫(Pass)表示偶数(Even)张 A。如果干扰叫是加倍，则再加倍(Redouble)表示奇数(Odd)张 A，而不叫(Pass)则表示偶数(Even)张。这种约定叫常常用于六阶或七阶，因为没有足够的叫牌空间来使用多皮或罗皮约定叫。

DOPI/ROPI

多皮/罗皮 四无将黑木问叫受到干扰后的一种约定叫。在干扰后，加倍(Double)表示没有(O)A，不叫(Pass)表示一(I)张 A。其它应叫按级别原则，第一级(即 5♦争叫后叫 5♥)表示有两个 A，等等。如暴干扰叫是加倍，则再加倍(Redouble)表示没有(O)A，不叫(Pass)表示一张(I) A。

DOUBLE

加倍 这一叫法使所叫和做成的墩数增值，使宕墩受罚，使超额赢墩获得奖分，而且被加倍的定约，如果做成，可另得 50 分奖分。这一叫品也可约定性地用于多种用途。参见 COMPETITIVE DOUBLE, DOUBLE OF 3NT BID, LIGHTNER DOUBLE, NEGATIVE DOUBLE, PENALTY DOUBLE, RESPONSIVE DOUBLE, TAKE OUT DOUBLE, UNPENALTY DOUBLE。

DOUBLE -BARRELLED STAYMAN

参见 TWO WAY STAYMAN。

DOUBLE COUP

两次减将妙招 要将吃两次，来减少自己的将牌，以便达成实行将牌妙招的形势：

♠ —	
♥ A ×	
♦ A ×	
♣ × ×	
	♠ K ×
	♥ ×
	♦ ×
	♣ × ×
♠ A Q × ×	
♥ ×	
♦ ×	
♣ —	

黑桃是将牌。轮到明手出牌，出一张草花并将吃。用红色 A 回到明手，定约人再将吃一张草花。用另一张红色 A 回到明手，于是东家的将牌 K 被捉住了。

DOUBLE DUMMY

双明手 即使定约人能够看到所有四个人的牌，可能也无法做成的一种局势。双明手地研究一副牌，就是同时看到所有四家牌。双明手题是四手牌都摊明的牌题。

DOUBLE FINESSE

双飞 针对两张大牌的飞张。例如：

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

南家应当先用 10 飞，然后再用 Q 飞，才能拿到所有三墩牌。参见 FINESSE ， REPEATED FINESSE。

DOUBLE JUMP

双跳 在叫牌中跳两阶（例如 1♣—3♦/3♥/3♠或 1♣—4♣）。

DOUBLE JUMP OVERCALL

双跳争叫 跳两阶的争叫（如 1♥—3♠）。

DOUBLE JUMP RAISE

双跳加叫 越过两阶叫牌的加叫。它常常是阻击性的。

DOUBLE NEGATIVE

双倍示弱 在 2♣—不叫—2♦—不叫—2♥/2♠—不叫—2NT 这种叫牌过程中，有些牌手认为 2NT 是第二次示弱，表示一手很弱的牌。

DOUBLE OF 3NT BIDS

对三无将叫牌的加倍 如果对手方叫到三无将，非首攻防守人的加倍常常用于首攻指示，要求作出特定的首攻，常常是明手第一次叫的花色。如果两个防守人各自叫过不同的花色，加倍是要求同伴首攻他自己的花色，而不是加倍人的花色。如果没有叫过任何花色，加倍表示有一门长而坚实的花色，并要求同伴首攻他最短的花色。参见 DOUBLE。

DOUBLE RAISE

跳加叫 对开叫人的花色加叫两阶（例如 1♠—不叫—3♠）。在许多现代叫牌法中，这是一种限制性加叫。通常表示有四张支持及 10—12 点。参见 INVERTED MINOR SUIT RAISES。

DOUBLE SQUEEZE

参见 SQUEEZE。

DOUBLED INTO GAME

因加倍而进局 不被加倍就不是进局叫的一个定约，因为被加倍了，若做成就成局。

DOUBLEER

加倍人 叫出加倍的牌手。

DOUBLETON

双张 在一门花色中，只持有两张牌。

DOWN

宕 仅取得少于定约所规定的赢墩。

DRAWING TRUMP(S)

吊将牌 连续几轮出将牌以便吊完对方的将牌。

DRIVE OUT

逼出 逼出对手方的一张大牌。办法是攻出该花色一张相当大的牌并继续出这门花色的牌，直至对手方的大牌打出为止。

DROP

硬打 打出一张或几张较大的牌，使所缺的一张大牌被捉住。

DRURY

德鲁赖约定叫 第三或第四家位置开叫后，应叫约定性 2♣，是问开叫人是有实力的开叫还是极低限的开叫。

DUCK (DUCKING)

忍让 本来可以赢进的一墩牌却故意不赢。

DUKE OF CUMBERLAND'S HAND

坎伯兰公爵的一手牌 那是惠斯特牌戏中发给英国国王乔治四世的儿子的一副牌。草花是将牌，公爵手持：

♠ AKQ ♥ AKQJ ♦ AK ♣ KJ97

他的对手打赌说他在这副牌里一墩也拿不到。根据传说，他接受了打赌并输掉了所有十三墩牌。整副牌是：

	♠ J 10 9 8 7 6	
	♥ 10 9 8 7 6	
	♦ Q J	
	♣ —	
♠ —		♠ 5 4 3 2
♥ —		♥ 5 4 3 2
♦ 10 9 8 7 6 5 4 3 2		♦ —
♣ A Q 10 8		♣ 6 5 4 3 2
	♠ AKQ	
	♥ AKQJ	
	♦ AK	
	♣ KJ97	

根据当时打惠斯特的原则，公爵首攻草花 7。首攻被 8 赢进，两次将吃方块及两次飞公爵的草花后，吊出公爵最后一张将牌并兑现剩下的七张方块。

DUMB BIDDER

无声叫牌器 (英国) 可以使叫牌不发声的一种装置。这是放在桌子中间的一块板，板上分成印有标记的格子，1♣, 1♦, 1♥, 1♠, 1NT, 2♣等等，直至 7NT，加倍，再加倍，提示注意，暂停及不叫。牌手叫牌时用钢笔或铅笔轻触板上相应的部位，或放一个小硬币在无声叫牌器上。

DUMMY

明手

- (1) 定约人的同伴。
- (2) 定约人同伴的牌。

DUMMY REVERSAL

倒明手 一种打牌的方法，即定约人手里的长将牌用来将吃明手的输张。明手的将牌则用于吊对手方的将牌。举例如下：

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

南家做 7♠ 定约，但只有十一个顶张赢墩。如果两门黑花色分配平均，采用倒明手打法，则定约可以做成。只要明手的三个方块输张能用定约人的大将牌将吃，南家就能取得三墩将牌、四墩草花、三墩红花色赢张及三墩方块将吃。如果将这手牌看成是如何处理明手失张的问题，那很明显，解决的办法是将吃三个方块输张并用第四张草花垫掉红心输张。

DUMMY'S RIGHTS

明手的权利 在复式桥牌和盘式桥牌中，明手有特定的权利和义务，在《规则》中都有详细的规定。

DUOBRIDGE

双人桥牌 由两个人打的有四手牌的一种桥牌。

DUPLICATE BRIDGE

复式桥牌 每副牌要由不同的牌手打多次的一种打桥牌的方式。由于每副牌上牌手的得分要和其他牌手的得分相比较，因而运气问题就没有了。第一次在复式惠斯特中应用复式原则的是 J·米切尔，他也是对式轮转法的发明人。第一次打复式竞叫桥牌是在 1914 年由美国惠斯特联合会发起的。

DUPLICATION OF DISTRIBUTION

牌型重复 两个牌手在每门花色上的长度完全一样，叫做牌型重复。这种情况也称为“镜子牌型” (Mirror distribution)。

DUPLICATION OF VALUES

牌力重复 同伴间的两手牌在某一特定花色中都握有强牌，称为牌力重复。因此，在叫牌进程中好象两手牌有许多点力。但是联手赢墩能力却是有限的。

DYNAMIC ONE NOTRUMP

强力一无将 罗梅克斯叫牌法的主要部分。这是一种强开叫，表示 18—21 点的非均型牌，至少有五个控制。