

G

GADGET

约定性叫牌措施 一个约定叫或约定叫的一部分。

GAMBIT

先予后取 故意牺牲一墩，以便最终取得两墩或更多。

GAMBLING 3NT

冒险性三无将开叫 一种 3NT 开叫，表示有一个长而坚实的低花套，至少是 AKQ×××，在旁套花色中不会多于一个 Q。

GAME

一局，成局

(1)在盘式桥牌中，记在水平线以下的 100 分。

(2)在复式桥牌中，一副牌所得墩分为 100 或 100 以上。

GAME ALL

双方有局 在盘式桥牌中，双方都已经赢得一局，因而双方都是有局方。在复式桥牌或芝加哥桥牌中，则是事先指定的局况所表示的。

GAME BID

成局叫牌 正好够成局墩数的叫牌：3NT，高花四阶或低花五阶。在盘式桥牌中，如果同伴已有了部分分，那叫牌只要叫到部分分足够成局的水平就够了。

GAME CONTRACT

成局定约 只要做成就有足够的墩数可以成局的任何定约。

GAME FORCING BID

进局逼叫 要求同伴不进局不停止的一种叫牌。

GAME INVITATION ●

进局邀叫 不是逼同伴叫成局的叫牌，而是邀请同伴，如果他以前的叫牌中还有额外牌力，叫成局。

GAME TRY

进局试探 表示对进局有兴趣的叫牌，并要求同伴重新估计他的牌力，从而做出最后决定。

GAME TRY DOUBLE

进局试探性加倍 在竞叫进程中，当双方都叫牌并支持过一门花色，叫加倍是作为一种区分竞叫性加叫同伴花色和进局邀叫的一种办法。加倍是进局邀叫，而立即加叫则纯粹是竞叫性的。

GARBAGE

弱牌 表示一手弱牌的俗称。

GARDENER INT OVERCALL

加敦纳 1NT 争叫 争叫 1NT 表示或者是强无将(15—17 或 16—18 点), 或有一个长套花色的弱牌。

GENERAL PURPOSE CUE BID

一般用途的扣叫 当扣叫没有机会或不合适时, 可以叫 4NT 用手一般性的满贯试探。

GERBER

盖伯尔问叫 叫 4♣ 来问同伴持有几个 A 的一种约定叫。应叫是:

- 4♦ 表示没有或四个 A
- 4♥ 表示一个 A
- 4♠ 表示两个 A
- 4NT 表示三个 A

然后的 5♣ 是问 K, 并用相应的答叫。参见 ROLLING GERBER, ROMAN GERBER。

GET A COUNT (OF THE' HAND)

进行牌型计算 无论是定约人或防守人对暗手牌的牌型进行计算。

GHESTEM

盖斯当争叫 由法国的 P·盖斯当所设计的发给牌手的一种桥牌。五张牌一次轮流发给每个牌手, 第二轮重复一遍, 然后三张牌也一次性地发给每个牌手。正如每个人可以想象得到, 这样发的牌常常是特别畸形的。

GO GAME

叫成局 叫到成局。

GO IN

用大牌打 定约人出一张小牌打向明手时, 第二家位置的防守人出 A。

GO OFF

宕 只少于定约所规定的赢墩。

GO UP

参见 GO IN。

GOLD POINT (S)

金色分 美国定约桥牌联合会授予地区或全国比赛中获奖者的一种分数, 区域比赛的冠军也可获得金色分。近些年来, 在某特殊性比赛中, 对地方俱乐部的冠军授予少量的金色分 (如埃普森通讯赛, 北欧皇家杯赛, 等等)。

GOOD

好了 说明一手牌中每张牌都是赢张的词。例如: “明手牌都好了”。

GOREN (POINT COUNT) SYSTEM

参见 STANDARD AMERICAN。

GOULASH

匈牙利桥牌 原来打过的一副牌不再重洗而一种强两套花色争叫法。

开叫 1♣:

争叫 2NT, 表示两个红花色套。

2♦, 表示双高花套。

3♣, 表示方块和黑桃。

开叫 1♦/♥/♠:

争叫 2NT, 表示最低的两门未叫套。

3♣, 表示最高的两门未叫套。

扣叫, 表示其他两套。

GIN

定约 某一定约。

GIVE COUNT

给出牌型信号 防邻人向同伴给出牌型信号。

GLADIATOR

斗士约定叫 对 INT 开叫的应叫法: 2♣要求开叫人叫 2♦, 应叫人可以不叫或者转成 2♥, 或 2♠, 于是应叫 2♦成为斯台曼问叫 (2NT 否认有四张高花), 2♥和 2♠表示有五张套的进局逼叫。三阶跳叫高花成为满贯邀叫。

GO DOWN

宕 只取得少于定约所规定的赢墩。

GO FOR A (TELEPHONE) NUMBER

参见 NUMBER, GOING FOR A.

GRAND COUP

绝好妙招 定约人故意将吃赢墩以缩短自己将牌的一种将牌妙招。此名称来自惠斯特牌戏的早期, 当时认为这样一种打法应该受到一个响亮的名称。参见 TRUMP COUP.

GRAND SLAM

大满贯 叫到大满贯, 就是约定要赢得全部十三墩。参见 BONUS.

GRAND SLAM FORCE

大满贯逼叫 由克伯森发明, 但由其夫人约瑟芬在《桥牌世界》上发表的一种约定叫 (这种约定叫常被称为“约瑟芬”约定叫)。在将牌花色取得协议后, 直接叫 5NT (之前未叫过 4NT) 是要求同伴持有将牌花色的两张顶张大牌时叫大满贯, 少于两张时, 叫六阶将牌花色作为止叫。有人设计了更精细的应叫以提供更多的信息。

GREEK GIFT

害人的礼物 送给对手方的一墩牌, 如果对方接受了, 将遭到重大损失。

GRONER

格罗纳 A·格罗纳编著的《复式桥牌裁判》多年来是正式裁判长的手册。其特包表现

于霍威尔、米切尔、瑞士队式、按副记分及个人等轮转法图表中。

GROSVENOR GAMBIT

格罗夫纳花招 F·特纳最初在《桥牌世界》上多少带有点挖苦地把这种花招描述为有意地在一门花色打错牌，让对方取得一个额外赢墩。因为没有一个聪明的对手相信会有这样荒谬的打法，于是就会取得正常的结果。但对手却只好悄悄地骂人。

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

定约人出 A，西家出 10。南家出 J 时，西家出 4。现在没有哪个定约人会飞张了（因为西家只要第一轮出 4，总能赢一墩的），但当东家跟不出牌时，大部分定约人都会稍稍不愉快的。但几年后，K·伍尔西写了一篇后续文章，并发现有某些合理的实用性。

GUARD

止张 能防止对方在一门花色中连续取得赢墩的牌张组合。

GUARD SQUEEZE

止张挤牌 这是在两门花色上紧逼对手，而他在第三门花色中又持有一张（或几张）可防止同伴被飞张的牌。

♠ —
♥ A ×
♦ K
♣ K

♠ — ♥ J × ♦ A ♣ A	♠ × ♥ Q × × ♦ — ♣ —
----------------------------	------------------------------

♠ A
♥ K 10 ×
♦ —
♣ —

当南家出黑桃 A 时，西家必须保留两张 A，因此他被迫出一张红心。这就使南家可以飞红心而取得最后三墩。

GUIDE CARD

轮转指示卡 用来告知参赛牌手，每轮结束后应当转到哪一桌去的卡片。这种卡片或者发给每个参赛者，或者放在每张牌桌上。