

M

MAGNETIC CARDS

磁性扑克牌 和磁化的牌套一起使用的一种特制扑克牌，适宜于在游泳池或海滩应用。

MAJOR SUITS

高级花色 红心和黑桃常称为“高级花色”。参见 MINOR SUITS。

MAJOR TENACE

高间张 在一门花色中持有最大和第三大的牌。这种组合一定可以产生一个赢墩。如果所缺的大牌在间张上手方，或持有该大牌的对对手方被迫出这门花色，那就可取得两个赢墩。参见 MINOR TENACE, TENACE。

MAKE

做成，赢得……

- (1)洗牌。
- (2)为定约赢得足够的赢墩。
- (3)赢一墩牌。

MAKE UP A TABLE

凑成一桌 第四个牌手会同另三个牌手组成一桌打桥牌。

MAMA -PAPA BRIDGE

妈妈爸爸桥牌 极简单自然的桥牌的俗称。

MARKED CARD

明显的牌 已知道在某一牌手手中的牌张。

MARKED FINESSE

明显的飞牌 一个对手方明显地持有所缺牌张的飞牌。

MARMIC SYSTEM

马尔米克叫牌法 以往有些意大利人使用过的一种不寻常叫牌法。其特点之一是强(16—19大牌点)而均型的牌则不开叫。

MASTER

大师 有一定技术的牌手。但是有大量数目的不同等级的大师。

MASTER CARD

最大的牌 一门花色中剩下的最大牌。

MASTER HAND

为主的一手牌 对将牌有控制的一手牌。

MASTER PAIRS (MASTERS)

高级比赛 最高级别牌手之间的比赛，通常是邀请赛。

MASTER POINTS

大师分 全国性桥牌组织，以及隶属于全国桥牌组织的比赛主办单位，因牌手在比赛中的成就而授予的分数。大师分积累到一定数量可使持有人进入某个等级，而桥牌组织则定期公布牌手的进级及级别。

MATCH

比赛 四人队式比赛。在按副记分法比赛中则每副牌是一场比赛。在某些国际比赛中，一场比赛可能包括两百副以上。但是在现代瑞士队式比赛中，大部分时间每轮比赛只有七副牌（通常一场比赛要打八轮）。淘汰赛则大概要打 32 副牌。

MATCH PLAY

四人队式比赛 只有两个队之间的四人队式赛。参见 POINT A BOARD。

MATCHPOINT (S)

比赛分 在复式对式比赛中，把一对牌手在任一副牌中所得的分转换成等级分的结果。获胜的一对得一个比赛分，得分相等的对则各得半分。计算比赛分就是进行这种转换。

在队式比赛中，则是把每副牌的分差转换成比赛分。参见 FACTORING。

MATHE

马瑟问叫 高花开叫人，在同伴作了限制性加叫后的一种问叫，旨在询问有无旁套花色的单张。这是后来的世界冠军并曾任美国定约桥牌联合会主席的 L·马瑟设计的。

MAXIMAL DOUBLES

高限争叫加倍 用于邀请进局的竞叫性加倍，因为叫牌进程不允许有其它的进局试探叫。例如你开叫一红心，左手对方叫两方块，同伴加叫到两红心而右手对方叫三方块。你叫加倍是表示对红心进局有兴趣的竞叫。

MAXIMUM

高限 一个牌手对其以前的叫牌持有最大可能的脚力。

McKENNEY

麦肯尼 表示花色示选的一种垫牌信号。垫一张较大的牌，是要求攻其他两门花色中较高级的花色（除了所垫牌张的花色及垫牌所打的花色）。同样，垫一张较小的牌是要求其它两门花色中较低级的花色。参见 SUIT PREFERENCE SIGNAL。

MECHANICS OF BRIDGE

桥牌的基本因素 这是《复式定约桥牌规则》中所阐述的内容，如定义，预备事项，桥牌比赛的准备及进展等。

MEN'S PAIRS

男子对式比赛 只限于男性参加的双人赛。

MENACE

威胁张 参见 THREAT CARD。

MERRIMAC COUP

梅里马克妙招 牺牲一张大牌，通常是 K，作为消灭对方进手张的一种打法。例如：

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

针对南家的 3NT 定约，西家首攻一张黑桃。东家赢进后转出方块 K。如果南家不用明手的 A 吃，东家就再打另一张方块。只要东家让过第一轮草花，南家就无法拿到九墩。

这种妙招有时也称为“霍勃森妙招”，比作霍勃森船长于 1898 年故意凿沉自己的“梅里马克”号，把西班牙舰队堵塞在圣地亚哥海湾里。

MEXICAN TWO DIAMONDS

墨西哥两方块开叫 这一叫法是 G·罗森克朗兹设计的，表示有 19—21 大牌点的均型牌。以后修正为表示 23—24 点的均型牌，三套花色的强牌或埃珂二阶高花开叫。它是罗梅克斯叫牌法的重要组成部分。

MICHAELS CUE BID

迈克尔斯扣叫 直接争叫对方开叫的花色（如 1♣—2♣或 1♠—2♠），这种简单的扣叫用来表示双套牌。扣叫低花表示双高套，扣叫高花表示另一高花及一套低花，之后的 2NT 应叫是询问持有哪一门低花。原来的约定叫允许持 5—4 牌型，但现在的叫法则要求至少是 5—5 的牌型。参见 CUE BID。

MIDDLE GAME

中局 指最初几墩牌打完后定约人的打牌。这时定约人要发展他的打牌计划或准备终局打法（在终局阶段）。

MILTON WORK COUNT

米尔顿·沃克计点法 大部分牌手使用的 4—3—2—1 大牌点计点法。由 M·沃克发明而以 1915 年的麦坎贝尔计点为基础。参见 HIGH CARD POINTS, LOSING TRICK COUNT。

MINI NO TRUMP

小无将 开叫 1NT 表示 10—12 点。

MINI-SPLINTER

小爆裂叫 鉴于牌型牌力可以弥补大牌点力之不足这一事实，许多牌手在进局逼叫通常所需大牌点力不足的情况下也用示短叫牌。这些“小爆裂叫”可用于进局逼叫或进局邀叫。不但应叫人可用之于支持开叫人的花色，开叫人也可用之于支持应叫人的花色。

MINIMUM

低限 对原来的叫牌只有最低限度的牌力。

MINOR SUIT STAYMAN

低花斯台曼问叫 对同伴 INT 开叫的约定性应叫，寻求低花成局或满贯。采用双用斯台曼问叫的，应叫两方块就是这种试探。采用对 INT 开叫应叫两黑桃作为低花问叫的，同伴的应叫是：

- (1)如果有一门四张低花，就叫该低花。
- (2)如有两门低花，三阶叫出较好高花。
- (3)对满贯没有兴趣叫 3NT。
- (4)对满贯有兴趣叫 2NT。

MINOR SUIT SWISS

低花瑞士约定叫 根据这种约定，对一阶低花开叫应叫 3♥和 3♠（也可选择 1♣后的 3♦）表示有好的将牌支持，至少到 3NT 的可靠牌力，并对满贯有点兴趣。约定叫的优点在于应叫人可以显示他的支持及牌力，又不使叫牌超过 3NT。开叫人可用瑞士式答叫，或者表示开叫花色中持有强牌，或者表示特定的牌型。参见 SWISS CONVENTION。

MINOR SUITS

低级花色（低花） 草花和方块常被称为“低级花色”。参见 MAJOR SUITS。

MINOR TENACE

低间张 一门花色中原来持有的第二和第四大的牌，即 K J。打了一墩或几墩牌后，一门花色中剩下的 K J。参见 MAJOR TENACE, TENACE。

MIRROR DISTRIBUTION

参见 DUPLICATION OF DISTRIBUTION.

MISBOARDING

插错牌 在复式桥牌中，打过的牌插回到错误的牌套里。如果因此下一桌无法打牌，则犯错误的牌手对通常要罚一定数量的比赛分。

MISCUT

切牌不合规定 在盘式桥牌中，发牌前的不合法切牌，即切开的两部分中有一部分不足四张。

MISDEAL

发牌错误 发牌时有一张牌暴露出来，或一个牌手收到不是十三张牌，即成为发牌错误。

MISERE

错误的 如果牌手的打牌路线是低级的，尤其是很低级的，就说他打的是“错误”路线。参见 BUTCHER, CARVE。

MISFIT

失配 同伴间的两手牌各有两个长套，但互不配合的情况。

MISSING CARD

缺少的一张牌 四家牌中都找不到的一张牌。它可能是：插在另一牌套中，地上或某人的笔记本里。如果找不到这张牌，在盘式桥牌中这副牌就取消了。在复式桥牌中，则由裁判长来确定所缺的牌，并将之放回正确的地方。如果是在打牌开始后发生这种情况，则要处罚。

MISSISSIPPI HEART HAND

密西西比红心强牌 惠斯特早期一副臭名昭著的牌。从表面上看，一方可容易地拿到全部十三墩牌，但由于畸形分配，对手方可以拿到一定数量的防守赢墩。

MITCHELL (MOVEMENT)

米切尔（轮转法） 这是一种简单的对式轮转法。南北对都不动，东西对牌手转到大一号的桌上去，而牌却转到小一号的桌上。如果桌数是偶数，则中间一轮是“跳的”一轮，牌仍照常轮转，东西对牌手却往大号跳一桌。另一种办法是采用空台轮转法，第一桌和最后一桌打同一副牌，另在中间两桌之间的空台上也放一副牌。参见 HOWELL, SCRAMBLED MITCHELL。

MIXED PAIRS

混合对式赛 每对牌手均由一名男子和一名女子组成的对式赛。

MONITOR

巡视员 在高级队式赛中，被指定执行专门任务的人。他记录下遮幕他这一边的叫牌，然后口头把这些叫牌传给遮幕另一边的牌手和巡视员。巡视员也应记下牌手叫牌的时间，以备因打牌慢而引起矛盾或处罚时用。

MONSTER

怪物（极强牌） 一手极强的牌。

MORTON'S FORK COUP

莫顿叉妙招 这是用以描述一种打法的词语。根据这种打法，好像（英国）亨利七世的财政大臣莫顿主教的受害人那样，防守人不管如何回答，总是错误的。莫顿主教定期地向商人和公民收集金钱。他的理由是：如果这些人生活很好，他们就能拿出一部分钱来贡献给国王。另一方面，如果他们用钱很省，也能够向国王做点贡献。不管怎样，他们总要被莫顿的叉子叉住。下面是一例牌：

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

南家做 6♥ 定约，首攻将牌，有可能输一墩方块和一墩草花。但要是他从手里向明手的 Q 3 2 出一张小方块，西家就毫无办法了。如果他扑上 A，那么明手的 Q 就树立起来了，可以垫掉第二张草花（黑桃套可以垫掉一张草花）。如果西家忍让，定约人就能用黑桃套垫掉手中的方块 K 而只输一墩草花。

MOVE

移位 在复式对式赛或队式赛中，每一轮结束后，某些牌手要换位置。

MOVEMENT

轮转 规定牌手在每轮结束后如何移位的程序表。参见 HOWELL, MITCHELL。

MOVEMENT CARDS

轮转卡 复式比赛时放在每张桌上的卡片，指导牌手在每轮结束后移位到哪一桌。

MOYSIAN FIT

莫耶塞配合 4—3 将牌配合称为莫耶塞配合。这一名称来自 A·莫耶塞（小），因为他的叫牌风格常常导致同伴打 4—3 将牌配合。

MUD

中大小出牌法 这是一种首攻方法。从三张套（该花色没有大牌）中首攻中间的一张。下一轮打这门花色时，再出最大的一张。这样同伴就能知道你的花色不是双张。

MULTI

参见 MULTICOLORED TWO DIAMOND OPENER。

MULTI COLORED TWO DIAMOND OPENER

多用途两方块开叫 约定性 2♦ 开叫，表示两种或三种截然不同的牌情，至少包括一种弱牌和一种强牌。最常用的一种是表示高花弱 2 开叫、或低花强 2 开叫，或强的均型牌。另一种强牌的可能是双低花套或不明确的三套牌(4—4—4—1 或 5—4—4—0)。这种约定叫在美国以外相当流行，但在美国的比赛中很少见。