

## P

### PACK

一副扑克牌 52 张一副扑克牌。

### PAIR

对（对式） 由两个桥牌手组成的同伴。

### PAIRS (TOURNAMENT)、

对式赛 牌手按对进行竞争的比赛。

### PAJAMA GAME

大起大落的比赛 有许多顶分和底分的复式赛。

### PALOOKA

普通牌手 水平很低的桥牌手。

### PAR CONTEST

标准桥牌赛 是根据牌手的技术而不是根据打牌的结果给予分数的比赛，通常使用事先发好的技术上带有难度的牌。

### PAR (CONTRACT)

标准 如果一副牌上双方都叫到和打到最佳成绩，这就是标准。

### PAR HAND

标准赛用牌 一副预先做好的、为标准桥牌赛使用的牌。

### PARTIAL

参见 PARTSCORE。

### PARTIAL DESIGNATION

不完全的指定 要求明手出什么牌的指示不够完全。如果只指定花色，那就应该出该花色最小的牌。如果只指定牌张的大小等级而又模棱两可的话，那就应该出最后打过的那门花色的牌。

### PARTIAL ELIMINATION

部分消去打法 防守方被投入后可以安全出手的花色，定约人（由于某种原因）只能作部分消去（即剥光）的一种打法。此后防守方出牌是否对定约人有利，就要看分配因素了。

### PARTNER

同伴 一对伙伴的两个成员之一。

### PARTNERSHIP

同伴关系 两个桥牌手组成的一个单位。桥牌是两对同伴之间的竞争。同伴各自相对而坐。同伴间的信任和合作是比赛的重要因素。

## **PARTNERSHIP UNDERSTANDING**

**同伴间的约定** 一对同伴成员之间在叫牌和打牌方面的约定，以便取得更有效的交流信息。这种约定，无论是明的或暗的，都应当让对方充分地了解。

## **PARTSCORE**

**不成局分** 少于 100 分的墩分。也称部分分(partial)。

## **PARTSCORE, BIDDING JO THE**

**有部分分的叫牌** (在盘式桥牌中) 受部分分影响的叫牌。

## **PARTSCORE BONUS**

参见 BONUS

## **PARTY BRIDGE**

**社交桥牌** 私人家庭中的桥牌活动，有两桌或更多。有一对可能被称为最强对。一桌上输了一盘的人就移位到下一桌去，而胜者则移到上一桌，也有采用其他安排的。通常是打四副式（芝加哥）桥牌。

## **PASS**

**不叫** 一个牌手不愿意、或《规则》不允许，在轮到他叫牌时能参与叫牌。参见 NO BID。

## **PASS OUT (PASSED OUT)**

**四家不叫**

(1)四个牌手中没有一个人叫牌。在盘式桥牌中，这副牌就传给下一个牌手；在芝加哥桥牌中，这副牌原发牌人要重发；而在复式桥牌中，这副牌好象已打过一样重新插回牌套，双方都无分。

(2)开叫以后，三家连续不叫。

## **PASS OUT OF TURN**

**越序不叫** 一个牌手未轮到他叫牌时所作的叫牌。需按《规则》处理。

## **PASS OUT SEAT**

**不叫即结束** 一个牌手如果不叫，则叫牌进程就要结束，这个牌手就称为坐在不叫即结束的位置。

## **PASSED HAND**

**不叫过的牌手** 一个牌手已经不叫过了（因此，如果他以后叫牌，则他的牌力因以前的不叫而可知是有限的）。

## **PASSIVE LEAD (PASSIVE DEFENSE)**

**消极首攻（消极防守）** 这种首攻的意图更多的在于避免损失一墩，而不在于树立自己的花色。参见 ATTACKING LEAD。

## **PATTERN**

参见 HAND PATTERN。

## **PENALTY**

**判罚. 罚分**

- (1)因定约失败而受的罚分。
- (2)因不正当行为或犯规而按《规则》被裁判长判处的处罚。

## **PENALTY CARD**

**罚张** 一张错误地打出或暴露的牌张可能成为一张罚张，在复式桥牌中，有些罚张还区分为小牌罚张或大牌罚张。盘式桥牌中则没有这种区别。罚张应按《规则》处理。

## **PENALTY DOUBLE**

**惩罚性加倍** 相信对方的定约做不成而叫的加倍。它也称为“Business Double”。参见 DOUBLE。

## **PENALTY PASS**

**惩罚性不叫** 对同伴非惩罚性的加倍不叫，这样实际上就把它转变为惩罚性加倍。

## **PERCENTAGE PLAY**

**百分比打法** 基于数学概率而很有成功可能的一种打牌路线。

## **PERCENTAGES**

**百分比** 一种情况能否发生的实际可能性。例如飞张是 50%的成功率。一个桥牌手懂得确切的百分比概率是有帮助的，但也不是绝对的。牌手不必知道四张牌 2—2 分配的概率大概是 40%，而 3—1 分配则是 50%左右。对于牌手来说，重要的是要知道四张牌经常是分配不均的，因此他不应按 2—2 分配打牌。

## **PERMUTATION**

**分配** 数学名词，表示一组事物各种可能的分布情况。在桥牌中则表示牌张的可能分配情况。

## **PERSONAL SCORE CARD**

**个人记分单** 一个牌手用来记录每副牌自己得分的单子。参见 CONVENTION CARD。

## **PETER**

**彼得信号** 第一轮时在一门花色中打一张不必要的大牌，接着在第二轮打一张较小的牌。有时也称为“高低信号”或“回声”。

## **PHANTOM PAIR**

**虚对** 在复式桥牌中，如果牌手对数不是双数，就有一桌只有一对（半桌）。因而每轮都有一对要同这个“虚对”打牌，只好坐着来度过这一轮。

## **PHANTOM SACRIFICE(PHANTOM SAVE)**

**虚幻的牺牲** 针对对方不能做成的定约所叫的牺牲叫。参见 SACRIFICE。

## **PHONEY CLUB**

**虚假梅花叫牌法** (英国)一种基本叫牌法：强无将，方块、红心和黑桃五张开叫，其他牌型就用（可能）虚假草花作为第一次叫牌。类似的叫牌法有“钓鱼梅花叫牌法”，“短

梅花叫牌法”及“实用梅花叫牌法”。

### PIANOLA

自动钢琴 一副牌如此容易打，好象它是“自己打的”。

### PICK UP

捉出 取得一定数目的赢墩，或捉住一张特定的牌（如：“向手上出一张小黑桃而捉住Q”）。

### PICK UP SLIP

单副记分表 代替随牌记分表，记录每副牌的结果的记分表，比赛时由服务员收取。参见 CADDY, TRAVELLER OR TRAVELLING SCORE SLIP。

### PIN

钉死

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

朝着 A 攻出 Q 就可取得五个赢墩，因为 J 是单张，处在右手方。于是 J 就被 Q “钉死”了。

### PINPOINT ASTRO

精确阿斯特罗争叫 这是阿斯特罗约定叫的一种变化，它可以精确地用一次叫牌显示出多种花色结构。其争叫及所显示的花色如下：

2♣=红心和草花

2♦=红心和方块

2♥=红心和黑桃

2♠=黑桃和一门低花

### PIP

花色符号 扑克牌正面的图案，用符号的数量表示这张牌的等级，符号的图案表示花色。不同的国家有用不同的符号的，如红心、丁香、橡树果、叶片等等。

### PITCH

垫牌 是 discard（垫脚）的俗语。

### PIVOT TEAMS

中心轮转式桥牌 一种队式赛，每个队的成员都要更换伙伴关系，以便到比赛结束时，各队的每个成员都和本队的其他成员作为同伴打过几副牌。

### PLACING THE CARDS

判定牌张位置 根据叫牌或打牌提供的线索而判断牌张的位置。

### PLAFOND

争高牌戏 构成定约桥牌基础的一种法国牌戏。或多或少创造了定约桥牌的 H·范德比尔德把争高牌戏的记分方法，以“局”的形式用之于定约桥牌。定约桥牌发明后，原先流行的争高牌戏及与之紧密相连的其它牌戏很快就衰落了。

## PLAIN SUIT

**副牌花色** 将牌以外的任何其他花色。参见 SIDE SUIT。

## PLAN OF (THE) PLAY (PLANNING THE PLAY)

**做庄打牌计划** 定约人找到最佳打牌路线的思考过程。

## PLASTIC CARDS

**塑料扑克牌** 通常指全塑扑克牌（如凯门扑克牌），而不是指涂塑扑克牌。塑料扑克牌较耐用，也较易清洗，但销量却远不及其他扑克牌，原因是价格相对高了些。

## PLAY

**打牌**

(1)叫牌过程后的打牌。

(2)表示打牌过程中的一次行动（打法），例如“关键打法是将吃一墩方块”。

## PLAY OUT OF TURN

**越序打牌** 没有轮到一个人牌手打牌时他却打了牌。需按《规则》处理。

## PLAYED CARD

**已打出的牌张** 防守人打出牌张的方法是把它牌面向上地放在自己面前的桌子上。如果防守人拿出一张牌来，让另一防守人看见其牌面，则这张牌就算已经打出了。定约人也要以同样的方式打牌，定约人把任何一张牌牌面朝上放在桌面上或靠近桌面时，这张牌就算是已经打出了。定约人打明手的牌张时，可以说出来（复式桥牌的正确程序），或者自己拿（盘式桥牌）。

## PLAYER

**牌手** 打桥牌的四人中的一个。

## PLAYER NUMBER

**牌手号码** 美国定约桥牌联合会给每个会员一个七位数的识别号码。要是一个牌手成了终身大师，其号码的第一个数字就改为字母。

## PLAYING A KNOWN CARD

**打出已被知道的牌** 如果牌手可以在几张牌中选一张打的话，最好是打出那张已被知道他所持有的牌。例如：

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

定约人南家打一张小牌，用 J 飞张成功。当打出 A 时，西家应跌出 Q（已被知道他所持有的），使南家面临下一墩选择如何打法：飞东家的 10 还是打平均分配。如果西家在第二轮跟 10，定约人必将打平均分配。

## PLAYING CARDS

**扑克牌** 打桥牌用的 52 张一副的扑克牌。整副牌有四门花色：草花、方块、红心和黑桃（由低到高的等级次序），每门花色有十三张牌：A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2（由大到小的等级次序）。人头及符号数字表明牌张的等级，符号的形状表明花色。

## PLAYING TO THE SCORE

**根据分数决定** 让已有分数去影响一个牌手决定如何叫牌和打牌。最典型的是盘式桥牌中，在已有部分分的情况下低叫。

## PLAYING TRICK

**打牌赢墩** 只要分配正常和没有被将吃的可能的情况下，相当有希望赢进一墩的一张牌。例如 A K Q×××是六个打牌赢墩，而 A K Q××××则是七个。

## PLOB

**普洛勃应叫法** 这是应叫人所用的一种约定叫。开叫人开叫一草花或一方块，应叫人应叫一红心或一黑桃，开叫人再叫一无将后应叫人为获得进一步的信息而用的约定叫。

## PLUS VALUES

**附加牌力** 参见 HONOR TRICKS

## POCKET

**小袋** 复式桥牌牌套中装牌用的小口袋。

## PODI

**波迪答叫法** 同伴的黑木问叫遭到干扰后的对付办法。Pass（不叫）表示没有(O)A，Double（加倍）表示一张(I)A，以及最低线的叫牌表示两张A。

## POINT A BOARD

**按副记分法** 四人队式赛确定胜者的一种记分方法。每副牌单独记分，胜方得一分，平局得半分。在英国，更常见的是胜方得两分，平局得一分。参见 BOARD—A—MATCH。

## POINT COUNT

**计点法** 以点来估算牌力的一种方法，最流行的是 M•沃克计点法：一张 A 算四点，一张 K 算三点，一张 Q 算两点，一张 J 算一点。参见 DISTRIBUTIONAL POINT COUNT。

## POINTED SUITS

**尖角花色** 方块和黑桃，之所以这样叫是由于它们符号的形象。从而草花和红心称为“圆角花色”。

## POINTS

**分数，点数…**

(1)牌力的计算单位。参见 DISTRIBUTIONAL POINT, COUNT, HIGH CARD POINTS, POINT COUNT。

(2)参见 MATCHPOINT (S)。

(3)参见 MASTER POINTS。

(4)参见 INTERNATIONAL MATCHPOINTS (I. M. Ps)。

(5)参见 POINT A BOARD。

## POOL

**奖金** 参赛人设置而由胜方分取的奖金。美国定约桥牌联合会对于奖金的金额设有限制（相当低，因为美国定约桥牌联合会不赞成赌博）。

## **POPULAR BRIDGE**

**《大众桥牌》杂志** 美国的一种双月刊杂志，1967年创刊，八十年代已停止出版。

## **PORTLAND CLUB, THE (OF LONDON)**

**波特兰俱乐部（伦敦）** 第一家制订桥牌规则的单位（1895年）。原为斯特拉特福德俱乐部，为了摆脱一名不受欢迎的成员而改组。在国际桥牌界它仍是重要的一员，在世界好些地方握有《规则》的版权。

## **PORTLAND RULES**

**波特兰规则** 波特兰俱乐部制定的规则，它包括禁止在俱乐部的桥牌室里使用任何约定叫。

## **POSITION**

**位置，方位**

(1) 牌手的罗盘方位（北、南、东、西）。

(2) 牌手与发牌人相对而言的位置（发牌人是第一家，发牌人的左手方是第二家，等等）。或者是同另一牌手相比较的位置，坐在下家（即成为他的左手对方）或坐在上家（即成为他的右手对方）。

## **POSITIONAL FACTOR**

**位置因素** 一张特定的持牌，可能因叫牌进展而表明另一张有关牌张的分配，从而改变其价值。譬如一门花色中持有 K ×，如果右手对方叫了这门花色，则这种持牌就更有价值，反之，若左手对方叫了这门花色，其价值就有问题了。

## **POSITIVE RESPO**

**示强应叫** 一种建设性的应叫，保证持有约定的最低牌力。

## **POSITIVE SLAM DOUBLES**

**示强满贯加倍** 叫牌过程中，防守方同伴间叫过并加叫过一门花色后，对手方叫到了满贯。同伴间可能觉得使用示强性满贯加倍是有利的，以便决定究竟是作牺牲叫还是试图打宕满贯。与示弱满贯加倍不同，示强满贯加倍表示持有一墩或更多的防守赢墩，而不是没有防守赢墩。

## **POST MORTEM**

**事后研讨** 一副牌打完后，牌手对之进行讨论。

## **POSTING THE SCORE**

**公布分数** 把分数总表贴在参赛牌手能清楚地看到的地方。

## **POUND (POUNDED)**

**打败** 巧妙地打败对手方。

## **POWERHOUSE**

**极强牌** 有巨大赢墩能力的一手牌。

## **PRECISION (CLUB)**

**精确（梅花）叫牌法** 这是魏重庆于六十年代设计的一种叫牌法。由于中国台湾桥牌队使用该法在 1969 年和 1970 年世界锦标赛上夺得亚军而引起世人注意。该叫牌法的基本点是约定性 1♣ 开叫（16 以上大牌点）及五张高花开叫。

## **PRE -DEALING**

**预先发牌** 在比赛前把比赛中要打的牌发好。参见 SIMULTANEOUS PAIRS。

## **PREEMPTIVE BID**

**阻击叫** 高阶水平的弱叫，在长套中有打牌赢墩，很少边花牌力。这种叫牌纯属阻碍性质，能使对方的叫牌极端困难。参见 RULE OF TWO AND THREE。

## **PREEMPTIVE JUMP OVERCALL**

**阻击性跳争叫** 一般持弱牌而叫一门长花色，比对方最后叫牌跳过一阶或两阶。

## **PREEMPTIVE RAISE**

**阻击性加叫** 基于型牌力而不是大牌牌力的加叫，目的是阻击对方，而不是必须叫到可以做成的定约（例如：1♠—不叫—4♠）。

## **PREFERENCE**

**示选** 在（开叫人向应叫人）提供选择后，（应叫人）选择开叫人第一次叫的花色。例如在下列叫牌进程中：1♥—不叫—2♣—不叫—2♦—不叫—2♥，应叫人在红心和方块中选择了红心。由于开叫人第一次叫的花色必然同他的第二门花色至少一样长，若应叫人在这两门花色持同样长度时，他将“示选”同伴的第二门花色。参见 FALSE PREFERENCE。

## **PREMATURE LEAD**

**过早攻牌** 当同伴对眼前这一墩牌尚未打出牌张前，一个防守人就攻出了下一墩牌。

## **PREMATURE PLAY**

**过早打牌** 同伴尚未打牌前，一个防守人越序打牌。

## **PREMIUM**

**奖分** 盘式桥牌中，记在横线上方的任何分数。参见 ABOVE THE LINE, BELOW THE LINE, RUBBER BRIDGE。

## **PREPARED BID**

**预备叫** 低级花色开叫（常常是只有三张的花色套），使再叫一门较高的花色较为容易，也节约叫牌空间。

## **PREPARED HANDS**

参见 PAR CONTEST, SIMULTANEOUS PAIRS。

## **PREPARED MINOR SUITS**

**预备性低花开叫** 开叫 1♣ 或 1♦，牌型均衡，所叫花色可能只有三张，准备再叫无将。

## **PREPAREDNESS, THE PRINCIPLE OF**

**准备原则** 一个牌手选择开叫的原则，以便在任何可能的应叫后，都有一个稳妥的再



叫。

### **PRESSURE BID**

**压力下叫牌** 由于出现对方的干扰叫牌而不得不在高阶叫牌。例如在 1♠—3♣后，应叫人只得叫 3♠，他只有 7—8 点和一定的黑桃支持，少于无可争议的 3♠应叫所需的牌力。这种叫牌称作压力下叫牌。

### **PRIMARY SUPPORT**

**好支持** 对一阶开叫花色有四张支持。参见 SECONDARY SUPPORT。

### **PRIMARY VALUES**

**好点力** A 和 K。

### **PRINCIPLE OF RESTRICTED CHOICE**

参见 RESTRICTED CHOICE。

### **PRIVATE SCORE**

参见 CONVENTION CARD。

### **PROBABILITY**

**概率** 一件事情可能发生的相对频率；对事情有利的状况数与状况总数相对比的比率。

### **PROBABLE TRICK**

**可能赢墩** 根据叫牌，有合理机会赢得一墩的牌张。如果右手对方叫过黑桃而你在该花色持有 K（有一张小牌保护），你的 K × 是一个可能赢墩。

### **PROFESSIONAL**

**桥牌职业者** 桥牌职业者是以桥牌谋生的人，他不一定是牌手。

### **PROGRESSION**

**轮转**

- (1)在复式对式赛中，各种牌手的轮转。
- (2)在复式赛中，牌的轮转传递。
- (3)轮换式桥牌中，牌手的轮转。

### **PROGRESSIVE BRIDGE**

**轮换式桥牌** 有好几桌的社交桥牌的一种形式。每一轮的胜者向上移一桌，而负者则原位不动（或向下移一桌）。

### **PROGRESSIVESQUEEZE**

**连续挤牌** 这是针对一个对手方的重复式三门花色挤牌，它最终可赢得两墩。在下列两个牌例中，你是南家，攻出你的草花 A。一个对手方要保护所有其他花色。看他如何辗转不安。

1.

♠ K  
♥ A J  
♦ 2  
♣ 2

♠ A  
♥ K Q  
♦ K Q  
♣ —

♠ 3  
♥ 3  
♦ A J  
♣ A

2.

♠ K  
♥ A 3 2  
♦ A 2  
♣ 2

♠ —  
♥ K 10 4  
♦ K 10 4  
♣ A

♠ A  
♥ Q J 5  
♦ Q J 5  
♣ —

### PROMOTION

**提升** 打出一张牌，使另一张牌提升到赢张的地位。参见 TRUMP PROMOTION。

### PROPRIETIES

**作风（牌风）** 合适行为的准则，道德和礼貌。

### PROTECT

**保护**

- (1)在一门花色中，大牌有一张小牌在一起，如说：一张有保护的 K。
- (2)连续两家不叫后叫牌，以便让同伴有叫牌的机会。参见 BALANCING。
- (3)有一个位置性的止张。例如：

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

北家的牌对东家的攻牌是有止张的，但对西家的攻牌却没有止张。

### PROTECTION

参见 BALANCING。

### PROTEST (PROTEST PERIOD)

**申诉（申诉期限）** 分数公布后，通常为三十分钟是申诉期限。在此期限内，一个牌手可以要求更正记分中的错误，或者对裁判长的裁决提出申诉。参见 SCORING CORRECTIONS。

### PROVEN FINESSE

**肯定成功的飞牌** 由于以前打牌中暴露出来的情况而保证可成的飞牌。例如：

	A Q 6 3	
K 7 4		缺口
	J 10 9 8 5 2	

南家从手里出 J，西家出小牌后，明手出 3，东家示缺。随后对西家的飞张就肯定成功。

## **PSEUDO SQUEEZE**

**假挤牌** 一个防守人可能会碰到这样的问题，他必须在两张垫牌中选择一张，但无论选哪一张他都要损失一墩，这种情况他是真正的被紧逼了。如果只有一种垫牌要损失一墩，但他无法知道哪一张是正确的垫牌，他可以说是受假紧逼的愚弄了。正常的情况下，他应有足够的信息可以从中推理出哪一张是致命的垫牌，但由于定约人的巧妙打法，他这种窘境也是很严重的。

## **PSYCHIC BID**

**心理叫** 这种叫牌故意地、大量地错误表达一手牌的牌力和牌型。参见 CONTROLLED PSYCHES, FIELDING A PSYCHE.

## **PUDDING RAISE**

**布丁加叫** (英国) 只根据大牌点力的平衡性加叫。

## **PULLING TRUMP**

**吊将牌** 连续出将牌花色，直至对手方的所有将牌全都吊完。

## **PUMP**

**强迫** 强迫定约人将吃的俗语。参见 PORCING DEFENSE.

## **PUNCH**

**强迫将吃** 强迫一个牌手将吃，从而缩短其将牌，参见 SHORTEN.

## **PUNISH**

**惩罚** 叫惩罚性的加倍

## **PUPPET STAYMAN**

**傀儡斯台曼问叫** 斯台曼问叫的一种变体，一无将或二无将开叫后，问五张套和四张套。1NT—不叫—2♣—不叫—2♦ (否认有五张套高花) 后，应叫人叫出他不足四张的高花。参见：STAYMAN CONVENTION.

## **PUSH**

**抬高**

- (1) 在竞叫情况下作非建设性的加叫。使用这种策略通常是希望对手方会叫得过高。
- (2) 在队式比赛中，一副牌的双方得分没有差别。