

R

RABBI'S RULE

雷比法财 幽默地说，这一法则是：“当 K 是单张的时候，打 A！”这是纽约人 M·夏特纳的创造，他的绰号是雷比。

RABBIT

新手 一个没有经验的牌手。

RACK

夹子 供残疾牌手夹住牌张用的工具。

RAGS

坏牌 持很坏的牌。例如两张小牌的双张。

RAISE

加叫 对同伴所叫的花色加叫一阶。

RANK

级别

- (1)牌张的相对价值。
- (2)在（牌手）等级制中所获得的地位。
- (3)花色的等级，用以区别高花（红心和黑桃）和低花（方块和草花）。

RANKING SYSTEMS

等级制度 全国性桥牌组织都有等级制度，以衡量牌手的技术。参见 MASTER POINTS。

RATING POINT CERTIFICATE

小数分证书 这是美国定约桥牌联合会印制并授权发放的一种小纸片。由联合会所属各俱乐部发给分组赛获胜并在俱乐部比赛中取得大师分的牌手。授予小数分的数目要根据：

- (1)牌手的名次
- (2)分组赛的桌数
- (3)俱乐部的类型（公开的或有限制的）
- (4)俱乐部有权授予的奖分数。

牌手积累这些小数分证书并送往美国定约桥牌联合会，以便登记。

REBID

再叫

- (1)第二次叫同一花色。
- (2)牌手第二轮叫牌时的任何叫牌。

REBIDDABLE SUIT

可再叫套 在很多情况下，至少是五张套的花色。有时再叫花色套需要强的五张套或

更长套，那要根据叫牌过程来定。

RECAPITULATION SHEET (RECAP SHEET)

得分成绩公布表 复式比赛结束后，用以公布每副牌的结果、每对牌手得分总数及最后名次的表格。参见 PROTEST PERIOD。

RECTIFYING THE COUNT

调整输墩数 为准备挤牌而让掉一墩或几墩，以便在打出挤张时，只持有忙张的一个对手方不得不垫牌。例如：

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

南家打 6NT 定约，首攻黑桃 Q。很明显，只要任一红花色是 3—3 分配，定约能简单的完成。南家如把第一墩牌让过，他就给自己创造额外的机会，这样就调整了输墩数，只要任一红花色 3—3 分配或任一对手方在每门红花色上都有四张，满贯就能保证成功。不调整输张，东家就不会受挤。参见 SQUEEZE。

RED

有局方 复式桥牌中的有局方，盘式桥牌中，一盘中已赢了一局。参见 NON-VULNERABLE, VULNERABLE, WHITE。

RED DOT

红点 约定卡上的标志，表示使用非标准首攻。

RED POINTS

红色分 在地区性和全国性桥牌赛的分组赛中取胜，或在比赛中取得冠军就可获得大师分。要成为终身大师，需获得各种颜色的大师分（红色、银色及金色）。

REDEAL

重新发牌 原来发牌时若有不正常的情况，就要接着发第二次。

REDOUBLE

再加倍 这一叫牌使被加倍的定约做成的墩分、宕墩的罚分和超额赢墩的奖分都翻一翻。如果定约做成，这一叫牌也增加 100 分额外奖分。参见 SOS REDOUBLE。

RE-ENTRY

再进手 即第二个进手张。

REGIONAL TOURNAMENT

地区桥牌赛 美国定约桥牌联合会在全美国有 25 个区。每个区每年至少可以组织两次地区赛，牌手可以参加比赛并赢得大师分。除了北美锦标赛外，这些地区性比赛是美国定约桥牌联合会最重要的比赛。在美国桥牌协会(A. B. A.)，地区赛仅仅是地方性的比赛，而区域赛则是范围更大的，正好与美国定约桥牌联合会的用语相反。

RELAY

接力叫 这通常是最便宜的叫牌，它不传递任何信息，只是保持叫牌继续，使同伴进一步阐明其牌情。常见于非自然叫牌法。

RELAY SYSTEM

接力叫牌法 这种叫牌法使用接力叫，因此同伴之一精确地表明其牌情，另一同伴则决定最后定约。

RELAY TABLE

空桌 摆放不打的牌用的桌子，尤其在豪厄尔轮转或接力米切尔轮转中使用。参见 HOWELL, MITCHELL。

REMOVE (A DOUBLE)

继续叫牌 同伴作惩罚性加倍后继续叫牌，意味着不愿意防守该定约。

RENEGE

藏牌 英文 Revoke (藏牌) 的旧称。

REOPEN THE BIDDING

重开叫 原先已不叫过的一个牌手，处于如果他不叫，叫牌即将结束的位置所作的叫牌。他可能是起平衡作用的叫牌。参见 BALANCING。

REOPENING DOUBLE

重开叫性加倍 处于不叫即结束位置的牌手叫加倍使叫牌继续，其意图基本上是技术性的。开叫人在同伴对对手方的干涉叫不叫之后，常常用这种叫法作为一种有效的竞叫手段，尤其是在叫牌协议中使用示弱加倍的话。参见 BALANCING。

REPEATED FINESSE

重复飞牌 对同一个对手方、在同一花色上进行一次以上的飞牌。参见 DOUBLE FINESSE, FINESSE。

REPECHAGE

拯救 这是一种比赛的方式，按照这一方式，在主要比赛的预赛阶段被淘汰的参赛者，只要在附属比赛中获胜，仍有第二次机会取得资格参加主要比赛的决赛。

REPLAY DUPLICATE

重打式复式桥牌 复式桥牌的一种形式。两对牌手坐不同的位置打同一副牌，二十年代曾一度流行。

RESCUE (BID)

逃叫 另叫一个希望是更安全些的定约。

RESERVE

保留 留着另一条可能的打牌路线，例如说：“保留红心飞张”。

RESERVE ONE'S RIGHTS

保留权利 如果认为因对方违例而造成己方损失，则可提前警告对方：可能要寻求裁判长的裁决。但这无论如何不是控诉对方有不恰当的行为。

RESPOND (RESPONSE)

应叫 同伴开叫后，作出一个叫牌以回答同伴。

RESPONDER

应叫人 开叫人的同伴。

RESPONDER'S REBID

应叫人的再叫 应叫人的第二次叫牌，旨在表示其牌力的限度或进一步表明其牌情。当同伴间的叫牌过程是 1♣—不叫—1♥，关于应叫人的牌情所获的信息，只是他有四张或更长的红心和 6 点以上的牌力。依照标准美国叫牌法，如果开叫人再叫 1NT，限定其牌力是 12—14 大牌点，应叫人现在应对最后定约作出建议。应叫人再叫 2NT 是邀请无将进局，表示平均牌型及 11—12 大牌点。3NT 是止叫（13—17 大牌点，均型牌）。2♠是逼叫。3♥是邀叫（10—11 点及 6 张红心）。4♥是止叫，有六张以上的红心套及 12 点以上的牌力。

RESPONDER, s REVERSE

应叫人的逆叫 应叫人非跳叫地再叫一门新花色，其级别高于第一次应叫的花色，而且在二阶以上水平。例如：1♣—不叫—1♥—不叫—2♣—不叫—2♠。

RESPONSE

参见 RESPOND。

RESPONSIVE DOUBLE

应叫性加倍 一阶开叫一门花色后，同伴作技术性加倍，第三家加叫（大概是阻击性的），这时用约定性的加倍表示有足够的牌力参与竞叫，但没合适的叫品。这种加倍称为应叫性加倍。参见 DOUBLE。

RESTRICTED CHOICE

限制性选择 限制性选择原则是一项数学原则，其基础是这样的设想：一个牌手有两张等值的牌，可以任意地打其中的一张。例如：

K 10 9 8 7 6

A 3 2

定约人南家打出 A，东家（在他右方）出 Q。如果东家持 QJ 双张，他有一半可能先出 J，一半可能出 Q。因此东持 Q 单张可能性两倍于持 QJ 双张的可能性。

RESULTS MERCHANT

事后诸葛亮 一个牌手，不是根据有限的信息（如叫牌时只看到 13 张牌），而是根据已知全部 52 张牌的分配、从而需作特殊决定而作出的对一手牌的分析（事后研讨）。

RETAIN THE LEAD

继续掌握出牌权 打出一张知道是赢张的牌以保持出牌权。

REVALUATION

重新估算 根据已有的叫牌，在心里调整自己的牌力。例如持有一门花色的 K ×，如果右手对方叫了这门花色，这个 K ×，显然要比左手对方叫这门花色有用。

REVERSE

逆叫 开叫人非跳叫地再叫一门新花色，其级别比第一次叫的高，而且在二阶以上水平。参见 HIGH REVERSE， LOW REVERSE。

REVERSE SIGNALS/DISCARDS

反式信号/垫牌 一种信号/垫牌方法，即一张小牌是鼓励性的，而一张大牌却是劝阻性的。这就使标准的高低信号/垫牌倒过来了。主要的好处是：持双张时，牌手不必浪费一张可能是重要的大牌，他不能打这张大牌来表示鼓励。

REVERSING THE DUMMY

参见 DUMMY REVERSAL。

REVIEWING THE BIDDING

核查叫牌过程 一个牌手在轮到他叫牌前可以核查叫牌过程。在复式桥牌中，应由一个对手方来提供这种核查，包括每一个叫牌及提示和暂停警告。

REVOKE

藏牌 能够跟出但没有跟出一门花色。犯规方任一牌手打出下一墩牌时，藏牌即告成立，要按《规则》处理。

REVOLVING DISCARDS

旋转式垫牌 这是一种垫牌方法。所垫牌张的等级提供要求攻牌的信号。针对无将定约，垫一张较大的牌是要求攻比所垫牌张级别高一级的花色（草花比黑桃高），垫一张小牌则是要求较低一级的花色。例如：

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

南家主打 3NT，首攻红心 3。东家出 Q，被南的 A 吃进。当南家出方块时，西家一直忍让到第三轮才赢进，以便同伴有机会发出信号。按照旋转式垫牌法，在第三轮方块时东家垫一张黑桃 3 或草花 J 就是要求继续出红心。参见 SUIT PREFERENCE SIGNAL。

REWIND

再加倍

RHO

右手对方 英文 Right - Hand - Opponent 的缩写。

RHYTHM

匀速 匀速地叫牌或打牌就是以同样的速度叫牌或打牌。参见 TEMPO。

RIDE

飞过去 进行飞牌时，让一张过去，如：

A 7 5

Q J 10 3 2

要飞 K 时可以出 Q，如果 K 未出现，就让 Q 飞过去。

RIFFLE SHUFFLE

弹洗 一种有效的洗牌方式，让一副牌的两部分完全任意地相互混杂在一起。完美的弹洗（两部分完善地相互混杂）因而就不是真正的洗牌，因为如果第二次再这样洗一遍就恢复原状了。

RIGHTS

权利 根据桥牌《规则》每个牌手所享受的权利。发生违例情况时，应召请裁判长到桌子边来以便保障牌手的权利。

RIPO

里波答叫法 同伴 4NT 黑木问叫被加倍后的一种约定答叫法。再加倍(Redouble)=1A，不叫 (Pass)=0A。

RIPSTRA

里普斯特拉约定叫 对 1NT 开叫的防守叫牌。争叫 2♣表示有双高花套，而且草花比方块长。争叫 2♦则表示有双高花套，但方块比草花长。参见 DEFENSE TO 1NT

ROCK CRUSHER

极强牌 有巨大赢墩能力的一手牌。

ROLLING BLACKWOOD

滚动式黑木问叫 这是一种约定叫。对 4NT 应叫后，非将牌的最低级花色接力叫是进一步问 K。它也叫做滑动式黑木问叫。参见 BLACKWOOD。

ROLLING GERBER

滚动式盖伯尔问叫 按照这种约定叫，对 4♣应叫后，非将牌的最低级花色接力叫是进一步问 K。它也叫做滑动式盖伯尔问叫。参见 GERBER。

ROMAN ASKING BIDS

罗马问叫 为了了解联手牌是否合适打满贯的一种方法。在某些情况下，当将牌花色已取得协议后，叫出一门新花色是问同伴在该花色中的持牌情况。答叫如下：

- 1 级：没有控制
- 2 级：K 或单张
- 3 级：A 或缺门
- 4 级：AK 或 AQ

ROMAN BLACKWOOD

罗马黑木问叫 这是黑木问叫又一种形式，最初使用于罗马叫牌法。4NT 后的答叫是：

5♣ 表示没有或三个 A

5♦ 表示一个或四个 A

答叫 5♥、5♠和 5NT 表示两个 A，或者是同色的、同级的或其他两个 A。原来的想法是：

5♥ 表示同包的两个 A

5♠ 表示两个 A，既不同级也不同色

5NT 表示同级的两个 A

有些牌手喜欢 CRO 原则，即 5♥同包(Color)，5♠同级(Rank)，5NT 两个另外的(Other)。然后牌手可用同样的方法问 K。参见 BLACKWOOD。

ROMAN DISCARDS (SIGNALS)

罗马垫牌法(信号) 奇数偶数信号，有时也称罗马信号，是一种用所打牌张的点数是奇数或偶数来表示鼓励或非鼓励的方法，而不是根据所打牌张的大、中或小。防守人打一张奇数的牌表示鼓励，或一张偶数的牌表示非鼓励(劝阻)。而且如果防守人打出一张偶数的牌，根据牌点的大小还示选其他花色中的一门花色，罗马垫牌法一般只用于一副牌的第一次垫牌。当防守方在一门花色有缺门时，这是向同伴传递关键信息的最好机会。

ROMAN GERBER

罗马盖伯尔问叫 同罗马黑木问叫一样经过变化的盖伯尔问叫的一种形式。参见 GERBER, ROMAN BLACKWOOD。

ROMAN JUMP OVERCALL

罗马跳争叫 用跳争叫表示两套花色的叫牌法。立即跳争叫一门花色表示中等牌力的双色套，所叫花色是较低的(开叫人的花色除外)，而跳争叫 2NT 则是强牌，哪两套花色不明确指定。参见 TWO SUITED OVERCALLS。

ROMAN KEY CARD BLACKWOOD

罗马关键张黑木问叫 在回答 4NT 问叫时，有些人把将牌 K 视作同 A 一样重要，因此在黑木问叫的答叫中也把将牌的 K 算作一个 A。对 4NT 的答叫如下：

5♣ 表示 0 或 3 个 A

5♦ 表示 1 或 4 个 A

5♥ 表示 2 或 5 个 A，但没有将牌 Q

5♠ 表示 2 或 5 个 A，带将牌 Q

5♣或 5♦答叫后，4NT 的问叫人可以叫最便宜的非将牌花色问有无将牌 Q。应叫人没有 Q 时最低限叫回将牌，有 Q 时扣有第二轮控制的花色。参见 BLACKWOOD。

ROMAN LEADS

罗马攻牌法 对有将定约的攻牌法：两个连张大牌中先攻较低的一张。有时这也称为“拉西诺夫攻牌法”。参见 LEADING FROM HONORS。

ROMAN SYSTEM (ROMAN CLUB)

罗马叫牌法 由 W·阿瓦雷里和 G·贝拉多纳设计的一种叫牌法。他们作为意大利蓝队的成员曾使用该叫牌法。该叫牌法的基点是 1♣ 约定性开叫(12—16 点的均型牌或 17 点以上的强牌)和卡纳佩。参见 CANAPE。

ROMAN TWO DIAMOND CONVENTION

罗马两方块约定叫 按这一约定，开叫 2♦ 表示三色套的强牌，有 17—20 大牌点。

ROMEX SYSTEM

罗梅克斯叫牌法 墨西哥城 G·罗森克兰兹设计的一种叫牌法。其特点是 2♣ 强开叫，开叫 1NT 表示 21—22 大牌点及均型牌，或者非均型牌但比 2♣ 开叫稍稍差一点的牌力，以及开叫 2♦ 表示 19—20 大牌点的均型牌。

ROMEX TRIAL BIDS

罗梅克斯选择叫 高花简单加叫后用接力的办法让同伴选择叫长套或短套。

RONF

只有加叫才不是逼叫 这是英文“Raise Only Non Force”(只有加叫才不是逼叫)的缩写。通常用于弱二开叫之后。

ROPE

罗普应叫法 4NT 问叫被加倍后，再加倍(Redouble)，表示奇数(Odd)张 A，不叫(Pass)表示偶数(Even)张 A。

ROPI

罗皮应叫法 4NT 问叫被加倍后，答叫再加倍(Redouble)表示没有(O)A，不叫(Pass)表示一张(I)A，在最低水平上叫出花色则表示两张，并以此类推。

ROSENKRANZ DOUBLE

罗森克兰兹加倍 这种方法可使争叫牌手的同伴表明他对于争叫的加叫，在所争叫的花色中有没有大牌。争叫人掌握了这一信息后，若开叫方争得定约，对防守是有帮助的。

ROTATION

顺序轮流 桥牌桌上叫牌和打牌的轮流秩序。

ROTH-STONE SYSTEM

罗斯—斯通叫牌法 最初于五十年代由 A·罗斯和 T·斯通制定的一种叫牌法，后经修改。其特点是：

第一、第二家位置开叫，牌力殷实。

高花五张开叫。

逼叫性 1NT 应叫。

高花加叫是建设性的。

跳叫新花包是弱牌。

两草花开叫是逼叫成局。

弱二开叫。

ROUND

一轮 在复式比赛中，一对牌手和同一对对手打牌的时间。

RUOND OFF

四舍五人 (在盘式桥牌中) 一盘结束后，净得分要四舍五入，以百为单位，很多牌手的 50 分被舍掉了。

ROUND ROBIN

循环赛 比赛的一种方式，每个参赛者（队、对或个人）都要同其他的参赛者打牌。

ROUNDED SUITS

圆角花色 即草花和红心，之所以这样叫，是因为这两种花色符号的形状。黑桃和方块也因此称为“尖角花色”。

ROVER

漫游对 米切尔轮转法中额外的一对牌手。他们每轮代替一对不同的南北牌手。

RUBBER

一盘 盘式桥牌中三局胜两局而获得一盘。有人以为“盘”这个词来源于滚木球戏。

RUBBER BRIDGE

盘式桥牌 定约桥牌之一种，目标是在对手之前先做成两局，从而赢得一盘。只要“水平线下”的分数达到 100 分即成局，不论是一副牌够 100 分或积累部分分达到 100 分都可以。参见 ABOVE THE LINE, BELOW THE LINE。

RUBBER DUPLICATE

盘式桥牌复式赛 这是四人队式赛，在两室按牌的固定次序打牌，直至一室内打成一盘。

RUBENSOHL

鲁本索尔 这是由鲁本斯式的加叫结合利本索尔约定叫的一种变形而成的。它使曾经争叫过或叫过加倍的牌手的应叫人或同伴，在持有弱牌或建设性牌力时，有效地参与竞叫。

RUFF

将吃 对方打出一门副牌花色而你现已缺门时，打出一张将牌。

RUFF AND DISCARD (RUFF AND SLUFF)

将吃加垫牌 一手将吃时另一手垫掉一个输张。

♠ 2
♥ 2
♦ —
♣ —

♠ —
♥ —
♦ —
♣ 3 2

♠ —
♥ A
♦ A
♣ —

♠ 3
♥ 3
♦ —
♣ —

南家是定约人，黑桃是将牌。除了西家任何其他出牌，就必须输一墩红心。但若西家出牌，他不得不出草花，南家能用明手将吃而手里垫掉一张红心。同样地他可以选择由明手垫一张红心而自己将吃。

RUFFING FINESSE

将吃飞牌 向缺门打出连张中的大牌。如果未被盖打，就放过。如果盖打了，就将吃并树立赢张。例如：

	K Q J 10	
9 8 7 6 2		A 5 4 3
	缺门	

南家定约人从明手出副牌花色 K。若东家打出他的 A，就将吃。这样 Q J 10 就树立起来成为赢张了。如果东家出小牌，南家就垫掉一个输张。参见 FINESSE。

RUFFING TRICK

将吃赢墩 由将吃而获得的赢墩。

RULE OF ELEVEN

十一法则 这是一个简单的数学公式。它说明：如果从一手牌中攻出第四大牌，那么另三家手中比这张牌大的牌张数，等于 11 减去攻出牌张的点数。例如：

	K 5 2	
(攻牌) 7		A J 9 6 3

如果东家判断这张 7 是攻出的第四大牌，他能用十一法则推断出南家没有比 7 更大的牌。他第一墩可以出小，让西家攻牌，第二次再出该花色，就可在第二墩时攻穿明手的 K。

RULE OF TWO AND THREE

二三法则 阻击叫的原则：有局方时不应冒险宕墩多于两墩，无局方时三墩。参见 PREEMPTIVE BID。

RULING

裁决处理 裁判长或申诉委员会根据比赛《规则》所做的决定。

RUN

连拿 一门花色说是连拿，就是它可以不失掉攻牌权地一张一张兑现。

RUN OUT OF TRUMPS

消耗将牌 把原来发给牌手或同伴间的将牌都用掉，或者因为对手方吊将，或者被迫将吃。

RUSINOW LEADS

参见 ROMAN LEADS。