

T

TABLE

桌、明手

- (1) 复式桥牌中四人一队、两对牌手或四个牌手。
- (2) 明手。
- (3) 把自己的一手牌亮明或摊开，或作为明手，或是作出声称。

TABLE FEEL (TABLE PRESENCE)

临场反应 牌桌上出现新情况时能从中作出推理的能力。

TABLE GUIDE CARD (GUIDE CARD)

轮转指示卡 放在每张牌桌上的卡纸，指示牌手一轮打完后应移位到哪一桌去。参见 HOWELL, MITCHELL。

TABLE MANNERS

牌风 打牌时的正确举止。

TABLE NUMBERS

桌号 标有数字的卡纸。放在每张牌桌上，以示该桌的号数。

TABLING DUMMY

明手亮牌 叫牌结束后，如同伴成为定约人，把你的牌亮明摊在桌子上。

TACTICS

战术 在一副牌的叫牌和打牌中所使用的各种方法。

TAKE OUT

作其他叫牌 叫出一门与同伴以前所叫花色不同的花色。参见 WEAK TAKE OUT。

TAKE OUT DOUBLE

技术性加倍 这种加倍约定性地用于要求同伴叫出他的最好花色。传统上加倍只有在如下条件下才是技术性的：1) 一阶或两阶花色开叫后加倍，2) 一有机会就加倍该花色。3) 同伴尚未叫过牌。参见 BALANCING, DOUBLE。

TALLIES

专用记分表 转换式桥牌或社交桥牌记录结果用的记分表。

TANK (TO GO INTO THE)

沉思 叫牌或牌时面临困难决定而停顿很长时间。

TAP

轻敲 轻轻地敲打桌面。

- (1) 对同伴所作约定性叫牌提示对方的方法。
- (2) 在盘式桥牌中，表示不叫（虽然从技术上说这样不是合法的叫牌）。

(3)强迫一个牌手将吃，企图使他失去将牌控制。

TARTAN TWO BIDS

苏格兰二阶开叫 源自苏格兰的多用途开叫。开叫 2♥或 2♠表示或者是该花色的埃珂二阶开叫，或者是弱的两套花色，其中包括所叫花色。

TEAM

队 由四个或更多牌手组成，作为一个整体参加比赛。

TEAM OF FOUR

四人队式赛 两对牌手在不同的牌桌上坐不同的方向打牌，但得分则是共同的。参见 SWISS TEAMS。

TEAM TRIALS

代表队选拔 每年在孟菲斯举行的比赛，以决定代表美国参加世界锦标赛的牌手。

TEAMMATES

队友 一个队里的另一对或两对牌手。

TEMPO

时机，速度

(1)在打牌中的主动权。例如：

	不起作用	
♠ Q J 10 9		不起作用
♥ A K		
	♠ A K	
	♥ Q J 10 9	

针对南家的无将定约，西家首攻就取得了主动权（即时机），如首攻长套就能取得四墩。

(2)在叫牌或打牌中，一个牌手的一般速度。参见 RHYTHM。

TEMPORIZE

过渡 叫出一门花色（常常并非可作将牌的花色），希望以后再支持同伴的花色。如果没有合适的直接加叫时，也可用这种叫法。

TEMPORIZING BID

参见 WAITING BID。

TENACE

间张 同一花色中所持的两张牌（通常是大牌），其中一张比对手方所持的高一级，而另一张则比之低一级，如 A Q 或 K J。打牌前并非严格意义上的间张可以在打牌过程中成为间张。例如 A J × 面对同伴的 × × ×，若 K 已打出，A J 就成为间张了。参见 MAJOR TENACE，MINOR TENACE。

TEXAS CONVENTION (TEXAS TRANSFER)

得克萨斯约定叫（得克萨斯转移叫） 对 1NT/2NT 开叫的一种转移叫应叫法。应叫时，跳叫 4♦是转移到 4♥，应叫 4♥是转移到 4♠。参见 SOUTH AFRICAN TEXAS。

THIN

单薄

- (1)牌力很微薄而叫的定约。
- (2)牌力太弱，以致不能采取任何行动。

THIRD

三张 形容一门花色中所持牌张数。如果你谈论下列这手牌：

♠ A 4 3 ♥ A ♦ 8 6 5 3 ♣ A Q 7 6 3

你就说：“A 三张，A 单张，四张小牌和 A Q 五张”。

THIRD AND FIFTH LEADS

长兰长五首攻 一种约定，从没有大牌连张的长套中，若是三张或四张套则首攻第三大牌，五张以上长套则首攻第五大牌。

THIRD HAND

第三家 叫牌中是发牌人的同伴。打牌中是首攻人的同伴。

THIRD HAND HIGH

第三家出大牌 惠斯特的一条规则：当同伴首攻后，正确的行动是打出自己最大的牌（但连张牌中最小的）。

THIRD IN HAND OPENER(THIRD SEAT OPENER)

第三位置开叫 处于第三家位置，稍稍低于通常开叫所需牌力而开叫，常常会是一种好的策略。这种开叫称为第三位置开叫。

THIRTEENER

第十三张牌 一门花色中其余牌张都打出而剩下的最后一张牌。

THREAT CARD (MENACE)

威胁张 一张牌，目前还不是赢张，但对手方若被迫缩短该花色的持牌时，则能树立成赢张。这个词主要用于挤牌打法。参见 ISOLATING THE MENACE, SQUEEZE。

THREE HANDED BRIDGE

三人桥牌 最初是由三缺一牌手设计的，经过时口，演变成多种形式。在“卡脖子桥牌”中，三个牌手都与秘密的明手作为同伴而叫牌。叫牌继续，直到一个叫牌以后两个不叫为止。于是坐在定约人左方的牌手首攻。明手亮牌并放在定约人的对面。正常记分。“三角定约桥牌”是另一种三人桥牌，1932年由 G·科芬所设计。在这种桥牌中，每个牌手与亮明的明手做同伴打整个一盘。每副牌都要重洗。

THREE NO TRUMP FOR TAKE OUT

技术性三无将 一种约定叫，即对方三阶阻击性开叫后争叫 3NT 是技术性的。参见 DEFENSE TO OPENING THREE BID。

THREE OF THE HOUSE

三无将 是英文 3NT 的口头语。

THREE QUARTER MOVEMENT

四分之三式轮转法 豪厄尔轮转法之一种，但不是每对牌手都碰上的。

THREE QUARTER NO TRUMP

四分之三式无将开叫 只有己方有局对方无局时才用强无将开叫，其他都是弱无将开叫。

THREE SUITER

三色套牌 三门花色中都有四张以上的一手牌，如 4—4—4—1 或 5—4—4—0。

THROUGH STRENGTH

参见 LEAD THROUGH STRENGTH

THROW AWAY

垫牌 无法跟牌时垫掉一张牌。

THROW IN

投入，扔牌

- (1)四个牌手都不叫的一手牌。
- (2)出牌权让给对方，希望他出牌对我有利。参见 EXIT CARD。

TICKETS

大牌

- (1)大牌的俗称。
- (2)复式桥牌的单副记分表。

TIE

积分相等

- (1)（一副牌）牌手相互间得分相等。
- (2)（在淘汰赛中）在打完原定的多少副牌之后，淘汰赛的双方无明显的胜者，则需打较短的延长赛来决定胜负。
- (3)（小组或全场的比分中）1992 年前，美国定约桥牌联合会认为分差如果少于 0.50 则算相等。现在分差即使只有 0.01 也认为是清清楚楚的胜利。

TIGHT

紧张的

- (1)差一点要失败的定约。
- (2)单张或双张的俗称。

TIMING

时机 一手牌计划打牌和实际打牌的先后次序。定约人及防守人都应当为每副牌考虑如下因素：吊将、将吃输张及树立花色套等。

TOP

顶分 在复式对式比赛中，每副牌所能得到的最高比赛分。

TOP AND BOTTOM CUE -BID

最高最低两色套扣叫 这种扣叫要求扣叫人的两套花色是未叫过花色中的最高花色和最低花色。

TOP OF NOTHING (LEAD)

上无大牌（首攻） 持两张或三张（有时更多）小牌时的标准首攻。

TOTAL POINT SCORING

总分记分法 队式赛的一种记分方法，获得最多总分的队获胜。

TOUCHING CARDS

相连的牌张 成为连张的牌张。

TOUCHING HONORS

相连大牌 一门花色中两张或更多的大牌，每牌张有同等价值，如 Q J 10。如果你从这类持牌中攻牌，就选最大的(Q)。如果你跟牌（第二家或第三家出牌）就出较小的或最小的(10)。当你的 10 把 K 或 A 逼出来了，同伴就能知道你应有其余中间张。如果你错误地出 Q 而不是出 10，以为是在迷惑定约人，实际上你是欺骗同伴，他怎么也不会想象到你还有 J 和 10。

TOUCHING SUITS

相连花色 草花和方块，方块和红心，红心和黑桃，黑桃和草花称为相连花色。

TOURNAMENT

比赛 任何桥牌比赛。从地方上的复式比赛到全国锦标赛，美国桥牌协会和美国定约桥牌联合会每年都组织几百次地区性、区域性及全国性比赛。

TOURNAMENT COMMITTEE(TOURNAMENT CHAIRPERSON)

比赛委员会 比赛组织单位的人员，负责比赛的进行和成功。通常他们要关心两个方面：准备及进行。准备工作包括象赛场选择、奖品、申请批准、选择裁判长、日期、广告、牌手的活动及资金等。在比赛进行时，委员会主要关心牌手的配对、接待及申诉。

TOURNAMENT DIRECTOR

比赛裁判长 比赛主办单位的代表人物，负责照看比赛顺利进行，根据《规则》条款做出裁决，区分任何违例行为。

TOWIE

托威桥牌 一种三人桥牌，但实际上至少还有一或两人参与。但每次只有三个牌手打牌。

TRAM TICKET

电车票 很弱很弱的牌。

TRANCE

长时间思考 在叫牌或打牌中，停顿很长一段时间。

TRANSFER BIDS

转移叫 叫出一门花色，表示有比所叫花色直接高一级的花色套，并要求同伴叫该花色。转移叫最常用于同伴开叫 1NT 或 2NT 之后，并使叫牌具有较大的伸缩性。其基本原则是：例如有五张或更长的红心套，牌手就应叫方块。同伴将转成红心，然后应叫人持弱牌时可以不叫，或作进一步描述牌情的叫牌。参见 JACOBY TRANSFERS, SOUTH AFRICAN TEXAS, TEXAS CONVENTION。

TRANSFER SQUEEZE

转移式挤牌 这是一种不寻常的挤牌。一个防守人在一副牌的后期受到紧逼，因为定约人巧妙的打牌而把一门花色的控制转移给他。举例如下：

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

针对 7NT 定约，西家首攻一张小方块。南家已有 12 个大牌赢墩，第 13 个赢墩应来自黑花色的挤牌。定约人最佳的机会是兑现黑桃 A，然后提掉红花色的所有赢墩。任何一个对手方若持黑桃 K 和四张草花，他就被挤了。这副牌里这样打就要失败了。然而，南家如果采取不太明显的百分比打法，早点从手里出黑桃 Q，西家盖上 K 这就使黑桃的止张转移到东家的 J 去了。现在南家兑现红牌赢墩，东家只得认输，因为他无法同时保留他的黑桃 J 和四张草花了。

TRANSFERRED TRICK

罚还牌墩 藏牌成立后，犯规方赢得的一墩牌可能要罚还给对方。

TRANSFERRING THE MENACE

威胁转移 使一门花色的止张从一个对手转移到另一个对手的方法，以便使挤牌得以成功。参见 SQUEEZE, THREAT CARD (MENACE)。

TRAP (TRAP PASS)

陷阱（设陷不叫） 手持强牌而不叫，希望对手方超叫，从而可取得大量罚分。

TRAVELLER OR TRAVELLING SCORESLIP

随牌记分表 在对式比赛时随一副牌在室内转移的记分表，每对牌手打这副牌的结果都记在该记分表上。参见 PICK UP SLIP, SCORESLIP。

TRAY

牌套

(1)在复式比赛开始前，用以装 52 张整副牌的牌套，分为每组 13 张的四组，每个牌手一

组。

(2)现在也指重大比赛时所用的叫牌卡及遮幕，以便使比赛更合规矩地进行。

TREATMENT

处理叫牌 协议叫牌法的一部分。目的在于处理叫牌过程中出现的某种情况。也可以是某一特殊约定叫的一种变化形式。

TREY

3 每门花色中的 3。

TRIAL BID

进局试探叫 将牌取得协议后叫出一门新花色，这是建议同伴从以前的叫牌看若持相当的牌力，尤其在试探叫花色中稍有牌力的话，就叫进局。参见 SHORT SUIT GAME TRIES。

TRICK

牌墩 攻出一张牌，然后轮流连着跟出三张牌，成为一个牌墩。

TRICK POINTS

墩分 盘式桥牌中记在横线以下的分数。

TRICK SCORE

墩分标准 因完成定约而记在定约人一方的分数。

TRIPLE RAISE

加三阶加叫 跳过两阶的加叫。通常是阻击性的。

TRIPLE SQUEEZE

三门花色挤牌 在三门花色上对一个对手方进行紧逼。

1.

♠ —
♥ A J
♦ × ×
♣ ×

♠ —
♥ K Q
♦ K Q
♣ A

♠ A
♥ ×
♦ A J
♣ K

2.

♠ —
♥ A J
♦ × ×
♣ ×

♠ —
♥ K Q
♦ K Q
♣ A

♠ A
♥ ×
♦ A J
♣ K

在 1 例中，当南家出黑桃 A 时，西家就束手无策了。实际上，西家应该送一墩红心以防止南家赢得所有五墩。

在 2 例中，东家是被挤者，毫无办法能防止定约人赢得所有的五墩牌。不论东家在黑桃 A 下被挤掉哪一门花色，定约人就兑现那一门花色。这使东家在其余两门花色中又受挤了。这类三门花色的挤牌也称为重复挤牌或连续挤牌。

TRIPLETON

三张套 在一门花色中持有三张牌。

TRUMP (TRUMPS)

将牌 在叫牌中最后叫的那门花色是将牌花色。该花色的牌是将牌。

TRUMP ASKING BID

将牌问叫 询问同伴所持将牌质量的一种叫法。参见 ASKING BID, GRAND SLAM FORCE, ALPHA ASKING BID, BETA ASKING BID, DELTA ASKING BID。

TRUMP CONTROL

将牌控制 个人持有最长将牌的牌手称为握有将牌控制。如果两个牌手持同样长的将牌，其同伴有出牌权的那个牌手掌握了时机，于是他也掌握了将牌控制。参见 TEMPO。

TRUMP COUP

将牌妙招 不用实际进行飞牌而抓住本来需要飞牌才能抓住的将牌，这叫做将牌妙招。例如：

```
      ♠ —
      ♥ 7 4
      ♠ —
      ♥ J 9
      ♠ A Q
      ♥ —
      ♠ K J
      ♥ —
```

黑桃是将牌，定约人南家从明手出一张红心。参见 GRAND COUP

TRUMP ECHO

将牌回声信号 在将牌花色上打出高低信号，通常用于表示有三张并希望能获得将吃。

TRUMP KING

将牌 K 在控制显示叫中，将牌 K 常常被看作第五张 A。

TRUMP PETER

参见 TRUMP ECHO。

TRUMP PROMOTION

将牌升级 使防守人手里的一张将牌提升为赢墩。基本上有两种办法：

(1) 出一张副牌花色的普通牌穿攻定约人，使同伴做出一个额外的将牌赢墩。参见 COUP EN PASSANT。

(2) 一个防守人用大将牌将吃，迫使定约人用更大的将牌超吃，从而使同伴的一张将牌提升为赢墩。参见 UPPER CUT。

TRUMP REDUCTION PLAY

减将打法 用将吃来减少所持将牌张数，这种打法通常是用来准备将牌妙招或终局打法的。

TRUMP SIGNAL

将牌信号 防守人之间协议的一种方法，当跟出将牌时，发出关于将牌花色或另一花色的信息。参见 TRUMP ECHO。

TRUMP SQUEEZE

将吃挤牌 将吃能力起主要作用的一种挤牌。受挤人被迫为他的一个止张保留一个护张以免被将吃。

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

黑桃是将牌，南家出向明手的红心 A。如果东家垫掉一张草花，南家就兑现草花 A，将吃方块回手，并兑现草花 Q。如果东家垫一张小方块（特别护张），南家就将吃方块，用草花 A 回到明手，兑现方块 K。

TRUMP STACK

参见 STACKED。

TRUMP SUIT

将牌花色 就是叫牌中最后所叫的那一门花色。

TRUMP SUPPORT

将牌支持 对同伴所建议的将牌花色的支持。

TRUMP TRICK

将牌赢墩 将牌花色上的赢墩。

TRUSCOTT

特拉斯科特约定叫 由 A·特拉斯科特设计的这种约定叫是一种两套花包的争叫体系，主要用于对付约定性草花和方块强开叫。

TURKEY

次要比赛 泛指一般水平牌手及比赛（如安慰赛）的不太有敬意的用语。

TURN

轮到 一个牌手叫牌或打牌的恰当时间。

TWINNING

牌的复制 把原来发好的每一副牌，完全按原样复制一份或几份，以便不止一个组可以打同样的一套牌。

TWO CLUB OPENING

两草花开叫 在许多叫牌法中，2♣是约定性开叫，示强，而且是逼叫。但是也有其他的可能性。它可能是：

- (1) 带草花套的强牌逼叫。
- (2) 带草花套的中等牌力。
- (3) 表示两套花色的中等牌力。
- (4) 弱二。

TWO CLUB SYSTEMS

两梅花叫牌法 用开叫 2♣作为强牌和逼叫的叫牌法。参见 CAB。

TWO DIAMOND OPENING

两方块开叫 2♦开叫比其他开叫可具有更多的意义。有些是：

- (1) 弱二方块套。
- (2) 弱二高花套。
- (3) 或者高花弱二，或者某种很强牌。
- (4) 方块套中等牌力。
- (5) 两套牌的中等牌力，其中一套是方块。
- (6) 中等牌力表示有红心及黑桃（弗兰纳雷）。
- (7) 有三套花色的中等牌力。
- (8) 方块套，强牌并逼叫。
- (9) 约定性开叫，强牌并逼叫。

TWO HEART OPENING

两红心开叫 最常用于弱二开叫，但同其他二阶开叫一样，它多少有些弹性。通常是自然叫（至少五张红心）。也有少数约定叫用 2♥作为开叫，如弗兰纳雷约定叫。

TWO NO TRUMP OVERCALL

两无将争叫 有特定牌力的均型牌，但经常用作约定叫。参见 UNUSUAL NO TRUMP。

TWO OVER ONE

二盖一应叫 对同伴的一阶开叫，作出非跳叫的二阶应叫。这比一阶应叫要求有更多的牌力。

TWO OVER ONE GAME FORCE

二盖一进局逼叫 这种叫牌法的基本思想就是应叫人对开叫人的一阶开叫作出二阶应叫（在较低级的花色上）是逼叫进局。目前是北美最流行的叫牌法。

TWO SPADE OPENING

两黑桃开叫 最常用于弱二开叫，有时也用作强二开叫。2♠通常不用作约定性开叫。

TWO -SUITED OPENINGS

两色套开叫 表示两套花色的开叫，如弗兰纳雷两方块开叫。参见 FLANNERY。

TWO -SUITED OVERCALLS

两色套争叫 表示有两套花色的约定性争叫，至少其中一套是表明的。参见 ROMAN JUMP OVERCALL。

TWO SUITER

两色套牌 两门花色中每门至少有五张的一手牌。

TWO -WAY FINESSE

双向飞牌 定约人可对任何一个对手飞所缺大牌的一种牌张组合。例如：

A J 10 9

K 8 7 6

按上列牌张组合，定约人可以选择任一对手飞所缺的 Q。

TWO WAY STAYMAN

双线斯台曼问叫 用 2♣作为非逼叫斯台曼问叫，2♦作为进局逼叫斯台曼问叫。也称“双管斯台曼”) Double-Barrelled Stayman)。参见 STAYMAN CONVENTION。