

标准美国黄卡叫牌法

Revised from AsiaINFO

二〇一九年七月

前 言

叫牌是桥牌运动中的一个重要组成部分，桥牌搭档通过叫牌法在叫牌过程中互相传递信息，并通过这种沟通最终确定一个合理的定约。一个好定约是取得成功的前提，经过研究表明，大部分桥牌的胜负是因叫牌引起。

桥牌的叫牌体系或者说叫牌法主要有两个主要的流派。一个是自然叫牌法，另一个是人工叫牌法。自然叫牌法主要是通过自然叫品之间的逻辑关系来构建整个体系。人工叫牌法则是通过人为地约定大量叫品的含义来传递信息。两者各有特点，前者出现比较早，而且目前大部分的桥牌朋友都使用它。例如美国标准叫牌法，高伦自然叫牌法，二盖一叫牌法，标准美国黄卡等。后者在强牌的情况下，能做到更精确的信息描述，如精确叫牌法，兰梅花叫牌法，大梅花叫牌法，弱开叫叫牌法等就是人工叫牌法。

标准美国黄卡（Standard American Yellow Card）是一个标准的自然叫牌法，在国际上有大量的使用群体，具有很好的通用性。本体系的主要部分根据AsiaINFO翻译的中文版本修改而成，供初级桥牌爱好者使用。如有问题，请与笔者联系。

总的来说叫牌法对于桥牌初学者来说显得很复杂，但是自然叫牌法由于里面逻辑非常严密，只要掌握了其中的原则，就能很轻松的记住各个叫品的含义。对于一个有一定桥牌基础的人，只需要很短的时间就能熟悉本体系。

掌握了桥牌的叫牌逻辑对达成一个理想的定约有极大的帮助。同伴之间的信任就是基于准确的信息传递，正确的逻辑推理，和精确的对形势的判断。这也许就是桥牌的乐趣所在。

YewTX Bridge Club

目 录

1. 总体叫牌原则.....	4
2. 一阶无将开叫后的后续叫牌.....	6
2.1. 应叫者第一应叫叫品.....	6
2.2. 干扰后的应叫处理.....	6
3. 对 2NT 和 3NT 开叫的应叫.....	7
4. 一阶花色开叫后的后续叫牌.....	7
4.1. 一阶高花开叫的应叫.....	7
4.2. 一阶低花开叫的应叫.....	8
4.3. 雅可比 2NT (Jacoby 2NT, J2NT).....	9
4.4. 第四花色逼叫.....	9
5. 强二开叫 2C.....	9
6. 满贯叫牌.....	10
6.1. 黑木问叫.....	10
6.2. 示量性 4NT.....	10
6.3. DOPI.....	10
6.4. 表示控制的扣叫.....	10
6.5. 格勃问叫.....	11
6.6. 大满贯邀叫.....	11
7. 防守叫牌 (Defensive Bidding).....	11
7.1. 一阶盖叫及其应叫.....	11
7.2. 阻击叫.....	12
7.3. 阻击叫的应叫.....	12
7.4. 非逼叫性加叫.....	12
7.5. 不寻常无将.....	13
8. 平衡位置叫牌.....	13
9. 竞争性叫牌.....	14
9.1. 对方 1 阶花色盖叫后的我方叫牌.....	14
9.2. 对方 1NT 盖叫后的我方叫牌.....	14
9.3. 对方技术性加倍后的我方叫牌.....	14
9.4. 对方阻击性叫牌后的我方叫牌.....	15
9.5. 技术性加倍.....	15
9.6. 否定性加倍.....	16
9.7. 惩罚性加倍.....	17
9.8. 再加倍.....	17
10. 防守中的首攻和信号.....	17

1. 名词解释

- ✚ **高花 (Major Suit):** 桥牌中的黑桃和红心两套。
- ✚ **低花 (Minor Suit):** 桥牌中的方块和草花两套。
- ✚ **墩 (Tricks):** 桥牌使用 52 张牌，每人手上 13 张，出第一张牌的人为定约庄家的左手防守方，这个防守人的第一次攻牌叫首攻。首攻后，其余三人依次跟牌，谁的牌大，谁就获得这一轮出牌的胜利，也叫得到了一墩。每轮牌的赢家将成为下一轮的出牌方，直到 13 墩牌全部打完。
- ✚ **阶 (Level):** 桥牌中定约的阶次从 1 到 7，阶次加上 6 就是你所需要获得的赢墩数目。
- ✚ **级 (Rank):** 同一个阶中分为 5 个级别，从高到低为无将、黑桃、红心、方块和草花。
- ✚ **五个级别的英文表示:** 无将 (NoTrump, 简写为 NT)，黑桃 (Spade, 简写为 S)，红心 (Heart, 简写为 H)，方块 (Diamond, 简写为 D)，草花 (Club, 简写为 C)。
- ✚ **桥牌叫品:** 桥牌叫牌过程中叫牌者表达信息的一个单位。叫品由“阶”和“级”两部分组成。如 3H 就是一个叫品，读作“3 红心”，表示以红心为将牌可以得到 9 (3+6) 墩牌。另外还有一些特殊叫品，如加倍 (Double) 和再加倍 (Redouble)，以及 PASS。桥牌叫品共有 38 个，在叫牌过程中，后叫的叫品一定要保证“价位”高于前一个叫品。两个叫品的阶不一样时，阶高的“价位”高，如果阶一样，则级高的“价位”高。
- ✚ **定约 (Contract):** 通过叫牌过程，最终确定一个双方认同的打牌目标，比如一方说“能以红心为将牌，得到 9 墩”就是一个目标，这个目标就叫定约。定约就是叫牌过程中最后一个非 PASS 叫品。或者说在叫牌过程中，当某一个人叫出一个叫品，其余三个人全部 PASS 时，就将这个最后叫品定约为这副牌的定约。
- ✚ 正好完成定约叫 Make，超额几墩完成定约叫超几，差几墩完成定约叫宕几。
- ✚ **5 张高花开叫 (Five-card Major):** 桥牌叫牌法早期流行 4 张高花开叫 (只要有 4 张某门高花就可以开叫 1 阶高花)，以高伦叫牌法和 Acol 叫牌法为代表。四张高花容易找到高花的 4-4 配合，但是随着叫牌法的发展，到了上个世纪后半叶，越来越多的牌手使用五张高花开叫，5 张高花开叫更安全，容易寻找 5-3 配合。
- ✚ **均型牌:** 没有单张和缺门的一手牌，主要指 4333, 4432, 5332 三种牌型，5422 和 6322 也叫做半均型牌。
- ✚ **HCP: High Card Point, 大牌点。** 按照高伦发明的大牌点计点法，一手牌的 AKQJ 分别为 4, 3, 2 和 1 大牌点，全手牌共 40 大牌点。利用大牌点可以估计一手牌的强度，目标无将定约时，只利用大牌点计算牌力。
- ✚ **长套花色计点法:** 存在一个 5 张套则牌力加 1 点，以后每增加一张，就加 1 点。
- ✚ **短套花色计点法:** 缺门加 3 点，单张加两点，双张加 1 点
- ✚ **Points: 点。** 同时利用高伦大牌点计点法、长套花色计点法和短套花色计点法得到的综合牌力的衡量就叫点。如 S: AJXX H: KQXX D: JXXXX C: — 这样一手牌为 11 (HCP) +1 (长套点) +3 (短套点) =15 点。
- ✚ **弱二开叫:** 2D/2H/2S 开叫，表示 5-11Points，所叫套为 6 张。
- ✚ **Stayman 约定叫:** 1NT 开叫后的 2C 应叫不表示草花套，而表示特殊含义，询问同伴有没有 4 张高花套。2NT 开叫后的 3C 类似。
- ✚ **Jacoby Transfer 约定叫:** 雅可比转移叫，在 1NT 后应叫 2D 表示 H 套，叫 2H 表示 S 套。2NT 开叫后的 3D/3H 类似

- ✚ **扣叫 (Cuebid):** 叫出不寻常的花色，表示特殊含义，一般表示在所叫的花色上有控制，同时表示强牌。
- ✚ **控制 (Control):** 花色中的 A 和 K 叫控制，A 等于两个控制，K 等于一个控制。
- ✚ **止张 (Stop):** 在某门花色中能组织对方快速提赢墩的牌张结构。比如 A, KX, QXX 都是止张，这在打无将定约时很有用。
- ✚ **自然意义的叫牌:** 非人工约定性的叫品，可以通过逻辑推理得到它的含义。
- ✚ **简单加叫:** 对同伴的花色叫品，加一副叫出，表示支持。如 1H-2H。
- ✚ **跳加叫:** 对同伴的花色叫品，加两副叫出，表示支持。如 1H-3H。
- ✚ **双跳加叫:** 对同伴的花色叫品，加三副叫出，表示支持。如 1H-4H。
- ✚ **跳叫新花:** 在比最便宜的阶次高一阶的水平上叫出新花色。
- ✚ **限制性:** 表示所表示的牌力信息在一个小范围里面，一般在 4Points 以内。
- ✚ **逼叫:** 当对方不叫牌的情况下，要求同伴必须在你的叫品后叫牌。如果对方干扰，则同伴可以不叫。
- ✚ **逼叫一轮:** 要求至少叫一轮牌。
- ✚ **逼叫到局:** 要求在不成局的情况下，一直要叫牌。
- ✚ **部分定约:** 当基本分不到 100 时，就叫部分定约，完成后奖分很低。
- ✚ **成局:** 当基本分达到 100 时，就称该定约成局了。如果是 NT 定约则 3NT 以上的定约为成局，如果是高花定约，则四阶以上的定约为成局，如果是低花定约，则五阶以上的定约为成局。成局定约如果能做成，则奖励一个巨大的奖分，这是为什么一有机会就要尽量打成局定约的原因。
- ✚ **满贯定约:** 6 阶定约叫小满贯，7 阶定约叫大满贯。满贯定约的将分比成局将分还大。
- ✚ **有局方局况:** Vulnerable，在这种情况下，奖励很惩罚都被放大。
- ✚ **无局方局况:** Non-Vulnerable，在这种情况下，奖励很惩罚都被缩小。
- ✚ **6+:** 表示大于等于 6

2. 总体叫牌原则

- ✚ 不管处于什么位置（第一，二，三或四家开叫位置），都采用五张高花开叫；
- ✚ 在存在两个等长的长套可叫套的情况下（5/5 或 6/6），优先选择级别高的花色开叫；
- ✚ 低花 4/4 时开叫 1D，方块/草花张数为 3/2 时，开叫 1D；
- ✚ 低花 3/3 时开叫 1C；
- ✚ 无将开叫表示持一手均型牌，但是允许持有 5 张低花套；
- ✚ 1NT 开叫表示 16-18 大牌点（HCP: High Card Point）；
- ✚ 2NT 开叫表示 22-24 大牌点；
- ✚ 3NT 开叫表示 25-27 大牌点；
- ✚ 约定性强 2C 开叫表示具有 22 大牌点以上的一手强牌，有独立进局实力；
- ✚ 二阶的方块，红心，黑桃开叫和三草花开叫表示阻击叫（6-11 点[Point]，所叫套为 6 张套）。三阶或以上的方块，红心，黑桃和草花开叫表示阻击叫（6-11 点[Point]，所叫套为 7 张或以上套，要根据二三法则来叫）。

3. 一阶无将开叫后的后续叫牌

3.1. 应叫者第一应叫叫品

开叫者	应叫者	表示
1NT 16-18 HCP, 均 型牌, 可能有 五张低 花	2C	斯台曼约定叫 (Stayman)
	2D/2H/3C/3D	雅可比转移叫 (Jacoby Transfers)
	2NT	8HCP, 一般无 4 张高花套, 邀叫 3NT 成局
	3H	6+红桃套, 有满贯兴趣
	3S	6+黑桃套, 有满贯兴趣
	4H/4S/5C/5D	6+, 无满贯兴趣, 止叫
	4C	格勃问叫 (Gerber)
	4NT	示量性加叫, 如果同伴高限, 则叫 6NT

3.2. 干扰后的应叫处理

- 🚩 如果对方加倍, 则 Stayman 和 Jacoby Transfer 叫牌仍然使用;
- 🚩 如果对方盖叫, 则 Stayman 和 Jacoby Transfer 叫牌不再使用; 所有的叫牌都表示自然的理解。只有扣叫 (Cuebid: 高一阶叫对方的花色) 表示 Stayman 意思, 同时有逼叫到局的牌力。
- 🚩 如果 Jacoby Transfer 被对方加倍, 则:

开叫者可能的叫品	应叫者可能的叫品
PASS	1. 做自然意义叫牌 2. XX 3. PASS (开始打牌) 4. 叫 2 阶高花
XX (表示在被加倍的花色上有强支持)	
完成转移, 表示有 3+ 将牌支持	PASS 或继续叫牌
跳叫到三阶需要转移的花色	

- 🚩 如果 Jacoby Transfer 被对方盖叫, 则:

开叫者可能的叫牌	应叫者可能的叫牌
PASS	1. 做自然意义叫牌 2. 加倍来示强 3. PASS
惩罚性加倍	PASS 或继续叫牌
有很好支持时叫 3 阶高花	

🚩 如果 Stayman 被加倍，则：

开叫者可能的叫牌	应叫者可能的叫牌
有 4 草花时，可以选择 PASS	1、做自然意义的叫牌 2、惩罚性加倍
有 4 张好草花或 5 张草花时，选择 XX	
其他自然意义的叫牌	

🚩 如果 Stayman 被盖叫，则：

开叫者可能的叫牌	应叫者可能的叫牌
PASS	1、做自然意义的叫牌 2、惩罚性加倍
惩罚性加倍	
在二阶叫 4 张高花套	

4. 对 2NT 和 3NT 开叫的应叫

Stayman 和 Jacoby Transfer 仍然使用，具体见下表：

开叫者	应叫者	表示
2NT	3C	Stayman
	3D/3H!	Jacoby Transfer, 要求同伴分别再叫 3H/3S
	4C	Gerber 问叫, 询问开叫者手中持有 A 的情况
	4NT	示量性加叫, 开叫者在高限时应该再叫 6NT
3NT	4C	Stayman
	4D/4H!	Jacoby Transfer, 要求同伴分别再叫 4H/4S
	4NT	黑木 (Blackwood) 问叫, 因为 4C 被用做 Stayman

5. 一阶花色开叫后的后续叫牌

5.1. 一阶高花开叫的应叫

开叫者	应叫者	表示
1H/1S 5张以上 13-21 HCP	1S	6-18Points, 4+所叫套, 可能有 3 张支持, 非限制性, 逼叫一轮
	1NT	6-10HCP, 平均牌型, 否认有 4+黑桃, 无 3 张支持, 不逼叫
	2H/2S	1、简单加叫, 6-10Points, 至少 3 张支持, 限制性, 不逼叫 2、在 1S 开叫后应叫 2H, 表示 5 张 H, 11-18Points, 非限制性, 逼叫一轮
		2C/2D
	2NT	13+HCP, 平均牌型, 对开叫套有 3 张支持, 逼叫到局

	2S/3C/3D	跳叫新花, 17+Points, 逼叫到局, 有满贯兴趣
	3H/3S	11-12Points, 3张将牌支持, 限制性加叫, 邀叫
	3NT	15-17HCP, 平均牌型, 至少两张开叫套支持
	4H	最多 10HCP, 4/5 张将牌支持, 好的牌型价值

注意: 在非竞争叫牌环境中, 任何 3 阶的新花色叫牌都是 100%逼叫; 一个 2 阶的新花色叫牌通常也是逼叫。这个原则同时适用于开叫者和应叫者。

5.2. 一阶低花开叫的应叫

这和一阶高花开叫后的应叫处理类似, 需要注意的是在 1 阶做花色应叫时, 使用最便宜原则 (Up-the-line) 尽量叫出自己最低级别的 4+张花色套。下面是一个例子:

北	东	南	西	表示
1C	PASS	1D	PASS	6+Points, 4+方块套, 不否认有高花套或草花配合, 非限制性, 逼叫一轮
		1H		6+Points, 否认有 4+方块套, 不否认有 4 张黑桃或草花配合, 非限制性, 逼叫一轮
		1S		6+Points, 否认有 4 张方块套和 4 张红心套, 但不否认有草花配合, 非限制性, 逼叫一轮
		1NT		6-10Points, 否认 4 张方块套, 4 张红心套和 4 张黑桃套, 一般否认有 5 张草花支持, 非限制性, 不逼叫

注意一: 在没有 4+张套可以告诉同伴时, 应叫者需要 5 张草花才能加叫同伴的 1C 开叫, 或 4 张方块才能加叫同伴的 1D 开叫。在竞争环境下, 可以减少一张。

注意二: 应叫者的 2NT 表示 11-12HCP, 邀叫性; 3NT 表示 13-15HCP。

注意三: 没有逼叫性的低花加叫, 简单加叫 (1C-2C) 表示 6-10Points, 跳加叫 (1C-3C) 表示限制性的 11-12Points, 草花5张以上。

开叫者的非人工约定性再叫如下表:

开叫者的非人工约定性再叫	
低限开叫或 13-15Points	1.在最低的阶次上叫 NT
	2.在最低的可叫阶次上再叫自己的开叫花色, 即简单再叫原花
	3.在最低的可叫阶次上加叫自己的开叫花色, 即简单加叫。(保证 3+将牌)
	4.再一阶进行一盖一应叫, 表示 13-18Points, 逼叫一轮
	5.非逆叫地再叫新花, 表示 13-18Points, 如果在三阶叫出则逼叫
16-18Points	1.跳叫自己的开叫花色, 邀叫性, 不逼叫
	2.叫更高级别 (Higher-Ranking) 的四张套, 13-18Points, 逼叫一轮
	3.跳加叫同伴的花色, 4+将牌支持, 邀叫
	4.非逆叫地再叫新花, 表示 13-18Points, 如果在三阶叫出则逼叫
19-21Points	1.跳叫无将, 逼叫
	2.双跳加叫同伴的花色 (如: 1C-1D-4D), 逼叫
	3.双跳叫自己的花色 (如: 1C-1H-4C), 逼叫
	4.跳叫新花, 逼叫

注意：在开叫者再叫 1NT 时，应叫者如果逆叫或跳叫新花时逼叫到局的。（如：1C—1H—1NT—2S/3D）

5.3. 第四花色逼叫

当应叫者没有 PASS 过，并且在一个非竞争环境下非跳叫地叫出第四门双方未叫过的花色，则为第四花色逼叫（如 1D—PASS—1H—PASS—1S—PASS—2C!—?）。它表示 12+Points，并且没有什么好地叫品。开叫者得到这个信息后，应该继续进行自然意义的叫牌，进一步表示牌情。

第四花色逼叫（4SF: 4th Suit Forcing）不适用于下面的情况：

- 🚩 在一个最便宜叫牌（Up-the-line）的序列中，比如：1C—1D—1H—1S
- 🚩 当应叫者的再叫是跳叫，表示邀叫牌力，并且至少 5/5 双套在他叫过的花色，比如：1C—1H—1S—3D 表示至少 5/5 的红心/方块套。
- 🚩 在一个竞争性的叫牌环境中

6. 强二开叫 2C

开叫 2C 后再叫 2NT 表示 23—24HCP 的平均牌型，后续的叫牌序列和开叫 2NT 类似。2C 开叫可以有下面的三种情况，全部逼叫一轮：

- 🚩 23+HCP，如果是平均牌型
- 🚩 17+HCP，如果是一个单套牌，能得到 9 个赢墩或者只有 3 个输墩
- 🚩 21+Points，如果有 8 个赢墩

开叫者	应叫者	表示
2C	2D	约定性的叫牌，一般为 0—7HCP，也可能是一手好牌而做等待叫
	2H/2S/3C/3D	8+HCP（或 1.5 个快速赢墩），至少是 Q 打头的 5 张所叫套
	2NT	8+HCP，平均牌型

7. 满贯叫牌

7.1. 黑木问叫

黑木 (Blackwood) 问叫用来问 A 数量。4NT 问完后的 5NT 再叫也是问叫，问 K 数量。

Blackwood asking for Aces		
开叫者	应叫者	表示
4NT	5C	0 或者 4 个 Aces (0 或 3, 在罗马关键张问叫中)
	5D	1 个 Aces (1 或 4, 在罗马关键张问叫中)
	5H	2 个 Aces (2 或 5, 无将牌 Q, 在罗马关键张问叫中)
	5S	3 个 Aces (2 或 5, 有将牌 Q, 在罗马关键张问叫中)

注意一：如果开叫者在知道 Aces 数量不够满贯，并想止叫 (Sign Off) 在 5NT 时，他需要叫一个不可能被打的花色，应叫者在这种情况下应该叫出 5NT。如：1H—2D—3D—4NT—5C—5S (没叫过的花色)—5NT。

注意二：也可以使用罗马关键张黑木 (Roman Key Card Blackwood) 问叫来取代上面的应叫方式，在在罗马关键张问叫中，将牌 King 也作为一个 Aces 来看待。

7.2. 示量性 4NT

在 1NT 或 2NT 叫牌后直接加叫到 4NT 时示量性的无将加叫，邀叫到 6NT。

7.3. DOPI

当黑木问叫被对方盖叫干扰时，采用 DOPI (加倍 Double 为 0 个 Aces, PASS 为 1 个 Aces) 约定来回答同伴的黑木问叫。同样的道理，在对方使用“加倍”来干扰的情况下，采用 ROPI 原则 (再加倍 Redouble 为 0 个 Aces, PASS 为 1 个 Aces) 具体见下面的表格：

加倍 (Double)	0 个 A
PASS	1 个 A
下一个可叫的叫品	2 个 A
第二个可叫的叫品	3 个 A
第三个可叫的叫品	4 个 A

7.4. 表示控制的扣叫

表示控制的扣叫 (Control-showing bid) 可以在将牌配合的情况下，用来找到第一或第二轮控制。表示控制的扣叫是三阶或三阶以上的非跳叫地叫出一个没有叫过的花色。

使用这个叫法的原则是：

- 🚩 在存在两个控制 (Control) 地情况下，一般应用节约叫牌空间地原则先叫出较低地叫品，当然也存在有的时候要反过来做来使得第二次扣叫时叫品比较低，比如：4C—4H—4S 好于 3C—4H—5C。
- 🚩 如果同时存在 A, K 和单张，缺门时，选择扣叫地优先顺序为：先扣叫 A，再扣叫缺门，最后扣叫 K。同时要记住不要扣叫同伴花色的单张或缺门，因为这并不

让人兴奋。

- ✚ 在未成局的情况下再叫原来的花色，表示没有满贯兴趣。
- ✚ 如果表示控制的扣叫被对方加倍了，使用再加倍来表示在同伴扣叫花色上有第二轮控制，而和回叫到将牌花色相比，PASS 则是对同伴的鼓励。
- ✚ 在 5 阶该将牌定约水平之上进行这样的扣叫表示一个对 7 阶定约的试探。
- ✚ 如果两个人中有人已经知道最终的合理定约了，就应该立刻叫到这个最终定约。
- ✚ 一旦表示控制的扣叫出现了，同伴将被要求最终必须打这个花色的定约。

7.5. 格勃问叫

格勃 (Gerber) 问叫用来在同伴开叫或再叫 1NT, 2NT 后来问 A 和 K 的数量，类似黑木问叫。不过黑木问叫为有将定约设计，而格勃问叫为无将定约设计。DOPI 和 ROPI 同样适用于这里。格勃问叫使用 4C 问 A, 5C 问 K。

格勃问叫的应叫					
4C 问 A	4D	0 或 4 个	5C 问 K	5D	0 或 4 个
	4H	1 个		5H	1 个
	4S	2 个		5S	2 个
	4NT	3 个		5NT	3 个

7.6. 大满贯邀叫

大满贯邀叫 (Grand Slam Force) 也叫约瑟芬 (Josephine) 约定叫。在不使用 4NT 黑木问叫的情况下直接叫 5NT 就是大满贯邀叫，要求同伴在将牌花色中有三顶张 (AKQ) 中的两张时叫大满贯定约，否则叫小满贯定约。

8. 防守叫牌 (Defensive Bidding)

8.1. 一阶争叫及其应叫

在一阶花色开叫后的防守性争叫	
在 1 阶争叫	8-16Points, (a) 叫好的 5 张套，套的质量和 HCP 的多少有关，HCP 高，则套质量可以差一些；(b) 如果大牌点很多，也可以叫一个很强的 4 张套
在 2 阶争叫	11-16Points, 一个比较好的套或者好的牌型
1NT	16-18HCP, 在对方开叫花色上有止张 (Stop), 应叫中可以使用 Stayman, 但是 Jacoby Transfer 约定叫将不再使用
加倍	本身具有开叫牌力，在对方所叫套为短套
对低花的扣叫*	8+Points, Michael 扣叫，表示双高套，要同伴选择
对高花的扣叫*	10+Points, Michael 扣叫，表示有另一个未叫高花套，同时还有一个低花套，同伴如果想知道你到底时哪门低花，可以用 2NT 做接力叫
跳叫花色	类似弱二和阻击性 (Preemptive) 开叫的一手牌
2NT*	不寻常 2NT, 表示 8+Points, 在最低级别的两个花色中至少 5/5 分配
对一阶防守性争叫的应叫	

加叫	6—11Points 和 3+将牌支持
跳加叫	10—12Points 和 4+将牌支持
跳叫进局	(a) 弱牌，但是有好的牌型和非常好的将牌支持 (b) 强牌，有足够的将牌支持，但是没有满贯兴趣
新花色	9—13Points，一般否认和同伴的花色配合，不逼叫
跳叫新花	12—14Points，有好的 6 张套
1NT	9—12HCP，平均牌型，在未叫花色里面有止张，在对方叫的花色里面保证有止张
非跳叫的 2NT	11—13HCP，平均牌型，在未叫花色里面有止张，在对方叫的花色里面保证有止张
跳叫 2NT	13—15HCP，平均牌型，在未叫花色里面有止张，在对方叫的花色里面保证有止张
3NT	15—16HCP，平均牌型，在未叫花色里面有止张，在对方叫的花色里面保证有止张
扣叫对方花色	询问同伴的盖叫实力，逼叫一轮，邀请性。同伴可以做下面的回答： (a) 在 2 阶叫自己的花色，表示盖叫的低限 (b) 其他任意叫牌表示 11+Points

8.2. 阻击叫

弱二（二阶花色开叫 2D/2H/2S）和三阶花色开叫或跳盖叫，表示 6/7 张套的牌，大约 6-11Points，占用了对方叫牌的空间，所以叫阻击叫。如果一手牌有 4 张高花套，要避免使用阻击叫，同时应该尽量在同伴 PASS 后阻击，这样效果更好。

开叫 4H/4S 要比二阶、三阶阻击叫强一些，对 4H/4S 阻击的加倍，同伴应该选择别的三个花色中的一个做将牌，也可以选择 PASS 来惩罚对方。对 5C/5D 阻击的加倍则肯定时惩罚性的。

8.3. 阻击叫的应叫

对一个 3 阶阻击性开叫，同伴应该 PASS，除非他有 15+Points 的牌力。对一个弱二花色开叫，应叫为：

2NT：逼叫并且有成局兴趣。开叫者的再叫要表示旁门花色的特征，比如叫一个有 A 或 K 的花色，如果没有这些特征，就再叫原来的花色或叫 3NT。

3NT：就是想打 3NT

对开叫花色的加叫是邀请性的，不逼叫

叫新花则逼叫一轮，表示 5+套，开叫者可以再叫 4 张低花套，或叫 NT 来显示 8—11Points，或支持同伴的花色，或再叫自己的花色（表示低限 5—8Points）

8.4. 非逼叫性加叫

因为再弱二开叫后，使用 2NT 和新花作为逼叫手段，所以对同伴的花色加叫是非逼叫性的加叫（Raise Only Non-Forcing: R-O-N-F）

8.5. 不寻常无将*

- ✚ 对对方 1 阶开叫的跳叫 2NT 是不寻常 2NT 约定叫 (Unusual NT)，表示在未叫的两个较低级别花色中是至少 5/5 结构。一般在 8—10Points 的情况下做为阻击来用。
- ✚ 在对方 2C 开叫后盖叫 2NT 也是不寻常 2NT，但是要有 16—19Points。
- ✚ 如果跳盖叫 2NT 后，有紧跟着对同伴花色的加叫或者一个表示对方花色控制的扣叫，说明是一个 16—18Points 的强牌。
- ✚ 在对方开叫 1NT 后，盖叫 2NT 表示双低套。

对不寻常 2NT 的应叫为：

- ✚ 对同伴两套花色的示选叫牌；
- ✚ 跳示选叫牌；
- ✚ 扣叫表示成局或满贯邀请；
- ✚ 叫别的套，非逼叫；
- ✚ 在其他两门花色中有止张时，也可以叫 3NT；
- ✚ 叫 4NT 时，表示黑木问叫；

注意一：除了 3NT，任何在对方叫牌而同伴 PASS 后的 NT 叫牌都表示不寻常无将。

注意二：在对方叫牌了，而你方未叫过牌的情况下突然叫 4NT 也是不寻常无将。

9. 平衡位置叫牌

平衡位置是指紧接着两个 PASS 的位置，这个时候如果你 PASS，那么叫牌过程将结束。有时候你并不希望叫牌过程结束，因为你认为当前的定约对你们不利，这个时候你就需要做平衡位置的叫牌 (Balancing Seat Bids)。其他位置的叫牌一般叫直接位置叫牌 (Direct Seat Bids)。

在平衡位置你可以持一手比较弱的牌做加倍或花色盖叫，以维持叫牌过程。这个时候同伴要考虑到你的牌力可能很弱，而做相应的应叫调整。

平衡位置叫牌的牌力解析如下表：

北	东	南	西	表示
1H	PASS	PASS	1S	可以稍微弱点，并可以是好的 4 张套
1H	PASS	PASS	1NT	13—15Points，并有红心止张
1H	PASS	PASS	2S	至少 13Points，并且好的 6 张套
1H	PASS	PASS	X	12+Points，对未叫的花色有支持
1H PASS	PASS 1S	PASS PASS	X 2NT	19+Points，有红心止张，平均牌型
1H	PASS	PASS	2NT(!)	不寻常无将，如果不使用这个约定叫，则表示好的红心止张，15—18HCP，平均牌型
1H	PASS	PASS	2H	有两套牌的强牌，红心为缺门或单红心 A
1H	PASS	PASS	3NT	想打 3NT
1H PASS	PASS 1S	PASS PASS	X 4NT	黑木问叫，询问 A 张数

10. 竞争性叫牌

竞争性叫牌（Competitive Auction）是指在我方开叫，对方参与争叫的情况。尽管很多情况下我们仍然可以按照原来的约定叫牌，但是有时候，我们却有一些额外的选择，比如对对方叫品的加倍。利用这些额外的选择可以把我们的牌情表示得更清楚。

10.1. 对方 1 阶花色盖叫后的我方叫牌

一个没有 PASS 过的应叫者，面对对方对我们 1 阶花色开叫的 1 阶花色盖叫，有下面的叫牌选择：

叫牌	表示
X!	否定性加倍（Negative Double），9+Points，表示对未叫花色有支持
加叫	6—10Points，3 张高花或 4 张低花的将牌支持
跳加叫	10—12Points，并有 4 张将牌支持，邀请性
1 阶新花	8+Points，4+花色套，非限制性叫牌，逼叫一轮
1NT	8—11HCP，平均牌型，在对方花色有止张，非逼叫性
二盖一	9+Points，5 张花色套，逼叫一轮
三盖一	9+Points，好的 6 张以上套，一般是阻击性的
2NT	12—15HCP，平均牌型，在对方花色有止张，邀叫
跳叫新花	17—19Points，对同伴花色有好的支持或者有 5 张花色套，逼叫到局
扣叫	17+Points，对同伴花色支持，同时在对方花色有第一或二轮控制，逼叫到局，同时邀请满贯

10.2. 对方 1NT 争叫后的我方叫牌

一个没有 PASS 过的应叫者，面对对方对我们 1 阶花色开叫的 1NT 争叫，有下面的叫牌选择：

叫牌	表示
加倍	9+Points，并且可以被用来惩罚
加叫	5—8Points，有 3+将牌支持
新花色	5—8Points，有 5 张好套
PASS	对同伴没支持，自己也没有好花色套

10.3. 对方技术性加倍后的我方叫牌

在对方技术性加倍（Takeout Double：希望其同伴在未叫的花色中选择叫牌，一般是在你方所叫花色上为短套），应叫如下：

北	东	南	表示
1D	X	1H/1S	非限制性，逼叫一轮
		1NT	6—8Points，否认有4张方块，平均牌型，不逼叫
		2C	6—10Points，6张套或好的5张套，不逼叫
		2NT	4+将牌支持，10+HCP，限制性加叫，不逼叫
		XX	保证10+Points，对同伴没支持，不逼叫。更好的选择是做一个描述性的1H/1S/2NT叫牌，除非你倾向于给敌人惩罚
		2H/2S/3C	6/7张套，阻击性叫牌
		3D	少于10Points，有好的将牌支持，阻击性

10.4. 对方阻击性叫牌后的我方叫牌

- ♣ 加倍是技术性加倍，希望同伴叫牌；（也可以看利本索尔约定叫，Lebensohl）
- ♣ 盖叫花色或无将是自然意义的，不逼叫；
- ♣ 对低花（当敌人用低花阻击）的扣叫是 Michael 扣叫；
- ♣ 对高花（当敌人用高花阻击）的扣叫是表示在对方花色上有好的止张，或单缺，询问同伴最好的花色套，逼叫到局，有满贯欲望；

10.5. 技术性加倍

对对方在1阶开叫或2阶、3阶阻击叫开叫的加倍是技术性加倍（Takeout Doubles, t/oX: 或叫改叫性叫牌）。

- ♣ 当一手牌在未叫的三门花色全部有至少3张时，需要有13+Points，才能做t/oX；
- ♣ 当一手牌在未叫的三门花色全部有至少4张时，需要有11+Points，才能做t/oX；
- ♣ 如果加倍者事先PASS过，那么这个t/oX保证在未叫的三门花色全部有至少4张，并为9—12Points；
- ♣ 在有一个或多个好套，而且有17+Points，就可以做t/oX，准备在第二轮叫出自己的强套；
- ♣ 在t/oX后，第二轮做跳叫是逼叫性的；
- ♣ 在t/oX后的4NT叫牌是黑木问叫；

对同伴技术性加倍的应叫如下表：

叫牌	表示
简单应叫（非跳叫花色）	0—9Points
1NT	6—10HCP，平均牌型，在对方花色有止张
在成局下的跳叫	10—12Points，邀请性
2NT	10—12HCP，在对方花色有止张，没有4张高花套
扣叫	13+Points 或 10—12Points 的双高4张套，逼叫
3NT	13—16HCP
双跳叫	小于10Points，6张套，阻击性
PASS	至少5张对方所叫花色，保证得到3个将牌赢墩

对同伴简单应叫时，技术性加倍方的再叫：

叫牌	表示
PASS	15Points 或者更少
加叫	16—18Points, 4 张将牌支持, 如果在非竞争情况下在 3 阶支持, 需要有 18—20Points
跳加叫	18—20Points, 4 张将牌支持
新花色	18—20Points, 5 张以上套, 如果有一个未叫的 4 张高花套, 就可以降低点力叫新花
跳叫新花	6+的独立可打套, 强牌, 不逼叫
1NT	19-21HCP
2NT	非跳叫时, 19-21HCP, 跳叫时为 22-23HCP
3NT	9 赢墩的牌
扣叫对方花色	21+Points, 满贯兴趣

10.6. 否定性加倍

在同伴 1 阶或 2 阶开叫对方进行了争叫的情况下，你可以用加倍来应叫，这个加倍叫做否定性加倍（Negative Double），用来表示一个可以做应叫的牌，但是将叫牌空间留给同伴。

注意：在 2 阶或更高叫高花表示 11+Points 的 5+花色套。

否定性加倍的使用见下表：

北	东	南	表示
1D	1H	X!	6+HCP, 4 张黑桃, 这里叫 1S 表示 5+黑桃
1D	1S	X!	6+Points, 4 张红心, 或 5—10Points 的 5 张红心
1C	1D	X!	6+Points, 存在 4/4 的双高花套
1H	1S	X!	6+Points, 存在 4/4 的双低花套

注意一：对于对方 1NT 开叫的直接位置加倍一般是惩罚性的；

注意二：否定性加倍一直到对对方的 2S 加倍都适用，除非搭档间特殊约定；

对否定性加倍的应叫：

叫牌	表示
在成局下的简单叫牌	最高 16HCP, 非逼叫
跳叫	16—18Points, 非逼叫
对对方花色的扣叫	19+Points, 逼叫到局
PASS（很少情况下）	惩罚性

注意一：对于否定性加倍后的再叫是非逼叫性的，除非扣叫对方花色；

注意二：使用否定性加倍意味着同伴不能使用加倍来惩罚对方，所以当对方的争叫，紧跟着两个 PASS 时，开叫者应该在自己只持有两张或更少的对方争叫花色时选择使用加

倍来维持叫牌序列，因为同伴可能正拿着一把对方的长套等着惩罚他们呢；

10.7. 惩罚性加倍

如果你们约定对于对方 2S 以下叫品的加倍是否定性加倍，那么一个惩罚性的加倍（Penalty Doubles）应该是：

- ♣ 对对方三阶以上叫品的加倍；
- ♣ 对无将叫品的直接位置加倍；
- ♣ 对对方无将盖叫的直接位置加倍；
- ♣ 在同伴已经清楚地表示了自己地牌力和牌型地情况下，你做出的加倍；
- ♣ 在同伴早期已经有过再加倍的情况下；
- ♣ 在同伴早期已经做过惩罚性加倍或罚放过你的技术性加倍；
- ♣ 对任何人工约定性叫品，这个时候同时是指示首攻性的；
- ♣ 对低花成局开叫的加倍；

10.8. 再加倍

一个再加倍可以有 5 个不同的意思：

No.	北	东	南	西	表示
1	4S（或更高）	X	XX	PASS	接受惩罚，认为可以做成定约
2	1NT XX	PASS PASS	2D! PASS	X PASS	惩罚性，好的方块套
3	1S	X	XX	PASS	10+HCP，想打这个定约
4	1D PASS	PASS PASS	PASS XX	X ?	SOS，应叫者不接受这个加倍定约，同时对至少两个未叫的花色有支持
5	1C XX	X PASS	PASS ?	PASS ?	SOS，开叫者不希望接受这个加倍定约

11. 防守中的首攻和信号

在防守信号中，跟牌和旁门垫牌都遵守大牌表示鼓励，小牌表示消极的原则。实践中可以使用下面的攻牌和信号，大写字母表示应该攻出的牌。

OKbridge SA-YC Default Carding	
信号	大牌欢迎，小牌反对；有时是张数信号
花色攻牌	长四首攻，Kqx, Qjx, Jtx, T9x, kJtx, kT9x, qT9x, xxX, xxxX, xxxXx, aKx
无将攻牌	长四首攻，aKjx, aQjx, aJt9, aT98, Kqjx, kQt9, kJt9, kT98, Qjtx, qT98, Jt9x, xxX