

高级叫牌技巧

# 桥牌中的扣叫

[美] 肯·雷克斯福德 著  
连若昉 黄水怒 康 蒙 译



成都时代出版社



高级叫牌技巧

# 桥牌中的扣叫

[美]肯·雷克斯福德 著  
连若昉 黄水怒 康蒙 译  
李树源 校订

江苏工业学院图书馆  
藏书章

成都时代出版社

四川省版权局  
著作权合同登记章  
图进字 21-2008-67 号

图书在版编目 (CIP) 数据

桥牌中的扣叫/(美)肯·雷克斯福德著;连若旻,黄水怒,康蒙译.

—成都:成都时代出版社,2008.9

书名原文:Cuebidding At Bridge

ISBN 978-7-80705-856-4

I. 桥… II. ①肯…②连…③黄…④康… III. 桥牌-基础知识  
IV. G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 135096 号

桥牌中的扣叫

qiao pai zhong de kou jiao

[美] 肯·雷克斯福德 著

连若旻 黄水怒 康蒙 译

李树源 校订

出品人 秦 明

责任编辑 曾绍东

特约编辑 徐文惠

封面设计 陈二龙

版式设计 陈二龙

责任校对 晓 婧

出版发行 成都传媒集团·成都时代出版社

电 话 (028) 86619530 (编辑部)

(028) 86615250 (发行部)

网 址 www.chengdusd.com

印 刷 北京义飞福利印刷厂

规 格 165mm×238mm 1/16

印 张 13

字 数 190千字

版 次 2008年9月第1版

印 次 2008年9月第1次印刷

印 数 1-5000册

书 号 ISBN 978-7-80705-856-4

定 价 26.00元

著作权所有·违者必究。举报电话:(028)86697083

本书若出现印装质量问题,请与工厂联系。电话:(010)61472821

## 译者序

---

在桥牌叫牌、做庄和防守三项基本技术中，叫牌技术公认是最为重要的一项。道理很简单，如果你总是停在不合理的定约上，再好的打牌技术往往也会没有用武之地。正因为如此，叫牌技术的创新永远是桥牌理论家们追逐的热点。而近年来热点中的热点是独立于叫牌体系之外的各种叫牌工具。本丛书汇集了这方面引人注目的一些最新研究成果。

桥牌历史上也许没有哪一种理论的影响能超过拉里·科恩的“总墩数定律”。在竞技桥牌圈里，只要你说出“定律”(The Law)二字，每个人都会明白你的意思。总墩数定律就像是竞叫的“圣经”一样，即便每个人都曾遇到过不少定律严重失准的牌例，似乎却没有人怀疑定律的正确性，而总是简单地把这些牌例归为例外。但如果有人告诉你，双方的将牌总数是16时，双方的总赢墩数也是16的概率只有44.08%，你会做何感想？如果再告诉你，通过对大量实战牌例的统计分析得出这一结论的，是大名鼎鼎的世界冠军迈克尔·劳伦斯和瑞典桥牌作家安德斯·沃尔根，你对总墩数定律的信仰是否会有所动摇？是的，他们在《挑战总墩数定律》一书中，令人信服地证明了将牌总数与赢墩总数之间并没有直接的联系，宣告这一“定律”只是个神话。仅仅发现总墩数定律的谬误显然不是他们的目的，挖掘出己方有将牌配合时，什么是决定赢墩能力的关键因素，才是本书的价值所在。劳伦斯和沃尔根对此进行了深入的研究，并创出一套相对准确的估算方法。这套崭新的方法，不仅能在竞叫时发挥作用，在非竞叫的进程中，同样也能帮助你预测叫牌的前景。

与迈克尔·劳伦斯一样，艾迪·坎特也是中国读者决不陌生的桥牌作家。在以往出版的他的著作中译本中，这位战绩彪炳的五次世界冠军得主给中国读者印象最深的是对防守问题的精湛研究。但正如鲍伯·哈曼自传《在桌上》中评论的那样，坎特还是



一位“为了改进叫牌体系有点走火入魔”的人物,《罗马关键张》向我们充分展示了他在这方面的才华。罗马关键张问叫是满贯叫牌的利器,也是连初学者都在使用的常规约定。但你可知道强牌问弱牌和弱牌问强牌时,答叫的方式应该有所区别?你又能不能说出高花配合时与低花配合时的问叫方法该有何不同?如果你问过关键张后想核查某一特定花色的情况,有什么手段?……凡此种种,即使是职业牌手也未必知道全部答案。坎特的著作正是一本关于罗马关键张问叫的百科全书,几乎所有你能想到的问题,都有现成的解答。由于本书内容系统全面,对细节阐释的精致入微,叙述方式通俗易懂,首次出版后短短数年之内就再版多次,成为风靡桥牌世界的热门读物。译者相信,《罗马关键张》一定能帮助你大大提高满贯叫牌的准确性,而在满贯牌上取胜,是每一位牌手的梦想。

与前两位著作等身的桥艺作家相比,肯·雷克斯福德要算是默默无闻之辈了。但《桥牌中的扣叫》一书的出版,使这位年轻桥牌理论家名声鹊起。扣叫是通往满贯的常用手段,但作者发现即使是在顶级的桥牌专家中,对于扣叫的理解与运用往往也存在着巨大的差异。这促使他在巨星贝拉多纳等前人的研究基础上,构建出一整套规则清晰的扣叫系统。运用书中推荐的扣叫原则和精致的约定,很多时候你可以把同伴的牌完全图像化。你会发现令麦克斯特罗斯-罗德威尔、齐亚-罗森伯格这样的世界级组合迷失的牌局,本可以通过逻辑严密的扣叫达到完美的结果。如果你觉得作者的洞见过于“专业”,使你难以全盘吸收的话,至少还有两个非常好的理由让你阅读本书:书中详细介绍了“最后一班车”、“严肃3NT”等职业牌手广泛应用的约定,使你既知其然又知其所以然;作者对扣叫进程的深度逻辑分析,对读者而言是极好的推理训练。毫不夸张地说,本书是一本革命性的著作,它将对叫牌理论的发展产生深远的影响。

# 序

---

自从17年前成为美国桥牌协会雇员以来，我花费了大量时间阅读桥牌书籍。时至今日，阅读桥牌书籍仍然是我的份内之事——我是《美国桥牌协会公报》的编辑，因此要为杂志写书评。不以批评的眼光去撰写介绍一本书的文章，多少令我有些奇怪的感觉，但我还是完成了自己的本职工作。

不久以前，我看了一些关于桥牌锦标赛的旧录像。片中都是二十世纪六十年代最棒和最引人注目的牌手。给我留下深刻印象的是，那时候的叫牌糟糕透了。今天最低级别初学者的叫牌，也能与当时参加锦标赛的专家相媲美。

如今任何打竞技桥牌的人，都能从过去四十多年来的叫牌技术进步中获益匪浅。很多才华横溢的叫牌理论家使搭档之间的沟通语言技巧取得了长足的进步。

你即将阅读的这本书，也许不会给叫牌技巧带来跨时代的飞跃，但由于扣叫很容易产生误解，因此毫无疑问也是极为重要的课题。如果你与搭档试探满贯的唯一手段是黑木问叫，而且你对此心满意足，那么这本书就不适合你。从另一方面来说，如果你对自己在这一领域的成绩不满意，我建议你仔细阅读这本书。

阅读本书绝非轻而易举之事，而且它的覆盖领域非常广泛。尽管你未必赞同书中的所有观点，而且采纳全部叫牌手段将是一项巨大的工程，但它能使你对自己的叫牌产生思考，并且提供了很多改进的办法。归根结底，桥牌是思考者的游戏。

布伦特·曼雷(Brent Manley)

2006年3月



## 前言

---

在2005年匹兹堡全国赛上，我有幸在范德比尔特杯的第一轮比赛遇到了帕弗立赛克(Pavlicek)队。虽然我们队输得很惨，但有一副牌引起了我的兴趣。对手在一个扣叫序列中丢了大满贯，而且叫牌中出现的问题值得在赛后进一步深思。在叫牌过程中，一方的5♠叫品显然是要求在5NT上止叫，同时也在暗示：“哥们，我已经晕了”。

一星期之后，我再次目睹齐亚·穆罕莫德(Zia Mahmood)和迈克尔·罗森伯格(Michael Rosenberg)丢掉一个大满贯，同样是由于在扣叫中偏离了正常轨道，或者缺乏特定手段去探查。

专家牌手们在探索特定满贯时遇到的沟通障碍激发了我的探索热情，于是我开始拿这些专家牌手遇到困难的具体叫牌序列去询问周围的牌手，以便明确某些扣叫的含义。我得到的结果是各式各样的，而且没有一个人能给出非常肯定的答复。

开始写这本书的时候，我的本意并非创造一种全新的技巧；但从结果来看，也许是这样的。我透过多种途径研究“意大利式扣叫”的含义(我所说的“意大利式”，指源于世界冠军意大利蓝队的理论)。乔治·贝拉多纳(Giorgio Belladonna)的著作，包括他和克劳迪奥·佩特罗西尼(Claudio Petroncini)合著的《通往满贯的扣叫》(Cuebidding to Slam)，该书出版于1990年，肯塔基的丹尼尔·尼尔(Daniel Neill)于2004年译成英文，成为我研究的出发点，或许从某种程度上，它们也是“老式”理论的代表。为了理解“现代”的观念，我拜读了弗里德·吉特曼(Fred Gitelman)最早刊于《加拿大大师分》(Canadian Master Point)杂志上的三篇系列文章——《改进二盖一体系》。

这两份文献从理论到实践都颇有矛盾之处。简而言之,读起来让人感到非常混乱。只要你看过桥牌比赛的转播,就会发现职业牌手在开叫、应叫以及再叫上几乎都能达成一致,但他们的扣叫方式却是五花八门的。

为了深入研究,我翻阅了很多桥牌书,看了许多大师级牌手的体系纲要,并且在网上搜寻资料。我在网上找到了大量教程、注解之类的材料。我还在桥牌论坛上提问,以收集来自各方面的答案。最后,我还在比赛间隙的吸烟时间,与我的职业牌手朋友们讨论这类问题。在这方面给我提供最多资料的,是俄亥俄州哥伦布市的肯尼思·艾珍巴姆(Kenneth Eichenbaum)。

在搜集了多数人的意见、少数人的意见、异想天开的想法甚至没有任何观点之后,基于逻辑,有时是自己的一些偏好,我构建了这套看上去至少能够自圆其说的理论。

经过大量研究之后,我认识到以下三点:

1. 有些类型的牌可以通过特定的扣叫序列完全展示出来;
2. 即便是专家桥手在某些扣叫序列中也没有一致意见。他们依靠“灵感式”推理来扣叫,并且希望同伴能够理解。如果没有双方达成一致的原则来保证搭档间至少按照相同的理念叫牌,这种做法是不能接受的。
3. 尽管没有完整的扣叫原则,但从理论上讲,牌手们的扣叫方式仍然是有迹可循的(正如我的搭档和好友所说的“黑洞理论”:我看不见它,但知道它存在)。

基于这些理念,我决定把一些新观点融合在一起,建立一套扣叫方法的规则。我决心做一件前人没有做过的事。我尝试在本书中把不同类型的牌分开,在每一类进程中给扣叫以明确的含义。我也试图建立一套原则,使一对搭档在进入未知领域时,能够知道同伴与自己对某一叫品有相同的理解。

我知道我的理论存在一些缺陷。我也知道虽然我的方法相当简单和实用,但对很多牌手还是过于深奥了。除此之外,即使



假定我的方法完全合理,还存在记忆与思维负担的问题。很多叫品的用法根本不适合临时的搭档使用。

不管怎样,我写本书的目标是启迪而不是给扣叫进程以权威性的答案。我希望我能为后来者打下基础。运气好的话,我的想法将会引发他人思考,修正并且改变我们对于扣叫的理解。

如前文所言,本书的理论是我基于逻辑性、连贯性以及统一性的个人观点。这种说法或许会吓着一些认识我的人,但我相信通过大量牌例的验证,也许我已经接近了扣叫的真谛。

我写作本书的方式是从一个简单的进程开始:在二盖一逼叫到局的进程中,在二阶确立了某一高花为将牌。现在有足够的空间去描述一手牌。传统的方法似乎建议三阶将牌花色以下的叫品是描述牌型。但我拒绝这种方式,因为我觉得这是毫无必要的,特别是在我考虑了另外一种用法之后,我就彻底放弃了这种方式。

其次,我设置了一条原则:浪费空间的跳叫必须有明确定义。同样,没有跳叫就否认了持有适合跳叫的牌。这一概念将我们带入有趣的推理,就我所知这是前人未曾涉及的领域。除此之外,我还设计了扣叫序列中跳叫之后的处理。

最后,我分析了在三阶确定将牌会给叫牌结构带来哪些影响,敌方插叫后的如何处理,以及低花配合的一些叫牌进程。

在我写作本书的过程中,我发现很多人对扣叫缺乏完整的概念。极端的扣叫初学者甚至认为扣叫和黑木问叫只是两个不同的选择而已,根本没什么用。确实,如果扣叫仅仅意味着问A,实在是没什么价值。传统的美式扣叫就是这样被误解的,至少对大多数牌手来说如此。

也许你对扣叫有深一层的了解。你知道扣叫的目的是为了避免叫到在同一花色上有两个快速输墩的满贯。扣叫,尤其是意大利式扣叫,显示第一或第二轮控制没有优先权,能够避开那种自己有33个大牌点却被敌方兑现一套AK的情况,但这只是扣叫的用途之一。

扣叫还是检查己方联手牌力配置的有效工具，而不仅仅是发现将牌的配合。举个例子，考虑一下这手牌：

♠A J 9 5 4  
♥A Q J 4 2  
♦10 9  
♣8

如果同伴有♠KQ102，你们就有了非常好的黑桃配合。再给他大约20个大牌点，满贯应该是摊打的，对吗？

好，设想两手同伴的牌，黑桃配合相同。一手是：

♠K Q 10 2  
♥K 9  
♦A K 5 4 3  
♣A J

20个大牌点，大满贯可以摊牌。可另外一手：

♠K Q 10 2  
♥K 9  
♦Q J 5  
♣A K Q J

21个大牌点，小满贯可能第二墩就宕了。

再进一步思考，假如同伴的牌是：

♠K Q 10 2  
♥K 9  
♦A 3  
♣6 5 4 3 2

“只有”12大牌点，尽管联手“仅有”24个大牌点，小满贯却很容易打成。扣叫，只要能够正确运用，完全能够使一对牌手持这些牌叫到满贯，或者在叫到满贯之前安全刹车。这就是扣叫的全部内涵。



# 目 录

## Content

---

译者序 .....	1
前言 .....	1
第 1 章 意大利式扣叫的基本原则 .....	1
背景——展开的画卷 .....	4
第 2 章 非跳叫的扣叫进程 .....	7
一般原则 .....	7
扣叫推理的更多细节 .....	13
超越扣叫花色的推理 .....	14
低于扣叫花色的推理 .....	16
从前期扣叫中提炼信息 .....	16
双重推理 .....	18
第 3 章 定义各种跳叫 .....	20
图像式跳扣叫 .....	20
图像式跳扣叫之后 .....	22
螺旋式答叫 .....	27
延迟的图像式跳扣叫 .....	32
图像式斯普林特 .....	37
图像式 3NT 跳叫 .....	44
图像式成局跳叫 .....	48
确定将牌的图像式跳叫 .....	52
特殊的非跳叫式“跳叫”3NT .....	55
成局之上的特殊跳叫 .....	56
牌例研判 .....	58
第 4 章 其他高花配合的进程 .....	69
二盖一到局进程中,在三阶显示高花配合 .....	69
非逼叫的加叫高花至二阶 .....	77
应叫人的严肃 3NT .....	78

	加叫四张高花套至二阶 .....	83
	补充 .....	85
第 5 章	高花开叫后的低花配合 .....	88
	三阶显示低花配合 .....	89
	直接加叫应叫人的低花 .....	90
	图像式叫牌 .....	96
	直接加叫开叫人的 2♦再叫 .....	99
	通过示选确定低花配合 .....	101
	延迟加叫应叫人的低花 .....	103
	四阶确立低花配合 .....	105
第 6 章	不寻常加叫之后的扣叫 .....	108
	修正的伯根 3♣加叫 .....	108
	显示配合的跳叫 .....	114
第 7 章	独立将牌 .....	117
	二盖一进程中开叫人跳叫原高花 .....	118
	2♣-2♦(逼叫到局)之后开叫人跳叫 .....	118
	2♣-2♥(否定性)之后开叫人跳叫 .....	119
	1NT 的应叫人确定将牌 .....	121
	自爆斯普林特 .....	122
第 8 章	复杂的叫牌进程 .....	123
	双路重询斯台曼之后使用扣叫 .....	123
	再叫 2NT 之后的扣叫 .....	131
	假想斯普林特 .....	136
	直接扣叫表示超转移 .....	142
	关于标识叫的更多论述 .....	145
	1♦开叫后的高拉蒂(GOLADY)约定叫 .....	148
	1♣开叫后的高拉蒂约定叫 .....	152
第 9 章	敌方有干扰时的扣叫进程 .....	154
	扣叫被敌方加倍 .....	154
	试探满贯之前敌方叫过花色 .....	157
	我们已经扣叫过敌方花色 .....	159
	敌方叫过两套花色 .....	160
第 10 章	一些实战牌例 .....	163



## 第1章 意大利式扣叫的基本原则

在理想的情况下,扣叫的艺术性可以展现得淋漓尽致。如果存在竞叫,或者扣叫只能从较高阶数开始,理想状态下的一般原则仍然适用。但是,叫牌空间的有限以及在竞叫过程中对特定信息的关注,使得一般原则产生了例外情况。因此,从理想状态探讨扣叫无疑是合乎逻辑的选择。

在写作此书的过程中,我面临的困难之一是,扣叫的含义与叫牌进程密切相关。举个简单的例子,如果你问一个人4♣是什么意思,他会认为你是在问4♣开叫。如果你说,“不,4♣出现在一个复杂的竞叫过程中”,没人能回答这个问题。叫牌的背景是必不可少的。

叫牌背景依赖于几个因素。首先,取决于你们叫牌的基本方式;其次,取决于到达4♣之前的叫牌过程;第三,取决于同伴之间的协议以及对叫品的定义。再有,取决于敌方的争叫以及他们对争叫含义的规定。和插叫导致的叫品定义变化,也要考虑进来。所以,一个4♣的含义包括上述全部因素。

假如在回顾了上述因素后,确认4♣是扣叫,那么也许它描述了一些梅花上的情况。这一叫品的含义不仅取决于叫牌背景,也包含着对叫牌的预期。换言之,4♣传递的信息是与我们正在探查的假想中的满贯有关的,它描述的持牌情况有助于我们达到这样的目标。

在本书中,我假设在我们使用的叫牌体系中二盖一应叫是进局逼叫。这是二盖一进局体系的特色之一,也被其他一些体系所采用。这种方式的优点在于,很多情况下非常便利在低阶建立扣叫进程。此外,我还假定你使用一些很具代表性的约定叫。当然,除这些之外,我还会推荐并不常见的约定叫。

之所以做出上述假设,是因为我需要设置前提,以便讨论扣叫的原则和理论。脱离了叫牌体系以及预设的约定叫,确定一个扣叫的含义,就如同在没有任何叫牌背景之下确定4♣的含义一样不可能。这样的现实情况正好说明了,为什么在此之前没有人尝试从整体上介绍扣叫理论。

这些前提可能给使用其他叫牌体系的读者带来一些额外的负担。我将假设你懂得普通的二盖一进局体系,你也将在这样的前提下学习扣叫理论。在这一过程中,你将学到扣叫的原则。接下来,是困难的部分!你得跟搭档讨论如何调整我所建议的方式,使之与你们自己的叫牌体系相匹配。

这种挑战并不像你最初想象的那么艰难。我所介绍的扣叫方式,并不是一系列被精确定义的叫品。学习扣叫的方法,也与学习罗马关键张问叫及其后续问叫有所不同。扣叫有基本的准则,你可以依据逻辑在具体的叫牌进程中运用这些原则。只要你理解了扣叫的原理,即使遇到未曾讨论过的叫牌进程,你同样可以准确理解扣叫的含义。

即使你使用的叫牌体系与我完全相同,本书也不可能覆盖所有可以想象的叫牌过程。不管怎样,我相信,如果你们使用我推荐的方法,即使你们在实战中遇到了突如其来的奇怪叫品,你与你的搭档也必然对这个叫品有着相同的理解。我要表达的准确含义是,我们并不需要给前文假设的4♣规定确切的含义,以便能够适用于所有可能出现的叫牌进程。只要你与搭档对扣叫的原则有一致的理解,4♣的含义就是明确的,而且你们可以将它应用于新的叫牌进程——你们自己的进程,而不是局限在我根据个人偏好所设定的叫牌进程。

最经济的扣叫,出现在使用二盖一进局体系,而且敌方没有争叫的情况下。开叫人和应叫人各叫过一门边花,并在二阶确定将牌配合。例如:

西	东
1♥	2♣
2♦	2♥
?	

这是最理想的情况,因此我准备以此为出发点开始讨论扣叫。我们在

二阶找到了将牌配合,敌方友善地让开了路。我们已经建立逼叫进局的局势,只要不是明显的止叫,每一个后续叫品都将被视作满贯试探。我们从这里开始讨论扣叫的结构,稍后将引入必要的修正,以适应更为困难的进程——例如,为了发现配合花费了更多的空间,或者敌方加入叫牌等。

简单的说,意大利式扣叫就是描述扣叫花色上的“价值”,每个扣叫的含义遵从一套总体原则。显示的是什么样的价值,取决于这门花色是否被叫过,以及哪一方叫过。越过一个扣叫通常表示无法做出这一扣叫,跳叫到局则表示无法填补同伴的漏洞。下一章将详细讲解这些原则。

除此之外,我还将推荐几个试探满贯的约定,包括“严肃的3NT”(Serious 3NT)、“最后一班车”(Last Train),以及在条件适当的情况下,使用2NT区分一手牌的将牌强度。

最后,我将赋予扣叫序列中的跳叫以极其特定的含义(图像式跳叫),这些内容将在本书的后续章节讲解。我将解释如何思考这类叫牌进程,并且,我还将推荐一些有用的约定和处理方式。

所有这些内容融合在一起,就构成本书的主题。我们必须认识到,这些技术相互匹配非常重要。一对搭档所使用的扣叫手段必须前后一致,不能让各个方面相互冲突。比如采用严肃的3NT,就意味着越过3NT的4♣扣叫有了新的含义:显示相对较弱的牌。如果使用最后一班车,成局水平以下的最后一个扣叫就不再是传统的含义。假如使用2NT表示将牌实力较弱,越过2NT的扣叫就承诺将牌强度。如果采用图像式跳叫,不跳叫的扣叫就否认了适合跳叫的持牌。

我将一些叫牌工具纳入了总体设计中,不使用其中任何一项都将使整个结构发生改变。因此我建议你使用我所推荐的全部手段,除非你已经完全明确剔除某一工具的后果,并准备为此改变思维方式。

这种扣叫技术的基本原则可以概括为“渐进的艺术”。也就是说,两位牌手总是自然地往复交换信息,通常都使用最经济的叫品。跳叫违反了这条原则,因而用来显示特定的牌情。“正常的”序列包括一系列来回的叫品,每个人轮流显示他的持牌情况。

按照这种叫牌方式,很可能经过长时间的叫牌,仍然无法确定哪一方



是“主叫方”。主叫方的概念是，搭档中的某一方从叫牌伊始就掌握更多的信息，因此他只需提出问题，由同伴负责回答。与之相反，扣叫往往要像滚动一块烫手的石头那样来回往复。

假想一个典型的进程，我用评述代替了具体叫品：

开叫人：“我有黑桃套和开叫牌力。”

应叫人：“我有方块套，同样有开叫牌力。”

开叫人：“我还有红心套。”

应叫人：“咱们打黑桃定约吧。”

开叫人：“好，不过我的黑桃很糟糕”。

应叫人：“我的方块套不错，不过我阻止不了敌方兑现两墩梅花。”

开叫人：“我的红心也不错。此外，不用再为梅花担心。”

应叫人：“我的黑桃很棒！”

开叫人：“好，现在我要认真考虑满贯了。”

应叫人：“我有梅花的第三轮控制，你是否需要？”

开叫人：“有用。虽然我方块上有张大牌，但我还是不确定能否叫满贯。”

应叫人：“如果你真的想打满贯，并且有我极为关心的♦K，我想我们离目标已经不远了。我还是直接叫吧！”

这种叫牌方式不好吗？你只需简单描述自己的持牌……

## 背景——展开的画卷

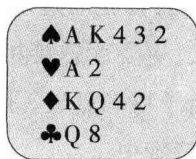
扣叫不仅通过叫什么来显示牌情，也可以从没有叫什么中得到推论，有些场合还能显示未叫花色的情况。

举个简单的例子，你可以扣叫4♣，却扣叫4♦。直接的信息是方块上的重要特征。通常也否认梅花上的重要特征。但如果同伴已经否认了满贯所需的梅花控制，4♦实际上还暗示着梅花有控制。基于同样的理由，这一扣叫也可以暗示红心上有控制。

□□这一点需要重申。在以黑桃为将牌的进局逼叫进程中，如果一位牌手

否认了方块和红心上的控制,他的搭档显然不会在满贯明显无望的情况下去扣叫 4♦ 或 4♥(例如他明确知道在某一门花色上有两个快输墩)。如果知道方块或红心是开着门的,他就会止叫,对吗? 从这里可以推论出,一个 4♦ 扣叫直接显示方块控制,并且可以从逻辑上得出还有红心控制。同理,扣叫 4♥ 直接显示红心控制,也暗示有方块控制。所以,我们可以得到一条原则。扣叫传递了关于本门花色上的积极信息,而且从扣叫的目的中可以得到,它还暗示着拥有同伴已经否认了的花色上的控制。这一推论出的控制,既可以是在一个被越过的花色上(前文例子中扣叫 4♥ 暗示方块控制),也可以在“尚未涉及的”花色上(前文例子中扣叫 4♦ 暗示红心控制)。

这一原则在实战中如何运用? 假设你拿到这样一手牌:



你开叫 1♠, 同伴应叫 2♣, 你再叫 2♦, 同伴叫 2♠ 表示同意打黑桃。你接着扣叫 3♣, 表示有梅花三顶张中的一个, 以及好将牌(暂且相信我)。同伴叫 3♠, 表示有另一张黑桃大牌, 同时否认红心和方块上的控制。想想扣叫 4♦ 与扣叫 4♥ 分别表示什么。

西	东
1♠	2♣
2♦	2♠
3♣	3♠
4♦/4♥	

如果你扣叫 4♦, 明确表示方块上有两张大牌(再相信我一次)。如果没有红心控制, 你会简单以 4♠ 止叫, 因为此时满贯是无望的。所以 4♦ 也向同伴承诺了红心有控制。为什么? 因为叫牌不是练习倾听自己的声音。

如果扣叫 4♥ 又表示什么呢? 脱离前因后果看, 4♥ 只是表示红心控制和否认方块上有两张大牌。但同时也强烈暗示方块上有控制。拿着 Q 带队的方块套, 满贯应该被排除了, 除非同伴单张方块(但从叫牌进程看