

测试一 开 叫

所有的叫牌体系都是以开叫作为起始的。无论采用什么叫牌体系，你都要跟你的搭档共同约定好什么样的牌可以开叫。你只有在拿到有足够点力的牌时才开叫吗？或者说你对所有 12 点和大部分 11 点的牌都开叫吗？如果有些牌是边缘性的牌，那么如何决定是否开叫？这些测试当然要考察你对二盖一叫牌体系的掌握，但更偏重于检验你与同伴的约定。

我将提供我的观点。不过，如果你宁愿选择更加进取或者更加保守的风格 完全没有问题。只要你和同伴达成一致 你可以自行选择你喜欢的叫牌方式。但过度进取或者过度保守，你都要付出代价，尽管有时你也可能得到某些奖赏。对此你要自己做出决定。

你是西家 双无局

叫牌进程：

西 北 东 南

?

持以下各手牌，你怎么开叫？

1. ♠ QJ75 ♥ KJ74 ♦ KQ ♣ J32

不叫。对这手牌我选择不叫。你的牌点质量很差，又无套可叫。
以 J32 开叫 1♣ 是可以的，但你在其它什么地方有实力可以补偿呢？

2. ♠ J7542 ♥ Q10653 ♦ AK ♣ 7

不叫。在只有 10 点的情况下 如果你有好套并且是高花 是可以开叫的。但这手牌你有高花却是破套。

3. ♠ K1095 ♥ AQJ642 ◇ — ♣ 1074

开叫 1♥。你不存在再叫的困难。当你轻开叫时，总是要考虑再叫的问题。既然要开叫，就要考虑别让别人把果实抢去。在最糟的情况下，你持这手牌也可以再叫红心两次或三次。当我以 10~11 个大牌点考虑轻开叫时，我遵循这条要考虑再叫的经验法则：如果同伴跳叫 2NT 表明持 12~14 点均型牌逼叫到局，你会感到难以为继吗？如果你不会感到为难，就选择开叫。这手牌可以通过这种检验。如果开叫 1♥后同伴跳 2NT 我将叫出 4♥封局，这会是个很有希望的定约。

4. ♠ KJ3 ♥ A106 ◇ 974 ♣ A1085

开叫 1♣。所有大牌点都很好。你的两张 10 点牌很有用 而且无论叫牌怎么进行，你都能找到一个合适的再叫。

5. ♠ 862 ♥ K ◇ Q1074 ♣ AK983

不叫。如果你开叫，开叫什么呢？无论开叫 1♣或 1◇ 当同伴应叫 1♠或 1♥时 你都会感到不舒服。

6. ♠ K4 ♥ K9 ◇ Q1085 ♣ A10843

开叫 1♣。与第五手牌类似，这手牌有 12 个大牌点，低花 4-5 两套。但这手牌就可以开叫 1♣ 因为当同伴以 1♠或 1♥应叫后，你可以安全地再叫 1NT。

7. ♠ J9754 ♥ 4 ◇ K3 ♣ AQJ64

不叫。若开叫 1♠ 同伴的 2◇或 2♥应叫会使你为难。若开叫 1♣ 同伴在其第一轮或第二轮的 1NT 应叫亦会使你为难。如果你黑桃和梅花的牌张交换，则可以开叫 1♠。因为这时在任何情况下，你都有合理的再叫叫品。

8. ♠ Q6 ♥ AKJ ◇ K86 ♣ Q10864

这里惟一的问题是开叫 1NT 还是开叫 1♣。假设 1NT 表明 15~17 点 你要决定是达到 15 点就开叫呢还是要根据自己的判断来加以取舍。如果你开叫 1NT 的范围不是 15~17 点 你也还要考虑同伴的叫牌习惯。

9. ♠ 8 ♥ Q6 ♦ KJ642 ♣ KQ763

不叫。如果叫牌进程允许，你可以回过头以反常无将争叫表明持 5-5 低花套。如果你开叫 1♦，你可能不再有机会显示梅花套；即使你有机会显示梅花套，你的同伴也不可能知道你持这样一手差牌。根据在上面第三手牌所讨论的考虑再叫的规则，你也应该不叫。假使你开叫 1♦ 而同伴应叫 2NT 你将不得不再叫 最终进局。这种身不由己情况下叫出的成局定约往往是勉为其难的。

测试二 对开叫的应叫

在二盖一叫牌体系中，应叫者可以使用一些美国标准叫牌法中没有的很有用的约定。有两种这样的约定很重要：第一，对 $1\heartsuit$ 或 $1\spadesuit$ 开叫应叫 1NT 是逼叫。第二，二盖一应叫逼叫到局或 95% 逼叫到局，取决于你采用二盖一体系的哪一种版本。在以下测试中，我假设你采用 95% 逼叫到局的约定，允许停在不成局定约上。当开叫者在二阶再叫原花色或较低的新花色而应叫者再叫他自己的原花色时可以止叫。无论应叫者怎么叫，开叫者再叫 2NT 就肯定是进局逼叫。

在以下的测试中，有很多手牌可以根据你自己的叫牌法采取不同的处理方式。例如，若你对一阶高花开叫采用杰可比（Jacoby）2NT 约定叫，你就不能再自然式应叫 2NT，你得采用其它叫品。对测试中的问题是根据我《二盖一体系叫牌手册》的内容来解答的，不过，即使你的叫牌风格略有不同，这些解答仍会对你有一些参考价值。

以下所应用的有关规则包括：

- (1) 对高花的逼叫性无将应叫。
- (2) 对所有花色的限制性加叫。
- (3) 二盖一应叫后 95% 逼叫到局，不逼叫到局情况如上所述。

(4) 对任何一阶花色开叫的 2NT 应叫表明 $12\frac{1}{2} \sim 14$ 点的均型牌并逼叫到局。

(5) 对 $1\heartsuit$ 或 $1\spadesuit$ 开叫应叫 3NT 表明是逼叫到局的均型加叫牌。

(6) 只对一阶高花开叫采用斯泼令特（Splinter）约定叫，低花开叫不采用。

(7) 采用强跳应新花。

测试中总是轮到应叫者第一个叫牌。测试更偏重于体系而不是判断 所以从简化出发 局况保持不变 即 总是双方无局 你总是东家。重要提示：好的叫牌并不是简单地找到最好的叫品，有些叫牌进程需要你要有整体的构思。本轮的叫牌将是以后叫牌的基础，你自然不愿意在五阶水平上发现自己还要为三轮之前的叫品而后悔。当你回答问题时，要考虑叫牌进程是怎样进行的。事先计划好你打算怎样去发现那些你想要了解的东西。这样做并非总是重要的，但有时却肯定是至关重要的。

以下都是双无局，你总是东家并持以下各手牌：

1. ♠ 83 ♥ QJ83 ♦ KJ874 ♣ Q7

叫牌进程：

 西 北 东 南

 1♣ — ?

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

1♥。如果你应叫 1♦而南争叫 1♠ 你们就可能错失红心配合。如果你有足够的牌力去逆叫，你可以先叫 1♦ 你额外的强度允许你以后再叫出红心。这手牌我倾向应叫 1♥以防备对方可能的 1♠ 盖叫。

2. ♠ Q75 ♥ J3 ♦ Q7 ♣ Q106532

叫牌进程：

 西 北 东 南

 1♦ — ?

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

1NT。由体系规定的叫法。

3. ♠ 862 ♥ Q2 ♦ J10752 ♣ QJ8

叫牌进程：

西 北 东 南

1♥ — ?

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

1NT。逼叫。如同伴再叫 2♣ 你回叫红心。如同伴再叫 2♦ 你就不叫。当你持一手没有希望的牌又找到了配合的花色时，当然没理由再叫。

4. ♠ 108 ♥ AK85 ♦ A863 ♣ 1085

叫牌进程：

西 北 东 南

1♠ — ?

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

1NT。逼叫。你打算下一轮显示你的邀局实力。如果同伴再叫 2♣ 你叫 2NT 显示 10~12 点。如果同伴再叫 2♦ 你的选择有点难。你可以以有缺陷的梅花止张再叫 2NT 或者你加叫 3♦ 不过这时显示的是五张支持。

如果同伴再叫 2♥，基于你的点力的有效价值，你应该加叫到局。如果同伴再叫 2♠ 你应该加叫到 3♠ 或 4♠。同伴的 2♠ 再叫表明六张或更多的黑桃，所以你的 10 和 8 是足够的支持 可以加叫。

5. ♠ 74 ♥ AQ107643 ♦ KJ ♣ 95

叫牌进程：

西 北 东 南

1♠ — ?

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

2♥。在我的二盖一体系中，二阶应叫通常逼叫到局，但也可以演变为邀叫性的。如果同伴再叫 2♠ 我将再叫 3♥ 这时同伴是可以停叫的。如果同伴再叫 2NT 表明 12~14 点 将是进局逼叫。这是因为同伴表示尚可接受你的花色，他不是单张，所以我的牌略有升值。考虑到二盖一几乎是逼叫到局的 来自 2NT 的稍许鼓励已足以

使应叫者进局了。

6. ♠ AJ2 ♥ 8 ♦ KJ87 ♣ AJ842

叫牌进程：

西 北 东 南

1♥ — ?

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

2♣。如果同伴再叫 2♥，你就再叫 2NT 逼叫进局，表示是 12~14 点和五张梅花套。这手牌你是单张红心，通常应尽量避免持单张再叫 2NT。

7. ♠ 92 ♥ KJ65 ♦ AQ3 ♣ K986

叫牌进程：

西 北 东 南

1♠ — ?

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

2NT。2NT 表示有 12~14 个好大牌点的均型牌。如果你使用杰可比 2NT 约定叫表示加叫黑桃，你就得另外物色一个叫品。你可以叫 1NT 逼叫或者叫 2♣。二盖一体系的一个优点是应叫二阶新花表示五张套，如果这手牌你被迫叫 2♣ 你就破坏了体系的这种极有价值的规则，以后也将很难再告诉同伴你对梅花并无兴趣。这就是杰可比 2NT 加叫的代价。这是一个好的约定，但确实有缺点。

8. ♠ A9 ♥ Q43 ♦ KQ6 ♣ AJ543

叫牌进程：

西 北 东 南

1♦ — ?

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

2♣。3NT 是另一个可能的叫品。当同伴 1♦ 开叫而你持有梅花套时总是有点难叫。所有叫牌体系的这一部分都不能令人满意。

我的 1♦—2♣ 应叫不逼叫到局，可以停在 2NT 或者三阶低花上。
可参见我的《二盖一体系叫牌手册》关于这部分叫牌的详细介绍。

9. ♠ AJ65 ♥ KJ8 ♦ 83 ♣ Q543

叫牌进程：

	西	北	东	南
	1♥	—		?

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

1NT。逼叫。你可以在同伴再叫 2♣ 或 2♦ 后跳叫 3♥。如果同伴再叫 2♥ 你就跳叫到局。

10. ♠ Q764 ♥ 98 ♦ AK9864 ♣ 3

叫牌进程：

	西	北	东	南
	1♦	—		?

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

1♠。在加叫低花之前应先显示高花。

11. ♠ Q985 ♥ AQ76 ♦ AJ7 ♣ 32

叫牌进程：

	西	北	东	南
	1♠	—		?

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

不管你使用什么体系，按照它的要求作逼叫性加叫。你的叫牌程式应该让你能区分以下两种情况：

A. 有四张将牌支持的均型逼叫性加叫。

B. 有四张将牌支持的非均型有单缺逼叫性加叫。

如果你只有三张将牌支持，无论牌型如何分布，你都要先用其它叫品逼叫，然后再表明将牌支持。

可以把有四张将牌支持的均型牌加叫与非均型牌加叫区分开的

最简单的方式是以 3NT 表示均型逼叫性加叫，以斯泼令特加叫表明非均型牌加叫。这种方法不是最好的，它使得叫牌进程过快，但这总比无法区分均型牌与非均型牌要好得多。

12. ♠ KQ1087 ♥ AQ2 ♦ KQ8 ♣ Q2

叫牌进程：

西	北	东	南
1♣	—	?	

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

2♠。如果使用强跳应新花，你就应叫 2♠。打算下一轮再叫无将向同伴表明你是 18~19 个大牌点和有黑桃好套的半均型牌。如果你没有一个合适的再叫叫品，就不能跳应 2♠。（参见我的《二盖一体系叫牌手册》的第七章关于跳应叫部分）

13. ♠ 932 ♥ K973 ♦ Q83 ♣ Q104

叫牌进程：

西	北	东	南
1♠	—	?	

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

1NT。逼叫。不要以 6~7 个差点去加叫同伴的高花，先叫 1NT 然后有可能就回到 2♠。高花加叫范围是从最低 6~7 个好点到最高 9 点或差的 10 点。

14. ♠ J10 ♥ AQJ6 ♦ AJ964 ♣ K2

叫牌进程：

西	北	东	南
1♣	—	?	

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

1♦。你有足够强的牌可以在对手盖叫黑桃后再叫出红心套。你通常不大会选择方块为将牌，不过这次倒有可能。若有六张将牌

则更好，然而假如你现在不叫出方块，以后就可能难以表达清楚。

15. ♠ A64 ♥ 986 ♦ Q32 ♣ 10753

叫牌进程：

西	北	东	南
1♣	—	?	

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

1♦。1NT 应叫 1♣表示 8~10 点。这样规定的理由是，你未必真正想主打无将。如果你只有 6~7 点，你总有一两个弱套，你不希望首攻穿过同伴的牌。1♦是想让同伴成为庄家。如果你有 8~10 点，自己主打可能也不坏。注意：在任何其它花色之后你都没有这种机会。以虚叫 1♦应叫 1♣是可行的 这给你一个‘额外’的叫品。而在同伴开叫 1♦、1♥或 1♠之后，你都没有这种机会。

16. ♠ 72 ♥ 7 ♦ AJ753 ♣ KJ653

叫牌进程：

西	北	东	南
1♥	—	?	

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

1NT。并非真实的选择。因为如果打无将，就得由你主打。可不幸的是你没有哪一套强到可以在二阶上应叫。如果同伴再叫出梅花或方块，你可以加叫。只要低花定约可行，你就可以找到。

17. ♠ 52 ♥ AKQ97 ♦ KQJ6 ♣ Q4

叫牌进程：

西	北	东	南
1♦	—	?	

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

2♥。跳叫 2♥。下一轮你再支持方块。注意：这手牌你并没有典型跳应新花所要求的 19 点。不过你确实有一个极好的长套和对

方块的良好支持。跳应新花可以尽快表明像这样的一手好牌。跳应新花在第一轮或第二轮就表示配合使你可以立刻探讨满贯的可能。如果你应叫 1♥，你就得再花费两三轮叫牌来说服同伴以方块为将牌，并告诉他你有这样一手好牌。

18. ♠ AQ8 ♥ K6 ♦ KJ8753 ♣ 76

叫牌进程：

	西	北	东	南
	1♠	—	?	

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

2♦。你打算下一步再尽可能低地加叫黑桃。如果同伴再叫 2♥ 你只需叫 2♠。这是 100% 逼叫到局的，让你们有整个三阶和四阶的空间去进一步探索。如果同伴再叫 2NT、3♣ 或 3♦ 你都叫 3♠ 这也是 100% 逼叫到局的。同样，通过不去作没有必要的跳叫，也保留了一轮的叫牌空间。

19. ♠ K62 ♥ 3 ♦ KJ10875 ♣ A75

叫牌进程：

	西	北	东	南
	1♥	—	?	

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

2♦。你打算在 2♦ 后再叫 3♦。你只有这样才能向同伴表明你的牌力仅够邀叫。同伴持差牌可在 3♦ 后不叫。注意：如果同伴再叫 2♥ 你不可叫 2NT。在二盖一体系中 这时的 2NT 是进局逼叫。还要注意如果同伴再叫任何超过 2♥ 的叫品，均为进局逼叫。如果同伴再叫 2NT 你的 3♦ 将不是止叫，而是为了寻求最好的成局或满贯定约。所以你应该加到 3NT。由于方块套很有用 这个定约不难完成。记住 如果同伴只有单张方块 是不允许叫 2NT 的。

20. ♠ AQ8 ♥ 75 ♦ KQ8 ♣ KQ753

叫牌进程：

	西	北	东	南
	1♥	—		?

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

2♣。在同伴的 2♥或 2♦再叫后 你可以跳叫 3NT。持这手牌不要在探寻梅花是否配合前就急于叫出无将，否则就可能犯错误。

21. ♠ QJ8 ♥ 97 ♦ AKJ ♣ Q8653

叫牌进程：

	西	北	东	南
	1♥	—		?

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

2NT。如果 2NT 是自然叫品 就叫 2NT。否则只好叫 2♣。如果有其它叫品可选就不要叫这么差的梅花。但如果持有：

♠ 854 ♥ K5 ♦ AKJ ♣ Q8653

黑桃无止张 你只有叫 2♣盖 1♥ 因为别无选择。

22. ♠ 86 ♥ K2 ♦ Q43 ♣ AJ10965

叫牌进程：

	西	北	东	南
	1♦	—		?

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

2♣。叫 2♣是打算如果同伴只能作出低限再叫，就停在 3♣上。如果同伴再叫 2NT，你是可以不叫的。相对于高花开叫后的二盖一叫法 这种 1♦—2♣叫牌顺序允许你更早停叫。基于好的梅花套和方块上的帮助 在同伴 2NT 再叫后 我持这手牌会叫 3NT。

23. ♠ 32 ♥ J76 ♦ AKJ764 ♣ J7

叫牌进程：

西 北 东 南

1♥ — ?

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

1NT。逼叫。这手牌是看起来挺有趣的红心限制性加叫牌。你打算在下一轮叫 3♥。应叫 2♦再叫 3♦也是邀叫，但不能显示红心支持。

24. ♠ 63 ♥ AQ7 ♦ 73 ♣ AJ10753

叫牌进程：

西 北 东 南

1♣ — ?

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

1♦。这手牌太好了以至于不宜作限制性加叫。这是一手难处理的牌 没有好叫品。我选择叫 1♦ 希望叫牌能够延续。毛病很明显，你有一手好牌须要逼叫但又没有适合的叫品。

25. ♠ A10875 ♥ AQ53 ♦ 2 ♣ J32

叫牌进程：

西 北 东 南

1♥ — ?

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

4♦。只要使用斯泼令特约定叫 就叫 4♦。马上就告诉同伴你对他的高花有四张支持是很重要的。如果应叫 1♠ 你就没有办法通知同伴你有四张将牌支持而不是三张。既然已经有了完美的红心配合，为什么还要引入黑桃呢？

26. ♠ AQ1086 ♥ 2 ♦ AQ108 ♣ QJ6

叫牌进程：

西 北 东 南

1♦ — ?

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

2♠。对这手牌的回答需要一个诀窍，我在跳应新花那一章里讲述过。你应该先跳应叫 2♠。如果同伴再叫，比如说 2NT 你就叫 3♥。这既是一种约定，又是一种提示。在跳应新花后接着叫出新套是约定叫，它表示你对同伴有支持（人为的隐示）且新叫套是单张。离开这种约定，这手牌你几乎无法叫清楚。

27. ♠ J97642 ♥ 43 ♦ Q86 ♣ 98

叫牌进程：

西 北 东 南

1♣ — ?

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

不叫。除非你使用弱跳应新花方式，否则不叫。只有在被要求时我才使用弱跳应新花。得承认这种叫法是有作用的。我不使用它的原因是我更喜欢使用强跳应新花。

28. ♠ 92 ♥ K864 ♦ Q107643 ♣ Q

叫牌进程：

西 北 东 南

1♣ — ?

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

1♥。这手牌与第 1 手牌类似。如果你应叫 1♥ 你就要放弃方块。而如果你应叫方块，你又可能丢掉红心。假如同伴在 1♥后叫 1♠ 你必须叫 1NT。这不是理想的叫品，但只有这样才能维持叫牌而又不夸张你的牌力。有些牌手通过先叫 1♥下一轮跳叫 3♦来解决这个矛盾。在这种变化下，3♦是表明只有 4~6 点的止叫。如果你愿意，可以使用这种约定。不过我还是坚持我的叫法。

29. ♠ Q2 ♥ AJ3 ♦ J763 ♣ Q874

叫牌进程：

西 北 东 南

1♣ — ?

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

1NT。对 1♣应叫 1NT 表示比正常略高的牌力。10 点是你叫 1NT 可持有的最高牌点。可与第 15 手牌相比较。

30. ♠ K2 ♥ 9863 ♦ AQ853 ♣ 93

叫牌进程：

西 北 东 南

1♠ — ?

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

1NT。逼叫。若同伴再叫 2♣，你回到 2♠。对同伴的 2♦ 或 2♥再叫，你可加叫。如果同伴再叫 2♠显示六张，你的牌力处于不叫和加叫之间。打 IMP 制我选择加叫 打 MP 制我派司。

31. ♠ K8652 ♥ AJ8 ♦ 43 ♣ 1085

叫牌进程：

西 北 东 南

1♥ — ?

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

2♥。别让黑桃套干扰你的红心加叫。若你先叫 1♠，同伴叫 2♣或 2♦后，你再叫出 2♥，听起来就像是示选叫品，让人感觉你对红心套兴趣不大。提示：对 1♥或 1♠的简单加叫表示不错的 7 点或更多。比较一下这手牌和第 13 手牌，那手牌有三张支持却不作简单加叫。

32. ♠ KQ7 ♥ AK7 ♦ AJ763 ♣ 73

叫牌进程：

西 北 东 南

1♠ — ?

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

2♦。这是一手好牌，先以 2♦应叫。若同伴再叫 2♥ 你就跳叫 3♠。这是明确的满贯试探，表明 16 点左右，有好的黑桃和方块套。若同伴再叫 2♠ 你只能加到 3♠。加叫 3♠ 并不需要这样好的牌，但只要有任何机会，同伴就会开始扣叫的。记住 3♠ 是 100% 逼叫到局的。无论你使用二盖一的哪一个版本，在二盖一后，只要找到某种花色配合，就要进局。这里使用 3♠ 作为逼叫是非常有用的。不叫 3♠ 你就要重新找个叫品。你会叫 3♥，希望同伴会明白你的意图。有时叫牌进程会顺心如意，有时却不会。逼叫性 3♠ 加叫意图清楚，给同伴指明了方向。

33. ♠ 843 ♥ AQ8 ♦ KJ854 ♣ Q10

叫牌进程：

西	北	东	南
1♥	—	?	

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

2♦。不要试图跳叫红心。限制性加叫和逼局加叫都要求四张将牌支持。应叫 2♦ 再表示红心支持，恰当地描述了你的牌情。这种叫牌顺序依次表明了你的牌力，你的边花和你的三张将牌支持。

34. ♠ 43 ♥ 53 ♦ AKJ9865 ♣ AQ

叫牌进程：

西	北	东	南
1♥	—	?	

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

2♦。应叫 2♦ 是很容易，难的是下一轮怎么叫。如果同伴再叫 2♥ 你不能叫 3♦ 因为这是不逼叫的。你只能叫 3♣。这确实可能会造成问题，但这是使用我的二盖一叫法所付出的代价。

如果同伴再叫 2♠ 这是逆叫，你现在可以叫 3♦ 了。由于同伴已经显示出额外的实力，3♦ 变成了逼叫。

如果同伴叫出 2NT 表明逼叫到局。你可以加到 3NT。若想探索方块满贯 就叫 3♦。甚至进取一点，你自己叫上满贯。我的选择是 3♦。记住同伴或许只有 12~14 点，满贯可能打不成。但这样叫牌同伴也可能有 18~19 点。如果真是这样，无论你现在怎么叫，他总会显示出来（参见我的《二盖一体系叫牌手册》的有关部分）

35. ♠ 74 ♥ QJ7 ♦ QJ4 ♣ AKQJ6

叫牌进程：

	西	北	东	南
	1♠	—	?	

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

2♣。下一轮你叫 3NT，显示五张梅花和相当于开叫 1NT 的点子。叫牌进程跟第 20 手牌是一样的。

36. ♠ J96 ♥ QJ7 ♦ J62 ♣ AKJ9

叫牌进程：

	西	北	东	南
	1♦	—	?	

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

2NT。如果叫 2♣，显示的应该是更不平均的牌型。所以不如叫 2NT 假装黑桃有止张。2NT 表明好的 12~14 点 逼叫到局。但这样叫也可以有 18~19 点，不过在你作进一步表示之前，同伴是不知道的。

37. ♠ QJ76 ♥ 8 ♦ KJ3 ♣ A9764

叫牌进程：

	西	北	东	南
	1♥	—	?	

你打算怎么叫牌，是怎么计划的？

1♠。二盖一体系要求更强的牌才能叫 2♣。你先叫 1♠，下一