

# Mosicto 2001 中文版

## 目 录

1. 简介
2. 牌力估算
3. 阻击开叫架构
4. 限制性开叫
5. 强梅花开叫和接力
6. 附录

# 1. 简介

这篇文档是 MOSCITO 2001 的概要，提供了 Paul Marston 正在使用的 MOSCITO 系统的完整描述。这个文档在他的原有系统上作了些扩充，目的是为初学者提供一些启发性的例子(高阶阻击叫做了些调整，但对核心没有影响)。我还推荐一个对 2D/2H/2S 阻击开叫的改进架构。Frelling 2 阶约定在附录 4 中有记录。采用这些叫品要对体系的核心有所修改。

我在现在的材料里使用一种特殊的架构。多数人把 MOSCITO 当作一个接力体系。很多 MOSCITO 的处理焦点在对称接力和强的进局逼叫进程。事实上，接力架构只不过是作为辅助轻的限制性的建设性开叫——这是本体系的基础——的一个工具。

MOSCITO 的开叫系统被设计为支持高度富有进攻的早进早出的叫牌风格。这里有一个重要的优点是尽可能快地达到（将整手牌尽可能快的定位于）一个可打的定约。这种叫牌风格迫使敌方猜测是否要在高阶平衡。而且，如果敌方不能够在叫牌中交流信息，他们经常在防守的时候将发现自己处于一个不利位置。MOSCITO 使用第一二家的建设性和限制性开叫完成这个设计的目标，这经常使应叫人能够用一个叫品直接达到最后定约。

强草花开叫通常保证 15 大牌点或更多，限定了轻的限制性开叫架构的上限。全面的阻击开叫设置用来描述手中弱的不能使用建设性开叫的牌。下页中的表 1 提供了本系统开叫叫品的概况并提供基本的开叫叫品使用频率的比较资料。

转移开叫(1D = 4+ H, 1H = 4+ S, 1S = 4+ D)用于保证描述相对清楚的一手牌作明手。如果应叫人首先使用接力，转移开叫将通常保证接力问叫者成为庄家。

此外，一个后续进程如下：

1H - (P) - 2S - All Pass

1H 开叫人的牌相对的描述得更多。对庄家所知的全部就是他有 3 张以上将牌，不足邀叫实力，不能作配合显示跳叫。

表 1

开叫	频率	描述
Pass	40.98%	
1C	15.60%	强牌, 人为逼叫
1D	11.79%	4+H, 可能有更长低花套, 9 - 14 HCP
1H	10.71%	4+S, 可能有更长低花套, 9 - 14 HCP
1S	3.89%	4+D, 非均型牌, 可能有更长 C, 9 - 14 HCP
1N	6.81%	12 - 14 HCP 均型牌
2C	1.48%	6+C, 9 - 14 HCP
2D	2.55%	小多义, 6+H or 6+S
2H	2.52%	5+H, 任意的, 5 - 10 HCP
2S	2.55%	5+S, 任意的, 5 - 10 HCP
2N	0.64%	差的低花阻击
3C	0.43%	自然的建设性的阻击, 保证 3 大牌中的两个
3D	0.43%	自然的建设性的阻击, 保证 3 大牌中的两个
3H	0.79%	自然
3S	0.77%	自然
3N	0.11%	4 阶低花阻击
4C	0.12%	NAMYATS
4D	0.12%	NAMYATS
4H	0.12%	自然
4S	0.10%	自然

MOSCITO 体系概要还对于对称接力提供了全面的描述。在介绍接力架构之前，我特意选择那些已经介绍过的。我认为这些是学习一个接力体系的最容易的方式。

接力叫牌的第一部分通过强梅花开叫后的简单应叫构架对对称接力叫做了最基本的介绍。当这个体系被搭档采用时，我不推荐有经验的搭档打锦标赛。使用对称接力的有经验的搭档可以简单浏览这个部分。改进的接力体系在附录 B 和附录 C 中。这些接力体系的任一个都显著改进了介绍性的架构，代价是使接力进程复杂化。

第二部分关注叫牌的终止。叫牌的终止是指在适当的位置终止接力进程的机制，叫牌的终止定义了成局止叫和继续试探满贯的方法。

第三部分介绍限制性开叫后的进局逼叫接力架构

第五部分关注 1C - (P) - 1D - (P) 后的叫牌进程。MOSCITO 提供了完整的应叫架构，为开叫人的所有再叫定义了不同的含义。

第六部分关注接力的中断。这部分定义了接力者选择非接力叫品的不同的情况。

最后部分关注接力中的竞叫进程。

在体系概况之后，我提供了一套“改良的” MOSCITO 变体。这个版本与前面的基本的体系相比，做了一系列重要的改进，是适合那些“严肃”牌手使用的版本。这个体系在 3 个主要方面做了重大改进：

1. MOSCITO 在强梅花开叫后采用改良的应叫结构。这个结构基于：
  - (a) 1D 应叫用于表示大部分逼叫进局的牌。
  - (b) 1S 应叫表示展现双重否定 (double negatives)。
  - (c) 其他的大多数叫牌用于表示半积极应叫的牌。
2. 1D、1H 开叫后的应叫结构做了调整，这样开叫者可以很快澄清他到底是有 4 张还是 5 张高花。
3. 2D/2H/2S 开叫被调整为适合假定配合原理 (assumed fit principles)

这个文档如果没有各方面的帮助是无法完成的。尤其，Paul Marston 提供了他自己体系详细的注解和不知疲倦的更正我的大量的误解。我从来没提到过 Hans Van Stavern，可是他的发牌软件是我整个过程中最重要的工具。最后，包括 Kevin Wasserman, Patrik O' Hagen 和 Brian Meadows 很多的桥牌搭档忍受我的所有的非常频繁的对体系的编辑和修改。Gunther Schutzenmeier 提供了不知疲倦的校对和发现在示例中非常之多的印刷和系统的错误叫品。Tim Goodwin 也帮我修改了我的频繁的错误。

## 2. 牌力估算

所有好的牌手都在提高对牌力的本能的感觉。在很多方面，试图为牌力估算定义一个严格的规则是毫无希望的。然而，为了这个文档的方便起见，有必要为确定的牌力估算方式有一个共识。最显著的，下面的方法被广泛地用来描述体系和界定发牌源程序用于模拟不同的开叫。

点力计算参考 Four Aces 使用的原始的点力计算系统。

Ace = 3;  
King = 2;  
Queen = 1;  
Jack = 0.5;  
10 = 0.25.

使用发牌机时，函数 c13 被用做点力估算。

Slam Points(简为 SPA)是对点力计算的微小修正。

Ace = 3;  
King = 2;  
Queen = 1;

单张 Ace 仍然记为 3SPA，单张 King 和 Queen 不计入 SPA。

Kaplan Rubens 点力计算(简为 CCCC)非常复杂, 这里就不详细叙述了, 然而, 网上可以找到丰富的文件来描述这个方法。使用发牌机时, 函数 CCCC 被用做点力估算。

High Card Points(简为 HCP)被认为是标准的点力计算系统。

Ace = 4;

King = 3;

Queen = 2;

Jack = 1.

### 3. 阻击开叫架构

作为 MOSCITO 限制性开叫的补充, 2D 或更高的开叫都是阻击性的开叫。尤其要注意的是, 很多 9-10HCP 的有 5 张以上 H 或 S 的牌作更高阶的开叫。作为通常的规则, 如果一手牌有 6 个 SPA(1 个 Ace, 1 个 King, 1 个 Queen, 或两个 Ace, 或 3 个 King, 等等), 倾向于作限制性开叫。

在描述阻击开叫架构之前, 注意一下高阶开叫和建设性开叫之间的重要的界限是很有价值的。

6 张 H 或 S 的单套牌可以用多义 2D 开叫。2D 开叫人有可能持有 9-10HCP 和 6322 牌型;

2H 开叫显示一手有 5 张以上 H 的牌。2H 开叫人可能持有 9-10HCP 和 5332 牌型。

2S 开叫显示一手有 5 张以上 S 的牌。2S 开叫人可能持有 9-10HCP 和 5332 牌型。

3C 开叫显示一手准确的 3 个顶张大牌中的两个带头的 6 张以上 C 的单套牌, 否认边花的 A,K。

如果持有 CAKQxxx, 正确的叫品是 2C

3D 开叫显示一手准确的 3 个顶张大牌中的两个带头的 6 张以上 D 的单套牌, 否认边花的 A,K。

如果持有 DAKQxxx, 正确的叫品是 1S。

当然可以设计一个更具破坏性的开叫架构, 但同时就有必要调整建设性开叫的架构来做补偿。

特别的, 需要决定怎样处理一手 6322 或 6331 的低限的开叫问题。建设性开叫后的大部分应叫架构都是基于假设开叫高花套后的再叫同时显示实力和牌型。

Frelling 2 阶叫牌架构的细节在附录 D 中有记录, 描绘一个可选择的阻击开叫架构, 以寻求体系阻击性的最大化。

### **高阶低花套阻击**

许多 MOSCITO 的高阶叫牌架构都是基于 Sabine Auken 和 Ron Anderson 的《阻击叫 A 到 Z》一书的建议。许多例子可以在书中找到。

### **4NT 开叫**

4NT 开叫显示有任一低花套的建设性开叫。这个开叫的条件是

很好的 8 或 9 张套

显示有 5 阶坐庄实力(9 个以上打牌赢墩)

在任何花色上不超过一失张

对 4NT 开叫的应叫:

Pass: 要打此定约

5C: 不叫或更正

5H: 显示 H 和另一低花的第一轮控制, 否认 S 控制

5S: 显示 S 和另一低花的第一轮控制, 否认 H 控制

5NT: 显示双高花第一轮控制, 否认低花控制

### 5C/5D 开叫

5C/5D 开叫显示稍弱的低花套。开叫这个叫品的条件是:

好的 8 或 9 张套

没有一张以上的边花的 A 或 K, 整手牌不能有两个 A

无局 8 个坐庄赢墩, 有局 9 个坐庄赢墩

应叫如下:

5 阶叫新花色是控制问叫

5NT 是将牌问叫

- 6C 显示一个将牌输张

- 6D 显示无将牌输张

跳叫到新花满贯是要打此定约

### 3NT 开叫

3NT 开叫显示:

至少 4 顶张中的两张带头的 8 或 9 张破碎低花套



没有边花 A 或 K

有利局况 6 个以上坐庄赢墩

相同局况 7 个以上坐庄赢墩

不利局况 8 个以上坐庄赢墩

没有 4 张高花

对 3NT 开叫的应叫:

4C/5C: 不叫或更正

4D: 问开叫人短套

- 4H 显示 H 是短套
- 4S 显示 S 是短套
- 4NT 显示另一低花是短套, 高花无短套
- 5C 显示 S 和另一低花短套

4H/4S: 要打此定约

4NT: 将牌质量问叫

- 5C 显示 4 顶张中的两个
- 5D 显示有 AQ 或 KQ
- 5H 显示 AK

4NT 将牌问叫可以用在 4D 短套问叫之后。4NT 将牌问叫之后, 任何新花是对所叫花色的短套问

叫

### 3C/3D 开叫

3C 和 3D 保证 6 张以上套，有且仅有 3 顶张中的两张，边花无 A 或 K。应叫人通常能够确定最佳定约。

对 3C 和 3D 的应叫：

加叫是阻击性的

对 3C 开叫，3D 问开叫人的高花情况

- 3H 显示 3 张 S
- 3S 显示 3 张 H
- 3NT 否定 3 张高花
- 4D 显示两门高花都为 3 张

3H 和 3S 是自然叫品，逼叫，保证 6 张以上套

3C 后的 4D 和 3D 后的 4C 是问边花的第二轮控制

- 再叫开叫花色否认边花控制
- 4H 显示 H 的第二轮控制
- 4S 显示 S 的第二轮控制
- 4NT 显示另一低花的第二轮控制

4H 和 4S 是自然叫，要打此定约

4NT 是黑木

5NT 是大满贯逼叫

### 2NT 开叫

2NT 开叫显示差的 3 阶低花阻击叫。这个叫品用来描述一手不够叫建设性 3C 或 3D 的弱牌。

对 2NT 的应叫如下:

3C, 4C 或 4D 是不叫或修正

3D 问开叫人的高花套

- 3H 显示 3 张 S

- 3S 显示 3 张 H

- 3NT 否认有 3 张高花

- 4C 显示两门高花均为 3 张, C 是短套

- 4D 显示两门高花均为 3 张, D 是短套

3H 和 3S 是自然叫, 逼叫, 保证 6 张以上套

4H 和 4S 是自然叫, 要打此定约

使用这些建议的方法, 有一种牌型不属于任何一种情况。如果开叫人持:

SK7

H64

DKQ108752

C85

这就会出现这个问题。开叫人不够实力开叫 1S 或 2C, 对于 2NT 开叫, 这手牌显得太强了, 3D 开叫通常否认边花的 A 或 K。3D 开叫看上去对这手牌扭曲最小。注意: 如果你选择 pass, 后面你不会再

有能力作出叫牌。如果同伴开叫，竞叫中你叫出方块，可能被理解为配合显示叫。

然而，把 DK 换成 DA 或加一个边花的 Q，正确的开叫是 1S。

## 高阶高花套阻击

### 4C 和 4D 开叫

4C 和 4D 用 NAMYATS 显示一手好的 4 阶 H 和 S 阻击的牌，限制这个开叫如下：

将牌是独立可打套，最多 1 输墩

不超过 1 个边花 A 或 K

8 或 9 坐庄赢墩

应叫：

叫同伴花色是止叫

叫中间的花色(4C 后叫 4D，4D 后叫 4H)显示满贯兴趣

- 新花色显示第一轮控制(A 或缺门)

- 4NT 显示一个边花的 K(5C 问是什么 K)

- 叫回花色否认满贯兴趣

新花色是控制问叫

5NT 要求同伴持坚固花色套时叫大满贯

## 4H 和 4S 开叫

4H 和 4S 开叫是自然叫，用来显示弱的 4 阶阻击。开叫保证好的 7 或 8 张套。无局时，可以有二个将牌输墩。有局时，要求同伴单张时能够只有 1 个将牌输墩。边花不能有一个以上的 A 或 K。整手牌应该无局有 7 个坐庄赢墩，有局有 8 个坐庄赢墩。

5 阶叫新花色(或 4H 后叫 4S)是控制问叫

4NT 是对同伴花色的关键张问叫

直接加叫高花到 5 阶是邀叫

- Pass 显示有一个以上将牌输张
- 6 阶高花显示一个将牌输墩
- 扣叫显示所叫花色的第二轮控制，将牌无输墩

5NT 是大满贯逼叫

- 6C 显示缺少将牌 3 顶张中的两张
- 6D 显示有将牌 3 顶张大牌中的两张，但不是 AK
- 6H 显示有将牌 AK 但没有 Q
- 6S 显示有将牌的 AKQ

## 3H/3S 开叫

3H 和 3S 开叫是自然叫，通常保证所叫套至少 7 张(无局，也可以用很好的 6 张套叫)

3M 开叫否认边花有 1 张以上 A 或 K

3M 开叫否认另一个 4 张高花

3M 开叫否认边花有缺门

局况有利时, 开叫人保证 5 个坐庄赢墩

局况相同时, 开叫人保证 6 个坐庄赢墩

局况不利时, 开叫人保证 7 个坐庄赢墩

## 应叫

3NT, 4M 和 5M 是要打此定约

4C 和 4D 是控制问叫

3H 后的 4S 是控制问叫

3S 后的 4H 是要打此定约

3H 后的 3S 是自然叫, 且逼叫

4NT 是关键张问叫

5NT 是大满贯逼叫

## 二阶阻击开叫

### 2D 开叫(小多义)

2D 开叫显示 6 张 H 或 S 的单套牌。这个叫品的低限实力大约 5HCP, 开叫上限可达到 10HCP, 但是, 如果开叫方有 9—10HCP, 那么他几乎肯定持很差的 6322 牌型。很多 9-10HCP 的 6331 牌型的牌最好做限制性开叫或 3 阶阻击。

对 2D 开叫的应叫:

2H: 可能的最弱的牌(不叫或更正)

2S: 否认 S 套的进局兴趣, 稍微的 H 支持。

- Pass 显示弱二 S 开叫
- 3H 显示低限弱二 H 开叫
- 3D 显示中等实力弱二 H 开叫
- 3C 显示高限弱二 H 开叫

有时, 应叫者也可能持有邀局实力的 6 张 S, 准备在同伴任何再叫后, 继续叫出 3S。

3H/3S/4S: 不叫或修正

2NT: 逼叫

- 3C 显示高限 H 套
- 3D 显示高限 S 套
- 3H 显示低限 H 套
- 3S 显示低限 S 套

3C: 进局逼叫, 5 张以上低花套, 通常否认对 4M 的兴趣。

- 3D 否认对任何低花套支持
- 3H 显示对梅花的 Hxx 支持或更好 (译注: H 应代表一顶张)
- 3S 显示对方块的 Hxx 支持或更好

3D: 进局逼叫, 5 张以上高花套。假定不是同伴开叫套

- 4 阶叫出新花色是支持同伴花色的扣叫。这个叫品显示对同伴 Hxx 或更好的支持, 所叫花色

有第一或第二轮控制

- 再叫 3NT 是示选的叫品, 保证对同伴花色 Hx 或 xxx 支持。
- 3 阶再叫自己的花色否认任何将牌支持

## 2H/2S 开叫

2H 和 2S 开叫是自然叫，显示所叫花色 5 张以上套。这两个开叫是极端随意的，可以从半均型的 5332 到激进的 5530 双套牌的任何牌型。低限实力大约 5HCP。开叫人可以强到 10HCP。如果开叫人持 9-10HCP，那么他几乎肯定是 5332 牌型。

如果开叫人有 6 张套，他一定有一个 4 张边花套。

对高花开叫的应叫：

新花色是自然的不逼叫的。应叫人是非均型，改善定约

加叫是邀叫 4M

2NT 是逼叫一轮。开叫人再叫

- 新花色显示所叫 4 张以上套
- 叫回原花色显示 5332 牌型，5-7HCP
- 3NT 显示 5332 牌型，8-10HCP

2NT 问叫之后，应叫人 3 阶叫回开叫花色是自然的进局逼叫

## 4. 限制性开叫

MOSCITO 体系基于两个基本的前提：



首先, MOSCITO 提倡很轻的限制性开叫。轻开叫允许我们尽快介入叫牌。必要的限制性开叫让应叫人能够迅速决定两手牌可以叫到的最高定约

其次, MOSCITO 使用激进的 4 高花首先开叫风格, 使立刻澄清高花配合的机会最大化。多数 4 张高花和更长低花套的牌在 MOSCITO 2001 中首先开叫高花。

MOSCITO 的设计在部分定约的争夺上非常占优势, 逼迫敌方在 3 阶上猜断是否要平衡叫。我们通过在 2 阶的自然的逼叫的叫品或尽可能快地达到 3 阶来抢夺部分定约。无论何时, 每当我们有 7 张以上高花配合, 我们寻求迅速的叫到 2H 或 2S 定约。

### 开叫强度

使用 MOSCITO, 值得注意的是低限开叫实力明显低于“标准”体系。下面的例子提供了低限开叫实力的说明:

S 32	S 64	S AKT82	S 9	S J87643
H KJ74	H A2	H 65	H AT9753	H AK94
D 6	D QT976	D T2	D A65	D 6
C AJT932	C K975	C QT53	C 842	C 93

如果有必要来描述 MOSCITO 开叫实力, 他使用精确的 HCP 衡量方式, 最好的描述是这些叫牌显示 9-14HCP。在第一和第二家你应该计划开叫有形状的 9 个点和均型的 11 个点。

典型情形下, 为了做一个限制性开叫, 一手牌应该有至少 6 个 SPA。然而, 如果一手双套牌两套张数之和至少 10 张, 即使只有 5 个 SPA 时也适合作出限制性开叫。

使用 Hans Van Staven 的发牌程序时, 下面的代码可生成此类牌局:

```
opening_strength =
(
(
cccc(north) - 25 * shape(north, any 4441 + any 5440) >= 1050
or hcp(north) >= 11
)
)
and c13(north) >= 600
)
```

限制性开叫的最高限实力用强草花开叫来界定。1C 开叫将在后面的章节详述。然而, 下面的例子显示了一些牌, 尽管持 15 大牌点, 我认为用强草花开叫稍微薄弱了些。

```
S Q3      S J      S AKJ4   S K643   S Q98532
H AKJ73   H AQ54   H 3      H AQJ62   H J
D K       D AQ94   D KJ863  D Q       D AK
C Q8754   C Q843   C QJ7    C K62     C KQ74
```

MOSCITO 给应叫人提供了精确的工具来试探依赖花色分布的局和贯。这些工具包括强牌的进局逼叫接力和多样的对高花开叫的描述性应叫。任何对于限制性开叫的接力应叫进度表的详细的讨论

将留待以后的章节。

在 MOSCITO 系统中,对高花开叫的应叫架构是一个最与众不同的特色。在许多叫牌体系里,建设性的应叫架构基于一个基本的假定就是同伴在做一个可靠的开叫。在这样一个开叫架构里面,投入大部分应叫人的叫牌空间去允许同伴间精确的探索局和贯是有意义的。可靠的开叫架构允许牌手采用应叫 2/1 逼叫进局这一类叫品。而没有进局兴趣的弱牌,应叫人可以用一类“有用”的叫品例如逼叫性的 NT 应叫。然而, MOSCITO 是一个轻开叫的系统。面对一个典型的 MOSCITO 限制性开叫,应叫人主要任务是寻找一个可打的部分定约。在许多例子中,两手牌的极限可能是 1NT 或 2m。

在传统上,轻开叫系统使用两种不同的进程允许使用者面对弱牌开叫时在低阶止叫。一种在 Scandinavia 非常流行的进程是应叫人对限制性开叫使用转移应叫(这种类型的一个优秀的例子可以在描写 Magic Diamond 的捧场文章中找到)。第二种可能的进程是弱牌用自然的不逼叫的 2/1 架构,而用接力来表示强牌。

MOSCITO 的应叫架构放弃转移应叫主要有两个理由:

转移应叫没有给敌方足够的压力。他制造出一个逼叫应叫,实际上提供直接位置的敌方两个机会来显示他的持牌类型。左手敌方可以在持强牌时直接在转移叫后叫牌,持有弱牌时,左手敌方仍然有机会平衡或提前平衡。相反,对于自然的不逼叫的 2/1 应叫,左手敌方将被迫马上显示许多不同的持牌类型。有必要注意的是,几乎所有的强无将开叫的牌手使用转移应叫。相反,几乎所有采用 10-12 小无将开叫的牌手,用 2H 和 2S 作为自然的不逼叫的叫品。

典型的,转移应叫在持强牌或弱牌时均使用。在许多例子中,这将在竞叫中留给开叫人难题,因为应叫人的牌仍然没有限制。相反,面对一个自然的不逼叫的 2/1 应叫,开叫人能很好地判断两手牌的极限。

设计 MOSCITO 在限制性开叫后的应叫架构使其提供尽可能的选择做自然的不逼叫的应叫。接着是应叫人的最初的叫牌，开叫人能很好地判断两手牌的极限。

## 高花套开叫

### 牌型限制

MOSCITO 的开叫架构被设计成能尽可能快的澄清开叫人的高花套。MOSCITO 使用 1D 显示有 4 张以上 H 的限制性的开叫，1H 显示有 4 张以上 S 的限制性开叫。MOSCITO 使用高花优先的风格。许多有 4 张高花和更长低花套的牌将先显示高花套。

MOSCITO 2000 在高花中不使用任何形式的卡纳佩。开叫人将总是开叫他的长的高花。持有 44 高花，开叫人将首先显示 H。持有 55 高花，开叫人将优先显示 S。高花中采用卡纳佩的开叫架构将简化一部分接力应叫架构。例如，如果不顾 S 套的长度，开叫人持有所有的 4 张以上 H 的牌都叫 1D，可以设计出一个非常简单的接力架构。尽管有可能简化一些方面的接力应叫架构，MOSCITO 2000 拒绝在高花中使用卡纳佩是因为我们相信立刻澄清高花的相对长度是更重要的。

如果开叫人不能忍受非常弱的 4 张高花套，它可以选择违背系统撒谎。例如，持有 SKQJ4 H5432 D5 CAK54，按照系统，开叫人可以开叫 1D 显示 H 套。然而，开叫人选择开叫 1H，显示 4 张以上 S。如果应叫人开始接力进程，开叫人首先描述它的牌是 5314 牌型。明显的，不如实的显示牌型有一些潜在的危险，然而，在本例中，持有高花中的差异非常大，因此我将推荐 1H 开叫。如果你正在考虑接力进程中的不如实的显示牌型，应该试图避免关于首轮和此轮控制的谎言。当同伴叫到一个不可思议的满贯，并在摊牌时在保证单张的套中展示出小的双张，同伴将会非常心烦。

## 套的质量限制

MOSCITO 给了开叫者很大的灵活性来决定是否开叫 1M。本体系中高花开叫和 1NT 开叫的实力是重叠的。MOSCITO 的 1NT 开叫保证 11+到 14p。如果牌手同时持有 4 张高花, 他可以选择开叫 1NT 或者 1M (注意, 持 4333 或 3433 牌型, 必须开叫 1NT)。

这里有两个合理的方法来判断是否开叫 1M:

1、1M 开叫保证好套, 持 Qxxx 或更好时开叫 1M, 否则开叫 1NT。

2、1M 开叫否认持强牌, 即 13—14p 开叫 1NT, 否则开叫 1M。

第一个方法是为了使高花开叫有指引首攻的作用, 同时也减少了持 xxxx 对 xxx 叫到 2M 的可能。

第二个方法是为了避免开叫者听到简单加叫后持均型牌仍想进局。在 1M—2M 之后, 应叫方有可能持 10—11HCP 的均型牌。如果开叫方持 13+到 14HCP, 认为联手可能进局是合理的。将上限牌力的均型牌移到 1NT 开叫中, 可以消除这一可能性。

我宁愿选择第一个方法。比我好的牌手并不同意。然而, 只有你和你的搭档合拍, 任一方案都是可用的。必须注意的是, 无论你选择哪个方法, 偶尔开叫方都可能被迫持 4 张小牌开叫 1M。很明显, 如果开叫者持高低花两套牌, 5431 或者 5422 牌型, 他将被迫不顾高花的质量开叫 4 张高花。同样, 持 3 套牌时, 开叫者必须开叫他最长的高花。

MOSCITO 2000 试图在高花开叫中加入对套的质量限制。持有一个弱的 4 张高花套和 6 张以上低花套, 开叫人可以选择显示低花套。持有 4 张弱高花的均型牌, 开叫人可以选择隐瞒高花而开叫 12-14HCP 的 NT。这个系统改变从高花出发的早期的可以开叫任意的 4 张高花套而不必关心其质量的 MOSCITO 的版本。引入这个改变保证开叫高花套保证一些价值。高花套开叫通常保证牌型和一些有用的实力。开叫人可以选择开叫高花套至少为 Axxx 或 Kxxx。像 Q974 或 Q1032 也是可以接受的。

持弱 4 张高花和 6 张以上低花时, 开叫者可选择开叫低花。这一选择通常是基于花色套的质量。在 1D - 2H 或 1H - 2S 之后, 开叫人没有改正定约到 3C 或 3D 的权利。这将影响到持有 6 张低花套和 Qxxx 的 4 张高花套的开叫选择问题。

应叫人将感到用 3 张小将牌对开叫高花的加叫是安全的。这将在一些例子中被发现, 开叫人仍然被迫用 4 张小将牌开叫高花套。明确的, 如果开叫人持有高花/低花双套牌如 5431 或 5422 牌型, 他将被迫开叫他的 4 张高花套而不顾套的质量。同样的, 持有 3 套牌的牌型, 开叫人开叫人将需要开叫他的相对长的高花套。

如果开叫者不能忍受开叫弱 4 张高花, 他有权系统地谎报牌型。例如, 持 S KQJ5 H 5432 D 5 C AK54, 按体系, 开叫者应该开叫 1D。然后开叫者同样可以选择开叫 1H, 显示 4 张以上 S, 如果应叫者开始了接力进程, 开叫者打算将其牌型描述为 5314 牌型。显然, 这里有一些潜在的危险, 然而, 在本例中, 两个高花的差异太大, 以至于我推荐开叫 1H。如果你在试探在接力问叫中谎报牌型, 应尽力避免在第一、二轮控制上说谎。如果同伴叫到了一个不可思议的满贯, 他一定非常反感在你保证是单张的套上发现了弱双张。

## 限制性开叫架构

### 1NT 开叫

1NT 开叫显示 12-14HCP 的均型或半均型牌。1NT 开叫否认持可叫的 4 张高花套, 除非是 4333 牌型。如果开叫人通过斯台曼或某些形式的超级转移显示出 4 张高花, 应叫人应该注意到套的质量的暗示。

下面的牌都是开叫 12-14HCP 的 NT 很好的例子:

牌局 1	牌局 2	牌局 3	牌局 4	牌局 5
S A96	S T98	S JT74	S AJ54	S QT3
H Q9	H AT53	H T97	H J632	H K7
D QJ973	D A76	D A7	D K5	D K65
C AJT	C AJT	C AQT3	C KT8	C QJ876

注意到第 4 手牌有可叫的 S 套。然而, 持有 4432 牌型, 如果开叫人想从叫高花开始, 就需要开叫 1D。这里开叫 1NT 更清楚些。第 5 手牌, 开叫人只有 11HCP, 然而他仍然值得开叫 12-14HCP 的 NT。第 2 手牌, 开叫人有可叫的高花套, 然而持有 4333 牌型, 除了开叫 NT 没有别的选择。

MOSCITO 2000 对任何弱无将的应叫系统都兼容。我自己偏爱 Scanian NT 应叫。

## 2C 开叫

2C 开叫显示两种牌型之一: 开叫人是 6 张以上 C 套的单套牌或者是 6 张以上 C 套加一门不可叫的高花套的双套牌。(6 张以上 C 和 4 张 D, 开叫 1S)

下面的牌都是开叫 2C 的例子

S K9	S A65	S T752	S T53	S Q532
H AT3	H 9	H KJ	H 742	H A

D 82      D K2      D -      D 95      D Q2

C KQT843   C AQT9853   C KQJ9762   C AKQ753   C QJT983

基本的应叫如下:

3C = 阻击

2N = 逼叫一轮(应叫人持有一手强牌不想接力)

- 3N = 高限均型

- 3S = S 短套

- 3H = H 短套

- 3D = D 短套

- 3C = 任何低限牌

- 如果应叫人在 3C 后再叫, 开叫人应显示止张。

2S = 自然不逼叫

2H = 自然不逼叫

2D = 接力

- 2S = 4 张 S, 6 张以上 C

- 2H = 4 张 H, 6 张以上 C

- 2N+ = C 套的单套牌



## 1S 开叫

1S 开叫显示 4 张以上方块, 没有 4 张可叫高花套的非均型牌。这个开叫包括 D 为主套的单套牌, 6 张以上 D 加 4 张不可叫高花套的双套牌和双套低花的牌

下面是很好的开叫 1S 的例子:

牌局 1	牌局 2	牌局 3	牌局 4	牌局 5
S -	S AKJ	S 7	S 853	S 5
H J753	H K	H AJT	H -	H 72
D AQ8752	D QT9832	D Q765	D AK62	D KT872
C K64	C J65	C AJT74	C A87632	C AQT72

基本的应叫架构如下:

3D = 3-4 张 D, 6-9HCP

3C = 自然不逼叫

2N = 要求叫出较好的低花套

2S = 自然, 6 张以上 S, 不逼叫

2H = 自然, 6 张以上 H, 不逼叫

2D = 5 张以上 S, 逼叫

2C = 5 张以上 H, 逼叫

1N = 逼叫一轮

- 2S = 4 张 S, 6 张以上 D

下一个叫品接力

- 2H = 4 张 H, 6 张以上 D

下一个叫品接力

- 2D = D 套的单套牌

下一个叫品接力

- 2C = C 套和 D 套的双套牌

- 2D = 自然不逼叫

- 下一个叫品接力

### 1H 开叫

1H 开叫显示 4 张以上 S 套的有开叫实力的牌。

下面的牌是好的开叫 1H 的例子:

牌局 1	牌局 2	牌局 3	牌局 4	牌局 5
S KQT962	S AJT764	S T942	S QJT7	S AKT32
H 93	H AJ7	H -	H Q72	H QT9
D 7	D 2	D KQ43	D K2	D Q52
C AQ42	C K74	C AKJ84	C KJ42	C Q9

### 加叫架构(概要)

4H = 爆裂叫, 4 张以上将牌支持

4D = 爆裂叫, 4 张以上将牌支持

4C = 爆裂叫, 4 张以上将牌支持

3S = 估价加叫, 非均型牌, 4 张以上将牌支持, 6-9HCP。

做成一局依赖控制而不是缓慢的价值

3H = 3 张 S 和 6(5)张 H, 不逼叫

3D = 3 张 S 和 6(5)张 D, 不逼叫

3C = 3 张 S 和 6(5)张 C, 不逼叫

2S = 3 张 S 支持, 7-10HCP

- 3S = 半阻击性

- 3H = 长套进局试探(5 张以上 S, 4 张以上 H)

- 3D = 长套进局试探(5 张以上 S, 4 张以上 D)

- 3C = 长套进局试探(5 张以上 S, 4 张以上 C)

- 2N = 6 张以上 S, 高限牌

### 应叫架构(概要)

2N = 5 张以上 H 加 5 张以上任意低花套, 邀叫进局

2H = 5 张以上 H, 7-11HCP, 不逼叫

通常 6 张以上 H, 但偶尔是双套牌

2D = 5 张以上 D, 7-11HCP, 不逼叫

通常 6 张以上 D, 或 5 张 D 和(4 张 H 或 4 张 C)

2C = 5 张以上 C, 7-11HCP, 不逼叫

通常 6 张以上 C 或 5 张 C 和(4 张 H 或 4 张 D)

1N = 自然不逼叫

1H - 1N - 2S 进程之后, 2N 是短套问叫

### 1H 开叫后的加叫架构

MOSCITO 提供应叫人多种的不同的加叫架构。应叫人的加叫有两个目的: 首先直接加叫是有力  
的阻击武器, 用来阻塞敌方的建设性叫牌。每当可能时, 应叫人将用 3 张将牌支持加叫到 2S, 4 张  
将牌支持加叫到 3S。设计的加叫系统还提供了开叫人对联手实力的精确的描述。在任何加叫之后,  
开叫人很容易决定是不叫, 加深阻击或试探进局。同样的, 需要注意的是应叫人加叫的低限的实力。  
特别的, 如果应叫人持 3 张将牌支持和不到 6 点牌, 只能对 1H 不叫。有可能, 如果所有人都对 1  
不叫, 搭档间就被允许打不好的 1 阶定约。如果这样, 我们可以放心并注意到敌方的牌会经常有个  
一局。

### 应叫人的跳加叫

体系中, 应叫人跳加叫到 3S 显示有 4-5 张将牌支持, 不够邀局的弱牌。下面的牌是直接跳加  
叫 3S 的很好的例子:

牌局 1	牌局 2	牌局 3	牌局 4	牌局 5
S K9832	S T753	S AJ96	S T952	S QT632
H 87	H J96	H A3	H K752	H J96

DAJ87    D JT    D JT    D A653    D J  
 C 85    C AK63    C T9842    C 6    C Q753

特别的，需要注意体系规定应叫人要有 4 张支持 6-9HCP 的均型牌直接阻击到 3S。可能两手牌的极限是 2S，但事实上敌方将做成一个部分定约。有时，敌方可以在防守加倍的 3S 定约中得到 300-500 分。然而，相同的，我们也经常能做成加倍的 3S 定约或当敌方被迫叫到一个糟糕的 4 阶定约，我们可以加倍他们。

开叫人可以选择在同伴的 3 S 加叫后继续加叫到局。有些时候，开叫人持十分强的一手牌，希望能做成一局。在这些情况中，开叫人应该持一手具有快速赢墩和好的边花控制的高限的牌型牌。

像

牌局 1	牌局 2	牌局 3
S QJT2	S AKQJ2	S AJ65
H KJT	H 932	H K3
D KQ32	D Q85	D KJ4
C Q65	C Q2	C Q642

这些牌虽然持有 1H 开叫的高限的 HCP。然而面对同伴的 3 S 加叫，没有一个能够提供足够的机会做成一局。相反下面的任何一手牌都有价值立刻加叫到局。

牌局 1	牌局 2	牌局 3
S AT6532	S KQ63	S AT52
H 6	H A72	H K2

D KQ32    D KQT42    D 52

C A72    C 5    C AKT32

在这些例子中，开叫人将简单的再叫 4 S 在增进阻击或盖叫敌方的 4 H 定约进行有利的牺牲。

### 应叫人的简单加叫

应叫人的简单加叫显示 7-10HCP 和 3 张将牌支持。

在一些情形下，应叫人可以选择在持有 4 张将牌和 3-5HCP 的均型牌时作简单加叫。例如我建议持以下牌时加叫到 2S

牌局 1	牌局 2	牌局 3
S Q532	S KJ43	S 9853
H 73	H T75	H K4
D Q532	D 642	D J653
C 742	C 984	C 8643

允许这些牌加叫到 2S 的优点是同伴不会在有 8 张 S 配合时被允许打一个 3 张配合的 H 定约。然而，做这个加叫有两个主要的危险。第一是同伴会希望你会有更多的 HCP 和 3 张将牌。如果同伴再叫出惩罚性加倍，你就处于一个尴尬的境地。如果你决定逃到 3M，敌方将会经常能够轻易的加倍你们的定约。第二个危险是同伴有相当可能去做一个进局试探。(应叫人的牌越弱，开叫人就越可能有充足的实力再简单加叫后去试探成局)当你提供额外的将牌时，注意到你的牌就会比期望的要弱。

持有一手 4 张将牌, 0-3HCP 的极弱牌, 应叫人可以放心的不叫并相信敌方一定有一个局。持这类牌, 应叫人应该选择不叫或立刻叫到 3S。

1H - 2S 的进程之后, 开叫人持有任何均型牌一定不叫。开叫人在持有 4 张 S 和更长低花套时也应该不叫。如果开叫人在两套中有极大的差异, 更希望打 3m, 那么应该开叫 2C 或 1S。在我们的经验中, 在 1H - 2S 后探索 Moysian 高花局 (译注: 莫耶赛配合高花局, 43 配合的定约) 通常是行不通的, 所以我们拒绝开叫人卡纳佩式再叫低花来做进局试探。

开叫者的再叫:

在 1H - 2S 后, 开叫者的再叫精确定义如下:

3S = 阻击性再加叫。在干扰对方的叫牌。

3H = 长套邀叫, 开叫者为高限, 持 5 张以上 S 和 4 张以上 H。

3D = 长套邀叫, 开叫者为高限, 持 5 张以上 S 和 4 张以上 D。

3C = 双路叫牌, 开叫者可能是下列情形之一:

(a) 高限, 持 5 张以上 S 和 4 张以上 C。

(b) 高限, 6322 或 7222 牌型。

应叫者可以再叫 3S 拒绝进局试探, 或者再叫 4S 解释进局邀请。再叫 3D 或 3H 表示高限, 和实力所在。

2NT = 高限 6331 牌型, 应叫者可用 3C 问单, 或再叫 3D、3H 显示实力所在。

### 配合显示跳叫

应叫人的跳叫新花是显示配合。象 1H - 3D 或 1H - 3C 这样的叫牌显示 3 张将牌支持和通常

6 张的所叫套。配合显示跳叫只保证 3 张将牌支持，所以开叫人经常在持 4 张将牌和能接受应叫人的花色时不叫。应叫人允许持 5 张套做跳叫新花，然而开叫人总是假定应叫人持 6 张套。跳叫新花是建设性叫牌。实力应该集中在应叫人的主套中。如果持有 3 张小将牌支持且在主套外有分散的点力，应叫人应该做简单加叫。

下列牌提供了做配合显示跳叫的好的例子：

牌局 1	牌局 2	牌局 3	牌局 4	牌局 5
S QT4	S KQ9	S JT5	S KJ3	S KJ2
H Q96	H K3	H AK8743	H J4	H K765432
D 7	D QT9863	D Q85	D 962	D T
C AJT865	C T4	C 9	C AQJ93	C T9

在配合显示跳叫之后，开叫人将决定两手牌的最终去向。

假定在进程 1H – 3C 之后，开叫人持

牌局 1	牌局 2	牌局 3	牌局 4	牌局 5
S AJ9832	S KJ632	S AKJ8	S A987	S KJ965
H K7	H KJT4	H JT4	H T	H A863
D 4	D A	D KT862	D KQT32	D K9
C KQ32	C Q32	C 7	C K43	C 73

第一手牌，开叫人可以简单的叫 4S，数出 6 个 C 赢墩和 5-6 个 S 赢墩。而且 HK 对首攻位置有



利，开叫人可以期望得到 11 墩牌。

第二手牌，同样有跳叫到局的价值。开叫人有一手富有控制的牌，S 架构面对 Hxx 也非常好，同时有一个 C 大牌支持。

相反的，第三手牌开叫人应该不叫。这手牌没有去打一个局的价值。由于没有足够的进手来建立 C 套，3S 看起来也不像是一个好定约。而且，敌方对 S 定约倾向于首攻将牌，切断可能的交叉将吃。

第四手牌，开叫人也应该不叫。搭档间已经到达最佳定约。

第五手牌给了开叫人一个有意思的选择。不好说到底是 S 定约好还是 C 定约好。如果打 IMP 赛制，开叫人对 3C 不叫比较好，这个叫品给了敌方更大的压力。如果敌方用 D 来抢部分定约，开叫人可以舒服的再叫 3S。然而，3C 在打 MP 赛时不是一个好定约，我更倾向于把定约修正为 3S。

我倾向于不用类似下面的牌做配合显示跳叫。

牌局 1	牌局 2	牌局 3	牌局 4
S KJ5	S KJ5	S AQ9	S Q42
H 4	H JT9843	H AT8	H 7
D T98742	D Q2	D T98643	D JT8742
C Q63	C T7	C 9	C K85

如果应叫人持如此弱套作配合显示跳叫，开叫人在应叫人的套中持有 Kxx，将不能正确的决断

它的价值。持这些牌，应叫人应当简单的加叫到 2S。

## 1H 开叫的应叫架构

### 1NT 应叫

对高花开叫的 1NT 应叫时自然的且不逼叫的。1NT 应叫否认对高花好支持或差的支持。如果持有 3 张以上 S 支持，应叫人会加叫 S，持有 5431 的 S 单张的牌型，应叫人会用 5 张套作 2/1 应叫。同样的，1NT 应叫典型的显示 4432 或 5332 的牌型。

下面的牌很好的提供了对 1H 开叫应叫 1NT 的例子：

牌局 1	牌局 2	牌局 3	牌局 4	牌局 5
S K8	S KT	S T4	S 63	S 75
H 9862	H KJ5	H J64	H KJ8	H J9852
D T92	D T9642	D A852	D J973	D K43
C AKT9	C Q92	C A875	C A982	C Q72

开叫人最强的再叫是 3S 和 2NT。2NT 再叫特别的保证 6331 牌型和进局邀叫实力。应叫人可以叫 3C 问短套(开叫人显示短套使用标准的高级短套优先原则，所以 3D 显示 H 短套，3H 显示 D 短套，3S 显示 C 短套)。3S 再叫典型的显示 7321 牌型和强烈的邀叫。

开叫人第二个最强的再叫是跳叫新花色。这个再叫显示至少 55 和好牌。持 55 弱牌，开叫人可以简单的在二阶再叫。

开叫人再叫 2S 保证 6 张套，是自然的不逼叫的。这个再叫应当有像样的实力(低限的 6322 牌型应该开叫 2D 而不是 1H)。

在 1H - 1NT 进程之后，开叫人持任何均型牌都不能再叫。持 5332 牌开叫人应当不叫(应叫人已经否认有 3 张 S 支持)。

持任何 5431 牌型，开叫人将再叫他的第二套。如果开叫人开叫 1H 再叫 2H，他保证 5 张以上 S 和 4 张以上 H。如果开叫人再叫 2C 或 2D，开叫人可能持 5 张 S 和 4 张低花或 4 张 S 和 5 张低花。在 1H - 1NT - 2C 或 1H - 1NT - 2D 之后，应叫人如果持有 2 张 S 和 3 张低花，应当进行 2S 示选。这个进程精确的保证 2 张 S 和 3 张以上低花，开叫人将决定最后定约。持 5332 牌型，应叫人可以在 2 阶再叫自己的 5 张套。这将显示他全部的牌型。对开叫人的第二套花色持 4 张支持，应叫人可以选择不叫或加叫。加叫显示牌适合进攻胜于防守。

#### 举例说明

开叫者      应叫者

S AKQT32    S 75

H AT8        H Q543

D 4            D KQJ5

C 542        C T63

开叫者      应叫者

1H            1NT          1H = 4+ S, 1NT = 自然, 均型

2NT      3C      2NT = 6331, 邀叫进局, 3C = 问叫

3H      3S      3H = D 短套, 3S = 就打此定约

开叫者      应叫者

S AKQ543      S J3

H 73      H KQT9

D 82      D T532

C Q93      C K93

开叫者      应叫者

1H      1NT      1H = 4+ S, 1NT = 自然, 均型

2S      Pass      2S = 6+ S, 好牌

开叫者      应叫者

S AQ763      S KJ

H 5      H J96

D 84      D QJ92

C AK632      C J987

开叫者      应叫者

1H      1NT      1H = 4+ S, 1NT = 自然, 均型

3C      Pass      3C = 高限牌, 5-5 或更好

开叫者      应叫者

S AKT63 S Q4

H 9 H J652

D QT6 D K732

C QT98 C A76

开叫者 应叫者

1H 1NT 1H = 4+ S, 1NT = 自然, 均型

2C 2S 2C = 2 套牌, S 和 C, 2S = 2 张 S

开叫者 应叫者

S A864 S 75

H 984 H J875

D A6432 D K98

C K C AQT8

开叫者 应叫者

1H 1NT 1H = 4+ S, 1NT = 自然, 均型

2D 2S 2D = 2 套牌, S 和 D, 2S = 2 张 S

3D 3D = 5+ D 和 4 张 S

开叫者 应叫者

S 96542 S AJ

H 4 H J875

D AJ72 D KT83

C AQ3      C T84

开叫者      应叫者

1H          1NT          1H = 4+ S, 1NT = 自然, 均型

2D          3D          2D = 2 套牌, S 和 D

3D = 4 张支持 D, ODR (offense to defense ration)高

开叫者      应叫者

S KJ742    S 83

H KJ        H J64

D AJ643    D Q953

C 8         C A864

开叫者      应叫者

1H          1NT          1H = 4+ S, 1NT = 自然, 均型

2D          Pass         2D = 2 套牌, D 和 S

Pass = 4 张 D 支持, ODR 低

开叫者      应叫者

S T8742    S K9

H 4         H KT763

D AT2      D Q75

C AKJ7     C Q54

开叫者 应叫者

1H 1NT 1H = 4+ S, 1NT = 自然, 均型

2C 2H 2C = 2 套牌, C 和 S, 2H = 2533 牌型

2S

### 应叫人跳叫 2NT

1H - 2NT 进程有精确的定义。2NT 用来显示任何一手 5 张以上 H 和 5 张以上任一低花, 邀叫实力。这个详细又精确的约定需要被采用, 因为如果用强的人工逼叫性的 1S 起步, 这种牌型没有合适的再叫。将这种牌在 1S 应叫中去除将重大改进 1H - 1S 进程后的叫牌架构。

牌局 1 牌局 2 牌局 3 牌局 4 牌局 5 牌局 6

S J S T3 S K3 S K S 5 S T

H AJ862 H QJT96 H JT976 H AQ843 H JT742 H KT8732

D QT D 4 D KQ763 D K2 D Q9 D Q

C KJT52 C AKQ72 C K C 97642 C AKJ73 C AKT96

开叫人通常可以决定最终定约的去向。特别的, 持有好的 H 支持和好的控制。开叫人经常可以简单的将叫牌直接定位到 4H。

### 开叫人的弱再叫:

Pass = 持 4252 牌型担心失配时通常是个可行的选择

3C = 不叫或修正到 3D

- 3D 应叫之后

- 3H = 要打此定约, 通常是 4324 牌型

- 3S = 要打此定约, 通常是 6214 牌型

3H = 要打此定约

3S = 要打此定约(有一点鼓励的意思)

4C = 不叫或修正

4D = 不叫或修正

开叫人的强再叫:

3D = 问开叫人低花和牌力

- 3H = 任何低限牌

Pass = 要打此定约

3S = 要打此定约

3N = 不可能的再叫

4C = 不叫或更正

- 3S = C 套, 高限牌

- 3N = D 套, 高限牌

下面的 6 手牌描述典型的 1H 开叫相对应的:

牌局 1    牌局 2    牌局 3    牌局 4    牌局 5    牌局 6

S KQ97    S KQ42    S KT763    S KQ876    S AT93    S KQ875



H 75      H K      H KT96      H KT3      H QT3      H 97  
D AKJ96   D K754   D J      D 6      D KJ85   D K73  
C 87      C Q763   C A85      C Q4      C Q3      C Q64

持第一手牌，开叫人应该不叫。开叫人持有一手好牌，然而，最好小心没有配合。和搭档间有10张方块配合的机会太小了。

持第二手牌，开叫人应该叫 3D。如果应叫人显示高限，开叫人可以叫 3NT，如果应叫人叫 3H 显示低限，开叫人可以再叫 4C。搭档之间是否有足够的控制来完成 5 低花定约是令人怀疑的。

持第三手牌，我会简单的叫到 4H。有较大的机会做成。

持第四手牌，我会简单的叫 3H，同伴估计是 H 和 D。

持第五手牌，叫 3D 作为进局邀叫。对 3H 的应叫不叫。加叫 3S 或 3N 到 4H。注意到这手牌比第 3 手牌有更多的 HCP，然而，这手均型牌充满了慢赢墩。

持第六手牌，开叫人应该叫 3C，准备打 3m

## 2/1 应叫

2/1 应叫是自然的不逼叫的，保证所叫花色套 5 张以上。通常应叫人所叫套为 6 张或两套牌，所叫花色 5 张以上，另一花色 4 张以上。

下面的牌都适合在 1H 开叫后应叫 2D

牌局 1	牌局 2	牌局 3	牌局 4	牌局 5	牌局 6
S T	S Q2	S 64	S 3	S 5	S 4
H J98	H 84	H Q952	H K3	H A82	H 98
D KJT872	D A9852	D AJT653	D QJ875	D J9873	D KQ98632
C K64	C Q952	C 5	C A9832	C KT84	C 954

2/1 应叫后，开叫人将作如下应叫。

### 开叫人的弱再叫

持 4 张支持，非高限牌，开叫人作简单加叫

任何低限牌，可以接受应叫人的花色，就应不叫

6 张套低限牌，开叫人再叫 2S

任何双套的低限牌，不能接受应叫人的花色，在 2 阶叫出第二套

### 开叫人的强再叫

对应叫人花色 4 张支持，高限牌，开叫人再叫 2NT。

持独立可打的 6 张以上套，开叫人跳再叫 S

持强牌和至少 55 两套，开叫人可以在 3 阶叫出第二套

下面的 6 手牌作为例子，发生在开叫 1H，面对 2D 应叫的情况。发给同伴的牌是 ST HJ98 DKJT872

CK64

牌局 1	牌局 2	牌局 3	牌局 4	牌局 5	牌局 6
S A8765	S KQ742	S Q8653	S AJ754	S A9643	S KT964
H AT3	H T	H AK63	H A653	H AT2	H K4
D 96	D A953	D 5	D A94	D Q943	D 5
C QT8	C A82	C T832	C 2	C 3	C AQJ82

持第一手牌，开叫人应该不叫。应叫人已经否认 3 张 S 支持，所以再叫 S 不会改进已知的至少 52 配。

持第二手牌，开叫人应再叫 2NT 表示对 D 强的加叫。这里，我希望应叫人再叫 3D 显示一手低限牌。我找不到任何有力方式叫到一个只有 20 点的低花局

持第三手牌，开叫人应该叫 2H。这显示 4 张以上 H，5 张以上 S，对 D 不能接受。这里应叫人应该不叫，将叫牌进程终止在 43 配合的花色上

持第四手牌，开叫人必须不叫。同伴间可能丢失 44 的 H 配合，然而，这里在 D 上有确保的 53 配合。更值得关注的是。如果应叫人持有失配的 1255 牌型，将会使搭档间被迫叫到 3 阶

持第五手牌，开叫人应该立刻加叫到 3D。这保证 4 张以上 D 支持，自然的阻击。

持第六手牌，开叫人应再叫 3C。这个“高级逆叫”显示一手至少 55 的 S 和 C 强牌。这里应叫人持低限牌，可以接受 C 定约，将不叫。

接下去的 6 手牌描述开叫 1H 面对

SQ2 H84 DA9852 CQ952

牌局 1	牌局 2	牌局 3	牌局 4	牌局 5	牌局 6
S AJT643	S A9843	S KT763	S AKT9764	S K9764	S K9764
H K93	H QJ96	H AT96	H 3	H A762	H 9
D J6	D QT	D J	D KT4	D KQJ3	D K763
C AJ	C K3	C JT3	C A832	C ----	C K64

持第一手牌，开叫人可以简单的再叫 2S。这里，作为应叫人，我可能会不叫。然而，应叫人可能考虑加叫到 3S。作为选择，应叫人可以再叫 2NT 问短套，打算开叫人显示 C 或 H 短套时叫到 4S。

持第二手牌，开叫人将对 2D 不叫。注意到如果开叫人显示 5422 牌型面对应叫人可能的 1255 牌型的灾难进程。

持第三手牌，开叫人应该再叫 2H，自然的不逼叫。同伴间可能找到 43 的 H 配合，52 的 S 配合或 53 的 C 配合。

持第四手牌，开叫人应该简单的跳到 4S。如果你比较保守，你可以考虑 3S 邀叫。依照 Paul Marston，开叫人持如下的牌应当简单的再叫到局。

SKQJ8642 HAK7 D9 C78.

然而持如下的牌邀叫

SKQJ8642 HAJ7 D9 C78

持第五手牌，开叫人应当再叫 4C 作为爆裂叫，显示强的方块加叫和 C 套单缺

持第六手牌，开叫人应该满足简单加叫到 3D。

### 1D 开叫

1D 开叫显示 4 张以上 H，有开叫实力的牌。

下面提供了开叫 1D 的例子：

牌局 1	牌局 2	牌局 3	牌局 4	牌局 5
S 93	S AJ7	S -	S Q53	S QT9
H KQT962	H AJT764	H T942	H QJT7	H AKT32
D 7	D 2	D KQ43	D K2	D Q52
C AQ42	C K74	C AKJ84	C KJ42	C Q9

### 加叫架构

4D = 爆裂叫，4 张以上将牌支持

4C = 爆裂叫, 4 张以上将牌支持

3S = 爆裂叫, 4 张以上将牌支持

3H = 价值加叫。非均型牌, 4 张以上将牌支持。

加叫到局需要好的控制而不是慢的价值

3D = 3 张 H 和 6 张以上 D, 不逼叫

3C = 3 张 H 和 6 张以上 C, 不逼叫

2H = 3 张将牌支持

- 3H = 半阻击性

- 3D = 长套进局试探(5 张以上 H, 4 张以上 D)

- 3C = 长套进局试探(5 张以上 H, 4 张以上 C)

- 2N = 6 张以上 H, 高限牌

- 2S = 长套进局试探(5 张以上 H, 4 张以上 S)

### 应叫架构

2N = 任一低花的弱跳叫

2S = 5 张 S, 5 张以上任一低花, 进局邀叫

2D = 5 张 D, 7-11HCP, 不逼叫

通常 5 张 D 和 4 张 C

2C = 5 张 C, 7-11HCP, 不逼叫

通常 5 张 C 和 4 张 D

1N = 自然, 不逼叫

1D - 1N - 2H 之后, 2N 是短套问叫

1S = 自然, 逼叫。4 张以上 S, 任意牌型

应叫人可能是强牌，但是不想接力

开叫 1D 后的加叫和应叫架构和开叫 1H 后非常类似。最重要的区别是 2C 和 2D 应叫的定义(开叫 1 后，应叫人可以叫 2NT 显示任一低花的弱跳应叫)。同样的，2C 和 2D 应叫特别的保证 5 张以上所叫套和另一低花 4 张以上套的双套牌。

1D - 2D 进程之后，开叫人再叫 3C 是对 C 的弱的加叫。持有 C 套和 D 套的强牌，开叫人从再叫 2NT 起步，显示对 C 或 D 的强的加叫。应叫人将再叫 3C 显示一手低限牌，3D 显示高限牌，没有其他能表示的，3H/3S 显示高限和所叫花色非单张（译注：暗示另一花色单缺？）。

应叫人的 2S 再叫约定的显示 5 张以上 S 和一个 5 张以上的低花。后续进程如下：

应叫人的 2NT 是自然的不逼叫

3C 是不叫或修正

3D 是牌力问叫，重点在低花或无将(如果开叫人想做一个高花的简单的牌力问叫，它可以做自然的 3S 应叫)

- 3H 是 C 套的低限

- 3S 是 D 套的低限

3H 是自然叫，显示长套 H 和稍微的鼓励

3S 是邀叫

其他与 1H 开叫后的区别发生在 1D - 2H 或 1D - 1NT 进程后，开叫人持 6331 牌型想做进局试探时，再叫 2S。应叫人的 2NT 再叫问开叫人单张所在(3C 是 S 短套，3D 是 H 短套，3H 是 D 短套)。开叫人 2N 再叫是人工的显示 S 套。这个必要的 2S 和 2NT 叫品的倒置给开叫人足够的叫牌空间来显

示 6331 牌型。

### 限制性开叫后的竞争叫牌

#### 我方开叫 1D/1H/1S

1. 加倍 1 阶或 2 阶的叫品然后出套是弱牌。1D (2C)X(P)2H (P)2S 是描述 SAJxxxx HJx DQxx Cxx.  
加倍进局争叫是显示大牌实力，那是没有将牌的惩罚性加倍
2. 单跳叫是弱牌—加倍后的跳叫是配合显示。非敌方争叫花色的进局叫是自然叫。
3. 2NT 是自然叫
4. 扣叫是好的加叫，至少到下一阶以上
5. 加倍是否定性的到 4S。更高的是显示大牌实力
6. 对方加倍，再加倍表示有竞叫实力，2NT 是加叫到 3 阶以上的好加叫，其他不变。
7. 如果对方争叫不寻常 2NT，3C 是好 H，3D 是好 S，3H/3S 不逼叫。加倍是 3 张支持，然后的加倍都是惩罚，开叫人的加倍是迫伴加倍
8. 对方使用迈克尔扣叫，加倍是 3 张支持，以后的加倍是惩罚(建立配合)，扣叫是好的加叫，新低花套逼叫，先不叫然后加倍是惩罚，开叫人的加倍是迫伴加倍。
9. 应叫人叫牌后对方争叫，加倍是迫伴加倍。
10. 应叫人做自然无将应叫，加倍是惩罚。但开叫人的首次加倍仍然是迫伴加倍。例如：

West	North	East	South
1H	P	1NT	2D

X = 迫伴加倍



West	North	East	South
1H	P	1NT	P
P	2D	X = 惩罚	

## 5. 强 C 开叫和接力进程

### 强 C 开叫

为了限制体系中的其他开叫，MOSCITO 使用强的，人工性的，逼叫性的 1C 开叫。通常，1C 开叫保证至少 14 个很好的 HCP。然而，在一些情况下，你可以用非常畸形的 12HCP 选择开叫 1C。当你考虑一手弱牌是否开叫 1C 时，最重要的问题是你能否相信自己可以保证控制叫牌进程。

使用 Hans Van Stavern 发牌机程序时，下面的代码生成此类牌局：

```

one_club =
(
hcp(north)>=17
或者
c13(north) >=1000
或者
(hcp(north)>=15 and cccc(north)>=1600 and c13(north)>=900)
或者
(hcp(north)==14 and cccc(north)>=1900 and c13(north)>=900)
或者

```

(hcp(north)==13 and cccc(north)>=2000 and c13(north)>=900)

或者

(

hcp(north)>=15 and

shape(north, any 4333 + any 4432 + any 5332 + any 5422) and c13(north) >= 900

)

)

下列例子是 1C 开叫的低限:

S -	S AQ32	S KT	S AQT542	S T
H AJ85432	H -	H K4	H -	H AQJ983
D AKJ32	D 63	D 7	D AK742	D -
C 9	C AKT9652	C AKT97542	C T8	C AQT874

### 对称接力介绍

这个章节将介绍对称接力方式，并且假定读者对对称接力有很少的经验或没有经验。对对称接力比较熟悉的牌手可以跳过这一部分。在介绍这个素材时，我们深思熟虑的决定集中在强开叫后的立刻的接力应叫。这个架构是对称接力最抽象的序列，将对初学者提供最简单的介绍。

对称接力定义一个完整的接力架构包括:

1. 接力进行: 接力进行基于不对称的信息交换。在接力进行中，搭档间的一个人做出一系列

的描述性叫品。另一个人使用一系列的人工问叫(通常是最便宜的叫品)告诉同伴继续描述他的牌。

贯穿这个文档,我们将作问叫的牌手称为接力人(简为 R)。描述自己牌的牌手称为答叫人(简为 RR)

2. 接力的中断: 使用对称接力,许多进局逼叫的牌使用接力方式应叫。然而,在特定情况下接力人可以选择中断接力来描述自己的牌。最频繁的例子是当两个人都是均型牌需要探查做 3NT 所需要的止张时。另一个常见的例子是当 RR 持有一手非均型牌而且 R 在 RR 的主套上有一个单缺。建议的对称接力提供可以中断接力的很好的定义方式。(接力的中断将在一个单独的章节介绍)

3. 进程的终止: 进程终止指结束接力进程的叫牌方式。使用自然叫牌系统,叫牌终止是平常的简单的进程。搭档间的两个人都在描述他们的牌。这一般对两个集中精力的牌手来说都是很容易被发现的。相反,如果使用一个接力进程,只有一个牌手有足够的信息来精确的确定最终定约的去向。相应,接力体系需要清楚的方式来指出什么时候接力人是确定最终定约。而不是继续问叫(进程终止将在一个单独的章节介绍)。

4. 竞争叫牌: 对称接力提供了当敌方介入接力进程时,应用的很好的定义方式(竞争叫牌将在一个单独的章节介绍)。

对称接力得到这个命名因为整个的接力架构是自然的对称的。设计这个接力架构使得特定的牌型(几乎)总是用相同的叫品解决。例如:任何 5431 的牌型都叫 3D。任何 7330 的牌型都叫 3S。接力的简单对称使得整个叫牌架构很容易记住。

对称接力基于一系列的模块。每个模块描述不同的持牌类型:

模块 1 描述单套牌型。这个模块包括 6322, 6331, 7321 和 7330 牌型(贯穿系统,特别定义了一些奇异的牌型)。

模块 2 描述两套牌型,这个模块包括 5431, 5422, 6421, 5521, 6520, 6511 和 7411 牌型。

模块 3 描述 3 套牌型,这个模块包括 4441 和 5440 牌型。

模块 4 描述均型牌, 这个模块包括 4432, 5332 和 4333 牌型(均型牌将在单独的一个章节介绍)

接下去的图表提供对强 C 开叫的基本的应叫。

表 1: 强 C 开叫后的应叫

1C - 1D	= 任何否定应叫
1C - 1H	= 任何非均型牌, 4 张以上 S
1C - 1S	= 任何非均型牌, 4 张以上 H(0-3 张 S)
1C - 1NT	= 任何均型牌 (4432, 4333, 5332 牌型)(应用 1NT 应叫模块)
1C - 2C	= 任何 6 张以上 D 的单套牌 (0-3 张 S, 0-3 张 H)或含两个低花的 3 套牌
1C - 2D	= 6 张以上 C 单套牌(应用单套模块, 长套是 C)
1C - 2H+	= 双低花套(应用双套牌模块, 长套是 C + D)

关于接力架构最重要的一点是应叫人接力首先不是显示他的最长套。例如 RR 对强 C 开叫的 1S 应叫明确的否认 4 张 S(任何非均型的 4 张 S 应该从叫 1H 开始, 而不管其他的套)。类似的, RR 将用任何 4 张以上 H 叫 1S 而不管相对长的低花套。RR 持 4 张小 H 和 7 张坚强的 D 套将应叫 1S。

注意: 许多应叫架构基于转移应叫(1C - 1H 显示 S, 1C - 2C 显示 D)。这个用法主要的动机是使接力人成为庄家的机会最大化。1C - 1H 之后, R 将通常做 1S 接力问叫, 为可能的 S 定约选择正确的庄位。在 1C - 2C 之后, 2D 接力也同样为 D 定约选择了正确的庄位。同样的用法贯穿于整个接力构架。

## 显示两套牌型

学习对称接力的最简单的方式是集中在单独的模块并且一次学习一个。将讨论的第一个模块提供了一个简单的接力架构，可以用来完全的描述双套牌型。这个模块在应叫人在接力中显示两套牌型和确定的两套牌的任何时候被应用

当对强 C 开叫应叫，立刻叫到 2H 或更高来显示两套的低花。这个例子将被用来作为对称接力方法的介绍。观察除了两套低花牌型的任何可能的牌型将可以通过更低的叫品来显示。

当描述双套牌型和已知的两个长套时，RR 的最优先的任务是确定两个套的相对长度。贯穿整个体系的主要的规则是高级的短套优先。RR 比较两套长度的任何时候，最便宜的叫品总是显示可能的最高的那个是短的。

例如：双套牌总是使用 2H+ 的叫品来显示。在这个例子中，存在的最便宜的叫品(2H)用来显示两个主套中的较高的一个短。在我们的第一个例子里，当 RR 显示两套牌型和两个低花套，2H 叫品用来显示两套牌型，D 是较短的。这意义者 RR 持有 4 张 D 和更长的 C。如果 RR 持有 C 和 S，2H 叫品将显示 4 张 S 和更长的 C。

### 表 2: 强 C 开叫后的应叫 (续)

1C - 2H = 准确的 4 张 D, 5 张以上 C

1C - 2S = 5 张以上 D, 5 张以上 C

1C - 2N = 4 张 C, 5 张以上 D, 0-1 张 S

1C - 3C = 2254 牌型

1C - 3D = 3154 牌型

1C - 3H = 2164 牌型

1C - 3S = 3064 牌型

1C - 3N = 2074 牌型

1C - 4C = 1174 牌型

观察到任何高于 2H 的叫品保证 5 张以上 D 的牌。

详细的描述接力进程最简洁的方式是做成一张表格。一个单独的表格可以被用来显示一系列的接力叫品和应叫进程

表格 1

2H	准确的 4 张 D 和更长的 C	
2S	5 张以上 D 和 5 张以上 C	接力
2N	4 张 C, 5 张以上 D, 0-1 张 S	4 张 D, 5 张以上 C, 0-1 张 S
3C	2254 牌型	2245 牌型
3D	3154 牌型	3145 牌型
3H	2164 牌型	2146 牌型
3S	3064 牌型	3046 牌型
3N	2074 牌型	2047 牌型
4C	1174 牌型	1147 牌型

表格 1 的第一栏确定不同的叫品。第二栏显示 RR 在 R 的强 C 开叫后的直接应叫架构。这两栏

提供的信息和表 2 中提供的完全相同。

第三栏最先由第二行的“接力”进入。这显示在 RR 的 2H 叫品之后，R 的 2S 应叫是一个接力，要求 RR 继续描述他的牌。第三栏剩下的行是 RR 在 2S 接力后继续描述他的牌。

例如：如果进程是 1C - 2H - 2S - 3H。通过读表格 1，我们可以确定这个进程含义如下：

1C = 强牌，人为逼叫

2H = 精确的 4 张 D 和 5 张以上 C

2S = 接力

3H = 2146 牌型

注意到第二栏和第三栏包含的几乎是同样的信息。唯一的区别是两个低花的长度交换了一下。这个表格示范了自相似的自然对称接力系统。设计这个系统以至同样的牌型总是用同样的叫品来解决。

注意：2H 叫品经常作为“颠倒的”因此它的意图是颠倒两个主套。

注意：单个的牌型的阶次通常的解决方式是牌型出现的频率。5431 牌型比 2164 牌型更为常见。因此，5431 牌型用更低阶的叫品。这个应用贯穿整个接力架构。

一旦接力应叫人精确定义了他的两个主套的长度，他下一个优先显示剩余的两个套的长度。RR 又一次用高级花色短套优先方式来显示他剩余两套的精确长度。

当 RR 阐明了他的短套的最初叫品是 2N 时。注意到立即的 2N 叫品显示在剩余的两个套中高的一个较短。在这个例子中，剩余的两套是 H 和 S。2N 应叫显示短的是 S。观察到任何比 2N 高的叫品都否认 S 短套。

表格 2

2H	准确的 4 张 D 和 5 张以上 C	
2S	5 张以上 D, 5 张以上 C	
2N	4 张 C, 5 张以上 D, 剩下的高的花色短	
3C	2254 牌型	接力
3D	3154 牌型	1354 牌型
3H	2164 牌型	1264 牌型
3S	3064 牌型	0364 牌型
3N	2074 牌型	0274 牌型
4C	1174 牌型	

示例

开叫者	应叫者
S AK4	S T
H AT632	H KQJ
D T6	D KQ953
C AQ8	C KJT4



开叫者	应叫者	
1C	2N	(1C = 强开叫, 2N = 4 张 C, 5+ D, 剩下的高的花色短)
3C	3D	(3C = 接力, 3D = 1354 牌型)

开叫者	应叫者
S 85	S 93
H AKQ764	H J9
D AJ65	D KQ97
C 6	C AT532

开叫者	应叫者	
1C	2H	(1C = 强开叫, 2H = 4 张 D, 5+ C)
2S	3C	(2S = 接力, 3C = 2245 牌型)

强 C 开叫后, RR 立刻的 2S 应叫用来显示至少 55 的两套低花。

表格 3

2S	5+ D	
	和 5+ C	
2N	4 张 C, 5 张以上 D,	接力
	剩下的较高的花色短	
3C	2254 牌型	5 张 C/5 张 D, 剩下的 高级花色短

3D	3154 牌型	1165/1156 牌型	接力
3H	2164 牌型	2155 牌型	1255 牌型 接力
3S	3064 牌型	3055 牌型	0355 牌型 1156 牌型
3N	2074 牌型	2056 牌型	0256 牌型 1165 牌型
4C	1174 牌型	2065 牌型	0265 牌型

2S 应叫接力的应叫架构的发展和 5/4, 6/4 套依照同样的基本原理。RR 的最初的应叫澄清两个短套中相对的长度。更高的应叫澄清精确的分布。又一次, 更多的牌型用相同的叫品解决了(3H 总是显示 5521 牌型, 3S 总是显示 5530 牌型)。

注意: 6511 和 6520 牌型没有使用普通的对称方案解决。这些牌型将在不同的阶次解决。在相似的方式下, 6520 牌型将同样需要不对称的解决。注意所有的这样的牌型的决定遵循传统的高级花色短套优先架构。

### 示例

#### 牌局 1

开叫者	应叫者
S AQ542	S KT
H A8	H T
D AKT7	D Q6542
C 97	C AT864

开叫者 应叫者

1C 2S (2S = 5+ C, 5+ D)

2N 3H (3H = 2155 牌型)

牌局 2

开叫者 应叫者

S AJ8762 S -

H K3 H J9

D KT3 D AT9875

C AJ C KT875

开叫者 应叫者

1C 2S (1C = 强开叫, 2S = 5+ C, 5+ D)

2N 3C (2N = 接力, 3C = 剩余的高级花色短)

3D 4C (3D = 接力, 4C = 0265 牌型)

显示单套牌型

我们将用 1C - 2D(1C - 2D 显示任何 6 张 C 以上的单套牌)来举例介绍显示单套牌型的模块。

R 用 2H 接力, RR 从 2S 开始叫起澄清牌型。

表格 4

2D 6+ C 的单套牌型

2H	4D, 5+ C	接力			
2S	5+ D, 5+ C	高级花色短或	3226/2326 牌型		
2N	4C, 5+ D	中间的短	接力		
3C	2254	2227 或 2236 牌型	3226/2326 牌型	接力	
3D	3154	3316 牌型	1336 牌型	3136 牌型	接力
3H	2164	3217/2317 牌型	1327/1237 牌型	3127/2137 牌型	2227 牌型
3S	3064	3307 牌型	0337 牌型	3037 牌型	2236 牌型

当我们描述牌型时，RR 的最初的 2S 答叫显示单套牌高级花色短或是 6322/6232 牌型。在我们的例子中 RR 的长套是 C。S 是剩余的最高的花色，所以 2S 显示 S 是短套。

接下来

1C – 2D

2H – 2S

R 用 2NT 接力。RR 的再叫从 3D 起显示 C 长套 S 短套的单套牌。

3D 显示 1336 型

3H 显示 1237 或 1327 型

3S 显示 0337 型

6331/7321/7330 型建立了单套接力架构中对称的一部分。这些牌型总是用同样的叫品来解决。

最初的 2N 答叫显示中间的是短套(在我们的例子中 H 是短套)。观察 R 的 3C 接力, RR 的 3D/3H/3S

应答又一次自然对称的描述了 6331/7321/7330 牌型。

立刻叫 3D 以上的叫品显示低的花色短(在我们的例子中 D 是短套)。又一次, 答叫的架构是对称的。

不论任何理由, 显示 6322 和 7222 牌型看起来是整个对称接力体系中最难记住的一部分。当描述一手单套牌, RR 需要能够描述 3 种不同的 6322 牌型和一种 7222 牌型。我们原来的例子中, RR 描述一手 C 为主套的单套牌, RR 需要能够区分下列的牌型。

3226

2326

2236

2227

通常的, 我们使用高级花色短套优先的记忆方式来描述我们显示的次序。然而高级花色短套优先法仅应用于我们在比较两个已知的花色。在 6322 的情况下, 我们通常尝试去描述可以放置在 3 个位置中的任何一个的 3 张套的位置。在我们的例子中 RR 可能有 3 张 S, 3 张 H 或 3 张 D。

任何时候我们试图比较相关的 3 个或更多花色的长度, 我们依靠第二基本的法则。S》H》D》C(S 在 H 前显示, H 在 D 前显示, D 在 C 前显示)

S》H》D》C 次序是很容易记住的, 因为他和花色的自然顺序是一致的。而且, 这个相同的顺序对于更多正确的接力约定位置时很有用的。

这个基本的架构用在一系列情况下, 包括:

显示 6322 中的 3 张套

在强 C 开叫后显示直接出套

显示 5440 的 5 张套

显示 5431, 64xx, 74xx 或 4432 牌型的第二套

当显示单套牌型的牌时, RR 最初的 2S 应叫显示高级花色短或三种 6322 牌型中的两种。2S 叫品将显示 3 张套在两个可能高的花色的两种牌型。回到我们最初的例子, 当 RR 已知 C 长, 2S 叫品显示 3226 或 2326 牌型中的一种。RR 通过 2N 接力后的 3C 再叫显示 6322 牌型。

整个进程

1C - 2D (2D= C 为主套的单套牌)

2H - 2S (2S = 高的花色短或 3226/2326 牌型)

2N - 3C (3C = 3226/2326 牌型)

3D - 3H (3H = 3226 牌型)

3S (3S = 2326 牌型)

在叫牌中, 我们最初从显示 S 短套开始接力, 从开始显示牌型到完成显示牌型。因此, 3H 应叫显示 3226 牌型, 3S 应叫显示 2326 牌型。

2H 接力后立刻的 3C 显示 7222 牌型或最后一种 6322 (3C 应叫可以视做 6322 牌型的汇合处)。7222 牌型比所有 6322 牌型的 1/3 更为常见。因而, 7222 牌型将在以后的应叫中首先显示。R 的 3D 接力

后, 3H = 2227 牌型, 3S = 2236 牌型。

示例

牌局 1

开叫者      应叫者

S AQ76      S T2

H AQJ74    H 8

D QJ        D KT3

C Q4        C AKT8764

开叫者      应叫者

1C          2D      (1C = 强开叫, 2D = 6+ C)

2H          2N      (2H = 接力, 2N = 中间的短)

3C          3H      (3C = 接力, 3H = 3127/2137 牌型)

牌局 2

开叫者      应叫者

S A2        S 74

H Q8764    H AT

D AJ2      D Q6

C AT3      C KQ97652

开叫者 应叫者

1C 2D (1C = 强开叫, 2D = 6+ C)

2H 3C (2H = 接力, 3C = 2236/7222 牌型)

3D 3H (3D = 接力, 3H = 2227 牌型)

### 牌局 3

开叫者 应叫者

S KQJT2 S A8

H AQ H KJ5

D 75 D 63

C AT98 C KQ7653

开叫者 应叫者

1C 2D (1C = 强开叫, 2D = 6+ C, 单套牌)

2H 2S (2H = 接力, 2S = 高级花色短或 3226/2326 牌型)

2N 3C (2N = 接力, 3C = 3226/2326 牌型)

3D 3S (3D = 接力, 3S = 2326 牌型)

### 牌局 4

开叫者 应叫者

S A43 S J2

H A3 H T

D AQ62 D KJ7



C KT83      C AQ97542

开叫者      应叫者

1C            2D      (1C = 强开叫, 2D = 6+ C, 单套牌)

2H            2N      (2H = 接力, 2N = 中间的短)

3C            3H      (3C = 接力, 3H = 2137/3127 牌型)

### 接力应叫架构的发展

引导双套模块和单套模块接力叫进程的基本的接力法则贯穿于接力架构中。一旦你彻底的掌握了这两个模块, 你就可以准备学习整个的应叫架构了。表格 5 阐明了强 C 开叫后整个的应叫架构

表 5

1D	否定性应叫			
1H	4+ S			
1S	4+ S	接力		
1N	均型牌	S + H	接力	
2C	6+ D(单套牌)或含双低花的 3 套牌	两套牌 S + D	两套牌 H + D	
2D	6+ C	5+ S, 4+ C	5+ H, 4+ C	接力
2H	4D, 5+ C	4S, 5+ C	4H, 5+C	3 套牌, 双套低花
2S	5+ D, 5+ C	单套 S	单套 H	单套 D
		高级花色短	高级花色短	高级花色短
2N	4 C, 5+ D,	单套 S	单套 H	单套 D

	高级花色短	中间的花色短	中间的花色短	中间的花色短
3C	2254 牌型	单套 S 7222 或 6223	单套 H 2722 或 2623	单套 D 2272 或 2263
3D	3154 牌型	6331 牌型	3631 牌型	3361 牌型
3H	2164 牌型	7321/7231 牌型	3721/2731 牌型	3271/2371 牌型
3S	3064 牌型	7330 牌型	3730 牌型	3370 牌型
3N	2074 牌型			
4C	1174 牌型			

记住 3 个基本的法则将使你更好的理解整个表格。

1. 单套牌型总是经过 2S 或更高的叫品显示出来。在第一次叫牌，RR 显示套，RR 的第二次叫牌进入单套牌的处理
2. 含 D 的双套牌型经过 2C 再叫来显示。RR 紧接着 1H 或 1S 的 2C 应叫显示高花和 D 的两套牌(注意 2C 后的 2D 接力应叫将为 D 定约选择正确的庄位)。
3. 含 C 的双套牌型经过 2D 或 2H 再叫来显示。2H 是倒置，显示准确的 4 张高的花色和 5 张以上 C。2D 再叫显示所有的 5 张以上 RR 的长套和 4 张以上 C 套。

注意：双套高花的牌的描述通过第一次叫 1H 显示。RR 的再叫是 1N(显示双高花)。RR 在 2H 以上的第 3 次叫牌显示有两个高花的双套牌型。

示例

牌局 1

开叫者 应叫者

S 4 S AKQJ

H K754 H Q3

D AKQ85 D T7642

C A64 C K3

开叫者 应叫者

1C 1H (1C = 强开叫, 1H = 4+ S)

1S 2C (1S = 接力, 2C = 双套牌型, S 和 D)

2D 2H (2D = 接力, 2H = 4 张 S, 更长的 D)

2S 3C (2S = 接力, 3C = 4252 牌型)

## 牌局 2

开叫者 应叫者

S A S KQJ765

H QJ95432 H K8

D AK D 987

C A73 C K5

开叫者 应叫者

1C      1H      (1C = 强开叫, 1H = 4+ S)  
1S      2S      (1S = 接力, 2S = 高级花色短或 6322/6232 牌型)  
2N      3C      (2N = 接力, 3C = 6322 / 6232 牌型)  
3D      3S      (3D = 接力, 3S = 6232 牌型)

### 牌局 3

开叫者	应叫者
S AK7	S 93
H K964	H JT853
D AJT42	D 6
C 7	C AKQT9

开叫者	应叫者
1C	1S      (1C = 强开叫, 1S = H)
1N	2D      (1N = 接力, 2D = 5+ H, 4+ C)
2H	2S      (2H = 接力, 2S = 5+ H, 4+ C)
2N	3H      (2N = 接力, 3H = 2515 牌型)

### 牌局 4

开叫者	应叫者
S 97	S AT8642
H AKT7	H Q654
D A8	D T
C AQ542	C KT

开叫者 应叫者

1C 1H (1C = 强开叫, 1H = 4+ S)

1S 1N (1S = 接力, 1N = 双套高花)

2C 2N (2C = 接力, 2N = 4 张 H, 更长的 S, 高级花色短)

3C 3H (3C = 接力, 3H = 6412 牌型)

### 显示 3 套牌牌型

描述三套牌的模块非常简单。RR 只需描述几个有限的牌型。4441 和 5440 可以很快、很方便的表述出来。典型情况下, 当运用 3 套牌型模块时, RR 将通过描述已知 3 套牌中的 2 个花色来描述 3 套牌型。

RR 有两个不同的叫牌序列来描述三套牌型。

1C 2C (1C = 强开叫, 2C = 方块单套牌, 或者有双低花的三套牌)

2D 2H (2D = 接力, 2H = 有双低花的 3 套牌)

1C 1H (1C = 强开叫, 1H = 4 张以上 S 套)

1S 1NT (1S = 接力, 1NT = 双高花套)

2C 2D (2C = 接力, 2D = 有双高花的三套牌)

假定 RR 刚叫过 2D, 显示有双高花的三套牌型。回答 R 的 2H 接力问叫, RR 可使用下列叫品:

2H	接力	
2S	高级花色短	
2NT	4441 牌型	接力
3C	5440 牌型	4414 牌型
3D	4540 牌型	5404 牌型
3H	4450 牌型	4504 牌型
3S		4405 牌型

RR 加一级显示剩余的两个花色中较高级的花色最短。RR 加二级显示准确的 4441 牌型，更高级显示 5440 牌型。记住，5 张套是按 S H D C 的顺序显示的。

### 示例

#### 牌局 1:

开叫者	应叫者
S AT85	S K
H AT3	H K764
D A8	D KJ94
C AJT6	C K987

1C	2C	(1C = 强开叫, 2C = 方块套, 或者有双低花的 3 套牌)
2D	2H	(2D = 接力, 2H = 有双低花的 3 套牌)
2S	2NT	(2S = 接力, 2NT = 较高级花色短)
3C	3D	(3C = 接力, 3D = 1444 牌型)

牌局 2:

开叫者      应叫者

S AQ742      S KJT8

H K            H AJ853

D KQ52        D

C AJ7          C 9532

1C            1H      (1C = 强开叫, 1H = 有 4 张以上 S 套)

1S            1NT     (1S = 接力, 1NT = 双高花套)

2C            2D      (2C = 接力, 2D = 有双高花的三套牌)

2H            2S      (2H = 接力, 2S = 较高级花色短)

2NT           3H      (2NT = 接力, 3H = 4504 牌型)

强 C 开叫后的平均牌型

强 C 后的 1N 应叫用来表示均型牌。持有 4432, 5332, 4333 牌型, 这个应叫是强制性的, 不论持有什么样的高花。相对于早版本的 MOSCITO 应叫架构, 将 5332 牌型结合到均型牌应叫使得架构更加清楚。这个改动最初的动机是具有进局逼叫实力的两手低限均型牌最好使用自然叫品。持有这些牌型, 留下足够的空间探索止张通常比接力描述精确的牌型更重要。同样的, 通常用来描述均型牌的应叫架构提供了多样的接力中断来转变为自然叫。

将 5332 牌型作为均型牌的决定提供了一些其他的系统优化。将这种牌型转换到单套牌型应叫架构中, 它可能压缩牌型描述的最后阶段(3D = 6331 牌型, 3H = 7321 牌型, 3S = 7330 牌型)。另

外的, 对均型牌的新的应叫架构保持有魅力的对称。

乍看, 自然的 1N 应叫有可能使许多定约由错误的方向来做。1C 开叫的应叫架构中多数是建立在转移积极应叫基础上, 以使问叫人能够坐庄的机会最大化。在应叫人叫 1NT 的情况下, 接力倒置用来达到同样的目的。持有非均型牌不象是希望打 NT 定约, 开叫人将用 2C 再叫开始接力进程。持有低限的均型牌(15-18HCP), 开叫人将使用同样的应叫架构来显示他的牌。

在两种不同的情况下使用同样的接力进程

1C - 1N (1N = 均型牌 - 任何 5332, 4432, 或 4333 牌型)

2C = 接力 (2C 接力在非均型牌或强的均型牌时使用)

1C - 1N (1N = 均型牌 - 任何 5332, 4432, or 4333 牌型)

2D+ 交换角色(在持有低限均型牌 15-18HCP 时立刻交换角色)

当记忆接力架构时, 有 4 个主要的要点

所有的 4333 牌型用 2S 应叫显示 (其他叫品用于显示 4432 或 5332 牌型)

花色套通过转移应叫显示

- 立刻的 2D 显示 H
- 立刻的 2H 显示 S
- 再叫 3C 显示含 D 的两套牌

5332 牌通常使用 2NT 应叫做为汇合点。显示 5332 牌型, 首先使用标准的应叫架构显示你的套, 然后再叫 2NT。其他的再叫显示第二套和 4432 牌型。C 套的双套或单套牌总是在 3C 以上显示。



表格 1

1N	均型牌				
2C	接力				
2D	4+ H				
2H	4+ S 接力				
2S	任何 4333 牌型 4432(H + S) 接力				
2N	任何 5332 长套 D 5332 长套 H 5332 长套 S 接力				
3C	4432(C + D) 4432(H + D) 4432(S + D) 4 张低花套 接力				
3D	2335 牌型	2434 牌型	4234 牌型	4333 牌型	2353 牌型 接力
3H	3235 牌型	3424 牌型	4324 牌型	3433 牌型	3253 牌型 4423 牌型
3S	3325 牌型		3352 牌型 4432 牌型		

表格 1 描述了 1C - 1N 进程后完整的接力架构。

第一列描述了 RR 在 2C 后的应叫表。再叫第二列描述了 1C - 1N - 2C - 2D 或 1C - 1N - 2D 后的应叫表。任一情况下 R 的 2H 应叫都是接力。剩余的各列描述了整个的接力叫进程。

应该在 1N 应叫后接力 2C 的牌包括:

(a)非均型牌

牌局 1

开叫者 应叫者

S KT873    S AJ4  
H AQJ7    H K8642  
D 7        D A9  
C AQ3     C 842

开叫者    应叫者

1C        1N    (1N = 任何 4432, 5332, 4333 牌型)  
2C        2D    (2D = H)  
2H        2N    (2N = 任何 5332)  
3C        3H    (3H = 准确的 3523 牌型)  
4C        4H    (4H = 3 关键张)  
4N        5C    (S 有 A 或 KQ)  
6H

牌局 2

开叫者    应叫者  
S AKQ84    S J75  
H A863    H KQ95  
D 7        D K85  
C QT5     C K74

开叫者    应叫者

1C        1N    (1N = 任何 4432, 5332, 4333 牌型)



S AQJ5    S K982

H AKQ9    H J2

D T2        D 9875

C KT6      C AQ9

开叫者    应叫者

1C        1N      (1N = 任何 4432, 5332, 4333 牌型)

2C        2H      (2H = 4+ S)

2S        3C      (3C = 4432, 4 张套是 S 和 D)

3D        3H      (3H = 4243 牌型)

3S        3N      (3N = 6 个 SPA)

4S

(c)5332 长套 C 和弱的小双张

牌局 1

开叫者    应叫者

S AJ7     S Q653

H KJ2     H AQ4

D 93       D KT82

C AK982   C Q2

开叫者    应叫者

1C        1N

2C      2H  
2S      3C  
3D      3S  
3N

注意: 任何 15-17HCP 双张带大牌, 交换角色显示牌型

应该在 1N 应叫后显示牌型的牌包括:

(a) 多数 15-18 HCP 的均型牌

牌局 1

开叫者      应叫者

S K987      S AQT3

H K7      H AJ42

D AK93      D J5

C K93      C AQ8

开叫者      应叫者

1C      1N      (1N = 任何 4432, 5332, 4333 牌型)

2H      2S      (2H = 4+ S, 4432/5332 牌型)

3C      3D      (3C = S 和 D, 4432 牌型)

3H

牌局 2

开叫者      应叫者

S AQ82      S KJ93

H KJ84      H AT52

D Q9        D AJ6

C K84       C Q7

开叫者      应叫者

1C            1N      (1N = 任何 4432, 5332, 4333 牌型)

2D            2H      (2D = 低限均型牌, 4+ H)

2S            2N      (2S = 4432 双套高花)

1C – 1N 后的接力中断

许多情况下，接力问叫人将选择中断接力来回到自然叫。代表性的，当问叫人怀疑 3N 可能是最佳定约，但需要探索是否有适当的止张来做这个决定。在均型牌的接力进程中，接力问叫人随时有机会回到自然的叫牌中。最显而易见的例外是在 1N 应叫后立刻中断接力是颠倒角色。

第二个主要的例外发生在 2N 再叫显示 5332 牌型时。在这种情况下，3C 应叫用来问止张。问叫人可以叫 3D 来问牌型。问叫人的 3H 叫品是 AKQ 控制问叫。3S 以上除了通常的例外都是确定将牌和关键张问叫(3N = 要打此定约, 4D = 接力终止信号)。

需要记住的要点:

接力终止限制实力(持强牌, 继续接力)

直接叫 3NT 是要打此定约

如果可能, 尽量显示 5 张套

对同伴高花有 4 张支持, 继续接力

对同伴花色双张(或 xxx)支持和低限牌, 尽量用 2N 中断接力。在这种接力中断之后, RR 的新花色显示止张(如果同伴关心你的牌型, 他会问的)。

强 C 的 1N 应叫是进局逼叫。然而, 如果同伴间发现有一个花色没有止张, 叫牌可以停在 4m 上

敌方有令人厌恶的做首攻指示加倍的习惯。如果可能, 尽快叫到 3N。4 小对双张或 3 小对 3 小通常足够止住这门花色兑现或抑制首攻。

牌例:

牌局 1

开叫者	应叫者
S KQ6	S A84
H AK94	H J3
D J983	D KT64
C A2	C KT85

开叫者	应叫者
-----	-----

1C	1N (1N = 任何 4432, 5332, 4333 牌型)
----	----------------------------------

2D	2N (2D = 低限均型牌, 4+ H)
----	-----------------------

3N	
----	--

牌局 2

开叫者 应叫者

S AKQ54 S 86

H T53 H AK86

D 95 D J63

C AK8 C Q974

开叫者 应叫者

1C 1N (1N = 任意 4432, 5332, 4333 牌型)

2H 2N (2H = 低限, 4+ S)

3C 3H (3C = C 止张, 3H = H 止张)

3S 4C (3S = S 止张, 没有 D 止张)

(4C = 不逼叫)

4S (4S = 要打此定约, 5332 牌型)

牌局 3

开叫者 应叫者

S Q62 S 95

H AKT93 H Q42

D K5 D A64

C QJ3 C AKT92

开叫者 应叫者



- 1C      1N      (1N = 任意 4432, 5332, 4333 牌型)
- 2D      3C      (2D = 中断接力, 交换角色, 显示 15-18 均型牌, 4+ H)  
          (3C = 接力中断, 自然, 5 张 C)
- 3H      4D      (3H = 5332, 4D = H 支持的扣叫, 否认 S 控制)
- 4H

#### 牌局 4

开叫者	应叫者
S KQ	S 943
H KT932	H AQJ
D AJ3	D 9742
C A98	C K43

开叫者	应叫者
1C	1N      (1N = 任何 4432, 5332, 4333 牌型)
2D	2H      (2D = 低限均型牌, 4+ H)
2N	3C      (2N = 5 张 H, 5332 牌型, 3C = 问止张)
3N	(3N = 所有花色都有止张)

#### 牌局 5

开叫者	应叫者
S AQ82	S KJ93
H KJ84	H AT52
D Q9	D AJ6

C K84      C Q7

开叫者      应叫者

1C          1N      (1N = 任意 4432, 5332, 4333 牌型)

2D          2H      (2D = 低限均型牌, 4+ H)

2S          2N      (2S = 4432 双高花 s)

3C          3D      (3C = 4423 牌型)

3H          4H      (3H = 9 个 SPA)

请注意: 任何叫牌体系都会在某些牌上有问题。例如:

牌局 1

开叫者      应叫者

S AK        S Q73

H 985       H QJ

D QJ92      D AKT65

C AKT9      C QJ4

开叫者      应叫者

1C          1N      (1N = 任何 4432, 5332, 4333 牌型)

3C          3N      (3C = 低限均型牌, 4432 双低花套)

同伴持一手低限均型牌。除了已知的 9 张 D 配, 5D 看起来是个问题。3N 同样有问题。同伴更像是 3 张 H, 但不能保证 H 有止张。仍然, 3N 看起来是个更实际的叫品。

牌局 2

开叫者 应叫者

S AKQ4 S 863

H T3 H AK8

D 952 D J63

C AK86 C Q974

开叫者 应叫者

1C 1N (1N = 任何 4432, 5332, 4333 牌型)

2H 2N (2H = 低限牌, 4+ S)

3C 3H (3C = C 止张, 3H = H 止张)

3S 4C (3S = S 止张, 没有 D 止张)

注意到 3N 也许是个可打的定约。如果不首攻 D 就可做成。如果首攻 D, 需要 D43 分布就可做成。

牌局 3

开叫者 应叫者

S A53 S KQ74

H Q7 H J9

D AJT D K832

C AJ954 C T62

开叫者 应叫者

1C 1N

3H            3N        (3H = 3235 牌型, H 双张)

不管应叫人使用什么进程, 体系将叫到不好的 3N 定约。然而, 我们预期能保持同步。许多自然体系在以下简单进程中不暴露 H 的薄弱

1N - 2C

2D - 3N

### 进程中止

进程中止是用来结束逼叫进局的叫牌过程的一种叫牌方法。使用自然叫牌体系, 叫牌通常用简单的进程结束。搭档双方都在描述自己的牌。进程结束一般很容易被看出。相反, 如果使用接力体系, 只有一个牌手有足够的信息确定最终定约。相应, 接力体系需要清楚的方法来指出什么时候接力问叫者是在确定最终定约而不是继续问叫。

理解叫牌进程结束的关键是仔细的考虑在叫牌进程中, 处于不同位置上的同伴拥有什么样的信息。

当牌型描述清楚之后, 接力问叫人(R)知道两条信息:

应答者的精确的牌型

应答者实力的最低限

在某些情况下, 接力者将同样知道应答者可能持有实力的最上限。例如, 如果同伴使用限制性

开叫，就有精确的牌力上限。然而，在许多情况下，接力问叫人将不能够正确的决定两手牌结合的最大实力。对强 C 开叫的积极应叫的上限实力没有有效的界定(强烈推荐牌手熟悉 SPA 和 HCP 的分布频率表，开叫和应叫各提供了单独的表格)。

轮流，接力应叫人(RR)持有 1 条关键信息：选择接力进程，R 显示它持有一手强牌，在叫牌过程里，R 将经常做进一步的信号提供接力问叫者的更精确的实力。在特定的情况下，RR 更容易判断搭档间是否要做满贯试探。

进程中止可以是个复杂的步骤。为了将它尽可能的简单化，我们采用一个极端具体的表达架构。当讨论叫牌结束的方法时，我们首先考虑使用特殊的叫品来停止试探满贯，在成局定约上止叫。接着，我们将显示如何试探满贯。贯穿这些最初的陈述，我们选择了特定的，明确的牌例。在所有的情况下，接力问叫人知道同伴间全部的牌型，有一个清楚简单的“去还是不去”的决定。

在介绍性的牌例之后，我们呈现更复杂的话题，包括：

什么样的牌适合做满贯试探

什么时候你应该不理睬止叫

否定扣叫对罗马关键张布莱克伍德问叫

特殊的情况

- 已知 12 张牌时的进程中止
- 高阶的决定
- 扣叫

全部目标是详细说明一系列边界条件的识别，后续进程如何发展贯穿整个的介绍，我们我们故

意不描写早期定义牌型的叫牌进程。不同的接力体系(甚至不同的一个 MOSCITO)将经常使用不同的方法描述牌型。呈现出的每一个牌例, 进程的详细解释从描述牌型的最后一个叫品开始(在每一个情况中, 这个叫品相当于后面章节要介绍的不同的 MOSCITO 的变种解决牌型的叫品)。适当时, 牌例将同样描述关于可能持有最低限和最高限实力的信息。

想立刻学习解决牌型的读者可以跳过这一章节, 然后再一次回到他们熟悉的牌型定义上(请注意, 如果不讨论什么时候使用接力中断, 叫品终止的讨论也是不完整的。然而, 由于这个话题的复杂性, 他将保留给另一个章节)。

### 在成局定约上止叫

接力体系在两类成局定约间辨别是有特色的。第一种类型是 3N 定约。第二种类型是牌手计划打 4M 或 5m 时的花色定约。MOSCITO 在两种成局类型上分别为牌手提供了清楚的止叫方法。

### 3NT 定约

在 3N 定约上止叫非常简单。任何时候问叫人做出 3N 叫品, 都是止叫。3N 可能在牌型答叫后立即叫出。3N 可能在问控制后叫出。在某些情况下, 问叫者在没有完全揭露牌型时就直接跳到 3NT 定约。无论哪种情形, 3N 叫品是清楚地暗示问叫人认为 3N 是最佳定约。3N 是接力问叫人的示弱叫品。这个叫品暗示问叫人不相信同伴间可以试探满贯。它严格的限制接力问叫人的实力上限(在一些特殊的情况下, RR 可以选择在 3N 后继续叫牌, 这有特色的暗示 RR 有额外实力)。

### 牌例

问叫者    答叫者

S KQT9    S 5

H AKT    H QJ72

D A986    D K752

C 62    C KQ54

1C    2C

2D    2H

2S    2N

3C    3D    (3D = 1444 牌型)

3N    Pass    (3N = 要打此定约)

R 做了一个一般的 1C 开叫，没有一个可兑现的套或交叉将吃。此外，问叫人的实力很多集中浪费在同伴的单张上。所有这些暗示 6D 定约成功的希望很小。越过 3N 定约去试探一个需要奇迹的满贯看上去是个成功概率很低的行动。

问叫者    答叫者

S 8642    S QT7

H AQ8    H 6

D T8    D AK954

C AKQ4    C J973

1C    3D    (3D = 3154 牌型)

3N

另一个大牌位置不算好的普通的 1C 开叫。RR 需要一手反常的牌才能使 6C 成为一个好定约(注意, 将某些关键大牌的位置移动一下, 把 HQ 移到 D 上, 把 HA 移到 S 上, 再评估这手牌价值就很好)。

问叫者 答叫者

S 7 S AK843

H A87 H 963

D AK9752 D QT

C A98 C T54

1C 1N

2C 2H

2S 2N (2N = any 5332 hand with 5 spades)

3N

接力问叫人持有低限的强 C 开叫, 在同伴的 5 张套上是个小单张

问叫者 答叫者

S K4 S AQ6

H 65 H T9873

D AK975 D Q84

C AQ54 C K7

1C 1N



2C	2D	
2H	2N	(2N = 5 hearts, any 5332 shape)
3N		(3N = to play)

两手均型牌需要更多的实力来达成满贯。在这个例子中，1C 开叫的最大缺陷是小双张对着同伴的 5 张套。把牌改成接力问叫人持有 HAQ54，探索满贯更有吸引力。甚至持有 3 张带有 1 大牌的 H，也值得去探询同伴的双张所在，看看同伴间是否有两个 5-3 配合的套。

### 花色定约

为了能够打花色成局定约，MOSCITO 使用了一个特殊的 4D 叫品。在最终揭示牌型之后，4D 叫品是要求叫 4H。如果这是最终定约，接力问叫人将对 4H 不叫。作为选择的，接力问叫人可以再叫 4S，5C 或 5D。这些叫品的每一个都是确定最终定约。在叫牌著作中里，4D 叫品通常被称为“终止信号”。终止信号只应用在揭示牌型后马上使用。当问叫人做出任何形式的控制问叫，4D 叫品就被赋予其他含义。而且 4 终止信号只应用在当 R 知道 RR 所有 13 张牌的精确定位时。在某些情况下，R 将在知道 RR 的 12 或“14”张牌的位置时作进局止叫。4D 终止信号不在这种情况下应用(告诉任何有疑问的人，在某些情况下，RR 将在完成他的牌型描述的同时开始显示控制。在这些情况下，RR 显示了 14 张牌)。

又一次，选择使用 4 终止信号限制了问叫人的实力。持有有意义的额外实力，应叫人允许不顾终止信号在 4H 以上做出叫牌。

### 牌例

问叫者 答叫者

S AQ832 S 9

H AK96 H T853

D 4 D AT986

C QJ8 C AK2

1C 1S

1N 2C

2D 2H

2S 2N

3C 3D (3D = 1453 牌型)

4D 4H (4D = 终止信号, 4H = 被迫的)

强 C 开叫人持有低限开叫牌。每一手牌都是长套对着单张。

答叫者 问叫者

S AT76 S K842

H 7 H KQ864

D A8432 D K

C K72 C AT5

1H 1S

2C 2D

2H 2S

2N        3C

3D        4D        (3D = 4153 牌型, 限制性开叫, 4D = 终止信号)

4H        4S        (4H = 被迫的, 4S = 要打此定约)

对着一手低限开叫牌, 这里几乎没有满贯希望。特别是, 一旦 RR 显示出单张对着问叫人的 HKQ864 和只有 3 张 C, 这手牌极大的减值。R 使用终止信号, 然后再叫出 4S 来确定最终定约。

问叫者    答叫者

S K6      S Q92

H AK543   H J98

D J953    D AQ42

C AT      C Q85

1C        1N

2C        2S

2N        3C

3D        3H        (3H = 3343 牌型)

4D        4H

持有低限的强开叫, 除非应叫人有额外实力, 否则满贯是不可能的。这里, 又一次, 如果两手牌有足够的实力去邀请满贯, 问叫人将探索 6D 定约。然而, 两手牌的极限是成局定约, 问叫人充足让定约停在 4H 上。

### 探索满贯

### 问满贯点(SPA)

当 RR 显示出他全部的牌型时, 问叫人可以选择试探满贯。满贯探索由两个阶段组成: 检验同伴间是否有足够的实力去试探满贯和寻找关键张的位置。持有满贯邀请的实力, 再最终解决牌型之后, 当问叫人有代表性的将应叫加一阶, RR 将显示他有多少 AKQ 满贯点。例如, 如果答叫人最后一个叫品是 3C 显示 5422 牌型, 3D 叫品将询问满贯点。如果 RR 的最后一个叫品是 3D 显示 6331 牌型, 3H 将询问满贯点。

一手牌的满贯点的总和来自于  $A = 3SPA$ ,  $K = 2SPA$ ,  $Q=1SPA$ 。单张 K 和 Q 不计入满贯点之中。然而, 单张 A 仍然记作 3 个满贯点。

注意: 如果同伴用 3S 最终揭示牌型, 3N 是要打此定约。同伴将叫下一阶(4C)来问满贯点。

满贯点的应答级别适用分级应答来提供接力答叫人的精确的满贯点数量。

如果 RR 以强 C 开叫, 这时基本的满贯点从 9 开始

如果 RR 做限制性开叫或对强 C 开叫作积极应叫, 这时基本的满贯点从 6 开始。

如果 RR 最初对强 C 开叫做出了否定性应叫, 这时基本的满贯点从 4 开始

例如, 假设 RR 开叫 1H, 最后叫 3D 显示 5431 牌型。在 R 的 3H 问叫下, 应叫人叫

3S = 6 SPA

3N = 7 SPA

4C = 8 SPA

作为选择的, 假设倒置接力进程使强开叫人描述牌型。强开叫人用 3H 叫品显示他的牌型。在 R 的 3S 满贯点问叫下, 应叫人将叫

3N = 9 SPA

4C = 10 SPA

4D = 11 SPA

注意: 如果 RR 显示在两个花色中有 10 张以上牌, 从基本满贯点总数中减去 1 点。例如, 下列进程之后:

1C      2S      [2S = 5+ C, 5+ D]

2N      3H      [3D = 2155 牌型]

3S

3N = 5 SPA

4C = 6 SPA

4D = 7 SPA

当同伴间的一人知道两手牌持有的 SPA 的总数时, 他很容易判断两手牌是否有足够的潜力完成满贯定约。

注意: 整副牌中总共有 24 个 SPA。如果你用 24 减去两手的满贯点数, 你可以非常简单的想象

两手牌可能缺少那些牌张。

例：持有

S A83

H Q73

D AK

C AQ962

你测定同伴持有 8 个 SPA。

你的 13 个 SPA + 同伴的 8 个 SPA 意味着同伴间总共持 21 个 SPA，缺少的 3 个可能是 1A，或 1K + 1Q，或 3Q。

持有

S AK

H K64

D KQ852

C A97

你测定同伴持有 7 个 SPA。

你的 13 个 SPA + 同伴的 7 个 SPA 意味着同伴间总共持有 20 个 SPA。这 4 个缺少的可能是 1A + 1Q，2K，1K + 2Q，4Q。

当 R 知道了两手牌持有的总共的满贯点，他有两种基本的选择。首先，如果接力问叫人发现没有足够的控制越过成局线去试探，它可以选择止叫。

除了接力（加一级叫品）外的任何叫品是止叫。

3NT 叫品无论是不是接力，永远是止叫(这种情况下，4C 作为接力叫品)

例：

问叫者    答叫者

S KJT    S A8743

H AQT    H 8

D AKT95    D 742

C 72    C AJ65

1C    1H

1S    2D

2H    2N

3C    3D    (3D = 5134 牌型)

3H    3S    (3H = AKQ 控制问叫, 3S = 6 SPA)

4S    (4S = 要打此定约)

尽管强开叫人只持有 11 个 SPA，但两个 53 配值得去试探满贯。然而，发现两手牌只持有 17 个控制，满贯看起来概率很低。问叫人叫 4S 确定最终定约(注意到当 R 问过满贯点后，4D 终止信号就不再使用了)。

问叫者	答叫者
S KJ86	S A
H K93	H A7652
D K4	D QJT
C AQ98	C J752
	1D
1H	2D
2H	2N
3C	3D (3D = 1534 牌型)
3H	3N (3H = 满贯点问叫, 3N = 7 SPA)
4H	

有双套配，应该去试探 6C 满贯。然而，一旦两手牌的满贯点不足以决定做更长远的试探。在本例中，决定打 4H 成局定约。注意到单张 A 计算在满贯点的总数之中。

然而稍微修改一下应叫人的持牌

问叫者	答叫者
S KJ86	S Q
H K93	H A7652
D K4	D AJT
C AQ98	C J752



这时 RR 只有 6 个满贯点

	1D	
1H	2D	
2H	2N	
3C	3D	(3D = 1534 shape)
3H	3S	(3S = Slam Point Ask, 3N = 6 slam points)
4H		

问叫者 答叫者

S AK853 S 762

H AQ82 H J

D A72 D KQ43

C 7 C KQ832

1C 2H

2S 3D (3D = 3145 牌型)

3H 3S

4S

又一次，缺少很多控制证明不做长远的探查是正确的。

控制定位

在许多情况下, AKQ 满贯点问叫之后, 接力问叫人仍然有兴趣探索满贯。在这种情况下, 接力问叫人知道两手全部的控制点数。在叫牌的这个交和点上, 被使用的主要的叫牌技术被称之为“否定扣叫”。象其名字一样, 否定扣叫进程用来定位缺少的大牌。否定扣叫使用分级答叫显示在花色中是否有控制来达到这个目的。

在满贯点问叫之后加一阶是开始否定扣叫(关于 3N 应叫应用的再做一次惯例的警告)。

如果 RR 做出可能的最低的叫品, 他否认所检测花色的控制。如果答叫人跳一阶, 他确认花色有一个控制(在最初的检测中, A, K, Q 均作控制)

在使用否定扣叫中的第一阶是建立要检测花色的顺序。定义检测顺序最常用的方式是基于不同花色的相对长度。

最长的花色是在检测顺序中的第一个, 第二长的花色将是检测顺序的第二个……

如果两个花色一样长, 将按照 S 》 H 》 D 》 C 的顺序。

单张花色不包括在检测序列内。

例:

RR 显示精确的 2632 牌型

检测顺序是 H D S C

RR 显示精确的 3244 牌型

检测顺序是 D C S H

RR 显示精确的 2452 牌型

检测顺序是 D H C S

RR 显示精确的 3451 牌型

检测顺序是 D H S D (译注: 单张花色不包括在检测序列内)

最初的否定扣叫问同伴是否在顺序中第一的花色有任何控制。如果答叫人没有控制, 他做最便宜的应叫。

例:

RR 用 3N 显示 7 个 SPA。

检测顺序是 H C S D。

接力问叫人的 4C 叫品开始否定扣叫。接力答叫人的 4D 答叫否认 H 有控制。

RR 刚叫 4C 显示 7 个 SPA。

检测顺序是 C H S D。

接力问叫人的 4D 开始否定扣叫。接力答叫人的 4H 否认有控制(注意 4D 不是终止信号)。

如果 RR 在检测顺序中的第一个花色有一个控制, 他在叫牌时将在检测顺序中每一个有控制的花色跳一阶。

例:

RR 刚用 3 显示 7 个 SPA。

检测顺序是 S D C H。

R 叫 4C 开始否定扣叫。在答叫中

4D 否认 S 有控制

4H 保证 S 有控制，但否认 D 控制

4S 保证 S 和 D 有控制，但否认 C 控制

4N 保证 S, D 和 C 有控制，但否认 H 控制

当所有的 4 个花色都叫过一遍，检测将按顺序继续再来一遍。我们继续这个例子

5C 保证 S, D, C 和 H 有控制，但否认有第二个 S 控制

5D 保证 S, D, C 和 H 有控制，保证有第二个 S 控制，但否认有第二个 D 控制

当 RR 否认了一个花色的控制，接力问叫人有两个选择。加一级叫牌时重新询问。任何更高的叫品是要打此定约。如果接力问叫人决定重新开始检测，检测从刚才停止的地方开始。

注意：像 3N 叫品一样，任何时候的 6N 是止叫不是问叫。

当 R 检测两遍之后，第三遍是问花色中的 J。

例:

接力答叫人刚叫过 3N 显示 6 个 SPA。

检测顺序是 H C D S。

接力者叫出 4C 开始否定扣叫，接力答叫人应叫 4H(保证 1 个或更多 H 控制，否认 C 控制)。在这个时候

4S = 否定扣叫，问 D 控制

4N+ = 要打此定约

示例牌局

问叫者    答叫者

S A5      S K97

H K87     H A94

D AKQ     D J832

C QT742   C AK9

1C        1N

2C        2S

2N        3C

3D        3H    (3H = 3343 牌型)

3S        4S    (4S = 10 个 SPA)

4N        5C    (5C = 没有方块控制)

5D      6D      (6D = S, H, C, D 中有控制, 无第二轮 S 控制)  
 6H      6S      (6S = 无第二轮 H 控制)  
 7N      Pass

问叫人有一手很好的牌(18HCP, 一个 5 张套, 12 个 SPA), 当应叫人显示 10 个 SPA 时感到惊讶。在这个时候, 6N 或 6C 实质上是确定了。同伴间缺少一个 K 或两个 Q。R 用 4N 开始否定扣叫进程, 5C 应叫在意料之中。5D 是第二次否定扣叫, 这次从 S 套开始。应叫人的 6D 叫品显示 S, H, C 和 D 控制否认第二轮 S 的控制。这个时候, 接力问叫人知道答叫人的牌可能没有 SK 或 SQ + HQ。答叫人的 6S 叫品确认没有 HQ。这时定约人可以数出 13 墩牌。

注意: 因为第一次 D 检测否认 A, K 或 Q。第二次检测问的是 DJ。

问叫者      答叫者

S AQT42    S K986

H KJ43     H AQ92

D K3       D A975

C AJ       C 5

1C        1H

1S        1N

2C        2D

2H        2N      (2N = 4441 牌型)

3C        3N      (3N = 9 个 SPA)

4C        4N      (4N = S, H, D 有控制, 没有第二轮 S 控制)

5C      5H      (5H = 2 个 H 控制, 没有第二轮 D 控制)

7H

RR 的 3N 显示缺少 4 个 SPA。应叫人可能没有 1A + 1Q 或 2K 或 1K + 2Q。首先展示的是答叫人 C 没有大牌, 因此缺少的大牌一定是 CKQ 和一个红色的 Q, 当问叫人定位了答叫人的 HQ 后, 已经可以数出 13 墩牌。

问叫者      答叫者

S 42      S AKQ

H KQT5      H 7

D AK6      D Q8742

C AK64      C Q952

1S

1N      2C

2H (D? )      3H      (3H = 4153 牌型)

3S      4D      (4D = 8 个 SPA)

4H      5C      (5C = D, C 有 1-2 控制, S 有 0 或 3 控制)

6N      Pass

RR 的 4D 显示缺少 3 个 SPA。因此, 答叫人可能少 1A, 1K +1Q。首先, 问叫人持有 C 和 D 的控制, 如果答叫人有两个高花的 A, 7N 是有相当概率打成的定约。如果答叫人持 SAKQ, 6N 是这手牌的极限。注意到在第一遍检测中, 答叫人持 SAKQ 却显示在 S 中无控制。这时系统规定的手段。在

答叫人报出 SPA 后, 问叫人一般很清楚答叫人究竟是在花色中没有控制还是持有 AKQ。因此, 如果答叫人持有两个极端否定扣叫进程停止。这允许接力问叫人迅速定位多个缺少的控制。

注意: 如果接力答叫人在否定扣叫时停在一个花色上, 他先是没有控制或有该花色的 AKQ。如果接力答叫人跳过这个花色, 他显示在花色中持有 1 个或 2 个控制。

问叫者      答叫者

S QJ      S 9753

H KJ5      H AQ6

D AK9854 D Q3

C AQ      C K865

1C      1N

2C      2H

2S      3H      (3H = 4324 牌型)

3S      4C      (4C = 7 个 SPA)

4D      4H      (4H = S 有 0 或 3 控制)

5D      Pass

持有 19 个 SPA 和一个 6 张套, 接力问叫人有一些打满贯的希望(把 HA 移到 S 上...)。然而, 否定扣叫进程很快显示弱的 S 套。接力问叫人将定约停在 5D 上。

问叫者      答叫者

S Q432      S J97



H AKQ9 H T7

D AKT86 D QJ742

C ----- C AKJ

1C 1N

2C 2N

3D 3S (3S = 3253 牌型)

4C 4D (4D = 6 个 SPA)

4H 4N (4N = D 中有 1 或 2 控制, S 中有 0 或 3 控制)

5D Pass

问叫者 答叫者

S KQ S A7

H Q7 H K3

D AK3 D J9876

C KT9872 C AQ53

1C 3C (3C = 2254 牌型)

3D 4C (9 个 SPA)

4D 4H (4H = D 中 0 或 3 个控制)

4N Pass

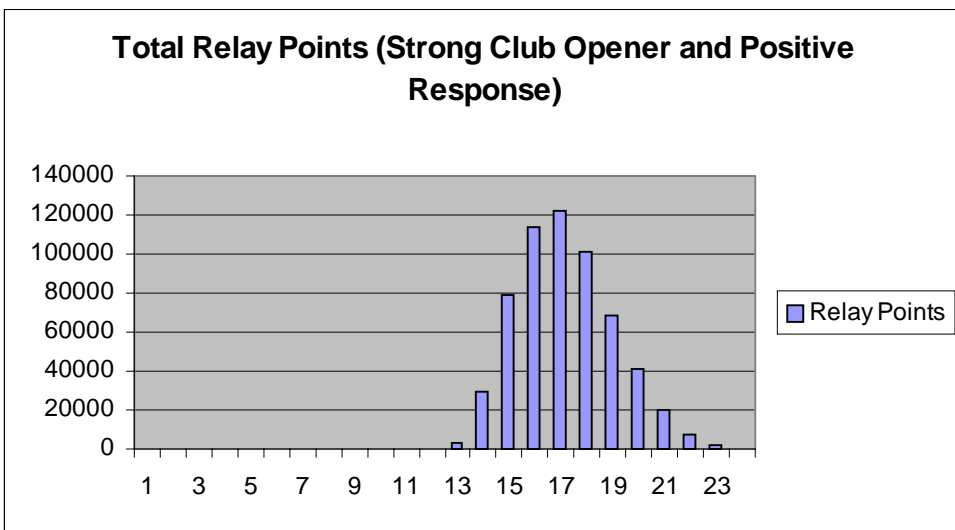
RR 的 4 应叫显示搭档间有 20 个 SPA。问叫人持有 3 个 K 和 2 个 Q。所以知道少一个 A 和一个 Q。  
否定扣叫显示答叫人没有 DQ。所以叫牌停在 4N。

## 高级话题

### 何时探索满贯

整个叫牌终止进程中最机警的一部分是适当的决定什么时候应该在成局止叫，什么时候应该试探满贯。这对于能够准确地使用终止信号(3N 和 4D)和开始否定扣叫是特别重要的。最终，经验是提高好的叫牌决断的最好的指引。然而，对于对这些方法没有经验的牌手，提供基本的洞察方法可能是有帮助的。

第一，也是最重要的，满贯的牌通常比较少。下面的表提供当一个牌手开叫强 C，另一个牌手作积极应叫时，关于 SPA 分布频率基本的信息。



Relay Points	Frequency	Cumulative Frequency
12	0.00017	0.00017
13	0.005893	0.006063
14	0.050036	0.056099
15	0.135084	0.191183
16	0.194095	0.385279
17	0.206721	0.591999
18	0.171195	0.763194
19	0.116193	0.879387
20	0.069378	0.948765
21	0.033428	0.982193
22	0.012931	0.995124
23	0.004232	0.999356
24	0.000644	1

表提供强 C 开叫和积极应叫后满贯点总数的分布频率。注意到大多数的牌包含 16-18 个 SPA。所有牌的 76.3%包括 18 或更少的 SPA。回忆一下, 持有只有 18SPA 的牌将缺少 2A, 3K 或 1A + 1K + 1Q。

基于计算机模拟, Monte Carlo 提出当面对强 C 开叫时, 应叫人平均将持有 6.94 个 SPA。分析一下, 这个数字通常能相当的被误解(例如, 在强 C 开叫的牌上总共加 7 个满贯点来预期准确地估计两手牌结合的总实力会是非常不适当的)。强 C 开叫牌的实力和应叫人牌的实力是负相关的。强开叫人持有越多的满贯点, 应叫人持有的就会越少。为了补偿这个影响, 做了更广泛的一系列模拟来试图确定相关的概率。在 Monte Carlo 的这些模拟系列中, 强 C 开叫人被分配特定数目的满贯点。然后我们计算应叫人单独持有满贯点的分布频率。

表 2

Opener's Relay Points	9	10	11	12	13	14	15
Mean Responder Relay Points	7.1844	6.9784	6.7874	6.60622	6.41885	6.22963	6.01769
Total	16.1844	16.9784	17.7874	18.60622	19.41885	20.22963	21.01769
5	0.13932	0.161397	0.183777	0.212979	0.243069	0.271992	0.346919
6	0.271125	0.289771	0.312432	0.331212	0.351012	0.390091	0.387678
7	0.220712	0.229341	0.231696	0.227895	0.230802	0.213751	0.180411
8	0.167582	0.158297	0.145951	0.134418	0.113785	0.088777	0.070774
9	0.103171	0.088544	0.078148	0.061385	0.044042	0.031244	0.014218
10	0.054148	0.045663	0.03172	0.023243	0.015031	0.004146	
11	0.028117	0.018721	0.012036	0.007858	0.002259		
12	0.011022	0.006184	0.003752	0.001008			
13	0.003558	0.001786	0.000486				
14	0.001087	0.000296					
15	0.000158						

表提供一些好的基本的方针指引探索满贯需要多强的牌。两个均型牌相对, 接力问叫人应该不问控制, 除非他持有 12 或更多的满贯点。如果, 然而, 一手或两手牌有重要的额外牌型或表现出双套配合, 接力问叫人可以持更弱的牌试探满贯。

## 接力问叫人止叫后的继续叫牌

在这一章节开始时提到的，接力问叫人经常处在不能够决定两手牌结合的实力的位置。这个问题有代表性的发生在当接力问叫人做强 C 开叫，应叫人做积极应叫时。另一个可能的情况是接力答叫人开叫强 C 然后倒置角色的接力进程。

在许多叫牌中，持有低限的牌，接力问叫人将选择不试探满贯。取而代之的，接力问叫人将叫 3N 或使用 4D 终止信号来在成局定约止叫。如果接力答叫人持有重要的额外实力，他有责任拒绝止叫显示他的持牌类型。应叫人使用高一级的答叫来显示他的额外实力。

在接力问叫人的止叫上加一级(3N 后的 4C，终止信号后的 4S 自由叫)显示比低限多 3 个控制。第二级显示比低限多 4 个控制。

例：

接力问叫人强开叫，答叫人作积极应叫。在牌型显示之后，接力问叫人叫 4D 作为终止信号。接力答叫人叫

持 8 个或更少的满贯点叫 4H

持 9 个满贯点叫 4S

持 10 个满贯点叫 4N

.....

在接力答叫人显示额外实力后，接力问叫人有不同的叫品可供选择。

接力叫开始否定扣叫

第二级应叫问 A

更高的叫品是止叫

牌例:

问叫者    答叫者

S AJT5    S Q7

H 93      H AKQ8

D 84      D AKJ72

C AKQJ4   C 65

1C        1S

1N        2C

2D        2H

2N        3C      (3C = 2452 牌型)

3N        4S      (3N = 止叫, 4S = 12 个 SPA)

6N

注意: 作为选择的, R 可能在 3C 后立刻选择使用 3D 满贯点问叫。

问叫者    答叫者

S AKJ8    S Q5

H AQ952 H 73

D 6 D AKJ5

C Q42 C AJ985

1C 2H

2S 3C (3C = 2245 牌型)

3N 4C (4C = 9 个 SPA)

4D 5C (C,D,S 中有 1 或 2 个控制。无 H 控制)

6C

罗马关键张布莱克伍德问叫 (以下简称关键张问叫)

否定扣叫是试探满贯非常有效的手段。然而,在某些情况下,选择性的问叫架构将提供更有用的试探满贯的信息。用我们现有的应叫架构,当牌型描述完成时保留了 3 个叫品:

1. 3N 是止叫
2. 4D 是要求叫 4H
3. 接力叫品是问满贯点

接力人的任何其他叫品是 1430 关键张问叫,同时确定将牌和问 A。如果接力问叫人做出剩下的最低的叫品,他在做同伴最长花色的 RKCB。同样长的花色按 H 》 S》 C》 D 的顺序。

当花色等长时,这里有采用这个架构顺序的非常逻辑的理由。我们最初以 RR 的花色长度来建立问叫顺序因为我们更有可能希望能够以 RR 的长套作将牌。设计我们解决平局的顺序来最优化叫

牌使在给定的牌能停在安全的阶次。当 H 是将牌时，相对以 S 为将牌有更少的空间来在局和满贯之间试探。因此我们在问 S 前先问 H。

例：

同伴刚刚叫 3D，显示 4153 牌型。

3H = 满贯点问叫

3S = D 将牌的关键张问叫

3N = 止叫

4C = S 将牌的关键张问叫

4D = 终止信号

4H = C 将牌的关键张问叫

4S = H 将牌的关键张问叫

牌例：

问叫者	答叫者
S 963	S AQJ754
H K763	H AT4
D AKQJ	D 4
C A2	C Q98
1C	1H

1S      2N  
3C      3D      (3D = 6313 牌型)  
3S      4H      (3S = S 将牌的 RKCB, 4H = 2 个关键张+ 将牌 Q)  
6S

接力问叫人主要关心答叫人的将牌实力和 A 的数量。在此例中, 3SRKCB 问叫提供了得到信息的快速的途径

Asker      Teller  
S KQT9832S 764  
H AT      H K954  
D AQJ      D K9  
C 4      C KQ98

1C      1N  
2C      2D  
2H      3H      (3H = 3424 牌型)  
4S      5C      (4N = 3/0 关键张)  
5S      Pass

这里又一次, 接力问叫人主要关心确定答叫人是否有 A。4S 是将牌的 RKCB。5C 显示 3/0 关键张。开叫人高兴的在 5S 止叫。

问叫者      答叫者



S K95    S A7  
H KJ2    H 98  
D KT96    D AJ  
C KQJ    C AT98643

1C        2D  
2H        3C  
3D        3H        (3H = 2227 牌型)  
3N        4C        (4C = 9 个控制)  
4H        5H        (5H = 3 个 A)  
6N

一旦 RR 给出了关键张数量，接力问叫人有不同的方式继续叫牌。叫将牌是止叫。新花色是控制问叫，要求同伴澄清所叫套实力。

加 1 级是应叫人最长边花的控制问叫

加 2 级是应叫人次长边花的控制问叫

加 3 级是应叫人最短边花的控制问叫

对控制问叫的答叫：

叫将牌套否认任何控制

1 级 = A 或 KQ

2 级 = Q 或 AK

3 级 = K 或 AQ

4 级 = AKQ

注意: 如果将牌 Q 没有显示, 接力(非将牌花色)是问将牌 Q。如果接力答叫人没有 Q, 他可以  
做接力叫牌, 持有 Q, 接力答叫人将同时描述他持有的最长边花的控制。

第 4 级是用来做将牌问叫。这里有答叫表:

1 = A 或 KJ

2 = J 或 AK

3 = K 或 AJ

4 = AKJ

例:

接力答叫人叫了 3D 显示 3361 牌型。接力问叫人回复 3S, D 将牌的 RKCB。应叫人的 4C 再叫显示 3 或 0 个关键张。这时, 接力人的 4D 是问将牌 Q。应答:

4H = 没有将牌 Q

4S = 有将牌 Q, S 有 A 或 KQ

4N = 有将牌 Q, S 有 Q 或 AK

5C = 有将牌 Q, S 有 K 或 AQ

5D = 有将牌 Q, S 没有控制

5H = 有将牌 Q, S 有 AKQ

注意: 这里又一次, 回叫将牌否认所检测套任何控制

答叫者      问叫者

S AT8      S 7

H A954      H KQ63

D T4      D AKJ6

C AQ73      C KJT2

1D      1H

1N      2C

2D      2H

2N      3C

3D      3S      (3D = 3424 牌型, 3S = 将牌的 RKCB)

4C      4S      (3/0 关键张, 4S = D 的控制问叫)

5H      5S      (5H = D 没有控制, 5S = C 的控制问叫)

6D      7H      (6D = C 有 K 或 AQ, 7H = 要打此定约)

接力问叫人主要关注在 A 的数目, 非常高兴同伴有 3 个(如果持有 0 个, 开叫人将持 SKQx Hxxxx DQx CQxxx, 不够开叫)。一旦问叫人能够定位 CQ, 大满贯就能看到了。

注意: 接力问叫人每个花色只可以问一次。如果接力问叫人有机会问花色的控制但跳过了他, 他不能再以后的叫牌中再问了。更高的叫品是止叫。

问叫者 答叫者

S K9842 S AQT5

H T H AK82

D QJ64 D A97

C AKQ C JT

1C 1N

2C 2D

2H 2S (2S = 4432 双套高花)

2N 3D (3D = 4432 牌型)

3S 4C (4C = 3/0 S 将牌的关键张)

4D 5C (4S = 问将牌 Q, 5C = 有将牌 Q

H 有 AK 或 Qxxx)

5D 5H (5H = D 有 A 或 KQx)

6S

这手牌举例说明几个重点。首先，强 C 开叫人持非常低限牌。从接力问叫者的角度考虑，当他发现高花 54 配，他定位于 4S。强 C 开叫人依然继续接力完成这手牌整个牌型的描述。答叫人的 1N 应叫是没有上限的。1C 开叫人接力完成整个牌型的描述为答叫人显示额外实力做准备。答叫人的 3D 后，接力问叫人有足够的空间使用 RKCB。

4D 问将牌 Q。没有将牌 Q，应叫人将立刻叫 4H。持有 Q，应叫人立刻开始显示他的最长边花的控制(此例中是 H)。应叫人做了 2 级答叫(4S 是回叫将牌否认 H 控制，4N 是第一级答叫显示 A 或 KQ，

5C 显示 AK 或 Q)。在此例中，答叫人知道有 3 个 A，所以一定是 HAK。

## 将牌问叫

### 特殊的情况

迄今为止，文档的信息能够提供良好的叫牌架构来允许 R 精确的探索局或满贯。然而，有许多不同于普通叫牌终止的情形。在几乎每一种情况下，例外是因为“反常”的叫牌而发生。正常情形下，RR 将用 3D 或 3H 完成他的牌型描述。然而，RR 偶尔可以用非常低阶叫品（如 3C）或高阶的叫品(3S 或更高)完成显示他的牌型。在这些情况下，普通的叫牌终止架构将根据可利用的叫牌空间进行优化。

### 邀叫进程

在一些情况下，R 有足够的叫牌空间能够运用叫牌武器加一些人为牌力范围的问叫。多数时候，这将发生在 R 能够在低阶开始一个否定扣叫进程，例如：

1C	1H	1H = 4+ S
1S	2C	2C = S 和 D
2D	3D	3D = 5341 牌型
3H	3N	3N = 7 个 SPA

在这个时候，4C 将发起否定扣叫进程。4H 以上的叫品是止叫。然而，R 的 4D 叫品没有定义。

4D 叫品用来作为满贯邀叫。虽然 RR 已经描述了他的满贯点，他仍然可以持有一些有用的牌例如有支持的 J 或单张大牌。4D 叫品要求 RR 在已经提供的信息里估计他的牌，决定是低限还是高限。当对 4D 问叫应叫时，RR 持任何低限牌将做一级应叫。1 级以上的再叫显示高限牌，并使用“标准的”否定扣叫应叫表。

这个邀叫只应用在非常特殊的环境下：

RR 已经完成描述牌型

R 已经问了满贯点

RR 显示了他的满贯点总数

R 能够用 4C 或更低的叫品来开始否定扣叫

### 高阶进程终止

对称接力在 RR 用 4C 或更高的叫品完成牌型描述的任何时候修改标准的叫牌终止方法。经验显示在这些情况下没有足够的叫牌空间能够正确的应用否定扣叫。修改架构基于标准的 RKCB 在体系中使用。任何时候用 4C 或更高的叫品完成牌型描述：

1 级 = 终止信号

2 级 = 以 RR 的最高的花色为将牌的 RKCB

3 级 = 以 RR 的次高的花色为将牌的 RKCB

.....

为了节省叫牌空间，RR 可以在最终解决牌型前选择直接进入控制显示叫。作为特殊的例子，对

称接力使用 4C 叫品解决了 7411 牌型。如果 RR 叫 4C 他显示 7411 牌型，不会在 R 的终止信号后再叫。4D 叫品显示同样的 7411 牌型，然而，他将比基本保证的多 3 个控制。4H 将显示比基本保证的多 4 个控制。应用这个架构将在紧张的叫牌中保留两级叫牌空间。

### 限制性开叫后的接力进程

MOSCITO 2000 将限制性开叫的第一级应叫作为强的，人工性的逼叫应叫。这个叫品显示至少进局邀叫实力。第一次接力叫将通常展示开叫人的基本持牌类型(单套牌型，双套牌型，均型或 3 套牌型)。如果 R 在知道持牌类型时作出接力，同伴间就建立了进局逼叫进程。这个第二次叫牌建立了接力(关于何时接力已经建立的完整的定义接近文档的结尾，在详细叙述竞争叫牌的部分)。

如果 R 持有进局邀叫的牌，他将在 RR 的第一次再叫后作出自然的叫牌。这个叫品定义为自然的不逼叫的。如果开叫人显示两套牌，接力中断否认双套配。

叫牌举例:

1D - 1H

2C - 2H      2H 是自然不逼叫的，保证 3 张以上 H

如果 R 有 4 张 H，他将持有低限均型牌

1D - 1H

2C - 3H      3H 是自然的不逼叫的，保证 4 张 H

1D - 1H

2C - 2S      2S 是自然的不逼叫的, 保证 5 张好的 S  
RR 的 3S 再叫显示 5431 牌型, 3 张 S 支持  
RR 的 2N 再叫暗示 5431 牌型, S 单张

1D - 1H

2C - 2N      2N 是自然的不逼叫的  
RR 的 3H 或 3D 再叫显示破碎的 6 张套

1D - 1H

2S - 3H      3H 是自然的邀叫

1D - 1H

2N - 3D      3D 是自然的, 不逼叫  
RR 的 2N 再叫显示 D 短套, 所以 R 必须有一个好套

1H - 1S

2C - 3D      3D 是自然的保证 4 张以上 D 支持  
3D 应叫趋向于否认 3 张 S 支持  
(持有双套配合, R 应该作进局逼叫)

1H - 1S

2D - 2S      2S 是自然不逼叫, 暗示 3 张 S  
2S 趋向于否认 3 张好的 C



1H - 1S

2C - 2H      2H 是自然的, 保证 5 张好的 H

1H - 1S

2H - 3C      3C 是自然的不逼叫的, 保证 3 张以上 C, 暗示 0-2 张 S

R 将处于很好的位置决定两手牌组合的潜力。回忆以下的要点

如果开叫人持有均型牌, 他保证额外实力。使用 MOSCITO, 开叫人可能持 9 个点的牌型牌开叫。然而, 他持均型牌开叫应该有大约 11HCP。

如果开叫人是高花的单套牌, 他保证额外实力。持有 6322 的牌型和 9-10 个 HCP, 他应当选择开叫多义 2D。

对这些方法来说, 最大的问题的牌型是 R 持有 55 牌型的进局邀叫实力的牌。在 1D 开叫之后, 如果迫使应叫人持一手类似 SKQJ63 HJ2 D4 CAQ642 的牌接力, 他将处于不利的位置。多数令人烦恼的时候, 叫牌将开始于 1D - 1H - 2C - ???, R 将为他自己的再叫而困扰。2D 再叫建立了进局逼叫进程。2S 将隐瞒 C 套, 2H 将导向打 42 配的将牌。要解决这个问题, 我们已经介绍了两个约定叫来把这些牌型从接力进程中移出。

1D - 2S 显示进局邀叫实力, 5 张 S 和 5 张以上低花套

1H - 2N 显示进局邀叫实力, 5 张 H 和 5 张以上低花套

如果应叫人在 1S 开叫后持有 5 张 S 和 5 张 H 进局邀叫的牌, 他可以先叫 2D 转移到 S, 再叫 3H

在一些不同的 MOSCITO 中, RR 的 2D 再叫用来作为一个人为的单套汇合叫品。我们已经拒绝这个手段, 因为经验显示当 RR 持包含 C 的双套牌时用自然和邀请的叫品中断接力比单套牌型更重要。

### 开叫 2C 后的接力架构

2C 开叫后的 2D 应叫是强牌, 人为逼叫。

2D 接力

2H 6+ C 和 4 张 H

2S 6+ C 和 4 张 S 接力

2N C 的单套牌 高级花色短 接力

高级花色短或

3226/2326 牌型

3C C 的单套牌 2416 牌型 高级花色短

中间的花色短

3D C 的单套牌 3406 牌型 4216 牌型 接力

2227/2236 牌型

3H 3316 牌型 2407 牌型 4306 牌型 4126 牌型

3S 3217/2317 牌型 1417 牌型 4207 牌型 4036 牌型

3N 3307 牌型 4117 牌型 4027 牌型

### 开叫 1S 后的接力架构

1S 开叫后的 1NT 应叫是强牌, 人为逼叫。

1N	接力		
2C	双套牌型, C + D		
2D	D 的单套牌型	要打此定约	
2H	6+ D 和 4 张 S	接力	
2S	6+ D 和 4 张 S	接力	4 张 D 和 5+ C
2N	高级花色短	接力	5+ C, 5+ D
3C	2416 牌型	高级花色短	5+ D 和 4 张 C
			高级花色短
3D	3406 牌型	2416 牌型	2254 牌型
3H	2407 牌型	3406 牌型	3154 牌型
3S	1417 牌型	1417 牌型	2164 牌型
3N		2407 牌型	3064 牌型

开叫 1H 后的接力架构

1H - 1S = 接力

表格 1

- 1N 平均型牌型或
- 3 套牌型短 H 或
- 3 套牌型短低花或

5+ S 和 4+ H

2C	双套牌型 S + D (标准接力模块)	接力		
2D	双套牌型 5+ S, 4+ C	平均型牌型		
2H	4 张 S, 5+ C 高级花色短 (标准接力模块)	3 套牌型 短 H	接力	
2S	单套牌型 高级花色短或 6322/6232 牌型	5+ S, 5+ H	5332 牌型	接力
2N	单套牌型 中间花色短	5+ S, 4 张 H 高级花色短 (标准接力模块)	4432 牌型	4144 牌型 S+D
3C	单套牌型 7222/6223 牌型	5422 牌型	4234 牌型	5044 牌型
3D	6331 牌型	5431 牌型	4324 牌型	

注意到在叫牌 1H – 1S , 1N – 2C 后, 开叫人再叫 2D 显示平均型牌型, 再叫 2H 显示 3 套牌型。贯穿限制性开叫架构, 2D 再叫经常用来作为平均型牌型的交汇点。

注意: 低花短的 3 套牌型用稍微特殊的进程来显示。这里有 2 种担心的牌型: 5404 牌型和 5440

牌型。

持有 5440 牌型, RR 在 1H - 1S - 1N - 2C 后再叫 3N。

持 5404 牌型, RR 在 1H - 1S - 1N - 2C 后再叫 2N, 然后在 R 的 3C 再叫后叫 3N

在每一种情况下, 相应的 7420 牌型转移了一级。

1D 开叫后的接力架构

1D - 1H

1S 4+ S

1N 平均型牌型或

3 套牌型短 S

2C	双套牌型	接力	接力
	H 和 D	1S 后	1N 后
	(标准接力模块)		

2D	双套牌型	平均牌型	平均牌型
	4+ C, 4+ H	4423/4432 牌型	

2H	4 张 H, 5+ C	3 套牌型	3 套牌型	接力
	高级花色短套	H 和 S	短 S	
	(标准接力模块) 短低花			

2S	单套牌型	6+ H, 5 张 S	5332 牌型
----	------	-------------	---------

高级花色短套或

3622/2632 牌型

2N 单套牌型            5+ H, 4S                            4432 牌型

中间花色短套        高级花色短                            H + D

3C 单套牌型            4522 牌型                            2434 牌型

2722/2623 牌型

3D 3361 牌型            4531 牌型                            3424 牌型

注意到这里, 又一次, 2D 用来作为均型牌的汇合点。2H 用来显示 3 套牌型的汇合点。接着 1D - 1H - 1S, 2C 用来作为接力保持这些汇合点。

注意到在 1D - 1H - 1S - 2C - 2S 进程中, 开叫人显示 6 张以上 H 和 5 张 S(持有 55 高花, 应该开叫 1H)。

在 2N 接力后, 开叫人再叫

3C 显示 5611

3D 显示 5602

### 1C - 1D - 后的应叫架构

MOSCITO 强 C 开叫使得应叫人的牌相对较弱, 因此叫牌进程 1C - 1D 高频率的出现。MOSCITO 为强 C 开叫人开叫人采用了一整套全面的再叫使得搭档间可以准确的继续描述他们的牌。在这个应

叫架构所基于的基本理念是所有非常强的牌使用强的人为逼叫的 1H 接力。

所有其他的应叫显示在 15 到不好 18HCP 之间的的限制性牌，而且表明了开叫人的牌型。通常，开叫人再叫得阶次越高，显示的持牌类型越特殊。这部分应叫中大量的重点是试图保证搭档间没有丢失好的高花 54 或 43 配合。

注意，应叫者能在强梅花开叫后立刻显示各种不同类型的半积极牌型，这有助于在后续叫牌中限定他的牌型。

### 开叫人的 1H再叫

1H 用来作为强的接力，显示 18+HCP。接着 1H 再叫，应叫人使用强 C 开叫后基本的应叫表，只是把其中的叫品都高了两级。

1S = 2 次示弱

1N = 4+ S, 非均型牌

2C = 4+ H, 0-3S, 非均型牌

2D = 任何平均型牌型

2H = D 的单套牌型或含双低花的 3 套牌型

2S = C 的单套牌型

2N = 4 张 D, 5+ C

3C = 5+ D, 5+ C

3D = 4 张 C, 5+ D, 高级花色短

在 1H 接力再叫后没有接力倒置。

在 1C - 1D - 1H - 1S 后, 开叫人再叫 2C 与美国标准自然制 2C 开叫相似。其他的再叫是自然的和限制性的(1NT 再叫显示 18-20HCP)。

### 开叫人的 2N再叫

2N 应叫显示低花主套的牌。开叫人否认有 3 张高花, 两高花之和最多 3 张。开叫人明确的保证 D 比 C 长。开叫人最常见的牌型是 xx64。

3C = 止叫

3D = 止叫

### 开叫人的 2S再叫

2S 应叫同样显示低花主套的牌。开叫人否认 3 张高花, 两高花之和最多 3 张。开叫人的 C 比 D 长或一样长。开叫人最常见的牌型是 xx55 或 xx46。

2NT = 逼叫, C 配合

3C = 对着 C 单套牌不逼叫。然而, 如果有 4 张以上, 开叫人将再叫 3D。

### 开叫人的 2H再叫

2H 显示任何 6 张以上 H 的单套牌。



2S = 5 张以上, 建设性

2N = 转移 3C, 显示止叫或 S 有实力的建设性 H 加叫

3C = H 配合, 显示特征

3D = H 配合, 显示特征

3H = 依赖牌型的加叫, 半阻击性

### 开叫人的 2D 再叫

2D = 长低花套, 在一个高花中有 3 张, 另一高花单缺

(这个叫品可能持 5431 双低花的牌型或 6331, 7321 单套 D 的牌型)

2H = 4 张以上 H, 可能是不规则的

- Pass = 非高限, 3 张 H

- 2S = 非高限, 3 张 S

- 2N = 高限, 3 张 H

3C 再叫, 对着 5431 止叫

3D 再叫, 止叫

- 3C = 高限, 3 张 S, 较好的低花是 C

- 3D = 高限, 3 张 S, 较好的低花是 D

- 3H = 高限, 3 张 S

2S = 4 张以上 S, 可能是不规则的

- Pass = 非高限, 3 张 S

- 2N = 非高限, 3 张 H

3C 再叫, 对着 5431 止叫

3D 再叫, 不叫或更正

- 3C = 高限, 3 张 S, 较好的低花是 C
- 3D = 高限, 3 张 S, 较好的低花是 D
- 3H = 高限, 3 张 S, 长 C
- 3S = 高限, 3 张 S, 长 D

2N = 建设性, 持高限或有一较好的低花的低限问牌型

- 3C = 低限牌, 双低花
- 3D = 低限牌, D 套
- 3H = 高限牌, 3 张 H
- 3S = 高限牌, 3 张 S

3C = 止叫

3D = 建设性, 高限, 通常 5 张以上 D

开叫人的 2C 再叫

2C = H 的两套或 3 套牌型

Pass = C 长套

2D = 不规则的

- Pass = 5 张以上 D, H 是副套
- 2H = 4 张以上 H 和 4 张低花
- 2S = 4 张 S, 5 张以上 H
- 2N = 3 套牌 C + D + H
- 3C = 5 张以上 C

2H = 3 张 H 支持(可能是 4 张 H 和弱的均型牌)

2S = 自然叫, 弱牌, 通常 6 张 S, 可能是 5 张强 S

2N = 接力(高限 1D 应叫, 通常暗示 H 配合)

- 3C = C 套, 高限

- 3D = D 套, 高限

- 3H = 低限牌

- 3S = S 套, 高限

3C = 配合显示叫

3D = 配合显示叫

3H = 半阻击

3S = 配合显示跳叫

### 开叫人的 1S 再叫

1S = 4 张以上 S, 通常是非均型, 可能是有低花套的卡纳佩

持 4 张 S 和 5 张以上 H, 应叫 2C。

1N = 自然叫

- 2C = 不保证卡纳佩

- 2D = 不保证卡纳佩

- 2H = 5+ S, 4+ H

- 2S = 非高限, 6+ S

- 2N = 高限牌, 卡纳佩(接下去用不叫或更正)

- 3x = 自然的, 高限 55 牌型

2C = 3 张 S 支持, 高限牌

2D = 自然叫

2H = 自然叫

2S = 阻击叫

2N = 4张S支持, 6-8HCP

开叫人的 1NT再叫

1N = 均型或半均型牌

最特殊的牌型包括 2245/2254

标准的 NT 应叫

牌例:

开叫者      应叫者

S A7642    S JT9

H AK        H Q94

D QJ76     D 542

C K4        C T876

开叫者      应叫者

1C          1D      (1C = 强开叫, 1D = 否定应叫)

1S          Pass     (1S = 4+ S, 非均型牌)

开叫者      应叫者

S AK432 S 5  
H K62 H AT74  
D AJ85 D KT62  
C 8 C 7542

开叫者 应叫者

1C 1D (1C = 强开叫, 1D = 否定应叫)  
1S 1N (1S = 4+ S, 非均型牌)  
2D 3D (2D = S 和 D, 3D = 建设性)

Pass

应叫人的 1N 实质上是逼叫的。最初的 1S 应叫显示一手非均型牌。在多数情况下, 开叫人将在 1N 后继续描述牌型。这里, 应叫人希望打除了 S 以外的任何花色定约, 因此叫 1N 希望改善定约(如果开叫人再叫 S, 他一定有 6 张以上)。在 2D 再叫以后, 应叫人决定显示他的高限。

开叫者 应叫者

S AJT4 S K973  
H K3 H A84  
D AK742 D 93  
C 82 C JT43

开叫者 应叫者

1C 1D (1C = 强开叫, 1D = 否定应叫)

1S          2N      (1S = 4+ S, 非均型牌, 2N = 4+ S, 高限)

3D          4S      (3D = 自然叫 + 高限, 4S = 止叫)

2N 显示 4 张 S 支持的进局邀叫。这里强 C 开叫人感到在长套中的第一轮控制比简单的数 HCP 更重要。在 3C 或 3H 再叫后, 4S 是清楚的, 可能在 3D 再叫后叫 3S 可能也被证明是正确的。然而, 我将不讨论不逼叫的 3S 再叫。

开叫者      应叫者

S AQJ8      S 9754

H QJ862    H J2

D 7          D K642

C AQT      C 872

开叫者      应叫者

1C          1D      (1C = 强开叫, 1D = 否定应叫)

2C          2D      (2C = 包括 H 的 2 套或 3 套牌, 2D = 不规则的)

2S          Pass    (2S = 5+ H + 4 张 S, Pass = 打此定约)

开叫者      应叫者

S A9        S J832

H AQ962    H 54

D 94        D Q732

C AQ76      C K82

开叫者 应叫者

1C 1D (1C = 强开叫, 1D = 否定应叫)

2C 2D (2C = 包括 H 的 2 套或 3 套牌, 2D = 不规则的)

2H Pass (2H = 5+ H 和 4 张低花套, Pass = 打此定约)

开叫者 应叫者

S KQJ6 S 7

H AT862 H QJ95

D 2 D JT43

C AJ6 C KT95

开叫者 应叫者

1C 1D (1C = 强开叫, 1D = 否定应叫)

2C 2N (2C = 包括 H 的 2 套或 3 套牌, 2N = 接力)

3S 4H (3S = S + 高限, 4H = 止叫)

开叫人的 2C 显示强 C 开叫的低限, 包括 H 的两套或 3 套牌。应叫人的 2N 显示 1D 应叫的高限和红心配合。衡量 HCP, 开叫人持真正的低限。然而, 这副牌持有两个 A 和一个有支持的 K 的 6 个输张的牌。3S 是一个进取的叫品。他使搭档间到局。我认为这个叫品是合理的(把 S 套和 C 套或 D 套的任何一个交换一下, 自然的 3C/3D 试探是很明显的)。

开叫者 应叫者

S K62 S J87

H KQJ98    H A72  
D 5        D Q876  
C AQ86    C 953

开叫者    应叫者

1C        1D    (1C = 强开叫, 1D = 否定应叫)

2C        2H    (2C = 包括 H 的 2 或 3 套牌, 2H = 3 张 H)

Pass

开叫者    应叫者

S J        S 982

H K83     H T52

D KJ86    D T54

C AKQ52   C J963

开叫者    应叫者

1C        1D    (1C = 强开叫, 1D = 否定应叫)

2D        Pass   (2D = 低花套)

开叫人 2D 再叫显示 5431 或 5530 牌型的双低花。应叫人有两个选择。它可以不叫打 2D 定约或再叫不逼叫的 3C。3C 叫品将是确定的 44 配合, 但将被迫打 3 阶定约, 我喜欢不叫。

开叫者    应叫者

S AQ7     S J3



H 6      H J7532

D AJ842    D 6

C AJ43    C 97652

开叫者    应叫者

1C      1D      (1C = 强开叫, 1D = 否定应叫)

2D      2H      (2D = 低花套, 2H = 不规则的)

2S      3C      (2S = 非高限, 3张S, 3C = 止叫)

Pass

开叫者    应叫者

S 3      S JT97

H AK5    H 8

D KJ973    D 82

C A652    C JT9743

开叫者    应叫者

1C      1D      (1C = 强开叫, 1D = 否定应叫)

2D      3C      (2D = 低花套, 3C = 止叫)

在这手牌中, 应叫人有做不规则 2S 的选择。然而, 直接的不逼叫的 3C 看上去是更实用的。这不是打 Moysian2 阶配合的正确的牌。此外, 开叫人可能在 2S 后选择超级接受。

开叫者 应叫者

S A5 S T9

H Q H J98542

D AQJT2 D K3

C K9842 C QJ3

开叫者 应叫者

1C 1D (1C = 强开叫, 1D = 否定应叫)

2S 2N (2S = 双低花 C 》 = D, 2N = 示选 C)

3C Pass (3C = 打此定约)

开叫者 应叫者

S Q3 S A852

H 2 H J73

D AQ962 D J75

C KQJ93 C T62

开叫者 应叫者

1C 1D (1C = 强开叫, 1D = 否定应叫)

2S 3C (2S = 双低花 C 》 = D, 3C = 如果 5-5 改叫 D)

3D Pass (3D = 至少 5-5 低花, Pass = 打此定约)

开叫者 应叫者

S K5 S Q2

H 4      H AT65

D KQ53    D JT62

C AKJ942   C T75

开叫者    应叫者

1C      1D      (1C = 强开叫, 1D = 否定应叫)

2S      3C      (2S = 双低花, C » = D, 3C = 如果 5-5 改叫 D)

Pass                    (Pass = 打此定约)

### 接力中断

对强 C 开叫的积极应叫建立进局逼叫进程。在多数情况下, 强 C 开叫人将接力探查 RR 的牌型, 问控制, 控制定位, 然后选择适当的定约。然而, 某些情况下, 强草花开叫人将选择接力外的其他叫品。这被称作接力中断。接力中断是任何接力体系最复杂的部分之一。接力中断根据开叫人在叫牌的何时中断接力有不同的含义。例如, 在应叫人显示双套牌型时中断接力和在应叫人显示单套牌型或模糊应叫时中断接力有非常不同的含义。相似的, 在进局逼叫进程中做接力中断和进局邀叫进程中做接力中断有不同的含义。在这一章节中我们集中在进局逼叫进程中的接力中断上(在限制性开叫后进局邀叫进程中接力中断将包含在不同的章节中)。

在早期接力叫牌进程中, 强 C 开叫人有中断接力来描述自己牌型的选择。有两种主要的情况强 C 开叫人将在应叫人的第一次应叫后中断接力。

如果应叫人持有非均型牌, 开叫人对应叫人最初显示的花色失配, 开叫人可以中断接力。在加

一级到加四级应叫之间的叫品特殊的用来显示在应叫人第一次叫的花色中单张或缺门。

在进程 1C – 1NT 后，开叫人可以中断接力来显示弱的均型牌，探索止张。这些叫牌已经在早期的章节描述过，这里就不再复述了。

### 在同伴花色中的短套

当对同伴花色失配时，通常强 C 开叫人最好的选择是转移角色来向应叫人描述自己的牌。接力体系经常在持均型或半均牌的人问叫，持非均型牌的人答叫显示牌型时效果最好。越均型的牌型，越容易决定是否要试探满贯或试图定位控制的位置。而且，经验显示，低阶的接力中断有利于搭档间判断是否有配合，同时仍然保留空间来探询可能的 3N 定约。

当使用这个系列的接力中断时，强 C 开叫人可能持有单套牌型，双套牌型或 3 套牌型。重点是记住强 C 开叫人总是在同伴的花色持有单张或缺门。对这些低阶接力中断基本的应叫架构符合剩下的接力体系。应叫架构是自然对称的，花色显示的顺序是 S » H » D » C。

我们最初的例子将考虑在 1C – 1H 后的接力中断。在应叫人的 1H 应叫后的 1S 叫品是接力。从 1N 开始以上是接力中断和显示强 C 开叫人的牌型。

关于接力架构有一些基本的要点需要记忆

任何对同伴最初花色的加叫显示单套牌型。在这个例子中，在 1H 应叫后中断到 2H 显示 C 套的单套牌型。在 1H 后中断到 1N 显示 H 套。再叫 2H 显示单套牌。

比加叫同伴花色低一级显示 3 套牌。

接力架构基本上是模仿标准应叫后的模块, 然而, 不需要高级花色短的方式(强 C 开叫人的短套已经被知道了)

- 保持对称接力的顺序

单套牌型按照 6331, 7321, 7330 的顺序显示

双套牌型 5431, 6421, 6430, 7420, 7411 的顺序显示

- 象 6511 牌型或 6520 牌型这种被不对称的显示的牌型同样使用标准的接力进程(显示 6511 牌型的汇合叫品作为第一级答叫。两种 6520 牌型在 5530 牌型后马上显示)。

表格 1

1N 4+ H

2C 4+ D          接力

2D 3 套牌型      2 套牌型,      接力

H + D

2H C 套的单套牌 H 套的单套牌 D 的单套牌 接力

2S                  双套牌型,      双套牌型, 1444 接力

H + C 倒置      C + D 倒置

2N                  5+/5+,          5+/5+,          0544 1336

H + C              C + D

3C                  1534              1354              0454 1327/1237 接力

3D	1624	1264	0445 0337	1516/1615	
3H	0634	0364		1525	
3S	0724	0274		0535	
3N	1714	1174		0526	接力
4C				0625	1516
4D					1615

牌例:

牌局 1

开叫者	应叫者
S ---	S QJ8632
H A653	H KQJ
D KQJ763	D A84
C A92	C K

叫牌 1

开叫者	应叫者
1C	1H
1S	2D
2H	3D
???	

注意强梅花开叫人现在很难试探满贯。他持有低限的开叫牌。越过 3N 去试探满贯，经常是处于很危险的位置。如果强 C 开叫人在 3N 止叫，应叫人没有足够的实力来显示控制。

## 叫牌 2

开叫者	应叫者	
1C	1H	(1C = 强开叫, 1H = 4 + S)
1N	2C	(1N = 4+ H, 2C = 接力)
2D	2H	(2D = H 和 D, 2H = 接力)
2S	2N	(2S = 倒置, 2N = 接力)
3H	4C	(3H = 0463 牌型, 4C = D 将牌的 RKCB)
4H	4S	(4H = 3/0 关键张. 4S = 问 Q)
4N	7D	(4N = 将牌 Q, HA 或 HKQ. 7D = 止叫)

在交换接力后，均型牌型方比较好的来决定两手牌的去向。这是个非常简单的问关键张的问题，定位了将牌 Q，叫到满贯。

## 牌局 2

开叫者	应叫者	
S 3	S AKT76	
H AKT85	H Q3	
D KJ2	D 43	
C A864	C KJ93	

开叫者 应叫者

- 1C 1H (1C = 强开叫, 1H = 非均型牌, 4+ S)  
1N 2C (1N = 4+ H, 0-1 张 S, 2C = 接力)  
3C 3D (3C = 1534 牌型, 3D = SPA 问叫)  
3S 3N (3S = 10 个 SPA. 3N = 止叫)

牌局 3

开叫者 应叫者

- S A S QT9653  
H KQJ64 H A83  
D AT852 D J9  
C Q5 C KJ

开叫者 应叫者

- 1C 1H (1C = 强开叫, 1H = 非均型牌, 4+ S)  
1N 2C (1N = 4+ H, 0-1 张 S, 2C = 接力)  
2D 2H (2D = H 和 D, 2H = 接力)  
2N 3C (2N = 5+/5+牌型, 3C = 接力)  
3H 4D (3H = 1552 牌型, 4D = 终止信号)  
4H Pass (4H = 没有额外实力)

牌局 4

开叫者 应叫者

- S 8 S KT742



H AKQ642 H ---

D AJ2 D KT76

C KJ3 C A732

开叫者 应叫者

1C 1H (1C = 强开叫, 1H = 非均型牌, 4+ S)

1N 2C (1N = 4+ H, 0-1 张 S. 2C = 接力)

2H 3N (2H = 的单套牌, 3N = 止叫)

持有低限牌, 可以认为是完全失配牌, 应叫人简单的做一个 3N 叫品。

均衡接力应叫架构在表格 1 中可以被概括到任何下面的叫牌中。

1C - 1H (1H = 4+ S)

1C - 1S (1S = 4+ H)

1C - 2C (2C = 4+ D)

1C - 2D (2D = 4+ C)

改变指定套分配的特殊的含义, 通常的应叫表使用一级答叫系统。又一次, 套按照的顺序显示。

加叫(加 4 级)总是显示单套牌型, 加 3 级总是显示 3 套牌型。

表 2

Step +1 4+ A

Step +2 4+ B 接力

Step +3	3 套牌型	双套牌型, 接力		
		A + B		
Step +4	C 套的单	A 套的单	B 套的单	接力
(加叫)	套牌型	套牌型	套牌型	
Step +5		双套牌型, 双套牌型, 1444 接力		
		A + C 倒置 B + C 倒置		
Step +6		5+/5+,	5+/5+,	0544 6331
		A + C	B + C	
Step +7		5431,	5431,	0454 7321/7231 接力
		A + C	B + C	
Step +8		6421,	6421,	0445 7330 1516/1615
		A + C	B + C	
Step +9		6430	6430,	1525
		A + C	B + C	
Step +A		7420	7420,	0535
		A + C	B + C	
Step +B		7411	7411,	0526 接力
		A + C	B + C	
Step +C				0625 1516
Step +D				1615

牌例:

牌局 1

开叫者      应叫者

S 763      S K84  
H 3        H KQT65  
D AQ6     D KJ53  
C AKQJ62 C 7

开叫者    应叫者

1C        1S      (1C = 强开叫, 1S = 4+ H)  
2S        3N      (2S = C 的单套牌. 3N = 止叫)

### 牌局 2

开叫者    应叫者

S AJ      S 965  
H AQT873 H ---  
D T       D KQ963  
C A962    C KQ875

开叫者    应叫者

1C        2C      (1C = 强开叫, 2C = 4+ D)  
2S        2N      (2S = 4+ H, 0-1 张 D. 2N = 接力)  
3N        4D      (3N = 2614 牌型, 4D = 终止信号)  
4H        5C      (4H = 没有额外实力, 5C = 止叫)

### 牌局 3

开叫者    应叫者

S AQJ8    S 76  
H J8764    H Q  
D J        D AT862  
C AK4     C QT986

开叫者    应叫者

1C        2C     (1C = 强开叫, 2C = 4+ D)  
2H        2S     (2H = 4+ S, 2S = 接力)  
2N        3N     (2N = S 和 H, 3N = 止叫)

#### 牌局 4

开叫者    应叫者

S KQJ8    S 97  
H Q        H J754  
D A932    D KQJT5  
C A873    C K2

开叫者    应叫者

1C        1S     (1C = 强开叫, 1S = 4+ H)  
2H        2S     (2H = 3 套牌型, 2S = 接力)  
2N        3C     (2N = 4144 牌型, 3C = 问 SPA)  
3D        3N     (3D = 9 个 SPA. 3N = 止叫)

已知 12 张牌后的接力中断

有时，接力问叫人将知道接力答叫人手中 13 张牌中的 12 张的定位。例如，在下列叫牌中

1C – 1H

1S – 3C

R 知道持有的牌型是准确的 7222 或 6223 牌型。在这种情况下，R 知道 RR 的 13 张牌中 12 张的定位。

在许多情况中，这将发生在相对较高的阶次

例：

用 3H 显示 7321 牌型。接力问叫人知道 7 张套和单张的花色，但不知道是怎样的 32 分布

用 3D 显示 6511 牌型，接力问叫人知道两个单张的位置，但不知道两个长套的相对长度

在这些情况中，我们使用和标准叫牌终止机制稍微不同的版本。第一级应叫是接力问牌型，第二级或更高的是关键张问叫，花色顺序和标准顺序相同。任何时候，3N 是止叫。

注意：回想到满贯点问叫只应用在当 R 知道 RR 所有的 13 张牌的定位时，如果 R 决定中断接力，他将切换到关键张问叫。

在多数情况下, 接力问叫人将选择一些形式的控制问叫, 而不是接力完成全部的牌型。

例:

接力答叫人叫了 3H 显示 3721 或 2731 牌型

3S = 接力问牌型

- 3N = 2731 牌型(牌型解决后, 4D 是终止信号)

- 4C = 3721 牌型

3N = 止叫

4C = H 将牌的关键张问叫

4D = 终止信号

4H = S 将牌的关键张问叫

牌例:

开叫者	应叫者
S 65	S AKJT874
H AQ63	H K5
H AKQ6	D 2
C Q96	C AJ5
1C	1H
1S	2N

3C      3H      (3H = 7 张 S, 1 张 D, 2-3 张 H/C)  
 4C      4H      (S 将牌的 RKCB, 4H = 0/3 关键张)  
 4N      5C      (4N = 将牌 Q 问叫, 5C = 没有将牌 Q)  
 6S

开叫者      应叫者

S AQJ4      S KT973

H AK96      H 3

D T96      D 2

C KT      C AQ8762

1C      1H

1S      2D

2H      2S

2N      3D      (3D = 6115 或 5116 牌型)

3S      4D      (3S = S 将牌的 RKCB, 4D = 2 个关键张, 没 SQ)

4H      5D      (4H = C 的控制问叫, 5D = K 或 AQ)

6S      Pass

应叫人的 3D 再叫之后, 接力问叫人自己的牌型提供了应叫人牌相对长度的好的猜断。接力问叫人为了节省叫牌空间选择直接开始关键张问叫。注意到这时接力问叫人使用 RKCB, 答叫人没有显示他两个黑花色的长度。因此关键张问叫的顺序 S 在 C 之前。

在一些情况下, 接力问叫人将不需要分辨 RR 的全部的牌型, 将想在相对较低的阶次中断接力。

5332 牌型使用多样的低阶叫品。例如，在 1C - 1N 之后，5332 牌型经过 2N 解决。

后面的叫牌象

1D - 1H (1D = H)

1H - 1S (1H = 4+ S)

1N - 2C (1N = 均型或 3 套牌)

1N - 2C (1N = 均型或 3 套牌型或双高花)

2D - 2H (2D = 均型)

2D - 2H (2D = 均型)

2S = 5332 牌型

2S (2S = 5332 牌型)

在这些情况中，接力问叫人能够定位 5 张套，但不知道双张的位置。在这些例子中，12 张牌在 2N 以下就知道了，我们再一次使用特殊的答叫等级。相同的应叫架构应用在任何应叫人在 3C 以下知道了 13 张牌中的 12 张的时候。

接力 = 问牌型

加两级 = 回到自然叫。R 和 RR 将都显示止张来试探 3NT。

加三级 = RR 最长花色的 RKCB

加四级 = RR 次长花色的 RKCB

.....

任何时候，3NT 是止叫。既然只知道了 13 张牌中的 12 张，4D 不是终止信号。

牌例：

开叫者      应叫者



S A7      S KT98  
H KJ      H AQ6  
D AK97652 D QT4  
C Q7      C AT8

在这个例子中，开叫人不担心应叫人的第 13 张牌的定位。取而代之的，最主要优先的是能够在 3NT 下问 A。

1C    1N    1N = 任意 4432/5332/4333 牌型  
2C    2S    2S = 任意 4333 牌型  
3S            3S = D 将牌的 RKCB

应叫人的牌显示了是某种 4333。默认的 RR 将把第 13 张牌定位在最高的花色中，在此例中，在 S 中是个巧合。

### 强 C 开叫后的竞争叫牌

MOSCITO 采用一个非常详细的应叫架构试图处理对方干扰强开叫时的叫牌。我们考虑两个独立的情况：第一个是在强开叫后的直接位置干扰。第二个是在我们接力进程中的干扰。

### 对方干扰强开叫后的约定

强 C 开叫后防御的协定依赖敌方直接位置争叫的阶次和是否保证有已知的花色套。象加倍或 1D 这样的低阶干扰不打破接力。如果敌方采用这些叫品干扰通常为我们同伴之间增加一些可提供的叫

牌空间。应叫人将使用这些叫牌空间立刻澄清他的持牌类型。

如果敌方用 1H 或更高的叫品争叫，接力就被打断了。在这种情况下，我们的防守体系依赖敌方是否显示已知的花色套。如果敌方没有显示一个已知的套，我们使用直接的加倍显示均型和进局逼叫的牌，并试图从惩罚中获利。如果对方作了一个自然叫，那么直接位置上的加倍将变成同伴加倍。

争叫

加倍 1H+ = 体系不变

1D = 6 - 9 HCP 均型牌

1H = 接力 [后续进程同 1C - 1N]

新花色逼叫一轮

2C = 15-17 HCP, 两套或 3 套牌包括 4+ H

[同 1C - 1D - 2C 后相同]

XX = 6-9 HCP 非均型

1D = 接力 [去掉 1N 这一级]

新花色逼叫一轮

1C - (P) - 1D - (X)之后

XX = 18+ HCP [同 1C - (P) - 1? - (P) - 1H 相同]

1H+ = 自然不逼叫

1D 1H+ = 体系不变

Double = 任何 6-9 HCP 牌

新花色 = 自然不逼叫

跳新花 = 进局逼叫

加倍是迫伴加倍

争叫	Known Anchor Suit	No Known Anchor Suit
1H 或 1S	X = 6 - 9 HCP, 迫伴加倍	X = 均型进局逼叫
	1NT = 6-9 HCP 对方花色有止	1NT = 6-9 HCP 均型牌
	体系和 1N 开叫相同	体系和 1N 开叫相同
	傀儡斯台曼	+ 傀儡斯台曼
	扣叫 = 进局逼叫, 均型牌无止	扣叫 = 自然叫
	2N = 自然进局逼叫	2N = 5/5 牌型
	体系和 1N 开叫相同	
	傀儡斯台曼	
	新花色 = 自然, 进局逼叫	新花色 = 自然, 进局逼叫
	跳新花 = 弱牌	跳新花 = 弱牌
1N - 2S	新花色是自然, 进局逼叫	新花色是自然, 进局逼叫
	跳新花是弱牌	跳叫弱牌
	X = 迫伴加倍	X = 均型牌, 进局逼叫
	非跳叫 = 自然, 弱牌	扣叫 = 自然, 进局逼叫
	2N, 扣叫或跳叫= 进局逼叫	2N = 5/5 牌型
	开叫人的 2N 可能非均型	

扣叫 = 5/5 牌型

2N = 自然, 均型, 进局逼叫

如果 1N 显示低花, 那么

2C = 好 H

2D = 好 S

2H = 自然, 弱牌

2S = 自然, 弱牌

如果 1N 是强牌,

那么 2N 是唯一进局逼叫

2N+ 除了 Pass 的任何叫品是进局逼叫 除了 Pass 的任何叫品是进局逼叫

加倍 = 惩罚

加倍 = 惩罚

### 接力进程下的干扰

MOSCITO 有一个严格的精确的描述何时已经建立接力叫牌进程。当以下任何一种情况发生时, 就建立了接力叫牌进程。

1. 有一个强 C 开叫和积极应叫。

例:

1C – 1H 接力已经建立

1C - 2D 接力已经建立

1C - 1D 接力尚未建立

1C - 2S 接力已经建立

2. 在进程 1C - 1D 后, 强 C 开叫人再叫 1H, 应叫人作积极应叫

例:

1C - 1D 接力已经建立

1H - 2C

1C - 1D 接力尚未建立

1H - 1S

3. 在限制性开叫之后, 如果 R 知道应叫人的持牌类型(单套牌型, 双套牌型, 3 套牌型, 或平均牌型)后作出接力应叫, 接力建立。

例:

1H - 1S 接力尚未建立。R 知道牌型(双套牌型), 但 R 没有作出接力

2C 应叫

1H - 1S 接力已经建立。R 知道牌型, 而且作出接力应叫

2C - 2D

1D - 1H 接力尚未建立。R 不知道持牌类型。RR 可能是 S 和 H 的双套牌型，

1S - 1N 均型牌型，或 3 套牌型

4. 任何 R 知道 RR 的 12 到 14 张牌的定位时，接力建立

例：

1D - 1H 接力已经建立。R 知道 RR 持有 H 套的单套牌型和 2623

3C 或 2722 牌型

当接力建立后的竞叫

一旦接力建立，如果敌方干扰，那么应用下列规则：

1. R 的加倍和再加倍永远是要打该定约
2. RR 的加倍和再加倍当 RR 可能在花色中有 4 张以上时是要打该定约
3. 另外的，当干扰阶次《3 阶以上时，接力进行。
4. 如果接力已经建立，但由于高阶干扰中断，新花色是自然的进局逼叫。

例：

牌局 1

1C - (P) - 1S - (2C)

???

接力已经建立，所以 R 的 X 是惩罚。R 的 Pass 是接力。RR 的加倍是惩罚(RR 在这个叫牌中可能有 4 张以上 C)。RR 本来要叫 1N 的牌将叫 2D。本来要叫 2C 的牌将叫 2H。接力继续进行，但被提高了两级。

### 牌局 2

1D - (P) - 1H - (P)

2C - (P) - 2D - (2S)

???

接力已经建立，所以 R 的 X 是惩罚。

R 的 Pass 是接力。

RR 的加倍是原来的 2H 应叫(RR 在这个叫牌中已经否认了 4 张 S)。

2N 是原来的 2S 应叫，3C 是原来的 2N 应叫，接力继续进行，但被抬高了一级

### 牌局 3

1C - (P) - 1S - (2S)

接力已经建立，所以 R 的 X 是惩罚。Pass 是逼叫。R 的新花色是自然的进局逼叫。

### 接力尚未建立时的竞叫

有可能，我们会发现敌方在我们的接力尚未建立时的接力叫牌时已开始争叫。例如考虑 1D - (P)

- 1H - 2C, R 做了一个最初的接力, 然而在接力建立前敌方进行了干扰

在这个情况下, 约定取决干扰的形式是加倍还是争叫。

如果敌方加倍, R 的 Pass 是接力, RR 的 Pass 是第一级应叫。接力继续, 答叫减一级。

例:

牌局 1

1D - (P) - 1H - (X)

???

接力尚未建立。R 的 Pass 是接力。RR 本来应叫 1S 的将 Pass。接力继续, 答叫减一级。

牌局 2

1D - (P) - 1H - (P)

1S - (X) - ???

接力尚未建立。RR 的 Pass 是本来的 1N 应叫(在 1S - (X)后, R 将再加倍要求打此定约或叫 1N 接力)

RR 的 1N 是本来的 2C 应叫, 接力继续, 答叫减一级。

如果敌方在接力建立前争叫, 接力停止。在直接位置, 第一个加倍是迫伴加倍。第二个加倍是惩罚。新花色逼叫一轮。在平衡位置, 加倍仍然是迫伴加倍, 然而, 新花色不逼叫。



例:

牌局 1

1D - (P) - 1H - (2C)

X - (3C) - X

接力尚未建立。R 的第一个加倍是迫伴加倍，RR 的加倍是惩罚。

牌局 2

1D - (P) - 1H - (2C)

X - (2D) - X

接力尚未建立。R 的第一个加倍是迫伴加倍，RR 的加倍是惩罚。

牌局 3

1H - (P) - 1S - (2D)

3C

接力尚未建立。3C 是自然的逼叫。

## 6. 附录

体系笔记核心描述的 MOSCITO 版本是一个简单的版本，可以用最小的精力学会。附录中提供了“改良的”版本。这些版本通过加入一些复杂的接力进程显著地提高了体系的效率。代表性的，我推荐新学接力体系的牌手重点放在学习较简单的版本上。当你积累了更多经验时，基本的对称接力将变得根深蒂固的。同样重要的，你将开始发现基本接力进程的一些效率低下的地方。在这个时候，你可以考虑采用一个或更多可供选择的答叫架构。

现在，这里有 4 个不同的附录，每一个计划介绍一个不同的叫牌体系的元素。

附录 A 提供一个在 1D 和 1H 开叫后可供选择的接力架构。这个接力架构计划提供 R 关于 1D 开叫范围的立刻的信息。

附录 B 提供一个强 C 开叫后改进的接力架构。这个接力架构计划允许应叫人立刻描述一个广泛的不同的半积极应叫牌型。

附录 C 是使用附录 B 的叫牌原理更激进的结果。在这个体系的变种里，强 C 开叫的 1D 应叫显示几乎任何进局逼叫牌。1S 应叫显示绝对的否定。所有的其他应叫用来显示各种各样的半积极应叫牌型。

附录 D 提供改进的阻击开叫架构。