

黃亨 著

骰子猜枚



中、港、台最熱門

骰子·猜枚 玩法

創造假日熱鬧歡欣氣氛



黃亨 著

骰子猜枚



開心Game系列

骰子、猜枚

著者

黃 亨

編輯

慕容泰

出版者

明天出版社

香港鰂魚涌英皇道1065號東達中心1305室

電話：2564 7511 傳真：2565 5539

網址：<http://www.wanlibk.com>

發行者

香港聯合書刊物流有限公司

香港新界大埔汀麗路36號中華商務印刷大廈3字樓

電話：2150 2100 傳真：2407 3062

電郵：info@suplogistics.com.hk

承印者

美雅印刷製本有限公司

出版日期

二〇〇七年二月第一次印刷

版權所有・不准翻印

ISBN-10: 962-277-157-2

ISBN-13: 978-962-277-157-4

編者的話

自“博弈”(Game Theory)理論問世後，博弈理論便成為一種新興的經濟學概念，更引申成一套現代管理的決策理論。因為每一個決定，都可分析，計數成為“機會率”(Probability)，變化為一組客觀的數字。其實嬉戲的遊戲亦然，也暗藏“機會率”，而傳統的民間遊戲之可以歷久不衰(只是形式上的不斷延伸與變化)，讓玩者對之着迷且鑽研其中，就是“博弈”的吸引力之所在。

“博弈”一詞是出自《論語·陽貨篇》“不有博弈者乎？為之，猶賢乎已！”孔子認為“整天吃飽了，什麼事也不做，不行的呀！不是有擲采下弈的遊戲嗎？幹幹也比閒着好。”博弈的“博”原指古代的一種棋(棋)局，以“擲采”(骰子)決定先後才行棋；而弈即“行棋”。由此可見，我們中國教育界的老祖宗對博弈並不反對。

三國時期東吳有位歷史學者韋昭寫了《論博弈》，應該是史上第一篇專門論說遊戲的文章。當然，他的論點是反對博弈遊戲的，這種論點代表了中國社會對遊戲的傳統看法。很可惜，由於這種傳統偏見，許多起源於中國古時的遊戲，都已失傳，例如最早有史記錄的“六博”、“樗蒲”等遊戲，現在只能在博物館憑物追思，永遠無法考證當時的玩法和規則。

近代西方的學者不止沒有對遊戲心存偏見，反而從中研究出博弈理論。1994年諾貝爾經濟學獎評審委員會首先肯定博弈理論的價值，頒獎予研究此範疇的先鋒拿殊(John F Nash)、薛頓(Reinhard Selten)和夏山伊(John Harsanyi)。2005年諾貝爾經濟學獎再次肯定了博弈理論，得獎人為歐文(Robert Aumann)和舒軒寧(Thomas Schelling)。當今博弈理論的應用甚為廣泛，個人的生活瑣事、商業的競爭，國家與國家之間的競鬥、戰爭，都與這套理論沾上了邊，而我們耳熟能詳的雙贏策略、零和遊戲等詞語均是源自於博弈理論的術語。

我們出版開心GAME系列，並不是無限度讚揚遊戲的益處，也不是鼓勵沉迷遊戲，而只是希望可以有系統地把現代民間遊戲記錄起來，以免失傳，在留下了人們智慧結晶的同時，也留下快樂和歡欣。

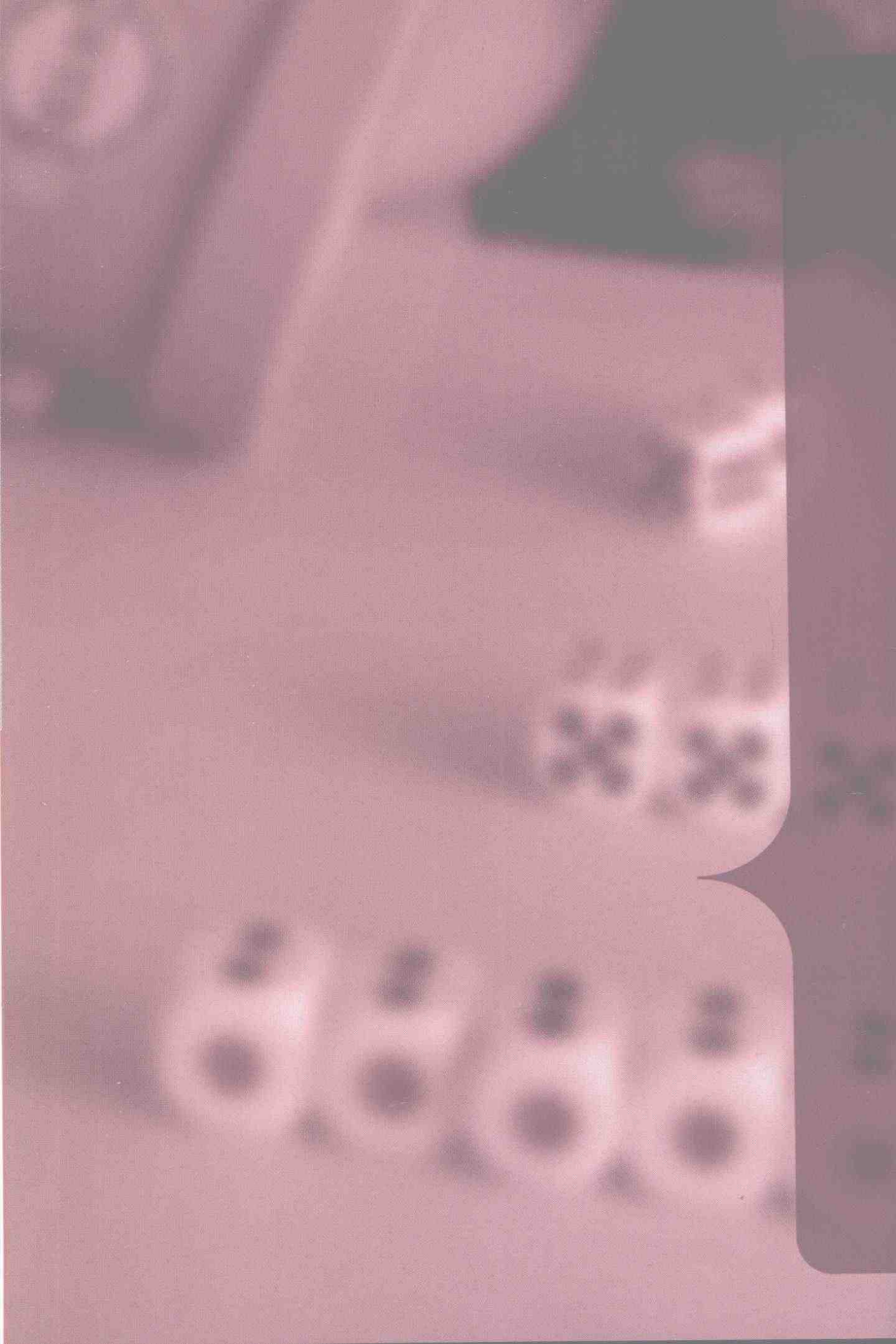
目錄

編者的話 3	盲骰 12	歡樂骰 28
	麗音骰 14	百家樂 30
	幸運骰 16	骰九 32
	推骰 18	開口中 34
	麻將骰 20	789 36
	剝光豬 22	大碗骰 38
	射龍門 24	附錄 40
大話骰 8	計數骰 26	
高級大話骰 .. 10		

骰子

猜枚

財拳	44	Robert仔	56	吓，咩話	72
One Two 吱吱喳	46	麻芝姑	58	黑芝麻、白芝麻 ...	74
跳舞枚	48	何家公雞何家猜 ...	60	小蜜蜂	76
十五二十	50	大球細球	62	007	78
圍枚	52	青蛙跳	64	蒙羅麗莎	80
麥當奴	54	好飲啤酒	66	鐵鈎船長	82
		拍七	68	接龍	84
		嘢、嘢、嘩 ...	70	撞機	86



骰子

骰子的起源很早，它的起源有許多種說法，幾乎世界各地的古文化都有六面體的骰子的發現，在西方西元前3000年，巴比倫（現今之伊拉克）和印度已有擲骰子的遊戲，希羅多德在他的巨著《歷史》中記錄到；在西元前1500年，埃及人為了忘卻飢餓，經常聚集在一起擲骰子，遊戲發展到後來；到了西元前1200年，有了立方體的骰子，6個面上刻上數字，和現代的骰子已經沒有了區別。

在中國，雖然正六面體的骰子出現較晚，據明代郎瑛的《七修類稿》記載，骰子的發明者是三國時曹植，以窯燒而成的瓷骰。先是用於宗教占卜，後才為嬪妃們玩遊戲所用，後來，唐玄宗為一點和四點染上紅色成為現代的骰子的模樣。但在中國有記錄的最古老遊戲—夏代的棋戲“六博”已經需要擲瓊（類似骰子的作用），從“六博”演變“樗蒲”，再由樗蒲的擲具演進為骰子，可見在中國骰子出現的年代應該更早。

骰子的基本玩法可分為三種：一是作為博彩遊戲中的變數順序；二是利用骰盅搖骰猜測骰子的點數；三是擲骰產生不同組合；從傳統骰子的玩法看，骰子幾乎參與了所有博彩形式，成為“博戲之魂”。而現代的骰子遊戲不但脫離博彩的功能，並把許多牌戲的規則融入骰子許多不可預測的“機會率”，創新了許多有趣的遊戲。



大話骰



大話骰最早在香港出現，時至今日，南至台灣，北到東北，甚至在西藏都有人在玩，大話骰可以說是最受歡迎的骰子遊戲。

大話骰的遊戲玩法簡單，玩家沒有人數限制，每個玩家都有一個五粒骰子的骰盅。玩家不但需要估計某一個數字的骰子出現率，還要在叫骰的過程中，時而誠實、時而吹牛誤導別人叫錯，抓緊時機抽出吹牛的玩家。

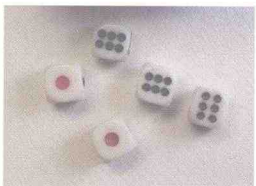
在大話骰中，1點為百搭骰，可當作2、3、4、5、6計算。例如有三個參與者，分別為A、B、C，參與者估計三個骰盅內15粒骰子中，總共有多少個2、3、4、5、6，例如A手持骰子為2、2、2、3、4，B手持骰子為3、3、4、4、6，C手持骰子為1、1、6、6、6，若A叫四個2開始，B則要叫比四個2更多的數，例如四個3，若C叫六個6，而A不相信的話，便可以揭盅終止遊戲，由於C手持的兩個1百搭骰，連同三個6，已經能算作五個6了，再加上B的一個6，15粒骰子總共有六個6，所以A就作敗論。



● A : 2、2、2、3、4



● B : 3、3、4、4、6



● C : 1、1、6、6、6



● 千萬不要“打Game Boy”（即是暗地移動骰子作弊）

大話骰中的1往往是勝敗的關鍵，若擁有1愈多，變化愈大，假如你手上有五個1，就算亂講大話亦無妨，因為你已經主宰遊戲。但切記，若有參與者叫了1的話，那1就會失去百搭功能，意思是你手上的骰只能單單算作1了。





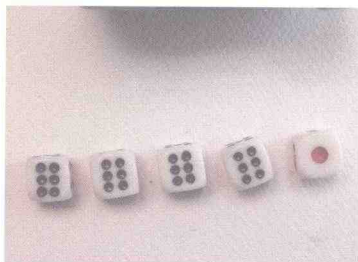
高級 大話骰



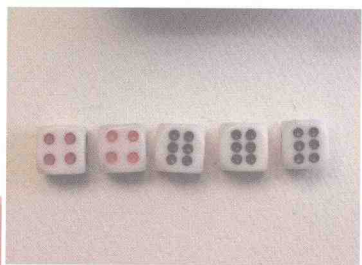
高級大話骰這是以大話骰演變出來的遊戲，只是把舊有的大話骰多加一點規則。例如搖骰盅後，手持“俘虜”（葫蘆）、“四條”或“圍骰”，皆能作出特別的指令，例如手持“俘虜”者，可任意選擇一人接受懲罰；手持“四條”者，可任意選擇二人接受懲罰；手持“圍骰”者，所有人也要接受懲罰。

備注：“圍骰”必需五粒骰子相同，例如1、1、1、1、6，只能當作“四條”而不能當作“圍骰”。

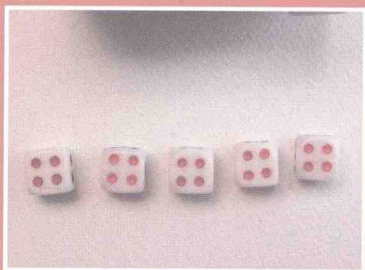
此遊戲的重點是不能與人結怨，否則便會成為眾矢之的，成為眾人針對的對象。



● 搖出4粒骰相同，如圖所見1、6、6、6、6即是四條，可罰兩人。



● 搖出三粒骰相同，再加一對，即是俘虜，可擇一人來懲罰。



● 五粒相同即是圍骰，所有玩家都要受罰。

盲骰

盲骰



假如只有兩個參與者，盲骰的玩法基本上與大話骰相同，但假如參與者超過兩人以上，情況就截然不同。大話骰的特點是，只能看到自己骰盅內的骰子，但盲骰就偏偏相反，絕不能看自己的骰子，反而能看到所有其他參與者的骰子，難度較大話骰低。



● 不可以偷看自己的骰子。

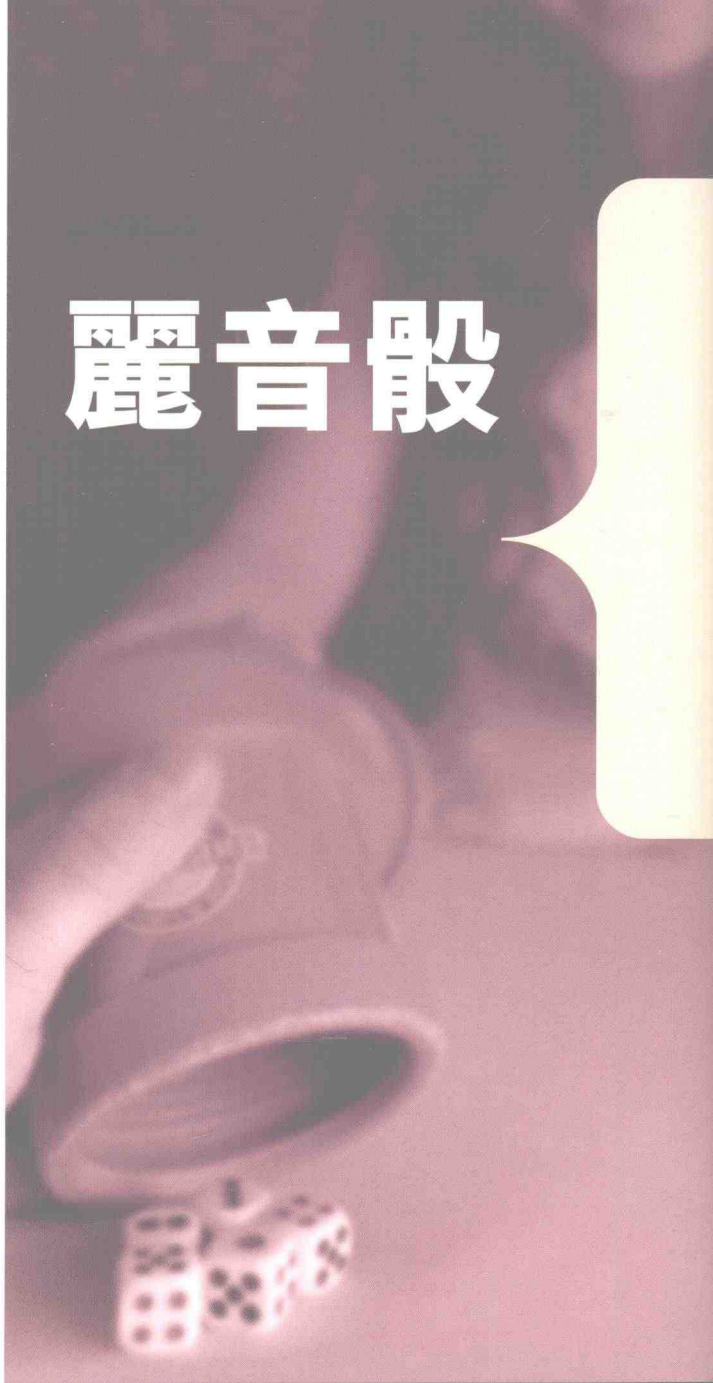


● 只能看其他參與者的骰子來猜測局勢。

難度較低，但要留意的地方更加多，因為只要留意每一位參與者的叫骰路向，便能猜到自己手上的骰子。



麗音骰

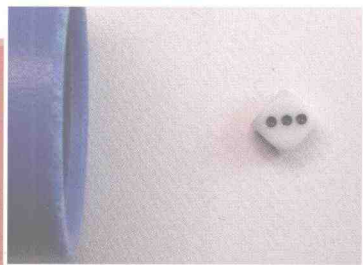


麗音意思是“雙語廣播”，而麗音骰就是要以不同語言來參與大話骰的遊戲。參與者在遊戲開始前，要預先設定兩種麗音語言，每位參與者須搖一粒骰，去決定在遊戲中自己所採用的語言，例如1、2、3便是廣東話，4、5、6便是英語。假如在遊戲間說錯語言，就即作敗論。例如參與者需須採用英語作賽，當叫三個2，就要說成triple two。

很多人樂極忘形的時候，都會忘記了自己選擇了的語言，所以此遊戲最講求的便是記憶力。多玩麗音骰盅，有助學好外語。



● 麗音骰就是要以不同語言來玩大話骰。



● 要先擲骰來決定所選的語言。



幸運骰