上篇

扑克牌游戏



需要全本请访问 www.ertongbook.com

第一章　有关扑克牌的知识

扑克二字是英文 Poker 的音译。扑克的英语为 PlayingCards，其意是供玩的纸牌。鬼牌的上下直角写的 Joker，意为“丑角”。A 读作 ace [eis]，ace 意为第一流；K 是国王（King）；Q 是皇后（Queen）；J 是宫廷卫士（Jack）。每一种花型的 J、Q、K 画面上印的都是一个不同的人物像，他们都是谁呢？

黑桃 J：名叫霍克拉，是查尔斯一世的侍从。

红桃 J：名叫拉海亚，是查尔斯七世的随从。

梅花 J：名叫兰斯洛特，是亚瑟王故事中的著名骑士。

方块 J：名叫罗兰，也是查尔斯一世的侍从。

黑桃 Q：名叫帕拉斯·阿西纳，，是古希腊神话中的智慧与战争女神，在 4 位皇后中，只有她手持武器。

红桃 Q：名叫朱尔斯，是德国人，查尔斯一世沙勒曼的妻子。

梅花 Q：英国的兰开斯特王族以红蔷薇为象征，约克王族以白蔷薇为象征，两部族之间曾经发生过战争，最后和解并把红、白蔷薇结合在一起。扑克中的这位皇后手持一束蔷薇花。

方块 Q：是莱克尔皇后，是《圣经·旧约》中的约瑟夫的妹妹。

黑桃 K：名叫大卫，是公元前 10 世纪的以色列国王索洛蒙的父亲，他擅长弹奏竖琴，所以这张牌面上画有竖琴。

红桃 K：名叫沙勒曼，是查尔斯一世弗兰克国王。细心的人可能会发现，在 4 张 K 牌中，唯有红桃 K 上的国王没有胡子，

是这位国王原本就不留胡子吗？不是的，传说最早用凿子在木板上刻他的人物像的工匠，因为不小心把画像上的胡子刻掉了，此后印红桃 K都以这张画为蓝本，所以这位国王就没有胡子。

梅花 K：是最早征服世界的马其顿国王亚历山大大帝，他的衣服总是佩带着配有十字架的珠宝。这是梅花 K 的特点。

方块 K：名叫朱利亚斯·西泽，他是罗马的名将和政治家，罗马统一后，他成了罗马的统治者。

须指出的是，以上某张牌的画像所代表的人物是谁，只是众多传说中的一种说法，这些牌在不同的国度所代表的人物是不同的，例如：红桃 K，在英国，它代表亨利第八（公元 1509 年一1547年在位）；而在法国，它却代表查理一世（公元 768 年一814 年在位)。

扑克牌上有 4 种花色符号，每种花色为一组，共 13 张牌。这 4 种花色分别为：

红心（Heart）一红色，也叫红桃；

方块（Diamond）一红色，有时也叫方片；

黑桃（Spade）一黑色；

梅花（Club）一黑色，我国北方不少人也叫草花。

这 4种花色符号，在不同国家有不同的解释：德国人把黑桃说成是“树叶”，把梅花说成是“橡树果”，把红桃说成是“红心”,把方块说成是‘铃铛”。英国人把黑桃看作‘铲子”,把方块看作‘钻石”,把草花看作是‘三叶草”,把红桃认作‘红心”。意大利人把黑桃称为‘宝剑”,把方块称作‘硬币”,把梅花叫作“棍杖”,把红心看作‘酒杯”。法国人把黑桃看作是‘矛”,将梅花看作是“丁香花”，把红桃看作是“心”，将方块解释为“方形”。还有一些国家如瑞士、西班牙等，对 4 种花色也有不同的理解和称谓。

据考证这 4 种花色来自古代十筮用具上的符号：黑桃（铲

子）象征力量、事业，方块（钻石）象征金钱、财富，草花（三叶草）意味着幸运，福分（因为欧洲人有个习俗，谁要是拾到稀有的四瓣三叶草，就要交好运了），红桃（红心）比喻爱情和智慧。

有人研究还发现，扑克与天文历法有着不解之缘，几乎是现代公历法的缩影：54 张牌中，色彩鲜明的大王代表太阳，黑白相间图案的小王代表月亮；其他 52 张正牌则代表一年中的四季春、夏、秋、冬；12 张花牌（J、Q、K）正好与一年中的 12 个月相吻合；4 种花色中的红色，代表白昼，黑色代表黑夜；每种花色 13 张牌，正好每一季度有 13 个星期；每一季度 91 天，而每组花色 13 张牌的点数相加恰好是 91；如把整副牌点数相加，再加上小王 1 点，总点数是 365 点，正好是阳历平年的天数；假如再加上大王 1 点，则与闰年天数 366 相符。从数学的角度讲，扑克牌也具有一定的规律性，比如每张牌出现的可能性即符合数学中的概率统计规律及其他规律。这种规律既有章可循，又妙趣横生、变幻无穷，所以扑克游戏极其普及盛行。

扑克牌的种类很多，但比较普及的只有一种，标准型扑克牌的规格为 8.8cm×6.3cm，4 种花色，每一种 13 张，共 52 张，加上两张大小鬼，共 54 张。

在每张扑克牌的左上角和右下角，都标有数字或英文字母，表示牌的花型和等级，在牌的正面，通常还印上牌的点数。那么牌的等级是怎样规定的呢？

扑克牌的等级就其花型的种类来分一般有两种：

(1) 黑桃一红桃一梅花一方块。黑桃最大，方块最小。

(2) 黑桃一红桃一方块一梅花。黑桃最大，梅花最小。

同一花型的十三张牌的等级序列有两种：

(1) 有鬼牌（或称特设王牌）的，纸牌的总数为 53 或 54 张，一般以 3 为最小，2 为最大，十三张牌呈递增的趋势： 3、

需要全本请访问 www.ertongbook.com

4、5、6、7、8、9、10、J、Q、K、A、2。

(2) 没有鬼牌，以黑桃 A 为王牌,牌的总数为 52 张的一种，常以 2 为最小，A 为最大，也按自然数序列递增： 2、3、4、5、6、7、8、9、10、J、Q、K、A。

第二章　常用术语

扑克游戏中常用的名词术语比较多，不同的游戏方式又有着不同的叫法，尽管其千变万化，还是有一些比较常用和通用或有共性的名词术语。这里介绍一些通用的名词术语，至于少数游戏中专用的名词术语，则在各种游戏中分别结合游戏玩法进行介绍。

座位　座位即是每一位打牌者在牌桌上所坐的位置。一般座位有对坐和围坐两种形式。

牌手　在牌桌上打牌的人。

伙伴　也称对家。分成两组进行对抗式游戏的时候，和自己同时一组的协同作战的牌手，一般由摸得同色牌（红、黑两种）的人为一组，也有通过在游戏中叫某张牌找对象的方式来决定伙伴的。

对手　分为以下 4 种情况：

(1) 在一副牌、一组牌或者几盘中，与本方对抗的一名或几名牌手；

(2) 在比赛中，与自己进行直接比赛的比赛牌手；

(3) 一个比赛组中，除自己一方以外的其他的比赛牌手；

(4) 队式比赛中，与本队进行比赛的队。

发牌者　在有些扑克游戏中，依据游戏规则，不允许每位牌

手都自己去摸牌，而要由一人来将扑克牌按规则依次发给每位牌手。这位分发扑克牌的牌手即为发牌者。但是，并非整个游戏过程中总是由一人来发牌，而时常是按顺时针或逆时针方向依次轮流充当发牌者。但第一圈的发牌者通常是采用摸牌比较牌点大小来决定，牌点最高的为第一发牌者。在由发牌人分发扑克牌一类的游戏中，在发牌过程结束以前，其他牌手不得翻看发给自己的那些牌。

洗牌　在扑克游戏开始之前，要把扑克牌多次分开，均匀掺合，以打乱扑克牌原有的次序，使各位牌手分辨不出哪张牌在哪个位置，这就称“洗牌”。一般来说洗牌应由发牌者来完成。

切牌　又称“倒牌”、“搬牌”。为了防止洗牌人作弊，在由洗牌人洗过牌之后，由发牌者左侧或右侧的牌手将洗好的扑克牌分成两部分，再将上下两部分交换倒转之后再合成为一体，这便称为“切牌”。

发牌　切牌之后，开始由发牌者给每位牌手发牌。根据不同游戏的具体规定，发牌方式各不相同。在我国，一般是按从左至右的方式发牌；而一般国际惯例则是按从右到左即顺时针方向发牌。

发牌的时候，发牌者需将游戏所用的牌全部握在手中，牌面朝下，依照规则发牌，并且发牌过程必须自始至终按同一顺序发牌，自上而下或者自下而上，不得中途改变方式或次序。发牌时要尽量平稳、力量适中、速度均匀适当，同时注意不要将牌的正面露出来。对于弄虚作假的“技巧大师”，利用发牌的机会偷看牌的行为，则要采取惩罚措施，以杜绝这种不公平竞争现象的发生。

手牌　指每位牌手通过摸牌或发牌所持有的牌。

桌牌　又称为“场牌”、“底牌”、“堆牌”。指发完手牌之后所剩下的那些牌，通常牌面朝下重叠地放在桌中间，以便以后游

戏的进行。

顶牌　在桌牌或游戏尚未开始时处于一叠牌最上面的这张牌。

鬼牌　特设王牌。在一副牌中是最大的牌，而且它还有一种特权，在某些游戏中，可以代替任何一张牌来使用。

将牌　又叫“主牌”，在有将定约的扑克游戏中，一种特定的级别高于其他3种花色的牌。玩牌时，由参加游戏的牌手按规则规定某一花色的牌为“将牌”，不属于这种花色的牌都为“副牌”，将牌中最小的牌也比副牌中最大的牌大。

副牌　在有将定约的扑克游戏中，除将牌花色以外，其余3种花色的牌均为“副牌”。3种副牌花色之间，无高低之分，但在有些游戏中也有花色之分，只是在叫牌过程中才分高低、打牌过程中仍不分。

分数牌　在以计算分数为取胜条件的游戏中，一种带有分值的牌，通常是5、10、K，K的分值是10分，总分为100分。

叫牌　有些扑克游戏中，在拿到全部手牌之后，就从发牌人或其下家开始叫牌。原则上是参加游戏的牌手各叫一次，当有人叫到最高时，则其余的牌手不得再叫牌。叫牌即叫出在一次游戏中自己可以获胜的圈数或可以得的分数或牌墩。因为各种原因而不愿叫牌也可以不叫，而叫Pass。后面叫牌的牌手必须比其前面的牌手所叫的数值要大，这一点应根据具体游戏规则而有所区别。

庄家　庄家有两种情况：

(1) 发牌和首先叫牌的牌手；

(2) 叫牌获胜而取得底牌主打的牌手。

庄家通常可以领牌，有时还有决定将牌花色的权利。

领牌　游戏开始时，一般由发牌人打出的第一张牌叫“领牌”。有时在有些游戏中则可能规定为发牌人左侧或右侧，定约

人左侧或右侧的人领牌。有时在一圈牌中首先打出来的一张牌也叫“领牌”。

基牌　指每一圈中打出的第一张牌。基牌在一圈中有特殊权力，其余牌手必须跟打（有些游戏也可不跟打）。如果基牌是红心，其他牌手若没有红心牌的话，即便拿其他花色最大的牌 A，也是红心花色的牌获胜，其他花色的牌只可作弃牌。但是，在有将牌游戏中，将牌可以吃掉基牌。

跟牌　基牌打出之后，其他牌手根据基牌的花色和点力，每人也打出一张牌，即为“跟牌”。在很多游戏中，往往要求跟牌的花色必须与基牌的花色一样，只有在手中没有这一花色的牌时，才可以打出其他花色的牌，这叫“垫牌”。

弃牌　从手牌中打出的与基牌不同花色的非将牌，又称废牌或垫牌。

将吃　在领打者打出某一花色的基牌时，其他牌手自己手中若没有这种花色的牌时，可以用将牌来吃进，这叫“将吃”。

逼出　用某种方式强迫对方打出某一张大牌来，即攻出或跟出一张足够大的牌，迫使对方用最大的一张牌来赢进；或者连续打出这样的大牌，直到对方用最大的一张牌来赢进为止。

牌墩　在一位牌手首先攻出一张牌后，其余的牌手依次各打出一张牌，这样的一圈牌即构成一个牌墩。

圈、盘、局　一个圈次，多指参加游戏的牌手每位各打出一一张牌所完成的一个循环。有些游戏没有这种明确的圈次概念。

每发一次牌，当所有的桌牌和每位牌手的手牌均打光成为弃牌时，即为一盘，每一盘包括许多圈次。

以打完规定的盘数或者不计盘数而以达到预先确定的目标为标志，即为一局结束，每一局包括不同的盘数。

缺门　原始的一手手牌中，缺少某一种花色的牌。

单张　原始的一手手牌中，某一种花色的牌只有一张。

需要全本请访问 www.ertongbook.com

同花　手牌皆为同一花型，叫“同花”，两手同花牌，以最大的一张牌牌点为大。

连牌　两张以上花色不同、牌点数相连的一组牌，就称为连牌。

同花连牌　两张以上花型相同、大小相连的一组牌就称为同花连牌。在两组张数相同的同花连牌中，以谁的最大的一张牌的牌点较大为大。例如：同花 10、J、Q、K、A 一组高于同花 9、10、J、Q、K 这一组；如果两组最大一张牌的牌点相同，那就要看花型。

同点牌　指牌的点数相同的牌。4 张点数相同的牌称为四同牌；3 张点数相同的牌称为三同牌；同理，两张称为两同牌，通常称为一对儿。在两手张数相同的同牌中，以牌点较大者为大。

第三章　扑克游戏中的洗牌绝技

洗牌是打扑克牌前的第一道工序，也是实战中最基本的功夫。大多数扑克绝技都与洗牌相关，这里我们介绍几种洗牌的绝技。

1. 交叉洗牌法

这是一种应用最广泛的洗牌方法。

右手拇指在牌的一端，食指顶住牌背，其余的三个手指在另一端握住整副牌（图 1）。左手拇指在整副牌的一半处把牌分开，左、右手各持一半牌（图 2）。双手握牌贴于桌面，将牌的前端置于可以互相重叠的位置；然后双手同时使牌一张张交叉落下。所有牌落下后，双手把牌理顺叠齐，牌就洗好了。

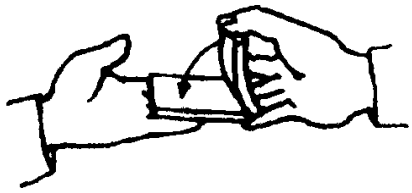


图 1

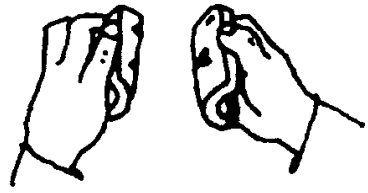


图 2

2. 下上洗牌法

左手拿牌（图 3），注意手指的正确位置，牌应略微倾斜。然后，右手从左手的牌叠中间抽出约三分之二的牌，放到左手的牌上面（图 4）。这样频频重复上述动作，直至将牌洗匀。此种洗牌方法要按一定的频率来洗，以每分钟一百至一百五十次为宜。

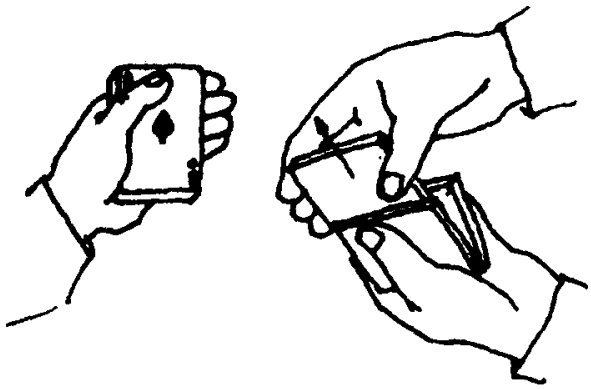


图 3

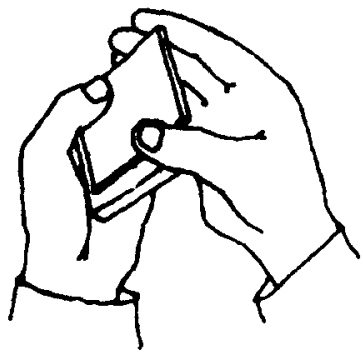


图 4

3. 印度洗牌法

此种洗牌法从印度流传过来，最初是印度魔术师表演扑克魔术时经常使用的方法，后来许多东方国家也相继使用。

左手指尖拿牌（图 5），右手拇指和食指、中指尖端将牌的下半部分抽出（图 6），再把抽出的部分放于左手上方，同时放松左手拇指、食指尖，使原来处于上半部分的牌落到左手（图 7）。然后用左手指佯装拿着抽出的下半部分牌，用右手将它们从中间部分抽出（图 8）。多次重复上述动作，就可把牌洗乱。

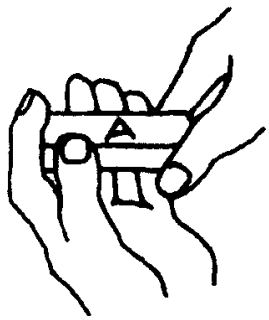


图 5

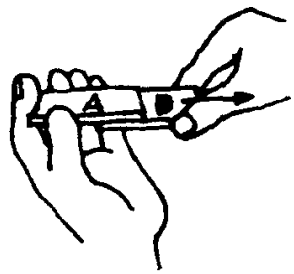


图 6

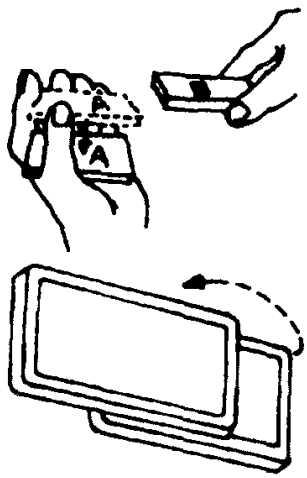


图 7

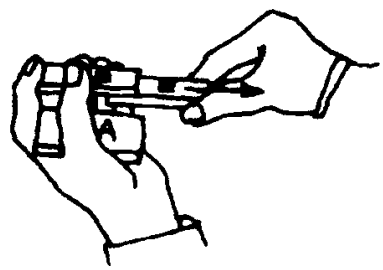
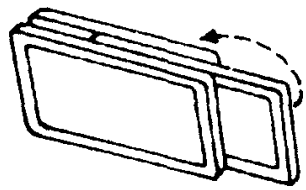


图 8



4.“公正”洗牌法

此种洗牌法表面看上去公正，但手法熟练者可以使牌的上半部分次序一直不变。

左手拿牌，右手把左手的下半部分牌抽出，左手拇指把剩余牌略往下压。然后，右手将下半部分牌放在左手牌顶上面，左手拇指插入牌的上、下两部分之间，使其隔开，右手继续将左手的下半部分牌抽出放在左手牌顶上面（图 9)。此时，如果上、下两部分牌的顶面或底面有你想要的牌，那么在乘两部分牌互相重复交换时，通过拇指改变插入位置，把你需要的牌搬动到整副牌的顶面或底面，你的洗牌任务也就完成了。

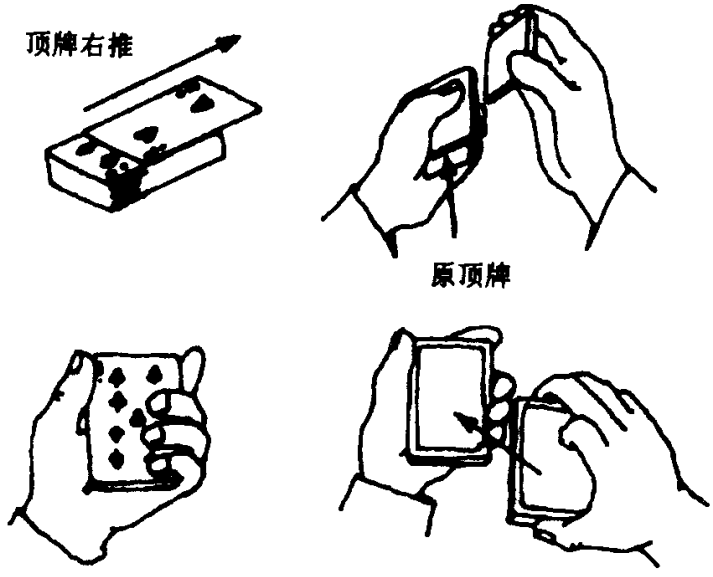


图 9

5. 过手洗牌法

此种洗牌方法十分简便易学。洗牌时很容易准确地控制一张牌而不为旁人发觉。它是扑克游戏中不可缺少的一种洗牌绝技。

右手拇指和其他四指握住一副牌的两端（图 10），左手拇指按住牌右边，顺势勾住一叠牌（约占整副牌的三分之一），其他四指作好接牌的准备（图 11）。双手分开后，左手拇指勾住的一部分牌落到了左手心。再一次将右手拇指和其他四指卡住牌的两端，左手将指头按在牌的右边，并勾住二分之一的牌，然后重复上述动作。最后将右手上剩下的牌很快地放到左手牌上，完成过手洗牌的全部动作。掌握此种洗牌法，就能很容易地控制一副牌的顶牌或底牌，把它从一头换到另一头。也可以将牌面翻过来向上洗牌，你便会发觉此种洗牌方法可把一副牌原来的顺序完全颠倒。

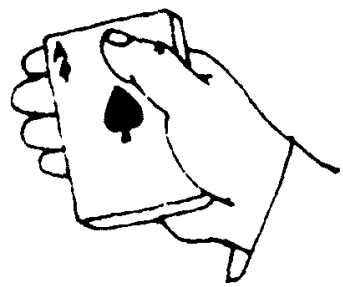


图 10

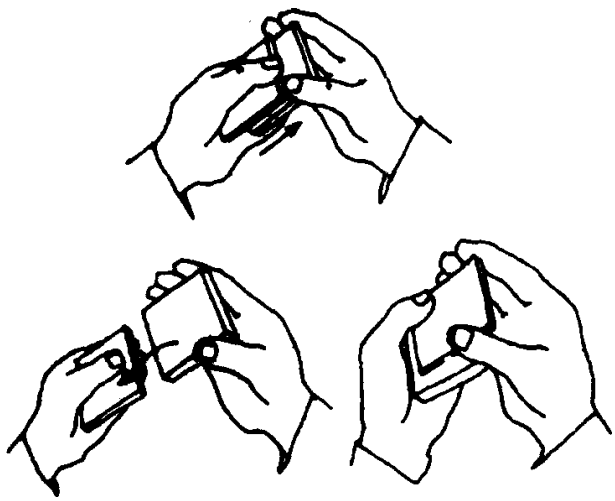


图 11

6. 鸽尾式洗牌法

把牌分为两份，两手各拿一份，牌面斜放，食指顶住牌背，拇指抵住牌的前端，中指、无名指抵住牌的下端（图 12）。然 后拇指、中指、无名指一起用力使牌往上弯曲，拇指让牌一张一张地盖下去（图 13）。这便是鸽尾式洗牌法。

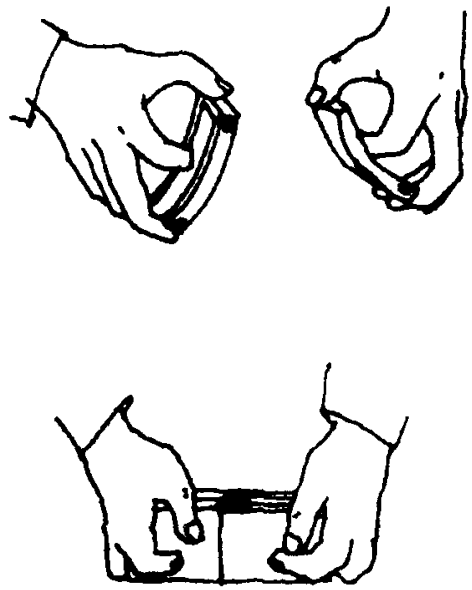


图 13

拇指处的牌全部盖下去之后，将牌叠齐（图 14）。也可以把牌变成一道桥那样，再使牌合起来。方法如下：把两拇指放在两叠牌的交叉处，用两手指用力往里压，同时将拇指按着牌的上端，使牌不至于飞起来。把手指的压力放松，并与桌面平行。此时，只要将手略往外移，牌便会纷纷落在手指中，成为一叠较整齐的牌。

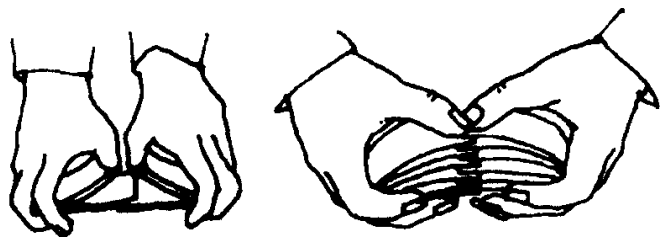


图 14

第四章　扑克牌游戏

（一）单人牌戏

1. 倒梯形

使用牌数：一副牌，52 张，去掉大小王。

开局布置：发牌 7 张并摆成一排，第一张正面朝上，其余的正面朝下倒扣着。再发 6 张，压在第一排上，起首一张正面朝上压在第二列上，余下的面朝下向右依次摆好。按同样方法依次往下发，每一排都比上一排少发一张，每排的第一张正面朝上，余下的正面朝下倒扣着。全部场牌由 7 列组成，第一列 1 张牌，第二列 2 张，第三列 3 张，……第七列 7 张，由此形成一个倒梯形，如图 1。

游戏规则：这个游戏的目的是运用一定的技巧来移动纸牌，使场牌形成红黑相间的递减序列，并最终全部移到基牌上去，使基牌形成 4 组同一花型的“ A、2、3……K’，的递增序列。

游戏方法：

（1）A 牌一旦出现就应立即将其移至场牌的上方作为基础牌，以便作成 4 个花色的序列。之后无论是手牌还是场牌中的 2、3、4……K，都可以一直接续上去。

(2) 场牌布置完毕，首先看正面朝上的牌，A牌单独放在场牌上方，其他牌如能连接起来就可以移动，小牌移到大牌下面，使其红黑相间，形成递减序列。只要能连接得上，可成串移动，只有场牌的顶牌（或者说是每一列的顶牌）才可跟基牌相连，也就是移到基牌上去。正面朝上的牌移开后，下面的牌才能翻开。

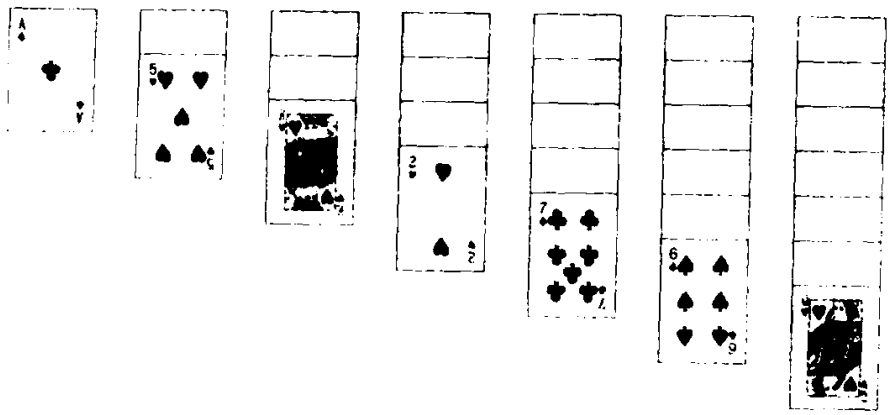


图 1

(3) 当场牌中的序列不能再作时，接下来翻手牌。手牌只能翻 3圈，第三圈不能完成序列即告失败。手牌第一圈每 3 张翻 1 次，第二圈每 2 张翻 1 次，第三圈每 1 张翻一次。翻过来的牌中，压在下边的不能用，只有最上面的可用，这张牌根据需要既可作场牌序列也可作基牌序列。当出现 A 时，同样要放在场牌的上方。

(4) 场牌中出现的一列空位只能由一张 K 或底牌为 K 的序列来填补。

(5) 到底如何作基牌序列呢？举例说明。例如：基牌已有了红桃 A，场牌中有红桃 3，即无法接上，当手牌中出现了红桃 2，那么红桃 2 可以移到红桃 A 上，之后场牌中的红桃 3也可以移上去,最后形成红桃 “A、2、3……J、Q、K” 的序列。(其他花色的牌亦同理)

需要全本请访问 www.ertongbook.com