

《新编家庭生活实用书库》

张平编著



# 扑克

# 大全

# 游戏



农村读物出版社

新编家庭生活实用书库

# 扑克游戏大全

张 平 编著

农村读物出版社

新编家庭生活实用书库

# 扑克游戏大全

张平 编著

\* \* \*

责任编辑 王守聪

农村读物出版社出版（北京市朝阳区农展馆北路2号）  
新华书店北京发行所发行 北京市密云县印刷厂印刷

787×1092mm32开本 6.125印张 131千字

1996年9月第2版 1996年9月北京第1次印刷

印数 1—10 000册 定价 9.80元

ISBN 7-5048-1379-6/G·407

在这个充满竞争的快节奏的世界里生活，已不容许人们在生活知识上的贫乏。然而人们已没有太多的时间和精力去对日常生活表示太多的关注，或为此四处询问。对生活知识的占有手段是否迅捷便利，就决定了人们能否在这个世界里活得快乐，活得有尊严，活得有滋有味。

为此，我们约请有关专家编写，以一种全新的概念，建立起家庭生活的咨询自助系统——《新编家庭生活实用书库》，旨在为读者提供足够丰富的生活知识，涉及家庭美容、美食、健身、娱乐、用药、教育子女、美化房间等诸多方面，供读者在家庭生活中遇到问题时按需随用，各取所需，达到咨询、参谋之功效。

您的家庭可以没有一套漂亮的书柜，但绝对不能没有一套实用的生活用书，因为：

**拥有这套书，您就拥有了一顿精神自助餐；  
拥有这套书，您就拥有了一座生活图书馆。**

# 目 录

编辑寄语

一、扑克的一般打法..... 1	红心 .....31
升级（一） ..... 1	24点 .....31
升级（二） ..... 3	起伏 .....32
升级（三） ..... 4	红军·黑军 ..... 33
三打一 ..... 6	司令 ..... 34
拉大车 ..... 9	最后一张 ..... 36
捉黑A ..... 10	轮回 ..... 37
“关牌” ..... 11	淘金 ..... 38
拉耗子（一） ..... 12	假牌 ..... 40
拉耗子（二） ..... 14	接力游戏 ..... 41
五魁 ..... 15	抢衣服 ..... 42
10分 ..... 17	抓娘娘 ..... 43
七喜 ..... 18	长毛换牌 ..... 45
争先 ..... 20	捡14分 ..... 46
5·10·K ..... 22	最后胜利 ..... 48
敲三家 ..... 23	憋负分 ..... 49
拱猪 ..... 25	七巧 ..... 50
傻瓜 ..... 27	比胆量 ..... 52
王后和士兵 ..... 28	两人小型桥牌 ..... 54
钓鱼 ..... 30	四人小型桥牌 ..... 56
	四门畅通 ..... 56

接龙 .....	58	红与黑 .....	90
贴胡子 .....	59	背后摸牌 .....	91
攀比 .....	60	扑克翻身 .....	92
赌场 .....	60	斗“十五” .....	93
战争 .....	62	报牌张张准 .....	94
大拍卖 .....	62	扑克穿过手帕 .....	95
同心协力 .....	64	巧翻扑克牌 .....	95
银行 .....	65	红心一串 .....	97
方块 9 .....	67	三人关牌 .....	99
全胜 .....	68	双人关牌 .....	99
收红点 .....	69	四喜归一 .....	100
轰炸机 .....	70	各自为战 .....	101
得点比赛 .....	71	新“杜洛克” .....	102
最后一人 .....	72	财主与雇工 .....	103
捉麻子 .....	73	捉“亨” .....	104
<b>二、扑克游戏</b> .....	76	当心做乌龟 .....	106
移山 .....	76	最后的胜利者 .....	107
上挂下联 .....	79	火力战 .....	107
扑克排号 .....	79	争加送减 .....	108
四条龙 .....	81	计数取分 .....	109
两头接龙 .....	82	争夺三百分 .....	110
左邻右舍 .....	83	以少取胜 .....	112
堆黄金山 .....	84	姜太公钓鱼 .....	112
张张成双成对 .....	85	牌大得分 .....	113
投扑克游戏 .....	85	四面出击 .....	114
移扑克 .....	87	有得有失 .....	115
红黄蓝与 KQJ .....	88	公平合理的竞赛 .....	116

争当抢牌者 .....	117	13 点 .....	138
考考记忆 .....	117	快乐的时钟 .....	139
智捉老人头 .....	118	八面玲珑 .....	140
权力大拍卖 .....	120	金字塔 .....	141
芝麻开花节节高 .....	121	三叶草 .....	141
口令接龙 .....	122	营救女王 .....	142
代号 .....	123	迷惑 .....	143
捉俘虏 .....	124	地毯 .....	145
没有你需要的牌 .....	125	田赛场 .....	146
最后一张 .....	126	阳台 .....	147
以“7”排列 .....	126	围城 .....	149
红牌战黑牌 .....	127	有趣的排列 .....	150
算牌猜牌 .....	129	纸牌赛马 .....	152
每猜必中 .....	130	<b>三、扑克魔术</b> .....	154
颠倒扑克 .....	130	纸牌顶瓶 .....	154
分不开的 KQJ .....	131	两张变四张 .....	155
指纹查扑克 .....	131	火柴扑克 .....	155
双猜牌点 .....	132	啤酒瓶口立扑克 .....	156
抽对子 .....	132	自动扑克牌 .....	157
飞牌 .....	133	红心变幻 .....	158
算牌的点数 .....	134	预测胜负 .....	159
算牌 .....	134	蒙目摸牌 .....	160
捡 10 .....	135	百听百中 .....	161
15 的幸福 .....	135	四只 A .....	161
摘花蕊 .....	136	魔术排牌 .....	162
排长龙 .....	137	同色同点 .....	163
花园 .....	138	巧出牌点 .....	164

八卦奇阵 .....	165	三组里的一张牌 .....	176
三九神数 .....	167	牌到顶端 .....	177
报牌知数 .....	168	二寻一 .....	178
身不由己 .....	170	四 A 聚会 .....	179
二牌变五 .....	171	诱心术 .....	180
红黑如意 .....	172	国王看戏 .....	181
肉眼透视 .....	175	特异功能 .....	182
侦探 J .....	175	找对象 .....	183



# 一、扑克的一般打法

## 升 级 （一）

这个打法 2 人、4 人、5 人或 6 人均可玩，其中 4 人与 6 人的玩法基本相同，在此先介绍 4 人游戏法。

**人数** 4 人。

**使用牌** 54 张。

**目的** 双方按 2、3、4……Q、K、A 无将的递升序列一级一级打，最先打完无将的一方获胜。

**玩法** 每两人一组，相对而坐。此游戏无庄家，亦不能发牌，可由 4 人中抽得最大点数牌的人先摸牌。摸牌每次一张，顺序按逆时针方向，每人摸 12 张牌，余下 6 张牌为底牌。

在第一盘的摸牌过程中，先摸到并亮到桌面上 2 点牌的人，即为第一盘的主打人，该方为坐庄方，成为“明牌”的那张 2 点牌的花色，即为这盘的将牌花色。若一直无人亮出 2 点牌，则全部洗过重摸。6 张底牌归主打人所有（此底牌不可亮出），主打人把底牌归入手牌后，可任意选择 6 张牌再反面向上放在桌面，这 6 张牌为“扣牌”；在主打人打出第一圈的基牌后，不得再翻看或更换自己扣下的牌。每一圈中，打出和基牌同花色牌而处于优位者获胜（无将吃时），由他出下圈的基牌；若无该花色，则是用最大（该圈中）将牌将吃的

人获胜。如此反复，直至每人的手牌打光。每一圈中的胜者若为防守方时，必须把该圈中出现的“分牌”拿到自己面前，以便计分。若最后一个圈次由防守方获胜，则主打人在“扣牌”中的“分牌”全部归入防守方得分，并加倍计算。

只有在第一盘时，才由首先亮出2点牌的一方为坐庄方，以后每盘均由上一盘的获胜方坐庄。若防守方在上一盘获胜，就由上一盘的主打人的右邻为这盘的主打人；若坐庄方获胜，则由主打人的伙伴为这盘的主打人。无论打哪一级，无论是否坐庄方，每个人都可以亮出正在打的级别的牌，但这张牌仅起决定将牌花色的作用，而6张底牌永远归已确定的主打人所有。

自第二盘以后的各盘中，若摸牌结束仍无人“明牌”，则由主打人将6张底牌依次翻开，最先出现的该盘所打级别的牌即为将牌花色，若没有该级别的牌，则以先出现的最高位的牌为将牌花色。

每盘的防守方中，若有一人的12张手牌里无一张“分牌”，即可把牌摊开。此时，必须把牌重新洗过，由摊牌人先摸牌，此举俗称“革命”。重新摸牌时，双方谁先亮出本方所打级别的牌，即成为坐庄方，亮牌人成为主打人。但不能亮对方所打级别的牌。

**将牌序列** 每盘所打级别的牌，均为将牌。如打3时，则所有花色的3均成为将牌，其中被亮出的3比其他三张要大，而其他三张3，若在同一圈中出现，则以先出者为大。将牌序列为：大王、小王、所打级别的四张牌、A、K……3、2。大王、小王永远是将牌。

打“无将”时，只有两张王牌是将牌，其余四张花色不分等级，序列均为：A、K、Q、……3、2。

**甩牌** 每圈获得出基牌权力的人，可以同时出某花色中两张以上的牌，但必须是在别人手牌中没有比其所出牌同花色更大的牌时才可。如：若黑桃 A、Q 已成为弃牌，则可以同时出 K、J、10……。

**分牌** 每个花色中的 10 和 K 均为 10 分，5 为 5 分。

**输赢** ①防守方在一盘中得分在 40~75 分之间，则获得下一盘主打的权力，如在第一盘时，甲方先亮出 2 点牌而成为坐庄方，乙方最后得了 50 分，则第二盘由乙方打“2”这一级别；②若防守方取得 80 分以上，则可“跳级”，如上例中乙方得 85 分，则第二盘可直接打“3”这个级别，而不再从“2”打起；③若防守方只得了 5~35 分，则下一盘仍由坐庄方坐庄，所打级别递升一级，以上例来说，则甲方在第二盘时可打“3”这一级别；④若防守方未得分（俗称“剃光头”），则坐庄方在下一盘时可跳升一级，在前例中，则甲方在第二盘时可直接打“4”，而跳过“3”这一级别。

此牌戏因每盘都以 40 分为线决定输赢，故又称为“打 40 分”。

6 人游戏时仍分为二组，每 3 人为一组，玩法相同。

## 升 级 （二）

**人数** 2 人。

**使用牌** 54 张。

**玩法** 抽牌决定谁先摸牌。每人每次摸一张，共摸 5 张手牌。先摸者打出第一圈的基牌，以后每圈均由上一圈的胜者先从桌牌中摸一张（或几张）牌并出这圈的基牌。在桌牌摸完之前，两人的手牌都必须保持 5 张。升级的顺序仍是照

2、3、4……Q、K、A、无将这样的顺序递升。第一盘先亮出2点牌者为庄家。防守方须得60分方能取得下一盘坐庄的权力，否则，仍由坐庄方坐庄，并按得分情况决定升几级。第一盘在无人亮出“2”之前，双方必须把自己赢得的分牌放在自己面前；若直至打完一盘而仍无人亮出“2”点，则由此盘中得分较多的一方为第二盘的坐庄人，并可直接打“3”这一级别。

**特点** ①无底牌，所有的桌牌都要摸完；②甩牌时，因只有5张手牌，所以只要判断对方手牌中没有此花色牌，或比自己耍的牌等级（点数）低时，即便是3、4、5这样的小牌，也可同时打出；但若判断错误，则必须把所甩牌取回，只留下最小的一张牌为基牌，这往往需要一定的勇气。

其他方面参照升级（一）（4人升级）。

## 升 级 （三）

这是“升级”游戏中竞争最激烈，也最有趣的一种玩法。

**人数** 5人。

**使用牌** 两副牌共108张。

参加者每个人各自为战，首先打完“无将”者获胜，升级顺序仍同4人玩法。

**玩法** 分为三个步骤。①抢庄。第一盘由抽牌决定谁先摸牌，5人中首先亮出2点牌者为此盘庄家。每人每次摸一张牌，共20张手牌，其余8张为底牌；②扣牌。8张底牌归坐庄人所有，庄家须再扣下同数的牌；③找伙伴。庄家扣牌后开始找伙伴，方法是：庄家说出一张牌的花色和点数，然后指明按顺时针或逆时针的方向，第一个持有此牌的人为自己

的伙伴。庄家叫出的这张牌可以是任何一张，但一般都叫王牌或 A 之类较高位的牌。因为每个花色同点数的牌都有两张，所以持有庄家所叫牌张的人往往无法确定自己是否是庄家的伙伴，但即使明确知道，也不能声张，只要暗中协助庄家即可。每一盘庄家的伙伴都要通过这种形式决定（即使庄家不变）。根据手牌情形，庄家亦可“虚叫”，即叫一张并不存在的牌张（指已在扣牌中或全部在自己的手牌中），此时，实际上是庄家独自在与其他 4 人对抗，但其他人并不知道；若此盘庄家获胜，则在下盘时可跳级而继续坐庄。

每圈中的胜者都必须把该圈中的分牌拿到自己面前（庄家例外），待最后明确谁是庄家的伙伴后，其余人的得分才能合并计算为防守方得分。

因为是用两副牌，所以，出牌法和前两种升级游戏有很多不同，主要有以下几处：①对牌。即同花色同点数的两张牌一起出。对牌作为基牌时，只有与其同花色、而更高位的对牌或将牌花色的对牌才能管上，否则，即使是很高位的将牌，只要不是对牌，也无法管上。王牌中，大王和小王一起出也不算对牌。只有两张大王、两张小王一起出才算对牌；②连对。即同花色而数字相连的两对对牌。如红心一对 3 和红心一对 4，也只有同样形式的该花色连对而等级更高的牌和同形式的将牌才能管上；③甩牌。只能在该花色中所有比要甩的牌序列数大的牌全部成为弃牌（或甩牌者判断已被庄家扣入底牌）后才能打出。如要甩 A、一对 K、Q、J5 张，必须另一张 A 和 Q 已成弃牌时才能甩出，若有一 Q 未出，则只能甩 A、一对 K、Q4 张。

**输赢** 每盘防守方的三个人若合计取得 80 分以上，则下盘由此盘庄家的右手方坐庄，并打其级别，若防守方合计取

得 140 分以上,则所有的防守人在各自的基础上同时跳一级,若防守方得分在 75 分以下,则庄家继续坐庄,并和他的伙伴一起共同跳一级,但在新的一盘中,庄家必须通过叫牌来寻求新的伙伴。

此牌戏需要很强的判断力,要求参加者有冒风险的勇气。

### 三 打 一

**人数** 4 人。

**使用牌** 42 张 (除去每个花色的 3、4、6)。

**发牌法** 抽得牌点最大的人为庄家,逆时针方向发牌,每人取得 9 张牌后,余下的 6 张牌作为底牌置于桌上。

**叫牌** 这一游戏的关键就是叫牌。

庄家有首先叫牌的权力,以下按逆时针方向依次叫牌,每人只准叫一次,叫分最高者获得底牌,并主打。

叫牌是通过判断自己的手牌以及底牌可以给手牌以多大的帮助来决定的。若手牌情况不好,可以不叫,而把叫牌的权力移至下家。若 4 人均不叫,则全部牌重新洗过后,由庄家再发牌,若有 3 次均无人叫牌,则坐庄权力移至下家。

**分牌** 每个花色的 5 为 5 分,10 和 K 均为 10 分,合计 100 分。

叫牌者叫出的分数是自己判断能够在这一盘游戏内可以获得的分数 (即能保证三个对手的得分总数与自己叫出的分数之和不超过 100)。一般规定最低叫牌不得少于 75,最高可叫 100 (满贯)。若是前三人均无人开叫,最后一人必须叫到 85 分以上,否则,牌重新洗过。

获得主打权力的人获得底牌，更换后再扣下 6 张牌，然后宣布“将牌”花色，开始打牌。

每一圈打出和基牌同花色而最高位牌的人（或将吃）获胜，胜者出下一圈的基牌。防守人获胜圈次中的分数牌拿出放在一边，以便计分。

**将牌** 两张王牌和四个花色的 2 永远是将牌。将牌序列为：大王、小王、2（四个花色的 2 不分大小，在同一圈中出时，以先出者为大）A、K……7、5。

**推牌** 主打人（庄家）在拿起底牌后，若认为替换部分手牌（扣牌）后仍无法完成定约，则可声明放弃坐庄而认输，通常谓之“推牌”。

**铲牌** 叫牌时，若某一人手牌中无一张分牌，可以把手牌摊开，宣布“铲牌”，之后，牌张全部重新洗过重发。铲牌必须在自己叫牌之前或轮到自己叫牌时宣布，若自己已叫牌或声明不叫（Pass）后，不得再铲牌。

**输赢** ①主打人完成定约。即三个防守人虽得分，但其分数与庄家的定约分数之和不超过 100 时，三个防守人须拿出规定的基数筹码给庄家；②若三个防守人未得分，则应各自付给庄家 3 倍的基数筹码；③若防守方得分与庄家定约分之和超过 100 分，则庄家付给每个防守人一个基数筹码；④若防守方获得击败定约的分数之外（即二者之和达 105 分），每多得 15 分（根据不同定约，有时是 10 分，有时是 5 分），庄家就要多付给防守方每人一个筹码；⑤若最后一圈牌为防守方赢得，则庄家在扣牌中的分牌加倍算入防守方得分，此外，庄家尚须付给每个防守人三个基数筹码，但此圈中打出的分牌不算入防守方得分。

具体计算参照表 1、表 2。

表 1 定约和基数筹码

定 约	基数筹码	定 约	基数筹码
75	1	90	4
80	2	95	5
85	3	100	6

表 2 定约为 75 时输赢计算

定 约	防守方得分	庄家付给防守方筹码数	最后一圈防守方获胜时
75 时	30~40	1	4
	45~60	2	5
	65~80	3	6
	85~100	4	7
80 时	25~35	2	8
	40~55	4	10
	60~75	6	12
	80~100	8	14
85 时	20~35	3	12
	40~55	6	15
	60~75	9	18
	80~100	12	21
90 时	15~20	4	16
	25~35	8	20
	40~50	12	24
	55~65	16	28
	70~80	20	32
	85~100	24	36



(续)

	防守方得分	庄家付给防守方筹码数	最后一圈防守方获胜时
定 约 为 95 时	10~15	5	20
	20~30	10	25
	34~45	15	30
	50~60	20	35
	65~75	25	40
	80~90	30	45
	100	35	50
定 约 为 100 时	5	6	24
	10	12	30
	15	18	36
	20	24	42
	25	30	48
	以后防守方每多得5分，庄家即分别多付给每人6个筹码		

## 拉 大 车

这是最适合儿童玩的牌戏，不仅仅靠运气，还需要反应快。

**人数** 2人以上。

**使用牌** 54张。所有牌平均分配，但多一张、少一张无所谓。

**玩法** 每人把手牌反面向上握在手中，不得翻看。可由任意一人拿出一张基牌放在桌上，然后每人依次各放一张牌接在前面的牌上，但不要盖住前边的牌，必须露出每张牌左