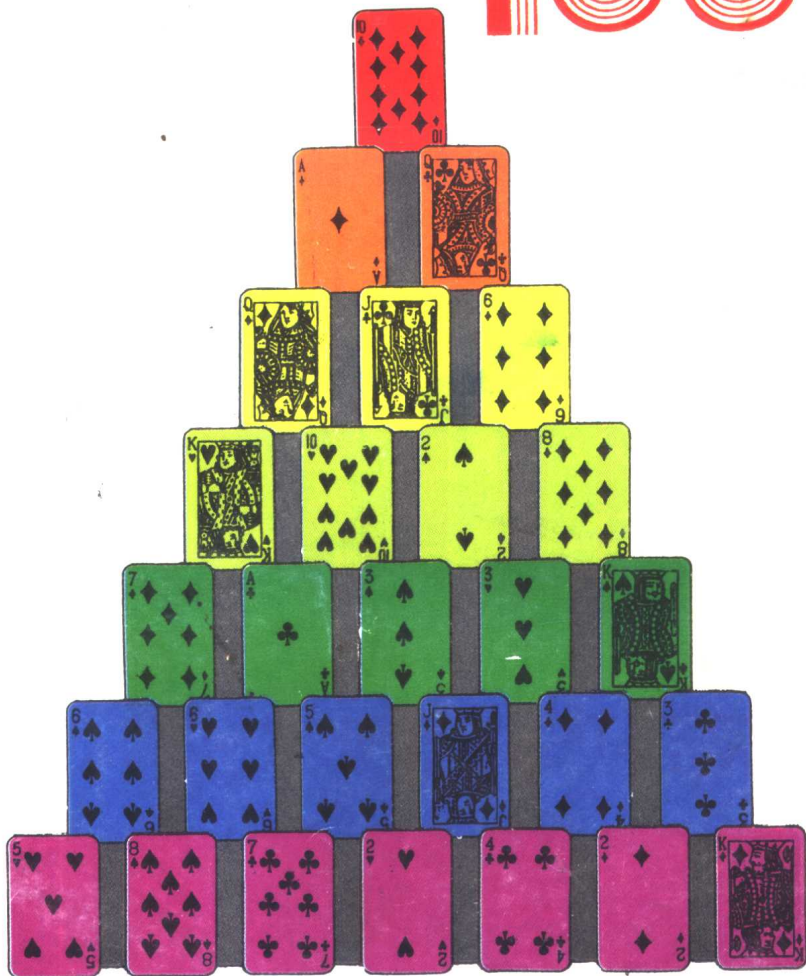




中外趣味扑克100

(现代生活百题丛书)

王民 曹文 余乐 编

安徽文艺出版社

中外趣味扑克100

(现代生活百题丛书)

王民 曾文 余乐 编

安徽文艺出版社出版

(合肥市金寨路283号)

安徽省新华书店发行 巢湖地区印刷厂印刷

*

开本787×1092 1/32 印张: 3.75 字数: 80000

1989年10月第1版 1989年10月第1次印刷

印数: 23,500

定价: 1.80元

ISBN 7—5396—0299—6/J·32

编者的话

扑克，是世界上最受欢迎的娱乐项目之一。任何一种游戏，都没有象它那样拥有如此众多的爱好者。这是因为扑克简便轻小，而玩起来又千变万化、引人入胜的缘故。

扑克游戏，不但供茶余饭后消遣娱乐，而且对开发智力，启迪思维很有帮助。在打扑克的过程中就是斗智斗勇，其中还包含不少逻辑学、运筹学等科学知识，只不过你平时未加留意罢了。

中外扑克游戏花样繁多，我国近些年来的流行玩法也为数不少。但是对这些流行的扑克打法还很少整理成文字加以介绍，因而我们编写了《趣味扑克100》。书中选编了中外扑克游戏以及适宜于家庭、个人简单有趣的扑克小魔术100种，奉献给读者，以丰富大家的业余文化生活。

本书的编写，限于编者水平及见识，难免有遗珠或失误之处，还望读者多多指正，以容日后修订完善。倘本书能给读者带来欢乐，那将是我们最大的愉悦。

编者

目次

编者的话	1
移山	1
上挂下联	1
扑克排号	4
四条龙	7
两头接龙	7
左邻右舍	8
堆黄金山	9
张张成双成对	10
投扑克游戏	11
纸牌顶瓶	13
移扑克	13
两张扑克变四张	15
红黄蓝与K Q J	16
红与黑	18
火柴扑克	19
啤酒瓶口上立扑克	19
背后摸牌	21
花色变样	22
自动扑克牌	22
扑克翻身	23
斗“十五”	24
报牌张张准	25
扑克穿过手帕了	26

红心变幻·····	28
巧翻扑克牌·····	29
红心一串·····	31
三人关牌·····	32
双人关牌·····	33
四喜归一·····	34
双人打百分·····	35
各自为战·····	35
新“杜洛克”·····	37
四十分·····	33
财主与雇工·····	41
捉“亨”·····	43
吹牛大王·····	44
当心做乌龟·····	46
最后的胜利者·····	47
火力战·····	48
二十九点·····	48
争加送减·····	49
二百分·····	50
计数取分·····	51
争夺三百分·····	52
以少胜多·····	53
大怪路子·····	54
拱猪·····	55
分组抢分赛·····	57
姜太公钓鱼·····	58
配对计分·····	59

牌大得分.....	61
四面出击.....	62
有得有失.....	63
争三十一.....	64
公平合理的竞赛.....	65
争当抢牌者.....	66
考考你的记忆.....	67
智捉老人头.....	68
争分夺秒.....	70
争红心.....	72
权力大拍卖.....	73
芝麻开花节节高.....	74
口令接龙.....	75
强手.....	76
代号.....	77
拣了芝麻丢西瓜.....	78
配组.....	79
捉俘虏.....	80
没有你需要的牌.....	81
抓同一花色的牌.....	82
最后一张.....	83
争夺六十分.....	83
红黑大战.....	85
凑七巧.....	86
以“7”排列.....	87
红牌战黑牌.....	88
黑桃皇后.....	90

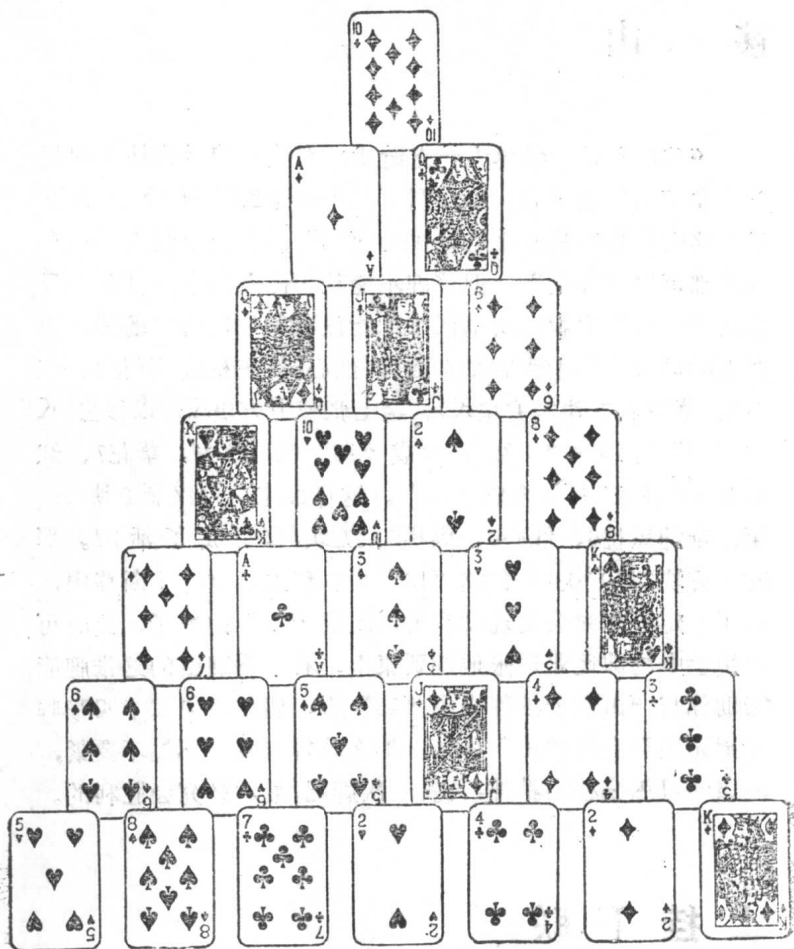
算牌猜牌.....	91
每猜必中.....	92
惠斯特牌战.....	92
英式扑克游戏.....	63
简易桥牌.....	95
猜扑克.....	97
预测胜负.....	97
颠倒扑克.....	99
最后一张牌.....	99
分不开的KQJ.....	100
指纹查扑克	101
双猜牌点	101
抽对子	102
蒙目摸牌	103
听牌——百听百中	103
飞牌	104
四只Ace	105
算牌的点数	106
魔术排牌	106
算牌	107
找牌	108
摸牌认牌	109
明察秋毫	109

移 山

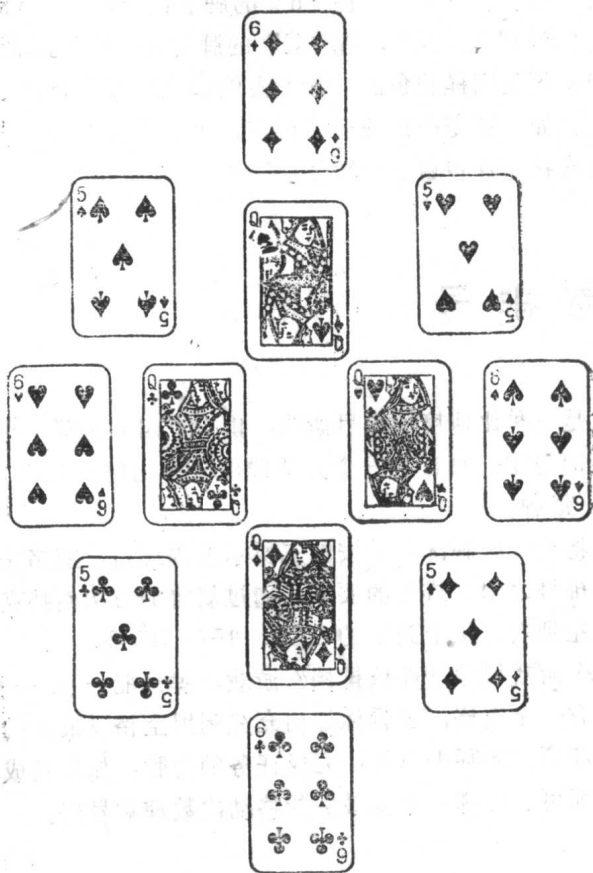
“移山”是一种单人扑克游戏，在洗好牌后将扑克牌朝上发成“山”状(如图一)，剩下二十四张牌洗匀后作手牌用。移山的规则是几张合计成为“13”的牌或单张为“13”的牌都可以“移动”。但移牌不能从“山”的中央抽取，只能从“活牌”中找。所谓活牌即指没有其他压着它的牌，如图上的最末一行七张牌都是活牌(红心5、黑桃8、草花7、红心2、草花4、方块2、方块K)。这七张牌中方块K可以移去(K作“13”)，黑桃8与红心5合成“13”也可移去；草花7、红心2、草花4三张又合成“13”。这样最末一排仅剩方块2。第二排的黑桃6、红心6、黑桃5、方块J都变成了活牌。那时，方块2与方块J又合成“13”可以移去。这样不断移山，到了一定的时候会发现没有可以组成“13”的牌了。此时可以用手中的牌逐张逐张地翻到桌上，看一看翻出的这张牌能帮助你与“山”上的牌合成“13”否。假如手中二十四张牌都翻完还没有把“山”移完，那么就告失败。不过不要紧，应该学习愚公移山精神，再发一次牌吧，最后终究会胜利的。

上 挂 下 联

用方块、红心、黑桃、草花四张Q及四张5、四张6排成



(图1)



(图2)

以下图形(图2)。

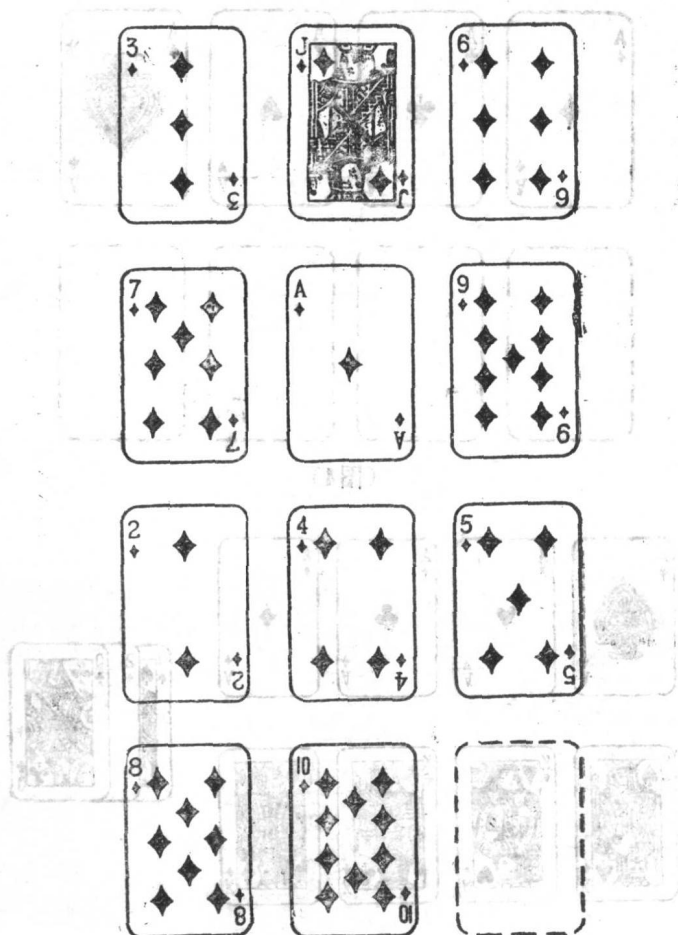
余下的四十张牌洗匀后拿在手中，再从上面一张一张翻到桌上，翻开的牌也应叠在一堆。凡在“5”的牌上接“4”、“3”、“2”、“A”，在“6”的牌上接“7”、“8”、“9”、“10”、“J”，在“Q”的牌上接“K”。能接上去的牌必须是同样花色的，接上去的牌就按顺序叠在已摆开的牌上。如果翻完一次牌还未接通，可以再接着翻一次牌。如果两次接不通也就算失败了。

扑克排号

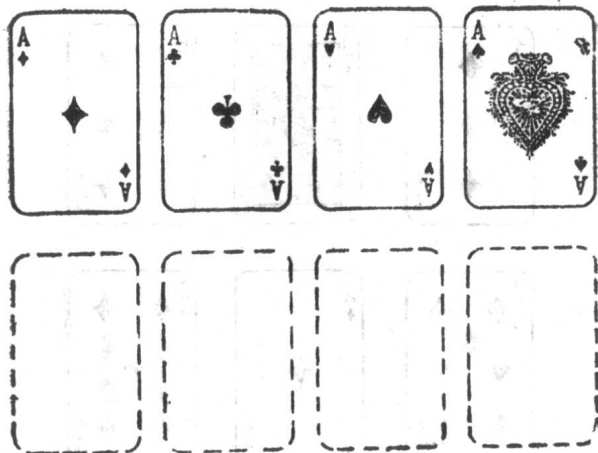
这是一种比速度的排号游戏，供二至四人比赛。也可以供单人消遣用。每参加一个人就选用一种花色的A、2、3……J共十一张牌。

在将十一张牌洗匀后按图三所示发成三行。空格是供调扑克排号之用。排号的要求是通过规定的方法使扑克调排成为从左到右，从上到下的A、2、3……J顺号。

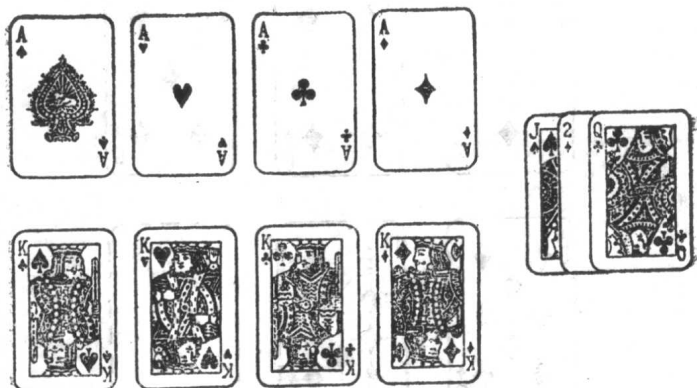
这个游戏很象“船坞排档”游戏，牌只能一张一张移动，只有一个空格，要看你如何充分利用空格以最少的时间把号码理顺。比赛中以最快完成任务的为胜。如果发成相同的模式则可以比哪一个以最少的移动次数理顺号码。



(图3)



(图4)



(图5)

四 条 龙

用一副扑克去掉两张大、小怪。单人进行游戏。在洗牌之前先把四张A取出来，摆成一行作为条头(如图四)。其余牌洗匀后拿在手中作手牌。

游戏开始时，把手中牌发四张明牌于四张A之下，然后从这四张牌之中找出能接上A的牌放在上面框框里，接上去的牌不必讲究花色只要连号便可。在不能接牌之后再翻出四张牌(叠在上次发的四张牌之上)，再看能否有继续可以接上去的牌。就这样四张四张发，但只准最上面的四张牌去接龙。如果上面一张取掉后，下面一张露出来也就可以接龙了。

如果在牌翻完后这四条A、2、3……K“龙”都接通了就是成功。如果一次接不通，可以把这些未接通的牌，再拿到手中，四张一发再来接一次，假如两次发牌后还未接通四条龙，那么就是失败了。

两 头 接 龙

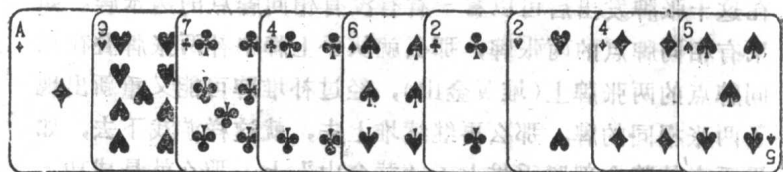
这个单人扑克游戏比较复杂些，但更为曲折有趣。先将扑克中的四张A、四张K按图五所示排好。剩下的四十四张牌经过洗牌后，叠齐拿在手中。

游戏开始时把手中的牌三张一起翻到桌面上，这三张牌只有最右面那张是“活牌”，如果有Q或2，即可分别接到K或A之上去，A是接2、3、4——7；K是接Q、J、10——8。如图中翻出三张牌中草花Q可接到草花K之下，那时方块2便可接到方块A之上，如果草花Q不接出去，方块2不能作“活牌”。以后便三张三张地翻牌，使牌对着花色顺着号逐步接上去，如果全部接通便是成功。当然一次牌翻完不一定能全部接通，那么手中牌用完了，就把翻到桌上而没有接上去的牌理齐，不要洗牌，翻过来拿到手上，继续翻牌用，直到全部接通为止。假若手中有牌又无法使牌全部接通，那就作失败。

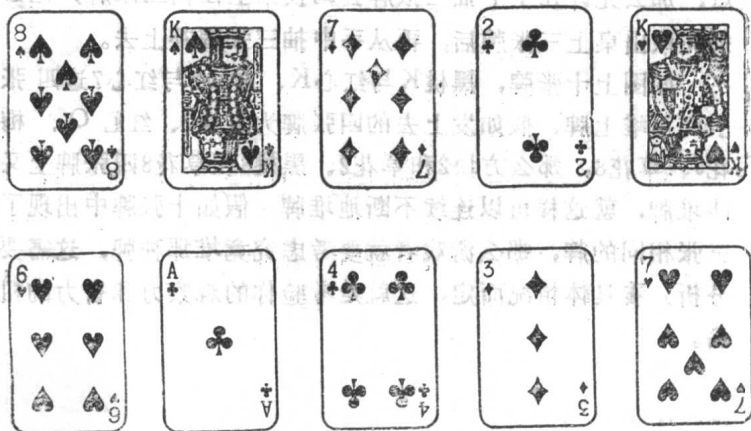
左邻右舍

用一副牌去掉大、小怪和K、Q、J后使用。这是单人游戏。这个游戏是将牌洗匀后从左到右一张一张去摆成“一”字排，假若相邻的两张牌合计数字和其他相邻的两张牌数字相同即可以取出这四张牌，一边取牌一边发牌。将手中牌发完的同时也取完了牌，那么就是成功了，反之即是失败。

如图六所示那样，方块A与红心9合为“10”，相邻的草花4与黑桃6也是“10”，这样可以取出这四张牌，当这四张牌取出后草花7草花2又成了相邻的牌合为9点，这样又与方块4黑桃5（合为9点）成了相同数，所以又可取出这四张牌，此时桌上只剩下红心2了，手中牌继续发下去，可能又有新的相邻同数的牌出现，游戏便这样继续下去，直至结束。



(图6)



(图7)

堆黄金山

这个游戏简单而有趣，是一种单人游戏。一副扑克去掉两张大、小怪后使用。

先把牌洗匀，发成上下两排各五张的明牌（如图七），