



扑克大全

文



本社编



中国青年出版社

扑克大全



本社编

中国音乐出版社

(京)新登字083号

责任编辑：常 成

插 图：沈云瑞

图书在版编目 (CIP) 数据

扑克大全 / 中国青年出版社编. —2版. —北京：中
国青年出版社，1998.9重印

(文化娱乐丛书)

ISBN 7-5006-0626-5

I. 扑… II. 中… III. 扑克-通俗读物 IV. G899

中国版本图书馆CIP数据核字 (98) 第24852号

中国青年出版社出版 发行

社址：北京东四12条21号 邮政编码：100708

北京市东华印刷厂印刷 新华书店经销

787×1092 1/32 11.75印张 2插页 198千字

1990年5月北京第1版 1998年9月北京第2版

1998年10月北京第8次印刷

印数：71,501—76,500册 定价：12.30元

编辑说明

本丛书旨在推动精神文明，丰富人们的业余生活，培养人们广泛的兴趣爱好，指导人们进行具有一定文化品位的娱乐活动。

本丛书具有以下几方面特点：

1. 内容丰富，涉及面广。
2. 所介绍的内容、各种文娱活动有着极其广泛的群众基础。
3. 所介绍的各种文娱活动都具有一定的文化品位。
4. 具有很强的指导性和可操作性。如《趣味小魔术》，看了以后，即可会变、会表演。
5. 本丛书行文深入浅出，通俗易懂。

目 次

第一章 扑克牌基本知识	(1)
1. 扑克的起源、演变.....	(1)
2. 五十四张牌的称谓、含义.....	(6)
3. 玩扑克的方式.....	(9)
4. 扑克牌常用的名词术语.....	(10)
第二章 常见扑克游戏	(15)
1. 大百分.....	(15)
2. 升级.....	(23)
3. 三打一.....	(37)
4. 敲三家.....	(53)
5. 拱猪.....	(80)
6. 攻播.....	(88)
7. 争上游.....	(102)
8. 捉黑 A.....	(105)
9. 四百分.....	(111)

- 10. 双人百分.....(114)
- 11. 5·10·K.....(116)
- 12. 憋7.....(118)
- 13. 51分.....(123)

第三章 传统扑克游戏.....(127)

- 1. 依次递进.....(127)
- 2. 互通有无.....(128)
- 3. 巧取14.....(130)
- 4. 三人斗牌.....(131)
- 5. 报数取牌.....(133)
- 6. 取15点.....(134)
- 7. 一拍即合.....(135)
- 8. 韩信点将.....(136)
- 9. 31点.....(138)
- 10. 看样学样.....(138)
- 11. 调兵遣将.....(140)
- 12. 减轻负担.....(141)
- 13. 逢5逢10.....(143)
- 14. 触地雷.....(145)
- 15. 真真假假.....(146)
- 16. 鹊桥相会.....(148)
- 17. 持久战.....(149)
- 18. 战争.....(150)

19. 成双作对	(153)
20. 四面出击	(154)
21. 速加扑克	(155)
22. 定约赛分	(156)
23. 孙庞斗阵	(158)
24. 按点结合	(160)
25. 花色转换	(163)
26. 抢分	(166)
27. 关牌计分	(170)
28. 拼拼凑凑	(173)
29. 24点	(176)
30. 两路进兵	(179)
31. 钓鱼	(181)
32. 看谁得牌最多	(183)
33. 争先呼叫	(183)
34. 大怪路子	(185)
35. 三打三	(187)
第四章 单人扑克游戏	(190)
1. 双梅花牌	(190)
2. “十四”方阵	(191)
3. 十全十美	(192)
4. 四A聚会	(194)
5. 心心相印	(196)

6. 八龙归海	(198)
7. 明牌七关	(200)
8. 红黑七关	(202)
9. 花色七关	(205)
10. 拆除塔身	(208)
11. 依次类推	(209)
12. 顺序列队	(211)
第五章 常见扑克魔术	(214)
1. 知二道三	(214)
2. 你说数, 我找牌	(215)
3. 心中想牌, 叫停则是	(216)
4. 妙法寻牌	(217)
5. 双牌换位	(219)
6. 巧猜双牌	(220)
7. 巧移牌位	(221)
8. 问牌知点	(221)
9. 神奇的排列	(223)
10. 快猜牌点	(224)
11. 一打即上	(227)
12. 抽牌成对	(228)
13. 一猜就中	(229)
14. 海底捞针	(230)
15. 巧对十三点	(232)

16. 抽牌猜点.....(234)
17. 你必成对.....(234)
18. 猜牌妙法.....(236)
19. 面牌归队.....(237)
20. 耳朵识牌.....(238)
21. 变牌.....(240)
22. 巧拼牌点.....(240)
23. 红黑分明.....(241)
24. 妙语猜牌.....(242)
25. 找到暗定的牌.....(244)
26. 三Q相联.....(245)
27. 大车轮对牌.....(247)
28. 估计单双.....(249)
29. 三A集合.....(250)
30. 三请出山.....(251)
31. 老K相会.....(252)
32. 每猜必中.....(254)
33. 四K变A.....(255)
34. A点变K.....(258)
35. 摸牌中点.....(259)
36. 十到十九.....(260)
37. 要十有十.....(263)
38. 四猜不着.....(264)
39. 四牌集中.....(266)

40. 慧眼猜牌	(268)
41. 趣味猜牌	(269)
42. 隔牌串联	(269)
43. 掌下变点	(271)
44. 叫牌自来	(272)
45. 快速寻牌	(274)
46. 手掌秤牌	(275)
47. 预知牌点	(278)
48. 摸牌猜点	(280)
49. 点牌猜数	(281)
50. 奇特摸牌	(282)
51. 巧猜牌点	(284)
52. 寻“黑桃A”	(285)
53. 自动排队	(286)
54. 牌点巧变	(287)
55. 天女散花	(289)
56. 召之即来	(291)
57. 双币入牌	(294)
58. 手背立牌	(295)
59. 剪牌不断	(296)
60. 包里盗牌	(297)
第六章 桥牌初步	(299)
1. 基本知识	(299)

2. 记分.....	(304)
3. 叫牌.....	(311)
4. 打牌.....	(329)
编后记	(362)

第一章 扑克牌基本知识

1. 扑克的起源、演变

扑克牌是纸牌游戏的一种。纸牌游戏最早出现在中国，民间传说汉朝就有了。韩信为了使士兵们减少乡愁，在军中发明了“叶子戏”，供其娱乐用。不过，根据古书上记载，纸牌游戏是始于唐代中叶，迄今已有1100多年的历史。《咸定录》中说：“唐李郃为贺州刺史，与妓人叶茂莲江行……因谓‘叶子戏’。”另一个说法是唐代有位妇女叫叶子青，她撰写了一本纸牌专著《叶子格》，所以纸牌叫“叶子戏”。唐代的叶子戏已深得人们偏爱，晚唐诗人李洞做梦还在玩叶子，醒后还特地写诗记下这美梦。

到了宋代，纸牌娱乐叶子戏已风靡全国。有关叶子戏的书籍大量涌现。宋代学者郑樵在他的名著《通志》里就录有《偏金叶子格》、《新定偏金叶子格》、《小叶子格》、《击蒙叶子格》等多种牌谱。

这种纸牌不但民间百姓爱玩，就连许多文人学士也都乐此不疲。当时西昆诗体的领袖杨亿（大年）和他的一班门

客，如仲简、郑戩、章得象等都笃好此戏。杨亿还将纸牌改良成“鹤格”叶子戏（见欧阳修《归田录》）。更有甚者，当时民间的纸牌还传到宫中，成了帝王和宫女们消遣物。宋太祖还专门命宫人们学打叶子戏，以为消夜的娱乐（见《真逸农田余话》）。

到了明清，叶子戏已分为4门，有40张牌。牌上图象品目甚多，有人物、花鸟虫鱼、飞禽走兽等款式。据《霞外摭屑》一书介绍，明代著名文学家徐渭（文长）曾经绘过40张素纸叶子戏，每张宽3寸，长9寸，“杂引周秦以来史策”，别具一格。明末大画家陈洪绶（老莲）对叶子戏也颇偏爱，他花了整整4个月时间，创作了一套《水浒牌》，牌上画着40位神态各异的梁山好汉，个个呼之欲出。陈的好友，明代散文家张岱在他的《广梦忆》中，为这副“力开画苑、目无古人”的水浒牌写下了赞叹不已的“缘起”。这位明代散文大家也是个热衷于纸牌游戏的人，他也曾自行设计过一套“文武牌”的叶子戏。

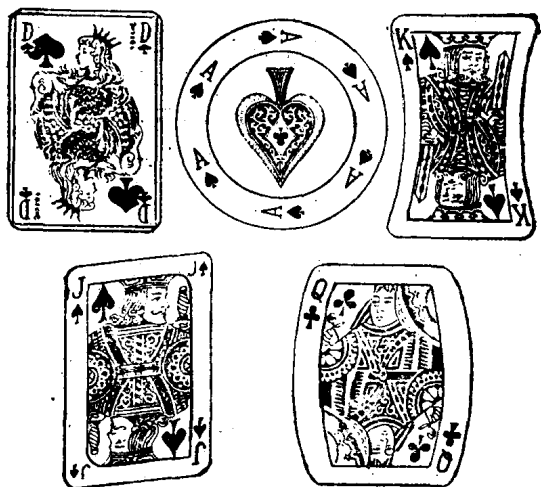
明代的叶子戏牌面上标着“万万贯”、“百万贯”、“十万贯”等等一些数字，以此来计胜负。据说，这些数字是取自南宋张叔夜讨梁山英雄的榜文，榜文书有“拿获宋江者赏钱万万贯，拿获卢俊义者赏百万贯，拿获关胜、武松、张青等者赏十万贯，拿获董平、李进者赏五万贯有差……”这些赏格就作为叶子戏的牌点了。

清代的纸牌长约8厘米，宽约2.5厘米，大概有两个手指那么大小。当时纸牌点数的名称有了专门的术语，依照

《清稗类钞》上所列的就有：“一为截角、二为斜眼、三为豹牙、四为缺内、五为双向、六为双著、七为斜齿、八为外缺、九为弦月。”计牌的法则有“空汤瓶”、“半整(音额,缺口的意思)”、“枝花”、“顺”、“豹”等等。我国纸牌最早的打法是排列法,谁翻到最大的牌,谁就获胜。以后打法逐步发展,日趋复杂。

中国的纸牌是在13世纪传到欧洲的。有一个传说,谓有一个威尼斯人从中国把纸牌带回了他的家乡,所以,威尼斯是欧洲最早有纸牌的地方。这个威尼斯的旅行者,可能就是尼可罗·波罗,他大约是在1269年和他的弟弟马迪奥一起由中国回到威尼斯;或者可能是尼可罗的儿子,著名的马可·波罗随他的父亲和叔叔第二次到中国时,将此游戏带回去的。纸牌传到欧洲后,西方受此启发,在14世纪,改制形成扑克牌。美国《纽约时报》桥牌专栏主编艾伦·特拉克斯特曾发出这样的感叹:“中国在1000多年前就发明了纸牌,中国是桥牌的故乡。今天,世界各地千百万人在享受着桥牌的娱乐,饮水思源,我们要感谢中国,并向中国致敬!”

扑克牌原称“游戏纸牌”(Playing Card),我国按Poker的音译,通称扑克或扑克牌。早期扑克牌的形状设计有这样几种:(如图)圆形牌,自1874年开始出现,但不经常生产;凹透镜形牌,1929年开始制造;梯形牌,是1952年的产品;桶形牌,具有现代英国牌的设计;长方形牌,为法国牌,现在较常见。近一个多世纪以来,扑克牌制造的基本规格很少变化,基本上是长方形,其标准尺寸为6.35cm x



早期扑克牌的 5 种形状图

8.89cm。

通常印制扑克牌的纸卡是由两张薄纸组成，用黑色的粘合剂粘合在一起。（用单层厚纸两面印是不符合要求的，因为如果在一个牌手的背后有灯光照射，则这个牌手对面的牌手可以透过光线看见前者手中的牌。黑色粘合剂可使扑克牌不透。）因此，扑克牌有时候也称为“粘合牌”。但由于纸的耐用性有限，多年以来发明者们又在研究比纸更为耐用的代用品。1932年，西格弗雷德·克劳斯勒在奥地利和其他欧洲国家登记了一项制造不燃性、不透明塑料薄片，并用这种薄片以其基质塑料制成的印墨印制扑克牌的专利权，从此，塑料扑克牌诞生了。这种牌是用醋纤维或者氯乙稀或多氯乙稀化合物制成的，具有很多优点，比纸制扑克牌远为耐

用，抗污脏且易于擦洗干净，但年销售量并不大。到1962年，又出现了由薄金属片制成的磁性扑克牌。其实这种扑克牌本身并不带磁性，它需另有一块经过磁化的平板与之配套使用。这种磁性扑克牌的主要优点是，可以用来在户外场所进行牌戏活动，即使在有风的环境下也能玩。

早期的扑克牌上没有角码。角码是扑克牌角上印在花色符号上方的，表示该牌张的级别的号码或标记。17世纪和18世纪的一些特殊形式的纸牌（教育用，纹章学用及政治用纸牌等）上，都有图画和文字，牌张识别不易，所以在每一张牌的一个上角的代表花色的符号旁边，印有一个数字或字母，以便识别。但是在很长一段时期中，竟没有人建议把这种办法用在常见的扑克牌上。直到19世纪70年代，才有3家美国扑克牌制造商，分别采用不同的方法解决了这个问题。一家制造商在每张牌的两个角上各印上一个缩小的牌张图形（称为三重式）；另一家制造商在每张牌的两个角上只印有一个花色符号和一个数字或字母（称为双角码式）；第三个制造商则在每张牌的四个角上都印上花色符号和一个数字或字母（称为四角码式）。

使用四角码式（也称双倍角码）的扑克牌，无论把牌向右或左展开成为扇形，都可以看见角上的角码，现在欧洲的扑克牌就通常印成这种形式。英国和美国的牌手则喜欢使用在左上角和右下角各有一角码的扑克牌。现在一些瑞士扑克牌在牌角不另印角码，而是在靠近牌角的花色符号中印上白色的数标。西班牙扑克牌和某些意大利扑克牌（特拉波纳

牌)的角码全部是数字。

扑克牌最早的张数并非54张(包括两张‘怪牌’即大王、小王),它因地因时而异,在意大利每副有22张或78张,德国每副32张,西班牙每副40张,法国每副52张,印度每副144张或120张,我国则每副为56张或30张等等,经过长期演化,才形成今天54张的模样。

2. 五十四张牌的称谓、含义

扑克牌上有四种不同的花色符号。♠,俗称黑桃(Spade),花色的符号为矛头形;♦,俗称方块(Diamond),花色的符号为钻石形;♣,俗称草花(Club),花色的符号为三叶草的叶片形;♥,俗称红心(Heart),花色的符号为心形。但不同的国家,对花色符号有不同的解释:法国人把黑桃理解为“矛”,把方块理解为“方形”,把草花理解为“丁香叶”,把红心理解为“心”。德国人把黑桃说成是“树叶”,把方块说成是“铃铛”,把草花说成是“橡树果”,把红心说成是“红心”。意大利至少有10种不同形式的扑克牌,其中威尼斯人把黑桃称为“宝剑”,把方块称为“硬币”,把草花称为“棍杖”,把红心称为“酒杯”。瑞士人把黑桃看成是“橡果”,把方块看成是“铃铛”,把草花看成是“花朵”,把红心看成是“盾牌”。英国人则把黑桃看作是“铲子”,把方块看作是“钻石”,把草花看作是“三叶草”,把红心看作是“红心”。据说这四种花色是古代卜筮用具上