

SUNNY BOOKS

中外扑克牌玩法 100种

江东子 编



**SUNNY
BOOKS**



中外扑克牌玩法100种

江东子 编

农业出版社

SUNNYBOOKS

中外扑克牌玩法100种

* * *

责任编辑 孙林 王守聪

农业出版社出版 (北京朝阳区枣营路)

新华书店北京发行所发行 北京市密云县印刷厂印刷

787×960mm 32开本 5.625印张 103千字

1989年10月第1版 1990年7月北京第2次印刷

印数 31,501—49,700册 定价 2.90元

ISBN 7-109-01429-0/G·70

SUNNY BOOKS

目录

扑克牌面面谈.....	1
一、扑克牌游戏.....	9
1. 升级 (一)	11
2. 升级 (二)	14
3. 升级 (三)	15
4. 三打一.....	17
5. 拉大车.....	20
6. 捉黑A.....	21
7. “关”牌.....	23
8. 扑克 (一)	24
9. 扑克 (二)	27
10. 五魁.....	27
11. 10分.....	29
12. 七喜.....	31
13. 争先.....	33
14. 5 · 10 · K.....	35
15. 敲三家.....	37
16. 拱猪.....	39
17. 傻瓜.....	41
18. 王后和士兵.....	43
19. 钓鱼.....	45

20.红心	46
21.24点	47
22.2 · 10 · J	48
23.起伏	52
24.红军·黑军	53
25.60点	54
26.司令	56
27.最后一张	58
28.轮回	60
29.画乌龟	60
30.淘金	6 ²
31.假牌	64
32.接力游戏	66
33.抢衣服	67
34.接龙	69
35.换衣服	70
36.贴胡子	71
37.攀比	72
38.赌场	73
39.战争	74
40.41点	75
41.无将	77
42.大拍卖	80
43.美国式结婚	81
44.简单桥牌	83
45.情人桥牌	85
46.同心协力	86
47.7点半	88
48.9点	89
49.银行	90

50. 方块 9	92
51. 全胜	93
52. 收红点	94
53. 21点	95
54. 百分	97
55. 轰炸机	99
56. 打四十	100
57. 1987年	101
58. 天地人和	102
59. 得点比赛	104
60. 最后一人	106
61. 捉“麻子”	106
62. 呼唤伴侣	109
63. 捡10	110
64. 15的幸福	111
65. 摘花蕊	112
66. 排长龙	113
67. 花园	114
68. 13点	115
69. 快乐的时钟	116
70. 八面玲珑	117
71. 金字塔	118
72. 三叶草	119
73. 营救女王	119
74. 迷惑	121
75. 地毯	123
76. 田赛场	124
77. 围城	127
78. 有趣的排列	128

二、扑克魔术.....	133
79.同色同点.....	135
80.巧出牌点.....	136
81.八卦奇阵.....	137
82.三九神数.....	140
83.黑桃A	141
84.寻牌妙术.....	142
85.报牌知数.....	145
86.身不由己.....	147
87.肉眼透视.....	153
88.侦探J	154
89.三组里的一张牌.....	155
90.牌变火柴.....	155
91.牌到顶端.....	157
92.二寻一.....	158
93.四A聚会.....	159
94.诱心术.....	161
95.国王看戏.....	162
96.特异功能.....	163
97.找对象.....	165
98.拍牌猜牌.....	168
99.颠倒.....	170
100.明猜牌点	171

扑克牌面面谈

世界上也许没有任何一种游戏比打扑克更普及，更受人们喜爱的了。最大的原因，可能是不受人数或场所的限制，不论何时何地或多少人都能在一起痛痛快快地玩。佳节酒后自不必说，即便在郊外旅游、山间露营或在火车里、飞机上，都能随时拿出来玩。扑克牌比任何游戏都家庭化，无论老人或孩子都能高高兴兴地在一起玩，这也是扑克牌最大魅力之一。

寂寞的时候，独自拿起牌，做出诚心诚意的样子，算一算未来的命运或明天的爱情，无论结果是奇妙的巧合还是多么的荒谬，那种期望和不安混杂在一起的滋味，也足以使你摆脱寂寞。如果你能用几张扑克牌变幻出神秘的花样，会使你的朋友、家人和情侣惊奇不已，那种内心中隐密的优越感，又是没有任何东西可代替的。

扑克牌的玩法多种多样，同一种玩法往往也因地而异，为便于初学者对一些基本规则有所了解，在这里先介绍一点扑克牌的常识大概并不多余。

（一）扑克牌的起源

除了王牌之外，扑克牌中绘有人物像的三张牌（K、Q、J）上，每个人像都是高鼻深目，卷发碧

眼，因此，大多数人认为扑克牌发源于西方，而实际上，扑克牌是起源于四大文明古国中的中国、印度和埃及。1096年开始的十字军东征，使欧洲人看到和接受了更多令其惊诧的东方文明。来自欧洲大陆和英伦三岛的士兵们从印度带回了波罗门（僧侣）发明的一种扑克牌。又经过几世纪的改良和发展后，再从欧洲传回了东方。象其它很多东方文明一样，新型的扑克牌也充满了浓郁的西方色彩。

（二）扑克牌的组成和象征

扑克牌的张数和图案，随着时代和地点的不同，有着相当大的变化。中世纪的意大利流行53张的扑克牌（只有1张王牌），现在世界上的很多地方仍在使用的这种扑克牌，但也有为数不少的地方流行使用54张（一大一小两张王牌）的扑克牌。对大多数游戏来说，一张王牌的差别对游戏性质的影响是微乎其微的。

我们在这本书中介绍的所有游戏，都以54张一副的扑克牌为准。

一副扑克牌共有54张，分为四组，每组13张，另有两张王牌（或称为鬼牌）。王牌的图案并没有一定，但通常以画着戴三角帽的小丑为多。每13张一组的四组牌的图案则是确定的，这四组牌是：



黑桃(Spade)——黑色



红心(Heart)——红色



梅花(Club)——黑色



方块(Diamond)——红色

每一组都有2、3、4、5、6、7、8、9、10共九张数牌,另有3张花牌,即:K——国王(King)、Q——王后(Queen)、J——士兵(Jack)。另一张牌A较为特殊,在不同的游戏中它的地位也不同,有时是“1”,有时则排在K之上。A和2—10的数牌上,都有和所标数字相符的花色标志图案。在每张牌的左上角和右下角也都画着牌的花色标志和数字,以表示这张牌的所属和等级,称为指数。

除王牌地位较高外,其它四种花色一般不分等级,但在个别游戏中则以黑桃为最高级,以下依次为红心、方块、梅花。A一般在K之上。四个A中,有些游戏又规定黑桃A的权力最高,称为“神(god)”,这也是黑桃A的花色装饰符号比其它三个A大得多的原因。

关于扑克牌,有很多传说。

有人说扑克牌是历法的缩影:54张牌中,色彩鲜明的大王代表太阳,黑白图案的小王代表月亮;其它52张牌则代表一年有52个星期;一年四季春、夏、秋、冬则用梅花、红心、方块、黑桃表示,其中红心、方块代表白昼,黑桃、梅花代表黑夜。每一个季节是13个星期,扑克牌中每个花色正好是13张;每一季节是91天,而13张牌的数字相加正好是91;四种花色的点数相加,再加上小王的一点,是

365，如果再加上大王的一点，那正好是闰年的天数。每副扑克中的K、Q、J共有12张，既表示一年有12个月，又表示太阳在一年中经过的12个星座。

还有人说：黑桃是橄榄叶，象征着和平；红心是心形，表示智慧；梅花是三叶草，象征爱情；方块是钻石，意味着财富。

可以说，在每一张扑克牌中，人们都寄予了良好的祝愿。

（三）扑克游戏的一般程序

发牌人 在扑克游戏开始前，首先要决定由谁来当发牌人。但并不是总由一个人来发牌，而是按向左或向右的方向转，每圈依序由一个人来发。发牌人是担任发牌的任务，并主持游戏进行的人。通常是参加游戏的人每人摸一张牌，摸到点数最大的人为第一个发牌人。

洗牌和切牌 发牌前先要由发牌人“洗牌”，所谓“洗牌”，就是把牌混在一起，使参加者不知道每张牌的排列顺序。洗好牌后，由发牌人的上家把这叠牌从任何部位一分为二，然后上下交换，即所谓“切牌”。在占卜和魔术中，则由对方“切牌”，这是表演过程中一个重要的关键。

发牌 切牌之后，发牌人开始发牌。发牌人一般从自己的右邻（或左邻）开始按逆时针（或顺时针）方向发牌，每次一张或几张，视游戏规则而定。

打牌 发牌人并不一定是首先出牌的人，不同的游戏各有相应的决定第一圈谁先出牌的方法。但从第二圈开始，则一般为在上一圈次中获胜（打出

最大牌)的人先出牌。

圈次、一盘、一局 一个圈次，多指参加者每人各打出一张手牌所完成的一个循环。在一圈中，跟出与基牌同花色而等级(序列)较高的人，或没有该花色而打出最大将牌(有将牌的游戏)的人就是这一圈的赢家，而由他来出下一圈的基牌。如此反复下去。另有一些游戏没有严格的圈次概念，此时，牌的花色无关紧要，只要牌的等级在所打出的牌中最大，而且无人能够或愿意打出比其更优位的牌时，则打出此牌的人就可以从手牌中自由选择一张(或几张)牌打出来。

每发一次牌，当所有的桌牌和每个人的手牌都打光成为弃牌时，即为一盘。每一盘包含很多个圈次。

打完规定的盘数或不计盘数而以达到预先确定的分数(点数)为标志，即为一局的结束。每局都包括不同的盘数。

胜负 几乎所有的扑克游戏都与胜负概念紧密相连，而分出胜负的办法一般有下列四种形式：①以点数的多少来决定；②以分数的多少来决定；③以完成某种规定序列(或组合)的先后(或多少)决定；④以手牌的多少或打光手牌的次序决定。

一个人只要有争取胜利的信心，就不会轻易倒下。扑克游戏正是人们这种信心的力量和智慧的体现，这也正是扑克游戏为人们所深爱的原因之一。

(四) 扑克游戏中的一些专门用语和规定

将牌 有些游戏要规定将牌，即赋予某种花色

的牌以特别权力，将牌花色比其它三种花色都要大。四种花色中的任一种，都能做为将牌。如：当梅花为将牌时，任何一张梅花牌都能赢其它花色中最大的 A。决定将牌的方法有多种，随游戏的种类而变化。多用“叫牌”来决定，也可以通过“明牌”或“翻牌”来决定。

基牌 是指每圈次中打出的第一张牌。例如：基牌是方块 4，方块在这一圈中就获得特别的权力，其他人若没有方块，即便拿出其它花色的 A，也是方块 4 获得胜利。但有将牌时，将牌还是胜过基牌花色的牌。

手牌 指由发牌人发到每个人手中，由持牌人自己支配的牌。

桌牌 或称为底牌、堆牌、场牌。指发完手牌后所剩下的牌，通常是反面向上重叠地放在中间，以便以后游戏的进行。

弃牌 从手牌中打出到桌面上的牌。或称为废牌。

顶牌 在桌牌或游戏尚未开始时处于一叠牌最上面的牌。

王牌 有 2 张，图案着色的为大王，相同图案而不着色的为小王。

序列 指无特殊规定时，每个花色中牌张的大小等级排列，一般如下：A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2。

顺牌和同花顺 任何接连三张以上为一组的牌称为顺牌。如：7、8、9，J、Q、K，……，同

一花色组成的顺牌称为同花顺。

同位牌 指大小相同的牌。如梅花 8 与红心 8；方块 5 与黑桃 5、梅花 5。又叫同数牌。

优位（高位） 指某一张（或一组）牌比另一张（或一组）牌更大，即处于优胜的地位。如：一圈中出现了 A、K、10、3 四张牌、10 比 3 处于优位，K 比 10 处于优位，A 又比 K 处于优位。这样 A 处于最优位，即是这一圈次的胜者。又如：顺牌“10、J、Q”比“9、10、J”大，处于优位。

庄家 有两种情况：①发牌和首先叫牌的人；②叫牌获胜而取得底牌主打的人。庄家通常可以打出第一圈的基牌，有时还可以决定将牌花色。

伙伴 分成两组进行对抗式游戏时，和自己同是一组的协作者，一般由摸得同色牌（红、黑二种）的人为一组。

叫牌 在拿到全部手牌之后，就从发牌人或其下家开始叫牌。原则上是参加者各叫一次，但如有人叫到最高时，则其他人不得再叫。叫牌，即叫出在一次游戏中自己可以获胜的圈数或可得到的分数，因各种因素（如手牌太差等）不愿叫牌时也可不叫而说“帕司”（pass）。后叫牌的人必须比他前面叫牌者所叫出的牌的数值要大（或同数值而花色更高级），详见具体游戏规定。

将吃、跟牌和垫牌 在按圈次打的游戏中，没有基牌同类牌时，可以出将牌而赢得这圈，称为“将吃”，俗称“枪毙”、“杀”，也有叫“切”的。打出和基牌同花色的牌叫跟牌。没有与基牌同

花色的牌，而打出其它花色的牌（非将牌）叫垫牌。

贡牌和还贡 有些游戏规定，输家（一人或几人）是“进贡者”，在拿到下一盘的手牌后，必须将其中最大的一张（或几张）拿出来做为“贡牌”。而在上一盘获胜的一人（或几人）是“吃贡者”，可以取回贡牌作为自己的手牌，同时从手牌中任选一张拿出来作为“还贡”给进贡者。吃贡者可以根据自己手牌情况及与贡牌者的关系（是否伙伴）也可以不吃贡，叫“退贡”，此时，一般由进贡者本人取回贡牌。

牌德 顾名思义，即讲求打牌的道德。每个游戏者必须互相尊重，讲究礼貌，不得偷看他人的手牌或桌牌；不得在打出牌后又取回打出另一张牌；不得随意指责他人；不得以眼色、语言、动作等暗示自己的伙伴和扰乱他人思考；最好也不要无故中途退席；更不要以扑克牌为工具进行赌博活动。

扑克牌游戏可以增加生活的乐趣，可以锻炼人的反应能力、判断能力和承担风险的勇气，培养你敢于拚搏的精神，建立必胜的信念。因此，它不仅是一项娱乐，也是一门艺术。

SUNNY BOOKS

一、扑克牌游戏



