



新遊藝

香港蘇美圖書公司出版

朱子謨編著



185277

少年益智遊戲叢書

撲克的遊戲和魔術

朱子謨 編著



北京联大

00102732



內 容 提 要

撲克牌的玩法有多種多樣，大概可分為兩大類：第一類是競賽性的撲克遊戲，由兩人或兩人以上共同競賽；第二類是表演性的撲克魔術，由一人當衆表演。本書所介紹的撲克遊戲和撲克魔術，一般都比較健康、有趣，變化奧妙，但簡單易學，可以作為家庭或學校晚會上娛樂之用。

少年益智遊戲叢書

撲克的遊戲和魔術

編 著 者 朱 子 謨

出 版 兼
發 行 者 藝 美 圖 書 公 司

香港灣仔天樂里七號地下

電 話：5-750240

5-745650

電報掛號：“YIMIBOCO”

承 印 者 新 華 印 刷 股 份 公 司

鯉魚涌華廈工業大廈四樓B座

電 話：5-623324

一九七六年十一月再版

定價港幣二元七角

版權所有・翻印必究

88/23

編者的話

我們編寫這套「少年益智遊戲叢書」的目的，是為青少年們和教師們的需要而介紹各種健康的、益智的、有趣的遊戲，提供一些文娛活動資料。這些健康益智的遊戲，不但可使大家玩得愉快，心情舒暢，能更好地渡過歡樂的假日和節日；而且通過玩遊戲，還可以培養少年們具有機智、靈活、堅毅的品質和遵守紀律、團結互助的精神。

這套叢書所介紹的遊戲，都是經過我們多方搜集，認真選擇，然後才分類分冊出版的，計有：撲克的遊戲和魔術、草地遊戲、遊藝會遊戲、室內遊戲……等多種。各書的特點是：內容多樣化、新穎、活潑，多姿多采，玩法簡單，場地也不需大，人數也不拘多少，在不同的地方，不同的人數中，可以做不同的遊戲，玩起來都是很有趣，所以十分適合學校、社團在搞文娛活動時參考應用。

書中各種遊戲的玩法，讀者們可以根據自己的具體情況，靈活運用。各種遊戲必須事先做好各種準備工作，要根據參加者的年齡、性別和健康情況，決定適宜於活動的時間和方式，不要把活動時間搞得太長，活動方式也不能過於劇烈，以免造成疲倦和不快。最後，並要注意遊戲過程中的安全問題，防止發生任何意外的損傷。

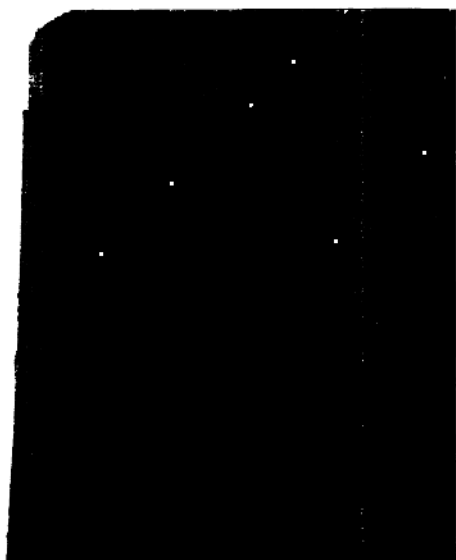
我們編寫這套叢書，只是一個探討，一個提倡，希望藉以交流經驗，推廣開展健康益智的文娛活動。我們所搜集的遊戲，還有許多不夠的地方，希望讀者們提供寶貴意見。在此，我們謹致以誠摯的、深切的謝意！

兒童劇本介紹：

這套兒童劇本選集是為小學教師和學生們而編寫的。它的特點是：內容健康，劇情精彩，短小精悍，易於演出。

智慧花.....	曉城著.....	港幣一元一角
慈母心.....	綠洲著.....	港幣一元五角

香港**荻美圖書公司**出版



目 次

撲克遊戲的基本知識·····	1
撲克遊戲:	
1. 誰是落伍者·····	3
2. 接龍·····	7
3. 爭回棉胎·····	8
4. 信不信由你·····	10
5. 吊牌·····	12
6. 黑桃·····	14
7. 打牌取戲·····	17
8. 臘梅·····	18
9. 八面稱雄·····	21
10. 百分·····	22
11. 釣魚·····	29
12. 爭取分數·····	31
13. 四十一分·····	33
14. 搶叫綽號·····	34
15. 馬拉松·····	35
16. 植物園·····	37
17. 雙七巧·····	39
18. 派兵點將·····	41
19. 三十一點·····	42

20.	組牌遊戲	45
21.	配牌競賽	47
22.	縱橫如意	49
23.	分段橋牌	51
24.	小型橋牌	55
25.	無約橋牌	58

撲克魔術:

1.	八牌配對	63
2.	建立秩序	64
3.	分組集合	66
4.	四隊人馬	69
5.	大小十字	71
6.	巧算一百	74
7.	電子眼	75
8.	指南針	78
9.	顛倒面目	82
10.	雙牌移位	84
11.	尋訪同伴	86
12.	異地重逢	90
13.	估計單雙	91
14.	神機妙算	92
15.	三人同心	94
16.	推算花點	96
17.	三牌合猜	97
18.	加牌統計	99

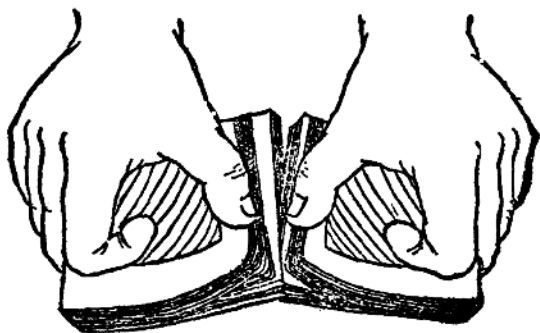
19. 遷牌猜數.....	101
20. 海裏尋珠.....	104

撲克遊戲的基本知識

(1) **全副紙牌** 一副紙牌一般包括五十二張，分四種花色：黑桃(♠)最大，紅心(♥)次之，方塊(♦)第三，黑花(♣)最小(如有變化，另作說明)，每種花色有十三張：A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2。在某幾種遊戲中還加進一張或兩張「怪牌」(又稱滑稽牌)。

(2) **抽牌擇位** 根據通常習慣，抽得大牌者享有選擇座位和首先發牌的權利。抽牌時應將全副紙牌(最好揀去怪牌)暗覆着攤在桌上，如「一」字形。抽牌者盡量從牌的中段抽取，避免在兩端五張以內抽牌。

(3) **洗牌** 所謂洗牌，就是把全副紙牌暗覆在桌上，利用雙手加以混和的意思。但是，這是一種陳舊的洗牌方法。現在大家所採用的洗牌方法是先將全副紙牌理齊，分為兩半，以交叉的形式，用姆指將紙牌彈和，如下圖：



用這種方法洗牌，至少要彈和兩次。

(4)切牌 切牌的方法很簡單，切牌者將洗過的牌搬動一部份（一般不少於五張或多於四十七張），放在發牌者面前，再由發牌者將沒有搬動過的一部份放在上面，切牌的手續就算完畢。

(5)發牌 發牌時應將紙牌全部暗覆，第一張牌發給發牌者左首一家，再向左輪流分發，最後輪到發牌者自己；如果偶然發了明牌，收牌者有權要求重發。每玩一次，發牌權向左輪轉。

(6)出張 帶頭打出來的那張牌叫做出張，又稱出牌。但一般是不嚴格地區別出張和跟牌的，有許多人往往把打出的每一張牌都喚做出張。

(7)跟牌 一家出了一張牌，其他各家依次跟着打出一張牌，這就叫做跟牌。

(8)墊牌 在跟牌時，如果跟不出所規定的一種牌，而跟以另一種牌，就是墊牌。

(9)墩 一家出了一張牌，其他各家跟齊後，這些牌合起來就成為一墩。

(10)將牌 是一種賦有特種權力的牌，由玩者根據遊戲的要求來選定。譬如說，選定了方塊為將牌，那末，方塊花色的任何一張牌就比其他花色的任何一張牌來得大。

(11)叫牌 叫牌的主要目的是指定某一種花色為將花（將牌）和預定某個數字為完成定約的指標。

(12)定約 最後所叫的數字（往往是最高的數字）和花色，經過其他各家（或對方）同意後，即成為定約。

撲克遊戲

1. 誰是落伍者

這是一種富有戰鬥精神的紙牌遊戲，可供三人至四人同玩（人數稍多也可以），使用紙牌五十三張，即全副紙牌再加上一張怪牌，每種花色以A爲最大，K次之……2點最小，怪牌稱爲「封牌」，可封住任何一張牌，阻止對方繼續進攻。

遊戲勝負 逼使對方吃進你用作攻擊張的牌，爭取自己一方的牌先行脫手，先脫手者爲勝，最後持有牌的人稱爲「落伍者」。

玩打方法 每家發牌八張（一般情況下是發八張，有的時候也可以發七張或六張、九張等），另外翻一張明牌，就以這張明牌的花色作爲將花（將牌）；任何一家如持有2點的將牌，可用來掉換這張明翻的將牌（不願掉換也可以）。先由發牌者主攻，攻擊的對象（防禦者）經常是主攻者的左首一家，主攻者首先打出一張或二、三、四張同一點子的牌，除了防禦者外，其餘各家都可乘機打出與牌河裏點子相同的牌（張數不限），作爲助攻或續攻；防禦者必須用花色相同、點子較大的牌或任何點子的將牌或封牌逐一予以抵鎖。這時可能發生兩種情況：一種是攻方沒有與牌河裏點子相同的牌可資續攻或防禦者利用封牌抵住了最後的攻擊張時，防禦者

就可以把牌河裏的牌全部予以覆掉，反守爲攻；另一種情況是防禦者抵銷不了或雖有牌可抵而不願意抵，那麼，他必須把牌河裏的明牌全部吃進。這一階段攻守戰便作爲結束。但在下一家攻擊之前，每家自上次的主攻者起，向左輪流補牌，補滿原有的八張之數，如手裏的牌已超過了八張，就可以不必再補。當存牌補完時，明翻的那張將牌也可作補牌之用。最後一家（或數家）如因存牌不多或無牌可補而補不滿八張時，只得少補或不補。主攻權原則是向左輪流的，但是遇到防禦者吃進明牌時，主攻權應該屬於吃進牌的左首一家。存牌被補完以後，大家手裏的牌就會愈打愈少，誰手裏的牌先脫手，誰就先獲得優勝，那個脫手最慢的人，就是「落伍者」。不過要注意：當自己手中的牌已打完，而還有牌可補時，仍須補牌，不能算脫手，只有在自己手中的牌已打完，而又無牌可補的時候，才能算先脫手。

打牌舉例 如有三個人在一起玩，抽得大牌的人就首先發牌，每家各發八張，另翻明牌一張，作爲將花。假使明牌是♦J，那末凡是有♦花色的牌全是將牌。發牌者（以後簡稱甲）先主攻，打出一張♠4，他的左手一家（以後簡稱乙）是防禦者，右首一家（以後簡稱丙）是助攻者。例如，你是乙，持有下列八張牌：

♠Q、♠J、♠5、♥J、♥6、♣10、♦8、♦2。
你先把♦2去掉換明翻着的將牌♦J，而後用♠5去抵銷♠4。丙打出與牌河裏點子相同的♣5作爲助攻，你用♣10去抵銷。甲以♠10、丙以♥10來續攻，你用♠J、♥J來逐張予以抵銷。現在牌河裏有這樣幾張牌：

♠ 4、♠ 5、♣ 5、♣ 10、♠ 10、♠ J、♥ 10、♥ J。

你如見攻方攻不出牌來，可問一聲：「還有牌可攻嗎？」待甲、丙答稱「沒有」後，你就把牌河裏八張牌全數覆掉，放置一旁，作為廢牌；跟着，你就由防禦者變成了主攻者。在你進攻之前，大家必須補牌，假使你補進這樣四張牌：♦ A、♦ 7、♠ K、♣ 6，加上原有的四張：♦ J、♦ 8、♥ 6、♠ Q，又成了八張，你就開始向坐在左首的丙進攻。你打出兩張6點（♥ 6、♣ 6），而甲也跟打一張♠ 6來助攻，丙用♥ 8、♣ K、♠ 9來逐一予以抵銷。你繼用♠ K去續攻、丙用將牌♦ 3來抵銷。甲又用♣ 3，來助攻，丙用♣ Q來抵銷。你再打出♠ Q，丙無牌可抵，只好將牌河裏的明牌全數吃進，主攻權又輪到吃進牌的左首一家甲，而你又成為防禦者。在甲進攻之前，你和甲又須補牌，丙手中的牌因為已超過八張，可以不補。

經過數度攻防玩打後，存牌已被補完，你只持有下列四張牌：

♦ A、♦ 8、♥ 4、怪牌。

現在又輪到你是防禦者，甲主攻，打出一張♥ 9和一張♣ 9（此時甲、丙各持有7張牌），你可以先用封牌（怪牌）一方面抵住了♥ 9，另一方面，使其他的人無法再續攻或助攻；然後再用將牌♦ 8去抵銷另一張9點，你就可把牌覆掉，反守為攻。你打一張♥ 4，丙（防禦者）用♥ K來抵銷，因為甲沒有牌可以用來助攻，於是丙可以把牌覆掉，反守為攻。丙打出一張♣ 8向甲進攻；甲用♣ J來抵銷，現在你手裏只剩了一張♦ A，無從助攻，而丙也沒有牌可以來續

攻，只好讓甲把牌覆掉，再來反攻。甲打出一張♠7，你用♦A（將牌）來抵銷，同時宣告最先脫手。你脫手後，遊戲還是要繼續進行，直到只有一個人持牌時為止。

如果有四個人在一起玩，那末可以分為兩組來對抗，這樣能增加些興趣。現在把四人分組對抗的打法敘述如下：

發牌張數、翻將花、首先攻牌、主攻權的轉移、補牌、覆牌等都與前面所說的一樣。不同的地方：

（1）一方主攻後，只有他的同伴可以參與助攻，防禦者的同伴一般不參加助攻；

（2）如果已有一人脫手出局，玩打方法便和上述三人玩打的方式相同，同伴之間也可以彼此互攻，對方也可參與助攻；

（3）遊戲繼續至同一組的二人都已脫手出局或只有一人持牌時為止。

打牌時幾點規定：

（1）在有牌可補時，如防禦方由於抵牌而脫手，攻方應停止攻牌，經大家補牌後由原防禦方反守為攻。

（2）在無牌可補時，防禦方如因抵牌而脫手，也就作為脫手。

（3）封牌不能當作攻擊張打出；如攻方的最後一張攻擊張恰好是封牌，這一家就被認為自己封住了自己，作為這次遊戲的「落伍者」。

（4）封牌只能抵住一張攻擊張，假使牌河裏却有三張攻擊張在等待你去逐一抵銷時，那末除了這張封牌外，還須有兩張足以抵銷的牌與封牌同時打出去，才能發生效力，在這

一種情況下，其他的人就不能續攻或助攻。

打牌技巧 在三人打牌時，有時你拿的牌很差，爲了避免吃進過多的牌，你可以在攻方打第一張時，盡先吃進，不必硬去應付。這樣就輪到你的左首一家主攻，你變成了助攻者，因而脫離了防禦者的地位。另外還有一個方法是在防禦時利用將牌去抵銷，因爲往後如果抵銷不了，仍可以吃進來。但是在攻牌時，應盡量避免使用將牌，因爲牌河裏一有將牌，無異是在鼓勵防禦者吃進好牌。封牌一經使用，攻牌就完全停止，作用很大，所以要選擇適當的時間來使用。攻牌時，宜以小牌上前，這樣可以造成續攻的機會。

2. 接 龍

這種遊戲可供三人至五人同玩，使用紙牌全副，加一張怪牌，共有五十三張。它的順序爲：

K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2、A，每種花色以7點爲中心，在它的兩端按照牌的順序，接以同樣花色的牌。最後接成四條龍。

遊戲勝負 這一遊戲以爭先脫手爲勝者，怪牌在這裏是最不受歡迎的一張牌，它不能作爲任何點子牌打到牌河裏去（但可以出借）。遊戲進行到各家正常牌都脫手了，只持有怪牌的人就算輸。

玩打方法 每家發給同等張數的牌，如因人數關係發不平均，可把任何一張或幾張7點牌預先檢出，明放在桌上牌河裏。譬如，五人同玩，每家分十張的話，勢必多餘三張；

這樣就可在事前檢出三張 7 點作為中心以資調整。打牌時，由發牌者的左首一家開始，以後每家依次打出一張。打出的那張必須是任何花色的「7 點」，或者是點子可以與牌河裏的牌相啣接的一張牌（花色必須相同）；如打不出這一類牌，他就得向右首一家借一張，同時輪到左首一家出牌。借到的那張牌即使可以接上牌河裏的牌，也應該等到下次輪到自己出牌時才可把它打出。出借的一家，如手裏剛巧有怪牌，就可趁機借給他，免得以後沒有機會出手；如沒有怪牌，那末可將自己比較不需要的牌借給他。

打牌舉例 譬如說，四人同玩，抽得大牌者首先發牌。發牌前預先檢出一張任何花色的 7 點，如 ♠ 7，每家發給十三張。例如，你（發牌者）是南，持有下列牌面：

♠ 10、9、8、5 ♥ J、7、2 ♦ 9、A ♣ Q、10、5、3

牌河裏已放着一張 ♠ 7，西首先出一張 ♣ 7，北出 ♣ 8 接上，東打一張 ♦ 7，你接 ♠ 8。第二輪，西接 ♦ 8，北接 ♣ 9，東接 ♠ 6，你接 ♠ 9。第三輪，西既打不出 7，又無牌可接，要向你借一張牌，你可檢一張 ♦ A 給他，因為 A 是極端張，較難出手（如拿着怪牌，就可把怪牌借給他），這樣，大家依次接牌，結果接成了四條龍，其中必有一家持有怪牌的，他便算輸家。

3. 爭豈棉胎

這種遊戲很有趣，簡單易懂，人數不拘，普通以圍滿一