

现代
家政经纬

合家乐游戏

胡绳梁 编著

HA ZHENG

-49
+34



上海科学技术文献出版社

现代家政经纬

合家乐游戏

胡绳梁 编著

胡绳梁 苏才果 潘中法
包昌善 宣 轩 等撰稿



上海科学技术文献出版社

责任编辑：方 虹

封面设计：何永平

现代家政经纬

合家乐游戏

胡绳梁 编著

胡绳梁 苏才果 潘中法 包昌善 宣 轩 等撰稿

*

上海科学技术文献出版社出版发行

(上海市武康路2号 邮政编码 200031)

全 国 新 华 书 店 经 销

江苏省吴县文化印刷厂印刷

*

开本 850×1168 1/32 印张 3.75 字数 104 000

1998年1月第1版 1998年11月第1次印刷

印数:10 001—15 000

ISBN 7-5439-1119-1/T·489

定 价:5.80 元

《科技新书目》439—680

· 现代家政经纬 ·

编 委 会

主编

罗伟国 方 虹

编委

王铭庆 孙良义

孙祖安 沈庆法

马学鸿 邹振华

郑菁深 胡绳梁

崔煜芳 端木复

储有明



编者的话

现在社会上流行的“家政”一词来自 20 世纪 30~40 年代美国高等学府所设家政系的概念。且不说如今这种划分在西方已荡然无存,就是在当时,这门培养家庭主妇以持家育儿为主要内容的专业课程,不是只介绍“应该怎样做”,而注重于“为什么要这样做”的科学道理。

60 年代以后的美国,由于社会发展科技进步,社会分工越来越细,大批家庭主妇走出家门,家庭的责任倾向于男女分担,学院不再设立家政系,有关的内容则被消化到其他各学科中去了。经济学中的家庭经济学就是一例,但涉及的内容有了更广泛的社会意义,对象更多的是从事和研究与家庭有关经济活动的学者。它的主要内容分三类:一是家庭财政计划,包括如何安排每月家庭财务、如何安排婚礼费用、如何投资为子女上大学筹集资金等;二是营养学,研究家庭菜谱的营养成分及食物结构的调配等;三是纺织品,内容为如何从人体健康、环保意识等角度去选择家庭中生活用纺织品,以及纺织品的质量鉴定、花样设计和编织等。另外,有关家庭功能、人际关系、代际关系、家庭成员分工等内容因为与社会学有关,成了社会学中的一部分。家庭教育的内容则大部分划入教育学中。家庭生活中娱乐审美及实用类内容则进入成人教育课程中,如大学里开设摄影、烹调、舞蹈、园

艺等学习班。以上所述各专业仍是美国当今社会的热门。由此可见,无论社会经济活动如何活跃,市场如何扩展,家庭的社会内容和结构尽管有所变迁,但传统的家庭模式仍是主流,与家庭生活有关的内容及科学仍是人们关注的基本问题。

为此,我们在编写这套丛书时,重提“家政”的概念,并以传统家政学“为什么要这样做”为基础,同时借鉴现代家庭经济学和社会学的内容,向读者提供生活常识之同时,道出更多科学依据。内容有衣、食、住、行,还有财、法、教、娱、仪、容、养、趣等,以分册形式陆续出版,旨在能从各方面帮助读者建立融洽的家庭关系,使家庭成为一个活跃的、充实的、健康的、有乐趣的社会细胞,一代一代新人类在这个细胞里繁衍成长。



前 言

在繁忙而快节奏的工作之余，在家里打开电视机，家庭成员各自为阵，与电视屏幕进行着交流，是当今大部分家庭晚间休息的写生。纵然电视节目的编排张弛有节，但无孔不入的电视广告却不失时机地强入民宅，展示着目不暇接的现代享受和消费品高频率的更新换代，使观者的神经和精神又被拉入了白天尚未休止的追逐和竞争之中。原想享受一下的安逸和闲散顿时荡然无存。

现代人的家庭何不关上电视机，换一种方式休息自己的身心呢？

看重事业固然重要，但如何休闲，如何打发业余时间，如何调剂情绪，这些看起来是小事，但一个人的生活是否快乐圆满，却正取决于这些小事。无法为自己安排消遣的人往往缺乏生活的趣味，所表现出来的状态很容易变成一个惹人讨厌，甚至惹自己讨厌的人。

独自一人，如果是爱静者，可以看书、听音乐、写作、画画、收集藏品；爱动者可以习舞、慢跑、爬山、游泳；不喜欢待在家里可以去看电影、看展览会、上健身房；喜欢有成就感的可以做木工、编织、陶艺……两个以上或更多的人时，可以打球、聊天抬杠、下棋、跳交谊舞，甚至合家出门旅游、逛公司购物、吃自助餐。有特殊嗜好者还可以打坐、练瑜伽，或潜心发明、闭门创作，或做生态摄影，甚至飞滑翔翼、驾快艇、加入潜水俱乐部，哪怕是没有人作伴时，仍能享受生活的欢娱和生命给予的那份自由自在。

从家庭生活的意义上来讲，娱乐和游戏更是一帖全家人身心交融的良药。不能想象，没有共同娱乐活动的家庭，各成员之间能有充分的沟通，以及由此而来的饱满的情爱。在嬉戏中会心的微笑，不谋而合的默契、出其不意的共出一词，会让人在一瞬之体会

到人与人之间血脉相连、思维交合的愉悦和惊喜,这无疑是最广博的心灵安慰,所有的谅解、信任、谦让都不再成为遥远!

目 录

前 言

第 1 章 局影凝豪情

一、围棋	1
二、桥牌	4
三、国际象棋	7
四、中国象棋	10
五、五子棋(联珠)	13
六、保龄球	17

第 2 章 收藏容天地

一、邮票	20
二、火花	23
三、瓷器	25
四、古钱币	27
五、纪念章币	29
六、旅游点门券	30
七、烟标	32

第 3 章 令谜助雅兴

一、新酒令	36
二、灯谜	43

第 4 章 游戏度闲时

一、对画脸谱	52
--------	----

二、找带头羊	52
三、反面理解执行	53
四、夹豆比赛	53
五、成语演示	53
六、剥瓜子比赛	54
七、投筷入瓶	54
八、夹扑克牌	54
九、电视游戏机	54

第5章 歌舞尽欢娱

一、举办一次家庭舞会	60
二、环境添气氛	61
三、当好舞会的主人	63
四、人际礼仪	65
五、携伴赴会	66
六、谈吐斯文	67
七、交谊舞规矩	68

第6章 垂钓遣逸致

一、有备而往	73
二、鱼塘有色	75
三、垂钓静待	76
四、钓鱼比赛	77

第7章 山水觅野趣

一、旅游季节	79
二、旅行路线	80
三、挑选旅行社	81
四、费用预算	82
五、出发之前	83

六、行程和行囊	84
七、旅行采购	86
八、移步换景、步步有景	87
九、风景“动”、“静”观	88
十、观景的“似”与“不似”	89
十一、卫生与安全	90

第8章 宠物集爱心

一、金鱼曼舞	92
二、鸟语通人性	95
三、猫恋家、狗恋人	98

第1章 局影凝豪情

早在一千多年前,我国就盛行垂钓、围棋、击壤(保龄球前身)等体育活动,它们成为我国民间体育娱乐活动的主要项目。近百年来,外国的一些桌面体育活动也纷纷传入我国,最为流行的可算是国际象棋和桥牌了。这些体育项目不仅出现在世界性体育盛会的竞技场上,而且还走进千家万户,成为具有家庭特色的体育娱乐活动的内容。

一、围 棋

围棋,也有人称它为“烂柯”,是我国传统的文化娱乐项目,是宝贵的文化遗产。古人以会不会“棋琴书画”来衡量一个人的文化修养的水准,其“棋”指的就是围棋。

围棋的起源,传说在中古年代就有“尧造围棋,以教之丹朱,或曰舜以子商均愚,故作围棋以教之”的史料记载,从中告诉我们围棋的历史相当悠久,而且还可用来启迪人们的智慧,一直是深受人们喜爱的棋种。

1. 棋盘和棋子

围棋,是两人对局的棋种。它主要是由棋盘和棋子组成。棋盘是正方形的,上面画有横、竖平行线各19条,从而组成了361个交叉点。在一些棋谱书里,为了传授棋艺或者分析残局的棋路,把下子的位置告诉读者,所以在棋盘上标有数字,长期以来形成一个规定:竖线是自左向右用阿拉伯数字1~19依次排列,而横线是自上而下用汉字一至十九排列。比如棋谱中写有“8六”,是指第8条竖线和第六条横线的交叉点(坐标式),一般习惯是把竖线的标号写在前,横线的标号写在后。

棋子分黑、白两色,黑子是181枚,白子是180枚。

基本法则：两人对奕时，一般是黑先白后，轮流下子。下子时必须下在交叉点上，吃掉对方棋子时，不得连下二子，当一方棋子被对方围死，俗称死子时，就从棋盘上提取，除此情况外，都不得任意移取棋子。

下围棋，一方想围死对方棋子时，也要提防被对方包围，所以是一场智慧的较量，奕棋时不但要有胆量，而且还需谨慎和机智。

2. “气”与“打劫”

要使自己的子成活，不被对方围死，就需要有“气”。而“气”是什么呢？是一子下在棋盘上，其上下左右四个交叉点（与四条直线相连），这就是四气；如果是两个子并排在一起，其周围就算有六口气；三子并连为八口气……依此类推。“气”是由下的子通过直线与紧邻的空白交叉点，而下的子斜角上的空白交叉点，均不能算作气。

气在围棋中是至关重要的、赖以生存的条件，没有气的棋子，不管有多少，都算死棋，要被吃掉、取走。

如果黑方一子被白方吃掉之后，这一交叉点就成为禁入区，黑方不能再在上面放子（因为这一交叉点对黑方来说是没有气，无法存活的）。有时，二子或多子均被对方围死后，棋子被提取，留下二个（或多个）空白交叉点，看上去好似被包围着，但是下一子也是可以的，因为它还有一口气，如果下二子，就把自己的气堵死了，不行了。

一般说，禁入区内下子会判死子，但是有一种特殊情况，是由于在禁入区内下子后会起变化，可把对方的子吃掉，就可成为你的棋子生存下来的“气”了。这一奕棋过程，被称谓“打劫”。这是一种转死为活，化危为安的做法，是下围棋时常用的方法。不过你在打劫时，也要提防对方正在找劫呢，这才是“你争我夺”的决斗，有时往往会重复打劫，难判胜负。于是就作出了棋规：在反复打劫中，即在甲方吃掉乙方子后，乙方不可马上在提子的地方下子，回提甲方的子，而必须在棋盘上别的交叉点上下过一子后，等甲方走过一子后，乙方才可考虑是否再提甲方的子。

3. 金角银边草肚皮

要知道，同样下一定数目的子，在棋盘的四角布局，容易形成攻

势,杀死对方,争夺了地盘,在整个一局中起到前呼后应的作用,成为强有力的后方。从奕棋的战略眼光分析,运用棋盘的中心区域去包围对方的子,就十分困难了。而边上布子比中心区域布子的效果好一些,角上布子又比边上布子效果好,所以在开局时,有了“金角银边草肚皮”的意识,容易奏效。对于初学者来说,可以尝试试试。

但是要下好一盘棋,需要有局部与全局的观念,在局部上下的子,要对全局的战势变化起着有利因素;在设想包围对方时,也要提防自己被对方围死,有许多关键时刻,一子能定乾坤,一子下不好,往往会步步被动;而妙着一子,顿时出现转机,由被动变为主动。

4. 胜负

对奕一局围棋,如何判断谁胜谁负呢?按照比赛的惯例,以下四种情况中只要符合其中一种情况,就算终局。(1)当双方已没有公共空点上下子时,双方同意结束,就称为终局;(2)在对奕时,如有一方中途认为无法再着下去了,就可称为终局;(3)在限时比赛时,如有一方读秒过时,就可定为终局;(4)在正式比赛时,如果一方因故在中途退出比赛,作弃权处理,亦为终局。

在对奕中,当双方阵地大致趋于稳定,棋盘上剩余的空格看上去仿佛对双方棋子的死活没有多大影响时,已经形成了定局,就可决定胜负了。胜负的决定,是看哪一方占领的范围大(包括吃掉对方子时留下空白的地方),点清有多少目(交叉点),然后甲乙双方的目比较一下,就能判定谁胜谁负了。

但是目前在比赛中已取消了这一判别胜负的办法,根据新的规定:黑方如能得交叉点为 184 个(白方则是 177 个),这样,黑方就可胜四分之三子,而白方则是负四分之三子;如果白方得交叉点 178 个(黑方则是 183 个),那么,白方就算胜四分之一子,黑方则是负四分之一子。

在终局时,如果发现黑、白双方共用两口气而存活的话,那末在判断子目数时,双方各得一子;如果只是一口“公气”,那末只能双方各得二分之一子。

5. 恋战取胜

对于初学者来说,在即将结束时,不能盼胜心切,产生急躁情绪,需要小心谨慎。有时看上去你好似占领了一块地盘,而对方的地盘却很零散,但对方只需下上几个子后,就会连结起来,从而形成威胁,使你的主动变为被动,失子甚至为败局。

二、桥 牌

1950年在百慕大举行首次国际性桥牌锦标赛。40年来,国际比赛的冠军得主最多的是美国、英国、意大利等国家。我国的桥牌活动还相当年轻。1979年9月才成立中国桥牌协会,国内的桥牌活动日趋兴旺,1982年10月我国第一次参加在法国举行的第六届世界桥牌对抗赛和团体淘汰赛,从而表明中国桥牌运动已走出国门。

我国桥牌水平正在不断提高,但还需普及,其实按照现状,中学生(包括小学高年级的学生)是完全可以学会打牌技巧,参加比赛的。因为学习桥牌并不很难,入门比较容易;要打得出色,有待于操练,有待于学会几种打法,这样在临场比赛时,就能发挥较好的水平。

1. 基本入门

1) 打桥牌要去掉两张怪牌,只需要52张牌;

2) 一副牌中有四门花色,在打桥牌时,它们的大小次序为黑桃、红心、方块、草花;每种花色中的13张牌的次序是A、K……3、2;

3) 四人打桥牌,南北方向、东西方向结为两对朋友,通过默契的配合,形成对抗式牌局比赛;

4) 52张牌经过洗牌、切牌以后,就可发牌了。每人13张牌,不可有多有少,否则要重新洗牌、切牌和发牌;

5) 分析手里的牌。刚发完牌后,对自己手中的13张牌进行分析,凡是一门牌花在3张以上,就称为牌套,如果一门牌花在5张以上称为长套牌,说明你在这门牌花中占了很大优势,可以争取叫牌。某一门牌花不足5张为短套牌。

2. 定约式桥牌打法

(1) 叫牌

发完牌,就可以开始打牌了。首先是由发牌人叫牌(叫牌,其实是竞叫过程),然后按照顺时针方向轮回叫牌,直到其中有一人叫的数目花色,其他三人均超不过时,叫牌就告结束。最后的数目花色(包括有加倍或再加倍的数目花色),在桥牌比赛中称为最后定约。最后定约是由数目和花色两个内容组成:定约的数目在最后计时,要加上“六”后所得到的牌墩数。比如,最后定约是“二方块”,表明是有将定约(以方块为将牌),并最低要求得 $(6+2)8$ 墩牌;如果叫“三无将”的话,表明是无将定约,并最低要求要得 $(3+6)9$ 墩牌,以此类推,可最高定约数为13墩牌,因为这是意味着整个牌局出的牌全部都得到。在叫牌时,遇到同一点时,可以以高的花色盖过低的花色,不过遇到黑桃时,要盖过它,就要加一个级,比如“四方块”盖叫“三黑桃”。“无将”则又比黑桃高一级,这样“一无将”可盖叫“一黑桃”。

在叫牌时,每个牌友要按顺时针方向表态,对于喊的最后定约可以攻破,不过要升级叫牌;当然弃权也可以。

定约分为“无将定约”和“有将定约”两种。

什么叫无将定约?不是以“黑桃、红心、方块、草花”中某一门牌花为将牌,而是以出牌人花色为核心,每一方都要轮流出牌,要求是同一花式,然后按照A、K、Q……顺序比大小,四家中谁出的牌最大,谁就赢得了这一墩牌(四张牌),若一方无法跟首攻出的同一花式的牌,那末只能出其他花色的牌送吃。如果有首攻出的花色牌,必需出手,不可匿藏,不可出其他牌花的牌。

什么叫有将定约?在一盘牌局中,通过叫牌,当一家叫出某一门牌花,其余三家都声明不叫后,所叫的这一门牌花为有将定约。在出牌时,首攻出将牌,其他三家均出将牌;如出不是将牌的其他花色牌,而无法跟出,可出将牌而赢得这一墩牌。

(2) 出牌

叫牌结束,由定约人(或称庄家)的左手一家出第一张牌(叫做

首攻)时,庄家的伙伴(称作明手)把他的牌全摊在桌子上,使参加打牌的人都能看清。而明手要听庄家的调遣而出牌,伙伴这时不准随便走动和偷看牌友的牌。

随后每方出牌,均以牌花、牌点的大小决定输赢。凡赢者,不但可得一墩牌,而且还可在下一圈牌中先出牌。当一局牌全部出完时,就算终局。

终局时,在计算牌墩时,庄家拿下的牌墩,超过定约数时,就称谓超墩,反之完不成定约数,就称谓宕墩。

3. 计分

桥牌的计分方法内容很多,要根据不同打法,而采用不同的计分方法,这里介绍定约桥牌的简明计分表供参考。

定约桥牌简明计分表
(国际桥联新规定订正)

基本分	定约人完成有将定约 ♠♥每墩 30 分 ♦♣每墩 20 分											
	定约人完成无将定约 第一墩 40 分 第二墩起每墩 30 分											
超墩分	局况		加倍		未加数		加倍		再加倍			
	无局		基本分		100		200		200			
	有局		基本分		200		400		400			
罚分	局况		加倍		再加一倍		再加一倍		再加一倍			
	无局		宕第 1 墩		宕第 2、3 墩每墩		宕第 4 墩起每墩		宕第 1 墩			
	有局		宕第 2、3 墩每墩		宕第 4 墩起每墩		宕第 1 墩		宕第 2、3 墩每墩			
奖分	局况		一手持有		完 成		连胜		三局		未成盘	
	无局		AKQJ10 或 4 个 A		AKQJ10 任何 4 张		加倍		再加一倍		小满贯 大满贯	
	有局		50 100		50 100		500 750 1000 1500		600 500		300 50	

- 注: 1. 一手持有大牌奖分, 只限盘局式适用无论完成定约否均奖
 2. 除完成加倍满贯奖外复式比赛规定:
 完成未成局定约无论有局无局均奖 50 分
 完成成局定约无局奖 300 分有局奖 500 分