

王兴尧 著

八十分

BASHI FEN JIQIAO DAFA

技巧打法



西南交通大学出版社
[Http://press.swjtu.edu.cn](http://press.swjtu.edu.cn)

图书在版编目(CIP)数据

八十分技巧打法 / 王兴尧著. —成都: 西南交通大学出版社, 2009. 8

ISBN 978-7-5643-0390-7

I. 八… II. 王… III. 扑克—基本知识 IV. G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 149204 号

八十分技巧打法

王兴尧 著

★

责任编辑 高平

封面设计 许从荣

西南交通大学出版社出版发行

(成都二环路北一段 111 号 邮编编码: 610031)

<http://press.swjtu.edu.cn>

合肥工业大学印刷厂印刷

★

成品尺寸: 130mm×184mm 印张: 6.125

字数: 112 千字 印数: 1—5000 册

2009 年 8 月第一版 2009 年 8 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5643-0390-7

定价: 15.00 元

图书如有印装质量问题 本社负责退换
版权所有 盗版必究 举报电话: 028-87600562

前 言

用两副扑克牌打八十分升级，是民间常玩的游戏，人们往往在休息天、节假日、饭前茶后，特别是在旅途中，晚上的娱乐活动，也以此为乐，或借此消磨寂寞的时光，或从中找到竞技的乐趣，进而达到修身养性、陶冶情操的目的。而且八十分玩法比较简单，牌具价格又十分便宜，玩起来也不需要有多高的文化层次，所以，玩者人众，无论男女老少，皆可上场，也不论城市、农村，十分普及，可以说，它是继“麻将”牌后的又一“国粹”。

如果你拥有较高的技巧，能常常在玩中取胜，还能增进身心愉悦，因此，提高打八十分的技巧，就很有必要了。虽然这种玩法不比桥牌，与手中的牌好牌差关系不大，主要是靠牌抓的好坏，但是技巧也是能起到一定的作用的，用不准确的划分，至少应该三七开，即技巧要占三成以上。尽管如此，如果一张牌打错了，不仅会影响这一局牌的输赢，更可能使你从而“手气”变坏、“运气”变差，接着后面会连抓破牌差牌，让你懊恼不迭，情绪大受影响，最后导致败绩累累，自尊心强的人还会感到很没面子（其实大可不必，娱乐而已，无所谓输赢）。人嘛，总是赢牌高兴，输牌丧气，所谓人之常情在此。

要提高技巧，首先要有扎实的基本功。无论做什么

事情，都要有基本功，因为基本功是其内在规律的反映，你只要能认识其内在规律，并使用最基本的方法适应其规律，那么基本功就算是扎实的了。相对于八十分来说，只有掌握了诸如如何定主、如何坐庄、如何打配合等等基本规律和原则，才能谈得上进一步提高技巧，最终掌握一些高级打法。这里要提醒一点，有些高级打法，存在着一定的风险，有的还与心理素质有关系，如果没有扎实的基本功和过硬的心理素质，再碰上对方是高手，你就贸然采用一些高级打法，那就变成了“危险动作”，有时会一败涂地。

作者根据本人多年打牌经验，就自己的体会写出这本书，目的是将八十分玩法中的一些基本规律和打法，也就是基本功介绍给大家，以期能提高大家玩八十分时能对手中的牌提高认识，分析自己手中牌的价值，从而确定这一手牌的整体思路，最终寻求最佳结果，我想，如果大家能真正掌握当中的基本技巧，再加上对牌情的具体分析，灵活运用“悟性”，那么我相信，你一定能成为玩八十分的“高手”。

由于各地玩八十分的具体规则不尽相同，比如有的定主时可以“吃掉”，有的只“镇”不吃；有的出对子必须有对子跟对子，有的则出对子可以不跟对子……而规则的不同，则有些打法可能就不一样了，所以，本书介绍的基本打法，主要是根据全国各地普遍采用的规则，然后我自己设计的一套规则（附后），即定主时可以“吃掉”，出对子时有对子跟对子，底牌垫分时

被抠底翻番计算，且单抠双倍、双抠（对子抠底）四倍，依此类推，等等。当然，对于不同规则的玩法，只要对其特别的规定及特点有清晰的认识，就能找出与其相适应的打法，这些不是很难的事情。总之，万变不离其宗，只要有扎实的基本功，无论有什么特殊的规定，必能举一反三，运用自如。

王兴尧

目 录

记牌	1	6. 防止对方抠底	45
定主	4	防 守	48
1. 定主的原则	4	1. 分析定主情况确定总体策	略
2. 定主牌的时机	6	2. 防止被打“光头”	49
3. 以底牌大小定主	8	3. 出副牌对子时机	53
4. 庄家同伴定主	8	4. 打副牌中的大牌时机	53
5. 吃牌	9	5. 清理庄家将牌时机	54
吃牌后的给牌	20	6. “二手低”打法	54
1. 给同伴的牌	21	7. 阻止庄家同伴上手	55
2. 给对方的牌	22	配 合	57
估价手中牌的价值并推测庄		1. 庄家方之间的配合	57
家的牌情	24	2. 防守方之间的配合	67
1. 主牌的评估	24	出牌的次序	72
2. 副牌的评估	25	1. 庄家的出牌次序	72
3. 推测庄家的牌	26	2. 防守方的出牌次序	79
坐庄	30	出牌	84
1. 垫底牌	30	1. 出牌的基本原则	84
2. 如何调主牌	34	2. 庄家方出牌	90
3. 如何树立副牌长套	36	3. 防守方出牌	96
4. 出牌时注意的几个问题	38	分析出牌中的信息	103
5. 要善于垫牌	44	1. 副牌 Q 的信息	103

2. 垫分的信息·····	105	2. K、10 的打法·····	140
3. 庄家长套副牌上的信息 ·····	105	高级打法 ·····	144
4. K 和 10 分的信息·····	106	1. 假紧逼·····	144
5. 出对子的信息·····	106	2. 打假牌·····	146
6. 庄家同伴主牌上的大牌 信息·····	107	3. 推理·····	150
7. 对方主牌上的信息·····	107	4. 撒手联甩·····	152
8. 防守方用对子调主的信 息·····	108	5. 配合(破坏)撒手联甩·· ·····	156
垫牌 ·····	110	6. 断桥·····	158
1. 庄家同伴的垫牌·····	110	7. 忍让·····	161
2. 防守方的垫牌·····	112	炒地皮的打法 ·····	165
寻找同伴进手张 ·····	114	1. 定主·····	166
1. 庄家方寻找同伴进手张 ·····	114	2. 垫底牌·····	167
2. 防守方寻找同伴进手张 ·····	117	3. 防“J”抠底·····	170
特长套的打法 ·····	120	4. 防守方用“J”抠底·····	172
无主打法 ·····	124	5. A 的打法·····	173
1. 庄家的打法·····	124	6. 炒不炒自己家的底牌·· ·····	174
2. 庄家同伴的打法·····	129	7. 猜主牌·····	175
3. 防守方的打法·····	131	附：八十分基本规则(参考) ·····	177
A、K、10 的打法 ·····	134	后记 ·····	183
1. A 的打法·····	134		

记牌

玩扑克牌游戏，不论玩什么形式，最首要的要求是能记住牌，打桥牌是如此，打四十分是如此，打争上游、斗地主如此，打八十分也是如此。只要能记住出过了什么牌，还剩下哪些牌，自己手中的牌哪张是大的等等，这样你就可以确定你出牌时该出哪张牌，下面的牌该采用什么策略了，否则，一切都无从谈起。试想，如果你什么都迷迷糊糊的，该出哪门花色，该出哪张牌，只能跟着感觉走，这样怎么可能打出好牌呢？因此，记牌是玩扑克牌最最基本的要求之一。

当然，八十分是用两副牌合起来玩的，总共有 108 张牌，如果要求每出一张牌都能记住，这样既费神费力，也不必要，且没有特别高的记忆力也是不可能的，因此，记牌时也要有所选择，该记的记住，不重要的可以不记。那么到底哪些是该记的呢？这就需要根据八十分的特色来确定。

简单地说，八十分升级玩法的主要特点，可以用以下几点来概括：

1. 无论是什么牌都有相同的两张，相同的两张如在一人手中即为“对子”。

2. K、10、5 为分，总分为 200 分，这是对垒双方争夺的主要目标。

3. 底牌有分时，抠底要翻番计算。
4. 打有主时，缺门时可以将吃。
5. 同一门副牌花色，手中的牌均为大时可以两张以上“联出”。
6. 升级是从2子打起向上升级，打几子时该牌为“会”，也为主牌，且大于A；某门花色为主，该花色上的“会”为“主会”，其余花色上的会均为“副会”，“副会”之间谁先出谁为大，谁在前谁为大。

针对以上特点，我们在玩八十分时，就可以确定哪些是重要的牌，哪些是需要的牌，而记牌时只需要记住重要的牌、需要的牌就可以了，其余的牌就可以忽略不计了。比如你某门副牌已经缺门，那这一门上一般的牌张就可以不记了（A、K等大牌和分还应尽可能地记住），反正对方出这一门时，只要有分就可以将吃，管它是大是小呢。

所谓重要的牌，一是指主牌，尤其是主牌中的大牌，即大、小王，主会、副会；还有主牌36张中出了多少张，还剩多少张，你手中有多少张，外面三家总共有多少张等。二是副牌中的大牌，像A、K等，因为记住出了多少A、K，你同伴出的副牌是不是为大就能确定，如同伴出Q为大了，你就可以垫副牌或垫分了。

所谓需要的牌，一是指你需要的这一门副牌，你必须记住出了多少张A、K、Q等大牌，总共出了多少张，外面还剩多少张，你手中还有几张，总数加起来符合24张就行；另外，你还要算一算外面剩下的张数

中，有哪几张还比你手中最小的牌大，这样，联甩几张时就心中有数了，否则，如你记不住副牌的情况，联甩几张牌时出现外面有比你大的牌张时，你就要遭受到罚分，这就很不值得了。二是指各门花色中的 K、10、5 分等情况，这样打牌时你可以根据情况来确定自己的出牌，比如你的上家出某门副牌，你一算此门副牌上的 K、10、5 已出来 45 或 50 分了，也就是说你下家的对方手中已基本没有分可上了，在这种情况下，虽然你上家对方出的牌是最大的牌，即使你此门花色已经绝门了，但你就可以不将吃而垫去手中的废牌（这是在你不需要马上上手的情况下）。

另外，对另外三家（包括你的同伴）的牌型情况也要记住，特别是你同伴哪门副牌已缺门，对方两家缺门什么副牌花色等等，都是要记住的，这样你出牌时就好应对了。

这就是记牌中的“两要”，即要记主要的牌、需要的牌，其余的牌张能记住更好，记不住也不要紧，因为影响不大，不必太伤脑筋。如果不分轻重缓急、不问青红皂白地记牌，结果可能是该记住的没记住，不该记的却费大力气去记，浪费了大量的脑细胞不说，还会不断出现差错，遭到同伴的埋怨。

定 主

玩八十分时，许多时候，主定的好坏，直接影响到这副牌的结果，有时你虽然抓到了大小王和几个会，但如果被别人定了你最少的一门花色为主牌，那么你主牌上的大牌很可能就没有价值了，人家可能主上有几对，连着用对子调主，就把你手中的不成对子的大主牌全部清光了，虽有大、小王却起不到一点作用。所以，定主是玩八十分中的主要环节之一，处理好这个环节，是你每副牌最先要考虑的问题。

1. 定主的原则

一是长度。你定哪一门做主，一般情况下，至少在10张以上，因为总共有36张主牌，平均每人就有9张，你定的主牌，总数应该超过平均数，这样才能算有较长的主牌。主牌应是越多越好，因为你主牌长了，此长彼消，其他人的主牌就少了，如碰巧是庄家的短套，那你这副牌就好打了。当然，如果碰到是你同伴的短套，对方庄家的长套，那只能怨你运气不好，因为你又不是神仙，能看到算到同伴和对方的牌，定主只能依照自己的牌来定，无法顾及其他。

二是花色上的对子多少。如果你碰到两门花色是一样的长度，究竟选哪一门做主牌呢？这时就要看花色

上的对子结构，比如你持有：

♠：Q、Q、10、8、8、6、3

♣：A、K、10、9、7、5、4

这时就应该选择黑桃为主牌。主牌上对子越多越好，对子越多表示主牌质量越高，因为主牌上的对子可以将吃副牌上的对子，如果主牌上没有对子，当对方打出副牌对子时，你就是缺门也将吃不了，眼睁睁地看着对方拿分（跑分）。另外，用对子调主，对方主上的大牌不是对子，就可能起不到作用了。所以，定主时，有时宁可长度上少一张，也要选择有对子的花色做主牌。如果主牌上没有对子，即使长度很长，但价值就大大降低了，这是玩牌时经常碰到的情况，我们定主时要有主牌质量概念。

三是看花色上牌张的大小。如果你碰到两门花色长度一样，对子结构也一样，这时你选哪一门花色做主牌呢？比如你持有：

♠：A、K、J、J、8、7、5

♣：9、9、8、7、5、4、2

这种情况，应选花色上小牌多的做主牌，因为主牌上的 A、K 的作用不是很大，主牌上有大小王和 8 张会，总共有 12 张比 A、K 都大，所以起不到太大的作用，而作为副牌的话，A、K 的价值就高了，这是很简单的道理。

四是看花色上掌握的分多分少。假如你持有两门花

色的长度、对子结构和大小都差不多的情况下，这时选哪一门花色做主牌呢？比如你持有：

♠：K、K、Q、10、10、4、2

♣：A、A、J、10、8、7、7

这时应选择黑桃做主牌，因为主牌上的分数在自己手中，被你得到或者跑掉主牌上的分的可能性大得多，主动权在你手上，无论是用来将吃还是当同伴主牌为大时，你都可以把分得到或跑掉。另外，主牌上的分在你手中掌握，对方无论是将吃还是为大时，流失的分也少一些，对你方总是只有好处没有坏处。同样道理，当你碰到另外一种情况，如：

♠：Q、Q、J、10、5、4、2

♣：A、Q、J、9、8、5、4

也是还要选黑桃做主牌。

2. 定主牌的时机

适时地确定主牌，也是非常重要的，往往有时你出手稍晚一点，被对方抢先定了你的短套花色为主牌时，既使你手中主牌上的大牌（王和会）较多，但长度太短，经不住对方几对就清光了，白白地浪费了主上的大牌，所以，适时地果断定主，是玩八十分的技巧之一。

当你在已经抓的牌中没有大、小王或会对子的时候，尤其是有一门极短甚至缺门时，你就要尽快定主，

因为你的短套花色可能是别人的长套，别人很可能会定这一门花色做主牌，所以，你必须抢占先机，按照定主的几条原则，果断出手定主，这时，可能长度暂时达不到 10 张以上的要求，也要定主，因为后面还有好多牌未抓，运气不是特别不好的话，后面总有机会再抓到几张主牌的。

有两种情况你可以不必急于定主：

一是当你手中已抓到了大、小王对子或者某门花色上的会对子，且这门花色的长度还可以，这时你就不必抢着定主了，因为别人如定了主（你还希望对方能定主）。你可以吃掉它，所以不用着急，等到牌全部抓完了，这时你手中的各门花色的情况已经确定了，你再从容地选择主牌。这样可以避免先定了主，后面所抓的牌情况不明，能不能还抓到主牌不能确定，从而不能保证主牌的足够长度。

二是你的短套花色上的两张会都被你握在手中，别人已无法定这一门花色做主牌时，这时你可以不必惊慌，尽量等牌抓完了再定主，这样可以避免不确定的情况出现，以提高定主的准确率。

由于定主存在着被别人吃掉的可能性，所以无论什么时候定主，都会有风险的，除非你有大、小王对子有把握再吃回来，否则谁也不能打包票。但不能因为怕别人吃掉而不定主，这也是不可取的，该冒险时一定要敢于冒险，尤其是在某门花色极短、某门花色又很长的情况下，更要敢于冒险。

3. 以底牌大小定主

一般情况是，庄家方是愿意以底牌来定主，因为底牌是庄家的，8张底牌中，某一门花色很可能是一窝子，这样，庄家手中的主牌就可以很长了，所以，当庄家手中所抓的牌上，各门花色的长度强度质量都差不多的情况下，还是以底牌定主为好。反之，作为防守方，尽量不选择以底牌定主为好。当然，特殊情况是例外的，这只能是靠运气，比如底牌中某门花色的会或最大的牌只有一张，却被定为主牌，其他7张都不是主牌，庄家只能认倒霉，对于防守方来说就是运气了，但是从概率上来讲，底牌中出现某门花色一窝子的现象还是有的，特别是在洗牌次数少的情况下，概率更高，加上四门花色平均分布的概率，这样，总概率就更高一些了，所以庄家方总是愿意以底牌定主。

4. 庄家同伴定主

如果庄家的同伴定主，必须对保底负责，否则，即使你某门花色长度很长，也不能随便定这门花色为主。这是庄家同伴定主的基本原则！因为你定的花色为主，你同伴庄家手中未必就长，理论上可能缺门也不一定，所以，庄家同伴定主必须慎重。一般情况下，庄家同伴手上有大小王，主牌长度至少在10张以上，才可以定主；或无大小王，但主牌长度在12张以上，且主牌的质量较高，有3对以上也可定主，这样才能保住底。

但是，慎重不等于绝对不定主，能定主时要尽量

定，特别是在能保证不让对方抠底的情况下更要敢于定主，因为你作为庄家的同伴敢定主，就是告诉庄家这样的信息：我至少手中有大小王（或主牌很强），可帮你保底，庄家就心中有数了，在垫底牌时，就敢于把短套上的分数垫在底牌里。

5. 吃牌

当别人定主后，自己握有大王、小王或会对子，到底吃不吃别人定主的会，就要区别不同情况，采取不同的对策了。

(1) 当你决定要吃掉别人定主的会时，首先要有风险意识，即你吃了别人的牌后，自己是不是安全的，会不会外面还有别人能把你再吃掉。比如你用大王对子吃了别人的会，就要考虑会不会被外面的梅花会对子把你的大王对子给吃掉了；你如用小王对子吃了别人的牌，别人会不会有大王对子能把你小王对子又吃掉；你如用花色对子会吃别人的牌，别人会不会用更高的花色的会对子又把你吃掉了，或是“钓鱼”把你低花色的会对子给“钓”去了，如此等等，你必须在吃牌前，就要计算一下，根据手里持有的会以上大主牌的情况，已经定主的两张会的花色情况，估算好外面有没有能吃掉你的高花色会对子的可能？有几种能吃你的牌的可能？如果你手里缺少某门高于你用来吃别人会的会或大、小王，你在决定吃牌时，就要准备承担风险，即有可能被别人再吃掉了。

(2) 如果别人定的主，你恰好是长套，而自己手中的花色会对子，却又是自己的短套，这种情况下，就可以不要吃别人的会改主；因为你吃了别人的牌，虽然主牌上能增加两张大牌，但加起来的数量（即长度）还不如别人定的主。另外如果不能保证不被别人再吃去，就有很大的风险了，如其冒这个险，还不如安安稳稳地不吃为好。这样，既无风险，又隐瞒了自己有一会对子大主牌的牌情，同时主牌上的长度也可以，自己这一方没有亏好吃，何乐而不为呢。

(3) 如果是对方定的主，你手中持有会对子，这门花色的牌虽然少一些，但加上吃过来的两张会，主牌数量就与原定的主牌花色不相上下了，且外面已没有能再吃掉你的风险，你还是应该吃掉对方的牌。比如对方某家定的是红桃为主，你持有大、小王和黑桃会对子，两门花色分布如下：

♠：K、J、10、8

♥：K、Q、10、9、6、4

你手中有大、小王，那么黑桃会对子就为最大了，对方即使是红桃有对子会，准备“钓鱼”的，你也不怕，红桃花色是小于黑桃的，他钓不了你的鱼，其他花色更不在话下。这种情况，你就可以把对方的两张会吃过来，虽然黑桃长度少两张，但吃了对方两张会主牌，最后主牌的总数还是同样的。另外你吃了对方的两张大主牌，你的主牌实力增加了，对手主牌上的