

图解扑克技巧

扑克麻将大全

静
静
编



扑克麻将大全

(A)

编写：静静

黄山书社

(皖)新登字 05 号

责任编辑:项纯文

封面设计:伶俐

扑克麻将大全

静静 编

黄山书社出版发行

(合肥市金寨路 381 号)

新华书店经销淮南报社印刷厂印刷

开本:787×1092 1/32 印张:12.5 字数:25.4 千

1995 年 10 月第 1 版 1995 年 10 月第 1 次印刷

印数:00001—10000

ISBN7—80535—919—9/G·263

全套 AB 定价:11.20 元 分册:5.60 元

目 录

一 扑克牌的普通打法

升级打法:	(1)
升级(一)	1
升级(二)	(3)
升级(三)	(4)
一般打法:	(6)
三打一	(6)
捉黑 A	(8)
关牌	(11)
10 分	(11)
5 · 10 · K	(12)
拱猪	(14)
钓鱼	(16)
红心	(17)
24 点	(17)
最后一张	(18)
接力游戏	(20)
抢衣服	(21)
抓新娘	(22)
比胆量	(24)

方块九	(26)
-----------	------

二 桥牌入门

叫牌法:	(28)
开叫	(28)
应叫	(33)
再叫	(35)
自愿应叫	(36)
不叫过头牌的应叫	(37)
二方块开叫	(39)
阻击性开叫	(40)
强力开叫	(43)
二三无将开叫	(45)
打牌法:	(47)
基本技巧	(47)
无将定约的打法	(53)
有将定约的打法	(58)
头一张出牌	(62)
第三家打法	(66)
防守第二家打法	(73)
假投入	(77)
有将牌围剿法	(79)
紧通法	(80)
实占破析 30 例	(83)

三 扑克牌奇术入门

(一)基本技法:	(117)
----------------	-------

洗牌法.....	(117)
切牌法.....	(122)
(二)扑克奇术应用:.....	(127)
控制.....	(127)
合二为一.....	(137)
双重切牌.....	(145)
A 的三明治.....	(149)
纸牌魔术之秘.....	(156)
魔术手法.....	(160)

四 洗牌术法

公正的鸽尾式洗牌法.....	(160)
假的鸽尾式洗牌法.....	(162)
“赌徒”的洗牌法.....	(164)
平拉“咳”牌法.....	(164)
假的平拉“咳”牌法.....	(165)
假的三重“咳”牌法.....	(168)
单手花式“咳”牌法.....	(168)
单手花式“洗”牌法.....	(171)
假的洗牌术的一些应用.....	(172)
(一)迫牌术法.....	(173)
普通迫牌法.....	(173)
曲牌迫牌术.....	(175)
三叠迫牌术.....	(176)
点牌迫牌术.....	(177)
洗牌迫牌术.....	(177)

烟中藏牌.....	(178)
三张相同的牌.....	(180)
电话传牌.....	(180)
神秘电话.....	(181)
杂志的测验.....	(182)

(二) 魔术手法 (182)

摸牌变牌之一.....	(183)
摸牌变牌之二.....	(185)
变双牌.....	(186)
双重牌.....	(187)
变顶牌.....	(187)
单手变牌.....	(188)
翻腕变牌.....	(189)
气流六牌.....	(190)
苦肉计.....	(191)
空中取扇.....	(192)
空来空去.....	(194)
不听话的牌.....	(195)
多变的心.....	(196)

(三) 即席表演魔术..... (198)

数牌的魔术.....	(198)
以盐滚牌.....	(200)

一、扑克的普通打法

升级打法

升级(一)

这个打法 2 人、4 人、5 人或 6 人均可玩,其中 4 人与 6 人的玩法基本相同,在此先介绍 4 人游戏法。

人数 4 人。

使用牌 54 张。

目的 双方按 2、3、4、……Q、K、A、无将的递升序列一级一级打,最先打完无将的一方获胜。

玩法 每两人一组,相对而座。此游戏无庄家,亦不能发牌,可由 4 人中抽得取大点数牌的人先摸牌。摸牌每次一张,顺序按逆时针方向,每人摸 12 张牌,余下 6 张牌为底牌。

在第一盘的摸牌过程中,先到并亮到桌面上 2 点牌的人,即为第一盘的主打人,该方为做庄方,成为“明牌”的那张 2 点牌的花色,即为这盘的将牌花色。若一直无人亮出 2 点牌,则全部洗过重摸。6 张底牌归主打人所有(此底牌不可亮出),主打人把底牌归入手牌后,可任意选择 6 张牌再反面向上放在桌面,这 6 张牌为“扣牌”;在主打人打出第一圈的基牌后,不得再翻看或更换自己扣下的牌。每一圈中,打出和基牌同花色

牌而处于优位者获胜(无将吃时),由他出下圈的基牌;若无该花色,则是用最大(该圈中)将牌将吃的人获胜。如此反复,直至每人的手牌打光。每圈中的胜者若为防守方时,必须把该圈中出现的“分牌”拿到自己面前,以便计分。若最后一个圈次由防守方获胜,则主打人在“扣牌”中的“分牌”全部归入防守方得分,并加倍计算。

只有在第一盘时,才由首先亮出的 2 点牌的一方为做庄方,以后每盘均由上一盘的获胜方做庄。若防守方在上一盘获胜,就由上一盘的主打人的右邻为这盘的主打人;若作庄方获胜,则由主打人的伙伴为这盘的主打人。无论打哪一级,无论是否做庄方,每个人都可以亮出正在打的给别和牌,但这张牌仅起决定将牌花色的作用,而 6 张底牌永远归已确定的主打人所有。

自第二盘以后的各盘中,若摸牌结束仍无人“明牌”,则由主打人将 6 张底牌依次翻开,最先出现的该盘所打级别的牌即为将牌花色,若没有该级别的牌,则以先出现的最高位的牌为将牌花色。

每盘的防守方中,若有一人的 12 张手牌里无一张“分牌”,即可把牌摊开。此时,必须把牌重新洗过,由摊牌人先摸牌,此举俗称“革命”。重新摸牌时,双方谁先亮出本方所打级别的牌,即成为做庄方,亮牌人成为主打人。但不能亮对方所打级别的牌。

将牌序列 每盘所打级别的牌,均为将牌。如打 3 时,则所有花色的 3 均成为将牌,其中被亮出的 3 比其它三张要大,而其他三张 3,若在同一圈中出现,则以先出者为大。将牌序列为:大王、小王、所打级别的四张牌、A、K……3、2。大王、小

王永远是将牌。

打“无将”时，只有两张王牌是将牌，其余四张花色不分等级，序列均为：A、K、Q、……3、2。

甩牌 每圈获得出基牌权力的人，可以同时出某花色中两张以上的牌，但必须是在别人手牌中没有比其所出牌同花色而更大的牌时才可。如：若黑桃 A、Q 已成为弃牌，则可以同时出 K、J、10……。

分牌 每个花色中的 10 和 K 均为 10 分，5 为 5 分。

输赢 ①防守方在一盘中得分在 40—75 分之间，则获得下一盘主打的权力，如在第一盘时，甲方先亮出 2 点牌而成为做庄方，乙方最后得了 50 分，则第二盘由乙方打“2”这一级别；②若防守方取得 80 分以上，则可“跳级”，如上例中乙方得 85 分，则第二盘可直接打“3”这个级别，而不必再从“2”打起；③若防守方只得了 5—35 分，则下一盘仍由做庄方做庄，所打级别递升一级，以上例来说，则甲方在第二盘时可打“3”这一级别；④若防守方未得分（俗称“剃光头”），则做庄方在下一盘时可跳升一级，在前例中，则甲方在第二盘时可直接打“4”，而跳过“3”这一级别。

此牌戏因每盘都以 40 分为线决定输赢，故又称为“打 40”。

6 人游戏时仍分为二组，每 3 人为一组，玩法相同。

升级(二)

人数 2 人。

使用牌 54 张。

玩法 抽牌决定谁先摸牌。每人每次摸一张，共摸 5 张手

牌。先摸者打出第一圈的基牌，以后每圈均由上一圈的胜者先从桌牌中摸一张(或几张)牌并出这圈的基牌。在桌牌摸完之前，两人的手牌都必须保持 5 张。升级的顺序仍是照 2、3、4……Q、K、A、无将这样的顺序递升。第一盘先亮出 2 点牌者为庄家。防守方须得 60 分方能取得下一盘做庄的权力，否则，仍由做庄方做庄，并按得分情况决定升几级。第一盘在无人亮出“2”之前，双方必须把自己赢得的分牌放在自己面前；若直至打完一盘而仍无人亮出“2”点，则由此盘中得分较多的一方为第二盘的做庄人，并可直接打“3”这一级别。

特点 ①无底牌，所有的桌牌都要摸完；②甩牌时，因只有 5 张手牌，所以只要判断对方手牌中没有此花色牌，或比自己耍的牌等级(点数)低时，即便是 3、4、5 这样的小牌，也可同时打出；但若判断错误，则必须把所甩牌取回，只留下最小的一张牌为基牌，这往往需要一定勇气。

其它方面参照升级(一)(4 人升级)。

升级(三)

这是“升级”游戏中竞争最激烈，也最有趣的一种玩法。

人数 5 人。

作用牌 两副牌共 108 张。

参加者每个人各自为战，首先打完“无将”者获胜，升级顺序仍同 4 人玩法。

玩法 分为三个步骤。①抢庄。第一盘由抽牌决定谁先摸牌，5 人中首先亮出 2 点牌者为此盘庄家。每人每次摸一张牌，共 20 张手牌，其余 8 张为底牌；②扣牌。8 张底牌归做庄人所有，庄家须再扣下同数的牌；③找伙伴。庄家扣牌后开始

找伙伴,方法是:庄家说出一张牌的花色和点数,然后指明按顺时针或逆时针的方向,第一个持在此牌的人为自己的伙伴。庄家叫出的这张牌可以是任何一张,但一般都叫王牌或 A 之类较高位的牌。因为每个花色同点数的牌都有两张,所以持有庄家所叫牌张的人往往无法确定自己是否是庄家的伙伴;但即使明确知道,也不能声张,只要暗中协助庄家即可。每一盘庄家的伙伴都要通过这种形式决定(即使庄家不变)。根据手牌情形,庄家亦可“虚叫”,即叫一张并不存在的牌张(指已在扣牌或全部在自己手牌中),此时,实际上是庄家独自在与其他 4 人对抗,但其他人并不知道;若此盘庄家获胜,则在下盘时可跳级而继续做庄。

每圈中的胜者都必须把该圈中的分牌拿到自己面前(庄家例外),待最后明确谁是庄家的伙伴后,其余人的得分才能合并计算为防守方得分。

因为是用两副牌,所以,出牌法和前两种升级游戏有很多不同,主要有以下几处:①对牌。即同花色同点数的两张牌一起出。对牌做为基牌时,只有与其同花色、而更高位的对牌或将牌花色的对牌才能管上,否则,即使是很高位的将牌,只要不对牌,也无法管上。王牌中,大王和小王一起出也不算对牌,只有两张大王、两张小王一起出才算对牌;②连对。即同花色而数字相连的两对对牌。如红心一对 3 和红心一对 4,也只有同样形式的该花色连对而等级更高的牌和同形式的将牌才能管上;③甩牌。只能在该花色中所有比要甩的牌序列数大的牌全部成为弃牌(或甩牌者判断已被庄家扣入底牌)后才能打出。如要甩 A、一对 K、Q、J 15 张,必须另一张 A 和 Q 已成为弃牌时才能甩出,若有一 Q 未出,则只能甩 A、一张 K、Q 4

张。

输赢 每盘防守方的三个人若合计取得 80 分以上,则下盘由此盘庄家的右手方做庄,并打其级别,若防守方合计取得 140 分以上,则所有的防守人在各自的基础上同时跳一级,若防守方得分在 75 分以下,则庄家继续做庄,并和他的伙伴一起共同跳一级,但在新的一盘中,庄家必须通过叫牌来寻求新的伙伴。

此牌戏需要很强的判断力,要求对加者有冒风险的勇气。

一般打法

三 打 一

人数 4 人。

作用牌 42 张(除去每个花色的 3、4、6)。

发牌法 抽得牌点最大的人为庄家,逆时针方向发牌,每人取得 9 张牌后,余下的 6 张牌作为底牌置于桌上。

叫牌 这一游戏的关键就是叫牌。

庄家有首先叫牌的权力,以下按逆时针方向依次叫牌,每人只准叫一次,叫分最高者获得底牌,并主打。

叫牌是通过判断自己的手牌以及底牌可以给手牌以多大的帮助来决定的。若手牌情况不好,可以不叫,而把叫牌的权力移至下家。若 4 人均不叫,则全部牌重新洗过后,由庄家再发牌,若有次均无人叫牌,则做庄权力移至下家。

分牌 每个花色的 5 为 5 分,10 和 K 均为 10 分,合计

100 分。

叫牌者叫出和分数是自己判断能够在这盘游戏内可以获得的分数(即能保证三个对手的得分总数与自己叫出的分数之和不超 100)。一般规定最低叫牌不得少于 75 分,最高可叫 100(满贯)。若是前三人均无人开叫,最后一人必须叫到 85 分以上,否则,牌重新洗过。

获得主打权力的人获得底牌,更换后再扣下 6 张牌,然后宣布“将牌”花色,开始打牌。

每一圈打出和基牌同花色而最高位牌的人(或将吃)获胜,胜者出下一圈的基牌。防守人获胜圈次中的分数牌拿出放在一边,以便计分。

将牌 两张王牌和四个花色的 2 永远是将牌。将牌序列为:大王、小王、2(四个花色的 2 不分大小,在同一圈中出时,以先出者为大)A、K……7、5。

推牌 主打人(庄家)在拿起底牌后,若认为替换部分手牌(扣牌)后仍无法完成定约,则可声明放弃做庄而认输,通常谓之“推牌”。

铲牌 叫牌时,若某一人手牌中无一张分牌,可以把手牌摊开,宣布“铲牌”,之后,牌张全部重新洗过重发。铲牌必须在自己叫牌之前或轮到自己叫牌时宣布,若自己已叫牌或声明不叫(Aass)后,不得再铲牌。

输赢 ①主打人完成定约。即三个防守人虽刘分,但其分数与庄家的定约分数之和不超 100 时,三个防守人须拿出规定的基数筹码给庄家;②若三个防守人未得分,则应各自付给庄家 3 倍的基数筹码;③若防守方得分与庄家定约分之超过 100 分,则庄家付给每个防守人一个基数筹码;④若防守

方获得击败定约的分数之外(即二者之和达 105 分),每多得 15 分(根据不同约定,有时是 10 分,有时 5 分),庄家就要多付给防守方每人一个筹码;⑤若最后一圈牌为防守方赢得,则庄家在扣牌中的分牌加倍算入防守方得分,此外,庄家尚须付给每个防守人三个基数筹码,但此圈中打出的分牌不算入防守方得分。

具体计算参照表(1、表 2)。

表 1 定约和基数筹码

定 约	基数筹码	定 约	基数筹码
	1	90	4
80	2	95	5
85	3	100	6

表 2 定约为 75 时输赢计算

定 约	防守方得分	庄家付给防守方筹码数	最后一圈防守方获胜时
定约为 75 时	30—40	1	4
	45—60	2	5
	65—80	3	6
	85—100	4	7
定约为 80 时	25—35	2	8
	40—55	4	10
	60	6	12
	75	8	14
	80—100	8	14
定约为 85 时	20—35	3	12
	40—55	6	15
	60—75	9	18
	80—100	12	21

定约为300时	15—20	4	16
	25—35	8	20
	40—50	12	24
	55—65	16	28
	70—80	20	32
	85—100	24	36
定约为35时	10—15	5	20
	20—30	10	25
	35—45	15	30
	50—60	20	35
	65—75	25	40
	80—90	30	45
	100	35	50
定约为100时	5	6	24
	10	12	30
	15	18	36
	20	24	42
	25	30	48
以后防守方每多得5分,庄家即分别多付给每人6个筹码			

捉黑 A

人数 3人以上,人多更在趣。

使用牌 54张。

发牌法 抽牌决定发牌人,每人每次发一张,发完为止,但手牌多一张、少一张无所谓。发牌前,应任意抽一张牌为明牌夹在中间,分得此牌的人可先出牌。

玩法 出牌的形式共有三种:①单牌。在一人打出基牌后,按逆时针方向依次出牌,但每个人都有出与不出的自由,但出牌时,所出牌张的等级必须高过前面打出的牌;②对牌

(或3张以上的同点数牌)。对牌作为基牌时,其他人只有在有等级更高的对牌时才能出牌;③顺牌。顺牌必须3张以上,顺牌中以同花顺为大。A即可做为顺牌中的“1”,和2、3一起出,亦可接在J、K、Q后面出。

序列 不分花色,只依点数大小决定。大王、小王、2(4张,,以先出者为大)、A、K、Q……5、4、3。

替牌 两张王牌和四个花色的2享有特权,可以代替其它牌张。大、小王可以代替任何一张牌而组成顺牌或对牌,2可以代替A以下的其它牌,但只级代替对牌,而不能单独代替其它牌张。例如:手牌中有7、8、10三张,则王牌可做为“9”而和7、8、10连在一起顺牌打出,而2只能和7、8、10中的一张一起,作为“对7”“对8”、“对10”打出。同一级别的顺牌和对牌胜过由王牌和2替换而成的顺牌和对牌。

黑桃A 仅仅是一个象征,本身并无任何特权。持黑A者应尽量避免暴露,其他人则力图在打牌过程中尽早发现持黑A者,以便联合起来对付“黑A”。

输赢 最先打光手牌者获胜。具体分为下列三种情形:①持黑A者最先打光手牌,则下一盘发完手牌后,其他人须向持黑A者“进贡”;②持黑A者最后打光手牌,则下盘须向其他人“进贡”,其他人按打光手牌的先后次序选取贡牌和“还贡”;③若持黑A者在中间打完手牌,则下一盘时,持黑A者须向比他先打完手牌的人“进贡”,而其他人须向持黑A者“进贡”。但相互间的“贡牌”与“还贡牌”不处重复。

除第一盘外,以后各盘均由上盘持黑A者先出牌。

另:无论“进贡”或“还贡”都不能用黑桃A。若进贡者手牌中以黑桃A最大,则应将黑桃A之外最大的一张牌“贡出”。