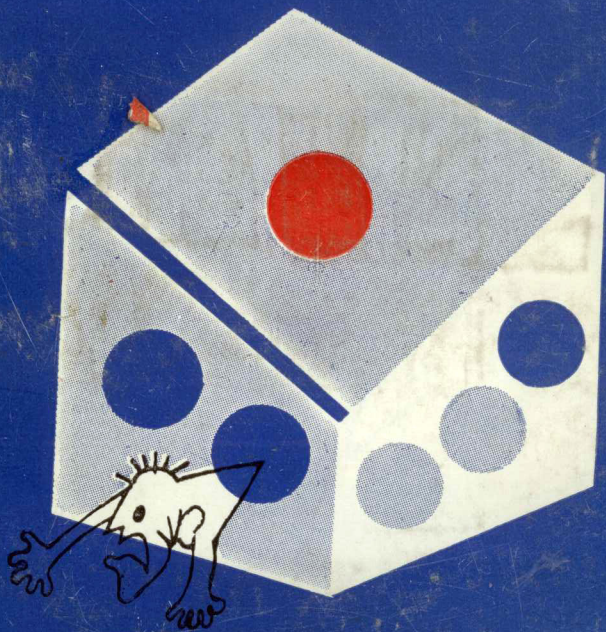


# 赌博探秘

郭 诚 著



西北大学出版社

Du B T M  
赌 博 探 秘

郭 诚 著

江苏工业学院图书馆  
藏书章

对活动筋骨、开发大脑(脑白质纤维)较少的。在游戏活动中，人人想赢，想赢用具有丰富西... 这种心理是游戏向赌博转变的根本契机。中... 得到充分的... 西北大学出版社

(陕)新登字011号

内 容 简 介

赌博自古以来就是一头张着血盆大口的恶魔，从来没有停止过对赌徒的吞噬。赌场上，除了金钱的交易、贪婪之心淋漓尽致地发泄外，还有惊心动魄的角逐、绞尽脑汁的欺诈、残酷无情的厮杀以及生死存亡的博命。本书透过这些现象，对中国古代赌博的历史渊源和当今社会赌博的种种怪象，进行了深刻的分析，并探寻了人们参加赌博的不同心态和赌博之所以屡禁不止的社会客观原因，是少见的能够帮助人们正确认识赌博的读物。

赌 博 探 秘

郭 诚 著

※

西北大学出版社出版发行  
(西安市太白路)

新华书店经销 陕西省富平县印刷厂印刷

※

787×1092毫米 1/32开本 印张:5 字数:112千

1992年12月第1版 1992年12月第1次印刷

印数:1—20 000

ISBN7-5604-0409-X/G·52

定价:2.80元

## 作 者 的 话

**赌**博是一种文化现象，与社会文化娱乐活动有着密切的联系。

赌与博在汉语中原为两个词。博，又作簿。《说文》：簿，局戏，六箸十二棋。古代称为博戏，原为一种游戏，不为牟财，后来游手好闲之徒以钱财作赌注分胜负，决输赢，遂变为赌。故《通俗文》曰：“赌者钱戏也”。赌博连缀成一个词，最早见于唐李商隐诗：“赌博方胜，油尽难寻。”《辞源》“赌”字条释“凡较胜负皆曰赌”。《辞海》对“赌博”一词的注释是：“一种不正当娱乐”。而广义地说，赌博是在意识到冒险和希望获利的前提下，以某些有价值的东西作为赌注所进行的竞赛；狭义地讲，“赌博”指一种能够分出优胜劣负的游戏，并且依据优胜劣负而接受或给予他人财物。

游戏是人的本能，它不仅能满足人们娱乐的需要，而且对活动筋骨、开发大脑智力都是不可缺少的。在游戏活动中，人人想战胜对方、超越对方，甚至想从对方那里得到自己想要的东西，这种心理是游戏向赌博嬗变的根本契机。中国历史悠久、文化发达，在很早的时候，游戏便得到充分的发展，赌博也随之产生和发展起来。尽管历代严禁赌博，但事实上，赌博活动从来没有休止。建国以后，赌博一直被视

为旧中国的三大社会恶瘤之一，是社会的一种丑恶现象。近几年，随着麻将牌的解禁，以娱乐为目的的赌博游戏悄然在全国城乡兴起。许多人对此忧心忡忡，害怕长此下去，赌博会成为造成社会公害的腐蚀剂。

由于赌博的名声和社会观念的束缚，当今真正研究赌博这一奇特现象的书籍很少，而一般关于赌博的书，也缺乏对赌博现象的历史渊源、人的本能心理、文化心态、参加者的动机、赌博的奥秘以及法律漏洞等方面进行深入研究、分析，更不要说对这一现象进行必要的反思。那么究竟怎样用唯物主义的态度全面认识它、对待它呢？

笔者近几年以探索求实的精神，对古今赌博现象进行了较深层次的分析、研究，并在此基础上对赌博现象进行了一些反思，写成《赌博探秘》一书。在这里需要说明的是，笔者并不提倡赌博，也不赞成赌博，只是对这种奇特的社会现象进行一点探索，提供另外一个思维角度，做为一家之言，供读者参考，以使人们对赌博有个较全面、较深刻的认识。

此书在出版之际，得到西北大学出版社热忱支持，编辑令狐培选同志为修正书稿、提高书稿质量付出了很多艰辛，还有一些热心的朋友，包括公安战线的同志都对此书提出了宝贵意见，正是由于他们的大力支持，才使此书能够付梓。在此一并对他们表示衷心的感谢。

由于笔者学浅才疏、资料欠缺，书中一定会存在一些错误和不足之处，敬请专家和读者指正。

1992年11月

# 目 录

- 作者的话
- 赌博的种类 ..... (1)  
    要想全部统计出赌博种类是困难的。古今比较通行的有六七十种。
- 骰子的演变 ..... (28)  
    认识骰子也就认识了赌博。这个小东西，几千年来，不知给人们带来多少欢乐与苦恼、喜悦与悲伤。
- 赌博的历程 ..... (30)
  - 殷商时期就有博戏 ..... (30)
  - 春秋战国以钱财作赌注 ..... (31)
  - 汉代赌博大发展 ..... (33)
  - 魏晋骰子已定型 ..... (37)
  - 唐代赌风兴盛 ..... (41)
  - 宋、元赌博形式推陈出新 ..... (46)
  - 明代赌风重盛 ..... (51)
  - 清代赌博达到高潮 ..... (54)
  - 解放前公开赌场林立 ..... (58)
  - 解放后赌博臭名远扬 ..... (59)

●中国赌博现象面面观…………… (60)

赌博方法五花八门，随着现代科技被应用到赌博中，使原本就充满欺诈、哄骗和巧取豪夺的赌场，更加黑道漫漫、陷阱密布。

●说古道今话斗虫…………… (90)

斗虫不大，名字不少。既被用于娱乐，也被用作赌博。

●旁征博引说斗鸡…………… (96)

斗鸡是一种古老的角抵类游戏，至今仍盛行于世界。近年我国一些地方也开设了斗鸡场。

●麻将潮透视…………… (100)

麻将走上普通百姓家的餐桌、炕头，成为大众化的娱乐工具，有人利用麻将赌博，这并非是麻将的罪过。

●赌博的心态…………… (112)

赌博坑害了无数人，但为什么仍有许多人不顾死活投身其中？赌博是人在社会生活中竞争本能的发泄，是人性弱点的膨胀。

●中国的赌城…………… (121)

由于历史的原因和社会制度的不同，中国国土上有座闻名于世的赌城。在这里，赌博成为一种合法商业经营活动，靠赌吃饭的人占全部人口

的1/8，间接吃“赌饭”者难以计数。

● 赌博为何屡禁不绝 ..... (127)

唐代犯赌要受笞刑，宋太祖对参赌者一律问斩，元世祖将参赌者流放北大荒与牛羊为伍，朱元璋对参赌者砍断手腕，清雍正对赌具、赌场、赌客严加查禁，但谁也没能把赌博禁绝。

● 赌博探秘 ..... (136)

赌博是社会生活中一种神秘的现象，概率论将有助于你探寻其中的奥秘。

● 西方国家为何开赌 ..... (143)

● 附录

一、博戏类  
麻将考源 ..... (147)

骰子 骰子即如今打麻将抛点被开局的小正方形六面体，它的各面分别刻着一、二、三、四、五、六。“骰”字音“tū”，生活方言中有念“shai”音的，骰子即“色子”。“骰子”产生的年代很早，并有许多别名，它的演变也较为复杂（详见《骰子的演变》）。骰子最初是用来抛掷行采，决定捕鱼后的，后来发展成为独立的赌博工具。玩时以六枚骰子为一局，赌时抛掷六枚骰子，这六枚骰子上的点数合成种种之采，以决胜负。骰子格，许多赌博的方式方法，都是从骰子演变而来的。

六博 六博是我国最古老的博戏，也叫“陆博”，在公元前11世纪就已经行之于殷商的宫中。战国时期仍然流



## 赌博的种类

**自**古至今，赌博的方法不断推陈出新，种类繁多。由于凡是产生胜负的地方就能产生赌博，又由于赌博是游戏与娱乐的产物，并和游戏娱乐紧密相连，因此要想全部统计出赌博的种类，是比较困难的。笔者在此只将一些比较通行的种类做一简要的介绍。

### 一、博戏类

**骰子** 骰子即如今打麻将抛掷点数开局的小正方形六面体，它的各面分别刻着一点（称“么”）、二点、三点、四点、五点、六点。“骰”字音“tóu”，生活方言中有念“shāi”音的，骰子即“色子”。骰子产生的年代很早，并有许多别名，它的嬗变也较为复杂（详见《骰子的演变》）。骰子最初是用来抛掷行采，决定谁先谁后的，后来发展成为独立的赌博工具。玩时以六枚骰子为一具，赌时抛掷六枚骰子，这六枚骰子上的点数合成种种之采，以决胜负，称为骰子格，许多赌博的方式方法，都是从骰子演变而来的。

**六博** 六博是我国最古老的博戏，也叫“陆博”，在公元前11世纪就已经行之于殷商的宫中。战国时期仍然流

行、在秦、汉时代得到更广泛的传播，汉代以后渐呈衰势，宋、元以后彻底失传。

六博的方法是两人对坐，每人六枚棋子，共12枚，棋子分黑白两种，棋局分12道，中间设“水”置“鱼”两枚，犹如现在的象棋盘。每人的六枚棋子中，有一枚叫“梟”，其余五枚叫“散”，梟贵散贱，梟可以杀散，梟在散的协助下，又可以杀对方的梟，以杀梟为胜。杀梟在某种程度上似类象棋中的“将军”，老将将被死，纵有千军万马也无济于事。

**搏拊 (chū pǔ)** 搏拊的渊源也很久远，传说是老子从西方带回来的。它在汉、魏、晋、南北朝时极为盛行，到宋代则久废不行，元、明、清人记述它时，都语焉不详，已经绝迹。

搏拊是一种投五木（骰子）而行棋的博戏，唐代李肇的《国史补》记述了当时搏拊的走法：“洛阳令崔师本又好为古之搏拊，其法三分，其子三百六十，限以二关，一人执六马。其骰五枚：分上为黑，下为白；黑者刻二为犊，白者刻二为雉。掷之全黑者为卢，其采十六；二雉三黑为雉，其采十四；三犊三白为犊，其采十；全白为白，其采八；四者贵采也。开为十二，塞为十一，塔为五，秃为四，擲为三，梟为二，六者杂采也。贵采得连掷，得打马过关，余采则否。新加进九、退六两采。”可惜其盘式、行棋之法，今人已不能识破，更无法恢复了。

**双陆** 双陆传说来自“天竺”（古印度），又称为“握槊”、“长行”、“波罗塞戏”。

双陆传入中国后，流行于曹魏，盛于梁、陈、魏、齐、隋、唐以及宋、元时期，明、清两代略呈衰势，但仍流传未

绝，近、现代人知双陆者日渐稀少，终至失传。

双陆的棋盘一般都用木制，再用象牙、花石等镶成局道，全局分左、右两边，每边十二路，叫“梁”，前后共六梁，棋子叫“马”，棒槌形，下粗上细，犹如小啤酒瓶。马分黑白两种，各十五马，总计三十马。白马布右前六梁，左后一梁各五马，右后六梁布二马，左前二梁布三马，黑马与白马相对。行马时，白马从后六梁起马由右向左行，至前六梁再入对手界，尔后由左向右行。黑马则从后六梁起马由左向右行，至前六梁过敌界，再由右向左行。玩时两人对坐，用二枚骰子掷骰，可以根据两枚骰子点数之和共行一马，也可分行两马。行马时切忌一马单立于一梁，一马单立一梁则敌马可击，被打的马暂时取下，待有空位再可上盘，一梁内已有两马者，敌马不得再入，否则有权将此马打下。最终以先出尽马者为胜。

一打马 打马是盛行于宋、元二代的一种赌博游戏。入明朝以后，仍在南方流行，到清朝后，已很少有人会玩了。

宋代的打马有两种，一为“关西马”，一为“依经马”。关西马一将十马，依经马无将二十马。这两种打马都流行了很长时间，各有图谱、及行走赏罚规定，互有异同。

打马的图谱很像一张棋盘，游戏时用三枚骰子，先掷骰子后行马。马是用犀角或象牙刻成，或用铜铸就，大如铜钱，上面雕刻马形，并刻字以示区别。骰子掷得的点数就是行马的匹数与步数之和，如掷得八点，可六匹马行两步，亦可三匹马行五步，玩法共分铺盆、本采、下马、行马、打马、倒行、入夹、落蛰、倒盆、赏帖、赏掷共十一项。赌博时一帖多少钱临时决定，最后按所得帖数计钱。

**叶子戏** 叶子戏产生于唐代，并拥有一个庞杂的家族。唐代的书籍用卷轴，由于卷轴展开观看，查阅不方便，人们便用纸、绢等制为叶子（犹如书签），上写每个卷轴的有关部分，如著者、名称、提要之类。久而久之，人们觉得这种叶子可以另写他字用于游戏，于是出现了叶子格。

叶子最初用于作为席间酒令的工具，直至宋代仍很流行。到明代直接继承它的《水浒叶子》、《博古叶子》等，后来又发展为“数钱叶子”，才把酒令叶子引入到博戏中来。尔后，又形成“马吊”、“斗虎”等种种叶子戏。在明末清初，马吊牌又发展成为“麻雀纸牌”，从而为“麻将”的形成奠定了基础。元代，叶子戏传入欧洲，与异邦民俗文化杂交，形成扑克牌。

**马掉牌** 马掉牌大约形成于明代万历年间，至清代初年仍行之世间。马掉又叫“马掉脚”，俗写作“马吊”，因打牌时必须四人共玩，各自为战，若缺一人就像马失掉一足一样不可行，故名“马掉脚”。

马掉牌为长方形，其长、宽都比后代的纸牌稍长些。清代的纸牌长约二寸、宽近一寸，为矩形。一副牌四十张叶儿，分为四门：十字门、万字门、索子门、文钱门。其中十字门、万字门上绘有水滸人物，每叶一人，而索子门、文钱门上则绘着艮卦、如连环等。打法类似于今扑克牌。

**斗虎** 斗虎又名“看虎”，是明代万历年间流行于南方江、淮一带，为妇女喜玩的一种叶子戏。

斗虎共有三十张叶儿，有万字门、索子门、文钱门，另有一张十字门中的“千万”，即“天伤星行者武松”。这三十张叶儿，根据斗叶儿人数不同而有不同分法，但不能四个人

玩，若四人玩就是打马掉了。

斗虎的叶子互相搭配有种种方法，并各有名称。斗叶儿时，每人各打出一叶为一轮，一轮一轮地打，叶尽而止，最后以得章（犹如筹码）多少决胜负。

**红楼叶戏** “红楼叶戏”是清代女诗人徐畹兰根据《红楼梦》创造的纸牌。它别开生面，把叶子戏里的水浒人物等图像换成红楼人物图像，每样两张，共计四十八张。

打牌时四人入局，各自为营。先投骰比点数，举出“庄家”，从第二轮后按顺序分别坐庄。从庄家起，依次序摸牌，每人摸十一张，庄家多摸一张，为十二张。余三十九张在桌上，为中营。庄家按“三同”、“各种花色”之谱如能成副，就算“和”，即可亮牌，不能成则打出一张自己认为无用的牌。下家可吃进庄家打出的牌，也可从“中营”摸一张牌，然后再打出一张无用牌，犹如现在麻将的打法。

**纸牌** 纸牌是在马掉牌的基础上形成的，按不同的玩法，又有“默和牌”、“碰和牌”之别，至清代，又叫做“麻雀纸牌”。

**默和牌**六十张。玩法是以三四页搭配连属为一副，三副俱成为胜，两家俱成，以拈在先者为胜。类似今天扑克牌玩法中的“打娘娘”。

**碰和牌**一百二十张，每种各四页，每人轮流摸二十页，余页皆掩覆。碰和牌是对默和牌的进一步发展，其玩法中有“碰”、“开招”、“活招”等。是麻将牌的最初打法。

**诗牌** 诗牌最初产生于唐代，当时文人雅士好作诗，常把诗写在板上，称为“诗版”。宋代人把它称作“诗牌”，但样式今已不知道了。后来，人们把题诗的木牌进行

改制，在牌上写着诗韵，当朋友相会时，每人从中抽出一牌，按牌上所标的字韵作诗，是为游戏“诗牌”。至明代，诗牌仍在文人中流行。

诗牌共六百扇（张），其中平声字三百扇，牌涂红色，仄声字三百扇，牌涂黑色，另有一“桩牌”，长度二倍于诗牌，上刻“诗伯”二字。四人游戏，依次抽牌，每人抽一百五十张。牌上的字，便是自己作诗的韵脚或题目，然后依字意作诗。最后由众人根据诗的质量把诗分为上、中、下三品，按品定输赢、行赏罚。

诗牌是典型的文人游戏，是宣和牌、麻将等博戏的始祖，且用具为牌，因此归入博戏类。

**宣和牌** 宣和牌是在北宋末年由诗牌分化、发展而成，并引进了骰子，因其在宋宣和二年创制，故以年号命名。

宣和牌有用象牙制成的，因有“牙牌”之称，后世用制骨制作，所以又叫“骨牌”。此外，也有铜制的、乌木的、竹子制的等多种。

宣和牌经元、明、清直至民国初年，一直盛行于民间。在清代中期，它与骰子、叶子相结合，演变为麻将。今天的推牌九，就是宣和牌的一种玩法。

宣和牌共有三十二扇，每扇牌都由骰子的两个面拼成，骰子的六种点数各有象征。把两扇或三扇牌合成一副牌时，得到的是一副又一副不同的小图。玩法类似麻将，谁先成副谁亮牌成和。不同的是，宣和牌每副牌均有诗句与之相配，以诗配图，以诗解图，以图表诗，别有一番雅趣，从中可窥到古诗牌的遗痕。

**天九牌** 打天九又叫“斗天九”，产生于明代隆庆、万历年间以前，至今仍在民间流行。它是骨牌的一种，即可三人打，也可四人打。

天九牌三十二扇，分为文牌、武牌两大类。文牌包括“大牌”、“长牌”、“短牌”，武牌包括“九点”、“八点”、“七点”、“五点”、“三锥”、“六套”。

打天九时有“打”有“贴”，打为以大打小，不能打时则贴。文牌中，天、地、人、和，依次相打，又总打以下长牌和短牌，长牌可以打短牌，而短牌则在内部以点多打点少。武牌也是以点数多少，从大到小依次打。文、武牌扇不对不可打。打时主要不在于得牌多少，而在于最末一轮出牌叫“结”，能结即为胜者。

**麻将** 麻将又称“麻雀牌”，简称“雀牌”。（详见《麻将朔源》一节）

麻将堪称中国的“国牌”，它流淌着博戏远祖、近祖的血液，包含着马掉、麻雀纸牌等游戏的合理部分，经过长期的酝酿逐渐形成。它是骨牌和纸牌化合之后的新种类。

麻将牌的玩法、战术等十分复杂，且大多数人都熟悉，故在此不再介绍。

**升官图** 升官图是从唐代的“彩选”（也叫“骰子选格”）演变而来的。当时人们在叶子上绘以朝庭官阶、或者神仙品位、或者名山大川等等，以掷骰子所得点数以次行进，从小到大，从远至近，称为彩选。后又有“百官铎”、“选官图”、“选仙图”之称，至明、清则又繁衍出许多种类，如“群仙庆寿图”、“升官图”、“忠佞升官图”、“掷状元图”、“水浒选仙图”、“揽胜图”、“红楼大观园掷点

图”等多种。

升官图谱中有局道，官用小图象表示，旁用小字标明，再把小图象按顺序排在局道中，最高的官位居中，最低的在外，螺旋排列。玩时掷骰依点旋升，六枚骰子以四为“德”、以六为“才”、以二、三、五为“功”，以么为“赃”。遇“德”则超迁，“才”次之，“功”亦升转，遇“赃”则降罚，小小博局，官场中升降荣辱囊括殆尽。

**选仙图** 选仙图是唐代骰子选格在宋代的分化、丰富、发展的标志之一，自宋代产生到清代末叶，一直在社会上流行。清代出现了形形色色的选仙图，乾隆皇帝闲暇无事时，还取《列仙传》人物，绘《群仙庆寿图》，用骰子掷之，以为新年玩具。

**揽胜图** 揽胜图是唐代骰子选格在宋代嬗变出的一种掷骰游戏，它跟升官图、选仙图等都是形式不尽相同而实质又很相似的博戏形式。

北宋流行的“消夜图”，是把升官图中的官名易为地名，身居斗室，游历全域。这种图谱在发展中逐渐复杂化，到清代就出现了“西湖图”、“揽胜图”、“游大观园图”等。

玩时每人备一“马”，古人制马用玉、铜、象牙、犀角等，马的作用是作为揽胜至何处的标记。众人掷骰行马，叫“起马”，一点一步，依点揽胜，先到“观止”者为胜，最后到者受罚。

**月夜钟声** 月夜钟声，是清代人童叶庚根据姑苏寒山寺夜半钟声创制的一种集酒令、掷骰、品花于一体的游戏。

器具有：三枚骰子，若干根筹、若干枚马，一个筹筒，



一张钟声谱。参加者不拘人数，每人持鲜花一束，放置座旁，每人十根筹，放入筹筒。从三枚骰子所得的点数中去掉六或六的倍数，按所剩点数行马。依点行马时，图中遇到暗六（即可被六整除的数）赏一筹；遇到“亮六”赏两筹，积成十筹，可买座中人所携之花，筹则放回筒中。钟声尽时，需得“五”才能到船，再得“五”方可入城。第一个入城者，分得座中鲜花的一半为胜，后至者，得花一种。花尽则止。

**五星联珠图** 五星联珠图是清代人童叶庚以五行说为内容创制的一种博游戏。玩法与揽胜图、月夜钟声相类似，最后以得筹多寡分胜负。

玩者用“子”（即行棋时的马，表示自己所走的位置），行时只掷一个骰子，按点数在图上行子，行至哪里，就将自己的“子”置放在哪里，以为记号。“子”最后进入中心圆，叫“入腹”，入腹后，即将子置于本宫，并有权先将本注取回。如掷骰掷得本色者为赢。

**响屐谱** 相传，春秋时吴王夫差曾令西施等宫女在灵岩寺穿屐（xiè 即木屐）玩乐，因廊虚而响，故名响屐廊。宋代人杨无咎由“响屐”之典而发奇想，创制了“响屐谱”这种掷骰行棋的博戏。

响屐谱的棋盘纵横各十五线，中间空九格为江面，实得二百一十六格。棋盘为正方形，每边长二尺四寸，用木或竹制成，这样的盘落子时铮铮有声，正合“响屐”之意。

棋子叫“马”，形状似鞋。游戏开始先掷骰确定各人身份，分为吴、越两边，再以一骰掷得点数，按点数多少排名次掷骰上盘，再依顺序掷骰行马，按方向逐格行进，由左