

遊戲一百種



大方圖書公司

版權所有・翻印必究

遊戲一百種

出版社：大方圖書公司

，九龍界限街 4 —10號

福羣大廈12樓D座

印刷所：聯興印刷廠

九龍土瓜灣上鄉道 39—41號

昌華工廠大廈 7 樓

一九七九年九月初版

遊戲一百種

大方圖書公司

目 錄

擲骰遊戲

克狼地.....	7
勿多.....	10
三骰.....	18
齊齊好.....	19
一頭一尾.....	25
七點骰.....	26
十二小時.....	28
壘球骰.....	29
得彩骰.....	37
十五分.....	38
波士頓.....	39
百年週年紀念.....	40
豬骰.....	42
籃球骰.....	44
皇冠鏑.....	46
六六六.....	47
睦鄰.....	52
命運骰.....	54
將軍骰.....	57
二十四點.....	60
廿一點.....	62
戰艦骰.....	64

棋類遊戲

對角西洋棋·····	68
包食棋·····	70
九人真利斯·····	80
神奇旅程·····	85
單人哈瑪棋·····	88
哈瑪棋·····	90
盲知時·····	93
跳躍·····	98
升降棋·····	101
征服·····	103
土耳其西洋棋·····	106

其他遊戲

搶格聯錢·····	108
曼卡拉·····	111
推擊枱·····	113
水晶宮·····	114
推哈便士·····	118
狗咬狗骨·····	121
螺旋圖·····	122
吹足球·····	124
連環陣·····	126
樂多·····	128

殺手·····	130
狡兔三窟·····	132
圖與交叉·····	134
氣球排球·····	138
怪畫·····	140
發芽圖·····	142
搶牆角·····	144

撲克遊戲

入滋利·····	146
荷蘭庄·····	152
貧富牌·····	154
過關·····	157
老處女·····	158
胆搏胆·····	161
還願·····	162
肯塔基打吡大賽·····	164
計算牌·····	170
拍阿積·····	173
十三星期五·····	174
釣魚·····	175
大牌彩池·····	176
一家樂·····	178
時鐘·····	180
連鎖·····	181

鈔票撲克.....	182
六點紅狗.....	184
打仗牌.....	187
七仔牌.....	190
搶牌.....	193
公仔骨牌.....	196
三十五.....	198
印第安人.....	202
怪八.....	204
捐獻.....	207
中間牌.....	210
三十一分.....	215

克 狼 地

克狼地 (KLCNDIKE) 有兩種玩法，一種是賭場克狼地，另一種是櫃檯克狼地。

賭場克狼地須配有一副克狼地骰枱，兩副骰子（一副五粒骰），兩個骰盅。克狼地骰枱上是列有五種記號：輸 (LOSE)、贏 (WIN)、贏 2 A (BEAT 2 ACES)、克狼地 (KIONDIKE)。

目的：各閒家旨在贏莊家的錢。如閒家下注碼買贏，他便將注碼擺在有贏的記號的格上，並要在搖骰時搖出的骰子大過莊家所搖的骰。

如閒家買輸，他搖的骰必須小過莊家，因為這樣才能贏。

如閒家買贏 2 A，他必須搖的骰至少要兩副對子。

克狼地的骰點組合大小程序如下：五條（五骰骰點相同）、四條（四骰骰點相同），滿堂紅（三條加一副對子）、三條（三骰骰點相同）、兩副對子、一副對子（兩骰骰點相同）。骰點的大小程序則為一點、六點、五點、四點、三點、二點。

先由莊家用他的私家骰盅搖骰，然後將搖出的骰子擺在有克狼地記號的中央格子上，接着就由其他閒家利用另一副公用骰盅輪流搖骰一次，方向為順時針方向。

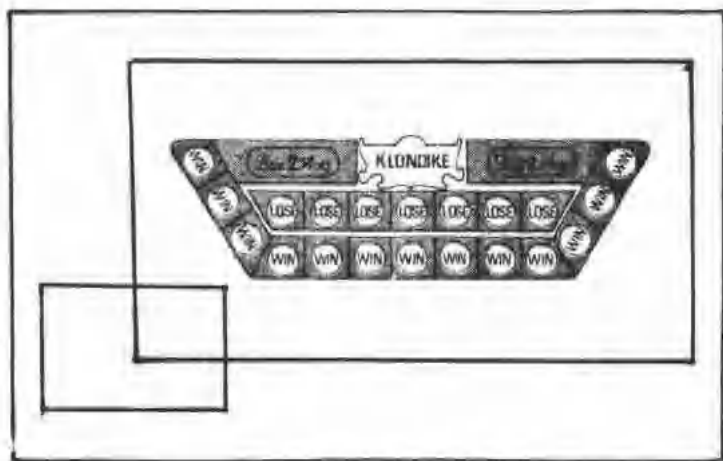
因為閒家要公用骰盅，所以，莊家須在每位閒家搖過骰後賠或收。

賭場克狼地由於設了莊家制度，所以即使閒家的骰點組合和莊家的扯平，那也是當莊家贏。至於賠率方面，則可由莊家和閒家預先商量好，但通常是一賠一的。

櫃枱克狼地的骰點組合大小程序是和賭場克狼地一樣，但卻不須使用骰盅，因為櫃枱克狼地是利用一條滑梯似的槽道來讓各人將骰子滾下去。

先由莊家將骰子（五粒）滾下槽道，然後便由各閒家輪流將骰子滾下槽道。

假如閒家滾出的骰點組合與莊家的相同，除非他這個骰點組合的骰點比莊家的大（譬如閒家的骰點組合是五粒一，莊家的骰點組合却是五粒三，那麼，雖然兩人同是五



條，但卻以閒家的五條一爲大）否則兩人若同時是五條一的話，那也是莊家贏。

由於順子（即骰點排列順序，如一、二、三、四、五）和無對（即沒有任何骰點相同）不算做骰點組合，所以如果滾出這樣骰點就是輸定。

這種克狼地骰子，玩起來亦頗有趣，而且大衆化，易玩。

勿 多

勿多這個擲骰戲的下注規則是和撲克牌的相同，但玩撲克牌是想贏越多的籌碼就越好，玩勿多就要籌碼越少越妙。勿多有兩種玩法，一是二人勿多，另一是多人勿多，但同樣須要每人都有三粒骰及一個骰盅，而目的是要擺脫所有的籌碼，故誰人玩到最後還有籌碼在手，他就是輸家。

勿多的骰點組合在大小順序方面一共有五十六種：(1) 2、1、1 (2) 2、2、1 (3) 4、2、1 (4) 6、6、6 (5) 5、5、5 (6) 4、4、4 (7) 3、3、3 (8) 2、2、2 (9) 1、1、1 (10) 3、3、6 (11) 3、3、5 (12) 3、3、4 (13) 3、3、2 (14) 3、3、1 (15) 1、1、6 (16) 1、1、5 (17) 1、1、4 (18) 1、1、3 (19) 3、2、1 (20) 4、3、2 (21) 5、4、3 (22) 6、5、4。

至於由第二十三至第五十六的三十四種骰點組合中，則要以組合的總點數先判勝負。例：6、3、1 組合。然而，由第二十三種骰點組合開始的三十四種骰點組合都一律要輸給上列的二十二種組合。同時，在上列的二十二種組合中，排等第九的 1、1、1 組合則可以贏了排在第一的 2、1、1 組合，但却要輸給由排第二至第八的七種骰點組合。

二人勿多骰是只限兩個人玩，一共分三個回合，若其中一人輸了兩個回合，那他就成為輸家。

二人勿多骰只須動用九個籌碼，在玩時是要九個籌碼擺在桌中央。跟着就兩人輪流擲骰，以骰點高者作第一位擲骰手。

第一回合：先由第一位擲骰，他可以擲三次（每次都要擲三粒骰），但若擲了三次，他就必須以第三擲的骰點組合作為自己的擲點組合，而前兩次的骰點組合便要取消。在玩者擲骰的時候，因有骰盅遮掩，所以對方是無法看見他的骰點組合的。當第一位擲骰手決定了他的骰點組合後，這就輪到第二位擲骰手擲骰，方法和上述的一樣。

因為雙方都有自己的骰盅遮掩自己的骰點，所以大家都不會知道對方的實力如何，而刺激亦在於此點。

當大家都決定了自己的骰點組合後，雙方便要開始下注。若果雙方先前擲骰的次數都是一樣，那就由第一位擲骰手下注，但如果第一位擲骰手擲骰的次數比第二位多，那就要由第二位先下注。

第一回合的下注碼：無論下注或加注都是不准超過一個籌碼，而下注或加注的注碼則是取自桌中央的九個籌碼。

這種二人勿多骰，經過了第一回合的下注碼後，便再來繼續的下注碼。



當兩名玩者要下注時，他們便只須從桌中央的籌碼拿一個來下注，但如果桌中央的籌碼都給用盡的話，玩者便要用他們得來的籌碼下注。

二人勿多的下注原則是和撲克的相同，即是如果甲、乙二人均放棄下注，這一回合便當做扯平，互無勝負。但如果甲下注的話，乙若不放棄便要跟進或加注。例：甲下注的籌碼是一個，乙若要跟進就須照樣出一個籌碼，但乙若要加注的話，他便要出兩個籌碼，到其時，甲如不放棄就要跟進或加注。

當甲、乙二人都下定了注碼後，雙方就要將他們的骰點組合顯示出來，由輸的一方將二人先前所出的全部注碼取去，贏的一方則做下一回合的第一位擲骰手。如果甲下了注碼，乙却最後放棄的話，這就要乙取去桌中央的一個籌碼（當做一種懲罰），而先前二人出的注碼則要全部撥回桌中央。

附圖所示乃是 A、B 二人下注、加注、跟進的情況。圖 1 —— A 下注的籌碼是一個。圖 2 —— B 加注（總共兩個籌碼）。圖 3 —— A 又加注（總共三個籌碼）。圖 4 —— B 再加注（總共四個籌碼）。圖 5 —— A（總共五個籌碼）。

二人勿多的第二回合，在玩法上是和第一回合有點分別。因為在玩第二回合的時候，每位玩者雖然一樣輪流擲



骰，而且一樣可以擲至三次之多，但他可在每一擲中保留一個骰點，從而組成他的骰點組合。

例：甲第一擲的骰點是 2、5、6，他可以保留 2 點的那一粒骰，在第二擲時只擲兩粒骰，在第三擲時只擲一粒，若擲中 6，他又可以保留 1 點的那一粒骰，在第三擲時只擲一粒，若擲中 1 點的話，他的骰點組合就是 2、1、1，乃屬排等第一的最高骰點組合。

不過，如果玩者在擲第二擲時不滿意所擲的骰點，他亦可以取消他在第一擲時保留的骰點，在第三擲時重新擲三粒骰。在擲骰的過程中，玩者不可讓對方看見自己的骰點。第二回合的下注原則是和第一回合的一樣。

第三回合的玩法和第一回合的一樣，即是玩者在輪到自己擲骰時可以擲至三次之多，但每次都要擲三粒骰。

但如果玩者在玩到第三回合時，一方已手上有了八個籌碼，（在這種情況下，僅存的一個籌碼若不是留在桌中央，就是在對方的手上），這樣，那位手上只得一個籌碼（或是一個也沒有）的玩者便不准擲骰三次，只能擲至兩次之多，如他贏了，對方便要連最後一個籌碼也得取去及成為輸家。

多人勿多骰和二人勿多骰的玩法又有不同，二人勿多骰是在中央擺了九個共用籌碼，但多人勿多骰却要每人持六個籌碼。