

棋牌娱乐手册——扑克

扑克游戏 一本通



周天树 主编



珠海出版社

扑克游戏一本通

周天树 主编

珠海出版社

图书在版编目(CIP)数据

扑克/周天树编. —珠海:珠海出版社, 2002.3

(棋牌娱乐手册)

ISBN7-80607-909-2

I. 扑… II. 周… III. 扑克-游戏-基本知识

IV. G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2002)第 007941 号

棋牌娱乐手册——扑克

主 编:周天树

策 划:罗立群

责任编辑:帅 云

装帧设计:李 畅

出版发行:珠海出版社

地 址:珠海市香洲区梅华东路 297 号二楼

电 话:0756-2222759 邮政编码:519001

印 刷:广东省佛山市新粤中印刷有限公司

开 本:850×1168mm 1/32

印 张:37.5 字数:750 千字

版 次:2002 年 4 月第 1 版

2002 年 4 月第 1 次印刷

印 数:1-5000 册

ISBN 7-80607-909-2/G·253

E-mail:zhcbsl@pub.zhuhai.gd.cn

定 价:75.00 元(共五册)

序

在现代社会里,休闲娱乐无疑已成为人们最重要的生活方式之一,为了提高人们休闲的质量,我们组织编写了这套棋牌娱乐手册,全手册包括象棋、麻将、围棋、扑克四大系列,本书属于扑克系列。

扑克牌起源很早。因为“扑克”一词源于英文“Poker”的音译,所以有很多人认为它是西方人发明的,实际上,扑克牌最早发源于东方,具体的发祥地则有中国、印度等各种不同的说法。大约在十字军东征的时候,经西亚士兵的手传入欧洲诸国,被西方人改良为叫 Numeral,以 56 张为一副,后来几经变迁,约在 18 ~ 19 世纪的时候,定型为目前的形态,又传回东方。

对于绝大多数人来说,他们可能不知如何打麻将,也可能不知如何下围棋、象棋,但绝对不会分不清红桃、方块、黑桃、梅花,可见很难有哪一种游戏能像扑克这样与人的关系密切。

本系列丛书包括《扑克游戏一本通》、《神奇扑克牌完全玩法》、《扑克魔术千术集锦》、《魔幻扑克牌技法》、《扑克牌玩法破解》等五本,我们将在书中为你介绍扑克魔术、扑克游戏以及包括拱猪、十三点在内的常见的扑克牌打法。阅读本书,不但能使你了解更多的扑克牌打法,给你带来精神愉悦,而且,在和同事、朋友甚至情人谈天时,无疑地,以你那灵巧敏捷的手法露一手类似港台影片《赌王》中的玩牌手法,必会让他们以敬佩的眼光,对你另作一番评估与认识。

编 者

2002年3月

目 录

第一章 扑克牌游戏的预备知识

庄家的决定法·····	(3)
切洗牌的方法·····	(3)
分牌法·····	(4)
王 牌·····	(4)
得分与赌牌·····	(5)
比赛术语·····	(5)

第二章 单人游戏

高尔夫·····	(11)
倒梯形·····	(13)
新月型·····	(14)
凯旋门·····	(18)
四叶草·····	(20)

目 录

金字塔 A	(21)
金字塔 B	(24)
对付佳偶	(27)
六对七双	(28)
AK 时钟	(31)
呼唤伴侣	(33)
同花序列	(34)
明牌七关	(36)
抢赚 10 分	(37)
全军上阵	(39)
十四方阵	(40)
纵横捭阖	(41)
夹道欢迎	(44)
八龙归海	(45)
妙接龙骨	(47)

第三章 双人游戏

争 15	(55)
夺 500	(57)
巧换牌	(59)
比高低	(64)
15 点胜	(65)
66 分赢	(66)
21 点冠军	(74)

目 录

24 点速算	(77)
循规蹈矩	(78)
妙招变牌	(82)
各得其二	(85)
逮捕老 A	(86)
纠察队员	(88)
吹气认牌	(92)
晨昏颠倒	(93)
百点夺冠	(95)
深谋远虑	(97)
心想事成	(103)
冲向千点	(106)
黑 J 通	(109)
淘气的 J	(111)

第四章 多人游戏

疯狂的 8	(117)
依序排队	(118)
拉米牌戏	(119)
定约拉米	(123)
报数变牌	(125)
独得双 A	(127)
叫牌 45	(128)
巧取包裹	(131)

目 录

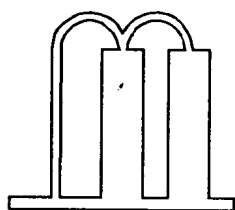
瞒天过海	(132)
全神贯注	(133)
五、十、K	(133)
大获全胜	(136)
60 点牌法	(138)
十三蛇布阵	(139)
轮番升级	(141)
天地人和	(145)
跑得飞快	(148)
红心游戏	(151)
当场拍卖	(158)
趣味排七	(160)
叠牌得点	(161)

第五章 扑克牌神奇玩法

午夜钟声	(167)
奏响胜利曲	(168)
胜者为王	(170)
美梦成真	(175)
走向辉煌	(178)
勇敢者的选择	(179)
王者之剑	(182)
步步高升	(183)
幸运之星	(186)

目 录

神龟之战·····	(189)
走出丛林·····	(192)
欢聚一堂·····	(196)
智者无敌·····	(197)
登上挑战号·····	(200)
八面来风·····	(203)
难眠之夜·····	(207)
瞬间成败·····	(208)
孤独求败·····	(214)
附录 魔术之谜·····	(221)



第一章

扑克牌游戏的基本知识

庄家的决定法

在游戏中缺少不了个庄家，庄家似乎有很多特权。在玩麻将时，庄家自摸可以得 1.5 倍的分数，但是扑克牌就没有这么多权力。

像分扑克牌、担任掌握游戏的进行，可以说是很烦的角色。视游戏的类别，而担当的责任也互异，总之，庄家是什么利益的。

而且有人称庄家为发牌者。

不过现在我们还是来介绍三种决定庄家的方法。

(1) 抽出和各家同数的牌，再各自从中抽一张，最大的人就是庄家。例如抽出的牌是 J、8、6、5，抽到 J 的人当庄家。

(2) 重叠 54 张的扑克牌，各自从中间取一张牌，数字最大者是庄家。

(3) 可以借着切牌来决定。每个人切一次牌，上半部分的最下一张数字最大的是庄家。之后，决定庄家的方法有下列二种：

(1) 前次比赛中胜利者（赢家）当庄家。

(2) 前次比赛中坐在庄家的右边那位当庄家。

切洗牌的方法

开始玩牌之前要先切牌。不切牌不算开始玩牌，所以切牌有很大意义。

第一章 扑克牌游戏的基本知识

(1) 洗牌:

是把牌洗散开的意思。只要将重叠在一起的牌(顺序)变化就可以。

通常混洗一次,再抽洗牌一次。在不须要详细混洗牌的时候,只要用抽洗的方式洗牌即可。

(2) 切牌:

这是将牌分成两叠,将下一叠换堆置到上面的方法。所以只切牌,并不是洗牌。

实际上在庄家洗牌之后,对方是站在防止舞弊的立场才切牌的。对方认为没那个必要时,可以不必切牌。

分牌法

洗牌之后,开始发牌。发牌可说是比赛的开端。

牌要从自己的左侧开始发起,自己最后发,请务必严格遵守此规则。

分牌张数视比赛而异,原则上是一张一张地发。要发每人五张时,要一张一张地来回发五次。

但是要将整组牌发完时,一张一张发太麻烦,也可以由上面二张二张或三张三张地发牌,或是上下各一张的一次二张发牌法也可以。

在发牌时,手不可触到牌,等牌发完之后,才可取牌。

王 牌

比赛中有很多王牌,这个王牌也可称为是“胜牌”、“鬼

第一章 扑克牌游戏的基本知识

牌”，在比赛中有特别用途，是张强而有利的牌。

一旦被指定为王牌的话，这张牌比其他任何一张牌都大。通常指定某种牌为王牌。换言之，从红桃黑桃方块梅花中选一种来当王牌。

但是，因比赛的种类不同，有时指定方块 J 或是梅花 8 等单张牌做王牌。决定王牌方法，视游戏的种类而定。

得分与赌牌

在参加各种牌艺竞赛时，必须做个成绩表。填写每个人的得分，计算总分算出名次，非常简单。但是有些比赛的计分相当复杂，往后将再介绍。

而且可利用扑克牌来赌牌。在西部片中经常看得到筹码，这种筹码大都能在市场上买到。此外，不用筹码，也可以用麻将牌代替，甚至有人用围棋子来代替。

比赛术语

在此先说明一下扑克牌游戏中常用的术语。

图牌：国王 (K)、皇后 (Q)、杰克 (J)。

数牌：2 至 10 的牌。有的将 A 算入数牌。

Ace (王牌)：A 牌。

巴克、帝克：将一副牌分成两份以上时，其中的一份称为巴克。另外部分既可称为巴克又可称为帝克。一般，巴克与帝克是相对而言的。

特普、波顿：将一叠扑克牌反面放置，则最上面的部份

第一章 扑克牌游戏的基本知识

称为特普，最下面的部份即被称为“波顿”。

布雷克：不能让观众发觉而设置的扑克牌之间的裂缝。

同位牌：同数字的牌。如图 1（上），二张 Q 同位牌，三张 3 同位牌。

同种牌：同一种类（花色）的牌。如图 1（下），有红桃方块梅花黑桃、四种类。

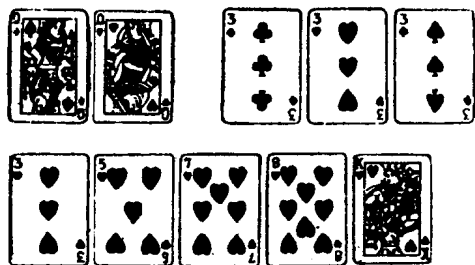


图 1

手牌：拿在手中的牌。属于竞赛者的牌都算是手牌，所以未必非拿在手上才算手牌。

场牌：拿出场来用的牌。

牌墩·牌堆：普通指置于桌面的牌墩或牌堆。当发完牌，所剩之纸牌也置于该局游戏中使用，牌面向下，置于桌面正中央。

顶牌：牌墩最上面的一张牌。但有时也不完全是牌墩的最上面一张，只要是两张牌以上的重叠时，最上面一张就可称为顶牌。

扬牌：每一次所出的牌、牌面向上而置于桌上的牌谓之扬牌。或者是弃牌之中，位于最上面的那一张（前一家最后

第一章 扑克牌游戏的基本知识

所丢的那张)牌,也叫扬牌。

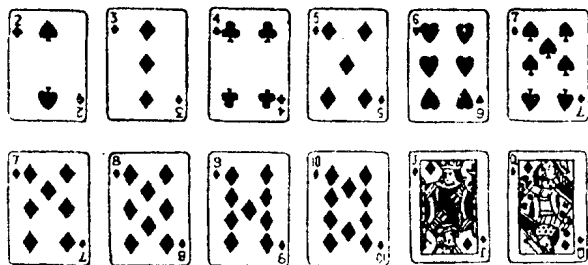


图 2

顺:如图2,连续点数的纸牌。有同花顺和不是同花顺。但是K、A、2不是顺。

轮回:各人从自己手中的牌里面拿出一张,出最强那张牌的人赢(然后吃掉其他人所出的牌),这样一次胜负称之为“第一轮回”。

诡计比赛的玩法,每一局大概是6~13次。

台牌:在轮回比赛中,最先出的牌称为台牌。

第一棒·首领:在轮回比赛中,最先出台牌的人是第一棒。首先出台牌者称为领袖。

弃牌:对自己无利益的牌或是将不要的场牌拿走。

发牌者:分牌的人,也就是指“庄家”。

取牌:从一组牌中拿牌的行为称之为取牌。具体上取牌区分为两大类。其一是从牌墩中自己抓牌,再者是请示发牌人,经答允后再取牌。取牌的张数及顺序依各种玩法之不同而有差异。

赌注:下筹码赌注的意思。

公开:在某些玩法之中,手中所持的纸牌,已经完成某