

丁志民 聂玉娥 编著



中外玩法172例



学苑出版社

扑克牌——中外玩法 172 例

丁志民 聂玉娥 编著

学苑出版社

扑克牌——中外玩法172例

学苑出版社出版

(北京西四颁赏胡同四号)

3209印刷厂印刷

新华书店首都发行所发行

开本 787×1092 1/32 印张: 6.5 字数: 14千字

1990年2月第1版 1990年2月第1次印刷

印数0001——11500册

ISBN 7—80060—496—9 /G·291 定价: 2.60元

内容提要

本书是一本介绍扑克牌玩法的书籍。打扑克是一种人们最喜爱的娱乐形式，为使人们掌握更多的玩法，我们共收集了国内、国外广为流传的 172 种玩法，介绍这样多的玩法，在国内还是首次。在这些玩法中，有的具有较高的技巧性，有的可用来进行数字运算练习，有的可以训练竞技水平，总之，掌握了这些玩法，可以使人们在娱乐中锻炼智力，并领略扑克牌繁多广博的变化规律。

本书图文并茂，通俗易懂，在介绍每种玩法的规则和技巧时，大都配有图示和例子，便于掌握。本书的读者对象具有最广泛性。

前 言

这是一本目前国内所能见到的最全面的扑克牌玩法介绍书，172种玩法，前所未有，图文并茂，特色独具。一书在手，乐趣无穷。

扑克是一种人们喜闻乐见，易学易玩的娱乐形式。虽然它只有54张牌，但却是变化无穷，以致没有人能够准确地说出到底有多少种玩法。我们每个人也许都会玩上几种、十几种花样，但很少有人能够掌握更多的玩法。为使人们能够从扑克游戏中获得更多的乐趣，并从中领略其广博深邃的变化机理，我们在这里编著了扑克牌中外玩法172种，其中主要是译自国外出版的介绍扑克娱乐方法的书籍，同时也收集了国内流传较广的竞技打法，奉献给广大读者。

本书以通俗易懂的语言详细介绍了各种玩法的规则和技巧，多数玩法都配有图示和例子，提高了可读性，适合于各个层次的读者。

本书介绍的各种玩法，有的具有较高的技巧性，有的则是纯粹的机械运动，有的可用来进行数字运算练习，有的可作为图形教育的补充。总之，扑克游戏既是一种娱乐活动，也可作为锻炼智力的方法，人们可以根据自己的需要选择相应的玩法。

需要说明的是扑克牌玩法多种多样，而且有些玩法在流传中出现了不同的派生打法及某些细节变化，这些对扑克游戏并无多大妨碍。如果牌手之间在玩法规则上互有出入，可

以通过约定取得一致，并无正误之分。

编 者

1989年5月24日

目 录

前言	(1)
术语	(1)
一、国内常见竞技打法	(8)
1.百分	(8)
2.找朋友	(15)
3.上下台	(16)
4.升级	(18)
5.缺人百分	(19)
6.四百分	(20)
7.争上游	(21)
8.三先	(23)
9.5 · 10 · K	(25)
10.二十四	(26)
11.拱猪	(27)
12.五十一	(29)
13.抽对	(31)
14.对七	(31)
15.简易桥牌	(32)
16.决一雌雄	(34)
17.吹牛	(34)
18.对牌	(36)
19.钓鱼	(37)

20.报数	(38)
21.分红	(39)
22.马拉松	(40)
23.摊牌	(41)
二、单人牌戏一副牌玩法	(43)
1.求和	(43)
2.障碍	(44)
3.男爵夫人	(44)
4.十四之迷	(45)
5.金字塔	(45)
6.捉对	(48)
7.蒙特卡罗	(48)
8.合十	(50)
9.配对	(50)
10.手风琴	(50)
11.高尔夫	(51)
12.中与不中	(53)
13.傻瓜乐	(54)
14.五大同花	(54)
15.恒动	(55)
16.钟表	(56)
17.八日钟	(58)
18.美好的往日	(59)
19.无沿帽	(60)
20.汤米先生	(60)
21.占角	(60)

22.精打细算	(61)
23.四 K 聚会	(62)
24.翻番	(63)
25.地毯	(64)
26.捉皇后	(65)
27.鹰翼	(66)
28.皇后接见	(67)
29.渗透	(69)
30.克仑代克	(71)
31.圣女埃格尼斯	(72)
32.拇指和钱袋	(73)
33.白头翁	(73)
34.西部峭壁	(74)
35.冒尖	(75)
36.蜘蛛姑娘	(76)
37.鬼火	(77)
38.四季	(77)
39.一目了然	(78)
40.幸运的礼物	(78)
41.坎非尔德	(80)
42.可选坎非尔德	(81)
43.变色龙	(81)
44.仓库	(83)
45.大门	(83)
46.兵临城下	(85)
47.城堡	(86)

48.街道与胡同	(87)
49.要塞	(87)
50.棋盘	(89)
51.苜蓿	(89)
52.车轴草	(90)
53.花园	(90)
54.三叶草	(92)
55.阿伯特国王	(92)
56.十三棵	(93)
57.好办法	(94)
58.坚韧不拔	(95)
59.小蜘蛛	(95)
60.时钟	(97)
61.比斯利	(98)
62.钟摆	(99)
63.缺口	(101)
64.蝎子	(102)
65.育空河	(104)
66.女强人	(105)
67.方阵	(106)
68.记分—I	(107)
69.记分—II	(108)
70.记分—III	(108)
三、少年扑克游戏	(110)
1.偶数	(110)
2.挑剔	(110)

3.对子	(110)
4.希望	(112)
四、单人牌戏两副牌玩法	(113)
1.十八	(113)
2.弗吉尼亚乡村舞	(113)
3.皇室阅兵	(115)
4.祖宗	(115)
5.对舞	(117)
6.土耳其君王	(117)
7.拼接	(118)
8.风车	(120)
9.扇面	(121)
10.优先权	(123)
11.舍拉法典	(124)
12.仙女皇后	(125)
13.计谋	(126)
14.奇数和偶数	(126)
15.宫廷舞蹈	(127)
16.加伏特舞	(129)
17.皇室聚会	(129)
18.狡猾的狐狸	(130)
19.奥林匹斯山	(132)
20.青蛙	(133)
21.范妮	(134)
22.科罗拉多	(134)
23.婚配	(136)

24.拿破仑的两翼	(137)
25.竞技	(139)
26.平行线	(139)
27.迷宫	(141)
28.芭贝蒂	(143)
29.男士聚会	(144)
30.四个入侵者	(145)
31.凯旋	(146)
32.参议员	(148)
33.封锁	(149)
34.米莉甘小姐	(149)
35.蜘蛛	(151)
36.四十大盗	(152)
37.高级快车	(153)
38.卢卡丝	(153)
39.玛丽亚	(154)
40.第十	(154)
41.纵横	(154)
42.印第安人	(154)
43.皇帝	(155)
44.替补	(155)
45.八张一组	(155)
46.多用的 A	(155)
47.红与黑	(156)
48.国会	(157)
49.拿破仑广场	(158)

50. 英国广场	(160)
51. 时间	(161)
52. 竖琴	(163)
53. 结构	(164)
54. 光亮与阴影	(166)
55. 两点	(167)
56. 广场	(168)
57. 人字形	(168)
58. 女公爵	(170)
59. 巴黎女郎	(171)
60. 外交官	(171)
61. 意大利女王	(172)
62. 金发女郎	(174)
63. 阴谋	(174)
64. 柱石	(176)
65. 圣赫勒拿岛	(178)
66. 箱形风筝	(179)
67. 圣路易斯	(180)
68. 卡普里修斯	(180)
69. 列奥尼	(181)
70. 月牙	(183)
71. 林中小屋	(184)
72. 山丘小屋	(185)
73. 智慧	(185)
五、单人牌戏四副牌玩法	(187)
1. 奥尔加	(187)

2.印度皇后	(189)
六、单人牌戏的多人竞赛玩法	(192)

术 语

扑克牌——每副牌不包括大、小王在内共有 52 张，分为四种花色，它们是红桃（♥）、黑桃（♠）、梅花（♣）、方块（♦）。每种花色各有 13 张牌。在各种牌戏中，有的只使用一副扑克牌，有的同时使用几副扑克牌。

除了少数特殊说明的情况外，扑克牌每一花色中的牌序从低到高是 A、2、3、4、5、6、7、8、9、10、J、Q、K。在计算各牌的分值时，它们记作从 1 到 13，其中 A 记为 1，J 记为 11，Q 记为 12，K 记为 13，其余各牌按照其自身的数字记分。

在某些玩法中，牌序是可以循环的，A 有时可以接在 K 之后。在基本牌不是 A 和 K 的情况下，总是如此。基本牌是机动牌对接的起点，通常它也标志着对接的终止。例如基本牌的牌点是 5，而且机动牌是按降序向基本牌对接，则对接顺序为 5、4、3、2、A、K、Q、J、10、9、8、7、6，5 不能再接到 6 上，因为所有的 5 都必须摆到基本牌的位置上。

在扑克牌中，J 是英文 Jack（卫兵）的字头缩写，Q 是 Queen（王后或皇后）的缩写，K 是 King（国王）的缩写，了解它们的含义对理解打法是有帮助的。

牌点——每张扑克牌牌面上的数字或符号，用以表示牌的顺序和大小。

1.

此部分适用于“国内常见竞技打法”。

定约方 —— 在竞技打法中，参加者一般要分为相对抗的双方进行比赛，其中有一方处于为主的地位，他们的目的是要完成某种定约，一般是要赢得足够的分数，故称为定约方。

庄家 —— 在打牌中，为主的牌手称为庄家。庄家及其同伴组成定约方。庄家的地位是通过一定的方式确定的，如叫牌时叫出最高分数，亮主牌，或将对方击败而争得做庄权。庄家有一定的特殊权力。如在“百分”打法中，他可以选定主牌花色，有六张底牌可供选择、调整等。

防守方 —— 与庄家对立的一方。防守方的任务是尽量使庄家完不成定约。

成局 —— 庄家完成了定约谓之成局。

上首、下首 —— 是按照出牌顺序确定的牌手之间的位置关系。如与某牌手相邻的另外两个牌手，出牌在先者，称为上首，出牌在后者，称为下首。一般来说，出牌是按照逆时针的顺序依次进行，故位于左面的牌手称为“上首”，位于右面的牌手称为“下首”。

洗牌 —— 是指对牌的重新排列和整理，其方法或者是把所有的牌都合为暗牌，并将其打散任意穿插混合，然后收拢理齐；或者是将所有的牌分为两摞，两只手各持一摞，将两摞中各牌尽量逐张相互穿插，然后并为一摞。在玩牌之前都要先行洗牌。

、 切牌 —— 也称搬牌，是指将洗好的牌从腰中任意位置

上一分为二，将下半部压在上半部的牌上。切牌一般由洗牌者对方的牌手来进行，即洗牌者为一方，切牌者为另一方，以示公允。

抓牌——在打牌前，各牌手按逆时针的顺序，从洗好的牌中轮流取牌，每次一张，直至各牌手都持有指定的牌数，或者将牌取完为止。这一过程即为抓牌，通过抓牌将牌分到各牌手手中。在开始抓牌前，应先通过一定方式确定由谁先抓。方法有二，其一是各牌手每人从牌中任取一张，翻开比较，牌点最大者先抓。如出现相等的牌，且它们的牌点为最大时，应由持有这些牌的牌手再另外抓一张牌进行比较，直到分出高下。其二是由任一牌手随意翻开一张牌，然后从该牌手开始，按逆时针顺序逐个牌手计数，当数到与牌点相同的数时，轮到哪个牌手，则由哪个牌手先抓。例如有四个牌手参加游戏，按逆时针顺序分别是甲乙丙丁，若由甲翻出一张2来，自甲开始计数，甲为1，乙为2，则由乙先抓牌。如果翻出的牌点数超过参加人数的话，则可以通过循环计数来解决。如翻出一张6，第一轮甲乙丙丁分别是1、2、3、4，然后再自甲开始循环，甲为5，乙为6，仍然由乙先抓牌，以下依此类推。

主牌——在每局开始打牌之前，通过特定的方式，赋予某一花色各牌具有比其他花色的牌更强的效力，即该花色中最小的牌也大于其他花色中最大的牌，该花色中诸牌就称为主牌。

副牌——副牌与主牌相对应。主牌以外的其他牌都称为副牌。

亮牌——在某些打法中，是通过亮牌来确定主牌花