



孔维民 著

# 升级

# (双扣)



## 战法的机巧

SHENGJI SHUANGKOU ZHANFA DE JIQIAO

SHENGJI SHUANGKOU ZHANFA DE JIQIAO

- “升级”被誉为中国桥牌，是国内广泛普及的扑克牌竞技运动项目
- 以国家体育总局制定的《中国桥牌竞赛规则》为依据
- 全面介绍升级的牌理和基础技巧
- 详解配合与机巧
- 揭秘“升级”中的信号牌、骗牌及歪门邪道
- 探讨“炒地皮”“三打一”“找朋友”等牌技的实战技巧

成都时代出版社



升级

(双扣)

战法的机巧

SHENGJI SHUANGKOU ZHANFA DE JIQIAO

SHENGJI SHUANGKOU ZHANFA DE JIQIAO

孔维民 著

成都时代出版社

## 图书在版编目(C I P)数据

升级(双扣)战法的机巧/孔维民著. —成都: 成都时代出版社, 2010. 6

ISBN 978-7-5464-0193-5

I. ①升… II. ①孔… III. ①扑克—基本知识 IV. ①G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 097932 号

## 升级(双扣)战法的机巧

SHENGJI (SHUANGKOU) ZHANFA DE JIQIAO

孔维民 著

出品人 段后雷  
项目策划 李亚林  
责任编辑 李亚林  
责任校对 李苑浩  
装帧设计 何东琳  
责任印制 莫晓涛

出版发行 成都传媒集团·成都时代出版社(原蜀蓉棋艺出版社)

电 话 (028) 86619530 (编辑部)

(028) 86615250 (发行部)

网 址 [www.chengdusd.com](http://www.chengdusd.com)

印 刷 成都蜀通印务有限责任公司

规 格 145mm×210mm 1/32

印 张 6

字 数 150 千

版 次 2010 年 6 月第 1 版

印 次 2010 年 6 月第 1 次印刷

印 数 1~4000

书 号 ISBN 978-7-5464-0193-5

定 价 15.00 元

著作权所有·违者必究。举报电话: (028) 86697083

本书若出现印装质量问题, 请与工厂联系。电话: (028) 84123250



## 前言

升级被誉为中国桥牌，在全国各地都有五花八门的打法，我们以国家体育总局制定的《中国升级竞赛规则》为基础，全面地介绍了升级的打法技巧及战术配合，同时对于在升级基础上发展而来的“炒地皮”、“三打一”等的实战技法进行了初步的探讨。

虽然在升级的实战中，心态与运气的成分对于胜败的影响很大，但是随着竞技比赛中越来越多地采用了计副制赛制和用标准分记分的新方法，讲究牌理、讲究配合，注重逻辑推理的算法式的打法必将占尽优势。

本书努力厘清升级战法的基本规律，从攻防双方以及不同的牌局进展阶段等方面探索具体战术技巧，并且在逻辑与实证的精神指引下，使实战的技法持之有据、行之有效，相信这种理性对抗的机巧训练会产生学有所成、学有所悟、学有所用的效果。

需要特别指出的是：目前的升级牌战都是以4人、5人分组对抗为主流形式的，虽然网络上已经出现了3人升级的打法，

但是其创新的成分与娱乐样式基本等同于本书所介绍的“三打一”，因此这里暂略。我在本书中，创新性地提出了“一敲一”升级的概念，介绍了具体的打法，“一敲一”虽然其创新与娱乐的元素充盈整个牌战的过程，却非常好学好玩，尤其是情侣、親子两人之间玩玩“一敲一”升级，就如同给对方“揉揉背、捶捶腿”，乐趣更加充分，这也是我将其定名为“一敲一”升级的缘故。

经济的寒冬能够催发娱乐的春天，老年化的社会只能使游戏的精神日益彰显，因此笔者断定：麻将、扑克等桌面游戏的未来在中国会有远大的发展，这也是我在专业研究的同时还醉心于麻将、扑克类游戏的主要原因。

本书中所引的大量实例基本上都配合了图形的示例与说明及排版与字体、字号上的刻意变化，相信读者能够读起来更加便利，由此理解我们的助人的心意，甚至由此发端开来，在牌桌上以感恩的心情去战胜对手。



# 目 录

## 第一章 升级（双扣）的基础知识

- 一、基本术语..... ( 4 )
- 二、分牌与抓分 ..... ( 8 )
- 三、洗牌与抓牌 ..... ( 9 )
- 四、底牌与扣底 ..... ( 9 )
- 五、首引与领出 ..... ( 10 )
- 六、升级的局分 ..... ( 11 )
- 七、出牌及规定 ..... ( 13 )
- 八、一圈牌比大小 ..... ( 14 )
- 九、升级比赛的赛制 ..... ( 15 )
  - 1. 计局制 ..... ( 15 )
  - 2. 计时制 ..... ( 15 )
  - 3. 计副制 ..... ( 15 )

## 第二章 升级（双扣）的牌理

- 一、升级的基本特点 ..... ( 19 )
  - 1. 抢庄占先 ..... ( 19 )
  - 2. 分牌的核心价值 ..... ( 21 )
  - 3. 打对跟对的机遇与风险 ..... ( 22 )
- 二、根据牌力和概率选择安全打法 ..... ( 24 )
- 三、核心牌张及组牌分析 ..... ( 27 )



|                              |        |
|------------------------------|--------|
| 四、牌型分析 .....                 | ( 30 ) |
| 1. 长短套牌的分析 .....             | ( 30 ) |
| 2. 单位时间内出牌牌张的质量分析 .....      | ( 31 ) |
| 3. 同伴之间的牌型是否有利于配合 .....      | ( 33 ) |
| 五、默契配合与了解对手 .....            | ( 35 ) |
| 六、维持桥路的畅通 .....              | ( 38 ) |
| <b>第三章 打升级的基本功</b>           |        |
| 一、定主 .....                   | ( 43 ) |
| 1. 选对多的亮 .....               | ( 44 ) |
| 2. 主副兼顾,有选择地亮 .....          | ( 45 ) |
| 二、打 5、10、K 定主及打 A 时的定主 ..... | ( 46 ) |
| 三、扣底牌的原则 .....               | ( 50 ) |
| 四、反无主的一般打法 .....             | ( 57 ) |
| <b>第四章 信号牌、骗牌及常见歪门邪道</b>     |        |
| 一、信号牌技术 .....                | ( 65 ) |
| 二、牌力分布花色的信号 .....            | ( 70 ) |
| 三、吊主的信号作用 .....              | ( 72 ) |
| 四、骗招及常见歪门邪道 .....            | ( 76 ) |
| 1. 骗招 .....                  | ( 76 ) |
| 2. 升级中常见的歪门邪道 .....          | ( 78 ) |
| <b>第五章 开局技巧</b>              |        |
| 一、庄家首引的基本思路 .....            | ( 83 ) |
| 二、庄家开局时一定要有控制意识 .....        | ( 86 ) |
| 三、对家跟庄家牌的基本思路                |        |
| ——搭桥第一,跑分第二 .....            | ( 87 ) |
| 四、开局时对家要争取抢先上手 .....         | ( 90 ) |
| 五、防守方开局时的战略思考 .....          | ( 96 ) |



## 第六章 中局战术

- 一、交叉将吃····· (103)
- 二、飞牌····· (106)
- 三、树立长套····· (108)
- 四、挤牌····· (113)
- 五、防守方的安全打法至关重要····· (114)

## 第七章 收官与保底、抠底

- 一、收官时的形势判断····· (119)
- 二、收官时的几种主要实战技术····· (121)
  - 1. 投入法····· (121)
  - 2. 紧逼法····· (122)
  - 3. 安全与控制的意识要加强····· (123)
  - 4. 收官时配合的意识尤为重要····· (124)

## 第八章 博彩式的“炒地皮”及技巧

- 一、“炒地皮”的基本规则····· (129)
  - 1. ♥5 最大····· (129)
  - 2. “5、10、K”的特殊牌型组合及作用····· (129)
  - 3. “2”“A”必打和升降级的特殊规定····· (130)
  - 4. “A”后的“扛旗”规则····· (130)
  - 5. 炒地皮定主、扣底及抄底规定····· (130)
- 二、叫主、反主与底牌技术是关键····· (132)
  - 1. 根据安全的法则来扣底牌····· (135)
  - 2. 考虑先弃后取的陷阱法则····· (135)
- 三、努力发挥“5、10、K”的作用····· (136)
- 四、扛旗时应注意“投入”等技巧  
以吃对手的分牌····· (140)

## 一、“三打一”的基本规则 ..... (147)

## —竞叫（庄家的基本功）……………（149）

## 庄家的基本攻防策略 ..... (151)

1. 诱骗 ..... (154)

## 2. 挤牌 ..... (155)

## 四、“三打一”中闲家修理庄家的基本策略 ..... (156)

## 一、“找朋友”的基本规则 ..... (165)

——找好朋友的基本原则 ..... (170)

兼笑破肚皮的欺骗技巧 ..... (172)

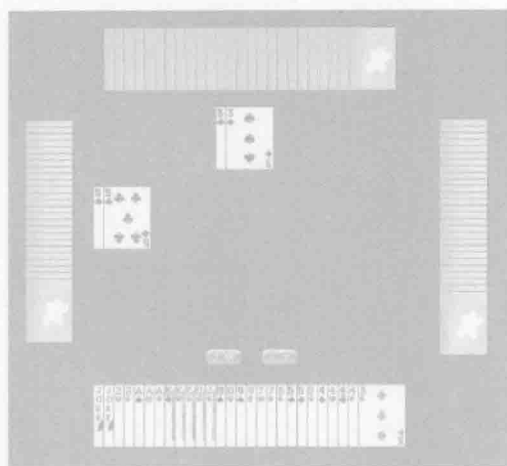
## 四、“一敲一”升级简介 ..... (174)

## 五、“一敲一”升级的基本技巧……………(182)



# 第一章

## 升级（双扣）的基础知识







升级是国内非常盛行的一种 4 人扑克牌游戏，可以选择一副牌、两副牌或者三副牌进行。打一副牌时，也称为“40 分”或“打百分”；打两副牌时，也称为“80 分”，还有的地方也有“拖拉机”、“双扣”、“5、10、K”等叫法。

双扣（两副牌）与“升级”一样，其基本规则也和传统的一副牌“升级”相似。但是由于增加了牌的张数（由 54 张变为 108 张），使牌局的变化更为丰富。“对牌”、“拖拉机”（这也是“拖拉机”这一游戏名称的由来）等出牌形式和“双扣翻倍”等规则的增加，使牌局更富有娱乐性和刺激性。因此本书所叙述的升级，除非另行说明，都是指两副牌的升级（双扣、拖拉机）。

而“炒地皮”、“找朋友”、“三打一”、“三五升”、“打七”则是在升级基础上的新发展，变化与刺激性比较传统的升级更上了一层台阶。

升级与斗地主有很大的不同，其牌手往往是固定搭配的，两人一组对抗另外的两人。升级与桥牌不同的地方还在于，升级的抓分与跑分在更大程度上依赖同伴的默契配合，因此对于升级而言，彼此之间的配合是技战法的关键，另外由于两副牌的升级，使准确推测牌目的分布更加困难，因此选手并不能够像桥牌那样主要依据理性的力量获胜，因此了解对手的风格与走牌、放底牌的习惯，往往更重要，因此升级的牌技较量与心理较量其实是难以区别开来的。

升级使用两副标准的扑克牌，规格是 6.3 厘米 × 8.6 厘米，包括大小王，共 108 张牌，其中的 5、10、K 为分牌，分别是 5 分、10 分、10 分，总分 200 分。一局的输赢是以双方抓分或者跑分的结果来决定的。



### 一、基本术语

《中国升级竞赛规则》所规定的术语定义如下：

#### 花 色

扑克牌中包括四种花色，一副扑克牌每种花色有 13 张。四种花色分别为：黑桃（♠）、红心（♥）、方块（♦）、梅花（♣）。

#### 分

牌面为 5 的牌代表 5 分，牌面为 10 的牌代表 10 分，牌面为 K 的牌代表 10 分。一副扑克牌的总分是 100 分，两副牌的总分为 200 分。

#### 级 数

从 2 至 A 的从小到大依次排列的每一个序数，包括 2、3、4、5、6、7、8、9、10、J、Q、K、A 共十三个级数。

#### 级 牌

与庄家所打级数数字相同的所有花色的牌。例如，首副牌的级牌为 2，所有花色的 2 均为级牌。

#### 主级牌

将牌花色的级牌。例如，首副牌级牌为 2，黑桃（♠）为主牌，那么 ♠2 为主级牌。



### 副级牌

非将牌花色的级牌。如 ♠2 为主级牌，那么 ♥2、♦2、♣2 均为副级牌。

### 将牌（又称主牌）

包括大王（D）、小王（X）、主级牌、副级牌和与主级牌花色相同的所有牌张。如 ♠2 为主级牌，那么两副牌中所有的 D、X、♠2、♥2、♦2、♣2、♠A、♠K、♠Q、♠J、♠10、♠9、♠8、♠7、♠6、♠5、♠4、♠3 均为将牌，共 36 张将牌。

### 副牌

除将牌外其他花色的所有牌张，两副牌的升级，副牌共有 72 张。

### 上家

位于本家左方的对手。

### 下家

位于本家右方的对手。

### 一方

组成一对搭档的两名牌手。

### 对家

坐在本家的对面的同伴。



### 庄 家

主打本方级数，拥有取原始底牌、扣底牌以及首引权利的一家。第一副牌由抢亮 2 成功者为庄家。若庄家获胜，与其同伴继续升级坐庄；若庄家失败，则由其下家坐庄，以此类推。

在计副制比赛中，采用定庄家、定级数的方法，故不存在打本方级数、抢庄、继续坐庄和下台由对方坐庄的问题。

### 防 家

与庄家方相对抗的防守方一家。

### 坐 庄

指庄家这个人，即由谁家坐在庄家的位置上。

### 做 庄

指庄家打牌，即为完成庄家的任务而出牌（包括扣底牌）的过程。

### 一手牌

一家一次所出的牌。可能是一张牌，也可能是多张牌。

### 全手牌

在一副牌中一家所抓得的全部牌张。采用一副扑克牌时为 12 张；采用两副扑克牌时为 25 张；采用三副扑克牌时为 39 张。对庄家来说，在扣底牌之前，则包括原始底牌在内。



### 全副牌

在一副牌中四家所抓得的全部牌张。在庄家扣底牌之前，也包括原始底牌在内。

### 一副牌

四家从抓第一张牌开始到各自打完全手牌并记分结束的全过程。

### 第1副牌

在比赛中编号为“1”的那副牌。

### 第一副牌

在比赛中最先打的那副牌。

### 圈

四家按序各出一手牌为出一圈。

### 局

比赛中双方从打2开始按序升级至一方打过A为一局。

### 盘

在计副制比赛中，双方按规定打一定的副数为一盘。通常16副牌为一盘。

### 轮

比赛中两队（对）交锋一次为赛一轮。赛一轮可能是赛一



局，可能是赛一盘，也可能是赛一定的时间。

## 二、分牌与抓分

关于分牌，《中国升级竞赛规则》第十六条规定：

牌面为5、10、K的牌均为分牌。一圈牌中，牌最大的一家除获得下一圈牌的领出权外，还赢得本圈出现的所有分牌，即赢得相应的分。

一圈牌中，若防守方一家的牌最大，则由防家将本圈牌中的分牌统统拣出，牌面向上置于桌面得分区各家相应的区域内，谓拣分。比赛中任一牌手认为需要时，都可对得分区内的分牌随时查验。

一圈牌中，若庄家方一家的牌最大，则不必将本圈牌中的分牌拣出，只需将包括分牌在内的本圈所有牌张按正常程序改为牌面向下有顺序地置放于各自的弃牌区内即可。双方都理所当然地认为，除桌面得分区内的分数外，出牌过程中已出过的其他分牌自然归庄家方所得。

庄家所扣底牌中若有分牌，就存在着保底与抠底问题。在本副牌的最后一圈牌中，若庄家方一家牌最大，谓庄家方保底，所扣底牌中的所有分数归庄家方所有；若防家方一家牌最大，谓防守方抠底，所扣底牌中的所有分数要成倍地归防守方所得。

以两副扑克牌为例，《中国升级竞赛规则》规定的因抠底方式不同而应归防守方所得的底牌分数可由下表说明。