

◆ QIPAI YULE SHOUCE ◆

扑克

PUKEPAI
WANFA

PUKEPAI
牌

DA QUAN

WANFADAQUAN

玩法大全

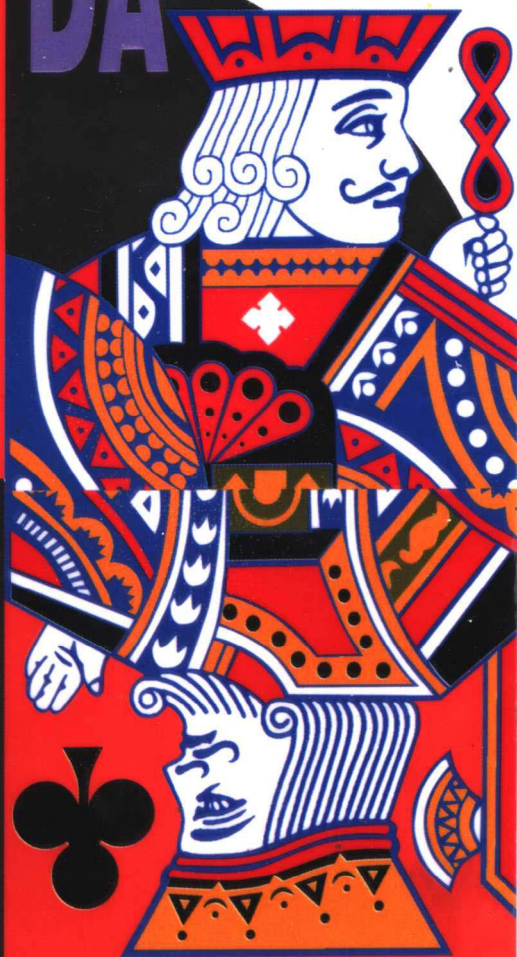
棋牌 娱乐手册

主编 楚惊宇

QIPAI YULE SHOUCE

PUKEPAI WANFA DAQUAN

世界图书出版公司





棋牌娱乐手册
QIPAI YULE SHOUCE



扑克

PUKEPAI
WANFA
DAQUAN

主编 楚惊宇

PUKEPAI
牌

WANFA DAQUAN

玩法大全

W 世界图书出版公司
广州·上海·西安·北京

图书在版编目(CIP)数据

扑克牌玩法大全/楚惊宇主编. —广州:广东世界图书出版公司, 2004. 4

(棋牌娱乐手册)

ISBN 7-5062-6184-6

I. 扑… II. 楚… III. 扑克牌—基本知识
IV. G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 017168 号

扑克牌玩法大全

出版发行:广东世界图书出版公司

(广州市新港西路大江冲 25 号 邮编:510300)

电话:020-84451969 84453623

<http://www.gdst.com.cn>

E-mail:pub@gdst.com.cn

经 销:各地新华书店

印 刷:四川省南方印务有限公司

(四川省彭山县彭祖大道南段开发区 邮编:620860)

版 次:2004 年 4 月第 1 版

2004 年 4 月第 1 次印刷

开 本:850mm×1 168mm 1/32

印 张:12.375

印 数:1~10 000 册

ISBN 7-5062-6484-6/G·0033

出版社注册号:粤 011

定 价:18.00 元

如发现因印装质量问题影响阅读,请与承印厂联系退换。

前 言

随着时代的发展和社会的进步,人们逐渐从繁重的生活重负中解放出来,拥有了越来越多的休闲时光,在如何选择娱乐方式的问题上,日渐迷茫。面对传统棋牌游戏的晦奥高深和涉赌谬传之嫌,人们的观念有所更新,于是便投身于新生的林林总总的高科技电玩游戏当中,乐此不疲。然而,在长期沉溺于惊险刺激的感官享受之后,人们似乎觉得生活不轻反重,精神不弛反张。造成此等状态的原因已为医界所证,道理浅显,即紧张繁重的工作加上不当刺激的休闲游戏导致了疲劳萎靡的亚健康状态。于是,如何健康、高质量地度过休闲时光,成为摆在我们面前最为迫切的问题。

相对于惊险、紧张、刺激的电玩游戏,传统的技艺游戏似乎被人们所日渐淡忘,然而,前人留给我们的游戏,恰能安宁我们的心智,舒疲解怠。人们在一着而出的竞技当中便可平复烦躁,悦耳聪脑,疲劳尽释,数得之举,何乐而不为?为此,我们力图扭转偏见,本着健康、通俗的宗旨,从初学者的角度,精心编写了《棋牌娱乐手册》系列丛书,希望通过由浅入深的指导,使您逐步掌握技艺,直至精通、独立赏玩。

本丛书分为象棋、围棋、五子棋、麻将、桥牌、扑克牌六大传统棋牌游戏,希望它能给您的休闲时光增加些许的亮点,让您的生活变得丰富多彩。

编者的话

扑克牌游戏是风靡世界的娱乐活动。千百年来，常盛不衰。玩法千奇百怪，衍生牌种甚多，如桥牌、塔罗牌等。扑克牌游戏，上至达官显贵，下至平民百姓，都喜玩好打。有着广泛的群众基础。玩法有浅显，一点即通的，亦有晦奥高深的；有一人自娱自乐的，也有多人共抗争胜的。凡此种种，不一一尽数。

为使扑克牌游戏更加贴近人们的生活，增加人们对扑克游戏的兴趣，我们精心编选了上百种广泛流行于世界和民间的玩法游戏，加以归类、改良，配以图解，力求以最通俗翔实的指导，使您尽快掌握各种扑克玩法，成为娱乐聚会中的亮点高手，游刃于交际场合，让他们对你的精湛牌技和灵巧玄妙的手法，大跌眼镜，赢来敬佩的目光，从而对你的才能另作一番肯定和赏识！

因编者水平有限，牌海高深，对书中难免出现的纰漏，望读者诸君不吝赐教，批评指正。

目 录

第一章 扑克牌基础知识	1
一、扑克牌的起源与发展	1
二、扑克牌牌面组成与分类	2
三、常用术语及牌目组合叫法	4
第二章 扑克牌游戏的行牌准备	6
一、确定庄家	6
二、洗牌的方法	6
三、分牌与派牌	12
四、控牌手法	17
第三章 斗智益智的热门游戏——斗地主	34
一、斗地主的行牌规则	34
二、实战打法浅析	38
三、斗智战法浅析	43
四、防守打法浅析	47
五、劣势杀着	49
六、联手配合	51
第四章 扑克牌游戏的大众流行玩法	59
一、接 龙	59
二、拱 猪	62
三、梭 哈	66
四、十 点 半	71
五、二十一点	73
六、捡 红 点	75
七、大 老 二	78

七、大老二	78
八、坏杰克	83
九、死缠烂打	85
第五章 扑克牌游戏的单人自娱玩法	87
一、倒梯形	87
二、被囚禁的皇后	88
三、金字塔之谜	90
四、含笑的玫瑰	91
五、盛会	92
六、蹉跎岁月	94
七、同花大顺	95
八、女皇接见	96
九、坎菲尔德	97
十、兵戎相见	98
十一、后方战场	99
十二、高尔夫	101
十三、月牙	102
十四、胜利之门	105
十五、四朵金花	107
十六、成双配对	108
十七、旋转的钟	109
十八、寻找爱人	110
十九、英雄难过“七”关	112
二十、十四方阵	112
二十一、国宾进城	114
二十二、八龙归海	115
二十三、红与黑	116
二十四、四同连绘牌	117
二十五、王族婚典	118

第六章 扑克牌游戏的双人对打玩法	123
一、争 500	123
二、比 高 低	125
三、15 称雄	126
四、六六大顺	127
五、21 为王	133
六、速算 24 点	135
七、按部就班	136
八、各得其二	139
九、逮捕罪犯	140
十、纠辑队长	142
十一、百点折桂	145
十二、高瞻远瞩	146
十三、万事顺意	151
十四、冲向千点	154
十五、黑 J	156
十六、惟我独尊	157
十七、智夺 1500	159
十八、争方大战	160
第七章 扑克牌游戏的多人共抗玩法	162
一、去伪存真	162
二、集体婚礼	163
三、欢乐拱猪	164
四、决一死战	166
五、小猫钓鱼	167
六、黑桃皇后	168
七、避红“脱”桃	170
八、以 2 对 1	171
九、七牌兄弟	173



九、七牌兄弟	173
十、争上游	173
十一、捉黑A	174
十二、5、10、K	175
十三、升级	177
十四、承上启下	180
十五、找朋友	182
十六、加州杰克	182
十七、大贫民	184
十八、索罗	186
十九、拿破仑牌戏	188
二十、集体农场	189
二十一、老处女	190
二十二、扎金花	191
二十三、变色龙	193
二十四、巧取包裹	195
二十五、暗比对子	195
二十六、跑得快	196

第八章 扑克牌游戏的神奇雅趣玩法 199

一、零点钟声	199
二、奏响胜利曲	202
三、美梦成真	203
四、飞黄腾达	206
五、智勇双全	208
六、平步青云	210
七、欢乐派对	214
八、登上铁达尼	216
九、八面玲珑	218
十、不眠之夜	220

一、牌盒消失	223
二、滑行术	227
三、水火不容	231
四、比翼双飞	235
五、自动找牌术	241
六、奇妙的 5	245
七、单人翻牌	250
八、双人翻牌	255
九、双 X 之谜	261
十、依猫画虎	265
十一、小指断牌	271
十二、双牌提升术	274
十三、拍打术	276
十四、变色 A	280
十五、夹心 A 牌	285
十六、神秘的双牌	293
第十章 扑克牌的占卜情趣玩法	299
一、纸牌的占卜用语	299
二、纸牌的占卜含意	300
三、占卜宝典	352

第一章 扑克牌基础知识

一、扑克牌的起源与发展

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,被西方人改良后叫做 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,传回东方。

古代的扑克牌,不是我们目前所使用的这种形态。而是由占卜所使用的小名叫小阿鲁卡的道具发展而来的,但很多人仍然怀疑小阿鲁卡最初的形态是否真由 78 张牌组合而成。大部分的人还是认为,目前的纸牌,可能是由当初的大小两种牌混合变化而成。直到现在,印度仍然还有一组 10 张牌,由五至十组合而成的纸牌存在。这就是被称为“印度教纸牌”的著名圆形纸牌。

从印度向东而行,以中国南部地方为中心,也有一种类似麻将中的“条”,而被称为“四色牌”的纸牌存在。这种与麻将牌很类似的牌,至今仍深受香港、台湾或海外华侨侨居地的中国人喜爱,也是牌桌上不可少的纸牌之一。

也有人认为,像麻将、“四色牌”等赌具,是纸牌的来源之一,上述这许许多多有关扑克牌来源的理论,正像扑克牌游戏的千变万化,扑朔迷离,让世人津津乐道。

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,

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。因此,扑克游戏是一项老少皆宜、益脑健智的游戏。值得大力发展和推广。

二、扑克牌牌面组成与分类

扑克二字是英文 Poker 的音译。扑克的英语为 Playing Cards,其意是:供玩的纸牌。王牌的上下直角写的 Joker,意为“丑角”。A 读作 ace[eis],ace 意为第一流;K 是国王(King);Q 是皇后(Queen);J 是宫廷卫士(Jack)。每一种花型的 J、Q、K 画面上印的都是一个不同的人物。

黑桃 J——名叫霍克拉,是查尔斯一世的侍从。

红桃 J——名叫拉海亚,是查尔斯七世的随从。

梅花 J——名叫兰斯洛特,是亚瑟王故事中的著名骑士。

方块 J——名叫罗兰,也是查尔斯一世的侍从。

黑桃 Q——名叫帕拉斯·阿西纳,是古希腊神话中的智慧与战争女神,在 4 位皇后中,只有她手持武器。

红桃 Q——名叫朱尔斯,是德国人,查尔斯一世沙勒曼的妻子。

梅花 Q——英国的兰开斯特王族以红蔷薇为象征,约克王族以白蔷薇为象征,两部族之间曾经发生过战争,最后和解并把红、白蔷薇结合在一起。扑克中的这位皇后手持一束蔷薇花。

方块 Q——是莱克尔皇后,是《圣经·旧约》中的约瑟夫的妹妹。

黑桃 K——名叫大卫,是公元前 10 世纪的以色列国王索洛蒙的父亲,他擅长弹奏竖琴,所以这张牌面上画有竖琴。

红桃 K——名叫沙勒曼,是查尔斯一世弗兰克国王。

梅花 K——是最早征服世界的马其顿国王亚历山大大帝,

方块 K——名叫朱利亚斯·西泽，他是罗马的名将和政治家，罗马统一后，他成了罗马的统治者。

扑克牌上有 4 种花色符号，每种花色为一组，共 13 张牌。这 4 种花色分别为：

红心——红色，也叫红桃；

方块——红色，有时也叫方片；

黑桃——黑色；

梅花——黑色，我国北方不少人也叫草花。

据考证这 4 种花色来自古代十筮用具上的符号：黑桃（铲子）象征力量、事业；方片（钻石）象征金钱、财富；梅花（三叶草）意味着幸运、福分（欧洲人有个习俗，谁要是拾到稀有的四瓣三叶草，就要交好运了）；红桃（红心）比喻爱情和智慧。

扑克牌的种类很多，但比较普及的只有一种，标准型扑克牌的规格为 $8.8\text{cm} \times 6.3\text{cm}$ ，4 种花色，每一种 13 张，共 52 张，加上两张大小王，共 54 张。

在每张扑克牌的左上角和右下角，都标有数字或英文字母，表示牌的花型和等级，在牌的正面，通常还印上牌的点数。那么牌的等级是怎样规定的呢？

扑克牌的等级就其花型的种类来分一般有两种：

1. 黑桃—红桃—梅花—方块。黑桃最大，方块最小。
2. 黑桃—红桃—方块—梅花。黑桃最大，梅花最小。

同一花型的 13 张牌的等级序列有两种：

1. 有王牌的，纸牌的总数为 53 或 54 张，一般以 3 为最小，2 为最大，13 张牌呈递增的趋势：3、4、5、6、7、8、9、10、J、Q、K、A、2。
2. 没有王牌，以黑桃 A 为王牌，牌的总数为 52 张的一种，常以 2 为最小，A 为最大，也按自然数序列递增：2、3、4、5、6、7、8、9、10、J、Q、K、A。

三、常用术语及牌目组合叫法

扑克游戏中常用的名词术语比较多,不同的游戏方式又有着不同的叫法,尽管其千变万化,还是有一些比较常用、通用或有共性的名词术语。这里介绍一些通用的名词术语,以方便学习和掌握。

座位:座位即是每一位打牌者在牌桌上所坐的位置。一般座位有对坐和围坐两种形式。

牌手:在牌桌上打牌的人。

伙伴:即对家。分成两组进行对抗式游戏的时候,和自己同为一组的协同作战的牌手,一般由摸得同色牌(红、黑两种)的人为一组,也有通过在游戏中叫某张牌找对象的方式来决定伙伴的。

对手:在一副牌、一组牌或者几盘中,与本方对抗的一名或几名牌手。

发牌者:每次牌局中发牌的人。通常称之为庄家。

洗牌:把纸牌仔细混合清洗。

切牌:又称“倒牌”、“搬牌”。为了防止洗牌人作弊,在由洗牌人洗过牌之后,由发牌者左侧或右侧的牌手将洗好的扑克牌分成两部分,再将上下两部分交换倒转之后再合成为一体。

手牌:指每位牌手通过摸牌或发牌所持有的牌。

底牌:又称为“桌牌”、“堆牌”。指发完手牌之后所剩下的那些牌,通常牌面朝下重叠地放在桌中间,以便以后游戏的进行。

王牌:即王牌。在一副牌中是最大的牌,而且它还有一种特权,在某些游戏中,可以代替任何一张牌来使用。

将牌:玩牌时,由参加游戏的牌手按规则规定某一花色的牌为“将牌”,不属于这种花色的牌都为“副牌”,将牌中最小的牌也比副牌中最大的牌大。

叫牌:叫牌即叫出在一次游戏中自己可以获胜的圈数或可以得的分数或牌墩。

缺门:原始的一手手牌中,缺少某一种花色的牌。

单张:原始的一手手牌中,某一种花色的牌只有一张。

同花:手牌皆为同一花型,叫“同花”,两手同绘牌,以最大的一张牌牌点为大。

连牌:两张以上花色不同、牌点数相连的一组牌,就称为连牌。

同花连牌:两张以上花型相同、大小相连的一组牌就称为同花连牌。

同点牌:指牌的点数相同的牌。

第二章 扑克牌游戏的行牌准备

一、确定庄家

在扑克游戏中,像担任分扑克牌、掌握游戏的进行,可以说是很烦的角色。视游戏的类别,庄家担当的责任也有差异,总之,庄家是没什么利益的,但又是必不可少的。

现有如下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 K、J、10、5,抽到 K 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。

在玩牌以后的局次中,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。

二、洗牌的方法

洗牌是打扑克牌前的第一道工序,也是实战中最基本的功夫。这里我们介绍几种常见的洗牌方法。

交叉洗牌法

这是一种应用最广泛的洗牌方法。

右手拇指在牌的一端,食指顶住牌背,其余的 3 个手指在另一端握住整副牌(图 1)。左手拇指在整副牌的一半处把牌分

开,左、右手各持一半牌(图2)。双手握牌贴于桌面,将牌的前端置于可以互相重叠的位置,然后双手同时使牌一张张交叉落下。所有牌落下后,双手把牌理顺整齐,牌就洗好了。

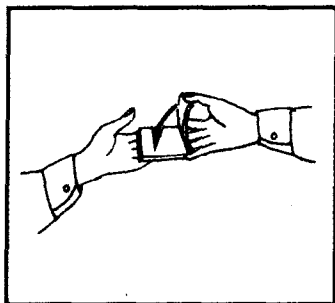


图 1

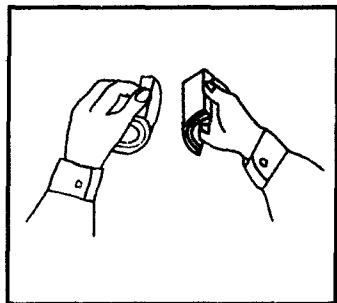


图 2

上下洗牌法

左手拿牌(图3),注意手指的正确位置,牌应略微倾斜。然后,右手从左手的牌叠中间抽出约三分之二的牌,放到左手的牌上面(图4)。这样频频重复上述动作,直至将牌洗匀。

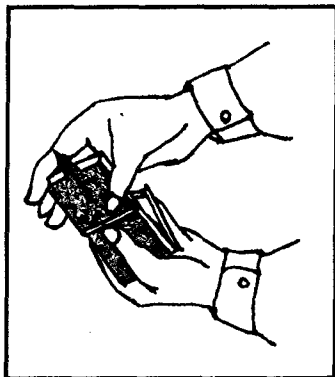


图 3

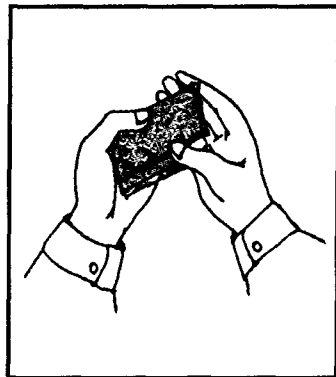


图 4

印度洗牌法

此种洗牌法从印度流传过来,最初是印度魔术师表演扑克