

80分

(双扣)

游戏技巧



林支桂 / 时铁国 著

蜀蓉棋艺出版社

80FEN(SHUANGKOU)YOUXI JIQIAO

80分(双抠)游戏技巧

林支桂 时铁国 著

蜀蓉棋艺出版社

书 名/80 分(双抠)游戏技巧

著 者/林支桂 时铁国

责任编辑·曾绍东 肖 红

封面设计·莫晓涛

版面设计·曾绍东 肖 红

责任校对·明 阳

出 版 蜀蓉棋艺出版社

成都市二道桥街 72 号 邮政编码 610072

发 行 新华书店

印 刷 成都蓉军广告印务公司

版 次 1999 年 10 月 第 1 版

2000 年 4 月 第 2 次印刷

规 格 787mm×1092mm 1/32

印张 3.75 字数 75 千字

印 数 3,001—6,000 册

定 价 7.00 元

ISBN 7—80548—631—X/G·632

版权所有 侵权必究

四川省版权局

举报电话: 028—6636481

内容简介

80分扑克牌游戏是目前国内十分流行的扑克游戏玩法，富有趣味性和对抗性。本书首先给出人们对80分游戏的种种认识，然后介绍一种常见的游戏规则，重点提出一些实用的玩法技巧，并通过实际的牌型进行详细解说，最后再简单介绍在80分游戏基础上发展起来的其它游戏方法。

本书通俗易懂，实用性强，初学者阅读后能掌握80分游戏的基本技巧。希望80分扑克牌游戏能给更多的人带来健康、愉快的享受，本书将有可能成为他们的良师益友。

目 录

第 1 章 80 分游戏和我们	(1)
第 2 章 基本知识	(6)
1. 扑克牌及其组成	(6)
2. 常用术语	(8)
3. 记号	(10)
第 3 章 常见规则	(11)
1. 程序	(11)
2. 细则	(12)
第 4 章 定主和放底牌	(27)
1. 定主	(27)
2. 放底牌	(30)
第 5 章 打牌中的估算	(34)
1. 助攻 (单张)	(37)
2. 助攻 (其它)	(40)
3. 非助攻信号	(43)
4. 牌力位置信号	(44)

5. 吊主对的意图	(46)
6. 记忆	(49)
7. 从对方出的牌获取信息	(51)
8. 利用牌手的反应获取信息	(53)
第6章 攻击和防御	(57)
1. 开局的攻击和防御	(57)
2. 中局的攻击和防御	(62)
第7章 保底和捉底	(70)
1. 底牌无分	(70)
2. 欲速则不达	(71)
3. 智者千虑 必有一失	(72)
4. 丢一块失全局	(73)
5. 配合默契	(73)
6. 改变方向	(74)
7. 安全点	(75)
8. 迷惑	(76)
9. 贪便宜得不偿失	(76)
10. 等待时机	(77)

11. 破坏甩牌	(79)
第 8 章 无将	(81)
1. 打分牌无将	(81)
2. 打非分牌无将	(83)
3. 桥引	(84)
4. 长门花色牌的处理	(85)
第 9 章 80 分游戏的变形	(88)
1. 找朋友	(88)
2. 120 分	(95)
3. 斗地主	(97)
4. 炒地皮	(99)
5. 钩到底	(100)
6. 5, 10, K, ♥5	(101)
7. 过三关	(102)
第 10 章 80 分游戏注意事项	(104)
第 11 章 80 分比赛活动构想	(108)

第 1 章 80 分游戏和我们

笔者喜欢热闹，周末常邀一些朋友在自己的宿舍聚会。大家碰到一起，虽然性格不一，但都喜欢聊聊天，探讨学习、工作、生活中遇到的各种问题，发表各自的见解。笔者感到奇怪的是，几乎每一次争议，最后的结局总是用大家喜欢玩的 80 分游戏来决定。两副扑克 108 张牌，它的魔力究竟在哪里呢？在最近的一次聚会上，大家又把话题扯到了 80 分游戏上：

“目前在校的大学生一有空就玩牌，而且绝大多数是打 80 分，这能不能说是一种校园文化呢？”

“80 分不但在校园内盛行，社会上也逐渐普及，许多机关干部原来对麻将兴趣很浓，但麻将多少带点赌博嫌疑，于是转而迷上了打 80 分。”

“确实是这样，打麻将没有一点经济刺激就缺少了竞争的趣味，胃口大了就成了赌博。80 分却有点不同，打一轮 80 分实际上是进行一场智力游戏，正如踢一场足球，获胜方自我满足一番，输家也不必用某种方式补偿给赢家。麻将单打独斗的游戏，各局之间单独核算，没有关联，这正满足赌博的两个特点。当然麻将利用得合理也是非常有益的娱乐活动，应该辩证地看问题。”

“打麻将在我们那一带农村盛行，特别是春节期间，闲着的人们要么看电视，要么围着桌子进行‘方城大战’，而

且每打必赌，少则几十元，多则几千元，甚至上万元输赢。随着人们经济生活的改善，社会交往的增加，赌风日趋严重。前不久听到一则新闻报道：有些地方妇女已经组织起来联合抵制丈夫打麻将赌博。在农村，80分游戏只是一些回家度假的大学生聚在一起玩玩。尽管玩的人不多，但它犹如一块巨大的磁石，吸引了周围不少的人们，特别是青少年。我想如果80分游戏在农村普及开来，它将或多或少地抵制人们利用麻将或其它形式的赌博行为，从某种意义上讲是一种进步，尽管这不是积极的行为。”

“打80分的确越来越普及。如果‘对业余活动参加最多的项目’这个问题进行民意测验的话，那么答案除了看电视外，也许就是打80分了。”

“还有足球。世界杯期间全国有几十亿人次观看电视转播。”

“足球喜欢的人很多，然而实际参与的并不多。我们有许多球迷，看别人踢球比踢球的人还要紧张、激动，但他自己甚至连足球都没碰过。”

“桥牌参与的人也很多，而且大多数是高层次的知识分子。但桥牌没有80分通俗，主要原因我想有如下几点：1. 初学者一开始就碰到开叫、应叫的难题，还要记分、算分，没有耐心的人就畏缩不前了；2. 桥牌一时半刻学不会，80分游戏则不同，不会者教二三局很快就能应付上场了；3. 打桥牌也不方便，要几副牌，笔和纸，还要适当的环境，而80分游戏只要两副牌，火车上、轮船上照样能打。打个比方，如果把打桥牌比作美声唱法的话，那么80分游戏就是通俗唱法，就是流行歌曲。有的人喜欢美声唱法，但更多的

乐于接受流行歌曲。不过，断言打 80 分的人最多，这话也太武断。”

“玩 80 分游戏的人那么多，但为什么公开的正式比赛却很少？”

“顺便插一句。以前我就留意有关这方面的书籍，新华书店里介绍扑克牌游戏的书是有，但还没有一本系统介绍 80 分游戏的书，也许是我们这儿的信息不灵。”

“这些与 80 分游戏的自身缺陷有关。一是 80 分的许多规则是人为制定的，玩法也就多种多样，有京式的，有沪式的，江南的不同于江北的，甚至同一个村庄也有几种截然不同的游戏规则；二是 80 分似乎存在一种不公平性，走运时一直拿好牌，不走运时牌技再高也是‘巧妇难为无米之炊’；三是……”

“说到运气，我有同感。有时莫名其妙地赢了，有时又无可奈何地输了，很大程度上与牌有关。这也毫不奇怪，人出生时就有不公平。有人出身在书香门第，从小开始就受到良好的教育；而有人出生在贫困落后的穷山沟，可能一辈子也没走出家乡的那一块土地。这是客观存在的，但是主观上的努力也不是没有作用。或者换一个流行的说法，你拿的牌是硬件，你的打法即为软件，也是必要的部分。主要看你能不能抓住每一次机会，哪怕是非常微小的机会，这一点我们应当都有体会。眼看胜利在望，却被别人抓住一次机会，反胜为败。再说牌多洗几次，每人得好牌的概率是相等的。”

“三是时间不便限制，这是许多活动、游戏的通病。平时玩一两个小时娱乐娱乐无可非议，但是玩得过长有碍身心健康，也影响别人。特别是年轻人，输了不服气，吵吵闹闹

再干，有时通宵达旦，既影响第二天的工作，又妨碍他人的休息；四是人数的局限……”

“这些并不重要。时间短时可采用 10 分一级，5 个人可用两副扑克‘找朋友’，6 个人可用三副扑克牌打。总之，我认为它的利大于弊，不久的将来也许会有这类全国性的比赛，也应该有这方面的研究。”

“牌打了多年，我有一个体会不知大家感觉如何？刚才有人提出胜负与牌的好坏有关，我想打牌很大程度上还是靠牌技。初学时往往凭感觉出牌，常常顾此失彼，而熟练后则常通过自己手中的牌和已打出的牌来判断，还要全局考虑，控制局势。优秀的牌手知道怎样在薄弱处减少损失，优势的地方多得分，这一点与桥牌有相似之处，只是情况更复杂些，因为没有明张，牌又多了一副，但多少还是能够判断的。比如说，某一门花色牌几家还有，哪一家没有，分布情况如何，哪一方在这一门上占优等。这一点与麻将不同，麻将的变化几乎没有规律可寻，任何一张牌的出现都有可能改变场上的形势。打牌时各人的个性也得到了充分的表现。比如我是急性子，一上来就把大牌打出去。小刘与我相反，性格温和，常用防守型打法，在情况不明的情况下不敢冒险，有时坐失良机。小王是全攻全守型的打法，一开始把出牌的机会让给别人，出了几圈牌后再掌握主动，这种方法大多数情况下可取，但碰到牌型怪的情况就会兵败如山倒，还有些人出牌犹犹豫豫，……”

“特别是关键的时候，人们的内心世界暴露无遗，沉着的潇洒自然，浮躁的故作镇静，心虚的局促不安，还有滑头的，总想找个机会偷看牌。”

“看样子 80 分游戏世界还真是丰富多彩。闲话少叙，先打一轮。”

.....

也许我们彼此并不相识，但一玩起 80 分游戏，我们就成了牌友。

第 2 章 基本常识

1. 扑克牌及其组成

“扑克”一词来自英文 POKER。据史料记载，我国早在唐代就有称为“叶子戏”的纸牌，到元明时期，已有多种纸牌游戏。而现代形式的扑克牌是 15 世纪初发明的。它的发明者是英国人、法国人，还是阿拉伯人，已无法考证。

所谓扑克牌是指一张张长方形的纸片，它的正面左上角和右下角标明了花色符号，中间是相应的图案。扑克牌可分为如下四种花色：

图形	英文	中文
♠	Spade	黑桃
♥	Heart	红心
♦	Diamond	方块
♣	Club	梅花

这四种花色分别代表一年的四季春、夏、秋、冬。

每种花色各有 13 张，其大小顺序如下：

A	Ace	爱司
K	King	国王
Q	Queen	皇后
J	Jack	杰克

10	Ten	拾
9	Nine	玖
8	Eight	捌
7	Seven	柒
6	Six	陆
5	Five	伍
4	Four	肆
3	Three	叁
2	Two	贰

这 13 张牌表示一个季度中有 13 个星期。四种花色 52 张牌代表一年四季中的 52 个星期，其点数之和为 364，约为一年的天数。由于闰年的天数有所不同，相差的 1、2 天则由大小王代替，故每副牌共有 54 张。

王牌又称飞牌、鬼牌，分别代表太阳和月亮，红黑两种颜色代表白昼与黑夜。在扑克游戏中，王牌起着比任何一张牌等级都大的作用。英文用 Joker（丑角）表示王牌，为区别于 J，本书分别用 M、m 表示大、小王。

扑克牌早期多用来赌博和算命。发展到现在已有数以百计的游戏方法供单人自娱自乐或多人对抗。其中桥牌由于其艺术性和科学性，而迅速在世界各地发展起来，成为国际性的智力运动。目前世界性的桥牌比赛有世界桥牌奥林匹克团体赛，百慕大杯赛（男子团体公开赛），威尼斯杯赛（女子团体公开赛）等。

2. 常用术语

分数牌——指 5、10、K 的牌，分别代表 5 分、10 分、10 分。

对（牌）——两种花色符号相同的牌。如“♦5♦5”称为一对方块 5。

主（牌）——也称“将牌”。被定为主牌的这一门花色中的任何一张都比其它花色中的任何一张牌大。

副牌——除主牌外，其余的牌统称为副牌。

一方——也称“一对”。在 4 人对抗性游戏中，按坐次分南北和东西两组，同组的组成“一方”。

同伴——同一方的牌手互称为同伴。

对方——两对牌手之间互称对方。

打一圈——与赛者每人各出一次牌（一张或多张同时出）后分胜负，称为打一圈。

打一局——与赛者打了若干圈后，出完手中的 25 张牌后分出胜负，称为打一局。每一局又可分为开局、中局和残局三部分。

80 分游戏——简称“80 分”，有时也称“双抠”、“下台”等。指用两副扑克牌游戏时每局拿分的一方胜负以 80 分为标准来衡量，低于 80 分者为输，高于或等于 80 分者为赢。

抢打——在第一局的摸牌过程中，先摸到 2 点牌并抢先亮在桌面上，争做庄家。其它牌手可用一对 2 或一对王反牌抢做庄家。

庄家——庄家具具有放底牌、出第一张牌等特权。每一局都有庄家。第一局由抢打决定，以后各局由上一局的胜负决

定。

台上——每一局庄家这一方称为台上一方。

台下——台上一方的对方。

上台——台下取胜后成为台上。

下台——台上输后成为台下。

上手——获出牌权。一般指上一圈取胜的牌手获出下一圈牌的权利。

打“5”——指台上一方的成绩已达到“4”，在这一局所有5的牌是当然主牌。

升级——指在原来所打级别的基础上递升后打以下级别的牌。如原来打“4”，升1级打“5”；升2级后打“6”。

小光——指一局中台下一方拿的分数低于40，此时台上为“小满贯”。

大光——指一局中台下一方得分为0或为负分（被罚过牌），此时台上为“大满贯”。

打一轮——从2开始打，直到A为止，称为打一轮。先将A打过去的一方为胜方。

打一场——指打一轮或多轮的比赛。如三轮二胜，五轮三胜等。

甩牌——牌手把自己手中某一门花色中两张以上比其它牌手不小的牌一起打出来。

盖吃——用单张或对等大牌去赢取。

敲落——使某家不情愿地而又无可奈何地跟出大牌或分牌。

桥引——一张或一对能够赢得一圈而获得出牌权利的牌。

挡——出一张或一对比已出的都大的牌，可能赢这一

圈，也可能被后面的牌手盖吃。

跟牌——出同一花色的牌。

垫牌——没有同一花色牌可跟，垫出另一种花色认输。

将吃——没有同一花色牌可跟，用主牌盖吃。

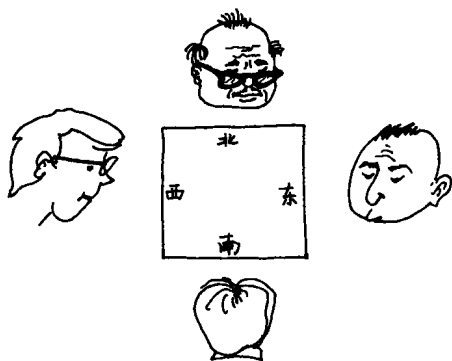
3. 记号

M——表示大王。

m——表示小王。

□...——表示已打出的牌。如♣6指已出♣6。

□——一律表示上方为北家，下为南，左为西，右为东，并假定南方为庄家。打牌时按逆时针方向拿牌和出牌（图1）。



逆时针方向拿牌出牌

图 1