

声明

本电子书由中国农业出版社数字出版，相关权利归中国农业出版社拥有。读者、著作权人和（或）依法可以行使著作权的权利人如有疑问，请与中国农业出版社联系：

地址：北京市朝阳区麦子店街 1 8 号楼

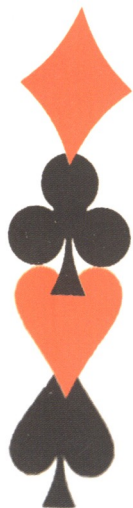
邮编：100026

电话：010-64194921 010-65005894

E-mail: lishanzhao@sina.com

中国农业出版社

城市屋
生活丛书



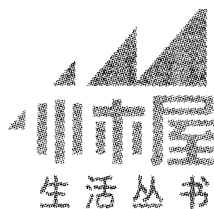
扑克牌玩法 与技巧

PuKePai WanFa Yu JiQiao

石 巍 丁启申 编著



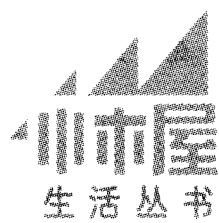
农村读物出版社



扑克牌玩法与技巧

石 巍 丁启申 编著

农村读物出版社



出版者的话

小木屋，自然而神奇，洁雅而绚烂，大众而现代，给人以美好的联想。生活丛书，冠之以“小木屋”，是对人们生活美好的祝福。

追求美好生活，人之常情。而美好生活理应包括物质生活和精神生活两方面，缺一都是不完美的。其实，即使在物质生活中，也有丰厚的科学内涵和文明积淀。人们要充分享受物质生活，也必须具备相应的科学文化知识。

《小木屋生活丛书》与众不同之处就在于加大了精神方面的分量。它不仅关注人们的衣食住行，也关注人们的休闲娱乐，还关注衣食住行本身所包含的文化意味和精神享受。这些无疑对全方位提高人们的生活质量大有裨益。

至于生活类图书，应当具有现代意识——富于前瞻性，应当贴近实际生活——具备实用性，应当讲究表述艺术——增强可读性。这也正是本丛书力图实现的。

但愿出版者的这些美好愿望，能得到读者朋友的认同。

一九九九年六月

目 录

出版者的话

一、漫话纸牌

- | | | | |
|--------------------|----|--------------|----|
| (一) 纸牌游戏源远流长 | 1 | 分类 | 19 |
| (二) 有关扑克牌的知识 | 11 | (五) 诗牌 | 20 |
| (三) 常用术语 | 14 | (六) 桥牌 | 22 |
| (四) 纸牌游戏的大致 | | | |

二、纸牌游戏

- | | | | |
|-----------------|----|---------------|----|
| (一) 单人牌戏 | 44 | 5. 心花怒放 | 49 |
| 1. 十字架 | 44 | 6. 时钟 | 50 |
| 2. 倒梯形 | 45 | 7. 八日时钟 | 52 |
| 3. 被囚禁的皇后 | 46 | 8. 婚礼 | 53 |
| 4. 金字塔之谜 | 48 | 9. 虚度年华 | 54 |

10. 同花大顺	55	38. 风车	87
11. 女王觐见	56	39. 舍拉法典	89
12. 坎菲尔德	57	40. 竖琴	90
13. 变色龙	58	41. 结构	91
14. 大门	59	42. 阴谋	92
15. 兵临城下	60	43. 圣赫勒拿岛	93
16. 地毯	61	(二) 多人牌戏	95
17. 要塞	62	1. 争上游	95
18. 苜蓿	63	2. 敲“三先”	96
19. 花园	64	3. 轰炸机	97
20. 祖父的时钟	66	4. 捉黑 A	98
21. 比斯利	67	5. 关牌	99
22. 弗吉尼亚乡村舞	68	6. 5、10、K	100
23. 王室会议	69	7. 百分	102
24. 狡猾的狐狸	70	8. 升级	107
25. 结婚	72	9. 上下台	111
26. 奥林匹斯山	73	10. 四百分	113
27. 拿破仑的侧翼	74	11. 找朋友	114
28. 平行线	76	12. 一对三	115
29. 迷宫	78	13. 缺人百分	116
30. 男人聚会	79	14. 双人百分	117
31. 巴比蒂	80	15. 二对一	117
32. 四位不速之客	81	16. 有偿转让	119
33. 胜利在望	82	17. 简易桥牌	120
34. 忙碌的 A 牌	84	18. 收红	121
35. 红与黑	85	19. 分红	121
36. 国会	85	20. 拱猪	123
37. 拿破仑广场	86	21. 红黑大战	125

22. 对牌	126	50. 四十五分	158
23. 接七	127	51. 一千五百点	160
24. 速算二十四	129	52. 叫绰号	162
25. 韩信点将	129	53. 报数	163
26. 决战	130	54. 匹配相当	164
27. 比大小	131	55. 依样葫芦	165
28. 加州 Jack	132	56. 纳普	165
29. 以少胜多	133	57. 从“纳普”到 “拿破仑”	166
30. 特约花色	134	58. 银行家之梦	170
31. 拉米牌戏	135	59. 淘金	172
32. 定约拉米	137	60. 大贫民	174
33. 塔牌	139	61. 21 点牌戏	177
34. 互通有无	142	62. 美国式结婚	178
35. 五十一分	143	63. 天地人和	180
36. 花色递进	144	64. 驱红桃	182
37. 凑对子	145	65. 索罗	183
38. 十点半	146	66. 驴	185
39. 三十一分	147	67. 二十一点	186
40. 取“十四”	148	68. 拿破仑牌戏	189
41. 调兵遣将	149	69. 点牌	190
42. 七巧	151	70. 万能的八	190
43. 巧组十三	152	71. 拍卖	192
44. 自“始”至“终”	152	72. 疑点	193
45. 讨牌	153	73. 孙庞斗阵	195
46. 逢五逢十	154	74. 智抓乌龟	196
47. 一拍即合	156	75. 十五点	197
48. 左右逢源	157	76. 农庄	198
49. 斗花色	158		

77. 拉耗子	199	(三) 扑克魔术	238
78. 喜剧	202	1. 肉眼透视	238
79. 扑克擂台赛	203	2. 不谋而合	239
80. 老处女	213	3. 明猜牌张	240
81. 钓鱼	213	4. 巧变牌张	244
82. 转换花色	214	5. 暗渡陈仓	247
83. 真真假假	215	6. 红娘牵线	248
84. 扎金花	216	7. 屡猜屡错	252
85. 轮回	219	8. 招之即来	254
86. 争先	220	9. 未卜先知	255
87. 最后一人	222	(四) 其他牌戏	257
88. 笨蛋	222	1. 成语牌	257
89. 奥克	223	2. 英文牌	258
90. 六人牌	224	3. 拼音牌	260
91. 莫兹	225	4. 水浒牌	261
92. 马尼拉	226	5. 红楼牌	265
93. 母牛	234		

一、漫话纸牌

（一）纸牌游戏源远流长

从扑克牌的画面上看，J、Q、K几位人物像皆是金发碧眼、深目高鼻，人们便以为扑克源自欧洲，其实不然，我们中国才是纸牌的发源地之一。

民间传说我国汉朝即有纸牌游戏。汉朝将军韩信为了使军中士兵消除思乡之愁，发明了“叶子戏”，供士兵娱乐遣愁。又有一说，唐朝有一位女子叶子青，撰有《叶子格》一书，故纸牌叫“叶子戏”。叶子戏又名斗叶子、叶子格，起源于唐朝，盛于明清，是我国古代一种传统的纸牌游戏，迄今已有1100多年的历史。

唐代以前的书籍多采用卷轴形式，阅读时须展开，比较麻烦，唐人为了翻阅方便，开始用纸、绢制成叶子，在上面书写文字。《宋朝事实类苑》卷五一说：“唐人藏书，皆作卷轴，

其后有叶子，其制似今策之，凡文字有备检用者，卷轴难数卷舒，故以叶子写之。”后来，这种叶子逐渐演变而用作游戏，于是便有了“叶子格”的牌戏，从此，在我国古代博戏行列中就诞生了以纸牌为标志的游戏方式。

唐代的叶子格由许多纸页组成套具，首先应用在酒宴之间，成为一种席间酒令工具，负者依数饮酒。后来叶子格传播到娱乐领域，为更多的人所接受。《太平广记》引《咸定录》云：“唐李郃为贺州刺史，与妓人叶茂连江行，因撰骰子选，谓之叶子。咸通以来，天下尚之。”《杜阳杂编》卷下也说：“韦氏诸家，好为叶子戏。”这种纸牌游戏受到各界人士的青睐，晚唐诗人李洞做梦还在玩叶子，醒后特地写诗记下这个美梦，《全唐诗》辑录了他的《龙州韦郎中先梦六赤后因打叶子以诗上》，诗中记述了玩叶子的情景：

红蜡香烟扑画檐，
梅花落尽庾楼清。
光辉圆魄衔山冷，
彩镂方牙着腕轻。
宝帖牵来狮子镇，
金盆引出凤凰倾。
微黄喜兆庄周梦，
六赤重新掷印成。

从五代到北宋初期，叶子戏仍在流传。马令《南唐书》说李后主的妃子周氏自编了一套金叶子格，在南唐宫廷中一度流行；周氏还曾撰写了《击蒙小叶子格》和《偏金叶子格》两本博戏专著，指导人们玩叶子。宋代学者郑樵在他的名著《通志》里就收录了《偏金叶子格》、《新定偏金叶子格》、《小叶子格》、《击蒙叶子格》等多种牌谱名目。宋朝时，纸牌游戏风靡全国，不但市井细民爱玩，且文人学士也乐此不疲。当

时诗坛领袖、西昆体大家杨亿（大年）和他的一班门客如仲简、郑戡、章得象等皆笃好此戏。杨亿还将纸牌加以改良，创出名为“鹤格”的叶子戏，当时在少数人中流传，可惜后来均已失传。宋代文学家欧阳修曾在《归田录》一书中对杨亿的爱好叶子戏有记载：

“唐世士人宴乐，盛叶子格，五代、国初犹然，后渐废不传。今其格世或有之，而无人知者，惟昔杨大年好之。仲侍制（简）大年门下客也，故亦能之。大年又取叶子彩名红鹤、皂鹤者，别演为鹤格。郑宜徽（戡）、章郇公（得象）皆大年门下客也，故皆能之。余少时亦有此二格，后失其本，今绝无知者。”

据《真逸农田余话》所说，当时民间流传的叶子戏还传入宫禁，成了帝王和妃嫔们消遣的良物，宋太祖还专门命官人学打叶子戏以为消夜的娱乐。明代五圻《续文献通考》上载，辽穆宗在正月里与群臣为叶子戏，可见那时契丹也已风行此种纸牌游戏了。

至晚到北宋末期，一度风行的叶子戏已经失传，明朝时，叶子戏又重新在博戏中崭露头角，成为时髦的游戏方式，同时产生出许多种制式，但主要有二种：一种是印有骨牌图案的骨牌叶子，这种叶子实际上是骨牌的翻版，只不过是將牌的材料由骨制改为纸制而已。由于改成了纸制，骨牌叶子的流传就较原来传统的骨牌广泛得多。原来的骨牌体积大，分量重，制作不易，因此不利于普及推广。改为纸制后，其制作工艺变得简单容易，成本价格也较骨牌大大下降，因此这种形式在当时社会，特别是广大下层平民中广泛流行起来，无力购买骨牌者，可用简易、廉价的纸牌替代，解其博瘾。另一种是绘有钱索、铜钱和人物形象的马吊叶子，也就是所谓的“马吊牌”，这种牌对后来的麻将影响极大。

马吊又名马掉，旧说起自明朝万历年间，其实早在弘治年以前，马吊就已风靡于世。陆容在《菽园杂记》卷一四中说：“斗叶子之戏，吾昆城上自士夫，下至僮竖皆能之。”陆容在书中详细地记述了当时叶子戏的制型和叶数，明显属于马吊牌。

马吊分为4门，共40张牌。牌上图象品目甚多，有人物、花、鸟、鱼、虫、飞禽走兽等不同款式。据清平步青《霞外据屑》上介绍，明代著名文学家、画家徐谓（文长）曾经绘过40张素纸叶子，每张宽9.9cm（3寸）、长29.7cm（9寸），“杂引周秦以来史策”，借历史来装点纸牌，游戏人间，恐怕也是画家的一种愤世之情吧。明末大画家陈洪绶（老莲）对叶子戏也颇青睐，他花了整整4个月的时间，创作了一套“水浒叶子”，牌面上画着40位神态各异的梁山好汉，个个呼之欲出、形态逼真。陈的好友，晚明散文小品大家张岱在他的《广梦忆》中曾为这副“力开画苑，目无古人”的水浒牌写下了赞叹不已的“缘起”。张岱也是叶子戏的热衷者，他曾改良骨牌为纸牌，设计了一套“文武牌”（又名“合采牌”）。

明代的马吊牌面上标有“万万贯”、“百万贯”、“十万贯”等数字，以此来斗胜负。据说这些数字是取自《水浒传》中张叔夜讨梁山泊好汉的榜文，榜文上书有“拿获宋江者赏钱万万贯，拿获卢俊义者赏钱百万贯，拿获关胜、武松、张清者赏十万贯，拿获董平、李俊者赏五万贯有差……”，这些赏格就被移作马吊牌的牌点了。以水浒人物为内容，以钱为数值的马吊牌，40张叶子为一副，分为4门，即十字门、万字门、索子门和文钱门。其中十字门、万字门的叶子上绘有水浒人物，每叶一人；而索子门和文钱门中各叶子无人物，仅写有钱数。由于明朝各地均自己印制或彩绘叶子，人物图案偶有不同，现以明朝中期的“马吊”叶子为底本，将40张叶子分列

如下，以使读者更全面地了解这种牌戏。

十字门共 11 张：

万万贯：呼保义宋江
千万贯：行者武松
百万贯：短命二郎阮小五
九十万贯：活阎罗阮小七
八十万贯：混江龙李进
七十万贯：病尉迟孙立
六十万贯：铁鞭呼延灼
五十万贯：花和尚鲁智深
四十万贯：赛关索王雄
三十万贯：青面兽杨志
二十万贯：船火儿张横

万字门共 9 张：

九万贯：插翅虎雷横
八万贯：急先锋索超
七万贯：霹雳火秦明
六万贯：九纹龙史进
五万贯：黑旋风李逵
四万贯：小旋风柴进
三万贯：大刀关胜
二万贯：小李广花荣
一万贯：浪子燕青

索子门 9 张（明代人称百钱为一索，索是穿钱用的绳子）：九索、八索、七索、六索、五索、四索、三索、二索、一索。

文钱门 11 张：九钱、八钱、七钱、六钱、五钱、四钱、三钱、二钱、一钱、半钱、尊空没文（即没有钱）。

自马吊问世，就先后出现了许多释解和讲述马吊技巧的专著，诸如潘之恒的《叶子谱》、黎遂球的《运掌经》、冯梦龙的《马吊脚例》。这些书中都讲到了马吊的玩法。《叶子谱》说：“马吊以军令行之，法分四垒，……各执其八而虚八为中营，主将护之。……选将以卢卜（即掷骰），植帜于坛，而三家环攻之。”由此来看，打马吊以4人为局，每人为一垒，4人轮流抹牌，每人8张，余8张为中营，类似现在的压底牌。用掷骰子的办法来选出“主将”（即庄家），他可以支配中营的八张牌，其他三人则联合为一家与主将斗，主将赢则稳坐庄上，若输了就改由赢者作主将。斗牌的原则是以大击小，牌的大小以“十字”、“万字”、“索子”、“文钱”为序，只有文钱一门是以小管大。斗叶子时，大家轮流依次出叶子，称为“发张”，以大小较胜负。牌未出时都反扣不令他人见，出叶子时四人一起亮牌。

明代另一种较为引人注目的叶子戏是“斗虎”。斗虎共有30张叶子，与马吊的内容大体相同，只是少去马吊牌“十字门”中的10张高数值叶子，只保留其中千万贯行者武松那一张牌。斗虎的玩法与马吊稍有不同，它讲究叶子牌之间的搭配。在各门叶子之中，抓到3张相连的叶子叫“顺”，比如万字门中的六万、七万、八万3张，即成一顺，又如索子门中的二索、三索、四索也成一顺，以此类推。横跨3门，数字相同的3张叶子叫“豹”，比如三万、三索、三钱即成一豹，名曰“三豹”；而四万、四索、四钱则叫“四豹”，以此类推。有了“顺”和“豹”就可以叫赢，如果大家都有“顺”和“豹”，则以数值大者为胜。斗虎自明代就流行于世，尤以江淮一带玩者最多。

明代的叶子戏还有许多制式，如流传较广的有斗豹和斗鹰，大致与斗虎相似。此外明代人也喜欢自创叶子纸牌，你绘

我写，格式百出，十分有趣。明末人张岱在《陶庵梦忆》卷八记云：“余作文武牌，以纸易骨，便于角斗，而燕客复刻一牌，集天之斗虎、斗鹰、斗豹者，而多其色目，多其采，曰合采牌。”这些都是在叶子戏基础上的推衍变迁。

马吊叶子在明代时十分流行，到了清初又变为“默和牌”了，它大致仿马吊牌加减其数而成，只剩下“万子”、“索子”和“文钱”三门，其基本打法是4人成局，每人抹牌10张，以3或4张同门之牌连为一副，3张同色之牌也连为一副，3副牌俱成者为胜，其形制及玩法颇似今日之麻将，有清金学诗《牧猪闲话·纸牌》为记：

“纸牌长2寸许，横广不及半，绘画雕印。凡六十页为一具，具各有偶，共三十种，分为三门，曰贯，曰索子，曰文钱，皆自一至九，共二十七种，余三种曰幺头，万贯皆绘人形、索子、文钱则各绘其形制。

聚客四人，案设麝旂。乃出戏具，拈一人为首，以次抹牌，每人各得十页，谓之默和，余二十页另一人掌之，以次分递在局者，谓之把和，亦曰蠹角，因其在座隅也。其法以三四页配搭连属一副，三副俱成为胜。”

《红楼梦》第四十七回中，有一段贾母与薛姨妈、王熙凤斗纸牌的文字，有的学者认为他们打的就是默和牌。自《红楼梦》问世后，便有人采用红楼人物编制叶子，称为红楼叶戏。红楼叶戏共有42个制牌，每个制牌有2张，合计84张牌，其人物有宝玉、元春、迎春、探春、黛玉、宝钗、宝琴、湘云、李纹、李绮、李纨、尤三姐、鸳鸯、紫鹃、宝珠、平儿、巧姐、香菱、妙玉、惜春、岫烟、秋纹、王夫人、薛姨妈、史太君、尤氏、邢夫人、周姨娘、莺儿、芳官、小红、金钏、晴雯、司棋、金桂、王熙凤、赵姨娘、尤二姐、袭人、秦可卿。每张叶子中的人物均以四字概括该人物的地位或性格，如秦可

卿是“巫山梦冷”，元春则是“淑媛领袖”，宝钗是“妇德宜家”，而宝玉是“穿花蝴蝶”。同时，每张叶子上还标出一定的数值，如宝玉为一百，黛玉、宝钗、元春等为三十二，尤氏、芳官等为十六，王熙凤、赵姨娘等为八。游戏时，4人入局，各自为营，分别坐庄。从庄家开始，依次抹牌，每人抹11张，庄家多抹1张，为12张。余39张在桌上，为中营。如果谁的花色数值达到标准，配合完毕，就算“和”了。谁和谁亮牌，然后按所得数值计分，区分胜负。

红楼叶戏有一套固定的配合标准，如三李，指李纨、李纹、李绮；三尤，指尤氏、尤三姐、尤二姐；三春，指元春、迎春、探春；三星，指宝玉、渺渺、茫茫（渺渺和茫茫是两张最大的牌）。以上花色组合可各得128分。又有四春：元春、迎春、探春、惜春；四喜：宝玉、渺渺、茫茫、宝钗（或黛玉）。以上可各得256分。此外，还有五花、六德、七巧、八聚、九联、十全等花色名目，如六德是：两宝玉、两宝钗、两黛玉，可得768分。最高段的数值为十二金钗和十二侍女，所得在千分以上。

由于红楼叶戏完全以《红楼梦》为背景，玩此戏者多少要有点红楼知识，所以这种叶子大多流传于文人墨客和家闺秀之间，市民百姓少有玩之。

马吊作为叶子戏的一种牌式，自明代中叶就开始进入娱乐领域，到万历、天启年间发展尤快。清朝时，马吊继续在大江南北广为流传。清初顾炎武在《日知录》卷二八中说：“而今之朝士，若江南、山东几乎无人不为此。”《清稗类钞·赌博类》也记载：“康熙时，士大夫喜马吊，其牌之横纵幅较纸牌稍广，绘画雕印并同，凡四十页为一具，一页为一种。”清代的马吊牌均为长方形，长约2寸，宽近一寸，制作已相当精美。爱新觉罗·永忠《赋得斗叶子》一诗描写的就是马吊牌：

“斗叶相传谱宋江，横行卅六哄齐邦。士夫消夏铺花叠，闺秀连霄影玉缸。妙算岂能知胜负，倘来无意得单双。闲人偶聚成闲趣，未觉斜晖上绿窗。”看来马吊确已成为众人喜爱的一种消遣游戏。

与叶子戏的再度兴起有关，纸牌游戏在明清时期开始向多渠道发展，其中一种名叫“纸牌”的格式逐渐取代叶子的地位。纸牌俗称为“麻雀”，它是以马吊牌为基样，并加以改制而成型的牌戏。清人金学诗《牧猪闲话》记载：“纸牌形制调度，前人未有著录者，大约仿马吊牌而损益之。”在牌的内容方面，纸牌与马吊的区别是，纸牌易“索”为“条”，即改为九条、八条、七条……；易“钱”为“饼”（即并），称为九并、八并、七并……。万字门依旧保留，此外另设红花、白花、老千3张牌。这样，纸牌与斗虎相似，共设30张牌样，但每样为2张，合计60张牌为具。其玩法吸收了马吊和斗虎的格式，但又有新的发展。

清代中叶以后，纸牌显示出独有的魅力，成为民间较为普及的一种游戏方式，受到广泛的欢迎。时至今日，民间仍保留着这种牌戏，未见消失，生命力极强。

中国的纸牌在13世纪传入欧洲。又有一说，谓有一威尼斯旅行者从中国把纸牌带回了家乡。还有一说，1096年开始的十字军东征，使欧洲人看到并接受了更多令其惊诧不已的东方文明，来自欧洲大陆和英伦三岛的士兵从印度带回了婆罗门发明的一种纸牌。西方人受到启发，改制为扑克牌的前身“游戏卡片”，14世纪形成扑克牌。无怪乎，美国《纽约时报》桥牌专栏主编艾伦·特拉克斯特一踏上中国这片古老的土地即感叹：

“中国在1000多年前就发明了纸牌，中国是桥牌的故乡。今天，世界各地千百万人都在享受着桥牌的乐趣，饮水思

源，我们要感谢中国。”

扑克经过长期的发展，各国的扑克牌已有较大的不同。法国作为英语扑克牌的故乡，现在所用的扑克牌与通常所用的英语扑克牌看起来亦有所不同。在意大利、西班牙、德国和瑞士等国，花色也不相同。

拿起一副扑克牌，考查一下其设计图案。花牌—J、Q、K—仍显示出穿着法国 13 和 14 世纪服装的图案。数世纪来，设计图案仅有极小变化，只是现在所用扑克牌其印刷工艺精良、质量更好、画面更精美。数年前，一种背面标有日期为 15 世纪的法国手工制作的扑克牌，在伦敦以 9 万英镑的拍卖价成交。而在 5 年前，这副漂亮的扑克的收藏者仅以大约一千英镑买来，当时认为这副扑克牌印制于 18 世纪。现在这副扑克牌收藏于纽约大都会博物馆。

以前欧洲扑克生产量最大的是明杰提，至上世纪末佛罗伦萨也生产。这种扑克每副 97 张牌，其中 56 张牌与意大利的四套花色的牌相同，而另外 41 张则是按朱迪克、塔罗提和诸如最高爵位、西方国王、安琪儿，月亮和星星这些概念的标志组成。

1464 年 3 月，英格兰颁布了一项禁止包括油锅、网球、短剑、木刀、缝衣针和游戏牌进口的条例之法令，可见英格兰至少在 1464 年以前即有扑克牌。

扑克牌一传到德国，那里的制作者便开始发明他们自己的花色标记，并且很快便看到标记的巨大变化，包括鸚鵡、兔子、驴、狮子、孔雀、打印墨水台和花瓶等。

印度的扑克牌的形状大多是圆的，且是手工制作。这种牌称为“甘尼发”，且有一些很怪的花色标记。有些扑克牌甚至有 12 种不同的花色，由“鱼”、“乌龟”、“野猪”、“狮子”、“斧头”、“弓箭”、“雷电”、“海螺壳”和“马”

等组成。

日本有几种扑克含有大量单个的牌。例如，一种叫做“日本百位诗人唱歌游戏”的扑克牌，有 200 张牌，而另一种叫做“科金休”的扑克牌则含有 600 张牌。

中国早期的扑克牌与欧洲的区别很大，其更窄（平均约 1cm 宽）、更长（通常在 6~8cm 之间）。这在某些方面源自棋类，某些方面源自骨牌，某些方面又源自中国古纸币。像许多其他东方文明一样，扑克牌又经过几个世纪的改良和发展，再度从西方传入东方，这就是我们现在所用的充满了浓郁的西方色彩的扑克牌。

（二）有关扑克牌的知识

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。鬼牌的上下直角写的 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像，他们都是谁呢？

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。细心的人可能会发现，在 4 张 K 牌中，唯有红桃 K 上的国王没有胡子，是这位国王原本就不留胡子吗？不是的，传说最早用凿子在木板上刻他的人物像的工匠，因为不小心把画像上的胡子刻掉了，此后印红桃 K 都以这张画为蓝本，所以这位国王就没有胡子。

梅花 K：是最早征服世界的马其顿国王亚历山大大帝，他的衣服总是佩带着配有十字架的珠宝。这是梅花 K 的特点。

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。

须指出的是，以上某张牌的画像所代表的人物是谁，只是众多传说中的一种说法，这些牌在不同的国度所代表的人物是不同的，例如：红桃 K，在英国，它代表亨利第八（公元 1509 年—1547 年在位）；而在法国，它却代表查理一世（公元 768 年—814 年在位）。

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（Heart）—红色，也叫红桃；

方块（Diamond）—红色，有时也叫方片；

黑桃（Spade）—黑色；

梅花（Club）—黑色，我国北方不少人也叫草花。

这 4 种花色符号，在不同国家有不同的解释：德国人把黑

桃说成是“树叶”，把梅花说成是“橡树果”，把红桃说成是“红心”，把方块说成是“铃铛”。英国人把黑桃看作“铲子”，把方块看作“钻石”，把草花看作是“三叶草”，把红桃认作“红心”。意大利人把黑桃称为“宝剑”，把方块称作“硬币”，把梅花叫作“棍杖”，把红心看作“酒杯”。法国人把黑桃看作是“矛”，将梅花看作是“丁香花”，把红桃看作是“心”，将方块解释为“方形”。还有一些国家如瑞士、西班牙等，对4种花色也有不同的理解和称谓。

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，方块（钻石）象征金钱、财富，草花（三叶草）意味着幸运，福分（因为欧洲人有个习俗，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。

有人研究还发现，扑克与天文历法有着不解之缘，几乎是现代公历法的缩影：54张牌中，色彩鲜明的大王代表太阳，黑白相间图案的小王代表月亮；其他52张正牌则代表一年中的四季春、夏、秋、冬；12张花牌（J、Q、K）正好与一年中的12个月相吻合；4种花色中的红色，代表白昼，黑色代表黑夜；每种花色13张牌，正好每一季度有13个星期；每一季度91天，而每组花色13张牌的点数相加恰好是91；如把整副牌点数相加，再加上小王1点，总点数是365点，正好是阳历平年的天数；假如再加上大王1点，则与闰年天数366相符。从数学的角度讲，扑克牌也具有一定的规律性，比如每张牌出现的可能性即符合数学中的概率统计规律及其他规律。这种规律既有章可循，又妙趣横生、变幻无穷，所以扑克游戏极其普及盛行。

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8.8cm×6.3cm，4种花色，每一种13张，共52

张，加上两张大小鬼，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。

同一花型的十三张牌的等级序列有两种：

(1) 有鬼牌（或称特设王牌）的，纸牌的总数为 53 或 54 张，一般以 3 为最小，2 为最大，十三张牌呈递增的趋势：3、4、5、6、7、8、9、10、J、Q、K、A、2。

(2) 没有鬼牌，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

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和通用或有共性的名词术语。这里介绍一些通用的名词术语，至于少数游戏中专用的名词术语，则在各种游戏中分别结合游戏玩法进行介绍。

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 也称对家。分成两组进行对抗式游戏的时候，和自己同时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 分为以下 4 种情况：

(1) 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；

(2) 在比赛中，与自己进行直接比赛的比赛牌手；

(3) 一个比赛组中，除自己一方以外的其他的比赛牌手；

(4) 队式比赛中，与本队进行比赛的队。

发牌者 在有些扑克游戏中，依据游戏规则，不允许每位牌手都自己去摸牌，而要由一人来将扑克牌按规则依次发给每位牌手。这位分发扑克牌的牌手即为发牌者。但是，并非整个游戏过程中总是由一人来发牌，而时常是按顺时针或逆时针方向依次轮流充当发牌者。但第一圈的发牌者通常是采用摸牌比较牌点大小来决定，牌点最高的为第一发牌者。在由发牌人分发扑克牌一类的游戏中，在发牌过程结束以前，其他牌手不得翻看发给自己的那些牌。

洗牌 在扑克游戏开始之前，要把扑克牌多次分开，均匀掺合，以打乱扑克牌原有的次序，使各位牌手分辨不出哪张牌在哪个位置，这就称“洗牌”。一般来说洗牌应由发牌者来完成。

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，这便称为“切牌”。

发牌 切牌之后，开始由发牌者给每位牌手发牌。根据不同游戏的具体规定，发牌方式各不相同。在我国，一般是按从左至右的方式发牌；而一般国际惯例则是按从右到左即顺时针方向发牌。

发牌的时候，发牌者需将游戏所用的牌全部握在手中，牌

面朝下，依照规则发牌，并且发牌过程必须自始至终按同一顺序发牌，自上而下或者自下而上，不得中途改变方式或次序。发牌时要尽量平稳、力量适中、速度均匀适当，同时注意不要将牌的正面露出来。对于弄虚作假的“技巧大师”，利用发牌的机会偷看牌的行为，则要采取惩罚措施，以杜绝这种不公平竞争现象的发生。

手牌 指每位牌手通过摸牌或发牌所持有的牌。

桌牌 又称为“场牌”、“底牌”、“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。

顶牌 在桌牌或游戏尚未开始时处于一叠牌最上面的这张牌。

鬼牌 特设王牌。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 又叫“主牌”，在有将定约的扑克游戏中，一种特定的级别高于其他 3 种花色的牌。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。

副牌 在有将定约的扑克游戏中，除将牌花色以外，其余 3 种花色的牌均为“副牌”。3 种副牌花色之间，无高低之分，但在有些游戏中也有花色之分，只是在叫牌过程中才分高低、打牌过程中仍不分。

分数牌 在以计算分数为取胜条件的游戏中，一种带有分值的牌，通常是 5、10、K，K 的分值是 10 分，总分为 100 分。

叫牌 有些扑克游戏中，在拿到全部手牌之后，就从发牌人或其下家开始叫牌。原则上是参加游戏的牌手各叫一次，当

有人叫到最高时，则其余的牌手不得再叫牌。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。因为各种原因而不愿叫牌也可以不叫，而叫 Pass。后面叫牌的牌手必须比其前面的牌手所叫的数值要大，这一点应根据具体游戏规则而有所区别。

庄家 庄家有两种情况：

- (1) 发牌和首先叫牌的牌手；
- (2) 叫牌获胜而取得底牌主打的牌手。

庄家通常可以领牌，有时还有决定将牌花色的权利。

领牌 游戏开始时，一般由发牌人打出的第一张牌叫“领牌”。有时在有些游戏中则可能规定为发牌人左侧或右侧，定约人左侧或右侧的人领牌。有时在一圈牌中首先打出来的一张牌也叫“领牌”。

基牌 指每一圈中打出的第一张牌。基牌在一圈中有特殊权力，其余牌手必须跟打（有些游戏也可不跟打）。如果基牌是红心，其他牌手若没有红心牌的话，即便拿其他花色最大的牌 A，也是红心花色的牌获胜，其他花色的牌只可作弃牌。但是，在有将牌游戏中，将牌可以吃掉基牌。

跟牌 基牌打出之后，其他牌手根据基牌的花色和点力，每人也打出一张牌，即为“跟牌”。在很多游戏中，往往要求跟牌的花色必须与基牌的花色一样，只有在手中没有这一花色的牌时，才可以打出其他花色的牌，这叫“垫牌”。

弃牌 从手牌中打出的与基牌不同花色的非将牌，又称废牌或垫牌。

将吃 在领打者打出某一花色的基牌时，其他牌手自己手中若没有这种花色的牌时，可以用将牌来吃进，这叫“将吃”。

逼出 用某种方式强迫对方打出某一张大牌来，即攻出或

跟出一张足够大的牌，迫使对方用最大的一张牌来赢进；或者连续打出这样的大牌，直到对方用最大的一张牌来赢进为止。

牌墩 在一位牌手首先攻出一张牌后，其余的牌手依次各打出一张牌，这样的一圈牌即构成一个牌墩。

圈、盘、局 一个圈次，多指参加游戏的牌手每位各打出一张牌所完成的一个循环。有些游戏没有这种明确的圈次概念。

每发一次牌，当所有的桌牌和每位牌手的手牌均打光成为弃牌时，即为一盘，每一盘包括许多圈次。

以打完规定的盘数或者不计盘数而以达到预先确定的目标为标志，即为一局结束，每一局包括不同的盘数。

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。

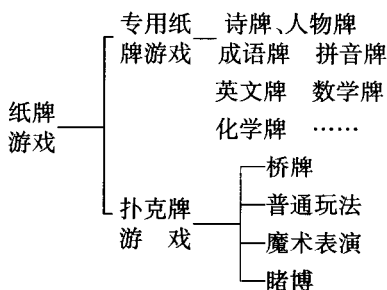
同花 手牌皆为同一花型，叫“同花”，两手同花牌，以最大的一张牌牌点为大。

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。在两组张数相同的同花连牌中，以谁的最大的一张牌的牌点较大为大。例如：同花 10、J、Q、K、A 一组高于同花 9、10、J、Q、K 这一组；如果两组最大一张牌的牌点相同，那就要看花型。

同点牌 指牌的点数相同的牌。4 张点数相同的牌称为四同牌；3 张点数相同的牌称为三同牌；同理，两张称为两同牌，通常称为一对儿。在两手张数相同的同牌中，以牌点较大者为大。

(四) 纸牌游戏的大致分类



纸牌的种类很多（见上表），除了最常见的扑克牌之外，尚包括一些专用纸牌，即专门为某一种游戏而设计制作的纸牌，比如：诗牌、红楼牌、水浒牌、成语牌、拼音牌、英文牌、数学牌、化学牌等等。这些纸牌玩的人很少，也无处去买，一般必须自己制作。以上所述的几种都是融知识性、娱乐性于一体，即通过玩纸牌来达到增长知识、加深记忆、训练技巧的目的。《红楼梦》和《水浒》这两部古典名著，其人物众多、故事引人入胜，只看一两遍两不细细研读，很难达到记忆深刻、理解透彻的佳境。通过玩纸牌而多次接触、反复记忆，就可以搞清楚人物的身份、地位、人与人之间的关系及故事发展的来龙去脉，从而达到“耳”熟能详、融会贯通，成为红楼、水浒的半个专家。成语牌、拼音牌、英文牌等也都适合于不同的学习群体。诗牌现在几乎没有人玩，大家对于这一明清时期文人雅士的宠儿已经很陌生了，对此我们将作一些简单的介绍。

专用纸牌的玩法很单一，不象扑克牌的玩法那么复杂和多变。扑克牌除了普通玩法外，还有魔术玩法及魔术表演，一般需要一定的技巧。用扑克牌赌博也很普遍，与赌博有关的洗牌

技巧、作弊的技巧之类书已经出现，我们不提倡赌博，对此不作介绍。随着电脑的普及，电子游戏中也出现了纸牌游戏，它基本上属于普通玩法之列。桥牌属于纸牌游戏的一种，但它的发展已远远超出纸牌游戏本身。关于桥牌的书很多，专业性亦很强，在这里我们对桥牌不作专业性的介绍，只采集了一些读者感兴趣的知识和故事，以飨读者。

（五）诗 牌

诗牌的牌面上写有作诗常用的单字，参加游戏的人按规则用得着的牌组成诗篇，以诗作的迟速和优劣论高下。这种活动大约到民国 10 年以后已很少见，现在似乎已经绝迹。

唐宋时期所称的诗牌是指立于寺庙、名胜门口、路旁的木牌，其上题有名诗佳句供人欣赏，后来，诗牌逐渐演化成为一种游戏。所见诗牌游戏最早的文献当属吴兴王良枢的《诗牌谱》，收于明代陶珽编的《说郛续》中，书中讲述了诗牌的制式、玩法，但未收作品。康熙年间著名诗人王渔洋在所著《香祖笔记》（卷七）中谈过诗牌，把诗牌与集句诗相提并论。

“诗集句起于宋。石曼卿、王介甫皆为之，李羣至作《剪绡集》。然非大雅所尚。近士大夫竟以诗牌集字，牵凑无理，或至刻之集中，尤可笑”。王渔洋是主张神韵说的，认为意兴所至，有会于心才能作出好诗。集句和诗牌都是限于一定条件拼凑成诗，因而不是诗的正宗。

光绪年间作《粟香随笔》的金武祥，在《陶庐杂记》中回忆童年游戏中，祖父让他们用竹或纸做成诗牌，在每牌的两端分写两个字；每副牌 128 张，或多至 300 张；每百张有空白牌 10 张，可以顶任何字用。在家庭闲暇和宾朋宴集时用作游戏。据孙怪所著刊于同治十年的《余墨偶谈》说：“诗牌之

戏，于杂剧中为最雅。”诗牌游戏清初流行于诗人文士中间，到咸丰、同治年间已经成为社会上带有普遍性的游戏，并且用来教授儿童练习作诗，成为趣味性的教学辅助活动。

诗牌有牙牌，也有木片的、竹签的及纸制的。牙牌的大小约似天九牌、麻将牌。木片和竹签的稍长一些，可以两端各写一字，当两张牌用。民国初年游戏人临时制作，用名片大小的洋纸一裁为二。所有的诗牌都是平声写红字，仄声写黑字，多数是平仄各一二百张，也有各三百张的。所选的字都是诗词中常用的字，名词、动词、形容词以及虚字等各占一定的比例，以便成句。

游戏方法分为分牌制和摸牌制两大类。

分牌制：一开始就把牌分完，每个人各自用分到的牌拼写作品。诗成后大家共同评论作品高下，经过评论，把作品分为上中下品，写得太差的算是“荒牌”，别人也可帮助改拼。通常情况是几人分牌游戏，也可以用分到的牌，轮流出句联吟。为了咏古风、歌行，铺写长篇词赋、成套曲调，也可以每人使用全副牌，先后写作。

摸牌制：类似现在的麻将牌玩法，摸进一张，打出一张。经过几轮以后，便有诗成者。这种玩法见于民国9年署名五指山人编写的《诗牌新谱》，传授此法的人是朱洁，安徽抚宁人。

牌谱规定“入局后或作五言，或作七言，绝句、律诗、古风、词曲，悉听其便”。从所载诗例看，五言诗较多，有五言体小诗，如朱洁的《秋望》“几点秋痕碧，平湖生夕烟。西风散黄叶，一雁下遥天”。五绝最多，如应振复的《雨后》“天开分野色，雨过半晴阴。时有飞来鹤，孤云一片心。”有限题的七言绝句，如《春柳》一题有四人同作。有步韵，如步王翰《凉州词》韵，韵脚“杯、催、回”三个字算作都已摸到。

现在见到的主要作品集是萨克达·成敦在光绪十二年刻于济南的《诗牌集》，收各式作品 178 首，姓氏名单载有 25 人的姓名、别字和籍贯。《诗牌集》中五、七言绝句最多，也有六言诗，还有尺牍作品 10 篇。现选录两篇如下：

五律 行尽青溪路，垂阳隐画桥。楼头人意醉，村外马蹄骄。
泥泊朝过雨，春寒涨晚潮。踏青归去后，遥见杏帘招。

作者萧应椿，字绍庭，昆明人。

七律 夜渡榆关万里遥，笳声鞭影两萧萧。弯弓大漠闲驰马，
饮羽平原试射雕。塞草春寒残积雪，霜林夜旷晓风摇。壮怀何
事封侯梦，战罢依然意气骄。

作者萨克达·成敦。

（六）桥 牌

I. 打桥牌的意义

桥牌是四人玩的一种斗智、斗勇的扑克牌游戏。四人分坐在桌子周围的东、南、西、北四个方向，相对而坐的为一家之同伴。因为它不同于一般纸牌游戏的各自为战和常规合作，而是通过一种特定的规则和语言，互通信息，交流情况，协力作战，有如一桥相通，你来我往，进行一场战略与战术的角逐。桥牌比赛实际上就是一场建桥、断桥、攻桥、护桥之战，谁的桥路畅通无阻，谁就易于赢得胜利；谁的桥路被阻截隔断，谁就会失败，所以称为桥牌。

生命在于运动，人体的各部分器官通过适当的方式进行锻炼，能保持良好的状态。桥牌是一项有益的智力活动，打桥牌的过程中，攻守双方都保持最佳的精神状态，运用周密的逻辑推理、分析判断、战略战术、数学概率、推算以及心理分析

等，想方设法战胜对方。有一句名言“数学是脑的体操”，数的概念贯穿于打桥牌过程的始终，打桥牌就是数字游戏，是脑力运动，是智力的较量。因此，常打桥牌有益于青少年的智力开发，对中年人能调节神经消除疲劳，对老年人可以延缓衰老。桥牌活动是一种不分年龄段的脑神经保健操，由于脑神经经常得锻炼，从而有利于人体的健康。

桥牌是最富于智慧，最具有竞技性的一种高级扑克游戏，现在已经成为世界性的智力竞赛项目。打桥牌需要概率、逻辑、心理学等方面的知识，讲究团结协作精神和良好的道德风尚。由于桥牌的科学性、知识性、趣味性很强，所以近几十年内已经迅速发展成为世界上倍受人们喜爱的文体体育活动项目之一。

桥牌在欧美很普及。荷兰、挪威、比利时诸国早于 30 年前就把桥牌列入高中必修科目，瑞典中学把它列入选修课，英国大学设立了桥牌系，美国更有专门的桥牌学校，对此研究笃深。英、法等国有人倡议把桥牌与体育、音乐同样列入课程，其目的在于开发学生智力，使之学会动脑筋找窍门，增强对于其他知识的接受能力。加拿大、美国、墨西哥等国主张桥牌应在高中时期引进，小学生自 9 岁至 15 岁时就可以开始学习打桥牌。美国每年都举行学生桥牌比赛，作为一种智力测验。

桥牌技艺对人类智力的促进作用已为世界所公认，因此我国也应该给予足够的重视，积极推动桥牌运动的普及，从而提高整个中华民族的整体素质。

2. 名人与桥牌

桥牌能够松弛人的大脑、解除疲劳，还可以启迪人的智慧。桥牌倍受军事指挥员的青睐，因为桥牌的战略战术、攻防转换与军事都有相通之处。1944 年，盟军进攻法西斯统治的

意大利，不料接连几天进攻受挫，盟军最高司令艾森豪威尔为之十分焦急。这时他的参谋提议酷爱打桥牌的艾森豪威尔打打牌，以放松一下紧张的神经。在打牌的过程中，艾森豪威尔打了一副“紧逼法”，取得了胜利。突然，他从中受到了启发，大喊几声“紧逼法”，当即离开牌桌，召开了军事会议。会上，艾根据桥牌中的“紧逼法”，即集中优势兵力，各个击破的方法，重新部署兵力，实施新的进攻方案，结果大获全胜。

聂卫平酷爱打牌也是人所共知。聂卫平在棋坛上所向披靡，横扫日本超一流棋手，除了专业的围棋以外，打牌成了这位棋圣的第一业余爱好，“拱猪”、“敲三先”无所不精，打得最多的还是桥牌，他的搭档是曹大元九段。

聂卫平认为，棋牌同理，变化无穷，围棋选手打牌可以说是无师自通，而且锻炼思维，是一种积极的休息方式。

扑克游戏魅力无穷，小小的 54 张牌能够演绎出几十种上百种打法，每一种打法又以其特有的规则和要求，变幻出千奇百怪的玩法。以桥牌为例，不同的排列组合，可以产生完全不同的叫法和打法；而同样的排列组合，因人而宜又会产生截然不同的定约和结局。因而桥牌的规则、叫法最为复杂，可以说是扑克牌难度最大、变化最多的一种打法。聂卫平最迷的也是桥牌。

聂对牌的喜爱达到着迷上瘾的程度，因而也成为打牌的高手。在北京，他时常应邀在周末参加各种规模的桥牌比赛，而且常常榜上有名。到外地出差，他不爱参观游览，空余时间多是打牌，有对手时打桥牌，没合适人时，“拱猪”、“敲三先”也凑合了。为此，一些接待围棋比赛的单位和地区，特意为其安排一两场桥牌比赛，和当地桥牌高手切磋一下“牌技”。

聂的牌瘾大，但并不影响正事，正事办完以后，他是尽可能利用一切机会来玩上几把。

1990 年底，马晓春到日本冲绳与小林光一决战，聂卫平

以教练身份前往。去时在上海转机，登机前还有一个多小时，聂提议打牌，于是两个手提箱上放一个公文箱，支起了牌桌。服务员认出了聂卫平，机场领导立即派人将聂等请进贵宾休息室。进了休息室，牌局继续，丝毫没受挪地儿的影响，直到扩音器里传来请旅客登机的广播为止。冲绳比赛后，经东京返回北京。在成田机场出关后因中国民航的飞机刚从北京飞出，离飞机起飞还有4个小时。这下可有时间了，聂卫平建议找个安静点的地方打牌，于是“故伎重演”，四个人席地而坐，在成田机场的一个宽敞的通道边打起了牌。也许是这个人太引人注目，也许有人认出了聂卫平，在打牌过程中一直有日本的游客驻足观看。他们看不懂这四个人在打什么牌，只是觉得在成田机场能看到四个人坐在地上打牌这件事本身就很新奇。聂卫平对牌的喜爱由此可见一斑。打牌给他的生活增添了乐趣，也在他的专业和业余生活中搭起了一座桥。

邓小平同志酷爱桥牌，以其技巧娴熟、机警明智闻名于世界桥坛。卓琳同志说过：小平同志只有在打桥牌时才能得到真正的休息，连看电影、看书时都不免想到工作。他十分重视劳逸结合，讲求效率，在打桥牌方面也有所体现。老人家打桥牌非常投入也非常专心，因此达到了积极休息的目的。

蔡公期同志是一名普教工作者，自1979年5月1日以后，长期在休息日陪邓小平同志打牌，他撰文回忆说：

老人家非常关心祖国各方面的建设，常常是邓榕（有时是邓楠）陪同，每晚必看6—7：30的电视新闻，从不间断。老人家非常遵守时间，电视新闻后必准时来到桥牌桌前。有一次我因故晚了一分钟，老人家已准时坐在位子上，他守时的模范行动使我再也没有迟到过。老人家不但遵守时间也非常注重效率，世界桥联规定重大比赛一小时打8副牌，多年来直到老人家超过90岁高龄之时，包括洗牌、发牌、叫牌、打牌、记分

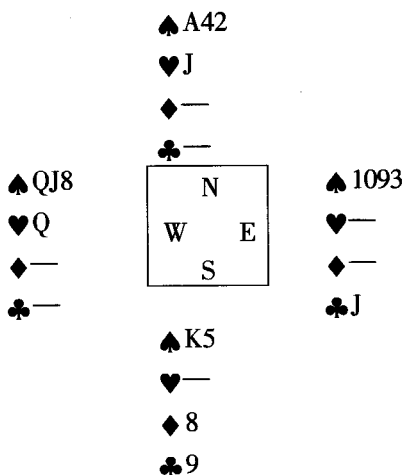
在内一小时打 16 副，说明老人家思路非常敏捷，桥牌的基本功非常扎实而又非常果断有魄力，绝不拖泥带水，叫牌和打牌过程中传送信息的科学性、准确性和良好的牌感，计算的准确，分析判断的正确，以及攻守自如和方法运用的得当，善于选择较好的打牌路线，的确是我国高级领导者中的第一高手。平时在不成局的牌上还要注意节约时间，才能在难度较大的牌上比如某些点力不足的满贯牌就需要多花一些时间，但也很少超过六七分钟一副，仅举曾打过的一副牌为例，小平同志坐南使用的是精确叫牌法。

	♠ A42							
	♥ AKJ5							
	♦ K932							
	♣ Q2							
♠ QJ876	<table border="1"><tr><td colspan="2">N</td></tr><tr><td>W</td><td>E</td></tr><tr><td colspan="2">S</td></tr></table>	N		W	E	S		♠ 1093
N								
W	E							
S								
♥ Q72		♥ 10863						
♦ AJ		♦ 75						
♣ 865		♣ J1074						
	♠ K5							
	♥ 94							
	♦ Q10864							
	♣ AK93							

第 7 副双有，南发牌，叫牌过程：

南	西	北	东
1♦	1♠	2♠	—
2NT	—	4♣	—
4♥	—	5♣	—
5♠	—	6NT	—
—	=		

西首攻♣6，在不到7分钟的短暂时间里，从叫牌，争叫、应叫、问叫，首攻的过程，综合了所有的信息，首先是计算，我方有29大牌点，则敌方为11大牌点，西家在有局方条件下争叫过1♠，说明大牌点力主要集中在他手，他必持♦A；其次计算墩数，已有7墩（♠♥各2，♣有3副）尚差5副，从那里发展，若处理好♦套，若能只输一墩♦A，则又多得4副牌，那么尚差一墩，是采用飞♥Q还是用其它方法有最大的成功率？经过仔细比较分析，若先明手出♦，万一西家有单张♦，不易判断，于是决定先用手上♣A吃进第一副，出小♦，西家掉下♦J，这时心里落实了一半，此刻11个赢墩已在握，剩下的飞♥Q是50%的成功率，用终局打法最后实行双挤有100%的成功机会，于是第二副送给西家的♦A，西续攻♣8，明手进手立刻拔♥AK，再出♦到手中，拔♣K，北垫♥5再拔最后一张♦，此时残局如下：



南出♦8，西受挤，不能垫♥Q，只好垫♠8；明手扔♥J；此时又挤了东，他不能垫♣J，只好垫♠3，于是完成双挤，庄

家得到最后一墩小♠而出色地完成定约。

这副牌在点力相对较少的情况下叫成小满贯，反映出统帅的风度，精密而敏捷的分析、准确的判断、配合的默契、正确的方法、打法的细腻和选择最佳打牌路线的果断，还有熟练的掌握了挤牌的基本功，正确的留下了♥J和♣9两个威胁张，以及终局打法。因此能非常出色的完成了定约。

邓小平同志不仅个人喜欢打桥牌，还积极推动中国桥牌事业的发展。邓小平是中国桥牌运动的创始人之一，如果没有他的大力支持和关怀，就没有今天桥牌运动在中国的蓬勃发展。

1978年，北京市的三位桥牌元老周家骧、裘宗沪和郑雪莱出于希望桥牌这项有益的活动能在我国开展起来的热切愿望，又听说小平同志会打桥牌，于是就写了一封信于7月25日寄给了小平同志，信的大意是“……桥牌是一项有益的活动，对提高人的智力大有好处，在国际上是一项很流行的交往工具，国外参加这项活动的人很多，在中国会打桥牌的人也不少，就是没有单位管。由于桥牌是一项竞技项目，建议有一个政府部门来管”。10月12日，小平同志在这封信上亲笔批了“请体委考虑”5个大字，这个批示当即送到了国家体委，10月13日就下达到体委的主管司——运动司。根据这个批示，1978年底国家体委就在北京市试办了两场比赛，1979年举办了京、津、沪、杭州、广州五城市试点赛后，就正式举办了由部分省、市参加的第一次全国性的桥牌比赛。自1980年开始，桥牌被列为国家体委的正式比赛项目，1980年中国桥牌协会正式成立，荣高棠任主席，李蔚任秘书长，同时，中国桥牌协会也报请加入了世界桥牌联合会。从此，我国桥牌运动正式走上了有组织、有领导、从普及到提高全面发展的开创时期。

世界桥牌联合会对中国已全面开展桥牌运动非常重视。1982年，世界桥联主席帕蒂诺亲自率领世界冠军队——法国队

访问中国，并为我国培训桥牌教练员，为此，我国桥协举办了面向全国的桥牌教练员训练班，同时也满足了帕蒂诺想和小平同志打一场桥牌的请求。李蔚同志写道：

当他们结束了对我国的访问，我送帕蒂诺一行到机场，在机场餐厅共进早餐时，帕很小心地对我说：“秘书长，我和邓小平先生打桥牌的事，可不可以向国际桥牌界公布？”我当即回答说：“完全可以。”他听后心情非常激动地敲着饭桌上的盘子说：“请大家注意，我和邓小平先生打桥牌的消息可以向国际桥牌界公布。”接着大家长时间地热烈鼓掌。帕蒂诺临上飞机前，又深情地对我说：“邓小平先生很关心中国的桥牌运动。”又说“希望你们能很快地派一支桥牌队来参加我们世界桥联举办的比赛。”1982年10月，我们首次派队参加了在法国举行的第六届世界桥牌锦标赛，在开幕式上，帕蒂诺兴奋地向大会宣布说：“报告你们一个好消息，邓小平先生派来了桥牌队。”帕蒂诺把接受中国加入世界桥联并派出代表队参加了世界桥联举办的世界锦标赛作为他任期内最大的功绩，他把访问中国受到小平同志的接见并和他一起打桥牌做为毕生的荣耀。此后，历届世界桥联主席都访问过中国，这成为他们任期内一项必不可少的活动。

敬爱的小平同志还十分关心我国桥牌运动水平的提高。1991年我女队获得“威尼斯”杯世界桥牌锦标赛第三名，小平同志高兴地接见了全体队员，队员们在小平同志亲切接见的激励下，勤学苦练，继续提高牌技，在远东和世界比赛中不断取得较好的成绩，于1996年夺取世界奥林匹克桥牌锦标赛的亚军。小平同志还亲自参加了中国桥牌协会举办的“运筹与健康”桥牌比赛。这项赛事从1984年到1993年先后举办了十届，小平同志参加了九届，这是小平同志对群众性桥牌活动的极大支持。正是由于中国桥牌运动在小平同志的关怀指导下，

得到了较大的发展，十几年来，国内打桥牌的人数已达到几十万人，我国女队已达世界前三名的水平，男队也进入了前八名。

1987年征得小平同志同意后，中国桥牌协会请小平同志担任了荣誉主席，当他提出退休并辞去了一切职务时，没有辞去中国桥协荣誉主席的职务。他对我国桥牌事业和桥牌界的一往深情一直保留到生命的最后时刻。

小平同志关心我国桥牌事业的声誉威震四海，中国桥牌协会受到世界桥联和世界各国桥牌界的极大关注，使我国桥牌运动得以在世界上占有很高的地位。

1978年，邓小平被评为世界第一伟人，1980年世界桥联授予他该年度最高个人荣誉奖。1987年世界桥联为感谢小平同志对中国和世界桥牌运动的贡献，专门将特别荣誉奖授予小平同志。1993年6月4日，伊甸园杯第八届埃普森桥牌赛开幕式于下午6时在人民大会堂隆重举行。世界桥联主席鲍比·沃尔夫向中国桥牌协会荣誉主席邓小平、名誉主席万里颁发了“主席最高荣誉奖”，以感谢他们多年来为中国及世界桥牌运动所作出的巨大贡献。

3. 专业桥牌手

中国开展桥牌运动比较晚，随着政治上的解冻，在邓小平同志的关怀下，桥牌运动也迎来了她的春天，短短的十几年时间，桥牌运动有了长足的进步，运动水平也有了很大的提高，并涌现出许多优秀的桥牌手，国际桥牌大师王俊人就是其中杰出的代表。

风靡世界的桥牌运动，采取智力竞争的方式来遴选它的领衔人物，光顾者往往是教授、工程师、科学家、律师和政治家。他们运用概率、逻辑学、心理学等等，依靠敏锐的反应，

默契的配合，来进行细致的推算，在一种温文尔雅的气氛中，使 52 张小小纸牌在牌桌上搭起了一座座光怪陆离的“桥梁”。显然，在这个智慧王国里，受到竭诚推崇的全是些足智多谋的“能者”。然而，世界上也确有一些年轻的“后生”，历尽磨难，敲开了这个“王国”森严的大门。曾经长期待业的王俊人，就是这样的人。自 1979 年我国恢复全国性的桥牌比赛以来，以他为主力的上海队，连续三次荣登冠军宝座。他三次出访，都载誉而归，尤其是 1981 年 8 月在香港举行的国际城市桥牌邀请赛中，他与同伴合作，连胜实力雄厚的台北队、香港队，赢得了国际桥坛好评。日本报纸评论：“王先生的牌艺精熟，牌风高雅，是日本选手值得学习的对手。”

一名待业青年何以成为我国桥坛举足轻重的人物，让我们透过鲜花和掌声，去探寻他那不寻常的艰难历程。

1963 年，连年担任班干部，门门功课皆优的王俊人从向群中学毕业后，满怀希望投考医科大学，结果连考 3 年，3 次落第，原因只有一条：出身不好。

二十来岁，这在人生漫长的征程中应该是充满理想、充满光明、充满朝气的黄金时代，可摆在王俊人面前的只是一片混沌。升学之路堵死了！就业之道断绝了！为了谋生，他只得去当临时工，不久，甚至连当临时工的权利也被剥夺了。生活拮据，王俊人咬咬牙也挺过去了，不堪忍受的却是，这一场浩劫使许多知识读物消声匿迹，他的头脑出现了可怕的“真实”。

“莫让大好年华付之东流！”他求知的热望没有泯灭。不久，他在一位朋友那儿意外地读到了一本美国人著的英文版《桥牌进阶》，没想到，这本薄薄的小册子竟象磁铁一般把他深深吸引过去。“大学的校门不让进，我就自学桥牌吧！”

但是，在那人妖颠倒的年头，要奋斗却是寸步难行。没有打牌的场所（他的家当然不敢担这“风险”），难借桥牌的资

料，嘲笑、白眼、怀疑，种种关卡象恶魔般袭来。

白天，他长时间地静坐在牌桌旁，托着脑袋，双眉微蹙，不厌其烦地坚持，精入细微地寻找，在纷纭的牌路上追寻着通向胜利的最佳途径！

晚间，直到 10 点以后，他才得以在喧闹的家中获得一处僻静的角落，拧亮仅仅 5W 的经济灯，开始桥牌资料的学习、整理和抄写。自然叫牌法、罗马黑木问叫法、贾可比转移叫、奇妙打法等，记了厚厚的几十本。困了，他用冷水洗把脸清醒一番；饿了，拿点剩饭用开水泡一泡充饥；纸用完了，找点旧账本、零碎纸装订起来再写。

可是，没有收入的家庭生活毕竟越来越苦，王俊人是懂事的，他不忍心再加重家庭的负担。可在十年内乱中，象他这样出身的人要找个临时的工作谈何容易！1972 年，倔强的王俊人义务去挖防空洞。他用纤细的胳膊挖泥，用伶仃的肩膀背水泥，流着汗，咬着牙，不给钱也干，一直坚持了两年。他用自己的独特的方式向人们显示了一个出身不好的青年对新中国的忠诚。终于，1974 年他被推荐去当了临时工。

岁月流逝，光阴荏苒，他的牌艺也在艰难中长进。家庭的小小牌桌已不能满足他的需求，他要腾飞于更广阔的桥牌天地。于是，经人介绍，他结识了一些和他有着相似遭遇的青年人，加入了他们组成的“金牛”桥牌队。在这里，他们每周聚会一次，对垒搏杀，切磋桥艺；杀得性起时，还约些外队来赛上一场。他们用桥牌这独特的语言，互相倾诉着对人生的追求、迷惘、失望和希望。

1974 年，王俊人从一份杂志中获知，我国台北队连续两年（1969、1970 年）在世界水准的百慕大桥牌赛中夺得亚军。他着实兴奋了好一阵子，多次对“金牛”队的同伴说：“这表明咱们中国人并不比人家笨，完全可以在世界桥坛独占鳌

头。”为此，他还特意找来了台北队的牌局进行分析，看后又觉得并非高不可攀。于是，一种跃跃欲试的念头又在王俊人及其伙伴的心中萌动：“要是让我们上阵同他们比比，说不定我们也能赢！”

他们终于迎来了新时代的曙光，1979年我国恢复了桥牌比赛，在这年春天，上海长宁区体委举办了桥牌邀请赛。厚积而薄发，他那打桥牌的才能，正在像火山爆发一般地喷射出来。

果然，王俊人所在的“金牛”队，在所有32个参加队中脱颖而出，夺得冠军。王俊人也因算度精确，牌技稳健而崭露头角。

两个月后，亚洲劲旅香港队又来访。香港队是1975年的亚洲“盟主”，这次以经验丰富的老将肖文焯挂帅，配以5名全港特级大师，浩浩荡荡开来。他们满以为，内地经过十年内乱，同外界闭塞，桥牌技术必定平平如也。谁料他们同王俊人等“金牛”小将一交手，竟被连珠炮般的进攻、奇妙多变的战术杀得阵脚大乱，以112点惨败。顿时，举座哗然，桥坛轰动！它表明，十年内乱并没能摧毁我国的桥牌运动，它是冻土中萌生出的一瓣绿芽，一俟春天到来，就会在广阔的大地上迅长。而香港队的领队叶成泽更是惊呼：“我敢打赌，上海队必将成为亚洲‘坐地王’。”

初战告捷，人人陷入了不可遏制的兴奋与激动之中，但王俊人作为一名牌手却头脑冷静。通过比赛暴露出一些问题，赛后他不声不响地找来双方对阵时的全部牌局记录，一副副地分析检讨，细心地记录下对手的牌风、套路、长处与短处……

1980年，香港举办了国际桥牌邀请赛，盛情邀请上海队与北京队参赛。这次出访，他不负众望，与同伴协力拼搏，夺得亚军。回沪以后，他被吸收为上海市体育俱乐部的正式职工，从事桥牌的研究、提高和普及工作。他写书、办讲座，为《辞海》、《体育词典》编写桥牌条目，为桥友打“指导

牌”，每天还要回答来自全国各地的桥友来信。他的工作日程表排得满满的，连休息日也大多放弃了，许多桥牌爱好者尊称他为自己的良师，一位云南的桥友来信说：“你的热情使我抛却了对桥牌的偏见，并从中领悟到了一种知识的力量。”

1981年，丹桂飘香的8月来到了！香港举行了国际城市桥牌邀请赛，上海队和台北一队、三队欣然应邀参加，海峡两边的桥手首次同坐一桌手谈，引起了世人关注。

8月30日上海队与台北二队交战的那个下午，饭店里那不大的实况转播大厅里挤满了记者、各队成员和成百名观众，大家的眼睛同时辐集到投影银幕上展示的这一副牌局上：

北发牌 双方无局

开室(方)(陆)(陈)(周)

闭室(周)(林)(王)(戴)

北 东 南 西

北 东 南 西

2H / 2NT /

1H / 1S /

3NT / 4S /

2S 2NT × 3C

/ //

/ / × /

/ //

♠ Q1084

♥ KQJ74

♦ AQ

♣ 102

♠ J65

♥ 108652

♦ 4

♣ KQ98

北	
西	东
南	

♠ AK

♥ 9

♦ J96532

♣ J765

♠ 9732

♥ A4

♦ K1087

♣ A43

开室中台北二队南北在无干扰的情况下叫到了 4♠，结果定约宕了一墩。闭室中座东的是林宪助，座西的是戴明芳，他们都是世界级桥牌大师。在叫牌过程中，当北作正常加叫黑桃时，林氏突然半途杀出，打算利用手中握有的两门低级花色来争夺定约，谁知反应敏捷的王俊人却抓住了这一瞬即逝的良机，利用林氏自己泄露的情报，作出了十分正确的判断，对林的 2NT 定约作惩罚性加倍，戴氏逃叫 3♣，王继续作惩罚性加倍，结果台北队的定约宕了二墩，上海队净得 300 分。

喝彩声从四周涌向那小小牌桌，人们向王俊人献上了一束鲜花，这是从苦难中奋起的花。它告诉人们，无论灾难、厄运带来多少不幸与创伤，只要没有失去生活的希望和目标，以及为之奋斗的的勇气和信心，他就会让希望之光照亮自己前进的征程，让为希望而搏击的生活充实自己的年华。

美国桥牌协会发行的《桥牌百科全书》(1984 年版)中记载着一个有关中国家庭在美国的事迹：

薛氏家庭的父亲薛杰(George Hsieh 译注：1932 年出生于中国，现在美国纽约市经营 Database 计算中心)和他的三个儿子薛兆一(David Hsieh 译注：1981 年曾代表美国纽约队来上海参加国际桥牌邀请赛，并访问了北京)、薛兆人(Billy Hsieh)、薛兆山(Douglas Hsieh 译注：1984 年曾来北京、上海访问)四人都是美国桥牌协会授予的终身大师。薛兆人是高中学生，1966 年出生于美国纽约市，1980 年获得桥牌终身大师称号时年仅 13 岁，是当时美国最年轻的桥牌终身大师。他在太空城团体赛，东南区男子团体赛，普拉锦标赛，1980 年大师级比赛和哥隆迪克锦标赛中都曾获得冠军和名次。薛兆山 1969 年出生，10 岁那年便赢得普拉男子双人赛冠军；同年又赢得普拉男子团体锦标赛冠军。1981 年被美国桥牌协会授予终身大师称号，当年他仅 11 岁，是迄今美国桥牌史上最年轻的终身大师。

1979 年美国纽约时报上刊登了薛兆人、薛兆山在一次北美全国锦标赛中的一副牌。那时薛兆人 12 岁，薛兆山 9 岁。

	♠——	
	♥AJ1062	
	♦A752	
	♣QJ87	
♠A106	北	♠J98753
♥Q8743	西 东	♥——
♦1083	南	♦964
♣54		♣K1092
	♠KQ42	
	♥K95	
	♦KQJ	
	♣A63	

叫牌：(南发牌)东西有局

南	西	北	东
薛兆山		薛兆人	
1NT	—	2♦	—
2♥	—	4NT	—
5♦	—	5♥	—
6♥	—	—	—

西首攻 ♣5，明手出 Q，东盖上 K、南 A 吃进。薛兆山出 ♥9 飞过，发现东告缺，然后出 ♠K，逼出西的 A，明手将吃。用 ♦K 回手，出 ♠Q，明手再将吃一墩 ♠，出掉 ♣J 和 ♦Q、J，明手又将吃最后一张 ♠。尔后庄家以将牌 K 吃掉明手的 ♦A。这时庄家已得 11 墩牌，明手还有将牌 A，满贯打成。

美国著名桥牌评论家艾·申沃尔德(A·Sheinwold)评论这副牌时说：“尽管叫牌过程并非合乎经典，但设想一个 9 岁的孩子能打出这么一副牌就不容易了”。

4. 关于桥牌

桥牌起源于 17 世纪流行于英格兰民间的惠斯特纸牌游戏。该牌戏最早见于英国诗人约翰·泰勒 1621 年所著一本诗集，并由埃德蒙·霍伊尔 1744 年出版的《惠斯特牌戏简论》中首次明确阐述。18 世纪中叶后惠斯特牌戏盛行于英国上层社会。

由惠斯特牌戏演变而成的惠斯特桥牌，约于 1896 年至 1908 年间广为流传。

1904 年后拍卖式桥牌在英国出现，并于 1908 年标准化。1920 年拍卖式桥牌的合法管理机构美国拍卖式桥牌联合会宣告成立。

现代桥牌即定约桥牌始于 1925 年冬，由美国桥牌名家哈罗德·范德比尔特首创，并于 1929 年起流行于纽约和伦敦的上流桥牌俱乐部中。

30 年代，由于前拍卖式桥牌专家艾里·克伯森的努力，定约桥牌得以广泛流传。克伯森创立了大牌单位叫牌法，并公布了一套国际规则。该规则于 1932 年得到了英、美、法的批准，并被举世公认。以后经过美国定约桥牌专家查尔斯·戈仑的积极推广，更使定约桥牌得到进一步的普及。

桥牌是由叫牌、打牌、计分 3 部分组成的不可分割的整体，即通过叫牌达成定约后，才能开始打牌，打牌结束后，通过计算分数，才能分出输赢。叫牌是桥牌的第一步。世界上打桥牌的方法很多(大约有二三十种)，这些不同的打桥牌的方法，其区别在于叫牌方法的不同，而打牌和计算分数的方法，基本上是统一的。定约桥牌成长至今虽不过半个多世纪，但已出现了各式各样的桥牌叫牌体系。其中范德比尔特的梅花体系、克伯森体系，均为 30 年代较有影响的流派；40 年代有戈

伦体系、拜伦体系；50年代有罗斯—斯通体系、司台曼体系、标准美国体系；60~70年代则有罗马体系、蓝队梅花体系、黑梅花体系、大方块体系。

经过美国定约桥牌专家查尔斯·戈仑的积极推广，使定约桥牌更得到进一步的普及。如今桥牌已发展成为世界上最具群众性的体育运动项目之一。我国于1979年将桥牌正式列入体育比赛项目。

桥牌的国际性组织是世界桥牌联合会，成立于1958年8月，发起单位有欧洲、美国和澳大利亚。1977年8月世界桥牌联合会得到美国纽约州的法律认可，承认其为“非商业性机构”。世界桥联总部现设在瑞士。

世界桥联的代表大会每两年一次，在奥林匹克团体赛和世界双人锦标赛时召开，每个会员单位可派代表一人。世界桥联的执行委员会是从7个地区选出来的，其名额分配是欧洲4名，美国4名，其他地区各1名，加上桥联主席。执委员每年在世界锦标赛时召开。

世界桥联的宗旨和工作是：

推动、发展、促进桥牌运动，

举办世界锦标赛，

推行大师分的实施和展开，

在团体赛中推广胜利分(victory point)。

世界桥联所举办的锦标赛一般在每年的9~10月间举行，以4年为一个周期计有：

(1) 百慕大杯赛，为男子公开团体赛，每2年一次。

开创者：美国。

(2) 威尼斯杯赛，为女子团体赛，每2年一次。

开创者：英国。

(3) 世界奥林匹克团体赛，每4年一次，与奥运会同年举

行。

(4) 世界双人锦标赛和淘汰制团体锦标赛(罗森布拉姆杯), 每4年一次。

世界桥联的一项重要工作是推行大师分的实施和展开。世界桥联大师分制度是由世界桥联制订的世界桥牌运动员的技术等级制度。

现行的大师分制度共分3个等级, 即世界大师、世界终身大师、世界特级大师。

世界大师的条件是需获得15个世界桥联大师分。

世界终生大师需要取得50个世界桥联大师分, 加5个位次分。

世界特级大师的取得需同时具备3个条件: ①200个世界桥联大师分, ②10个位次分, ③至少获得过一次世界桥联举办的世界锦标赛的冠军。

大师分可累加, 取得不同的称号。

1. 奥林匹克公开队式赛

——范德比尔特杯

(每个国家均可派一队参赛)

第一名	100 分	第六名	20 分
第二名	70 分	第七名	15 分
第三名	50 分	第八名	10 分
第四名	35 分	第九名	7 分
第五名	25 分	第十名	5 分

11名至三分之一参赛队的名次奖3个大师分。

瑞士赛(安慰赛)

第一名	15 分
第二名	10 分
第三名	8 分

第四名	5 分
第五名	3 分

2. 世界队式锦标赛

——百慕大杯

(按世界桥联地理分区各冠军队间的比赛)

第一名	80 分
第二名	45 分
第三名	25 分

3. 世界淘汰队式锦标赛

——罗林布鲁姆杯

(按世界桥联分配名额参赛)

第一名	60 分	第四名	35 分
第二名	45 分	第五名	30 分
第三名	40 分	第六名	25 分

(以下名次依序递减 1 分)

4. 世界公开双人锦标赛

第一名 80 分

以下至第 11 名依序递减 5 分。

第十二名 29 分

以下至第 35 名依序递减 1 分。

第 36 名至第 40 名 各 5 分

安慰赛(公开组, 至少有 30 对参赛)

第一名 3分, 第二名 2分。

5. 奥林匹克女子队式赛

(每个国家均可派一队参赛)

第一名	50分	第六名	13分
第二名	35分	第七名	11分
第三名	25分	第八名	9分
第四名	20分	第九名	7分
第五名	16分	第十名	5分

第11名至三分之一参赛队的名次奖三个大师分。

6. 世界女子队式锦标赛

——威尼斯杯

(按世界桥联地理分区各冠军队间的比赛)

第一名	40分
第二名	25分
第三名	15分

7. 世界女子双人锦标赛

第一名 40分

以下第5名依序递减5分。

第六名 19分

以下至第20名依序递减1分。

第21名至第30名 各4分。

第31名至第40名 各3分。

安慰赛(女子组, 至少30对参赛)

第一名 3分

第二名 2分

8. 世界混合双人锦标赛

第一名 20分

第二名 16分

第三名 13分

第四名 11分

第五名 9分

第六名 7分

第七名 6分

第八名 5分

第九名 4分

第十名 3分

11名至50%参赛对的名次各2分。

9. 世界同场双人赛

第一名 20分

以下名次至第20名依序递减1分。

地区获胜者： 第一名 5分

第二名 4分

第三名 3分

第四名 2分

第五名 1分

10. 地区锦标赛

(只有在单数年举行的地区锦标赛，公开组和女子组将可得到大师分。)

公开组：

10万会员以上 第一名 15分

第二名 10分

第三名 8分

	第四名	5分
	第五名	3分
1万会员以上	第一名	8分
	第二名	5分
	第三名	3分
其他区	第一名	5分
(至少5个单位)	第二名	3分
女子组:		
10万会员以上	第一名	8分
	第二名	5分
	第三名	3分
1万会员以上	第一名	5分
(至少8个单位)	第二名	2分

11. 位次分一览表

位次分 \ 名次		一	二	三	四	五
赛 别						
奥林匹克公开队式赛		5	4	3	2	1
世界队式锦标赛		4	2	1		
世界淘汰队式锦标赛		3	2	1	1/2	1/2
世界公开双人锦标赛		4	3	2	1	
奥林匹克女子队式赛		3	2	1		
世界女子队式锦标赛		3	2	1		
世界女子双人锦标赛		3	2	1		
世界混合双人锦标赛		3	2	1		
世界同场双人赛		2	1			
地区锦标赛	第 1、2 区	1	1/2			
	其他区	1/2				

二、纸牌游戏

(一) 单人牌戏

1. 十字架

			A		
			2		
3	4	9	5	6	
			7		
			8		

图 1

上图把 1—9 九张牌排成一个十字形，你可以发觉，横、竖两行的和都是 27。现在，要你改变九张牌的位置，使横、竖两行的和都是 24，而且要想出两种排法，时间不能超过

10分钟，请试试看。

请合上书想一想后再看下面的答案，看你做对了没有？

参考答案如下：

4	1
2	6
1 5 3 7 8	2 4 3 7 8
6	9
9	5

2. 倒梯形

使用牌数：一副牌，52张，去掉大小王。

开局布置：发牌7张并摆成一排，第一张正面朝上，其余的正面朝下倒扣着。再发6张，压在第一排上，起首一张正面朝上压在第二列上，余下的面朝下向右依次摆好。按同样方法依次往下发，每一排都比上一排少发一张，每排的第一张正面朝上，余下的正面朝下倒扣着。全部场牌由7列组成，第一列1张牌，第二列2张，第三列3张，……第七列7张，由此形成一个倒梯形，如图2。

游戏规则：这个游戏的目的是运用一定的技巧来移动纸牌，使场牌形成红黑相间的递减序列，并最终全部移到基牌上去，使基牌形成4组同一花型的“A、2、3……K”的递增序列。

游戏方法：

(1) A牌一旦出现就应立即将其移到场牌的上方作为基础牌，以便作成4个花色的序列。之后无论是手牌还是场牌中的2、3、4……K，都可以一直接续上去。

(2) 场牌布置完毕，首先看正面朝上的牌，A牌单独放在场牌上方，其他牌如能连接起来就可以移动，小牌移到大牌下面，使其红黑相间，形成递减序列。只要能连接得上，可成串移动，只

有场牌的顶牌(或者说是每一列的顶牌)才可跟基牌相连,也就是移到基牌上去。正面朝上的牌移开后,下面的牌才能翻开。

(3) 当场牌中的序列不能再作时,接下来翻手牌。手牌只能翻3圈,第三圈不能完成序列即告失败。手牌第一圈每3张翻1次,第二圈每2张翻1次,第三圈每1张翻一次。翻过来的牌中,压在下边的不能用,只有最上面的可用,这张牌根据需要既可作场牌序列也可作基牌序列。当出现A时,同样要放在场牌的上方。

(4) 场牌中出现的一列空位只能由一张K或底牌为K的序列来填补。

(5) 到底如何作基牌序列呢?举例说明。例如:基牌已有了红桃A,场牌中有红桃3,即无法接上,当手牌中出现了红桃2,那么红桃2可以移到红桃A上,之后场牌中的红桃3也可以移上去,最后形成红桃“A、2、3……J、Q、K”的序列。其他花色的牌亦同理。

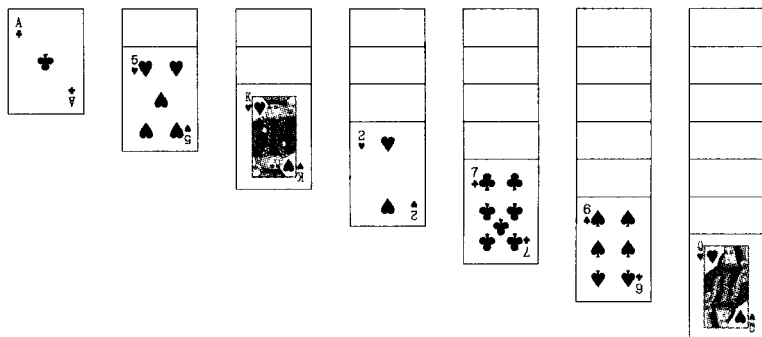


图 2

3. 被囚禁的皇后

使用牌数:一副牌,52张。

开局布置：先把 4 张 Q 抽出，将其交叠摆成一个“+”字，然后把所有的 5 和 6 抽出来，相间摆在 4 个 Q 形成的“+”字周围，整个图案呈一菱形，如图 3。

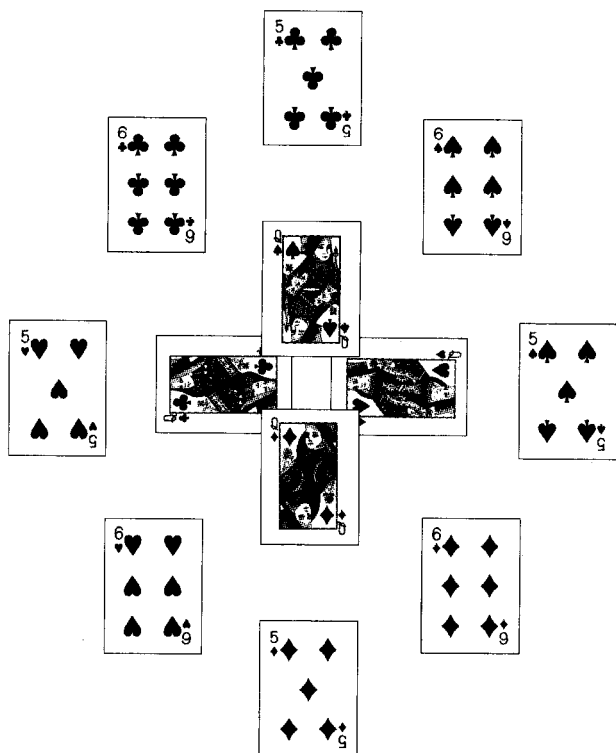


图 3

游戏规则：以 5 和 6 作为序列的起点，按照花色分别作成 4 个“5、4、3、2、A、K”的序列和 4 个“6、7、8、9、10、J”的序列。

游戏方法：纸牌布置完后，将余下的 40 张牌执于手中，按照一定的顺序把手牌一张一张翻出，可以接序的牌放在相应

花色的 5 和 6 上，使它们渐渐形成“5—A—K”的序列和“6—J”的序列。每翻一张牌算一次，手牌翻动的次数限制在 100 次之内，不能完成即告失败。

4. 金字塔之谜

该游戏为简单相加游戏中最为流行的一种。金字塔之谜虽然很少有人解开，但一心一意想解开这不解之谜的人却与日俱增。

开局布置：将 28 张牌摆成如图所示的金字塔形。最上一层是 1 张，依次往下是 2 张、3 张、4 张、5 张、6 张、7 张，每一张牌都被下一排的两张牌压住两个牌角，金字塔中的牌如果不被其他纸牌所压，即可取走。因此，最先被取走的牌应是底边的 7 张。

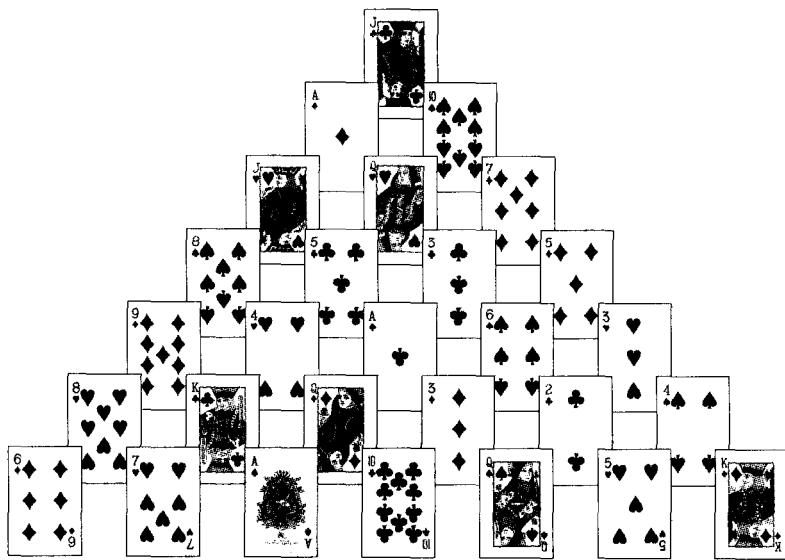


图 4

游戏方法：首先将底边的 7 张牌中的所有 K 牌取出，其他的纸牌只要能配成 13 点的对牌，即可取走。图中的方块 K、方块 6 和红桃 7、黑桃 A 和黑桃 Q、红桃 8 和红桃 5、黑桃 K、方块 9 和黑桃 4 都可以取走，之后便没有可以配成 13 点的对牌了。这时将手牌一张一张地取出，不能配对的作为弃牌，正面向上叠放成一摞。这摞牌的顶牌（最上面一张）和手牌可以随时使用。值得注意的是，从手牌中取出的牌可以和舍弃牌中的一张牌配对。要在这场游戏中获胜，你不但要取走金字塔中的纸牌，而且要舍弃牌也去掉。

记分方法：这是两人玩金字塔之谜游戏的竞赛记分法。竞赛分 6 局，每一局允许两次使用手牌。游戏者如果第一次就将金字塔中的纸牌拆掉，他的得分为 50 减去手中剩下的牌张数；游戏者如果第 2 次将金字塔中的牌拆走，他的得分为 35 减去余下的手牌张数；如果第三次才将金字塔中的牌移走，游戏者的得分为 20 减去剩在手里的牌的张数。如果 3 次发牌都未能将金字塔中的牌拆完的话，游戏者的得分便为金字塔中的余牌和剩下的手牌张数相加的负值。

5. 心花怒放

使用牌张：除鬼牌外的 52 张牌。

开局布置：先在中间放一张牌，然后在这张牌的 4 个角上重叠放两张牌，再在每张牌的两个角放一摞牌，每摞 3 张。余下的 19 张牌为手牌。

游戏方法：将两张同点牌配对取走。如果将全部的牌都取走，游戏便大获全胜。

场牌中同点牌被取走后，它们下面的牌才能使用，但顺序应从外圈往里面取。只有在上面的牌被取走后，被压着的牌才可以使用。

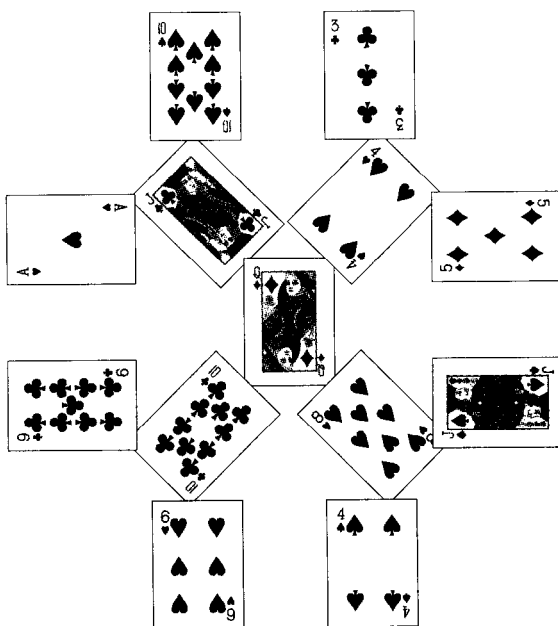


图 5

场牌中没有同点牌时，将手牌一张一张取出，看是否有与场牌同点的牌，有则配对取走，没有就放在一旁。手牌中如有两张同点牌，它们也可以配对取走。手牌一张一张出，直到将全部牌取完为止。

6. 时钟

时钟游戏虽然显得有些呆板，但它却具有速战速决的特点，因此，对于性情急躁的游戏者，时钟游戏是难得的，因为它不会象永恒的运动游戏那样使你蒙在鼓里。

开局布置：将鬼牌以外的 52 张牌 4 张 1 摞分成 13 摞，任何分牌法均可，正面向下。其中最简单的办法是从一副牌的上

端 4 张 4 张地数出，将其中 12 摞摆成圆形，每一摞牌代表时钟的一个钟点数，将第十三摞牌放在中间。见图 6。如果想把图案摆得美观精致，可以先摆中间一摞，然后以此为中心，再摆上 3、6、9、12 点位置的牌，这 4 摞牌的连线相互垂直，之后在每一个空加上两摞牌。

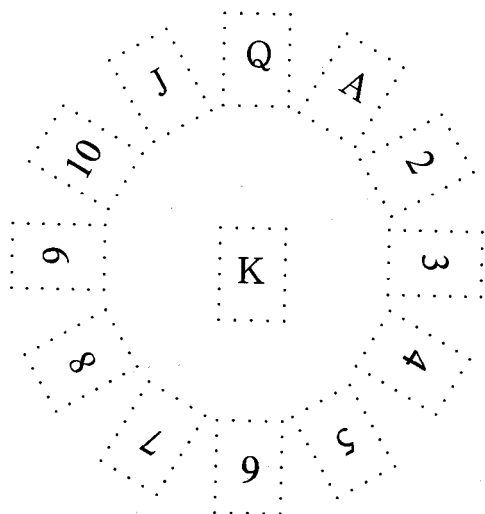


图 6

游戏方法：首先将第十三摞牌的顶牌翻开，正面朝上放在与该牌点数相对应的那摞牌下面。例如：如果该牌是 Q，那么将它放在 12 点钟位置上的那摞牌下；如果是 J，将它放在 11 点钟位置上的那摞牌下。其他的点数以此类推。这张牌放好后，将同一摞牌的顶牌翻开，然后按上述的方法继续游戏。如果某张牌翻开后跟其所处的位置的钟点相同，比如在 8 点钟的位置上翻开的是 8，将该牌放在本摞牌的底部，然后将这摞牌的顶牌翻开。如果某摞牌不再有扣着的牌，也就是说，该摞牌

的 4 张牌的点数跟其所处的位置的钟点相同，那么可以顺序翻开下一摞牌的顶牌。如果翻出第四张 K，游戏便告失败。当每摞牌的 4 张牌都被换成点数相同的牌，便赢得了本次游戏的胜利。

7. 八日时钟

名符其实，本游戏比一般的时钟游戏拖延的时间要长。

按时钟游戏那样，将牌 4 张一摞摆成 13 摞(参照时钟游戏图)。不同的是，本游戏中，所有的牌都正面朝上，而不是倒扣着。

游戏方法：游戏从一开始的第一摞顶牌跟它所处的钟点不同的牌开始。如果第一摞的顶牌不是一点，游戏便从这里开始。将顶牌拿起，放到下一摞牌下面，然后将该摞牌的顶牌放到下一摞牌的下面，别的摞牌以此类推。其顺序按顺时针方向旋转，第十三摞牌居于第十二摞之后，第一摞之前。

游戏时，无论哪一摞牌的顶牌点数跟它所处的钟点数相同，我们都可以跳越该摞牌。随着游戏的继续，象这些被跳越的摞牌的数量便会增加，而那些一直都在牌场中移动的摞牌的数量则会减少。如果 13 摞牌的顶牌点数都跟其所处的钟点数相同，将这 13 张顶牌都取掉。

取掉这 13 张顶牌前最后移动的那张牌必须暂时保留原外。将该牌放在本摞牌下面，或者放在之后第一摞顶牌不跟其所处的钟点数相同的牌底。

如果连续 3 次出现从 A 到 K 牌的 13 张牌被取掉的现象，游戏就算取得了胜利。

游戏时，移动的摞牌如果没有能够完成一个顺序的牌，游戏便陷入了僵局。例如，移动的摞牌只有 2、7、12 这 3 摞牌，那么将这些牌摊开检查。如果这些牌都没有二点、七点和

女王牌，那么进一步的游戏便失去了意义，游戏便陷入了僵局。

8. 婚礼

不断变化的牌场令人眼花缭乱，为游戏者提供了一个施展才能的机会。

开局布置：洗好牌，将牌摆成横竖各 5 张的矩形方阵，共 25 张牌。

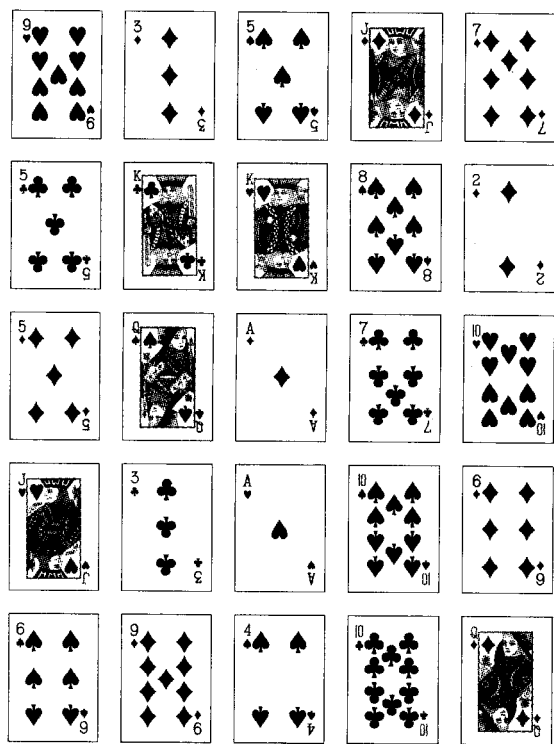


图 7

游戏规则：牌张中横竖斜 3 个方向如果紧挨着有两张点数相同的牌，那么就可以将这两张牌配对取走，如果整副纸牌都被去掉，则大功告成。

游戏方法：可以移走的牌被取走后，余下的牌都必须合并，但各张纸牌原先的顺序不变。牌的顺序为从左至右，从上到下，移动时，所有的牌依原来的顺序向上、向左移动。如图中的黑桃 10 和红桃 10 等 4 对配对后，合并后的第 2 排为：黑桃 8、方块 2、红桃 Q、梅花 7、红桃 J。合并后出现了空位，将手牌一张一张填进牌场，使其保持横竖各 5 张牌的矩形。然后按先前的办法配对，再移动，再配对。

在配对时，应上下左右仔细观察，应充分考虑到合并后的配对问题。比如，让图中的黑桃 10 与红桃 10 配对，而不让它与梅花 10 配对，这样便使红桃 J 与方块 J 相邻、配对。

9. 虚度年华

本游戏为简单相加系列游戏最佳、也是最流行的游戏。资料表明，本游戏的爱好者只有 1% 成功的希望。

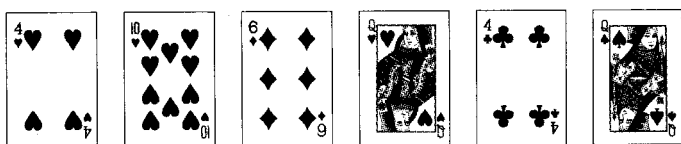


图 8

游戏方法：将牌从左到右摆成一排，当摆到第六张时，游戏便开始了。如果某张牌跟右邻的牌或右边隔两张的牌是同花牌或同点牌，那么左边这张牌便可以叠放在右边相邻或隔两张的那张牌上面。如果该牌既跟右邻第一张牌配对，又可跟相隔两张的牌配对，取哪一种可自行决定。图中的红桃 4 可以叠放

在红桃 10 上，这两张牌又可以叠放在梅花 4 上，红桃 Q 还可以叠放在这摞牌上，新的这摞牌又可以叠在黑桃 Q 上。

游戏者本来可以将红桃 4 放在红桃 Q 上，但这样叠放，我们就只能将这摞牌叠放在梅花 4 上，便不能再继续下去。

如果一副牌象这样被叠放成一摞，你便取得了游戏的胜利。

10. 同花大顺

同花大顺由同花色牌的一张 A 牌、K 牌、Q 牌、J 牌和 10 点组成。

开局布置：将一副牌正面朝下摆成五摞（余下的两张牌放在第一摞和第二摞牌里）。

游戏方法：将第一摞牌翻开，使之正面朝上，如果顶牌是一张 10 点或更大的牌，那么该牌锁住了同花大顺。顶牌如果不是 10 点或更大的牌，就将该摞牌一张一张地移开，直到找到一张 10 点或更大的牌为止。第一摞牌里如果没有 10 点或更大的牌，翻开第二摞牌，并按第一摞的方法找到该牌。

同花大顺被锁住后，将每摞牌都翻开，使之正面朝上，然后将顶牌移走，再继续往下移，直到出现同花牌为止。如果没有同花牌，整摞牌都可以被移走。最后，剩下的每摞牌的顶牌都应是同花牌。

按相反的顺序将每摞牌拿起，使最后一摞牌在手牌中位于上端。将手中牌正面朝下摆成 4 摞。将牌翻开，将顶牌移走，然后继续往下移，直到出现同花牌为止。

按同样的方法，将压在最上面同花牌的那张牌移走。每次将摆好的牌移走一摞，直到最后只剩下一摞。如果这摞牌的 5 张牌都是同花大顺而没有杂牌，你便获得了这次游戏的胜利。

11. 女王覲见

如图所示，发 16 张牌，并将它们摆成每边各 4 张的正方形。这便是前厅，四方形中间是覲见室。

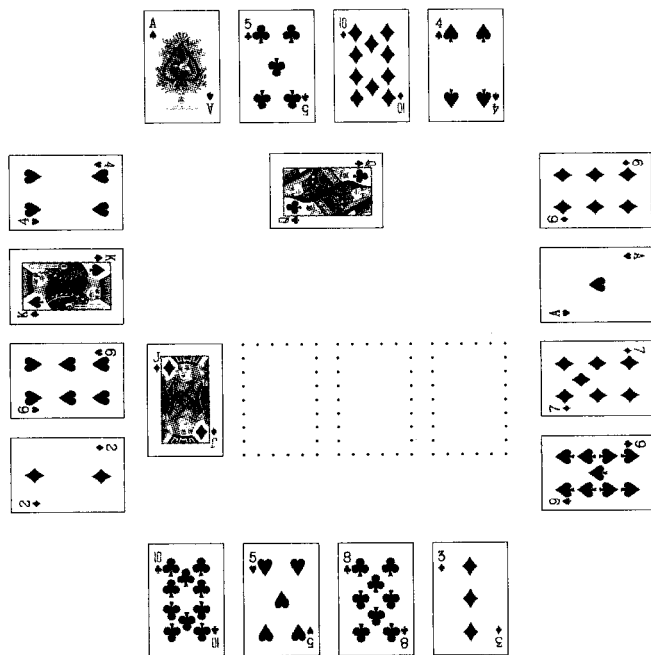


图 9

将 4 张 J 牌尽快移进覲见室作为基牌，并将其做成连接到 2 的降点序列。

只有当同花 A 牌也可用时，游戏者才能将 J 牌移入覲见室，并且将 J 牌叠在 A 牌上，一起移入覲见室。A 牌就这样被当作了舍弃牌。

K 牌和 Q 牌也可以被移走，但只有当同花的 K 牌和 Q 牌

出现时，才能将它们双双移走。将所有的 K 和 Q 叠放在觐见室内，最上面放一张 Q 牌。

前厅中的所有牌均可跟基牌相连。将手牌一张一张地翻开，并马上填充前厅中的位置。将不能用的牌正面朝上叠成一摞作为舍弃牌。舍弃牌的顶牌以及手牌均可跟基牌相连。

只要同花 A—J 牌和同花 K—Q 牌在前厅、舍弃牌顶牌或翻开的手牌成对出现时，游戏者便可以将它们移入觐见室。

12. 坎菲尔德

该游戏得名于纽约市萨拉托加的一家赌场。

如图所示，从纸牌中正面朝下数 13 张牌，翻过来整整齐齐地叠放在左边作为摞牌。在摞牌的右上方发一张牌，作为第一张基牌。在摞牌的右边摆 4 张牌，作为场牌(见图)。

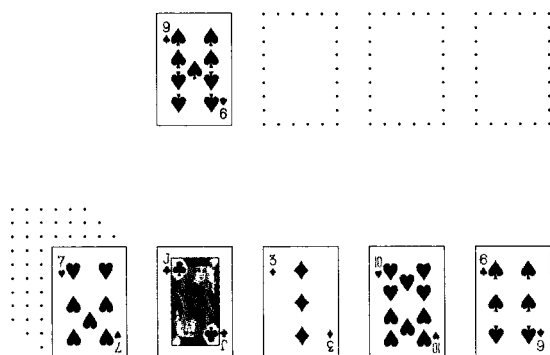


图 10

跟第一张基牌点数相同的另外三张牌一旦出现，便立即将它们跟第一张基牌摆成一排。游戏者按牌花将每张基牌做成 13 张牌的升点序列。

游戏方法：场牌可以做成红黑相互交叉的降点序列。场牌

的顶牌可以跟基牌相连，但不能用来填补空位。

场牌中的空位必须立即由掣牌来填补。掣牌的顶牌可以跟基牌或场牌相连。掣牌用完后，场牌中的空位可由舍弃牌或手牌来填补。游戏者可以根据具体情况，等到必要时再填补空位。

将手牌三张一组翻开，不改变它们原有的顺序。把它们正面朝上叠成一摞，其顶牌可以和基牌或场牌相连。继续按 3 张一组重新发牌，发到最后不够 3 张时，将这掣牌收起，合为暗牌，放在剩余的一张或两张牌下，重新分发，不受次数限制直至获胜或陷入僵局。

13. 变色龙

这是一种类似于“坎菲尔德”的打法，但更难以取胜。

开局布置：从牌中数出 12 张牌理成一摞，然后将它们翻过来成明牌放在左边作为掣牌。在掣牌的上方发一张牌作为第一张基牌。在掣牌的右边另外再发 3 张牌，摆成一行，作为场牌（见图 11）。

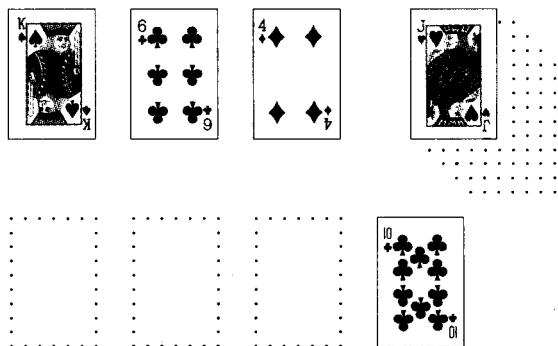


图 11

基牌：当发到与第一基牌点数相同的另外 3 张牌时，将它

们与第一基牌摆成一排。游戏者将这 4 张基牌按花色做成每摞 13 张牌的同花升点序列。

游戏方法：场牌相互之间可不受牌花限制做成降点序列。可以一张一张地移动，也可以将一摞牌作为一个整体移动。场牌的顶牌可以与基牌相连。

场牌中的空缺必须随由摞牌的顶牌来填补。摞牌的顶牌既可以与基牌相连也可以与场牌相连。摞牌用完后所留下的空位便作为第四个场牌空位，这个空位可由手牌或舍弃牌来填补。

舍弃牌：将手牌逐张翻开，将暂时用不上的牌正面朝上叠成一摞作为舍弃牌，其顶牌以及手牌均可跟基牌或场牌相连接。

14. 大门

这是一种非常有趣的玩法，它比预期的更易成功，能够很快释放出储备牌。

开局布置：发 10 张牌分为两列作为门柱（储备牌）。在两列牌之间，发两行各 4 张牌，作为横梁（场牌）（见图 12）。

基牌：当发到 A 牌时，将它们摆在大门上方，排成一行，并将它们做成 4 个同花色的 A—K 的升点序列。

游戏方法：每个门柱中的最下面一张牌是可用牌，横梁上的所有牌都是可用牌。场牌（横梁）要做成红星相互交叉的降点序列。横梁中的牌摞可自顶牌一次一张移到另一摞牌上，也可以整摞牌一起移动。场牌的顶牌可以跟基牌相连。

横梁上出现的空位只能由门柱上的牌来填补。门柱上的可用牌也可以连接到基牌或场牌上。门柱上的牌用完后由舍弃牌（如有的话）的顶牌或手牌来填补。

舍弃牌：将手牌一张一张翻开，把不能用的牌正面朝上叠成一摞作为舍弃牌，其顶牌和手牌均可跟基牌或场牌相连。

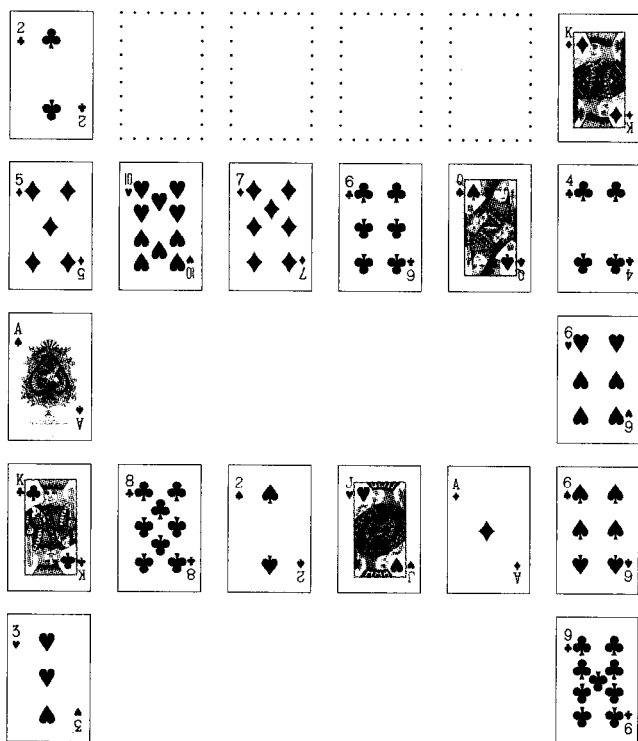


图 12

15. 兵临城下

“兵临城下”是整副牌都摊开一类玩法中的一种。这种玩法取胜困难，但却提供了较好的智力练习的机会。

基牌：从牌中取出 4 张 A 摆成一列，目的是要做成 A—K 的同一花色的升点序列。

开局布置：将其余的牌发成两条侧翼，位于基牌的左右，作为场牌。每一翼由 4 行牌组成，每行 6 张，后发的牌迭压在

前一张牌上(见图 13)。发牌顺序通常是一列一列地进行, 首先在左边发 4 张牌, 然后在 A 牌的右边发 4 张牌。游戏者按这样的方法在 A 牌左右轮流发牌。

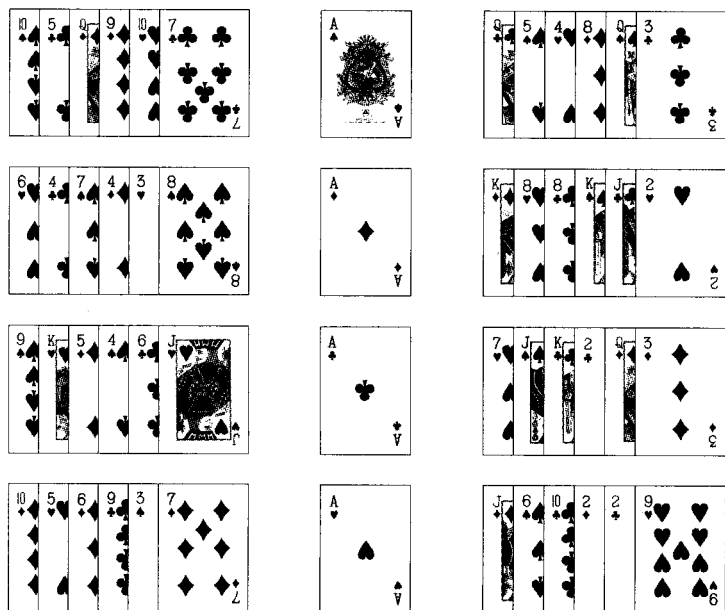


图 13

游戏方法: 每排只有一张未被压着的牌为可用牌。可用牌可以跟基牌相连, 也可以不分牌花相互连接做成降点序列。由于将一排场牌移走而出现的空位可由任何一张可用牌来填补。

16. 地毯

该游戏虽然同时有 20 张牌可供选用, 但你会发现要赢得胜利并非易如反掌。

开局布置: 从牌中挑出 4 张 A, 间隔一定距离摆成两列,

作为基牌。在两列 A 之间发 4 行牌，每行 5 张，使之呈地毯状。(见图)。

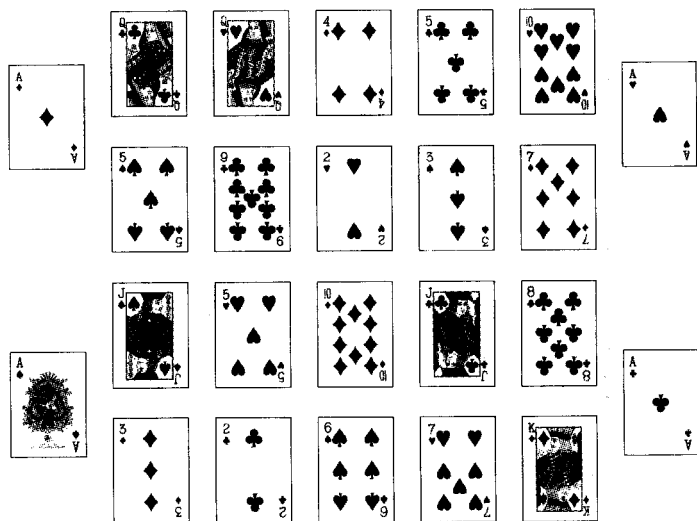


图 14

游戏方法：游戏的目的是要将基牌按花色做成从 A 到 K 的升点序列。地毯中的所有纸牌均可与基牌相连。将手牌一张一张翻开，可以与基牌相连的即移走，暂时用不上的牌明着摆成一摞作为舍弃牌，该摞牌的顶牌及手牌均为可用牌。地毯中的空缺由舍弃牌或手牌来填充。

17. 要塞

这也许是整副牌都摊开的玩法中最流行的一种。

开局布置：将整副牌发成两翼，作为场牌。每一翼由 5 行组成，每行中后一张迭压在前一张牌上。最上面一行为 6 张牌，其余各行为 5 张。通常的发牌方法是按列分发(见图 15)。

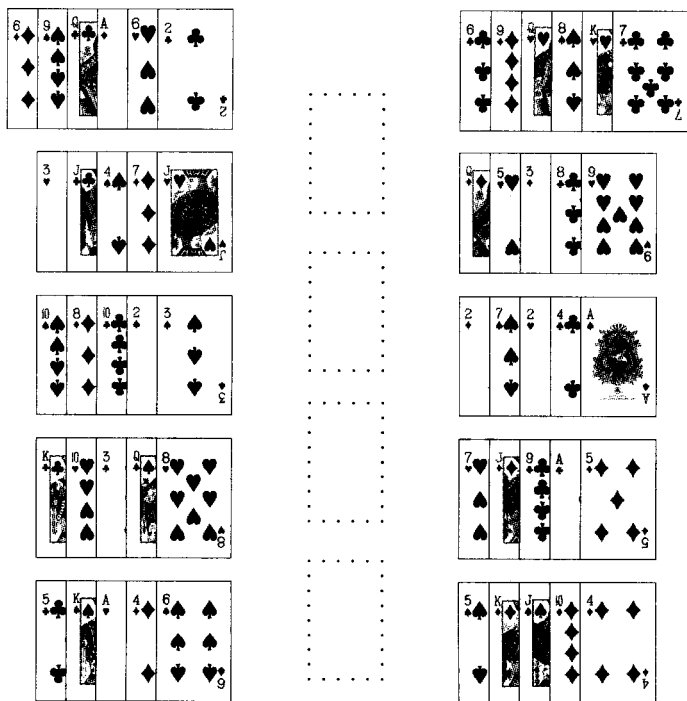


图 15

每一翼中分发了 5 列牌之后，将剩下的两张牌发到两翼最上面的两行尾端。

游戏方法：每次只能从各行尾端移动一张牌，这张牌为可用牌。当 4 张 A 为可用牌时，将它们移到两翼之间，作为基牌，游戏者要将它们按牌花向上连接到 K。每一行尾端的牌可以连接到基牌上，也可以连接到其他场牌上，每一行场牌可以按同花向下连接。

18. 苜蓿

这是一种令人着迷的打法，精确的策划能够得到极大的回报。

开局布置：如图所示，将整副牌分摆成 17 个扇面，每扇 3 张牌，余下的一张单独放在一边。最简单的发牌方法是每次从牌顶数出 3 张牌，翻成明牌，微微摊开，成迭压状。

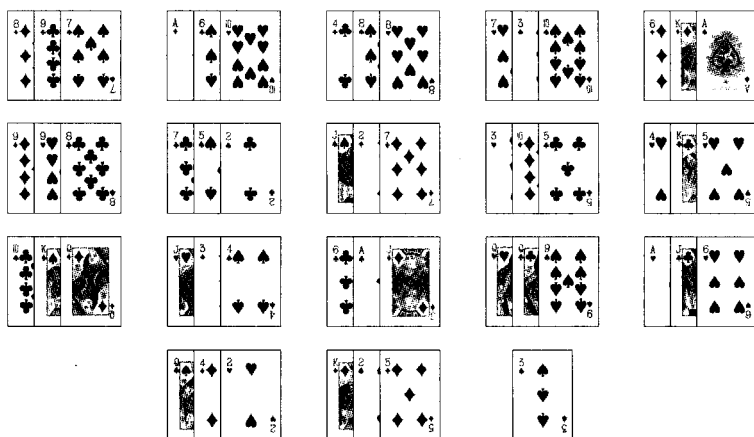


图 16

游戏方法：每次只能从扇子里移走一张顶牌。遇到 A 牌时，将它们移走单独排成一行，作为基牌，游戏的目的是要将它们按牌花做成从 A 到 K 的升点序列。扇子的顶牌可以跟基牌相连，也可以按牌花相互连接，做成降点序列。将一把扇子全部移走后出现的空缺不能填补。

允许再发牌两次。再发牌前，游戏者将除基牌连成的序列以外的牌全部收起，洗开，然后按 3 张一组重新发牌，将剩下的一张牌或两张牌另外摆成一摞。最后一次发牌后，扇子顶牌压着的任何一张牌均可抽出来跟基牌或扇子顶牌做序列。

19. 花园

该游戏既不象乍看起来那么容易，也不象初试那样困难。

开局布置：发牌 6 行，每行 6 张，组成花园(场牌)，下面的一行牌稍微压着上面一行。将剩下的 16 张牌在花园下面摊开，组成花束(储备牌)。

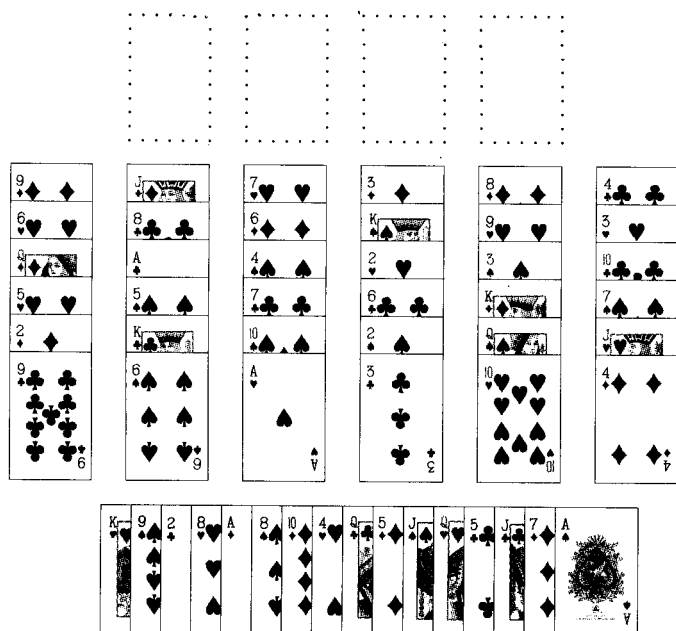


图 17

遇到 4 张 A 成为可用牌时，将它们移至花园上方摆成一行，作为基牌，并将它们按牌花做成连接到 K 的序列。

游戏方法：花束中的每张牌都可以接到基牌或花园中的各擦牌上。花园中每列牌的最下端一张可接到基牌或另一列上。花园牌既能一张一张地移走，也可以不论牌花往下做成降点序列。

由于整擦牌移走而在花园中出现的空位可由任何一张可用牌来填补。

20. 祖父的时钟

开局布置：从牌中取出红桃 2、黑桃 3、方块 4、草花 5、红桃 6、黑桃 7、方块 8、草花 9、红桃 10、黑桃 J、方块 Q、草花 K，将它们摆成一个圆形。9 放在 12 点的位置上，其他按顺时针方向依次摆放。将剩下的牌摆成 5 行，每行 8 张，下面

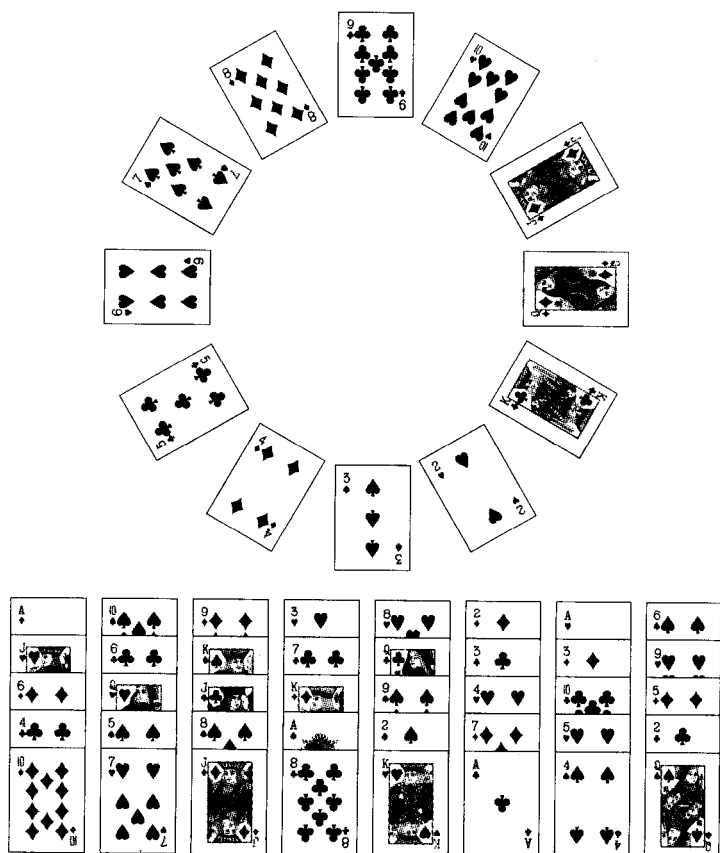


图 18

一行稍微压着上面一行，这便是场牌(如图 18)。

游戏方法：表盘上的 12 张牌为基牌，游戏者要将每张基牌按牌花做成升点序列，直到牌的点数跟它所处的时钟上的钟点数相同。牌序是循环的，A 牌在 K 牌之后。10、J、Q、K 四张基牌各需 4 张牌，其余的基牌各需接 3 张。

每列场牌的底牌均可跟基牌相连，也可不论牌花相互做成降点序列。由于将整列牌移走而出现的空位可由任何一张可用牌来填补。

21. 比斯利

这种打法中有关基牌的规则比较随便，但不允许填补空缺的规定向牌手提出了较高的接牌技巧和预见能力。

开局布置：(如图 19)将 4 张 A 牌抽出来，在左侧摆成一行。在 A 牌的右边发 9 张牌，并将它们摆成一行，在其下再发三行各 13 张牌，下面一行略微压着上面一行，这些便是场牌。将 4 张 A 牌往上移，跟场牌的第 2 行保持一定的距离。

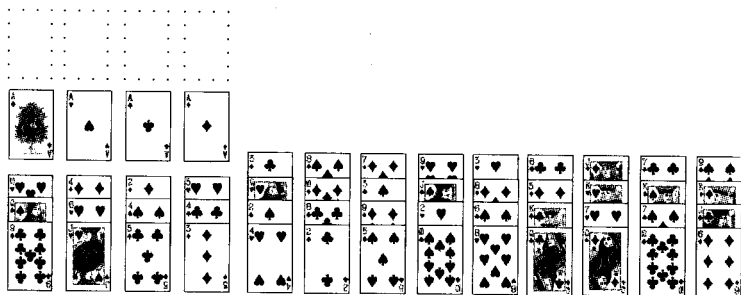


图 19

游戏方法：每列场牌的底牌为可用牌，当 K 为可用牌时，将 K 在 A 牌上方摆成一行。K 牌和 A 牌同为基牌，游戏者要按牌花将 A 做成升点序列，将 K 做成降点序列。当所有

的同花牌都在 A 牌和 K 牌上做成序列后，两摞牌便可合并。场牌可与基牌相连，它们之间也可按牌花相互做成升点或降点序列。场牌整列移走留下的空缺不能填补。

22. 弗吉尼亚乡村舞

使用两副扑克牌，去掉王牌。游戏前请一定仔细观察，轻举妄动会使游戏陷入僵局。经验丰富的玩者一般是 3 次中有一次成功的机会。

开局布置：从纸牌中找出牌花不同的两点、三点和四点各一张，然后在左边把它们放成一列。在每张牌的右边摆放 7 张牌，作为场牌。在场牌的下面再摆放 8 张牌（见图 20）。

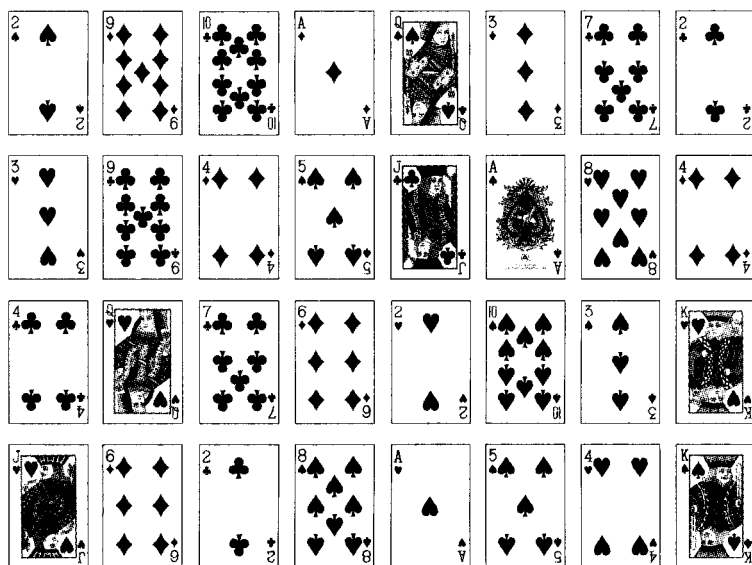


图 20

基牌：所有的 2、3、4 均为基牌。在各自的一行里的每张基牌都必须象左边一列牌那样摆放，即 2 应该位于第一行，3

在第2行，4在第三行。如果所有的基牌都按牌花做成了2、5、8、J，3、6、9、Q，4、7、10、K这样的序列，游戏便告成功。

游戏方法：基牌必须位于它应在的那一行里才可以做成序列。发牌时发在不同行中的基牌可以相互交换从而到达它们自己的位置。A为死牌，如果有合适的基牌，A可以随时被换掉。场牌下面的一行牌的顶牌为可用牌，场牌中暂时没有与基牌连接的牌均为可用牌。场牌中出现空位，由基牌填补；如果没有空位则基牌亦不能到位。能连接的牌都连接后，在最下边一行再发8张牌，这一行出现的空位只能由下轮发的牌来填充。就这样一轮一轮发下去，直到手牌发完为止，如果仍不能做成序列即告失败。

提示：除非万不得已，场牌中的基牌都不应轻易交换，有时一张基牌也可以被移到非常有利的位罝。另外值得注意的是，尽量不要让基牌被压在下面。

23. 王室会议

如果你取得这个游戏的胜利，最后的图案应是所有的国王(K牌)和王后(Q牌)聚集在一起举行会议。

开局布置：将8张A牌和4张2(一种花色取一张)从牌中挑出。将4张不同花色的A牌摆成一行，将另外4张A牌摆在下一行，然后在这一行A牌的两侧各摆上两张2。在这两行牌的下面再摆放两行牌，每行8张，构成场牌(如图21)。

基牌：8张A和4张2即第一行和第2行的牌均为基牌。第一行的A牌按牌花做成连接到Q的序列，第二行的A牌按牌花和跳跃顺序做成如下序列：A、3、5、7、9、J、K，将2按牌花和跳跃顺序做成如下序列：2、4、6、8、10、Q。

游戏方法：牌局布置好后，首先仔细观察场牌，可以与基牌相连的即取走放在基牌上，然后将手牌一张一张翻开，能和

基牌相连的即被取走，剩下的牌成为舍弃牌，舍弃牌的顶牌既可与基牌相连，也可以填补场牌的空缺。场牌中如出现空缺必须立即由舍弃牌或手牌来填充。

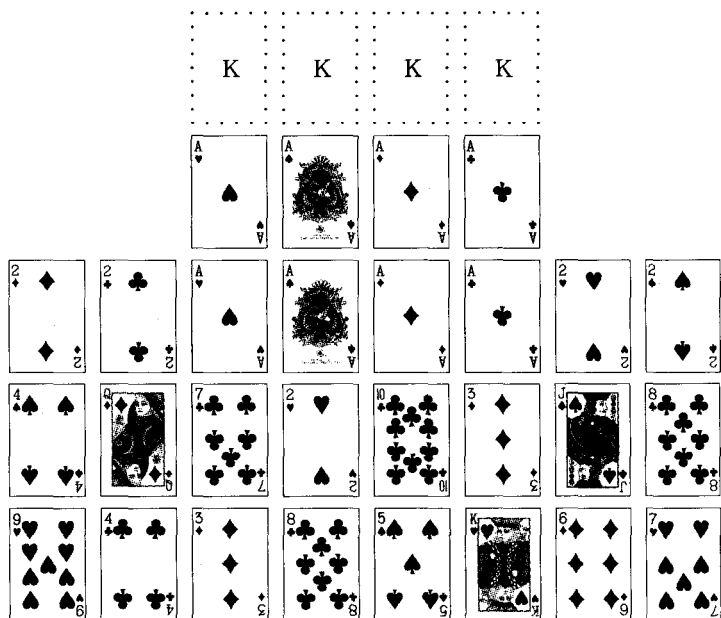


图 21

有 4 张 K 牌不能与基牌相连，这 4 张 K 牌必须在 A 牌上方摆成一行。但是必须要等到另一张同花色的 K 牌在第 2 行的 A 牌上落座后，这 4 张 K 才能摆在 A 牌的上方。

等到所有的国王和王后都到齐了，游戏便获得了成功。

24. 狡猾的狐狸

该游戏使用两副扑克牌，去掉大、小王。

开局布置：从牌中挑出 4 种花色的 A 和 K 各一张，将其

摆成两列。在 A 和 K 之间再摆上 4 行，每行 5 张(图 22)。

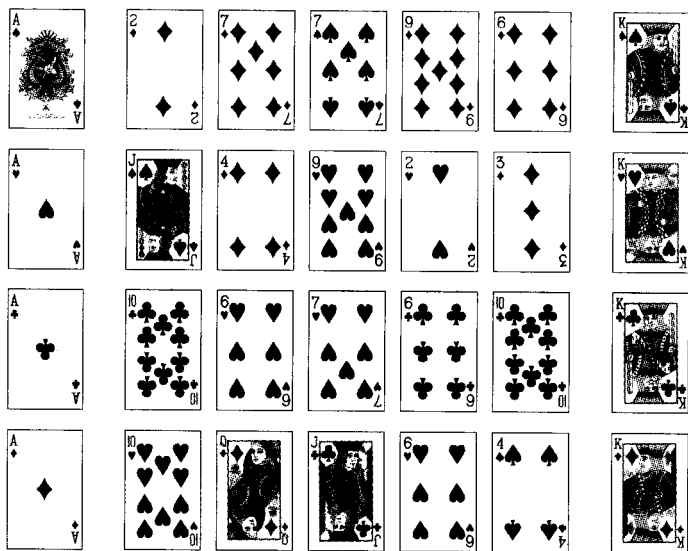


图 22

—列 A 牌和—列 K 牌是基牌，游戏者要按牌花做成从 A 到 K 的升点序列和从 K 到 A 的降点序列。

游戏方法：两列基牌之间的 20 张牌是场牌，既可以跟基牌相连，也可以作为舍弃牌的底牌。如果出现空缺，应立即由手牌来补充。

牌场布置好后，先观察场牌，可以与基牌相连的就移走，然后将手牌—张—张翻开。手牌要么跟基牌相连，要么放在任何—摞舍弃牌上。哪—摞舍弃牌上放多少张牌是没有限制的，因此，游戏者完全可以根据自己的喜好放多放少。但是，一旦在哪—摞上放上舍弃牌，游戏者必须连续在舍弃牌上摆放 20 张牌以上。翻开手牌时，游戏者应记住翻开的张数(跟基牌

相连的牌除外)。只有在舍弃牌上摆放 20 张牌以后，舍弃牌才能跟基牌相连。

象这样接着往下游戏，直到把牌用尽(最后一次往舍弃牌上放牌不必非 20 张不可)。开局布置第一次摆好后出现的空缺都不能填补。空缺只能在每次往舍弃牌里发 20 张牌时来填补。

25. 结婚

使用两副牌，去掉大、小王牌。

开局布置：从扑克牌中挑出一张方块 Q 和一张方块 J，将它们摆成一行，J 在上，Q 在下。再发两行牌，每行 8 张(如图 23)。

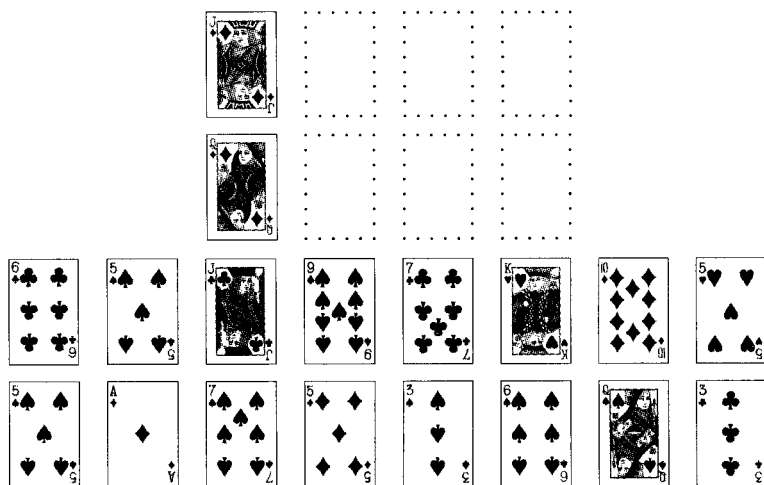


图 23

所有的 J 牌和 Q 牌都是基牌，第一行是 J 的位置，第 2 行是 Q 的位置。游戏者要按牌花将 J 往下做成连接到 Q 的降点

序列，将 Q 往上做成连接到 J 的升点序列。

游戏方法：牌局中的下面两行牌是场牌，可以与基牌连接做成序列。将图中的草花 J 和黑桃 Q 放到基牌的位置，将方块 10 和方块 J 相连做成序列。

游戏者不能填补场牌中出现的空位。每次发 16 张牌，在每摞牌上或空位处放一张。发完一轮牌后，游戏者可以停下来将可以跟基牌相连的牌做成序列。

当全部的牌都发完而游戏又陷入僵局时，游戏者将最后一摞牌（下面排最右那摞）拿起，把牌一张一张地放在场牌上。在发牌前，将该摞牌翻过来，正面朝下，把第一张牌放回原来的位置。发牌从第一排左边第一张起。

每次游戏陷入僵局时，游戏者便可以按以上的方法发牌，顺序是从最后一摞到第一摞。如果 16 摞牌都发完而游戏仍旧没有进展，那么，游戏便告失败。

26. 奥林匹斯山

使用牌数：两副牌，104 张，去掉 4 张大小王。

如果你取得了该游戏的胜利，奥林匹斯山的山坡上应该居住着所有的国王（K 牌）和王后（Q 牌）。

开局布置：将所有的 A 和 2 抽出，摆成拱形或“一座山”（见图 24）。游戏者可将花色、点数交替摆好，这样便构成一幅美妙的图案。这些牌作为基牌，游戏者将以此为起点，按花色和跳跃的顺序做成如下递增的序列：A、3、5、7、9、J、K 和 2、4、6、8、10、Q。

游戏方法：在拱桥下面发 9 张牌，摆成金字塔形，构成场牌。场牌的顶牌随时都可以跟基牌或场牌相连。场牌的序列与基牌相反，它是递减的序列。场牌中花色相同，顺序正确的一摞牌可以部分或全部移走。例如：场牌中的红桃 3 可以移到红

桃 A 上，方块 4 可以移到方块 2 上，黑桃 8 可以移到黑桃 10 上。

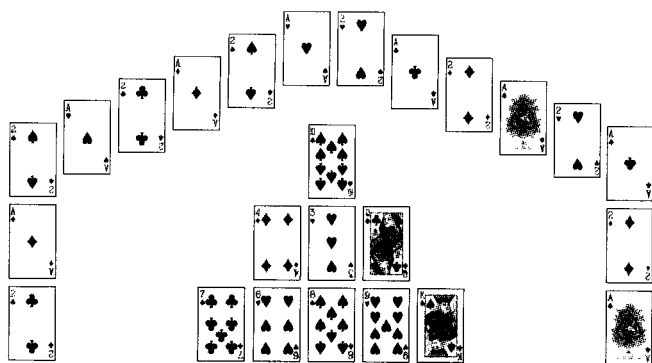


图 24

场牌中的空位只能用手牌来填充。第 2 次发牌前，场牌中出现的空位必须补齐。

发牌：每当游戏陷入僵局而场牌又没有空位时，游戏者可以再发 9 张牌，在原来的场牌中每一摞再放上一张。

游戏者应经常检查场牌，以便及时发现反顺序牌（牌点大的牌压在小牌上），并及时发现其他问题。

27. 拿破仑的侧翼

这是一个极为流行的游戏，使用两副扑克牌，去掉大、小王。

开局布置：摆放两列牌，每列 4 张。在两列牌之间要留出一定的空间来容纳 4 列牌。这 8 张牌组成了一个阵地的侧翼。如果没有发到 A 牌或 K 牌，游戏者应重新洗牌后再发。

在侧翼的下面摆放六摞牌，每摞 4 张牌，作为前线（见图）。发牌时应正面朝下，然后将各摞牌整理好，整整齐齐地

正面朝上摆好，使游戏者只能看到顶牌。

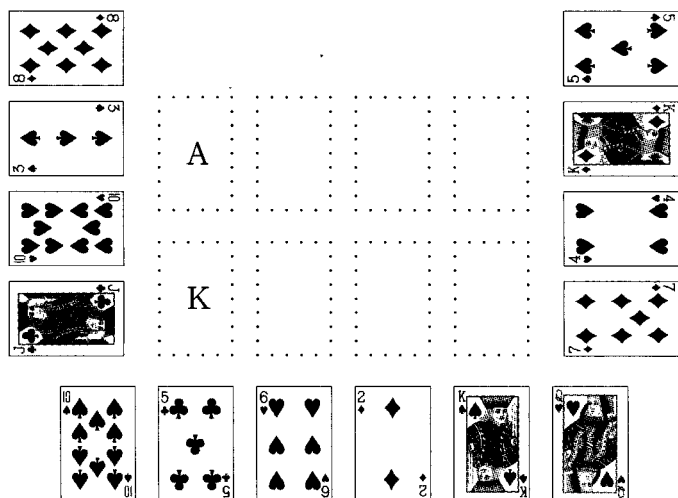


图 25

前线及侧翼上的 4 种花色的 A 牌和 K 牌要移到阵地的中间，A 牌在上，K 牌在下。这 4 种花色的 A 牌和 K 牌为基牌，游戏者要按牌花做成从 A 到 K 的升点序列和从 K 到 A 的降点序列。

侧翼中的每张牌、前线的所有顶牌均可跟基牌相连。侧翼中有几个空位，游戏者才能在前线牌中从顶牌往下翻看几张牌。

侧翼中的空缺可以由前线牌来填充。但是否填充全由游戏者自己决定。

前线牌因为整擦牌都被移走而出现的空位必须由另外 4 张手牌来填补。

当游戏陷入僵局时，游戏者应往前线牌每擦上再发 4 张牌。这 4 张牌必须先正面朝下，待整理整齐后才能翻过来。

最后一轮发牌时，剩下的牌有可能不够每摞发 4 张牌，这时应一张一张地发，直到将牌发完为止。所发的牌应正面朝上，以便跟基牌相连。

游戏过程中允许再发牌两次。如果要再发牌，游戏者应按相反的顺序把前线牌拿起。这样，右边那摞前线牌便位于新的手牌的顶部。

28. 平行线

该游戏使用两副扑克牌，去掉大、小王牌。

开局布置：从牌中将不同花色的 A 和 K 各挑出一张。将 4 张 A 牌在左边摆成一列，4 张 K 牌在右边摆成一列，在两列牌之间发 10 张牌，将它们摆成一排，作为最早的场牌（如图 26）。

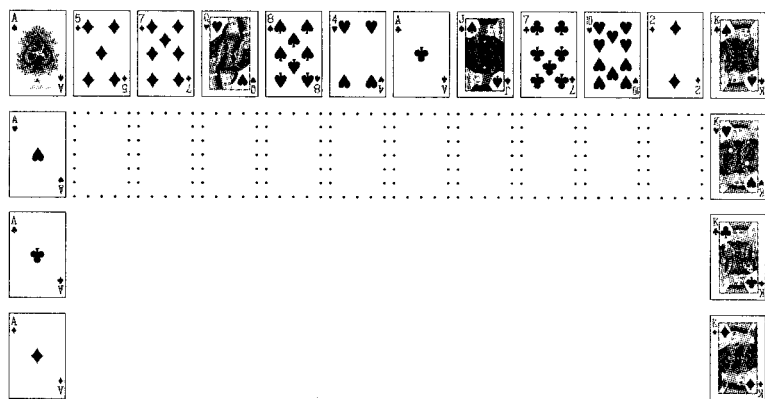


图 26

一列 A 牌和一列 K 牌作为基牌，游戏者要将它们分别做成同一花色的从 A 到 K 的升点序列和从 K 到 A 的降点序列。

游戏方法：场牌和手牌都可以和基牌相连。应尽量将第一

排场牌跟基牌相连，然后用手牌填补场牌中出现的空缺。图中的红桃 Q 可以和红桃 K 相连，方块 2 可以跟方块 A 相连。

第一排场牌如果再也没有可以跟基牌相连的牌时，游戏者应在第一排场牌下面再发 10 张牌。现在，第一排场牌和第二排场牌都可以跟基牌相连接。场牌中出现的空位应马上由手牌来填充。

第一排和第二排场牌的空位都被填满而场牌仍旧不能跟基牌相连时，游戏者应在第二排场牌下再发十张牌。游戏者按同样的方法发第三、第四排牌，直到手牌全部发完为止。

游戏者发出第三排场牌后，应遵守以下规则：

最上边一排和最下边一排场牌均可跟基牌相连。从这两排场牌中取走的场牌使毗邻的一排场牌中同一列的牌可以跟基牌相连。这样规定是因为纸牌只要有一面没有被别的牌挡住，均可跟基牌相连。场牌中的空位应当填补，但是游戏者应记住，如果从手牌中翻开一张纸牌来填补场牌中的空白，那么，场牌中所有的空位都必须填充。而且，填充的顺序应从左到右，从上到下。填充过程中游戏者不能停下来将场牌跟基牌相连。

例如，我们发了 3 排场牌，最下边一排的某张场牌以及该牌上面的那张场牌都跟基牌相连被取走了。这时，当中间的空位被填充后，该牌就不能再跟基牌相连了，因为它下边的空位也被填满了。这张牌只有等下边那张牌先跟基牌相连被取走后，才能跟基牌相连。

游戏者可以根据实际情况决定是否先将场牌中可以跟基牌相连的牌连接后再填补空位。当然，游戏者也可以选择先一张一张地将上下两排场牌跟基牌相连，然后马上将空位填补。这样，你便可以马上知道下一张手牌。当然，这样做会使中间的牌不能参加游戏。但是，即使不这样做，你会常常发现，中间的牌即使参加游戏也未必马上就奏效。

当你开始发一排场牌时，你不能中途停下来将可以跟基牌连接的牌相连。

两摞花色相同的基牌上面的牌如果已做成顺序，某一摞的某张牌或除了 A 牌或 K 牌外的全部牌均可翻过来放在另一摞基牌上。

29. 迷宫

迷宫游戏并非真的那么复杂，但迷宫里的确藏着一条很难捕杀的蟒蛇。该游戏使用两副牌，去掉 4 张王牌。

开局布置：从牌中抽出不同花色的四张 A 牌和四张 K 牌，将它们摆成一排，A 和 K 之间空两张牌的位置。再在 A 和 K 下面发 10 张牌，将它们摆成一排，作为最初的场牌（如图 27）。

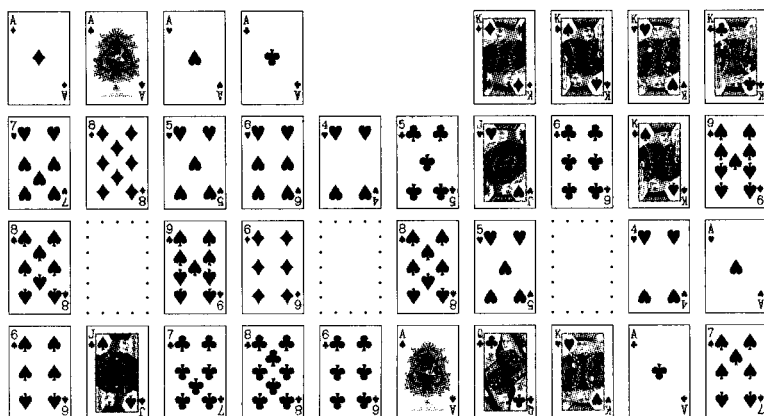


图 27

第一排的 4 张 A 牌和 4 张 K 牌作为基牌，要将它们按牌花做成从 A 到 K 的升点序列和从 K 到 A 的降点序列。

游戏方法：场牌应尽量跟基牌相连接，所出现的空位应立

即由手牌来填充。当游戏陷入僵局时，游戏者应在第一排场牌下再发 10 张牌。每一列的顶牌和底牌均可跟基牌相连接。从上面一排或下面一排场牌中取走的场牌使毗邻的一排场牌中同一列的牌可以跟基牌相连。游戏者只能填补下面一排场牌中的空位。游戏者在发一排新场牌前，必须将上排的空位填满。如果从下面往上的一列牌不只一张可以跟基牌相连而被移走，游戏者只能填补下面一排的空位。场牌中的空位毫无用处，只有最下面一排的 10 张牌和最上面一排的 10 张牌才能跟基牌相连。

如果全部的牌都被发完，游戏者可以任意从场牌中抽一张牌。该牌以及它两边的牌都可以跟基牌相连。只有在这种情况下，不是位于一列牌的顶牌或底牌才可以被移走。

30. 男人聚会

该游戏使用两副牌，去掉 4 张王牌。

所有的 5 和 6 均为基牌，游戏的目的是要按牌花将它们分别做成从 5 往下连接到 K(居于 A 牌之后)的降点序列和从 6 往上连接到 J 的升点序列。

游戏方法：发 8 张牌，并将它们摆成一行，作为最初的场牌。场牌中出现的基牌应首先移到它们各自的位置，即 5 分两列摆在场牌的左侧，6 分成两列摆在场牌的右侧。基牌的位置上有了基牌之后，场牌中能与之相连的牌才能移过来。游戏者按同样的方法每排 8 张每排 8 张地发牌。每发完一排，便停下来将基牌和能与基牌相连的牌移走。

新发的一排场牌应微微压着上一排的底端。场牌中出现的空位均不能填补。

待牌全部发完后，游戏者任意从场牌中取走全部 Q 牌，将可以跟基牌相连的场牌移至基牌上。由于场牌中的空位不能

填充，场牌中会有很多空缺。游戏者要特别小心把场牌摆直，使自己一眼便能看到空缺的具体位置。

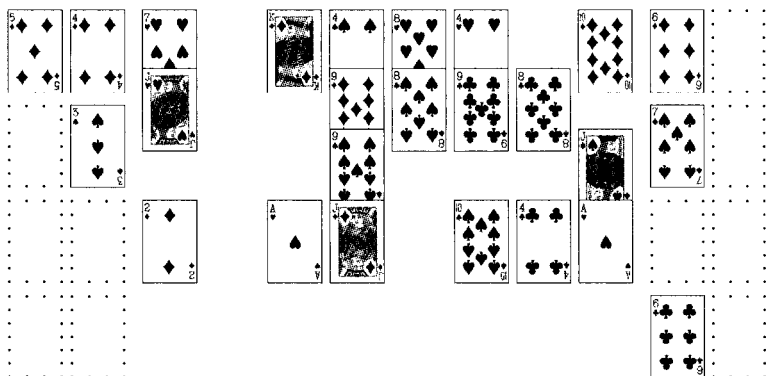


图 28

场牌的底端如果不被别的场牌所压均可跟基牌相连。

31. 巴比蒂

巴比蒂是一位很有欺骗性的女人，你以为自己已经抓住她时，她却溜之大吉。该游戏使用两副牌。

场牌中如出现 A 牌和 K 牌，每种花色取一张在场牌上方摆成一排，A 牌在左，K 牌在右。这 4 张 A 牌和 4 张 K 牌作为基牌，游戏者要将它们做成同花色的从 A 到 K 的升点序列和从 K 到 A 的降点序列。

游戏方法：先发 8 张牌，将它们摆成一排，如果有基牌，首先将其移到基牌的位置，然后看有无和基牌相连的牌，如有要将其移至基牌上。但是，所出现的空位现在和以后任何时候都不能填充。游戏者继续一排 8 张一排 8 张地发牌。每发完一排，游戏者便可以停下来将可以跟基牌相连的牌移至基牌上。由于游戏者不能填充空位，场牌中便会有空缺。游戏者应记住

这些空缺的具体位置。新发的一排牌应微微压着上一排的底端。

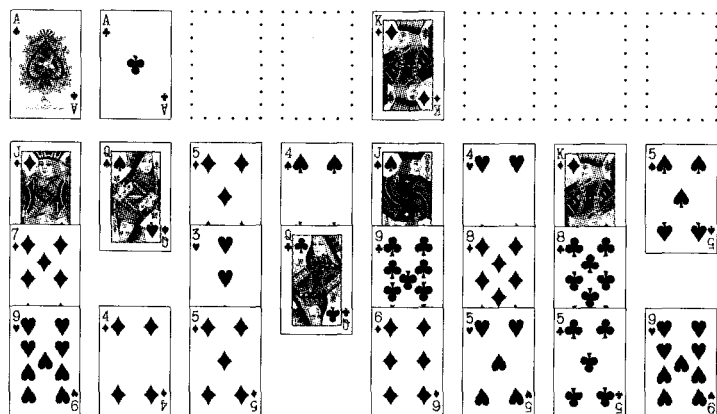


图 29

场牌的底端如果没有被别的牌压着，该场牌便可以跟基牌相连。

允许再发牌两次。发牌时，将每列场牌上面的牌往下移至最下一排，按发牌时相反的方向将牌拿起，组成新的手牌。

32. 四位不速之客

该游戏使用两副牌，去掉 4 张王牌。

开局布置：将 8 张 A 牌抽出摆成一排作为基牌，游戏者要按牌花做成从 A 到 K 的序列。在左边发 4 张牌，并把它们摆成一行作为场牌，然后在基牌下面发 8 张牌，作为最早的储备牌(见图 30)。

除了最后 4 张牌外，所有的牌都应每排 8 张、每排 8 张地发入储备牌中。每发完一排，游戏者便停下来将可以跟基牌相连的储备牌移至基牌上。储备牌中出现的空位均不应填补。储

备牌只要底端不为别的牌所压住均可跟基牌相连。

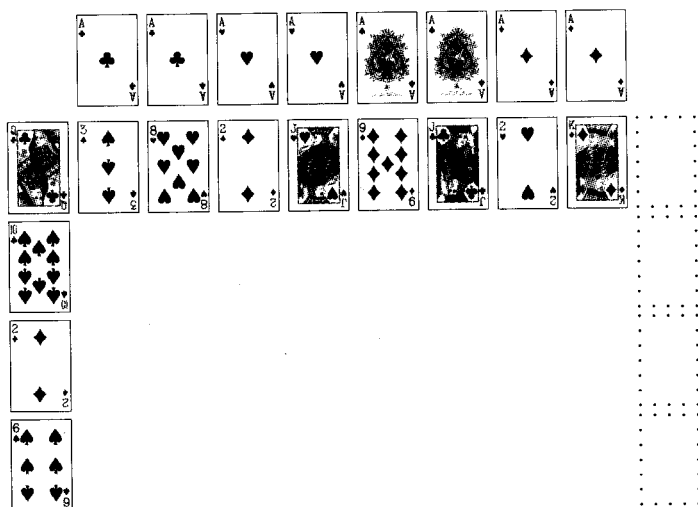


图 30

游戏方法：游戏者可以将场牌按牌花做成连接到 A 牌的序列。场牌以及底端未被别的牌所压的储备牌均可做序。如果花色相同、顺序相同，游戏者可以将一摞场牌移到另一摞上去。场牌中出现的空缺应由底端未被压着的储备牌来填补。发新的一排储备牌前，场牌中的空白必须填满。场牌的顶牌可以跟基牌相连。

将最后剩下的 4 张牌在右边摆成一列。这 4 张牌便是不速之客。“不速之客”可以跟场牌或基牌相连。这时，储备牌仍旧可以跟基牌相连，但不能跟场牌直接相连。“不速之客”中出现的空缺由储备牌来填补；“不速之客”的牌可以跟场牌相连。

33. 胜利在望

使用两副牌，去掉大、小王。

将 8 张 A 抽出，摆成一排，这 8 张 A 便是基牌。游戏者要将它们按牌花做成从 A 到 K 的升点序列。在右边发 4 张牌，并将其摆成一列，作为场牌。在基牌下面发 8 张牌，作为最初的储备牌(见图 31)。

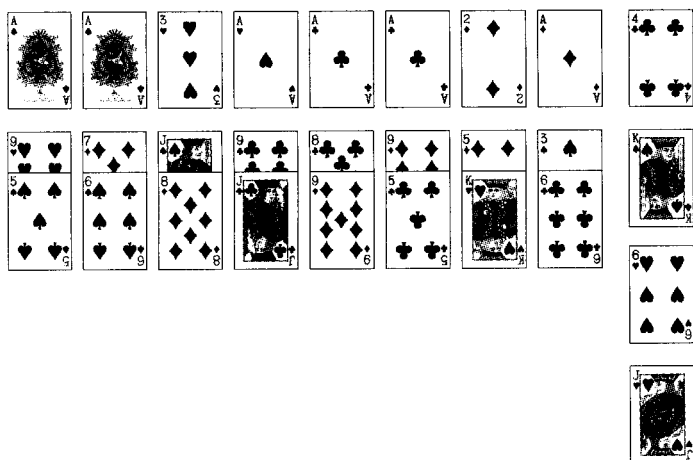


图 31

游戏方法：场牌和储备牌的顶牌均可跟基牌相连。场牌可以按牌花往下相互连接。如果花色相同、顺序正确，一摞场牌可以移至另一摞场牌上。场牌中出现的空位应立即由手牌填充。

储备牌只能跟基牌相连。将手牌 8 张一排 8 张一排地摆成一排，下一排的牌稍微压着上一排牌的底端(最后一排牌常常不够 8 张)。每发完一排牌，游戏者应停下来将可以跟基牌相连的牌进行连接。储备牌中出现的空位应由手牌填补。每列储备牌的底牌均可跟基牌相连。游戏者必须发完一排储备牌，才能停下来将可以跟基牌相连的牌进行连接。

当手牌被发完，而游戏仍无进展时，游戏者可以从储备牌中任意拿起 4 张牌。每拿起一张牌均使同一列上面一张牌可以

跟基牌相连。从储备牌中拿出的 4 张牌也可以跟基牌相连，不能相连的牌必须放在场牌上，一摞场牌上只能放一张。除了这样从储备牌中拿起的牌外，场牌上均不能放其他牌。

在整个游戏过程中，游戏者可以 3 次从储备牌中拿出 4 张牌。每次拿出牌后，游戏者可以用拿出的储备牌、场牌、储备牌的最下一排牌均可跟基牌相连。如果游戏者第三次从储备牌中拿出 4 张牌后，游戏仍旧没有进展，游戏便告失败。

34. 忙碌的 A 牌

该游戏使用两副扑克牌。

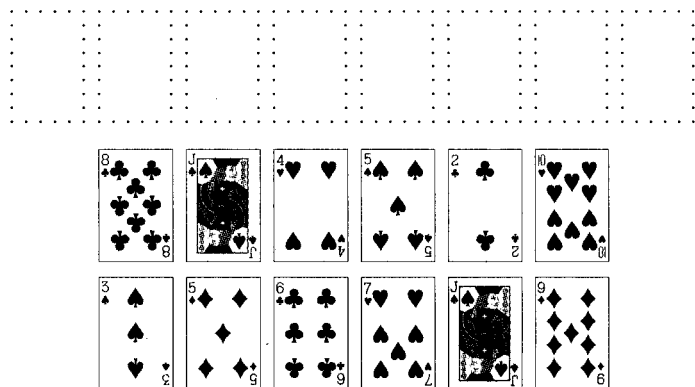


图 32

发 12 张牌，摆成两排，每排 6 张，作为场牌。场牌中的 A 牌首先移到场牌的上方，摆成一行，作为基牌。游戏者要将这 8 张基牌按牌花做成从 A 到 K 的升点序列。

场牌可以按牌花互相连接，往下做降点序列，场牌的顶牌可以跟基牌相连。场牌中的空位可由舍弃牌或手牌来填补。将手牌一张一张翻开，把不能用的牌正面朝上叠成一摞，作为舍

弃牌。舍弃牌的顶牌及手牌均可跟基牌或场牌相连。

35. 红与黑

游戏使用两副牌。

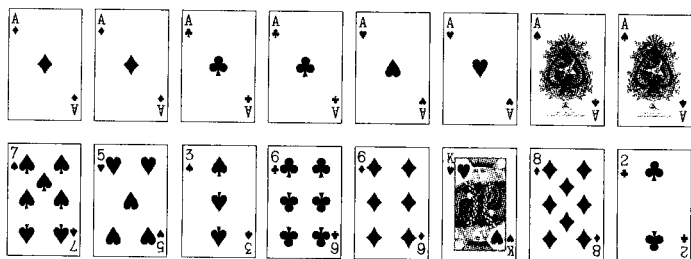


图 33

将 8 张 A 牌抽出来放成一排。游戏者将这 8 张 A 牌按牌色交叉做成连接到 K 牌的序列。

在基牌下边发 8 张牌，作为场牌。这些场牌可以牌色交叉、点数往下相互连接。游戏者每次只能移动一张牌。场牌的顶牌随时都可以跟另一摞场牌或基牌相连。

场牌中的空位可以由舍弃牌(如果有舍弃牌的话)或手牌填充。

将手牌一张一张翻开，把不用的牌正面朝上叠放成一摞，作为舍弃牌。舍弃牌的顶牌以及手牌均可跟基牌或场牌相连。

允许再发牌一次。你也许会认为再发牌使得游戏太简单，不够刺激。这时，你可以不用再发牌，而准许将一摞场牌全部移走。

36. 国会

使用两副扑克牌。

开局布置：发两列牌，每列 4 张。在两列牌之间留出能放

下两列牌的空间。这 8 张牌便是最早的场牌。

游戏方法：场牌中的 A 牌要首先移到两列场牌的中间，游戏者要将这 8 张 A 牌按牌花做成连接到 K 牌的升点序列。

游戏者可以不按花色将场牌点数往下进行连接，场牌的顶牌可以跟另一摞场牌或基牌相连。游戏者每次只能移动一张牌。可以移动的场牌移完之后，将手牌一张一张翻开，把不能用的牌正面朝上叠放成一摞，作为舍弃牌。舍弃牌的顶牌以及手牌均可跟基牌或场牌相连。场牌中出现的空位应立即由舍弃牌或手牌来填充。

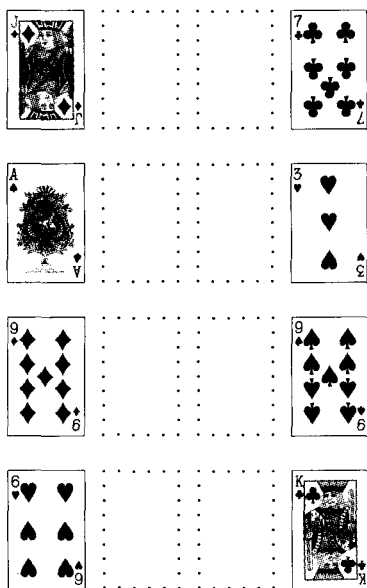


图 34

37. 拿破仑广场

该游戏使用两副牌，去掉大、小王牌。

开局布置：在一个正方形的三边摆 12 摞牌，每牌 4 张。中间留一个能放 8 张牌的位置。游戏者既可每次往一摞牌上发一张牌，也可每次发 4 张。（见图）

游戏方法：场牌中的 A 牌要首先移至场牌中间的空位里，游戏者要将它们按牌花做成连接到 K 牌的序列。

游戏者可以将一摞场牌按牌花做成降点序列。场牌的顶牌无论何时均可跟另一摞场牌或基牌相连，也可用来填充空位。

一摞场牌上的牌只要花色相同、顺序正确，均可全部或部分移

走。可用的场牌全部移完以后，将手牌一张一张翻开，把不能用的牌正面朝上叠放成一摞，作为舍弃牌。舍弃牌的顶牌以及手牌均可跟基牌、场牌相连。场牌中出现的空位可由一张或几张可用场牌、舍弃牌或手牌来填充。

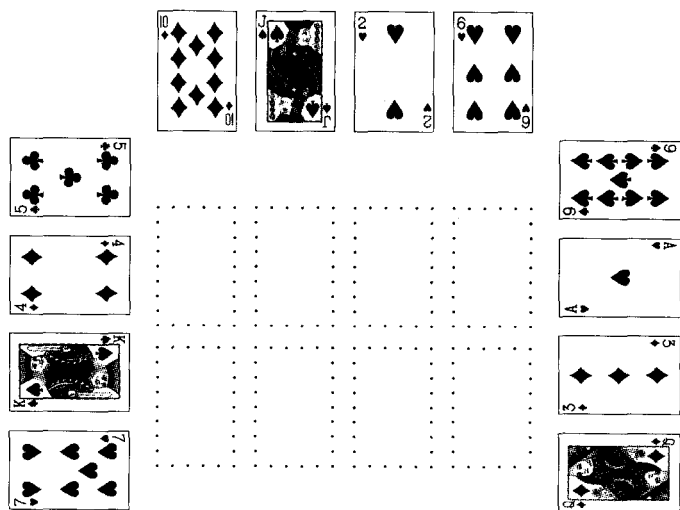


图 35

38. 风车

该游戏使用两副牌。这是一个轻松愉快的游戏，但常常使游戏者大失所望。当你沾沾自喜，以为自己已经取胜时，你会猛然发现你建造的原来只是空中楼阁。

开局布置：将任何一张 A 牌放至桌子中间，在其上方发一行两张牌，下面发一行两张牌。左面发一行两张牌，右边发一行两张牌，这 8 张牌便是场牌(见图 36)。

游戏方法：游戏者不论牌的花色将中间那张 A 牌做成有

52 张牌的序列，牌序可循环连接。将最先出现的 4 张 K 移至风车的两臂之间。游戏者不论花色将这 4 张 K 做成连接到 A 牌的序列。

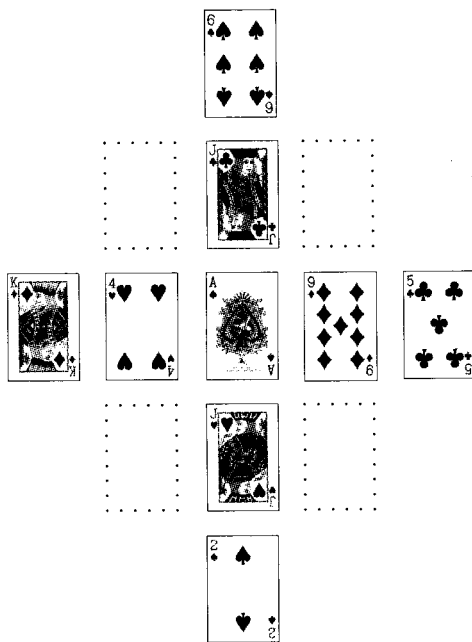


图 36

8 张场牌均可跟基牌相连。由 K 牌做成的序列的顶牌可以移到 A 牌组成的序列上去，但是，每次只能从一摞牌中取走一张。作了这样一次移动后，A 牌序列的下一张牌必须是一张场牌、舍弃牌、手牌或另一组 K 牌序列。K 牌本身也可以被移到 A 牌序列。场牌中出现的空缺必须立即由舍弃牌或手牌来填充。

将手牌一张一张地翻开，将不能连接的牌正面朝上叠成一摞作为舍弃牌。舍弃牌的顶牌及手牌都可以用来跟基牌连接，组成序列。

39. 舍拉法典

这个古老的游戏的名称源自日尔曼法典。游戏中要去掉所有的 Q 牌，无疑是来自法典中排除女儿继承权的条款。游戏使用两副牌。

开局布置：从牌中抽出一张 K 牌放在左边，然后在其上发放明牌，将牌微微重叠跟 K 牌摆成一行，直到出现第 2 张 K 牌为止。将第 2 张 K 牌放在第一张的右边，然后继续发牌，跟第 2 张 K 牌摆成一行，方法同上，直到第三张 K 牌出现。按同样的方法将所有的牌都摆在 8 张 K 牌上。8 张 K 牌必须摆成一行(见图 37)。

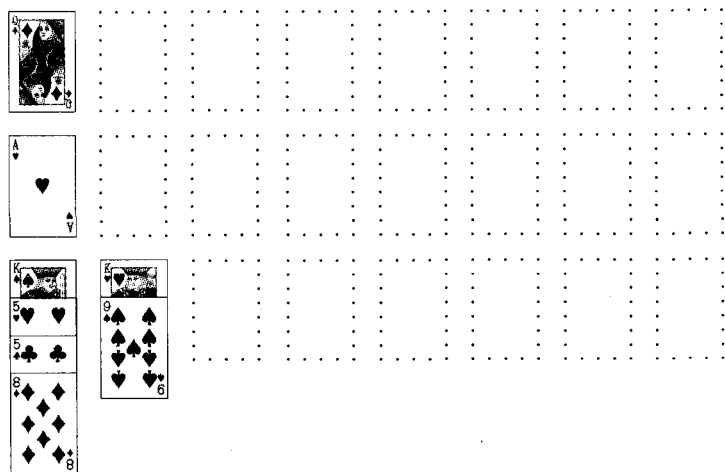


图 37

发牌时将所有的 A 牌和 Q 牌挑出，将 A 牌在 K 的上方摆成一行，Q 在 A 的上方摆成一行。一行 Q 牌纯粹是为了装饰画面，使图案完整美观，并不参与游戏，可以去掉。

游戏方法：A 牌为基牌，游戏者不论牌的花色要将 A 牌做成连接到 J 的序列。第一张 A 牌到位后，就可以开始做序列。发牌时的手牌及每摞以 K 开始的牌摞的首张(各列最下端的一张)都可以跟基牌相连，做成序列。

叠放在 K 牌上的牌如果全都做成了序列，K 牌便相当于空缺，空缺要等牌发完后才能利用。当发完最后一张牌时，游戏如果陷入僵局，便告失败。

40. 竖琴

这个游戏实际上就是“倒梯形”游戏，所不同的是它使用的是两副牌。

开局布置：先发一张明牌，在其右边是一行 8 张暗牌。发第 2 张明牌于第 2 列上，然后向右发 7 张暗牌于第一行其他各牌上。继续按此法发牌，摆成 9 列，每列牌数从一至九递增，首张为明牌，其余为暗牌(见图 38)。

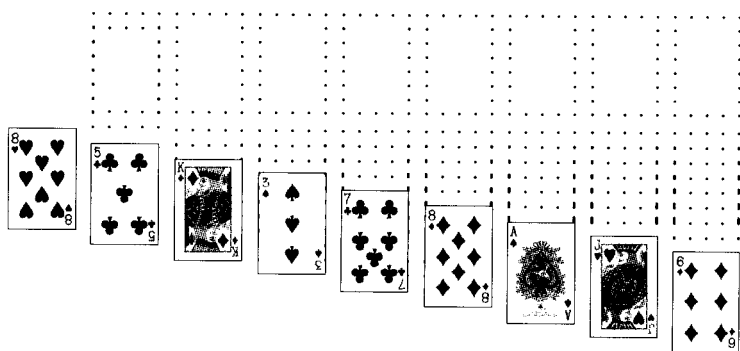


图 38

游戏方法：场牌中的顶牌为可用牌。当 8 张 A 牌为可用牌时，将它们在场牌上方摆成一行，游戏者要将它们按牌花做

成从 A 到 K 的升点序列。每列场牌的顶牌可以跟基牌或场牌相连，场牌可以牌色交叉做成降点序列。一张顶牌被移走后，其下面的一张暗翻开，成为可用牌。场牌中出现的空缺只能由可用的 K 牌或以 K 做降点序列的一列牌来填补。一列牌如果顺序正确，红黑相间，可以整列移动，或其中的一部分。

场牌中的可用牌连接完毕，将手牌一张一张翻开，暂不能用的牌正面朝上叠成一摞作为舍弃牌。舍弃牌的顶牌及手牌均可跟基牌或场牌相连。

本游戏对再发牌的次数没有限制。

41. 结构

使用两副扑克牌。

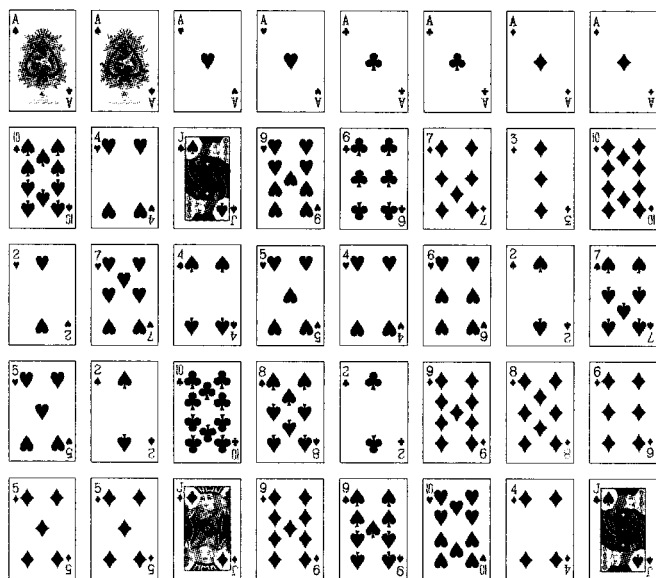


图 39

开局布置：从牌中抽出所有的 A、K、Q。将 A 摆成一排作为基牌，将 K 和 Q 去掉。在基牌下面发 4 行牌，每行 8 张作为场牌（见图 39）。其余的牌正面朝下摆成一摞，作为备用牌。

游戏方法：游戏的目的是将 A 按牌花做成连接到 J 的序列。只有第一排场牌可以跟基牌相接。第一排场牌可以红黑相间做成降点序列第 2 排的场牌可以接续到第一排上。已做成序列的顶牌可以跟基牌相连，但不能用来填充空位。

任何一行出现的空位必须随时由下一行上移一张牌来填补，游戏者可以选择上移哪一张牌，最末一行的空缺须立即由备用牌的首张填补。下面 3 行场牌不能相互连接，备用牌不可直接与基牌相连。场牌中如果不能出现新的空缺使备用牌加入游戏，便告失败。

42. 阴谋

使用两副牌。在这个游戏中，备用牌被隐蔽起来，很难启用。第一基牌的规则迫使游戏者必须计划好自己的活动。

开局布置：牌面朝下数出 13 张牌，理成一摞，然后翻开作为备用牌。在左边另发一张作为第一基牌。在备用牌下，发牌三行，每行 4 张，作为场牌（如图）。

游戏方法：跟第一基牌点数相同的另外 7 张牌也是基牌，将它们在场牌两侧摆成两列。将每张基牌不论牌花做成 13 张牌的序列，牌序可循环连接。例如，图中的第一基牌是红桃 10，因此，每张基牌组成的序列便为：10、J、Q、K、A、2、3、4、5、6、7、8 和 9。

第一张基牌没有做成 13 张牌的序列之前，其他基牌均不能摆到场牌两侧。在第一基牌做成序列后，其他基牌便可从场牌、备用牌、舍弃牌和手牌中移到基牌行列。

备用牌的顶牌只能跟基牌相连。

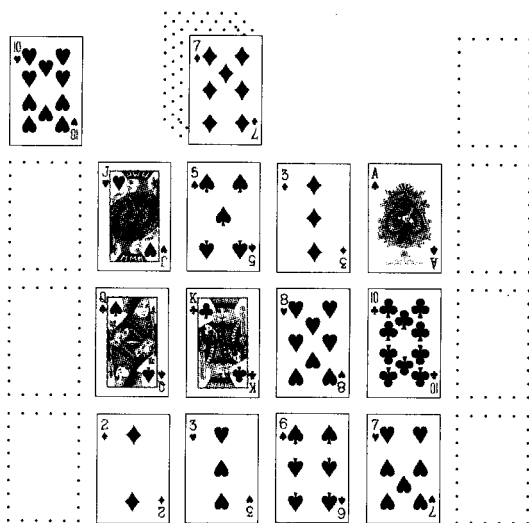


图 40

每摞场牌的顶牌只能跟一张基牌相连。舍弃牌和手牌均可不按牌花跟场牌做降点序列。但是，基牌打断了该序列，它既不能跟点数比它大的相连，也不能跟比它小的牌连接。

第一张基牌的序列做完之前，场牌中的空位只能由舍弃牌或手牌中的基牌来填补。当第一张基牌的序列做成后，场牌中的空位可由舍弃牌或手牌的任何牌来填补，但绝不能由一张已经在场牌中的牌来填补。

将手牌一张一张翻开，把不能用的牌正面朝上叠成一摞作为舍弃牌。舍弃牌的顶牌以及手牌均可跟基牌和场牌相连，也可用来填补符合上述条件的空位。

43. 圣赫勒拿岛

1815—1821 拿破仑被囚禁于圣赫勒拿岛。

这种打法被认为是拿破仑用于消磨他被流放时最后一段日

子的牌戏。遗憾的是他未能给牌手们留下一些可与他的军事作战原则相媲美的启示。

使用牌数：两副牌，104 张(去掉大、小王)。

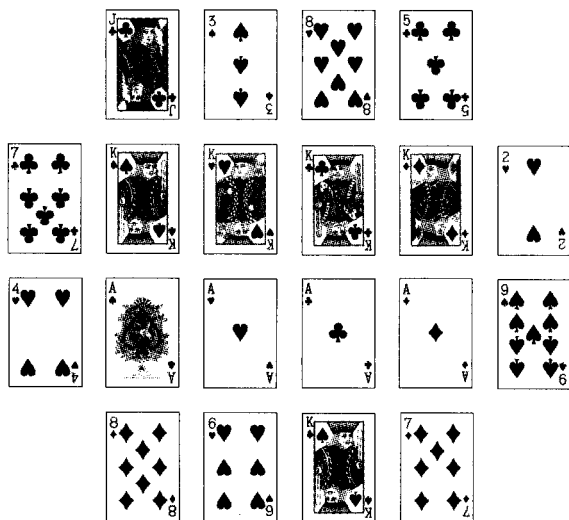


图 41

基牌：从牌中取出 A、K 每种花色各一张牌，排成两行。
A 用于按同花向上对接至 K，K 用于按同花向下对接至 A。

开局布置：将剩下的牌发成 12 摞，围绕着基牌摆成长方形。将第一摞摆在基牌左边一列的上方，然后按顺时针方向排放，这样，有 4 摞在基本牌上方，4 摞牌在基本牌下方，两边各有两摞。

游戏方法：只有机动牌各摞首张是可用牌，它们相互之间可不受花色限制向上对接或向下对接，每次只能移动一张牌，牌序不可循环对接，只有 Q 可接到 K 上，2 可接到 A 上。

在第一次发牌时，向基牌接牌有一个限制。机动牌上面 4 摞只能对接到基牌 K 上，而下面 4 摞只可对接到基本牌 A

上，两边各掞可对接到任何位置上。

重新发牌：允许重发两次。从最后一掞(左侧上面一掞)按逆时针方向收牌，组成新的一把牌，再发成 12 掞，直至发完。重发时，向基本牌接牌不再受到限制。机动牌各掞首张可对接到其他任何一掞或任何基牌上。

(二) 多人牌戏

1. 争上游

这种游戏在我国最为普及，几乎人人都会玩。3—6 人都可以玩，以 4 人或 6 人为宜。

使用牌数：一副牌，54 张。

游戏规则：

(1) 以手中的牌最先出完者为胜。

(2) 花型的大小顺序通常是这样的：黑桃、红桃、梅花、方块。黑桃最大，方块最小。有的玩法只比较牌点而不比较花型。

13 张牌的大小顺序为：2、A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3，2 最大，3 最小。

(3) 出牌方式有：单张、对子、联对(三联对、四联对……)、三同牌、四同牌、三张以上联牌。出联牌时，除了比较牌点外，同花要大于杂花，即使是小同花，也大于最大的杂花联牌。

(4) 每一轮的基牌是什么方式，后面的牌手必须以同样的方式出牌，比如首家出对子，那么这一轮都要出对子，没有对子也就没有出牌的机会。

(5) 下家所出的牌总要大于上家所出的牌，否则没有出牌

的机会。在一轮中牌最大的牌手，可以打出下一轮的基牌。

游戏方法：牌洗好后，就从洗牌人开始，按顺时针方向依次摸牌，直到将所有的牌分完为止。

第一轮首先由持有最小的牌一方块 3 的人出牌。由于此游戏的目的是要尽快将手中的牌出完，所以每一个先出牌的人首先将手中最不容易出去的小牌出掉，而其他则根据手牌的情况来出牌，当然必须要比上家的牌大。一轮牌出完后，要把这些牌放到一边，然后由这一轮中牌最大者出下一轮的基牌，这样一轮一轮进行下去，谁首先把手牌打光，谁就是赢家(也称上游)。

一盘游戏完后，由最末一名牌手(下游)来洗牌，上游先摸牌。起完牌后，下游要将手牌中最大的一张牌进贡给上游，上游吃贡以后，要将手中最小的或是最没有价值的牌还给下游，然后由下游即进贡者先出牌，新一轮游戏又开始了。

2. 敲“三先”

这是争上游的一种变化形式，牌手 6 人，分成甲方、乙方，相隔而坐。其玩法与争上游基本一致，只是游戏规则稍有变化而已。

使用牌数：一副牌，54 张。

游戏规则：

(1) 一盘结束后，通常是两人吃贡，两人进贡。倒数第 2 个出完牌者，为“三先”。所谓“三先”，即先摸牌、先挑牌、先出牌。进贡之后，吃贡者还牌，“三先”有优先选择还牌的权利，是为先挑牌。如果一方 3 人全部被抓住，则 3 人同时进贡，由其中任意一人先出牌。

(2) “头贡”计 3 分，“2 贡”计 2 分，“三先”计 2 分。如果甲方将乙方的三家全抓住，甲方得 10 分，乙方得 0 分；

甲方得了第一和第二，并抓住乙方的 2 家，则甲方得 5 分，乙方得 0 分，此时“三先”不得分；如果甲方拿了第一、第二和第五，则乙方得 0 分，甲方得 5 分，此时“三先”不计分。每一盘双方的得分只有下面几种比值：10—0、5—0、5—2、4—3。

(3) 游戏中，大、小王可以代替任何牌来使用，既可配对，也可配连牌；2 可配同点牌，即对子、三同张、四同张。真牌可以管上假牌。比如：一张 2 和一张 A 可以配成一对 A，那么真的一对 A 就可以管上假的一对 A。又如：两张 2 和一张 10 可以配成三张 10，那么一张 2 和两张 10 可以管上前面的假三同张。大王、小王也可配同点牌，其作用与 2 相同，大小也一样。除此之外，大、小王还可配成连牌，真的连牌大于假的连牌；同时还有可能出现假同花，那么真同花可以管上假同花。

(4) 敲三先是以甲方、乙方的累积得分来计算胜负的。一般事先约定一个数，比如 500 分，先达到者即胜了这一局，另一方告负。

敲三先讲究整体配合，有时为了全局的利益，某一人要作出牺牲；为了本方能先得分，某人要让一马，或有意抬牌以遏制对方出牌，为本方创造机会。

“三先”游戏也可二人或三人玩，玩法同上。发牌时将牌分成 6 墩，2 人玩则每人打 3 墩，3 人玩则每人打 2 墩，交替出牌，记分方法亦可相应有所改变。此游戏颇为有趣，其乐融融。

3. 轰炸机

这种游戏同“争上游”和“敲三先”相似，也是在全国各地都非常普及的一种玩法。参加者 3 人以上，以 4~6 人为

宜，使用一整副牌。

游戏规则：

(1) 牌的大小顺序为：大王、小王、2、A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3，王最大，3最小。

(2) 出牌方式：①单张，单张只能对单张。②对牌，对牌只能管对牌。③3张以上连牌，连牌只能管连牌，同花连牌大于杂花连牌。出牌时，连张的数目必须相同，首家出5连张，以后各家也必须出5张连牌。④三同张一炸，“炸”可以管上对牌和连牌，一对王也算“炸”，并且是最大的“炸”。⑤四同张一轰，“轰”可以管上对牌、连牌和“炸”。每一轮出牌的方式须一致并且下家的牌必须大于上家出的牌。

游戏方法：牌洗好后，翻出一张明牌夹在中间，然后各位牌手依次摸牌，直到将所有的牌都分完。每个人摸到的牌多一张少一张无关紧要，摸到明牌的人首先出牌。

出牌方法及技巧同“争上游”等一类玩法相同，手中的牌最先出完者为胜，最后出完者为负。输家在下一盘要向赢家进贡，并获得首先出牌的权利。

4. 捉黑A

黑A指黑桃A，这是争上游变化而来的一种形式，这种玩法适合3~6个人玩。

使用牌数：根据参加游戏的人数的多少来确定使用一副牌的牌张，有时为了玩得快一些使用牌张很少，只要9、10、J、Q、K、A的4个花色的24张牌，有时候要使用一副完整的牌(54张)，有时候不要大小王等等。

捉黑A的游戏方法与争上游相同，只是游戏规则略有改变而已。

(1) 黑桃A是一张特殊的牌，持有黑A的牌手出完牌，

这一盘即告结束。如果这位牌手第一个出完牌，那么其余的牌手均要向其进贡；如果“黑 A”最后出完牌，他要向其他所有的牌手进贡；如果“黑 A”属中间出完牌的，他要向前面的牌手进贡，后面的牌手要向“黑 A”进贡。为避免黑 A 暴露，群起而攻之，黑 A 不作为进贡牌，可以进贡除黑 A 以外的最大的牌。

(2) 当黑 A 持有者认为自己的牌很好，肯定能第一个出完牌，就可以亮出黑 A。果真第一个出完牌时，其他几位牌手均须向他进贡 2 张；若不能第一个出完牌，则须向其他所有的人进贡 2 张。

(3) 第一盘由持黑桃最小牌者先出牌，之后，“黑 A”先抹牌，先出牌。

游戏过程中，黑 A 持有者总是尽可能地隐藏自己的身份，所以整盘游戏都是扑朔迷离，谁也不知道黑 A 在谁手里。黑 A 一旦出来，大家会群起攻之，轻易不能让他跑掉，还要争取自己先逃出来，所以既要争先，又要联合。有时联合需要作出牺牲，牺牲了自己又很不情愿，需要权衡利弊，颇为诱人，玩牌者乐此不疲，也在于此。

5. 关牌

这是一种在我国各地都很流行的游戏，从“争上游”衍生出来，适合 2 人或 2 人以上玩，要求每位牌手持相同数量的牌，强调机会均等、公平竞争。

牌手 2 人或 4 人时，去掉大、小王；3 人玩时，去掉大、小王和 1 张任意花色的 2；5 人玩时则要去掉大、小王和任意 3 张 3。

该游戏中，牌的大小顺序为：2、A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3，无花色之分。

出牌方式有以下几种：

(1) 单张。

(2) 同点牌，比如 2 同牌(对子)、三同牌、四同牌。

(3) 连对：二连对、三连对等等。

(4) 连牌，至少是 3 张以上连牌。

游戏方法：

(1) 洗牌、切牌后，用搬牌点的办法决定谁最先抹牌，同时规定每盘均为黑桃 3 的持有者先出牌。

(2) 每一轮首家出什么类型的牌、以后各家也必须出同一类型的牌，比如：首家出单张，其他人也须出单张；首家是三连对，其他人也必须出三连对。下家出的牌必须比上家出的牌大，否则只能弃权，让下一家续打。

(3) 打牌时，一轮中可以反复循环，不了一圈为限，直到有一家打出牌后再无人压牌为止，一轮结束。这最后一位出牌者成为下一轮的首先出牌者，他可以打手中的任何一张牌。

(4) 有一家手中的牌全部出完了，这盘游戏便告结束。这时就要计算其他人手中剩牌，剩一张牌就负 1 分，累积计算，如果手中的牌一张未出，则要加倍罚分。游戏前可预定一个标准，比如以 50 分为限，破 50 分这一局也就结束了。

6. 5、10、K

这在我国也是非常普及，深受群众喜爱的一种扑克游戏。

使用牌数：3~4 人玩用一副牌，54 张；4 人以上用两副(108 张)或三副(162 张)扑克牌。

现在以一副扑克为例，对这一游戏的玩法做如下说明。

游戏规则：

(1) 一盘游戏完后，以得分多者为胜。5、10、K 的分值分别为 5 分、10 分、10 分，总分是 100 分。

(2) 这种游戏中，牌的大小顺序为：大王、小王、2、A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3。

(3) 出牌的方式有：单张、对子、三同张、四同张、5~10~K 组合。5~10~K 组合大于任何一个单张、对子和三同张；四同张大于 5~10~K 组合；双王大于四同张。

游戏方法：经过洗牌、切牌、抹牌，可以任意由某人领牌，第 2 局起由上一局的输家开始起牌。不论上家出什么牌，下家都应力争管上，否则就失去一次出牌的机会。5~10~K 组合有一种特权，不论是单张还是对子，或者是三同张，5~10~K 都能管上，而且这一组牌还有分值，通常情况下没有四同张和双王，也至少得到 25 分。同花的 5~10~K 大于杂花的 5~10~K。四同张是很少见的，要想得到 5~10~K 的分数，就可以打出四同张。要想抹到双王、实属不易，双王可以压住所有的牌。假如是使用两副牌的话，那么一对大王大于一对小王。

在一盘游戏中，最先“净手”的牌手会受到奖励，他将得到 20 分，并在下一盘开始时，有最先出牌的权利；而最后一个“净手”的牌手则要受罚，会被罚掉 20 分。这种游戏出现负分的情况，就是由于被罚造成的。

“5、10、K”游戏也可二人玩，使用一副牌，只是手牌最多只能抹 5 张，随玩随抹，不够 5 张时须补齐。

“5、10、K”的基本玩法如上所述，但因我国地域辽阔，各地玩时，规则稍有出入；有的地方在出牌方式上还有如下规定：

(1) “三带二”：就是允许一人一次出一组三同牌和一组二同牌（共 5 张牌），如三张 K 带两张 3；

(2) “四带一”：允许一人一次出一组四同牌和一个单张（共 5 张），如四张 4 带一张 5。

(3) 连牌：允许出三张以上连牌，如 6、7、8 和 J、Q、

K。同花大于杂花。

这几种规则，一般是在使用两副或三副牌时才采用的，目的是使牌出手得更快一些。

7. 百分

这种游戏在全国各地广为流传，因其竞技性强，因此深得人们的喜爱。此游戏中，5、10、K 为分值，总分 100，故得“百分”之名。“百分”在流传过程中，又派生出其他的打法，其玩法基本一致，只是规则有所变化。

牌局：扑克牌一副，牌手 4 名，分为两组，相对而坐。

游戏方法：洗牌、切牌，然后牌手按逆时针方向轮流抓牌，每次一张，每位牌手共持有 12 张牌，余下的 6 张牌作为底牌使用。

抓完牌后，接下来叫分、以确定由谁坐庄主打。首先由第一个抓牌者开叫，起叫分数不得低于 60 分。如果牌手认为自己的牌不好，可以不叫，即为弃权，由下面的牌手去叫。叫牌按逆时针方向依次进行，前面的牌手叫出分数以后，后面的牌手可以争叫（当然也可弃权），争叫的分数要比前面叫出的最高分至少要加 5 分。叫牌者应当根据自己手中的牌力及同伴的反应来决定叫多少分，叫牌分数越低越容易成局，所以自己同伴所叫分数未被对方越过时，一般情况下就不再追叫，但如果手头上的牌特别好，有望争得全部 100 分，则应积极响应，以便赢得奖分。叫牌中分数最高者为该盘的庄家。

叫牌结束后，由庄家收起桌上剩余的 6 张牌，与自己手中的牌进行组合、调换，然后挑出 6 张无用或作用不大的牌（可以是分值牌）暗着扣到桌上，是为扣底牌。底牌应单独保存，以备抠底后查验。接着由庄家根据自己手中的牌，宣布对自己最有利的一门花色的牌为主牌。实际上，在扣底之前庄家就已

经确定了主牌的花色。

上述程序完成以后，就可以打牌了。首先由庄家领牌，其他牌手按逆时针方向依次出牌。出牌形式有两种，可以一次出一张，也可以一次出两张以上，即同一花色的牌，只要上边没有压着未出的大牌，都可一并甩出，是为甩牌。跟牌必须与领牌的牌数相同，如首家出的是 1 张牌，跟牌也只出 1 张；若首家出的是 3 张甩牌，跟牌也必须出 3 张。跟牌必须出同花牌，如没有相同花色的牌，则可以垫牌或毙牌。垫牌为小，毙牌为大，相同花色的牌以牌点区分大小。在甩牌的情况下，只要手中还有 1 张相同花色的牌，就不能毙牌，而只能垫牌，例如当首家甩出 3 张梅花牌，对方某家只有 1 张梅花，他也无法毙牌，因此恰当地利用甩牌可以收到出奇制胜的效果。

该游戏中牌的大小顺序为：大王、小王、主 2，其它三张 2(大王、小王和所有的 2 是固定的主牌)，然后是主牌 A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3，其次是副牌的 A 至 3，主牌 3 大于副牌 A。每一轮的出牌中，牌大者获得该轮的分数，并获得下一轮的出牌权。为区分胜负，应将双方的得分检出来，通常只记防守方的得分，庄家一方的得分可通过计算得出。

最后一轮牌具有决定性的意义。定约方(即庄家一方)的牌大，则保底成功，否则即为“抠底”，此时不论定约方得分多少均未成局。因其有特殊的意义，双方都须给予足够的重视。

打完牌后，计算双方的得分，以定胜负。记分规则如下：

(1) 定约方的得分等于或超过叫牌分数，则将双方各自的实际得分分别记之，如庄家叫牌分数为 80，而实际打牌过程中也正好拿到 80 分，则记：

甲方	乙方
80	20

如果定约方的实际得分超过 80 分；假设为 85 分，仍然按双方各自的实际得分分别记之，

甲方	乙方
85	15

(2) 定约方的得分少于叫牌分数，或者在防守方抠底的情况下，给定约方记负的叫牌分数，给防守方记正的实际得分。比如庄家叫牌分数为 90，实际只得了 80 分，防守方得 20 分，显然定约方未做成局，双方的得分记为：

甲方	乙方
- 90	+ 20

如果定约方被防守方抠底，不论防守方得分多少，定约方均记负的叫牌分数，即使防守方一分未得，也是如此。按照上面的例子，假设定约方赢得 95 分，超过叫牌分数，剩余 5 分为防守方所得，但如果被抠底，记分为：

甲方	乙方
- 90	+ 5

(3) 任何一方赢得全部 100 分，还有奖分或罚分，具体规定是：定约方赢得全部 100 分，在叫到 100 分的情况下，奖励 200 分，记为 300 分，在未叫到 100 分的情况下，奖励 100 分，记为 200 分，防守方则记 0 分。若防守方赢得全部 100 分时，给防守方记 100 分，另外还要对定约方记罚分，在定约方叫到 100 分的情况下罚 200 分，记为 - 200 分，在定约方未叫到 100 分的情况下，罚 100 分，记为 - 100 分。

先达到预定分数或分数多的一方为胜。

打“百分”有许多技巧，主要表现在叫牌、扣底牌、打牌、保底、相互配合等方面，下面分别简要介绍。

叫牌：叫牌分数应根据手中牌的情况而定。牌力强，可以多叫，牌力弱可以少叫或不叫。牌力强弱一是看主牌数量多不

多，因为庄家可以指定主牌的花色，所以要看自己手中有无牌数较多的花色；二是要看副牌强不强；三是要看分数牌(K、10、5)掌握得多不多，是否有把握不为对方所获。叫牌既不能保守，也不能过激。

扣牌：扣牌应尽量扣掉一至两门自己较弱的副牌，以便在必要时可以毙牌。副牌较多时，其中有一种花色所有的分数都集中在自己手上，则可以将该花色中的分数扣掉，该花色剩余的牌留在手上一般也不会造成对方得分的机会，因为该门花色中已经没有分数了。

甩牌：如果自己主牌较弱，在有些情况下可以通过甩牌取胜。这时，应当注意将数量较多的一门花色集中起来，在出牌时，应先将该花色中较小的牌打出去，既能将其他牌手持有的该门花色的大牌吸引出来，又可以使自己手中该花色的牌不致于太小而使甩牌受阻。假设打牌到最后，每个牌手只剩4张牌，此时，某位牌手利用自己手上的一张牌（一般为主牌）获得出牌权后，一下子甩出剩余的3张，即使对方牌手持2张主牌，但对于3张甩牌也无可奈何，如果是逐张出牌的话，也许会为对方取胜。

保底：最后一圈牌甚为重要，它关系到保底成功与否。因为在所有牌中，大王最大，所以庄家在有大王的情况下，一般都先“调主”，因为在多数情况下，庄家主牌较多，其他排手的主牌出光了，庄家的主牌就是大牌了。所以在庄家没有大王的情况下，一般都采用“调主”的方式将其他牌手的主牌打光。如果庄家持有大王，打法可随便一些，但也必须注意对方的甩牌动向。

相互配合：打“百分”需要同一方牌手的互相配合。看到自己的同伴调主，应分析其意图，并做出一定的反应。如庄家第一次出牌就是调主，一般表示庄家未持有大王，作为同伴，

如持有大王，在获得出牌权后，就不再调主，此时庄家也就心领神会；如未持有大王，则应积极配合调主。这时作为防守方就应出副牌，因为可以判断出大王在自己一方，如能将大王保持到最后一轮，就有抠底的希望。如果发现同伴有甩牌的意图，则应把与甩牌同花大牌尽早打出去，以为同伴制造甩牌的机会。

总之，“百分”打法技巧颇多，有些需要在打牌过程中去体会和把握，此处不再作详细介绍。

为帮助大家了解规则与技巧，下面举例说明，抓牌结果如图。

另有 6 张牌红桃 J、10、6，草花 J、7、2 暂时放在桌上。开始叫牌，假定由北家先开叫，北家看罢手上牌后，觉得牌不好，既没有一种花色的牌较多，也不持有较多的分数，副牌也较弱，他决定“不叫”。此时轮到东家开叫，他持有 5 张黑桃，副牌有梅花 A、K，且持有 35 分，他叫 60 分。南家持有 5 张方块，但副牌较差，为不使对方轻易做庄，他争叫 65 分。该轮到西家叫牌了，他手上的牌较强，有大、小王和一张 2，另外还有 4 张黑桃，为了显示出自己的牌力，他跳叫到 80 分。北家不叫，东家可叫可不叫，如果认为不能赢得全部的 100 分，就没有必要再加叫了，因为叫分越低越容易成局，东家不叫、南家也无力再叫更高的分数，这样该盘就由西家做庄。他将 6 张底牌收到自己手中，经过组合调整后，看到除了固定主外，有 5 张红桃、4 张黑桃、4 张梅花、2 张方块，本来他是准备以黑桃为主牌，现在看到红桃更多，便转而准备以红桃作为主牌，这样主牌可以多一张。在扣底牌时扣掉方块 K、Q，梅花 J、9、7，黑桃 4，然后庄家宣布红桃为主牌。

接下来开始打牌。由于庄家持有大、小王，保底没有问题，故不调主。庄家先打出一张黑桃 J，南家随 Q，东家出

K，北家出 6，东家牌大，得到 10 分，并获得下一轮出牌权。由于只计防守方的分数，故定约方的分数不必检出。由东家出牌，东家见自己同伴开始未调主，便知大王在同伴手中，于是甩出梅花 A、K 两张副牌，北家随 8、4，西家垫黑桃 A、8，南家随 Q、10。见西家垫出黑桃 A，便知西家已经没有副牌，于是东家出方块 4，北家随 9，西家用红桃 10 毙掉，南家随方块 3，西家获出牌权。由于他手中全是主牌只能调主，他出黑桃 2，南家垫红桃 5，东家垫黑桃 3，北家用红桃 2(主 2)赢得 5 分；北家接着出梅花 5，西家用梅花 2 毙掉，南家虽然没有梅花牌，也可以用主牌毙掉，但由于没有比梅花 2 更大的牌，只能垫掉黑桃 3，东家随梅花 3；西家用小王调主，南家随方块 2，东家垫黑桃 7，北家随红桃 7；西家再用红桃 J 调主、南家随红桃 K、东家垫方块 6，北家随 8，防守方又赢得 10 分；南家出方块 A，东家随方块 7，北家随方块 10，西家用红桃 4 毙掉；接着西家用红桃 9 调主，南家垫方块 5，东家垫黑桃 9，北家随红桃 Q，又赢得 5 分；北家出方块 J，西家用红桃 6 毙掉，南家垫方块 6，东家垫黑桃 10；最后一轮，西家持大王，保底成功。经计算得分，防守方赢得 20 分，定约方得了 80 分，正好成局，双方的得分分别为 80 和 20，一局牌就打完了。

如果这一局牌由东家做庄，在选择主牌上就应当有所考虑，虽然梅花有 6 张，黑桃只有 5 张，但梅花为副牌也许更好些，因为梅花中有大牌 A、K，可以考虑通过两次甩牌取胜；而黑桃牌中，集中了所有 25 分，不为主牌去毙其他牌时，就容易为对方所得，所以最好选择黑桃作为主牌。

8. 升级

这是一种 4 人玩的扑克游戏，在我国各地都非常盛行，尽

管名称和规则略有不同，但其基本玩法是一致的。

牌手 4 名，分为两组，同组的伙伴相对而坐。

使用牌数：一副牌，54 张。

游戏规则：

(1) 5、10、K 为分数牌，K 的分值是 10 分，总分为 100 分。40 分为升级标准，得 80 分连升二级，底牌分数翻倍。

(2) 庄家不计分，非庄家(台下)一方得分。只要破了 40 分的线，就可以上台，或者不够 40 分时，在最后一圈牌中获胜(抠底)，也可以上台；得 80 分或“连抠带破”，可以重新上台并升一级，同时庄家下台。

庄家要守住自己在台上的地位，一是不让对方得够 40 分，二是不让其抠底。如果对方未得够 40 分，且未抠底，则庄家升一级；如果对方一分未得(俗称光头)且未抠底，则庄家连升二级。

不同的地区或不同的人玩牌，其规则可能有不同之处，可灵活掌握：如果抠底就上台，则底牌分值不计；如果底牌分值翻倍，则抠底不能上台。

(3) 打哪一级，哪一级的四张牌则全部为将牌。例如：首先打 3，则 4 张 3 都是将牌，其中所约定的将牌花色为主 3，大于其他的 3；另外的 3 张一样大，每一圈牌中先出者为上。亦有规定 2 永远为将牌者。4 张同点牌，其牌力高于 4 张其他将牌，或高于其他四张不同花色的牌。

(4) 以打 3 为例，牌的大小顺序为：

将牌：大王、小王、主 3、3、主 2、2、A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4。

副牌：A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4。

所有的将牌都大于副牌。

(5) 升级从 3 开始，3、4、5、6、7、8、9、10、J、Q、

K、A，先升到 A 并胜了这一盘者，就赢了这一局，为胜方。打到 J 时，有钩到底一说。台下一方用主 J 抠底，就可以一钩到底，庄家则前功尽弃，必须从头打起；如用副 J 抠底则钩一半，庄家亦丢失半壁江山。

游戏方法：牌洗好后，置于桌上，然后由任意一人从堆牌中抽出一张，以决定由谁最先起牌。怎样规定才公正呢？按 K—Q—J—10—9—8—7—6—5—4—3—2—A 的递减顺序从抽牌者开始按顺时针数，数到抽出的牌点为止。例如：抽出的牌是 J，从抽牌者数起，K—Q—J，数到 J 正好是对家，就从对家开始起牌。

从起牌者开始，顺时针依次抹牌，每人 12 张牌，余下 6 张作为底牌。

抹牌过程中，最先抹到 3 的牌手，为了抢先坐庄，可以立即将 3 亮出，如为稳妥起见，可以等到这个花色的牌稍多一点时再亮，那么亮出的 3 即为主牌 3，其花色即约定成为将牌的花色。

最先亮牌者就成为庄家，并可以支配 6 张底牌。底牌与手牌合并，通过对比将最无价值的 6 张牌再扣为底牌（扣底）。扣底的分数牌应谨慎对待。

游戏过程中，台上一方要想设法使分数牌跑掉，而台下一方则要不择手段从手牌和底牌中获得分值，他们只有获得 40 分，才能将庄家“赶下台”，自己“上台”成为庄家。

首先由庄家领牌，其他 3 人跟着出牌。如果庄家出的是主牌，其他牌手也须出主牌，没有主牌可用副牌来垫；庄家出副牌，那么他出什么花型，其他牌手也须出什么花型，如果手中没有这种花型的牌，可以任意出其他花色的小牌垫掉，也可以出主牌来“枪毙”。每一圈牌中，大者为赢，如果这一圈牌中有分数牌，他为台下一方，则可赢得这些分牌，并可以领出下

一圈的基牌。例如：假设红桃是将牌，庄家出的基牌是梅花 5，第二位牌手出的是梅花 10，第三位出的是梅花 A，第四位手中没有梅花，而有一张红桃 K，他就可以出红桃 K 来毙掉从而赢得所有的分数牌，可得到 25 分。

每一圈牌中，牌可以一张一张地出，也可多张一起出。同一花色的牌，只要前面的大牌已出，不连续的牌也可以一起出。例如：同花色的 A、K、Q、J 可一起出，假如 A、Q 已经打出，那么 K、J、10 也可一并打出，以增强攻击力。某位牌手打出的基牌为红桃 A、K、Q，其他 3 位牌手必须出 3 张红桃，只要有一张红桃，无论再添两张多大的牌，最终还是小于 A、K、Q；如果没有红桃，可以出其他 3 张副牌垫掉，也可以出三张将牌来压住其他牌。

不同花色的 4 张同点牌，出现的可能性很小，其威力无比。例如：基牌为 4 张 Q，除非四张 A 和 4 张 K 大于它，无论按何种规则，4 张将牌或者 4 种花色各一张的大牌，都小于 4 同张 Q。

一盘打完，如台下一方赢了，则庄家下台；如台上一方赢了，则继续留在台上并升级，台上二人轮流坐庄即扣底牌和领牌。

下一盘开始，按照级别，仍以亮牌方式确定将牌花色，如无人亮牌，按顺序从上到下翻开底牌，以该级别的牌的花色作为将牌花色，如无将牌，则以点数大者来确定。

抹牌结束后，每位牌手应检查自己的牌，看有无分数牌，台下一方如连 5 分都没有，可重新抹牌，如感觉牌力很好，也可继续下去。

两副牌的升级，其玩法和一副牌基本一致，只是规则稍有不同：

(1) 5、10、K 为分值，K 是 10 分，共计 200 分。

(2) 庄家不计分，非庄家(台下)一方得分。台下一方得 0~15 分时，庄家升三级；得 20~35 分时，庄家升二级；得分 40~75，庄家升一级；得 80~115 分就上台；得 120~155 分上台并升一级；得 160 分以上时，上台并升二级。在这种规则下，底牌分数翻倍，比如底牌扣下 10 分，被台下一方抠底，就算得了 20 分。根据分值的多少规定升几级，各地略有不同，或者因人而异，玩时稍作约定即可。

(3) 一般从 2 开始往上打，打哪一级，那一级的 8 张牌均为将牌。例如打 4，则 8 张 4 都是将牌，其约定的将牌花色为主 4。当亮牌者只有一张 4，另外 3 人中任意一人若想改花色，只要将两张同一花色的 4 亮出，则改为另一花色，亮牌者本人不能改花色。亮牌者若想巩固自己的花色而不被别人改掉，当抓到第二张同一花色的 4 时须立即亮出，则本花色为这一盘的固定花色。如果第二张同花色的 4 抹到得较晚，那么庄家的地位很可能坐不稳被别人抢走。

(4) 用两副牌打升级，底牌为 8 张。

(5) 由于使用两副牌，同一花色的任何一张牌均为两套，构成一对牌，例如两张红桃 4，梅花 4 等等。出牌时，基牌为一对牌，其余 3 人也必须出同一花色的对牌，若没有对牌，可以出同一花色的其他两张、但无论这两张牌多大，都小于一对牌。如用将牌去枪毙一对牌时，也必须使用一对牌，否则无效。在这种玩法中经常有二联对或三联对的出牌方式，当首家出联对时，另外 3 人也要出联对，若没有联对则出手中同一花色中的对牌；若对牌没有时可出同一花色的任意 4 张牌；若想枪毙联对牌，则将牌也必须是联对，否则无效。

9. 上下台

这是由“百分”派生出来的一种打法。牌手 4 人，使用一

副牌。

游戏规则：

(1) 大王、小王、4张2为固定主牌，其他牌的大小顺序为：A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3，A最大，3最小。

(2) 此种打法不用叫牌，而是固定以65分作为成局分数，庄家一方只要赢得65分或65分以上，并且保底成功，就算成局并继续坐庄。只要防守方赢得40分以上(含40分)或者抠底，就将庄家赶下台，下一局就轮到这一局的防守方坐庄了。

(3) 庄家每成一局，记上一分，最后以分数高低论胜负。

游戏方法：打法与“升级”基本一致，只是“亮牌”不象“升级”逐级往上长，而是固定亮2，以确定主牌花色。在抹牌过程中，任何一位牌手都可以将自己抓到的一张2亮到桌上，每局仅限一次，以先亮者为准。如某牌手首先亮出黑桃2，那么该局中，所有的黑桃牌都是主牌。

在第一局中，亮牌还意味着亮牌者成为这一局的庄家，在以后各局中，亮牌仅表示主牌的花色。所以在第一局中，只要抓到2，不论手上的牌如何，一般都争先亮牌，以获得坐庄权。在以后的各局中，则要根据手中牌的情况决定是否亮牌，既要看某一门牌的数量是否多，还要有该花色的2。牌多无2亮不了，有2牌少不能亮。

如果抓完牌后仍无人亮牌，则需依次翻开余下的6张底牌，以确定主牌。如果底牌中只有一张2，就以2确定主牌花色；如没有2，就以牌的点数确定主牌花色，以牌点高者为准；如果底牌中有两张以上的2，则以上面的一张为准。第一局中出现无人亮牌的情况(一般很少见)，也要将剩余的6张牌翻开，但须依序放到各牌手面前，确定主牌花色的那张牌在谁

面前，就由谁坐庄。

确定主牌后，由庄家将底牌收起，然后扣底。接下来的打法及出牌方式均与百分同。

如果台上一方成局了，下一局就由庄家的同伴坐庄，此为轮流坐庄。如果防守方得了 40 分或者抠底，均表示定约方未成局，因而被赶下台，下一局就该由此局庄家的下首一家坐庄。

10. 四百分

这是由“百分”派生出来的一种打法。牌手 4 人，分为两组，使用一副牌。

游戏规则：每一种花色 100 分，总计 400 分。A 和 K 各 25 分，Q 是 20 分，J 记 15 分，10 记 10 分，5 记 5 分。

起叫分为 250 分，每次争叫至少需增加 10 分。

定约方成局，双方各记自己的实际得分，定约方未成局，则定约方记负的叫牌分数，防守方记自己的实际得分。如庄家叫牌分数 300，实际得分 310，则定约方成局，给庄家记 310 分，给防守方记 90 分。如果庄家只得了 290 分，这意味着定约方未做成局，给庄家记 - 300 分，给防守方记 110 分。

如果叫牌分数超过 350 分，做成局除实际得分外，还要奖励 100 分，未做成局则要罚 100 分；叫牌分数为 400 时，成局奖 200 分，未成局罚 200 分。

游戏方法：洗牌、切牌，各位牌手按逆时针方向顺序抹牌，每人 12 张，余 6 张作为底牌。

抹牌结束，开始叫牌。由最先抓牌者起叫，从 250 分开始，牌好可多叫，牌差可不叫。叫牌依序进行，前面的牌手叫过后，后面的牌手可以争叫，当然也可以不叫。通过叫牌可以大致反映出叫牌者的牌力。叫牌分数最高者即成为该局的庄

家，庄家及其同伴必须挣得等于或超出叫牌的分数，才能做成这一局。

叫完牌后，庄家将 6 张底牌收起，与手中原有的 12 张牌组合，调整，然后扣底牌，底牌作为暗牌并单独存放，以备查验。接下来庄家根据自己的手牌情况宣布将牌花色。然后由庄家首先出牌，其余各家依序随牌，随牌必须出同一花色的牌，如没有同花牌可以垫牌或用将牌毙掉。每轮出牌，4 位牌手各出一张，牌大者赢得本轮的分数并获得下一轮首先出牌的权利。打牌过程中一般只计防守方的得分，另一方即可算出。每一局中的最后一轮牌至关重要，定约方牌大则保底成功；守方牌大则为抠底，无论定约方得了多少分均算未成局，并将底牌中的分数加到防守方的得分中。

一局结束后，按规则计分。如果定约方做成局，下一局由庄家的同伴首先开叫；未做成局，则由庄家的下家开叫。

最后累计分数先达到预定分数或分数多的一方获胜。

11. 找朋友

该游戏是由“百分”派生出来的一种玩法。“百分”打法中，牌手的分组是固定不变的，而“找朋友”的游戏中，牌手的分组是不固定的，而是在打牌前由庄家宣布持有某张牌的牌手为自己的同伴。在每一盘的游戏里，牌手的分组是变化的，而且庄家的同伴在暗处，除持有该牌的牌手心里明白之外，其他人起初都蒙在鼓里，在打牌过程中，相互猜疑，明争暗斗，增加了趣味性。等到该牌出来之后，真相大白，一切猜疑都会破解。这种打法称为“找朋友”。

牌手 4~6 人，使用一副牌，54 张。

庄家指定并宣布持有某张牌的牌手为自己的同伴，一般是指定对自己至关重要的一张牌。例如当庄家未持有大王时，为

保证不被抠底，可以指定持有大王的牌手为自己的同伴；另外，当庄家准备甩牌时，正好缺少甩牌花色中的某张大牌，他可以宣布持有该牌者为自己的同伴，同伴在得知自己的甩牌意图时，应尽快将该牌打出，为庄家甩牌扫清障碍。

由于牌手的分组是不固定的，各个牌手的得分应分别计算。每一局中应把每一方的得分平分，分别记到每位牌手的名下，如果不能得出整数，则由得分多者多计一点零头即可。

“找朋友”在叫牌，打牌及技巧方面，与百分基本一致，不再介绍。先达到预定分数或分数多者为胜。

12. 一对三

这是一种 4 人游戏，使用一副牌，54 张。

游戏规则：该游戏中牌的大小顺序为：K、Q、J、10……3、2、A，K 最大，A 最小。分值牌是 5、10、K，K 的分值不是 10 分，而是 20 分，总分为 140 分。K 不仅分值提高了，级别也见长，因此在牌力较量中 K 牌至关重要，王牌还是位居最高。

游戏方法：打牌过程与打“区分”相似，只是在叫牌中必须从 80 分起叫，以后每家至少要加叫 5 分，谁叫得分最高谁就坐庄。决定了庄家以后，其他 3 人各计各的分，又要阻止庄家打满所叫的分数。

每位牌手 12 张牌，余下 6 张作为底牌。最后一轮牌中，庄家胜则保底成功，其他 3 人中的任何一人获胜，那么就要抠底牌，即将庄家扣底的 6 张牌翻开检查，如有分值牌则要加倍计分，而庄家要倒扣这些分。

该游戏的庄家由于没有同伴的支持而单兵作战，所以困难重重；其余 3 人由于各计各的分，故而不能形成巩固的联盟，在打牌过程中，既要联合对付庄家，同时也难免各打各的算

盘，打起牌来颇有春秋战国时期纵横捭阖的味道。

13. 缺人百分

顾名思义，“缺人百分”就是在参加者不足 4 人的情况下的“百分”打法，又叫“小百”。其最大优势是可以不受人手的限制，在仅有 2~3 人的情况下，也能领略“百分”的乐趣，其实 5~6 人也可以玩。

这种游戏中，5、10、K 为分值，总共 100 分。大、小王加上 4 张 2 共 6 张为固定主牌，无主 2 一说，先出的 2 大于后出的 2。

假定本次游戏者 3 人，即甲、乙、丙，其游戏方法如下：

洗牌、切牌，然后从牌中任意翻开一张，该牌的花色即为主牌花色，并明着放回原处。当抽出的牌为大小王时，那么这盘游戏为无主牌游戏，只有 4 个 2 和大小王为主牌。比如抽出的牌是草花 9，那么这盘的主牌为全部的草花牌和 4 个 2 及大、小王共 18 张主牌。这里主牌的使用方法与升级的方法是一样的，既可以调主又可以枪毙其他副牌以达到得分的目的。

主牌亮出后，就可以从甲开始，按逆时针方向，每人抓 5 张牌，其余的牌置于桌上作为补牌用。

甲先出牌，若甲出红桃，则乙、丙也须出红桃，如果乙、丙手中没有红桃牌，也可以垫出其他花色的无用副牌或者用主牌枪毙，以获得分值牌。这一轮中假设乙出的牌最大，乙就获得了下一轮首先抓牌和首先出牌的权利。每打完一轮要重新抓牌以补齐手中的 5 张牌。当桌上的牌抓完后，手中的牌会越来越 少，直到出完为止。

本玩法中，每人每次只能出一张牌，不允许甩牌。5、10、K 为分值牌，由于每人手中只有 5 张牌，所以每位牌手都有得分的机会。每位牌手将获得的分值牌放置于自己面前，待

这一盘结束后计算每人的得分。得分最多者为胜，或者排出名次，有时以先达到预定的累积分数者为胜。计分方法多种多样，自己灵活掌握，也可事先约定。

14. 双人百分

打“百分”本是4个人的游戏，两个人一般是玩不成的，这里向你介绍一种两人玩的百分打法，可以解决你的难题，它同样有趣。

游戏规则：分值牌与“百分”相同，K、10都是10分、5计5分。出牌方式与“百分”也一样，只是手中的牌少不宜甩牌，以出单张为主。“双人百分”不留底牌，因此也无抠底一说。

游戏方法：洗牌、切牌，两人轮流抹牌，一次一张，取满4张为止。从牌叠中任意翻出一张牌，将这张牌的花色作为将牌花色，然后再把这张牌放回去。例如翻出一张草花8，那么在这盘游戏中所有的草花牌都是将牌。

由洗牌者首先出牌，他出什么花色，对方也须出同样的花色，谁的牌大，谁就赢了这一圈，并获得下一轮的出牌权。如果第一家出了某种花色，第2家手中无此花色，他可以用其他花色的小牌垫掉，也可以用将牌来吃。

每次出牌以后，要从牌叠上补牌，使手中保持4张牌。补牌时由上圈的胜者首先补牌。当牌叠上的牌都补完了，就一圈一圈继续出牌，直到将手中的牌出完，游戏也就结束了。

打完牌后要分别记录各人的得分。以10盘为一局，累积分高者为胜，或者事前定一个标准，累积分首先达标者为胜。

15. 二对一

这是一种专为三人玩而发明的游戏，盛行于南欧诸国。

使用牌数：40 张。一副牌中抽出 4 种花色的 8、9、10 以及两张王牌共 14 张，用剩余的 40 张游戏。

游戏规则：

(1) 牌的大小顺序为：3、2、A、K、Q、J、7、6、5、4，以 3 最大，4 最小。

(2) 含点牌如下：

牌	得 点	牌	得 点
A	3 点	K	1 点
3	1 点	Q	1 点
2	1 点	J	1 点

(3) 出牌方式兼有“百分”和“争上游”的特点。一次出一张牌，首家出完牌后，后面的两家要跟牌，即首家出什么花色的牌，下家也要出同一花色的牌，如没有可以用其他花色的牌来垫。例如：甲为宣战者，乙、丙为应战者，甲出了一张红桃 6，乙手中只有一张红桃 3，在这种游戏中，3 比 6 大得多，出 3 舍不得，又不能垫牌，他可以采取另一种办法，即放弃这次出牌的机会，让自己的同伴丙来对付甲。

游戏方法：先用抽牌的方式决定发牌人，由发牌人洗牌，然后依序将牌一次两张分给各位牌手，共发 6 次，使每人手中有 12 张牌，余下的 4 张置于桌上备用。

本游戏最突出的特点，正如它的名称所显示的那样：二对一，也就是说两个人对付一个人。如何决定谁单独作战对付其他两个人呢？这就要用叫牌的方式来决定。发完牌后，如果某人感觉自己的牌不错，他就可以说：“我宣战！”其他 2 人就结为联盟共同对付宣战者。

出牌前，宣战者因为要一人对付两人，他可以向应战的一方交换 1~3 张牌，当然是以小换大。当宣战者向应战的一方

提出要求，想要哪张牌时，应战方手中如有此牌就必须与之交换；如果应战者手中没有宣战者所要的那张牌，而是在台上剩余的4张牌中，那么宣战者就丧失了继续交换牌的权利；当宣战者交换完牌后，应战者中的一人可以用自己手中的牌与桌上的牌交换，1~4张都可以。

宣战者先出牌。在每一轮次的出牌中，牌大者为胜。应战的2人可以同心协力与宣战者抗争，在出牌的过程中，尽量不压自己同伴的牌，而是专门对付宣战者。上一轮次出牌获胜者，在下一轮次可以先出牌。每一轮次的获胜者可以将该轮牌中含点的牌收归自己，等游戏结束时计算自己的得点。此外，不管最后一轮次的出牌中是否有含点牌，赢方可另外多加一点。该游戏的点数总共33点，以得点数较多的一方为胜；如果点数为一方独占，就要将他所得的点数翻一倍。

16. 有偿转让

游戏人数3~6人，用一副扑克去掉两张王牌。

该游戏中的分值牌只有4张：J、Q、K、A，A为4分，K为3分，Q为2分，J为1分。

游戏方法：每人抹牌5张，余者用作补牌。拿到黑桃最小牌的人为定约人，有权决定将牌的花色。这个游戏的独特之处在于，该定约人可以有偿转让决定将牌花色的权利。例如甲是定约人，他表示愿意出让这个权利，丙愿意用“5分”来购买这个权利，而乙愿以“7分”买进，甲理所当然卖给乙。

将牌花色约定以后，就开始打牌。首先由最终的定约人出牌，其花色必须是副牌花色，除非手中5张全部是将牌。以下顺时针方向依序打牌，必须出同一花色，打完一轮后按牌点高低比较大小，垫牌者无权比较，用将牌可以压倒其他花色，胜者就赢得了这一轮4张牌中的分值牌。

在打牌过程中,如果同一轮中出现将牌的 A、K、Q、J 4 张牌,胜者得到这 4 张将牌分值牌可奖励 20 分。最后打完牌计时,如果某人得到了 4 张同分的分值牌(比如 4 张 K 或 4 张 Q 等),计时时可加倍,原来 4 张 K 应计 12 分,现在加倍计 24 分。

各人手中的 5 张牌打完后,每人再抹 4 张,再打完再抹 4 张,直至全部打完。可以规定 10 盘为一局,最后总计得分,分出胜负。

17. 简易桥牌

这种打法是由桥牌简化而成,可以作为桥牌的入门练习,但它没有定约叫牌,也不按桥牌计分方法计分,胜负以各方赢墩数量来决定。

牌手 4 人,分东西南北坐定,同一方者相对而坐。一副扑克牌去掉大、小王,使用其中的 52 张牌。

游戏方法:洗牌、切牌,由一人按顺时针方向向每位牌手发牌,每一张发给下首一家,最后一张发到自己手上。开始时,北家首先发牌,以后各牌手按顺时针次序轮流发牌。牌全部发完后,由发牌者根据自己的牌确定并宣布主牌的花色。第一局的发牌人同时也就是该局的庄家。

每轮出牌,各家只出一张,称为一墩。每轮出牌中,牌大者赢得该轮,称为一个赢墩,每局有 13 墩牌。

首先由庄家的下一家出牌,如北家是庄家,则由东家首先出牌。第一张牌打出后,此时庄家同伴的牌须明着摊放在桌上,由庄家决定如何出牌。各牌手每次出牌一张,有出牌权的一家出牌后,其余各家要按顺时针方向依次随牌。随牌必须出相同花色的牌,如没有同花牌,可垫其他花色的副牌或用主牌毙掉(如果不是调主牌的话)。垫牌为小,主牌为大,同花牌按牌点区分高下,顺序为:2、3、4、5、6、7、8、9、10、J、

Q、K、A。每轮出牌中大者赢得这一墩牌，同时获得下一轮的出牌权。由于庄家同伴的牌是明着的，各家出牌可根据明手的牌来决定。全部牌出完后，计算各方的赢墩，庄家一方至少要赢 9 墩，将庄家的赢墩数减 5，余数与防守方的赢墩数比较，多者为胜。记下各方的净胜墩数，例如庄家赢 9 墩，防守方赢得 4 墩，庄家的赢墩数减 5，余数为 4，与防守方赢得的墩数相等，即为平局，记为 4 : 4。其他依此类推。先达到预定分数或分数多的一方为胜。

18. 收红

参加游戏者 3 人以上，使用一整副牌。

游戏的目的是要争取赢得更多的红桃牌，每张红桃牌所含的点数如下：2、10、J 各为 10 点，Q、K、A 各 5 点，3、4、5、6、7、8、9 各 1 点。

游戏方法：洗完牌后，依次抹牌，一次一张，每人 4 张牌，余牌放在桌上备用。

将桌牌的顶牌翻开，其花色作为将牌的花色，然后将这张牌再插到牌擦中。首家打出第一张牌作为基牌（第一圈不能出将牌和黑桃作基牌），以下各家要出与基牌相同花色的牌，如果没有，可以垫打其他花色的牌，也可以将吃。一圈牌后，牌最大者收取红桃，获得点数。第一圈的胜者首先从桌牌中补牌，然后其他人也依次补一张牌。补完牌再由上一圈的赢家出第一张牌。

如此一圈一圈的出下去，直到桌牌和手牌都用完，然后计算每个人的得点数，以点数的多少论胜负。

19. 分红

此游戏简单易学，但却趣味盎然。因为红桃牌都是负分，

得到红桃牌的人累积的也是负分，因此玩牌的人在每一轮次的出牌中，不是尽量去赢牌，而是想尽办法去输牌，以免拿到红桃，此为“分红”。

牌手 3~6 人，以 4 人为宜，每人各自为战。

使用牌数：52 张（一副牌去掉大、小王）。

游戏规则：牌无主、副之分，各种花型牌的大小顺序为：

A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2，A 最大，2 最小。

所有 13 张红桃都要记负分，每张 1 分，如果 13 张红桃都收齐了，就要记正分，没得到红桃者记零分。

以分数达到预定目标或分数高者胜，分低者负。

游戏方法：洗牌、切牌，各牌手按逆时针方向顺序抹牌，每次一张，直至抓完。

首先抓牌者领先出牌，其他人须跟打，即出牌花色必须与首家所出的牌一致；如果手中没有相同花色的牌，则可任意出一张其他花色的牌垫掉。每一轮牌中，牌大者为赢，并获得下一轮的领牌权。

在这种游戏中，每个人的目的都是要尽量避免拿到红桃。如果迫不得已拿了红桃，就要想办法让其他人也拿到红桃，或者想办法拿到所有的红桃，此为“收红”。

打牌技巧：由于红桃牌是负分，各牌手都要尽量输牌，以免赢牌而拿到红桃。手中的大牌（红桃除外）要尽量在前三圈打出，以防在以后的圈次中被人垫入红桃。有小牌保护的大牌比较安全，但手中同一花型的牌超过 4 张，为防万一，也要找机会将大牌垫掉。如果自己手中持有红桃大牌，则应尽快将手中一门牌张较少的花色打光，以便垫红桃大牌。如自己手中持有红桃小牌，则可以通过出红桃而让其他牌手吃进，以免在出其他牌时被别人垫入红桃而得负分。

20. 拱猪

这在我国是极受欢迎的一种多人玩的扑克游戏，其玩法比较复杂，颇费脑力，富有刺激性。

这种牌以 4~6 人玩为好，一般以个人对抗为主，也可分成两家，相间而坐。

使用牌数：一副牌，52 张(去掉大、小王)。

游戏规则：

(1) 牌的大小顺序为：A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2，A 最大，2 最小。

(2) 个人分别记分，以最先累计达到正 1000 分者为赢家。

(3) 黑桃 Q 代表“猪”，方块 J 代表“羊”，梅花 10 代表“变压器”。

(4) 这种游戏的得分有正负两种，各牌在游戏中的分值是这样的：

牌	得 分	牌	得 分
黑桃 Q(猪)	- 100 分	红桃 9	- 10 分
方块 J(羊)	+ 100 分	红桃 8	- 10 分
红桃 A	- 50 分	红桃 7	- 10 分
红桃 K	- 40 分	红桃 6	- 10 分
红桃 Q	- 30 分	红桃 5	- 10 分
红桃 J	- 20 分	梅花 10	+ 50 分
红桃 10	- 10 分		

(5) 某位牌手在游戏中将所有红桃收入自己手中即所谓满红，那么他得到的不是负分，而是正 200 分。如果将所有的分牌全部收齐，那就是满贯，将得到正 1000 分。

(6) 梅花 10—变压器，可以使所得的分数翻倍，如果只得

到梅花 10，而无其他分牌，就可以得到正 50 分。

(7) 摸完牌后，如果“猪”牌、“羊”牌、梅花 10 被亮牌，即为卖掉，其分值本身将翻倍，如果亮了红桃 A，则所有红桃的分值也要翻一倍。

游戏方法：第一圈一般规定抹到黑桃 3 的人领牌。基牌是什么花色，后面也应出同样的花色，除非没有，可以用其他花色的牌来垫。

在这种游戏中，牌手的目的是要尽量避免拿到红桃。如果被迫拿到了一张红桃，那就要想办法让其他人也拿到红桃，或者争取收齐。

在游戏过程中，要尽量去输牌，以避免赢牌而拿到红桃和“猪”牌。手中的大牌(红桃除外)要尽量在前三圈的出牌中打出，以防在以后的圈次中被人垫入红桃，通常是手中的牌越大越危险，越小就越安全。

每一圈的第一张基牌，打红桃，称为“分红”；出黑桃，叫“拱猪”；打方块，则称作“牵羊”；出梅花则叫作“捅翻”。牌该怎么出，有讲究，也需要一定的技巧，主要表现在：

亮牌：主要指“猪”牌和“羊”牌。如果这两张牌亮了，即为卖“猪”、卖“羊”，那它们的分值就要翻一倍，而它们所含的分值是所有牌中最多的。假如你手中有“猪”牌，那就要看自己手中的黑桃有几张，假如少于 4 张，那还是不卖为好，以免被别人出黑桃而拱下来；假如你手中有“羊”牌，而且还有方块 A 和方块 K，别人手中只有一张方块 Q、不太容易得到你的“羊”，而你自己得到的可能性很大，就可以亮这张“羊”牌。“猪”和“羊”在游戏中至关重要，所以在亮牌时，一定要三思而后行。

跟牌：有牌必跟，就是说首家出了一张牌，而其他人必须

跟打。花色要一致，如果手中没有这种牌，就可以把红桃和猪牌垫出去，那么一圈中牌最大者得负分。

抛红和收红：“红”指红桃牌。因红桃含负分值，所以一般情况下牌手都千方百计地出小牌，以避免得到红桃牌。如果手中有红桃牌，就要寻找机会垫给别人，这叫“抛红”；因为规则规定，如能收齐 13 张红桃，不仅不得负分，反而会得到正 200 分，这是很值得去冒险的，此为“收红”。如果手中有 5 张以上的红桃，就可以考虑收红，但也要考虑它们的牌点，太小的牌是不可能收别人的牌的，而其他人一旦发觉某人有收红的意图时，就要设法破坏他的收红计划，将红桃分给另外的人，或者自己收很少的分值。准备收红的人还是轻易不要暴露自己的收红意图，一旦早早被发觉，则很难达到目的。

一局结束，最后获得“猪”的桂冠的牌手，对他的“嘉奖”也颇为新颖，除了在其名下画上一个猪头外，还要将洗好放在桌上的一副牌用嘴或鼻子拱开，直到拱出“猪”牌黑桃 Q 为止。

21. 红黑大战

该游戏以 3~5 人为宜，一副牌去掉大、小王，使用其中的 52 张。

游戏规则：红色牌（红桃、方块）是加分牌，黑色牌（黑桃、梅花）是减分牌。加减分的具体规则如下：

黑桃 A 减 15 分，黑桃 Q、黑桃 7、黑桃 2 各减 10 分，黑桃 K、黑桃 J 各减 5 分。

梅花 A、梅花 K、梅花 J 各减 10 分，梅花 Q、梅花 7、梅花 2 各减 5 分。

以上总计减分为 100 分。

红桃 Q、红桃 7、红桃 2 各加 10 分，红桃 A、红桃 K、红

桃 J 各加 5 分。

方块 A、K、Q、J 各加 1 分。

以上总计加分为 49 分。

游戏方法：游戏开始时每位牌手抹牌 5 张，余牌置于桌上供补牌用。此游戏不设王牌，首家打出引牌，其他人跟打同花色牌或垫牌。每轮牌最大者获得加减分数牌。打一轮补一张牌，直到各部打完，然后计算各人得分。在这个游戏中要想办法把减分牌送给别人而自己抢得加分牌，其玩牌和技巧有点类似“拱猪”，需要你开动脑筋。

22. 对牌

游戏使用一副牌，54 张，牌手 2~6 人。

游戏前，通常给每位牌手发一定数量的筹码，以便确定在游戏中哪位牌手最先失败，哪位牌手获胜最多。

游戏规则：A 代表 1 点，2~10 分别代表相应的点数，J 代表 11 点，Q 为 12 点，K 为 13 点，小王代表 14 点，大王代表 15 点。

游戏中，以先出完手中牌者为胜。

游戏方法：

(1) 游戏开始前，每人抽一张牌，比较牌点大小来决定最先抹牌和出牌权。

(2) 洗牌。切牌后，按顺时针方向，从第一位抹牌者开始，依次每人抹 5 张牌，其余置于桌中央，并翻出最上面的一张牌放在旁边作为本次游戏的起始点(比如 8)，其余的牌作为补牌使用。

(3) 所谓对牌，即是从手牌中打出一张与桌面上牌点相同的牌，也可出两张牌，运用加、减、乘、除的方法经过运算得到相同的点数。比如上述起始点为 8，而第一位出牌者手中有

8、4、Q、2、9 五张牌，这时可以出 8，也可以出 Q 和 4 或 4 和 2。

(4) 某一牌手能对出桌面上的牌点时，则手中的牌越来越少，当这位牌手的牌出完后，他就赢了他的上家，他的上家要输给他一定数量的筹码。其他牌手继续游戏，直到只剩下一位牌手时，本轮游戏结束。当一位牌手不能对出牌时，他可以再抹两张牌，当手中持有 7 张牌仍然对不出桌面上的牌点，那么他就输给了他的上家，也就是要输给他的上家一定数量的筹码。上一位牌手对不出，下一位牌手继续对这一牌点。当第一位抹牌者抹到 7 张牌仍然对不出起点牌时，他就输给了其他所有的牌手，他的下一位继续对，若所有的牌手都对不出起点，则本轮游戏无效。

(5) 在整个游戏过程中，下一位牌手所对的牌点应是上一位牌手所出牌中最大的点数，当上一位牌手只出一张牌时，他的下一位牌手只要对出这张牌的牌点即可。

(6) 当一位牌手面前的筹码输光时，则本次游戏结束，并可通过清点每位牌手面前的筹码来计算哪一位赢了多少，输了多少。

玩此游戏有一定的技巧，游戏初始阶段，手中的牌越少越好；接近尾声时，估计别人一时也走不脱，应尽量使手中的牌多一点，牌多则变化也多，以增强应变能力。

23. 接七

在我国这是受到普遍欢迎的一种游戏。简单、易学，一玩就会，而且颇为有趣。牌手 3~4 人为好。

使用牌数：一副牌，52 张，去掉大小王牌。

游戏规则：每位牌手顺序出牌，以形成 4 种花型的、以“7”为中心的 4 个序列。手中的牌先出完者为胜。

游戏方法：首先用抽牌的方式决定发牌人，由发牌人将牌洗好后，按顺时针方向，依次分发给每位牌手，直到将所有的牌都发完。

发完牌后，从发牌人开始，每人一次出一张牌。手中有“7”的人，在轮到自己出牌的时候，必须得出“7”。没有“7”的人，在轮到自己出牌时，要出能与台上的牌接续的牌，比如：以7为中心，向下首先接6，有了6才能接5，直到A；向上首先接8，有了8才能接9、10……K。如果手中既没有7，又没有可接续的牌，那就只好放弃出牌的机会；如果手中有7，就不能放弃出牌的机会。在游戏过程中，每个人都要想方设法尽快把自己手中的牌出完，同时又要想办法阻挡别人出牌。例如：某位牌手的红桃牌只有8和6，他就可以憋着不出，一直等到最后才出，如果他手上还有K，那么8应该早点放出来。这种游戏中，离7越近的牌越好，离7越远的牌越不容易出手，前面的牌憋着不出，后面的牌就出不来，所以又叫“憋七”。

这种游戏在全国各地都很受欢迎，名称也不相同，除了“憋七”外，还有一个名称叫“排七”，其玩法也略有不同：

(1) 每场游戏由手中有方块7的人先出牌，而且他所出的牌必须就是方块7。

(2) 当手中既无7又无可接续的牌时，不仅要放弃出牌的机会，而且要从自己左边的人手中抽一张牌，即使所抽的这张牌能出，那他也得等到下一次出牌时才能出。

美国有一种非常流行的游戏叫“饭坛”(FanTan)，其玩法与“接七”非常相似，只是这种游戏带有明显的赌博性质。游戏前，每个人都要投赌，最后按赢牌的多少来算赌金。因为赌博是一种不良行为，所以我们对这种游戏的具体玩法不作介绍。

24. 速算二十四

这是一种旨在锻炼人的反应能力和四则运算能力的游戏，通常以两人玩最佳，但也可以4人玩。现以两人玩为例，介绍其玩法。

使用牌数：一副牌，52张(除去大小王)。

游戏规则：

(1) 每张牌相应的牌点为：A为1点，K为13点，Q为12点，J为11点，其余按牌点计算。

(2) 根据四张牌的牌点，运用加、减、乘、除四则运算的法则，将4张牌变成24点。每张牌只能运用一次，不得重复使用。

(3) 此游戏以先将手中的牌出完者为胜。

游戏方法：两人各自从手牌中抽出2张牌放在桌上，然后将这4张牌同时翻开，两人迅速在脑中作四则运算，看谁算得又快又准确，先算出的人用手拍一下桌子以示算出，然后将自己的运算过程陈述一遍，如无差错，由未算出的一方将这4张牌收起。例如这样的4张牌：2、6、3、4，可以列出两个算式， $2 \times 6 + 3 \times 4 = 24$ 和 $3 \times 6 + 2 + 4 = 24$ 。如果一方误叫3，误叫方就作败，将4张牌吃进。如果4张牌无论怎样运算都不能得出24，那就各自收回自己的牌，再重新出牌。

如是4人游戏，则每人发13张牌，每次每人出一张合成4张，再行计算。算得出、算得快者就吃进，待4人中有一人手牌出完了，就可计算胜负，以手中剩牌最多者为胜。

如果对计算24点已经比较娴熟了，不妨来个36点，玩法同上，但要求计算成36点，难度稍高些。

25. 韩信点将

这是一种双人扑克游戏，使用一副牌的52张，去掉大、

小王。

该游戏中，A、K、Q、J4种牌为“将”牌。A为单将，K为二连将，Q为三连将，J为四连将。

游戏方法：先抽牌决定谁先出牌，然后各抹牌26张，牌面朝下叠成一摞握于手中，双方都不能看自己和对方的牌。

首家先出牌，接着一人一张轮流翻牌。当双方翻出的牌都是点数牌(2~10)时，可以一直出下去。当有人出到“将”牌时，出牌方式便有所变化。例如：甲翻到一张A，这就是点将了，因A为单将，乙必须在下一张马上翻出将牌(A、K、Q、J均可)。如果乙下一张仍然翻不出将牌，则已出的牌统统收归甲所有；如果乙下一张翻出了一张K，因K是二连将，反过来甲又必须在接下来的两张内翻出一张将牌，否则已出的牌统归乙所有；如果甲在接下来的两张内翻出了一张Q(三连将)，乙必须在接下来的连续三张内翻出一张将牌。如果一方翻到J(四连将)，则另一方必须在四张内点到将，否则就输牌了。这样一直玩下去，直到一方的牌全部被另一方赢去，游戏便告结束。

在此游戏中，不要因手中的牌减少而丧失信心，只要剩牌中有将牌特别是单将A，常常可以反败为胜。

26. 决战

这是在欧美各国深受儿童喜爱的一种扑克牌游戏，它简单易学。

牌手4人。

使用牌数：一副牌，52张，去掉大、小王。

游戏方法：首先用抽牌的方式决定发牌人，牌最大者发牌。

洗完牌后，由发牌人按顺时针方向一次一张发给每位牌手。这种游戏不同于别的游戏的特点之一，就各人得到发给自己的牌时，都不许看牌面，而要作为“暗牌”依序执于手中。

该游戏没有大、小王，牌的顺序为：A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2，以 A 为最大，2 最小。游戏的目的，就是通过比较牌的大小来赢得所有的牌。

发完牌后，就从发牌人开始，将手牌的最上面的一张牌翻开，等各人的牌都翻开了，就看这 4 张牌中哪张最大，拥有最大牌者，就赢得了其他 3 张牌，赢家将这 4 张牌放在自己那叠牌的下面，循环使用。如果在翻开的 4 张牌中，最大的牌不止一张，而是 2 张或 3 张，那么拥有相同大牌的人就将已翻开的牌放在桌上，然后再从手牌中取一张牌压在自己的那张牌上，然后翻开，比较它们的大小，在第二次较量的牌中，最大者不仅赢得了第二次翻开的牌，也赢得了先翻开的 4 张牌。

游戏就这样一直进行下去，直到有一人将所有的牌都收到自己手中为止。

27. 比大小

这种游戏在我国非常流行，玩法简单，无需什么技巧，但运气很重要。

牌手 2 人，使用一副扑克牌，包括两张大、小王。

游戏规则：4 种花型的大小顺序为黑桃、红桃、方块、草花。每一种花型的 13 张牌的大小顺序为 2、A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3，2 最大，3 最小。在每一轮次的出牌中，如果是同一花型的牌，按大小顺序比较大小，比如草花 7 大于草花 5；如果是同点牌，则以花型的大小顺序比较大小，比如红桃 J 大于方块 J；如果花型不同，牌点大小也不同，则纯粹按照牌的大小顺序比较大小。

出牌方式，牌可以一张一张的出，也可以三张以上的同花连张一起出，还可以出对子、三同张、四同张。

游戏方法：洗牌、切牌，每人轮流抓 5 张牌，持有最小牌

者先出牌。一般每一轮先出牌者要把手中的最小牌打出去，第二家所出的牌必须大于前者的牌，或者牌点大，或者牌点相同牌花大。同一轮牌中，出牌方式必须一样，前者出单张，后者也对单张；前者出同花顺，后者也必须出同花顺。前一轮牌中牌大者先补牌，另一家后补，保持手中 5 张牌，然后牌大在下一轮先出牌。

照上述方法一轮一轮地打下去，等桌上的牌都摸完后进入最后一轮。在最后一轮的出牌中，谁最先把手中的牌出完，谁就成为胜者。

28. 加州 Jack

这种游戏在美国的加利福尼亚非常盛行，所以就称加利福尼亚 Jack。游戏者 2 人。

使用牌数：一副牌去掉大、小王，使用 52 张牌。

游戏规则：该游戏中牌的大小顺序为：A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2，A 最大，2 最小。

该游戏中含有分值的牌为 A、K、Q、J、10，共 5 张牌，其分值如下：

一张 A	4 分
一张 K	3 分
一张 Q	2 分
一张 J	1 分
一张 10	10 分

出牌方式为单张，上家出什么花色的牌，下家也须跟打相同花色的牌，无牌可跟，可以出其他花色的牌垫掉，也可以用主牌盖吃。

游戏方法：牌洗好放在桌子上，从上往下数将第十三张牌

翻开，以决定主牌花色，如果翻开的是红桃 J，则所有的红桃牌都是主牌。决定了主牌花色后，就开始抹牌，一次一张，一人 6 张牌。抹完牌后，将翻开的那张牌插入剩余的牌堆中，然后将牌堆翻过来，也就是将余牌全部由暗牌变为明牌。

先抹牌者首先出牌，他可以出任何一张牌，下家则必须跟牌。每一轮牌中，牌大者为胜，并在下一轮首先出牌。每一轮次后，每人可以先后从牌堆上各补一张牌，不过要由赢家先起，输家后起，使每人手中的牌始终保持 6 张，直到余牌抹光为止。牌堆上没牌了，“决战”的时刻也就到了，双方继续出牌，直到手中的牌出完为止。

由于牌堆上待起的那张牌总是明牌，所以双方可以根据形势取舍。比如牌堆的顶牌是 A、K 等大牌，那么双方在这一轮会展开激战，力争拿下这一轮，好吃到一块“肥肉”；如果顶牌是 2、3 之类的小牌，双方则会争相出小牌，以避免得到一张最差的牌。双方争夺的牌不一定是序列中较大的牌，而往往是含分值较高的牌。

当一方获得了 7 分，这场游戏也就结束了。如果到了最后，双方打成平手，那么谁手中有主牌 A，谁就是赢家。

29. 以少胜多

这个游戏适于 4~6 人玩。

4 人游戏，用 32 张扑克牌(取 7、8、9、10、J、Q、K、A 各 4 张)；5 人游戏，用 35 张牌(取 6~A 各 4 张，除去黑桃 A)；6 人游戏，用 36 张牌(取 6~A 各 4 张)。

游戏规则：该游戏的目的是避免得分，以不得分或少得分为胜。得分的情况有以下几种：

- (1) 赢得第一圈者得 1 分。
- (2) 赢得最后一圈牌者得 2 分。

(3) 赢牌中如有 J 者，每张计 1 分；如 4 张 J 归于一人手中，则加倍计分，得 8 分。

(4) 凡出错牌者，全部分数(11 分)归他一人所得，其余人不计分。

游戏方法：洗牌、切牌，按顺时针方向依次抹牌，直到抹完。

该游戏不设将牌，只在同花中比大小。没有首家所出的花色，可以打其他花色垫牌，但不参加比大小。该游戏以小牌为好，大牌容易得分，所以有大牌应尽早垫出去免生后患。例如：首先出牌者出了一张黑桃 8，第二家出黑桃 9，第三家出黑桃 10，第四家无黑桃，垫一张方块 K，这一圈即由第三家获得。接下来第三家首先出牌，游戏循环进行。

每局游戏的盘数可依参加人数而定，4 人参加则以 4 盘为一局，总计得分多寡确定胜负。5 人参加可以 5 盘为一局，6 人参加可以 6 人为一局，以此类推。

30. 特约花色

牌手 4 人，一副牌去掉大、小王，使用 52 张牌。

游戏前先将 4 张“A”取出，各人抽一张，分置各人面前作为标记。这“A”的花色表示各人的特约花色，这与以后计分有关。

拿到黑桃 A 者负责将 48 张牌分发给各人，每人 9 张，余者叠齐置于桌上。

游戏方法：首先由发牌人出牌，第一张牌可以不拘花色和点数，但第二家必须按首家出牌的点数出相同的牌。例如第一家打出草花 5，第二家只能出“黑桃 5、红桃 5、方块 5”中的一张，如果手中没有 5 就可以得到一次补牌的机会。先把手中的任何一张牌垫到桌上牌堆的最底下，然后从上面补一张，如

果补进的正巧是“5”，就可以打出，如不是“5”就留在手中，改由第三家打牌。以下各家打牌方法相同。第到同一点数的4张牌打满，打出第四张牌的那家就把这4张牌收归自己面前，并把第四张牌放在面上，因为计分与收尾牌花色有关。接着这一人便另外打出一张牌，游戏又进入新一轮。

某人首先把手中的牌打完了，该盘游戏的获胜者便是他。这时就可以计分了。

计分办法：每赢得一组牌(4张)得4分，如果收尾牌正巧与本人的特约花色相同则计分翻倍，计8分。

胜者计分是将4家得分的总和作为自己的分数，其余3家只计本人的分数。此外，除胜者外，其余三人手中都有剩牌未出完，手中每留一张牌便计负1分，最后计分时应正负相抵。获胜一家计总分只计算各人正分，不计负分。

31. 拉米牌戏

这是经墨西哥传入美国的一种西班牙扑克牌游戏，它是目前美国最受欢迎的游戏。牌手以4人为佳。

使用牌数：一副牌，52张(去掉大、小王)。

这种游戏得分的方式有两种：

- (1) 通过“净手”(将手中的牌全部打完)得分；
- (2) 通过分值不同的组合牌得分。

能够得分的组合牌主要有两种：三同、四同张和同花连牌，其分值如下页表。

游戏方法：

(1) 先用抽牌的方式决定发牌人，发牌人将牌洗匀后即按顺时针方向依次给每位牌手发牌。每人发7张牌，余下的正面朝下放在桌上作为底牌。将底牌的顶牌翻开，放在底牌的旁边，作为明牌堆的第一张牌，各人以后打出的牌要依次放在这

张牌的上面。

三张 K	30 分	一张 J	10 分
三张 Q	30 分	一张 10	10 分
三张 J	30 分	一张 9	9 分
四张 K	40 分	一张 8	8 分
四张 Q	40 分	一张 7	7 分
四张 J	40 分	一张 6	6 分
三张 10(9、8、7、……A)	20 分	一张 5	5 分
四张 10(9、8、7、……A)	30 分	一张 4	4 分
同花三连张	20 分	一张 3	3 分
同花四张以上连牌	40 分	一张 2	2 分
一张 K	10 分	一张 A	1 分
一张 Q	10 分		

(2) 发完牌后，从发牌人开始，按顺时针方向依序每人从底牌堆上取一张牌插入自己的手牌，然后各人可以根据自已的需要将手中已组合好的牌翻开放在自己面前得分。这些程序完成后，就从发牌人开始，任意选取自己手中无法组合的一张牌放到明牌堆上，然后又依序从底牌堆上再各起一张牌，这一次因各人手中的牌不多，不太可能形成所规定的组合牌，这时得分的主要方法，就看自己刚从底牌堆上抓来的这张牌是否与上一轮形成组合的牌再形成新的组合，上一轮的组合不局限于自己的组合牌，别人的也可以，例如：上一轮甲(或他人)有一组合：梅花 5、方块 5、红桃 5，而甲在第 2 轮起牌中取到了一张黑桃 5，那么他就可以将自己手中的黑桃 5 和前面已使用过

的三同张组合成四同张而得分；如果上一轮有一组合：方块 Q、J、10，而乙原来手中有一张方块 8，再次起牌后拿到一张方块 9，那么他就可以将手中的方块 9、8 和原来已使用过的方块三连张组合成方块五连张而得分，其他情况可以依此类推。

(3) 如果有一人首先将自己手中的牌组成组合牌后，那么他就算“净手”得分了，游戏也到此结束；如果底牌都已取完，仍没有一个人“净手”，那就要将明牌推倒扣过来，作为底牌继续这场游戏。游戏结束后，就要按得分标准来统计每人的得分。得分有正、负两种。正分就是靠组合牌得到的分数；在一人“净手”后，其他人滞留手中的牌计作负分。单张牌的分值表是为计算负分而列的，如果在有人“净手”后，手中还有 3 张牌，一张 K、一张 6、一张 2，那就得负 18 分。如果留在手中有组合牌，那么所得的负分不能按单张算，而要按组合牌的分值来算。如果某人在游戏过程中一次组合牌都没放，而在某次摸牌后一下就将手中的牌全部组成 3 组合牌，那么他的得分要加倍。

以上我们介绍的是拉米牌戏最基本的玩法，这种游戏还有很多变化，如：五百分拉米、诺克拉米、定约拉米、金·拉米、波斯拉米、大陆拉米等等，这些由拉米派生出来的玩法，基本上与拉米一样，只是附加了一些特殊的规则，使游戏更加有趣。

32. 定约拉米

它是由拉米牌戏派生出来的一种游戏。它的目的与拉米游戏相同，那就是通过组合牌和“净手”来得分，但它与拉米游戏有两点不同：

(1) 游戏前要做一约定，即规定每局什么样的组合牌才能

得分。

(2) 一场游戏中，规定只能打七局牌。

每场游戏开始前要定约，约定每一局什么样的组合牌能得分，每一场游戏所做的约定可以是一样的，也可以不一样，下面就举一例加以说明。

假如这场游戏所做的约定为：

第一局：一组同牌和一组连牌；

第二局：两组同牌；

第三局：两组连牌；

第四局：两组同牌和一组连牌；

第五局：两组连牌和一组同牌；

第六局：三组同牌；

第七局：三组连牌，同时要求“净手”。

每人在自己第一次放下组合牌时，必须满足此场游戏所做的约定，否则要被视为犯规。

该游戏适合多人玩，一般可以 6~8 人一起玩。

使用牌数：158 张（三副 52 张的牌，外加两张王牌）。

游戏方法：游戏中的两张王牌可以代替任何花型、任何大小的牌组成某种组合牌。但如果某人手中有王牌所代替的牌，他就可以将王牌抢过来，所以在一场游戏中王牌会几易其主。

先用抽牌方式决定首先抹牌和出牌者，然后按顺时针方向依次抹牌，每人 12 张，其余的作为底牌。将底牌最上面的一张取下来，翻开放在底牌旁边，作为明牌的第一张。

抹完牌后，各人就要查看自己手中的牌是否有符合第一局约定条件的组合牌，如果有，就把它面朝上放在自己面前，等到各人都放完了牌，就从首家开始打牌，将手中不能与别的牌组合的一张牌依序放到明牌堆上，再依序按顺时针方向各从底牌堆上抹一张牌，开始第二局的游戏。某人在轮到自己打牌

的时候，他可以根据情况决定打不打牌，如果他决定不打牌，那么他也不能从底牌堆上取牌。

从第二局开始，在第一局中未能放组合牌的人，可以把符合第二局定约条件的组合牌放下，而在前面局中已放过组合牌的人，即使他手中有符合定约条件的组合牌，他也不能再次放牌得分，只能在自己和其他人已放下的组合牌的基础上，通过“续打组合牌”的方法得分，也就是将手中的牌与台上已使用过的组合牌再次组成新的组合牌。

第三、四、五、六局的打法与第二局基本一致。

在第七局中，在放下 3 组连牌的同时必须“净手”（手中不再有牌）。当有人“净手”后，游戏也就结束了。如果在底牌用尽时仍没有人“净手”，就将明牌堆倒扣过来作为新的底牌，游戏继续进行。

定约拉米与拉米牌戏的记分方法不太一样，它是以总积分最低者为赢家。得分不是按组成多少组合牌得分，而是算一场游戏结束后，各人滞留在自己手中的牌的分数，这是负分值，各牌所含的分值如下：

一张王牌	- 15 分	一张 8	- 8 分
一张 A	- 15 分	一张 7	- 7 分
一张 K	- 15 分	一张 6	- 6 分
一张 Q	- 15 分	一张 5	- 5 分
一张 J	- 15 分	一张 4	- 4 分
一张 10	- 10 分	一张 3	- 3 分
一张 9	- 9 分	一张 2	- 2 分

33. 塔牌

塔牌(原名 Cansta)起源于南美洲，流行于国际间。同桥牌一样，是一种规则较为复杂、趣味浓厚的扑克游戏，其玩法类

似我国的麻将。

牌手 4 人，分为两组，同组牌手相对而坐。

使用牌数：两副牌，108 张。

游戏方法：将两副牌合并洗匀，向左顺次发牌。每人发牌 11 张，余牌放在桌中间，称为“换牌堆”，并将其上的第一张翻开仰放在换牌堆的旁边，称为“吃牌堆”^①。然后四人按下述步骤开始游戏：

(1) 检查手中的 11 张牌中是否有红 3(红桃 3 或方块 3)，如有，无论几张均摊下，并从换牌堆上补进摊下的张数，使手中保持 11 张牌。

(2) 检查手中有无 3 张或 3 张以上的同点牌组(如 J—J—J—J 等)，称“可摊牌组”^②，如有，再计算一下这些牌组的总分是否符合开组的开牌要求(算法详后)，如果已经够了，就可以把这些牌组摊在自己面前，叫做开牌^③。有了摊出的牌组以后，在打牌的过程中，如果手中的另一张牌(原有的或抓来的)有与摊出牌组同点的，也可摊到这个摊出的牌组上去。

(3) 检查手中的余牌能否与吃牌堆上的第一张牌配成可摊牌组(同点牌组)，如有，就可把手中的这 9 张同点牌(至少 2 张)摊出，并配上吃牌堆上的第一张牌，然后将吃牌堆其余的牌都拿入手中，叫做吃牌^④。吃牌后，再从手中打出一张牌。

(4) 如果手中的牌不能开牌和吃牌，或认为目前得益不多而不愿开牌和吃牌，就从换牌堆上拿进一张牌，称为“抓牌”。抓牌后，应从手中打出一张牌。凡打出的牌，都仰放在吃牌堆面上。

(5) 每副牌中的两张特设王牌(即大小王，共 4 张)称为大百塔，4 张 2(共 8 张)称为小百塔，大小百塔可以当作任何牌用。

游戏就这样顺序进行。经过多次的吃牌或抓牌，对抗双方

的两位牌手所摊之牌为得分，双方计算分数。

游戏规则：

(1) 每盘游戏和牌时，除和牌人外，其余三人手中持有的牌统作罚分，而桌上摊出的牌统作得分，得分与罚分的差额就是这一组的净得分，净得分是每盘游戏累积计算，任何一组先积满 5000 分就取得胜利。

(2) 牌分的计算方法如下：大百塔每张 50 分；小百塔每张 20 分；A 每张 20 分；K、Q、J、10、9、8 每张 10 分；7、6、5、4 及黑 3(黑桃 3 及梅花 3)每张 5 分；红 3 每张 100 分，每组在一盘游戏中取得 4 张红 3 可得 800 分，但如果在和牌时取得红 3 的一组还没有开牌，那么红 3 的分数则作罚分，每张罚 100 分，如有 4 张则罚 800 分；纯塔每座另加奖分 500 分；混合塔每座另加奖分 300 分，和牌另加 100 分。

(3) 大小百塔本身及黑 3 都不可以组成可摊牌组，但在和牌时，和牌人有权将手中的黑 3(至少三张)作为牌组摊下，但不能有百塔。黑 3 是不能吃的，所以称为安全牌。

注释：

① 游戏开始时，如果换牌堆翻出的第一张是大小百塔或 3 时，就必须连翻，直到其他牌出现为止。

② 可摊牌组可以带有百塔，但是在 3 张时至少要有两张真牌(即同点牌)，百塔不得超过一张，在 5 张及 5 张以上(或每座塔)时，至少要有 4 张真牌，百塔不得超过 3 张。

③ 开牌是吃牌的先决条件，任何一组在没有开牌以前是不可以吃牌的。开牌必须具有足够的开牌要求分，开牌要求分是随着游戏的累积得分而增加的，其计算方法如下：仅有罚分时，摊出牌组能有 15 分即可开牌；累积得分 0~1495 分时，开牌要求分为 50 分；1500~2995 分时，90 分开牌；3000 分以上时，须摊出 120 分方能开牌。但须注意，红 3 及塔的另加奖分是不得作为开牌要求分的。当开牌带吃牌时，用一对真牌吃

牌，这个牌组的分数可以算在开牌要求分以内；如果用一张真牌带一张百塔吃牌，那么这个牌组的分数就不能算在开牌要求分以内，必须除去。

④ 凡上家打出的牌和本组已摊出的牌组同点，或与手中(下家)的牌能配成可摊牌组的话，均可吃牌。但是当吃牌堆中有大小百塔或红 3 时，吃牌堆就宣告免吃。

34. 互通有无

此游戏类似麻将的玩法，牌手 3~6 人，以 4 人为宜。

使用牌数：一副牌，52 张，去掉大小王。

游戏规则：

(1) 游戏以换牌形式进行，换牌的目的是要使手中的 4 张牌成为同一花色的四连张或不同花色的四同张。

(2) 记分规则如下：

2 到 10 的同点牌 70 分

J 到 A 的 4 张同点牌 90 分

2 到 10 的同花四连张 80 分

J 到 A 的同花四连张 100 分

(3) 在游戏中，可以将各盘的得分累积起来，先得到 500 分为第一名，其余按得分多寡排序。

游戏方法：游戏者围桌而坐，由各人抽一张牌，牌最大者取得发牌权。洗牌、切牌后，按顺时针方向依次发牌，每人发 4 张，余牌放在桌中间。

换牌由发牌人首先开始。先从桌中的余牌内翻出 4 张放在牌堆边换牌人就从这 4 张牌中选择一张需要的补入手牌中，然后打出不需要的牌。这样顺时针轮流换牌，直到全部表示不再换了，就将这 4 张牌收起置于桌旁，再从牌堆中翻出 4 张新的明牌供调换。

由于换牌是每人每次 1 张轮流进行，所以虽然明牌保持 4

张不变，但牌的花色、牌点是不断变化的。游戏者不拘一圈为限，可以一直调换下去，只要有你需要的牌，游戏直到有一人宣布换牌成功，便告结束。但这个宣布必须在调齐牌后，下一圈轮到时才可摊牌宣布。

35. 五十一分

这在我国是非常受欢迎的一种游戏，以先得到 51 分者为胜，故此得名。

牌手 3~6 人，使用一副牌的 52 张，去掉大、小王。

游戏规则：

(1) 每位牌手依序轮流换牌，一次一张。换牌的目的是将手上的 5 张牌换成同花大牌，以便得分。

牌的分值是这样的：A 记 11 分，K、Q、J、10 各记 10 分，9 以下的牌按牌点记分。如手上是同花的 A、K、Q、J、10，则分数为 51 分。

游戏方法：用抽牌的方式决定谁先抹牌和最先出牌。洗牌、切牌，依次抹牌，一次一张。当抓到第六张牌时，每人查看自己手中的牌，把同一花型的牌凑在一起，留在手中，把张数少的花型中的一张牌抽出来，放到一旁。一般是剔小牌留大牌，即便大牌比小牌的花色少一两张也宁肯留大牌，因为大牌的分值高。

剔除了一张牌就要再起一张牌，然后再剔一张……如此一张一张地替换，当手中的 5 张都是同一花型时，就可以将它们扣在台上，这 5 张牌便能得分。

当 5 张牌都扣在桌上后，手中就没有牌了，当再轮到自己起牌时，就不是起一张，而是起 5 张牌，等到起第六张牌后，又可以剔除，……就这样进行下去，直到桌面上的牌都起完。

当桌面上的牌起完后，手中的牌不是 6 张时，各人就把自

己的牌摊开放在各自面前，这时如果牌中有 3 张同花也可以得分。

谁先得够 51 分，谁就是赢家。如果一局结束后，没有人得够 51 分，那就再来一局，直至有一人数局的累积得分达到 51 分为止。

下面以一位牌手的牌为例加以说明。比如他首先抓了 5 张牌：梅花 9、梅花 8、梅花 5、黑桃 K、红桃 2，然后又抓到一张梅花 4，显然他适合凑梅花牌，于是他将红桃 2 打出。接着他又抓到一张黑桃 A，这样他手中有黑桃 A、K，梅花 4、5、8、9，他必须在凑黑桃还是凑梅花之间作出选择。梅花牌多，很容易就能凑成五张，但梅花牌太小，得不了高分，要想得高分还应转而凑黑桃。

36. 花色递进

这是一种简单易学，人数可多可少的游戏，游戏者一般 3~6 人。

使用牌数：一副牌 52 张(去掉大、小王)。

游戏方法：

(1) 扑克花色大小的次序一般为黑桃、红桃、方块、草花，黑桃最大，草花最小；有些地方以红桃为最大，方块最小。玩牌时可以根据个人的习惯或爱好临时约定，在此我们以黑桃最大、草花最小为例加以说明。

(2) 由参加游戏者逐一搬牌点来决定最先抓牌者。牌手为 3 人时，每人抓 7 张牌；4 人参加游戏时，每人抓 6 张牌；5 人或 6 人参加游戏时每人抓 5 张牌。假定本游戏由甲、乙、丙、丁 4 人参加，在洗牌、切牌后，由甲先抓牌，每人 6 张，其余的牌置于桌中央作为补牌用。

(3) 各人将手中的 6 张牌整理后，各报出自己手中最小的

草花牌，第一张牌由草花最小牌的持有者出，而且必须要出这张牌。假如甲手中持有草花 4，是 4 人手中最小的草花牌，因此甲把草花 4 打出，之后按逆时针方向乙、丙、丁依次打出递进花色。甲打出 3 草花，乙就要打方块，丙打红桃，丁打黑桃。出牌时只看牌花不看牌点，在 4 人都出完牌后，比较牌点的大小，牌点最大者获得下一轮次的首先出牌权。乙打出了一张方块，那么丙要出红桃、丁出黑桃、甲出草花。这四个花色是循环的，要根据首先出牌者所出的花色来变换。

(4) 如果轮到该打某种花色，手中又无这种花色的牌，这时就需从牌堆中抓牌，直到补到有该打的花色为止。补进手中的牌除打出一张外，其余的牌都将留在手中。

(5) 如果桌上的补牌用完了，上家出完牌，下家的花色接不上，那么下家就要吃上家的牌，由上家继续出牌。比如：甲打方块，乙打红桃，而丙手中无黑桃，桌上又无补牌了，这时丙要吃进甲、乙的两张牌，由丙再出牌。

(6) 第一个将手中的牌出完者为胜，最后一个出完者告负。

37. 凑对子

这是一种在我国非常普及的游戏，其方法简便，没有什么技巧，老少皆宜。参加游戏的人数可多可少，只要有 2 人或 2 人以上就能玩。游戏使用整副牌 54 张。

游戏方法：洗牌、切牌，用搬牌点的办法确定哪一位首先抓牌。

抹牌前，由首先抓牌者从牌堆中任意抽出一张牌，背面向上置于一旁，任何人均不能看。接着按逆时针方向依次抓牌，直到将 53 张牌全部抓完。本游戏中每人抓牌多一张或少一张对结果并无影响。

牌抓完后，各位查看自己手中的牌，将牌中成对的两张牌抽出放在自己面前。对子抽出后，只有单张留在手中，然后由首家开始，从自己的左首一家手中抽一张牌，如果所抽的牌与自己手中的一张牌能凑成对子，还是把它们抽出来置于自己的面前；如果不能凑成对子，则留在自己手中。然后由右首的一家从自己手中抽牌，方法如前述。如此一圈一圈地进行下去。

手中的牌最先全部凑成对子或最先被抽完者为胜。由于有一张牌被抽出只剩下 53 张牌，必然有一张配不成对子，那位最后持有一张单牌者为失败者。

这个游戏也可改成同色对子，即黑色的黑桃和草花成对，红色的红桃和方块成对。这样玩难度增大，但趣味性也增强了。

38. 十点半

这是一种 2 人或 2 人以上玩的游戏，使用一副牌。

该游戏中牌的点数是这样规定的：A ~ 10 是数字牌，数字牌的点数与牌面的数字相同，J、Q、K、大王、小王均为半点。

先用抽牌的方式决定谁先抹牌。洗牌、切牌后从首家开始按逆时针方向依次抓一张牌，余者置于桌上作为补牌用。

这个游戏正如它所谓的那样，要使手中牌的点数接近十点半或是正好十点半，这个最终的点数是手中每张牌的点数之和。

等每人抓完一张牌后，从首家开始，根据手中牌点的大小决定从补牌中抓几张牌。当手中的牌点接近于十点半时，为避免超过十点半，可以不再抓牌；当手中的牌点离十点半比较远时，可以根据牌的情况，分析一下需要抓几张；当手中的牌点

相加刚好为十点半时，就不必抓牌了；若手中的牌点相加超过十点半时，同样也不能再抓牌了。不再抓牌了，就将手牌扣于桌上，等下一家继续抓牌，然后各家依次进行。

各位牌手都不抓牌后，就将手中的牌全都摊到桌面上，按以下规则决定输赢。

(1) 牌手的牌点均未超过十点半，以最接近十点半者为大。

(2) 牌手的牌点超过十点半时，仍以接近十点半者为大，但超过十点半的牌点小于还未达到十点半的任何点数，例如十二点小于半点。

(3) 牌手的牌点以十点半为最大。

(4) 当出现两个相同的最大牌点和最小牌点时，要决出胜负，只好请两位牌手再重新玩一次，以决高下。

39. 三十一

这是在南欧很盛行的一种多人玩的扑克游戏，牌手以 4 人为宜，分成两组来对抗。

使用牌数：一副牌中的 40 张。一副牌去掉大、小王，同时还要将 8、9、10 全部抽出。

该游戏中，牌的大小顺序是这样的：3、2、A、K、Q、J、7、6、5、4，3 最大，4 最小。其中 A、2、3 为含点牌。

游戏方法：搬牌点决定发牌人，然后由发牌人将牌按顺时针方向一次 5 张发给各位牌手，共发两次，每人手中有 10 张牌。

A 的三同张、2 的三同张、3 的三同张及同一花色的 A、2、3 三连牌均为含点牌组。在出牌前，10 张手牌中如果有含点牌组，要把它们抽出来亮给其他牌手看，以便获得点数，如果有两组以上，也只挑其中的一组亮给别人看，亮完牌后，仍

旧放回手中。

出牌顺序与发牌相反，不是按顺时针方向，而是按逆时针方向。第一轮次的出牌由发牌人的右首开始。每一轮的首牌可以任意出，不受任何限制，下面的牌则必须与首牌是同一花型，如果手中没有同花型的牌，可用其它花型的牌来垫，但垫牌是最小的牌。每一轮牌中，牌最大者为赢家，如果这一轮牌中有含点牌，赢家也就获得了这些点数。因为牌手分为两组，同伴之间可以相互提示出什么牌，这是规则所允许的。

手中的牌都出完后，就要计算双方的得点数，以先获得 31 点或接近 31 点的一方获胜。

含点牌的计分标准如下：

(1) 出牌前所展示的牌的组合其点数为：

三张 A	3 点
三张 2	3 点
三张 3	3 点
同花型的 A、2、3 连牌	3 点

(2) 每一轮次出牌中所赢得的 A，每张 1 点。

(3) 每一轮次出牌中所赢得的 2、3，每张 1/3 点。

(4) 在最后一轮次出牌中，如果赢得 2、3，也算 1 点。

40. 取“十四”

这是一种 3~6 人参加的游戏，使用一副牌中的 52 张，去掉大、小王。游戏终止时以得分多少论胜负。

在这个游戏中，每张牌都有相应的点数。A 为 1 点，K 是 13 点，Q 为 12 点，J 是 11 点，其余牌的点数与牌面数字相同。

游戏方法：牌洗完、切完后，用搬牌点的方式决定谁最先

抓牌和出牌。从首先抓牌者开始，按逆时针方向抓牌，每人每次抓一张，直到每人手中有 3 张牌为止，其余的牌置于桌上作补牌用。然后由首家从补牌堆上翻 3 张明牌作为开场配点牌。

从最先出牌人开始，要求手中能打出一张牌和桌上的一张或几张明牌的点数之和为 14，符合这一要求的，就将这几张牌收到自己面前，只能用手中的一张牌配桌上的几张牌而不能用桌上的一张牌配手中的几张牌。

每一位牌手一次只能取一个十四点，以后按逆时针方向依次轮流取牌。每位出牌人在拿了一个十四点以后，必须从桌上的补牌堆上抓两张牌到手中，然后再从手中选一张牌打到桌上作为明牌。如果轮到打牌时手中的牌不能与桌上的明牌配成十四点，也必须打一张牌到上去，然后再补一张牌，即每人手中始终保持 3 张牌，只有桌上明牌的数量是变化的。

打完牌后，每位牌手计算自己的得分。计分是以各人所获牌的张数和花色来计算的，一张黑桃牌计 4 分，一张红桃计 3 分，一张方块计 2 分，一张草花计 1 分。由于花色不同其所计分数不同，因此在打牌过程中不仅要考虑拿的张数要多，而且要拿大花色，这样才能得高分。例如手中有一张红桃 6，桌上有一张方块 5、一张草花 3 和一张黑桃 8，用红桃 6 配方块 5 和草花 3 可得 6 分；用红桃 6 与黑桃 8 配成十四点可得 7 分。此时，宁取一而舍二，这就需要精打细算。

41. 调兵遣将

这种游戏是由 50 年代初盛行的“杜洛克”牌戏演化而来。由于打牌过程中可以以“将”抵“兵”，变化多端，所以玩起来饶有兴味。

牌手以 3~6 人为宜，使用一副牌的 52 张，去掉大、小王。

游戏方法：发牌的张数视参加人数的多少而定。一般情况下 3 人参加每人发 8 张，4 人参加每人发 6 张，5 人参加每人发 5 张，6 人参加每人发 4 张。其余的牌置于桌上待用。

由发牌者从余牌中抽出一张作为“将”牌的牌点。比如抽出一张红桃 9，那么四张 9 均为“将”牌，其余的牌就都是“兵”。4 张将牌中以抽出的红桃 9 为最大，以下按花色的大小序列排，即黑桃、红桃、方块、草花。因为抽到红桃，所以红桃一跃而由第 2 升居首位，其次才是黑桃 9、方块 9 和草花 9。

现在假定 4 人参加游戏，由于将牌翻出红桃，那么首轮牌就必须出红桃花色中的一张，以下按顺时针方向依次出牌，也都必须出相同花色的牌。4 张牌出齐，由牌最大者获得下一轮的最先出牌权，他可以出任一花色的牌，其余三家必须随出同花色的牌。

如果某一家手中没有必出的花色，他就必须从桌上的牌堆里一张一张地补牌，直到抓进一张所需的花色，打出这一张牌，其他补进的牌则滞留手中。如果第一轮的首家没有要出的红桃，他也必须到牌堆上补牌，直到补进红桃。其余各家缺少同花色的牌时，若有“将”的话，还可以“将”抵“兵”。

“将”牌可抵任何花色，而且大于其他任何牌，并夺得下一轮的出牌权。同一圈牌中如果出现了两张以上的“将”，那就要按前述的顺序排列大小。出牌时，可以有同花色的牌不出，而先以“将”夺取出牌权；有时为了避免损失一员“将”，也可以不出，而去补牌，这时须权衡利弊。

手中牌首先出完的人，获第一名，剩下的人继续打牌。等桌上的牌都补完了，就无须再补了，跟不出同一花色者就轮空。最后一位手中剩牌者就是输家。

当玩游戏的人较多时，可以用两副牌放在一起玩，玩法相同。

42. 七巧

该游戏因民间传说牛郎织女七月七“鹊桥会”而得名，故而游戏中以 7 为贵，以 14 为界。

游戏以 2~8 人为宜，人越多越有趣。使用一副牌，去掉大、小王。

游戏前举一人发牌，依顺时针方向每人发一张暗牌，只有自己可以查看点数。各人查看自己的点数后，要考虑是否添牌加点，以后再发牌给的就是明牌了。发牌者轮流问各人要不要添牌，有要添牌的，就补一张，如还嫌点数小还可再添牌，但最多只能添 5 张。

游戏规则及计分办法：

(1) 扑克牌的点数，除 K、Q、J 分别为 13 点、12 点、11 点外，其余均按牌面数值来算。

(2) 得一张 7 可计 10 分；一张暗 7 再加一张明 7 可得 30 分，是这种游戏中的最高分，称为“七巧”。

(3) 如果手中 1、2、3 点之类的小牌，添了几张牌后，恰好凑成 14 点，可得 20 分，称为“合巧”。例如：手中一张 2 点，添上一张 5 点、一张 3 点和一张 4 点，合计 14 点。

(4) 如果添一张便成 14 点，称为“正合巧”，得 24 分。例如：手中一张 10，添上一张 4 或一张 8 添上一张 6，都可成为“正合巧”，此外还有 A—K、2—Q、3—J、5—9 等 4 个组合。

(5) 凡连补 5 张皆为小牌者，可破例要求加补一张，称“暗七巧”。即手中暗牌加上后补的 6 张，总计不超过 14 点，可获 26 分。例如：手中有一张 3，又补进 A、2、2、A、

2, 这时如能再发一张 A 或一张 2, 便成“暗七巧”; 如发给的是一张 3, 正好凑成 14 点, 就不能算“暗七巧”, 而仅能算“合巧”, 得 20 分。

(6) 如添牌后合计点数超过 14 点, 非但不得分还要扣分, 每超过 1 点, 扣 3 分, 依此类推。

(7) 添牌全部结束后, 每个人分别将牌全部摊开, 计算得分并加以记录。最后以分高者或先达到指定分数线者为胜。

43. 巧组十三

该游戏很简单, 没有什么技巧, 而且能得到它的必然结果, 适合一个人自娱自乐。

使用牌数: 一副牌的 52 张, 去掉大、小王。

游戏方法: 将牌洗好成一摞放在桌上, 游戏者一张一张地抹牌, 遇有两张牌的点数之和为 13 者, 即取出置于一旁, 比如 Q—A、J—2 等等, K 作为 13 点可单独取出。最后的结果是一张不剩, 必然都能组合成 13。原因是每一种花色从 A 到 K 的 13 张牌, 其点数之和能被 13 整除。4 种花色能配成 13 的组合如下: K、Q—A、J—2、10—3、9—4、8—5、7—6。

44. 自“始”至“终”

该游戏要分别计开始时的得分和终止时的得分, 合计之后分高下。这种游戏适宜 4 人玩, 使用一副牌中的 36 张, 去掉大、小王和 2、3、4、5。

游戏前要先决定主牌花色。洗牌后, 由一人翻出中间任何一张牌, 这张牌的花色便成为主牌花色。然后切牌, 按顺序依次抹牌, 最后每人手中有 9 张牌。

抹完牌后, 各人将手牌摊开, 有符合以下计分标准者可得分。具体计分方法是:

主牌 A、K、Q 每张计 20 分。

Q 的四同张计 200 分。

A、K、Q、J、10 五连张计 1000 分。

同花三连张计 30 分。

同花四连张计 60 分。

同花五连张计 100 分。

各人手中的 9 张牌可以重负计分，比如 Q，既可以单独计分，又可以作为五连张计分，其它牌亦同理。

游戏开始时先把各人可以计分的牌亮出来，并将分数记录下来。分数最低者首先出牌，其他人要跟打同样花色的牌，如没有可用主牌压或用其它花色的牌垫掉。这一圈牌的赢者将这墩牌收归自己面前供结束时计分。

游戏结束时的计分办法与开始时不同，请牌手注意。牌的花色不分大小，也无主、副之分，只按牌点计分。

A 计 15 分、10 计 10 分，K 计 5 分，Q 和 J 各记 3 分，9、8、7、6 各计 1 分。

开始时的得分加上最后的得分，便是总分。

假如这盘游戏的主牌是方块。甲手中的 9 张牌是：方块 A、方块 Q、红桃 Q、红桃 8、红桃 7、红桃 6、黑桃 Q、草花 Q、草花 9。那么开始打牌前就应计 270 分，其中主牌 A 和 Q 各计 20 分，四张 Q 计 200 分，红桃 6、7、8 可计 30 分。打完 9 圈后，甲手中还有方块 A、10、6，黑桃 Q、J、9，红桃 8、草花 7，得 35 分。把“始”和“终”两个分数相加便是甲的最后得分 305 分。

45. 讨牌

这个游戏参加的人越多越有趣。一副扑克牌去掉大、小王，使用其中的 52 张。

游戏方法：洗牌、切牌后，一人一张依序抓牌，直到52张牌全部抓完。每个人把自己手中的牌进行整理，将成对的牌抽出放在自己面前，牌面向上，供大家检查。单张的牌留在手中，下面的步骤就是要从别人手中讨来牌与自己的单张凑成对，然后才能抽出。

所谓“讨牌”，即你可以向游戏者中的任何一人讨要你所需要的牌。比如甲手中有黑桃J、而桌上明牌中已有了红桃J和草花J，那么甲就要想办法讨来一张方块J，甲估计在丙手中，所以向丙讨要，如果丙果真有此牌就必须给甲，甲将黑桃J和方块J配成一对放在桌上，倘若丙并无此牌，只好作罢，同时甲也暴露了自己手中的黑桃J。接下来由第2家乙继续讨牌，如果乙恰好有一张方块J，他就可以非常顺利地从小王手中将黑桃J讨过来。

每位牌手依次讨牌，当某一人手中的牌全部脱手时，他便是胜利者，其他人继续游戏，直到全部决出名次。

玩这个游戏时，一开始都很容易暴露自己的牌情，而且不易讨来自己所需要的牌，越到后面，剩的牌越少，命中率也就越高。

46. 逢五逢十

这是一种双人牌戏。使用一副牌的52张，去掉大、小王。

将扑克牌分成红、黑2组，两人分别洗不同颜色的牌，然后互相交换，牌面向下握于手中。

游戏时双方各翻出两张牌来斗胜负，胜者可以将自己的两张牌收回，放在自己牌叠的最后继续使用。负者的两张牌就被“俘虏”，必须退出战场，放于边上成为弃牌，不得使用。这样一次次较量，牌先出光者即为失败者。

在这个游戏中，牌的点数是：A 为 1 点，K 为 13 点，Q 为 12 点，J 为 11 点，其余牌的点数与牌面数值相同。双方的牌比大小时，除了比点数外，另有其特定的规则。

(1) 双方翻出的牌，能够自行成对的为大，它可以“吃掉”对方的两张单牌，这好比“集中优势兵力，各个击破”。例如黑方翻出 2 张 10，红方翻出 K、Q，那么黑方胜，红方输。如果双方都是对子，就要以对子的大小来区分胜负。如红方 2 张 5，黑方 2 张 3，那就是红方胜，黑方的 2 张 3 退出战场。

(2) 在双方都没有对子的情况下，就要以“逢五逢十”为大了。“逢五逢十”是指一方翻出的 2 张牌合起来成为 5 点、10 点、15 点、20 点、25 点。例如：红方翻出 9、6，黑方翻出 K、A，红方合计 15 点逢五，则红方胜。如果双方都“逢五逢十”，就要比合计点数谁大，如红方是 9、6，黑方是 K、7 (20 点)，则黑方胜，红方负。如果双方合计牌点完全一样，那就是“两败俱伤”了，一并退出战场。

(3) 如果上述两种情况都没有，而双方的 4 张牌合计点数可以“逢五逢十”的也可以计胜负，此时以领头牌大者为胜。假如红方翻出 10、J，黑方翻出 A、K，合计点数为 35，因黑方的 K 大于红方的 J，故黑方胜。如果一方的两张牌能与对方一张牌合成“逢五逢十”的话，也可以“2 吃一”，此时不比领头牌大小。例如红方出 J、5，黑方出 9、7，红方的两张牌与黑方的 9 合成 25 点，则红方胜，黑方负。如果每一方的两张都可以和对方的一张合成“逢五逢十”，则以各自的领头牌大者为胜。例如：红方出 10、4，黑方出 9、A，红方的 10、4 与黑方的 A 合成 15 点，而黑方的 9、A 也可以和红方的 10 合为 20 点，因红 10 大于黑 9，故红方胜，黑方负。

(4) 如果 4 张牌内不能分胜负，而双方各一张牌却能“逢

五逢十”，那也可以比胜负。如红方出 Q、9，黑方出 10、3，Q 和 3 可以合成 15 点，因 Q 大于 3，所以红方胜，黑方负。

(5) 偶尔会发生 4 张牌中完全没有上述 4 点之情况，此时，这 4 张牌同时退出战场。

在上述 5 点比胜负的规则中，各点是依次序而来的，必须有先后的比较。如既有对子，又可合成“逢五逢十”，那就要以对子为准；如双张的“逢五逢十”要比单张的“逢五逢十”优先考虑等等。

47. 一拍即合

这是一项锻炼人的记忆力的游戏，参加者以 2~4 人为宜。使用一副扑克牌，去掉大、小王。

牌洗匀后，由一人将 52 张牌面朝下一行一行排在桌上，每个人都不知道牌的分布情况。

游戏的方式是大家轮流翻牌，每人每次翻一张。每翻开一张牌，须出示给大家，然后放回原处，仍然牌面向下。每个人须记住所翻开的牌的点数及其位置，记得越多，越准确就越容易获胜。经过几次轮流翻牌，逐渐会翻出与前面的点数相同的牌，这位翻牌者就要凭记忆找出前一张，以便配成对子。例如第三家在第一行的第五张翻出一张黑桃 5，转过来第一家又翻出一张 5，这时他就可以在黑桃 5 上拍一下然后翻过来，果真是 5 也就配成了对子、收归己有。最后 52 张牌全部配对完毕，谁赢得的对子多，谁就是赢家。

游戏中有几点规则需要遵循：

(1) 找对子过程中，如果误拍了其他牌，就要罚停翻一次，翻错的牌依然放回原处。因此，在翻牌以后，如果感觉自己记不清所需牌的位置，最好还是放弃找对子的权利，免得自己受罚而且又替别人翻了一次牌。

(2) 牌的位置不能随意变更。

(3) 如果参加游戏的人多，可以使用两副牌放在一起玩，并加大难度，要求配同色的对子。例如黑色必须配黑色(黑桃和草花)，红色配红色(红桃和方块)。

48. 左右逢源

游戏者 3~5 人，使用一副牌，去掉大、小王。

将牌洗均匀后，轮流依次抹牌，抓来的牌都作为暗牌，整理好握于手中。游戏的目的是要做成四个花色的从 A 到 K 的序列，谁手中的牌先出完谁就获胜。

游戏方法：游戏开始时轮流把自己的牌一张一张翻成明牌，翻出的牌仍在自己面前叠成一摞。只有翻到 A 时，才可将这张牌放到桌中央，作为一个序列的起点，以后有人翻到同花色的 2 才可接到 A 的上面，2 的后面接 3，总之要按照 A、2、3、4、5、6、7、8、9、10、J、Q、K 这样的顺序来排列。

在翻牌的过程中，无法接续的牌都牌面向上码在自己面前，每人面前都有一摞。这摞牌的顶牌，随时都可有牌接续，即可上连也可下连，并且不受花色的限制。比如有一张顶牌是红桃 J，那么它既可连 Q 也可连 10，如果某一家翻出一张 Q 或者一张 10 就可以送到 J 的上面。这样每位牌手不仅可以向桌中央送牌做同花色序列，也可以将牌送到别人的牌摞上。手中的牌翻完了，可将面前的明牌翻过来继续游戏，谁的牌最先送完，谁就是胜者，其余的人继续游戏，以决出名次。

玩这个游戏要机灵一些，比如送牌时可能会出现两面都可以送的情况，就要根据具体情况来决定，总之要使自己尽快出完牌又要阻止别人很快脱手。另外，打牌中如出现误接误送的现象，犯规者要罚停翻牌一次。

49. 斗花色

这是 2~4 人参与的游戏，使用一副扑克牌，去掉大、小王。

游戏规则：斗花色的意思是，除了同一花色的牌比大小外，花色本身也有大小之分，大花色的小牌也能胜小花色的大牌。花色的大小顺序是黑桃、红桃、方块、草花，黑桃最大，草花最小。

一张黑桃牌计 4 分，一张红桃牌计 3 分，一张方块牌计 2 分，一张草花牌计 1 分。游戏结束时要根据各人的得分决胜负。

游戏方法：将牌洗好，每人抓 5 张牌，出示最后一张牌，谁的牌最大，谁先出牌。先出牌者一般都要将小花色的小牌先出手，比如甲出草花 4、乙打草花 10，丙无草花打出方块 3，丁出方块 6，甲又可以打红桃 5，这样一直打下去，直到有一人出了牌后其他 3 人都管不上，这一轮方告结束。这一轮的赢家把这一轮出的牌都收归自己，并获得下一轮的出牌权。一轮结束，从赢家开始依次补牌，补齐 5 张为止。等全部的扑克牌都打完，游戏便告结束，根据赢牌分别计算各人得分。

50. 四十五分

游戏者 4 人，分为两组，同组伙伴相对而坐，使用 52 张牌。该游戏中，牌的分值是这样规定的：

将牌 A、K、Q、J 各计 1 分，

将牌 10、9、8、7、6 各计 2 分，

将牌 5 计 3 分，

将牌 4 计 4 分，

将牌 3 计 5 分，

将牌 2 计 10 分，
副牌 2 各计 3 分。

整副牌共计 45 分，牌的大小顺序仍为 A、K、Q、J……4、3、2。仔细研究可以发现，将牌全部计分，而且牌越大分越低，牌越小分数越高；除了将牌外，副牌只有 2 可以得分，其他副牌均不含分值。

游戏方法：

(1) 洗牌、切牌，然后按顺时针方向依次抹牌，一次一张，抹到 9 张为止，余 16 张备用。抹完牌即开始叫牌，叫牌的分数就是一方能拿到多少分的定约。一般从 20 分起叫，各人根据自己的牌力决定叫多少分，最高叫满 45 分。首先抹牌者第一个叫牌，下面依次叫牌，后者所叫的分数必须高于前者，牌不好也可弃权不叫。当叫到再无人争叫时，这个分数即为定约分，表示定约方要在这盘游戏中拿到约定的分数。定约后，由定约人指定该盘游戏的将牌花色。如果抹牌后无人叫牌，那就由首先抹牌者决定将牌花色后再叫牌，还无人叫牌，就以 20 分为定约，打完后再计分。

(2) 完成定约和确定将牌花色以后，每位牌手可以从余下的 16 张牌中换 4 张牌。首先从定约人开始换牌，各人将手中 4 张较弱的牌抽出来摊在自己面前，然后从余牌中选 4 张补充手中的牌。换牌时不准将分值牌换进牌堆。如果有一家不换牌，也应将余牌中的 4 张明摊在自己面前。

(3) 完成换牌后，由定约人首先出牌，每次一张。如领牌者出将牌，其余三家也必须出将牌，没有将牌可垫打其它花色牌。如首家出副牌，其他人不论手中有没有这种花色，均可用将牌来盖吃。例如：将牌花色为黑桃，定约人首打红桃 5，其他人只能出红桃或黑桃，如果这两种花色都没有，可以垫打其它花色。打完一圈，牌大者赢得这 4 张牌，并获得下一圈的领

先出牌权。

该游戏中，大牌分值低而小牌分值高，如照常规打法，大牌的持有者和小牌的持有者都不容易得高分，这就需要一定的技巧。大牌容易赢牌，但本身的分低，小牌自己的分也未必情愿被大牌吃掉；小牌分高，但自己不容易得到，很可能被大牌吃掉。持有大的将牌的牌手，尤其是将牌数量较多时，应主动调主，免得其他人手中的将牌分数跑掉，因为将牌随时都可以毙副牌，只有三张副牌 2 不好控制。小的将牌持有者要想己方得分，除了送给同伴外，还可以毙副牌。三张副牌 2 要想不让对方吃掉，只能等同伴出大牌时送出，自己直接得分的机会微乎其微。看来双方蚕食与反蚕食的较量其激烈程度不亚于硝烟弥漫的战场，要想取胜还须同伴双方的通力合作。

手中的牌都打完后，一盘也就结束了，双方分别计分。计分办法如下：

(1) 定约方完成或超额完成定约分时，将双方的分数差作为定约方的记录分，非定约方不记分。例如：定约方的约定分是 32 分，实际得了 35 分，超额完成定约，对方仅得 10 分，那么记录定约方的分数为 $35 - 10 = 25$ 分。

(2) 定约方未完成定约时，对方的得分为定约分减去定约方实际得分加上本方得分。例如：定约分为 32 分，实际只得 30 分，未完成定约，那么对方的得分为 $32 - 30 + 15 = 17$ 分。定约方不记分。

(3) 定约分是 40 分，定约方又完成了定约，那么定约方记录分可得 50 分。

游戏可约定 8 盘或 10 盘为一局，总计得分决出胜负。

51. 一千五百点

这是在法国和英国最受欢迎的一种双人玩的扑克牌游戏。

使用牌数：两副扑克牌，去掉大、小王，再将所有的 2、3、4、5、6 抽出来，用余下的 64 张牌进行游戏。

游戏规则：牌的大小顺序是这样规定的，A、10、K、Q、J、9、8、7，A 最大，7 最小。游戏过程中，两张数字相同的牌，以先出者为大。

含有点数的各种牌及牌的组合列表如下：

1	将牌 K—Q	40 点
1	副牌 K—Q	20 点
3	将牌 A—K—Q—J—10 序列	250 点
4	黑桃 Q—方块 3	40 点
5	两套黑桃 Q—方块 3	500 点
6	四张 A	100 点
7	四张 K	80 点
8	四张 Q	60 点
9	四张 J	40 点
10	将牌 7	10 点

游戏方法：先用抽牌的方式决定谁先出牌，然后轮流每人抹 8 张牌，余牌放在桌上。翻开牌堆的顶牌，这张牌的花色定为将牌花色，之后再把它放到牌堆的最下面。

首家出牌，下家不得放弃出牌的机会。每次出一张牌，下家所出的花色不一定与先出的一样，只是按照规则所规定的顺序比较大小，如果是两张相同的牌，以先出者为大。当每人出完一张牌后，就比较谁的牌大，牌大者为本轮的赢家，并首先从牌堆上补牌、使每人手中保持 8 张牌。补牌前要查看手中的牌，是否有含点数的牌及组合牌，如果有，就将它们摊到桌上，计算点数，然后分别记到各人的名下；如果手中的牌有两种符合上表的规定，都可以得点数，但一次只能要一个点数，

而另一张牌或组合牌则要等到下一次起牌前才能要点数。其实每一轮出牌的输赢并不重要，重要的是要把含点数的牌及牌的组合保留下来，而将无用的散牌打出去。

如此一轮一轮的打下去，点数先达到一千五百点者为胜，或者几盘的累积分先达到一千五百点为胜。

另一种玩法是这样的：

游戏接近尾声，两人手中的牌都不足 8 张，而桌上只剩下 2 张牌时（一张未翻的牌和一张早已翻开的作为将牌的牌），就不能再亮牌了，那张翻开的牌最后归属上一轮的赢家。在最后一轮的出牌中，上一轮的赢家先出牌，另一方手中如有与上家所出的牌花型相同的牌时，他必须跟出相同花色的牌。

游戏结束后，计算点数，除了各人用单牌和牌的组合所得的点数外，在出牌过程中，某一轮次所出的牌中有 A 和 10，在这一轮次出牌中获胜的人要加 10 点；在最后一轮获胜的人也要加 10 点。

谁先获得一千五百点，谁就是赢家。

52 . 叫绰号

这是一种简单而有趣的游戏，牌手 4~6 人最为合适。

使用牌数：一副牌，52 张，去掉大、小王。

游戏方法：游戏开始前，每位牌手都要给自己起个绰号，而且每人都要牢记自己和他人的绰号。

用抽牌的方式决定一个发牌人，然后由发牌人将牌按顺时针方向依次发给每位牌手。所发的牌都是暗牌，得到牌的人也不能看自己面前的牌。发牌一次一人一张，直到发完。

发完牌后，由发牌人将他面前的牌堆的顶牌翻开，然后按顺时针方向，其他人也依次翻开顶牌，当你所翻开的牌的牌点与某人的牌点相同时，你要在对方叫出你的绰号之前抢先叫出

他的绰号，如是你就能得到他的那张牌，否则你将把牌输给他。得到牌的人要将得到的牌连同自己的那张牌一起放在自己的牌堆下面，然后继续游戏。

如果所有人的牌都翻开了，却没有牌点相同的牌，须将它们各自收起插入自己的牌堆，再重新开始。

在游戏过程中，如果叫错了别人的绰号或者在没有出现牌点相同的牌时就乱叫别人的绰号，那就要受罚，被罚者要将自己的一张牌交给被叫绰号的人。

这个游戏的目的是要将全部 52 张牌收齐。当 52 张牌全都被一个人收走了，游戏也就结束了。

53. 报数

该游戏无技巧可言，却具有较强的娱乐性和适应性，打牌场面热烈，人数不限，不失为一种消遣的好办法。

使用牌数：一副牌去掉大、小王，用 52 张。

游戏方法：2 至数人游戏皆可，参加的人数多时，可用两副牌。将牌分成与参加人数相同的等份，每人一份，各人将自己的一摞牌理齐，合为暗牌。

由任意一位牌手将自己手牌的顶牌翻开明着放到桌上，并报数，从 1 开始；下面的牌手依逆时针方向顺序进行，从自己手牌的上端翻开一张，明着覆盖在已出的牌上，并接着前面的牌手报数。比如首家报数为 1，接下来的一家就应报 2，报数应按 1~13 的顺序进行，不许乱报，报完 13 后，接下来又该从 1 开始循环。当上一家报出的数与自己翻开并打出的牌点数一致时，他就赢了，并将已打到桌上的牌收归己有，放到自己的手牌下边，然后再翻出一张顶牌，并从 1 开始报数，打法同上。最先失去全部手牌者告负，将其他牌手的牌全部收进者为胜。

54. 匹配相当

这是一种 4~6 人玩的游戏。

使用牌数：52 张（一副牌去掉大、小王）。

游戏方法：每人发牌 4 张，其余的牌放在桌上作为补牌用。首先由持黑桃最小牌者先打牌，接下来按顺时针方向轮流打牌。打牌前先在补牌堆上补 4 张牌，翻开放在桌面上，然后看一看桌上这 4 张牌与自己手中的 4 张牌有没有“匹配”的机会。匹配的方式有 3 种：

(1) 牌点相同，配成对子。如 K—K、Q—Q、J—J 等等。

(2) 点数之和相匹配。假如手上有 5 和 2，桌上有 3 和 4，它们的和相等，都是 7，也算匹配。此时的 K、Q、J 不能作为 13 点、12 点、11 点来用，只能在对子上相配。

(3) 手中有一张 8 而桌面上有两张 8，可以以一配二，即把桌面上的两张 8（甚至三张 8）一齐收归已有。

打牌者碰到有匹配的牌即放在自己面前留作最后计分用。在配对之后，这位牌手可以再从补牌堆上翻一张牌以补齐桌上的 4 张牌，如果新翻开的牌与桌上剩下的明牌匹配的话，那么这些牌又收归已有。如果翻开牌无法匹配，即转由第 2 家打牌。

每位牌手都依照这个规则轮流打牌，如果某人手中的牌都已对完，只能去补牌堆翻明牌，看看有无机会配对，只有等 4 人手中的牌都打完了，才能每人各补 4 张作为手牌。当桌面上的明牌被配完，就再从补牌堆上翻一张作为桌上明牌，继续游戏，直至全部牌都打完。

最后每人计算各自的得分，获 A 计 20 分，K 计 18 分，Q 计 15 分，J 计 12 分，其余的牌以牌面点数为分数（例如 10 计 10 分，5 计 5 分，3 计 3 分），总分最多者为胜。

55. 依样葫芦

此游戏适于4人以上，人越多越有趣。

根据参加游戏的人数，每人取一套点数相同的4张牌备用。假如6人参加游戏，可用A、K、Q、J、10、9六组牌，每组4张。将这24张牌打乱洗匀，分发给各人，每人每次发一张，4圈全部发完。每位牌手拿到4张牌，将牌展成扇形握于左手，牌面向里不使他人看见自己的牌。每个人的目的都是要将手中的不同点的4张牌换成同点的4张牌。换牌开始前，各人先整理一下自己的牌，并作好计划，准备换到哪4张同点牌。假如手中发到的牌是两张J、一张10和一张A，那么就计划将两张J保留下来，而用10和A去换别人的牌。

换牌方法：当发令者喊“开始！”各位牌手就把自己不需要的牌送到下家（左首）面前，同时接收上家（右首）送过来的牌。依序循环，不可任意停止交换。这样一送一接，各人手中始终保持4张牌。

等到有一人已换成4张同点牌后，就要做一个小动作（比如拉耳朵，摸鼻子，闭住一只眼睛等）以示完成交换。其他人发现有人已换到4张同点牌并发出了“信号”，就应立即模仿做出相同的动作，越快越好，动作最慢者即为失败者，要施以“惩罚”，比如唱歌、跳舞、讲笑话等小节目。

56. 纳普

参加游戏者3—5人。使用一副扑克牌，去掉大、小王。

游戏方法：洗牌、切牌，然后大家依次抹牌。一次一张，每人抹5张牌。剩下的牌放在桌上待用。

这个游戏的目的是要赢得特殊点数的牌墩，为此每位牌手要进行叫牌，叫牌数为你所能赢得的墩数。如果你有两张

A, 你可以很简单地说要赢得 2 个牌墩。达到 5 墩牌即叫一个“拿破仑”，这是很困难的。

从首先抹牌者开始叫牌，每人只能叫一次，下家叫牌必须比上家高，否则只能叫“Pass”，如果所有的牌手都“Pass”，那么大家只好将牌放下，开始新一轮抹牌。

叫牌最高者为庄家，庄家打出的第一张牌的花色为这一轮的将牌花色。首家打出一张基牌，其他牌手必须跟打相同花色的牌，如果没有可以垫牌，或者用将牌来赢墩。出完一圈牌后，牌最大者赢得这一墩牌，并领打下一圈的基牌。所有的牌都打完后计算每个人的得墩数。

如果牌手未达到他的叫牌数，就要失分，并要贴点给其他牌手(包括其他失败者)。他们失去的点根据他们未完成叫牌数计，如果叫牌数为 4，只完成 2 墩，还差 2 墩，就要贴给其他牌手每人 2 点，合计记负分。

如果庄家完成了他的叫牌定约，他就可以赢分，纳普赢墩计分标准如下：

完成 2 墩叫牌定约—2 点加上其他每位牌手贴给的 2 点，

完成 3 墩叫牌定约—3 点加每位 3 点，

完成 4 墩叫牌定约—4 点加每位 4 点，

赢得 5 墩(拿破仑)—10 点加每位 10 点。

在“纳普”游戏中，失墩和赢墩同等重要——你要达到定约的墩数，而非简单地赢得最多墩。

57. 从“纳普”到“拿破仑”

纳普游戏是拿破仑游戏的原型，只是拿破仑游戏以多赢画牌为目的，而纳普游戏以赢得所叫定的牌墩为目的。另外，纳普游戏还有一种“全胜 5 墩”的规则，而拿破仑则没有这种规定。

参加游戏者 4—7 人，以 5 人为宜。使用一副牌。

游戏由庄家发牌，发牌的张数根据牌手的多少而定。

牌手 4 人，每人 12 张，余 6 张；

牌手 5 人，每人 10 张，余 4 张；

牌手 6 人，每人 8 张，余 6 张；

牌手 7 人，每人 7 张，余 5 张；

在这个游戏中，各种花色的强弱是不相同的，其强弱顺序为：黑桃、红桃、方块、草花，这一点与桥牌中的花色强弱一致，而且也仅仅是在叫牌过程中有强弱之分。在打牌过程中，不同的花色之间，将牌最大，其它花色不分大小。在相同花色的牌之间，其大小顺序为：A、K、Q、J、10……3、2，将牌的大小顺序为：大王、小王、正 J 牌、副 J 牌、A、K……2，大、小王和 J 为永恒的将牌。

这个游戏的目的是要赢得尽可能多的画牌，也即要赢得 J、Q、K、A，这 4 种牌每张得 1 分。

按上述规则发完牌，各位牌手便根据自己的牌力情况叫牌，首先由庄家开叫，然后按顺时针方向依次叫牌。叫牌的方法和规则与桥牌的叫牌基本相似，不同的一点是每位牌手只能叫一次牌，并且不能改叫。叫牌者叫出的定约必须包括预计所赢的画牌数和将牌花色或无将。例如，可以叫“3 无将”，或叫“6 红桃”，或叫“10 草花”等等。这几种叫法分别代表：

“3 无将”为无将牌，赢得 3 张画牌；“6 红桃”为以红桃为将牌花色，赢得 6 张画牌；“10 草花”为以草花为将牌花色，赢得 10 张画牌。

各位牌手均叫出自己的定约之后，比较每个人定约的高低，以定约最高者为定约人。定约人成为“拿破仑”，他可以根据各位牌手叫出的定约情况，来选择一位牌手当自己的副官，联手向其余的牌手(他们称为“联军”)开战。两组牌手可

以携手并肩战斗，但最后各自的得分要分别计算和记录。叫牌之后，拿破仑只能通过指定某一张牌的持有者作为自己的副官，而且这张牌必须小于或等于 10，而不能指定画牌。譬如说，拿破仑叫“方块 7”，那么持有“方块 7”的这位牌手成为自己的副官。这位副官不能过早地暴露自己的身份，只能暗中帮助自己的统帅——拿破仑，与其协同作战。只有在“副官牌”打出之后，或者手中全为最大牌时，才可以公开配合拿破仑作战，否则，过早地暴露，对方将为自己走向胜利设置重重障碍。

有一种情况也可能发生，即拿破仑所指定的某张牌正好在底牌中，这时拿破仑便没有副官了，只好自认倒霉，与其他牌手孤军奋战。还有一种情况，就是拿破仑认为自己的牌比较好，无须要副官，因此，他可以指定自己手中的某张牌为“副官牌”。这种情况下，他有可能得到更多的分，同时也要冒一定的风险。

定约和副官认命等完成以后，“拿破仑”收起余下的底牌，并重新扣牌，如果扣下的底牌中含有画牌，拿破仑须将这些画牌示明其他牌手。

完成这些过程以后，便进入打牌阶段。打牌过程与“纳普”相同。第一轮由拿破仑领打，其他牌手跟打，即必须出相同花色的牌，如没有的话，可以垫牌或者将吃，这一轮的胜者领打下一轮牌。这样一轮一轮打下去，直到将手牌打光。在打牌过程中，如有画牌，胜者要把该轮的画牌挑出来，放在自己面前，以便记分。

打牌结束后，进入计分阶段，计分方法和标准如下：

(1) “拿破仑”与“副官”的得分之和若达到或超过定约，则分别计算各自得分。

(2) “拿破仑”与“副官”的得分之和若没有达到定约，

则每差 1 分便要从“拿破仑”的原有得分中扣去 1 分，而且在该局中“拿破仑”所得画牌也不计分。

(3) “联军”的牌手也分别计分。一般规定，每一场游戏以 40 分为目标，谁先达到 40 分，谁就是胜者。

“拿破仑”游戏还有其变形，有日本式“拿破仑”，还有特殊地区“拿破仑”。

(1) 日本式“拿破仑”。这种“拿破仑”变形之所以被称为日本式“拿破仑”，是因为其在日本各地还有一些较为特殊的游戏规则，这些规则同样也吸收了其它一些游戏的成分，主要有：

① 又增加了“2”为永恒将牌，其牌力介于正副 J 与 A 之间，正 2 大于副 2。

② 领牌的牌手若打出将牌花色的“3”，持有王牌的牌手必须立即打出王牌。

③ 若 18 张画牌全部为一人所得，则正负分发生逆转，不过，叫牌若叫出“20”者当属例外，不仅不须发生逆转，而且得分还要加倍。

(2) 特殊地区“拿破仑”：

这种变形是在少数一些地区流行的更为特殊的“拿破仑”游戏，其流行区域虽然不大，却很有必要介绍一下。

① 废弃将牌花色的设置，只留两张永恒的将牌即大、小王牌。

② 废弃正副 J 牌和“2”为将牌的规则，牌的大小顺序依次为：大王、小王、A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2。

③ 即使 18 张画牌全部被一人所得，也只计得分而不发生正负分逆转。

玩“拿破仑”游戏还有一些战略战术，值得大家学习。

(1) 叫牌时，如想充当拿破仑，就应该根据自己的牌力情况，少叫一个点力。如果想充当联军，就应根据牌力多叫一个点力，使得想充当拿破仑的牌手不得不提高点力，否则就无法争得拿破仑的地位。

(2) 拿破仑应该尽量推迟“副官”暴露身份的时间。而“联军”应尽早弄清谁是联军成员，谁是拿破仑的副官。作为拿破仑的副官，他应不动声色地暗中协助拿破仑。

(3) 打出第一轮牌时，拿破仑最好用自己手牌中最坚实的花色的 A 来领牌。如果这套花色只有一张 A 或还有另一张牌，那就更要打出 A。

58. 银行家之梦

这个游戏的目的是银行家尽力从存款户手中取得更多的存款，而存款户反过来向银行家挑战，想尽快使这位银行家破产。

游戏的参加者 3 人以上，以 5~7 人最为适宜。使用一副牌，去掉大、小王。

游戏规定各张牌的价格为：

黑桃 A—400 元

其他花色的 A—每张 300 元

K—每张 200 元

Q—每张 100 元

J—每张 50 元

红桃和方块 2~10 的牌—每张 20 元

草花和黑桃 2~10 的牌—每张 10 元

所有牌总计 3240 元。

游戏方法：将牌洗好后，从中挑选任何花色的 J、Q、K、A 各两张作为桌牌，余下的 44 张牌按上述牌的价格作为钞票

发给各位牌手。值得注意的是，黑桃 A 只能作钞票使用，不能作为桌牌使用。

游戏开始，搬牌点来决定第一轮由谁来当银行家，牌点大者先当，以后轮流当银行家，一般规定 15 次为一轮，所以银行家每位作 15 次。首先由银行家给每位牌手(存户)发 100 元钞票牌，余下的钞票牌作为银行的支付备用金，由银行家来掌握。分完牌后，银行家将 8 张桌牌再仔细地洗几遍，然后将其中 7 张牌牌面朝下一张换一张地排成一列，另一张牌为银行家自己决定自己命运的牌，同样将其牌面向下放在稍微离开一点的地方。

存户依次在 7 张牌中选择一张牌下注，将自己手中的钞票牌牌面向上压在下注的桌牌上。在一张桌牌上，可以同时允许几人下赌注，但是每人每次只能在一张牌上下一次注。

各位牌手下完赌注后，银行家把已有牌手下注的牌翻起，并把自己的命运牌同时打开，与存户下注的牌比较牌点的大小。银行家的钞票数额为桌牌加上命运牌。打开牌后，如果银行家的牌比存户的牌大，就赢得该位牌手下注的钞票牌；如果银行家的牌比存户的牌小，则须付给这位牌手与下注数额相同的钞票牌；如果银行家与存户的牌点相同，则不分胜负；如果存户的牌是 A，而银行家的不是 A，则银行家须付给对方下注双倍数额的钞票牌；如果银行家的牌是 A，并赢了存户，存户也须付给银行家双倍于下注数额的钞票牌。

第一次赌完后，银行家重新把牌洗过并按上法摆好，继续下一次游戏。

几次游戏后，假如有存户把自己的钞票牌输光的话，可以向银行贷款。存户向银行贷款需支付一定的利息，一般一次收 15%，两次收 30%，并依此利滚利。

如果银行家把银行的支付备用金输光了的话，则宣告银行

家破产，此时可直接由赢得最多钞票者接管银行，充当银行家。每人钞票保持原状，破产的银行家可以向其他存户借款参加游戏。游戏按上述方法继续下去。

游戏的结束以参加游戏者均当过银行家为准则。游戏结束后计算各自的钞票数，当银行家破产的要罚 100 元钞票，最后，钞票数多者为胜。

59. 淘金

这种打法与麻将的玩法类似。游戏者 2~4 人，使用一副牌，去掉大、小王。为了与麻将牌的打法进行比较，以 4 人为例来介绍游戏的玩法、规则和胜负计算。

游戏的目的是要将牌按规则进行组合，每三张牌一个组合，手中的牌全部组合好，便可以和牌。

游戏者每人手持 10 张牌，把牌按一定要求组成 3 张一组的牌。规则规定，组合牌时不能像麻将牌一样随意组合，而只能按 A、2、3 为一组，4、5、6 为一组，7、8、9 为一组，J、Q、K 为一组，而不能 2、3、4，或 5、6、7，或 6、7、8，或 Q、K、A 等方式组合。但如有 3 张同点牌，如 2、2、2，7、7、7，J、J、J，可以作为一组来看待。在这个游戏中，10 不能与其他任何牌组合成顺子，而只能组成对子或三同张。

A、K 为两张特殊的牌，这两张牌称为“金牌”，是“和”牌必须持有的牌张，如果手中没有 A 或 K，则不能“和”牌。

和牌的条件为：3 组 3 张组成的组合牌带一副对子。如 A、2、3，7、8、9，3、3、3，8、8，或者 4、5、6，J、Q、K，4、5、6，Q、Q。而像 A、2、3，5、5、5，7、8、9，8、10，或 4、5、6，7、8、9，5、5、5，10、10 等则不能和牌。

游戏方法：洗牌、切牌，从庄家开始，按顺时针方向依次

轮流抹牌，每次一张。从第二轮开始，坐在庄家对面的那位牌手——“星”家不再抹牌，其余牌手继续抹牌，直到庄家摸第十张牌时，“星”家才抹第二张牌。这时，除“星”家只有两张牌外，其他牌手均有 10 张牌。

抹完牌，庄家先在余下的牌堆中摸起一张牌，如这时不能“和”，就打出一张牌，使手中的牌保持 10 张。下家接着打牌，这时他可以吃进庄家打出的牌，也可以不吃牌而去牌堆中摸一张牌。究竟是吃牌还是去摸牌，要看情况而定。如手中的牌不能与上家打出的牌组合则只有摸牌，如可以吃牌则要看这张牌吃得值不值。如果你认为靠摸牌组合较困难则最好吃牌，反之，则摸牌。不是自己上家打出的牌不能吃。不过如果其他牌手打出某张牌，而你正好有两张同点牌，这时你可以碰牌。碰牌与否，也要根据自己的手牌情况而定，如有几对牌则一定要碰，如只有一对牌，而以后你认为也不容易重新组对，则最好不要碰，否则你无一个对子也即无“将”，还是“和”不了牌。游戏按此方法继续进行下去。由于该游戏规定没有“金”牌 A 或 K 不能和牌，因此在仅仅持有一张“金”牌时，千万不要用含“金”的牌去吃牌，手中没有“金”牌时，也应尽量少吃牌，而要尽量地多摸牌，争取尽早把“金”牌拿到手。

游戏中，因为“星”家手里只有两张牌，所以不管是否有“金”牌，只要这两张牌能与任何一张牌配组，就可“和”牌。

如果摸到一张牌，正好与手里的牌全部组合了，则可说“自摸和”，牌手得分要翻一番。如果某人出了一张牌，有人正好可以利用这张牌把手中的牌全部组合好，宣布“和”牌，出这张牌的人则为“点炮”者，付注时要翻番。

这个游戏的计分可以事先作出一些规定，并在开始游戏前每人发 50 个筹码作赌注。和牌得分一般规定为：

平“和” A、2、3、4、5、6、7、8、9、J、J或3、3、3、4、5、6、7、8、9、K、K等算一番。

“金”牌 “和”牌时，每有一张“金”牌算一番。

姊妹花 “和”牌时含有两套不同花色的同位牌组成的组合，如草花4、5、6和红桃4、5、6，或红桃7、8、9和黑桃7、8、9，均为姊妹花，算一番。

一条龙 和牌时，牌中有从A到9组成的顺子，算两番。

清一色 和牌时，所有牌组合为同一花色，另加一对，算四番。

上星 星家和牌时持有“金”牌，算两番。

第一盘游戏结束后，计算番数由输家付给赢家筹码，谁先用光筹码谁“断索”，筹码多者获胜。

60. 大贫民

这是一种在日本广泛流传的扑克游戏，它究竟产生于何时何地，似乎无人说得明白。有趣的是，1965年这种游戏竟突然在日本大学生中异军突起，盛极一时，给人一种全新的感受。

参加游戏者最好4~7人，3人也可以玩，但相对来说较为乏味。使用一副牌，去掉大、小王。

第一局开始之前，首先抽牌比较大小说划分各自的阶级。具体阶级的划分根据人数构成依牌点大小按下表方法排定。

牌点 人数	1	2	3	4	5	6	7
3	富豪	平民	贫民				
4	富豪	平民	贫民	大贫民			
5	大富豪	富豪	平民	贫民	大贫民		
6	大富豪	富豪	平民	平民	贫民	大贫民	
7	大富豪	富豪 (1)	富豪 (2)	平民	贫民 (1)	贫民 (2)	贫民 (3)

第一局以后，每局开始，改为以打光自己手牌的先后顺序来确定，最先打完的为**大富豪**，其他依次为：**富豪**、**平民**、**贫民**、**大贫民**。

各种花色之间不分大小，同一花色的牌其大小顺序为：2、A、K、Q、J、10……4、3，2最大，3最小。

发牌由**大富豪**执行，将52张牌平均分发给各位牌手，余下无法平分的牌统归**大富豪**所有。这样，参加的人数不同，每位牌手得到的牌数也不同，见下表：

人数	各 牌 手 得 牌 张 数						
	大富豪	富豪 (1)	富豪 (2)	平民	贫民 (1)	贫民 (2)	大贫民
3		18		17	17		
4		13		13	13		13
5	12	10		10	10		10
6	12	8		8	8	8	8
7	10	7	7	7	7	7	7

发完牌后，各位牌手要交换若干张牌，这是一种不平等的交易。**贫民**、**大贫民**不管你拿到多好的牌都要进贡给**富豪**和**大富豪**，而这些“剥削者”要把自己手中最无用的牌或最小的牌换给“被剥削者”，这样一来，富人更富，穷人更穷，“剥削阶级”可以更进一步巩固自己的统治地位，而“被剥削阶级”也很难翻身解放。换牌的标准和数量因参加游戏人数的不同而有所变化，具体如何换牌，可按下述方法和标准进行：

3~4人，**富豪**与**贫民**之间交换2张牌。**贫民**把自己手中最好的2张牌进贡给**富豪**，**富豪**将手中最差的2张牌换给**贫民**。

5~6人，**大富豪**与**大贫民**之间交换2张牌，**富豪**与**贫民**之间交换1张，方法同上。

7人，**大富豪**与**大贫民**互相交换3张，**富豪**(1)与**贫民**(2)

之间相互交换 2 张，富豪(2)与贫民(1)交换 1 张，方法同上。

交换牌之后，由大贫民领打。首家可以出任意一张牌，一般应先把小牌打出去，其他牌手顺序跟牌，后一位牌手打出的牌一定要比前面一位牌手出的牌大。例如，上家打出一张 7，下家一定要打 8 以上的牌。如果没有比上家更大的牌，或者这一轮你不想出牌，可以说“Pass”，这样下一位牌手继续出牌。

出牌方式，可以一次打一张，也可以一次打 2 张、3 张或 4 张，只要这几张牌是同点牌。上家出几张牌，下家也必须出几张。例如：上家打对子，下家也要出对子；上家出三同张，下家也须出三同张。

每一轮牌中，牌最大者领打下一轮，其他牌手跟打。这样一轮一轮打下去，直到各位牌手先后将自己的手牌打完为止。以打完手牌的先后次序确定出下一轮的大富豪、富豪、平民、贫民、大贫民。

上述这种“大贫民”游戏为“古典式大贫民”，其规则和方法在扑克游戏发展历史的长河中，越来越显得太陈旧太古典化了。随着“大贫民”游戏规则和玩法的不断改革和发展，现在又补充了一些新的规则，目的是使“大贫民”游戏更激烈、更刺激，也要求牌手的牌艺更高超。这些新的补充规则如下：

加进两张王牌，王牌作为最大的牌来使用。

上一局的大富豪，如果在这一局游戏结束后变为大贫民，在下一局进贡时，他必须进双贡。

出牌方式上，除了可以出 2 张、3 张、4 张的同点牌外，还可以打 3 张以上的连牌，如 5、6、7，3、4、5、6、7 等。另外，在前一位牌手打出的牌之上，可以用同点的对牌或 3 张以上的顺子改变原有的出牌方式。例如，牌桌上前一位牌手打出的牌是单张 9，后一位牌手可以打出一对 9，使桌牌变成

3 张 9，再下一位牌手必须出 3 张 10 以上的牌才能管上。如果前一位牌手出的是 3、4、5，下一位牌手可以出 3、4、5、6 等多一张或几张的顺子牌，再下一位牌手则必须出更大的顺子或更多张的顺子。

手牌中如果有可以打出的牌便不能叫“Pass”，而一定要把牌打出。例如，你对单张 10 表示“Pass”，那么在这一局中，再遇上 10 以上的单张牌，你就无权打牌，否则便是犯规，要自动认输。

61. 21 点牌戏

这个游戏在英国非常大众化，又名卜通游戏。这种游戏在欧洲的赌场也特别盛行。

使用一副扑克牌，去掉大、小王，同时准备若干筹码或火柴杆。

牌值的计算不分花色，K、Q、J 每张 10 分，2~10 的牌按其牌点计算。A 最低，计 1 分，也可算最高，计 11 分。

游戏方法：首先选一位发牌手，发牌手在游戏中为庄家。整个游戏中可以由相同的人坐庄，也可以轮流坐庄，庄家打其他牌手。

庄家洗一遍牌，以后直至选出一个新庄家为止，都不再洗牌。庄家给每位牌手发一张牌，也给自己发一张。庄家不能看自己的牌，其他牌手可以看自己的牌。接下来各位牌手下注，将筹码放在自己的牌边上。假如你认为你得到一张好牌，下注者可以多加些筹码，牌不好时，加一个筹码保持不出局即可。然后庄家给每位牌手发第二张牌。这个游戏的目标是要把牌点加到 21 点或尽可能接近 21 点，牌手们根据这一原则掌握自己的牌点数。接下来，庄家再依次问各位牌手还要不要牌。如果某位牌手回答不要，便不再发牌给他；如果有谁要牌，庄家另

发一张牌给他，并且要作为明牌发给他。牌手可以要牌 3 次，即最多只能得 5 张牌。

假如一位牌手的手牌总点数超过 21 点，这位牌手宣布“破产”，并把牌放在桌上。当所有牌手都决定不要牌或已“破产”，这时庄家把他自己的牌翻过来，因此，所有牌手都能看到他的牌。接着庄家也像其他牌手一样决定要牌还是不要牌。

庄家的牌与其他各位牌手的牌进行比较，如果其他牌手的牌点与庄家的牌点相同，或低于庄家的牌点，或已破产的话，庄家赢得所有赌注的筹码。如果有谁的牌点高于庄家的牌点，庄家要付给这位牌手下注相同数量的筹码。

如果庄家拿到以 A、K、Q、J 中的任何一张组成 21 点的牌，他便叫“卜通”。这样的话，庄家赢，并从每位牌手那里取走其下注两倍数目的筹码，除非某位牌手拿到 5 张牌组成的 21 点牌或皇家“卜通”。

注：(1) 皇家“卜通”为 3 个 7。如拿到这种牌，便赢得 3 倍于赌注数量的筹码。它吃一般“卜通”。庄家拿到皇家“卜通”，也只能作为一般“卜通”。

(2) 5 张牌加起来为 21 点，叫五张墩。它吃除另一五张墩以外的所有牌。可从其他牌手那里赢得两倍于其赌注的筹码。

(3) 除上述两种“卜通”外，2~4 张牌构成 21 点，叫一般“卜通”。

62. 美国式结婚

游戏者为“情侣”2 人，使用两副扑克牌，抽出其中的 A、K、Q、J、10、9 来用，其余的牌放在一边不用。

由一位牌手发牌，每人每次发 4 张，共发 3 次，每位手中有 12 张牌。最后发出一张明牌，其花色作为将牌花色。余下的牌，牌面向下放在桌上，作为桌牌。

在这个游戏中，牌的大小依次为：A、10、K、Q、J、9，这里特别提请注意，10的等级与一般情形要高。

这个游戏的目的是把自己的牌组成得点牌，其种类和点数如下：

普通结婚 将牌以外，同花色的K与Q各一张，得20点。

皇族结婚 将牌K与Q各一张，得40点。

美国式结婚 黑桃Q与方块J各一张，得40点。

4张J 4种花色的J各一张，得40点。

4张Q 4种花色的Q各一张，得60点。

4张K 4种花色的K各一张，得80点。

4张A 4种花色的A各一张，得100点。

皇族联姻 将牌的A、K、Q、J、10、9各一张，得150点。

发牌完毕，各自将牌整理好，发牌者的对手先出牌。上家出牌后，下家要跟牌，没有同花色的牌可以垫牌或将吃。因为使用两副牌，有可能双方打出的牌是同花色的同点牌，如两张草花10或两张红桃Q，这时以先出者为大。

一轮出完后，胜者用赢来的牌和手牌对照，仔细查看能否构成得点牌，如果能的话，将此牌置于自己面前算得点，否则作为弃牌。

打完一轮后从桌牌上抹一张牌加入手牌里继续游戏。上一轮的胜者领打下一轮，这样一轮一轮进行下去，直到有一人的牌全部组成得点牌，这一局便告结束。

在这个游戏中，有许多技巧性的问题。譬如对手打下某花色的某张牌，你是否打下同花色的牌。又如，在打这圈牌时，我是垫牌呢还是赢进，既要考虑自己的牌，又要考虑对方有可能是什么牌，并在战略上灵活应付。

在游戏过程中，作为得点的牌摊下后，此牌便不能再次使用。但在其余用过的牌中，若可组成得点更高的牌，可以第二次使用。

63. 天地人和

日常生活中，无论人们议论足球大战、经济发展，甚或其他一些话题，总离不开对天时、地利、人和的评论，这是一切活动取得胜利的必备之先决条件。“天地人和”游戏由此起源并不断发展完善的一种趣味性很强的扑克游戏。

游戏者 2~4 人，使用一副牌，去掉大、小王和 4 张 3。

游戏规则：这种游戏是根据一种民间流行的纸牌——撮牌的玩法演变发展而来的。每张牌均有其特定含义和大小之分，具体如下：

天牌	4 张 10 称为天牌
地牌	4 张 2 称为地牌
人牌	4 张 6 称为人牌
和牌	4 张 4 称为和牌
大九	4 张 9 称为大九
平八	4 张 8 称为平八
拐七	4 张 7 称为拐七
花五	4 张 5 称为花五
虎头	4 张 A 称为虎头
豹头	4 张 K 称为豹头
狮头	4 张 Q 称为狮头
蛇尾	4 张 J 称为蛇尾

5、7、8、9 为点牌，其大小按点数来计。这些牌不能与其他牌比较大小，也即点牌不能管其他牌，其他牌也不能管点牌。但是，点牌可以用来分别与其他牌如天、地、人、和牌搭

配在一起出牌。9 只能与天牌配套出，8 只能与地牌配套出，7 只能与人牌配套出，5 只能与和牌配套出，也即只能配成天九、地八、人七、和五出牌，而不能配成天八、地九、和七、人五或其他形式出牌。假如一张天牌与两张 9 配在一起出，称为天九九，两张天牌与一张 9 配在一起出，称为天天九；两张 8 与一张地牌配在一起出，称地八八，两张地牌与一张 8 配在一起出，称地地八；类似的还有人七七、人人七、和五五、和和五等。

其他牌的大小顺序依次为：天(10)、地(2)、人(6)、和(4)、虎头(A)、豹头(K)、狮头(Q)、蛇尾(J)。

游戏开始前，用抽牌比较牌点的方式决定由谁先作庄家。洗牌、切牌后，庄家首先抹牌，然后其他牌手按顺时针方向依次抹牌，一次一张，直到把所有 48 张牌全部抹完为止。这里我们以游戏者 4 人为例介绍游戏的玩法。

游戏的目标是尽可能赢得更多的牌墩数。

抹完牌后，由庄家首先出牌。他可以出一张牌，也可以出几张牌。庄家出牌后，其他牌手依次跟牌。如没有比庄家大的牌只有垫牌；如有比庄家大的牌，则要根据具体情况来确定自己这一局的作战方案，并决定这一轮是否出比庄家大的牌管住庄家的牌，或者不出大牌而垫去一张或几张小牌。等大家都打出牌之后，比较一下各人出的牌的大小，牌最大者赢得这一圈牌，并把自己打出的牌收回来放在自己面前，这便是自己赢得的牌墩。接下来由这一圈牌的胜者领打下一圈牌，其他牌手按上述方法依次跟牌。游戏依此进行下去，直到大家都把手中的牌出光，这一局便告结束。

游戏结束后，计算各人赢得的牌墩数。牌墩数多者获胜，其他牌手均要付给其筹码。以牌墩数最多的牌手为标准，少一墩付一个筹码，依此类推。

这个游戏每人发 20 个筹码，几局下来，谁先把 20 个筹码输光即为断索，为这一场游戏的失败者，筹码最多者获胜。

玩这个游戏时，请时刻记住以下几条注意事项：

首先一定要记清记熟各张牌的大小顺序，注意避免与其他游戏相混淆。

每次出牌的时候，大家打出的牌张数要一样多，如第一家打出的牌是 3 张，其他牌手也须出 3 张牌；如首家打出 2 张，其他牌手也须打 2 张牌。

点牌与天、地、人、和牌配套一起出时，只要牌张数相同，便可以比较大小。例如天九九可以胜地八八，也可胜地地八；地地八可以胜人人七，也可以胜人七七；人人七或人七七可胜和五五，也可以胜和和五。也就是说配套牌只须比较非点牌大小，这张牌大者为胜。

64. 驱红桃

19 世纪下半叶该游戏风行于法国和比利时，今天这一特别富于娱乐性的游戏之风头虽不如昔，但法国北部仍十分盛行。

参加游戏者 3~6 人，以 4 人为宜。使用一副牌的 52 张，去掉大、小王。

牌的大小顺序为 A、K、Q、J……4、3、2，以 A 为最大，2 最小。牌的分值为：Q 每张 13 分，所有红桃每张 1 分，其它牌不计分。

该游戏以得分多者为负，得分少者为胜，所以打牌时应尽量不得分或少得分。

游戏开始前，每位牌手抽一张牌，牌点最大者首先出牌。洗牌、切牌后，依次抹牌，以 4 人为例，每人 13 张牌。首家领打第一张牌，其他牌手跟打，一般应尽量出小牌，以避免得分，手中有大牌时，也应尽量在分值较低时出手，这样可以少

得点分。如果手中没有同花色的牌，可以乘机将分值最高的 Q 或红桃大牌垫出去。

每局结束后，每人分别计算各自的得分。每局的总分为 64 分，以 12 局为一场，12 局打完后分出输赢。计算方法如下：以两位得分最高牌手(输家)的得分之和减去两个低分之和，得出的数为两位赢家之总分，再除以 2，就是每位赢家的得分了。

这个游戏还有两个变形的打法：

(1) 明式全收 手中持有可能使他收回所有带分值的牌者，可以声明要求打“全收”牌，也就是说他要赢进那些有分值的牌墩(无分的牌墩不包在内)。若他成功了的话，每位牌手都要罚记 64 分，而他却一分不得；如果没收全，就要给自己加上 64 分。

在“全收”牌中，打“全收”者若打出某一花色的 A 或 K，其他各家必须打出该花色的 Q。假如该牌手打出一张草花 K，拥有草花 Q 的下家必须打出这张 Q，而持有草花 A 者也必须打出这张 A，但不可用它吃进 Q。无法随要求花色出牌者，必须打出红桃 Q 或任何一张红桃牌或其它花色的 Q(假如手上有这些牌的话)。若某位牌手赢进一墩含有分值的牌，牌局立告结束，打“全收”牌者罚记 64 分。

(2) 暗式全收 有足够实力“全收”者也可以不暴露其意图而在暗地里悄悄地打“全收”牌。这种情况下其他各家不必在该牌手打出 K 后一定要出 Q。打“暗式全收”的牌手赢了，其他各家各罚记 54 分；若输了，也只须记上吃进的分值。这是打“暗式全收”的优点所在，即使打不成，罚分也少。

65. 索罗

这是一种在欧洲非常盛行、在美国也很受欢迎的 3 人玩的

扑克游戏。

使用牌数：一副牌的 36 张，去掉两张王牌和各种花色的 2、3、4、5。

牌的大小顺序是这样规定的：A、10、K、Q、J、9、8、7、6，A 最大，6 最小。

游戏方法：先用抽牌的方式决定发牌人，每人抽一张牌，牌最大者为发牌人。

发牌人从自己的左首开始按顺时针方向依次发牌，共发 3 次牌，第一次发 3 张，第二次发 4 张，第三次发 3 张，每人共得 11 张牌。发剩下的 3 张牌就要面朝下放在桌上，作为底牌。

发完牌后开始叫牌。这种游戏叫牌的方法与其它游戏的叫牌方法没有一点相似之处，它不是叫牌的得点数，而是按以下的 3 种形式来叫牌，这 3 种形式从小到大的顺序是这样的：

佛罗格：主牌为红桃，叫牌人将 3 张底牌拿起加入到自己的牌中，然后再从自己的牌中任选 3 张牌倒扣于桌上。

乞科：叫牌人不得使用底牌，但他可以选择除红桃以外的任何一种花色为该盘游戏的主牌的花色。

格朗德：主牌为红桃，但叫牌人不得使用底牌。

发牌人的左首第一个开始叫牌，他可以选上述的 3 种叫牌方式中的一种来叫牌，也可以放弃叫牌的机会。第一个人叫完牌后，第二个人叫牌，第三个人的叫牌形式要高于前两人所叫的形式，最后叫牌最高的人为庄家。

这种游戏开牌（最先出牌）的人同其他游戏不一样，它不是由庄家首先出牌，而是由发牌人的左首第一个出牌，无论他是不是庄家。

在每一轮次开牌时，开牌者可以任意出手中的一张牌，其他人要跟牌，如果有牌不跟，就要被视犯规，如手中没有同花

色的牌，可以随意打一张其他花色的牌。一轮牌中，牌大者为赢家；如果这一轮次所出的牌没有主牌，则出了最大的与开牌者中所出牌花型一致的牌的人为赢家，赢家在下一轮首先出牌。这样一轮一轮出牌，直至手中的牌全部出完。

该游戏中，只有 5 种牌含有分值，它们是 A、10、K、Q、J，它们的具体分值如下：

1 张 A	11 分
1 张 10	10 分
1 张 K	4 分
1 张 Q	3 分
1 张 J	2 分

一场游戏结束后，庄家扣下的 3 张底牌中含有分值的牌也归庄家，而另外两人可将两人获得的含分值的牌放在一起，共同计分，以战胜庄家。

一场游戏的总分为 120 分，庄家的得分与其他两人的得分的计算方法不同，如果庄家的得分超过 60，他的净胜分数为：他所得的分数减去 60；如果他最后的得分少于 60，那么他所输的分数为：他所得的分数减去 60，所得的负分值，就是他净输的分数；如果庄家的得分恰好是 60，就算打平手。

66. 驴

除了牌以外，本游戏还要用勺子，勺子的数量以比牌手的数量少一个为准。勺子放在桌子中间。每位牌手还需一张纸，并在纸上写上“Donkey”（驴）。

这个游戏需用扑克牌的张数：

3 人参加—用 A、K、Q，

4 人参加—用 A、K、Q、J，

5 人参加—用 A、K、Q、J、10,

6 人参加—用 A、K、Q、J、10、9。

依此类推直至 13 人参加, 用一副牌, 去掉大、小王。

游戏方法: 牌洗好后, 每位牌手依次抹牌, 每人 4 张。抓完牌后, 牌手们各自查看自己手中的牌, 然后将某一单张牌放在自己左侧的桌面上。每位牌手打出一张牌后, 再拿起自己右侧的牌。经过比较, 再打出一张数目较少的牌。本游戏的目的是要经过数次换牌之后, 使自己手中的牌最后换成 4 张同点牌。一旦哪位牌手得到 4 张同点牌, 他便把他的牌牌面朝上放在桌上, 并取走一只勺子。其他牌手继续换牌, 换成同点牌的就可以取走一个勺子。因勺子的数量比人数少一个, 最后一名拿不到勺子, 便要从他的纸上写着的“Donkey”这个单词上划去一个字母。

一轮游戏完后, 再进行新一轮, 直到有人将“Donkey”的所有字母划完为止, 这位牌手便是“驴”, “驴”是失败者。

67. 二十一点

这在国外是很受欢迎的一种双人扑克游戏。

使用牌数: 一副牌, 52 张(去掉大、小王)。

此游戏的目的是尽量把自己手上的牌与桌上的牌组合起来, 以便收集张数和点数都多的牌, 谁先获得二十一点, 谁就是赢家。

牌的点数是这样规定的: 花牌(K、Q、J)是零点, A—10 的点数与牌上数字相同。

游戏方法: 先用抽牌的方式决定谁是庄家, 第二轮开始, 就可以轮流坐庄了。庄家从牌中抽出四张翻开放在桌上, 然后发给自己及对方 4 张, 剩下的牌先放在桌上。

怎样才能取得桌上的牌呢?要符合以下几种情况,才能取得桌上的牌:

(1) 如果手上的牌与桌上的牌能凑成二同张、三同张、四同张,如两张 8、三个 9、四张 J,就可以把它们收到自己面前。

(2) 如果桌上的两张或两张以上的牌的点数相加起来不足 10,而手中的一张牌的点数正好等于这两张牌的点数之和,就可以全部取过来,如图 42。

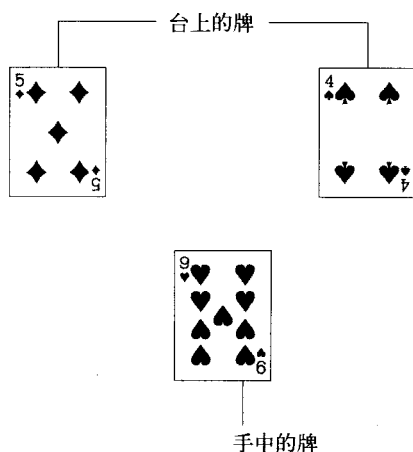


图 42

(3) 可以把自己手上的一张牌,放在桌上的一张或几张牌上,如图 43。

桌上有一张红桃 4,而自己手中有一张红桃 2 和一张黑桃 6,在第一次轮到自己出牌的时候,把红桃 2 放到红桃 4 的上面,并叫道:“六点!”这时,如果对方手上有一张任何花型的 6,他就可以抢先把桌上的红桃 2 和红桃 4 收过去,假如对方没有 6,那么在下次轮到放牌者出牌时,他就可以拿出黑

桃 6，把桌上的两张牌收归自己。

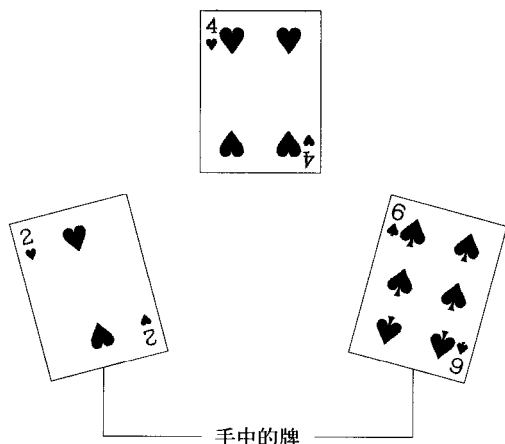


图 43

(4) 手中的两张牌的数字相加等于台上的某一张牌时，就可以把这两张中的一张放到桌上的那张牌上，在下一次出牌时，就可以把这两张牌一起收上来，对方如果手中也有这样的牌，就可以抢在放牌者取牌前把牌收过来。

(5) 也可把桌上的 3 张，甚至 4 张牌分成两组，而用手中的一张牌把它们都收上来。例如：桌上有黑桃 3、草花 5、红桃 4 和黑桃 6 等 4 张牌，而手上有一张草花 9，此时就可以将黑桃 3 和黑桃 6 归为一组，将草花 5 和红桃 4 归于一组，在下一次出牌时，用草花 9 就可以把这 4 张牌都收归己有。

(6) 如果桌上的牌在对方加过一次牌后点数仍不够 10 点，另一方还可以把自己的牌再加上去。

例如：对方加完牌后，桌上的牌的点数总共是 7 点，同时自己手中有一张草花 2 和一张红桃 9，就可以将草花 2 放到桌

上，下一次轮到自己出牌时用红桃 9 将桌上所有的牌都收归自己。

游戏过程中，手中只剩一张牌时，就可以从桌上的牌堆里再起 3 张牌。当手上的牌和桌上的牌都打光了，游戏也就结束了。

游戏结束后，按下表计算各人点数，在几盘游戏中，累积点数先达到二十一点者为赢家。

牌	给获得牌最多的人	3 点
黑 桃	给黑桃牌最多的人	1 点
大赌场	给收取方块 10 的人	2 点
小赌场	给收取黑桃 2 的人	1 点
主牌 A	给收取任何一种花型的 A 的人	1 点

68. 拿破仑牌戏

这是从 19 世纪开始就盛行于欧洲，尤其是英国的一种多人玩的扑克牌游戏。

使用牌数：一副牌，52 张，去掉大、小王。

游戏方法：先用抽牌的方式决定发牌人，由发牌人将牌洗均匀后，按顺时针方向一次一张将牌发给各位牌手，总共发 5 次。

发完牌后，就开始叫牌，叫牌数在 1 至 5 之间，它表示能赢得多少圈的数目，但不涉及花型。每次叫牌数要比前一个人的叫牌数大，否则就只能放弃叫牌。

叫牌数最大的人就是庄家，他可以最先出牌。庄家出的牌的花型就是这盘游戏的主牌的花型，例如：庄家出的黑桃 10，那么所有的黑桃都是主牌。庄家出牌后，其他人也必须出同一花型的牌，没有的话可以垫牌。在其他轮次中，首家先出

牌，后边的牌手也必须跟牌。在每一轮次的出牌中，以牌最大者为赢家，并在下一轮中最先出牌。

每一次叫牌赢的人或在一轮次出牌中赢得比所叫的点数更高的人，可从其他人手中获得与他所叫牌数数目相同的筹码；输了，他要给其他牌手与他所叫点数相同的筹码。

69. 点牌

参加游戏者二人：表演者与抽牌观众。

游戏方法：表演者拿出一副扑克牌，取出 A—K13 张牌（花色任意）。纸牌面朝下分 3 行放在桌上。第一行、第二行各放 4 张，第三行为 5 张。接着，表演者要求一观众在余下的牌中任意抽一张，但不要让表演者看。这位观众抽到了一张 10。然后，表演者对抽牌者说：“我现在开始点数，我点一下，你就从你抽牌的下一个点数开始依次默数。举例来说，如果所抽牌是 6，我点一下，您就数 7，点第二下数 8，……依次随点随数。当默数到 21 时，你就喊‘停!’”

接着表演者便在 13 张牌上乱点起来，突然，抽牌者喊了一声“停!”表演者翻开手下所点的那张牌恰好也是 10。

这套表演的秘密在哪里呢?原来表演者在点牌时心中自有一套数，即开始七点是在牌上乱点，自第八点开始就要按 K、Q、J……3、2、A 的顺序点下去。这样当抽牌者数到 21 喊停时，表演者所点到的这张牌必定是所抽牌的相同点数。为了给大家一个乱点印象，13 张牌不能按顺序排列。

70. 万能的八

这是一种非常有趣的多人扑克牌游戏，以 4 人玩最为合适。

使用牌数：一副牌，52 张(去掉大、小王)。

游戏方法：先用抽牌的方式决定最先抹牌和最先出牌者。按顺时针方向依次抹牌，每人 5 张，余者置于桌上，并将顶牌翻开。

先抹牌者首先出牌。第一轮首家可随意出一张牌，而其他人所出的牌必须与首家所出的牌是同一花型的或是牌点相同的，例如：首家出了方块 7，那么其他人也要出方块或是其他花型的 7，如果手中没有这两类牌，那就要从牌堆上抹牌，即使这张牌能出，也要等到下一轮才能出。

该游戏中，“8”（无论哪一种花型）是万能的牌，其作用类似于王牌，可以代替任何一种花型，任何一张牌点的牌。在游戏中，如果手中没有可出的牌而有 8，如不想抹牌就可出 8。如果第一出牌者出了一张黑桃 8，但他不想把它当作黑桃牌使用，可根据需要随意将这张牌定为其他花型的任何牌点的牌，而其他牌手则要随首家所定的花型和牌点来出牌。

当放在桌上的牌被抹完或某人的手牌打完了，这盘游戏也就结束了。这一盘就以首先出完牌者为赢家。游戏结束时留在各人手中的含有点数的牌归赢家所有，因此游戏过程中应尽量将含有点数的牌出掉，而不要留到最后。

含有点数的牌有 5 张：8、J、Q、K、A，其所含点数如下：

1 张 8	50 点
1 张 J	10 点
1 张 Q	10 点
1 张 K	10 点
1 张 A	1 点

几盘游戏玩完后，最先达到 100 点的为胜。

这种游戏在我国南方的一些地区也非常盛行，玩法基本上

相同，只是名称有所不同，有叫“变色龙”或“变八”的。

71. 拍卖

此游戏 4 人玩最有趣，使用牌数 52 张，不包括大、小王。

该游戏中，牌的大小顺序为：A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2。

游戏方法：将牌洗均匀后，每人从牌堆中抽一张牌，以决定谁当庄，牌最大者为庄家，自第二盘起，上一盘的赢家坐庄。

庄家按顺时针方向从自己左边的第一人起将牌一次 3 张依序发给各人，共发两次，每人手中有 6 张牌，发剩下的牌放在一旁。

发完牌后，就要以叫牌的方式来决定主牌的花色。叫牌从庄家的左首开始，按顺时针方向一人叫一次，如果手中的牌不好，也可以不叫。叫牌数通常是 1、2、3、4，这 4 个数字代表某种花型是主牌时，自己认为能获得的点数。叫牌时，下家的叫牌一定要比上家的点数高，如果第一家一开始就叫了“4”，那么虽然其他人没有叫牌，那也要停止叫牌；如果 4 人中没有人叫“4”，那也可以“3”或“2”为最高叫牌数。

叫完牌，就由庄家首先出牌，他所出的那张牌的花型就是这盘游戏主牌的花型。首家出什么花型的牌、下家也要出什么花型；如果无牌可跟，也可以出一张其他花型的牌垫掉。一轮中牌最大者即赢得了该轮中含点数的牌，并可在下轮中首先出牌。从第二轮开始，不一定要出主牌，也可出其他花色的牌。这样一圈一圈进行下去，直到手中的牌全部打完，然后就可以计算每人所得的点数。

各牌所含的点数是这样的：

在这场游戏中,最大的主牌	1 点
在这场游戏中,最小的主牌	1 点
主牌 J	1 点
A	4 点
K	3 点
Q	2 点
J	1 点
10	10 点

叫牌时,叫了最高牌的人的得点计算与其他人有些差异,他所得的点数,如果超过他所叫的点数,那他的得点不被承认,如少于所叫的得点数,那就要这样计算:

所得点数减所叫点数。

例如:所得点数为 1,所以点数为 3。

$$1 - 3 = -2$$

所得点数为负分值。当他所得点数与所叫点数相同时,他的得点数才被承认。

这种游戏常常要连续进行数场,当有人累积得点超过一百点时,游戏就结束了。

72. 疑点

这是一种规则简单而且十分有趣的扑克游戏,适合 3~6 人玩。

使用牌数: 52 张(从一副牌中抽出两张王牌)。

本游戏与“真真假假”游戏有很大的不同,主要不同点在于“真真假假”上下家出的牌应该是同一牌点的牌(单张或数张);本游戏上下家所出的牌是连续递增牌点的牌,以一张牌

为主。

游戏方法：

(1) 用抽牌点的方法决定最先抹牌权和出牌权。参加游戏的人各从牌堆上抽取一张牌，抽到最大的牌或最小者最先抹牌和出牌。牌洗完、切完后，从最先抹牌者开始，按逆时针方向，依次每人抹一张，直到抹完为止。

(2) 这种游戏规定各家所出的牌要遵循如下的出牌顺序：A、2、3、4、5、6、7、8、9、10、J、Q、K、A……也就是说上下家所出的牌是连续递增的，对牌的花色不加限制，如果上家出了黑桃4，而下一家手中只有红桃5，那么他当然可以将红桃5打出。

(3) 游戏开始时，首家从自己的牌中抽出一张牌，牌面朝下放在桌上并报出牌点，可以说花色，假如他说“8”，他的下家也照样从手中抽出一张牌放在“8”上说“9”。其实他们所出的牌不一定就是他们所说的牌，例如第一人说“8”，也许是一张真的草花8；他的下家说“9”，但出的是一张黑桃3，也就是说，他可以出假牌。如果有人对某人所出的牌怀疑的话，他就说：“有疑点！”出牌人就要将自己所出的牌翻过来，如果与所说的牌不一致，是张假牌，那就要受罚，发现问题者可以从自己的牌中抽一张他认为很难出的牌给作弊者；如果翻开的牌是真牌，那么说有问题的话就要受罚，他要从出牌人手中接过一张牌。如果轮到自己出牌，手中没有可以接续的牌又不愿作弊，或者手中有可出的牌，但为了卡住别人的牌而不想出牌时，就可以放弃出牌。

(4) 发现有疑点时，如果是“7”，那么等疑点弄清楚后，若是真有作弊行为，那就还从“7”继续游戏，如果没有疑点，就从“8”开始。

(5) 出牌时可以趁别人不注意一次出2张、3张牌，若被

发现就要受罚，从检举人手中接过 1 张牌。

(6) 这样一轮一轮进行下去，最先打完手中牌者为赢家。

73. 孙庞斗阵

该游戏名取自春秋战国时期孙臆、庞涓斗阵的故事。顾名思义，必须由两人参加游戏。

使用牌数：一副牌去掉大、小王，共 52 张。

开局布置：洗牌、切牌，然后两人轮流抹牌，每人 26 张。双方让对方各抽出一张牌，置于桌旁，待排出阵后，作“调兵遣将”之用。这个游戏可以两人同时排阵，也可以一方先排阵，另一方后布阵，视具体情况而定。假如现在由甲先布阵，甲将手中的 26 张牌面朝下排成纵横各 5 张的方阵，然后再翻开。这种方阵是以纵横行列牌的情况计分的，计分标准如下：

同花五连	100 分
四同张	80 分
三二靠	50 分
同花色五张（不连续）	30 分
异花色五连	20 分
三同张	15 分
两对（非连续）	10 分
一对	5 分

游戏规则：牌翻开后，用调遣之牌去调换方阵的牌，一次换一张，可换 3 次。通过“调兵遣将”使牌阵的总分大大提高。

游戏方法：假如甲的方阵已翻开如图 44，按现有的方阵可以计成 $20 + 30 + 10 + 10 + 100 + 5 + 5 + 5 = 185$ 分。再翻出可供“调兵遣将”的一张牌是黑桃 5。取出草花 4，放入黑桃 5（第一次）；取出黑桃 J，放入草花 4（第二次）；取出红桃 Q，

放入黑桃 J(第三次)。这样总分成为 $5 + 20 + 30 + 5 + 10 + 100 + 5 + 5 + 10 + 15 = 205$ 分。但这并不是最佳的调法。如果第一次将方块 J 取出, 放入黑桃 5; 第二次将方块 10 取出, 放入方块 J; 第三次把黑桃 5 取出, 放入方块 10, 则可以使总分达到 225 分。由此可见, “调兵遣将” 全凭观察分析。在此游戏中对于思考的时间有所限制, 规定 3 分钟内必须完成 3 次调牌, 这就更须思维敏捷了。

0 分	J (方块)	3 (黑桃)	Q (红桃)	A (红桃)	4 (草花)
20 分	8 (方块)	7 (红桃)	6 (草花)	4 (黑桃)	5 (红桃)
30 分	Q (方块)	3 (方块)	2 (方块)	A (方块)	6 (方块)
10 分	10 (方块)	2 (红桃)	J (草花)	J (黑桃)	2 (黑桃)
10 分	9 (方块)	9 (草花)	K (黑桃)	K (红桃)	5 (草花)
	100 分	5 分	0 分	5 分	5 分

图 44

在甲调兵遣将全部结束后计算好总分并记录, 然后乙进行布阵, 方法相同, 最后也计算总分。

计算胜负方法有两种: 一种是以“调兵遣将”结束后的双方分数来作比较, 一种是以各人“调兵遣将”前后的分数差作为比较胜负的依据。运用何种方法, 只要赛前约定即可。

74. 智抓乌龟

牌手 2 人, 使用 54 张扑克牌。

游戏方法：一副牌两人轮流抓，每人每次取 1~5 张，最后一张牌就叫做“乌龟”，谁最后抓上它就得认输。如果不悉心研究掌握规律，这位玩者会发现，自己是常败将军，先取也是输，后取也是输；即使看对手取几张，自己跟着取几张，最后还是抓回“乌龟”。

这里面有规律可循吗？答案是肯定的。游戏者之一若不取最后一张，一定要让对方在最后第二次取之前，桌上恰好有 7 张牌；这时候在 1~5 张的范围内不管他取几张，都有办法逼他取最后一张。而要促成对手面临最后是 7 张的局面，又必须在此之前让他取最后 13 张。依次上推就是 7、13、19、25、31、37、43、49，这是以 6 为公差的等级数。因此在游戏开始时必须争先取权，应该先取 5 张，留下 49 张给对手取；以后每次取的张数与他取的张数之和为 6。

75. 十五点

这是一种在欧美各国非常普及的游戏，游戏者 2 人。使用一副牌中的 52 张，去掉大、小王。

牌的点数是这样规定的：A 是 1 点，K、Q、J 各 10 点，其他牌的点数与牌面数值相同。

这个游戏的目的正如它的名称所显示的那样，就是看谁的牌够 15 点或接近 15 点。

游戏方法有两种。

第一种：洗完牌后，由发牌人在自己和对方面前各放一张暗牌、一张明牌，也就是说每人面前都有两张牌。各人拿起自己的牌，如果两张牌的点数之和恰好等于 15，就喊“停”，把手中的牌出示给对方；如果两人中谁的牌都不是相加等于 15 点，就由发牌人开始，从桌上的牌堆中各抽一张牌，如果一方的牌点数相加超过 15，就喊“停”，然后双方将手中的

牌摊到桌面上来，按下面的规则来决定输赢；

(1) 双方都在 15 点以下时，以最接近 15 点的人为胜。

(2) 一人超过 15 点，一人未到 15 点，则低于 15 点者获胜。

(3) 两人点数相同，就算打平，要重新开始。

第二种：每人发两张牌后，如果各人手中的两张牌相加都不是 15 点，就从发牌人开始，各从桌上的牌堆中抽一张牌，如果一方够 15 点，就喊“停！”然后将牌出示给对方看。如果双方各抽一张牌后，双方的牌仍不是 15 点，那就互相抽对方一张牌。第一次互相抽牌后，仍没有一方的牌是 15 点，就再互相抽一次。第二次抽牌后，仍没有一方的牌恰好是 15 点，就再抽第三次。如果双方互抽 3 次牌后仍没有一方的牌点相加恰好是 15 点，就把手中的 3 张牌放在一边，再用剩下的牌重新开始，如此进行下去，直到有一方的牌点数相加恰好是 15 点为止。

手中的牌的点数之和为 15 点者是赢家。

76. 农庄

这种游戏在 18 世纪中叶就已出现于法国，虽不知其确切的来源，但今日它在法国某些地区及意大利北部仍十分流行。

参加游戏者至少 5 人，最多 10 人，使用一副牌的 52 张，去掉大、小王。

游戏规则：由于牌局的成败在于组成 16 点的牌，所以非常容易构成 16 点的 4 张 8 以及黑桃 6、草花 6 和方块 6 都要取出，只剩下红桃 6。各种牌的点数是这样规定的：K、Q、J 都是 10 点，A 为 1 点，其余牌的点数与牌面数值相同。游戏的目的是要将手中的牌凑成 16 点或接近 16 点。

游戏方法：翻牌决定第一位农庄主，以后由各家轮流担

任。洗牌、切牌，然后由农庄主给每位牌手发牌一张（由一副牌的顶牌起发），但不给自己发牌。发完牌后，由先出牌者向农庄主要牌，以便和手中的牌凑成 16 点，农庄主由牌的底部抽一张给他，假如首家对手中的两张牌满意的话，就不再要牌，否则还可以再要一到 2 张牌。应注意的是，发的第一张牌是暗牌，由各人拿在手上，接下来发的几张牌全是明牌，要翻开放在各人面前。第一家要完牌后，由第二家要牌，方法同上。等所有的牌手都要完牌后，每位牌手将手中的暗牌摊开摆在面前的明牌一旁，计算一下各自的牌点总数为多少。

少于 16 点者付给农庄主一个筹码；大于 16 点者，超出几点就要交出几个筹码，比如牌点为 19，就要向农庄主交 3 个筹码；刚好 16 点者，则可从农庄主处收回一定数量的筹码，可事先约定。如果有几人同为 16 点时，则以 2 张牌组成 16 点者胜过 3 张牌者，3 张牌者胜过 4 张牌者。例如：由 K 和 6 组成 16 点者为先，以 J、5、A 组成 16 点者次之，以 7、3、4、2 组成 16 点者再次之。在以两张牌组成的 16 点中，以红桃 6 同另一张牌凑成 16 点牌为最大。一盘打完以后，有可能无一人凑成 16 点，那么以低于 16 点中最接近 16 点者为胜。在第二张牌后就发觉牌的点数已超过 16，也不得摊牌或有所表示，必须等大家都不要牌时，才可一起摊牌，示之于众。

“农庄”的胜负也可用计分形式来体现。每位牌手起始分为 20 分，一分一个筹码。打完一盘后，少于 16 点者要扣 1 分，同时给庄主加 1 分；大于 16 点者要扣除超过的点数，1 点 1 分；正好得 16 点者加 5 分，同时庄主减 5 分。几盘下来，等某一家的分数减为零分，筹码输光时，该局结束。

77. 拉耗子

游戏者 4 人以上，使用一副牌的 52 张，去掉大、小王。

10 种组合牌及其点数列表如下：

1. 一对牌	1 点
2. 两对牌	2 点
3. 三同张	3 点
4. 杂花五连张（小顺）	4 点
5. 同花 5 张	5 点
6. 一对牌十三同张	6 点
7. 四同张	7 点
8. 同花五连牌	8 点
9. 杂花五连牌（大顺：10、J、Q、K、A）	9 点
10. 同花大顺（五连：10、J、Q、K、A）	10 点

游戏方法：游戏前先每人平均分配一定数量的筹码。牌手轮流坐庄，庄家从左首开始分牌，每次一张，共分 5 张，余牌置于桌上备用。

发完牌后，每个人查看自己的手牌有无组合牌，同时每个人都有换牌的权利，换牌只能换一次，换 1~5 张均可。换牌时不能自己去牌堆上摸牌，而是由庄家负责分发。庄家依次问每位牌手“换几张”，再根据对方的回答从牌堆上依次取出交给对方。换牌前，要求换牌者把要换出的相同数量的牌先放到桌上作为弃牌，然后才能接受换进的牌。庄家本人也可以换牌。换牌过程中，每个人的手牌、换出的弃牌及桌牌均牌面向下作为暗牌，同时因为事先并不知道能换到什么牌，有时更换的结果反而更糟，所以，是否换牌要根据手牌情况具体分析判断。

换牌之后，每人在自己面前放置一个筹码（事先可商定每一盘放置的最低筹码数）。庄家问：“有没有一对 J 以上的牌？”如有人回答“有”时，游戏继续进行；如无人回答，就

收回全部牌重发，但筹码不动。重新分牌后，按照每个人的要求换牌，然后再增加一个筹码。接着庄家又问：“有没有一对 Q 以上的牌？”如果没有，仍旧重发，并再加一个筹码。发牌、换牌后，庄家再问：“有没有一对 K 以上的牌？”接着是问“有没有一对 A 以上的牌”，在一对 A 之后，再回到一对 J。

庄家发问之后，当有人回答“有”时，游戏继续进行，但回答者不必说出组合牌的内容。此时，庄家成为第一个下注的人，他可以在原有的每人一个筹码的基础上任意加多少筹码，并说出所下筹码的数目，之后各位牌手根据自己的手牌组合情况依次表态。如果第二个人说“要”，就须拿出和庄家相同数额的筹码，其他人也是如此，若觉得手牌的情况很好，也可以“加”，并说出“加”多少。如前面几人都下了 5 个筹码，你要加 1 个筹码，就可以说：“再加 1 个”。自己就要拿出 6 个筹码，当手牌情况不好，没有信心获胜时，可以说“不要了”而退出游戏，但所下筹码不能收回。剩下的人就开始不断地追加筹码，直到没有人再增加时，最后所下筹码数最高的人推开自己的手牌，与其他未退出游戏的人比较，其中牌力最强者即赢得全部筹码。

游戏过程中应注意的事项：

(1) 换牌只能换一次，无论追加筹码进行了多少圈次，手牌均不能移动。

(2) 有人说“要”时，筹码数和前一人相同即可，但要“加”时，必须是在前一人筹码数的基础上加。

(3) “要”、“不要”、“加”，完全是根据自己的手牌情况而定。

(4) 需要运用智慧，打心理战。如果自己的手牌并不很强，但常常要做出很强的姿态，强行增加筹码，若使别人也真

的以为你的手牌很强，而宣布“不要”退出，你就能以很弱的牌获胜；相反，因为拿到好牌而急忙增加筹码，会使别人有所警觉，会很快退出，那么你的战果就会损失一部分。

(5) 这个游戏牌运的成分很大，所以在洗牌、切牌和发牌时，不要掉在地上或弄错次序，以免扫兴。

这种游戏也可以 2 人玩，筹码可用可不用，规则同上，玩法有所区别。每人分完 5 张牌后，从余牌上翻出 5 张牌作为场牌。每个人根据自己手牌的情况来决定自己的“组合”方针，从庄家开始，可依次从场牌中换回一张牌，也可以不换。从第 2 圈开始，场牌中没有自己所要的牌时，可以从桌牌中翻出 5 张作为场牌，原来的场牌成为废牌。这样反复换牌，直到有人认为自己的组合牌已足够强时，就叫停，游戏便告结束，以手牌组合最强者获胜。

78. 喜剧

本游戏的规则是由 18 世纪法国勃艮第地区的一位喜剧演员制定的，现在人们已少有玩之。牌手 2~5 人不等。参加人数为偶数时，使用一副牌的 32 张，去掉大、小王及 2~6 共 22 张牌；参加人数为奇数时，再去掉红、黑 7 各一张。

牌的分值是这样规定的：A 为 11 分，10 为 10 分，这两张牌叫作“喜剧”，K 为 4 分，Q 为 3 分，J 为 2 分，其他牌不记分。

游戏方法：抽牌决定第一盘的发牌者，以后轮流发牌。发牌者依次给每人发牌，每人 3 张，发给自己的最后一张牌，其花色定为主牌花色，该牌作为明牌须出示给大家。发完牌后，余牌摆在桌上备用。发牌者的右首先出牌，各家须随其花色出牌，无同花色牌者，可以垫牌，也可以将吃。这一墩牌的赢家从桌牌上摸回一张，接着打出下一轮的首牌，其他几家也依次

摸牌后跟牌。当桌上的牌用完后，各家便开始打手上剩下的那两张牌。打出主牌 A 者可从其他各位牌手中获得 2 分的奖赏。打出副牌 A 并赢得这一墩牌者，也可获得 2 分的奖分；如果这张 A 被别人用主牌吃掉，不但得不到任何奖分，反而要在总分中扣除 2 分，最后各家计算自己的总分，分高者获胜。

本打法也可借助筹码来记录输赢，在开局前要商定好输家应付给赢家的筹码数，上述的奖分可以全部改为相同数量的筹码。

79. 扑克擂台赛

该游戏是通过配牌、比牌来决定胜负的一种比较复杂的游戏，其规则细致而又多变，对牌手的技术要求较高，其竞争场面激烈，精彩纷呈，趣味性很强。

牌手 2~4 人，以 4 人为佳，游戏时由一位牌手作擂主，其他人攻擂。使用一副牌的 52 张，去掉大、小王。

游戏的目的是要赢得含有特殊类型和非特殊类型的牌墩，并通过比较各自得分分出胜负。

游戏规则：

(1) 牌的花色：不分大小，4 种花色的牌均等。牌的大小顺序为：A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2。在比较牌的大小时，如果在任意一道牌上擂主与攻擂者的牌一样大，则判擂主获胜。

(2) 三道牌的大小规定：游戏中每位牌手都要将自己手中的 13 张牌进行配牌，即将这 13 张牌配成三张(第一道)、五张(第二道)、五张(第三道)这样三道牌。游戏同时还规定，第一道牌最小，第二道牌不能小于第一道牌，第三道牌又不能小于第二道牌。

(3) 第一道牌的大小顺序：

三同张 这是第一道牌中最大的牌。假如在比较牌时攻守双方的第一道牌都是三同张，则以牌点大者为胜。比如三张 J 大于三张 9，三张 5 大于三张 2。

对加单 3 张牌中有一副对子外加一个单张，这是第一道牌中第 2 大的牌。在比较第一道牌时，假如攻守双方都是“对加单”，则首先比较其中对子的大小，如一对 10 加一张 2 大于一对 8 加一张 5；如果对子一样大，再接着比较单张的大小，单张大者为胜。比如一对 J 加一张 6 小于一对 J 加一张 8。

三单张 即 3 张单牌，这是第一道牌中最小的牌。比较三单张的大小时，首先比较双方最大的一张牌，大者获胜；如果双方最大的一张牌一样，接下来比较次大牌，大者获胜；次大牌同样大时，再比较最小一张牌。

(4) 第二道和第三道牌的大小顺序：

同花顺 5 张牌的花色相同，且牌点连续，例如红桃 5、6、7、8、9，这是第二、第三道牌中最大的牌。如果攻守双方均持有“同花顺”，这时从各自的“同花顺”中最大的一张牌开始，依次比较各张牌的大小，以决出胜负。本游戏中无花色级别的高低，只要牌点相同，便不分大小。但现在也有仿照桥牌中花色级别的高低，即黑桃、红桃、方块、草花，以此来区分同点“同花顺”的大小。例如，黑桃 A、K、Q、J、10 大于红桃 A、K、Q、J、10。

四同张 五张牌中有 4 张是同点牌，另外一张是任意的单张。假如攻守双方在一道牌上都配成“四同张”，只比较“四同张”的大小，而与另一张单牌无关。例如 4 张 7 加 1 张 6 小于 4 张 10 加 1 张 3。

三同二同 五张牌中有三同张和一对牌。如果攻守双方在同一道牌中都配成“三同二同”，则以三同张的大小来决胜。

负，与对子的大小无关。比如，3张9和一对6大于3张5和一对7。

同花 5张牌的花色相同，但牌点不相连。比较这些“同花”牌时，无花色级别之分，只须比较牌的大小。从最大一张牌开始比较，如分不出大小，就比较次大牌，依次由大至小进行比较，直至分出胜负。

杂花顺 5张牌的牌点相连，但花色不同。需要说明的是，“杂花顺”和“同花顺”中，A既可以作为最大的一张牌，也可以作为最小的一张牌。比如：A、K、Q、J、10，A最大；也可配成A、2、3、4、5，A最小。但在配牌时，不能以A为过渡牌构成“顺子”。例如不能配成Q、K、A、2、3这样的“顺子”。如果在比配时，攻守双方均配成顺子，则比较“顺子”中牌点最大的一张牌，大者为胜。

三同张 5张牌中有一个三同张，另外两张是单牌。比较大小时，只比较“三同张”，牌点大者获胜，与另外两个单张无关。例如，3张10和K、5大于3张8和A、10。

两对 5张牌中有两副对子，另一张牌为单张。在比较攻守双方的“两对”牌的大小时，先比较其中牌点大的一对，牌点大者获胜；如果大的一对相同，再比较小的一对牌，如果还是相同，再比较单张牌的大小。如：9、9、7、7、6大于7、7、6、6、9，10、10、8、8、2大于10、10、6、6、5，J、J、3、3、8大于J、J、3、3、4。

一对 5张牌中有一个对子，另外3张为单牌。比较大小时，先比较对子的大小，如相同，再比较单张中最大的一张，依次比较，直至分出胜负。例如Q、Q、6、4、3大于J、J、10、8、7。

五单张 5张牌的牌点和花色无法组成上述各种牌中的任何一种，都是互不相关的单牌。比较时，从双方的5张牌中最

大的一张开始，如果不相同，一次比较就分出胜负，大者胜；如果相同，再比较第二张……依次比较各张牌的大小，直至分出胜负。

(5) 特殊牌的规定：在这个游戏中，除了以上介绍的将 13 张牌通过配牌分为 3 道，各道牌再比较大小以外，还规定有几种特殊类型的牌不需配牌而可以直接获胜得分。这种情况下，无论对手拿到怎样的一副好牌也无济于事，只能乖乖交枪。这些特殊类型的牌有以下几种，且有大小之分，这里我们按从大到小的顺序分别进行介绍。

青龙 13 张牌青一色全为一套花色，牌点齐全从 A 到 K，即一人拿走全部一套花色的牌。

花龙 13 张牌的点数从 A 到 K 连续，但花色不同，可以有 2 套、3 套或 4 套花色的牌，有别于“青龙”，称为“花龙”。

三个四同张 13 张牌中有 3 个“四同张”，另外一张为任意的单张。

四个三同张 13 张牌中有 4 个“三同张”，另外一张牌为任意的单张。

六对半 13 张牌中有 6 副对子，另外一张为任意的单张。

全红或全黑 13 张牌的颜色一致，全是红色或全是黑色，牌点数不论，且红桃和方块或黑桃和草花两种牌张的数目不论。“全红”或“全黑”大小一样，在比较大小时，如双方均持有“全红”或“全黑”牌时，不论牌点的大小，一律判擂主胜。

全大或全小 13 张牌的点数都在 8 以上，称为全大，花色不限。13 张牌的点数都在 7 以下(包括 A)，称为全小，花色亦不限。本游戏中，“全大”与“全小”牌不分大小，当攻守

双方均持有“全大”或“全小”，或一方持“全大”，一方持“全小”时，均判擂主获胜。

三同花 13张牌可以构成3张、5张、5张的3组同花牌，花色和牌点不限。

三顺子 13张牌的牌点可以构成3张、5张、5张的“顺子”牌，牌点、花色不限。

上述这些特殊类型的牌，一般情况下不可能双方持有同类型的牌，因此只规定不同类牌的大小顺序，而对同一类牌的大小不再区分。如果攻擂者与擂主持有同一特殊类型的牌，不须比较牌点大小，而一律判擂主获胜。

记分方法：准备好纸、笔，首先在记录纸上写上每位牌手的名字，每一道牌后，攻擂者分别将自己所得的分记在自己的名下，擂主则把与所有攻擂者比较后所得的净胜分记在自己的名下。

(1) 非特殊类型牌的计分方法：非特殊类型牌比牌时，因为有三道牌，因此不可能每道牌都胜，极可能有胜有负，但不可能“和”。一般胜一道计10分，但还有一些较特殊的情况，得分标准不一样，具体如下：

第一道牌，如果是“三同张”，获胜者得30分；如果是“对子”或“三单张”，获胜者得10分。

第二道牌，假如是“同花顺”，胜者得100分；如果是“四同张”，胜者得80分；如果是“三同二同”，胜者得20分；其他牌，胜者得10分。

第三道牌，如果是“同花顺”，胜者得50分；假如是“四同张”，胜者得40分；其他牌获胜者一律得10分。

(2) 特殊类型牌的记分标准：“青龙”获胜得200分，“花龙”获胜得130分，“三个四同”获胜得100分，“四个三同”获胜得80分，“六对半”获胜得60分，“全红”或

“全黑”获胜得 50 分，“全大”或“全小”获胜得 40 分，“三同花”获胜得 30 分，“三顺”获胜得 30 分。

游戏方法：以 4 人为例说明打牌的方法。第一局首先确定擂主。各位牌手每人抽一张牌，牌点最大者作为这一局的擂主，其他牌手都成为攻擂者。如果抽到最大牌者不止一人，就再抽一次牌，以决出擂主。这一局的胜者成为下一局的擂主。

擂主将牌洗好后，由他的左首切牌，然后大家按顺时针方向依次抹牌，直到将全部的 52 张牌全部抹完，每人 13 张牌。

各位牌手都将自己的 13 张牌按 3 张、5 张、5 张进行配牌。配好牌后，将牌扣在桌上，不能再作变动，待所有的牌手全部配好牌后，大家一起亮出第一道牌，每一位攻擂者分别与擂主比较，攻擂者之间不比较。第一道牌比完之后亮第二道牌，然后再亮第三道牌。攻擂者各自将 3 道牌分别与擂主的 3 道牌比过大小之后，按上述计分标准算出各自所得的分数，分别记录在案，擂主则把与每位攻擂者比较所得的净胜分记录在自己名下，只记正分，不记负分。

玩完一盘后，接着玩下一盘。经过若干盘的较量之后，如果擂主的净胜分先达到 500 分，则擂主守擂成功，可以连任擂主。如果攻擂者首先达到 500 分，则攻擂成功，擂主下台，先达到 500 分的攻擂者成为下一局的新擂主。

打牌的技巧：玩这个游戏时，要求牌手有较高的牌艺，树立全局观念，掌握审时度势、随机应变的策略，现介绍几点如下：

(1) 树立全局观念 3 人以上参加游戏时，作为擂主来说，他面临的对手是多人，而自己所得的分又是与每一位牌手比牌之后所得的净分之总和，这样一来，就要求擂主在配牌时必须有很强的全局观念，统筹兼顾，配牌的方针是总体上要尽量能够多应付几种可能出现的牌型变化，以免自己处于极为被

动的地位。更具体一点说，在拿到一手好牌时，要从怎样才能打败对手这一基本出发点去考虑如何配牌，以便能够获得最多的净胜分。当拿到一手不好的牌时，也千万不要灰心丧气，因为对手也未见得每个人的牌都比你的好，也许有的对手的牌比你的牌还要差些。遇到这种情况，就需要擂主具有高超的配牌技巧和敏锐的观察、分析、判断能力，在自较为不好的牌中，找出能够在某一道上可以获胜的配牌方法，从而使攻擂者们的得分减少到最低限度。有时候，擂主又需要有一定的胆量将牌配得比较冒险，把有些大牌拆开来，与攻擂者们拼个你死我活，力争使自己的二道牌或三道牌有可能大获全胜，以获得最高的得分。在有些时候，又要求擂主十分慎重，放弃一道或二道牌，而将某一道牌配得较大，争取在这一道牌上不输，从而避免满盘皆输。一般说来，作为擂主，如果在获胜的可能性不大，或者获胜的分数差别不是很大的情况下，还是稳健一些为好，不应也不宜去冒风险配牌。因为对手是多人，牌的情况很复杂，很难恰恰出现自己所希望的某种牌型，而一旦冒险失败的话，则损失惨重，局面很难扭转。因此，擂主需要非常沉着、宁静而又慎重，没有较大的把握，不宜轻易去冒太大的风险。

(2) 找出最佳配牌模式。由于这种游戏每人 13 张牌，有 4 种花色，可以构成的牌型、花色、张数、组合方法多种多样，所以配牌时一定要考虑周全，将可能的几种配牌方式逐一地试一试，然后进行比较，选出其中一种最佳模式。例如，13 张牌为红桃 K、Q、10、9、8、5、2，方块 A、9、4，草花 4，黑桃 9、2，这手牌便有多种配牌方法，经过一番配牌试验、比较之后，选出了 4、4、A(第一道牌)，红桃 K、Q、10、8、5(第二道牌为同花)，9、9、9、2、2(第三道牌为三同二同)。又如，13 张牌为 A、A、10、10、9、9、7、7、3、3、Q、8、4，这样一手牌初看起来不错，但实际上这手牌并不能称为好

牌，为了不至于输分太多，在一般情况下还是这样配牌比较好。即第一道 A、A、Q(对子)，第二道 9、9、7、7、8(两对)，第三道 10、10、3、3、4(两对)。如此进行配牌的目的，主要是希望第一道能赢，A 对子加单张 Q 可以说是很大的牌了，赢得的可能性极大。第二道牌输赢较难判断，因此要尽量把剩下的 4 个对子中除最大的一对 10 之外的大对子 9、9、7、7 和单张牌中较大的一张 8 压上去，希望能够拼一拼，以争取获胜。前两道尽量选择大牌压上去是为了防止对方也是同样的对子时，可以搏一搏。既然想使某道牌赢，就应该尽一切力量去拼，以争取获胜。第三道牌由于只有“两对子”，估计赢的可能性不会太大，所以尽量不要放有用的大牌。但由于规则规定，后一道牌不得小于前一道牌，因此，只好把一对 10 放在第三道牌上，与最小的一对 3 组成 2 对牌，同时单张也选择最小的 5，反正这道牌十拿九不稳。从上述情况来看，可以简单地归纳两点：配牌时，对于好牌，要尽量避免某道大牌过于集中，以致其它道牌轻易地输掉而抵消获胜分。要做的是想方设法使牌力分布均匀，争取道道牌都赢，从而扩大战果。牌不好的时候，应尽量避免因牌力过于分散而导致道道牌都输掉的情况。有的时候，可以采取保前道牌、搏中道牌、放后道牌的原则配牌，或者采取尽一切牌力确保某一道牌赢的办法，以求减少输分，缩小双方的得分差距。

(3) 权衡利弊，趋利除弊。假如在拿到一手特殊类型的牌时，你不一定马上“不配牌”而直接取胜。你可以根据 13 张牌的具体情况，计算一下究竟是不配牌得分多还是经过配牌并比较大小后得分多。例如，当你拿到的 13 张牌为方块 4、5、6、7、8、9、J、K、草花 8、9、J、K、A，这手牌可作为“三同花”一类的特殊类型的牌，而不须经过配牌，比较大小而直接获得 30 分。但仔细地分析一下，这手牌中有一个方块五张

的“同花顺”，另外还有一对 9、一对 J、一对 K。如果在配牌时，能够很巧妙地进行配牌，极有可能三道牌都把对手击败而获得 70 分。例如，你可将牌配成 J、J、A(第一道对子)，K、K、9、9、8(第二道两对)，方块 4、5、6、7、8(第三道同花顺)；也可以配成 K、K、A(第一道对子)，J、J、9、9、8(第二道两对)，方块 4、5、6、7、8(第三道同花顺)。这两种配牌方法的主要区别在于第一道牌和第二道牌中的大对子交换了一下，这样各有利弊，可根据对手的配牌习惯而决定采取哪一种方式进行配牌。在拿到特殊类型的牌时，“不配”而直接得分是比较保险的，不管对手拿到怎样的一手好牌仍可以稳获规定的得分。但如果为了多得分，将本来可以“不配”的牌配了，并去比较大小，是要冒一定风险的。有可能对手的牌也非常好，或者比你的牌更好，本来你想赢得更多的分，但摊牌之后一比较，你所赢得的分远不如“不配”所赢得的分数多，甚至极有可能非但未获得更多分数，反而还输掉了。因此，在拿到特殊类型的牌时，到底配还是不配，要仔细地加以考虑，并认真地比较权衡一下利弊得失的可能性和风险性。配牌后一旦摊牌的话，就再也不能按“不配”牌来处理 and 计算得分了。

决定是否“拆配”时，应该以怎样才能获得更多的得分为原则。有的时候，你拿到一手好牌，既可以考虑这样配，也可以考虑那样配。遇到这种情况时该怎么办呢？请你掌握一个原则，即：有可能获得高分的大牌尽量不要拆散开来，例如“四同张”、“同花顺”等等。因为一般说来，这些大牌都会赢牌，而且赢得的分数也足以抵消其它几道牌可能输掉的分数。如果一手牌中找不出这类能赢高分的大牌，配牌时也要以怎样能多得分为原则。例如，13 张牌为：红桃 6，黑桃 10、8、5，草花 10、5、4，方块 10、9、7、6、3、2。你拿到这手牌后，仔细分析便会发现这手牌大致有两种配法。第一种配法为：

8、6、4(第一道三单张)，方块 9、7、6、3、2(第二道同花)，10、10、10、5、5(第三道三同二同)。第二种配法：10、10、10(第一道三同张)，2、3、4、5、6(第二道顺子)，5、6、7、8、9(第三道顺子)。尔后，你分别算一下这两种配法分别可能得到的分数。第一种配法，第一道为“三单张”，牌太小，输 10 分；第二道牌为“同花顺”，胜的可能性极大，赢 10 分；第三道牌“三同二同”，也有可能获胜，赢 10 分。这样，第一道与第二道可能得的胜负分相抵；即使第三道胜了，也只能得 10 分。而第二种配法，第一道牌为“三同张”，一般是能赢的，可以得 30 分；第二道牌是“顺子牌”，有可能输，要失掉 10 分；第三道牌又是“顺子牌”，有可能赢，可得 10 分；这样第二道牌与第三道牌胜负相抵，还可能得 30 分。两种配牌方法得分情况相比较，很显然，第二种方法得胜分多，是一种较为理想的配牌方法。

(4) 察言观色，随机应变。作为攻擂的牌手来说，配牌的时候除了应有配牌技巧之外，还要注意擂主配牌的神情和速度。比如说擂主很快就把牌配好了，说明他可能拿到了一手好牌，非常容易就将牌配好了。当然也可能正好相反，他拿到一手坏牌，可以构想的配牌方法不多，没有什么可考虑的。如果说擂主配牌时速度较慢且犹豫不决、举棋不定，说明他的牌一定有其难配的原因，可能他拿到一手好牌正在琢磨怎样将攻擂者全部吃光，以获得最高分，也极有可能他拿到一手坏牌，考虑怎样配才能赢得一道牌，以使负分减少到最低限度。因此，在配牌过程中要密切注意擂主的配牌速度和面部表情等细微变化，从中捕捉对自己有利的信息，并结合自己的手牌情况作出正确的估计和判断，并大致预测出擂主的手牌之强弱和他可能的配牌战略，以及时改变自己的配牌策略和方法，从而切中擂主要害。当然擂主的配牌速度和表情仅仅是可供参考的因素之

一，而不是决定因素，它和擂主考虑问题的方式、习惯、配牌的熟练程度、性格、以及擂主是否也同样在暗中观察各个攻擂者配牌时的速度、表情等诸因素有关，甚至老谋深算的擂主还有可能故意作出一些真真假假的迹象，来诱使攻擂者作出错误的判断，以至受骗上当。因此，在你配牌时，打好心理战是至关重要的。

80. 老处女

这个游戏来自英国，参加游戏者 2~4 人，使用一副牌，去掉大、小王和红桃 Q。

游戏方法：牌洗好后，各位牌手按顺时针方向依次抹牌。在抹牌的过程中，随时将手中的对子抛出，牌完全抓完后，手中还有一些单张，每位牌手从自己的上家手牌中抽一张牌，如果能和自己手中的某一张牌配成对子，就将它们抛出，如不能配成对子，则留在手中。因一副牌中抽出了一张 Q，所以只有 Q 可能成为单张而配不成对子。抽到其它牌并不可怕，只有抽到 Q 时比较危险。如果手中有一张 Q，只能寄希望于被他人抽走，别无良策。一圈一圈地抽下去，手中的单牌也逐渐都配成了对，最后只剩下一张 Q，谁持有 Q，谁就是“老处女”。

在法国，这个游戏又叫“老童子”。区别在于抽出一张 J，最后必然是 J 成为单张，J 留在谁的手中，谁就失败成为“老童子”。

81. 钓鱼

此玩法是用手中的一张或数张牌去与放在桌上的某张牌的牌点之和凑为 14，然后将其收到自己面前，谓之“钓鱼”。

牌局：一副牌，去掉大、小王。牌手二至数人都可。洗牌、切牌，然后各牌手依逆时针顺序轮流抓牌，每次一张，直

至各有 3 张为止。

游戏方法：抹完牌从余牌中翻出 4 张明着摊到桌上，由最先抓牌者查看自己手上的牌，看能否用其中的一张、两张或三张与摊在桌上 4 张牌中的一张之和等于 14，如能行则将这些牌收到自己的面前，然后从余牌中取出一张补齐桌上的 4 张，并将手牌补足 3 张，接下来就按逆时针方向由下面的牌手继续依此法游戏。如果某牌手手中之牌不能与桌上的任意一张凑成 14，则弃权，由下面的牌手继续进行，如所有的牌手都不能从桌上凑成 14 之和，则将这 4 张牌打掉，再从余牌中翻 4 张，继续进行，直至结束。

当余牌全部用完，所有的牌手都不再能凑出 14 来，则打牌结束。然后计算各牌手的得分，记分规则为黑桃牌 4 分，红桃 3 分，方块 2 分，梅花 1 分。将各牌手“钓”出的牌分别记之，多者为胜。

由于各种花色的牌分值不一样，所以在钓牌中应尽量先钓出分值高的牌。比如说手牌有红桃 7、黑桃 7、梅花 5，桌上牌有方块 K、黑桃 4、红桃 2、梅花 7，既可以用手中的红桃 7 与桌上的梅花 7 凑为 14，也可用手中的红桃 7 和桌上的梅花 7 凑为 14，还可以用手中的黑桃 7、梅花 5 和桌上的红桃 2 凑为 14，第一种情况为 4 分，第二种为 5 分，第三种情况为 8 分，显然应选择第三种组合。

此外，还应注意应尽快将手中的大牌出手，以便有更多的“钓鱼”机会。

82. 转换花色

转换花色也称作“变色龙”，是一种老少皆宜的游戏。游戏规则简单易学，人数可多可少，一般为 3~6 人。

使用牌数：一副牌，54 张。

游戏方法：

(1) 洗牌、切牌后，搬牌点大小决定哪一家先抓牌、先出牌，然后按逆时针方向每人抓 5 张牌，余牌置于桌上，作为补牌使用，随后翻出一张顶牌作为起始牌。

(2) 第一个出牌的人要出与起始牌相同花色的牌。例如起始牌是草花 6，则第一个出牌人要出一张草花才行，以后则按逆时针方向顺序出牌，但也必须跟着出草花。

(3) 当上家打出的牌，下一家无法跟牌即无同花色的牌，这时可以出牌点相同的牌。比如上一家打出方块 10，下家刚好有一张红桃 10，这时下家就可以打出红桃 10，并转换花色，接下来下家就要跟着打红桃牌。

(4) 当手中持有大、小王时，可以在跟牌时打出，打出以后，由这位牌手指定转换成何种花色。例如上家打出了红桃 8，下家没有红桃，又没有其它花色的 8，但他手中持有大王或小王，这时他可以打出一张王牌，并由他指定转换成方块 8。

(5) 如果轮到某一家出牌，既跟不出同花色牌，又无法转换花色，那么只能到牌堆上一张一张地去抓牌，直到抓出同花色牌或者可以转换花色的牌为止，而抓起来的牌都要留在自己手中。

(6) 将手中的牌最先出完者为胜。如果一人手中的牌出完了，其余的人继续游戏，直到补牌被抓完，游戏方告结束。

(7) 最先出完牌者为第一名，其余的人比较手中牌的多少，最少者为第 2 名，依次类推。如果有几家手中剩牌数相等，则以手中黑桃多为差，如各方都无黑桃或黑桃张数相等，则比较红桃，顺序再比较方块、草花，以此排出全部名次。

83. 真真假假

这个游戏用出牌、报牌的真真假假来迷惑他人，达到第一个把手中牌出完的目的。参加游戏者人数不限。

使用牌数：一副牌、54张。

游戏方法：洗完牌后按顺时针方向抹牌，抹完为止。比如甲、乙、丙、丁4人参加游戏，每人抹牌13张。出牌方式，可以出1张、2张、3张，也可以出4张牌，但必须是同点牌。现在甲首先出牌，他先出2张暗牌(即牌面朝下)并报出这两张牌的点数“2张10”。这时下家乙有两种选择：一是怀疑甲这两张牌是假的，那么可以去翻这两张暗牌，如果翻过来的是“2张10”，乙判断错了，就要“吃进”这2张10，由甲继续出牌；如果翻出来的不是“2张10”，而是其他牌，那么由甲“吃进”这两张“假”牌，出牌权归乙。2是乙感到不必要去翻甲的牌(有时是很难判断甲的真假情况而不愿冒险，也有可能是乙明知甲是假牌而为了自己逃牌不去翻它)，那么也可以说“再加一张10”，并打出一张牌。至于乙说的是真是假，要由丙来考虑。丙只能翻乙的牌，而不能翻甲的牌，但如果乙、丙两家中有一家要“吃进”牌时，必须把桌上的暗牌全部带进。以后丁来考虑丙的牌，甲来考虑丁的牌，周而复始。

须说明的一点是：如果丙对乙的牌既不愿翻又不加牌(估计到下家可能要翻自己的假牌)，也可以弃权，让丁来考虑乙出牌的真假。如果在其他3家都弃权的情况下，这堆暗牌即放置一边了，由最后打牌的一家重新开始出牌叫牌，前面的那堆暗牌就不再“吃进”了。

在这个游戏中，既不能完全打真牌，也不能始终不相信别人的牌，全凭分析推理，真真假假，以假乱真，先假后真，先真后假，以此来达到把手中牌全部出完的目的。游戏是以最后一位手中有剩牌的为失败者。

84. 扎金花

这是一种2人或2人以上的游戏方式，它集娱乐、勇气于

一身，可以大大地锻炼人的胆识。该游戏使用一副牌的 52 张，去掉大、小王。

游戏方法：

(1) 参加游戏的几位牌手共同商量本次游戏平均分配到每一位牌手中的筹码数量，分配好并置于自己的面前。

(2) 将牌洗完、切完后，搬牌点大小决定谁首先坐庄，并由庄家负责发牌。每一盘打完后，庄家自动下台，由他的下家坐庄，并按逆时针方向轮流坐庄。

(3) 假定本次游戏由 4 个人(甲、乙、丙、丁)来玩，并由甲先坐庄，甲先给自己发一张牌，然后依次按逆时针方向在每人面前发一张牌，直到每人面前有 3 张牌为止。庄家所发 3 张牌均为暗牌。

(4) 发完牌后，庄家有权决定在出筹码前是否看发到自己面前的牌，或看几张。如果庄家不看牌，其他牌手也不能看牌；如果庄家看最上面的一张牌，其他牌手也只能看最上面的一张牌。余者依此类推。

(5) 第一圈开始，庄家可根据自己的意愿出筹码的数量，如果庄家不看牌并出 1 个筹码，置于桌中间，乙要出 2 个筹码，丙要出 4 个筹码，丁要出 8 个筹码。第一圈中，各家均不得弃权，也就是说，如果庄家不看牌，后一牌手所出的筹码为上家的两倍。从第 2 圈起各位均有弃权的机会，如果轮到某家出筹码而不想出时，表示该盘游戏结束。从第 2 圈开始依然遵循上述规则，第 2 圈中，如果庄家要出筹码就要出 16 个，乙要出 32 个筹码，依此类推。如果庄家在出筹码前看了一张牌，其他牌手也要看一张牌，则下家出的筹码为上家的 4 倍。比如庄家(甲)出 1 个筹码，乙要出 4 个筹码，丙要出 16 个筹码。如果庄家看 2 张牌，其他各家也要看 2 张牌，则下家所出的筹码为上家的 8 倍。比如庄家(甲)出 1 个筹码，乙要出 8 个

筹码，丙要出 64 个筹码……。如果庄家看 3 张牌，其他各家也要看 3 张牌，下家出的筹码为上家的 16 倍。例如庄家(甲)出 1 个筹码，乙要出 16 个筹码，丙要出 256 个筹码，等等。游戏过程中，庄家不一定在第一圈看牌，只要某一圈各位全部出完筹码，庄家有权决定是否看牌，只要庄家看牌，出的筹码数量仍然要遵循上述规则，直到有人弃权，表示游戏终止。

(6) 各家出完筹码后，要翻出自己的牌比较大小，谁的牌大，谁就赢得这盘游戏，输的各位分别都要给赢家所出的筹码数。比如丙赢了这盘，丙出了 32 个筹码，则甲、乙、丁分别要给丙 32 个筹码。有两种情况例外：其一，当赢家手中为三同牌时，其他各位要给他所出筹码的加倍数，上面的例子中，丙出 32 个筹码，且丙持有三同牌，那么甲、乙、丁要分别给丙 64 个筹码；其二，手中持有三同牌，但不是最大，比如丙为赢家持有三张丁，乙为非赢家持有比丙小的三同牌比如三张 6，乙出了 16 个筹码，则甲、丁还要分别再给乙 16 个筹码，就是说只要手中持有三同牌，就可以赢得自己所出筹码的倍数。

(7) 由于牌手每人只有 3 张牌，这 3 张有可能出现的牌的组合为：三同牌、一张单牌和一个对子、同花顺、同花不连顺(比如草花 6、草花 8、草花 9)、杂花顺、3 张单牌等。

由于出现了不同的组合形式，就制订了如下的比较大小的规则：

① 单张牌，牌点的大小依次递增为 A、2、3、4、5、6、7、8、9、10、J、Q、K。

② 同点牌以黑桃为最大，依次为红桃、草花、方块，比如黑桃 8 大于红桃 8。在对子中，黑桃 8 和草花 8 组成的对子大于红桃 8 和方块 8 组成的对子，黑桃 8 和方块 8 组成的对子大于红桃 8 和草花 8 组成的对子。

③ 三同牌的大小以牌点的大小决定，比如 3 张 6 大于 3 张 5。

④ 同花顺中以黑桃顺子为最大，黑桃 A、2、3 大于红桃 J、Q、K，其他花色依此类推。

⑤ 在同花不连顺中，会出现比如草花 6、8、9 这样不连续的顺子，真的草花顺 A、2、3 都大于它。同花不连顺只能是最大的两张牌相连，最小的一张牌与中间那张只相差一个牌点。

⑥ 杂花顺中出现同点顺子时，要根据花色来确定大小。比如红桃 10、黑桃 J、草花 Q 大于方块 10、红桃 J、方块 Q。

⑦ 由于使用三张牌，出现对子时，只比较对子的大小而不比较另一张单牌的大小，这样就出现了三同张大于对子，对子大于同花顺子，同花顺大于同花不连顺，同花不连顺大于杂花顺，杂花顺大于三张不连牌。例如三张 A 大于一对 4，一对 4 大于同花红桃 6、7、8，红桃 6、7、8 大于红桃 10、Q、K，红桃 10、Q、K 大于草花 J、黑桃 Q、黑桃 K。了解了这些规则以后，牌手就可以将自己面前的牌翻开，相互之间比较大小，决定输赢。

⑧ 这样一盘一盘的玩下去，直到有一位参加者输完手中的筹码，该局游戏到此为止。

85. 轮回

游戏者 13 人以下，使用 13 张牌(从 A 到 K 各一张，并且要求 4 种花色的牌都有)。

规则：发牌前要规定某一张数字牌做“丧门星”，谁拿到它谁就是输家。

游戏方法：庄家将牌洗好后，牌面向下发给每人一张牌，余牌放在桌上备用。发完牌后，每人都不能看自己分到的是什

么牌，而是作为暗牌在桌上扣着放好。从庄家左首的人开始，把自己分得的那张牌交给自己的下家，接到这张牌的人，手里的牌就变成了两张，接下去让再下一家从中抽走一张。转了一圈，庄家手里的牌变成两张，就问自己左首的人要不要换牌，如果回答说不要换牌，就让其从两张中抽走一张。如果回答说要换牌时，将庄家抽得的牌放在桌牌里一起洗一遍，然后让庄家的左首从桌牌中抽一张。最后大家一齐把牌翻开，“丧门星”在谁手里谁就是输家，而坐其右首的人为赢家。如果任何人都没有“丧门星”，算庄家赢牌。

86. 争先

游戏者 3~8 人，以 5~6 人为宜。使用一副牌的 52 张，去掉大、小王，再准备另一副牌，从中取出红桃 A、方块 K、黑桃 Q、草花 J 这 4 张，这 4 张牌称为“隐牌”，有其特殊用途。

牌的序列为 2、3、4、5、6、7、8、9、10、J、Q、K、A。排序列时，先把 4 张隐牌作为 4 个花色的标志排在桌上，排列的方法不论横竖都可以。

开始时，准备好给参加者同数的筹码，在发牌前把自己的部分筹码(一般庄家是两个，其他人各一个)放在自己喜欢的某张隐牌上。打牌前，若分得的手牌中有和隐牌相同的牌，就可把它放到相同的隐牌上，取回自己的筹码。

游戏方法：搬牌点决定第一个庄家，以后轮流坐庄。庄家发牌，从自己的左首开始，一次一张将 52 张牌全部发完，但在自己的面前则多发一份手牌。也就是说 5 人游戏发 6 份手牌。像这样多出的一份手牌，我们称之为“多出的玩家”。又因人数的关系，有的人手牌会多出 1 张，但没多大关系。所谓“多出的玩家”是属于庄家所有的牌，要是庄家认为自己的手

牌不理想，可以和“多出的玩家”交换。交换之后，若“多出的玩家”这一份牌比自己原有的手牌更差，则不能再换回来。庄家若对自己原来的手牌感到满意，可以把“多出的玩家”拍卖给其他人，谁出的价最高就卖给谁。如无人肯买“多出的玩家”在游戏中就弃之不用。

游戏的目的是尽可能把自己的手牌打出去。按顺时针方向依次出牌，首先由庄家的左首出第一张牌，其他人把和基牌相同花色的牌按顺序排列好。首家的第一张牌不是随便出的，而是从同花色的手牌中最小的牌开始出。例如，首先出牌的人手中有红桃 Q、红桃 5、方块 J、方块 10、方块 3、黑桃 7、黑桃 2、草花 K、草花 10 这 9 张牌，各花色最小的牌有红桃 5、方块 3、黑桃 2、草花 10、所出的基牌必须是这 4 张中的任一张。

基牌打出后，其他人必须以同花色的递增序列来出牌，但并非一次只能出一张，有时能打出的牌有很多张，可一次全部打出。如：基牌是红桃 5，下家有红桃 6、7、8，可以三张一起排列在基牌上。如此出下去，一直到 Q、K、A，该花色的序列就算完成了。最后出 A 的人，再拿出一张新的基牌，接着下面的游戏。因为有几张不用的牌（如“多出的玩家”交换后不使用的牌），所以早晚大家会碰到都接不下去的牌，这就产生了断牌，此时，在断牌前出牌的人，要再打出一张基牌。新的基牌一定要和前面的花色不一样，而且必须是手牌中某一花色的最小牌张，如果此人没有新的基牌可出，就喊“Pass”（过），将权利让给他的左首一家。

如有一人打完了所有的手牌，游戏即告结束。先出完牌者为赢家，输者手中剩几张牌就要给赢家几个筹码。游戏中，如果谁都无法出新的基牌，或 4 种花色的序列都完成时，大家手中都还有牌，就算是和局，也没有筹码的输赢。在隐牌上的筹

码，由持有和隐牌相同牌张的人获得，若相同牌张在没有使用的弃牌中，则筹码在下一盘游戏中仍保留在该隐牌上。

注意：第一张基牌很重要，如果第一张基牌是草花 9，则后面的序列只能出 10、J、Q、K、A，序列即已完成，手牌中尚有草花 9 以下的牌，就无法打出了。

87. 最后一人

参加者 4~6 人，使用一副牌的 52 张，除去两张王牌。

游戏方法：牌洗好后，依次抹牌。每个人得到的牌数因牌手的多少而有所不同，4 人玩时每人 6 张，5 人玩时每人 5 张，6 人玩时每人 4 张。其余的牌作为桌牌备用。

翻开桌牌的顶牌，其花色作为将牌的花色，如果这一张是黑桃，则需插入牌中另翻一张。

游戏开始时，由庄家的左首一家首先出牌，其他人依次出牌，其花色应与基牌一致，如没有同花色的牌，可垫其它牌，但第一圈不能出将牌。每一圈出完后，牌大者可以从桌牌中补一张牌，其他人不能补牌。上一圈的赢家可以在下一圈领牌。自第 2 圈起，若手中没有与基牌相同花色的牌，可以使用将牌取胜。如此一圈一圈进行下去，只有一圈的胜者才能补牌，因此不断有人因手牌打完而被淘汰出局，最后只剩下一位还有牌，他就是最后的胜利者。

88. 笨蛋

这是一种非常简单的游戏方法，它从 19 世纪起一直流行于比利时大部分地区。

本游戏由四人分两队玩，使用一副扑克中 9、10、J、Q、K、A4 个花色的 24 张牌。为便于计分，只有 A、K、Q、J 有分值，它们依次为 4、3、2、1 分，每局获分最多的队为胜。

游戏方法：

(1) 本游戏具有独特的记分式，需要画一个图表。首先画五或七条横线，再画一条竖线，将横线平分为一分为二，两队各占一半。每局取胜的队就删除属该队那一半的一条线。最先删除所有线条的队为赢。一局中确定了主牌而又输给对手的一队在对手删除一条线时，必须在自己的横线上画一环，画上环的这条线就相当于两条线，须胜两局才能删去。若两队某局局分相同，双方必须在线上端画一圆圈并在圈上横上一道杠。在这种情况下，赢得下一局的队可以删除两条线。

(2) 牌洗完、切完后，每人抽一张牌，牌最大的两人组成一队，其他俩人也成一队。队友坐成对角线。抽得最大者负责发牌。发牌时，将前二张牌发给左手家，然后按顺时针方向依次每人两张牌，每人共发四张止。将第十七张牌翻开以指定主牌花色。

(3) 坐在发牌手左手家先决定是出牌或放弃出牌权。要是他决定不出牌的话，就轮到其左手家，也就是发牌手的对家出牌，余下如此类推。若一旦决定出牌的话就应出牌。若是4人全弃权的话，就由发牌手再由未发的牌中抽出一张重新指定为主牌花色，并由左手家继续先出牌。主牌决定后，发牌者将余牌首先发给先出牌者两张，之后按顺序每人发两张，发完为止。

(4) 先出牌者可出手中任意一张牌，其余各家尽可能随第一张花色的牌，若无这种花色时，可垫牌，也可用主牌枪毙。赢进一墩牌者获得了下一轮的出牌权。

(5) 牌局结束后以队为单位计算所得分数，并如上所说的规定删除线条。

89. 奥克

奥克是已知的历史悠久的扑克游戏之一。在十七世纪中

叶，在凡尔赛宫引起了巨大的轰动，迅速地被王宫所接受。在之后的 50 多年中，整个欧洲同时在打奥克。本游戏由 2~3 人参加，使用 7、8、9、10、J、Q、K、A4 个花色的 30 张牌。

游戏方法：

(1) 牌的大小是正常牌序，7 为最小，A 为最大，无花色之分；若一轮中出现两张一样大小的最大牌时，以先出者为大。

(2) 4 张 K、黑桃 Q 和方块 J 是优胜牌，谁吃进他们中的任何一张都可得一分。另外，所有仅大于它的牌都出完了的牌也得 1 分，例如，7 在所有的 8 全出完的情况下，有 1 分的分值。在游戏中，当打出优胜牌时，出牌者必须叫“奥克”。

(3) 牌洗完，切完后，搬牌大小决定发牌家和首出牌家。2 人玩时，发牌者 1 次 3 张，分 5 次每人发 15 张牌；3 人玩时，1 次 2 张，分 5 次给每人发 1 张；剩下的 2 张牌置于桌中不使用，以增加游戏的趣味性。

(4) 本游戏采用单张出牌方式，也就是各家每轮只能出一张牌。游戏开始时，首出牌家出牌后，下家必须跟着出牌，不得弃权，但不必随花色出牌，也不一定要比上家的牌大，以牌大者为胜，收回该轮中可能有分值的牌，他接着首出下一轮牌。游戏一轮一轮的进行下去，直到各家将手中的牌出完为止。

(5) 游戏结束时，计算手中所得的分值，得分最多者为赢。

90. 六人牌

它因是一种由 6 人玩的扑克游戏而被叫做“六人牌”。本游戏一般使用 6、7、8、9、10、J、Q、K、A4 个花色的 36 张牌，也可以使一副扑克中除去大、小王的 52 张牌。在这种游戏中，牌的大小是按正常牌序排列的，A 为最大，K 次之；当使用 36 张牌时，6 最小；当使用 52 张牌时，2 为最小。

游戏方法：

(1) 牌洗完、切完后，搬牌的大小决定发牌者。

(2) 发牌者首先将牌发给左手家，牌数为 2 张，然后发牌者按顺时针方向依次每人 2 张，发到每人均为六张牌为止。当使用 36 张牌时，发牌者翻开给自己的最后一张牌以指定将牌花色；当使用 52 张牌时，将剩下的牌掣中最上面一张牌翻开，决定将牌花色。

(3) 发完牌后，发牌者的左手家先出牌，发牌者最后出牌。先出牌家出任意花色一张牌，其后各家依次出相同花色的牌，若无这个花色牌可垫牌，也可枪毙，若有同一花色牌不出者被发现罚扣 2 分。这一轮牌的最大者，获得下一轮首出牌权，并赢得了一墩牌。

(4) 一局中吃进三墩牌才得 1 分，要是一局中同时有两人各得 3 墩牌的话，首先吃进 3 墩牌者可得 1 分，另一家不得分。数局后，首先获满 6 分者为赢家。但若有人在某局中成功地收齐所有全牌牌的话，无论其他各家的积分为多少，该人获全场胜利。

91. 莫兹

这是一种由 3 人、4 人或 6 人参加的游戏，一般使用 32 张牌，也就是 7、8、9、10、J、Q、K、A4 个花色的牌。所有牌中，最大牌为主牌 J，其次为同色中的另一个 J（比如，黑桃为主牌，黑桃 J 为最大，其次为草花 J），除了这两张外，其余的牌的大小如正常打法，即 A 为最大，J 为最小。

游戏方法：

(1) 游戏开始前，游戏参加者商量一个方法，决定发牌者和首出牌者；发给每人数目相等的筹码，每人每局置于桌上的筹码数。

(2) 发牌者将牌依次给每人发 3 张，另外抽 3 张牌，暗放于桌上；发牌者翻开发剩的牌最上面一张决定主牌花色。

(3) 首出牌家可以出牌或弃权不出，也可以用手上的 3 张牌同那 3 张暗牌做交换。但交换了牌者必须出牌，不得弃权。第一出牌家不换牌的话，下一家照样有权换牌。要是所有各家或是除一家外都弃权的话，该局取消，重新开局。但桌上的筹码仍需放在原处，重开一局时必须再放上数量相同的筹码。首出牌家出牌后，之后各家可以跟牌，枪毙或任意垫牌。

(4) 在一局中一墩未得者，被罚投放与桌上已有筹码数相等的筹码。获 3 墩牌者有权赢得桌上所有筹码；若出现一家获二墩牌，另一家获一墩牌的情况，后者收回他投入的筹码，剩下的全归前者。若 3 家分别各获一墩牌时，获最后一墩牌者取回自己投入的筹码，其他剩下的筹码由第一、第二墩牌的两家平分。

92. 马尼拉

这种源于西班牙的打法，一开始风行于法国中部及西南部地区，到了 20 世纪初才在法国流行开。在所有的扑克游戏中，马尼拉包含的变形玩法最多，可数的就有 12 种之多。由于玩法多，造成了每人各据自己的具体情况采取不同比赛规则，从而使得马尼拉变得错综复杂。为此，我们着重介绍一下最为大众认可的一些马尼拉玩法。这些打法经过长期的实践，其规则经由千锤百炼已可适用于任何叫马尼拉的扑克游戏。马尼拉游戏可由 2~4 及多人参加。4 人报牌式马尼拉无疑是最有代表性的。

首先介绍四人报牌式马尼拉。

本游戏由两队 4 人对垒，使用 7、8、9、10、J、Q、K、A4 个花色的 32 张牌，牌的大小顺序为 10 最大，A 次之，然

后依次为 K、Q、J、9、8、7 为最小。10 为 5 分，A 为 4 分，K 为 3 分，Q 为 2 分，J 为 1 分，9、8、7 三张牌没有分值，一局的牌面总分应为 60 分（四张 10 共 20 分，A 共 16 分，K 共 12 分，Q 共 8 分，J 共 4 分）。再加上赢墩分为 8 分（一墩 1 分），故全部总局分为 68 分，获总分一半以上的队为赢（34 分以上），当两队分数持平，各为 34 分时，该局作废。

发牌前，首先要商定如何才算取得一场牌的全部胜利。有的人采用分数线制，据地区不同，分数由 50、100、150 分各异；但最公认的马尼拉胜负标准一般为三局两胜，不制定分制线。

发牌时，每人抽一张牌，牌大的两人为一队，牌小的两人为另一队。一场赛完后若要继续进行第二场，可重新抽牌组队，也可不变。每人抽牌一张，抽得最大牌者负责发牌。有时也可以由抽得最大牌者首出牌，由最小牌者发牌。发牌者请左手上家切牌，在切牌时，若有牌不慎被翻开的话，必须重新洗牌后再切发。由右手家起发牌，一次 2 张或一次 4 张，每人共发 8 张牌，每局的发牌方式必须保持一致，下一局由本局发牌者的右手家发牌，发牌家给自己仅发 7 张牌，翻开第八张牌用于指定主牌花色，只有等第一家出牌后才能取回这张牌。这张牌若有分值的话在牌局开始前，就可以记入该队的总分中。

发完牌后，发牌者右手家首先出牌，以后谁赢谁出牌。看清手上牌后，第一家出牌者可以将手中牌告诉队友并询问队友手中牌的情况；也可询问队友的出牌方式，或将问牌机会让给队友。这些问话应尽量短且清楚，不许做手势或任何暗记（眨眼等）。比如提问者可以问“草花”？回答：“有”；问：“10”？答：“有”；“将牌”？答：“6 张”等等。这些问答不得包含有旨在欺骗敌对家的虚假报牌。若敌队发觉出欺诈行为，骗人者失去该局，其敌队得 34 分。敌队静听回答，不得

出声。毫无疑问通过这些对答，他们在开局前就可以洞察报牌队手中的部分牌，并因之能更好地出牌。被询问者可以建议发问者出哪张牌；假如他能毙牌的话，完全可以建议队友出张大点的牌，如此在轮到其出牌之时就可以捕获敌队压牌用的一张 10，一张 A 或一张较大的主牌。因为规则要求必须跟花色出牌并压上敌家的牌，但不必一定要压己方的牌。无牌可跟，敌家大时可以枪毙。若敌家枪毙，有可能的话必须压毙，但当无法比敌家枪毙的牌更大时并非一定要枪毙。发话问答权在一局中始终属于首出牌家，就是敌队赢牌也无权获发话询问权。一队中一人专门负责保存赢墩，赢墩相互十字交叉排放，以便在该局结束统计有无人出错牌。有下列错牌发生的话，该队一分不得，敌队获 34 分；

- (1) 有该花色牌时没有跟牌；
- (2) 能用大牌压上时却失之疏忽；
- (3) 没有要求出的花色牌时，有主牌却不枪毙。

若采用达标线来计胜负的话，计分方式如下：不计所得的积分，而只记超过 34 分的那部分分数。例如 A 队获 42 分，但记分表中只记上 8 分(42~34)。

所有赢墩不得混在一起，需十字相互叠放在负责记分者左手，所有赢墩必须立即翻过来面朝下。发牌中出现有牌翻开时，由原发牌者重新发。打出的牌不可收回，若出牌家发觉失误出错时，可以在该轮牌结束前收回，但应受惩处，其它各家可以要求出错牌者报出手中还有几张牌可垫。一队的两个队友同甘共苦共患难，奖惩与共。

其次，介绍四人哑式马尼拉的玩法。

同四人报牌式马尼拉不同，首出牌者无权通报自己的牌及征求出牌方式。但能在自己打出小牌时，向队友发出邀请，建议他赢取这一墩牌。这种打法要求注意力需更加集中，除了只

知道属于发牌家的那张翻开的牌及刚打出的牌外，没有任何迹象可以来帮忙了解敌方的牌。牌手们不仅应注意自己的牌，也应考虑到队友的牌。常发生许多牌手只顾及自己手上的牌，按一己私利行事，忘却了两人融洽的本源，不仅不能遵守规则游戏，而且造成众多失误。

第三，介绍加倍式马尼拉的玩法。

它是哑式马尼拉的变体。也就是当第一出牌者或其队友认为手中牌比发牌者及其队友好时，可以叫加倍(这里的加倍概念同桥牌不同)，换言之，他认为敌队无胜算的机会而他可保证获 34 分以上的牌。也就是叫加倍者得分必须在 34 分以上，超过 34 分的部分翻倍。在这种情况下，被加倍的发牌者可以通过另选主牌或宣布打无主牌来自卫；有时也允许在发牌者无法叫出新主牌时，由队友代劳。叫完加倍及选完主牌后，游戏方式如哑式马尼拉。该局游戏完毕后，胜队的赢分加倍。

第四，介绍明家式马尼拉的玩法。

它是普通暗式马尼拉的变体，游戏的 4 人中有一人为明牌家。由于明牌家实际上不参加牌局，全由队友代出牌，所以该游戏实际上有 3 人即可。首先由抽牌决定谁同明牌家合伙，抽中最大牌者同明牌家组队同另两家对垒。由明牌家的搭档者负责发牌，他可决定是由己发牌或者明牌家发牌，在前一情况下由发牌者左手家切牌，后一种情况下由其右手家切牌。每家 8 张牌，分 2 次发，每次发 4 张。明牌家的牌摊开放在桌上，在整场游戏过程中，每位选手依次充当明家角色。由于明牌家的牌为明牌，所以不记失误，或垫错牌的罚分。习惯上要求明家的右手家出小牌，而由左手家队友出大牌。至于明家的队友，由于他熟知队友的牌，他可更好地整体组织牌局，最大限度地发挥手中牌的作用。

第五，介绍两人马尼拉的玩法。

在这种游戏中，每人有一手明牌及一手暗牌，明牌放在本人的左边。有两种发牌方式可供选择：

(1) 发牌者先向对家明手发牌 4 张，而后给自己明手 4 张，这 4 张明手牌全部暗着分开放在桌上。而后再给对家和自己发 4 张牌(暗手家)。接下来的 16 张牌以同一方式分发，不同的是这次各发出的 4 张明手牌是明着分别叠放于前 4 张暗牌之上。发牌家发给自己的最后一张牌确定主牌。

(2) 首先给对家发 4 张牌，而后给自己发 4 张，接着各 4 张如同(1)中那样面朝下排放明手牌，再接下来发的 16 张牌中要注意的是其中两家各 4 张的明手牌必须放于前面发的 4 张暗牌之上。最后一家明手的最后一张牌指定主牌花色。

每家都可看见对方明手中的 4 张牌，两位选手可随意选择出手上的暗牌或摊在桌上的明牌中的一张。吃进一轮牌者可根据具体情况由手中出牌，或出桌上的明牌，每一墩牌由两张牌构成。打出一张明手牌者在对家也出完牌后，可以翻开位于刚打出的那张明牌下面的那张暗牌。一般是尽快打出明手牌并翻开其下面的暗牌为有利。在这种打法中一局打 76 分，因为两人式中有 16 墩牌(牌分 60 分加上 16 分的墩分)。超 38 分者为胜；均为 38 分时，双方都不得分，重开一局。

第六，介绍拍卖式马尼拉。

拍卖式马尼拉是马尼拉中最受欢迎的一种，它的规则基于普通暗式马尼拉，可由 3~7 人参加，游戏时各自为阵。拍卖式马尼拉也有多种玩法，其规则因地区的差别或游戏者口味的不同而不同。为此，我们仅列出最为大众所接受的规则。在拍卖式马尼拉中，不发完所有的牌，留下几张牌来以供拍卖中标者弃牌(替换牌)用。

第七，介绍 A 式拍卖马尼拉的玩法。

通过每人由牌中轮流抽牌来确定位置，首抽到 10 者优先

选择坐位并为第一出牌家，第二个抽到 10 者坐在前者之右，如此类推。若有 4 人以上参加时，由抽中 A 者在抽到 10 者之后依次入坐，最后一家负责发牌。根据人数的不同发一定数量的牌，但需保证最后剩下 2~3 张牌用来拍卖。对手中牌不满意者可以购买全部或部分保留下来的牌，可用这些牌来替换剔出手中的坏牌。拍卖必须在出牌前进行，剔出牌后，手中的牌数应同其它各家保持一致。购牌者在换牌后赢了，可记上事先商定的奖分，输了则由其他各家记上一定分数。其他一切如同普通式进行，分数额根据参加人数及发牌数决定。

第八，介绍 B 式拍卖马尼拉的玩法。

参加游戏的人位置的确定跟 A 式拍卖一样。根据游戏人数的多少，发给每位参加游戏者的牌数如下：

3 人游戏时	10 张
4 人游戏时	8 张
5 人游戏时	6 张
6 人游戏时	5 张
7 人游戏时	4 张

当 3 人、5 人或 6 人参加游戏时，要发 30 张牌，可以抽出一张红 7(红桃 7 或方块 7)和一张黑 7(黑桃 7 或草花 7)；当 7 人游戏时，发 28 张牌，则要抽出 4 张 7。在本游戏中，不用翻牌方式决定主牌花色。

第一出牌者审查完手中牌后，报出他认为能得的分数。下一家可不报，也可报出更高的得分，如此依次所有各家都报完牌为止。根据参加人数，确定牌局报牌最低分数线：3~4 人时，为 21 分；4 人以上时，为 15 分。如果无人抵达最低分数线，则该局作废，重新赛一局。拍出最高价者(报出能得最高分者)任意指定主牌花色，此后他一人独挡众家。中标者无权首先出牌，这一权力归于正常方式挑选出的第一出牌家。当

然，中标者若正好是首先出牌家，就不存在争议。另外，中标者的标价达最高分数线时，无论其所处位置如何都可以率先出牌。最高分数线随参加游戏人数的变化而变化，牌墩数也是一样的。最高分数线如下：

3人游戏时：70分(60分牌分加上10分的墩数分)

4人游戏时：68分(60分加上8分)

5人游戏时：66分(60分加上6分)

6人游戏时：65分(60分加上5分)

7人游戏时：64分(60分加上4分)

中标者必须得到其报出的分数，成功了可获同之相等的分；失败了则将由其各家记上他报出的分数。当一局游戏结束后，下一局游戏开始时，发牌者均由上一局发牌者右手家担任。其游戏方式等如同暗式马尼拉。

一场B式马尼拉可根据参加游戏人数进行数局，一般是进行至每人都发过一次牌时结束，各局局分总和优胜者为赢家。

第九，介绍C式拍卖马尼拉的玩法。

发牌及各家位置如同A式或B式。参加游戏者每人发得牌张数为：

3人游戏：9张(1次3张，发3次)，

4人游戏：7张(2次3张，1次1张)，

5人游戏：6张(3次2张)，

6人游戏：5张(1次2张，1次3张)，

7人游戏：4张(2次2张)。

剩下不发的牌：

3人时：5张(3张暗张，2张明牌)，

4人时：4张(2张暗牌，2张明牌)，

5人时：2张(1张暗牌，1张明牌)，

6人时：2张(1张暗牌，1张明牌)，

7人时：4张(2张暗牌，2张明牌)。

发牌结束后，拍卖即开始。不参加竞拍者可以放弃，在该局不能再参加拍卖。报出最高分者中标，有权更换手中不中意的牌，并取回剩下未发的牌中的牌进行换牌。换完牌后，他的牌数必须同其他人相同。选手可以要求打“全收”，这种情况出现的话，拍卖立即停止。打“全收”者承诺赢获所有牌墩，他有权用剩下未发的牌来换牌。中标者或打“全收”者无权首先出牌，只能按事先确定的顺序依次出牌。完成或超过报出的分数，可以记上所得赢分，达不到这些分数，对家每人记上同其报出的相等的分。打成“全收”者记满分；失败的话，则由对家各获本局局分。

失误如同普通式处罚。中标者出现失误而又失败时，对家可获双倍的分数。

下面介绍反式马尼拉的玩法。

它是马尼拉中最独特的一种，由4人参加，各打各的。也可由3人或5人参加；3人参加时，每人10张牌；5人参加时，每人6张牌。这两种打法中，需要从牌中抽出一张黑7和一张红7。下面就由4人参加游戏方法作以说明。

发牌者及相互间的座位安排如同4人报牌式马尼拉，每人发得8张牌(两次4张)。不翻牌指定主牌花色，主牌由首出牌家指定。一场赛局一般为100或150分，但要注意的是先达此分数线者为负。必须跟花色出牌，出错牌或漏牌者罚记68分。

很显然，指定主牌的首出牌家应选手中最弱的花色为主牌，他必须尽快出完手中所有的主牌，以便在他人出主牌时垫出其它花色大牌。若有A时，应想法让其他3家的10吃进。当然，你手中有较多的10、A或主牌时，在审时度势后认为

无法被迫吃进较多墩数的命运时，可以一试“全收”。但打这全收十分冒险，敌家一经发现，会联合起来千方百计让你丢失一墩牌来打破你的这种企图。全收成功的话，其他3家各罚记68分；若收不全的话则输掉了这一局。打“全收”有两种，一种是事先宣布的明式，这样他可以先出牌；另一种是不做任何表露，暗地打“全收”，这样无先出牌权，不过有出其不意的好处。无论打哪种“全收”，事先指定的主牌仍有效。

总之，反式马尼拉关键在于(除全收外)尽快地打出大牌，并让敌家吃进这些大牌。

最后介绍十七分的玩法。

这是马尼拉中最有趣的一种，参加游戏人数为4人，各打各的。

发牌者及座位安排如同马尼拉其他式一样，每人8张牌(两次4张)，首出牌家指定主牌。一局牌中总分为68分，每位牌手平均有17分的分值。每当一局游戏完后，每位牌手要计算各自吃进牌的得分。每位牌手在一局中的净得分为吃进牌的得分减去每位牌手平均分17分。当一位牌手吃进牌的得分低于17分时，他在这局中净得分为负分；当吃进牌的得分为17分时，净得分为0分；当吃进牌的得分超过17分时，净得分为正分。出错牌、漏牌者向其他3家各付17分。

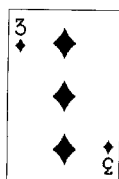
当玩数局后，净得分相加首先达到事先商量的分数线者为胜。获胜的分数线一般定为50分。

93. 母牛

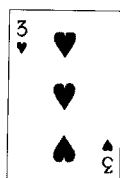
这是一种由4人参加的游戏，4人分两人进行，使用一副48张牌(去掉4张10及两张大小王)。

牌的大小如下所示，由大到小排列。

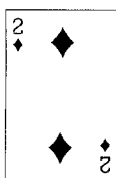
大牌



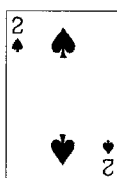
先生 (老大)



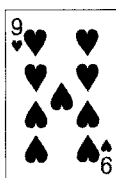
女士 (老二)



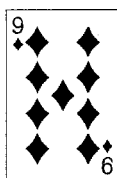
独眼龙 (老三)



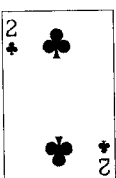
母牛 (老四)



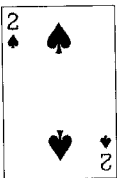
大重九 (老五)



小重九 (老六)



橡树 (老七)



文书 (老八)

图 45

也可不记这些怪名称，只需知方块 3 最大，接下来是红心 3，方块 2……直至黑桃 2。

中间张

A、K、Q、J

小牌

黑桃 9、草花 9、8、7、6、5、4 和黑桃 3、草花 3。

在本打法中，方块 3 最大，草花 3 最小。

暗语

本打法允许队友之间通过一些简单的手势等通报自己手中牌的情况。由于游戏双方始终处于对方的监视中，最好采取对方不易查觉的隐蔽性较高的手势。手势主要用于通告大牌。拿到一手小牌者可向队友耸耸肩，如果队友的牌也不行的话，也可做同样的姿式。如此两队友在通了气后便可弃权，这局的局分全归对手。以下是表达大牌比较常用的暗语。

先生：抬眼看天

女士：向右摇头或把手放在心口上

独眼龙：闭上左眼

母牛：撇撇嘴

大重九：伸出大拇指

小重九：伸出小拇指

橡树：伸中指

文书：同时伸出大拇指和中指(做出书写的姿势)

A：张嘴

您若想使牌局更为复杂的话，可以想象出 K、Q、J 的有关暗语。小牌大可不必做暗语，否则太繁杂不易记住。

游戏方法：

(1) 首先由 4 人中的一人将 48 张牌一张张发给游戏者。发到女士(红心 3)者与先生(方块 3)者为搭档；独眼龙(方块 2)与母牛(黑桃 2)为队友。独眼龙坐于女士右手，母牛在之左。位置一经确定不得更改。

持女士者负责首局发牌，母牛负责第二局，先生第三局，

独眼龙第四局，而后由持女士者发第五局牌。发牌者洗完牌，由右手家切牌后，从左边牌手起发牌，1次1张给每人各发9张牌。剩下的12张牌放在桌中备用。在大家都同意的情况下，发牌可将剩下的12张牌分成各为6张的两摞，补发给左、右手家。这两家再从手上的牌中换出6张，扣上放回桌中，将牌在桌上的一边。并非一定要补发牌，在补发前一定要征得所有选手的同意。

(2) 只要记住牌的大小并善于观察同伴及敌队的暗语，本打法就显得简单多了。通过具体的实践，您就会发现要取胜就得注意对方布下的圈套。根据相互间的暗语交流及对已出现在桌面上的牌的计算，常常有选手为了麻痹对手或确保赢得下一墩牌而故意出小牌。赢得一墩牌的牌手获得了下一轮的首出牌权。此种玩法的另一关键技巧在于有意将牌打黄，也就是在可能的情况下，打出一张同对方出的最大的牌大小一样的牌，从而使这轮牌作废，当然此时的队友应打出最小的牌。如此两张最大的牌相互抵消，本墩没有赢家，本墩牌作为废牌置于桌上的一边。为了便于计算赢墩，每位牌手将各自的赢墩取回放在自己的桌边，最好将每墩牌中的第四张竖起同其他3张牌十字交叉。

(3) 本打法以5局为准，每局9墩牌，每墩1分，加起来赢局最多的队为胜。本打法不是以一队中两名队友的赢墩总和来决定一局的胜负，而是由获得最多墩数的选手所在之队赢该局。每一墩由打出大牌者获得。若在一轮出牌中，出现作废的牌的话，不记入任何一方的赢墩中。若因上述原因而造成双方最终赢得的墩数相同(如获四墩)，那么判首先吃进四墩牌的一队为胜。

由于本打法采用了5局，那么最后的获胜采用五局三胜制。

(三) 扑克魔术

1. 肉眼透视

这种魔术是扑克魔术中最为简单的一种。如果你玩得很熟练，很巧妙，你的朋友或观众首次观看这种魔术表演，他们一定会觉得其中奥妙无穷。

表演者用一副扑克牌，先将扑克认认真真地洗好，在洗牌过程中，你可以说一些引人注意或逗乐的话。例如，你可以说：“嘿，大家看啊，魔术这种游戏说假不假，说真不真，真真假假，令你眼花缭乱，请看本大师为你表演一扑克魔术。”牌洗好后，将其正面朝下打开成扇形，并从观众中请一位协助，这时你可以对他说：“请你不要泄密，不过你泄密也不要紧，如果你看明白了，我的饭碗也就砸了。现在我请你从这副扑克牌中任意抽出一张牌，并展示给大家看。”这位观众把牌抽出来，并给大家看，但不能让表演者看到。譬如抽出的是一张红桃 J，请观众记住这张牌的花色和点数，然后表演者把这张牌放在一副扑克牌的最下面，并认真地再把牌洗几遍，再请上述抽牌这位观众洗一遍。

经过这样几遍洗牌之后，表演者把牌翻开拿着，并说：“大家请注意，你们记住了这张牌的花色和点数了吗？好，请记住。现在我已经把牌洗乱了，不知道抽出的牌是哪一张，不过我现在就把牌一张一张地翻看，最后我指出这位朋友抽出的这张牌，请你们判断是否正确。好，现在请你们注意。”这时，表演者把牌一张一张地翻看，最后，指出对方抽出的那张牌是红桃 J，并说：“红桃 J，对吧。”

这个游戏的奥妙并非表演者真有肉眼透视的本领，他之所

以可以指出观众抽出的牌是哪一张，这是因为在洗好牌之后，表演者请观众抽牌之前，已经偷偷地看到最下面的一张是什么牌，等把牌抽出来放到最下面时，这两张牌紧凑在一起，因此记住了一张牌，也就十分容易找出下一张牌来了。例如，表演者刚刚偷看到的最下面的一张牌是方块 7，对方抽出一张牌放在其下面，经过几次洗牌之后，这两张牌还在一起。等把牌一张一张翻过来察看时，在方块 7 上面的那一张牌就是观众抽出的牌。

这个游戏，虽然表演者和观众又洗过了几次牌，但是这两张牌极少能被分开，也就是说这个魔术成功的机率很高。不过也可能失败，即当把牌多洗几遍，有可能将这两张牌分开，那么表演者指出的牌肯定不是观众抽出的那张牌，表演即告失败。不过不要紧，玩这种魔术还是十拿九稳的。

2. 不谋而合

你和一位观众从两副普通的牌中随意各拿一副，把牌彻底洗乱以后，相互交换过来。两人从牌中各挑出一张，不让对方看到，再把它放进整副牌中去，把牌洗乱。这时，你和那位观众再把各自的那副牌换回来，各自从中找出自己刚才挑选的那一张，然后放在桌面上。当他们同时翻开牌时，大家发现两人挑出的牌竟是一模一样。

方法：

(1) 把两副牌放在桌上，任上台的那位观众选一副，如果他拿的是红背牌，那么你就拿这副蓝背牌了。

(2) 告诉那人跟着做与你相同的动作。首先开始洗牌，洗完后把牌叠整齐。这时，你可以迅速地偷看一下底牌，记住这张牌，因为它就是起关键作用的标志牌了。假设你看到的底牌是“方块 8”。

(3) 向观众表示你没有耍任何花招，可以用他刚刚洗过的那副牌做这个表演，说着便把你手中的牌跟那人换过来。他并不知道你已经偷看过那副蓝背牌的底牌了。

(4) 请那人跟你一样把手中的牌打开，从中挑出任何一张“自己最喜欢的牌”，不让对方看到。

(5) 要求那人和你一样，把自己挑出的那张牌放到顶牌上面，叠整齐后，都放回桌上。

(6) 请那人与你同时切牌，这样，各自挑出的牌就分别被埋进两副牌中去了。那人并不知道，他的切牌时正好把你最初看过的底牌“方块 8”叠他挑的那张牌上去了。

(7) 注意，你可以叫那人多切几次牌，但每次必须是单切，这样就可以保持标志牌一直位于那人挑选的牌的上面。同时使他相信，你们相互都不可能知道对方挑选的牌在什么地方。

(8) 再跟那人把牌换过来。现在，你开始洗过的、带有标志牌的蓝背牌回到你手中了。叫观众从他手中那副牌里找出他最喜欢的那一张来。

(9) 与此同时你也从手中的蓝背牌中找到你的标志牌——“方块 8”并找着那张紧靠它右边的一张牌，当然就是那人挑选的那一张了。

(10) 请那人与你一起把“最喜欢的牌”拿出来放在桌上。你拿出的是指示牌右边的那一张，假设它是一张“梅花 2”。

(11) 这时，你对那人说：“我们两人的动作一样，爱好也是那么一致，这真是不谋而合呀！为了证明这一点，我们把各自挑的牌看一看吧，”当你们同时翻开两张“梅花 2”时，那个人以及所有观众的惊讶程度是可想而之的。

3. 明猜牌张

扑克魔术中有许多魔术都是运用数学原理和方法进行推

算，明猜牌张就是一例。这个魔术需运用数学原理中的排列方式来进行。

表演者从一副扑克牌中挑出 25 张牌来，这 25 张牌里有 A、8、4、2 各一张，3、5、6、9、10、Q 各两张，有 7、J、K 各三张。这些牌的花色任意，只要牌点数字符合上述规则不出错误就行。

表演者把这 25 张牌拿起来，并装出似乎是漫不经心的样子，把牌摆成 4 行，每行 6 张牌。然后把余下的一张牌放到最上面一行中去。进行这些动作时，表演者边演示边介绍。对一般的人来说，这些牌的花色杂乱，排列没有任何规律，牌点也重复不一，根本没有什么规律可寻，怎么能够猜到牌点呢？不错，正是因为观众对能够猜到牌点表示怀疑，才使得这个魔术更加吸引人。

摆牌可按下列排列方式摆好：

第一行 9、K、J、3、

7、A、5

第二行 7、10、2、6、

3、J

第三行 6、Q、4、5、

K、7

第四行 K、8、Q、10、

9、J

按这种方式排好之后，表演者从观众中请出一个人来，让这位观众任意地翻看这些牌，然后从中记住一张牌点，比如说他记住一张 7。表演者可以这样对这位观众说：“你只要告诉我你记的这张牌在第几行，我就能猜出你记住的这张牌是什么牌。当然，如果说在几行里都有，也请你把这张牌所在的几行的行数告诉我一声。”

假如这位观众说自己所记的这张牌在第一行、第二行、第三行都有，这时表演者立刻就能说出这张牌的牌点是 7。

猜完第一次之后，表演者把每行牌的排列顺序重新调整一下，然后再请另一位观众记住一张牌。如果这位观众记他记住的这张牌在第一行、第四行，表演能立即指出这张牌是 9。这看起来十分令人难以置信，其实不然，下面我们将其中的奥秘点破，你就会恍然大悟，跃跃欲试，只要一会，你也能玩。

这个魔术的奥妙在于，表演者选牌并不是随便乱抽出来的，必须按照下述的要求挑选，A、2、4、8 都只能用一张，3、5、6、9、10、Q 只能各用两张，7、J、K 都必须用三张，多一张或少一张都不行。表演者摆牌时似乎很不规则，看不出有什么规律，其实这里面是很有讲究的，并且每一行里都必须有一张关键牌。如第一行必须摆上 A，第二行必须摆上 2，第三行一定要摆上 4，第四行一定要摆上 8。这 4 张牌也就是这 4 行的代号。当观众把自己心里所想的这张牌所在的行数说出来时，只要将其各行代号的数目加起来，就是所要猜的那张牌了。例如，第一行代号为 A，如果说观众想的这张牌只在第一行有，那么可以肯定这张牌是 A。如果说观众所想的这张牌只在第二行里，第二行的代号为 2，那么可以肯定这张牌是 2。假如他想的这张牌只在第三行中有，那么这张牌肯定是第三行的代号 4 这张牌。第四行的代号是 8，如果观众想的这张牌只在第四行中有，这张牌肯定是 8。可见，只在某一行中才有的牌，肯定就是该行的代号牌。如果观众说他所想的牌在几行中都有，比如第一次观众告诉你，他所记的这张牌在第二行和第四行都有，第二行的代号为 2，第四行的代号为 8，将 2 和 8 加起来，总和 10 便是观众心里所想的这张牌。又如第二次观众记的是 J，他告诉你这张牌在第一行、第二行、第四行中有，这时表演者根据三行的代号，将 1、2、8 加起来等于

11 点，这张牌是 J。

只要按照上述方法，牌阵中的所有 25 张牌没有一张你猜不出来。但是，表演这个魔术需要表演者把每一行牌的排列顺序都记清楚，因为如果表演者自己也记不得每一行该摆些什么牌的话，就摆不出符合要求的排列方式，那是无论如何也没有办法来玩这个魔术的。可是，这个魔术所要求摆的牌的排列方式看起来又是如此的复杂，怎样才能把每一行牌的排列顺序记清楚呢？请别着急，这里我们给你介绍一个诀窍，你就不会把牌摆错了。说穿了，这个魔术里扑克牌的排列是由小到大按规律进行组合的，具体的摆法是按下面的排列方式来进行的：

第一行 A、3、5、7、

9、J、K

第二行 2、3、6、7、

10、J

第三行 4、5、6、7、

Q、K

第四行 8、9、10、J、

Q、K

把 25 张牌按上面这种排列方式一摆，牌的规律性就非常清楚了。只是需要注意一下，有 4 张关键牌，即 A、2、4、8，这样一来就一目了然了。但是在给观众表演的时候，为了防止眼明心快的观众识破其中的奥秘，在摆牌时，就要故意使牌的排列方式显得凌乱而没有规则。例如前面所列的排阵方式就不易被识破。当然，还有许多排列方式，下述方式也是较为理想的一种。

第一行 K、3、J、7、

9、5、A

第二行 6、2、10、J、

3、7

第三行 Q、5、K、4、

6、7

第四行 9、J、Q、K、

10、8

为了使魔术更具有吸引力，在第2次猜牌的时候，表演者可以装作随意地在牌阵中调换牌的位置，但实际上只是调换横行中牌的位置，而并没有调换牌在四行中第几行的位置，因为无论在同一行上怎么调动牌的位置都不会影响猜牌的准确性，而一旦调换了牌在行间的位置，游戏便无法进行了。表演者做调换牌的动作可快可慢，也可请观众来调动，但要先告诉他只能在同一行中调换不能在行间调换这一规则，做牌位置的调换这一动作，主要是为了增加魔术的神秘性。当然，如果为了显示你的神秘高深，也可以在行与行之间调换牌的位置，但是请你切记只能调动相同牌点的牌，也就是只调换了牌的花色，而没有调换牌的点数，这不会影响牌的排列方式的实质内容。只要行数不变，行列内的牌的点数不变，猜牌就同样百分之百的准确无误。

4. 巧变牌张

表演者将4张相同牌点的牌摆在桌面上，然后，把这4张牌收回到自己的左手中，再向观众要一方手帕，把手帕盖在左手的牌上。请一位观众吹气，马上揭去手帕，展开牌面依次摆在桌上，啊，真奇怪，原来的4张牌变成另外4张相同点数的牌了。

其实，这个魔术也很简单，他并没有什么了不起的功夫，只不过在表演魔术之前，表演者在这4张牌上做了文章。下面以K换A来说明这个魔术的玩法。

表演之前，表演者在四张 K 的背面各贴一种花色的 A(见图 46)。



图 46

表演的时候，表演者在给观众交代牌上并无秘密之前，先将 4 张 K 摆在牌脊牌面的最上面，

然后，将牌展开成扇形(如图 47)。表演者为了表明魔术所用的扑克牌并无什么秘密，说道：“现在魔术开始，各位朋友，各位观众，请你看清楚这副牌是不是有什么秘密。”并特地请几位观众出来看牌。但是，表演者在展开牌时，乘此之机，顺势将 4 张 K 用左手大拇指暗暗地纳入扇形牌面(见图 48)。然后，问这几位观众：“有没有什么秘密。”这几位观众仔细地看过扑克牌的背面，确实无什么秘密。

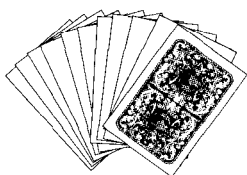


图 47

然后，表演者假装从扇形牌中找出几张牌，随便什么牌都可以，有意将其移向牌头。然后，反转牌面，在这过程中，又暗中乘机将扇形牌面中的 4 张 K 牌移向那四张牌的牌头一边，并展开一些，这就顶替了刚才牌头的那 4 张牌，这样观众即误认为是表演者刚才寻出并在牌头的 4 张 K 牌(如图 49)，其他牌均杂乱无章。

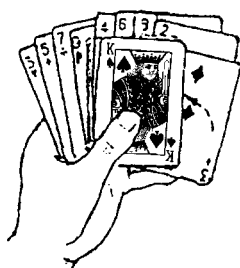


图 48

接着，将牌理齐，牌面向上，当众将四张 K 牌一张一张取出，并依次摆在桌子上(如图 50)。

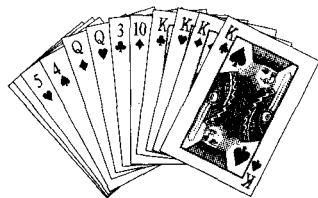


图 49

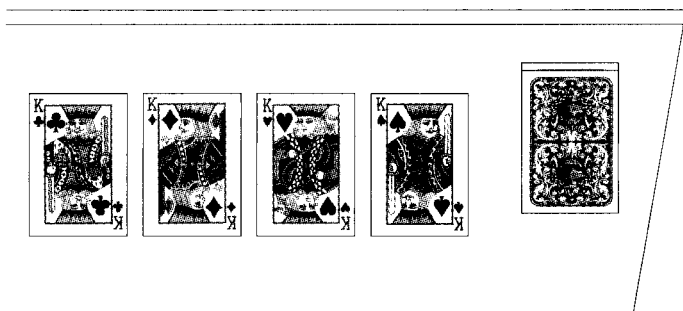


图 50

然后，把其它的牌放在桌子的一边，并对观众说：“现在我要借用哪位观众一方手帕，哪位有？可以帮忙吗？”借来手帕之后，把4张K牌理齐握在左手中，又对观众说：“请看，现在我手中没有任何其它的牌，只有4张K。”然后，将衣袖翻给观众看。再把手帕盖在握牌的左手上，并请一位观众，告诉他：“请你协助我，对着手帕吹气，吹3次气，每次吹气为1~3秒钟，可以照办吗？”这位观众吹完气后，表演者又对观众说：“现在我们来看看，原来在里面的4个国王还在里面吗？”然后，揭去手帕，展开牌面，一张一张依次放在桌上，只见刚才的4张王牌已神不知鬼不觉地变成了4张A(见图51)。

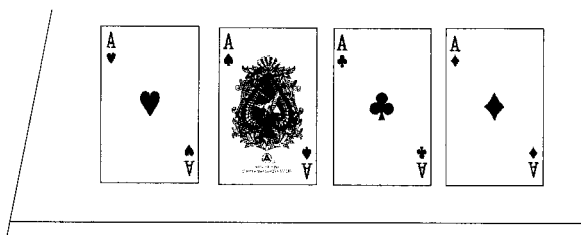


图 51

5. 暗渡陈仓

请一位观众从表演者手中的牌里随便抽出一张，看清楚后把牌还回去，再切一次牌。表演者把牌扑在桌上展开，并告诉观众，有一张牌已经翻过来了。大家一看，真有一张 5 是牌面向上。表演者这时声称这就是他神秘的指示牌，既然牌面是 5 点，那么它后面的第五张牌就一定有名堂。说着，他翻开那张牌一看，果然就是刚才观众抽出的那一张！更加令人惊奇的是，当表演者把中间 4 张牌也翻过来，竟是 4 张不同花的 A！

秘诀：

首先要理好牌。从一副牌里拿出 4 张 A 和随便哪张 5，将 5 牌面向上放在这副牌的底部，然后把 4 张 A 像其他牌一样牌面向下放到 5 的下面。这样，整副牌除了夹在倒数第五张的 5 是牌面向上以外，其他所有的牌都是牌面向下的了。

方法：

(1) 双手展牌后，请观众随意抽出一张并看清楚。注意，左手的最后几张牌不要展得太开，以免观众发现那张已经翻转的 5 点，然后把牌收拢叠整齐。

(2) 把这副牌放在桌上，叫观众将抽出的牌放在牌顶，然后切牌。观众认为牌完全切乱了，他却不知道，他已经把 4 张 A 和一张 5 直接放到自己抽的牌上面了。

(3) 表演者向观众解释说，这副牌中有一张有魔力的指示牌，它能告诉大家刚才那张牌在什么地方。然后，他把牌在桌上展开，请观众注意看，中间真的有一张翻过来的牌，是一张“梅花 5”。

(4) 表演者说：“既然这张牌是一张 5，那就是说在它后面的第五张牌就是你所挑的那张牌了。”说完，将“梅花 5”和后面的 5 张牌一齐挪开。

(5) 把第五张牌翻开，真的是观众抽出的那一张！

(6) 观众认为这个表演节目已经完了，出乎他的意料，表演者继续把中间的 4 张牌一张张打开，摆在他面前的居然是 4 张整齐的 A！

6. 红娘牵线

生活中找朋友的形式有多种，扑克魔术中也有一种“找对象”的魔术。表演者把 5 张牌摆成一个五星图形，然后观众翻起一张牌，那么，表演者马上便可在牌阵中找出与之相同颜色和相同点力的“对象”牌。这套魔术也是利用扑克牌有规律地进行排列来表演的，简单易学，玩来有趣。

魔术的表演方法为，表演者拿起一副扑克牌，去掉两张大小王牌和红心 K、方块 K，将余下的 50 张牌进行整理，然后在桌子上把牌面朝下按图 52 的形式摆成一个圆圈形的五角星图案。

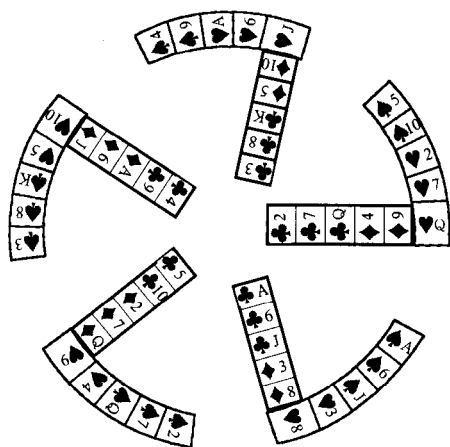


图 52

摆好这个图案以后，表演者对观众说：“好了，现在我的这 50 张牌，正好是 25 对恋人，每一位恋人(牌)都有自己固定的对象(牌)。红色对红色，数字对数字。比如说，你从这些牌中随便翻一张牌，这张牌为草花 3，那么，我可以马上帮它把自己的对象黑桃 3 找出来。如果你翻出来一张红心 J，我可以马上找出它的对象方块 J，而且是百发百中，绝对无错，也绝对不会乱点鸳鸯谱。如果哪位不信，我们马上试试，当场见分晓。”

这一说不要紧，观众见表演者如此“狂妄”，大夸海口，不免满腹狐疑。于是，有一位观众走出来，翻出一张牌为方块 9，表演者马上在牌阵中找出了它的对象红心 9。另一位观众又翻起一张草花 K，表演者马上又帮它找出了对象黑桃 K。

于是有观众表示这种游戏是骗人的，并扬言他也可以很容易地找出某张牌的对象牌。表演者说：“那么好吧，你可以来试一试。现在我来翻牌，你来帮它找出对象来，或者请哪位观众来翻牌，你来找对象牌。”说完，翻出一张红心 Q，几位观众上来，连续翻了几张牌，都没翻着方块 Q。表演者说：“怎么样？还想再翻几张吗？如不想的话，那么让我来找出方块 Q，我保证只翻一次即可找到，绝不翻第二次。”于是，翻起一张，果然不错，是方块 Q。观众哑然，不得不信。

这个魔术的奥秘在于，当表演者拿起 50 张牌进行整理的时候，已经把 4 种花色各自理出来进行了分类，并分别按草花 A 到草花 K、方块 A 到方块 Q、黑桃 A 到黑桃 K、红心 A 到红心 Q 的顺序排列好。随后，按刚才所说的顺序，将 50 张牌依次叠起来，拿在手中，牌面向下按照图案开始进行摆牌。摆牌时按先内圈后外圈的方法进行，即先摆好内圈的五星部分(如图 53)，再摆外圈的圆圈部分(如图 54)。

结果摆成圆圈形五星图案牌阵。五星部分由 25 张牌组成，

分为 5 组，每组 5 张。仔细地审视一下，每一组的 5 张牌都组成一个五星，当每组一张牌时，为一个五星；当每组 3 张牌时，也是一个五星。

再来看一下牌的排列情况，最里面的一组 5 张牌按逆时针方向排列顺序为草花 A、2、3、4、5，

第二组 按逆时针方向排列顺序为草花 6、7、8、9、10，

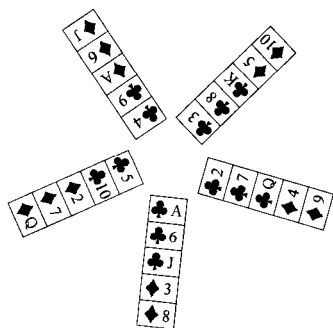


图 53

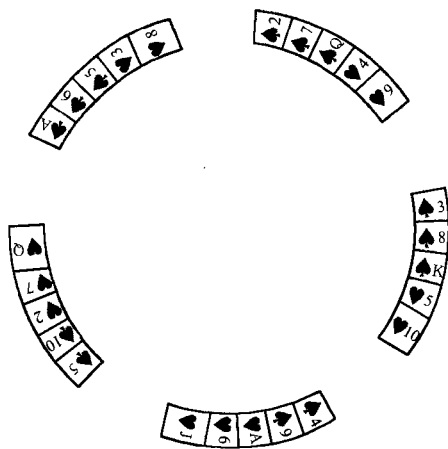


图 54

第三组 为草花 J、Q、K、方块 A、2，

第四组 是方块 3、4、5、6、7，

第五组 方块 8、9、10、J、Q。

摆牌时，先摆第一组 5 张，再摆第二组的 5 张，接着再摆

第三组 5 张……，按此顺序依次摆好。

第一组的第一张牌与后面各组的第一张组成一列，各组的第二张、第三张、第四张、第五张组成第二列、第三列、第四列、第五列。

第一列 草花 A、6、J、方块 3、8，

第二列 草花 2、7、Q、方块 4、9，

第三列 草花 3、8、K、方块 5、10，

第四列 草花 4、9、方块 A、6、J，

第五列 草花 5、10、方块 2、7、Q。

摆好内圈的五星以后，紧接着上半副牌，开始用余下的 25 张牌摆外圈，外圈也分 5 组。每组 5 张牌，摆牌的时候按顺时针方向，一组一组地将牌摆完。各组牌的具体情况如下：

第一组 黑桃 A、2、3、4、5，

第二组 黑桃 6、7、8、9、10，

第三组 黑桃 J、Q、K、红心 A、2，

第四组 红心 3、4、5、6、7，

第五组 红心 8、9、10、J、Q。

因此，每一组的每一张牌与后面各组的第一张牌组成一道弧形，将每一道弧形连接起来，就组成了外面的圆圈。

第一弧形 黑桃 A、6、J、红心 3、8，

第二弧形 黑桃 2、7、Q、红心 4、9，

第三弧形 黑桃 3、8、K、红心 5、10，

第四弧形 黑桃 4、9、红心 A、6、J，

第五弧形 黑桃 5、10、红心 2、7、Q。

这样，所有 50 张牌摆好后，圆圈形五星图案便算摆好，牌在图中的结构阵式如图所示。根据图案，可以找到任何一张牌。

接下来，就可以开始翻牌寻找对象牌。当观众翻了一张牌之后，表演者先看看他翻的是内圈还是外圈的牌，是哪一组的第几张牌。如果说观众翻开的一张牌是内圈的第四组的第三张牌，你就翻开外圈同一编码的第四组的第三张牌。如果他翻开的是外圈第二组的第一张，那么，就翻内圈第二组的第一张，它们一定是一对“恋人”牌。又如，观众翻起的是一张方块 8，在内圈的第五组的第一张牌，那么，表演者就在外圈的第 5 组翻起第一张牌，一定是红心 8。假如说某位观众在外圈翻起第三组的第三张牌，为黑桃 K，表演者可以在内圈把第三组的第三张牌翻起来，保证一定是草花 K。

这个魔术的关键在于布好牌的圆圈形五星图案，掌握好摆牌规律，并且记住各组的排列位置，那么，你在玩这个魔术的时候，就可得心应手。

7. 屡猜屡错

玩这个魔术时，表演者手持一副扑克牌，随意洗几遍，理整齐后，把牌握在左手中，牌面向着观众，让观众看清楚花色和点数。例如牌面为红心 A，请观众看清楚并记住，然后将这张红心 A 抽出，放在桌子上面。接下来，再用上述方法，依次抽出方块 2、黑桃 3、草花 4，并请观众看清楚。然后，将这四张牌从左至右整齐地排放在桌面上(如图 55)。

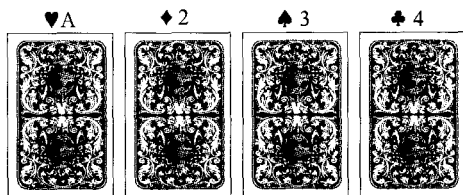


图 55

然后，表演者对观众说：“刚才这 4 张牌大家都亲眼看过了，看清楚了吧，请记住。好，现在哪位观众能够说出，左边第一张是什么牌。”表演者迅速地把这 4 张牌翻扣在桌上，顺序并未改变。这时，有几位观众齐声说：“第一张是红心 A！”表演者微微一笑，随手翻开第一张牌，观众一看，却不是红心 A 而是草花 4，观众皆为之惊异。接着表演者又问观众：“请哪位朋友说说第二张、第三张、第四张牌依次是什么牌。”这时，又有观众说：“这三张牌依次是方块 2、黑桃 3、草花 4。”表演者装着伤脑筋的样子，似乎怕正好为观众猜中似的，依次把第二张、第三张牌、第四张牌翻开来，结果这三张牌都依次为黑桃 3、方块 2、红心 A，与原来的排列顺序正好相反如图 56。这真是奇怪。观众明明看清楚了表演者把这四张牌是按红心 A、方块 2、黑桃 3、草花 4 的顺序依次扣在桌子上的，表演者也没做什么小动作，为何牌的顺序却倒

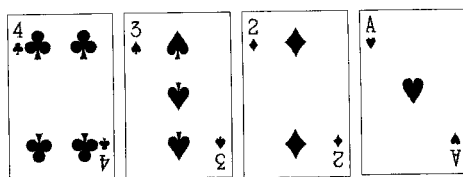


图 56

过来了呢？

其实表演者在扑克牌上做了手脚，他事先准备红心 A、方块 2、黑桃 3、草花 4 各两张。然后，按红心 A、草花 4、方块 2、黑桃 3、黑桃 3、方块 2、草花 4、红心 A 的次序，如图 57 排列好。洗牌时，表演者要从中间抽牌向上插洗，不要动牌沓底部的 8 张牌，但动作要自

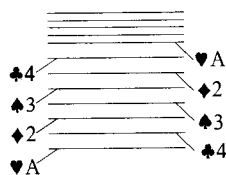


图 57

然，不要使观众有任何怀疑。

表演过程中，先让观众看清底牌红心 A 后，再将牌面朝里，假装地把红心 A 抽出来，其实左手大拇指暗向下一抹，将牌脊下露出的草花 4 用右手大拇指和食指配合抽出，放在桌子上，见图 58 所示。这时，红心 A 仍留在底牌里，表演者再随手将红心 A 抽出放在牌脊的上部，下面的底牌即为方块 2。以下按相同的方法，依次将黑桃 3、方块 2、红心 A 抽出，扣在桌子上，因此，这时桌上扣着的四张牌的次序其实已变为草花 4、黑桃 3、方块 2、红心 A 了。所以，当观众猜牌之后，表演者把四张牌翻起，其排列顺序正好与原来的顺序相反。

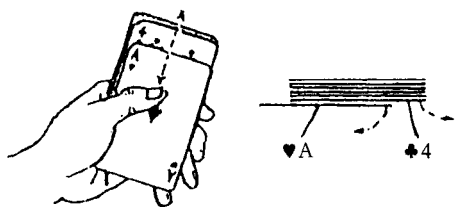


图 58

8. 招之即来

让观众把抽出一张牌放进整副牌里去，你把牌彻底洗乱以后，整齐地装入一只完好的牌盒中。把牌盒盖好后，向观众展示牌盒的四面，表示一切完全正常。接着，当众将牌盒放进上衣胸前的口袋里，再给大家看两只空手。当你伸进口袋里飞快地抓出一张牌来给观众一看，正是观众挑的那一张！这时，你从口袋里取出仍然完好的牌盒请大家仔细检查，牌盒和牌都没有一点儿毛病，那张牌好像是自己从盒子里钻出来的一样！

方法：

(1) 从牌盒里取出一副普通的牌，把它洗乱以后，请观众抽出一张。告诉观众记住这张牌并把它还回整副牌里去，你用过手标位把它控制到牌顶。

(2) 右手握住整副牌，左手拿着空牌盒给观众看清楚，然后牌背向上将牌放进盒子里。

(3) 盖牌盒时将盖沿插到那张顶牌和其它牌之间，这样，盖沿就把观众抽的牌与其它牌隔开了。观众的牌在盒子上方的缺口处露出来一小部分。

(4) 右手握住牌盒的顶部，拇指按住盒子上的缺口，让观众看清楚牌盒。

(5) 把牌盒插进上衣的口袋里，向观众交待两只手。然后，右手伸进口袋里，拇指按住牌盒缺口部分露出来的那一张牌，往上移动，再用食指配合把它迅速从盒子里夹出来，抛给观众。最后，你把牌盒子拿出来打开，让大家检查，当然他们是查不出任何破绽来的。

9. 未卜先知

这种魔术同样也是表演者能够很准确地知道某张牌的点数与花色。但是，所不同的是表演者能知道最后一张牌的点数。也即表演者可以预先知道牌点。所以，这种魔术称为“未卜先知”。

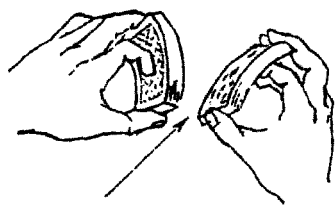


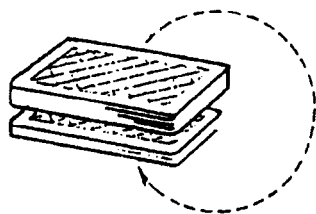
图 59

表演者首先将整副扑克牌对插操洗好之后(如图 59 所

示)，将牌扣放在桌子上。然后，请观众从上面依次取 20 张牌放在牌沓下面，如图 60 所示。

这之后，再由观众任意抽取三张牌，牌面向上分放在桌子

上，如图 61 所示。凡是每张牌的点数不到 10 点的，都要加上几张，使之成为 10。例如，6 点的则加 4 张，3 点的加 7 张，10 点不加。J、Q、K 和大、小王牌也都算作 10 点，不加牌。然后，计算先抽的 3 张牌的点数之和为多少，便从牌沓中由上而下数多少张牌。这样，表演者便可知道最后一张牌的点数。



数 20 张放下面

图 60

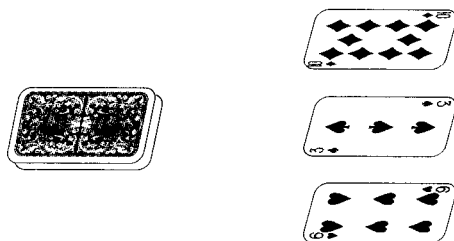


图 61

这个魔术的表演方法为表演者在自己对插洗牌的时候，偷偷地看两只手中所握牌的其中一张牌，记住这张牌的点数，并将这张牌倒洗或者插洗到牌面倒数第二张的位置。然后，让观众在上面一部分牌中任意地抽出 3 张牌，抽牌时不能动下面的牌。

抽牌以后，表演者给牌面向上的 3 张牌中点数不到 10 的牌加牌时，也不能动下面的 22 张牌，并且要让原来 3 张牌的点数露出一部分来，如图 62 所示。这样，把三张牌全部按规定方法加到 10 摆整齐以后，表演者再根据 3 张牌的点数之和，自上而下数出多少张牌来，最后一张总是倒数第 22 张牌，即是表演者洗牌时看好的那张牌。

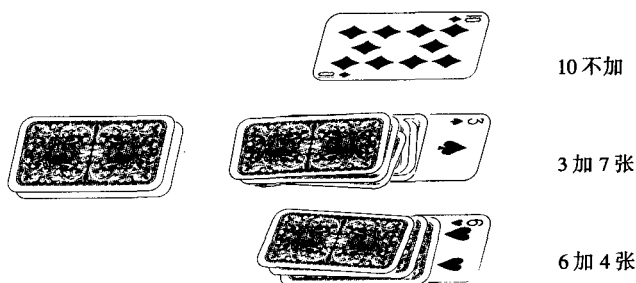


图 62

(四) 其他牌戏

1. 成语牌

成语牌可以帮助游戏者熟悉成语，对学生来说，也很适用。成语牌制作简便，玩法有趣，是近些年出现的一种纸牌游戏。

制作方法：用硬纸卡片几十张或更多，在纸的一面写上一些成语。在选择成语时，应选择有首尾相接的字，如：天昏地暗、暗无天日、日新月异、异军突起、起死回生、生生不息、息事宁人……等等，或者是包含着同一字的成语，比如：克勤克俭、克尽职守、尽心尽力、力挽狂澜、狂风巨浪、浪迹天涯等等。总之，要选择能够相互衔接的，不论上下左右都能相通的。在制作中还要用红笔写上一张领头的成语牌，这张牌最好能给其他成语有较多连接的机会，如：“克勤克俭”既可接“克尽职守”，又可接“勤俭持家”等等。

游戏方法：一般4人游戏。将准备好的牌打乱分发各人。得到红笔书写的领头牌者先出牌，接下来按顺时针轮流出牌。

出牌者须根据桌面上已有的牌首尾相衔地接龙，接的方向不限，可上下左右接。例如：桌上竖放着一张“三人成虎”，既可以从左接上“接二连三”，也可从右接“三三两两”，如果左右都有牌接过了，“接二连三”也可从上面接下来。出牌人手中若无合适的牌可接，就要从手牌中任选一张放在桌上“禁闭”。如此轮流出牌，直到全部牌打完。谁的“禁闭”牌最少，谁就是胜利者。

2. 英文牌

英文牌是学习英语的帮手，它可以根据不同程度选择相应的内容，作多种游戏。这里介绍几种游戏方法。

(1) 找同义词和近义词 选 30 对或更多的同义词、近义词，如 study(学习)、learn(学习)，say(说)、speak(说话)，see(看见)、look(看)，make(做)、do(做)，much(许多)、many(许多)，small(小的)、little(小的)，day(日子)、date(日期)，big(大的)、great(伟大的)，on(上面)、above(上边)，down(向下)、under(下面)……制成卡片，供 3~4 人游戏。

游戏方法：每人发 7 张牌，然后从剩下的牌堆上翻开一张，放在牌堆旁边。第一位打牌者认为那样明牌可以与手中的一张配成一对同义词或近义词，就把它取过来；如不能配对也可以到牌堆上取一张牌。取完牌后可以将手中的一对或几对牌摊到自己面前，之后从手中打出一张牌放到桌面上。下一家既可取上家打出的牌也可到牌堆上去抓牌，然后再打一张到桌上去。如此游戏，直到有一人已配成 4 个对子，游戏便告结束。最先配成 4 对同义词(或近义词)者得 8 分，其余几家也可将已组成的对子折算成分数，每一对同义词得一分。摊牌后如发现有误配对子的情况应倒扣分，倒扣的分数与所得的分数分值相等，只是变成负分而已。如首位摊出的 4 对同义词中有一对配

错了，就要得 - 8 分。其余几家如发现有误配，也应按本来应得的分数来倒扣，如摊出三对错一对，本来可以得 3 分，这时就要变成 - 3 分。经过这样几次摊牌后，得分最高者为优胜者。

(2) 找反义词 选择多组反义词制成纸牌，如：little (少)、much(多)，wrong(错误)、right(正确)，thin(薄)、thick(厚)，soft(软)、hard(硬)，left(左)、right(右)，low(低)、high(高)，new(新)、old(旧)，young(年轻)、old(老)，beautiful(美)、ugly(丑)，up(向上)、down(向下)，above(上边)、under(下边)，little(小)、big(大)……

游戏规则、记分办法等与找同义词和近义词一样，只是要组成的对子变成了反义词。

(3) 造句子 用硬卡片制成 60 张牌，其中 12 张写上常用名词，如：student、boy、girl、desk、dog、book 等等；12 张写上动词，如：study、look、call、cut、make、do、go 等等；10 张写冠词，其中不定冠词 a3 张、an3 张，定冠词 the4 张；8 张写上连词，如：or、and、but、so 等等；8 张写形容词，如：red、big、black、young、beautiful、cold 等等；4 张写短语，如：in the street、at the door 等等；8 张写上代词，如：I、you、she、he、they、it 等等。

打牌时每人发 6 张牌，然后依次到剩下的牌堆上去抹牌，摸进一张，也必须打出一张，将有用的留下，无用的打出。从第 2 家往后，认为上家打出的牌对自己有用就可以取过来，认为无用就不要，可以到牌堆上去摸牌，然后再打出一张。经过几次的摸牌打牌，看谁先组成句子。组句子至少要 4 张牌以上才可，如：I am a student, he is a teacher of middle school。凡组成句子者，均可摊牌。用 4 张牌组成句子得 8 分，用 7 张牌组成句子得 10 分，如用短语组成句子另加 1 分。

英文牌是可以随意变化的，难易程度可灵活掌握，以上只提供几种玩法，具体内容游戏者可自行编制。

3. 拼音牌

汉语拼音是运用单个字母的组合变化来拼出不同的汉字读音。拼音牌就是利用这个道理制作而成的。

制作方法：将“拼音字母”分别制成卡片，其中 A、B、E、G、N、O、U 每个字母制 10 张；其余的 C、D、F、H、J、K、L、M、P、Q、R、S、T、W、X、Y、Z 每个字母制 4 张（V 因用来拼少数民族语或外来语，这里不制作了），共计 184 张牌。

游戏方法：游戏人数以 2~6 人为宜，参加者每人发拼音牌 6 张，多余的牌放在桌中央以备补用。

由发牌人首先打牌，在打牌前先看一看自己手中的 6 张牌内，能拼成汉语拼音的多少套。例如甲先打牌，他手中有 B、A、I、O、N、T 6 张牌，那么他可以把拼成“字”的字母拿出来，每次只限一个“字”。甲可以把“BAO”（报）取出，也可把“BIN”（宾）取出，那就由自己选择了。取得这套牌后，并不马上归己，要放在桌上一圈后才能归己；如果在一圈中，别人出一张牌能拼出一个新“字”，那么就归他人所有了。假打出“BIN”（宾），乙家手中有“G”，那么乙就在“BIN”后加一张“G”，成了“BING”（兵），这套归乙所有了，当然也得等到下一圈轮到乙打牌时才能归己。收到的牌，放置一边。结束时用以计分。每个人在打牌之后，可以从桌内牌叠内补牌，补满 6 张为止。有时，轮到打牌的一家，手中 6 张牌都不能组合成“字”，那么他就可以将手中的任何一张牌打到桌上去，并且从牌叠中补一张到手里，游戏过程中必须保持每人 6 张牌。这张打出的牌是明翻着，让其他人配“字”（下一圈后自

己也可以配自己打出的牌)。例如：甲手中没有能组成“字”的牌，他就选手中一张“U”打到桌中，乙手中也没有可以组成“字”的牌，他打出了一张“I”，轮到丙打牌时，手中虽没有可以组成“字”的牌，但有一张“S”，他可以将手中的“S”去配桌中的U、I，组成“SUI”（隋），把这三张牌放到自己面前。有时由于打到桌中的牌多了，在这些牌中就出现了可以合成“字”的牌，那么轮到打牌的一家可以到桌中明牌内拾取，拾取的牌直接归己，不必等一圈，同时还继续有打牌权。

游戏就是这样轮流打牌、组字、补牌、直到牌全部打完，最后计算胜负，每获一张牌的计一分，得分最高为优胜。

4. 水浒牌

古典名著《水浒》脍炙人口，其故事引人入胜，其人物家喻户晓，妇孺皆知。《水浒》牌就是借取该书主要人物和情节为游戏内容的一种纸牌。这种游戏既可重温书中内容，又可娱乐身心，寓教于乐，一举两得。

制作方法：取空白硬纸卡片 114 张，分别写上如下人物的浑名和姓名：

呼保义宋江、玉麒麟卢俊义、智多星吴用、入云龙公孙胜、大刀关胜、豹子头林冲、霹雳火秦明、双鞭呼延灼、小李广花荣、小旋风柴进、扑天雕李应、美髯公朱全、花和尚鲁智深、行者武松、双枪将董平、没羽箭张清、青面兽杨志、金枪手徐宁、急先锋索超、神行太保戴宗、赤发鬼刘唐、黑旋风李逵、九纹龙史进、没遮拦穆弘、插翅虎雷横、混江龙李俊、立地太岁阮小二、船火儿张横、短命二郎阮小五、浪里白条张顺、活阎罗阮小七、病关索杨雄、拚命三郎石秀、两头蛇解珍、双尾蝎解宝、浪子燕青、神机军师朱武、镇三山黄信、病

尉迟孙立、丑郡马宣赞、井木犴郝思文、百胜将韩滔、天目将彭玘、圣水将单廷珪、神火将魏定国、圣手书生萧让、铁面孔目裴宣、摩云金翅欧鹏、火眼狻猊邓飞、锦毛虎燕顺、锦豹子杨林、轰天雷凌振、神算子蒋敬、小温侯吕方、赛仁贵郭盛、神医安道全、紫髯伯皇甫端、矮脚虎王英、一丈青扈三娘、丧门神鲍旭、混世魔王樊瑞、毛头星孔明、独火星孔亮、八臂哪吒项充、飞天大圣李袞、玉臂匠金大坚、铁笛仙马麟、出洞蛟童威、翻江蜃童猛、玉旛竿孟康、通臂猿侯健、跳涧虎陈达、白花蛇杨春、白面郎君郑天寿、九尾龟陶宗旺、铁扇子宋清、铁叫子乐和、花项虎龚旺、中箭虎丁得孙、小遮拦穆春、操刀鬼曹正、云里金刚宋万、摸着天杜迁、病大虫薛永、打虎将李忠、小霸王周通、金钱豹子汤隆、鬼脸儿杜兴、出林龙邹渊、独角龙邹润、旱地忽律朱贵、笑面虎朱富、金眼彪施恩、铁臂膊蔡福、一枝花蔡庆、催命判官李立、青眼虎李云、没面目焦挺、石将军石勇、小尉迟孙新、母大虫顾大嫂、菜园子张青、母夜叉孙二娘、活闪婆王定六、险道神郁保四、白日鼠白胜、鼓上蚤时迁、金毛犬段景住、托塔天王晁盖、白衣秀士王伦、公差、公差、公差、公差。

游戏方法：

(1) 将 114 张《水浒》牌混和后整齐叠放置桌中央。

(2) 参加者以 3~5 人为宜，围桌而坐。由一人起首向桌中央抹牌，其余按顺时针方向依次抹牌，每人抹到 11 张为止。

(3) 由起首人先打牌，例如 4 人游戏，甲为起首人，甲先从牌堆中抓一张牌，使手中 12 张牌凑成若干小组（此种组合应合一定规则，详见后附“记分表”），如凑巧能组成 3（或 4）个小组，那便成局了。当然，这种一下子成局的可能性极小，那就需甲根据自己牌的情况，选择一张无用的牌打到桌面上去，第二家乙方可以选择是从牌堆上抓一张牌或是“吃”进甲打出

的那张牌，二者只能选其一，然后再打出一张无用的牌。丙方、丁方也都如此进牌、出牌，只要打到桌上的牌都可以“吃”进。当桌面上明牌满 5 张时就要收去，放在牌堆下面，供循环使用。

(4) 成局时必须 12 张牌，而且全部配成组。成局的情况有三种：第一种是自己抓牌后，12 张牌全配成组了；第二种是手中 11 张牌正巧和某家打出的牌全在一起全部组成小组；第三种是手中 11 张牌与早已打到桌上的某张明牌可以构成局，这需要在轮到你打牌时才可宣布成局（因为桌上的明牌有可能在前几家打牌时被“吃”掉，或者在你打牌前桌上的明牌已到 5 张，要收到牌叠下面，从而破坏了你的计划）。

(5) 成局后，可按照计分表折算。其余几家虽未成局也可以将已配成的小组拿出来，按计分表减半计分。

(6) 游戏前可先约定以 10 副或 20 副为一盘，累计总分排出名次。

(7) 计分表在开始游戏时可抄录一份放在桌边以供查阅。在熟悉之后也可自行补充计分内容，如加上“祝家庄”、“青风寨”、“闹江州”等情节为计分内容。

附：《水浒》牌计分表

名 目	牌 名	得分	说 明
双同姓	如：宋江、宋清，石勇、石秀，孙新、孙立，等等	20 分	凡姓氏相同者 2 张即为一组
三同姓	如：阮小二、阮小五、阮小七，朱全、朱富、朱贵，宋万、宋江、宋新，等等	40 分	凡姓氏相同者 3 张即为一组
双同名	如：龚旺、陶宗旺，金大坚、顾大嫂，杜迁、时迁，等等	30 分	凡名字中有一字相同者，2 张一组
三同名	如：丁得胜、白胜、公孙胜等	60 分	凡名字中有一字相同者，3 张一组

(续)

名 目	牌 名	得分	说 明
三 虎	如：花项虎、矮脚虎、中箭虎、跳涧虎、插翅虎、青眼虎、打虎将，等等	40 分	凡浑名中带“虎”者，3 张一组
三 龙	如：入云龙、九纹龙、出林龙、独角龙、混江龙，等等	40 分	凡浑名中带“龙”者，3 张一组
三 兽	如：丑郡马、白花蛇、出洞蛟、豹子头、玉麒麟、金毛犬、通臂猿、火眼狻猊等	40 分	凡浑名中带动物名者（龙、虎除外）3 张一组
双 星	如：独火星、智多星、毛头星等	50 分	凡 浑 名 中 带“星”者 2 张一组
双 玉	如：玉麒麟、玉鼎竿、玉臂匠等	50 分	凡 浑 名 中 带“玉”者，2 张一组
双 目	如：没面目、天目将、铁面孔目等	50 分	凡 浑 名 中 带“目”者，2 张一组
三将军	如：石将军、圣水将军、神火将军等	50 分	凡浑名中带“将军”者，3 张一组
天地会	如：摸着天、天目将、旱地忽律等	80 分	凡 浑 名 中 带“天”者与带“地”者，配成一组，2 张一组
三兵器	如：金枪手、双鞭、大刀、双枪将、操刀鬼、没羽箭，等等	50 分	凡浑名中带兵器者，3 张一组
三 小	如：小李广、小霸王、小旋风、小遮拦、小尉迟、小温侯，等等	40 分	凡 浑 名 中 带“小”者，3 张一组
三 大	如：大刀、飞天大圣、母大虫、病大虫，等等	40 分	凡 浑 名 中 带“大”者，3 张一组
五 色	如：白日鼠、赤发鬼、花和尚、黑旋风、青面兽、紫髯伯、金眼彪、一丈青等	80 分	凡浑名中带颜色者，5 张一组

轮到丁打牌时，他可以选择“吃”进这三张中的任何一张弃牌，然后打出手中无用的牌。

(5) 如果各人打出的明牌在桌上积满了 5 张，那么就要收起来，放在牌叠之下循环使用。例如：甲乙丙丁都打出一张废牌，而相互都不需要“吃”进，第二圈甲再打出一张牌时，桌面此时弃牌已到 5 张，此时乙还有权在这 5 张废牌中作一选择（如乙需要其中一张，此时桌面上的弃牌又剩下 4 张，就可以不收起来），假如乙仍准备从堆牌中抹牌，这 5 张就要收起来，依序置于堆牌的下面。

(6) 成局并不一定非要自己摸牌才行，只要手中 11 张牌已经组成两个小组，且另外 3 张牌已凑齐，任何一家出了你能构成 3 个小组的牌时，都可宣布成局。

(7) 成局后，可按照后面所列计分表折算，其余几家虽未成局，但已构成小组（4 张一组）的，也可折分，只是分数要折半。

说明：

(1) 在开始玩此游戏时，可能一下子记不住计分标准，因而会出现错认为成局，因此应将记分表抄录几张，置于桌上，供游戏时参考，也可将表放大写于黑板上，一目了然，等计分标准熟悉后，自然一切从简。

(2) 关于计分也可自行增加一些内容，只要符合《红楼梦》中的故事情节即可。表上所列仅为提供一个模式而已。其它如“晴雯补裘”、“巧姐避祸”、“双玉读厢”，等等，均可按内容情节，以组成局得分，只是需游戏前彼此约定。

(3) 游戏时，也可 12 张牌组成一大局（即表中“十二金钗”、“十二副钗”等。

(4) 游戏前应备好纸笔以为记分之用。可约定 10 盘或 20 盘为一场，合计后分胜负。

(续)

名 目	牌 名	得分	说 明
五 行	如：圣水将军、井木犴、金眼彪、火眼 狻猊、立地太岁等	100 分	凡浑名中带有 “金、木、水、火、 土”之义者 5 张一 组
七雄聚义	晁盖、吴用、阮小二、阮小五、阮小 七、公孙胜、刘唐	200 分	
野猪林	林冲、鲁智深、公差、公差	80 分	
火并王伦	王伦、林冲、晁盖、宋万、杜迁、朱贵	120 分	
二龙山	鲁智深、杨志、曹正	80 分	
飞云浦	武松、公差、公差	50 分	
十字坡	张青 孙二娘、武松、公差、公差	120 分	

5. 红楼牌

古典名著《红楼梦》是大家所熟悉的作品，其人物众多，故事引人入胜。《红楼》牌即是根据《红楼梦》的人物和故事情节编创而成。游戏者须有一定的红楼知识，通过游戏又能进一步熟悉和了解《红楼梦》，这种与读书学习紧密结合的牌戏在读书人中特别受欢迎。

牌的制作方法：取空白硬卡片 150 张，分别写上下列人名：

贾宝玉、林黛玉、薛宝钗、贾元春、贾迎春、贾探春、贾惜春、李纨、妙玉、史湘云、王熙凤、贾巧姐、秦可卿、晴雯、麝月、袭人、鸳鸯、紫鹃、雪雁、平儿、香菱、金钏、司棋、碧痕、抱琴、庆儿、昭儿、兴儿、隆儿、坠儿、喜儿、寿儿、丰儿、住儿、小舍儿、李十儿、玉柱儿、赖大、焦大、王善保、周瑞、林之孝、乌进孝、包勇、吴贵、吴新登、郑好

时、余信、贾敬、贾赦、贾政、贾琏、贾珍、贾环、贾蓉、贾兰、贾芸、贾蔷、贾芹、薛宝琴、甄宝玉、薛蟠、薛蝌、贾母、王夫人、王子腾、王仁、尤老娘、尤氏、尤二姐、尤三姐、贾瑞、贾敏、贾代儒、贾代化、贾代修、贾代善、刘姥姥、詹光、单聘仁、程日兴、王作梅、石呆子、张华、冯渊、张金哥、茗烟、锄药、扫红、伴鹤、小鹊、小红、小蝉、马道婆、宋嬷嬷、张妈妈、秦钟、蒋玉函、柳湘莲、东平玉、冷子兴、山子野、方椿、戴权、夏秉忠、周太监、裘世安、侍书、入画、珍珠、琥珀、玻璃、翡翠、翠缕、笑儿、篆儿、翠墨、彩屏、彩儿、春纤、彩凤、彩霞、玉钏、彩鸾、彩明、琪官、芳官、藕官、蕊官、药官、玉官、宝官、龄官、茄官、葵官、艾官、荳官、贾雨村、赵姨娘、智能、智通、智善、圆信、大了、色空、净虚、来升、香怜、玉爱、彩云。

游戏方法：

(1) 将 150 张《红楼》牌混合叠齐置于桌中央。

(2) 游戏者可 4~6 人，围桌而坐，顺时针依次抹牌，每人 11 张牌，余者作为堆牌使用。

(3) 各人整理手中牌后，由起首人开始打牌(假如现在是四人游戏，甲当起首人)，甲先从堆牌中抓一张牌到手中，使手中持有 12 张牌，如果凑巧使这 12 张牌组成 3 个小组，每组 4 张(这种小组组合是有一定规则的，详见记分表)，那么就成局了。如果手中 12 张牌不能成局，那么必须向桌上打出一张自己认为无关紧要的牌。第二家乙就可以考虑究竟要上家甲打下来的牌，还是自己去堆牌中抓牌，二者选其一。如乙手中有 12 张牌而不能成局，也同样要打一张牌到桌面上去。以下丙、丁也如此打牌。

(4) 任何一家都可选择“吃”进各家打出的牌。例如：甲、乙、丙三人都打出一张牌，而他们都是从堆牌中抓牌的，

轮到丁打牌时，他可以选择“吃”进这三张中的任何一张弃牌，然后打出手中无用的牌。

(5) 如果各人打出的明牌在桌上积满了 5 张，那么就要收起来，放在牌叠之下循环使用。例如：甲乙丙丁都打出一张废牌，而相互都不需要“吃”进，第二圈甲再打出一张牌时，桌面此时弃牌已到 5 张，此时乙还有权在这 5 张废牌中作一选择（如乙需要其中一张，此时桌面上的弃牌又剩下 4 张，就可以不收起来），假如乙仍准备从堆牌中抹牌，这 5 张就要收起来，依序置于堆牌的下面。

(6) 成局并不一定非要自己摸牌才行，只要手中 11 张牌已经组成两个小组，且另外 3 张牌已凑齐，任何一家出了你能构成 3 个小组的牌时，都可宣布成局。

(7) 成局后，可按照后面所列计分表折算，其余几家虽未成局，但已构成小组（4 张一组）的，也可折分，只是分数要折半。

说明：

(1) 在开始玩此游戏时，可能一下子记不住计分标准，因而会出现错认为成局，因此应将记分表抄录几张，置于桌上，供游戏时参考，也可将表放大写于黑板上，一目了然，等计分标准熟悉后，自然一切从简。

(2) 关于计分也可自行增加一些内容，只要符合《红楼梦》中的故事情节即可。表上所列仅为提供一个模式而已。其它如“晴雯补裘”、“巧姐避祸”、“双玉读厢”，等等，均可按内容情节，以组成局得分，只是需游戏前彼此约定。

(3) 游戏时，也可 12 张牌组成一大局（即表中“十二金钗”、“十二副钗”等。

(4) 游戏前应备好纸笔以为记分之用。可约定 10 盘或 20 盘为一场，合计后分胜负。

附：《红楼》牌计分表

名 目	牌 名	得分	说 明
十二金钗	林黛玉、薛宝钗、贾元春、贾迎春、贾探春、贾惜春、李纨、妙玉、史湘云、王熙凤、贾巧姐、秦可卿	200 分	凡其中 4 张也可组成一小组，每组计 30 分
十二副钗	晴雯、麝月、袭人、鸳鸯、雪雁、紫鹃、碧痕、平儿、香菱、金钏、司棋、抱琴	150 分	凡其中 4 张也可组成一小组，每组计 30 分
十二家人	赖大、焦大、乌进孝、王善保、周瑞、林之孝、包勇、吴贵、吴新登、郑好时、玉柱儿、余信	150 分	凡其中 4 张也可组成一小组，每组计 30 分
十二儿	庆儿、昭儿、兴儿、隆儿、坠儿、喜儿、寿儿、丰儿、住儿、小舍儿、李十儿、玉柱儿	150 分	凡其中 4 张也可组成一小组，每组计 30 分
十二贾氏	贾敬、贾赦、贾政、贾宝玉、贾琏、贾珍、贾环、贾蓉、贾兰、贾芸、贾蔷、贾芹	150 分	凡其中 4 张也可组成一小组，每组计 30 分
四 春	贾元春、贾迎春、贾探春、贾惜春	40 分	
四 宝	贾宝玉、甄宝玉、薛宝钗、薛宝琴	60 分	
四 薛	薛蟠、薛蝌、薛宝钗、薛宝琴	40 分	
四 王	王夫人、王熙凤、王子腾、王仁	40 分	
四 尤	尤老娘、尤氏、尤二娘、尤三姐	40 分	
四草字辈	贾蓉、贾兰、贾芸、贾芹	40 分	
四玉字辈	贾珍、贾琏、贾环、贾瑞	40 分	
四文字辈	贾敬、贾赦、贾政、贾敏	40 分	
四代字辈	贾代儒、贾代化、贾代善、贾代修	40 分	
四 烈 婢	晴雯、金钏、鸳鸯、司棋	60 分	
四 清 客	詹光、单聘仁、程日兴、冷子兴	40 分	
四 无 辜	石呆子、张华、张金哥、冯渊	60 分	
四 小 厮	茗烟、扫红、锄药、伴鹤	40 分	
四 小	小鹊、小红、小蝉、小舍儿	40 分	
四 婆 子	刘姥姥、马道婆、宋嬷嬷、张妈妈	60 分	
四 情 友	秦钟、蒋玉函、柳湘莲、东平王	40 分	

(续)

名 目	牌 名	得分	说 明
四 庄 客	乌进孝、冷子兴、山子野、方椿	40 分	
四 宦 官	戴权、夏秉忠、周太监、裘世安	40 分	
文房四宝	抱琴、司棋、侍书、入画	60 分	
四 珍 宝	珍珠、琥珀、玻璃、翡翠	60 分	
十二 官	琪官、芳官、藕官、蕊官、药官、玉官、宝官、龄官、茄官、荳官、艾官、葵官	150 分	凡其中 4 张也可组成一小组,每组计 30 分
八 尼	妙玉、智能、智善、圆信、大了、智通、色空、净虚	100 分	4 张可成一组,每组计 40 分
一主三仆	史湘云 翠缕、笑儿、篆儿	50 分	
	贾探春 侍书、翠墨、小蝉	50 分	
	贾宝玉 茗烟、袭人、晴雯	50 分	
一主三仆	林黛玉 紫鹃、雪雁、春纤	50 分	
	贾惜春 入画、彩屏、彩儿	50 分	
	贾迎春 彩凤、彩云、彩霞	50 分	
四 同 姓	凡任意 4 张姓氏相同的牌	20 分	
四 同 名	凡 4 张名字中有一字相同者即是。 如:史湘云、彩云即作同名	20 分	
元 妃 省 亲	贾母、贾元春、贾政、贾宝玉、林黛玉、薛宝钗 贾迎春、贾探春、贾惜春、王熙凤、薛姨妈、王夫人	200 分	成 4 张者不计分
春灯谜谜	贾母、贾宝玉、史湘云、薛宝钗、林黛玉、贾探春、贾迎春、贾环、李纨、贾兰、贾政、王熙凤	150 分	4 张一组不计分

(续)

名 目	牌 名	得分	说 明
金玉良缘	贾宝玉、薛宝钗、王熙凤、王夫人、贾母、贾政、雪雁、袭人	100 分	4 张一组不计分
海棠结社	贾宝玉、林黛玉、薛宝钗、李纨、贾迎春、贾探春、贾惜春、翠墨	100 分	4 张一组不计分
红楼二尤	尤二姐、张华、尤三姐、柳湘莲	50 分	
鸳鸯抗婚	鸳鸯、邢夫人、贾母、贾赦	50 分	

小木屋生活丛书

- | | |
|------------|--------------------|
| 礼仪花卉艺术 | 家庭小诊所 |
| 社交礼仪 | 中老年常见病治疗与护理 |
| 形象塑造与传播 | 婴幼儿常见病治疗与护理 |
| 打官司小顾问 | 怎样生一个好宝宝 |
| 家庭法律 300 问 | 家教成功 100 法 |
| 谜语乐园 | 心灵微笑处方 |
| 新编城乡常用对联 | 夫妻欢爱必读 |
| 扑克牌玩法与技巧 | 家庭汽车驾驶与维修 |
| 麻将 | 家庭巧用微波炉及微波菜谱 366 例 |
| 话说围棋 | 家庭水果小食品制作 |
| 围棋入径与实战技巧 | 家庭小制作 |
| 五子棋入径与实战技巧 | 家庭装修指南 |
| 保龄球入径与实战技巧 | 室内植物装饰 |
| 门球入径与实战技巧 | 现代生活小窍门 |
| 台球入径与实战技巧 | 服装搭配技巧 |
| 四季养花 | 新潮发型设计 |
| 爱犬驯养 | 大众小吃 |
| 宠猫驯养 | 风味菜烹调技艺 |
| 观赏鱼欣赏与饲养 | 巧做主食 400 例 |
| 赏鸟与养鸟 | 家庭营养师 |
| 走近昆虫 | 可口小菜 |
| 最新实用摄影技法 | 百味羹汤 |
| 美术鉴赏与入门 | 纯正西餐 |
| 书法鉴赏与入门 | 东方粥谱 |
| 音乐欣赏与入门 | 豆腐菜肴 |
| 百年传世名歌集 | 节日家宴 |
| 家庭护理与康复 | 经典名菜 |
| 家庭急救顾问 | 精制夜宵 |
| 家庭实用按摩 | 营养早餐 |
| 健美与健身 | 健康宝宝的营养搭配 |
| 求医化验必读 | 食疗小秘方 |
| 家庭必备药箱 | |

邮购办法：请将书款（加收书价 15% 的邮寄费）通过邮局汇至北京朝阳区农展馆北路 2 号，中国农业出版社读者服务部。邮政编码：100026，联系电话：(010) 65083260。

图书在版编目 (CIP) 数据

扑克牌玩法与技巧/石巍, 丁启申编著. - 北京: 农村读物出版社, 1999. 10

(小木屋生活丛书)

ISBN 7-5048-3084-4

I. 扑… II. ①石… ②丁… III. 扑克-普及读物
IV. G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (1999) 第 38215 号

出 版 人	沈镇昭
责任编辑	江社平
出 版	农村读物出版社 (北京市朝阳区农展馆北路 2 号 100026)
发 行	新华书店北京发行所
印 刷	中国农业出版社印刷厂
开 本	850mm × 1168mm 1/32
印 张	8.75
字 数	219 千
版 次	2000 年 1 月第 1 版 2000 年 1 月北京第 1 次印刷
印 数	1 ~ 10 000 册
定 价	12.30 元

(凡本版图书出现印刷、装订错误, 请向出版社发行部调换)

装帧设计 马 遥



ISBN 7-5048-3084-4



9 787504 830845 >

ISBN 7-5048-3084-4/G·910

定价: 12.30 元