

# 扑克牌面面谈

世界上也许没有任何一种游戏比打扑克更普及，更受人们喜爱的了。最大的原因，可能是不受人数或场所的限制，不论何时何地或多少人都能在一起痛痛快快地玩。佳节酒后自不必说，即便在郊外旅游、山间露营或在火车里、飞机上，都能随时拿出来玩。扑克牌比任何游戏都家庭化，无论老人或孩子都能高高兴兴地在一起玩，这也是扑克牌最大魅力之一。

寂寞的时候，独自拿起牌，做出诚心诚意的样子，算一算未来的命运或明天的爱情，无论结果是奇妙的巧合还是多么的荒谬，那种期望和不安混杂在一起的滋味，也足以使你摆脱寂寞。如果你能用几张扑克牌变幻出神秘的花样，会使你的朋友、家人和情侣惊奇不已，那种内心中隐密的优越感，又是没有任何东西可代替的。

扑克牌的玩法多种多样，同一种玩法往往也因地而异，为便于初学者对一些基本规则有所了解，在这里先介绍一点扑克牌的常识大概并不多余。

## （一）扑克牌的起源

除了王牌之外，扑克牌中绘有人物像的三张牌（K、Q、J）上，每个人像都是高鼻深目，卷发碧

眼，因此，大多数人认为扑克牌发源于西方，而实际上，扑克牌是起源于四大文明古国中的中国、印度和埃及。1096年开始的十字军东征，使欧洲人看到和接受了更多令其惊诧的东方文明。来自欧洲大陆和英伦三岛的士兵们从印度带回了波罗门（僧侣）发明的一种扑克牌。又经过几世纪的改良和发展后，再从欧洲传回了东方。象其它很多东方文明一样，新型的扑克牌也充满了浓郁的西方色彩。

## （二）扑克牌的组成和象征

扑克牌的张数和图案，随着时代和地点的不同，有着相当大的变化。中世纪的意大利流行53张的扑克牌（只有1张王牌），现在世界上的很多地方仍在使用这种扑克牌，但也有为数不少的地方流行为使用54张（一大一小两张王牌）的扑克牌。对大多数游戏来说，一张王牌的差别对游戏性质的影响是微乎其微的。

我们在这本书中介绍的所有游戏，都以54张一副的扑克牌为准。

一副扑克牌共有54张，分为四组，每组13张，另有两张王牌（或称为鬼牌）。王牌的图案并没有一定，但通常以画着戴三角帽的小丑为多。每13张一组，四组牌的图案则是确定的，这四组牌是：



黑桃( Spade) —— 黑色



红心( Heart) —— 红色



梅花 (Club) —— 黑色



方块 (Diamond) —— 红色

每一组都有 2、3、4、5、6、7、8、9、10 共九张数牌 另有 3 张花牌 即：K—— 国王 (King)、Q—— 王后 (Queen)、J—— 士兵 (Jack)。另一张牌 A 较为特殊，在不同的游戏中它的地位也不同 有时是 “1” 有时则排在 K 之上。A 和 2—10 的数牌上，都有和所标数字相符的花色标志图案。在每张牌的左上角和右下角也都画着牌的花色标志和数字，以表示这张牌的所属和等级，称为指数。

除王牌地位较高外，其它四种花色一般不分等级，但在个别游戏中则以黑桃为最高级，以下依次为红心、方块、梅花。A 一般在 K 之上。四个 A 中，有些游戏又规定黑桃 A 的权力最高，称为 “神 (god)”，这也是黑桃 A 的花色装饰符号比其它三个 A 大得多的原因。

关于扑克牌，有很多传说。

有人说扑克牌是历法的缩影：54 张牌中，色彩鲜明的大王代表太阳，黑白图案的小王代表月亮；其它 52 张牌则代表一年有 52 个星期；一年四季春、夏、秋、冬则用梅花、红心、方块、黑桃表示，其中红心、方块代表白昼，黑桃、梅花代表黑夜。每一个季节是 13 个星期，扑克牌中每个花色正好是 13 张；每一季节是 91 天，而 13 张牌的数字相加正好是 91；四种花色的点数相加，再加上小王的一点，是

365，如果再加上大王的一点，那正好是闰年的天数。每副扑克中的 K、Q、J 共有 12 张，既表示一年有 12 个月，又表示太阳在一年中经过的 12 个星座。

还有人说：黑桃是橄榄叶，象征着和平；红心是心形，表示智慧；梅花是三叶草，象征爱情；方块是钻石，意味着财富。

可以说，在每一张扑克牌中，人们都寄予了良好的祝愿。

### （三）扑克游戏的一般程序

**发牌人** 在扑克游戏开始前，首先要决定由谁来当发牌人。但并不是总由一个人来发牌，而是按向左或向右的方向转，每圈依序由一个人来发。发牌人是担任发牌的任务，并主持游戏进行的人。通常是参加游戏的人每人摸一张牌，摸到点数最大的人为第一个发牌人。

**洗牌和切牌** 发牌前先要由发牌人“洗牌”，所谓“洗牌”，就是把牌混在一起，使参加者不知道每张牌的排列顺序。洗好牌后，由发牌人的上家把这叠牌从任何部位一分为二，然后上下交换，即所谓“切牌”。在占卜和魔术中，则由对方“切牌”，这是表演过程中一个重要的关键。

**发牌** 切牌之后，发牌人开始发牌。发牌人一般从自己的右邻（或左邻）开始按逆时针（或顺时针）方向发牌，每次一张或几张，视游戏规则而定。

打牌发牌人并不一定是首先出牌的人，不同的游戏各有相应的决定第一圈谁先出牌的方法。但从第二圈开始，则一般为在上一圈次中获胜（打出

最大牌)的人先出牌。

**圈次、一盘、一局** 一个圈次，多指参加者每人各打出一张手牌所完成的一个循环。在一圈中，跟出与基牌同花色而等级(序列)较高的人，或没有该花色而打出最大将牌(有将牌的游戏)的人就是这一圈的赢家，而由他来出下一圈的基牌。如此反复下去。另有一些游戏没有严格的圈次概念，此时，牌的花色无关紧要，只要牌的等级在所打出的牌中最大，而且无人能够或愿意打出比其更优位的牌时，则打出此牌的人就可以从手牌中自由选择一张(或几张)牌打出来。

每发一次牌，当所有的桌牌和每个人的手牌都打光成为弃牌时，即为一盘。每一盘包含很多个圈次。

打完规定的盘数或不计盘数而以达到预先确定的分数(点数)为标志，即为一局的结束。每局都包括不同的盘数。

**胜负** 几乎所有的扑克游戏都与胜负概念紧密相连，而分出胜负的办法一般有下列四种形式：以点数的多少来决定；以分数的多少来决定；以完成某种规定序列(或组合)的先后(或多少)决定；以手牌的多少或打光手牌的次序决定。

一个人只要有争取胜利的信心，就不会轻易倒下。扑克游戏正是人们这种信心的力量 and 智慧的体现，这也正是扑克游戏为人们所深爱的原因之一。

#### (四) 扑克游戏中的一些专门用语和规定

**将牌** 有些游戏要规定将牌，即赋予某种花色

的牌以特别权力，将牌花色比其它三种花色都要大。四种花色中的任一种，都能做为将牌。如：当梅花为将牌时，任何一张梅花牌都能赢其它花色中最大的 A。决定将牌的方法有多种，随游戏的种类而变化。多用“叫牌”来决定，也可以通过“明牌”或“翻牌”来决定。

**基牌** 是指每圈次中打出的第一张牌。例如：基牌是方块 4，方块在这一圈中就获得特别的权力，其他人若没有方块，即便拿出其它花色的 A，也是方块 4 获得胜利。但有将牌时，将牌还是胜过基牌花色的牌。

**手牌** 指由发牌人发到每个人手中，由持牌人自己支配的牌。

**桌牌** 或称为底牌、堆牌、场牌。指发完手牌后所剩下的牌，通常是反面向上重叠地放在中间，以便以后游戏的进行。

**弃牌** 从手牌中打出到桌面上的牌。或称为废牌。

**顶牌** 在桌牌或游戏尚未开始时处于一叠牌最上面的牌。

**王牌** 有 2 张，图案着色的为大王，相同图案而不着色的为小王。

**序列** 指无特殊规定时，每个花色中牌张的大小等级排列，一般如下：A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2。

**顺牌和同花顺** 任何接连三张以上为一组的牌称为顺牌。如：7、8、9，J、Q、K，……，同

一花色组成的顺牌称为同花顺。

**同位牌** 指大小相同的牌。如梅花 8 与红心 8 ;方 块 5 与黑桃 5、梅 花 5 。又叫同数牌。

**优位（高位）**指某一张（或一组）牌比另一张（或一组）牌更大，即处于优胜的地位。如：一圈中出现了 A、K、10、3 四张牌、10 比 3 处于优位，K 比 10 处于优位，A 又比 K 处于优位。这样 A 处于最优位，即是这一圈次的胜者。又如：顺牌“10、J、Q”比“9、10、J”大，处于优位。

**庄家** 有两种情况：发牌和首先叫牌的人；叫牌获胜而取得底牌主打的人。庄家通常可以打出第一圈的基牌，有时还可以决定将牌花色。

**伙伴** 分成两组进行对抗式游戏时，和自己同是一组的协作者，一般由摸得同色牌（红、黑二种）的人为一组。

**叫牌** 在拿到全部手牌之后，就从发牌人或其下家开始叫牌。原则上是参加者各叫一次，但如有人叫到最高时，则其他人不得再叫。叫牌，即叫出在一次游戏中自己可以获胜的圈数或可得到的分数，因各种因素（如手牌太差等）不愿叫牌时也可不叫而说“帕司”（pass）。后叫牌的人必须比他前面叫牌者所叫出的牌的数值要大（或同数值而花色更高级），详见具体游戏规定。

**将吃、跟牌和垫牌** 在按圈次打的游戏中，没有基牌同类牌时，可以出将牌而赢得这圈，称为“将吃”，俗称“枪毙”、“杀”，也有叫“切”的。打出和基牌同花色的牌叫跟牌。没有与基牌同

花色的牌，而打出其它花色的牌（非将牌）叫垫牌。

**贡牌和还贡** 有些游戏规定，输家（一人或几人）是“进贡者”，在拿到下一盘的手牌后，必须将其中最大的一张（或几张）拿出来做为“贡牌”。而在上一盘获胜的一人（或几人）是“吃贡者”，可以取回贡牌作为自己的手牌，同时从手牌中任选一张拿出来作为“还贡”给进贡者。吃贡者可以根据自己手牌情况及与贡牌者的关系（是否伙伴）也可以不吃贡，叫“退贡”，此时，一般由进贡者本人取回贡牌。

**牌德** 顾名思义，即讲求打牌的道德。每个游戏者必须互相尊重，讲究礼貌，不得偷看他人的手牌或桌牌；不得在打出牌后又取回打出另一张牌；不得随意指责他人；不得以眼色、语言、动作等暗示自己的伙伴和扰乱他人思考；最好也不要无故中途退席；更不要以扑克牌为工具进行赌博活动。

扑克牌游戏可以增加生活的乐趣，可以锻炼人的反应能力、判断能力和承担风险的勇气，培养你敢于拚搏的精神，建立必胜的信念。因此，它不仅是一项娱乐，也是一门艺术。



# SUNNY BOOKS

## 一、扑克牌游戏





## 1. 升 级 （一）

这个游戏 2 人、4 人、5 人或 6 人均可玩，其中 4 人与 6 人的玩法基本相同，在此先介绍 4 人游戏法。

人数 4 人。

使用牌 54 张。

目的 双方按 2、3、4……Q、K、A、无将的递升序列一级一级打，最先打完无将的一方获胜。

玩法 每两人一组，相对而坐。此游戏无庄家，亦不能发牌，可由 4 人中抽得最大点数牌的人先摸牌。摸牌每次一张，顺序按逆时针方向，每人摸 12 张牌，余下 6 张牌为底牌。

在第一盘的摸牌过程中，先摸到并亮到桌面上 2 点牌的人，即为第一盘的主打人，该方为做庄方，成为“明牌”的那张 2 点牌的花色，即为这盘的将牌花色。若一直无人亮出 2 点牌，则全部洗过重摸。

6 张底牌归主打人所有（此底牌不可亮出），主打人把底牌归入手牌后，可任意选择 6 张牌再反面向上放在桌面，这 6 张牌为“扣牌”；在主打人打出第一圈的基牌后，不得再翻看或更换自己扣下的牌。每一圈中，打出和基牌同花色牌而处于优位者获胜（无将吃时），由他出下圈的基牌；若无该花色，则是用最大（该圈中）将牌将吃的人获胜。如此反复，直至每人的手牌打光。每一圈中的胜者若

为防守方时，必须把该圈中出现的“分牌”拿到自己面前，以便计分。若最后一个圈次由防守方获胜，则主打人在“扣牌”中的“分牌”全部归入防守方得分，并加倍计算。

只有在第一盘时，才由首先亮出 2 点牌的一方为做庄方，以后每盘均由上一盘的获胜方做庄。若防守方在上一盘获胜，就由上一盘的主打人的右邻为这盘的主打人；若做庄方获胜，则由主打人的伙伴为这盘的主打人。无论打哪一级，无论是否做庄方，每个人都可以亮出正在打的级别的牌，但这张牌仅起决定将牌花色的作用，而 6 张底牌永远归已确定的主打人所有。

自第二盘以后的各盘中，若摸牌结束仍无人“明牌”，则由主打人将 6 张底牌依次翻开，最先出现的该盘所打级别的牌即为将牌花色，若没有该级别的牌，则以先出现的最高位的牌为将牌花色。

每盘的防守方中，若有一人的 12 张手牌里无一张“分牌”，即可把牌摊开。此时，必须把牌重新洗过，由摊牌人先摸牌，此举俗称“革命”。重新摸牌时，双方谁先亮出己方所打级别的牌，即成为做庄方，亮牌人成为主打人。但不能亮对方所打级别的牌。

**将牌序列** 每盘所打级别的牌，均为将牌。如打 3 时 则所有花色的 3 均成为将牌，其中被亮出的 3 比其它三张要大，而其它三张 3，若在同一圈中出现，则以先出者为大。将牌序列为：大王、小王、所打级别的四张牌、A、K……3、2。大

王、小王永远是将牌。

打“无将”时，只有两张王牌是将牌，其余四种花色不分等级，序列均为：A、K、Q……3、2。

甩牌 每圈获得出基牌权力的人，可以同时出某花色中两张以上的牌，但必须在别人手牌中没有比其所出牌同花色而更大的牌时才可。如：若黑桃A、Q已成为弃牌，则可以同时出K、J、10……。

分牌 每个花色中的10和K均为10分，5为5分。

输赢 ①防守方在一盘中得分在40—75分之间，则获得下一盘主打的权力，如，在第一盘时，甲方先亮出2点牌而成为做庄方，乙方最后得了50分，则第二盘由乙方打“2”这一级别；若防守方取得80分以上，则可“跳级”如上例中乙方得8<sup>5</sup>分，则第二盘可直接打“3”这个级别，而不必再从头（2）打起；若防守方只得了5—35分，则下一盘仍由做庄方做庄，所打级别递升一级，以上例来说，则甲方在第二盘时可打“3”这一级别；

若防守方未得分（俗称“剃光头”），则做庄方在下一盘时可跳升一级，在前例中，则甲方在第二盘时可直接打“4”，而跳过“3”这一级别。

此牌戏因每盘都以40分为线决定输赢，故又名“打40”。

6人游戏时仍分为二组，每3人为一组，玩法相同。

## 2. 升级（二）

人数 2 人。

使用牌 54 张。

玩法 抽牌决定谁先摸牌。每人每次摸一张，共摸 5 张手牌。先摸者打出第一圈的基牌，以后每圈均由上一圈的胜者先从桌牌中摸一张（或几张）牌并出这圈的基牌。在桌牌摸完之前，两人的手牌都必须保持 5 张。升级的顺序仍是照 2、3、4……Q、K、A、无将这样的顺序递升。第一盘先亮出 2 点牌者为庄家。防守方须得 60 分方能取得下一盘做庄的权力，否则，仍由做庄方做庄，并按得分情况决定升几级。第一盘在无人亮出“2”之前，双方必须把自己赢得的分牌放在自己面前；若直至打完一盘而仍无人亮出“2”点，则由此盘中得分较多的一方为第二盘的做庄人，并可直接打“3”这一级别。

特点 ①无底牌，所有的桌牌都要摸完；甩牌时，因只有 5 张手牌，所以只要判断对方手牌中没有此花色牌，或比自己耍的牌等级（点数）低时，即便是 3、4、5 这样的小牌，也可同时打出；但若判断错误，则必须把所甩牌取回，只留下最小的一张牌为基牌，这往往需要一定的勇气。

其它方面参照升级（一）（4 人升级）。

### 3. 升级（三）

这是“升级”游戏中竞争最激烈，也最有趣的一种玩法。

人数 5 人。

使用牌 两副牌共 108 张。

参加者每个人各自为战，首先打完“无将”者获胜，升级顺序仍同 4 人玩法。

玩法 分为三个步骤。 抢庄。第一盘由抽牌决定谁先摸牌，5 人中首先亮出 2 点牌者为此盘庄家。每人每次摸一张牌，共 20 张手牌，其余 8 张为底牌； 扣牌。8 张底牌归做庄人所有，庄家须再扣下同数的牌； ③找伙伴。庄家扣牌后开始找伙伴，方法是：庄家说出一张牌的花色和点数，然后指明按顺时针或逆时针的方向，第一个持有此牌的人为自己的伙伴。庄家叫出的这张牌可以是任何一张，但一般都叫王牌或 A 之类较高位的牌。因为每个花色同点数的牌都有两张，所以持有庄家所叫牌张的人往往无法确定自己是否是庄家的伙伴；但即使明确知道，也不能声张，只要暗中协助庄家即可。每一盘庄家的伙伴都要通过这种形式决定（即使庄家不变）。根据手牌情形，庄家亦可“虚叫”，即叫一张并不存在的牌张（指已在扣牌中或全部在自己的手牌中）此时实际上是庄家独自在与其他 4 人对抗，但其他人并不知道；若此盘庄家获胜，则在下盘时可跳级而继续做庄。

每圈中的胜者都必须把该圈中的分牌拿到自己面前（庄家例外），待最后明确谁是庄家的伙伴后，其余人的得分才能合并计算为防守方得分。

因为是用两副牌，所以，出牌法和前两种升级游戏有很多不同，主要有以下几处：

对牌。即同花色同点数的两张牌一起出。对牌做为基牌时，只有与其同花色、而更高位的对牌或将牌花色的对牌才能管上，否则，即使是很高位的将牌，只要不是对牌，也无法管上。王牌中，大王和小王一起出也不算对牌，只有两张大王、两张小王一起出才算对牌；

连对。即同花色而数字相连的两对对牌。如，红心一对3和红心一对4，也只有同样形式的该花色连对而等级更高的牌和同形式的将牌才能管上；

甩牌。只能在该花色中所有比要甩的牌序列数大的牌全部成为弃牌（或甩牌者判断已被庄家扣入底牌）后才能打出。如要甩A、一对K、Q、J 5张，必须另一张A和Q已成弃牌时才能甩出，若有一Q未出，则只能甩A、一对K、Q 4张。

输赢 每盘防守方的三个人若合计取得80分以上，则下一盘由此盘庄家的右手方做庄，并打其级别；若防守方合计取得140分以上，则所有的防守人在各自的基础上同时跳一级；若防守方得分在75分以下，则庄家继续做庄，并和他的伙伴一起共同跳一级，但在新的盘中，庄家必须通过叫牌来寻求新的伙伴。

此牌戏需要很强的判断力，要求参加者有冒风险的勇气。



## 4. 三 打 一

人数 4 人。

使用牌 42张（除去每个花色的 3、4、6）。

发牌法 抽得牌点最大的人为庄家，逆时针方向发牌，每人取得 9 张牌后，余下的 6 张牌作为底牌置于桌上。

叫牌 这一游戏的关键就是叫牌。

庄家有首先叫牌的权力，以下按逆时针方向依次叫牌，每人只准叫一次，叫分最高者获得底牌，并主打。

叫牌是通过判断自己的手牌以及底牌可以给手牌以多大的帮助来决定的。若手牌情况不好，可以不叫，而把叫牌的权力移至下家。若 4 人均不叫，则全部牌重新洗过后，由庄家再发牌，若有 3 次均无人叫牌，则做庄权力移至下家。

分牌 每个花色的 5 为 5 分，10和 K 均为 10 分，合计 100分。

叫牌者叫出的分数是自己判断能够在这一盘游戏内可以获得的分数（即能保证三个对手的得分总数与自己叫出的分数之和不超过 100）。一般规定最低叫牌不得少于75，最高可叫 100（满贯），若是前三人均无人开叫，最后一人必须叫到85分以上，否则，牌重新洗过。

获得主打权力的人获得底牌，更换后再扣下 6 张牌，然后宣布“将牌”花色。开始打牌。

每一圈打出和基牌同花色而最高位牌的人（或将吃）获胜，胜者出下一圈的基牌。防守人获胜圈次中的分数牌拿出放在一边，以便计分。

**将牌** 两张王牌和四个花色的 2 永远是将牌。将牌序列为：大王、小王、2（四个花色的 2 不分大小，在同一圈中出时，以先出者为大）、A、K……7、5。

**推牌** 主打人（庄家）在拿起底牌后，若认为替换部分手牌（扣牌）后仍无法完成定约，则可声明放弃做庄而认输，通常谓之“推牌”。

**铲牌** 叫牌时，若某一人手牌中无一张分牌，可以把手牌摊开，宣布“铲牌”，之后，牌张全部重新洗过重发。铲牌必须在自己叫牌之前或轮到自己叫牌时宣布，若自己已叫牌或声明不叫（Pass）后，不得再铲牌。

**输赢** ①主打人完成定约。即三个防守人虽得分，但其分数与庄家的定约分数之和不超过 100 时，三个防守人须拿出规定的基数筹码给庄家；若三个防守人未得分，则应各自付给庄家 3 倍的基数筹码；若防守方得分与庄家定约分之和超过 100 分，则庄家付给每个防守人一个基数筹码；若防守方获得击败定约的分数之外（即二者之和达 105 分），每多得 15 分（根据不同定约，有时是 10 分，有时是 5 分），庄家就要多付给防守方每人一个筹码；若最后一圈牌为防守方赢得，则庄家在扣牌中的分牌加倍算入防守方得分，此外，庄家尚须付给每个防守人三个基数筹码，但此圈中打出的

分牌不算入防守方得分。

具体计算参照表（表 1、表 2）。

表 1 定约和基数筹码

定 约	基数筹码	定 约	基数筹码
75	1	90	4
80	2	95	5
85	3	100	6

表 2 定约为 75 时输赢计算

	防守方得分	庄家付给防守方筹码数	最后一圈防守方获胜时
定约为 75 时	30—40	1	4
	45—60	2	5
	65—80	3	6
	85—100	4	7
定约为 80 时	25—35	2	8
	40—55	4	10
	60—75	6	12
	80—100	8	14
定约为 85 时	20—35	3	12
	40—55	6	15
	60—75	9	18
	80—100	12	21

( 续 )

	防守方得分	庄家付给防守方筹码数	最后一圈防守方获胜时
定约为 90 时	15—20	4	16
	25—35	8	20
	40—50	12	24
	55—65	16	28
	70—80	20	32
	85—100	24	36
定约为 95 时	10—15	5	20
	20—30	10	25
	35—45	15	30
	50—60	20	35
	65—75	25	40
	80—90	30	45
	100	35	50
定约为 100 时	5	6	24
	10	12	30
	15	18	36
	20	24	42
	25	30	48
以后防守方每多得 5 分, 庄家即分别多付给每人 6 个筹码。			

## 5. 拉 大 车

这是最适合儿童玩的牌戏, 不仅仅靠运气, 还

需要反应快。

人数 2 人以上。

使用牌 54张。所有牌平均分配，但多一张、少一张无所谓。

玩法 每人把手牌反面向上握在手中，不得翻看。可由任意一人拿出一张基牌放在桌上，然后每人依次各放一张牌接在前面的牌上，但不要盖住前边的牌，必须露出每张牌左上角的指数。无论谁在打出一张手牌时，若前面已出的牌中有和此牌同点数的牌，则应迅速将这两张牌和两张牌之间的其它牌取回，放在自己的手牌下面，并把自己手牌中的顶牌打出；虽有同点数的牌，但出牌人未能及时发现，而下家已将另一张牌打出，则不能再收回。

如此循环反复，直至所有的牌都集中在一人之手时，则此人为赢家；或者谁先丧失全部手牌，此人即为输家，游戏宣告结束。

## 6. 捉黑 A

人数 3人以上，人多更有趣。

使用牌 54张。

发牌法 抽牌决定发牌人，每人每次发一张，发完为止，但手牌多一张、少一张无所谓。发牌前，应任意抽一张牌为明牌夹在中间，分得此牌的人可先出牌。

玩法 出牌的形式共有三种：单牌。在一人打出基牌后，按逆时针方向依次出牌，但每个人都

有出与不出的自由；但出牌时，所出牌张的等级必须高过前面打出的牌；对牌（或 3 张以上的同点数牌）对牌作为基牌时 其他人只有在有等级更高的对牌时才能出牌；顺牌。顺牌必须 3 张以上，顺牌中以同花顺为大。A 即可做为顺牌中的“1”和 2、3 一起出，亦可接在 J、Q、K 后面出。

序列 不分花色，只依点数大小决定。大王、小王、2（4 张，以先出者为大）、A、K、Q……5、4、3。

替牌 两张王牌和四个花色的 2 享有特权，可以代替其它牌张。大、小王可以代替任何一张牌而组成顺牌或对牌；2 可以代替 A 以下的其它牌，但只能代替对牌，而不能单独代替其它牌张。例如：手牌中有 7、8、10 三张，则王牌可做为“9”而和 7、8、10 连在一起成为顺牌打出；而 2 只能和 7、8、10 中的一张一起，作为“对 7”、“对 8”、“对 10”打出。同一级别的顺牌和对牌胜过由王牌和 2 替换而成的顺牌和对牌。

黑桃 A 仅仅是一个象征，本身并无任何特权。持黑 A 者应尽量避免暴露，其他人则力图在打牌过程中尽早发现持黑 A 者，以便联合起来对付“黑 A”。

输赢 最先打光手牌者获胜。具体分为下列三种情形：①持黑 A 者最先打光手牌，则下一盘发完手牌后，其他人须向持黑 A 者“进贡”；持黑 A 者最后打光手牌，则下盘须向其他人“进贡”，其他人按打光手牌的先后次序选取贡牌和“还

贡”；若持黑 A 者在中间打完手牌，则下一盘时，持黑 A 者须向比他先打完手牌的人“进贡”，而其他人须向持黑 A 者“进贡”。但相互间的“贡牌”与“还贡牌”不得重复。

除第一盘外，以后各盘均由上盘持黑 A 者先出牌。

另：无论“进贡”或“还贡”，都不能用黑桃 A。若进贡者手牌中以黑桃 A 最大，则应将黑桃 A 之外最大的一张牌“贡出”。

和“捉黑 A”类似的游戏有“争上游”等，只是黑桃 A 不具特殊意义，而且只由最后打光手牌的人向第一个打光手牌的人进贡。

## 7. “关”牌

“关”，在此为动词，意即把牌关住。

人数 2 人。

使用牌 54 张（实际每盘只用 34 张）。

玩法 抽牌决定第一盘的庄家，以后每盘轮流做庄。庄家发牌并打第一圈的基牌。每人发 17 张手牌，余牌为桌牌。出牌法与“捉黑 A”、“争上游”略同，但顺牌必须 5 张以上才能出。

输赢 首先打光手牌者获胜，对方尚未打出的手牌张数即为胜者所赢的点数（1 张为 1 点）；若直至庄家打光所有的手牌，而对方仍无法打出一张牌，即是庄家“关”住了对方，此时，庄家所赢的点数加倍计算（即  $17 \times 2$ ，赢 34 点）

因为游戏只使用一副牌中的34张，所以在打牌时，必须分析对方手牌的牌形，而享有特权的王牌和四张2有可能全部（或部分）留在桌牌中，这就需要很好的判断力和勇敢精神。

## 8. 扑克（一）

这个游戏在它流传最广的欧美地区被称为“扑克”，我们在西方电影中看到的打扑克的场面，除了桥牌，就是“扑克”。在中国有些地方，人们称这个游戏为“拉耗子”。

在说明打法之前，要先知道十种组合牌的点数。①一对牌——1点；两对牌——2点；三张（同点数为一组的3张牌）——3点；小顺（5张牌的数字依序排列时，不分花色，如：红心5、黑桃6、梅花7、方块8、红心9）——4点；⑤同花（5张手牌为同一花色）——5点；⑥对牌和三张（5张牌由一对牌和3张同数牌，如：红心6、方块6、黑桃6和梅花K、黑桃K）——6点；⑦四张（同数字的4张牌，如：红心3、黑桃3、梅花3、方块3）——7点；⑧同花顺（5张牌是同一花色，且按序列排列，如：红心花色的9、10、J、Q、K）——8点；⑨大顺5张牌的数字依序为10、J、Q、K、A，不分花色）——9点；⑩同花大顺（同一花色的5张牌依序为10、J、Q、K、A）——10分。如出现同类组合时，以数字大的占优势。



人数 4人以上。

使用牌 52张（去掉王牌）。

玩法 先要平均分配适当的筹码。参加者轮流做庄，庄家从左邻开始分牌，每次一张共分 5 张，余牌面向下做桌牌。

每个人观察自己的手牌有无“组合牌”，同时，每个人都有要求换牌的权力，换牌只能换一次，换 1—5 张均可。但并不能任意去桌牌中挑选，而是由每次的庄家来掌握。庄家依次问每个人“换几张”，再根据对方回答的张数从桌牌上面依序取出来交给对方，在此之前，要求换牌者必须从手牌中拿出同张数的牌放到桌上，作为弃牌。注意，在此过程中，每个人的手牌、桌牌和换出的弃牌均是牌面向下。庄家当然也有换牌的权力。因为事先并不清楚能换到什么牌，有时更换的结果反而更糟，所以，是否换牌一定要根据手牌情况分析判断。

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？”如果有人回答“有”时，比赛就继续进行，如果无人回答，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，就仍重发，并再增加一个筹码。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。当

然，每一次（重发牌）都要增加一点。

当有人回答有时，游戏按正常进行。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，任意加上多少筹码，并说出所下筹码的数目，以下参加者根据各自手牌组合情况依次表态。如第二个人说“要”，就必须拿出和庄家同额的筹码，其他人也是如此；若觉得手牌的组合情况很好，也可以“加”，并说出“加”多少。如前面几人都下了4个筹码，你要加两个筹码，就可以说：“再加两个。”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，但所下筹码不能取回。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摊开自己的手牌，与其他未退出游戏的人比较，其中最强者即可赢得全部筹码。

游戏进行中应注意事项 ①换牌只能换一次，无论追加筹码进行了多少圈次，手牌均不能再动；

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；  
⑧“加”、“要”、“不要”，完全是根据自己手牌的情况而定； 需要运用智慧，打心理战。如自己的手牌并不很强，但常常要做出很强的态度，强迫增加筹码，若使别人也真的认为你的手牌很强，而宣布“不要”退出，你就能以很弱的牌获胜。相反的，因为拿到好牌，急忙增加筹码的结果，会使别人有了警觉，而很快退出，你的战果就小了；

这个游戏牌运的成份很大，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。

## 9. 扑克（二）

这种玩法可以用筹码，也可不用。

“组合牌”和“扑克（一）”相同。

人数 2人以上。

使用牌 52张（去掉王牌）。

玩法 庄家从左邻开始分牌，每次一张，共5张。然后从余下的桌牌中翻开5张，做为场牌。每个人根据自己的手牌情况来决定自己的“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。再轮到庄家时即为一圈，从第二圈开始，在场牌中没有自己所要的牌时，可以从桌牌中翻出5张做为场牌，原来的场牌成为废牌。这样反复进行下去，直到有人认为自己的手牌组合够强时，就叫停，游戏随之终止，而手牌组合最强的人获胜。

## 10. 五 魁

人数 4人，每2人为一组。

使用牌 52张（去掉王牌）。

序列 将牌和不是将牌的其它花色序列稍有不同。将牌的5称为“五魁”，与将牌同色的5称为“副五魁”（如将牌是红心，其同色是方块），也是将牌。

将牌序列 A、K、Q……5、4、3、2；与将牌同色的 5、4、3、2。

将牌之外花色序列 A、K、Q……5、4、3、2。

发牌法 抽牌决定伙伴和庄家。庄家以逆时针方向发牌，每人每次发 3 张，发 3 次。剩下的 16 张牌为桌牌。

目的 最先获得 51 分的一组为赢家。

叫牌 由庄家左邻开始，按顺时针方向，每人有一次叫牌权力。手牌不好时，可以弃权。叫牌的数字是从 1 到 14，这是表示自己和自己的伙伴所能获得的分数。叫牌时，一定要比前一人所叫的数更高才行。如 A 叫 8，B 必须叫 9 以上或弃权（pass）才行。做最高叫牌的人，才能决定将牌花色。但若前三人都弃权，就由庄家来指定将牌。这时，因为没有叫牌，所以，计分栏的第二项就不能使用。

决定将牌后，所有的人把除将牌之外的其它牌都反面朝上丢在桌上做为弃牌，而由庄家从桌牌中依次给每人补足 6 张的手牌数。然后，庄家可把剩余的桌牌加在自己的手牌中，并从中选出 6 张自己所需要的手牌（当然是以将牌为主，而且是高位的牌张）。

玩法 由决定将牌者拿出任一张牌为第一圈的基牌，其他人必须跟同花色的牌，没有时，才可将吃或垫牌。胜者出下一圈的基牌。一组的伙伴，在判断己方可能在某一圈中获胜时，应尽量在这一圈中打出有点数的牌。

得分 ①将牌的A(最高位)得1分；将牌的2(最小)得1分；将牌的J得1分；将牌的10得1分；⑤“五魁”——将牌的5得5分；⑥“副五魁”——和将牌同色的5得5分。

输赢 一盘结束后，依照上列得分标准，把各人所得有分的将牌分数统计起来，决定各组最后得分。叫牌者那一组，若达到或超过所叫分数时，即以此分数和另一组的分数差为己方得分；如，叫牌是8，得了10分，另一组得4分时，则叫牌者那组得6分。叫牌者那组，若得分不足叫牌分数，则对方一组就把叫牌者一组实际所得分数与所叫的分数之和做为自己的得分；如，叫牌是10，而只得8分，则对方一组可得18分。

如此进行几盘后，最先获得51分的一方获胜。

## 11. 10 分

人数 2—7人，以3、4人玩最适当。

使用牌 52张(去掉王牌)。

序列 A、K、Q……4、3、2。

发牌法 以抽牌决定第一盘的庄家，以后则由在上一盘得分最高的人为庄家。这种游戏对庄家来说，在叫牌时是很不利的。庄家每次发给每人3张牌，共发两次。

叫牌 叫牌是为了决定将牌。由庄家左邻开始，以顺时针方向转，每人有一次叫牌的权力。手牌不好时，也可放弃叫牌。

叫牌的数是从 1 到 4。这是把某一花色当将牌时，自己认为能获得的分数来代表（请参考下面得分计算一项）。每个人叫牌，一定要比前一人叫牌的数高。若有一人叫最高的 4 时，纵使其他人没有叫牌，也要停止叫牌。但若没人叫到 4 的话，2 和 3 也可能成为最高叫牌。

如此，作最高叫牌的人（被称为叫牌人），要拿出一张基牌而开始游戏的进行，而和这张基牌同花色的牌就是这一盘的将牌。

玩法 每圈必须出和基牌同花色的牌，没有时，才可将吃或垫牌，胜者打出下一圈的基牌。

得分 ①持有所打牌中最大将牌的人得 1 分；持有所打牌中最小将牌的人得 1 分；持有将牌 J 的人得 1 分；分别计算每人在获胜圈次所赢点数（A——4 点，K——3 点，Q——2 点，J——1 点）得点数最高者得 1 分；若有二人以上同点情况时，则每人各得 1 分。

注意 若一人获得全部分数，最高可得 4 分；叫牌者的得分与叫牌数相符，照实际得分计算，若得分超出叫牌数，超出部分不算；若得分不到叫牌点数，就以实际得分减叫牌点数，如，叫牌 4，而实际只得 2 分的话，就以  $2 - 4 = -2$ ，则变成负 2 分（-2）；其他人则按各自的实际得点数计算。

无论进行多少盘，以有人首先达到 10 分者获胜。

## 12. 七 喜

这个游戏之所以名为“七喜”，即是“拿到 7 分就赢”的意思。也有人把它称为“高低杰克”。

人数 2人或 3人的时候，是进行个人对抗；4人时，分成两组比赛比较好玩。

使用牌 52张（去掉王牌）。

序列 A、K、Q……4、3、2。

发牌法 以抽牌法决定庄家，以后各盘按逆时针方向每人轮流当庄。庄家以逆时针方向发牌，每人每次发 3 张，发两次。剩下的牌为桌牌，并把桌牌最上面的一张翻开，做为决定将牌的基牌，这张牌称为“明牌”。

将牌的决定法 当游戏是 3人以上时，开始，只能由庄家和坐在庄家左邻的人看自己的手牌。即，在决定将牌前，其他人不能看自己的手牌。首先，坐在庄家左邻的人把“明牌”认定是将牌时，就说“决定”；认为“明牌”花色为将牌不合适时，就说“帕司（pass）”，而把决定将牌的权力让给庄家。

决定将牌之后，大家可拿起自己的手牌进行游戏；如还未决定，则把将牌的决定权保留给庄家。也就是说 庄家要是认为“明牌”对自己有利 则宣布游戏开始，这时，庄家须给其他人每人一个筹码，做为决定将牌的代价。但若庄家和他左邻的人看法一致 认为“明牌”花色不能为将牌的话 则宣布“改

变将牌”，再发给每人 3 张牌，并从剩下的桌牌最上面的一张翻开，成为新的“明牌”，这张就是决定将牌的牌。但若和前一张“明牌”是同一花色，则再发给每人 3 张牌，再反复前面相同的程序。若直至发完所有的牌，仍无法决定将牌，即全部牌洗过重发。

决定了将牌之后，如各人的手牌张数是 9 张、12 张或是 15 张的话，则把自己最需要的 6 张牌留下，其它的牌反面丢下 做为弃牌。留下的 6 张牌，一般是将牌或是其它花色较高位的牌。

玩法 第一圈，由庄家的左邻任意打出一张牌为基牌，其他人以逆时针方向拿出与基牌同花色的牌，没有时，可以将吃或垫牌，胜者，出下一圈的基牌。如此，直到手牌打完为止，共进行 6 个圈次。

得分 ①出最高位将牌的人得 1 分； 持有最小将牌的人得 1 分； 拿到将牌 J 的人得 1 分； 当“明牌”是 J 时，则给庄家 1 分（必须当此“明牌”花色确定为将牌时）；⑤分别计算每人在获胜圈次所赢点数（A——4 点，K——3 点，Q——2 点，J——1 点），得点数最多者得 1 分；⑥当庄家不承认“明牌”为将牌时，则给其他人每人 1 分。

如 上所示，一盘中，一个人一般最高只能得 4 分左右，所以，要进行几盘游戏，才会有人达到 7 分，即为一局结束。

注意 所谓出最高位的将牌，并不一定是 A，若



A、K、Q在桌牌中，则J也成为最高位的将牌；而持有最小将牌的人，同理，也未必一定是2、3之类。

## 13. 争 先

人数 3—8人，以5、6人最合适。

使用牌 52张(去掉王牌)，再准备另一副牌，从中取出红心A、方块K、黑桃Q、梅花J这4张，这4张称为“隐牌”，有其特殊用处。

序列 2、3、4……Q、K、A。排序列时，先把4张隐牌做为4个花色的标志排在桌上，排列的方法，不论横、直都可以。

筹码 开始时，准备好给参加者同数的筹码，而在发牌前，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。

目的 尽可能把自己的手牌打出去。又，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，而取回自己的筹码。

发牌法 抽牌决定第一个庄家，以后轮流做庄。庄家由自己左邻开始，一张一张把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，有6人参加而发7份手牌。象这样多出一份的手牌，我们称之为“多出的玩家”。又，因人数的关系，每人的手牌数目多少会不同，但没有多大关系。

所谓“多出的玩家”，乃是属于庄家所有的

牌。要是庄家认为自己的手牌不理想，则可和“多出的玩家”交换。但交换之后，若“多出的玩家”这一份比自己原有的手牌更差，则不能再换回来。庄家若对自己原先的手牌感到满意时，可把“多出的玩家”拍卖给其他参加游戏的人，并卖给拿出最多筹码“购买”的人。如无人想买，则“多出的玩家”在此游戏中就不使用。

玩法 由庄家左邻的人开始，往右转的方向依次出牌。首先由左邻的人拿出一张基牌，而其他人则顺序把和基牌同花色的牌排列去。但，并不是自由地出牌，而是由同花色的手牌中最低的牌开始出。

例如，首先出牌的人手中有红心K、红心6、方块10、方块9、方块3、黑桃7、黑桃2、梅花Q、梅花10这9张牌，拿出的基牌，各类中最低的有红心6、方块3、黑桃2、梅花10，则必须出这4张中的任一张。

接着，基牌拿出后，其他人出牌必须以同花色的递升序列来进行游戏。但并非一次只能出一张，有时，能适合此条件的牌有很多张，则可一次全部打出。如：基牌是红心6，下家有红心7、8、9三张牌，则可一起放在基牌之上。如此出下去，一直达到Q、K、A时，则该花色的牌的序列就算终了。A的后面并不是继续接上2，最后出A的人，再拿出一张新的基牌，接着下面的游戏。而因为有几张丢弃不用的牌（如“多出的玩家”交换而不使用的牌），所以，早晚会碰到大家都不能接下去的牌，而产生断牌。此时，在断牌前出牌的人，则再打出

一张基牌。

又，在出新的基牌时，一定要和前面的花色不一样，而且必须出同类牌中最低位（最小）的牌张。若在断牌前出牌的人，没有新的基牌可出时，就喊“帕司（pass）”，而把此权利让给靠他左边的人。

输赢 如有一人打完了所有的手牌，游戏即告结束，并由他获胜；其他人，必须把与自己所剩手牌张数同数的筹码拿给赢家。但在游戏中，如谁都无法出新的基牌，或4种花色的序列都完成时，而大家都还有剩下的手牌，就算是和局，也没有筹码上的输赢。

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牌中，则筹码在下盘游戏中仍保留在该隐牌上。

注意 第一张基牌很重要。如前例中第一张基牌是梅花10，则后面人只能出J、Q、K、A 4张，序列即已完成，而手牌中尚有梅花10以下的梅花牌，就无法打出了。

## 14. 5 · 10 · K

人数 2人以上。

使用牌 54张。

玩法 出牌法略同“捉黑A”等，但5、10、K三张牌在一起时具有特别的权力，它比任何单牌、对牌（除王牌一对外）和顺牌（顺牌必须5张以上相连）都要大；而“5、10、K”中又以同花

色一组的为大，在同花“5、10、K”中，又依次分为黑桃、红心、方块、梅花四个等级；而一对王牌又比任何“5、10、K”要大（但基牌为单张牌时，王牌只能用一张来管）；四张同点数的一组牌又可管住一对王牌以下的其它牌（基牌为单张时除外），四个2点一组的牌最大，以下依次为四张A、四张K……。

出基牌时还可以出“连对”，如：两张3和两张4连在一起；又可以出三张同点数的一组牌，同时可一并打出1—2张其它牌（俗称“三带一”、“三带二”，）。

王牌和2在此不能代替其它牌。

5、10和K为分牌，K算为10分。每一圈次的胜者应把该圈中出现的分牌拿到自己面前，以便计分。每一圈中，参加者每人可依序出多次牌，直至某张牌无人能管或不愿管时。

计分 先计算每个人的分牌分数；最先打完手牌者奖励20分，最后打完手牌者罚20分（负20分），然后把每人的得分记在纸上。下一盘由上盘最先打完手牌者发牌并先出牌。如此继续下去，直至有一人或几人达到了预先定好的分数线（如500分、1000分之类），即为一局结束。

4人游戏时，可分为两组对抗。同组2人得分合计。当一方两人已全部出完手牌，而对方两人仍有手牌时，则先出完手牌的一方得100分（满分），对方为零分；但下一盘应由负方先出牌。

## 15. 敲 三 家

人数 2人、3人或6人，这里主要介绍最有趣的6人玩法。

使用牌 54张。

分 组 取6张牌（3张红花色，3张黑花色），反面向上混合后每人拿1张。拿得同色牌的3人为一组，与另外3人交叉而坐。

发牌法 抽得牌点最大的人发牌。洗好牌后，将顶牌翻开，然后左邻切牌，使翻开的“明牌”处于中间。发牌应以逆时针方向，自右邻开始每人每次1张 每人共有9张手牌，分得明牌的人先出牌。

玩法 出牌规则和“捉黑A”相同，但因是3人一组的对抗，所以伙伴间要协作配合，尽量使己方人更先出完手牌，但不能用语言商量或暗示。牌的序列同“捉黑A”。

输赢 一般规定30分或50分为一局 盘数不限。首先得到规定分数的一方获胜。

计分 这是此项牌戏的关键。每盘中一方的最高得分为10分，最低为零分。其中最先打光手牌者得3分，第二个打光手牌者得2分；若第五、第六打光手牌的两个人不属于同一方，则第五个打光手牌的人得2分，若是同一方的两个人，则奖给第五名的2分归对方所有；若一方3人分别是第一、第二、第三个打完手牌，则此方可得10分（即所谓“10·0”），另一方得零分。应注意的是，当一

方打光手牌的次序分别是第一、第二、第四时，则只得 5 分，而不是 7 分，对方则是零分。

**坐车** 当一人打出手牌的最后一张（或一组）时，其他人均表示不管，无论这张（组）牌本身等级高低，则其尚有手牌的最近下家获得出牌权，所出牌可以是任何形式（单牌、对牌或顺牌均可），即所谓“坐车”。

**进贡和还贡** 一般情况下，最后两个打光手牌的人为下一盘的进贡者，最先打完手牌的两人吃贡者。第一个打光手牌的人称为“大贡”，可优先选择贡牌并先还贡。但一盘的得分为“10·0”时，得零分一方的 3 人必须全部进贡，另一方自然也是 3 人“吃贡”，此情况下还贡方在还贡时，必须牌面向下拿出若 3 张牌为同一点数的牌，则全部牌重新洗过，按第一盘的办法决定下一盘首先出牌的人，原进贡方不再进贡。

第二盘以下的各盘，首先出牌的人由下列三种情况决定：由“三先”先出牌。当第五、第六打光手牌的二人不是伙伴时，第五个打光手牌的人最先分得下一盘的手牌，可优先选择“还贡”的牌，同时获得该盘的首先出牌权，因此，称之为“三先”；第五、第六打光手牌的二人是伙伴时，首先拿过下一盘手牌的人先出牌；③当“10·0”时，进贡一方的 3 人可在取回“还贡牌”后协商，由其中任意一人先出牌。

**退贡** 退回的贡牌原则上由贡牌者本人拿回，但当进贡的 2 人不是伙伴时，只有“三先”的贡牌

才可退回。详见第一章中的有关规则。

2人玩此游戏时，由一人把牌发为6叠，每人负责相隔的三叠牌打法和6人时相同；3人玩时则每人负责两叠牌。2人和3人玩时，吃贡者必须先拿出“还贡”的牌。

## 16. 拱猪

这个游戏风行于全国大部分地区。据说聂卫平棋圣手谈之余，常以“拱猪”为乐事。

人数 3—6人。

使用牌 3人时54张，4人时52张（去掉大、小王或梅花2、方块2），5人时50张（去掉大、小王、梅花2、方块2共4张），6人时54张。

序列 黑桃、方块、梅花三个花色序列为A、K、Q……4、3、2；大、小王牌一般归入红心花色，序列为大王、小王、A、K……4、3、2。但为增加变化，也可以规定王牌为替牌，此时，若王牌做为基牌打出，必须同时声明代表何种花色，则这张王牌即成为此花色中最大的一张牌，在跟牌时，则是最小的一张牌。

分牌 ①“猪”牌，即黑桃Q，为负100分；“羊”牌，即方块J，为正100分；“加倍”牌，即梅花10，通常称为“变压器”。当“加倍”和其它分牌同在一人手中时，可使其它分牌的分数加倍：所有的红心牌都为分牌，共计负200分，其中5—10每张负10分，J负20分，Q负30分，K负40

分，A负50分，2、3、4三张牌无分，其作用见后文；

王牌做为红心计算时，大王为负70分，小王为负60分。

**玩法** 庄家向右逆时针方向发牌，每人每次 1 张，发完为止。打牌之前，应先检查一下自己的手牌，如有红心A、黑桃Q、方块J、梅花10，根据情况，可以拿出明放在桌面上成为“明牌”，并同时声明“明猪”、“明羊”、“明变（梅花10）”、“明红（红心）”。以上牌张成为“明牌”后，其分值立即翻倍。如黑桃Q即成为负200分，梅花10则变为翻4倍；其中，红心A成为明牌后，不仅其本身的分值加倍，其它所有的红心牌（包括王牌）无论在谁手中分值都随之翻倍。“明牌”在第一次以该花色为基牌的圈次中不能打出（只此一张时例外）。

每圈次中打出与基牌同类花色而最优位的牌获胜，胜者出下一圈次的基牌。每圈中的胜者，必须把该圈中出现的有分值的牌（包括红心2、3、4）拿到自己面前，以便计算分数。

如此反复，所有人手牌打光时即为一盘结束。

**计分** ①未得任何分牌为零分； 得到一张梅花10而无一张红心牌和猪、羊牌时，得正50分，若梅花10是“明牌”，则得正100分 若有梅花10和红心2、3、4中任一张，则为零分； 无“加倍”牌（梅花10）时，按其所得分牌的分值计分，如有黑桃Q、方块J和红心A三张，“猪”、“羊”的正负100分抵销后，得分仅为红心A的负50分； ④有“加倍”和其它有分值的牌时，先计算分牌之和，



再“加倍”计算，如同上例的三张分牌，加上成为“明牌”的梅花10时，分牌之和为负50分，再乘4，最后得分为负200分；⑤全红，一个人收齐了所有的红心牌（包括本身无分值的2、3、4）时，则原做负分计算的红心立刻变为正分。

**输赢** 事先规定一个分数线（如正负500分或1000分），无论打几盘，只要有一人（或几人）的累计得分达到了这一分数线时即为一局结束。得负分满规定分数者为输家，但若有人先得正分达到了规定的分数线，则其余的人无论得分（正负）多少，只要无人达到分数线均为输家。游戏原则是对输家要进行惩罚。一般习惯是：由赢家中任一人把牌洗好后，正面向上平置于桌面，然后输家用下颌将牌“拱”散，直到“猪”牌（黑桃Q）露出为止，即所谓“拱猪”。

又，也有4人玩两人一组游戏的，此时需要很好的配合技巧。注意：虽是两人为一组，但每人的得分是在分别算完之后再合并计算的，尤其在收“全红”时，所有的红心牌必须在一人之手，否则，即使只有一张红心2在伙伴手里，也按负分计算。

## 17. 傻瓜

这个游戏最早流行在波希米亚人中间，称之为“羊头”，实际是指“煮熟的羊头”。发展至今，已加入了浓郁的现代风格，牌戏名称也一变为“傻瓜”。

人数 4 人，每 2 人为一组。

使用牌 32 张（除去王牌和 2、3、4、5、6 共 22 张）。

序列 四个花色的 J 总是作为将牌，其中梅花 J 为最大的将牌。将牌序列 梅花 J、黑桃 J、红心 J、方块 J、A、K、Q、10、9、8、7；其它花色序列：A、K、Q、10、9、8、7。

点数 A——11 点，10——10 点，K——4 点，Q——3 点，J——2 点。

发牌法 以抽牌的方式决定庄家。庄家每次每人发 4 张，使每人有 8 张手牌。

将牌的决定在 8 张手牌中，同一花色的牌有 5 张以上的人，可以向其他人声明（并显示出来），此时，J 可以算做任何一个花色。而同花色牌最多的人有权决定将牌花色。若有张数相同者，则以点数多的人决定将牌；若都没有 5 张以上的同花色牌 则持有梅花 J 的人来决定将牌。

目的 在游戏中尽量出点数多的牌，而先获得 61 点的一方，就算赢家。

玩法 第一圈，由庄家左邻先出牌，接着以右转的方向每人依次各拿出一张以进行游戏。每圈若有和这一圈的基牌同花色的手牌，必须打出，没有的话，可以出其它牌或用将牌“将吃”。在每圈中打出与基牌花色相同而优位牌的人或将吃的一方为这一圈的赢家，须把这圈的 4 张牌拿到自己面前。

计分 游戏结束后，用下列标准来计分。决定将牌的一方： 获得 61—90 点时为一个局分；②达

到90点以上时为二个局分；③赢得所有的圈次时为三个局分。相反，若另一方得到上面所列、  
项所说的点数时，则分别给予二倍的局分。最先得到10个局分的一方获胜。

## 18. 王后和士兵

这是典型的适合二人玩的游戏。最早流行于北欧，19世纪中叶开始传入英、法，很快便风行世界。

人数 2人。

使用牌 两副牌64张（去掉王牌和所有的2、3、4、5、6共44张）。

优位序列 A、10、K、Q、J、9、8、7。  
在同一圈中，若出现两张同位数牌时，则先打出的一张获胜。

发牌法 二人轮流当庄。庄家发牌首先给对方，再给自己。发牌分3次：第一次每人3张，第二次2张最后发3张使双方各有8张手牌。余下的牌做为桌牌，反面放在中间。但要把最上面的一张翻开成为“明牌”，明牌的花色做为这次游戏的将牌。明牌另放在一边。

目的 尽量争取比对方高的分数。总分数由手牌得分和赢牌得分两部分组成。

玩法 庄家首先出牌，对方也可以出与基牌花色无关的其它牌。每圈中打出将牌和打出跟基牌同花色而处于优位者为该圈的赢家，可以在下圈中首先出牌。在一圈（每人出1张）之后，赢家和另一方

依次从桌牌中各取 1 张，使每人的手牌总保持在 8 张。

手牌得分 通过“声明”的形式获得。做出“声明”的条件是：在各圈的赢家从桌牌取出一张牌之前，如果手牌中能组成表 3 中任意一种组合时，即可把构成这一组合的牌张显示给对方看，从而获得各种规定的分数。但这种声明一次只能做一种。

表 3 手牌‘声明’得分表

“声明”的名称	手 牌 的 组 成	得 分
组 合	K、Q，是将牌花色时	40分
顺 牌	K、Q，同花色，但不是将牌时	20分
王后和士兵	将牌花色组成的A、K、Q、J、10	250分
双王后和士兵	由黑桃Q和方块J各 1 张组成	40分
4 张 A	黑桃Q和方块J各有 2 张时	500分
4 张 K	不分花色，有 4 张A即可	100分
4 张 Q	不分花色，有 4 张K即可	80分
4 张 J	不分花色，有 4 张Q即可	60分
将牌的7	不分花色，有 4 张J即可	40分
	有 1 张将牌的7时	10分

注意 不能把一张牌用同类的“声明”做二次以上的使用 但若形成新的组合 则可多次使用。如 在前一圈获胜时，手牌中有黑桃Q和方块J，即可“声明”，而得40分。几圈之后再次成为赢家时，手牌中又有了另外 3 张J，如此有了 4 张J，便可再次

“声明”而又得40分。

在游戏进行至只剩两张牌（即为“明牌”和另一张桌牌）时，便不能再用手牌的组合来做“声明”。此时，上一圈中的胜者拿“明牌”，另一张桌牌给对方。在此以后的各圈中，手牌中若有和基牌同花色的牌，必须打出；没有时则必须出将牌；二者都没有时，才可打出其它花色牌。

游戏中，每圈出现A和10时，获胜一方即把A或10取到自己面前而得10分。在最后一圈中获胜者亦可得10分。

计分 当所有的手牌和桌牌都打光后，即为一盘结束，计算双方所有得分。谁先取得1500分即获得一局的胜利。每局盘数不限。

“美国式结婚”和比游戏十分相似，但稍简单。

## 19. 钓鱼

人数 3人以上。

使用牌 52张（除去两张王牌）。

发牌法 首先用抽牌的方法决定发牌人，然后发牌人从他的左邻开始，每人各分1张，一直到牌发完为止。

目的 尽量把点数多的同位牌收集4张，以争取最高的点数。4张一组同位牌点数如下：

4张A——50点；4张K——40点；4张Q——30点；4张J——20点；4张数牌（2—10）——10点。此外，每组同位牌（不分花牌或数牌）均奖励10点。

**玩法** 首先要查看一下自己的手牌，如有 4 张一组同位牌就放在自己面前。游戏由发牌人的左邻开始，进行的顺序是向左转。当轮到自己时，要指着任何一个参加者说：“× ×，请把 × 牌给我。”明白地说出牌的花色和数字。被指名的人手牌中如有这张牌的话，就一定要交给他。这种请求成功的话，要牌人可以再向此人或其他人要另外一张牌；但失败时，就必须把要牌的权力转给左邻的人。每凑齐一组同位牌，就把它放在自己面前。但并不定每张牌都能准确地要到，要牌时，自己手中至少要有一张跟想要的牌是同位的才可。游戏中，要常注意别人所要的是哪种牌，由此类推对方手牌的内容，在自己有机会时要过来。

**计分** 获得点数最多的人就算是赢家。

## 20. 红 心

这个游戏之所以叫“红心”，是因为在游戏中，都尽量不赢得红心牌张。

**人数** 3—6 人。

**使用牌** 3 人时用 51 张（去掉梅花 2 和王牌）；4 人时用 52 张（去掉王牌）；5 人时用 50 张（去掉王牌和梅花 2、方块 2）；6 人时用 48 张（去掉王牌和所有花色的 2）。

**优位** 按牌的自然序列——A、K、Q、J……

3. 2.

**发牌法** 抽牌决定庄家，然后以右转的顺序每

人各当一次庄家。庄家负责发给每人同数的手牌。

**玩法** 第一圈由庄家打出任意一张基牌，其他人有和基牌同花色的牌时必须跟出，没有时，则可跟其它花色牌。每一圈中，打出与基牌同类而且是最优位的牌的人，可以出下一圈的基牌。如此继续下去，直到手牌打光为止。

**计分** 红心的数牌每张为负10分，J为负20分，Q为负30分，K为负40分，A为负50分。

每圈打出最优位牌的人，必须把这圈中出现的红心牌拿到自己面前，每盘结束后算分。得红心牌负分最多的人算输。但若单独一人收齐了所有的红心牌，则此人成为赢家，其他人全部为输家。

## 21. 24 点

这项游戏可以提高人的反应敏捷能力和计算能力，尤其对青少年的智力发展非常有益。

**人数** 2人。

**使用牌** 54张，每人27张。

**玩法** 分好牌后，把手牌反面向上握在手中，然后，各从上面取2张同时放在桌面上翻开并开始默算。谁先算出结果即可喊一声“成了”，并随即向对方阐明运算方法。若无误，就可以把这4张牌全部取回，放在自己的手牌下面。如此反复，最后哪一方手牌用光即是输家。

**计分** A为1点，数牌即为本身所标明的点数，J——11点，Q——12点，K——13点，大、小

王牌均为24点。摆出的4张牌，可用其各自的点数进行加、减、乘、除运算，最后得数为24点时即可。运算时，每张牌只能用一次，但某二张或三张牌的运算结果仍可与余下的牌再次运算。若双方均不能算出，或双方同时喊出“成了”，就各自取回自己出的牌，再另外取出两张牌来。

举例：J、4、Q、6四张 运算： $Q(12) - J(11) = 1$   $4 \times 6 = 24$   $1 \times 24 = 24$  又如：大王、K、Q、A四张  $K - Q = 1$   $1 \times A(1) = 1$   $1 \times \text{大王}(24) = 24$

注意 两人必须同时出牌，同时不得偷看将出的牌。

## 22. 2 · 10 · J

人数 3、4人到6、7人。

使用牌 54张。

发牌法 庄家从他的左邻人开始发牌，每人4张，剩余的牌留做桌牌放在桌子中央，只有最上面一张牌扣着放，其余的牌面向上放好。

玩法 事先约定牌的点数，规定减点与加点的牌张。 减点牌。只有黑桃中含有减点牌。有黑桃A者减15点，有黑桃2、10、J者各减10点，有黑桃K、Q者各减5点； 加点牌。将牌和平牌（除黑桃和将牌之外的其它两门花色）中都含加点牌。有将牌2、10、J者各加10点，有将牌A、K、Q者各加5点，有平牌A、K、Q、J、10



者各加 1 点。

以上的加减点各为 55 点，正负点正好相等。但这个点数在游戏过程中没有什么意义，只在最后计算得分时使用。

如果一个人同时得到黑桃 A、2、10、J、K、Q 这 6 张减点牌，就将减点变为加点，其他的人作零分计算。

假如将牌中 2、10、J、Q、K、A 6 张牌为一个人同时得到，加点变成减点，其他人也作零分计算。

将牌花色可以按红心、方块、梅花的顺序轮换选用，反复 3 次，共进行 9 次后计算胜负。

将牌选定后，由坐庄家左边的人首先出牌。第一张牌不能出黑桃和将牌，只能从其它两门花色中选出一张牌做基牌。如果出了黑桃和将牌，只能作为垫牌处理，不管有多大，都只能扣到桌上去，不能去赢别人的牌。这样，其下家打出的牌就成了基牌。

跟着基牌出牌的人，只能出与基牌花色一样的牌。基牌是方块就只能跟着出方块，基牌是梅花就必须跟着出梅花，如果没有，就垫一张别的牌。

每人都打出一张牌之后，就比较一下牌的大小，谁的牌最大，谁就赢得这一圈牌。

这时，每个人手里只剩下 3 张牌，由赢牌的人开始，每人再从桌牌上抓起一张牌来，使手里的牌重新成为 4 张。抓好牌后，再由赢牌者打出一张牌做下一圈的基牌，其他的人跟着出牌。

从第二圈起，基牌可以是任何花色。如果跟出牌的人没有与基牌同花色的牌出，可以用将牌将吃，也可以用黑桃 A 来赢牌。也就是说从第二圈起，牌中最大的是黑桃 A，其次为将牌、基牌和其它牌。

黑桃 A 也是黑桃牌之一，所以如果基牌不是黑桃时，你应该跟着出与基牌相同的花色牌，只有在你缺少基牌花色时，才可以用黑桃 A 赢牌，这一点是应该明确的。

这样连续不断地打下去，直到桌牌与手牌全部用光，才算游戏的结束。然后根据前面所讲的计点办法，计算每个人的得点数。要想获得胜利，当然最好的办法是避免拿到减点的牌，而想法多拿加点的牌。

由于这项游戏比较复杂，所以必须掌握一定的技巧，才能去获得比赛的胜利。

**减点黑桃的用法** 当你手中拿到要减点的黑桃牌时，应想办法把它们尽快处理掉，以便减少减点数。如果别人出的基牌是红心，而你正好手中没有红心，有黑桃 4 与黑桃 10，因为黑桃 10 要减点，你就应该出黑桃 10 而把黑桃 4 留下，这样黑桃 10 作为垫牌比红心小，你的减点牌就被别人赢回去了。

还要小心拿到黑桃 2，虽然这张牌对胜负的力量很小，但算点时却要减 10 点，因此当基牌是黑桃时，就要不失时机地拿出去处理掉。否则，等别人都没有黑桃时，轮到你出黑桃 2 做基牌，仍可能成为最大的牌。

大、小王的用法 从第二圈开始到结束，拿大、小王的人如果轮到自己出基牌，可以打出大王或小王调将。这时候凡有将牌的人都必须跟着出将牌。

如果跟着别人的基牌出大、小王，或者到最后一圈作为基牌出大、小王，都当最小的牌处理。

做“2·10·J”这个游戏虽然看起来很复杂，但其规律性并不难掌握。只要熟练地掌握一些技术，玩起来就可以得心应手。为了给读者提供一些参考内容，下面介绍几方面的注意事项：①将牌中最小的牌张2，能胜过基牌中最强的A，而基牌中最小的2，又能胜过将牌以外的最强牌A、K等。这是要牢牢记住的；黑桃A与将牌A等大牌，在使用时一定要使其发挥最好的效率。如果基牌是将牌，而自己手中又没有将牌，就可以用黑桃A来赢回这些将牌，特别是看到打出的牌中有含点高的将牌时，使用黑桃A就显得更为必要。所以虽然黑桃A是减点牌，有时也是很有用处的；③在大、小王调将牌时，黑桃A比大王和小王都要小，所以这时候如果你手中没有将牌，就应不失时机地把黑桃A送给别人，从而可以少减点；黑桃牌的使用一定要多考虑。如果有机会把减点牌垫出去，就要先垫A、J、10等大牌，然后考虑垫掉2。反过来，如果有机会把6张减点黑桃都赢到手，也不要放过机会。因为这时这些牌不但不会减少你的点数，还会给你加上55点；当出现不是将牌的基牌时，如果手中没有与基牌一样花色

的牌，就可用将牌将吃。将牌如果有 2 和 10，当然先用 2 而不用 10，因为 2 和 10 都是加 10 点。

## 23. 起 伏

人数 2 人以上。

使用牌 40 张（从 A 到 10 各 4 张）。

发牌法 庄家牌面向上从左邻人开始发牌，每次发 1 张，一共发两张。另外每人拿出 10 个筹码放在桌上。

玩法 看庄家分来的牌，如果两张合计是 5（15 也一样）就算是“起来”，从桌上的筹码堆里拿一个放在自己的面前。

如果两张牌加起来数字为 10（或者为 20），就算是“伏了”，从自己手中再交出两个筹码放在桌上的筹码堆里。

若两张牌合计为 2（12 也可），就算是“吃饭”，从桌上拿回 5 个筹码。

如果两张牌是同位数，就有权再要一张牌。如果第三张也是同数牌，就算是“三星高照”，可以赢得桌上的全部筹码。

已经“起来”过一次的人，如果面前的牌与手中的牌点加起来达到 50，就算是“再起”，可赢得桌上的所有筹码和已经“起来”者的一半筹码。

牌全部分完，就算一盘牌的结束。

## 24. 红军 · 黑军

人数 以 4 人为最合适，6 人也可，人数一定要是偶数。

使用牌 53 张（大、小王任选一张）。

发牌法 庄家先把王牌拿出来，将其它 52 张牌洗好后，人数是 4 人就各发 4 张，如果是 6 人就各发 6 张，把王牌加在剩下的牌中，将牌重新洗好，把牌面向下扣在桌子当中作为桌牌。

玩法 参加游戏的人分成红军与黑军两部分，互相决胜负，哪一方夺得对方的牌多，就是赢家。也可以根据取得牌点的多少来决定胜负，这些都在游戏前事先约定好。

另外，要事先商定牌的大小。通常可规定为黑桃胜方块，方块胜梅花，梅花胜红心，红心胜黑桃，也就是说红牌与黑牌获胜的机会相同。红心 A 能胜过所有的梅花牌，而梅花 A 也能胜过所有的方块牌。

记清这些规定后，先由坐庄家左边的人开始，一边从自己手中打出一张牌，一边从桌上翻开一张牌，比较一下两张牌的大小。如果出的牌大，就把桌上翻开的牌拿回放在自己面前；如果翻开的牌大，手里打出的牌小，就把刚打出的牌收回放在自己面前。总之，哪张牌小就把哪张牌放在自己的面前。例如打出的一张牌是梅花，翻出的牌是红心，就把那张红心牌收回。

如果出的牌和翻开的牌都是同一花色，因为没法分别大小，所以可将两张牌都作为废牌放在一边。

游戏进行到从桌牌中翻出那张王牌为止。

然后，事先约定好的红、黑双方彼此交换同数的牌张，即黑军给红军自己得到的红色牌，而红军则要从自己所得到的黑牌中给红军相应的牌张数。对等交换之后，还有多余牌的是赢家。也就是说，黑军给红军10张红色牌，红军也得给黑军10张黑色牌。

如果以计点来决胜负，则可将K、Q、J作15点计算，其它牌按牌面数字计算，谁的得分少，谁就是输家。

## 25. 60 点

人数 3人。

使用牌 36张（拿掉大、小王和5、4、3、2各4张）。

发牌法 庄家从坐左边的人开始发牌，先发给每人4张，再给每人3张，最后又是每人发4张，使每人手里的牌张数都是11张，剩余的3张牌扣在桌子中央做场牌。

这个游戏需要用筹码，发牌前就要先把筹码平均分配好，然后每人在游戏开始之前用筹码下注，下注多少都不受限制。

玩法 开始进行游戏之前，必须约定好牌的大小顺序与得点数。

牌的大小顺序为 A、10、K、Q、J、9、8、

7、6（2—5已拿掉，故6是最小的牌。A的后面是10，这一点一定不要忘记）。

牌的点数可以这样来计算，有A者（包括黑桃A在内）算11点，有10者算10点，有K者算4点，有Q者算3点，有J者算2点，其它的牌全都为零点。

游戏开始，每个人根据自己手中牌的情况，判断能不能得到60点以上，并宣布自己预测的分数。结果预测得最高分的人成为做庄者，与另外两个人决胜负。例如，3人预测分分别为65点、70点、75点，则预测75点的人获得做庄权，其他两个人组成联盟，设法使预测高分者不能达到自己的目的。

预测高分者获得做庄权后，可以拿起扣在桌上的那3张场牌放在手中，然后从手巾换出不需要的三张牌放在一边做废牌。同时，由庄家选定一门花色做将牌。

首先由庄家左边的人打出一张牌做基牌。下一家跟着出与基牌花色一样的牌。如果没有，可以出将牌将吃，也可以垫出一张其它花色的小牌。在打出的3张牌中，谁的牌最大，就可以把其中有点数的牌拿回来放在自己面前，其它牌做为废牌放到一边。出最大一张牌的人，同时获得出下一张基牌的权力。

如此进行11次，每人手中的牌都出光之后，计算点数来决定胜负，如果庄家超过60点，就是庄家赢。达不到60点，就是庄家输。

庄家事先预测的得点数与胜负无关，也就是说

即使庄家预测可得75点，而实际只得到65点，也应算庄家赢。

**注意** 没有和基牌同花色的牌时，只能有两种选择，要么垫牌，要么用将牌将吃。垫牌是没法胜过基牌的，即使你是A，也不能胜过基牌的6。相反，你拿最小的将牌6，却可以强过基牌的A。

**输赢** 在一局牌开始之前，每人都可以先用筹码下注。如果预测者达到了自己预测的点数以上，就可赢回对方全部的下注筹码，并且每超过预测点数1点，就可以再从对方手中赢回1个筹码。

但是，如果预测者达不到预测数，就不能赢回对方的下注筹码。若在60点以上，则每超过1点对方付给1个筹码。若在60点以下，就要按对方下注的筹码数付给相同的数字。

## 26. 司令

**人数** 3—7人（以4人最为合适）

**使用牌** 54张。

**发牌法** 庄家从坐左边的人开始，发给每人4张牌，其余的牌留为桌牌放在桌子中央。除最上面一张牌牌面向下外，底下的桌牌全牌面向上放好。桌牌的张数要求用游戏人数能除尽，如不能除尽就事先拿掉几张无关紧要的小牌。

**玩法** 从参加玩牌的人中间选出一个人当司令。不管是谁，只要认为自己能得到的画牌（K、Q、J）比别人多，就可自告奋勇当司令。其他的



人则组成联合军与司令决战。

游戏开始，由司令选出一门花色做将牌。但黑桃不能做将牌，只能从方块、梅花、红心三门花色中选一种。

首先由司令出牌做基牌，后面各家必须跟着基牌的花色出。如果没有这种花色，可以垫掉没用的牌，也可以拿将牌将吃。谁的牌大，谁就赢得这一圈牌。

牌的大小是事先规定的，顺序为大王、小王、黑桃A、将牌、基牌。所以能胜过基牌的有大小王、黑桃A和将牌。基牌中 A 最大，以下为K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2。

大、小王可以不受限制地随便使用，不管基牌为什么花色都可以出它们。但黑桃A的使用则要受限制，即基牌是黑桃以外的其它花色时，如手中有与基牌同花色的牌，就不可以出黑桃A，只能跟出那种花色的牌。在基牌为黑桃时，如果手中黑桃只有一张黑桃A，也必须拿出去。

每人从手里打出一张牌之后，就只剩下3张牌了。这时再每人从桌牌上抓一张。因为牌面向上，所以不难记住谁拿到了什么牌。

从第二圈起，由赢得上一圈牌的人继续出牌做基牌，其他人也跟出同花色牌。如没有，可垫牌或将吃。

桌牌用完后，继续打完手里的牌。直到大家手里的牌出光，游戏就算结束。

最后，根据获得的画牌多少来决定胜负。如果

司令赢得的花牌（K、Q、J）张数达到了预定数，司令就算胜利者。如果司令的画牌数没达到预测数，联合军就获得了胜利。

## 27. 最后一张

人数 2人以上，越多越好。

使用牌 54张。

发牌法 庄家从坐自己左边的人开始发牌，每次发给每人1张，一共发4张。剩余的牌扣着放在桌子中央做为桌牌。

玩法 首先规定牌的大小顺序，一般来讲最大的是大王，其次是小王，以下是A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2的顺序。

由坐庄家左边的人开始，从发得的4张牌中，任意打出一张牌做为基牌，以下的人必须跟出同花色的牌。例如，基牌是红心，其他的人都要出红心。如果手中没有与基牌同花色的牌，就要从桌牌上翻牌，一直翻到出现相同花色为止。翻出来的所有不同花色牌都必须收回到手里。

当每个人都出完与基牌相同花色的牌之后，比较牌的大小，谁的牌最大，谁就获得出下一圈牌的权力。

在这样进行后，有人手里只剩下两张牌，如再出一张，手里就只剩下一张了，这时候应该向大家发出警告，宣布手里的牌只剩下“最后一张”。

如果这个人出的牌得到胜利，就获得出下一次

基牌的权力，把最后的一张牌从手里打出去做基牌，这个人就是胜利者。因此，当听到有人发出“最后一张”的警告时，其他的人要设法打出大牌来压住发警告者的牌，掌握下一次出基牌的权力。

但是，光夺回出基牌的权力还是不够的，如果这时你出的基牌花色正好与发警告者的最后一张牌花色一样，发警告者还是可以打出最后一张牌而获得胜利。因此，只有善于判断别人手里牌的花色是什么，才能打出使别人为难的牌来。

黑桃 A 在这个游戏里也是一个重要角色，因为除了大、小王之外，就数它最大。不但在出黑桃花色时它可以是最大的牌，而且在基牌为别的花色，而你正好缺这类花色时，也可以打出黑桃 A 赢得出牌权。

大、小王是最大的牌，它们可以当作各种花色牌出，因此，如果手里拿有大、小王，一定要作最有效的使用。一般来讲，在发出“最后一张”警告时出大、小王是最有效的。另外一种有效的用途是在别人发出“最后一张”警告时去盖住发警告者的牌。

在游戏进行中，如果桌牌用光而手里的牌还没有打光，就把已经用过一次的废牌重新洗好再用。

另外，如果有犯规的情况，可以用增加 5 张牌的方法来加以处罚。凡手里有与基牌同花色牌却去翻桌牌者或者翻两张同花色牌者以及忘记说“最后一张”者都属犯规，均可按上述规定加以惩罚。

## 28. 轮 回

人数 13人以下。

使用牌 13张(从A到K各一张，并且要求4种花色的牌都有)。

发牌法 庄家将牌洗好后，牌面向下发给每个人一张牌。余下的牌放在桌子中央做桌牌。

玩法 发牌前就要决定用某一张数字牌做“丧门星”，谁拿到它谁就是输家。

庄家发好牌后，每人都不要看自己分到的牌是什么，而要把它在桌子上扣着放好。

坐庄家左边的人，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两张牌中抽走一张。转一圈后，庄家手里的牌变成两张，就问坐自己左边的人要不要换牌，如果回答说不要换牌，就让其从两张牌中抽走一张。

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，然后让庄家左边的人从桌牌中抽一张。最后大家一齐把牌翻开，“丧门星”在谁手里谁就是输家，而坐其右边的人为赢家。如果任何人都没“丧门星”，算庄家赢牌。

## 29. 画 乌 龟

人数 2人以上，人越多越有意思。

使用牌 53张(从大小王中任意选一张作这个

游戏的主人公)。

**发牌法** 庄家洗好牌之后，从坐自己左边的人开始顺序发牌，每次发 1 张，把牌扣着放（即使牌面朝下），53 张牌全部发完。由于人数可多可少，所以每人所分得的牌也可以多一张或少一张，不影响游戏的进行。

**玩法** 首先各人看一看分到自己手中的牌，只要有两张数字相同的牌，不管是黑桃、红心，还是方块、梅花，都可以拿出来放在桌子上。如果有 3 张同数的牌，也只能放下两张，多余的一张要留在自己手里，不可放到桌上。

等大家都做好之后，庄家就在别人看不见自己手里牌的情况下，把牌扣着让坐左边的人抽走一张。下一家抽到牌后，就看一看这张牌和自己手里的牌数字是否相同，如果两牌数字相同，就可以凑成一对放到桌上去。如果没有相同的牌，就把抽到的牌和自己手中原来的牌放到一起，再给坐自己左边的人抽一张牌。

这样，顺时针方向顺序进行，遇到两张同数的牌就放在桌上，所以每人手里的牌会逐渐减少。谁手里的牌先被抽完，谁就是胜利者。因为只有一张王牌（大王或小王），所以到最后就会留在一个人的手里，这个人就是输家。对输了的人，可用画乌龟的方法加以惩罚。输了第一盘，画上乌龟身子；输第二盘，画上乌龟头；输第三盘，画上乌龟尾巴；然后分别画上乌龟的四条腿和两只眼睛。如此继续，输牌达到第九次时，乌龟就画成了。

玩这个游戏时，如果那张王牌在自己手中，就要想办法让自己的下一家把它抽走，要以自然的态度把王牌放在对方可能抽的位子上。

应该注意，每个人拿出的同数牌都应单独放在自己的面前，假如慌忙中放错了牌，如将红心 2 与方块 3 当作一对放到了桌上，则最后就剩下一张王牌、一张 2 和一张 3。这时必须检查每个人放到桌上的牌，查出是谁弄错了，谁就算输了这一局。

这个游戏还可以变着花样来玩。例如，可以采用以下类似的玩法：抽老 K。放上大小王，可将大小王作为相同数配成一对，牌的张数仍然是 53 张。最后手里剩下一张老 K 的人是输家；抽杰克。放上大小王作一对，抽出一张 J 不要，用其余 53 张牌玩，最后手里剩下一张 J 者是输家；（上述两种玩法，主要用于大小王出现记号，不能再充做主人公时，采用的替换主人公玩法。）抽任意一张牌。从 54 张牌中间随便抽出一张牌来，也不让任何人看见，然后大家在不知道少了一张什么牌的情况下来做这个游戏，最后手里剩下一张牌的人是输家。

## 30. 淘 金

人数 2—4 人。

使用牌 52 张（除去大、小王）。

发牌法以 4 人玩法为例。庄家首先抓牌，顺时针方向每人抓一张，从第二轮起，坐庄家对面的

人（通称为星家）不再抓牌，其余 3 人照常抓牌，直到庄家抓第十张牌时，星家才抓第二张牌。这时候，除星家手中为两张牌外，其他 3 家手里都有 10 张牌。

**玩法** 这是一种与打麻将相类似的玩法，但数字间的组合要求严格得多，即 A、2、3 可组合为一组，4、5、6 为一组，7、8、9 为一组，J、Q、K 为一组，每一组之间不可相互组合，即不能组合为 3、4、5，或 6、7、8，或 Q、K、A 等，但碰的坎子牌可以作为一组，如 2、2、2，J、J、J 等都可作一组看待。数字 10 不能与其它牌进行组合，只能和其它牌一样用来作将牌。在所有的牌中，A、K 为赢牌的必备牌张，故称这两个数字的牌为“金牌”。

等大家都抓好牌之后，由庄家从桌上抓起第十一张牌，这时如果手里除有一对将牌外，其余的牌都已呈规定的组合形式，并且具有“金牌”，就可以宣布“和”牌。

例如，手中的牌为 A、2、3，4、5、6，4、5、6，10、10，或者为 A、2、3，6、6、6，8、8、8，J、J，或者为 3、3、3，4、5、6，7、8、9，K、K，等等，都是和牌。

如果手中的牌和不了，就必须打出一张牌，使手中的牌仍保留为 10 张。这时，坐庄家左边的人根据自己手中牌的情况，可以吃进庄家打出的牌，也可以不吃牌而去抓一张新的牌张，然后再看手中的牌能否“和”，如果不能够和，就接着打下去。

星家因为手里只有两张牌，所以不管是否有金牌，只要这两张牌能与别的牌配合成一组（包括 3 张同数牌），就可以宣布“和”牌。

在游戏开始前，参加者可以互相商量，作出一些规定计算和牌的得分多少。如“清一色”（和牌为同一类花色）、“一条龙”（和牌中有 A 到 9）、“姊妹花”（和牌中有相同的组合）、上星（星家持金牌和牌），等等。

如果是庄家和了牌，则有权继续坐庄，直到别人和牌为止。

2 人或 3 人的玩法与 4 人玩法相同，只要取消坐星位的人就可以了。

在这个游戏中，由于缺金牌就不能和牌，所以当手中的牌没有 A 或 K 时，就要尽量多抓牌，争取尽早把金牌抓到手。不但要把多余的非金牌打出去，而且要放弃吃进非金牌的机会。竞争是围绕金牌来展开的，所以这个游戏被称作“淘金”。

## 31. 假 牌

人数 3—13 人，7、8 人最合适。

使用牌 52 张（除去大、小王）。

发牌法 做庄者从坐自己左边的人开始，扣着把牌发给每人一张，直到分完为止，各人手中的牌多一张少一张都没有关系。

玩法 庄家最先出牌，第一张选出 A，然后一边说声“A”一边将牌扣着放到桌上，坐庄家左边



的人要跟着出 2，再下一家出 3，跟着各家按 4、5、6、7、8、9、10、J、Q、K 的顺序，一边说出牌数，一边把牌放到出过的牌堆上。出牌时都是使牌面向下，可不必让人看见出的是什么牌。每次出到 K 之后，再从 A 开始。只要数字顺序对就行，不受花色的限制，也就是说，红心 2 可以接着黑桃 A 出，梅花 8 也可以跟着方块 7 出，最先出完牌的人是胜利者。

在轮到自己出牌时，如果手中没有该出的数，比如前边的人出了 9，而你手里没有 10 跟着出，就可以喊“通过”，放弃自己的出牌权力，让下一家接着出牌。但如果自己老是弃权不出牌，手里的牌就会比别人多，最后仍会输掉，所以有时可以冒冒风险，用出假牌来蒙混过关，以图尽早出光手里的牌。

举例来讲，现在轮到你出 5 而你手里没有 5，就可以用自然的表情，随便抽出一张牌来，假设是 8，你口里说“5”，然后把 8 扣到已经出过的牌堆上去。这时候，如果有人怀疑你这一张牌有问题，就可以说：“假牌！”这样一来，你必须把这张牌翻过来给大家看。若发现出的牌真是假牌，被揭露的人必须把桌子上已经出过的所有牌都拿回去（也有只要求拿回那张假牌的）。

相反，如果发现出的牌是正确的，那么怀疑别人出假牌的人要受到相同的处罚，将桌子上已出过的牌全部拿回去（也有只拿被怀疑的那一张牌的）。

如果没有人怀疑你，所出的牌就算安全通过

了。

如果有两个以上的人都叫了“假牌”，就以先说的人为主。

在叫“假牌”以后，按已轮到的数字继续进行游戏。假使在出 7 时有人叫“假牌”，如果那一张牌真是假的，就从 7 开始继续进行。如果是正确的 7，就从 8 开始继续游戏。

这样进行到 K 后，重新从 A 开始，但如果第一次出牌的庄家没有 A，可以由庄家决定任何一位数开始，但以后仍要以 K 为一个段落，继续从 A 进行。

## 32. 接力游戏

人数 2 人以上。

使用牌 52 张（除去大、小王）。

发牌法 把所有的牌都牌面向下，然后每人抓一张，将 52 张牌全部平均分配完。

玩法 只要不犯错，是翻牌越快越好的简单游戏。但要求参与者判断准确、反应敏捷，否则，是不容易获得胜利的。

每人将自己的牌牌面向下拿好。在喊一声“预备——翻”的同时，翻出一张牌放在自己的面前。

如果看到翻出的牌为 A，就把它尽快地放到桌子中央去。以后则不管牌的花色如何，在 A 上分别放上 2、3、4、5、6、7、8、9、10、J、Q、K，一轮放齐后，再从 A 开始一直放到 K。翻

开时动作越快越好，看到可用的牌，就迅速放到桌子中央的牌上。如果不是可用的牌，就把它重叠放在自己面前已经翻出的牌堆上。

等手里的牌都翻过一遍后，就将面前已翻过的牌重新拿起，按照前面所讲的要求，反复地翻下去，直到手里的牌用完为止。

如果把可用的牌错放到已翻过不用的牌堆上，就不能再拿起来用，动作越快，则越有意思。谁先用完手里的牌，谁就是赢家。

为了增加兴趣，还可以把放牌的顺序倒过来玩，即最先放上K，然后分别放上Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2、A。一轮放完后，再以从K到A的顺序放牌。

### 33. 抢 衣 服

人数 没有限制。

使用牌 52张（除去大、小王）。

发牌法 庄家从坐自己左边的人开始顺时针方向来发牌，每次发给每人一张直到全部发完为止。

玩法 各人检查自己所分到的牌，看看手中的牌是否都能配成对，2张和4张都可以，谁先收集到同数字牌，谁就是胜利者。

根据所分到的牌，决定自己收集什么牌之后，就把手里的牌扣在桌上，有规律地将牌放在自己面前，可以放成一排，也可以放成两排或三排，但以方便自己记住什么牌在什么位置为好。同时还要注

意防止被别人看清你的放牌规律而要走你所需要的牌。

游戏开始时，庄家可以从任何人的手里取走一张牌，如果这张牌与自己手巾的牌数字相同，就将同数牌拿给大家看，然后公开放在自己面前作记分的依据，已公开的牌别人不得拿走，收集到第三张相同数字的牌时，可以与已公开的牌放到一起，收集到第四张相同数字时，再与前 3 张牌放到一起。如果要来的牌与自己手中的牌不同数，就放回原处。在取得同数牌后，可以继续任意取别人的牌，并且可以不受次数的限制继续取下去。

下面由坐庄家左边的人取牌，如此依序进行。

手里的牌放好位置之后，从始至终不可再改变，如果改变就算犯规。

得分的计算法可事先约定，如 4 张到齐者得 20 分，2 张到齐者得 10 分。

最先用完手里牌的人，可以得到 10 分的特别奖。但如果他在所有人中间已经是最高得分者，就不再给予奖励。

要等所有人手里的牌都配齐才算一盘牌结束，然后计算各人的得分。

如果第一次发牌时手里就已经有四张相同数字的牌，就应立即公开，以免被人要走。

游戏可以事先约定一个目标分数，可以是 100 分，可以是 300 分，谁先达到这个目标，谁就是赢家。

## 34. 接 龙

人数 3—8 人。

使用牌 52 张（除去大、小王）。

发牌法 庄家从左手边的人开始发牌，每次发给每人一张，直到全部的牌发光为止。由于参加游戏的人可多可少，所以每人手中的牌也可差一张，不影响游戏的进行。

玩法 庄家从自己手中拿出一张数字为 7 的牌摆在桌上，不管是黑桃、红心，还是方块、梅花都可以。如果没有，就说“通过”，让下一个人出牌。假设有方块 7，打出去以后，下一家只能跟出方块 6 或方块 8，如果没有就弃权。但是如果你手里有其它的 7（黑桃、红心、梅花都可以），可以拿出来与已出过的方块 7 并列放一起。

如此以 7 为中心，用同花色的牌从两头分别接下去，向下为 6、5、4、3、2、A，向上顺序为 8、9、10、J、Q、K，从 A 排到 K 为止。

在进行游戏前，可以规定每人弃权的次数，超过规定次数者判负。也可以用筹码作记号，即发给每个人规定数字的筹码（一般 3—5 次，每弃权一次，就交出 1 个筹码，筹码用光仍无牌可出者，就算失败，应把手里的牌全部拿出来。

谁最先用完手里的牌，谁就是胜利者。

另外，也有先把所有的 7 排列出来后进行接龙的方法，也有完成一个花色接龙后，再进行第二种

花色接龙的方法。但不管用哪一种方法，手中的牌越接近数字 7 越好，相反，有 A 或 K 的人则不利。

与此相类似的玩法，可以在牌中加上大、小王，而且大小王具有优越条件，它们可以顶替任何一个数字放到龙里头去，从而迫使拿有这张牌的人将牌打出来。例如你手里有红心 3，但前面红心 4 总不出来，使你的红心 3 接不上，这时你就可以放上一张王牌，强迫红心 4 出来，你就可以再出红心 3 了。

## 35. 换 衣 服

人数 4、5 人。

使用牌 52 张（除去大、小王）。

发牌法 如果是 4 个人就各分 6 张，是 5 个人就各分 5 张，是 6 个人就各分 4 张。剩下的牌放在桌子中央作桌牌。

玩法 由庄家开始，从手里打出一张牌，再从桌上翻开一张牌，如果是同花色的牌，就可以将打出的牌和翻开的牌收回来放到自己面前。如果翻出的牌和打出的牌花色不同，就放在桌边作为废牌。庄家打牌后，再由坐庄家左边的人继续下去，如此依序进行。

这个游戏还可以先决定将牌，有将牌就能使游戏进行得更有意思。

从手里打出普通牌后，如果翻出的是将牌，两张都当废牌放在一边。

从手里打出将牌，而翻出的牌是普通牌时，可以把两张牌都收回。

从手里打出普通牌，翻出的也是普通牌，则看花色是否相同，如果花色一样，就收回这两张牌；如果花色不同，就作为废牌放到一边。

从手里打出将牌，翻出的牌也是将牌，可以把两张牌都收回。

这样一直进行到手里的牌用完为止，最后收回的牌最多者是赢家。

## 36. 贴胡子

人数 3—13 人。

使用牌 13人玩时用52张（除去大、小王），每减少一个人，就减去4张同数字的牌，使参加游戏的人数与牌的组数相等，即平均每人4张牌，而且都能获得相同的4张数字牌。例如有6个人参加游戏，就可以用A、2、4、8、10、J等各4张，一共24张做这一次的使用牌。

发牌法 将洗过的牌，每次发1张，一共分发4次把牌发完为止，发牌时扣着放，不让大家看见发的牌。

玩法 根据分到自己手中的牌，选择自己准备收集的一张牌之后，就可以把不要的牌传给下一家。只要庄家发出“开始”的口令，各人就把自己不打算要的一张牌交给坐自己左边的人，这个动作是全体参加游戏者同时做出。经过多次反复进行，

直到有人手中出现 4 张牌数字都相同为出。

最先拿到 4 张同样牌的人，一边把收集到的牌放到桌上，一边立即摸一下自己的鼻子。其他人见了也必须马上跟着摸鼻子，反应慢者就是输家，可用纸条贴在脸上作胡子。

## 37. 攀 比

人数 2人以上，以 4 人为佳。

使用牌 52张（除去大、小王）。

发牌法 庄家从坐自己左边的人开始发牌，每次 1 张，将 52 张牌全部分完。由于人数的区别，每人手中分得的牌多一张少一张都没有关系。

玩法 由坐庄家左边的人首先出牌，可以打出任意一张牌，同时说“我一张”。下一家出牌必须是花色不同但数字一样的牌，同时说“我也有一张”。再下一家按同样要求出牌，在打出与前两张牌数字相同的牌时，说一声“你们有我也有”。出第四张同数字牌的人则说“还有一张在这里”。这样，轮着你一张我一张地进行下去。

例如，最先出的是方块 5，以后出牌的人不论是黑桃、红心还是梅花，都要出 5 的牌。待同数的 4 张牌到齐后，最后出牌的人就把 4 张牌移到一边，另外出一张牌。

轮到自己时，如果手里没有与桌上打出的牌相同数字的牌，就叫“通过”，由下家出牌。即使有两张同数的牌，一般也不能同时出两张，只有在别



人都无牌可出时你才能出第二张。这样，最后出完手里的牌者就是胜利者。

## 38. 赌 场

人数 2人以上(4人最合适 但几人都没关系)  
使用牌 52张(除去大、小王)。

发牌法 庄家发给每人 4 张牌，另外在桌上翻开 4 张牌，剩余的牌全牌面向下放在桌上。

玩法 先由庄家左手边的人开始，看自己手里的牌与桌上翻开的牌有无相同数字，如果有，就把两张相同的牌配成一对放在面前，然后再从扣着的牌堆上翻开一张，如又有同数牌也可以拿回来。

手中没有与桌上翻开的牌数字相同时，就从手里打出一张牌，同时翻开一张牌，如果仍没有同数牌，就牌面向上放在桌上，由下一家打牌。

如果翻开的牌中有两张的数字加起来正好等于手中的某一张牌，就可以把 3 张牌一起拿出来算作成对。如手里有 7，桌上翻开的牌中有 4 与 3，就能用 7 去把 4 和 3 都赢回来。同样，如果桌上有 3 张以上的牌数字加起来和手里的某一张牌数字相等，也可以把这些牌都收回放在自己面前。如桌上有 A、2、2、5，你手上有 10，就可以用 10 把 A、2、2、5 都取回来。另外，如果桌上翻开的牌中有两张以上的同数牌，可用一张同数的手牌，来取得翻开的所有同数牌。如翻开的牌中有方块 5 与梅花 5，你手上正好有红心 5，就可以把这

3张牌都拿回放在面前。

需要指出的是K、Q、J这3种牌只能用同数的牌才能取得，即不能把K做为13、Q做为12、J做为11来合计计数取牌。

如果每人手里分得的4张牌都用光了，庄家再从桌上重新发4张牌继续游戏。等手里的牌和桌上的牌全部没有时，就算游戏结束。

最后，根据每人面前得到的牌的多少，可以计算各人的得分数。

得分的计算方法，可以自行规定。一般情况下，除A算作20分、K算作20分、Q算作15分、J算作12分之外，其它的牌都按原数字计算。

## 39. 战 争

人数 2人（3人也可玩）。

使用牌 52张（除去大、小王）。

发牌法 把牌平均分配，把牌扣着放在各自面前。

玩法 事先规定牌的大小顺序，以A为最大，然后是K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2。大牌可以吃小牌。

两个人各自拿好自己的牌，在喊“一、二、三！”口令的同时，从各自面前的牌堆上翻开一张给对方看，谁的牌大，就可以把对方的牌赢回来，放在自己牌堆的最下面。这样由上到下地不断翻下去，直到一方的牌输光为止。

如果双方的牌数字相同，就变为战争。这时，将次一张牌拿出扣在桌上，再用次一张牌决定 6 张牌的胜负，如果又是同数牌时，重复一次以上的方法。胜利者可获得全部的牌。

3 人的玩法与 2 人完全一样。

## 40. 41 点

人数 3 人以上，以 4、5 人为最合适。

使用牌 54 张（也可以除去大、小王用 52 张）。

发牌法 庄家从坐左边的人开始发牌，每人分 4 张，另外摊开 4 张做场牌，余下的牌面向下做为桌牌。

玩法 要尽快收集到同花色的 4 张牌，使其达到 41 点或接近 41 点。

算点时，A 算 11 点，K、Q、J 算 10 点，大、小王可以算 11 点，也可以算 10 点，各种数字牌按其数值计点。

分完牌后，看一看分到的 4 张牌，然后决定自己收集哪种花色的牌。如果这时已经成为 41 点，就可以立刻喊“停”，但这种情形不多。如果手里抓到大小王，那对成牌的帮助就大了，因为这两张牌不但可以做任何花色的牌使用，而且还可以当 10 点或 11 点任意使用。

游戏是从庄家开始，从手里打出一张不需要的牌，然后从摊开的场牌中拿起一张牌。最初的一张牌必须与场牌更换。

这样轮一圈后 在第二次换牌，如果场牌中没有自己要的牌，就可把所有的场牌扣在一边当做废牌，重新再从桌牌中翻开 4 张，作为新的场牌。这时即使没有想要更换的牌，也必须换一张。反之，如果认为 4 张场牌都比自己手上的牌要好，可以一次全部更换。

桌牌如果用完还没有人喊停，就把已用过一次的废牌重新洗过，做桌牌使用。

这样循环后，有人得到 41 点，就喊“停止”，然后计算各人手中的点数，只有 4 张为同一花色的牌才能计点，只要有一张牌花色不一样，就只能作零分处理。例如，手中握有红心 10、红心 J、红心 K、红心 5 时得 35 分，而手中牌为红心 A、红心 K、红心 Q、黑桃 J 时就得零分。

如果认为自己手里的牌点数比别人都高，即使还没有达到 41 点（接近于 41 点），也可以喊“停止”，等大家都轮一圈后使游戏停止。

喊“停止”后，其他的人要设法得到高点或避免零分。在比分时，喊“停止”的人如果不是最高点，就以零分来计算。比如叫停者拿的是 39 点，而其他入手中有一个是 40 点或 41 点，叫停的人便要计作零分。

根据事先的约定，达到规定总分者为赢家。

类似的玩法，还有 31 点、51 点等，只是发牌数与翻开场牌数分别为 3 张和 5 张不等。

## 41. 无 将

这是扑克牌游戏中最高级的一种，虽然较复杂，却极为有趣。诸君不妨试试。

人数 4人。每2人为一组。

使用牌 43张。(54张牌中除去梅花2、3、4，黑桃2、4，红心和方块的2、3、4等11张牌)

分组方法 有两种方法。①用红色和黑色牌各2张，洗好后牌面向下每人取一张，拿到同色牌的两人为一组。②每个人随意抽一张牌，两张大数牌为一组，两张小数牌为一组。如抽到同数牌，同数的人则再抽一次分组。两组人各与己方相对而坐。即每人的左右都是敌手。

发牌法 由抽到最大数的人发牌，从左手边开始每人每次一张，每人共分10张，牌面向下。剩下3张牌叠置于桌子中央，牌面向下。

叫牌 这个游戏的特点在于叫牌。分完牌后，每人根据手牌情况，预测己方在10个回合中能胜几次，便叫牌。通常是先叫出将牌，接着叫出胜几次的次数。注意，起码要预测能胜6次才能开口叫牌。比如手牌中梅花多，牌位又大，预测可以赢得6次，便叫“梅花6”。假设下一个人红心多，预测可赢7次，便叫“红心7”。如果手牌不好，没有信心比前面的人增加点数，便叫“帕司”。

叫牌的原则是要增加点数，不能比前面人叫的降低。请牢记点数表（表4）：

表 4 点数表

	黑桃	梅花	方块	红心	无将
6	40	60	80	100	120
7	140	160	180	200	220
8	240	260	280	300	320
9	340	360	380	400	420
10	440	460	480	500	520

当手牌中各项都较强，比较平均时，就可考虑叫“无将”，即不决定将牌。但也要叫出赢的次数，如“无将 8”、“无将 7”。采用无将牌的打法时，基牌的同花色最大牌为胜者。

叫完牌后，叫的点数最高的人为庄家，其叫出的花色作为将牌。请注意，叫牌时还应推断己方另一人的手牌，判断怎么叫牌对两人更为有利。

玩法 叫牌完了，比赛即开始。叫牌者拿起桌上剩余的 3 张牌加入手牌中，然后选出 3 张认为无用的牌作为弃牌，牌面向下置于桌上，其他 3 人不许查看。叫牌者同时成为庄家，打出一张基牌，其余人依次出基牌的同花色牌，牌大者为胜，将 4 张牌叠置于自己面前。按常规，第一圈出牌不许出黑桃和将牌。第二圈由上一圈的胜者出基牌，其余人依次出同花色牌，从这一圈起，手中如无基牌同花色的牌时，可以考虑用将牌取胜。

牌的强弱有两种排列。

A. 叫牌决定了将牌时：

①王牌最大；

②将牌大于其它花色牌；

将牌 J 称为“右牌”，仅次于王牌；

与将牌同色的 J 称为“左牌”，有将牌同样的作用，大小居于“右牌”之下，其它将牌之上；

⑤普通牌中，基牌的同花色牌比其它牌强。

即整个牌序是王牌、右牌、左牌，将牌 A、K、Q、10……，基牌 A、K、Q、J……，普通牌 A、K、Q、J……。

B. 决定无将时：

王牌最大；

基牌次于王牌。按 A、K、Q、J、10……排列；

普通牌的 A、K、Q、J、10……；

关于出牌方法，有几点说明：

手牌中有与基牌同花色的牌时，必须要打出；

王牌可代替任何牌出牌；

没有与基牌同花色的牌时，可出将牌或其它牌；

庄家可用黑桃 3 要求王牌，持有王牌的人不得拒绝不出。如果王牌是在最后一圈中才被请出来，则失去效力，不能取胜；

庄家如出王牌，其他人必须出将牌；

⑥每一次的胜者赢得的牌，牌面向下 4 张一墩置于身前，任何人不得再翻看；

⑦如手中有“左牌”，可在出将牌时使用。但

如在做为将牌使用之前，基牌是左牌的同花色牌，而手中又只有这张左牌时，必须要打出去，此种情况左牌不能当将牌使用。

#### · 计点法

胜的次数超过叫牌的次数，得点仍以叫牌的次数计算；

胜的次数低于叫牌的次数，便以叫牌的次数计算为负点。

进行到有一组累计胜点达到 500 点或负点达到 500 点时，便结束游戏。

## 42. 大 拍 卖

假使你碰巧坐在庄家的左边，那么你就可以充分地享受一下拍卖的权力。记住，谁出价最高，便拍卖给谁。

人数 不限。

使用牌 52 张（除去王牌）。

发牌法 庄家从左手边开始发牌，每人每次发 2 张，分 2 次。其余留做桌牌。

玩法 首先请记住牌的点数：

A——4 点，

K——3 点，

Q——2 点，

J——1 点，

10——10 点，

其它均为零点。



庄家左手边的人是幸运的，他有确定将牌的权力，并且可以把权力拍卖出去。在场的人均可出价，可以把权力卖给出价（点数）最高的人，并把这点数作为自己的得点。

买到权力的人，视自己手牌的情况宣布某种花色为将牌，并打出一张将牌作基牌。其余的人也尽量出将牌，其中出牌等级最高的人获胜，将打出的牌中有点数的牌收放于自己面前。

第二圈由第一圈获胜的人出基牌，但从这圈起，假使没有与基牌同花色的牌，其他人可以任意出将吃或垫牌。

手牌出完后，庄家再从桌牌中给每人分 4 张，继续游戏（将牌不变）。

每一圈，凡是出最大的将牌、最小的将牌和将牌 J 的人，分别各得 1 点。例如：这一圈甲出将牌 A 而胜利，得到的牌是 Q、10、K，则 A 有 4 点、Q 有 2 点、10 有 10 点、K 有 3 点，加上 A 作为最大将牌得 1 点，共计得点 20 点。

出将牌 J 和最小将牌的人，即使输了，出牌人也有得 1 点的权力。

桌牌用完后，游戏便结束。每人计算自己的得点，最后点数最多的人是胜利者。

## 43. 美国式结婚

周末之夜，外面刮着大风，不宜出门。来，找两副扑克，两人玩玩“美国式结婚”吧。试试看，

挺有趣的。

人数 2人。

使用牌 用两副扑克，仅抽出其中的 A、K、Q、J、10、9 使用，共计48张牌。

发牌法 每次每人4张，共分3次。每人有手牌12张。最后分出的一张牌亮相作为将牌。余牌牌面向下，作为桌牌。

玩法 牌的等级是 A、10、K、Q、J、9。10 的等级比一般情形高，请特别注意。

双方开始出牌，比赛强弱。但强弱只在同花色牌中相比较，如花色不同就不分强弱，作为弃牌。如双方打出的牌是同花色的同数牌（如两个黑桃Q、两个方块9等），先出牌者获胜。在策略上你要不要出同花色牌或要不要胜这一圈牌，完全是你的自由。

获胜后，胜者用手牌和赢来的牌对照，察看能否构成得点牌，如果能，就将此牌置于自己面前，算是得点。相反就做为弃牌。

每比一次牌并查看好得点牌之后，各从桌牌中抽1张牌，加在手牌里继续比赛，直到有1人的牌全部做成得点牌为止。

作为得点的牌后，此牌不能再次使用。但在其余用过的牌中，若为造成得点更多的得点牌，可以使用第二次。

得点的种类与点数：

普通结婚（将牌以外，同花色的 K 与 Q 各有 1 张）20点；

②皇族结婚（将牌的 K 与 Q 各 1 张）40点；

- ⑤美国式结婚（黑桃Q与方块J各1张）40点；
- ④4个J（四种花色的J各1张）40点；
- ⑤4个Q（四种花色的Q各1张）60点；
- ⑥4个K（四种花色的K各1张）80点；
- ⑦4个A（四种花色的A各1张）100点；
- ⑧皇族联婚（将牌的A、K、Q、J、10、9各1张）150点。

## 44. 简单桥牌

人数 3—4人。

使用牌 52张（除王牌）。

发牌法庄家从左手边起，牌面向下每次每人分1张，共分7次。其余的牌面向下置于中央，作为桌牌。

首先得介绍几种完成方法。

第一种：顺牌。即收集数字相连的同花色牌3张以上。例如红心2、红心3、红心4；或方块9、方块10、方块J、方块Q；或7张数字相连的同花色牌。

第二种：同位牌。即收集3张或4张同数的牌。例如梅花5、方块5、黑桃5、红心5；或梅花K、黑桃K、红心K。

第三种：顺牌与同位牌相结合。即将3张顺牌与4张同位牌组成2组，或用4张顺牌与3张同位牌组成2组。

这三种组合方式千万要记牢。

**玩法** 分完牌后，各人看自己的手牌，考虑用哪种方法能最先组合完成。

庄家翻开一张桌牌，并打出一张不需要的牌。接着庄家左手边的人如果希望要庄家打出的牌，就拾起来另打出一张，如不要则翻一张桌牌上手并打出一张。下面几位也如此进行。

请注意，只有打出牌的下一位可以拾起打出的牌，其余人都不允许。

当手牌中形成了3张或4张一组的顺牌或同位牌时，请马上放下来公开。当然你也可以不公开，就捏在手中，但如果有人全部组合完成后，各人的手牌部分则完全计算为负点，所以有一组就应马上公开。

凡是公开了的组合牌，都可以根据顺位或同位的原则从别人打出的牌中继续接牌。比如你公开了一组顺牌是方块5、方块6、方块7。这时有人打出了一张方块4（或方块8），你便可以接牌。或是你已公开了同位牌红心10、黑桃10、方块10，有人打出梅花10，你便可以接牌。凡是接牌者，接牌后不再翻桌牌，而是直接打出一张手牌，这样手牌会减少，负担也就减轻了，容易做成。

这样游戏进行下去，因做成组牌或接牌，手牌逐渐减少，到有人手牌用光时，游戏便结束了。

此游戏记分法用捡点法，完成的人得最高点0分，其余人计算手牌的点数做为负分。赛完三次合计负分最少的人为胜。如有同点者，再决战一次。

A——1点；

K——13点；

Q——12点；

J——11点；

10——10点；

数字牌的点数与牌面数字相同。

## 45. 情人桥牌

这是桥牌中适合情侣玩的一种游戏。不用第三者，两个人愉快地玩吧。

人数 2人。

使用牌 54张。

发牌法 每人每次1张，共分7次。其余的牌面向下做为桌牌。

玩法 和简单桥牌一样，做成同位牌或顺牌的几种组合。

发牌完毕，仔细看7张手牌，考虑怎样组合。由庄家的对手先翻一张桌牌加在手牌里，然后打出一张不用的牌。另一人则视手牌情况，可以要对方丢弃的牌，也可翻一张桌牌，并打出一张不用的牌。这样继续下去，直到有一人的7张牌做成了2组得点牌，便结束。

计分方法与简单桥牌一样是负点法，即完成的一方是零点，输的一方计算手牌成为负点。所以只要有一组(3张或4张)同位牌或顺牌，就要马上公开，千万不要“保守秘密”。但是也有一个限制，如做

成的得点牌没有超过20点，便不能放下来公开。

接牌的规则也与简单桥牌一样。

负点计算法：

A、K、Q、J各负10点；

数字牌点数与牌面数字相同；

王牌 0 点。

这个游戏里，王牌有特殊作用，它可代替任何一张牌参加组合，而且对手可以用自己手牌中相应的牌将它换过来。如甲用红心 J、方块 J、梅花 J 以及用王牌代替的黑桃 J 做成一组同位牌公开时，乙手里如有黑桃 J，便可用它将甲的王牌换到自己手里。

每次玩完，将计算所得的点数记下来，几次游戏后，先达到负300点的为输家。

## 46. 同心协力

人数 4 人，分成红白 2 组，每组 2 人。

使用牌 52张（除去王牌）。

发牌法 由庄家左手边的人洗好牌交给庄家，庄家从左手边起，牌面向下每次每人发一张牌，直至发完，正好人手13张。发给庄家的最后一张牌亮给大家看，作为将牌。

玩法 首先分组。有两种方法：

找出红色牌和黑色牌各 2 张，洗好后牌面向下每人取 1 张，拿到同色牌的人为一组；

每个人随便抽一张牌，两张大数牌为一组，

两张小数牌为一组。如果抽到同数牌，则需同数的人再抽一次。

分好组后，由抽到最大牌的人当庄家，与庄家同组的人坐其对面，另一组的两人则分坐于庄家左右。

然后由庄家发牌。由于每人分到13张牌，所以要玩13圈才能决定一盘胜负。

第一圈出牌，由庄家左手边的人从手牌中打出一张作基牌，然后依次出牌（需和基牌同花色）。打出的4张牌中，出最大牌者为胜，将4张牌收起来置于自己面前。

例如基牌是梅花3，依次出的是梅花9、梅花6、梅花Q，那么出梅花Q的人为胜。当然，千万别忘了你不是孤军奋战，一定要和同组的朋友同心协力，密切配合，方能取得最后胜利。

第二圈起由上圈的胜利者先出基牌，进行方法与第一圈相同。

如果手牌中没有与基牌同花色的牌，可以视情况出将牌或垫牌。当然，将牌比其它牌大，没有将牌时，基牌又比其它牌强。同花色牌的大小顺序为 A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2。例如基牌是方块5，依次出牌是红心Q、梅花2、黑桃9，而梅花是将牌，那么出梅花2的人胜。如果四张牌是方块5、红心Q、梅花2、方块6，那么方块6比基牌方块5高一级，出方块6的人获胜。

注意，基牌打出后，其余的人手中若有同花色

牌，必出同花色牌，否则此圈游戏无效。第一圈出牌时，不能出将牌做基牌。

打完13圈后，以组为单位计算得点。计点方法如下：

胜7次——1点；

胜8次——2点；

胜9次——3点；

胜10次——4点；

胜11次——5点；

胜12次——6点；

胜13次——7点；

胜6次以下不计点。

可以另行开始游戏，得点累次相加，最后计算总数决胜负。

## 47. 7 点 半

人数 多少不拘。

使用牌 除去各类花色的8、9、10以及王牌，使用其余的40张牌。

准备筹码与“21点”相同。

发牌法庄家从左手边开始发牌，牌面向下，每人1张。其余的做为桌牌。

玩法 除牌数和预测点数的方法不同，基本与“21点”一样。首先，将筹码平均分配。各人看庄家分给的1张牌，如果有胜利的把握，就尽管多下注。如手牌为7，则可不再加牌；如对手中牌的点



数不满意，则可从桌牌中任取几张，直到满意为止。需要提醒的是，如超过 7 点半就成为零点，下注的筹码将为庄家所有，所以即使不到 7 点半，只要得到与之很接近的点数即可罢休。

牌的点数：

K、Q、J 各半点；

其它数字牌的点数与牌面数字相同。

依次加完牌后，庄家再看自己的手牌，如不理想，便从桌牌中加牌，设法接近或得到 7 点半。然后公开点数进行比较。

如果庄家的点数是 7 点半或最接近 7 点半，所有人的筹码全归庄家。相反，如有人的点数超过庄家，庄家便要付此人下注的筹码数给他。

庄家如果超过 7 点半，则要付给每个没有超过 7 点半的人自己下注同等数量的筹码。

## 48. 9 点

虽然性质与“21点”、“7点半”相同，但点数不同，玩起来便自有特色。

人数：2人以上。

使用牌除掉王牌之外的 52 张

点数计算 A——1 点或 10 点；两点或 3 点；  
Q——12 点；J——11 点 数字牌的点数即牌面数字。

发牌法 庄家从左手边起，每人发 2 张牌。

玩法 发完牌后，如果手中 2 张牌合计为 9 或很接近 9，便可以了。而且 10、20 都行。

如果不接近 9、19或29，便可向庄家再要求一张牌。

最后庄家看自己的手牌，认为不行，可再加 1 张。满意了，就彼此公开牌。点数为 9、19、29或点数最接近这三个数字的为胜。

此外，还有个特殊规定：如果手中 3 张牌是同数牌，便胜过满分的人。

当然，这个“9 点”游戏如果要加上筹码来玩，也是可以的。

## 49. 银 行

您想尝尝当银行家的滋味吗？没有钞票也是可以办到的，请拿出一副扑克来吧。

这个游戏是由多数存款者向一个银行家挑战，他们想尽快使银行破产，而银行家却想从他们手里取得更多的存款，于是，有趣的竞争便开始了。

人数 3人以上。5—7人最合适。

使用牌除掉王牌之外，用 52张。

发牌法 不论花色，选A、K、Q、J各 2 张，合计 8 张牌做为桌牌。余下的牌按下面的价格当做钞票分发。注意，黑桃 A不能留做桌牌，而要用做钞票。

牌的价格：

黑桃A——400元；

A（1 张）——300元；

K（2张）——各200元；

Q（2张）——各100元；

J ( 2张 ) ——各50元；

红心和方块 2—10 (18张) ——各20元；

梅花和黑桃 2—10 (18张) ——各10元。合计1940元。

玩法 银行家将除去 8 张桌牌的钞票牌中，分给诸位存款者每人约 100元钞票的牌，其余的作为支付准备金，由银行家掌握。

第一次由庄家担任银行家，其他人为存款者。

银行家分好牌后，将 8 张桌牌仔细洗过，将其中 7 张牌面向下一张一张排成一行，另一张做为银行家的命运牌，也牌面向下放在稍稍离开的地方。

存款者依次在 7 张牌中任选 1 张下注，将钞票牌面向上压在下注的桌牌上。在 1 张桌牌上，可同时允许有 2 人以上下注。但每人每次只能在 1 张牌上下注。

下注完毕，银行家打开桌牌，接着再打开自己的命运牌，与存款者下的注比强弱（银行家的钞票数额为桌牌加上命运牌）。等级是 A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2 的顺序。

银行家的牌比存款者的牌强时，赢得下注的钞票牌；输时则需付给对方下注的同额钞票牌。如双方相同，则不分胜负。如存款者用 A 获胜，银行家需支付对方下注金额的双倍。相反如银行家用 A 获胜，就赢得对方下注金额的双倍。

第一次决定胜负后，银行家重新洗过桌牌摆好，继续比赛。如有人钱输光了，可向银行家借款，以便赢钱还债。借款算利息也是有趣的玩法。

如果银行家钱输光了，即宣告破产，此时由赢最多的人接替银行家的位置，每人钞票保持原状继续玩。破产者可向各位借一点钱参加游戏。

如银行家独霸很久就缺少趣味，可规定进行多少次后更换银行家。

另外，牌的价格也可以由游戏者自行规定。

## 50. 方 块 9

方块 9 本是一张普通的牌，可在这个游戏中，持有它的人却会有两种命运。

人数 3人以上。

使用牌 51张（除去王牌和方块 8）。

发牌法 庄家给每人发 4 张牌，牌面向下。其余做为桌牌，牌面向下放在中央。

准备各为 1 点的筹码若干，平均分配。

玩法 由庄家左手边的人打出一张牌做为基牌，下一个人要打出与基牌同花色但高一级的牌，放于基牌上。再下一个也打出同花色牌但更高一级的牌压在上面。牌的等级顺序为 A、2、3……。

例如基牌是红心 5，第二个人要出红心 6，第三个人要出红心 7。依次类推。如果手牌中没有适当的牌，就叫“帕司 (pass)”，让下一人出牌。在座诸位均叫“帕司”，便各自从桌牌中取 1 张牌加在手牌里。如果仍旧无人有合适的牌可出，便由最后出牌放在基牌上的人重新出 1 张基牌继续游戏。当出到 K 时，需把所有打过的牌翻面向下，

由出 K 的人重新出抬牌。

以 K 或 A 做新基牌时，出牌者要给其他人各 1 点筹码。基牌若是 K，就要相反依次出低一级的牌，如 Q、J、10……。

如有人先出完手牌，则此人为赢家，这一盘也就结束了。这时，尚有手牌者公开手牌，持有 K 的人可从每个人那里取得 1 点筹码。彼此都有 K 时，则互不取舍。

请注意方块 9 的特殊作用。

没有适当的牌可出时，方块 9 可以代替任何 1 张牌放上去，同时能从每人那里取得筹码 2 点。但如果到最后还没有用掉方块 9，就要由持有人付给每个人筹码 2 点。

## 51. 全 胜

这个游戏算不上高雅，可象美国西部电影一样，很带劲。

人数 2—5 人。

使用牌 除去王牌之外的 52 张。

发牌法 由庄家分给每人 4 张，其余作为桌牌置于中央。

准备若干筹码，平均分配。

玩法 分牌之后，每人交 1 点筹码作场费。然后，视各人手牌的情况，下注放在自己面前。

开始时，庄家左手边的人看自己的手牌，如有信心获胜，便叫一声“全胜”。所谓“全胜”，就

是要获取场上全部下注额。如果没有信心，可以不说“全胜”，依次让下面的人说。这样的话，即使获胜也只能从场中获取与自己下注额相等的筹码，若输了也只付出自己下注的筹码，放在场里就可以了。

说“全胜”的人，从桌牌中取一张牌与手牌对照，如手牌中有与这一张牌同花色但等级更高的牌，就得胜，赢得场上所有下注的筹码。例如从桌牌中取得的那张牌是梅花 8，手牌中有梅花 9 以上的牌就胜了。牌的等级由低到高为 2、3……Q、K、A。

可是说“全胜”者手牌中没有能超过从桌牌上取得的牌（同花色相比）时，就输了，需付给每位与各自下注额相等的筹码。

如果手牌中有与从桌牌取得的牌同数字的牌时，不输不赢，只需打出一张不用的牌即可。

如此，轮到上圈说“全胜”者左边的人继续喊“全胜”。游戏进行下去，轮 4 圈后，手牌出完游戏结束。筹码最多者为最后胜利者。

游戏进行中，感到手牌太不好的人，可减少下注额；而如果手牌极佳，则可增加下注额。然而，输赢并非绝对取决于手牌好坏，只要大胆，从容，敢于冒险，胜利女神将会对你微笑。

## 52. 收 红 点

人数 3 人以上。

使用牌 54 张。

发牌法 庄家从左手边起，每次每人分 1 张，分完 4 次，每人 4 张。其余的放在中央当桌牌。

玩法 收集红心牌，结束时点数最多的人胜利。

红心牌计算用的点数 2——10 点，10——10 点，J——10 点，A、K、Q——各 5 点，9、8、7、6、5、4、3——各 1 点。

由上可知，2、10、J 是最高点。开始玩时，先决定将牌。然后开始，由庄家左手边的人从手牌中打出 1 张作为基牌（第一圈不能出将牌和黑桃做基牌）。下一个人要出与基牌同花色的牌。如果没有，可以垫牌。第一圈出完牌，出最优位牌的人为胜，从场牌中获取红心牌。其余的作为弃牌。

第二圈由第一圈的胜利者开始，每个人依次从桌牌中取一张加在手牌里，然后出基牌。

如此循环往复，到桌牌和手牌均用完为止，然后计算每个人的得点。

如果庄家有王牌在手，则可在适当时机要求获取红心。王牌是最优位（大王比小王更优），即使手牌中有与基牌同花色的牌，也可随时出王牌取得场牌。

## 53. 21 点

人数 3—5 人。

使用牌 54 张全用。

发牌法 庄家从左手边的人开始，牌面向下每人发一张，其余的牌留作桌牌。

**准备筹码** 10点的筹码 30个，计 300点；5点的筹码 48个，计 240点；1点的筹码 60个，计 60点。合计 138个筹码，共 600点。

**玩法** 牌发好后，各自看手中的牌决定下注，将下注的筹码放在自己面前。然后庄家从左边开始再发一圈牌，每人一张，牌面向上。为不给别人看见，分到牌后可以迅速翻面。

接着各人看手中的 2张牌能不能成为21点。

如果 2张牌为 9 和 3，合计 12点，持此牌者可向庄家再要求一张牌。

庄家发完第二圈牌后，就问每个人要不要再加 1张牌。此时如果手牌已形成 21点或很接近 21点的人，可不要加牌。需要注意的是，胜负要在 17点到 21点之间决定，所以手牌在 16点以下的当然要加 1张牌。

向每个人发完牌后，庄家看自己的牌，如果认为点数满意，就说“好了”。如不满意，可与其他人一样再加 1张或 2张牌。

最后，各人公开自己的牌计算点数，决定输赢，付筹码。

**计算点数的方法** A——1点或 10点；K、Q、J——各 10点；数字牌牌面的数字即点数；王牌和黑桃 A——1点或 10点、11点、0点均可。

**决定胜负的方法** ①庄家为 21点时，其他人付庄家下注的双倍筹码；庄家不够 21点，其他人有 21点时，庄家向有 21点的人付此人下注的双倍筹码；庄家虽没有 21点，其他人如点数与庄家相



同，将其下注的筹码全付给庄家；④庄家没有 21 点，其他人有点数多于庄家的，庄家要付对方下注的同等筹码；⑤相反的 点数少于庄家的人 所下注的筹码被庄家吃掉；⑥超过 21 点 或 16 点以下的人，所下筹码全归庄家。如果庄家也超过 21 点，就不分胜负了。

## 54. 百 分

人数 4 人。

使用牌 54 张。

发牌法 抽牌决定第一盘的庄家，第二盘以后，以逆时针方向每人轮流当庄。庄家发牌从右邻开始，依次每人一张，共发每人 12 张手牌，余下 6 张牌为底牌。

叫牌 每人根据自己的手牌情况来选择叫牌的分数，也可以不叫（pass）。叫牌的原则略同“三打一”（参见前文），不同之处在于使用 54 张牌，没有去掉每个花色的 3、4、6，所以，叫牌分数的起点比“三打一”要低，一般是最少叫 60 分。无论叫的分数多少，应以自己判断为准，即，估计自己所叫分数与其他三人得分之和不会超过 100 分；若二者之和超过 100 分，则主打人为输家。每盘第一个叫牌者为庄家，以后，依次叫牌；每个叫牌人所叫分数必须比前一人所叫分数高；叫牌分数由低向高依次为 60、65、70、75、80、85、90、95、100，当然，若手牌情况非常好，即便你是第一个叫牌人，也可以直接叫 85 或 100 等。若 4 人都不叫，

则牌洗过重发。在叫牌者中叫出分数最高的人获得主打权，称为“主打人”。

**打牌** 主打人获得底牌，并选择相同数量的任何牌张扣下。当最后一个圈次由防守方获胜时，扣牌中的分牌（若有的话）其分值加倍计算给防守方。主打人可宣布任何一个花色为将牌，将牌序列为：大王、小王、将牌花色的 2，其它三个花色的 2、A、K、Q……5、4、3，其它花色序列为：A、K、Q……4、3；也可宣布打“无将”，即不要将牌，此时，只有两张王牌享有特权（最大），其余牌张不分花色，序列均为：A、K、Q……4、3、2；也可宣布“小打”这是“百分”游戏区别于“三打一”的最特殊之处。小打时，又分有将和无将两种。有将牌时，其序列为：小王、大王、将牌花色的 2，其它花色的 2、3、4、5……Q、K、A，其它 3 个花色序列为：3、4、5、6……Q、K、A；选择无将时，只有两张王牌享有特权，但小王要比大王更优位，其它牌无论哪种花色，序列均为：2、3、4、5、6……Q、K、A，在此，小王还享有一项特殊的权力，持有小王的主打人可在自己出基牌的圈次中，将小王作为基牌，并同时要求其他人出 1—2 张特定的牌，即“要牌”。主打人所要的牌张，无论在谁手中，都必须打出，若主打人所要的是两张牌，而这两张牌又在同一人手中，则此人可任选一张打出，“要牌”一般是要较关键的大王或 2、3 之类。无论是打无将还是有将，只要是小打，就必须在叫牌时声

明，同时，只有持有小王的人才有权力“小打”。

出牌时，有与基牌同花色的牌必须跟出；没有时，才可选择垫牌或将吃。每一圈中的胜者，必须把该圈中出现的分牌拿到自己面前（主打人除外），并出下一圈的基牌。

计分 一盘结束后，将 3 个防守人的得分合并计算；若防守方得分与主打人叫牌分数之和超过 100，则主打人得分为 0 分，3 个防守人每人都获得同样的分数——3 人总计得分；若二者之和未超过 100，则 3 个防守人得 0 分，主打人获得其所叫的分数；若防守人未得分，则主打人的得分加倍。如此一盘一盘继续下去，直至其中一人首先达到了预先规定的分数线（如 500 分等），即一局结束。

## 55. 轰炸机

人数 2 人以上。

使用牌 54 张。

玩法 牌洗好后 翻出一张明牌夹在中间 然后任选一人依次把牌平均分给参加者，牌数多一张少一张无关紧要，分到明牌的人获得首先出牌的权力。

出牌法和“捉黑 A”、“敲三家”很相似，牌的花色区别并无意义，只凭规定的序列决定胜负。出牌可分为下列几种形式。单张牌——每个人都有多次出牌机会，直至有人打出最高位牌或牌张虽不大，但其他人都自愿放弃出牌机会时；只有单张牌才可以管上单张牌。对牌——同数的两张

牌，如方块 5 和红心 5 为“一对 5”；对牌只能管对牌。顺牌——3 张以上数字连在一起的牌，如 7、8、9……等；顺牌中以“同色顺”为大（参见“捉黑 A”、“敲三家”）；顺牌只能管顺牌。

炸——3 张同数的牌，如梅花 6、黑桃 6、红心 6 三张在一起；“炸”可以管上对牌和顺牌和处于低位的“炸”；两张王牌也算“炸”，并且是最高位的“炸”。⑤轰——4 张同数的牌，可以管上除单牌外所有其它的牌。

序列轰（4 张 2 最高，以下依次是 4 张 A、4 张 K……）、炸（两张王牌最高，以下依次是 3 张 2、3 张 A……），顺牌、对牌和单张牌只有在与基牌形式相同时才能打出，相互之间无大小关系。

胜负 最先打完手牌者为胜者，最后一个打光手牌者为输者。输者在下一盘时必须向胜者“进贡”，并可获得首先出牌的权力。

## 56. 打 四 十

人数 4 人。

使用牌 54 张。

玩法 与升级基本相同，区别在于不是一级一级的向上升，只需一盘即可分出胜负。

第一盘中首先亮出 2 点牌的一组为主打方，该盘的将牌即以这张明出的 2 的花色来决定。亮牌者获得底牌成为主打人。以后各盘的主打方均为上一盘中的胜方，若一方连续获胜，则该方 2 人轮流成

为主打人；若两方交叉获胜，则下一盘的主打人为上一盘主打人的右邻。每一盘的将牌花色均以明出的 2 决定。若无人亮出 2，则以底牌中最先出现的最高位牌（王牌除外）花色决定。

输的一方在下一盘时必须向胜方“进贡”。

胜负 防守方得分数为 40 分以上时即获胜；最后一个圈次由防守方获胜时，则无论得分多少，均算防守方获胜。

具体打法请参照“升级（一）”。

## 57. 1987 年

人数 2—4 人。

使用牌数 54 张。

玩法 洗好牌后，每人依次摸牌，一次一张，共 5 张手牌。最先摸牌的人先打出一张，再从桌牌中摸一张，以保持 5 张手牌；第二个人若要前一人打出的牌，可用手牌中的任一张换回那张牌；若不需要，则打出一张手牌，并从桌牌中摸一张。若有 3 人或 4 人时，则第三人或第四人若要换牌时，必须将前面所有打出的牌全部换回，不能只换一张；打出的牌总数到 5 张时，下一个出牌人可以换任意的张数，换完后，下一人亦可换任意的张数，以此类推；若第一个人不换，则所有 5 张牌即成废牌，此人再重新打牌和摸牌。

胜负 当手牌中的 5 张牌为“A、9、8、7 王牌”时组合即完成 最先完成组合的人获胜。

有 2 人以上完成组合时，以同一花色的组合为胜。

注：3 人或 4 人游戏时，可用两副牌。

不仅可做“1987 年”这样的组合，也可做其它类的组合，如“1986 年”、“1988 年”、“1990 年”等。有 0 出现时，可以将花牌作为 0 的代表。

## 58. 天地人和

人数 2 人、3 人、4 人均可。

使用牌 48 张（除去大小王及 4 张 3）。

发牌法 庄家洗好牌之后，由坐庄家左边的人切一次牌，然后由庄家首先摸牌，按逆时针方向每人摸牌一张，直到将所有的牌摸完为止。如果是 2 人玩，则各人手中有 24 张牌；如为 3 人玩，则各手 16 张牌；如为 4 人玩，则每人手中的牌为 12 张。玩法都相同，下面以 4 人游戏为例。

玩法 这是一种根据民间流行的纸牌（撮牌）玩法演变而来的扑克牌游戏。在游戏开始之前，首先必须搞清楚每张牌的含意和大小之分。

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称作虎头。

豹头：4张K称作豹头。

狮头：4张Q称作狮头。

蛇尾：4张J称作蛇尾。

在这些牌中，9、8、7、5称作点牌，它们之间的大小顺序按点数多少来计，即9最大，依次为8、7、5，它们与其它牌不能比较大小，也就是说点牌不能管其它牌，其它牌也不能用来管点牌。另外，点牌可以分别与天地人和搭配在一起出牌，但9只可以与天配成套出，8只能与地配套出，7只能与人配套出，5只能与和配套出，即天九、地八、人七、和五，而不能配成天八、地五、和七等。一张天牌与两张9配在一起出，叫天九九，两张天牌与一张9配在一起出，则叫天天九，类似的如地地八、和五五等等。

除了点牌（9、8、7、5）以外，其它牌的大小排列为天（10）、地（2）、人（6）、和（4）、虎（A）、豹（K）、狮（Q）、蛇（J），即天牌最大，蛇尾最小。

等大家摸好牌之后，首先由庄家出牌，可以出一张，也可以出几张。随后，由坐庄家右边的人跟着出牌，跟牌的人如果有比庄家大的牌，可以出大牌管住庄家的牌，也可以不出大牌而垫出一张或几张小牌。其他两家依此类推，等大家都打出牌之后，比较一下大小，谁的牌最大，谁就赢得这一圈，把自己打出的牌拿回放到自己面前来，就是赢得的墩数。接着，由赢牌者继续出牌，其他人跟着打牌。

如此循环进行，到大家都把手里的牌出光之后，就算一盘结束。

**胜负** 这个游戏的胜负是以各人赢得的牌墩数来决定的。一盘结束后，检查一下每人面前赢回的牌墩，谁的墩数最多，谁就是胜利者，谁最少，就是失败者。另外，也可以事先规定一墩牌算多少分，最后根据得分的多少来决胜负。

**注意事项** 在进行这个游戏时，首先一定要把各张牌的大小顺序记清楚，避免与其它游戏混淆起来。

每次出牌时，大家打出的牌张都要是一样多，如第一家打出的牌为 3 张，则其他 3 家也都必须出 3 张牌；第一家打出 4 张牌，则其他 3 家也应跟着出 4 张牌。

点牌与天地人和配在一起出时，只要张数相同，就可以比较大小。例如，天九九可以胜地八八，也可以胜地地八；人人七既可以胜和和五，也可以胜和五五。

## 59. 得点比赛

**人数** 4 人。

**使用牌** 各种花色牌的 A、K、Q、J、10、9、8、7、6，共 36 张。

**发牌法** 每人分 9 张，牌面向下。

**玩法** 分牌之后，由庄家亮出最后一张牌，这种花色的牌便作为将牌。



然后各人查看手里有无得点牌，并按下面的点数计算：将牌K、Q——各20点；J四张——200点；A、K、Q、10各四张——各100点；同花色顺牌三张——各20点；同花色顺牌四张——各50点；同花色顺牌五张——各100点。

请特别注意，如有二组以上的得点牌，点数要合计计算。例如，红心为将牌，手中有红心K、Q、J各一张，另还有3张J，点数应该是：红心K（将牌K）——20点；红心Q（将牌Q）——20点；J四张——200点；红心K、Q、J（同花色顺位牌3张）——各20点。共计点数为300点。

接下去每人公布手中点数并出示于人。取一张纸记下各人手中的点数。

第一圈由点数最高的人出基牌，其余人依次出同花色牌，牌最大的人为胜者，得到这次出的牌放于自己面前，并成为下一圈出基牌的人。没有与基牌同花色牌时，可以将牌取胜。如此继续下去，9圈以后手牌出完，比赛结束。

最后各人计算比赛中得到的牌的点数：将牌9——14点；将牌J——10点；A——11点；10——10点；K——4点；Q——3点；J——2点。

将比赛得到的点数与开始对手牌点数相加，便是总得点数。但如果在比赛中一次也未能获胜，那么开始时手牌中的点数则算无效。

总得点数最高的人，当然就该得到最后胜利的桂冠了。

## 60. 最后一人

人数 4—6 人。

使用牌 52 张（除去王牌）。

发牌法 由庄家从左手边发起，牌面向下，每人每次 1 张。每人分配到的总牌数，依参加人的多少而有不同。4 人玩时每人发 6 张；5 人玩时每人发 5 张；6 人玩时每人发 4 张。

其余作为桌牌。翻开桌牌最上一张，作为将牌的花色牌，面向上，其余面向下。如这一张是黑桃，则需插进牌中，另翻上面的一张。

游戏开始时，由庄家左手边的人先出一张基牌，其余人依次出与基牌同花色牌。每人出一张后，牌最大的人为胜利者，可以从桌牌中取一张加入手牌。如没有与基牌同花色的牌，可出其它牌，但这一圈不能出将牌。

第二圈由第一圈的胜者出基牌。从这次起，无与基牌同花色牌者，可使用将牌取胜。同样，比较出牌大小，牌大者为胜，并从桌牌取一张牌加入手牌。

如此继续下去。由于只有每次的胜者才能翻取桌牌，故不断有人手牌用光，战败退出，最后剩下还有牌的一位是最后胜利者。

## 61. 捉“麻子”

人数 4—6 人。

使用牌 54张。

玩法 首先将牌洗好后，随意翻开一张牌，从翻牌人开始数，与牌面数字吻合的人便是庄家。

从庄家起，每人每次摸一张牌，共摸 5 次，庄家可摸 6 次。即除庄家 6 张手牌，其他人均为 5 张手牌。其余为桌牌。

游戏目的是将手牌换成清一色的同花色牌，并在手牌达到 41 点时可叫“扣了”，即宣告一盘结束。

计点法 大王小王 ——可代替任何一种花色牌。各为 10 点；四张 A ——各为 11 点；四张 K、Q、J、10 ——各为 10 点；其它数字牌点数与牌面数字相同。

摸好牌后，各人视手牌情况决定自己做哪一种花色。由庄家从手牌中打出 1 张不用的牌，这叫场牌。下一人视情况，可以用 1 张手牌换这张场牌，也可另摸 1 张桌牌上手，打出一张不用的牌来。下面的人依次类推。需注意的是，视场牌的张数不同，换牌有下列规定：

场牌为 1 张：可用 1 张手牌相换。即 1 换 1。

场牌为 2 张：必须用 2 张手牌换 2 张场牌。即 2 换 2。

场牌为 3 张：必须用 3 张手牌换 3 张场牌。即 3 换 3。

场牌为 4 张：可以用 4 张手牌换 4 张场牌；也可用 2 张手牌换 4 张中的 2 张场牌。即 4 换 4，或 4 换 2。

场牌为 5 张：可用 5 张手牌换 5 张场牌；也可

用 1 张手牌换 5 张中的 1 张场牌。即 5 换 5 或 5 换 1。

同时，换牌时必须先将手牌放在一边，再将需要的场牌取回。不得相混做假。

当场牌已有 5 张，而轮到换牌的人认为场牌中无牌可换时，即由此人将 5 张场牌翻过去，牌面向下作为弃牌，不可再用。

如果你手气好，也许很快手牌便做成了同花色牌，只要点数够了 41 点，便可叫“扣了”，同时将手牌牌面向下扣在桌上。这时其余人手中的牌尚未换清，便成了“麻子”。但如果在场的人有人认为自己手牌的点数很高，便可把手牌扣压在叫“扣了”的人手牌上，然后翻开比点，谁的点数高便吃掉对方的点数，一同归为己有。所以有时虽然你手牌已到 41 点，为了换成更高的点数，或者你的点数相当高，但想再“吃”一份，都可按兵不动，伺机而行。

每盘完了，用纸记下各人的得点（“麻子”和被吃的人为零分），可以事先规定一个总点数，几盘过后，谁最先达到这个点数，便是胜利者。

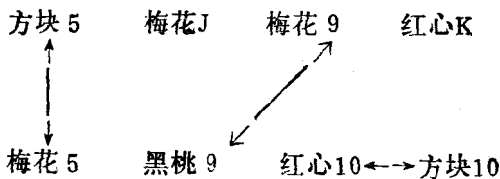
## — 人 游 戏

几个人在一起用扑克牌游戏决定胜负固然热闹有趣，毕竟剑拔弩张，形势逼人。有时候，一个人在安静的气氛中玩几种一人游戏，也许更能收到休息和娱乐的效果，那种恬然优闲的味道，是几人游戏无法相比的。

### 62. 呼唤伴侣

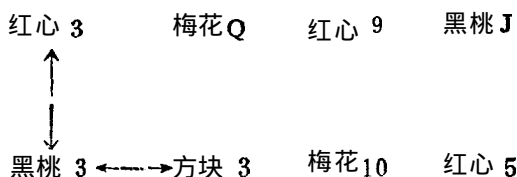
使用牌 52张（除去王牌）。

玩法 将牌洗过之后，牌面向上，从左到右排列 4 张，然后在下方同样从左到右排列 4 张。这样，每张牌如在纵、横、斜三个方向能找到同位牌，便是呼唤出了伴侣，可以结合，收回自己面前。如下示：



向，填补收牌后的空白，继续呼唤伴侣。到最后，所有的牌都能找到伴侣时，就是大大吉，你会感到由衷的喜悦。

有时会遇到这样的情形，纵向、横向甚至斜向同时出现同位牌（如下示），正如每个人只能选择一位爱人一样，你也只能从中选择两张让其结合，而不能同时收回 3 张牌。当然，如果可以组成两对，那就皆大欢喜了。



人生中，有时一点小事，可以改变众多人的关系。这个游戏也一样，也许由于 1 张牌不顺，全部都不能结合，不要紧，忘掉这不如意的一次，重新开始吧。

## 63. 捡 10

使用牌 52 张（除去王牌）。

计点方法 A——1 点；K——10 点；Q——10 点；J——10 点；10 以下数字牌点数与牌面数字相同。

玩法 洗好牌，牌面向上从右至左排 3 排：第

一排 3 张，第二排 5 张，第三排 5 张。其余拿在手里待用。

如果有 2 张牌加起来是 10，就可以捡出来。不管什么花色也不管在什么位置，只要 2 张相加是 10 就可以。另外，如有 K、Q、J、10 这样等于 10 点的单张牌也可捡出。

将桌面上所有的 10 都捡出之后，再将手牌按从上到下从左至右的顺序补上空白处继续玩。

你捡出的 10 越多，你的心情就越快乐。

## 64. 15 的幸福

农历十五是月圆的日子，也是亲人团圆的日子，它是吉祥的。在这个游戏中，如果能找到“15”，也是一个小小的幸福。

使用牌 52 张（除去王牌）。

点数算法 A——1 点；K——13 点；Q——12 点；J——11 点；10 以下数字牌点数即牌面数字。

玩法 洗好牌后，牌面向上从左至右排 4 排，每排 4 张，合计是 16 张牌。余牌留做手牌。

从排出的牌中取出合计 15 的牌，不论多少张，也不论在何位置，只要几张牌加起来是 15 就可以。但 10、J、Q、K 不能与其它牌相加，而要等各自的 4 张同花色牌都出现了才能取出。

空位由手牌填补。如果排满后找不出 15 的牌，可再在最下面补排 4 张，仍然没有 15 的话，只好停止，重新开始好了。

## 65. 摘 花 蕊

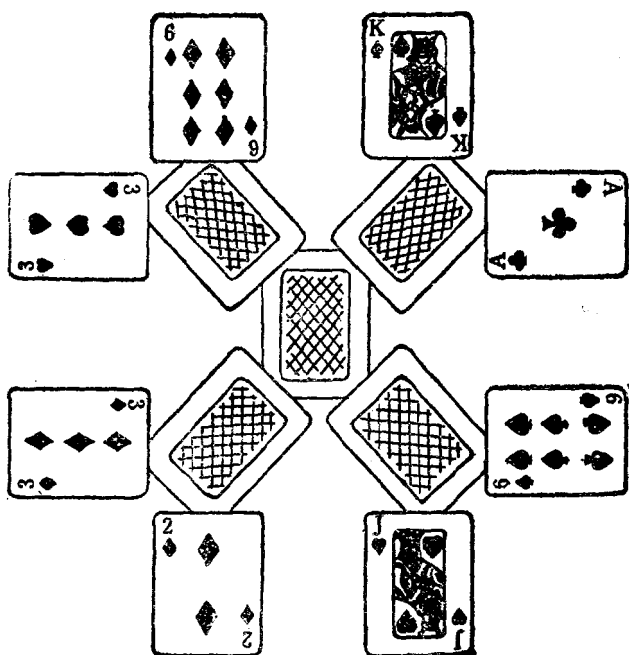
使用牌 52 张（除去王牌）。

玩法 将牌摆成花朵形，然后一张张翻开，最后把花蕊也翻得开，就是好运气。

具体做法是：先将牌洗好，牌面向下摆 1 张做为花蕊，再在花蕊牌的四角各压 1 张牌（牌面向下），然后再在这 4 张牌向外的八个角上各压 1 张牌（牌面向上）。这就形成了一朵花，共用去 13 张牌（如图）。其余 39 张牌作为手牌。

查看场牌中有无同数牌，不论几张，取出置于一边。如被压住角的牌其上的牌已被取走，则可翻过来，如与其它牌同数，可以取走，再继续再翻。翻不动时（即角上有牌压住），就翻手牌，如手牌与场牌形成同数牌，便一起取走，再继续翻。手牌如连续翻出同数牌，不论几张，均可取走。如手牌连翻两次，均不能与场牌形成同数牌，而场牌也无法再翻时，则为结束。当然，摘不到花蕊是有些沮丧的，不要紧，再来一次好了。





摘花蕊

## 66. 排 长 龙

使用牌 52张（除去王牌）。

排列顺序 A、2 3 4 ……J、Q、K。

玩法 先找出 4 张 A 放于桌上，余牌做手牌。

将 4 张 A 横向排成一行，牌面向上，再在下方牌面向上排出 4 张牌，从中找出能与 A 形成顺位的牌，放在 A 牌上。（只要数字相连即可，不考虑花色相同）

继续将手牌在下排的牌上各重叠 1 张，并继续找出能与上排相连的牌放上去。

注意，下排的牌只能使用最上面的 1 张。凡是被压住的牌，不能使用，然而一旦上面的牌移走了，下面的牌便可移动到上排里与之顺位的牌上去。

耐心地玩下去，并不总是很顺利的。但是一经排成了四条从 A 到 K 的长龙，便是很值得高兴的胜利。

## 67. 花 园

使用牌 52 张（除去王牌）。

玩法 从庭院（场牌）和花束（预备牌）里移动牌到基牌上，做成同花色或黑红二色相间的牌位序列。

将牌洗好后，将牌面朝上一张压一张地排成 6 组，每组 6 张，每组间隔一定距离，这就是庭院（即场牌）。余牌成扇面形拿在手里或面朝上一张压一张地排列成 1 行，这就是花束（即预备牌）。

花束的每张牌均可使用，但庭院只有最上面的 1 张牌允许移动，凡被压住的牌不得使用。

查看并移动庭院 6 组牌最上面的 1 张和花束的牌，做成同花色的下位序牌或红黑二色相间的下位序牌。

例如，庭院牌的最上面有红心 A，将红心 A 移到一边当基牌，然后从花束和庭院牌最上面的其它牌中依序找出红心 2，红心 3，红心 4 ……直到红

心K。这就做成了同花色序列牌。或者在红心 A上接上黑桃 2，红心 3，黑桃 4 ……做成二色相间的序列牌。这样，你的花园就更美丽了。

在移动牌的过程中，又出现 A，便随时移过一边做基牌，又开始做一个序列。

## 68. 13 点

使用牌 52张（除去王牌）。

玩法 首先取出红心Q。红心表示心脏，Q是王后，“红心王后”象征着什么，恐怕每个人心里想的都不一样。不管怎么说，要得到她并不那么容易。

把红心Q牌面向上放在最下面，然后将牌面向下，第二排放两张，各压红心Q下方的一角。第三排放3张，要错开放。第四排4张，第五排5张，第六排6张，均错开放。第七排7张，牌面向上。

把面向上的牌中2张加起来等于13的牌作为1组，移于一边作为废牌。J是11。Q是12。K是13，1张就可作为1组。

移走组成13点的牌后，可以翻开下面没被压住的牌，继续组合。如仍没有，便翻1张手牌，看能否组合，如行，便移至一边；如不行便接着翻开手牌，一张错开一张地叠放在面前，如果翻开的手牌中最上1张与最下1张组合成13点，也请取出移至一边。

就这样，一排一排地被翻开，逐渐接近红心王

后并最终得到地，那你可以说是最幸运的人了。

需要注意的是，凡是被压住的牌（不论是场牌还是手牌），均不能翻开使用，故通常是半路受阻，一筹莫展。不要灰心，把牌洗过，从头开始，你会在不懈的追求中品味到这个游戏的趣味的。

## 69. 快乐的时钟

使用牌 52张（除去王牌）。

玩法 洗牌后，将牌牌面向上，依序象时钟的钟点一样摆在12处，围成1个圆。每处各重叠4张，共48张。余下4张置于圆圈中心位置。

计点法 J——11；Q——12；K——13；数字牌点数即牌面数字。

这个游戏的目的是将所有的牌都分别放到与牌面点数相同的钟点位置上。

第一次从1点钟的时间位置开始，抽出这个位置上那叠牌最下面的1张，按照牌面数字，面朝上放到相应的时间位置上。比如抽出来的牌是红心6，便放到6点钟的位置上。

如抽出来的牌是K，便放到中央位上。

第二次抽2点钟位置上的牌并放到与牌数相应的时间位置。第三次抽3点钟……直到最后各牌各归其位。

如果在4张K出现之前就已翻完牌，就是大

## 70. 八面玲珑

这是一种风格特殊的单人扑克游戏。成功的机率相当小，意志顽强者不妨一试。

使用牌 52张（除去王牌）。

目的 以各种花色的 8 为基牌，做成 8—9—10—J—Q—K—A—2—……7 的同花色序列牌。

玩法 先随意取出一张 8 作为基牌放于桌上。将其余的牌仔细洗过之后，数13张牌牌面向下叠放好，这是预备牌。再在预备牌的左右两侧各错开放四张牌，牌面向上，作为场牌。

查看场牌中有无可接上 8 的同花色序列牌，如有，则移过去接上，移动之后场牌出现的空位，由预备牌中翻过 1 张来补上。

当场牌中无牌可接序列时，便依次翻开手牌，可用的便接上，不可用的则牌面向上依次叠放，作为废牌。废牌最上面的一张牌可在适当时候移去接续序列。

游戏进行当中，若出现其它花色的 8，则马上移至与基牌 8 平行处，又可开始一个序列。

如手牌用光仍未完成，可将废牌洗过再启用一次。如还不行，只好重新开始了。

最终能完成以 8 为基牌的四个序列的，是幸运者。

## 71. 金 字 塔

使用牌 52张（除去王牌）。

玩法 将牌中 4 张 A 取出，一张一张牌面向上置放一边。

其余牌洗好以后，第一排 1 张，第二排 2 张，第三排 3 张，第四排 4 张，第五排 5 张，牌面向上排 5 排，摆成一个金字塔形。余牌作手牌。

观察金字塔，将能与 A 相连的上位序牌一张张取过接在 A 牌上，不分花色，做成从 A 到 K 的上位序牌。

金字塔牌中无牌可取时，便把手牌做废牌，一张张摆在另一处，直到出现了可用的牌，便移过去接上。

金字塔中由于移走牌而形成的空位，从手牌中补上。

这样一直玩下去，逐渐做成一个至四个 A 的上位序列。做成的序列越多，胜利的喜悦越大。为提高难度，也可要求自己做同花色的序列。

请注意，凡是手牌中摆出的废牌，当时没用上的，以后不能再用。

怎么样，乐意试试吗？看起来简单，玩起来也不容易呀。

## 72. 三 叶 草

同样是做序列牌，这个游戏可要难一些，因为它没有手牌。

使用牌 52张（除去王牌）。

玩法 将牌洗过，每三张为一组，牌面向上一张压一张放好，共排出 17组。最后剩一张，放在最下面。

观察所有的牌，可以任意移动每组最上面的那张牌，做成从 A到K的上位序牌（不分花色）。每组最上面的牌移走之后，才能使用下面的一张牌。如此玩下去，直到所有的“三叶草”最终连成四组上位序牌为止。

如果一开始便一张也不能移动，可收拾起牌再重洗一次，排成 2 张一组的再玩一次。如还不行，就请作罢，手气不佳，改日再玩吧。

## 73. 营救女王

使用牌 52张（除去王牌）。

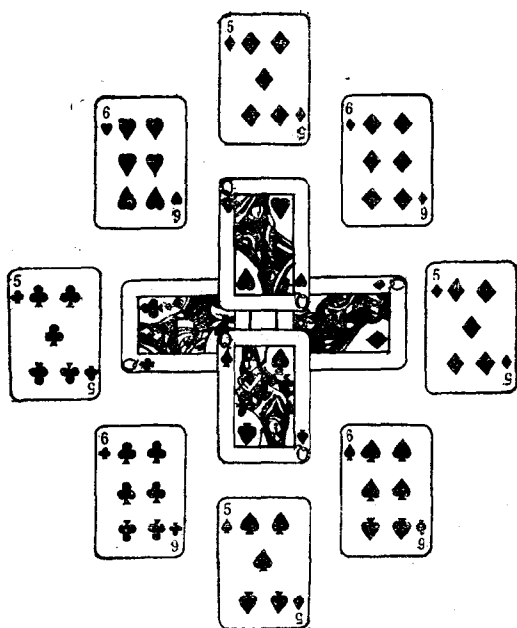
首先，抽出各种花色的 Q、5、6，布置成如图的形状。其余的牌好好洗过作为手牌。

游戏的目的是在各种 5 的上面作出 5—4—3—2—A—K的递减序列牌，在各种 6 的上面作出 6—7—8—9—10—J的递增序列牌。每做成一个序列，便可移出（营救）一位女王——Q接上，

直至场面上的序列全部做成并救出全部女王。

玩法 布置好后，将手牌牌面向下拿在手中，从最下面一张开始翻，能接上序列的便取出接上，不能使用的作为废牌牌面向上叠置一边。手牌和废牌最上一张都是可用的牌。

若手牌全部翻光，女王仍未全部救出，可将废牌洗过当作手牌再翻一次，如仍不行，只好委屈女王再坚持一会儿，重新开始了。



营救女王



## 74. 迷 惑

这个游戏又称为“三角”、“克伦代克”，是一人游戏中最古老也最有名的一种。要完成它得有足够的毅力和勇气——因为它的完成率非常之低。

### 第一种玩法

使用牌 52张（除去王牌）。

牌的布置 仔细地将牌洗过，自下而上地取牌，从左至右依次摆放，第一行放7张；第二行从第一行的第二张开始依次错开叠放，共放6张；第三行又从第二行的第二张开始依次错开叠放，共放5张……依此类推，共放7行。每一行的第一张牌牌面向上，其余均牌面向下。放好之后，其余的牌作手牌使用。

目的 做成从A到K的同花色递增序列。如四个花色的都做成了，即算游戏成功。

玩法 先从牌面向上的场牌中取出各花色的A，并将其一一分置于场牌的上方（如果没有A也不要紧，以后随时出现随时取出就是），当作基牌。

然后将牌面向上的场牌，做黑红交替的递减序列的移动，移动之后出现未被压住的牌便能翻开，其目的是找到能在基牌上做递增序列的牌并取出连在基牌上。请注意，凡是移动场牌中牌面向上的牌时，必须将该行的全部面向上的牌都移动，而不能只移需要的那一张。

当场牌再也无法移动时，可由下至上地依次翻出手牌使用。翻开的手牌可依次接在基牌上，也可按需要接在场牌上，目的是使游戏能进行下去。用不上的手牌放置一边，当全部手牌用完之后，可以将它们再行当手牌使用。但是，即使这样仍不能做成序列的话，便该重新开始了。

如果场牌中出现整行移走而出现空位的情况，则可将其它行中的K或从K开始的一组序列移来补上，这种移动常会使你有柳暗花明之感。

怎么样，有趣吗？有志者不妨一试。

### 第二种玩法

这种玩法与第一种玩法规则相同，不过因牌数增加了一倍，故玩起来较费时。因其排列形状象竖琴，故以“竖琴”而命名。

使用牌 104张（除去王牌）。

牌的布置 将牌洗过之后，参照“迷惑”的摆法，从左至右共摆 9 行，即第一行 9 张，第二行 8 张……最后一行 1 张。每一行的头一张牌面朝上，并比上一行退后一张摆放。余牌为手牌。

目的 做成从A到K的 8 种同花色递增序列。

### 玩法

先移动场牌，想法取出各种花色的A置于场牌上方，做为基牌。

能移动的场牌，只是牌面向上的牌，并且只能做红黑交替的递减序列的连接。移动后出现未被压住的牌便能翻开，目的是找出能在基牌上做序列的牌。

移动场牌时必须将该行所有面朝上的牌一齐移走。

当场牌无法移动时，可将手牌自下而上地翻开使用。如手牌全部翻光，仍然无济于事的话，可再依序使用一次手牌。

⑤场牌出现空行，可提取其它行中的K或从K开始的序列补上（单张K必须是面朝上而又未被压住；从K开始的序列则全部提补）。

## 75. 地 毯

在一人游戏中，这也许是最容易完成的一种。如果你心中不快而又一时找不到解闷的办法，可以试试这个游戏。或许游戏的成功会使你的心情“多云转晴”呢。

使用牌 52张（除去王牌）。

牌的布置 先取出4张A，然后把其余的牌仔细洗过，牌面向上摆放场牌：每行5张，共放4行。再把4张A中的红心A与方块A分别放于左边的一二行之间与三四行之间；梅花A与黑桃A分别放于右边的一二行与三四行之间，作为基牌。其余的牌当作手牌。

玩法 场牌中的20张牌可以任意取出接上基牌做同花色的递增序列。取走牌后场牌中出现的空位由手牌补上，补齐后再取走能接上基牌序列的牌，出现空位再由手牌补。当场牌中再也没有可接上序列的牌而且也没有空位的情况下，便一张张从上至

下翻开手牌，将能接上序列的牌接上，不能用的一张张叠置旁边做弃牌。当全部手牌用光之后，如果还未做成序列，可将弃牌再使用 1 次——但是每次只能用最上面未被压住的一张。也许一通百通，也许你要的那张牌正好被压住而出不来，但不管怎么说，这个游戏毕竟是很容易成功的。

## 76. 田 赛 场

此游戏又有“魔鬼单人戏”、“诱惑”之称，可以想见，它是复杂而迷人的。事实上，在诸多一人游戏中，它有其独自的特点。

完成它需要耐心。当然，也需要一点运气。

使用牌 52张（除去王牌）。

牌的布置 先将牌仔细洗过，从上至下数 13张牌，牌面向上整齐叠放于桌上，这当作预备牌。然后，把手里接着翻开的一张牌牌面向上置放于预备牌的右上方，这是基准基牌（以后出现的该牌的同位牌也依次放于旁边做为基牌）。接下来，在基牌的正下方依次摆放 6 张牌，牌面朝上，这是场牌。其余的做为手牌。

目的 在基牌上做同花色的递增序列。四组序列均完成则为游戏成功。例如基牌是 8，则做成 8—9—10—J—Q—K—A—2……7 的序列。余类推。

玩法

按黑红交错的递减序列移动场牌。移牌时，

必须将叠于其上的全部牌同时移动。最下面的一张牌可按序列移接于基牌上。

②移动场牌后出现的空位，在预备牌里自上而下依次取来抵补。注意在预备牌用光之前，不能用其它牌来补充。

③无论在场牌、预备牌还是手牌中，一旦出现基牌，须立即取出放于基准基牌的旁边。

如果无法移动场牌和预备牌，出现僵局时，可每次依次翻开 3 张手牌，而使用第三张，其余的牌面向上整齐叠放于场牌右侧，做为弃牌。无论何时，弃牌的最上面一张可移接于基牌或场牌的序列上。

⑤当手牌也全部用光，仍未打开僵局时，可将弃牌做手牌用。而一旦做为手牌，便必须以 3 张为一组翻开，并只能使用第三张。

⑥在场牌上出现的空位，可以马上由预备牌补充，也可以不立即补充，视需要而定。当预备牌用光之后，可用手牌或弃牌的最上面一张牌补充。

我们可以看出，这个游戏的魅力在于作为基牌的牌不是预先规定好的，而是随机出现的。与这种玩法相类的还有一种叫“阳台”的游戏，一并附之于后，以飨读者。

## 附： 阳 台

这种游戏的关键在于可以选择基牌。因此，能否完成这个游戏，主要是凭自己的“第六感”。

使用牌 2副，104张（除去王牌）。

牌的布置 仔细洗好牌后，从左往右依次错开叠放11张牌，牌面向上，这是预备牌。

接着，翻开3张牌，与预备牌对比之后，确定一张为基牌，放于预备牌的左下方。

然后在基牌的下方排列9张牌（包括选择基牌剩下的那一张），牌面向上，不重叠。这是场牌。

目的 在基牌上做红黑相间的递增序列。如基牌是9，则序列为9—10—J—Q—K—A—2……8。

### 玩法

移动场牌做黑红相间的递减序列。

每次移动的场牌只能是最上面未被压住的一张，而且每次只能移动一张。

③移动场牌所出现的空行，只能翻一张手牌或取弃牌最上面的牌来补，而不能由场牌来补。至于是马上补，还是过一会儿补或不打算补，则请相机行事。

场牌的移动中出现了可以取出接上基牌序列的牌时，请马上提走接上。手牌翻出的牌可直接接上基牌序列。但11张预备牌只能用于接续基牌的序列，而且必须是从右至左按顺序使用。

当预备牌和场牌都无法移动时，可依从上到下的次序翻开手牌，能用的就用，不能用的依次叠好作为弃牌。

⑥弃牌最上面的一张，可直接用于基牌和场牌的序列。

## 77. 围 城

一座城堡，即使团团围住，也是很难攻破的。顾名思义，这个游戏自然也是相当难的。但是，越难，越能吸引人全神贯注，便越能起到散心、排遣寂寞的作用。

### 第一种玩法

使用牌 52张（除去王牌）。

牌的布置 先取出 4 张 A，从上往下排成纵的 1 行，这是基牌。剩下的牌仔细洗过之后，牌面向上排列于基牌左右两侧，每侧各排 4 行，每行各 6 张，排列时要稍微重叠，次序是从左至右。该游戏没有手牌。

目的 在中间的 4 个 A 上做同花色的递增序列。4 个序列均做成便是胜利，即“攻破城堡”。

### 玩法

移动场牌中每行右端的牌，接于基牌 A 上做同花色递增序列。若不能接于基牌上，则可在场牌中按递减序列重叠于其它行最右端的牌上（红黑相间），以便取出下面的牌。

每次场牌中可移动的牌，必须是上面没有压其它牌的牌，也就是每行最右面的那一张。

⑧若出现空行，可从其它行中提取最右面的一张补上，或者从其它行中提取任何一组从 K 开始的递减序列牌补上。视具体情况而定。

有志者事竟成。祝您成功。

## 第二种玩法

这种玩法叫“堡垒”，是“围城”的变种，在扑克牌一人游戏中，也是颇负盛名的一种。因基牌A不允许事先抽出来而增加了难度，但却因场牌的序列可不分花色相连接而增加了成功的希望。

使用牌 52张（除去王牌）。

牌的布置 洗好牌后，把所有的牌按如下排列：左右两边对称，各排5行，除两边的第一行放6张外，其余4行各放5张，牌面一律向上，一张压一张从左至右错开叠放。左右两边间隔一定距离留作放基牌之用。

目的 移动扑克牌取出4种花色的A放于中间空处作为基牌，并在上面分别做出同花色牌的递增序列。

玩法 基本上与“围城”相同。

首先把场牌互相移动，尽快取出基牌A置于中间。

每次只能移动场牌中每行最右面的那张牌。

在场牌的移动中无论是同花色、不同花色，无论是递减序列还是递增序列都可以互相连接。

## 78. 有趣的排列

这是一种极富趣味的猜谜游戏。非常简单，一学就会。但如果你不用心专注，也极有可能“一步走错，全盘皆输”。试试看，玩过之后，余兴未尽，还可以推荐给你的朋友。



## 玩法之一

使用牌 任选一种花色，去掉K和Q，用11张玩。

牌的布置 依照牌的大小顺序，从左至右第一排放4张：A、2、3、4，牌面向上，不能重叠（下同）；第二排放4张：5、6、7、8；第三排放3张：9、10、J。这样，第三排最后一个位置是空的。

目的 移动牌张，使牌的排列改变成如下顺序。第一排4张：J、10、9、8（从左至右）；第二排3张：7、6、5；第三排4张：4、3、2、A。如此即是胜利。

玩法 将牌每次移动1张至空位上，由于移动出现的空位又可移来另一张。注意只有空位上方、下方、左方、右方紧邻的牌可以移动，而不能斜向移动。

如此严守规则，如果你不走败着的话，一般经过55次移动便能完成。

## 玩法之二

这是“玩法之一”的变形，因其富有变化，可以说比第一种游戏更为有趣。

使用牌 与玩法之一相同，用同一花色从A到J的11张牌。

牌的布置 从左至右排三行，均牌面向上，不能重叠。第一行排4张，依次为7、10、8、2；第二行排4张，依次为J、A、9、6；第三行排3张，依次为4、3、5

目的 移动牌张，使其成为如下排列：从左至右，第一排 4 张：A、2、3、4；第二排 4 张：5、6、7、8；第三排 3 张：9、10、J。

玩法 与玩法之一相同。

注意，这个游戏因其困难，有时会觉走投无路，这时，可重新布置一次，另行开始。

### 玩法之三

这种玩法与前二种稍有不同，属于数学游戏的一种，可以说是一种很简单的游戏。如果您心情不佳，也许可以通过游戏的成功改换情绪。

使用牌 8 张。

牌的布置 任选 8 张扑克牌，前 4 张正面朝上，后 4 张背面朝上，单张放置，排成横排。

目的 将布置好的牌移动成一正一反交错排列的图形。

玩法 每次同时移动相邻的两张牌，如此移动 4 次之后，便成正反交错排列的图形。

注意

每次必须将相邻的 2 张牌同时移动。

完成的排列牌与牌之间不得有空隙，必须依然是紧凑排列。

移动的次数不能随意增加。

当 8 张牌的移动很熟练之后，可以增加至 10 张、12 张、14 张……。每增加 2 张牌，移动的次数可增加 1 次。

## 附：纸牌赛马

赛马是一种十分吸引人的活动，但如果没有比赛和观看条件的话，用扑克牌玩玩“赛马”，也是可以过瘾的。不信您试试，相当精彩。

人数 不限。如人太多，可分为几组。

准备 一些筹码。

使用牌 52张（除去王牌）。

玩法

先以抽牌数点数决定第一次比赛的庄家。以后的比赛则由庄家左邻的人开始轮流当。庄家负责算筹码、布置牌和掌握比赛过程。

庄家从52张牌中找出 4 张 A，把它们在桌面左边依黑桃、红心、梅花、方块的顺序直放排成一行，这就是 4 匹参赛的“马”。

庄家把余下的牌仔细洗好，翻开上面的 6 张，依次牌面向上横排在“赛马”的下方，牌与牌之间留有一定的间隙，这代表着赛马场的 6 条跑道。从左至右依次编号为 1、2 …… 6。每匹赛马要从 1 到 6 一张一张地经过，最先到达第 6 号跑道的即获得胜利。

除庄家外，将筹码均匀分给其余的人，纸牌布置好后，每个人在自己所选的“马”上任意下注，庄家可以在适当时候限制筹码数。

比赛开始，由庄家将剩下的牌再洗一次，然后从上至下一张一张依次翻开，每翻开一张，与这

张同花色的“马”就可前进一步。最后，先到第 6 号跑道的马是胜者。

⑥下注在得胜“马”上的人，赢回自己所下的筹码；其他人的筹码由庄家没收。第一次比赛结束。

⑦第二次比赛如前所述轮换庄家，另行开始。注意第一次比赛没收的筹码由庄家妥放一边，不能再发还本人。如此几次比赛下来，就会有人因没有筹码而退出赛场。最后拥有最多筹码的人是游戏的赢家，也是运气最好的人。

# SUNNY BOOKS

## 二、扑克魔术





## 79. 同色同点

表演者手拿12张K、Q、J的牌，牌背向上，从上面取下两张牌，翻开正面，它的颜色和字母各不相同，如此继续取牌，每次两张，没有一张是相同的。然后将12张牌洗一番，照以上方法取牌，每次两张摆在桌上，却都是成对的牌，而且颜色相同。

### 演法

1. 取出K四张，Q四张，J四张，从背面第一张开始按下列顺序叠放在一起：黑桃J、梅花J、红心K、方块K、黑桃Q、梅花Q、红心J、方块J、黑桃K、梅花K、红心Q、方块Q，这样方块Q即为唯一露出花点的牌。

2. 将牌叠背面的黑桃J移到面牌的第一张——方块Q上面，然后翻转使牌叠牌背向上，黑桃J在最下面。

3. 在牌背从上到下拿牌，每次两张，都不能成对，而且颜色也不相同，如梅花J和红心K，方块K和黑桃Q，梅花Q和红心J等等。让大家清楚牌名后，转为牌背向上，把这两张牌移放在牌叠下面，如此连续拿牌和向下移牌六次。

4. 把手中的牌牌面朝自己，用“顺序洗牌法”洗一番，洗牌时，当看到牌面是梅花或方块时（不管是什么字母），即停止洗牌。然后从牌背取牌，每次两张，分别摆在桌面上，但见六对牌都能成对，而且颜色相同，如黑桃J和梅花J，红心K和方块K，

黑桃Q和梅花Q等。

5. 如开头先用“顺序洗牌法”洗牌，当看到牌面是黑桃或红心时，拿牌都不会成对。

•所谓“顺序洗牌法”即：不论手中拿多少张牌，抽洗牌时，把下部分的牌拿到最上面去，一张一张地拿牌或一叠一叠拿牌都可以，但必须注意，不能从牌的中间将牌抽出，或将牌插进中间去，这是本法的关键。依照这样的方法洗牌，这叠牌原来的排列次序依然如故，不会变动。

## 80. 巧出牌点

表演者手拿13张扑克牌，披开让观众看清楚，花点乱无伦次。收拢抽洗后，将牌面翻转向下。拿起牌背第一张牌，口叫“A”，把牌仰放在桌上，是“A”。然后又把牌背第一张牌拿出，放在牌叠的下面，口叫“2”，把牌背上的牌翻开，放在桌上，是“2”。然后在牌背拿两张牌放到牌叠的下面，再叫“3”，把牌背的第一张翻开放在桌上，是“3”。再从牌背拿出三张牌放在牌叠下面。就这样反复下去，口叫“A”，拿一张放到牌叠下面；叫“2”，拿两张放在下面；叫“3”，就拿三张放在下面；叫“4”，拿四张放在下面；叫“5”，拿五张放在下面……以此类推，就把13张牌，一张张按先后顺序从A到K拿出，放在桌上了。

演法

1. 把13张牌按下列次序排列：K、6、7、



4、9、J、Q、3、10、5、2、8、A。背面是“**A**”，最前面露出花点的是“**K**”。

2. 表演时应抽洗一下牌，但只能一个方向（或从上至下，或从下至上）洗牌，切不可让牌的顺序颠倒。然后让观众检查。

3. 观众看过后，牌面仍向上，照上述抽洗法再次洗牌，洗到“**K**”仍为面牌时，即停止洗牌，把牌翻转，牌背向上，开始表演。

4. 拿牌都从牌背开始。叫“**A**”，从牌背拿一张放到桌上是“**A**”；然后拿一张牌放到牌叠下面，叫“**2**”，从牌背拿一张放在桌上是“**2**”；再拿两张放在下面，叫“**3**”，从牌背拿一张放在桌上是“**3**”；再拿三张放在下面……

5. 拿到最后只剩两张牌时，也同样从牌背拿牌反复往下放，口中数到12，把背牌放到桌上，是“**Q**”，最后剩一张就是“**K**”牌了。

## 81. 八卦奇阵

把任意8张牌牌面向上，4张一行，从左到右，上下两行，放到桌上。让观众认明一牌，在上或在下，记在心里。然后表演者收牌，又重排一次。观众记住在上或在下，收牌。共放三次，第三次放牌后，要观众讲出认明的一张牌先后三次排列在上或在下，表演者就可找出这张牌来。

### 演法

1. 放牌、收牌必须遵守直收横放原则，即放

牌时，先放上行，自左到右放 4 张，再放下行，自左到右放 4 张；收牌时，先从上行左边第一张收起，再收下一行第一张，再收上行第二张，再收下行第二张……直到把 8 张牌收完。第二张放在第一张下面，第三张放在第二张下面……。放牌先放面牌第一张，再放面牌第二张……。收牌、放牌时，都应使左边第一张牌搁在最上面，其它牌都按顺序逐张收放。每次收放完毕，左上边第一张牌和右下第四张牌始终在原来的位置上，保持不变，变位的是其它牌。

2. 第三次放牌后，由观众讲出认明的牌在上或在下，就可以找出观众认明的那张牌来。

计算方法共有三种：

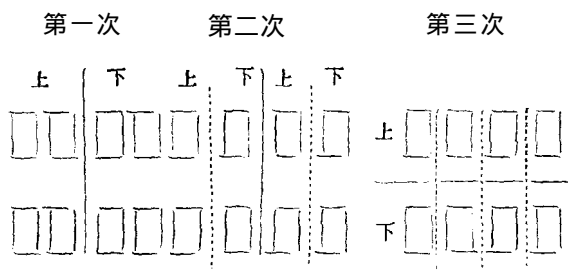
一、是我国古代传统计算法，利用八卦图，把 8 张牌的位置用八卦来表示。一横是上，中断为二者是下。 $\equiv$ （上上上）、 $\equiv$ （上上下）、 $\equiv$ （上下上）、 $\equiv$ （上下下）、 $\equiv$ （下上上）、 $\equiv$ （下上下）、 $\equiv$ （下下上）、 $\equiv$ （下下下）。为了便于背记八卦位置，编了一个故事，说：“王元平求人，用半粒米放在臼里捣，捣不成。”即第一卦三横间加一直划成“王”字，第二卦二横下加两短划成“元”字……但此法记住似觉繁琐。

二、是数学法。我国现代数学工作者把八牌位置用一连串数字来表示，即 0 1 2 3 4 5 6 7，排列位置如下：

7	5	3	1
6	4	2	0

第一次观众说“上”即是 4，第二次说“上”，即是 2，第三次说上即是 1。每次说“下”都是 0。最后，把三次所得数字相加起来，得到的结果数字，就是上列排列中数字所标的位置上的那张牌。例如观众报“上上下下”，第一次是 4，第二次上是 2，第三次下是 0，即  $4 + 2 + 0 = 6$ 。上面排列中 6 的位置就是观众的认牌。又如下上上，第一次下是 0，第二次上是 2，第三次上是 1，即  $0 + 2 + 1 = 3$ ，上面排列中 3 的位置就是观众的认牌。但是还有更加简单的方法。

三、是分割法。这个方法最容易记，现用图表明如下：



表演时，把所要的一边的牌推出（用心中想象推出，不是用手推）。这样，从第一次分为左右各半推出 4 张，第二次也分左右一半，推出两张，第三次上下来分，剩一张，这张牌就是观众的认牌。总之，第一次和第二次的左半是上，右半是下，第三次仅留上下两张牌，在上的的是上，在下的就是下。

## 82. 三九神数

表演者拿27张牌，牌面向上，横排上中下三行，每行9张。让10余位观众各自认定一张牌，在上行、中行或下行，不告诉别人。表演者又排一次后，再让观众记住上行或中行，或下行。再排一次后，请每位观众将三次按先后顺序是上行或中行或下行告诉表演者，表演者能逐一找出观众的认牌。

### 演法

1. 这个魔术和“八卦阵”相似。“八卦阵”牌数少，“三九神数”牌数多，认牌也多，看来是复杂难演，实际演法和“八卦阵”中“分割法”相同。

2. 用“分割法”把27张牌分为左中右三组，每组9张，第一次“上”是左组，第一次“下”是右组，第一次“中”是中组。

3. 第二次再把一组9张牌直行分为左中右三组，每组3张，“上”是左，“下”是右，“中”是中，分割和上同。

4. 剩下直行上中下三张，就是观众第三次所报的或上或中或下的牌了。

5. 收牌放牌应按直收横放为准，法同“八卦阵”。

## 83. 黑 桃 A

从扑克牌中随意取出 8 张红牌和 8 张黑牌，共 16 张，照以下颜色正面向上顺序排列好：

红牌	黑牌	黑牌	黑牌
黑牌	红牌	红牌	红牌
黑牌	红牌	黑桃A	黑牌
黑牌	红牌	红牌	红牌

表演者背过身，不看纸牌，请观众中的一人用一枚硬币（或其它小物品）放在任何一张黑牌上，然后，依表演者不看纸牌发出的指示，将硬币在各牌中移上或移下，靠左或拐右，最后可使硬币必定停留在黑桃A上。

### 演法

1. 8 张红牌和 8 张黑牌，除必须有一张黑桃A外，其它点数不拘，红黑依上列顺序排列，但黑桃A必须在指定位置上。

2. 纸牌摆好后，请另一人站在牌边，要他听表演者指示行动。

3. 表演远离纸牌，背身而立，依次发出以下七条指示：

请你选择一张黑牌；

拿一枚硬币放在选定的黑牌上；

把硬币移到左或右最近的一张红牌上；

把硬币移到上或下最近的黑牌上；

⑤再把它移到对角的那张红牌上；

⑥最后要求他把硬币向下或向右移到最近的一张黑牌上；

⑦现在放硬币的那张黑牌就是黑桃 A。

## 84. 寻牌妙术

玩法之一：认面法

把全副牌洗过后，由观众任抽一牌，记住牌名后放在牌背上。表演者抽洗后，把牌放在桌上，牌背向上。表演者寻牌时，在牌背上拿牌，由上而下，把牌逐张翻转，放在桌上，但都不是观众认定的牌。最后，表演者叫一声“来”！让观众自取牌背上的牌，正是观众认定的那张牌。

演法

1. 表演者在第一次洗牌时，借机记住牌面是哪张牌。

2. 让观众把所抽的牌，放在牌背上。

3. 第二次洗牌时，用“顺序洗牌法”把面牌（自己暗中记住的那张牌）洗到观众所放的那张牌背上。这样始终保持那张抽牌在已知面牌的下面。

4. 逐张由上而下拿牌翻开，等翻到已知面牌时，叫一声“来”，下面这张牌就是观众的抽牌。

5. 如果让观众把所抽的牌不放在牌背上，而放在牌的中间，事先应当用左手拿这叠牌的上半部分，右手拿下半部分，这时右手的面牌是已知面牌。

6. 观众把抽牌放在左手的牌背上，右手把牌

全部压在抽牌上，同样，面牌下面的牌是抽牌。

## 玩法之二：抽面法

表演者把全副牌洗过之后，牌背向上，用左手在下托住，再用右手四指把牌掀起一部分，大拇指放在牌的下面，紧贴在全副牌的面牌（最下面露出花点的那张牌）上。因此，四指只能掀起牌的前部分，后部分仍贴在全副牌上。表演者让观众看清楚掀开的上部分牌的面牌之后，就把两部分牌啪的一声合拢。然后，表演者再把全副牌洗一次，把牌面向上摊开，就能寻出观众所看见的那张面牌。

### 演法

1. 表演者在第一次洗牌时，偷看全副牌的面牌，记住该张牌的花色和点数。

2. 表演者用右手掀牌时，右手大拇指是紧贴在全副牌的面牌上的，因此当观众看完掀开部分的面牌之后，把这部分牌微微向后拉出时，右手大拇指就可顺势将全副牌的面牌带出来，贴到四指所掀开的部分牌面的前面。

3. 表演者啪的一声把两部分牌合拢之后，全副牌的面牌向上摊开，只要找到自己最先记住的那张面牌，那么后面那张牌就必定是观众所看到的那张牌了。

## 玩法之三：单双法

把全副纸牌翻开，由观众检查。然后，表演者把纸牌反转，牌背向上，每手各执半数牌，由左右观众各抽一张牌，记住牌名后，表演者为避免看见插牌情形，转身背立，双手仍各分执牌放在身后，

请左边观众将牌插入左方牌中，右边观众把牌插入右方牌中。在身后把两手的牌合拢，成为一叠。然后面向观众洗牌，把牌翻转，牌面向观众寻牌，就能把二人抽去的牌找出来。

### 演法

1. 把全副牌按照牌点的单双数分成两部分。

2. 披开牌给观众检查时，注意牌点单数和双数的分界处。

3. 双手分开时，一手拿单数牌，一手拿双数牌，把牌面翻转，给观众抽牌。

4. 表演者转身背立，伸手身后，恰好左手转向右边，右手转向左边，双手调换了方向，观众的抽牌就很自然地插入另一部分的牌中。即左手若拿的是单数，让观众插入右手牌中，右手拿的是双数，让观众插入左手牌中。

5. 用“顺序洗牌法”洗牌，因那张单数牌的周围始终是双数牌，同样，那张双数牌的周围也始终是单数，这样很自然就可找出那两张抽牌来。

6. 鬼牌哪张算单数，哪张算双数，由表演者预先决定；寻牌时牌面可以朝向观众。

### 玩法之四：后角法

把全副扑克牌翻洗后，用左手抓起纸牌，牌面向观众。右手再慢慢洗牌，牌面的牌随时在变，观众要哪张牌时，就叫一声“好”。然后，表演者继续洗牌，牌面仍在不断变化，观众以为那张牌已夹在全牌当中难以寻出了，但表演者很快就可以找出来。



### 演法

1. 表演者洗牌后，以纸牌参差不齐为名，在桌上整理一下，把牌背第一张的右上角向外推出，偷看牌名。

2. 观众未选牌前，洗牌可从中间抽出，陆续放在面牌下。

3. 当观众选中面牌之后，表演者就把背牌第一张牌连同一些牌抽出，放在面牌下。这样面牌前面就是已知的那张背牌了。

4. 然后要用“顺序洗牌法”洗牌，使这两张牌始终挨在一起，就能很快找出观众所选的那张面牌。

## 85. 报牌知数

将 4 张 K 牌牌面向下，横列桌上，请观众在每张 K 牌上任选三张牌放上，成四叠。将四叠牌（每叠 4 张）收拢为一叠，余牌不用。表演者抽洗一番后，仍将牌分为 4 张一叠，成四叠横列桌上，再把其中两叠牌交换一下位置。然后请观众讲一个数字，表演者照此数在牌叠上点过去，点到观众讲的那个数时，停下来，翻开一看，恰是 4 张 K 牌。

### 演法

1. 用“顺序洗牌法”洗牌，牌面向自己，洗到面牌是 K 牌时即停止。

2. 从牌背上取牌，逐一横放桌上，放到第四张，又从第一张上加 1 张，第二张上加 1 张，第三张上加 1 张……照顺序把 16 张牌加完。

3. 洗牌时不论从左或右起均可，第四张必是K牌，第八张、第十二张、第十六张都是K牌。

4. 调整几叠牌的位置，目的在于使有K这叠牌，不放在第一叠或第四叠的位置上，否则是演不成的。

5. 观众报数，一定要限在20之内。但如报1、4、7、10、13、16、19就演不成，因事先未说明须报几次，可要求观众再报一个，表演者把这两个数相加或相减之后的得数，就可用来表演了。

6. 表演者点数时要按下列表格点，单数按表一计算，双数按表二计算点数，才能恰好点到有4张K的那叠牌。

表一 单数由第一叠数起

第一叠	第二叠	第三叠	第四叠
1	2	3	4
7	6	5	↙
↘	8	9	10
13	12	11	↙
↘	14	15	16
19	18	17	↙

表二 双数由第二叠数起

第一叠	第二叠	第三叠	第四叠
4	3	2	1
↘	5	6	7
10	9	8	↙
↘	11	12	13
16	15	14	↙
↘	17	18	19

上表是K牌在第三叠的计算情况，若将K牌移到第二叠，则单数时由第四叠开始数起（表二），双数时由第一叠数起（表一）。

## 86. 身不由己

表演者把全牌洗后，分成六叠，要观众撤去几叠，剩下几叠，然后，再要观众撤去几叠，剩下几叠，直到剩下一叠牌时，再分为几张，再由观众撤去几张，再撤几张，直到剩下一张牌为止。接着问观众要什么花色的牌，然后请观众要点数，逐步缩小范围。撤到最后，观众指定要某张牌时，翻开剩下的这张牌，正是观众所要的牌。

### 演法

1. 为什么全副牌撤到最后只剩下观众所要的牌 看似神秘 实际上这仅仅是一种语言上巧妙的偷换概念。全凭表演者问牌和撤牌的方法，最后迫使观众身不由己地要这张牌。

2. 表演者必须预先记住牌背的一张牌名。不论观众要哪张（叠）牌，表演者硬不撤掉牌背这张（叠）牌，让该牌始终留在桌面上。

3. 事先不向观众说明最后效果，所有动作，都由表演者自由摆布。因此，表演这个节目，必须学会两句话： 你认哪叠（张、花色、点数）？撤掉这叠（张、花色、点数），还剩几叠（张、花色、点数）？这两句话紧接观众答话连续讲，讲得越快，效果越好。

4. 表演时，偷看背牌的牌名（例如是方块10），牌面向上洗牌，背牌不动。

5. 把全副牌翻转，牌背向上，随意分成六叠，

上三叠下三叠分为上下两行（假定已知背牌在下行）。表演者问：“你认上行还是认下行？”观众说：“认上行。”表演者把上行三叠牌撤掉。接着说：“撤掉上行，剩下左、中、右三叠牌，你认哪叠（已知背牌在中叠）？”观众答：“认中叠。”表演者说：“剩下中叠，去掉左、右两叠。”然后把中叠牌又分成六叠或四叠，再如上法问牌和撤牌，直到只剩两张牌。

6. 剩下左、右两张牌，已知牌在右，表演者问：“认右张还是左张？”观众说：“认左张。”表演者说：“撤掉左张，剩下右张。”如观众说“认右张。”表演者说：“剩下右张，撤掉左张。”到此为止，剩下一张牌。总之，把已知背牌留下，由于问得快，撤得快，紧问紧撤，没有时间给观众思考，因此，观众就不会注意到为什么要这样问话。

7. 表演者问：“一张牌，或红或黑，认红还是认黑？”观众认红就撤黑，认黑也撤黑。

8. 表演者问：“剩下方块，认A、2、3、4、5、6、7，还是认8、9、10、J、Q、K？”观众认8到K，就撤去A至7（当然是虚的，因为只剩一张牌，只能从语言上排除）；若认A至7，也撤A至7。紧接着问：“剩下8到K，你认8、9、10，还是认J、Q、K？”观众认8、9、10，撤掉J、Q、K，若认J、Q、K，也撤J、Q、K。紧接问：“认8还是认9或10？”观众认8就撤8，再问认9还是10，认9撤9，认10也撤9，剩下10，正是方块10。

## 附 1：二牌变五

表演者从一副扑克牌中取出两张，先给观众看看牌的正面，再给观众看看牌的背面，两张牌也可以分开给大家看，以示确实没有夹带。接着，表演者把两张牌捏在右手中，对着牌面说声“变”，同时右手持牌在空中一晃之后，继续轻轻摇晃着将两张扑克牌展开。啊！观众看见的却是一张、二张、三张、四张、五张，怎么一下子变成 5 张牌呢？马上，表演者又把手向空中一晃，再展开（或分开，左右手各执一张），仍是两张扑克牌。

### 演法

纸牌确是两张，只是其中一张要事先做些加工。将任意 5 张花点的扑克牌的左上角斜斜剪下，注意不留痕迹地将其粘在表演用的一张扑克牌的背面（当然也是左上角）。剪牌时，最好先用温水将 5 张不同的扑克牌稍泡一会，待其变软后，把牌面一层撕下，再行剪接，这样，向观众交待时，更不易漏底。只要在不断摇动的情况下展开纸牌，观众就会看成是把 5 张扑克牌展开一样。表演时，彩牌（牌背有秘密的一张）在前，普通牌在后，而且恰好盖在有秘密的这一半边，所以扑克牌的两面都可以交待。当演员叫“变”时，乘右手晃动之际，就用该手的中指将两张牌分开，再迅速地把后面一张普通牌翻过来，让这一面对观众慢慢展开，就变成了 5 张。再晃动一下，又把此牌翻过去恢复原

状，5张牌又变成了两张牌。

这套小魔术只要翻牌技巧熟练，就能收到良好效果；若技巧欠佳，可借助道具，如一方手帕蒙在牌上等，这样既可渲染效果，又能借交待手帕及遮牌之机翻牌，以补手拙之弊。

## 附 2：红黑如意

这是要观众猜中红的牌或黑的牌。

拿牌全副或 32 张都可以，由观众洗牌后交给表演者。表演时以发牌的形式在手中排成扇形，牌背向观众。然后从中抽出一张红牌和一张黑牌，牌面向上并列桌上。例如是红心 A 和黑桃 A，红牌在左，黑牌在右。

然后再抽一张牌，背向观众，问要红的或黑的，如观众要红，就把这张牌压在左边那张牌面向上的红心 A 上，如要黑，就把这张牌压在右边的黑桃 A 上（牌面均向下）。如此每缝抽一张牌，都问观众要红的或黑的，而把每一张牌都分别依观众所要压在红心 A 或黑桃 A 上。

中途，手中剩下约半数时，拿出一张红的牌放在黑桃 A 那排的末尾（牌面向上），再在黑桃 A 下面一排中抽出一张黑的牌放在红心 A 那牌的末尾。然后按照上面的做法，把抽出的每张牌都问观众要红或黑，根据观众的意愿，把每张牌放在新的面向上的红牌和黑牌下面。当表演者放了三、四张牌后，恐观众怀疑抽放牌有秘密，索性将手中所有剩

余的牌，全部交给观众，把牌随便放在左排和右排下面，直到放完为止。在放牌的过程中，不允许看牌面。

然后，表演者调动面向上的几张牌，再来看一下，观众随意说的红牌或黑牌是否是对的，于是把两排面向上的红牌下面的牌翻转过来，则全是红的，把面向上的黑牌下面的牌翻转，则全是黑花色的牌。

### 演法

1. 牌在手中拨开，因牌面向自己，红、黑牌自然很清楚。先注意黑牌，不管观众要黑或红的，表演者所抽的牌全是黑的，直到黑牌放完为止。现在桌上两排牌的情形是：面向上的黑牌下面是黑牌，面向上的红牌下面也是黑牌。

2. 手中剩下全是红牌的，于是抽出一张问观众，得到的不外如下两种答复：

如果观众说“要红的”，表演者说：“你说对了。”于是把这张牌面向上的牌横放在黑桃A那排的末尾，同时对大家说：“我这样做，是把它复杂化起来。”

之后，请观众在黑桃A那排牌中随便抽出一张放在红心A那排的末尾，说：“现在更复杂了，会有奇妙的变化。”

②如果观众说“要黑的”，表演者说：“你猜错了，是红的。”于是将牌翻转，放在黑桃A那排的末尾，然后请观众在黑桃A下面这排牌中任选一张，面向上放在红心A那排的末尾上，说

的话同上。

3. 表演者重新开始放牌，不管观众要红的或要黑的（手中全是红牌），都放在新的面向上的那张红牌或黑牌下。

4. 为了增加效果，红牌放三、四张后，把手中剩下的牌交给观众，当然不许翻看牌面，由观众随意放牌，放完为止。

5. 把红心 A 和在红心 A 那排第二次翻出的黑牌对调一下位置，这样，那张面向上的黑牌下就全是黑牌，红心 A 下也全是红牌了。

6. 先把红心 A 下面的牌聚成一叠，牌面仍向下，把红心 A 置于最上面。再把黑桃 A 下面的牌聚成一叠，黑桃 A 置于最上面。其它两张后翻开的牌及排在它们之后的牌同样分别依法聚成一叠。

7. 最后翻转过来，红牌下面全是红牌，黑牌下面全是黑牌。

8. 4 张红、黑明牌可随意调动，不计次数以迷惑观众，但表演者自己一定不要搞乱。



## 87. 肉眼透视

这是扑克牌魔术中最为简单的一种玩法，但如果是首次见到，也会觉得奥妙无穷。

**表演方法** 表演者把一副牌认认真真地洗好之后，牌面向下打开成扇形，请对方从中间任意抽出一张牌，拿给大家看清楚（表演者自己看不见）后放在一副牌最下面，表演者认真再把牌洗几遍，也让对方洗一遍。

洗好之后，表演者把牌翻开拿着，一张一张地看，然后指出对方抽出的那张牌是什么。

**奥秘所在** 表演者并非真有肉眼透视的本领，之所以能指出对方抽出的牌是哪一张，是因为在洗好牌之后，表演者在请对方抽牌之前，已经偷偷地看过了整副牌最下面的一张是什么，等到把抽出的牌放到最下面时，两张牌就紧挨在一起。记住了上一张牌，当然也不难找出下一张牌来。例如原来表演者偷看的最下面一张牌是方块 Q，则对方所抽的牌是放在方块 Q 下面的那张牌。等把牌翻开来时，则方块 Q 上面的一张牌就是对方所抽出的牌。

虽然表演者和对方又洗过几遍牌，但方块 Q 与对方抽出的牌是极少有分开的可能性的，也就是说成功机会极大。

## 88. 侦探 J

这是用J去察看对方口袋里是什么牌的游戏，主要靠表演者手指的灵巧及换牌速度，因此要事先练好手法才能自如表演。

**表演方法** 表演者拿出一副扑克牌，请对方从中间任意抽出一张，大家都不看是什么牌，表演者拿起牌就放到对方口袋里去。放好后，表演者拿出一张J来，说：“这张J是鼎鼎有名的大侦探，它可以到你的口袋里去探清那张牌是什么。”说完，就将J放进对方的口袋里。

过一会后，表演者从对方口袋里将那张J重新取出来，放在耳边装出认真听取汇报的样子，接着说：“哦，我明白了，侦探J告诉我说你口袋里是一张红心K，现在请你取出来，看看它的汇报是否准确。”对方将牌拿出来一看，正好就是红心K。

**奥秘所在** 从牌里拿出J的时候，表演者已经把一张自己看清楚牌（如红心K）与J紧紧地挨在一起放好了，在向对方口袋里放J的时候，连同红心K一起都放了进去，等取出J的时候，将最先放到对方口袋里的那张牌与J一起拿出，而把红心K留在对方口袋里，表演者自然知道对方口袋里有什么牌。

## 89. 三组里的一张牌

这是利用洗牌技巧来表演的一种魔术，准确率可以达到百分之百。

**表演方法** 把一副牌去掉大小王之后，排成 3 组，每组为 14 张牌。

首先拿起右边的一组牌，要对方洗牌后记住最上面的一张牌是什么，然后拿起左边的一组牌，洗好后放到右边那组牌上去，则对方记住的那张牌位于两组牌的中间，最后把中间那组牌洗好，再放到前两组牌上去。

表演者将这副牌用循环洗牌法（即从上拿一部分牌到下面后，又从下面拿一部分牌放到上面去，整副牌的排列顺序没有变化）洗一下，将牌打开成扇形，一下子就可以准确地指出对方记住的牌。

**奥秘所在** 首先，把一副牌分成红牌 14 张、黑牌 14 张与红黑混合牌 14 张这样 3 组，放牌时右边一组全是黑牌，左边一组全是红牌，中间一组是红黑各半。让对方拿起右边一组牌洗的时候，不管怎么洗，最上面一张总是黑牌，左边不管怎么洗都是红牌，两组叠在一起时，左边的红牌放在右边黑牌上，则红牌的前一张黑牌，就是对方记住的牌。

## 90. 牌变火柴

这是一种必须事先作好道具准备才能表演的小

魔术。

**表演方法** 表演者拿着一副扑克牌，全部正面打开给观众看清楚，证明没有什么夹带后，将牌洗几遍。然后把牌理齐，从中间抽出一张牌来，假设是红心 8，拿在左手掌内给观众看仔细。接着拿起一块手绢盖在红心 8 上，对着手绢吹上一口气，说一声：“变！”揭开手绢，红心 8 不见了，表演者手里却握着一盒火柴，里面盛满了火柴杆，抽出一根来一擦，还能着。把火柴盒的背面拿给大家看，还是发现不了那张红心 8，观众看到的正好是火柴盒的背面图案。牌怎么会变成火柴呢？

**奥秘所在** 在表演之前，红心 8 上已经做了手脚，正面展开时是一张红心 8，把两边向中间折叠时就成了 3 节，火柴盒的背面，就贴在红心 8 中间的那节上。牌展开的时候，火柴盒被扑克牌的正面遮住看不见，将牌两边向中间一折，火柴便露了出来。

在洗牌的时候，表演者将牌面向着观众，把那张贴着火柴盒的红心 8 放在一副牌的最后面，藏在手掌之中，用各种方法作掩护，不让观众发觉。在理齐牌之后，好象是从中间抽出一张牌，实际上抽的是最后一张，只不过表演者动作娴熟，观众不容易发现罢了。

拿手绢盖着红心 8，注意是为了掩护左手将牌折拢，将火柴盒屉推开露出火柴杆，同时将火柴盒的正面露向观众。说“变”并吹一口气，只是为了增添神秘色彩，转移观众的注意力。等到手绢打

开，魔术过程就已完成，观众见到的是火柴而见不到红心 8 这张牌了。

为了不引起观众的怀疑，火柴盒变出来之后，不仅要让大家看到正面，而且还要让大家看到背面。在制作道具的时候，要事先在红心 8 的反面上下两节贴上火柴盒背面的图案。虽然可能不那么衔接，但表演者拿给观众看时只是很简略地晃一下，限于视力，加上表演者配合一些转移注意力的小动作，观众是难以看出破绽来的。相信贴上去的图案就是火柴盒上本身的图案，也就不会怀疑红心 8 是被折拢来的了。

在制作道具时，火柴盒的宽度应比扑克牌稍稍窄一些，将火柴盒屉推开时，露出火柴杆，不仅证实火柴是真的，也可挡住下面的扑克牌不被观众发现。

## 91. 牌到顶端

这是一种极为简单的游戏，不管什么人都能表演，而且不会出现差错。

**表演方法** 从一副牌中取出红心 A，用右手拿给对方看，同时说：“请看好，这是一张红心 A，我要把它擂到牌堆中间去。”在说的时候，把牌擂到左手拿着的牌里。

插好牌之后，表演者接着说：“刚才擂进牌里去的红心 A，我可以把它叫出来，让它出现在最上面。”说完，在牌的最上面拍一下，叫一声：

“起！”然后翻开最上面一张牌，果然是那张红心A。如果对方不相信，可以把牌交给对方检查。

奥秘所在 插进去的那张牌，确实是红心A，最上面那张牌，也是真的红心A，也就是说，红心A不是一张而是两张。由于事先准备好两张背面图案一样的同数扑克牌，叠放整齐的时候，对方是难以分清是一张还是两张的。

在表演前，先把那两张相同的牌一起放在牌的最上面，然后真拿一张牌插在牌的中间，实际上对方看到的红心A已经在上面了，所以这是不会错的。

## 92. 二 寻 一

这是利用对方记牌不太清楚造成错觉来做的魔术。因为比较简单，容易被人识破，所以最好不要连续表演的次数太多，以免露出马脚。

表演方法 从一副牌中抽出红心K和方块Q这两张牌放在桌上，其余的牌均牌面朝下拿在手里，由对方从中任意抽出一张牌，假设是黑桃J，就把抽出的黑桃J放在牌堆的最上面，再把牌从中间切一下，把下面一半放到上面。这样一来，黑桃J大致在一副牌的中间。

然后，从桌上拿起红心K插入从上面起约五六张的地方，把方块Q插入下面起五六张的地方。黑桃J、红心K、方块Q 3张牌就处在了一副牌的不同位置，随后把整副牌交给对方洗几遍。

等对方洗完牌再交给你时，你可以这样说：

“你洗牌技术真不错，刚才分开的 3 张牌，现在都被你洗到一起来了。”说完之后，把牌全部翻开来，果然发现那 3 张牌都在一起。

奥秘所在 这个小魔术看起来有些不可思议，其实里面并无太深奥的技巧，而在于给对方造成错觉。第一次给对方看的两张红色画牌，是红心 K 与方块 Q，而这会与黑桃 J 在一起的两张红色画牌，实际上已经换成了方块 K 与红心 Q，只不过对方一时分辨不出来而已，造成了一种原来 3 张牌在一起的假象。

具体来讲，在抽出红心 K 与方块 Q 之前，表演者已把方块 K 放在了牌的最上面，而把红心 Q 放在牌堆的最下面，当把对方抽出的黑桃 J 重新放到最上面后，通过切牌把下半部牌移到牌堆上面时，黑桃 J 就被夹到了方块 K 与红心 Q 之间。这时候请对方洗牌，让对方相信是自己把 3 张牌洗到了一起，只不过是一种障眼法。

当然，有时候也可能产生洗牌后会使 3 张牌分开的情况，但一般来讲，普通人洗牌是不会使它们分开的。从成功率与失败次数的比较来看，成功的可能要大得多。

## 93. 四 A 聚会

这是一次一张分别放的 4 张 A 最后挤在一起出现的奇妙魔术。

**表演方法** 从一副牌中把 4 张 A 选出来，排成一长条拿在手中，给对方看清楚之后，再将牌合在一起放到其余牌的上面。然后，牌面向下从左到右把 4 张 A 分 4 份排好。放好后，按相反顺序，从右向左在每张 A 上一次加上 3 张牌，这样，各组应有 4 张牌，最下面一张都是 A，其上各有 3 张其他牌。

翻开每一组牌，奇迹出现了：第一组、第二组与第三组的 A 都不见面，4 张 A 竟然都集中在第四组里。

**奥秘所在** 把 4 张 A 拿在手中给对方看的时候，实际上已在第四张 A 的背后藏好了 3 张其他的牌。这样，把共计 7 张牌拿给对方看，让其相信是 4 张牌。在检查每一张牌时，一张一张地给对方看完前 3 张 A，看过后就放在桌子上，可第四张 A 只让对方瞄一下，并不放到桌上去，而是牌面向上放在左手，再从桌上重新拿起 3 张 A 放在左手上，然后一起牌面向下放在其他牌的上面。这时候，最上面的 3 张是普通的牌，在这 3 张牌的下面才是 4 张 A。

所以，从上面一张一张抽出排列为 4 组时，第一组、第二组和第三组都是普通牌，只有第四组才是 A。再把 3 张（所有的 A）放在第四组上，以后各组各加上 3 张牌，自然 4 张 A 都集中在第四组，而其他三组中都没有 A 了。



## 94. 诱 心 术

这是一种把自己想要的牌，一定让对方捡起来的有趣魔术。

**表演方法** 表演者一边把一副牌一张张扣在桌面上，一边对大家说：“我指定的牌，一定会被大家捡起来，出现在我手中。”等到把牌全放完后，再对一个人说：“请你从这些扣着的牌里面选择一张你所喜欢的牌，而且那张牌肯定是黑桃K。”说完让对方选一张，然后拿过来放在自己手上，不能让对方看到是什么牌。接着向另一个人说：“请你也从这些牌里面选一张自己喜欢的牌，这张一定会选到红心Q。”那人选出后，和前面那张一起翻开拿在手中。随后，再请第三人、第四人选择，一边选，表演者一边说出选到的是什么牌。最后，表演者说：“现在轮到我选牌了，我一定要拿方块J。”说完拿起一张牌，拿给大家一看，果然是表演者所说的几张牌。

**奥秘所在** 在将一副牌展开在桌上之前，将最下面的一张牌已经偷看清楚，例如那张牌是黑桃K，在将牌一张张向桌上扣的时候，一定要记住这张黑桃K放在了什么地方。

放好牌后，对第一个人说要选黑桃K，则让对方任选一张，他选没选着黑桃K都没有关系。如果没选着，则把选的那张牌拿在手里看一看，如果是红心Q，就对第二位说他选到红心Q。再看

一看第二位选的是什么牌，如果是梅花 A，就对第三位说他将选梅花 A，如此循环，每次都是把刚翻的牌的名称说出来，重新让下一位取一张。最后一位取上来的牌，就是表演者所说要取的牌，如果是方块 J，就说自己要翻开的一定是方块 J，实际上表演者拿起来的牌并不是方块 J，而是事先看准了地方的黑桃 K，把手里的牌一起摊开给大家看，自然与所言不差。

## 95. 国王看戏

扑克牌中 4 张老 K 的图案都是有名的国王，而 4 张 Q 上的图案则都是有名的王后，这个魔术就是通过运用灵巧的手法，使各类花色的国王与王后一起出现的一种游戏。

表演方法把黑桃、红心、方块、梅花 4 种花色的老 K 都找出来翻开排在桌上，其余的牌牌面向下拿在左手。

表演者首先向大家说：“扑克牌剧场今天将有一场精彩的演出，所以一下子来了 4 位国王。他们都想和在剧场里等自己的王后一起看戏，但不知道能不能各自找到自己的王后？我们不妨看一看。”

说完之后，先拿起 4 张 K 中的黑桃 K，说一声：“黑桃国王是往楼上去的。”把黑桃 K 放在最上面。再说一声：“梅花国王是从后门进去的。”接着把梅花 K 放在牌堆的最下面。然后说：“其余两位国王是从中间的门进去的。”随即将红心 K 与方

块K都插到牌堆的中间。

洗过牌之后，把所有的牌都翻开来给大家看，果然发现插进去的那4张K，都与同花色的Q在一起。

奥秘所在 事先把4张王后Q准备好，在一副牌的最上面放上黑桃Q，第2张放上方块Q，最下面放的是梅花Q，倒数第2张放的是红心Q。等到放黑桃K时，放在最上面与黑桃Q在一起。放梅花K时，放在最下面，与梅花Q在一起。放方块Q时，要注意放在从上面数第3张的位置上，正好与方块Q在一起。放红心K时，则要放在倒数第3张的位置，与红心Q放在一起。这样，再把牌分成两组，把下面一半放到上面一半的上边来，K与Q的所有8张牌全都聚集在牌堆的中央了。

这时候，再洗牌只能用循环洗牌法，即8张牌都在下面时，只从上面切牌放到下边去，而8张牌全在上面时，就从下面切牌放到上边来。只要那8张牌不分散，这个魔术就成功了。因此，当表演者把牌翻开时，大家就会看到4张国王与同花色王后在一起看戏的情景。

## 96. 特异功能

这是一种非常简单的魔术，重要的是要把手法练灵巧，才不至于被对方很快发现秘密。

表演方法 表演者拿起一副扑克牌，对大家说：“我有特异功能，可以通过透视看出任何一位

抽出的任何一张牌来。当然，这也必须有一定的时间。现在请哪一位来试一试，看我说的对还是不对。”说完，表演者把牌打开成扇形，牌面向下由一位观众任意抽看一张，看完重新把牌插入扇形的牌中。接着表演者把牌切几次，然后交给对方切几次，在观众正在切牌时，表演者说：“请不用再切牌了，我已经透视清楚，你所看到的牌是黑桃 A，对不对？”对方果然看的是黑桃 A。

奥秘所在 表演者并非真有透视功能，而是利用手法的变化来找出那张牌的。当对方选出一张牌后，再把它放回原扇形牌中时，表演者偷偷地用左手的小指头轻轻放在对方插入的那张牌下面。然后，用右手和左手的指头来整理牌，把左手的小指头夹在一个固定的地方，将牌分成上下两部分，而观众所看的那张牌，就在上一部分牌的最下面。

在整理牌的时候，表演者把小指头下面的一部分用右手拿着，而上面一部分则用左手拿着，在往上切牌的时候，将右手的牌全部放到上面去，那么整副牌的最下面一张就是观众抽看的那张牌。

这时候，表演者假装在桌上整理牌，乘机偷偷地看清最下面一张牌是什么。看完之后，再交给对方切牌。这时无论对方怎么切牌和切多少次牌都没有关系。

表演者之所以等对方切几次牌后再说刚把牌透视清楚，实际上是用的障眼法。目的是不引起对方的怀疑，故意增加神秘感。

## 97. 找 对 象

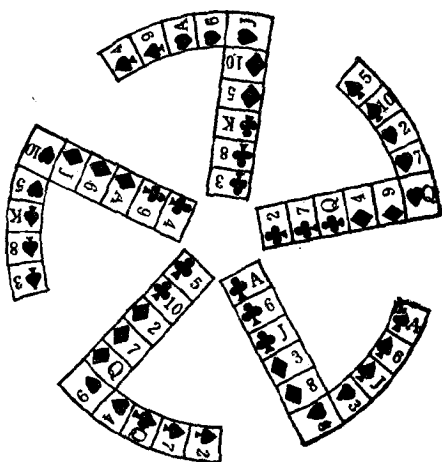
这是利用扑克牌有规律地进行排列来进行的一套魔术，简单易学，也比较有趣。

**表演方法** 表演者拿起一副扑克牌，去掉两张大小王以及红心K、方块K，将剩下的50张牌进行整理，然后在桌子上牌面向下摆出一个圆圈形的五星图案。摆好以后，表演者对观众说：“我的这50张牌，正好是25对恋人，每一张牌都有自己固定的对象。红对红，黑对黑，数字对数字。比如说，你从这些牌里翻出一张红心5，我可以给它把对象方块5找出来。你翻出一张黑桃K，我可以找出它的对象梅花K。百发百中，绝无差错。”观众见表演者说得这样肯定，表示不相信。一位观众翻出一张梅花8，表演者果然找出黑桃8。另一位观众翻出一张方块7，表演者马上就找到了红心7。这时候，表演者说：“现在我翻一张牌，请大家试试能不能找到它的对象。”说完，表演者翻出一张红心Q，几位观众上来连翻了好几张，可都不是方块Q，表演者见他们翻不准，就说我来翻翻看，翻开一张牌，果然就是方块Q。

**奥秘所在** 当表演者拿起50张牌进行整理的时候，已经把4种花色各自理出进行了归类，并分别按梅花A到梅花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摆牌。摆牌时按先内圈后外圈的办法进行，即先摆好内圈的五星部分，再摆外面的圆圈部分。五星由25张牌组成，分为5组，每组5张。仔细看起来，每一组的5张牌都组成一个五边形。最里面的一组5张牌按逆时针方向排列顺序为梅花A、2、3、4、5，第二组按逆时针方向排列顺序为梅花6、7、8、9、10，第三组为梅花J、Q、K、方块A、方块2等5张，第四组为方块3、4、5、6、7共5张，第五组为方块8、9、10、J、Q等5张牌。摆牌时，先摆第一组的5张再摆第二组的5张接着摆第三组的5张，……依次摆完。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、第五张则组成第二列、第三列、第四列、第五列。第一列5张牌为梅花A、6、J、方块3、方块8；第二列5张牌为梅花2、7、Q、方块4、方块9；第三列5张为梅花3、8、K、方块5、方块10；第四列5张为梅花4、9、方块A、方块6、方块J；第五列5张牌为梅花5、梅花10、方块2、方块7和方块Q。摆好内圈的五星后，紧接着上半副牌，开始摆外圈，外圈也是25张牌，也分为5组，每组5张。摆时按顺时针方向，一组一组地将牌摆完。第一组5张牌为黑桃A、2、3、4、5，第二组5张牌为黑桃6、7、8、9、10，第三组5张牌为黑桃J、Q、K、红心A、红心2，第四组5张牌为红心3、4、5、6、7，第五组5张牌为红心8、9、10、J、Q。这样，第一组的第一张牌与后

面各组的第一张牌组成一排弧形；各组的第二张牌组成第二排弧形；各组第三张牌组成第三排弧形；各组第四张牌组成第四排弧形；各组第五张牌组成第五排弧形。现在每一排弧形连接起来，就组成了外面的圆圈。第一弧形的组成为黑桃 A、6、J、红心 3、红心 8；第二弧形的组成为黑桃 2、7、Q、红心 4、红心 9；第三弧形的组成为黑桃 3、8、K、红心 5、红心 10；第四弧形的组成为黑桃 4、9、红心 A、红心 6、红心 J；第五弧形的组成为黑桃 5、10、红心 2、红心 7、红心 Q。所有 50 张牌摆好后，图案即告完成（如图所示）。根据图



圆圈形五星图案

案，可找到任何牌。接下来，就开始翻牌寻找对象。当观众翻了一张牌之后，你先看看他翻的是内

圈还是外圈，是哪一组的第几张。如果他翻的是内圈的第四组的第三张，你就翻开外圈同一编码第四组的第三张。反过来，如果他翻的是外圈第二组的第一张，你就翻内圈第二组的第一张。比如，一位观众翻了一张方块 4 为内圈第四组的第二张 你翻开外圈第四组的第二张，一定就是红心 4 。对方翻出红心 8 ，在外圈第五组第一张，则内圈第五组第一张是方块 8 。黑桃K在外圈第三组第三张，那么梅花K 在内圈的第三组第三张。

只要掌握好摆牌规律，并记住各组的排列位置，你在玩这个游戏时就可以做到得心应手。

## 98. 拍牌猜牌

这是利用洗牌技巧来表演的一种魔术。

**表演方法** 表演者拿出一副扑克牌，去掉大小王后，将牌认真洗几遍后，对着观众说：“我这里 有52张普通的扑克牌，大家可以随便检查，保证没有什么秘密和记号。我把它分成 4 堆，每堆正好是 13张。有哪一位上来，随便在这 4 堆牌中记住一张牌，不必告诉我是第几张，只要告诉我在哪一堆中，我就能猜出你记的那一张牌来。”表演者说完，就有一位观众把第 3 堆牌拿起来，从中间记了一张牌，并可以将这堆牌洗一遍，然后重新放回到第 3 堆牌的位置上去。观众看完后，表演者把 4 堆牌收起来合成一叠，拿在手中，牌面向下一张张从左至右地发牌，每次发 4 张，一共发 13次，于是52



张牌又分为 4 堆。表演者拿起左边第一堆牌来，打开问记牌的观众，他所记的牌在不在这一堆内，如果不在，再拿起第二堆，看那张牌在不在其中，如果不在，再拿第三堆，第三堆没有，则拿第四堆，直到对方点头为止。接着，表演者再把 4 堆牌合起来，再象第一次那样发牌，发完后又一堆一堆地拿起来问记牌者记的牌在哪一堆中。所有这些过程都是在牌面向下的情况下进行的，所以表演者一般是看不到每张牌是什么的。等问完观众后，将牌合成一叠，翻开来展开略看一看，马上再合上，洗几遍后将牌交给记牌的观众，请他用右手的拇指和食指使劲捏住 52 张牌的一角，牌面向下，表演者使劲向整副牌用掌一拍，51 张牌被拍落在地上，只有一张牌还捏在观众手中。翻开来一看，正是他所记的那张牌。

奥秘所在 这套魔术的关键，是在三次发牌时做了手脚。

第一次发牌后，请观众记牌的那一堆牌，在合拢时要放在整副牌的上面（牌面向下），因此，观众所记的牌必定在上面第一张到第十三张之内。

第二次发牌后，拿起每堆牌让观众看所记的牌在不在其内，在哪一堆中，就将这一堆放在最下面。观众所记的那张牌就在整副牌的最下面那 4 张牌中间。

经过第三次发牌，观众所记的那张牌肯定在 4 堆牌中某一堆的最上面。当表演者问观众他所记的牌在哪一堆时，这一堆最上面的那张牌必然就是观

众所记的牌。这时候，表演者拿起另外的一堆牌来，借将牌理整齐之机偷看一下这堆牌的最下面一张是什么牌（例如说是方块 9），再把这堆牌放到最上面是观众所记的牌的那一堆上面去，然后加上其他两堆牌，虽然观众所记的牌被放到一副牌的中间去了，而且表演者也不知道那张牌是什么，但表演者知道方块 9 下面的那张牌就是观众所记的牌。当表演者把牌翻开来看时，找的是自己所记的方块 9 而不是观众所记的那张牌。找到了方块 9，则不难知道观众所记的牌是什么。表演者利用理牌的机会，把观众所记的那张牌放到整副牌的最下面，将牌理齐，交给观众用两个手指拿好（大拇指与食指捏住牌的一角，同时不可捏得太多）。表演者让观众注意用力捏紧，然后用掌猛力对着 52 张牌拍去，拍的时候并不是垂直向下，而是稍稍朝向表演者自己的方向用力，这样，由于观众的手指也是非常用力捏住的关系，所以被拍落的是上面 51 张牌，而最下面那张牌（即观众记住的那张牌）仍捏在观众的手里，并且翻开来与观众所记牌恰好吻合，这自然能引起大家的兴趣。

## 99. 颠 倒

这是利用扑克牌数字和记号印刷不平均来进行表演的一种魔术，由于平时很少有人注意到每张牌上下左右的偏差，所以表演者可利用这一漏洞来达到自己的目的。

**表演方法** 表演者拿出一副扑克牌，从中挑选出若干张来，整理之后，牌面向下拿在手中，展开成扇形，请一位观众抽出一张看清是什么牌之后，马上重新插进来，由表演者洗几遍之后，打开来辨认，很快就找出了观众抽出的那张牌。

**奥秘所在** 在表演者选牌的时候，注意选出红心、梅花、黑桃的 3、5、7、9 这一类牌，它们的两头不对称，可以看出方向来，然后表演者将牌认真整理，把牌的花色符号少的都朝一个方向放好，请观众抽出一张牌后，要看清楚他是怎样拿着的，在让观众把牌重新向里插进来时，表演者将手里的牌掉一下头，换一个方向让对方插牌，这样，观众插进来的这张牌，花色符号的多少正好与表演者手中的牌相反。如表演者手里的牌向上的符号多，则向下符号多的是观众所抽的牌。反之，如表演者手里的牌向下符号多，则向上符号多的是观众抽出的牌。

## 100. 明猜牌点

这是一种根据数学原理中的排列方式来进行的魔术。

**表演方法** 表演者从一副扑克牌中挑出 25 张牌来，这里面有 A、2、4、8 各一张，3、5、6、9、10、Q 各两张，7、J、K 均为 3 张，牌的花色不受限制，任何花色都可以选，只要数字没错就行。表演者拿起牌，似乎是漫不经心地把牌摆成

4 行，每排均摆上 6 张牌，然后把多余的一张牌放到最上面一行中去。按一般人来看，这些牌花色杂乱，排列无序，牌点重复不一，根本没有规律可寻。排列形式可按下列摆好：

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。

摆好后，表演者从观众中请出一个人来，让他任意翻看这些牌，然后从中记住一张牌点，比如说他记好了10这张牌，表演者就说：“你只要告诉你记的牌在第几行，我就能猜出你记的是什么牌。当然，如果在几行里都有，也请你把行数告诉我一下。”

观众说自己所记的牌在第二行与第四行都有，表演者立刻说出他心里想的牌点是10。

猜完第一次后，表演者把每行牌的排列顺序重新调动一下，然后再请观众记一张牌。如果观众说他记的牌在第一行、第三行与第四行，表演者立即就能指出观众想的牌是K。这简直令人难以置信。

奥秘所在 表演者选牌并不是随便乱抽出来的，必须按照前面的要求挑选，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，多一张少一张都不行。表演者排牌时似乎很不规则，看不出什么规律性来，其实是很有讲究的，并且每一行里都必须有一张关键牌。第一行必须摆上A，第二行必须摆上

2 第三行要摆上 4 第四行要摆上 8。这 4 张牌也就是这 4 行的代号。当观众将自己心里所想的牌所在行数说出来时，只要将各行代号的数目加起来，就是所要猜的那张牌。如第一行代号为 A，如果说想的牌只在第一行有，则肯定是 A；第二行代号为 2，如果想的牌在第二行，则肯定是 2；第三行代号为 4，如果想的牌只在第三行有，则肯定是 4，第四行代号为 8，如果想的牌只在第四行有，则肯定是 8。举例来讲，当第一次观众告诉你记的牌在第二行与第四行时，你根据第二行的代号 2 与第四行的代号 8 相加之和，就可以猜出他记的是 10。又如观众第二次记的是 K，告诉你是第一行、第三行、第四行有的牌，你根据各行代号，将 1 与 4 相加后再加上 8，于是就能猜出对方想的是 K（即 13）。只要按照这种方法，所有 25 张牌你没有一张猜不着的。

可是怎样才能把每一行牌的排列顺序记清楚呢？因为如果表演者自己也不记得每一行该摆些什么牌，那是没法来玩这个魔术的。放心，这里面还是有诀窍的，只要掌握了这个诀窍，你用不着担心会把牌摆错。说穿了，这个魔术里扑克牌的排列是由小到大来规律组合的。具体的摆法，是按以下方式来进行的：

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。

这样一摆，牌的规律性就看得非常清楚了。只需要注意一下 4 张关键牌 A、2、4、8，就可以一目了然。因此，为了防止被观众识破，在摆牌时就要故意使排阵显得凌乱而没有规则，按照前面所讲的摆法列出来，就不容易被人察觉。

为了更有吸引力，在第二次猜牌时，把每行牌横向调换一下位置，主要是为了增加神秘感。因为无论在同一行上怎么调动都不影响原来的行列。行与行之间也可以调动牌，但必须注意只调相同数字，也就是说只是把同点数字对调一下花色，而不能影响实质内容。只要行数不变、行列内的牌张点数不变，猜牌的准确性就不会受到影响。

因此，只要记住那 4 张关键牌，表演者是可以准确无误地把观众所想的牌都迅速猜出来的。