

学校的理想装备

电子图书·学校专集

校园网上的最佳资源

中小學生动手动脑小实验 (全十册)

棋牌趣味游戏



## 序 言

编写该丛书的目的是培养广大中小学生学习动手动脑的习惯，通过各种形式的游戏和实验，学会手脑并用，全面提高中小学生的素质。

丛书紧密联系现行中小学教材，并适当予以延伸，以拓宽学生的知识面。趣味性是丛书最大的特点，所选素材力求生动活泼、形式多样、题材广泛，力戒死板单调，使广大中小学生能于轻松愉快中学习和掌握各科知识，收到课堂教学所不曾有的效果。丛书还注意从多角度启迪少年儿童智慧，特别注重培养学生逆向思维和发散思维的能力。

丛书包括以下十本：《语文趣味游戏》、《数学趣味游戏》、《英语趣味游戏》、《物理趣味游戏》、《化学趣味游戏》、《生物趣味游戏》、《谜语趣味游戏》、《棋牌趣味游戏》、《制作趣味游戏》、《智力趣味游戏》。

《语文趣味游戏》包括字、词、句、标点诸方面的内容。通过各种形式的趣题，帮助学生掌握、巩固、归纳、总结已学过的语文知识。

《数学趣味游戏》包括 100 多道精选的数学趣题，这些趣题对中小学生的课堂学习将有很大的帮助。

《英语趣味游戏》将向大家介绍如何通过游戏来学习英语。不失为广大中学生和中学英语教师的良师益友。

《物理趣味游戏》、《化学趣味游戏》、《生物趣味游戏》主要是向小学生介绍一些简便易行、富有启发性的小实验。一方面帮助小学生巩固课堂上所学的知识，另一方面可培养小学生做实验的能力。

《谜语趣味游戏》精选谜语 5000 条之多，分为字、自然、人体、地理、谜语故事等十余类，内容全面、新颖。

《棋牌趣味游戏》介绍了扑克牌和象棋的各种趣味玩法，生动活泼，于游戏中训练中小学生的思维能力。

《制作趣味游戏》一书将教你如何从身边取材，制作一些精美的装饰品和生动有趣的小玩具，通过这些小制作，你将拥有一双灵巧的手。

《智力趣味游戏》主要通过形式多样的智力题来培养学生的智力，读过这本书，你的脑筋将变得更加灵活。

由于编者水平有限，未免有不尽人意之处，恳请广大读者批评指正！

编者

1997 . 6

## 趣味扑克牌玩法

### 钟馗捉鬼

这是一个很简单、很有名，且有趣的游戏。

使用牌数：

53 张（除去 1 张王牌）。

参赛者：

3—8 人。

庄家的选定：

先抽牌，以抽到最高分者当庄家或用猜拳方式决定。

将 53 张牌全部分完，拿到的牌多少都无所谓。

庄家由自己左邻起，将牌扣起来，一次一张，将 53 张牌全部分完。

玩法：

赛者每人整理自己的牌，若有 2 张分数相同的就丢在桌上，手牌最先丢完的人赢，最后手上留有王牌的人就输了。

分到手牌后，先找出分数相同的牌丢在桌上。

手牌整理完后，别让别人看到自己的牌，将牌打开成扇形。

首先，由庄家左邻的人，任意抽一张庄家的手牌。

抽到牌的人，看看所抽到和自己的牌是否相同，再让左邻的人抽手牌。

如此轮番抽牌。若抽到的牌和手牌其中之一相同时，可一起丢在桌上。

进行几回比赛后，手牌都被抽完了，最后只剩下一张王牌（没有可以组合的牌）。

下一回的庄家，由手牌最先丢完的人当。

输的人要被罚做游戏，或其他处罚方式均可。

### 见二知一

表演者：

拿出 1 副牌，去掉大、小王，将牌一张一张地放到桌上，放完 6 摞后，将余下的牌放在一旁。6 摞牌牌面向下，表演者转过身不看牌，请观众任意留下 3 摞，将其他 3 摞和余牌一起交给自己。表演者再转过身，让观众在剩下的 3 摞牌中再选择 2 摞，揭开第一张牌。这里，表演者即说出剩下那摞牌第一张牌的点数（图 1）。

玩法：

往桌上放牌时，牌面向上，如果第一张是 A（当作 1 点），就往上压 2 张牌，压完后成摞；如第一张是 5，就往上压 8 张；如果是 J，就压 2 张；如果是 K，就不压，独立成摞。总之，使第一牌的点数加上所压牌的张数等于 13。放完 6 摞后，都翻过来，牌背朝上，这样，第一张牌就在最上面了。观众留下 3 摞牌后，将送还给自己的 3 摞牌和其余牌收好，暗暗数一下是几张。观众再选两摞并揭开这两摞牌的第 1 张后，将这两张牌的点数相加，再用刚才暗数的张数去减，所得之差即是最后剩下的那摞牌的第一张牌的点数。

### 吹牛游戏

就如字面所言是一种“吹牛”的游戏。人数愈多愈好玩，最适合能看破别人心理的人玩这个游戏。这也是吹牛天才吧？

使用牌数：

52 张牌（除大小王牌）。

参赛者：

3—7 人。

牌的分配法：

先决定庄家，下一回的庄家由赢的人担任。

庄家洗好牌后，由左起，每次 1 张牌，将 52 张牌分配完。因人数不同手牌会差一张，但毫无影响。

玩法：先将手牌打完的人赢。

从庄家左邻开始，喊“1”或“A”，将牌扣着放在桌上。

这时，不一定要真的出 A 的牌，出其他的牌，骗说是 A，也可以。另外，出 2 张牌，喊“2”张“A”也可以，或出 3 张、4 张都无所谓。

这样由“3”、“4”、“5”……按顺序放牌，一直到 K，再回到 A。

出牌以外的人，对出牌的人所喊的是否相信，可从自己的手牌去推理。若认为不对，可以喊“吹牛”。

这时，若所出的牌和所喊出的号数相同时，喊“吹牛”的人，要将桌上所有的牌加入自己的手牌中。

若所出的牌不实，出牌者要将桌上所有的牌，加入自己的手牌中。

这样继续玩牌，看谁的牌最先出完，比赛即告结束，由此人获胜。

### 巧识大王

表演者：

拿出 10 张牌向观众披开，其中有 1 张“大王”，将“大王”抽出，请大家看清。转过身将“大王”插入牌中后，面对观众将牌放在桌上。请 10 位观众上前，每人拿 1 张放入衣袋。观众拿牌时，表演者转过身去不看。拿完后，请观众一一走到眼前，“考察”一番后，表演者说，我有特异功能，知道谁拿了“大王”。说完，走到那位观众前，请他把牌拿出，一看果然就是。

玩法：

变此魔术需要有人暗中配合，此人扮观众。表演者转过身插牌时，要把“大王”放在前 4 张的任何位置。放好后转回身放牌时，拿牌的手大拇指在牌下，牌背上有几个指头，要看“大王”在第几张牌，若在第 3 张，大拇指和小拇指均在牌下，只留食指、中指和无名指在牌上。助手通过 3 个指头在上，便知牌在第 3 张，要注意是谁拿走了第 3 张牌。表演者“考察”，助手跟在拿“大王”人的后面接受“考察”。这样，表演者便知助手前面的人拿了“大王”。

### 混水摸鱼

表演者：

把扑克洗毕，朝观众打开成扇形状，牌面朝观众，请观众记住其中一张牌，并告诉表演者这是从左数过来第几张，不必告诉是什么牌。

之后，表演者把牌收拢，牌背朝上，把观众认定的那张牌之前的（包括认定的那一张）这部分牌全部杂乱插入其他牌中。例如，观众认定是左面数到右的第 6 张牌，那么把这 1—6 张牌随意插入其余的牌中（不必依次序），

这样观众认定的第6张牌插在中间了，再洗一下牌，表演者把扑克拿到背后，经过一会儿摸索，那张观众认定的牌被摸了出来。

这个游戏的关键是在打开成扇形状时，背面又藏了1张牌，因此观众点出第六张时，实际上是第七张，所以当把扇形牌收拢后，把1—6张牌插入牌叠，并没有把观众认定的牌插掉，而这张牌却是留在了第一张，以后洗牌时只要注意不把这一张洗乱，放到背后去摸牌时只需将第一张拿出来，肯定就是观众认定的那张牌。至于放在背后摸半天等等，都是迷惑观众而已。

### 愚公移山

表演者：

在洗好牌后将扑克牌朝上发成“山”状如图2，剩下24张牌洗匀后作手牌用。移山的规则是几张合计成为“13”的牌或单张为“13”的牌都可以“移动”。但移牌不能从“山”的中央抽取，只能从“活牌”中找。所谓活牌即指没有其他牌压着它的牌。如图2上的最末一行7张牌都是活牌（红心5、黑桃8、梅花7、方块2、梅花4、红桃2、方块K）。这7张牌中方块K可以移去（K为“13”），黑桃8与红心5合成“13”，也可以移去，梅花7、方块2、梅花4几张又合成“13”。这样最末一排仅剩红心2，第二排的黑桃6、红心6、黑桃5、方块J都变成了活牌。这时，红心2与方块J合成了“13”，可以移去。这样不断移山。到了一定的时候会发现没有可以组成“13”的牌了。此时可以用手中的牌逐张逐张地翻到桌上，看一看翻出的这张牌能否帮助你与山上的牌合成“13”。假如手中24张牌都翻完还没有把“山”移完，那么游戏就告失败。不过不要紧，应该学习愚公移山精神，再发一次牌吧，最后终究会胜利的。

### 魔法十五

将黑桃A、2、3、4、5、6、7、8、9这几张牌翻开放在桌上，然后两人游戏。

游戏是两个人轮流从桌上拾牌，看谁能取到一张牌使得双方取出牌点之和为“15”，即是胜利者。例如：甲取4，乙取3，甲再取8，即合为“15”，此时甲为胜者。但是谁要取牌后使合计数超过“15”，那就作失败。例如，甲取4，乙取7，甲需取4已是不可能了，只能取2（如果取1，乙则要取3，甲取3则乙取1）乙再取1，此刻甲已输定了，无论再取哪张牌都要超过15。

那么究竟先取牌者有利还是后取牌者为好呢？这里有诀窍。

取胜的诀窍：

先取牌者只要取出5，那么必胜无疑，因为取“5”之后，剩下的8张牌可以配成4对“10”，那么第二人取任何牌，你都可以找1张与他合成“10”的牌，如乙取3，则甲取7；若乙取8，甲可取2……

### 龙头蛇尾

这个单人扑克游戏比较复杂些，但更为曲折有趣。先将扑克中的4张A、4张K按图3所示排好。剩下的44张牌经过洗牌后，叠齐拿在手中。

游戏开始时，把手中的牌3张一起翻到桌面上，这3张牌只有最右面那张是“活牌”，如果有Q或2，即可分别接到K或A之上去，A是接2、3、4—7；K是接Q、J、10—8。如图3中，翻出3张牌中梅花Q可接到梅花K之下；那时方块2便可接到方块A之上，如果梅花Q不接出去，方块2不能作“活牌”用。以后便3张3张地翻牌，使牌对着花色顺着号逐步接上去，

如果全部接通便是成功。当然一次牌翻完不一定能全部接通，那么手中牌用完了，就把翻到桌上而没有接上去的牌理齐，不要洗牌，翻过来拿到手上，继续翻牌用，直到全部接通为止。假若手中有牌又无法使牌全部接通，那就失败了。

### 消遣拉密

参加人数：

2人。

使用牌数：

使用 52 张牌，除去大小王牌。

牌的大小顺序：

K Q J 10 9 8 7 6 5 4 3 2 A 的顺序。

牌的分数：

画牌 (K、Q、J) 各 10 分

A 牌 各 1 分

数牌 和数字同分

牌的分配法：

首先切牌，以决定庄家。庄家每次分 1 张牌，各分 10 张。剩下的牌，扣起来放在桌上当贮存牌。

玩法：

若有两个美国人很无聊的话，他们就会玩这种“消遣拉密”。因速度很快，也是一种让人心惊肉跳的拉密。由手牌中做组合，最早把手牌用完的人赢。

对手从贮存牌中拿 1 张牌，将不要的牌丢掉，接着轮到庄家，这样交互的抽牌，及时去掉自己不需要的牌。

消遣拉密和其他拉密不同的地方是，它不需组成。只要在手牌中做组合即可。

“没有 K”是消遣拉密的特征之一。拿完牌后，手牌中无法组合的牌，合计分数在 10 分以下时，可以宣布“没有 K”。

一宣布“没有 K”时，比赛要中止。宣布的人，可以从手牌中拿出 1 张不要的牌舍掉。然后公开手牌。若对手想要在自己手牌中无法组合的牌上加牌，可以加上去。

“平局”，这也是消遣拉密的特征之一。贮存牌最后的 2 张牌不能拿。因此，由下面算起第三张的牌，才可以拿。

拿这张牌的人，不能宣布“没有 K”时，这次比赛就平局，不分胜负了。

得分的计算：

比赛中止之后，看看自己的手牌，计算分数。

组合的牌，不计算其分数，只计算没有组合的牌的分数。

宣布“没有 K”的人，若分数比对手少时，这个分数的差，即为得分，由宣布的人获胜。

宣布“没有 K”的人，若分数比对手多时，由对手获胜，此分数之差即为得分，而且要再加上 25 分。

另外，同分时，宣布者输，要给对手 25 分。

将得分计入纸上，决定 30 回或 50 回之战后，比赛即告结束。

## 争加送减

这是一种比较复杂有趣的游戏，玩的时候稍不注意就会取得大量的减分，而使自己失败，因此，在游戏进行中更应时刻用心地进行周密的思考。

使用牌数：

52 张（除去大小王牌）。

参赛者：

2—4 人。

玩法：由分牌人把牌洗好，按逆时针方向分牌，每次 1 张，每人各分 4 张。其余的牌作为垫牌放在台面中央，然后决定王牌，由于此游戏的特殊性，所以王牌只能在红心或方块中选择，具体选择办法，可由参加游戏者事先指定。如先红心后方块，依次轮流为王。

王牌决定后由分牌人随意打出 1 张，作为引牌，其余的人则要根据引牌的花色，打出相同花色的牌，大家各出 1 张牌后，就比较谁的牌最大，打出最大牌的人就获得台面上大家所出的牌，从中取出含分数的牌，作为自己得分，其余的牌，作为废牌弃在一边。如无相同花色，就可以考虑打出其它不同花色的手牌，也可以打王牌，但一定要根据台面得分情况来决定自己打什么牌比较合算，其考虑的原则是尽可能地取得加分牌，尽量少得减分牌。各人从垫牌中补 1 张牌作为手中牌，然后由上一轮出最大牌的人打出 1 张引牌，游戏进行到把垫牌补完，手中牌打光为止。最后各人统计得分，得分多者为胜。

分数计算规则：

黑色牌都属于减分牌，包括黑桃、梅花。红色牌都属于加分牌，包括红心、方块。

## 七喜临门

使用牌数：

52 张（除去大小王牌）

参赛者：

2—4 人。

牌的大小：

A K Q J 10 以下和数字顺序相同。

牌的分配法：

先决定庄家。庄家自左邻起分牌，各人分 6 张，剩下的放在桌上扣起来当贮存牌。

王牌的决定法：

庄家和其左邻的人决定“王牌”。

庄家左邻的人翻开贮存牌的顶牌。

承认和否认：

翻开的牌，若庄家左邻的人认定和此牌同花的牌为王牌，就说“承认”，若不同意时，就喊“否认”，而将决定王牌的权利让给庄家。

“承认”时，即可立刻玩牌，若“否认”，则由庄家决定。

若庄家决定用这张翻开来的牌当王牌，他只要喊“可以”，其他的人都要给庄家 1 分。

若庄家不要这张牌，可以宣布“变更王牌”。

然后，再从贮存牌中抽 1 张牌，若这张牌和方才翻出来的牌同花色，

这时，只得反复做、的工作。

若是“王牌”仍无法决定，而贮存牌已经用完时，这次游戏只得流产，将所有牌收回，重新洗牌，分牌。

决定“王牌”后，游戏开始，手牌只要 6 张，将多余的牌放置一旁。

玩法：

由庄家左邻的人任意出一张当台牌，出王牌也可以。

以下依次出和台牌同花之牌。若没有时，出其他牌（王牌也可以）也无所谓。

和台牌同花色时，以分数最高者赢，可以拿走桌上所出的牌，若有王牌时，以王牌最高分者赢。

前回赢的人，有权出下回的台牌，一直玩到手牌用完后，才告结束。

得分的计算法：

最高：

拥有此次王牌中最高分的牌 1 分

最低：

手牌中，有此次王牌中最低分的牌  
（不一定要没有赢过半次） 1 分

王牌 J：

拿到王牌的人 1 分

J：

“决定王牌”的顶牌，若是 J 时，给分 1 分

可以：

庄家喊“可以”时，所有的人要给庄家 1 分

比赛中：

每次比赛时，拿到牌的分数

A 4 分，K 3 分，Q 2 分，J 1 分。各自计算得分，得分最高者 1 分

优胜者的决定：

这样每次比赛计算得分，比赛几回合后，以最先得到“7”分的人，叫“七喜”，是此次的优胜者。

### 智擒大盗

使用牌数：

52 张（除去大小王牌）

参与者：

3 人。

玩法：

扑克牌洗匀后由庄家左邻切牌，右邻从牌中抽出 1 张牌翻到桌上作为“王牌”。如翻出的牌为梅花 7，那么这梅花 7 便放在桌上不再用了，但另外 3 种花色的“7”便是王牌。王牌是每打一次抽一次的。

51 张牌逆时针分给 3 人，各人得 17 张。各人将自己的牌经过整理以后就可以打牌。打牌的规则是：首先出牌人可以喊出任何牌型的牌，其余两家只能跟着出同样牌型的牌来对比大小，如果没有这种牌型的话，只能丢掉小牌，而不参与比大小。

捉“盗”的牌型规定是以下几种：单张；1 副；三同张；四同张；一“盗”（即三带二）；牌力的大小是以王牌最大，以下按 A、K、Q……



2 为序。第一次是黑桃“2”拥有者首先出牌（如“2”正巧为王牌，那么是黑桃“3”替代），以后各局即以上一盘得胜者首先出牌。

现在举例说明一下：如甲首先出牌，喊单张，那么各人都要把 1 张牌暗放在桌上。甲先翻开自己的牌“方块 K”，乙出的也是“K”，但因为是在甲后，故而不能为胜，所以乙不声不响地把自己的牌丢到桌中央表示没有甲的牌大。但丙出的却是“方块 A”。那时，丙便翻出了方块 A，打败了甲，甲把方块 K 也翻过身丢到桌中央，丙把方块 A 明放在自己的桌面以备最后计分用。第二轮由丙首先出牌了，他喊“一盗”出了“Q、Q、Q、2、5”5 张牌（三带二），乙手中没有这样的三带二牌型，他只需把手中的 5 张无用或较小的牌凑合起来，当丙翻开牌后，乙把自己的王牌丢到桌中央去，但不可让别人知道自己丢的是什么牌。至于甲，他如果有三带二牌型，但考虑到丙可能是大牌，故意保存实力丢掉 5 张小牌，这也可以。每次获胜者的牌都翻在自己面前，等到 17 张牌都打完了，3 个人肯定有 17 张获胜的明牌摊在面前，此时可计分了。每个人把自己得到的牌乘以 3 再减去 17，得出正负分便可。如甲得 6 张，那么是  $6 \times 3 - 17 = 1$ ，即得 1 分；乙得 4 张，那么  $4 \times 3 - 17 = -5$ ，即负 5 分；丙得 7 张  $7 \times 3 - 17 = 4$ ，丙得 4 分；3 人得分相抵总和为零。

游戏经过 10 盘、20 盘之后，可以总计各人得失分出胜负。

#### 巧捉俘虏

这种游戏首先必须决定王牌，有了王牌，玩起来就增添不少乐趣。

使用牌数：

52 张（除去大小王牌）。

参赛者：

4—5 人。

玩法：

4 个人玩，各分 6 张牌，每增加 1 个人玩，每人少分 1 张，依此类推。分牌前从中间抽出 1 张，如抽到 8 点牌，那不论花色的 8 点都是王牌。别的都不是王牌。然后依次分好手牌，剩下的牌当垫牌，放在台面中心。先由分牌人随便从手牌里打出任何一张牌，然后从垫牌上面翻开一张牌，如果翻开的这一张牌和自己打出去的牌是相同花色的（数位不同也可以），这两张牌就归自己所有，放在自己面前。如果翻出的牌是不同花色的，就当作废牌放在台面一边。如从手中打出的是平牌，而从垫牌中翻开的是王牌，这两张牌也作为废牌，弃在台面。如果打出的是王牌，而翻开的也是王牌。那么不论这两张牌是点子牌或者是老人头牌，就都归自己所有；或者打出的是老人头牌，翻开的是点子牌的话，这两张牌也归自己所有。反之，如果打出的牌是点子王牌，翻开的牌是老人头王牌，就要当作废牌。如果打出的是王牌点子牌或老人头王牌，而翻开的不是王牌，而是其它花色平牌，那么，不论翻出的牌是点子平牌或者老人头牌都可以吃进，归自己所有。

出牌按逆时针方向轮流出，这样玩到手中的牌全部打完最后看谁获得最多的牌，获得最多牌的人就是优胜者。

#### 四条祥龙

用一副扑克去掉大、小王。单人进行游戏。在洗牌之前先把 4 张 A 取出来，摆成一行作为龙头（图 4）。其余牌洗匀后拿在手中作手牌。

游戏开始时，把手中 4 张明牌置于 4 张 A 之下，然后从这 4 张牌中找出能接上 A 的牌放在上面框框里，接上去的牌不必讲究花色，只要连号便可。

在不能接牌之后再翻出 4 张牌（叠在上次发的 4 张牌之上），再看能否有继续可以接上去的牌。就这样 4 张 4 张发，但只准最上面的 4 张牌去接龙。如果上面一张取掉后，下面一张露出来也就可以接龙了。

如果在牌翻完后这 4 条 A、2、3……K“龙”都接通了就是成功；如果一次接不通，可以把这些未接通的牌，再拿到手中，4 张一发再来接一次，假如两次发牌后还未接通 4 条龙，那么就是失败了。

### 报牌神仙

表演者：

将 1 副扑克交给观众，让观众任意洗牌，洗毕后交给表演者，表演者不看就可以知道面上的那张是什么牌。以后可以一张张报下去，张张准确。

表演者在收到观众洗毕的牌后，先要偷偷看一下这叠牌的最后一张是什么牌并记住。然后把牌放在背后，分成两叠，将其背靠背合拢，使这副扑克两面第一张都是正面。

这样，你把你偷看到的那张牌首先朝观众，同时报出牌点，报牌时又使你看到了面朝自己的另一张牌，再把牌放到背后，把整叠牌翻个面再给观众看上一次已看到的那张牌，就这样反复两面看牌，报牌也就次次无误了。

### 指纹导踪

表演者：

取出 1 副扑克以后，交观众检查，然后表演者再把牌洗一遍，牌面向上放在桌上。表演者对观众说，你如果把扑克一张一张地放在边上，然后把移动的牌放到原来牌叠之上，我马上可以从指纹上查出你移动过几张牌。

当表演者背过身去，观众按照规则一张张移牌，然后再把他叠齐放在原牌叠上后，表演者拿好牌仔细验视，果然能说出观众一共移动了几张牌。

这个游戏的诀窍是表演者在利用洗牌的机会看到了扑克牌叠上的最上一张。假如看到的一张牌是黑桃 A，在观众移动以后，表演者只要查一下，在黑桃 A 之上（包括黑桃 A）有几张牌，那就是移动了几张牌。

### 愚者见智

表演前，从扑克中拣出一套同花色的 A、2、3……9 这张牌备用。

先把这 9 张牌翻过来面朝下排成一行，然后请一人按照从左到右的顺序把这行扑克中任意几张从左边移到右边然后再请他等你背过身去后，将扑克第二次从左移到右，移动几张数字是不让你知道的。但是当你回过头来时，随意翻 1 张牌，你就知道了他第二次移动牌移了几次。

这个游戏的诀窍是以下几点：

首先是将 A—9 这几张牌要按照顺序排成一行。在第一次移牌时，你看到他移几张，譬如移了 4 张到右边，你在心里加个 1，这就是 5，然后转过身去，任他随便移动，等你回过身来时，你就从右边往左数到 5，翻开这张牌是几点，就是第二次移了几张牌，如图 5 中所示：第二次再移 3 张到右边去，你回过身来只要翻开从右边数过来的第 5 张，看一下是 3，那么就知道了第二次是移动了 3 张牌。

### 智擒敌帅

这是一种简单易学趣味性较强的游戏。

参赛者：

2—7 人。

玩法：

分牌的时候，要看人数的多少来选择牌的张数，3个人要去掉两张，5个人要去掉4张，等等。总之牌数要能被人数整除，以达到平均分牌。要去掉的牌最好是2点或3点牌。然后要把牌洗好，按逆时针方向分牌，每人一次分1张，共分4次牌，其余的牌全部当做垫牌，牌面朝上放在台面的当中，有时可以把最上面那一张牌面朝下，其余的牌面朝上。这种游戏需要王牌，因此在游戏之前就要决定哪种花色是王牌。有的是以垫牌最上面的1张牌的花色作为王牌，有的可从垫牌中任意抽1张作王牌。

王牌决定之后，首先由分牌人打出1张引牌，打出的这张引牌按规定不能是王牌或黑桃花色的。除非这个人手中的牌全是王牌或全部是黑桃牌，才可以作为引牌打出。这种时候，不管是王牌或多强的牌，都不能发挥其特权。

其余的人要打出和引牌相同花色的牌，如果引牌是方块，则一定要打出方块。如果没有方块，才可以打出另外花色的牌。但是无论该牌多强，因为和引牌花色不同，所以都敌不过引牌。大、小王牌不受此限制，可以随时出牌。黑桃A要在手中没有与引牌相同花色牌时，才能打出来，如果有与引牌相同花色的牌，是不可以打出的，如果引牌是黑桃，就不受这种限制。

这样每人出1张牌，来比较强弱。牌最大的人，就获得大家所打出的牌。如果其中有老人头牌，就可以选出来、吃进。第二轮开始时，每人从垫牌中补一张牌，作为手中牌。由上一轮得胜的人打出1张王牌。从第二轮开始就可以打出王牌或者黑桃牌，作为引牌，同时发挥其应有的特权。像第一轮一样，谁的牌最强，谁就获得大家打出的牌。同时获得下一次出引牌的权力。这样连续地玩到每人手中的牌打完为止。决定胜负是看谁吃进老人头牌最多。

游戏时如果出引牌的人持有大小王牌，有权请其他人打出王牌。所以，被请求出王牌时，其他的人如有王牌，就一定要出王牌。同时，持有黑桃3的人，当他有权引牌时，可以打出黑桃3，并请求持有大小王牌的人打出大小王牌，其余的人以黑桃牌作为引牌，出黑桃牌，而出黑桃3的人就可以获得这一次的台面牌。在决定强弱时，大小王牌比王牌大、王牌比普通花色的引牌大、引牌花色又比普通杂牌大。

这种游戏取胜的秘诀有以下几点：

首先要牢记，王牌的最小牌点可胜引牌的A牌。引牌最小牌点可胜王牌之外其他花色的最大牌。同时要注意出牌的方法。

尽可能使强牌发挥最大的威力，如果有大小王牌或黑桃A时，要看其他人打出老人头牌最多的时候出牌。

尽量不要使自己所有的老人头牌落到别人的手中。也就是当打出自己的老人头牌时，要注意有没有希望能胜别人的老人牌，要想法把别人的老人头牌吃进来。

为了使别人手中所持有的黑桃A能早一点打出来，最好能不断打出黑桃作为引牌，使有黑桃A牌的人将黑桃A跟出来，而没有特别收获。

相反，为了自己所持的黑桃A能更好地发挥其作用，要常常备有其他的黑桃牌以防别人逼出黑桃A牌。

老人头牌的分数定为K牌20分，Q牌10分，J牌5分。相同花色的KQJ一组为50分。到最后统计每个人获得的分数，分数得的最多的人为优胜者。

首屈一指

这是最简单的一种游戏。全家老幼都可参加，由拿到纸牌开始，玩牌的趣味就由此产生……

使用牌数：

52 张，除去大小王牌。

参赛者：

2 人以上，几个人都可以。

牌的大小顺序：

王牌 A K，以下和数字顺序一样。

牌的分配法：

首先决定庄家。庄家洗过牌后，分牌，每人各分 4 张，剩下的放在桌子中央当贮存牌。

玩法：出和桌上的牌同花的牌，比赛谁的手牌最先出完，就赢了。

由庄家左邻的人依次出 1 张手牌。最初的人任意出一张，其他人就要出和他同花的牌，王牌可以使用于其它所有花色的牌。

手牌中若没有可出的牌时，从贮存牌中抽牌，直抽到所需要的牌为止。

所有的人都出完 1 张牌后，以分数最高者赢，轮到他出下次的台牌。

玩一次后将这些牌放置一边，待贮存牌都用完后，再将这些牌洗过后当贮存牌。

这样玩过几次后，最后手牌只剩 2 张时，若此时轮到自己要喊“第一张”，再出牌。这是要警告大家“只剩最后一张就赢了”。

这时被警告的人要推理看看对方最后一张牌是什么，非想办法不让他赢不可。

若忘了喊“第一张”时，要罚其拿走桌上所有打出来的牌。

这样，看谁手牌最先用完，谁就赢了。

### 笑到最后

这是一个十分有趣的游戏，他的有趣之处就在于首先打完牌的人真输，而最后手中还持有牌的人算胜利。

使用的牌数：

52 张（除去大小王牌）。

参赛者：

4—6 人。

玩法：

将 52 张牌分为手牌和垫牌两种。按人数不同而分牌。如 4 个人玩，每人分 6 张；5 个人玩，每人分 5 张；6 个人玩，每人分 4 张。其余的牌就作为垫牌，牌面朝下叠成一堆，放在台面正中。

首先由分牌人出 1 张牌，然后按逆时针方向每人打出 1 张牌，比较大小。打出最大牌的人，就从垫牌的上面拿 1 张牌，加在自己的手牌之中，并且由这个人再打出 1 张引牌。引牌打出之后，其他人要各打出 1 张牌来比较小。牌最大的人，要从垫牌上拿 1 张牌，加在自己的手牌中，又重新打出 1 张引牌，这样反复玩到有人完全失去自己的手牌，这个就算输。最后还有牌的人，就是最后的胜利者，当你持有和引牌同样花色牌时，绝对不可以出其他花色牌。另外，王牌不准作为引牌出。除非当你手牌中全部是王牌时，才能将王牌作为引牌。

注：决定王牌的方法是，以垫牌最上面那张牌的花色为王牌。牌的大小顺序是，王牌比其它花色的牌都大。同一花色的牌以 A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2 为大小顺序。

### 全军覆没

使用牌数：

52 张（除去大小王牌）

参赛者：

2—4 人。

牌的大小顺序：

A K Q J 10 以下依数字大小。

牌的分配法：

首先决定庄家。由庄家左邻起分牌。两个人时，各分 25 张；3 个人时，各分 17 张（除去♥2 的牌）；4 个人时，各分 13 张。

玩法：

拿到其他人所有的牌者赢。

将牌彻底洗过后，扣起来放在自己面前。

看庄家的信号，大家一齐将手牌的顶牌翻开。

以分数最高者赢（和牌的花色无关）。赢的人可以拿翻开的所有牌。

若有 2 张以上分数同分时，只这些同分的人，再翻开下一张比高低。

这样继续玩到手牌用完时，将取得的牌彻底洗过后当手牌再玩。

玩过几回后，若有人收集了 52 张牌，或超过半数时，就赢了，手牌最先用完的人输。

### 登金字塔

使用牌数：52 张（在一副扑克牌中抽出 2 张王牌）。

具体玩法：52 张牌彻底洗过后，将牌扣起来。第一排 1 张，第二排 2 张、……第七排 7 张，像图 56 那样的金字塔形共用 28 张牌，剩下的 24 张当手牌。

（1）首先，翻开第七排的牌，从当中找出 K 即 13，或 2 张加起来等于 13 的牌，去掉 K 即 13，和 2 张加起来 13 的牌，例如，K 一张，Q 和 A、J 和 2、10 和 3、9 和 4、8 和 5、7 和 6 这样的组合。

（2）如图 6 翻开的 7 张牌中，♦K 1 张，♠6 和♥7 两张被拿掉了。结果，从第 6 排的左边开始，支撑第 3 张牌的支柱（拿掉的♦K 和♠6）都没有了，将失掉支柱的牌打开，是♥5。翻开的 5 张牌中，都无法组成 13，只得翻开手牌最上面一张牌了。

（3）如图 7 那样，有 A、B、C 3 个空着的地方，由手牌的顶牌起依次翻出 3 张牌，按顺序排好，是♦J、♣5、♦2。

（4）如此，翻开的 8 张牌中，找找看有没有加起来就是 13 的牌。找出来后将（♥8 和♣5、♣J 和♦2）拿掉，虽然同样是 J，但是♦J 是新翻开的牌，只能选♣J。将第 6 排的第 4 张牌翻开。

（5）如图 8 那样，有 A、B、C、D 4 个空格处，手牌中放入 4 张牌，♣A、♥3、♦4、♠K，依次排列。

（6）找出能组成 13 的牌，然后除去♣A 和♣Q、♠K。

(7) 如图 9 那样，第 6 排左边的牌翻开是 ♣3，但无法组成 13，再从手牌中拿出 3 张牌 ♣K♣8♣6、♥6，依次排列在 E、F、G 的空格上。

(8) 再找出能组成 13 的牌，除去 ♣K、♥5 和 ♣8 这 3 张牌。

(9) 这样组合 13 的数拿完后，再补充手牌。手牌全部完后，将拿掉的牌彻底洗过后，变成新手牌。

(10) 手牌，可以反复使用 3 次，用到 3 次之前，若能将金字塔全部拿完，这个游戏便成功了。

### 下金字塔

这种游戏完成的成功率不太高，但也许正因为它很难完成而使人们对它更有兴趣。

使用牌数：

52 张（在一副扑克中把 2 张王牌抽出来）。

把牌洗好后，就开始布置纸牌。从这游戏的名称我们就可以知道纸牌布置的形状了，具体布置是这样的：从上往下有 7 行，第一行放 1 张，第二行放 2 张，压在第一行的牌上，第三行放 3 张，压在第二行的牌上，第四行放 4 张，压在第三行的牌上，第五行放 5 张，压在第四行的牌上，第六行放 6 张，压在第五行的牌上，第七行放 7 张，压在第六行的牌上如图 10。

这个“金字塔”的布置用了 28 张牌，剩余的 24 张牌则留作备用。

具体玩法：纸牌布置完后，就将从上往下数最后一行的 7 张牌翻开，看它们中是否有两张牌的牌点数相加等于 13，如果有，就将这两张牌抽掉，如图 11，就可以抽掉♥9，♥4 和♥J，♠2 这两组牌。

如果有“K”因它本身就代表 13，可以将它单独抽掉。当这一行的牌再也没有两张相加等于 13 的时候，就可以将抽掉牌的上一行未被压的牌翻开，看它们是否能与下一行或同一行的某一张牌相加等于 13，如有，也将它们抽掉。

如果翻开的牌中没有相加等于 13 的牌，而此时又不能翻牌时，就将布置纸牌剩余的 24 张牌执于手中，依次翻动它们，如果台上翻开的牌中的某一张与手中翻开的牌相加等于 13，那么也将它们一起抽掉。

如此做下去，直至上所有的牌都拿掉，这个游戏就算完成了。

### 四郎招亲

使用牌数：

用一副扑克牌，除去大小王牌，用余下的 52 张牌进行游戏。

具体玩法：

首先把牌洗几遍，然后，从左至右发 4 张牌，排成一横行，牌面朝上；接下来，在这行牌的一方同样从左至右发 4 张牌，并与上一行的每张牌对齐，牌面朝上。发完这两次牌后，仔细在纵、横、斜 3 个方向寻找伴侣，看是否有同位牌，如果有的话，便呼唤到了伴侣，可以结合，收回到自己面前。如下图所示：

♣3 ♠6 ♦A ♠9

♥A ♣9 ♦4 ♥4

图中♥A、♣9在斜列上找到伴侣，方块4在行中找到伴侣，这时你可把这些牌两两结合，收回到自己面前。而后，用手牌按从左到右的顺序，填补收牌后所留下的空白牌位，继续下一轮呼唤。如补牌后的形势如下：

♣3 ♠6 ♥6 ♣5

♥3 ♥5 ♠K ♦Q

这时又把能结合的牌收回放在自己面前，并按上述方法用手牌补充后收牌后留下的空牌位，继续呼唤伴侣……

游戏由此继续进行下去，如果到最后，所有的牌都能找到伴侣的话，那么，就算大大吉，这时你会感到由衷的喜悦。当然，人生历程并非永远一帆风顺，寻找情侣又何尝不是如此。有人由于生活中的一件小事，便可能改变终身伴侣。“四郎招亲”游戏也是一样，也许在游戏过程中，由于一张牌不能如你心愿，出现不顺畅的情况，从而使全部牌不能结合，这时你可能心情抑郁，感慨人生苦楚相随，不过请你千万不要心灰意冷，忘掉不如人意的这一次，振奋精神，重新开始新的一次吧。

另外，在游戏过程中，有时你会遇到这种情况，即纵、横、斜几个方面都同时出现的牌位，如下图所示：

♣7 ♥7 ♥3 ♠Q

♦7 ♣3 ♠5 ♦3

这时应如何进行游戏呢？请你仔细地考虑下，在现实生活中，众多国家都实行一夫一妻制，每个人只能选择一位自己心爱的人作为人生伴侣。这个游戏也规定，在这种情况下，你只能选择两张结合，而绝对不允许同时收回3张。但如能配成两对，则是皆大欢喜了。

### 纵横捭阖

使用牌数：52张（在一副扑克牌中抽出2张王牌）

具体玩法：彻底洗过52张牌，从上面起拿出13张牌翻开来重叠放在桌子的左侧，当预备牌。

然后，翻开第14张牌，重放在预备牌的斜右方，当台牌（如下图中的♥2）

然后，翻开4张牌放在预备牌的右侧，由左依次排列当场牌。

剩下的34张牌当手牌。

场牌、预备牌的最上面一张牌，或手牌中，若有和台牌相同数字的牌（这里是2），可排在台牌的左侧。

然后作台牌（2）的升数牌（这里是3）红、黑、交互的连续，K的升数牌是A。

另外，做场牌的各个降红数牌红、黑交互的连续。

手牌一次翻开3张，从第一张起依次找出可做接续的牌。

不用的牌当舍牌，重叠起来，手牌用完后，舍牌只能洗过一次，当手牌使用。

（1）以图12为例，台牌♥2和场牌♣3可连接，然后再连接预备牌♥4，而后接场牌♠5。

（2）场牌有2个空位，可从预备牌第一张起拿2张补充。

（3）预备牌的顶牌，可当作台牌的升数牌，或场牌的降数牌使用。

（4）无法进行者，可从预备牌的顶牌起找找看，不能使用的牌当舍牌。

预备牌用完后，从手牌中，每次 3 张牌翻开来，找出可以接连的牌。

(5) 如图 13 中，因无法继续，将预备的♦4，当舍牌。

(6) 以下预备牌的顶牌是♦2。因为这是台牌，要放在♥2 的右侧（以下省略）。

(7) 如此，做出台牌的升数接续，场牌的降数接续，若能将 52 张牌接续完，就成功了。（见下页图）

### 比高低

这是在我国非常盛行，以尽快将手中的牌打完为目的的一种双人扑克牌游戏。

使用牌数：使用一副 54 张的扑克，在这 54 张牌中，有两张鬼牌（也称特设王牌），这两张王牌是主副牌中最大（位数高）的牌，但大王自然比小王大。

4 种花型的大小顺序为：黑桃——红桃——梅花——方块。

每一种花型中的 13 张牌的大小顺序为：2、A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3。以 2 为最大，3 为最小。

具体玩法：洗完牌之后，每人各起 5 张牌，由执有两人手中的十张牌中最小牌的那一方先出牌。在每一轮次的出牌中，以出了同一花型的牌中较大的牌或点牌点相同但花型级别较高的一方为赢，例如：

前者出了一个梅花 5，而后者出张梅花 7，那就是后者为赢；又如：前者出一个红桃 K，后者出张黑桃 K，那还是后者为大。

应注意，如果手中的牌小于对方所有的牌，那就不能出牌，也就是说，后者能出的牌必须大于前者所出的牌，但不一定非要出与前者所出花型一致的牌，例如：前者出了一个方块 10，后者手中有方块 K，还有红桃 J，那么，他可以出红桃 J，而不一定要出方块 K。

赢了一轮次的一方，可以领先从台上的牌堆上起若干张牌，但手中的牌的总数不能超过 5 张；输的一方如果手中的牌不足 5 张，也可以从牌堆上起若干张牌，使手中的牌补足 5 张。

在具体的游戏过程中，可以将牌一张一张地出，也可以 3 张或 4 张连牌一块出，或者 2 张、3 张、4 张同牌（数字相同、花型不同的牌）一块出，便如，梅花 8、7、6（三连牌）；梅花 5、黑桃 5（二同牌）。

照以上的方法，一轮次一轮将地进行下去，直到台上的牌都起完，进入最后一轮次。在最后一轮次的出牌中，谁最先把手中的牌出完，谁就是赢家。

### 点冠军

这是在国外很受欢迎的一种双人玩的扑克牌游戏。

使用牌数：52 张（在一副 54 张的牌中将 2 张王牌抽出来）。

这个游戏的目的是尽量把自己手上的牌与台上放着的牌组合起来，以便收集张数和点数都多的牌，谁先获得 21 点，谁就是赢家。

牌的点数是这样的：花牌（K、Q、J）是 1 点；A—10 的点数与牌上标的数字相同。

具体玩法：洗完牌后，先用抽牌的方式来决定谁是庄家，从第二轮次开始，就可以轮流当庄了。庄家从牌中抽出 4 张牌翻开放在台上，然后发给自己及对方 4 张牌，剩下的牌先放在台上。

怎样才能取得台上的牌呢？要符合下面的同种几种情况，才能取得台上



的牌：

(1) 如果手上的牌与台上的牌能凑成二同牌，三同牌，四同牌，如：两个7，3个5，4个Q，就可以把它们收到自己面前。

(2) 如果台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刚好等于这两张牌的点数之和，就可以全部取过来。

(3) 可以把自己手上的一张牌，放在台上的一张或几张牌上。

台上有一张♥4，而自己手中有一张♥2和一张♠6，那么在第一次到自己出牌的时候，把♥2放到♥4的上面，并叫道：“6点！”这时，如果对方手上有一张任何花型的6，那他就可以把台上的♥2和♥4抢过去，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♣6，而把台上的♥2和♥4收去。

(4) 手中的两张牌的数字相加等于台上的某一张牌时，就可以把这两张牌中的一张放在台上的那张牌上，在下次出牌时，就可以把这两张牌一起收上来，对方如果牌中也有这样的牌，那可以在放牌者未能取牌之前抢先取牌。

(5) 也有把台上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的情形。

例如：台上有♦3、♠5、♣2和♣6这4张牌，而手上有一张♣8，此时就可以把♦3和♠5归为一组，把♣2和♣6归为一组，在下次出牌时，就可以用♣8把这4张牌都收起来；

(6) 如果台上的牌在对方加过一次牌后点数仍不够10点时，另一方可以再把牌加上去。

例如：对方出完牌之后，台上的牌的点数总共是6点，而自己手上有一张♠2和一张♦8，那就可以将♠2放到台上，6点加2等于8点，在下次到自己出牌时，就可以用♦8把全部牌都收起来。

在游戏进行过程中，如果手中只剩一张牌时，就可以从台上起尚未起的牌中，再起3张牌；如果手上的牌和台上的牌都没有了，那这场游戏就算结束了。

游戏结束后，按下表计算自己的点数，在几盘游戏中，先取得21点的人就是赢家。

## 吹气认牌

使用牌数：54张。

具体玩法：表演者先从口袋里掏出一副扑克牌，请观众们从里面任意取出若干张，并要求他们各自认清该牌的花色点数，待观众看清之后，表演者接着对观众道：“现在请你们将手中的牌分别任意地插进牌叠里面去。”插完以后，便将全副牌筑齐，再将牌放到身后去，表演者说道：“现在我也同你们一样都不知道刚才的几张牌插到哪里？更不清楚在第几张？我打算把它们一一吹摸出来。”说着随即将牌放到前面来，左手握牌，右手的大拇指在牌的上端从后面向前拨动，边拨边在微微地吹着气，时而露出了笑容，一会儿便停止以上动作，当众正式宣布各张牌的花色点数，不错一张。

这到底怎么回事呢？其实拆穿了并不稀奇，关键是靠手。吹气是幌子，

摆的迷魂阵。奥妙就在刚才所说的当牌被观众取出来认看的时候，表演者将牌叠最末一张牌翻个向，使牌面对好观众，看上去似乎整副牌都面向观众，实际上仅仅是表面的一张。这时观众插进去的牌都与大部分牌方向相反。以后，在表演者将牌放到后面去时，又将最末一张牌翻过来。拿到前面来的牌，大部分面向观众，在边吹气边拨弄时，就可以一张一张认看插进去的牌了，因为这时插进去的牌，牌面正好对着表演者。主要是表演者演技要自然，神态逼真，包成功无疑。

### 心想事成

使用牌数：54 张。

具体玩法：请客人任选一张扑克牌之后，取出若干张，再将牌逐渐减少，最后留下一张，即为客人所选的那张牌。

在牌的特普上放置 4 张 8。

顺序不拘。

(1) 取出所准备的牌。

(2) 以左手拿着“背面”的牌。用右手一张一张从特普取出 5 张牌，分散置于桌上。牌背面向上，牢记第 5 张牌所放的位置。

(3) 桌子第 5 张牌翻过来，然后交予客人，之后，请客人用这张牌触摸桌上的任何一张纸牌。

(4) 待客人选出一张桌上的牌后，拿起桌上另外 3 张牌和客人所持的牌，放在左手牌之下。

(5) 将牌交予客人，请客人一张一张从特普取出牌，并重叠于桌上，待客人取出第 7—8 张时，再对客人说：“你喜欢在何时停止发牌都可以。”使客人能够随意停止发牌。

取下客人手上遗留的纸牌，移开于右方。

(6) 请客人记住先前所取的牌表面，再将其混入重叠于桌上的牌之中，并让其妥为搅合。

(7) 表演者接回由客人所搅合的纸牌。然后说“我要从这些牌中选出若干张来使用”，同时将牌表面对着自己，使观众无法看见，然后抽出 7 张纸牌，并将客人所选的纸牌放入这 7 张牌之中。表演者知道客人所选的牌为 8。

在抽出牌时，设法使客人的牌排在 7 张纸牌之中央。

剩余的牌，放在右方的牌上。

(8) 以左手拿着这张牌。

用右手取出特普放右方，将第二张牌置于客人面前（背面向上，下同）。

将第三张牌放在右手，第四张牌重叠于客人面前的牌之上。继续反复之后，客人面前有 3 张重叠的牌。

(9) 取下客人面前的 3 张牌，背面向前拿在左手，然后将特普的牌放右方，再将第二张牌置于客人面前，最后一张放在右方。

(10) 请客人报出所选牌花色、数字，然后将前面的牌翻过来，这就是客人所选的那张牌。

### 冲向千点

这是 19 世纪初期盛行于法国，并受到欧美各国普通欢迎的一种双人扑克游戏。

使用牌数：76 张。

这种游戏使用两副扑克牌，但得从牌中去 4 种花型的 8、7、6、5、4、3、2 等 28 张牌，用余下的 76 张牌来进行此游戏。

在这游戏中，牌的大小顺序为 A、10、K、Q、J、9。在游戏过程，如果两人出的牌是一样，则以先出者为大。

具体玩法：洗好牌后，两人各从牌堆中抽出一张牌，谁的牌大，谁就是庄家（或称发牌人）。

牌的点数如下表：

牌	点 数
K	4
A	11
Q	11
10	10
J	2
9	0

由庄家给对方或自己发牌，牌要一次发 3 张，共发 4 次，每人共得 12 张牌。剩下的牌仍然叠好，放在台子的中央，把最上面的一张牌翻开，用以决定主牌的种类，例如翻开的牌是 ♠A，那么所有的 ♠x 牌都是主牌。

决定了主牌的种类之后，就将这张翻开的牌正面压在那叠牌的下面，然后游戏就可以开始了。

先由不是庄家的一方出牌，每一轮次出什么牌没有限制，而后出牌者可以出与前者所出牌没有任何关系的牌，但在每一圈中，则以出了大牌的一方为赢，例如：主牌是 ♠，A 先生出一张 ♥K，而 B 先生出一张 ♠9，因为即使是最小的主牌也比最大的非主牌大，所以 B 先生为赢家。

在第二轮次开始之前，由一上轮次的赢家领头，两人各从台上的牌堆上起一张牌，使手中的牌始终是 12 张。

当某先生赢了一圈，而他手中的牌又形成了下表所显示的组合时，他就可以把形成组合的牌给对方看，从而得到他应得的点数：

1	主牌的 A—K—J—10 序列	150 点
2	主牌的 K 和 Q	40 点
3	不是主牌的 K 和 Q	20 点
4	黑桃 A，红桃 A，梅花 A，方块 A（A 的四同牌）	100 点
5	黑桃 K，红桃 K，梅花 K，方块 K（K 的四同牌）	80 点
6	黑桃 Q，红桃 Q，梅花 Q，方块 Q（Q 的四同牌）	60 点
7	黑桃 J，红桃 J，梅花 J，方块 J（J 的四同牌）	40 点
8	黑桃 Q，方块 J	40 点
9	主牌 9	10 点

但应注意，如果手上有两种以上的组合，一次也只能亮一种组合，得一次点数，亮过的牌，就要放到一边，不能再参加别的组合了；但有一张牌例外，那就是主牌 9，当手中有主牌 9 时，可以把它亮了，也可以不亮，也可

与压在台上那叠牌底下的那张翻开的牌对换，而且主牌 9 在使用过一次以后，还可以再次使用。

以上所说的玩法限制在第一至第 12 轮次出牌以内，到了第 13 次出牌时，就要采用另一种玩法。

这种玩法是这样的，在第 12 次出牌中赢了的一方，有权取台上牌堆的倒数第二张牌，而对方如有主牌 9，就可以取最后那张已翻开的牌，然后依序，两人再把台上所剩下的牌起完。

起完牌后，由在第 20 圈中输牌的一方先出牌，也可以任意出一张牌，在这时，对后出牌的人所出的牌要加以限制，他不能随意出牌，所出的牌必须与前者所出的牌花型相同；如果没有同一花型的牌，就要出主牌，而且后者所出的牌必须比前者所出的牌大；如果手中确实没有大牌，那才可以随意出一张其他花型的牌。

除以上所说的外，游戏的其它部分按前 12 轮次的规则进行，一直进行到手中的牌全部用完，游戏才算结束。

得点的计算，除了按照上表所列的 9 种组合外，还有两种情况可以得点数。

(1) 如果在决定主牌时，翻开的牌恰好是 9 时，庄家可得 10 点。

(2) 在最后一轮次中获胜的，也可得 10 点。

游戏结束后，各人就可以计算自己的得点，谁先够 1000 点，谁就算赢了。

### 求婚国王

使用牌数：54 张。

具体玩法：表演者将 4 张国王 (K) 与 4 张皇后 (Q)，分在不同的布雷克之后，展示于观众。再将这 2 组布雷克重叠起来，挟在双手之间拿着，并且用力压住。

每次各分配 2 张牌，将其表面向上之后，每对牌都是国王与皇后。

(1) 巴克里抽出 4 张国王 (K) 与 4 张皇后 (Q)，表面向下置于桌上。其余的牌放在旁边。

将国王与皇后各 4 张表面向着自己展开成扇状，而且，4 张 Q 排列于左方，4 张 K 则排列于右方。(图 14)

(2) 叠齐 8 张牌，表面向上拿在左手。取牌时，用右手从上方拿起(图 15)。持牌方法是，将中指与无名指贴于外端，拇指则贴于内端。这样便完成比德鲁·姆朴技法的准备。

(3) 用左拇指向左抽出位于表面的 K，并拿在左手。要取起这张 K 时，好像附着于手指似地取出。第二张 K，以相同的方式，利用拇指抽出之后予以取起。然后再取第三张的 K，但这时候，要用这张 K 的下方挟住左小指尖，以设置布雷克。然后再取第 4 张 K。在此稍微停下，并向观众展示左手已有 4 张 K。(图 16)

(4) 为了用左手取右手的牌，如同前述的方式，将右手的 4 张 Q 拿到左手的 K 之上。然后以左手拇指抽出第一张 Q，同时利用右手中指与拇指尖取起布雷克上方的 2 张 K，并放入右手的 Q 下。

以左手拇指取出第二张与第三张 Q。然后将第四张 Q 与其下方的 2 张 K 叠成一张，放在左手的牌上方。(图 17)

(5) 将布雷克叠齐之后翻过来，使其表面向下。然后立刻展开特普的 4

张牌，并拿在右手。观众会认为这 4 张牌都是 K。

这样就算双手各有 4 张牌。将这些牌叠齐。

(6) 将左手推过来，布雷克的表面向着观众，并以左手拇指稍微向右推出特普牌，使观众能够看到牌的符号。由于观众可看到特普与波顿的 Q，会认为这些牌都是 Q。将左手恢复原状，并将布雷克表面向下，放在桌上。

(7) 将右手的巴克移到左手，一方面向观众说“这边是 4 张 K”。一方面以右手拿起特普牌，给观众看，以便观众清楚地看到这是 K 的牌。之后，将这张牌的背面向上，放入波顿之中。接着取出其次的特普牌。并让观众了解，这一张也是 K 的牌。

之后，按照原来的样子，使背面向下，置于特普之中，将此布雷克重叠于桌上的布雷克。

(8) 拿起重叠桌上的 8 张牌，一面说：“用力压下这样牌时，国王与皇后就会在一起”，一面将这 8 张牌挟在双中间双力压下。

然后，将特普开始各取出 2 张牌凑成一对，并表面向上予以分配，每对牌已全部成为国王与皇后。

注：最后这一步骤，如果相凑成每对牌都是 K 与 Q 时，请依照下述方法进行。

在图 18 中，要分成国王与皇后时，只要将第五张、第六张的 K 排成相同的符号，再将第三张，第四张的 Q，与第四张、第八张互相匀换位置即可。

例如：牌排列的情形，如果 Q 的牌从左边开始依序是梅花、红心、黑桃、方块，则 K 的次序应为梅花、红心、方块、黑桃。

### 羞答答的皇后

使用牌数：54 张（抽出 3 张皇后 Q，表面向上拿在手）

(1) 将 3 张皇后背面向上叠齐。

(2) 在其上面放置表面向上的 A。

(3) 展开 7 张牌请观众看，并请观众看清楚 3 张皇后的背面是向上。

(4) 将 7 张牌叠回时，用表面的 A 夹住左小指尖，以设置布雷克。

(5) 从上面用右手进行叠齐的动作，而暗中将布雷克下方的 6 张牌翻过来（图 19）。其方法如下：

弯曲左食指贴于牌下面，并拉下布雷克以下的牌右侧（图 20）。

然后加以旋转，使这 6 张牌的左侧，转移到右侧（图 21）。

(6) 叠齐牌后，放开右手（图 22）。以上图的动作必须暗中进行，决不可让观众发觉。翻牌的动作，决不可变更（图 19）姿势，拉下外端等 3 项动作一定不可忘记。

(7) 将下方 3 张牌的背面向上，放在各人手上（图 23）客人以为都是皇后。

将其余的牌翻过来使背面向上。客人以为都是 A（图 24）。

(8) 抽出左手波顿的牌，并请观众看，然后置于客人手上的牌之上。

向观众说：“由于皇后是羞答答的女人，她们不会爽快地出来。”然后使牌的表面向上时，全部都是皇后，而客人的牌却全都是 A（图 25）。

### 疯狂的八

这也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：52 张（在一副牌中抽取 2 张王牌）。洗均匀后，按顺时针方

向一次一张地发牌给各人，共发 5 次，每人手中最后各有 5 张牌。剩下的牌置于台中，将最上面的一张牌翻开。

首先由发牌人出牌，在每一轮次中，每一出牌人可随意出一张牌，而其他人所出的牌必须与第一出牌人所出的牌是同一花型的或是牌点相同的，例如：第一出牌人出了一个黑桃 9，那么其他人就要出黑桃牌或其他花型的 9；如果手中的这两类牌都没有，那就要从放在台上的牌堆中抽一张牌，所抽得的这一张牌即使这一轮次中可以出，但抽牌者在这一轮次中没有了出牌权，也就是说，抽牌就不能出牌了，要出牌，得等下一轮次。

在这种游戏中，8（无论哪一种花型）是万能牌，其作用近似于鬼牌，它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”，如不想抽牌就可以出 8。如果第一出牌者出了一张红桃 8，但他不想把它当作红桃牌使用，可根据需要随意将这张牌定为黑桃或其它花型的任何牌点的牌，而其他人则要随第一出牌人所定的花型和牌点来出牌。

当放在台中的牌被抽完或一人手中的牌打完了，这游戏就结束，这一盘就以首先打完手中的牌的人为赢家。

牌的点数是这样的：

牌	点 数
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

在游戏结束时留在各人手中的含有点数的牌归最先打完牌的赢家所有。因此在游戏中，要想尽办法将含有点数的牌出掉，而不要留到最后。

几盘游戏玩完后，最先够 100 点的人为胜利者。

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“色变龙”或“变八”的。

### 瞒天过海

骗人是一项多人游戏，最好用两副扑克洗在一起（甚至可用 3 副牌）。如 3 人进行，只需一副牌。数字牌和花牌计分不论花色。

欺骗的目的是抛出自己所有的牌。选一个发牌人，把所有的牌按次序一个接一个全部给牌手们。这时狡猾的牌手便开始欺骗，因此，要尽量识破骗局。

牌手们将牌拿起，并审查整理好牌。坐发牌的人的左手的牌手开始游戏。他打下一张牌，牌面朝下，并叫出牌的数字。这是可以开始欺骗的地方——因为这张牌可能不是牌手叫出来的牌。不过第一张牌几乎全是真的，但也可能是骗人的。

然后另一个牌手也得把一张牌面朝下放在第一张牌上。这张牌必须是一张高点牌。也就是说，如果第一张牌叫的是 8，那么，第二个牌必须放一张 9（或他持有尽可能多的 9），并在放下时叫“9”。事实上，如果这位牌手没有 9，那么别无选择，只有“欺骗”。

游戏依此继续下去，用 10 跟 9、J 跟 10，等等，你要尽力令人信服地进

行欺骗。如果其他牌手要揭你的骗局，他便叫出“欺骗！”或“我怀疑它！”这时便将你打出的牌翻起来，如果你是欺骗，你得捡起牌堆中所有的牌，如果你没有欺骗，那么，挑战者捡起所有的牌。

游戏由坐挑战者左手的牌手继续进行下去。谁把自己最后的牌抛出去，谁便是胜者。这可能因为它是一张真实的牌，也可能因为下一位牌手在有人提出挑战前便加了一张牌在其上。

### 天地人和

日常生活中，无论人们议论足球大战，经济发展，甚至其它的一些话题，总离不开天时、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，便是由此而起源并不断发展完善的一种趣味性很强的扑克游戏。

这种游戏参加人数可为2人、3人或4人。

游戏的目标是尽可能赢得更多的牌墩数。

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。游戏用一副扑克牌，去掉王牌和4张3，余下的各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。

这种游戏还规定，5、7、8、9为点牌，其大小按点数来计，依次为 $9 > 7 > 8 > 5$ 。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，点牌用来分别与其他牌如天、地、人、和牌搭配在一起出牌。不过9只能与天神配套出，8只能与地牌配在一起出牌，7只能与人牌配成套出，5只能与和牌配成套出，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。假如说一张天牌与两张9牌配在一起出，称为天九九，两张天牌与一张9配套一起出，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，称为地地八；类似的还有如人七七、人人七、和五五、和和五等。

游戏还规定，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，用抽牌的方式决定由谁先做庄家。庄家把牌洗几遍，由坐在庄家左侧的牌手切牌后，庄家首先摸牌，然后，其他牌手按逆时针方向摸牌，每人每次摸一张牌，直至把所有48张牌全部摸完为止。这里我们以4人参加游戏为例介绍游戏的玩法。

摸牌完毕后，由庄家首先出牌，他可以出一张牌，也可以出几张牌。庄

家出牌之后，坐庄家右侧的牌手跟牌，如无比庄家大的牌即只有垫牌；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，并决定一人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。其他两位牌手也如此进行打牌。等大家都打出牌之后，比较一下各人出的牌的大小，谁出的牌最大，谁就赢得这一圈牌，并把自己打出来的牌收回来放在自己面前，这便是自己赢得的牌墩，接下来，由这一圈获胜的牌手打下一圈牌，其他人按上述方法依次跟牌。游戏依此循环进行下去，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。以墩数最多的牌手为标准，少一墩付一个筹码，依次类推，人人如此。

这个游戏每人 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。

你在进行这个游戏时，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，大家打出的牌张数都要是一样多，如果一家打出的是 3 张牌，则其他 3 位牌手都必须出 3 张牌；如果一家打出两张牌，则其他 3 家也跟着打 2 张；A 点牌与天、地、人和牌配套一起出时，只要是牌张数相同，便可以比较大小。例如天九九可以胜地八八，也可以胜地地八；地地八可以胜人人七，也可以胜人七七，人人七或人七七可以胜和五五，也可以胜和和五。也就是说配套只须比较非点牌大小。这张牌在者为胜。

### 红心游戏

这种游戏 1882 年左右即在美利坚合众国流行，它是一种不同于 J 牌游戏的娱乐性活动。任何人都可以比较简单学会，并只须掌握一些比较简单的规则，便可以充分发挥自己敏锐的感觉和高超的牌技，并由此而学会其他几种游戏的变种。

这是一种“避牌式”游戏，游戏的目的是尽量躲避红心 Q 和黑桃 Q。前面我们介绍的“4J”之类游戏属于这类扑克牌游戏。在这里我们另外介绍黑桃皇后游戏及其他红心游戏变种。

#### (1) 黑桃皇后

由于黑桃皇后——黑桃 Q 是红心游戏中最有趣的一张牌，因此有人干脆又把红心游戏直接称黑桃皇后。

人数以 3—4 人参加最为有趣。因此，本书重点介绍 4 人游戏法。

首先根据参加游戏人数，去掉几张牌，给每人发几张牌：

3 人参加，去掉梅花 2，每人发 17 张牌；

4 人参加，只去掉王牌，每人发 13 张；5 人参加，去掉梅花 2 和方块 2，每人发 10 张牌；

6 人参加，去掉 4 张 2，每人发 8 张牌。

这个游戏规定牌的点力顺序为：A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2。不设将牌，比赛时按无将牌规则进行。

游戏开始，用一副扑克牌，去掉大小王，由庄家向每位牌手按顺时针方向发牌，每人每次发一张，直至把牌全部发完，每人得 13 张牌。

发牌完毕后，各位牌手看自己手中的牌，并且可以将 3 张自己认为无用



的牌反扣在自己的右侧桌面，右侧的人拿起这 3 张牌，又把自己认为无用的 3 张牌扣在自己右侧桌面上。如此进行，直至 4 人均换了 3 张牌，构成手牌新的格局为止。

换牌结束后，开始打牌，由庄家左侧的牌手首先打出一张牌，其他牌手按顺时针方向跟牌。如自己手中没有领牌这门花色的牌。一定要跟打同花色的牌；如果没有这一套花色的牌，则可以任意垫去一张。每次出牌以与领牌花色相同花色的牌中点力最高者为胜，赢得这一墩共 4 张牌。赢墩者接着领打下一张牌，其他牌手跟牌。游戏依然继续下去，直到 13 张手牌全部打完，游戏便宣告结束。

游戏结束后，各位牌手计算自己得分，得分和计算是按持有红心牌和黑桃 Q 的多少来决定，具体为：每张红心牌，不论点力大小，都是 1 分；黑桃 Q 得 13 分，得分越少越好。一般在游戏开始时，决定几盘为一局，一局结束后，得分最少者获胜。以上这种计分情况仅在一般情况下采用，但在特殊情况下有特殊规则：

如有的牌手一人独赢全部 13 张红心牌，又得到黑桃皇后，那么相加所得的 26 分为负 26 分，应在他原有基础上减去 26 分或计负分。

持有黑桃皇后的牌手，在本局比赛中第一次打黑桃时不得打出黑桃皇后，但如果仅有黑桃皇后这一张黑桃牌则可打出。

由于这个游戏要求牌手有较好的牌运，更要求牌手有高超的牌艺。为了更好地提高红心游戏的牌艺，日本的《牌技技巧》一书总结了 10 条换、打牌原则，称为“红心 10 训”兹列于下，供参考：

1. 换牌时，不要换去低于 Q 的黑桃牌。
2. 如仅有 3 张以内的黑桃牌，并持有黑桃 A、黑桃 K、黑桃 Q 中的任何一张牌，都应把它换出去。如果有 4 张以上黑桃牌则不一定换出去。究竟换与不换应根据手牌情况而定。
3. 保留黑桃 Q 往往比换掉它反倒更安全。
4. 换牌的用处和目的是为保住手牌，而并非要去加害对手，如总欲加害对手，反而易使对手因祸得福，却殃及自身。
5. 换牌时，不要害怕对手换给你的红心牌。
6. A 和 K 往往用处广泛，8 和 9 反倒是难以处理的牌。因此在换牌时，可根据具体情况把它们换出去。
7. 打牌时，要经得住对手的诱惑，时刻谨防上当。
8. 游戏中，如想得到全部红心牌和黑桃皇后，必须使用圆滑的欺骗手段，而不要一开始就暴露自己的目的。
9. 要随时计算已打出的各种花色的牌，并牢牢记住它们。这对下一步的出牌极有好处。
10. 不要总想战胜全部对手，有时候，有利于自己的话，可以让某一位对手打出有利于他的牌，而使其他对手陷入困境。

实战举例：4 人参加游戏，庄家发给每人 13 张牌，各自得的手牌如图 26。

换牌以后，各位牌手的手牌变为如图 27。

这是第三局游戏，由南发牌，因此，换牌结束后由西首先领牌。

第一轮：W 打下黑 4，N 跟黑桃 8，E 打黑桃 J 吃时，S 垫黑桃 10。第二轮，E 打块 7，S 用 A 吃进，W 和 N 分别跟打方块 Q、9。第三轮，S 打黑桃 3，

W 垫梅花 7，E 用黑桃 9 吃进后，领打第四轮……游戏继续下去整个打牌过程如下表：

轮次	W	N	E	S
1	黑桃 4	黑桃 8	黑桃 J	黑桃 10
2	方块 Q	方块 9	方块 7	方块 A
3	梅花 7	黑桃 7	黑桃 9	黑桃 3
4	方块 4	方块 10	方块 5	方块 8
5	方块 J	黑桃 5	黑桃 2	方块 6
6	红心 K	红心 3	红心 7	红心 2
7	方块 2	黑桃 K	方块 K	梅花 A
8	红心 Q	黑桃 6	黑桃 A	梅花 A
9	红心 J	梅花 9	红心 A	梅花 Q
10	红心 9	梅花 8	红心 10	梅花 J
11	红心 5	梅花 5	红心 4	梅花 10
12	红心 6			
13	红心 8			

游戏结束后计算得分：W 方得 8 张红心和黑桃 Q=21 分，E 方得 5 张红心=5 分，S 和 N 得 0 分，这一局中 N 和 S 方获胜，各自将自己得分与前两局的得分累加后，再进行第四局游戏。直至玩完预先约定的局数，并分出胜负。

#### (2) 红心游戏的变种。

豪威尔计分法：这是一种基本的红心游戏计分方法，这种计分方法事先假定每局每位牌手的基本分为 13 分，游戏结束后，每位牌手得几分，便为基础分中减去几分，所剩分数最多获胜。

一局比赛下来的结果如下：

牌手	赢红心牌张数	计算	得分
N	2	13—2	11
S	2	13—2	11
W	4	13—4	9
E	5	13—5	8

这局比赛 W 和 E 方输，N 和 S 方获胜。

从上述计分过程，大家不难看出，这种计分方法过于简单化，比分很难拉开，容易出现各位牌手得分相同的结果，尤其是连续几局的比赛中难以显出各位牌手的技艺高低。因此，有人对计分方法进行了改革，设计了一种新计分方法，这时上述牌局众位牌手得分为：

牌手	赢红心牌张数	计算	得分
N	2	$13 - 2 \times 3$	7
S	2	$13 - 2 \times 3$	7
W	4	$13 - 4 \times 3$	1
E	5	$13 - 5 \times 3$	-2

由此可见计算方法改进后，获最高分者与获最低分者的差距便由原来的3分变成9分之差了。这样有利于体现各位牌手的技艺水平。

**双人红心游戏：**参加游戏的人数为2人。庄家给对方和自己各发13张牌，发完牌后不换牌而直接由对方领打第一轮牌，庄家跟打同花色的牌。假如手中没有同花色的牌，则不要出牌，这时对方从牌堆中摸起一张牌，继续保持13张牌。以下按此法继续打牌，直到牌堆和手中无牌。谁得红心牌多谁输。游戏中不计黑桃Q的得分。

**综合红心游戏：**这种游戏方法和规则与“黑桃皇后”游戏方法和规则完全相同，只是在这种游戏中有特别设的奖牌方块10。哪位牌手赢得这张牌，即为自己的每张红心牌增加10分。

**红心皇后游戏：**这种游戏是在上述“综合红心游戏”的基础上进一步发展起来的。游戏规定，除方块10为每张红心牌增加10分外。黑桃Q和红心Q都得13分，并且只要得到其余12张红心牌，便可以算是“满贯”，可从得分中减去12分。如果同时还赢得方块10、红心Q或黑桃Q，均要计负分。

**点滴红心游戏：**这种游戏的打牌方法和规则与“黑桃皇后”游戏大体相同，所不同的只是计分方法。游戏规定不同点力的红心牌计不同分值的得分，具体每张红心牌的得分情况如下：

A=14分	K=13分	Q=12分
J=11分	10=10分	9=9分
8=8分	7=7分	6=6分
5=5分	4=4分	3=3分
2=2分		

这种游戏对红心牌根据其点力不同来确定每张红心牌的得分，这似乎是比较科学和更合理的。

红心游戏的变形还有其他一些，如“寡妇”牌等等。

### 欢乐拱猪

这是在我国最受欢迎的一种多人玩扑克牌游戏，在游戏中，尽量去输牌，以避免拿到红桃牌和黑桃Q，因为红桃牌和黑桃Q在这种游戏中代表负分，而这种游戏是以赢家负分最少而不是最多的人为赢家。虽然“拱猪”的玩法和“黑桃皇后”玩法相似，但并不完全相同，“黑桃皇后”传入我国后，结合中国的国情，在玩法上又有了一些变化和发展。

使用牌数：52张（在一副扑克牌中抽出2张特设的王牌）。

这种游戏4—6人最好，一般以个人对抗为主，偶尔也有结成同盟一起玩的。

这种游戏连续玩数局，以最先累积积分达到1000分的人为赢家。

在这种游戏中牌的大小顺序为：

A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3、2。以A为最大，2为最小。

黑桃 Q 代表“猪”，方块 J 代表“羊”，梅花 10 代表“变压器”。  
这种游戏得分有正、负两种，一场游戏以先累积够正 1000 分的人为赢家。各牌在游戏中所代表的分值如下表。

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

这种游戏在玩法上有如下特点：

(1) 有牌必跟：就是说首家出了 1 张牌，而其他人所出的牌必须与首家出的牌的花型一致，如果手中没有这种牌，就可以把红桃牌和黑桃 Q 垫出去，让在此轮次的出牌中出了最大牌的人得负分；

(2) 亮牌：当洗完牌后，每人一次 1 张地起牌，当起到黑桃 Q 或方块 J 时，可以根据自己的需要，把它们亮给其他人看，当这两张牌亮了以后，它们在这场游戏中的分值就要翻 1 倍，黑桃 Q 的分值为负 200 分，而方块 J 的分值则变成正 200 分，如果在起牌的过程亮了红桃 A，那么这场游戏中所含有分值的红桃牌的分值也要翻 1 倍；如果亮了梅花 10，梅花 10 分值也要翻 1 倍。

(3) 梅花 10——变压器：之所以把梅花 10 叫做变压器，就是因为它具有使其他牌的分值发生变化的功能，例如在一轮次的牌中，甲先生出了一张红桃 3，乙先生出了一张红桃 5，丙先生出了一张红桃 Q，丁先生手中没有红桃牌，他出了一张梅花 10；丙先生因为在这一轮次中出了最大的红桃 Q，所以他必须得收红桃 Q、红桃 5。这两张含有分值的牌，因为丁先生出了梅花 10，那么丙先生所得的分应是红桃 Q 和红桃 5 的分值的两倍，红桃 Q 的分值为 -30 分，红桃 5 的人分值为 -10 分，两数相加为 -40 分，再翻一倍，就成了负 80 分。应指出，含正分值的牌分值翻 1 倍得正分值，而负分值的牌的分值也仍是负分值。

(4) 满红：所谓满红，就是一人在游戏中将所有的红桃都收到自己手中，这时，他应得到正 200 分。

玩“拱猪”游戏是需要一定技巧的，这主要表现在：

亮牌：主要指“猪”（黑桃 Q）和“羊”（方块 J）这两张牌，上面我们说过，这两张牌如果亮了，那它们的分值就要翻 1 倍，而它们所含的分

值是所有牌中最多的。假如你手中有一张黑桃 Q，那你就要看自己手中的黑桃牌有几张，假如少于 4 张，那你还是不要亮这张牌为好，以免被别人出黑桃牌而“拱”下来，假如你手中有“羊”（方块 J），而且手中还有方块 A、方块 K，别人手中有一张方块 Q，不太不容易得到你的“羊”，而你自己得到的可能性很大，那就你可以将方块 J 亮出。假如你真能得到它，就能为你赢得这场游戏打下良好的基础。正因为“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；

抛“红”：这里的“红”是指红桃牌，在这种游戏中，红桃牌是含负分值的牌，所以一般情况下，玩牌的人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，就要寻找时机垫给别人，这叫“抛红”，因为规则规定：假如能收完全部 13 张红桃牌，不仅不会得负分，反而会得到正 200 分，这是很值得去冒险的，所以手中如果有 5 张以上的红桃牌的人，就会朝这方面考虑到自己手中有多少张红桃牌，则且要考虑到它们的牌点数，太小的牌是没法收到别人出牌的，这就叫“收红”。而其他一旦发觉某人有“收红”的意图时，就要千方百计地将自己手中的红桃走掉，垫给不收红桃牌的人，以破坏那人的“收红”计划。假如有人在一场游戏中把所有含有分值的牌都收齐了，那他就是满贯，将得到 1000 分。

### 黑桃皇后

这种游戏是由“红心”游戏变化而来的，它的基本玩法与“红心”差不多，但又有些区别。这种游戏与在我国非常流行的“拱猪”游戏十分相似。

在这种游戏中，除了所有的红心牌是负分牌外，黑桃 Q 也是负分，称作“黑桃皇后”，也就是“拱猪”游戏中的“猪”的角色。

每张红心牌的分值为负一分，黑桃 Q 的分值是负 13 分。

这种游戏的目的是要尽量避免赢得黑桃 Q 和红心牌。

使用牌数：52 张（将一副牌中的 2 张特设王牌抽出来）。

先用抽牌的方式决定发牌人，然后由发牌人按顺时针方向每次给一人发 1 张牌，直至 52 张牌全部发完。

在这游戏中牌的大小顺序是这样的：

A、2、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3（黑桃 Q 除外）。

发完牌后，各人从自己手中选出 3 张最不利于自己的牌，交给自己左边的第二人，也就是说传牌要取间隔传牌法，各人传牌要同时进行，不能接了别人的牌后，再挑牌传给其他人，而且 3 张牌要一次交清。由于这种游戏的目的是要尽量避免拿到含负分值的黑桃 Q 和红心牌，所以在交换牌时，往往把大的红桃牌交给别人，以免自己得负分。

首先由发牌人左边的第一个人出牌。首先出牌的人出牌没有什么限制，可以出任何牌，而其他人则要出与第一出牌人所出的牌的花型一致的牌，如果手中没有，也可以垫其他花型的牌。在出牌过程中，如果第一出牌人出了红心牌，其他人就尽量要出比别人所出的牌更小的牌，以免被迫收含负分的红桃牌，甚至有时还会拿到别人垫入的黑桃 Q。自己手中如果没有黑桃 Q，而有一些小的黑桃牌，在获得第一出牌权时，就要尽量打黑桃牌，以便尽快将黑桃 Q 逼出来。如果手中有大的红心牌，而且不止一张，那就要尽快把手中最大的红心牌打出去。

每打完一轮次，就把各人所得的正负分用笔记在纸上。当某人达到负 100 点时，这盘游戏就算结束了，就可以计算各人的正负点了。

计算的方法如下：

黑桃 Q	负 13 点
每一张红心牌	负 1 点

把各人所得的负点分别加起来，得出每个人的负点，然后将各人的负点总和起来，再用参加游戏的人数去除，得到这场游戏的平均点数，用平均点数逐一减去每人的得点数，负点超过平均点数的人，超出几个点数，就得拿出几个点数的筹码，相反，负点少于平均点数的人，少几个点数，就可以得到几个点数的筹码。

如果有人在一盘游戏中，不仅得到了全部的红心牌，而且还得到了黑桃 Q，这称为“满贯”，他可得正 26 点，最后计算时，他可得到 5 个筹码。

### 力争上游

这是同“滚石”玩法相似，也是以尽快将手中牌打完为目的的一种扑克牌游戏，这种游戏在我国最为普及，几乎人人都会玩。

这种游戏使用有 2 张特设王牌的 54 张一副的扑克牌。

在这种游戏中，牌的花型的大小顺序是这样的：黑桃、红桃、梅花、方块。黑桃最大，方块最小。

13 张牌的大小顺序如下：2、A、K、Q、J、10、9、8、7、6、5、4、3，2 为最大，3 为最小，如果两人所出的两张牌的牌点一样大，就要比较它们的花型，以决定谁大谁小。

这游戏的出牌规则有些不同于其它游戏的特点：

(1) 下家所出的牌总要大于上家所出的牌；

(2) 一人可以在一次出牌中同时出“一对牌”，如：两张 6；下家如果要出牌的话，也必须出“一对牌”，而且要大于上家的牌，譬如上家出了两张 6，下家则要出两张 7 或比 7 大的一对牌；

(3) 一人可以在一次出牌中同时出“三同牌”，如：3 张 7；也可以出“四同牌”，如 4 张 J；下家如果要出牌，也必须出三同或四同牌，而且牌点要大于上家所出的牌；

(4) 一人在一次出牌中可以同时出 3 张以上的连牌，如：梅花 3，方块 4，黑桃 5，方块 6。下家如果要出牌，也必须出张数相同、点数大于上家所出的一组连牌，如果上家出了以上的一组连牌，那么下家就得出一组最小也不能小于 4 的连牌；

(5) 一人在一次出牌中可以出 3 张以上的同花连牌，如：梅花 3，梅花 4，梅花 5，梅花 6。下家出牌就必须出张数相同、牌点大于上家的一组同花连牌或者牌点相同，但花型大于上家所出的牌，如：上家出的是上例中的一组同花连牌，下家就要出红桃（或黑桃）3、红桃（或黑桃）4、红桃（或黑桃）5、红桃（或黑桃）6；

(6) 不需要“跟牌”，也就是说，第一个出牌人出了一张牌作为基础牌后，其他人可以出与基础牌花型不同，只要牌点大于上家所出的牌的牌，也可以“有牌不跟”，就是说，下家手中有大于上家的牌，他可以根据形势来决定是否出这张牌，如果他不出牌，只是放弃了这一轮的出牌机会，而不会受罚。

了解了这一游戏的规则后，就可以开始玩这种游戏了。这游戏的分牌方

式采取主动式——自己起牌。

将牌洗均匀后，就从洗牌人开始，按顺时针方向一人一次抓 1 张牌，直至 54 张牌都分完为止。

然后由手中执有最小的牌方块 3 的人首先出牌，由于此游戏的目的是要尽快将手中的牌出完，所以每一个有最先出牌权的人都将手中的最小的牌出掉，而其他人可以根据自己手中的牌的情况来出牌，当然必须得出比上家的牌更大的牌；一圈牌出完后，就把这一圈所出的牌放到一边，然后由在这一圈中出了最大牌的人拿出一张（或数张）牌，作为下一圈的基础牌，就这样一圈一圈进行下去，谁首先把手中的牌出完，谁就是赢家（也称上游）。

一轮游戏进行完后，由最后的一名牌手（下游）来洗牌，下一轮起完牌后，下游要把自己手中最大的一张牌进贡给上游（赢家），上游得到牌后，就将自己手中任意一张牌交给下游，然后由下游开始出牌，又一轮游戏就开始了。

### 趣味象棋玩法

#### 第 1 局 龙蛇混海

着法（红胜）

车二进九 象 5 退 7

车二平三 象 9 退 7

炮一进三 象 7 进 5

马三进四 象 5 退 7

马四退六 象 7 进 5

马六进八 车 1 退 2

马八退七

按是局红纵马横驰，  
亦别开一境界。

#### 第 2 局 平原走马

着法（红胜）

兵五进一 将 4 退 1

兵五进一 将 4 退 1

马四进六 炮 8 平 4

马六退八 车 1 退 6

马八退七

按是局与上局大意相同，  
惟起着用红兵鼓勇前进，  
颇有趣味。

#### 第 3 局 入穴取虎

着法（红胜）

车五进三 将 4 进 1

车五平六 将 4 退 1

炮一平六 士 4 退 5

马四进六

按入穴既难，取虎尤难，是局第三着车五平六实有不入虎穴焉得虎子之妙。

#### 第 4 局 赤心报国

车五进三 将4进1  
马三进四 士6进5  
车五退一 士6退5  
马四退五 将4退1  
炮一进一 士5退6  
兵三平四

按是局第五着车五退一妙，马四退五双照，尤妙。

#### 第5局 军中烈士

着法（红胜）

车九平五 士4进5  
仕五进四 将5平4  
车八进九 将4进1  
炮九进五 车6平9  
炮九平六

按是局第三者仕五进四，实有一手擎天之妙。

#### 第6局 雪拥兰关

着法（红胜）

车三进一 将6进1  
车三平四 士5退6  
马三进二 将6平5  
炮九平五 将5平4  
兵八平七

布局之难即在步步精警，能使人增进兴趣，是局第三者填塞后路，继复跃马架炮，俾弱兵得奏全功，实属异想天开，妙不可及。

#### 第7局 落花流水

着法（红胜）

车六进三 士5退4  
车九平四 将6进1  
兵三平四 将6进1  
马三进五 将6退1  
马五进三 将6进1  
马三进二 将6退1  
炮一进二

弈棋以杀局为最要，而杀局尤以出死入生转危为安为最上乘，如是局车九平四、兵三平四诸着实属使人拍案叫绝之作。

#### 第8局 陷敌为忠

着法（红胜）

车五进七 将4平5  
马九退七 将5平4  
炮九平六 士4退5  
马五进六 士5进4  
马六进五 士4退5  
马五进六



按是局首着气势雄健，亦即全局精锐所系。

### 第 9 局 同心铺攻

着法（红胜）

车三退一 将 6 退 1

车三平五 车 5 退 6

车四平三 将 6 平 5

车三进三

按是局与秘异地同心一局前数着着法虽同，而布局及杀局亦别具一格。

### 第 10 局 一夫当关

着法（红胜）

兵五进一 将 4 退 1

兵五进一 将 4 退 1

炮一平六

按是局于炮一平六后，应增卒 6 平 5 车五退一，车 4 平 5 帅五进一诸着，下用单炮取象全胜。

### 第 11 局 困魏攀燕

着法（红胜）

车七进七 将 4 进 1

车七退一 将 4 退 1

相五进三 车 7 退 2

炮三进四 车 7 退 5

车七进一 将 4 进 1

兵五进一 士 6 进 5

车七平三

按是局相五进三及炮三进四兵五进一诸着，均甚深奥。

### 第 12 局 地富民强

着法（红胜）

车九进八 士 5 退 4

车九平六 将 5 平 4

马二进四 将 4 平 5

车九进九 将 5 进 1

炮三进六 将 5 平 6

兵四进一 将 6 平 5

兵四平五 将 5 平 4

兵五平六 将 4 进 1

车九平六

按是局第 15 着兵五平六易作兵五进一双照亦可。

### 第 13 局 负笈追师

着法（红胜）

车五进一 士 6 进 5

马五进六 将 5 平 6

车五平四 士 5 进 6

炮二平四 马 8 进 6

车八平四

凡研究谱局时，须先用自己个人意思细为推演，如未迎刃而解，再翻阅着法，更觉有味，是局虽寥寥数着，非细加思索不易得其要领。

#### 第 14 局 双鹭窥鱼

着法（红胜）

兵四进一 将 5 平 6

车一平四 士 5 进 6

马一进二 将 6 进 1

马一退二

拟局不难，而拟成一局其着法既简而雄健尤难，若是局仅止三着，且又巧妙实不易得。

#### 第 15 局 惊心破胆

着法（红胜）

马三进五 士 4 进 5

车四平五 士 4 退 5

马五进三 将 5 平 6

车一平四 士 5 进 6

车四进七

按是局局意与第 4 局赤心报国大致相同，惟是局取直线攻势，该局取横线攻势。

#### 第 16 局 野马诱虎

着法（红胜）

马三进四 车 8 平 6

车六进七

按是局虽尚有苟延残喘诸着，如卒 5 进 1 帅四平五，炮 8 平 4 马四进二，亦红胜。

#### 第 17 局 路隔星河

着法（红胜）

炮三平五 车 5 进 1

车一平五 车 5 退 2

炮一进三 士 6 进 5

车三进五 士 5 退 6

兵六平五 车 5 退 1

车三退一

凡对弈时常有是项局势，其杀法务须注意。

#### 第 18 局 投命仇门

着法（红胜）

马三进四 士 4 退 5

车八平六 将 4 平 5

马四进二 炮 6 退 3

马二退四

按是局马二退四一着殊有深意。

#### 第 19 局 祸不单行

着法（红胜）

马四进六 将5平4  
炮九平六 卒3平4  
车四进五 士5退6  
马六进四

按是局妙处即在马六进四双照。

#### 第20局 循序渐进

着法（红胜）

车八平六 将4进1  
车七平六 将4进1  
兵六进一 将4进1  
兵六进一 将4退1  
兵六进一 将4退1  
兵六进一 将4平5  
兵六进一 将5平6  
兵三平四 将6进1  
马二进三 将6进1  
马三进二 将6退1

炮一进四

按是局连弃二车一卒，仍以马后炮取胜，至黑将于九宫上环绕一周，殊增兴趣。

#### 第21局 鸟藏深林

着法（红胜）

兵四平五 马7退5  
车六进一 将5平4  
炮六平五 车2平4  
马九进八 将4进1  
炮四退一

按是局着法，借黑马逼杀黑将，又与题旨符合，殊有趣味。

#### 第22局 弃短取长

着法（红胜）

马八进六 将5平4  
马六进八 将4平5  
马六进七 将5平4  
马七退五 将4进1  
马五进四 马7退6

炮三进四

按是局着法，出奇制胜，具见匠心。

#### 第23局 单骑困敌

着法（红胜）

兵三进一 将6退1  
兵三进一 将6退1  
马八进六

按是局仅以马兵将黑将黑车困毙，实属妙极。

#### 第24局 运筹决策

着法（红胜）

兵四平五 将5进1  
炮四平五 象7退5  
仕五进六 象5进7  
仕六进五 象7退5  
兵六平五 将5退1  
兵五进一 将5平4  
炮五平六

按是局红势甚危，终以炮兵连照辅以两士致黑将就毙亦是杰构。

### 第25局 怀春孕育

着法（红胜）

炮二进五 象7进5  
车三进三 士5退6  
车六平五 将5进1  
车三退一

按是局取名巧妙，着法与局名切合。

### 第26局 直捣黄龙

着法（红胜）

车五进六 士6退5  
车六平四 士5进6  
车四进五 将7进1  
兵三平四 将6退1  
炮九平四 车2平6  
兵四进一 将6退1  
兵四进一

是谱妙处即在弃子连杀，若是局炮兵步步连照，乃先弃以两车，真异想天开。

### 第27局 游鱼吞饵

着法（红胜）

兵四进一 将5平4  
炮三进五 将4进1  
马九进七 将4进1  
马三退四 炮5退3  
炮三退一

按是局用炮继马后，横毙敌将，亦别开生面。

### 第28局 暮鸟投林

着法（红胜）

车七进一 将4进1  
马三进四 马6退5  
车七退一 将4退1  
马四退五 士4退5  
车四平六 车4退1  
炮四进八

按是局着法奇奥非凡，实为之欣赏不已。

### 第 29 局 海底珠龙

着法（红胜）

马六进四 车 8 平 6  
车六进七 将 5 进 1  
马四退六 将 5 进 1  
车六平五 士 6 进 5  
车五退一 车 6 平 5  
马六退四 将 5 平 6  
炮一平四

按是局第九着车五退一，奥妙异常。

### 第 30 局 四稳周知

着法（红胜）

车二平五 士 4 进 5  
马二进四 将 5 平 4  
炮二进五 将 4 进 1  
车五平六 将 4 进 1  
炮二退二 象 7 退 5  
兵五进一 将 4 退 1  
兵五平六 将 4 退 1  
炮二进二

按是局起着雄健，以后诸着尤针针见血。

### 第 31 局 跃马渡江

着法（红胜）

车四平六 车 4 退 3  
马三进五 将 4 退 1  
马五进七 将 4 退 1  
炮八进七 象 3 进 1  
炮九进一

按是局跃马诸着甚妙。

### 第 32 局 暴虎凭河

着法（红胜）

炮六进五 将 5 平 4  
马九进八 象 5 退 3  
马八退七 将 4 进 1  
马七退九 将 4 进 1  
马九进八

按是局首着即画龙点睛走马诸着亦不落凡想。

### 第 33 局 三气周瑜

着法（红胜）

炮一进五 炮 7 退 2  
兵六进一 士 5 退 4  
车六进四 将 5 平 4  
车三平六 将 4 平 5

炮二平五

按是局虽寥寥数着，亦不易迎刃而解。

### 第 34 局 雪夜访贤

着法（红胜）

车四进四 将 5 平 6

车二平四 将 6 平 5

兵六平五 将 5 平 4

兵五平六 将 4 进 1

马九退七 将 4 退 1

马七进八 将 4 进 1

车四进二

按是局第七着兵五平六妙，马九退七诸着，更妙。

### 第 35 局 群虎争餐

着法（红胜）

车八平六 将 4 进 1

马二进四 士 5 退 6

车二进六 士 6 进 5

车二平五 将 4 退 1

炮八进二

按是局首着，劈空而来，势甚雄悍。

### 第 36 局 茧丝自缚

着法（红胜）

车一进一 士 5 退 6

炮二进三 士 6 进 5

炮二退六 士 5 退 6

兵五进一 将 5 进 1

炮二平五 将 5 平 6

车一退一

按是局妙处，即借黑方士卒诸子，困毙黑将。

### 第 37 局 鸳鸯戏水

着法（红胜）

车八进三 士 5 退 4

马三进四 将 5 进 1

车八退一 将 5 进 1

兵五进一 将 5 平 6

兵五平四 将 6 平 5

兵四进一 将 5 平 6

马七进六 将 6 平 5

车八退一

穿花蛱蝶深深见，点水蜻蜓款款飞，可为是局着法写照。

### 第 38 局 峰巅得路

着法（红胜）

车六平五 象 3 进 5

车六进七 将 5 进 1

兵七平六 将5平6

兵三进一 将6进1

车六平四

按是局着法虽少意味，而兵三进一一着亦尚属精彩。

### 第39局 野马舞风

着法（红胜）

车九退一 将4进1

车九退一 将4退1

炮二退一 士5进6

马二进三 士6退5

车九平六 将4进1

马三退四 将4平5

马四退六 将5平4

炮七平六 车2平4

马六掩四 将4平5

按是局首数着与第9局长鲸授首大致相同，末用炮掩马，阻住黑将出路，旋复纵马成擒，洵系妙构。

### 第40局 沉鱼落雁

着法（红胜）

车八平六 将4进1

马二退四 将4进1

马四进五 将4退1

车二进八 将4退1

炮四进七

按是局寥寥数着，步法简练，确似节制之师。

### 第41局 守边告归

着法（红胜）

炮九平一 车9退1

兵五平四 士5进6

车八平四 将6退1

炮一平四 士6退5

马六进四

按是局红势甚危，其首着平炮，从容应付，丰采独绝。

### 第42局 兵马出塞

着法（红胜）

车六平五 将5平6

车五进一 将6进1

车七进四 将6进1

兵三平四 马8退6

车七平四 将6退1

马二进三 将6进1

车五平四 车9平6

马三进二 将6退1

炮一进八 马6退7

马二退三 将6进1

马三退五

万里赴戎机，关山渡若飞，将军百战死，壮士十年归，可是局评注。

#### 第43局 降龙伏虎

着法（红胜）

兵七进一 将4进1

车四平六 炮1平4

车六进四 士5进4

炮九平六 车2平4

炮六进三

按是局首着即为降龙，末着即为伏虎。

#### 第44局 猛虎出林

着法（红胜）

炮一平五 象5进3

马三退五 象3退5

马五进六 象5进3

车六平五 象7退5

车五平七 象5退7

车七平五 象7进5

车五平四 象5退7

车四进五 将5进1

马六退五

按是局非先去黑马，则红炮无所用武，故车五平七一着，最关紧要。

#### 第45局 兵机神速

着法（红胜）

兵四进一 将5平6

车七进二 象5退3

车三进一 将6进1

兵三平四 士5进6

炮一平四 士6退5

马二退四 将6进1

兵三平四

按是局，连送一车一马一兵，末以炮掩兵后杀黑，其杀法亦曲折离奇，足使阅者精神为之一爽。

#### 第46局 指鹿为马

着法（红胜）

车一进三 士5退6

炮四平五 象5退7

马三进五 士4进5

马五进三 将5平4

马九进八 将4进1

炮九进七

按是局红方已陷绝境，黑方象士具全，乃红方车马炮环列一平行线上，终以马后炮胜。故凡车马炮聚集一处杀法最多，此系一例。



## 第 47 局 群雄割据

着法（红胜）

马六退四 将 5 进 1  
马四进二 车 9 退 7  
车六进六 将 5 平 4  
车四进二 士 4 进 5  
马二进四 将 4 进 1  
炮二进五 士 5 进 6  
车四平六 车 9 平 4  
兵五进一

按是局车四进二后，黑方如应以将 4 进 1 则炮二进五，象 5 进 7 马二退四，象 7 退 5 兵五进一，象 3 进 5 马四退五，亦毙。

## 第 48 局 荧惑退舍

着法（红胜）

车一进九 将 6 进 1  
车一退一 将 6 退 1  
炮八进一 炮 5 退 1  
马七进六 士 4 退 5  
车一进一 将 6 进 1  
马六退五 车 1 平 5  
车九平五 士 4 进 5  
车一退一 将 6 进 1  
马五退三 接上  
车一平四

按是局仅寥寥数子其中杀着，如金鸡擘海，香象渡河，尤增兴趣。

## 第 49 局 五虎靠山

着法（红胜）

车八平六 炮 3 平 4  
车六进一 士 5 进 4  
炮九平六 士 4 退 5  
马四退六 士 5 进 4  
马六退八 士 4 退 5  
马八进七 将 4 退 1  
马七进八 将 4 平 5  
炮六进五 象 5 退 3  
马八退六 士 5 进 4  
炮六退一

按是局红方自送车后声势顿减，似无取胜能力，末后忽炮横将座杀黑，真是巧夺天工。

## 第 50 局 英雄贯斗

着法（红胜）

兵三进一 将 6 退 1  
兵三进一 将 6 进 1  
炮八平四 车 6 进 1

炮八进八 士5进6

车五进六

按是局第五着炮八平四，如羸羊投入虎口，奥妙即在此处。

### 第51局 将计就计

着法（红胜）

马二进三 车7进1

车四退八 车7退8

车四进九 将5平6

车二进五

按是局各方以一车进照，一车还照，均将计就庄，具见巧思。

### 第52局 双蝶翻飞

着法（红胜）

车七进六 将5进1

车七退一 将5进1

炮九进七 士4退5

车八进四 士5进4

车八退五 士4退5

车七退一 士5进4

车七退二 士4退5

车八平五 车7平5

车七平五 车9平5

车五进三 将5平4

按是局各以双车互杀，似蝴蝶翻飞，故此为名。

### 第53局 羝羊触藩

着法（红胜）

兵三平四 炮4平6

兵六平五 将5平4

兵五进一 将4进1

车八平六 马2退4

马九进七 将4进1

兵八平七 将4退1

车八进四 车2进1

兵七平六 将4进1

马七进八 将4退1

炮九进四 马4退3

马八退七 将4进1

马七退五

按是局杀法曲折离奇，非两送死车，则马炮无活动地位，未以马杀，奇极，道通天地有形外，思入风云变态中，可评题是局。

### 第54局 状元归去

着法（红胜）

车七进八 将4退1

炮九平六 将4平5

车七平五 士4退5

兵四平五 将5平4  
马七退六 炮2平4  
马六退八 炮4平2  
马八退六 炮2平4  
马六进五 炮4平2  
马五退六 炮2平4  
马六退七 炮4平2  
马七退六 炮2平4  
马六退四 炮4平2  
车三进九

按是局策马归去，化死车为活车，异想过人。

### 第55局 鳧落鱼网

着法（红胜）

车三进一 士5退6  
兵六平五 将5进1  
车三退一 将5进1  
马一进三 将5平4  
车三平六 马2进4  
炮一平六

按是局杀着，阻住黑方马路，洵属行神如空，行气如虹。

### 第56局 威镇四海

着法（红胜）

兵三平四 将6平5  
炮五进四 象7退5  
兵四平五 士4退5  
车八平五 将5平4  
车五进一 将4进1  
车五平六 将4退1  
马三进四 将4进1  
炮三进六

初阅是局，三三路红炮似无用，未用马后炮横杀，气象万千。

### 第57局 雷震八荒

着法（红胜）

车六进七 将5退1  
兵七平六 将5退1  
车六平五 象7退5  
炮七退八 炮1退7  
炮七平五 象5进7  
相三退五 象7退5  
相五退七 象5进7  
相七进五 象7退5  
相五退三 象5进7  
相三进一 炮1平2  
兵三平四 将5平6

兵四进一 炮2进1

按是局杀着，用炮守中宫，扫尽黑方车马，巧夺天工。

### 第58局 渴骥饮泉

着法（红胜）

马七退五 象3进5

车二退一

红方首着马七退五，塞住象位，使黑方7路象不能动，有如围棋的“点眼”，只轻轻一点，对方就动弹不得了。

