

扑克牌 双升实战技巧

张华府 编著



金盾出版社

扑克牌双升实战技巧

张华府 编著

金盾出版社

内 容 提 要

用两副扑克牌打升级俗称“双升”，是广大牌友所喜爱的一种益智健脑竞技活动。本书作者把双升定位于“中国桥牌”，借鉴桥牌的一些打法，在总结多年双升实战经验的基础上，对双升的各种不同打法和比赛规则进行统一规范，以使双升比赛更具有公正性、竞技性和趣味性，利于推动双升变成全国性的棋牌类比赛项目；重点介绍双升实战技巧，如怎样做庄、对家如何协助庄家出牌、防守技巧、制胜技巧等，并选取典型牌例予以说明，以提高读者的双升实战水平。

本书内容丰富，图文并茂，通俗易懂，实用性强，是广大扑克牌爱好者的良师益友。

图书在版编目(CIP)数据

扑克牌双升实战技巧/张华府编著. —北京:金盾出版社,
2004. 1

ISBN 7-5082-2798-0

I. 扑… I. 张… III. 扑克-基本知识 IV. G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 123387 号

金盾出版社出版、总发行

北京太平路 5 号(地铁万寿路站往南)

邮政编码:100036 电话:68214039 66882412

传真:68276683 电挂:0234

封面印刷:北京天宇星印刷厂

正文印刷:北京燕南印刷厂

各地新华书店经销

开本:787×1092 1/32 印张:5.75 字数:128 千字

2004 年 3 月第 1 版第 2 次印刷

印数:11001—21000 册 定价:7.00 元

(凡购买金盾出版社的图书,如有缺页、
倒页、脱页者,本社发行部负责调换)

前 言

双升是在一副扑克牌的升级(单升)的基础上发展起来的。用两副扑克牌打升级,俗称“双升”。是在 20 世纪 80 年代初才兴起来的。近年来有了长足的发展,流行于全国绝大部分地区,爱好者众多。

双升没有某个具体的发明人,它的发明人就是群众。是一项真正的群众的集体创造发明,是中国老百姓群体智慧的结晶。也是一项新兴的、极具群众基础的健康的益智健脑竞技活动。

笔者把“双升”定位为“中国桥牌”,是因为它和桥牌一样具有可比性和竞赛性,是一种易于推广的新型竞赛项目。它和桥牌有许多相似之处,例如也有信号、桥路等。但双升的信号很少,只有几个而已,是从桥牌中借鉴而来的。另一个相似之处是打双升也要分析牌情、制定牌路,也要计算牌张。但双升又比桥牌更富于变化,同样的牌张,由于组合的不同,亮主的不同,甚至出牌的顺序不同,会出现差异极大的结果和意想不到的变化,因而“双升”更具有模糊性和不确定性。使双升趣味性、刺激性大增。

笔者是一个资深的桥牌爱好者,接触双升后,感到它的多变与灵活,更能激发脑部运动的活力,因而被深深吸引,近年来可说是对“双升”情有独钟。通过这些年的双升实战,总结出了一些打双升的技巧,希望能与广大双升爱好者同仁共享。笔者同时也希望通过这本书的发行,能使双升更普及、更规

范,更有助于把双升变成一个全国性的智力竞技项目。如同象棋有国际象棋和中国象棋之分一样,笔者希望有一天,桥牌也会有国际桥牌和中国桥牌之分,这个中国桥牌就是“双升”。

桥牌传入中国,有百年以上的历史,在20世纪80年代曾有很大发展,但参与的人群数量仍远逊于打双升的人群,至今仍局限于知识分子阶层。而双升的爱好者则要广泛得多,不论是研究生、大学生、中学生、机关干部,还是广大的工人、农民,双升的爱好者遍布了中国的各行各业、各个阶层。公园、茶社、田间、街头、火车上、机场候机厅……打双升到处可见,同学、同事、亲朋好友、甚至毫不相识的路人,围在一起开战,兴致勃勃。保守的估计全国双升爱好者数以千万计。可见双升是一项真正的老少咸宜、全民参与的群众体育竞技项目。

那么,历史悠久的桥牌为什么不能有像双升那么多的参与者呢?笔者以为,主要原因有三:

一是桥牌的叫牌体系过于繁杂,而叫牌在桥牌中所占的地位又十分重要。有人说,叫牌在桥牌中所占的比重超过50%。笔者认为也实不为过,众多的叫牌体系和繁杂的内容,使有几年牌龄的牌手都难以熟练掌握,当然就更易使初学者望而却步了。双升则不存在这个问题,它只是借取了桥牌中的几个简单约定,极易掌握。

二是桥牌的记分法也比较复杂。许多人打了一年的桥牌,还不会记分。而且桥牌的胜负也不是很直观的。一般要等到打完一节(通常为20副或16副牌)后,经过详细的计算分数,才可知道胜负与名次。而双升的胜与负,领先与落后是十分直观的,你打到9,他才打到6,暂时领先三级,一目了然。所以很能激发牌手们的争胜心、上进心。

三是打桥牌所用的牌具较多,如叫牌卡、牌盒、计分表等,

不是大部分家庭都能具备的。而双升的牌具非常简单,就是两副牌加一张桌子就可以开战。甚至不需要桌子,外出游玩时,在草地上铺一张报纸就可以兵戎相见了,十分简便易行。

我想,这就是双升比桥牌更易普及推广,更易受到广大人民群众喜爱的原因吧。

人们把桥牌比作精确的数学,它精确到要计算每门花色的分布甚至到每张牌的大小。那么我们就把双升比作是模糊数学,它往往并不需要那么精确地计算,很多情况下只需要知道某群牌的走向就可以了。因而它也更富于变化,更能培养你随机应变的能力,更易为不同人群所接受。

双升的发展前途不可限量。随着互联网的普及,网上双升也成为一种时尚,发展迅猛、如火如荼。有不少海外学子、华人都上网打双升,一次周末笔者在某网站上同网友切磋双升牌艺,那天打双升在线人数仅一个网站就超过 1000 人。笔者希望双升在中国进一步普及的同时,能逐步推广到东南亚,进而风行到全世界。那时全世界都将知道,中国也有自己的桥牌,它的中文名字就叫“双升”。

本书的出版,得到了河南省棋牌院副院长袁曦、毕永刚,河南省老干部桥牌协会秘书长李超远,大河报专刊部副主任赵丰玉,以及胡晓冰、王黎、刘云涛、刘正、王芳、黎娜、王婷、王娟、郭琦、冯海潮、童韬、陈颖惠等诸多友人的鼎力支持和帮助,借此表示衷心感谢!

书中如有不妥之处,敬请广大牌友指正。

作 者

2003 年 10 月

目 录

第一章 双升概述	(1)
第二章 双升基础知识	(8)
第一节 双升术语	(8)
第二节 双升称谓及表述符号	(15)
一、双升称谓.....	(15)
二、表述符号.....	(17)
第三章 如何做庄	(19)
第一节 争取主动亮主牌	(19)
一、拣分多的亮.....	(20)
二、拣对多的亮.....	(21)
三、主副兼顾,有选择地亮	(21)
第二节 精心扣底牌	(23)
一、强将牌时.....	(23)
二、将牌一般,但有好副牌时	(26)
三、将牌一般,无保底把握时	(29)
四、某门副牌,有对子但没有分	(31)
五、某门副牌,只有 K^2 一个对子	(32)
六、某门副牌,有 K^2 等两个以上的对子	(32)
七、有 AK 加对子的副牌.....	(32)
八、无 A、无对的副牌	(33)
九、有时可把 A 扣到底牌去	(33)

十、有时可把将牌也扣到底牌去·····	(36)
十一、审时度势,灵活扣牌·····	(38)
第三节 如何处理副牌·····	(40)
一、 $A^2K10\times\times\times$ 的结构·····	(40)
二、 $A^2K\times^2\times\times\times$ 的结构·····	(41)
三、 $AK^2\times\times\times$ 的结构·····	(42)
四、 $AK^2\times^2\times\times\times$ 的结构·····	(42)
五、 $AK10\times^2\times^2\times\times$ 的结构·····	(43)
六、 $KQ^210\times^2\times\times$ 的结构·····	(43)
七、 $K^2Q\times^2\times5\times$ 的结构·····	(44)
八、 $K^2Q\times\times5\times$ 的结构·····	(44)
九、 $\times\times10^2\times\times^2\times^2\times\times$ 的结构·····	(45)
十、 $A\times\times\times$ 的结构·····	(45)
十一、 $AK\times^2\times\times$ 的结构·····	(46)
十二、 $AK\times\times\times$ 的结构·····	(46)
十三、 $A\times^2\times\times^2$ 的结构·····	(46)
十四、留有 $A10$ 、 $A5$ 、 $AKJ^2\times\times$ 的副牌·····	(47)
十五、反客为主·····	(48)
第四节 保 底·····	(51)
一、用将牌保底·····	(51)
二、用副牌保底·····	(57)
三、防止对方双抠·····	(60)
第五节 庄家如何打无主牌·····	(64)
一、无需保底时的打法·····	(65)
二、需要保底时的打法·····	(65)
三、在打 10 或打 K 时反无主的打法·····	(66)
第四章 对家如何协助庄家出牌·····	(72)

第一节 出 牌	(72)
一、在庄家先期吊将时.....	(72)
二、有 A 要打欢迎信号	(73)
三、有多个 A 时,先出庄家所留那门副牌的 A	(73)
四、AK $\times\times\times$ 的结构	(74)
五、AK $\times^2\times\times$ 的结构	(74)
六、KQ $\times\times$ 的结构	(74)
七、AQ $^2\times\times$ 的结构	(75)
八、A $\times^2\times\times^2$ 或 A $\times^2\times\times$ 的结构.....	(75)
九、 $\times^2$ 或 $\times\times$ 双张	(76)
十、 $\times^2\times$ 或 $\times\times\times$ 三张	(76)
十一、帮助庄家飞牌.....	(76)
十二、没有 A 也可以帮庄家拉副牌	(78)
第二节 最不妥的出牌.....	(80)
一、不要先打庄家所留副牌的对子.....	(80)
二、对庄家的断门副牌,不要先打管不住分的对子	(80)
三、当你某门副牌有两个或两个以上的对子时.....	(80)
四、有时有好副牌也不能出.....	(81)
五、有时大牌不能留.....	(81)
第三节 亮 主	(82)
一、对家亮主的原则.....	(82)
二、反客为主法,帮助庄家保底	(82)
第四节 协助庄家打无主牌	(83)
一、在打 10(或打 K)时	(83)
二、一般无主牌时.....	(84)

第五章 防守技巧	(85)
第一节 抢先亮主	(85)
第二节 防守方上家如何出牌	(85)
一、 $AK^2 \times \times \times$ 牌型的出法	(86)
二、 $A \times^2 \times \times^2 \times \times$ 牌型的出法	(86)
三、 $AK \times \times^2 \times$ 牌型的出法	(86)
四、 $KQ \times \times$ 牌型的出法	(87)
五、带分的对和不带分的对的出法	(88)
六、在已知庄家副牌的情况下	(89)
七、以副牌换庄家的主牌	(89)
第三节 其他防守技巧	(90)
一、全力吊将	(90)
二、在庄家的长套牌恰好也是你的长套时	(90)
三、在庄家已做好自己的副牌时	(90)
四、在自己也有一门好副牌时	(91)
五、吊将牌对子	(91)
六、通知同伴吊将牌对子	(92)
七、下家最忌讳的出牌	(92)
八、善于飞牌	(92)
九、留好脱手张,争取抠底	(95)
第四节 防守方如何打无主	(96)
一、什么牌型宜反无主	(96)
二、在打 10(或打 K)时,防守方如何出牌	(97)
第五节 不要错过抠底的机会	(98)
一、将牌抠底	(98)
二、副牌抠底	(100)

第六章 制胜技巧	(102)
第一节 双升信号	(102)
一、欢迎信号	(102)
二、断门信号	(103)
三、清将信号	(103)
四、吊将牌对子的信号	(104)
第二节 其他制胜技巧	(105)
一、脱手张	(105)
二、保护张	(106)
三、骗张	(106)
四、合理利用牌力	(107)
五、要有整体思路	(110)
第七章 牌例讲解	(112)
第八章 常规比赛方法	(124)
第一节 比赛用具和赛前准备工作	(124)
一、比赛用具	(124)
二、赛前准备工作	(127)
第二节 双人赛	(128)
一、循环赛	(128)
二、小组循环赛	(129)
三、双败淘汰赛	(130)
第三节 团体赛	(132)
一、对抗赛	(132)
二、循环赛	(133)
三、小组循环赛	(136)
四、队式双败淘汰赛	(136)

五、循环赛和小组循环赛的计分	(137)
第九章 计副制比赛方法	(139)
第一节 计副制比赛的牌具	(139)
一、牌盒	(139)
二、持牌登记卡	(141)
三、牌桌与得分区	(141)
第二节 双人计副制积分赛	(142)
一、移位赛	(142)
二、末位淘汰赛	(155)
第三节 团体赛(计副制)	(156)
一、对抗赛	(156)
二、循环赛	(159)
三、小组循环赛	(161)
四、双败淘汰赛	(162)
附录 双升比赛规则	(164)

第一章 双升概述

“扑克”是英文 poker 的音译。十九世纪后半叶从欧洲传入中国。现在是中国流行最广的娱乐活动之一。扑克牌虽不是中国人发明的,但中国人却是扑克牌玩法的最大发明者。世界上再没有哪个国家能够象中国这样有着如此种类繁多的扑克牌玩法。从儿童级的“金钩钓鱼”、“接竹竿”、“捉老鳖”,到少年级的“51 分”、“算 24”等等。说到成年级,种类就更多了。中国特有的扑克牌玩法有全国流行的“争上游”、“斗地主”、“5、10、K”、“面三家”;有主要流行于北方的“拱猪”,有广东的“锄大地”,湖北的“三打一”,青岛的“勾级”等等。当然还有最值得称道的“升级”。“升级”又分为“单升”、“双升”以及三副牌、四副牌的“升级”。

本书推荐给大家的就是众多扑克牌玩法中的极品——有中国桥牌之誉的“双升”。

“双升”是中国群众发明的代表作。“升级”(指单升,即用一副扑克牌玩的升级。)曾在 20 世纪 80 年代前流行于全国。但自从 20 世纪 80 年代初发明了用两副扑克牌玩的“升级”即“双升”后,“双升”就以其自身的魅力,以极其迅猛之势席卷了全国,爱好者有数千万人之众。而“单升”则玩的人越来越少了。

“双升”为什么会如此受广大民众喜爱呢?笔者认为是由于它自身具备的四个特点所致。这四个特点是:趣味性、竞争性、协作性和益智性。

趣味性。由于有对子和姊妹对的出现,使得副牌的作用大为增加了,也使得胜负更具有不确定性。这一胜数难测的特性极大地刺激了人们的兴趣和求胜欲望。

竞争性。“双升”天生就是一个竞赛项目,由于领先与落后十分直观,极易激发人们的争胜心及在落后情况下奋起直追的斗志。

协作性。不论是团体赛或双人赛,它讲究的都是两人之间的配合与默契。不是仅靠单打独斗、凭匹夫之勇就可以取胜的,它更强调的是协作技巧和团队精神。

益智性。打“双升”要动脑子。要读牌、记牌、算牌,要合理安排出牌顺序及展示灵活处理牌况的能力。使得参与者不由自主的要动脑、要思考,在娱乐中达到益智健脑的效果。这样健康向上的运动深受群众所爱是理所当然的。

“双升”有它巨大的发展空间和广阔的发展前景,它也必然会成为一个新的棋牌类竞赛项目。

“双升”目前仅是群众性自发的一种运动项目,它还缺乏权威机关的指导,特别是还没有一个全国性的统一的为广大群众所接受的竞赛规则。这成了使“双升”至今未能成为全国性竞赛项目的最大障碍。全国各地在“双升”的打法上虽然基本上还算一致,但是“大同”之中还存在着众多的“小异”。

其一,不少地方规定在亮主牌时,必须带上大、小王,而且必须配上同颜色的叫品牌才能亮牌。具体规定是,有大王加上红色的叫品牌、有小王则必须加上黑色的叫品牌才能亮主(或称亮将),否则就要下台,由对方上台坐庄(当然也要有相应的叫品)。这叫做“断电了”或“憋死了”。在这里,大、小王被人为地赋予了一种特权。这种打法原流行于农村地区,后由打工族带入城市。笔者认为,仅仅因为庄家没有起到大、小

王就剥夺了其坐庄的权利,显然有失公允。没有王不一定就打不过去,没有王有时也能打得很好、很精彩,更能显示坐庄者的智慧和能力。人为地限制一个人能力的发展是不合适的。每个人都有权上台坐庄,但应该凭借本事和实力,通过展示你自身的能力来光明正大地争得坐庄的权利。

其二,“扒鸡窝”。有些地方流行“扒鸡窝”,即在庄家扣完底牌后,某一方才反主(或称反将)。反主者可以把对方扣的底牌据为己有,由反主者另外扣八张底牌下去。而且可以按♦(方块)、♣(草花)、♥(红心)、♠(黑桃)、小王、大王的顺序一直反下去。这种规定的结果往往造成可拥有大量姊妹对的畸形牌。由于反主者把大量分扣进底牌,又常能以姊妹对抠底,其结果是仅凭一把牌甚至就可以升七八级之多。在这种规定下,牌打得很粗糙,很难打出技巧和配合。撞大运的成分就显得多了些。

其三,“钩到底”。这种规定是在打“J”(俗称“钩”)时,如果用“J”抠底,就可以“钩”到底,使对方从“J”降到“2”,重新从“2”打起。这种规定又人为地赋予了“J”以特权。虽在玩牌时有烘托气氛的效果,但在比赛中,它使胜负带有太大的偶然性,不宜在正式比赛中采用。

再有,就是暗亮主牌(或称将牌)。亮主后,把亮的牌扣起来,不让对方知道你亮的是什么主牌。希望对方把主牌扣到底牌去。这固然也是一种取胜的方法,但比赛毕竟是一种公正的竞技运动,而不是一种只靠运气的游戏。

此外,还有一些地方性规定,例如,规定“2”为常主(或称常将),甚至“2”和“3”都是常主。这样,使主牌的数量达到了42张(或48张),几乎占了整副牌的一半,副牌所起的作用就很小了。容易陷入谁的主多谁就赢的俗套中去。使原本灵活

多变的特点不易发挥。

还有,个别地方规定红桃“5”最大,“3”又是什么“参谋长”、“副参谋长”;有些地方只打“7”;又有些地方只打“5、10、K”等等。凡此种种,做为一种地方性玩法,自无不可。但我们在制定一套全国性竞赛规则时,则不能采用。人为地规定某个很普通的牌张为最大或给予特别的权利,也违背了人们对扑克牌的基本认识。

还有个别地区规定,在首家领出对子时,后跟者有对子可以不跟对,而可以随意跟牌。这种规定就使得打牌连个基本的计算都不能进行了。“双升”的算牌虽不须那么精确,但“模糊”的计算还是必不可少的。完全不需要算牌的玩法,就失去了益智竞赛的意义。

另外,有些地方还流行打三副牌甚至四副牌的“升级”。这种玩法由于牌张过多,组合既多又杂。不便于甚至根本无法计算牌张,极易出现不诚实的出牌,对出牌过程又无法实施有效的监控。这就失去了可比性,失去了竞技性,因而也失去了锻炼脑力、发展智力的运动初衷。也不适合进行正式的比赛。当然,人们在节假日里,在茶余饭后,不想多动脑子,只想图个热闹,凑在一起玩三副牌、四副牌的“升级”,消磨一下时光,活跃一下气氛,未尝不可。但要它登上正式比赛的大雅之堂,确实是使不得的。

对于“单升”,由于变化小,灵活性不大,已没有多少人对他还有兴趣了。所以,我们在制定比赛规则时,也不再考虑“单升”(或“三升”、“四升”)。我们提倡的新的竞赛项目是“双升”。我们制定的比赛规则也是“双升”比赛规则。

笔者通过多年“双升”实践,也参照了各地的“双升”打法,向大家奉献了一套“双升”比赛规则,附在本书后面。规则的

宗旨是：简明实用、通俗易懂。避免人为地将比赛复杂化。例如，在计时时，力求简单实用，避免了桥牌计分方法过于复杂而难以掌握的问题。我们希望这套规则能为广大双升爱好者所接受、所采纳、所欢迎。

在制定规则的过程中，关于能否反无主（或称反无将）及反无主后，将牌姊妹对怎么定等问题，征求了不少人的意见，也出现了不同的声音。有许多人不赞成反无主，特别是在打“10”或打“K”时，哪一方拿到一对王，基本上就胜定了，运气的成分太大。确实如此，笔者也有同感。我们同时也了解到，又有很多人赞成打无主。笔者也曾亲眼见到有的牌手运用智慧，把一副无主牌打得精妙绝伦（已收入本书牌例）。考虑到这部分人的意见，又考虑到在桥牌中也有无将定约。为了将来能和桥牌接轨，所以我们暂时在规则中允许反无主，书中也介绍了一些打无主的技巧。等试行一段，看实际效果和反映如何再做定论。

事实上，在牌局开始前，双方可以约定，是否可以反无主。双方按照临时约法来玩牌就可以了。在举行比赛时可请参赛的全体牌手投票表决能否反无主。按超过半数的牌手意见来办，也很容易得到解决。

对于无主牌中将牌的姊妹对，我们把大王和小王、小王和任一对叫品牌定为姊妹对，也有人反对，认为大王和小王可以是，但小王和叫品牌不应是姊妹对，因为叫品牌太多了，有四对，比较容易凑成姊妹对。我们考虑到在打有主牌时，主叫品牌和副叫品牌也是姊妹对，而副叫品牌有三对，仅比无主牌时少一对。所以暂时还是定下小王和叫品牌为姊妹对，借此还可冲销一下大王反无主的威力。

在本书的第六章中，还为“双升”爱好者提供了一些实用

而有效的约定和信号。这些约定和信号是通过出牌来合法传递的,是各方(两方四家)都可以看懂的,是信息共享的。它不仅未失公平公正的原则,反而增加了比赛的科学性和趣味性。

我们坚决摒弃非法传递信息,例如通过各种肢体语言或其他手段来通知同伴自己有某张牌等等。几年前,笔者在郑州参加过一场“双升”比赛,第四轮时,碰到一对“高手”,他俩的非法信息传递功夫非常高明,可以说是达到了“出神入化”的程度。大部分信息在起牌过程中就完成了。他们能互相通知对方自己手中有什 A、什 K,有几个大、小王等主要信息。结果庄家在留牌时,可以留下 AK10 或 A10 等牌来。出了 A 就出 K,出了 K 就出 10 交给对家。或者出了 A 就出 10 交给对家(因他没有 K)。另有一局,庄家的将牌并不好,但他却扣了一大堆分,结果是对家心领神会而替他保底。

这样的非法信息传递是要坚决禁止的。因非法信息使得比赛的双方处于不平等的地位,使比赛失去公平与公正,也完全没有了我们在桥牌和“双升”中要提倡和培养的谦谦君子之风。非法信息的使用者为了赢得比赛名次和奖金,不惜采用不光彩的手段,实在是为牌友所不齿。我们在比赛规则中,对非法信息使用者的处罚是严厉的。

净化比赛空气,提倡文明公正的竞赛意识,培养牌手们光明磊落、正派诚实的作风,是我们致力的目标。牌品即人品。人品好的人,牌风也是很正派的。生活中、娱乐中都有做人的道理,体育精神和体育道德,实际上也是做人的精神和做人的道德。

双升世界,高手如林。出版本书,意在抛砖引玉,吸引众多双升剑客和双升迷们,都能参与对双升规则的探讨和对双升技战术的研究,以使双升的发展更规范、更科学、更成熟、更

具生命力。

， 总之，“双升”是一种方兴未艾的运动项目，它的发展前景不可限量。我们希望能和大家共同努力，在广大“双升”爱好者的支持下，能早日把这项运动作为正式比赛项目在全国开展，进而推广到东南亚，乃至全世界。

第二章 双升基础知识

第一节 双升术语

1. 双升

即同时使用两副扑克牌来玩的升级,是广泛流行于中国民间的扑克牌竞技游戏,有中国桥牌之誉。顾名思义,升级是指一级一级向上升。从2开始打起,直到打过A,先完成的一方为胜。其主要特点是:四人竞技,每两人为一方,同一方相对而坐。以争夺“5、10、K”等分数牌为目的,根据每一方得分的多少,来决定其是升级或下台。

2. 花色

扑克牌中共有四种花色,分别是:黑桃,用♠表示;红心,用♥表示;方块,用♦表示;草花,用♣表示。因使用两副牌,每门花色有26张,从2到A共13对。

3. 分牌

每门花色中以5、10、K为分牌,其中5代表5分,10和K各代表10分,每门牌有50分,全副牌共有200分。

4. 拣分

每圈牌的大出者获得本圈牌的所有分数,称为拣分。在比赛中通常只计算防守方所拣的分数。

5. 级

每门牌从小到大的排列顺序为:2、3、4、5、6、7、8、9、10、J、

Q、K、A, 每张牌代表一个级别, 共有十三个级别, 即十三级。每一级都是用其牌名来称呼。

6. 叫品牌

代表所打级别的牌称为叫品牌。通过亮叫品牌来确定将牌。每一方都有权亮出叫品牌来确定将牌。

7. 主叫品牌

被定为将牌的那门花色的叫品牌称为主叫品牌(也称主叫品)。它的大小仅次于大王和小王, 而大于其他将牌。

8. 副叫品牌

三门副牌花色中的叫品牌称为副叫品牌(也称副叫品)。它们也是将牌, 它的大小仅次于大王、小王和主叫品牌, 而大于其他将牌。

9. 将牌

被亮作将牌的花色的所有牌张, 都是将牌(也称主牌)。当然, 将牌还包括大王、小王和主、副叫品牌。将牌大小顺序为: 大王 > 小王 > 主叫品 > 副叫品, 副叫品大于被亮作将牌的花色牌。花色牌的大小顺序, 除叫品牌外, $A > K > Q > J > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2$ 。将牌只有 36 张。

10. 常将牌

无论亮什么花色为将牌, 都不影响其将牌地位的牌, 称做常将牌, 他们是大王、小王和(主副)叫品牌。

11. 副牌

未被亮作将牌的花色牌称为副牌, 除副叫品牌外, 他们的大小顺序为: $A > K > Q > J > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2$, 每门副牌为 24 张, 共计 72 张。

12. 对子

同花色中相同的两张牌。

13. 姊妹对

在副牌中,同花色中相邻的两个(或两个以上)对子,称为姊妹对(两姊妹、三姊妹等。叫品牌两侧的对子也是姊妹对)。

在将牌中,按大小顺序的排列中,相邻的两个(或两个以上)对子,也称为姊妹对(或三姊妹),包括大王和小王、小王和主叫品、主叫品和副叫品、副叫品和将牌 A 的对子。

14. 首引

每副牌的开始,第一手牌由庄家先出,谓首引。

15. 领出

以后的每圈牌由上圈牌中最大者先出,称为领出。

16. 跟牌

依逆时针方向,依次跟出同领出牌相同花色的牌,谓跟牌。

17. 垫牌

没有(或不全有)领出牌的花色牌,可以任意垫出其他牌,谓垫牌。

18. 断门

已没有了某门花色的牌,称为断门。

19. 将吃

俗称“毙牌”或“杀牌”,我们采用较文雅的叫法——将吃(这一术语和桥牌相同)。对于断门牌,可以用将牌(须用同领出牌有同样的张数和组合)去管领出牌,称为将吃。将吃为大。

20. 超将吃

后出者也断门时,可以用更大的将牌去管前面的将吃牌,称为超将吃。

在将吃单张牌(或单张的甩牌时),比较将吃牌中领头将

牌的大小,以领头将牌大者为大。

在将吃含有对子(或含有姊妹对)的甩牌时,比较将吃牌中对子(或姊妹对)的大小,以领头的将牌对子(或姊妹对)大者为大。

21. 吊将

领出将牌,称为吊将(也称为吊主)。

22. 清将

肃清将牌,称为清将(也称为清主)。

23. 全把主

手中的牌已全部为将牌时,称为“全把主”。

24. 抢庄

第一副牌从 2 打起,最先亮 2(或反 2)者坐庄,称为抢庄。抢庄成功者坐庄。

25. 亮主(亮将)

亮出所打级别的叫品牌即为亮主(或称亮将),任何一方均有权亮主,以先亮者为准。

26. 定主(定将)

在某方亮主后,又起到同一花色的另一张叫品牌,随即亮出,对原亮主进行加固,称为定主(或定将)。定主后其他方不得再反主,但可以反无主。

27. 反主(反将)

在某方亮主后,另一方又起到另一花色的一对叫品牌,同时亮出,称为反主(或反将)。将牌以反主的花色为准。反主后,不得再反主或定主,但可反无主。

28. 翻主(翻将)

牌起完后,四家都不愿亮主,则进行翻主(或称翻将)。翻主是指通过翻底牌来确定将牌。方法是从第一张底牌开始翻

起,直到出现叫品牌。以最先出现的叫品牌的花色为将牌。若翻到大、小王则定为无主。若 8 张牌翻完,仍没有出现叫品牌或大、小王,则以首先翻出的最大的那张牌的花色为将牌。如先翻出的是♥Q,后面才翻出♠Q,则以♥牌为将牌。翻主后,不得再反主或反无主。

29. 反无主(反无将)

一对大王或一对小王可以反无主(或称反无将)。无主牌的将牌只有大、小王(四张)和各门花色的叫品牌(八张),共 12 张将牌,其余牌张均为副牌。

30. 庄家

在台上坐庄并主打的一方为庄家。庄家有使用底牌和扣底牌的权力,庄家有首引权。

31. 防家

在台下的一方为防家,即防守方,他们需通过拣分来争上台坐庄权。

32. 坐庄

抢庄成功、做庄成功或防守方上台成功,即为坐庄。

33. 做庄

坐庄方打牌的过程称为做庄,庄家通过做庄来争取保持继续坐庄的权力。

34. 底牌

四家每人各起 25 张牌,剩下的 8 张牌,叫做底牌,归庄家使用。

35. 扣底牌

庄家在拿到底牌后,通过调换,另选择 8 张牌扣下去,称为扣底牌。所扣底牌的所有权不再归庄家,而归在出牌过程中,最后一圈牌的大出者。

36. 保底

出牌过程的最后一圈牌,如为坐庄方大出。则称为保底,即坐庄方成功地保住了底牌。

37. 抠底

出牌过程的最后一圈牌,如为防守方大出,则称为抠底,庄家所扣底牌中的分数将归防守方所有。

38. 单抠

用单张牌抠底称为单抠(包括甩牌抠底,但甩牌全为单张)。单抠时,底牌所扣的分将乘以 2 倍,归防守方所有。

39. 双抠

用对子或含有对子的牌抠底,称为双抠。双抠后,底牌的分将乘以 4 倍,归防守方所有。

40. 姊妹对抠

用姊妹对或含有姊妹对的牌抠底,底牌中的分将乘以 8 倍,归防守方所有(如为三姊妹抠底,则再乘以 2,即 16 倍,余类推。)

41. 升级

庄家使防守方的得分未达到 80 分(≤ 75),则做庄成功,升一级由原庄家继续坐庄。

42. 小光

在防守方的得分少于 40 分时,称为小光,庄家将升 2 级(如原打 2,则直接打 4),由原庄家继续坐庄。

43. 大光

庄家使防守方一分未得(即零分),称为大光,升三级(如原打 4,则直接打 7),由原庄家继续坐庄。

44. 下台或上庄

如防守方得分 ≥ 80 分,则称为庄家下台,或称为防守方

上庄(上台),将由防守方坐庄,即原防守方变成了庄家。而原庄家则变成了防守方。

45. 跳级

不是逐一升级,而是一次升两级以上,称为跳级,其中包括庄家打成小光、大光或防守方拣分在 120 分以上。

防守方得分超过 80 分,80 分以外,每多 40 分,多升一级(例如拣到 120 分,多升一级,共二级;如拣到 160 分,多升二级,共三级),称为跳级。例如:在上台前打 3,拣 80 分,继续打 3;拣 120 分,则打 4;拣 160 分则打 5,余类推。

46. 信号

通过出牌来传达的信息,称为信号。

47. 一手牌

领出者一次所出的牌称为一手牌,一手牌可以是单张,可以是一对,也可以是多张(但这些多张必须是全大的)。

48. 一圈

四家按顺序各出一手牌,称为一圈。

49. 一局

庄家和防守方对每一个级别的对局,称为一局。每一局结束,将根据防守方拣分的多少来决定:(1)庄家升级或跳级;(2)庄家下台,由防守方上台坐庄或由防守方跳级坐庄。

50. 一副牌

每一局比赛所打的牌,称为一副牌。这里的“副”和通常说的“一副扑克牌”的“副”,在含义上有所不同。例如说“每一桌先打三副牌”,是指打三局牌的意思。“计副制比赛”的“副”也是这个含义。

51. 一轮

从打 2 开始直到打过 A,称为一轮。先打过 A 的一方为

该轮胜利方。

52. 轮次

轮次也可简称为轮。在比赛中和不同的对手每对决一轮,称为一个轮次(或简单称为第几轮)。

53. 洗牌

在每局牌开始前,都要均匀地把牌洗开,称为洗牌,通常由对家进行洗牌。

54. 抬牌

随意挪动一下已洗牌的顺序,称为抬牌,通常由庄家的上家进行抬牌,他有权任意抬一次或数次。

55. 起牌

按逆时针方向,每人依次拿一张牌,直到每人拿到 25 张牌为止,称为起牌。

56. 长套牌和短套牌

某门花色牌的张数很多很长,称为长套牌。

某门花色牌的张数很少很短(例如只有两三张),称为短套牌。

57. 树立长套

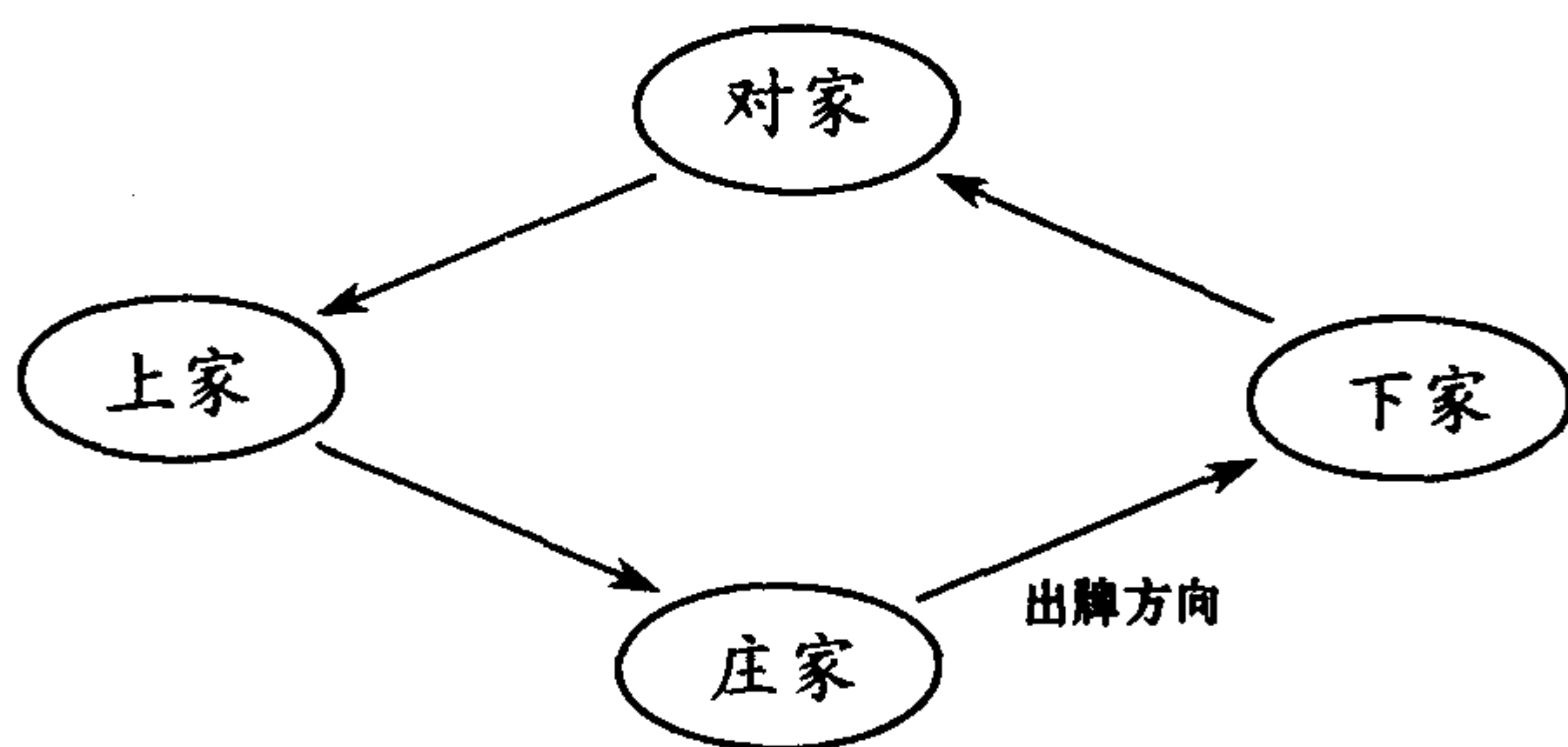
是指通过出牌,把你的长套牌全部打大,称为树立长套(简称树套)。在打无主牌或甩牌时,常用到这种方法。

第二节 双升称谓及表述符号

一、双升称谓

在我们讲解双升实战技巧前,除了要把双升术语搞清楚外,还必须把各方的位置和称谓搞清楚,这样才便于叙述。在

讲解中说到“某家出牌”时,你才能清晰地知道其他三家的位置和出牌的顺序,才便于理解讲述的内容。打双升和打桥牌不同。打桥牌各方按东西南北的方位去坐,表述起来十分方便,只要说东家或南家就可以了,但双升不是按方向来坐,所以在讲述出牌过程时,就难于让读者或听众很明确地知道是谁在出牌,谁是第二家跟牌,谁在坐庄、谁在防守等等。为了解决这个问题,我们在表述时,以庄家为中心,其余三家按其相对于庄家的位置关系而分别给予特定的称谓,分别叫做下家、对家和上家(见下图)。这样读者或听众就会比较清楚地知道四个人是怎么坐的,谁和谁是同伴,以及谁在坐庄,谁在防守等一系列的具体情况。



庄家

正在台上,在坐庄并主打的一方,称为庄家,他负责收底牌和扣底牌,在第一圈享有首引权。

对家

坐在庄家对面的一方,是庄家的同伴,他协助庄家做庄,因其坐在庄家对面,我们称他为对家。

下家

坐在庄家的右手一侧,他是庄家的对立方,是防守方的一员,因在大部分的出牌顺序中,下家都是在庄家出牌后出牌

(下家领出时除外),所以叫下家。

上家

坐在庄家的左手一侧,也是庄家的对立方,亦是防守方的一员,他是下家的同伴。因在大部分的出牌顺序中都在庄家出牌之前出牌(庄家领出时除外),所以叫上家。

出牌顺序

出牌顺序为逆时针方向。在一般的叙述出牌顺序时,也可把领出牌者的右手一方称下家,而把领出牌者的左手一方称上家。

有了这些固定的称谓,我们在表述时就方便多了,我们仅从称谓中就可以知道:庄家和对家是同伴关系,他们的位置是对面而坐,在这一局,他们正在台上坐庄,而且是由庄家主打。而下家和上家也是同伴关系,他们也对面而坐,在这一局中他们是防守一方。下家坐在庄家右侧,上家坐在庄家左侧,了解这种位置关系,对防守方非常重要,因为它涉及到由哪一方先出牌(领出)对庄家不利而对防守方最有利。

二、表述符号

另一个需要解决的问题,是要确定在表述中会常用到的两个符号。一个是我们在表述无关紧要的小牌时,用 $\times$ 来表示。如 $AK\times$,就表示 AK 和一张小牌。至于这张小牌是8还是4,我们就不必管它了,因为它的具体数字对我们的表述而言并不重要。

另一个是,我们在表示对子时,不采用象 KK 、 99 等这样两个数字连写的表示法,而是采用 K^2 、 9^2 ,即在一个数字的右上角注明“2”的表示法。因这不是数学书,因而也不会被认为是平方符号。如 K^2 ,就表示 K 一对。而 AK^2 就表示一

个 A 和一对 K, 而 Q^2J^2 就表示 QJ 姊妹对。这种表示法的好处是比较清楚, 可以一目了然地看到是什么对子, 特别是在碰到姊妹对、三姊妹时而不会因过多的连写看花了眼。更重要的, 是在表示小牌对子时非常明确。如表示一小对, 用 $\times^2$, 一看就知道是一小对。如果不用这种表示法, 而用连写法来表示一小对, 就是: $\times \times$ 。这究竟是一小对呢? 还是两张小牌? 再如: $\times^2 \times^2$, 一看就知道是小牌姊妹对, 而如用连写法表示就成了: $\times \times \times \times$, 就更看不懂了, 可能是 4 张小牌, 谁会看出它是姊妹对呢? 我们再来巩固一下:

AK^2 就表示一个 A 和一对 K。

$AK^2 \times^2 \times \times^2$, 就表示一个 A、一个 K 对和两个小对, 还有一张小牌。

$A^2K \times^2 \times^2 \times$, 则表示 A 对、一个 K、小牌姊妹对和一张小牌。

现在清楚了吗? 如果清楚了, 我们就可以进入双升技巧的讲解了。先讲如何做庄。

第三章 如何做庄

做庄是双升比赛中最重要的环节。也是取胜的必经之路。坐庄后,如何能坐好庄、坐长庄,是要依靠技巧的。不能单纯依赖牌好。要知道,起到好牌或差牌,对双方来说,概率是基本相等的,比赛的时间越长就越是这样。不懂运用技巧的人,只能在起到好牌时逞一时之勇,而在起到差牌时就束手无策。而一个熟练掌握出牌技巧的牌手,却可以发挥智力,运用技巧,在起到好牌时,能打出好牌的最佳效果,做到锦上添花;在起到差牌时,也能尽量减少损失,甚至做到化险为夷,起死回生,从而大大提高了胜率。可以说,技巧是取胜的有力武器。

下面我们按亮牌、扣牌、出牌、保底的顺序,逐一进行讲解。在讲述时,会不可避免的涉及到信号问题,详情请参看第六章。

第一节 争取主动亮主牌

亮一门比较理想的主牌(将牌),不论对于坐庄方还是防守方,都是至关重要的。我是赞成抢亮主牌的(特别是对于防守方)。作为庄家,在亮主牌时固然不需要像防守方那样急迫(因为庄家毕竟有8张底牌做后盾,本身就比较占有优势),但也不可有太大的贪欲,牌好了,还要等牌更好时再亮,结果往往错失良机,被对方抢了先,造成被动。争取主动亮主

牌,总的来讲是对自己有利的。自己亮的主牌,可能不是你最好的一门,但也不会是最差的一门,总比让对方亮到你最差的一门要好吧。要知道“自己亮的,不太好,但对方更不好”,要比“对方亮的,你较好,但对方更好”,对你更有利。

在选择亮哪门主牌时,还是要动脑筋的。通常要掌握以下几个原则:

一、拣分多的亮

·如果有一门牌,虽然不是很长,但你握有该门花色中较多的分,亮作主牌是比较有利的。因为庄家一般都有将吃任务,你可以用将牌分很舒服地将吃你的断门副牌。另一个好处是,你在吊将时,也不用担心会跑太多的分。第三个好处是,你设想一下,如果这门牌不是主牌而是副牌,你如何去处理这门牌的分?你必为如何跑这门牌的分而大伤脑筋。如亮作主牌,你就不必为此劳神了。而没有分或分少的副牌,你可以扣到底牌去,既无保底之虑,又可将吃这门牌。

例:有如下两门牌:

$$K10^2 \times 5 \times$$

$$AJ^2 \times \times \times 5^2$$

你选择亮哪门为主牌呢?

我会选择前者。

再如:

$$KQ10 \times 5^2$$

$$AK9^2 \times \times^2 \times$$

这两门呢?

我仍会选择前者。

提醒:上述牌例中,如果你的常将牌较多,足以保底时,也

可选择后者为将牌,而把前一门牌的分全部扣到底牌去。打双升不要拘泥于一格。依据牌况,灵活处理,是打双升的黄金原则。

二、拣对多的亮

如果有一门牌,有较多的对子,长度虽然没有另一门长,把它亮做主牌会更好些。原因是对子多的将牌,既可以有效地控制副牌,又可以在吊将时占到优势,还可有效的防止对方双抠。

例:以下两门牌:

$$AKQ \times^2 \times \times \times$$
$$J^2 9^2 \times 4^2$$

选哪门为将牌呢?

我会选择后者。特别是在另有一个常将牌的对子时,更是做将牌的最佳选择。它既有一定的长度,又有三个对子,对控制副牌和将牌都是蛮不错的。

如果把这门牌做为副牌,则可能会成事不足,败事有余。扣掉吧,有点可惜,毕竟有三对;留着吧,可能一个对子打出去,就会被对方控制,使这门牌的分全部被对方拣去,非常危险。不如亮做主牌,变无用之牌为有用之牌,既可有效地控制副牌,又可在将牌中占得优势。

三、主副兼顾,有选择地亮

常打牌的人,都有这样的经验,有时有一把好主牌,但副牌奇差。对方虽然在主牌上毫无还手之力,但在副牌上却把分拣够了,照样输牌,使庄家颇感遗憾。这就要求庄家在亮主牌时,一定要主牌、副牌兼顾,统筹考虑,不要只追求主牌的长

和强,而忽略了副牌的薄弱。“两头都较好”要比“一头很好,另一头很差”要好多了。

如果有一门牌有 AK^2 ,就不如留作副牌,而选择有小对子的,如 10^2 、 5^2 或其他小对子的牌作将牌。 AK^2 是绝佳的副牌。但作为将牌却不一定就是好牌,把它作为副牌才是物尽其用。

在打有将定约时(即打有主牌时)将牌共有 36 张,人均 9 张,庄家有包括大、小王在内的 11~13 张将牌,在有一门好副牌的配合下,就足够用了。一般情况下,庄家可以断一门牌,在剩下的两门副牌中,至少要有一门副牌比较好,才有可能打成。如果留的两门副牌都很差,就凶多吉少了。

例:有以下三门牌:

$AK^2 \times \times^2 \times \times$
 $A \times \times \times \times \times \times$
 $\times \times \times^2 \times \times \times \times$

如果把第一门亮作主牌,那后两门作副牌就太差了。不如把第三门作主牌,虽然很小,但有长度,作副牌可说是一无是处,作主牌还可充个数(你长了,别人就短了),而且小将牌将吃起来效果是一样的。用其他两门作副牌,还是不错的。

牌例:打 9,庄家自亮 $\spadesuit 9$

庄家的牌:

将牌:大王、小王、 $\spadesuit 9$ 、 $\heartsuit 9^2$, $\spadesuit : A^2 K^2 10 \times \times \times^2 \times$
 $\heartsuit : QJ \times \times \times^2$
 $\diamondsuit : J \times \times \times \times \times \times$
 $\clubsuit : \times \times^2 \times \times$

这是实际遇到的一副牌,这手牌,庄家的将牌强大无比,但最后还是输掉了。庄家虽然不费吹灰之力就把对方的将牌

吊了个精光。但副牌太差,对方很容易在副牌上拿到了足够的分数。但如果把♠作为副牌,把♥亮作将牌(或其他两门中任一门为将),都有机会打过去。

总之,笔者想向大家表明的是在亮主时,要主副兼顾,尽量发挥手中牌的长处,善用其长,避用其短,如AK²是绝佳的副牌,把它作为主牌,就不是“善用其长”了。

第二节 精心扣底牌

扣底牌是做庄中重要的一环,也是做庄的一个学问。底牌扣得好不好,往往影响到该局的战果,甚至影响到该局的胜负。坐庄者首先应根据本手牌的情况,来制定一个做庄的路线,要有一个完整的思路。根据这个思路来考虑扣底牌,就容易多了。有时需要有冒险精神,有时又不允许有侥幸心理。一般原则是:在能保底时,应扣断一门,并适当多扣分;在不能保底时,尽量不扣分,力争把分在台面上跑掉。以下是扣底牌的几个原则,供大家参考。

一、强将牌时

如果庄家将牌很强,足以保底时,一般应扣断一门,并适当多扣分,请看牌例。

牌例 1: 打 4, 对方亮♥4

庄家的牌:

将牌: 大王²、♠4、♦4、♣4, ♥: K²Q9²7532

♠: AJ863

♦: 10965²32²

♣: K²QJ106

这副牌如果能亮成♦主,是最理想的,因为♥牌做副牌比较好,可惜被对方抢先亮了♥主。

拿到这样的牌,怎样扣底牌呢?相信扣掉♠J863,只留♠A,这会是大家一致的选择。其余4张牌扣什么?请大家自己模拟的扣一下,然后和庄家的实际扣牌进行比较,这样留下的印象会更深刻些。

做庄思路:

将牌很强,保底没有问题。

先扣掉♠J863,只留♠A,这样可使♠牌一分不跑。

其余4张底能否选择把♦10963扣底?这样♦牌只剩下5²和2²两小对,♣牌剩下K²QJ106。如果♦牌能够“小对过大关”,那♦牌就不跑分了。如果♣牌K²也能闯过去,那这副牌就打成了。不能说没有这种机会,但毕竟带有过多的侥幸心理。

先看♦牌:♦牌有AKQJ87共六张牌均有可能成对。♦5²、♦2²闯过去的可能性很小。对方只要有一对大出,那♦牌外面的30分加上♦5²,将会损失殆尽。

再看♣牌:如果♣K²被对方抓住怎么办?事实上K²被A²抓住的例子屡见不鲜。万一♣K²也被抓住,那么这么好的一副牌就要输了,那是太可惜了。

所以庄家不能采用这样的扣牌选择,因为风险太大了,庄家选择了安全打法。

庄家又扣掉了♣K²10和♦10四张牌(请大家核对一下,你的扣牌方案)。

这样♦牌剩下:♦965²32²共七张。

♦牌外面共有30分,♦牌虽小,但有七张,只要自己不先动♦牌,♦5²活出来的可能性还是存在的(必要时可拆开

2²),这样♦牌分即使被对方都拣去,也只有30分。

♣牌剩下:♣QJ6三张。

而♣牌外面只有一个10分和两个5分,庄家手中又有Q和J,所以♣牌分绝不会全部被对方拣去。

所以,这样扣牌,就使这副牌绝对能打过去。

出牌过程:

①首引♠A,此时应注意三家(特别是对家的)跟牌情况,以判断另一个A在谁手中(如在对家手中,下次任何一方再出♠牌时,庄家可垫掉♣6)。

②再领出♣Q。这会出现四种情况:其一,如果下家握有A²,他会防庄家有K²,而不会拆开。你可顺利地再出♣J(甚至有机会再出♣6),这样♣分就不会跑了;其二,如果下家有一个A,他会打住你的Q,但必须那个10分在上家手里,才能拣得到(而上家有10分的概率只有33%);其三,对家手里有一个A(或一对A),他都会管住你的Q,然后再帮你拉副牌,你手中的♣J6和♦小牌都有机会垫出去;其四,上家有一个A(或一对A),当你出Q时,下家不摸底细,一般不敢贸然加分,或只加5分进行试探;如没有分,上家不会下A,如只有5分,上家如有A²,拆与不拆在两可之间。如只有单A会下来,拣5分,对庄家也无大碍。庄家就是按照这样的做庄思路和出牌顺序来打这副牌,实战结果打成了小光。

牌例2:打6,庄家自亮♦6

庄家的牌:

将牌:大王²、♦6、♥6,♦:AKQ987532²

♠:KQ10972

♥:KQ92²

♣:AK²J10532

做庄思路:

这手牌保底应无问题,另有一门♣副牌也不错,是比较理想的牌型。底牌扣什么?当然是♠、♥两门。

♥牌:手中只有一个K,另有40分在外面,易失分,应全部扣断。(注意:♥2²太小,不可保留,应扣入底牌),共扣5张♥。

♠牌:扣掉K、10和9三张,留下Q72。扣掉♠9,留下♠2,是为了他方出♠A时,可垫♠2,避免对家误认为你有♠A。这门牌外面还有30分,手上的3张♠牌虽然不大,但因没有K和10的对子,所以对方也不可能把30分都拣到。

提醒:庄家在首引牌时,应先出♣K²(不必带A一起出,留A还要控制外面的10分)先出K²是为了安全,因有9、8、7三张连牌,手上一张没有,为防对方有姊妹对,故先把K²打出。

此牌实战,顺利升级,惜未打成小光。

二、将牌一般,但有好副牌时

用将牌来保底,只是保底的方式之一。有时庄家的将牌并不好,仅靠将牌不足以保底,但庄家有一门好副牌,只要运用恰当,可以用副牌保底,这时也可以扣断一门,并适当扣分。

牌例1:打7,下家亮♦7

庄家的牌:

将牌:小王、♦7, ♦:A109²852

♠:KQ²1092

♥:A²KQJ10986²532

♣:A²6²5

做庄思路:

将牌稍短,单靠将牌难以保底,但♥副牌极好,而且♥6²也已经大了,可考虑出几圈单张♥,把♥牌打大。再用将牌9²吊一对将,这样用♥A²6²两对带头甩♥牌,可以做保底的砝码。因将牌已吊过一对,对方将牌有三对的可能性不大。

扣牌:♠牌,扣掉K1092,只留Q²,因为没有K²和10²,所以留Q²很安全。

♣牌:太短,对方也极有可能有两对,所以只保留A²,把6²和5也扣下。再扣一张♥2,共8张底。

出牌过程:

① 首引♥K(目的是告诉对家自己有一对♥A²,对家如有♥K,可帮助拉一张牌)。

② 再出♣A²。

③ 再出♠Q²,没有♠A²跟出,可知♠A不抱对。

④ 然后用小牌吊将,目的是让对家和上家比将牌,争取逼出对方的大王。以后就是边树立♥牌长套,边吊将,红心出到第四圈已全部打大了。其后的出牌过程就不详述了,又吊几圈将牌后,小王上手,甩♥牌保底。

实战结果,打成小光。

牌例 2:打 2,庄家自亮♦2²

庄家的牌:

将牌:大王、♦2²、♣2,♦:KJ104

♠:K²Q²94²3

♥:AK²10864²3

♣:QJ10765²3

这副牌是抢庄,底牌不帮忙,一张将牌未上,所以只有 8 张将牌。

朋友,当你拿到这手牌,会如何扣底牌呢?

有的朋友会认为：庄家只有 8 张将牌，很难保底，于是扣 $\spadesuit 9^3$ ，留下 $\spadesuit K^2 Q^2 4^2$ 。

$\clubsuit$ 牌，扣 $QJ763$ ，留下 $\clubsuit 10$ 和 $\clubsuit 5^2$

再扣一张 $\heartsuit 3$ ，底牌一分不敢扣。

出牌可能会按以下顺序，先出 $\spadesuit K^2 Q^2$ ，再出 $\spadesuit 4^2$ ，再出 $\heartsuit AK^2$ ，再出 $\heartsuit 4^2$ ，然后再出 $\clubsuit 5^2$ ，出完了，手中剩下的副牌就听天由命吧。

庄家认为这是一种悲观的作战思想，请看庄家的做庄思路：

实际上这手牌还是很有特点，很不错的。有特点的牌都好打，不好打的是过于平庸的牌。

庄家虽然只有 8 张将牌，但 $\spadesuit$ 和 $\heartsuit$ 的副牌很好，只要计划得当，完全可以用副牌来保底。

考虑到 $\clubsuit$ 牌太弱， $\clubsuit 5^2$ 也很难闯过，于是把 8 张 $\clubsuit$ 牌全部扣底，用将牌来控制 $\clubsuit$ 牌分。

实战出牌过程：

① 首出 $\heartsuit K^2$ （不是出 AK^2 ，而是保留 $\heartsuit A$ ，A 可以作为进手张）。之所以先打 K^2 ，是因为手上缺 QJ 两张，为防止万一对方有 $Q^2 J^2$ ，会吃大亏（尽管概率很小，也不得不防），故先打 K^2 。

② 随后用 $\diamond 10$ 吊将（目的是逼出对方大牌）。下家出大王进手。

③ 下家领出 $\spadesuit J^2$ ，对家和上家都没有跟出 $\spadesuit A^2$ ，庄家 $\spadesuit K^2$ 上手。

④ 庄家再用小将牌吊将，对家小王上手，帮我拉副牌。

此时，牌情出现了变化，外面的大、小王都已经下来了，庄家手上的大王和 $\diamond 2^2$ 已经大了，完全可以用将牌保底了。于

是马上改变出牌策略,改为先出副牌,用将牌保底。

⑤ 对家领出♣A,庄家垫♥10 对家又领出♣10,庄家♦K将吃。

⑥ 庄家领出♠Q²4² 两对。

⑦ 庄家又出♥A4²

⑧ 庄家以后就出小♠和小♥,由对家和对方比将吃。充分利用对家的将牌来消耗对方的将牌,保留了庄家的将牌,达到己方牌力资源的充分合理利用。

最后安全保底,对方共拣 30 分。

三、将牌一般,无保底把握时

将牌一般,无保底把握时,不扣分或少扣分。

有些牌,将牌弱,也没有好副牌可供保底之用,就不要勉强扣分,以免被对方双抠,造成更大损失。有时也可少扣分,例如,某门牌你只有 5 分,扣断后可将吃 20 分或更多分,即使被对方抠了底,相比之下,还是合算的。但如果将牌奇差,则这 5 分也不要扣,干脆在台上把这 5 分交出去。

牌例 1:打 8,庄家亮♥8,被对方反♦8²

庄家的牌:

将牌:小王、♥8,♦:AJ1064²

♠:10753²2

♥:AK²J65432

♣:AKQJ²97542

做庄思路:

将牌太弱,底是保不住的。底牌不能扣分,只求在台面上多跑分。这是打这副牌的指导思想。

扣牌:♠73²2,只留 10 和 5 两张(可能有的朋友会说,不

如把 3² 也留下,另扣两张小♣牌或♥牌。。我觉得保留下♠小对子,反而不利于跑 10 和 5,经常会碰到这样的情况,对家打了一个较大的对子,但由于你手上有小对子而无法加分进去。所以还是把♠3² 扣掉为好)。

再扣♥6432,共 8 张底。

打这副牌要注意的要点是:

① 先打♥K²,不要连 A 一块打,保留一个用手中的 A 抓对方 10 的机会。

② 先不要打♣A,而是等另一个 A 出来后,手上的 AK 和 J² 一块甩,可使对家多跑些分。

实战出牌过程:

① 庄家出♥K² 后,再小吊将牌,对家大王上手。

② 对家领出♣A,庄家垫♣5。

③ 对家出♠J²,庄家手中的 10 和 5 胜利大逃亡(这样♠牌分可基本不丢了)。

④ 对家再出♠Q,庄家将吃。

⑤ 庄家再领出♣AKJ² 四张,看到对家♣断门。

⑥ 庄家再出♣牌,对家将吃,♣牌也可不跑分。

结果这副牌幸运过关。

牌例 2:打 5,对方亮♥5

庄家的牌:

将牌:大王、♠5²,♥:AKQJ10742

♠:963

♦:AK²Q²J98743²

♣:A²Q8²63

做庄思路:

将牌一般,所幸是♠牌和♣牌一分没有,正好可以扣做底

牌,而又有♦牌一手好副牌,只要照顾好台面一头不跑太多分,就可以了,还是比较好打的。

于是底牌扣♠963,♣Q8²63,共8张。♣牌8²不必保留,以免对方也有两对而节外生枝。

为了讲清扣底牌的思路方法,我们把♣牌稍做改变。把♣8²改为♣10²,♣牌成了A²Q10²63,该怎么扣呢?这就要慎重考虑了,如保留10²,最好的结果是,A²出后,10²大了出来,一分不跑。最坏的结果是对方有K²×²两对,♣A²打出后,10²被对方K²抓住,一把跑40分。如何决断,这时就不仅要凭胆识,而且要凭运气了。问我怎么选择?我是富于冒险精神的,因为我有♦好副牌,我会把10²扣下去,而设法用♦AK²Q²的姊妹对来保底。但如果没有♦的好副牌,则不可冒险,而应保留10²在手上,希望10²能够大出来了。

四、某门副牌,有对子但没有分

经常会碰到这种情况,有一门副牌有一个或两个较大的对子,如Q²、9²等,但这门牌的分牌手上却一分没有。是否要保留这门副牌呢?这取决于你是否具备另外两个条件:

其一,你有另一门较好的副牌,例如有AK结构(这门副牌如果再有对子,那就是很理想的副牌了)。

其二,你手中的将牌不是太短,且有对子。

如果你具备这两个条件,我建议你把这门有对无分的副牌扣下去,因为留下它可能会惹来麻烦,本来你可以将吃,保证这门牌的分不跑的,留作副牌后就可能会跑很多分了。

但是如果你没有更好的副牌,将牌上也没有对子,那就不妨保留这两个对子,希望能闯过去。如果闯不过去,也认了,因为即使你断了这门牌,对方把K²打出来,你将牌无对也奈

何它不得。

五、某门副牌,只有 K^2 一个对子

有时某门牌你只有 K^2 一个对子,其余为小单张,是否要保留呢?仍要看你手中牌的情况,看能否保底,如有把握保底,就把这门扣到底牌,避免不必要的冒险。如无太大的把握来保底,可以只留 K^2 硬闯,而把其余单张全部扣掉。

六、某门副牌有 K^2 等两个以上的对子

有 $K^2 \times^2$ 两个对子的副牌,也是比较理想的副牌,这门牌可以全部留下来。至少也要保留有 Q 在内的 2~3 个单张做保护张,才能确保 K^2 大出来。

对于这类牌的出牌方法有两种,一是按兵不动,先吊将牌或出其他副牌,等其他方出了 A 或 A^2 后,再后发制人。二是直接出 5 分要 A ,如仍无 A 下来,那么 A 抱对几乎是肯定的。此时不要再主动出这门牌了,仍采用后发制人的策略为佳。

七、有 AK 加对子的副牌

有 AK 结构的副牌是比较好的副牌,如果有 AK ,还有对子,那就是很理想的副牌了。这种副牌一般要保留。有 AK 加对子的副牌,可以全部留下,至少也留一个保护张,留下 $AK \times^2 \times$,这个 $\times$ 就是保护张,是为了如果在对方出 A 时,你垫 $\times$,用来保护你的 AK 和 $\times^2$ 的。

如果只有 AK 而无对子,在手上没有 10 的情况下,至少要留一个保护张,即留 $AK \times$ 。这个保护张最好是 8、9 以上的大牌,以便在别人出 A 时,你垫出这个保护张时,同伴知道你有该门的 A 。如果你手中还有这门牌的 10,那么除保留 10

外,再留一个保护张,留成 $AK10\times$ 。留这个保护张的意义和前面说的一样,是预防在对方出 A 时,你可以垫牌,从而保护你的 AK 和 10。

八、无 A、无对的副牌

这样的牌无疑让人感到沮丧,对这样的牌也要冷静处理。当你手中的将牌较好较长时,可以把分牌挑出来扣下去,上手就吊将,一心保底。

如果将牌也不怎么样,无保底把握时,则不应扣分,只能挑着扣了。如果在一门或两门牌里,虽无 A、无对,但有 K,就要争取使这个 K 能活出来。办法是除了 K 外,至少再留三张以上的保护张。对三门牌要统筹考虑,合理安排留牌长度。 $K\times\times\times$ 是为了保护 K 所必需的最短长度了。为什么要留不少于三张的保护张呢?就是考虑到这门牌的两个 A 和一个 K 都在对方手中的情况下,你的 K 能够活出来的最小安全长度。当两个 A 和一个 K 都出来后,你的 K 在第四圈能够大出来。如果在这门牌中你除了有 K,还有一个 10,则除了 K、10 外,至少再留三个保护张,即 $K10\times\times\times$,这是最低的安全长度。如果对方除了有这一门的两个 A 一个 K,还另外有一对,那你的这门牌根本就无法防守了。除非你增加留这门牌的长度,留下 $K10\times\times\times\times\times$ 。这样,在对方出了五圈之后,必有一方断门,寄希望断门的是你的同伴吧。

九、有时可把 A 扣到底牌去

副牌 A,是唯嫌其少不嫌其多的大牌。有时也不得不把它扣到底牌去。通常是在你手中的将牌不长,但分很多。另外还有一个长套副牌的情况下,不想缩短这门副牌的长度,又

想尽快把将牌分将吃出去,可以考虑把某门副牌的 A 扣到底牌去。这样做的目的,除了可以尽快把将牌分将吃出去外,另一个目的就是可以使对方不敢贸然甩这门牌,逼得你垫牌困难,为你树立自己的长套牌赢得了时间。通过牌例可以更清楚地理解这一点。

牌例 1:打 Q,对方亮♥Q

庄家的牌:

将牌:大王、♠Q,♥:KJ105²2

♠:A86

♦:AKJ²108²×4²××

♣:AK7²××××××

扣牌思路:

这手牌的将牌短,将牌分却很多,♦副牌很好,♣副牌也不错。如果♠牌扣掉 86,留一个 A,首引即会出♠A,考虑到手上♠牌太短,外面肯定有♠长套。如果对方♠AK 带对(对♠牌不摸底,也不知会带几对)甩牌,庄家很难应付。扣掉♠A,可以延缓对方甩♠牌的时间,使自己的♦、♣两套牌提前做好。故底牌扣:♠A86,♣:×××××,一分也没有。

出牌思路:

① 首引小将牌。不论谁上手,出什么牌,对庄家都有利。如对家上手出♠A,庄家垫♦10,对家有♦A、♣A 更好,没有则会打♠牌,庄家将吃后再吊将。

如对方上手,出♠牌,则将吃,出♦A、♣A,庄家是求之不得。

② 庄家再上手后,甩♦AK 和♣AK。

③ 庄家接着再出♣7²,如能大出,接着再出♦J²。如♣7²不能大出,对方不论出什么牌,庄家都好应付。出♠牌或♣

牌,庄家将吃。出♦牌,庄家放小牌。

④ 庄家再进手时,则先出♦J²,再甩♦8²4²两对,这副牌就好打了。

牌例 2:打 3,下家亮♣3

庄家的牌:

将牌:小王、♥3、♦3,♣:KQ765

♠:AK1074

♥:AKQ²J10974²2²

♦:AKJ109864

这副牌,庄家在底牌扣:♠AK1074,♦864,共 8 张。读者一定会问,为什么要把 A 扣到底牌去,留在手上先出♠A,不是可以让对家跑分吗?是的,你问得有道理,首出♠A,是可以让对家跑分。庄家把♠A扣下去,自有他的考虑,请看庄家的思路:

因这手牌的庄家将牌很短,只有 7 张,保底主要靠一门好副牌♥。

庄家扣掉♠A,一是为了用分将吃♠牌,更重要的是为了避免对方甩♠牌,试想先出了♠A,对方以后甩♠AK×²,庄家怎么处理?被逼垫牌,会很被动。♠A扣下去,台面上因见不到这个 A 出来,对方就不敢轻易甩牌,这就为庄家处理好♦副牌及做大♥牌赢得了时间。

出牌过程:

① 庄家首引即吊小将牌(目的是希望对家能上手,或逼出上家大将牌)。对家出♠3,上家大王上手。

② 上家出♥A,庄家放♥9(此为信号)。

③ 上家又出♠A,庄家♣K 将吃。

④ 庄家又吊小将牌,对家小王上手。

⑤对家出♦A,庄家垫♦10。

⑥对家出♥K(因知庄家有♥A),庄家垫♥10。

⑦对家又出♥×,庄家出♥K上手。此为对家出牌失误,应出♠×,让庄家将吃,然后由庄家甩♥AK。

⑧庄家甩♦AK。

⑨庄家接出♦J,下家♦K上手。

⑩下家出♥×,上家将吃,庄家垫♥7。

⑪上家出♦×,庄家垫♦9,对家♦Q上手。

此时庄家手中牌剩有:将牌:小王、♥3、♦3 和♣Q5,♥AQ²J4²2²

⑫对家出♠×,庄家♣5将吃。

⑬庄家♥3吊将,三家不管。

⑭庄家♦3吊将(注意,此时不可先用♣Q吊将,否则庄家剩小王和♦3两张将牌,无法脱手,Q为脱手张,一定要保留),三家不管。

⑮庄家用♣Q吊将,下家大将牌上手。

⑯下家出♦Q,庄家小王将吃。

⑰庄家甩♥AQ²J4²2²,成功保底。

十、有时可把将牌也扣到底牌去

将牌极差,各门副牌都很长,根本没有将吃的机会。为了充分发挥副牌的作用,不缩短副牌的长度,可以把将牌扣到底牌去。

请看实战牌例

牌例:打3,对方亮♠3²(定住了)

庄家的牌:

将牌:♠:A8²76

♥:K²Q×²××²×

♦:A²××××

♣:AKQ²10²6²2²×××

做庄思路:

先看扣牌,♥牌一张不能扣,为使K²成活及两小对不被打开,♥牌的三个单张作为保护张一个都不能扣。♦牌扣××××四张,只留♦A²。

♣牌要留一个保护张♣×,只能扣♣××两张,将牌又短又小,留也无用,故扣两张将牌76,8张底牌为:♠76,♦××××和♣××。

这副牌要想打过去,出牌顺序绝不能错。

出牌过程:

①首引♦A²(♦A²必须先打。因庄家出其他任何牌,不论任何一方上手出牌,只要出♦单张,♦A²就会被打开,就会失去的♦A²威力),非常幸运,击落了下家♦K²。

②再用将牌8²吊一对将牌(因为对方将牌对子多,抢先吊一对。一来可减少对方将吃我副牌对的机会;二来,现在不吊,就再没有吊将牌对的机会了。因庄家的将牌太短,一出将牌,对子就会被打开)。

③对方将牌大对上手后,领出♥A,庄家放♥×。

④对方又领出♥×²,庄家♥K²上手。

⑤庄家又领出♥×²,三家无对跟出。

⑥庄家又领出♥×²,被下家将吃。

⑦下家领出♣A,庄家放♣×。

⑧下家又领出♦×,对家出♦Q并大出。虽然对家的♦Q已大,但庄家不知对家会领出何牌,恐再无进手机会,乃抓住这千载难逢的机会,用♠A将吃进手。

⑨庄家甩♣AKQ²,三家跟牌后,庄家已知手中♣牌的三个对子全大。

⑩庄家再甩♣10²6²2²三对。

对方的将牌少了一对,无法将吃,对家手中的分全部跑掉,这副牌竟然打过了。

十一、审时度势,灵活扣牌

扣底牌要灵活,要根据手中牌的情况,审时度势,灵活处理,找出最佳的扣牌方案。切不可拘泥于一固定模式。下面向大家讲解一副实战牌例。这副牌庄家的牌固然好,但庄家的思维方法更好。

牌例:打9,庄家自亮♠9

庄家的牌:

将牌:大王、小王、♠9,♠:AKQ²J²2²

♥:Q7²6²

♦:A²KJ²107²3²×××××

♣:××

朋友:当你拿到这手好牌后,先想一下,你会怎样扣牌?怎样打牌?然后再看一下庄家是怎么想,怎么扣和怎么打的。

拿到好牌后,不能过于激动,更不能忘乎所以。一定要认真思考,打出好牌的最佳效果。相信很多牌友都有体会,一副好牌如果打错了,打输了,运气也会随之而去,半天也翻不过身来。所以对好牌一定要慎重处理好。

做庄思路:

底牌扣♥Q和♣××,这三张肯定是大家的一致选择。另外五张牌扣什么呢?很多人会选择扣5张单张的♦牌,这确是一种很实际的选择,但绝不是最佳选择。庄家要根据这

副牌的特点,打出最佳效果——争取打成大光。如果采用扣5张♦×××××的方案,能否打成小光,尚是疑问。按照打大光的作战思想来扣牌,庄家保留了全部的♦牌,而把将牌的小王、♠9、♠AK扣掉,再扣一张♦×

8张底牌为:小王、♠9、♠AK、♥Q、♦×和♣××

出牌过程:

- ①首引♥7²6²。
- ②再出将牌Q²J²,看到三方都不再有将牌对了。
- ③再出♦A²K。
- ④再接打♦J²,♦牌全部打净了。
- ⑤再把♦牌连对带单全部甩出去。
- ⑥手上剩大王和将牌2²,全大。

探讨:

有的朋友舍不得扣小王和♠9,认为不如多扣两张♦牌,留下小王和♠9。这样扣牌是不安全的。当你按上述顺序把♦牌打完后,手上还有大王、小王、♠9和♠2²,这时你出什么牌呢?只能用♠9吊将,对方的大王或小王都可以上手,接着再打出♣牌两对来,你就吃不了兜着走了。因为你的♣牌很少,对方在♣牌上有两对甚至有三对都是可能的。

又有朋友说,只留下大王、小王,把♠9也扣了。那么好吧,最后4张牌,你手中剩下大王、小王和♠2²,此时你肯定不敢用大王和♠2²先吊将,最后留一张小王。因为总共只吊过4圈主,对方至少有一方已经“全把主”了。对方可能会用大王抠你的底(当然,如果那一个大王在你对家手中也可以,但那就属于撞大运了,你自己已无法支配自己的命运了。须知,你对家拿大王的概率只有33%,而对方拿大王的概率有66%,为什么要冒这个无谓的风险呢)。此时你不论先用小王

吊,再用♠2²吊,还是先用♠2²吊,再用小王吊,对方都会用大王管你的小王而得到10分,那就无法打成大光了。

第三节 如何处理副牌

一般而言,有AK结构再加上一对,这是很理想的副牌结构。如果再有两个以上的对子,那心里就更美滋滋的了。然而在很多情况下,副牌的结构并不这么理想,有的无A,有的无对等等,多种多样。需要根据具体的牌型来灵活地处理这些副牌。灵活,是打双升的灵魂。何时发动这门牌,如何首出牌,是有技巧的。下面介绍一些常见的不同牌型和针对这些牌型的首出牌方法。

一、A²K10×××的结构

这类牌型的特点是有K、有10,只有一个对子A²,有人会首出A²K。评曰:此初学者也。如果先大出三张再说,剩下的牌该给予谁给谁,这样做庄,胜率就很低了。

也有人会首出K。目的是如果对家有另一个K,可帮庄家拉一张牌,庄家可把10跑掉。

评曰:入门者也。但不是最佳出牌法

这种出牌法的缺点是:马上暴露了你的A²,对方有两种方法对付你,一是打一小对把你的A²打下来;二是上家出这门牌,让下家飞K。庄家都无完美的对策。

我建议你这样出牌:先打单张A! 然后就不再主动出这门花色。

这种出牌法是运用了孙子兵法的“兵不厌诈”之策,使对方不易判断你的牌,往往能收到奇效。对方开始以为你断这

门牌,后来发现你有这门牌,而你的对家上手后又没有出这门的 A 时,会互相以为另一个 A 在自己的同伴手里,他们的 K 和 10 往往会主动地送上门来。笔者在实战中,多次采用这种出牌法,都收到满意的效果。

采用这种出牌法,有一点一定要记清:即你的手中一定要有 K 和 10,且只有一对 A。否则,你把 A 分开出,对方的 K^2 或 10^2 高高兴兴的拣回了家,你就弄巧成拙了。

另一个想提醒的地方是,当你首引出 A 后,如果上家上手又打这门牌,你要坦然地垫小牌,下家即使有 K,也绝不敢下 K,因为那个 A 没有露面。

二、 $A^2K \times^2 \times \times$ 的结构

这种牌型和前一种的不同之处是,除了 A^2 外又多了一对($\times^2$),这种牌比前一种牌型要好多了,可以基本上把这门牌都控制住了。

对这种结构,要先出 K,看对家没有另一个 K,可帮你垫一张小牌。这样出牌是为了充分利用对家的牌力,避免你打出 A^2K 和 $\times^2$ 后,打掉了你对家的 K,造成牌力资源的浪费。本来你可以多垫一张小牌,对家还可以多垫一张其他的副牌。

如果你出 K 时对家未打出欢迎信号(详见第六章信号一节),你就直接打 A^2 ,再打 $\times^2$,争取把对家打断或把对方的分打下来。

如果对家打出欢迎信号,你就直接出小牌交给对家的 K,由对家上手帮你拉副牌。在对家把牌再给你时,你再打 A^2 和 $\times^2$,可把对方全部打断。

三、 $AK^2 \times \times \times$ 的结构

这种结构的特点是：只有一对 K，没有第二对。同时还有几个单张无法扣断。

出牌方法是：先打 K^2 ，不要连 A 一块儿打，把 A 留在手里。

这样出牌的好处是：

首先让对方摸不清虚实，使下家或许会产生侥幸心理，希望上家会有 A^2 而加分进去，特别是在下家的这门牌为短套时。

其次，留下 A 还可以控制外面的 10 分牌。

需注意之处是： K^2 要先打，不可后出。不要等着别人出小对时你再来管，万一对方打个姊妹对出来，你就吃苦头了。

四、 $AK^2 \times^2 \times \times \times$ 的结构

这种牌型和前一种牌型的区别在于多了一个对子。遇到这种牌型，一般人会先打 AK^2 ，再打 $\times^2$ 。我建议先打 K^2 ，再打 $A \times^2$ ，这叫做“防三不防二”。什么意思？就是说，要防对方有三张，不防对方有两张。对方手中这门牌只有两张的概率很小，而有三张的概率要大很多。先打 AK^2 三张，把对方打断了，再打第二对（特别是第二对为 10^2 时），对方将吃的可能性大大增加了。你会说，打第一个对时，别人跟对了怎么办？这就要根据各家跟牌的情况和跟对的情况来判断你手中的第二对是否大了出来。如大了，则 $A \times^2$ 一起打。如无法判断，则先打 A，再打 $\times^2$ 。这又和先打 AK^2 ，再打 $\times^2$ 的出法等同了，并没有增加新的风险。

五、AK10 $\times^2\times^2\times\times$ 的结构

这种结构,有 AK 和 10,还有一个姊妹对。对于这种牌型,不可采用先出 A,再打姊妹对 $\times^2\times^2$ 的出法。因为你手中有 K 有 10,先出 5 张($A\times^2\times^2$),手中的分却一分未跑,容易将对方打断,手中的 K 和 10 就很难跑掉了。

正确的出牌法是:先不动这门牌,等别人把那个 A 出来后,再 AK 和 $\times^2\times^2$ 加一块儿打。

也不要先出一张小牌去要另一个 A,这样出牌意图太明显,易被对方识破。不动声色地等待是上策。

或许你会不同意,说万一别人打了一对出来怎么办?如果对方出了一对,你就拆开姊妹对,等另一个 A 出来后,再 AK 加一对一块儿打。要清楚地认识到,我们打姊妹对并不是目的,跑分才是目的。如果姊妹对打完了,手上的分也全死了,那打姊妹对有什么意义呢?

六、KQ²10 $\times^2\times\times$ 的结构

这种结构牌型的特点是:有 K 有 10,还有两对。

对这种牌型,切记不可先打 Q²,再打 $\times^2$ 。道理和前一种牌一样。因为手中有 K 有 10,你先打两对出去,易将对方打断,手中的分就不好跑掉了。

正确的出法是,等那两个 A 都出来,再 KQ²一块打,然后再 10 加上 $\times^2$ 一块打(当然是在 10 已大的情况下)。

这样出的好处是,即使两个 A 都在对方手里,他们也只能拣他们自己的分,你和你的对家都不会加分。而如果你的对家也拿了一个 A,你手中的 10 就可以垫掉了。等你出 KQ²时,你对家的分也可以跑掉了。

七、 $K^2Q \times^2 \times 5 \times$ 的结构

这种牌型也是一种很理想的副牌结构，它有包括 K^2 在内的两个对子。

我建议你不要硬闯 K^2 。这和手中只留一对 K 不同，没有必要冒此风险。

最好是先出一个 5 分。容易造成对方判断失误：“庄家可能只留了这 5 分，不敢扣底，先打出来了。”因此有可能下 A，你的 K^2 就踏踏实实成活了。如果手中没有 5 分怎么办？那就不要先动这门牌，等别人先出这门牌。

可不可以先出 Q？最好不出，因出 Q 意图过于明显，对方很容易猜到你有 K^2 。

可不可以先出一小对，看到没有 A^2 出来，再打 K^2 ？我建议你不要这样出牌，因为你有两对，对方也可能会有两对，他会看死你的 K^2 。再者，你先出小对时，对方或许有 10^2 就活了。

所以还是按兵不动为佳。在很多情况下，后发制人是有效的。因为他明你暗，你处在有利的地位。

八、 $K^2Q \times \times 5 \times$ 的结构

这种牌型和上一种不同，只有 K^2 一个对子，处境更加艰难。

首引不可出 Q，原因同上。要出 5 分，如果没有 A 下来，就不要再主动出这门牌了。要等待时机，看有没有机会把 K^2 垫到你对家的其他牌里，或有机会时把 K^2 拆开跑掉。你不用过于担心，即使对方猜到你 K^2 ，也不一定敢打 A^2 ，因他也怕你有两个对子。耐心等待机会，或者垫掉，或者拆开一个

一个跑,即使被抓住一个,能跑一个也比一对都被抓住好。

九、 $\times \times 10^2 \times \times^2 \times^2 \times \times$ 的结构

牌型特点是:有一对 10 ,还有姊妹对 $\times^2 \times^2$ 。

这种牌型不宜先打姊妹 $\times^2 \times^2$,再打 10^2 ,因为这门牌你比较长,先打姊妹对,易将对方打断,对方会将吃你的 10^2 。

出牌方法有二:其一,当你将牌对子较多,不影响将吃其他副牌对子或不影响保底时,在打完 $\times^2 \times^2$ 后,先吊将牌对子,在对方将牌无对时,再出 10^2 。

其二,如果不具备上述条件,采取的策略是出单张或干脆不动这门牌。静静观察其他三方如何出这门牌,留心察看手中 10^2 能否大出来。能大出来更好, 10^2 和 $\times^2 \times^2$ 一块儿出。如不能大出,也要等对方先出对子,拆掉姊妹对,再上手后, 10^2 和姊妹对中的另一对一块儿打。

十、 $A \times \times \times$ 的结构

这样的牌属于比较差的副牌,只有一个 A ,既无 K 又无对子。

对于这种牌型,不可先打 A 。因你打完 A 后,你对这门花色将会失去控制,对方的 A 、 K 和 10 ,将肆无忌惮地窜出来施威。

对这类牌,正确的出法应是“不见兔子不撒鹰”,不见分就不出 A 。只要你的 A 不露面,对方的 K 就永远不敢大摇大摆地走出来。即使你手中的 A 被耗死也是合算的,更何况你还有很多机会溜掉该门的小牌。如在对家帮你拉牌时,或在其他方打对子时,只要不是分的对子,你就可以溜该门的小牌。如再碰到对方打姊妹对,反正你也管不住,正好可把该门的小

牌垫掉,这叫作用输张垫输张。

十一、 $AK \times^2 \times \times$ 的结构

这是一种常见的副牌结构,也是比较理想的副牌。

拿到这种牌型,出牌时应注意:不应先出 A,再出 $\times^2$,这样出牌,把 K 留在了手里,很难活出。仍适用由他方先出的原则,等那个 A 出来后,你再甩 AK,然后再打 $\times^2$ 。如能判断出你的 $\times^2$ 已经大了,则可以 $AK \times^2$ 一块儿出。

十二、 $AK \times \times \times$ 的结构

这也是一种常见的副牌结构,比前一种牌型少了一个对子,但因有 AK,所以也算是不错的副牌。

对于这种牌型,不应先出 A,而应等他方先出 A,你再甩 AK,为什么? 我们试分析一下,在你的牌是 AK 结构时,先出 A 的不利之处:

你出 A 后,如果另一个 AK 在对方手中,你手中的 K 想要大出来,最快也要等到第四圈了。而第四圈时,可能已有人断门了。如果对方手中还有一对,则你的 K 想大出来,要等到第六圈了,而此时断门的就不止一家了。你手中的 K 又有多大的成活机会呢?

或许你会说,“我先出 A,对家可跑 10 分”。不错,但你是否想过,当第一个 A 由对方先出时,你的对家并不会加分给他(除非他是单张 10),而接着你出 AK 时,你的对家照样可以把分加给你。

十三、 $A \times^2 \times \times^2$ 的结构

这种结构也比较常见,特征是:1 个 A 带两个对子。

一般人对这种牌会先打 A,再出一个对子,如果能大出来,再出另一个对子。如果第一个对子能大出来,这样出牌当然是很令人满意的。但你是否想过,如果你的第一对被对方大对管住,会出现什么情况呢?对方接着出 AK,会迫使你拆开第二对,对这门牌你就完全失去控制了。

所以,我建议你,先不出 A,而是先出一个较大的对子,如果大了,再出 A 和另外一对。如果不大,对方最多再出一个 A,对方的 K 出不来。你手中的 A 仍可上手。上手后,再出另一对,这样出牌比较合理,也比较安全。

十四、留有 A10、A5、AKJ² × × 的副牌

手上留有这样的副牌,说明你的将牌很差,底牌一分也不敢扣,对方的将牌会比较强。此时你首引牌就不要吊将了,因为通过吊将来使对家上手的机会太小了。

应该首出副牌,通过信号找出对家的进手牌(关于信号,请参看第六章信号一节),从而交给对家,由对家上手后帮你拉牌。我们用具体例子来说明这种出牌法:

假设你手中留的是 ♠A10, ♥A5 和 ♣AKJ² × ×。

首引 ♠A,察看对家是否有该门的 A,如果有甚好。但也不要马上把 ♠10 交过去。而是先出 ♥A(同时观察对家有没有这一门的 A),然后再打 ♠10 交给对家。

为什么打了 ♠A 后,不马上出 ♠10 交给对家,而在出了一个 ♥A 后,才出 ♠10 交给对家呢?那是考虑到如果对家除了 ♠A 外,可能还持有 ♥AK 或 ♥K² 等情况,可以使对家在上手后,能更充分地帮你拉副牌。

如果你出了 ♠A 后,发现对家没有 ♠A,而在出了 ♥A 后,得知对家有 ♥A(均是通过信号传递的信息,详见第六

章),就立即出♥5递给对家。

如果发现对家既无♠A,又无♥A,那就接着出♣A,希望对家有♣A。在对家有♣A时,庄家就接着出♣K,然后再出♣×交给对家。千万不要出♣J²,先由对家上手帮你拉牌,在你再次上手时,再出♣J²。

如果对家三门牌的A都没有,那就只好吊将牌试试了。

十五、反客为主

反客为主是一种做庄技巧。它的特点是在打牌的前期先由庄家帮对家拉副牌,而在后半期把责任交给对家,由对家来全权处理的做庄方法。

采用这种做庄方法,一般是在由对家亮主并定主的情况(或在庄家亮主后,对家又反主的情况)下采用的。因为对家的将牌很强。庄家此时做庄的思路不应以自我为主,一看到自己的将牌很差,既不敢扣分,又不敢断门,各门牌都留几张。这样扣牌,必输无疑。因为对家虽然将牌好,但他又不扣底牌,副牌不可能断门,也不可能门门副牌都好。遇到这种情况,应一改由对家辅助庄家做庄的出牌模式,而采用反客为主法,即由庄家辅助对家来做庄。

庄家在扣牌时,该断门就断门,该扣分就扣分,留好长副牌、好副牌。首引时切不可吊将牌(这等于是对家的大将牌,不要对家帮你保底了)。而是打庄家的好副牌、长副牌。争取把对家的副牌打完。对待断门牌,尽量由庄家进行将吃,以节约对家的将牌。在后半段的出牌中,把出牌权和对牌的处理权交给对家,由对家全权处理后期事宜。这样,双方优势互补,才能打出好的效果,才能打出精彩的牌局。

牌例：打 8，对家亮并定主♥8²

庄家的牌：

将牌：♠8、♦8、♣8，♥：KQ653

♠：AK96532

♦：A²QJ102

♣：A²KQJ²9743²2

做庄思路：

庄家虽然将牌不长，但副牌很好，可帮对家拉 10 张牌，而且可以将吃♦牌。基本上可以把对家的副牌都解决了。手上又有将牌三个 8，可以用大牌帮对家吊将顶掉对方的大将牌，所以对家进行保底应无问题。

扣牌：♦：QJ102，♠：6532，共 8 张。

出牌过程：

①首引♦A²。

②再出♠A(通过对家跟牌得知对家有♠A)。

③接出♠K(如果在出♠A后，得知对家没有♠A，就改出♣牌)。

④注意：此时不要马上再出♠9 交给对家，而应先出♣牌来帮对家拉牌。

所以庄家出♣A²(不必带 K。通过观察三家跟牌情况，得知♣3² 也大了)。

⑤再接出♣KJ²3² 五张。看到对家在垫牌时并没有垫出♠A，知对家尚未“全把主”。

⑥再出♠9 交给对家。

注意：如果在♣KJ²3² 甩出后，对家已垫出了♠A，说明对家已全把主了，就不要再出♠9 了，而是用将牌的三个 8 连续吊将，再用小将牌交给对家，帮助对家来肃清将牌。

此局实战结果,打成小光。

小 结

对副牌的处理,如何才能达到最佳境界,是值得我们深入探讨的。笔者不赞成那种“有 A 出 A,有对出对”的纯自然主义的出牌方法,手中最后剩一堆小牌任人宰割,这种不运用任何技巧的出牌,胜率是很低的。

打双升,就是打概率。这是笔者对双升竞赛的一个基本认识。前面介绍的许多出牌方法,也都是依据这一点来制定的,如 $AK \times^2 \times \times$ 结构的副牌,不宜先打 A 等。有的朋友对此不以为然,说“有 A 不打,碰到别人出姊妹对把 A 都打死了,是傻瓜!”。的确,在实战中碰到对方打出姊妹对,把 A 打死的情况是存在的。但我们应清楚看到,这种牌出现的概率是很小的。我们的出牌法是按出现概率较高的,常见的牌况来制定的。双升竞赛,同每个对手要打一轮牌,是一个很长的过程,在一个较长的时间段内,双方起到好牌和差牌的概率是基本相等的。这就使得运用技巧出牌者的胜率要比自然主义出牌者的胜率要高出很多。

拉斯维加斯原是一块荒漠之地,自从开了赌场,利用赌场赚来的丰厚利润,使该地区变成了繁荣之地。赌场为什么稳赢不输? 因作为一种的每一种玩法,庄家(即赌场)赢的概率都比赌客要高出几个百分点,赌场赢就赢在这几个百分点上。尽管有的赌客有时能赢,甚至能狂赢,但只要你经常去,最终结果仍是把赢来的又交回给赌场。去得次数越多,玩得时间越长,就越是这样,这就是概率在起作用。

我们办文明竞赛,虽然不是赌局,但胜负的道理是一样的,不必在意某局的成败,而应着眼于争取每轮的胜利。

第四节 保 底

庄家为了断门,一般都会会在底牌扣些分,保底就成了庄家的一个重要任务。如何保底,庄家在扣底牌时就应有一个战略构思。保底的方法大致两种:一靠将牌,二靠副牌。将牌较长较强,靠将牌保底,一般人都会用。用副牌来保底,很多人都不善于运用。手上有一把好副牌,但因将牌不好,就吓得一分也不敢往底牌扣,也不敢大胆断门,从而导致了下台,十分可惜。另外,在对最后牌张的处理上,要细致、要做到滴水不漏,以防对方抠底(特别是双抠)。所有这些都是要认真注意的。

一、用将牌保底

用将牌来保底,就需要庄家有一手好将牌,又长又强最好,强而不长也可(例如有大小王,主副叫品牌等,长度有 11~13 张就够用了),不强但长也可。没有大小王,将牌的长度需要长一些,一般应在 15~16 张才可以。如果长度达不到 15~16 张,但将牌上有三四个对子也可以保底。下面我们分别就长强将牌,强而不长的将牌,长而不强的将牌和对子多的将牌等常见牌况做一些讲解。

1. 长而强的将牌

持有这种牌的庄家往往可以扣断两门副牌,即使只断一门副牌,那另外两门副牌中,有一门也是很短的。做庄的思路主要是考虑如何解决好副牌,副牌解决好了,也就打过了。

牌例:打 9,庄家亮◆9²

庄家的牌:

将牌:大王、 $\diamond 9^2$ 、 $\spadesuit 9$, $\diamond$: $AKJ^2 10 8^2 7^2 5 \times$

$\spadesuit$: $A \times \times \times$

$\heartsuit$: $A^2 10^2 \times$

$\clubsuit$: $AK \times 7^2 \times \times \times \times$

做庄思路:将牌很强,只要副牌少跑分就打成了。

底牌扣: $\spadesuit$: $\times \times \times$ (只留 $\spadesuit A$,这样 $\spadesuit$ 牌可不跑分)。

$\heartsuit$: $10^2 \times$ (不留 10^2 ,是为防止对方有 K^2 带头的两对,这样扣牌, $\heartsuit$ 牌也可不跑分了。)

$\clubsuit$: $\times \times$ 。共8张底牌。

手上的副牌主要是 $\clubsuit$ 牌一门,处理 $\clubsuit$ 牌的要点是:等另一个 $\clubsuit A$ 出来,然后甩 $\clubsuit AK$,再出 $\clubsuit 7^2$ 。此时,如果对家 $\clubsuit$ 牌已断门,就出 $\clubsuit \times$ 牌,让对家将吃。如果对方断了 $\clubsuit$ 牌,则肃清将牌,手中剩下的 $\clubsuit$ 牌也变成大牌了。

这副牌很好打,出牌过程就不详述了。

2. 强而不长的将牌

有时将牌虽不很长,但很强,加上有不错的副牌配合,保底是有把握的。

牌例:打8,下家亮 $\heartsuit 8$

庄家的牌:

将牌:大王、 $\heartsuit 8$ 、 $\spadesuit 8$ 、 $\diamond 8$ 、 $\clubsuit 8$, $\heartsuit$: $A^2 6$

$\spadesuit$: $A^2 K Q J^2 9 7^2 4 3 2$

$\diamond$: $A^2 10^2 5 2$

$\clubsuit$: $AK 9 7 6 5 3$

做庄思路:

这手牌,虽然将牌不长,只有8张,但很强。只要小王不抱对,将牌 A^2 就是大的。况且有一门好副牌 $\spadesuit$ 。或用将牌保底,或用 $\spadesuit$ 副牌保底,可见机行事。总之,保底是有把握的。

基于这个认识,底牌扣:

◆:10²52(◆牌 KQJ 三张大牌都可能成对,对方如有两对,庄家的◆10² 将被捉去。为保险计,把 10² 扣入底牌)。

♣:7653,留下 AK9,寄希望他方出 A 后,能甩 AK。但这种扣牌法,并不安全,有侥幸心理。事后反思,应把♣K 扣下去,留下 A97 三张。

出牌过程:

①首引◆A²。

②再出♠K(希望对家有♠K 时,可帮庄家拉一张♠×牌)。

③庄家♥6 吊将,对家小王上手(此时,已知手上♥A² 是大牌)。

④对家出◆K,庄家垫♣K。

⑤对家出◆×,庄家♣8 将吃(很遗憾,对家无别的牌可拉)。

⑥庄家◆8 吊将,下家♥8 上手。

⑦下家出♣10,上家♣A 上手,庄家垫♣9。

⑧上家出♠×(意在飞下家的♠K)。庄家为安全保底考虑,未拆♠A²,而放♠2。下家♠K 吃进。

⑨下家出♣×²,庄家垫♣A 和♠3。

⑩下家续出♠×,上家出♠Q,庄家垫♠4。

⑪上家出♠×,庄家出♠9,下家将吃(此时已知手中♠牌全大)。

下家见庄家断◆、♣两门只好吊将,希望上家上手后,继续出♠牌,让下家将吃。

⑫下家♥×吊将,庄家♥8 上手。

⑬庄家♠8 吊将,下家小王上手。

⑭下家♥×吊将,庄家大王上手。

⑮庄家♥A²吊将。

⑯庄家甩♠A²QJ²7²。

成功保底。

3. 长而不强的将牌

遇到有长而不强的将牌,需抓紧时间吊将。因将牌不强,你吊一张,别人管一张。别人再出副牌,你又不得不将吃,对将牌的消耗是很大的。早吊将,快吊将,才是取胜之路。

牌例:打3,庄家亮♠3

庄家的牌:

将牌:♠3、♦3、♣3, ♠:AKQJ10××²×××

♥:A²K²Q×××

♦:AKJ²××

♣:10²×××

做庄思路:

这手牌将牌很长,但不强,一个王也没有。副牌不错,只需将吃♣牌一门,全力吊将,可以保底。所以底牌扣:

♣:10²×××

♦:×(♦牌要留下一个♦×做保护张)。

♥:××

注意:打这局牌的战略指导思想是全力吊将。所以,副牌虽好,但不能先打副牌,而是把副牌作为进手张来使用,进手即吊将。对方出♣牌时则将吃,将吃后仍吊将,直到把对方的将牌吊完。

出牌过程:

①首引♠×吊将。下家放小,对家放大牌,逼出上家一个小王。

- ②上家出♣A,庄家♠10将吃。
- ③庄家再用♠×吊将,上家又上手。
- ④上家出♦×,庄家放小,下家♦A上手。
- ⑤下家出♥×²,庄家♥K²上手。
- ⑥庄家用♣3吊将。三家不管,庄家再用♠×吊将(给了对家一个清将信号,详见第六章信号一节),下家将牌3进手。
- ⑦下家出♥×,庄家♥Q进手。
- ⑧庄家再用♠×吊将,对家3上手。
- ⑨对家♠×吊将,庄家放♠A。
- ⑩庄家♦3吊将,下家♠3进手(下家进手后不敢出♣牌,因庄家断门,改出♦牌)。
- ⑪下家出♦×,庄家♦K进手(此时庄家的♦AJ²虽然已大,但仍不出,而继续吊将)。
- ⑫庄家用♠Q吊将,下家进手。
- ⑬下家改出♣×,庄家♠K将吃。
- ⑭庄家继续♠J吊将,把最后一个大王吊出。成功保底。

要点:这副牌如果开始就出♥A²K²Q,虽然全大,但等于是替对方拉副牌。最后很难把对方的大王吊出,很可能被抠底。所以绝不能先甩♥A²K²Q。同样道理,在对方♦A出来后,庄家的♦AKJ²大了,也不要甩牌。把这两门大副牌都作为进手张来使用,全力进行吊将。这样做,只需要将吃♣牌一门,大大减少了将吃对将牌的消耗,终于把对方将牌肃清,实现保底目的。

4. 对子多的将牌

有时自己的将牌虽不算很长和很强,但对子很多。这就是特点,有特点的牌是比较好打的。我们就利用将牌的对子来保底。

牌例：打 J，庄家反 $\spadesuit J^2$

庄家的牌：

将牌：小王、 $\spadesuit J^2$ 、 $\clubsuit J$ ， $\spadesuit : A^2 K 10 9^2 5^2 \times$

$\heartsuit : K Q^2 8^2 \times \times \times$

$\diamondsuit : A 10 \times \times \times \times$

$\clubsuit : 10 \times \times \times^2 \times$

做庄思路：

将牌虽不算很强和很长，但将牌上对子多，保底没有问题，所以底牌敢于扣分

底牌扣： $\clubsuit : 10 \times \times \times$ （只留 $\times^2$ ）

$\diamondsuit : 10 \times \times \times$ （无法扣断，留下 $A \times$ 两张）

出牌过程：

①首引 $\clubsuit \times^2$ ，下家大对上手。

②下家接出 $\clubsuit A$ （对方这样出牌，是为了防止庄家还有第二对）庄家 $\spadesuit 10$ 将吃。

③庄家出 $\diamondsuit A$ （观察对家信号，知对家有 A ）。

④庄家接出 $\diamondsuit \times$ ，对家 $\diamondsuit A$ 上手。

⑤对家出 $\clubsuit A$ ，庄家垫 $\heartsuit K$ 。

⑥对家再出 $\clubsuit \times$ ，庄家 $\spadesuit K$ 将吃。

⑦庄家出 $\heartsuit Q^2$ ，没有 $\heartsuit A^2$ 跟出。

⑧庄家接出 $\heartsuit 8^2$ ，三家无对。

⑨庄家又出 $\heartsuit \times$ ，下家出 $\heartsuit A$ ，碰死上家 $\heartsuit A$ 。

⑩下家又出 $\heartsuit \times$ ，上家将吃进手。

⑪上家出 $\diamondsuit K$ ，庄家 $\spadesuit \times$ 将吃。

⑫庄家 $\spadesuit A^2$ 吊将，观察跟牌情况，知手中将牌对子已大。

⑬庄家 $\clubsuit J$ 吊将，上家大王进手。

⑭上家出 $\clubsuit \times$ ，庄家垫 $\heartsuit \times$ ，下家 $\clubsuit K$ 进手。

⑮下家出♥×,庄家小王将吃。

⑯庄家手上将牌♠J²、9²、5²,全大,保底成功。

二、用副牌保底

在很多情况下,庄家的将牌并不太好,但是有一门副牌很好,只要策划得当,完全可以用副牌来保底,在扣底牌时,就要服从这一战略的需要,该断门就断门,该扣分就扣分,不必惧怕。

牌例 1:打 2,下家亮♣2

庄家的牌:

将牌:小王、♠2、♥2, ♣:KQ9765

♠:KQ10843

♥:AKQ²J10965²4²

♦:AKJ1063

做庄思路:

这副牌将牌虽然不多,但有一门好副牌♥可为我用,所以大胆扣♠:KQ10843,♦63。

指导思想:♥牌不动,以吊将为过渡,设法解决♦副牌。仍以吊将为掩护,最后出其不意甩♥牌保底。

出牌过程:

①首引♣6吊将,对家下2,上家小王进手。

②上家出♥A,庄家放♥9,(此为欢迎信号)。

③上家又出♠A,庄家♣K将吃。

④庄家♣7吊将,对家下2,上家大王进手。

⑤上家出♦×,庄家出♦J,下家♦A进手。

⑥下家出♦×,庄家♦K进手。

⑦庄家♣9吊将,对家♣2进手。

- ⑧对家出♥K(因知庄家有♥A),庄家垫♥10。
- ⑨对家出♠A,庄家垫♦10。
- ⑩对家出♠×,庄家♣5将吃。
- ⑪庄家甩♥AK,三家♥牌全被打断。
- ⑫庄家♥2吊将,下家♣2进手。
- ⑬下家出♦×,庄家出♦A进手。
- ⑭庄家♠2吊将,三家不管。
- ⑮庄家♣Q吊将(此为脱手张),下家2进手。
- ⑯下家出♠×²,庄家垫♥J6(如果此时下家甩了三张♠牌,庄家可再多垫一张♥Q)。
- ⑰下家又出♦×,庄家小王将吃。
- ⑱庄家甩♥Q²5²4²。
- 成功保底。

牌例 2:打 10,庄家亮♣10,上家反♠10²

庄家的牌:

将牌:小王²、♣10, ♠:A××××××
 ♥:Q96²5
 ♦:KJ×××
 ♣:AK²Q9²8²××4²××

做庄思路:

这手牌,其实底牌也可以一分不扣,留一个♥5,一个♦K,任其跑分得了。但庄家考虑到,将牌上拿的10太少,将牌估计会跑较多的分,如果再失去♥和♦分,很容易导致下台,况且庄家将牌有一对小王,又有一手♣好副牌,保底应无太大问题,故底牌扣了:

♥:Q95(只留下♥6²)
 ♦:KJ×××

出牌过程：

①首引♥6²，下家出大对上手，幸运的是上家也有对，故未跑分。

②下家接出♥A(是为防止庄家还有♥第二对)，庄家小将吃(未用10将吃，因庄家将牌大牌太少，要多保留一张大牌做进手)。

③庄家小吊将牌，对家下大王。

④对家出♦×²，庄家为保持♣牌长度，未垫♣牌，而垫掉了两张小将牌。

⑤对家见庄家已垫将牌，于是又改吊将牌，庄家放♠A，下家10吃进。

⑥下家又出♦牌，庄家小牌将吃。

此时庄家的牌剩下：将牌：小王²、♣10，♣：AK²Q9²8²××4²××。

将牌多出一张10，只有设法把♣10将吃出去，才正好够手。

⑦于是庄家打♣K²。

⑧再接出♣A4²，♣牌全部打断。

⑨庄家再出♣×，因三家全断，故下家垫牌，对家用10将吃，上家未能超将吃。

⑩对家出♥×，庄家♣10将吃。

⑪庄家吊小王²。

⑫庄家甩♣9²8²×××。

安全保底。

这个牌例给我们的启示是，不要忽视副牌的强大威力，在你拿到一手畸形牌时，有时用副牌保底比用将牌保底更有效。上述牌例的第4手，庄家为什么不垫♣小牌而垫小将牌呢？

这是因为♣牌套越长威力越大,而将牌大牌太少,一吊将就跑分,小将牌反而成了累赘了,所以庄家垫小将牌而保留♣牌是明智的选择。

三、防止对方双抠

庄家在采用将牌保底时,有时会因为最后几张牌处理不当,给了对方双抠的机会。在采用副牌保底时,这种情况反而不多见,这是因为用副牌保底,大家的手上当时都还有很多牌,不会引起特别的注意,庄家就一把牌全甩了,减少了对方双抠的机会。我们试着介绍一些如何处理好最后几张牌,防止对方双抠的方法。

1. 何时肃清将牌

当手上的副牌只剩下一手小牌时(或一个输张时),是肃清将牌的最佳时机。

在庄家要用将牌保底时,对方的将牌是必须肃清的,把握肃清将牌的时机很关键,不一定要等到庄家“全把主”时,或等到庄家的副牌已全部做大时,才肃清将牌。因为有时对方有一家已经断门了,你再出这门副牌,对方会一家将吃,一家垫分。可能会因为这一张牌而失去打小光的机会,或者失去继续坐庄的机会。在庄家手上仅剩一手小牌时,已经可以肃清将牌了。为什么说是“一手”而不说是“一张”呢?因为“一手”并不一定是一张牌,可能是“一对”,也可能是“一甩”等。说小副牌只能有一手,是指脱手的次数(即你出的牌被对方管住的次数),只能有一次。例如: $\times$ (一个小单张), $\times^2$ (一小对),都属于只剩下一手小牌。再如: $A\times$,或 $A^2\times$ 等,也属于只剩一手小牌(因 A 或 A^2 是大牌,再出 $\times$,就不大了)。

但是,如 $\times\times$ (两个小单张)就是两手小牌了。再如,有两

门牌各一个小单张,也是有两手小牌。

要记住:在手上只剩下一手小牌时,就可以肃清将牌了。

2. 肃清将牌后如何出牌

在肃清将牌后,又怎么出牌呢?这才是最关键的地方。

在你还剩下几张将牌和一手小牌时,此时你应该继续吊将牌,直到手上只剩下一张将牌。这时才把那“一手小牌”打出去,靠手中的一张将牌保底,切不可在手中还有多张将牌时,就先把那“一手小牌”打出去。我们用实例讲,可能更清楚些。

例如:你手上剩下大小王和一张小牌,这时应先用小王吊一张将,再出那张小牌。切不可手上留着大小王,而先出那张小牌。因为对方在管住你的小牌后,很可能会打出一对来,正好双抠。

又如:你手上剩下3张将牌和一张小牌。你如果先出了一张小牌,对方管住你的小牌后,可能甩出 $\times \times^2$ 三张,照样双抠。

所以,你必须继续吊将,逼对方垫牌,直到只剩下一张将牌时,再把那张小牌打出去,才能万无一失的保底。

例如:在你吊到手上剩2张将牌和一张小牌时,对方可能留下 AK^2

这时你再吊一张将,对方只能垫A,而留下 K^2 ,此时你再出小牌,对方只能拆开对K上手,对方剩了一张K,而你手中还有一张将牌,稳保底。

提醒:在你手上剩下的副牌小牌不只一张时,如果你留的副牌,对方两家都已断门,此时你可提前肃清将牌。然后再出小副牌,此时大副牌在你对家手中,对方并没有上手机会。

3. 当手中有一手小牌和一对将牌时如何出牌

当你手中还有一手小牌,而所留的将牌还有一对时,你应该在倒数第三圈或倒数第四圈时,再出那手小牌,切不可在倒数第四圈以前出那手小牌。

举例来说明:

在倒数第五圈时,你手上剩有大小王和将牌 $\times^2$,另有一张小牌。

而此时对方手中可能会保留 $\times^2 \times^2$ 两对和一张管住你手中小牌的大牌(例如 A)。

当你此时出小牌时,对方正好用大牌上手,又甩出两个对子,实现了双抠,使你手中的大小王和对将牌也喝汤了。

但你在倒数第四圈或第三圈时,再出小牌 $\times$,则不会出现上述情况

在倒数第五圈时,你不出小牌,而是再吊一张将牌,对方只能拆开两个对子中的一对。他不能保留两对而垫另一张大牌,因那是他的进手牌(即使他保留两对也是一样)。这时对方的牌为 $\times \times^2$ 和 A,或是 $\times^2 \times^2$ 两对。此时已是倒数第四圈牌了,你再出你的小牌,对方或是 A 上手,甩 $\times \times^2$,或是拆开一对上手,甩的牌仍是 $\times \times^2$ 。

你手中有大王和将牌一对,已经不害怕了。同样,在倒数第三圈时出小牌,结果也是一样,在倒数第三圈时,你剩将牌 $\times^2$ 和一小张,对方剩 $\times \times^2$,此时你出小牌,对方 $\times$ 上手,甩 $\times^2$,你正好剩将牌一对,同样安全保底。

4. 当手上有一大一小两张将牌和已做好的副牌时如何出牌

当手上副牌已全部做好,手上还有一大一小两张将牌时,应先把副牌甩出去,然后用小将牌吊将,留一张大将牌保底。

切不可先用小将牌吊将,寄希望下一圈大将牌上手,最后再把副牌全部甩出去。对方会在你小将牌吊将时上手,他或者甩牌,逼你不得不垫掉一手好副牌;或者他会用将牌吊一对(在你碰到高明的牌手时,他很可能会这样),打掉你的大王,连底(牌)带面(台面上的牌)尽收囊中。

在你的副牌已全部做好,你手上有大小王两张将牌,即使对方也有大小王时,出牌方法同上述一样,先甩牌,然后出小王,留大王,对方也奈何你不得。

5. 如何出最后几张牌

在手上只剩下几张牌时,要根据不同情况,采用不同的出牌方法。

(1) 当剩下一小时

在你清楚地知道手中这一对不大时(例如对方反的一对主叫品牌还留在手中),此时抠底已成定局,你就拆开对子打单张,宁让对方单抠,也不能让对方双抠。

(2) 手上剩下一个大王和两个小牌时

在明显的存在双抠风险时,不可先用小将牌吊将或出小副牌,应先用大王吊将,再出一张小牌,留一个单张让对方单抠,避免对方双抠。

(3) 当你剩下大小王和一张小牌时

当另一个大王已出时,应先出小王,再出那张小牌,留下大王保底。

当另一个大王未出来时,应先大王吊将,看对方是垫大王,还是拆对子。如果对方垫大王,留对子。你就再出那张小牌,留小王保底。如果对方拆对子,留大王。你就再用小王吊将(让对家再跑点分),留小牌,让对方单抠,以减少损失。

(4)当你剩下大王和一小对时

如果另一个大王已出,你应先出一对,留大王保底。

如果另一个大王未出,你应先用大王吊将,看对方是拆对子还是垫大王留对子。

如果对方拆对子留大王,你就甩出一对。

如果对方垫大王留对子,你(在已知你的对子不大时)就拆开对子出单张。让对方单抠或寄希望你对家有一单张大牌替你保底。

发生这些情况,都是在出牌过程中发生意想不到的情况,使计划不能按原先设想的那样进行,这时只能面对现实,宁让对方单抠,不能让对方双抠,把损失降到最低程度。

(5)当你和对方都有大、小王和“全把主”时

有时会碰到这种情况,你和对方都已“全把主”,都有大、小王,但都没了对子。最后能否保底,尚不得而知。对这种情况应提前有所准备,做到未雨绸缪。事先应保留大王、小王、主叫品牌甚至副叫品牌。在最后四张牌(或三张牌)上手,依副叫品牌、主叫品牌、小王的顺序吊将,可确保你的大王保底。

如果你没有保留第三张大牌(要求至少要有第三张大牌),则容易在倒数第三圈被对方抢得发牌权,这样对方会先小王吊将,留大王在你前面而抠底。

第五节 庄家如何打无主牌

一般而言,庄家并不惧怕打无主牌,因庄家有8张底牌,容易造成长套牌,而长套牌是打无主牌的法宝,套越长,威力越大。下面逐一介绍一些打无主牌的技巧。

一、无需保底时的打法

底牌没有扣分,不需要保底,打起来会相对轻松一些。只要在台面上把尽量多的分跑掉或吃掉就行了。

庄家一般会有一门长套牌和一门次长套牌,出牌的原则是:先出长套牌,再出次长套牌。为什么?因为在你的长套牌把三方打断,又甩出你的长套牌时,会迫使对方垫牌,对方在垫牌时不可避免地会垫掉一些你次长套牌的那门花色的牌张,这样就使你再打次长套牌时,就容易打大了。如果不是按照这样的出牌顺序,而是反过来,先出次长套牌,对方手上会留大牌,你再打长套牌来迫使对方垫牌时,对方绝不会把已经做大了的大牌垫掉,而是会垫掉另外一些无用的牌张。这个出牌的顺序一定要掌握好。

二、需要保底时的打法

有时在底牌扣有分,需要保底,保底方法不外是将牌保底和副牌保底两种。

1. 将牌保底

如果是庄家自己反的无主,庄家常将牌较强,可以用将牌来保底。对副牌的处理,其出牌方法和出牌顺序同无需保底时的打法相同,不再重述。

2. 副牌保底

如果庄家的将牌不强,需用副牌来保底时,则出牌顺序正好和无需保底的打法相反。

首先应解决手上的零星副牌,手中的零星副牌出完后,因手上还有将牌,暂时还可以控制该门花色。

然后再处理手中的次长套副牌。等这门副牌也解决后,

伺机上手,出击长套副牌,最后靠甩长套副牌保底。

提醒:以上说的是一般原则。是在你的长套副牌中有大牌(如有 AK,或 AK^2 ,或 A^2K 等)时的出牌顺序。

但当你的长套副牌中无大牌而只有长度时,则出牌顺序要略加改变。举例来说明,假如你的长套牌为 $KQ9^26^25^242^2$,像这种情况,不可等到最后才打这门牌。因为如果别人的 AK 等大牌先打出来,不仅会把 K、10 拣走,还会拆开你的对子。

像这种情况应先打 6^25^2 ,再打 9^2 ,把三家全部打断(分自然也全部打下来了)。这时你手上还剩下 $KQ42^2$,此时就不要再接着甩这门牌了。而是要等到你手中的其他副牌解决后,最后才甩这门牌,否则对方会把无用牌全垫掉,你的底肯定保不住了。

3. 如果遇到平均牌型

有时会碰到各门牌长度都差不多,没有特别长的长套牌。但在各门牌中都有大牌。遇到这类牌型,出牌方法是:先吊将牌。以后凡是上手就吊将牌,尽量缩短对方的将牌长度(因是无主牌,对方的将牌不会很长),以便最后用副牌保底。

在出副牌时,不主动出大牌。在别人出牌时,一般放小牌,不见分绝不下大牌。最后你能甩 2~3 张牌时,对方将牌的长度一般就不够了。

三、在打 10 或打 K 时反无主的打法

在打 10 或打 K 时,哪一方能反无主,无疑是幸运的。庄家此时如何处理将牌,是要动脑筋的。我们分几种不同的情况,分别来叙述出牌方法。

1. 庄家反无主,有一大王或小王

庄家自己大王反无主,同时还有一个小王;或庄家自己小王反无主,同时还有一个大王。这种情况比较好处理。庄家的将牌有绝对的优势,所以应先肃清将牌,以免节外生枝。

2. 庄家大王反无主,无小王

这种情况,一般不应先动将牌。因庄家自己只有两张大将牌,如果用一对大王吊将,无法把对方的小王吊出的话,自己手中的 10 或 K 就难以成活了。应该先出副牌,争取让你对家上手。如果对家有小王,先帮你吊一圈将,你再次上手后,可用大王吊将,基本可把将牌全部肃清。如果对家没有用小王吊将,说明两个小王都在对方手中。庄家就不宜去先吊将牌(对方也不敢轻易吊将),庄家应找机会把手中的 10(或 K)将吃出去。

3. 庄家小王反无主,无大王

对这种牌一定要慎重处理。不可先动将牌。而应出副牌,设法让对家上手,并希望对家上手后能用大王吊一圈将牌。果真这样,那就太好了,你再次上手后,立即再用一对小王吊将,基本可肃清将牌。但如果对家上手后,没有用大王吊将,说明两个大王都在对方手中,将牌形势不容乐观,最好找机会把手中的 10(或 K)将吃出去或垫到对家出的牌里。同时希望两个大王不要在对方一家手里,否则你的将牌就难以成活了。

4. 对家大王反无主,庄家有小王

先用小王吊将,再用 10(或 K)吊将,既肃清了将牌,又把出牌权交给了对家。

庄家如无小王,直接用 10(或 K)吊将,让对家上手出牌。

5. 对家小王反无主, 庄家有大王

如果庄家有一对大王, 则很简单, 直接用 10(或 K)吊将, 让对家出牌, 将牌也可全部肃清。

如果庄家有一个大王, 则先用大王吊将。接着不可再吊将(因另外一个大王位置不明), 而是改出副牌, 设法找出对家的进手张(此时信号显得非常重要), 交给对家, 对家上手后可用一对小王吊将。

如果庄家没有大王, 则先出副牌, 争取把手中的 10(或 K)将吃出去或垫到对家出的牌里去。

6. 对方大王反无主

如果庄家没有小王或只有一个小王, 都不可先吊将牌, 而应先出副牌, 争取把手中的 10(或 K)能将吃出去。

如果庄家手中有一对小王, 则不可先出副牌, 而要先用一个 10(或 K)吊将, 逼对方把一对大王拆开, 以后庄家再进手时, 用一对小王吊将。

如果庄家先出副牌, 一旦对方进手, 会用一对大王吊将, 那时将牌将厄运难逃了。

7. 对方一对小王反无主

如果庄家有一对大王, 则是天赐良机, 先用一对大王吊将, 再用 10(或 K)吊将, 会把对方将牌吃得一个不剩。

如果庄家只有一个大王, 或者没有大王, 则应先出副牌, 争取让对家上手。对家上手后, 有大王会用大王吊将, 无大王则会打副牌, 庄家可垫 10(或 K)或者用 10(或 K)将吃。

如果庄家有一个大王和一对 10(或一对 K), 则先用大王吊将, 诱使对方拆开小王对而垫小王(有人会不舍得垫 10 或 K 而垫小王), 庄家见到对方垫小王, 则用 10^2 (或 K^2)吊将, 则对方欲哭无泪, 后悔不迭。如果对方比较精明, 不拆开小王,

则改出副牌,争取让对家上手,对家上手后,或用大王吊将(对家有大王时),或出副牌(对家无大王时),让你的 10(或 K)将吃或垫掉。

牌例:打 10,庄家亮♥10,对方大王反无主

庄家的牌:

将牌:小王,♠10²,♥10

♠:K×²×××

♥:AKJ²9²8754²2

♦:A²Q×²××

♣:A×××

打无主牌,一般可不扣分,免得增加保底的压力。但有时则必须扣分,否则肯定下台。像这副牌打 10,对方大王反无主(可能还有小王),你手上的 10 没地方跑,留在手上也是下台,不如扣到底牌去,靠♥好副牌来保底,以求险中取胜。

做庄思路:

这副牌只要对方上手,就会吊将,很可能靠将牌分已拣够 80 分了。所以必须有一个特殊的处理方法。这手牌中♥牌相当好,其他副牌也都有进手。可以考虑把♠10²和♥10扣到底牌,破釜沉舟,靠♥副牌来求得一条生路。于是底牌扣:♠10²,♥10,既然已扣分了,就不怕再多扣 10 分,把♠K 和 3 张小♠也一起扣下去,再加一张♦×

手上留牌为:

将牌:小王

♠:×²

♥:AKJ²9²8754²2

♦:A²Q×²×

♣:A×××

为什么不扣一张♣×,而扣一张♦×呢?因♣牌太短,为保证♣A能大出来,做一个进手,需多留几个保护张,避免对方打♣A再出一对,把手上的♣A打掉。对方进手后,必会清将,副牌的进手张就显得十分重要。

出牌过程:

①先出♠×²。意图是如果♠×²能闯过去,接着就用小王吊将,如果闯不过去,对方大出来后,为防止庄家还有第二对,很可能会再出♠A,庄家可用小王将吃。

②实战是对方上手后,立即吊将,一对大王、一个小王和一个10,将牌全部肃清,共得5个10和两个K(对方的同伴加了两个K),一把就得了70分。庄家垫:小王、♦Q×和♥×。没有垫♣小牌。因3个♣×牌是♣A的保护张,如果垫一张♣×,对方再出♣A和♣×²,会把庄家的♣A打掉,♣牌也被击穿了。

此时庄家手上牌剩下:

♥:AKJ²9²8754²

♦:A²×²

♣:A×××

此后,不论对方如何出牌,庄家均有应策:

①对方如出♦单张,庄家拆开♦小对。

②对方如出♦×²,庄家放♦×²(出♦小对,留♦A²做进手)。

③对方如出♥单张,庄家放小♥,让过去。

④对方如出♥×²,庄家出J²管住,再出♥×交出去。

⑤对方如出♣单张,庄家放♣×。

⑥对方如出♣×²,庄家垫♣××

因为对方的同伴已经出来了副牌两个K,所以副牌放小

并不担心跑分。

按照这样的思路,我努力把牌凑够手,最后我♦A上手,接着出♣A,再出♦A,然后出♥AK9²,最后甩♥牌保底,对方共拣 70 分。

第四章 对家如何协助庄家出牌

第一节 出 牌

对家出牌的方法不同于庄家。对家主要起辅助做庄的作用,要辅助庄家做好庄,出好牌。对家出牌的原则就是处处为庄家着想。

一、在庄家先期吊将时

庄家起手就吊将,不等于庄家没有好副牌。他是希望对家能上手,帮助拉牌。更多的时候是希望对家能把庄家想要的 A 先打出来。所以,看到庄家吊将牌,不论下家加不加分,对家都要尽量下大将牌,一个原因是抢发牌权,另一个原因则是顶上家的大将牌。把对方的大将牌顶下来,有助于庄家保底。

有的人往往认为自己没有 A 或没有其他好副牌可出,因而不愿意下大将牌,这是不对的。这时你可以出一个比较大的将牌,例如你有大王,可出副叫品牌,主叫品牌或小王,这样可以顶下上家的大将牌。对庄家保底是很有帮助的。

如果你上手了,由你出牌总比让对方出牌要好,你即使一张副牌也拉不了,至少也可以帮庄家飞一张牌吧。

二、有 A 要打欢迎信号

当庄家打出某门副牌的 A 时,如果对家有这门的 A,要明确地打出欢迎信号。特别是对庄家出的第一个副牌 A(这是一个约定,一般庄家出的第一个 A 为断门),有分也不必加,先把信号打出来(你手上的这门牌的分可以交庄家将吃)。这样,以后无论谁再出这门花色,庄家均可以垫牌而不必将吃了。例如:庄家首出 ♠A,对家有 ♠A109 等,也不必加 10,而出 ♠9。

三、有多个 A 时,先出庄家所留那门副牌的 A

要先出庄家所留副牌那门花色的 A,或者说先出庄家未断门的花色 A。为什么要这样出?这是为了充分利用双方各自的牌力资源。因为庄家既然留了这门副牌,很可能是 AK 结构,你先出这门牌的 A,庄家可以垫一个小牌,而很放心地保留 AK,而你如果先出其他门的 A,庄家很可能会认为你没有他所留副牌的 A,而把 K 垫掉。这样就等于是垫掉了一张大牌,减少了一轮控制,造成了资源浪费。

例如:庄家的副牌可能是 ♥AK9²××。庄家先出的是 ♦A。对家手上又有 ♦A 又有 ♥A 时,上手后应先出庄家副牌 ♥的 A,再出 ♦A。因为你先出 ♥A,庄家必会垫 ♥×,而保留 ♥AK9²×,你再出 ♦A 时,庄家可以灵活垫其他不必要的牌。例如 ♥×。但你先出 ♦A 时,容易使庄家误以为你没有 ♥A,而把 ♥K 垫掉,而你再出 ♥A 时,庄家虽可以再垫一张 ♥×,但 ♥K 这个大牌被扔掉了,手上少了一张大♥,而多了一张小♥。对家按前一种出牌顺序出牌,庄家保留 ♥AK 和 ♥9²,可以说 ♥牌全大了,而按后一种出牌顺序,庄家剩了 ♥A9²×,

多了一张小牌,要跑分了。

四、AK×××的结构

对家应先出 A,注意观察庄家有无欢迎信号,如有则再出 K,接着再出小牌交给庄家。如庄家无欢迎信号,则改出其他牌交给庄家。

五、AK×²××的结构

先出 A,看庄家有无这门牌及有无欢迎信号,有欢迎信号,再打 K,然后再出×交给庄家。暂不要先打对子,即使这个对子是大的。让庄家先把 AK 打出。如庄家有对,接着庄家自然会打对又交给了你。如庄家无对,则你下次上手时,再打对也不迟。

如庄家有这门牌但无欢迎信号,则应打对出去(因单张大牌在对方手里)。

如果庄家断这门牌,在你保证手中的对是大的时,才可先打对,再出 10(或 K)等分牌给庄家将吃。如不能保证手中的对是大的,则先不打对,而出单张分牌给庄家将吃。等你这门的分让庄家将吃完了,并且保证你的对子是大的(至少外面没有分的对比你的对大时)才打对。否则,容易给庄家造成被动。例如,在 10 或 K 都没有露面的情况下,你打出一对 9²,庄家是垫牌呢还是将吃呢?垫牌吧,可能会跑掉 K² 或 10²,将吃吧,又会平白的浪费庄家一对将牌。对家出牌一定要避免给庄家添不必要的麻烦。

六、KQ××的结构

对家无 A 可出,但如果有 KQ 结构的副牌,可以出 Q。

庄家如果留有这门副牌,多数情况下会有 AK,此时如果上家不下 A,庄家可放 5 分或放一张小牌飞过去。也等于替庄家多拉了一张小牌。接着再出该门小牌,帮庄家飞 K。如果上家不下 A,庄家放 K,万一未飞过去,逼出了下家的 A,那你手上的 K 也大了,亦不吃亏。

七、 $AQ^2 \times \times$ 的结构

庄家出了一对,对家的大对(如 Q^2)上手后,不应立即打 A,要考虑到庄家可能会有第二对。你现在出 A,容易把庄家的第二对打开。此时应先出其他花色的大副牌,找到庄家的断门后,先交给庄家出牌(如找不到庄家的进手牌,就吊将交给庄家)。庄家上手后,如果没有打出第二对,说明庄家只留了一对,你下次上手后再出 A。

八、 $A \times^2 \times \times^2$ 或 $A \times^2 \times \times$ 的结构

对于这种牌型,对家应先出 A,观察庄家的跟牌情况。如庄家既未加分,又未出欢迎信号,说明庄家手中没有该门牌的 A。你可接着出 $\times^2$ 。因为 A 在对方手里,出单张等于给对方帮忙。出对子是希望庄家能有 K^2 ,或者可帮庄家跑两个小牌。

如果庄家有欢迎信号,则不出对,改出单张给庄家,使庄家的 AK 出来后,再上手时才可出对。

如果庄家断这一门,你应看手中的对子是否是大对,是大的,就先出大对,再出单张给庄家。如不能保证对子是大的,则出单张给庄家将吃。直到你手中的对子大了(或已没有 10、K 等分的对子比你的对子大了),才可以出对。这样出牌是为了保存庄家的将牌实力,避免浪费庄家的将牌对子。

九、 $\times^2$ 或 $\times \times$ 双张

对家的这门牌只有双张,那非常好。上手即打一对,如果是两个单张,先打大的单张,再出(或垫)小的单张,庄家可知你为双张,且已断门。

十、 $\times^2 \times$ 或 $\times \times \times$ 三张

对家没有副牌可拉,但有一个三张的短套,可先把这门打断,以后帮庄家将吃。虽然是迟到的帮助,但毕竟可以帮庄家跑几张副牌。如果你手中是一对带一个单张($\times^2 \times$),先打 $\times^2$,然后再打单张(如果庄家的对子大过你,庄家亦会再打单张出来把你打断,双方配合的默契就体现在这里)。

如果是三个单张,应先打一个单张,庄家见你打小单张,心领神会,知道你这门是短套,A上手后,随即打一对出来,把你打断。三个单张时的出牌顺序是:先打一个小单张,然后按先大后小的顺序垫牌,庄家可知你是三张,且已断门,以后可帮庄家将吃。

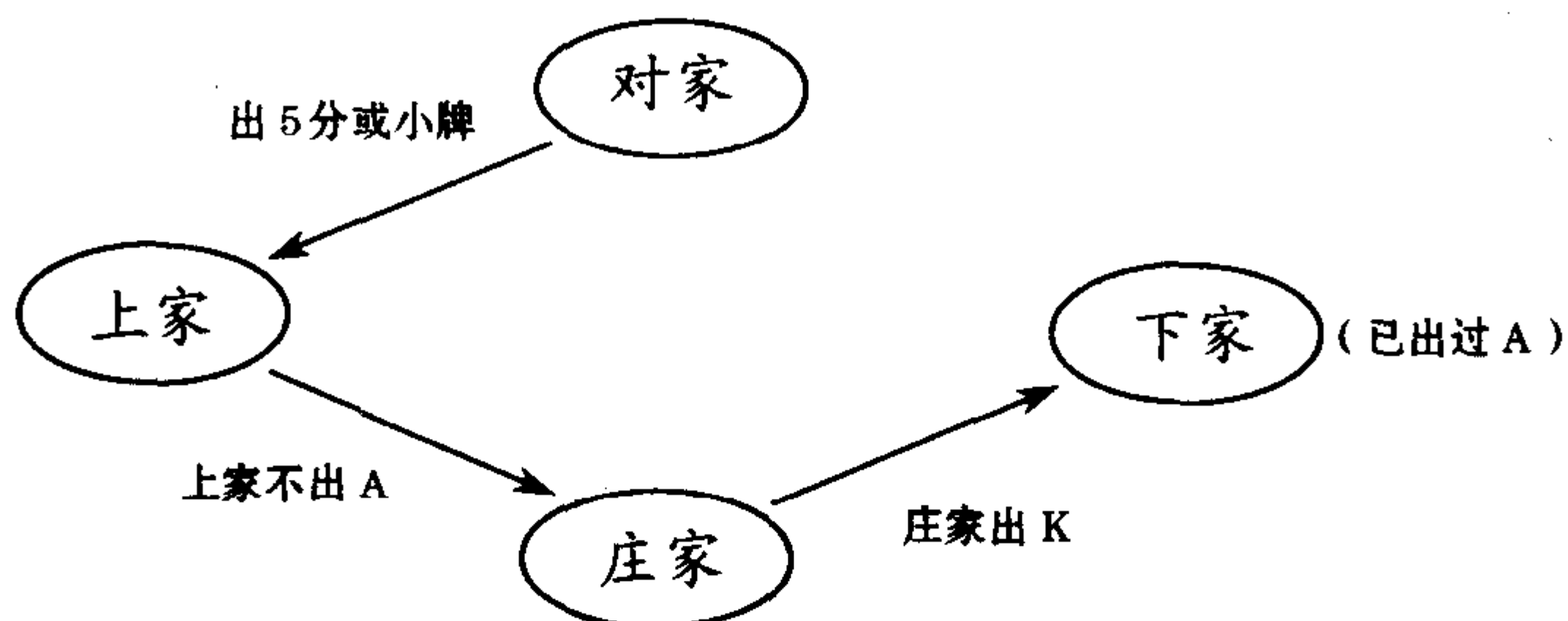
十一、帮助庄家飞牌

双升中的飞牌,是借用打桥牌的技巧,属于高级技巧,也是较难掌握的技巧之一。我们向大家介绍几种常用的飞牌方法。

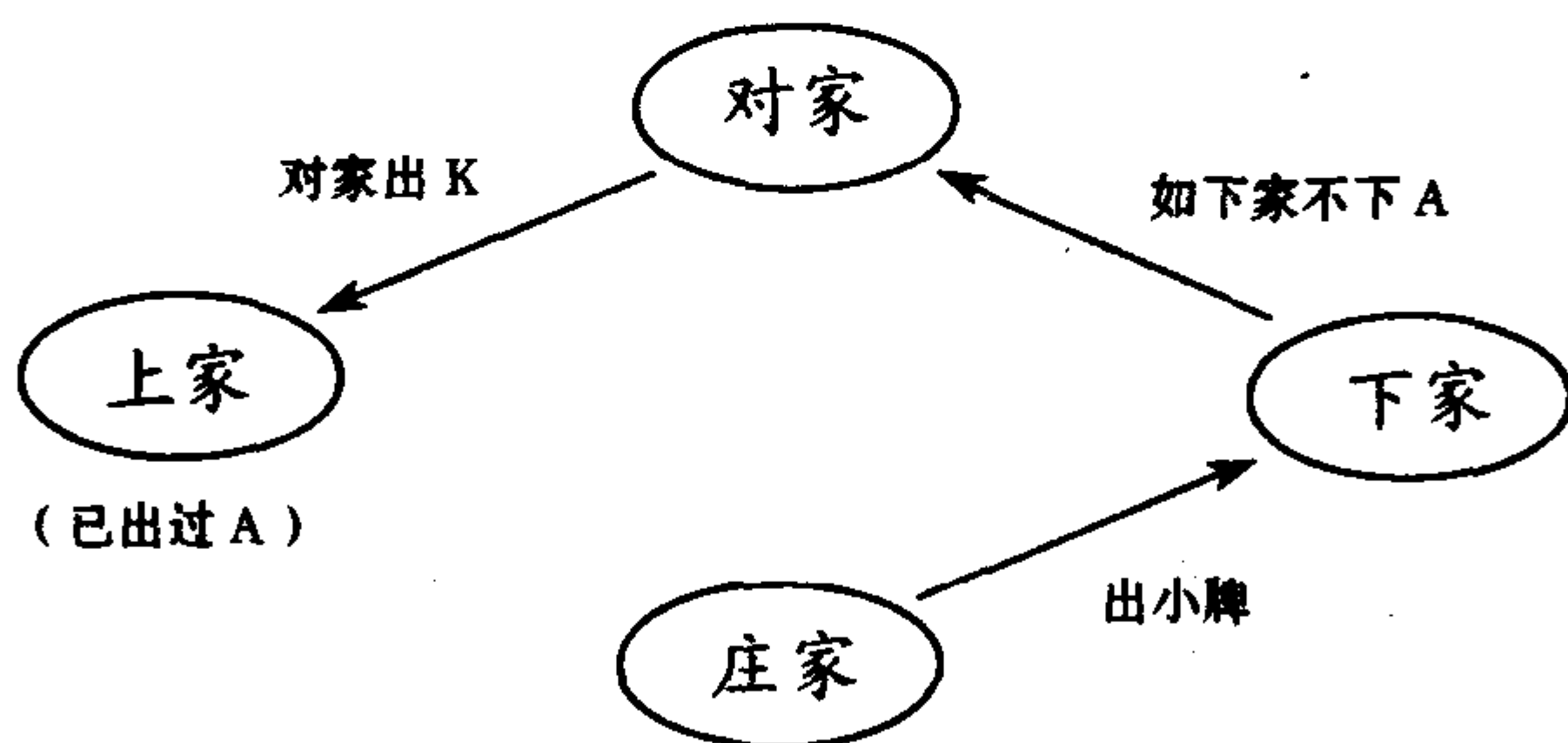
1. 当下家已出过 A 时

当下家已出过某门牌的 A,而庄家又有该门牌时,对家应出该门牌的 5 分(如没有 5 分,则出小牌)。这样出牌是基于这样的判断:庄家既然留了这门牌,那手中一般应有 AK,或者至少有一个 A 或一个 K。当你出 5 分或者小牌时,只要上

家不下 A, 庄家就可以出 K (因下家 A 已出), 上家即使下 A 也无所谓, 庄家放小, 下次庄家的 K 就大了。(见下图)

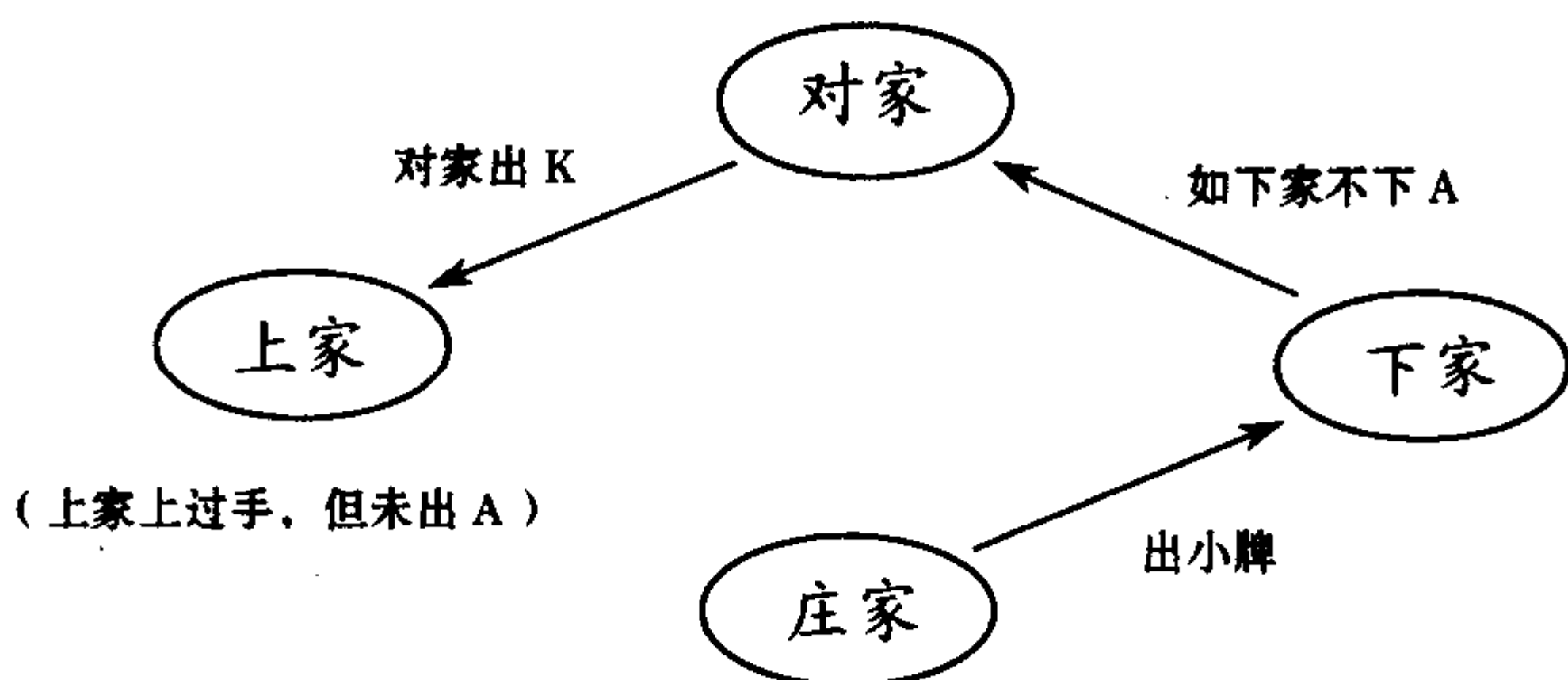


上述方法, 庄家也可以使用, 在上家已经出过 A 时, 由庄家上手出小牌, 由对家来飞 K。即当上家已出过 A 时, 由庄家领出小牌, 让对家飞 K。只要下家不下 A, 对家就出 K; 如下家下 A, 则对家放小, 下次对家的 K 就大了。(见下图)



2. 当对方某一家已上过手, 但没有出 A 时

对方某一家已经上过手, 但没有出某一门的 A, 则可能是其没有这一门的 A。可以对其进行飞牌。特别是对于上家, 更为有效, 因上家一般不隐藏 A。对家也是这样, 对家是有 A 必出的, 因他要为庄家拉牌。但对下家就不一定了, 下家的 A 一般会隐而不发, 而看死庄家的 K。(见下图)



由庄家领出小牌,只要下家不下 A,对家就出 K(因上家已上过手,但未出 A,由此判断上家没有该门的 A)。

3. 当下家的 K 已出过时

对家如果有 QJ,可以先出 Q,再出 J,庄家都可以溜小牌(因下家 K 已出过)。

如果对家没有 Q 或 J,可以出该门小牌,由庄家出 Q 或 J,也可以不跑分。

飞牌对庄家和对家来说,是可以互相配合的。既可以从对家出牌由庄家飞牌,也可从庄家出牌由对家飞牌。这一点对上家和下家来说也是一样。上家和下家同样可以对庄家和下家进行飞牌。总之,只要多加运用,就能逐渐掌握。

十二、没有 A 也可以帮庄家拉副牌

常听到有的牌友说:“一个 A 也没有,怎么帮庄家拉牌呀?”只要开动脑子,总是会找到办法的,下面介绍几种方法。

1. 当手中有 KQ 时

无 A,但手中有 KQJ,可以出 Q 帮庄家拉牌。如果庄家手中也有 K,那 QJ 就是极好的牌张。在对家出 Q 时,只要上家不出 A 管你的 Q,庄家就可放小 5 分溜过去。理由有二:一是如庄家有这门的 K,自然可以放心的溜一张小牌或溜 5

分。二是即使庄家无该门的 K,也可以溜一张小牌。因为庄家知道你有一个 K,另一个 K 在上家手里的概率有 50%,就赌这 50%吧。同样道理,在庄家是断门时,对家也可以出 Q 或 J(都是在握有 K 的情况下),庄家同样可以溜其他副牌。

2. 在打 K 时

对家手中有 QJ 时,出 Q 或 J,都是帮庄家拉副牌的好牌张。只要上家不下 A 来管,庄家就可以放心的溜小牌(因打 K,你的 Q、J 已管住了 10,下家即使有 10 也加不进去)。

如果上家下 A 了,庄家可以选择将吃或垫牌,下一次你的 J 又可以出来了。

3. 当打 K,你手中没有 Q 或 J 时

在打 K 时,你手中没有 Q 或 J,怎么办?

也没有关系,你照样可以帮庄家飞牌。你可以出庄家留的那门副牌的一张小牌,如果上家不下 A,庄家可以出 J。你再次上手后,再出该门小牌,庄家可以再出 Q。

4. 在打 10 时

打 10 时,如果你手中有某门的 K,就可出该门的小牌(最好是能管住 5 分的牌)。庄家如也有该门的 K,可以放心的出小牌,以后你可以继续再出这门的小牌,直到逼出对方的 A。

在你出小牌时,如果庄家没有另一个 K,他仍可以放小牌。因为另一个 K 在上家和下家手中的概率各有 50%,仍有一半的机会可以溜过去。如果 K 在下家,让他拣了算了,这毕竟是在无牌可拉的情况下寻找的一种溜副牌的方法,能有一半的成功率也不错了。

第二节 最不妥的出牌

一、不要先打庄家所留副牌的对子

因为庄家所留的副牌很可能是 AK 加对子的结构,你先打对子,对庄家不利,容易把对方打断,使庄家的 K 不易成活。

正确的出法是:应由庄家先把 AK 打出,如果庄家有对子,自然会再打对子。如果庄家没有对子,你下次上手后再打对子。庄家可垫小牌。

二、对庄家的断门副牌,不要先打管不住分的对子

例如:你手中无 K,不要打 Q^2 或 J^2 。

你手中无 K 无 10(或有 K 无 10,或有 10 无 K),不要打 9^2 或 8^2 等。

因为这些对子,看起来很大,但仍有可能 K^2 或 10^2 就在下家手中,使庄家陷于垫牌或将吃的两难境地。

正确的出法,应出单张,让庄家将吃,可以跑庄家将牌的分。直到有 K 或 10 露面后(被吃出或垫出)你才可出对子。

当然,这种规定也不是绝对的,当你和庄家的副牌都很差时,自然也得闯了。

三、当你某门副牌有两个或两个以上的对子时

如果你在这门中没有拿分,那么分牌抱对的可能性是很大的。仍应先出单张,争取庄家把对方的分牌将吃出来后,再打对子比较稳妥。

根据情况,如果没有更好的副牌,也可以先打一对,争取第二对或后面的两对能大出来帮庄家拉牌。

四、有时有好副牌也不能出

有时你的副牌非常之好,当你的副牌出到一定程度时,发现庄家已经开始垫将牌了,此时你纵然还有好副牌(甚至还有姊妹对),也不要再出了。应立即改吊将牌。

因为此时庄家已经“全把主”了,或者是庄家的副牌已全部做好,只剩下吊将了。你再出副牌变成了是帮对方拉副牌,是帮倒忙了。

你对庄家的牌况并不了解,他底牌可能扣有分,他有时可能单靠将牌并不能保底,而要靠副牌保底;或者他已“全把主”了,但并无大将牌,此时急需清将。所以此时你应大头朝外帮庄家吊将。你如果再出副牌,很可能把对方也变成“全把主”,把底都给抠了,这不是帮倒忙吗?

五、有时大牌不能留

当庄家留的副牌正好也是你较长副牌时,庄家出这门牌时,只要看到对方有一方已断门,你应尽快把这门牌的大牌垫出去。因为庄家可能急需打通这门牌,以便以后甩牌。而你在手中握着该门的大牌已毫无用处,你手中的大牌不仅不能为庄家拉牌,反而阻塞了庄家的甩牌通路,所以应尽快地把大牌垫出去,不要循规蹈矩地总是先垫小牌留着大牌,这样出法,把庄家都急死了。

第三节 亮 主

在一般情况下,对家不抢在庄家前面亮主,因为要以庄家为中心,对家是辅助庄家。但在特殊情况下,对家也可以亮牌。

一、对家亮主的原则

①对家的主牌很强很长时,此时对家可以亮主牌。

②有畸形牌时,对家有一门牌奇短,例如绝门、单张或双张等,或者如 $AK^2 \times$ 时,做副牌极佳,做主牌则太短,无法用其长处时,可以抢亮其他一门较长的牌为将牌。

③根据牌况权衡利弊,认为自己亮主更有益于协助庄家做庄时。

牌况千变万化,不能定个死框框。总之,对家根据自己的牌况,认为自己亮主有利时,可以亮主。

二、反客为主法,帮助庄家保底

在对家亮了主牌,而且又定住了的情况下,对家就要尽到替庄家保底的责任。因此时,庄家认为你的将牌很强,会在底牌中适当扣分。这时,如庄家吊将牌,对家不可下大王抢上手出牌,而应留着大王,出个较大的牌,如副叫品牌,比较稳妥,一来可以顶下上家的大王或小王,有利于你替庄家保底;二来如上家不下大、小王,你仍赢得发牌权。

在对副牌的处理上,仍应采取以庄家为主的原则,把副牌处理好。

在对将牌的处理上,应采用以对家为主的原则,庄家不吝

惜大将牌,能吃就吃,能管就管,以保全对家的大将牌,由对家完成保底的任务。

第四节 协助庄家打无主牌

一、在打 10(或打 K)时

1. 如果是庄家一对大王反无主

对家上手后,有小王则用小王吊将,然后再用 10(或 K)吊将,如有一对小王,应拆开小王,分开吊将,在对方还有将牌时,再用 10(或 K)吊将,如对方已无将牌,则改出副牌。

2. 如果是庄家一对小王反无主

对家上手后,如有两个大王就先拆开对大王,分别吊将,再用 10(或 K)吊将,如只有一个大王,就用大王吊将,但不要再接着用 10(或 K)吊将了,因另一个大王位置不明,很可能在对方手中。此时应出你的大副牌,好副牌,找到庄家进手张后,把出牌权交给庄家,由庄家再用一对小王吊将,基本可把 10(或 K)全部肃清。

3. 如果是对方一对小王反无主

上手后,如有一对大王,当然再好不过了,先用对大王吊将,再用 10(或 K)吊将。

如只有一个大王,就用大王吊将,然后不可再吊将了。因另一个大王肯定不在庄家手中(否则一开始,庄家就用大王吊将了),而应出大副牌长副牌,找到庄家断门牌后,让庄家把 10(或 K)将吃出去。

4. 如果是对方一对大王反无主

你有小王也不要吊将,应出副牌,找到庄家的断门牌,帮

助庄家把 10(或 K)将吃出去。

二、一般无主牌时

在打一般无主牌时,对家上手后,一般都不吊将牌,而应打你的大副牌、长副牌,尽可能地帮庄家拉牌。不要舍不得出 A,说不定庄家正盼星星盼月亮般地盼着这个 A 快出来呢。

在你把大副牌打完后,虽已知道了庄家的断门,也不宜出庄家的断门牌,让庄家去将吃,因这不是打 10(或 K),让庄家将吃跑分。无主牌本来将牌就短,尽量不要消耗庄家的将牌。而应出庄家有的那门牌,这也等于是帮庄家在树立长套牌了。

第五章 防守技巧

防守方出牌的一个原则就是怎么出牌让庄家感到难受就怎么出牌,如果出牌让庄家感到舒服,那出牌就有问题了。

第一节 抢先亮主

抢先亮主,对防守方来说是很重要的。俗话说:“三张不亮,吃亏上当”,可能有点玄。但“五张不亮,吃亏上当”是很多人都有体会的。如果某门牌已起了五张(有分则更佳),就要抢先亮牌了。不能让庄家自己亮了个“心里想”,那防守方的日子就不好过了。我们说要抢先亮牌,也不是说不看牌况,抓住就亮。如果你自己的短套牌中你已持有叫品牌,那其他方亮这门牌的概率已大大降低,你可以等一等你的长套牌叫品。防守方抢亮主牌的重要性,在打 10(或打 K)时,更能体现出来。

第二节 防守方上家如何出牌

防守方前期应尽量让上家出牌。

庄家有时一开始就吊将牌。这时庄家的副牌尚未暴露,下家上手出牌,往往对庄家有利。所以除非下家有好副牌(如姊妹对等)否则下家不要上手,应跟一张小牌或放一个分牌,因为后两家总要竭尽全力来争着出牌的。由上家出牌,才能

让庄家感到很难受。上家如何出牌呢？介绍一些常见牌型的出法。

一、 $AK^2 \times \times \times$ 牌型的出法

由于不知道庄家是否断这门牌，所以最好先出一个 A，而不要出 AK^2 ，如果庄家有这门牌，再出 K^2 ，如果庄家没有这门牌，则吊将牌对子后才可出 K^2 ，当上家没有将牌对子时，应通过信号让下家吊将牌对子。

二、 $A \times^2 \times \times^2 \times \times$ 牌型的出法

这种牌型与上一种的不同之处是手上的对子不是分的对子。出牌方法也自然和上述的不同了。不是先出 A，而是先出一个较大的对子。先出 A 如碰上庄家断门，庄家将吃起来很舒服，而出对子庄家想将吃也要用掉一个对子。你再次上手时，再出第二个对子。

如果出第一对后，看到庄家留有这门副牌，接着要出 A，然后再出第二对。这时你的同伴（下家）可能已经断这门牌了，接着再出单张由下家将吃。

三、 $AK \times \times^2 \times$ 牌型的出法

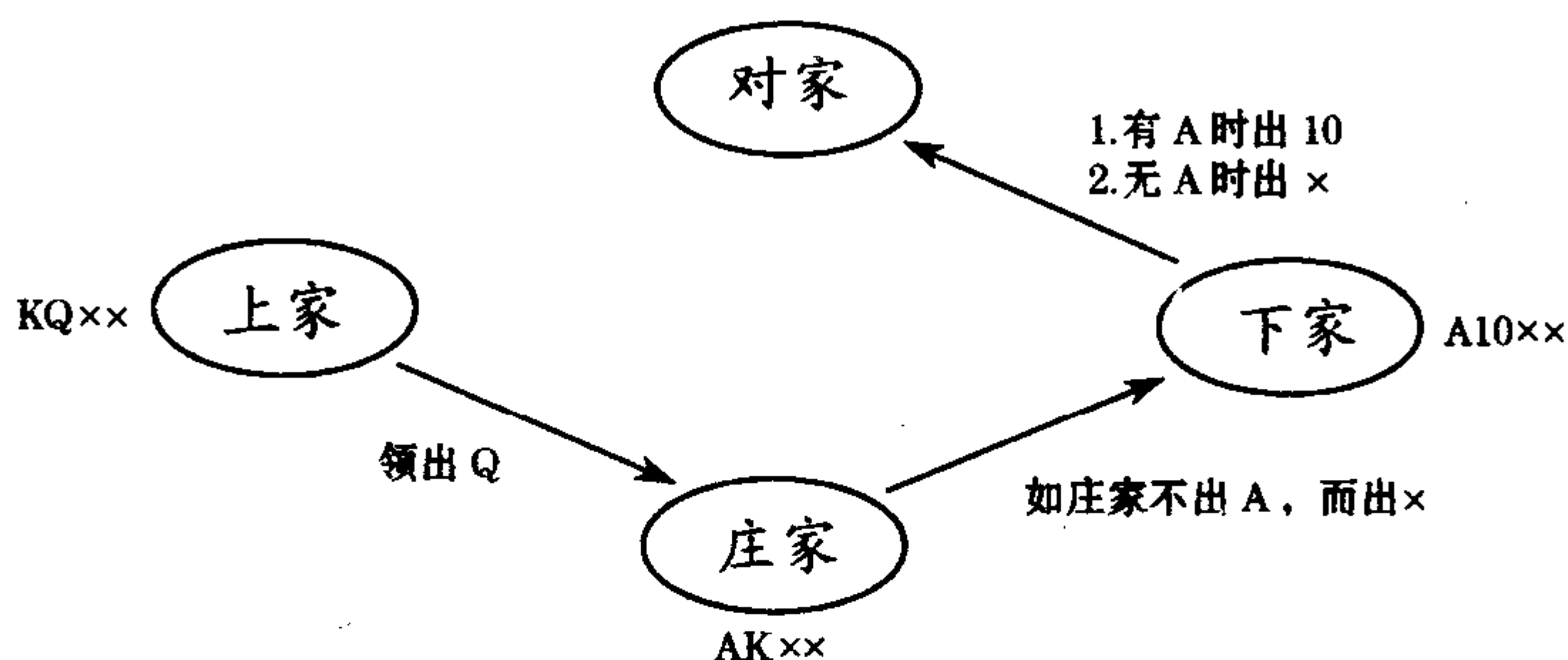
也是先出一对，看庄家有没有这门牌，如果庄家有这门牌，再接着出 A，同时观察下家信号，有欢迎信号，则接着出 K，再出小牌。如不欢迎则改出其他花色。

对于庄家持有的副牌，一般情况下，上家有 A 就出 A，不必保留，因上家抓不到庄家的 K。

而下家的 A 则应该保留，看死庄家的 K。

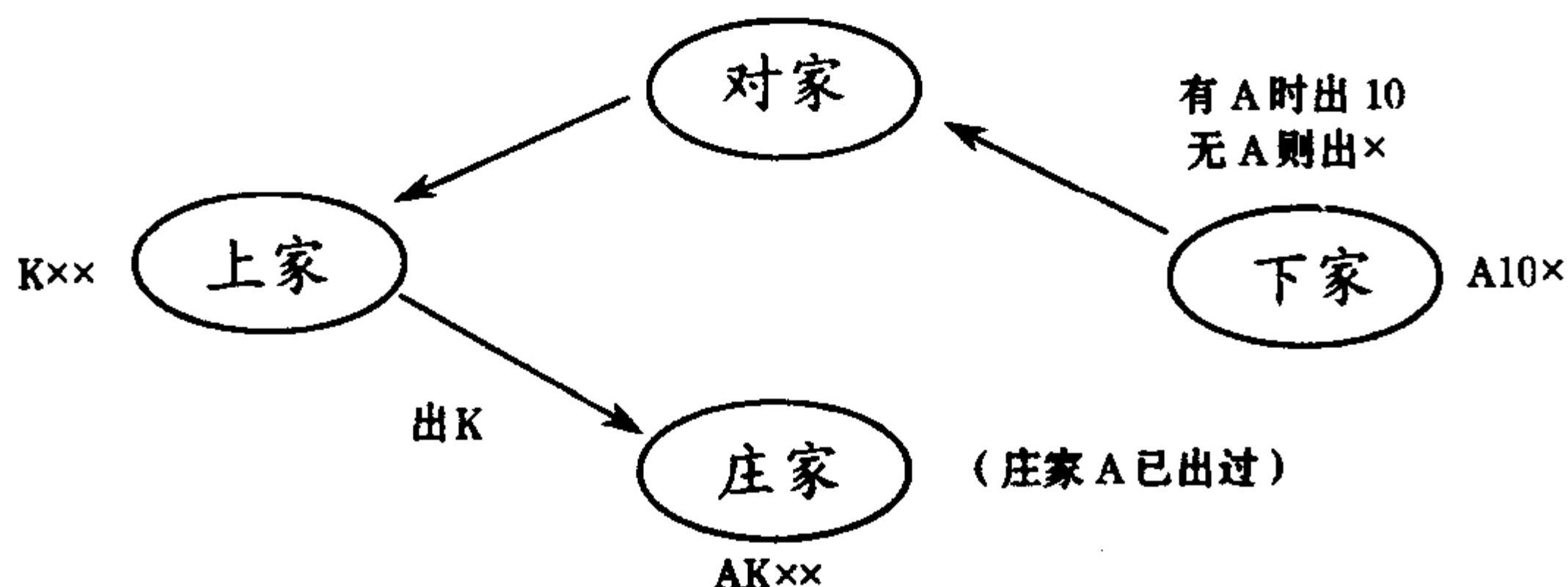
四、KQ××牌型的出法

上家应出 Q(见下图)。

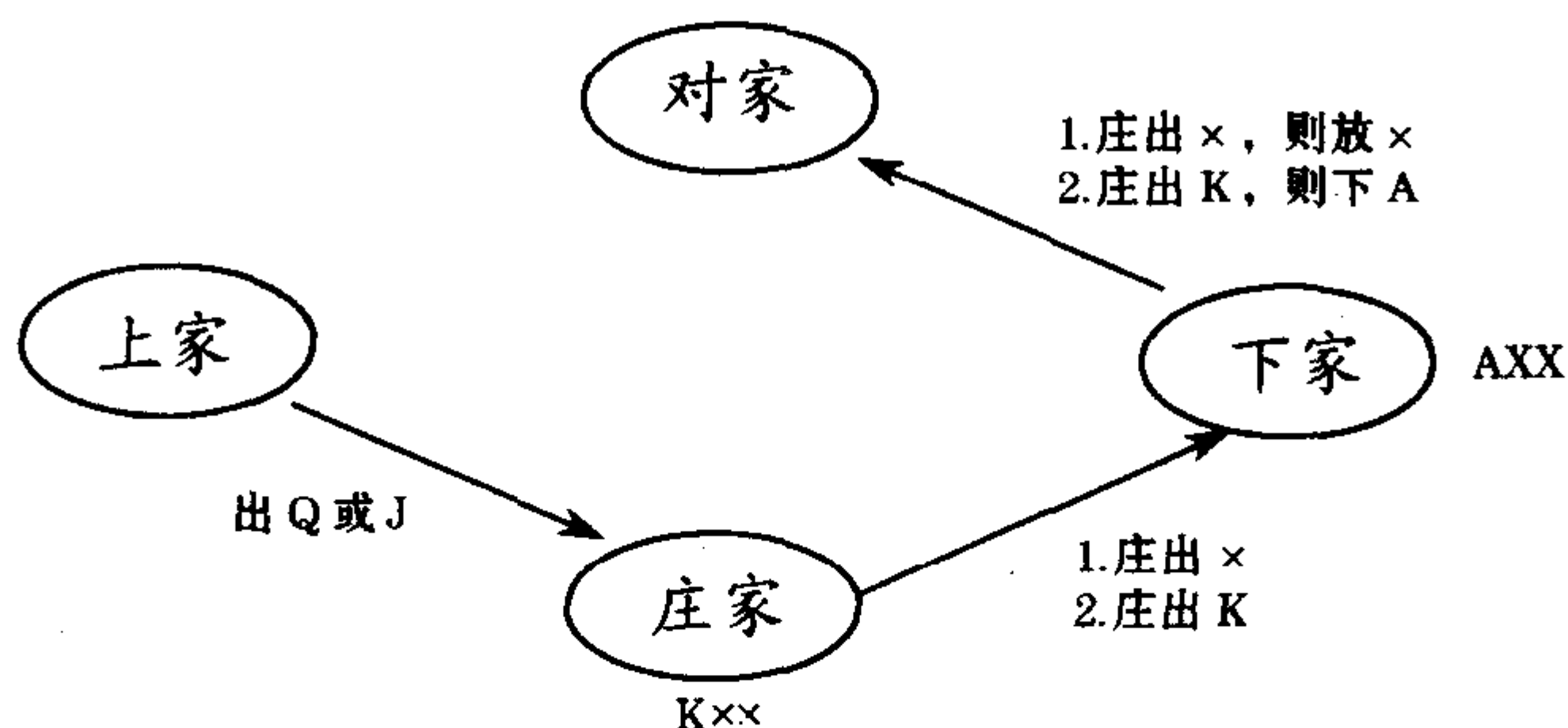


①如果庄家有这门牌但未下 A。在下家也有一个 A 的情况下,下家应直接出 10(这样出牌,是基于如下的判断:庄家既然留了这门牌,多数情况下会有 AK。另一个 A 在下家手中,而另一个 K 在上家手中,所以上家出的 Q 已经大了)。如果下家手中无 A,则说明两个 A 都在对方手中,只有放小牌。

②如果在上家出 Q 时,庄家下 A 管住了上家的 Q,下家自然放×。在下家下次上手后,在手中有 A 的情况下,应直接出 10 让上家的 K 管住。如果下家没有 A,就不要出分牌,而出小牌,让上家飞 K。如果对家出 A,管了你的小牌,则下一次,上家的 K 就大了。(见下图)



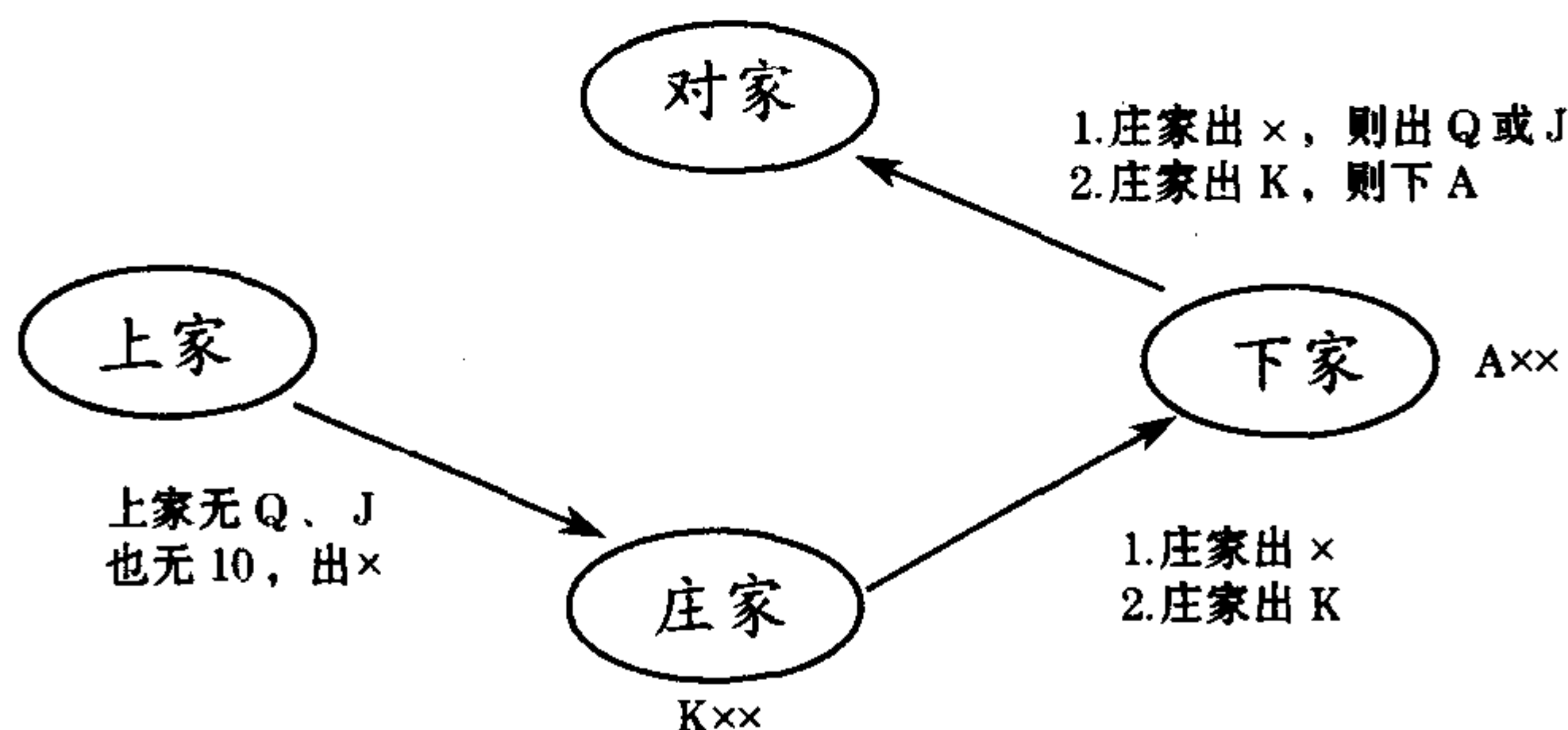
③在上家的 K 大出后,上家应出 Q、J 等大牌,飞庄家的 K,可把庄家的 K 飞死。(见下图)



④如果上家 K 进手后,既无 Q 或 J,也无分牌,则应出小牌来飞庄家的 K。

上家出 ×,如庄家放 ×,则下家出 Q 或 J,下次再让上家上手出该门小牌,继续飞庄家的 K。

上家出 ×,如果庄家出 K,下家就下 A 吃进。(见下图)



五、带分的对和不带分的对的出法

任何副牌,只要不是分对,上家都要先出对。如果上家拿的是 $A10^2$,出牌方法则和 AK^2 相同。先出 A,如果庄家未断门,而下家有欢迎,则把 10 拆开出,交给下家。如果下家不欢

迎,则直接出 10^2 (因那个 A 在庄家手中,拆开出必死,不如硬闯)。

六、在已知庄家副牌的情况下

在已探明庄家的副牌,而同伴又有该门的大牌时,要穷追猛打,不要轻易换门出牌(特别是下家,不要轻易换门出牌),也不要同伴的大牌未出时就改出对子。以防止庄家上手后打对子,把防守方的大牌打掉。因为庄家既然留了这门牌,又没有拿这门牌的大牌,那必然是有这门牌的对子,甚至不止一个对子。

例如,庄家的这门牌是: $KJ^2 10 \times^2 \times$

庄家为了跑分,所以先不出对子。而是通过吊将或出其他牌让对家上手,让对家帮庄家把 K 和 10 跑掉,然后才会打对子,但这时上家拿到了出牌权,就一定要连续不断地出单张大牌(上家要从大到小出牌),不可半途而废,改出其他花色。一旦使庄家上手,连打两对,就把防守方的大牌打废了。

七、以副牌换庄家的主牌

在正常情况下,防守方是不会甩庄家的断门牌(或出庄家断门的分对)让庄家将吃的。但事物都是辩证的,在防守方发现庄家已经“全把主”时,或在庄家的副牌已全部做好而庄家开始清将时,防守方要一反常态,能甩牌就甩牌,有对牌就出对牌(不管是不是分的对子),尽量消耗庄家的将牌,力争把防守方中将牌较长的那一家也变成“全把主”。争取能用将牌来抠底(或在庄家甩副牌时,能将吃抠底),这就是用副牌来换庄家主牌的方法。“舍不得孩子套不住狼”,此时切不可舍不得分被庄家将吃而不敢出分对和不敢甩牌。舍弃这一头,而得

另一头,否则你两头都得不到。

第三节 其他防守技巧

一、全力吊将

如果将牌是同伴叫的,而你的将牌又在 10 张(9 张为平均张)以上,你同伴的将牌长度估计应在 11 张以上。这时防守方的将牌强于坐庄方。为防止庄家将吃跑分,非亮主方上手后可先不出副牌,而起手吊将,并给同伴清将信号(信号为先大吊,后小吊)。将牌清到一定程度后,庄家就会迫不及待地止住,自己首先动副牌了。

注意:清将必须由非亮主的那一家来发动(上家亮的主,由下家来发动。下家亮的主,则由上家来发动)。因为亮主的那一家并不知道同伴的将牌是好还是差。只有两家将牌都好时,才可以发动清将。

二、在庄家的长套牌恰好也是你的长套时

在庄家的长套牌恰好也是你的长套时,那么在你的同伴和庄家的对家中,必有一家的这门牌很短。如果是你的同伴短,那当然好了,你可以先出大牌让你的同伴垫分,再出分牌让你的同伴将吃。但如果是对家的这门短呢?对你们就不利了。出现这种情况,也应该全力吊将,减少对家将吃的机会。最后来拼副牌也并不吃亏(因庄家的副牌也是你的长套牌)。

三、在庄家已做好自己的副牌时

庄家已经做好了副牌,一心要清将了。这时防守

方应全力甩副牌,出副牌,即使是 K^2 、 10^2 被庄家将吃也在所不惜。仍然是以副牌换庄家将牌的原则。切不可跟着庄家去吊将,那是帮了庄家的忙。

四、在自己也有一门好副牌时

防守方自己有一门好副牌,就要尽快地把自己的好副牌做大。在副牌做好后,也不是马上甩出去,而是等待时机。庄家在前期也是要做大自己的副牌,做好后会先清将牌。等将牌清到一定程度后,才会甩牌。这时防守方应默默地计算庄家企图甩牌的张数,抢在庄家甩牌之前把自己的副牌甩出,迫使庄家把一手好副牌垫掉。

例如,防守方手中有 $AKJ^2 7^2 \times \times \times$ 的副牌,要努力把 $AKJ^2 7^2$ 做大(至少也要把 AKJ^2 做大),同时已算出庄家要甩的张数大约为 7 张。这时庄家一直在吊将牌,防守方应根据自己的手上将牌的情况(有几个大将牌,有无将牌大对等),来掌握甩牌的时机。如果在将牌上有好的控制,可选择在总牌数在 8 张或 9 张时甩出副牌。如果将牌没有很好的控制,则应提前甩牌(在倒数第 10 张时)。总之,选择的甩牌时机是在庄家无法将吃,只能垫牌的时候。

五、吊将牌对子

在一般情况下,防守方吊将牌对子,都不会吃亏。但有两种情况却不宜吊将牌对子:一是你有一门短套牌,可以将吃这门花色;二是你将牌上有两个以上对子,且有大对,准备双抠。

除此之外,都可以吊将牌对子。这样在你或你的同伴打副牌对子或带对甩牌时,会减少庄家将吃的机会。

六、通知同伴吊将牌对子

有时,你的副牌上有很多对子,特别是有分的对子,为防庄家将吃,很想吊将牌的对子,但是你手上又没有将牌对子,怎么办呢?只有通知同伴来帮你吊将牌对子,其信号为:先大吊一张将牌,然后再出一张任一花色的偶数牌。同伴在看到你的这个信号后,在他上手后就会帮你吊将牌的对子。

七、下家最忌讳的出牌

在庄家的副牌未做好之前,下家最忌讳的出牌就是出庄家的断门牌,不论是出对子还是单张,也不论是出大牌或小牌,都是在给庄家帮忙,是最要不得的。庄家“无分垫牌,有分将吃”,正求之不得。

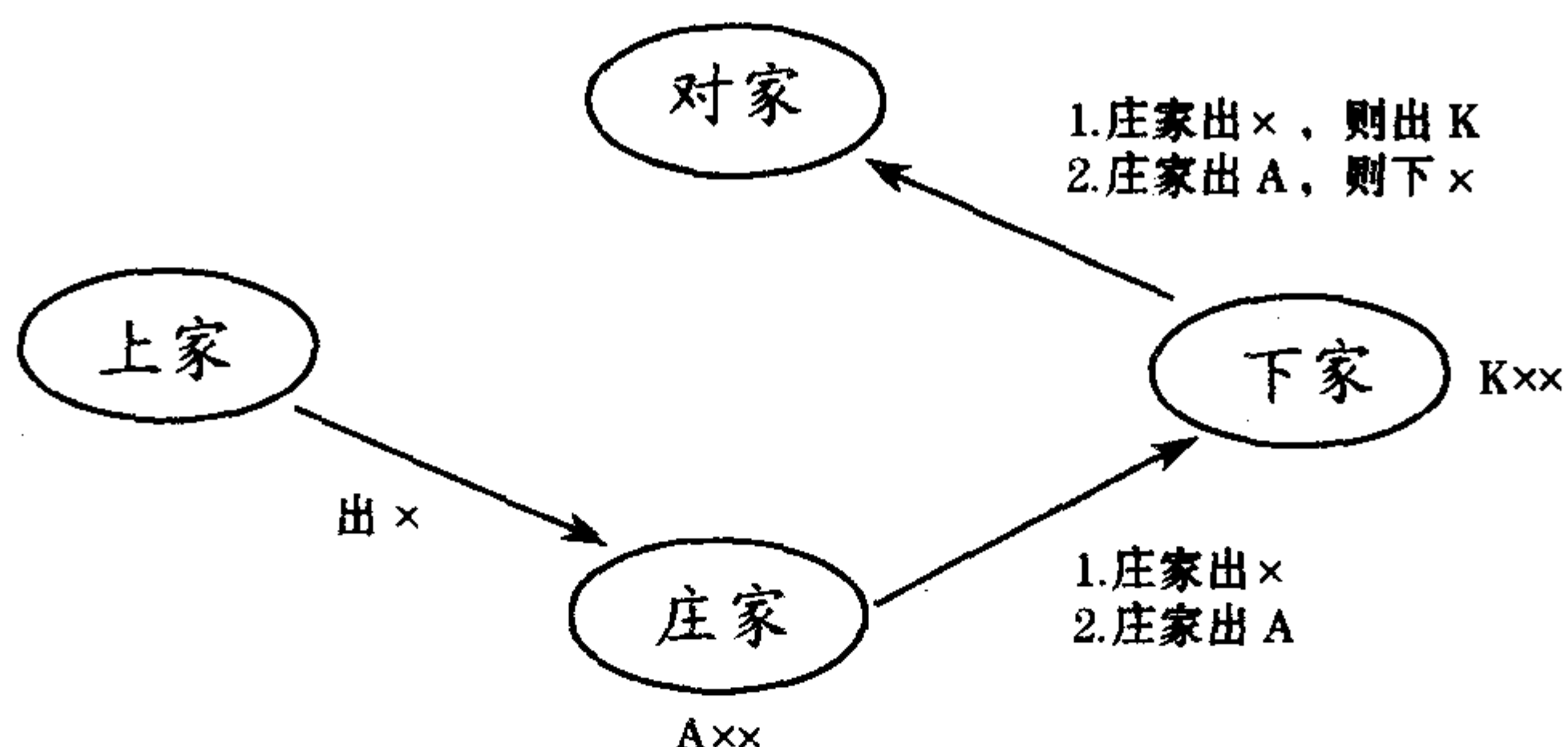
提醒:在出牌的后期,即在庄家的副牌已经做好,或在庄家已经“全把主”的情况下,就不同了,下家照样是能甩就甩,能出就出。因为此时庄家已无废牌,防守方以副牌换主牌,并无额外的损失。

八、善于飞牌

一般来说,庄家的 A 是轻易不出的,但庄家的对家的 A 是上手必打的。对家出了哪门的 A,而庄家又留有这门花色,上家上手后,就“攻”这门花色,使下家能够飞 K。

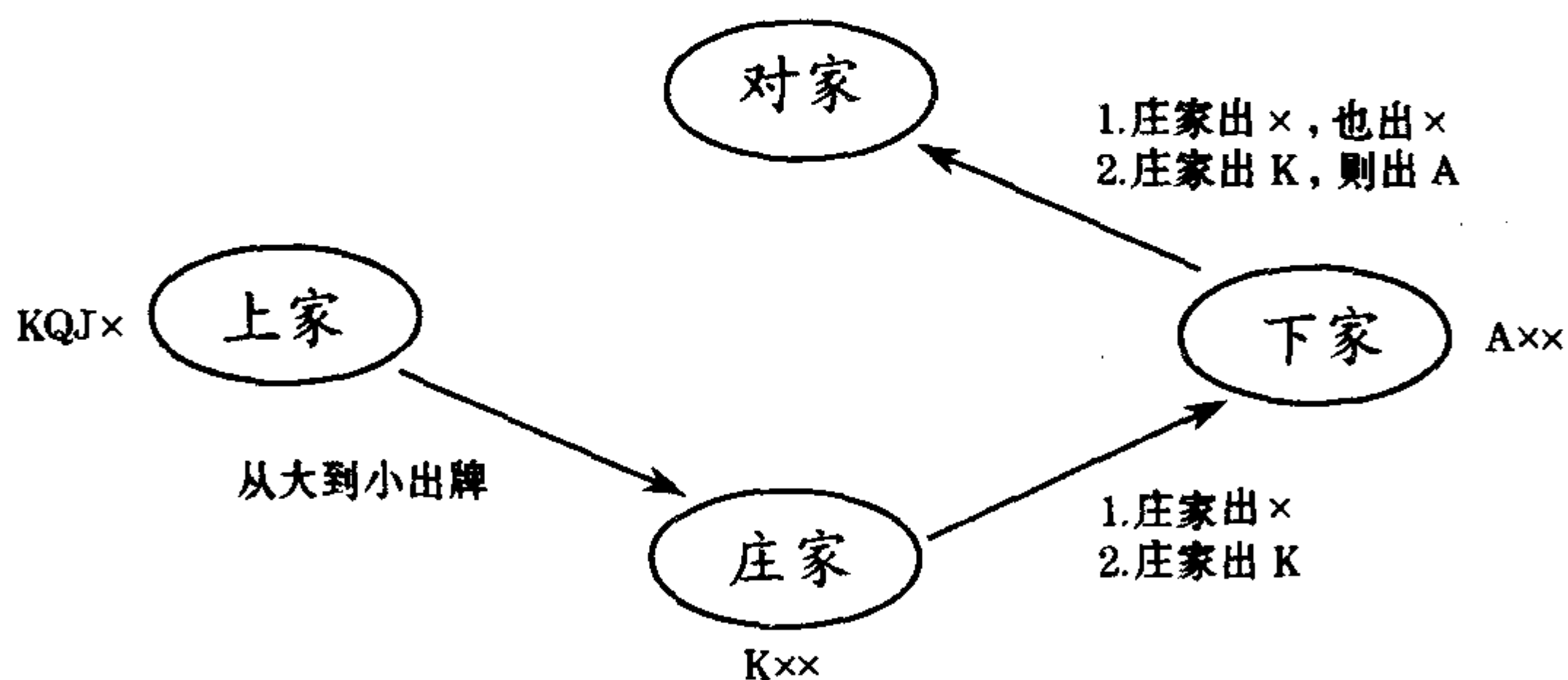
①当对家已出过 A,而下家未打欢迎信号时,上家出小牌。(见下图)

上家上手后,肯定要攻这门花色。具体出什么牌来攻,则要看在对家上一圈牌出 A 时,下家或庄家谁在欢迎。如下家无欢迎信号,则上家只能出小牌,让下家飞 K。如果庄家不下



A, 下家就出 K 吃进。如果庄家下 A, 下家就放 x , 等下次 K 仍可大出。

②当对家已出过 A, 而下家有欢迎信号时上家从大到小出牌。(见下图)



如果在对家出 A 时, 下家有欢迎信号, 说明下家有 A。

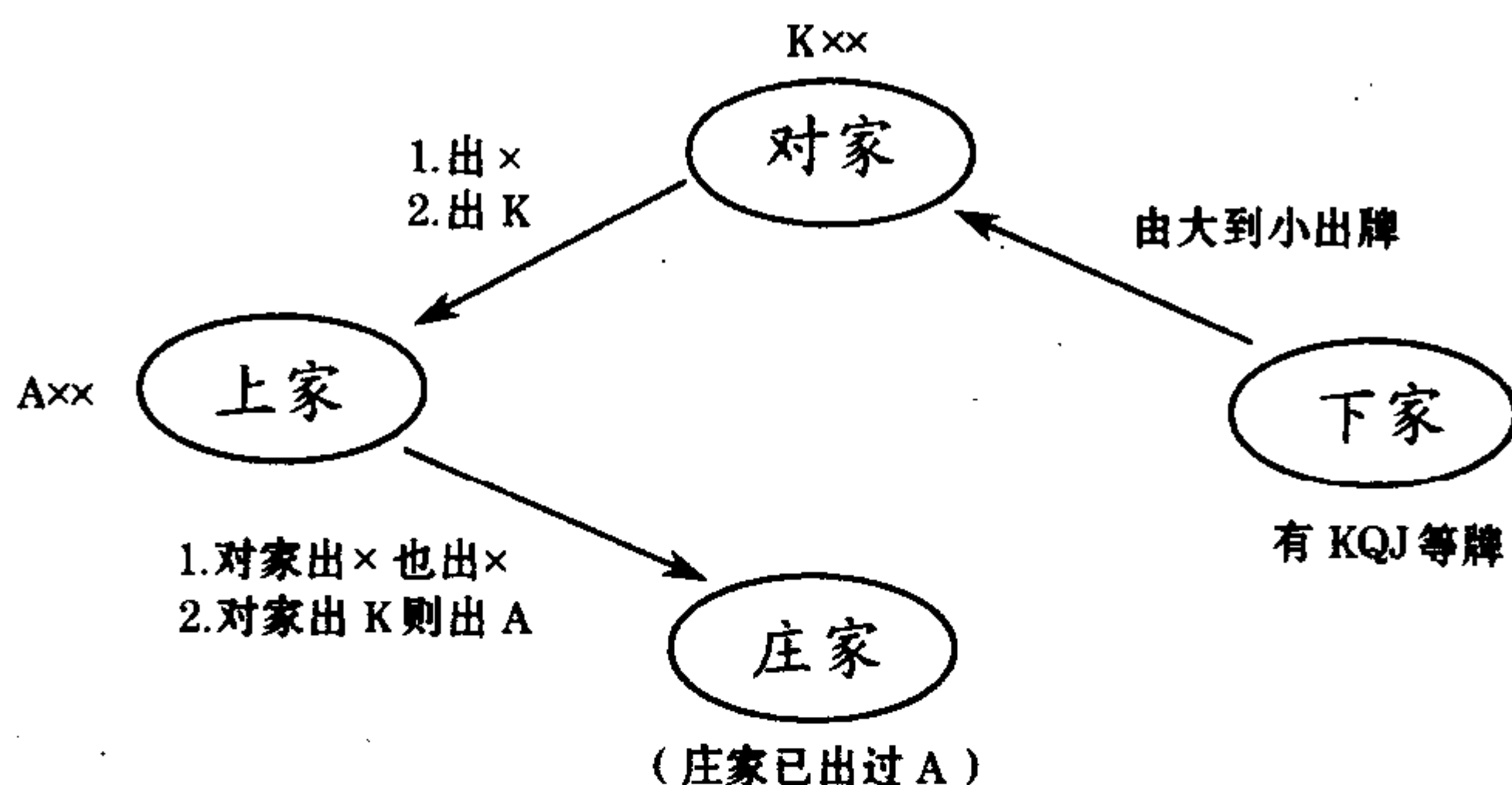
上家在攻这门牌时, 应从大到小攻, 如有 K 就先攻 K, 无 K 时, 就先攻 Q, 再攻 J 等。在上家攻这门牌时, 只要庄家不下 K, 下家就不下 A, 下家的 A 一定要看死庄家的 K。

如果上家无大牌, 就攻小牌, 下家有 Q、J 时, 出 Q 或 J。下家再出其他牌交给上家, 上家再出这门牌。

如果是庄家先出了这门牌的 A, 那下家也如法炮制, 由下家攻这门牌, 让上家飞 K。如果上家有欢迎张, 则下家应由大

到小的攻牌,飞死对家的 K。

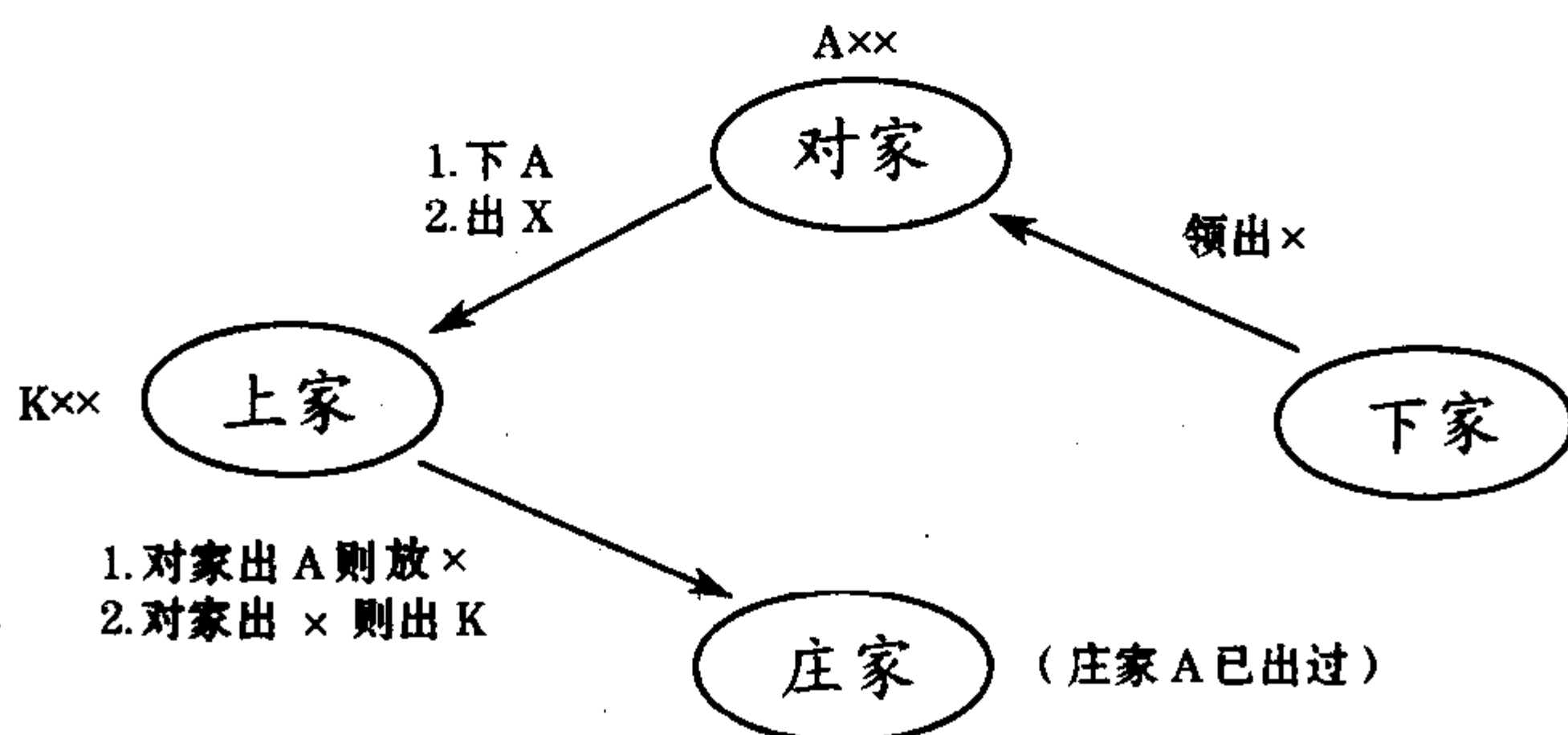
③在庄家已出过 A 时,如上家有欢迎张,下家由大到小出牌。(见下图)



这时下家手里如有 KQJ 等大牌,则从大到小依次出牌,只要对家不出 K,上家就不出 A。

如下家只有 Q 或 J 一张大牌,就先攻大牌,再攻小牌。等下次上手后,再接着出小牌,直到把对家的 K 飞死。

④在庄家已出过 A,上家没有欢迎信号时,下家出小牌。(见下图)



如果在庄家出 A 时,上家没有欢迎信号,说明那个 A 在对家手里,下家进手后,就出一张小牌,让上家把 K 飞过去

(如对家出 A,则上家放小牌,下次上家的 K 仍可大出)。

九、留好脱手张,争取抠底

当防守方的某门副牌已经做大,比如是 AKJ^26^2 并准备用这门副牌来抠底时,但手中没有大王,将牌只剩下了小王和叫品牌,已没有了其他小牌。所有的小牌(包括小将牌和小副牌)在前面已经出完了,你就会发现自己已无法脱手,你出叫品牌,别人不会管你,你出小王时,对方就管你了,结果你手中剩余的牌成了一把废牌。如果你先甩了牌,又无法抠底,分又拣不够,使自己处于两难的境地。这时你多么希望你手中的这个叫品牌是一张小牌啊! 这样你就可以出这张小牌脱手了,不管谁管住了这张牌,再出牌时,你小王可上手(还有这么多牌时,一般很少有人会用大王吊将),然后甩牌抠底了。你盼望的这张小牌就叫做脱手张。是你应该未雨绸缪,事先就准备好的。事先留一张小牌,作脱手张。例如:在你手上还有小王、叫品牌和一个大牌时(另外就是准备甩的牌了,如前面的 AKJ^26^2),应先出叫品牌,再出留的那张大牌脱手,其他三方不论谁上手(当然是你的同伴上手最理想),再出一个单张时,你小王上手, AKJ^26^2 甩出,双抠!

脱手张的使用,有时是非常有效的。任何一方都可以根据自己的牌使用脱手张,不只局限于防守方。

选择什么牌做脱手张,有时也是很关键的。如果你有庄家所留副牌那门的一张牌做脱手张是最好的,因为它可以保证下次庄家不能领出牌,只可能是你的同伴或对家(比将吃后)领出牌,这对你是有利的。如果是其他副牌做脱手张,则应是比较小的牌,最好是小 5 分,这会迫使其他三方上手。

第四节 防守方如何打无主

一、什么牌型宜反无主

一般而言,防守方并不主动求打无主牌,因打无主通常对庄家较有利,打无主基本上就是打长套牌,庄家有 8 张底牌,自然更容易拥有长套牌。但在下述情况下,防守方应反无主,打无主。

一是在打 10(或打 K)时,能反无主,一般情况下要反无主。主要原因是易于拣分。在打 5 时,则要视手中牌的情况而定是否反无主。

二是在打 10(或 K)以外的其他级别时,如果你副牌中有较多的分,特别是有 K^2 、 10^2 等时,要反无主,使庄家不易将吃。

三是有长套牌时,也反无主。长套牌在打无主牌时威力极大,使庄家很难应付。

四是庄家亮的主牌,而你的这门牌奇短,将牌毫无优势可言,也可反无主。

以上讲的只是一般原则,牌手应根据牌况来灵活掌握。我曾经打过一副牌,我为上家,打 10,当时庄家亮 $\spadesuit 10$,我手中的牌为:

将牌:大王²、 $\spadesuit 10$ 、 $\heartsuit 10^2$, $\spadesuit$: $KJ^2 9^2 \times \times \times$

$\heartsuit$: $AK \times \times \times$

$\diamondsuit$: $Q \times^2 \times$

$\clubsuit$: $\times \times 5$

这手牌我当然可以反无主,而且把庄家打下台肯定没有

问题。但我考虑到副牌太弱，特别是♦、♣两门，万一庄家这两门是长套，我的将牌将无用武之地，而且庄家亮的♠牌是我最好的一门，所以，我未反无主。实战结果证明不反无主是正确的，经过将吃副牌，吊主牌并抠底，拣到了160分。

二、在打10(或打K)时，防守方如何出牌

1. 同伴大王反无主时

你上手后，有小王先出小王，然后再用10(或K)吊将，这样可基本肃清将牌。

2. 同伴小王反无主时

你如有一对大王，拆开分别吊将，然后，再用10(或K)吊将。

你如有一个大王，则先用大王吊将，接着不要再用10(或K)吊将了，因为那个大王可能会在对方手里。此时应出大副牌、长副牌，争取把出牌权交给同伴，由同伴用一对小王吊将。

如果你用大王吊将时，对家垫了一个大王，你就接着用10(或K)吊将。可把将牌分全拣到手了。

3. 坐庄方小王反无主时

你上手后，有大王就出大王。然后再用10(或K)吊将，寄托另一个大王在你同伴手中(另一个大王肯定不在庄家手里，否则庄家一开始就会清将牌)，因为你的同伴有大王的机会占50%，如果那个大王很不幸的在对家手里，那就认倒霉吧。反正你手中的10(或K)也活不了。

4. 坐庄方大王反无主时

你上手后，有小王也不能吊将，而是尽力打你的好副牌，长副牌，争取能将同伴打断，让同伴有机会用10(或K)将吃或垫到你的甩牌中去。

第五节 不要错过抠底的机会

一般情况下,只要是庄家自亮的主牌或是对家亮的主牌,庄家都会扣断一门牌,常常会有分扣在底牌。所以防守方为求得到较多的分数,除了拣台面上的分外,在可能的情况下,要尽量争取抠底。

一、将牌抠底

如果是庄家亮的主牌,防守方的将牌一般不会很长,将牌抠底的难度较大。但也有因为庄家将吃过度,给防守方带来抠底的机会。牌情是多种多样的,我们无法一一表述。这里介绍如何控制倒数第三张牌的问题,所谓“倒数第三张牌”,是指出了这手牌后,手上只剩两张牌了,这倒数第三张牌是非常关键的。

如果你手上有大王、小王,在另外的大小王都未出时,事先一定要保留一个主叫品牌或副叫品牌,以便倒数第三张能由你的叫品牌来控制,接着出小王,留大王抠底,如果另一个大王已出,就容易多了,你除了大小王外再留一张小牌也无所谓,出牌顺序是:在倒数第三张出小王,再出小牌,留大王抠底。

如果你有大王和一大对,当然很好,先出大王,再用对子抠底就行了。但有时你没有大王,只有小王和一对,这时你不可先出小王,因对方绝不会让你小王上手再出一对抠底的。对于这种牌,你事先就要准备一个脱手张,在倒数第四张时,把脱手张打出(如是别人出牌就垫出去),争取在别人再出牌时,你小王能上手,以一对双抠。

牌例：打 3，庄家亮出 $\spadesuit 3^2$

庄家大将牌有大、小王和 $\spadesuit 3^2$ 。

防守方将牌一般：有小王， $\heartsuit 3$ ，和 $\spadesuit A^2$ 等。

但防守方有一门好副牌： $\heartsuit$ ：AKQ²108² × × ×。

为讲解方便，其他牌就不一一列举了。

拿到这副牌的防守方，要想抠底，要策划两个行动：一是把 $\heartsuit 8^2$ 做大，以便能和 Q² 一起甩牌，有两个对子的甩牌，庄家不易将吃，这个容易做到，因为只有 J 和 9 两张牌可能会成为比 8² 大的对子，只要多出几张单张 $\heartsuit$ 牌，把 J 和 9 打下来就可以了。二是 $\heartsuit$ 牌做好后，你用将牌 A² 吊一对将，防止庄家将牌有两对，可以将吃你的甩牌。同时你还要保留手中的小王作为进手张，小王绝不可提早出去。

在实际的出牌过程中，出现了一些防守方无法控制的情况：在 $\heartsuit$ 牌做好后，剩下 $\heartsuit KQ^2 8^2$ 已全大了，但已经没有了多余的进手张能先把将牌 A² 吊出去（以前的所有进手都为做大 $\heartsuit$ 牌而用了）。现在庄家又吊将了，防守方手上只剩下：小王、 $\spadesuit A^2$ 和 $\heartsuit KQ^2 8^2$ 。防守方小王上手后怎么出牌呢？此时绝不能先吊 $\spadesuit A^2$ 一对将牌，因庄家有一对 $\spadesuit 3^2$ 会管着你，防守方就再无出牌机会了。意外的情况，正好考验你的应变能力，这时你应该先甩 $\heartsuit KQ^2 8^2$ ，手上只留 $\spadesuit A^2$ 两张牌，庄家的大将牌还有大、小王和 $\spadesuit 3^2$ ，但他很难垫牌，因他也有想甩的副牌，无法将吃，他拿不定主意是留大小王呢，还是留 $\spadesuit 3^2$ ？如果留 $\spadesuit 3^2$ ，外面还有一个大王，可能在你同伴手中，会抠底。如果留大小王，又担心你最后留的是一对，使庄家左右为难。犹豫再三，最后还是选择了留下大小王，因为庄家认为你不会有了，如有对子早期就会吊对了。由于这种错误判断，使防守方得以双抠。

分析:此为庄家失误,他应该留♠3²,即使你手中剩的两张牌是两个单张,那另一个大王或在下家,或在対家,概率各占50%,仍有一半的机会会在対家手中。再者,即使那个大王在下家手中,而你手中再出一张将牌时,也有可能把下家的大王吊下来,下家毕竟并没有那么多将牌。最坏的可能,是被下家的大王抠了底,也只是单抠,比双抠的分少多了。

为了讲清最后三张牌的出牌技巧,我们再把上述牌例稍微改变。当最后三张牌你剩下大王、小王和一张小牌时,而庄家有大王和♠3²时,你怎样出牌呢?绝不可出小牌留大小王,这样出牌是100%的输。一定要出大王,留下小王和一张小牌,同样要给庄家制造一个陷阱,看他是垫大王留一对,还是拆开对子留大王。如果庄家垫大王,你可出小牌,留小王抠底(就给了你单抠的机会),这就要看庄家如何判断,是否判断失误了。

借助这副牌,主要想说明,防守方要动脑子给庄家制造麻烦,增加庄家判断失误和犯错误的机会。

二、副牌抠底

防守方抠底的更多机会来自副牌。在防守方有一门好副牌时,就要留个心眼,看能否用这门副牌来抠底,特别是在台面上拣够分无望的时候,更要努力制造用副牌抠底的机会。下面我们介绍一个实战牌例,看防守方是如何做的。

牌例:打4,庄家亮♦4

以下是防守方上家的牌:

将牌:大王、♥4²、♣4,♦:Q107652

♠:KQ10²×5²2²

♥:872

♣: A109

防守思路:

这副牌♥和♣牌太差,台面上拣分不易,但♠牌不错,有三对,可以计划用♠牌的对子来抠底。方法是,上手即打♠,争取打大两对(实战是经过打三轮单♠和♠2²,♠10²和♠5²终于打大了),然后单吊将牌和用♥4²吊将牌,最后用大王伺机上手甩♠10²5²抠底。

实战取得了成功,可惜只拣到 110 分,未能多升一级。

第六章 制胜技巧

双升制胜,主要靠庄家与对家或上家与下家的密切配合。双方互相配合的方法,除注意对方的出牌,设法摸清对方牌况,主动配合对方外,还要主动向对方发信号,请求对方配合。另外,还要有整体思路,合理利用牌力,掌握出牌技巧。下面分别介绍双升的信号和其他制胜技巧。

第一节 双升信号

双升的信号系统是很简单的,只有几个而已,而且应用最多的就是一个欢迎信号,它在每一局中都会用到。其他几个信号只在特殊情况下才用得上。这些信号中的欢迎和断门信号,是参照了桥牌的信号系统,加以改变而形成的。另外的两个信号清将和吊将牌对子信号,则是笔者在多年的双升实践中总结出来的。

一、欢迎信号

这个信号表示手中持有这门牌的 A,希望同伴继续出这一门牌。表示方法是:在庄家出这门牌的 A 时,如果对家持有这门牌的另一个 A,可垫一个 8 以上的大牌(不包括 10 和 K),这样庄家如果有 K 会继续出 K,无 K 则会出 10 或其他小牌交给你。

当然,在庄家出 A 时,防守方也可以打信号,如果下家或

上家有此门牌的另一个 A,同样可出一个 8 以上的大牌,同伴看到后,只要上手就会打 K 或 10。这种信号是四家共知,信息共享的,因而是公平与公正的。

当然在打 A 时,有 K 也可以用此信号来表示。以上说的是“大欢迎”,即出大牌表示欢迎。彼此也可以商定用“小欢迎”,即出小牌表示欢迎而出大牌表示不欢迎。例如规定出 6 以下的小牌为欢迎等。不论用什么约定,都要公布于众,不允许有秘密信号,不能违反公平竞争原则。

二、断门信号

对某门花色而言,先出(或先垫)一张大牌,又出(或又垫)一张小牌,即表示该门花色已经断门。

但这个信号应用起来比较复杂,应用的也比较少。因在出牌过程中涉及到用 A 等大牌管牌和出 K、10 等牌加分,在这些情况下出牌的大小顺序并不表示断门。只有在不涉及管牌及加分的情况下,先出(或先垫)大牌,后出(或后垫)小牌,才表示已断门。这一信号之所以应用较少,是因为一般来讲,除庄家外,其余三家的副牌都不会是一两张或两三张,会比较长,会有多次的出牌过程,同伴往往会忽视(或未记住)你的出牌(或垫牌)过程,因而常常意识不到你已经断门了。要经常训练和使用才会取得成效。

三、清将信号

这是一个经常用到,且简单可行的信号,通常坐庄方使用较多。在庄家的副牌已全部做好,或者庄家已经是“全把主”时,不希望对家再出副牌,要求对家帮助肃清将牌时,使用此信号是行之有效的。信号是:“先大吊,后小吊”,先用大牌吊

一张将牌(例如出一张叫品牌),再用小牌吊一张将牌。不一定两张将牌是连续出来的,因为有时第一张大将牌会被对方管住(例如对方下了小王管住你的叫品牌)。但在你再次上手后,再吊小将牌,“先大吊,后小吊”的信号过程仍然是完成了,仍然是“清将信号”。对家见到这个信号后,应该大头向外吊将(即先用大牌吊,大牌出完后再用小将牌吊),以便交给庄家,由庄家再发挥威力,用大牌或对子清将。

当然这个信号并不是只适用于庄家,它适用于任何一家,只要该家根据自己的牌,认为应该清将了,都可以使用此信号来向同伴传递此信息。

四、吊将牌对子的信号

该信号更多的使用在防守方,有时坐庄方也会使用。防守的一方有较多副牌对子,特别是拥有分的对子,如 AK^2 、 10^2 等等,该门花色庄家又是断门,需先吊将牌对子后,才能出这门副牌。但自己将牌上又没有对子,怎么办呢? 可以通过该信号向同伴求助。同伴看到该信号后,上手后就会吊将牌的对子。信号很简单,分两个步骤:先用大将牌吊将(如副叫品牌,主叫品牌或大小王等),再出一张任何一门花色的偶数牌(如 2、4、6、8 等),信号就算完成了。同伴看到后,自然会帮你吊将牌对子。此信号也不一定要一步完成,如你在大吊将牌时被对方管住了,但在你再次上手后,又紧接着出一张偶数牌,此信号仍然是完成了。

第二节 其他制胜技巧

一、脱手张

脱手张是一种经常会用到的出牌技巧。相信每个牌手都有这样的体会,有时发牌权在自己手里,对自己反而不利,需要把发牌权交出去,由别人来出牌。所谓的脱手张,就是指把发牌权交给别人,以达到脱手目的的牌,它通常是一张小牌。我们举两个例子来说明,会更清楚些。

例1 我准备用副牌 $A9^28^2$ 的姊妹对来抠底,但我的将牌剩下小王和叫品牌,我用叫品牌吊将后,三家都没有管牌,这使我很难办,因为大王未出,我不敢用小王吊将,怕对方大王管住,我的 $A9^28^2$ 就作废了。陷入这种困境,就是因为事先没有留好脱手张。在计划用姊妹对抠底的那时起,你就同样要计划留一个脱手张。应在前面的吊将(或将吃)过程中。把叫品牌打出去,留一个小将牌在手中,如果该你出牌,你用小将牌吊将;如果别人出牌,你垫小将牌。等下次出牌时(当然是你的下家出牌对你更有利,对家出牌也可以),伺机出小王,再甩牌。

例2 你的一门副牌剩下 AKQ ,而对方还有这门的 K ,如果你先出牌,不论是先甩 AK ,再出 Q ,还是先出 Q ,对方都可得到 K 。这时最好能让对方出牌,这就需要用到脱手张,如出另一门的小副牌交给对方(或吊一个小将牌交给对方)。如对方出牌,则他手中 K 肯定就得不到了。如他出这门小牌,你上 Q ,再甩 AK ;他出 K ,你上 A ,再甩 KQ ;他出其他副牌,你垫 Q 等等,不再一一说明。只要肯动脑筋,你就会发现脱

手张的很多妙用。

二、保护张

保护张是指为保护某张牌而多准备的一些牌张。尤其对庄家,在扣牌时就要考虑到。

例如 你有♥AK,为了保证 K 能活出,你必须至少有一个保护张♥×,这样在对方出♥A时,你可以垫♥×。你垫的这个♥×就叫做保护张,它是为保护你的 AK 的,如果没这个保护张在对方出 A 时你就很难垫牌。

如果你某门牌只有一个 K,则你至少要有三个保护张,才能有机会让你的 K 活出,这三个保护张就是为了在对方出 2 个 A 和一个 K 时(不管是单出还是一起出),供你垫牌用的。

如果你的某门牌有 $K^2 \times^2$ 两对,则至少也要有两个保护张才能使 K^2 活出,这样在对方出两个单 A 时,你可以垫保护张。

三、骗 张

为迷惑对方而出的牌张称为骗张。

例如,某门牌无法扣断,你只剩了一张,你可以留一个 Q,而且一开始就出 Q。这时如果对方有 A^2 ,他必不会拆开,他会认为你有 K^2 ,出 Q 是为了要 A,他会留着 A^2 来抓你的 K^2 。

有时你真有 K^2 ,但是你首发牌却出了一个 5 分,也容易使对方判断失误。他或许会认为你底牌不敢扣分,只留下 5 分要在台面上跑掉,他很可能会下 A。

再者,对方出 A 时,你没有另一个 A,却出了一张大牌,来迷惑对方,等等,都属于骗张。

请看实战中一个使用骗张的例子:

在有一局牌中,下家起了一套♥姊妹对,但庄家断这门牌,于是对家上手后就出♥牌,吃过二三张后,下家手中只剩下 K9²8²×这几张牌了。这一圈对家又出了♥×,庄家将吃,下家此时虽然还有一张♥×可垫,但他却垫了♥K。后来对家又上了手,但他不敢再出♥牌了,因为他认为下家已断♥了,且又坐在庄家后面,再出♥牌对庄家不利。于是改出其他花色。下家进手后,打出了♥姊妹对,一手牌就拣了 30 分。下家出的这个 K,就是一个骗张。

骗张不能常用,要用得巧,才能有效。

四、合理利用牌力

要合理利用牌力,减少己方的资源浪费,增加对方牌力的重复使用。

合理利用牌力,要做到用同伴的大牌垫自己的小牌,而自己的大牌可使同伴垫去小牌,做到牌尽其用。而不要自己的大牌吃住了同伴的大牌,自己的大对清掉了同伴的大对或清掉了同伴的大、小王,自己的将牌吃住了同伴的大副牌,等等。造成己方牌力的重叠使用,那就是浪费牌力资源,是配合不默契的结果。

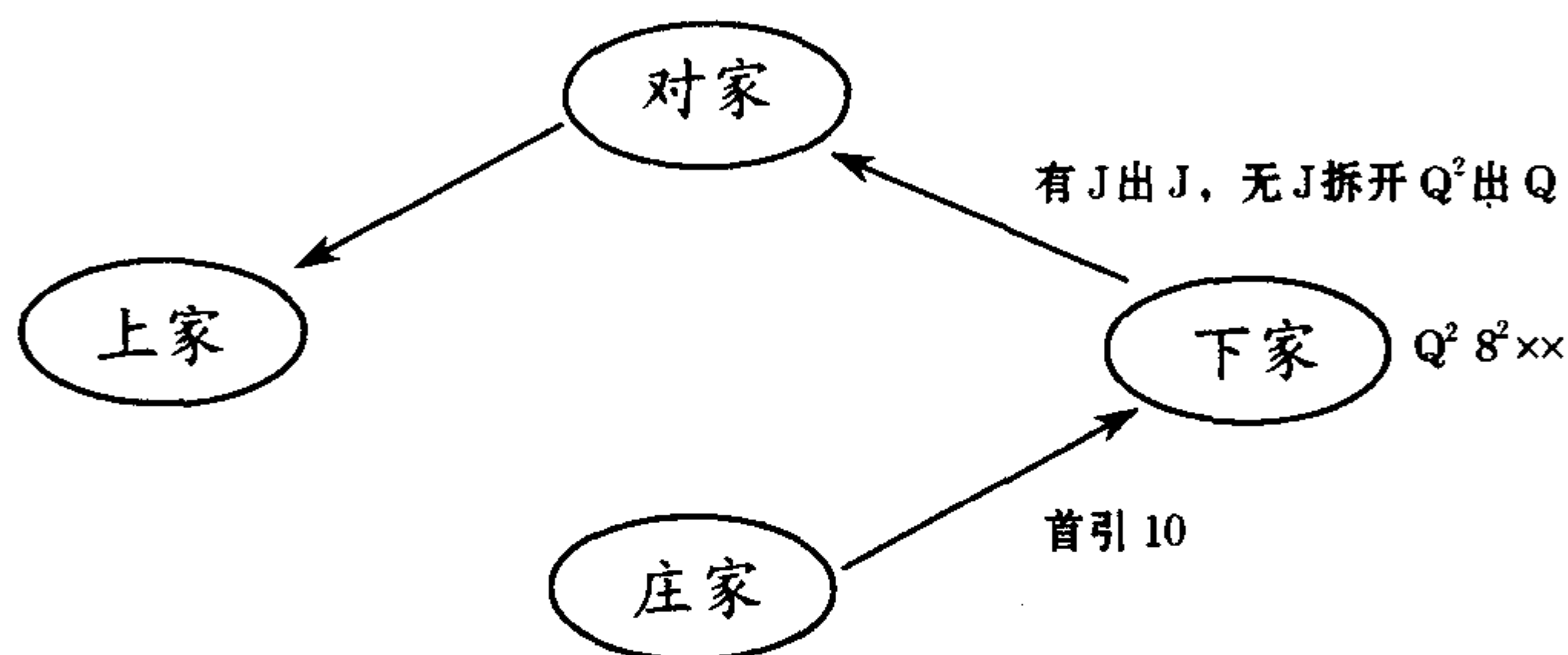
常见的表现有:

在庄家吊将时,对家舍不得出大牌,以至于后来在庄家用对或姊妹对清将时,对家的大小王死于同伴的刀下,造成极大的资源浪费。

明明下家已断了这门牌,对家还在 AK 两甩,使庄家处境尴尬:垫牌吧,下家可用分牌将吃;将吃吧要费大将牌,而下家却可以趁机垫掉无用牌。造成己方牌力损失,同样也是浪费资源。

在第一家出小牌时,第二家却不管牌(他的理由是同伴断了这门牌!),造成同伴(即第四家)无法垫牌,被迫将吃。要知道,不论第三家、第四家是否断门,第二家均应管住第一家出的小牌!以给第四家垫牌的机会。当第二家管牌后,如果第三家不管,第四家正好可垫牌。如果第三家将吃管牌,但没有分,第四家既垫了牌,又使第三家消耗掉一张将牌,何乐而不为呢?

下面介绍一个实战中合理利用牌力的例子。(见下图)



这副牌庄家首引副牌 10,这门牌下家无 A 无 K,有 $Q^2 8^2$ 和一些小牌。此时下家应出什么牌呢?

首先分析一下庄家为何首出 10? 不外是两种可能:

一是只留了单张 10,不敢扣底,想留在台面上碰运气。

二是还有 K^2 ,为了要 A,不惜出 10 引诱。

不论是哪一种情况,下家均应该拆开 Q^2 ,而下 Q 管 10。因为下家无 A 无 K,如果对家有单 A 或 A^2 ,那防守方在这门牌就拣不到分了。只有寄托 A^2 在上家手里,才能赢得这门牌。下家如不拆 Q 管 10,对家必下 J,那上家手中的 A^2 到底拆不拆? 不拆吧,眼看着跑掉 10 分,拆开吧,会放掉 K^2 (K^2 在庄家或在对家手里),使防守方非常被动。而下家保留了 Q^2 又有什么用呢? 10 已经不抱对了,下家进手后打 Q^2 不正

好送给对家(或庄家的) K^2 手里嘛。如果下家拆开 Q 管 10, 则被动的就变成了坐庄方。

下家下 Q 管住 10 后, 如果 K^2 在庄家手里, 则 Q 已大, 上家可再加分进去, 如果 K^2 在对家手里, 那对家拆不拆 K 呢? 不拆, 上家仍可加分; 拆开, 则上家拆 A 吃进。都是对防守方有利的。

在实战中, 由于下家舍不得拆开 Q^2 , 对家出 J, 上家只好拆 A^2 , 下 A 拣了 10 分。上家又接出 A, 但下家又无分可加。后来下家上手后打 Q^2 , 正好又投入庄家 K^2 的怀抱。

此战是防守方(主要是下家)的严重失误。

类似这样, 不会合理地运用己方牌力的情况很多, 不再一一列举。

下面简单说一下如何增加对方牌力的重叠使用(使对方的大牌打大牌)。

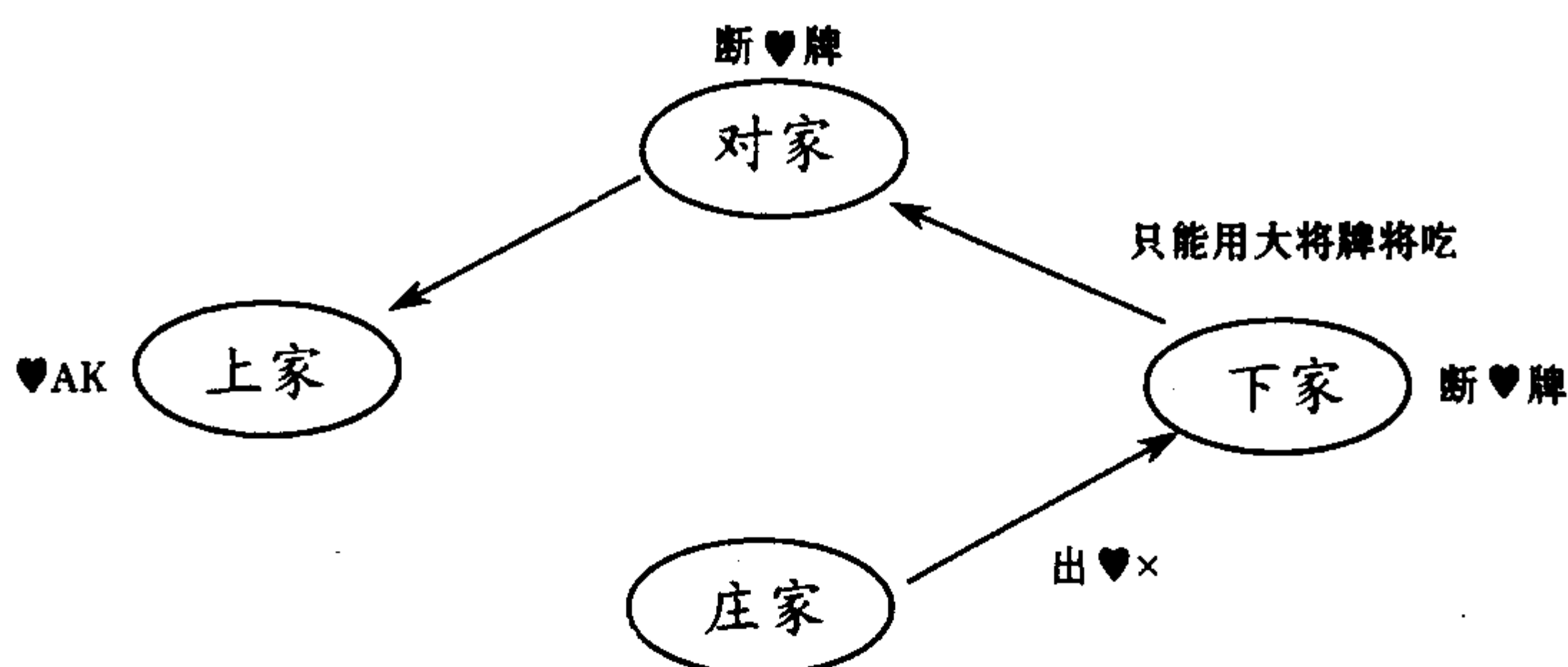
在第一家用 A 吊将时, 第二家绝不能放小牌, 否则就使 A 这张并不大的牌也大出了一圈。第二家应下副叫品牌管上(或者加分进去), 迫使第三家下一个更大的牌来管。这样你的一张大牌(或分牌)就换了对方两张大牌。

同样在第一家用副叫品牌吊将时, 第二家就出主叫品牌, 迫使第三家下王来管。同样是由你的一张大牌换掉对方两张大牌。

再看下图: 在下家和对家都断♥牌的情况下, 迫使下家只能用大将牌将吃。

领出者明知下家和对家都断♥牌, 而♥的大牌又都在上家手里, 仍出♥牌。迫使下家要用大牌将吃(至少要用 A, 能管住将牌分的牌才行)。

如果下家不将吃, 对家就可以用分牌将吃。如果下家大



将吃,对家就可以垫副牌。既消耗了下家的大将牌,又使上家的♥大牌作废(等于是让下家的大将牌将吃上家的大副牌)。成功地造成对方牌力的重叠使用,造成对方牌力资源的浪费。

再如:防守方如果差5分或10分就要上台了。此时对方清将。第一家不论是用副叫品牌还是主叫品牌清将,第二家都要放分进去,迫使第三家还要再下小王(或大王)来管第一家的大牌(否则第四家出个小王,拣了分就上台了)。第二家绝不可无动于衷地随便放一张牌上去。第二家应有大牌就管住第一家,无大牌就放分进去。一定要使对方两家的大牌打大牌。

只要肯动脑子,类似这样的使对方牌力重叠使用的情况很多,要善于抓住予以利用。

五、要有整体思路

不论是坐庄还是防守,都要根据整个牌情和每门的牌况,制定一个出牌路线,准备如何打这副牌,如何出牌,以及中间如何调整才能达到目的,实现自己的计划。没有通盘的考虑,没有一个战略性的整体构思,打到哪儿算哪儿,杂乱无章地出牌是不行的。

高手的出牌,如行云流水,十分流畅,给人的感觉和视觉,

都是一种享受。

笔者希望牌友们,都能变成打牌高手,把打双升变成是一种智与美的享受。

我们在下一章,就通过一些实战牌例来进行讲解,看看他们是怎样考虑,怎样计划,怎样实施,又怎样实现既定的目标的。

第七章 牌例讲解

牌例 1 做庄牌例

打 7, 下家亮♥7

庄家的牌:

将牌: 大王、♦7、♣7, ♥: KQ104

♠: AJ1096532

♦: AJ²8²5²4

♣: Q²J10²96²4²

做庄思路:

这副牌的将牌短, 只有 7 张, 也不太强, 幸好还有个大王, 但这副牌很有特点, ♦牌和♣牌对子很多, 有机会利用副牌保底。基于这种思路, 底牌扣连 A 在内的 8 张 ♠ 牌: ♠ AJ1096532。♦牌和♣牌一张也不能扣, 因为这两门牌需要留保护张, 以防对子被打开。把 ♠A 扣下, 也可阻止对方甩 ♠ 牌。

出牌要点:

①不可先吊将。吊将后, 不论谁上手, 他们只要出♦和♣两门副牌, 庄家都很难受, 几乎无牌可垫, 势必要拆对子。所以首引一定要出♦副牌。

②♦牌的出牌顺序要计划好。不能先出♦A, 再出♦J²。如果你先出♦A, 再出 J², 万一被对方大对上手, 对方可甩♦AK, 你就非常被动, 非垫对不可。

正确的出法是: 先出 J², 万一被对方大出, 对方也只能先

出一个 A,你还有♦4 可垫。而且你手上的♦A 还可进手,进手后再打♦8²5² 两对。如果你♦J² 大了,你应随即再甩♦A8²5² 五张。为什么?难道不怕对方把♣牌垫断吗?问得好!在正常情况下,不应再接着甩♦A8²5²。但针对这副牌的特殊牌况,我们正希望对方能垫掉几张♣牌。因♣牌单张太少,极易被对方打得拆开对子。对方垫去部分♣牌后,更有利于把♣牌打大。

③ ♣牌的出牌顺序是:先出♣Q²,如大了,再出♣10²。如果 Q² 不大,也还有 J、9 两个单张可以应付。实战是♣Q² 大出,再出♣10²。然后再出一张♣9。这圈牌后,已把♣牌全部打断,♣牌手上剩 J6²4²。

④之后的过程就是吊将牌,将吃♠牌,不再详述。最后大王上手,甩♣J6²4² 保底。

牌例 2 扣底牌例

打 J,庄自亮♣J

庄家的牌:

将牌:大王、小王²、♣J、♥J²,♣:A75²42

♠: KQ108765

♥: AK²942

♦: KQ10943²2

做庄思路:

这手牌将牌很强,但副牌除♥牌外,其余两门都很差,如果对家在♠和♦两门上没有大牌,这两门的分就不好跑了。

考虑到将牌特强,为保险计,除扣掉♥942 外,再把♠的 K105 和♦牌的 K10 都扣下。

这样扣牌的好处:

①可保证♥牌不跑分。

②♠牌最多跑 25 分,♦牌最多跑 30 分。

③只要把将牌分控制好,这副牌基本可以打过。

只要庄家把做庄战略制定好,扣牌和打起来就不太难了。

实战结果,对方拣 50 分。

牌例 3 做庄牌例

打 10,下家亮♠10

庄家的牌:

将牌:大王、小王,♠:AKJ96542²

♥:AKJ²65²42

♦:AK²J95²4

♣:K6432

做庄思路:

将牌不太好,一个 10 也没有,估计在将牌上会跑很多分。
必须控制好副牌的分,才有机会打过去。

扣牌:♣:K6432,♣扣断,可保证♣牌不跑分。

♥:4 2,留一个 6 作保护张。

♦:4,♦牌分全在手上,不害怕留♦牌。

所以只要控制好♥牌,副牌就基本不跑分了。

出牌过程:

①首引♦K²,先不带 A 出,防止对方只有三张会断门。
接着不宜再出 A5² 三张,恐对方断门后,手上的♦J、9 不好处理。
♥牌又不能先动,先动吃亏。又不宜吊将牌,一吊将就会跑分。
所以此时应出♦9 脱手(♦牌外面无分),让别人出牌。

②庄家出♦9,上家上手。

③上家出♥A,庄家放♥6,下家无♥分。

④上家出♣A,庄家♠K 将吃。

⑤庄家♠2² 吊将(为了以后甩♥5² 和♦5² 时不被对方将

吃)。下家大对上手。

⑥下家出♦×,庄家出♦A。

⑦庄家出♥J²(庄家没有先甩♥AK,再出J²,是恐把对方♥牌打断,会将吃♥5²)。

⑧庄家再出♦5²。

⑨庄家接着甩♥AK5²。

不可先甩♥AK5²,因为♦牌已出了四圈,对方很可能只剩下一两张♦牌了。如先甩♥AK5²对方容易把♦牌垫断,然后将吃♦5²。所以应先出♦5²,再甩♥AK5²。副牌♥和♦牌全处理完毕,剩下的就是耐心处理将牌了。

实战结果,对方拣 60 分。

牌例 4 做庄牌例

打 9,庄家自亮♠9

庄家的牌:

将牌:♠9、♥9²、♣9,♠:A²KJ106²5²4

♥:K1052²

♦:AQJ10²76²42²

♣:1085

做庄思路:

这手牌虽然没有大小王,但仍属于强将牌。保底无任何问题,而且有一门相当不错的♦牌。只要♦K不抱对,这副牌是很有戏的。

扣牌:♥:K1052²和♣1085,正好 8 张,这样♥和♣牌就可以不跑分了。

出牌过程:

①首引♦A(手中无 K,故不需保留 A,观察对家有没有欢迎信号)。但对家垫了♦K,虽没有♦A,但手中的♦10²已

经大了。

②庄家再出♦10²,发现对家已断♦牌。

③庄家出♦4,对家将吃。

④对家出♣A,庄家垫♦7。

⑤对家出♣×,庄家将吃。

⑥庄家再出♦J,对家将吃。形成了交叉将吃。对家和庄家又分别将吃♣牌和♦Q。

⑦庄家用♣9吊将,三家不管。

⑧庄家又用小牌吊将(发出了清将信号,“先大吊,再小吊”)。在对家出9时,被上家小王管住。

⑨上家改出♥×,庄家将吃。

⑩庄家用♥9²♠A²吊将,再用♠6²5²吊将,把将牌全部肃清。再甩♦6²2²。

实战结果,打成了大光。

牌例5 无主牌例

打10,下家大王反无主(下家有大王²、小王、♦10²和♣10共6张将牌)。

庄家的牌:

将牌:小王,♠10

♠: QJ7²632

♥: QJ98

♦: AKQJ987²6²5432

♣: A²9732

这局牌是下家先亮♣10,被对家反成♥10²,又被下家大王反成无主。

做庄思路:

这副牌下家的将牌非常强,庄家扣底为:♥: QJ98和♣

9732,实际上等于是断了两门牌:♥和♣牌,但估计也不会有将吃的机会,因对方一上手就会清将。所以不能有把手上的♦10将吃出去的奢望。把目标定在:在对家上手前,把手上的大牌打完,特别是利用♦牌的长套,使对家把分全部垫出去。

出牌要点:

①首引♦A7²6²五张。

不可先出♣A²,以防万一♦牌的五甩未能把♦牌打尽,留有♣A²还可进手。经计算跟牌,已知手中♦牌全大。

注意:现在不可把九张♦牌都甩出去,以防下家把♣牌垫断,使你手中的♣A²作废。因而应先打♣A²。

②庄家又出♣A²,结果运气不错,下家的♣K²被打下。

现在不能出♠7²或其他任何牌了。因♠7²太小,恐难大出(实际上♠7²也大了,但我们不能冒此风险)。

③庄家甩♦牌九张。对方被迫垫牌,对家把手中的全部分都垫了下去。

④庄家再出♠7²,也大了。

最后剩下的牌全部交给对方,也不够80分,竟然打过了。

牌例6 防守牌例

打6,庄家自亮♠6(我们为下家)

下家的牌:

将牌:小王、♠6、♦6², ♠:KQ105

♥:9874

♦:Q10²

♣:KQ²10²8752²

防守思路:

本副牌庄家亮♠主,手中虽有♦6²,但♦牌太短,故未叛

主。

先分析一下这手牌的情况。这副牌能得分的途径有三：

①♥较短,有机会吃到2~3张♥牌,自己手中将牌分较多,是有利条件。

②♦也是短套,如果♦10²能够活出,那对方肯定要下台了。即使无法成活,也还有将吃♦牌的机会。

③♣牌较好,共有三对,而且分几乎全部在自己手上,可以肯定庄家该门牌是断门。如果庄家有♣A,则会首出♣A,以后可将吃♣牌。对这门花色,最好的情况是希望A不抱对,或者A虽抱对,但只有这一对。

对庄家的将牌,我们希望他的将牌对子不超过三对,这样我们可以先吊一对将牌,然后再♣KQ²10²(含两对)一块打,庄家必下庄无疑。

根据这样的分析,我们的防守路线就基本上制定出来了。

出牌过程:

①庄家首引♦A。

我们垫♦Q,对家垫♦K,上家跟8(此为上家有♦A的信号)。庄家看到另一个♦A在上家,而对家无该门大牌,接着就吊将。庄家未出♣A,可见庄家没有♣A,可知♣牌是断门。

②庄家小牌吊将。

我们如果此时出小王,恐对家有大王而无法上手。考虑到即使对家上手,也不敢出♦牌单张,因另一个A在上家手中。所以我们跟小将牌♠5。放5分有两个用意:一是逼对家先把大牌打出来;二是如果上家有大王,也不至于一分未得。

我们跟♠5,对家出小王,大出。

③对家出♣A²,上家未跟对,庄家垫两张♦小牌,我们跟♣2²。

④对家又出♣×,上家出♣J,庄家将吃,我们跟♣7。

⑤庄家又小牌吊将。我们上♠6,大出。

此时未先吊将牌♦6²,而是先出♦10²。因此时已可断定♦10²是大的。因A、K、Q三张大牌已出,只有♦J²可大过♦10²,但对家和庄家都已上过手,而未出♦J²,所以,即使♦J抱对也必在上家手中。因而可放心地打♦10²。

⑥下家(即我们)出♦10²,上家垫♦K和一小牌。

⑦下家再用♦6²吊一对将牌,庄家未管。

⑧下家再甩出♣KQ²10²五张。

庄家将牌上只剩下一对大王(上圈♦6²吊对时,因无分,且庄家还要保底,所以庄家未下大王对),无法将吃。上家垫断♣牌又加上♥10分。

至此,我方得分已超过80分,此后虽在♥牌上又有所斩获,但未能达到120分,只是上台而已。

牌例7 防守牌例

打3,下家亮♦3 (我们为上家)

上家的牌:

将牌:大王,♦:AQ94²

♠: A²K54

♥: A109²65

♣: AKQ²J1072

防守思路:

这副牌是同伴亮的主,同伴的将牌应不错。我们的将牌虽然不好,但副牌相当不错。从我们手持的副牌来判断,庄家似不可能留♣副牌,而应有♠和♥两门副牌。真是这样,我们上台的机会是太大了。

实战出牌过程:

①庄家首引♣A后,就吊将牌。我们要抢上手出牌,于是上大王。

②上家出♠A²K。

③上家再出♥A,看下家有无欢迎信号,如有信号就再出♥10。下家未欢迎。

④上家于是再出♥9²,这对也大了。

⑤上家再甩♣AKQ²,庄家将吃,下家♣牌垫断后,又垫♥牌。

⑥庄家甩♥AK,下家将吃。

至此,这副牌庄家已铁定下台,最后结果是防守方竟拣到120分。

牌例 8 做庄牌例

打4,对家亮♣4

庄家的牌:

将牌:♥4、♦4,♣:AQJ109753²

♠: QJ10987²532

♥: AQ95²

♦: Q²9763

做庄思路:

这手牌的将牌虽有一定长度,但无大牌,对子又少,仍属于弱将牌,副牌又很差。所以决定底牌不扣分,尽量争取在台面上跑分。

基于这种考虑,在扣底时,宜把♦牌6张全扣掉。♦Q²看起来很大,也不要保留。因♦牌手上一分没有,K、10都可能抱对。留♦Q²风险太大。况且将牌上有一对,对♦牌还有较好的控制。另外再扣掉♥Q、9两张。♥牌只留A和5²三张。

出牌过程:

①首引♥A,很幸运见对家有欢迎信号(如对家无A,则直接出♥5²闯关)。

②庄家拆开对5,出单张♥5,对家♥K上手。

③对家出♥A,庄家又垫一张♥5。

这样♥牌的分基本可控制了。但♠牌也很差,尽量争取少跑分吧。

实战结果,♠牌的分全被对方拣去,对方又拣到一些将牌分和其他分,共75分。涉险过关。

牌例9 做庄牌例

打6,上家亮♣6

庄家的牌:

将牌:♣6、♦6,♣:QJ1098²432

♠:AQ10²9²7²543²2

♥:QJ853

♦:A975

做庄思路:

这手牌将牌不强,但有一定长度,副牌有一门♠很好。其他两门♥和♦牌,正好可以扣断。虽然可通过♠副牌保底,但也没有太大把握,因将牌无大牌。但考虑到扣断两门牌,总共才扣了两个5分。因为在台面将吃的分数会远远超过扣的分数,所以还是把♥5和♦5扣下去了。

出牌过程:

①要首引♦A,观察对家有无♦A,如有A,以后不管哪一方出♦牌,均可垫♠牌进去。

②再出♠A10²9²,争取把♠牌全部打断(实战是♠牌全部打断)。但接着不可再甩♠Q7²543²2等八张牌,因对方很可

能会借你甩牌之机,而一家垫断♥,另一家垫断♦。使你无法再将吃♥和♦两门牌。所以只能吊将。

③庄家小牌吊将。不管谁上手,再出♥和♦牌,你都有机会将吃。将吃后再吊将。就这样慢慢的将吃和吊将。

④在倒数第九张牌上手后,甩出♠Q7²543²2,手中只留一张将牌,让对方单抠。

结果对方拣 65 分,平安过关。

牌例 10 无主牌例

打 5,上家大王反无主

庄家的牌:

将牌:小王,♥5、♦5

♠: Q²J²10²9843

♥: A²Q10873

♦: J98763

♣: AKQJ1043

做庄思路:

这副牌底牌比较好扣,♦:J98763 和♥:73 共 8 张,一分没有,只要在台面上多跑分就行了。

出牌过程:

①首引♠Q²J²10² 三姊妹对,♠牌全部打断,♠牌分也全部跑完。

此时庄家未甩 4 张♠牌,因为庄家考虑到 4 张牌太短,对方可以将吃,万一下家一把垫上 40 分,那就失分太多了。而且对方有可能把♦牌的分都垫上,而♦牌本来是可以将吃的。所以庄家改为先出♣×,看对家能否上手。

②庄家出♣×,下家♣A上手,但下家上手后并未吊将,而是出♦A(此一信息表明,下家没有小王,如吊将恐拆开同

伴一对大王)。

③下家出♦A,庄家♦5将吃。

④庄家再出♣AK,对家垫♣K。

⑤庄家再出♣Q,再出♣J,上家将吃。

⑥上家一对大王吊将,庄家垫小王和♥5。

⑦上家又连吊两圈将,庄家垫♥Q8。

⑧上家又出♥×,庄家跟♥10,下家不敢出♥K,对家♥K上手。

⑨对家出♦A,庄家垫♣10(♣牌已大,但庄家无牌可垫了)。

⑩对家出♥×,庄家♥A上手。

⑪庄家甩4张♠9843。

⑫庄家出♥A。

⑬庄家再出♣4。

顺利升级。

第八章 常规比赛方法

第一节 比赛用具和赛前准备工作

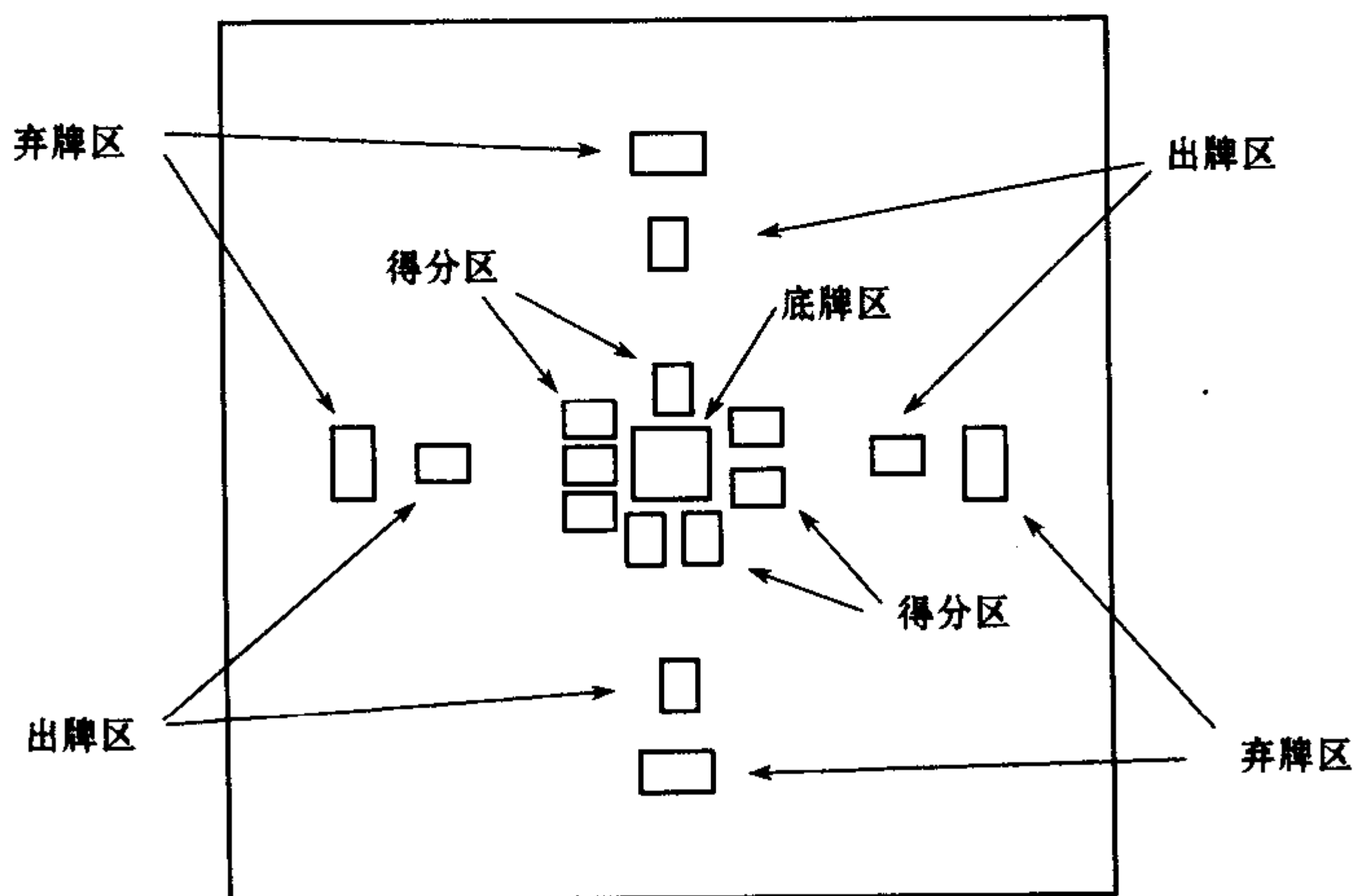
一、比赛用具

(一)牌桌

一般用正方形牌桌,高度及宽度适宜即可。

桌面上大致分成以下几个区域:

(见下图)



1. 底牌区

在牌桌的正中央,为放置底牌的区域,由庄家把所扣底牌

整理好,牌面向下,横向放在牌桌中央部位。

2. 得分区

在各家的正前方,在靠近底牌的地方,为各家的得分区。每一圈牌中,如防守方得分,各家应分别把自己出的分牌放在自家的得分区。分牌应牌面向上、竖向、不完全重叠地、整齐地放在各自前面的得分区内。

坐庄方的得分,不单独拣出,而是和弃牌一起,牌面向下,横放在各自的弃牌区内。

之所以把防守方的得分,各家分开放置,是考虑到在计副制比赛中,每一家的牌在每局结束时,都要由各家收回插回各自的牌盒中去,以传给其他桌继续比赛使用,所以不能把得分混在一起。而在常规比赛时(非计副制比赛),因牌不需要收回重复使用,防守方的得分也可混在一起,牌面向上,放在底牌区的底牌之上。

3. 弃牌区

每圈中出过的牌,称为弃牌。各家应把弃牌整理好,牌面向下,横向放置在各家正前方,距底牌区 25~30cm 的地方。此区域称为弃牌区。

4. 出牌区

每一家的出牌,应牌面向上、竖向、互不完全重叠的摆放在各家正前方,位于得分区和弃牌区中间的地方(也可摆放在弃牌的上面)。

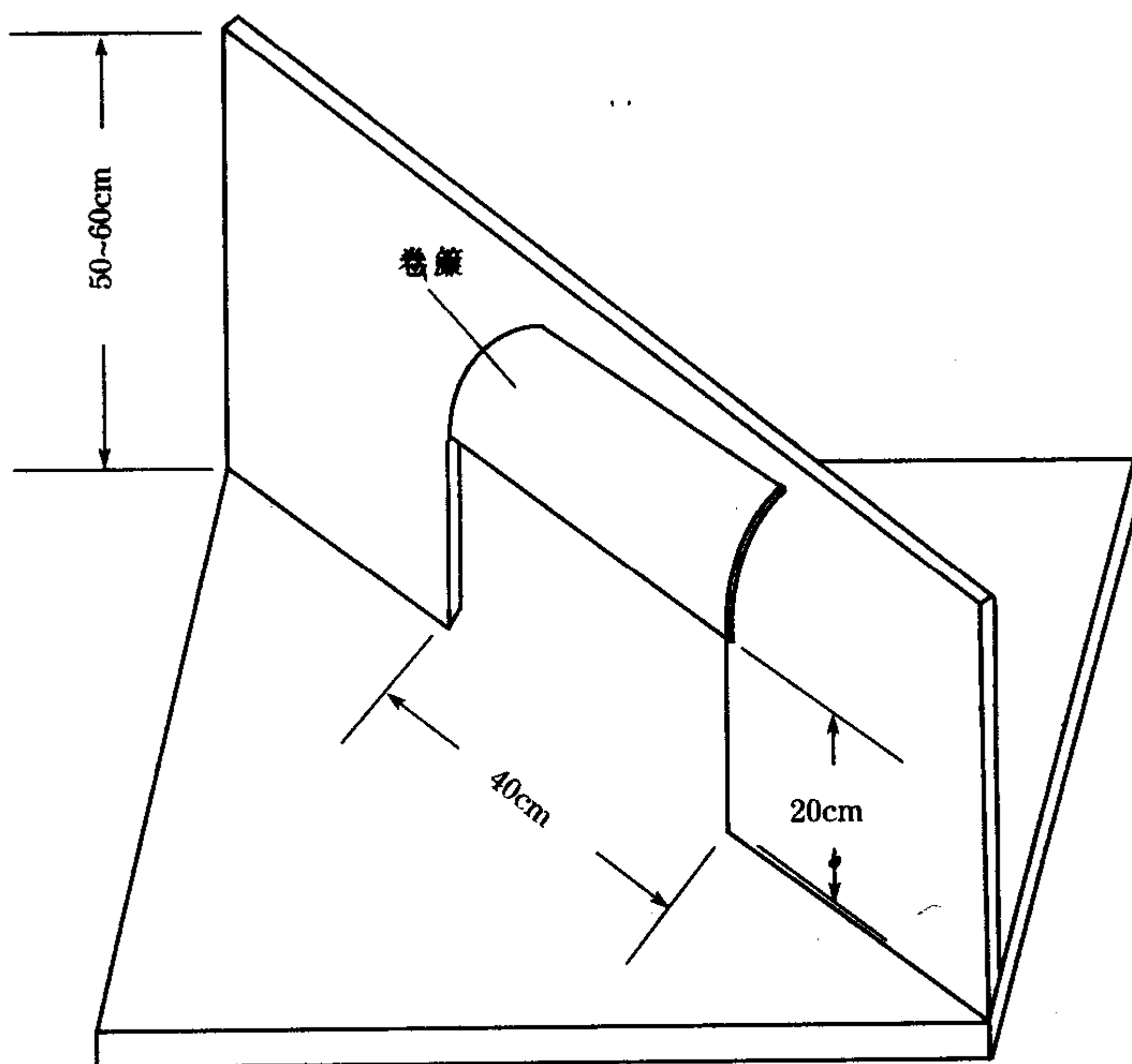
(二) 遮挡屏

在正式比赛中,为保证比赛的公平、公正,防止传递非法信息,应采用遮挡屏。遮挡屏的高度约为 50~60cm(以视线不能看到对方头发,即为合适)。

遮挡屏的长度应和牌桌的对角线长度等长,或略长、略短

于对角线长度。

在比赛开始前,遮挡屏应沿对角线方向架在牌桌上。(见下图)



(三)计分表:

双升常规比赛的计分表比较简单。(见下图)

双升常规比赛计分表

参赛号：_____ 选手姓名：_____

轮次	对手 参赛号	本方 完成级别	对手 完成级别	级差	本方 得分	对手 得分
1						
2						
3						
4						
5						
⋮						
⋮						
合 计						

其中轮次一项,根据比赛赛程来定。

二、赛前准备工作

举办一次较大型的比赛,赛前应做好充分的准备。下列各项工作是必不可少的。

(一)设立比赛机构

1. 组成竞赛委员会。
2. 设立竞赛办公室,安排好秘书、会务、后勤等工作人员。
3. 指定裁判长、副裁判长,成立裁判组。

(二)拟定竞赛规程

1. 拟定并下发比赛通知。其内容包括:比赛日期、地点、参赛对象、报名日期、报到日期及地点、比赛办法、录取名次等。

2. 拟定并公布比赛规则。打印出比赛规则,在赛前分发给各参赛队。

3. 印制比赛秩序册,在赛前分发给各参赛队。

(三)其他准备工作

1. 布置赛场,准备器材,安排好足够大的场地,准备足够数量的牌桌、牌、牌盒、遮挡屏、计分表等比赛用品。

2. 编排竞赛轮次。要安排抽签,编排竞赛轮次及各轮次进行的时间,等等。

3. 绘制比赛用表。比赛用表包括:竞赛日程表、比赛成绩表、出场名单公布表、成绩公布表、成绩累计分表等。

第二节 双人赛

双人赛是以两人为一对所进行的比赛。根据比赛选手的多少,可采用循环赛、小组赛、双败淘汰赛等方式。

一、循环赛

如参赛选手不多,比赛时间比较充裕,采用循环赛的方法。可使选手得到较多的比赛机会,使每对选手同其他各对选手都对阵一次,然后计算总得分。这样产生的冠军,必然是身手不凡。

如果参赛选手在8对以下,采用循环赛比较合适,经七轮比赛,可产生全部名次。

我们以 8 对为例,简单介绍一下各轮次的编排方法:

第一轮:

1——8

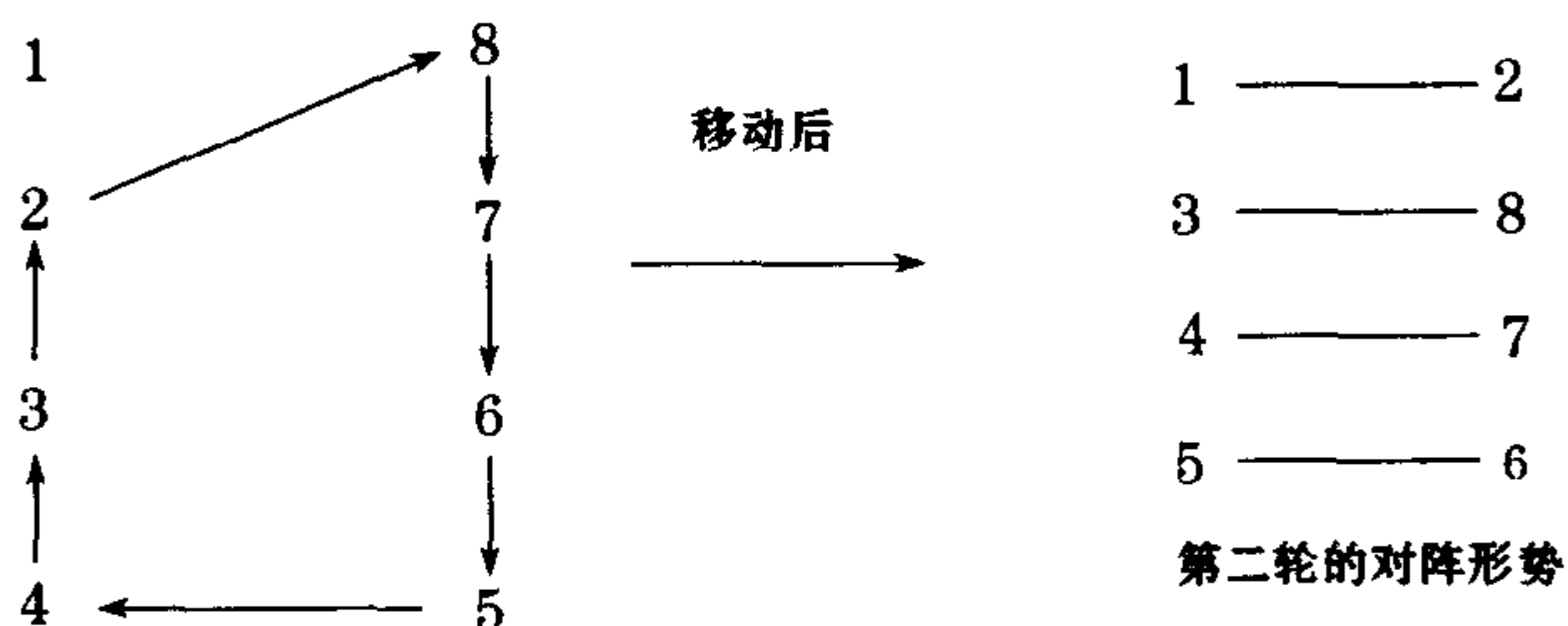
2——7

3——6

4——5

以后的每轮,1 号不动,其余各号沿顺时针方向(或沿逆时针方向)旋转移动,每移动一次即为一轮。

第一轮结束后,开始移动(箭头表示移动方向):



第二轮结束后,再按原方向移动一次,为第三轮。如此这般,经七轮比赛,全部选手对阵完毕。

8 对以下,方法同上,只不过比赛轮次减少。

二、小组循环赛

参赛选手在 8 对以上,16 对以下,采用小组循环赛比较合适。

比赛方法。比赛共分两个阶段:预赛阶段,把全部参赛选手分成若干个小组,每组进行循环赛,决出小组名次;决赛阶段,各小组同名次选手再编成小组,进行第二阶段循环赛,决出全部名次。

下面是 8~16 对选手的比赛示意图表

参赛对数	预赛阶段	决赛阶段
8	分 2 组, 每组 4 对 小组循环, 决出小组名次	小组第一名, 争 1-2 名 小组第二名, 争 3-4 名
9	分 3 组, 每组 3 对 小组循环, 决出小组名次	各组第一名, 争 1-3 名 各组第二名, 争 4-6 名
10	1. 分 2 组, 每组 5 对 小组循环, 决出小组名次 2. 分 3 组, 各组为 3、3、4 对 小组循环, 决出小组名次	小组第一名, 争 1-2 名 小组第二名, 争 3-4 名 各组第一名, 争 1-3 名 各组第二名, 争 4-6 名
11	分 3 组, 各组为 3、4、4 对 小组循环, 决出小组名次	各组第一名, 争 1-3 名 各组第二名, 争 4-6 名
12	分 4 组, 每组 3 对 小组循环, 决出小组名次	各组第一名, 争 1-4 名 各组第二名, 争 5-8 名
13	分 4 组, 各组为 3、3、3、4 对 小组循环, 决出小组名次	各组第一名, 争 1-4 名 各组第二名, 争 5-8 名
14	分 4 组, 各组为 3、3、4、4 对 小组循环, 决出小组名次	各组第一名, 争 1-4 名 各组第二名, 争 5-8 名
15	分 4 组, 各组为 3、4、4、4 对 小组循环, 决出小组名次	各组第一名, 争 1-4 名 各组第二名, 争 5-8 名
16	分 4 组, 每组 4 对 小组循环, 决出小组名次	各组第一名, 争 1-4 名 各组第二名, 争 5-8 名

三、双败淘汰赛

如果参赛选手过多, 在 17 对以上时, 可以采用双败淘汰

赛的方法。这种赛制既不会使半数选手仅经一轮比赛就被淘汰,也不会使赛期拖得过长,是一种在参赛选手过多时的一种比较合理的选择。

(一)比赛方法

1. 各对选手通过抽签排定参赛序号。

2. 相邻两个号的选手为第一轮的比赛对手。如果有以前的比赛成绩做参考,应安排强对弱,不宜在第一轮就使强强相遇。

3. 第一轮比赛结束后,把胜者编入胜组,负者编入负组,进行第二轮比赛。

安排各组第二轮的对手时,可参考第一轮的成绩,仍依照强弱搭配的原则,不安排强强过早相遇。

4. 第二轮比赛结束后,再将胜组的胜者编入胜组,把胜组的负者和负组的胜者混合编入负组,进行第三轮比赛。而负组的负者,因已连负两轮,将被淘汰。

5. 第三轮比赛结束后,再将胜组的胜者编入胜组,把胜组的负者和负组的胜者混合编入负组,进行下轮比赛。而负组的负者,因连败两阵,也被淘汰。

6. 经过若干轮比赛,可决出冠亚军。3~8名可根据比赛成绩来决定。

这种赛制最好是偶数对参加。如果是单数对参赛,则在第一轮由抽签决定有一组为三对进行循环赛。第一名进入胜组,第二名进入负组,第三名被淘汰。

在各轮比赛中,每对选手最多交手一次,第二次若再相遇应做适当调整。

为不使比赛时间拖得过长,每轮比赛应限定在2小时。

这种比赛比较快捷。17~32对选手,经五轮比赛可决出

冠亚军。33~64 对选手,经六轮比赛可决出冠亚军。65~128 对选手,经七轮比赛可决出冠亚军。

(二)计分方法

所用的计分表见本章第一节中的(三)项。

1. 每轮比赛的胜方得 2 分,负方得 0 分。
2. 在 3~8 名时,根据他在各轮中的总得分来确定名次。
3. 如有 2 对总得分相同,则以他们之间比赛的胜负来确定名次。如他们未交过手,则计算他们在各轮所完成的总级数,完成级数多者排前,少者靠后。如又相同,则计算他们在负局时所完成的级数和,完成级数多者排前,少者排后。如又相同,则比较他们在负局时所完成的最低级数,较高者排前,较低者排后。

第三节 团体赛

一、对抗赛

在参赛单位只有两个,而每个参赛单位又有多对选手参赛时,采用对抗赛的方法为宜。

比赛方法:

1. 每个参赛单位将己方的参赛选手列出参赛序号,如 1、2、3、4……
2. 第一轮由两队的 1—1、2—2、3—3……进行对阵。比赛结束后,填写计分表,并计算各队得分。
3. 从第二轮开始,由两队的选手分别交换对手,再进行比赛。每一轮交换一个对手。直到两队的每对选手都对阵过一次。

4. 最后计算两队的总的胜局和总成绩。以胜局多者为胜。

5. 每对选手比赛时,所用的计分表为双人赛计分表。通过统计各对手之间的比赛成绩来计算每个队的累计得分。

二、循环赛

在参赛队在3队以上,6队以下,每队派两对选手参赛的情况下,可采用循环赛的方式。

用1、2、3、4、5、6分别表示各队的参赛序号。

用A来表示各队的A对选手,B表示各队的B对选手。

因为是队式比赛,每个参赛队都有A、B两对选手参赛,所以每轮比赛都分两个阶段进行。

第一阶段,由两个队的A—A、B—B,进行比赛。

第二阶段,由两个队的A—B、B—A,进行比赛。

这样安排,可使参赛的两对选手能和另一队的两对选手都交上手。使比赛更激烈,更要靠实力说话。

以下是3~6队的赛程安排表:

3~4 队赛程安排表

轮次	对阵	桌号 赛程	1 桌	2 桌	对阵	桌号 赛程	3 桌	4 桌
1	1—2	—阶段	1A—2A	1B—2B	3—(4)	—阶段	3A—4A	3B—4B
		二阶段	1A—2B	1B—2A		二阶段	3A—4B	3B—4A
2	1—3	—阶段	1A—3A	1B—3B	2—(4)	—阶段	2A—4A	2B—4B
		二阶段	1A—3B	1B—3A		二阶段	2A—4B	2B—4A
3	1—(4)	—阶段	1A—4A	1B—4B	2—3	—阶段	2A—3A	2B—3B
		二阶段	1A—4B	1B—4A		二阶段	2A—3B	2B—3A

注:

1. A 代表参赛队的第一对选手;B 代表参赛队的第二对选手。
2. (4)表示第四队,如只有 3 队参赛,则遇(4)的对局为轮空。

5~6 队赛程安排表

轮次	对阵	桌号 赛程	1 桌	2 桌	对阵	桌号 赛程	3 桌	4 桌	对阵	桌号 赛程	5 桌	6 桌
1	1—2	—阶段	1A—2A	1B—2B	3—4	—阶段	3A—4A	3B—4B	5—(6)	—阶段	5A—6A	5B—6B
		二阶段	1A—2B	1B—2A		二阶段	3A—4B	3B—4A		二阶段	5A—6B	5B—6A
2	1—3	—阶段	1A—3A	1B—3B	2—5	—阶段	2A—5A	2B—5B	4—(6)	—阶段	4A—6A	4B—6B
		二阶段	1A—3B	1B—3A		二阶段	2A—5B	2B—5A		二阶段	4A—6B	4B—6A
3	1—4	—阶段	1A—4A	1B—4B	2—(6)	—阶段	2A—6A	2B—6B	3—5	—阶段	3A—5A	3B—5B
		二阶段	1A—4B	1B—4A		二阶段	2A—6B	2B—6A		二阶段	3A—5B	3B—5A
4	1—5	—阶段	1A—5A	1B—5B	2—4	—阶段	2A—4A	2B—4B	3—(6)	—阶段	3A—6A	3B—6B
		二阶段	1A—5B	1B—5A		二阶段	2A—4B	2B—4A		二阶段	3A—6B	3B—6A
5	1—(6)	—阶段	1A—6A	1B—6B	2—3	—阶段	2A—3A	2B—3B	4—5	—阶段	4A—5A	4B—5B
		二阶段	1A—6B	1B—6A		二阶段	2A—3B	2B—3A		二阶段	4A—5B	4B—5A

注:

1. A 代表参赛队的第一对选手; B 代表参赛队的第二对选手。
2. (6)代表第六队,如只有 5 队参赛则遇(6)对局为轮空。

三、小组循环赛

在每个队出两对选手,有 6~16 个队参加的赛事,可采用分组循环赛的方式(其中 6 个队时,采用循环赛和小组循环赛均可)。

比赛分预赛和决赛两个阶段。

1. 预赛阶段,先将参赛队分为若干个小组,通过小组循环赛决出小组名次。

2. 决赛阶段,各小组同名次的选手,再进行循环赛,可决出参赛队的所有名次。

3. 由于每个参赛队有两对选手参赛,在赛期比较充裕的情况下,在预赛阶段和决赛阶段的每轮比赛中,同样要分两个阶段。

第一阶段,为两个队的 A—A、B—B。

第二阶段,为两个队的 A—B、B—A。

如果赛期安排较紧,每轮比赛可只安排一个阶段比赛,由参赛队任意决定两对选手的对阵,两对选手不再交叉进行第二阶段比赛。

关于 6~16 队参赛的分组方法和比赛程序,可参照本章第二节中,双人赛小组循环赛的分组方法和比赛程序,此处不再详述。

四、队式双败淘汰赛

在参赛队在 17 队以上,采用双败淘汰赛的方法是最佳的选择。

(一)比赛方法

队式双败淘汰赛的比赛方法,基本上和双人赛的双败淘

汰赛相同(比赛方法不再详述,可参看双人赛一节双败淘汰赛)。不同之处是,在队式赛中,每轮的对阵都是每个队的两对选手分别在两桌上对抗,通过计算两台比赛成绩总和来决定胜负。

在参加队数不太多时,如 32 队以下,每轮比赛可分两个阶段进行:第一阶段由两个的队的 A—A、B—B;而第二阶段,由两个队的 A—B、B—A 交叉比赛。通过计算两阶段的比赛成绩总和来决定胜负。

(二)计分方法与排名

由于在每轮比赛中,两队要进行两阶段比赛。在每阶段比赛中,每台的胜方得 1 分,负方得 0 分。在第一阶段比赛中,如甲队在两台都胜,则甲队暂以 2:0 领先。如在两台中一胜一负,则两队暂以 1:1 战平。两台皆负,则 0:2 落后。然后看第二阶段的比赛结果,第二阶段,每队仍会出现 2:0、1:1 和 0:2 三种结果。这样,在每一轮的两个阶段比赛结束时,计算总分,每个队都有可能会得到:4:0、3:1、2:2、1:3、和 0:4 五种结果。获得 4:0 和 3:1 的队为胜队,获得 1:3 和 0:4 的队为负队。如比赛结果为 2:2 平,则计算每个队所完成的级数的总和。以完成级数多者为胜,少者为负。如完成的级数和又相同,则计算每个队在负局时所完成的级数总和,以完成级数多者为胜,少者为负。如又相同,则比较在负局时某对选手所完成的最低级数,级数高者排前,低者排后。胜者进入胜组比赛,负者进入负组比赛。

五、循环赛和小组循环赛的计分

在循环赛和小组循环赛中,计分比较复杂,要掌握如下几个原则:

1. 每轮比赛的胜方得 2 分, 负方 0 分。每个循环结束时, 计算各队(或各对)的总得分, 以总得分多少来排定名次。高者排前, 低者排后。

2. 如有两对(或两队)总得分相同, 则比较彼此之间的胜负。胜者排前, 负者排后。

3 如得分相同者在 3 对(或三 3 队)以上, 彼此之间的胜负又形成循环圈时, 则比较各方的级差分(每级 1 分), 级差分高者排前, 低者排后。如只有两对(或两队)的级差分相同, 则看该两对(或两队)之间的比赛结果, 胜者排前, 负者排后。如有三者以上的级差分又相同, 则比较三方在负局中所完成的级数和, 完成的级数高者排前, 低者排后。如又相同, 则比较三方在负局时所完成的最低级别, 高者排前, 低者排后。

第九章 计副制比赛方法

虽然出牌技巧在双升比赛中所起的作用是不容忽视的,但当你拿到特别差的牌或在对方起到特别好的牌时,你还是要输的。在这种情况下,技巧的作用就很难体现出来。为了排除牌的好坏对比赛结果的影响,我们可以采用计副制积分赛的比赛方法。

计副的意思就是比较每一副牌的结果,计算每一副牌的得分,按照总积分多少来排定名次的比赛,就叫计副制积分赛,简称计副制比赛。

这种比赛方法的特点是:参赛选手轮流打同样的牌。在牌况完全相同的情况下,看谁的比赛结果最好。这样比的是出牌技巧,是技战术正确,是出牌失误少,是真正的技巧大赛。

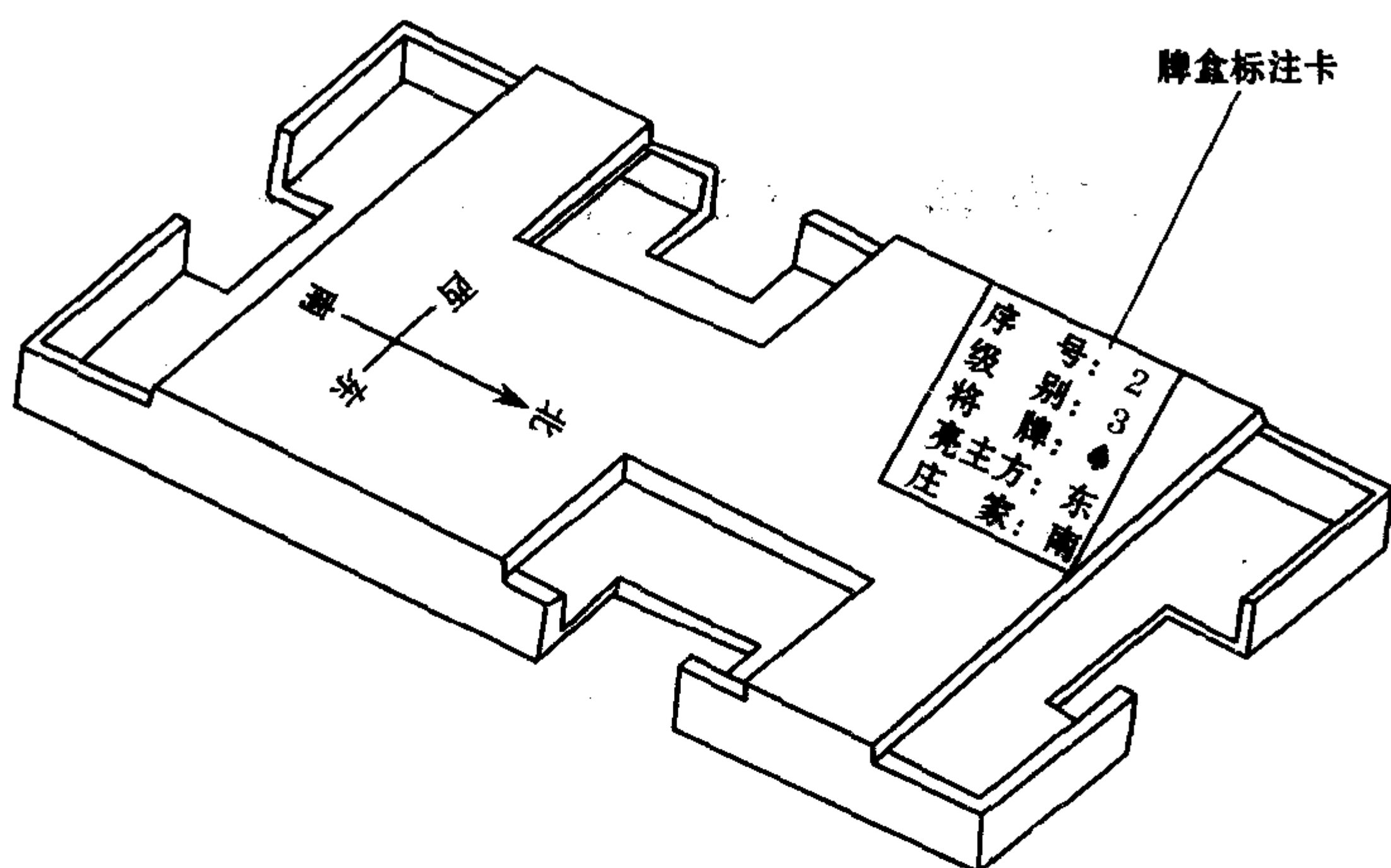
第一节 计副制比赛的牌具

一、牌盒

计副制比赛需要使用牌盒。各家在打完每一副牌时,都要把各自的牌一张不差地装入牌盒中己方的一格中,以供其他各桌比赛使用。

牌盒主要起到保持牌况、中转牌的作用。

下面是牌盒示意图:



1. 牌盒上标明了东、南、西、北四家。每一桌的牌手按此指示拿各自所坐方向的牌。打完后,整理好再放回原处。

2. 牌盒上有标注卡,标注卡上有五项内容,需要牌手来填写。(标注卡用单面胶纸贴上,比赛全部结束后,就失去作用。下次比赛须用新的标注卡。)

序号:注明该副牌的序号。图中注明为 2,即指该牌为本次比赛的第二副牌。

级别:注明该副牌所打的级别。图中注明为 3,说明该副牌打 3。

将牌:注明该副牌的将牌(即主牌)为何种花色。图中注明为 ♠,即黑桃。

亮主方:注明该副牌是那一家亮的主牌。图中注明为东,说明是东家亮的黑桃主牌。(如一家亮主后,另一家又反了主,等等,都要一一注明)

庄家:注明该副牌由哪一家来坐庄。图中注明为南,说明该副牌为南家坐庄主打。每一桌在接到传来的牌时,都应按

牌盒标注卡上的指示来打牌。

二、持牌登记卡

各桌打的第一组牌(一副或几副),在每副牌打完后,各家应立即把自家所持的牌型登记在持牌登记卡上。把卡连同自家的牌一起放入牌盒中属于自己的一格中,以供下一桌核对使用。

持牌登记卡

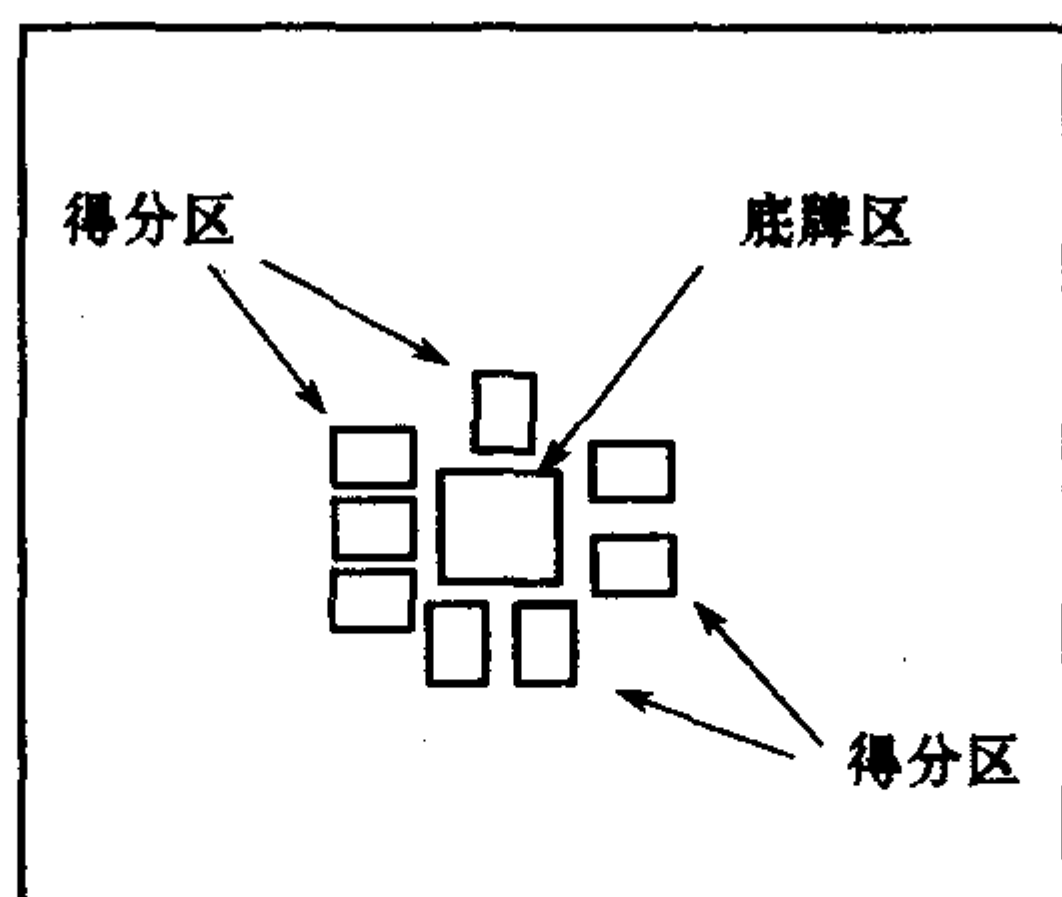
牌序:

牌况 \ 其他	持牌方:	级别:	将牌:
常将牌			
♠ 黑桃			
♥ 红心			
♦ 方块			
♣ 草花			

三、牌桌与得分区

计副制比赛,由于在每副牌比赛完,还要传给下一桌来比赛,所以传牌一定不能发生错误。因此在牌桌上,专门指定每

一家有一个得分区(见下图)。在防守方得分时,各家应把自己所出的分牌放在自己的得分区内,不要相互混在一起,以便在本局牌打完时,各家能把自己出的所有牌(包括分牌)收回,装入牌盒,供下一桌比赛使用。这一点是和常规比赛不同的。



各家的得分区,在自己的正前方,靠近底牌区的地方。得分区的牌应牌面向上、竖向、不完全重叠、整齐地摆放。

第二节 双人计副制积分赛

这种比赛的特点是:每对选手都同另一组的所有对手轮流交手比赛,以总积分的多少来决定在本组中的名次。下面我们向读者介绍计副制积分赛的两种比赛方法,即移位赛和末位淘汰赛。

一、移位赛

(一)比赛方法

1. 把所有选手分为南北和东西两大组,通过抽签来确定各对选手的参赛序号和所在的组别。

2. 南北组的选手根据参赛序号,坐在相应牌桌的南北方向,东西组的选手也根据参赛序号坐在相应牌桌的东西方向。

3. 各桌分别打一组牌,各桌的这组牌所打的副数和级别,由裁判员根据参赛桌的多少来决定。

例如:有 13 桌参赛,则每桌的一组牌只有一副,由第一桌打 2,第二桌打 3.....第十二桌打 K,第十三桌打 A。

有 7 桌参赛,则有六桌的一组牌有两副,有一桌的牌只有一副。由一桌打 2 和 3,二桌打 4 和 5,三桌打 6 和 7,四桌打 8 和 9,五桌打 10 和 J,六桌打 Q 和 K,七桌只打 A。

这由裁判灵活掌握和分配。

4. 各桌同时开始打分配到的牌,各桌的第一副牌均抢主抢庄。如有第二副牌,则由第一副牌的胜者坐庄打第二副牌,只抢主,不抢庄。如只有一副牌,打完后,等待传来的新牌。

5. 在各桌第一组的每副牌打完后,各家要立即填写持牌登记卡,把自己的牌型详细准确地登记在卡上,把卡和牌(包括自己出的分牌)一张不差地放入牌盒中己方的空格中。此外,对家还要填写牌盒标注卡,下家还要填写随牌计分表,并由其余三家核对无误后,折叠起来装入牌盒。

6. 第一组牌打完后,开始移位。在单数桌参赛和双数桌参赛时,移位方法是有区别的。我们先按单数桌来移位。后面再讲双数桌如何移位。裁判员在各桌都已打完并做好相应登记工作后,统一指挥移位:各桌南北选手不动,东西选手由低号桌向高号桌移动一桌。即 1→2,2→3,3→4,4→5,5→6,6→7 而 7→1。各桌的牌盒则由南北选手负责,由高号桌向低号桌传递一桌。即 7→6,6→5,5→4,4→3,3→2,2→1,1→7

7. 移位完毕后,各桌开始打新传来的第二组牌。第二组牌,不再抢主抢庄。而是按照牌盒标注卡上的指示,由指定的庄家来坐庄打牌,所打的级别和将牌,也都是牌盒标注卡上指明的。每打完一副牌,各家同样要把各自出的牌收回整理好

连同登记卡一起装入牌盒,以供下一桌比赛使用。下家同样要填写随牌计分表。持牌登记卡和牌盒标注卡就不用再填写了。

8.各桌在第二组牌打完后,再统一按原来的方向和顺序进行移位。每副牌打完,都要收回装入牌盒,以供下一桌比赛使用。每副牌打完都要填写随牌计分表。

9.一直到各桌轮流打完 13 副牌。第一轮比赛即告结束。由裁判把本轮各对选手的得分统计起来。

10.接着进行第二轮比赛,比赛方法和移位方法和第一轮相同。每桌只有在打第一组牌时,才填写持牌登记卡和牌盒标注卡。但在每副牌打完后,都不要忘记计分。

11.比赛一般可进行三轮。然后计算各对选手在三轮中的总得分,来确定其在各组中的名次。

(二) 双数桌的移位方法

1.在双数桌比赛时,在前一半轮次中,选手的移动和传牌的顺序,完全和单数桌相同。

2.在轮次过半后的第一轮($N/2 + 1$, N 为总桌数),则要有一个调整轮。调整轮的移位方法是:东西选手由小号桌向大号桌移位时,不是移动一桌,而是移动两桌。如本应从 $1 \rightarrow 2$,在该轮就要从 $1 \rightarrow 3$ 。而牌盒的传递方向和顺序则和前几轮一样,没有改变。

3.为什么在($N/2 + 1$)轮,即半数后的第一轮要做一轮的调整?因为如不这样做,在后面几轮比赛中,就会出现部分选手打重复的牌的情况。增加这个调整轮就可以避免出现这种情况。

4.在调整轮后,以后各轮的移位和传牌又恢复到和第一、二轮一样了。

5. 我们以 6 桌为例,说明这种移位的变化。

以 1、2、3、4、5、6 分别代表牌桌号。

六桌的调整轮为: $6/2+1=4$,即第四轮。

在一、二、三轮,东西牌手的移动,均是:1→2,2→3,3→4,4→5,5→6,6→1。牌盒的传递为:6→5,5→4,4→3,3→2,2→1,1→6。

第四轮为调整轮,东西选手按原方向移动两桌:即 1→3,2→4,3→5,4→6,5→1,6→2。牌盒传递仍然是:6→5,5→4,4→3,3→2,2→1,1→6。

第五轮就又和一、二轮相同了。牌手的移位仍为:1→2,2→3,3→4,4→5,5→6,6→1。牌盒的传递仍为:6→5,5→4,4→3,3→2,2→1,1→6。

(三)双人计副制积分赛的记分方法

双升的计副制比赛和常规赛的最大不同是:他不是按同一牌桌上直接对抗的两对选手之间的胜负来决定胜负。你虽然和同桌的对手在进行比赛,但因为你们双方所拿的牌是完全不同的,所以无法使你们在同一水平上比高低。你们各自的真正对手,实际上是其他桌上和你们坐在同一方向的其他选手。因为你们都拿同样的牌,打同样的牌,谁的战果好,谁的得分就高。这就完全排除了因牌的好坏而带来的对胜负的影响。

下面是计副制积分赛的随牌计分表:

计副制积分赛随牌计分表

循环_____

牌序号_____

级别_____

将牌_____

亮主方_____

N-S	E-W	庄	N-S	E-W	N-S(南北)				E-W(东西)			
参 赛 号	参 赛 号	家	拣 分	拣 分	排 名	得 分	跳级 奖分	合 计	排 名	得 分	跳级 奖分	合 计
1												
2												
3												
4												
⋮												
⋮												

注:

N代表北,S代表南,E代表东,W代表西。

N-S代表南北组选手,E-W代表东西组选手。

每打完一局牌,都要把得分详细地记在上面,只记录表格中左半部的部分。右半部要等一个循环结束后,由裁判来计算各选手实际得分。

下面我们以有8桌参赛的一局牌的实战果,来讲解如何计算各对选手的得分。

计副制比赛计分表

循环：第一循环

牌序号：6

级别：7

将牌：◆

亮主方：E(东)

N-S	E-W	庄	N-S	E-W	N-S(南北)				E-W(东西)			
参 赛 号	参 赛 号	家	拣 分	拣 分	排 名	得 分	跳级 奖分	合 计	排 名	得 分	跳级 奖分	合 计
1	7	S		75	1	14		14	8	0		0
2	8	S		90	3	10		10	6	4		4
3	1	S		80	2	12		12	7	2		2
4	2	S		115	4	8		8	5	6		6
5	3	S		160	8	0		0	1	14	2	16
6	4	S		120	5	6		6	4	8	1	9
7	5	S		130	7	2		2	2	12	1	13
8	6	S		125	6	4		4	3	10	1	11

注：

N代表北,S代表南,E代表东,W代表西。◆代表方块。

我们先看表的左半部分,可知这是第一循环中的第6副牌,打7,东家亮方块主,由南家做庄。

1. 东西各对选手的得分如表上所列。按从上到下的顺序,依次为:75、90、80、115、160、120、130和125分。我们按得分的多少,可排出东西选手在本副牌中的名次(按由上到下的顺序)依次为:8、6、7、5、1、4、2、3。其中东西3号选手拣到160分,成绩最好,因此他们排名为东西组的第一名。而东西7号选手只捡到75分,还没有上台,成绩最差,因此排在东西

组的最后一名。

2. 而南北组选手的排名则正好相反,因南北 1 号选手只使对方得 75 分,做庄最为成功。因此排在南北组的第一位。而南北组 5 号选手做庄最为失败。使对方得到 160 分。因此排最后一位。南北组排名(按自上而下的顺序)依次为:1、3、2、4、8、5、7、6。

3. 我们把每一个排名等级分定为 2 分,排最后一名的得 0 分;倒数第二名得 2 分;倒数第三名得 4 分.....而排名第一的得 14 分。这样,东西组各对选手的得分(按自上而下的顺序)分别为:0、4、2、6、14、8、12 和 10 分。南北组各对选手的得分(按自上而下的顺序)分别为:14、10、12、8、0、6、2 和 4 分。

4. 此外,我们还规定,每跳一级获奖分 1 分,因此,E3 对选手拣到 160 分,跳两级,获跳级奖分 2 分;而 E4、E5 和 E6 对选手也各跳了一级,各获奖分 1 分。因南北组各选手都未能把对方打成大光或小光,因而都不能获得跳级奖分。

5. 在计算总得分时,除了排名得分还要加上跳级奖分。例如 E3 选手,总得分为:14(排名得分)+2(跳级奖分)=16,共得 16 分。

6. 把以上的统计结果填在表的右半部分。在表右侧的合计一栏中,即是各对选手在这副牌中的最后得分。

7. 等一个循环(一般为 13 副牌)打完后,把各对选手在各副牌中的最后得分相加,即为该对选手在该循环中的总得分。并以此来排他们在本组中的名次。

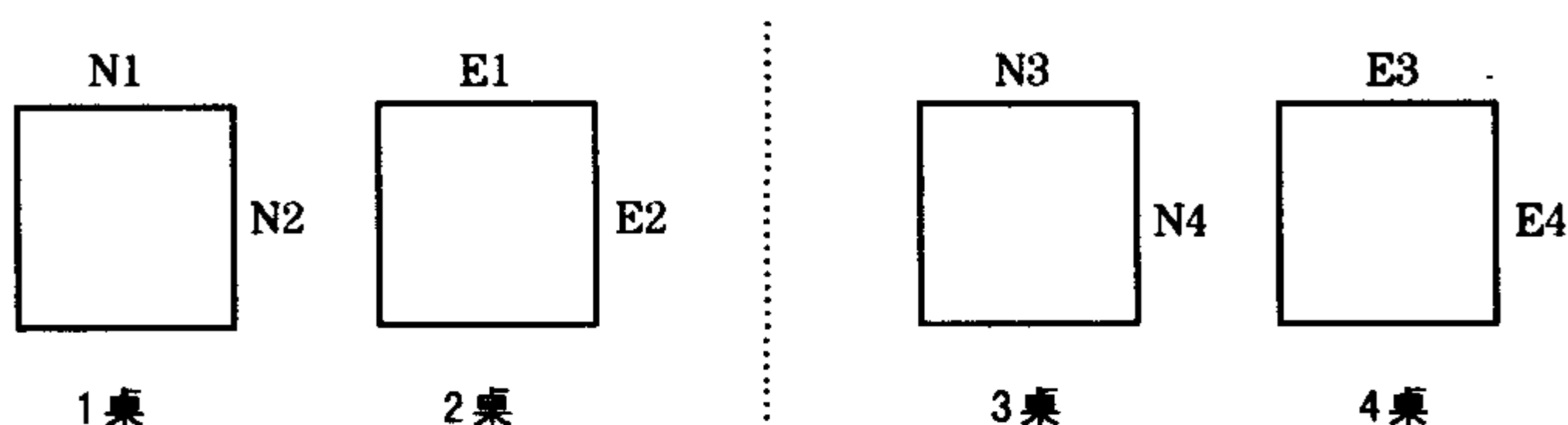
8. 这样在南北和东西两大组中,就各产生了一个冠军,一个亚军。

9. 如果只准备产生一个冠亚军和一个 3~4 名(以及 5~

8名),则可以再增加一轮决赛轮。

(四)双人赛决赛轮的比赛方法

如果只决出前四名,则需要两个牌桌,第一桌,由南北的第一名对第二名;第二桌,由东西的第一名对第二名。如果要决出前八名,则再增加两个牌桌。第三桌,由南北的第三名对第四名;第四桌,由东西的第三名对第四名。各桌的对局形式如下图。



其中一、二桌,是由 N1 和 E1 之间争第一、二名,由 N2 和 E2 争第三、四名,所以 N1 和 E1 一定要坐在两张牌桌的同一方向(南北方向),N2 和 E2 也一定要坐在同一方向(东西方向)。三、四两桌也是一样,由 N3 和 E3 坐南北,N4 和 E4 坐东西。

1. 一桌先打 7 副牌,级别分别为 2、3、4、5、6、7、8。由二桌先打 6 副牌,级别分别为:9、10、J、Q、K、A(三、四桌同一、二桌比赛方法相同,不再重述。)各桌的第一副牌均抢主抢庄。

2. 每副牌打完后,均要填写持牌登记卡,牌盒标注卡和随牌计分表,各家把各自出的牌收回整理好连同持牌登记卡一起装入牌盒中己方的一格。

3. 第一副打完后,由第一副牌的胜者坐庄打第二副牌。从第二副牌开始,只抢主,不抢庄。

4. 允许跳级,跳级后接打应打的级别。跳过的级别不用重打。

5. 每桌的一组牌打完后,由裁判把两桌的牌互换,然后每桌再打另一桌已打过的牌。这一组牌各桌均不需抢主抢庄,而是按牌盒标注卡上注明的内容来打牌。

6. 13 副牌打完后,把两桌的计分表先合并一起。逐副地比较同方向上两对选手的得分。计算出总得分。以得分多者为胜。

以下是双人赛决赛计分表

第一桌比赛计分表

对局方: N1 对 N2

牌 序	级 别	将 牌	亮 主 方	庄 家	N1		N2		决胜方得分	
					拣 分	跳级 奖分	拣 分	跳级 奖分	N1	E1
1										
2										
3										
⋮										
⋮										
13										
决胜轮得分合计										

第二桌比赛计分表

对局方： E1 对 E2

牌 序	级 别	将 牌	亮 主 方	庄 家	E1		E2		决胜方得分	
					拣 分	跳级 奖分	拣 分	跳级 奖分	N2	E2
1										
2										
3										
⋮										
⋮										
13										
决胜轮得分合计										

注：

N 代表北，S 代表南，E 代表东，W 代表西。

N1 代表南北组第一名，E1 代表东西组第一名。

N2 代表南北组第二名，E2 代表东西组第二名。

表中最右侧一栏由裁判填写。

以上决胜轮两个比赛计分表的结构是一样的。不同的是因对局方的不同，表中得分区中的主人就不同。例如，在第一桌，对局方为 N1 对 N2，所以表中相应栏目分别是 N1 和 N2。而在第二桌，对局方为 E1 和 E2，所以表中的相应栏目就要填写 E1 和 E2。

在“决胜方得分”一栏中，第一桌和第二桌的 N1 和 E1 在

争一、二名,所以在第一桌的表中填写 N1 和 E1。同时第二桌的 N2 和 E2 在争三、四名,所以在第二桌的中的“决胜方得分”一栏中,填写 N2 和 E2。表的最右侧“决胜方得分”是由裁判填写的。

下面我们以前三副牌为例,说明决赛计分表的使用方法。
 以下是第一桌在前三副牌的得分情况。

第一桌比赛计分表

对局方： N1 对 N2

牌序	级别	将牌	亮主方	庄家	N1		N2		决胜方得分	
					拣分	跳级奖分	拣分	跳级奖分	N1	E1
1	2	♥ (红心)	S	S			85		2	
2	3	♦ (方块)	W	E	70					2
3	4	♣ (草花)	E	E	40				2	
决胜轮得分合计										

以下是第二桌在前三副牌的得分情况。

第二桌比赛计分表

对局方： E1 对 E2

牌 序	级 别	将 牌	亮 主 方	庄 家	E1		E2		决胜方得分	
					拣 分	跳级 奖分	拣 分	跳级 奖分	N2	E2
1	2	♥ (红心)	S	S			90			2
2	3	♦ (方块)	W	E	80				2	
3	4	♣ (草花)	E	E	30			1		2+1
⋮										
决胜轮得分合计										

由裁判把两张比赛计分表放在一起,逐副进行比较,把 N1 和 E1 的得分记在第一桌计分表的最右侧,而把 N2 和 E2 的得分记在第二桌计分表的最右侧。我们先看 N1 和 E1 在前三副牌中的得分情况:

第一副:N1 坐庄,让对方拣了 85 分,而在第二桌 E1 坐庄时,让对方拣了 90 分,所以第一副牌 N1 胜出,N1 得 2 分。

第二副牌,N1 拣到 70 分,未把对方拉下台,而 E1 拣到 80 分,所以,第二副牌,E1 胜出,E1 得 2 分。

第三副牌, N1 拣到 40 分, 而 E1 拣到 30 分, 为 N1 胜出, 由 N1 得 2 分。

这样在前三副牌的较量中, N1 共得 $(2+2)4$ 分, E1 只得 2 分, N1 暂时领先。如此这般, 一直把该循环的 13 副比较完, 计算 N1 和 E1 的总得分。得分多者获冠军, 得分少者获亚军。

我们再看 N2 和 E2 争夺三、四名的情况。

在第一副牌中, N2 拣到 85 分, 而 E2 拣到 90 分, 所以这副牌中 E2 胜出, 得 2 分。

第二副牌, N2 让对方拣到 70 分, 而 E2 让对方拣到 80 分。所以该副牌为 N2 胜出, 得 2 分。

第三副牌, N2 让对方拣到 40 分, 而 E2 仅让对方拣到 30 分, 打成了小光, 所以, 该副牌为 E2 胜出, E2 不仅得到胜利分 2 分, 还获得跳级奖分 1 分, 得到 $(2+1)3$ 分。

这样在前三副牌中, N2 得到 2 分, 而 E2 得 $(2+2+1)5$ 分, 在争夺三、四名的比赛中, E2 暂时领先。一直到计算出十三副牌的得分, 得分多者为第三名, 得分少者为第四名。

7. 参赛选手在 14 桌以上、26 桌以下时, 如仍采用移位赛, 可把牌桌分成两列。

如为 26 桌比赛, 每列 13 桌; 如 14 桌比赛, 每列 7 桌; 如 21 桌比赛, 则一列 11 桌, 另一列 10 桌。总之, 可灵活安排。

每列牌桌做为一个单独的循环系列来进行移位赛。三轮后, 把得分最多的前 13 对挑出来, 再进行移位赛。

可得出各组名次。如不愿产生双冠军, 可再加赛一轮决赛。

二、末位淘汰赛

如参赛选手过多,为不使赛程拖得过长,可采用末位淘汰赛的方法。

比赛方法:

1. 根据参赛牌手的多少来安排牌桌,每 13 桌为一个循环系列。14~26 桌为另一个循环系列。(如果有 15、16 桌,也可以只安排一个循环系列。)

2. 通过抽签把全部牌手分成南北和东西两大组,并取得相应的参赛号。

3. 按各选手抽得的序号和方向坐到相应牌桌的相应位置上。

4. 在每个循环系列中,第一桌打 2,第二桌打 3……第十三桌打 A。

5. 各桌同时开始打指定的级别,抢主抢庄,由抢得坐庄权的一方做庄。

6. 打完后,各家要立即登记持牌登记卡。并由对家填写牌盒标注卡,下家填写随牌计分表。检查无误后,各家整理各自的牌连同持牌登记卡装入牌盒中自己的一格。计分表则折叠后,装入牌盒。

7. 在裁判的统一指挥下,各桌东西向选手由低号桌向高号桌移动一桌,南北向牌手不动。牌盒则由南北牌手由高号桌向低号桌传递一桌。

8. 然后各桌开始打第二副牌。从第二副牌开始,不再抢主抢庄,而是按照牌盒标注卡上的规定来打牌。打完后仍要按规定装入牌盒,但不必再填持牌登记卡和牌盒标注卡了。

9. 各桌继续按裁判指挥进行移位,直到打完 13 副牌。

10. 如为双数桌,则在 $(N/2 + 1)$ 轮时,按调整轮的规定移位。

11. 由裁判计算出这一循环各对选手的得分。

12. 各组的前一半选手进入胜组比赛,后一半选手进入负组比赛。

13. 胜组和负组的新比赛过程和第一循环相同。

14. 第二循环结束后,胜组的前一半选手再编入胜组,进行下一循环的比赛。胜组中后一半选手和负组中前一半选手混合编入负组,进行下一循环比赛。负组中后一半选手被淘汰。

15. 第三循环结束后,胜组中的前一半选手再编入胜组,胜组中后一半选手和负组中前一半选手再混合编入负组,进行下一循环比赛。负组中后一半选手被淘汰。

16. 直到胜组中,南北和东西两组各剩下前两对选手,再按照双人赛决赛的规定,进行决赛,决出1~4名。5~8名由积分的多少来排出。

第三节 团体赛(计副制)

一、对抗赛

对抗赛最适合两个单位之间的友谊赛,每个队各出两对或四对的选手。

比赛方法:

1. 选手分为主队和客队,牌室分为开室和闭室。

2. 主队一对选手坐开室南北方向,另一对选手坐闭室东西方向。

客队的一对选手坐开室东西方向,另一对选手坐闭室南北方向。

如果各有四对选手参赛,开、闭室可各安排两桌。

3. 每一轮比赛均分两个阶段进行,每一阶段,开室和闭室各打 13 副牌。

第一阶段:

开室第一副打 2,第二副打 3……第十三副打 A。

闭室第一副打 A,第二副打 K……第十三副打 2。

第一副牌均抢主抢庄,由胜家坐庄打第二副牌,从第二副牌开始只抢主,不抢庄。

比赛中如发生跳级,就接打跳到的级别,跳过的级别不再打。

每副牌打完后,各家应做的工作(登记持牌登记卡、牌盒标注卡、计分表及装牌盒等)均同前述相同,不再重述。

两室分别把各自的十三副牌打完后,第一阶段比赛结束。

第二阶段:

交换开室、闭室各自打过的牌,由开室打闭室的牌,闭室打开室的牌。

每一副牌均不需要抢主抢庄,而是按每副牌的牌盒标注卡上的规定来打牌。

每副牌打完后,只需要记结果和得分,不再需要整理牌。

4. 两阶段比赛结束后,把两桌的计分表拿到一起,逐副计算每队在每副牌上的得分,每副牌的胜方得 2 分,负方得 0 分。

以各队在两阶段(共 26 副牌)得分总和来判定两队的胜负。

以下是队式计副制积分赛计分表。

队式计副制积分赛计分表

轮次:_____ 比赛阶段:_____ 桌号:_____

对局方:_____ 对_____

牌 序	级 别	将 牌	亮 主 方	庄 家	队 南北 拣分	队 东西 拣分	队			队		
							分差	得分	跳级 奖分	分差	得分	跳级 奖分
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
合计												

注:

1. 表的左半部分,由参赛牌手填写;表的右半部分,由裁判统计得分。

2.“分差”是指两个参赛队在两个牌桌上的比赛得分相减后的余数,得分多者获得该副牌的胜利分。如打第一副牌时,甲队在开室一牌桌的东西方拣分 105 分,而乙队在闭室的一牌桌东西方打同一副牌时拣分 130 分,则分差为 $130 - 105 = 25$ 分,由此乙队获得该副牌的胜利分 2 分。而甲队在该副牌中获 0 分。如两队拣分相同,则为平局,两队各得 1 分。

3.“跳级奖分”是指任何一方如把对方打成大光、小光或拣到 120 分以上,都可获得相应的跳级奖励分。每跳一级奖 1 分。如上例,乙队拣分 130 分,跳一级,可获奖分 1 分,再加胜利分 2 分,乙队在该副牌获得 3 分。

5. 以上是第一轮第一阶段的比赛,第二阶段比赛是客队的两对选手互换位置,再同主队比赛一次。

6. 同第一轮一样,第二轮再分两阶段比赛一次,以两队在两轮中的总得分来判定两队的胜负。

二、循环赛

如果参赛队在 3 队以上,8 队以下,可采用循环赛的比赛方法。由每两个队进行对抗赛。各个队各对选手分别比赛一次。最后计算总成绩,以总成绩来排定名次。

每两队之间的比赛方法完全和对抗赛相同。对各队之间的循环要事先排定一个比赛轮次安排表。

下面是 3 队以上、8 队以下的比赛轮次安排表:

3 队或 4 队比赛轮次安排表

轮次 \ 桌号	一 桌	二 桌
第一轮	1—2	3—(4)
第二轮	1—3	2—(4)
第三轮	1—(4)	2—3

注：括号内的(4)表示如有 4 队参赛时的第四队，如只有 3 队参赛，则轮空。

5 队或 6 队比赛轮次安排表

轮次 \ 桌号	一 桌	二 桌	三 桌
第一轮	1—2	3—5	4—(6)
第二轮	1—3	2—(6)	4—5
第三轮	1—4	2—3	5—(6)
第四轮	1—5	2—4	3—(6)
第五轮	1—(6)	2—5	3—4

注：括号内的(6)表示如有 6 队参赛时的第六队，如只有 5 队参赛，则轮空。

7 队或 8 队比赛轮次安排表

桌号 轮次	一 桌	二 桌	三 桌	四 桌
第一轮	1—2	3—7	4—6	5—(8)
第二轮	1—3	2—(8)	4—7	5—6
第三轮	1—4	2—3	5—7	6—(8)
第四轮	1—5	2—4	3—(8)	6—7
第五轮	1—6	2—5	3—4	7—(8)
第六轮	1—7	2—6	3—5	4—(8)
第七轮	1—(8)	2—7	3—6	4—5

注:括号内的(8)表示如有 8 队参赛时的第八队,如只有 7 队参赛,则轮空。

三、小组循环赛

如果参赛队过多,采用循环赛会使赛期过长。为解决这个难题,可以采用小组循环赛的比赛方法。参赛队在 9~16 队时,采用这种比赛方法比较合适。

比赛方法:

1. 先把参赛队分成若干个组。第一阶段,先进行小组循

环赛,决出小组名次。第二阶段,再把各小组中同名次的队编成小组,进行循环赛。这样可以决出参赛队的全部名次。如只需要决出前八名,则排名小组后面的队不参加第二阶段比赛。

2. 在小组循环赛中,每两个队相遇时,其比赛方法和对抗赛相同。

四、双败淘汰赛

在参赛队过多时,可以采用双败淘汰赛的方法来进行。这种比赛方法,在第一轮中不淘汰选手,从第二轮开始,每轮淘汰 $1/4$ 的选手。比赛进程较快,又可以保证每队选手至少可参加两轮比赛。

比赛方法:

1. 比赛分开室、闭室两室进行。

2. 抽签决定各队参赛序号,以相邻两队为对手进行第一轮比赛(如有以往比赛记录做参考,应避免强强提前相遇)。

3. 赛前约定,对局的两队中,小序号的队为主队,大序号的队为客队。

主队选手在开室坐南北方向,在闭室坐东西方向。

客队选手在开室坐东西方向,在闭室坐南北方向。

4. 两队之间的比赛方法和对抗赛相同,只是为了缩短比赛时间,每阶段所打牌的副数将会减少,具体规则是:开室打7副牌,第一副打2,第二副打3……第七副打8。闭室打六副牌,第一副打9,第二副打10……第六副打A。

5. 开、闭室各把自己的一组牌打完后,开、闭室交换牌盒,由开室打闭室打过的牌,闭室打开室打过的牌。

6. 开、闭室各打完13副牌后,第一阶段比赛结束,计算各

队选手得分。然后,客队开、闭室的两对选手换位,再进行第二阶段比赛。

7. 第二阶段比赛程序和方法,和第一阶段相同。

8. 第二阶段比赛后,第一轮比赛即告结束,由裁判计算两队得分,判定两队胜负。

9. 由第一轮的胜者,进入胜组,进行第二轮比赛;由第一轮的负者,进入负组,进行第二轮比赛。

10. 第二轮比赛也分两个阶段,程序和方法同第一轮比赛相同。

11. 第二轮比赛结束后,把胜组中的胜者,再编入胜组,进行第三轮比赛,把胜组中的负者,和负组中的胜者,混合编入负组,进行第三轮比赛。而负组中的负者,因连负两轮将被淘汰。

12. 经过若干轮即可决出冠亚军,3~8名的选手可按积分排出名次。

13. 队式双败淘汰赛所用的计分表和队式计分赛的计分表相同。

附 录

双升比赛规则

第一章 赛 制

第一条 赛制主要分为淘汰赛、循环赛和积分赛等数种。

第二条 由竞赛委员会在赛前公布本次比赛所采用的赛制。

第三条 赛前由全体参赛牌手投票决定本次比赛是否允许反无主。

第二章 基本规定

第四条 牌张的大小

(1) 每门花色牌中,除叫品牌外, $A > K > Q > J > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3 > 2$ 。

(2) 将牌中,大王 $>$ 小王 $>$ 主叫品牌 $>$ 副叫品牌 $>$ 花色将牌。

第五条 姊妹对的组成

1. 花色牌中相邻的两个对子或两个以上的对子组成姊妹对。(如中间隔有叫品牌,则叫品牌两侧的对子为姊妹对。)

2. 将牌姊妹对:在大王 $>$ 小王 $>$ 主叫品 $>$ 副叫品 $>$ 花色将牌的顺序排列中,相邻的两个或两个以上对子为姊妹对。

3. 无主牌中,大王>小王>叫品牌,相邻的两个对子为姊妹对。

第六条 管牌规定

1. 单管单;对管对;姊妹对管姊妹对。
2. 单不能管对;对不能管姊妹对。
3. 将牌管副牌。
4. 同级牌,先出者为大。

第七条 分牌与拣分

1. 每门花色中的 5、10、K 为分牌,5 代表 5 分,10 和 K 各代表 10 分。
2. 每圈牌的大出者获得本圈牌中的所有分数。
3. 在比赛中,只计算防守方的得分,并以防守方得分的多少来判定本局的胜负。
4. 常规比赛防守方的得分,应正面放在牌桌中央区,即庄家所扣底牌的上面。

在计副积分制比赛中防守方的得分,应由各家把自己出的分牌放在各自的得分区内。

第八条 升级与跳级的规定

1. 防守方在一局中的得分未达到 80 分,但超过了 40 分,则由庄家升一级,并由原庄家继续坐庄。
2. 防守方在一局中的得分未达到 40 分,但超过了零分,即俗称的“小光”,则由庄家跳一级(即升两级),并由原庄家继续坐庄。
3. 防守方在一局中 1 分未得,即俗称的“大光”,则由庄家跳二级(即升三级),并由原庄家继续坐庄。
4. 防守方在一局中的得分达到 80 分,但未达到 120 分,则原庄家下台,由原庄家的下家上台坐庄,所打级别为防守方

的原打级别(如第一次坐庄则打 2)。

5. 防守方在一局中的得分超过 80 分,在扣除 80 分后,每多出 40 分,就多升一级。则原庄家下台,由原庄家的下家,按所加的级数上台坐庄。

第九条 出牌规定

1. 首引:每局的第一手牌由庄家先出。

2. 领出:以后的每圈牌由上圈牌的大出者先出。

3. 甩牌:领出时一次打出多张牌为甩牌,所甩出的牌张必须大于其余三家手中持有的本门牌张。(甩牌者自己手中的大牌不在此限。)

4. 跟牌:按逆时针方向,各家依次跟出和领出牌相同的花色和组合,称为跟牌。

5. 垫牌:后出牌者没有或不全有领出牌的花色和组合,不足部分可任意垫出其他牌张,称为垫牌,垫牌为小。

6. 将吃:后出牌者没有领出牌的牌张,而用将牌来管住领出牌,称为将吃。将吃牌必须与领出牌的张数和组合相同。将吃为大。

7. 超将吃:前者将吃后,后出者又用更大的将牌来管住前面的将吃牌,称为超将吃。在单张牌时(单张或多个单张),比较将吃牌领头将牌的大小,领头将牌大者为大;在有对子(或姊妹对)时,比较将吃牌领头将牌对子的大小,以领头将牌对子(或姊妹对)大者为大。

第三章 洗牌与起牌

第十条 洗牌:比赛开始前,由任一方先洗牌,应均匀地洗数遍以上。

从第二局开始,由对家进行洗牌。

第十一条 搬点:第一局由洗牌者的上家搬点,按逆时针方向数所搬的点数,来确定第一局先起牌者。

第十二条 抬牌:由先起牌者的上家来抬牌,他有权任意抬一次或多次。

从第二局开始,由上家来抬牌。

第十三条 起牌:首局由起牌方起第一张牌,按逆时针方向每方各起一张,直到每人起够 25 张牌为止。

从第二局开始,均由庄家开始起第一张牌。

第四章 亮 主

第十四条 亮主:亮出叫品牌即为亮主。亮出的花色即为将牌花色。任一方均有权亮主。

第一局从 2 打起,应亮 2 来确定将牌及庄家。以后各局,只确定将牌,不变更庄家。

第十五条 定主:一方在亮主后,又起到同花色中的另一个叫品牌,再次亮出。亮出一对叫品牌称为定主。定主后不得再反主,但可以反无主(如果规定可反无主时)。

第十六条 反主:在一方亮主后,另一方又起到一对叫品牌,同时亮出,称为反主。主牌以反主的花色为准。

在首局中反主反庄,从第二局开始,只能反主,但不能反庄。

先亮主者,不能再反主或反无主。反主后,其他三家可反无主(在规定可反无主时)。

第十七条 反无主:(在投票同意打无主牌时)一对大王或一对小王,可以反无主。

先亮主者或反主者,不得再反无主。

无主牌的将牌只有大王、小王和叫品牌。共有 12 张将

牌。

第十八条 翻主：牌起完后，四家无人亮主，则进行翻主。翻主只确定将牌，不变更庄家。

翻主的方法是从底牌第一张开始翻起，直到翻出叫品牌为止。以翻出的叫品牌代表的花色为将牌。如翻出大、小王，则为无主。

如 8 张底牌翻完，没有出现叫品牌和大、小王，则以先翻出的数字最大的牌所代表的花色为将牌。

翻主后，不能再反主，也不能反无主。

第五章 抢庄与坐庄

第十九条 抢庄：第一局从 2 打起，双方通过亮 2 来抢庄。并由抢庄成功者坐庄。

第二十条 坐庄：庄家在上一局中做庄成功，由原庄家继续坐庄。

第二十一条 下台与上台：庄家在上一局中做庄失败，则原庄家下台，由下家上台坐庄。

第六章 做庄

第二十二条 扣底：由庄家拿底牌和扣底牌。庄家拿起 8 张底牌后，可任意调换 8 张牌再扣下去，称为扣底牌。

底牌扣下后，不得再动，所有权也不再归庄家，而归出牌过程中最后一圈牌的大出者所有。

第二十三条 庄家有首引权，即每局的第一手牌均由庄家先出。

第七章 保底与抠底

第二十四条 保底:最后一圈牌如果为庄家大出,称为保底,保底后,底牌的分数归庄家。

第二十五条 抠底:最后一圈牌如果为防守方大出,则称为抠底。抠底并不直接导致上台,而只是获得底牌所扣的分数。抠底后,底牌的分将乘以一定的倍数归防守方所有。

1. 单抠:即用单张或单张的甩牌抠底。单抠时底牌分乘以 2 计算。

2. 双抠:用对子或含有对子的甩牌抠底。双抠时底牌分乘以 4 计算。

3. 姊妹对抠:用姊妹对或含有姊妹对的甩牌抠底。底牌分乘以 8 计算。

4. 三姊妹抠:用三姊妹对或含有三姊妹对的甩牌抠底。底牌分乘 16。余类推。

第八章 判 罚

第二十六条 多牌少牌:

1. 起牌结束,未拿底牌前,发现多牌少牌,由少牌者从多牌者牌中任意抽取一张牌。

2. 如因庄家未拦底牌,造成防守方多起的,由防守方任意退一张牌。

3. 在出牌后,发现多牌少牌。如错误方为庄家时,本局结束,庄家下台。并由防守方升 2 级坐庄。

如错误方为防守方时,本局结束,庄家跳一级继续坐庄。

如错误方为双方时(一方多,一方少)本局重赛。

第二十七条 暴露牌张:包括掉牌(牌面向上),乱序出

牌,抢出,抢垫等。

1. 如属非关键牌张,不会给对方造成实质性损害的,不予处罚。

2. 如属于关键牌张(如大小王,A、K或足以向对方提供非法信息的),则应将暴露牌张放在桌面上,由非错误方(由错误方的上家)指定何时出该牌。

第二十八条 错误亮主:指亮出非所打级别的叫品牌(如打3,有一方亮出某门花色的4)。由非错误方当即指定该门花色为将牌或不许对方再亮该门花色为将牌。

第二十九条 出错牌(包括甩错、将吃错,跟错、垫错、藏牌等):

1. 在下家未出牌前,随即发现的,允许更正,不予处罚。

2. 在本圈牌出完后发现的,本局随即结束。如错误方为庄家,庄家下台,由防守方升2级坐庄。如错误方为防守方,则庄家跳级继续坐庄。

第三十条 传递非法信息的:

合法信息是通过正常的出牌来传递的信息,是公开的约定,是出牌的技巧。

非法信息则是通过肢体动作,眼神或通过出牌速度及牌张摆向等手段来传递牌情信息,是严重的犯规。

第一次发现时,则判罚两级。使用者为庄家时,下台,由防守方升2级上台坐庄。使用者为防守方时,则原庄家跳一级继续坐庄。

第二次发现,则取消比赛资格。

第九章 胜负的判定

第三十一条 每轮比赛,规定从2打起,直到打过A。先

完成者为胜方。

第三十二条 在计时比赛中,在规定时间内,所打级别领先者为胜方。

第三十三条 双方所打级别相同,上台的一方为胜方,下台的一方为负方。

第十章 计分与名次

第三十四条 大分:每轮比赛结束,胜方得2分,负方为0分。称为大分。在排定名次时只计算大分。全部比赛结束,大分多者排前,大分少者靠后。

第三十五条 小分:每净胜一局得一分,每轮比赛结束,净胜几局得几分,称为小分。小分只在决定同名次的各队前后排名时使用,小分多者排前,小分少者靠后。

第三十六条 大分相同的各队,如小分仍相同,竞赛委员会可根据实际情况,或并列,或加赛,或抽签来决定同分者之间的名次。