

百家乐打和的方法

打和的方法大概可以分为两大类，其一是捉「单和」，另一类是捉「和群」。但无论是捉「单和」，还是捉「和群」，都可以用「珠路」、「大路」和「胜方点数」这三种方法把「和」拦截捕捉的。

这三种方法可以独立使用，也可以两种或三种一并进行，能够使用三种方法一起去「围捕」捉和，效果是最高的。

如何捉「和群」

在研究怎样捉「和群」之前，我们先来了解一下「和」是怎样集群而出的现象。

下面表格的调查，分析了赌场某个时段内 815 手「和」的出现规律。

两「和」之间隔	出现的次数	合计出现次数	合计百分比
0-2 手	258	258	31.70%
3-4 手	106	364	44.70%
5-6 手	94	458	56.30%
7-8 手	81	539	66.22%
9 手或以上	275	814	100%

两「和」之间的间隔为 0，就是连和（仔和）。两和之间的间隔为 2，是指一个和出现之后隔了两手庄闲才出现第二个和。其他的情况如此类推。

「和」在每靴牌中不是均匀地散布，而是以集群形式出现在某几个牌段内的。捉「和群」的战术是：利用前群探路，以打后群为主。打法是前群小打，后群大打，无群不打。

（一）主打：珠路（四珠路，六珠路）

我们在开局时，记录「四珠」和「六珠」两种路，二者选一，看见任何一种「和」的图象成形，就用它做主攻。留意不是每局牌都有相关的图形适合进攻的形势的，如果我们发觉某一靴或某几靴牌的珠路不能组织成合理的图形，就要退而求其次，看看大路「和」的位置，或胜出点数，寻找其他捉和的机会。如果三者都没有可切入的位，就要立刻转台，另谋出路为上。

（二）辅助：大路

说到捉和，当然少不了大路，我们除了观察珠路的图形外，大路的位置也要留心，有时大路会提供给我们一些绝妙的开和线索的。

（三）辅助：点数

要捉和，就要多做准备工夫。我们要把每局胜出的点数写下来，留待进攻前作参考之用。上述的三种方法，原则上最好当然是能够全部合并使用，但有时也只可能从三中选一，或三中选二，效果当然会被削弱，但也是挺不错的。

在我们未进入方法的详解前，试试用问答的方式，先来解答一些常在我们心中盘据着的捉和疑问：

1. 既然要打庄闲，为甚么又要打和？

答：因为单凭下注赌庄和赌闲，我们能够大胜和长胜的机会不很多（据统计，只靠博彩周期，我们每天能够好运赢大钱的机率只占 5%，而出现非顺非逆，或纯逆向牌局的机率却占了其余的 95%），所以，如果我们能够在赌庄闲之余，适当地辅以有效的捉和方法，让「赌庄闲」与「捉和」两者互补不足，就能够相得益彰，如虎添翼了。

2. 捉和是否对翻本有帮助呢？

答：落后了的赌客，心中急于要翻回本钱，或反败为胜，捉和有本小利大的优点，能够适当地予以运用，当然比加大注码买庄买闲风险较少，更稳更佳。

3. 可否分析一下「捉和」和「打庄打闲」两者的利弊？

答：

投资	风险	赔率	命中率	赢利
打庄打闲	大	小	高	小
捉和	小	大	低	大

这只是拿两者互相比较得出的结果，是相对的，不是绝对的。

4. 既然捉和比投注庄闲更佳，是否应该在整体牌局中，每手都打和？

答：不是，我们的主打，应该永远落在打庄闲的身上，「和」是要看准了才打，看不准或没有信心就千万不要打的。

5. 怎样才可以有效地选择多「和」的牌局？

答：我们捉和的目的，是希望透过和来赢钱。所以，「和」出现得较多的牌局，对希望捉和的人就更加有利。经过统计，平均每靴牌约有 8 - 10 个和。要选择多和的牌局，通常要留意整个牌局的最前 20 手。

详情如下：

前 20 手内「和」的数目	预测整局牌中「和」的总数
0 - 1 个	7 个或以下
2 个	8 - 10 个
3 个或以上	10 - 15 个

上面的统计分析只从一般性的角度看，不排除间中有极个别性的特殊情况出现。

6.怎样可以比较准确地预测「和」的出现？

答：最快捷有效的方法是通过图形组合，图形位置和简单的胜出点数把和的变化规律寻找勾画出来，但要留意，不是所有和的图都能够成形的，我们只能选择能够成形的图象作捉和之用。

7.用图形组合的方法捉和，还有甚么值得注意的技巧？

答：捉和的技巧很复杂，很多，兹将较重要的几点列下：

a.绘画图形的同时，要预先在「出击位」画个记号，以免届时遗漏。

b.我们以珠路，即「四珠路」和「六珠路」，的图形做主要判断，辅以大路图形「和」的位置和大路赢家点数，造成一股三合一的汇合攻势。

c.根据惯性原理，前段出现过孖和，后段就要打孖和，但如果前段没有孖和，后段则不博孖和了。

d.前段有隔（即开一个和后，隔一铺才开另一个和），后段打隔。前段没有隔，后段不打隔

e.以前段所出的「和群」做参考的依据，随势而决定博与不博后面可能出现的「和群」。

f.投注出击捉和时却又落空了，怎么办？方法就是按照前面所用的方法再打一手（再来一次），如再负，则被迫要放弃了（不继续追打了）。

h. 出现不规则图形，屡打不中，就要暂停不追，通常我们以不超过三手为追打的上限。

图形的画法：

所谓工欲善其事，必先利其器。既然我们捉和的方法，是建基于图形，那么我们就要好好地研究一下标准图形的画法，在刻不容缓的赌场实战时便可以应付自如了。

I. 珠路的画法

A. 四珠路

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A									
B									
C	B	B	B	B					
D	P	P	P	B					
E	B	P	P	B-					
F	B	P	P						

B = 庄

P = 闲

B- = 开庄后开了一个和（留意珠路的「和」是一划，画在前铺开出的庄闲同一格内，不是另占一格的）

II. 大路的画法

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	P	B	P	B	P	B		
B			B	P	T	P	B		
C			B	P		P	B		
D									
E									
F									

B = 庄

P = 闲

T = 和（画在独立一格的）

III. 胜方点数的记法

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	8	6	8	5	9	3	6		
B			9	6	T	8	7		
C			8	6		9	8		
D									
E									
F									

红色 = 庄
 蓝色 = 闲
 绿色 = 和

(一) 珠路的分析

珠路分析的方法，主要是将「和」的位置与图形的结构互相比较，并作出预测。我们所说的图形，是以规则的几何图形形式表现出来的（赌家可以利用直线把各点联系起来，就能够清楚看见完整的图形了），有三种（1.等腰三角形，2.方形或长方形，3.平行四边形），另有三种以间隔线、连线和梯级图形表现的，主要是用来捉「和群」的：

(1) 等腰三角形（捉「单和」）

在珠路的图形观察过程中，经常可以发现等腰三角形的出现。有两条边的长度相等的三角形，就叫做等腰三角形，它的顶可以向上朝，也可以向下朝。

如下图所示：

A. 四珠路

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	P	B	B	P	B-	P	P	B
B	B	P	B	P	P	B	B	P	B
C	P	P	P	B	B	B	B	P	B
D	B	B	P-	B	P	B	P	B	P-
E									

绿色=构成等腰三角形的和（顶向上朝），9D是出击点

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	B	P	B	P	B	P	B	P
B	P	B	B	B	B-	B	P	P	B-
C	P	P	B	P	P	B	P	P	B
D	B	B	P	P	B	P	B-	B	P
E									
F									

绿色=反等腰三角形的例子（顶向下朝），9B 是出击点

B.六珠路

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	P	B	B	P	P	P	P	P	B
B	B	P	B	B	B	P	B	B	B
C	B	B	P	B	B	P-	B	P	B
D	P	B	P	B	P	P	P	B	P
E	B	B	B	B	P	P	P	B	B
F	B	P	B-	P	B	B	B	P	P-

绿色=构成等腰三角形的和（顶向上朝），9F 是出击点

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	B	B	B	B	B	B-	B	B-
B	P	B	B	B	B	B	B	B	B
C	B	B	B	B	B	P	P	P-	B
D	P	P	P	P	P	B	P	B	B
E	B	P	B	P	P	P	B	P	P
F	B	P	P	P	B	P	P	B	B

绿色=反等腰三角形的例子（顶向下朝），9A 是出击点

(2)方形或长方形（捉「单和」）

A.四珠路

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	P	B	B	B	P	B	B		
B	P	P	B	B-	B	P-	P		
C	B	B	B	P	P	B	B		
D	B	P	P	P-	B	P-	P		
E									
F									

绿色=构成正方形的例子，6D 是出击点

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	P	B	B	P	B	B		
B	B	P	P-	B	B	P-	P		
C	B	B	P	B	B	P	B		
D	P	B	P-	P	B	P-	P		
E									
F									

绿色=构成长方形的例子, 6D 是出击点

B. 六珠路

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	P	B	P	P	B	P	B	
B	P	P	P	P	P	B	B	B	
C	P	B	B	P	B	B	P	B	
D	B	B	B-	P	P	B-	P	B	
E	B	B	B	P	B	B	B	P	
F	B	P	B-	P	P	B-	B	P	

绿色=构成长方形的例子, 6F 是出击点

(3)平行四边形（捉「单和」）

A.四珠路

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	B-	P	B	B-	P	P		
B	B	P	B	P	B	B	P		
C	P	P	P	B	P	P	B		
D	B-	B	P	P-	P	B	B		
E									
F									

1D, 2A, 4D, 5A 构成平行四边形，以 5A 做出击点。

B. 六珠路

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	P	P	B	P	B	B	B	
B	P	P-	B	P	P-	P	P	P	
C	P	B	P	B	B	P	P	B	
D	P	B	P	P	B	P	P	B	
E	B-	P	P	B-	B	P	B	P	
F	B	P	B	B	B	B	P	B	

出击点：5B

(4) 连线和隔连

「连线」是指在珠路记录中，前段有和并排而立，形成一条相连的横线。「隔连」是指横排和的出现，间中有隔列的，不完全连贯的。

A. 四珠路

连线（捉「单和」）

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	P-	P-	B	B	B			
B	B	B	P	P	B	B			
C	P	P	B	B-	P-	P			
D	B	B	B	P	P	B			
E									
F									

2A, 3A 连线, 4C, 5C 连线, 出击点: 5C

隔连

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	P	B	B	B	P	B	B		
B	P	B	P	B	P	B	P		
C	B	P-	P	P-	P	P-	B		
D	B	B	B	B	P	B	P		
E									
F									

2C, 4C, 6C 隔连, 出击点: 6C

B. 六珠路

连线

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	P	B	P	P	P	P	B		
B	P	B-	P-	B	B	B	P		
C	B	B	P	B	P	P	B		
D	B	B	P	P	B	B	B		
E	B	B	P	B	B	B	P		
F	P	P	B	B	B-	P-	B		

出击点: 6F

隔连

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	B	B	P	B	P	P		
B	P	B	B	B	P	B	P		
C	P	P	P	P	P	P	P		
D	P	B	P	P	P	B	B		
E	B	B	B-	B	P-	P	B-		
F	P	B	B	B	P	P	B		

出击点: 7E

(5)轴线（「竖行间隔连」与「竖行相续连」，都是用来捉「和群」的）

A 四珠路.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A		B-			P				
B		P-			B				
C		B-			B				
D		B			B---				
E									
F									

2A, 2B, 2C 是竖行间隔连

5D 是相续连, B---代表庄后连开三个和

B 六珠路

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A		P-			B---				
B		P-			B				
C		P-			P				
D		B			B--				
E		B			P				
F		P							

--- 代表三連和

-- 代表二連和

(6) 梯级图形 (捉「和群」)

A. 四珠路

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B-	P	B	P	B	P	B	P	B-
B	B	B-	P	B	P	P	B	B-	B
C	B	P	P-	B	B	P	B-	P	P
D	P	B	B	P-	P	B-	P	P	P
E									
F									

1A, 2B, 3C, 4D = 下梯级

6D, 7C, 8B, 9A = 上梯级

B. 六珠路

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	P	B	B		B	P	P	P	B
B	P-	P	B	P	P	B	P	P	B-
C	P	B-	B	P	P	B	B	P-	B
D	B	B	P-	B	P	P	B-	B	B
E	P	P	B	B-	B	B-	P	B	P
F	B	B	B	P	B-	B	B	P	B

1B, 2C, 3D, 4E = 下梯级

5F, 6E, 7D, 8C, 9B = 上梯级

(二) 大路的分析

大路分析的方法是观察「和」在大路图中所在的位置。和珠路一样，大路的和，也可以归纳为六种：

(1) 对称的和局

两端的和与中间的和成对称情况，就叫做「对称和局」

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	P	B	P	B	P	B	P	B
B	T			P	B	P			T
C				P	T	P			
D					B				
E					T				
F									

出击点： 9B

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	P	B	P	B	P	B	P	B
B	B	P	B	P					
C		P		P	B	P		P	
D		P		T	B	T		P	
E		T			B	P		T	
F					B	P			
G					T				

出击点： 6D, 8E

(2)间隔的和局

间隔和局也可以简化叫做「隔和局」, 即牌路中的和局呈间隔性地出现, 但间隔和局有一个间隔, 两个间隔和三个间隔之分别, 还有一种叫做「回头间隔和局」

三种间隔

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A		B			B			B	
B		T			T			T	
C		B			T			T	
D		T			B			T	
E		B			T			B	
F					T			T	
G					B			T	
H								T	
I								B	

列 2 :间隔一个和

列 5 :间隔两个和

列 8 :间隔三个和

(3) 回头间隔和局

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	P	B	P	B	P	B	P	
B	B	T					B	T	
C	B						B		
D	B						B		
E	B						B		
F	T						T		

出击位： 8B

(4) 上线和局

上线和局是指大路记录中第二横行的连和或间断形式的连和

I 横连和

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A		B	P	B	P	B	P	B	
B			T	T	T	T	T		
C			P	B	P		T		
D				B			T		
E							T		
F							P		

II 间断式的横竖连和

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A		B	P	B	P	B	P	B	
B		T	P	T	T	B	T		
C		B		B	P	B	T		
D				B		B	T		
E						B			
F						B			

(5) 下线出局

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A		B	P	B	P	B	P		
B		B	P	B		B	P		
C		B	P	B		B	P		
D				T			T		
E									
F									

下线出局通常呈间断型, 例如 4D 和 7D 被 6D 间断

(6) 连续出现的和局

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	P	B	P	B	P	B	P	B
B	B				B				B
C	T				T				T
D	T				T				T
E	T								T
F									

(7) 胜方点数的分析

①同方向（同是庄或同是闲）及同点的打法

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A		P	7	P	B	P	7	P	
B			T		7		T		
C			7		T		B		
D			T		B		B		
E					B		B		
F									

出击位 5C, 7B

②同点数及对称的和局

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A			B	P	B	P	B		
B				9	B	9			
C				T	B	T			
D					B				
E									
F									

出击点： 6C

③同点数对称和局 (II)

	1	2		4	5	6	7	8	9
A		6	8	6	6	5	8	8	
B			T	T	T	T	T		
C			6	4	7		T		
D				3			T		
E							8		
F									

出击点： 7B

④同点数对称和局 (III)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	8	6	6	5	8		B	
B		T	T	T	T	T			
C		P	B	P		T			
D			B			T			
E									
F									

出击位: 6B

捉和方法一览表

四珠、六珠路（主打）	大路（辅助）	胜方点数（辅助）
等腰三角形	对称和局	同方向、同点数
方形或长方形	间隔和局	用点数及对称
平行四边形	回头间隔和局	
连线与隔线	上线和局	
轴线	下线和局	
梯级图形	连续出现的和局	

综合分析

- 1.以珠路（四珠和六珠，任择其一）的图形分析为主。
- 2.以大路图形「和」的位置，胜方点数的分析为辅。

分析的步骤

- 1.观察珠路上「和」的图形；
- 2.观察大路上「和」的位置；
- 3.最后看看大路上是否有相同的上一铺胜出点数。

可下注的切入位，符合出击的条件愈多，攻击力就愈强

- 1.符合其中任何一个条件普通
- 2.符合其中任何两个条件中等
- 3.符合其中三个条件或以上极强

例子分析：

(例一)

步骤一先来看看「四珠路」的图形

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	7	P	B	B				
B	P	5-	P	6-	B				
C	9	B	P-	P	B				
D	8	P	B	B					
E									
F									

这里一个反等腰三角形型成，出击点是：4B

步骤二 再看看大路「和」的位置

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	9	5	B	P	B	6	B		
B	8	T		P	B	T	B		
C	7			P		P	B		
D				6			B		
E				T					
F									

- 1.四珠路中的 4B 和大路中的 6B 是同一个期望开出「和」的位。
- 2.四珠路有反等腰三角形成型，大路以 4E 为中点，6B 和 2B 是有对称性的「和」
- 3.大路中 4E 和 6B 前一铺同是 6 点。

以上符合了四珠路、大路、胜出点数三个要求，强度是「极强」。

(例二)

步骤一先来看看「四珠路」的图形

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	P	P-	P	P-					
B	P	P	P	B					
C	6	P	9-	P					
D	P	P	P	P					
E									
F									

步骤二 再看看大路「和」的位置

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	6	8	9	8	7	P			
B		8	T	8		P			
C		T		T					
D		P							
E		P							
F		P							
G		P							
H		P							

- 1.四珠路中的 4A 和大路中的 4C 是同一个期望开出「和」的位。
- 2.四珠路有反等腰三角形成型，大路以 3B 为中线，2C 和 4C 是对称性的「和」。
- 3.大路中，2C 和 4C 前一铺同是 8 点。

以上符合了四珠路、大路、胜出点数三个要求，强度是「极强」。

(例三)

步骤一先来看看「四珠路」的图形

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	P	B-	P					
B	P	6	B	B-					
C	P	P-	B	P---					
D	P	P	P-	B					
E									
F									

步骤二再来看看大路「和」的位置

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	6	8	6	6	5	8	B		
B		T	T	T	T	T			
C		P	B	P		T			
D			B			T			
E									
F									

- 1.四珠路中的 4C 和大路中的 6B 是同一个期望开出「和」的位。
- 2.四珠路有正等腰三角形成型，大路以 4B 为中央，2B 和 6B 是有对称性的「和」。
- 3.大路中 2B 和 6B 前一铺同是 8 点。

以上符合了四珠路、大路、胜出点数三个要求，强度是「极强」。

(例四)

步骤一先来看看「四珠路」的图形

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A		7	P	B	P-	P			
B		5-	B	B	B	P			
C		B	B-	B	B--				
D	6	B-	B	B	B				
E									
F									

步骤二再来看看大路「和」的位置

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	6	7	8	6	7	9	P		
B		5		7	T	7	P		
C		T		T		T			
D		4		4		T			
E		8		8		8			
F		T		B					
G				B					
H				B					

- 1.四珠路中的 5C 和大路中的 6C 是同一个期望开出「和」的位。
- 2.珠路有 2B, 2D, 5A, 如果再开出 5C, 就成为平行四边形, 大路若以 5B 为中点, 则 4C 和 6C 就有对称性的「和」, 若以 4C 为中点, 则 2C 和 6C 就有对称性的「和」出现了。
- 3.大路中 4C 和 6C 前一铺都是开出了庄 7 点。

以上符合了四珠路、大路、胜出点数的三个要求, 强度是「极强」。

(例五)

步骤一先来看看「六珠路」的图形

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	8	B	B					
B	P	P	B	P					
C	P	B-	B	B-					
D	P	P	P	B					
E	6	B	P	B					
F	4	B	P-						

这里一个反等腰三角形成型，出击点是 4C

步骤二再来看看大路图形「和」的位置

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	6	P	7	5	B	P	B	5	7
B	4		T		B	P			T
C	8				B	P			B
D					B	T			B
E					B				
F									

大路出现了对称和局图形，出击点是 9B

- 1.六珠路中的 4C 和大路中的 9B 是同一个期望开出「和」的位。
 .六珠路中有 2C, 3F, 如果再开出 4C, 就成为一个反等腰三角形, 大路若以 6D 为中点, 则 3B 和 9B 就有对称性「和」的出现了。
- 2.大路中 3B 和 9B 前一铺胜出的点数都是庄 7 点。

以上符合了六珠路, 大路, 胜出点数三个要求, 强度是「极强」。

(例六)

步骤一先来看看「六珠路」的图形

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	6-	B	5-	B					
B	P	B	B---	P					
C	3-	B	3---	P					
D	B	B	P	B					
E	P	B	P	B					
F	P	B	P	P					

这里一个方形成型，出击点是 3C

步骤二再来看看大路图形「和」的位置

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	6	3	P	B	5	B	P	B	P
B	T	T	P	B	T	T	P		P
C	P	B		B		T	P		
D				B		T			
E				B		3			
F				B		T			
G						T			
H						T			

这是一个间隔和局的典型例子，6B，6C，6D，6G，6H 都可以是出击点，最主要当然是 6F 了。

1.六珠路中的 3C 和大路中的 6F 是同一个期望开出和的位。

2.六珠路中已经开出了 1A，1C 和 3A，如果再开出 3C，就成为一个完整的方形图型，大路若以 6A 做前例，则 6E 成间隔和局；的机会颇高了。

3.大路中 2B 和 6F 前一铺胜出的点数都是庄 3 点。

以上符合了六珠路，大路，胜出点数的三个要求，强度是「极强」。

(例七)

步骤一先来看看「六珠路」图形

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	6	P	8-	B					
B	7-	P	P	B-					
C	P	P	P	B					
D	P	P	P	5-					
E	P	5-	P	P---					
F	P	B	P	P					

这里一个平行四边形已型或，出击点是 4D

步骤二再来看看大路图形「和」的位置

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	6	7	5	8	B	P	B		
B		T	T	T	B	T			
C		P	B	P	B	T			
D		P		P	5	T			
E		P		P	T	P			
F		P		P					
G		P		P					
H		P							
I		P							
J		P							

这里大路型成了「断续上线和局」

- 1.六珠路中的 4D 和大路中的 5E 是同一个期望开出「和」的位。
- 2.六珠路中有 1B, 2E, 3A, 如果加上 4D, 就型成一个平行四边形。大路横第二行出现断续上线「和」, 有机会跟打「和群」成功的。
- 3.大路 3B 和 5E 前一铺之胜出点数都是庄 5 点。

以上符合了六珠路, 大路, 胜出点数三个要求, 强度是「极强」。

(例八)

步骤一先来看看「六珠路」的图形

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	P	7	P-					
B	P	P	6-	P					
C	P	B	P	B-					
D	P	B	B-	6---					
E	B	B	B	P					
F	B	B	B	B					

3B, 3D 隔线和

4A, 4C 阿线和

4D 连线 (这里是三和)

步骤二再来看看大路图形「和」的位置

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	7	6	B	P	B	6			
B		T	T	T	T	T			
C		P	B	P		T			
D			B			T			
E						P			
F									

这是典型的「上线和局」

1. 六珠路中的 4D 和大路中的 6B 是同一个期望开出「和」的位。

2. 六珠路有隔线与连线，大路则出现上线和。

3. 大路图中，2B 和 6B 前一铺的胜出点数都是闲 6 点。

以上符合了六珠路，大路，胜出点数的三个要求，强度是「极强」。

(例九)

步骤一先来看看「六珠路」图形

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	7	P	B	P	B				
B	5	P	B	P	P-				
C	P	P	P	B-	B				
D	P	P	P-	B	P				
E	B	B-	P	B					
F	P-	B	P	B					

这是个「上梯级和」的图形(可打「和群」的)

步骤二再来看看大路图型「和」的位置

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	7	B	8	5	P	5	8	B	
B	5		T	T	P	T	T		
C	P		P	B	T	B			
D	P		P	B	P	B			
E			P	B	P	B			
F			P		P	B			
G					P				

这是「对称间隔和局」，可在 6B 和 7B 两个位置捉和

- 1.六珠路中的 5B 和大路的 7B 是同一个期望开出「和」的位。
- 2.六珠路的上梯级已经成型，大路的「对称」和「上间隔」亦已成型。
- 3.大路中 3B 和 7B 前一铺的得胜点数都是闲 8 点。4B 和 6B 的得胜点数是庄 5 点。

以上符合了六珠路，大路，胜出点数的三个要求，强度是「极强」。

(例十)

步骤一先来看看「六珠路」的图形

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	3	B	P	B					
B	7	P	P	B					
C	5	P	P	B-					
D	B	P	P	P-					
E	B-	P	B						
F	P-	B	B						

这是一个平行四边形，出击位 4D

步骤二再来看看大路图形「和的位置」

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	3	6	B	P	B	P	B	6	
B	7	T		P		P	B	T	
C	5			P		P	B		
D	B			P		P	B		
E	9						9		
F	T						T		

这是「回头隔和局」，出击点是 7F 和 8B

- 1.六珠路中的 4D 和大路的 8B 是同一个期望开出「和」的位。
- 2.六珠路中，有 1E，1F，4C，4D 组成的平行四边形，大路则有 1F，2B 和 7F，8B 组成的回头隔和局。
- 3.大路中 2B 和 8B 的前一铺胜出数字都是闲 6 点。

以上符合了六珠路，大路，胜出点数的三个要求，强度是「极强」。

注码分配的策略

买和注码的分配是依据强度而设定的，分三级：

普通：一个基码；中等：二个基码；极强：三个基码。

捉「和群」（例如捉仔和、三和）时，普通强度以 1, 1, 2 做注码法，例如：第一注买 1，赢了，再以 1 买仔和，若再赢了，就以 2 买三和。

中等强度可用 2, 2, 4，极强则用 3, 3, 6。连赢了三铺后，不要继续加注，再从头开始，例如：1, 1, 2, 1, 1, 2, 1, ……………等等。

其间任何一铺输了，立刻从头再来。

在任何一靴牌内捉和，遇连输三次，就要立刻停止在该靴作战，留待有新台或新牌时才续战。

（6）应该注意的事项

我们中国人有句老话，就是「熟能生巧」，英国人也有「Practice makes perfect」的意义近似语句。学习打对子，捉和，最重要还是对方法的熟练，和对图形辨认的准确。如果是囫圇吞枣，现场实战时就会很容易走漏了眼，错失赢钱的良机，对图型、位置看错了，应胜不胜，不应败却败，就等于得入宝山空手回了。