

加微信：huw7186，領取更多百家樂技巧書籍

# Baccarat, Always Win

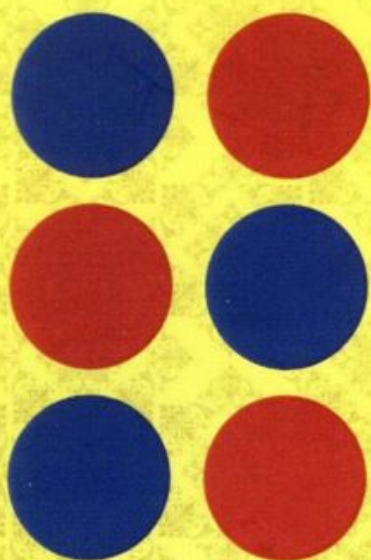
# 百家樂必·勝·課

完全解密 博富定律

破解百家樂庄間  $2^n$  次方的大數法則，看賭神如何從電腦屏幕「三秒鐘」

破解輸贏的密碼

台灣百家樂賭神／劉明發／著



## 賭神獨創百家樂秘笈大公開：

- 傳授你先懂「計算」才能「算計」賭局
- 傳授你從「博富定律」三秒鐘速算任何一局輸贏數字
- 傳授你從「電腦屏幕」三秒鐘速算輸贏的數字
- 教你如何設定「獲利點」、「停損點」、「局數點」
- 教你學會操作必勝課六大步驟
- 教你如何制約人性弱點與盲點

本書完全排除投注方向、投注注碼、一靴牌輸贏多少三大盲點，並解析組織戰與個人戰的優劣點

國家有國父 黑道有教父 百家樂有博富

「博富定律」的解密，勢將掀起一場百家樂玩法「大革命」！

## 作者簡歷

### 劉明發

生於：台灣·鄉下人

小時候祖父、外祖父同時是地方首長，小學二年級是班上模範生，領的獎狀及獎品水壺是我祖父署名的，至今還讓我印象深刻。因為身上流著政治血統與細胞，在學生時代都是屬於活躍份子。

1988年到新加坡生意考察，在友人的帶領下到鄰國馬來西亞雲頂高原旅遊，進入國際賭場，從此人生就像黃河一樣，發生大轉彎，成為誤入叢林的小白兔。

而後，到世界各地國際賭場征戰，用盡各種百家樂公式，輸到身無分文，深受其害不甘心被打敗，遂學古代高人閉關，用逆向思惟，在別人看似不可能的地方發現新大陸，終而自創「博富定律」破解百家樂庄、閒 $2^n$ 次方的大數排列組合，經過數年的賭場驗證，確實可行，沒有任何例外。

多年前我到泰國旅遊時，遇見當地高僧，高僧告訴我，說我一生中有很多偏財，但不能獨享，要佈施，不然沒有好下場。因此，我願意將我閉關發明創造的「博富定律」，公諸於世。

早期曾接受台灣《時報周刊》、《第一手雜誌》、《獨家報導》、《翡翠雜誌》等採訪報導大戰國際賭場事蹟。

# 自序

望子成龍、望女成鳳是天下父母心，當賭徒的家人、親朋好友最是無辜，多多少少被拉下水，爲了賭爲了翻本跟親朋好友借貸結果輸光錢拖欠是常有的事，二十年的賭博生涯看盡人世間的冷暖，親歷輸到身無分文的窘境、嚐盡當爲賭徒的苦楚與悲歌，自身反思，爲何曾經是學生時代的領袖，會落的如此的下場。

不甘願、不甘心自己被自己打敗，遂學古代高僧，閉關潛心研究國際賭場的賭戲。從骰寶、廿一點、輪盤、到百家樂，經過數年的演練、統計、歸納，終而破解最複雜、數目多到不可數的百家樂庄(B)、閒(P) $2^n$ 次方的大數排列組合，將大數排列的指標、旺門局數、平局位置、投注單位及速算輸贏參數等數字濃縮成最簡單的數字表格，「博富定律」因而產生。

## ◆ 為何寫書，動力來自內心深層的弦

我的祖父、外祖父是地方士紳，父母親長輩對我的期望甚高，而平輩同儕都是優秀份子，唯有我是離經叛道的。親戚長輩問我老是出國在幹啥事？從事那行業？難以啓齒、抬不起頭來，成爲我心中永遠的痛。爲了不讓父母難做人，只好遠離台灣，過著只有星星知我心的日子，真是無語問蒼天，落的無顏見江東父老。

一切都是因爲賭，賭博的行爲在社會上有道德的批判，是不光彩的事。「男怕入錯行，女怕嫁錯郎」，其實「賭」的就是人生，社會上任何的商業競爭都是博奕的一種。賽鴿是比賽？股票是投資？你認爲呢？今天我寫書說出我賭的心路歷程，猶如同志「出櫃」一樣，是經過內心的掙扎與衝撞。

而「兩個女人」是我內心深層的弦，一個是生我、養我永不放棄我的「媽媽」，另一個是我的最愛，卻是還不能見光的「女友」。我深感抱歉辜負她倆，是她們兩個激發我寫書的動力，而最大的受惠者

將是看此書的讀者。

「賭博」拆文解字為「賭徒」與「博士」，過去的我是十足的「賭徒」，爲了賭可以廢寢忘餐，爲賭可以行走千里，今日的我已從「賭徒」昇華為「博士」。百家樂是目前國際賭場最夯的賭戲，多少玩家在想方設法研究一套永不爆的公式。而其設計出的公式，不是流於一廂情願的想法，就是經不起「大數概率」的出現，結果都是以輸錢收場。

世上沒有永不爆的公式（俗稱纜），唯有制勝之道，賭徒追求永不爆的「纜」，猶如古代秦始皇追求長生不老之藥，終不可得。

成功本身包含了很多的失敗因子，失敗的痛苦折磨是成功的導師，唯有從跌倒再爬起來的人，才能真正的知道要怎樣才能再站起來。過去的我深受百家樂其害，在賭枱用盡不同的方法，還是屢戰屢敗、屢敗屢戰、十賭九輸，想征服百家樂的精神不輸革命家。回想求學階段，最崇拜國父孫中山的革命精神及其「博愛」與「天下爲公」思想，而我卻是「愛博」（台語：喜歡賭的意思），強力主張「天下圍攻」，組織戰、團體戰，二十年經驗告訴我玩百家樂，每靴牌「獲利點、停損點、局數點」，三點不設防，不管用什麼方法去賭，都是徒勞無功，結局註定是「必輸客」。

而組織戰、團體戰優於個人戰，內文有詳細解說「他山之石可以攻錯」，我的賭徒生涯，望讀者要引以爲鑑。「小賭養家、大賭創業致富」，賭徒往往因為錯誤解讀「賭」的行為，而害了自己，老祖宗說「知錯能改，善莫大焉」，進國際賭場賭錢，最好是「微博」，也就是小賭可以怡情，大賭是會傷身的。賭不起、輸不起，最好遠離賭場。留著青山在不怕沒柴燒，不賭就是贏。抱著投資經營事業的健康心態玩百家樂，在進國際賭場前熟讀《百家樂必勝課》，按部就班操作「博富定律」必勝課六步驟攻略，會使你少走冤枉路，不必再當「必輸客」，從此讓你反敗爲勝，成爲名符其實的「必勝客」。

# 目 錄

作者簡歷、自序

目錄

賭場、賭客、百家樂 009

澳門賭收世界第一 010

§ 20年鑄成一劍【博富定律】數字表 11

百家樂不是可以一夜致富的賭戲 016

國際賭場的經營哲學 018

分析賭場與賭客的優劣點 019

賭徒的三大通病 021

東方人與西方人對賭的觀念不同 022

玩家的禁忌和必備的態度 025

百家樂玩家的禁忌 026

百家樂玩家必備的態度 027

從新手到爛賭鬼的六步曲 029

切記！網絡百家樂千萬不要碰 031

「二十年鑄成一劍」經驗之談 033

賭場花絮趣聞、五花八門的賭法 039

聰明人幹傻事還傻得可以 040

請鬼開藥單 041

老祖宗說對了：吃虧就是佔便宜 042

雙龍出海、美麗的肥皂泡 043

水助魚，變成水煮魚 044

不要當馬後砲先生 045

賭徒生涯美麗的回憶 047

雲頂、快樂的往事 048

澳門之旅是一趟融冰之旅 050

輸人不輸陣的台灣人 052

百家樂博牌規則和玩法 055

百家樂博牌規則 056

淺談百家樂三種玩法 058

「和」之後，為何會投注「對子」？ 062

百家樂大數法則：

「博富定律」[劉明發]所創 063

[劉明發]所創百家樂大數法則 064

§ 百家樂路紙 065

「博富定律」首先認識百家樂「符號」 067

§ [範例 01][範例 02] 71

「博富定律」最重要的指標位置 074

§ [範例 03 A][範例 03 B] 75

§ [範例 04 A][範例 04 B] 77

§ [範例 05 A][範例 05 B] 81

[劉明發]所創百家樂路紙入門寫法 084

§ [範例 06 A][範例 06 B] 85

§ 練習題 [範例 07 A][範例 07 B] 89

§ 練習題 [範例 08 A][範例 08 B] 91

§ 練習題 [範例 09 A][範例 09 B] 93

「博富定律」百家樂路紙記錄表的寫法 096

§ [範例 10 A][範例 10 B] 97

§ 練習題 [範例 11 A][範例 11 B] 99

§ 練習題 [範例 12 A] 101

§ 練習題 [範例 12 B] 103

論述「博富定律」離開與接近的打法 105

論述「離開」與「接近」的打法 106

解析「離開」( $\leftarrow\rightarrow$ )的特性 110

§ 練習題〔範例 13 A〕 111

§ 練習題〔範例 14 A〕 113

§ 練習題〔範例 14 B〕 115

§ 練習題〔範例 14 C〕 117

解析「接近」( $\rightarrow\leftarrow$ )的特性 120

§ 練習題〔範例 15 A〕 121

§ 練習題〔範例 16 A〕 123

§ 練習題〔範例 16 B〕 125

§ 練習題〔範例 16 C〕 127

百家樂路紙記錄表容易犯錯的地方 129

§〔範例 17〕〔範例 18〕 131

§〔範例 19〕〔範例 20〕 133

§〔範例 21〕 135

「博富定律」完全解密 139

二十年鑄成一劍「博富定律」完全解密 140

§〔範例 22〕 143

解密「博富定律」數字表格 A 排數字 145

§〔範例 22 A〕 147

解密「博富定律」數字表格 B 排數字 150

§〔範例 23 A〕〔範例 23 B〕 151

解密「博富定律」數字表格 C 排數字 154

§〔範例 24 A〕〔範例 24 B〕 155

解密「博富定律」數字表格 D~E 數字 157

§〔範例 25〕〔範例 26〕 159

§〔範例 27〕 161

「博富定律」神機妙算·速算篇 163

要先懂「計算」才能「算計」賭局 164

§〔範例 28〕〔範例 29〕 165

如何從「博富定律」速算輸贏 167

§〔範例 30〕 169

論述「博富定律」數字表格<B>平局位置 171

§〔範例 31 A〕〔範例 31 B〕 173

§〔範例 32 A〕〔範例 32 B〕 175

論述「博富定律」數字表格<A→E>旺門參數 178

§〔範例 32 C〕 179

§ 練習題〔範例 33 A〕 183

§ 練習題〔範例 33 B〕 185

§ 練習題〔範例 33 C〕 187

§ 練習題〔範例 34 A〕 189

§ 練習題〔範例 34 B〕 191

速算「博富定律」第一套離開( $\leftarrow\rightarrow$ ) 193

§〔範例 35 A〕〔範例 35 B〕 195

速算「博富定律」第一套接近( $\rightarrow\leftarrow$ ) 197

§ 練習題〔範例 36 A〕 199

§ 練習題〔範例 36 B〕 201

§ 練習題〔範例 36 C〕 203

§〔範例 37 A〕 205

§ 練習題〔範例 37 B〕 207

§ 練習題〔範例 38 A〕 209

§ 練習題〔範例 38 B〕 211

解析〔劉明發〕所創四套八種投注方法 214

如何從電腦屏幕速算第一套的投注及輸贏 215

§〔範例 39〕 219

如何快速檢查路紙記錄表是否正確 225

§〔範例 40〕 227

「博富定律」必勝課程操作六步驟 231

「博富定律」必勝課的操盤流程 232

「博富定律」必勝課程操作六步驟 233

必勝課六步驟操作範例：第一套離開(←→) 238

§〔範例 41〕 239

必勝課六步驟操作範例：第一套接近(→←) 242

§〔範例 42〕〔範例 43〕 243

論述：為何「博富定律」最適合打組織戰 246

「博富定律」第一套投注到「指標」時  
必然發生的輸贏數字 249

§〔範例 44〕 251

§〔範例 45〕〔範例 46〕 255

§〔範例 47〕〔範例 48〕 257

§〔範例 49〕 259

§〔範例 50〕 261

§〔範例 51〕 263

§〔範例 52〕 265

大數法則「博富定律」神機妙算唯我賭尊 267

〔劉明發〕所創的大數法則技術特點 268

「博富定律」也可以操作輪盤、骰寶 269

停損點、獲利點、局數、三點不設  
注定當「必輸客」 270

唯我賭尊：「博富定律」  
絕對能戰勝賭場的百家樂公式 272

挑戰書

賭神劉明發百家樂官網會員申請表

# 賭場、賭客、百家樂



- ◇ 澳門賭收世界第一
- ◇ 百家樂不是可以一夜致富的賭戲
- ◇ 國際賭場的經營哲學
- ◇ 分析賭場與賭客的優劣點
- ◇ 賭徒的三大通病
- ◇ 東方人與西方人對賭的觀念不同



# 澳門賭收世界第一



2010 年，10 月澳門政府博彩收入為 23.7 億美金。

11 月澳門政府博彩收入為 22 億美金。

12 月澳門政府博彩收入為 24 億美金。

2011 年 1、2、3 月第一季度，澳門政府博彩收入為 588 億澳門幣，大約 75 億美金，去年 2010 年賭收大約 1900 億澳門幣，大約 240 億美金，賭收不斷在創新高，已遠遠超越美國拉斯維加斯賭城，成為世界第一。

## ◆澳門博彩收入 80% 來自百家樂

據澳門政府博彩局統計分析，博彩收入 80% 的賭收來自百家樂；21 點、輪盤、骰寶大小、老虎機、及其他賭戲僅佔賭收的 20%。而百家樂賭收，其中貴賓廳高額投注區佔 70% 以大客為主，中場大廳僅佔 30% 以散客、遊客為主。賭收不斷的創新高意謂者賭客輸很大。拜博彩業豐富的稅收，澳門政府於 2010 年發給澳門居民每人 6,000 元澳門幣，成為最大的受益者。

自從澳門賭牌開放，再加上中國經濟的起飛開放自由行，為澳門賭場提供源源不絕的賭客，經統計澳門一年大約 2,500 萬遊客，60% 以上為大陸客，而今在各大賭場百家樂貴賓廳「高額投



← 振華兄會講英語、華語、福建話、馬來語、泰語、日本語、廣東話 ..... 等語言，印尼出生、新加坡永久居民、馬來西亞公民，在我當賭徒期間陪我征戰世界各大賭場伴賭十幾年，是我的好朋友非常感謝、懷念他和我同甘共苦的日子。 攝影於美國拉斯維加斯

賭神劉明發所創

20 年鑄成一劍【博富定律】數字表

百家樂 Baccarat

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91	105	120	136	153	171	190	210	231
2	6	12	20	30	42	56	72	90	110	132	156	182	210	240	272	306	342	380	420	462

0	2	4	8	12	18	24	32	40	50	60	72	84	98	112	128	144	162	180	200	220
>	>	>	>	>	>	>	>	>	>	>	>	>	>	>	>	>	>	>	>	>
2	4	8	12	18	24	32	40	50	60	72	84	98	112	128	144	162	180	200	220	242



注區」都是大陸客的天下，不僅僅澳門、澳洲、新加坡、馬來西亞、菲律賓、韓國等，亞洲各大賭場都以百家樂為主戲。百家樂貴賓廳皆以大陸客為招攬對象，甚至美國拉斯維加斯賭城也改變經營方式，增加百家樂賭桌來拉攏亞洲的賭客，尤其是中國新貴。

百家樂起源於中世紀歐洲的義大利西西里島，輾轉從美國傳入亞洲現在成為亞洲人的賭戲，尤其是為龍的傳人炎黃子孫「包括東南亞的華僑」所喜好。百家樂是賭客認為最公平的賭戲，庄、閒任你挑選投注。事實上百家樂看似簡單，其實「簡簡單單、最不簡單」，多少商賈、多少權貴都敗在其中，落的傾家蕩產的地步。

#### ◆貴賓廳的限紅讓賭客無計可施

百家樂賭枱的限紅，因最小投注額的不同，而分成各種不同的投注限紅。而限紅的算法世界各大賭場也不一樣，有的國際賭場規定，只要投注在庄家（B）或閒家（P）任何一方，賭客總投注額只能到最大限紅，超過限紅部分，荷官將會要求賭客必需平均分攤減碼，例如：最小投注 3,000、最大限紅 300,000 的賭枱，若庄家總投注額為 10 萬，閒家總投注額只能到最大限紅 30 萬而已，超出的籌碼賭客必需平均分攤減碼；另外有的國際賭場在限紅方面採取較寬鬆的算法，澳門所有賭場皆採用此寬鬆算法，算法如下：將閒家（P）的總投注額減去庄家（B）的總投注額，不

超過限紅就可以。例如：百家樂賭枱最小投注 1,000、最大限紅 150,000，閒家總投注額為 5 萬，庄家就可以投注到 20 萬，只要庄家、閒家相減為 150,000 即可。所有國際賭場的百家樂賭枱，都設有不同的最小投注額與最大投注額的限紅，只是各個賭場最小投注額與最大投注額之間的倍數不一樣而已。

以澳門賭場為例：

※ 澳門「永利娛樂場」：（以港幣為投注單位）

最小投注	最大投注	倍數
100	100,000	1,000
200	200,000	1,000
300	200,000	666
500	200,000	400



※ 澳博「海立方娛樂場」：（以港幣為投注單位）

最小投注	最大投注	倍數
100	80,000	800
200	80,000	400
300	150,000	500
500	150,000	300

※ 貴賓廳：高額投注區：（以港幣為投注單位）

最小投注	最大投注	倍數
1,000	150,000	150
3,000	300,000	100
5,000	400,000	80
10,000	500,000	50
20,000	800,000	40
50,000	1,500,000	30

若百家樂賭枱最小投注額 500、最大限紅 150,000，賭客要投注必需最少投注 500，而最大限紅 150,000，不是每個賭客都可以投注到 150,000，而是所有賭客的投注總額。

國際賭場的中場以散客、遊客為主，貴賓廳以豪賭客為主，中場賭枱限紅從上表得知，最小投注與最大投注，少也有 400 倍、多者 1000 倍；反觀高額投注區的貴賓廳，最小投注越大，例：20,000 最大投注 800,000，僅 40 倍；10,000 最大投注 500,000 也僅 50 倍。中場與貴賓廳的限紅倍數不成比例，賭場與賭客進行不公平的賭戲，貴賓廳限紅倍數小，讓賭客無計可施，賭客被逼迫只能隨意投注，靠不確定性的運氣來賭，縱使贏錢也是短暫的。終究敵不夠賭場的不公平限紅及人性的弱點，賭客在不公平的限紅之下，人人成為待宰的肥羊。

## 百家樂不是可以一夜致富的賭戲

同一靴牌，贏錢的人說「好路」，輸錢的人說「路不好」，事實上看「大路」賭的賭客，都有共同的經驗與感覺，每靴牌都會出現一段所謂的「傻瓜路」，有的賭客就慢慢等，忍、忍、忍再忍，忍到自已認為所謂的「傻瓜路」出現再投注，結果等到一

隻「大白鯊」，輸在自己認為「最美、最穩」的一局。

賭徒是世界上最會安慰自己與原諒自己的人，賭徒永遠相信自己賭的方法是最正確的，結果是自己欺騙自己，聰明反被聰明誤。許多賭徒往往只是根據自己在賭枱上的記錄來決定下一局該如何投注，從機率與統計學來論，光是憑幾局或者幾十局就想規律出結果，那根本不可能的，百家樂公式（纜）有千百種，事實上不是方法行不通就是注碼設計不科學，短時間靠運氣玩玩可以，但長期與賭場對陣都經不起大數概率的出現，每個賭徒都變成殘兵敗將，高手變成最糟糕的「糕手」，傷痕累累，輕者為「賭剩」（妻離子散剩下單身一人），重者成為「賭亡」（家破人亡好不淒涼），百家樂變成「百家落」，每個賭客進賭場都是抱著最好的希望，但也應該做最壞的打算。

依百家樂的博牌規則，庄家（B）出現的機率大約是50.5%，閒家（P）出現的機率大約是49.5%，「和局不算」接近1：1，機率小賠率高、機率高賠率小，天經地義不變的道理，香港的六合彩、台灣的大樂透、中國的體育彩票、美國的樂透彩都可以用小錢投注一夜致富的賭戲，但中彩的機率比被雷打中還低，每個人都想贏錢所以都用自己認為最能贏的方法去博，最好天天贏錢，殊不知百家樂庄、閒出現的機率大約1：1，賭客要認清「百家樂」不是可以用小錢天天一面倒的贏大錢的賭戲，更不是可以一夜致富的賭戲，不要錯把「馮京當馬涼」，要戰勝賭場就是必須尋找出一條優於賭規的投注方式。

## 國際賭場的經營哲學

賭客在金碧輝煌的賭場逛百家樂賭枱，挑選自己認為一定會贏的、佔優勢的牌局下注，就如同女人逛街一樣，見大減價就會有購買慾，不買好像對不起它，自己認為佔便宜才會買。事實上不管如何挑選牌局，只要你投注，依百家樂賭規偏向賭場的原則，賭場是佔優勢的，所以賭場只怕你不投注不怕你贏。隨著時代科技的進步，現今的國際賭場百家樂賭桌皆設有電腦屏幕，詳細記錄開牌的資料如：大路、小路、大眼仔、由甲路；還預測下一局庄、閒的走勢，方便賭客參考做為投注的依據。乍看之下好像賭場吃虧在幫賭客贏錢，事實上電腦屏幕只是在引誘賭客投注的工具而已，老祖宗說「吃虧就是佔便宜」，這也是國際賭場的經營哲學。

賭客玩百家樂喜歡看電腦屏幕的大路、小路、大眼仔、由甲路，看那條路漂亮就用那條路做為投注的依據，殊不知看電腦屏幕，整個頭腦的想法就好像被鐐銬鎖住在一個框框裡，限制了你的思想，牽引你的想法，賭局一拉長，你只有被牽著鼻子走，難逃久賭必輸的魔咒。

想盡方法挑選最穩贏的牌局下注，自己認為佔便宜，結果想佔便宜的變吃虧了，吃虧的變佔便宜了，而輸錢往往是輸在自己認為最穩、最美的一局，自己挖洞自己跳。經統計證實每個賭局的結果沒有關連，賭客研究「路牌」並不會增加勝算。國際賭場百家樂賭枱設立的電腦屏幕，並不是在幫賭客贏錢，而是在引誘賭客投注的工具。就如人們在捉老鼠的鐵籠裡放餌一樣，只是在引誘老鼠上門而已，所以說國際賭場是「合法的騙子」不為過。



## 分析賭場與賭客的優劣點

### ◆賭場的優勢點：

#### 一、賭規的設計偏向賭場：

所有的賭戲不管是輪盤、骰寶、二十一點、百家樂，雖然賭法不一樣，但賭規的設計都是偏向賭場，而其中以百家樂是賭客認為最公平的賭戲，因為百家樂庄家（B）贏只抽5%，比其他賭戲「抽水」少，「抽水」就是抽稅，是賭場的收入來源。

#### 二、賭規的設計用人性的弱點來設計：

「輸在人性」這句話是賭徒輸錢時講的最多的一句話，敢輸不敢贏，在輸錢的時候心急，想一口就追回，所以愈輸錢籌碼押愈大，直到輸光為止，連贏幾局後籌碼愈押愈小，甚至壁上觀，不敢投注，輸時勇敢向前衝、贏時愈押愈小結果就是輸。

#### 三、賭場資金雄厚：

個人資金有限難敵賭場雄厚的資金，不怕你贏錢就怕你不上門，賭場愈建愈金碧輝煌，為了吸引賭客上門，不惜重金打造主題樂園、度假村，而賭客也享受了賭場的氣氛，但瘦了「荷包」。

#### 四、賭枱的限紅：

沒有封頂的賭戲在賭場是看不到的，賭場的「限紅」是經過精算的，一切在賭場算計之中，所以賭客在賭枱的限紅劣勢之下，久賭必輸。

五、賭場 24 小時營業，荷官輪流上班：

賭客不僅資金有限，體力也有限，賭場是沒有情緒的，而人是有高低起伏不定的情緒，賭客因體力不濟而失去控制力，很容易做不理性的投注行為導致輸錢。

◆賭客的優勢點：

- 一、賭場 24 小時營業：賭客時間自由，贏錢隨時可以將籌碼換成現金，入袋為安離開賭場。
- 二、在賭枱限紅之內賭客可自由發揮，任何公式（纜）不設限，八仙過海，各顯神通。
- 三、賭客投注的注碼可以任意調整，也可以不投注等待喜歡的牌局出現再進行投注。
- 四、賭客享有賭場給予的退傭（洗碼錢）及享受賭場免費食宿、交通等招待。

賭場的優勢就是賭客的劣勢，賭客的優勢就是賭場的劣勢，賭客要贏錢首先要創造優於賭規的投注公式，與賭場長期博弈中能穩定獲利，要有反客為主的能耐，百家樂庄閒 2<sup>n</sup> 次方的大數排列，任何局次輸贏的數字能完全掌控，你才能掌控賭局，成為真正的「庄家」，在你的精心佈局之下，讓「賭場」變成和你對賭

## 賭徒的三大通病

百家樂是賭客認為最公平的賭戲，玩法很簡單，你可以押庄家，也可以押閒家，任你選擇，一翻兩瞪眼，「除了和局」，結果不是庄家贏就是閒家贏。可是，為什麼會有那麼多的人在百家樂的枱子上輸得傾家蕩產呢！這就是「簡簡單單就是愈不簡單」的道理。

百家樂賭徒的第一個通病：就是贏了想贏更多，輸了想翻本不想走。賭博看的是結果，離開賭場鈔票入袋才是贏，輸了想翻本，也是人之常情。贏了不想走就是太貪，賭徒其實並不曉得當他在贏錢的時候，贏多少錢才是最高點？賭客們總是很樂觀的告訴自己說：我的手氣正旺，應該會贏更多的！但最後結果呢？十之八九不但贏的錢吐出來，還倒輸了一大把而後悔莫及呢！

賭徒的第二個通病：就是輸錢的時候很勇敢愈押愈大，贏錢的時候卻轉為膽小愈押愈小，甚至坐上觀。敢輸不敢贏的人性弱點，這時候暴露無已，或者靠運氣隨意亂投注，當然注定是永遠的輸家。

賭徒的第三個通病：就是「不信」與「不可能」的迷思。

澳門賭神葉漢有一句著名的賭場五字真言，就是「不信」與「不可能」。許多賭徒通常遇到開長庄或長閒，他們就「不信」還會再繼續開或者自以為「不可能」連續開這麼多次。於是就自以為是的拿起「屠龍刀」斬長龍，反押注，愈輸錢愈往上加注，就想押到贏為止，這種瞎子摸象、死纏爛打的方式往往造成動用

一個很大的資本去博一個小錢回來，「贏一隻雞輸一頭牛」那是非常不划算，甚至在本錢已經輸光了，它卻是邪門的開出來，讓你懊惱不已！

## 東方人與西方人對賭的觀念不同

賭客進賭場都是抱著最好的希望，但也應該做最壞的打算，「希望」是賭客的「麵包」，「希望」也是賭客進賭場的動力。就是抱著最好的希望，所以大老遠從台灣的台北跑到美國拉斯維加斯賭城、從中國哈爾濱跑到澳門，賭客絡繹不絕從四面八方來到賭場，哪怕賭場所在的位置多麼遠、多麼偏，交通如何不方便，賭徒從不喊苦的前往，還有更誇張、瘋狂的舉動，冒著危險半夜從珠海，坐船或游泳偷渡到澳門的賭徒，因為「賭」讓他們有光明面、有期待、有積極性、有夢相隨，只要「賭」就有「希望」的寄託！

亞洲人，尤其是中國人在賭的觀念，和西方人面對賭的心態不一樣。西方人進賭場當成是娛樂，就像進酒吧喝酒、進電影院看電影一樣，必須消費、付費、給小費，所以西方

人進賭場博奕的心情很高興、心態很健康，不在乎輸贏，只是在享受博奕過程獲得的緊張、刺激與快樂；而東方的中國人進賭場，在心態上將賭場當成賺錢的場所，而不是消費娛樂的地方，錯把「馮京」當「馬涼」！西方人進賭場會準備一筆預算來開銷，而中國人可以為賭而賣房，兩相比較，中國人的賭性堅強多了。

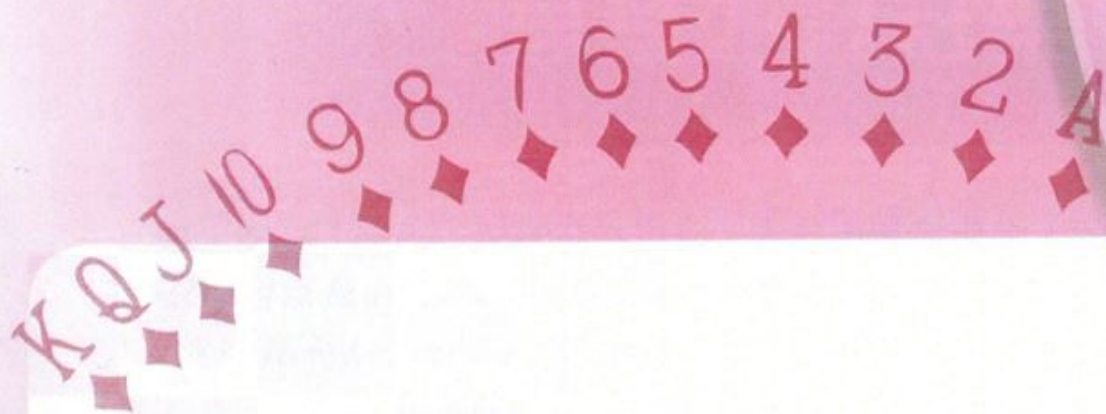
英文的 CASINO 原意是「娛樂場」，而華人都稱為「國際賭場」，這就是東方人與西方人對 CASINO 的認知與解釋不同的地方。馬來西亞的雲頂 CASINO 對外宣稱「雲頂娛樂場」；澳門葡京 CASINO 對外以「葡京娛樂場」稱呼；就是要淡化賭場的味道。



百家樂必勝課



# 玩家的禁忌和必備的態度



- ◇ 百家樂玩家的禁忌
- ◇ 百家樂玩家必備的態度
- ◇ 從新手到爛賭鬼的六步曲
- ◇ 切記！網絡百家樂千萬不要碰
- ◇ 【二十年鑄成一劍】經驗之談

## 百家樂玩家的禁忌

寫詩的人常藉喝酒找靈感，所以有此說法：「酒入肚裡，智慧就出來」。打牌最忌諱喝的爛醉如泥的人，尤其是玩百家樂時，會喝酒的賭客說：賭鬼怕酒鬼「酒入肚裡，庄、閒就出來」，似是而非藉酒壯膽，籌碼胡亂押，結果在神志不清之下，兵敗如山倒，酒醒時才知荒唐行爲而後悔莫及！酒後上賭枱是件危險的事，酒能誤事所以避免喝酒後上賭枱。

在賭桌上不宜鬥氣，在漫長的賭局中需要冷靜、耐心面對，有的賭客在長時間的賭局壓抑下，脾氣、個性、容易出岔，講話帶刺、帶氣，彼此看不順眼或只爲了搶看牌而鬥氣，你來我往的，魚、蚌相爭，讓賭場坐收漁翁之利，所以在賭枱上，賭客與賭客之間不要因搶看牌而鬥氣，或爲博牌彼此大聲叫喊而傷和氣，老祖宗說「和氣生財」不無道理。

在賭場認識朋友很容易，因爲大家都有共同的目的，就是「贏錢」，一回生、二回熟、三回就成爲「朋友」，賭圈說大不大，說小不小，賭客來自四面八方，只要長時間經常進出賭場的賭客，時常會在不同的賭場不期而遇，彼此打招呼進而成爲賭友，但賭局的瞬息萬變，輸光是常有的事，彼此之間就會有借錢的情事，而拖欠或不還就成爲常態，弄得整天在各賭場尋人追債。所以，在賭枱上儘量避免交朋友，以免受害，賭客來自四方，賭場是三教九流、龍蛇雜居之處，不熟識的賭客主動與你交談大部份是有企圖的，雖說出外靠朋友，但防人之心不可無，小心爲上。

賭徒太陽下山出門賭錢，太陽出來才回去睡覺，作息、用膳



時間不一定，這是賭徒的通病，有時一天一夜不睡、三餐只吃一餐或只吃賭場提供免費的三明治充飢，爲了賭，搞的人不像人、鬼不像鬼，終日精神恍惚、疲憊不堪，還要勉強上賭桌，在精神不好的情況下上賭桌是一件危險的事。因爲意志力薄弱，不能堅持自己的設定計劃步步前進，會因精神狀態不好而臨時更改作戰計劃，讓自己步入輸錢痛苦的深淵，所以在體力不濟、精神不好之際，要避免上賭枱，小心才能駛萬年船。

## 百家樂玩家必備的態度

有人說：態度決定一切，性格決定命運，細節決定成敗，這句話是在某一程度上的確如此；如果態度不正確，那不如遠離賭場，以免終身遺憾；而在賭場上，玩家應有的態度如下：

1、在賭枱上不受他人干擾影響而改變自己的投注行爲，不因牌局出現所謂的「傻瓜路」影響，要堅持自己的打法。

2、心情要保持平靜，輸與贏要不顯山、不露水，在賭枱上不鬥氣、不生氣、笑口常開，平常心看待賭局。

3、設定的獲利點目標到，必須結束賭局時，決不戀戰，而設定的停損點到時，也必須忍痛割捨，該斷則斷，在賭桌上面對賭局必須無情、絕情、且毫不留情；因此，只要獲利點或停損點到，必須結束賭局。

4、抱著最好的希望上賭場，但也應該要做最壞的打算，要有耐心去面對賭局，不忍不耐，小事成大，小不忍則亂大謀。

5、在賭枱上要心無旁騖，不能鬆懈，更不能精神恍惚，以免因分心搞錯投注注碼或投注方向，造成不必要的損失，影響賭局的進行。

6、勝不驕、敗不妥，要知道驕兵必敗的道理，行事低調不張揚，要經得起贏錢時的喜悅，也要受得起挫敗輸錢的折磨。

7、要具備很強的抗壓能力，賭徒的壓力很大，牌局一翻兩瞪眼，瞬間勝負已定，如抗壓力不足會發生原本的設定計劃，因牌局一時的不順而改變或停止投注，打亂賭局的進行。

## 從新手到爛賭鬼的六步曲

不管是參加旅遊團或是自己好奇安排到國際賭場旅遊，第一次進國際賭場都會被賭場的五光十色所吸引，平生難得進賭場試一試自己的運氣加上導遊說第一次進賭場都會贏錢不由得就掏錢來賭了。

### <第一部曲>

第一次進國際賭場感覺很新鮮到處逛到處看不同的賭戲，輪盤、廿一點、百家樂、加勒比海撲克、骰寶<大、小>。只有骰寶<大、小>最簡單易懂，所以第一次賭的賭戲大部分是賭骰寶<大、小>開始的。

### <第二部曲>

骰寶大小賭幾次後總覺得開出<爆子>押大、押小雙殺不划算壓力大，便換跑道玩不會雙殺最公平的百家樂，剛開始不懂憑感覺投注就如剛會打麻將一樣，初生之犢不畏虎胡亂投注偶爾還會贏錢。

### <第三部曲>

經過一段時間後開始學會什麼是大路會在百家樂路紙上劃大路，此時會依牌局庄閒的排列組合自己尋找合理化做為投注的依據。

### <第四部曲>

在賭場的時間長了看別人怎投注也學了一點再加上賭友的指

點，學會了更多的賭法與投注方式自己也熟練了，但錢就在試驗賭技的同時不斷的流失。

### <第五部曲>

百家樂賭枱屏幕顯示的大路、小路、大眼仔、由甲路，也能看懂了甚至可以講出一套如何賭百家樂教新手了，賭到此階段大部份已散盡家財到處借錢。

### <第六部曲>

「賭」與「毒」讀音差不多，但有其共通性都會「上癮」，只爲了賭想方設法找理由向親朋好友借錢，只要借到錢就往賭場跑，賭錢只是爲了<止癮>和吸毒鬼一樣也變成了<爛賭鬼>一個，輸光後整日流連於賭場做不確實際的千秋大夢。

因此，沒有正確的態度，沒有經得起實戰的策略，千萬不能進賭場；一定要有方法有技術有策略，打團體戰，打組織戰，才能勝券在握！

## 切記！網絡百家樂千萬不要碰

任何賭場都說他是公正的、不會作弊的以取信賭客，老祖宗說：「十賭九詐」，孫子兵法上說：「兵不厭詐」，二十幾年漫長賭的生涯南征北討繞著地球賭，見識過也碰過不少「不乾淨」的賭局，一一列舉希望讀者能認清賭的黑暗面，不要被「關門打狗」，輸的冤枉、死的不明不白。

1、有詐的透明「二張靴」，而不是國際賭場使用的封閉的「標準靴」，所謂的「二張靴」就是牌靴用透明的而且前面出牌處比較高，開口也比較大「撲克牌」可以輕易往上推再迅速拉出第二張牌，用此種「二張靴」撲克牌是動過手脚的，例如用化學藥水塗的撲克牌或每張牌都做記號的撲克牌，訓練有素的「荷官」號稱「剪刀手」要開庄就開庄、要開閒就開閒，輕而易舉讓你兵敗如山倒的。

2、「洗牌機」裡面裝針孔（探頭），在洗牌的過程經過探頭無線傳輸至隔壁房間的電腦顯示屏，8副416張牌一一排列在顯示屏，「荷官」將牌給賭客切牌後放進牌靴依序發牌，賭局進行一、二局後在房間操盤的人就從顯示屏找出牌序，控制整個賭局掌握生殺大權，要讓你輸錢像踩死螞蟻一樣那麼簡單，原來「荷官」的小腿上有「安裝機關」裝遙控接收器，要不要「抽二張」是隔壁房間的操盤手經過監視器看庄閒的投注情形再決定的，只要按遙控器保證殺大賠小。在菲律賓某賭場曾發生「包廳」的股東用此種洗牌機坑殺股東的事情，一靴牌贏160萬美金甚至押「和」每次都押中，後來一位股東心有蹊蹺遂調賭場錄像帶來看

才事跡敗露。

3、網路「真人版」百家樂，打著國際賭場的名號，透過國際網絡進行誇國性豪賭，中國的浙江溫州、寧波、金華義烏很多商賈輸在網絡百家樂不計其數，現正流行於印尼的雅加達。庄家給予中介高額的退佣，驅使其去找賭客來投注，利用銀行櫃員機轉帳來操作。事實上不管在網絡「真人版」百家樂或派自己人去現場看以招公正的賭局，只要是經過網際網絡的都存在有可議之處。「十賭九詐」不可不知，透過網絡各地方同時在賭的賭客，當該局牌局停止投注後電腦終端的會計系統，會顯示投注庄、閒、和、庄對子、閒對子的總投注金額，在未開牌前網絡經營者可以很容易的決定要開庄或開閒，可以殺大賠小、也可以殺小賠大收放自如，而你的現金、房子、工廠就這樣「玩完的」，所以網際網絡千萬不能碰。

不要自己以為學會了「百家樂必勝課」就可以所向無敵了，心想不用到澳門只要透過網絡在家玩電腦「真人版」百家樂就可以贏錢了，本人在此奉勸各位讀者絕對不能在「地下」賭場、私人會所、或網絡賭錢以免遭遇「剪刀手」而空遺恨。

\*切記！切記！進賭場第一個動作先看牌靴，牌靴的開口處高度是否可以有向上推牌的空間也就是所謂的「二張靴」，牌靴出牌處洞口是不是比較大。方便「荷官」出手抽第二張。第二個



動作看「荷官」發牌時的動作，「荷官」發牌的標準動作必需用左手中指「由上而下」推牌，不可以「由下而上」拉牌，「食指」與「中指」必須分開不能併排同時去推牌，在發牌時「荷官」眼睛不能看牌靴必須向右邊看。「十賭九詐」防人之心不可無，只要心存疑慮不賭就是贏小心為要。

## 「二十年鑄成一劍」經驗之談

1987年到新加坡，在朋友（馬會貴賓會員）的盛邀之下到位於武吉芝瑪的馬場，看每星期六、日的賽馬，新加坡和馬來西亞的檳城、怡保、吉隆坡四個地方輪流舉辦賽馬，這個星期剛好是新加坡馬期可以現場看到賽馬，第一次現場看賽馬感到新鮮、好奇，當然也引起我的興趣與賭性，經過朋友的指點，買「馬友」（馬經）來研究，對馬的父母出身、年齡、體重、是否閹過、是否帶眼罩、過去是否流鼻血、以前比賽的成績、習慣跑乾地或濕地，屬於短途、中途或長途馬，練馬師是誰？騎師是誰？甚至排在第幾跑道都要研究，當時新加坡最有名的騎師是來自日本的道川、澳州的女騎師瑪麗，瑪麗走後換女騎師金蓮娜，而最有名的練馬

師有「南」新加坡艾倫、「北」檳城鄭春明，後來艾倫轉戰到香港，在賭馬時期我曾打中「四重彩」彩金八萬多新幣，全場只有我打中，算是留下一個賭馬的輝煌記錄，而後轉戰雲頂賭場從此走上賭的不歸路，孔子說「博學多聞」，我卻從賭麻將、賭馬、骰寶、廿一點、輪盤、到百家樂，可以說「學博多聞」老天真會開我玩笑。

百家樂賭桌上最大的敵人就是自己，要戰勝賭場必先戰勝自己，希望是賭徒的麵包，希望是激發賭徒屢敗屢戰的最佳動能。「運氣」是賭徒最佳的藉口，運氣好贏錢，運氣不佳輸錢，殊不知押庄、押閒是自己決定的，自己永遠是對的，錯在「運氣」，最會安慰自己，原諒自己的人，賭徒第一名。爲了尋找理由再賭，「只要我能忍」、「只要我不貪」、只要……。很多的「只要」，都是「只要」爲了賭。

人性的貪婪造成贏、想贏更多，乘勝追擊走不出賭場，輸錢不甘願，想方設法要追回更是走不出賭場。贏錢時走不出賭場，輸錢時更不想走，結果可想而知。人性的弱點輸錢時很勇敢，注碼不斷往上加，想一口就贏回，連贏幾局後卻轉而膽小，愈押愈小，甚至贏到不敢再投注，這種敢輸不敢贏的死性不改，注定永遠的「必輸客」。

「百家樂」不是可以一夜致富的賭戲，要將玩「百家樂」當作一門「生意」投資來看待，你才能用客觀的心態、理智地看待賭博，你就不會將錢寄託在漂浮、偶然、不確定性、無法控制的



運氣上。

進賭場的目的是要贏錢，試問在進賭場前你已經做好了贏錢的準備嗎？有決心和耐心且堅持，才能配做一個百家樂玩家。由 [劉明發] 所創的「博富定律」，任何數字都通過數學的驗證，最具科學的大數法則，經過數年賭場臨床驗證，沒有任何例外，運氣是短暫的、偶然的，來時不會告訴你，走也不會通知一聲，而「大數概率」是必然的，所以賭不能寄望於不確定的「運氣」。唯有用「大數概率」才能戰勝賭規。「博奕」有選擇的權利，其結果不是輸就是贏，所以有輸、有贏才叫賭，要用健康的心態面對賭局，不要有局局要贏，每靴牌都要贏的不正常念頭，打公式用纜，不是你要的牌局該輸就輸給它，但該贏的牌局也不要客氣，要贏到該贏的錢，在賭的過程中牌局不順時，心態要保持冷靜、沉着、要有耐得住的抗壓力，不能輕舉妄動、更不能改弦異轍變更打法，必需堅持，要堅持最後勝利的到來，「放長線釣大魚」是「博富定律」奉為圭臬。

◆二十年鑄成一劍，「亮劍」必勝，戰勝賭場的四大要素：

一、具有抗壓力強的心理素質；

孫子兵法「攻心為上，攻城為下」，人性抗壓力的管理必需到位。

二、有一套通過數學驗證、優於賭規的投注公式，以不變應萬變：

「博富定律」具有古人劉伯溫的「神機妙算」的技法與諸葛亮的「未卜先知」的智慧，所有的牌局皆在掌控之中，用「大數概率」與賭場對陣，在未賭前已「心中有術」有方法、「心理有數」輸贏多少已定，知己知彼，如此才能按部就班佈局，穩操勝算，勝券在握。「博富定律」是目前百家樂千百種公式（纜）中，最精密的一套，也是獨一無二用「大數概率」的，共分四套八種投注方法。

三、備有充足安全係數的資金：

「錢就是英雄膽」，現代的戰爭就是打錢，玩百家樂也是一樣，有大數理論的「博富定律」必需搭配「安全係數」的資金才能有效運作，資金少，安全係數不足，相對的危險係數高，而危險係數高會影響心理素質的表現，會動搖意志力。所以資金越強大，安全係數就越高，心理素質越穩定，「贏錢」就是硬道理。

四、組織戰、團體戰優於單槍匹馬個人戰：

也就是三個臭皮匠勝過一個諸葛亮，「博富定律」依大數概率法則而創，最適合組織戰、車輪戰，集眾人的力量與資金，每個人就像螞蟻兵團裡的一隻紅螞蟻，輪流上陣共襄盛舉，團結的紅螞蟻兵團可以搬動千斤的死大象，可見團結力量大。個人資金有限、體力有限、時間有限，一天賭不到幾靴牌，長時間體力消耗大，無人替換，容易精神恍惚而出狀況，所以一個人長時間在



賭桌上是一件危險的事，團體組織有制約力，個人在賭桌上不會發生破壞規矩的情事，而個人擁有資金的支配權，往往會因賭局一時不順遂，而發生自己訂規矩自己破壞規矩的事，所以個人在使用「博富定律」時不管在心理素質或資金方面必須自我補強，最好找一位親朋好友做伴可以互相制約。

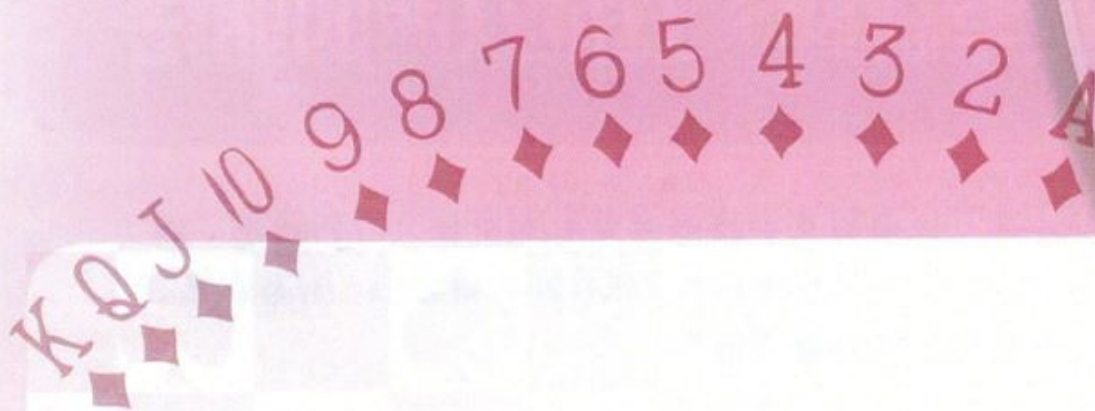




百家樂必勝課



# 賭場花絮趣聞、 五花八門的賭法



- ◇ 聰明人幹傻事還傻得可以
- ◇ 請鬼開藥單
- ◇ 老祖宗說對了：吃虧就是佔便宜
- ◇ 雙龍出海、美麗的肥皂泡
- ◇ 水助魚，變成水煮魚
- ◇ 不要當馬後砲先生
- ◇ 賭徒生涯美麗的回憶
- ◇ 雲頂、快樂的往事
- ◇ 澳門之旅是一趟融冰之旅
- ◇ 輸人不輸陣的台灣人

## 賭場花絮趣聞、五花八門的賭法

賭了二十年，在世界各大賭場看見很多無其不有的賭法，窄看之下好像有道理，又有點好笑。或許你也曾想過、用過或見過，雖然都是失敗收場，也值得借鏡。

### ◆賭場趣聞（1）：聰明人幹傻事還傻得可以

將庄（B）、閒（P） $2^5$ 次方，32種的排列組合，PPPPP、PPPPB、PPPBP…寫在自己名片背面，在賭場荷官要發牌前，自己先搗洗名片，像洗牌一樣，然後隨便抽出一張名片，如果是抽中PBPPB、就按其排列投注，而投注注碼用常見的100、300、700、1500、3100五口直纜式。押中第一口就重新洗名片，輸了則繼續押第二口，又輸了繼續押第三口，第四口、第五口…。玩家心想，那有那麼倒楣會抽到的五口排列組合和開出的賭局全部相反吧！

剛開始玩的很高興，有時第一口就贏、有時第二、三口贏，但終究抵不過大數概率的出現，最後失敗告終。100、300、700、1500、3100五口直纜有32種排列組合，出現其中任何一種組合，大數概率32分之1，32種組合有31種組合贏、只有1種組合輸，以此大數概率算，用100、300、700、1500、3100投注，輸往上加，第五口投注3100，五口中只要押中一口注碼，即回到100。

大數概率贏31次「不算庄5%稅」總共贏3100，而輸1次 $100 + 300 + 700 + 1500 + 3100 = 5700$ ，連輸五口總共輸

5700， $5700 - 3100 = 2600$ ，贏 31 次、輸 1 次總數還輸 2600；玩家只想五口之中贏一口就回本又小賺何樂不為，只想自己佔便宜的地方而不算數理，賭是「概率」與「數理」的輸贏，而不是次數的輸贏，贏 31 次只輸 1 次數理還是輸，說難聽的話這種直纜的投注方法，就是把錢送給賭場的方法只是時間遲、早的事，賭場老闆看到賭客用直纜的方式玩百家樂總是樂的哈哈大笑，並且祝您好運，聰明人幹傻事還傻的可以。

#### ◆賭場趣聞（2）：請鬼開藥單

在國際賭場內的提款機（A T M），取款的人肯定是輸光錢的人，他手氣背，只要和他對賭肯定贏。於是緊跟在後把他當「明燈」，他押庄 2000、自己就毫不考慮押閒 2000，結果真的開閒，心理很得意自己的傑作，他換賭枱也像哈巴狗一樣緊跟在後，唯恐錯失良機。經過一段時間的博殺，自己認為別人是倒楣鬼，沒想到自己比他更倒楣，別人連贏，他就連輸，後悔跟錯人了，自己認為聰明，還自作聰明、結果聰明反被聰明誤。

新加坡芽籠 15 巷的「食為先」餐館有我喜歡吃的魚頭及豆腐蝦，鄰近的沈氏大道是有名的榴槤一條街都是我下「麗星郵輪」時常去的地方。我的賭友芽籠 16 巷經營色情行業的阿嫂，喜歡上麗星郵輪賭船玩二把，每次上船前總是先淨身後燒香拜佛祈求保佑順順利利贏錢，她一上船總會帶糖菓及一些零食，我問她為

何？她說這些東西不是我要吃的，我是放在房間給小鬼吃的，我進賭場賭錢怕小鬼來搗蛋，所以將糖菓及零食留在房裡，讓小鬼吃飽留在房裡休息，才不會跑到賭場來搗蛋，講完二個人哈哈大笑！我說想太多了吧。

還有一個印尼華僑每次玩百家樂，上賭桌前，總是從口袋拿出一張毛澤東照片放在賭桌上，別人問他有什麼作用，他說毛澤東是偉大人物，他有驅凶避邪作用，所有的鬼都怕他。在賭場為了贏錢很多奇聞軼事或突發奇想真會讓人會心一笑。

### ◆賭場趣聞（3）：老祖宗說對了：吃虧就是佔便宜

百家樂玩庄、閒玩不過，總是輸，那換跑道，改賭1賠8的「和」，在賭場觀察了一個星期，各大賭場逛了幾大圈之後，發現幾乎每靴牌都有「和」，給了一劑強心針，只要在賭枱限紅之下設定口數即可，一靴牌只要出現一口「和」我就贏，左算右算，終於算出用35口纜賭「和」，爲了安全起見，外加先讓10口等於45口纜，信心十足「不相信」會斷纜，也就是說找新牌局前面超過10局沒有出現「和」就開始投注，滿懷燃起的信心，踏著輕鬆的腳步進入賭場。

剛開始幾天手風蠻順的，每天吃香喝辣，心想終於成功了，可以靠「和」養老了，過不久好夢碎了，惡夢來了，一天連二爆，接連賭的二靴牌沒有出現「和」，十幾天的盈利不夠輸，本錢也





差不多完了，爆一次纜用同樣的方法贏回，需要一個月。連爆二條纜，要追回輸去的錢需要再耗費二個月時間，而且還要順順利利，不能再爆，盤算之後，放棄認輸告終。

賭場 24 小時營業，賭客進出時間自由，賭客可以隨時自由增減投注籌碼，也可以旁觀等待喜歡的牌局出現再投注，在賭枱限紅之下個人都拿出自己最能贏的招術，如八仙出海各顯其通，這是賭客的優勢點，賭客盡想在佔便宜的牌局出手投注，而其結果往往是想佔便宜的吃虧了、吃虧的變成佔便宜，突發奇想，一廂情願的想法，終究抵不過大數概率的出現。

#### ◆賭場趣聞（4）：雙龍出海、美麗的肥皂泡

玩大路、小路、珠仔路、三珠路總是屢戰屢敗，任何方法都用過也行不通，既然當玩家總是輸那乾坤大挪移換位改當庄家肯定贏錢吧！突發奇想將自己本來要投注庄的改變投注閒、本來要投注閒的變成投注庄，自己在跟自己鬥，希望美夢成真自己惡搞胡亂投注，結果美夢成爲惡夢。

一個人戰勝不了那來個「雙龍出海」，兩個人同時賭，一個賭庄、另一個賭閒，用「自我感覺良好」的注碼法投注，這樣每局都贏，輸的一方籌碼往上加，只要贏的一方都從原點出發，心想賭場耐我何，一定贏而且兩人賭贏雙倍哦！想得美的招術，沒想到「雙龍出海」神龍見首不見尾，龍一出外海却游的無影無踪。

輸了不甘願又突發奇想，賭場一定贏錢那肯定是吃大賠小，只要投注在注碼小的一邊那自己也是當庄了，心理暗爽就這樣賭重新燃起戰鬥意志，在賭場到處尋找百家樂賭枱當賭客一面倒押<閒>，對著幹投注<庄>當反對黨不管別人眼光、不管別人怎麼想，牌局出現<金剛庄>全世界的人都押<庄>二話不說押閒，自己認為自己終於跟賭場站在同一條線上當「庄家」了心裡可樂了，由於人性的弱點暴露無遺再加上心態不好，致命的人性弱點出現，輸注碼不斷往上猛加，想一口追回終究抵不過連續幾局的追殺，每次想出的玩法都寄予憧憬、寄予期望，最後都成美麗的肥皂泡。

#### ◆賭場趣聞（5）：水助魚，變成水煮魚

馬來西亞雲頂賭場坐落於 6000 呎的雲頂高原屬於彭亨州，離首都吉隆坡有一小時車程，是我平生第一次進入的國際賭場，就像初戀一樣印象特別深，也是雲頂賭場讓我的人生像上雲頂的山路一樣彎彎曲曲。某洋鬼子為自己撰寫墓志銘「這回不算」只是這輩子活的不怎樣，真的可以悔棋不算嗎？人生也像百家樂牌局一樣，牌局一翻兩瞪眼沒有任何理由說「這回不算」重新再來，未發的牌局就像人生的未來一樣，無法預測的。

話說在雲頂賭錢的日子對賭場的人、事、物留下美好的回憶，認識了陪伴我到世界各地征戰的好好先生「振華兄」，也認識了

不少賭場的中高級經理，感謝他們對我這位台灣賭客的方便，繞著地球賭之後還是感覺雲頂賭場對賭客的服務是最親切、最誠懇、讓人感到窩心尤其是貴賓服務。

雲頂賭場一位百家樂荷官，在賭場工作三年之後自認在玩百家樂方面頗有心得，因工作關係老是一邊工作一邊觀察研究賭客玩法，俗話說〈三年有成〉，趁放假回家和老爸吹噓他在百家樂方面的認知與心得，希望老爸將房子抵押給銀行再跟親戚朋友借總共籌了 30 萬馬幣，老爸、兒子帶了籌來的三十萬馬幣上山做〈發財夢〉去，只要兒子上班老爸就在兒子工作發牌的賭枱，兒子在牌局未發牌前打暗號給老爸，投注壓或投注閒，老爸按兒子指令下注，經過幾天的博殺，三十萬馬幣活生生的被兒子親自殺光，〈發財夢〉碎了，荷官心也冷了辭工下山，老爸只好回老家獨守榴槤園還債。

另一位打輪盤的荷官也是如此，吹噓自己打輪盤可以很精準的打在某個區域，邀了幾個同學、朋友、鄰居湊錢投資一起發財，在荷官上班時接受其暗號包圍某個區域的號碼，結果也是被荷官親自收拾了輸光結束賭局，本來是想「水助魚」變成「水煮魚」，從雲頂山上跌下山谷、結果也是一場夢。

#### ◆賭場趣聞（6）：不要當馬後砲先生

孫子兵法：知己知彼才能百戰百勝，不要當「賽後」諸葛、

馬後砲先生，而應當「未卜先知」的諸葛亮，玩百家樂要師法「博富定律」以既定的策略方法應萬變的法則，而不是臨場以萬變應萬變的玩法。

所謂經驗豐富的賭徒，就是賭齡長，玩百家樂已一段時間、過去用過很多的公式賭過而且都是輸的，目前基本上對小路、大眼仔、由甲路及其他公式已失去信心，可以說有招用到無招，還想反敗為勝的賭徒，這一群人身經百戰的沙場老將，不會固定賭一桌了，而是像遊牧民族逐水草而居，而且彼此會互通聲息，他們在賭場逛百家樂賭枱，專門找牌型賭，例如：逢閒（P）不連、逢庄（B）連的牌局，或者逢庄（B）不連、逢閒（P）連，或者是趴趴連（兩庄兩閒），諸如此類的牌局，就是他們所要的獵物。只要看到其中一桌出現，他們呼朋引伴，就像飛蛾撲燈蜂湧而上，一聲令下群集投注。

在澳門水立方賭場就有一群人專門是這樣賭的，一個香港人當班長，每天大約同時間出現，用的投注注碼大都採用過二關、三口1、3、7或四口1、3、7、15直纜方式；這種賭法是在心理上認為盡佔優勢了，好像錢放在銀行口，只要出手就可以拿到，易如反掌的事，而結果想佔便宜的吃虧、吃虧的佔便宜了，殊不知統計證實，每個賭局的結果沒有關連，賭客研究「路排」不會增加勝算的，何況採用的注碼法也不科學，結果也是白忙，每天逛賭枱，弄得疲憊不堪，哭笑不得。



### ◆賭場趣聞（7）：賭徒生涯美麗的回憶

記得和「振華兄」在菲律賓「蘇比克灣」（美國前菲律賓海軍基地）賭場征戰時，在賭場認識了一位西班牙後裔的菲律賓人，長的漂亮氣質好、談吐很有水準，原來家族是股票上市公司本身又是牙醫師，來「蘇比克灣」度假，「振華兄」英文說的溜很快就混熟了，我則用我的「破英語」和她交流，結果她道出來「蘇比克灣」度假的原委，真實的目的就是賭錢，而新開張的「蘇比克灣」賭場是她唯一可以進入的賭場了。

我說菲律賓有十幾家賭場為何妳不能進入是不是有什麼不良記錄？她笑著說她賭了幾年的百家樂將家裡幫她開的醫院輸掉了，為了下決心戒賭，將自己的照片寄給菲律賓所有的賭場，要求禁止她進入賭場，我聽了哈哈大笑原來是如此。後來這位西班牙後裔的女牙醫師成為我的女朋友陪我在蘇比克灣的沙灘上共看夕陽，隨著我和「振華兄」征戰一段時日，現在已成我賭徒生涯美麗的回憶。

某天澳門港澳碼頭下午三點因為海上起大霧，川行澳門與香港的飛船快輪停上航行，大約有四十幾個中年婦女個個表情焦慮、不安，有的打電話拜託朋友、有的打電話給老公說對不起、有的被老公罵到哭，原來這一群中年婦女早上將孩子送到學校之後，就趕快到碼頭坐船到澳門，就在港澳碼頭附近的金沙、海立方、金龍、皇家金堡等娛樂場賭錢，每天賭到下午三點左右，再

坐船回香港到學校接回孩子，利用空檔去澳門賭賺點菜錢，本來是一件天衣無縫美好的事，沒想到人算不如天算，因一場臨時的大霧而東窗事發。

賭錢並不是男人的專利，女人的賭性比男人堅強，事實上在大型國際賭場的中場（大廳）女賭客比男賭客多，而從賭場凌晨三、四點更可以看得出端倪，賭到下半夜女人比男人多，不信有機會你可以親自到大型的國際賭場夜訪探個究竟。女人天生耐性比男人強，尤其是為人母的女人，女人生孩子需經過懷胎十月的折磨，小孩從小到大還需天天圍繞著照顧直到離巢獨立，而在養兒育女的過程，無意中已培養了「耐性」，所以在國際賭場白天打扮的花枝招展的女人沒有賭到花容失色是絕不會罷休的，一坐上賭桌好像有一條無形的繩子把她綁在腳上，沒有輸到光是不會站起來的，「人性」、「理性」在賭場是蕩然無存的。

#### ◆賭場趣聞（8）：雲頂、快樂的往事

許久沒有到馬來西亞雲頂國際賭場，逛了一大圈感覺沒什麼熟臉孔，心想惜日的戰友又一批被推到沙灘上無影無踪了，回想我第一次到雲頂賭場是1988年的往事，當時只有一個雲頂酒店及老的高原酒店，賭場的貴賓廳很小只有幾枱賭桌而已，幾年後名勝酒店、新的高原酒店及後來的第一酒店如雨後春筍拔地而起，雲頂的成長史我也沒有缺席過，可以說見證了雲頂賭業的蓬勃發



展與壯大。至今時常想起坐纜車到半山「梧桐再也」和「振華兄」吃「蘇丹榴槿」的快樂往事。

逛了許久終於碰到雲頂「八大長老」之一來自印尼棉蘭的阿毛和雅加達的老林，阿毛和老林我們在老雲頂貴賓廳就熟識，如今也落的賭小小的，阿毛說難得見面盛情的要請我吃日本餐，剛剛贏了三千元馬幣，算是賭場請客阿毛說，阿毛拿了贏來的三千元給老林，要老林到前面兌換處將籌碼換現金，我和阿毛就前往日本餐廳先叫菜，聊著聊著不知不覺過了二十分鐘，不見老林來用餐，阿毛拿起手機撥給老林，老林關機、阿毛一聲慘了老林跑了，我笑笑對阿毛說不會吧！

過了兩天在賭場不期而遇老林，老林直呼實在倒楣透頂了，他說當天情形給我聽，他拿了阿毛的三千元馬幣後往籌碼兌換處走，回頭見我和阿毛已走遠，心想身上錢輸光了沒有車錢下山了，見旁邊的百家樂賭桌所有的賭客都押閒，只要贏 500 元做零用就好，也跟著賭客押閒，結果庄開 9 點，輸了 500 元心理開始緊張了有點慌了只好硬著頭皮再押 1000 元，心想只要贏一口還可以贏 500 元，左看右看又看到賭客全部押閒也跟著押閒 1000 元，結果又是庄贏，連輸二口 1500 元無法對阿毛交差，只好將剩餘的 1500 元全押上，如果贏也是不輸不贏。

又見所有賭客全部押庄，心想前面二口全部被殺光，這次反向操作一個人當反對黨，別人押庄我押閒，閒開 8 點暗爽在心底，庄「二張四邊」一張 10 點，另一張牌所有的賭客猛喊「馬英九、

馬英九、馬英九」！結果真的是9，庄9點贏，8輪9常有的事，倒楣透頂的老林邊走邊罵，三口都不給我贏一口，直呼倒楣的離開賭場。兌換處就在眼前沒想到「一念之間」的貪念，與心存僥倖的心理，毀了朋友的信任，真是的！還沒有走出賭場之前真的還不知道輸贏呢！

#### ◆賭場趣聞（9）：澳門之旅是一趟融冰之旅

大陸東北的冬天酷寒土地被大雪覆蓋，一切建築工程都停擺，大老闆閒著無事只好約三、五好友來個澳門之旅，東北人一向有膽大、敢賭的特性，第一次到澳門嚐鮮，被五光十色所吸引，對各項賭戲都嚐試去玩，尤其特別鍾愛百家樂，一坐上賭桌二天二夜不睡覺，開好的房間沒進去過，甚至連行李都還放在賭場的儲物櫃呢！心想用港澳通行證簽一次只能停留7天，不能浪費時間所以拼命賭，將經營事業的打拼精神用在賭桌上，百家樂只有押庄押閒那麼簡單的事，比商場的競爭環境容易多了。

在賭桌旁觀時隨便猜五口至少中三口以上，親自上賭桌賭了兩天兩夜已發覺不是那回事了，總計二天二夜輸200萬港幣，拿了行李進了房間心不甘，打電話叫公司轉500萬人民幣，不相信贏不回來，不相信堂堂經營之神會被打敗，小睡後換賭場繼續開戰，商場上的爾虞我詐、不屈不撓的精神移植到賭桌上，氣勢非凡耐力十足，眼睛不時看電腦屏幕，想盡辦法尋找「路」。





由於心急要追回輸去的 200 萬，投注注碼愈來愈大，在貴賓廳經過一天一夜的奮戰，終究敵不過「人性弱點」，敢輸不敢贏的特性，500 萬也雙手奉送給賭場了。在賭的過程就有賭廳的「疊碼仔（捐客）」盯上他了，輸光後「疊碼仔」就請他「喝茶」，經過聊天「疊碼仔」摸索及求證身分來歷之後，雙方達成借 500 萬港元籌碼，必須在指定貴賓廳玩，「洗碼」（碼糧）歸「疊碼仔」。

簽證剩下最後三天，在「疊碼仔」陪同下經過三天的激戰 500 萬也輸的精光。從朋友處周轉了 500 萬還了賭債，總計七天輸了 1200 萬。在「疊碼仔」的陪伴下，一起出關到珠海由「疊碼仔」招待吃喝玩樂，一出了關就後悔，應該繼續留在澳門賭，管他超期不超期，先追回輸去的錢為要。

由於通行證要加簽需耗時多日，又沒申請護照，「疊碼仔」提意由珠海包船偷渡，此時商場上不服輸的性格，報仇的心佔滿腦子。再加上「疊碼仔」說願意出借 800 萬港幣，條件和上次一樣，休息二天後，趁夜坐船偷渡到澳門。由於先前輸太多了，上賭桌心態不好，800 萬經過兩天兩夜就輸的精光。

輸完之後才知道錢不知去那裡借，左想右想，只好到警局自首，說自己是偷渡客。在警察的尋問下才道出原委，最後感慨說了一句：「澳門之旅是一趟融冰之旅啊！」將賭錢形容成東北的冰雪，再大塊的冰雪也會慢慢融化成水的，再多的錢也會化成水而流失。

事實上老祖宗有句說：「成功的生意人在賭桌上是一條豬來的」，意思說生意人會將在商場上拼鬥及不服輸、非贏不可的個性習慣移植到賭桌，賭規的設計、人性的弱點加上久賭必輸，所以商場上的成功人士，只要一染上賭癮，必造成「重傷害」，多少商賈權貴兵敗賭場人間蒸發，不可不慎。

#### ◆賭場趣聞（10）：輸人不輸陣的台灣人

台灣沒有國際賭場，早年經濟起飛百業興盛，台灣人「錢淹脚目」的時期，在臨近的國家韓國（濟州島、釜山、首爾、雪嶽山）、菲律賓（蘇比克灣、馬尼拉、宿霧、克拉克、佬沃）及澳門的葡京賭場，都有台灣人在這些賭場「包廳」經營賭業，雖然台灣沒有合法的國際賭場。

但台灣人「輸人不輸陣」，包機出國「比賽」賭錢。在國外「包廳」的廳主用高額佣金，由經紀人（掙客）透過人脈尋找賭客。在國外的國際賭場「包廳」經營賭業，「台中人」可謂是此行業的「鼻祖」。越南下龍灣「皇家」國際賭場就是台中人（前聯美歌廳老總阮先生）所創建，堪稱台灣「第一名」。而隸屬國際雲頂集團的「麗星郵輪」寶瓶星號來台營運是後來的事了。

打著只要三萬美金，全程免費招待韓國濟州島旅遊，賭場經紀人爲了招攬賭客賺佣金，不惜又哄又騙一些無知的老婦人。

台中就有一位老婦人平生尚未出國旅行，在賭場經紀人的鼓吹下辦了觀光護照又拿著三萬美金到銀行換領台灣銀行支票（台支），然後就在經紀人帶領下和另外不相熟的團友，坐美國大陸航空的包機，從桃園機場高高興興的「出國去」，我當時也是賭團的團員，到了濟州島後，享受「凱悅」賭場五星級酒店高格調的招待，人參雞湯、濟州魚、生牛肉、生八爪魚及衆多口味的泡菜，讓你胃口大開，其間一位活潑的團友問大家，世上什麼花最漂亮，有的團友回答「玫瑰花」、「牡丹花」、「喇叭花」、「三八阿花」。都不對，是「有錢花」，活潑的團友說希望大家贏多點錢來花哦！惹的大家哄堂而笑。

享用大餐後在經紀人帶領下，進入賭場領籌碼「開始比賽」。經紀人也拿了籌碼給老婦人，經紀人在台中就跟老婦人說過，到濟州島吃喝玩樂通通免費賭場招待，吃了豐富的晚餐之後，更加印證真有這回事，只要三萬美金就可以免費出國旅遊玩耍。

老婦人拿著籌碼到處逛賭桌，賭場的賭戲都看不懂，看團友都在玩百家樂，也做下來和團友一起玩。過了不久想去外面逛街，看團友全部押庄，自己遂將剩餘的籌碼全部推上去押庄，旁邊的團友問老婦人說：「妳怎麼賭這麼大？」此時荷官已發牌，團友說：「妳押 2 萬 5000 千元美金的籌碼」。老婦人聽了嚇一大跳，閒開牌 9 點，荷官讓老婦人看牌，老婦人手發抖拿著牌，突然間暈倒在百家樂賭桌上。

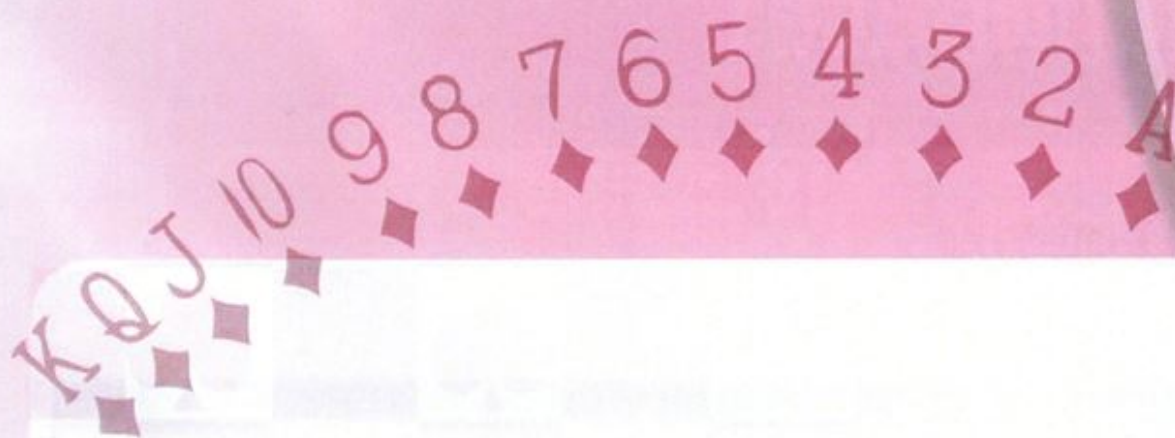
後來老婦人被送到醫院急救，醒後才道出原委。她從來沒賭

過錢，也沒見過籌碼，經紀人只跟她說吃喝玩樂都免費，以為籌碼是賭場招待給她玩玩的，那裡知道是她的三萬美金，老婦人高高興興出門，卻不平不安回家，驗證了「天下沒有白吃的午餐。」

參加韓國濟州島賭團，最低三萬美金，一萬美金叫一K（每一K賭場給經紀人佣金 800 元美金），三萬美金就是三K。只要三K就可以免費機票及食宿，但不管輸贏，都必須「洗碼」四轉，才能達到標準。也就是要「洗碼」達到 12 K 美金，如達不到標準，機票食宿要自付。

韓國濟州島賭團每星期五中午出團，團員出團前先到銀行開具三萬以上的台灣銀行支票（台支），到達濟州島「凱悅」賭場後，將台支交給賭場，完成入K的動作。星期五去，星期天晚上回。其中一個團員上個星期入 10 K 美金，贏了 5 K 美金，這個星期又入 15 K 美金，結果 15 萬美金輸光。回台北後，人間蒸發找不到人，原來他拿給賭場入K的「台支」是偽造的，星期一銀行營業時間，賭場經營者到銀行提現才知道「台支」是偽造的，「道高一尺，魔高一丈」，這個賭客看到漏洞，出團的時間及回來的時間，剛好是銀行休息時間，無法查尋「台支」是否真偽。結果「黑狗偷吃，白狗受罪」，由找他去的經紀人承擔 15 萬美金的損失。

# 百家樂博牌規則和玩法



- ◇ 百家樂博牌規則
- ◇ 淺談百家樂三種玩法
- ◇ 「和」之後，為何會投注「對子」？

# 百家樂博牌規則

## ◆百家樂博牌規則

庄閒兩牌合計	閒	兩牌合計	庄	
0	必須博牌	0	必須博牌	
1		1		
2		2		
3		3		如閒博得 8 無須博牌
4		4		如閒博得 1、8、9、10 無須博牌
5		5	如閒博得 1、2、3、8、9、10 無須博牌	
6	不得博牌	6	如閒博得 6、7 必須博牌	
7		7	不得博牌	
8	例牌，即定勝負	8	例牌，即定勝負	
9		9		

庄閒任何一方兩牌合計得 8、9 點爲例牌 (Natural)，對方無須博牌，即定勝負；庄閒兩方均持 6、7 點，即成合局。

依百家樂博牌規則出現概率庄 (B) 50.5%、閒 (P) 49.5%，和局不算。



一、正統百家樂賠率：

閒（P）1 賠 1，庄（B）1 賠 0.95，和（T）1 賠 8，  
閒對子、庄對子 1 賠 11。

二、無佣百家樂賠率：

庄 6 點贏，賠一半，其餘賠率 1 賠 1。

三、龍（容易）百家樂賠率：

庄博第三牌合計 7 點贏不賠，其餘賠率 1 賠 1。

三種百家樂博牌規則一樣，只是賠率不同而已，看個人喜好。  
一般老賭徒會玩正統百家樂，其餘二種是新手或遊客比較喜歡。

按百家樂博牌規則，除了閒家 6 點、庄家 7 點或 8 點以上不博牌，自然贏或和局之外，只要是一方博牌，博牌那方肯定是處在劣勢。

例如：庄 7 點、閒 5 點，閒博牌，閒博一張 2 和局、博到 3、4 兩張的其中一張閒家贏，博到 1、5、6、7、8、9、10、J、Q、K、庄家贏；博牌雖處劣勢但未必是輸，只要博牌就有機會贏，若雙方都博牌，那就要看彼此博到什麼牌了。百家樂博牌規則只是增加賭的緊張、刺激與娛樂性，尤其是在百家樂賭枱的場景，賭客

的叫牌聲此起彼落，歡笑聲、嘆息聲，聲聲不絕於耳。不管怎樣的吹呀！頂呀！二邊！三邊呀！開出的牌局不外庄、閒、和三種，除了和之外就是庄、閒，一靴牌大約開出75局，庄、閒大數排列組合就有 $2^{75}$ 次方，所以要戰勝百家樂必先破解百家樂的大數法則。

## 淺談百家樂三種玩法

全世界國際賭場的百家樂博牌規則是一樣的。

先談百家樂「削牌」與「不削牌」二種；韓國、菲律賓、馬來西亞的雲頂都是「削牌」，澳門以前也是「削牌」，自從美國的金莎、永利娛樂場進入澳門之後，才採用美式「不削牌」方式。目前澳門及新加坡、美國所有的娛樂場完全採用「不削牌」方式，現今全世界娛樂場採用「不削牌」的方式比較多。

「削牌」：每局發牌前先削掉一張牌後再按閒一張、庄一張、閒一張、庄一張，順序發牌。百家樂由6副或8副組成一靴牌，





由 8 副組成一靴牌大約開 60 局左右；由 6 副組成一靴牌大約開 40 局左右。

「不削牌」：每局發牌不削牌，直接按閒、庄、閒、庄、順序發牌。由 8 副組成一靴牌大約開 75 局左右。目前國際賭場如美國、澳門、新加坡、馬來西亞、菲律賓……等都用 8 副牌，少數地方用 6 副牌，如韓國。不管由 6 副或 8 副牌組成，不管「削牌」與「不削牌」，博牌規則是一樣的。

#### ◆百家樂又可分為三種玩法：

##### 一、正統的百家樂

閒家 (P) 贏是 1 賠 1、庄家 (B) 贏是 1 賠 0.95，和 (T) 賠率是 1 賠 8，閒對子和庄對子賠率是 1 賠 11。

##### 二、無佣百家樂

僅庄家 (B) 6 點贏賠一半，其餘不抽稅 1 賠 1。

##### 三、龍 (容易) 百家樂

僅庄家 (B) 博第三張牌合計點數為 7 點贏，稱為「龍」，此時押中庄家 (B) 不賠，押中龍則 1 賠 40，其餘贏賠率皆 1 賠 1。

### ◆解析百家樂的三種玩法：

一、正統的百家樂，閒家(P)贏1賠1、庄家(B)贏1賠0.95，和(T)贏1賠8，閒對子、庄對子贏1賠11：

百家樂的老賭客只會去玩正統的百家樂，因為庄家(B)贏1賠0.95，閒(P)贏1賠1，稅相對比無佣百家樂及龍(容易)百家樂少，老賭徒喜歡賭公式(纜)，庄家贏抽5%對其較有利。

玩無佣百家樂如果按公式，遇到必須投重注在庄家時，萬一庄家6點贏，只賠一半，結果還是輸，所以賭公式(纜)的賭客肯定玩正統的百家樂。還有貴賓廳(高額投注區)大部分賭枱也是用正統的百家樂，以澳門為例：澳門有六大博彩公司，澳博系統的娛樂場海立方、凱旋門、十六浦、葡京…中場(大廳)都以正統百家樂為主。新葡京因為遊客多，所以正統百家樂和無佣百家樂賭枱各佔一半。但貴賓廳以正統百家樂為主，無佣百家樂比較少。其餘五大博彩公司中場(大廳)，因遊客多，正統百家樂和無佣百家樂賭枱各佔一半，貴賓廳也是以正統百家樂為主。

二、無佣百家樂僅庄家(B)6點贏賠一半，其餘不抽稅1賠1：

無佣百家樂除了庄家6點贏賠一半之外，其餘不管庄、閒贏都1賠1。對於第一次進賭場小玩的遊客很快能上手，而且賭局

進行也比正統百家樂快，事實上無佣百家樂庄家 6 點贏賠一半抽的稅，比正統百家樂庄家贏抽 5% 的稅還重，對賭場更有利。馬來西亞的雲頂娛樂場因馬國只此一家別無分號，所以中場皆以無佣百家樂為主，而在澳門只要是遊客進出的大型娛樂場如威尼斯人、新濠天地、新葡京、銀河娛樂場、永利、美高梅，中場（大廳）無佣百家樂的賭枱佔一半左右。雖說「無佣」事實上是抽大水，正統的百家樂庄家抽 5%，那無佣百家樂庄家大約 6% 的稅，對於新手的賭客來說，無佣百家樂簡單容易上手，牌局開的比較快，而對賭場來說，抽大水更有利基。

三、龍（容易）百家樂，僅庄家（B）博第三張牌合計點數為 7 點贏稱為「龍」，此時押中庄家（B）不賠，押中龍 1 賠 40，其餘贏賠率皆 1 賠 1。

在澳門龍（容易）百家樂是新的玩法，在永利、美高梅娛樂場推廣，其他娛樂場還沒有龍百家樂。龍百家樂比正統百家樂、無佣百家樂多一種玩法，就是除了投注庄、閒、和、閒對子、庄對子之外還可以押龍，賠率 1 賠 40。而娛樂場介紹龍百家樂抽的稅，號稱僅有 2.5% 的稅。目前玩的人不多，賭桌也少。

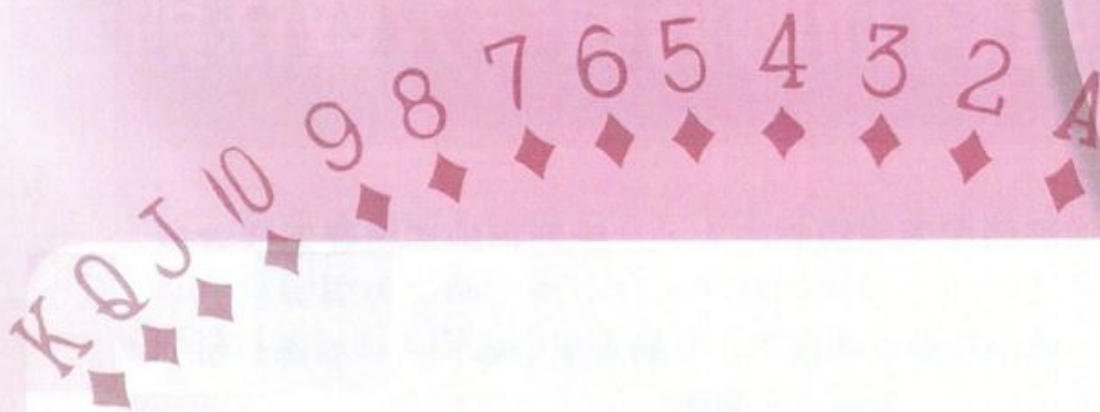
雖然百家樂有三種不同的玩法，還是以正統百家樂為賭客喜好，無佣百家樂及龍百家樂因為簡單易懂，是新手上路遊客的試腳石。

## 「和」之後，為何會投注「對子」？

澳門葡京賭場開始在百家樂賭枱，除了投注「庄」、「閒」、「和」之外，增加投注「閒對子」、「庄對子」二種，押中「閒對子」、「庄對子」，賠率：1 賠 11 倍。剛開始推出，賭客不知依據什麼情況下，來投注「閒對子」或「庄對子」，只能瞎貓碰死老鼠，推廣一段時間後，賭場荷官每每在開「和」之後，就鼓勵、教育賭客在開「和」之後，投注「閒對子」、「庄對子」，久而久之，賭客被教育在牌局出現「和」之後，習慣性的投注「閒對子」、及「庄對子」，又將「和」、「閒對子」、「庄對子」稱為「三寶」，買「三寶」就成為賭客的口頭禪。事實上「和」出現機率十分之一賠率 1 賠 8、「庄對子、閒對子」出現機率十三分之一賠率 1 賠 11，在賠率上賭客是吃虧的，但賭客往往貪其倍數多，而長期賭三寶肯定是輸錢的。

# 百家樂大數法則：

## 「博富定律」〔劉明發〕所創



- ◇ 〔劉明發〕所創百家樂大數法則
- ◇ 「博富定律」首先認識百家樂「符號」
- ◇ 「博富定律」最重要的「指標」位置
- ◇ 〔劉明發〕所創百家樂路紙入門寫法
- ◇ 「博富定律」百家樂路紙記錄表的寫法

## [ 劉明發 ] 所創百家樂大數法則

唯有從跌倒處再爬起來的人，才能真正地知道要怎樣才能再站起來，二十年百家樂經驗，在百家樂賭枱上用過百種公式（纜），經過無數次的慘敗，在窮苦潦倒之際，不甘願被打敗，遂奮而學古代高人閉關苦心鑽研百家樂。

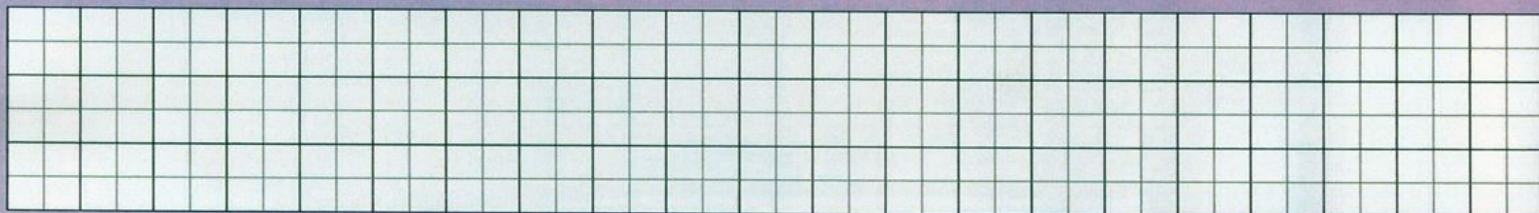
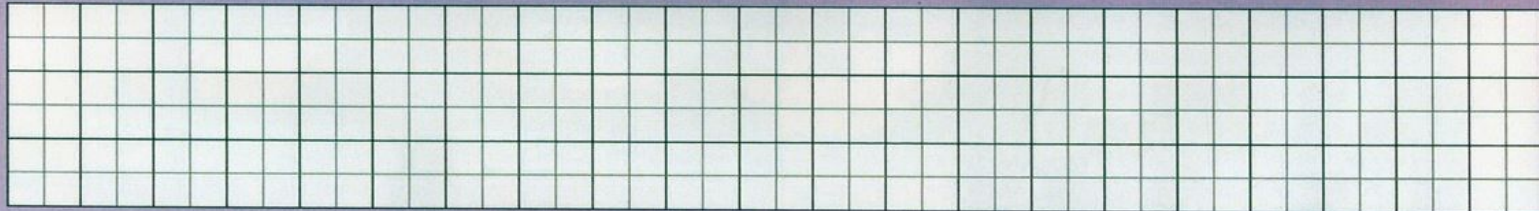
回想幾年來，在賭的過程所遭遇的問題，為何押庄（B）、押閒（P），局局都受困擾，每局要投注多少注碼，總是考慮多多，總是臨時在抱佛腳，希望老天賜給我好運氣；為何輸的時候很勇敢的加注，想一局就追回，連贏幾局後就愈賭愈小，這種敢輸不敢贏的情況，像「飛蛾撲火」一樣，老是重複發生。坐上賭枱一靴牌會輸贏多少？不知道？贏的高點在那裡？不知道？輸的谷底在那裡？不知道？一路來都是在盲目的賭。必須像醫生看診一樣，先診出病因再對症下藥。

首先要尋找一套優於賭規的投注方式，且能通過數學驗證的大數法則，投注的方向與投注注碼，必需牌局一開就決定好，不能臨時再決定。一靴牌輸贏多少，未賭前要設定，不能盲目無止境的賭，有了中心思想後，每天不斷的演算，經過數年後，終於創造出破解百家樂庄、閒 $2^N$ 次方的大數排列組合，可謂「成功」是累積無數次失敗的因子，失敗的挫折、折磨是成功的導師，一點都沒錯！



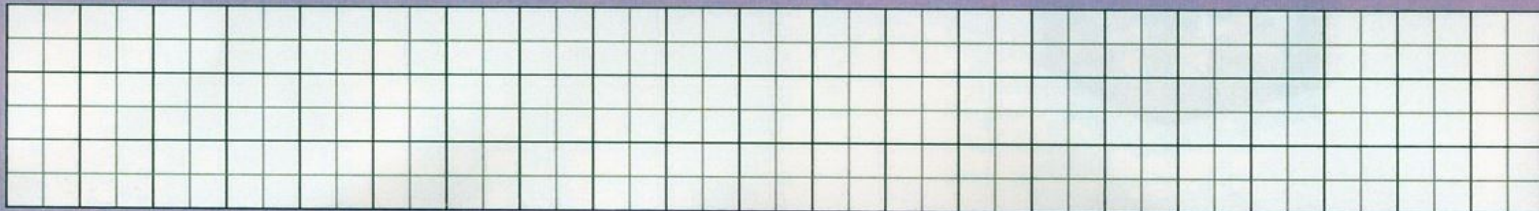
影印此張做為訓練用

百家樂 Baccarat



影印此張做為訓練用

百家樂 Baccarat







## 「博富定律」 首先認識百家樂「符號」

不管你是賭百家樂多少年的老手，或是剛進賭場的新手，要學習〔劉明發〕所創「博富定律」大數投注方程式，都必需從《百家樂必勝課程》開始，一步一步按步就班的熟讀，每個環節都要徹底學會，才能進階學習下一課程，而學習〔劉明發〕所創的《百家樂必勝課程》首先要認識幾個簡單符號。

◆百家樂的賭枱有五種位置供賭客選擇下注：

(1) 「庄」：

BANKER (B)，賠率：1 賠 0.95。

(2) 「閒」：

PLAYER (P)，賠率：1 賠 1。

(3) 「和」：

TIE (T)，賠率：1 賠 8。

(4) 「閒對子」：

PLAYER - PAIR，賠率：1 賠 11。

(5) 「庄對子」：

BANKER - PAIR，賠率：1 賠 11。

在百家樂開牌的過程中，依開出的局次、順序排列庄、閒的組合，計算庄和閒各開出的局數，會因牌局不斷的開出而發生變化，有時庄旺，有時閒旺，有時庄和閒一樣多形成「平局」。

國際賭場的百家樂賭枱都設有電腦屏幕，顯示大路、小路、大眼仔、由甲路，也記錄庄、閒、和、閒對子、庄對子，各開出的次數，方便賭客參考牌局的走勢做為投注的依據。

由[劉明發]所創的「博富定律」共有四套、每套兩種投注方式，總共八種投注方式，有別於一般賭客的記錄方式。在寫百家樂的路紙記錄表，使用的符號也不盡相同，所以必須認識並記住符號以便使用，如沒有學過[劉明發]所創的百家樂路紙記錄表，是看不懂記錄表的符號所代表的意義。

◆「博富定律」在百家樂路紙常用的符號如下：

【B】庄家：〔0〕紅色

「庄旺」用「X」代表

「庄旺1局」用「X 1」代表

「庄旺2局」用「X 2」代表

⋮

「庄旺13局」用「X 13」代表

【P】閒家：〔0〕黑色

「閒旺」用「○」代表

「閒旺1局」用「○ 1」代表

「閒旺2局」用「○ 2」代表

⋮

「閒旺8局」用「○ 8」代表



◆庄、閒，開出的局數一樣多形成「平局」

例：庄12局、閒12局， $12 - 12 = 0$ ，所以平局用「○」代表。

而平局的次數必須寫，由第一次平局①、第二次平局②、第三次平局③、依順序寫。

◆「博富定律」四套、八種投注方式，每一套各有二種投注方式，一種打「離開」、一種打「接近」：

【離開】用「 $\longleftrightarrow$ 」代表

打第一套「離開」

在百家樂路紙記錄表上寫， $\langle 1 \rangle$ 、 $\longleftrightarrow$

打第二套「離開」

在百家樂路紙記錄表上寫， $\langle 2 \rangle$ 、 $\longleftrightarrow$

【接近】用「 $\rightarrow\leftarrow$ 」代表

打第一套「接近」，

在百家樂路紙記錄表上寫， $\langle 1 \rangle$ 、 $\rightarrow\leftarrow$

打第四套「接近」，

在百家樂路紙記錄表上寫， $\langle 4 \rangle$ 、 $\rightarrow\leftarrow$





〔範例 01〕 &lt; 1 &gt; ← → 500X

百家樂 Baccarat

1					2					3					4					5					6																
B	B	P	B	P	P	P	P	P	B	B	B	B	P	P	P	P	B	P	P	B	B	B	P	P	P	B	B	B	B	B	B	P	P	B	B	B	B	P	B		
0	x1	x2	x1	x2	x1	0	o1	o2	o3	o2	o1	0	x1	0	o1	o2	o3	o2	o3	o4	o3	o4	o3	o2	o1	o2	o3	o2	o1	0	x1	x2	x3	x4	x3	x2	x3	x4	x5	x6	x5
1	2	1	2	1	①	1	2	3	2	1	②	1	③	1	2	3	2	3	4	3	4	3	2	1	2	3	2	1	④	1	2	3	4	3	2	3	4	5	6	5	
500	1000	500	1000	500																																					

					7					8				
P	P	B												
x6	x5	x4	x5											
6	5	4	5											
3000	2500	2000	2500											



〔範例 02〕 &lt; 1 &gt; → ← 3000X

百家樂 Baccarat

1					2					3					4					5					6																
P	P	B	P	P	P	B	B	B	B	B	B	P	P	B	B	B	P	P	P	B	P	P	B	B	B	P	B	B	B	P	P	P	P	P	P	P	P	P			
0	o1	o2	o1	o2	o3	o2	o1	0	x1	x2	x1	0	x1	x2	x3	x2	x1	0	o1	0	o1	o2	o1	o2	o1	0	x1	0	x1	x2	x3	x2	x3	x2	x1	0	o1	o2	o3	o4	o5
1	2	1	2	3	2	1	①	1	2	1	②	1	2	3	2	1	③	1	④	1	2	1	2	1	⑤	1	⑥	1	2	3	2	3	2	1	⑦	1	2	3	4	5	
3000	6000	3000	6000	9000	3000	6000																																			

					7					8				
P	P	B	P											
6	7	8	7	8										
6	7	8	7	8										
18000	21000	24000	21000	24000										



在漫長的賭局中必須細心、正確的記錄每局的開牌結果，並在百家樂路紙上仔細記錄。尤其是符號庄家（B），庄旺用「X」符號、閒家（P），閒旺用「○」符號，不能弄錯。

還有旺門局數也不能弄錯，只要一時的疏忽就會造成錯誤，或忘記記錄，導致百家樂路紙的記錄與賭場電腦屏幕顯示的開牌結果不一樣。爲了減少錯誤的發生，首先要勤練，練習愈多印象愈深，還有在賭局進行中，必須專心書寫百家樂路紙記錄表，時時對照賭枱的電腦屏幕顯示的記錄是否一樣，小心才能駛萬年船。

## 「博富定律」最重要的指標位置

百家樂由 8 副牌組成，不削牌一靴牌大約開 75 局，「博富定律」在百家樂路紙只記錄，庄家 (B)、閒家 (P) 開出的順序排列，不記錄「和局」，依開出庄家 (B) 或閒家 (P) 的順序依次記錄在百家樂路紙上。在未開牌前，需先在百家樂路紙上寫好「指標」的位置，千萬不能標錯。「指標」的坐落位置及坐落的局次是〔劉明發〕本人獨創，是「博富定律」最重要的元素，且適用於「本人」所創的四套八種投注方式。

※ 請參閱【範例 03 A、03 B】指標坐落的位置。

※ 請參閱【範例 04 A、04 B】指標坐落的局次。

指標的坐落位置是由阿拉伯數字 1、2、3、4、5、6、7、8、9、10、等；由前後二個數字相乘的結果即是前面數字的指標坐落局次如下：

「指標 1」 $1 \times 2 = 2$ ，坐落於第 2 局。

雖然「指標 1」坐落於第 2 局但實際上包括第 2 至第 5 局都是屬於「指標 1」的範圍，也就是說從「指標 1」到「指標 2（不包括）」之間的局次都是屬於「指標 1」的範圍，以此類推其他指標範圍。



〔範例 03 A〕 指標坐落的位置

百家樂 Baccarat

1	2	3	4	5	6

7	8



〔範例 03 B〕 指標坐落的位置

百家樂 Baccarat

9	10

11	12



〔範例 04 A〕 指標坐落的局次

百家樂 Baccarat

1	2	3	4	5	6
第 2 局	第 6 局	第 12 局	第 20 局	第 30 局	第 42 局

7	8
第 56 局	第 72 局



〔範例 04 B〕 指標坐落的局次

百家樂 Baccarat

9	10
第 90 局	第 110 局

11	12
第 132 局	第 156 局



「指標 2」 $2 \times 3 = 6$ ，坐落於第 6 局。

「指標 2」範圍包括第 6 至第 11 局。

「指標 3」 $3 \times 4 = 12$ ，坐落於第 12 局。

「指標 3」範圍包括第 12 至第 19 局。

「指標 4」 $4 \times 5 = 20$ ，坐落於第 20 局。

「指標 4」範圍包括第 20 至第 29 局。

「指標 5」 $5 \times 6 = 30$ ，坐落於第 30 局。

「指標 5」範圍包括第 30 至第 41 局。

「指標 6」 $6 \times 7 = 42$ ，坐落於第 42 局。

「指標 6」範圍包括第 42 至第 55 局。



「指標 7」 $7 \times 8 = 56$ ，坐落於第 56 局。

「指標 7」範圍包括第 56 至第 71 局。

「指標 8」 $8 \times 9 = 72$ ，坐落於第 72 局。

「指標 8」範圍包括第 72 至第 89 局。

「指標 9」 $9 \times 10 = 90$ ，坐落於第 90 局。

「指標 9」範圍包括第 90 至第 109 局。

「指標 10」 $10 \times 11 = 110$ ，坐落於第 110 局。

「指標 10」範圍包括第 110 至第 131 局。

「指標 11」 $11 \times 12 = 132$ ，坐落於第 132 局。

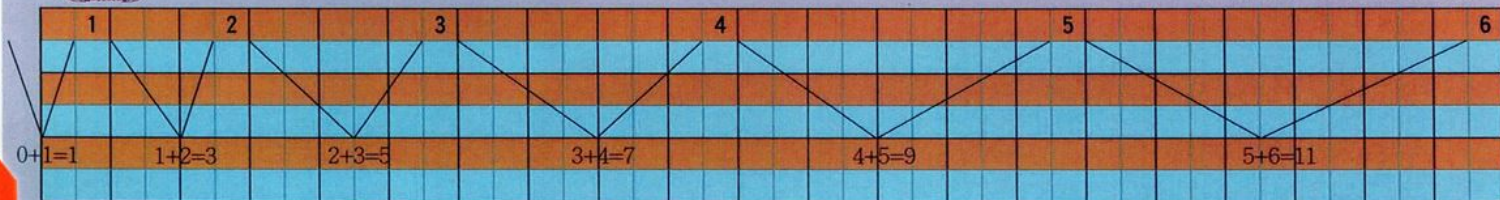
「指標 11」範圍包括第 132 至第 155 局。

由 8 副牌組成一靴牌大約開出 75 局，所以牌局到指標 8（第 72 局）左右結束，如連接第二靴牌指標也要向後延到 9、10、11。」



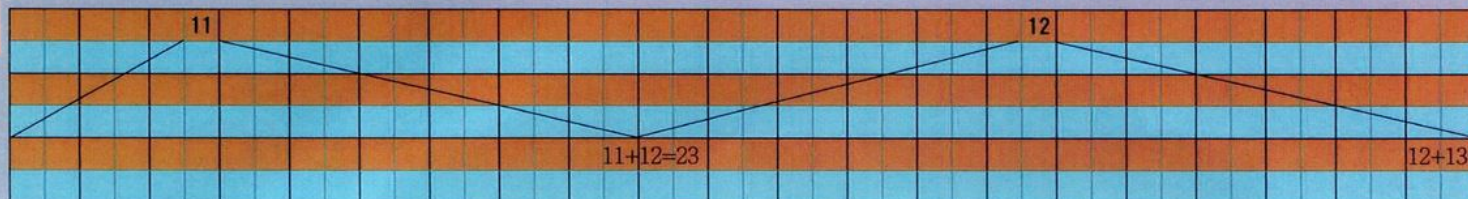
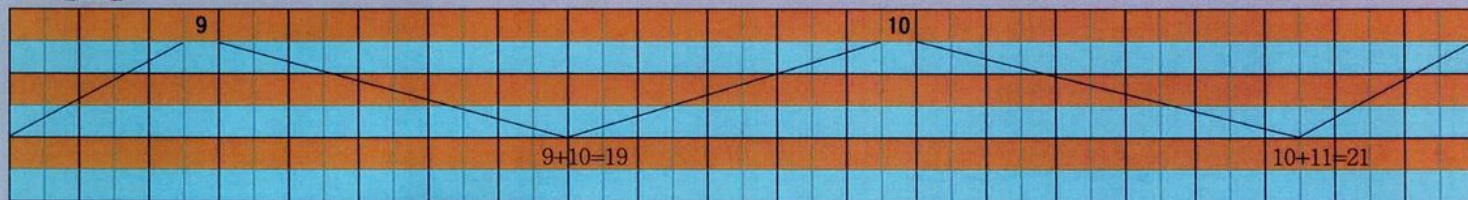
[ 範例 05 A ) 指標與指標之間の間距算法

百家樂 Baccarat



[ 範例 05 B ) 指標與指標之間の間距算法

百家樂 Baccarat





◆指標與指標之間の間距算法，參閱【範例 5 A、5 B】

指標與指標之間の間距算法，由阿拉伯數字 0、1、2、3、4、5、6、7、8、9、10……等；由前後兩個數字相加所得的結果即是  
指標與指標之間の間距如下：

- |                |                         |
|----------------|-------------------------|
| $0 + 1 = 1$    | 在 0 與指標 1 中間空 1 格。      |
| $1 + 2 = 3$    | 在指標 1 與指標 2 中間空 3 格。    |
| $2 + 3 = 5$    | 在指標 2 與指標 3 中間空 5 格。    |
| $3 + 4 = 7$    | 在指標 3 與指標 4 中間空 7 格。    |
| $4 + 5 = 9$    | 在指標 4 與指標 5 中間空 9 格。    |
| $5 + 6 = 11$   | 在指標 5 與指標 6 中間空 11 格。   |
| $6 + 7 = 13$   | 在指標 6 與指標 7 中間空 13 格。   |
| $7 + 8 = 15$   | 在指標 7 與指標 8 中間空 15 格。   |
| $8 + 9 = 17$   | 在指標 8 與指標 9 中間空 17 格。   |
| $9 + 10 = 19$  | 在指標 9 與指標 10 中間空 19 格。  |
| $10 + 11 = 21$ | 在指標 10 與指標 11 中間空 21 格。 |
| $11 + 12 = 23$ | 在指標 11 與指標 12 中間空 23 格。 |

指標與指標之間の間距空格由，1、3、5、7、9、11、13、15、17、19、21、23、形成有規則性的變化。

## [ 劉明發 ] 所創 百家樂路紙入門寫法

※ 參閱【範例 06 A】一張百家樂路紙記錄〈大路〉

※ 參閱【範例 06 B】另一張百家樂路紙記錄 [ 劉明發 ] 所創、發明的寫法

第一排記錄指標

第二排記錄開出的牌局庄 (B) 或閒 (P)

第三排記錄旺門局數

百家樂路紙記錄表入門先介紹三排，其他三排後面篇幅會詳盡介紹。

< 步驟一 >

先寫第一排的指標；

< 步驟二 >

第三排第 1 格先寫 0，代表尚未開局；

開牌的第 1 個動作先記錄大路。

庄 (B) 用「X」代表，「X 1」代表「庄旺 1 局」。

閒 (P) 用「O」代表，「O 1」代表「閒旺 1 局」。





※ 參閱【範例 06 B】博富定律。百家樂路紙記錄表入門寫法

指點 < A >

第 1 局不投注、開庄，第二排第 1 格寫 B，然後第三排第 2 格寫「X 1」，「X 1」代表「庄旺 1 局」；等待第 2 局開牌。

指點 < B >

第 2 局開閒，先寫「P」、再寫「○」（一庄減一閒）、

「○」為平局，第 1 次平局，平局不投注，等待第 3 局開牌。

注意「平局」的寫法，第幾次平局必須按順序寫。

指點 < C >

第 3 局開閒，先寫「P」、再寫「○1」，「○1」代表「閒旺 1 局」，等待第 4 局開牌。

指點 < D >

第 4 局開庄，先寫「B」、再寫「○」，庄閒第 2 次平局，平局不投注，等待第 5 局開牌。



指點 < E >

第5局開庄，先寫「B」、再寫「X 1」，「X 1」代表「庄旺1局」，等待第6局開牌。

指點 < F >

第6局開庄，先寫「B」、再寫「X 2」，「X 2」代表「庄旺2局」，等待第7局開牌。

指點 < G >

第7局開庄，先寫「B」、再寫「X 3」，「X 3」代表「庄旺3局」，等待第8局開牌。

指點 < H >

第8局開閒，先寫「P」、再寫「X 2」，「X 2」代表「庄旺2局」，等待第9局開牌。

開牌後寫的順序 < 1 > 寫大路、< 2 > 寫P或B、< 3 > 寫旺門局數。











寫的順序由上而下不要亂順序，以免弄錯。

必須注意，庄閒平局時必須標示第幾次平局，如範例所寫。

※ 附練習題【範例 07 A、07 B、08 A、08 B、09 A、09 B】，必須熟練。

## 「博富定律」 百家樂路紙記錄表的寫法

※ 參閱【範例 10 A、10 B】：

第一套離開，500 倍數  $\langle 1 \rangle \longleftrightarrow$ 、500X

在百家樂路紙記錄表上方空白處先寫打第幾套、投注倍數。

百家樂路紙記錄表上有六排分別記錄牌局不同的資料。

第 $\langle 一 \rangle$ 排，寫指標

第 $\langle 二 \rangle$ 排，記錄牌局開出的閒（P）、庄（B），但和（T）  
不記錄

第 $\langle 三 \rangle$ 排，記錄旺門局數或平局

第 $\langle 四 \rangle$ 排，記錄投注單位；或平局次數

第 $\langle 五 \rangle$ 排，記錄投注注碼（投注單位 X 投注倍數）

第 $\langle 六 \rangle$ 排，記錄投注方向庄（B）或閒（P）

「離開」（ $\longleftrightarrow$ ）打旺門

「接近」（ $\rightarrow\leftarrow$ ）打弱門

一張百家樂路紙劃大路，另一張百家樂路紙記錄 [ 劉明發 ] 所創的各種不同資料，任何一個環節都不能寫錯，一錯全盤皆錯，務必細心注意。

※ 附練習題：【範例：11 A、11 B、12 A、12 B】，務必勤練。





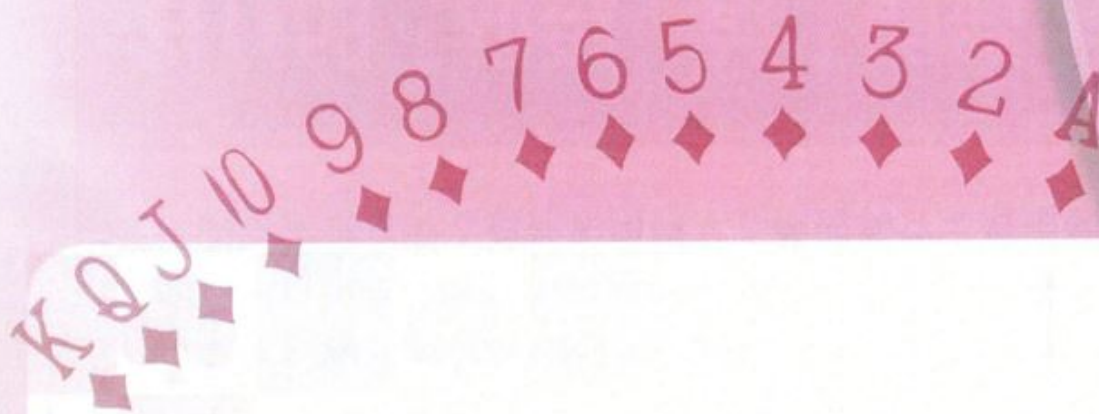








# 論述「博富定律」 離開與接近的打法



- ◇ 論述「離開」與「接近」的打法
- ◇ 解析「離開」( $\leftrightarrow$ )的特性
- ◇ 解析「接近」( $\rightarrow\leftarrow$ )的特性
- ◇ 百家樂路紙記錄表容易犯錯的地方

## 論述「離開」與「接近」的打法

「博富定律」分為四套，八種投注方式，都是依庄、閒大數排列法則而創。每一套都有二種投注方式，分別為「離開」( $\longleftrightarrow$ )和「接近」( $\rightarrow\leftarrow$ )二種，以下論述第一套「離開」( $\longleftrightarrow$ )與「接近」( $\rightarrow\leftarrow$ )的打法。

### ◆「離開」( $\longleftrightarrow$ )：

庄或閒開出的牌局呈現一面倒，也就是庄閒各開出的局數偏差大，且旺門的局數必須超過「指標」；

例如：閒 35 局、庄 24 局， $35 - 24 = 11$ （閒旺 11 局），

$35 + 24 = 59$  局，在「指標 7」（第 56 ~ 71 局範圍），11 大於 7 超過「指標」，此牌局就是「離開」

### 玩第一套「離開」( $\longleftrightarrow$ )的投注方式：

在牌局進行中庄和閒各開出的局數有時庄旺、有時閒旺、有時一樣多呈現平局，「博富定律」第一套的投注依據，就是依旺門的局數來做為投注單位。

例：庄 5、閒 8， $8 - 5 = 3$ ，閒旺 3 局，下一局用 3 為投注單位，如打 500 的倍數， $3 \times 500 = 1500$ ，下一局應投注 1500；如庄 15、閒 15，呈現〈平局〉下一局不投注。

第一套「離開」投注注碼跳動的方式：

贏加 1 單位〈前進〉、輸減 1 單位〈後退〉。

玩第一套「離開」的投注方向：

依據〈旺門〉做爲投注方向也就是投注於旺門，庄旺打庄、閒旺打閒，平局不投注。

依百家樂博牌規則，庄出現的概率 50.5%、閒出現的概率 49.5%，和局不算。但每靴牌開出的庄閒排列都不同，如一靴牌盒由 8 副牌組成，在不削牌之下大約開出 75 局。庄閒大數排列組合爲  $2^{75}$  次方，數目何其大。每靴開出的牌局庄閒的排列順序組合，一生中要在百家樂賭桌上看見重覆開出一樣的牌局幾乎是不可能的，庄閒在開牌過程中各開出的局數也不同，有時閒旺、有時庄旺、有時平局，而 [劉明發] 經過數年研究得知，大數概率第一套「離開」出現的牌局大約佔三分之一，雖然出現概率比「接近」(→←) 少，其優點有可能贏多。

◆ 「接近」 (→←)：

庄和閒各開出的局數呈現差不多或平局的情形，且旺門的局數小於「指標」，例如：閒 28 局、庄 30 局， $30 - 28 = 2$ 「庄旺 2 局」， $28 + 30 = 58$  局、在「指標 7」（第 56 ~ 71 局範圍），2 小於 7 低於「指標」此牌局就是「接近」(→←)。

玩第一套「接近」(→←)的投注方式：

和「離開」依據旺門的局數為投注單位一樣，例如：庄 20 局、閒 16 局， $20 - 16 = 4$ 「庄旺 4 局」，下一局用 4 為投注單位，如打 1000 的倍數， $4 \times 1000 = 4000$  下一局應投注 4000。

玩第一套「接近」投注注碼跳動的方式：

輸加 1 單位〈前進〉、贏減 1 單位〈後退〉，和「離開」的跳動方式完全相反。

玩第一套「接近」的投注方向：

依據〈弱門〉做為投注方向，庄旺打閒、閒旺打庄，和打「離開」的方向完全相反。平局也是不投注的。

大數概率第一套「離開」出現的大數牌局佔三分之一，而「接近」出現的大數牌局佔三分二，出現概率高，優點是時常贏，但贏的數目比較少，也就是說大數概率三靴牌有二靴牌是打「接近」贏、一靴牌是打「離開」贏。但不是每三靴牌就有二靴牌是「接近」贏的，而是大數。

「指標」是第一套「離開」( $\longleftrightarrow$ )與「接近」( $\rightarrow\leftarrow$ )輸贏的分水嶺，旺門局數超過「指標」打「離開」贏，反之打「接近」就輸；如旺門局數小於「指標」打「接近」贏，反之打「離開」就輸。

任何一靴牌皆適用，也就是說庄閒的大數排列組合中沒有任何例外，此為[劉明發]所創也是精髓所在。至於如何速算輸贏數字後面篇幅有詳盡解說。

例如：

牌局打到「指標5」第30局，庄或閒旺門局數為0、1、2、3、4、比5小，打「接近」( $\rightarrow\leftarrow$ )贏，旺門局數大於5在6以上打「離開」( $\longleftrightarrow$ )贏。

牌局打到「指標6」第42局，旺門局數小於6，打「接近」( $\rightarrow\leftarrow$ )贏，旺門局數大於6在7以上則打「離開」( $\longleftrightarrow$ )贏。

牌局打到「指標 7」第 56 局，旺門局數小於 7，打「接近」(→←) 贏，旺門局數大於 7 在 8 以上則打「離開」(←→) 贏。

牌局打到「指標 8」第 72 局，旺門局數小於 8，打「接近」(→←) 贏，旺門局數大於 8 在 9 以上則打「離開」(←→) 贏，以此類推適用於任何「指標」。「指標」是第一套「離開」(←→) 與「接近」(→←) 輸、贏的分水嶺。

## 解析「離開」(←→) 的特性

人性的弱點，輸錢的時候投注注碼不斷的往上加，一直加到爆爲止，而在贏錢的時候連贏幾口牌後，就愈押愈小甚至不敢投注，賭客幾乎都是輸在敢輸不敢贏的「人性」上。在賭場賭的時間愈長，人性的投注必然發生，久賭必輸成爲常態，要戰勝賭場首先要戰勝自己，「違反人性」的投注成爲必然。「博富定律」第一套投注「離開」(←→) 的注碼變動，贏往上加 1 個單位、輸向後減 1 個單位，運用就是「違反人性」的投注方式。





〔範例 13 A 練習題〕 百家樂 · 大路，第一套離開，100 倍數

百家樂 Baccarat

P	B	P	B	P	B	P	B	P	B	P	B	P	B	P	B	P	B	P	B	P	B	P				
P		P	B		B		B		B	P		P	B	P		P		B	P		P	B	P	B	P	
				B	B		B			P		P			P		P		P		P	B	P		P	
				B												P				P		P			P	




〔範例 13 A 練習題〕 < 1 > ← → 100X

百家樂 Baccarat

1				2				3				4				5				6																			
P	P	B	P	P	B	B	P	B	B	P	B	B	B	P	B	B	B	P	P	B	B	P	P	P	B	P	P	P	B	P	B	B	P	P	P				
0	o1	o2	o1	o2	o3	o2	o1	0	x1	x2	x1	x2	x3	x4	x3	x4	x5	x6	x5	x4	x5	x4	x3	x2	x3	x4	x3	x2	x1	x2	x1	0	o1	0	o1	0	x1	0	o1
1	2	1	2	3	2	1	2	1	1	2	1	2	3	4	3	4	5	6	5	4	5	4	3	2	3	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1
100	200	100	200	300	200	100	200	100	200	100	200	300	400	300	400	500	600	500	400	500	400	300	200	300	400	300	200	100	200	100	200	100	200	100	200	100	200	100	200
P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

7														8																				
P	B	P	P	P	B	B	P	P	P	P	B	B	P	P	P	B	P	P	P	P														
o2	o3	o2	o3	o4	o5	o4	o3	o4	o5	o6	o7	o6	o7	o8	o9	o10	o11	o10	o9	o8	o9	o10	o11	o10	o11	o12	o13	o14						
2	3	2	3	4	5	4	3	4	5	6	7	8	7	6	7	8	9	10	11	10	9	8	9	10	11	10	11	12	13	14				
200	300	200	300	400	500	400	300	400	500	600	700	800	700	600	700	800	900	1000	1100	1000	900	800	900	1000	1100	1000	1100	1200	1300	1400				
P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P



〔範例 14 A 練習題〕 百家樂 · 大路，第一套離開 500 倍數

百家樂 Baccarat

○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
○				○	○	○	○		○		○	○		○	○		○	○		○	○		○	○	○	○	○
○					○	○	○		○		○	○		○	○		○	○		○	○		○	○	○	○	○
○						○	○		○		○	○		○	○		○	○		○	○		○	○	○	○	○




〔範例 14 A 練習題〕 < 1 > ↔ 500X

百家樂 Baccarat

1	2			3			4			5			6		
B P P P P B P B P P B B B P P B B B B P B B B B P P P B P B B P P P P															
0 x1 0 o1 o2 o3 o2 o3 o2 o3 o4 o3 o2 o1 o2 o3 o2 o1 0 x1 0 x1 x2 x1 x2 x3 x4 x3 x4 x5 x6 x7 x6 x5 x4 x5 x4 x5 x6 x5 x4 x3															
1 ① 1 2 3 2 3 2 3 4 3 2 1 2 3 2 1 ② 1 ③ 1 2 1 2 3 4 3 4 5 6 7 6 5 4 5 4 5 6 5 4 3															
500 500 1000 1500 1000 1500 1000 1500 2000 1500 1000 500 1000 1500 1000 500 500 1000 500 1000 1500 2000 1500 2000 2500 3000 3500 3000 2500 2000 2500 2000 2500 3000 2500 2000 1500															
B P P P P P P P P P P P P P P X B X B															

7										8																						
B P P B B P B P P B B B B P P B B B P B B B P B B P P B P																																
x2 x3 x2 x1 x2 x3 x4 x3 x4 x3 x2 x3 x4 x5 x6 x5 x4 x5 x6 x7 x6 x7 x8 x9 x8 x9 x10 x9 x8 x9 x8																																
2 3 2 1 2 3 4 3 4 3 2 3 4 5 6 5 4 5 6 7 6 7 8 9 8 9 10 9 8 9 8																																
1000 1500 1000 500 1000 1500 2000 1500 2000 1500 1000 1500 2000 2500 3000 2500 2000 2500 3000 3500 3000 3500 4000 4500 4000 4500 5000 4500 4000 4500 4000																																
B B																																





「博富定律」第一套「離開」(←→)的投注方向，庄旺打庄、閒旺打閒，也就是投注在旺門。

注碼的跳動方式，贏加1個單位、輸減1個單位。投注單位依據旺門局數。例如：庄旺5局、「X 5」，5為投注單位；

投注注碼為投注單位乘以倍數，例如：「X 5」、如打500的倍數， $5 \times 500 = 2500$ ，2500為投注注碼。

第一套「離開」(←→)出現的大數概率佔三分之一，優點在面對賭局時壓力小，必需有耐心，因為出現的牌局相對比「接近」(→←)少，輸少可能贏多，有時牌局一開始就旺庄或旺閒，<長龍>一開很快就贏錢為其特性。連輸幾靴「離開」(←→)的牌局，只要投注倍數調整好，一靴「離開」(←→)的牌局贏，就可以反敗為勝。旺門局數超過「指標」打「離開」肯定贏，超愈多贏愈多。

※ 附練習題【範例 13 A、14 A、14 B、14 C】

## 解析「接近」(→←)的特性

百家樂的博牌規則扣除「和」之外，出現庄佔 50.5%、閒佔 49.5%，機率大約各佔一半，這是「博富定律」第一套「接近」(→←)打法的邏輯。

「博富定律」第一套「接近」(→←)打法和第一套「離開」(←→)的投注方向完全相反。庄旺打閒、閒旺打庄，投注在弱門，只要旺門局數小於「指標」，打「接近」肯定贏，反之則輸。

注碼的跳動方式，輸加 1 個單位、贏減 1 個單位，投注單位、投注注碼和打「離開」一樣。牌局大數概率佔三分之二，優點出現概率高時常贏、但贏不多、有可能輸多。所以在玩第一套「接近」時面對賭局心裡壓力比打「離開」大，在操作時和玩股票一樣，切記必須先設「停損點」，這點非常重要的。

在牌局進行中出現「停損點」時，必須馬上結束賭局，另啓新牌局，重新佈局，不能有「不相信」或認為「不可能」的念頭，以免因一靴牌輸太多，造成無法挽回的地步。

不要有每靴牌都要贏的不健康想法，不是想要的牌局該輸就輸，想要的牌局出現也絕不少贏，有贏有輸才是賭，在牌局不順













時，雖然打第一套「接近」贏率高，也有可能連輸二、三靴牌，但只要資金的安全係數夠，投注倍數調整好，出現一靴牌贏夠基數反敗為勝是必然的，至於如何設〈停損點〉及如何速算輸贏的數字後面篇幅有詳盡敘述。

※ 附練習題【範例 15 A、16 A、16 B、16 C】

## 百家樂路紙記錄表容易犯錯的地方

由[劉明發]所創的「博富定律」第一套程式分為「離開」(↔)與「接近」(→←)二種投注方式。

百家樂路紙的記錄方式及符號的使用與眾不同，它獨樹一格，所以為避免錯誤必須重新學習，且勤於練習才不致於寫錯，以下介紹幾種容易犯錯的地方。

### 一、請參閱【範例 17】：指標標錯位置

指標坐落位置標錯，「指標 1」到「指標 3」坐落的位置是對的，但「指標 4」應坐落於第 20 局次，但標於第 19 局次顯然標錯位置，連帶後面的「指標」也錯，「指標」標錯位置會影響速算的正確性。

### 二、請參閱【範例 18】：大路寫閒，路紙弄錯寫庄

百家樂大路路紙記錄庄（B），但在 [劉明發] 所創的路紙記錄表上寫閒（P），或是大路劃閒（P），在路紙記錄庄（B），如 [範例 18] 大路第 21 局劃閒（P），但路紙卻記錄庄（B）明顯錯誤，（B）（P）只要一個地方錯後面全都錯。

### 三、請參閱【範例 19】：旺門局數、庄閒符號弄錯

第 14 局旺門局數應為「X1」，路紙記錄「O1」明顯錯誤；  
第 21 局旺門局數應為「O6」，路紙記錄「O4」明顯錯誤；

「旺門次數」或「旺門符號」弄錯，結果造成投注方向或投注單位錯誤，尤其是在「平局」之後必須注意，小心符號的使用，檢查路紙記錄是否正確先從「指標」所在坐置查起，如指標「旺門局數」是「偶數」，肯定已經錯了，在「指標」位置「旺門局數」一定是「單數」，任何「指標」皆是，毫無例外的。







#### 四、請參閱【範例 20】：投注倍數弄錯

打第一套「離開」(←→)，投注 200 倍數，第 26 局應投注 200，而路紙記錄只投注 100，顯然用錯倍數，而且一路錯到底。

「投注單位」乘以「投注倍數」就是「投注注碼」，因為長時間在賭枱每一靴牌又不一定賭同樣倍數，有時疏忽就會搞錯投注倍數，造成投注注碼錯誤，而影響輸贏的結果。

#### 五、請參閱【範例 21】：投注方向弄錯

第 24 局打第一套「接近」(→←)，投注在弱門，「閒旺 1 局」數應投注「庄」(B)，結果投注在「閒」(P)，「投注方向」弄錯，尤其在「平局」之後要特別小心，將打「接近」(→←)變成打「離開」(←→)，本來要贏的，因為投注方向錯誤變成輸。

以上五種，任何一種錯都會影響賭局的進行，練習愈多，根基愈穩，要弄錯很難，至少必須要練到「後知後覺」，知道自己錯，能在下一牌局未開前迅速更正，不可以麻木到「不知不覺」，而一路錯到底。





百家樂必勝課



# 「博富定律」完全解密

K Q J 10 9 8 7 6 5 4 3 2 A

- ◇ 二十年鑄成一劍「博富定律」完全解密
- ◇ 解密「博富定律」數字表格〈A〉排
- ◇ 解密「博富定律」數字表格〈B〉排
- ◇ 解密「博富定律」數字表格〈C〉排
- ◇ 解密「博富定律」數字表格〈D~E〉排

## 二十年鑄成一劍

# 「博富定律」完全解密

百家樂是數理的輸贏，所以必須用數學方式來處理才是硬道理，才能破解它的奧秘，追求真理是人類共同的願景，所用的數字必須有所本，數字的發生要有根有據，「數出有因」且通過科學的驗證，才能經得起大數概率的考驗。

「博富定律」由[劉明發]本人身經百戰的體驗，經過長時間研究、歸納、演練、統計、不斷修正再修正，才悟透百家樂庄、閒<sup>2</sup>次方的大數排列組合與百家樂路紙記錄表的奧妙，所產生的各種不同的大數數字相互的關連性。人類因夢想而偉大，[劉明發]本人將最複雜、趨近無窮大的各種不同排列組合所產生的數字濃縮成最簡單的表格，遂有「博富定律」數字表的誕生。

只要賭客在上賭枱前「心中有數、心裡有術」，便能百戰百勝，「博富定律」的第一套程式「離開」( $\longleftrightarrow$ )與「接近」( $\rightarrow\leftarrow$ )的玩法，看似簡單，如想學透還真需用心學習與耐心演練，或由[劉明發]本人親自指點，始可快速入其堂奧。

其實任何百家樂公式都很簡單，但要長期穩定的贏錢並不容易。只要投注的依據及投注注碼的運用與科學依據，能善用大數概率與長時期應戰縝密計劃，始可在賭場的博奕中勝出。而「博富定律」就是依庄、閒互博的瞬息變化，應用「大數法則」與「大數概率」的碰撞原理而創立的，只要你戰前細心規劃好戰略，與賭場長期博奕，用最具科學「博富定律」原理，戰勝賭場是無庸置疑的。

◆完全解秘「博富定律」：

【範例 22】全球獨一無二的創作發明

「博富定律」數字表格：由五排 A、B、C、D、E，各種數字組成，數字用在不同的地方各有不同的涵義。

〈A〉排：有二種涵義，「1」代表指標，「2」代表旺門局數。

〈B〉排：有三種涵義「1」代表平局位置，「2」代表第一套「接近」最贏的數字 或第一套「離開」最輸的數字，「3」從電腦屏幕速算第一套輸贏數字時使用。

〈C〉排：代表牌局目前開出到「指標」的局次。

〈D~E〉排：代表牌局開到「指標」時庄、閒各開出的局數。

〈A→E〉排：「A排」旺門局數對照「E排」數字，代表旺門參數。

A、B、C、D、E，上下五排數字共構組成是互有關連性，例：「指標 8」8、36、72、32 ~ 40，是一體的互有關連性。

「博富定律」數字表格，A、B、C、D、E，五排數字各有巧合性與奇妙性，參閱【範例 22】解析如下：

一、A 排前後兩數字相乘 = 前面數字的 C 排數字，

例：A 排「指標」7（前） $\times$  8（後）= 56（C 排）

二、C 排的數字  $\div 2$  = B 排的數字，

例：在 A 排「指標」9，（C 排） $90 \div 2 = 45$ （B 排）

三、D 排的數字 + E 排的數字 = C 排的數字，

例：A 排「指標」8，（D 排）32 + 40（E 排）= 72（C 排）

四、B 排的數字是 A 排數字的總和，

例：A 排「指標」6， $1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 = 21$ （B 排）

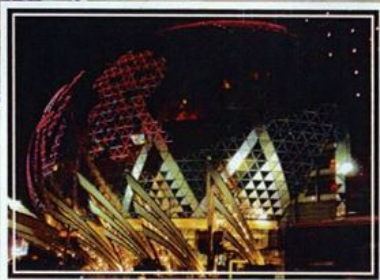
五、B 排的數字  $\times 2$  = C 排的數字，

例：A 排「指標」10，（B 排） $55 \times 2 = 110$ （C 排）

六、偶數「指標」：E 排數字 - D 排數字 = A 排數字，

例：A 排「指標」12，（E 排）84 - 72（D 排）= 12（A 排）

七、偶數「指標」：（D 排 ~ E 排）的數字是（B 排）的數字再（加、減）A 排（偶數指標  $\div 2$ ）



賭神劉明發所創

〔範例 22〕【博富定律】數字表格

百家樂 Baccarat

A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
B	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91	105	120	136	153	171	190	210	231
C	2	6	12	20	30	42	56	72	90	110	132	156	182	210	240	272	306	342	380	420	462
D	0	2	4	8	12	18	24	32	40	50	60	72	84	98	112	128	144	162	180	200	220
	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩	∩
E	2	4	8	12	18	24	32	40	50	60	72	84	98	112	128	144	162	180	200	220	242



例：A排「指標」8，（B排）36〔加、減〕 $(8 \div 2) = 4$ ， $36 + 4 = 40$ （E排）， $36 - 4 = 32$ （D排）。

從【範例 22】博富定律數字表格可以看出數學的奧妙與奇特性，由百家樂賭神 [ 劉明發 ] 經過數年閉關所創的。

## 解密「博富定律」數字表格A排數字

數字表格〈A〉排數字有二種涵義

「1」：代表指標

「2」：代表旺門局數

※ 請參閱【範例 22】「博富定律」數字表格

〈A〉排數字 1、2、3、4、5、6、7、8、…代表「指標」，百家樂通常由 8 副牌組成一靴牌，不削牌大約開出 75 局，在「博富定律」數字表格「指標」8（第 72 ~ 89 局範圍）左右呈現結束牌局信號；若連接二靴牌打大約在「指標」11（第 132 ~ 155 局範圍）左右呈現結束賭局信號。

◆ 指標坐落的局次：

「指標 1」：第 2 局 (第 2 ~ 5 局範圍)

「指標 2」：第 6 局 (第 6 ~ 11 局範圍)

「指標 3」：第 12 局 (第 12 ~ 19 局範圍)

「指標 4」：第 20 局 (第 20 ~ 29 局範圍)

「指標 5」：第 30 局 (第 30 ~ 41 局範圍)

「指標 6」：第 42 局 (第 42 ~ 55 局範圍)

「指標 7」：第 56 局 (第 56 ~ 71 局範圍)

「指標 8」：第 72 局 (第 72 ~ 89 局範圍)

「指標 9」：第 90 局 (第 90 ~ 109 局範圍)

「指標 10」：第 110 局 (第 110 ~ 131 局範圍)

「指標 11」：第 132 局 (第 132 ~ 155 局範圍)

「指標 12」：第 156 局 (第 156 ~ 181 局範圍)

第一套程式的「指標」是「離開」( $\longleftrightarrow$ )與「接近」( $\rightarrow\leftarrow$ )輸與贏的分水嶺，也就是不管你打「離開」或打「接近」，只要「旺





〔範例 22 A〕 旺門局數的算法 < 1 > 100X

百家樂 Baccarat

1			2			3			4			5			★			6														
P	P	P	P	B	B	P	B	P	P	B	B	P	B	P	B	B	B	P	B	B	B	B	B	P	B	B	P	B	B	P	P	
0	o1	o2	o3	o4	o3	o2	o3	o2	o3	o4	o3	o2	o3	o4	o3	o4	o3	o2	o1	o2	o1	0	x1	x2	x1	0	o1	0	x1	x2	x3	
1	2	3	4	3	2	3	2	3	4	3	2	3	4	3	4	3	2	1	2	1	①	1	2	1	②	1	③	1	2	3	2	3
100	200	300	400	300	200	300	200	300	400	300	200	300	400	300	400	300	200	100	200	100	100	200	100	100	200	100	200	300	200	300		

★									7			★			★			8													
B	P	P	P	B	P	P	P	P	B	P	P	P	B	P	P	P	P	B	B	P	B	P	P	P	B	B					
x2	x3	x2	x1	0	o1	0	o1	o2	o3	o2	o3	o4	o5	o6	o7	o6	o7	o8	o9	o8	o7	o8	o7	o8	o9	o10	o9	o8			
2	3	2	1	④	1	⑤	1	2	3	2	3	4	5	6	7	6	7	6	7	8	9	8	7	8	7	8	9	10	9	8	
200	300	200	100	100	100	100	100	200	300	200	300	400	500	600	700	600	700	600	700	800	900	800	700	800	700	800	900	1000	900	800	

門」的局數和「指標」的數字一樣，代表此時輸贏最小。若「旺門」局數小於「指標」，代表打「接近」贏；若「旺門」局數大於「指標」，則是打「離開」贏。

所以現在可以很清楚的知道在庄、閒  $2^n$  次方排列組合中，庄閒各開出的局數相減也就是「旺門」局數；小於「指標」打「接近」贏，「平局」是贏最多之時；若大於「指標」打「離開」贏、大愈多贏愈多，「平局」是打「離開」輸最多之時。

◆旺門局數的算法：速算第一套輸贏數字時使用

※ 參閱【範例 22 A】旺門局數的算法

○ 代表平局，旺門局數為 ○

第 40 局 X 3、開庄 (B)，旺門局數為 3

第 44 局 X 3、開閒 (P)，必需減去 2， $3 - 2 = 1$ ，旺門局數為 1

第 63 局 ○ 8、開閒 (P)，旺門局數為 8

第 67 局 ○ 8、開庄 (B)，必需減去 2， $8 - 2 = 6$ ，旺門局數為 6

以此類推其它旺門局數算法



「指標 6」第 42 局，

庄閒第 6 次平局，贏 21 單位（參閱路紙最底排）

「指標 7」第 56 局，

庄閒第 7 次平局，贏 28 單位（參閱路紙最底排）

「指標 8」第 72 局，

庄閒第 8 次平局，贏 36 單位（參閱路紙最底排）

「指標 9」第 90 局，

庄閒第 10 次平局，贏 45 單位（參閱路紙最底排）

「指標 10」第 110 局，

庄閒第 13 次平局，贏 55 單位（參閱路紙最底排）

「指標 11」第 132 局，

庄閒第 14 次平局，贏 66 單位（參閱路紙最底排）

「指標 12」第 156 局，

庄閒第 16 次平局，贏 78 單位（參閱路紙最底排）

第一套「接近」（ $\rightarrow\leftarrow$ ）程式，在指標贏的單位，1、3、6、10、15、21、28、36、45、55、66、78 就是 < B > 排的數字，以此類推。

在速算電腦屏幕時使用：A排數字的總和即是B排數字

1 → 1	2 → 3	3 → 6	4 → 10
5 → 15	6 → 21	7 → 28	8 → 36
9 → 45	10 → 55	11 → 66	12 → 78
13 → 91	14 → 105	15 → 120	16 → 136
17 → 153	18 → 191	19 → 190	20 → 210

以此類推。

## 解密「博富定律」數字表格C排數字

美式百家樂由8副牌組成，大約開出75局，從第1局開始到第75局左右結束賭局，開局過程局局記錄在[劉明發]本人所創的百家樂路紙記錄表上，從第1局到結束，中間在不同局次位置分別標出「指標」1、2、3、4、5、6、7、8...而「博富定律」數字表格<C>排的數字就是「指標」坐落的位置。

請參閱【範例 24 A、24 B】：指標坐落的位置及局數

只打一靴牌局，大約打到「指標」8第72局左右結束。



## 〔範例 24 A〕 指標坐落的位置及局數

百家樂 Baccarat

1	2	3	4	5	6
2 局	6 局	12 局	20 局	30 局	42 局

7	8
56 局	72 局



## 〔範例 24 B〕 指標坐落的位置及局數

百家樂 Baccarat

9	10
90 局	110 局

11	12
132 局	156 局

「指標 1」坐落於第 2 局

「指標 2」坐落於第 6 局

「指標 3」坐落於第 12 局

「指標 4」坐落於第 20 局

「指標 5」坐落於第 30 局

「指標 6」坐落於第 42 局

「指標 7」坐落於第 56 局

「指標 8」坐落於第 72 局

若連接第二靴牌局，大約打到「指標 11」第 132 局左右結束。

「指標 9」坐落於第 90 局

「指標 10」坐落於第 110 局

「指標 11」坐落於第 132 局

## 解密「博富定律」數字表格 D ~ E 數字

※ 參閱【範例 22】「博富定律」數字表格及【範例 25、26、27】

D ~ E 兩排數字代表庄、閒各開出的局數，例：「指標」8，  
D - 32、E - 40 不是庄開 32 局、閒開 40 局，就是閒開 32 局、  
庄開 40 局。

D 排的數字加 E 排的數字 = C 排的數字 (32 + 40 = 72)

也就是說牌局開到第 72 局剛好在「指標 8」位置， $40 - 32 = 8$ ，8 即為「指標」，「指標」是第一套「離開」( $\longleftrightarrow$ )與第一套「接近」( $\rightarrow\leftarrow$ )輸贏的標桿。小於 8 (不包括 8) 打「接近」( $\rightarrow\leftarrow$ ) 贏、大於 8 則是打「離開」( $\longleftrightarrow$ ) 贏。

參閱【範例 27】：「指標 8」第 72 局庄閒大數排列組合

庄局數 < B > ...	32	33	34	35	36	37	38	39	40	...
閒局數 < P > ...	40	39	38	37	36	35	34	33	32	...
庄閒局數相減 ...	8	6	4	2	0	2	4	6	8	...

依百家樂博牌規則庄、閒大數概率大約 50.5 比 49.5，但從【範例 25、26、27】表得知，不管在「指標 4」，第 20 局、「指標 6」，第 42 局、「指標 8」，第 72 局，庄、閒的大數排列組合，庄、閒相減大於指標者，比庄、閒相減小於指標者，兩者差很大，乍看之下打第一套「離開」( $\longleftrightarrow$ ) 出現機率相當大，事實不然，其實出現大數概率才佔三分之一，庄、閒相減小於指標者，大數排列組合雖然少，但依百家樂的博牌規則出現「接近」( $\rightarrow\leftarrow$ ) 大數概率佔三分之二，所以打「接近」( $\rightarrow\leftarrow$ ) 贏的概率比打「離開」( $\longleftrightarrow$ ) 贏的概率高。

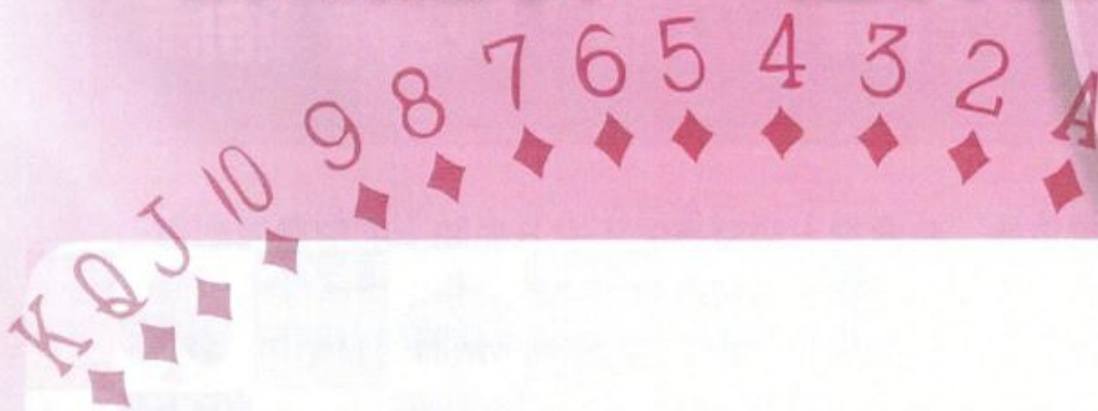






# 「博富定律」

## 神機妙算 · 速算篇



- ◇ 要先懂「計算」才能「算計」賭局
- ◇ 如何從「博富定律」速算第一套輸贏
- ◇ 論述「博富定律」數字表格 < B > 平局位置
- ◇ 論述「博富定律」數字表格 < A ~ E > 旺門參數
- ◇ 速算「博富定律」第一套離開  $\longleftrightarrow$
- ◇ 速算「博富定律」第一套接近  $\rightarrow\leftarrow$
- ◇ 解析 [ 劉明發 ] 所創四套八種投注方法
- ◇ 如何從電腦屏幕速算第一套的投注及輸贏
- ◇ 如何快速檢查路紙記錄表是否正確

## 要先懂「計算」才能「算計」賭局

「博富定律」融合古人諸葛亮的「未卜先知」的智慧與劉伯溫的「神機妙算」的技法，運籌帷幄，決戰於千里之外，戰局一切在掌控之中，不至發生失控狀態。必須要能將所有狀況「計算」之後，才能做有效的「算計」，兵貴神速，所以在計算之時，必須要用最快速且準確的算法，才能應戰局之需。

玩百家樂視同作戰一樣，用兵遣將，知所進退，所以「獲利點」與「停損點」的設置是非常重要的，唯有「獲利點」與「停損點」的設置，在長時間的博弈中才能是永遠的贏家。而「獲利點」與「停損點」的設置先決條件就是必須懂「速算」。「獲利點」與「停損點」不設定，賭局盲目無止境的進行，猶如車沒有剎車系統，油門隨意踩，直到車油耗盡或中途翻車，終日沉迷於高低起伏的賭局，終究成爲輸家，這是一般賭徒的寫照，也是以前的我，所以學會「速算」是戰勝百家樂的首要工作。

以澳門賭場爲例，百家樂一靴牌大約開75局，庄（B）、閒（P） $2^{75}$ 次方排列組合，數目多到不可數，如何計算大數幾乎不可能。有人發明銀行信用卡，就是有人能破解信用卡的密碼去盜刷，一物剋一物。[劉明發]本人閉關期間就是抱著「凡是規則必有例外」的想法去尋找例外。爲了破解百家樂大數投注法則，想方設法不斷計算、統計、歸納，白天睡覺，利用晚上夜深人靜時思索、演練，爲了征服百家樂的大數法則，壓力之大，大到頭髮斷落，日漸稀疏，經過數年苦心鑽研，皇天不負苦心人，終於創造「博富定律」第一套打法，當時只知道「指標」是輸贏的分



(範例 19)

自我測試：用〈心算〉你能否在 5 秒之內〈速算〉出任何一局輸贏的結果？ < 1 > ↔ 200X

百家樂 Baccarat

1		2			3				4				5																						
P	P	B	P	P	P	B	P	P	B	B	P	B	B	B	P	B	P	B	B	B	B	P	B	B	B	P									
0	o1	o2	o1	o2	o3	o4	o3	o4	o5	o4	o3	o4	o5	o4	o3	o2	o1	o2	o1	0	x1	0	x1	x2	x1	x2	x3	x2	x3	x4	x3	x4	x5	x6	x7
1	2	1	2	3	4	3	4	5	4	3	4	5	4	3	2	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	3	2	3	4	3	4	5	6	7
200	400	200	400	600	800	600	800	1000	800	600	1000	800	600	400	200	400	200	200	200	200	200	200	200	400	200	400	600	400	600	800	600	800	1000	1200	1400
P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	X	B	X	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B

6						7										8																							
P	B	P	B	P	B	B	B	B	B	P	B	P	P	P	B	B	P	P	B	P	P	P	B	P	P	B	B	P	P	P	B	P	B						
x6	x5	x6	x5	x6	x5	x6	x7	x8	x9	x10	x9	x10	x9	x10	x9	x8	x7	x8	x9	x8	x7	x8	x7	x6	x5	x6	x5	x4	x5	x6	x5	x4	x3	x4	x3				
6	5	6	5	6	5	6	7	8	9	10	9	10	9	10	9	8	7	8	9	8	7	8	7	8	7	6	5	6	5	4	5	6	5	4	3	4	3		
1200	1000	1300	1000	1200	1000	1200	1400	1600	1800	2000	1800	2000	1800	2000	1800	1600	1400	1600	1800	1600	1400	1600	1400	1200	1000	1200	1000	800	1000	1200	1000	800	600	800	600				
B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B



[範例 29]

自我測試：用〈心算〉你能否在 5 秒之內〈速算〉出任何一局輸贏的結果？ < 1 > ↔ 200X

百家樂 Baccarat

														9																					
B	B	B	P	B	B	B	B	P	B	P	P	B	B	B	B	B	P	B	P	P	P	P	B	B	P	P	P	P	B	P	B				
x4	x5	x6	x7	x6	x7	x8	x9	x10	x9	x10	x9	x8	x9	x10	x11	x12	x11	x12	x13	x14	x15	x14	x15	x14	x13	x12	x11	x12	x13	x12	x11	x10	x9	x10	x9
4	5	6	7	6	7	8	9	10	9	10	9	8	9	10	11	12	11	12	13	14	15	14	15	14	13	12	11	12	13	12	11	10	9	10	9
800	1000	1200	1400	1200	1400	1600	1800	2000	1800	2000	1800	1600	1800	2000	2200	2400	2200	2400	2600	2800	3000	2800	3000	2800	2500	2400	2200	2400	2600	2400	2200	2000	1800	2000	1800
B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B

10														11																											
B	B	P	B	B	B	P	P	P	B	P	P	P	P	P	B	B	B	P	B	P	P	P	P	B	P	P	B	B	B	B	B	B	B	P	P	B	B				
x10	x11	x12	x11	x12	x13	x14	x13	x12	x11	x12	x11	x10	x9	x8	x7	x8	x9	x10	x9	x10	x9	x10	x9	x8	x7	x6	x7	x6	x5	x6	x7	x8	x9	x10	x9	x8	x9				
10	11	12	11	12	13	14	13	12	11	12	11	10	9	8	7	8	9	10	9	10	9	10	9	8	7	6	7	6	5	6	7	8	9	10	9	8	9	10	9	8	9
2000	2200	2400	2200	2400	2600	2800	2600	2400	2200	2400	2200	2000	1800	1600	1400	1800	1800	2000	1800	2000	1800	1600	1400	1200	1000	1200	1400	1200	1000	1200	1400	1600	1800	2000	1800	1600	1800				
B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B		

界點而已，但如何準確速算任何一局的輸贏數字，是經過一段漫長的時間才研究出來，可以說是得來不易。

賭徒不知道一靴牌會輸贏多少？只知盲目的賭在吹呀、頂呀、二邊、三邊…，迷失了自己，也散盡了家產。百家樂看似簡單，其實最不簡單。知己知彼才能百戰百勝，要如何才能達到知己知彼？唯有「先知」，要「先知」必須要能計算的迅速、確實的「神機妙算」，後面的篇幅將完全解密「博富定律」第一套「離開」( $\longleftrightarrow$ )與「接近」( $\rightarrow\leftarrow$ )的速算方法。

## 如何從「博富定律」速算輸贏

百家樂 8 副牌組成一靴牌，不削牌大約開出 75 局，庄、閒的大數排列組合就有  $2^{75}$  次方，數目多到不可數。今天你所賭的這靴牌，庄、閒的排列組合，今生要重複看到一模一樣的牌局，幾乎不可能。何況再連接二靴牌或三靴牌打。而要能速算出「博富定律」第一套「離開」( $\longleftrightarrow$ )或「接近」( $\rightarrow\leftarrow$ )，任何一局的輸贏更是不可思議。

凡是數學家或是精通百家樂的玩家都知道，唯有通過數學驗證的大數法則才能戰勝賭場，從有百家樂賭戲至今，多少玩家在研究想破解百家樂的大數法則，當今全世界的數學、統計學博士及頂尖人士也未能做到，但凡是規則必有例外，[劉明發]本人一生鍾情百家樂，經過多年苦心鑽研，且經不斷驗證、調整、再驗證，終於創造百家樂「博富定律」庄、閒 $2^n$ 次方大數投注程式，掌控了贏的法則。

第一套「離開」( $\longleftrightarrow$ )和「接近」( $\rightarrow\leftarrow$ )程式的速算方法，完全濃縮在「博富定律」數字表格裡。前面已經談過數字在不同地方有不同的涵義。

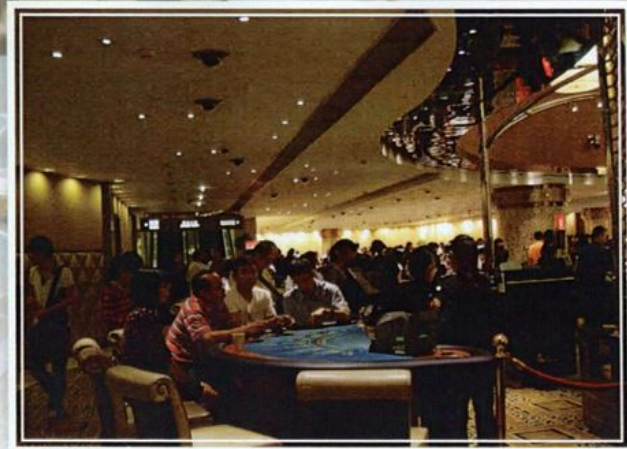
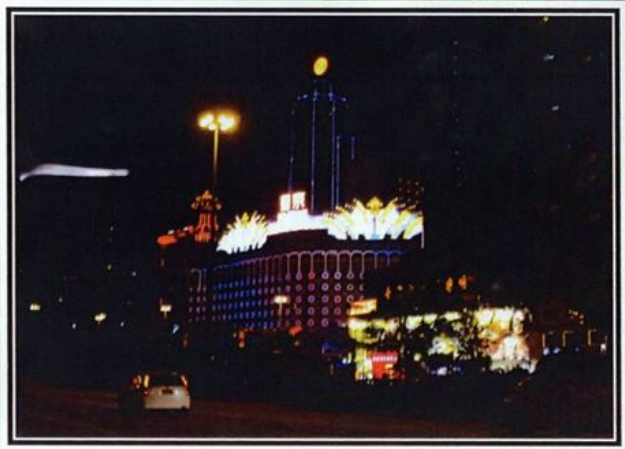
※請參閱【範例 30】：如何從「博富定律」數字表格速算第一套的輸贏結果。

◆第一套「離開」、「接近」的速算方法：

< B >排「平局位置」減去< A >排旺門局數對照< E >排數字，所得的數字即是該局輸贏的單位。

< B >排的數字不僅是第一套打「接近」( $\rightarrow\leftarrow$ )贏最多的數字及打「離開」( $\longleftrightarrow$ )輸最多的數字，之外也代表「平局」位置。

旺門參數由< A >排旺門局數對照< E >排數字共同構成。



賭神劉明發所創【範例 30】從【博富定律】數字表格速算第一套離開 $\leftarrow$ 與接近 $\rightarrow$ 的輸贏結果 百家樂 Baccarat

A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
B	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91	105	120	136	153	171	190	210	231
C	2	6	12	20	30	42	56	72	90	110	132	156	182	210	240	272	306	342	380	420	462
D	0	2	4	8	12	18	24	32	40	50	60	72	84	98	112	128	144	162	180	200	220
	$\curvearrowright$	$\curvearrowright$	$\curvearrowright$	$\curvearrowright$	$\curvearrowright$	$\curvearrowright$	$\curvearrowright$	$\curvearrowright$	$\curvearrowright$	$\curvearrowright$	$\curvearrowright$	$\curvearrowright$	$\curvearrowright$	$\curvearrowright$	$\curvearrowright$	$\curvearrowright$	$\curvearrowright$	$\curvearrowright$	$\curvearrowright$	$\curvearrowright$	$\curvearrowright$
E	2	4	8	12	18	24	32	40	50	60	72	84	98	112	128	144	162	180	200	220	242



◆第一套「離開」( $\longleftrightarrow$ )速算方法：

「平局位置」減去「旺門參數」，所得的結果是〈正數〉即是打「離開」( $\longleftrightarrow$ )輸的單位，反之所得的結果為〈負數〉即是打「離開」( $\longleftrightarrow$ )贏的單位。

◆第一套「接近」( $\rightarrow\leftarrow$ )的速算方法：

「平局位置」減去「旺門參數」，所得的結果是〈正數〉即是打「接近」( $\rightarrow\leftarrow$ )贏的單位，反之所得的結果為〈負數〉即是打「接近」( $\rightarrow\leftarrow$ )輸的單位。

## 論述「博富定律」

### 數字表格〈B〉平局位置

第一套速算程式的方法：「平局位置」減「旺門參數」，先論述「博富定律」數字表格〈B〉平局位置、再論述旺門參數。由「平局位置」減「旺門參數」所得到的數字即是輸贏的單位，百家樂任何一靴牌或連接二、三靴牌局庄、閒的大數排列組任

何一局皆無例外，這是「博富定律」精髓所在。

百家樂博牌規則庄（B）、閒（P）出現概率大約 1：1，庄（B）、閒（P）開出的局數一樣就是「平局」，一庄一閒為平局，「平局位置」由 2 個局數共構。

※ 參閱【範例 31 A、31 B】，先熟悉指標所在的「平局位置」

「指標 1」平局位置 1，由第「2」、「3」局共構；

「指標 2」平局位置 3，由第「6」、「7」局共構；

「指標 3」平局位置 6，由第「12」、「13」局共構；

「指標 4」平局位置 10，由第「20」、「21」局共構；

「指標 5」平局位置 15，由第「30」、「31」局共構；

「指標 6」平局位置 21，由第「42」、「43」局共構；

「指標 7」平局位置 28，由第「56」、「57」局共構；

「指標 8」平局位置 36，由第「72」、「73」局共構；

「指標 9」平局位置 45，由第「90」、「91」局共構；

「指標 10」平局位置 55，由第「110」、「111」局共構；

「指標 11」平局位置 66，由第「132」、「133」局共構；

「指標 12」平局位置 78，由第「156」、「157」局共構



【範例 31 A】【博富定律】數字表格 &lt; B &gt; 平局位置

百家樂 Baccarat

1						2						3						4						5						6											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13		14		15		16		17		18		19		20		21	
7						8						9						10						11						12											
43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84
22		23		24		25		26		27		28		29		30		31		32		33		34		35		36		37		38		39		40		41		42	



【範例 31 B】【博富定律】數字表格 &lt; B &gt; 平局位置

百家樂 Baccarat

9									10																																
85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126
43		44		45		46		47		48		49		50		51		52		53		54		55		56		57		58		59		60		61		62		63	
11									12																																
127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168
64		65		66		67		68		69		70		71		72		73		74		75		76		77		78		79		80		81		82		83		84	



〔範例 32 A〕 平局位置：自我隨機測試

百家樂 Baccarat

1			2			3			4			5			6													
B	B	P	B	P	P	P	P	B	P	P	P	B	B	B	P	B	P	B	B	B	P	B	B	B	P	P	B	
0	x1	x2	x1	x2	x1	0	o1	o2	o1	o2	o3	o4	o3	o2	o3	o2	o1	o2	o1	0	x1	0	x1	x2	x3	x2	x3	
					①																							
					X																							

7											8																															
P	P	P	B	P	P	B	P	P	P	P	P	B	B	B	P	P	P	P	P	P	B	P	P	P	P	P	P	B	P	P	P	P	B	B	P	B	B	P	P			
x6	x5	x4	x3	x4	x3	x2	x3	x2	x1	0	o1	0	x1	x2	x1	0	o1	o2	o3	o2	o3	o4	o5	o4	o3	o4	o5	o6	o7	o8	o7	o8	o9	o10	o11	o10	o9	o10	o9	o8	o9	



〔範例 32 B〕 平局位置：自我隨機測試

百家樂 Baccarat

9											10																														
B	B	P	B	B	B	P	B	B	P	B	B	B	B	P	B	B	P	B	B	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B	P	P	B	B	P	B	P	P	P			
o10	o9	o8	o9	o8	o7	o6	o7	o6	o5	o6	o5	o4	o3	o4	o3	o2	o3	o2	o1	0	x1	0	x1	x2	x3	x2	x3	x4	x3	x4	x5	x4	x5	x4	x3	x4	x5	x4	x3		

11											12																															
B	B	P	P	B	P	P	P	P	P	B	P	P	B	P	P	P	B	P	P	P	P	P	P	B	P	P	B	B	B	B	P	B	P	P	P	B	P	P	B	B		
x2	x3	x4	x3	x2	x3	x2	x1	0	o1	o2	o1	o2	o3	o2	o3	o4	o5	o4	o5	o6	o7	o6	o7	o8	o9	o8	o9	o10	o9	o8	o7	o6	o7	o6	o7	o8	o9	o8	o9	o10	o9	

要速算第一套程式輸贏的結果，首先要確定「平局位置」，而要確定「平局」所在位置，必先從「指標」的「平局位置」算起比較快又正確。另外用局數除 2 也可快速算出「平局位置」。單數局的算法：<局數 - 1>再除以 2。

例如：

第 60 局， $60 \div 2 = 30$ ，30 為「平局位置」

第 53 局， $53 - 1 = 52$ ， $52 \div 2 = 26$ ，26 為「平局位置」

第 36 局， $36 \div 2 = 18$ ，18 為「平局位置」

第 75 局， $75 - 1 = 74$ ， $74 \div 2 = 37$ ，37 為「平局位置」

「平局位置」是固定的位置，必須練到「迅速、確實」、熟能生巧，「平局位置」弄錯，速算的結果也一定是錯的。

※ 附練習題【範例 32 A、32 B】

## 論述「博富定律」

### 數字表格 < A → E > 旺門參數

速算「博富定律」第一套程式的輸贏方法，「平局位置」減去「旺門參數」。

※ 請參閱【範例 30】「博富定律」數字表格

「旺門參數」是由「旺門局數」< A > 排數字來決定其旺門參數 < E > 排數字。

< A > 排數字代表：「指標」或「旺門局數」在「速算」時 < A > 排數字代表「旺門局數」。

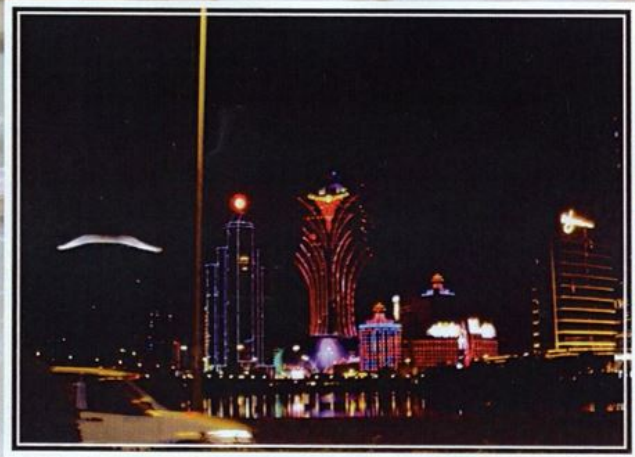
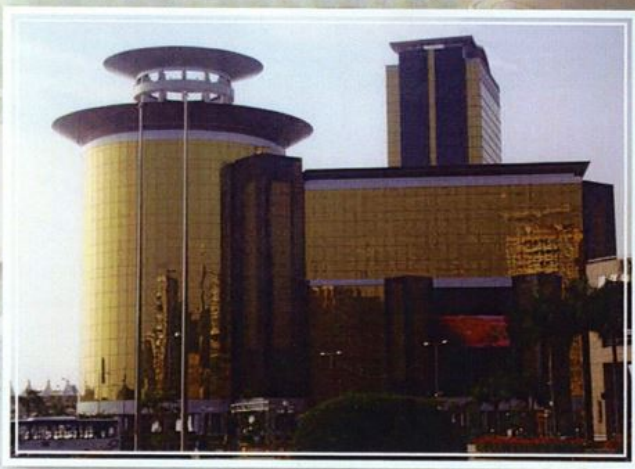
◆ 「庄旺，開庄」、「閒旺，開閒」的旺門參數算法：

※ 請參閱【範例 32 C】

一、第 34 局：庄旺 3 局 (X 3)、< 開庄 >，A 排數字「3」的位置，對照 E 排數字「12」，< 3 → 12 >，「12」就是旺門參數。

二、第 71 局：閒旺 6 局 (○ 6)、< 開閒 >，A 排數字「6」的位置，對照 E 排數字「24」，< 6 → 24 >，「24」就是旺門參數。

三、第 52 局：閒旺 1 局 (○ 1)、< 開閒 >，A 排數字「1」的位置，對照 E 排的數字「2」，< 1 → 2 >，「2」就是旺門參數。



[ 範例 32 C ]

百家樂 Baccarat

1				2				3				★ 4				★ 5				★ 6																							
B	P	P	P	B	P	P	P	B	B	B	P	P	B	P	B	B	B	B	P	B	B	P	B	P	B	P	P	B	B	P	P	P	B	B	P	B	B						
0	x1	0	o1	o2	o1	o2	o3	o4	o3	o2	o1	o2	o3	o2	o3	o2	o1	0	x1	0	o1	0	x1	x2	x3	x2	x3	x4	x3	x4	x3	x2	x3	x4	x3	x2	x1	x2	x3	x2	x3		
		①																②	③	④																							
		X																X	X	X																							

				★				★				7				★				★ 8																											
P	P	B	P	P	P	P	B	P	P	P	B	P	P	P	B	P	P	P	B	P	B	P	B	P	B	P	B	P	B	B	B	P	B	B	P	B	B	P	P	P	P	P	B				
x4	x3	x2	x3	x2	x1	0	o1	0	o1	o2	o3	o2	o3	o4	o3	o2	o3	o4	o5	o4	o5	o6	o7	o6	o7	o6	o7	o6	o7	o6	o5	o4	o5	o4	o3	o4	o3	o2	o3	o4	o5						
						⑤	⑥																																								
						X	X																																								

特別注意以下算法：

「庄旺，開閒」、「閒旺，開庄」，「旺門局數」必需減去「2」及庄、閒出現「平局」時的旺門參數算法：

※ 請參閱【範例 32 C】

四、第 29 局：庄旺 4 局（X 4）、〈開閒〉， $4 - 2 = 2$ ，A 排數字 2 的位置，對照 E 排數字「4」，〈 $2 \rightarrow 4$ 〉，「4」就是旺門參數；

五、第 66 局：閒旺 7 局（○ 7）、〈開庄〉， $7 - 2 = 5$ ，A 排數字 5 的位置，對照 E 排數字「18」，〈 $5 \rightarrow 18$ 〉，「18」就是旺門參數；

六、第 48 局：庄旺 1 局（X 1）、〈開閒〉，庄、閒「平局」旺門參數為 0

牌局出現庄（B）、閒（P）「平局」時，旺門參數為 0，此時「平局位置」的數字即是第一套程式輸贏的數字。

請參閱【範例 32 C】「指標 4」第 20 局，庄旺 1 局（X 1）、〈開閒〉，庄、閒平局，旺門參數為 0，平局位置 10，「10」就是輸贏的單位。打「離開」（ $\leftarrow \rightarrow$ ）輸 10 單位、打「接近」（ $\rightarrow \leftarrow$ ）贏 10 單位。



### 旺門參數

< A > 排「旺門局數」與 < E > 排數字對照表：

1 → 2	2 → 4	3 → 8	4 → 12	5 → 18
6 → 24	7 → 32	8 → 40	9 → 50	10 → 60
11 → 72	12 → 84	13 → 98	14 → 112	15 → 128
16 → 144	17 → 162	18 → 180	19 → 200	20 → 220
21 → 242	22 → 264	23 → 288	24 → 312	25 → 338
26 → 364	27 → 392	28 → 420	29 → 450	30 → 480
31 → 512	32 → 544	33 → 578	34 → 612	35 → 648

要速算，必須熟背「平局位置」與「旺門參數」。

※ 附速算練習題【 33 A、33 B、33C、34 A、34 B】

〔範例 33 A 練習題〕 速算：第一套自我隨機測試

百家樂 Baccarat

1				2				3					4					5					6																								
P	P	B	B	B	P	B	B	P	B	B	B	P	P	B	P	B	P	B	B	B	P	B	B	B	P	P	B	B	B	P	P	B	P	P	B												
0	o1	o2	o1	0	x1	0	x1	x2	x1	x2	x3	x4	x3	x4	x5	x6	x5	x4	x5	x4	x5	x4	x5	x6	x7	x6	x7	x8	x9	x10	x9	x8	x9	x10	11	x10	x9	x10	x9	x8	x9						
0	1	2	1	①	1	②	1	2	1	2	3	4	3	4	5	6	5	4	5	4	5	4	5	6	7	6	7	8	9	10	9	8	9	10	11	10	9	10	9	8	9						
				X	X																																										

7											8																												
P	B	P	B	P	P	B	P	P	P	P	B	P	B	P	P	P	P	B	P	P	B	B	P	B	P														
x10	x9	x10	x9	x10	x9	x8	x9	x8	x7	x6	x5	x6	x5	x6	x5	x4	x3	x4	x5	x6	x5	x4	x3	x2	x3	x2	x1	x2	x3	x2	x3	x2							
10	9	10	9	10	9	8	9	8	7	6	5	6	5	6	5	4	3	4	5	6	5	4	3	2	3	2	1	2	3	2	3	2	3						



〔範例 33 A 解答〕 速算 < 1 >：正數 → ← 贏，負數 ← → 贏

百家樂 Baccarat

1				2				3					4					5					6																						
P	P	B	B	B	P	B	B	P	B	B	B	P	P	B	P	B	P	B	B	B	P	B	B	B	P	P	B	B	B	P	P	B	P	P	B										
0	o1	o2	o1	0	x1	0	x1	x2	x1	x2	x3	x4	x3	x4	x5	x6	x5	x4	x5	x4	x5	x4	x5	x6	x7	x6	x7	x8	x9	x10	x9	x8	x9	x10	x11	x10	x9	x10	x9	x8	x9				
	-1	2	①	②	2	3	-2	-1	-10	1	2	3	-6	-5	-18	-35	-16	-33	-32	-31	-12	-29																							
	1	X	3	X		4	1	2	-5	-4	-3	-2	-1	-12	-11	-26	-25	-24	-43	-22	-21	-20																							

7											8																												
P	B	P	B	P	P	B	P	P	P	P	B	P	B	P	P	P	P	B	P	P	B	B	P	B	P														
x10	x9	x10	x9	x10	x9	x8	x9	x8	x7	x6	x5	x6	x5	x6	x5	x4	x3	x4	x5	x6	x5	x4	x3	x2	x3	x2	x1	x2	x3	x2	x3	x2							
	-28	-27	-8	-7	8	9	10	21	22	13	24	31	32	33	34	35																							
	-19	-18	-17	-16	1	14	15	16	25	18	19	28	29	34	31	32																							

## 〔範例 33 B 練習題〕 速算 第一套離開：自我隨機測試

## 百家樂 Baccarat

1				2				3				4				5																			
B	B	B	P	P	B	P	P	P	B	B	P	P	P	P	B	B	P	B	P	P	P	P	B	P	P	B	B	P	P	P					
0	x1	x2	x3	x2	x1	x2	x1	0	o1	0	x1	0	o1	o2	o3	o2	o3	o4	o5	o6	o5	o4	o5	o4	o5	o6	o7	o8	o7	o8	o9	o8	o7	o8	o9
1	2	3	2	1	2	1	1	①	1	②	1	③	1	2	3	2	3	4	5	6	5	4	5	4	5	6	7	8	7	8	9	8	7	8	9
B	B	B	B	B	B	B	B	X	P	X	B	X	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

6				7				8																											
B	P	B	P	P	P	B	B	B	P	P	B	P	P	P	B	B	P	B	B	B	B	B	B	B	B	P	B	P	P	P	P	P	P	P	P
o10	o9	o10	o9	o10	o11	o12	o11	o10	o9	o10	o11	o12	o13	o12	o11	o12	o11	o10	o9	o8	o7	o6	o5	o4	o5	o4	o5	o6	o7	o8	o9	o6	o7	o8	o9
10	9	10	9	10	11	12	11	10	9	10	11	10	11	12	13	12	11	12	11	10	11	10	9	8	7	6	5	4	5	4	5	6	7	8	9
P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

## 〔範例 33 B 解答〕 速算 &lt; 1 &gt; ↔ : 正數 → ← 贏, 負數 ← → 贏

## 百家樂 Baccarat

1				2				3				4				5																			
B	B	B	P	P	B	P	P	P	B	B	P	P	P	P	B	B	P	B	P	P	P	P	B	P	P	B	B	P	P	P					
0	x1	x2	x3	x2	x1	x2	x1	0	o1	0	x1	0	o1	o2	o3	o2	o3	o4	o5	o6	o5	o4	o5	o4	o5	o6	o7	o8	o7	o8	o9	o8	o7	o8	o9
1	3	0	-2	-1	-3	-4	①	-5	②	-6	③	-5	-3	-6	-4	-1	3	8	2	-3	1	-4	0	5	11	18	10	17	25	16	8	15	23	32	
							X	X	X																										

6				7				8																											
B	P	B	P	P	P	B	B	B	P	P	B	P	P	P	B	B	B	B	B	B	B	B	P	B	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	
o10	o9	o10	o9	o10	o11	o12	o11	o10	o9	o10	o11	o12	o13	o12	o11	o12	o11	o10	o9	o8	o7	o6	o5	o4	o5	o4	o5	o6	o7	o8	o9	o6	o7	o8	o9
22	31	21	30	40	51	39	28	18	27	37	26	36	47	59	46	34	45	33	22	32	21	11	2	-6	-13	-19	-24	-20	-25	-21	-16	-10	-3	5	14



百家樂必勝課



## 〔範例 33 C 練習題〕 速算 第一套 300 倍數：自我隨機測試

## 百家樂 Baccarat

1					2					3					4					5										
B	B	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B	B	P	P	P	B	P	P	P	B	P	B	P	P	B	B	P	B	B	
0	x1	x2	x3	x4	x3	x4	x5	x4	x5	x6	x5	x6	x5	x6	x5	x4	x3	x4	x3	x2	x1	0	x1	0	o1	o2	o1	o2	o1	
1	2	3	4	3	4	5	4	5	6	5	6	5	6	5	4	3	4	3	2	1	①	1	②	1	2	1	2	1	2	3
300	600	900	1200	900	1200	1500	1200	1500	1800	1500	1800	1500	1800	1500	1200	900	1200	900	600	300	300	600	300	600	300	600	300	600	900	600

6					7					8																	
B	P	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B	B	B	B	B	P	B	B	B	P	P	B	P	P	P	P	B
0	x1	0	x1	x2	x1	x2	x3	x4	x3	x4	x5	x4	x5	x6	x7	x8	x9	x8	x9	x10	x11	x10	x9	x8	x7	x8	x9
③	1	④	1	2	1	2	3	4	3	4	5	4	5	6	7	8	9	8	9	10	11	10	9	8	7	8	9
300	300	600	300	600	900	1200	900	1200	1500	1200	1500	1800	2100	2400	2700	2400	2700	3000	3300	3000	2700	2400	2100	2400	2700	3000	2700

## 〔範例 33 C 解答〕 速算 &lt; 1 &gt; 300X：正數→←贏，負數←→贏

## 百家樂 Baccarat

1					2					3					4					5															
B	B	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B	B	P	P	P	B	P	P	P	B	P	B	P	P	B	B	P	B	B						
0	x1	x2	x3	x4	x3	x4	x5	x4	x5	x6	x5	x6	x5	x6	x5	x4	x3	x4	x3	x2	x1	0	x1	0	o1	o2	o1	o2	o1						
		-900		-600		-2700		-2400		-2100		-1800		-1500		1200		1500		3000		①	3600	②		3900		4200		3300		4800		5100	
		-300		-1800		-1500		-1200		-3900		-3600		-3300		0		300		2400		3300					3300		3600		3900		4200		4500

6					7					8																										
B	P	B	B	P	B	B	P	B	B	P	B	B	B	B	B	P	B	B	B	P	P	B	P	P	P	P	B									
0	x1	0	x1	x2	x1	x2	x3	x4	x3	x4	x5	x4	x5	x6	x7	x8	x9	x8	x9	x10	x11	x10	x9	x8	x7	x8	x9									
③		④	5400		5700		4200		4500		4800		2100		-1800		-1500		-6600		-6300		-600		-300		-5400		300		600		5100		5400	
		5700				6000		5100		5400		3300		3600		300		-4200		-3900		-9600		-3300		1800		-2700		-2400		-2100		3000		6900

## 〔範例 34 A 練習題〕 速算 第一套接近第一靴牌：自我隨機測試

百家樂 Baccarat

1				2				3				4				5																			
P	P	P	B	P	P	B	P	P	B	B	P	B	B	B	P	B	P	B	P	B	B	B	P	B	B	P	B	B	B	P	B				
0	o1	o2	o3	o2	o3	o4	o3	o4	o5	o4	o3	o4	o5	o4	o3	o2	o1	o2	o1	o2	o1	o2	o1	0	x1	0	x1	x2	x1	x2	x3	x4	x3		
1	2	3	2	3	4	3	4	5	4	3	4	5	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	3	4	3	4	3	4
B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	X	P	X	P	P	P	P	P

6				7				8																											
B	B	P	P	B	P	P	B	B	B	B	P	B	B	P	B	B	P	P	B	B	B	B	P	B	B	P	P	P	P	P	B				
x4	x5	x6	x5	x4	x5	x4	x3	x4	x5	x6	x7	x6	x7	x8	x9	x8	x7	x8	x9	x10	x9	x10	x11	x10	x9	x10	x11	x12	x13	x12	x13	x14	x13	x14	x13
4	5	6	5	4	5	4	3	4	5	6	7	6	7	8	9	8	7	8	9	10	9	10	11	10	9	10	11	12	13	12	13	14	13	14	13
P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

## 〔範例 34 A 解答〕 速算 &lt; 1 &gt; → ← 第一靴牌

百家樂 Baccarat

1				2				3				4				5																			
P	P	P	B	P	P	B	P	P	B	B	P	B	B	B	P	B	P	B	P	B	B	B	P	B	B	P	B	B	B	P	B				
0	o1	o2	o3	o2	o3	o4	o3	o4	o5	o4	o3	o4	o5	o4	o3	o2	o1	o2	o1	o2	o1	o2	o1	0	x1	0	x1	x2	x1	x2	x3	x4	x3		
-1	-3	0	-2	-5	-1	-4	-8	-3	1	-2	-6	-1	3	6	8	7	9	8	10	9	11	10	12	13	14	13	15	14	12	9	13	10	13	10	10

6				7				8																											
B	B	P	P	B	P	P	B	B	B	B	P	B	B	P	B	B	P	P	B	B	B	B	P	B	B	P	P	P	P	P	B				
x4	x5	x6	x5	x4	x5	x4	x3	x4	x5	x6	x7	x6	x7	x8	x9	x8	x7	x8	x9	x10	x9	x10	x11	x10	x9	x10	x11	x12	x13	x12	x13	x14	x13	x14	x13
6	1	7	12	8	13	17	14	10	5	-1	6	0	-7	-15	-6	2	-5	-13	-22	-12	-21	-31	-20	-10	-19	-29	-40	-52	-39	-51	-64	-50	-37	-25	-36



百家樂必勝課





## 〔範例 34 B 練習題〕 速算 第一套接近第二靴牌：自我隨機測試

百家樂 Baccarat

9																																			
B	P	P	B	B	B	B	B	B	P	P	P	B	B	P	B	P	B	B	B	B	P	P	B	P	P	P	B	B	P	P	P	P	P	P	P
x12	x13	x12	x11	x12	x13	x14	x15	x16	x17	x16	x15	x14	x15	x16	x15	x16	x15	x16	x17	x18	x19	x18	x17	x18	x17	x16	x15	x16	x17	x16	x15	x14	x13	x12	x11
12	13	12	11	12	13	14	15	16	17	16	15	14	15	16	15	16	15	16	17	18	19	18	17	18	17	16	15	16	17	16	15	14	13	12	11
P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

10														11																					
B	P	B	B	B	P	P	P	P	P	B	P	B	P	P	P	B	P	P	B	P	B	B	P	P	B	P	P	P	P	P	P	P	P	B	B
x10	x11	x10	x11	x12	x13	x12	x11	x10	x9	x8	x9	x8	x9	x8	x7	x6	x5	x6	x5	x4	x5	x4	x5	x6	x5	x4	x5	x4	x3	x2	x1	0	o1	o2	o1
10	11	10	11	12	13	12	11	10	9	8	9	8	9	8	7	6	5	6	5	4	5	4	5	6	5	4	5	4	3	2	1	③	1	2	1
P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P



## 〔範例 34 B 解答〕 速算 &lt; 1 &gt; → ← 第二靴牌

百家樂 Baccarat

9																																			
B	P	P	B	B	B	B	B	B	P	P	P	B	B	P	B	P	B	B	B	B	P	P	B	P	P	P	B	B	P	P	P	P	P	P	
x12	x13	x12	x11	x12	x13	x14	x15	x16	x17	x16	x15	x14	x15	x16	x15	x16	x17	x18	x19	x18	x17	x18	x17	x16	x15	x16	x17	x16	x15	x14	x13	x12	x11		
-48	-35	-23	-34	-46	-59	-73	-88	-104	-87	-71	-56	-70	-85	-69	-84	-68	-83	-99	-116	-134	-115	-97	-114	-96	-79	-63	-78	-94	-77	-61	-46	-32	-19	-7	4

10														11																					
B	P	B	B	B	P	P	P	P	P	B	P	B	P	P	P	B	P	B	B	P	P	B	P	P	P	P	P	P	P	P	P	B	B		
x10	x11	x10	x11	x12	x13	x12	x11	x10	x9	x8	x9	x8	x9	x8	x7	x6	x5	x6	x5	x4	x5	x4	x5	x6	x5	x4	x5	x4	x3	x2	x1	0	o1	o2	o1
-6	5	-5	-16	-28	-15	-3	8	18	27	19	28	20	29	37	44	50	45	51	56	52	57	53	48	54	59	55	60	64	67	69	70	③	69	71	72



百家樂必勝課



## 速算「博富定律」 第一套離開 $\longleftrightarrow$

第一套「離開」( $\longleftrightarrow$ )速算方法：「平局位置」減去「旺門參數」所得的結果：

<正數>代表「離開」( $\longleftrightarrow$ 輸)

<負數>代表「離開」( $\longleftrightarrow$ 贏)

\*切記1：「平局位置」算法，單數局必須減去「1」再除以「2」。

\*切記2：<庄旺，開閒>、<閒旺，開庄>旺門局數必須減去2及庄閒出現「平局」時的旺門參數為「0」。

參閱【範例 35 A、35 B】《速算<1>、 $\longleftrightarrow$ 、100X》範例：

速算，第45局，○10、開庄(B)：

$45 - 1 = 44$ 、 $44 \div 2 = 22$ ，平局位置「22」。

$10 - 2 = 8$ 、 $8 \rightarrow 40$ ，旺門參數「40」。

$22 - 40 = -18$ 、<負數>代表「離開」( $\longleftrightarrow$ )贏，-18代表贏「18」單位。

$18 \times 100$  (投注倍數) = 1800，到第45局總共贏1800。



速算，第 29 局、庄、閒第 4 次平局：

$$29 - 1 = 28, 28 \div 2 = 14, \text{平局位置「14」。}$$

平局旺門參數為「0」。

14 為正數，代表「離開」輸「14」單位。

$$14 \times 100 = 1400, \text{到第 29 局總共輸 1400。}$$

速算，第 72 局、○ 11 開閒 (P)：

$$72 \div 2 = 36, \text{平局位置「36」。}$$

11 → 72，旺門參數「72」。

36 - 72 = -36，負數代表離開贏「36」單位

$$36 \times 100 = 3600, \text{到第 72 局總共贏 3600。}$$

速算，第 61 局、○ 8 開庄 (B)：

$$61 - 1 = 60, 60 \div 2 = 30, \text{平局位置「30」。}$$

8 - 2 = 6, 6 → 24，旺門參數「24」。

30 - 24 = 6，正數代表「離開」輸「6」單位。

$$6 \times 100 = 600, \text{到第 61 局總共輸 600。}$$





速算第 20 局、X 3 開庄 (B)：

$20 \div 2 = 10$ ，平局位置「10」。

$3 \rightarrow 8$ ，旺門參數「8」。

$10 - 8 = 2$ ，正數代表離開輸「2」單位。

$2 \times 100 = 200$ ，到第 20 局總共輸 200。

速算速度用目測、心算必須在 5 秒之內算出正確的輸贏結果才算是及格，「平局位置」及「旺門參數」要熟練、背熟才能達到。

※ 附速算練習題【36 A、36 B、36 C】

## 速算「博富定律」 第一套接近 $\rightarrow \leftarrow$

速算「博富定律」第一套「接近」( $\rightarrow \leftarrow$ )大數出現概率佔三分之二，投注注碼的跳動方式，輸加「1」個單位、贏減「1」個單位，投注在「弱門」。

速算第一套「接近」( $\rightarrow \leftarrow$ )：「平局位置」減去「旺門參數」所得的結果，如為正數「接近」贏、如為負數「接近」輸。

※ 參閱【範例 37 A、37 A 解答】速算  $\langle 1 \rangle$ 、 $\rightarrow \leftarrow$ 、 $300x$

第 19 局，○ 6、開閒 (P)：

$19 - 1 = 18$ 、 $18 \div 2 = 9$ ，平局位置「9」。

$6 \rightarrow 24$ ，旺門參數「24」。

$9 - 24 = -15$ ，負數代表「接近」輸。

$15 \times 300 = 4500$ ，到第 19 局總共輸 4500。

第 34 局，X 1、開閒 (P)，平局：

$34 \div 2 = 17$ ，平局位置「17」

庄閒第 4 次平局，旺門參數「0」。

17，正數代表「接近」贏，

$17 \times 300 = 5100$ ，到第 34 局總共贏 5100。

第 53 局，X 10、開閒 (P)：

$53 - 1 = 52$ 、 $52 \div 2 = 26$ ，平局位置「26」。

$10 - 2 = 8$ 、 $8 \rightarrow 40$ ，旺門參數「40」。

$26 - 40 = -14$ ，負數代表「接近」( $\rightarrow \leftarrow$ ) 輸。

$14 \times 300 = 4200$ ，到第 53 局總共輸 4200。



## [範例 36 A 練習題] 速算 &lt; 1 &gt; ↔ 300X : 自我隨機測試

百家樂 Baccarat

1		2				3				4				5				6																							
B	P	P	B	B	B	P	B	B	B	P	P	P	B	B	P	B	P	P	P	B	P	P	B	P	P	B	P	P	B												
0	x1	0	o1	0	x1	x2	x3	x2	x3	x4	x5	x4	x3	x2	x3	x2	x1	x2	x3	x2	x3	x2	x1	0	o1	0	o1	o2	o3	o2	o3	o4	o5	o6	o7	o6	o7	o8	o7	o8	o9
1	①	1	②	1	2	3	2	3	4	5	4	3	2	3	2	1	2	3	2	3	2	1	③	1	④	1	2	3	2	3	4	5	6	7	6	7	8	7	8	9	
300		300		300	600	900	600	900	1200	1500	1200	900	600	900	600	300	600	900	600	900	600	300		300		300	600	900	600	900	1200	1500	1800	2100	1800	2100	2400	2100	2400	2700	
B		P		B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B		P		P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	

7												8																													
B	P	P	P	B	B	P	P	P	B	B	B	P	B	B	B	P	B	B	B	P	P	B	P	P	P	P	B	P	P	P	P	B	P	P	P	P	P	P			
o8	o7	o8	o9	o10	o9	o8	o9	o10	o11	o10	o9	o8	o9	o8	o7	o6	o7	o6	o5	o4	o5	o4	o3	o2	o3	o4	o3	o4	o5	o6	o7	o6	o7	o8	o9	o10	o9	o10	o11	o12	o13
8	7	8	9	10	9	8	9	10	11	10	9	8	9	8	7	6	7	6	5	4	5	4	3	2	3	4	3	4	5	6	7	6	7	8	9	10	9	10	11	12	13
2400	2100	2400	2700	3000	2700	2400	2700	3000	3300	3000	2700	2400	2700	2400	2100	1800	2100	1500	1500	1200	900	600	900	1200	900	1200	1500	1800	2100	1800	2100	2400	2700	3000	2700	3000	3300	3600	3900		
P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P



## [範例 36 A 解答] 速算 &lt; 1 &gt; ↔ 300X

百家樂 Baccarat

1		2				3				4				5				6																								
B	P	P	B	B	B	P	B	B	B	P	P	P	B	B	P	B	P	P	P	B	P	P	P	P	B	P	P	B	P	P	B											
0	x1	0	o1	0	x1	x2	x3	x2	x3	x4	x5	x4	x3	x2	x3	x2	x1	x2	x3	x2	x3	x2	x1	0	o1	0	o1	o2	o3	o2	o3	o4	o5	o6	o7	o6	o7	o8	o7	o8	o9	
	-300	①	-600	②	-300	300	-600	0	900	2100	600	-600	-1500	-900	-1800	-2400	-2100	-1500	-2400	-1800	-2700	-3300	-3600	③	-3900	④	-3600	-3900	-3900	-3900	-2400	-1200	300	2100	0	1800	3900	1500	3600	6000	3300	

7												8																															
B	P	P	P	B	B	P	P	P	B	B	B	P	B	B	B	P	B	B	B	P	P	B	P	P	P	P	B	P	P	P	P	B	P	P	P	P	P	P	P				
o8	o7	o8	o9	o10	o9	o8	o9	o10	o11	o10	o9	o8	o9	o8	o7	o6	o7	o6	o5	o4	o5	o4	o3	o2	o3	o4	o3	o4	o5	o6	o7	o6	o7	o8	o9	o10	o9	o10	o11	o12	o13		
900	5400	5100	4800	7500	7200	4200	3900	1200	-1200	-1500	-5400	-6900	-5700	-7200	-8400	-9300	-8700	-7800	-9000	-8100	-6900	-5400	-3600	-5700	-3900	-1800	600	3300	300	3000	6000	9300	12300	16800									



〔範例 36 B 練習題〕 速算 < 1 > ↔ 200X 第一靴牌：自我隨機測試 百家樂 Baccarat

1				2				3				4				5				6																			
B	P	P	P	B	B	B	B	P	B	P	P	P	P	B	P	P	P	P	B	B	B	B	P	B	B	B	B	B	P	B	B	B	P	B	B	B	B	P	B
0	x1	0	o1	o2	o1	0	x1	x2	x1	x2	x1	0	o1	o2	o1	o2	o3	o2	o3	o4	o5	o4	o3	o2	o1	0	x1	x2	x3	x2	x3	x4	x5	x4	x5	x6	x7	x8	x7
200	①	200		400	200	②	200	400	200	400	200	③	200	400	200	400	600	400	600	800	1000	800	600	400	200	④	200	400	600	400	600	800	1000	800	1000	1200	1400	1600	1400
B	X	P	P	P	P	X	B	B	B	B	B	X	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	X	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B

7																8																															
P	B	B	B	P	P	P	B	P	B	P	P	P	B	P	P	B	P	P	P	P	B	B	P	P	B	P	P	P	P	P	B	P	P	P	B	P	P	P	B	P	P	P	B				
x8	x7	x8	x9	x10	x9	x8	x7	x8	x7	x8	x7	x6	x5	x6	x5	x4	x5	x4	x3	x2	x3	x2	x1	0	o1	0	x1	0	o1	0	o1	o2	o3	o2	o3	o4	o3	o2	o3	o4	o3	o2	o3	o4	o5		
1600	1400	1600	1800	2000	1800	1600	1400	1600	1400	1600	1400	1200	1000	1200	1000	800	1000	800	600	400	600	400	200	⑤	200	⑥	200	⑦	200	⑧	200	400	600	400	600	800	600	400	600	800	600	400	600	800	1000		
B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	X	P	X	B	X	P	X	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P



〔範例 36 B 解答〕 速算 < 1 > ↔ 200X 第一靴牌

百家樂 Baccarat

1				2				3				4				5				6																							
B	P	P	P	B	B	B	B	P	B	P	P	P	P	B	P	P	P	P	B	B	B	B	P	B	B	B	B	B	P	B	B	B	B	B	B	B	B	P	B				
0	x1	0	o1	o2	o1	0	x1	x2	x1	x2	x1	0	o1	o2	o1	o2	o3	o2	o3	o4	o5	o4	o3	o2	o1	0	x1	x2	x3	x2	x3	x4	x5	x4	x5	x6	x7	x8	x7				
-200	①	0		-400	-600	②	-400	-800	-600	-1000	-1200	③	-1000	-1400	-1200	-800	-1400	-1000	-400	400	-600	-1400	-2000	-2400	-2200	-3600	-2800	④	-3600	-2200	-3800	-3400	-1800	-1000	-3000	-1300	-300	1000	2400	800	2200		
B	X	P	P	P	P	X	B	B	B	B	B	X	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	X	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B

7																8																															
P	B	B	B	P	P	P	B	P	B	P	P	P	B	P	P	B	P	P	P	P	B	B	P	P	B	P	P	P	P	P	B	P	P	P	B	P	P	P	B	P	P	P	B				
x8	x7	x8	x9	x10	x9	x8	x7	x8	x7	x8	x7	x6	x5	x6	x5	x4	x5	x4	x3	x2	x3	x2	x1	0	o1	0	x1	0	o1	0	o1	o2	o3	o2	o3	o4	o3	o2	o3	o4	o3	o2	o3	o4	o5		
600	2000	3600	5400	3400	1600	0	1400	-200	-400	-3000	-2000	-3200	-4200	-3400	-4400	-5800	-5400	-6400	-6000	-6600	⑤	-6800	⑥	-7000	⑦	-7200	⑧	-7000	-7200	-6600	-7200	-6800	-7000	-6200	-7600	-7200	-6600	-5800	-6800	-6800							
B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	X	P	X	B	X	P	X	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P



〔範例 36 C 練習題〕 速算 < 1 > ↔ 200X 第二靴牌：自我隨機測試 百家樂 Baccarat

9										10																																		
B	B	P	B	P	B	B	B	B	P	B	B	B	B	B	P	B	B	B	P	P	B	B	B	B	P	P	B	P	B	P	B	P	B	P	B									
o4	o3	o2	o3	o2	o3	o2	o1	0	x1	0	x1	x2	x3	x4	x5	x4	x5	x6	x7	x6	x7	x8	x9	x8	x7	x8	x9	x10	x11	x12	x11	x12	x13	x14	x15	x14	x13	x14	x13	x14	x13	x14	x13	
800	400	600	600	400	600	400	200	9	200	10	200	400	600	800	1000	800	1000	1200	1400	1200	1400	1600	1800	1600	1400	1600	1800	2000	2200	2400	2200	2400	2600	2800	3000	2800	2600	2800	2600	2800	2600			
P	P	P	P	P	P	P	P	X	B	X	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B

11										12																																							
B	P	B	B	B	P	P	P	B	B	P	P	B	B	B	P	P	B	P	B	P	P	P	B	P	P	P	B	B	P																				
x14	x15	x14	x15	x16	x17	x16	x15	x14	x15	x16	x15	x14	x15	x16	x17	x16	x15	x16	x15	x14	x13	x14	x13	x12	x11	x12	x13	x12																					
2800	3000	2800	3000	3200	3400	3200	3000	2800	3000	3200	3000	2800	3000	3200	3400	3200	3000	3200	3000	2800	2600	2800	2600	2400	2200	2400	2600																						
B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B																				



〔範例 36 C 解答〕 速算 < 1 > ↔ 200X 第二靴牌

百家樂 Baccarat

9										10																																								
B	B	P	B	P	B	B	B	B	P	B	B	B	B	B	P	B	B	B	P	P	B	B	B	B	P	B	B	B	B	P	P	B	P	B	P	B	P	B	P	B	P	B								
o4	o3	o2	o3	o2	o3	o2	o1	0	x1	0	x1	x2	x3	x4	x5	x4	x5	x6	x7	x6	x7	x8	x9	x8	x7	x8	x9	x10	x11	x12	x11	x12	x13	x14	x15	x14	x13	x14	x13	x14	x13	x14	x13							
-7600	-8200	-7800	-8400	-8000	-8600	-9000	-9200	9	-9400	10	-9200	-8800	-8200	-7400	-8400	-7500	-6800	-5400	-6800	-5500	-4200	-3500	-4400	-5000	-4600	-3000	800	3000	600	2800	5200	7800	10600	7300	4800	7400	4500	7200	4400	7000										
								X	B	X	B																																							

11										12																																											
B	P	B	B	B	P	P	P	B	B	P	P	B	B	B	P	P	B	P	B	P	P	P	B	P	P	P	B	B	P																								
x14	x15	x14	x15	x16	x17	x16	x15	x14	x15	x16	x15	x14	x15	x16	x17	x16	x15	x16	x15	x14	x13	x14	x13	x12	x11	x12	x13	x12																									
9800	6800	9600	12300	15800	12400	9200	6200	9000	12000	8800	5800	8600	11600	14800	11400	8200	11000	7800	4800	2000	4600	1800	-800	-3200	-1000	1400	-1200																										

## 〔範例 37 A〕 速算 &lt; 1 &gt; →← 300X

## 百家樂 Baccarat

1				2				3				★ 4				5				★		★													
B	B	P	P	P	B	P	P	P	B	P	P	P	B	P	P	P	B	B	B	P	B	P	B	B	P	B	B	B	P	B	B				
0	x1	x2	x1	0	o1	0	o1	o2	o3	o2	o3	o4	o5	o4	o5	o6	o7	o6	o5	o4	o3	o4	o3	o2	o3	o2	o1	o2	o1	0	x1	0	x1		
0	1	2	1	①	1	②	1	2	3	2	3	4	5	4	5	4	5	6	7	6	5	4	3	4	3	2	3	2	1	2	1	③	1	④	1
	300	600	300		300		300	600	900	600	900	1200	1500	1200	1500	1800	2100	1800	1500	1200	900	1200	900	600	900	600	300	600	300		300		300		300
P	P	P		X	B	X	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	X	P	X	P		P

				6								★ 7								★ 8															
P	B	B	B	P	B	B	B	P	B	B	B	P	P	B	P	P	P	B	P	P	P	B	P	B	P	P	P	B	B	P	B				
x2	x1	x2	x3	x4	x3	x4	x5	x6	x5	x6	x7	x8	x7	x8	x9	x10	x9	x8	x9	x8	x7	x6	x7	x6	x5	x4	x5	x4	x5	x4	x3	x2	x3	x4	x3
2	1	2	3	4	3	4	5	6	5	6	7	8	7	8	9	10	9	8	9	8	7	6	7	6	5	4	5	4	5	4	3	2	3	4	3
600	300	600	900	1200	900	1200	1500	1800	1500	1800	2100	2400	2100	2400	2700	3000	2700	2400	2700	2400	2100	1800	2100	1800	1500	1200	1500	1200	1500	1200	900	600	900	1200	900
P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

## 〔範例 37 A 解答〕 速算 &lt; 1 &gt; →← 300X

## 百家樂 Baccarat

1				2				3				★ 4				5				★		★													
B	B	P	P	P	B	P	P	P	B	P	P	P	B	B	B	P	B	B	B	P	B	P	B	B	P	B	B	B	P	B	B				
0	x1	x2	x1	0	o1	0	o1	o2	o3	o2	o3	o4	o5	o4	o5	o6	o7	o6	o5	o4	o3	o4	o3	o2	o3	o2	o1	o2	o1	0	x1	0	x1		
	-300	300	600	①	900	②	600	0	900	300	-600	-1800	-300	-1500	0	-1200	-2700	-4500	-2400	-600	900	2100	1200	2400	3300	2700	3600	4300	3900	4500	4800	④	5100	⑤	4800
				X		X																										X		X	

				6								★ 7								★ 8															
P	B	B	B	P	B	B	B	P	B	B	B	P	P	B	P	P	P	B	P	P	P	B	P	B	P	P	P	B	B	P	B				
x2	x1	x2	x3	x4	x3	x4	x5	x6	x5	x6	x7	x8	x7	x8	x9	x10	x9	x8	x9	x8	x7	x6	x7	x6	x5	x4	x5	x4	x5	x4	x3	x2	x3	x4	x3
5400	5100	4500	3600	4800	3900	2700	1200	3000	1500	-300	-2400	0	-2100	-4500	-7200	-4200	-1500	-3900	-1200	1200	3300	1500	3600	5400	6900	5700	7200	6000	7500	8700	9600	9000	8100	9900	8400

百家樂必勝課







【範例 38 A 練習題】 速算  $\langle 1 \rangle \rightarrow \leftarrow 200X$  第一靴牌：自我隨機測試 百家樂 Baccarat

1		2		3		4		5		6	
B	P	B	P	B	P	B	P	B	P	B	P
0	x1	0	x1	x2	x1	0	o1	o2	o1	o2	o1
1	① 1	2	1	② 1	2	1	2	1	2	1	2
200	X	200	400	200	400	200	400	600	800	600	400
P	X	P	P	X	B	B	B	B	X	P	P

7		8	
B	P	B	P
x6	x7	x6	x7
6	7	6	7
1200	1400	1200	1400
P	P	P	P



【範例 38 A 解答】 速算  $\langle 1 \rangle \rightarrow \leftarrow 200X$  第一靴牌

百家樂 Baccarat

1		2		3		4		5		6	
B	P	B	P	B	P	B	P	B	P	B	P
0	x1	0	x1	x2	x1	0	o1	o2	o1	o2	o1
200	① 0	600	② 400	800	1000	1200	③ 1000	600	0	800	1400
X	X			X							

7		8	
B	P	B	P
x6	x7	x6	x7
-600	800	-400	-1800

百家樂必勝課



〔範例 38 B 練習題〕 速算 < 1 > → ← 200X 第二靴牌：自我隨機測試 百家樂 Baccarat

9										10																															
P	P	P	B	P	P	P	P	P	B	P	P	B	B	P	B	P	P	P	B	P	B	B	P	B	B	B	P	B	B	B	B										
o4	o5	o6	o7	o6	o7	o8	o9	o10	o11	o12	o11	o12	o13	o12	o13	o12	o11	o12	o11	o10	o9	o10	o11	o10	o11	o12	o13	o12	o13	o12	o11	o12	o11	o10	o9	o10	o9	o8	o7		
4	5	6	7	6	7	8	9	10	11	12	11	12	13	12	13	12	11	12	11	12	11	10	9	10	11	10	11	12	13	12	13	12	11	12	11	10	9	10	9	8	7
800	1000	1200	1400	1200	1400	1600	1800	2000	2200	2400	2200	2400	2600	2400	2500	2400	2200	2400	2200	2400	2200	2000	1800	2000	2200	2000	2200	2400	2600	2400	2600	2400	2200	2400	2200	2000	1800	2000	1800	1600	1400
B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B

11										12																																
P	B	B	P	B	B	P	P	P	B	P	B	B	B	B	P	B	B	P	P	B	P	P	P	P	B	B	P	B														
o6	o7	o6	o5	o6	o5	o4	o5	o6	o7	o6	o7	o6	o5	o4	o3	o4	o3	o2	o3	o4	o3	o4	o5	o6	o7	o8	o7	o6	o7	o6												
6	7	6	5	6	5	4	5	6	7	6	7	6	5	4	3	4	3	2	3	4	3	4	5	6	7	8	7	6	7	6												
1200	1400	1200	1000	1200	1000	800	1000	1200	1400	1200	1400	1200	1000	800	600	800	600	400	600	800	600	800	1000	1200	1400	1600	1400	1200	1400													
B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B												



〔範例 38 B 解答〕 速算 < 1 > → ← 200X 第二靴牌

百家樂 Baccarat

9										10																																	
P	P	P	B	P	P	P	P	P	B	P	P	B	B	P	B	P	B	B	B	P	P	P	B	P	B	B	P	B	B	B	P	B	B	B	B	B	B						
o4	o5	o6	o7	o6	o7	o8	o9	o10	o11	o12	o11	o12	o13	o12	o13	o12	o11	o12	o11	o12	o11	o10	o9	o10	o11	o10	o11	o12	o13	o12	o13	o12	o11	o12	o11	o10	o9	o10	o9	o8	o7		
6000	5000	3800	5200	4000	2800	1000	-800	-2800	-5000	-2600	-4800	-7200	-4600	-7000	-4400	-2000	-4200	-1800	-4000	-1600	600	2600	800	-1200	1000	-1000	-3200	-5600	-3000	-5400	-2800	-400	-3600	-300	2000	4000	2200	4200	6000	7600	9000		

11										12																																				
P	B	B	P	B	B	P	P	P	B	P	B	B	B	B	P	B	B	P	P	B	P	P	P	P	B	B	P	B																		
o6	o7	o6	o5	o6	o5	o4	o5	o6	o7	o6	o7	o6	o5	o4	o3	o4	o3	o2	o3	o4	o3	o4	o5	o6	o7	o8	o7	o6	o7	o6																
7800	9300	10400	9400	10600	11600	10000	9800	8000	10000	8800	10200	11400	12800	13200	13400	14800	13600	13000	13800	13200	12800	11400	10200	8800	10400	11800	10000	12000																		

第 72 局，X 3、開庄 (B)：

$72 \div 2 = 36$ ，平局位置「36」。

$3 \rightarrow 8$ ，旺門參數「8」。

$36 - 8 = 28$ ，正數代表「接近」( $\rightarrow \leftarrow$ ) 贏。

$28 \times 300 = 8400$ ，到第 72 局總共贏 8400。

第 31 局，O 2、開庄 (B)：

$31 - 1 = 30$ 、 $30 \div 2 = 15$ ，平局位置「15」。

$2 - 2 = 0$ ，旺門參數「0」。

15、正數代表「接近」( $\rightarrow \leftarrow$ ) 贏。

$15 \times 300 = 4500$ ，到第 31 局總共贏 4500。

速算步驟從「平局位置」先確定後再算「旺門參數」，然後相減所得結果正數「接近」( $\rightarrow \leftarrow$ ) 贏、如為負數「離開」( $\leftarrow \rightarrow$ ) 贏。

※ 附練習題【37 B、37 B 解答、38 A、38 A 解答、38 B、38 B 解答】

## 解析 [ 劉明發 ] 所創四套八種 投注方法

[ 博奕 ] 有自由的選擇權，結果一定有輸有贏，有贏有輸才是賭，而賭其實是數理的輸贏，既然是數理的輸贏必需用「數學」的方法才是真理，數學是人類科學的技術，是人類思維王冠上的珍珠，由「博富定律」的論述與解密，可以了解到數字的奧妙。

將浩瀚、無窮盡的大數排列組合濃縮成簡單的數字表示，「追求真理」是全人類共同的願景，你我不例外。經過數年不斷的研究、計算、探索、歸納與統計，抱著「凡是規則必有例外」的信念，終而創立「博富定律」，再經過數年的賭場測試，可以精準確認「博富定律」是毫無例外的、無懈可擊的大數理論。

「博富定律」是 [ 劉明發 ] 所創的四套八種投注方式裡的第一套「離開」( $\longleftrightarrow$ )與第一套「接近」( $\rightarrow\leftarrow$ )二種投注方式，第一套是其它三套的根源、基礎，沒有學習第一套的方法是無法看懂、明白其它三套的。

[ 劉明發 ] 所創的百家樂四套八種投注公式，都是依據大數概率的必然性而創的，不是流於一廂情願的想法，或一時的即興之作，是通過數學的驗證，且毫無例外。每一套的投注方法都不同，且輸贏的大數概率因投注方法的不同而變化，輸贏的數字也相對的不一樣，但有其共通點和「博富定律」第一套一樣都能快速算出輸贏的結果，達到「先知」的能力，[ 劉明發 ] 所創的百家樂投注公式就是贏在「先知」，而且使用的投注倍數小，只要熟讀勤練第一套二種投注方法，有效的佈局肯定贏錢、但如能再擁有第二套、第三套、第四套，你可以互相搭配使用，增加勝率與

盈利。猶如美國職業棒球聯盟「MLB」的投手，爲了獲得年度「塞揚獎」，每位投手都具有能投各種不同的球路，例如快速直球、變化球、曲球、伸卡球等等。前紐約洋基「NY」隊，現效力於華盛頓國民隊的投手台灣球星「王建民」，他的專長球路是伸卡球，但不可能每次都投伸卡球，爲了勝投必須再搭配曲球、變化球等交互使用，讓打擊者摸門不著。

由於篇幅有限，本書僅介紹第一套「離開」（ $\longleftrightarrow$ ）與第一套「接近」（ $\rightarrow\leftarrow$ ），第二套、第三套、第四套將滙成一本書，不日出版，讀者可從本書最後一頁會員申請表填寫資料預購。

## 如何從電腦屏幕速算第一套的投注及輸贏

百家樂賭神（劉明發）本人獨創的另一種【想法解法三秒鐘】速算法

國際賭場的百家樂賭枱，從過去只置放珠盤來顯示庄（B）、閒（P）、和（T）開出的順序及排列，而今科技日新月異，隨著電腦的普遍使用，在百家樂的賭枱安裝電腦屏幕，顯示牌局開出的局次，庄家、閒家、和、閒對子、庄對子，各開出的局數，也顯示百家樂的各種路：大路、小路、大眼仔、由甲路、珠子路，

還有預測下一局開庄、閒的服務，賭場提供詳盡的開牌記錄，讓賭客參考分析做為下一局投注的依據。

如何從電腦屏幕顯示的資料快速算出 [ 劉明發 ] 所創的第一套「離開」(  $\longleftrightarrow$  ) 與第一套「接近」(  $\rightarrow\leftarrow$  ) 的投注方向及投注單位。

如何從百家樂賭枱電腦屏幕顯示的庄、閒局數快速算出「博富定律」第一套的投注單位、投注注碼及投注方向的方法與步驟。電腦屏幕顯示庄、閒各開出的局數，隨著賭局的進行不斷發生變化。但不管怎麼變化都可將最複雜的、無窮盡的大數排列組合簡單化，庄 ( B )、閒 ( P ) 各開出的局數相減所得到的數字即是下一局投注單位。

例如：庄 ( B ) 37、閒 ( P ) 30， $37 - 30 = 7$ ，「7」是下一局的投注單位，投注倍數「1000」、 $1000 \times 7 = 7000$ ，下一局投注 7000。

從電腦屏幕顯示庄、閒各開出的局數快速算出「博富定律」第一套「離開」(  $\longleftrightarrow$  ) 的投注方向及投注單位；

投注方向：閒旺打閒、庄旺打庄，投注旺門；

投注單位：庄、閒各開出的局數相減所得的數字，即是下一局的投注單位。投注單位乘以投注倍數所得的數字即是投注注碼。

〔範例一〕第 42 局：

庄：21，閒：21、發生平局，第 43 局不投注。

〔範例二〕第 60 局

庄：35，閒：25， $35 - 25 = 10$ ，「10」為第 61 局投注單位、投注於旺門庄（B）；投注倍數「3000」、 $3000 \times 10 = 30000$ 、第 61 局投注旺門（B）30000。

〔範例三〕第 62 局

庄：28，閒：34， $34 - 28 = 6$ ，「6」為第 63 局投注單位、投注於旺門閒（P）；投注倍數「2000」、 $2000 \times 6 = 12000$ 、第 63 局投注旺門閒（P）12000。

從百家樂賭枱電腦屏幕顯示庄、閒各開出的局數，快速算出「博富定律」第一套「接近」（ $\rightarrow\leftarrow$ ）的投注方向及投注單位：

**投注方向：**閒旺打庄、庄旺打閒，投注於「弱門」

**投注單位：**庄、閒各開出的局數相減所得的數字，即是下一局的投注單位，投注單位乘以投注倍數所得的數字即是投注注碼。

〔範例四〕第 61 局：庄：33，閒：28

$33 - 28 = 5$ ，「5」為第 62 局投注單位、投注於弱門閒（P）

投注倍數「5000」、 $5000 \times 5 = 25000$ ，第 62 局投注弱門閒（P）25000。

〔範例五〕第 58 局：庄：26，閒：32

$32 - 26 = 6$ ，「6」為第 59 局投注單位、投注於弱門庄（B）。  
投注倍數「1000」、 $1000 \times 6 = 6000$ ，第 59 局投注弱門庄（B）6000。

如何從百家樂賭枱電腦屏幕顯示的庄、閒各開出的局數速算 [劉明發] 所創的第一套「離開」（ $\longleftrightarrow$ ）與第一套「接近」（ $\rightarrow\leftarrow$ ）的輸贏結果。

※ 參閱【範例 39】「博富定律」< A > 排數字對照 < B > 排的數字。

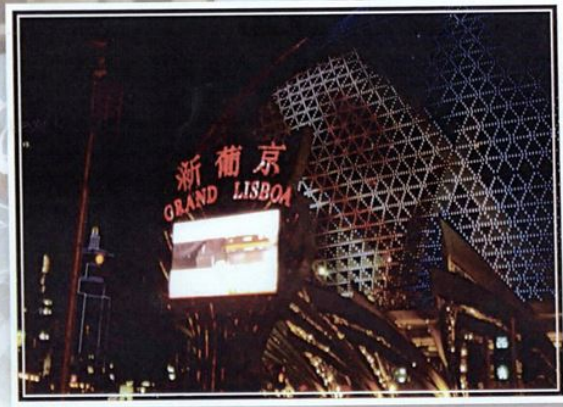
由電腦屏幕顯示的庄、閒各開出的局數速算「博富定律」第一套「離開」（ $\longleftrightarrow$ ）的方法與步驟：

〔範例六〕：庄：37，閒：25，第 62 局次（不算和局）

< 步驟 1 > 保留庄、閒、開出局數「多」的數字，庄 37、閒 25，保留「多」的局數「37」；

< 步驟 2 > 庄、閒開出的局數相減  $37 - 25 = 12$ ，「12」為 A 排數字、對照 B 排數字「78」，保留「78」；





〔範例 39〕 博富定律：A 排的數字對照 B 排的數字

百家樂 Baccarat

A	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
B	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91	105	120	136	153	171	190	210	231
A	22	23	24	25	26	27	28	29	30												
	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓												
B	253	276	300	325	351	378	406	435	465												



<步驟3> 「步驟1」的數字減去「步驟2」的數字： $37 - 78 = -41$ ，負數即為「離開」贏，投注1000倍數， $1000 \times 41 = 41000$ ，到第62局打「離開」贏41000。

〔範例七〕：庄：30，閒：35，第65局次（不算和局）

<步驟1> 保留庄、閒、開出局數「多」的數字，庄30、閒35，保留「多」的數字「35」。

<步驟2> 庄30，閒35，開出的局數相減， $35 - 30 = 5$ 。「5」即是A排數字、對照B排數字「15」，保留「15」。

<步驟3> 「步驟1」減去「步驟2」的數字， $35 - 15 = 20$ ，正數即為離開輸。投注2000倍數， $2000 \times 20 = 40000$  到第65局打離開輸40000。

由〔範例六〕與〔範例七〕可以得知：

- 一、<步驟1>減去<步驟2>所得的數字如為「正數」，代表打第一套「離開」是「輸的」；打第一套「接近」是「贏的」。
- 二、<步驟1>減去<步驟2>所得的數字如為「負數」，代表打第一套「離開」是「贏的」；打第一套「接近」是「輸的」。

由百家樂賭枱電腦屏幕顯示的庄、閒各開出的局數速算「博富定律」第一套「接近」(→←)的方法與步驟：

〔範例八〕：庄：33，閒：33，第66局次（和局不算）

<步驟1> 庄33，閒33平局，保留「33」。

<步驟2> 庄、閒局數相減， $33 - 33 = 0$ ，保留「0」。

<步驟3> 步驟1減去步驟2的數字， $33 - 0 = 33$ ，正數即為接近「贏」，投注3000倍數， $3000 \times 33 = 99000$ ，到第66局打接近贏99000。

〔範例九〕：庄：23，閒：32，第55局次（和局不算）

<步驟1> 庄23，閒32，保留「多」的局數「32」。

<步驟2>  $32 - 23 = 9$ ，「9」為A排數字對照B排數字45，保留「45」。

<步驟3> 步驟1減去步驟2的數字， $32 - 45 = -13$ ，負數即為打接近「輸」，投注2000倍數， $2000 \times 13 = 26000$ ，到第55局打接近輸26000。

〔範例十〕：庄：37，閒：33，第70局次（和局不算）

<步驟1> 37，閒33，保留「多」的局數「37」。

<步驟2> 庄閒局數相減， $37 - 33 = 4$ ，「4」為A排數字

對照B排數字10，保留「10」。

<步驟3> 步驟1減去步驟2的數字， $37 - 10 = 27$ ，正數即打接近「贏」，投注500倍數， $500 \times 27 = 13500$ ，到第70局打接近贏13500。

任何百家樂賭枱的電腦屏幕顯示的任何庄（B）、閒（P）各開出的局數，皆可用上述範例速算「博富定律」第一套「離開」（ $\longleftrightarrow$ ）與「接近」（ $\rightarrow\leftarrow$ ）的輸贏結果，也就是百家樂庄、閒 $2^n$ 次方任何排列組合都適用且毫無例外，可謂【想法解法三秒鐘】，為百家樂賭神〔劉明發〕本人另一獨創的算法。特別要注意<步驟1>與<步驟2>順序不能弄錯。

※ 練習題：打「離開」（ $\longleftrightarrow$ ）或「接近」（ $\rightarrow\leftarrow$ ）及投注倍數自己選擇。

- |               |               |               |
|---------------|---------------|---------------|
| A . 庄 29、閒 30 | B . 庄 37、閒 25 | C . 庄 33、閒 38 |
| D . 庄 27、閒 19 | E . 庄 28、閒 39 | F . 庄 34、閒 30 |
| G . 庄 35、閒 35 | H . 庄 21、閒 30 | I . 庄 29、閒 26 |

從電腦屏幕庄、閒局數相減做為下一局投注依據，及速算「博富定律」第一套「離開」與第一套「接近」的輸贏結果，最大的優點可以免去寫「博富定律」百家樂路紙記錄表，但一靴牌局結束後，重啓新局電腦屏幕記錄將被消除，要計算投注庄（B）扣稅多少？無從查起，只憑算籌碼會有不實的空間，對於打組織戰、

團體戰、或請人幫忙玩的，務必要寫「博富定律」百家樂路紙記錄表，路紙記錄表詳實記錄玩第一套「離開」(←→)或「接近」(→←)、投注倍數、開牌的結果、旺門局數、平局次數、投注注碼、投注方向，只要看路紙就可以速算出此靴牌任何一局輸贏的結果，及計算出投注庄(B)扣多少稅？無所遁形。

一張詳實的百家樂路紙記錄表就是一張完整的報告，只憑看電腦屏幕顯示來做投注依據，而不寫[劉明發]所創的百家樂路紙，唯一的優點就是「輕鬆打」，又不怕寫錯。但不會寫[劉明發]所創的第一套百家樂路紙，以後要學習第二、三、四套，將無法銜接。所以上賭枱的玩家，必須要寫，而且要寫的迅速、確實。平時如戰時、戰時如平時，不要偷懶、嫌煩。

電腦屏幕顯示的庄(B)、閒(P)局數，只能用來檢查自己所寫的百家樂路紙記錄，是否正確。百家樂路紙記錄的旺門局數，是否和電腦屏幕庄、閒開出的局數，相減所得的數字一樣。有的賭場開庄(B)、閒(P)、和(T)是由荷官敲打鍵盤上去的，有時荷官會敲錯或忘記打，所以在這種賭桌賭的玩家必須要特別小心，以免因荷官的疏忽或自己搞錯而亂了賭局。而做為組織戰的操盤手或是自己找人幫忙玩的個體玩家，必需要學會從電腦屏幕速算目前在賭桌上的伙伴投注多少？輸贏多少？心裡有個底，才知道目前賭局進行到什麼狀況，一切都在「如來佛」掌控之中，知己知彼才能做最好最有效的佈局，穩操勝算才能勝券在握。



◆電腦屏幕顯示的庄（B）、閒（P）局數與「博富定律」第一套的對照關係：

- 一、做為玩家檢查所寫的「博富定律」百家樂路紙記錄是否正確。
- 二、做為團體戰、組織戰及個體玩家的指揮者，速算目前賭枱上伙伴投注多少、輸贏多少的依據。

## 如何快速檢查路紙記錄表是否正確

賭公式（纜）像機器人一般，比較乏味、沉悶，一愧神、疏忽、分心就有可能弄錯。投注方向弄錯，應投注庄（B）、結果搞錯投注閒（P），或投注注碼弄錯，應投注 8000，結果只投注 7000，嚴重的出現忘記投注，或來不及投注的情形。

只要中間任何環節弄錯，賭局結束算帳時帳目肯定不對。但要如何檢定百家樂路紙記錄表記錄是否正確？讓事實說話，任何一靴牌、任何局數都無法遁形。



請參閱【範例 40】：

<第二排>是記錄開牌的結果，<第六排>是記錄投注方向；<第二排>和<第六排>一樣，代表該局投注是贏的，反之不一樣代表該局是輸的，例如：指標 5（第 30 局），第二排（P）、六排（P），代表該局是贏的。指標 4（第 20 局），第二排（P）、第六排（B），代表該局是輸的，[劉明發]所創四套八種投注方式全適用。

**檢查<步驟一>**：先看百家樂路紙記錄「結束局」最後投注的局次、旺門局數及開庄（B）或開閒（P）；參閱【範例 40】：最後投注局第 57 局、閒旺 10 局（○ 10）、開閒。

**檢查<步驟二>**：看百家樂賭枱的電腦屏幕顯示，庄（B）、閒（P）各開出的局數及大路排列第 57 局次，是否開（閒）；第 57 局（庄 23、閒 34）， $23 + 34 = 57$ ， $34 - 23 = 11$ 、第 58 局應投注 11 單位。

**檢查<步驟三>**：百家樂路紙記錄和電腦屏幕記錄對照正確後，再速算輸贏結果，及計算「庄」贏必需抽的稅。速算方法有二種：從電腦屏幕速算：庄 23、閒 34，保留「多」的數字「34」、 $34 - 23 = 11$ ，A 排數字



[範例 40] < 1 > ↔ 500X

百家樂 Baccarat

1			2			3			4			5			6																										
P	P	B	P	B	B	B	P	P	P	B	B	B	P	B	P	P	P	P	P	P	P	B	P	P	P	P	P	B	P	B	B	P	P								
0	o1	o2	o1	o2	o1	0	x1	0	o1	o2	o1	0	x1	x2	x1	x2	x3	x4	x3	x2	x3	x2	x1	0	o1	o2	o3	o2	o3	o4	o5	o4	o5	o6	o7	o6	o7	o6	o5	o4	o5
1	2	1	2	1	①	1	②	1	2	1	③	1	2	1	2	3	4	3	2	3	2	1	④	1	2	3	2	3	4	5	4	5	6	7	6	7	6	5	4	5	
500	1000	500	1000	500		500		1000	500		1000	1000	1000	1500	2000	1000	1500	1000	500		500	1000	1000	1500	1500	2000	2000	2500	2500	3000	3000	3500	3500	3000	2500	2000	2500				
P	P	P	P	P	B	B	P	P	P	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	

7 ★											8																														
P	P	B	B	P	P	B	P	B	P	P	P	P	B	P	P																										
o6	o7	o8	o7	o6	o7	o8	o7	o8	o7	o8	o9	o10	o9	o10	o11																										
6	7	8	7	6	7	8	7	8	7	8	9	10	9	10	11																										
3000	3500	4000	3500	3000	3500	4000	3500	4000	3500	4000	4500	5000	4500	5000																											
P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P																										





對照B排數字  $11 \rightarrow 66$ ， $34 - 66 = -32$ ，  
「負數」代表打「離開」贏， $32 \times 500$ （倍數）  
= 16000、到第57局打「離開」（ $\longleftrightarrow$ ）  
贏 16000；但只從電腦屏幕很難算「庄」  
贏扣的稅。除非整靴牌局都是投注「閒」。

◆從〔劉明發〕所創的百家樂路紙記錄表速算第一套的輸贏：

$57 - 1 = 56$ 、 $56 \div 2 = 28$ ，28 為平局位置，○10、開閒（P），  
 $10 \rightarrow 60$ ，60 為旺門參數； $28 - 60 = -32$ 、負數代表打「離開」  
（ $\longleftrightarrow$ ）贏， $32 \times 500$ （倍數）= 16000；到第57局打「離開」（ $\longleftrightarrow$ ）  
贏 16000；再從百家樂路紙記錄表可以輕易算出庄、贏應扣的稅。

參閱【範例 40】：B 贏 5 個局次，共 9 個單位， $9 \times 500 = 4500$ 、 $4500 \times 0.05 = 225$ 、225 就是庄（B）贏應扣的稅，  
 $16000 - 225 = 15775$ ，到第 57 局總共贏 15775。交出來的帳目必需是 15775，如不是此數目，肯定中間環節有錯，不是投錯注碼、投錯方向或忘記投注。〔劉明發〕本人所創的百家樂路紙記錄非常詳盡，只有學過的伙伴會寫，一般賭客不會寫也沒看過。



百家樂必勝課

Handwriting practice area with horizontal dashed lines. Large decorative watermark text reads "Bacc" in a stylized font, accompanied by a crown and floral motifs.



# 「博富定律」

## 必勝課程操作六步驟

- ◇ 「博富定律」必勝課的操盤流程
- ◇ 「博富定律」必勝課程操作六步驟
- ◇ 必勝課六步驟操作範例：第一套離開 $\leftarrow\rightarrow$
- ◇ 必勝課六步驟操作範例：第一套接近 $\rightarrow\leftarrow$
- ◇ 論述：為何「博富定律」最適合打組織戰
- ◇ 「博富定律」第一套投注到「指標」時必然發生的輸贏數字

## 「博富定律」必勝課的操盤流程

「博富定律」第一套「離開」( $\longleftrightarrow$ )與「接近」( $\rightarrow\leftarrow$ )程式，從認識符號、如何寫百家樂路紙記錄表、指標坐落的位置，到投注單位、投注注碼、投注方向的學習，再到如何速算輸贏的數字，及從電腦屏幕速算輸贏結果，[劉明發]本人一一完全解密。前面第一階段學習完成後，再進行第二階段實戰演練，要如何作戰？作戰前必須準備的作戰計劃為何？

◆上百家樂賭桌前必需準備好的功課，「必勝課六步驟」攻略：

- 一、要贏多少的單位？也就是要贏多少錢？必需有明確數目，2萬或5萬？
- 二、要用那一套方法來操作？打第一套「離開」( $\longleftrightarrow$ )或第一套「接近」( $\rightarrow\leftarrow$ )。
- 三、變動單位是多少？也就是要打多少的倍數？是500、2000或5000倍。
- 四、要設定玩的局數，是打到指標7（第56局）或打到指標8（第72局）為止，切記「獲利點」與「停損點」，設定的目標提前到時，也必須停止賭局。
- 五、「獲利點」與「停損點」的設定，必須同時設，不能只設定一種，只要有一點的疏忽，或寬容便會出現漏洞，

種下輸錢的禍根。

六、每個環節決定後必須確實執行，中途不能因一時牌局的不順而有任何改變，堅持就是勝利的保證。若輸錢再重啓新牌局，調整投注倍數、重新設定局數、獲利點與停損點。

## 「博富定律」必勝課程操作六步驟

### 〔步驟一〕：設定要贏多少錢

這一靴牌計劃要贏多少錢？取決於準備資金的多少？在資金準備充足，也就是夠「安全係數」的情況下，來計劃這一靴牌要贏多少錢。也就是「獲利點」設定的地方。例如：3萬或5萬。

先確定要贏多少錢後，再決定打的方法，打「離開」（ $\longleftrightarrow$ ）或打「接近」（ $\rightarrow\leftarrow$ ）。決定方法之後，還要決定用多少倍數，也就是變動單位。例如：2000或5000要贏多少錢牽動整個佈局，是上賭桌前必先決定的第一步。

### 〔步驟二〕：確定要用那一套來操作

要用第一套「離開」(↔)或「接近」(→←)來操作前，必須先確定<步驟一>要贏多少錢，決定贏錢數目之後，還要同時決定打多少倍數，也就是變動「基數」，例如：1000 或 2000，當然首先對「離開」與「接近」二種方法的輸贏特性要非常清楚，用它就是取其優點，尤其要能「速算輸贏」的數字才能設定「獲利點」與「停損點」，也才能按表操課，獲取所需的利益。

在操作過程千萬不能用錯「方法」與投注「倍數」，不然會發生牌局應贏大錢，結果弄錯倍數，只是小贏的情形。例如：應打 3000 倍數，只打 1000 倍數結果差很多。「方法」與「倍數」是決定輸贏多少的因素，千萬不能搞錯。

### 〔步驟三〕：變動基數（倍數）的設定

變動基數（倍數）是 500、1000、2000 是要配合打「離開」(↔)或打「接近」(→←)的方法，變動基數（倍數）和用什麼方法來打是一體兩面，互有連動關係。要贏多少錢確定後，「方法」與「倍數」才能決定，例如：設定要贏 3 萬、打第一套「離開」(↔)、變動基數多少才洽當？

$$30000 \div 500 = 60 \quad 30000 \div 1000 = 30 \quad 30000 \div 2000 = 15$$

要贏 3 萬同樣的牌局變動基數不一樣，結果也不一樣，在速算時要迅速、確實不能搞錯，以免搞亂賭局。



#### 〔步驟四〕：局數的設定

賭客上賭桌只顧著賭，盲目無止境的賭，不知何時收手？何時結束賭局？這是種下輸錢因素之一。所以要上賭桌前，不只要設定贏多少錢？也要設定好玩的局數。不管輸贏都必須結束賭局，分階段來進行賭局的操作，最好以指標做為設定的局數點，例如：指標6（第42局）或指標7（第56局）、指標8（第72局）等，只要玩到設定的局數，賭局必須結束，不能有再多玩一局的念頭，必須重啓新局重新設定。

#### 〔步驟五〕：獲利點與停損點的設定

賭局不可能每靴牌順順利利，有時氣勢如虹，有時處處挨打，灰頭土臉。就像天氣一樣變幻莫測，贏的高點在那？輸的低點在那？全然不知。贏錢時想贏更多，等贏錢的高峰過後，牌局翻轉，贏的錢輸回去，連本錢也輸個精光，這就是太貪的下場；輸錢時不甘願，想方設法要贏回，人之常情，但爲了追回輸去的錢，越陷越深，終至輸光收場，這是不理智的結果。

上賭枱前要先「計算」才能「算計」賭局、決定方法、變動單位及設定局數，這樣還不足，必須再設定「獲利點」與「停損點」，賭局就是在「獲利點」與「停損點」之間迴旋、游走。只要輸贏數字到達「獲利點」或「停損點」，賭局就必須結束，這樣賭局才能完全掌控在自己手中。

「獲利點」的設置是入袋為安，既然贏的高點在那不知道，所以要設定「獲利點」，只要賭局依照計劃，順利開出，到達「獲利點」就必需結束賭局，入袋為安。

「停損點」的設置是止血的動作，在賭局不順時，輸到設定的「停損點」時必須一刀切，忍痛割捨，結束賭局。不能有任何再追回的念頭，以免輸的太多，至無法挽回的局面。「停損點」、「獲利點」、「設定局數」，三點同等重要，互為連動關係，必需同時設定，缺一不可。只要有一點疏忽、或寬容，賭局便會出現漏洞，種下輸錢的禍根。

#### 〔步驟六〕：必須確實執行

要贏多少？投注方法？倍數？局數？獲利點？停損點？都決定後，按計劃執行，成為最重要的工作，「博富定律」百家樂路紙記錄表、必須細心書寫正確，牌局的進行瞬息萬變，人的心情容易隨著賭局高低起伏，具有很強的抗壓力成為必要的，牌局進行中絕對不能因一時的不順遂，而有改弦易轍、更改投注注碼或投注方向的想法，自己訂規矩，往往是自己破壞規矩的人。所以必須確實執行指令，縱使輸到停損點，也要當機立斷，停止投注認輸，重啟新局為要。

在慢長的博奕中，精神要集中不能分心、不能精神恍惚，忘記投注或投錯方向，影響大局的進行。切記！勿自作聰明自己興



風作浪，異心一起，終致一發不可收拾，兵敗如山倒；更不能有任何「偷雞」的行爲，偶而純屬巧合，碰到牌局「大路」開的很漂亮時，不能受當時氣氛的影響而有異心，要經得起誘惑，必需堅持，確實執行。

[劉明發] 本人所創的大數投注法則，不是操短線短視近利，而是放長線釣大魚，要有耐心與平常心看待賭局，有贏有輸才是賭，不要妄想每一靴牌局都贏。能享受「贏錢」時的喜悅，也要能經得起「輸錢」的痛苦折磨。牌局順利時，贏錢固然好，但牌局不順輸錢時，必須做重啓《必勝課六步驟》的準備工作，速算下一靴牌要贏多少錢？用那一套方法？倍數多少？局數？停損點？獲利點？的設定，決定後再重啓新局，確實按部就班，執行計劃，縱使連輸二、三靴牌局，也必須按步驟重新設定下一靴牌的博奕作戰計劃，不要因一、二靴牌局的不順輸錢，亂了方寸，堅持信念就是勝利之母。

[劉明發] 本人所創的大數投注法則，打破「久賭必輸」的魔咒，變成「久賭必贏」，只要堅持有效的佈局，大數概率必然會出現。

## 必勝課六步驟操作範例：

### 第一套離開 $\longleftrightarrow$

參閱【範例 41】：第一套「離開」( $\longleftrightarrow$ ) 2000 X，第 48 局平局位置 24、○9 開閒、9 $\rightarrow$ 50 旺門參數， $24 - 50 = -26$ 、負數代表「離開」贏， $26 \times 2000 = 52000$ ，庄(B)扣稅  $7 \times 2000 = 14000$ 、 $14000 \times 0.05 = 700$ ， $52000 - 700 = 51300$ 、投注到第 48 局總共贏 51300。雖然還沒有到設定的局次「指標 7」（第 56 局次）但只要贏到「獲利點」20 單位可以提早結束賭局。

〔步驟一〕設定贏 40000

〔步驟二〕用「博富定律」第一套「離開」( $\longleftrightarrow$ )

〔步驟三〕變動基數（倍數）2000

〔步驟四〕設定「指標 7」（第 56 局次）為結束局

〔步驟五〕獲利點 20 單位，停損點 25 單位

五步驟確定後，即先速算「指標 7」（設定的結束局），需要牌局開出旺門局數多少？才能到贏 20 單位。

※ 需熟背旺門參數

「指標 7」（第 56 局）：

平局位置 28、9 $\rightarrow$ 50 旺門參數， $28 - 50 = -22$ ，負數代表「離開」( $\longleftrightarrow$ ) 贏， $22 \times 2000 = 44000$ ，22 單位大於設定的 20 單位，也就是牌局到「指標 7」以前，旺門局數是 X 9 開庄、或 ○9 開閒，就一定能贏到 20 單位設定的「獲利點」，牌局愈早出現 X 9 開庄或 ○9 開閒贏愈多。



〔範例 41〕 < 1 > ↔ 2000X

百家樂 Baccarat

1				2				3				4				5				6																							
B	B	P	P	P	P	P	P	B	P	B	P	B	B	P	B	B	B	B	B	B	P	P	B	P	P	P	P	P	B	P	P	P	P	P	B	P	P	B	B	P	P	B	
0	x1	x2	x1	0	o1	o2	o3	o2	o3	o2	o3	o2	o1	o2	o1	0	x1	x2	x3	x2	x3	x2	x1	x2	x1	0	o1	o2	o3	o2	o3	o4	o5	o6	o5	o6	o7	o6	o5	o6	o7		
0	1	2	1	①	1	2	3	2	3	2	3	2	1	2	1	②	1	2	3	2	3	2	1	2	1	③	1	2	3	2	3	4	5	6	5	6	7	6	5	6	7		
2000		2000			4000	4000	6000	4000	6000	4000	6000	4000	2000	2000		4000	6000	6000	2000	4000	2000			③	2000	4000	4000	8000	10000	10000	12000	12000	14000	10000	10000	12000	12000	14000	10000	14000			
B	B	B			P	P	P	P	P	P	P	P	P	P			B	B	B	B	B	B	B	B	B			P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P

					★					7					8											
P	B	P	P	P	P	P	P	P	P																	
o6	o7	o6	o7	o8	o9	o10																				
6	7	6	7	8	9	10																				
12000	14000	12000	14000	16000	18000																					
P	P	P	P	P	P																					

「指標 6」（第 42 局）：

平局位置 21、8 ~ 40 旺門參數， $21 - 40 = -19$ ，負數代表「離開」（ $\longleftrightarrow$ ）贏， $19 \times 2000 = 38000$ ，19 單位雖然小於 20 單位「獲利點」，只相差 1 個單位也可以結束賭局，不必要強求超過 20 單位，入袋為安，所以牌局到「指標 6」以前，旺門局數是 X 8 開庄、或 O 8 開閒，就可以提早結束賭局。

「指標 5」（第 30 局）：

平局位置 15、8 → 40 旺門參數， $15 - 40 = -25$ ，負數代表「離開」（ $\longleftrightarrow$ ）贏， $25 \times 2000 = 50000$ ，25 單位大於設定的 20 單位，可以入袋為安，提早結束賭局。不要有再多贏一點的念頭與想法，設定的「獲利點」到位雖然尚未到設定的結束局，也必需提早結束賭局。

打「離開」（ $\longleftrightarrow$ ）在設定的「指標」局數結束局未到前，如出現贏到「獲利點」時，必需結束賭局；反之如出現輸到「停損點」，也必須結束賭局。若牌局打到設定的結束局，沒有出現「獲利點」，也沒有出現「停損點」，一樣要結束賭局，另啟動新牌局重新設定。

「博富定律」第一套「離開」（ $\longleftrightarrow$ ），牌局出現大數概率佔三分之一，投注在旺門，庄旺打庄、閒旺打閒，投注注碼跳動方式，贏加 1 個單位、輸減 1 個單位。

## 必勝課六步驟操作範例：

### 第一套接近→←

參閱【範例 42】：第一套「接近」→← 1000X。

在「指標 7」（第 56 局），平局位置 28，X 3、開閒（P）， $3 - 2 = 1$ 、旺門參數  $1 \rightarrow 2$ ， $28 - 2 = 26$ ，正數「接近」（→←）贏， $26 \times 1000 = 26000$  已超過獲利點 25 單位，庄（B）抽稅  $1000 \times 0.05 = 50$ 、 $26000 - 50 = 25950$ ，到第 56 局總共贏 25950。

參閱【範例 43】：第一套「接近」（→←）1000X

〔步驟一〕設定贏 25000；25 單位。

〔步驟二〕用「博富定律」第一套「接近」（→←）。

〔步驟三〕變動基數（倍數）1000X。

〔步驟四〕設定「指標 8」（第 72 局次）為結束局。

〔步驟五〕設定獲利點 25 單位、獲利點設定以「平局位置」為基準，停損點 25 單位。

在第 29 局、 $29 - 1 = 28$ ，平局位置  $28 \div 2 = 14$ ，○ 8、開閒（P）、旺門參數  $8 \rightarrow 40$ ， $14 - 40 = -26$ 、負數代表「接近」輸， $26 \times 1000 = 26000$ 、庄（B）稅  $44 \times 1000 = 44000 \times 0.05 = 2200$ ， $26000 + 2200 = 28200$ ，到第 29 局總共輸 28200。

[範例 42] < 1 > → ← 1000X

百家樂 Baccarat

1				2				3				4				5				6																					
B	P	P	B	B	B	P	B	B	B	P	P	B	P	P	B	B	B	P	P	B	P	P	P	B	B	B	P	B	P	P	B	B	P	B	B	P	P				
0	x1	0	o1	0	x1	x2	x3	x2	x3	x4	x5	x6	x5	x4	x5	x4	x3	x4	x5	x6	x5	x4	x5	x4	x3	x2	x3	x4	x5	x4	x5	x4	x3	x4	x5	x4	x5	x6	x5		
0	1	①	1	②	1	2	3	2	3	4	5	6	5	4	5	4	3	4	3	4	5	6	5	4	5	4	3	2	3	4	5	4	5	4	3	4	5	4	5	6	5
1000			1000	1000	2000	3000	2000	3000	4000	5000	6000	5000	4000	5000	3000	4000	3000	4000	5000	6000	5000	4000	5000	4000	3000	2000	3000	4000	5000	4000	5000	4000	3000	4000	5000	4000	5000	6000	5000		
P			B		P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P		

★

7												8														
B	B	P	P	P	B	P	B	B	P	P	B	P	P													
x4	x5	x6	x5	x4	x3	x4	x3	x4	x5	x4	x3	x4	x3	x2												
4	5	6	5	4	3	4	3	4	5	4	3	4	3													
4000	5000	6000	5000	4000	3000	4000	3000	4000	5000	4000	3000	4000	3000													
P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P													



[範例 43] < 1 > → ← 1000X

百家樂 Baccarat

1				2				3				4				★ 5				6															
P	P	B	P	B	B	P	P	P	B	P	P	P	B	P	P	B	B	P	P	P	B	P	P	P											
0	o1	o2	o1	o2	o1	0	o1	o2	o3	o2	o3	o4	o5	o6	o7	o6	o5	o4	o5	o6	o5	o6	o7	o6	o7	o8	o9								
1	2	1	2	1	①	1	2	3	2	3	4	5	4	5	6	7	6	5	4	5	6	5	6	7	6	7	8	9							
1000	2000	1000	2000	1000		1000	2000	3000	2000	3000	4000	5000	4000	5000	6000	5000	4000	5000	6000	5000	6000	7000	6000	7000	8000	7000	8000								
B	B	B	B	B		B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B							

7

8

五步驟設定後速算「指標 8」、第 72 局次的平局位置， $72 \div 2 = 36$ 、平局位置 36，到「指標 8」、第 72 局如庄（B）、閒（P）發生平局，第一套「接近」（ $\rightarrow\leftarrow$ ）可以贏 36 單位。如設定「獲利點」25 單位，平局位置 25、第 50 局，庄（B）、閒（P）發生平局時，就可以贏到 25 單位。 $25 \times 1000 = 25000$ ，提早結束賭局。所以在第 50 局到第 72 局，只要中間的局次發生庄、閒平局一定可以贏到 25 單位。

若牌局開始就一面倒，旺閒在指標 5、平局位置 15（第 30 局），閒旺 8 局數  $\bigcirc 8$ 、開閒， $8 \rightarrow 40$  旺門參數， $15 - 40 = -25$ ，負數代表「接近」（ $\rightarrow\leftarrow$ ）輸，接近輸 25 單位已到設定的「停損點」必須結束賭局，所以在「指標 5」（第 30 局次）以前，旺門局數是 X8 開庄、或  $\bigcirc 8$  開閒，都到「停損點」雖然離設定的結束局「指標 8」還有一段，但因提早到「停損點」也必須結束賭局。

「博富定律」第一套  $\rightarrow\leftarrow$  牌局出現大數概率佔三分之二，投注在弱門，庄旺打開、閒旺打庄，投注注碼跳動方式輸加 1 個單位、贏減 1 個單位，切記玩第一套「接近」（ $\rightarrow\leftarrow$ ），有時牌局一面倒，旺庄或旺閒會輸的多，所以必須設「停損點」，以免因一靴牌輸太多而亂陣腳，因其大數概率高，可以重啓新局，重新設定，用時間換空間。

## 論述：為何「博富定律」最適合打組織戰

[劉明發] 本人所創的四套八種投注公式是依據大數概率法則而創，以第一套「博富定律」而論，打「離開」(←→) 大數出現概率佔三分之一、打「接近」(→←) 大數出現概率佔三分之二，但並不是每三靴牌一定出現二靴牌是「接近」、一靴牌是「離開」，依據百家樂的博牌規則出現庄(B)的概率是50.5%、出現閒(P)的概率是49.5%，庄、閒出現概率接近1:1，但並不是每開二局牌一定是庄、閒各開一局。

最近美國總統歐巴馬民意支持度大幅下降到48%，但你只隨機問二個人你是否支持歐巴馬總統可能二個人同時回答「支持」，二個人回答都「支持」代表民意支持度是100%的「支持率」，而事實上歐巴馬總統的民意支持度現在才48%，而不是二個人回答都是支持的100%。民意支持度48%是大數隨機抽樣，而大數概率取樣愈多愈接近事實，取樣愈少失真的概率愈高。

百家樂「博富定律」第一套「離開」大數出現概率佔三分之一，「接近」大數出現概率佔三分之二，如果只取三靴牌就來做為出現「離開」與「接近」的大數概率出現的依據顯然是不足的，得到的大數概率也是失真的也就是說取樣少無法反應真實的大數概率，所以必須取樣多才會比較接近真實的大數概率。

以澳門娛樂場為例，百家樂一靴牌從第一局到結束大約要用2.5~3小時，一個人一天能賭三到四靴牌體力也差不多了，何況還要加上吃飯時間、一天在賭場的時間肯定超過12小時，碰到牌局不順輸錢時，要賭到何時收工還是個未知數，天天如此加



上吃飯、睡覺不正常，還沒有贏到錢，自己身體已弄的疲憊不堪。

記得讀小學時老師親自拿「筷子」在講台上授課，老師拿一根筷子要同學折斷，同學一下子就折斷，老師又拿了二根筷子、三根筷子、四根筷子…最後十根筷子兩個同學合力也無法折斷。老師又講螞蟻的故事，一隻螞蟻力量小但團結的螞蟻雄兵可以搬走千斤的死象，老師要同學了解「團結力量大」的道理。而以上的道理用在玩「百家樂博富定律」是最恰當不過的。

一個人玩百家樂一天大約四靴牌，賭完四靴牌局如未能達到自己設定的獲利點或是輸錢時，賭局肯定會向後延伸，體力將透支、相對的抗壓力弱，此時最容易發生變數，為了要快點結束賭局，操之過急或發生自己訂規矩自己破壞規矩的情事，而種下輸大錢的禍根。所以一個人在賭桌上是件危險的事，猶如「走在鋼繩上」一不小心失去平衡，就會跌得粉身碎骨，這就是一個人在賭桌上沒有「制約力」的缺點。

本人完全解密「博富定律」就是抱著「獨樂樂不如眾樂樂」的信念與精神，若有志同道合理念一樣的玩家，組織起來大家出錢出力利益共享，同時玩二、三桌用車輪戰，螞蟻雄兵、輪班方式玩「博富定律」不管打「離開」或打「接近」大數概率遲早必然出現，只要準確有效的佈局要達到盈利目標是肯定的，因為是輪流上賭桌在體力上不會發生透支的問題，資金的「安全係數」充足更不是問題，而且因為是組織戰意志、思想上受到制約，個人不致發生脫序的行為，只有按部就班執行就可以，縱使在你執

行時手風不順輸錢，不用擔心還有其他賭枱贏錢可以互相支援抵消，何況還有下一棒繼續接手，只要出現一靴設定的牌局「反敗為勝」是必然的。組織戰、團體戰兵強馬壯比個人戰強勢多了。事實上征戰二十年的經驗告訴我，玩百家樂的勝利方程式是「螞蟻雄兵」戰法，用螞蟻搬家的方式，積沙成塔、積滴成河的理念，「接力」完成獲利任務才是上上之策。

賭神[劉明發]本人所創的「博富定律」百家樂路紙記錄方式，詳盡記錄開牌的局數、開牌的結果、旺門局數、投注注碼，及投注方向，百分之百沒有任何模糊作弊空間，可以消除合作股東帳目不清的疑慮，更厲害的是任何一靴牌任何一局，皆能「速算」輸贏的結果，最適合組織戰、車輪戰。

打組織戰、車輪戰，不只是要有能上戰場訓練有素的士兵，更要有睿智的「班長」來帶領執行作戰，「班長」的正確執行才能使團隊創造盈利。賭局千變萬化，「班長」同時需指揮二、三枱賭桌，反應要快且速算正確才能掌控全局，所以「班長」必須具備有靈活的「金頭腦」，而要有「金頭腦」首先要融會貫通賭神[劉明發]本人所創的四套八種投注公式。

## 「博富定律」第一套投注到 「指標」時必然發生的輸贏數字

百家樂的博牌規則，只是增加賭的刺激性與娛樂性，但除了「和局」之外、不是開庄（B）就是開閒（P）。8副牌（416張）組合一靴牌局（大約75局），庄、閒的大數排列組合就有 $2^{75}$ 次方之多，而大數排列的任何局數發生的輸贏數字，必須要能明確知道，才能掌控輸贏的數字。任何局數輸贏的數字你完全掌控，你才能掌控賭局成爲真正的「庄家」，反客爲主，讓賭場變成和你對賭的「賭徒」。

「博富定律」依大數理論而創，具有「未卜先知」的能力，心裡有數，一切數字未賭前已了然於胸，只要有效的操作，你就能成爲名符其實的「必勝客」。

「指標」是第一套打「離開」（ $\longleftrightarrow$ ）與「接近」（ $\rightarrow\leftarrow$ ）輸與贏的分水嶺，旺門局數超過「指標」打「離開」（ $\longleftrightarrow$ ）贏，旺門局數超過愈多，贏的愈多；若旺門局數少於「指標」打「接近」（ $\rightarrow\leftarrow$ ）贏，庄、閒平局時是打接近贏最多之時。

參閱【範例44】「博富定律」第一套投注到「指標」必然發生的輸贏數字表，可以很清楚知道任何投注到「指標」時必然發生的輸贏數字。

例如：「指標5」、旺門局數8，「指標5」，平局位置15，旺門局數8、 $8 \rightarrow 40$ 旺門參數， $15 - 40 = -25$ ，負數代表「離開」（ $\longleftrightarrow$ ）贏，也就是牌局進行到「指標5」（第30局次），平局位置15，閒旺8局、開閒，或庄旺8局、開庄，玩第一套「接近」

( $\rightarrow\leftarrow$ ) 輸 25 單位；玩第一套「離開」( $\leftarrow\rightarrow$ ) 贏 25 單位。

參閱【範例 44】數字表

「指標 5」：對照旺門局數 8，得之 25，投注倍數 500，  
 $25 \times 500 = 12500$ ，12500 就是輸贏的數字。

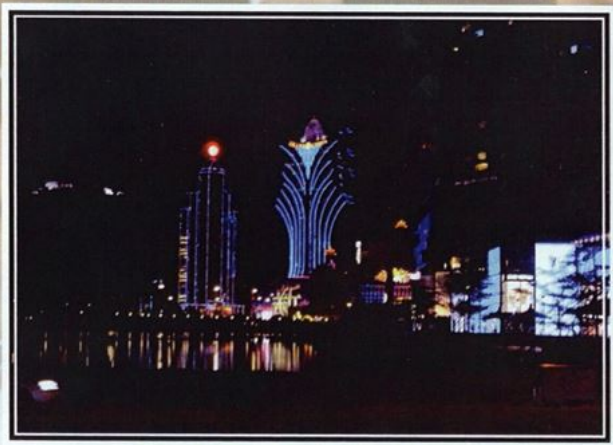
「指標 6」：對照旺門局數 1，得之 19，投注倍數 1000，  
 $19 \times 1000 = 19000$ ，19000 就是輸贏的數字。

「指標 7」：對照旺門局數 6，得之 4，投注倍數 3000，  
 $4 \times 3000 = 12000$ ，12000 就是輸贏數字。

「平局位置」是由兩個局數共構，例如：「指標 8」、平局位置 36、由第 72、73 共同構成，平局位置 36，36 是打第一套「接近」( $\rightarrow\leftarrow$ ) 贏的單位，也是打「離開」( $\leftarrow\rightarrow$ ) 輸的單位。

「博富定律」第一套牌局投注到任何指標時，庄 (B)、閒 (P) 各開出的局數不是庄閒平局就是旺庄或旺閒。

玩家在使用「博富定律」第一套必須要具備有「未卜先知」的智慧與「神機妙算」的能力，才能知道「獲利點、停損點、局數點」三點要如何設定，佈局才能準確，所以牌局投注到「指標」位置，必然發生的輸贏數字，必須要知道你才能迅速有效的佈局。



〔範例 44〕 第一套投注到〈指標〉時必然發生的輸贏數字

百家樂 Baccarat

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
2	3	1	1	5	9	15													
3	6	4	2	2	6	12	18	26	34	44	54								
4	10	8	6	2	2	8	14	22	30	40	50	62	74	88	102				
5	15	13	11	7	3	3	9	17	25	35	45	57	69	83	97	113	129		
6	21	19	17	13	9	3	3	11	19	29	39	51	63	77	91	107	123		

7	28	26	24	20	16	10	4	4	12	22	32	44	56	70	84	100	116	134	152	172
8	36	34	32	28	24	18	12	4	4	14	24	36	48	62	76	92	108	126	144	164
9	45	43	41	37	33	27	21	13	5	5	15	27	39	53	67	83	99	117	135	155
10	55	53	51	47	43	37	31	23	15	5	5	17	29	43	57	73	89	107	125	145
11	66	64	62	58	54	48	42	34	26	16	6	6	18	32	46	62	78	96	114	134
12	78	76	74	70	66	60	54	46	38	28	18	6	6	20	34	50	66	84	102	122

最左邊的數字 2、3、4、5、6、7..... 代表〈指標〉：

最上面排數字 0、1、2、3、4..... 代表〈旺門局數〉：

左邊紅色數字就是接近→贏的數字，也是離開←輸的數字。

右邊藍色數字就是離開←贏的數字，也是接近→輸的數字。





※ 注意以下算法：

- 一、「閒旺開閒」的算法例如：○8開閒，「8」就是旺門局數、  
 $8 \rightarrow 40$  旺門參數。
- 二、「閒旺開庄」的算法例如：○7開庄，必需減去「2」， $7 - 2 = 5$ 、 $5 \rightarrow 18$  旺門參數。

後面篇幅將指標位置必然發生的數字整理，供玩家方便使用。倍數的調整及設定輸贏的數字，必須在資金準備的「安全係數」之內。

※ 必須熟練速算、數字才能熟能生巧【範例 45、46、47、48、49、50、51、52】



Handwriting practice area with horizontal dashed lines. A large, faint watermark of a crown and the word 'Bacc' is visible in the background.

百家樂必勝課







0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16					
1	21	19	17	13	9	3	3	11	19	29	39	51	63	77	91	107	123				
2	42	38	34	26	18	6	6	22	38	58	78	102	126	154	182	214	246				
3	63	57	51	39	27	9	9	33	57	87	117	153	189	231	273	321	369				
4	84	76	68	52	36	12	12	44	76	116	156	204	252	308	364	428	492				
5	105	95	85	65	45	15	15	55	95	145	195	255	315	385	455	535	615				
6	126	114	102	78	54	18	18	66	114	174	234	306	378	462	546	642	738				
7	147	133	119	91	63	21	21	77	133	203	273	357	441	539	637	749	861				
8	168	152	136	104	72	24	24	88	152	232	312	408	504	616	728	856	984				
9	189	171	153	117	81	27	27	99	171	261	351	459	567	693	819	963	1107				
10	210	190	170	130	90	30	30	110	190	290	390	510	630	770	910	1070	1230				
11	231	209	187	143	99	33	33	121	209	319	429	561	693	847	1001	1177	1353				

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
1	28	26	24	20	16	10	4	4	12	22	32	44	56	70	84	100	116	134	152	172
2	56	52	48	40	32	20	8	8	24	44	64	88	112	140	168	200	232	268	304	334
3	84	78	72	60	48	30	12	12	36	66	96	132	168	210	252	300	348	402	456	516
4	112	104	96	80	64	40	16	16	48	88	128	176	224	280	336	400	464	536	608	688
5	140	130	120	100	80	50	20	20	60	110	160	220	280	350	420	500	580	670	760	860
6	168	156	144	120	96	60	24	24	72	132	192	264	336	420	504	600	696	804	912	1032
7	196	182	168	140	112	70	28	28	84	154	224	308	392	490	588	700	812	938	1064	1204
8	224	208	192	160	128	80	32	32	96	176	256	352	448	560	672	800	928	1072	1216	1376
9	252	234	216	180	144	90	36	36	108	198	288	396	504	630	756	900	1044	1206	1368	1548
10	280	260	240	200	160	100	40	40	120	220	320	440	560	700	840	1000	1160	1340	1520	1720
11	308	286	264	220	176	110	44	44	132	242	352	484	616	770	924	1100	1276	1474	1672	1892

最左邊的數字 1、2、3、4、5、6、代表 < 倍數 > :  
 最上面的數字 0、1、2、3、4、5 代表 < 旺門局數 > :  
 左邊紅色數字就是接近 → 贏的數字，也...  
 右邊藍色數字就是離開 ← 贏的數字，也是接近 → 輸的數字。





〔範例 49〕 指標 < 8 > 36 平局、第 72.73 局

百家樂 Baccarat

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
36	34	32	28	24	18	12	4	4	14	24	36	48	62	76	92	108	126	144	164
72	68	64	56	48	36	24	8	8	28	48	72	96	124	152	184	216	252	288	328
108	102	96	84	72	54	36	12	12	42	72	108	144	186	228	276	324	378	432	492
144	136	128	112	96	72	48	16	16	56	96	144	192	248	304	368	432	504	576	656
180	170	160	140	120	90	60	20	20	70	120	180	240	310	380	460	540	630	720	820

6	216	204	192	168	144	108	72	24	24	84	144	216	288	372	456	552	648	756	864	984
7	252	238	224	196	168	126	84	28	28	98	168	252	336	434	532	644	756	882	1008	1148
8	288	272	256	224	192	144	96	32	32	112	192	288	384	496	608	736	864	1008	1152	1312
9	324	306	288	252	216	162	108	36	36	126	216	324	432	558	684	828	972	1134	1296	1476
10	360	340	320	280	240	180	120	40	40	140	240	360	480	620	760	920	1080	1260	1440	1640
11	396	374	352	308	264	198	132	44	44	154	264	396	528	682	836	1012	1188	1386	1584	1804

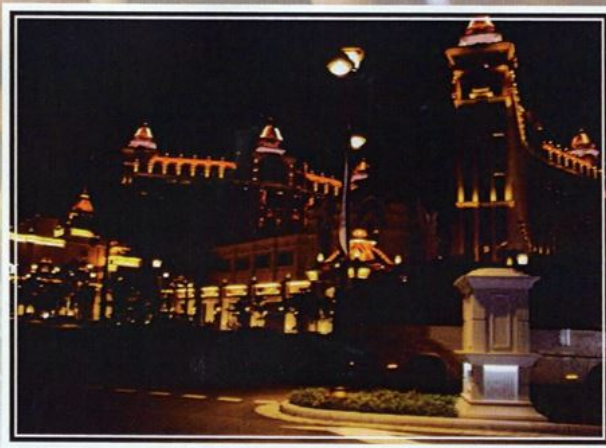
最左邊的數字 1、2、3、4、5、6、代表 < 倍數 > :

最上面的數字 0、1、2、3、4、5、代表 < 旺門局數 > :

左邊紅色數字就是接近 → 贏的數字，也是離開 ← 輸的數字。

右邊藍色數字就是離開 ← 贏的數字，也是接近 → 輸的數字。





〔範例 50〕 指標 < 9 > 45 平局、第 90.91 局

百家樂 Baccarat

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
45	43	41	37	33	27	21	13	5	5	15	27	39	53	67	83	99	117	135	155
90	86	82	74	66	54	42	26	10	10	30	54	78	106	134	166	198	234	270	310
135	129	123	111	99	81	63	39	15	15	45	81	117	159	201	249	297	351	405	465
180	172	164	148	132	108	84	52	20	20	60	108	156	212	268	332	396	468	540	620
225	215	205	185	165	135	105	65	25	25	75	135	195	265	335	415	495	585	675	775
270	258	246	222	198	162	126	78	30	30	90	162	234	318	402	498	594	702	810	930
315	301	287	259	231	189	147	91	35	35	105	189	273	371	469	581	693	819	945	1085
360	344	328	296	264	216	168	104	40	40	120	216	312	424	536	664	792	936	1080	1240
405	387	369	333	297	243	189	117	45	45	135	243	351	477	603	747	891	1053	1215	1395
450	430	410	370	330	270	210	130	50	50	150	270	390	530	670	830	990	1170	1350	1550
495	473	451	407	363	297	231	143	55	55	165	297	429	583	737	913	1089	1287	1485	1705

最左邊的數字 1、2、3、4、5、6、代表 < 倍數 > :

最上面的數字 0、1、2、3、4、5、代表 < 旺門局數 > :

左邊紅色數字就是接近 → 贏的數字，也是離開 ← 輸的數字。

右邊藍色數字就是離開 ← 贏的數字，也是接近 → 輸的數字。





〔範例 51〕 指標 < 10 > 55 平局、第 110、111 局

百家樂 Baccarat

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
1	55	53	51	47	43	37	31	23	15	5	5	17	29	43	57	73	89	107	125	145
2	110	106	102	94	86	74	62	46	30	10	10	34	58	86	114	146	178	214	250	290
3	165	159	153	141	129	111	93	69	45	15	15	51	87	129	171	219	267	321	375	435
4	220	212	204	188	172	148	124	92	60	20	20	68	116	172	228	292	356	428	500	580
5	275	265	255	235	215	185	155	115	75	25	25	85	145	215	285	365	445	535	625	725

6	330	318	306	282	258	222	186	138	90	30	30	102	174	258	342	438	534	642	750	870
7	385	371	357	329	301	259	217	161	105	35	35	119	203	301	399	511	623	749	875	1015
8	440	424	408	376	344	296	248	184	120	40	40	136	232	344	456	584	712	856	1000	1160
9	495	477	459	423	387	333	279	207	135	45	45	153	261	387	513	657	801	963	1125	1305
10	550	530	510	470	430	370	310	230	150	50	50	170	290	430	570	730	890	1070	1250	1450
11	605	583	561	517	473	407	341	253	165	55	55	187	319	473	627	803	979	1177	1375	1595

最左邊的數字 1、2、3、4、5、6、代表 < 倍數 > ；  
 最上面的數字 0、1、2、3、4、5、代表 < 旺門局數 > ；  
 左邊紅色數字就是接近 → 贏的數字，也是離開 ← 輸的數字。

右邊藍色數字就是離開 ← 贏的數字，也是接近 → 輸的數字。





〔範例 52〕 指標 < 11 > 66 平局、第 132、133 局

百家樂 Baccarat

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
66	64	62	58	54	48	42	34	26	16	6	6	18	32	46	62	78	96	114	134
132	128	124	116	108	96	84	68	52	32	12	12	36	64	92	124	156	192	228	268
198	192	186	174	162	144	126	102	78	48	18	18	54	96	138	186	234	288	342	402
264	256	248	232	216	192	168	136	104	64	24	24	72	128	184	248	312	384	456	536
330	320	310	290	270	240	210	170	130	80	30	30	90	160	230	310	390	480	570	670

6	396	384	372	348	324	288	252	204	156	96	36	36	108	192	276	372	468	576	684	804
7	462	448	434	406	378	336	294	238	182	112	42	42	126	224	322	434	546	672	798	938
8	528	512	496	464	432	384	336	272	208	128	48	48	144	256	368	496	624	768	912	1072
9	594	576	558	522	486	432	378	306	234	144	54	54	162	288	414	558	702	864	1026	1206
10	660	640	620	580	540	480	420	340	260	160	60	60	180	320	460	620	780	960	1140	1340
11	726	704	682	638	594	528	462	374	286	176	66	66	198	352	506	682	858	1056	1254	1474

最左邊的數字 1、2、3、4、5、6、代表<倍數>：

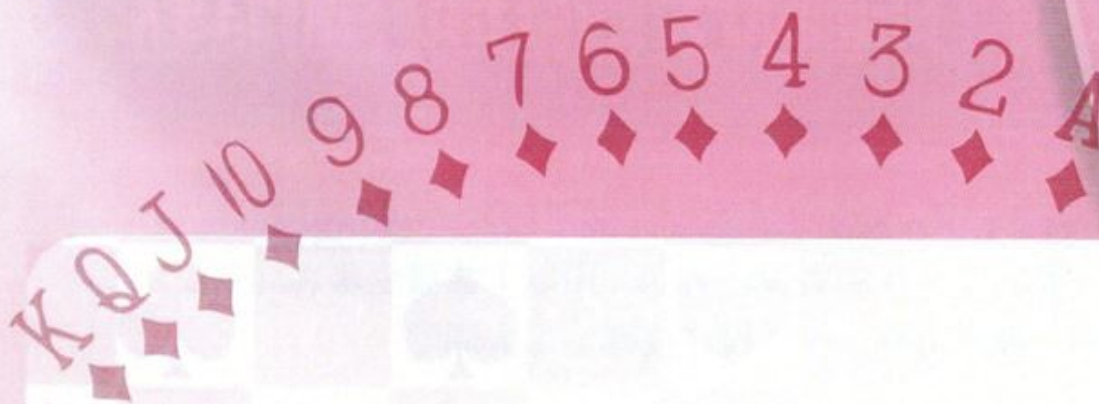
最上面的數字 0、1、2、3、4、5、代表<旺門局數>：

左邊紅色數字就是接近→贏的數字，也是離開←輸的數字。

右邊藍色數字就是離開←贏的數字，也是接近→輸的數字。



# 大數法則「博富定律」 神機妙算唯我賭尊



- ◇ [劉明發] 所創的大數法則技術特點
- ◇ 「博富定律」也可以操作輪盤、骰寶
- ◇ 停損點、獲利點、局數、三點不設注定當「必輸客」
- ◇ 唯我賭尊：「博富定律」絕對能戰勝賭場的百家樂公式

## [劉明發]所創的大數法則技術特點

- 一、[劉明發]本人所創的大數投注法則，牌局一開出就已決定了下一局的投注注碼與投注方向，所以不會發生賭客局局受困擾的「投注方向」、「投注注碼」二大問題。
- 二、賭客只知道盲目的賭，一靴牌會輸贏多少？全然不知，而[劉明發]本人所創大數投注法則，具有「未卜先知」的優點，也就是在未賭前，輸贏數字已設定好，心裡有數。
- 三、設定「獲利點」與「停損點」：準備要贏多少？輸多少？未賭前都已經設定好，才不致於發生一靴牌輸太多、太離譜的事；或本來已經贏了不走，想多贏一點，到後來牌局翻轉，使得贏來的錢又輸回去，有時連本錢也輸光，這種贏了又變輸的情況不致於發生。
- 四、賭徒一上賭桌，賭的昏天暗地沒完沒了，不知何時收手結束賭局，[劉明發]本人所創的大數投注法則，未賭前已設定好最多玩到第幾局就結束，不管輸贏都必須結束，用階段、分段來處理賭局。
- 五、賭局從第一局到結束，局局環環相扣，互相關聯，不是單一局的輸贏，而且從第一局到結束，牌局完全在掌控之中，不會發生賭局失控的情形。
- 六、[劉明發]本人所創的百家樂路紙記錄表，詳盡記錄牌局開牌的過程，沒有任何作弊空間，適合組織戰、團體戰，用組織的力量制約「個人戰」的弱點。

## 「博富定律」也可以操作輪盤、骰寶

國際賭場除了百家樂可以操作「博富定律」之外，輪盤的（1~18）小，（19~36）大，紅（18個號碼）、黑（18個號碼）、單（18個號碼）、雙（18個號碼），骰寶的（4~10）小、（11~17）大，單、雙，只要賠率是1賠1的都一樣可以操作「博富定律」，將輪盤的「0」、骰寶的「爆子」，當成輸方即可。

例如：輪盤投注「大」出現「0」當成出現小處理；骰寶也是一樣，例如：投注「小」，骰子出現3個2「爆子」當成出現「大」處理。





## 停損點、獲利點、局數、三點不設 注定當「必輸客」

賭客不能預知贏的高點在那，在運氣來時投注庄開庄、投注閒開閒，牌局好像跟著他走，不知入袋為安，盲目的賭，等到牌局翻轉，贏的錢輸回去，還倒輸一把，後悔莫及。早知道贏到高點時就不賭，這是沒有設「獲利點」入袋為安的缺點，賭客在牌局不順，輸錢時都想一口牌，就追回輸去的錢，所以愈輸投注的注碼不斷的往上加，有時運氣好追回，但不是每次運氣好，當運氣不好時，投注閒開庄、投注庄開閒，一路被追殺，兵敗如山倒，輸的一乾二淨，連回家的路費也奉送給賭場。這是沒有設「停損點」的下場，在賭的過程有時輸，有時贏，贏的時候想贏更多，捨不得離開賭場，甚至連吃飯都嫌浪費時間。處於劣勢輸錢時，不甘願想方設法要追回，更離不開賭場，贏時走不開賭場，輸錢更走不開賭場，賭客只顧著賭，為賭而賭，不知何時收手，最後都是以輸光結束賭局，真是「賭爽的」。只喜歡賭，不喜歡錢，難怪國際賭場都稱為「娛樂場」，是讓你娛樂的地方，這是沒有設定賭的「局數」種下輸錢的下場。「獲利點」、「停損點」、「局數」三點不設防，不管用什麼方法去賭，都是徒勞無功的結局注定當「必輸客」。

賭場的優勢點就是賭客的劣勢點，賭客不只輸在「人性」，也輸在技術，九成技術加上一成運氣，才是勝利方程式，不要想用少許資金，天天做夢贏大錢，運氣只是偶然的、不確定性的，來時不會告訴你，要走也不會通知一聲，好運氣也不可能跟隨你一輩子，所以賭不能寄望於不確定性的運氣。

「博富定律」共分四套八種投注方式，每套都有二種投注方式，四套八種各有不同的投注方式，也各有不同的速算方法，四套八種投注方式輸、贏數字，出現的大數概率也不同，但一套優於一套，都是完全依據百家樂大數庄（B）、閒（P） $2^n$ 次方排列組合，第一套二種投注方式「離開」（ $\longleftrightarrow$ ）與「接近」（ $\rightarrow\leftarrow$ ），本書完全解密。

百家樂不是押庄、押閒那麼簡單而已，是一門很深的學問「簡簡單單就是最不簡單」，每個人準備的資金不同、打法用纜也不同，但一定要設「獲利點」、「停損點」與「局數」，將賭局分階段來處理，做有效的控管，不能再發生只為賭而賭的盲目行爲，學習「博富定律」第一套「離開」（ $\longleftrightarrow$ ）與「接近」（ $\rightarrow\leftarrow$ ），是其他三套的基本根源，不會第一套就不會第二套，其餘三套「不日」將完全解密，玩家如想先學習，可加入「賭神劉明發百家樂官網」，表格在最后一頁，與[劉明發]本人共同探討百家樂，希望學習「博富定律」的玩家一起來「天下圍攻」百家樂，「大家好」。

## 唯我賭尊：「博富定律」絕對能戰 勝賭場的百家樂公式

百家樂是目前國際賭場最夯的賭戲也是國際賭場的「金雞母」，每個玩家都想贏錢，所以各創出自己認為最有可能贏的方法，在賭桌上八仙出海各顯神通、各吹各的號。我也是用盡各種公式征戰各個賭場，屢戰屢敗、屢敗屢戰，不屈不撓的精神不輸給革命家，但結局一敗塗地。實在不甘願、不甘心被打敗。

經過閉關返思，不斷的假設、不斷的計算、統計、歸納，終而破解百家樂庄、閒 $2^n$ 次方大數排列，創造了第一套百家樂投注秘笈「博富定律」，解析百家樂玩家十之八九所創造出來的方法不外乎，過二關、過三關、1、3、7、15、31五口直纜，或1、3、7、15、31、63六口直纜，甚至七、八口直纜，不是投注注碼不科學就是方法不對。長期賭不科學的方法是經不起大數概率的纜，只要一押中投注，注碼就要回到原點（1）的設計方法，這種纜本身就是錯誤，贏一隻小雞輸一頭牛，敢輸不敢贏，出發點就已經錯，結果輸錢是必然的，是經不起大數的考驗。

大凡數學家或是精於研究百家樂的玩家都知道，唯有大數法則才能長期在與賭場博弈中戰勝，「博富定律」就是用最具科學的大數排列法則創造的，最大的特點是投注的注碼倍數不高、和緩，不像直纜方法注碼爆衝很快。

以第一套「離開」（ $\longleftrightarrow$ ）和「接近」（ $\rightarrow\leftarrow$ ）來說，最高投注15單位已經算大了，一般也只設定到10單位，輸贏注碼的跳動，緩升緩降。

例如：第一套「離開」( $\longleftrightarrow$ )投注注碼的跳動方式，贏加1單位，輸減1單位；第一套「接近」( $\rightarrow\leftarrow$ )投注注碼的跳動方式，輸加1單位，贏減1單位，不像直纜投注的跳動方式，輸就往上快衝、贏就回到原點(1)。

「六口直纜」和「博富定律」第一套程式輸贏數字的比較：

「六口直纜」：1、3、7、15、31、63

連輸六口  $1 + 3 + 7 + 15 + 31 + 63 = 120$ ，輸「120單位」

連贏六口  $1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 6$ ，贏「6單位」

「博富定律」：第一套「離開」( $\longleftrightarrow$ )贏加1單位、輸減1單位：

連贏六口  $1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 = 21$ ，贏「21單位」

連輸六口  $1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 6$ ，輸「6單位」

「博富定律」：第一套「接近」( $\rightarrow\leftarrow$ )輸加1單位、贏減1單位：

連輸六口  $1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 = 21$ ，輸「21單位」

連贏六口  $1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 6$ ，贏「6單位」

「六口直纜」與「博富定律」第一套程式比較，得知兩者在輸、贏數字上就有明顯的差別，突顯「博富定律」的優越性。

從國際賭場百家樂賭枱的「限紅」倍數更可看出「博富定律」的優越性；國際賭場百家樂的「限紅」以澳門永利賭場的中場為例：

最低投注（200）～最高投注（200,000），最低投注與最高投注相差 1,000 倍。如投注 500 ～ 200,000、1,000 ～ 200,000，各也有 400、200 倍。

※ 玩直纜總覺得永遠少一口

在操作「博富定律」第一套程式，最多只需用到 10 ～ 15 倍左右。而從貴賓廳高額投注區的百家樂「限紅」，以新葡京為例：

投注 2,000 ～ 200,000（相差 100 倍）

投注 3,000 ～ 300,000（相差 100 倍）

投注 5,000 ～ 400,000（相差 80 倍）

投注 10,000 ～ 500,000（相差 50 倍）

投注 20,000 ～ 800,000（相差 40 倍）

從以上貴賓廳的限紅倍數看，最多「100 倍」、最少才「40 倍」，100 倍只能操作六口直纜，一次就到限紅的頂點，40 倍、50 倍也只能操作五口直纜，六口直纜就無法操作。

從以上數據可以看出賭場在「限紅倍數」上盡佔優勢，讓賭客處在不公平、不利的競爭規則下，成為待宰的肥羊。反觀「博富定律」第一套程式，頂多只需用 10 到 15 倍，對國際賭場的限紅游刃有餘，不致發生要投注到最高投注的情形，和直纜爆衝式的投注差很大，而且直纜式的投注一爆，要追回需用更大的資金去追，萬一運氣不好又爆一條纜，情勢就出現麻煩了，要再追就必須賭大了，如資金不足只有認輸，而且直纜式的投注壓力大，尤其時常投注到高點，心裡七上八下，有時壓力大到最後一口不敢下注。以前我也用過，剛開始五口直纜，後來六口直纜，最後加到七口、八口直纜，就不相信還會爆。但結果經不起大數概率的出現，還是爆。玩直纜總覺得永遠少一口，有時偶而很順，但不能當常態。過二關、過三也是一樣，玩到後來結果都是「得不償失」。

國際賭場不只是一隻「大鱷」，更是一把「利鋸」。賭客就像是森林中大小不一的樹木，都是經不起鋸子一來一往，拉來拉去的鋸，再粗的樹幹也會應聲而倒。如果將台北 101 大樓賣掉所得的資金拿到澳門任何賭場打老虎機，一台老虎機就可以吞掉一幢台北 101 大樓。可見盲目、無止境或是用錯誤的方法在賭，都是永遠的輸家。

「博富定律」對於庄（B）、閒（P）大數排列的任何局次，輸贏數字在未賭前已完全能掌控，只要按部就班有效的運作，贏錢只是遲早的事。讀完了《百家樂必勝課》一書，對於玩家的你，



百家樂必勝課



或許有深深的共鳴，百家樂不只是押庄、押閒那麼容易的事，是一門很深的學問，所以要進軍國際賭場玩百家樂，必須有所準備。尤其是要熟讀《百家樂必勝課》全部課程，你才能成爲真正的「必勝客」，我深信「博富定律」絕對能戰勝賭場的百家樂公式，堪稱「唯我賭尊」。



### 挑戰賭神：只有真金不怕火煉的「賭神」才敢接受挑戰

- 主 旨**：廣邀各界數學先進、心算師、珠算專家及百家樂玩家，挑戰賭神 [劉明發] 所創的博富定律百家樂第二套、將邀請媒體及律師公證。
- 題 目**：挑戰當天現場公開洗牌、發牌，依照百家樂遊戲規則，現場由賭神 [劉明發] 講解，只要算的速度比賭神 [劉明發] 快且準確者為優勝者，優勝者頒發獎金 10 萬美金。
- 資 格**：本書讀者，需將書最後一頁〈賭神劉明發百家樂官網〉會員申請表 e-mail 至 winer16838@yahoo.com.tw 完成註冊，即擁有參賽資格。
- 報名時間**：將於網上〈賭神劉明發百家樂官網〉發佈消息，會員將個別通知。
- 截止時間**：將於網上〈賭神劉明發百家樂官網〉發佈消息，會員將個別通知。
- 地 點**：將於舉辦前一個月於〈賭神劉明發百家樂官網〉發佈詳細地點與時間。
- 獎 金**：10 萬美金

### 百家樂賭神劉明發向全球國際賭場下戰帖

- 一、同時賭十桌，由經過訓練的徒弟上場一桌二人，本人不上場只當操盤手
- 二、五桌賭第一套離開 (←→)，五桌賭第一套接近 (→←)。
- 三、一天一桌賭十靴牌以上，採直接開牌方式，一靴牌 45 分鐘之內完成。
- 四、用 8 副牌不削牌，需現場公開洗牌。
- 五、賭的方法限用本人所創的《百家樂必勝課》博富定律。
- 六、可採公開方式接受賭客在範圍內旁觀。
- 七、限紅以目前國際賭場所用的。
- 八、必須挑戰連續十天。
- 九、使用的籌碼及其他細節再詳談。

- ※ 歡迎任何國際賭場接受賭神挑戰：  
有興趣者請 E-mail：winer16838@yahoo.com.tw
- ※ 有興趣參與盛會的讀者可以報名參加，名額 20 人，  
需接受賭神親自培訓，聯絡方式同上。



加微信：huw7186，領取更多百家樂技巧書籍

§ 賭神劉明發百家樂官網會員申請表 §

姓名：\_\_\_\_\_ 性別：\_\_\_\_\_

年齡：\_\_\_\_\_ 國籍：\_\_\_\_\_

手機：\_\_\_\_\_ 居住城市：\_\_\_\_\_

聯絡電話：\_\_\_\_\_ E-mail：\_\_\_\_\_

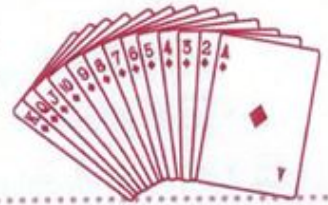
百家樂論壇參加意向，請在“□”打V、可複選。

- A：希望參加培訓課程。
- B：希望成為團隊的一員，參與賭遊團。
- C：有能力自組團隊，需要賭神親自技術指導。
- D：預購第二冊《百家樂葵花寶典》（第二套、第三套、第四套）

讀者留言板：

填寫資料後請 E-mail 到 [winer16838@yahoo.com.tw](mailto:winer16838@yahoo.com.tw)

或傳真至：886-2-8919-3501



本書購買處洽詢電話：

香港：852-65527938

中國大陸：86-13143837938

台灣：請直接劃撥至 11312222 戶名：旺文社股份有限公司

或匯款至華南商業銀行 仁愛路分行

帳號：111-10-017237-1 戶名：旺文社股份有限公司

劃撥或付款完畢，請傳真收據至 02-8919-3501，將盡快幫您出貨。

加微信：huw7186，領取更多百家樂技巧書籍

百家樂必勝課 / 劉明發著，-- 初版，  
-- 新北市：博富國際科技，2011.11  
面：公分  
ISBN 978-986-87763-0-2(精裝)

1. 賭博 2. 紙牌遊戲

998.3

100022258

## 百家樂必勝課

作 者：劉明發  
發行人：李錫敏  
編 輯：博富編輯團隊  
編排設計：白宜平 陳怡婷  
校 對：劉明發

出 版：博富國際科技出版社  
總代理：旺文社股份有限公司  
地 址：新北市新店區中興路二段 218 巷 10 號 4 樓  
電 話：(02) 2911-9906  
傳 真：(02) 8919-3501  
網 址：<http://warmth-4u.com/>  
E - m a i l：[warmth@warmth-4u.com](mailto:warmth@warmth-4u.com)  
賭神官網：<http://baccarat.warmth-4u.com/>

製版印刷：南統科技  
出版日期：初版一刷 2011 年 11 月  
定 價：4500 元 **首刷特惠價 2500 元**

版權所有 翻印必究

本書內文(含圖片)之著作權為劉明發先生所有，作者將負完全責任  
如需轉載內文，需經作者同意，否則咎責  
如有缺頁、破損、裝訂錯誤，請寄回本公司更換