

百家樂爲甚麼受歡迎？

哈 力

如今，百家樂在世界許多賭場有着舉足輕重的地位。它是不少賭客追捧的遊戲，這遊戲的賭注比賭場中的其他任何賭博遊戲的賭注都要大。無論是哪個年齡組別的成年人，無論經濟地位如何，都很容易被百家樂吸引住。

在澳門，根據博彩監察協調局的資料，在 2004 年，百家樂的毛收入佔幸運博彩總毛收入的 86.4%。由此可見，百家樂不但掌握着澳門博彩業的命脈，而且掌握着澳門的經濟命脈。這時，也許會有很多關於百家樂的問題會在你的腦海裏出現。以下將會爲你一一解答。

歷史

百家樂，英文爲 **Baccarat**，其名字來自意大利文的“零”——撲克牌中的人面牌（公仔）及十點牌，在百家樂遊戲中均視爲零。百家樂起源於中世紀的意大利西西里島，後來傳到法國，並大受豪門貴族歡迎。一段時間之後，百家樂傳入美國，而且逐漸發展成熟起來，規則也得到了完善。在最早期，百家樂只有庄家和玩家 2 人參加數字賭博遊戲，由庄家給玩家和自己各發 2 張牌，誰的 2 張牌加起來的總數最接近 9，誰就贏。在近幾個世紀，派發第 3 張牌以及接受不同玩家投注不同賭金的一系列賭博規則不斷衍生。

在 20 世紀 60 年代，這種遊戲被澳門娛樂有限公司帶到澳門。這個具有東方色彩的、可以媲美“可口可樂”的名字——“百家樂”也在這時誕生。從此，百家樂成爲中國人最喜歡玩的賭博遊戲之一。在貴賓區，只有百家樂一種遊戲。

遊戲規則

1. 用牌 8 副，每副 52 張。
2. K、Q、J、10 及合計 10 點者，俱作零點，餘則照牌點計，以 9 點爲最大。
3. 莊荷輪流向“庄”、“閒”兩家派牌兩張，然後按以下規則決定博牌一張與否：
庄閒任何一方兩牌合計得 8、9 點爲例牌，對方毋須博牌，即定勝負；
當庄閒雙方均沒有例牌時，博牌的例如下：
 - 閒家牌例：

閒首兩牌合計	閒家做法
0-5	必須博牌
6-7	毋須博牌

● 庄家牌例：

庄首兩牌合計	庄家必須博牌如閒家所增的第三張牌為	庄家毋須博牌如閒家所增的第三張牌為
0-2	必須博牌	
3	1,2,3,4,5,6,7,9,10	8
4	2-7	1,8,9,10
5	4-7	1,2,3,8,9,10
6	6,7	1,2,3,4,5,8,9,10
7	毋須博牌	

4. 客人可投注庄家、閒家、和局和對子（包括庄對子和閒對子）。

- 庄閒兩家，持最高點數者作贏；
- 庄閒兩家點數相同，作和計，投注和者作贏，庄、閒原投注額並不會輸掉；
- 庄(閒)的首兩張牌的點數相同，投注庄(閒)對子者贏。

註：K 和 K 的點數相同，K 和 Q 的點數則不同

5. 賠率

勝方	賠率
庄	0.95
閒	1
和	8
庄或閒對子	11

註：以上是澳門地區的遊戲規則，不同地區的遊戲規則也許會有所不同。

百家樂遊戲的特性／現況

1. 概率和收益率¹

通過傳統的方法或蒙地卡羅模擬試驗(有關方法可參見附錄)，我們都可以算

¹ 收益率=客人每投注 1 單位的金額，場方平均獲得的毛利率。

出每一投注項獲勝的概率。而通過有關概率，很容易就算出有關的收益率。

投注種類	概率 (%)	收益率(%)
庄	45.860	1.057 (44.624-.95*45.860)
閒	44.624	1.236 (45.860-44.624)
和	9.516	14.36 ((100-9.516)-8*9.516)
對子	7.470	10.36 ((100-7.47)-11*7.47)

註：括號內是代表有關收益率的計算過程。

由此可見，除了“對子”和“和”以外，對於很多遊戲來說，場方在百家樂的毛利率很低。可見，百家樂是比較公平的。

2. 更多關於百家樂

由於場方在“對子”和“和”佔的便宜較“庄”和“閒”大很多，所以大部份的投注都落在“庄”和“閒”之上。

雖然百家樂的毛利率比較低，但百家樂的運作快而且投注額高，這些都可以彌補場方在百家樂毛利率低的劣勢。在澳門，一般來說，一局百家樂大概只需要60-90秒。這時間是很多遊戲所需時間的一半。百家樂在非貴賓區的最低投注額大多數是\$200-\$500，在貴賓區的最低投注額基本上在\$1,000或以上。百家樂的最低投注額較其他遊戲的最低投注額(\$100-\$200)高得多。

另一方面，百家樂是比較文明的遊戲。賭客的利益並不是明顯地和場方對立。很多遊戲(如廿一點、聯獎撲克等)的庄和閒是有明顯的界線，場方是代表庄家，而賭客只能投注在閒家。賭客和場方有明顯的對賭意味。賭客在運氣不好時，很容易把不滿的情緒發洩到場方或庄荷的身上。而百家樂的庄並不代表場方，客人可以根據自己的意願投注庄、閒、和。同時，當“和”局的時候，買“庄”和“閒”的賭客不會輸錢。這樣，賭客在輸錢時很難把不滿發洩到場方或庄荷身上。

參考文獻

澳門博彩監察協調局網頁 <http://www.dicj.gov.mo/>

博智(2004)，《打敗庄家—賭場制勝完全攻略》，德宏民族出版社，p 256-263。

澳門旅遊博彩技術培訓中心庄荷導師 (2004)，《“廿一點”及“百家樂”教程》，澳門旅遊博彩技術培訓中心。

附錄

蒙地卡羅模擬試驗求概率的做法：

步驟

- 1 用電腦隨機發牌；
- 2 按照遊戲規則產生結果；
- 3 重复第 1 和第 2 步 n (例如：1,000,000)次；
(這做法其實是玩電腦自動產生的遊戲 n 局)
- 4 在這 n 局中，確定勝方的結果是“庄”、“閒”、“和”的次數 n_1 、
 n_2 、 n_3 ；
- 5 “庄”、“閒”、“和”的概率分別 n_1/n 、 n_2/n 、 n_3/n 。