

人

文体娱乐丛书

WEN TI YU LE CO NG SHU

麻将技巧

门

主编 秋实



吉林文史出版社
吉林音像出版社

文体娱乐丛书

麻将技巧入门

吉林音像出版社
吉林文史出版社

图书在版编目(CIP)数据

文体娱乐丛书/秋实主编. —长春:吉林文史出版社,
2006.4

ISBN 7-80702-262-0

I. 文… II. 秋… III. 文体—娱乐—丛书

IV. J15

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 071174 号

089712

文体娱乐丛书

责 编:于 泓

主 编:秋 实

出版发行:吉林文史出版社

吉林音像出版社

印 刷 厂:北京业和印务有限公司

开 本:850mm×1168mm 1/32

印 张:120

版 次:2006年4月第1版 2006年4月第1次印刷

印 数:1~5000册

ISBN 7-80702-262-0/J·15

定 价:396.00元(全20册)

前 言

麻将牌,作为一种老少皆宜的娱乐工具在我国广泛流行已是不争的事实,它不仅可供人们消遣解闷,还可以通过这种娱乐活动锻炼毅力、启迪智慧、陶冶情操。增进“对手”间的情谊,同时也是一种文明的、家庭性的社交联谊手段。

但是—些赌徒利用麻将作为赌具,钻其具有的“运气”和“侥幸”成分的因素,大嗜赌博,以致在一段时间里使人们对麻将产生了太多的误解,甚至排斥麻将,做出焚琴煮鹤,因噎废食之举。殊不知,麻将是一种技艺性很强的游戏,若加以正确的引导,便能使之健康发展。

为此我们精心编写了这本《麻将技巧入门》。尽量剔除了麻将游戏中“侥幸”、“运气”的规则成分。加入编排了大量的切舍技巧与致胜妙谱。期望能引导读者正确认识和赏玩麻将。因编者水平有限,对书中难免出现的纰漏,望读者不吝赐教,批评指正。

目 录

第一章 麻将简述	7
一、起源与发展	7
二、牌具组成	9
三、牌目组成与分类	10
第二章 麻将语经	13
一、麻将常用术语	13
二、麻将牌谱词汇	23
三、麻将花样和型	34
第三章 麻将行牌的基本步骤	37
一、定庄	37
二、定位	37
三、洗牌与砌牌	38
四、理牌	39
五、舍牌	41
六、吃牌	48
七、碰牌	51
八、杠牌	55
九、度牌	56
十、听牌	64
十一、和牌	82

第四章 麻将的打法	83
一、常见打法	83
二、特殊打法	88
第五章 麻将行牌要点及窍门	90
一、行牌要点	90
二、窍门及解析	92
第六章 麻将的实战牌例与实战研究	118
一、实战牌例	118
二、实战研究	151

第一章 麻将简述

一、起源与发展

中国麻将运动形成的确切历史已较难考证,溯其渊源,麻将是从中国古代武乙的宫廷游戏——博戏逐步演化而成的。古代博戏中的一种到唐代变为“叶子戏”,到了明代中叶又演化为“麻雀牌”,也就是现在的麻将,同时也由纸牌发展成骨牌和竹牌。近百年来,麻将牌的种类和数量基本没有变化,但打法却不断演变发展。大约在 20 世纪的三四十年代,由原来的素麻将、花麻将发展成绘儿麻将。

中国麻将构思复杂而精密,技法多变而深奥,情趣丰富而别致,四方斗智,三家为敌,比赛形式体现出很高的文化价值,有助于锻炼人的综合思维能力,提高运筹帷幄的战略能力,提高意志品质,培养娱乐情趣。

麻将是我国古代数学的产物。它体现了我们祖先的高度智慧和数学水平。以“马掉脚”、“马吊牌”、“麻雀牌”“麻将牌”的牌张、牌组及计筹的情况与《周易》对照,不难看出其牌明显地反映了古典数学的原理。如牌张的设置:依《八卦》设“坤”的原理,在实数前设“幺头”。“一筒”中心为“太极图”,四周均布乾、坎、艮、震、巽、离、坤、兑“八卦”,居牌张“中”央,外置东、南、西、北四张方位牌,故设“中”为“筒”的“幺头牌”;按《周易序》“形一受其生,神一发其智”,发而生万物,动物如么索即雀鸟,植物如二至九索即叶片、莲藕、竹节等,故设“发”为索的“幺头牌”;按《周易序》“太极无极也”,即是虚数“零”,再依《洛书》设从一至九的九个实数牌张,故设“白”作“万”的“幺头牌”。又如胜负的计筹:“马掉脚”的筹码值数就有从一至万万的巨差,何来其巨差,是《八卦次序》“易有太极,是生两仪,两仪生四象,四角生八卦”的等比数列要求的。虽这种筹码较大值的十一筹(即万万贯、千

万贯、百万贯、九十万贯、八十万贯、七十万贯、六十万贯、五十万贯、四十万贯、三十万贯、二十万贯)，“马吊牌”改成牌张，但等比数列痕迹仍依稀可见。

麻将牌是中华民族的珍贵文化遗产，原本应该发扬光大，可是在一段历史时期中，未能取得应有的地位，对其打法放任自流。因此在广阔的国土上，四面八方各行其道，加上某些出版物不顾字义，听信方言，以讹传讹。如麻将牌本来只有筒、索、万三门，而将其幺头牌、方位牌也各作一门，误为“五门”；将“三色”中的“筒”误为“它”、“索”误为“条”；将横向组牌的“款”误为“坎”、“搭”，将纵向组牌“项”误为“放”、“套”、“顺”等，使麻将牌面目全非，逐渐演变成了赌具。从此，麻将牌失去了作为游戏器具的意义，也就失去了广泛的群众基础。

解放后，因麻将牌被视为“赌具”，此游戏受到了不公正的待遇。只因牌的打法中有侥幸成分的存在，仍有少数人暗或玩或赌。十年浩劫中，不曾全面评价麻将牌，只一味地将其作为“封建社会的产物”、“资产阶级的玩具”、“伤风败俗的赌具”予以收缴，难以计数的麻将牌毁之一炬。殊不知麻将牌是人民群众创造的游戏器具，是民族的文化遗产。因禁赌博而焚琴煮鹤实乃是因噎废食之举。

20世纪80年代以来，人们过着丰衣足食的生活，在满意的物质生活的条件下，迫切需要文明的精神生活，物美价廉的麻将便迅速普及中华大地。参加人数之多，涉及层面之广，都是史无前例的。不少单位还组织麻将牌的比赛活动，相应的书籍和研讨会也应运而生，从而形成了中国历史上麻将牌最为兴盛的时期。

然而，由于缺乏积极有效的引导，一些麻将读物为追逐经济效益，大肆介绍赌博玩法，灌输靠命运赢钱的毒素，致使部分好闲之人求赢心切，离经背道地将一副完整的麻将牌剔除幺头牌和方位牌，玩时只凑成项、款、对即和牌进钱，童叟相博，通宵达旦，赌风日盛！对此，群众是厌赌的，但他们却需要娱乐消遣，苦于找不到麻将牌的科学玩法，仍沿用赌博打法，违心地搞点“小刺激”，无形中推波助澜，助长了赌博风气。如何使其健康、向上的发展，是我们这代文艺工作者所要认真对待的问题。如果只收集整理麻将牌过去作为赌具的打

法,承袭其侥幸成分,加以推介,则总会有人利用其作为赌具,从而使麻将运动偏失健康正确的方向。因此我们应取其精华,去其糟粕,剔除侥幸成分,增强打牌技巧,制定一个规范的打法,积极进行健康正确的引导,则可以使中国麻将牌成为世界性的游戏比赛项目,为炎黄子孙争光,给人类带来智慧和欢乐!

二、牌具组成

打麻将的用具应包括麻将牌、骰子两枚、桌椅、桌布等。

(一) 麻将牌

由于各地区打法不同,使用牌的数量也不同,但是每张牌要做到大小形状一致,不能有斑点和记号。

(二) 一副麻将配有两粒骰子

一般叫色子。为正方体,六面都刻有点,分别为一、二、三、四、五、六点。

骰子一般为骨制品或塑料制品,底色为白,一点和四点为红色,其余的为黑色。据传是唐玄宗赐骰子四点为红色,影响很大,“朱四”一直流传到了今天。

掷骰子决定取牌位置及庄家,并不决定运气好坏,主要利用骰子的随机性来防止作弊。而且,用掷骰子的方法决定取牌,可增加趣味性。

(三) 桌椅和桌布

常用方桌一张,椅子四把。桌面略宽,一般边长80~90厘米,高85~95厘米,平稳牢固,坐位高低应适度。桌布多数是化纤制成,主要增加缓冲,减少“搓洗”和出牌摆放发出的声音以及立牌不稳。

三、牌目组成与分类

麻将的基本牌共 136 张，牌张分为五类，即由万、条、筒、风、箭及花牌组成。

(一) 万字牌

万字牌共九种，即一万、二万、三万、四万、五万、六万、七万、八万、九万。每一种牌都有四复张，共有 $9 \times 4 = 36$ 张牌。牌面上刻有“一万”、“二万”到“九万”字样。通常将数字和万字涂以两种颜色，有的数字涂以蓝色或黑色，万字涂以红色，或者反过来。万字大多用繁体“萬”字。（如图 1-1）



图 1-1

(二) 条子牌

条子牌也有九种，即一条、二条、三条、四条、五条、六条、七条、八条、九条。每一种共有四复张，共有 $9 \times 4 = 36$ 张牌。一条刻有一只彩色鸡，或一只彩凤凰，俗称幺鸡、幺条或孔雀。其余都刻有竹节的图案，刻有几条竹节的图案就称为几条。两条取其形，俗称鼓槌。（如图 1-2）

万筒条 108 张牌据传代表了梁山泊一百单八将。



图 1-2

(三) 筒子牌

筒子牌（或称饼子牌）也有九种，即一筒、二筒、三筒、四筒、五筒、

六筒、八筒、九筒。每种牌都有四复张，共有 $9 \times 4 = 36$ 张牌。牌面上刻有圆形图案，刻有几个圆形图案就称之为几筒。“一筒”是一个较大的圆形图案，其余的牌大多是同心圆图案。（如图 1-3）

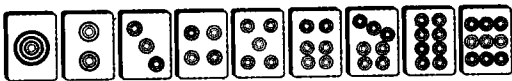


图 1-3

九筒，俗称麻哥，象征满脸麻子，取圈多之意。八筒又称人牌，其意来自八元，因八筒是八个圆形图案，圆与元同音，八圆就变成八元。八元是古代传说中的八个德才兼备的人，分别叫伯奋、仲堪、叔献、季仲、伯虎、仲熊、叔豹、季狸。八筒中的每一个圆形代表他们中的每一个人，所以叫人牌。七筒根据形状又名烟竿或枪。六筒俗称马背肿，其意来自汉代学者牟融的《弘明集》中的一条谚语“少所见，多所怪，觑骆驼言马背肿”。指的是不认识骆驼的人把骆驼叫“马背肿”。这是根据六筒的六个圆形图有两个在上面，像骆驼的两个峰得来的。至于为什么把六筒与马联系起来，还与我国古代把正月初六日叫马日有关。五筒俗称梅花，“鹤立霜田竹叶三，虎踏雪地梅花五”，这里是由梅花五个花瓣得来的。二筒又叫眼镜。一筒名字最多：大饼、烧饼、锣、鼓、元宵、月亮、珍珠，均取其形而名之。

（四）四风

四风是由四种牌组成，每种有四复张，共有 $4 \times 4 = 16$ 张牌。四风的牌面分别刻有繁体汉字“東”、“南”、“西”、“北”，字体为黑色。（如图 1-4）



图 1-4

（五）箭

箭由三种牌组成。每种有四复张，共有 $3 \times 4 = 12$ 张牌。箭的牌

面分别刻有一汉字“中”、繁体字“發”和一个方框(也有的是双层的方框)。“中”字为红色,所以叫红中,“发”字为绿色,一般叫绿发,或叫发财;方框一般用黑色,也有别的颜色的。有的甚至方框也不刻,就用光牌,一般称为白板,或叫白脸。(如图 1-5)



图 1-5

关于三元的来历,是过去人们在娱乐中憧憬着幸福,取中三元(中解元、中会元、中状元)及五子登科等喜庆吉祥的词语加到麻将牌中,在麻将中又增加了中、发、白三种花色的牌。中发白号称三元,为了避讳,不能把解元、会元、状元刻在牌上,于是取了一个中字刻在牌上。还从入学中举必定发财里取了一个发字刻在另一种牌上。对于三元里的另外一种,可能是空白、清白之意,便形成了一字不刻的白板。

第二章 麻将语经

一、麻将常用术语

1. 门风

牌手每盘坐位的标志。庄家为东风，下家为南风，对家为西风，上家为北风。

2. 令风

开局后第一圈为东风令，第二、三、四圈分别为南、西、北风令，叫“令风”。

3. 圈风

每局比赛圈数的标志。第一圈为东风圈，第二圈为南风圈，第三圈为西风圈，第四圈为北风圈。

4. 圈

四人各坐一次庄为一圈。

5. 盘

每次起牌到和牌或荒牌为一盘。

6. 定庄

利用掷骰、抽签或翻牌(东、南、西、北)等方法，确定坐东的位置为庄家，由他第一个掷骰和开牌。

7. 庄家、旁家

门风东者为庄家，其余均为旁家。

8. 轮庄

一圈中四位牌手轮流坐庄一次。

9. 连庄

传统打法规定，庄家和牌可以连续坐庄，连庄次数不受限制，只有当旁庄和牌，庄家才下庄。

10. 臭庄

坐庄因失误或没有和牌而失去继续坐庄的资格,称为臭庄。

11. 洗牌

又称搓牌,指牌手搓动麻将牌,打乱其排列顺序。

12. 码牌

牌手将自己面前的牌码成 17 墩(34 张,上下两层。打法不一样,墩数可能不一样)一道横放的牌墙。

13. 掷骰

牌手把骰子一次性掷放在牌池当中,以便按规定开牌。

14. 行牌顺序

简称“牌序”。依座次的逆时针方向进行抓牌、出牌、吃牌、碰牌、杠牌、补杠、和牌。

15. 开牌

又称开门、开局、开张或起牌,由 2 次掷骰点数相加的和数,确定在—道墙牌中分开,由庄家开始抓牌。

16. 行牌

从开牌至和牌之间的过程,即打牌过程,此过程包括开牌、抓牌、出牌、吃牌、碰牌、开杠直至和牌。

17. 抓牌

又称摸牌。牌手从牌墙上取牌,开牌后,轮流各自取 4 次,前 3 次每次取一擦后,庄家跳牌取 2 张,其他牌手各取 1 张。行牌过程中每人依序取 1 张。

18. 跳牌

又称跳张。每盘开牌,庄家第 4 次抓牌是连取 2 张,中间隔 1 张。

19. 理牌

开牌后,牌手抓满 13 张(庄家先抓 14 张),为看清自己牌的花色和便于取舍进行分类整理。

20. 吃牌

上家舍出的牌能与手牌中的两张牌形成—顺牌,这时即可报

“吃”，同时这两张牌组成顺子后亮于门前，然后再舍出一张牌。另外在自己要想吃牌的时候，若有别家报“碰”，那么，你就得把权利让给报“碰”家了，因为“碰家优先”。

21. 碰牌

别家打出的牌刚好与手牌中的一对牌一样，报碰后可形成一刻牌，这时就可报“碰”，取出这两张牌与别家打出的这张牌组合成一刻牌放在门前，然后再舍出一张牌。

22. 杠牌

报开杠的4张相同的牌。

23. 明杠

别人打出一张与手中的暗刻相同的牌，即可报杠（不再计暗刻），或者说抓进一张与已经碰的刻牌相同，也可报开杠。明杠须明放在自己立牌前，有明杠不再计门前清。

24. 暗杠

自己抓进四张相同的牌，即可报开杠，暗杠应扣放在自己立牌前。在一家和牌或荒牌时，必须亮明，以便其他三家查实，以免诈杠。暗杠不影响门前清。

25. 花杠

四张同系列的花牌，如兰、竹、菊、梅（春、夏、秋、冬），或聚宝盆、财神、猫、鼠，不可交错。每抓得一张花牌，即可从杠上取一张牌。一张花牌计1分，不计入起和分，加计在盘分中。

26. 听牌

只需要一张牌即能和牌的牌势状态。

27. 报听

听牌之后，立即宣布，把牌扣在桌上，不许再动，自摸和捉炮都可以，报听者和牌后要加分。

28. 天和

庄家开牌后抓满14张牌就成和。

29. 和牌

符合规定的牌型。

30. 舍牌

亦称出牌或切牌,是指抓牌或吃、碰、杠牌后,须向外打出一张牌,使手牌保持规定的张数。

31. 出銃

即点炮、放炮、舍出的牌使别人成和。

32. 抢杠和

和别人补杠牌的和牌形式。

33. 对倒

亦称对杵,是一种听牌的牌型,指两副不相同的对子,得到其中任何1张相同的牌便可以成和。如手牌已有三个朋组,还有三万和四筒各一对,只要得到一张三万或四筒,均告和牌。

34. 杠上开花

指开杠后从杠上抓牌,形成和牌。

35. 墩

上下相擦两张牌为1墩。

36. 擦

相连的两墩四张牌为1擦。

37. 牌墙、牌城

四人各自在门前码成17墩牌(打法不同,墩数有差异),即称牌墙。四道牌墙左右相互连接围成的四方区域称牌城或方城。

38. 海底

即牌海、牌池,指牌城当中的地方。

39. 清海底

各家把打出的牌在各自牌墙内一行一行6张或7张摆放整齐,便于彼此观察。

40. 混海底

各家把打出的牌随意无序地放在海底。传统麻将打法多如此。

41. 字牌

指风牌和箭牌,风牌为东、南、西、北。箭牌为中、发、白。