

文艺经典荟萃



麻将技艺与指导

MAJIANGJIYIYUZHIDAO



主编 李乡状

WENYI
JINGDIAN
HUICUI

吉林音像出版社
吉林文史出版社

文艺经典荟萃

麻将技艺与指导

吉林音像出版社

吉林文史出版社

目 录

第一章 麻将的起源与发展	(11)
第一节 麻将的起源	(11)
第二节 麻将的发展	(17)
第三节 麻将游戏	(19)
一、电子麻将世界	(20)
二、电脑麻将世界	(21)
三、在线麻将天地	(22)
四、平台麻将	(26)
第二章 麻将牌具与常用术语	(29)
第一节 麻将牌具的组成	(29)
一、麻将牌的种类、规格与适用对象	(29)
二、麻将牌的组成	(30)
三、骰子	(33)
四、筹码	(34)
五、令风	(35)

第二节 麻将常用术语释义	(35)
一、轮、盘、圈、局	(35)
二、圈风、本门风	(36)
三、吃牌、碰牌、开杠	(36)
四、听牌、和牌、抢杠	(36)
五、顺子、对子、刻子	(37)
六、定位、定庄、连庄、荒牌	(37)
七、其他常用术语	(38)
第三章 局式与牌目	(43)
第一节 局 式	(43)
一、色组式	(43)
二、花组式	(44)
三、色对式	(44)
四、花对式	(44)
第二节 牌 目	(45)
一、牌目分科	(45)
二、牌目分类	(47)
第四章 麻将的基本打法	(49)
第一节 打牌前的准备	(49)
一、定位	(49)
二、商定有关打法和计算胜负的方式	(50)

三、定庄	(51)
四、洗牌和砌牌	(51)
五、开门起牌	(51)
第二节 打 牌	(54)
一、理牌	(54)
二、调牌换张	(54)
三、听牌和牌	(60)
四、多牌与少牌	(63)
第三节 七对的玩法	(64)
一、七对的优势	(65)
二、七对的劣势	(65)
三、七对的组牌技巧	(65)
四、什么样的牌适合做七对	(65)
五、七对的组牌高级秘笈	(66)
第四节 记分付筹	(66)
第五章 世界各地麻将简介	(67)
一、广东麻将	(67)
二、台湾麻将	(71)
三、日本麻将	(75)
四、上海麻将	(84)
五、江南麻将	(85)

六、越南麻将	(85)
七、福建麻将	(86)
八、美国麻将	(86)
九、菲律宾麻将	(87)
十、泸州麻将	(88)
十一、德阳麻将	(90)
十二、千奇百怪的麻将规则	(91)
第六章 和牌牌型简介	(93)
一、平和	(93)
二、立直	(93)
三、三色同顺	(93)
四、三色同刻	(94)
五、天听	(94)
六、断幺九	(94)
七、立直一发	(94)
八、一色二顺	(95)
九、对对和	(95)
十、三暗刻	(95)
十一、自摸	(95)
十二、小三元	(96)
十三、宝牌	(96)
十四、三莲刻	(96)

十五、清一色	(96)
十六、二色二顺	(96)
十七、混一色	(97)
十八、七对子	(97)
十九、混老头	(97)
二十、岭上开花	(98)
二十一、海底捞月	(98)
二十二、役牌	(98)
第七章 麻将技法	(99)
第一节 了解各种牌的价值	(99)
一、单张牌价值分析	(99)
二、面子牌的价值分析	(101)
第二节 麻将技法与策略	(102)
一、摸牌动作	(102)
二、听牌的策略	(103)
三、理牌的技巧	(103)
四、舍牌动作	(103)
五、麻将必胜法	(104)
第三节 全局战略	(104)
一、前盘阶段的战略	(105)
二、中盘阶段的战略	(106)

三、终盘阶段	(107)
第四节 阶段舍牌的策略	(108)
第五节 杠牌的基本技巧	(112)
第八章 麻将牌经	(114)
第九章 麻将十二真诀	(121)
第十章 中级麻师技术指导	(125)
第一节 如何拆搭子	(125)
第二节 怎样打和张	(128)
第三节 控制下家	(130)
第四节 怎样打结尾牌	(132)
第五节 欺骗上家	(133)
第十一章 高级麻师的经验之谈	(135)
第一节 牌的顺逆	(135)
第二节 怎样求和	(136)
第三节 出牌的方法	(137)
第四节 千 术	(139)
第十二章 麻将的竞赛和组织	(144)
第一节 制定竞赛规程和规则	(147)
一、制定竞赛规程	(147)
二、制定竞赛规则	(148)

第二节 麻将牌的竞赛过程	(149)
一、赛前的准备工作	(149)
二、比赛行为准则	(156)
三、比赛器材和场地	(157)
四、比赛程序规定	(159)
五、行牌规定	(161)
六、和牌的规定	(163)
七、比赛成绩的计算	(164)
八、比赛缺席的处理办法	(166)
九、名次评定	(166)
十、处罚方式	(166)
十一、违例行为及处罚	(167)
十二、申诉权	(170)
十三、申诉案件处理程序	(170)
第十三章 关于麻将的小常识	(172)
第一节 麻将桌简介	(172)
一、日本智能全自动麻将麻将机	(173)
二、高级全方位遥控自动麻将桌	(174)
第二节 尤佳人牌全自动麻将桌	(176)
第三节 麻将的选购与保养	(177)
一、麻将的选购	(177)

二、麻将的清洗	(179)
第四节 关于玩麻将的小常识	(179)
一、玩麻将有哪些利与弊	(179)
二、怎样预防“麻将腿”	(183)
三、老年人不宜长时间打麻将	(184)
四、久玩麻将易伤身	(184)
五、打麻将过激易引起早产	(185)
六、为什么玩麻将会诱发溃疡病?	(187)
第十四章 麻将牌中感悟人生	(189)

第一章 麻将的起源与发展

第一节 麻将的起源

麻将牌，原称麻雀牌，由古代游戏马掉脚、马吊牌演变而成。马吊牌系古代博戏，据明朝冯梦龙《马吊牌经》记载，马吊牌始于明中叶，起源于马掉脚。

相传马掉脚创于驿站。早在战国时期各地就设驿站，到唐代信道上每三十里设驿一所，分马驿、水驿。驿站备人夫、骡马、车船，供传递文书人员及过境官员使用。过往官贵文人有时在驿站住数日歇脚采风，同驿夫侍女攀谈，闲时以马为题，拟就一种纸牌戏以消遣。纸牌为万贯、索子、文钱三门，以身边骡马相喻，比马的四蹄少了一脚，故取名“马掉脚”。输赢以等比级数计筹。因等比级数数差

极大，故附有值一而十、十而百、百而千、千而万，以至十万、百万、千万、万万等筹码，作记胜负之用。明代中叶将筹码面值较大的前十一筹改作牌张，成为一门，加入牌内，合成四门，仍以马相比，吊来一脚，改称“马吊牌”。至万历时，马吊牌已风行南北，据吴伟业《绥寇纪略》记载：“万历末年，民间好叶子戏，图赵宋时山东群盗姓名于牌而斗之，至崇祯时大盛。”

马吊牌是一种纸制的牌，全副牌有 40 张，分为十万贯、万贯、索子、文钱 4 种花色。其中，万贯、索子两色是从一至九各一张；十万贯是从 20 万贯到 90 万贯，乃至百万贯、千万贯、万万贯各一张；文钱是从一至九，乃至半文（又叫枝花）、没文（又叫空汤）各一张。十万贯、万贯的牌面上画有《水浒》好汉的人像，万万贯自然派给了宋江，意即非大盗不能大富。索子、文钱的牌面上画索、钱图形。

马吊牌由四人打，每人先取八张牌，剩余八张放在桌子中间。四人轮流出牌、取牌，出牌以大击小。打马吊牌有庄家、闲家之分。庄无定主，可轮流坐。因而三个闲家合力攻击庄家，使之下庄。

由于“马掉脚”、“马吊牌”具有吸引人们的趣味性，又通过星罗棋布于全国的驿站传播，因此马掉脚和马吊牌很快风行于朝野。至清代康熙年间，政治较为稳定，随着

生产的发展，文化娱乐活动伴之而兴。人们肯定了马掉脚分门别类的逻辑形式，亦肯定了马吊牌增置牌张的发展势头。但由于马吊牌在马掉脚三门牌的基础上另加一门，四人入局，各持一门，互不牵制，反而降低了争斗的趣味和技巧。于是根据古典数学原理，剔除了马吊牌将马掉脚的筹码发展而来的“十万贯”一门，保留筒、索、万三门，并将“空汤”、“枝花”改为“中、发、白”，将张值改为不分大小，张数增至一百余页。采用了古典数学《洛书》的排列形式，纵横组局，使之变化多端，大大增添了打牌的逻辑性与趣味性。通过改进后的牌，因以随人群栖息的麻雀作该牌的幺索图案，而叫“麻雀牌”。由于“麻雀牌”页数太多，使用不便，后将张面改小，花纹简化，用骨块、象牙等材料雕刻，工艺十分讲究。因打法采用古典兵法布阵，“四组一对”组局，其中三组为战队，一组为卫队，另一对为正副将领，从而在“麻雀牌”的基础上，改称“麻将牌”。

在明末清初马吊牌盛行的同时，由马吊牌又派生出一种叫“纸牌”（也叫默和牌）的戏娱用具。纸牌也是供四人打，由纸制成的牌长二寸许，宽不到一寸。纸牌开始共有60张，分为文钱、索子、万贯三种花色，其三色都是一至九各两张，另有三色（即麻将牌中的中、发、白）各两张。斗纸牌时，四人各先取十张，以后再依次取牌、打牌。三

张连在一起的牌叫一副，有三副另加一对牌者为胜。赢牌的称谓叫“和”。一家打出牌，两家乃至三家同时告知，以得牌在先者为胜。这些牌目及玩法同今天的麻将很相似。这种牌戏在玩的过程中始终默不作声，所以又叫默和牌。

其后，人们感到纸牌的张数太少，玩起来不能尽兴，于是把两副牌放在一起合成一副来玩，从此纸牌就变成120张。在玩法上，除了三张连在一起的牌可以成为一副以外，三张相同的牌也可以成为一副。也就是说，上手出的牌，下手需要还可以吃、碰。这时牌的组合就有了“坎”（同门三张数字相连）、“碰”（三张相同）、“开杠”（四张相同）。此时的纸牌又叫“碰和牌”。与此同时，骨牌中也出现了一种“碰和”，将21种牌色每种五张合成一副，并且有了开杠、自摸加倍、相公陪打、诈和受罚等规定。骨牌的这些打法和术语也由纸牌接受、继承下来。

大约到了清末，纸牌增加了东、南、西、北四色风牌（每色四张）。那时人们最常用的桌子是方桌，又叫八仙桌。因为打牌时总是面向一方，这就限制在一方里不能坐两个人。逐渐地形成了玩牌由四人来玩的习俗，四人各坐一方。

至于三元牌中、发、白的增加，可能是人们对升官发财的向往。中就是中举（中解元、中会元、中状元，称为中三元），发即发财，中了举，做了官，自然也就发财了。白板可能是空白、清白之意。

由于纸牌的数量多，在取、舍、组牌时十分不便，人们从骨牌中受到启发，渐渐改成骨制，把牌立在桌上，打起来就方便了。正宗的麻将牌从此开始。

麻将牌形成以后，上至朝廷，下至平民，无不喜爱，平民百姓们也从打麻将中得到了很多乐趣。麻将只有一百余张，打起来却丰富多彩，既斗智又斗勇。前人对参加打麻将的牌手曾有要求：“入局斗牌，必先炼品，品宜镇静，不宜躁率，得勿骄，失勿吝，顺时勿喜，逆时勿愁，不形于色，不动乎声，浑涵宽大，品格为贵，尔雅温文，斯为上乘。”这正体现了麻将娱乐本身的旨意和精神。

正因为麻将牌具有很强的趣味性、娱乐性和益智性，流行很广，影响很大，成为各阶层人们喜爱的游戏器具，成为中国的国牌。继而由华人传到东南亚各国和日本。上世纪20年代初期，麻将牌不仅在亚洲盛行，而且还传到了欧洲和北美，麻将牌已遍及半个世界。当时出口的麻将牌，牌面上往往还有阿拉伯数字和英文字母。国外有许多详细叙述麻将打法的书籍和研究麻将打法的杂志。日本等一些国家还有专门研究麻将牌的团体以及定期举办全国性的麻将大赛。在欧美，把麻将视为体现东方情趣的古董，装进雕刻精致的盒子珍藏起来也不乏其人。随着现代科学的发展，电子计算机的触角已经伸到生活的各个领域。近年来，有人开发出“麻将软件”，人坐在计算机前，按动键盘，就

可以同计算机打起“麻雀战”，其乐无穷。

在我国，麻将牌在一个时期内曾被打入冷宫。解放后，因将麻将牌视为“赌具”，此游戏受到了不公正的待遇。只因牌的打法中侥幸成分的存在，仍有少数人暗中或玩或赌。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乃是因噎废食之举。

改革开放以来，人们过着丰衣足食的生活，在满意的物质生活的条件下，进而需要文明的精神生活，加之制作牌张的材料改用塑料，价廉物美，麻将牌很快又遍及街头巷尾、山寨农村，现在已成为一种健康的娱乐活动。退休的老同志，有闲暇时打上几圈，精神焕发；家庭里，逢年过节，举家团聚，打几圈麻将，也洋溢着节日的欢快。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，有的报刊还刊载怎样打麻将的文章，书店也出售关于麻将牌技巧的读物，国内开始与国际麻将牌爱好者进行技术交流，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利益，大肆介绍赌博玩法，灌输靠运气赢钱的思想，