



斗地主 宝典

◎ 刘祥夫 著

王多大牌多牌面整齐有炸叫地主胜率高

不对称分组 四家战法各不相同

克制做庄 心态祥和崇尚合作

合合分分 利益永远

北京体育大学出版社

扑克游戏指导

斗地主宝典

刘祥夫 著

北京体育大学出版社

策划编辑: 张清垣

责任编辑: 张清垣

审稿编辑: 鲁 牧

责任校对: 长 春

责任印制: 陈 莎

图书在版编目 (CIP) 数据

斗地主宝典 / 刘祥夫著. --北京: 北京体育大学出版社, 2010.5
ISBN 978-7-5644-0426-0

I. ①斗… II. ①刘… III. ①扑克-基本知识 IV. ①G892

中国版本图书馆CIP数据核字 (2010) 第082922号

斗地主宝典

刘祥夫 著

出 版: 北京体育大学出版社
地 址: 北京市海淀区信息路48号
邮 编: 100084
邮购部: 北京体育大学出版社读者服务部 010-62989432
发行部: 010-62989320
网 址: www.bsup.cn
印 刷: 北京雅艺彩印有限公司
开 本: 850 × 1168毫米 1/32
印 张: 6
印 数: 5000册

2010年5月第1版第1次印刷

定 价: 15.00 元

(本书因装订质量不合格本社发行部负责调换)

内容简介

风靡全国的新型扑克牌游戏斗地主，经过二十余年的发展，目前已经成为与麻将并驾齐驱的消闲娱乐牌戏，深受国人喜爱，并被2010年上海世博会列为推荐游戏。

本书对四人斗地主牌理架构进行了科学分析，提出了叫地主胜率大的牌型，首次归纳了交战双方的占优程式，并结合具体战例对战术技巧进行了系统总结，理论上更概括，更深入浅出，实战上更有绩效。

目 录

第一章 新型牌戏斗地主 1

一、斗地主的起源及特点 1

二、斗地主结构分析 5

三、斗地主牌理启示 9

1、没有永久的朋友，只有永远的利益 9

2、打败你的只有你自己 9

3、冲动是魔鬼 9

4、最小的期望值往往能获得最大的收益 10

5、能诱发人的爆发意识 10

6、能锻炼人的合作意识 10

7、待同伴与地主撕杀后再冲刺 11

8、中层干部很重要 11

第二章 走牌规则 13

一、走牌规则 14

1、一次能出的组牌 14

2、牌力大小 15

斗

地

主

3、走 牌	16
二、叫 牌	17
三、输赢记分	20
 第三章 斗地主牌理	21
一、牌理演变	21
二、占优程式	22
1、砣牌妙用	22
2、先 手	23
3、殿 后	24
4、闯 关	25
5、摆 尾	26
6、圆手、渡人与前家留小	26
7、先上手等于多一手炸	28
8、先 后	28
9、传 递	29
10、找一手炸和找两手炸	29
11、一次出两手牌	30
12、炸守门	31
13、打成对方无法跟牌	31
14、忍让空间	32
15、单张大牌的用法	32
16、炸+★★☆+222面对n手炸	34
三、走单的意义和交战浓缩	34

第四章 叫地主胜率大的牌面 37

一、四家牌力大致分布 37

二、叫地主胜率大的牌面 38

1、王多大牌多、牌面整齐、有炸 39

2、无王牌 42

3、必打牌 43

4、叫牌的其他考虑 44

三、几点提示 46

四、叫牌例解 50

第五章 地主走牌的基本技巧 63

一、地主取胜的模糊分析 63

二、地主走牌的基本技巧 66

1、开局首攻 66

2、中局搏杀 71

3、残局收官 82

三、摊牌明打 85

四、抢 打 88

五、几点提示 88

第六章 上家技巧 90

一、送中门 90

二、后期作为 92

三、牌好自己跑 92

四、几点提醒	94
--------------	----

第七章 中门技巧

96

一、先处理单牌	96
二、改造牌面	97
三、明 向	98
四、中门守门	99
五、几点提示	100

第八章 门板技巧

102

一、守 门	102
二、换发牌	104
三、先用炸	105
四、射 门	106
五、几点提示	108

第九章 农民合战

110

一、揣摩地主牌型	110
二、问 好	111
三、一家先跑	111
四、炸弹的投放	112
五、残 局	114
六、张张妙用	116
七、几点提示	121

第十章 战例精解 123

- 例1: 地主四个王敌家牌整炸多, 选择和牌 ... 123
- 例2: 四家牌力平均, 做地主都艰难 125
- 例3: 地主王多敌家牌乱雷少, 轻松打过 126
- 例4: 炸弹投放的迟缓决定胜负 127
- 例5: 地主牌力强大敌家牌乱, 怎么出都赢 ... 128
- 例6: 地主雷多期待滑牌, 引诱农民发对子 ... 130
- 例7: 地主多组三带二先泄 131
- 例8: 地主主攻先找炸, 再待牌 132
- 例9: 地主注意走牌顺序能膨胀牌力 133
- 例10: 地主沉着应对, 期待转机 134
- 例11: 地主出牌扫雷 135
- 例12: 地主肉搏拼杀, 只此一战 136
- 例13: 地主优化组合, 柳暗花明 137
- 例14: 地主果断走牌, 一气呵成 139
- 例15: 地主耐心等待, 滑牌够手才拼杀 140
- 例16: 地主讲究出牌顺序, 抢占先手 141
- 例17: 地主讲究变化, 辗转腾挪 143
- 例18: 地主纵横捭阖, 精心谋划 144
- 例19: 地主谋略用尽, 三家精心配合 145
- 例20: 上家想跑, 卧薪尝胆 147
- 例21: 中门跑牌, 行云流水 148
- 例22: 中门守门, 掩护上家 150
- 例23: 门板射门, 势不可当 152

例24: 门板射门, 天灭地主 153

例25: 农民交错跑牌击败地主 154

第十一章 多副牌争先型牌戏 156

一、双扣 156

二、大怪路子 158

三、找朋友(五人斗地主) 160

四、六人斗地主 161

五、双升斗地主 163

附录一: 斗地主的九个阶段 164

附录二: 斗地主大赛规则(供参考) 167

一、大赛方式 167

二、走牌牌理 167

三、走牌规则 167

四、叫牌 168

五、烂枪原则 168

六、报张和牌速 168

七、输赢 168

八、记分 169

九、名次 169

十、局 170

表一 斗地主记分表	170
表二 斗地主走牌记录纸	171
附录三：麻将斗地主新玩法	172
一、走牌规则	172
1、牌具与牌手	172
2、起 牌	172
3、叫 牌	172
4、补牌（跳牌）与首攻	173
5、走牌牌理	173
6、输赢与记分	173
二、基本技巧	173
附录四：网上斗地主快速提分技巧	175
一、首先有充裕的时间	175
二、选择弱上家强下家的对手	175
三、谨慎叫牌	176
四、把水平发挥最好	177
五、其他考虑	177
参考书目	178

第一章 新型牌戏斗地主

斗地主（四人战，三打一）作为一种扑克牌戏，自上世纪90年代初在湖北、四川、重庆、安徽、苏南、上海等一些地区出现后，便像插了翅膀似地迅速向全国传开，成为与麻将并驾齐驱的休闲娱乐牌戏，深受国人喜爱。特别是被联众网站强力推出后，更以其不可遏制的势头窜升为超级游戏，每天上网的玩家高达二十余万人，在华人世界拥有极强的认知度。

斗地主牌戏结构严谨，牌理科学，规模宏大，层次感强，紧张激烈，战术复杂多变，对牌手素质要求高，易学难精，符合优美竞技游戏的本质特征，堪称扑克牌玩法中的上品。它承袭了流行打百分的配牌要素，汲取了桥牌的叫牌精华，通过不对称分组，利用组合牌效应实现了走牌的结构创新，形成了四人战中的独特战法。

一、斗地主的起源及特点

1、起 源

笔者长期考察后发现，斗地主起源于长江中游的湖北一带，时间是在20世纪80年代或稍前一些。据联众网站了解，当时湖北十堰房县有位叫吴修全的年轻人，根据当地流行的“跑得快”牌理，改编成斗地主玩法，获得成功，迅速向外传开。

最早是用一副牌，三人战，两打一（俗称小地主，就是大家熟知的欢乐斗地主）。慢慢地，为了增加难度，使参玩人数更多，便产生了两副牌的斗地主（简称大地主）。而后这种新型牌戏便在长江流域传播开来。斗地主顺江而下传到安徽、苏南、上海，玩法不断丰富，规则越来越完善。因东部地区喜好两副牌的三无反、拖拉机，两副牌斗地主自然成了东部地区斗牌的主要样式。受关牌的影响，以上海为代表，形成了典型的海派打法——连牌能出和烂枪原则，江淮一带又形成了颇具特色的北方战法——连牌禁手和王多、炸多的必打牌。斗地主逆江而上，传到重庆、四川、贵州、云南，主要以一副牌三人战为主。随着人们交往范围的扩大，短短十余年的时间，斗地主便传向全国各地。近年来，以开发实战游戏著称的联众网站推出在网上实战程序，借助现代科技平台推波助澜，把斗地主牌戏推向了更广阔的发展空间。

斗地主分一副牌的小地主和两副牌的大地主，均为争先为胜牌戏。其牌理架构溯源于争上游，牌张只讲大小，不论花色，以大击小，谁先跑完谁为赢。小地主牌少仅54张，每人17张，地主加3张底牌是20张，走牌方式简单，容易记忆、判断和对比，组牌效应不明显，地主只要拥有占压倒优势的单张大牌基本上就有赢的希望了。技术上也没有多少讲究，总的态势是地主利用单张大牌把杂牌走净，到了一定程度，组合牌一出即告脱手。大地主两副牌108张，每人25张，地主加8张配牌共33张。它层次复杂，富于变化，组牌效应明显，牌力分布不均衡，牌面整齐可以外化为无穷的牌力，叫牌难以把握，要求牌手不仅要有娴熟的技巧和较多的牌战经验，还要有良好的心理

素质。因此，两副牌斗地主一出现就受到人们的青睐，可谓：“世界华人好麻将，斗地主一出再无牌。”

2、特 点

(1) 规模宏大

它使用两副扑克牌，四人战，地主持牌多达33张，农民也各25张，牌多，走牌路径多变，战线长，比传统的桥牌、跑得快、打百分规模都要大，甚至不弱于麻将。

(2) 层次复杂

与小地主相比，玩家从三人变成了四人，两打一自然就变成了三打一，底牌从3张也变成了8张，人数上虽然只多1人，但与一副牌已有很大的不同，农民配合起来就要复杂得多。一副牌小地主，地主上家顶牌、下家行牌相对单调，但两副牌斗地主农民从两家变成三家。门板变化不大，但上家的重要性得到加强，承上（接门板的牌）启下（送中家的牌）的作用得到凸显。中家处在有利的位置，前有同伴辅佐相送，后有盟军掩护把关，走牌过程复杂多变。

(3) 叫牌是决定输赢的关键

比如桥牌，叫牌要求精细准确，科学性强，拖拉机的叫牌体现在及时的亮主和反主上。而斗地主的叫牌很主观，极难把握，牌面好同时底牌又配好具有相当大的偶然性、随机性。

(4) 组牌效应明显

桥牌、麻将都是单张单出，没有组牌，斗地主除了单牌能出外，一些牌还可以组合起来一起出。加上牌力分布极不规则，某家牌超好的情况时有发生，而且盖牌灵活性的枪多，走牌中枪林弹雨，火光一片。

(5) 走牌不规则

地主的牌况多种多样，三家的牌力牌型犬牙交错，各家走牌因所处的位置 and 手牌结构的冲突衍生出四家走牌各不相同。开始想跑的不一定跑得掉，而不准备跑的却跑了，都可能发生。

(6) 技术性强，战术多变，惊险激烈

做地主要求有娴熟的技巧，农民的常规打法也要有相当的积累才行。

(7) 讲究配合

指合战的三家尤其需要配合好，包括开局时确立谁先跑，走牌中的照应，残局时的护送等。

(8) 做地主风险与效益俱大

做地主风险大，跌宕起伏的峰谷大，效益明显。地主牌赢输都是三倍的分值，与不做地主相比里外落差很大。

(9) 极具观赏性

斗地主好像两军对垒，摆好了阵势，如何用兵，过程中的战术运用以及残局时的歼灭战都能牵动观看者的神经，比麻将牌的分不清进度、搞不清敌阵好看多了。

二、斗地主结构分析^[1]

斗地主最富有创新的地方是不对称分组。过去的所有棋牌游戏几乎都是对称分组，象棋、围棋对弈，分两组；桥牌、升级、拖拉机是四人战，对坐的两家各为一组；麻将则是四人分四组，每家都以另三家为敌人；关牌（跑得快）三人分三组，呈三足鼎立之势，其平衡性更典型。唯有斗地主，是不对称分组。一副牌的小地主是两家斗一家，两副牌的大地主是三家斗一家。且这种不对称是盘盘必新的，就是说，每盘都会因地主的变化而形成新的分组形式。只要地主换手，分组就随之改变。从人数上讲，对称分组交战的双方或多方赛手相等，而不对称分组双方赛手不相等，桥牌是2：2，斗地主就是1：3。这种不对称分组和一贯的顺方向走牌衍生出四家战法各不相同。地主（战三家）是一种打法，三家因所处的位置不同各自又有不同的打法，即一般意义上大家所熟知的上家送人、中门先行、下家守门。这种自然形成的战术格局颇耐人寻味，不愧为一种绝妙的发明。

斗地主的多战一格局或不对称分组之所以能够成局，被人接受，是因为地主有底牌8张配牌（小地主有3张）。定庄前，四家的牌数是均等的，各25张，牌力虽有相当的不同，但悬殊还是不大的，任何一家想战胜三家都是很难的。但配牌后就不同了。配牌使地主牌力猛增，能配成炸，配成组牌，进而形成更加整齐的牌面。比如333是最小的，配上一个3即形成炸弹，本身的累赘立时消失。一个组牌坯子，一旦配上张把两张形成

[1] 参见拙著《斗地主》第41～49页，安徽人民出版社，2003年版。



拖拉机或飞牌，不仅一次可以出完，且对方一般只有下炸才能扼住。因此，八张配牌的巧妙作用就像原子核的反应堆，能膨胀牌力。很多情况下，手牌基础较好的地主只渴望获得三五张有用的配牌就有信心打赢了。不过，话又说回来，配牌是把双刃箭，能配好也能配坏，配坏就会增加赘张，使牌力下降。

同桥牌不一样，斗地主除了单张大牌如大王、小王、2、A这些自然牌力即不变牌力外，还有因发牌而形成的组合，称为形成牌力或潜在牌力，比如连对、飞以及大的三同牌，在牌战中也起很大作用，甚至有时能决定输赢。此外还有四个以上的同牌为炸（规定它可以盖住任何单牌和组牌，是全场牌力最大的也最灵活的）以及牌面整齐（整齐的手牌外化为一种强大的牌力）等。这些组牌、炸和牌面整齐形成了斗牌中的潜在牌力。自然牌力是确定的，可估的。比如四个王，地主占三个，另三家就只能有一个。形成牌力则不同，它是不确定的，可变的，不仅数量不能预说，力度和分布更难以肯定。因为起（发）牌时可能形成较多的组牌，也会出现较多的赘张。有时全场无炸，有时形成五六个炸；有时三家无炸，有时一家有两三个炸；有时大牌少，但牌面整齐，一旦上手，势如破竹；还有时三同牌较多，且牌大，就极易配牌，等等。面对手牌，谁也不好预说对手牌力的实际，它不像桥牌，叫了几圈牌后明手一亮牌，全场牌力已知大概。因此，斗地主更深不可测，更惊险，胜负更难预料，跌宕起伏的峰谷更大，更惊心动魄，也更富有刺激性和挑战意味。

地主牌的不对称分组和永远的顺方向走牌衍生出战法上的不规则性。对称分组，走牌是对称的，平衡的，比如桥牌、