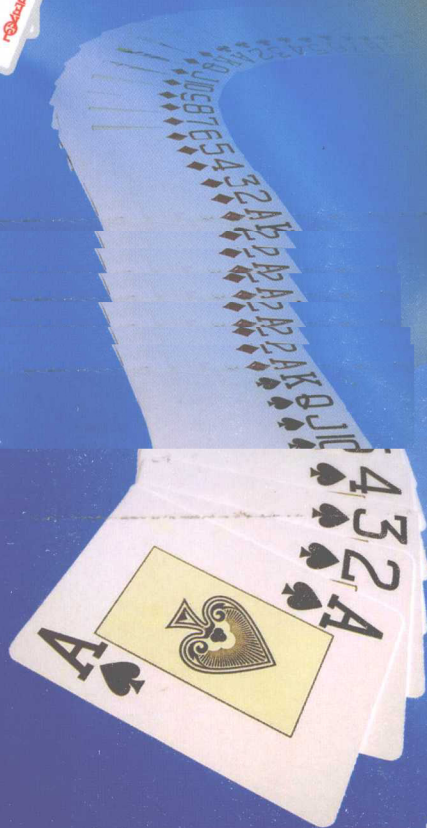


石 巖 著

打遍天下无敌手 斗地主 超绝技巧



人民体育出版社

打遍天下无敌手

——斗地主超绝技巧

石 巖 著

人民体育出版社

图书在版编目(CIP)数据

打遍天下无敌手：斗地主超绝技巧 / 石巖著. -北京：人民体育出版社，2010
ISBN 978-7-5009-3858-3

I. 打… II. 石… III. 扑克-基本知识 IV. G892
中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 033474 号

*

人民体育出版社出版发行
三河紫恒印装有限公司印刷
新华书店经销

*

850×1168 32 开本 9.25 印张 200 千字
2010 年 5 月第 1 版 2010 年 5 月第 1 次印刷
印数：1—5,000 册

*

ISBN 978-7-5009-3858-3
定价：20.00 元

社址：北京市崇文区体育馆路 8 号（天坛公园东门）
电话：67151482（发行部） 邮编：100061
传真：67151483 邮购：67118491
（购买本社图书，如遇有缺损页可与发行部联系）



前 言

“斗地主”是 20 世纪末发明并流传起来的一种扑克牌游戏。这种游戏是四个人用两副扑克来玩。其分组具有典型的不对称性：其中叫牌成功、补底牌的人是庄家，独自为游戏的一方；其他三人是散家，结成同盟，共同组成游戏的另一方。庄家虽然只有一个人，但牌比任一位散家都多八张，而且意志统一；散家虽然有三人之众，但每一位散家的牌都比庄家少八张，而且需要配合，意志较难统一。庄家人少牌多，就好像是封建社会的地主一样，散家人多牌少，相应地，就好像是农民一样，游戏的整个过程始终体现着三位散家联合斗庄家的鲜明特色，因而，这种游戏被人们形象地叫做“斗地主”。

斗地主游戏牌理深刻，规则科学；打法灵活，技巧复杂。它的牌型种类丰富，组合方式多样；牌型结构机动，调配富于变化。它的叫牌竞庄具有一定的冒险性，运筹谋划具有高超的艺术性，设计出牌具有绝对的严谨性，情势变化具有强烈的戏剧性。它的争斗过程常常起伏跌宕，激烈紧张；而战局结果则往往出人意料，令人感慨。

与许多大众游戏相比，斗地主游戏更加有趣好玩，挑战刺激，魅力无穷，引人入胜。其原理简单，浅显易懂，入门容易，新手一学就会，所以群众基础很好，会打的人千千万万。但其技巧性强，打法多变，精通较难，老手也常常失误，因



此，让人越玩越觉得有意思，爱好的人万万千千。而且，它对设备要求简单，最低仅需要两副扑克，游戏成本非常低廉。所以，这种游戏虽然发明较晚，但发展很快。它每流传到一个地方，就会迅速地流行起来，普及速度快，普及程度高。这种游戏雅俗共赏，老少咸宜，具有强劲感染力和强大的吸引力，很多人都对它有相当浓厚的兴趣。在繁多的大众游戏中，斗地主游戏因其规则简单而技巧高深、工具轻便而操作容易、趣味丰富而奥妙无穷，一直深受着人们的欢迎和喜爱。

斗地主游戏是高档次的大众游戏，它既比智慧，又拼勇气。要求牌手具有很强的能力，尤其是全面的心理素质：既要心平气和又不能死气沉沉，既要斗志昂扬又不能心浮气躁；既要稳重老成又不能畏缩不前，既要有所作为又不能鲁莽冲动；既要充满自信又不能自以为是，既要谦虚谨慎又不能妄自菲薄；既要坚持原则又不能呆板教条，既要灵活机动又不能随心所欲；既要耐心细致又不能优柔寡断，既要坚定果敢又不能简单粗糙；既要团结协作又不能失去自我，既要敢作敢为又不能盲目自大……而且，由于斗地主游戏人员的分组极不对称，庄家和散家的打法区别很大，因此，它还对牌手的能力提出了跳跃性的要求：做散家时要有团队精神，善于配合协同，勇于牺牲自己；做庄家时要有独立精神，精于全局谋划，敢于乾纲独断。所以，我觉得，斗地主游戏不但可以愉悦心情，带给人们快乐，而且还能够增加人们的阅历，锻炼人们的能力，培养人们的素质，提高人们的修养。

在玩斗地主游戏时，有的人会强调运气。我认为，对运气可以做如此理解：每一盘中，运气占的成分较大一些。比如，各家起牌时，牌型的优劣和牌力的强弱如何；庄家配牌时，底牌的大小和搭配的好坏如何；双方行牌时，进攻的早晚和发牌



的利害如何，等等，这些随机因素对于某家是否能赢，起着直接而重要的作用。但是，在每一场斗地主游戏中，尤其从长期看，牌手的输赢直接决定于这个人的水平如何。一个人的运气不可能总是好的，但为什么有的牌手几乎能做到百战百胜？其根本原因就是打牌的水平非常高。所以，玩斗地主游戏虽然有运气的成分，但主要还是靠牌手的水平。

凡是玩斗地主游戏时间长一些的人，都会得出这么一个结论：斗地主一要计算，二要用谋。而这两点都是因人而异的。水平高的人算牌算得准确，用计用得高明；水平低的人既不太会算牌，又不太会用计。其结果是：高手拿到好牌时保证能赢，拿到一般牌时往往能赢，甚至拿到差牌时也有机会赢；低手拿到弱牌时必定会输，拿到一般牌时常常会输，甚至拿到好牌时也有可能输。我们常见高手在牌场上左右逢源、纵横捭阖、进退自如、游刃有余、呼风唤雨、出神入化、叱咤风云、所向披靡，就是因为他们怀有超绝的技巧。所以，斗地主的技巧非常重要，凡是想玩好斗地主游戏的人，不能不重视斗地主的技巧。

据考证，斗地主游戏诞生于安徽民间。安徽在 20 世纪 90 年代就开始流行这种游戏了。我因为在安徽工作，所以，接触它相对较早。1998 年，我学会了玩斗地主游戏。随着玩牌次数的增多，我对这种游戏的认识逐渐深刻，并最终喜欢上了它。在玩牌的过程中，我有不少心得体会，觉得有必要系统地总结一下经验和教训，把斗地主的技巧写成一本书。2000 年时，我写成了初稿雏形，并在此后的几年内，对书稿进行过一些个别的补充和修改。最近一年时间，我从整体上对书稿进行了全面、系统的多次认真修订。如今，经过前后十年的写作，我觉得这本书稿体系比较完整、内容比较丰富，可以成形初版



了。但是，玩斗地主游戏只是我的业余爱好，我对它的研究还很粗浅、片面，还有待更加深刻、全面，因此，书中肯定还存在不少疏漏甚至错误。并且，由于我写作水平有限，许多地方写得还不尽如人意。对于书中的错误和不当之处，我诚恳地请各位读者和牌坛高手不吝指教，来信请发电子邮件至 sd822@163.com 或 sd822@sina.com。您的任何批评、指正、建议、讲授都是对我的帮助，我不胜感激！

著 者

2009 年 10 月



目 录

第一章 游戏规则简介	(1)
第一节 基本规则	(3)
一、输赢和分值	(3)
二、选风和换风	(4)
三、备牌和起牌	(5)
四、叫牌和做庄	(6)
五、行牌和唱牌	(9)
六、报牌和问牌	(11)
第二节 牌型种类	(13)
一、单牌	(14)
二、同牌	(14)
三、连牌	(16)
四、炸弹	(19)
第三节 重要术语	(21)
一、静态术语	(22)
二、动态术语	(31)
第二章 叫牌竞庄策略	(44)
第一节 叫牌竞庄指导思想	(45)



一、买的没有卖的精	
——谨慎对待，保守叫牌	(45)
二、该出手时就出手	
——抓住机遇，大胆叫牌	(48)
第二节 叫牌亮庄基本依据	(49)
一、我强敌就弱——依据自己的实力叫牌 ...	(49)
二、敌弱我就强——依据对手的实力叫牌 ...	(54)
第三章 打牌基本技巧	(58)
第一节 处理牌面的基本技巧	(59)
一、优化牌型	(59)
二、快速跑牌	(63)
第二节 筹划设计的基本技巧	(66)
一、东风不与周郎便——留砣牌技巧	(66)
二、落井下石不留情——痛打狗技巧	(75)
三、回眸一笑百媚生——再回手技巧	(76)
四、前有老虎后有狼——憋死牛技巧	(78)
五、山中无虎猴为大——缓称王技巧	(79)
六、好风送我上青天——等东风技巧	(83)
七、破釜沉舟死后生——一条路技巧	(86)
八、我以万变应万变——能变化技巧	(94)
第四章 守门打牌技巧	(97)
第一节 以宁硬勿软为要的守门	(98)
一、守单张牌	(100)
二、守其他牌	(108)
第二节 以刁难庄家为高的打法	(115)



一、守门员的管牌	(115)
二、守门员的用炸	(116)
三、守门员的发牌	(117)
第五章 中门打牌技巧	(126)
第一节 攻守结合，跑为上策	(127)
一、中门的顺牌与管牌	(128)
二、中门的用炸与留炸	(130)
三、中门的发牌与引路	(132)
四、中门的守门与不守	(135)
第二节 转化角色，配合同盟	(138)
一、转化角色的时机	(138)
二、配合同盟的打法	(141)
第六章 顺门打牌技巧	(150)
第一节 任务的抉择	(150)
一、顺门的位置与出牌	(151)
二、顺门的好牌与主攻	(157)
第二节 助攻的打法	(163)
一、顺门的送牌	(163)
二、顺门的管牌	(169)
三、顺门的接牌	(173)
四、顺门的留牌	(176)
第七章 散家配合技巧	(179)
第一节 散家跑牌的原则	(180)
一、散家不能抢着跑	(180)



二、主攻助攻要分工	(182)
三、主攻及早发信号	(183)
四、不让庄家惦记上	(187)
五、余牌要能被送走	(189)
第二节 散家破敌的打法	(191)
一、舍得用掉实力	(191)
二、不利庄家要牌	(200)
三、消耗庄家炸弹	(205)
第八章 庄家打牌技巧	(208)
第一节 庄家攻守策略	(209)
一、采取守势	(210)
二、采取攻势	(216)
三、攻守结合	(219)
第二节 庄家打牌原则	(220)
一、我主沉浮——牢牢掌握主动权	(221)
二、主次有别——重点防控主攻方	(225)
三、群龙无首——不容主攻发信号	(238)
四、混水摸鱼——牌情不要早暴露	(239)
五、顺水推舟——手数不够拆牌过	(240)
六、不做嫁衣——单牌最多留一张	(242)
第三节 庄家发牌技巧	(243)
一、以直接跑牌为主要目的	(244)
二、以耗敌实力为主要目的	(246)
三、以骗敌送牌为主要目的	(252)
第四节 庄家要牌技巧	(257)
一、不要牌	(257)



二、立要牌	(260)
三、缓要牌	(261)
第五节 庄家用炸技巧	(263)
一、用炸态度	(264)
二、用炸目的	(265)
三、用炸顺序	(266)
第六节 庄家防敌要则	(269)
一、强牌防敌	(270)
二、弱牌防敌	(272)
后 记	(274)



第一章 游戏规则简介

斗地主游戏是四个人用两副扑克玩。这种游戏的分组具有典型的不对称性，是一对三的游戏。每一盘，叫牌成功，补到八张底牌的人是“庄家”，有时也简称为“庄”。庄家就是人们通常说的“地主”。其余三个人是“散家”，相对于“地主”来说，也叫“农民”。在四个人中，庄家一人自成一方，散家三人结成同盟，为另一方。

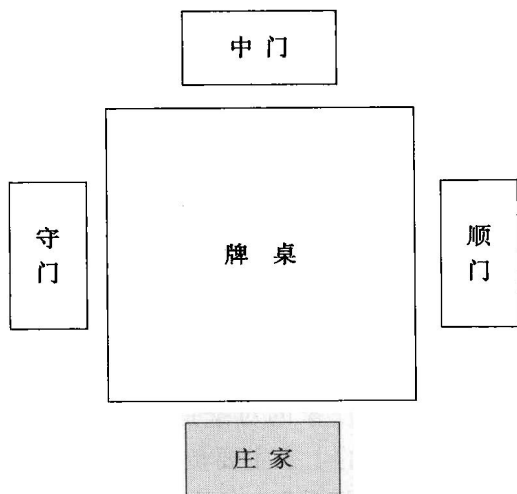
斗地主时，按牌理，庄家出牌后散家会进行压制，庄家想顺牌时也常常会受到散家的阻拦，三位散家就像是关着庄家的三个大门一样，庄家要成功，就必须冲破这些大门，所以，散家都是“门”。按走牌顺序，庄家的下家经常能顺走牌，因此叫“顺门”；庄家的对家是三位散家的中间一个，因此叫“中门”；庄家的上家主要负责看守散家的大门，因此叫“守门”，或“守门员”，有的地方也把守门员俗称为“门板”。

在一盘中，牌手处在哪一方的地位，从动态上讲，就说“做什么”“当什么”；从静态上讲，就说“是什么”。当牌手处在庄家的地位时就说牌手“做庄家”“当庄家”，牌手“是庄家”，或说牌手“做地主”“当地主”，牌手“是地主”。当牌手处在散家的地位时就说牌手“做散家”“当散家”，牌手“是散家”，或说牌手“做农民”“当农民”，牌手“是



农民”。当牌手处在散家的某个具体位置时也这么说：某某“做顺门”“当顺门”，某某“是顺门”；某某“做中门”“当中门”，某某“是中门”；某某“做守门”“当守门”，某某“是守门”。

通常，走牌顺序按逆时针方向进行，所以，根据散家与庄家的位置关系，从庄家开始，按逆时针方向数，其余三人依次就分别是顺门、中门和守门。如图所示。



随着斗地主游戏的发展，其规则也日渐成熟。目前，虽然各地斗地主规则还不完全一样，但大体上是相同的，其基本规则已无明显差异。可以说，斗地主游戏基本形成了固定的规则。

为了帮助初学的牌手全面掌握斗地主游戏的规则，也为了保持本书的系统完整，本章专门简介斗地主游戏的规则。



第一节 基本规则

斗地主游戏的基本规则规定了如何分出胜负和在程序上怎样进行游戏等核心问题。

一、输赢和分值

斗地主游戏以是否先出完牌论胜负，先出完的一方是赢家，另一方是输家。如果庄家先于所有散家把牌出完，则庄家胜、散家败；如果三位散家中的任何一人先于庄家把牌出完，则散家胜、庄家败。

四人中，任一人把牌出完，当盘游戏就结束。因为四个人必然有一个人先于其他人把牌出完，所以，斗地主游戏的一盘本身不会出现打平的现象，必然会分出输赢。

庄家要想赢散家，他的目标就是千方百计地使自己先于三位散家把手中的牌出完；而三位散家要想赢庄家，他们的目标则是使其中任一人先于庄家把牌出完。

每一盘的赢家得分，相应地，输家失分。输赢的分值大小有一定的级别档次。每一场的分值级别是由大家在开始打牌前商定的。

一般地，分值的档次有三级。常见的是1-2-3分，其他级别的相对较少，比如2-3-4分。有时，分值也可以只分两级。常见的是1-2分、2-3分两种。

斗地主游戏的每一盘，都要通过叫牌决定具体的分值档次。当庄家赢了时，三位散家分别输给庄家这个级别的分数；



当庄家输了时，要分别输给三位散家这个级别的分数。比如，某一盘，庄家叫牌的分值是2分，那么，庄家赢了时，三位散家要分别输给庄家2分，庄家共得6分；散家赢了时，每位散家各得2分，庄家共失6分。也就是说，如果某盘打的是2分大小的级别，那么，对于庄家来说，他要么能赢6分，要么会输6分；对于散家来说，他们要么每个人都能赢2分，要么每个人都会输2分。

二、选风和换风

打牌时，人们常常把各人坐的位置与其座位所在的方向联系起来，用“风向”代表牌手，称在某一方向坐的人为某风，比如，你坐在东边，说“东风”怎么样就是指你怎么样。

在一场游戏前，牌手先要选择座位。因为牌手的座位往往和风向相对应，所以，在开始打牌前选座位就叫“选风”。

牌手的座位应该由抽签随机决定。通常可以这样做：从牌掇中拿出四张大小不同的牌，洗乱后扣放在桌面上，每位牌手随意抽取一张，然后，按各人所抽牌的点数顺序由某个位置开始按顺时针或逆时针方向确定座位。例如，按各人所抽牌的点数由小到大的顺序，按东南西北的风向确定座位。

确定了各人的座位，就确定了自己与其他三个人的位置关系。自己做庄家时，下家的人就是顺门，上家的人就是守门员，对家的人就是中门。下家做庄家时，自己就是守门员；对家做庄家时，自己就是中门；上家做庄家时，自己就是顺门。

各人打牌的偏好和水平不同，所以，对整个牌局来说，不同的牌手在不同的位置形成的态势不同；对牌手个人来说，其他牌手各在什么位置对自己的利弊不同。斗地主时，四个人形



成的相对位置关系对牌手有非常大的影响，对每一位牌手都非常重要。

为公平起见，当牌局进行的时间较长时，可以换座位。换座位要重新选风，所以也叫“换风”。

日常游戏中，换风比较随意，一般按照选风的办法重新确定一次不同的相对位置就行了。如果是正规比赛，应该按一定的顺序排列出全部的六种相对位置关系，依次按照固定盘数换风。

三、备牌和起牌

斗地主用的工具是两副扑克，共 108 张牌。

每一盘起牌前，为了使牌的次序随机排列，都要洗牌。

牌洗好后，先要从中尽可能随意地取出八张看不见正面的牌，留作“底牌”。

在每盘起牌前，先要切牌。“切牌”就是由牌手把整摞牌从中间随意一处切开，以便指定从何处开始起牌。切牌时往往会把一摞牌拦腰搬开，因此，也叫“腰牌”或“搬牌”。

斗地主游戏切牌时，要求翻出一张明牌。在除底牌外的 100 张牌中，任意取出一张牌，翻为正面朝上的明牌，随机插于牌摞中，其位置只要不过于偏上或偏下，都是可以的。为了方便，人们常常这样切牌：把牌搬成两沓，先起原牌摞下部分那沓，在搬牌之前或之后顺便把其中任一沓最上面的牌作为明牌放在后起的那沓牌的最上面。

一般地，先起牌的人是上一盘的庄家，切牌的人相应地就是上一盘的守门员。在每一场的第一盘，往往任意翻出一张牌，由牌的点值决定谁先起牌，同时也就决定了由谁切牌。