

通天斗地主

张振强 著



当代中国出版社

责任编辑：江树清

封面设计：张 勇 李东谱



ISBN 7-80170-224-7



9 787801 702241

ISBN 7-80170-224-7/K 44
定 价：12.00元

通天斗地主

张振强 著

当代中国出版社

图书在版编目(CIP)数据

通天斗地主/张振强 著. - 当代中国出版社, 2004.9

ISBN 7-80170-224-7(世纪潮丛书之一)

I. 通… II. 张… III. 小说-作品集-中国-当代

IV. 1247.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 015127 号

通天斗地主

张振强 著

*

当代中国出版社出版

(北京地安门西大街旌勇里 8 号)

邮政编码:100009

当代中国出版社出版发行

新华书店经销

北京海淀海丰印刷厂印刷

*

850×1168 毫米 32 开本 4 印张 60 千字

2004 年 9 月第 1 版 2004 年 9 月第 1 次印刷

印数 1-6000 册

ISBN 7-80170-224-7/K·44

定价:12.00 元

《通天斗地主》内容简介

《通天斗地主》是一本专门研究“斗地主”战略战术的著作。

《通天斗地主》从斗地主基本知识讲起,比较系统地讲解了“斗地主”游戏的一般规律和经验技巧,重点研究了一副牌三人斗地主和四人斗地主游戏的战略战术,强调玩斗地主游戏,最根本的是靠手中牌的实力的同时,着重阐明,仅有牌上的实力是远远不够的,因为,实战经验至关重要,保持正常的心态和稳定的情绪是获胜的基础,准确地分析和敏锐的判断是赢牌的保证,善于选择和把握时机是立于不败之地的根本以及记牌、算牌、手气等因素都对斗地主游戏结果产生着这样或那样的影响,除此,牌技以外的东西如时间、对手的选择、环境的影响、分值或筹码大小的影响也都十分重要。书中归纳、列举了斗地主游戏过程中的作弊方法和手段,提醒游戏者娱乐时加以防范。本书最后用专门一章的篇幅,精选三人和四人斗地主若干精彩牌局,结合实例分析、点评每局牌的成败得失,把斗地主游戏中的智谋运用、机巧设置、牌型推测等详加展现,与广大斗地主游戏爱好者共同赏析。

本书集知识性与趣味性于一体,系统、全面地归纳、总结了斗地主游戏的战略战术:既有叫打牌条件分析,又有不可叫打牌的若干个禁忌;既有一般性出牌经验,又有独特的运作技巧;既有战术研究,又有心理分析……总之,在斗地主游戏中出现的情况,包括玩家的行为及心理活动等诸方面表现,本书几乎包容殆尽。

全书共六章,约6万字。

阅读此书,将使你受益匪浅——依计操作,虽不致于每战必胜,但却能够让你的牌技在原有基础上跨台阶、升水平、上档次!

目 录

第一章 快快乐乐斗地主	1
一、斗地主的起源	1
二、一种简便易懂、快乐无穷的游戏	2
三、斗地主的玩法	2
四、斗地主的记分方法	3
第二章 斗地主基本知识	6
一、场和局	6
二、洗牌	6
三、起牌	6
四、出牌	7
五、底牌	7
六、报警	7
七、带牌压点	7
八、牌型	8
第三章 斗地主游戏的一般规律和经验技巧	10
一、叫分、打牌原则	10
二、出牌原则	12
三、什么样的牌不能叫打	13
四、团结协作,密切配合,齐心协力斗垮地主	14
五、斗地主游戏中的一些具体战术	17
六、斗地主游戏中一些智谋策略的运用	25
第四章 全面提高打牌技巧和水平	28
一、谁是斗地主游戏中的高手	28
二、实战经验至关重要	29

三、保持正常的心态和稳定的情绪是获胜的基础	29
四、准确地分析、敏锐的判断是赢牌的保证	30
五、善于选择和把握时机是立于不败之地的根本	32
六、斗地主, 你不能不学会记牌	34
第五章 牌技之外因素对游戏结果的影响	35
一、对手的选择不同程度地影响到游戏者的胜负	35
二、时间的选择对游戏结果也很重要	36
三、环境影响不容忽视	37
四、分值或筹码大小的影响	38
五、斗地主游戏中有没有手气(运气)	39
六、斗地主游戏中的一些规则和规矩	39
七、端正牌风, 谨防作弊	41
第六章 斗地主实用战例和精彩牌局赏析	44
一、三人斗地主实用战例讲评	44
二、四人斗地主精彩牌局赏析	69

第一章 快快乐乐斗地主

一、斗地主的起源

“斗地主”是起源于豫鄂边境、流行于全国的一种扑克牌游戏。

关于“斗地主”的起源，众说纷纭，观点不一。比较易于为大家接受的两种说法：一是解放前，无地的农民，整日吃苦受累，不得温饱，而地主则可以游手好闲，坐享其成。农民痛恨地主，但敢怒不敢言，于是，背着地主玩“斗地主”游戏，以发泄内心不满，寻求精神安慰。另一说是，有几个离、退休老人去职离岗后精神空乏，无事可做，于是经常约在一起打牌、闲聊。有一日，几个人在打牌过程中闲谈起中国历史上杰出人物话题，各凭爱好，各举例证，你有你的崇拜对象，我有我的权威第一，大家七嘴八舌，争论不休，莫衷一是，虽争得面红耳赤，仍无结果。就在众人就要抱憾而去时，其中一高姓老者忽然正色道，“有了，我说一人，管保大家尽皆佩服”，遂拉长声调，朗声念道：“毛泽东”。众人惊讶，各个点头称是。于是大家和睦如初。你一言，他一语，念及毛泽东领导中国人民闹革命，为劳苦大众谋福利诸般好处及盖世功业，众人顿感怀念。又想起毛泽东去世已然二十年，中国也已发生天翻地覆变化，国家富强，人民群众安居乐业，今日中国人的许多日常生活，作为国家主席的毛泽东在世时也不曾消享过，大家又唏嘘一番，不免伤感。吃水不忘挖井人，翻身全靠毛主席。于是，有人提议，研究一种易学好记的扑克牌游戏，使之能够在群众中、社会上自发地流传、推广，也算是对毛主席的一种纪念。大家集思广益，最终总结、发明了一种新的游戏。因毛主席是从领导农民斗地主、打土豪、分田地起家，所以大家把这种游戏命名为“斗地主”。

二、一种简便易懂、快乐无穷的游戏

“斗地主”是继“争上游”、“打对家”、“三家保”、“打升级”、“双升”、“跑得快”等玩法之后新发明的一种扑克牌游戏。由于其规则简单、方法灵活，又不受时间、地点和人的知识水平、能力等方面的限制，所以这种游戏一经发明，便受到了许多人的欢迎和喜爱。没有人下红头文件，也没有人发号召，这种游戏在很短时间内就迅速蔓延开来。据了解，到目前为止，参与“斗地主”游戏的人数之多，范围之广，已经创造了扑克牌发明以来单种玩法的最高记录。而且，这种游戏发展势头强劲，人员队伍在不断壮大，地域范围在进一步扩展，大有普及全民，席卷全国之势，“斗地主”游戏正方兴未艾。可以毫不夸张地说，无论是白天，还是在夜晚；无论是在办公室，还是在家里；无论是在机场（车站）的候机（车）室，还是在疾速运行的交通工具上，只要你发出玩这种游戏的邀请，立马就会有人积极响应。熟悉的人往往彼此会意地一笑，不认识的人也立刻缩短了相互间的距离，一下子亲切自然起来。于是，有人从怀里摸出一副扑克牌来，牌友们简单地交换一下意见，统一一下游戏规则，便可以立即开战。起牌，出牌，结束，再来。一圈又一轮，越打越精神。地主轮流做，谁赢谁快活。直杀得天昏地暗，难解难分；争吵得面红耳赤，唾液四溅。更有那闲散看客，替甲出谋划策，皇上不急太监急；为乙鼓劲加油，口干舌燥不休息。这帮人，替丙的绝妙技术大声喝彩；那拨人，为丁的低级错误摇头叹息。白天杀，晚上战，哥哥不玩弟弟换。**好处多多**：治饿又解渴，耐饥又挡寒；培养团队精神，提倡互利合作；打发多余时光，消除内心闲愁。**也须明白**：正确玩法是娱乐，健身益智；错误玩法是赌博，伤身破财。**特别提醒**：生活需要有张有弛，游戏娱乐贵在有度。

三、斗地主的玩法

斗地主游戏由三个人玩，也可以由四个人玩。三个人玩，一个人为地主一方，另两个人为朋友一方（也叫佃户一方）。四个人玩，

地主一人一方,另外三个人为朋友一方。可以用一副牌,也可以用两副以上的牌。

1、三个人玩一副牌。一般为带双王的 54 张牌。地主为一方,其余两人为另一方。洗牌、搬牌后,三个人依次起牌,每个人起 17 张牌,最后的三张底牌留给地主,地主先出牌。

2、四个人玩一副牌,一般为不带双王的 52 张牌。洗牌、搬牌后,四个人依次起牌,每人起 12 张牌,最后的四张底牌留给地主,地主先出牌。

也有将一副牌中的一个 2 和一个王(大王或小王)抽出不用,将另一个王留下作为万能牌(即可以根据需要任意搭配)使用,缺什么这个王就可以充当什么,如 3、4、5、7、8 几张牌中缺 6 就是五张散牌,手中有王作为 6 使用就可以把几张散牌串成六顺牌。再如,手中有一个三张牌型,这个三张牌型配上王就可以作为一个“炸弹”使用。这张万能牌又叫“癞子”。

3、四个人玩两副牌,可以带四个王,也可以不带四个王。

带 4 个王时,洗牌、搬牌后,四个人依次起牌,每人起 25 张牌,最后的八张底牌留给地主,地主先出牌。

不带四个王时,洗牌、搬牌后,四个人依次起牌,每人起 24 张牌,最后的八张底牌留给地主,地主先出牌。

此外,还有四个人玩三副牌、六个人玩三副牌以及八个人玩四副牌等,因四个人玩两副以上牌或多个人玩两副以上牌在实际生活中较少应用,也缺乏基本的规律和技巧性,所以,本书不作详细介绍和探讨,敬请谅解。

四、斗地主的记分方法

同许多竞技游戏一样,为了增加比赛的竞争性、刺激性和吸引力,斗地主游戏往往也要分出胜负,因此就需要用积分来计算。

积分的种类和方法很多。斗地主游戏玩多了,玩熟了,几个人可以当场规定积分原则和积分方法,只要大家普遍接受即可。

现将“斗地主”游戏中人们用得较多的积分方法介绍如下,供游戏者娱乐时参考。

1. **固定分值**。设定固定分值如1分(或2分、5分、10分等)。斗地主过程中,参与者每赢取一局,即获得该固定分值或该固定分值若干倍的分,反之,每输掉一局,则需减去该固定分值或该固定分值若干倍的分。一局一计算,一局一加减(俗称“清帐”、“兑现”),直至游戏结束,积分最多者赢取该场比赛。

2. **阶梯式分值**。为了增加竞争性和刺激性,一些斗地主游戏者往往采用阶梯式分值积分方法为比赛增加难度,设置悬念。阶梯式分值就是将分值划分为若干个档次,如1分、2分、3分(或5分、10分、20分),也可以为10分、20分、30分等起点不同的级差分值。在阶梯式分值规则条件下,每局比赛都要先竞叫,叫分最高者做地主,取得该局牌的打牌权。

3. **翻番**。即在特定条件下,赢牌方赢一局牌即可赢取固定分值2倍或多倍(一般为几何级累进)的积分,称为翻番。翻番的特定条件主要是指:

(1) **黑子和反黑**。“黑子”是指地主连续用几个组合牌型将自己手中的所有牌出完,而每一个牌型对方都吃不住,对手中所有人连一张牌都出不去。“反黑”则是地主先发一个牌型后,对手中的一人接此牌型出牌,由此掌控出牌主动权,并将手中所有余牌一次或分次出完,地主再无出牌机会。也有将地主出一个牌型后,即失去出牌权,对手一人或多人配合取胜称为“反黑”。一般地讲,“黑子”和“反黑”都是加倍赢输分,即在固定分值计算规则条件下,如固定分值为1分,出现“黑子”结局时,地主一次赢取对方每人2分,遇到“反黑”时,地主一次输给对方每人2分。

(2) **炸弹翻番**。“炸弹”翻番是斗地主游戏中比较厉害的积分方法。在斗地主游戏过程中,只要使用了“炸弹”出牌形式,不论使用“炸弹”者是地主一方或另一方,该局的获胜者都要加倍或多倍

得分。一般地讲,使用“炸弹”一次,获胜者就要获取双倍的积分,如固定分值为1分时,地主方赢牌,朋友方每人都要减去2分给地主;反之,地主要给朋友方每人送2分。使用“炸弹”两次,获胜方要增加4倍的积分,如固定分值为1分时,地主方赢牌,朋友方每人要减去4分给地主;朋友方赢牌,地主要给朋友方每人送回4分。使用“炸弹”三次,则是8倍的计分方法。使用“炸弹”四次,则是16倍计分方法,其余类推。

第二章 斗地主基本知识

为了使初学者对斗地主游戏有比较全面系统的了解和掌握,本章将从斗地主最基本的知识讲起。在长期的斗地主游戏过程中,人们约定俗成了许多成文和不成文的规矩。下面,笔者将选择主要内容分别进行介绍。

一、场和局

场:几个牌友从开始玩游戏到最后结束,称为一场。一般地讲,一场游戏由相对固定的几个人自始至终地参与。也有把游戏过程中个别人退出,另外一个人递补进来参与游戏称为一场游戏或同场游戏。如果游戏过程中有两个以上的人退出,同时,又有相同数量的人递补进来参与游戏,则后面与前面不再称为一场游戏,而作为第二场游戏或另一场游戏来看待。

局:又称盘,在斗地主游戏中,局和盘是相同意义的概念。游戏者每分出一次胜负即称为一局或一盘。

“场”是总概念,一场游戏包括很多局(盘)比赛。“局”是分概念,从游戏开始的第一局到最后一局才构成一场。

二、洗牌。无论是用新牌还是用已经使用过的牌,几个人在玩斗地主游戏之前,总要先由一人先行洗牌(一般为几个人中年龄最小者)。洗牌遍数可多可少,一般来讲,用新牌玩斗地主游戏,玩牌前要多洗几遍,以便把牌洗开。使用玩过的牌,洗2—3遍就可以了。

三、起牌。起牌有开局起牌和斗地主过程中每一盘的起牌之分,起牌的顺序是按逆时针方向起。

开局起牌,一般为几个人中辈份最高或年龄最大的人先起第一张牌。也可以查点起牌,即先由一个人从一副牌中间随意抽取

一张,由抽牌人开始,按逆时针方向数数,抽取牌点所对应的人起第一张牌。

每盘起牌,一盘比赛结束后,一般由地主整理、洗牌,地主的上手搬(腰)牌(即把一副牌分为两摞或亮一张明牌在其中一摞牌上方后,把另一摞牌压在其上)、亮牌(即把搬开的一摞牌最上面的一张牌翻为明牌,并将这张牌放在另一摞牌的最上方。亮牌的目的是使游戏参与者有相对均等的打牌机会。起明牌的人,首先获得叫分、打牌的权利,若放弃该权利,其他的人才可以依次获得叫分、打牌的机会),地主起牌。

也可以由上局牌的直接赢家(可能是地主,也可能是朋友方先出完牌的人)洗牌,该赢家的上手搬牌、亮牌,该赢家首先起牌。

四、出牌。出牌的顺序也是按逆时针方向依次出,地主先出牌,其他几人依次跟着出。出牌时,下家必须跟着上家所发牌型出牌,而且牌点要盖过上家的牌点。

五、底牌。无论是三人斗地主游戏,还是四人斗地主游戏,总要将最下面的几张牌(俗称“底牌”)留给地主使用。底牌可以是明牌(即公开,让每一个人都可以看到几张牌分别是什么牌),也可以是暗牌(几张牌不公开,只有获得打牌权的人才知道是什么牌)。

六、报警。又称告警或听牌。在斗地主游戏过程中,无论是地主方,还是另一方,只要一方一人手中仅剩一张牌时,这个人必须喊“报警”(“听牌”)。喊报警的目的是提醒对方高度注意。朋友方喊“报警”,可以为朋友们送去一个信号,以便获得朋友的帮助和配合。

七、带牌压点。俗称“头压头,尾压尾”。带牌压点是斗地主游戏中的一种约定规则,主要是在“三带一”、“四带二”、以及“双飞”、“多飞”情况下,下家吃上家的牌,不仅要求“三张牌”、“四张牌”和“双飞”、“多飞”等主牌本身要比上家牌点大,而且要求所带牌的牌点也要比上家这种牌型所带牌的牌点大,而且还必须是带单牌与

带对牌相对应,如上家 333 + A,下家只有用 444 + 2 或 KKK + 2 等牌才能吃住,上家 8888 + AA,下家须用 9999 + 22 来管。

八、牌型。可以单独出或合在一起出的一组牌组合成一个牌型。

牌型主要有以下 11 种:

1、单牌。即一张牌,因与手中其它牌配不到一起,必须单个出或被其它牌型带出去,所以称为单牌。

2、对牌。牌点相同的两张牌合在一起出,比它大、两张牌点也相同的牌型可以管住它。

3、三张牌。三张相同的牌合在一起出。

4、三带一。牌点相同的三张牌,可以带一张单牌出去。在斗地主过程中,此牌型多,往往也有优势,算是好牌。

5、顺牌。顺牌,又叫运(动)牌,有几张称为几顺或几运,但最少需要四张以上方可成顺,如 3456 或 4567 或 45678910。不包括 2 点和双王,而且不分花色。

6、姊妹对。又称连子对。牌点紧挨的几个对牌合在一起组成姊妹对,有几对对称几姊妹对,不包括 2 点和双王。如 3344 称为两姊妹对(或双连对)。7788991010 称为四姊妹对或四连对。

7、双飞。又叫“凤凰双展翅”或“飞机带翅膀”。两个牌点紧紧相连的三张牌合在一起组合成“双飞”。如 777888 或 JJJQQQ,双飞可以带两张单牌同时出去,也可以带一对牌出去,如 777888 + 36, JJJQQQ + 6K, 888999 + 66 等。

8、三飞或多飞。三个牌点紧紧相连的三张牌或多个相连的三张牌称为“三飞”或“多飞”。一般讲,几飞就可以带几张牌出去。如 JJJQQQKKK + 356。

9、炸弹。4 张牌点相同的牌组成“炸弹”,可以打多种牌型的牌,但不能打比自己大的“炸弹”和最大的“火箭”。

10、火箭。双王称为“火箭”,是最大的牌,什么牌型都可以打。

但双王分开出时,其它“炸弹”可以炸单王。

11、四带二。当“炸弹”不作为“炸弹”使用时,可以带两张牌同时出,所带牌可以是单牌,也可以是对牌,这时比它小的“炸弹”就可以打这种牌型,比它大的“炸弹”既可以炸它,也可以以“四带二”的形式盖过这种牌型,但在压点规则下,所带单牌或对牌也必须比前者的单牌或对牌牌点大。

第三章 斗地主游戏的一般规律和经验技巧

不论是三人斗地主还是四人斗地主游戏,最根本的是要靠手中牌的实力取胜。只要掌握了斗地主游戏的一般规律和相关技巧,人们基本上都能够把一局必赢或应该赢的牌打赢。反之,若手中牌的实力不济,即便你有十分丰富的打牌经验和娴熟的技巧,也很难把一局输牌打赢,除非朋友一方根本配合不到一起,而且屡屡犯错误。但我们在强调牌上实力的同时,并不否认游戏者自身经验和打牌技巧的重要性。事实上,很多时候,打牌经验和技巧往往也起着十分重要的作用。正是因为决定于牌上的实力,又不完全取决于牌上的实力,所以,实战中斗地主游戏胜负结局具有很大的偶然性和不可捉摸性,游戏过程也才能呈现出十分精彩和激烈的局面。能够赢的牌未必终赢,看似要输的牌最后也可能取得了胜利,这就叫兵无常势,水无常形,偶然中有必然,必然中又有偶然性。

一、叫分、打牌原则

游戏各家起够规定数量的牌以后,起到“明牌”的人首先获得了当地主的权利。而要真正成为地主,还必须先叫分。固定分值情况下,起到明牌的人只要叫分即获得打牌(当地主)的权利,这局牌就归他打。阶梯式分值情况下,起到明牌的人如果起叫分值低,下手的人可以用更高的分值与其竞争,叫分分值最高的人(一般为阶梯分值中的最高值,不可以无限制的轮番竞叫)最终获得打牌权(当地主)。

起到明牌的人有优先打牌的权利,但这种权利可用可不用。如果手中牌的实力不强,就应当放弃这个权利,把它让给下家使