

欢乐斗地主



© 刘曼曼 著

地主牌力达半 农民被动走牌

一叫能赢是真谛 非三足鼎立

简洁明快

北京体育大学出版社

扑克游戏指导

欢乐斗地主

刘曼曼 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

欢乐斗地主 / 刘曼曼著. —北京: 北京体育大学出版社, 2010.5
ISBN 978-7-5644-0408-6

I. ①欢… 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071295号

欢乐斗地主

刘曼曼 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: 北京市昌平阳坊精工印刷厂
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

国人发明的欢乐斗地主，俗称小地主，又叫火拼斗地主，是多年来风靡大半个中国的一种新型扑克牌智力游戏。它简单易学、战术多变、热烈紧凑、趣味性强，深受大众喜爱。

近年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，每天上网的玩家逾百万，网下更是个惊人数字，大有发展为全球游戏的趋势。2010年被上海世博会列为推荐游戏。

本书系统研究了欢乐斗地主的战法特点，给出了叫地主胜率大的牌型，首次提炼了斗地主牌理，并对其文化内涵进行了深入发掘。翻阅本书能快速提高欢乐斗地主的实战水平。

目 录

第一章 风靡的欢乐斗地主	1
一、源远流长的扑克牌	1
二、欢乐斗地主的起源和发展	5
三、欢乐斗地主结构分析	9
1、非三足鼎立	9
2、地主牌力达半，农民被动走牌	10
3、农民的合作有局限性	10
4、一叫必赢是决定输赢的关键	11
5、走牌节奏短小精悍、简洁明快	11
四、欢乐斗地主文化	12
1、没有永恒的敌人，只有永远的利益	12
2、打败你的只有你自己	12
3、最小的期望值往往能获得最大的收益	12
4、团队意识最重要	13
5、待同伴与地主撕杀后再冲刺	13
6、牌不在大结构好，中层干部最重要	13
7、心态祥和，善抓机遇	14
8、戒急用忍，权衡利弊	14

9、灵活作战，寻找有利的场所	15
第二章 走牌规则	17
一、走牌规则	17
1、一次能出的牌型	18
2、牌力大小	19
3、走 牌	20
二、叫 牌	21
三、输赢记分	22
第三章 欢乐斗地主牌理	25
一、基本牌理	25
二、地主必胜牌型	28
1、全 光	28
2、全封闭	29
3、全闯关	30
4、全 控	30
5、忍让空间	30
三、脱手方式	32
1、闯 关（后剩赘牌）	32
2、剩大牌（敌家送）	32
3、剩小牌（同伴送）	34
4、远程够手	34
四、牌态及走牌的可能性强弱	34
1、地主一王两2的可能性最大	35

2、农民都有若干单牌	35
3、地主占优，农民被动走牌	35
4、农民牌型整齐，很容易一口气报警	35
5、地主底牌没配好，走牌艰难	36
6、有炸弹	36
第四章 叫地主胜率大的牌型	37
一、叫地主胜率大的牌型	37
1、模糊叫牌——牌力达半	38
2、勉强叫牌	40
3、忌博底牌	41
4、双王必打和抢地主	43
5、牺牲叫牌	43
二、叫牌的其它参照	44
1、实情考虑	44
2、切忌冲动	45
3、避强敌和耐心等待	46
4、牌整叫加倍	47
5、断7断10不叫牌	47
6、兴牌不连庄	48
三、叫牌例解	49
第五章 地主战法	56
一、初始规划	56
二、走牌技巧	57

1、砣牌妙用	57
2、首 攻	58
3、忍让——打下不打上	60
4、判断谁在跑牌	61
5、记 牌	62
6、算 牌	64
(1) 算炸弹	64
(2) 算头子	64
(3) 猜顺子	64
(4) 算三漂	65
(5) 留意3、4、5、6	65
7、讲究出牌顺序	66
8、用炸与破炸	67
(1) 有炸不急	68
(2) 拆 炸	68
(3) 诱 炸	68
(4) 弃 炸	69
(5) 吓 炸	70
9、把牌打活	70
10、残局收官	71
11、打“春天”	73
12、察颜观色	73
三、几点提醒	74

第六章 农民合战	87
一、评价手牌	87
1、跑家（地主下家）	88
2、顶家（地主上家）	89
二、合战技巧	90
1、跑家行牌	90
(1) 牌好时	90
(2) 牌孬时	91
(3) 两手准备	91
2、顶家出牌	92
(1) 顶 牌	92
(2) 转发牌	95
(3) 探 路	96
(4) 牌好时	96
3、记牌算牌猜牌	97
(1) 记 牌	97
(2) 算 牌	98
(3) 猜 牌	100
4、精于分析	100
5、炸和反炸	101
(1) 有炸弹	101
(2) 破地主炸弹	102
(3) 炸弹讹诈	102
(4) 炸弹送同伴	103

6、反“春天”	103
三、战术点滴	104
1、尽快确定角色	104
2、攻单优于攻对	104
3、逆地主行牌	105
4、怂恿同伴先牺牲	105
5、底牌窥豹	105
6、试探性送牌	106
7、切忌高估自己	106
8、停顿暗示	106
9、农民忍让	107
10、抢占先手	107
11、地主出了14张牌	107
12、看牌势	108
四、残局应对	109
1、地主剩一张	109
2、地主剩两张	110
3、跑家报警	110
4、顶家报警	111
5、绝不认输	112
第七章 战例精解	122
例1：双王单2牌面上下连续做地主	122
例2：双王两2一炸抓牌，思谋打成赢两炸	124
例3：双王两2做地主，打成王炸加倍	124

例4: 光杆双王做地主一败涂地	125
例5: 三家牌面散乱, 农民有炸, 一场混战	127
例6: 小王三2叫地主, 大王加炸抢地主	128
例7: 双王两2高段牌缺乏做地主早拆王	129
例8: 地主双王大牌多, 强打	130
例9: 碰巧地主打成“春天”	130
例10: 小王四2做地主, 又配成双王炸	131
例11: 末家大王两2做地主	132
例12: 接近必胜牌型博底牌打成“春天”	133
例13: 大王三2叫地主绝配打成“春天”	134
例14: 三2两A牌面整齐冒险做地主	134
例15: 孤大王中低段牌整齐做地主	135
例16: 两2三A有炸做地主, 用好大牌有赢的可能	136
例17: 东家小王三2叫地主, 西家大王牌整抢地主, 南家有炸叫加倍	138
例18: 三2加炸险峻的牌型冒险做地主	139
例19: 大王三2、三带牌多抓牌胜率大	140
例20: 全场三炸, 地主两炸, 三家明牌	141
第八章 一副牌争先型牌戏	143
一、关牌(跑得快、争上游)	143
1、出牌过程	144
2、一次能出的牌型	144
3、牌点大小	145

二、锄大地	145
1、一次能出的牌型	146
2、牌的大小	146
3、出牌规则	147
4、计 分	147
三、陕西挖坑	148
1、牌型大小	149
2、出牌规则	149
四、五人红十	150
1、基本游戏流程	150
2、发牌和出牌顺序	150
3、明打和暗打	151
4、牌 型	151
5、牌型的比较	151
6、接 风	152
附录一：欢乐斗地主的五个层次	153
附录二：欢乐斗地主大赛规则（供参考）	155
一、大赛方式	155
二、走牌牌理	155
三、走牌规则	156
四、叫 牌	156
五、报张和牌速	156
六、输 赢	156

七、名 次	157
八、局	157
附录三：欢乐斗地主网上（腾讯QQ）与	
网下走牌规则比较	158
一、发 牌	159
二、叫 牌	159
三、第一个叫牌的玩家	160
四、抢地主	160
五、明 牌	160
六、加 倍	161
七、出 牌	161
八、牌 型	162
九、牌型的大小	163
十、胜负判定	164
十一、计分规则	164
十二、级 别	166
附录四：网上欢乐斗地主快速提分技巧	
一、首先有充裕的时间	167
二、选择弱上家强下家的对手	167
三、谨慎叫牌	168
四、不要明牌	169
五、把水平发挥最好	169
六、其他考虑	170

附录五：麻将斗地主新玩法	171
一、走牌规则	171
1、牌具与牌手	171
2、起 牌	171
3、叫 牌	171
4、补牌（跳牌）与首攻	172
5、走牌牌理	172
6、输赢与记分	172
二、基本技巧	172

斗

地

主

第一章 风靡的欢乐斗地主

欢乐斗地主就是一副牌斗地主，俗称“小地主”、“三人战”、“两打一”，又叫“火拼斗地主”、“角色斗地主”。这种扑克牌智力游戏，自20世纪80年代在湖北、四川的一些地区出现后，便像插了翅膀似地迅速向全国传开，一时成为与麻将并驾齐驱的娱乐游戏，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，在华人世界拥有极强的认知度，每天上网的玩家高达百余万人，网下更是个惊人数字。它简洁明快、短小精悍、用智用谋、富于变化、趣味性强。

一、源远流长的扑克牌^[1]

扑克(poker)又叫纸牌(playing cards)，或者叫纸牌玩的游戏，称为扑克游戏。扑克的起源，可以追溯到远古周朝初，传说年幼的周成王在宫庭中与弟弟叔虞就曾玩一种“削桐叶为圭”的游戏。又说早在秦末楚汉争斗时期，大将军韩信为了缓解士兵的思乡之愁，发明了一种纸牌游戏，因为牌面只有树叶

[1] 参见王泽生的文章。

大小，被称为“叶子戏”。^[1]唐宋时期，纸牌游戏已很普及，上自文人学士，下至平民百姓，均乐此不疲。当时的一副纸牌分4种花色，每个花色14张，既作为纸币，又用来游戏。到了明、清，“叶子戏”纸牌不断发展，每副40张，分四类。牌上图案有人物、走兽、花、鸟、虫、鱼等。清末至民国后，纸牌长约8厘米，宽约2厘米，实际是纸质麻将的前身。

扑克牌的起源颇有争议。法国、比利时、意大利以及埃及、印度、朝鲜等国的学者都认为是自己国家发明的。霍契曼考证1300年埃及就发现了扑克牌，法国人说1392年该国也有了扑克牌，朝鲜人则说扑克牌是他们祖先用来占卜的工具。一些权威专家考证，印度纸牌可能比中国更早，理由是欧洲早期纸牌（塔罗牌）牌面上，印有印度教神话中女神手持魔杖、杯子、宝剑和圆环（代表金钱）的图案。扑克牌有两种红花色和两个黑花色，可能由早期意大利塔罗牌（TAROT）演变而成。当时塔罗牌分4种花色，每种花色有10及以下的小牌10张，并有王（K）、后（Q）及骑士和侍卫（现代侍卫已改称为J）4张人头牌。更多的西方人确信扑克牌来自东方。说是威尼斯人马可·波罗大约在1269年和他的弟弟马迪奥一起把纸牌由中国带回家乡。这种纸牌一落地欧洲，立刻引起西方人的极大兴趣。一开始只是贵族们的奢侈品，但因为造价低廉，简单易学，玩法多样，携带方便，很快在民间流行开来。

早期的扑克牌，意大利每副78张，德国每副32张，西班牙每副40张，法国每副52张。之后慢慢演变，花色、点数及K、

[1] “叶子牌”，有两个手指大小。长8公分，阔2.5公分，用丝绸及纸裱成，图案是用木刻板印成的。据说这就是扑克牌的雏形。

Q、J图案基本定型，加上“丑角”（Joker，亦称大小王或大小鬼）两张，共54张，成为现代国际上流行的扑克牌。扑克牌四种花色分别是黑桃、红桃、方片、梅花，各国人民给予了不同的文化解释：中国人将它看成春、夏、秋、冬四个季节；法国人比喻为矛、方形、丁香叶和红心；德国人说成树叶、铃铛、橡树果和红心；意大利人则觉得象宝剑、硬币、拐杖和酒杯；瑞士人讲是橡树果、铃铛、花朵和盾牌；英国人认为是铲子、钻石、三叶草和红心。4种花色象征着当时社会的四种主要行业，其中黑桃代表长矛，象征军人；梅花代表三叶花，象征农业；方片代表工匠使用的砖瓦；红桃代表红心，象征牧师。四种花色来源于欧洲古代占卜所用器物的图样，其中黑桃代表橄榄叶，象征和平；梅花为三叶草，意味着幸运；方片呈钻石形状，象征财富；而红桃为红心形，象征智慧和爱情。两张王牌代表太阳和月亮，红桃、方片代表白昼，黑桃、梅花代表黑夜。

扑克牌本身解释起来也很奇妙。牌数符合天文历法，一年52个星期刚好等于牌数，每一季13个星期正好是每花色的张数；13种牌的点数相加是364再加上小王的一点是365，与一般年份天数相同，再加大王的一点，就正好是闰年的天数。扑克牌的人头牌有12张，对应着一年12个月和太阳一年中经过的12个星座。人头牌图案均为古代西方的著名人物：黑桃K大卫是公元前10世纪以色列国王索洛蒙的父亲，善用竖琴演奏；黑桃Q帕拉斯是希腊智慧和战争女神，是四张皇后牌中唯一手持武器的王后；黑桃J霍吉尔是查理一世（红桃K）的侍从；红桃K查理一世是4张K中唯一不留胡须的国王；红桃Q是朱迪思王后；红桃J拉海尔是查理七世的侍从；方片K凯撒大帝是罗马帝