



全国唯一专业棋牌出版社

# 成都

CHENGDU  
MAJIANG  
GAOJI DAFA

# 麻将

## 高级打法

朱扬◎著



成都时代出版社

成都

MAJANG  
THE GAME

麻将

高级打法

朱 扬◎著

成都时代出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

成都麻将高级打法/朱扬著. ——成都: 时代出版社, 2012. 11  
ISBN 978-7-5464-0770-8

I. ①成… II. ①朱… III. ①麻将—基本知识  
IV. ①G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 252190 号

成都麻将高级打法

CHENGDU MAJIANG GAOJI DAFA

朱扬著

出品人	段后雷
策划编辑	廖东航
责任编辑	曾绍东
责任校对	廖展
封面设计	墨创文化
版式设计	成都完美科技有限责任公司
责任印制	干燕飞
出版发行	成都时代出版社
电 话	(028) 86619530 (编辑部) (028) 86615250 (发行部)
网 址	www.chengdusd.com
印 刷	成都蜀通印务有限责任公司
规 格	165mm×230mm 1/16
印 张	9.875
字 数	170千字
版 次	2013年1月第1版
印 次	2013年1月第1次印刷
印 数	5000
书 号	ISBN 978-7-5464-0770-8
定 价	22.00元

著作权所有·违者必究。

本书若出现印装质量问题, 请与工厂联系。电话: (028) 86106170

## 前 言

十年前就打算写一本有关麻将实战打法的书籍，却始终未能如愿，其间，几番动笔又几番搁笔，断断续续，始终未能完稿。1998年本人夺得重庆市首届竞技麻将比赛冠军后，由于媒体的报道，也算出了点小名，之后便忙于参加各种比赛活动。其间受业界朋友和相关人士之邀，又动笔写了数页。不料1999年重庆市再度举办“鹰冠杯”竞技麻将个人邀请赛；接到邀请函之后，写作之事又不得不暂时搁下，幸运的是本人再次夺得了大赛冠军。随后在2000年重庆市竞技麻将协会举办的竞技麻将比赛中本人又一次夺得冠军。这期间，有不少的朋友前来切磋，接到的邀请函也有许多；还有数家棋牌俱乐部前来邀请我加入，且希望把“冠军奖杯”存放在俱乐部，我都一一婉言拒绝了。连续几次的夺冠之后，各种活动、比赛接踵而至，真有“人在江湖，身不由己”的感觉。于是，写书的事又再度被搁下了。

自从《斗地主实战打法》一书出来以后，各地读者纷纷来电询问有关麻将打法的很多问题，读者们对麻将的热衷程度感觉已经超过了“斗地主”的热衷程度；更觉得应该为读者们做点什么。前不久，应政府相关部门邀请，去作一场“棋牌与人生”的讲座，看着听众们对麻将的喜爱程度，特别是对成都麻将的喜爱程度，以及对牌技提高的渴望和有关这方面书籍的期望，加上朋友的催促，我才又下决心要把这本书尽快写出来。在这期间，因为左脚不慎骨折，在家等待康复，也正好利用现在的空闲，完成书稿。

在对麻将的探究过程中，本人翻阅过众多的相关书籍，请教过许多牌坛的高手，收益良多，感触颇深，但感觉到还是仅仅停留在对麻将的认识层面上，停留在对麻将的一副、一局的具体分析上；对麻将中数字间的变化规律和内在联系却少有涉及。千变万化的每一盘是不能用某一



盘的分析来代替的，认识层面的东西要变成实战中的实际操作，并且要经受住实践的检验不是那么容易的。如何把麻将的宏观运行规律和微观实际操作结合起来，用系统性的理论指导实战打法，是我这些年来一直研究的一个课题。因此，从严格意义上讲，本书的内容，适合于各种麻将，而不仅仅局限于成都麻将。

由于本人学的是理科，且长期从事教学和管理工作，因此，对书中有些问题的探讨和结论的运用，总是力求用严密的逻辑推理和严格的数学计算给出求证过程。尽管我尽量回避这样的求证过程，避免专业术语的应用，但个别的地方还是免不了会出现一点专业的术语，比如麻将的组合数呈正态分布等，看不懂这点专业术语并不影响你对本书的阅读，希望读者理解。

这本书不完全是一本休闲娱乐的书籍，它是一本非常严谨的、涉及竞技运动探讨的实用型专著，书中的所有计算，排列组合、图形等，都是经过严格的数学计算和推演得到的。

由于本人喜欢写作，也酷爱棋牌之类的活动，有时还应邀作棋牌类讲座，为了丰富写作和讲座的内容，因此有收集素材的习惯。

书中的牌例大部分取材于本人的实战案例，也有的取材于他人的实战或比赛中的案例。本书中的观点和对案例的分析点评仅是本人的一家之言。欢迎读者提出宝贵意见，或来电来信，共同探讨和交流。

联系电话：13608351990

QQ 地址：2248360725

朱 扬

2012年6月于重庆

## 目 录

<b>第一章 麻将开篇</b> .....	1
第一节 本书中的符号 .....	2
第二节 成麻术语及规则 .....	3
第三节 闲话成麻 .....	5
第四节 如何改变牌运 .....	7
<b>第二章 基本知识</b> .....	10
第一节 牌张组合与机会数的计算 .....	10
第二节 下叫牌型与机会 .....	22
第三节 准叫牌型与机会 .....	26
<b>第三章 开局打法</b> .....	42
第一节 开牌原则 .....	42
第二节 拆牌 .....	51
第三节 进攻型与防御型牌型 .....	57
第四节 隐蔽战术 .....	63
<b>第四章 中局打法</b> .....	68
第一节 碰牌 .....	68
第二节 杠牌 .....	80



第三节	放“飞鸽”	93
第四节	对子胡	100
第五节	清一色	103
第六节	暗七对	109
第七节	下叫	113
第八节	下叫后的腾挪	121
<b>第五章</b>	<b>残局打法</b>	<b>126</b>
第一节	操作理念	126
第二节	推理打法	131
第三节	欺骗战术	135
第四节	掌控输赢	144
第五节	运气和技术	150

## 第一章 麻将开篇

打麻将者，总是沉浸在各种数字的组合和花色的变化中，上一盘组合了123、456，这一盘组合234、567，下一盘又可能是345、678；数字在变，花色在变，各种组合也在变，每一盘都似曾相识，又似曾不识。手里摸着牌，眼里盯着牌，心里想着牌，除了牌还是牌，手累，眼累，心累。输了这一局，想着赢下一局；赢了这一局，还想赢一局。就这样，一盘又一盘，一日又一日，个中滋味，只有玩牌者心中明白。很少有人抽身出来，琢磨思考，从另一个角度来审视和研究这些数字间的变化规律和内在联系。所谓“不识庐山真面目，只缘身在此山中”。每人都想赢牌，却没有十足的把握，输赢基本靠运气。

佛家有句话：“跳出三界外，不在五行中。”本人绝对不是麻将痴迷者，所以我能够随时跳出麻将这个游戏圈，从一个探寻者的角度来审视和探究麻将中的数字规律及其内在联系；经过多年的不懈努力和反复探究，终于有所收获。当我把自己的研究成果，用于麻将比赛和实战中去检验的时候，获得了巨大成功：连续三次获得重庆市麻将比赛第一名；实战中，不仅胜率很高，而且经受住了前来切磋交流的各路江湖朋友的挑战。

当你了解了麻将的精髓，懂得了麻将牌的分布规律，掌握了牌型组合的最大机会，你就把握住了做牌的方向，任何时候都会心中有数；不论输和赢，心中都释然。

玩麻将的人，十有八九都是在凭经验、凭感觉在打牌，有些看似差不多的牌，却有着天壤之别，其结果可能完全出乎你的预料，甚至会让你觉得震惊。请看下面一副很普通的牌：





图 0

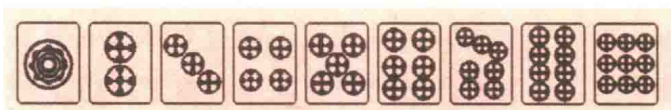
当牌池中出现 4、5 筒，或 5 万时，是碰还是不碰？就这个问题，我问过不少的麻将资深人士，看法各异，多数主张不碰。其理由是，这手牌只要摸 3、6 筒，或 2、5、8 万就下叫，做牌空间较大；如果碰牌，还是下不了叫，反而把牌型结构弄坏了。真是这样吗？

我的回答可能让你很吃惊，不论是碰 4、5 筒，或是碰 5 万，碰牌比不碰牌下叫的概率是大大的增加了，碰 4、5 筒增加了 144%，碰 5 万增加了 38%。关于这个问题的讨论将在第四章碰牌一节中进行。类似的问题，本书将逐一介绍。

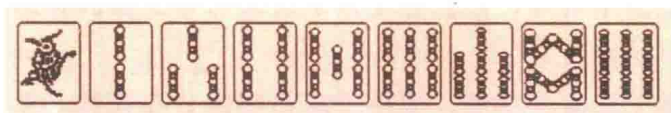
## 第一节 本书中的符号

为了阅读的方便，本书用下面的符号分别代表筒子、条子和万字。

筒子：



条子：



万字：



## 第二节 成麻术语及规则

### 一、成麻术语

成都麻将中的术语较多，常见的如下：

牌池——川话称“堂子”，是指打在桌面上的明牌。

牌墙——指堆砌在牌桌上等待摸的牌。

门前——指桌前摆放碰牌和杠牌的地方。

划船——指跟着熟张走，不放炮。

下叫——就是普通话的下听，或听牌。

死叫——指要胡的牌张已经没有了，俗称“理论叫”。

对处叫——指碰碰叫，或碰对叫。

胡牌——就是普通话的“和牌”。

点炮——普通话放炮的意思。

点杠——指打出去的牌被别人杠。

低张——指筒、条、万中的 1、2、3 低数字牌；有时指 1 和 2。

中张——指筒、条、万中的 4、5、6 中间牌；有时指 3—7。

高张——指筒、条、万中的 7、8、9 高数字牌；有时指 8 和 9。

间张——指间隔相邻的牌，如 2、4、6 等。

靠张——指一张孤牌，摸了一张与它相邻的牌。

生张——指牌池中没有出现过的牌。

熟张——指牌池中已经出现过的牌。

黄了——等同于普通话的“荒牌”，指牌局结束时，大家都没有胡牌。

搭子——指两张相连或相邻的牌，如：23，24 等。

坎子——普通话称“刻子”，指三张相同的牌。如：555，999 等。

卯——普通话称“副”，指 3 张相连的顺子牌或刻子牌。如：234，678，999 等。如果手中有已经做好了顺子牌两个，刻子牌一个，就称手中有 3 副牌，川话称 3 卯牌。

杠——指 4 张相同的牌。如：3333，6666 等。

下雨——指杠了牌马上就兑现的意思，俗称“吃喜钱”。



花猫——又称“花猪”，指牌局结束了，某人手上还有3门花色的牌。若遇这种情况，必遭重罚。

血战到底——指某人胡了牌以后，在一旁等待，牌局在剩下的三人中继续进行，胡牌一个，退出一个，直到最后的两人战斗到底。即便黄牌，也要查叫分出胜负。

### 二、成麻规则

成麻的规则较多，最主要的规则有：

#### 1. 打缺一门。

筒、条、万必须打缺一门，牌局结束时要检查，如果三门花色还没打缺，俗称“花猪”，那就要按满贯牌赔三家，有的按三家牌的大小赔。

#### 2. 查叫。

牌局结束时，各家要把牌翻在桌面上，让大家检查是否下叫。没有下叫的，按每家手中下叫牌的大小赔，赔的原则是，赔大不赔小。

#### 3. 打定张。

所谓打定张，是指在开牌前，四家把要打掉的第一张牌背面朝上，扣在自己牌桌的前面，一旦放好，就不能更换；当四家都放好之后，庄家才能翻牌。这种规则实际上更为严格地限制了后面三家的投机行为，一旦扣下某种花色，以后不能更改，成都话俗称不能“空中转体”，摸到不要的花色必须无条件打，否则重罚；由于没有其他牌手打的牌作参考，全凭自己手上的牌作分析，因此在决定花色的去留问题上，特别是当两门花色差不多的时候，很大程度上靠的是运气。打定张目前已经成为成麻的主流趋势。

#### 4. 不打定张。

所谓不打定张，是指打出去的花色可以收回来，改打其它花色，俗称“空中转体”。行牌过程中，可随意出牌，不受限制，只要牌局结束时，能够保证打缺了一门即可。

#### 5. “血战到底”。

所谓“血战到底”是指打牌过程中，一人胡了牌，其余三家继续打；两人胡了牌，余下两人继续打。如果牌墙上的牌摸完，两人还未胡牌，就查叫分输赢：有叫的赢，无叫的输；如果两家同时有叫，或两家同时无叫，则两家作和，牌局结束。特殊情况是：牌墙摸完，四人都没有胡

牌，最后查加分输赢；无叫者赔，有叫者赢；大家都有叫，或大家都无叫时，则全部作和。

### 第三节 闲话成麻

近年来成麻正在以燎原之势，席卷全国，大有成为中华大地的主流麻将，成为麻将文化中的领军流派之势。成麻为何如此受到大家的喜欢？这是因为成麻具有如下特点：

#### 一、简单易学。

麻将本身就很容易学，一个完全不会玩牌的新手，只需听十分钟的讲解，就基本上可以凑合着玩。成麻的番种与竞技麻将相比，与其它地区加了字牌、加了听用的打法相比，要少许多，玩起来相对简单容易。

#### 二、娱乐性强。

成麻的主要番种有：最基本的无番胡、对子胡、暗七对、清一色、带根胡、杠上花、杠上炮等，做成了一个大胡，心中的高兴无与伦比，甚至会较长时间处于心情愉悦之中。其番种虽比中国竞技麻将的 88 个番种要少很多，但也不失其娱乐性，所以深受大众喜爱。

#### 三、“血战到底”。

这是成麻最具特色的地方，也是最受欢迎的地方。使拿到好牌的人，不至于因为别人胡了牌而作废，必须血战到底，直到最后剩下两个人也要分出胜负。与重庆的“倒倒胡”相比，是最具优势之处。

四、成麻的设计规则充分满足了玩牌者的心理需求和身体要求，主要体现在以下几个方面。

1. 从心理上满足了玩牌者的刺激性需求。如开杠就得分，既“刮风又下雨”，甚至旁观者还可以买码得分等。

2. 从心理上满足了玩牌者的机遇性需求。由于有“暗七对”，“杠上花”等大番，使输得多的牌手有机会一把牌翻身。希望好运，渴望机遇是每个人都梦想的，是人的潜意识中的一种本能性的东西。买彩票就是最好的诠释，明知不可为，却偏要为之。有人问：“成麻一手牌如果不封顶，最大有多大？”有人说：“清一色三个‘龙七对’自摸，应该最大。”

其实从理论上讲，最大的应该是：清一色+对子胡+4暗杠+杠上



花+海底，见下图：



图1 清一色+对子胡+4暗杠+杠上花+海底，最大的番

当牌墙上还剩5张万字牌，而这5张万字牌的顺序依次为1、2、3、4、5的时候，就会做成清一色对子胡带4个勾+海底杠上花的第一大番。如果以最基本的1番10分为计，那么：清一色对子胡4番、4个勾4番、杠上花1番、海底1番，合计10番。按成麻规定：计时按对番计。10番牌就应该是：10、20、40、80、160、320、640、1280、2560、5120，三人合计 $3 \times 5120 = 15360$ 分，再加4个暗杠所得 $3 \times 80 = 240$ 分，共计15600分。

这个结果表明，即便你在前面的比赛中输得再多，也有可能一把牌翻身，这就是成麻的魅力之一。

3. 由于是打“血战到底”，先胡牌的人可以离开座位，自由活动，从身体上缓解了玩牌者因长时间一个坐姿而引起的关节疼痛，这是中老年朋友最喜欢成麻的原因之一。

### 五、机遇性强，技术性弱。

关于成麻技术性弱的问题主要体现在两个方面：

第一，成麻必须打缺一门。这个规则决定了它的机遇性强，技术性弱的属性。根据概率理论：在均匀洗牌，随机拿牌的情况下，三种花色13张牌，在大多数情况下都是呈现均匀分布的态势，牌型为544、553、643型的几率最大，也就是说，要把手中不要的花色打完，平均要4—5轮的摸牌；在开牌的这几轮中，几乎是没有什么技术性可言的，即使有，也很小，无关大局，这个问题在本书后面第三章开局打法一节里会专门讨论。打成麻只需要筒、条、万三门花色牌，合计108张牌，起牌完毕，每人手中13张（庄家其实也是如此，最后拿两张牌，实际可看着13张牌起好以后，庄家首先摸牌然后再开牌），四家就用掉了52张牌，剩下的56张，平均每人可以摸14张牌；由于必须打缺的原因，摸起来的有

效牌张不足 10 张，而且在这不到 10 张的有效牌里面，有一些是完全无用的，必须打掉，真正让你有足够的空间来进行技术性处理的牌实在太少。

第二、成麻必须查叫。这一规则决定了成麻不允许“划船”，否则查叫比输赢，无叫者照赔，是“花猫”者重罚；其结果是明知要点炮，也必须要去放。谁叫你摸到了炮牌，只怪你运气不好！

我与成都的朋友探讨这个问题时，朋友明白无误地告诉我：“打麻将本是休闲娱乐，整那么多技术性的东西好累哟！打的就是手气。”这话道出了成麻的精髓。或许正是这个原因，加上它的娱乐性和刺激性，才成为在当今普及率最高、大家最喜欢的一种娱乐项目。

## 第四节 如何改变牌运

牌桌上常见的情况是，一家赢 3 家输，3 家赢 1 家输，两家赢两家输；少有 4 家打平的时候。有的时候，一家赢 3 家，简直赢疯了，一会清一色，一会对子胡，一会暗七对，要风得风，要雨得雨，川话称之为“运气来登了”，民间说法“牌运在他那一方”。

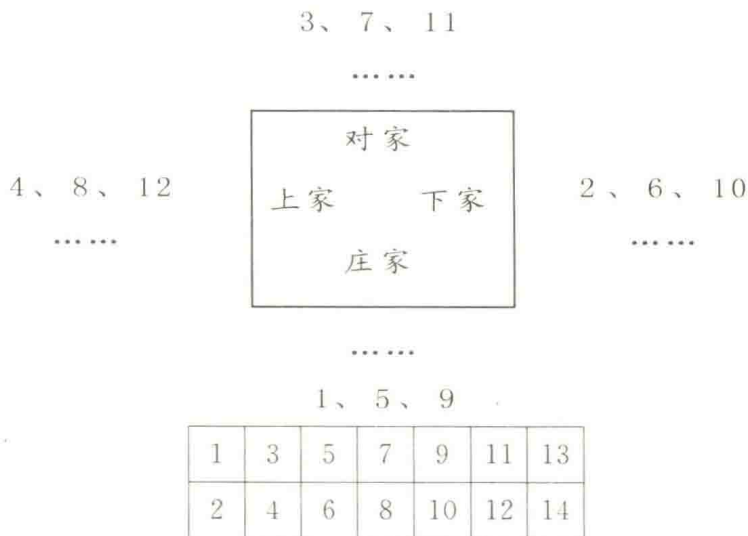
看到这种情况，哪个都羡慕他，哪个都想坐到他那个位置上去。为了改变自己当前牌运不佳的状况，民间有好多令人啼笑皆非的做法。比如，不停地上卫生间洗手；把身上有红色的东西暴露在外；把一手牌倒立；用左手摸牌打牌；故意把碰牌喊成杠牌；甚至用小便洗手等。这些没有科学根据的做法，属于“玄学”范畴的东西，是否能够改变牌运不好说，反正我本人是不相信的。如何从科学的角度给牌运一个解释，我想尽力而为之。

根据概率知识，就大的范围来说，牌的分布肯定是均匀的，但不排除局部范围的不均匀。用机麻洗出来的牌也有连续出现 4 张同种花色的时候，也有洗出一手牌拿到 4 个 1 筒的时候，这就是所谓的“扎堆”现象。从理论上讲，在这里出现了 A 种花色扎堆的现象，在别处就会出现 B 种花色扎堆的现象。牌墙上的牌就会出现波浪式的分布，每隔一段就会出现一次扎堆。如果这一段牌距正好是 6 墩（1 圈）或 14 墩（2 圈），那么某个牌手就可能在 3 圈的起牌阶段中，拿到 8 张甚至 12 张左右的同



种花色，做清一色就容易多了。同理如果出现扎堆的是某个数字牌，那么在别的地方就可能会出现另外的数字牌扎堆，这样的话某个牌手在起牌阶段就可能拿到 2 副刻子，甚至 3 副刻子，做对子胡就容易多了。这种扎堆分布的现象是会波及到整个牌墙的，就是说，在后面的打牌过程中，这种现象都会持续发生。某个牌手的位置正好符合了这种分布的周期，那么在行牌过程中，就有可能常常摸到手中想要的牌。于是就出现了牌桌上的某个人牌运好得不得了，一会做清一色，一会做对子胡，一会又杠牌，等等这种现象。常说的玩笑话是这个人“坐在了粪坑上”。

如何改变这种情况呢？碰牌是一个比较好的办法，它可能会破坏某人的这种好运。但是，破坏了某人的这种好运，也未必就坐上了好运。要想自己做到这个好运的位置上去，怎么办？最好的办法就是：人不动，桌子动！你不会认为我是在说笑吧。为了达到这个目的，我们需要先搞清楚牌的运行规律。看下图，假设你是庄家：



牌墙正面图

图1 牌的运行规律

四家从牌墙上摸牌的规律是：

庄家：1、5、9、.....

下家：2、6、10、.....

对家：3、7、11、.....

上家：4、8、12、.....

当下家摸了牌墙上的 2 号牌，在没有碰牌的情况下，对家应该摸 3 号牌，但是，如果你把下家的牌碰了，那么 3 号牌就成了下家摸，4 号牌成了对家摸，5 号牌成了上家摸，原本该下家摸的 6 号牌成了你这个庄家摸。等于你坐到了下家的位置，相当于整个牌桌顺时针旋转了 90 度。

如果上家打出的牌你碰了，原本该你摸的 5 号牌成了下家摸，6 号牌成了对家摸，7 号牌成了上家摸，原本该上家摸的 8 号牌成了你摸，等于你坐到了上家的位置，相当于整个牌桌逆时针旋转了 90 度。

同理，如果你碰了对家的牌，就等于牌桌旋转了 180 度。

注意如果你两次碰同一家的牌，又回到了原位。

从上面的分析知道，牌墙一旦做好，牌的分布，牌的运行方向是改变不了的；但是碰牌是可以改变自己座位顺序的，想坐上家的位置就碰上家的牌，想坐下家的位置就碰下家的牌，等于让整个桌子按自己的想法旋转，达到让自己坐到所谓“好运”的位置上去的目的。

这种打法，实际上是打牌中的一种技巧，或许可以帮助你从牌运的低谷位置坐到牌运的高峰位置上。





## 第二章 基本知识

本章内容为麻将基本知识，对牌张的组合及打法有着很重要的指导意义。上世纪 80 年代，正是笔者对麻将感兴趣的时候。一次偶然的机会看到一则“麻将秘诀”的购买信息，出于探索和好奇，笔者狠心邮寄了 200 元，差不多我 3 个月的工资。资料寄到后，打开一看，只有区区两页纸，开头就说：“你知道麻将的组合吗？什么样的组合让你赢牌的机会最大？……”一口气读完，原来讲的就是麻将的概率组合。至今想来，还为自己当年的探索精神感到佩服。

本章内容涉及到较多的数学知识，读者完全可以避开这些内容，只要能够运用结论就行。数学是人类语言最精确的表达形式，只有用数学的形式才能把有些似是而非的东西、模糊不清的东西表述清楚。比如，常听到这样的说法：“这手牌好，这手牌不好。”好与不好用什么来衡量？衡量的标准是什么？后面的章节将给出严格的数学判断。

本章还要解决另一个问题，那就是做牌的方向性问题。如何让一手牌快速下叫？下叫的机会最大？将在下面给予回答。

本章的内容是麻将的基本知识，适合所有的麻将竞技，而非只适合成麻。相信你把本章的知识掌握好了，你对麻将的认识，你玩麻将的水平将上升一个台阶。

### 第一节 牌张组合与机会数的计算

#### 一、麻将的组合

成麻在打牌过程中，是不用红中、发财和白板，以及东风、南风、西风和北风的。只有筒、条、万三种花色，每种花色有  $4 \times 9 = 36$  张牌，合计  $3 \times 36 = 108$  张牌。由于成麻番种不多，且各副顺子牌之间，各副刻