



全国唯一专业棋牌出版社



取胜秘籍

DOUDIZHU QUSHENG MIJI

朱扬 著

成都传媒集团
成都时代出版社



取胜秘籍

DOUDIZHU QUSHENG MIJI

朱扬 著

成都传媒集团
成都时代出版社

图书在版编目(CIP)数据

斗地主取胜秘籍/朱扬著. —成都: 成都时代出版社, 2012. 9

ISBN 978-7-5464-0751-7

I. ①斗… II. ①朱… III. ①扑克—基本知识 IV.
①G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 226743 号

斗地主取胜秘籍

DouDiZhu QuSheng MiJi

朱扬 著

出品人 段后雷
责任编辑 曾绍东 廖东航
责任校对 廖展
封面设计 原创动力
版式设计 华彩文化
责任印制 干燕飞

出版发行 成都传媒集团·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 四川新华印刷有限责任公司

规 格 165 mm×230 mm 1/16

印 张 10

字 数 170

版 次 2012 年 12 月第 1 版

印 次 2012 年 12 月第 1 次印刷

印 数 5000

书 号 ISBN 978-7-5464-0751-7

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)84251592



前 言

本书分两个篇章：感悟篇和牌技篇。

在感悟篇里，是这些年来我对斗地主这项竞技活动研究的一些体会。

在牌技篇里，介绍了各种战术的实战打法，和这些战术的综合性运用。为了增强可读性，尽量避免枯燥的理论讲述，书中各种战术的运用和分析，均以讲解实战牌例的方式出现在该篇里。这些牌例均取材与实战，因此具有很强的实用价值。你在阅读过程中，会有一种身临其境感受搏杀的刺激和紧张，享受运筹帷幄决胜千里之后那种成功的喜悦。

本书中的牌例具有各种战术的综合性运用，如实战牌例4中，所运用到的战术就有：欺骗打法、推理打法、拦截打法和反堵塞法等。

笔者认为“斗地主”是一项高智力的竞技活动，就其智力竞技的高低程度来说，应该和桥牌在一个范围的不同层面上。它的洗牌方式，发牌的方式与桥牌一样——都是随机的；其竞技规则所带来的牌的变化，牌的打法，与桥牌同属一个范围。或许是他的名字不太雅致，容易被人们误解为是一种市井文化。其实不然。斗地主的竞技性和机遇性相互交错，所产生的变化，给参与者带来的刺激性、娱乐性，绝不是麻将、拱猪、双扣等所能比拟的。

笔者曾在《斗地主实战打法》一书中介绍了我用数学中的概率论和哲学中的逻辑推理相结合的方法，对这项竞技活动研究所取得的一些体会：如坐庄的基本条件、下家打牌所遵循的两条定律、推理打法、欺骗打法、透视牌点等。自该书问世以来的这几年，本人除了在牌技上做进一步的探索外，一直在思考一个问题：如何理解和掌握在实战中出现的这些无穷无尽的变化。通过研究，我发现哲学中唯物主义的辩证法是理解和掌握这些变化的最有力的武器。

比如，牌桌上的风云突变，由输变赢，由强变弱；看似风平浪静，实则危机四伏；眼看荆棘丛生，瞬间柳暗花明……这一切尽在辩证法的对立统一、肯定与否定、特殊与一般、主观与客观、相对与绝对、量变到质变等规律和范畴的理论诠释之中。理论上的问题和困惑弄清楚了，实战中遇到的具体问题就有了解决的方向和办法。牌技的提高和心中的释然也自在其中了。

本书中的观点和对牌例的分析点评，仅是笔者的一家之言，欢迎有识之士提出宝贵意见，或来电来信共同交流探讨。

联系电话：13608351990

QQ 邮箱：2248360725

朱 扬

2012 年 4 月于重庆



阅读本书前，建议读者先把本页内容看看，会对你有所帮助。

一、书中的符号

王——代表大王

后——代表小王

听——代表听牌

二、听牌的使用规则

听牌就是每盒扑克牌中多余的那张牌，有的地方把听牌叫做“花牌”，有的叫做“赖子”，还有的叫做“皮皮”，虽然叫法不同，但功能一样，都是当“听用”在玩。听牌的使用规则是：

1. 听牌——听不容许单独使用。

因为听牌本身什么都不是，因此单独一张听牌没有任何意义。比如，你手里剩 3 张牌（假设牌桌上已经没有炸弹）：

听、2、2

当上家打一对 A 时，你只需打一对“2”接住就是胜利。但是打一对 2 是有讲究的不能随便打。如果你打 2、2 两张，剩一张听牌，按规则你就丧失了出牌权。这一张单独的“听”是打不出去的，因为不知道它代表什么。你只能打“2 和听”的组合，剩一张 2，才算是赢。

2. 听牌——听在使用中，有下面几种情况：

第一，可以同其它牌组合成对子、3 带 1、4 带 2、连对、飞机、炸弹、等，如：

3 听——代表一对 3；

JJ 听 4——代表 3 个 J 带 4 点；

888 听 39——代表 4 个 8 带 3 和 9 点；

66778 听——代表 678 的连对；

77788 听——代表 7 和 8 的飞机；

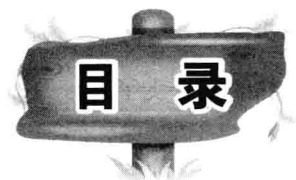
222 听——代表 4 个 2 的炸弹；

王听——代表大王炸弹。

第二，和连子一起出，代表一个缺张。如：

34 听 67——代表 5，作 34567 的连子；

听 KQJ10——既可以代表 A，作 AKQJ10 的连子；也可以代表 9，作 KQJ109 的连子。



第一篇 感悟篇 /1

第一节 斗地主的竞技性与偶然性 /2

第二节 怎样记牌 /3

第三节 怎样把握输赢 /6

第四节 信 号 /10

第五节 死亡定理 /16

第二篇 牌技篇 /21

实战牌例 1——贪字下面是悬崖 /22

实战牌例 2——黎明前的爆炸声 /31

实战牌例 3——知足者常乐 /38

实战牌例 4——戴起钢盔朝前冲 /45

实战牌例 5——心态乃牌技最高境界 /52

实战牌例 6——前功尽弃 /57

实战牌例 7——眼见不一定为实 /63

实战牌例 8——别开生面 /71

实战牌例 9——两军相逢勇者胜 /80

实战牌例 10——阳光欺骗 /91

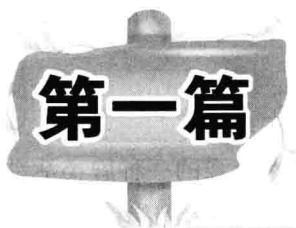
实战牌例 11——煮熟的鸭子飞了 /100

实战牌例 12——早知如此 何必当初 /104

实战牌例 13——顺序颠倒 乾坤大挪移 /111

实战牌例 14——临门一脚 功亏一篑 /117

实战牌例 15——大意失荆州 /123



感悟篇

本篇内容是本人对斗地主竞技活动的认识和理解，是这些年来我深入研究的一些体会和感悟。

第一节 斗地主的竞技性与偶然性

“斗地主”是否缺少竞技性，偶然性太大？

“斗地主”应该是智力活动很高、竞技性很强的一种牌类活动。对它的研究涉及到数学、统计学、逻辑性、心理学、概率论等诸多知识。

当我把桥牌中的有些打法，比如欢迎信号、不欢迎信号、坚壁清野法、堵塞法、反堵塞法等，运用到“斗地主”、“拱猪”的实战中去后，取得了很好的战绩。但是桥牌的特点是，在竞技活动过程中，自始至终是双人配合，经常出现矛盾，这多少会影响牌手情绪，给打牌者带来不愉快，影响比赛成绩；甚至影响朋友之间的感情。而“斗地主”却不然，虽然有两人配合的时候，但搭档却在不断地变换，矛盾在变换中得到消化和缓解，不会像桥牌那样从头到尾，没法缓解。

“斗地主”的偶然性问题，这的确存在。不过在所有的体育比赛中，有哪一项竞技项目没有偶然性呢？世界杯足球赛这么有影响力的比赛，采用抽签分组，其偶然性还很大，抽到死亡之组，你的球技再高，或许小组赛都出不了线。下围棋对弈也有偶然性，喜欢黑棋的人抽到了白棋，比赛之时情绪欠佳等。本人在一次象棋比赛中和一位平常胜率很高的棋手相遇，意外获胜。事后他说，失利的原因是他对新棋盘的油漆味感到很不舒服。

“斗地主”这项牌类竞技项目的偶然性有多大呢？笔者认为这种偶然性和桥牌是完全一样的。因为两者洗牌的方式，发牌的方式完全一样——都是随机的。之所以给人造成偶然性很大的感觉，是因为没有可比性！如果也像桥牌那样，有另外一桌选手来打这同样一副牌，那么可比性就出来了。庄家和庄家比，下家和下家比，上家和上家比。打的牌越多，可比性就越强。

客观地说，在所有牌类活动项目中，桥牌的智力性和竞技性最高。但由于叫牌过程的繁琐复杂、打牌过程的深奥技术，让许多人望而却步，成为牌类活动中的阳春白雪，和者甚寡。“斗地主”同样是一项高智力的竞技活动，其智力性和技术性程度和桥牌在一个范围的不同层面上。其竞技规则所引发的变化和打法的多样性、复杂性，和桥牌应同属一个范围。但“斗地主”的



开牌过程简单明了，竞技规则也简单易懂，且娱乐性较强，因此参与者众多。或许正是这个原因，“斗地主”被许多人误认为是一项市井文化、低档文化；再加上斗地主这个具有中国特定时期的农村文化称呼，显得它有些世俗。其实不然，要真正成为这项竞技活动的高手，不经过系统的学习和培训是很难做到的。

因此笔者想借此机会向国家体育相关部门建议：

把“斗地主”这项活动尽快纳入国家相关竞技活动项目，参照桥牌的比赛方法，制定相应的比赛规则，引导全国广大的参与者，使其更健康、更规范地发展。

让“斗地主”这项全国老百姓都喜欢的活动纳入到科学的管理范畴内。就像“竞技麻将”成为国家体育其中一项运动那样，更健康、更规范地发展。

第二节 怎样记牌

许多爱好者反映，就是记不住牌，很多时候就是输在这记牌上面；有的说自我感觉良好，牌打得还不错，就是记不住牌。

我的体会是，记牌是提高牌技的前提条件。一个牌手如果连牌都记不住，怎么来分析，怎么来判断？因此牌技高超的人，必然记得住牌；记不住牌的人，牌技再高也高不到哪去。在学习记牌的过程中，关键的牌张一定要记住。什么是关键张？对你打牌过程有重要影响的牌张就是“关键张”。每一副牌不尽相同，所以关键张也不一样。一般来说，断张、缺张必须牢牢记住，因为炸弹就有可能隐藏在这里面。下面通过实战牌例来讲述关键张的记忆方法。我把这种记牌的方法叫做“记忆消去法”。

【例 1】

你是庄家，开牌前手上的 20 张牌是：

☐☐ 2AKQJJ1010776665444

你现在要做的第一件事就是把 20 张牌整理好。理牌的过程可以看出一个人的思路以及他的工作作风。有的人喜欢把单牌、对子、3 带 1、连子分类放；有的喜欢把牌竖着放，对子一竖、单牌一竖、连子一竖，就像打“川牌

或长牌”那样。这样的理牌方法实际上有一个先入为主的想法在里面，遇到牌型稍微复杂一点的怎么放？而且对手往往是不会按照你的思路来出牌的。所以在实战当中，但凡有这样理牌习惯的人，经常是把手中的牌翻来覆去地整理，特别是当对手没有按照自己理牌的思路出牌的时候，手中的牌更是理不清楚，一会这样摆放，一会那样摆放，明显地思路不清，不仅暴露了信息给对方，还耽误了时间。

本人不推荐这样的理牌方式。虽然个人的理牌习惯不同，但是只有良好的习惯才会有良好的结果。我认为还是按顺序从小到大，按扇形摆放是比较好的。摆放的技巧是，大牌在里小牌在外；边上的两张错一下位，让那些比较关注别人拿牌的人没有机会可图。

好了，牌是整理好了。接下来就需要读牌了。读牌过程包括两个内容：记牌和确定出牌的方向。

1. 记牌：这手牌缺 3、8、9，庄家最怕的就是缺张中有炸弹，因此在这副牌里，关键张就是 389。按从小到大的顺序，把缺张 389 牢牢的记住，建议你在心中默念 389，389 两遍，以增加记忆。在后面的出牌过程中，只要牌桌上出现一个，就在你的记忆中抹去一个。

2. 确定出牌方向：这手牌有 3 个多余张：6、10 和 J。最佳的出牌路线是先打 6 点，只要 2 上手，胜利的可能性是很大的。

假设行牌过程是这样：你首攻 6，下家 8（当你看见 8 的时候，你就把记忆中 389 的 8 抹去，心中默记还没有看见的两个缺张 3、9，不妨多默诵两遍 39、39），上家立即顶 2。然后打 45678910（当 9 点出现之后，你把记忆中 39 的 9 抹去，心中默念剩下的 3，每次默诵两遍会增加记忆），现在你该怎么办？

是双王炸了，还是再等等？有人说等什么，万一上家一手牌跑完了怎么办？我建议你在动手之前要想一想。

怎么想？一个最简单的方法就是计算牌的张数。因为防守方每人是 17 张牌，上家要想一手跑完，只有两种可能：一种是连子 9 张（因为上家已经出了 8 张牌。），另一种就是 3 个相连的裸飞机。稍稍一看就知道，上家的牌根本不满足这两个条件：9 张的连子是没有的，因为 6 点在牌桌上出现了 4 张，最多只有 7—A 的 8 张连；3 个相连的飞机也是没有的。所以，你最佳的选择就是忍让！何况缺张 3 至今还没有打现，炸弹的威胁还没有排除，所以忍让



是最好的。从上家第一手就顶 2，然后出一个 7 张套来看，上家接下来打连子或 3 带 1 的可能性最大。

假如上家接下来打的是 3 个 3 带 5 点（当你看见 3 点出现的时候，缺张已经全部看见了，外面的炸弹威胁解除了，你需要记忆的东西没有了，成了空白），你也正好顺过 3 个 4 带 10，上家 3 个 K 带 8，报单。你扔双王炸，出 10—A 连子，打 567 连对，再落 2，剩单 J 赢。三家牌型如下：

	王后 2AKQJJ	
	10107766655444	
22AAAQQJJ	庄家	2KKKQ1098
109998873	下家 上家	876554333

这局牌庄家必须要记住的 3 个关键张是：3、8、9。

【例 2】

	王 22AKQJJ10	
	88876655433	
AAKQJJ10	庄家	后 22AKKQ10
999876543	下家 上家	1097765443

你是庄家，牌整理好以后首先要把断张 9 默诵两遍，牢记在心里。这手牌单张太多，要想打赢，必须满足两个条件：10—A 的连子必须接住 3—7 的连子；3 个 8 必须打大。要满足后一个条件，必须要记住在外面 9—A 的牌能否组合成 3 带 1。（从你自己手中的牌来看，8 点以上的牌在外面可以组合成 3 带 1 的有：9、10、Q、K、A，建议你默诵两遍，牢记在心。在后面的行牌过程中，出现一个就抹去一个）。因此，这手牌的关键张是 9、10、Q、K、A。

实战过程是：庄家首开 3，下家打 10（看见 10 了，3 带 1 的记忆中还剩下 9QKA），上家顶 A（A 又现了，记忆中还剩 9QK），庄家过。上家一对 10，庄家过，下家一对 J 接过（J 已打断，庄家的两个连子可以互保，第一个

条件已满足),庄家忍让。下家先出3—8连子,再打3个9带K(9和K看见了,记忆中只剩下Q),再打一对Q(Q也现了,记忆剩下空白),手中一对A报双。庄家落一对2止住,打两个连子,再打3带1,再打6,用大王收回,单J收尾胜。

通过上面的学习,我们把记忆消去法的特点总结如下:

第一步,牌整理好之后,把关键张按从小到大或从大到小的顺序记在心中。

第二步,把打牌过程中出现的关键张从记忆中逐一消去,出现一个消去一个。

第三节 怎样把握输赢

不少爱好者说,一开始都赢得好好的,到后来不知不觉就输光了,有时候一副牌下来,就把赢的老本输完了。一句话就是稳不起,或守不住。这是一个很普遍的现象,特别是对于一般的非专业或非职业牌手来说,是一个通病。要想克服这种情况,必须通过下面的学习。

我们还是先用一副牌例来计算一下输赢的得失情况。

【例1】

2222AKQJ1097776665433

这手牌相信很多牌手都会采取赌“春天”的打法,先打9—A的6张套,再打67的飞机带5和4两张,然后甩4个2炸,留一对3,赌大小王分家和8点不是炸弹。

这手牌该不该赌?在你甩4个2之前,建议你先做一个简单的加减法。为了简单起见,假设8点不是炸弹。

第一种情况:不赌。打完飞机后,先打一对3,剩4个2的脱手弹,稳赢一炸。按比赛计分规则,防家各输6分,庄家赢12分。

第二种情况:赌双王分家。先甩4个2的炸,留一对3。这种打法有两种结果,赌赢和赌输:

1. 赌赢。庄家打了“春天”加一炸,得两炸的分,即24分,在12分的



基础上翻了1倍。

2. 赌输。庄家输两炸的分，即-24分，在12的基础上倒翻了3倍。本来稳得12分变成了倒输24分，庄家的实际损失是36分。

两种打法，三个结果，即12，24，-24。很显然，12分是囊中之物，岂能放弃。24分虽然多了一倍，但是要承受高风险，这种风险表面上看是赌双王分家，其概率为50%，但实际承担的风险却不是各50%。赌赢了，翻1倍由12分变成24分；赌输了，倒翻3倍由12分变成-24分。这种以高额风险博取小额利润的做法是完全不可取的。

通过加减法的计算，两种打法的得失是一清二楚了。这副牌的实战进程中，庄家不仅被双王炸了，还被4个8炸了。累计被炸三炸，输48分，损失相当的惨重。三家牌型如下：

	2222AKQJ109	
	7776665433	
AAAQ10109		王后 KKKQQ
9988887533		JJJ10655444

保不住胜利成果是许多牌手易犯的通病。如何才能避免大输大赢呢？本书建议：

一、当你赢了较多分值的时候，在做庄和打牌的战略方针上，应该选择稳健的打法。

二、当你输了较多分值的时候，在做庄和打牌的战略方针上，可以选择偏重于拼搏的打法。

必须注意的是要把得与失计算清楚。如果得大于失，可以去拼；若失大于得，则不可去拼。

建议遇到下面几种情况应该去拼：

1. 当你面临被防家打“反春天”的时候。
2. 当你和同伴面临被庄家打“春天”的时候。

在这两种情况下，你如果有炸弹，多数时候就应该抛出去拼一下，输了一没有任何损失；赢了当然就赚了。如果下家是报双，情况就复杂一些了，首

先你要判断其是不是真双，如果是，在多数时候也应该抛炸弹去拼一下。如果不是真双，就要视具体的情况而定了。

3. 当庄家报单或报双的时候。

前提是，不炸肯定输；炸输了多输一倍，炸赢了赚3倍。比如，庄家报单，从底牌中已经知道单牌是大王，当你手中有炸弹的时候，是炸还是不炸？这是经常遇到的问题。本来这种问题对一个记牌能力很强的牌手来说不是问题，因为庄家的牌已经出完了，通过记忆分析，把同伴的牌弄清楚不是一件很困难的事。当然这种要求较高。好吧，现在就当什么都不清楚，炸不炸呢？

给你一个简单的判断标准：炸输了输好多，炸赢了赢好多。动手之前简单地计算一下，就可以得出答案。以比赛分来说，不炸，你肯定输-3分；炸输了加一倍，你输-6分；炸赢了你得+6分。从-3变成+6，等于加了3倍，而炸输了只输一倍。这种以小博大的结果是值得去拼的。

下面再以实际牌例的分析来加深你对本节内容的理解和掌握。

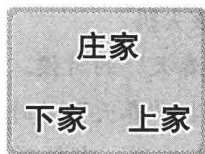
【例2】

王后 2AAKKQJJ101098766554

你是庄家，首开5点。下家上来就是一个2，然后5—10，再打3个4带7，3个Q带8，报双。

下家的这种打法，肯定是真双。如果是两张单牌，为什么在首轮时不先过一张单牌？现在的问题是炸还是不炸，不炸就吃下家一个“反春天”。炸了会不会有更大的损失？因为到目前为止，3点没有出现，在上家手里为炸弹的可能性很大，炸了会不会输两炸。好在8点和Q都已打断，上家的单张小牌多，炸了以后，胜算是比较大的。当你遇到这种情况的时候，不要冲动，要冷静地思考一下，算清楚得失再动手。3家牌型如下：

王后 2AAKKQJJ	
101098766554	
2QQQ10999	22AAKKJJ10
887765444	87653333



庄家应该抛双王，去拼一下。然后打4—Q连子，再打一个6。以后的演