

中 国 人 的 新 国 粹

竞技

锄大D 打法

柳鸣泉 著



远方出版社

競技鋤大 D 打法

柳鳴泉 著

远方出版社

一九九八年十二月

责任编辑:戈 弋

封面设计:北京鸿鼎工作室 贾卫军

竞技锄大 D 打法

柳鸣泉 著

远方出版社出版发行

(呼和浩特市新城区老缸房街 15 号)

新华书店经销 北京银祥福利印刷厂印刷

开本:850×1168 1/32 印张:8.75 字数:136 千

1998 年 12 月第 1 版 1998 年 12 月第 1 次印刷

印数:1—5000 册

ISBN7-80595-530-1/G·87 定价:20.00 元

内容简介

本书介绍了锄大D的基本规则，对目前通行的规则进行了理论探讨及规则修定，以推动发展其竞技性。作者从严谨、公平的理念出发，对处于民间状态的锄大D游戏进行了整理提炼，并制定了简明的竞赛规则（实验稿），为各地爱好者组织比赛提供了参考依据。打法分析严谨，文字生动，牌型、牌例丰富，深入浅出，引人入胜。本书实为爱好者入门、进阶的优秀导引。（请参阅封底之“背景介绍”）

作者简介

柳鸣泉 北京市桥牌大师

序 一

聂卫平 中国围棋棋圣

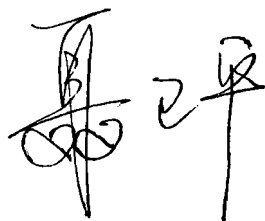
棋牌类的智力游戏总是给人们带来很大的乐趣。围棋是一门博大精深的艺术，历史上大师辈出，留下很多呕心沥血的名局、动人的传说，具有浓烈的古老东方文化色彩。当代中日韩的三国纷争，精彩激烈，更标志着围棋进入一个崭新的迅猛发展的黄金时代。桥牌是西方人发明的智力游戏，极具理性魅力；更兼其为集体竞技项目，不但可以发展智力，更可以培养人们的团结协作精神。所以桥牌时间虽短，却发展迅速，深受世界各国人民的喜爱。围棋、桥牌可称为东西文化的双璧，交映生辉。

但凡事有其利必有其弊。围棋、桥牌这种高深的游戏艺术，其学习过程相当漫长。对于普通爱好者来说，要达到深得其乐的地步，并非易事。所以大众中，麻将风行其道也就不足为怪了。我本人对于各种智力游戏都有浓厚的兴趣，不光是围棋、桥牌，其它项目也有所涉足。一则古人云：“功夫在诗外”，二则凡智力游戏虽形态各异，均有其相通相似之处，如博弈所共有的特定思维方式及冷静的心态等等。

锄大 D 是中国人自己发明的扑克牌游戏，规则简单易学，打法却精彩生动，颇具发展为竞技性智力游戏的潜力。柳鸣泉做为一个有心人，对于尚处于民间状态的锄大 D 游戏做了整理提炼，这是一项非常有益的工作，有助于这项游戏的健康发展、普及传播。

随着社会的发展进步，人民生活水平的提高，人们逐渐有

了更宽裕的闲暇时间用于休闲娱乐、发展爱好。中国人勤奋聪明爱思考，我们在许多智力竞技项目上已处于世界一流水平。大力推广普及各类智力游戏，不但可以丰富人民的业余文化生活，更可以开发培养智力，有利于全民族素质的提高。

A handwritten signature in black ink, consisting of the characters '聂' and '卫平' in a stylized, cursive script.

一九九八年十月十八日

序 二

潘开健 桥牌国际大师

扑克牌游戏较之棋类游戏，有个非常明显的特点：运气的成份较大。围棋、象棋交手双方掌握的资源是一样的，围棋最为典型，黑白子并无大小之分，一律平等。因此棋类的胜负可说完全取决于实力对比。所以棋类运动业余选手遇到职业选手可说是毫无胜机，原因大概如此。而扑克牌游戏中，由于分到各手的牌张不同，胜负并非完全取决于技巧。然而扑克牌游戏中的运气成份并非坏事，如果胜负完全依赖于技巧的话，由于缺乏结果的不确定性，水平低的人将望而却步。当然运气成份也不能过大，应在一个合理范围内，否则也失去了智力游戏应有的探索研究的乐趣了。人类的天性中不但有理智追求的动力，同样也有对于冒险、不确定性的强烈兴趣与激情。

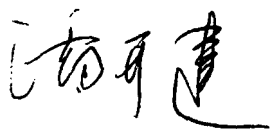
桥牌是技巧与运气结合得十分完美的范例。记得以前桥牌界有一种说法：桥牌中技巧成份占 65%，运气成份占 35%，当然复式桥牌向技巧方向更严格地靠近了一步。具体的比例关系倒无须争论。这种说法至少表明桥牌兼顾了技巧与运气，较好地协调了技巧与运气这对矛盾关系，也许这正是桥牌迅速崛起的一个重要因素。

然而桥牌本身的特点也给予更大程度的发展带来了一定的困难。首先桥牌规则繁杂，入门尚且不十分容易，更遑论登堂入室。更为重要的是，桥牌是一种集体的游戏，搭档之间需要团结与默契。你只能比较一对、一队选手的胜负，而很难判断一个选手的胜负。对于普通爱好者来说，组织一个队，找一个

合适的搭档，甚至组织一场牌局都并非易事。

锄大 D 也是一项富于技巧的扑克牌游戏，当然较之桥牌其运气成份偏大一些。但这一点也使其群众性更为广泛。另外锄大 D 规则易学易懂，入门极其容易。还有非常重要的一点：游戏中虽然需要相互配合，但以个人为单位计分，实质还是各自为战。这使锄大 D 较之桥牌就有了更广泛的参与性。

柳鸣泉从一个桥牌手的理念出发，对尚处于民间状态的锄大 D 游戏进行了有益的规则探讨、打法研究，提倡其竞技性，降低其运气、混乱成份，对于这项智力游戏的健康发展大有好处。希望这本书的出版，能够使这项中国人自己发明的智力游戏更为广泛地开展，走向世界。

A handwritten signature in black ink, appearing to read '柳鸣泉' (Liu Mingquan), written in a cursive style.

一九九八年十月九日

中国人的新国粹——锄大 D（代序）

柳鸣泉 北京市桥牌大师

恕笔者孤陋，世界上有点影响的智力游戏恐怕只有以下几种：桥牌、围棋、国际象棋、中国象棋、五子棋（联珠）、日本将棋、麻将——当然，说麻将是一种智力游戏似乎勉强，姑且这么说吧——还有即将有世界影响的锄大 D。

桥牌自本世纪初定型以来，推广到全世界，用了几十年。笔者一直惊诧于桥牌的广泛流行。高深的叫牌，巧妙的做庄，精致的防守，复杂的计分规则与比赛方式，居然有这么多人喜欢。桥牌所蕴含的智慧、公正、严谨实乃扑克牌游戏中登峰造极之作。妄下断言，桥牌不会有更大的发展，但其爱好者将非常稳定，经久不衰。

围棋是我们老祖宗发明的，而日本人发扬光大了一把。博大精深，奥妙无穷，黑白纵横之间，暗含天地玄机，契合阴阳之数，大哉！妙哉！这些年中日韩三国打得不亦乐乎，虽还未完全冲出东亚，全面走向世界，但发展前景一片光明。终有一天，也会像桥牌运动一样，具有广泛影响；也会因阳春白雪，终究曲高和寡。日本围棋的停滞现状恐怕是个典型例子。

桥牌发明于西方，后来而居上；围棋起源于东方，厚积而薄发；同如日月星辰，不管你是贩夫走卒，还是名人高官，喜欢还是不喜欢，都不增其辉，不减其明。

如果我有儿子的话，绝不让他学国际象棋。电脑深蓝的“儿子”，更深的蓝，北京话叫“倍儿蓝”，切了人类的顶尖高手卡斯帕罗夫。并非一盘，而是番棋较量。又是妄下断言，这已是宣布了这项智力游戏的终结。应昌期先生关于电脑战胜围

棋高手的悬赏，没人拿得到。不知是电脑太笨，还是应先生太聪明。总之，据说电脑下围棋战胜人脑还要几十年，现在最先进的电脑软件“手谈”的最新战绩是被我们的少年好手让十五子，惨不忍睹。我们宁肯相信电脑永远不能战胜人类顶尖高手，因为虽然它算得倍儿快，却无法抓住东方文化中模糊的整体观念和微妙的细微棋感。至于让四台电脑跟四个人脑打桥牌，恐怕也没那么容易得逞，最大的问题应该是防止它们悄悄地互通非法信息，联手作弊。

至于中国象棋，谁都会下，“马跳日，象飞田，炮打隔子车走线”。推广到全世界的前景不太好说。据高手说，其复杂程度比起国际象棋又逊一筹。街头巷尾，老头们下得多，还争得面红耳赤。

五子棋是女孩子爱下，玉手纤纤，联来联去，开心得很。设计了几个规则，居然攒起一个国际联珠联盟。可是我敢说，不是妄下断言，经不起名叫浅蓝的电脑折腾一下。

日本将棋我在日本电视里看过有人煞有介事地讲着。再就是听老去日本的围棋高手提起。比如，聂棋圣讲棋时，批评棋下得太糟糕，“好象在下日本将棋”。看来其地位，恐怕还不如中国象棋，墙内开花，墙外不香，墙内也不太香。另据一位可下中国象棋盲棋的朋友诋毁，不过尔尔。他老去日本。也许把它列上已是个错误，将错就错吧。

终于说到麻将了，令人深恶痛绝的麻将。

“十亿人民九亿麻，还有一亿在提拉”，这是十年前的说法。这东西是我们自个儿发明，自个儿发扬光大。几十年前，颇有革新声誉的梁名人、胡名人一边整理国故，一边爱不释手，据说还到了文章天成，立麻可待的地步。还要加上国粹的帽子，我看是反用其意了。北京的大学边上的小饭馆里，经常

有两三个老外，支起麻局，作三缺一科，没中国人愿意跟他们打，太慢，受不了。海外的麻局、麻将馆、麻雀乐园也不少。有个远遁美国的小女子，居然告诉我：周六周日，惟麻将耳，四国大战也。本来青春已逝，还要轻抛时日，痛哉！惜哉！也难怪，华人有闲太太的家政里有几个少得了麻将这一课？古人治水明训：堵不如疏。前些日子听说制订了“竞技麻将比赛规则”，据说还是全民健身计划的一部分。天哪！这玩意也可称竞技，也可健身？我真想把麻将牌全吞下肚，或可充饥。

麻将这玩意最大的毛病就是没有道理可言，胡打胡有理，谁也不敢说赢。我就是负多胜少，呜呼！大学时几多菜票！虽然张口闭口也说技术，心底里谁都不信，还是相信自己手气。简言之，信手不信脑。每当看到几个北京人乐不可支地打起带花儿点炮不包的麻将，我真想以头抢桌来谏：不要再玩这种最等而下之的无聊东西。有些地方更干脆，扔去东南西北中发白，但求其速。烂赌如此，何出其右？好象只有上海麻将还算靠谱，番来番去，阿拉玩得蛮有意思哦。当然翻得不要太多，要封顶的哦。怪不得，他们都很精明，不要太聪明哦。

其次麻将打法充分暴露了、甚至可说是培养了中国人的劣根性。“盯着上家，看着下家，防着对家”，“与天斗，与地斗，与人斗，其乐无穷”，真是一篓螃蟹不用盖，谁也上不来。勾心斗角，相互牵制，缺乏精诚合作……这些缺点都可在哗啦哗啦的麻将桌上找到痕迹。

还可以列出其它一些罪状，如伤身劳神、不卫生、噪声大、浪费时间……当然，所有娱乐活动都浪费时间。

总之，麻将是个很糟糕的东西，愈流行，愈显得糟糕。

但麻将既然为全世界华人所普遍喜爱，自然有其契合民族性格符合大众需要的一面。中国人爱热闹，四人一桌，搓它几

圈，其乐也融融，也是个交际方式；中国人爱赌博，尤其爱用脑子赌，怪不得数学天赋好，麻将可以让你琢磨来琢磨去，虽然想也想不清楚，至少也可动动脑子。所以有井水处，皆闻麻将声，也就不奇怪了。

有一利更有百弊，麻将实在不可搓，不可摸。所幸的是，现在我们可以欢呼中国人的新国粹——起源于香港，逐渐风行于大陆的锄大 D——隆重登场！

锄大 D 尽得麻将之利，而大减其弊，更兼巧妙智慧、高深哲理、精彩刺激，完全有资格称之为中国人的新国粹。而且锄大 D 极具潜质，“天生丽质难自弃”，极有可能成为风行于全世界的智力游戏。

首先，我们的新国粹一学就会，与麻将同样适于大众参与，四人同桌，锄它几圈，其乐更融融。而且纸牌轻便，免去码牌洗牌抓牌之苦；不必在家，有张桌子就可玩，谁会背着麻将到处乱跑找人提拉呢？纸牌卫生，脏了可扔，谁又听说谁家扔麻将或经常洗麻将呢？锄大 D 之打法精彩激烈、变化多端，既有合理途径可以探索、遵循，又有广阔空间可以展开浪漫想象，可谓理智与激情兼得。智慧可以得到培养，个性可以充分发挥，但也最好不要胡来。设计打法、记忆牌张、计算分数，比起麻将更益于智力开发、保持大脑活跃，下一代的数学头脑还会更好。一次设计合理的收牌关人所带来的愉悦，一次推断准确的出关逃跑所带来的享受，窃以为决不亚于桥牌里一次精彩的做庄或成功的防守所带来的快感。当然，桥牌比起锄大 D 要复杂得多，但这正是锄大 D 可以广泛发展、风靡全球的大众化基础。玩玩锄大 D，既做了智慧的体操，也没累着，善莫大焉。与几个深得锄大 D 之精髓的好友打上几百分、上千分，真可谓与人锄其乐无穷。

锄大 D 蕴藏智慧，打好了可提升智商；更妙的是，它还富有哲理，学通了可开发情商。这一点远非张扬劣根性的麻将可比。虽然锄大 D 也是各自为战，却相互计算输赢，这样可导致 Two win 甚至 Three win；打法上经常需要配合，甚至是极其精准的合作，但这是 On the table 的技巧，并非 Under the table 的猫腻。合作关系并非固定，每副牌不同，一副牌的不同阶段也不同。合作的基础是利益。“没有永恒的敌人，没有永恒的朋友，只有永恒的利益”，“分分合合，合合分分”。经常是，只有合作才能获得利益；牺牲局部利益才能获全局利益；放弃眼前利益，才能获得潜在最大利益，推进群体利益才能获得个人最大利益；获得最大利益、求取最合理结果的基础是合作和妥协。这岂非极其高明的处世原则，极其合理的商业精神！从这个角度讲，我们可以骄傲地宣称锄大 D 是中国人的新国粹，新国粹之新不仅在于时间，更在于：比之麻将，精诚合作、合理妥协代替勾心斗角、相互拆台。当然锄大 D 也告诉我们落后就要挨打、牌差就会被关的道理，要清醒地意识到：幸福不是毛毛雨，只有自己救自己，好牌也别太得意，风险随时招呼你。

锄大 D 真实地模拟了我们的生活，描述了我们的处境，显现了我们的性格，揭示了我们应该遵循的原则。

如果你不会锄大 D，看了上文，很莫名其妙，没有关系，学学好了。如果你会打锄大 D，也还有些莫名其妙，得罪得罪，恕我直言，我只好向你推荐我写的一本小书了。哈哈！

锄大 D 还有一个明显特点：易学难精。初学乍练的朋友弄不清牌理，辨不清强弱，在桌上搞来搞去，一踏糊涂，实在是令人啼笑皆非。可是什么样的智力游戏一学就精呢？好在并不太难，只要略有上进心，打法技巧可以很快提高；只有具备

了较高技巧，才能体会出锄大 D 的真正魅力。

我们的新国粹现在并非没有缺陷，窃以为，目前通行的计分规则还存在着一些导致打法产生混乱的因素，略加调整，可为打法提供更为合理的基础；另外，还需发掘几个科学合理的规定，使锄大 D 游戏更多地依赖于技巧而非运气，从而增加其竞技成份，降低其赌博因素；制订一个统一、通用而又严谨的规则体系，有识之士做些组织推广工作，锄大 D 必能获得广阔的发展空间，流行于全世界。

比起围棋这种深不可测、麻将这种乱不可测的国粹，做为扑克牌游戏的新国粹锄大 D，太容易被全世界人民接受并喜爱了。妄下断言，麻将永远不可能风行全世界，而锄大 D 可在比桥牌普及短得多的时间内风靡全球。信息时代网络化，不一样喽。也许几年之后，你在伦敦、巴黎、慕尼黑或纽约旅行时，会有人用滑稽的腔调向你示意：Chu Da Di？

四海之内锄大 D，不亦乐乎？

最后顺便提一句，如果你家有适龄大头儿，让他学桥牌、围棋、锄大 D。如果他敢摸麻将，告诉他你心忧伤。

目 录

聂卫平序.....	1
潘开健序.....	3
中国人的新国粹(代序).....	5
第一章 锄大 D 简介	1
第二章 关于规则与牌理的探讨.....	7
第三章 打法	14
第一节 第一家的打法	16
第二节 浮出海面的防家	65
第三节 准第一家的打法	92
第四节 均未出关的各家.....	109
第五节 三打一.....	144
第六节 二打二.....	175
第七节 关内的黑桃 2 或强牌.....	200
第八节 残局策略与技巧.....	236
附:四人竞技锄大 D 简明规则(试验稿)	253

第一章 锄大 D 简介

锄大 D 据说是香港人发明的一种扑克牌游戏。不管这种说法是否确实,应该说这个发明很了不起。这种游戏富含哲理,变化多端,精彩激烈,可以把之提升到与麻将并列的适于大众参与的国粹地步。更妙的是麻将各自为战,相互牵制,而锄大 D 却是尽量在相互配合中求得最大利益,而且敌我关系并非固定,转瞬则变。这点正是锄大 D 的最大魅力所在。

锄大 D 应该是粤语的音译,至今笔者也未搞清是什么意思。其实应该起一个通俗易懂,且可以翻译成简洁英文的名称,便于国内外的推广。从尊重香港人发明权的角度,本书就用锄大 D 做为这种巧妙的扑克牌游戏的名称。以下简介目前通行的基本规则。

一、关于计分

五十二张牌,四人分坐,一人十三张;一般第一副牌由最小单张牌(即方片 3)的持有者先出,任何一人出完所有牌张,这副牌即告结束。出完所有牌

张的人称为收牌者,其计分为 0,下副牌由收牌者先出,其它三人分别视手中所剩牌张计分。一般来说剩 13 张的人计 52 分,剩 10、11、12 张的人计分分别为 30、33、36(即 10×3 、 11×3 、 12×3),剩 8、9 张的人计分分别为 16、18(即 8×2 、 9×2),7 张以下计分即为所余张数。因此,这里有个术语,即 8 张以上即称在“关内”,7 张以下即称“出关”。四人之间相互计算输赢。列表如下:

	东	南	西	北
所剩牌张	0	8	10	13
计分	0	16	30	52
计算过程	+ 16	- 16	- 30	- 52
	+ 30	+ 14	- 14	- 36
	+ 52	+ 36	+ 22	- 22
结果	+ 98	+ 34	- 22	- 110

那么在上表所举例中,东赢 98 分,南赢 34 分;虽然是东收牌,但南也是受益者。在这里,要重点指出来,提醒初学者注意这个事实。

一般来说,当任何一人积分达到 100 以上,这局