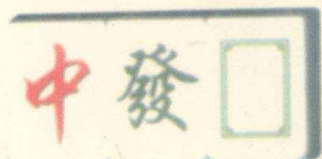


麻将

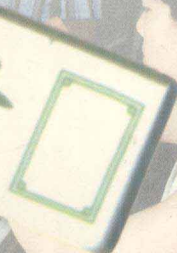
彭汶 晓霞 编著

M A J I A N G

十日通



發



京华出版社

麻将十日通

MAJIANG
SHIRITONG

◎彭汶 晓霞 / 编著



京华出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

麻将十日通/彭汶, 晓霞编著. —北京: 京华出版社,
1998. 8

(十日通丛书)

ISBN 7 - 80600 - 287 - 1

I. 麻… II. ①彭… ②晓… III. 文娱性体育活动,
麻将 - 普及读物 IV. G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (98) 第 27092 号

麻将十日通

彭 汶 晓 霞 编著

责任编辑: 李 征 责任校对: 施 瑜

技术编辑: 凌 敏 封面设计: 陈 辉

京华出版社出版

(100011 北京市安外青年湖西里甲 1 号)

北京泽明印刷有限责任公司印刷

新华书店总店北京发行所经销

*

850 × 1168 毫米 大 32 开 7.625 印张 168 千字

2005 年 1 月第 2 版 2005 年 1 月第 2 次印刷

印数: 10001 - 15000 册 定价: 20.00 元

前 言

麻将是我国传统的一种智力游戏,它具有悠久的历史 and 广泛的群众性。很多年来,它不断发展,不断普及。特别是现在,随着我国经济的迅速发展,人们的物质和文化生活的不断提高,参与麻将活动的人也越来越多。据估计,全国目前会打麻将的人数已经过亿。麻将的普及程度,大大高于围棋、桥牌、国际象棋,甚至已超过在我国已相当普及的中国象棋。许多家庭的成年人,几乎是人人会打,越来越多的人把它作为业余休闲的一种消遣娱乐方式;而离退休的老人们,更是把它作为休养生活中的一项经常性的康乐活动。

麻将之所以能不断普及和发展,无疑是由于它本身具有的浓厚的趣味性、娱乐性和益智性,同时电由于它具有雅俗共赏,易于掌握的特点。但是,麻将却是一种“易学而难精”的游艺,在麻将的爱好者中,多数人并没有系统、规范地学过它的有关知识,并不了解它的正规打法以及它的各种技巧,因而大多处于会而不精的状态。本书就是针对这种情况,向爱好者比较系统、比较规范地介绍麻将的有关知识,以及麻将的正规打法和实战中的技巧,以期帮助爱好者通过不断实践,完成由“会”达到“精”的程度,成为一名精通牌理、牌艺,在实战中有较高胜率的优秀牌手!

愿本书能给爱好者帮助,受到爱好者的欢迎!

编 者

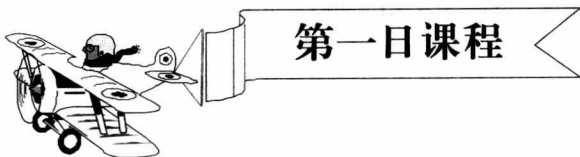
1998年2月



目 录

第一日课程	麻将的基本知识	(1)
第二日课程	麻将的规范打法	(18)
第三日课程	计户法计算胜负	(31)
第四日课程	计番法计算胜负	(49)
第五日课程	“推倒和” 和“清混碰”法计算胜负	(91)
第六日课程	打牌技巧的基本常识	(116)
第七日课程	怎样快组自己的牌	(132)
第八日课程	怎样做牌	(177)
第九日课程	怎样度牌	(207)
第十日课程	牌手应有的修养和素质	(217)
附录	《中国麻将竞赛规则》简介	(220)





麻将的基本知识

一、什么是麻将

麻将是我国发明,由四人参加,用麻将牌按照规则争胜负的一种游戏。

溯其渊源,麻将是从中国古代的博戏逐步演变而成的。古代博戏中的一种到唐代演变为“叶子戏”(一种纸牌),尔后,到明代又演变发展成为“马吊牌”,这可以说是麻将的前身。到了清代,“马吊牌”又演变发展为“麻鸟牌”(也就是现在的麻将牌),同时也由纸牌发展成骨牌。近百年来,麻将牌的内容和数量基本没有变化,但打法却不断发展。大约在本世纪的三四十年代,原来的素麻将、花麻将发展成有绘儿麻将(什么是素麻将、花麻将、有绘儿麻将,下面会介绍)。在打法和计算胜负的方法方面有许多新的创新,至今全国各地的玩法都有所不同,这就是说:麻将至今一直在发展着,变化着。我们的学习只能学基本的知识和比较流行的玩法。






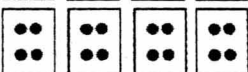
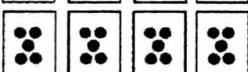
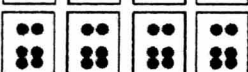


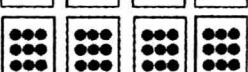
二、麻将牌的内容和名称

一副麻将牌,应该由6种牌、144张组成。

1. 色牌:

共3种,即筒子、索子、万子牌,每种中又有9样,每样共4张,共计108张($3 \times 9 \times 4 = 108$)。

(1) 筒子牌(9样36张)

式样	名称
	一筒
	二筒
	三筒
	四筒
	五筒
	六筒
	七筒
	八筒
	九筒

(2) 索子牌(9样36张)



索子牌又称条子牌。一条的图形是只鸟,可以是凤凰,也可以
以是麻雀。

式样	名称
	一索
	二索
	三索
	四索
	五索
	六索
	七索
	八索
	九索

(3) 万子牌(9样36张)

式样	名称
	一万
	二万
	三万





四万



五万 (别称: 五魁)



六万



七万



八万



九万

万字牌中通常将“万”字刻成繁体“萬”，但现在也有刻成“万”字的，如一万、二万……

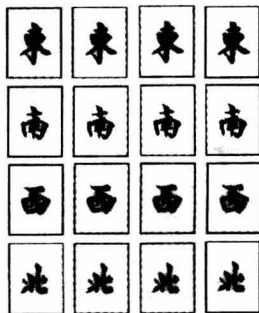
2. 字牌

共2种7样，每样4张，共28张。

(1) 风牌(4样16张)

式样

名称



东风

南风


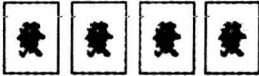

西风

北风



风牌4样,合称为“四喜”。

(2)箭牌(3样,每样4张,共12张)

式样	名称
	红中
	发财
	白板

中、发、白3样牌,合称为“三元”。

3. 花牌

共8样,每样一张。通常是:春、夏、秋、冬、梅、兰、竹、菊8张,其图形如下:



在“春”“夏”“秋”“冬”“梅”“兰”“竹”“菊”字的下面刻有花朵。因此,叫花牌。

在花牌的样式中,有的不刻“梅”“兰”“竹”“菊”,而刻成:“财神”“元宝”“猫”“老鼠”,样式如下:



“财神”“元宝”“猫”“鼠”四张牌在打牌时的作用与“梅”“兰”“竹”“菊”作用是相同的。

以上6种(色牌3种,字牌2种和花牌)共144张(色牌108张,字牌28张,花牌8张),是全副牌的总和。麻将牌的早期是136张,后来有了花牌,变成144张。有花的麻将,被称为“花麻将”,而早期的136张的麻将,为了区别于花麻将,被称之为“素麻将”。花牌的作用只是增加记分的手段。有没有花牌,并不影响麻将的基本打法。所以打牌的时候可以用136张(不用花牌),也可以用144张(用花牌)。

在本世纪40年代前后,麻将牌中出现了“绘儿”(也叫“混儿”)。所谓“绘儿”就是规定指定为“绘儿”的牌,在打牌过程中可以当作任何的色牌和字牌,起到了“百搭”的作用。在那个时代,麻将牌中曾出现了“百搭”牌(见下图):



(在白板上刻“百搭”二字)

“百搭”牌在一副麻将牌中有4张。有“百搭”牌时,全副牌把花牌减少4张,一般留下“春”“夏”“秋”“冬”,取消其他的4张花牌,仍然保持为144张。出现了“绘儿”的打法以后,人们把用“绘儿”的麻将叫成“有绘儿麻将”。

出现了“百搭”牌的一段时间后,在实践中发现,把“绘儿”固定为“百搭”牌,很容易作弊。于是人们打牌时常常不用“百搭”的牌,而是采取临时确定色牌或字牌其中的一张或两张作为“绘儿”,起到“百搭”和“听用”的作用。这样麻将牌又恢复成8张花牌,不刻专用的“百搭”牌了。现在,许多人感到有“绘儿”,使麻将的胜负更依赖于运气,降低了技术的作用,于是就



干脆不设“绘儿”，玩素麻将或花麻将了。

三、打麻将胜负的标准

麻将既然是争胜负的游戏，也和其他所有的争胜负的游戏、运动一样，要规定“怎样才算获胜”，这也就是玩麻将的最基本的规则。

这个规则就是四个字：“先和为胜”。就是说，四人打牌时，其中一人先“和”了，则这个人就取得这副牌的胜利，其他三人都失败人。胜者即可得分，败者当然只能失分了。

“和”就是通过起牌、摸牌换张，使自己用 14 张牌组成了“四组一对”。也就是说，四人当中，谁先把自己的牌组成“四组一对”，谁就“和”了，也就胜利了。

那么，“四组一对”是怎么回事呢？

“组”，麻将规则规定，凡色牌有 3 张成了顺子，可称成“组”，不论色牌还是字牌，凡 3 张（或 4 张）一样也成组。如下面图例：



(a)

(b)

(c)

(d)

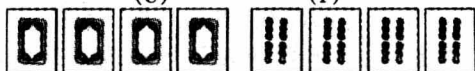
图中的(a)(b)(c)(d)(e)(f)(g)(h)都已成“组”，因为：(a)(b)(c)(d)都是一色牌的 3 张顺子；(e)(f)是同样的牌 3 张，也已成组；(g)(h)是同样的牌 4 张，也是成组的牌。如 3 张或 4 张牌，还没有达到成组的标准，就不能算成组：





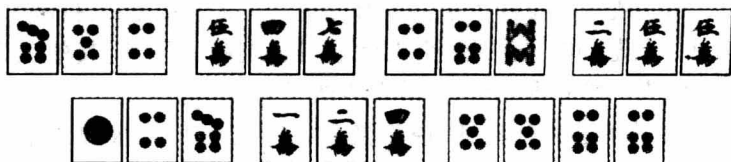
(e)

(f)



(g)

(h)



以上7组没有达到成组的标准,所以都是未成组的牌,根本达不到“和”的标准。

“一对”是指两张一样的牌。

什么是四组一对的“和”牌呢?例如以下几副都是:



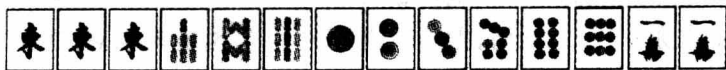
(a)



(b)

(a)当中:一、二、三筒是一组;四、五、六筒又是一组,七、八、九筒又成一组,三、四、五万是一组,两只“一万”成一对(在和牌中称为“麻将”对)。这手牌,已达“四组一对”,是“和”的牌。





(c)



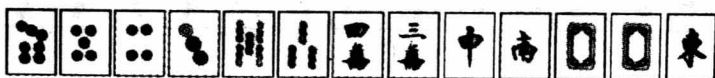
(d)

(b)当中,3张南风成一组,3张西风成一组,3张北风也成一组,一、二、三条是一组,另外有一对三条作麻将,也是“和”牌。

(c)当中,3张东风是一组,七、八、九条与一、二、三筒及七、八、九筒是三组顺子,还有一对“一万”,自然是“和”的牌。

(d)当中,一、二、三条是一组,3张四条作一组,四、五、六条和七、八、九条是两组,还剩两张九条是麻将,也是“和”牌。

为了加深对“和”牌的印象,下面我们例举几乎没有和的牌:



(e)

(e)当中的13张牌,是一副离和相当远的牌,因为它只有三、四、五筒已成一组,除此之外只有搭子(二张牌有联系再来一张可以成一顺的称为搭子)。

(f)当中的3长二万,3张三万,3张四万已经成为3组,但余的4张牌没有麻将(一对),也没有成组,当然不是“和”牌。

(g)(h)这两手牌,应该说是相当好的牌,但只是等“和”的



牌,还不是“和”牌。因为:(g)中已经有4组了(一、二、条;七、八、九条;一、二、三筒;七、八、九筒),但东风还未成对,还不算是“和”牌。(f)中已有“三组一对”(一、二、三筒;四、五、六筒;七、八、九筒3组,九万是一对),余下的二万、三万是一个搭子,还没有成组。但这两手牌,是等着可以“和”的牌;(g)中如果来一张东风,就“和”了,达到“四组一对”了;(f)如果再来一张一万或四万就成“四组一对”。这种等来牌就能和的牌,麻将术语叫做“听”牌。听了牌,等到别人打出或自己摸来要的牌,就成“和”牌了。



(f)



(g)



(h)

四人打牌,谁先和牌,谁就胜了。四人一起打牌“先和为胜”,这是麻将胜负的最基本规则。

“四组一对”成和,是麻将的基本规则。这里需要说明的是,在本世纪40年代以后,约定俗成的几种特殊的组合牌,也算成和。例如:“七对”“十三不靠”“全风向”“十三幺”等(这几种特殊组合牌,下面要讲到),这已被麻将界公认,成为和牌的补充规则。在本日课程中,只要了解什么算和,谁先成和谁便是胜



者,也就可以了。

四、牌具

进行麻将游戏,应有合格和完善的牌具。牌具应该包括三个部分:

1. 麻将牌;
2. 骰子两个;
3. 计胜负用的筹码。

麻将牌是供四人组牌用的;骰子是在打牌过程中确定坐位、谁先做庄、从哪里开始抓牌的工具;筹码是记录谁胜谁负多少的工具。这三者缺一,牌具就不算完整,就不符合比赛的规则。

牌具还有一个合格问题,所谓合格最主要的是,每张牌的大小形状必须一致,而且牌的背面和侧面必须无任何记号和斑点。一副牌,不论牌质如何高级、牌面刻的字、图如何精美,如果有斑点或记号时(哪怕只有一张牌有),就不是合格的牌具,打起牌来四家就不能公平竞争,应该不用。此外,如牌规格尺寸太小,材质太轻,立起后很容易跌倒。也属于不合格的。

骰子也有一个合格问题,那就是应该大小一致,每个骰子的六面所示的1至6点,应清楚而规整,两粒骰子轻重也应一致。

筹码是记录得分用的,是打牌比赛中不可缺少的。筹码一般是每人1000个或10000个(1000个即每人个位筹码10个,十位筹码9个;百位筹码9个;10000个是再加千位筹码9个)。筹码的合格标准是形状、颜色一致,而且数量是准确的。

五、麻将常用术语

麻将常用术语,是麻将基本知识的一个组成部分。学习麻将,必须熟悉这些常用术语。在上面的讲述中已讲到了几个



(如“色牌、字牌”“成组”“和”等),现在汇总介绍如下。

色牌——筒子、条子、万子。

字牌——东、南、西、北、中、发、白。

四喜——东、南、西、北4样牌总称为“四喜”。

三元——中、发、白3样牌总称为“三元”。

幺张——色牌的一、九及所有字牌,统称为“幺张”(或“幺牌”)。

中张——色牌中的二至八称为“中张”。

中心张——色牌中的四、五、六,称“中心张”。

尖张——色牌中三、七,称为“尖张”。

边张——是指色牌中从两头成顺时所要的三、七的牌。如一万、二万等三万成顺,九筒、八筒等七筒成顺,这时三万、七筒则称为“边张”。

嵌张——是指色牌中成顺需要的中间一张牌。如二万、四万等三万;四索、六索等的五索;六筒、八筒等的七筒;五万、七万等的六万,这里的“三万”“五索”“七筒”“六万”都叫嵌张,这种成顺的方式叫嵌档。

钓张——指一张牌等另一张牌来成为一对的牌。如九条等另一张九条来成对,那张九条就是所钓的钓张。

多张——在成组时多余的牌,如一万、二万、三万、三万4张牌中如一万、二万、三万成一顺为一组时,另一张三万称为“多张”。

生张——台面上没有见到过的牌(即没有人打过、亮过的牌)。

熟张——台面上有人打过的牌。

支张、顶张——上家打出下家打过的牌(目的是不让下家吃自己的牌),这样的牌叫“支张”“顶

