

我是地主

我怕谁

韩珺 苏兮 著

斗地主高手独家 **必修课**



精选牌例，通俗易懂，成为高手，指日可待，

非学不可的斗地主 “**独孤九剑**”

北京日报报业集团

同心出版社

我是地主我怕谁

斗地主高手独家**必修课**

韩 珺 苏 兮 著

北京日报报业集团

 同心出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

我是地主我怕谁 : 斗地主高手独家必修课 / 韩珺,
苏兮著. —北京: 同心出版社, 2015. 5

ISBN 978-7-5477-1536-9

I. ①我… II. ①韩… ②苏… III. ①扑克—基本知识
IV. ① G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 078895 号

我是地主我怕谁：斗地主高手独家必修课

出版发行：同心出版社

地 址：北京市东城区东单三条 8-16 号 东方广场东配楼四层

邮 编：100005

电 话：发行部：(010) 65255876

总编室：(010) 65252135-8043

网 址：www.beijingtongxin.com

印 刷：廊坊飞腾印刷包装有限公司

经 销：各地新华书店

版 次：2015 年 5 月第 1 版

2015 年 5 月第 1 次印刷

开 本：880 毫米 × 1230 毫米 1/32

印 张：6

字 数：100 千字

定 价：29.80 元

同心版图书，版权所有，侵权必究，未经许可，不得转载



序

苏 兮

作为地主，你在几乎牌之后才能基本准确地知道剩余牌张的分布？

作为农民，你在几乎牌之后才能基本准确地知道地主剩下什么牌？

作为农民，你在几乎牌之后才能基本准确地知道另一个农民剩下什么牌？

作为农民，你什么时候能够决定你和另外一个农民谁负责阻击，谁负责先跑？

打完 20 局牌后，你能对出过的所有牌完全复盘吗？

看完这些问题之后，我只能说我不会斗地主！

斗地主好像谁都会打，即便不会也能在三分钟之内顺利掌握出牌方法。但谁又能真正掌握斗地主的全部精髓呢？谁又敢说自己是真正的斗地主高手呢？有些人认为斗



地主靠的是抓好牌，靠的是底牌能把自己手中的 3467 补上一张关键的 5，靠的是炸弹，靠的是一对王。其实，能赢牌和能出对每一张牌完全不是一回事。抓到好牌也许就能赢牌，但抓到一手好牌却不能保证你出的每一手牌都是对的；出对每一手牌也不能保证一局牌的输赢，但从总体来讲能保证赢的总局数。

“斗”地主，这是这项牌类运动的精髓。我们随意打开十副三明手的牌例，叫牌后让大家都明手出牌，也就是农民能看到地主的牌和另外一家农民的牌，同时地主也能够看到两家农民所有的牌。在这个设定的前提下，大家按最为正确的方式出牌，最后不难发现，地主会输掉大多数牌局。这个结果好像会让大家大吃一惊，但细分析原因后都会点头称是。首先，地主手中 17 张牌加上底牌三张共 20 张牌，农民两家共 34 张牌，显然 34 张牌的组合多数情况下会比 20 张牌的组合实力更强，或是大牌和控制牌的数量更多；其次，地主有 20 张牌，要把 20 张牌全部出光所用的手数比某单个农民的 17 张牌出光的手数要多的可能性会更大。基于上述原因，地主输的可能性一定比农民大得多！我们似乎大致明白了这项牌类运动的核心价值观就应该是“斗”了。也就是说如何能斗赢地主才是真正的目的，而且从理论上来讲农民就应该占据了天时地利人和，且应该能够斗赢地主。

回到现实生活，我们却发现了与上述理论截然不同的结果：一是大家都争先恐后抢做地主；二是做地主的胜负



往往决定了全局的总体胜负。差异如此之大，让人忽然有丈二和尚摸不着头脑的感觉了。

斗地主的最高境界就是“斗”，这个命题一定是对的，如果要想成为一个真正的斗地主高手必须先记住这个结论。现在我们继续剖析“最高境界”与现实大家所看到的结果之间的差异。“人”以及人的差异性是本症结。地主是一个人，而农民是两个人。地主的所有决策都是独立完成的，他决定了自己该如何开牌、什么时候盖牌、什么时候忍让、什么时候去拼、什么时候放弃。农民是两个人，两个人都是具有独立思考能力的，都是靠自己的判断来选择每一手牌是盖上还是放过。农民是两个人，这就决定了他们之间如果步调不完全一致，就不可能完全充分利用大牌和控制牌多于地主的整体优势，就不可能配合得天衣无缝而无往不胜。说到“配合”，大家已经多半看出了斗赢地主的瓶颈就在于两个农民之间能配合到好像一个人那样。

斗地主不是一项单兵作战的游戏，实际上是一项搭档游戏。而它又不可能像其他搭档类运动那样，做到搭档之间长期配合形成完美默契。陌生的搭档之间没有因长期配合而形成的互相信任，所以没有信任的搭档是绝对不可能形成好的配合的，也就更谈不上默契配合了。但是否能够真正成为斗地主的高手，这一关是必须要过的。

能够让搭档信任最重要的一点就是你出的牌要牌语清



晰，让你的搭档能够读得懂，搭档读得懂你的牌自然会找出和你沟通的桥梁。牌语清晰首先要“对”，其次是要“明”。如果你总不能正确判断局面，每次出牌都是错的，即便信息准确地传达给搭档也是毫无用处。长此以往还会大大降低信任度，导致无法正常配合形成单兵作战，自然无法有力抵抗住地主强大的攻势。如果你判断正确，行牌的节奏和方式却不能明了地表明你的牌力和思路也是枉然，搭档看了一头雾水，不知该如何回复，最后做出的决断也一定是错的。

成为高手不是一蹴而就的，需要从一点一滴学起，实际上要学的东西很多很多。简单一个问题：“你会叫牌吗？”“我双王必叫！”“我四个2必叫！”“我……”

叫牌是斗地主的第一步，第一步走好了才能继续按正确的道路走下去，否则无疑会南辕北辙。这本书首先总结出了一套叫牌规则，大家按照规则可以计算出自己是否该叫牌，甚至该叫几分。学好这一规则，我们会继续引领大家学习如何做地主，如何做农民，以及各个位置、各个行牌阶段的具体战术与技巧。同时，我们也会告诉大家一些记牌以及分析牌型与牌情的方法，进而让大家知道如何能更快地掌握对手的准确信息。

成为真正的高手好像有点遥不可及了，但千里之行始于足下，就让我们这本书开启你走向高手之路吧！



前言

韩 璐

演员说：“人生如戏，假亦真时真亦假。”运动员说：“人生是心态，赢的是别人，输的是自己。”棋手说：“人生如棋局，一招走错，满盘皆输。”作为一个牌手，我也说：“人生就是大局，时机和舍得。”

牌，是我一生的钟爱，尤其是 2012 年到 2014 年这三年的比赛经历，又给我的牌手生涯刻上了不可磨灭的印记。赛场之外，牌局就是娱乐，赛场上的牌局真的就像人生，喜怒哀乐，百态百味，无不贯穿其中。失败过、痛悔过，当然也成功过，眼泪和欢笑同样可贵，失败与成功都是付出。

近几年斗地主风靡全国，各个地方都涌现出很多高手，对于牌理，对于输赢也都有自己的见解。现在我来出一道题：“你是农民 A，尾盘的时候，你的同伴剩有 6 张牌：4666610；地主有 4 张牌：2279；你作为同伴上家进手，

K



对着手中的三张牌：9910，你出什么？然看着牌所有人都会异口同声地说：“拆9。”如果你的眼中只能看到自己的牌呢？你可以了如指掌地拆掉一对9让同伴过牌，最终完成赢炸的加倍吗？如果说“我可以”，那么这本书对你而言就是“此处略过6万字”。如果你做不到，那么请你和我一起从头读起，只要书里说的你都能领会而且做到了，我相信有一天你会说“我可以！”



目 录

第 1 章 大家都会斗地主 / 1

- 1.1 “二打一” / 2
- 1.2 规则与术语 / 2

第 2 章 心术大战 / 7

- 2.1 心态 / 8
- 2.2 战术 / 10

第 3 章 初露锋芒 / 13

- 3.1 积分叫牌法则 / 14
- 3.2 固若金汤 / 18
- 3.3 奋力一搏 / 23
- 3.4 弱势叫牌 / 26
- 3.5 位置 / 32
- 3.6 法外情 / 35

第 4 章 投石问路 / 41

- 4.1 首开单张 / 42



- 4.2 首开对子 / 47
- 4.3 首开顺子 / 50
- 4.4 首开三带一（对） / 54
- 4.5 首开连对 / 57
- 4.6 首开飞机 / 59
- 4.7 混合牌型 / 60

第 5 章 我是地主我怕谁 / 61

- 5.1 地主很孤单 / 62
- 5.2 地主很完美 / 78
- 5.3 地主很谨慎 / 89
- 5.4 总结 / 100

第 6 章 农民的武器 / 101

- 6.1 夹击 / 102
- 6.2 团结就是力量 / 111
- 6.3 斗的关键点 / 118
- 6.4 人性的弱点 / 129

第 7 章 记牌 / 139

- 7.1 初级阶段 / 140
- 7.2 中级阶段 / 144
- 7.3 高级阶段 / 150

第 8 章 精彩牌局 / 159

第 9 章 娱乐残局 / 167

第 1 章

大家都会斗地主





这里讲的斗地主是纸牌游戏，而不是曾经万人瞩目的阶级斗争。斗地主游戏起源流行于湖北，如今已风靡整个中国，在互联网上被广大玩家喻为“国粹”。



1.1 “二打一”

中国地大物博，地域差异不仅体现在语言人文上，还体现在斗地主的游戏中，各个地理方位的玩法大不相同，从二斗（即2人斗地主）到六斗，从一副牌到三副牌，方法不一，各有各的规则，各有各的乐趣。本书中重点介绍的是三个人一副牌的打法，俗称“二打一”。

关于如何玩好斗地主，很多高手、大家已经根据技术和经验相继总结出多种可以出奇制胜的技巧与方法，但实践牌型相对较少，不够直观。因此本书只是想根据实践牌例在叫牌、开牌和行牌上为广大爱好者提出参考建议，希望对斗地主爱好者有所帮助和提高。



1.2 规则与术语

每种牌类游戏都有相应的规则与术语，不完整地了解这



些就无法顺利地进行游戏。斗地主虽然类似简单的争上游，但其规则和术语也不可忽略。

一、游戏规则

该游戏是三人个玩一副牌，具体规则如下：

- (1) **发牌**：每个玩家发 17 张牌，留三张底牌。
- (2) **叫牌**：首先系统翻出一张明牌，获得明牌的人开始先叫牌，每人只能叫一次，叫牌可以叫 1 分、2 分、3 分或不叫，叫最大分数一方为地主，其余两家为农民。
- (3) **出牌**：首先展示三张底牌并交给地主，由地主开牌，然后按逆时针顺序依次出牌，可选择 PASS 或按规则出牌。双方对战，先出完的一方为胜方。

二、专业术语

专业术语是根据牌张分布定义的，有以下几种：

- (1) **火箭**：即双王。
- (2) **炸弹**：四张同点牌，如四个 3。
- (3) **单牌**：单张牌，比如 3。
- (4) **对牌**：两张点数相同的牌，比如两个 3。
- (5) **三张牌**：三张点数相同的牌，比如三个 3。



(6) **三带一**：三张同点牌加一张单牌，如三张 3+ 单 4。

(7) **三带二**：三张同点牌加一对牌，如三张 3+ 对 4。

(8) **顺子**：五张或更多连续的单牌，如单 3+ 单 4+ 单 5+ 单 6+ 单 7。不包括 2 点和双王。

(9) **连对**：三对或更多连续的对牌，如对 3+ 对 4+ 对 5。不包括 2 点和双王。

(10) **飞机**：两个或更多连续的三张牌，如三张 3+ 三张 4+ 三张 5。不包括三个 2 点。

(11) **飞机带翅膀**：飞机 + 同数量的单牌（或同数量的对牌），不包括三个 2 点。

(12) **四带二**：四张牌 + 任意两张单牌（或任意两对牌），如四张 5+ 单 3+ 单 8 或四张 4+ 对 5+ 对 7。

(13) **春天与反春**：地主出完手里的全部牌，而两个农民一张牌都没出去称为春天；反之，地主只出了一张牌，就再也没有机会，被农民出完了手里的牌称为反春。

(14) **门板**：地主的上家，用来守门的。简单地说就是让他的上家过小牌，门板用大牌挡住，这样地主就过不了小牌了。

三、牌型大小

火箭最大，可以打任意牌型。

炸弹比火箭小，比其他牌型大。都是炸弹时按牌的点数



比大小，2 最大。

除火箭和炸弹外，其他牌必须要牌型相同且总张数相同才能比大小。

单牌按点数比大小，依次是：

大王 > 小王 > 2 > A > K > Q > J > 10 > 9 > 8 > 7 > 6 > 5 > 4 > 3（不分花色）。

对牌、三张牌都按点数比大小。

顺牌按最大的一张牌的点数来比大小。

飞机（带翅膀）和四带二按其中的三顺和四张部分来比，带的牌不影响大小。

