

斗地主

形式判断与信号

孔维民 编著

以概率与牌面来研究具体的实战技巧
从攻防双方不同的牌势来探索具体战术

介绍地主的控盘思维

率先引用桥牌中的「信号牌」技术
相信读者能学有所悟、学有所为

斗地主——中国式桥牌



成都时代出版社

斗地

形式判断与信号

孔维民 编著

成都时代出版社

斗地主形势判断与信号

孔维民



斗地主形势判断与信号

“斗地主”作为扑克牌游戏的一种，它的牌型种类丰富，组合方式多样，牌型结构可以进行机动调配。所以其面世虽晚，但是风行的速度极快，在各大游戏网站中，斗地主的人数远远超过其他的牌类游戏。而大街小巷中，宅前屋后，那些在桌角压点小钱，面对面斗地主的人数更是数不胜数。搞学术研究的人，也乐观斗地主的风行，不少人把它誉为“中国式桥牌”，至今，斗地主已发展成货真价实的“国粹”了。

我自己感觉斗地主与“桥牌”有一个很大的不同就在于其胜败没有任何理由推诿给别人，水平低的人与你合作斗别人的时候，虽然让你受伤，但是当你自己做地主的时候，或他做地主的时候，你又可以收回原来的损失。因此斗地主的时候，没有必要过于挑剔对手，即便是自己的水平差一点，问题也不大，因为同样有机会凭借好风上青天的。

不过要想提高获胜的效率，就必须善于学习，我个人认为最基本的战术要点就是竞叫地主一定要讲究科学精神，不能凭感觉来竞叫，竞叫地主得当，就等于万丈高楼有了坚实的地基，在此基础上，同样要根据概率与牌面的情况来钻研具体的实战技巧，另外，有一个好的心态也很重要，贪婪与恐惧的心态都会妨碍牌手的获胜。

从技术的角度来看，扮演好地主的角色是至关重要的，地主的最基本任务有两条：一是审视自己的手牌，或者高举高打，或者“化妆设计”理想的逃跑路径；二是分析牌池中的明牌，严控跑家，搅扰对手，达成“浑水摸鱼”的结果。

“农民”的基本任务同样有两条：一是明确自己的目标定位，做合理的分

工，如门板（顶家）就是要有牺牲精神，能够顶疼地主，消耗地主的牌力；二是发挥群狼战术，合力斗地主。

地主不会当，输赢就会走眼！而农民不会当，斗地主的乐趣就会失掉一大半。

另外，笔者还提出了地主的控盘思维，而且率先引用了桥牌中的“信号牌”技术，同时加进了自己的思考与创意，本书对农民盟友之间的配合也做了比较深入的探讨，希望读者在阅读的过程中予以特别的注意。对于笔者的抛砖引玉，希望尊敬的读者能够予以及时的回馈，笔者的邮箱是 5320164@163.com。

表面上看“斗地主”是“斗”字当头，火药味浓厚，但任何游戏的本意都是乐呵呵的，因此我们在斗地主的时候还是要有基本的绅士风度与淑女风范的，否则就算你的牌艺很高，在赢了别人后越发牛皮哄哄，藐视别人，这样的人品，谁乐意跟你打牌？

我虽然一直从事心理学的学术研究，本科生与研究生的教学任务繁忙，但是从小就贪玩好动，这样的脾气一直没有改变，闹着玩——就是爱好各种功夫与搏击的探索研究，早年就发表了不少研究心得，静下来还是同样好玩，最近两年，棋牌与麻将都有所涉及，承蒙成都时代出版社的不弃，在出版我的升级书籍中，容纳笔者介绍了由我归纳、总结的“两人升级”，而在这本书中，我在自己所探索的“两人一副牌的斗地主”中倾注了更加多的心血，目的就是提醒读者您顺带去看看，去比较一下，这种棋牌特色合一的“两人一副牌的斗地主”是不是真的好玩、有趣？倘若您能够得到一点乐趣，而且又觉得特别方便，那么我的所有心血都有完美的结果了。



目 录

第一章 概 述

一、斗地主的起源及发展	(3)
二、斗地主的基本特色	(5)
1. 对手的人员数量分配不对等	(5)
2. 牌张分配不对等	(5)
3. 敌我的分组变化处于流变之中	(5)
4. 输赢在更大的程度上受自己心态所制约	(5)
三、三人一副牌的斗地主规则	(6)
四、四人两副牌的斗地主规则	(10)
五、三人一副牌与四人两副牌的斗地主的异同分析	(12)
1. 三人一副牌的牌型结构、牌力分布更容易产生偏态的分布	(13)
2. 三人一副牌斗地主，其牌型、牌张分布更易推断，牌战更受逻辑力量的支配	(14)
3. 四人两副牌的斗地主技术要素更加凸显，对于牌手的技术要求更高	(15)



第二章 叫牌——没有金刚钻，不揽瓷器活

一、识时务者为俊杰：叫牌的第一要务是戒贪，第二是防恐惧	(19)
二、根据量化的牌点指标、牌型来叫牌	(20)
三、必须竞叫地主的牌型与结构	(24)
四、即便牌力强，牌型与结构不好也不能叫地主	(24)
五、胜负排名的心理对于正常叫牌的干扰及应对之策	(26)

第三章 斗地主必须掌握的概率与逻辑知识

- 一、斗地主基本牌张的概率分布 (31)
- 二、根据概率上的计算结果选择成功率比较高的打法 (32)
- 三、按照“概率×收益”的公式进行理性博弈 (33)
- 四、根据逻辑的力量来读牌、审牌 (37)
 - 1. 按照影响输赢的关键因素来读牌、审牌 (37)
 - 2. 按照各家出牌的基本逻辑来读牌、审牌 (38)
 - 3. 按照牌型与牌张的基本逻辑结构来读牌、审牌 (38)

第四章 斗地主的核心牌张分析

- 一、三人一副牌斗地主的牌张、牌型结构分析 (41)
- 二、四人两副牌斗地主的牌张、牌型结构分析 (49)
- 三、斗地主的组牌分析 (52)
 - 1. 手数越少越好 (52)
 - 2. 难以被盖压的配牌最好 (52)
 - 3. 能够有接手，手数稍多也无妨 (53)
 - 4. 宁愿拆弹，也必须优化组牌 (53)

第五章 拖牌与信号牌技术分析

- 一、拖牌技巧 (57)
 - 1. 地主的拖牌 (57)
 - 2. 特殊牌式下拖大牌 (57)
 - 3. 农民盟家的拖牌 (58)
- 二、信号牌的来源与类型 (58)
 - 1. 明牌与底牌信号 (58)
 - 2. 对手的走牌与接牌信号 (59)
 - 3. 对手以特殊方式接牌的信号价值 (59)



4. 盟友的走牌与接牌信号	(59)
5. 牌张的信号作用	(60)
三、信号牌的目标类型	(60)
1. 过桥	(60)
2. 阻断与欢迎	(61)
3. 重新分工定位	(61)
四、记牌的能力一定要强化	(62)
五、伪装信号与诱骗技巧	(63)
六、不合规矩的信号：私密约定及直接暴露彼此牌张	(64)

第六章 地主的一般战术及控盘思维

一、斗地主首攻的特殊性及战略目标分析	(67)
二、看菜吃饭——斗地主首攻的基本技巧	(68)
三、特殊牌型结构中，必须迅猛进攻的首攻	(72)
四、曲胜直——“含蓄”是斗地主首攻的高级技巧	(72)
五、控盘思维的基本含义	(74)
1. 斗地主控盘的核心思维之一：穿透力比平衡应付力更可贵	(75)
2. 斗地主控盘的核心思维之二：忍耐是控盘的难点	(76)
3. 斗地主控盘的核心思维之三：打断盟家桥路是控盘战术的重中之重	(79)
4. 斗地主控盘的核心思维之四：严加控制农民跑家的小掉张和摆尾牌	(80)
5. 斗地主控盘的核心思维之五：制止跑家的果断与逻辑从容	(82)

第七章 农民盟家斗地主的核心：分工与合作

一、农民盟家的基本战术分工	(87)
1. 三人一副牌：上家——顶，下家——跑	(87)
2. 四人两副牌：上家——顶，下家——让，对家——跑	(88)
二、根据特殊的牌型，以信号牌的方式通知同伴调整	(89)

三、顶牌——斗地主中顶家的关键作用	(91)
四、四人两副牌斗地主中顶家的变位与效果分析	(94)
五、四人两副牌斗地主中顶家的技术要求	(95)
六、配合的关键：搭桥传牌	(96)
七、搭桥传牌的牌式判断与技术应变	(100)
八、农民跑家一定要珍惜已经探明的桥路，谨防堵塞	(102)
九、小掉张先出：农民跑家的基本习惯	(105)

第八章 斗地主中耍奸不要赖的战术策略及其他

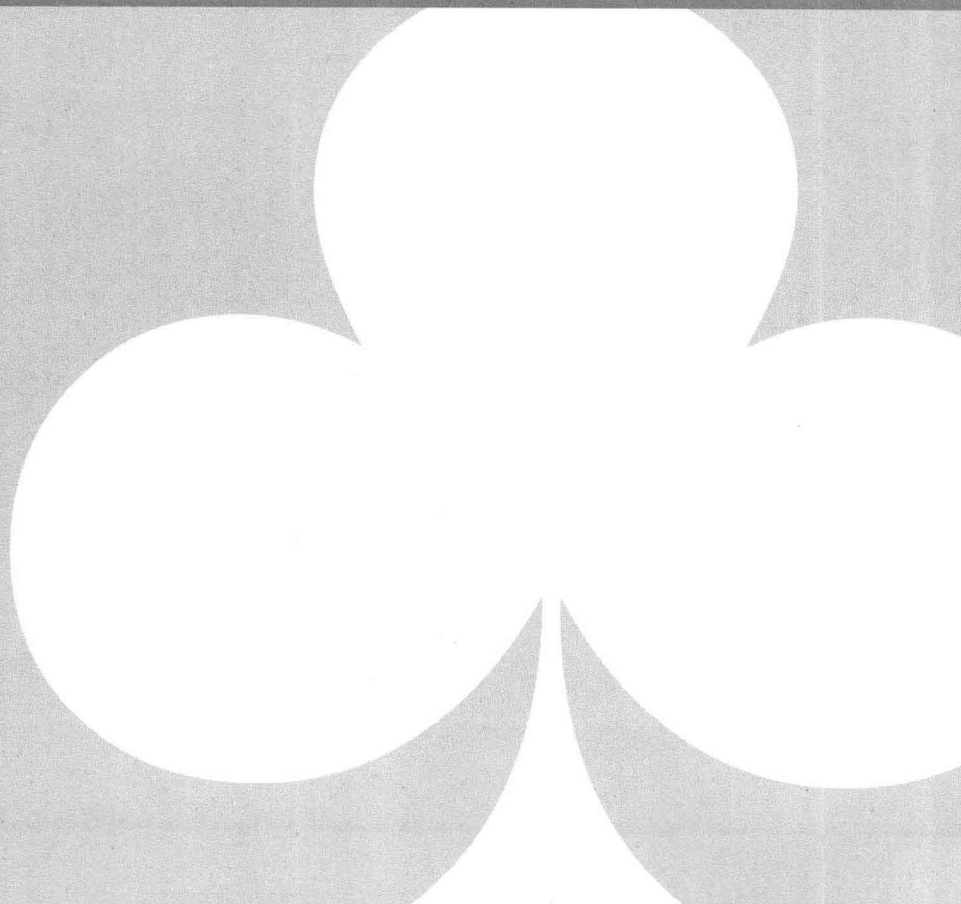
一、审读不同的牌型，先舍大牌而保留小牌在手	(111)
二、善于用自己的手牌去探路	(112)
三、三人一副牌的斗地主中，大王不能见小王就刹	(112)
四、三人一副牌的斗地主中，22 轻易不要压 AA	(113)
五、四人两副牌的斗地主中，炸弹的特点与使用技巧分析	(114)
六、诱骗对手为自己搭桥送大礼包	(119)
七、斗地主的心理战与心态修养	(122)
八、斗地主的牌力测验	(124)

第九章 两人一副牌斗地主的规则与打法

一、两人一副牌斗地主的发明机缘与目标	(131)
二、两人一副牌斗地主的创新及相关讨论	(132)
三、两人一副牌斗地主的基本规则	(134)
四、两人一副牌斗地主的基本技战术	(139)
1. 叫牌及其依据分析	(139)
2. 底牌的牌张分析	(140)
3. 两人一副牌斗地主的运气牌张与技战术	(140)
4. 两人一副牌斗地主的核心技战术——围绕明手牌来运作	(141)
5. 农民明手的门板职责与跑家角色要两相兼顾	(143)
6. 农民明手与暗手的拆牌搭桥意识要浓厚	(144)

◎ 第一章

概 述





一、斗地主的起源及发展



斗地主不仅在客厅、棋牌室、网络上大行其道，不少地方还组织了大型的斗地主比赛。

相传斗地主起源于湖北十堰房县，据说是一位叫吴修全的年轻人根据当地流行的扑克游戏“跑得快”改编的。因地主横行乡里，大家只能用游戏来发泄心中的不满，后来将改变了的游戏命名为“斗地主”，于是人们劳作歇息时，常常一家人关起门来斗地主。

自 20 世纪 90 年代初在安徽、江苏的部分地区出现斗地主后，斗地主便像插了翅膀似的，迅速向全国展开。一时成为与麻将并驾齐驱的消闲娱乐牌戏，深受国人喜爱，不仅玩者众多，研究它的人也趋之若鹜。如今斗地主已风靡整个中国，并流行于互联网上。四人斗地主的规则是由中国象棋棋王胡荣华总结和定型的，上海曾经用这套规则举办过多次由电视转播的群众比赛。现在斗地主游戏走进了我们的日常生活，成了我们生活的一部分！

“斗地主”的牌型种类丰富，组合方式多样，牌型结构可以进行机动调配，而运气也是获胜的重要依据，因此朋友之间一起吃个饭，然后斗斗地主成为许多人的游乐方式。一些专业人士分析：斗地主流行最为广泛的地区就是安徽、湖南、四川、江苏、湖北、浙江、上海了。在江浙一带，玩的人少且不具有普遍性；而广东、福建人几乎不喜欢这种玩法。至于其他地方，玩斗地主基本上都只是在网络上流行。

斗地主基本有四种玩法：三人一副牌；四人两副牌；五人两副牌；六人三副牌。不过大众玩法一般以前两种居多，因此我们这本书中所讲解的斗地主的

技巧主要就以前两种游戏规则来说明，不过道理是相通的，对五人两副牌、六人三副牌的斗地主一样有参考价值。

斗地主在激烈的程度和趣味性上来讲都要高于麻将。与麻将相比，斗地主的战术复杂多变，对牌手的素质要求高，比如说同样的一手牌，有人能打赢，有人打不赢，而且叫牌的不稳定性增强，牌力的偶然性提高，其规律更难判断和把握。就是说，很好的一手牌也没有人敢肯定一定能打赢，这样，斗地主的真正技巧最后就成了牌手心理素质的较量，胜负不仅仅是牌技的高下，而是以何种态度对待叫牌、对待胜负的谋略问题了，这是其他棋牌游戏所不曾凸显的创新特点。麻将则更加平和，场面的紧张气氛难与斗地主相比拟。因此有人评价：麻将太松，你一张，我一张，磨盘似的，在运动中碰凑组合，虽也有激烈惊险的场面，但总的基调是平和的。斗地主则紧张、急促、极富刺激，符合优美竞技游戏的本质特征。因此斗地主与麻将相比较，更得年轻人的喜欢。

网络上有不少人发表了不同版本的“斗地主颂歌”，充分表达了广大斗地主玩家对斗地主的喜爱，其中一个版本的歌是这样的：

我不是大师我不懂技巧
我不是高手我天天做梦
在夜里斗地主失眠也英雄
那天我认识便决定来斗你
蓬头垢面（在你面前）斗得昏天黑地
问世间游戏哪个是最爱？
斗地主当仁不让
我没有超人的记忆力
也没有超强技术水平
我只想每天晚上安安静静地斗上一会儿
最好老婆孩子不要吵吵嚷嚷
斗得昏天黑地心满意足我肯定睡觉！

因此有人认为，麻将已经成为中国乃至世界华人的著名室内智力游戏，相信随着对外开放的加深，斗地主会很快漂洋过海，传向世界各地，也相信随着国内斗地主热潮一浪高过一浪，会很快引起国家体委的重视，也把斗地主纳入



国家体育比赛项目，发扬光大成国粹。

二、斗地主的基本特色

与桥牌、跑得快、升级、麻将、象棋、围棋等棋牌游戏相比，斗地主的特色很鲜明，在笔者看来，其基本特色有以下几点。

1. 对手的人员数量分配不对等

例如，桥牌、升级的对手是两人对两人，麻将是各自为战，象棋、围棋是一对一捉对厮杀，但是斗地主却非常另类，或者是三敌一，或者二敌一，或者三对二，总之是群起攻击地主，顾名思义，斗地主这个名字也说明了这一特点。

2. 牌张分配不对等

无论是麻将还是桥牌、升级、跑得快，它们在开局的时候，每个人所拿到的牌张都是相同的，连排序与牌力都是完全相等的，但是斗地主则不是这样，三人一副牌的斗地主，地主手牌比农民多三张，四人两副牌的斗地主，地主的手牌数比农民要多八张，导致地主一家的牌力与某一农民的牌力相比有明显的优势。

3. 敌我的分组变化处于流变之中

斗地主与其他的棋牌相比，它的敌我关系是流动变化的，前一局还是李四联合王五合斗张三，但是下一局张三却乐呵呵与李四联手狠斗王五。这一特点在其他棋牌游戏中是看不见的。

4. 输赢在更大的程度上受自己心态所制约

道理很简单，象棋、围棋的输赢基本是完全取决于棋力的较量，与主观的心态关系不大。桥牌、升级也是对手之间技术的较量，但是斗地主则不同，除了技术的因素，输赢及其输赢的大小在更大的程度上受自己心态所制约。

例如某人打了很长时间的斗地主，却是输得很多。他这样总结经验：

我斗地主相当不理性。举个例子，有一局我当地主，我手上剩双王、2、8、9，对方出了个三带一，我已经理性预计到了对方手上还有两个2。这时，如果我抛出双王炸弹，我肯定输，而且会翻番输。如果我是完全理性的，这时候应该选择不出双王炸弹，这一局也就小输一把。但这个时候，我一冲动，就扔下

双王炸弹，我再出一个 9，对方马上出 2，这下我就没法了，输了个翻倍。在“-2”和“-1”之间，我选择了“-2”，显然非理性。

这种情况在斗地主中太多了，不胜枚举。有时候输多了，明明自己的牌很烂，但仍要争着叫地主，也属于这种非理性行为。

三、三人一副牌的斗地主规则

1. 发牌

三人玩，一副牌 54 张，每人 17 张，留三张做底牌，在确定地主之前玩家不能看底牌。确定地主后，底牌亮出。

2. 叫牌

叫牌按出牌的顺序轮流开始，每人只能叫一次。叫牌时可以叫“1 分”、“2 分”、“3 分”、“不叫”。后叫牌者只能叫比前面玩家高的分或者不叫。叫牌结束后所叫分值最大的玩家为地主；如果有玩家叫“3 分”，则立即结束叫牌，该玩家为地主；如果都不叫，则重新发牌，重新叫牌。

3. 第一个叫牌的玩家

第一个叫牌的玩家由系统选定（网游）或由当面玩的三人协商决定，以后每一轮首先叫牌的玩家按出牌顺序轮流担任。

4. 出牌

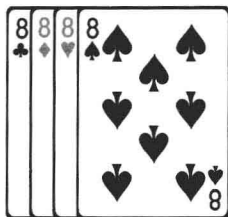
将三张底牌交给地主，并亮出底牌让所有人都能看到。地主首先出牌，然后按逆时针顺序依次出牌，轮到下家跟牌时，可以选择“不出”或出比上一个玩家大的牌。网游的“提示”可以根据规则选出可以出的牌，某一玩家出完牌时结束本局。

5. 牌型

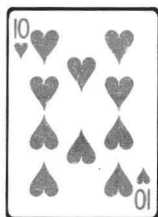
火箭：即双王（大王和小王），最大的牌。



炸弹：四张同数值牌（如：四个 8，最大是四个 2）。



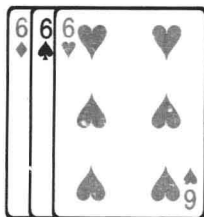
单牌：单张牌（如：红桃 10）。



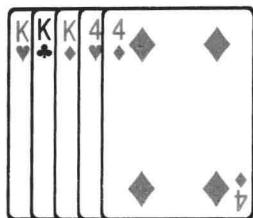
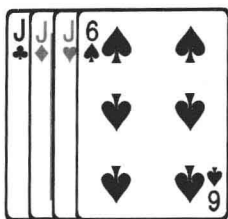
对牌：数值相同的两张牌（如：黑桃 2+红桃 2）。



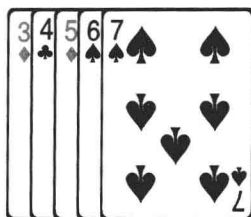
三条牌：数值相同的三张牌（如：三个 6）。



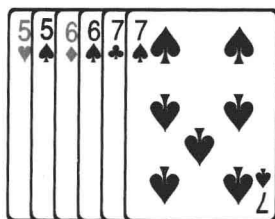
三带一：数值相同的三张牌+一张单牌或一对牌。如：JJJ+6 或 KKK+44。



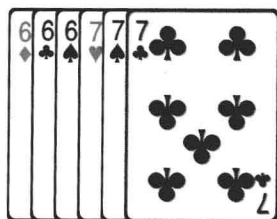
单顺：五张或更多的连续单牌（如：34567 或 8910JQKA）。不包括 2 点和双王。（A2345 不是单顺）



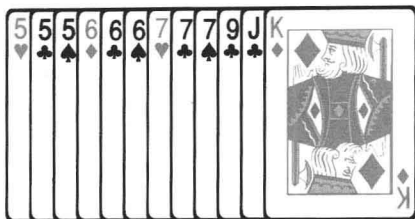
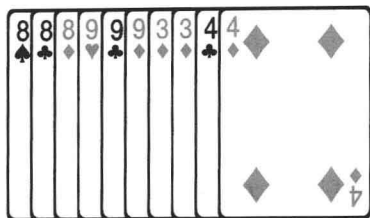
双顺：三对或更多的连续对牌（如：556677、88991010JJ）。不包括 2 点和双王。



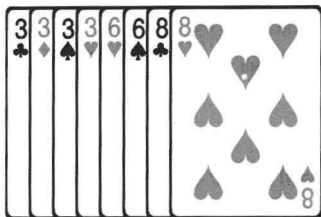
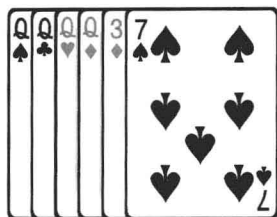
三顺：两个或更多的连续三张牌（如：666777、JJJQQQKKK）。不包括 2 点和双王。



飞机带翅膀：三顺+同数量的单牌或同数量的对牌（如：888999+3344 或 555666777+9JK）。



四带二：四张牌+两手牌（如：QQQQ+3+7 或 3333+66+88）。注意：四带二不是炸弹。



6. 牌型的大小

火箭最大，可以打其他任意的牌。

炸弹比火箭小，比其他牌大。都是炸弹时按牌的分值比大小。

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。

单牌按分值比大小，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、三张牌都按分值比大小。

顺牌按最大的一张牌的分值来比大小。

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。

7. 胜负判定

任意一家出完牌后结束游戏，若是地主先出完牌则地主胜，否则另外两家胜。一般还有附加的特殊规则，如炸弹炸出或者火箭炸出后，每一次的炸出，积分都乘2。有两个炸弹都炸出，积分乘4，三个炸弹炸出，积分乘8。另外，三人一副牌的斗地主经常还有特殊的爆棚计分方法，即庄爆和闲爆。庄爆：地主只出过一次牌，计分双倍计算。闲爆：两个农民都没出过牌，计分同样双倍计算。除了爆棚以外，还有亮牌的计分法则，即庄家起牌后，可以将全部二十张牌打开，让其余玩家看到他的所有牌，无论胜负，双倍计算。