

# 古代博戏文化

李跃忠◎主编 李雪颜◎编著

# 【麻将博弈】

在我国源远流长、光辉灿烂的文化史中，博戏文化极为丰富发达，如蹴鞠、马球、围棋、象棋、麻将、叶子戏、斗鸡、斗蟋蟀等。千百年来，这些汇聚着古人智慧与心血的传统博戏，述说着中国古代文明一个又一个不老的传奇，在中华民族的历史长河中形成了别具风情的博戏文化。



古代博戏文化

李雪颜◎编著

# 【麻将博弈】

**图书在版编目(CIP)数据**

麻将博弈/李雪颜编著. —北京:中国社会出版社,2009. 2

(古代博戏文化丛书/李跃忠主编)

ISBN 978 - 7 - 5087 - 2458 - 4

I. 麻… II. 李… III. 麻将—历史—中国—古代 IV. G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 195191 号

---

**丛 书 名:**古代博戏文化

**主 编:**李跃忠

**书 名:**麻将博弈

**编 著:**李雪颜

**策划编辑:**魏光洁

**责任编辑:**魏光洁

---

**出版发行:**中国社会出版社 **邮政编码:**100032

**通联方式:**北京市西城区二龙路甲 33 号新龙大厦

**电 话:**(010)66080300 66083600 66085300 66063678

**电 传:**(010)66051713 **邮 购 部 :**(010)66060275

**网 址:**www. shcbs. com. cn

**经 销:**各地新华书店

---

**印刷装订:**中国电影出版社印刷厂

**开 本:**155mm × 225mm 1/16

**印 张:**13. 75

**字 数:**150 千字

**版 次:**2009 年 4 月第 1 版

**印 次:**2009 年 4 月第 1 次印刷

**定 价:**23. 00 元



## 序

当看到“博戏”二字时，多数人都会在潜意识里把它与赌博联系起来，但事实上，许多博戏本身并非赌博，只是人类在其形成后把它们用作了赌博的手段而已。当然，我们也必须得承认这样一个事实，即博戏除了能满足人们的娱乐需求外，其结果是要以输赢来判定的，而且往往会伴以钱、财的押注，因此这类游戏活动多数是带有赌博色彩的。

对于博戏的产生时间，有人认为在三皇五帝时就出现了，其根据是《神仙传》中记载了汉武帝时神仙卫叔卿曾与远古的洪崖、许由、巢父等人博戏于华山石上；也有人认为产生于夏朝，说是夏朝的大臣乌曹发明的；还有人认为最早出现在殷商时期，其依据是《史记·殷本纪》中所载的“帝武乙无道，为偶人，谓之天神。与之博，令人为行。天神不胜，乃僇辱之”。

对于中国博戏的源流演变，麻国钧先生说道：“中国博戏主要由一大主流、两大支流汇合而成。一大主流是以骰子的来龙去脉为标志的。骰子经历了一个极为漫长的发展历程。两大支流为诗牌与叶子戏。当骰子以及由它的发展变化而带来的种种博戏演进到唐末时，忽然异峰突起，出现了叶子和诗牌。叶子戏一旦出现，其势便不可阻挡，迅速地发展起来，明清之际，甚至登上博戏的霸主地位，

由叶子而演化出来的各种牌戏，这时已流行于大江南北。而诗牌一项，至宋代已发展为‘宣和牌’。到了清代中、末叶，以纸牌为基础，吸收骰子与宣和牌中的成分，杂交融合，形成了一种新的牌戏——麻将。麻将一出，立刻风靡了全社会。”<sup>①</sup>

中国古代博戏类型多种多样，有的是让经过驯养的动物相搏杀为戏，如斗牛赛马、斗鸡走狗、斗蟋蟀、斗鹤鹑等；有的则是通过专业人士在场上的技能竞技表演而为戏，如古代的蹴鞠、相扑、射箭、龙舟竞渡等；也有的是参与者的智力博戏活动，如双陆、六博、围棋、纸牌、麻将等。当然，博戏种类的划分也还有其他一些标准：如有的需要参与博戏活动双方的人直接出场，是人与人之间力量、技巧、智力的较量，如围棋象棋、赛马相扑、蹴鞠射箭等；而有的博戏活动则没有人的直接出场，只是让经过驯化的动物在场上作表演以为戏，人只是这些动物的养主而已，如斗鸡、斗蟋蟀等。后者尽管人在博戏活动中也起着至关重要的作用，但本质上还是动物与动物之间的较量。博戏的划分也可依据参与人获胜的主要手段分为力量型、技巧型、智力型等。力量型完全凭参赛者的力气取胜，如举石、投掷等；技巧型则需要参与者掌握本门博戏活动的技能技巧，并巧妙运用方可获胜，如蹴鞠、投壶等；智力型则是参与者的智力较量，这类活动较多，如酒令、牌戏、麻将、双陆等。

博戏活动除了同为人们借以消遣的手段外，其中许多博戏还有助于智力的开发，体能的训练与培养。但同时我们也要看到，当人尤其是那些掌握权势的人群诸如古代帝

<sup>①</sup> 麻国钧：《中华传统游戏大全》，132页，北京：农村读物出版社，1990。





则发生了变异，演变成了其他博戏活动，如中国古代的蹴鞠之与今日的足球。

博戏文化无疑也是中国民间文化的重要组成部分，其中有的还成为了民族文化的经典部分。这些民间文化都凝聚着民族的性格、民族的精神、民族的真善美，是中华民族彼此认同的标志。2004年11月，国家文化部、财政部等联合发出《关于实施中国民族民间文化保护工程的通知》，在《通知》中指出我国各族人民在长期历史发展过程中创造的民族民间文化，丰富多彩、源远流长，是中华文化的根基和重要组成部分，是承载中华民族精神与情感的重要载体，也是维系国家统一、民族团结的基础和联系世界的桥梁。当前，我国的民族民间文化面临全球化和现代化的冲击，生存环境急剧恶化，许多宝贵的文化遗产正在消失，保护工作已刻不容缓。实施“保护工程”，对于传承中华文明，发展先进文化；弘扬中华民族优秀传统文化，增强中华民族的凝聚力，维护国家的团结统一；坚持科学发展观，全面建设小康社会，实现经济社会的全面、协调、可持续发展；维护国家文化主权和文化安全，均具有重要的现实意义和深远的战略意义。

这套“古代博戏文化”丛书，就是基于上述认识而组织编写的，希望这套书能为保护、传承和发展那些优秀的民族民间文化尽一点绵薄之力。

李跃忠

2008年10月6日



## 前言

麻将是中华民族独创的古老益智游戏，历史悠久，群众基础广泛，是当今中国流行最广泛的游戏项目之一，已经渗透到了社会生活的方方面面，社会影响力之巨大与深远超越了娱乐的层面。对于具有广泛的群众参与的麻将运动，有人认为是中国传统文化的一个重要组成部分，其独特价值堪称国之瑰宝；也有人深恶痛绝，认为麻将是赌博之首，其罪恶程度几乎与吸毒无异，常被列为“黄、赌、毒”中的代表活动之一。

对待这样一个古老的益智游戏，我们既不能采取简单肯定的方法，不加筛选和比较，全盘接纳；也不能采取断然否定的方法，无视现实，不加分析地一律加以排斥，而应用辩证唯物主义的科学态度，充分地看到麻将活动本身所具有的积极的社会意义和其本身滋生的弊端，采取扬弃的方法对其进行积极的疏导和改造，弃恶扬善，除旧布新，使这项传统的智力运动走上健康、文明的发展之路。

麻将虽说只有一百余张，打起来却丰富多彩，既斗智又斗勇。前人对打麻将的牌手曾有要求：“入局斗牌，必先炼品，品宜镇静，不宜躁率，得勿骄，失勿吝，顺时勿喜，逆时勿愁，不形于色，不动乎声，浑涵宽大，品格为

前言

贵，尔雅温文，斯为上乘。”这正体现了麻将娱乐本身的旨意和精神。

麻将具有丰富的文化内涵，它涉及数学、逻辑学、统计学、心理学、博弈论、思维定势分析、智力开发等众多智慧；麻将牌制作中的图案设计、工艺设计、选材设计等等都蕴含丰富的美学思想。总之，从麻将牌的发明到玩法的丰富和发展，无不包含中国人民的聪明和智慧。

本书从麻将的历史源流、麻将术语及全攻略、麻将的经典传说、麻将的文化价值及在国际上的地位等方面，对麻将这种有着古老历史的游戏进行介绍，使那些爱好麻将甚至沉迷麻将的人能够拓宽视野；对那些没有接触过麻将甚至憎恨麻将的人，对麻将有一个基本的了解和认识，从而用辩证的、科学的观点去看待和理解麻将。

编者

2008年12月



# 目录

攻守的对立统一 ..... 59

竞技者的行为举止 ..... 64

猜牌技巧 ..... 66

码牌技巧 ..... 75

敏锐的洞察力 ..... 78

## 作弊手法及防弊手段 ..... 82

常见的作弊手法 ..... 82

防弊手段 ..... 92

## 麻将的经典传说 ..... 96

三国麻将故事 ..... 96

爱打麻将的“福”太后钮祜禄氏 ..... 98

袁世凯打麻将造就一段千古奇闻 ..... 100

## 名人与麻将 ..... 106

毛泽东与麻将 ..... 106

梁实秋爱作壁上观 ..... 110



台湾麻将 ..... 157

国外麻将 ..... 159

麻将在国际上的地位 ..... 160

日本的麻将博物馆及麻将文化 ..... 162

麻将在欧美 ..... 170

麻将在荷兰 ..... 172

麻将与其他游戏的比较 ..... 175

麻将与扑克 ..... 175

麻将与围棋、象棋 ..... 178

附录:中国麻将竞赛规则 ..... 183

后 记 ..... 204

参考文献 ..... 205



# 麻将的历史源流



中国是一个有着五千年文化史的国家，由我国劳动人民创造的游戏活动形式之多当列世界之最。从有文字记载的史料和地下挖掘的考古材料中可以看出，在历史长河中，中国的游戏繁衍出极其丰富的品类，显示出中华民族的聪明与智慧，成为中华文化的重要组成部分。在众多的游戏品类中，麻将当属中国人民智慧的结晶之一，是广大人民群众喜闻乐见的一种游戏形势。上至达官贵人，下至黎民百姓，麻将始终为人们所钟爱，且长盛不衰。

作为一项人民大众喜闻乐见的游戏形势，麻将源于何时、何人发明，如何演进等问题诱使一代又一代的人去探寻。

麻将起源于中国，产生年代不详，其历史可追溯到三四千年以前。有考证认为麻将应该起源于明代，古称“叶子戏”，并于 1895 年传入西方，是中国乃至世界最流行的游戏之一。麻将原属皇家和王公贵胄的游戏，在长期的历史演变过程中，麻将逐步从宫廷流传到民间，到清朝中叶基本定型。然而号称“国粹”的麻将虽风靡已久，可起源问题似乎仍困扰着不少人，其说法也莫衷一是，在此采撷几种麻将历史起源的说法，以供更多的研究者及读者参考。

麻  
将  
的  
历  
史  
源  
流

## 麻将的演变轨迹

中国麻将形成的历史已难以考证，据史料记载，麻将的历史可追溯到武乙（公元前 1138 年）的宫廷游戏——博戏。博戏具有浓厚的博彩性和娱乐性，并很快由宫廷传到民间而风行于世。

古博戏始于何时，准确年代很难说清。据《史记》和其他有关文字的记载，博戏的产生至少在殷纣王之前。我国最早的博戏叫六博，六博是一种在先秦时代就已经非常盛行的古代游戏活动。六博又称“六”或“陆博”，是一种带有一定赌博性质的棋类游戏。六博所用的棋子双方各为 6 枚，6 黑 6 红，又有骰子 6 枚，故称为“六博”。

六博的起源极早，《说文》曰：“（六博）局戏也，六箸十二棋也。古者乌曹作箸。”六博有六支箸和 12 个棋子，箸是一种长形的竹制品，相当于今天打麻将牌时所用的骰子。乌曹是夏桀的臣子，说明六博这种游戏早在夏朝时就被创制出来了。到了商周时期，六博已经成为一种君王贵族们经常玩的游戏。

《史记·殷本纪》中记载过一则有关商朝帝王武乙与天神玩六博的故事：“帝武乙无道，为偶人，谓之天神。与之博，令人为行。天神不胜，乃谬辱之。”《穆天子传》中，也有一则关于周穆王与井公玩六博的记述：“（穆王）北人邴，与井公博，三日而决。”这些记载都说明早在商周时期，六博游戏便已在宫廷和上层社会中开始流行了。

六博由于产生的年代久远，现在早已失传，因此它的形制





和所用的棋具今人都已不甚明了，只有在少数古籍文献中还保留着一些这方面的史料。据《颜氏家训·杂艺》所载，可知博戏又分大博、小博。大博产生的时代早于小博，大概在商周时期就已开始流行于世。她的棋盘称为“相”或“曲道”，多用木制，近似方形。正面涂白漆或黑漆做底色，上面阴刻T、J、L三种矩规纹及圆点，并以红漆描绘。棋子多为木质或骨质，6黑6红或6黑6白，共12枚，呈方形。6枚棋子中，有一枚较大，称为“梟”，其余5枚较小，称为“散”。“梟”是贵或骁的意思，据说是舜的祖先的图腾。“散”是散卒的意思。按春秋战国的兵制，以5人为伍，设伍长为一人，共为6人，因此大博的棋具实际上是模仿当时的军队编制而制定的。

小博的形制与大博有所不同。它的棋局由12条横道组成，中间还有一条较宽的“水”，有点类似现在象棋中的“楚河汉界”。棋子分为两种。一种是双方各自拥有的6枚长方形棋子，它不像大博那样是一大五小，而是全部大小相同。一方为白色，一方为黑色。双方另外各有“鱼”一枚，呈圆形。

大博的行棋之法已不可考。小博的玩法在《列子·说符》里张湛注引的《古博经》中有比较详细的记载。

其方法是：两人相对坐，棋盘为12道，两头当中为水。把长方形的黑白各六个棋子放在棋盘上。又用鱼两枚，置于水中。比赛双方轮流掷琼（即骰子），根据掷采的大小，借以决定棋子前进的步数。棋子到达终点，将棋子竖起来，成为骁棋（或称梟棋）。成为骁的棋，便可入水“牵鱼”获筹。获六筹为胜。未成骁的棋，就称为散棋。骁棋可以攻击对方的棋子，也可以放弃行走的机会而不动，散棋却不可。

春秋战国时代，随着商业城市的兴起，六博游戏更是盛行



此为试读, 需要完整PDF请访问: [www.ertongbook.com](http://www.ertongbook.com)