

麻将入门 麻将入门

原则打法 及灵活打法



马诤 王凌 高健 编著

麻 将 入 门

——原则打法与灵活打法

马 诤 王 凌 编 著
高 健

(京)新登字 177 号

图书在版编目 (CIP) 数据

麻将入门/马诤著. —北京:中国建材工业出版社, 1996. 10

ISBN 7-80090-540-3

I. 麻… I. 马… III. 麻将-文娱性体育活动 IV. G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (96) 第 14333 号

麻 将 入 门

——原则打法与灵活打法

马诤 王凌 高健 编著

中国建材工业出版社出版

(北京海淀区三里河路 11 号)

新华书店北京发行所经销

航空工业出版社印刷厂印刷

开本 787×1092 毫米 1/32 印张 7 字数 200 千字

1996 年 9 月北京第 1 版 1996 年 9 月北京第 1 次印刷

印数 0, 001—10, 000 册

ISBN 7-80090-540-3/Z · 132

定 价: 12.00 元

目 录

- 一、麻将牌的战略战术要点 (1)
- 二、吃牌、碰牌与舍牌 (21)
- 三、听牌、和牌与放铤 (49)
- 四、麻将牌的灵活打法 (94)
- 五、麻将牌的几种流行打法 (130)
- 六、上海麻将 (137)
- 七、《牌谱》要言简析 (145)
- 八、麻将常用术语浅释 (155)
- 九、麻将牌花样举例 (163)
- 十、麻将作弊及破解方法 (210)

一、麻将牌的战略战术要点

麻将牌不象棋类游戏，偶然性大一些。以致不少麻将老手都说：打麻将“七分手气，三分牌技”，调侃中透着一丝无奈。在麻将桌上，几个经验丰富的老手败于新手的例子，也屡见不鲜。你牌技再精，若手气不佳，也是一样无所作为。

麻将桌上最常见的两种毛病：一是手中一把烂牌，仍不顾一切地往前冲，结果接二连三放铗。二是手牌本不错，为怕出铗，执意扣牌，而且越扣越多，结果浪费了一手好牌。

犯前一种毛病的人往往被叫作“炮手”，而犯后一种毛病的人也往往被称作“牌架子”。低手且不论，即便是高手，犯上述两种毛病的也大有人在。这是高手最感困惑的地方。比如第一种情况，打麻将就是为了和牌，不往前冲又如何和牌呢？但你怎么冲，冲到何处为止，如何避免出铗，这其中似乎也没章法可循。再如第二种情况，扣牌是必要的，但不能胡扣一气，否则只好把把弃和充当牌架子了。在战局危急的时刻，如何扣牌，又如何切舍别家不要的危险张，是高手最愿意探究的问题，但这其中似乎也没有规律可言。

那么，麻将是否只能凭手气胡打，瞎猫碰死耗子呢？答案自然是否定的。

本章所要讲述的是麻将牌的“原则打法”，何为“原则打法”？即是基本正确的打法。

“原则打法”不一定能保证你必胜，但至少可以保证你不

败。这就是“原则打法”的意义所在。

为简要起见，我们对“原则打法”不作一般性叙述，只对其中的要点作一些概述和解析。

一、起手竖牌定型格

牌坛老手的每铺牌，起手竖牌就能看出它的型格。并能迅速决定做牌的方向，即使中途不断变化，仍能按部就班地实现自己的战略设想，丝毫不紊乱。

定型格之前，应该对牌势的好坏有一个起码的判断。一般地说，牌势的好坏大致可以分为三种类型：

1. 牌势很好，容易听牌，有成和的把握。
2. 牌势一般，成和与不成和取决于摸牌的顺逆。
3. 牌势不佳，没有叫听和牌的可能。

判断清楚之后，你就可以根据自己的手牌属于那一种类型，去制定相应的策略。如若属于1、2种类型，你就可以采取攻势，朝和牌的方向努力。如若属于第3种类型，则应采取守势，以不放铤为原则。

在朝和牌方向努力的时候，采取何种听牌形式，首先应该心里有数，不可盲目做牌，否则只能贻误战机。

听牌的方式可按手牌的状态，分别对待。比如：

(1) 手牌里的顺子、对子等朋组内，都是无番牌，靠调整是来不及的，只好向鸡和方向发展。若手中顺子、搭子较多，无须强加变动，也可采取平和型。鸡和、平和虽然得分较少，但你若执意拆搭做大牌，则是不妥当的。

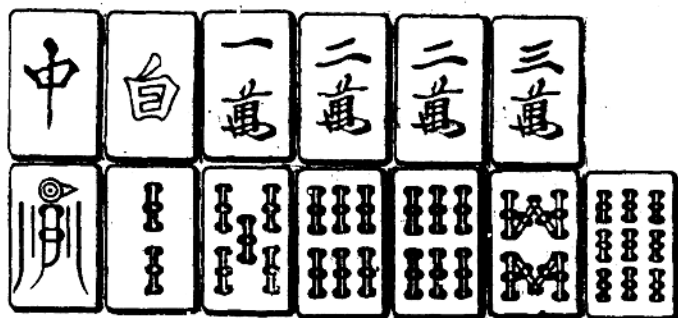
(2) 倘若手牌中对子较多，有三至四副对子，则可以见碰就碰，组成刻子，向对对和形式发展。

(3) 手牌中同一色牌特别多，异种牌仅有一搭，或只有几张单张牌，可往清一色方向发展。若手牌中有字牌对子或刻子，不便拆舍，可朝混一色方向发展。

这里有一个原则，如果牌势好，叫听快，和出希望较大时，最佳情况便是能逐渐迈向一路和牌的常道上去，在麻将经里也称之为和“筋牌”。比如一四七、二五八、三六九，这样的牌形，自摸也较容易。

下面举个实战的例子，分析一下型格的转换和划定。

比如手牌如下：红中、白板各一，1、2、2、3万，1、2、5、6、6、8、9索。



这样的牌形是经常可以遇到的，牌势不是很好，型格也较难确定。无论做平和或做对对和都难成器。凡遇到这样的牌，必须果断决策，不能模棱两可。当然，如欲抄捷径，最好往鸡和方向努力。如欲做平和，摸入筒子，马上打去筒牌。如果开头摸进8索、9索，就不应再做平和，而应转念做对对和。这时应毫不犹豫先切3万，再摸进索子牌后，就打1万。这

样手牌不仅可向对对和方向发展，而且也向混一色的牌姿迈进一步。随往后的摸打形势，进一步在两种型格之间相互转换选择。但要注意一点，只要不做平和，手里的两张箭牌不可轻易打掉。常见一些新手，开局就急急忙忙将有番的风箭牌打掉，直奔鸡和而去，不能不说是一种极低路的打法。

接下去，1、3万打掉以后，倘若再摸进或吃（碰）进索子的话，就要下狠心将2万对子打掉。为什么呢？一方面你那四对牌中，有三对是同一色的索子，很难完全碰出。另一方面你已有八、九张索子在手，当然混一色比对对和好做。因为混一色还可以吃牌，机动性较大。

通过上面这个例子可以看出，以手牌定型格只是初步的，在摸打过程中要善于随机转换，万不可只拘泥于一种牌型，一条道走到黑。

二、六张孤立牌，退出胜负圈

何为烂牌？并无切实的标准。比如起手三张单风箭，牌势确实不佳，但也不能就说是一把烂牌。假定有两副顺子，同属一组，即使荡着四张单张风箭，仍有努力的余地。倘若手牌一配牌就有眼有搭，面子不乱，那怕有五张单风番子，也无大碍。因为在往后的摸打中，正因为有这些不被人欢迎的字牌，方可作诛伐下家和牵制另外两家的武器。反之，面子复合，嵌眼重叠，跳档交替，且呆滞不进的牌才是一副烂牌。比如满把牌里，边搭在三个以上，又缺少对子作将头，这样的牌才是非常糟糕的，也就是老麻将常说的死牌了。

对于烂牌和所取策略，牌谱也有明训：“六张孤立牌，退出胜负圈。”前半句是一个大概的标准，后半句则是应取的原

则立场。

在麻将实战中，常有起手配牌杂乱的情况，不是字牌太多，就是孤张太多，入听和牌几乎不太可能，不战已败大致分晓。

我们可以计算一下，一副麻将牌有 144 张，除去花牌 8 张，不能动的墙尾牌 8 墩 16 张（也有 7 墩 14 张的）以外，可动牌只有 $144 - 24 = 120$ 张。

每人手牌是 $13 \times 4 = 52$ 张。

那么从战局开始，可以摸打的牌张是 $120 - 52 = 68$ 张。如果没有吃、碰、杠，四家每人平均摸牌次数只有 $68 \div 4 = 17$ 巡。

这就是说，每盘牌从开始到结束，平均每人只有 17 次摸牌机会。在此期限内，必须入听成和，否则便是黄庄。事实上，黄庄的情况极为少见，摸打至 12 巡左右，四家之中必有一家会和出。

然而，当你的 13 张手牌里有字牌、老头牌以及孤张牌在 6 张以上时，即便算你每两巡能摸进一张有效牌，要达到听张阶段，至少也要 12 巡摸打之后才能完成。而在这 12 巡中，别家的牌势如果比你好，经过摸打吃碰，自会大大衍进。这样的形势下，你是如何也追赶不及的。恐怕等不到面子组成 5 个要素，别家就已和牌了。一般情况，有人第 8 巡即可入听，你怎么和人家竞争呢？除非从一开始你就摸调极顺，而他人均遇逆势，否则获胜的希望实在渺茫。

所以，牌谱上明确指出，初期配牌有六张以上的孤立牌，最好从战局一开，就作好思想准备，主动退出胜负圈。应采取的策略有二：

1. 扣住番牌、要张、生张不打，而是追打熟张。尤其到

中盘战后期，尽量避免放铤。

2. 寻找小和人家，适当供牌，促其成和，使自己少失分数。如能做到这一步，即使别人和牌，也是你战略上的一大胜利。

三、面子牌朋组的选择

成和的一铺牌，是由一对麻将头及另外四组顺子或刻子所构成。这五组面子牌，就是和牌的要素。那么，如何来选择面子牌的这些朋组呢？

我们先从构成面子牌的有利因素与不利因素来区别分析。如果按照价值高低和条件优劣的顺序去排队的话，可以排列如下：

三张牌的复合面子→搭子→嵌搭→对子→边搭→单张中张牌→单张老头牌和单张字牌。

三张牌的复合面子是组成面子牌朋组最为有利的要素。如 3、3、4 索，6、6、8 万，2、3、3 筒等。既可视为搭子，又可看成对子，一旦碰出即组成一刻，吃进便成顺子。这样的牌组，可待牌较多，吃碰有六至十张牌的机会，容易构成朋组。其次是搭子，可以两头吃牌，可待牌的机会会有八张牌。对于嵌搭，初学者往往认为不如对子有利，是片面的。实际上嵌搭仅次于搭子，远在对子之上。作为对子，可碰机会只有两张牌，万一这两张牌一张在牌尾，另一张已由别家组成顺子，那么这个对子除作将头外，就别无它用了。字牌对子常有两家对死，互碰不出的情况。而嵌搭则不然，可待牌有四张在外，通常较易获得。因此嵌搭要素不容忽视。

相形之下，边搭就逊色多矣。因为边搭只限于数牌的 1、

2或8、9，除死等尖张3与7之外，较难形成好搭与复合面子。除非进张1、2、8、9的任意一张组成对子，否则边搭多于两个以上的话，这铺牌在实战意义上是极其不利的。

单张中张牌是指数牌2至8的牌，连络价值较大，容易组成搭子或嵌搭。有时候比边搭更有作用，因此不能轻易舍弃。单张老头牌和单张字牌若不能凑成对子，于组成面子牌朋组没有意义，是首先要考虑切舍的对象。

根据以上的分析，在理牌过程中，如何选择好面子牌的朋组，想来不会有太大的问题了。

四、有局望大 无局望快

牌局如战局，灵活通变是第一要义。一百四十四张牌变化万千，每张牌都有妙用，打得好，凭一张牌可以食和，打得笨拙，搭子再好也无济于事。麻将无疑比围棋、象棋简单得多，正因为如此，麻将的偶然因素也比围棋、象棋大得多，原因在于麻将并不是以严格地逻辑计算为基础的。牌局的成败，往往取决于你的一张牌打得正确还是错误，而正确与错误之间也没有清楚的界限。

牌谱有云：“开局先行看三章。”什么意思呢？就是告诫你：开局的时候不要轻举妄动。而是要先看看自己的上牌情况，以及其他三家的牌势走向，然后再制定自己的战略战术。常见一些新手见碰就碰、见吃就吃，生怕错过机会。实际上却有可能丧失了许多机会。须知一旦吃碰三张牌落地，成为死牌，你的手牌的回旋余地就变小许多。一旦两副、三副牌落地，回旋余地就更小了。这就有可能错过和大牌的机会，放铤的危险性也大大增加。

那么，开局起步时，是否有什么一般性的规律可资遵循？对于这一点，牌谱中也有明训，叫作“有局望大，无局望快”。

凡是打麻将的人都希望做大牌，而且越大越好。只有新手和低手才满足于“鸡和”（推倒和）一类的小牌。对于高手来说，他们首先考虑的是如何将牌做大。比如手牌里有三至四个对子，就考虑打成对对和，如若手牌里有八九张同一色的数牌，就考虑打混一色或清一色。类似这样的做牌方法，可以有台加番，食和成大牌，术语称作“有局”。有时做牌者根据摸调顺利或吃碰得当，顺水推舟，好中求好，使混一色上升为清一色，清一色中又带一条龙等等。这种一门心思做大牌的心理，就叫做“有局望大”。

可是也有另一种情况，倘若手牌中并无大台大番，也就是牌面无局，那又该如何呢？当然不能强牌所难，生拼硬做，守株待兔，这种不识时务的做牌，必然会导致惨败。因为牌势不等人，待你好不容易凑成一些模样时，他人恐已和出十回八回了。所以，没有条件做大牌时，只能图快，能和即和。这样有两个好处，一是破坏他家大和，二是滴水成河，蚂蚱虽小也是肉，积小胜为大胜。然而，开局之后尚有许多摸、吃、碰、杠的机会，这些机会也能起到相当作用。因此实战中除了“望大”、“望快”之外，还要注意打得灵活，打得通透。

总之，麻将开局讲究的三个字：大、快、通！有局即求“大”，无局即求“快”，介乎二者之间要求“通”。这里面以“通”最难，因“通透”二字不仅在开局，而且在麻将的全过程中都会起到决定性的作用。正如牌谱中所说的：牌技知通，

牌势如风！

五、做牌的条件

做牌是麻将实战中的技术手段，也是起手配牌之后的战略目标。然而做什么样的牌，能做与否，并非由摸打过程中慢慢确定。在前期，牌姿可基本定调，进入中期之初，介于两种型格之间的牌姿，尚有可以转换的余地。但当衍进至中盘后期，做牌就属无稽之谈了。这里，我们先不论做牌的技巧，单就做牌的原始条件及限制，谈谈做牌的基本条件。

1. 做牌不能有双搭

起手 13 张牌中，如有 7 张万子和风箭番子，另外 4 张牌是 4 筒一对，4、6 索嵌搭一组的话，无论这铺牌的万子与番子有多好，那怕在后来摸打过程中有万子进张，都是无法做万子混一色或清一色的。这是因为做混一色或清一色时，必须把筒子、索子的面子拆掉，逐张舍出。这样一来别人当然对你的手牌和企图一目了然，谁也不敢向你提供万子了。靠自摸去凑牌，势必耽误许多时间，也耽误一些好的张子。而战局衍变之快，他家牌姿进展之速，都是无法逆料的，岂能让你从容做牌？

2. 非同色牌不过四

在上面的例子中，如果把四张筒子和索子打出之后，希望进张全是万子显然是不现实的。若做万子清一色，除了切舍筒子、索子外，还需要切舍风箭牌，道路将更加遥远。在正常情况下，每铺牌打到十二巡左右，必有一家要和出。如果

你的手牌在摸打十二巡之后，仍不能叫听，那么这铺牌的希望就很渺茫了。假若在做牌过程中，你每摸打两巡就能进牌一张，你手头的四张筒子和索子也需摸打十巡之后，才有换成一色的希望，如再能入听，可说手气极顺。一般来说，这种情况是不太可能的。往往你还在半道上苦苦努力，别家却早已食和了。

所以，只有合乎“无双搭”及“不过四”的条件，才有做牌的本钱和可能。退一步说，你的做牌与摸打、吃碰不能旁若无人，一意孤行。还要看你舍出的牌下家要不要，如果过份放张，等于帮下家前进，他的入听速度会大为加快，和牌的机会就更大了。

因此，做牌要灵活掌握，随机应变。原来计划做牌，但进张不顺，上家又执意死盯，就不能硬拆硬切，而要顺水推舟。不妨摆出一副做牌的架式，制造紧张空气，但在牌局危急的时刻，适时刹车，改变听牌的型格，也会起到让人防不胜防的效果。

3. 做牌的界限标准

做牌要有一定的条件，那么什么样的牌才是做与不做的界限呢？

一般地说应符合下面的标准，即十三张手牌中，至少有九张同色牌，其中至少有两个搭子和一个对子，其它三张牌也应与两搭一对有边、嵌的连络关系，或只有一张是孤张牌。这样才有做牌的基础。否则不必有贪大的野心。或者等两三巡后上张较顺时，再作决定。如果手牌有十张以上的同色牌，也需符合两搭一对的标准。即使单丁牌多一两张也无大碍，只

要同色牌进张，极易组成连络面子。例如手头有1、4、7三张单丁牌，彼此虽然连络不上，但无碍进张，总能与其中之一组成搭子或对子。

总之，做牌必须符合上面所说的三个条件，否则还是打老实牌为好，但求小和，不做大失。

以上所述，适用于普通打法的麻将，如北京麻将。因为北京麻将可以带“混儿”、带鸡和（推倒和），想做大牌是极不容易的，故符合条件才可能做牌。

但上述做牌条件并不适用于特殊打法的麻将，如上海麻将。因为上海麻将不允许或限制鸡和（推倒和），故做牌条件可适当放宽，关于这一点，可参看后面“上海麻将”一章。

六、勿虚有其表

兵法云：“兵贵精而不贵多。”打麻将也要注意这个问题。徒具外形而实际上毫无用处的牌，食和的希望很小，凡有这种牌在手，要当机立断，快刀斩麻，以变化求生存。

那么，什么样的牌算虚有其表呢？例如：

1. 手牌是对对和的牌势，有五对牌，但都是尖张或中张，如3万、5筒、7索等。这些牌极少有人打出，越近停张叫和阶段，就越是罕见。按说手中有两对尖张牌，要想碰出已属望天打卦，更何况有四、五对之多？遇到这样牌，万不可贪心不足，应及早收帆，改成平和或鸡和为妙。

2. 连襟型的复合面子，外表上看并无单牌，全是搭子加嵌搭的复合面。其实这类牌姿是拥塞一团，毫无头绪。例如手牌里原有两张6索，一张5索，本希望进一张7索，不料却摸进一张8索，又摸进一张3索。结果手气还不错，接连

摸进几张索子，变成一张 9 索，两张 8 索、两张 6 索、一张 5 索、一张 3 索、两张 1 索。真是越打人越多，但彼此之间又没有连络，就算全都吃碰落地，也要留下几张孤牌。这样一大堆牌，假如半路出家做清一色，为时已晚，不做牌又不知如何拆舍。他家经过这么多巡以后，牌势已入听张阶段，而你那副牌成为废牌的可能性很大。

类似这样夹缠不清的牌，种类还不少，诸如头搭尾、尾搭头的 1、2、4、5、7、9 万。乍看似乎有三个搭子，但却没有一个完整的朋组，其中只有 4、5 万是好搭。约占手牌一半的六张牌，所求不过三张牌而已。

这样的牌似乎还不错（一色牌较多），但却虚有其表，如若恋恋不舍，仍一门心思做大牌，终将一事无成。

此外，象“四方发财”、“十三太保”、“暗四杠”、“武大郎卖烧饼”等等花样，都是可遇而不可求的，如立志去做，就会得不偿失，等你稍微有点模样，别人早已食和推牌了。

七、入局顺顾三家

“入局顺顾三家”比较容易理解，但真正做好却很难，需要掌握相当的技巧。麻将是以“我”为主的游戏，其它三家都是竞争对手，他们的牌势走向，听牌快慢以及和牌多寡，将极大影响你的战果，因此不可掉以轻心。

对于你来说，其它三家与你是一种敌对的“伙伴”关系。上家喂你牌，下家吃你牌，你为了自身利益，即要牵制上家，又要控制下家。你对对家的关系稍微特殊一点，从表面看去，双方似乎没有直接的连带关系，但实际上对家也是不可忽视

的对象。尤其在你摸调不顺，要想转换手气的时候，就要在对家的身上打主意了。关于这一点，我们将在后面“麻将的灵活打法”一章中再作介绍。

八、盯死下家乃赢牌之道

盯下家是麻将的基本战术之一，其道理非常明显：如若上家只顾自己做牌，将不需要的牌一味地往下打，下家就会连连吃进，牌姿也会不断前进，叫听和牌的可能性也就大大增加。这样一来不仅会影响其它三家的牌势进展，也会因出铤而招致损失。若下家自摸，三家都要付筹，谁也跑不了。而罪魁祸首就在于上家不断给下家喂牌。

“老麻将”都知道，吃一张要牌，等于摸五巡牌。比如下家有边搭 8、9 万，如要自摸，他可能摸到黄庄也摸不着 7 万。但若上家不小心切出 7 万，对下家来说不啻天上掉馅饼一般。这也是要将 3、7 等尖张扣在手里的道理。因此要想赢牌，必须盯死下家。下家吃不到牌，只能凭自摸去组牌，就会大大延缓入听的时间，甚至根本无法入听。这样也就等于间接帮助了你自己，使你可以有时间从容组牌入听，顺利完成自己的战术构想。

牌桌上常见如下这种情景：如果某一家只顾自己做牌，什么牌都不管不顾地往下切，一旦下家吃碰三副牌落地，局势就会骤然紧张起来。因为下家吃碰三副以后，很可能已经入听。对于其它三家来说，这牌已经没法打了。因为你现在不放铤已要念佛，又怎能继续做牌呢？遇到这样一位不懂得盯人的生手坐上家，下家一定感激不尽，而其它两家则要唉声叹气，怨天尤人了。