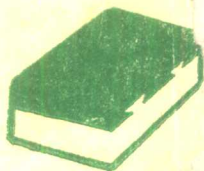




刘缉熙

四川科学技术出版社

麻将入门



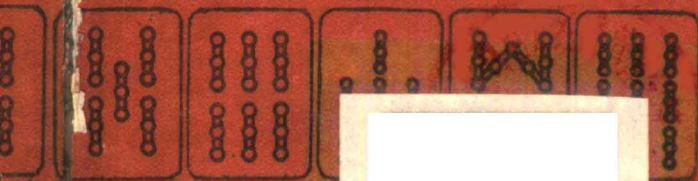
100445

G899
6227

麻将入门

刘 缉 熙

四川科学技术出版社



责任编辑：黄光骅

封面设计：李显陵

麻将入门

MAJIANGRU MEN

刘锦熊

出版：四川科学技术出版社

印刷：重庆新华印刷厂

发行：新华书店重庆发行所

开本：787×1092毫米1/32

印张：5 插页：2

字数：110千

印数：1—40000

版次：1988年7月 第一版

印次：1988年7月第一次印刷

ISBN7-5364-0662-2/G·64

定价：1.55元

前 言

麻将牌是我国人民创造的一种娱乐工具。打麻将和下象棋、打扑克一样，是人民群众普遍喜爱的娱乐活动，特别是在中、老年人中，它还比下象棋、打扑克更为普及，更受欢迎。

麻将牌目前尚未列入全国性的正式比赛和运动项目，因而在打法上不仅全国各地互有异同，就是在一个地区、一个单位，也是各有千秋。但是，归纳起来不外乎两种打法，一种叫老麻将，一种叫新麻将。

老麻将以圈风、门风和中、发、白为计番的主要内容，或者加了清一色、凑一色、对子符等几个比较简单的花样，很适合老年人和初学者；新麻将是在老麻将的基础上发展起来的，加入的花样比较多，少则二三十个，多则五六十个，甚至上百个，因而有的人又称新麻将为花样麻将。新麻将由于花样繁多，变化较大，无论是在打法上还是在计番上，它都比老麻将复杂、灵活、有趣得多，因而颇受爱动脑筋的中、青年人欢迎。

打麻将不仅仅是一种消遣，更不是一种赌博活动。它能够锻炼和提高人们观察事物、分析问题、判断情况和决策应变的能力，能够促进相互了解、增进友谊、加强脑力活动和加快血液循环，可以说是一种健康有益的文体活动。

两年前，笔者受友人之托，曾经编写过一份打新麻将的

简单资料，赠送给大家。出人意料的是，这个很不象样的东西，竟成了他们打新麻将的“共同纲领”，并且扩散到了很多地方。之后，不少亲友纷纷要求我写一本小册子，写得稍细一些，并且把重点放在“新”字上。现在摆在大家面前的这本书，就是这样产生的。

本书从麻将的起源、演变和基本打法入手，着着给大家介绍了120个花样，以及计番、算番的原则和方法，同时，对一些特殊的打法和计分法，也作了适当的说明。主观上力求做到科学化、通俗化、名实相符、易懂易记。但是，由于水平有限，加之资料比较缺乏，再加上全国各地的习惯。因而，不仅在花样名称、注释及计番、算番等方面与各地不尽一致，而且难免有欠妥和错误之处；那就只能由读者择优而从、选善而依了。

编者

1987年10月定稿于重庆市

内 容 提 要

本书介绍麻将的基本知识及打法，对麻将的老式打法和新式打法(俗称老麻将、新麻将)都作了较为详尽的介绍。从实战出发，着重于技术、技巧及如何计番，有很大的实用性。无论对初学者，还是沙场老将，都颇有裨益。本书还特别提到如何组织比赛，并列出了各种比赛的实用表格，对组织麻将比赛具有很大的参考价值。

目 录

一、麻将牌简介	(1)
二、麻将牌常用术语注释	(5)
三、打麻将的基本程序及其它	(10)
(一) 定位定庄	(10)
(二) 起牌打牌	(12)
(三) 调牌换张	(14)
(四) 下教符牌	(17)
(五) 老麻将计番	(25)
(六) 计分和加倍	(26)
(七) 打麻将的基本规则	(29)
四、几种特殊打法和计分法	(32)
(一) 倒地符牌法	(32)
(二) 多人同玩法	(33)
(三) 优胜劣汰法	(36)
(四) 比户计分法	(37)
(五) 限额打铲法	(44)
(六) 输家进贡法	(47)
(七) 正规比赛法	(49)
五、怎样打新麻将	(50)
(一) 新麻将计番	(50)
(二) 120个花样名称及注释	(53)

(三) 花样结构分类·····	(100)
(四) 怎样算番数·····	(102)
六、打麻将的基本技术 ·····	(123)
(一) 初定方案, 不要盲目行动·····	(124)
(二) 及时决策, 不要徘徊多变·····	(125)
(三) 善于应变, 不要强行做牌·····	(126)
(四) 放眼全场, 不要只顾眼前·····	(127)
(五) 早作准备, 不要临时考虑·····	(129)
(六) 吃碰开杠, 不要过早亮相·····	(130)
(七) 下教宜早, 不要贪大弃教·····	(131)
(八) 借鉴经验, 不要机械搬用·····	(132)
七、怎样组织麻将比赛 ·····	(135)
(一) 确定主办单位·····	(135)
(二) 建立工作班子·····	(135)
(三) 制定比赛章程·····	(136)
(四) 印制各种图表·····	(138)
(五) 培训裁判人员·····	(146)
(六) 做好物资保证·····	(147)
(七) 周密组织比赛·····	(148)
(八) 工作善好善终·····	(150)
编后语 ·····	(151)

一、麻将牌简介

麻将牌的前身是“马吊牌”。“马吊牌”又由“叶子戏”演变而成。

“叶子戏”的得名，相传有两个原因：其一，是说当时的博具是用树叶涂上不同的记号制作的；其二、是说它是唐代妇女叶子青首先发明创造的。

“叶子戏”出现以后，很快就受到各阶层人士的青睐，成为雅俗共赏的娱乐活动，不仅在达官贵人中非常盛行，就是在庶民百姓中也广为流传。后来，人们认为树叶子很不耐用，又逐渐用厚纸片代替了树叶子，于是纸牌问世，但大家仍然称之为“叶子戏”。直到今天，人们在评价纸牌质量好坏时，也还是说“叶子”如何如何。公元1269年，意大利旅行家马可·波罗来到中国，并在元朝做官时，对“叶子戏”玩得入迷。后来，他回国时还特地把这种纸牌带回威尼斯。又经过若干人的努力，中国人发明的纸牌，进一步发展成为扑克牌，在欧洲和美洲都广为流传开来。

到了明代万历年间，“叶子戏”就演变成了“马吊牌”，并有人专门为这种娱乐游戏著书立说，如潘之恒的《叶子谱》、黎遂球的《运掌经》、冯梦龙的《马吊牌经》，就是其中的一部分。到了清代，“马吊牌”又逐渐演变成了麻将牌。麻将牌最初的名称叫麻雀牌，“麻雀”是“马吊”的谐音。当时制作麻将

牌的原料，多采用牛骨和竹片碾磨而成，故又称骨牌。

麻将牌形成之后，牌分筒、索、万三门，每门自一至九各四张，另有东、南、西、北和中、发、白七个字各四张，共计136张。基本玩法与今天相同，即以最先组成四组一对牌为胜。后来，人们又觉得这种玩法过于简单，又增加了财神和听用（或花牌和百搭，或春、夏、秋、冬和梅、兰、菊、竹等），使麻将牌由136张变成了144张（见图1）。财神、听用各四张，每得到一张财神，即为一番，并将财神及时亮出，另外从尾墩上拿一张牌以补足十三张牌；听用是万能的，它可以按照打牌人的需要，代替任何一张牌使用（鉴于目前加财神、听用打牌的人很少，本书对此就不作介绍了）。再后一个时期，人们在打牌的实践中，又创造了清一色、凑一色、对子符等几个简单的花样，从而为麻将牌的进一步发展，开辟了一条新的道路。此后，人们从这些简单的花样中得到了启发，又陆续创造了名目繁多、引人入胜的花样。并在各地区逐渐推广。结果，有的被公认了，比如断、缺、平、将（即断幺、缺一门、平符、二五八将）等；有的又加进了地方色彩，注入了方言土语，如四川称的“姊妹花”，上海就叫“喜相逢”，异词同义，各有特色；有的又把一个花样分解为几个花样，如把“独听”分解为边张、嵌张和单吊，把“一条龙”分解为清龙、花龙和混龙，把“姊妹花”分解为两姊妹、三姊妹和四姊妹，等等。一句话，经过人们的探索、创新，使比较简单老麻将，一变而为纷繁复杂的新麻将（广州人称花麻将，上海人称新式麻将，武汉人则叫索麻将或清麻将），从而给麻将牌注入了新的血液，增添则较强的生命力，成为历代官府禁而不绝、人民群众百玩不厌、具有民族特色的传

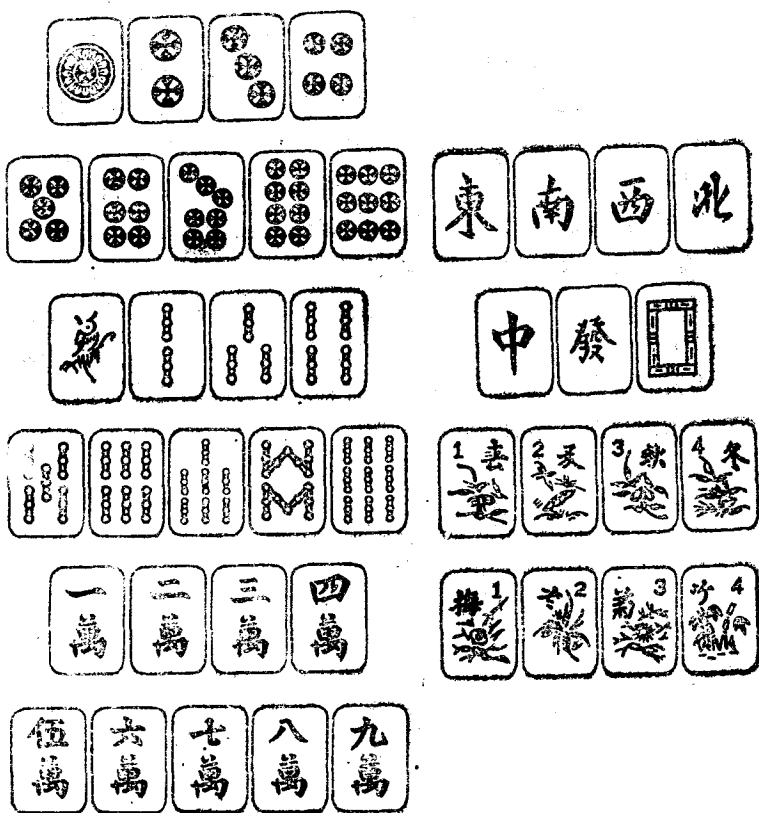


图 1

统娱乐活动。

在旧社会，麻将牌和其它牌类一样，曾被一部分人当作赌博工具而毁了声誉，解放初期，人民政府也曾禁止过打麻将。但是，麻将牌和赌博并无必然的联系，二者之间不能划

等号。因为要赌博的人，他既可以借用麻将作工具，也可以借用其它棋、牌作工具，甚至还可以借用人来作工具。就象大家熟知的跑马厅、运动场上，不是也有人用马甚至用人的胜负来进行赌博吗！难道我们能够因此而禁止开展各种体育比赛吗！我们还应看到的是，随着人们政治、文化和生活水平的不断提高，作为我国传统娱乐活动的麻将牌，早已得到新生。近几年来，生产麻将牌的厂家相当多，大小城镇，到处都有麻将牌出售。麻将牌不仅进入了千家万户，而且占领了职工俱乐部，打麻将牌的人越来越多。总而言之，它已经成为人们工余饭后不可缺少的一种有益活动，也是值得提倡的一项正当的文体活动。

二、麻将牌常用术语注释

1. 色牌：指筒、索、万三门牌。筒子又叫饼，索子又叫条。

2. 字牌：指风头(东、南、西、北)和三元(红中、发财、白版)两门牌。

3. 幺牌：指三门色牌中的一、九和全部字牌。

4. 定位：指打牌之前，首先要决定谁坐什么位置。

5. 定庄：又叫搬庄。指起牌前首先要决定谁先当庄家，带头起牌、打牌。

6. 洗牌：又叫和牌。即在砌牌之前，大家把牌洗乱，以避免某一类牌集中放在一个地方。洗牌时，应尽量把牌面向上的牌翻过来，以防记牌作弊。

7. 砌牌：又叫码牌。麻将牌共136张，平均由四人各砌34张。砌牌时，牌面向下，每两张重叠为一墩，共17墩，并把它连成一线斜放在本方前面(右前左后)，四人砌好的牌，在桌中摆成ㄣ形方阵。

8. 开门数墩：指庄家从哪一方(开门)的哪一墩(数墩)开始拿牌。

9. 起牌：又叫拿牌、取牌。由庄家带头，每人每次起两墩(四张)，连起三次共6墩(12张)牌。

10. 跳牌：起牌完毕(即每人拿12张牌)后，庄家接着在

起牌处的第一墩和第三墩面上各起一张牌(跳开第二墩)。庄家跳牌后,手上共有14张牌。

11. 扫底: 庄家跳牌后, 其余三人依次各起一张牌, 就叫扫底。扫底后, 各人手上共有13张牌。

12. 放: 又叫顺、溜、句。指色牌中同色连数的三张牌。如一二三筒、三四五索、七八九万等。

13. 坎: 指三张同样的牌, 并把它作为一组牌使用。如五五五万、二二二筒, 中中中、东东东等。三张牌都是自己摸到的叫暗坎(不需要公开亮出来), 其中有一张是别人打出来碰成的叫明坎(必需公开亮出来)。

14. 开杠: 有四张一样的牌, 并决定把它作为一组牌使用, 就可以开杠。开杠, 就是将这四张牌亮出摆在自己的左前方, 同时从阵上的尾墩摸一张牌, 然后再打出一张无用牌。四张牌全都是自己摸到的叫暗杠, 其中有一张是别人打出来碰成的叫明杠。无论明杠还是暗杠, 都必须亮出来, 才能再摸一张牌。暗杠亮出后, 应将其中的一张牌面向下或重叠起来, 以区别于明杠。

15. 搭子: 打麻将必须组合成四组(放、坎、杠)一对(麻将)牌, 才能符牌。搭子, 就是指四组一对牌的基本骨架。

16. 吃牌: 上手(左手)家打出一张色牌, 正好与自己手上的两张色牌组成一放牌, 只要没有人表示要碰或符这张牌, 你就可以吃进这一张牌。吃牌时, 应将这一放牌亮出摆在自己的左前方, 同时打出一张无用牌。吃牌亮出后, 即不允许收回或调换。

17. 碰牌: 又叫对牌。任何一家打出一张牌, 正好与自

己手上的两张牌组成一坎牌(与自己手上的暗坎组成杠,也叫碰牌,即14的开杠),只要没有人表示要符这张牌,就可以碰牌。碰牌和吃牌一样,必须将所碰的牌亮出,并不准收回或调换。

18. 下教:又叫下听、落教、落听。即只差一张牌,就完成四组一对牌了。

19. 进张教:即只需进一张牌就可以下教了。

20. 符牌:又叫合牌、糊牌、过牌。即已经完成四组一对牌了。符牌后,必须把手上的牌全部亮出来(符的一张牌,应单独放在一旁。特别是自摸的),而后自己边报花样,边计番数,同时接受别人的检查。谁先符牌,谁就是该盘牌的胜利者。

21. 庄家:每次带头起牌、打牌的一家。

22. 寒家:除庄家以外的其余三家。

23. 稳庄:又叫坐庄。庄家符了牌,下一盘继续当庄家。麻将牌实行的是稳庄制。

24. 下庄:和稳庄相反。即庄家没有符牌,不能继续当庄家了。

25. 皇:又叫荒、黄。摸完牌上允许摸的全部牌,都没有人符牌,即没有发生胜负,就叫打皇了。皇牌不皇庄,原庄家继续当庄家。

26. 皇牌:又叫荒牌、黄牌。即大家事前约定不摸完的牌。老麻将一般留5墩作为皇牌(也有留5~10墩的);新麻将一般不留皇牌,但也有留7墩的。留与不留,留多留少,均由打牌人事前议定。

27. 一盘牌:每洗牌、砌牌一次,就是一盘牌。打完一

盘牌，大约需要5分钟左右。

28. 一圈牌：四家人都轮流当了一次庄家，就是打完了一圈牌。第一圈叫东风圈，第二圈叫南风圈，第三圈叫西风圈，第四圈叫北风圈。打完一圈牌，大约需要30分钟左右。

29. 一局牌：打完四圈牌即为一局牌。一般以打完一局牌为结算胜负的单位。打完一局牌，大约需要两小时左右。

30. 堂子：指桌面上已经亮出的牌，包括各家吃、碰、开杠亮出的牌和打入阵中的牌。

31. 熟张：泛指别人可能不要的牌，多指堂子里已经多次出现的牌。

32. 生张：泛指别人可能需要的牌，多指堂子里尚未出现或很少出现的牌。

33. 顶张：下手家多次打出的某类牌，上手家跟着打出这一类牌，使之难于吃、碰，就叫打顶张。常打熟张和顶张，是打牌技术较高的一种表现。

34. 自摸：下教以后，自己摸到要符的一张牌。

35. 放炮：打出一张牌，正好是别人要符的一张牌，即称之为放炮。

36. 吃包子：在正常情况下，每人手上的牌张数，都应该是除以3余1张(即1、4、7、10、13张)，但由于某种原因，手上多了一张牌，就叫吃包子。一旦发现有人吃包子，是要按规则进行惩罚的。

37. 当相公：与吃包子相反，是少了一张牌。对当相公的惩罚，就是该盘牌没有符牌资格，并要继续陪着大家打完这一盘牌，不允许不摸牌、不打牌，更不允许光摸不打。

38. 打花脸：即宣布符牌并倒下亮出后，实际并未完成

四组一对牌。无论是自己发现的还是别人检查出来的，均应与吃包子进行同样的惩罚。

39. 再手：对骰子点数的别称，即两只骰子点数之和是5或9，指掷骰人本身一方。

40. 顺：同上，两只骰子点数之和是2或6或10，指掷骰人下手一方。

41. 迁：同上，两只骰子点数之和是3或7或11，指掷骰人对面一方。

42. 后：同上，两只骰子点数之和是4或8或12，指掷骰人上手一方。