

麻将

——战胜对手的技巧



方 沁 编著

中华工商联合出版社

目 录

一、麻将的起源和发展	1
二、麻将的用具	4
三、麻将的趣称	8
1. 以成语典故取名的	8
2. 带有喜庆吉祥色彩的	8
3. 带有风趣幽默色彩的	9
4. 以组牌形式取名称	9
5. 趣味横生的喊牌	10
四、麻将的基本知识	11
1. 座位的确定	11
2. 定庄的方法	12
3. 洗牌与砌牌	13
4. 开门起牌	13
5. 组牌方法	15
6. 将牌	20
7. 听牌	21
8. 和牌	24
9. 大相公与小相公	26
10. 打牌行张	27
11. 臭庄	27
12. 麻将花样实例(158例)	28
13. 花牌的用途	87
五、麻将取胜的诀窍	89

1. 怎样理牌和依据牌势制定战略	89
2. 牌面的价值	106
3. 一般性舍牌——不赔张	109
4. 战略里的吃碰杠	116
5. 舍牌的策略——诱与卡	128
6. 麻将取胜的关键——度牌	163
7. 实战中如何挫败其他三家	179
8. 麻将的种种停牌形势	192
9. 掌握麻将牌的重要维度——时间	213
10. 牌语语汇	224
六、麻将的传统记分方法	232
1. 记分单位	232
2. 计分方式	233
3. 对麻将记分方法的分析	272
4. 麻将的重复计分	275
七、麻将记分的科学性研究	278
1. 对记分有影响的因素	278
2. 分数的计算	282
八、麻将比赛的组织与规则	295
1. 比赛的准备工作	295
2. 确定比赛的方式	296
3. 比赛的桌数和次数安排	299
4. 替补运动员	306
5. 制作比赛用的表格	306
6. 比赛日程安排	308
7. 比赛规则	308
九、麻将里的旁门左道	311

1. 十大类旁门左道的表现	311
2. 杜绝旁门左到的方法	313
3. 牌场骗局	315
4. 对付作弊的方法	332
 附录:中国竞技麻将牌竞赛规则(草案)	 336

一、麻将的起源和发展

麻将，也称之为“麻雀”或“雀牌”，至今已有一千多年的历史，是正宗的国粹。打麻将是我国国粹中最普及的一种文娱活动。麻将的起源可追溯到唐朝。相传，唐代魏州昌乐(今河南省昌乐县)有个叫张遂的人，自幼聪明过人，后来出家当了和尚，取法名叫一行。一行是我国著名的科学家，在天文、数学等方面有过杰出贡献。公元722年前后，一行和尚曾编制了一套供人娱乐用的纸牌。“纸牌”规格为：宽3.5厘米，长15厘米，上印万、索、筒的图样。后来又增加了类似东、南、西、北、中、发、白的七种牌。

麻将万、索、筒，本身是古代货币量的概念，筒即是铜铤(外形圆中间一个四方孔的铜质材料所制)，一百铜铤相串而成一索、一万即一万个铜铤，即一百个索之和。

由于纸牌拿在手中不方便，且难以理顺；在娱乐过程中对看来讲更是个障碍，故如何克服其缺陷成了当务之急。

实践经验给予人们以启发，应以硬质的东西来代替纸牌。于是，纸牌的图案被刻于竹片或骨料之上，新的硬质牌出现了，从此“纸牌”这一称谓便销声匿迹了。随着社会的前进与发展，制牌材料也逐渐由原来的竹片、骨料，直到发展成为今天的硬塑料与有机玻璃。

麻将是我国历来在娱乐场中的一个传统节目，娱乐者在其过程中必须“眼观四方、耳顾八面”，采用守己顾彼，灵活机

动的战略战术。打麻将的益处很多，对老年孤独症，对某些慢性疾病，对调节神经紧张等都有缓解作用。孔子曰：“饱食终日，无所用心，难矣哉！不有博弈者乎，为之犹贤乎”（《论语·阳货》）。这就是说“博弈”比饱食终日，无所用心，惶惶不可终日要好得多。特别对于老年人，体力和脑力都逐渐衰退，疾病增多，不免有日薄西山之叹，孤独忧郁之感，虽可养花钓鱼，聊以自慰，总会觉得缺少什么。忧郁之情常有，这对身心健康无疑是很有害的。如果几个人聚在一起适当打打麻将，欢声笑语，交流感情，何乐而不为呢？所以，悠闲自得地玩玩麻将，对身心健康是有好处的。故盛传至今不衰，且广泛流传欧洲、东南亚地区，日本更为盛行。

在日本，打麻将首先是作为人们日常生活中的一种社交手段，个人之间要联络感情，公司之间要相互接待，可以像我们中国人那样，邀请大家去饭店就餐，或者去康乐宫打台球或打保龄球。在日本，还可以去装饰豪华的麻将店去打麻将。打麻将将从家里移到了大街上。如今，在全日本大约有 25000 家麻将俱乐部或叫麻将店，仅在东京就有 4500 家，当然，开麻将店按小时计费，也成为日本娱乐业的一个重要生财之道。

作为一种公关社交手段，伴随着后来麻将店的不断兴起和发展，还出现了类似于台球、桥牌一类的麻将比赛项目。日本麻坛高手有“段”之分，就如同围棋分“段”一样，如今，日本有麻将协会，有麻雀新闻报刊，他们组织麻将比赛，开展麻将文化交流，许多麻坛高手有了出人头地的机会。

值得一提的是，作为中国传统文化的麻将牌，在日本还与现代科技结合在一起。这突出地表现在日本人对麻将各类设备

的创新和开发上。如今，在日本，传统的劳神费时的人工洗牌变为全自动的电动洗牌，你只需轻轻按一下电钮，一付摆得乱七八糟的麻将牌推入桌内，另一副码得整整齐齐的麻将牌顷刻就呈现在你的眼前，迄今为止我们还不知道，是什么方法能使正反两面的麻将牌一下了变成整齐化的一面。而今，全自动麻将机器进一步又与电脑操作与计分结合在一起，坐在这种麻将桌旁玩麻将，真感到妙不可言。打麻将本来是普通娱乐活动的一种，然而，在科技高度发达的日本，已把现代科技与传统文化巧妙地结合在一起了。⁴

在中国这一个公共娱乐生活较为落后的国家，家庭打麻将极为普遍，怎样使它从家庭堂堂正正地走向社会，使它成为一种体育竞技项目，即健康地走向现代公共社会，很值得我们研究和探讨。

麻将牌是中华民族的文化遗产，是应继承和发展的，现在还有人在计算机上开发了“麻将软件”更是趣味横生，只要一个人便可打麻将，计算机模拟三个人与之对阵。

最后期望有一天，麻将与象棋、围棋、桥牌一样，走向国际比赛，让世界各国的麻坛高手相聚一堂举办国际麻将擂台赛，加深与世界各国的娱乐文化交流。

二、麻将的用具

1. 麻将牌

现代使用的麻将牌，从平常使用的廉价的塑料牌到高级的象牙牌种类繁多。优质的高级麻将牌的竹材部分很薄，其表面图案清晰，色彩鲜艳，使人疑之为典雅的东方艺术品。

2. 牌的种类

每种牌各有四张，如图所示，总共有 34 种牌，136 张为一套。

字 牌

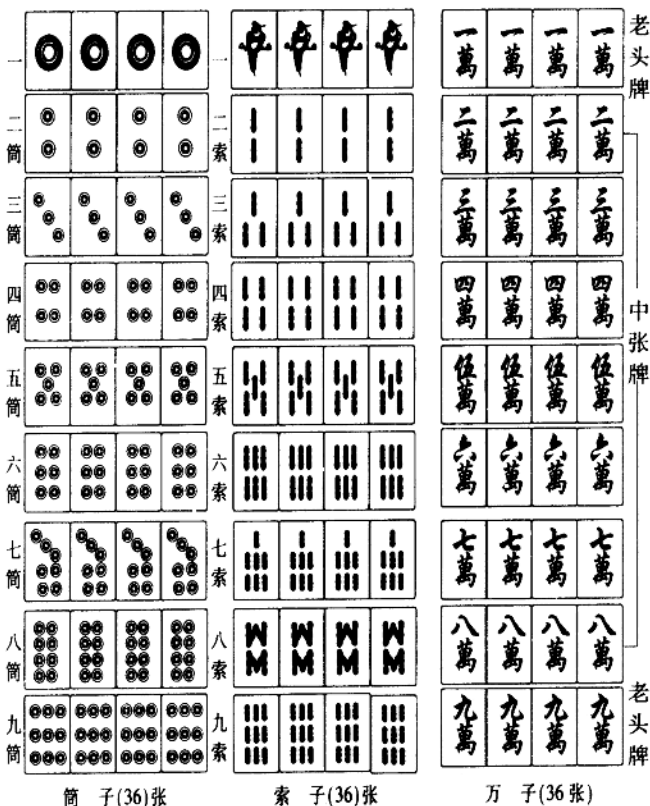
东	東	東	東	東	白板				
南	南	南	南	南	绿发	發	發	發	發
西	西	西	西	西	红中	中	中	中	中
北	北	北	北	北					

三元牌(12 张)

四风牌(16 张)

麻将牌可分为字牌与数牌两部分。其中字牌又分为四风牌和三元牌，数牌则分为筒子牌、万字牌和索子牌。

此外，数牌又可分为中张牌(从 2~8)和处于两端的老头牌(1, 9)。





花牌 八只

3. 骰子

打麻将时，通常使用 2 颗骰子来决定庄家，只掷一次即可。



4. 点棒的种类与数量

每根的长度为 7 厘米，是塑料制的，呈棒状。



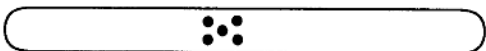
一百点棒(十个黑点)

(一百分筹码)(10 根 $\times$ 4 人 = 40 根)



一千点棒(一个红点)

(一千分筹码)(9根 $\times$ 4人=36根)



五千点棒(五个红点)

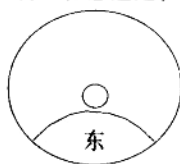
(五千分筹码)(2根 $\times$ 4人=8根)



一万点棒(加花纹)

(一万分筹码)(3根 $\times$ 4人=12根)

一般打麻将都是简单记分，用一副扑克，每人发十张，记十番，也有的发十三张，把J、Q、K各计为十番，共计四十番。记分的筹码也可以自己任意选定，如用火柴棒、纽扣等。



令风牌

令风牌上面分别写有“东”、“南”、“西”、“北”、字样，是个用作指示圈风的小盘。

三、麻将的趣称

麻将花样一百几十种，就有一百几十种名称，这些花样牌的名称有古朴雅致，有的带有时代色彩，有的带有吉祥如意色彩，还有一些风趣幽默。下面就牌名的性质分一分类：

1. 以成语典故取的名

- | | |
|------------|---------------|
| (1)大三元 | (17)八仙 |
| (2)小三元 | (18)万事俱备，只欠东风 |
| (3)孔雀东南飞 | (19)金鸡独立 |
| (4)一条龙 | (20)钓雪 |
| (5)青龙在天 | (21)九莲宝灯 |
| (6)花龙 | (22)三打白骨精 |
| (7)混龙 | (23)南昌起义 |
| (8)半条龙 | (24)西湖十景 |
| (9)双龙戏凤 | (25)西湖八景 |
| (10)闻鸡起舞 | (26)击鼓骂曹 |
| (11)双龙戏珠 | (27)枪毙东条 |
| (12)双龙抱柱 | (28)鹊桥会 |
| (13)双龙斗蛇 | (29)断桥会 |
| (14)十三太保 | (30)酒家何处有 |
| (15)八仙过海 | (31)丹凤朝阳 |
| (16)武大郎卖烧饼 | |

2. 带有喜庆吉祥色彩的

- | | |
|---------|--------|
| (1)四方发财 | (2)大四喜 |
|---------|--------|

- | | |
|---------|-------------------|
| (3)小四喜 | (11)五门全(五雀共
和) |
| (4)姊妹花 | (12)风花雪月 |
| (5)三姊妹 | (13)万绿丛中一点红 |
| (6)孔雀开屏 | (14)岁岁平安 |
| (7)茴香碰 | (15)喜相逢 |
| (8)西北飘 | (16)万紫千红 |
| (9)小西北飘 | (17)连六 |
| (10)六六顺 | |

3. 带有风趣幽默色彩的

- (1)凤凰下蛋
- (2)扯七对
- (3)花子拾金
- (4)假配
- (5)捉五逮
- (6)四活一
- (7)四活二
- (8)十三烂

4. 以组牌形式取名的

- | | |
|---------|----------|
| (1)平和 | (9)小七对 |
| (2)碰碰和 | (10)清一色 |
| (3)三色同碰 | (11)混一色 |
| (4)同三句 | (12)全大牌 |
| (5)青三节 | (13)小于五 |
| (6)字一色 | (14)关连数碰 |
| (7)节节高 | (15)四六坎 |
| (8)步步高 | (16)坎带将 |

5. 趣味横生的喊牌

麻将牌都有其正规的名称，但是有一部分牌由于图案的原因，就产生了一些形象的别称，喊牌时趣味横生。

一万：一条蛇、伊万诺夫。

一筒：大饼、烧饼、油饼、月亮、珍珠、幺它。

二筒：眼镜、眼镜蛇。

三筒：糖葫芦。

五筒：梅花。

七筒：盒子枪。

八筒：人牌。

九筒：麻脸、大麻子。

一条：烧鸡、幺鸡、小鸡、孔雀、麻雀、凤凰。

七条：宝塔。

白板：光板、板子、白脸。

红中：锥子。

绿发：发财。

东风：东瓜。

西风：西瓜。

南风：南瓜。

北风：北瓜。

一幅麻将牌共有 144 张。其中，136 张是必备的，另外 8 张花牌根据打法可决定其取舍。最初，在牌中没有“财神”、“元宝”、“猫”、“老鼠”、“春”、“夏”、“秋”、“冬”，通常称之为“素麻将”。

四、麻将的基本知识

1. 座位的确定方法

四人一桌打牌，首先要安排坐次，即是说，四人各位居何方，决定坐次这一程序称为“搬庄”（也称作“板位”、“定位”或“打座”）。

首先搬庄的原因是：打牌人水平各异，即使不分上下，坐上手或者坐下手是不相同的，而且何人做庄也需确定。

搬庄的方法很多，下面介绍五种。

(1)每人各取一张牌，其中拿到“东风”的人留在原位不动(称为“假庄家”)其他三人以抓到东风的人(假庄家)为起点，按逆时针方向分别按摸到的“南风”、“西风”、“北风”的顺序落座。

(2)数点法：用两枚骰子，每人掷一次，按数点大小逆时针排座次。最大数为东不动，依次南坐其右，西坐对面，北坐其左。

(3)骰点法：“五”、“九”、点的为东，坐原位不动，“二、六、十”点的为南，坐于东之右方；“三、七、十一”点为西，坐于东之对面”“四、八、十二”为北，坐于东之左方。

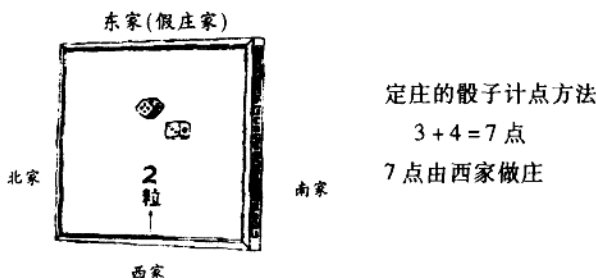
(4)摸风法：取四牌各一张，扣下搅乱洗开，每人可随意摸一张，东的位置不变，南、西、北逆时针坐定。

(5)习惯法：非正式比赛，可随意坐下，不必过于认真，大多让老者、尊长或者年幼者做庄。由此，可体现出尊老爱幼之美德。

2. 定庄的方法

定庄，即是指找出第一位做庄的人。

定庄的方法也很多，通常多由假庄家将二粒骰子同时掷出。逆时针方向轮中骰子点数的人为庄家。



这时西家成为真正的庄家。同时为东家，按逆时针方向其他三家相应变化。

此外，居家欢聚或旧友重逢，一块打牌之时，多让德高望重之长者或客人先做庄，以示敬重或谦让。

对于正式比赛，搬庄，定庄均由各家预先商定，以免造成口角或不悦。

庄家掷骰子确定取牌位置，首先取牌，最后多摸一张牌，第一个打牌，庄家之外的三家为客家。

庄家“和”了牌，下盘仍继续做庄称“联庄”也称“连庄”。

庄家未能“和”牌，轮其下家做庄，这对庄家来说叫“下庄”(对下家来说叫“上庄”)。轮流做庄的顺序是：东风起，北风至，东、南、西、北依次轮流。四家各做一遍庄(联庄也算一遍)称之为“一圈”，四圈一局。

按照规定，第一圈的圈风(又称令风)为东；第二圈为南；第三圈为西；第四圈为北。

3. 洗牌与砌牌

洗之前将牌正面扣下，四人同时将其搅开和乱(也称“搓乱”)，使之充分混合，以期四家机会均等，另可防止作弊。待洗好后，四人同时砌牌(又称“码牌”)。方法是：把每两张置于一起叠成墩，并依据横排在门前一条状，然后四家汇合围成方阵(又称作“方城”)。方阵之中，称“堂子”又称“海里”，或称“河里”。

砌牌数量，需依据打的是何种牌而定。如打“素麻将”，各家均应砌 17 墩，打“花牌”麻将，各家则均应砌 18 墩等等。

打牌过程中，各家所打出的牌，均应放于台中方为有效；放后不许后悔，更不许打后取回。

4. 开门起牌

“开门”就是指从方阵的某一位置开始起牌，这一位置是由庄家掷骰子决定的。一般一次掷两粒骰子，两粒骰子的点数加起来即可确定从哪一方的哪一位置起牌。如掷出的骰点数是八，则从掷骰者自己开始数起，按逆时针方向数下去，数到最后一个是上家，即从上家那一方的牌墙从右向左数至第八墩的位置，从第九墩开始起牌。当然，用不着每次都这样数，这有一定的规律可循，两粒骰子能掷出的最小数为二点，最大数为十二点，每一点数都对应一家。如：五、九点对应的是自己，即“一五九在手”，其余点的对应如下表及下图；