

最新版

14 号 编 著

棋牌技巧大全

QI PAI JI QIAO DA QUAN

麻将秘笈

MA JIANG MI JI · QI PAI JI QIAO DA QUAN



主 编 郑宝田

副主编 叶成万 康昌发

山西高校联合出版社

棋牌技巧大全
麻将秘笈

主 编：郑宝田

江苏工业学院图书馆
藏书章

山西高校联合出版社

(晋)新登字 08 号

责任编辑 李大伟

封面设计 石向顶

棋牌技巧大全

——麻将秘笈

张德鹏 编

*

山西高校联合出版社出版发行

(邮编:030012 太原市并州北路 267 号)

山西交城印刷厂印刷

*

开本:787×1092 1/32 印张:9 字数:180 千字

1996 年 6 月第 1 版 1996 年 6 月第 1 次印刷

印数 1—8000 册

*

ISBN7—81032—850—6

G·168 定价:9.80 元

目 录

一、麻将开局理牌技巧	1
1. 理牌须注意的几个问题	1
2. 根据牌的情况确定此盘的打法	2
3. 不到迫不得已不打生张	3
4. 根据手牌决定和牌形式	3
5. 面子牌朋组的选择	5
6. 理牌实例简析	7
7. 麻将战中的随机应变	12
8. 做牌的条件与攻势	16
二、牌局纵深发展技巧	21
1. 开局先行看三家	21
2. 尽量不给下家喂牌	23
3. 想法迷惑上家	25
4. 把对家给勾住	27
5. 对牌势进行一下预测	28
6. 不要轻视自摸	30
7. 牌不在多在精	32
8. 怎样实行有效的牵制	33
9. 余 8 张牌的处理	37
10. 连庄机会难得	39

11. 复合面子怎么办	41
三、麻将摸吃碰杠技巧	45
1. 摸吃碰杠须注意时机	45
2. 吃停的要领	50
3. 碰牌的技巧	55
4. 麻将各战期的吃碰技巧	59
四、麻将放张舍牌技巧	69
1. 舍牌的要诀	69
2. 选牌的方针	73
3. 特别张子的处理方法	75
4. 麻将舍牌的安危原则	82
5. 麻将各战期的舍牌原则	84
五、麻将停牌与终盘处理技巧	91
1. 叫停阶段划分	92
2. 怎样停牌容易成和	92
3. 什么牌与其他牌面无关	94
4. 特殊停牌形式	95
5. 标准停牌定理	102
6. 终盘处理技巧	109
六、麻将求和技巧	112
1. 不同对手以不同对策应之	112
2. 依据形式灵活运用战术	114
3. 牌桌上的惯例	115
4. 久等不和得改停	116
5. 死中求和术	118

6. X 牌的和牌方式	120
7. 怎样取得他人之牌	123
8. 取胜秘诀的实例分析	126
9. 巧妙退出胜负圈	130
七、麻将致胜心理战	132
1. 应有战无不胜的决心	132
2. 养成观察记忆之习惯	133
3. 委屈求全的方略	135
4. 打牌不能一成不变	138
5. 随时注意别家表情	141
6. 注意动牌与不动牌	144
7. 怎样猜牌	146
8. 对手牌当拆就拆	149
9. 根据路数度牌	150
10. 如何遮人耳目	152
11. 注意牌风“五不要”	153
八、麻将战术引诱致胜招	155
1. 打筋袖牌诱引	156
2. 打筋心牌诱引	158
3. 连续打筋袖牌的诱引	160
4. 连续打同色数字牌的诱引	162
九、如何防止麻将场中的作弊行为	168
1. 心理防范及行动	168
2. 洗牌时的防范	172
3. 码牌时的防范	174

4. 瞒天过海的偷牌作弊与防范	179
5. 假和与骗和的防范	182
6. 其他一些作弊行为的防范	184
7. 对付作弊的 6 点方法	185
十、素麻将计番技巧	188
1. 花样名目详解	188
2. 素麻将计番表	204
3. 麻将计分规则	206
4. 新流行的麻将计分法	207
5. 麻将简易计番法	210
6. 花样牌的打法	212
十一、麻将的组牌技巧及实例分析	218
附：麻将名词解释	275

一、麻将开局理牌技巧

所谓理牌，就是将手牌按种类和数字顺序大小进行分类整理的过程，目的是要使手牌一目了然，不致造成漏吃、漏碰，以至贻误战机。

任何人都要理牌，就是高手，打花牌，也要把牌理得合乎自己的习惯，以便稍加浏览便一清二楚。但理花牌不能提倡，因为眼睛和记忆的缺陷，进张和舍牌过程中非常容易出错，生活当中例子并不鲜见。理牌是打麻将的基础，也是基本功，忽视不得，想赢牌就得把握理牌的一些技巧。

1. 理牌须注意的几个问题

(1)最好是一边起牌，一边双手左右开弓，把牌理顺，当战斗开始，就能一心一意观察别人打牌，该吃该碰，或者该摸，心中有数。常有漏张的事，这多半发生在那些在别人已经出牌而自己仍在理牌的人身上。

(2)牌放在面前格式不能固定，上一盘从左到右是字牌、数牌，这盘可以相反，或者按筒条万的顺序进行一定的调整。在打牌过程中，也有这种情况，手中已付露一组或两组，别人很容易根据你的出牌来判断你手中的牌，这时，你就有必要对牌进行重新清理，有的人喜欢把牌往来穿插，这

是可行的,值得提倡。

(3)拆对子、顺子、搭子、刻子,在舍牌之先,可将它们拆开,放在不同的地方,以免别人知道你放了这张猜出另一张,而早早等候,十拿九稳。

(4)最好是按顺序理牌,如1万、2万、3万、4条、5条、6条、5筒、6筒、7筒,这样眼睛看得舒服,可减少疲劳,使头脑保持清醒。

(5)理牌、拆牌,尽量在别人不注意时进行,打麻将等于与另外三家为敌,别人时时提防着你,你也得时时提防着别人,决不能掉以轻心。

2. 根据牌的情况确定此盘的打法

13张牌完全起上手后,冷静地观察和思考一下,决定这铺牌该如何打下去,首先看这盘是否有和的可能性,如果有近一半的乱风,且不成对,另外的张子么九多,杂乱无章,和的可能性就不大。如果该牌将的问题解决,又有两个组牌,另外的张很好进牌,这样的牌和的可能性就大。第二、看该牌是大和,还是小和,或者一心一意打大和,或者一边打小和,再根据上手的牌,好就改打大和,不好就继续打小和。

在打牌的过程中,忌讳强迫自己一条路走到黑,如起手8个万牌,准备万子清一色无疑,但接下来连摸几手,均不是万子,而别家连吃带碰已下几铺,和牌在望,此时你还不改弦更张,必败无疑,牌场如激烈的战场,须根据风云变幻的形势随时调整布署。

如果起牌和来牌情况不太好,不要死卡下家,喂好牌给

他,让他尽量吃牌,然后继续喂,把他喂饱(当然清一色除外),使他快和小和,以免有人大和自己吃亏更大。

3. 不到迫不得已,不打生张

每人摸几回牌后,看看海里的尸牌,就有了生张和熟张的区别。所谓熟张,就是海里丢下的,别人要的可能性不大,生张则是海里没见过的,别人极有可能要。打麻将的基本原则之一就是别人越想要的牌,我越不给,紧紧押在手中,不到万不得已不舍出,因为你舍给别人就增加别人和牌的机会,你的机会相对减少,尤其在你造大牌的时候,更不能随便舍牌,别人和的机会少,你和的机会就多。

凡理出的单张牌,不见得全是废牌,非舍不可,其中就有中张、尖张牌。中张牌上张机会多,尖张牌又属危险牌,怎么打,多看看堂子里,如手上有4万和7条要配牌,你把7万打掉,别人刚好吃进,你转手摸8万,就后悔了,明明堂子里3个3万、3个5万,你留4万有多少作用呢?

有些地方时兴放铳多计番,这就更应小心谨慎,有时明知对方和4万,你已经停牌,但摸上手一个4万,怎么办?这时唯一的选择是拆顺子打,但求平局,减少损失。

打牌时,如下要求断不可少:打安全牌,尤其在成和无望时,可拆牌丢熟张;不打生张,除非必要,不给别人供牌,打的牌让别人无法吃或者碰。

4. 根据手牌决定和牌形式

牌没法和,上面讲了些应对办法,如果牌好和呢?那就

要尽快发展自己的优势，尽快停牌，以求和牌。

(1)要是手中既有刻子，又有顺子，还有将牌，不如鸡和了事，虽然番数少，但来得快，若穷整下去，你和牌慢，会给别人造成和牌机会，俗话说：多得不如少得，少得不如现得。



图 1-1

(2)起手牌好，上手牌顺，尽量不要随便吃牌，以摸牌为上，俗话说：十摸九强，如此下去，可以摸成门前清（不求人）。此牌各地有不同的计番法，但基本上比鸡和强。

(3)有些人打牌十分讨厌风牌，并且抱怨祖宗发明麻将应该将风去掉，或者如今来一次麻将改革，减少风牌。其实风牌也有风牌的作用，如果十来运转，上手风牌较多，而且多是对子，可打风一色，因为对风牌的成见，别人会尽快把风牌打出，你能碰则碰，停牌之后，见风即和，这种清一色不必费多大脑筋，很容易和。

(4)如果手中将牌多，可先打闲张，当将牌上手顺，可打将一色，见将即收，当机会成熟，推倒和牌。

(5)如果手中牌对子有 4 对或 5 对，可努力打 7 对。

(6)如果手中同种牌多，起手 8 个万牌，或者 10 个条牌，打清一色就可以。

(7)如果手中对子及搭子复合式牌较多，也可多碰牌，碰成刻子，打碰碰和。

(8)如果首先吃了牌,别人不停地喂,你刚好都可以吃,那就放心大胆地吃吧,吃到最后,单吊,结果别人又喂上了,可成全求人。

5. 面子牌朋组的选择

平和型的和牌,是由一对麻将头和4组朋组(刻子、顺子,有的地方叫一句话)组成的。这5组牌是和牌的基本要素,少了哪方面的一个要素都不能停和。

从有利于和牌的角度来看,构成朋组的各要素,其价值大小呈如下形式排列:

(1)3张牌的复和面子牌。如4条、4条、5条。这类牌有13次组成朋组的机会,即两个4条,任何人丢下一张4条就可以碰上;若再上来一张5条,也可以碰5条成一朋组;另外4个3条和4个6条,只要上家丢下3条、6条,或者自己摸到,可以组成朋组。

(2)嵌搭。如5条、7条,4万、6万组成朋组,缺少的正是中间一张,中间这一张十分金贵,一般人在上家打下这一张时都会吃进,俗话说:嵌张门前过,不吃是呆货。这样的嵌张只有4张。

(3)搭子。两张数子牌紧跟一起,形成一搭,搭子组成朋组的机会相对多些,前后都可以进,如7筒、8筒可进4个6筒,4个9筒。虽然只能吃上家和自摸,但较之嵌搭,强得多。牌从面前过,不如摸一个,往往是在这种情形下。

(4)对子。即两个相同的牌组成一对,除非是打7对,或者留作麻将头,否则,一般都要碰,形成一个朋组。如3万、

3万,组成朋组的机会不多,只有另外两张3万,若是这次不碰,等下次就更难了。说不定哪一家把仅剩的3万派上了用场,那你就停牌无望了。对子有个缺点,万一哪家与你对死,那就麻烦了。如你一对北风,对家一对北风,可是相互不知,或者知道,又互不相让,结果是两败俱伤,渔翁得利。

(5)边搭。即靠两边的搭子。如1万、2万,8条、9条。这样的牌只能死等尖张3万和7万。俗话说:金3银7。这样的好牌,别人怎么舍得丢呢?若手中边搭多,此牌危险,坐等下去,十有八九是坐以待毙。但牌死人和,根据牌势,可以进行些调整。例如上面讲的1万、2万。3万久等不来,却来了个4万,此时可把1万打掉,又来一个5万,则再把2万打掉,原来的边搭,形成搭子,进牌的机会增加了一倍。

(6)单张中的中张,指2~8的所有牌,虽然暂时不是搭子的一部分,但连络价值大,前后靠牌的机会多,进牌后组成搭子或者嵌搭都较为容易。

(7)单张中的边张,指幺九牌,可组成边搭,如果手中中张多,此牌应趁早打出,因为中张比它作用大。但是,若打7对,可把它暂时留住,作最后钓牌之用。这种牌别人要得少,很容易打出。

(8)单张风牌。除组成对子,打风一色时有用外,价值不大。不过,有的地方时兴打十三散,即十三张互不相干的牌,这时,风的作用就十分大了。

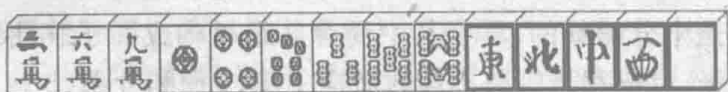


图 1-2

(9)筋线牌,所谓筋线牌就是麻将里一路熟的牌,如 1、4、7、2、5、8、3、6、9,若手里有这样的牌姿,大可不必担忧,因为这种牌宛若一个大口袋,最好进张,无论上任何一张同种数牌,均可与之构成搭子或对子,在对筋线牌进行切舍时,应注意破例打出中张,如 3 万、6 万,作为战略需要,打 6 万最为合宜,因为只有 6 万前后不靠,这样不仅有利于自己的进张,同时在战局早期打出中张牌,因下家的牌面尚未做好入吃的组合,很便于牵制。

6. 理牌实例简析

理论上讲了一套,实战千变万化,怎样才能把理论用诸实际呢?下面解剖几组实例供参考。

(1)无法成和的牌

中、白、发、东、南,1 筒、2 筒、6 筒、9 筒,6 条、8 条、8 万、9 万。



图 1-3

这铺牌里有 5 个单张字牌和 3 张老头牌(幺九)。这种牌是十分糟糕的,尽管其中尚有 3 组可构成面子牌朋组的牌张,但毕竟是机遇不佳的边搭 1 筒、2 筒和 6 条、8 条。根据麻将经中所谓“起手三张单风箭,尖牌必难求停和”之训,这种牌即使每巡进张,也是可望不可及的,大可不必认真组牌,作好不和的思想准备。在舍牌时,视海牌而定,客风轻易不能抛出。此时,对你而言,最好是求平局。若不成就促成下家小和,或放给已经停牌的另外两家小和,有谁打大和,你就尽量不给他多起牌的机会,拖死这一家。

有一种情况得注意,你起手牌恶劣,一定不要让别家看出,以免别家在不防备你的情况下,从容整大和,有时,你还得造成一种自己整大和的架式吓倒别人,以求别人尽快小和,你的目的达到,即在最困难的情况下,把损失降到了最低程度。

白、白、东、北、5 筒、6 筒、1 条、6 条、9 条、2 万、6 万、8 万、9 万。



图 1-4

在这铺牌中,6 万、8 万、9 万为复合面子,缺尖张 7 万,对牌不利,5 筒、6 筒为搭子,有希望组成一个朋组,6 条为中张,有连络价值,一对风等人打出碰上。此牌缺麻将头,要摸上将头,且组成 4 组牌的话,有一定难度,怎么打此牌,可

参照前面。

(2)可能成和也可能无法叫停的牌

这种事常能见到，起手牌还可以，但进张不顺，结果无法叫停，如大和中的 7 对，已有 5 对，另一对就是难得摸上，常有“三摸一，汗直滴”之说，结果让别人食和。小和中此等例子更是常见。

西、东、东、南，1 筒、2 筒、3 筒、6 筒，2 条、3 条，1 万、7 万、9 万。

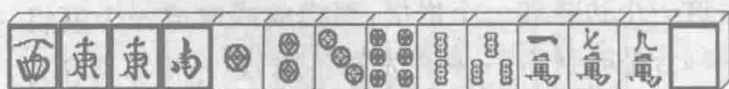


图 1-5

这里已有现成的 4 个要素，即门风对子一组，1 筒、2 筒、3 筒顺子一副，2 条、3 条搭子与 7 万、9 万嵌搭，此牌如能摸进一张与中张 6 筒连络的牌，牌面就可出现生机。一对东风一碰，1 条或 4 条好进，打掉 1 万来 8 万，打掉西风、南风，来一对麻将头，即停牌成和有望了。但是如果 6 筒的联络牌就是不上，偏偏继续上打掉的风（打掉西风，却又上一个西风，打掉南风，又上一个南风），或者上个 3 筒、1 筒，或者仅仅上个 2 万，这都是令人恼火的牌。长此下去，墙上的牌越起越少，对你越来越不利，本来有可能和的牌成了不可能。

西、发、发，4 条、7 条，1 万、2 万、7 万、9 万，1 筒、4 筒、5 筒、8 筒。



图 1-6

在这铺牌中，有一对发财，1万、2万、7万、9万，4筒5筒，共为此铺牌中面子牌的4个要素，如果再在4条、7条中摸张连络牌，或摸张8筒的连络张，那么面子牌即有5个朋组，这样打下去就有可能和牌。但是，1万、2万、7万、9万，这一个边搭和一个嵌搭，想摸成或吃成一个朋组，并非易事，若是碰到高手，夹住发财不放，连停牌都不容易。

牌谱中说：“付付求和，败可立见。”本来不可能每盘都和牌，如果牌不好，又勉为其难。求和心切，势必喂别家好牌，结果自己组牌无望，却催和了下家，这是必须非常注意的事。

(3) 可以成和的牌

可以成和的牌，要沉住气，稳扎稳打，尽快停牌，不能和大和，就和鸡和，最好是能和则和，尤其是在牌运不佳的一段时间内。

4万、5万、6万、7万、8万，2条、3条、4条，2筒、2筒、6筒、7筒、8筒。



图 1-7