

M

J

Y

D

麻 将 运 动

——文化价值与竞赛规则

● 盛 琦 / 著

● 天津人民出版社



麻将乃国之瑰宝，民之乐事。

条饼万，中发白，吃碰杠和，方城内外，男女老少鏖战东南西北，荣与辱，是与非，兴衰际遇，进退沉浮，古今往来历尽春夏秋冬。本书追源溯流，探寻娱乐文化之底蕴；

观点犀利，廓清麻将声名之误区。

它发其民俗韵致，为跻身中国神圣体育殿堂鼓而呼；

塑其国牌金身，欲携手围棋桥牌三足鼎立拼而搏。

把麻将称为「运动」，作者乃古今第一人；

将搓技纳入「竞赛」，此书为华夏独一册。

竞赛规则之精到，详述器具、场地、程序、级别、核分、裁判、牌手，

一篇八章，条分缕细；

打法花样之翻新，切磋嵌张、连六、杠开、混龙、七对、全字、天和，
∞种牌例，分准翻清。

购书人阅后，必有长知识、增趣味、开眼界、悦身心之感慨；

组织者觅得，如获麻将牌科学、规范、通用竞赛规则之法宝。

乐文丙子年二月谨识于一隅斋

ISBN 7-201-02471-X



9 787201 024714 >

ISBN7-201-02471-X/G·1111

定价：6.80元

麻将运动

——文化价值与竞赛规则

盛琦 著

敬赠中国政协主席
李瑞环同志惠存：
敬请赐教。

盛琦 1996.10.18

天津人民出版社



麻将运动

盛 琦 著

天津人民出版社出版

(天津市张自忠路189号)

天津新华印刷二厂印刷 新华书店天津发行所发行

787×1092毫米 32开本 5.25印张 100千字

1996年3月第1版 1996年3月第1次印刷

印数:1—5000

ISBN 7-201-02471-X/G·1111

定 价: 6.80元

序

麻将源于古代多种民间游戏的融合，历经千百年社会各阶层人士的揣摩、修改和充实，逐渐完善成熟。它吸引越来越多的爱好者，不少人为其倾倒，如醉如痴。其中也有少数人丧失理智，以其作赌，结果造成一个一个人间悲剧。由此，社会上渐渐形成一种世俗观念和舆论，即视麻将是有百害而无一利的赌具，与“毒”“黄”相提并论。因此，麻将长期遭受歧视、责难和扼制。

应该实事求是地说，麻将将被利用和污染所引发的种种恶果，并不是麻将本身的罪错。它象匕首、枪炮、炸药、汽车等器物一样，本身没有意志和生命，可任人摆布和利用，它自己不能选择和反抗。有根据却又失之公允的舆论和世俗观念，迫使麻将这一民族文化的瑰宝自兴自衰，自流演变。而赌客并没有忽视麻将特有的用途，肆意蹂躏和扭曲，把它推向自残自毁的悬崖。多少人发现这种趋势，为之焦虑不安，却有谁敢为人先地毅然挺身而出，能够理直气壮地为麻将恢复清白，进行令人心悦诚服的辩护？又有谁能苦心孤诣地研制出确有疗效的处方，医治其被赌博毒化的累累创伤？！麻将在挣扎，在企求新生，呼吁有志有识之士，为它铺展一条焕发青春活力的康庄大道。

1991年，首创裁判学和体育民俗学两项新学科的著名学

者盛琦先生，就公开发表题为“麻将辨”的长篇论文，又于1992年在他出版的《中国体育民俗》一书中，把麻将列为中国十大体育民俗之一。并继续专心致力于麻将方面的探究。

盛琦先生把“麻将”与“运动”连在一起，令人为之一振，这一结合便揭示出麻将与运动之间客观存在的必然联系。第一次明确提一个全新的概念：麻将运动。这四个字连在一起就能显示出十分丰富的内涵。看着它顿觉豁然开朗，仿佛伤痕斑斑的麻将面前，出现一条健康发展的坦途。盛琦先生运用现代多学科原理，实事求是地论证麻将毫不逊色于围棋、象棋和桥牌，所具有的多方面的文化价值，及其无可比拟的社会广泛性。更可贵的是作者并没有只停留在学术探讨上，而是以高度自觉性和使命感，以严谨的科学求实态度，进行大量的实地调研，收集和查阅国内外逾千万字的资料，创编出国内第一部有一定科学性、规范性、集约性和通用性的麻将运动竞赛规则。诚然，正式确认的运动竞赛规则，最终须由国家体委研制、审订和颁布，统一执行。本书提出的竞赛规则有开拓和实验的实际意义，可以为将来研制统一执行的规则提供成败两方面的经验。贵在首创。

本书多处论断颇有见地，发人深省，如：

若要重新树立麻将运动高品位的社会形象，首先要求参加麻将比赛的牌手文化和思想修养要具有高品位；

麻将打法要难的有度，标准要高的合理。打法越简单，越迎合赌徒的脾胃。胜负取决于牌手的智能、意志、经验和技战术，而不是手气。所以，麻将运动的发展和提高档次，亟需的是高水平高品位的普及，而不是扫盲式的普及。

维护和倡导健康地麻将运动，也是在与腐朽的赌博意识

进行斗争,与赌徒争夺民族文化瑰宝。查禁赌博,切不能查禁麻将,正如给婴儿洗澡,不要把脏水和婴儿一起倒掉。

.....

作者认为以麻将运动具有源远流长的历史性,深厚鲜明的民族性,凝重广博的文化性,包罗万象的涵盖性,奥妙无穷的雅趣性,和拥有广泛爱好者的社会性,值得尊称为“国宝”、“国牌”。虽然,这只是作者个人学术观点,不过也是有一定理由和根据的。

希望体委有关部门和科研人员,能给予麻将运动应有的重视和引导,使这一优秀的民族传统体育项目,早日得到净化、优化和高品位发展。在丰富人民群众文娱生活、建设社会物质文明和精神文明中发挥积极作用,这无疑是为发展国内外体育文化事业作出贡献。本书篇幅不长,确有丰富的知识性和趣味性,尤其有切实的通用性,会使读者一睹为快,可以看到麻将运动的发展前景。以上是我们个人观感,应作者之约,以此为序。

南开大学 张长江教授

天津市社会科学院 王南教授

天津体育学院 孔祥安教授

一九九五年十月六日

目 录

价值篇	(1)
一、概述	(3)
二、探源	(5)
三、误区	(9)
四、重树社会形象	(14)
五、珍惜民族文化遗产	(16)
六、需要 · 期待 · 呼唤	(37)
规则篇	(41)
第一章 总则	(44)
第一条 实施法则	(44)
第二条 基本特征	(45)
第二章 器具 · 场地	(45)
第三条 牌具规定	(45)
第三章 比赛方式 · 程序	(48)
第四条 比赛方式	(48)
第五条 比赛程序	(48)
第六条 行牌规定	(51)
第四章 比赛项目 · 组别	(59)
第七条 性别 · 年龄	(59)
第八条 单打	(59)

第九条 双打	(60)
第十条 团体赛	(60)
第五章 成绩·名次·时间	(61)
第十一条 评定	(61)
第十二条 时间规定	(61)
第六章 等级·定番·核分	(63)
第十三条 级别	(63)
第十四条 各种番的名称·定义·核分	(68)
第七章 裁判	(113)
第十五条 裁判工作	(113)
第十六条 裁判人员	(114)
第十七条 配额规定	(116)
第十八条 处罚规定	(117)
第八章 牌手	(119)
第十九条 牌品规定	(119)
第二十条 牌纪规定	(119)
第二十一条 补充规定	(120)
第二十二条 教练员	(124)
诠释篇	(125)
一、定番核分的根据与剖析	(127)
二、几个重要问题的辨析	(129)
三、和牌定番核分应注意的问题	(138)
四、若干富有情趣番种简介	(141)
五、牌友参赛应注意的事项	(146)
六、评介几种特殊打法	(147)
后记	(155)

价 值 篇

一、概 述

麻将运动是中华民族智慧的结晶，也是世界东方民族传统体育宝库中一颗灿烂夺目的明珠。多少年以来，已经相当成熟又臻于完美的、并有广泛群众基础的麻将运动，本来应该在建设社会物质文明和精神文明历史过程中，发挥比其它任何棋牌运动更为显著和积极的作用。然而，在诞生麻将的故乡，它一直蒙受着曲解、歧视和责难。这不能不说是中国体育史和民俗文化史上的缺憾和疏漏，对这项民族传统体育民俗运动，没有尽到维护和支持的责任，这是值得我们认真反思。

麻将运动的主要用品——麻将牌产生于何时何地，至今还没有人能够十分确切地系统地作出阐释。是否由中国古代“六博”或“叶子牌”等民间游戏演变而来，也没有足够的确实依据给予令人折服的论证。所以，一直是仁者见仁，智者见智。不过，麻将运动中的另一种主要用品——骰子，有史可查，确确实实是中国东周时代出现的民间游戏，体育史上有着明确的记述。

80年代以来，国内陆续出版了不少有关麻将的书籍，但主要内容是介绍打麻将的技法和经验，以及各地区约定俗成的计算成绩(俗称“番”、“嘴儿”、“百胡”等)的方法，很少能够明确地阐述这些名词和计算法的由来。有的作者只提出一些并无确凿根据的主观推测，难以得到社会认同。尤其是缺乏深

刻剖析和阐明麻将运动的积极意义和作用以及它所具有的文化价值。

因此，尽管出版了几百万册，乃至上千万册的麻将书籍，而且能够畅销不衰，依然不能有助于识辨和消除严重阻碍这项民族传统体育健康发展的凝重的世俗观念，即麻将牌是赌具，打麻将就是赌博。任何关于麻将运动的著述，不能切切实实，堂堂正正的澄清这一直接关系麻将运动能否健康发展的关键性问题，那么，它的社会意义和作用就很有限了，更谈不到在体育运动上有什么学术价值。事实也是如此，至今有的地区行政部门，把打麻将公开被列为“社会公害”之一，尽管市场上可以出售麻将牌，除了当地公安部门默许的少数老年活动中心和高层次离休老干部俱乐部之外，几乎是见打麻将就抓、就罚。

众所周知，无论用怎样的方式方法，对麻将运动来说，禁是禁不住的，即使是象某些年代出现的那种麻将销声匿迹的现象，一遇相宜的社会环境，麻将又会“死灰复燃”，无须倡导，麻将运动以其自身坚韧顽强的生命力，便会迅速在民众中传播和兴起。

因此，怎样扭转世俗观念对麻将运动的偏见，怎样有效地树立麻将运动新的社会形象，怎样正确地引导麻将运动向科学化、规范化和通用化方向健康发展，使我国这项高智商和多情趣的民族传统体育项目，能够早日理直气壮地被迎入体育运动殿堂，这才是珍惜和发扬我们中华民族宝贵的体育民俗文化遗——麻将运动，并为之挺身而出辩护的专家学者应尽的责任。本书试就这些方面，尽绵薄之力。

二、探 源

1987年，吉林科技出版社出版了贾湘、童军等六位先生合作编著的《中国麻将牌打法》一书，在开卷的序言中，写了一首民歌体的“麻将赞”（原作无此题），言简意赅，耐人寻味，他们这样赞颂麻将运动：

“麻将，文娱佳品，出自我国；渊源流长，千古不衰；中外邦域，流传极广。

麻将，花色品种，异彩缤纷；老少咸宜，引人入胜；可登大雅，亦入草堂。

麻将，联谊社交，积识广结；充实情趣，调人精神；少者益智，老者更需。

麻将，兴落起伏，世态可见；饥馑动乱，问津无几；如今又兴，中华可羨。”

该书作者对麻将的起源和沿革，也发表了值得重视并有一定历史线索的见解。他们认为麻将运动起源于公元722年，唐代杰出的天文学家、数学家张遂（后出家当了和尚，法号一行）创制的“叶子牌”。是与宋代的“轿夫牌”和“唐字牌”、明代的“马吊牌”、明末清初的“默和牌”等一脉相承的棋类游戏活动，它不断流传和演变，最后到了19世纪后期，开始形成麻将

牌。

1987年，上海文化出版社出版了双佳先生编著的《麻将技巧》一书。顾名思义，该书主要内容也是讲述麻将技巧和经验问题。不过，关于麻将牌的来历介绍的内容，比其它麻将著作多了一些，这里摘要转述一些，以供读者参阅。

麻将牌又称麻雀牌。在中国古代书籍中，至今很难找到有关麻雀牌的记载。较多的人认为，麻雀牌就是宋代和明代人们玩的“马吊牌”；又有人认为“马吊牌”与明代的“马掉牌”是同一种东西。宋太宗和宋真宗时期，有一个叫杨亿的翰林学士最爱玩纸牌，他写过一本叫《马吊经》的书，专门谈玩马吊牌的技巧和经验。马吊牌是中国古代纸牌游戏的一种，纸牌最早叫“叶子”。“叶子”是唐太宗时期出现的一种一张一张散叶（活页）的书，玩纸牌的人们就把这种游戏称之为“叶子戏”。

关于何人最早发明的“叶子戏”也有种种不同的说法，其中比较主要的说法有两种。一说唐代贵州刺史李郢和一名叫林茂莲的女士经常玩纸牌，李郢为这种雅戏写过一篇《骰子彩选格》，文章中称其为“叶子戏”；另一说，“叶子戏”是唐代一个叫叶子青的人最先发明的，故取名为“叶子戏”。不论叶子戏是谁最早发明的，到了唐代的中期，社会上玩叶子戏的人越来越多，这种风气已是十分盛行了。

明末清初，有一个人叫顾亭林，在他写的《日知录》一书中也提到了“马吊牌”。他认为“马吊牌”在明代已有不少士大夫阶层的人们经常玩。到了天启年间（1621年至1627年）开始流行起来，而到了明末清初的时候已经十分普遍了。

“马吊牌”有40张纸牌，其中有“文钱”牌（类似麻将牌的饼子）11张，“索子”牌9张，“万字”牌9张，“十字”牌11张。

每张牌的背面画有《水浒传》里的人物肖像。有些古籍中说“马吊牌”十分接近于麻雀牌，这似乎可以证明“马吊牌”就是麻雀牌的前身。

《清稗类钞》一书中记载说：麻雀牌是从“马吊牌”的字音转过来的。因为，在江浙一带的土语乡音把“鸟”叫作“刁”，“刁”读去声就和“吊”字发音相同，于是“马吊牌”就叫成“麻雀牌”。这也是一种推测。

在清宣宗道光年间（1821年至1850年），太平天国攻占南京后，太平军里有些人就喜欢玩麻雀牌。当时麻雀牌中只有“筒子”、“索子”和“万字”。太平军中有人为了应景，便增加了“天化”、“王化”和“东、南、西、北”化，这些都是太平军里对创建功勋将领们的封号。那时候的麻雀牌已增加到100多张了。

麻雀牌的牌面上原有“公、侯、将、相、文、武、百”等七个字，清廷官员们认为这些字有损于权贵的尊严，并暗含“叛逆”之意，便下令查禁。道光年间，有一个人叫陈渔门，他是浙江舟山人，在船上谋生。他把原来清政府忌讳的“公、侯、将、相”改成“东、南、西、北”四个字。清代的功名是由考生中举取得，或是穿白衣服的有钱人出资捐得，因此，陈渔门又把“文、武、百”改成“中、发、白”三个字。

再有，麻雀牌如何从纸牌演成长方体的骨牌形状的呢？相传，宋代司马光发明一种叫“牙牌”的游戏。据《正字通》一书中记述，宋徽宗宣和二年（1120年），有人设计一种骨牌，宋高宗时代正式下诏颁行全国。骨牌就是一种长方体的小牌。清末有一个浙江宁波人善于雕刻技艺，也酷好麻雀牌，他使用当地盛产的竹子，断磨成大小厚薄一样，而且立得稳，看上去协调、整齐、美观的一个个小竹块，仿照麻雀牌的各种花色图案，

逐一刻制而成。

也是在1987年，署名易难所著题为《新编麻将绝招》一书中，对麻将产生的渊源和沿革有独到见解，并绘制了一幅“麻将溯源系统表”，便于读者能够比较容易看清麻将产生和发展的历史脉络。易难先生认为麻将的形成，可以追溯到古代的古博戏、这是根据古籍《晋中兴书》中记述陶侃说的一句话：“围棋者，尧舜以教愚子；博者，殷纣所造。”商朝最后一个皇帝纣王距今已有3000多年。《古博经》一书，详细介绍了古博的游戏方法。易难先生也认定麻将形成完整的游戏项目，也是清朝末期的事。

打麻将离不开骰子（今称“色子”），也可以说骰子是麻将运动不可缺少的重要组成部分。据传骰子是古博游戏中五木演变形成的，到了三国魏朝曹植才把原来橄榄形改为立方体，在六面分别刻上一至六个点。在古籍《西墅记》中记述，唐明皇与杨贵妃就喜欢掷骰子游戏。有一次，轮到唐明皇掷骰子，只有在转动的骰子中出现两个四点，才能赢杨贵妃，唐明皇大声喊“重四”，最后停止转动的两个骰子，果然都是四点。唐明皇龙颜大悦，马上命令太监高力士把所有骰子的四点都涂成朱红色。后来又有把一点（么点）也涂成红色。所以，流传至今打麻将用的骰子，除了一点和四是红色，其它四面的二点、三点、五点、六点都是黑色。

笔者认为作为构思复杂而又精密，技法多变而又深奥，情趣丰富而又别致的高智商麻将运动，很难确切论证它是历史上某一位或几位人物创造和推广的产物。正如其它体育民俗文化形态一样，它历经千百年漫长岁月，是中华民族集体智慧的结晶，是历史上多种棋牌运动演变融合的结果。当然，在考