

胡說



五星体育 编著

胡 说

榮華



五星体育编著

图书在版编目(CIP)数据

胡荣华说斗地主/五星体育编著. —上海: 上海
人民出版社, 2013

(弈棋耍大牌丛书)

ISBN 978 - 7 - 208 - 11280 - 3

I. ①胡… II. ①五… III. ①扑克—基本知识
IV. ①G892.1

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 037143 号

· 弈棋耍大牌丛书 ·

胡荣华说斗地主

五星体育 编著

世纪出版集团

上海人民出版社出版

(200001 上海福建中路 193 号 www.ewen.cc)

世纪出版集团发行中心发行

上海商务联西印刷有限公司印刷

开本 635 × 965 1/16 印张 14.75 插页 4 字数 191,000

2013 年 3 月第 1 版 2013 年 6 月第 2 次印刷

印数 6,001—8,100

ISBN 978 - 7 - 208 - 11280 - 3/G · 1586

定价 28.00 元

编委会名单

编委会主任:李 辉

编委会副主任:胡敏华 张 迅

编委会委员(按姓氏笔画排列):

马 喆 朱守俊 肖 强 张蓓莉

姚百齐 姜鹏杰 董 骏

顾 问:胡荣华

主 编:胡敏华

执行主编:董 骏 肖 强

责任编辑:杨柏伟 周 珍

特约编辑:查剑杰

装帧设计:王 晔 杨钟玮

图片摄影:张 伟



《弈棋耍大牌》节目
总顾问、象棋斗胡
荣华先生



解说嘉宾、象棋女
子特级大师单霞丽
(左二)为获胜选
手颁发大师证书。
左一为主持人张
蕾，右一为节目解
说嘉宾董旭彬



胡荣华与编导探讨
直播比赛细节



节目组工作人员在紧张的直播中



直播倒计时



2012年3月11日，节目组在彭浦新村街道总决赛现场举行开播一周年庆祝会



节目组在张江镇举行线下比赛

序 |

炎炎夏日,大街小巷,几个男人打着赤膊,围坐在一起,借着昏暗的路灯,大开“杀戒”,玩着一种叫“斗地主”的扑克游戏。一旁或端着饭碗吃饭,或拿着扇子纳凉的人凑在一起看热闹。这是我们过去常见的一道夏日风景。

斗地主起源于湖北武汉,后流行于全国各地,但打法不一、各有妙法。21世纪初,一代象棋大师胡荣华先生在悉心研究各地打法和大量实战案例的基础上,创建了独特的海派斗地主,并逐渐开始在上海本地流行,形成了一种新型的上海本地扑克文化和休闲娱乐方式。

上海的斗地主为四人游戏,一人为地主,其余为农民,以其技巧、配合、牌运和斗智斗勇等组成制胜元素,极具娱乐性。在上海的一些机关、企事业单位拥有很多爱好者,他们经常利用工余休息时间争分夺秒过把瘾。短短十数年功夫,斗地主在上海已聚敛了广泛的人气,并拥有大量的民间高手。

当然,斗地主仅仅是一种民间草根自娱自乐的纸牌游戏,虽然喜爱者众多,在上海的各种棋牌室也有很多人喜欢打,近年来甚至在网络上也相当风靡,但一直难登大雅之堂,在一些正规的棋牌比赛中始终难见其身影。然而,这种状况在两年前得到了一些改观。五星体育于2011年3月在晚间的黄金时间打破常规,大胆推出以各种草根棋牌项目为特色的《弈棋耍大牌》节目,经过象棋、四国军棋等项目试水后,《欢乐三打一》,即斗地主游戏很快便登堂入室,爱好者们终于有了



一个属于自己的节目和舞台。节目从起初的每周一至周五,延伸到双休日,爱好者趋之若鹜,成为上海荧屏的一大特色景观。胡荣华先生便是我们最早的解说嘉宾。很多观众下班回到家里的第一件事,便是打开电视,观看直播比赛。有的人干脆以电视佐餐,津津有味地边端着饭碗,边看电视直播,一如当年在弄堂和小巷里看人打牌。当然,除了当观众,只要有勇气,可以通过网上选拔,进入电视台的演播室,展示你的牌技。

电视是百姓最方便和最喜爱的娱乐形式之一。传播大众文化,挖掘老百姓喜闻乐见的元素是电视节目不断创新、发展之本。五星体育推出《弈棋耍大牌》节目后,人气持续上升。特别是《欢乐三打一》上线后,更是欲罢不能。爱好者口口相传、跃跃欲试,报名参赛者踊跃异常。节目组还经常深入一些社区和街道搞线下活动,与观众互动。目前,节目的全人群平均收视率常年稳定在 1.5% 左右,在同时段电视节目中处于前茅。节目的知名度和社会影响力也节节攀升。

《弈棋耍大牌》之《欢乐三打一》节目推出至今,共播出 400 多期,参与斗地主的人数达到千人以上,积累的牌局超过 5 000 局,其中不乏经典之作。我们从这些牌局中精选出一部分,再加上 2012 年底我们举办的五星电视大师赛中的好牌局,从中甄选、整理,从而编纂成此书。因此,此书中的牌局具有较高的技术含量和水准。另外,我们还荣幸地邀请胡荣华先生亲自对每副牌进行专业点评。胡大师耗费了大量的时间和精力,对每副牌局进行仔细分析和研究,以专业的视角、独到的见解和精妙的点评,将牌理、计谋以及技战术分析融于中国传统文化之中,读罢,对提高牌技、感悟人生和修身养性都大有裨益。

现代人在紧张的工作之余常常抱怨身心疲累、压力山大。培养一种小小的爱好,会使你的大脑和身体得到大大的放松,斗地主也许会让你得到一些快乐和放松。如此,希望此书能给你点滴帮助。

李 辉

五星体育传媒有限公司 总经理

漫谈斗地主

斗地主是目前相当流行的一种扑克游戏，线下、线上玩家甚众。五星体育“弈棋耍大牌”的斗地主节目，收视率高、影响力大。以我的了解，最早见到的是湖北地区的三人斗地主的形式。后来由安徽的爱好者们改编为四人斗地主的形式，从而很快风靡于江、浙、沪地区。从网上的资料我们可以了解到，除了上述的三人、四人两种最为常见、较为成熟的形式之外，还有许多斗地主的变种。

我接触斗地主这个项目有十多年时间，是在2000年宁波首届全国体育大会期间学会的，那时候其实连基本规则也还不太清楚，大家就在“游泳中学会游泳”。因为以前有多年玩大怪路子的底子，所以上手挺快的。2000年全国象棋个人赛，我第十四次获得全国冠军，比赛之余，单霞丽、欧阳琦琳、万春林、董旭彬等陪我玩斗地主，起到了很好的减轻压力、调节情绪的作用。赛后熟悉我的记者“解读”我的夺冠历程，就把玩斗地主列为“胡氏秘密武器”之一，这当然属于一则赛事花絮。后来象棋甲级联赛采用主客场赛制，我们经常要奔波于路途中，我和一班小年轻在火车上往往用行李箱搭成一个临时牌桌，斗斗地主，嘻嘻哈哈，舟车之辛苦似乎也消失在我们的笑声、争论声中。

斗地主的基本技巧，比如配牌、出牌并不难，以前玩过大怪路子、八十分的朋友，只要了解一下斗地主的基本规则，都很容易学会，从而立即投入战斗。但是学习棋牌都有一个共性，那就是易学难精。真正要提高自己的实战水平、对局面的判断能力，你就必须通过不断的实

践,体会、总结。

以我玩斗地主的实践经验,我觉得这个项目要求玩家、牌手首先要培养审时度势的能力,才能提高胜率。四个人玩斗地主,你先得观察另外三位的实战水平如何?如果另外三位的水平很不错,他们做农民的话,基本上不大可能撬边,那么你就得管住自己的手,手千万不能长,条件不成熟的牌,坚决不叫;而如果另外三位的水平不是很高,那就意味着撬边的人多,不妨勇敢一点,可以多叫牌争当地主。实战中,手长还是手短,要有大局观,掌握好分寸。我们要知道,斗地主毕竟是一个博弈项目,而不是赌博,因此叫牌要遵守计算点数的基本原则。做地主,不能把增强实力的希望全部寄托在八张底牌上,一般来说,八张底牌能摸到半数好牌就不错了。因此根据自己手中可以看见的二十五张牌的点数高低(实力强弱)来决定叫牌与否,这是一条基本原则。

那么,斗地主竞叫的点数该如何计算呢?这里略作展开,介绍一下:

一副炸弹=四点(如果是7、8炸弹,或者是J、10炸弹,还要减一点。因为这样的炸弹如果不拆,顺子就配不起来。但如果是五星炸弹,这一点可以不减)。

三条2=三点(三条2不但可以带出一对,而且还是呼路的顶头大牌,作用非常大)。

大怪=二点(大怪的作用其实略大于二点。如果要竞叫,最好得有一张大怪,否则要减一点)。

小怪=一点(小怪的价值略有浮动,如果你有两大怪,则这张小怪几近于二点。但若你连一张大怪都没有,这张小怪就不到一点)。

对2=一点(单张2就几乎没有什么价值了)。

任何三条=一点(把三条计算为一点,是因为三张牌不但容易摸成炸弹,而且也因为同样是一手牌,还能连带对子一起出,跑牌的速度就会很快)。

有了以上的依据,你就可以把手中的牌综合起来计算。如果处在

第一、二家竞叫,有十二点牌,就可以加叫一档地主;如果处在第三、四家竞叫,可放宽为十点以上。如果满十六点,就可以在别人加一档后竞叫大地主;如果满二十点,就可以在第一家直拉大地主。

五星体育“弈棋耍大牌”节目中的斗地主赛事,因为限时间、限局数:50分钟内要打完15、16副,那么积分落后者为了赶超领先者,往往在后阶段采取一些非常规手段,这是特定规则之下为了改变处境(拿不到第一名便无法出线)的无奈之举,在我们平时的实践中是不能将之当作“灵丹妙药”,轻易效法的。

从斗地主的实战中,我们也很能够看到伙伴的人生态度。有些牌友比较低调、比较实惠,愿意“擦皮鞋”,这种人往往很有协作精神,愿意打配合。而有些做惯“上手”的牌友,不愿意做“擦皮鞋”的配角,他们往往与同伴协同作战的能力比较欠缺,即使做了农民,另外两家农民需要什么牌也不清楚,不知道该如何放伙伴。因此,斗地主表面上是较量牌技,其实牵涉到牌手的人生态度、全局观念。如果另外三家的水平不高,那么他们即使做农民也时常撬边,打不出像样的配合,这样的话你还不如多抢抢做地主;反之,如果其他三位的水平很好,那就一定记住千万不要手长!

斗地主和我们以前玩过的大怪路子相比,两者之间有不少相通之处,如配牌都要尽量做到配得整、手数少。但是因为两种游戏的具体规则不同,决定了打法上还是有些差异。大怪路子要求尽量牌配得大,而斗地主无所谓大小,只要打准对方的空门,往往就能达到逼弹的效果。但地主方配牌要求手数少,是一条必须牢记的原则。打比方的话,大怪路子接近下棋;斗地主接近麻将,各有各的趣味。

一般来说,大家总是做农民的机会更多。根据统计,斗地主的胜率,也是农民胜得多。牌友们不是常打趣地说:“擦擦皮鞋也赚钱!”可是做农民也自有大学问:农民最要紧的一条还是前面已经说过的协作精神,要相互团结。我们常说:天门是宝。农民要尽量让天门跑,因为天门(中家)的位置非常好,他的上家(地主下家)可以放,他的下家(门板)可以顶,可以过桥。农民最犯忌的一条是三家都要跑,力量自我消



耗。比如一家出顺子，地主都不要了，你去盖住，随后再改路子，这是地主最乐于见到的情形；在伙伴已启动的情况下，农民应该让伙伴出牌，除非你是同一个路子，而且你手上又有实力更强的炸弹等大牌，那么你就可以接手。这就是农民之间的配合问题。电视节目中因为多属临时组合，伙伴之间缺乏默契，就容易出现配合失误的现象。

平时我们实战中还会经常碰到一种情况：看到小牌，顺手过一个，有时往往挤住了有可能启动的伙伴无法过牌。事后伙伴之间难免会有所埋怨，被埋怨者常会振振有词地说：“哪会想到那么巧？”在今后的实战中，这些朋友还是会条件反射般地过小牌，理由就是“哪有那么巧”？这里还得强调一个位置意识：农民有单张的概率很高，地主下家不宜随便跟小牌，要让天门过牌；而门板主要职责是顶，不是打关牌，多跑一个是一个，门板多跑一个单张意义不大，同样要让天门过单张，这样很可能就是让天门不必消耗炸弹走掉了手上无用的单张。明白了这些道理，朋友们应该会注意纠正随手过小牌的坏习惯。

对于实战中各式各样的问题，在这本书里会有详尽的解析，我就不再赘述了。最后要强调的是，无论是斗地主，还是大怪路子等牌类游戏，伙伴之间一定要宽容。犯错误是难免的，千万不要带着情绪、带着脾气打牌。有人开玩笑说：关系近的人不适合做搭档打牌，容易当场吵架。确实，就连打桥牌都有过夫妻做搭档因为意见不合而分手的事例。所以，我们还真得修炼一下“牌外功夫”，一点不修炼，不会成高手；而对于只是追求娱乐的普通爱好者来说，没有宽容精神，一场牌打输了还是小事，失去了朋友那可是人生大大的损失。

不要小看斗地主之类的“雕虫小技”，那可是既锻炼智力，也教我们做人的道理啊。愿我们大家快快乐乐地游戏、和和谐谐地生活！

胡荣华

楔子 斗地主的计谋

斗地主是两分脾气、三分运气、五分技术的扑克牌游戏，要想赢多输少，技术和智谋是需要学习和提高的。

以下的牌例都是取自《弈棋耍大牌》电视比赛上的实战，素材鲜活，我试图做些分析，谈谈自己的见解，抛砖引玉，供大家参考。

白相斗地主，打个比方，做好农民是打工，是安身立命；做好地主是创业，是发家致富。所以学斗地主，我们就先从农民篇说起。

目 录

序 李 辉/1

漫谈斗地主 胡荣华/1

农民篇

- 一、算度精确,手到擒来/3
- 二、路子多变,祸从中来/7
- 三、手握大怪,该炸就炸/11
- 四、盲目逼弹,守牌失守/15
- 五、门板死牌,地主借光/19
- 六、记清牌张,提升实力/24
- 七、一旦启动,不留死牌/28
- 八、天门进攻,牌型亮明/32
- 九、敢打单张,面对现实/37
- 十、门板拆弹,灵活应变/41
- 十一、中家是宝,铺路架桥/45
- 十二、盲目放牌,自乱阵脚/49
- 十三、贸然出击,放虎归山/53
- 十四、移花接木,顺势而为/57
- 十五、门板强攻,不宜过猛/61
- 十六、眼观六路,识破圈套/65



- 十七、寻出空门,巧妙利用/69
- 十八、手握大弹,适时而炸/73
- 十九、理清牌型,果断进攻/78
- 二十、单挑地主,自不量力/82
- 二十一、怕吃闷弹,始乱终弃/86
- 二十二、残局阶段,确保牌权/90
- 二十三、大怪阻击,雷霆一击/94
- 二十四、似紧实松,贻误战机/98
- 二十五、当炸不炸,坐失良机/102
- 二十六、门板传牌,单张降级/106
- 二十七、贸然进攻,自酿苦果/110

地主篇

- 一、鲁莽开叫,覆水难收/117
- 二、知己知彼,百战不殆/121
- 三、舍近求远,画蛇添足/125
- 四、分兵出击,得不偿失/129
- 五、当断不断,反受其乱/133
- 六、借力打力,将计就计/137
- 七、混水摸鱼,乱中取胜/141
- 八、以静制动,枯木逢春/145
- 九、犹豫不决,自毁长城/150
- 十、速战速决,直捣龙门/154
- 十一、定位不清,难有胜机/157
- 十二、谨慎开叫,进退有度/161
- 十三、不落俗套,灵活多变/165
- 十四、一念之差,胜负易手/169
- 十五、欲擒故纵,伺机而动/173
- 十六、围点打援,沉着应战/178

- 十七、绝对先手,绝对保留/181
- 十八、意气用事,痛失全局/184
- 十九、目标不清,控制不力/187
- 二十、一招不慎,满盘皆输/191
- 二十一、以其昏昏,使人昭昭/195
- 二十二、应对不慎,铁牌也输/199
- 二十三、门板不力,地主得益/203
- 二十四、挥霍炸弹,局面失控/207
- 二十五、进退无序,攻防无度/211
- 二十六、假曝空门,请君入瓮/215
- 二十七、畏首畏尾,命悬一线/219

农民篇