

# 麻将必胜绝招

周天树 主编



A0974689

珠海出版社

**图书在版编目 (CIP) 数据**

麻将/周天树主编. —珠海: 珠海出版社, 2002.3  
(棋牌娱乐手册)

ISBN 7-80607-899-1

I. 麻… II. 周… III. 麻将-基本知识  
IV. G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2002) 第 007942 号

**棋牌娱乐手册——麻将**

主 编: 周天树

终 审: 成 平

策 划: 罗立群

责任编辑: 帅 云

装帧设计: 李 畅

出版发行: 珠海出版社

地 址: 珠海市香洲区兴业路 52 号 32 栋一单元二层

电 话: 0756-2515348 邮政编码: 519001

印 刷: 广东省佛山市新粤中印刷有限公司

开 本: 850×1168mm 1/32

印 张: 37.5 字数: 750 千字

版 次: 2002 年 3 月第 1 版

2002 年 3 月第 1 次印刷

印 数: 1-5000 册

ISBN 7-80607-899-1/G·253

E-mail: zhcbst@mail. zhuhai. gd. cn

定 价: 65.00 元 (共五册)

# 序

随着社会的发展，时代的进步，人们拥有越来越多的休闲时间，如何高质量地度过便成为大家关心的话题。为此，我们组织编写了这套休闲娱乐丛书。

本丛书包括竞技麻将和象棋两部分，本书属于竞技麻将系列。

众所周知，作为一种老少咸宜的娱乐工具，麻将在我国广为流行已是不争的事实，可是专门论述麻将打法的书籍，却是少之又少。究其原因，在很多人的眼里，以为麻将是一种赌博工具，难登大雅之堂。其实，麻将作为一种娱乐工具，就看你如何使用它，正如刀用来杀人是凶器，用来切菜就是生活用具一样；对赌徒来讲，麻将就是赌具，而对一般休闲娱乐者来说，则是一种竞技器材。所以，我们大可不必在倒洗澡水时将小孩一起倒掉。

麻将竞技千变万化、纷纭复杂，如何在实战中出奇制胜，如何于不利中化险为夷？如何在牌运不好时转换手气？这些都有规律可寻。

在本系列丛中，我们针对不同水平的读者群，出版了五本麻将专著，有为初入门的麻将爱好者准备的《麻将入门必读》，也有适合中、高级水平读者阅读的《麻将实战兵法》、《麻将战术精粹》、《麻将致胜技巧》以及《麻将必胜绝招》等。在每一本书里，我们均由浅及深、深入浅出地介绍了麻将的理论知识、战略战术，如吃、碰、杠的最佳时机，什么时候应该采取守势或攻势，如何洞察牌桌上的作弊手段，如何控制上下家以及猜牌绝技等，是麻将爱好者不可不读的实战宝典。

需要指出的是，由于资料太少，我们着重参考了港澳台地区部分麻将专著，所以在用语或打法上可能与内地麻将有不一致之处，请读者根据本地的打法和中国竞技麻将的相关规则，采取拿来主义，为君所用；同时，我们也参考了国内个别作者的观点，在这里一并致谢。

由于编者水平有限，文中错漏之处，在所难免，敬请读者诸君批评斧正。

编 者

2001 年 12 月



## 目 录

# 目 录

## 第一章 基本作战方略

|       |    |
|-------|----|
| 怎样求和  | 3  |
| 牌的顺逆  | 4  |
| 出牌的方法 | 5  |
| 应有决心  | 10 |
| 知己知彼  | 12 |
| 观察形势  | 13 |

## 第二章 各种和牌的组牌绝招

|      |    |
|------|----|
| 平和   | 17 |
| 混一色  | 19 |
| 清一色  | 21 |
| 十三不靠 | 24 |
| 对对和  | 25 |
| 七对子  | 27 |
| 一条龙  | 28 |

麻将必胜绝招

|            |    |
|------------|----|
| 三色同顺 ..... | 29 |
| 大三元 .....  | 31 |
| 大四喜 .....  | 32 |
| 字一色 .....  | 34 |
| 清老头 .....  | 35 |
| 绿一色 .....  | 35 |
| 门前清 .....  | 36 |
| 断幺九 .....  | 37 |
| 一般高 .....  | 38 |
| 番牌 .....   | 39 |
| 全带幺 .....  | 40 |
| 三暗碰 .....  | 41 |
| 三杠子 .....  | 42 |
| 纯带幺 .....  | 42 |
| 三色同碰 ..... | 44 |
| 小三元 .....  | 45 |
| 混老头 .....  | 47 |
| 四暗碰 .....  | 48 |
| 国士无双 ..... | 49 |
| 九莲宝灯 ..... | 49 |

麻将必胜绝招

### 第三章 麻将攻防战中的心理战术

|                 |    |
|-----------------|----|
| 根据眼睛和表情猜牌 ..... | 53 |
|-----------------|----|

|                 |    |
|-----------------|----|
| 何为动牌和不动牌 .....  | 57 |
| 根据动牌猜牌 .....    | 59 |
| 根据排列猜牌 .....    | 60 |
| 反猜牌战术 .....     | 62 |
| 兵不厌诈 .....      | 66 |
| 推理猜牌法 .....     | 68 |
| 演绎猜牌法 .....     | 70 |
| 归纳猜牌法 .....     | 71 |
| 类比猜牌法 .....     | 74 |
| 根据舍牌的顺序猜牌 ..... | 76 |
| 依据牌路巧猜牌 .....   | 79 |
| 利用猜牌来扩大手牌 ..... | 82 |
| 学会猜牌应多加实践 ..... | 85 |
| 如何盯下家 .....     | 86 |
| 如何避上家 .....     | 89 |
| 如何顾对家 .....     | 90 |

## 第四章 行牌过程中的战术研究

|             |    |
|-------------|----|
| 开局看三张 ..... | 93 |
| 谈盯死下家 ..... | 94 |
| 如果上家旺 ..... | 96 |
| 应论点计算 ..... | 97 |
| 多研究自摸 ..... | 99 |

# 目 录

發

|             |     |
|-------------|-----|
| 论九张落地 ..... | 101 |
| 包牌要知机 ..... | 104 |
| 勿虚有其表 ..... | 105 |
| 中局论变化 ..... | 107 |
| 可贵混一色 ..... | 112 |
| 慎打第三张 ..... | 114 |
| 要打旺牌风 ..... | 115 |
| 论基本战略 ..... | 117 |
| 摆牌的次序 ..... | 118 |
| 十二张落地 ..... | 120 |
| 什么叫低能 ..... | 122 |
| 明天时地利 ..... | 124 |
| 输赢都在庄 ..... | 125 |
| 怎样打冤家 ..... | 127 |
| 衰庄和尾炮 ..... | 128 |
| 须观人于微 ..... | 130 |
| 应乘胜追击 ..... | 132 |

麻将必胜绝招

## 第五章 破解麻将旁门左道的诡招

|                 |     |
|-----------------|-----|
| 麻将舞弊的种种表现 ..... | 137 |
| 常见舞弊方法 .....    | 137 |
| 洗牌与偷看牌 .....    | 139 |
| 码牌的绝招 .....     | 140 |



|                  |     |
|------------------|-----|
| 偷牌的“绝技” .....    | 142 |
| 偷“读”牌 .....      | 149 |
| 诈和与骗和 .....      | 151 |
| 三人对付庄家 .....     | 155 |
| 两人联手作弊的方法 .....  | 155 |
| 隐形麻将“麻”翻麻友 ..... | 156 |
| 杜绝作弊的综合防范 .....  | 157 |
| 对作弊者的惩罚措施 .....  | 161 |

## 第六章 麻将赢牌技巧问答

|                                              |     |
|----------------------------------------------|-----|
| 如何判定自己所拿到的起手牌好不好 .....                       | 165 |
| 开战之后，如何决定“孤张”舍牌的先后顺序 .....                   | 167 |
| 打到第五巡之后，如果必须拆除多余的搭子或对子，那<br>又该如何应对 .....     | 168 |
| 打到第九巡后，就算没有人和牌，紧张的局面也会凝重<br>起来，这时该如何因应 ..... | 169 |
| 迎合上家有哪些做法 .....                              | 170 |
| 如何才能有效地牵制下家 .....                            | 172 |
| 我总是放炮给庄家，自己做庄时却难以连庄，试问应怎<br>么办 .....         | 174 |
| 如何根据对手确定自己的应战策略 .....                        | 175 |
| 如何有效地预测另三家的手底牌 .....                         | 177 |
| 如何利用关联张 .....                                | 179 |

|                     |     |
|---------------------|-----|
| 字牌的联络价值和利用价值怎样区分    | 180 |
| 吃杠实用技巧              | 181 |
| 做“清一色”或“混一色”进张不顺利咋办 | 183 |
| 做牌好还是不做牌好           | 184 |
| 已听牌换进张可换双飞要不要换      | 185 |
| “鸡和”和“平和”有什么区别      | 186 |
| 牌战中临场巧发挥            | 186 |
| 降番赶和好不好             | 190 |
| 好叫的牌该不该等自摸          | 191 |
| 差一坎未成“对对和”要不要抢和     | 193 |
| 三家做牌而你不做牌会输吗        | 194 |
| “大牌食绝张”常不常见         | 195 |
| “宁叫嵌搭不叫对倒”是否合理      | 196 |
| “叫和大过天”有道理否         | 197 |
| 怎样才能少放炮             | 199 |
| 如何创造自摸的机会           | 200 |
| 麻将客经常争论的焦点有哪些       | 202 |
| 如何研判麻将选手众生相         | 203 |
| 麻将高手应具备哪些条件及能力      | 206 |
| 老千玩阴的手段有哪些？如何勘查     | 207 |

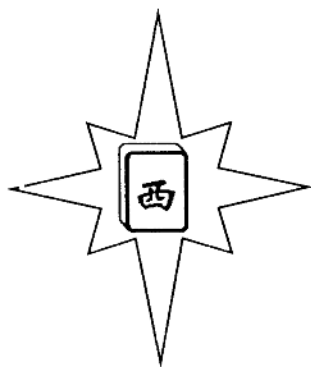
## 第七章 麻将实战残局研究

|            |     |
|------------|-----|
| 听牌反而变成了致命伤 | 213 |
|------------|-----|

|                        |     |
|------------------------|-----|
| 差一点就放炮·····            | 214 |
| 第八巡时转变了方向由平胡改为做七对····· | 215 |
| 猛烈的迎击·····             | 216 |
| 对付两家掩牌要小心谨慎·····       | 217 |
| 直接的钓牌·····             | 218 |
| 对子僵持不下又碰不到·····        | 219 |
| 附录：麻将术语·····           | 220 |

# 第一章

## 基本作战方略







## 怎样求和

全副牌竖起之后，你必须有一个决定：这一副牌是否有和的可能——我预备设法求和否？这一句话也许有许多人反对：“打麻将就是求和，不求和打什么麻将？”——但是，一味求和，未必是麻将高手。凡赌，必有顺有煞，麻将讲风头，你的牌风顺利时，则不妨求和；牌风不顺时，越想求和，越是给人家和出大牌的机会。比如你上了一张，打了一张尖张（注：尖张是一种容易吃进的牌），别人却连上了二张；你刚听，人家和了；你听了三叫（即如一、四、七万等），但你的下家听单钓却自摸。所以有时应该故意不想求和，而专门注意下家或顺家，以求风头改变，方能转败为胜。我认为：迷信虽是赌博的成分之一，然以虚渺的顺煞（或叫运气）而来作技巧成份占多数的麻将的技巧路数，是不合理的。我的“未必副副求和”的理由是根据上述逻辑：你的牌在竖起的时候，和的可能如较其他三家来的少，你倘若一味的求和，反足以予别家容易进牌，而你自己虽然也能进牌，究竟尚较人家慢一步，所以急于求和的方针时常会增加多输的可能性。从心理学讲来，每副牌刚刚才打一两张牌，就被人家抢先和出，一定予打牌的人一种极伤感的情绪，间接会使思虑不周到。因

此，我认为：一个人自始至终打牌不顺，是自己的牌时常打错的关系。当然，一定有人立即要起一个疑问——怎么样来判定自己的牌不如人家的牌呢？难道我不会摸进好牌么？极端的人甚至可以举出奇特的情形，来否定任何的定律。我的麻将研究是以“可能性”为根据。

## 牌的顺逆

麻将是以四顺一对而和的（那四顺不论是三只相连的一顺，或一碰，或一坎）。一副牌竖起的时候，倘若有两顺多一些，便是一副平均水准以上的牌，不到两顺便很少有机会和了。这里所谓一顺，当与真的一顺有别，其算法如下：一坎（三牌相同者）或一顺——一顺。一搭或一对——半顺。所谓一搭，如系两头搭子（即有两牌可进者）可计算为四分之三顺。反之，如是嵌搭搭子，则应算半顺弱。再举一个例来说：倘若你有两头搭子一对，那么你的牌便算有和牌的可能性。竖起的时候，仅有一搭以下，便是“烂牌”。比三搭一对还好，便是上等的好牌。说明了这一关键，你便可决定哪一副牌应求和，哪一种牌不该求和了。这是一个笼统的规定，当然还有牌之大小的考虑（如你仅有两对，一对为“发”，一对为“白”，竖起便是双，当然求和）。零张的好坏，在一般的情况下，认为幺九及大张为劣牌，

中心张子为好牌，这一概念，在牌竖起的时候，是相当明确的；尤其是与搭子相近的牌为更好，假如有五六筒两张，三筒八筒当然是相当有用处，因为这种牌都有较多的机会从一搭化成两搭，但是在牌进行中，这一种概念就不一定是对的，那要看“海里”（指里面的）及上下张的进出才可断定；因为有时一张一筒比五筒倒好（例如外面四筒已碰出，六筒又是二三张）。我之所以要提出这一个观念的理由就是，让初学者打破原有的成见，而来打正确的科学麻将。因为我主张，麻将技巧必需根源于统计学、可能性和或然律的。

## 出牌的方法

在你决定这一副牌的方针之后，你便要开始打出第一张牌，这里有几条原则（选择的先后就按照如下次序——如没有第一种牌，则打第二种牌，依次类推）：

（1）非自己坐风（如你的坐风为东风）的东南西北风：做庄以先打北风为习惯，次为西风，再次为南风，但有时亦可因其他因素而更改，例如，南家卖和（即加底和的和数），则应先打南风，之所以如此打法的理由是，如北家碰，庄家即有机会立刻再抓牌，又因其为卖家，进出较大，故先打以减少其摸成一对的机会。败家（即非庄家）在习惯上先打非东风为原则，但遇庄家已



连庄一二副者，则又需视本人牌的好坏来定打与不打。总之，其所以先打非坐风之东南西北风的根本理由为：这一牌成搭的可能性少而和数亦小，留之反予别家以上好的机会。

(2) 不相关的幺九：幺九成顺的机会当然较二、三、四、五、六、七、八来得少，而下家或别家的吃进机会也少，但是我认为需加修改。最没有用的幺九，有五九万的九万（筒条亦然）及一五万的一万（有六万、九万即无用，有四万、一万亦无甚用处），比较有用的幺九是，有五隔在当中的幺九，假如有一筒、五筒、九筒三只，同时有二条、五条（假定这五张都是孤张的）。在此种情形下，我打二条——理由是打二条仅吃亏三张二条和四张一条（三四条进张，有五条已可成搭）而手里有幺九五筒三只时，任何筒子均可有用。更进一步讲，边三条的搭子，当然不及嵌二筒和嵌四筒的搭子。

(3) 坐风或中发白：之所以把这一类的风头排在幺九之后，理由是：如果成功可加一番，这一种企图在牌顺手时颇可实施，但为把稳起见，有时可较幺九打得早，因为幺九的成搭机会究竟比这一类牌多八张呢。在这里，我得略略提起“和平和”的技巧，在牌竖起的时候，倘若已有决心以平和和出的企图（当然以你的牌有平和的可能），你便应该留幺九而打坐风及中发白。

(4) 倘若没有风字，亦没有幺九可打的时候：遇到了这种情形，问题就复杂了。第一个原则——二、八较