



ZHONGGUO MAJIANG  
JUESHENG JIQIAO

# 决胜技巧

李堂华 赵小郁 编撰

四川科学技术出版社



## 前 言

生活,不仅需要辛苦和拼搏,也离不开享受和娱乐。麻将具有解除疲劳、焕发精神、消闲释闷、团结友邻的功效,也能开发人的思维力、智力和组织能力。因此,麻将这种嘻嘻哈哈的体育娱乐工具,理所当然地受到了人们的喜爱。

麻将,在我国这块古老而肥沃的土地上孕育、诞生而发展、繁荣起来。它不仅历史悠久,而且流传广泛,是一种雅俗共赏的大众化的传统娱乐工具。特别是现在,随着人们生活水平的不断提高,文化娱乐生活日益丰富,玩麻将牌的人越来越多,成为广大城乡备受欢迎的娱乐活动之一。

打麻将是一项四人入局的集体娱乐活动。有起牌、组牌、和牌的三个基本环节。各方根据牌势,确定自己的组牌方案。牌术变化莫测,组牌花样名目繁多;既要胸有成竹,又要随机应变。可以说,打麻将是一种智慧与趣味相结合的高尚娱乐活动,有益于开发智力,提高观察、分析和判断能力,还能陶冶情操,解除疲劳,增进身心健康。

过去,由于人们对麻将牌的历史、功能等方面的认识不尽一致,对它的资料也缺乏系统的整理;加之我国南北语音方言不同,民情习俗各异,致使麻将牌在打法、计番及称谓等方面全国各地形成百花齐放,各竞其妙的局面。

现在,为了规范中国麻将竞赛活动,引导麻将这项娱乐活动逐步走向科学、规范、健康的轨道,提高麻将竞技的功能,丰

富人民群众的文化生活，反对以麻将牌作为工具进行赌博的行为，提倡健康的麻将竞赛，国家体育总局社会体育指导中心特地制定了《中国麻将竞赛规则》。《规则》是在继承麻将传统活动的基础上的创新成果，有相应的科学知识和技术含量，是先人和今人智慧和意志的结晶，是中国古老的民族传统体育民俗项目——麻将踏上健康发展的里程碑。

本书回溯了麻将的起源和发展历程，并以《中国麻将竞赛规则》为依据系统地介绍了麻将牌的构成、各类花样名目、番种分值的计算，以及打牌的技巧，还介绍了各地地方麻将的打法。它深入浅出，图文并茂，是一本雅俗共赏的实用性读物。

本书在 1998 年出版，出版后得到了麻将爱好者的极大关注，不少麻将爱好者并提出了一些很好的建议。因此，这次再版作了较大的修改。并在此，对他们——提出建议的麻将爱好者表示最真诚的谢意。

# 目 录

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| 前 言 .....                           | 1  |
| 第一章 起源和发展 .....                     | 1  |
| 第一节 初至人间 .....                      | 1  |
| 第二节 马吊牌的产生 .....                    | 3  |
| 第三节 麻将的形成 .....                     | 7  |
| 第四节 走进体育艺术的殿堂 .....                 | 13 |
| 第二章 麻将牌及辅助用具 .....                  | 15 |
| 一 牌张种类简介 .....                      | 15 |
| 二 规格与适用对象 .....                     | 15 |
| 三 类别、称谓及数量 .....                    | 16 |
| 四 牌具 .....                          | 19 |
| 第三章 基本术语 .....                      | 23 |
| 第四章 番种定义与牌例 .....                   | 38 |
| 1. 大四喜 2. 大三元 3. 绿一色 4. 九莲宝灯 5.     |    |
| 四杠 6. 连七对 7. 十三幺 8. 清幺九 9. 小四喜      |    |
| 10. 小三元 11. 字一色 12. 四暗刻 13. 一色双龙会   |    |
| 14. 一色四同顺 15. 一色四节高 16. 一色四步高 17.   |    |
| 三杠 18. 混幺九 19. 七对 20. 七星不靠 21. 全双刻  |    |
| 22. 清一色 23. 一色三同顺 24. 一色三节高 25. 全   |    |
| 大 26. 全中 27. 全小 28. 清龙 29. 三色双龙会    |    |
| 30. 一色三步高 31. 金带五 32. 三同刻 33. 三暗刻   |    |
| 34. 全不靠 35. 组合龙 36. 大于五 37. 小于五 38. |    |
| 三凤刻 39. 花龙 40. 推不倒 41. 三色三同顺 42. 三  |    |

色三节高 43. 无番和 44. 妙手回春 45. 海底捞月  
 46. 杠上开花 47. 抢杠和 48. 碰碰和 49. 混一色  
 50. 三色三步高 51. 五门齐 52. 全求人 53. 双暗杠  
 54. 双箭刻 55. 全带幺 56. 不求人 57. 双明杠 58.  
 和绝张 59. 箭刻 60. 圈风刻 61. 门风刻 62. 门前清  
 63. 平和 64. 四归一 65. 双同刻 66. 双暗刻 67.  
 暗杠 68. 断幺 69. 一般高 70. 喜相逢 71. 连六  
 72. 老少副 73. 幺九刻 74. 明杠 75. 缺一门 76. 无  
 字 77. 边张 78. 嵌张 79. 单钓将 80. 自摸 81. 花  
 牌

## 第五章 和牌分值计算举要 .....122

### 第一节 比赛成绩的计算 .....123

#### 一 盘的计分 .....123

#### 二 比赛分组成的结构 .....123

#### 三 计分方法 .....124

### 第二节 关于计分原则的注释 .....125

#### 一 《中国麻将竞赛规则》的若干规定 .....125

#### 二 关于基本分计分原则 .....126

#### 三 和牌计番举例 .....126

##### (一) 确定主体番种 .....126

##### (二) 对无必然联系的各番种进行组合, 累计加分 .....132

##### (三) 不重复原则 .....136

##### (四) 不拆移原则 .....143

##### (五) 不得相同的原则 .....144

##### (六) 就高不就低原则 .....146

##### (七) 套算一次原则 .....148

## 第六章 牌经宝典 .....149

|                     |     |
|---------------------|-----|
| 第一节 依据牌姿制定战略 .....  | 149 |
| 1. 理牌 .....         | 149 |
| 2. 理牌的技巧 .....      | 150 |
| 3. 预测出自己的发展前景 ..... | 151 |
| 4. 慧眼观虚实 .....      | 157 |
| 5. 做牌的条件 .....      | 163 |
| 6. 五、七的奥秘 .....     | 168 |
| 第二节 牌面的价值 .....     | 169 |
| 1. 牌面价值的分析 .....    | 169 |
| 2. 金3银7 .....       | 171 |
| 3. 2、8牌 .....       | 171 |
| 4. 筋线牌 .....        | 171 |
| 第三节 不除张 .....       | 172 |
| 1. 什么叫除张 .....      | 172 |
| 2. 入张的牌例分析 .....    | 173 |
| 3. 如何处理安全牌 .....    | 177 |
| 第四节 吃、碰、杠 .....     | 179 |
| 1. 麻将的摸调 .....      | 179 |
| 2. 吃不吃的决断 .....     | 180 |
| 3. 碰的利弊 .....       | 181 |
| 4. 杠的选择 .....       | 183 |
| 第五节 诱与卡 .....       | 184 |
| 1. 正确取舍 .....       | 184 |
| 2. 舍牌诀窍 .....       | 185 |
| 第六节 随机应变 .....      | 195 |
| 一 随“牌”而变 .....      | 195 |

|                     |     |
|---------------------|-----|
| 二 随“势”而变 .....      | 197 |
| 三 随“时空”而变 .....     | 198 |
| 第七节 度牌的技巧 .....     | 202 |
| 1. 明查秋毫,是取胜之道 ..... | 202 |
| 2. 洞察别家心理 .....     | 212 |
| 3. 度牌的技巧 .....      | 214 |
| 4. 根据路数度牌 .....     | 217 |
| 5. 留意动牌和不动牌 .....   | 219 |
| 第八节 如何挫败三家 .....    | 221 |
| 1. 牵制敌手,动静相宜 .....  | 221 |
| 2. 上家牌旺,克其有三 .....  | 227 |
| 3. 做庄良机莫错过 .....    | 228 |
| 4. 排除万难,争取胜局 .....  | 230 |
| 第九节 听牌的技巧 .....     | 232 |
| 1. 绝佳的听牌形势 .....    | 232 |
| 2. 把握住听牌时机 .....    | 234 |
| 3. 听的基本牌势 .....     | 236 |
| 4. 与其他牌面无关的牌 .....  | 240 |
| 5. 听牌的规律性 .....     | 242 |
| 6. 张张和牌势 .....      | 247 |
| 7. 麻将头的处理 .....     | 248 |
| 8. 单骑客风的魅力 .....    | 249 |
| 9. 嵌张胜于双碰对倒 .....   | 250 |
| 第十节 留牌宜纯 .....      | 253 |
| 第十一节 瞒天过海 .....     | 259 |
| 第十二节 智借东风 .....     | 261 |

|      |                     |     |
|------|---------------------|-----|
| 第十三节 | 暗渡陈仓 .....          | 265 |
| 第十四节 | 声东击西 .....          | 268 |
| 第十五节 | 巧使回马枪 .....         | 270 |
| 第十六节 | 死中求生 .....          | 271 |
| 第十七节 | 勇夺高番 .....          | 273 |
| 一    | 开顺存嵌 .....          | 275 |
| 二    | 留搭拆对 .....          | 278 |
| 三    | 保番定叫 .....          | 281 |
| 第七章  | 舞弊绝技揭秘 .....        | 285 |
| 一    | 桃色陷阱 .....          | 285 |
| 二    | 语言杀手 .....          | 286 |
| 三    | 孔夫子偷读天书 .....       | 287 |
| 四    | 山中取宝 .....          | 288 |
| 五    | 掉包计 .....           | 289 |
| 六    | 乱中获利 .....          | 291 |
| 七    | “二仙传道”和“怀中取珠” ..... | 293 |
| 八    | “杠上挖宝”与“火中取栗” ..... | 294 |
| 九    | “海底捞月”与“粉饰太平” ..... | 296 |
| 第八章  | 比赛通则 .....          | 298 |
| 第一节  | 比赛程序的规定 .....       | 298 |
| 第二节  | 行牌规定 .....          | 301 |
| 第三节  | 和牌的规定 .....         | 303 |
| 一    | 和牌的程序 .....         | 303 |
| 二    | 和牌的要求 .....         | 303 |
| 第四节  | 番种的分值与计分 .....      | 306 |
| 第五节  | 比赛成绩的计算 .....       | 316 |



|                      |     |
|----------------------|-----|
| 一 盘的计分 .....         | 316 |
| 二 局的计分 .....         | 318 |
| 第六节 名次评定 .....       | 318 |
| 第七节 比赛缺席的处理办法 .....  | 319 |
| 第八节 罚则 .....         | 319 |
| 一 处罚方式 .....         | 319 |
| 二 违例行为及处罚 .....      | 320 |
| 第九节 申诉 .....         | 323 |
| 一 申诉权 .....          | 323 |
| 二 申诉案件处理程序 .....     | 323 |
| 第十节 附则 .....         | 324 |
| 第九章 地方麻将打法简介 .....   | 339 |
| 第一节 广东地区的“花麻将” ..... | 340 |
| 第二节 东北地区麻将打法 .....   | 342 |
| 一 喜 .....            | 342 |
| 二 混 .....            | 349 |
| 三 打法 .....           | 351 |
| 第三节 上海地区麻将打法 .....   | 354 |
| 一 选位 .....           | 354 |
| 二 打庄 .....           | 355 |
| 三 计分方法 .....         | 355 |

# 第一章 起源和发展

## 第一节 初至人间

麻将牌也叫“麻雀牌”、“雀牌”，它是一种由四个人参加的游戏。打麻将也叫“搓麻将”、“雀战”。由于理牌的时候每个人十七对或十八对在各自面前垒成一道双层的“城墙”，四个人便有四道墙，这犹如筑成了一座方城，所以人们又戏称它为“方城之戏”。

麻将形成于清代，是由明代的“马吊牌”演变而来的。

马吊牌由韧纸制成，共四十张。因此玩马吊牌又称为“斗纸牌”或“叶子戏”。

“叶子戏”的前身是唐代的“叶子格戏”，相传是唐代名僧一行和尚为唐太宗李世民所制，暗示唐朝可传三十代。宋代大文学家欧阳修在《归田录》中讲，叶子格就是骰子格，因为“以叶子写之”而得名。唐代的达官贵人在宴聚时，都喜欢玩玩“叶子格戏”，以此助兴。

“叶子”的本义是指书卷中的一页，与“卷轴”对称。唐代的叶子牌是以纸片绘成，故得此名。

也有人认为，这种博具为唐文宗开成年间（公元836—840年）贺州刺史李邵所制。其实，他不过是根据当时流行于民间的一种博戏——“彩选”，加以改革，并书写在册页上而已。博时以骰子掷彩，依彩的大小，晋选“官职”，因此人们又称“骰子格”。

苏鹗在《杜阳杂编·同昌公主传》中记载：“韦氏诸宗，好为叶子戏。夜则公主以红琉璃盘盛夜光珠，令僧祁捧立堂中，而光明如昼焉。”同昌公主就是《新唐书》所载的卫国文懿公主，她是唐懿宗之女，下嫁韦保衡。从这里可以推测到，那时这种博戏在贵族家庭中已经十分盛行。

五代时，叶子戏在宫廷中也很流行。南唐后主李煜和周后喜玩此牌，周后还编有《金叶子格》一书，见于《宋史·艺文志》所列书目中，所以王渔洋《南唐宫词》中有“花底自成金叶格”之句。后周皇帝郭威的皇后柴氏也乐于此道，其玩法人们称为“柴氏格”。

直到北宋初年，叶子戏仍然较为盛行。相传宋太祖赵匡胤令宫女习此，以消长夜，故称“消夜图”，又称“赵氏格”。北宋时还有杨大年熟悉此道，并创制过一种叫作“鹤格”的新玩法，常与门下客郑宣徽、郇得象等人斗“鹤格”叶子戏。欧阳修在《归田录》中说：“大年又取叶子彩名红鹤、皂鹤者，别演为鹤格……余少时，亦有此二格，后失其本，今绝无知者。”

南宋时，都城临安（今杭州）市井间又出现一种叫做“选仙图”的叶子戏玩法，用骰子比色，有“散仙”、“上洞”、“蓬莱”、“大罗”等列仙之名目。

上述各个时代叶子戏的制作规格，具体玩法，因为年代久远，已经无法考实。

明初,南京、苏州、杭州一带仍然流行“叶子戏”,当地人又称作“百官图”、“升官图”,从这些称谓来看,它的大致玩法可能跟唐宋时期差不多。

## 第二节 马吊牌的产生

到了明代万历年间,则有马吊牌兴起。马吊原称“马掉脚”,意思是一匹马本来有四只脚,而如果掉了一只则不可行,犹如近世所说的“三缺一”。以后讹“掉”为“吊”,并简称“马吊”,又俗称“四不闲”。

这种博具也是用纸片制成,所以也可以称为“叶子戏”,但是跟唐宋时代的叶子戏已经不是一码事了。吴伟业在《绥寇纪略》中说:“万历末年,民间好叶子戏。画赵宋时山东群盗姓名于牌而斗之,至崇祯时大盛。”产生于这个时代的著名古典小说《金瓶梅》里就有西门庆的仆妾掷骰斗叶的精彩描写。

清初,张怡《谑闻续笔》卷四中也谈到,明朝末年北京斗叶子戏之风盛行,连六部官员也玩得“废寝忘食”。王崇简《冬夜笺记》里写道:“南之吊马,北之溷江牌,乃市井事,士大夫好之,穷日累夜,若痴若狂。”

从以上这些零散材料中可以看出:马吊牌从京城到民间,从官僚士大夫到市井小民,已经流行得非常普遍了,以致有些文人将牌的制作、玩法、规则、经验等专门辑录成书。如明代著名文学家、戏剧评论家潘之恒十分喜爱这种游戏,撰《叶子谱》、《续叶子谱》,专门介绍打牌技巧。黎遂球撰《运掌经》。编

表一

马吊牌称谓表

| 门 类 | 张 数 | 称 谓 (从大到小排列)                                                                      |
|-----|-----|-----------------------------------------------------------------------------------|
| 文 钱 | 11  | 空汤、枝花<br>一文钱    二文钱    三文钱<br>四文钱    五文钱    六文钱<br>七文钱    八文钱    九文钱              |
| 索 子 | 9   | 九索    八索    七索<br>六索    五索    四索<br>三索    二索    一索                                |
| 万 字 | 9   | 九万贯    八万贯    七万贯<br>六万贯    五万贯    四万贯<br>三万贯    二万贯    一万贯                       |
| 十 字 | 11  | 万万贯    千万贯    百万贯<br>九十万贯    八十万贯    七十万贯<br>六十万贯    五十万贯    四十万贯<br>三十万贯    二十万贯 |

著有《喻世明言》、《警世通言》和《醒世恒言》话本的明代著名文学家、戏剧家冯梦龙也著有《牌经十三篇》、《马吊牌经》等，系统地总结了马吊牌的打法，被清人誉为叶子新斗谱。

马吊牌最初兴起于工商业比较发达的苏杭一带。据《叶子

谱》记载,当时昆山驷马桥和吴县桃花坞等地已有数家制牌的作坊,牌具以用夹青纯绵纸造的为最好,有“纸优、造精、图雅、字明”的特点,当时的昆山牌驰名海内,被人们称作官样牌式。

昆山马吊牌共计四十张,分为四门,叫做文钱、索子、万字、十字,每门自相统辖(详见表一)。博时四人入局,每人手中先取八张牌,余八张放置中央,依次摸取和发张,其打法以大打小,四人中有一人为“庄家”,另外三人称为“散家”,“三人同心攻一庄”,“戏百出无穷,用数多而尚变”。

马吊牌的十字、万字两门均绘有水浒人物的半身形象。万万贯为天魁星呼保义宋江,千万贯为天伤星行者武松,百万贯为天罪星短命郎阮小五,九十万贯为天败星活阎罗阮小七,八十万贯为天满星美髯公朱仝,七十万贯为地勇星病尉迟孙立,六十万贯为天威星双鞭呼延灼,五十万贯为天孤星花和尚鲁智深,四十万贯为天杀星黑旋风李逵,三十万贯为地慧星一丈青扈三娘,九万贯为天退星插翅虎雷横,八万贯为天空星急先锋索超,七万贯为天猛星霹雳火秦明,六万贯为天徽星九纹龙史进,五万贯为天寿星混江龙李俊,四万贯为天贵星小旋风柴进,三万贯为天勇星大刀关胜,二万贯为天英星小李广花荣,一万贯为天巧星浪子燕青。

直到解放前,民间仍然流行的一种纸牌,其万字门仍然以水浒人物为别称。

这又是怎么回事呢?据《谑闻续笔》说:“叶子所绘,皆为水浒中人,原有深意。若曰好赌而负,必至为盗,即幸而胜,心与盗贼同耳。”这虽然对梁山农民起义是一种污蔑之词,但是从这里可以看见古人原意也只是把玩马吊牌作为一种娱乐,而反对借此赌博,特意在牌纸上绘出这些“盗寇”的形象,以时

时警诫人局者，不要误入歧路。

明代天启年间，北京地区兴起一种混江牌，又称为京吊。牌的分类仍然为四门，但增加了玉麒麟、无量数等八张，合计为四十八张，玩法也是以大打小，跟苏杭一带的马吊大同小异。李邨嗣《马吊说》中称“马吊戏者，吴中（指江浙）士大夫嗜此戏者甚至忘寝废食。渐行于京师，其例不同，都下谓之京吊，吴中谓之吴吊”，就是指的这种变化。

与此同时，江南马吊牌已经渐渐流入闽中（福建）、江右（江西）等地区，玩法也越来越多，名目也竞相标新立异，有所谓扯三章、扯五章、看虎（又称“斗虎”）、投一留等等，诸如此类均属于手拈之斗牌，总称为碰和牌。其牌具模仿昆山的马吊叶子牌，剔去原牌的十字门十张，选留千万贯或万万贯一张，共计三十张。入局人数因时因地制宜，可二人，可三人。

扯章的玩法以大击小，以花打素，按五上、五红、纯五、大九、真君、少君、双和、对子、九和九个花样名目“和点撞数”，以和牌的点数，除以整十，以余数大小来分胜负。

斗虎则是江淮闺中女儿的一种玩法，其义取冯妇搏虎和武松打虎之意。以胜者为雄，有女中丈夫的含义。如千万贯绘有武松的头像，这张牌为最大。它与一万、一索组合在一起，就称为“雄”。组牌时按照敌、中坚、次将、穷、虎、驾、富、雄九个花样名目的具体规定，也是以大打小，趣味甚浓。

关于马吊的形制及打法，综合明代人潘之恒的《叶子谱》、冯梦龙的《马吊牌经》和清代人顾张思的《土风录》卷五《叶子马吊》、金学诗《牧猪闲话》等书的介绍，可以知道马吊牌共四十张，分四类：万贯（万位数）、十万贯、索子（千位数）、文钱（个位数）。

万贯类从一万贯、二万贯直到九万贯,共计九张,以九万贯为最大。

十万贯类则从二十万贯、三十万贯开始,一直到百万贯、千万贯、万万贯,共十一张,以万万贯为最大。

索子类从一索(即“一贯”或“一吊”)、二索开始,直到九索,共计九张,以九索为最大。

文钱类除从一文钱、二文钱直到九文钱之外,还有两张牌比“九文钱”更大:最大一张叫“空汤”,次之叫“枝花”,因此这一类也是十一张。

两个九加两个十一,整副牌共四十张。

马吊的打法很多,因时间、地点的不同而有所不同。最普通的打法,是四人入局,先告统幺(即洗完牌后,每人一张,以最大牌或最上牌为第一任庄家)。然后抓牌,每人八张,余下八张,然后每人出一张比大或比小来确定胜负。

### 第三节 麻将的形成

到清代,马吊发展为“和牌”或“壶牌”(“和”和“壶”都读作 hú)。这是最原始的麻将纸牌。

清代人金学诗《牧猪闲话》中介绍说:“碰和者,纸牌之戏也。以六十页(张)为一具(副),四人合局,以次抹牌,谓之默和。余二十页,另一人掌之,谓之把和。又或于六十页之外,更加一具(副),则每种各四页,每人各得二十页之外,其余页皆掩覆,次第另抹,以备弃取,名曰碰和。”又清代人李斗的《扬州



画舫录》卷十一《虹桥录》中介绍说：“画舫（中）多作牙牌、叶格诸戏，……欠之碰壶，以十壶为上，四人合局，（或）三人轮斗，每一人歇，谓之作攀。……色目有断幺、飘壶、全荤诸名目。”

据此可知，六十页一副的纸牌，每种已经有两张是相同的，“更加一具，则每种各四页”，全数为一百二十页，牌张数量跟现代的麻将牌已经很接近了。

至于打法，也已经不再是比大比小，而是用“碰”的形式吃进别人的牌来，用“次第另抹”的形式，以“备弃取”，也就是留下有用的，打出无用的，最后使自己手中的二十张牌逐渐变成某种约定的形式，作为胜局。

这种打法，已经跟现代的麻将打法基本上一样了。显然，这改变了以前那种以大打小的凭运气打法，采取了斗智力、讲谋略、比速度的竞技型打法。

这种玩法又可叫碰和，牌具也可称碰和牌，属默和类。《红楼梦》第四十七回中写贾母与薛姨妈等人斗牌，就是这种默和牌。它有文钱、索子、万字三门类，每门皆一至九共二十七色；另加“幺头”，即“空汤”、“枝花”和“万万贯”三色，每色四张，全副牌共一百二十张。

此后，默和牌因为受一种花牌的影响，演变为麻雀牌，又叫麻将牌。这时间大约在清朝乾、嘉之际。“麻雀”牌质由纸绘牌改为竹刻或骨刻牌，其大小形状如同今日长方形麻将牌。其门类分为筒、索、万，筒代替原来的文钱门，原索子和万字两门袭用；原三种幺头牌则改为中、发、白，另外加上东、南、西、北四样风牌，又合称“四风会”。全牌共计一百三十六张。筒、索、万、幺头、四风每门每样各四张，筒、索、万由一至九号数字组成。博时四人入局，各自为阵，每人十三张，按新立而众多的花