

余时佑 / 编著

麻将

二萬

骗招与反骗招

本书可洞见麻坛高手之老辣，牌桌上的陷阱。教你破除迷障，成为聪明玩家。

人民体育出版社

東



麻将

骗招与反骗招

余时佑 / 编著

人民体育出版社

(京)新登字 040 号

图书在版编目(CIP)数据

麻将骗招与反骗招/余时佑编著. - 北京:人民体育出版社, 2000

ISBN 7-5009-1998-0

I. 麻… II. 余… III. 麻将 IV. G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 37771 号

★

人民体育出版社出版发行
中国铁道出版社印刷厂印刷
新华书店经销

★

850×1168 毫米 大 32 开本 5.625 印张 280 千字

2000 年 10 月第 1 版 2001 年 10 月第 2 次印刷

印数:4,151—9,250 册

★

ISBN7-5009-1998-0/G·1897

定价:10.00 元

社址:北京市崇文区体育馆路 8 号(天坛公园东门)

电话:67143708(发行处) 邮编:100061

传真:67116129 电挂:9474

(购买本社图书,如遇有缺损页可与发行处联系)

前言

骗，是用谎言或诡计使人上当，或用欺骗的手段获取所得，是个令人厌恶的词。在现实生活中，骗术更是让人深恶痛绝。如果将骗用于人际之间的交往，就要失去品德。

但是，研究世间的一切事物都是要去伪存真的。哲学要研究现象与本质问题，现象中有假象，当假象挡住本质，人们就可能上当，显然假象是需要被揭穿的。然而，不少动物有保护色，是为了欺骗敌人，保护自己，这种假象是生存的需要，是必须的。在统兵布阵上，骗，则是智谋与韬略的代名词，是卓越军事才能的表现，也是克敌制胜的法宝。打麻将俗称麻战，需要运用正当的“骗术”，在这里骗是手段，目的是快听快和，“牌不离骗”就理所当然。

在麻战中使用的骗术，绝不同于作弊，作弊是一种地地道道的违反牌规的恶劣行为，纯属邪门歪道，众所不容。《中国麻将竞赛规则》(以下简称《规则》)，对换牌、

偷牌、藏牌、暴露牌、非法信息等行为诈骗，都作出了明确的处罚规定。

棋有棋道，麻有麻规，前人对参加打麻将有如下箴言：“入局斗牌，必先练品，品宜镇静，不宜躁率，得勿骄，失勿吝，顺时勿喜，逆时勿愁，不形于色，不动于声，浑涵宽大，品格为贵，尔雅温文，斯为上策。”我们讲学习和运用麻将的骗术，是指用于竞技麻将的一种技巧打法，它是建立在遵守《规则》、讲究道德基础上的。麻战中常用的合理骗术有：舍牌设骗局、付露牌干扰、一路熟迷惑、理牌设陷阱、利用心理战等。这些杀手铜都属于高级诱骗战术，它与赌博麻将中的诈骗行为，如开口牌、洗码牌作弊、起行牌作弊、和牌作弊、预谋作弊以及运用麻将工具作弊等，有着本质的区别，两者是不能混为一谈的。

有作用力就有反作用力，它们同时产生，同时消失。在麻战中，有骗就有反骗。骗与反骗，同属于麻将的战略战术问题，认真研究、灵活运用这些技术方法，才能立于常胜不败之地。本书着重介绍麻战中的各种合理骗术及防止被骗的技法，同时揭露非法的行为诈骗及防范方法。

本书的特点是按《规则》的规范用语编写的，图例符合番种要求，有利于提高读者执行《规则》的自觉性。通过阅读本书，如果能提高读者对麻将竞技的兴趣和水平，笔者将十分高兴，也算对推动麻将运动的健康发展做了一点有益的工作。

编著者

2000年5月18日于南园

目 录

第一章 牌不离骗/1

一、理所当然/1

1. 兵不厌诈,牌不离骗/1
2. 诱其上当,没有商量/3
3. 打牌要变,高手会骗/4
4. 牌技知通,牌势如风/5
5. 乱中求和,老姜最辣/6

二、制胜法宝/7

1. 金蝉脱壳,防不胜防/7
2. 空战巧计,虚实引诱/8
3. 回马钩手,快和钓线/9
4. 暗埋伏兵,设置骗局/10
5. 声东击西,天机不泄/11
6. 欲擒故纵,后发制人/12
7. 回马钩手,追熟落马/13
8. 脱火求生,柳暗花明/14

第二章 诱其受骗/16

一、舍牌骗局/16

1. 虚中求实,出奇制胜/16
2. 遮人耳目,扰乱对方/18
3. 引诱讲法,求牌论值/20
4. 舍牌胜负,诱惑战术/22
5. 扰乱注意,和牌准备/23
6. 施展钓手,迷惑上家/24
7. 巧吃回张,后悔追张/25
8. 诱其受骗,破坏大牌/26
9. 舍牌技巧,引牌留倒/26

二、付露干扰/27

1. 吃牌付露,假象迷惑/27
2. 入停不前,假吃假碰/28
3. 把握吃碰,变换摸调/29
4. 瞒天过海,碰叫拆嵌/30
5. 守株待兔,连续吃牌/31
6. 类以诱之,懵懵心理/32
7. 预设圈套,身欠碰叫/33

三、一路迷惑/34

1. 坐停一线,一箭三雕/35
2. 调虎离山,反其行之/35

3. 抛砖引玉,诱取所需/36

4. 似无即有,似有即无/36

四、理牌陷阱/37

1. 出其不意,嵌排对倒/37

2. 倒序排列,攻其不备/39

3. 巧布疑阵,间接碰叫/40

4. 动牌动牌,倒立转来/41

五、引诱蒙蔽/43

1. 高手看远,低手看近/43

2. 不变应变,势变我变/44

3. 欲吃不吃,多张数牌/45

4. 叫牌无声,调牌有意/46

5. 留一舍四,输九赢六/47

六、杀手诱敌/48

1. 同位理论,杀手基础/48

2. 舍出外挂,引出筋心/50

3. 切舍外挂,欲引嵌张/51

4. 打出外挂,诱引对倒/51

5. 抽打陈张,诱取双门/52

6. 舍出内挂,勾引老牌/53

7. 切舍筋心,成和嵌棒/53

8. 外挂内挂,舍牌莫乱/54

9. 舍中留边,舍边靠边/55

10. 连舍外挂,单钓筋心/56
11. 巧拆边搭,狡和边张/56
12. 边舍筋袖,上当筋心/57
13. 两头拆舍,碰和内挂/58
14. 拆舍搭子,单钓不悔/58
15. 顺拆嵌搭,逆和嵌张/60
16. 拆搭接舍,边搭受骗/60
17. 拆舍嵌搭,设陷边张/61
18. 搭子拆舍,嵌张上当/61
19. 嵌搭连舍,嵌张浮出/62
20. 拆搭错觉,诱碰大牌/63
21. 牌变我变,嵌搭诱骗/63
22. 拆搭设陷,搭面受骗/64
23. 舍身拆搭,诱待搭面/65
24. 拆嵌留搭,诱嵌成和/65
25. 拆搭诱张,圈套深深/66

第三章 警惕被骗/67

一、逻辑推理/67

1. 猜牌技术,度牌路数/67
2. 想碰不碰,不碰一九/69
3. 听牌舍五,勾引一九/70
4. 打一打二,须防三六/71
5. 拆打搭子,须防色子/72
6. 切九打八,须防四七/72



7. 牌战后盘,须防半熟/73
8. 拆打幺九,必有好搭/74
9. 幺九少见,必有对子/75
10. 临危舍生,必有大牌/76
11. 不顾一色,必有计谋/76
12. 打中舍幺,拟拆搭子/77
13. 舍五舍三,一四平安/78
14. 依中发白,拟作平和/79
15. 平和打风,做牌打空/79
16. 打幺舍缺,要做一色/80
17. 打风不做,做不存风/81

二、分析付露/82

1. 海地露牌,勤于关照/82
2. 打牌付露,安危四方/84
3. 吃搭有三,被动转换/85
4. 三吃一摸,三碰一杠/86
5. 伸吃大肚,要防一线/88
6. 伸吃多脚,须防挨张/89
7. 伸吃多头,警防暗礁/91
8. 三家不要,一家会要/92
9. 打熟留生,谨慎小心/93

三、侦察摸底/94

1. 知己知彼,百战不殆/95
2. 善观牌局,必露端倪/96

3. 摸清敌情,弄清牌情/98
4. 观察不懒,择张不散/98
5. 握牌保密,投石问路/100
6. 心中无数,判断失误/101
7. 不知不扣,若知则扣/102
8. 鱼儿上钩,贪吃上当/103

四、把握时空/105

1. 洞察时空,防骗反骗/105
2. 牌场角逐,风云变幻/106
3. 四连顺牌,拆打熟牌/107
4. 打锣媳妇,留牌放銃/108
5. 闲张藏虎,时空卧龙/109
6. 隔巡生张,谨防大牌/111
7. 听牌近路,多口易和/111
8. 默契而成,共同防御/113
9. 莫谓君早,更有早人/114
10. 组牌换张,驾驭时空/117
11. 只攻不守,只进不退/118
12. 手牌最好,吃亏不少/119

五、揣摩心理/120

1. 观言察色,牌紧露馅/120
2. 欲胜慎切,用心观情/122
3. 嘴上有谎,眼睛露实/125
4. 打牌欲胜,先知必败/126

5. 吃饭怕气,打牌怕输/128

6. 承上启下,请君入瓮/129

六、避重就轻/130

1. 引咎彼和,有胜有负/130

2. 留生拆搭,曲线求和/131

3. 接近听张,居安思危/132

4. 病牌乱打,出门杀身/133

5. 头脑清清,陷阱深深/134

6. 多家听牌,莫要逞强/135

7. 希望越大,吃亏越大/136

第四章 行为欺骗/138

一、入场练品/138

1. 输牌“输”人,出口伤人/139

2. 豁达宽容,智慧欢乐/139

3. 入邪失格,声张失雅/140

4. 见白不收,犯规不许/141

二、洗牌作弊/142

1. 洗牌记牌,胜负不公/142

2. 码牌作弊,败坏牌风/144

3. 掷骰整杠,非法勾当/145

三、起牌作弊/147

1. 龙头凤尾,左右开弓/147
2. 顺手牵羊,少起牌张/148

四、行牌作弊/149

1. 左右逢源,偷读墙牌/150
2. 打一还一,夹带换牌/151
3. 借尸还魂,池中舞弊/152
4. 偷梁换柱,多摸牌张/152

五、和牌作弊/153

1. 喊碰诈和,从中渔利/154
2. 以诈求和,铤而走险/154
3. 和牌连底,快速诈和/156
4. 偷行放牌,死牌变活/157
5. 鱼目混珠,扑朔迷离/159

六、预谋作弊/160

1. 被宰黄牛,三盟打一/161
2. 童子拜佛,攻守同盟/161
3. 脱鞋抬轿,串通一气/162

七、其他作弊/163

1. 隐形麻将,神秘骰子/163
2. 挖空心思,桃色陷阱/164

主要参考文献/166

第一章

牌不离骗

在麻战中，骗是手段，目的是快听快和。骗的手段有多种多样，但多数是通过舍牌诱其上当或用心理战术攻其不备，让对方在不知不觉之中，舍出自己所需要之待牌，从而尽快实现自己取胜之目的。

在牌战中，骗，人人反感，人人在防，然而却人人在用。经验告诉我们，大凡打牌高手，百分之百是精通此道的行家里手，尽管他们的嘴里也在说骗的坏话。

因此，“牌不离骗”“十个高手九个骗”是不无道理的。

一、理所当然

骗，是一个贬义词，而被合理合法地正面运用，则是客观事实，那种认为它一无是处的看法，显然不合辩证法。

1. 兵不厌诈，牌不离骗

打麻将有关牌运问题，也有牌技问题，牌桌上流行一种说法，“七分牌运，三分牌技”，强调牌运的作用。其实人的因素是第一位的，牌是死的，人是活的，牌技还是主要的。讲“七分牌技，三分牌运”，更能准确反映麻将的本质。打麻将打错牌的现象常常发生，错，多产生于判断失误，粗心大意，受骗上当，其主要因素乃



是技术问题。如图 1。

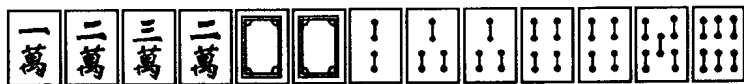


图 1

此例是西家手牌,可待的牌有白板,一、二、三、四、五、六、七条及一、二、三、四万,共计 12 种牌。也就是说只要进这十几种牌中的任何一张牌便可下叫。我们知道麻将总共只有 34 种牌,此例待进牌数约占总牌种数的 35%,应该说下叫的机会是非常大的,如果对手牌看不宽,没有看清自己所待的牌,少认识一种待牌就失去约 3% 的机会。牌看不宽是地道的技术问题。如果把叫牌打飞了,更是由于技术不高没有把握住机会所至。此例如南家舍出二万,西家吃二万或碰二万,舍三条均能下叫,如果认为吃碰二万是一码事就不妥了。因为碰二万,叫嵌二万,只剩一张叫牌;而吃二万则叫二万与白板的对倒,则有二万 1 张、白板 2 张,合计 3 张,吃牌比碰牌的机会要大得多。更重要的还有得分多少的问题。如果碰二万叫牌,和出后坎张得 1 分、和绝张 4 分、四归一 2 分、缺一门 1 分、合计 8 分;若对倒和牌,和二万仅有和绝张 4 分、四归一 2 分、缺一门 1 分,合计 7 分;和白板可加计 2 分,计 9 分。《规则》规定:和牌的前提是番种分值之和至少为 8 分。因此采取哪种方式和牌,能够和得快,并使和分达到要求,则更离不开技术。而骗术则是牌技中的一个重要组成部分。

在麻将桌上,4 人角逐,牌技差的人凭运气可以取得暂时的胜利,但最后胜利必定是技高一筹者。

在这里我们借用成语“兵不厌诈”,领略一下牌战之中的智谋较量。“兵不厌诈”中的“诈”,即骗。但它不是人际关系和社会

改难和为易和,又要麻痹其他家,对于手牌中的条子没有按顺序排列。当上家打出五条时,把二、四、六条一齐推倒,拿回四、五、六条顺子,把二条推入牌池内。其他家见你吃五条,打二条以为你还没有下叫,还会认为二条、五条的挨张是安全牌,当他们舍出三条或六条时,正好被你 and 牌。

当然,吃牌失去了一次自摸和牌的机会,对此,有人可能要反复考虑,一犹豫,旁家就会猜到你手中的条子比较多,以后舍条子必然要小心,就达不到麻痹其他家的目的。因此,拟改叫牌就要果断,早作准备。

3. 打牌要变,高手会骗

讲骗不好听,说变则有理,其实变中就包含着有骗。变化多端,让人捉摸不透,就能诱其受骗。

牌至中盘后期,趁摸牌之机,调换一下摆牌位置,即使牌坛老手,也难以猜测出你的牌姿。

有资格打花牌的“老麻师”,在防止其他家猜牌上较胜一筹。但是,手牌摆得太乱,往往目不暇接,过分伤害眼力和脑力,给原本轻松的娱乐游戏,增添了一层负担,所以不足为训。此外,万一一看错了一张牌,而漏吃碰,忘记叫牌,更不值得。对既不去打花牌,又利于迷惑其他家的理牌方法有以下几种:

(1) 在手牌中,凡有对子或搭子是相同花色的牌,应尽量拆置两处,以饼、万、条穿插分隔排列。如图3。



图3

