



新编
 MAJANG JUEZHAO
 麻将绝招

●
 XINBIAN

易难 著



新编麻将绝招

易 雄 著

农村读物出版社



新编麻将绝招

吴健

责任编辑 任晓

*

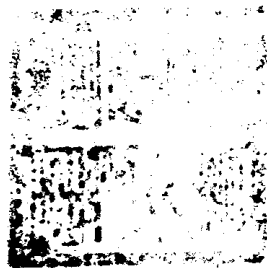
农村读物出版社 出版
北京市北苑印刷厂 印刷
新华书店北京发行所 发行

*

787×1092毫米1/32 4 375 印张 100千字
1987年12月第一版 1987年12月北京第一次印刷
印数：1—10000

ISBN -7 -5043- 6244- 1/G·94

书号：7267·144 定价：1.10 元



序

麻将起源于赌博，这是历史事实。但由于麻将具有很强的趣味性和益智性，已经被广大群众所接受，使之成为一种与象棋、围棋、桥牌一样的娱乐消遣用具。有如菜刀，倘用它切菜，它便是生活用具；倘用它伤人，它便成为凶器。麻将便是这菜刀。用麻将进行正当的竞技游戏，它便是消遣玩具；用麻将进行赌博活动，它便是罪恶的赌具。界线一旦划清，麻将便从禁区里走了出来。时下，无论男女，无论老少，无论“官”民，都有兴致勃勃雀战通宵的一群，再无谈“雀”色变、心有余悸者了。

目前，各地区麻将打法及计分方法政出多门，差异很大，甚至相邻的两家，此一家人与彼一家人的打法也不尽相同。麻将爱好者大概都碰到过这样的情形：几个从未坐在一起打麻将的朋友欲打几圈，如果不事先进行一番细致的“统一规定”，就很难玩在一起，或者很难玩得趣味盎然。

象棋、围棋、桥牌等竞技都有全国性的大赛，唯独普及率最高的麻将从未搞过这类大

赛。我想，除了麻将没有公众公认的比较科学、比较统一的打法、计分方法外，麻将还存在一个明显的“运气”问题。象棋、围棋的竞争双方客观条件相同，胜负取决于棋艺的高低；桥牌竞争的双方，客观条件本来是不同的，但它以开室、闭室复式比赛的形式，弥补了这一不足，取得了客观条件的一致。遗憾的是，麻将目前尚未研究出诸如“开室、闭室”之类排除、减少运气因素的好办法。而这种排除或尽可能减少运气因素的研究和探讨，则是麻将大赛的一个重要前提。

如果全国有一个麻将协会（研究会）之类的群众团体，对统一麻将打法、酝酿全国性麻将大赛等人们普遍关心的问题，一定会有积极作用的。

本书在写作、出版过程中，参阅了香港及国内部分著述，得到了广东省顺德县桂州大福塑料制品厂厂长梁金盛、副厂长卢晓红的热情支持，在此一并致以诚挚的谢意。

目

录

第一篇 溯源.....	(1)				
第二篇 入局.....	(12)				
一、牌品.....	(12)				
二、入局.....	(15)				
1. 座位.....	(15)				
2. 码牌.....	(17)				
3. 开门.....	(18)				
4. 抓牌.....	(18)				
5. 补牌.....	(19)				
6. 理牌.....	(19)				
7. 打牌.....	(20)				
三、风圈.....	(21)				
四、打牌规则.....	(22)				
第三篇 组合类型 组合手段					
听牌类型.....	(24)				
一、组合类型.....	(24)				
1. 基本单位.....	(24)				
· 对子		· 搭子			
· 将牌		· 顺子			
· 刻子		· 杠子			
2. 组合类型.....	(27)				
二、组合手段.....	(29)				
1. 吃牌.....	(29)				
2. 碰牌.....	(30)				
3. 杠牌.....	(32)				
三、听牌类型.....	(33)				

1. 独听..... (34)

· 单吊将 · 听边张

2. 多听..... (35)

· 对倒听 · 两面听
· 三面听 · 四面听
· 五面听 · 六面听
· 七面听 · 八面听
· 九面听

第四篇 计分..... (44)

一、和目..... (44)

· 门清 · 自摸
· 单吊 · 二五八将
· 边张 · 嵌张
· 平和 · 一般高
· 姐妹花 · 三色同顺
· 三色同刻 · 老少付
· 半条龙 · 一条龙
· 福龙 · 四归一

· 缺一门
· 清一色
· 字一色
· 暗杠
· 杠上开花
· 对对和
· 清老头
· 七对子
· 断么九
· 清全带么
· 混十三不靠
· 大于五
· 不求人
· 海底捞鱼
· 门风
· 花牌
· 大四喜
· 大三元
· 中发白
· 天和
· 人和

· 五门齐
· 混一色
· 绿一色
· 明杠
· 抢杠
· 四杠子
· 四暗刻
· 混老头
· 七对么
· 混全带么
· 清十三不靠
· 十三么
· 小乎五
· 全求人
· 海底捞月
· 圈风
· 无字无花
· 小四喜
· 小三元
· 九连灯
· 炮和

二、计分.....	(67)
1. 古典计分法.....	(67)
2. 新式计分法.....	(71)
三、计分规则.....	(73)
四、计分实例选.....	(76)
五、计分表.....	(79)
技巧.....	(82)
一、组牌要领.....	(82)
1. 决策在知己.....	(83)
2. 留门不宜杂.....	(85)
3. 组牌善应变.....	(92)
二、吃碰要领.....	(95)
三、出牌要领.....	(100)
1. 出牌顺序.....	(103)

第五篇

2. 如何拆搭.....	(105)
3. 控制下家.....	(106)
4. 诱骗上家.....	(107)
5. 关于放和.....	(107)
特殊打法.....	(109)
一、变形打法.....	(109)
1. 十六牌打法.....	(109)
2. 十二牌打法.....	(110)
3. 五人(六人)轮流“作梦”打法.....	(111)
4. 单点和打法.....	(111)
二、趣味打法.....	(112)
第七篇 注意事项.....	(122)
附：麻将牌名词简释	

第一篇

溯源

麻将牌（又称麻雀牌）是由明末盛行的马吊牌、纸牌发展、演变而来的。而马吊牌、纸牌等娱乐游戏，又都与我国历史上最古老的娱乐游戏——博戏有着千丝万缕的联系，甚至是“血缘”关系。现在流行的棋、牌等博奕戏娱，无不是在博戏的基础上发展、派生、演变而来的。

古博戏始于何时，准确年代很难说清。宋朝何法盛在《晋中兴书》中讲：“陶侃在荊州，见佐史博奕戏具，投之于江曰：围棋者，尧舜以教愚子；博者，殷纣所造。诸君并怀国器，何以为此？”认为博戏是从殷纣开始的。但《史记·殷本纪》又载有：“帝武乙无道，为偶人谓天神，与之博，令人与行，天神不胜，乃僇辱之。”如果说武乙时已有博戏，那么推测博

戏的历史，至少应该在殷紂之前了。

从现存古籍有关记载中得知，我国最早的博戏叫“六博”。博，古作搏，《说文解字》解释：“搏，局戏也，六箸十二棋也，古者乌曹作搏。”这里提到的用具是六支箸和十二个棋子，是古时一个乌曹的人所创。箸，古时又叫“簍”（也作“塞”）或“箭”，是一种长形的竹制品，样子与箭相似，它在六博中的作用，就相当于我们今天打麻将时所用的骰子。骰子又叫色子，而这色子的称呼，实际上就是古时塞子的音变。

《颜氏家训·杂艺》说：“古者大博有六箸，小博则二茱。”由此可知古时的博戏，大致可分大博、小博两种。大博有十二个棋子，双方各六子。六子中有一子叫“泉”，就相当于今天象棋中的“将”，另有五子叫“散”，相当于今天象棋中的“兵”。大博行棋之法，现已不可考，但根据《战国策》“博者之用泉，欲食则食”，《尹文子》“博者贵泉，胜者必杀泉”等说法，其玩法也与今天的象棋相似：吃子博杀，胜负以能否吃掉对方的“泉”为标志。

小博用二茱十二棋。茱，也叫琼，功能与箸相同。关于小博的琼、棋与玩法，《古博经》有一段比较详细的记载：

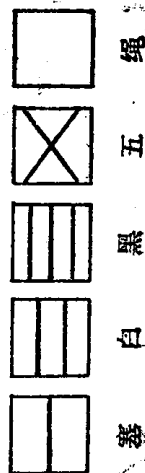
博法：二人相对坐而局，局分十二道，两头当中为水。用棋十二枚，六黑六白，又用鱼两枚，置于水中，其掷采以琼为之。琼罫方寸三分，长寸五分，锐其头，钻刻四面为眼，亦名为齿，二人互掷采行棋，棋行列到处即竖之，名为骁，棋

即入水食鱼，亦名牵鱼。每牵一鱼获二筹；翻一鱼，获三筹。若已牵二鱼而不胜者，名为被翻双鱼，彼家获六筹为大胜也。

通过《古博经》的介绍以及其它文字记载，我们大致可以了解到，这种博戏是把形状为长方形的黑白各六个棋子，放在棋盘上，比赛双方轮流投都琼（即骰子），根据掷采的大小，藉以决定棋子前进的步数。棋子到达终点后，将棋子竖立起来，成为骰棋（或称桌棋），成为晓的棋，便可以“牵鱼”获筹，获六筹为胜。未成晓的棋，就称为散棋。晓棋可以攻击对方的棋子，也可以放弃行走的机会而不动，散棋却不可。

琼的形制，古时有两种。一种就是《古博经》提到的长方六面体，除去两端各有一个尖头外，其余四面刻上眼（也叫齿）：第一面刻一划，叫“塞”，第二面刻两划，叫“白”，第三面刻三划，叫“黑”，第四面不刻，叫“五”。其中塞、白、黑都属于正数值，五却是负数值。也就是说，如果投琼得到的是塞、白、黑三色中的一种，则棋子可以向前走一步、两步或者三步；但如果投琼得到的是五，那么棋子不仅不能前进，反而要向后退。这种玩法，一直沿袭到后世的“升官图”以及现今的“飞行棋”等游戏。

另外一种琼，其形制为橄榄形，四周匀作五面相刻，一划为塞，两划为白，三划为黑，两面交叉为五，不刻的叫绳（见右图）。



小博掷采用二琼以后，大博的六箸受其影响，到汉魏时变为五木。所谓五木，就是五个木制的骰子。五木中，有四木分别刻上枭、卢、犊、雉四种鸟兽的形象，另外一木不刻，叫塞。枭、卢、犊、雉、塞五采中，枭最为贵，其次是卢。

汉魏以后，博戏发生了根本性的变化。博戏中的棋子逐渐脱离五木而独立行棋，向象棋方向发展，成为一种游戏；博戏中的附属品五木，也独立成为一种博戏用具，即撈捕。这个时候的五木，形制上也发生了一些变化：两头尖锐，中间平广，状如杏仁。每一枚都有两面，一面涂成黑色，一面涂成白色，并且有两枚在其黑色的一面画上犊，有两枚在其白色的一面画上雉。玩时，同时掷五木，二雉三黑、二犊三白、五白、五黑，此四种为贵采，为大胜。

在古博戏棋子与五木分道扬镳的同时，出现了相传为三国魏曹植所造的骰子。骰子产生初时，仍然是作为博戏中的附属品与棋子同玩的。骰子当时用玉制成，后改用骨制。变五木为两骰，变橄榄形为立方体，立方体的六面棱点，点数从一至六，所以当时又叫“双六”。因为骰子叫双六，所以凡是用骰子掷采行棋的博戏，在当时都叫做“双六”。

博戏到了唐代，骰子受五木影响，也逐渐脱离了棋子，成为一种独立的博具，并且由两个骰子变为六个骰子，取代了五木。六骰的点数与五木的五采互相对照如右表。

骰点	●	●●	●●●	●●●●	●●●●●
博采	塞	雉	犊	卢	枭

据《西墅记》所载，唐明皇与杨贵妃掷骰子戏娱，唐明皇的战况不佳，只有六个骰子中有两个骰子同时出现“四”才能转败为胜。于是唐明皇一面举骰投掷，一面连呼“重四”。骰子停定，正好重四。唐明皇大悦，命令高力士将骰子的四点涂为红色。后来，人们又将骰子中的么点（即一点）也涂为红色，因此直到今天，骰子的么、四两面为红色，其余四面都是黑色。

自唐代后，用六个骰子合成各种名目以决胜负的戏娱方法，在当时统称为骰子格。当时最为流行的有状元红（谁掷的四点多谁胜）、升官图（以四点为德，六点为才，二、三、五点为功，么点为耻；遇德升迁，才次之，功升转，遇么罚降）、老羊（五、六人坐定，每人轮流坐庄，视所掷骰子中有三子同点外，其余三子点数大小以为胜负）、挖窑（视同色三子点数大小以为胜负，如遇四子乃至五子、六子都同色，则更胜）以及全色、五子、合巧、六顺、分相、四柱之类，枚不胜数。

在骰子格基础上演变而成的、最完善的戏娱用具是宋徽宗宣和年间产生的骨牌（又叫宣和牌，即现在一些地区仍流行的牌九、牛牌、天九牌）。骨牌用象牙或象骨制成，变骰子的正方体为长方体，变骰子的六面缕点为一面缕点。骨牌有二十一种花色，每色都是由两个骰子的点数组合而成，因此骨牌中最大为十二点，最小为二点。每色有两张或一张，共三十二张。

唐代中期，与骰子格同时，又有一种叫“叶子戏”的游戏出现。关于叶子戏的由来，说

法不一。唐《同昌公主传》说：“韦氏诸家，好为叶子戏。”这是最早的有关叶子戏的文字记载。此外还有几种说法，系叶子青所作；系妇人叶子所作；系唐贺州刺史与艺妓叶茂莲船上戏骰子格。这些说法似乎都牵强附会。其实，当时所称的“叶子戏”，并非一种成形的游戏，只不过是玩骰子格时记录输赢数值的纸片。这可从欧阳修《归田录》中得到印证：

唐人藏书，皆作卷轴，其后有叶子，如今之手折，凡文字有备检查者以叶子写之。骰子格本备检用，故亦以叶子写之，因以为名尔。

文中所谈的叶子，就是纸片。但这种并非游戏，只是记录数值的纸片，我们却可以把它看作是麻将牌的鼻祖。

秦汉以后博戏，往往以金、银等财物相赌，而所用金银，大多皆为锭或块，小胜小负，零星剪削，殊感不便，于是便创造了马（也叫马子）。马子一般用犀角、象牙或竹片制成，条状，长短不等，两面都画上彩色标记，记明本马所代表的金银重量。比赛时，输赢先用马子支取，比赛全部结束后再以所得马子来兑换金银。至唐代时，便用纸片代替犀角、象牙、竹片等，记明金银重量，十百千万，各以花色记其一至九之数，类似现今的钞票、纸钱，与今天麻将牌中的筹马的功能大致相同（古时筹与马略有区别；筹只表示胜负的次数，不表示胜负数值的大小；马则标明数值。后世则不分筹、马，统称为筹马）。

到明代天启年间，本来做为游戏附属品的筹马，经过逐渐演变，成为一种新的戏银用具，即马吊牌。

马吊牌是一种纸制的牌，全副牌有四十张，分为十万贯、万贯、索子、文钱四种花色。其中，万贯、索子两色是从一至九各一张，十万贯是从二十万贯至九十万贯，乃至百万贯、千万贯、万万贯各一张；文钱是从一至九，乃至枝花、空汤各一张。十万贯、万贯的牌面上画有《水浒传》人像；索子、文钱的牌面上画索、钱图形。

马吊牌由四人打，每人先各取八张牌，剩余八张放在桌子中间。四人轮流打牌、取牌，出牌以大击小。打马吊牌有庄家、闲家之分，庄无定主，可轮流坐，因而三个闲家合力攻击庄家，使之下庄。

马吊牌名称的由来，历来说法不一。但根据此牌是从马子演变而来，牌面上所画又都与钱有关；文钱是钱，一贯是一千文钱，索是穿钱的绳子，既钱串；而且古时一千文钱也叫一吊钱，从中似乎可以看到“马”与“吊”的影子。若如此认识，马吊牌的名称的涵意便不言自明，“翻译”过来，大概便是“关于钱的牌”。

在明末清初马吊牌盛行的同时，由马吊牌又派生出一种叫“纸牌”（也叫默和牌）的游戏用具，纸牌也是供四人打，由纸制成的牌，长二寸许，宽不到一寸。纸牌开始共有六十张牌，分为文钱、索子、万贯三种花色，其三色都是从一至九各两张，另有么头三色（即麻将牌中的中、发、白）各两张。斗纸牌时，四人各先取十张，以后再依次取牌、打牌。三张连在一起，在一起的牌叫一付，有三付牌另加一对牌者为胜，赢牌的称谓叫“和”（音胡）。一家打出牌，两家乃至三家同时告和，以得牌在先者为胜，这些牌目及玩法就很象今天的麻将牌了。

其后，人们感到纸牌的张数太少，玩起来不能淋漓尽致，于是把两副牌放在一起合成一副来玩，从此纸牌就变成了一百二十张。在玩法上，除了三张连在一起的牌可以成为一付以外，三张相同的牌也可以成为一付，这就更接近于今天的麻将牌。这个时候的纸牌又叫“碰和牌”。

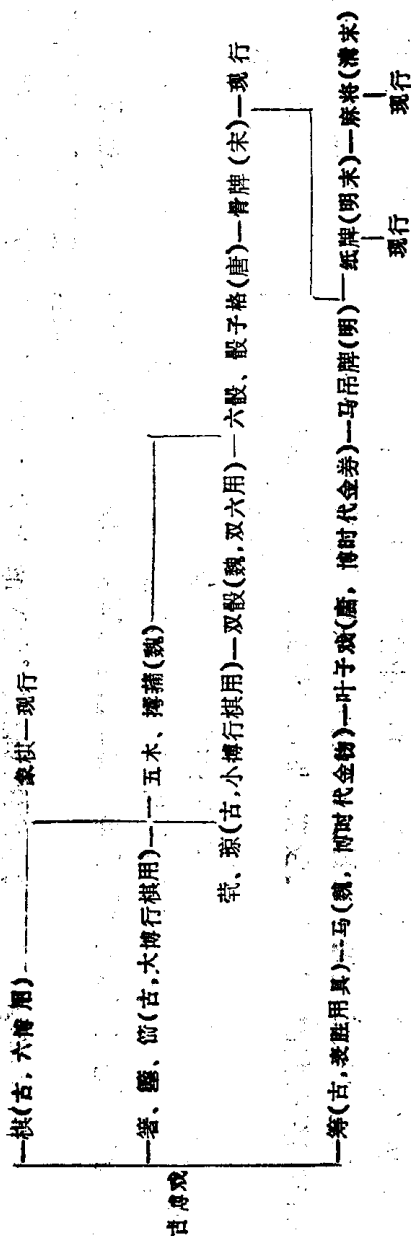
大约到了清末，在马吊牌、纸牌的基础上，增加了东、南、西、北四色风牌（每色四张），以及后来又加进的两组花牌（每组四张），并且受到骨牌的影响和启发，把纸制的牌改为长方形块状的骨制牌，正宗的麻将牌由此而生。随着科学的发展，麻将牌的用料也在不断创新，最早用牛骨做面，竹片做背，两者间用燕尾铰镶嵌；其后采用赛璐珞制作的谓之“冲牙”，以代替旧时超级的真象牙；而现在则大多采用塑料和有机玻璃。

至于说麻将（麻雀）牌名称的由来，现在也已经无从考证，大概是从“马吊”的发音讹变而来（麻雀的雀，北方俗呼qiao）。

上述古博戏至麻将牌的发展历史，可从麻将溯源系统中略见概貌。

作为麻将牌的前身马吊牌，前人曾评论说它“思深于围棋，旨幽于射覆，又取于藏钩，乐匹于斗草，致恬于枭卢。”围棋、射覆、藏钩、斗草、枭卢都是历史上影响很大的民间游戏，围棋、射覆等至今还有着强大的生命力，成为人们喜爱的游戏活动，由此可见马吊牌引人入胜之妙处。而在马吊牌、纸牌基础上发展起来的，打法日趋丰富、完善的麻将牌，其情趣就更可想而知了。

麻将溯源系统表



麻将只有一百余张牌，打起来却丰富多采，变化无穷，既斗智又斗勇。前人对参加麻将游戏的游戏者曾有要求，“入局斗牌，必先炼品，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，不动乎声，浑涵宽大，品格为贵，尔雅温文，斯为上乘。”这正体现了麻将戏娱本身的旨意和精神，本着这种精神来打麻将，麻将牌给人们带来的乐趣和益处就是不言而喻的了。

牌取够了，就要专心致志地进行设计。清一色？混一色？对对和？做大牌还是和小？这就