

簡易麻將技法

金甲 金威 編著



人民体育出版社

内 容 提 要

本书介绍简明的麻将牌打法，内容包括打麻将牌的基础知识及常用术语、麻将牌的三级玩法、带“混”牌和花牌的玩法、打麻将牌的常用技巧、打麻将牌的个人品德等，并附竞技麻将牌竞赛规则的摘录和各种和牌的计分表、牌型插图。阅读本书，对麻将牌玩法一周之内即可无师自通。

前 言

麻将牌起源于唐宋年间，真正发展起来是在八九十年代。特别是新材料(塑料)的出现，才使麻将牌发展更加普及开来。现今男女老少都会玩麻将牌，麻将牌丰富了人们的业余生活。

为了让大家能更快更好地掌握玩麻将牌的基本要领，本书深入浅出地将麻将牌的各种玩法介绍给牌友。作者以简单明了的方式方法，分门别类地介绍了各地玩麻将牌的知识，并谈到了玩牌的品德(亦称牌品)，使玩牌者既能学好打麻将，了解各种技巧及玩牌的最终目的，又能锻炼个人的性格与品行。

本书的语言简洁、通俗易懂，并附有大量插图，使读者只需用较少的时间就可以掌握玩牌的基本知识，其中有仙人换牌术等等。希望大家能按此简易麻将牌谱玩

牌,有益于身心的健康。最后附有《中国竞技麻将牌竞赛规则》摘录,供开展麻将牌比赛之用。希望严厉禁止赌博麻将,大力开展好竞技麻将,争取休闲麻将向竞技麻将转化。

编著者

1998年5月28日

目 录

第1章 麻将牌的发展历史	1
一、麻将牌的起源和发展	1
二、掷“骰子戏”	2
第2章 麻将牌的基础知识	4
一、搬“庄”的方法	4
二、掷骰子的规定	5
三、洗牌和码牌	5
四、拿牌顺序	6
五、麻将的组牌形式	6
1. 摸牌	6
2. 吃牌	7
3. 碰牌	7
4. 将牌	7
5. 开杠	8
6. 和牌	8
7. 钓牌	8
8. 多牌和少牌的打法	8
9. 停牌	9
10. 放铤	9

11. 坐庄	9
12. 连庄	10
第3章 麻将牌的三级打法	11
一、初级麻将牌的打法——“推倒和”	11
二、中级麻将牌的打法——“五番满贯”	12
三、高级麻将牌的打法——“十番满贯”	13
四、用和（壶）与番计算积分的来源及计番 名词	13
第4章 麻将牌的常用术语	26
第5章 带“混”牌及各种花牌的玩法	38
一、带“混”牌玩法的优点	38
二、带“混”牌玩法的缺点	39
三、带“混”牌玩法的总评	40
四、行牌中“混”的运用	42
五、各种花牌的玩法	57
第6章 摆八套喜的玩法	59
第7章 打麻将牌的常用技巧	62
一、关于牌运	62
二、如何掌握住牌运	64
三、牌运不佳时的打法	64
四、开局的方法	65
五、拆牌的顺序	66
六、往出打牌的顺序	67
七、关于朋组的选择	67
第8章 麻将牌的几种错误玩法	68
一、先立四张牌的玩法	68

二、三先牌	69
三、“只许碰,不许吃”玩法	70
四、点炮包赔玩法	70
五、以钱翻番玩法	71
第9章 新技术发展对麻将牌的影响	73
一、麻将牌的新材质	73
二、电动麻将牌桌	74
三、“骰子庄盒”	74
第10章 玩麻将牌的个人品德	77
一、输赢一个样	77
二、好坏一个样	78
三、黑白一个样	78
四、亲疏一个样	79
附:中国竞技麻将牌竞赛规则(摘录)	81
第一章 总则	81
第一条 宗旨	81
第二章 比赛通则	81
第二条 准则	81
第三条 礼仪	82
第四条 基本术语的定义(常用型)略	82
第五条 器材	82
第六条 比赛程序	83
第七条 行牌规定	84
第八条 番的类型及分值	85
第九条 比赛成绩	87

第十条 时间规定	90
第三章 罚则	91
第十一条 处罚手段	91
第十二条 违例行为及处罚	91
各种和牌的计分表	93
各种牌型的插图	96

第 1 章

麻将牌的发展历史

一、麻将牌的起源和发展

麻将牌又称叉麻雀。相传是唐代几位和尚为唐太宗所贡献的一种“叶子格戏”。宋代儒生杨大辛著“马吊牌”(无风牌和三元牌)而传于后代。唐代官商相聚时,都玩“叶子格戏”。

明万历年间,称“马吊牌”,由 40 张纸牌组成,因此称“叶子戏”。

其后马吊之音与麻雀之音相似,到清朝讹传为“麻雀牌”。当时为长条形纸牌,印有筒、条、万的图案样,又增加了风头(东南西北)和三元牌(中、发、白)。用以记录玩牌的圈数和增加“翻”数,共计 132 张。它是广大中国人喜闻乐见的一种游戏项目。

麻将牌初行于沿海江浙一带,后传于南北全国,其后流传到东、西洋各国。

当时玩纸牌叫看“定掌”或叫看“马掌”，每人拿 16 张纸牌（其中又有一对作“掌”），其他为五套副。

因为纸牌拿在手，无法理顺牌，看起来也很不方便。甚是影响它的普及与发展。

直到出现了用硬质材料、竹加骨料的麻将牌，才在很大程度上提高了玩牌人的兴趣。使麻将牌迅速地普及起来。于是参加玩牌的人日渐增多。现今发展到男女老少都会玩牌的程度。更有甚者，某些地方相亲时，还要看你会否搓麻将。据估计全国已有三亿多人参与玩麻将。

二、掷“骰子戏”

相传是三国时曹植制造的“骰子”。玩时为掷三个骰子。掷出三个一样时称为“豹子”，以三个 6 点为最大；掷出三个点相连时称为“顺子”，以三个点数 4、5、6 为最大，1、2、3 为最小；掷出两个骰子一样时，另一骰子为几就算几点，以 6 点为最大，1 点为最小。当掷出来的三个骰子未成上边三种式样时，即四不像时，再重新掷出。

豹子大于顺子，顺子大于点数。以此论胜负。

唐明皇与杨贵妃玩掷“骰子”戏时，常负于杨贵妃，唐明皇呼 4 点时，可算获胜。以后将 4 点涂为红色。其后有人以颜色为戏，谁掷出红色谁为胜，故又称“色子戏”。

玩“麻将牌”选用掷两个骰子作开门之处。因用三个骰子太多太复杂,如只用一个骰子又容易作弊,故用两个骰子最合适。这是玩牌高手所公认的。在牌谱中都有明确规定。但现今有初学者竟掷一个骰子,这是不明白骰子的重要作用而乱掷的。骰子决定分给每个人的好坏牌。掷一个骰子打乱了分牌的情况,甚至调换了幸家牌。玩麻将斗的是麻将牌,而不是骰子。如此你给我掷一个骰子,我则还你一个骰子,甚是影响牌友的团结。久而久之,会结怨仇。有的人火拼,是与此有关联的。因此又须禁止掷一个骰子,才合玩麻将牌的基本精神。

第 2 章

麻将牌的基础知识

一、搬“庄”的方法

搬“庄”和排座位，其方法有许多，常用有以下四种：

1. 自然座位法，开局前，四位各自选定一处坐下，一般情况以长者为主先坐下，其他人再坐下，以首者为庄家，首先掷骰开局。

2. 摸风头法，先将东西南北风四张牌洗一下，让每人各摸 1 张，摸到东风者坐在东边（自然方向的东边）并为庄家；其他三人依据各自风向坐下。

3. 掷骰子法，每人掷一次骰子，点数多者坐在东方，并定为庄家。最少者坐在北方，如点数相同时，以先掷出者为大。

4. 摸牌法：每人随便摸出一张，数大者坐在东方并定为庄家，数最小者坐在北方，如数相同时，以条、饼、万的顺序决定其先后。例如：摸出的牌为 8 万、6

条、6 饼和 2 条，则 6 条为南方、6 饼为西方、2 条为北方。如完全相同时，可再摸一次牌。

二、掷骰子的规定

用右(左)手拿两个骰子，掷到牌墙上，滚落入海中(围城中)，须滚动三圈以上，但不出围墙外为合格。掷在牌墙外者为不合格。此法易作弊，与掷一个骰子一样应取缔之。用一个骰子砸向另一个骰子的做法是不文明行为，是有碍团结的，应予禁止。总之，玩的是麻将牌，不应在掷骰子上耍手腕，这是公开作弊行为。必须清出牌桌，方能真正玩好文明麻将。

三、洗牌和码牌

四人首先将牌面扣下，叫翻牌，使背面朝上，约 3~4 秒钟，然后再洗牌，使牌充分混合，也叫搓牌，使四人抓到的牌相差不多，同时可防止作弊。洗牌 3~4 秒钟后，四人再同时码牌(或叫砌牌)，把每两张掇在一起为一墩，共掇成 17 张成一横排置于门前，四条牌墙汇合围成方阵，亦称砌城墙。方阵之中间，南方称“堂子”，北方称“海里”。

玩“素麻将”，砌“两六一个五”就够了(共计 34 张)。玩带花牌的麻将须码“三个六”，即 18 墩牌才够用。

四、拿牌顺序

按骰子的点数，破墙开门之后，首先由庄家拿牌（抓牌），每次拿两墩，其他三家按逆时针方向，轮流抓牌，但牌在牌墙上的走向为顺时针方向。当各家均拿三次牌 6 墩 12 张后，再由庄家“跳”牌，拿牌时抓上面第一和第三张牌，第二张留下给对面（西方）人，南、西、北三家各补拿一张牌，庄家手中 14 张，其他三家均为 13 张牌。称为基牌或底牌，这时算抓牌完结。紧接着庄家先打出第一张牌，随后各家开始正式打牌。

五、麻将的组牌形式

每人拿到 13 张基牌后，各家将同类的牌组织到一起，有的成三张一套副或成三张一样牌（暗刻）或成对或成搭子，其他单张无用牌置于右边，以便随时打出去。

1. 摸牌：是从牌墙上摸取一张牌，使其与手中牌组合成有用的牌，然后将手中无用的牌打出去一张；仍保持 13 张牌。这种摸牌的顺序是按逆时针方向进行的。每人大约有 17~18 次。从尾部数出 7 墩牌为不许动的尾墙牌，亦称“王牌”，但有开杠时才可以从尾墙牌中摸牌。如果牌中被取走两张牌时，从尾部仍需数出 7 墩牌，作为王牌，实际尾牌为八墩了。摸牌是换牌的主

要手段,打带“混”的牌就更重要了。

2. 吃牌:根据牌规只有上家打出的牌,才可以吃进组成自己的牌。例如上家打出8万,自己有6、7万,或7、9万则可吃进成一套副(6、7、8万或7、8、9万)。此时需将上述两张牌放倒亮出来,亦称亮牌。这样做可防止吃牌者作弊。吃牌是换牌的常用手法。

3. 碰牌:根据牌规,自己手中有两张相同的牌时,其他三家中的任何一家打出一张与自己的一对牌同样时即可碰牌,组成碰坎(或称碰刻)。当某家想吃进此牌时,根据碰牌优先的规则,吃牌又须让位给碰牌。碰出的一套碰坎也必须亮出牌,让大家检验。但自摸进的三张一样牌称暗坎(或称暗刻)。

碰牌可以打乱摸牌(换牌)的顺序,例如:上家打出的牌,被下家碰去了,当下家再打出牌时就该由对家摸牌了,这样就轮空了一次。这种情况有时是很多的,打牌者需耐心处理之。摸、吃、碰牌是打牌中最常用的方法。

4. 将牌:它是两张相同的牌组成的两张组,称为“将牌”,亦称麻将。与三张组成的副或坎具有同等重要作用,无它不能算“和”。当手中牌已组成两套副或坎时,其余一张牌未成对时,这时要和的牌就是与那张余牌相同的牌,组成“将牌”,俗称之为“钓将”或称“单钓”。麻将与“定掌”规定不同,看定掌时,用一张牌可吃进一张同样牌,称“定上”(定上掌);但麻将规则是不许用一张牌去吃另一张牌作将牌的,亦即“将牌”不可以落地。

5. 开杠(或岗): 当自己手中有 3 张一样的牌, 即一个暗坎(暗刻)时, 某家打出一张与自己坎子相同的牌时, 这样就可以把那张牌碰过来, 组成一个 4 张组的牌叫“杠子”, 这样组牌的形式称为“开杠”, 开杠后必须将“杠子”亮出来。同时须到牌尾上补拿一张牌, 再打出一张牌, 这种形式称为“开明杠”。如果 4 张相同的牌全是自己摸进的, 这时根据组牌形式, 可以“开暗杠”, 此时须将四张牌落地, 翻出两张牌朝上, 让大家检验。同样亦须到牌尾上补进一张牌。另有一种情况, 即自己有一个亮出的碰坎牌又摸到一张与碰坎同样的牌时, 可将以牌补到碰坎上开杠, 再到牌尾上摸一张牌, 亦称做“补杠”。

6. 和牌: 和(音壶)牌是将手中的牌按牌规组成四套副或坎及一对将牌(包括外边打出入海的牌), 便可以 and 牌, 称满贯(老满)。谁先将手中牌组织好, 谁就可以先和, 也就算取得这一盘的胜利。

和牌时, 必须将手中牌全部摊开亮出, 让其余三家检验及计算分数(壶数或番数), 假如, 发现尚未组织好时, 尚有另张牌, 这样叫“诈和”。对诈和者按事先规定给予一定的处罚, 有的需赔偿与番数相同的罚款或罚“满贯”钱数。

7. 钓牌: 玩麻将时, 13 张牌已组成 4 组牌, 另有 1 单张牌, 缺少将头, 这样就行成单等 1 张牌来作将头成和的情况, 这叫单钓。

8. 多牌和少牌的打法: 当打过一两圈牌, 发现某家少牌或多牌时, 即多于或少于 13 张牌时, 简称为“大

相公”或“小相公”，该家就不能和了，需陪其他三家打牌，按正常牌规模牌及打出牌。出现此种情况，大部分是由个人粗心大意造成的。有时先摸了一张牌后，又吃牌了，当然就多一张牌了；有时是忘了收底牌，即少补最后的一张牌或只顾开杠忘了补牌造成的少牌问题。在这种情况下，不必声张，注意打出的牌，防止别人和大牌。即卡住大和家所用的牌。尽量使牌抓“黄”，谁也别和。

9. 停牌：停牌（或称听牌）就是自己的 13 张牌都已组织好，只要再来一张合适的牌，便可成和了。谁都想早上停、早点和牌。这就需要使手中牌与进入的牌很好的组合起来，使尽快的达到“停”牌状态，从而和大牌。这就应依据打初级麻牌和中级麻牌及高级麻牌的规则来运用打牌经验及技巧，达到停牌的要求。只有过此关口，才能达和牌的目的。停牌的形式是多种多样的，叫的牌越多越好。

10. 放铤：放铤即是放炮，即某人打出的牌正巧是别人所要和的牌。这种情况称为放铤（放炮）；打出此牌者称为“炮手”。当炮手是要受到一定处罚的，有的是全赔，有的是赔一半钱。随事先规定去做。当然玩初级麻将时，可不包赔。

11. 坐庄：当庄家最先和牌时，称为坐庄，亦称庄家连庄。2 次还由庄家掷骰开牌，即不下庄。连和五次八次都是如此，只有非庄家和时，才算下庄。欲使庄家下庄，其余三家应多注意庄家的用牌情况，卡住他所用的牌，使其难于吃、碰到牌就可下庄了。