

这是一本使你了解麻将真谛，并使你在这一游戏中获得最大成功的书。

# 戏说 麻将

- 麻将起源
- 和牌妙手

中 中 中 南 南 七萬 八萬

發 發 發 東 東 東 西 西 北 北

- 麻将常胜技法
- 怎样拆搭子
- 十打九胜法

云南民族出版社

# 目 录

## 麻将的魅力

|                          |   |
|--------------------------|---|
| 老百姓为什么爱打麻将 .....         | 1 |
| 麻将的魅力在于平等、自由、未知、流动 ..... | 2 |
| 五花八门的风格,无穷的变化 .....      | 5 |
| 一种永远无法掌握的变化 .....        | 5 |

## 麻将的基本常识

|                |    |
|----------------|----|
| 牌的分类与名称 .....  | 7  |
| 组成和牌的方法 .....  | 9  |
| 打麻将牌的程序 .....  | 12 |
| 和牌的牌型与停牌 ..... | 17 |

|                  |    |
|------------------|----|
| 麻将的牌谱与名词解释 ..... | 22 |
| 麻将牌的全花样 .....    | 28 |
| 麻将的几种简单打法 .....  | 39 |

## 麻将取胜战术绝招

|                    |     |
|--------------------|-----|
| 麻将的目的在于和牌 .....    | 42  |
| 麻将实战中的基本技巧 .....   | 55  |
| 停牌和牌战术秘诀 .....     | 62  |
| 怎样放和 .....         | 71  |
| 麻将牌和牌花样 .....      | 72  |
| 麻将牌取胜的关键——度牌 ..... | 113 |

## 麻将获胜的心理战术

|                    |     |
|--------------------|-----|
| 眼睫毛是牌战中的“间谍” ..... | 121 |
| 密切观察动牌与不动牌 .....   | 124 |
| 切勿过分迷恋起手牌 .....    | 126 |
| 在实战中揣摩猜牌 .....     | 127 |
| 度牌的根据在于路数 .....    | 131 |
| 掩人耳目的战术 .....      | 133 |

## 麻将取胜最高战略法宝

|                    |     |
|--------------------|-----|
| 理牌制定决胜战略 .....     | 135 |
| 根据牌局制定决胜战略 .....   | 136 |
| 麻将取胜的吃、碰、杠战略 ..... | 166 |
| 麻将取胜的舍牌诀窍 .....    | 178 |

## 麻将牌中的旁门左道

|                    |     |
|--------------------|-----|
| 十四类旁门左道及实战表现 ..... | 204 |
| 麻将牌场中的骗局神技 .....   | 213 |
| 认清作弊的六种方法 .....    | 213 |

# 麻将牌的魅力

## 老百姓为什么爱打麻将

麻将牌在中国流传已几百年的历史了。据说起源于宋末元初。最早也叫麻雀牌。如今,麻将已成了老百姓生活中不可缺少的娱乐工具了。逢年过节,亲朋好友们都会聚在一起,找一个幽静的环境,泡一壶好茶,4人一桌,搓上几圈麻将,让时间在欢乐的流动中渡过。麻将牌能如此伴随着人们风风雨雨地经历了几百年而常盛不衰,究其原因,它可能是易学易懂、平等、自由,但又是永远未知,变化无穷。每一盘牌都是新的开始,永远不会雷同,而且每一个人都想在这一盘中获胜,但却没有把握,谜底永远埋藏在那些还未摸起来的牌中。因此,麻将也是运气加技巧的竞技。任何一个人在麻将牌上都是平等的,未知的,但大家都有一个最终的目的——和牌。必然性和偶然性也经常出现在麻将牌中出现,这样就更使人们对它产生了迷恋。例如,你是停5张牌(如三、六、九万带四、七万你都和牌),另一家只停1张牌(嵌六条,就是有一个五条带个七条)。但是,最终你却没有和牌,另一家自摸嵌张和牌。像这种偶然性经常发生。这样,就更使麻将充满了一种神秘的色彩,使人们老想揭开这个谜底,了解它。

## 戏说麻将

然而，它却永远是个谜，吸引着你不断的对它进行了解。因此，人们也就这样一代代的不断了解下去。

麻将牌与扑克牌的差异很多，其中最重要的一条，就是麻将牌的每一张牌都具有相同的价值，甲与乙的关系没有隶属大小、主从尊卑与好坏之分，一万与九万没有大小关系，东风与北风出牌时不必有先后顺序，任何一张牌都可能充当呼风唤雨、顶天立地的角色，任何一张牌都可能是最糟糕最讨人厌的东西，问题是这张牌出现在哪里，出现在什么时候。牌只有在过程中才会体现出它的独特价值来，而且这种价值都是短暂的，很快又会被淹没。一张决定生死的牌顷刻间会身价百倍，顷刻间又还其本来面目，回到芸芸众生之中。扑克牌就不一样，王永远是王，永远存在着一种决定，意味着不平等的秩序。

## 麻将牌在于自由

麻将有多种多样的打法，有京式的、广式的、川式的、沪式的，甚至一个村庄内也可以有几种截然不同的打法，每个人都可以参与制定规则，每一次都可以有新的规则，而不必千篇一律地局限在一种固定不变的单一的格局和程式中。当然，每个操作者一旦进入过程之中，就必须遵循约定俗成的规则进行操作，每个操作者又有着广阔的自由，他不必按照上家或下家的指令或既定的程序出牌，他甚至可以随意改变自己的操作程序，甚至为了控制别人和牌干脆无程序，有时为了让别人和牌主动“出冲”，也可以兴之所至感觉行事，也可以作细致严密的分析，察颜观色打理性麻将，也可以要“清一色”，也可以“门前清”，也可以“推倒

和”，如果没有经济利益制约的话，麻将操作者的心态是相当健康而自在的。

## 神 密 的 未 知

麻将历经几百年而久盛不衰，令中国的很多艺术性消遣方式嫉妒。昆曲、京剧衰势已明，振兴有望，但恐怕仍是一种博物馆艺术。斗鸡、斗蟋蟀、养鸟、种花虽然广为寻常百姓接受，但不是太费时费事，就是太静太寂寞。终不如麻将简单容易热闹刺激。麻将引人之处，还在于它的未知。每个操作者手中拥有 13 张，4 人共有 52 张，只占全部牌的  $\frac{1}{3}$ ，而另外的  $\frac{2}{3}$  只是未知，它们对于每个操作者来说都是祸福不定的因素，虽然随着过程的进行未知的因素逐渐减少，即使已经有人和牌，在那堆未公开的牌中仍隐藏着无数的秘密。每次和牌，总是有人急切翻阅这些秘密，以判断自己的命运如何，或叹息，或悔恨，或释然……

## 迷 人 的 流 动

由于未知能激起人们的探究兴趣，故这种探究也就构成摸牌、出牌、呼牌、碰牌的流动。每个人都希望每次摸到有用的牌，但时间的流动往往造成几家欢乐几家愁，一分钟河东变河西，直至终局。一旦谁和牌，这种流动便终止，新一轮便又开始了。在流动中，每次兴衰荣枯、成败胜负都会发生变化，没有常胜的将军，没有永远的败军之将。人们爱打麻将与其说消磨时间，还不如说让人们直接感受到时间的流动，直接目睹人生的

过程。中国人爱打麻将，可能是因为生活太稳定、太固定、太停滞了，所以让另一种流动来满足内心的波澜。

### 最终还是平等

开头讲的是牌自身价值的平等，这是就客体而言。其实如果就哲学范畴而言，所有的客体对每个人而言都是平等的。只是主体差异才造成了事情的变化。除了因对麻将规则生疏与熟练造成的不平等外，任何麻将操作者主体都不会感到自身智力的不发达或不健全影响自己的胜负。事实上，无论你起手摸的是什么样的牌，你都可能有和牌的机会，即使你摸的是最糟糕的牌，既不连也不靠，除了可以打大乱牌以外，你还可以打“全求人”，甚至抢在其他牌型好的操作者前面和牌。有时你起手“地和”了，未见得你今天就能成功，接下来一直未和牌气得你跺脚。这就不像其他的游戏竞技活动有稳操胜券者。整体而言，围棋智力强者可以不败；局部而言，打扑克握了一手好牌随便怎么打，也可以做上游或拿高分，在麻将面前，运气远远胜过智力。文盲与博士在操作时谁也没有优势可言。其实，人进入打麻将，不但消解智力结构和文化结构的差异，连阶级、出身、性别、年龄、方言、制度、经济、宗教一系列意识形态的与非意识形态的、遗传的与非遗传的种种不平等全不存在，可谓“大同社会”。因此，我认为在麻将操作中起决定作用的。不是智力，也不是运气，而是身体，因为几圈麻将下来至少要好几个小时，倘若身体不好，比如心脏不好，到时脑子缺氧了，糊涂了，就会失去平等竞争的机会。



## 五花八门的风格

虽说麻将台是“大同社会”，但人的个性依旧能得到充分的表现和张扬，每个人的牌风与牌品都会淋漓尽致的发挥，而这是一般扑克牌不可比拟的。虽不能说牌品即人品，但每个人都有大致的模式和定势，心急的好吃好碰，沉着的易做“门清”，心雄的玩“清一色”，谨慎的“推倒和”。在我周围的一群朋友中，便有“黄七对”、“吴自摸”、“周碰对”、“费全求”等雅号，大致可窥见一斑。即使摸牌的姿势也是千姿百态，有的潇洒，有的萎靡，有的自然，有的做作，有的喜欢偷偷看牌。总有掩饰内心的外在形态。

## 无 穷 的 变 化

麻将的变化几无规律可言，不似围棋有定式等。麻坛有“打错了即打对了”的术语，就是指这种变化无端而言。有时看似违背正常牌规，但偏偏出之有理；有时循章蹈法，反而出“冲”。有时停5种牌十几张，还不如吊一张“绝技”。你控制下家，反会助他一臂之力，上家控制你，他自己也会受到控制。你停甲牌，3人不打，你也抓不到，等你改换牌型，可能立即抓到，各家也纷纷打出。在牌局中，常常因为某方随意吃牌造成另一方连进妙牌的机会，也常常因为己方或某方的出牌造成错位，破坏了好的“运气”而一蹶不振的。先胜后败、反败为胜，几乎是一个通用的定式。笑到最后笑得最好，用在麻将对垒时是非常贴切的。麻将很难做牌，也是麻将的魅力之一，谁也不能将每个人的出牌、

## 戏说麻将

吃牌算进其中。因此,麻将牌这无穷的变化和未知,也就更使麻将的魅力体现出来而常盛不衰。

下面,我们就从麻将的最基本常识讲起,不会者可以根据本书学习,会者可根据我们所讲的一些实战例子而更加提高自己的竞技水平,使之能在麻坛上成为胜者。

# 麻将的基本常识

## 牌的分类与名称

### 麻将牌分为两类

#### 字牌

**A 四风牌:**东风牌、南风牌、西风牌、北风牌。简称风牌亦可。

**B 三元牌:**白板、绿发、红中。也简称为中、发、白。

A、B 共 7 种,各有 4 张,即 7 种 28 张。

#### 数牌

万子牌、筒子牌、条子牌 3 种,有“一”到“九”的 9 种类,总计 27 种 108 张。

其中一和九的牌称为老头牌——即一万、九万、一筒、九筒、一条、九条、共 6 种 24 张。

“二”到“八”的牌称为中张牌,有 21 种 84 张。老头牌与字牌组合起来称为幺九牌。(见图 1)

# 戏说麻将

|    |                             |                                                                                             |
|----|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| 字牌 | 四 风 牌<br>(4 种 16 张)         | <br>各 4 张  |
|    | 三 元 牌<br>(3 种 12 张)         | <br>各 4 张  |
| 数牌 | 万子牌 { 老头牌<br>9 种 36 张 { 中张牌 | <br>各 4 张  |
|    | 筒子牌 { 老头牌<br>9 种 36 张 { 中张牌 | <br>各 4 张  |
|    | 条子牌 { 老头牌<br>9 种 36 张 { 中张牌 | <br>各 4 张 |

图 1 牌的分类与名称

注:字牌和老头牌合称么九牌

## 组合牌的方法

玩麻将要和牌,必须将 13 张牌组合起来才行,一般而言,组合有如下 4 组:

A 顺子      B 坎子      C 杠子      D 对子

为使各位熟记,将一和牌的例子示于下图:



将自己所拥有的 13 张牌再加一张成为上图,总计 5 组牌的组合成立及和牌的牌形。

### A 顺子

以上图的例子来说,“二、三、四”万和“五、六、七”条的组合,就称为顺子。这是以数牌 3 张组合而成,同时数目需按顺序排列。但像“一万二筒三条”虽然数字顺序没错,但种类却有万子、筒子、条子,这就不行了。或者同种类的牌如“九一二”、“八九一”,即像扑克牌中承认的顺,在麻将中亦不通用。必须将数字按顺序组合,由“一、二、三”等包括老头牌的“七、八、九”、“一、二、三”的组合,另如“三四五”、“四五六”等以中张牌形成的组合两种。

### B 坎子

以图例来说,“发发发”、“三三三”的字牌或数牌均可,只要将三张相同的牌排成即可。坎子共有两种类型。

## 戏说麻将

暗坎:各人将手中所有的牌组成 3 张相同的一组。

明坎:将自己所拥有两张相同的牌碰后(即取他人的牌),并成 3 张一组。

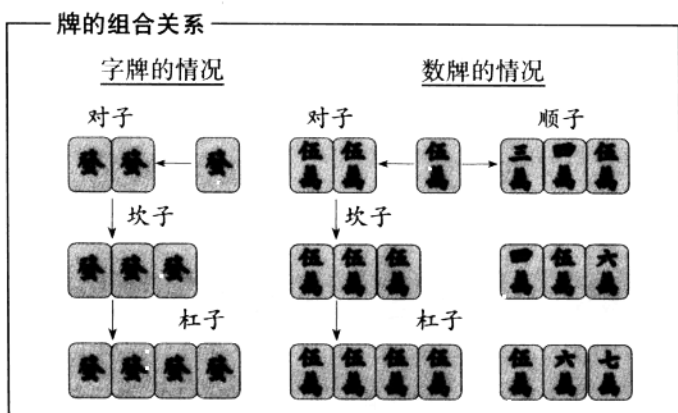


图 3

### C 杠子

杠子就是在坎子上再加一张相同的牌。例如“发发发发”、“三三三三”,即同样牌 4 张的组合。

如有明坎、暗坎,也有明杠,暗杠的区别。

### D 对子

如图例的“西西”牌,即相同的牌两张的组合。这对子再加一张就变成“西西西”的坎子,坎子再加一张就是“西西西西”的杠子。其实在和了的牌中,不一定要有顺子或坎子,但必须要有一组对子才行,所以特别将此称为雀头、头或将。

现将以上 4 种组合的关系示于上图。

在比如一个“五万”或“发”牌，孤孤单单的很寂寞，需要亲戚朋友牌，这种牌就称为单张。

任何一种牌的组合，都是由单张出发，如果获得一张相同的“五万”就成对子、再得一个就成坎子，再得一个即成杠子，同时“五”万得到“三、四”万、“四、六”万或“六、七”万，就可形成一组顺子。

就是说，顺子的组合法有纵向及形成对子、坎子、杠子组合的横向，这两种的纵组、横组，即形成前述和牌的形式。

#### E 组合所需的材料

以上说明的顺子、坎子、杠子、对子等组合中，需要有材料。

●顺子的材料 1 搭子 2 嵌搭 3 边搭等三种，就是组合成 3 张牌顺子的两张牌结合方式。

搭子 如“五六”、“六七”、“七八”等两张连续数字的牌组合。

嵌搭 如“三五”、“五七”、“七九”等等待中间牌的两张牌组合。

边搭 如“一二”、“八九”牌，需“一、二、三”的“三”、“七、八、九”的“七”的牌组合。

●坎子的材料 各位大概都已了解，同一种牌两张所形成的对子，即成为坎子的材料。

●杠子的材料 如坎子的材料为对子牌，同一种牌需 4 张的杠子，是以三张相同牌的坎子为材料。

牌的组合方式，组合所需的材料即如上说明，那么，组合方式又如何呢？

A 自摸 B 吃 C 碰 D 杠 E 和了。即由上面的 4 种方法和牌。

## 牌局的程序

### 1、搬庄

4人一桌打牌，先要安排坐次，也即是说，4人各位居何方，决定坐次这一程序称作“搬庄”（也称作“板位”、“定位”或“打座”）。搬庄的方法主要有以下几种。

（1）数点法：用两枚骰子，每人掷一次，按数点大小逆时针排座次。最大数为东不动，依次南坐其右，西坐对面，北坐其左。

（2）摸风法：取四风牌各一张，扣下搅乱洗开，每人可随意摸一张，东的位置不变，南、西、北逆时针坐定。

（3）习惯法：非正式比赛，可随便坐下，不必过于认真，大多让老者、尊长或者年幼者先做庄。由此，可体现出尊老爱幼之美德。

### 2、洗牌与砌牌

洗牌之前将牌正面扣下，4人同时将其搅开、和乱（也称“搓乱”），使之充分混合，以期4家机会均等，另可防止作弊。

砌牌数量，需依据打的是何种牌而定。如打“推倒和”各家均应砌17墩，打“四绘四听”麻将，各家则均应砌18墩等等。

打牌过程中，各家所打出的牌，均应放于台中方为有效：放



后不允许后悔,更不允许打后再取回。

### 3、做庄与掷骰

庄家“和”了牌,下盘仍继续做庄称“联庄”也称“连庄”。

庄家未能“和”牌,轮其下家做,这对庄家来说叫“下庄”,对下家来说叫“上庄”。轮流做庄的顺序是:东风起,北风至,东、南、西、北依次轮流。4家各做一遍庄(联庄也算一遍)称之为“一圈”,4圈为一局。

### 4、拿牌及打牌

破墙开门之后,首先由庄家拿牌(又称“抓牌”或“起牌”),每次拿两墩,其它3家按逆时针方向依次轮流拿牌。但牌在墙上的走向为顺时针。当各家均拿够6墩(12张)后,再由庄家“跳拿”2张(俗称“扫底”),其它各家再补拿1张。到此,庄家手牌14张,其它各家均为13张。这样拿上手的牌称作“配牌”也称“基牌”或“底牌”。

拿牌结束后,接着庄家先打出第一张牌,此为打牌正式开始。

### 5、麻将的组牌方式

由庄家开门后每人手里拿到了13张牌,各家便开始把手中的牌进行各种组合,显然,一开始拿到的13张正好形成4组3