

扑克游戏指导

孔维民 编著

北京体育大学出版社

「斗地主」的技巧



扑克游戏指导

“斗地主”的技巧

孔维民 编著

北京体育大学出版社

策划编辑 张清垣
责任编辑 张清垣
审稿编辑 鲁 牧
责任校对 长 春
责任印制 陈 莎

图书在版编目(CIP)数据

“斗地主”的技巧/孔维民编著. - 北京:北京体育大学出版社,2010.3

ISBN 978-7-5644-0362-1

I. ①斗… II. ①孔… III. ①扑克-基本知识
IV. ①G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 030005 号

“斗地主”的技巧

孔维民 编著

出 版 北京体育大学出版社
地 址 北京海淀区信息路 48 号
邮 编 100084
邮 购 部 北京体育大学出版社读者服务部 010-62989432
发 行 部 010-62989320
网 址 www.bsups.cn
印 刷 北京市昌平阳坊精工印刷厂
开 本 850×1168 毫米 1/32
印 张 6.25

2010 年 3 月第 1 版第 1 次印刷 印数 5000 册

定 价 15.00 元

(本书因装订质量不合格本社发行部负责调换)

作者的话

“斗地主”是货真价实的国粹，虽然面世很晚，但是风行的速度极快，各大游戏网站中，“斗地主”的人数远远超过其它的牌类游戏，而大街小巷，宅前屋后，面对面“斗地主”的人数更是数不胜数，搞学术研究的人，也乐观“斗地主”的风行，不少人把它誉为“中国式桥牌”。我虽然工作繁重，主要从事心理学的学术研究，但是闲暇之时也玩玩棋牌，围棋、象棋也都下下，也在网上打麻将，并且刚刚出版了关于麻将的著作。而于“斗地主”，我则更加喜欢，感觉“斗地主”与桥牌有一个很大的不同，即其胜败没有任何理由推诿给别人，水平低的人与你合作斗别人的时候，虽然让你受伤，但是逢你自己当“地主”的时候，逢他改当“地主”的时候，你又可以收回原来的损失。

我自己“斗地主”的体会就是，要想获胜，必须善于学习，钻研其中的技巧，要想从“斗地主”中获得快乐，提高自己的人格修养更加重要。很简单的道理，你的牌艺很高，

老是赢了别人而越发牛皮哄哄，藐视别人，这样的人品，谁乐意跟你打牌？因此这本书虽然着重介绍了实用的“斗地主”技巧与战术，但是我衷心希望读者更要修炼自己的牌品，既不怨天尤人，能够堂堂正正地研究“斗地主”中的内在规律，又要心怀感激地看待牌友给了你“斗地主”这一过程快乐。



目 录

第一章 概 述	(1)
一、斗地主的渊源与沿革	(1)
二、斗地主的基本特点	(3)
三、输赢的大小更多受心态影响	(5)
第二章 游戏规则	(6)
一、3 人一副牌的斗地主规则	(6)
二、4 人两副牌的斗地主规则	(15)
三、敞牌明斗规则	(19)
第三章 叫牌——战略成就的基本保证	(21)
一、叫牌一定要谨慎	(21)
二、根据量化的牌点指标、牌型来叫牌	(23)
三、掉张小牌太多，即便牌力强，也不应博底牌叫牌	(31)



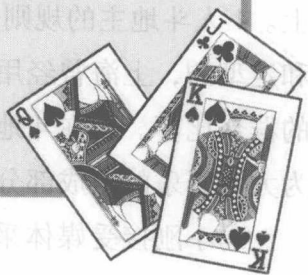
第四章 斗地主必须掌握基本的概率知识		(35)
一、斗地主的基本牌张的概率分布		(35)
二、根据概率的计算结果选择成功率比较高的打法		(37)
三、按照“概率×收益”的公式进行理性博弈		(40)
第五章 斗地主的核心牌张分析		(46)
一、3人一副牌斗地主的牌张分析		(46)
二、4人两副牌斗地主的牌张分析		(63)
三、斗地主的组牌分析		(68)
第六章 地主的首攻		(72)
一、斗地主首攻的特殊性		(72)
二、斗地主首攻的基本技巧		(74)
三、曲胜直——“含蓄”是斗地主首攻的高级技巧		(81)
第七章 地主控盘的核心思维		(83)
一、控盘的基本含义		(83)
二、穿透力比平衡应付力更可贵		(85)
三、忍耐是控盘的难点与重点		(87)



四、诱骗的基本目标是免费接手农民的邮包	(94)
五、严加控制跑家农民的小掉张和摆尾牌	(101)
六、制止跑家要果断	(104)
 第八章 收官时候的控盘技巧	(108)
一、收官的一般技巧	(108)
二、舍不得孩子套不得狼——特殊的收官控盘技巧	(112)
 第九章 农民盟家斗地主的“群狼战术” ...	(114)
一、顶 牌	(115)
二、4 人两副牌斗地主中顶牌技术的特殊性	(121)
三、4 人两副牌斗地主中的顶家农民的技术要求	(123)
四、搭桥传牌	(125)
五、4 人两副牌斗地主中的搭桥传牌技术的特殊性	(132)
六、农民跑家一定要珍惜已经探明的桥路	(135)
七、含蓄——农民跑家的基本策略	(138)

第一章

概述



一、斗地主的渊源与沿革

“斗地主”不仅在棋牌室、网络上大行其道，不少地方还组织了大型的“斗地主”比赛

相传“斗地主”（以下不再加引号）起源于湖北十堰房县，据传说是一位叫吴修全的年轻人根据当地流行的扑克玩法“跑得快”改编的。因地主横行乡里，大家只能用游戏来发泄心中的不满，后来对此游戏命名为斗地主，于是人们劳作歇息时，常常一家人关起门来斗地主。

自 20 世纪 90 年代初在安徽、江苏的部分地区出现斗地主后，斗地主便像插了翅膀似的，迅速向全国

展开。一时成为与麻将并驾齐驱的消闲娱乐牌戏，深受国人喜爱，不仅玩者众多，研究它的人也趋之若鹜。如今斗地主已风靡整个中国，并流行于互联网上。4人斗地主的规则是由中国象棋棋王胡荣华总结和定型的，上海曾经用这套规则举办过多次电视转播的群众比赛。现在斗地主已经走进了我们的生活，成为大众娱乐的组成部分。

冯小刚接受媒体采访时说想过没有目标的生活，想每天和朋友一起吃个饭，斗斗地主。可见斗地主不但在普通民众流行，即使像冯大导演这样的公众人物也喜欢。斗地主的普及范围就像中国象棋一样。当然斗地主更容易上手，几乎说说规则马上就可以玩起来。这也是斗地主流行的主要原因。

一些专业人士分析：斗地主流行最为广泛的地区就是安徽、湖北、四川、江苏、浙江、上海，广东、福建人几乎不喜欢这种玩法。至于其它地方，斗地主基本上只是在网络上流行。

斗地主基本有3种玩法：3人一副牌；4人两副牌；5人两副牌；6人三副牌，不过大众玩法一般以前两种的玩法居多。因此我们这本书中所讲述的斗地主的技巧主要以前两种游戏规则为例来说明。不过道

理是相通的，对于5人两副牌、6人3副牌的斗地主一样有参考价值。

斗地主在激烈程度和趣味性上都要高于麻将。与麻将相比，斗地主的战术复杂多变，对牌手的素质要求较高，比如同样的一手牌，有人能打赢，有人打不赢，而且叫牌的不稳定性加大，牌力的偶然性提高，规律性更难判断和把握。就是说，很好的一手牌也没有人敢断言一定能打赢，这样，斗地主的真正技巧最后取决于牌手心里素质的较量，胜负不仅仅是牌技的高下，而是以何种态度对待叫牌，对待胜负的谋略问题了，这是其它棋牌游戏所不曾凸显的创新特点。有人拿麻将与斗地主比较，认为麻将平和有加，但场面的紧张气氛难与斗地主进行比拟，麻将太松，你一张，我一张，磨盘似的，在运动中碰凑组合，虽也有激烈惊险的场面，但总的基调是平和的。而斗地主则紧张、急促、极富刺激，符合优美竞技游戏的本质特征，因此斗地主更得年轻人的喜欢。

二、斗地主的基本特点

与桥牌、扑克牌跑得快、扑克牌升级、麻将、象

棋、围棋等一般的棋牌游戏相比，“斗地主”的特色很鲜明，在笔者看来，其基本特色有以下几点。

1. 对手数量分配不对等

桥牌、升级的对手是2人对2人，麻将各自为战，象棋、围棋是1对1捉对厮杀，但是“斗地主”却非常另类，或者是3敌1，或者2敌1或者3敌2，总之是群起而攻击地主，顾名思义，斗地主这个名字也说明了这一特点。

2. 牌张分配不对等

无论是麻将还是桥牌、扑克牌升级、扑克牌跑得快、围棋、象棋，在开局的时候，每个人所拿到的牌张都是相同的，象棋、围棋的牌张不仅相同，连排序与牌力都是完全相等的。但是斗地主则不是这样，3人一副牌的斗地主，地主手牌比农民都多3张，4人两副牌的斗地主，地主的手牌数字比农民要多8张，导致地主一家的牌力与某一农民的牌力相比具有明显的优势。

3. 敌我的分组变化处于流变之中

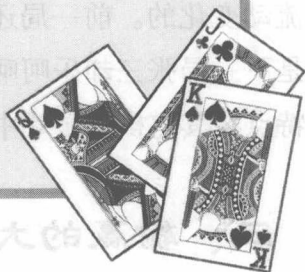
“斗地主”与其它的棋牌相比，它的对立关系是流动变化的。前一局还是李四联合他人合斗张三，但是下一局张三却乐呵呵地与李四联手狠斗王五。这一特点在其它棋牌游戏中也是没有的。

三、输赢的大小更多受心态影响

道理很简单，象棋、围棋的输赢基本是完全取决于棋力的较量，与主观的心态关系不大；桥牌、升级也是对手之间技术的较量。但是斗地主则不同，即便采用桥牌的比赛规则，如果某人坚持当农民，那么其输赢的波动值就会有很大的下降，相反，如果总是当地主，农民输赢的波动值就很大了。

第二章

游戏规则



一、3 人一副牌的斗地主规则

1. 发 牌

3 人玩，一副牌 54 张，1 人 17 张，留 3 张做底牌，在确定地主之前玩家不能看底牌。确定地主后，底牌亮出。

2. 叫 牌

叫牌按出牌的顺序轮流开始，每人只能叫一次。叫牌时可以叫“1 分”、“2 分”、“3 分”或“不叫”。后叫牌者只能叫比前面玩家高的分或者不叫。叫牌结

束后所叫分值最大的玩家为“地主”（以下不再加引号）；如果有玩家叫“3分”则立即结束叫牌，该玩家为地主；如果都不叫，则重新发牌，重新叫牌。

3. 第一个叫牌的玩家

第一轮叫牌的玩家由系统选定或由当面玩的3人协商决定，以后每一轮首先叫牌的玩家按出牌顺序轮流担任。

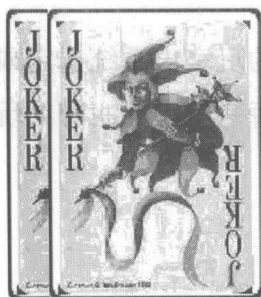
4. 出 牌

将3张底牌交给地主，并亮出底牌让所有人都能看到。地主首先出牌，然后按逆时针顺序依次出牌，轮到下家跟牌时，可以选择“不出”或出比上一个玩家大的牌。“提示”可以根据规则选出可以出的牌，某一玩家出完牌时结束本局。



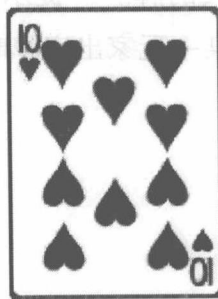
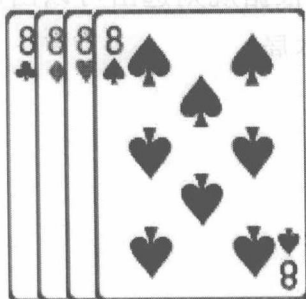
5. 牌 型

“火 箭”：（以下不再加引号）即双王（大王和小王），最大的牌。

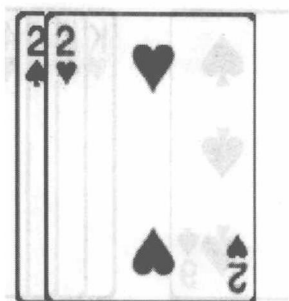


“炸 弹”：（以下不再加引号）4 张同数值牌（如 4 个 8，最大是 4 个 2）。

单 牌：单个牌（如红桃 10）。



对 牌：数值相同的 2 张牌（如黑桃 2 + 红桃 2）。



三条牌：数值相同的 3 张牌（如 3 个 6）。

