

巧斗地主

于治成 编著



瓦解联盟，
跟牌接牌，
门板防守，
摆尾偷渡，
体会妙趣横生



记牌、算牌、叫牌、顶牌，样样都要精通
诱敌、示弱、气势、心态，一个都不能少



民主与建设出版社



集体主义思想

是自顾自地玩牌，还是与同伴齐心协力“斗地主”，这也是一个人在生活中影子的折射，古语常说：牌桌上能识真身。

“斗地主”需要配合默契，需要合力抗敌。

有勇有谋

无论是在牌桌上“斗地主”还是在生活中处理问题，都要当机立断，“炸”还是“不炸”？“亮”还是“不亮”？得多少失几何？这都是抉择的智慧。

输赢不是最重要的

不管牌桌上还是生活中，输赢都不是最重要的，重要的是你的真正目的和心态。

ISBN 978-7-80112-945-1



9 787801 129451 >

定价：25.00元

巧斗地主

于治成 编著



图书在版编目 (CIP) 数据

巧斗地主/于治成编著. —北京: 民主与建设出版社,
2009. 10

ISBN 978 - 7 - 80112 - 945 - 1

I. 巧… II. 于… III. 扑克—基本知识 IV. G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 177922 号

责任编辑: 赵振兰

封面设计: 杜帅

出版发行: 民主与建设出版社

电 话: (010) 85698040 85698062

社 址: 北京市朝阳区朝外大街吉祥里 208 号

邮 编: 100020

印 刷: 北京东海印刷有限公司

成品成寸: 160mm × 220mm

印 张: 12

字 数: 130 千字

版 次: 2009 年 11 月第 1 版 2009 年 11 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978 - 7 - 80112 - 945 - 1/G · 408

定 价: 25.00 元

注: 如有印、装质量问题, 请与出版社联系。

前言

“斗地主”作为一种简单易学而又对玩家智慧有所要求的休闲牌类游戏,是如此精彩,令广大牌友痴迷。

从紧张激烈程度上说,“斗地主”惊险、急促、立体层次感强,符合竞技游戏的本质特征。从技术性上说,“斗地主”的智慧性极强。同样的一手牌,有人能打赢,有人会打输,而叫牌的不稳定性增强,牌力的偶然性提高,规律性更难判断和把握。也就是说,很好的一手牌也没有人敢肯定一定能打赢,这样,“斗地主”的真正技巧最后就决定了牌手心理素质的较量。胜负不仅是牌技的高下,也是以何种态度对待叫牌、对待胜负的谋略。因此,如此有趣味性和竞争性的游戏,自然会吸引大量的游戏爱好者,有如此多的牌友为“斗地主”而痴迷,也就不足为怪了。

那么作为普通的玩家,我们在享受“斗地主”带给我们的无限乐趣的时候,是否也有各自的苦恼呢?选择牌友,选择位置,选择叫牌,选择使用炸弹,选择拆牌……在实战中各种艰难的选择让我们应接不暇;记牌、算牌、底牌、叫牌、顶牌、放牌、拆牌、首张、过牌、炸弹……要想成为一个“斗地主”的高手,每一个技术细节都要精通。诱敌出牌,虚张声势……种种心理战术的技巧,让富于变化的游戏更加真假莫测;瓦解对手同盟,巧妙搭档跟牌,门板防守反击,架桥摆尾处理……经典的战术配合让“斗地主”游戏的双边攻防更加激烈。

面对这些变数,你是不是会感到力不从心呢?为什么有的人可以拥有高手的气质,处乱不惊,指挥若定;而有的人却瞻前顾后,犹豫徘徊,暴躁易怒呢?

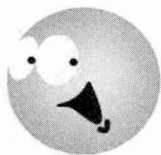
三百六十行,行行出状元。那你是否也在暗暗希望自己成为“斗地主”中的绝世高手呢?本书从技法、心理、配合三个主要的战术层面展开,全书共分七章:第一章——基础篇,为你介绍“斗地主”的一些基本规则,术语体系,分析获胜的各种因素;第二章——技法篇,共分十节,详细为你介绍“斗

地主”的各种单项作战技巧；第三章——心理篇，分六节为你详细介绍“斗地主”时必备的各项心理素质；第四章——配合篇，分六节为你介绍“斗地主”实战之中盟友配合的战术技巧，以及“地主”的坐庄技巧；第五章——提升篇，为大家补充一些“斗地主”的特殊规则、作弊的识别和规避以及其他的“旁门技巧”；第六章——素养篇，为你介绍如何识别一个高手，如何面对高手，以及如何形成属于自己的风格，成为一个“斗地主”的高手；第七章——实战篇，我们列举出了若干经典案例，方便读者回顾之前的理论，为读者梳理之前学到的技巧。

希望本书可以为你的“斗地主”生活带来实际的帮助，让你在“斗地主”的层次上更上一层楼。

编 者

目 录

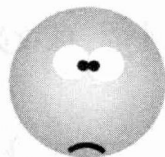


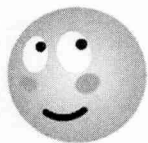
第一章 善事第一——基础篇

- 1. 基础锤炼, 解读源流 / 2
- 2. 游戏规则, 利其器, 善其事 / 8
- 3. 获胜因素, 一个不能少 / 14
- 4. 牌力计算, 立足不败之地 / 19
- 5. 术语集成, 不可不知 / 26

第二章 作战第二——技法篇

- 1. 记牌, 知己知彼 / 31
- 2. 算牌, 运筹帷幄 / 35
- 3. 底牌, 奇峰突变 / 38
- 4. 叫牌, 一鼓作气 / 41
- 5. 顶牌, 打草惊蛇 / 45
- 6. 放牌, 顺水推舟 / 50
- 7. 拆牌, 丢卒保车 / 53
- 8. 首张, 先声夺人 / 56
- 9. 过牌, 以逸待劳 / 59
- 10. 炸弹, 破釜沉舟 / 62

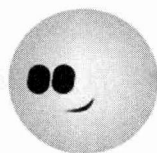




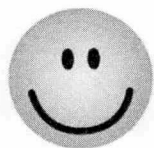
第三章 虚实第三——心理篇

- 1. 适度娱乐, 节制欲望 / 66
- 2. 学习心态, 文明游戏 / 70
- 3. 诱敌出牌, 棋高一着 / 75
- 4. 虚张声势, 真假自知 / 80
- 5. 瓦解配合, 地主有方 / 84
- 6. 心理战术, 攻心为上 / 88

第四章 谋攻第四——配合篇



- 1. 龙门做庄, 大杀四方 / 93
- 2. 搭档连心, 其利断金 / 98
- 3. 巧妙跟牌, 暗渡陈仓 / 103
- 4. 顺利接牌, 抛砖引玉 / 107
- 5. 门板防守, 反客为主 / 111
- 6. 架桥配合, 金蝉脱壳 / 117



第五章 奇正第五——提升篇

- 1. 特殊规则,适者不惧 / 122
- 2. 旁门技巧,奇正无穷 / 128
- 3. 计算忍让,以退为进 / 133
- 4. 识别作弊,防人必备 / 139

第六章 修身第六——素养篇



- 1. 高手认定,处乱不惊 / 145
- 2. 面对高手,勇于亮剑 / 149
- 3. 个人风格,卓尔不群 / 154
- 4. 养性修心,得失不惊 / 158



第七章 军争第七——实战篇

- 1.经典开局 / 163
- 2.牌技推敲 / 169
- 3.残局收尾 / 174
- 4.问题思考 / 177

第

一

章

.....

基础锤炼,解读源流
游戏规则,利其器,善其事
获胜因素,一个不能少
牌力计算,立足不败之地
术语集成,不可不知

.....

善事第一——基础篇



1. 基础锤炼，解读源流

(1) 斗地主起源

“斗地主”是产生、流行于湖北一带的一种扑克游戏，因为玩法简单，娱乐性强，所以老少皆宜。相传在万恶的旧社会，地主横行乡里，无恶不作，人们为了发泄对地主的痛恨，常常在一天的劳作之后，一家人关起门来“斗地主”。

自从20世纪90年代初在皖南、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休闲娱乐牌戏，深受国人喜爱，不仅玩者众多，研究它的人也趋之若鹜。

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、湖南、浙江和上海了。在江浙一带，玩的人少而且不具有普遍性；而广东、福建人几乎不喜欢这种玩法。至于其他地方，玩“斗地主”基本上都只是在网络上流行。因此可以说，“斗地主”所蕴涵的神奇魔力在于它同时还蕴含着丰富的地域文化。

而如今，并随着QQ对战平台等网络游戏火爆流行，“斗地主”已经风行全国，并且形成了独特的“斗地主”文化。

因为各地的风俗、习惯、文化不同，“斗地主”也有着各地不同的规则。仅仅网络流行的QQ斗地主就有5种玩法。三人一副牌的有“普通斗地主”、“火拼斗地主”、“癞子斗地主”；还有二人“斗地主”，四个人两副牌的“斗地主”。

(2) 斗地主的发展

“斗地主”用一副牌，三人战，两家斗一家；两副牌，四人战，三家斗一家。

“斗地主”在激烈的程度和趣味性上来讲都要高于麻将。“斗地主”牌戏，结构严谨、牌理科学、规模宏大、战术复杂多变，对牌手的素质



要求高，堪称扑克牌玩法中的上品。而麻将平和性较强，场面的紧张气氛难与“斗地主”进行比拟。

从技巧性、难度、紧张激烈上说，“斗地主”都要高于麻将，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”则不然，它紧张、激烈、惊险、急促、立体层次感强，极富刺激，符合优美竞技游戏的本质特征。

从技术性上说，“斗地主”的智慧性极强，不仅同样的一手牌，有人能打赢，有人打不赢，而且叫牌的不稳定性增强，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肯定一定能打赢，这样，“斗地主”的真正技巧就变成了牌手心理素质的较量，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，这是其他棋牌游戏所不曾凸显的创新特点。

围棋、象棋成为国棋，桥牌成为国际比赛项目，麻将成为中国乃至世界华人的著名室内智力游戏，相信随着对外开放的加深，“斗地主”会很快漂洋过海，传向世界各地，例如 Chinese Poker 网站，也相信随着国内“斗地主”热潮的一浪高过一浪，会很快引起国家体委的重视，也把“斗地主”纳入国家体育比赛项目，发扬光大成国粹。

(3) 风靡大众的游戏类型

“斗地主”作为一种风行的网络游戏，也有着不同于其他棋牌类游戏的独特魅力。作为一种配搭灵活，三至六人都可以进行的游戏，“斗地主”的方式有简单复杂可供选择。不喜欢太复杂的人则可以选择一副牌游戏，喜欢斗智斗勇的人可以选择两副，甚至三副牌玩，可谓是各得其所。

“斗地主”的玩法简单，一个从未玩过“斗地主”的玩家要想上牌桌，只需要别人解说基本规则几分钟即可自己亲自上阵操刀，而且赢的可能性极大。牌桌上老老少少都能摆上那么几手，不喜欢费脑子的可选用一副牌，爱动脑子的可以选上两副牌来“斗地主”。这么简单易学，选择多样的游戏，想不流行都难。

“斗地主”虽然玩法简单，但是它的变化多多。看似平凡无奇的简单游戏中，其实有着各种神奇的技巧，这也是它最大的魅力。游戏高手们可以如数家珍地道出各种各样的玩法与解说，其玩法更是让你看得一阵眩晕，从叫牌，到顶牌、出牌、计算，每个分支都有很多学问和讲究，即使是高手，也难免有局面翻云覆雨，难以掌控之叹息。正是这种狸猫



百变造就的魅力，让众多“斗地主”玩家沉迷其中，欲罢不能。

另外，“斗地主”，还是国人在交际中的一种客观体现。一局牌中，总是一个“地主”对付两个“农民”，于是相互争斗，可是换局牌势时，“地主”与“平民”的角色也开始互换了。这正符合国人对交友处事的一种心理体现。

“斗地主”的娱乐性，则主要体现在游戏中时刻需要保持高度的竞技状态，在斗智斗勇的游戏中，几个人你争我斗，相互算计，多数朋友喜欢在牌桌上那种斗智、斗勇和叱咤风云的感觉，其实这对于喜好玩脑子的朋友来讲是最好的展示机会。平时在生活中不能完美表现的，在牌桌上只要你敢用脑，你就能找到想要的乐趣。

(4) 扑克的由来

扑克的 54 张牌多变的组合方式中蕴藏着无限的玄机，更给人带来无限乐趣，成为了人们茶余饭后的一项重要娱乐活动。

谈到“斗地主”，就不得不谈到扑克的由来。扑克的由来源远流长。人们只知道扑克传自欧洲，其实纸质玩具，起源于中国。

远古古代周朝初，传说年幼的周成王在宫廷中与弟弟叔虞就曾玩一种“削桐叶为圭”的游戏。那时尚未发明纸张，故以树叶为玩具。唐、宋时代，中国的祖先发明了一种纸牌，既可游戏，亦可赌博，称“叶子戏”。又有传说大将军韩信为了使士兵减少乡愁，在军中发明了一种供娱乐用的纸牌，因其只有树叶大小，故称之为叶子戏。上自文人学士，下至平民百姓，均乐此不疲。到了明、清时期，“叶子戏”纸牌，每副有 40 张，分 4 类。牌上图案，品目甚多，有人物、飞禽、走兽、花、鸟、虫、鱼等。清末至民国后，纸牌长约 8 厘米，宽约 2 厘米，人们称纸牌。建国前后，潮汕民间还盛行纸牌赌博，玩法由简单的排列式而逐渐趋多种多样，每张纸牌上绘印 1 至 10 点的数码，或绘印上象棋上的帅、仕、相、车等 32 字，分红、青、黑、白 4 色，共 64 张，作为排列式赌博。2 至 4 人共赌。

这种纸牌戏大约在公元 13 世纪才传到欧洲，经过一段时期，纸牌演变为卡片，逐渐形成了目前普遍的扑克牌，成为国际性纸牌。

最早扑克牌张数，各地不一。意大利的每副 78 张，德国的每副 32 张，西班牙的每副 40 张，法国的每副 52 张。

后来西方人根据天文学中的历法，把这种纸牌游戏卡片统一内容，定为 54 张，四种花色。这样，经过长久时间的演变，逐渐趋于一致。以



后成为国际性扑克牌每副 52 张，再加上“丑角”（Joker，亦称大小王或大小鬼）两张，共 54 张。至此，扑克牌上花色、点数及 K、Q、J 图案，基本上定型了。

扑克牌分四种花色，分别是黑桃、红桃、梅花、方块。四种花色有不同称呼。法国人将四种花色理解为矛、方形、丁香叶和红心；德国人把四种花色理解为树叶、铃铛、橡树果和红心；意大利人将四种花色理解为宝剑、硬币、拐杖和酒杯；瑞士人将四种花色理解为橡树果、铃铛、花朵和盾牌；英国人则将四种花色理解为铲子、钻石、三叶草和红心。

为什么要以这四种图案作为扑克牌的花色，历来说法很多。比较集中的说法有以下两种：一种说是这四种花色代表当时社会的四种主要行业，其中黑桃代表长矛，象征军人；梅花代表三叶花，象征农业；方块代表工匠使用的砖瓦；红桃代表红心，象征牧师。另一说是扑克牌是用来做问卜的筮具。扑克的四种花色在当时都有不同的寓意。“黑桃”的锄形黑色图案，代表橄榄叶，其寓意是和平。“红桃”是心形，它象征着智慧、爱情。“梅花”的黑色三叶，源于一种三叶草，这种草难得有四瓣的。欧美习俗认为：谁发现了四瓣的三叶草就会“走运”，所以，三叶草代表着幸福。菱形的“方块”表示钻石的形状，它的含义是财富。后来，这种卜筮用具演变成了玩具，它的求卜作用也渐渐消退，被人们遗忘了。

扑克牌的 54 张模式解释起来也非常奇妙：一副扑克中的 52 张正牌，表示一年中有 52 个星期；两张副牌，大王表示太阳，小王代表月亮。又分别用黑桃、红桃、梅花、方块 4 种花色表示一年春、夏、秋、冬这四个季度。其中红色的红桃、方块又表示白昼；黑色的黑桃、梅花则代表黑夜。

每种花色的 13 张牌表示每一季共有 13 个星期；而把 13 张牌的点数加起来得到的 91 正好象征着每一季度大约是 91 天。扑克牌中 K、Q、J 共有 12 张，不仅表示有 12 个月，又表示一年中经过太阳的 12 个星座。

J、Q、K 分别是 11、12、13 点，大王、小王为半点，一副扑克牌的总点数恰好是 365 点。而闰年把大、小王各算为 1 点，共 366 点。

专家普遍认为，以上解释并非巧合，因为扑克牌的设计和发明与星相、占卜以及天文、历法有着千丝万缕的联系。

曾有传说认为，亨利八世是四张 K 的图案的模型；现存最古老的英国扑克牌的四张 K 的人像图案上，都有与亨利八世一样的卷曲的向两边分开的小胡须和络腮胡子。又传说四张 Q 上的人像图案的模型，很可能



是约克王朝的伊丽莎白皇后，即亨利七世的皇后。法国扑克牌的制造一直是沿着各个厂商自己的路线发展的，到了 1813 年政府颁布了一个官方批准的设计，对于每一张人头牌都给予名称，直到今天还有很多扑克牌沿用这种名称，扑克里的 J、Q、K 都代表不同的人物（见表 1-1）：

表 1-1 人头牌各花色人物对应

字母 \ 花色	黑桃	红桃	方块	梅花
K	大卫	查理	恺撒	亚历山大
Q	帕拉斯	朱迪思	雷切尔	阿金尼
J	霍吉尔	拉海尔	赫克托	兰斯洛待

黑桃 K：大卫是公元前 10 世纪的以色列国王所罗门的父亲大卫，他善用竖琴演奏，并在圣经上写了许多赞美诗，所以黑桃 K 画面上经常有竖琴图样。

黑桃 Q：帕拉斯是希腊的智慧和战争女神帕拉斯·阿西纳，是四张皇后牌中唯一手持武器的一位皇后。

黑桃 J：霍吉尔是查理一世（红桃 K）的侍从。

红桃 K：查理一世是四张 K 中唯一不留胡须的国王。

红桃 Q：是朱迪思王后。

红桃 J：拉海尔是查理七世的侍从。

方块 K：凯撒大帝是罗马帝国的国王，是四张国王牌中唯一一张侧面像。

方块 Q：雷切尔皇后。

方块 J：赫克托是查理一世的侍从。

梅花 K：是最早征服世界的马其顿帝国国王亚力山大，他的衣服上总是佩戴着配有十字架的珠宝。

梅花 Q：阿金尼（Argine）一词是由女王（Regina）一词经过字母移位而得出的，她手持蔷薇花，表示英国以红色蔷薇花为标志的兰开斯特王族和以白色蔷薇花为标志的约克王族经过蔷薇战争后终于和解，将双方的蔷薇花结在一齐。

梅花 J：兰斯洛待是阿瑟王故事中的骑士。

扑克中的 J（JACK）原来用 KNAVE（恶棍）一词，这个词直到 20



世纪 40 年代在英国和欧洲大陆还相当流行，到现在已基本废弃不用，但在欧洲如瑞典等部分国家，还在使用这个词。用 JACK 代替 KNAVE 一词之所以能很快得到公众接受的原因之一，是在记录或报告牌例时，或者在使用缩写时，或者在叙述打牌过程时，可以方便地使用 JACK 一词的第一个字母 J，而过去在用 KNAVE 这个词时，就必须使用 Kn，如果只用 K 就会引起混乱。

1840 年，鸦片战争后外国扑克也随着洋人进入中国。当时进口的扑克主要是来自于美国和日本，日本扑克因价格便宜而畅销。1931 年，全国掀起抵制日货运动，提倡国货，发展实业，上海人黄金生创办了翠华卡片厂，试制出中国第一批扑克，红狮牌扑克。