

# 中国 骨牌

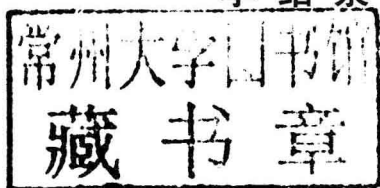
## 高智力游戏

李绍泉 著

沈阳出版社

# 中国骨牌高智力游戏

李绍泉 著



沈阳出版社

## 图书在版编目 (CIP) 数据

中国骨牌高智力游戏 / 李绍泉著. -- 沈阳 : 沈阳出版社, 2010. 9  
ISBN 978-7-5441-4282-3

I. ①中… II. ①李… III. ①智力游戏—中国 IV.  
①G898. 2

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 181551 号

---

出 版 者: 沈阳出版社

(地址: 沈阳市沈河区南翰林路 10 号 邮编: 110011)

印 刷 者: 抚顺光辉彩色广告印刷有限公司

发 行 者: 沈阳出版社

幅面尺寸: 140mm×203mm

印 张: 3.75

字 数: 250 千字

出版时间: 2010 年 11 月第 1 版

印刷时间: 2010 年 11 月第 1 次印刷

责任编辑: 海丽丽 高玉君

封面设计: 武小君

责任校对: 高玉君

责任监印: 杨 旭

---

书号: ISBN 978-7-5441-4282-3

定价: 19.80 元

## 目 录

序 言 .....	1
（一）中国骨牌的构成 .....	3
（二）骨牌三联张规范型的约定 .....	7
（三）游戏玩法和游戏规则 .....	12
（四）“初级局”的破解与局谱 .....	18
（五）“高级局”：《至尊局》的破解实例 .....	28
（六）游戏难度分级 .....	47
（七）超级局：《天、地、人、鹅》局实例 .....	49
（八）《杂九、杂八、杂七、杂五》局实例 .....	65
后 记 .....	113

## 序言

“中国骨牌”是绝妙好牌，《中国骨牌高智力游戏》是绝妙好书。

在此之前，“中国骨牌”几近失传、湮没；解说此牌之文字书籍，更是已付阙如。《中国骨牌高智力游戏》一书之出现，顿使“中国骨牌”重见天日，而此牌此书“只此一家，别无分店”，当今之世，绝无仅有也。再者，此牌此书，设计、安排，高超奇趣，内涵外展，神妙精巧，不可思议也。再者，此牌此书，乃源远流长，博大精深之中华优秀传统文化重要组成部分，蕴涵中国文化变化万千、无穷无尽之哲理、智慧，在消遣时光同时，训练思维、灵巧头脑，堪称美也，善也。以绝妙好名之，实至而名归也。

广州《信息时报》A7版2008年8月11日报导中国纸牌（即中国骨牌，纸质者称纸牌）又名“游祥和”，“日前，浙江平湖市在进行非物质文化普查时，意外地将它重新公诸世人面前。……‘游祥和’的出现，在民间游戏中，具有里程碑意义。……‘游祥和’游戏的不同组合与排列设计，是中华民族

智慧的演绎，值得总结推广。”（新华社供稿）

笔者对“中国骨牌”一无所知，是真真正正的门外汉，但翻阅《中国骨牌高智力游戏》一书几页后，即深深被吸引。此书著者在“引言”中强调，中国骨牌游戏“可谓集益智性、技巧性、自娱性、趣味性于一体的高智力游戏”。诚非虚言。

绝妙好牌与绝妙好书，应该能够带动、掀起一片“中国骨牌热”，这对中国传统文化的承先启后、继往开来，助莫大焉，利莫大焉！

刘纬武

2008年9月

### (一) 中国骨牌的构成

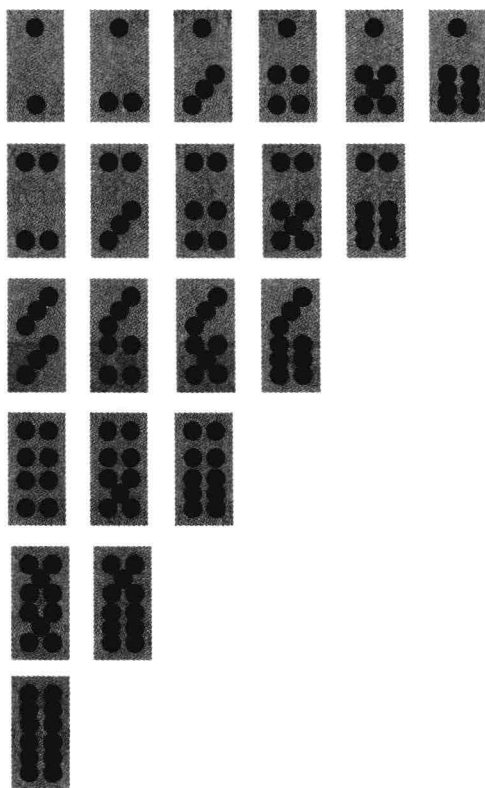
一副传统的中国骨牌共有 32 张牌，这些牌牌面的图案实际是由两个掷出的骰子上的“点”构成的。

骰子是一个正立方体，共有六个面，分别刻上 1、2、3、4、5、6 个点，如图 1 所示：



[图 1] 骰子六个面所刻的点数图样

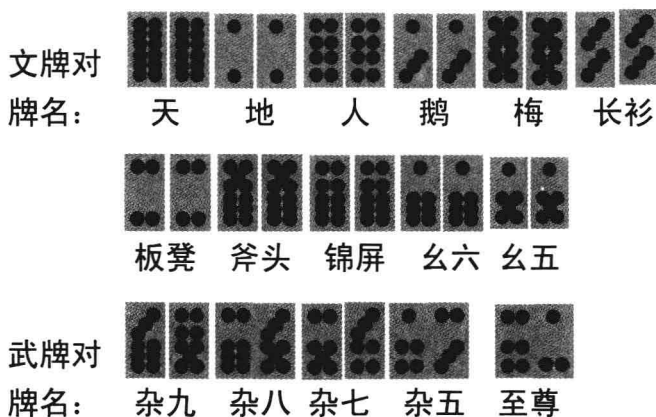
把两个骰子掷出的点子组合起来便构成了骨牌牌面。全部可能的组合共有 21 种，如下页图 2 所列：



[图 2] 两个骰子同时组合成可能的  
21 种图样的骨牌



将图 2 所示的骨牌进行组合、配对，便构成包含 16 对（共 32 张）传统的中国骨牌（民间称为“天九”牌）。现将 32 张骨牌按其分类（文、武牌）、牌值大小顺序、传统命名列出，如图 3 所示：



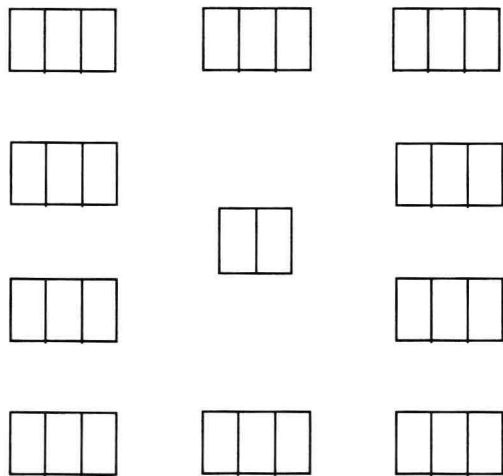
[图 3] 传统骨牌 16 对（共 32 张）图样、分类、配对、牌名和牌值大小顺序图

（注：如图 3 所示，文牌每对对子的图样是相同的；而武牌的对子中，杂九、杂八、杂七、杂五等四副对子的点数与命名相符，但图样则相异。“至尊”对子具有

特殊意义，根据民间传统“天九”牌玩法规定，先手出牌，亮出“至尊”者将会得到奖励分！但出单张，按点数计，“六点”的牌值在杂七和杂五之间，“三点”的牌值则排在武牌末位。因本游戏和玩天九牌无关，故其他规则从略。)

## (二) 骨牌三联张规范型的约定

将全副 32 张牌随机地摆成一个方阵，如图 4 所示是方阵的一种样式：

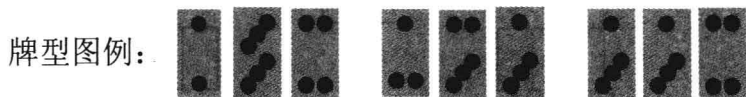


[图 4] 全副 32 张骨牌随机摆成的一种方阵，方阵中只包含三联张和二连张两种组合。

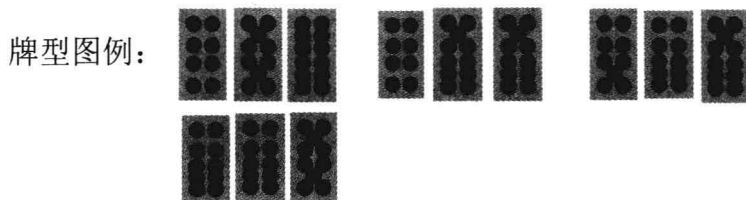
本骨牌游戏是要通过方阵中牌的**置换**，使全方阵内全部**三联张**变换成约定的**规范型**；使**二联张**变换成指定的**对子**。游戏的主要操作就是这两种置换。由此可见，要玩好游戏，必须先要熟练地识别和掌握骨牌的对子和三联张的规范型！骨牌全部对子已如图3列出。现再将全部三联张的**规范型**分类说明如下：

实际上每张骨牌的图样由两个**码**组成，那么三联张**规范型**的图样便完全可用**六码**编定！下面列出总共九类规范型三联张牌型的编码及其图例：

第1类：[小龙]型， 编码：[1 1 2 2 3 3]（排列次序无关，以下同）。

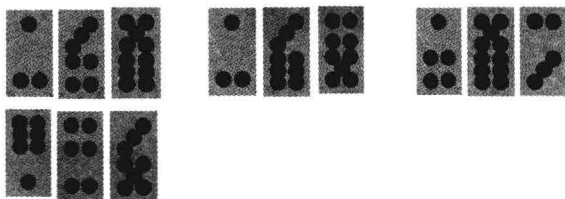


第2类：[大龙]型， 编码：[4 4 5 5 6 6]



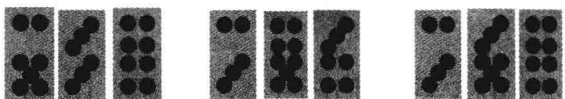
第3类： [全龙]型， 编码： [1 2 3 4 5 6]

牌型图例：



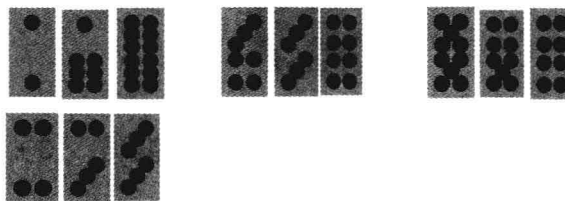
第4类： [杂龙]型， 编码： [2 3 3 4 4 5]

牌型图例：



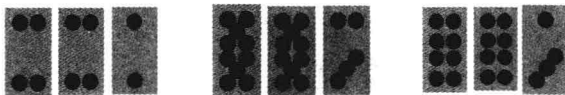
第5类： [分厢]型， 编码： [3 · \* 3 · #] (\* 和 # 分别代表两个不同码)

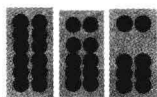
牌型图例：



第6类： [巧五]型， 编码： [4 · \* 余二码之和 = \*]

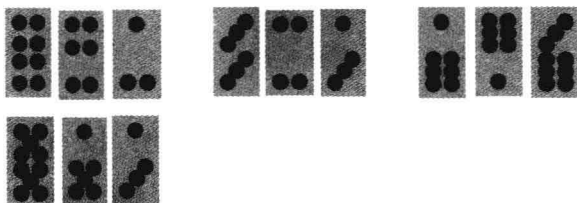
牌型图例：





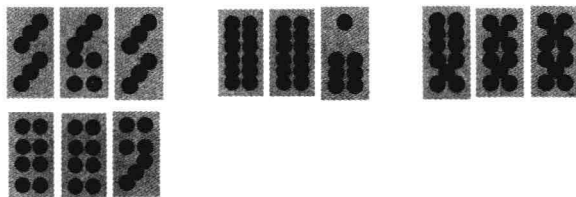
第7类：[香五]型，编码：[3·\* 余三码之和 = 5]

牌型图例：



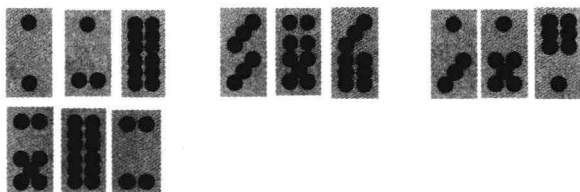
第8类：[五子]型，编码：[5·\* 剩余一码任意]

牌型图例：



第9类：[满十四]型，编码：[3·\* 余三码 (不能含\*) 之和  $\geq 14$ ]

牌型图例：



玩游戏者必须非常熟练地辨认和掌握上述**九类规范型三联张牌型**，方能在玩游戏时得心应手。本游戏是一种结构严谨的高智力游戏，通过玩者耐心推敲、独立思考才能破解牌局，从中获得最大的乐趣！

### (三) 游戏玩法和游戏规则

玩游戏的程序如下：

#### 1. 布局

重新洗牌后,将全副 32 张骨牌反面朝上摆布成如图 4 所示的方阵(本游戏其中的一种布局),然后翻牌成正面;

#### 2. 置换

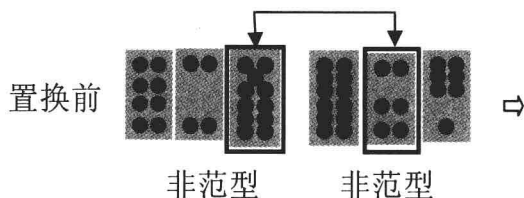
置换是游戏的主要操作。置换包括两种操作：其一是将非范型三联张置换成规范型三联张；其二是将非对的对的二联张置换成特定的对子。

置换必须严格遵守如下的游戏规则：

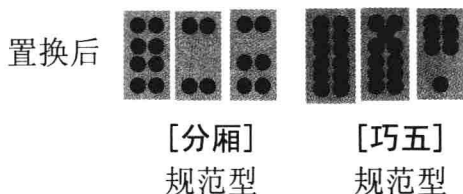
(1)可随意挑选布局中两组三联张进行置换操作,每次只许互换其中 1 张牌,每次置换后双方三联张都必须成为规范型,否则违规,禁止操作!

按此规则,有三种情况是允许的:

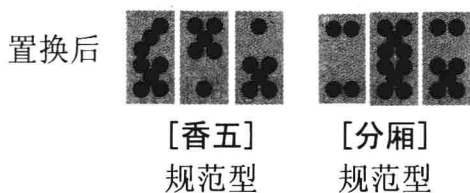
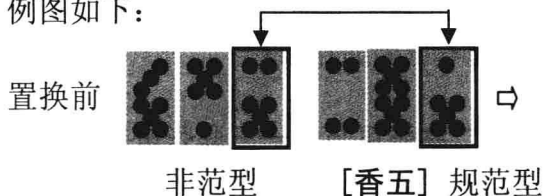
第一种情况,互置换三联张双方都是非范型,举例图如下:







第二种情况，互置换三联张双方之一是非范型，举例图如下：



第三种情况，互置换三联张双方都是规范型，举例图如下：

