

根据国家体育总局
最新颁布
《中国麻将竞赛规则》
(试行)编写

标准麻将
——规则与技巧

南方出版社



标准麻将

——规则与技巧

编著：吕清 刘湘宁

策划：张景林

南方出版社

责任编辑 邱 禹

标准麻将
编著 吕清 刘湘宁

南方出版社出版发行
(海南省海口市海府一横路华宇大厦)
电话:0898-5371270
全国新华书店经销
安徽省芜湖市新华印刷二厂
850×1168 毫米 开本 32 印张 6.25
印数 1—10000 册
1999年1月第一版 1999年1月第一次印刷

ISBN 7-80609-764-3/G·544
定价:12.80 元
如有印装质量问题可向承印厂调换

根据国家体育总局最新颁布
《中国麻将竞赛规则》(试行)编写

引 言

一项历史悠久、充满乐趣的活动

尽管能够作为赌具，而且事实上确也导致不少人迷恋过度、荒废正业，甚至沦为赌徒和罪犯，最终酿成一出倾家荡产、妻离子散的人间悲剧，因而担戴着种种恶名，然而无可置疑，打麻将依然故我地是一项历史悠久、充满乐趣，而且拥有最广泛群众基础的活动。

麻将运动是正宗的国粹。尚且不说两千多年前的博塞这一民间游戏与麻将有着渊源关系，形态近似的直接起源当是唐代出现的叶子戏。唐代苏鹗《杜阳杂编》：“韦氏诸家，好为叶子戏。”这是关于叶子戏的最早记载。所谓叶子戏，其实就是玩纸牌，其得名由来，可见宋代欧阳修《归田录》中的解释：“唐人藏书，皆作卷轴，其后有叶子，其制似今策子，凡文字有备检用者，卷轴难以卷舒，故以叶子写之。骰子格本备检用，故亦以叶子写之，因以为名字。”据传，唐代的一行和尚曾编制了一套供人娱乐的纸牌，先在皇宫，后流传民间，盛行一时。

宋代类似的玩具是宣和牌，其后又有碰和牌、花和牌（将和牌）、大和牌、王和牌之演进，相传起始于宋

1410123

代司马光发明的一种叫作“牙牌”的游戏。因为此类玩具都属骰子系列，这里姑且不述。

且说唐代纸牌类的叶子戏，到元、明两代，逐渐演变成马吊牌。元人陶宗仪《说郛》云：“吴人龙子犹《马吊牌牘》即马吊牌谱。”到明代天启年间（1621—1627），叶子戏之名废而不用而专称马吊牌，故李邕嗣《马吊说》称“马吊起于天启”。

马吊牌的牌式，据清代金学诗《牧猪闲话》所述，“分为十万贯、万贯、索子、文钱四门：文钱、索子、万贯皆自一至九，各九页；十万贯亦称十字门，自二十万贯始，至九十万贯、百万贯、千贯、万万贯、凡十一页（百万贯又称百老，千万贯又称红千，万万贯又称万胜）；文钱一门尚有空汤、枝花二页，亦十一页；全具共四十页。牌色中最尊者俱绘人形，署《水浒传》宋江等诸人姓名。”文钱与索子印有几文钱或几吊钱的图形。其基本打法是四人同玩，每人八页，余置中央，出牌以大打小。由此可见，马吊牌已趋近现在的麻将。值得顺便一提的是，后来马吊牌顺着丝绸之路传到欧洲，欧洲人把四门四十张的纸牌演化成为四种花色五十二张的桥牌。

到明末清初，从马吊牌又派生出一种默和牌。共六十张，分为文钱、索子、万贯三种花色，每种花色皆一至九各二张，共五十四张；另有幺头三色各两张共六张。打法是四人各先取十张，余置中央，依次取打。三张连在一起成一副，成三副另加一对者即“和”（赢）。打牌中四人皆默不作声，故名。

后来有人把两副默和牌合在一起玩，打法亦见丰富，可以吃碰，除三连张成一副外（叫作“坎”），还有

“碰”(三张相同)、“开杠”(四张相同),因此这种牌具又叫碰和牌。

前述宋、明以降时期的花和牌,是从骰子类的碰和牌中,每色取两张加绘花枝而成,也许受此启发,后人在纸牌类碰和牌的基础上,踵事增华,加上了梅兰竹菊琴棋书画等花张,称为花麻将;又因玩家四人的坐向,增加了东南西北四色风牌各四张;至于中、发、白(号称三元)的出现,则是为了取个吉利,“中”代表中举,“发”代表发财,“白”代表白衣富者。至此,麻将牌的牌式基本定型。这时已到了清末。

打牌时满手纸牌,搭配吃碰毕竟不便,于是有人参照宋徽宗时出现的一种长方体骨牌,将纸牌改成了用常见材料竹子或竹子与牛骨、象骨嵌合的长方体,方便舒适又雅致。其滥觞者,据说是清末浙江宁波的一位手艺人。这种麻将牌,与现在的已十分接近了。

麻将牌在近代中国的发展,先是流行于福建、广东沿海各地及海船间,清光绪初年,由五口通商之一的宁波等地沿及天津、上海商埠,继而流行波及全国,打麻将遂成为一种上自达官贵人下至平民百姓广泛喜爱的活动。与此同时,麻将运动还得到了异邦人士的青睐。本世纪 20 年代初期,麻将牌不仅在亚洲盛行,还流行于欧美。

以上对我国麻将运动的起源及其嬗递的历史作了粗线条的勾勒,可以看出它包含着历史和民族的深厚底蕴。

麻将运动是一项高雅有益的活动,它对人们的智商是个强烈的刺激与挑战,具有明显的益智功能。打麻将时,一个人同时要对付另外三个人,只有算清自

己与三家对手的变化与得失,觅得良策,才能最终捷足先登。这就和其他的棋牌运动不同,尽管中国象棋、国际象棋、围棋有多面打,一对十几、数十甚至上百,但都是偶尔为之,更多的是带有表演性质。麻将牌的打法十分丰富,牌式排列组合的方式又极其繁多,以致有“千年不重局”的说法,这样就需要牌手运用既复杂曲折又随机应变的高级战略战术,有时还要辅以“运用之妙,存乎一心”的心理战术,斗智斗勇,才能独占鳌头。

麻将运动又因其浅学易懂、老少皆宜、趣味深郁而成为“第一国技”,有着十分雄厚的群众基础。据保守的估计,目前我国城乡朝野能操此技者当在亿万以上,其中以乐此不疲怡养天年的老年人居多。

麻将运动丰富的文化价值,还突出地表现在它能有效地促进人们的身心健康。打麻将是一项高度紧张的智力活动,需要不停顿地分析、判断,什么时候必须忍让等待,什么时候不妨出击一搏,人的耐心、专注、冷静、机敏、毅力、果断等等意志品质在搓麻中一一暴露无遗,并不断受到锻炼与提升。打麻将还有助于培养良好的言行举止,自尊自爱,以礼相待,自觉遵守各种约定俗成的规则与要求,鄙弃作弊耍赖,已经成为麻坛牌友的共识。至于老年人,由于人体生理机能尤其是思维机能的自然衰退,通过打麻将倒能激活思维、调动五官、锻炼肢体,当然也应量力而行,不能过分沉迷、夜以继日,否则只会适得其反。

如同其他体育活动项目一样,打麻将也是利弊得失的统一体,要以正确的态度与心态加以对待,才能扬长避短,趋利避害。因此,如何使麻将运动维持在

健康、高雅、科学、有序的轨道上发展,我国政府做了大量的工作,近年来由国家体委(今改名为国家体育总局)主持制定颁布了《中国麻将竞赛规则》(试行),就是一种有益的探索与尝试。完全有理由相信,逐步走向健康化、规范化、科学化的我国麻将牌运动,在提高竞技技术水平、丰富人民群众的文化生活、促进社会主义精神文明建设等方面,一定会面貌焕然一新,进入蓬勃发展、昂扬向上的崭新阶段。

目 录

引言:一项历史悠久、充满乐趣的活动	(1)
第一章 竞技麻将牌竞赛规则	(1)
一、牌具	(1)
二、基本术语定义浅释	(7)
三、比赛时间、计分与名次	(15)
四、裁判与申诉	(23)
第二章 竞技麻将牌基础知识	(25)
一、定位	(25)
二、定庄	(26)
三、洗牌	(27)
四、码牌	(27)
五、掷骰	(27)
六、开牌	(28)
七、理牌	(29)
八、行牌	(29)
九、和牌类型	(31)
第三章 竞技麻将牌打法术语浅释	(57)
第四章 竞技麻将牌常规技巧	(74)
一、理牌技巧	(74)
二、配牌技巧	(76)
三、吃牌技巧	(81)
四、猜牌技巧	(85)
五、舍牌技巧	(88)

六、听牌技巧	(94)
第五章 竞技麻将牌高级战术	(100)
一、增强自身素质,深刻理解竞技麻将	(100)
二、升番数做大牌实战技巧	(102)
三、诱引杀手高级战术	(110)
四、灵活机动、随机应变的战略战术	(124)
第六章 竞技麻将牌心理战术	(135)
一、欲擒故纵,伪装牌型	(136)
二、细致观察,猜测牌型	(137)
三、虚张声势,遮人耳目	(141)
四、灵活机动,各个击破	(144)
第七章 竞技麻将牌防诈技巧	(155)
一、察颜观色识作弊	(155)
二、识得诈术真面目	(156)
三、各种作弊手段及其防范对策	(157)
附录:《中国麻将竞赛规则》(试行)	(169)

第一章 竞技麻将牌竞赛规则

麻将运动历史悠久,加之我国幅员辽阔,各地麻将运动约定俗成的计分方式及其打法多达三四百种,显然不利于竞技麻将在全国范围的推广与比赛,因此国家体育总局主持制定了旨在统一规范的《中国麻将竞赛规则》(试行),并已于1998年1月举办的第二届竞技麻将名人邀请赛中正式试行,受到广泛赞许。

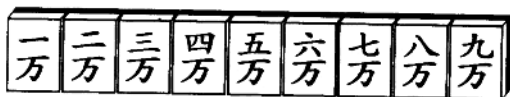
一、牌 具

(一)、麻将牌

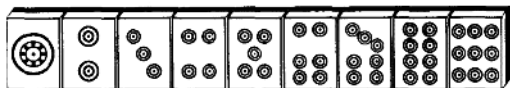
全副牌共为一百四十四张,其中包括序数牌三类、字牌二类和花牌,总计有六类四十二种图案。

1. 序数牌,分万字牌、饼子牌、条子牌三类,共一百零八张。

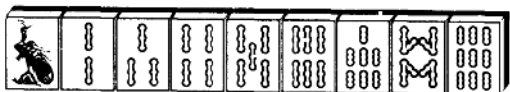
万字牌 从1万到9万,各四张,共三十六张;



饼子牌 从 1 饼到 9 饼,各四张,共三十六张;

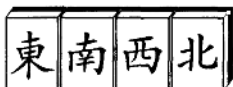


条子牌 从 1 条到 9 条,亦各四张,共三十六张。



2. 字牌,分风牌、箭牌二类,共二十八张。

风牌 有东、南、西、北四种,各四张,共十六张;



箭牌 分中、发、白三种,各四张,共十二张。



3. 花牌, 共八张, 分别为: 春、夏、秋、冬、梅、兰、竹、菊。



(二)、计分卡

记分工具, 有 1 分、8 分、10 分、50 分、100 分等分值的计分卡。

赛前分发的计分卡, 每人应达到一定的数目, 标准为 500 分, 即 100 分一枚、50 分四枚、10 分十枚、8 分十枚、1 分二十枚, 便于周转。

(三)、骰子

立方体, 边长为 1~1.5 厘米, 质地必须坚实、平整、光滑。六个面分别刻有 1~6 个点, 其中 1 点和 4 点为红色, 其余为蓝色或黑色, 各点的着色必须明显。

比赛中, 一般用两只即可。

需要提醒的是, 比赛中必须绝对杜绝使用经过特殊加工、做过手脚的骰子, 以防作弊。

(四)、牌桌

正方形桌面, 边长为 80~95 厘米, 高度适中, 平稳牢固。

亦可使用自动麻将机。

(五)、座椅

每张牌桌须配备五把座椅,其中一张供裁判员使用。座椅的大小高低应与牌桌相适应。

(六)、记分表

用来记录比赛成绩。

(七)、秒表

用来记录比赛时限。

比赛成绩记录表

[illegible]

比赛成绩统计表

[illegible]

说明：1.比赛分每轮结束后，按每一名次，再换算成标准分。以各局标准分之和计算总成绩。

2. 标准计分方法为:第一名得分等于参赛人数减1,以此类推,最后一名得分为0。例如:有16名运动员参加本组比赛,从第一名至第十六名的得分依次为{16,14,13,12,...,0}。(注:组织者可根据竞赛规程确定的分数,对表格进行修改)