

麻将

MAJIANG

竞技与科学

于春胜 遇恒林/编著

$$F(x) = \int_{-\infty}^x p(t) dt$$



黑龙江人民出版社

麻将竞技与科学

于春胜 遇恒林 编著

黑龙江人民出版社

责任编辑：刘海滨

封面设计：于克广

麻将竞技与科学

Majiang Jingji Yu Kexue

于春胜 遇恒林 编著

出版发行 黑龙江人民出版社

通讯地址 哈尔滨市南岗区宣庆小区1号楼(150008)

网 址 [www. longpress. com](http://www.longpress.com) E-mail [hljrmcbs@yeah. net](mailto:hljrmcbs@yeah.net)

印 刷 哈尔滨市禹程商务印刷有限公司

开 本 850 × 1168 毫米 1/32 印张 9

字 数 210 000

版 次 2004 年 1 月第 1 版 2004 年 1 月第 1 次印刷

书 号 ISBN 7 - 207 - 06082 - 3/G · 1400

定价：17.00 元

(如发现本书有印制质量问题，印刷厂负责调换)

作者简介

于春胜,男,硕士,高级经济师。下过乡,当过工人,后在企业、县政府、哈尔滨市政府经济、科技管理等部门任领导职务。近年来个人专著有《中心城市工业结构与科技进步研究与对策》、《求索人生之路》,并发表多篇研究科技与经济、科技与生活的专题论文、作品。以上先后获得省、市、国家科技进步或社会科学奖,也是一位麻将研究专家。

遇恒林,男,大学文化,哈尔滨青年企业家。曾在黑龙江省政府机关工作,后下海创办了房地产开发、医药、汽车出租等多户企业,也是一位企业策划与营销行家。麻将竞技的爱好者、实战高手,在麻将竞技基本理论研究方面亦颇有造诣,提供了本书的大部分实战战例。

开麻将研究之先河 集竞技精萃之大成

——“解读”本书之八大要点

- 浓缩科技理念——透视麻将与科学；
- 开阔竞技视野——透视麻将与社会；
- 探求打牌哲理——透视麻将与人生；
- 揭示“天人合一”——透视麻将与命运；
- 汇萃新鲜胜诀——透视麻将与智慧；
- 倡导康乐共济——透视麻将与健康；
- 拨弄“竞麻”弊病——透视麻将与赌博；
- 塑造良好品格——透视麻将与人品。

先跟读者说的话

打麻将,是我国城乡目前最为流行,参加人数最多的竞技项目了。特别自国家体育总局1998年发布了《中国麻将竞赛规则》以来,国内、国际性的麻将竞技大赛频繁举行,更为“麻将热”起了推波助澜的作用。

这滚滚而来的麻将热流整体上看尽管是好的,但也潜藏着不尽人意的暗流,距国家体育总局要求的:“促进引导麻将运动逐步走向科学化、规范化、健康化、法制化的轨道,提高中国麻将运动的技术水平,丰富人民群众的文化生活,反对以麻将进行赌博的行为,为社会主义精神文明建设服务”,还有不少差距。主要表现是:对麻将竞技活动缺乏科学的理念、科学的思维和一些基本的科技知识,无论是认识上还是行动上存在不少误区。如,打牌如何做到娱中求乐、娱中求取身心健康,而不是以牺牲健康为代价,以刻意寻求“刺激”进行赌博为目的,对此既要懂得生理、医学乃至必要的法律知识,也要以正确的理念、良好的心态去把握自己、规范自己,可有些人对此处理并不当;为什么打牌有时很“兴”连庄连和,势头难挡,有时却很“背”(弱),无论怎样绞尽脑汁,使出浑身解数却多圈不和。就其原因来讲,这既有人为的,如战略、战术、理念、心态等因素,也有非人力所能预测、控制的,如概率、人体生物钟、身体健康状况等因素。而一些朋友对此很盲然,有的甚至到了迷信的程度,认为是超自然力量在起作用;竞技中如何对待牌“兴”与“不兴”,和与不和,这里既有哲学范畴内的认识问题,也有主观意

志的理念和心理问题,而有些人的表现并不尽人意……

这些年来,特别是近年来尽管麻将书籍出版了很多,但绝大多数都是介绍麻将战术技巧的,谈及上述问题,并按国家体育总局要求,给予必要引导的,却是凤毛麟角,极少见到。

有鉴于此,为落实国家提出的引导中国麻将运动走向“四化”,即科学化、规范化、健康化、法制化,特别是落实好“科学化”和“健康化”,使热爱麻将娱乐或竞技的朋友对麻将活动能有一个科学的、全面的认识,并能从更高的层次上,即不仅是打麻将本身,还有与之联系的更广泛、更深入的方方面面来认识“打麻将”,笔者根据二十多年的亲身经历和对麻将有关问题的深入研究,以《麻将竞技与科学》为题,围绕 10 个方面来阐述如何科学地看待和认识麻将;如何科学、愉快地打好麻将;对与打麻将有联系的各种问题如何冷静而合理地应对;如何在这项活动中陶冶我们的性情、塑造我们的品格……叙述并介绍了与之相关的基本科学知识和理论,列举了大量实战实例,并结合这些实例进行了深入分析,提出了一些新的理念和理论观点,同时愿就这些新的理念和理论观点与读者共同进行深入探讨和商榷。笔者相信,这将既有益于我们共同提高麻将竞技的科学思维、科学理念和技巧战术,也益于我们打麻将时“入局先炼品”,更益于净化“方城”和社会空气,从而使这项活动达到“丰富人民群众的文化生活……为社会主义精神文明建设服务”的目的。

本书在写作中参阅了国内近年来出版的不少麻将竞技方面的专著,借鉴了其中相关素材和作者的观点,同时得到了麻将竞技好手,黑龙江省外办马玉岗先生,黑龙江省电力股份有限公司栾思连总师的大力支持、帮助,在此一并表示诚挚的感谢!

作 者

2003 年 10 月

目 录

第一篇 麻将竞技的由来、发展与现状	(1)
一、麻将竞技的由来、发展与形成	(1)
(一)现代麻将的起源——殷商的博戏	(1)
(二)现代麻将的鼻祖——唐代的叶子戏	(2)
(三)现代麻将的雏形——明代的马吊牌	(4)
(四)现代麻将的前身——清代的纸牌	(7)
二、麻将竞技在国内	(10)
(一)麻将竞技深入百姓生活	(10)
(二)打麻将登上大雅之堂	(11)
(三)对麻将开始正面宣传	(13)
(四)麻将专著大量出版	(14)
三、麻将竞技在国外	(15)
(一)麻将竞技在美国	(15)
(二)麻将竞技在日本	(16)
第二篇 麻将竞技与数学	(19)
一、麻将竞技涉及的数学知识	(19)
(一)排列与组合	(19)
(二)概率论	(21)
二、麻将竞技中的数学知识应用	(37)
(一)起手 13 张牌的数学问题	(37)
(二)起手牌优劣的定性分析判断	(38)

(三)起手牌优劣的定量分析判断	(41)
(四)起手牌求和的时间(轮数)分析	(43)
(五)麻将牌的组牌率	(46)
(六)组牌率——科学、准确取舍牌的基础	(54)
(七)关联数在组牌中的作用	(60)
(八)麻将牌单双数的差别	(61)
(九)取舍牌的误解——“二、五先打八”	(64)
(十)关于做牌的可行性分析	(65)
第三篇 麻将竞技与哲学	(69)
一、与麻将竞技有关的哲学知识	(70)
(一)哲学	(70)
(二)唯物辩证法	(71)
(三)时间与空间	(72)
(四)对立统一规律	(73)
(五)矛盾的普遍性	(74)
(六)矛盾的特殊性	(74)
(七)矛盾的同一性与斗争性	(75)
(八)唯物辩证法的基本范畴	(76)
二、论麻将竞技的十大关系	(80)
(一)与下家的关系	(81)
(二)与上家的关系	(85)
(三)与对家的关系	(88)
(四)与庄(旺)家的关系	(90)
(五)攻与守的关系	(92)
(六)顺与逆的关系	(95)
(七)有与无的关系	(98)
(八)变与不变的关系	(99)

(九)战略与战术的关系	(101)
(十)求和与不求和的关系	(105)
三、论“牌运”	(109)
(一)什么是“牌运”	(109)
(二)“牌运”是由什么决定的	(110)
(三)试论“牌运”	(117)
四、麻将竞技要把握好的五个问题	(129)
(一)时间与空间	(130)
(二)擒与纵	(131)
(三)客与主	(132)
(四)逸与劳	(134)
(五)假象与真相	(137)
第四篇 麻将竞技与心理学	(140)
一、麻将竞技所涉及的心理学知识	(140)
(一)心理学的概念与心理特征	(140)
(二)心理学的研究领域	(141)
(三)心理学的探讨途径和研究方法	(142)
二、心理学在麻将实战中的应用	(142)
(一)运用认知心理学知识提高竞技能力和水平	(143)
(二)学习人本主义心理学理论,塑造	
健康的竞技人格	(150)
(三)学会使用观察法,增加“读懂”旁家牌的本领	(157)
第五篇 麻将竞技与逻辑学	(166)
一、麻将竞技与逻辑学	(166)
二、如何用逻辑知识确定舍牌	(167)
(一)听牌舍五,当心幺九	(167)
(二)连舍幺二,谨防三六	(168)

(三)不顾一色,必有大牌	(169)
三、如何用逻辑知识判断旁家要牌	(170)
(一)假言判断,无人碰坎	(170)
(二)假言判断,点炮可免	(170)
四、如何用逻辑知识判断对手和牌	(171)
(一)契合推理,闲牌不弃	(171)
(二)差异推理,弄清谜底	(172)
(三)类比推理,心中有底	(172)
五、如何用逻辑知识推测别人手中牌姿	(173)
(一)并用推理,判断关系	(173)
(二)并用推理,一四平安	(173)
六、如何用逻辑知识控制下家,反制上家	(174)
第六篇 麻将竞技与人文科学	(175)
一、关于人文科学	(175)
二、麻将竞技与人文科学	(176)
三、麻将竞技和牌的特殊表现力	(177)
(一)麻将竞技和牌所表达的爱情故事	(177)
(二)麻将竞技和牌所表述的历史故事	(182)
(三)麻将竞技和牌所表现的美丽传说	(185)
(四)麻将竞技和牌所表现的意境情怀	(189)
(五)麻将竞技和牌所表达的美好意愿	(195)
(六)麻将竞技和牌所表现的秀丽景色	(199)
第七篇 麻将竞技与三十六计	(203)
一、关于三十六计	(203)
二、三十六计在麻将竞技中的运用	(204)
(一)瞒天过海	
——瞒四条杀机,借三条“过海”	(204)

- (二)围魏救赵
——避断桥之虞,听意外之张 (205)
- (三)借刀杀人
——借上家之“刀”,杀下家之威 (206)
- (四)以逸待劳
——以理牌之“逸”,待忙家之“劳” (207)
- (五)趁火打劫
——打铁要趁热,管它和什么 (208)
- (六)声东击西
——明饼子于此,图万子于彼 (210)
- (七)无中生有
——实是烂牌一手,貌似强龙恶虎 (211)
- (八)暗度陈仓
——吃条子“明修栈道”,和饼子“暗度陈仓” (212)
- (九)隔岸观火
——争斗有进退,不吝壁上观 (213)
- (十)笑里藏刀
——打造“笑里刀”,和牌是目标 (215)
- (十一)李代桃僵
——宁送么鸡小礼,不点发财大炮 (215)
- (十二)顺手牵羊
——顺一色之便,牵双龙“肥羊” (216)
- (十三)打草惊蛇
——打草未惊蛇,功到牌自和 (218)
- (十四)借尸还魂
——借八万之“尸”,还无望之“魂” (219)
- (十五)调虎离山

- 碰断栖身处,诱“虎”下山来 (220)
- (十六)欲擒故纵
- 先纵后擒所需牌张 (221)
- (十七)抛砖引玉
- 抛七条之“砖”,引四条之“玉” (222)
- (十八)擒贼擒王
- 勇于牵制,镇压旺(庄)家 (222)
- (十九)釜底抽薪
- 暗刻无声息,撤尽釜底薪 (224)
- (二十)混水摸鱼
- “混水”稳行船,“摸鱼”和无番 (225)
- (二十一)金蝉脱壳
- 明哲保身,脱壳五层 (226)
- (二十二)关门抓贼
- 巧计诱捕入门之“贼” (228)
- (二十三)远交近攻
- 攻强交弱,攻守交融五步曲 (229)
- (二十四)假途伐虢
- “假”吃碰之“途”达和牌目的 (230)
- (二十五)偷梁换柱
- “偷”么鸡之“梁”,“换”三万之“柱” (231)
- (二十六)指桑骂槐
- 杀东微南碰中张,一箭双雕射槐桑 (232)
- (二十七)假痴不癫
- 该碰不碰装痴呆,蒙蔽对手一色牌 (234)
- (二十八)上屋抽梯
- 旺(庄)家请上“楼”,而后梯撤走 (235)

(二十九)树上开花	
——造势慑旁家,犹如树上花	(236)
(三十)反客为主	
——全力来反客,方能主位坐	(237)
(三十一)美人计	
——纳入“贡”牌奔高番,黑马杀出东胜南	(239)
(三十二)空城计	
——吃、碰、取舍,虚实难测	(241)
(三十三)反间计	
——反间猜牌有高招,舍却中张留下幺	(243)
(三十四)苦肉计	
——必要牺牲,保全大局	(244)
(三十五)连环计	
——预谋连环,和牌自然	(245)
(三十六)走为上	
——三十六计,走为上计	(246)
第八篇 麻将竞技的七性	(248)
一、麻将竞技的群众性	(248)
二、麻将竞技的娱乐性	(250)
三、麻将竞技的益智性	(253)
四、麻将竞技的平等性	(254)
五、麻将竞技的自由性	(255)
六、麻将竞技的刺激性	(256)
七、麻将竞技的交友性	(257)
第九篇 打麻将必须注意的四种倾向	(259)
一、莫将竞技变赌博	(259)
(一)关于赌博	(259)

(二)历史上麻将与赌博的渊源	(260)
(三)坚决戒赌	(262)
二、莫把健康押牌桌	(265)
三、莫因打牌坏大事	(267)
四、莫犯牌瘾误“军国”	(268)
第十篇 介绍麻将竞技与五行、八卦	(270)
一、关于五行与八卦	(270)
(一)五行	(270)
(二)八卦	(271)
二、为什么介绍麻将竞技与五行、八卦	(272)
三、麻将竞技与五行、八卦	(274)
(一)有些人对麻将竞技与五行的认识	(274)
(二)有的作者对麻将与八卦的认识	(282)

第一篇 麻将竞技的由来、发展与现状

一、麻将竞技的由来、发展与形成

麻将牌(又称麻雀牌)和麻将竞技是由唐代的叶子戏、明代的马吊牌、清代的纸牌发展、演变而来的。而叶子戏、马吊牌、纸牌等娱乐游戏,又都与我国历史上最古老的娱乐游戏——博戏有着千丝万缕的联系,甚至是“血缘”关系。据考证,现在流行的棋、牌等博弈戏娱,无不是在博戏的基础上发展、派生、演变而来的。

(一)现代麻将的起源——殷商的博戏

据《史记》和其他有关文字的记载,博戏的产生至少在殷纣王之前,迄今已有三千年历史。至我国先秦时期,博戏已有“六博”,有六支箸和12个棋子,箸是一种长形的竹制品,相当于今天打麻将牌时所用的骰子。

据《颜氏家训·杂艺》所载,博戏又分大博、小博。大博的行棋之法已不可考。小博的玩法在《古博经》里有比较详细的记载,其方法是:两人相对坐,棋盘为12道,两头当中为水。把长方形的黑白各六个棋子放在棋盘上。又用鱼两枚,置于水中。比赛双方轮流掷琼(即骰子),根据掷彩的大小,借以决定棋子前进的步数。棋子到达终点,将棋子竖起来,成为骁棋(或称枭棋)。成为骁的棋,便可入水“牵鱼”获筹。获六筹为胜。未成骁的棋,就称为散棋。

骰棋可以攻击对方的棋子,也可以放弃行走的机会而不动,散棋却不可。

汉魏以后,博戏发生了根本性的变化。博戏中的棋子脱离琼而独立行棋,向象棋方向发展,成为一种游戏。而博戏的琼变为五木,即五个木制的骰子,也独立成为一种博戏用具,称为樗蒲。以掷点分胜负。相传这是曹植所造的骰子,当时用玉制成,后改用骨制,变五木为两骰,立方体,其六面刻点。点数从一到六,所以当时又叫“双六”。

(二)现代麻将的鼻祖——唐代的叶子戏

博戏到了唐代,骰子成为一种独立的博具,并且由两个骰子变为六个骰子。据《西墅记》所载,唐明皇与杨贵妃掷骰子戏娱,唐明皇的战况不佳,只有让六个骰子中的两个骰子同时出现“四”才能转败为胜。于是唐明皇一面举骰投掷,一面连呼“重四”。骰子停定,正好重四。唐明皇大悦,命令高力士将骰子的四点涂为红色,因此直到今天,骰子的幺、四两面为红色,其余四面都是黑色。

自唐代后,用六个骰子合成各种名目以决胜负的戏娱方法,在当时称为骰子格。在骰子格的基础上演变而成的最完善的戏娱用具是宋徽宗宣和年间产生的骨牌(又叫宣和牌,即现在一些地区仍流行的牌九、牛牌、天九牌)。骨牌用象牙或象骨制成,变骰子的立方体为长方体,变骰子的六面镂点为一面镂点。骨牌有 21 种花色。每色都是由两个骰子的点数组合而成,因此骨牌中最大为 12 点,最小为 2 点。每色有两张或一张,共 32 张。

唐代中期,与骰子格同时,又有种叫“叶子戏”的游戏出现。关于叶子戏的由来,说法不一。唐《同冒公主传》说,“韦氏诸宗,好为叶子戏。”这是最早的有关叶子戏的文字记载。此外还有几种说法:系叶子青所作;系妇人叶子所作;系唐贺州刺史李邻所制。《太