

中国竞技麻将打法

沈阳市棋牌院 / 著



**ZHONGGUO
JINGJIMAJIANG
DAFA**

辽宁科学技术出版社



中国竞技麻将打法

沈阳市棋牌院 编著

辽宁科学技术出版社

· 沈阳 ·

图书在版编目(CIP)数据

中国竞技麻将打法/沈阳市棋牌院编著. - 沈阳:
辽宁科学技术出版社, 2000.1

ISBN 7-5381-3055-1

I. 中… II. 沈… III. 麻将-基本知识 IV. G899

中国版本图书馆CIP数据核字(1999)第60112号

辽宁科学技术出版社出版
(沈阳市和平区北一马路108号 邮政编码110001)
沈阳市第三印刷厂印刷 辽宁省新华书店发行

开本: 850 × 1168 毫米 1/32 字数: 142 千字 印张: 5 $\frac{1}{2}$

印数: 1 - 6000

2000年1月第1版 2000年1月第1次印刷

责任编辑: 刘兴伟

版式设计: 于浪

封面设计: 庄庆芳

责任校对: 李雪

定价: 12.00 元

编 委 会

主 编：侯 鹏

副主编：宋 召 梁 跃 于乾夺

编 委：胡阜新 孙序良 马利军
胡跃民 刘启明 赵砚良

前 言

麻将起源于中国。作为一种传统的娱乐游戏项目，它不仅具有独特的游戏特点，而且还具有集益智性、趣味性、竞争性、战略于一体的运动魅力。麻将不仅在我国民间广泛流行，而且在东南亚、日本和欧美等地也很流行，上自八旬老翁，下至十几岁孩童都不乏麻将高手。因此说麻将的普及面之大，涉及范围之广，是任何一项娱乐活动也无法与其相比的。

麻将之所以在国内多种娱乐活动中独领风骚，是因为它具有独特的魅力。就我国现在已普及的竞技娱乐项目而言，象棋、围棋是二个人面对面的“交战”，只要扼制住对方，就能取得胜利。桥牌虽然是四人参战，但也是“二对二”作战。只有麻将是以一对三，在敌众我寡的条件下单兵作战，既要盯住下家，更要引诱上家，还得兼顾对家。如果没有宏观的战略与具体的战术，临场分析不当，决策不果断，不会根据场上的形势变化而改变作战方案，要想获得最后的胜利是不可能的。麻将牌张数目多，花样组合繁杂，变化无常，妙手拈来，即可达到意想不到的效果，具有竞技与娱乐的共性。因此可以说麻将是一种能培养意志品质，锻炼思维能力的雅俗共赏的娱乐活动。

但遗憾的是，长期以来麻将牌被好赌之徒用作赌具，因而一些人认为打麻将即为参与赌博，一时间“麻将”成了赌博的代名词，“禁麻”就等于“禁赌”，这实际上是对麻将活动的一种偏见。君不见打桥牌的扑克牌、象棋的残局、汽车牌照号的单双尾号、硬币的正反图案都被赌徒利用作为赌博工具，你能说都应把它们禁止吗？赌具的特点是简单易行，输赢取决于偶然性，使人的心理上很容易产生一种“孤注一掷”的感觉，加上一些地区打法简单，在牌张数目上减少至十张牌或七张牌，甚至将麻将牌中的“中、发、白、东、南、西、北”等字牌拿出，这就更加迎合了

一些人的赌博心理。麻将牌作为一种赌博用具在“劫”难逃也就不难明了了。“水能载舟也能覆舟”，关键是人们如何去看待麻将，如何去利用它。看一件事情不能因为其有其缺点而加以全盘否定，应该实事求是地去看待它，去粗取精，劣汰优存，优化中华民族优秀的文化遗产，引导麻将运动健康有序地发展。

《中国麻将竞赛规则试行》颁布后，为了配合国家体育总局社会体育指导中心对规则的学习、普及和推广工作，沈阳市体委、沈阳市棋牌院与有关单位一道，成功地举办了“新龙—沈阳晚报杯”沈阳市麻将大赛和“爱尔妮克—沈阳晚报杯”贺岁麻将闯关大奖赛。在比赛过程中，广大的麻将爱好者对《规则》中的一些细节问题进行了学习、探讨和研究，收效很大。因此我们组织了有关人员编写了这本《中国竞技麻将打法》，以便广大麻将爱好者更好地熟悉掌握竞赛规则、计分规定与和牌技巧，提高作战能力，成为麻将运动项目中的常胜将军、必胜之师。

目 录

第一章 麻将的基本知识

第一节 麻将牌具	1
第二节 常用名词及专用术语	2
第三节 行牌	7
第四节 听牌	9
第五节 和牌	24

第二章 竞技麻将番种定义、牌例与计分

第一节 高分值牌的番种介绍	27
第二节 中分值牌的番种介绍	39
第三节 低分值牌的番种介绍	52
第四节 小分值牌的番种介绍	58

第三章 麻将实战技巧

第一节 开局理牌	65
第二节 各阶段战略	68
第三节 听牌形式	75
第四节 吃牌、碰牌、杠牌技巧	86
第五节 出牌技巧	94
第六节 中局技术	104
第七节 牵制技术	107
第八节 猜牌技术	113
第九节 学会用心理战术	119

第四章 竞技麻将实战战例

第一节 实战技术	122
第二节 高分值牌实战牌例	124
第三节 中分值牌实战牌例	131
第四节 低分值牌实战牌例	139
附录 1 罚则	154
附录 2 申诉	156
附表	158

第一章 麻将的基本知识

第一节 麻将牌具

一、麻将牌

麻将牌按照国家体育总局新近颁布的《中国麻将竞赛规则》中所规定的一副麻将有 6 大类，42 种图案，共 144 张牌。即：

(1) 万字牌：从一万至九万，各 4 张，共 36 张。见图 1-1。



图 1-1

(2) 饼字牌：从一饼至九饼，各 4 张，共 36 张。见图 1-2。

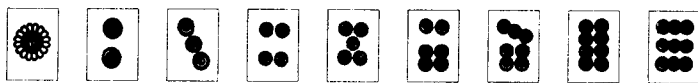


图 1-2

(3) 条字牌：从一条至九条，各 4 张，共 36 张。见图 1-3。



图 1-3

(4) 风字牌：东、南、西、北，各 4 张，共 16 张。见图 1-4。



图 1-4

(5)箭字牌：中、发、白，各4张，共12张。见图1-5。



图1-5

(6)花字牌：春、夏、秋、冬、梅、兰、竹、菊，各1张，共8张。见图1-6。



图1-6

二、记分卡

记分工具，俗称“筹码”。分别为1、8、10、50、100等分值。

三、骰子

正立方体，规格为边长1~1.5厘米，质地坚实、平整、光滑，六个面分别有1~6个点。1的背面为6；2的背面为5；3的背面为4；骰体为实心，重心在中心点。其中1点和4点为红色，其余为蓝色或黑色，各点着色明显，见图1-7。

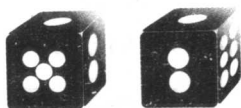


图1-7

第二节 常用名词及专用术语

一、轮

行牌1周为1轮。

二、盘

每次起牌到和牌或荒牌为1盘。

三、圈

4人各坐1次庄为一圈。

四、局

每打完4圈或达到规定的时间为一局。

五、圈风

每局比赛圈数的标志。第一圈为东风圈，第二圈为南风圈，第三圈为西风圈，第四圈为北风圈。

六、门风

运动员每圈座位的标志。庄家为东风，下家为南风，对家为西风，上家为北风。

七、定位

运动员按抽签号码确定的桌号及方位。

八、庄家、旁家

门风东者为庄家，其余均为旁家，无论是否和牌，庄家不连庄。

九、轮转

运动员在比赛过程中按竞赛规则的规定进行位置调换。

十、手牌

摆在自己门前的牌为手牌，标准数为 13 张。行牌过程中包括摆亮在门前的顺子、刻字牌、杠牌，开杠多出的牌及补花不计算在 13 张标准数内。

十一、将牌

按基本牌型和牌时必须具备的单独组合的对子。

十二、顺子牌

3 张同花色序数相连的牌。

十三、刻字牌

3 张相同的牌。碰出的为明刻，抓在手中为暗刻。

十四、对子

2 张相同的牌。

十五、字牌

指风字牌和箭字牌，风字牌为东南西北，箭字牌为中发白。

十六、幺九牌

序数牌中的一、九及字牌。

十七、吃牌

指上家打出牌后，报“吃”者把自己的2张牌取出加在一起组成顺子，并且按规定将此副牌摆亮在立牌前。

十八、碰牌

指任何一家打出牌后，报“碰”者把自己的对子牌取出，加在一起组成一副刻子，并且按规定将此牌摆亮在立牌前。

十九、杠

报开杠的四张相同的牌。

二十、花牌

抓到花牌后，明放在立牌前，并从牌墙最后补1张牌。

二十一、听牌

只差所需要的1张牌(或二至十三张)即能和牌的状态。

二十二、和牌

符合规定的牌型条件，达到或超过起和分标准并报和牌的行为。

二十三、自摸和

自己抓进成和的牌，并报和牌。

二十四、点和

和他人打出的牌。

二十五、报牌

行牌者宣布吃牌、碰牌、开杠、补花或和牌。

二十六、番种

是具有一定分值的各种牌张组合的形式或和牌方式的称谓。

二十七、罚张

被判定受处罚的牌。

二十八、单放

自摸成和牌的那一张牌，不可随意插入手牌之中，应单独摆放，以便核查。

二十九、多张、少张

和牌前，手牌数多于或少于规定的数量。

三十、荒牌

每盘抓完第 144 张牌，打出后仍无人和牌。

三十一、停和

取消本盘和牌的权利。

三十二、牌墙、牌城

4 人各自在门前码成 18 墩牌，即称牌墙。4 道牌墙左右相接称牌城。

三十三、牌池

即 4 道牌墙围起的区域。

三十四、起和分

和牌必须达到的最低分数(8 分)，花牌分不计在起和分内。

三十五、基本分

和牌后，各个番种分数的总和。

三十六、罚分

因运动员违反《中国麻将竞赛规则》而被判罚减去的分数。

三十七、底分

未和牌方必须向和牌方所付的分数，分值为 8 分。

三十八、盘分

在每盘比赛中所得失的比赛分。

三十九、局分

一局比赛结束时，各盘比赛分及基础比赛分的总和。

四十、标准分

按运动员在该局所得的局分多少排出名次进行核算，标准分的换算是同组第一名得分等于参赛选手的人数，其他人得分为参赛选手数减本人所得名次。

四十一、错吃、错碰、错杠

凡错吃、错碰、错杠者，在该盘中不得和牌。

四十二、空吃、空碰、空杠

手中没有可吃(碰、杠)的牌，却报牌“吃(碰、杠)”却又不

吃(碰、杠)，一盘之内，第一次警告，第二次罚 5 分，第三次罚 10 分，第四次罚 20 分，以此类推。

四十三、摸牌

上家未打出牌，即动手摸牌，视为犯规。在一盘比赛之内，第一次警告，第二次罚 5 分，第三次罚 10 分，第四次罚 20 分，以此类推。

四十四、错和

和牌没有达到起和分(8 分)而宣布和牌者即予停和，并罚向各家支付 10 分，该盘继续比赛，错和者陪打，别人和牌后，按规定付分。

四十五、诈和

尚差 1 张牌才能听牌，却误以为已经听牌的情况下，本盘停和并罚给各家 20 分，该盘继续比赛，诈和者陪打，别人和牌后，按规定付分。

四十六、和错牌

听牌以后，误以为他人打出的牌是自己所需的和牌张，而宣布和牌(处罚同错和)。

四十七、有意诈和

差 2 张以上的牌才能听牌，却宣布和牌，即为有意诈和，应予以取消其比赛资格。

四十八、暴露张的处理

(1)在行牌的过程中，将自己的手中牌暴露于桌面，暴露的牌就作为罚张，要在下一次轮到自己出牌时，将罚张打出。

(2)在别人报和牌时，将自己的手中牌推倒亮明者，如报和牌成立，即给予警告处罚。如和牌不成立，则将所暴露的牌张打出，并停和陪打，直至别人和牌。

(3)在行牌过程中，将别人的手牌暴露于桌面，视情节轻重判罚责任者 5~60 分给被干扰者，并由裁判员裁决本盘是否继续比赛。

四十九、明杠

别人打出 1 张与手中的暗刻相同的牌，即可报杠，或者抓打 1 张与已经碰的刻子相同的牌，也可报开杠。明杠需明放在自己立牌前。

五十、暗杠

自己抓到 4 张相同牌，即可报开杠。暗杠应扣放在自己立牌前，在一家和牌或荒牌时必须亮明，以便其他三家查实，戒有诈杠，暗杠不影响“门前清”。

第三节 行 牌

一、洗 牌

(1) 运动员一起把牌全部反扣起来，使牌面朝下。

(2) 运动员双手搓动牌，使牌均匀而有序地运动，避免相同的或相连的牌集拢在一起。

二、码 牌

每人码 36 张牌，2 张牌上下摞在一起为 1 墩，各自为 18 墩，并码成牌墙摆在自己门前，4 人的牌墙左右相接成正方形，见图 1-8。

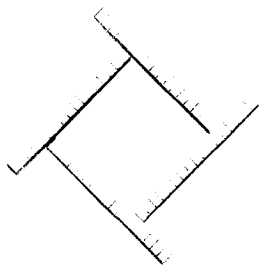


图 1-8

三、掷 骰

(1) 采用两次掷骰办法。掷骰者必须手持两个骰，从牌池中央上空 20-30 厘米高度掷出。禁止出一个骰打另一个骰，或放到牌墙上吹出去的做法。

(2)庄家首先掷骰，其所得点数，既是开牌的基数，也是决定第二位掷骰者数。庄家掷点以庄家为第一位，按逆时针方向顺序，庄为东，点数为5、9；庄下家为南，点2、6、10点；庄对门为西，点3、7、11点；庄上家为北，点4、8、12点，根据庄家掷骰的点数，再由点数者第二次掷骰。

(3)两次掷骰的点数相加之和作为开牌的依据。

四、开 牌

在第二次掷骰者所码的牌墙，以第二次掷骰者作为定位方向，从右向左依次数到与点数(二次掷骰的点数之和)相同的那一墩，由庄家开始抓下2墩牌，再按牌城的顺时针方向，按照东家、南家、西家、北家的顺序抓牌，直至每个人抓3次共12张牌，再由庄家跳牌(隔1墩)抓上层2张牌，其他人依次各抓1张，庄家共有14张牌，其他3家各有13张牌。

五、理牌、审牌、补花

分类整理手中的牌，整齐排列，并审视牌势。如手中有花牌，首先由庄家补花，再由南家、西家、北家依次补完，全部时间不得超过30秒，然后庄家打出第一张牌。

六、抓 牌

同开牌顺序一样，先是庄家打出1张牌后，再按顺序由南家、西家、北家、东家依次抓牌。抓牌时，上家打出牌后，自己才能抓牌，上家未打出牌，自己不能动手摸牌。

七、出 牌

凡是抓进或吃、碰、开杠、补花后，不和牌就要打出1张牌。庄家从开牌完毕(包括补花)到出牌，限定的时间为30秒。此后，包括各家，每次从上家打出牌后，到自己出牌的时限为15秒(包括吃牌、碰牌、杠牌、补花)，允许同时打出吃进的牌。打出的牌必须先放在自己门前明示一下，然后归入牌池内，放入牌内的牌要有序地从左向右摆放，放置到第六张后，再依次另放一行，排列要整齐，以便于观察。

八、吃 牌

上家打出牌与自己手中的牌可以组成一副顺子，便可以报吃，把组成的顺子摆亮在立牌前，报吃应稍慢些。

九、碰 牌

有人打出的牌与自己手中的对子相同，便可以报碰，组成一副刻子并摆亮在立牌前。“碰”比“吃”优先。碰牌要快，要在3秒之内报出。

十、开 杠

报开杠后应立即在牌墙最后补进1张牌。吃牌时，手中有杠牌不能开杠，只能在下一次自己抓进牌后才能开杠。

十一、摆放牌

凡吃、碰、杠上家未打出的那张牌，要把那张牌横放在亮出那副牌的左边；碰、杠对家打出的牌，要把那张牌横放在亮出的那副牌的两张之间；碰、杠下家打出的牌，要把那张牌横放在亮出的那副牌的右边。

第四节 听 牌

打麻将最终目的是要和牌，一手牌通过精心运筹，巧妙的变化，几经编排组合，从而达到听牌形式，听牌有多种类型，变幻莫测，精彩纷呈，所听牌的张数越多，和牌的机率也就越大，下面介绍几种听牌形式。

(1)

听一张牌



此手牌所听之牌为边张七饼。

图 1-9