

李文壘
袁克强
朱晋 著

实用牌艺秘笈

QIAODOUDIZHU

巧斗地主

上海文化出版社

实用牌艺秘笈

巧斗



QIAODOUDIZHU
SHIYONGPAIYIMIJI

地主

李文壅
袁克强
朱晋 著

上海文化出版社

图书在版编目(CIP)数据

巧斗地主:实用牌艺秘笈/李文壅,袁克强,朱晋编. - 上海:
上海文化出版社,2006
ISBN 7-80646-964-8

I. 巧… II. ①李…②袁…③朱… III. 扑克-基本知识
IV. G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 017328 号

责任编辑 李 昂
装帧设计 叶 珺

书 名 巧斗地主——实用牌艺秘笈
出版发行 上海文化出版社
地 址 上海市绍兴路 74 号
邮 编 200020
电子信箱 csldcm@public1.sta.net.cn
网 址 www.shwenyi.com
经 销 新华书店
印 刷 上海书刊印刷有限公司
开 本 787×1092 1/32
印 张 5.5
插 页 2
字 数 100,000
版 次 2006 年 4 月第 1 版 2006 年 4 月第 1 次印刷
印 数 1—30,000 册
国际书号 ISBN 7-80646-964-8/G·424
定 价 12.00 元

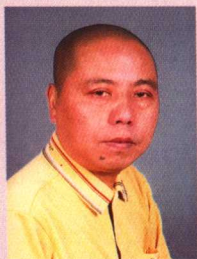
告读者 如发现本书有质量问题请与印刷厂质量科联系
T: 021-64478586



李文壅

1962年生

现任上海九城置业有限公司董事长，上海市足球协会副主席与象棋协会副主席。在2005年“九城置业杯斗地主大奖赛”中，与袁克强同为主力，获团体亚军。



袁克强

1960年生

因擅打“大怪路子”而闻名，屡曾夺得上海市扑克大赛冠军：三届“大怪路子”与第一届“斗地主”。“斗地主”的历史已有十二年，其绰号“小黑皮”在扑克牌爱好者中几乎无人不晓。



朱 晋

1971年生

现任上海九城置业有限公司执行董事。曾在“斗地主”上海市赛中名列前茅。



序 言

我之所以要为本书写序,是因为这本扑克实用技艺指南的“始作俑者”是我。

当时我和作者之一的袁克强先生已是老朋友了。他不但常在我编辑的新民晚报《棋牌方园》版上发表文章(其中即有“怎样斗地主”的系列讲座),而且也在我具体操办的几届扑克大赛中勇夺桂冠。他的牌技和牌品都给我留下很深的印象。

另两位作者李文壅先生和朱晋先生,则是一年前才相识的。当时李先生出资举办了“上海市九城置业杯斗地主大奖赛”,作为这次比赛的承办者,我便和李、朱这两位参赛者有了接触。

李文壅先生给我的第一印象是为人豪爽,很要朋友。但因李先生身为九城置业的董事长,我根本想不到他还会忙里偷闲成为斗地主的真正高手。去年李文壅先生和袁克强先生同组一队参加“斗地主大奖赛”,



就连久经沙场的袁克强也对李先生的牌技赞不绝口。

当时每场比赛的茶余饭后,我都会听到李先生、朱先生和袁先生在探讨比赛的牌局。有些经典的牌例,精妙的构思、发人深省的见解常会令人拍案叫绝。我因而忍不住强烈建议:他们应该合作写本书,这样可以让更多的斗地主初学者受益,也会对斗地主扑克竞技活动有莫大的推动。

就在我的“步步紧逼”下,三位作者经过一年的努力,名为《巧斗地主》的这本新书终于问世了。作为这本书的第一名读者,我觉得作者能把这种教学类的专科书写得如此生动有趣,更配以大量典型牌例详加点拨,并在理论上“以一斑而窥全豹”,让读者得以悟理自通,“活学活用”,实属难能可贵。我想,在此篇序文里如再对本书添写溢美之词,就纯属“画蛇添足”之举了。

曹志林



绪 论

“斗地主”扑克游戏现在已成沪上最风行的休闲娱乐。节假日的街头巷尾,中午休闲时的工棚小区,四个人凑在一起玩玩“斗地主”,已经成了申城一道最常见的风景线。

有人说,“斗地主”是“中国式桥牌”,这个比喻有点意思。因为斗地主也像桥牌一样有竞叫、有做庄;但不同的是:桥牌的敌我关系是固定的,而斗地主的敌我关系是随着每副牌而变化的,而且敌我的对比不是桥牌的二对二,而是农民与地主的三比一。这似乎也更符合日常生活的准则——没有永久的敌人,也没有永久的朋友。因此,斗地主竞技自有其独特的魅力。

“斗地主”还有一点与其他扑克竞技游戏截然不同的是,你的牌力即使很差很差,却仍然能“混”在农民队伍里,依靠别人的力量成为胜利者;而在其他扑克游戏中,如果牌差,就只有挨打的份儿了。



斗地主竞技规则简单,学起来十分容易,但要打得好,却还是有相当难度的。有很多打牌的基本手段和高级的技术,如果仅靠自己的悟性来逐步领会,肯定会旷日费时。

本书的目的,就是将斗地主的基本技术和一些高级的手段,通过实例作通俗易懂的介绍,以让刚入门的斗地主爱好者能在打牌的境界上有个质的飞跃。如果你想短期内大幅度提升斗地主的水平,此书不能不看;如果你想成为一名斗地主的高手,此书更是一双能让你腾飞的翅膀。



目 录

序 言	1
绪 论	1

竞叫篇

第一节 竞叫的法则	1
第二节 牌型的好坏	4
第三节 弱叫和赌博叫	8

地主篇

第一节 如何配牌	11
第二节 统筹和路子	15
第三节 随机应变	19
第四节 让农民“寄邮包”(一)	24



第五节 让农民“寄邮包”(二)	29
第六节 逼弹的次序	34
第七节 虚张声势 争取牌权	37
第八节 忍让的原则	41
第九节 抓住机会	45
第十节 防守主要目标	49
第十一节 拆炸弹的时机	53
第十二节 不仅仅靠运气	58
第十三节 有逻辑的推理(一)	63
第十四节 有逻辑的推理(二)	67
第十五节 不在一棵树上吊死	71
第十六节 让对手牌变透明	75
第十七节 最后一张 10 在哪?	79
第十八节 摸清牌情	83
第十九节 拆两弹 不跟牌	87
第二十节 浑水摸鱼	90
第二十一节 审时度势	94
第二十二节 一弹斗三弹	98
第二十三节 配牌的歧路	102
第二十四节 不同的开局	106



农民篇

第一节	农民的位置和分工	110
第二节	顶家的“低顶”	114
第三节	第一张的讯息	118
第四节	致胜的高顶	122
第五节	打出小的单张	126
第六节	给地主出难题	130
第七节	保证运输通道	134
第八节	不要随意跟小牌	137
第九节	当好下家的角色	140
第十节	注视第一张牌	144
第十一节	封杀大怪	148
第十二节	过桥的技术	151
第十三节	准确的放牌	155
第十四节	为同伴接力	160
附录	斗地主基本常识	163



竞 叫 篇

第一节 竞叫的法则

竞叫是斗地主极重要的一环。因为冒进而竞叫成地主,容易招致大败;但过于保守而不当地主,又会丢失大获全胜的良机。所以斗地主的第一课,便是要知晓握有怎样的牌才适宜当地主。

斗地主竞叫和桥牌有很大不同,因为压底的八张牌完全是个未知数,这就使斗地主的竞叫具有很大的变数。有些牌看起来很“烂”,但与八张底牌一配,马上会变废为宝;有的牌本来基础不错,但加进的八张牌却几乎毫无用处,从而导致失败。这种变数便使斗地主的竞叫带上了运气的成分。

但是不是因为有不確定因素和运气的成分,就可以在竞叫时随意乱叫一气了呢?有不少爱好者就是因



为太过相信运气和偶然,所以手常常伸得很长,结果每每当了地主却大败而归。

有人曾模拟发过一百副牌,发现如果三个农民都不打错牌的话,地主成功的概率只有 20%。因此,从客观上说,地主要以一当三,牌手竞叫就必须特别谨慎。

究竟什么样的牌才适宜竞叫地主呢?为了让爱好者能够迅速掌握技巧,斗地主的竞叫也可像桥牌一样,采取用“点”来量化的方法,这样,斗地主的竞叫就系统化了。

那么,斗地主竞叫的点数该怎么计算呢?

一副炸弹 = 四点(如果是 7、8 炸弹,或是 J、10 炸弹,还要减一点。因为这样的炸弹如果不拆,你的顺子就配不起来。但如果是五条的炸弹,这一点就可以不减)。

三条 2 = 三点(三条 2 不但可以带出一对,而且还是呼路的顶头大牌,因此它的作用非常大)。

大怪 = 二点(大怪的作用其实略大于二点。如果要竞叫,最好得有一张大怪才行,否则要减一点)。

小怪 = 一点(小怪的价值略可有升降,如果你有两张大怪,则这张小怪几近于二点。但若你连一张大怪也没有,这张小怪就不到一点)。

对 2 = 一点(如果有一对 2,价值一点;但单张 2 就



几乎没有什么价值了)。

任何三条 = 一点(把三条计算为一点,是因为三张牌不但容易摸成炸弹,而且也因为同样是一手牌,还能连带对子一起出,跑牌的速度就会很快)。

有了以上的依据,你就可以把手上的牌综合起来计算。如果处在第一、二家竞叫,有十二点牌,就可以加叫一档地主;如果处在第三、四家竞叫,可放宽为十点以上。如果满十六点,就可以在别人加一档后竞叫大地主;如果满二十点,就可以在第一家直拉大地主。



第二节 牌型的好坏

一副牌是好是坏,除了“点”的量化标准外,还有几个误区特别要注意:

一、炸弹不分大小

初级爱好者总希望自己的炸弹大些,以为有利,其实不然。因为从手数上说,炸弹是不分大小的。

例如你有 A 炸弹,农民有 5 炸弹。当农民出一把顶天的路数,你用 A 炸弹开炸,然后放出另一顶天的路数,遭到农民 5 炸弹拦截。反过来假如你有 5 炸弹,农民有 A 炸弹,当你用 5 炸弹盖住农民顶天的路数后,遭到农民 A 炸弹拦截,但以后你的另一顶天路数就无人能拦了。所以从客观上说,5 炸弹和 A 炸弹都是阻止对手的一个手数而已,并没有太大的差别(当然,在一锤可以定音的情况下,大炸弹就显示了威力。它不但可以马上获得出牌权,而且还有“闷”掉对手炸弹的可能。不过这是另外的话题了)。

从一副牌的组合看,如果你是 2 炸弹、A 炸弹,而



有三条3、三条5,则你还得担心这两个太小的三条会不会成为你的负担;而反过来如果是三条2、三条A,而炸弹是3和5,则你的牌立刻就实力大增。所以像3、4、5之类的小牌,一旦成为炸弹,这种化废为宝的组合往往价值更高。

如果炸弹是7、8,或10、J之类,这样的牌无论组成顺子或姐妹对,都有着承上启下的作用;用它们做了炸弹,别的牌就很难连起来组合了。

二、“两头尖”是坏牌

什么叫“两头尖”?就是指3、4、5的小牌稀稀拉拉,A、K、Q的大牌也稀稀拉拉,这样的牌就是坏牌。因为这种“两头尖”的牌与补上来的八张底牌80%无法配合。

让我们来看下面这副牌:

大怪 小怪 22 AA K QQ JJJ 10 99 8 7777 5
4 33

这副牌牌张不小,除了大小怪外还有两把炸弹。但这样的牌我建议你还是不要竞叫地主为好。尽管从点数上说实力已满十二点,完全符合竞叫的条件,但由于J炸弹和7炸弹要扣点,而且小牌的张数太少,因此根据我们的经验,这样的牌竞叫成地主往往会凶多