



唐华 郁山 华明 编撰
四川科学技术出版社

决胜

技巧

牌技知通

牌势如风

逢场必胜的

牌场神技



前 言

麻将,是群众喜闻乐见的娱乐项目,为人们带来了欢声笑语,发挥着消闲释闷、强身健脑的作用。

麻将,有着悠久的历史。相传唐代时,一行和尚为唐太宗李世民所创制的一种娱乐游戏,当时称为叶子戏。后来,经过宫廷中嫔妃、太监的增益删改,逐渐形成了麻将牌——如扑克状,用纸做成。麻将,也就成为嫔妃和太监,以及王孙公子打发时光的游戏。

这种叶子戏,后来又逐渐流入官场,成为官场交际和赌博的工具。明代著名文学家、戏剧评论家潘之恒十分喜欢这种游戏,特意写下《叶子谱》一书,向人们介绍种种打牌技巧。随着时间的推移,也由于官员的推崇和介绍,麻将流入到民间。

麻将,虽然得到了无数人的宠爱,却也遭受到不少人的责难。现在,国家体育总局颁布了《中国麻将竞赛规则》,把玩麻将引导上“斗智力、讲谋略、比速度”的道路,让人们在欢声笑语中开发思维力、想像力和组织能力,这实在是一件可喜可贺的美事。

本书,便是依据《中国麻将竞赛规则》编撰出来的麻将竞

技技巧。它根据体育总局颁布的麻将全花样和计番方法,立足于时间和空间,讨论了正确地取舍及正确的排列组合的方法。并从实战出发,探讨了战略的制定及各种战术在实战中的运用。同时,它还揭示了牌场上存在的种种作弊现象。这样,它不仅对麻将实战有一定的指导作用,也对我们有效地防止作弊起到了**警醒**作用。

目 录

第一章 麻将常用术语	1
第二章 部颁麻将花样	13

- | | |
|-----------|-----------|
| 1. 大四喜 | 2. 大三元 |
| 3. 绿一色 | 4. 九莲宝灯 |
| 5. 四杠 | 6. 连七对 |
| 7. 十三幺 | 8. 清幺九 |
| 9. 小四喜 | 10. 小三元 |
| 11. 字一色 | 12. 四暗刻 |
| 13. 一色双龙会 | 14. 一色四同顺 |
| 15. 一色四节高 | 16. 一色四步高 |
| 17. 三杠 | 18. 混幺九 |
| 19. 七对 | 20. 七星不靠 |
| 21. 全双刻 | 22. 清一色 |
| 23. 一色三同顺 | 24. 一色三节高 |
| 25. 全大 | 26. 全中 |
| 27. 全小 | 28. 清龙 |
| 29. 三色双龙会 | 30. 一色三步高 |

- | | |
|-----------|-----------|
| 31. 全带五 | 32. 三同刻 |
| 33. 三暗刻 | 34. 全不靠 |
| 35. 组合龙 | 36. 大于五 |
| 37. 小于五 | 38. 三风刻 |
| 39. 花龙 | 40. 推不倒 |
| 41. 三色三同顺 | 42. 三色三节高 |
| 43. 碰碰和 | 44. 混一色 |
| 45. 三色步步高 | 46. 五门齐 |
| 47. 全带幺 | 48. 平和 |
| 49. 断幺九 | 50. 一般高 |
| 51. 喜相逢 | 52. 连六 |
| 53. 老少副 | 54. 幺九刻 |

第三章 决胜奇略 56

第一节 理牌 57

1. 什么叫理牌 57
2. 理牌的技巧 58
3. 依据牌势制定战略 59
4. 变乃通,通乃顺 66
5. 金玉其外,败絮其中 69
6. 做牌的条件 75
7. “五七浪面” 80

第二节 牌面的价值 81

1. 牌面的价值分析 81

2. 金 3 银 7	83
3. 2、8 牌	84
4. 筋线牌	84
第三节 不賒张	85
1. 何谓“賒张”	85
2. 入张的牌例分析	86
3. 怎样看待安全牌	91
第四节 吃、碰、杠	93
1. 麻将的摸调	93
2. 吃, 还是不吃	94
3. 碰, 还是不碰	95
4. 杠, 还是不杠	97
5. 碰牌的战术	98
6. 吃牌的技巧	102
第五节 诱与卡	109
1. 舍牌关系全局胜负	109
2. 舍牌的要诀	110
看上家、默对家、盯下家	尽量舍熟张
有番牌的中张牌的切舍	客风与么九牌的切舍
三元牌的处理原则	巧妙地运用“A”牌
1 与 4 的切舍之术	“借”的妙用
舍牌的时间性	
3. 诱牌的战术	124

诱引单骑	诱引嵌张	
诱引双碰	诱引双门	
精心拆舍搭子	选牌的方针	
危险牌的处理原则		
4. 随机应变赢全局		135
诛张与放张	先紧后松,把握分寸	
灵活组牌,适应战局	巧使回马枪	
早听和多面听	叫听、和牌和自摸	
绝不打生张	六张孤立牌,退出胜负圈	
久等不和改叫牌	求全之策	
第六节 度牌的技巧		151
1. 洞察时空,灵活运用战术		151
2. 学会揣测他人手牌		152
读牌技巧	见 5 须防 1 和 9	
3 前有 5 敢舍 4		
3. 掌握别家心理的战术		158
眼睛是心灵的窗户	切勿过分迷恋手牌	
4. 实战中的度牌		161
5. 度牌的根据在于路数		164
6. 注视动牌和不动牌		166
7. 瞒天过海		167
第七节 如何挫败三家		169
1. 牵制敌手,动静相宜		169
先发制人,牵制庄家	重点打击连和者	

牵制中存在的迷障	
2. 上家牌旺, 克其有三	178
3. 做庄良机, 切莫轻视	179
4. 志气不馁, 战无不胜	180
第八节 听牌的技巧	183
1. 良好的听牌形势	183
2. 把握时机	184
3. 听的基本牌势	187
单钓将	多面听
碰碰和	嵌张和
搭子两面和	听边张
一路和	
4. 与其他牌面无关的牌	192
5. 听牌的规律性	194
6. 张张和牌势	199
7. 麻将头的处理	201
8. 单骑客风	202
9. 双碰对倒不如改嵌张	203
第九节 时间与战略的关系	205
1. 阶段不同, 战略有别	205
2. 开局的实战操作	205
3. 中期的实战操作	206
4. 后期的实战操作	207

5. 举一例百,掌握胜诀	211
第四章 作弊手法举要	218
1. 情天恨海	218
2. 一语千金	219
3. 孔夫子偷读天书	220
4. 山中取宝	221
5. 走马换将	223
6. 三英战吕布	223
7. 蒙混过关	224
第五章 实战操典	229
第六章 麻将竞赛规则	266
第一节 比赛器材和场地.....	267
麻将牌及辅助用具.....	269
场地器材.....	269
第二节 比赛通则.....	272
基本术语及一般规定	274
比赛程序的规定	275
行牌的规定	276
和牌的规定	277
番种的分值与计分	285

第三节 番种分值表	287
比赛成绩的计算	287
名次评定	288
比赛缺席的处理	289
第四节 罚 则	290
第七章 裁判工作细则	291
第一节 裁判工作的组织机构	297
第二节 裁判工作的职责和要求	297
第三节 比赛器材和场地	298
第四节 比赛中的裁判工作	299
第五节 计分办法与计分原则	304
第七节 违规与处罚	311
第八节 申 诉	314

第一章 麻将常用术语

1. 对子: 同一花色完全一样的两张牌。如图 1:



图 1 对子

2. 顺子: 同一花色、序数相连的三张牌, 如图 2:

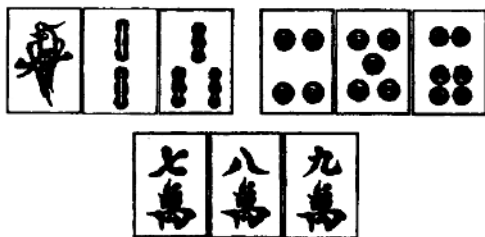


图 2 顺子

3. 刻子:三张相同的牌。碰出的为明刻,抓在手中的为暗刻。如图 3:

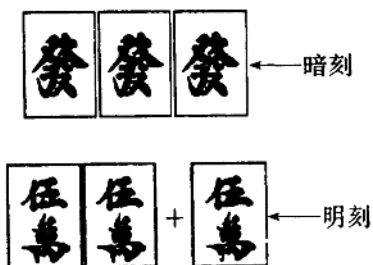


图 3 刻子

4. 杠子:四张花色完全一样的牌。如图 4:

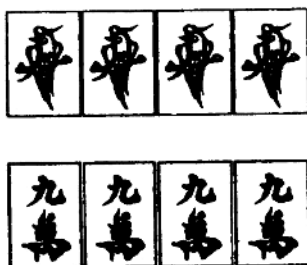


图 4 杠子

5. 搭子：两张同色而数字相连或相间的牌。如图 5：

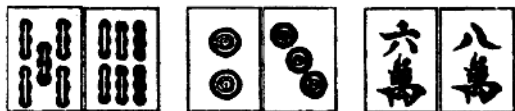


图 5 搭子

6. 吃牌：吃牌只能吃进上家打出的牌。有三种情况：

A. 吃边张如图 6：

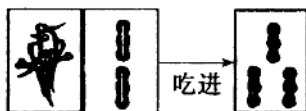


图 6

B. 吃嵌张如图 7：



图 7

C. 吃搭子如图 8：



图 8

7. **碰牌**:碰牌就是手上本有一对,当有人打出与这一对完全相同的牌时,可以碰出。碰牌可以满台飞,但原则是:先和后碰,先碰后吃。如图 9:

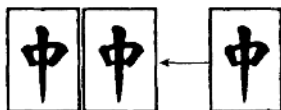


图 9

8. **杠牌**:杠牌是碰牌的另一种形式。自己原有一刻,又摸来一张组成一副牌称为暗杠;如由别人打出,组成的牌则叫明杠。不管是明杠还是暗杠,都必须从牌尾补抓一张牌,这叫做开杠。如图 10:

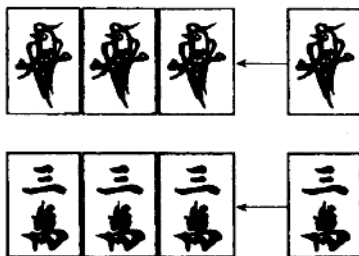


图 10

9. 面子:手牌中凡能配成对子、搭子、边搭、嵌搭的牌,均称作面子。例如:4、4 饼,东、东风,5、6 条,8、9 万,4、6 饼等。面子还包括复合面子,如 3、3、4 万,1、2、4 条,6、6、8 饼等。

10. 朋组:凡完成的面子统称为手牌中的朋组。完成的面子应为三张一组,不是顺子便是刻子。

11. 配牌:麻将开局,每人按顺序分次先后摸得十三张底牌(也叫基牌),就叫作配牌。

12. 副露:将吃出的或碰出的三张牌,亮出在自己竖牌背后,则叫一副露;吃碰两副牌叫两副露,吃碰三副牌叫作三副露。

13. 客风:东、南、西、北四风,除自己的风位之外,其余三张为客风。

14. 门风:属自己风位的风牌,称为门风。

15. 场风:麻将牌游戏每四盘牌为一圈(四家分别轮庄一次),而每四圈牌为一局。为了确定圈风,即每圈牌认定一张风牌作为场风,四圈牌按东、西、南、北四风顺序,作为场风的风序。凡轮到哪张风牌为风圈的,这张风牌就称之为场风。

无论哪一家,获得场风一刻者,可算得一番;而门风则为自己获得自己的门风刻子时,可算一番。而客风刻子是不计番的。诚然,不论场风或门风,只有对子(光作将头)都是不计番的。

16. 连风:凡获得的场风恰好又是自己的门风刻子,就叫作连风,应一并计算得两番。例如庄家在东风圈有东风一坎时,则为连风,其余各家也依此类推。

17. 牌池:各家打入方城(牌墙)内的舍牌,叫作堂牌。而容纳各家打出牌的地方,称之为牌池。

18. “尸牌”:牌池内被各家弃出之牌,称为牌池内的尸牌。

19. 盘面:开局之后,各家分别有摸打吃碰杠之行为。我们把四家“桌面上”的副露,加上牌池内的尸牌,统称为盘面。

20. 放炮:也叫出冲或放冲。即舍出的牌被他人食和,叫作放炮。

21. 待牌:各家手牌内完成顺子或刻子,以及叫和所需要的但还未得到的牌,叫作待牌,也就是等待所要的牌。而准备要打出又尚未打出的牌,叫作待舍牌。

22. 食和:听张叫牌之后,由别人放炮使自己和牌的行为,称作食和。

23. 牌势:牌的进展情况与发展形势。

24. 牌姿:手牌的组合情况,无论几张落地,手内所剩的牌张,分别由搭子、对子、顺子或刻子组成的状态,我们统称为牌姿。

25. 三飞:也属牌坛行话,即指听牌形式是三面听牌姿。

26. 同牌:能形成对子或刻子、杠子的相同牌,就叫作同牌。

27. 拆舍:是打牌中的一种方法与技巧,就是把组成的面子或朋组拆开,然后打入牌池内的一种方法,叫拆舍。例如面子过多,超过5组,或手头单丁生张属危险牌以及因战术需要而拆刻子改将牌的,必须拆搭打掉。这就是牌桌上常说的拆舍技巧。

28. 舍牌(切牌):摸牌或吃、碰、杠之后,须向牌池中打出一张牌,通常叫打牌,也叫舍牌。

29. 将头(眼):就是麻将头。

30. 筋牌(同一线):搭子两头可以接顺的牌,互称为筋。例如7、8万搭子,进张9万可成顺子,进张6万也成顺子,所以6万是9万的筋牌,也可说9万是6万的筋牌。

筋牌也叫同一线牌(以打牌形式来说,称为一路熟),在数牌中共有三组,即:1、4、7,2、5、8,3、6、9。每组内的三张牌,均互为筋牌。

31. 老牌:通常指数牌中6至9的牌张。

32. 幼牌:通常指数牌中1至4的牌张。

33. 数牌:麻将牌中的万、条、饼,统称为数牌。

34. 字牌:指麻将牌里单独存在、且能配对或组成刻子、杠子的单字牌,如三箭(三元)、四风牌统称为字牌。

35. 手牌:各家配牌十三张,除掉吃碰副露之外,凡竖在自己面前的牌。

36. 准手牌:在手牌里,自摸完成的顺子或刻子除外,所尚未完成的面子及单张牌。

37. 主体牌:不能误解为手牌中的主要牌。主体牌是牌谱中对听牌叫牌而言。因为牌战的本身为求和,而和牌主要依靠叫牌,故而把将头除外,凡停战有叫的那副搭子、顺子或单