



休闲情趣
丛书

麻将入门

吴印才 著



辽宁科学技术出版社

前 言

打麻将是人们喜爱的一种有益的智趣活动。通过斗牌可以使人们的思维能力不断增强，应变和判断能力不断提高。由于牌场中（斗牌）出牌的情况千变万化，和（胡）牌的形式多种多样，所以打麻将既能锻炼人们思维能力的灵活性，又能开拓其指挥、决策能力。

人们在紧张的劳动、工作的业余时间适当地打一会儿麻将，在轻松愉快的环境中得以充分休息，使一天的疲劳顿消。尤其是一些老年人，适当地玩玩麻将，能减少孤独感，能使枯燥的晚年生活增添一些乐趣。

打麻将各地玩法不尽统一，但基本招路、常用术语大体相同。本书以初学者为对象，以群众中广为流行的打法为内容，在编写过程中，充分突出了简洁浅显、通俗易懂、易学实用等特点，其目的是给初学者提供些打麻将的基本知识，使初学者在掌握了基本招路后，便可上场角逐。本书所涉及的一些内容，仅仅是麻将基本玩法中的一小部分，纯属入门知识，若要精通，并熟练掌握各地的许多习俗玩法，必须不断向老手学习，不断实践，不断总结，才能不断提高。

增订说明

本书出版后，深得各界读者喜爱，纷纷来信要求增加内容，同时提出了许多很好的见解和意见。为满足读者的这些要求，借本书此次再版发行之机，对全书内容做了许多修订。在保持原来所有内容的基础上，又增加了近50种打牌方法，对数条方法及要领做了进一步详细说明，并增加了40多幅图注，以便读者学习和掌握。为了使读过本书的读者进一步提高打牌技巧和水平，本书特增加了“斗牌”一节，从五个方面详细介绍了怎样调整手牌，怎样确定和（胡）牌方向，打什么样的牌型才能和（胡）得快，并举些例子加以说明。为了便于读者阅读，这次再版时采用了套色印刷，色彩鲜艳，文图并茂。

相信再读本书的读者，在打牌技巧上一定会有一个新的飞跃。

目 录

一、麻将牌及其构成.....	1
二、常用的专用术语.....	4
(一) 用牌中的术语.....	4
1. 一张牌 (4) 2. 一手牌 (4)	
3. 一种牌 (5) 4. 一副牌 (5)	
5. 对子牌 (6) 6. 对对牌 (6)	
(二) 准备打牌用的术语.....	7
1. 定风 (7) 2. 码牌 (7) 3. 掷骰子 (7)	
4. 开门、抓牌 (8) 5. 调整、分类 (10)	
6. 涨、落点 (11) 7. 倒开门 (11)	
8. “一二三”抓牌 (11)	
(三) 打、出牌中用的术语.....	11
1. 亮喜 (11) 2. 过杠 (14) 3. 抢杠 (14)	
4. 混儿 (15) 5. 箭 (19) 6. 吃牌 (20)	
7. 碰牌 (21) 8. 上槌 (21) 9. 扣槌 (21)	
10. 热张 (22) 11. 冷张 (22) 12. 顶张 (22)	
13. 点炮 (22)	
(四) 和 (胡) 牌中用的术语.....	22
1. 和 (胡) 牌 (22) 2. 将 (24)	
3. 将对捣 (24) 4. 截和 (胡) (24)	
5. 诈和 (胡) (24) 6. 回挠 (24)	
7. 自摸 (25) 8. 单调 (25)	

9. 杠上开花 (25)	
(五) 数番中用的术语	25
1. 平和 (胡) (25) 2. 门清 (26)	
3. 不求人 (26) 4. 全求人 (26)	
5. 断幺 (26) 6. 无字 (26) 7. 老少副 (26)	
8. 海底捞 (27) 9. 本门风 (27)	
10. 圈风 (27)	
三、常见的几种和 (胡) 牌	28
(一) 和 (胡) 牌的形式	28
(二) 和 (胡) 牌的种类及名称	29
四、数番	68
1. 零星数番牌的名称及番数	69
2. 常见的几种和 (胡) 牌基本番数	70
3. 单项数番牌例	72
五、斗牌	84
1. 根据手中牌构成状况, 果断地决定和 (胡) 牌 方向	85
2. 根据自己的和 (胡) 牌定向, 决定吃牌及碰牌	86
3. 根据调整中出现的新情况, 灵活应变	88
4. 根据上家打出牌的路数, 调整、决策自己 手中牌	88
5. 根据牌场中上挺情况, 抢先和 (胡) 牌	89
6. 斗牌试析	91
附录 麻将比赛规则	96
附表 麻将比赛常用表格	110

一、麻将牌及其构成

麻将牌也叫麻雀牌、喜雀牌、简称雀牌，是供四人娱乐的工具。

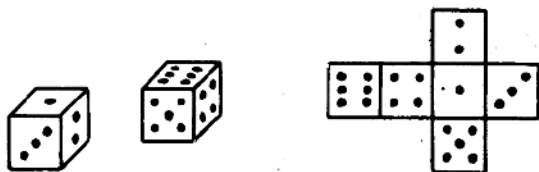
麻将牌始源于清代，是由明代中叶民间广泛流传的纸牌——马吊牌逐步演变而成。据明代冯梦龙《马吊牌经》记载，当时的马吊牌，因合四十叶纸而成（故也叫“叶子戏”），牌分十字、万字、索子、文钱四门，前两门画《水浒》人像，后两门画钱索图形，四人同玩，每人八叶，余置中央，出牌以大打小。随着人类历史的发展和变革，民间的马吊牌也由纸牌演变成骰子块，用竹子、骨头刻制而成，其内容也有了发展和变化，牌的张数也由原来40叶逐渐增多，变为万、索、筒三门主牌108张，另加中、发、白、东、南、西、北方位字。有的传说，麻将牌的表现内容是以《水浒》中梁山好汉为背景，牌中的万、索、筒分别蓄意梁山的水、陆、骑三师，每师三十六员将领，共一百单八将；东、南、西、北、中方位字表示梁山好汉所控制的区域及影响范围；发、白表示齐心协力，替天行道，为民除害。这些传说表达了人们对历史故事的评价及所赋予的思想感情，并在娱乐中表现出来。后又在此基础上增加了花牌（春、夏、秋、冬、竹、兰、菊、梅）和听用、百搭、财神、天官、聚宝盆、猫、鼠。这些内

容也表现了人们对生活的向往和热望。

如今使用的麻将牌基本沿袭了这些内容，只不过在具体玩法上说道比较多，并且形成了地区性的玩法。

现在的麻将牌是由条、饼、万、风、混、箭六种共144张牌组成。其中一至九条、一至九饼、一至九万各36张；东、南、西、北风各4张；中、发、白各4张；还有财神、聚宝盆、猫、鼠、春、夏、秋、冬四季花各1张，合计144张（也有136张的，这种麻将牌中没有“财神、聚宝盆、猫、鼠、春、夏、秋、冬”8张牌）。

除上述六种牌以外还有附品骰子两枚及各种不同数码的筹码若干，见图1、图2。



平面图

图 1

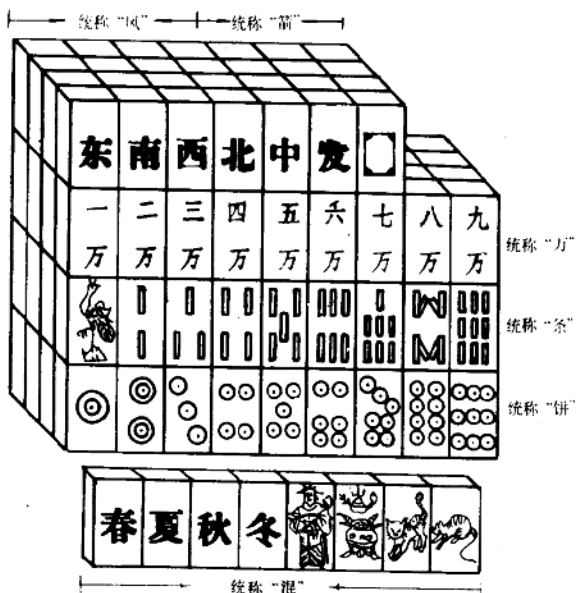


图 2 麻将牌构成

二、常用的专用术语

在麻将牌的玩法中，有许多专用术语，这些专用术语都分别含有特定的意思和内容。初学打麻将，首先要了解打麻将中常用的专用术语，其次要明白怎样和（胡）牌，怎样数番，怎样斗牌，只有掌握了这些基本知识，才能上场角逐。为便于初学者学习，将常用的专用术语简单归纳五个方面。

（一）用牌中的术语

1. 一张牌

单独的一个牌叫一张牌。如图 3。

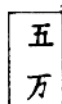


图 3

2. 一手牌

指开始抓牌时，每摸为一对，每二摸为一手（即四张牌）。如图 4。

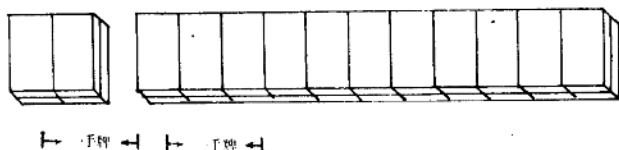


图 4

3. 一种牌（亦称同样牌）

手中的牌全是条、万或饼中的一种，称之为一种牌（也叫条、万或饼清一色）。如图 5。

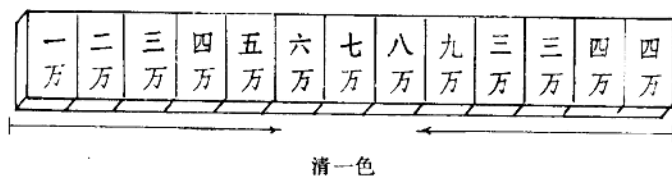


图 5

4. 一副牌

三张牌为一副。其条件：

(1) 必须是同一种牌按顺序组成。如图 6。

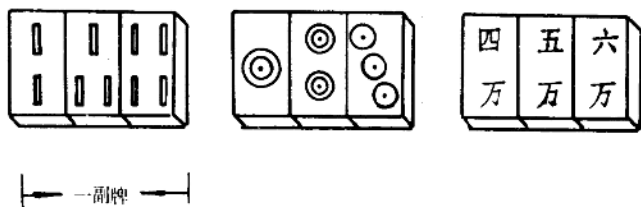


图 6

(2) 必须是同一种牌同字组成。如图 7。

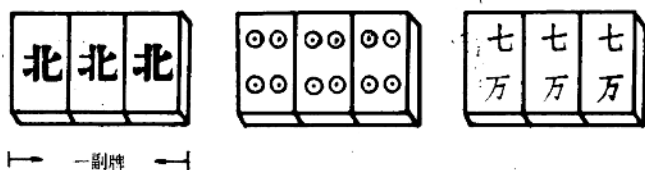


图 7

(3) 按规定亮的喜儿和箭。如图 8。



图 8

5. 对子牌

同种两张同字的牌叫对子牌。如图 9。

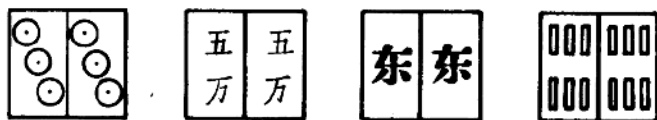


图 9

6. 对对牌

同种三张同字的牌叫对对牌。如图 10。

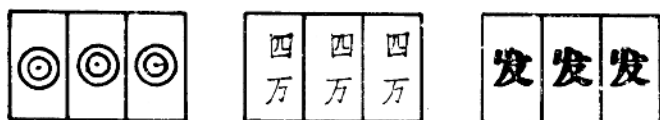


图10

(二) 准备打牌用的术语

1. 定 风

定风亦称排座位。娱乐前四人先随意坐好，拿出麻将牌中“东、南、西、北”各一张牌反扣，各自抓一张牌其所表示的字，即是本人的风位，然后，再按东南西北顺时针顺序调整位置坐定，此举目的是定位。

2. 码 牌

若使用固定混的牌，计144张，每人必须码18摞(36张)，若使用素牌，计136张，每人必须码17摞(34张)，把牌码成一排列在自己门前(也叫门牌)。此举目的在于有顺序的抓牌。

3. 掷骰子(色子)

掷骰子有两个作用：一是通过掷骰子定庄，在定位的基础上由任意一人掷骰子，其得数便是执庄者(为庄家)。

“东风”为庄家的本门风。二是通过掷骰子为起牌(即抓牌)开门做依据。

骰子在牌桌上是以逆时针顺序查数。如图11。

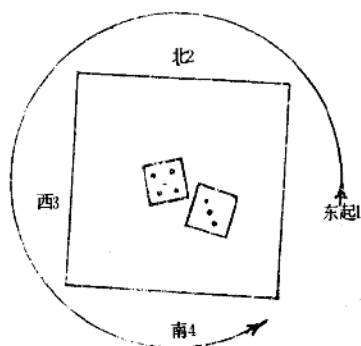


图11

为便于掷骰子查数，归纳如下口诀（横读）。

掷 色 点 数			常 用 术 语
2	6	10	过 （右手家）
3	7	11	穿 （对家）
4	8	12	到底 （左手家）
5	9		自手 （本家）

4. 开门、抓牌

开门，即庄家第一手牌起抓的地方。从哪摆牌起抓，以掷骰子定夺。其方法：

- (1) 庄家掷骰子得数为门牌家；
- (2) 门牌家接着再掷一次，看准得数；
- (3) 庄掷数 + 门掷数 = 开门起点数。如图12。



The diagram illustrates the calculation of the starting point for opening the door. It shows two dice rolls: the first roll shows 8 (four 2s and four 1s) and the second roll shows 6 (three 2s and three 1s). These are added together to equal 14.

$$8 + 6 = 14$$

图12

现在南风庄，掷骰子数为“8”（按掷骰子口诀是8到底，门牌家便是庄家的左手家，也就是西风家），西风家接掷为“6”，两数之和是14，以西风家门牌自右至左数到第14掇，从第15掇起为庄家的第一手牌，以逆时针顺序每人依次各抓三手牌（即12张），庄家抓第四手牌时是抓一张再隔掇跳抓一张，计14张牌。其他三家依次抓一张收底牌，每人合计13张牌，经过调整，庄家打出一张，其他三家依次补抓一张并打出一张。总之，每人手中要保持13张牌（包括亮的喜、吃碰牌，但不包括过杠的牌），多张、缺张都不符合和（胡）牌要求（见图13）。

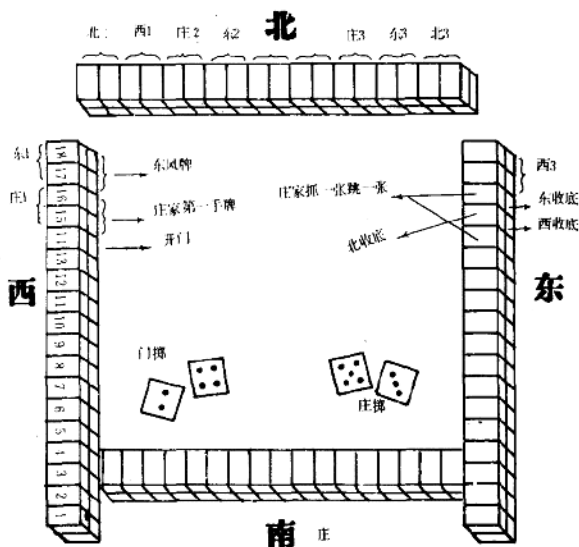


图13

5. 调整、分类

把抓来的牌按种类、顺序排列好，使其清而不乱，层次分明，一目了然。在调整、分类中做到一配、二看、三定、四应变。即先配喜、配对、配副或半副；然后统观有没有天和（胡）（庄家）、地和（胡）（他家），有就不失良机，没有就根据手中牌的构成初步定向，再根据以后抓牌（起牌）变化情况进行应变。

和（胡）牌可能性大小，很大因素在于基础牌，其次就是斗牌过程中机动灵活地调整部署，果断地决策，调整是为

胜利打基础。根据手中牌构成情况，依序组成若干副牌（决定打什么牌，再考虑是否亮喜）。其中缺张，可伺机吃牌或碰牌。斗牌中的调整是依据手中牌变化情况进行的。例如：抓来的牌如图14。

调整、分类后如图15。

6. 涨、落点

涨、落点是掷骰者对所掷骰点或涨或落的一种付筹（码）要求。如：掷色前，掷色者“声明”涨一个点或落两个点。那么掷色为“8”，涨一个点为“9”，落两个点为“6”，在此基础上继续进行掷色或开门抓牌。这种举动是掷色者利用串张抓牌来调解牌张，以便抓来比较满意的基础牌而采用的一种招法。提出涨、落点必须付出一个或二个筹码才能行使这种权利。

7. 倒开门

倒开门也是掷色者一种付筹（码）要求。即开门抓牌时往相反方向抓牌，庄家抓足14张，他家抓完13张，再调回头来正补正抓。

8. “一二三”抓牌

即开门抓牌时每人第一手牌抓一掇，第二手牌抓两掇，第三手牌抓三掇。此举也是调解牌张的一种招法。

（三）打、出牌中用的术语

1. 亮喜

亮喜的目的：（1）减少手中杂牌；（2）为和（胡）牌时增

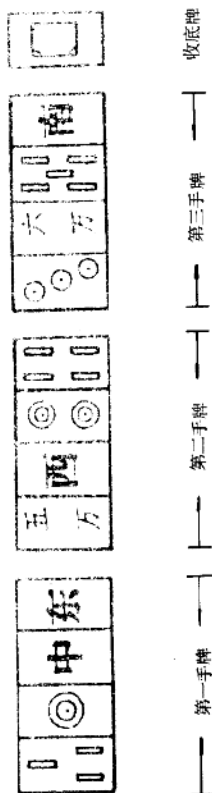


图14

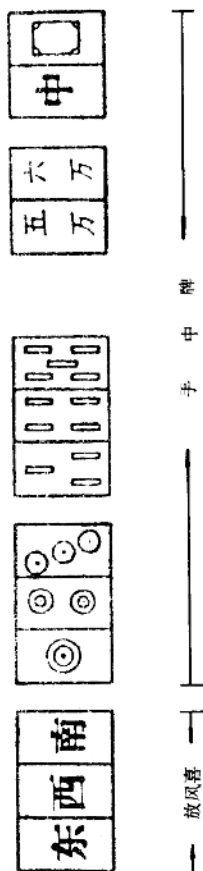


图15