

棋牌娱乐指南

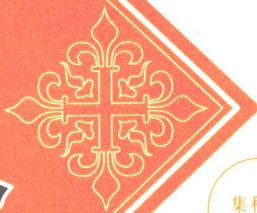
麻将

◎ 娱乐身心

◎ 培养大局观

◎ 增加乐趣

入门
与
实战技巧



◎ 膳书堂文化 / 编

MAJIANG
RUMENYUSHIZHANJIAO

内容丰富，技法实用，由浅入深，易懂好学，集科学性、新颖性、实用性为一体。在实战中运筹帷幄，招招御敌于千里之外。

中国书画出版社

棋牌娱乐指南

麻将

◎ 膳书堂文化 / 编

MAJIANG RUMENYUSHIZHANJIAO

入门  实战技巧

中国书店出版社



麻将入门与实战技巧/膳书堂文化编. —北京:中国画报出版社, 2009. 10
(棋牌娱乐指南)

ISBN 978-7-80220-589-5

I. 麻… II. 膳… III. 麻将—基本知识 IV. G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 169312 号

麻将入门与实战技巧

出版人:田 辉

责任编辑:王少娟

出版发行:中国画报出版社

(中国北京市海淀区车公庄西路 33 号, 邮编:100048)

策划制作:膳书堂文化

电 话:88417359(总编室兼传真) 68469781(发行部)

88417417(发行部传真)

网 址:<http://www.zghbcbs.com>

电子信箱:cpph1985@126.com

印 刷:北京燕旭开拓印务有限公司

监 印:敖 晔

经 销:新华书店

开 本:700mm×1000mm 1/16

印 张:12

版 次:2009 年 10 月第 1 版第 1 次印刷

书 号:ISBN 978-7-80220-589-5

定 价:10.00 元

如发现印装质量问题,请与承印厂联系调换。

版权所有,翻印必究;未经许可,不得转载!



前 言

胡适是新文化运动的倡导者，他平时不打麻将，却专门写过一篇题为《麻将》的文章。据他考证，麻将是由明代一种叫“马吊”的纸牌演变而来的。胡适诙谐地说：从各国对游戏的特殊爱好上，可以说英国的“国戏”是板球，美国的“国戏”是棒球，日本的“国戏”是相扑，中国呢？中国的“国戏”是麻将。

既然把麻将称之为“国戏”，就一定有其独有的魅力，而对于一个喜好这项游戏的人来说，把此种游戏玩至精熟是一件多么快意的事情。

从来没有一种游戏是不需要动脑子的，哲学大师罗素说，“思考使人快乐”。那些为游戏制定出规则的人更是了不起，正是因为他们的思考，才让游戏充满了趣味性和挑战性。而中国人的哲学更多的是一种闲适的应用哲学，当他们发明了麻将这种游戏以后，他们突然找到了一种生活方式。

在这样一个幅员辽阔的土地上，因为地域风俗的不同，每个不同地区的人把麻将这一百多张牌变化出不同的玩法。不同的玩法有不同的游戏规则，而不同游戏规则的制定代表了不同的思维方式，从而也体现了不同的地域文化。

所以没有哪个国家的人民可以把一种游戏玩出这样高的境界，在中国人看来，打麻将可以看出一个人的智慧，体现出一种修为。

中国人如果想察看一个人的气度与涵养，大多喜欢把这个人拉到牌局或酒桌上，如果一个人在这两种场合中依旧不失礼的话，那么此人一定会为人所敬重并能得到信任。





棋

牌

娱

乐

指

南

QIPAIYULEZHINAN

麻将既是有如此功用，那认真的研究它就是必要的。我们就是体会读者的心情，从麻将的历史源流、麻将术语及全攻略、麻将的经典传说、麻将的文化价值及在国际上的地位等方面，对麻将这种有着古老历史的游戏进行介绍，使那些爱好麻将甚至沉迷麻将的人能够拓宽视野，即使是那些没有接触过麻将甚至憎恨麻将的人，也会对麻将有一个基本的了解和认识，从而用辩证的、科学的观点去看待和理解麻将。

而我们编辑本书的目的就是让你成为一个受人欢迎的常胜将军。

所以，在编写本书时我们偏重于实战的计谋与手段。读者可通过许许多多招数和诀窍，体会麻将实战的独特魅力与丰富变化，掌握此游戏的制胜法宝。

本书兼顾各地以往沿袭的俗成规定，技巧不仅可以适用于专业比赛，而且也可作为平时休闲娱乐之用，这也是本书最为显著的特点。

在结构方面，本书由浅入深，在简单介绍历史之后就直奔读者最感兴趣的实战主题，为了方便读者更好的领会，我们尽量把语言通俗化，把实战技巧编成口诀，将实战牌例中的诸多战术技巧、谋略、招法串连起来，让读者在轻松阅读中就可掌握这一智力游戏。

目录



棋

牌

娱

乐

指

南

QIPAYULEZHINAN

第一章 麻将简述	1
第一节 起源与发展	1
第二节 牌具组成	2
第三节 牌目组成与分类	2
第二章 麻将语经	4
第一节 麻将常用术语	4
第二节 麻将牌谱词汇	14
第三节 麻将花样和型	24
第三章 麻将行牌的基本步骤	27
第一节 定庄	27
第二节 定位	27
第三节 洗牌与砌牌	28
第四节 理牌	28
第五节 舍牌	31
第六节 吃牌	36
第七节 碰牌	38
第八节 杠牌	42
第九节 度牌	42
第十节 听牌	48



棋

牌

娱

乐

指

南

QIPANYULEZHINAN

第十一节 和牌	63
第四章 麻将的打法	64
第一节 常见打法	64
第二节 特殊打法	70
第五章 麻将行牌要点及窍门	72
第一节 行牌要点	72
第二节 窍门及解析	74
第六章 麻将的作战方略	104
第一节 制订麻将的作战计划	104
第二节 根据牌势确定战略	117
第三节 运用牌谱胜诀的战略	117
第四节 制定逆向操控的战略	119
第五节 追熟避生的灵活战略	122
第六节 区别形态制定战略	122
第七节 统筹全局制定阶段战略	123
第七章 麻将的实战牌例与实战研究	126
第一节 实战牌例	126
第二节 实战研究	153



第一章 麻将简述

第一节 起源与发展

麻将的前身是我国古代武乙宫廷游戏——博戏，曾经盛行一时。到了明代中叶又演化为“麻雀牌”，也就是现在的麻将，经过几百年的发展演化，麻将的打法也逐渐丰富起来。

麻将的创制过程实际上是我国古代数学的发展过程。它体现了我们祖先的高度智慧和数学水平。用马吊牌、马掉脚、麻将牌、麻雀牌的牌张、牌组及计筹的方法与《周易》对照，不难看出麻将明显地反映了数学原理。如牌张的设置：依《八卦》设坤的原理，在实数前设幺头。一筒中心为太极图，四周均布乾、坎、艮、震、巽、离、坤、兑等八卦，居牌张中央，外置东、南、西、北四张方位牌，故设中为筒的幺头牌；按《周易序》“形一受其生，神一发其智”，发而生万物，动物如一条即雀鸟，植物如二至九条即莲藕、叶片、竹节等，故设发为“条”的幺头牌；按《周易序》“太极无极也”，即是虚数零，再依《洛书》设从一至九的九个实数牌张，故设白作万的幺头牌。又如胜负的计筹：马掉脚的筹码值数就有从一至万的巨差，这是按《八卦次序》“易有太极，是生两仪，两仪生四象，四象生八卦”的等比数列要求的。这种筹码较大值的十一筹（即万万贯、千万贯、百万贯、九十万贯、八十万贯、七十万贯、六十万贯、五十万贯、四十万贯、三十万贯、二十万贯）“马吊牌”虽然已改成牌张，但等比数列痕迹仍依稀可见。

在旧社会，麻将是剥削阶级赌博的工具，因此后来一度遭到了禁止。难以数计的麻将牌被付之一炬。殊不知麻将牌是人民群众创造的游戏器具，是中华民族的文化遗产。为禁止赌博而做出焚琴煮鹤之举实乃不可取。

改革开放以后，人们的生活水平逐渐提高，物质生活满足了，就迫切需要文明的精神生活，麻将活动便又迅速普及起来。参玩人数之多，涉及范围之广，都是前所未有的。很多单位还组织麻将牌的比赛活动，相应的书籍和研讨会也如雨后天春笋般地兴盛起来，从而迎来了中国历史上麻将牌最为兴盛的时期。





棋

牌

娱

乐

指

南

第二节 牌具组成

打麻将的用具通常包括麻将牌、桌椅、骰子、桌布等。



一、麻将牌

最普遍的麻将牌数为 136 张,因为各地区打法有些差异,所以造成使用牌的数量也有一些差异,但最基本的通用原则是每张牌要做到大小形状一致,不能有特殊的斑点和记号。



二、骰子

骰子即通常人们所说的色子。是一个小的正方体,六面都刻有点,分别为一、二、三、四、五、六点。一副麻将配有两粒大小相同的骰子。

骰子通常为塑料制品或骨制品,底色通常为白。注意:只有一点和四点为红色,其余的全为黑色。

骰子可用来决定取牌位置及庄家,利用骰子投掷的随机性可防止作弊。同时,用掷骰子的方法决定取牌,可增加趣味性。



三、桌椅和桌布

常用方桌一张,椅子四把。桌布多用化纤材料制成,主要用于增加缓冲,减少“搓洗”和出牌摆放发出的声音以及立牌不稳。

第三节 牌目组成与分类

麻将的基本牌数为 136 张,牌张分为 5 类,即条、筒、万、风、三元牌。



一、条子牌

条子牌共有 9 样,36 张牌。即一条、二条、三条、四条、五条、六条、七条、八条、九条。一条是一张带图案的牌,一般叫做幺鸡、一条或孔雀。其余都是由数目不等的竹节组成的图案。(如图 1-1)

万筒条 108 张牌据传还代表了梁山泊一百单八将。

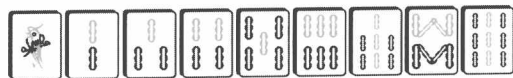


图 1-1



二、筒子牌

筒子牌在有些地方又叫饼子牌,也有 9 样,即一筒、二筒、三筒、四筒、五筒、六筒、七筒、八筒、九筒。共有 36 张牌。(如图 1-2)



图 1-2



三、万子牌

万子牌共 9 样,即一万、二万、三万、四万、五万、六万、七万、八万、九万。每样牌有相同的 4 张牌。牌面上的大写数字和繁体万字用两种不同的颜色加以区别。(如图 1-3)



图 1-3



四、风字牌

风字牌由 4 种牌组成,每种有 4 张相同的牌,共有 16 张牌。风字牌上的东、南、西、北四个字都为黑色字。(如图 1-4)



图 1-4



五、三元牌

即中、发、白。每种有 4 张相同的牌,共有 12 张牌。其中中字为红色,所以叫红中;发字为绿色,通常叫绿发,或直接叫发财;白字的方框通常用黑色,也有用别的颜色的。有的甚至方框也不刻,就用光牌,直接称为白板,或叫白脸,有的地区也叫“彩电”。(如图 1-5)



图 1-5



棋

牌

娱

乐

指

南



棋

牌

娱

乐

指

南

QIPAIYULEZHINAN



第二章 麻将语经



第一节 麻将常用术语

1. 门风

牌手每盘坐位的标志。庄家为东风，下家为南风，对家为西风，上家为北风。

2. 令风

开局后第一圈为东风令，第二、三、四圈分别为南、西、北风令，所以叫令风。

3. 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。

4. 圈

四人各坐一次庄为一圈。

5. 盘

每次起牌到和牌或荒牌为一盘。

6. 定庄

利用掷骰、抽签或翻牌(东、南、西、北)等方法，确定坐在东面位置的为庄家，由他第一个掷骰和开牌。

7. 庄家、旁家

门风东者为庄家，其余均为旁家。

8. 轮庄

一圈中四位牌手轮流坐庄一次。



9. 连庄

传统打法规定：庄家和牌可以连续坐庄，连庄次数不受限制，只有当旁庄和牌，庄家才下庄。

10. 臭庄

庄家因失误或没有和牌而失去继续坐庄的资格，称为臭庄。

11. 洗牌

又称搓牌，指牌手搓动麻将牌，打乱其排列顺序。

12. 码牌

牌手将自己面前的牌码成 17 墩（34 张，上下两层。打法不一样，墩数可能不一样），砌成一道横放的牌墙。

13. 掷骰

牌手把骰子一次性地掷放在牌池当中，以便按规定开牌。

14. 行牌顺序

简称“牌序”。依座次的逆时针方向进行抓牌、出牌、吃牌、碰牌、杠牌、补杠、和牌。

15. 开牌

又称开门、开局、开张或起牌，由两次掷骰点数相加的和数，确定在一道牌墙中分开，由庄家开始抓牌。

16. 行牌

开牌到和牌之间的过程，即打牌过程，包括开牌、抓牌、出牌、吃牌、碰牌、开杠以及和牌。

17. 抓牌

又称摸牌。牌手从牌墙上取牌，开牌后，轮流各自取四次，前三次每次取一摞后，庄家跳牌取两张，其他牌手各取一张。打牌过程中每人依序取一张。

18. 跳牌

又称跳张。每盘开牌，庄家第四次抓牌是连取两张，中间隔一张。

19. 理牌

开牌后，牌手抓满 13 张（庄家先抓 14 张）。为看清自己牌的花色和便于取舍而进行分类整理，叫理牌。



棋

牌

娱

乐

指

南



20. 吃牌

上家舍出的牌能与手牌中的两张牌型成一顺牌,这时即可报吃,同时这两张牌组成顺子后亮于门前,然后再舍出一张牌。另外在自己想吃牌的时候,若有别家报碰,那么,你就得把权利让给报碰家了,因为碰家优先。

21. 碰牌

别家打出的牌刚好与手牌中的两张牌一样,报碰后可形成一刻牌,这时就可报碰,取出这两张牌与别家打出的这张牌组合成一刻牌放在门前,然后再舍出一张牌。

22. 杠牌

报开杠的四张相同的牌。

23. 明杠

别人打出一张与手中的暗刻相同的牌,即可报开杠(不再计暗刻);或者说抓进一张与已经碰的刻牌相同的牌,也可报开杠。明杠须明放在自己立牌前,有明杠不再计门前清。

24. 暗杠

自己抓进四张相同的牌,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,避免诈杠。暗杠不影响门前清。

25. 花杠

四张同系列的花牌,如兰、竹、菊、梅(春、夏、秋、冬),或聚宝盆、财神、猫、鼠,不可交错。每抓得一张花牌,即可从杠上取一张牌。一张花牌计一分,不计入起和分,加计在盘分中。

26. 听牌

只需要一张牌即能和牌的牌势状态。

27. 报听

听牌之后,立即把牌扣在桌上,不许再动,自摸和捉炮都可以,报听者和牌后要加分。

28. 天和

庄家开牌后抓满 14 张牌就成和。



29. 和牌

符合规定的牌型。

30. 舍牌

亦称出牌或切牌,是指抓牌或吃、碰、杠牌后,须向外打出一张牌,使手牌保持规定的张数。

31. 出铳

即点炮、放炮、舍出牌使别人成和。

32. 抢杠和

和别人补杠牌的和牌形式。

33. 对倒

亦称对杵,是一种听牌的牌型,指两副不相同的对子,得到其中任何一张相同的牌便可以成和。如手牌已有三个朋组,还有三万和四筒各一对,只要得到一张三万或四筒,均告成和。

34. 杠上开花

指开杠后从杠上抓牌,形成成和。

35. 墩

上下相擦两张牌为一墩。

36. 擦

相连的两墩四张牌为一擦。

37. 牌墙、牌城

四人各自在门前码成 17 墩牌(打法不同,墩数有差异),即称牌墙。四道牌墙左右相互连接围成的四方区域称牌城或方城。

38. 海底

即牌海、牌池,指牌城当中的地方。

39. 清海底

各家把打出的牌在各自牌墙内按一行 6 张或 7 张的规则摆放整齐,便于彼此观察。

40. 混海底

各家把打出的牌随意无序地放在海底。传统麻将打法多如此。



棋

牌

娱

乐

指

南



棋
牌
娱
乐
指
南

QIPAIYULEZHINAN

41. 字牌

指风牌和箭牌。风牌为东、南、西、北，箭牌为中、发、白。

42. 花牌

指春、夏、秋、冬、财神、聚宝盆、猫、鼠(或梅、兰、竹、菊)八张牌。

43. 绘

又称听用，用来防止黄庄，增加和牌机会，可以替代 34 种牌中的任何一种牌。

44. 幺九牌

序数牌中的一、九及字牌。

45. 老头牌

指序数牌中的一与九。

46. 幼牌

是指序数牌中一至四的牌张。

47. 老牌

是指序数牌中六至九的牌张。

48. 五魁

天津等北方地区，把五万称为五魁。捉五魁是这些地区十分重要的番种，指以五万作坎张，组合四万、五万、六万一副顺子。

49. 筋线牌

指序数牌的一四七、二五八、三六九等各组牌。

50. 幺喜

指序数牌的中一，是一种番名。

51. 三喜

指序数牌的中三，是一种番名。

52. 七喜

指序数牌的中七，是一种番名。

53. 九喜

指序数牌的中九，是一种番名。





54. 中心张

一般指序数在中间的牌,如三、四、五、六、七等序数牌。

55. 中张牌

指序数牌中二至八各张牌。

56. 搭子

2张相连或间隔一张的序数牌,如一万与二万,四条与六条。

57. 边搭

指需要边张的搭子,如一万与二万,八饼与九饼等边搭。

58. 坎搭

指需要坎张的搭子,如二条与四条,六万与八万等坎搭。

59. 将头

也称将牌、眼、麻将头,按基本牌型和牌时必须具备的单独组合的对子。

60. 副

三张同花色序数相连或相同的牌,将牌也称副。

61. 面子

手牌中凡是能组成对子、搭子、边搭、坎搭的牌式,均称面子。

62. 顺子

三张同花色序数相连的牌。

63. 刻子(坎子)

三张相同的牌。

64. 明刻

已碰出的三张相同种属的牌。

65. 暗刻

在立牌内通过自摸而得到的三张相同种属的牌。

66. 憋风

指东南西北各一。

67. 混子

江浙地区称百搭、百低,华南地区有的地方称宝牌、仙牌。事先规定一种牌或两种牌为混子,一张混子可以充当手中任何一张牌。



棋

牌

娱

乐

指

南



棋

牌

娱

乐

指

南

68. 滚混儿

以八张花牌作混子。

69. 定混儿

即规定每人一张混子(或两张)。此牌是事先商定好的,不许用此牌吃牌、碰牌或充当杠牌,只有在听牌与和牌时,可以用它充当任何一张牌(或两张)。

70. 变混儿

不固定混儿牌,有翻混儿、滚混儿等选定混子的方法。

71. 平均混儿

即定混儿,事先规定每人一张混子。

72. 不平均混儿

指番混儿,滚混儿与花混儿。

73. 手牌

摆在自己门前的牌为手牌,包括立牌和已亮明的牌副。手牌标准数为 13 张,开杠多出的牌及补花不计算在 13 张标准牌数内。

74. 立牌

立放在本方前尚未亮明的手牌,图案正对自己。

75. 主体牌

手牌中同一花色较多和便于运作的牌。

76. 副牌

手牌中除主体牌外,其余通称为副牌。

77. 首牌

广义是指同桌四位牌手开牌后每人打出的第一张牌,狭义上只指庄家打出的第一张牌。

78. 独张

留在手中不成对、不成副的单独的牌(手中可能有一张或多张这样的牌)。

79. 孤张

与自己手中和外面已亮明的牌没有任何关系的一张牌。

