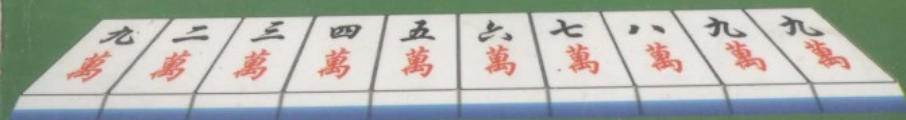


麻将

袁恩祥
陆跃宗 编著

理念 与 胜诀



蜀蓉棋艺出版社

责任编辑：赵英学

封面设计：彭若若

麻将理念 与胜诀



ISBN 7-80548-522-4



9 787805 485225 >

ISBN7-80548-522-4/G

定价：9.50元

G89

40

麻将理念与胜诀

袁恩祥 陆跃宗 编著

蜀蓉棋艺出版社

书 名/麻将理念与胜诀

编 著/袁恩祥 陆跃宗

责任编辑·赵英学

封面设计·彭若若

版面设计·李光荣

责任校对·温凤莉

出 版 蜀蓉棋艺出版社

成都市二道桥街72号 邮编610072

发 行 新华书店

印 刷 四川仪兴印刷厂

版 次 1997年4月 第1版

1997年4月 第1次印刷

规 格 787mm×1092mm 1/32

印张8.625 字数178千字

印 数 1—8,000册

定 价 9.50元

ISBN 7—80548—522—4/G·523

版权所有 侵权必究

前言

初学者认为打麻将很容易，只要在麻将桌边看几趟，就会打麻将，用不着看书；熟练者认为老生常谈，“技巧”、“手气”主次难分，地方玩法，各具千秋。麻将的传统打法，存在的问题很多，最突出的问题是侥幸取胜的成分太多，使技术水平难以发挥。尤其是，目前盛行“推倒和”打法，此法“抓打吃碰，扯弄就和”，容易学会，“手气”好，就能赢。但是，四家计分打法、闲家计和打法、嵌挡成和打法，等等，就不像“推倒和”打法那么容易，孰胜孰负，战术与技巧总是起主导作用的。

凡事都要问一个为什么。麻将是娱乐工具，为什么禁赌株连麻将？麻将打法多达二十余种，究竟哪种打法好？麻将传统打法必须进行改革，究竟如何改革好？……一连串问题常在脑海里回荡。前事不忘，后事之师。决心编著一本麻将书，提出自己的一些看法。写就后，迺寄蜀蓉棋艺出版社。编辑认为尚可，可以出版。

已经出版的《麻将打法技巧》概括了麻将的专有名词与术语，对我国现行的麻将打法写得比较全面，逻辑性强，与后来补充部分定名为《麻将理念与胜诀》是姐妹篇，是相辅

相成，相得益彰的。读者以为然否？

誉为“中国牌”的麻将可以给人们带来智慧与欢乐，但麻将传统打法存在的问题往往被人们忽视。笔者近年来研究了麻将的现状与未来，提出对麻将改革的八项看法与主张，与读者共同探讨，创造一种既能娱乐，又能弃赌的麻将打法。

充分了解麻将传统打法，从中发现问题，麻将改革才能有的放矢。在众多麻将爱好者当中，谁能获得麻将革新创新研究生的毕业证书，笔者拭目以待。

麻将改革是大势所趋，人心所向。“望有识之士同权，喜牌坛冬去春来”能引起读者共鸣，则幸甚焉！

袁恩祥 陆跃宗

目 录

上篇 理 念

- 一、牌谱语汇 (3)
1. 小输胜于大输 2. 四连拆熟头 3. 闲张留对顶 4. 留生宁拆搭 5. 胜败乃兵家常事 6. 决策在知己 7. 留门不宜杂 8. 认准目标, 观察三家 9. 以九定式 10. 投石问路, 摸牌为上 11. 头不吃 12. 不可妄碰 13. 乱牌忌吃碰 14. 摸牌随手放 15. 双碰不如一嵌 16. 开局先行看三章 17. 有局望大无局快 18. 牌技知通, 牌势如风 19. 好牌先打 20. 不变应万变, 势变我亦变 21. 下叫要宽, 始终保密 22. 先打无吃 23. 希望大, 吃亏大 24. 不吃第三搭 25. 今日虽败, 尚有明日 26. 拆小张, 控大张 27. 转下一张 28. 连庄不打东 29. 脱火求生存 30. 副副求和, 败可立见 31. 注意残局, 步步为营 32. 不怨上, 不欺下 33. 盯死下家, 牌势之道 34. 岗牌须三思 35. 做牌不能有双搭 36. 先紧后松, 把握分寸 37. 危险牌不出门 38. 扬黑抑红胜家行 39. 红黑我自任之 40. 牌运之来, 得心应手 41. 看上家、默下家、盯对家 42. 三

分运气，七分技巧 43. 避重就轻亦为胜 44. 四副可和，不致败北 45. 吊碰对家 46. 吃乱筋，碰乱筋 47. 牌从当面过，不如摸一个 48. 对字牌，一般宜先丢 49. 做庄先打北 50. 有去无来 51. 先打么，后打缺，最后再做清一色 52. 先打“不连张” 53. 兵不厌诈 54. 戒乘单骑 55. 空城巧计 56. 拆克求和 57. 骰子何灵，权在斗者 58. 勿贪吃张 59. 要张连络，方易求和 60. 承上启下 61. 控边张 62. 细算和张 63. 明断形势 64. 随机决策 65. 严控舍张 66. 严守秘密 67. 少吃有滋味，多吃伤脾胃 68. 不赌博，不图利 69. 和为贵 70. 胜不骄，败不馁 71. 牌品高 72. 见和即和 73. 硬做吃下 74. 密食当三番 75. 大番一和胜十小，小和不舍一返三 76. 坐庄不做牌，做牌不当庄 77. 诛牌不到底 78. 莫谓君行早，更有早行人 79. 未雨求缪 80. 君子打牌，落地不悔 81. 不摸张，不做假 82. 赢不读码，输不骂牌 83. 不喧哗；不吸烟 84. 不丢张 85. 想食自摸叫生张 86. 牌脚越长越好打 87. 扣搭双不如单 88. 攻守要得宜 89. 居安思危 90. 我不知不扣，我若知必扣 91. 12张落地，必钓尖张 92. 开局看三家 93. 攻守并举 94. 以攻代守 95. 转攻为守 96. 转守为攻 97. 统一战线，共同防御 98. 眼观六路，耳听八方 99. 见一为好 100. 破除迷信，弘扬科学 101. 大器晚成，后来居上 102. 不推脱，不纠缠

二、麻将无限可操作性 (29)

三、麻将比赛 (39)

A. 麻将比赛的组织	(40)
B. 麻将比赛规则	(51)
C. 评选与总结	(58)
D. 通过麻将比赛对麻将进行改革的思路	(59)

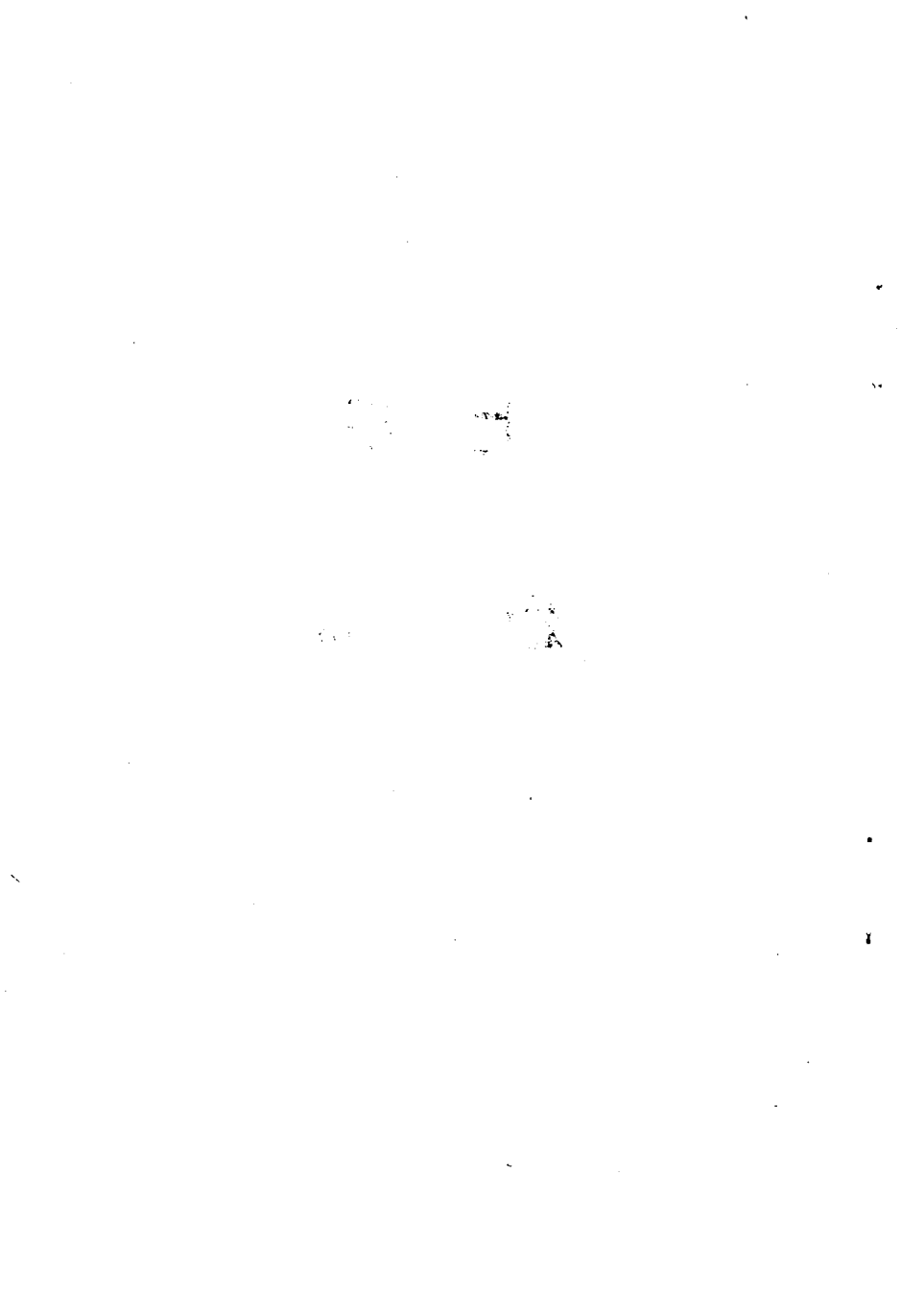
下篇 胜 诀

一、保持良好的精神状态	(67)
二、组牌要灵活多变，快速组合	(69)
三、熟悉一张牌能与多少张牌组合	(90)
四、吃、碰、拆搭应从整体考虑	(97)
五、要善于推测别家的牌	(110)
六、不暴露秘密	(117)
七、手中的牌留门不宜杂	(122)
八、弃“车”保“帅”争高番	(128)
九、坐庄要尽快和牌	(134)
十、在自己和牌无望时放弃和牌	(138)
十一、防止他人作弊	(141)
十二、停张应力求稳健	(144)
十三、多研究自摸	(150)
十四、适应战局，转变型格	(157)
(一) 久等不和改叫牌	(157)
(二) 把住中局的变化	(160)
(三) 戳穿舍“5”的秘密	(163)
(四) 应善于掌握做“清一色”	(170)
(五) 了解虚有其表及其出路	(175)

(六) 双碰对倒不如改嵌张叫和好	(178)
(七) 了解复合面子的奥秘	(179)
(八) 掌握猜牌的根据在于路数	(182)
(九) 了解遮人耳目战术的重要性	(185)
(十) 记住委曲须求全	(187)
(十一) 了解舍张安危的通则	(190)
(十二) 对牌姿要有预见性	(194)
(十三) 牢记停牌基本战术	(203)
(十四) 切勿过分迷恋手牌	(207)
(十五) 不同对手应采取相应对策	(210)
(十六) 熟悉让对方手牌纳入自己手牌的方法 ...	(212)
(十七) 了解密食与密叫乃死中求活	(215)
(十八) 注意诛下家和克扣牌	(217)
(十九) 懂得如何牵制牌战中的对手	(219)
(二十) 随时观察每副牌的时间和空间	(225)
(二十一) 研究和牌与叫和的契机	(227)
(二十二) 大器晚成在于应变	(230)
(二十三) 应懂得牌局中的战略杀手	(231)
(二十四) 熟知“a”牌为进张取胜之道	(246)
(二十五) 最后几张牌的战略	(252)
(二十六) 熟悉多面停的规律性	(253)
(二十七) 了解为死吃碰的招术	(256)
(二十八) 关键时刻的决策	(260)

上 篇

理 念



一、牌谱语汇

1. 小输胜于大输

如果有一两家做大牌，而且已经叫牌，尽管其余三家都谨慎打牌，不给他放“炮”，但他可以自摸成和，危险性同样很大。这时若是有一家也叫了牌，但只是一般的小番牌，倒不如让他先和了，以结束威胁，重新开局，况且输给做小番牌的只是“小输”，与输给做大番牌的“大输”比较仍是赢了。

2. 四连拆熟头

为了保证牌副基础，对摸进形成四连顺的牌，势必要打出一张。四连顺不论拆打哪头，要注意追熟张或追打一路熟。比如在 2、3、4、5 条的四连顺里，发现别家打出 2 条，未见成和，自己也应追打 2 条熟张。

3. 闲张留对顶

所谓对顶，指的是与上家发牌逆行，欲借上家东风，加速自己组牌。例如，上家专打条子，自己的闲张必须留下条子，一旦进张成搭，便于吃进。还要尽量掌握上家的组牌规律和设计要求，在各家尚未成局之前，争取上家多碰牌。因为上家开碰，自己又多一次摸牌机会，可以“借风扬帆”，加

速进度。

4. 留生宁拆搭

各家牌局均进入停张阶段，生张是很难打的。这时，要看自己成和希望大小而定，如果成和希望太小，摸进生张宁可不打，而是拆搭追熟，避免出冲。

留生追熟，拆搭僵持之后形成：停张——不停——再停张——成和。

5. 胜败乃兵家常事

打麻将的胜负是习以为常的。麻将技巧固然非常重要，但洗牌、开打、起牌和摸牌也会直接影响手中的牌局。一时牌运不佳，“战局”失利，乃“非战之罪也”，应泰然处之。这种淡泊品格，也是对人们身心健康的一种良好修养。

6. 决策在知己

“知己知彼，百战不殆。”这是用兵之法，同样也应该是麻将桌上的信条。手里抓到牌，就要考虑设计什么样的牌姿。根据自己所设计的牌姿，对和牌作出正确的预测。既要考虑向和得快、得分高的方向努力，也不能脱离现实而图谋其它，否则会后悔莫及。

7. 留门不宜杂

手头的牌门类单一，成和速度必然较快。而且，牌的门类单一，应变能力也强，如做清一色时，进牌不太理想，则

退一步可改成混一色、缺一门之类。

8. 认准目标，观察三家

认准目标，就是将十三张牌拿到手后，瞧一瞧这些牌的阵容，哪一种牌最多，最易连成“一顺”、“一对”，就迅速组合起来，这类组合是最有希望和牌的。

观察三家，就是从组合牌到和牌全过程中要密切注意别家动向，揣测他们牌的组合进度和可能有的番数，做到“知己知彼”、“管窥见豹”、“落叶知秋”通过在微观基础上的宏观分析，掌握情势，及时调整自己的战术。

9. 以九定式

从数学上来说，九在十三张牌中占据着三分之二以上的比重（69.23%）。有了九张完整成套的牌，或者说有九张同一花色的牌，就使一手13张牌基本定了型。因此，将这个取牌之后按照九张关联，来确定打牌思路的方式称为“以九定式”。例如，起手牌中达到了九张甚至九张以上的万子，那么，做“万子清一色”这一和目是有很大成功希望的。但并非所有的牌都必须依“九”而行，都要按照“九”来思维、推测、判断。这里只是谈到初取牌的那个时刻，怎样分析和归纳自己手中的牌情，采取“因势利导”。

10. 投石问路，摸牌为上

打哪个和目，目标尚未确定的时候，不妨先投石问路，不要急于吃碰，先自摸一两张上手，打出一两张闲张探探动向，

再大体上确定这一副牌该打哪几种和目。

摸牌所以为上，是因为：一可以帮助你改变牌阵中的结构，确立比较可靠的目标；二可以使别家不易发觉你组合的动机，减少别家的阻截。

总之，在目标尚未确定之前，可吃可不吃的牌不吃，可碰可不碰的牌不碰，可岗可不岗的牌不岗。当然，打麻将也和其它事物一样，充满着辩证法，不是绝对的。

11. 头不吃

起手配牌，比较杂乱，开门吃碰即成死牌（副露于手牌的前面，不能变动）。不如抓住摸牌机会，使手牌机动灵活，便于调整，何况头一张牌不吃，任其通过，后面有再出现的可能。

12. 不可妄碰

初学者大都有逢对必碰的偏爱，碰与吃同理，每碰一次，即缩小三张牌的作战基地，而且碰比吃更为严重。由于碰牌，往往使未完成的面子群折断，从而失去了连络性。

13. 乱牌忌吃碰

配牌凌乱不堪（指无连络性的孤张牌多），吃碰也无济于事，最好靠摸牌使手牌能够衍进。

14. 摸牌随手放

刚摸进的牌最好不要立即插入竖牌之内，先放置一侧，当

待舍牌打出之后，尽量在三家不注意的情况下，再插入牌中。

15. 双碰不如一嵌

如果你不想做“对对和”牌目，双碰停（对倒停）不如嵌张停容易食和（非本门风牌的对子和幺九对子除外）。试想，双碰停对子的待牌各有两张在外，而嵌张停的待牌各是四张在外，乍看，待牌概率都是 $4/136$ ，然而后者出现的机会比前者多。例如，某家双碰对倒的对子是 5 条与 3 饼各一对，一旦摸进一张 1 饼，当然打出一张 3 饼为宜。这时，留 1、3 饼嵌搭，5 条当将头，叫牌嵌 2 饼停张。待牌 2 饼有四张在外，别家很可能有富余量打出，而且打 2 饼比打 3 饼的可能性更大。

16. 开局先行看三章

在麻将游戏中，必须“开局先行看三章”，比如手牌十三张里，有四个摊子，就有希望打成对对和；如果有八、九张同一种数字牌，当然首先考虑打清一色或混一色。如果手牌中并无大番，也就是说，牌面无局，这时只图快，能和即和，和得多，积分多，滴水汇成河，非失即能胜。不过，在实战中除了“望大”和“望快”外，还要打得灵活、通透。

17. 有局望大无局快

能做的牌可按牌姿去计划做牌，以求和出大牌来。若是不能做的牌，无论番和多少，只图快停快和。“黄鼠狼想吃天鹅肉”，奢望！