



朱扬 / 著



斗地主 实战打法

DOUDIZHU SHIZHANDAFA



成都时代出版社



朱
扬 / 著

斗地主 实战打法



成都时代出版社

图书在版编目(CIP)数据

斗地主实战打法/朱扬著. —成都:成都时代出版社,
2009.9

ISBN 978-7-80705-967-7

I. 斗… II. 朱… III. 扑克—基本知识 IV. G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 046663 号

斗地主实战打法

DOU DIZHU SHIZHAN DAFA

朱 扬 著

出品人 秦 明

责任编辑 曾绍东

责任校对 陈 煦

装帧设计 莫晓涛

责任印制 莫晓涛

出版发行 成都传媒集团·成都时代出版社(原蜀蓉棋艺出版社)

电 话 (028)86619530(编辑部) (028)86615250(发行部)

网 址 www.chengdusd.com

印 刷 四川新华印刷厂

规 格 145mm×210mm 1/32

印 张 7

字 数 170 千

版 次 2009 年 9 月第 1 版

印 次 2009 年 9 月第 1 次印刷

印 数 1—4000 册

书 号 ISBN 978-7-80705-967-7

定 价 14.00 元

著作权所有·违者必究。举报电话:(028)86697083

本书若出现印装质量问题,请与工厂联系。电话:(028)83191287

前 言



笔者对棋牌类竞技活动非常喜欢，特别是对桥牌、麻将、斗地主等牌类活动更是情有所钟，曾获重庆市首届竞技麻将比赛第一名，在桥牌活动的许多比赛中也都取得过不错的战绩。近年来，随着“斗地主”的兴起，笔者也加入到这项活动中。笔者把桥牌中的一些技巧，如欢迎信号、不欢迎信号、堵塞法、剥皮法等逐渐应用到斗地主中去，效果非常显著。到后来，当笔者把哲学中的逻辑推理应用到实战中去以后，其战绩更是上了一个台阶。近来，笔者用数理统计和概率论来研究斗地主时，却发现了过去不曾认识清楚的一些东西，从理论上澄清了过去的一些比较模糊的概念。比如手中有大王或者三张 2，或者有一对 2 和一对 A 就一定可以做庄吗？没有王和 2 的牌就一定不能做庄吗？

本书从理论上对牌型的概率分布作了一些探讨，同时给出了做庄的基本条件，并归纳出了下家出牌具有“逻辑性”和“可靠性较高”两条实用性规律，对庄家的出牌具有非常重要的指导意义。此外对各种牌型的最佳打法提出了个人的一些观点。对庄家 and 防家的打法，从战略和战术的角度出发，作了一些理论上的探

讨。就连笔者本人也未曾预料的是，随着研究的深入，当把数学中的概率论和哲学中的逻辑演绎结合在一块，应用到实战中去的时候，竟产生出了“透视”牌点的神奇功能。这也是笔者对自己的研究最感欣慰的地方。

作者在实战中，经常被问到这样的问题：“你怎么知道这报单的牌是什么？”这是一个看似很神秘的问题，其实捅破了这层窗户纸也就一点不神秘了。如果读者比较勤奋，比较用功，善于记牌，那么，当你把概率论和逻辑推理有机地结合在一起，应用到实战中的时候，你也会拥有这种神奇的“透视”功能——读牌术。本书将带领读者一起走进这神秘的“透视”宫殿，去感受一下数学和哲学结合所产生的神奇效果。

本书中的牌例大多数取材于笔者的实战，也有的取材于他人的实战或比赛中的牌例。本书中的观点和对牌例的分析点评仅是一家之言，欢迎读者提出宝贵意见，或来电来信，共同探讨与交流。

联系电话：13608351990

邮箱地址：Zyy-1956@yahoo.com.cn

朱 扬

2009年5月20日

目 录



前 言/1

第一章 基本知识

第一节 基本术语及符号/2

第二节 牌的好坏与概率分布/3

第三节 做庄的基本条件/8

第四节 记牌和读牌/13

第二章 庄家的打法

第一节 首攻与细节打法/26

第二节 三种牌型的打法/38

第三节 断桥战术/49

第四节 拦截战术/59

第五节 输赢的掌控/66

第三章 上家的打法

- 第一节 示弱打法/79
- 第二节 示强打法/84
- 第三节 逆向思维法/88
- 第四节 牺牲打法/91
- 第五节 桥联打法/99

第四章 下家的打法

- 第一节 顺势而为的打法/114
- 第二节 积极打法/118
- 第三节 引火烧身的打法/130
- 第四节 延时打法/137
- 第五节 关于接牌/143

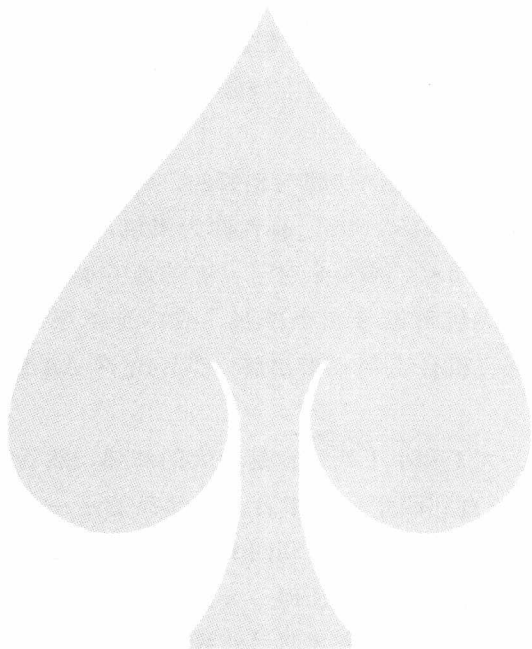
第五章 高级打法

- 第一节 消去打法/158
- 第二节 推理打法/167
- 第三节 欺骗打法/192

后 记/211

本章共分四节，主要介绍斗地主所涉及的一些基本术语和阅读本书时所涉及到的一些符号，以及打牌的一些基本知识和记牌、读牌的方法。

第一章 基本知识



第一节 基本术语及符号

一、基本术语

庄家——通常称地主，是第一个出牌的人。

防守方——与地主对抗的两位防家。

下家——按出牌顺序来讲，是第二个出牌的人；按坐的方位来讲，是坐在庄家右手边的防守方。

上家——按出牌顺序来讲，是第三个也是最后一个出牌的人；按坐的方位来讲，是坐在庄家左手方的防家。

连子——指五张以上单张牌张相连的组合。如 3 4 5 6 7，称小五张连子；10JQKA，称大五张连子。

板子或连对——指三对以上牌张相连的对子组成的牌。如 33 44 55 或 77 88 99 1010。

飞机——指三张相同的牌与相邻的三张相同的牌的组合。例如：333 444 或 777 888 999，前者称为飞机，后者称为三飞机。飞机可以带两个单张，或一个对子（有的地方规定可以带两个对子）出牌；三飞机可以带三个单张，或一个单张，一个对子出牌；也可以裸飞机什么都不带出牌，但不允许 AAA 222 这样的组合出牌。

炸弹——大王和小王的组合是最大的炸弹，然后依次是四张 2，四张 A，一直到四张 3 的组合。炸弹只能是一个投一个，不能将两个相邻的炸弹如四个 3 和四个 4 一起投。

报双——规则规定，当任何一方打出牌以后，手上若只剩两张牌，必须用语言或其他方式向另外两家选手报双。

报单——规则规定，当任何一方打出牌以后，手上若只剩一

张牌，必须用语言或其他方式向另外两家选手报单。

一轮牌——指庄家从打第一张牌开始，到再次取得上手的这个时间段。

一圈牌——指庄家从打第一张牌开始，到上家第一次出牌为止。

上手——指获得出牌权。

多张——指进行牌型组合后多余的牌张。

缺张或断张——指手中没有的牌。

打“春天”——庄家从首攻开始，没有让防守两家出过一张牌，一气呵成，将手上的牌全部打光。民间俗称“端锅”。

打反“春天”——庄家首攻以后，没有再上手出牌，而是被防守方一气呵成，将手上的牌全部打光。

二、专用符号

大王——^K
□表示。国王 KING 的第一个字母。

小王——^Q
□表示。王后 QUEEN 的第一个字母。

第二节 牌的好坏与概率分布

好牌与坏牌的认定是没有统一标准的。按照民间打牌的通常思维，凡有单王和一对 2，或一对 2 和一对 A 在手，就认为是好牌，起码有做庄的资格。其实这种以牌力的大小为标准来衡量牌的好与坏，是不科学的。牌的好与坏，不能单凭牌力的大与小、强与弱，还要看牌的结构好与坏，即所谓的牌型好不好。当牌型和牌力都好的时候，那肯定是一副好牌。当牌力强，但牌型不好时，未必是好牌；当牌力弱，但牌型好时，未必就不是好牌。

下面就牌力和牌型这两个问题加以讨论。

一、关于牌力问题

所谓牌力，就是指大王、小王、2 和 A 的控制力。在斗地主的竞技比赛中，A、2、王称为是有控制力的大牌，其中以大王的控制力为最强，其次是小王、2、A。一般来说，一手牌中大牌数量越多，控制力就越强，牌就越好。

关于牌力的强与弱，是可以数学的方法来定量确定的。如果我们把一个 A 的强度规定为 1 个数量级，简称 1 点；把一个 2 的强度规定为 2 个数量级，简称 2 点；把小王的强度规定为 3 个数量级，简称 3 点；把大王的强度规定为 5 个数量级，简称 5 点。那么整副牌的强度共有 20 级，或简称 20 点。按民间的通常说法，一个王加一对 2，或一对 2 加一对 A 在手就有做庄的资格。按照这种说法，我们把一张王加一对 2 折算成牌力的强度标准，最低有 7 点；把一对 2 加一对 A 折算成牌力强度标准，最低有 6 点。那么最低的牌力强度是取 6 点好还是取 7 点好呢？我们稍微加以分析。

从概率上讲，由于发牌是随机的，因此 20 点大牌应该是均匀分布在三个牌手之中，平均每个牌手的大牌点力应该有 6.7 点，约为 7 点。这 7 点牌，用 A、2、王的组合，应该是这样一些

结构： $\overset{K}{\square}$ 2、 $\overset{K}{\square}$ AA、 $\overset{Q}{\square}$ 22、 $\overset{Q}{\square}$ 2AA、 $\overset{Q}{\square}$ AAAA、222A、22AAA。从这些大牌结构中可以看出一个特点，那就是无论哪种组合，至少都有控牌一轮的特点，就是说至少有一次上手的机会。

而 6 点牌的组合中，以 22AA 为最弱，因为在防家手里有

$\overset{K}{\square} \overset{Q}{\square}$ 22AA 的牌力。庄家有可能打出一张牌以后，就再也收不

回来了，完全丧失了控制权和出牌权，这当然是很危险的。因此在牌型不是特别好的情况下，仅有一对 2 一对 A 就做庄，其风险是大于机会的。

统计表明，在随机发牌（每次一张）的情况下，任何一家要想在首轮出牌中就将自己的牌全部打完，其概率是很小的。换句话说，庄家要想打春天，防家要想打反春天，在通常情况下是不太可能的。这是因为牌的分布是随机的，这种随机分布的组合决定了每一家牌力的强度平均为 7 点左右。而 7 点左右的牌力决定了任何一家要在一轮的出牌过程中，将手中的牌全部打光的可能性是很小的。

由上面的讨论可知，任何一家如果有 7 点以上的牌力，在牌型基本可以的情况下，都有做庄的资格，并且都有赢牌的可能。你可能会问：防守方两家打你，牌力加起来是你的一倍，你怎么会赢呢？我的回答是，既然两个防家的牌力加起来是庄家的一倍，那么两个防家应该同时领先于庄家把牌出完，这才符合逻辑，事实上这是不可能的。其实这里有个理论上的误区。竞技规则规定，庄家领牌，三个牌手，先出完牌者，为胜利方。按此规定，防守两家虽然牌力加起来差不多是庄家的一倍，但毕竟两个防家是主要靠自己的牌在与庄家赛跑，而这种赛跑与庄家相比，道路更加曲折。这就牵涉到另一个问题。从打牌的战略位置和战术运用上来说，庄家是处于有利位置，防家是处于不利位置。庄家的思维和行动是由庄家一个人来完成的，而防家的思维和行动是由防守方两个人来完成的，这就明显有一个是否一致的问题。如果两个防家想法一致，那就仅仅是个行动的配合问题。如果想法不一致，那就根本谈不上配合，相反会浪费牌力，甚至帮庄家使劲。

二、关于牌型问题

所谓牌型，就是指牌的结构组合。这种结构组合同样符合概率分布。在随机发牌的情况下，三家的牌型基本是均匀分布的，不会差距很大，因此那种特别怪异的奇型牌出现的概率是很小的。一般来说，一手牌中有连子，有板子，或者有飞机，那肯定是好牌型。反之，既没有连子，又没有板子，也没有飞机，完全是一些单张和对子，这样的牌型肯定不是好牌型。一手牌型很好的牌，能够使人感到心情舒畅，暗自高兴。从跑得快的角度来说，牌型好的牌比牌力强的牌效率更高。比如说，一手连子最起码可以一次性走掉五张牌，一个三连对一次性可以走六张牌，一个飞机一次性可以走掉 8 张牌。仅从一次性走的牌张多少来说，牌型好的牌胜过牌力强的牌。特别是对庄家来说，在牌力并不强，但牌型特别好的情况下，一出手就可迅速将牌打掉很多，甚至报双或报单，对防家形成强大的压力。但对防家来说，一个好的牌型能否发挥出它的威力来，关键还要看他能否上得了手。因此牌的好坏具有相对性。单从跑得快这个意义上来说，牌型的好坏比牌力的强弱对庄家来说更重要，但对防家则不一定。笔者在实战中，曾因一手最大只有 Q 的牌做庄，打了防守方的春天，而在同行中传为佳话。但本人也曾有过一手牌大小王加四个 2 齐全，反被防家炸了两炸的记录。

综合以上讨论，我们得出如下结论：

第一，在随机发牌（每次一张）的情况下，三家的牌力大小和牌型的分布是基本均匀的，出现奇型牌的概率是很小的。

第二，一手牌的好坏主要取决于大牌的多少和牌型的好坏。对庄家而言，牌型的好坏程度比牌力的强弱程度更重要。

第三，牌的好坏是相对的，不是绝对的。同样的一手牌，对

庄家来说可能是好牌，但对防家来说就可能不是好牌。

通过下面几副牌例的学习，将有助于提高你对牌的认识程度和分析能力。

【例一】

K
□ AAKQJ10987654333

如果你持有这样的牌，要勇于做庄。这是一副牌力不强但牌型很好的牌，无论三张底牌是什么，赢牌的可能性都很大。

【例二】

K
□ QQQJJ10987654333

这手牌虽然只有大王一张，但牌型很好。无论三张底牌是什么，赢的概率都很大，甚至有打“春天”的可能。

【例三】

KKQQJJ105554443333

这手牌虽然没有一个控制张，但牌型很好，不管三张底牌是什么，都有可能打“春天”。飞机和板子打掉以后，四带二打完。当然，若防家牌型很好，且有炸弹，则另当别论。这手牌对庄家而言是好牌，对防家而言却不一定称得上是好牌，关键要看庄家是否有炸弹，同时还要看 K 或 Q 的对子能否上手。

【例四】

QQQJJ10101099887766

这是笔者在实战中遇到的一手牌。虽然最大的牌只有 Q，但牌型极好。无论三张底牌是什么，极有可能打成“春天”。实战

中，先打 6~9 的板子，然后三飞机潜逃。这手牌作为庄家是可以打的，而且极易潜逃成功。但如果作为防家来打，就很难取胜，缺乏上手牌张。

【例五】

K Q
□□ 2222QJ1088665443

这也是笔者在实战中遇到的一手牌。

这是双王或四个 2 必须做庄，由于底牌太差，整副牌虽然大牌极多，已有 16 点。但牌型太差，打出单张 3 以后，上家用 Q 顶住，庄家拆 2，又打单张 5，上家又顶 A，庄家又拆 2。然后打一对 4，上家一对 A，庄家忍让。上家打出 4~8 的连子，然后抛出 9 和 K 两枚脱手炸弹。庄家的这一手是牌力很强，但牌型很差的牌。这样的牌当然不能称是好牌。

【例六】

K Q
□□ 222AAQ1098877554443

这手牌同样是牌力极强，但牌型很差的牌。庄家的意图是先打单张，拆 2 以后就打对子。殊不知实战中单张 3 一打出，上家就顶 2。庄家忍让。上家打出 3~8，6~10 的连子以后，再打 Q，手上四张 J 成为脱手炸弹。

第三节 做庄的基本条件

通过前面一节的理论分析和实际牌例的学习，相信读者对牌的感性认识和理性分析都有所提高。在此基础上我们将在本节来讨论一下什么样的牌可以做庄，或者说能做庄的牌应该满足的哪

些基本条件。对于竞技规则所规定的双王和四张 2 必须做庄的情况不在我们的谈论之中。先来看看下面的牌例。

【例一】

K Q
□□ 22AAKQJ109876543

这是牌力很强、牌型又很好的牌，当然可以做庄。

【例二】

AAKQQJJ10876655433

这是牌力很弱，而牌型又很差的牌，当然没有资格做庄。

【例三】

KQJ109876555444333

这是牌力很弱，但牌型极好的牌。无论三张底牌是什么，出手就打完的可能性比较大。先打三飞机，然后打连子。民间俗称“化妆潜逃”，像这样的牌型，值得做庄。

【例四】

K
□ 222J10109886654433

这是牌力很强但牌型极差的牌，应当放弃做庄。有关理由，后面还会谈到。

通过前面四种极端情况的讨论，我们得到的结果是：

第一，在牌力和牌型都很好的情况下，可以做庄；在牌力较弱但牌型极好的情况下，也可以做庄。

第二，在牌力和牌型都很差的情况下，不能做庄；在牌力很强但牌型极差的情况下，避免做庄。

下面我们要重点讨论的内容是，那些处于条件的边缘，从表面上看是可做庄可不做庄的牌。

【例一】

K
□ 22AKQJ101098655443

这是有大王和一对 2 领头，牌力强但牌型不好的牌。照民间牌手的看法，有大王和一对 2 的牌肯定要做庄，如果不敢做庄，那说明牌手胆子小，缺乏勇气。现在我们用科学的理论来分析一下，这手牌做庄的胜算究竟有多大。这手牌缺张是 7，如果 7 在三张底牌之中，那么这手牌打赢是有希望的。如果 7 没在底牌中，这手牌的胜算就很小。那么 7 在底牌中的可能性有多大呢？

由于本书的内容和篇幅所限，关于如何计算 7 的概率问题在这里不加详述，只给出结果。有兴趣的读者可以参考有关的书籍。根据概率论的计算，7 在底牌中的概率只有 32%。相信读者看到这个结果之后，你会正确地判断出是做庄的好，还是不做庄的好。当然，如果你喜欢冒险，并且以冒险为乐趣，你也可以去拼一把，不过胜算只有 32%。

回到前面讨论过的牌例四，大王和三个 2 领头的牌。关于这手牌，如果底牌中有一张牌是 5，那就好打，如果有一张是 7 也还行。根据概率论的计算，底牌中有一张 7 的概率是 32%，有一张 5 的概率是 24%。换句话说，这手牌做庄要打赢的概率不到三分之一。

再看下面的牌例。

【例二】

2AAAJJJ101097775333

拿这手牌的牌手是庄家。结果是不仅没打赢，反倒挨了一