

主编
顾志洪

中国文化与麻将



上海文化出版社

中国 文化与麻将

主编 顾志洪
编著 顾志洪 石大高 汤勤益

上海文化出版社

图书在版编目(CIP)数据

中国文化与麻将/顾志洪编著. - 上海:上海文化出版社,2011.7

ISBN 978 - 7 - 80740 - 696 - 9

I. ①中… II. ①顾… III. ①麻将 - 基本知识

IV. ①G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 113627 号

责任编辑

何智明

封面设计

王建斌

书名

中国文化与麻将

出版、发行

上海文化出版社

地址:上海绍兴路 74 号

网址:www.shwenyi.com

印刷

上海市印刷十厂有限公司

开本

890 × 1240 1/32

印张

3.875

图文

118 面

版次

2011 年 6 月第 1 版 2011 年 6 月第 1 次印刷

印数

1 - 23000 册

国际书号

ISBN 978 - 7 - 80740 - 696 - 9/G · 542

定价

19.80 元

告读者 本书如有质量问题请联系印刷厂质量科

T:021 - 65410805



前言

麻将产生于中国，有着千百年的发展历史，是我们的国粹。麻将里包含着丰富的文化内涵，其与道家、儒家、兵法、哲学、美学，以及人际关系学等有着深刻的内在联系，是中国传统文化的一种象征。了解麻将的前世今生，发掘其蕴涵着的文化价值和社会价值，将有助于我们继承中华文明，并使之发扬光大。

对中国人来说麻将是一个熟悉而又陌生的字眼，人们对其既喜欢又畏惧。所谓喜欢，主要是中国人——无论男女，无论老少；无论达官贵人，还是普通百姓，皆好麻将。所谓畏惧，主要是玩麻将容易使人上瘾，并且打麻将常与赌博联系在一起。正是在这又爱又恨的情感交织中，麻将在中国跌宕起伏地走过了千百年……坦率而言，任何事情的发生和发展都有其正反两方面的形成因素，正与反要因人而已，因事而判，不能一概而论。如今中国绝大多数的民众对于麻将文化的了解是非常少的，客观地说，麻将文化源远流长，其产生的根源和发展的土壤是与中国传统文化的形成一脉相传的，并且是中国传统文化中不可或缺的一部分。

麻将是全人类的财富。麻将传承了中国文化的精髓，是在中



华文明的影响下逐渐形成的。作为中华文化的传承者，麻将是中国献给世界的一份珍贵的礼物。现时，无论是在亚洲、欧洲、美洲，甚至是非洲，人们玩麻将的热情十分高涨，麻将已成为盛行于世界的一种休闲运动。这其中的原因，一方面是与国门开放有关；另一方面也是与中国日渐上升的国力有关，但归根结底是中国文化传播和熏陶的结果，是麻将游戏的魅力所致。

麻将是普及面非常广的一项娱乐活动。麻将游戏不但能开动人的脑筋，而且还能增进人与人之间的交流，越来越多的事实证明，其在构建中华文明，创造和谐社会，以及益智健身等方面都做出了应有的贡献，为人们的社会生活增添了无穷的乐趣。打麻将讲求“一分人和，三分运气，六分智慧”。我们相信，只要正确引导，麻将游戏一定会在大家的共同努力下健康发展。

本书通过麻将的历史演变阐述了传统游戏如何传承中国文化的智慧，以及麻将在中国文化传统的影响下怎样衍变生成。全书结构清晰，图文并茂，共分四个章节，主要内容包括：麻将的起源和历史、中国传统文化与麻将、麻将价值的新发现、麻将游戏基础，另外还附有麻将比赛规则。

衷心感谢所有给予我们支持和鼓励的人们，正是你们的希望，使得我们拥有无穷的动力，将这本书写下去……直至付梓。在此，特别感谢顾宝麟、何文佳、何尤佳老师，她们的麻将研究成果给了编者很多启迪。另外，让我们心存感激的还有李小华先生、程舜瑛女士，以及上海雀友机电有限公司，由于他们的鼎力相助，本书才能顺利出版。

中国的麻将文化十分深奥，鉴于编者学识尚浅，研究不深，书中疏漏之处在所难免，在此恳请广大读者给予指正。

编者



目 录

第一章 麻将的起源和历史	1
第一节 化“博”成“骰”	1
第二节 “叶子”常识	6
第三节 马吊来了	11
第四节 麻将出世	16
第二章 中国传统文化与麻将	23
第一节 麻将与儒家	24
第二节 麻将与兵家	30
第三节 麻将与道家	34
第四节 麻将与哲学	39
第五节 麻将与美学	42
第六节 麻将与益智养生	45
第三章 麻将价值的重新发现	49
第一节 麻将光辉, 人性表现	50





第二节	麻将精髓，修身崇德	52
第三节	麻将精神，彰显魅力	59
第四节	麻将实践，以和为贵	61
第五节	智力麻将，全球风行	67
第四章	麻将游戏基础	76
第一节	麻将牌具	76
第二节	麻将术语	81
第三节	打牌程序	88
第四节	基本规定	90
附录	麻将比赛规则	93
	中国麻将竞赛规则（试行）	93
	上海麻将规则	114





第一章 麻将的起源和历史

麻将是中国传统游戏的智慧结晶，堪称“国粹”。有俗语云：凡有井水处，即闻麻将声。可见麻将在中国人休闲娱乐中舍我其谁的“国戏”地位。

第一节 化“博”成“骰”

麻将是一种游戏牌，麻将牌又称“麻雀牌”。麻将牌的历史可谓源远流长，那么麻将牌是什么时候发明的呢？在中国的古籍中已很难寻觅到有关麻将牌的出生记载。现时，许多人认为麻将牌是宋代或明代的马吊牌发展演变而来，至今已有四百多年的历史。但也有人说，麻将牌可上溯到唐代的“叶子戏”，应该有一千多年的历史。

然而，无论是马吊牌，还是叶子戏等，其游戏的形式和方法都与我国历史上最古老的游戏——“博戏”有着千丝万缕的“血脉”关系。如此算来，麻将的历史可上推至三四千年以前。

讲述麻将的历史，我们应该从中国历史最为悠久的博戏谈起，并且首先要了解一下今天人们打麻将时所用的骰子是从何而来的。

一、博戏的起始和兴盛

博戏大概始于我国历史上的商周时期，是一种古老而又简易的游戏方法。《说文》载：“籒（古同博——引者注），局戏也，六箸十二碁（同棋）也。”可知，博有六支箸和十二枚棋子。这其中，箸是一种似箭的长形竹制品，其作用相当于今天打麻将牌时所用的骰子。对博时，





汉代画像砖中的六博

用箸掷采行棋决胜负。因每人执子六颗，所以又称“六博”，亦叫“陆博”。如王逸注《楚辞·招魂》云：“投六箸，行六棋，故为六博也。”

六博具体始于何时现已无法考证，但据《说文》记载：“古者乌曹作博。”《世本·作篇》也说“乌曹作博”。乌曹是夏桀的臣子，距今三千五百多年。这说明六博可能早在夏朝就被创制出来。又《史记·殷本纪》中记载过一则商朝帝王武乙与“天神”玩六博的故事：“帝武乙无道，为偶人，谓之天神。与之博，令人为行。天神不胜，乃谬辱之。”其意是说武乙不敬神灵，命人制作了一个人形木偶，赐名为“天神”，他与“天神”玩六博游戏。当然这个“天神”是不会动的，于是他令旁人代为行子，因为身边人素怕武乙，输赢自然不言而喻。末了，武乙还将“天神”羞辱了一番。另外，先秦古书《穆天子传》（又名《周王传》、《周王游行记》）中也有一则关于周穆王玩六博的记述：“（穆王）北入邠，与井公博，三日而决。”这些记载似乎都说明，六博早在商周时期就已经存在。

春秋战国时期，奴隶制逐渐衰亡消退，封建制开始形成壮大。在这个社会大变革的时代，文化领域繁荣发展，各种娱乐活动十分兴盛，六

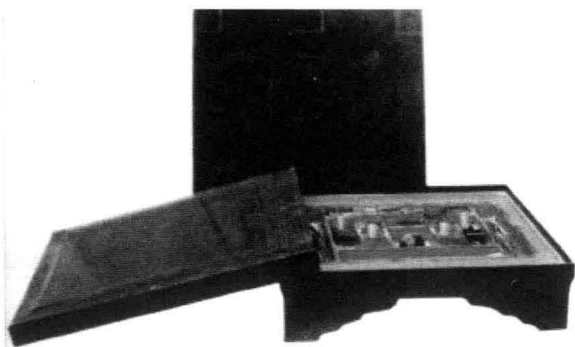
博游戏恰逢其时。根据《史记》记载，当时齐地富实，“其民无不吹竽鼓瑟、击筑弹琴、斗鸡走犬、六博踏鞠”，文化休闲活动盛况空前。关于六博游戏，许多先秦文献如《论语》、《楚辞》、《战国策》、《左传》、《庄子》等书中也有不少记载，涉及社会各个阶层。例如，《楚辞·招魂》中讲“有六博”以“费白日兮”。《论语·阳货》云：“饱食终日，无所用心，难矣哉！不有博弈乎？为之，犹贤乎已。”甚至连孔夫子也说，与其闲事无聊，不如打打牌下下棋，可见六博在当时已成为社会上十分普遍的一种消遣方式。

二、六博的形制与博法

六博游戏有“大博”和“小博”之分。“大博”的产生时间早于“小博”，大约在商周时期就开始流行于世。六博的棋盘称为“相”或“曲道”，上面阴刻类似“T”、“L”、“J”三种矩形纹和圆点。棋子呈方形，六黑六红或六黑六白，棋子一大五小，大者为“枭”，小者为“散”。“枭”是贵或骁的意思，据说是舜之祖先的图腾。“散”是散卒的意思。按春秋战国的兵制，以五人为伍，设伍长一人，共为六人，因此大博的棋具实际上是模仿当时社会中的军队编制而制定的。大博博法以杀“枭”为胜，如《韩非子》中所言“博者贵枭，胜者必杀枭”。对博时双方先轮流掷箸，然后根据所掷箸的正反数量行棋。双方要相互进逼，枭一得便可



东汉绿釉陶六博俑（小博）



西汉黑漆朱绘六博具（大博）

吃掉对方的散，同时梟在散的配合下，争取时机杀掉对方的梟。这与象棋中以将军为胜相似。

小博的形制与大博有所不同。据《颜氏家训·杂艺》载：“古者大博有六箸，小博则二茱。”茱，也叫“琼”，功能与箸相同。小博的棋局由十二条横道组成，中间还有一条较宽的“水”，有点类似现在象棋中的“楚河汉界”。棋子呈长方形，分黑白两色，双方各六枚，棋子大小一致。另外，双方各有“鱼”一枚，呈圆形，置于“水”中。《古博经》中对小博博法有详细的说明：“二人互掷彩行棋，棋行到处即竖之，名为‘骁棋’。即入水食鱼，亦名‘牵鱼’。每牵一盃，获二‘筹’，翻一盃，获三‘筹’……获六‘筹’为大胜也。”即是说，比赛双方轮流掷琼，根据掷彩的大小以决定进退走法，棋子到达终点，将棋子竖起来，成为骁棋。成为骁的棋，便可入水“牵鱼”获筹，获六筹为胜。未成骁的棋，则称为“散棋”。骁棋可以攻击对方的棋子，也可以放弃行走的机会而不动，散棋却不可。

三、博戏的演变与骰子的生成

东汉以后，博戏发生了根本性的变化。博戏中的棋子脱离琼而独立行棋，向着中国象棋的方向发展，成为一种独立的游戏。而博戏中的琼变为五木，即五个木制的骰子，并且也独立成为一种博戏用具，叫“樗蒲”，以掷点分胜负。此时的木制骰子，每枚两面，一面涂黑，画牛犊；



六博对局图

五



五

一面涂白，画雉，一掷五子皆黑者为卢，为最胜采；五子四黑一白者为雉，是次胜采。此仍成语“呼卢喝雉”之由来也，陆游《风顺舟行甚疾戏书》诗云：“呼卢喝雉连暮夜，击兔代狐穷岁年。”樗蒲另有五面皆白之采，故又有“呼五白”之谓。杜甫《今夕行》诗云：“冯陵大叫呼五白，袒跣不肯成枭卢。”

后来，五木变为两骰，立方体，其六面刻点，点数从一到六。所以在当时又叫“双六”。到了唐代，骰子成为一种独立的博具。并且，骰子数也由两个变为六个，自唐以降，这种用六个骰子合成的各种名目和玩法都称为“骰子格”。例如《西墅记》中所载，唐明皇有一次与杨贵妃玩骰子，由于战局不利，只有让六个骰子中的两个骰子同时出现“四”才能转败为胜。因此唐明皇一面举骰投掷，一面连呼“重四”。待骰子停定，奇迹果然出现。唐明皇大悦，便令高力士将骰子的四点涂为红色。这就是今天骰子上红四点的来源。现在骰子的幺点与四点两面为红色，其余的四面都是黑色。至于骰子的幺点为何也成红色，其来源就不可考了。

第二节 “叶子”常识

前节，我们谈到今天打麻将所用骰子的由来，知道在唐时，骰子已自成格调，发展成独立的博具，并形成后世统称为“骰子格”的各种名目和玩法。唐代中期，与骰子格同时，我国博戏又有了历史性的发展，出现了中国游戏史上最早的纸牌——“叶子戏”。本节主要介绍叶

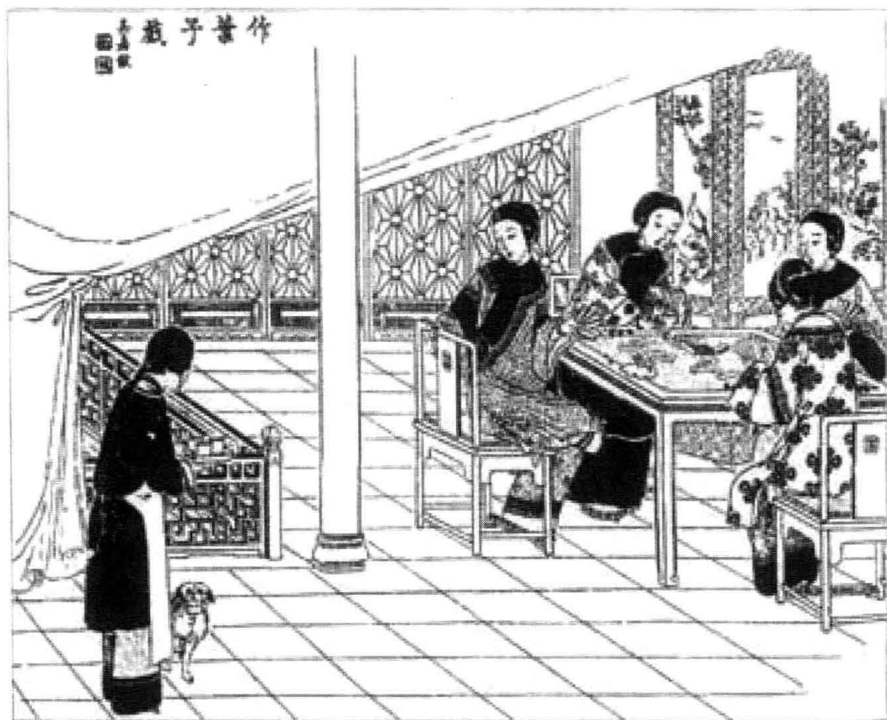
唐代，骰子已初具今日之形态，博戏也因而成为麻将初始的渊源。但麻将牌的主体“方城”又是如何形成的呢？在那大唐的盛世风流里，中国游戏又有怎样的发展和创新，从而产生了中国历史上最早的纸牌？麻将与它又有什么关系呢？

子戏的起源和发展，以及其与麻将的渊源。

一、叶子戏的起源

有关叶子戏的最早文字记载见于唐《同冒公主传》：“韦氏诸宗，好为叶子戏。夜则公主以红琉璃盛光珠，令僧裯捧之堂中，而光明如昼焉。”意思是为了玩叶子戏，公主竟让人掌上珍贵的“夜明珠”来照明，以通宵酣作，这反映出叶子戏在当时是相当吸引人的。在郑樵《通志略》中，录有四种叶子戏著录，其中《击蒙小叶子格》一卷为唐五代时南唐后主李煜的妃子周氏所撰。表明叶子戏在唐代中后期颇具魅力，曾相当流行。

关于叶子戏的由来，各种说法不一。有人认为是唐代太和进士李邵所创，《太平广记》引《咸定录》曰：“唐李邵为贺州刺史，与妓人叶



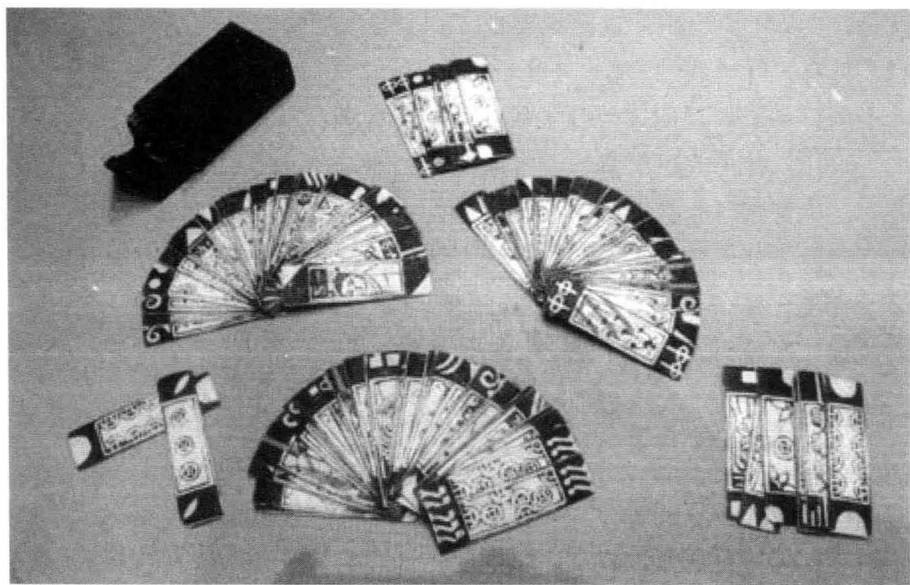
清末画家吴友如绘《作叶子戏图》

茂莲江行，因撰骰子选，谓之叶子戏。咸通以来，天下尚之。”并且李郢为此种文雅之戏写过一篇“骰子彩选格”，称作“叶子戏”。但也有人认为其是唐代天文历算家一行禅师发明的，宋人王辟之《渑水燕谈录》载：“唐太宗问一行世数，禅师进叶子格进之，叶子言二十世李也。”此说唐太宗（一行为玄宗时人，太宗应为玄宗之误）曾向一行讨教李家天下世数，一行创制了叶子戏献给太宗，以“叶子”（繁体写作“葉子”，是“廿世木子”的拆合）暗喻“二十世李”。另外，还有人说叶子戏是由唐代女子叶子青发明，以其名字命名之，南宋晁公武《郡斋读书志》即称：“世传叶子，晚唐时妇人撰此戏。”

以上这些说法虽然各有理由，但都比较牵强附会。想要知道叶子戏的真正起源，就必须先弄清楚唐时所谓“叶子”到底是指什么？欧阳修在他的《归田录》中言：“唐人藏书，皆作卷轴，其后有叶子，如今之手折，凡文字有备检查者以叶子写之。”这就是说，唐代书籍用卷轴展示不易，人们便用纸制为叶子状，上书称谓、提要等以备检用，这便是“叶子”的真面目。《归田录》又称：“骰子格本备检用，故亦以叶子写之，因以为名尔。”由此可见，叶子戏之所谓叶子，开始只不过是玩骰子格时记录输赢数值的纸片。古时博戏，所用金银锭块，不便零星剪割，特别在小胜小负时，于是便制造了马（也叫“马子”），比赛输赢先用马子支取，比赛结束后再以其兑换金银。马子一般用犀角、象牙或竹片制成，条状以及长短不等，两面都画上彩色标记，记明本马所代表的金银重量。唐代，人们开始使用纸片代替犀角、象牙、竹片等，记明金银重量，十百千万，各以花色记其一至九之数。这应该是叶子戏名称的真正来源。

二、叶子戏的发展

“叶子”之初只是玩骰子格时记录输赢数值的纸片，后来转化成独立的游戏用具，再加上一定的操作规则，成为一种颇具吸引力的游戏。叶子戏在唐以及五代时期十分流行，到了宋代，获得了更大的发展。宋太祖好叶子戏，且精通此道。据说他曾下过一道圣旨，令嫔妃宫娥们全部学玩叶子戏，借以消夜。后人所作《叶子消夜图》即来于此。清史



现存最古老的麻将纸牌（麻茶博览馆藏）

梦兰《全史宫词》咏此事云：“宣德楼前月色明，御街处处听鸣钲。深宫叶子消长夜，容易蛤蟆报六更。”宫廷风气影响所及，世人纷纷效仿，刮起叶子戏的流行风潮。宋代女词人李清照在《打马图经》中将叶子与长行（双陆）、博塞、弹棋并称，可见叶子戏的盛行。

南宋时期，在临安都城的市场，有专门出售“扇牌儿”即纸牌的店铺，如西湖老人《繁胜录》所记的“行市”中就有这一行当，可见纸牌在南宋众多的娱乐玩具中具有相当独立的地位。另外在一些伎艺节目中，有艺人将猴子训练成为“斗叶猢猻”，为观众表演。而在饮食之中，有“斗叶”食品，多在年终向老百姓推荐的“消夜果儿”中出现。由此可见，叶子戏在当时十分普及，已成为一种影响人们社会生活的文化现象。

宋代叶子戏的具体物象，现已不甚明了。但《说郛》中记有一种与饮酒联系密切的叶子戏，即曹继善的“安雅堂觥律”，一种牌类酒令。其中有叶子一百十九张，即觥赞一张，觥例五张，觥纲五张，觥律一百零八张。叶子均采录古代善饮或嗜酒者，每张叶子用一首五言绝句概括此种掌故，并以一句话作结，终写罚酒、饮酒法。用作者的话来说

就是：“以叶子行觴，欢场雅事也。”另外，在《宋史·艺文志》中还有几部有关叶子戏的著作：《叶子格》三卷，《偏金叶子格》一卷，《小叶子例》一卷。说明宋代叶子戏的玩法有多种花样。

宋代，叶子戏不仅盛行于中原汉人大地，还流传到北方少数民族地区。辽代宫娥就非常喜欢叶子戏，有首《宫词》对此作生动描述：“脱却鸾鞵换凤鞋，深宫女伴笑相偕。闲铺叶子花间戏，输却同心七宝钗。”又《辽史·穆宗本纪》记录了辽穆宗与嫔妃，以及群臣玩“叶格戏”的情景，这表明宋代叶子戏之影响是非常大的。

三、马吊叶子出现

到了明代，叶子戏已具有了角智争胜的性质，其更加吸引人，并且广泛流行于社会各阶层。明钱希言在《戏瑕》中说：“凡士人宴会，闺房杂聚，与夫歌台舞榭之间，酒坛博馆之下，盛行叶子，无以加于此矣。”

明代叶子戏的形制主要有两种，一种是将骨牌上的点数印制在叶子上，中间画有一些元明戏曲或《水浒》中的人物形象，称为“骨牌叶子”。骨牌叶子是当时人们非常喜欢的一种牌戏活动。骨牌是在骰子的基础上直接演化而来的一种博戏，由于多用牛骨制成，故称骨牌。另有用象牙制作的，叫“牙牌”，又因其最早产生于北宋宣和年间，所以又称“宣和牌”。骨牌变骰子的立方体为长方体，变骰子的六面镂点为一面镂点，每牌由两个骰子的点数组合而成，例如两个“六点”拼成“天牌”，两个“幺点”拼成“地牌”，一个“六点”和一个“五点”拼成“虎头”。骨牌共有二十一种花色，每色一至两张，共三十二张。骨牌在南宋后期流传甚广，期间，人们念其体积较大不便携带，便将骨牌图案印于纸片上，这便形成骨牌叶子。

另一种就是马吊叶子，时人称其：“思深于围棋，旨幽于射覆，义取于藏钩，乐匹于斗草，致恬于枭卢抛掷。”马吊叶子在明代中后期深受人们的喜爱，在当时的纸牌游戏中独领风骚，经久不衰。事实上，在叶子戏乃至整个纸牌游戏的发展史上，其形制是最具特点的，系统是最为完善的。并且，最终成为麻将的起源之点。