

中国麻将博览

CHINESE MAHJONG ENCYCLOPAEDIA

主 编 李顺保

副主编 李平凡

李异凡

李欣欣



敦煌文艺出版社

中国麻将博览


CHINESE MAHJONG ENCYCLOPAEDIA

主 编 李顺保

副主编 李平凡

李异凡

李欣欣

 敦煌文艺出版社

图书在版编目(CIP)数据

中国麻将博览 / 李顺保主编. — 兰州 : 敦煌文艺出版社, 2017. 8

ISBN 978-7-5468-1369-1

I. ①中… II. ①李… III. ①麻将—通俗读物 IV. ①G892.2-49

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第195541号

中国麻将博览

李顺保 主编

出版人: 王永生

责任编辑: 余琰

封面设计: 陈珂

敦煌文艺出版社出版、发行

地址: (730030) 兰州市城关区读者大道568号

邮箱: dunhuangwenyi1958@163.com

博客(新浪): <http://blog.sina.com.cn/lujiangsenlin>

微博(新浪): <http://weibo.com/1614982974>

0931-8773084(编辑部) 0931-8773235(发行部)

甘肃新华印刷厂印刷

开本 880毫米×1230毫米 1/32 印张 8.75 字数 226千

2017年11月第1版 2017年11月第1次印刷

印数: 1~1 200

ISBN 978-7-5468-1369-1

定价: 28.00元

如发现印装质量问题,影响阅读,请与出版社联系调换。

本书所有内容经作者同意授权,并许可使用。
未经同意,不得以任何形式复制转载。

前 言

麻将(Májiāng, mah - jong)者,我国之国粹,中华传统文化之瑰宝,非物质文化之遗产也。

麻将集益智性、趣味性、博弈性于一身,竞技公平、公允、平等、自由,故魅力四射,不论男女老少、贫富尊卑、达官贵人、市井平民,亦不分喧嚣的城市、冷僻的山村,凡有华人的地方就有麻将。中国广袤大地上有四亿人热爱麻将,日本全国 1/6 人口会打麻将,美国“国家麻将联盟”会员有 35 万,我国和国际都定期举办各种麻将比赛。参与人数之多、规模之大、范围之广、喜爱程度之深,是诸多游戏、体育项目望尘莫及。

麻将东传扶桑岛国倍受垂青(日本称“雀牌”),早在 20 世纪 40 年代日本棋牌院就制订竞赛规则,后在 60 年代又修改为《现代规则》,成立了雀牌协会,出版雀牌新闻报刊,弹丸岛国竟有 25000 家雀牌俱乐部,仅在东京就有 4500 家雀牌店,雀牌手与围棋手一样分段位。据闻 20 世纪 90 年代初日本派出麻坛高手向我国挑战,我国竟无应战之士,岂不令国人汗颜!日本于 1999 年成立“麻雀博物馆”,为提高国民教养推广“绅士麻将”,并希望协助中国“申遗”。我国于 1998 年元月成立中国麻将协会,同年 9 月由国家体育总局正式颁布《中国麻将竞赛规则》,并将麻将正式列为体育竞技项目。

2003 年我国成立“中华麻将论坛”和“中国麻将公开赛组委会”,随后每年举办一次。2005 年成立“世界麻将组织(World Mahjong Organizatiom, WMO)”,我国著名的马克思主义理论家、哲学家、经济学家于光远先生担当主席,江选旗当选秘书长,负责举办世界麻将锦标赛,至 2014 年 7 月共举行过五届。至此,麻将走上健康发展之“高级、高尚、高雅”的“三高”大道。

2012 年 9 月台湾有 1124 人同时集体参加麻将比赛,创立

世界吉尼斯纪录。翌年,2013年9月19日14:30~18:12,在四川都江堰虹口乡有2380人同时举行麻将比赛,场面蔚然壮观,创建新的吉尼斯纪录而载入史册。

麻将蕴藏着我国传统文化特征,本书力求以传统文化研究麻将,追本溯源探索历史,纵观发展,总揽全局,收集古今中外模式,不遗万一,日臻大全,集资料性、学术性、实用性于一体。

所谓大全者,因本书共十章八十节,主要有:麻将史、牌具、开局、行牌、听牌、和牌、计分、其他竞技法、比赛、麻将与数学。图316帧,表25张,图文并茂。就听牌和和牌牌型而言,就有听牌48种、和牌197种之多。本书内容的全面性是同类书籍无可比拟的。

所谓资料性,本书参考资料达64种之多。

所谓学术性,本书探讨麻将史、麻将与数学等学术问题。

所谓实用性,本书阐述不仅有国内比赛标准,尚有国内多地区麻将打法,除此对日本、港台地区麻将打法亦作详细介绍。

本书采用循序渐进法编写,按比赛程序逐一阐述,系统而完整,全书语言流畅,通俗易懂。

麻将始于何时?出自何人之手?尚无确凿的史料和实物证据,在历史长河中,集民众智慧而日臻完善是毫无异议的。时至今日,揭秘麻将真谛,并非易事,谈何容易。书中谬误难免,祈望有识人士斧正!

在编写该书的过程中,参阅和吸取各家精华为己所用,在此深表谢忱!

海陵七十八叟李顺保写于金城苔花斋

2017年2月

目 录

第一章 麻将史	(1)
一、粮仓说	(1)
二、古代数学说	(2)
三、船夫说	(3)
四、驿站说	(3)
五、《水浒》说	(3)
六、僧一行说	(4)
七、博戏——叶子戏——马吊牌——麻将说	(4)
八、麻将年表	(15)
九、麻将现代史	(19)
第二章 牌具	(23)
一、麻将牌	(23)
二、骰子	(32)
三、圈风仪	(33)
四、筹码	(34)
五、牌盒	(34)
六、辅助器材	(35)
第三章 开局	(38)
一、定位	(38)
二、分筹码	(41)
三、定庄	(41)
四、洗牌	(42)
五、码牌	(43)
六、圈风	(44)
七、门风	(45)
八、开牌	(47)

第四章 行牌	(53)
一、组牌	(53)
二、抓牌和出牌	(56)
三、吃牌	(57)
四、碰牌	(62)
五、开杠	(64)
六、补花	(65)
七、亮喜	(66)
第五章 听牌	(70)
一、听牌的六种基本形式	(70)
二、听一张	(72)
三、听两张	(73)
四、听三张	(76)
五、听四张	(81)
六、听五张	(85)
七、听六张	(89)
八、听七张	(91)
九、听八张	(93)
十、听九张	(96)
十一、听十三张	(98)
十二、特殊听牌形式	(98)
十三、各种听牌形式情况统计	(99)
十四、听牌注意事项	(101)
第六章 和牌	(103)
一、和牌的概念	(103)
二、和牌的两种方式	(103)
三、和牌的特殊情况	(103)
四、和牌的模式	(104)
五、和牌的牌面结构分类	(104)
六、和牌形式的其他分类方法	(105)
七、将牌的作用和组成方法	(105)

八、和牌牌型示例	(107)
九、平局	(168)
十、和牌的注意事项	(169)
十一、《中国麻将竞赛规则》和牌模式	(172)
十二、日本麻将《现代规则》和牌模式	(173)
第七章 计分	(179)
一、计分方法	(179)
二、计分原则	(182)
三、《中国麻将竞赛规则》的计分方法	(185)
四、老麻将的计分方法	(191)
五、花样麻将的计分方法	(199)
六、日本麻将的计分方法	(202)
第八章 其他竞技打法	(207)
一、特殊竞技法	(207)
二、十二张牌的竞技法	(213)
三、各地区麻将竞技法	(216)
四、日本麻将竞技法	(223)
五、麻将游戏	(225)
第九章 比赛	(228)
一、比赛组织	(228)
二、比赛工作组	(229)
三、制定比赛章程	(230)
四、比赛准备阶段	(231)
五、比赛方法	(233)
六、处罚	(246)
七、名次判定	(249)
八、工作总结	(251)
第十章 麻将与数学	(252)
一、比与自摸双	(252)
二、比与数户	(253)

三、数例与计番	(253)
四、排列组合与组牌	(255)
五、概率论与和牌	(257)
主要参考文献	(266)
后 记	(270)

第一章 麻将史

麻将(má jiàng mah - jong)的历史悠久,在漫长的历史长河中,经由从无到有,从简到繁,从粗到精,逐渐发展,逐渐完善的过程。直至1998年9月,经国家体育总局审定,正式颁布《中国麻将竞赛规则》,方接纳麻将为竞技体育项目。诚然,麻将从此“迈上了文明化、健康化、规范化、竞技化的新台阶,它也标志着麻将的发展进入一个新阶段”,是一件值得可喜可贺的大喜事。然而从另一面看,麻将国粹经过漫长的历史方得到国家的首肯,较之日本晚近60年(1942年),不能不算是一种悲哀的事。若是欣慰,也仅能说哀中有乐吧。

麻将史基本上是一部无据可稽查的混沌史,因在民间流传,群众创造,多头共建所致。准确考证一部麻将史实非易事,仅能从零星的史料,和民间传说中揣测,建立一个初步历史框架。

一、粮仓说

江苏省太仓市,原本是皇家的粮仓所在地,即国家粮库,常年囤积稻谷粮米,除供奉皇亲国戚外,亦用于调节米市、荒年赈灾等。粮仓自建立起,雀鸟随之成灾,啄食稻谷粮米,护仓兵丁除防盗、防火外,捕捉雀鸟乃是一大任务。粮仓官吏为了鼓励和奖赏兵丁捕杀麻雀,特制竹质筹码作为捕杀麻雀数量和酬金的凭据,筹码上刻有文字,即成了“有价证券”,兵丁之间可以流通和交换。久之,这种“有价证券”的竹质筹码就用来做游戏工具,并可有输赢,经过不断演变,逐渐定型而成了“麻雀牌”。太仓方言中的“雀”,读入音,发音短促,北方人听此音与“将”字相似,故“麻雀牌”讹传为“麻将牌”了,以讹传讹,久之,约定俗成为“麻将牌”,风靡全国。

“麻雀牌”的名称虽然讹传为“麻将牌”，但其牌技及术语未变，仍然保持旧称，概与捕麻雀相关联。例如：“筒”的图案为圆形，是火枪枪管的截面图形，为火枪的象形符号，几筒即几支火枪，“筒”牌衍化成“饼”牌，这是后话了。“索”即“束”，话说上交麻雀，尸体腐烂，诸多不便，粮仓官吏定期按时验收则以鸟足计数，尸体埋于仓外，兵丁以细束捆串鸟足，集成“束”，即“一串”之意，所以“一索”为鸟之图案，“二索”即二束鸟足，以此类推。“万”系赏钱的计算单位。“东、南、西、北”一说是风向，因土枪发射力弱，要借助风力，故须考虑风向；一说是捕杀麻雀在粮仓的方位，犹如“东区、南区、西区、北区”。“中”即打中，故涂红色。“白”即打空枪，故为白板；“发”即领赏得钱，故为发财；“碰”即“砰”，为枪声；和牌之“胡”（和牌之“和”为后话），实为“鹞”，一种专门捕食鸟类的鹰，有鹞就可捕杀更多的雀鸟，牌成胜局即说“鹞”，即“胡牌”（和牌）；“吃”即吃雀肉，麻雀肉可烧烤、油炸、红烧，亦是美味佳肴；“杠”亦是捕雀工具。

此说流于江浙民间，无史料可查，故多牵强附会之词。

二、古代数学说

《周易》和《洛书》系我国最早的古代数学和预测学的专著，誉满全球。麻将牌的牌张、牌组和计筹法无不与《周易》《洛书》相关联。如牌张设置是按《周易》中八卦设“坤”的原理，在实数前设“幺头”。“一筒”（“一饼”）牌面的图案即为“太极图”，四周则分布“乾、坎、艮、震、巽、离、坤、兑”八卦，“太极”居牌中央，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，动物如幺索即雀鸟，植物如二至九索即为叶片、莲藕、竹节等，故设“发”为“索”的幺头牌。按《周易序》：“太极无限也”，即虚数为“零”，再《洛书》设从一至九个实数牌张，故设“白”为“万”的幺头牌。

牌张的组合亦是按《洛书》的三阶排列，横向排列：一、二、三、四、五、六、七、八、九；纵向排列：一、四、七，二、五、八，三、六、九。纵横各三组。此排列顺序若按顺时针方向移动 45° （半个

方位),再将其上与下、左与右各一数字对调位置,即成为《洛书》排列,即是现今流行于世的“幻方”。

胜负计筹法按《八卦次序》中:“易有太极,是生两仪,两仪生四象,四象生八卦”的等比数列计番,即按几何级数递增。

此说只能说明麻将的排列组合及计分法与我国数学密切相关,吸收了数学原理,而使麻将具有科学性、知识性、益智性,但不能证明麻将直接源于《周易》。

三、船夫说

隋唐时期水路交通以运河为主,江南多船夫,暇时尤爱玩纸牌,麻将早期质料多为纸质,纸牌质地轻,常因江风吹落水中,久之,纸牌遂改为竹骨相嵌类的牌具。船夫之间的行话,亦为麻将术语,如:“筒”代表船上货物多寡,“索”代表船上千帆的九条绳索,“万”代表所获得的钱数多少,“东、南、西、北”代表江河风向和船航行去向,“红中”代表船上货物被商人看中,未看中者则为“白板”,“发”则代表“发财”。

船夫说,只能说明麻将牌在一段时间内在船夫中盛行而已,或由纸牌衍化成竹骨牌的原因之一。

四、驿站说

我国古代的通讯,主要靠驿站传送。唐代时期,通道上每三十里设驿站一所,驿站分马驿和水驿。驿站多备夫役、骡马、车、船,供传递文书公差和过境官员使用。过往达官贵人、文人雅士等人或因阴雨天气,或因长途跋涉,或等待公文文书等,滞留驿站,闲时与驿站侍女等人士消磨时光,久之,则出现一种纸牌游戏,俗称“马掉脚”。

驿站说与船夫说相仿,只能说明早期麻将曾在驿站盛行,对麻将本身的发展和改革及完善,并无特殊贡献。

五、《水浒》说

麻将纸质牌在明代时,牌面上绘有《水浒传》中人物,牌具中的“万、筒、索”分别代表梁山泊的水师、陆师、骑师等三师,每师三十六员将领,共一百零八将;“东、西、南、北、中”五方位,表示梁山泊将领所管辖的区域范围;“发、白”表示梁山众多将领

替天行道、为民除害。

明末画家陈洪绶曾绘有《水浒叶子》《博古叶子》(1650年前后),此说有实物为证,此时称“叶子戏”应是麻将前身,应无异议。

《水浒》说代表麻将发展史中的一阶段,即为“叶子戏”期。

六、僧一行说

僧一行唐代魏州昌乐(今河南省南乐县)人,原名张遂,是我国历史上杰出的天文学家和数学家,后因政治原因,削发为僧,法名“一行”,后称“僧一行”。据载公元722年前后(唐玄宗年间),僧一行在晚年发明了一套供人娱乐的纸牌游戏,开始即被唐玄宗独用,专供宫内娱乐,以后随着唐王朝的衰落,逐渐流传到民间。

僧一行所发明创立的纸牌游戏,并非今日之麻将,至多可认为是麻将早期,类似“叶子戏”的一种纸牌游戏。

七、博戏—叶子戏—马吊牌—麻将说

1. 博戏

博戏是我国最古老、起源最早的娱乐游戏,是我国棋类和牌类竞技活动的开山鼻祖,麻将牌即在其基础上发展、演化、派生而出。

根据史料记载,博戏最早为我国商朝武乙(公元前1420年~1138年)的宫廷游戏。相传,古代常用木、竹、石制成小块“投子”,用以投掷,依据得彩多少决定胜负。有传说,朝廷根据投掷多寡决定加官晋爵,故称“彩选”,亦称“彩选格”。商朝殷纣王时期的博戏已名“六博”,有6支箸和12枚棋子,箸为竹制品,呈六面立方体形,类似现代麻将中的“骰子”。

南北朝颜之推所著《颜氏家训·杂艺》中记述博戏分“大博”和“小博”两类。“大博”的游戏规则已无史料稽考,“小博”的游戏规则在《古博经》中有详细记载。

“小博”的游戏规则:两人对坐,棋盘为12道,两头当中为“水”,将长方的黑白色各六枚棋子置于棋盘上。又在“水”中置“鱼”两枚。竞赛双方轮流投掷“琼”(又名“骰”),根据掷彩大

小,作为棋子前移的步数。一方一枚棋子到达终点,立即将棋子竖起,名为“骧棋”(亦称“枲棋”),骧棋即可入“水”牵鱼而获筹,先获六筹者为胜。“骧棋”且可攻击对方棋子,亦可弃步不行,原地不动。未成“骧棋”者,称“散棋”,“散棋”则无攻击对方棋子之能力,亦不可弃步不行。

博戏到了汉魏时期,游戏规则发生了根本性变化。博戏中的棋子脱离“琼”而独立成“棋”,是我国“象棋”的前身,民间传说为三国时代诸葛亮所制。博戏的“琼”变为“五木”,即五枚木质的骰子,亦为另一种博戏,称“樗蒲”,竞赛规则仍以投掷的点数多寡决定胜负。相传三国时期曹操之子曹植,变“五木”为两骰,变长方体为立方体,亦木质为骨质。立方体其六面刻点数,从1到6,故又称“双六”。

唐代时期,骰子由两枚变为六枚,且为独立的博戏博具。据《西墅记》记载:唐玄宗李隆基(唐明皇)与杨贵妃杨玉环在一次投掷骰子的博戏中,唐玄宗屡屡败北,杨贵妃占上风,唯有六枚骰子中的两枚骰子同时出现“四”点,唐玄宗才能转败为胜。此时唐玄宗一面举骰投掷,一面高声疾呼“重四”,事有巧合,骰子停当后,正巧为“重四”,唐玄宗高兴得手舞足蹈,于是,口谕宠臣高力士将骰子上的“四”点涂成红色。嗣后,骰子上的“一”点(即么点)也涂成红色,直至现今,骰子上的“一”、“四”点为红色,其余各点为黑色,相传始于此。

唐代之后,用六枚骰子的点数合成各种名目以决定胜负,称“骰子格”。“骰子格”发展到宋代宋徽宗宣和年间(公元1120年)成“宣和牌”(又称“牌九”、“天九牌”、“牛牌”、“排九”),已基本定型,直至现今仍在一些地方流行,不过已成赌具。“宣和牌”质地采用象牙或象骨,故也称“骨牌”,骰子的立方体改变为长方体,由骰子的六面镂点改变为一面镂点,每枚一面的镂点由两枚骰子的点数组合而成,因此骨牌上最大的点数为12点,最小的点数为2点。骨牌有21种花色,每色有两张或一张,共32张,共127点。曾由宋高宗赵构下诏颁行天下,广为流传。游戏规则:各人一次抓两张牌,名“小牌九”,一次抓四张牌,名“大牌

九”，将牌面翻转朝上，各家与庄家比牌面点数大小，决定胜负输赢。此博戏全在机遇，无技术可言，遂与骰子、宝局一样成为赌具，逐渐消失。

2. 叶子戏

“骰子格”到唐代中期又称“叶子戏”，为何？北宋文学家欧阳修所著《归田录》中有记载：“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。骰子格本备检用，故亦以叶子写之，因以名尔。”所谓“叶子”，即是纸片。该“叶子”只是用来记录“骰子格”游戏每次胜负的数值，另有史料证明，据《太平广记》引《咸定录》记载：“唐李邵为贺州刺史，与妓人叶茂莲江行（游船），因撰骰子选，谓之‘叶子戏’。”又称“叶子格”，简称“叶子”。

“叶子戏”名称最早记载，见于《唐史·同昌公主传》：“韦氏诸宗（高宗韦后），好为叶子戏。”

唐宋年间，叶子戏颇为流行，成为官宦文人的时尚活动。如唐末诗人李洞在写给龙州好友李郎中的赠诗中，曾记述他刚刚所做的梦，梦在山明水秀、鸟语花香之处偕好友游戏叶子的盛况，醒来时余兴未尽。北宋文豪欧阳修在其著作《归田录》中，亦记载北宋著名文学家、史学家、西昆体诗歌首领杨亿和他的学生弟子皆为“叶子迷”。

古代博戏胜负，均以金银等物为输赢。汉魏时代后，多数金银为锭或块，小胜小负，金锭银锭剪割不便，而且每次要付金银计算既费力又费时，于是便生产制造了“马”（亦称“马子”）。汉魏时期都以犀角、象牙或竹片作质料，制成长短不一的条状物，两面都绘画彩色标记，记明本马所代表的金银数量。比赛时，每一局胜负输赢，计算后先用“马子”支付，待比赛结束后，再用“马”来兑换金银，如此省时省力，为大家乐意采用。至唐代，已由纸片代替犀角、象牙、竹片等物，所标志的“十、百、千、万”，各以花色记其1~9之数，类似近代的纸币、代券卡。古代的“筹”与“马”，其功能不同，“筹”只表示胜负的次数，“马”则表示输赢数值的多寡。现代博戏则不分“筹”、“马”，统称“筹

码”。古代以马牛羊为财富象征,秦汉之后以金银为财富象征,“马”已失原义,渐以“码”代之。

3. 马吊牌

元代末年(公元1341年),原本作为博戏的“马子”附属品,逐渐演变成新的游戏牌具,即为“马吊牌”,也称“叶子戏”。但此“叶子戏”与唐代“叶子戏”名同实异,有史为证,清代历史学家赵翼所著《陔余丛考》说:“纸牌之戏,唐已有之,今之以水浒人物分配者,盖沿其式而易其名耳。”至明代万历年间(1579年~1617年),“马吊牌”渐趋成型,初出现于苏杭地区,渐及于今浙江、福建、江西等地,渐而北上直至国都北京,风靡全国。据吴伟业《绥寇纪略》记载:“(明)万历末年,民间好叶子戏,图赵宋时山东群盗姓名于牌而斗之,至崇祯时大盛。”晚清学者顾炎武的《日知录(卷二十八)》亦说:“至(明)天启中,始行马吊之戏。而今之朝士,若江南、山东,凡于无人不为此。”

马吊牌的牌张和竞赛规则在明代不仅定型,而且出版专著,如明代的著名文学家、戏剧评论家潘之恒著《叶子谱》一书,明代另一著名文学家(《三言》作者)、戏剧家冯梦龙著《马吊牌经》一书,系统而完整地总结了马吊牌的打法与技巧,后被清人纽琇誉为叶子新斗谱。此外,清代学者顾张思著《土风录》、金学诗著《牧猪闲话》中都有马吊牌打法记载。因此可以说在明代就已经有了“牌谱”。

马吊牌的牌张,共40张。牌面分十万贯(后名十字)、万贯、索子、文钱四类。十万贯门(由小到大排列):20万贯~100万贯、1000万贯、10000万贯,计共11张牌;万贯门(由小至大排列):1万贯~9万贯,计共9张牌;索子门(由小至大排列):1索~9索,计共9张牌;文钱门(由小至大排列):1文钱~9文钱、枝花(又名“半文钱”)、空场(又名“没文钱”),共计11张牌。十万贯和万贯牌面上绘《水浒》人物象,索子和文钱牌面上分别绘索子和文钱图形。见表1。

表1 马吊牌名称表

门类	张数	名称(由小到大排列)	牌面
十万贯	11张	20万贯、30万贯、40万贯、50万贯、 60万贯、70万贯、80万贯、90万贯、 100万贯、1000万贯、10000万贯	上绘 水浒 人物
万贯	9张	一万贯、二万贯、三万贯、四万贯、 五万贯、六万贯、七万贯、八万贯、 九万贯	上绘 水浒 人物
索子	9张	一索、二索、三索、四索、五索、 六索、七索、八索、九索	上绘 索子 图形
文钱	11张	九文钱、八文钱、七文钱、 六文钱、五文钱、四文钱、三文钱、 二文钱、一文钱、枝花、空汤	上绘 文钱 图形

(摘自《麻将探奇》第4页)

十万贯门类牌面绘《水浒》人物像,从30万贯起至万万贯,30万贯绘地慧星一丈青扈三娘,40万贯绘天杀星黑旋风李逵,50万贯绘天孤星花和尚鲁智深,60万贯绘天威星双鞭呼延灼,70万贯绘地勇星病尉迟孙立,80万贯绘天满星美髯公朱仝,90万贯绘天败星活阎罗阮小七,100万贯绘天罪星短命二郎阮小五,1000万贯绘天伤星行者武松,10000万贯绘天魁星呼保义宋江等10人。万贯门类牌面绘《水浒》人物像:一万贯绘天巧星浪子燕青,二万贯绘天英星小李广花荣,三万贯绘天勇星大刀关胜,四万贯绘天贵星小旋风柴进,五万贯绘天寿星混江龙李俊,六万贯绘天微星九纹龙史进,七万贯绘天猛星霹雳火秦明,八万贯绘天空星急先锋索超,九万贯绘天退星插翅虎雷横等9人。索子门类牌面绘几吊钱图形,文钱门类牌面绘几文钱图案,“空汤”牌除外。

马吊牌的打法和竞赛规则,因时、因地、因人而异。最普通的一般打法,四人入局,先告么,即洗牌后,各人摸1张牌,以最大或最小和牌为第一局的庄家,后再续抓牌,每人8张,余下8