

麻將

实战兵法

陈容 编著

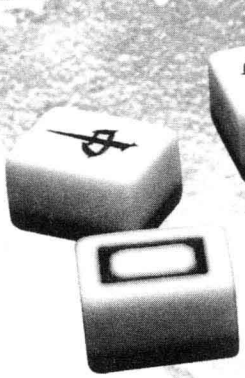
诠释麻将兵法精要

揭露麻将作弊手法

揭示麻将制胜谋略

体验麻将中的人生博弈

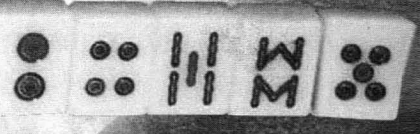
民主与建设出版社



麻将实战兵法

陈容 编著





民主与建设出版社

图书在版编目（CIP）数据

麻将实战兵法/陈容编著. —北京：民主与建设出版社，2009.8

ISBN 978-7-80112-939-0

Ⅰ. 麻… Ⅱ. 陈… Ⅲ. 麻将-基本知识 Ⅳ. G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2009）第 129882 号

ⓒ民主与建设出版社，2009

责任编辑 赵振兰
封面设计 杜 帅
出版发行 民主与建设出版社
电 话 （010）85698040 85698062
社 址 北京市朝阳区朝外大街吉祥里 208 号
邮 编 100020
印 刷 香河县宏润印刷有限公司
成品尺寸 160mm×220mm
印 张 13.25
字 数 180 千字
版 次 2009 年 9 月第 1 版 2009 年 9 月第 1 次印刷
书 号 ISBN 978-7-80112-939-0/G·403
定 价 20.00 元

注：如有印、装质量问题，请与出版社联系。

前　言

麻将起源于中国，是一种民间智力游戏活动，历史悠久，源远流长，原属皇家和王公贵族的游戏。在长期的历史演变过程中，麻将逐步从宫廷流传到民间。麻将的益智性、趣味性、博弈性是其独特的游戏特点，它既能消遣娱乐、调剂生活，又能陶冶情操、增进友谊。麻将游戏具有内涵丰富、底蕴悠长的东方文化特征，它是中国传统文化宝库中的一个重要组成部分。

麻将游戏在我国城乡十分普及，流行范围涉及到社会各个阶层、各个领域，成为我国最具规模和影响力的智力体育活动之一。麻将虽然只有一百余张，打起来却花样繁多，在游戏过程中，参与者斗智又斗勇。古人对参加打麻将的牌手曾有要求："入局斗牌，必先炼品，品宜镇静，不宜躁率；得勿骄，失勿吝，顺时勿喜，逆时勿愁，不形于色，不动乎声，浑涵宽大，品格为贵，尔雅温文，斯为上乘。"这样才体现了麻将游戏本身的旨意和精神。

19 世纪 20 年代初期开始，麻将不仅在亚洲盛行，而且还流行于欧美，所以当时出口的麻将牌，牌面上往往有阿拉伯数字和英文字母。国内外有许多详细叙述麻将打法的书籍和研究麻将打法的杂志，日本等一些国家还有专门研究麻将牌的团体以及定期举办全国性的麻将大赛。

但是，长期以来，麻将游戏都被作为一种较为低级的赌博工具。因此，人们往往一提到麻将就会联想到赌博，而很少关注它的技巧性、灵活性、应变性。更很少有人认识到，麻将是一种能够锻炼大脑、磨炼性情的游戏。要发挥麻将的正面效应，降低负面影响，必须提高麻将技巧，使自己成为一个真正的麻将高手。

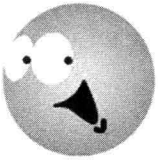
只有掌握了较好的麻将技术，才能玩起来得心应手，真正体会到麻将的乐趣。要提高技术，不仅要从打麻将中深刻体会，还要掌握一定的技巧，提高自己的麻将实战技术水平。当然这些技巧都有一定的规律，需要不断地在游戏过程中认识、理解、掌握和运用。

本书对麻将中关于打牌规则的制定、叫牌体系的确立、进攻与防守的技巧等进行了探索和实践。简要介绍了有关麻将的基础知识，讲解了麻将

的基本实战技巧、特殊打法以及我国南北多个地区的一些不同打法，希望通过本书，使广大麻将爱好者了解更多的麻将知识并不断提高牌技，让麻将游戏给大家带来更多的乐趣。

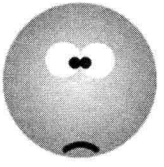
编　者

目 录



第 1 章　麻将实战兵法基础

- 1.1 麻将基础知识　/ 3
- 1.2 国际麻将的番种规则　/ 8
- 1.3 麻将的基本步骤　/ 13
- 1.4 麻将实战常用术语　/ 17



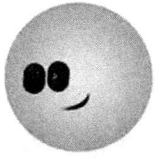
第 2 章　麻将实战常用兵法

- 2.1 码牌技法　/ 25
- 2.2 吃牌技法　/ 28
- 2.3 碰牌技法　/ 32
- 2.4 杠牌技法　/ 36
- 2.5 听牌技法　/ 38
- 2.6 舍牌技法　/ 44
- 2.7 猜牌技法　/ 49
- 2.8 扣牌技法　/ 53



第 3 章　麻将实战和牌兵法

3.1“平和”战术　/ 59
3.2“清一色”战术　/ 62
3.3“混一色”战术　/ 66
3.4“七对”战术　/ 69
3.5“全带幺”战术　/ 73
3.6“十三幺”战术　/ 75
3.7“不靠”战术　/ 78
3.8“清龙”战术　/ 82
3.9“三暗刻”战术　/ 86



第 4 章　麻将实战常胜兵法

4.1 随机应变法　/ 91
4.2 虚张声势法　/ 95
4.3 避重就轻法　/ 101
4.4 静观其变法　/ 106
4.5 舍小取大法　/ 109
4.6 瞒天过海法　/ 116



第 5 章　麻将实战兵法战略

- 5.1 麻将实战初期战略　/ 123
- 5.2 麻将实战中期战略　/ 127
- 5.3 麻将实战后期战略　/ 133

第 6 章　麻将实战常用防弊兵法

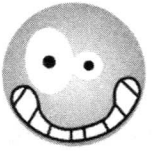


- 6.1 麻将常见作弊手法　/ 141
- 6.2 麻将千术　/ 147
- 6.3 麻将作弊秘招　/ 153



第7章 麻将机实战介绍

- 7.1 麻将机简介 / 159
- 7.2 麻将机常见的作弊手法 / 166
- 7.3 麻将概率打法 / 169
- 7.4 麻将心理打法 / 174



第8章 麻将各地区实战打法

- 8.1 四川麻将实战打法 / 181
- 8.2 上海麻将实战打法 / 185
- 8.3 北京麻将实战打法 / 187
- 8.4 广东麻将实战打法 / 190
- 8.5 香港麻将实战打法 / 194
- 8.6 台湾麻将实战打法 / 197



第1章 麻将实战兵法基础 1



1.1 麻将基础知识

1.1.1 麻将的起源

提起打麻将，在中国可能无人不晓，麻将的历史细说起来也很有一番意思。麻将是中国人发明的一种娱乐工具，深受国人喜爱，其发明过程据说有一段历史背景故事。

据说，明朝的航海家郑和七次下西洋，组建了当时世界上最大规模的船队，并率数万将士，访问了三十多个在西太平洋和印度洋的国家和地区，加深了中国同东南亚、东非的友好关系。

在长年的航海过程中，许多将士因海上生活单调枯燥和思乡之苦，精神萎靡不振，甚至积郁成疾。

郑和看了非常着急，担心长此下去，后果不堪设想。他认为必须制作一种新的娱乐工具，给将士们解除烦闷，这种娱乐工具既要制作简便，又要让广大士兵都容易学会，最好能容纳两个以上的人同时参与。

经过冥思苦想，郑和终于想到就地取材，利用船上现有的毛竹做成竹牌，刻上文字图案，再制定游戏规则，放在吃饭的方桌上就能供四人同时娱乐。

在文字图案的确定上，为了迎合将士们的心理，适应航海的实际情况，郑和同样动了一番脑筋。比如，“红中”代表中原大地，迎合将士们的思乡之情，由于中国的帝王一向偏爱红色基调，故特意将“中”字设置成红色。

因为航海的目的名义上是经商，故竹牌刻上“发”字，以迎合大家的发财心理，发多少财？“一万”、“二万”、“三万”……“九万”。

由于航海中受食品来源制作条件的限制，将士们的日常主食是烙制的圆形大饼，吃多少饼？“一饼”、“二饼”、“三饼”……“九饼”。

遇到风平浪静时，将士们也常捕鱼来改善伙食，捕多少条鱼？“一条”、“二条”、“三条”……“九条”。

船队在海上航行，将士们整天看到的是一片白茫茫的沧海，故竹牌

中设置了“白板”。

郑和当年航海使用的是帆船，最关心的是风向，故竹牌刻置了“东”、“南”、“西”、“北”风。

长年的海上航行，人们感受最深切的是季节冷暖的变化，干脆就刻上“春桃”、“秋菊”、“夏荷”、“冬梅”四朵花来代表一年四季，尽管后来竹牌上的图案发生了变化，但“花”的叫法仍然没变。

郑和发明的这种新式竹牌娱乐工具，不像围棋、象棋那样深奥难学，普通士兵一学就会，很快就在将士中推广开来。由于娱乐性强，将士们萎靡不振的状况随之一扫而光，郑和也为找到了排遣将士们郁闷和思乡烦恼的途径而开心不已。

后来一些将士们向郑和反映，这种竹牌太好玩了，大家都非常喜爱，将士们一玩起来就精神麻木、如痴如醉，不仅乐不思乡，而且有时连饭都忘了吃。但大家都把玩这种游戏叫打“竹牌”，名称不太雅观，还是请主帅另赐一个名字。郑和想了想回答，既然这种游戏能够麻痹将士们的思乡情绪，那就叫做“麻将”好了。

从此，“麻将”的名字就产生了，而且由海上传到陆地，打法也不断花样翻新，逐渐成为中国人的一种雅俗共赏的娱乐工具。

1.1.2 麻将的组成

全副麻将牌共有144张牌，分为6类42种图案。麻将牌应质地平整、坚实、光滑，牌面图案花纹及字迹清晰工整。全副麻将大小厚薄、色彩及质地要统一，每张牌背面颜色、质地要相同。

1. 序数牌（共计108张）

（1）万（萬）子牌。由36张牌组成，从一万到九万，每张牌均有4张相同的。牌面刻有“一萬”、“二萬”、“三萬”、“四萬”、“五萬”、“六萬”、“七萬”、“八萬”、“九萬”等字样，万字一般用繁体“萬”字，有时也使用简体的“万”字。牌面上的字呈纵向排列。图案如图1-1所示：

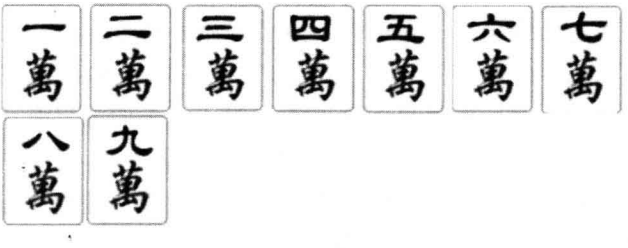


图1-1 万子牌

（2）饼子（筒子）牌。由36张牌组成，从一饼到九饼，每张牌均有4张相同的。牌面刻有圆形图案，有几个圆形图案就是几饼。一饼是一个较大的圆形图案，刻得较为精致，其余的牌面图案大多是用同心圆图案代替，图案排列有规律。图案如图1－2所示：

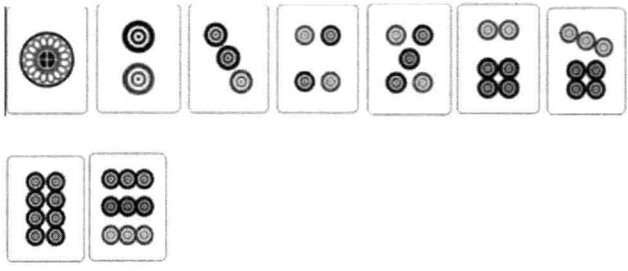


图1－2　饼子牌

（3）条子（索子）牌。由36张牌组成，从一条到九条，每张牌均有4张相同的。牌面刻有条状花纹图案。一条一般刻成一只麻雀或孔雀，其余都由条形或竹节图案组成，图案排列有规律。图案如图1－3所示：

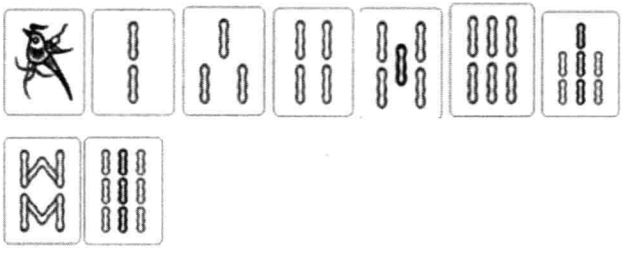


图1－3　条子牌

2. **字牌（共计28张）**

（1）风牌。由16张牌组成，牌面分别为东、南、西、北，每张牌均有4张相同的。牌面图案分别刻有繁体汉字“東”、“南”、“西”、“北”。图案如图1－4所示：

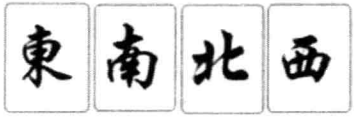


图1－4　风牌

（2）箭牌。由12张牌组成，牌面分别为中、发、白，每张牌均有4张相同的。牌面分别刻有汉字“中”（一般为红色，俗称“红中”）、繁体字“發”和一个方框（俗称“白板”），“白板”有的也是双层方框或没有方框。图案如图1－5所示：

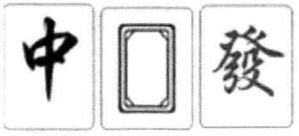
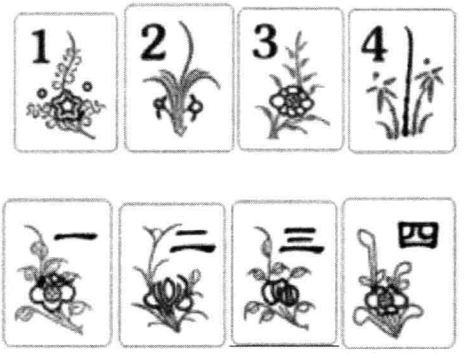


图1-5　箭牌

3. 花牌（共计8张）

花牌由8张牌组成，分别为“春”、“夏”、“秋”、“冬”、“梅”、“兰”、“竹”、“菊”。春、夏、秋、冬的牌面分别刻有四种花和汉字“春”、“夏”、“秋”、“冬”，有的也可以只刻汉字，有的还可以刻序数和图案来代表。图案如图1-6所示：



1-6　花牌

1.1.3 骰子

一副麻将配有两颗骰子，有的也会有三颗，多余的一颗作为备用。骰子是用来决定庄家及庄家开牌时用的。骰子为立方体，手掷骰子的规格一般为1~1.5厘米，质地坚实、平整、光滑。六面分别刻有1~6个点，分布规律为，1的背面为6，2的背面为5，3的背面为4，同时相对两面的点数之和为7。骰子为实心，重心在中心点。其中1点和4点为红色，其余为蓝色或黑色，各点着色明显。

用掷骰子的办法来随机决定开牌位置和庄家，主要是利用其随机性来防止舞弊，并可增加趣味性。所以，骰子是麻将的必须伴侣。骰子的各面点数分布如图1-7和图1-8所示：



图 1 -7　骰子点数

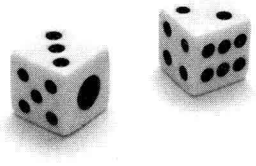


图 1 -8　骰子立体图

骰子各面展开后的平面图可以清晰的看到点数的排列规律，图案如图 1 -9 所示：

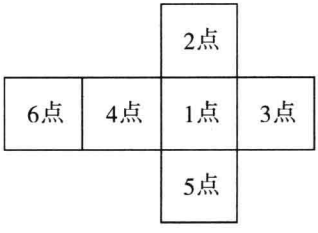
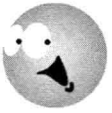


图 1 -9　骰子平面图



1.2 国际麻将的番种规则

国标麻将，是麻将的一种玩法，其规则为中国国家体育总局于1998年7月所制定。其后在众多国际及国内麻将竞赛中应用，故被称为国标麻将。国标麻将摒弃了大众麻将的赌博性质，同时又将番种增加至81番，极大的增加了趣味性与竞技性。国标麻将8番起胡，增加了比赛的难度，同时也增加了趣味性。国标麻将正在逐渐被大众所接受，成为一种时尚的娱乐方式。

1.2.1 国标麻将的计分方式

和牌后的各方得分：

胜方：

自摸和牌：（8 + 番数）×3

别人点炮和：8 ×3 + 番数

负方：

点炮者：－（8 + 番数）

非点炮者：－8

自摸和牌：－（8 + 番数）

1.2.2 国标麻将的规则要点

1. 一场比赛打四圈，不设连庄，因此每场一定是打16局。

2. 没有任何和牌限制：即使下家同一轮跟打你刚打过的牌，一样可以和。

3. 第三圈（西圈）开始前，东家跟南家，西家跟北家对调座位，由原本的南家先做庄。

4. 暗杠时，4张牌牌面向下，不用给其他人看，唯在牌局完结后，不论是否和牌，都需打开供对手查阅。

1.2.3 国标麻将番种的分值与计分

《中国麻将竞赛规则》认定的番种共有 81 种，分为 9 个列，即：字牌系列、序数牌系列、刻系列、七对系列、花色组合系列、全带系列、不靠系列、和牌方式系列、特殊系列。分值是以比赛分为单位，对不同难度组成的番种的量化评价。分值得分为 12 级，依次为 88、64、48、32、24、16、12、8、6、4、2、1 分。在符合和牌条件时，不同系列的番种可以按照计分原则，相互组合计分。

1.2.4 国标麻将 - 番种表

1. 88 番

（1）大四喜：由 4 副风刻（杠）组成的和牌。不计圈风刻、门风刻、三风刻、碰碰和。

（2）大三元：和牌中，有中发白 3 副刻子。不计箭刻。

（3）绿一色：由 23468 条及发字中的任何牌组成的顺子、刻子、将的和牌。不计混一色。如无“发”字组成的和牌，可计清一色。

（4）九莲宝灯：由一种花色序数牌按 1112345678999 组成的特定牌型，见同花色任何 1 张序数牌即成和牌。不计清一色。

（5）四杠：4 个杠。

（6）连七对：由一种花色序数牌组成序数相连的 7 个对子的和牌。不计清一色、不求人、单钓。

（7）十三幺：由 3 种序数牌的一、九牌，7 种字牌及其中一对作将组成的和牌。不计五门齐、不求人、单钓。

2. 64 番

（1）清幺九：由序数牌一、九刻子组成的和牌。不计碰碰和、同刻、无字。

（2）小四喜：和牌时有风牌的 3 副刻子及将牌。不计三风刻。

（3）小三元：和牌时有箭牌的两副刻子和将牌。不计箭刻。

（4）字一色：由字牌的刻子（杠）、将组成的和牌。不计碰碰和。

（5）四暗刻：4 个暗刻（暗杠）。不计门前清、碰碰和。

（6）一色双龙会：一种花色的两个老少副，5 为将牌。不计平和、七对、清一色。

3. 48 番

（1）一色四同顺：一种花色 4 副序数相同的顺子，不计一色三节高、

一般高、四归一。

（2）一色四节高：一种花色4副依次递增一位数的刻子，不计一色三同顺、碰。

4. 32番

（1）一色四步高：一种花色4副依次递增一位数或依次递增两位数的顺子。

（2）三杠：3个杠。

（3）混幺九：由字牌和序数牌一、九的刻子及将牌组成的和牌。不计碰碰和。

5. 24番

（1）七对：由7个对子组成的和牌。不计不求人、单钓。

（2）七星不靠：必须有7个单张的东西南北中发白，加上3种花色，数位按147、258、369中的7张序数牌组成没有将牌的和牌。不计五门齐、不求人、单钓。

（3）全双刻：由2、4、6、8序数牌的刻子、将牌组成的和牌。不计碰碰和、断幺。

（4）清一色：由一种花色的序数牌组成的和牌。不计无字。

（5）一色三同顺：和牌时有一种花色3副序数相同的顺子。不计一色三节高。

（6）一色三节高：和牌时有一种花色3副依次递增一位数字的刻子。不计一色三同顺。

（7）全大：由序数牌789组成的顺子、刻子（杠）、将牌的和牌。不计无字。

（8）全中：由序数牌456组成的顺子、刻子（杠）、将牌的和牌。不计断幺。

（9）全小：由序数牌123组成的顺子、刻子（杠）、将牌的和牌。不计无字。

6. 16番

（1）清龙：和牌时，有一种花1～9相连接的序数牌。

（2）三色双龙会：两种花色两个老少副、另一种花色5作将的和牌。不计喜相逢、老少副、无字、平和。

（3）一色三步高：和牌时，有一种花色3副依次递增一位或依次递增两位数字的顺子。

（4）全带五：每副牌及将牌必须有5的序数牌。不计断幺。

（5）三同刻：3个序数相同的刻子（杠）。

（6）三暗刻：3 个暗刻。

7. 12 番

（1）全不靠：由单张 3 种花色 147、258、369 不能错位的序数牌及东南西北中发白中的任何 14 张牌组成的和牌。不计五门齐、不求人、单钓。

（2）组合龙：3 种花色的 147、258、369 不能错位的序数牌。

（3）大于五：由序数牌 6 ~ 9 的顺子、刻子、将牌组成的和牌。不计无字。

（4）小于五：由序数牌 1 ~ 4 的顺子、刻子、将牌组成的和牌。不计无字。

（5）三风刻：3 个风刻。

8. 8 番

（1）花龙：3 种花色的 3 副顺子连接成 1 ~ 9 的序数牌。

（2）推不倒：由牌面图形没有上下区别的牌组成的和牌，包括 1234589 饼、245689 条、白板。不计缺一门。

（3）三色三同顺：和牌时，有 3 种花色 3 副序数相同的顺子。

（4）三色三节高：和牌时，有 3 种花色 3 副依次递增一位数的刻子。

（5）无番和：和牌后，数不出任何番种分（花牌不计算在内）。

（6）妙手回春：自摸牌墙上最后一张牌和牌。不计自摸。

（7）海底捞月：和打出的最后一张牌。

（8）杠上开花：开杠抓进的牌成和牌（不包括补花）。不计自摸。

（9）抢杠和：和别人自抓开明杠的牌。不计和绝张。

9. 6 番

（1）碰碰和：由 4 副刻子（或杠）、将牌组成的和牌。

（2）混一色：由一种花色序数牌及字牌组成的和牌。

（3）三色三步高：3 种花色 3 副依次递增一位序数的顺子。

（4）五门齐：和牌时 3 种序数牌、风、箭牌齐全。

（5）全求人：全靠吃牌、碰牌、单钓别人打出的牌和牌。不计单钓。

（6）双暗杠：2 个暗杠。

（7）双箭刻：2 副箭刻（或杠）。

10. 4 番

（1）全带幺：和牌时，每副牌、将牌都有幺牌。

（2）不求人：4 副牌及将中没有吃牌、碰牌（包括明杠），自摸和牌。

（3）双明杠：两个明杠。

（4）和绝张：和牌池、桌面已亮明的3张牌所剩的第4张牌（抢杠和不计和绝张）。

11.2番

（1）箭刻：由红中、绿发、白板3张相同的牌组成的刻子。

（2）圈风刻：与圈风相同的风刻。

（3）门风刻：与本门风相同的风刻。

（4）门前清：没有吃、碰、明杠，和别人打出的牌。

（5）平和：由4副顺子及序数牌作将组成的和牌，边、坎、钓不影响平和。

（6）四归一：和牌中，有4张相同的牌归于一家的顺子、刻子、对子、将牌中（不包括杠牌）。

（7）双同刻：两副序相同的刻子。

（8）双暗刻：两个暗刻。

（9）暗杠：自抓4张相同的牌开杠。

（10）断幺：和牌中没有一、九及字牌。

12.1番

（1）一般高：由一种花色两副相同的顺子组成的牌。

（2）喜相逢：两种花色两副序数相同的顺子。

（3）连六：一种花色6张相连接的序数牌。

（4）老少副：一种花色牌的123、789两副顺子。

（5）幺九刻：3张相同的一、九序数牌及字牌组成的刻子（或杠）。

（6）明杠：自己有暗刻，碰别人打出的一张相同的牌开杠；或自己抓进一张与碰的明刻相同的牌开杠。

（7）缺一门：和牌中缺少一种花色序数牌。

（8）无字：和牌中没有风、箭牌。

（9）边张：单和123的3及789的7或1233和3、7789和7都为边张。但手中有12345和3，56789和7不算和边张。

（10）坎张：和两张牌之间的牌。4556和5也为坎张，但手中有45567和6不算坎张。

（11）单钓将：钓单张牌作将成和。

（12）自摸：自己抓进牌成和牌。

（13）花牌：即春夏秋冬，梅兰竹菊，每花计一分。不计在起和分内，和牌后才能计分。花牌补花成和计自摸分，不计杠上开花。



1.3 麻将的基本步骤

1.3.1 搬“庄”的方法和座位的确定

打麻将一般是四人打牌，依次而坐，位置分别叫东、南、西、北，但与自然界的方位并不一定相同。一般有四种方法：

1. 自然法

开局前，四位牌手各自选定一个座位坐下，大多数情况是先请长者坐东方，以示尊重，然后其他人再坐下，以长者为庄家，首先掷骰子开局。

2. 掷骰子法

以掷骰子的办法来确定各人的座位。先由一人掷骰子确定东位，掷两颗骰子，如相加为2点、6点或10点（即2点往上加4的倍数），则下家为东；如相加为3点、7点或11点（即3点往上加4的倍数），则下家为东；如相加为4点、8点或12点，则下家为东，5点或8点则掷骰子者的位置为东。确定东位后，再将东、南、西、北4张字牌翻过去洗均匀，由4人各按先后顺序摸1张，摸到什么字就在什么方位入座。

3. 摸风法

先将东西南北风四张牌洗一下，让每人各摸一张，摸到东风者坐在东边（自然方向的东边）并为庄家，其他三人依据各自风向坐下。

4. 摸牌法

每人随便摸出一张，数字最大者坐在东方并定为庄家，数字最小者坐在北方，如数字相同时，以条、饼、万的顺序决定先后，如果是同样的，则先摸者大。例如，定出庄家后，其他三家摸出的牌为3万、5条、7饼，则顺序为5条在南方，7饼在西方，3万在北方。

一般打麻将者对座位是比较讲究的，所以，座位既定，不得变更。但在打牌中座位虽然不动，方位却经常在变。谁做庄家谁就成为“东”。第一个做“东”的人，在下一盘时就成了“北”，而“南”则成“东”，按逆时针方向排列，只有到第五盘时才又回到原来的方位。另外，虽然

方位在变，但人是坐着不动的，不需要换座位，一般只有在打完四圈麻将后才重新排一次座位，从而调节一下参与者的位置组合关系，让输家有东山再起的机会。

老式麻将是很看重“风”的，定座位是要用四风来“扳庄”。一风一圈，四圈打完，又得重“扳”。一般四圈为限，取其四面来风吉祥之意。

1.3.2 洗牌和码牌

要打牌先码牌。确定位置后，打麻将的四人将花纹图案的牌面扣下，叫翻牌。使其背面朝上，然后再洗牌，使牌充分混合，也叫搓牌。各家同时用双手搓动麻将，搓乱顺序，不让同样的牌都集中在一起，以避免翻明张时记住牌，同时洗牌各家还应将已搓过的麻将牌适当推向牌桌当中，再回拨一部分继续搓动，便于更好打乱牌的顺序，这样四人抓到的牌就差不多，同时可以防止作弊。

洗牌后，四人同时码牌（又叫砌牌），把每两张牌摞在一起为一墩，码牌时各家横牌数要相等，一般砌成 17 墩成一横排置于门前，然后各家汇合，四条牌墙围成方阵，也称为砌城墙。方阵的中间即牌池，南方称“堂子”，北方称“海里”。

玩“素麻将”，砌“两六一个五”就可以了，共计 34 张牌。玩带花牌的麻将须砌“三个六”，即 18 墩牌才够用。

码牌要做到迅速、整齐、牌数相等、同时完成。

1.3.3 打麻将的基本步骤

1. 拿牌（又叫摸牌、抓牌）

麻将砌好后，通过掷骰子确定开牌的位置。

可以采用两次掷骰子办法。掷骰者必须手持两个骰子，从牌池中央掷出。一般禁止用一个骰子打另一个骰子，或放到牌墙上吹出去的做法。

庄家首先掷骰子，其所得的点数，即是开牌的基数，也是决定第二位掷骰者的依据。庄家掷点，以庄家为 1，按逆时针方向，庄为东，占数为 5、9，即如果庄家掷出的骰子点数相加为 5 或 9 其中一个点数，则下一次掷骰子的方位仍然是庄家；庄家的下家为南，点数为 2、6、10，即如果庄家掷出的骰子点数相加为 2、6 或 10 其中一个点数，则下一次掷骰子的方位则是庄家的下家南；依次类推，庄家的对家为西，占数为 3、7、11；庄家的上家为北，占数为 4、8、12。根据庄家掷骰子的点数，确定

第二位掷骰子的参与者。

第二位掷骰者掷出的点数与第一位掷骰者掷出的点数相加之和即为开牌的依据。在第二位掷骰者所砌的牌墙，从右到左依次数到与点数相同的那一墩，由庄家开始抓下两墩牌，再按顺时针方向抓牌，直到每个人抓 3 次共 12 张牌，再由庄家跳牌（隔一墩）抓上层两张牌，其他人依次各抓一张牌。庄家共有 14 张牌，其他人 13 张牌，由庄家打出第一张牌。

摸牌时一般是以食指抵住牌，拉一点出来，然后用拇指的指腹和中指的侧面把牌夹出来。

一旦打熟了之后，只要用拇指的指腹摸索牌的表面，即可知道是什么牌，当然最初是不太可能做到。

2. 手牌

摆在自己门前的牌为手牌，标准数为 13 张。行牌过程中包括摆亮在门前的顺子、刻子、杠，开杠多出的牌或补花不计算在 13 张标准牌数内。

3. 理牌

牌拿到手上后，要以最快的速度先整理出个大概。在随后的进张出张过程中，再逐步进行整理。初始手牌如果摆得太凌乱，一方面伤神，另一方面也容易看错牌，造成漏吃漏碰。

4. 审牌

麻将牌没有定式，行张过程中千变万化，牌桌上不存在一定之规。审牌贯穿于牌战的始终，一个环节的疏忽大意，轻则关乎局势顺逆的转变，重则造成胜负结局的易主。所以要求每位牌手随时审视手牌与牌局形势，根据变化的情况来适当调整自己的战略战术。

5. 出牌

凡是抓进或吃、碰、开杠、补花后，不和牌便要打出一张牌。各家每次从上家打出牌后，到自己出牌（包括吃牌、碰牌、补花）应及时，允许同时打出吃进的牌；打出的牌必须先放在自己门前明示一下，然后归入牌池内；放入牌池内的牌子要有序地从左向右摆放，放置到第 6 张后，再依次另放一行，排列要整齐，以便于观察。凡吃、碰、杠上家牌，要横放在亮出牌的左边；碰、杠对家牌要横放在亮出牌的两张之间；碰、杠下家牌，要横放在亮出牌的右边。

6. 吃牌

吃牌是手牌进张的一种方式，吃为吸收之意。指上家打出牌后，报“吃”者把自己的两张牌取出加在一起组成顺子，并且按规定将此副牌摆

亮在立牌前，同时必须打出一张牌。

7. 碰牌

有人打出的牌与自己手中的对子相同，便可报碰，组成一副刻子并摆亮在立牌前。“碰”比“吃”优先。碰牌要快，要及时报出。

8. 舍牌

在麻将中，舍牌十分重要。摸、吃、碰、杠属于进张，舍牌则是出张，故麻将技巧之高低、竞技之胜负，舍牌占一半，甚至不止一半。麻将高手打得“精明”，主要是精在“舍牌”上。

舍牌的重要性在于舍牌的安危可以打乱摸牌的顺序、可决定各家战术的运用、可促进他人入听的升级、可破坏他人的战略部署、放铳成全他人食用、可迷惑他人使自己食和，还能牵制他人的牌势。

9. 放炮

如果是在别家打出一张牌后，达成某家可和牌的状态，帮助别人和了牌，这样的情况就称为放炮。这时候的胜负，只算放炮者是输家。

10. 开杠

分为两种类型：

（1）明杠。自己有暗刻（三张一样的牌），碰别人打出的一张相同的牌开杠，或自己抓进一张与碰的明刻相同的牌开杠。

（2）暗杠。自己抓到 4 张相同的牌，即可报开杠。暗杠应扣放在自己立牌子前。在一家和牌或荒牌时，必须亮明，以便其他三家查实，不能有诈杠。暗杠不影响“门前清”。

11. 听牌

牌局之中，到达了只要再凑一张即可成功和牌的阶段，就叫听牌。

12. 和牌

打麻将时按照既定的规则将手中的牌凑成相应的组合，获得胜利。

13. 连庄

庄家和牌称之为连庄，庄家连庄叫连一，接下来在同一圈中再连庄叫连二，以后连三，连四……以此类推。



1.4 麻将实战常用术语

1. 轮

行牌一周为一轮。

2. 盘

每次起牌到和牌或荒牌为一盘。

3. 圈

四人各坐一次庄为一圈。

4. 局

每打完四圈或达到规定时间为一局。

5. 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。

6. 门风

每盘座位的标志。庄家为东风，下家为南风，对家为西风，上家为北风。

7. 定位

按抽签号码确定的桌号及方位。

8. 素麻将（素牌）

麻将牌中只有万子或饼子或条子和东、南、西、北、中、发、白，共计 136 张牌。

9. 庄家、旁家

门风为东者称庄家，其余均为旁家。传统打法规定，庄家和牌可以连续坐庄，而且不受次数限制，只有旁家和了牌，庄家才下庄，但按《麻将竞赛规则》规定无论是否和牌，庄家不连庄。

10. 将牌

按基本牌型和牌时必须具备的单独组合的对子。

11. 字牌

指风牌和箭牌，风牌为东、南、西、北。箭牌为中、发、白。

12. 幺九牌

序牌中的一、九及字牌。

13. 顺子（副子）

由三张相同花色相连序数牌组合成的一副牌。每门序数牌可以组合成七种不同的顺子，三门序数牌共组成八十四个顺子。

14. 顺张

可以两面进牌组成顺子的搭子。

15. 顺组

由两组、三组或四组同花色牌组合而成的顺子。

16. 连顺

在同门序数牌中，只有连接组合而没有叠位几组顺组。如三、四、五、六、七、八等。

17. 刻子（坎子）

三张相同的牌组合成的一副牌。字牌可以组合成七种不相同的刻子，序数牌可以组合成二十七种不相同的刻子，共可以组合成三十四种不同的刻子。碰出的为明刻，抓在手中的为暗刻。

18. 一路熟牌

通常指一、四、七，二、五、八，三、六、九牌。

19. 抢杠

一家摸上的一张牌，与自己亮在桌面上的明刻一样，当这家杠牌时，有一家正好和这张牌，他可把这张牌抢过来和牌。

20. 筋线牌

指搭子两头可以接顺的牌，它们互为筋。

21. 筋心牌

指序数牌四、五、六，它们位于每种序数牌中间，用处很大，起筋心的作用。

22. 筋袖牌

指序数牌一、二、三、七、八、九，它们位于每种序数牌的两端，起两袖作用。

23. 动牌

指麻将牌上的字或图案，是正向书绘刻制，只有正立读才方便。动牌共二十种，八十张。

24. 不动牌

指麻将牌中的图案，无论正放或倒置都一样的。不动牌共十四种，五十六张。

25. **突张**

在复合面子中，多余的牌。如五、六、八条，在五、六条搭子之处，多余的一张八条属突张，一般可以拆打。

26. **对子**

两张相同的牌。一门序数牌可以组成九种不同的对子，风牌可以组合成四种不同的对子，三元有三种不同的对子，共可组合成三十四种不同的对子。由于每种牌有相同的四张牌，所以五门牌可以组合成对子六十八种。

27. **拆对**

一般来说打完孤张幺九牌和孤张中张牌后，就要考虑拆对。

28. **生张**

桌面上没有人打过的牌，它显得特别生疏。由于生张极容易被别家吃牌、碰牌甚至和牌，因此，打生张时要多加考虑。

29. **熟张**

桌面上不久前出现过的牌，它显得比较熟悉。一般来说打熟张要比打生张安全。

30. **暗牌**

指由牌手各自控制在手中的立牌，包括牌墙上没有摸过的牌、其他牌手的立牌。

31. **巧张**

抓到的能够使自己牌势发生奇妙变化的牌。

32. **旺张**

四名牌手都希望得到的牌。

33. **危险牌**

推测自己的某张牌，是对方急需要的牌。

34. **付露**

指吃、碰、明杠后摆亮在桌面上的牌，包括所有摆亮在桌面上的牌。

35. **连四连五**

立牌组合形式。指立牌中的九张牌，既有四连顺牌，又有五连顺牌。

36. **连打**

舍弃与上家相同的舍牌。

37. **放铳**

又称为放炮、点炮、开铳、点和。打了的牌被旁家和牌。按麻将的打法，放铳者要多付筹码，更重要的是此盘以失败告终。

38. **危险牌张**

舍出去很可能要被人家吃、碰、杠，甚至是放炮的牌。

39. **拼危险牌**

一般地说危险牌当然不能打，但是，当你的手牌也是大牌时，你不打这张危险牌，就要影响到你牌势的发展，甚至影响打牌听牌，这时就要拼“危险牌”。

40. **放张（又叫喂张）**

打出了让别人吃进、碰出或和牌的牌。

41. **自摸和**

自己抓进成和的牌，并报和牌。

42. **点和**

和他人打出的牌。

43. **报牌**

行牌者宣布吃牌、碰牌、开杠、补花或和牌。

44. **番种**

是具有一定分值的各种牌张组合的形式或和牌方式的称谓。

45. **罚张**

被判定受处罚的牌。

46. **单放**

自摸成和牌的那一张牌，不可随意插入手牌之中，应单独摆放，以便核查。

47. **多张、少张**

和牌前，手牌数多于或少于规定的数量。

48. **边张（又叫尖张）**

只有进一边的牌才能组成顺子，只有三、七才能称为边张。

49. **搭子**

两张同花色相连或间隔一张的序数牌。如四万、五万，七条、九条，一饼、二饼等。分别称为顺搭子、坎搭和边搭。

50. **坎搭**

指需要坎张才能组合成顺子的牌型。如六条、八条，三万、五万等。每门序数牌可以组合成不同的坎搭七种，由于每种序数牌有相同四张，可以组合成二十八种，所以三门序数牌共可以组成坎搭八十四种。

51. **拆搭**

打出已经形成的搭牌。

52. **单钓**

在和牌时，手上缺将牌，只能单钓一张同样的牌做将牌。

53. **单钓将**

钓单张牌作将成和。

54. 绝张

指听牌后要和的牌只剩唯一的一张牌了。

55. 老头牌

一万、九万、幺鸡、九条、一饼、九饼，统称老头牌。

56. 断张

某种序数牌在牌池内已出现了四张。断张出现，说明该盘麻将与该牌有关的顺子，已无法组合。

57. 杠上开花

指开杠后从杠上抓牌，形成和牌。

58. 相公

抓牌或出牌失误，手牌超过或不够 13 张。

59. 诈和

不符合和牌的规定条件而宣布和牌。

60. 荒牌（黄牌）

每盘抓完第 144 张牌，打出后仍无人和牌。



第2章 麻将实战常用兵法 2



2.1 码牌技法

2.1.1 基本方法

码牌一般人都会，隔六墩就是自己的牌，但没有人肯定能把码好的牌拿到自己手上。其原因就在于自己、上家或下家掷骰子时各有不同的方法。但通过计算墩数和骰子点数，在不偷牌、换牌的情况下，百分之百能拿到8张以上自己需要的牌。

砌牌数量需依据打的是何种牌而定。如打“素麻将”各家应砌17墩，打“四绘四听”麻将，各家则均应砌18墩，等等。经过洗牌之后，牌的分布是杂乱无章的，码牌技巧就是从中挑选出若干能组成某种形式的牌按次序摆好，记住位置或记住大概位置，以备后用。

码牌是指在洗牌之后，将两张牌上下摞成一墩，用17墩或18墩牌连接成牌墙摆在自己门前的过程。

码牌技术主要是长期码牌经验的积累，与个人的记忆力和反应速度有很大的关系。有人认为码牌中的有些技巧属于作弊行为，其实这种说法有些牵强附会。无论你是否可以码牌，或多或少总能看到自己将某些牌码入到牌墙中的某个位置。即使在洗牌前将所有的牌扣过来，让牌的正面朝下，再动手洗牌，也总会有一些牌在翻滚中显露出正面，或在扣倒牌面时记下牌面的内容，洗牌时眼睛跟踪，码牌时将其取回码在牌墙中。或在洗牌时用手指有意无意地触摸到牌的正面，从而知道所码的是什么牌。总之，无论选择什么方式去码牌，都不可能封闭全部信息，不可能做到纯粹意义上的公平。既然无法禁止牌手在码牌过程中获取信息，那就可以让大家在这个过程中也一试彼此记忆力的高低。

2.1.2 实战技法

1. 初学技法

这部分技法主要是针对初学麻将的新手，码牌时手忙脚乱，随便将

牌码成牌墙了事，自己对刚才码好的牌墙中具体码了些什么牌一无所知，码成的牌也毫无规律。尤其如果是一个新手和三个高手打麻将，因三家高手挑选中间张往自家的牌墙中码放，而新手码牌速度要慢一些，高手通常能领先于新手将牌墙先行码好，这样剩下的多是一些不好的牌，所以新手码成的牌墙中往往以幺、九、风牌居多。

基于以上情况，新手在打牌时，应有意识地将中间张往自家的牌墙中码放，或者在别家码牌时不经意间打乱别人的顺序，这样尽量使自己不要在行牌之前就输在了“起跑线”上。

2. 同类巧放

在实际码牌时，由于对手都很在意，因此不容易码成自己很顺手的牌，只能大概挑出一些同种花色的牌放在同一牌墙中，这样虽然不便于记忆，但经过这样的摆放后，也能在行牌中发挥一定的作用。如图 2－1 所示。

		三饼		七饼			
				九饼	二饼	五饼	

图 2－1　同类巧放

3. 一路顺

中心牌适合做成“一路顺”，就是将一对同样的中心牌张并列放在一层，或是上层或是下层，只要你摸这一层的牌，摸进的都是中心张子，同时因为两个相同的中心张在同一层，比如是六万，只要摸牌时上层牌或下层牌对路，就肯定能摸进一张六万的牌。如图 2－2 所示。

			二饼	二饼	七万	七万	

图 2－2　一路顺

4. 必和关

将同一张牌放在一处，只要摸牌时摸到此处，自己必定能摸到一张，如果之前刚好报听这张牌，就可以必和无疑了。如图 2－3 所示。

				七条	七条		
				二万	二万		

图 2－3　必和关

5. 隔张放同牌

将相同的两张牌隔一墩放在同一层。这样放的目的是摸第一张留下，下一轮再摸一张就可以与上一轮摸进的牌凑成一对。例如，现在手中的

牌可以报听七万的将牌，接着摸进九万或南风，由于这两张牌在码牌时已经进行了处理，所以可以轻松将七万舍出报听，下一轮则自摸和牌。因此，只要是钓将的牌型，若能摸到自己门前的牌墙处，改听后就是必和牌。而且，若摸到自己面前的牌墙时还未听牌，也可利用这种码牌技巧轻松摸到一对将牌。

					一万		一万
					南风		南风

图 2－4　隔张放同牌

6. 一马平川

就是将一副顺子或刻子按摸牌的次序放好，摸牌时用三轮就可以形成一副顺子或刻子。

		七条		八条		九条	
		三万		二万		一万	

图 2－5　一马平川



2.2 吃牌技法

2.2.1 基本方法

吃牌是手牌进张的方法之一，指上家打出的牌，正好和自己手中的搭子相吻合时，便可吃成顺子，付露于门前。吃牌是麻将战略过程中的重要步骤，吃牌有利有弊。

1. 一般开局之初刚刚起牌的时候，因牌面较复杂，很难马上设立一种比较合理的牌势

牌谱有云："头不吃"，因为在麻将开局吃牌，很容易泄露自己的作战意图，缩小自己的作战基地。所以，在开头，一般很少吃牌。

2. 不随意放弃

（1）如果想吃进的牌是上家牌面组合后多余的牌，而不是上家的单张牌，则不能放弃吃的机会。

（2）如果手牌齐整，听牌要素齐全，牌路较集中，牌面狭小，自摸的有效性不大时，不能放弃吃牌。

3. 谨慎吃牌

（1）若吃牌会破坏你手中的牌相，对后期的听牌形势有所不利的，不吃为宜。

（2）如果当前牌势摸调旺顺时，不吃牌。

（3）牌局已进入急近状态，而自己的手牌距听牌差距甚远者，以不吃为妥。

（4）吃牌后所持的牌要舍牌过多时，不便于立刻估计牌势，以不吃为上策。吃牌后，估计有人将要和牌，且牌局就要结束，以不吃为妥。

（5）吃牌后如果会破坏快停的牌势时不吃。

4. 当吃必吃

（1）如果此牌是上家第二次打出，这时如果不吃，则一般不会有第三次出现的可能，应吃。

（2）边搭、吃绝张、吃有利于做大牌的张，可以扭转手牌不利的

局面。

（3）吃进牌后可促进手牌成顺子，可使手牌成听牌状态，当吃。

（4）若吃进上家一张牌，但手内没有安全牌可打时，宁愿不吃也不放炮。

2.2.2 实战技法

1. 诱引好张

紧盯下家，是麻将的基本原则之一。如果你的上家是个新手，他不会紧盯下家，如果是一个比较有经验的老手，想吃他的舍牌就比较困难。这就要运用引上家、骗上家的手段，来让他给你“供牌”。

引牌的原则，就是利用上家不愿意让下家吃牌的心理而获得自己想要的关键牌。为此目的，自己要舍掉一些好牌。比如你有七万、八万，又有四万、五万，那么你打掉七万、八万，上家便打六万回你，结果正好可用四万、五万吃进。不过这种引张还不算高明，除非你另有一搭比较好。如果上家做牌，而且做的不是万子花色，你不引他也会出万子，这时你无论求得三万或六万都是有利的，七万、八万以不拆为宜。

如果你有三条、五条、六条，一般你会打六条，因为三条可能模入二条而变成两头搭子。但你打六条是偏张，上家不一定放四条。假如你知道上、下家都不要三条，那倒不如舍三条。中局舍三条，上家会以为你不要四条，于是舍出四条，便正好符合你的目标。你打三条没有什么损失，只是失去了可能求双飞的机会，如果你一味求全，那就过于死板了，你虽然舍掉了三条，但很可能轻松地引出四条来。或者你摸上其他的好牌而听牌，其他人以为你不要四条而放炮。

比如你有两对，其中一对一邻张，而你这铺牌又根本不能做对对和。假设这一对是二饼，一个三饼，可以打出二饼，而留其余散张。

你这时候出二饼，上家可能不认为你是出多余张，当出四饼诛你时便上当了。你舍二饼只少了个碰对的机会，但对碰只少一番，所以舍二饼并没有多大损失。

如图2－6所示，四条、六条、八条求五条、七条，七条已出一两张，你不必等到听牌才出八条，早些打八条，不仅可以留其他闲张撞搭，而且八条很容易引出上家的五条来。

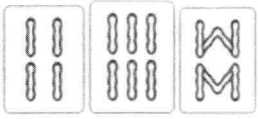


图2－6　如何诱牌

如果你想做大牌，引张就比较困难，因为你舍不得打出做一色的花色，尤其是还未清张时，上家早就注意你做牌了。如果你比较早地打出你所做的花色的牌，他可能就更紧张，更不会轻易冒险。

如果真有必要，可以先留下一两张其他花色的牌，先打出一张用处不大的本花色的牌（即你所做的花色），下一张摸入牌，不管合用不合用，都插进牌内，抽出其他花色的牌打出。

以后摸牌又把内中的其他牌打出，不要把不用的牌随模随打，这样就把上家弄糊涂了，搞不清你是否做牌。如果他不肯定，就有可能试一下，舍出你想要的关键牌。

当然，所引的牌要有价值，引牌才发挥了作用，比如引偏张、引坎张之类，否则就得不偿失了。能引张者，自己手牌搭子必须齐全，求牌方向明确，手中已有用处不太大的本花色的牌。

具备了这些条件，才好引牌，引出关键牌，才能获益。

2. 迷惑吃牌

所谓“迷惑吃牌”，是指吃牌时，借付露之机，故意将舍牌一并露出，制造假象，迷惑对方，致使对方造成错误判断，以达到吊出一路熟筋牌的目的。这是麻将高手们常用的一种招术，经常能够得手。因为这种吃牌技巧有很大的灵活性，因此主要需要牌手们在实战过程中积累经验。如图2－7所示，庄家已吃到三饼四饼、五饼一付露，手牌10张。显然已是一入听牌的势头。吃或摸进三饼、七饼、七饼中的任一张，即可听牌。牌池中已见六饼一张，系西家所打之牌。北家追熟，打出同一线筋牌三饼，庄家以二饼、四饼坎档吃起三饼，完成二付露。这样的舍张与吃牌，在中盘战期平平常常。然而在这平淡无奇之中，却内藏暗计。庄家高明之处就在于：事先即把复合面子一饼、二饼、四饼、六饼、八饼排插于手牌中间了。在吃三饼时，一并将二饼、四饼、六饼一起推倒，尔后将五饼出，故意制造假象，以使旁家误认为他手中仅有二饼、四饼、六饼三张饼子。原本三张两坎，吃进三饼、六饼也就无用了，故而舍出。

这样就以假象迷惑了各家，从而造成判断上的错误，以致丧失对二饼、五饼、八饼的警惕性。谁还会想到庄家手牌偏偏仍是七饼、九饼坎八饼的叫和呢？于是庄家成和的可能性极大。在麻将实战中，这种迷惑对手的吃牌方式经常会遇到，牌手应该保持警惕。

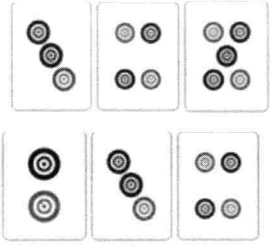


图 2－7　如何吃牌

总之，要想吃到上家的好牌，非得想方设法引上家，骗上家不可，这是吃牌的高级策略。

3. **虚虚实实**

牌手在行牌过程中要镇静，行为宜慢，摸牌宜慢、吃牌也宜慢。当上家打出一张你刚好要吃进的牌，不妨慢一些将牌吃进，以防别家碰去。如果你准备吃牌又被别家碰去，就会将你的牌形暴露，反而造成上家将你需要的牌紧紧看住。

用神态、表情故意做出某种样子，给上家造成错觉。比如你其实实际要条子，在上家打出一张六万后，你故意将手中的牌理一理，做出要吃进六万的情况。这种方法是合规的。如果不采取一些虚实相交的办法，很难吃到上家的舍牌。



2.3 碰牌技法

2.3.1 碰牌的基本方法

碰牌的出现，为单调的摸、吃、打转圈带来活的生机。尤其是碰出番牌的时候，牌桌气氛也会顿时充满紧张的气氛。

碰牌是玩麻将过程中很重要的一个环节，掌握得好的话，能让你立于不败之地。

1. 碰牌要领

（1）属于手牌中的麻将头，切忌碰牌。

（2）碰牌时，非打出手牌中的危险牌张时，尽量不碰，以免放炮。

（3）牌局后期如碰得一张牌，能使牌势形成听牌，可碰。

（4）坐在庄家或和牌较多的上家，不宜碰。

（5）如遇他人做大牌或局势一触即发的形势下，即使平和，也要碰出。

（6）手上的对子较多，想部署成对对和，有碰则碰。

（7）客风不急于碰，条件许可应拆打舍之，否则等第二次出现后再碰。

2. 碰牌重点

（1）自己做西家，发现北家（下家）舍出的牌，自己手中有一对，但是东家（对家）并不想吃或欲吃不吃，这种情况，无论手中牌势如何，应碰进北家的舍牌，造成摸打跳档，以牵制东家可能连庄的机会。

（2）对旁家做清一色的大牌，应故意将其做牌种类碰掉，达到破坏其余张组合的目的。

（3）多张复合面子中的对子，当碰则碰，则能构成可听牌的一个要素。

（4）摸打不利时，有碰则碰，造成挨打跳档。

（5）上家打出的牌，自己手中如有一对，如不急需构成面子，不要碰，以免错过了一次摸牌的机会。

（6）有占有番的对子错过碰机。

（7）如果手牌有尖张对子，即故意要碰，使得旁家的边搭非拆不可，至少使其晚了两轮牌的机会，于己有利。

2.3.2 实战技法

1. 过河拆桥法

中盘战中，吃碰的情形很多，不吃不碰的情形也很多，要分别对待。

碰的时候，就要下狠心，尤其是中张牌切勿轻易放过，特别是绝张中张牌，非碰不可，一来绝了别人的组合，二来增加自己的机会。此时不碰，会给后面的牌势带来许多问题。如果认为这张牌是对手需要的牌，为了阻碍对方得手，也故意叫碰。这招就称之为“过河拆桥”。

自己过得桥来，就距胜利不远。抽掉桥板，即把对手抛得远远的。麻将的战术就要经常用到这点。中盘战前期使用这种战术，即可将对方远远抛离。当然，不碰不吃的情形也是有的。如自己是带幺或混一色的目标，手牌较齐全的情况下，不碰较有利。

上家舍掉的也以不碰为宜，因为有可能有意想不到的有效牌自摸进来也说不定。还有，已有二副露在外面，吃牌、碰牌就要成为三副组合露在外，这对全盘作战计划来说不仅是泄漏机密，缩小地盘，还可能被别人扣着自己想要的牌，难以和牌。特别是摸牌顺调时，贪心吃牌有时会发生恶化情形。因此，要特别注意。

2. 逆用牵制法

这是麻将牌取胜较为奥妙的一种方法。一般规律是，当自己碰出对家四万刻子之后，凡有三万、五万想坎张四万的上下家，很可能立刻拆掉三万、五万坎搭，切合出来。因为他们知道，打掉四万的对家再不会要三万或五万，而自己碰过四万后，也不会再要三万或五万了。这就是上家与下家以拆舍坎搭作为牵制的一种方法。

正因为如此，我们可以采取逆用牵制法加以对付，方法是在理牌过程中，如果手牌已有四万对子，那么对于一万与七万的筋牌（单张），轻易不要打出，经过摸调整理，一旦入张二万或六万后，手牌形成一万、二万、四万、四万或四万、四万、六万、七万形势。如图 2－8 所示。



图 2－8　逆用牵制法

这样，一旦碰出四万刻子，而上、下家企图借拆舍三万、五万坎搭来牵制牌局时，正好中了逆用牵制的圈套，为你调整好的一万、二万或六万、七万带来了生机。

碰四万，就是设网，一万、二万或六万、七万则是所待之“鱼”。

3. 曲径通幽法

如果手牌已吃进一副三万、四万、五万，手牌剩余 10 张，是北风、北风、北风，三条、三条和二饼、三饼、四饼、六饼、六饼。如图 2－9 所示。

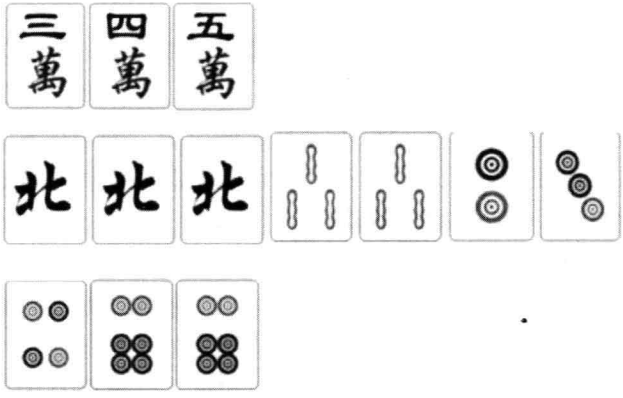


图 2－9　曲径通幽法

如果对方打出一张六饼，碰牌时同时翻出四饼、六饼、六饼，碰入六饼刻子，打出二饼牌张，使他人误认为迫不及待吃坎五饼不成而叫碰六饼的样子。相反情况，如果上家打出的是五饼，也用同样疑阵，将四饼、六饼、六饼翻倒，吃入坎张而打出六饼。

对方一般不会知道吃碰后仍然叫听五饼尖张的边搭，往往以五饼熟张追打，恰好让你顺利的听牌。

4. 巧妙布井法

如手牌已听牌，为五条、六条、七条、七条、八条、九条、红中、红中、四万、五万、六万、三万、五万。如图 2－10 所示。

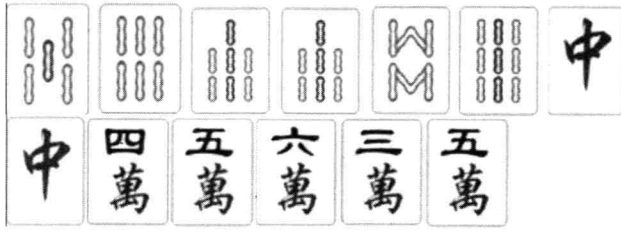


图 2－10　巧妙布井法

上述牌以中牌为将头而坎入四万，可谓“一帆风顺”。但对家打出红中，自己碰一明刻，确实比较理想，索性舍五万用三万单骑听牌，不料下轮正好摸入四万，这时不必后悔。

因红中明刻有番，可随即打出三万，单骑四万听张。三万、五万的折舍，会给别家造成不愿单坎四万听张的假象，如若不然，手中有四万，何必舍三万、五万，于是别人会轻轻松松舍去四万。

5. 左右逢源法

假如手牌已进入听张阶段，牌势为五饼、六饼、七饼，绿发、绿发、绿发，八条、八条，五饼、五饼、六饼、七饼、七饼。

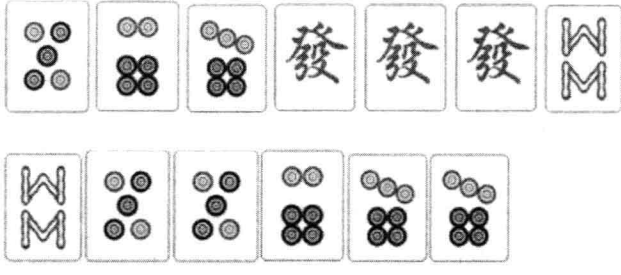


图 2－11　左右逢源法

显然，叫听牌为坎六饼，然而，进展不是想象的那样顺利，牌经几轮，丝毫没有食和机会。恰好此时对方打出一张七饼，根据牌势，不得不改变叫听牌的类数（即身欠之意），于是当机立断，叫碰七饼，将六饼、七饼、七饼同时推倒，碰进副露七饼刻子，舍出六饼，给三家一种明显的错觉，认为你既碰七饼刻子及切舍六饼，决不会叫牌五饼了。

在七饼碰出及六饼又没人要的情况下，各家会把五饼视为安全牌，相继追切舍出。岂料正中了你叫听五饼对与八条对对倒的圈套，轻易获得食和机会。



2.4 杠牌技法

2.4.1 基本方法

麻将牌以四张牌为一个种类，如果某一种牌的四张牌同时集于一人之手，可说是再幸运不过的了。遇上带番的字牌，开扛后即番上加番，牌势更深一层。

但杠牌的作用比吃牌、碰牌要有局限性，首先它不能使牌势有进展，只是多了一次摸牌的机会，其次，杠的牌还有利有弊，不然很容易带来别的麻烦。杠牌的基本技巧是：

1. 上家舍牌不一定杠

如果上家打出1张七万，不杠可以不透露信息，因此选择放弃杠牌，直接从牌墙上摸牌。尤其是如果杠牌后造成不听牌，更不可以杠。

2. 有杠早杠

如果起手时有幺、九、风牌暗杠，应早杠出，否则相当于手中少了一张牌，自然减少了牌的组合范围，从而降低了做牌的速度。

3. 下家的牌应杠出

从摸牌的角度看，若上家或对家舍牌，此时开杠对自己有利，等于多摸了一张牌，开杠为有利之举。而且开杠尖张，开杠后可限制各家。中张牌的杠出，更是对做牌的别家一个打击。

2.4.2 实战技法

1. 以杠制牌

当别家打出一张与自己手中暗刻相同的牌时，基本上大家都会想要开杠，要是自己门前已吃或碰了牌时，开杠是没问题的。但如果是门清的话，是否要开杠就得认真考虑一下了。开杠只多加一番，而门清也是一番，除非想赌“杠上开花”可以再加一番之外，其余的时候要开杠不见得是一件有利的策略。如果下家打牌，开杠对己有利，等于多摸了一

张牌，开杠为上策，跟自己手牌上没有相冲突就可以开杠，因为这样可以牵制其他家，尤其是中张牌如二、五、八。

当后来摸进一张与自己碰出的刻于相同的牌时，要不要开杠也是个问题。万一有人听张就听在这第四张的机遇上，只要你一开杠，别人便可抢杠。只有计算到充分安全的情况下，才能开杠，否则只有留在手里，寻找合适的机会再做安排，不过通常看到有人碰去了 3 张之后，大家都会将听的牌转掉，避免只等那只有绝张几率的牌，但如果其他家听多张，其中一张是你碰掉的牌，那计算准确也比较困难。

2. 听多张的杠法

从听牌的角度上来看，有时候开杠不如不杠，比如手牌中有刻子，听单钓一张，当别家打出一张与自己刻子相同的牌时，从战术上来说，以不杠为佳。比如有 3 张五条，别家打出五条，我们不杠而去摸牌，如果摸进一张四条，叫牌可改听三条、四条、六条，胜过单钓；若摸进一张六条，又可改听四条、六条、七条；即使摸进三条或七条，也可改听三条、四条或六条、七条 ，均比单钓的和牌率高。

3. 杠与不杠

在特定的牌势里，弃杠丢牌可以迷惑对方，对自己有利。比如自己碰了红中，手牌还有绿发暗刻，白板单张或一对。这时，当别人打出一张绿发，不要开杠，给别家没有大牌的感觉。万一你开了杠，你的白板、红中都露了出来，各家必定会紧张，开始预防你是不是有听大三元的牌型，于你要和牌相当的不利。相反的，如果自己摸进第 4 张绿发时，不但不杠，反而丢出，对各家是一种麻痹，便无人会怀疑你有三元牌在手，会放心打出绿发。这样刚好达到你的目的，让你听和一铺大三元或小三元，顺利地做出一副高番牌来。

如听牌后的牌与你手中的刻子毫无关系的话，就得有杠就杠。因为这时开杠等于多了一次进牌机会，如果运气好加杠的牌是你听的牌，那变成了杠上开花，多加一番。

此外，杠牌前还应进行分析，首先能否杠牌成功，其次，是否反而促成他人听牌，再次是否会杠上放炮。一般大家只关心杠上开花，其实杠上放炮也很常见，因此，当手牌离听牌还远，而手上也无熟张可打时，一般要小心杠或不杠。



2.5 听牌技法

2.5.1 基本方法

听牌是和牌的前提，没有听牌就谈不上和牌，但是听牌并不一定能和牌。所以实战中，先听牌却不能和牌，后听牌先和牌的情况并不少见。主要原因在于，一是运气，二是牌势的优劣。运气是偶然的因素，牌势的优劣却是经常的，起决定作用的。良好的听牌牌势容易和牌，而不好的牌势却不易和牌。

一般在行牌中注意以下听牌要素可以早和牌。

1. 和牌机遇多

牌要听在可能性大而宽的牌路上，尽量避免人家和牌在你的前头，如果已经肯定自己要打的这张牌人家就会和牌，那么，就要留下这张牌改铉易辙去争取胜利。听牌的门数多，比如三面听牌就比两面听牌强，两面听牌比边、坎、单钓好。因为三门听牌待牌有 12 张牌，两面听牌有 8 张牌，对碰、边、坎为 4 张牌，而单钓只有 3 张牌。

2. 早听可早和

听牌的时间早，和牌的希望就越大。虽然早听牌并不一定早和牌，但听牌的时间长，毕竟取胜的机会就多。

3. 听牌要领

（1）牌过半旬，上家开始落风子，不要碰（碰听张除外）。

（2）下家丢三万、八万、九万，有可能手中还有四万、五万、六万、七万，打四万、七万要小心一点。

（3）外面有七万碰掉，八万见两张，九万基本上有人碰。

（4）行牌开始时先丢荡张，再丢风子，但是手中风子不可超过两张。

（5）自己无混（百搭）听张，比如二万、五万，上家丢二万、五万，如果你吃了可听二、五、八，没有必要吃。

（6）147，258 规则：下家丢一万，三万、四万、七万基本不吃，二万、五万可能要吃。

（7）牌局一直不和，最好不要动牌，要打熟张，牌一动就有吃大牌的可能。

（8）开始几圈，有人丢东风，手中有东西风，要先丢西风，因有可能有人拿西风对，别人丢你将被轮出一圈，东风你还可能拿对。

（9）开始几圈，除坎张、边张外，两头张最好不吃，先上别的张，等上家再拿到这种牌时，他还会打下来。

（10）单吊不要吊一张都没有见过的张，最好吊两头都碰掉，外面见一张的张子或风子。

（11）手中有 1 张一万，二万一对这种牌型，别人丢三万，如有混（百搭）不要吃（吃听张除外）。

（12）外面风子除东风外全都见了，不能打，有可能要杠开，至少看二圈再打。

2.5.2 实战技法

1. 叫听“空子牌”与绝张牌

所谓“空子牌”是指某张数字牌的相邻牌已被碰坎或已出现 3 张以上，因其联络价值大大下降，而容易被当做无用牌打掉。比如五饼被碰坎或者已出现 3 张，则四饼与六饼即称为“空子牌”。还有两碰坎之间的夹张牌，比如三万与一万被碰坎，二万便成了“空子牌”。后者尤其很容易出来。你如果叫选在这种“空子牌”上面，成和希望极大。但也要看时间，分场合。当牌战摸打至中盘后期和终盘期，情况往往多变，如果这种“空子牌”是生张或者冷熟张，也难以出来，特别是临近末尾，一张从未现出的“空子牌”最好不要去指望。

绝张牌的情形大致与“空子牌”相当，不过只剩下一张牌，但不到万不得已，不可轻易放弃这种叫。以下面五饼被碰坎为例，如果你手牌是四饼、六饼、九条对子。如图 2－12 所示。

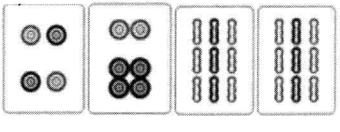


图 2－12　绝张牌叫法

如能摸来九条可改叫，成为单钓“空子牌”，或者抓来四饼或六饼，变成对倒。此外还可能摸来二饼、三饼或者七饼、八饼，都有改叫的余地。

手牌为二饼、三饼、四饼，三万、四万，二条、三条、三条、四条、

四条、九条、九条、九条，如图 2－13 所示。

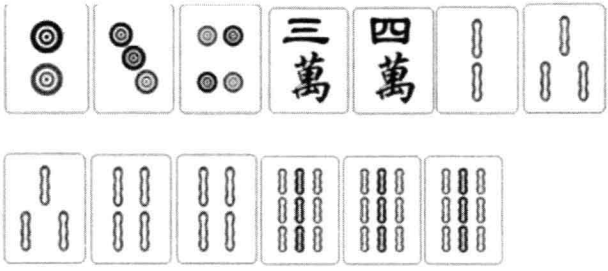


图 2－13　“空子牌”叫法

这副牌的基本情况是手上付露一组牌二饼、三饼、四饼，手牌十张已成一入听牌势。换张摸来二万，需打 1 张。观察牌池内，小条子出现情况：二条已被碰坎，三条还有 1 张，四条还有两张，一条还有 1 张，五条还有 3 张。

有两种选择：打二条叫听三条、四条对倒，待牌有 3 张；打三条叫听一条、四条，待牌也是 3 张。因二条已被碰坎，打二条比较安全。故决定打二条，叫听三条、四条对倒。随后一家打出三条和牌。

2. 听庄家不要的牌

庄家不要的牌以及这些牌的关连牌，别人就会往出打，你如果叫选在这些牌上，和牌则大有希望。

3. “大肚子”牌伸吃叫听

手牌为一条、一条、三条、四条、四条、五条，一万、三万，四饼、六饼、八饼、九饼、九饼，如图 2－14 所示。

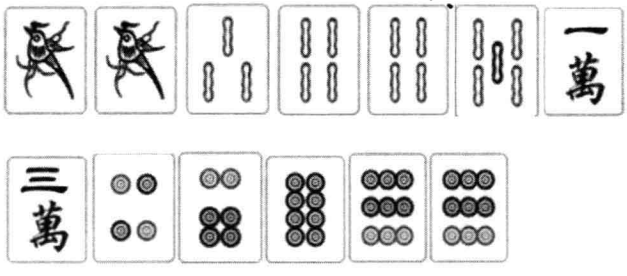


图 2－14　“大肚子”牌叫听

这副牌的基本情况是战局进入中盘前期，上家打出二万，吃进后需打出 1 张。根据手牌牌势和鉴于对家碰坎七条的情况，四条宜留不宜开，应开出八饼。打出八饼，下家以七饼、九饼吃进。下家打出四饼，对家以二饼、三饼吃进四饼，打出六饼，上家打出二条，将其吃进，打出四饼。将对家打出的一条碰过来，打掉六饼，下家无反应。这时手牌 4 张是四条、五条、九饼、九饼，叫听三条、六条，如图 2－15 所示。

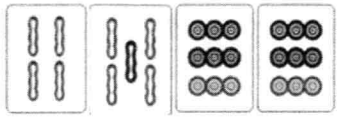


图 2－15　叫听后牌势

这样听牌很有优势：门前有两组条子，且七条被碰了坎，三条、六条很容易被打出来。

4. 带对副子伸吃叫听

手牌为六条、七条、八条、八条，一万、三万、六万、七万，一饼、二饼、四饼，北风、北风，如图 2－16 所示。

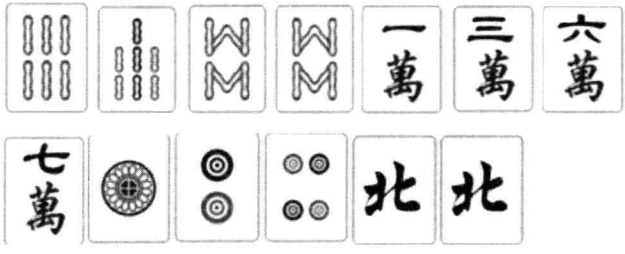


图 2－16　带对副子叫听

这是起手 13 张的基础牌。摸牌摸来五饼。这手牌不应打八条而应拆边搭一饼、二饼（因两个搭子有相同进张三饼）。

不打八条的理由是：

（1）碰坎尚未解决。

（2）如能吃进六条、九条，还有一个坎搭。

（3）如进五条，则一对八条可指望用来碰坎。

5. 叫听风头或幺、九对倒

手牌为二万、三万、四万，一饼、一饼、三饼、五饼，一条、二条、三条、四条，北风、北风，如图 2－17 所示。

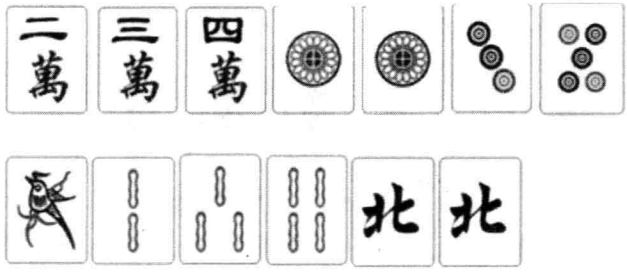


图 2－17　叫听风头或幺、九对倒

这副牌的基本情况是牌至中场。手上付露一组牌二万、三万、四万，手牌 10 张已是一入听牌势。如进四饼是最理想的，打出一条或四条，叫

听一饼与北风对倒。如碰坎（或自摸）一饼或北风，打出一条或四条，则叫听坎四饼。上家打出二饼，不能吃。摸牌摸来七饼，如留下七饼，三饼、五饼、七饼仍为3张两坎，打出一条是安全牌（下家碰三条）。但其实现在打一条意义不大。通过观察分析三家均未听牌。又因对家碰了八饼，故可以打七饼。上家按一路熟打出四饼，正好吃进，舍出一条，叫听一饼与北风对倒。一饼还有两张待牌，北风还有一张待牌。两轮后，对家打出北风和牌一条、二条、三条，一万、三万、五万、一万、七万、八万，一饼、一饼、六饼、六饼、六饼。这副牌的基本情况是已落地一组牌（一条、二条、三条），手牌10张已是一人听牌势。此时牌至中局。

换张摸来八万，需打出一张。观察牌池中的牌，三万已被碰坎，四万出现两张，故决定打五万，手牌仍为一入听牌势。打出五万，下家以四万、六万吃进五万后打出八万，碰过来，打掉七万叫听二万。随后对家按一路熟打出二万，刚好自己和牌。

6. 中局以后听二、八

一般规律，进入中盘期之后，二、八牌很容易出来。其原因是：

（1）联络价值降低。由于孤张头牌在开局之初大部分已被打掉，三条属尖张又不好出来，故单张二条，用处就很小了，除非缺门。

（2）中盘期正是各家积极组牌阶段，二、八，联络价值又下降，故被打出。

（3）多数已成为熟张，安全系数大，且中局期听牌不是太多。你如在中局期，已将待牌选为二、八，成和希望极大。

实例。手牌为九饼、九饼、九饼（副露），一条、三条、五条、六条，三万、四万、五万，南风、南风、南风，如图2－18所示。

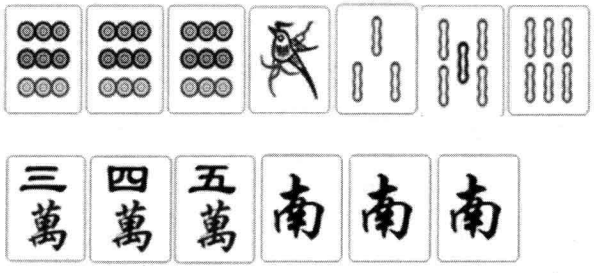


图2－18　“二、八”听牌实例

这副牌的基本情况是已碰九饼，手牌10张已成一入听牌势。如进一条至七条中任何一张，打出一张便听牌。

摸牌摸来四条，如打出一条，则叫听三条、六条（两头钓将），此时牌至中局，考虑到三条是尖牌，六条是中间张，三条、六条都不大容易

出来，牌池中打出过1张二条，不如打南风，留一条、三条坎二条。虽然前者是4张待牌，后者是3张待牌，但二条是熟张，且一条牌池内又已出现两张。

随后不久，对家以二、二、四型牌姿吃进其他人打的三条、打出二条。自己可吃进二条后和牌。

7. 牌至终局听边张

牌到终局，边张叫反而是好搭子。三与七本是尖张，有控制边搭的作用。一般摸上三、七牌，即使是孤张，不到一定时机是不轻易舍出的。也就是说，拿尖牌的人可控制有边搭的人。拿边搭的人等盼不上边张三与七，只好拆舍此搭。等你把一、二或八、九边搭拆掉了，边搭三与七也就完成了牵制的使命，该往外打了。如果你能瞅准时机，叫听边张，成和希望极大。

手牌为北风、北风、北风，一万、二万、三万，一条、一条，三饼、三饼、四饼、五饼、六饼如图2－19所示。

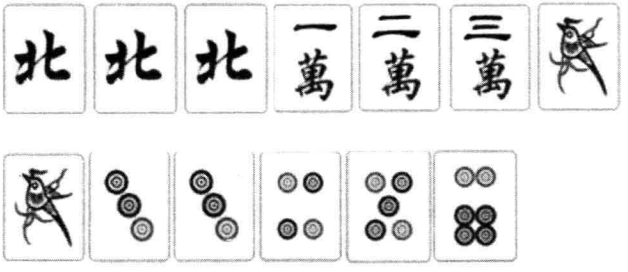


图2－19　牌至终局听张

这副牌的基本情况是已付露两组牌，即北风、北风、北风和一万、二万、三万，手牌7张已是听牌。一条、三饼对倒。此刻牌至终局，几轮牌过去，无和出机会，摸牌摸来二条，想改叫。观察牌池内，一条打过一张，二条出现两张，三条一张不见，三饼一张不见。打出一条，改听边三条。下家以二条、三条、三条牌姿吃进一条，打出多余的三条，即可和牌。



2.6 舍牌技法

2.6.1 基本方法

所谓舍牌，就是把手牌中不符合自己牌势和作战部署的牌张打入牌池内，表示放弃之意。实战初期，各家要将不好的单张废牌以及战略之外的孤张牌大体整理一下，然后先舍出手牌中面子之外的荡张牌。进入实战以后，每舍一张牌，都要尽量策划不让别家收下做成组合，却又能使自己及早组成和牌。舍牌，并不是随便、任意的抽舍，必须要具备诱惑性、牵制性和隐蔽性，这是高等舍牌的要诀，也是我们常说的诱与卡，卡就是控制和牵制的意思，

1. 幺九牌的去与留

行牌时，如无风箭闲张，或已把风箭闲张打完情况下，万子、条子和饼子的中张（2至8色点）容易抓入靠张，不便先打（但设计牌局时，考虑到“清缺”、“混缺”及“缺一门”者除外），一般先把手中的幺与九牌这样的闲张打掉，因为幺、九闲张各据首尾，抓靠张的机会比中张少一倍，所以在牌桌上，紧接风、箭之后，各家多都打幺、九闲张。

一般起牌后，出牌不是风箭，也没有幺九牌，出手就见中张或边张，说明这家牌局较佳或设计十三不靠，其余三家行张时，须多加提防。

对于幺九闲张的打法，也并非没有先后，常有以下几种情况：

（1）如果手牌里已有一、二、三或者七、八、九的顺子，那么，再打幺、九闲张时，是打是留？先后次序都要统筹考虑。

（2）凡属设计十三不靠牌局，除留箭风外，对于万子、条子和饼子，一般保留幺、九最佳，中间不靠的牌可扩展到四、五或六，使进张幅度拓宽，利于多张成和，当然，这时的幺九闲张，不仅不能打掉，还应该看作重要的牌张。

中张，一旦上张成对，成为牌局中最好的麻将头。类似这样的中张，闲而有用，所以在行牌中不要轻易舍出。

（3）在牌局中，现有的搭子或对子都以中张组成的，那么设计牌局

时，必顺考虑“断幺”的可能性，无论哪门的幺九牌均可打掉；如果牌局中搭子和对子较多，准备依靠吃、碰、抓来组副，考虑留下一张尚未见面的幺或九的荡张作单钓叫牌，成和希望就较大。

（4）对设计“清缺”、“混缺”及“缺一门”的牌家来说，应首先打掉不需要的幺与九牌。

所以，此种情况的幺九取舍，就要视牌局发展而定了；

（5）对于牌局组成的后期，在原有边张搭子一、二的基础上，抓进同类牌四时，即应打一留四，成二、四坎搭。小头也一样，如在原有边张搭子八、九基础上，抓进同类牌六时，也应打“九”留个成六、八坎搭。

2. 初期舍牌走单张

初期舍牌大体上为一至四五轮。起手13张牌，各家都不同程度地起几个长单张的风箭牌、幺九牌和中张的荡张。这个阶段的舍牌顺序，一般是：风箭牌、幺九牌和中张的荡张牌。

行牌初期，一般是先舍单张的风、箭牌。打字牌的技巧是：先打风，后打箭。打风的次序是：先打客风，后打圈风和本门风，最后打中、发、白，也可以把本门风放在箭牌的后面打。

如果起手配牌时，风箭牌就有八九张之多，且又有三对，就要留下，可以做“字一色”或“大小三元”、“大小四喜”或“全不靠”、“七星不靠”或“混一色”这样的好牌。

3. 中盘舍牌观三家

麻将实战中，牌势只要进入中盘阶段，各家的手牌无时不在起变化，摸打一至二轮牌后，以前的熟张在这个时候可能已经成为生张了，以前认为是安全牌，现在很有可能成为危险牌，此时一旦舍出不是被下家吃起，就是被其余的家成和，所以不能以平常思维来判断。

中盘阶段是作战激烈、紧张的阶段，一取一舍都关系到胜败，所以每舍一张牌都必须真正地把握住，尽量做到所舍的牌让下家吃不了、让别家没有碰的机会，更不能让别家有成和的可能。

麻将的舍牌要根据牌面和牌桌上的变化来制定对策及战略战术，做到看上家、猜下家、盯对家。看上家，也就是应看明白上家打出什么样的花色牌，吃起、碰起什么花色的牌。因为他所吃、所碰之牌，即是他手中需要的花色；打出的牌，也是你可以吃起、碰起的花色。这样，你可判断出你自己应保留什么样的花色，才有迅速吃、碰牌的机会。如果你手中的花色，也是上家想留存、没有舍出来的，自然你就没有办法靠吃碰牌来迅速组合手中的牌了。

4. 终盘舍牌防点炮

有的人认为接近终盘，大局已定，再做努力也帮助不大，所以比较放松，其实，终盘阶段是大家短兵相接、交锋决斗定胜负的阶段，尤其不能疏忽大意。

进人终盘阶段，一般有以下两种情况：

（1）四人中的两人或一人，依然保持着听牌，随时准备和牌的态势。但因牌势的发展趋平，只好强行打牌，应付局面。其他的各家均以防御为主，最后以少失分而收场。

（2）四人继续互相牵制，打出安全牌。事实上，其中一人或两人，早已放弃听牌，采取少失分的作战方案。凡是麻将高手的对阵，这种局势并不少见，与初学者聚桌娱乐，常常推倒和牌大不相同。设想，牌桌上有一或两名初学者，想使战局发展到终盘阶段，似乎是不可能的。

2.6.2 实战技法

充分把握各家的牌势，明白什么时候舍什么样的牌以及舍牌的技巧，在牌场上就可以运筹帷幄，决胜于心中。

1. 猜下家

与看上家相反，下家正想哪家手中打出的牌来判断自己手牌中的去留。若你会出的牌，多是下家正想吃的，那他当然就会很快地吃成一副一副的牌摊开亮出，并且叫听。故在打牌时，尽量不要让下家能吃上自己舍出去的牌，这是舍牌中非常重要的思考内容。

如果牌至中盘战期现有 7 张，其中复合面子是六万、七万、八万、九万，必须在摸进顺牌之后，要从这组四张牌中选取一张舍弃，使其成就一付顺子，自己也可进人听牌阶段，这时如果你打六万，下家恰有五万、六万、六万，下家碰进六万，舍去五万，而对家的手牌中又有一组复合面子五万、六万、七万、七万，自然吃进五万，舍七万，另一家正求之不得，以坎搭六、八万吃进七万，由此一张六万，竟能如此连锁反应，燃起一串火来。假如不打六万，改打九万，就不致失误了，所以高手往往能控制全局，非常注意这些细小的方面，就很少打错牌了。

2. 盯对家

既看上家、猜下家，也必须盯住对家，这样三家人需要什么花色的牌，甚至可能需要什么牌也在你预料之中，知己知彼，方能百战百胜。对于自己，要做什么花色的牌，成什么样的和牌对自己有利，必须考虑周密，这样才能一举成功。

3. 尽量舍同牌

舍牌时，应充分比较一下牌池内的牌相，尽量舍出和这些牌相同的牌或一路熟的牌，以达到安全的目的。比如内有两张八条，自己手中的孤张八条便可舍出，没有八条，也可舍出同一路线上的一条或二条，因为对于打八条的人来说只要不是坎张，同一筋上的五条和二条也是不会要的。

这里要注意的一点是：对于上家和对家所舍之牌自己不要，也不能轻易跟着去舍，否则，很可能给下家一个极好的吃牌机会。俗话说："二家不要一家要"。在牌桌上，常会出现下家与对家所打的牌，正是自己需要的牌，但又得不到。同理，如果在实战中自己把上家和对家欲要的牌抢先打出，攻到这两家的弱处，让他们望尘莫及，在战术上加以牵制。

4. 放炮危险牌

这里说的危险牌，是指将其放出后使他家成和的绝对危险牌。当牌局进入中盘阶段后期，对于任何舍牌，都充满着重重危险。实际上，有些牌在众多场合下，并非危险牌，但是感觉上又认为不是安全牌，这就是担心放炮的观念影响所致。

所以在这期间，每舍一张牌对旁家来说都不可能是安全牌，那么如何处理这些危险牌，需要进一步地探讨。除了绝对安全牌以外（如字牌东碰出，又摸入第四张），其他牌多少总带点危险性。

（1）放炮危险牌是指对方已经听张后所要的牌，一旦出现，即可成和牌。假如现在手中有某张牌，并非直接放炮的危险牌，但由于这张牌被对方碰后就会导致他完成大番的听张状态，那么这张牌应视为放炮危险牌。

（2）能看准对方在中盘战后期的番值状况，那么凡与其番值无关的种类牌，一般可算作安全牌。

（3）放炮危险有时可从各家舍牌的途径来推测，舍出牌池中种类少的牌，危险性大，尤其是生张牌，放炮危险性更大。

（4）自己手牌中的暗刻和该同一线上的牌，是放炮的危险牌。比如手牌中有暗刻3张五饼和1张七万，当桌面上一直没有出现这样的牌时，可能有人听张的叫牌是边七万，而他和牌的叫牌张数有二分之一把握在你的手中，这样就能极大程度地阻止他人获胜。

5. 高度危险牌的舍法

知道是放炮牌，谁也不会往外打。但是，如遇怀疑性的高度危险牌，就要看舍牌者的胆量和对该局牌的胜负抱什么样的期望而定了。自中盘阶段后期到终盘阶段，如自己的手牌没有可能构成多番牌势，而对方的

手牌颇有多番形态的预兆时，最好死了心不和，不打危险牌，甚至拆掉面子安全牌，以渡过最后一两轮的摸牌难关，直到荒牌。

6. **放炮牌的处理方法。**

（1）编入组合牌。牌局到了终盘期，既然放炮牌不能打，也不能孤单单地留在手牌里，妨碍自己和牌。这样，最好将放炮危险牌编到手牌牌面中去，这是最安全而且是最有利的战法。因为这样一来，这张放炮危险牌的左右联络牌也比较安全，均不会轻易舍出，使危险性大大减少。

（2）退出胜负圈。麻将牌竞技中，能当机立断地退出胜负圈的做法，是极为明智的。尤其是多张听牌的牌势，明知摸入危险牌，又唯恐扰乱了成形的牌势，却执意舍出，奢望侥幸过关。殊不知这样战法将会胜败立见，放炮与过关的结果只会是成功或失败。

（3）没有安全牌的困惑。在形形色色的牌势中，常常出现有人觉得手牌中没有安全牌可打的处境。一般可分为两种类型：其一，手牌中显露的对子较多，没有计划、见吃就吃、能碰便碰，既无算计，又不顾及战略，结果手牌相对减少，周旋余地缩小了，调整面也窄了。手头仅有几张牌，即出现没有安全牌可打的情况，以致给自己带来很大的困惑，甚至有放炮的危险。其二，虽然呈现未吃未碰的门前清状况，但手中13张牌仍觉得没有安全牌可打，这只是恐惧心理。

照常规战法，手牌中没有安全牌的说法是不切实际的。即使三家对手均已听牌而言，每家通常是两门听，也就是说三家合计最多叫听六种待牌。对门前清的13张手牌来说，至少手头上还有一半以上的牌是安全牌。即使手牌少的人，也不见得张张与他人叫听的待牌分毫不差。问题在于是否愿意后退一步而舍听，是否懂得计算舍牌。所以，打出一张牌是不是安全，还须凭技术高低去审定。



2.7 猜牌技法

2.7.1 基本方法

1. 猜牌有两个内容

（1）能和牌。自己想要的张，上家有没有？肯不肯打？已经听张了，人家会不会打？是不是马上就打？

（2）守常势。人家要什么牌？人家听什么牌？

取攻势是求自己从速吃牌，尽早和出，以免人家和牌。虽然是攻的意思，但也是以攻为守。

取守势时则力求猜测准确，以缩小克牌的范围，而给自己出路。虽然是守的意思，但也是以守为攻。

2. 猜牌有两种情况：

（1）初步的。下家大概有哪一路牌。这张牌打出去，是否有人要碰、要吃、或要和。

（2）确定的。这一张牌打出去，一定有人和出，而且一定是某一家和出。

前者是笼统的，可以根据统计、观测而得到答案；后者则是确定的，绝非单凭估计而可得到答案。

2.7.2 实战技法

猜牌总是根据种种现象做出判断的，下列技法虽然是针对不同的现象分别列出的对策，但这些技法实际上又是相互联系的。

1. 口中的惊叹语“啊呀!”或是类似的感叹词

这大多是表现出某一张牌给人家碰去了，或抓去了；牌的变化时常会使人无意中说出许多话来，而从这些话中可以找到某些线索。言语及姿态有时是故意制造出来的，然而只要能记牢某一家经常说的话和动作，与牌和出后他所摊出的牌来加以对照，便可知道他的脾气，是真情的流

露还是装模作样。打麻将需要应用心理学。如果能看透牌的路数，再加上心理推测，那猜牌的功夫便水到渠成了。

2. 出牌看牌

就是四家所打的牌。比如，红中见了两张，如果你手里还有一张红中，绝对没有人要，也没有人再会打给你。这个例子似乎比较简单，然而可以从这个例子来加以推论。如六条已见三张，七条见一张，而自己手里有五条、六条需要四条、七条的搭子，必然容易吃进或和出（如果已经听牌的话）。再比如说，牌池里已经绝少七饼、八饼，则六饼、九饼便是人家容易吃进或和出的牌。不要以为这种现象是显而易见的，不少初学者正是忽略了这种现象而失误，如果以为六条（以六条见三为例）是熟张而打六条，这样在不觉中把本人的上好机会丢掉了；或是以为三饼已见三、四次（以七饼、八饼甚少为例），六饼亦属可打。这是猜牌的初步概念，而成熟的准确猜牌大多建筑在初步概念上面。

3. 打牌的姿势

如手里是一副大牌，表现出一种特别紧张或过分仔细的精神状态，比如把13张牌来回数几次；每打一张牌都在考虑；在听张之前一张，故意把牌打得重一些，向桌上拼命一拍；正想吃进某一张牌，突被对家碰去，把拿出一半的牌重新缩回；想碰而不碰……这种种动作都无形中告诉别人，自己手里有几张什么牌，并且一般都是不会错的。一个麻将技巧不熟练的人，几乎每一副牌都有这一类的表示；而熟练者有时也难免，总可从中知道他手里的几张牌，再从旁证来加以证明，便可进一步知道他手中有什么牌要打，要吃还是要和了。

4. 别家打牌的次序

应该随时记牢别家所打的牌的先后，同时可以猜想——他为什么先打那一张，后打这一张呢？其中必有道理。比如，上家先打五万，后打七万。他也许是拆搭子；也许是打五万时抓进一张八万，而打七万时已抓进九万（因为有一对七万），或者仍旧留有六万、九万搭子；也许是打五万时抓进一张九万，而打七万时抓进1张一万。如果上家先打七万，后打五万，他可能是拆搭子，也可能本来有一对四万，所以先打七万，并不蚀搭，而打五万时则希望四万来碰，或把一对四万做麻将。

任何一张牌都可以研究，任何一张牌都会提供一种信息，因为谁都不会无缘无故打牌的。也许有人会说：我就是常常无缘无故打牌。你有时所以随便打牌，是因为手里的牌闲张较多，而这也是一种信息，也是一个缘故。比如先打五万，后打七万是常例：先打七万，后打五万是反常。因为五万较近二、四万。凡是反常的打法，常常含有明显的道理。

如果上家先打七万，后打五万，而牌池里并未见过四万，他手里有一对四万，便更有把握了。如果能再有其他的现象来旁证这一点，那上家手里有一对四万或一坎，便可准确地加以证实了。

5. 最后的几张牌

当一家的手牌中有四张的时候（或者只剩七张牌时），他在抓进一张之后，换出一张来，你便可猜到他手中所有的牌。不过这种猜测，应该随时把他以往打牌的次序，和他的上家所打的牌加以验证，方可得到正确的答案，否则未必都是准确的。在各种各样的牌打过之后，剩余的牌便可一目了然，别人听张的可能配合便有了限制，在这种时候，你便能猜到答案。

（1）想吃不吃，必有同样的牌多张。

（2）先打一，后打二，防三、六。

（3）幺、九少见，必有对子。

（4）临危（指有大牌或将抓完时）敢打生张，手中必有大牌。

（5）在打过二、三、四、五、六、七、八之后，打幺、九，非拆搭，即去张。

（6）牌将完，需防半熟牌。

（7）麻将头，不要三、四、六、七。

（8）开大幺对，有好搭。

（9）坎二、八是上好搭子。

（10）很早打中、发、白，当有做平和的企图。

（11）拆两头搭子，一般不是有做一色的嫌疑，就是大幺对子多。

（12）先打九，后打八，紧防四、七。

（13）想碰不碰，不必防其碰大幺。

上面所举的不过是比较容易理解的，如能根据这些情况加以融会贯通，便能摸到猜牌的途径了。比如在打过中心张子之后，突然又从里面打一张幺、九牌（从原来的牌打出来，与抓来就打，分别甚大，打牌时非注意到此点不可），说明“非拆搭，即去张”，然而这二者又如何分别呢？

如果你有三万、六万搭子，上家打了一张七万，当然可以希望他打一张六万给你，然而他在第二张抓进时，换出一张三万来，你便可不必再等候他的六万了，因他绝不是拆边五万或坎六万的搭子。如果你能从另外的现象中看出，比如牌池里不见六万，而五万、七万已各见 3 张，便可认定他有六万一对或一坎；否则他是抓进一张四万，换出一张七万的。又如先打一，后打二，固然要提防他有一、四的搭子；然而也许他

是简单地拆一个边三的搭子，你提防一、四意义就不大了。所以，在应用这种方法时，也得瞻前顾后，才可有比较可靠的答案。

6. 他是怎样打牌的

这其实是一个最紧要的因素，更透彻一些来说，别人打牌的路数是怎样的？麻将技巧水准如何？有无特殊的牌气？孙子兵法说：“知己知彼，百战不殆”，麻将也适用这个原则。

（1）抓进六条不会换出九条的。比如有七条、八条、九条一顺，抓进一张六条仍打六条——这类人的麻将技巧仅能管理现成的牌，而换一张打的念头还不能产生。当然，听而不听，生熟张不甚明了之类的毛病也包括在内。这是初级水平的牌手。

（2）抓进六条会打九条的同前例，能换打九条，说明已看清九条是大幺，不易给人家便宜。他已经了解生熟张之别，在全副牌的过程中，可不至于蚀搭。这是中级水平的牌手。

（3）抓进九条而换打六条的同前例，能这样打，说明水准更高了，因为他抓进一张九条，而知九条是生张，六条的危险倒少，已能解除幺、九熟于中心张子的死限制，这显然是更进一级的技巧了。他不但能看透生张的分别、而且还会因时制宜，随机应变，已到出神入化的地步了。这是高级水平的牌手。



2.8 扣牌技法

2.8.1 基本方法

1. 盯下家一般是初级牌手的技巧，扣牌是高级牌手的技巧

盯下家只求盯得牢，未必盯到底；而扣牌则必须扣得准，扣得有道理。

盯下家是专注一家兼顾其他两家；扣牌是扣制三家。

盯下家是怕下家吃进；扣牌则是怕人家碰出或和出。

所以，盯下家是比较容易的，而扣牌就难得多了。

2. 扣牌必须要注意到时间性

（1）何时应扣牌。如果已经确定某张牌是有人要的，然而是吃，是碰，还是和出呢？应该弄清楚。如果仅是吃、碰，这时候不扣而打出，人家未必和，而自己的牌倒有和出的更大可能，所以没有必要扣死。如果时间晚了些，打出这张牌时，人家可能就要和出的，那么便不应该打了。

（2）何时不应扣牌。牌竖起的时候，见是一副十分分散的牌，而庄家已连过庄，你有东风或中、发、白便不应该打，因为你根本不易和出，何必给人以一番的便宜。

2.8.2 实战技法

明白了扣牌的时间性，才可进一步谈到扣牌的实战技法。

1. 不知不扣，知则必扣

扣牌确非易事。然而，扣牌也有简便的方法。

没有一个人局者能每副牌都全神贯注，总有些疏忽的时候。不能记牢每一家每一张牌打出的次序。然而，你可以注意那些特殊的情形（如拆两头搭子、打生张、拆对以及某一种牌照例应该早打，却留到很迟的时候打等），加以猜想，这是比较容易的。

在扣牌的方法还未掌握之前要知道，记牌的习惯是要逐步养成的，往后便能张张记牢，谁家要什么，谁家听什么，一定要了如指掌了。

2. 重视全局

在扣牌的技巧中，还应该注意到全副牌的局面。如一家中、发两碰，而另一家吃碰三摊落地，如果你明知道那三摊落地的一家是听五饼、八饼，便不应该死扣五饼、八饼而不打。这是避重就轻之道。

再比如，有一家将听张，听的是大牌，另一家已听张，听的是小牌，你就应该死扣听大牌的一家。

扣牌要扣得准，扣得有道理。也就是说扣牌要有一定的原则。即从时间及空间两种因素而得到的结论，你应该扣的，便应该扣到底，绝不应该犹豫、放松、或贪和。即使自己有三番可和的可能，如果有去无来，也是枉然。

3. 早不必扣，迟应扣的原则不是绝对的

当自己的牌没有和出的希望时，不妨把扣牌的范围及时扩大，而自己的牌相当好时，则应将扣牌的范围缩小。

4. 哪种牌应该扣住

应用猜牌法而得出结论，如某一家已经听牌了，而且听的是五饼、八饼，你本来听张的是一饼、四饼、七饼，抓进一张八饼，这时就不应该打八饼，如果因为这样不能听牌，也要兜一个圈子走，暂时不听牌，待有机会再说。

比如，下家做条子一色，你已经看出来了，便应该扣住任何条子（除了他现打的），而不给他进张的机会。

如果上家在做饼子一色，你可以尽量先打饼子，但打的时候应留意碰牌，到了上家已经听张的情况，便应该扣住饼子，与另外两家采取一致行动。怕人家自摸和出而不扣牌是不对的。

5. 扣牌非扣得准不可

在你抓到一张生张的时候，应该仔细考虑，这张牌是否是别家必和的；会不会只碰一碰呢？这时你还应该提防人家听麻将头。

比如，在很迟的时候抓进一张从未见过的中、发、白之类的牌，就应该把其他三家的牌判读一下，可能你早已经有了一个判断，到了抓进中、发、白之类的时候，再确定一下，对倒和出可不可以？这张牌下家虽不要，别家要不要？所以你得要随时留意三家的牌。

“他听的是条子，然而五条要不要？”

“他虽然不要二条，四条要不要？七条要不要？”

要这种种问题都有了一个确定的回答，你才可决定扣或不扣。

打麻将的人一定有这样的感觉，“他要什么我虽不十分明了，然而我敢断定，他是不要八条的。”更多的情况是，“三家听什么我不知道，然而这张三万肯定没有人要和。”

这种感觉是任何人都有的，但是你想扣牌的时候，必须要肯定这张牌是有去无来的。否则，自己的牌明明会吃亏，而别家的牌并不受到任何影响，这样的思路一般是不会有的。所以在扣牌之前，必须要有一个肯定的猜测。有的人无缘无故的乱扣牌，因此有人说他打牌打得凶，其实他这是不会扣牌，是十场九输的。

应扣的牌并不多，但一旦应扣，便应扣得破釜沉舟，坚持到底。

一般人认为，很迟的时候，打红中、绿发、白板之类的牌是犯忌的，其实不一定。任何生张都有同样的效果关系，不应局限于红中、绿发、白板；同时，红中、绿发、白板之类的牌，其实要比饼子、条子、万子的生张危险性少，因为人家在这时候往往不听红中、绿发、白板了，或者早已成坎了；而饼子、条子、万子的生张则十有八九是要被人家和的，即使不和也往往要被人吃进。

6. 扣牌不能只顾自己

自己已听牌二条、五条、八条时，突然抓进一张从未见过的红中，从其他因素中，已经明知红中是有去无来的，便应该不打红中，而牺牲可以和出的机会。

在原则上似乎有相冲突之处，然而扣牌之难就在此。如不能确定全副牌的趋势、某张牌的险恶，还是放弃扣牌的念头，听其自然发展，还不致十分吃亏。应扣而不扣，不应扣而扣，是麻将入局初学者最忌的毛病。

在某一时间打得松一些，某一时间扣得紧一些，都会影响一副牌的结果，如能够理会到这一点，麻将的技巧便到了相当高的水平。



第3章 麻将实战和牌兵法 3



3.1 “平和”战术

打麻将是为了求胜，要求胜就得和牌。和牌除了“运气”之外，更重要的是靠技巧。

“平和”是比较初级的战术，当然高级战术比初级战术更高更妙，但高级战术是从初级战术发展而来的，“平和”战术可以说是最基本的战术，甚至比高级战术使用得更经常、更普遍。

3.1.1 基本战术

麻将实战，从庄家打出第 1 张牌就开始了，有些牌手往往觉得麻战刚刚开始，各家都没听牌，打第一、二轮牌时相当随意和轻率，这是不可取的。打一、二轮牌，留什么牌，舍什么牌，应根据手牌的牌势来确定。

就素麻将来说，共有牌 136 张，在这么多牌中，任意取 13 张牌也会有几十亿种。

即使一个人经常用业余时间来打麻将，打一辈子也很可能拿不到一副重样的牌势（指刚刚拿到手上的 13 张牌）。牌型虽如此之多，但有三种情况，则是经常碰到的。

一种情况是，手上没有对子，有利于做平和。第二种情况是对子比较多，搭子比较少，有利于做七对或对子和。第三种情况是，手中持有的牌，某一种花色的牌多，有利于做清一色或混一色。如果你的手牌牌势适宜做平和，首先应打掉字牌，即四风、三元牌。如果适宜做清一色或混一色则首先应打出手上持有的数量最少的那一种花色的牌。这就是牌谱上所说的：平和先打风，做牌先打空。

空的意思指手中持有的本来很少的那种花色的牌，在一二轮内打出，很容易便打光了。

3.1.2 实战战术

如果你想做平和，手上的四风、三元牌打光了，还剩下一些单张的数牌，在这种情况下，你就应当留下比较容易上张，容易联络上的牌。比如手中有一饼、四饼、七饼（条或万也一样），要打出其中1张，就得打一饼（条或万），打一饼，只有摸1张一饼时靠不上，打四饼虽说也只有再摸四饼时靠不上，但留下四饼，摸到二饼、三饼，四饼、五饼、六饼都能靠上，而且它与三饼、五饼均可组成两头吃的搭子。

而留一饼，摸上手的牌，不是二饼与它组成边搭，便是三饼跟它组成的坎搭，显然留下四饼，比较优越。至于打七饼，还会导致摸七饼、八饼、九饼都靠不上，这样做是不合适的。故手中持有一饼、四饼、七饼（条或万）就得打一饼（条或万）。又如，你手上持有二条、五条、八条（饼或万）需要打出1张时，应该打五条（饼或万），打五条的理由是打出了五条，再轮上自己摸牌上的条子，只有五条靠不上。如果打出二条，摸一条、二条都靠不上。打出八条，摸来八条、九条都靠不上。两张靠不上，当然比只1张靠不上损失的机会要多。当持有三万，六万、九万（饼或条）且须出其中1张时，应打九万。将上述打牌的规律归结起来，就是：一、四、七打少，三、六、九打多，二、五、八打中。打风也是有一定技巧的。一般说来，有番的风力圈风，本风与三元，总是留在后边打的，要先打无番的风，对庄家来说则先打客风。

目的在于摸来有番的字牌成了对，就有成坎的希望，可以使你和较高的番数。但也有例外，当在第一、二轮中，牌池里已经出现了两张风牌，例如红中等，就应当先打。因为即使自己摸成了对，也是一副死对（即碰不上的对子）。这样做，有几句口诀可以参考：即打风先打无番风，莫等成对才给碰；有番堂内已两张，拿在手上已无用。

关于打四风，三元牌的技巧，还有一句口诀是：打风不做牌（指做大牌），做牌不打风。意思是说刚拿上手的13张牌，某一种花色的牌较多一些，有利于做清一色或混一色，这时手上的风是不先打的。留下了风，即使做不成清一色也可以有做混一色的可能。

为此，牌池里已出现两张四风与三元，可以暂时留下，一旦摸成了对，还可以做将使用。如果你手上的牌适合做七对或和对子，四风三元也得留下来。如打七对，第1张牌可任打1张散张，以后便是跟过张。因为，这是已经由另三家打过的张，自己摸成对的可能性变小了。而且过张又是另三家不需要碰也不能和的牌，打出去没什么危险。其次，打第

一、二轮这几张牌，也是根据上下家需要什么牌，不需要什么牌决定的。通过观察上家与下家出的牌，就可以大体上知道他们的牌情与趋向了。

这样，轮到自己打牌时心中就有数了。一般地采用跟牌与投石问路的技巧，来确定后几步该怎么打。例如在一副牌中，上家打出了1张七万，下家打出过1张五饼。初步判断上家可能不要万子，下家可能不要饼子。在这样的情况下，你最好也跟出1张万子（当然是你手中用处不大的1张牌）。

这张牌，可以起两个作用，既可以让上家放心地打万子，也可以观察下家到底是要条子还是要万子，帮助你决定后几步该打什么了。第三点，打第一二轮牌，还要根据自己总的战略与策略来决定。出于策略上的考虑，有时打出的第1张牌，却往往是自己不应打出的牌。

如果庄家打1张万子，你是第二家也跟张万子，这纯粹让庄家放心大胆打万子。本来，你手上多1张万子更好，又比如你先打1张红中，实质是为了让人感觉你无意做清一色或混一色，也表示你没有风对与发财、白板等。其实，你正是有风的，而且有意做混一色。只是该有的牌已基本够用。你这样做是从战略思想出发的，有利于你碰风对，也有利于你做牌。



3.2 “清一色”战术

“清一色”即全副牌全是一色，如果是条子一色，就不但没有饼子及万子，而且没有东风、南风、西风、北风、红中、绿发、白板。这样，可使全副牌的身价，和出后加上三番（三番实际是八倍），这当然是一个很大的诱惑。

3.2.1 基本战术

从技巧上说来，一色的分类应有下列三种，是依一色的形成方式而分类的：

1. 顺手一色

所谓顺手一色，就是竖起牌时，便发现是一色的架子，而拆其他搭子时，并不吃亏，顺手便可做一色了。

2. 硬做一色

在牌竖起的时候，东、南、西、北、中、发、白之类占四五张，或许有一对，而饼子有四五张，其他条子万子仅两三张，于是就想做饼子一色，不论来张是什么，抱定留饼子打条、万的宗旨，甚至于拆搭，或拆顺。总之，想硬做一色。

3. 逼成一色

所谓逼成一色，则是本来不存心做一色，因提防别人，一张一张地抓进，因情势的逼迫而成一色。

这三种一色究竟哪一种好？谁都知道：硬做一色最吃亏，顺手一色较佳，而逼成一色是上上乘的。

3.2.2 实战战术

“希望越大，吃亏越大”，条件不成熟千万不做清一色。因此在做一色的时候，不论是做哪一种的，最重要的是避免人家关注。然而，做一色要绝对叫人家不知道是不可能的，除非是天造地设的，老早就听张的，

否则，应该尽可能地不使人家产生疑惑：他是否在做一色？

1. 在牌竖起的时候，应该估量自己的牌是否有做一色的条件，如果有8张一色的牌，同时其他牌无上好的搭子，则可一试

这个条件，在专想做一色的牌手看来，未免苛刻，但是，如果做一色无这样的条件就太吃亏了。所谓太吃亏，是吃亏到不能弥补的地步，做等于白做，想和是和不出的。

做一色的进张范围是有限的，而打出的张子又非常广泛，大都予人以便利，除了上张其他方面都非常吃亏，做了不如不做。

所谓克住人家的上张，就是你虽然在做饼子一色，但同时也得顾虑到下家或其他两家的牌。做一色的牌一定是比较迟一些和出，所以，必须要人家也陪着你迟一些听张，否则你便来不及了。

能有8张是一色，假定它们四搭，这样便有听张的可能。如没有四搭，至少限度也要有三搭，则所需者仅一搭，求之尚易，否则徒劳无益，等到你的搭子做齐时，人家已听张了。你怎样还来得及和出呢？

另外，在做一色时，叫人家不觉察你在做一色是很困难的，然而在最初打牌的时候，还是可以做到的，那最简单的办法，就是打熟张。比如，人家打了两张二条，你不妨乘机拆一条对，或坎二条搭子；假定你是做混一色，人家打了两张东风，你也不需要留东风求对，甚至于人家打了1张，如果你手里的牌并不需要对子的话，也应该跟出。因为这样的打法，可以解除人家对你的牌势的关注。

2. 中途做一色

在中途做一色最怕人家看着，当然，更怕的是有聪明人准备放和，所以要在可能范围内，遮掩人家的耳目；在可能范围内，克住别人的上张。

比如做饼子一色，不妨打一二张无关紧要的饼子或东风、南风、西风、北风、红中、绿发、白板等牌，以扰乱人家的注意力。如有四饼、二饼、一饼这3张饼子，搭子已经够了，而五饼已碰出，不妨打四饼，而留一饼，因为在这样迟的时候打一饼，一定引起人家的疑心，同时来五饼的可能甚少，不如故意打得漂亮一些，也许上家会因此而打三饼下来，使你进张。又如对子已够，所差的是搭子，也不妨先打没有见面的红中、绿发、白板，而留刚拆过半搭的条子或万子。使人家认为你没有做一色的决心，并不被认为是拆搭子，只不过是换一张牌而已。比如：你拆四条、六条，先打六条，后打四条，别人可认为你原有二条、四条、六条3张，摸进1张三条，才打六条，再摸1张一条或四条，而再打四条。这种猜测虽然只可以瞒过一时，待牌打得多了，会现出原形，然而

能瞒过一时，已经是成功了。

更要紧的是，在这种关键时刻，你得要少吃少碰。比如做饼子清一色，你已两吃付露，手中还有 7 张饼子，上家打下一张牌来，可以吃而听，这时应该情愿不吃而摸进，要抱“情愿摸一张牌让人家打来给我和，不愿吃第三搭”的态度，因为三吃之后，必然引起另外三家的警惕，在这种情形下，当然没有人肯打给你让你和牌了。

3. 怎样的牌才可做一色

这个问题的答案，是专指牌刚竖起的时候而言，并非指全副牌的过程而言。也就是说，在牌刚竖起之后，怎样的牌才可作清一色，否则便切忌做一色。

做一副一色牌，必须具备必要的条件：

（1）非一色的牌，绝对不能有两搭。比如，13 张牌中有 9 张为饼子或风子，另外 4 张为七条一对，四万、六万 2 张，此种牌不论饼子或风子的上张怎样好，都不应该做饼子一色。即使你以后有饼子上张，而你要连拆两搭，必然会让别家知道，这样谁还打给你饼子呢？要拆了两搭，然后方成一色，势必要耽搁许多张子，同时又不能指望人家来供给你上张牌，因而十之七八是难以成功的。

（2）一色的牌不应超过 4 张。把四张牌打出之后，希望来张都是饼子（仍以前例为准），是很困难的。如果无用的牌再多于此，就更没有做一色的可能了。

一副一色牌的成功，大都是在牌竖起的时候就具有了良好的基础。半途做一色的固然很多，然而成功的机会较少。

做一色是完全取决于牌势的，不想和出就不必做，因为，你一定有许多有利于下家的牌必须打出。所以，自己的牌的上张是首先要计算的。

所谓上张，这里包括你拿进可以成搭或成对的，以及别人打给你可碰的。比如，你竖起的一副牌有 9 张与饼子有关的牌，仅有四张是无用的，这时就要考虑那 9 张是怎样的牌。如果东风、南风、西风各 1 张，红中、白板各 1 张，二饼、三饼，和九饼 1 对。这种牌，你就不必有做一色的考虑。如果那九张牌完全是饼子，不论它是什么，当然就可以考虑做一色。因为前者不易上张，而且搭子不多，没有取攻势的可能。而后者即使饼子是不相连贯的，然而拿进任何饼子都可变化出一个或两个搭子，以凑满 1 搭子加 1 对的和出条件。同时上家或其他两家打给你吃或碰的机会很多，因为你的饼子多，别人就不易凑搭，而将饼子打出。等到别人认清你是做一色时，你和出的可能性就大了许多。

（3）9 张牌中，最低限度要有好的两搭和 1 对，而其他 3 张中，只许

1 张为完全孤零的牌。否则便不必有做一色的打算，且待变化再做。

合乎这个条件的就应下决心做，在做一色时 1 张也不能吃亏，因为做一色是吃亏不起半张上张牌的。如果有 10 张或 10 张以上的有关一色的牌，两个好搭和 1 对的标准仍是不可丢弃的，但那孤零的牌数不妨随之增加。

（4）番值不大（如已有一对非坐风的风子等），不必一定要做一色，因为加一番的路不限于做一色。



3.3 “混一色”战术

“混一色”即全副牌中，条万饼三色中虽然仅有一色，但是手牌中还有红中、绿发、白板、东风、南风、西风、北风等牌。一般认为仅加一番，即一色外尚有并非坐风的风头对子或碰出者。

做清一色的利弊，简单地讲来，是希望越大，吃亏越多。这句话的意思是说：你做一副清一色，是硬做的，在做的过程中出现的种种现象，会让人家早知道。你有了这种存心，可能谁也不给你上张，实际上还是吃亏。如果是做“混一色”，人家一看，不过一番而已，虽然明知你在做一色，但因为番值不高，就不必为了克住你而影响自己和牌，所以“混一色”就比较容易和出。

3.3.1 基本战术

1. 不让人家早进张

如果明知道下家要吃三万，你虽然已经预备拆坎二万的搭子，但不妨先打一万，甚至于在未听牌以前不打三万，因为你延迟打出，会使他的牌发生变化，也许他拆去了三万对子或要三万的搭子，然而无论如何，你克住了三万，终究对他是不利的。

2. 不可执意留住人家可能要和的牌张

你明知道这一张若再留下去，会是人家听张的牌，就要及时打出，否则，现在留着不打，等到听张时打出，恰好使别人和出。

不让人家先吃进或上张，大多是对下家而言。怕人家因此牌而和出，那是对三家而言。所以，做混一色的时候，要更进一步分析别人手中的牌，要加倍仔细地认清全副牌的局面。如果是有去无来，你便得要根本放弃做一色的念头。

3. 留张要领

在进入对决的关键阶段，如果你还没有听张，应该先打饼子（假定是做饼子一色），后打万、条。当然所打的这张饼子是衍张，没有多大用处（所谓没有多大用处是指无直接用处，或有直接用处但上张的机会甚

少)。这样打的用意当然是为遮人耳目，使人家摸不透你的牌究竟如何。

“清一色”在吃、碰方面比较严格，“混一色”就没有非常严格的要求。

3.3.2 实战战术

1. 如果你已经听张了，切忌再动

实例1：手牌有红中1对，四饼、五饼、六饼、七饼、九饼各1张，如图3-1所示。

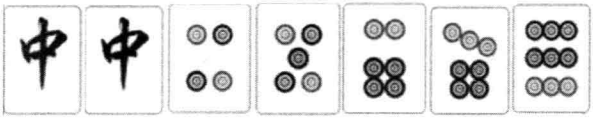


图3-1 混一色实例1

上面的牌势听坎八饼，上家打1张三饼，你可以吃三饼、六饼，打九饼，听五饼、八饼，在你已经两吃之后，情愿牺牲少听1张而不吃。如果你自己抓进1张三饼，则可换九饼出去。理由是，第一，吃三饼，打九饼，不但明明白白地告诉别人你是一副一色牌，而且是听八饼的张。因为你最后一张牌打出去是九饼（这一类大幺牌应该早打，留而不打并非好主意），打九饼听张，不外是八饼、六饼、七饼等牌张，而八饼为最可能，人家一定克住八饼而不打。第二，使自己的牌暴露于人，不但于已有损，而且予人以利。

2. 听张不佳，预备牌张

如果你的牌虽已听张，然而不佳，你想换听张，那么，应该预备好一张要打出的牌放在手指间，心中早已预料到什么牌会上张，什么牌上张就改变听张，能如此，则人家一打，你很早就把手中的牌打出，人家的疑心也就降低了。

总之，做混一色的时候，最要紧的是你本人的态度，你得镇定如常，切莫心慌，打牌时切忌拖泥带水，以免使人产生疑心。

3. 做混一色究竟是否有利

提倡做一色的理论是“一劳永逸”，认为一副“混一色”和出，就两圈不和也不要紧。其实，这个说法是错误的。和一番并不难，而“混一色”或三番的和出则比较难了。和出的可能性不大于百分之三十，所以做“混一色”是件不合算的事。做“混一色”有许许多多的难处，而且要人家不注意你在做一色更是千难万难的事情。所以不论你打得怎样聪明，也很难不被人们察觉。

一般打麻将时常常忽略隐藏着容易和的牌，而对于一色牌却十分敏感，因为一色牌是显示易见的，最容易把牌克住。其实，形似一色而其实非一色的牌，和出极易。有人常常故意摆出一副非一色的架子，而实际上是一色，人家在误会之下，甚至会拆搭子给你和出。当然，有不能做一色和出的机会也不必放过，它毕竟和的番值是比较大的。多和是打麻将的主要策略，而做一色只能在有机会时偶尔为之。

实例2。当一副牌竖起的时候，有10张牌可以做一色的，如果牌势为白板一对，红中、东风、西风各一张，八饼、九饼各一张，二饼一对，如图3-2所示。



图3-2　混一色实例2

一定有许多人在一看之下，就想做饼子的“混一色”，这一种牌虽然是可以做饼子的“混一色”，然而以不做一色为好，这样更容易进张。此时，第一张牌应该打西风（不论是否做一色），因为西风如在一开头就打很容易教人家产生疑惑，别人打过两张之后才打比较安全。第二张牌可打九万，如六万左右没有上张，可打六万，否则便应该放弃做一色的念头，如四饼左右进张，也应该这样安排，因为边七饼的进张较难，而白板一碰出即有一番，就早应该急于求和了。

一副牌内中有一张牌被人家克住，就会叫这一副牌无从和出，而一色牌更是容易被人克牌后而无法和出。



3.4 “七对”战术

“七对”是由七个对子组成的和牌。带番的情况下还会出现龙七对的和法即全是清一色的7个连接成顺序的对子 。

“七对”的优点是容易转换，如果对子变成刻子，则可顺势改打“碰碰和”，同时在别人听牌的情况下，也可一边舍安全牌，一边保持随时待听的机会，而不至于放炮。

组合“七对”的前提条件是手中对子足够多。起手配牌就有3~4对(包括暗刻)，随后对子上升到5对，这时主攻此番就可以基本定型了。还有一种是逐渐形成的，起初为“平和“牌面，但有不靠张，在随后的摸调中，却一张一张地摸成了对子，于是促使牌手做起了“七对”。

做“七对”的难点，主要在第6对上。当对子达到5组时，这时的选牌即通常所说的“三选一”极为关键，因为这个第6对很难摸。但又必须摸到，否则无法入听。而且还不能迟，一迟就很可能没“戏”了。因此“三选一”(包括最后那张单钓牌)，可以说是决定了“七对”成败的生死线。选对了，第6对很快摸成，选错了，久久不能上手，反而影响和牌。

3.4.1 基本战术

1. 大家都听牌的情况

你手上是龙七对的，建议拆了，换成普通的七对，这样别人放炮你才能和，并且普通的七对，自摸比较容易。

2. 做清七对其实也不怎么难，关键看你能不能耐得住

一般起手四对子的牌比较容易做成七对，有时候牌拿得很好，但是三家都要，就很容易逼成清七对。至于做双龙，那要起手发一暗杠的牌，还要对子好才有希望做成。

3. 起手牌有对子三至四对的

如果没有杠牌在手，千万不要碰，留着做七对。可以先打中间的牌，留边张收过来。当你手上就差一对的时候，怕留不好牌，你就要算牌了，

把别人要碰的打出来。这样你才摸得到，有些绝张牌一定要留在手上，很多时间你本以为那张牌可能摸不上了．结果刚一打出去，你马上就摸上了，反而后悔。

4. 那些特别差的牌，有些牌没一个对子的，看三家怎么打

两到三家要的牌，那你就不要留了，留他们不要的。当然成功率不会怎么高，高手们都算牌留要的，大不了三家都不要。如果不会算，就容易碰个一对两对等杠炮。

5. 手上有类似带幺、九七对的，最好别做七对

因为这样很不划算，把123或789对子碰掉，做对对和幺、九还容易和牌。

3.4.2 实战战术

组“七对”除了最后一张和牌，其余13张都得靠自摸进牌，其难度可想而知了。一般应遵循以下原则：

1. 舍孤留边

尽量留与手中对子相连或相近的牌张，舍去与对子不相关联的牌，以便必要时加以调整和变通。

2. 风箭、断张要重视

风箭牌露面一张的，优于一张未露面的，见过两张的条件一般。断张出现的几率高于所有牌（死张及垂死张除外）。上手机会少的牌，自然要打出，但最后剩下一张单钓牌，宜留半熟张，尤以见过一或两张的风箭、老头、断张最好。

3. 舍熟留生

跟随别人弃熟张，一来比较保险，二来熟张使自己摸成对子的机会变小了，而生张正相反。

4. 舍中、尖留两头

一般规律，中间牌的上手机会小于边次张二、八，尖张三、七也极难出现，而老头牌优于其他序数牌。

5. 尽量留活牌

什么意思呢？明显的死张谁也不会留的。比如九饼被人碰刻或已出过3张，你当然不会再留九饼。除此之外，还要尽量避开做“清一色”牌家的那种花色牌以及根据盘面判断各家都不愿舍或不敢舍的牌，否则无异于自断牌源。

6. “七对”在战术技巧运用上需要灵活机动，不能刻意死等

遇有形势明显不利，则应适时考虑变招，改打“碰碰和”或“三暗

刻”。不过“碰碰和”本身番值不高，应慎重审视决策。一般来讲，“七对”已有五对，能不变最好不变，当然这要看牌局形势和进张情况相机决定，不可一概而论。

（1）实例1。手牌摸入1张后为西风3张、五饼2张、三饼3张、四万2张、七万2张、东风1张、红中1张。如图3-3所示。



图3-3 “七对”实例1

做“七对”是一进入听，打“碰碰和”则是二进入听。这时有人打出对子，如无战术上的考虑，最好不碰，应选择“七对”。无论摸进什么牌，包括手中的单张，只要不是绝张，就应率先开一张西风，等待第六对的光顾。虽然摸对难于碰刻，但就该例而言，“七对”的和出速度不见得比“碰碰和”来得慢。因为你手里的对子全部是中、尖张，碰听的难度肯定不会小，何况“七对”成和的番值，要比“碰碰和”高出好几倍。

如果把该例中变换几张牌，三饼3张、七万1张、八万1张。

不难看出，无论做“七对”还是做“碰碰和”，都是二入听。这种情况下，就应反过来，做“碰碰和”而不做“七对”了。因为毕竟是碰刻容易对难摸，何况还得摸两对。

（2）实例2：第九轮时，某家手牌为六饼、七饼、八饼各两张、四万1张、六万1张、八万1张、七条1张、九条3张。如图3-4所示。

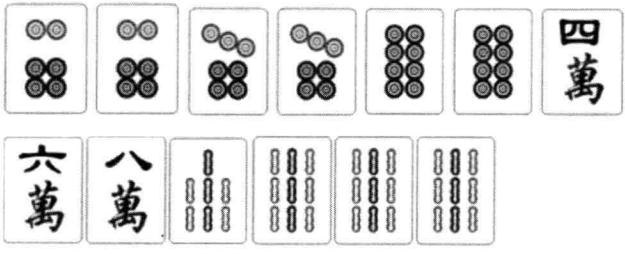


图3-4 “七对”实例2

该牌例最初是计划打“七对”，但对子迟迟不上手，却摸成上面所示的牌。这副牌可以有两种打法：打“平和”最快捷，已是一入听的牌势，但番值低微；继续打“七对”，是二入听，须再拿到两对才行。牌局已近

中后期，这样的想法可能不能实现，至于打“碰碰和”就更没有可能，只有一副可以故只能先按“平和”听牌。如果能连摸两对，当然可以坚持和“七对”。当有人打出六饼或八饼时，不要改变主意又去碰牌。但若打出七饼，则可开碰。因为碰了七饼，两边的邻牌六饼与八饼，便成为半断张之势，很难联络，如不成对，难以留住，这就为你再碰取六饼与八饼创造了条件，而且一般用不了多久就能实现。



3.5 “全带幺”战术

“全带幺”指和牌时，每副牌、将牌都有幺牌。一般分为两种：纯全带幺和混全带幺。

纯全带幺指和牌时，牌面中所有的牌均带幺九张。

混全带幺指和牌时，牌面中所有的牌均带幺九张，且有风牌。

3.5.1 基本战术

起手配牌如果边牌居多，且边顺与半顺（边搭与坎搭）占明显优势，就应首先想到做带幺牌。在随后的进张中，如果字牌上得较多，就向“全带幺”发展。字牌不上，某一色牌居多，就求“清一色”。只有一、二张字牌，可求“混一色”。即便“全带幺”组合不顺，形成几副“老少副”、“喜相逢”或“一般高”也不错；如果形成“三色同顺”则更好。总之，初始阶段如果边顺与边坎的半顺在三分之一以上，再配有风箭对、刻这种结构，打“全带幺”是最快捷的选择。虽然番值不高，但顺着牌势走，打起来肯定顺手，成和的几率也就高，当属胜算。

3.5.2 实战战术

全带幺是大多数牌手都能应用自如的牌，因为有了全带幺就自然而然的容易出现幺九刻、门风、圈风、箭刻等，所以这个四番的种类实际是很容易增值的，

1. 吃、碰讲求策略

尽量不暴露自己的组牌意图。

2. 留意相关牌型

“全带幺”与“老少副”、“喜相逢”、“一般高”、“三色通顺”、“双同刻”、“四归一”、乃至“全大”、“全小”、“混一色”关联颇多，组合过程中应尽量兼顾，争取获得和牌的组合番。

3. 实例

（1）实例1：手牌为一条1张、三条2张、四条1张、三万1张、四

万2张、七万1张、九万1张、一饼1张、二饼2张、四饼1张。如图3-5所示。

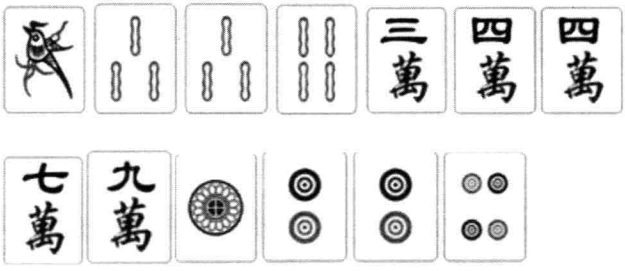


图3-5 “全带幺”实例1

比较一下牌例中的一条与一饼，不难看出，一条是不该舍弃的，一旦摸入（或吃进）坎二条，即成为绝好的一副顺子和一个良好的搭子。然而这里的一饼却无多大意义，如果吃进坎三饼，还得再进一张边三饼才能成为搭子，这种连续求等两张尖张的可能性极小，当然以打出一饼为上策了。

当然，如果你想做“断幺九”，就应当毫不犹豫地把幺九牌早早舍弃，反之如果你想做“全带幺”，就应当把幺九牌留下来，这都应当视具体情况而定。

（2）实例2：手牌为一万1张、二万1张、三万1张、七饼1张、八饼1张、九饼2张、一条2张、三条1张、七条1张、八条1张、九条1张。如图3-6所示。

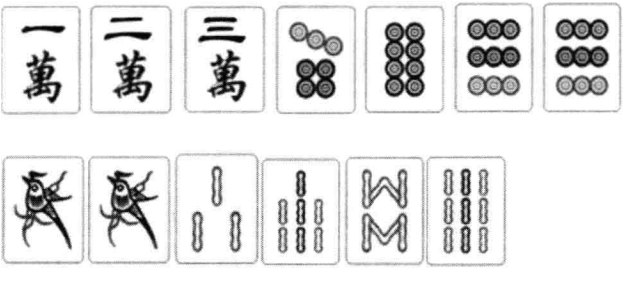


图3-6 “全带幺”实例2

这是一入听的牌势，如果不是特别的情况，当有人打出九饼时，不应碰出，如果因小失大，不仅会破坏“平和”，还可能丢掉“喜相逢”。还极可能使得即将到手的“全带幺”毁于一旦。因此，对于九饼只可吃不可碰。当上家的二条出现，定当吃进；或者别人打出一条时，只要判断无放炮之险，也应碰出，然后等待和九饼。

这副牌自摸或吃进九饼最好不过，退一张一条，叫听坎二条。和出后除“全带幺”，还有“平和”、“老少副”和两个“喜相逢”。



3.6 “十三幺”战术

“十三幺”指由三种序数牌的幺、九牌，七种字牌及其中一对作将组成的和牌，即东风、南风、西风、北风、红中、绿发、白板、一万、九万、一条、九条、一饼、九饼这13张牌手中都要有，且其中要有一对才能和牌。不计五门齐、不求人、单钓，该牌型除了和牌状态外，没有任何成双的对子，所以也叫“国士无双”。

3.6.1 基本战术

“十三幺”属于特殊牌型。该种牌型要求开牌初期手中老头牌和风箭牌数量足够多，并且对、刻极少，实际是孤独风箭与无依无靠幺九牌的汇总。该花样组合难度极大，番值也最高。还有一点与众不同，即13张手牌全靠自己摸来，与“七对”、“全不靠”一样，不存在吃、碰、杠，完全依靠个人运作技巧加“运气”，实现和牌。

“十三幺”的组番条件非常苛刻，组合“十三幺”必须具备必要的牌型基础，是行牌初期阶段手中老头牌和字牌总数不能少于9至10张，即起牌手中必须有幺、九牌8到9张才行，否则实难成功。这样还需改进其余幺、九牌4到5张方能成行，而且这几张牌都得自己摸进，不能借助别家放出的牌。如果条件不足刻意去做，成功几率较小。

3.6.2 实战战术

1. 做十三幺的办法

做十三幺的办法只有一种，就是要留幺牌。留幺牌有很多好处，因为麻将里面的大部分高番值牌型都是需要幺牌组成的，比如纯幺九、十三幺、子一色、大四喜、大三元等。所以，留住幺牌是成功一半的必然因素，一般打牌时首先要看的就是用自己的幺牌能不能打十三幺，如果不行，就看能不能去做和幺牌有关的牌型，如大三元、大四喜等，如果还是不行，为了留住幺牌，可以看看能不能做成十三不靠或者七星不靠

了，在做十三不靠或七星不靠的同时，如果留住一门牌比较顺的花色，就可以用变化的观念来看牌，如果继续上幺牌，那么就可以去做十三幺，即使有困难也可以做成幺九的七对或者混幺九，说不定还可以做成三元或者四喜，最差也可以做成十三不靠或者七星不靠等牌型。这种打法在实战中比较容易做成大牌。

2. 先有将不如无将

“十三幺”的听牌方式有两种：一种是先有一对将牌，其余 11 张是不同的单张幺牌，这样只能听剩下的那一张幺九牌；另一种是 13 张牌皆为单张的幺九牌，这样见任何一张幺九牌都能和牌（钓将），即 13 张和 13 张。因此，在组合过程中，应运用技巧，尽量争取第二种方式入听，和牌概率大。

（1）实例 1：手牌摸入一张牌后为一饼 2 张、一万 1 张、九万 1 张、一条 1 张、九条 1 张、红中 1 张、绿发 1 张、白板 1 张、南风 1 张、北风 1 张、东风 1 张、西风 1 张、九饼 1 张。如图 3－7 所示。



图 3－7　“十三幺”实例 1

此牌势只能听和一张九饼。

（2）实例 2：手牌为一饼 1 张、九饼 1 张、一万 1 张、九万 1 张、一条 1 张、九条 1 张、红中 1 张、绿发 1 张、白板 1 张、南风 1 张、北风 1 张、东风 1 张、西风 1 张。如图 3－8 所示。



图 3－8　“十三幺”实例 2

此牌势听和幺、九牌。

（3）实例 3：手牌为一饼 1 张、九饼 1 张、一万 1 张、九万 1 张、一

条1张、九条1张、红中1张、绿发1张、南风1张、北风1张、东风1张、西风2张。如图3-9所示。



图3-9 “十三幺”实例3

此牌势能听和一张白板。

3. 灵活机动，遇阻求变

在行牌过程中，要审时度势，随时判断能否坚持做下去。如发觉严重受阻（比如有人碰或杠幺九牌，或做“字一色”、“清幺九”、“混幺九”等花样），则应立即放弃此目标，转求“全不靠”方有出路。否则只能横下一条心，一条道走下去，当然很可能再无回旋余地。



3.7 “不靠”战术

“不靠”的牌势由单张3种花色一、四、七、二、五、八、三、六、九不能错位的序数牌及东风、南风、西风、北风、红中、绿发、白板其中的14张牌组成的和牌。不计五门齐、不求人、单钓。“不靠”的牌势分为三种：“十三不靠”、“全不靠”和“七星不靠”。

“十三不靠”，又称大乱、全不靠等。不能两门或者三门都是一、四、七一样的，必须一门是一、四、七，一门是二、五、八，一门是三、六、九，再加上东风、南风、西风、北风、红中、绿发、白板七张字牌，总共16张牌你拿到13张就可以听了。

“全不靠”指由单张3种花色一、四、七、二、五、八、三、六、九不能错位的序数牌及东风、南风、西风、北风、红中、绿发、白板中的任何14张牌组成的和牌。

“七星不靠”是“十三不靠”的升级，必须有7个单张的东风、南风、西风、北风、红中、绿发、白板，加上3种花色，数位按一、四、七、二、五、八、三、六、九中的7张序数牌组成没有将牌的和牌。

3.7.1 基本战术

1. “不靠”牌型结构有两大特点

（1）字牌不成对、刻，且数量较多。

（2）序数牌不连贯，但花色俱全。

有时起手配牌看上去杂乱不堪，没有和牌的希望：单丁风、箭近半，序数牌没有搭子、坎张，样样都有几张，又相互不关联，使人非常失望。拿到这类牌型，冷静细致地观察牌面，往往就在这看似绝望之中，却会给你带来“起死回生”的希望之光，这就是“全不靠”、“十三不靠”或“七星不靠”。

2. 灵活机动，适时做牌

如果起手配牌有5张孤独风箭和数量较为均匀、但又不靠的序数牌，就可考虑做“不靠”。在随后几轮摸调中，字牌与序数牌“不靠”

的数量合计达到10张，废牌最多3张，即可确立主攻此番种，否则难以成局。

3.7.2 实战战术

1. 重视规定

字牌须是单张，三种序数牌应按一、四、七、二、五、八、三、六、九组合，不同花色的数位不得重复。例如饼子占了一、四、七，条子占了二、五、八，则万子只能占了三、六、九。某一花色的位数少一两张也可以，但字牌与花色牌的总数必须够14张，否则不能和牌。

2. 灵活掌握

“不靠”要求严格，组合难度很大，如果字牌数量太少，“全不靠”就会受阻，这时可转攻“组合龙”。若字牌超过6张，则应做“七星不靠”，成和番值增加一倍。最初计划做“全不靠”，但在随后的进张中，序数牌逐渐摸成顺子或搭子，这种情况下，可顺势攻打“五门齐”或“混一色”。虽然番值降低，但组合进度加快，反倒有利成和。如果硬凑，反而不好。如果上手后有较多的老头牌，则可向“十三幺”做牌，一旦成功，番值还会数倍增加。

3. 选牌择张须准确

在组合序数牌“不靠”的过程中，择张技术十分关键。两张须舍其一，舍哪张，留哪张，关系重大，如果择张不当，就会导致全局的失败。某一花色例如万子，原有三万、七万各一张，当摸来二万（或八万）时，就出现了择张的问题。此刻这三张万子都不能动，须视后面如何进张才能确定，只能从别的花色牌组合中，选择废牌弃出。如果一时性急，判断手中已有三万，摸上的二万没有用，顺手打掉就不一定很准确。因为二、三、七万中，二万与三万为两张选择牌；摸入五万或八万与三万就不配；摸入六万或九万又与二万不配。因此凡遇这种情况，择张时必须将这三张牌都暂时保留，而应从别的花色中选择弃牌，这样后面无论进张五万、九万、六万、九万或一万、四万都能搭配（不靠）。当然这是假定另两种花色牌的“不靠”还处于未成型的状态。如果已经定型，例如，饼子是五饼、八饼，条子为六条、九条，则二万、三万均成废牌，都得打掉，只有七万1张牌有用。

4. 字牌成对打“十三不靠”

传统打法中规定，“十三不靠”须先有一对将牌，才能进入听张状态，否则别人打出牌不能成和。就是说单钓将的和牌只能靠自摸，这是

与“全不靠”不同的，“全不靠”的和牌没有将牌。

5. 实例

（1）实例1：手牌为绿发1张、红中1张、白板1张、南风1张、北风1张、二条1张、五条1张、一万1张、四万1张、七万1张、六饼1张、八饼1张、九饼1张。如图3－10所示。

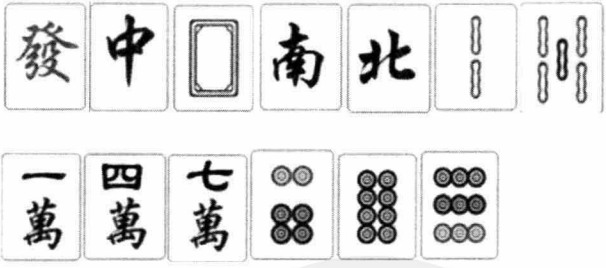


图3－10 “不靠”实例1

虽然已呈听牌状态，只要进张东风、西风、八条、三饼中的任一张牌，打掉八饼立即听牌。

（2）实例2：如果摸牌摸进东风，可打出一张八饼，手牌变成绿发1张、红中1张、白板1张、南风1张、北风1张、东风1张、二条1张、五条1张、一万1张、四万1张、七万1张、六饼1张、九饼1张。如图3－11所示。



图3－11 “不靠”实例2

这样就可以听牌了。如进三饼或八条，和牌为“全不靠”。如进张西风，则和“七星不靠”。

（3）实例3：如果先摸到字牌对子，如摸进红中，手牌变成绿发1张、红中2张、白板1张、南风1张、北风1张、二条1张、五条1张、一万1张、四万1张、七万1张、六饼1张、八饼1张、九饼1张。如图3－12所示。



图 3－12　“不靠”实例 3

这样打掉八饼，摸进东风、西风、三饼或八条，即可和“十三不靠”。

3.8 “清龙”战术

清龙就是清一色一条龙。和牌时，手中牌只有饼、万、饼中的一门，其中有3副必须是一、二、三、四、五、六、七、八、九，并且没有东风、南风、西风、北风、红中、绿发、白板。清龙七对是指手上的牌是清一色的龙七对。

实例1：清龙牌型为一饼1张、二饼1张、三饼1张、四饼1张、五饼3张、六饼1张、七饼2张、八饼2张、九饼2张。如图3-13所示。

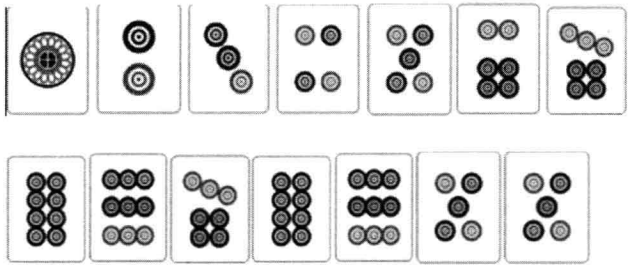


图3-13 “清龙”实例1

3.8.1 基本战术

“清龙“牌式优美，番值居中，具有稳定性和机动性等特点。组合此花样，需要具备必要的牌型基础，全副手牌要素中至少有三组为同一花色的序数牌，且在初始阶段就已形成龙的骨架，即有6至7张相连或相隔。仅有三四张，四五张同一花色的序数牌，想组成“清龙”就比较困难。除非在随后的摸牌中接连上张，形成龙的雏形，这种机遇，虽有客观存在的可能性，但毕竟有偶然性。

3.8.2 实战战术

1. 晚吃碰牌，有利发展

当上家打出一张可吃的牌，此时牌与组龙不相关，同时龙的九连顺

还没有未成型，以不吃为宜，应抓紧拿牌，先顾主体牌型（碰牌也是如此）。除非此牌已成绝张，或吃后即可叫听，否则便应控制好。

2. 权衡牌局，注重牌势

如果手牌由两三种花色构成，组龙时应把主体牌与其他辅牌加以比较，通盘考虑，扬长避短再做决定，以减少弯路。

实例2。如果手牌为一饼1张、二饼1张、三饼1张、五饼1张、六饼1张、九饼1张、四条2张、五条1张、七条1张、八条1张、九条1张、白板1张。如图3－14所示。

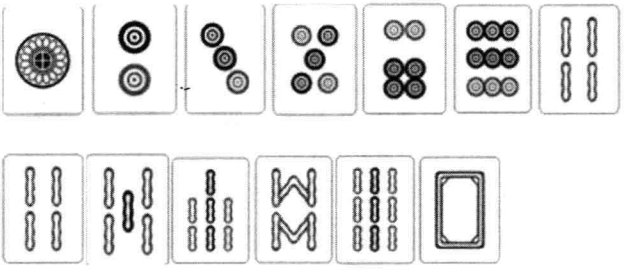


图3－14　“清龙”实例2

饼、条各为6张，均初具龙的雏形。但从牌型结构看，饼子占优势，只差四饼、七饼、八饼3张牌。而条子尚差一条、二条、三条、六条四张牌，故应选择做饼子龙，而将条子做为辅牌处理。可以四条作将，七条、八条、九条已成一顺。这副牌如饼子进张顺利，只要再上手两张有效牌，即可叫听。如果做条子龙，则需进3张有效牌才行，无疑速度上慢于饼子，而且极大可能形成单钓入听的局面。

3. 分析利弊，留住关键牌

实例3。如果已有一万、二万、三万和四万、五万、六万，还单一张九万。如图3－15所示。



图3－15　“清龙”实例3

这张九万就很重要，除非另有高番可求，九万一定没有打出去的道理。反过来也是一样，已有“龙腰”与“龙尾”，则构筑“龙头”的“一”（或二、三）就必须留住。同理，有“龙头”与“龙尾”，组成“龙腰”的四、五、六牌张也同样在必留之例。除非已经形成其他听牌局面，为了听牌，不得已才打出去。

4. 适应要求，转变形式

当发觉“清龙”受阻，不可死守，应及早求变，方为上策。根据手牌情况，或转求“清一色”、“混一色”，或顺势改做“花龙”。实在不行，可在“老少副”、“连六”、“缺门”、“喜相逢”、“一般高”、“断幺”、“无字”等上面寻找出路，不能一条道走到底，这样反而丢了别的番值的好牌。

5. 吃牌扣牌，讲究分寸

实例4：手牌中有二饼、三饼、四饼、五饼、六饼、七饼、八饼。如图3－16所示。

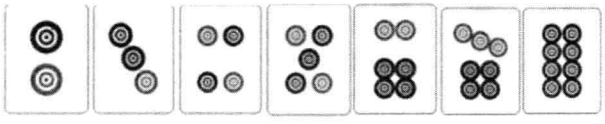


图3－16　“清龙”实例4

上家如果打出三饼、六饼，就没有吃牌的道理，否则必对做“清龙”不利。除非为了听牌，吃后即可入听，另当别论。

6. 知难而退，改换听张

“清龙”与“清一色”、“混一色”、“老少副”、“一般高”、“喜相逢”等有很强的关联性，组牌过程中应当留意，尽可能做成复合番，以增大和牌的番值。

（1）实例5：手牌为二万1张、三万1张、四万1张、五万1张、七万1张、八万1张、九万1张、一饼1张、三饼1张、五饼1张、七饼1张、北风2张。如图3－17所示。

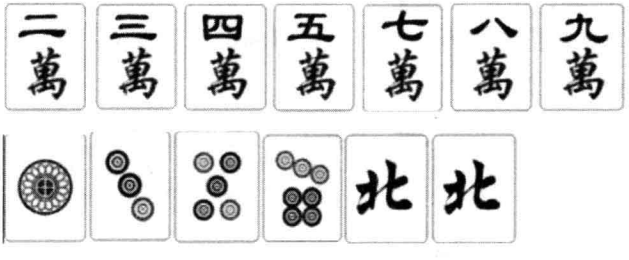


图3－17　“清龙”实例5

这样的牌面，吃牌与舍牌，都要讲究技巧。上家打出三万，绝无开吃的道理，只能等待六万；同理，见四万也只能节制，只有一万才是恰当的吃牌。万子进张后拆饼子搭时，如无放炮的考虑，应拆五饼、七饼而保留一饼、三饼，这样成和可兼得“喜相逢”。

（2）实例6：手牌为一饼1张、二饼1张、三饼1张、四饼1张、六饼1张、七饼1张、九饼1张、七万1张、九万1张、四饼1张、五饼1

张、绿发1张、红中1张。如图3－18。

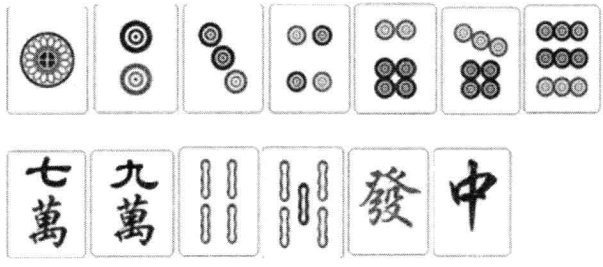


图3－18　“清龙”实例6

本来准备做“清龙”，但牌势有变化，五饼被人开了明杠，断了组龙的路。这时如果摸上1张三条，接着应该怎么处理？是打九饼，还是打绿发、红中，或拆掉七万、九万坎搭？如果两张箭牌，八万与六条各有一半在外的话，上述牌都不宜动，此刻应该打的恰恰是刚刚摸入手的三条。原因很简单，既然“清龙”已经不可能做到，根据手牌结构，完全有条件顺势改做“花龙”，只差1张六条和1张八万即可成型。再次，即便“花龙”做不成，仍有向“五门齐”或“混一色”转变的可能性。如果“五门齐”，或“混一色”还有困难可以再降格，改做“平和”或“缺门”。

3.9 “三暗刻”战术

三暗刻就是和牌中含有任意三副手中的刻子（暗杠也可），所谓暗刻即指在手中的，不是碰别家牌而成的刻。

3.9.1 基本战术

“三暗刻”组合难度大，因为要使手中的对子成为暗刻，只能靠自摸剩下两张牌中的一张。显而易见，组合此番要比组合“碰碰和”难得多，因此，几乎没有人刻意去做的。组合此番大都是自然形成的。

3.9.2 实战战术

1. 分析牌情，适时变化

原是“七对”的牌面，却接二连三摸成暗刻。

2. 周密布置，调整方向

原是“碰碰和”的牌面，没等碰出别人的牌，却自己先摸成暗刻。

3. 番种繁多，关联妙用

原是“平和”的牌面，却每每摸成对子与刻子。

既然牌势有变化，应该及时做相应的调整。不过，在组合过程中，还须随时审视牌面，如果发觉手中的对子已成绝张或死张，则应及早寻机图度，另找出路。

实例：中盘期，如果手牌为六万 3 张、七万 1 张、八万 3 张、九饼 2 张、五饼 1 张、六饼 2 张、三条 1 张、四条 1 张。如图 3－19 所示。

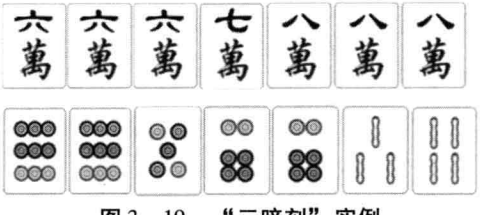


图 3－19　“三暗刻”实例

现在需打出一张。这副牌有两副暗刻加两个对子，两个搭子也都是两面进张的顺搭，牌势相当不错。如果为了快和，打掉七万后便进入一入听状态，只是得分不高。考虑到牌局时间尚早，不应这样简单地听牌，而将一铺好牌打成小和。这副牌可以有三种选择：

（1）打“碰碰和”，是二入听，成和可得6番（分）；

（2）打“三暗刻”，是一入听，成和番值可提高将近2倍，如果六饼成刻，还可兼得“双同刻”分；

（3）打“七对”（也是二入听），但自摸两对的难度相当大。

相比之下，应以“三暗刻”为首选目标，同时不放弃“碰碰和”或“七对”的可能性。

打掉七万，这时上家的二条出现，先不吃（以后还有机会），又转过一轮，摸牌摸进六饼，“三暗刻”就成定局，打掉五饼，已经叫听了。两轮过后，上家又摸起二条，顺手下“海”，正好撞上吃碰。这样和牌计有“三暗刻”16分，加上“双同刻”2分，可得18分。



第4章 麻将实战常胜兵法

4



4.1 随机应变法

4.1.1 伺机碰牌，出奇制胜

什么时候该碰牌，什么时候不能碰牌行牌中必须及时做出准确的判断。

1. 绝张可碰

在不影响牌手自己组牌计划的前提下，别家打出该种牌的最后一张时，不应该放弃最后碰牌的机会。否则，此对牌只能做将牌，或拆舍追熟。

2. 平和可碰

如果有一家做大牌，形势非常紧急，碰和可能放炮，平和应该碰，以减少损失。

3. 听牌可碰

如果碰牌后牌手的牌势可进入听牌状态，应果断地碰牌。

4. 尖张可碰

三、七牌后，可以把别家手中的一、二、四、六、八、九序数牌挤出来，理由是缺少三、七牌的边、坎张，较难组成顺子，等不到自然就要拆打。

5. 对多是否碰

如果手中有三四对牌，应该尽快碰成刻，不然留在手中很难听牌，及时听对倒，也比听坎张难度大。但如果手中有五对或六对牌，已经接近七对，就不宜碰牌，不然会舍近求远，而且轻率碰出，还需要再碰两对才能听牌，这样反而比较困难。

6. 不顺可碰

庄家或牌旺家要吃牌，可以报碰，不让他们吃进，推迟其组牌的进度，同时可以通过碰牌，打乱原来的摸牌顺序，扭转五六轮都不能进张的局面，以此获得转机。

4.1.2 注重牌情，随机应变

1. **实例 1**

当手牌已经听牌，主要牌型为五条 2 张、三万 1 张、四万 1 张，和二万或五万。如图 4 - 1 所示。

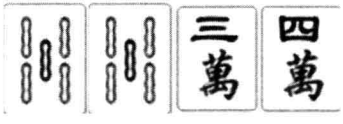


图 4 - 1　随机应变法实例 1

这一轮恰好摸进一张六万。由于本副牌为平和的牌型，无番可调整，所以留下六万，将三万打出去。虽然和牌的机会减少了，但如果和五万的坎张可多计和牌的分值。

2. **实例 2**

当手牌已经听牌，主要牌型为白板 2 张、四条 1 张、五条 1 张，和三条或六条。如图 4 - 2 所示。

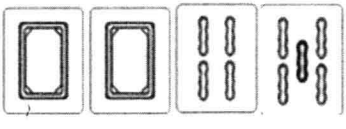


图 4 - 2　随机应变法实例 2

这时摸进一张白板，虽然白板打出去肯定是安全牌，但这时如果不打白板而改打四条或五条、单钓条子也可以。主要原因在于原来和牌后无番可计，而现在一旦单钓成功，则可以计箭刻分 2 分、单钓将 1 分，可以实现一定的增值。

3. **实例 3**

当手牌已经听牌，主要牌型为四条 2 张、2 饼 2 张，和四条、二饼对碰。如图 4 - 3 所示。

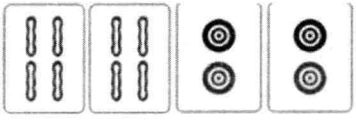


图 4 - 3　随机应变法实例 3

这时摸进 1 张三条，就打出四条，听和二条、五条。主要原因在于原来对碰的和牌机会是 4 张，而现在扩大到了 8 张，和牌的机会增加了 1 倍。

4. **实例 4**

手牌为六条 1 张、七条 1 张、八条 1 张、九饼 1 张、东风 1 张、红中 1 张、二万 1 张、三万 1 张、四万 1 张、五万 1 张、六万 1 张、八万 2 张。如图 4 -4 所示。



图 4 -4　随机应变法实例 4

该牌例是东家的手牌，牌势按以下顺序发展：

（1）北家打出九条，东家用七条、八条吃进。因为还缺一要素，所以先打出一张东风。

（2）下一轮摸进红中，打出九饼。

（3）对家打出红中，东家碰牌，打出六条。

（4）随后东家摸进八万。这时该打哪张，有三个选择，可以打八万，听一万、四万、七万，也可以打二万，听三万、六万、七万，还可以打六万，听二万、五万。

从表面上看，前两种情况是听三张牌比第三种听两张牌有利。但仔细分析可以看出，四万属于中张，三万、七万属于尖张，比较难得。一万被下家碰后仅剩下一张，二万缺少依靠容易打出。六万在牌池中还有两张，再打可能会得到五万。应该当机立断，打出六万，听二万、五万，一旦下家追打六万的边张五万，东家即可和牌。这样审时度势，改三听为二听，反而容易实现和牌。

4.1.3 灵活套牌，出其不意

所谓套牌，是指出其不意地专钓别家为牵制牌局而拆搭或拆对的第二张牌。这是牌局对弈中较为绝妙的一招。

实例 5

如果自己是庄家，门前付露绿发一刻，六条一刻。手牌为一条 1 张、二条 1 张、三条 1 张、八条 1 张、九条 3 张。如图 4 -5 所示。

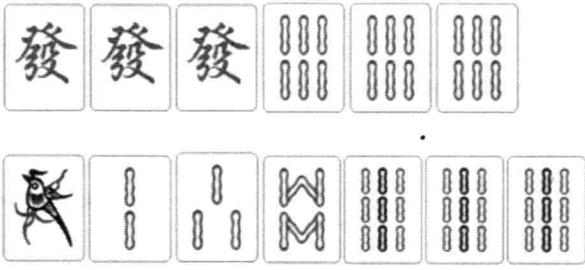


图 4－5　随机应变法实例 5

单钓带边张的“混一色”听牌。牌池内五条已见 3 张、六条见 1 张、七条和八条各见 2 张、九条见 1 张，其他条子未露。牌局已进入了中盘后期。前面已经打过的牌为三饼、七饼、四万和六万等上好的中张。还打过一万与九饼，但没有打过条子。因此各家推测庄家做条子“混一色”准确无疑了，而不像是“碰碰和”。牌局气氛紧张，形成牵制死盯局面，一轮后自己就感到别家已经知道自己做牌的意图，在刻意防备。

现在的牌局为西家和北家听牌有困难，已不准备和牌了。西家门前碰出五万一刻，原计划做万子一色，因觉察出庄家和南家已经听牌，而自己离听尚远，迫于形势，决定放弃和牌；北家吃了三饼、四饼、五饼和三条、四条、五条两副牌，本打算做“三色同顺”，因见五条被碰，感到和牌没有希望，同时局面已进入两家入听，当然就更不抱多少希望了。所以这两家都对条子严防死守，一张不下，专在万、饼上做“文章”。

三家中只有南家的情况难判断，他是“门前清”的阵势，只管摸牌，不管别家情况。之前他打了较多的中、尖牌张，估计有可能做“七对”或“碰碰和”，但估计并未入听（他不断地把牌向右侧移动）。当摸打至第十二轮上，北家摸牌入手，略加思索，之后从手牌中换出一张四万打入牌池内，估计一般是拆了三万、四万搭子，不大可能是孤张，也不像是四万、六万坎搭（因为他原计划做三条、四条、五条的“三色同顺”）。先打四万显然是出顶张（本人曾打过四万），可以判断下一轮他必打三万无疑。这时自己恰好来一张三万，这样的情况下不能再继续坚持原来的计划，将八条打出，等上家的三万下。不出所料，下一轮上家果然打出三万，套牌获得成功。

这个牌例告诉我们，当自己牌势被各家察觉，形成牵制死盯局面时，就应因势利导，伺机图变。当然，变并非瞎变、乱变，乃是综观盘面，依据手牌情况和上、下家需求，作出既保证安全，又有利于自己和牌的改变，将听张改在对手敢打而又必打的牌上，专等对手试图牵制牌局拆舍的第二张牌，即可大显身手。



4.2 虚张声势法

4.2.1 真真假假，虚实相接

虚张声势，是指故意张扬、散布不实的信息，以迷惑对方。在麻将实战中，虚实、真假，让对方在“云里雾里”中不知不觉将牌打错，或者拿到自己想要的牌。比如，还没有听牌，却装成已经听牌的样子，使对方在行牌中不敢大胆进攻，进而影响对方的和牌进程。或者自己已经听牌，却佯装没有，以此麻痹各家，使别人在行牌中对自己没有防备，从而顺利和牌。

1. **实例 1**

如果手牌中有五万 2 张、四条 1 张、五条 1 张、六条 1 张、七条 1 张、九条 1 张。如图 4 -6 所示。

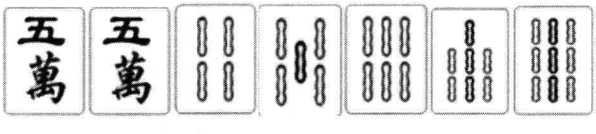


图 4 -6　虚张声势法实例 1

牌势为自己手牌中只剩下 7 张了，猜测旁家也已听牌，牌局已到了关键时刻。这是本来听坎八条的合理手牌，可上家打出一张六条，一般人很可能会吃六条，以使四条、五条、六条组成一副顺子，然后改听五条、八条。但如果碰到打牌高手很可能会放弃吃牌的机会，宁可改听八条。这不但因为吃牌之后打出九条容易放炮，而且这本身就等于明白无误地告诉旁家你已经在听条子牌，尤其是大条子牌，从而使旁家扣牌。这就叫吃为选择，重在迷惑。

2. **实例 2**

由于一、四、七是熟张，一般来说吃四舍七后是不会要一的，要的多是七的变张，可以利用旁家的这种经验，你认为我不要，我就偏要。反其道而行之，可以达到迷惑其他家上当的目的。

手牌中有三饼 1 张、四饼 1 张、五饼 1 张、一万 1 张 1、三万 1 张、

五万1张、七万1张。如图4-7所示。



图4-7　虚张声势法实例2

当上家打出四万，用三万、五万吃进后，到底是钓一万和牌有利，还是钓七万和牌有利？如果桌面上已付露一万、七万各3张，当然不能去钓没有的牌，一般来说应该钓桌面上付露少的那张牌。假如桌面上付露的一万、七万张数相同，舍七万后，旁家会认为你需要七万的变张，调出所谓的安全牌一万舍之，正好你所需要的牌。正如俗话讲的那样“舍牌奥妙在于骗，一家之牌有人献”。

3. **实例3**

一般情况下，如果吃了某张牌就听牌，这样的牌应该吃，而被吃的牌再次被人吃进的可能性比较小。利用可能性小、和牌机遇反而增加这种大小之间的转变和牌。

如果手牌为一条2张、二条2张、红中2张、一饼1张、二饼1张、三饼1张、一万1张、二万1张、三万1张、四万1张。如图4-8所示。

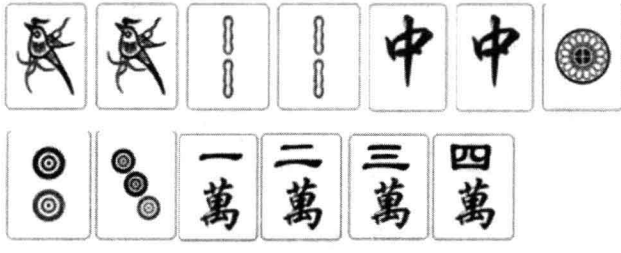


图4-8　虚张声势法实例3

当上家打出三条时，是否该吃？此时牌池内已经有1张三条，没有人碰说明除了这张三条，还有两张三条在外。假如旁家手中有一张，还有一张可和出，于是断然吃下。接下来是该舍一万还是舍四万？首先应考虑选择熟张舍出后上听，听边三条。其次应考虑舍四万后有三色三同顺的得分，此种机会也不能随意放弃。

如此舍牌，旁家很难相信你吃三条还要三条。设置好机关，守株待兔，哪家追打三条就上当了。

4. **实例4**

如果手牌中有三条1张、二饼2张、六饼1张、七饼1张。如图4-9所示。

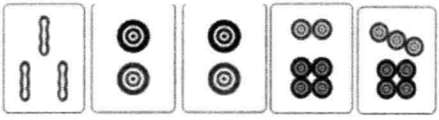


图 4－9　虚张声势法实例 4

局面为已经知道自己的手牌是一人听的状态，四条被旁家碰出。这时你正好拿进五万，从牌面上看五万肯定安全。你可以立即打出五万，但由于四条已经被碰出，三条同样也很安全。为了迷惑旁家，应该在拿进五万后立即打出三条，等碰出二饼或吃到五饼、八饼后，再打出五万，这样，便会使人认为你的听牌在五万附近，真假难辨。

5. **实例 5**

如果手牌中有三饼 2 张、五饼 2 张、白板 1 张。如图 4－10 所示。

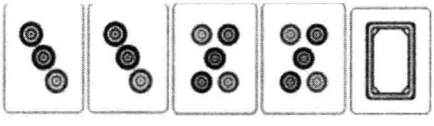


图 4－10　虚张声势法实例 5

局面为自己手牌中已有两对将牌，这时一般人都会考虑拆掉其中的一对，而拆牌时又容易接连打放炮的两张牌。其实为了迷惑旁家，完全可以拆掉一张搭子后，接着打出牌桌上还没有现过的白板，然后再接着打出另一张搭子。因为拆搭子归根到底仍旧是换牌。而且，换牌要事先在心里预计好，什么牌张摸进后即换哪张牌，这样，一旦有牌抓进即可立即出牌，中间没有停顿，不给人看见出牌的漏洞，令人心生疑惑。如果该牌例拆五饼，那么舍牌的顺序就是五饼、白板、五饼。

6. **实例 6**

连续吃碰两张相同的牌这样的机会很少，可以利用大家不重视的心态，而麻痹对方舍出自己所需要的牌。

如果手牌为四万 1 张、五万 2 张、六万 1 张，东风 2 张，三饼 1 张、四饼 2 张、五饼 2 张、六饼 1 张、七饼 1 张。如图 4－11 所示。

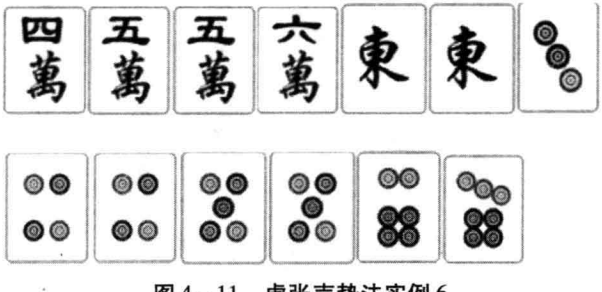


图 4－11　虚张声势法实例 6

只要进二饼、三饼、四饼、五饼、六饼、七饼、八饼、九饼或东风，三万、四万、五万、六万、七万中的任何一张牌均能听牌。如果几轮下来还是不进张，这时上家打出四饼，可以碰四饼，听牌四饼；也可以用三饼、五饼吃进四饼，听四饼和东风的对倒，当然吃四饼最为有利。两轮之后，对家盯下家舍出四饼，你正好和牌。

7. **实例 7**

如果手牌中有一万 1 张、二万 1 张、四万 1 张。如图 4 - 12 所示。



4 - 12　**虚张声势法实例 7**

目前局面是五万已被人碰出，在手牌中其他搭子已经具备的情况下，不打四万而偏偏打出一万，便不易引起旁家的疑心。由于这时候五万已经被碰出，打出四万容易使人联想到手中留有一万、二万，不如干脆直接打出一万以打消旁家的猜测，等待和牌的机会。

4.2.2 以假乱真、故作声势

在牌桌上，要让旁家不知道你在做什么牌是相当困难的，因而在尽可能的范围内，让其他各家对你的手牌产生不同的疑惑，采取一些技巧迷惑旁家，都是非常必要的。如果想通过吃牌，形成大和的局面，应尽量在暗中进行，甚至有的牌张可以故意不吃。

1. **实例 8**

手牌为白板 3 张（付露）、一条 1 张、二条 1 张、三条 1 张、七条 1 张、八条 1 张、一万 1 张、二万 1 张、三万 1 张、九万 2 张。如图 4 - 13 所示。



图 4 - 13　虚张声势法实例 8

牌面上看，本牌势听六条、九条，当摸到一张八条，你将这张八条插入手牌中的任意位置，将原来的八条打出。这样其他旁家见你把摸进

的牌插入手牌中，推测你摸进了一张好牌，可能已经听牌。为避免放炮可能追打二条、五条、八条中的熟牌，也可能打八条的边张六条、九条，如果这样正好达到你的目的。

该牌势也可以打七条，听八条和八万的对倒，诱出七条的边张八条。那么打哪张牌既安全又容易和牌呢？应根据所付露的牌和各家的需要全面考虑。一般来说，搭子比对倒容易进张。七条属于中张中的尖张，不到情况特殊，旁家是不会把它打出的。所以打八条比打七条要诱出牌的机会多一些。

2. **实例 9**

手牌中有三万 2 张、四万 1 张、五万 1 张、南风 2 张、六条 1 张、七条 1 张、二饼 1 张、三饼 1 张。如图 4 – 14 所示。

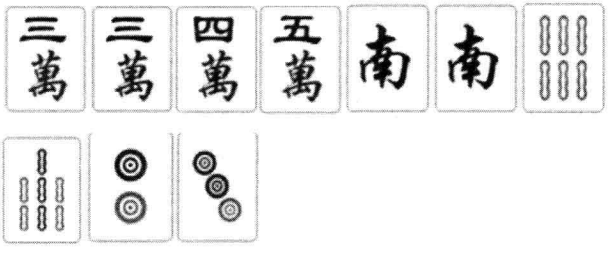


图 4 – 14　虚张声势法实例 9

该牌势在吃进八条后，应该拆舍三对牌中的两对牌，拆舍哪两对牌最为有利？如果先打一张五万，应该在吃进或摸进一饼、四饼后，再打出三万，给旁家以拆舍三万、五万的坎搭，而不要坎张四万的错误信息，谁家上当就会将四万当成安全牌打出。

打麻将，要重视通过舍牌来引诱别家打出自己所需要的牌。

4.2.3 情绪配合，天衣无缝

1. 当手牌好时，在脸上不要有表现，要暗中进行，正所谓“兵不厌诈”

摸到好牌的表情应像平常一样，打错牌更不能在言语、行动上有任何表露，否则别人很容易猜出你的牌和你的想法。打麻将毕竟是一个斗智斗勇的游戏，稍微有经验的牌手，都能从你的语言和面部表情上看出你的手牌情况。尤其是手牌比较好时，压住激动的心情，镇定自若地行牌可以给自己减少不必要的麻烦，顺利和牌。

2. 打麻将，切忌犹豫不决。一旦出现反复思考的情况很容易被旁家看清你的手牌

比如，你的手牌十三幺已经听牌，为了掩饰真正的目的，打牌时应该速战速决、干净利落。同样，如果手牌是清一色的牌，也应该快，通常想做清一色时总有些犹豫，为了取舍一张牌反复思考。这样很容易被旁家猜测到你做牌的意图。当然，这种迷惑的方法也可以反其道而行之，在手牌没有做大牌时，也可以制造假象，故意犹豫，反复思考，疑惑旁家。



4.3 避重就轻法

4.3.1 退而求次，和牌为上

在牌局进入势均力敌的状态，每人的手牌基本上别人都已经十分清楚，这时应该改得分较少、容易和出的番种，尽早和出。

就如同本想和清一色，但旁家又紧盯着你，自己摸调也不顺利，应该及时改听得分较低的混一色比较现实。

1. 重在取舍

红中、绿发已经被自己碰出了，本想和大三元，这个时候旁家绝对不会把白板打给你，这时牌池内已经有1张白板，你手牌中已有1张，只有两张白板没有出现。如果你又摸进1张白板，也只是小三元，但这也很难得了。这时不如打出白板，和碰碰和或者混一色就是上策。

2. 贪大求高应适时

高分值的番种，所要之牌得到也有困难。比如，手牌的配牌是碰碰和的牌势，而四五对牌都是尖张或中张。此类牌旁家极难打出，尤其越接近听牌，越难以见到。所以遇到这样的手牌，千万不要贪大求高，及早改听小和的牌，及早将外形好看而无实际用处的观赏牌，果断打出，寻找新的时机。

3. 顺其自然

一般大三元、大四喜、十三幺等高分值的番种，都是比较难以得到的，执意做这样的牌，往往很费劲地接近听牌，最终也很难和牌。所以，这样类型的牌不要太执著追求，而应该顺其自然。

4. 实例1

如果牌局进入中局，手牌中有二条1张、三条1张、四饼1张、六饼1张、西风1张、北风1张、八万1张。如图4－15所示。

从手牌的情况看，这时的牌势非常不好，上家打出了1张一条，由于自己已经做好不和牌的准备，所以到底是吃还是不吃？仔细分析发现，其实这手牌还是有和牌希望的，一般来说，八万打出去应该安全，最好

吃进或摸进一张五饼。目前，既然上家打出了一条，也可以吃进，打出八万，也可以向听牌进一步。

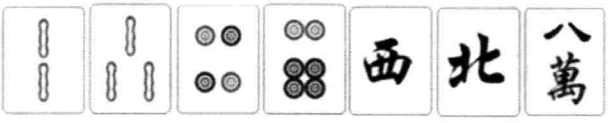


图 4－15　避重就轻法实例 1

因为在许多可以吃进的时候而不吃进就会错过很多机会，到后来需要时却有吃不进、摸不进。起手是一副好牌，但迟迟却听不了牌。

根据麻将行牌中的经验，一般碰到下面的情况应该采取有吃就吃的原则。

（1）当自己的手牌比较整齐、牌路相对集中、牌面选择余地较小、自己能摸到的可能性不大时，应当不要轻易放弃吃牌的机会。

（2）当上家打出自己手牌中的边搭、坎张、绝张时，因为吃进后有利于扭转手牌不利的局面，所以应当果断吃进。

（3）当吃牌后有利于自己和高番种大牌时，应当吃进。

（4）当吃牌后自己手牌可以听牌，或有利于手牌多面听牌时，应当吃进。

（5）当你判断该牌是上家在组合牌面时多余的牌张时，应当吃进。

（6）但你发现上家的牌已是上家第二次打出时，应当吃进，因为等上家再打出同样的牌几乎不可能。

5. 实例 2

手牌中有三饼 1 张、五饼 1 张、七饼 1 张、五条 3 张、四条 1 张。如

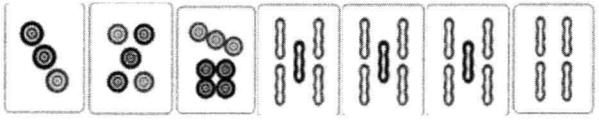


图 4－16　避重就轻法实例 2

图 4－16 所示。牌局已到中期，门前吃过两组饼子牌，并且其他三家都在做清一色、混一色的牌。上家做的是万子牌，对家做的是饼子牌，下家做的是条子牌。如果现在摸进一张四饼，可以做清一色的饼子牌吗？

如果其他三家都在做清混，而且做的是同一种花色，那么他们必然要将另两种花色打出去，这时，如果你也在做清混，而花色与他们的不同，和牌的机会就比较大，如果你不在做清混，因为有两种花色牌可以吃碰，和牌的希望就更大了。

如果其他三家都在做清混，而做的不是同一种花色，那么，这时的做牌与不做牌对自己的影响都不大。要不要做清混，要根据手牌来确定。

但如果不执意做清混，由于吃碰的面较广，和牌的机会大一些。

如果其他三家都在做牌，有一点可以肯定的是，你的和牌机会比有人做牌时要小得多。所以，在这种情况下，自己要放低和牌的要求，有和就和，不强求做牌。相反，如果其他三家都不做牌，是由你在做牌，那么肯定是输多赢少。

其实，不管什么样的局面，你完全可以不管别人是否在做牌，或到底有几家在做牌，你要做的只是该怎么打就怎么打，也不必非要做大牌。

4.3.2 久等不和，少输为赢

在牌局的中后期，一些先听牌的牌手所面临的局面未必很好，有时反而由于听牌过早，造成有的危险牌没有及时打出而被动，这样的情况下，要观察全局，吃透三家对手的牌势和需要，在恰当的时机，将听牌选在最合理的位置，实在达不到和牌的结果，也要及时调整，尽量减少损失。

实例 3

牌局中后期各家的牌势：

北家手牌为一条 3 张、二条 1 张、三条 1 张、四条 1 张、五条 1 张、六条 1 张、七条 1 张、九万 3 张、北风 1 张。如图 4－17 所示。

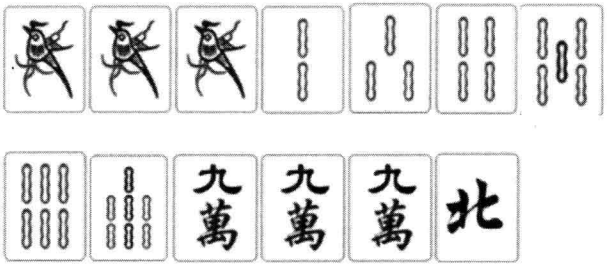


图 4－17　避重就轻法实例 3 北家牌势

东家手牌为西风 2 张、三万 1 张、五万 2 张、六万 3 张、八万 1 张、九万 1 张、七条 1 张、九条 1 张、五饼 1 张。如图 4－18 所示。

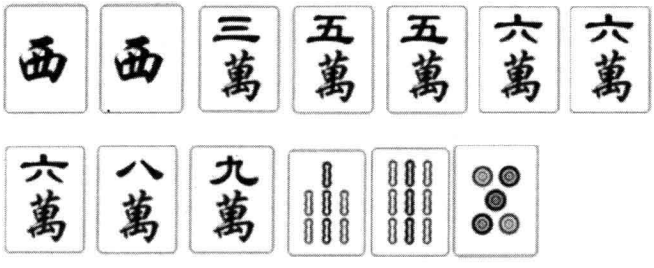


图 4－18　避重就轻法实例 3 东家牌势

南家手牌为一饼1张、二饼1张、三饼1张、四饼1张、五饼1张、六饼1张、七饼2张、八饼1张、九饼1张、红中3张。如图4－19所示。

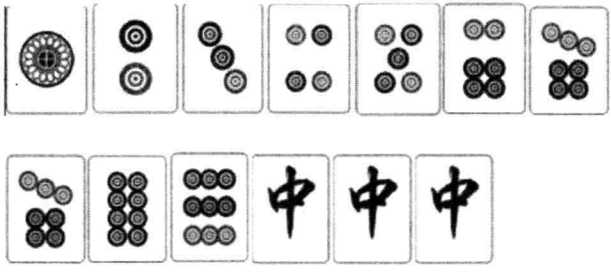


图4－19　避重就轻法实例3 南家牌势

西家手牌为一万1张、二万1张、三万1张、四饼1张、五饼1张、六饼1张、八万3张、八条3张、九条1张。如图4－20所示。

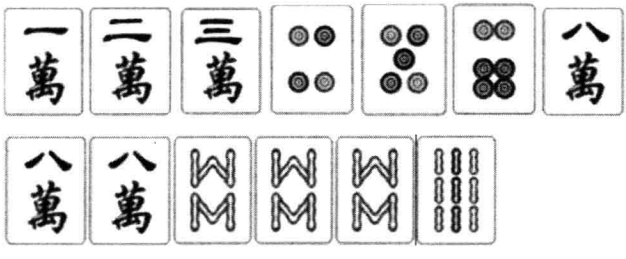


图4－20　避重就轻法实例3 西家牌势

南家和西家都已经听牌。南家听四饼、七饼的“混一色”，西家听七条、九条，如果和七条，则是一条“花龙”，北家单钓“北风”的“缺一门”。

只有庄家尚未听牌，牌手原计划做万子的“清一色”，因为牌局已进入后期，判断其他三家都已经听牌，自己手牌里还有五饼、七条和九条没有打出，和牌的几率很小，后面的策略就是不要出错就好。庄家这时摸进一张红中，怎样才是安全的？如果打五饼，五饼是生张，尤其南家是饼子的一色，五饼按理不能打；如果打红中，危险性也大，牌池内未见一张，不知会拿在哪家的手上；如果打七条、九条也同样危险，这两张都是生张，同时西家没有打过条子，而牌池内大的条子没见，所以也不敢轻举妄动。看看万子，难度更大，六万是暗刻，牌局后期，手中的暗刻以及暗刻的同一线筋牌，都属于高度的危险牌。八万、九万牌池内一张都没有见，三万、五万是中张，只有南家和西家在牌局初期打过，现在才打，对北家不一定安全，自己是庄家，冒险打冷熟张实在不是上策。思考再三，只有拆北风的对子了，尤其南家的舍牌中，已经打过北

风，想必北风是没有人会要的。于是，庄家自信拆舍北风，料定没有人会要。可是，庄家深思熟虑打出的北风恰好被北家单钓。

分析为何北家会单钓北风呢，北家在数轮之前，就仔细观察了三家的舍牌情况，发现南家和西家已经听牌，而庄家从其舍牌上看，应该是想做万子的一色，但还未成形。另外，牌池内，除红中外，其余字牌，均见多张，只有北风见了一张，所以北家坚定单钓北风。最后当然不出所料，这是北家的高明之处，通过判断各家的舍牌情况，将庄家的思路分析准确，当庄家被迫拆除以为安全的北风对子时，恰好落入了北家的计划中。

当然，实际牌局中，这样的情况不可能太多，但是，如果能时常准确判断各家的手牌，并能准确将对方手牌中可能舍出的牌纳入自己听牌的计划中，还是可以做到的。而上面的牌例，作为庄家在已经和牌无望时，能积极考虑避免减少损失，少输当赢，也是无奈中的上策了。



4.4 静观其变法

4.4.1 牌风不顺，冷静对待

实事求是地讲，麻将竞技除了战术技巧之外，应当承认“运气”的因素也是不可小视的。牌战中的偶然性随时都可能出现，并且有时胜过概率。例如单钓绝张者能够自摸成和，而叫三、四张牌，十余张待牌在外，却无和牌机会以及歪打正着等，即可说明此类现象。那么当自己手气不佳时，牌该怎么打呢？

首要的是沉着冷静，设法扭转“牌运”。可采取下面几种措施。

1. 改变顺序

利用吃、碰、杠等手段，尽快使自己的手牌摸顺起来。

2. 谨慎舍牌

绝不喂牌给牌风顺的那一家，要坚持打熟不打生，尽量避免放炮。必要时采取破坏性换牌的战术，以阻截其要牌。例如在基本不影响自己牌力的情况下，故意碰取幸家所要花色的腰牌，使其做牌计划遭到致命性的破坏。应用对付牌旺家的办法，对付牌顺家，千方百计限制他和牌。

3. 注意修养

自己牌势较弱，不能急躁，配牌不佳，不要硬做大牌，应顺着进牌的路数，能碰就碰，争取尽快入听，尽管平和也不要放弃。连续和两把平和，自家的牌风就会出现由逆向顺、由弱向旺的方向转移，而牌风顺的那一家，只要一圈不和牌，就会由顺转逆。

4. 学会暗示

暗示，不是向自己的牌友传递信息，获取自己所需之牌。暗示是一种通俗的心里现象，即用思想或言词使自己接收某种观念，并对自身发生作用，目的是调理自己的心境、情绪、感情及意志。暗示有消极和积极两种。消极暗示会扰乱人的心里、行为及人体的正常生理机能并造成疾病，而积极的暗示则能增进和改善人的心理、行为及机体的机能，对人的意志品质有很大的影响，能使人的心理活动向健康方向发展，如增

强信心、调节情绪。

有的人牌势较弱，越输越急躁，下注买庄，硬做大牌，结果往往是越打越背，好牌都可能被打掉，这样做必输无疑。

遇到牌势不顺的情况，要运用积极暗示的方法调节一下自己的情绪，让自己的心境平静下来。暗示自己，牌势不顺是暂时的，曙光就在前头，增强信心，细心分析牌势，巧妙应用计谋，定能转败为胜。

4.4.2 被动变主动，调整局势

1. 设法改变摸调顺序

办法是“打扭”，即对准牌风顺者，强行采取吃、碰、杠等办法，把幸家的牌调换到自己手里。如果幸家是你的上家，你就采取吃牌的方法（吃牌使牌序向后滑落一张，原属上家摸的牌，转换由自己来摸）；假如幸家是你的对家或者下家，你就通过碰牌来实现摸调的互转（碰牌是碰取谁家的牌就跟谁家对调，开明杠也是如此。）这样就会使自己的牌风很快由逆转顺。

2. 三家联合封住幸家

使其吃牌、摸牌不能顺利进行。这样几轮下来，幸家的“旺运”就极大可能被打下去，而自己则有机会获得好运。

3. 哄顺牌气，搞短、平、快

牌桌上有句俗语：“心不顺要拢，牌不顺要哄。”意思是说，自己牌风不顺时，一定要沉住气，暂时采取休养生息的策略。沉稳动作，不冒风险，切忌心浮气躁，更不可摔牌骂牌。因为那样做不仅于事无补，反而会越发糟糕，同时也会给牌友带来不愉快。牌势不佳，行牌只能顺势走，不可强着行。顺势而为，搞短、平、快，争取快听快和，方为上策。只要能和就是胜利，绝不计较番值的高低。这样连着两盘小和，自家的牌风就会出现由逆向顺的转化，而幸家有一圈不和，则势必走下坡路。

4. “仙人换牌术”是借以扭转手气冷背时的一种招数

具体实施的方法是：你按正常码完牌，这时如果幸家坐在你下首，你就将牌墙右端的两墩牌移到牌墙的左端来；如果幸家坐你上首，你就将牌墙左端的两墩牌移到牌墙的右端。这样当从你牌墙上各家抓牌时，你所抓到的那两墩牌就是幸家的那两墩牌。这跟掷骰子时，加两个点或减两个点是一个道理。如果幸家坐在对门，你可同时拿四墩牌，左右移动均可，就可调换对门的幸牌。这种换牌术是在码牌时进行的，并不涉及违反牌规问题。当然，如果大家抓牌时未从你门前的牌墙上抓牌，就

不起这个作用了。但在每轮抓牌时，实际上已经改变了抓牌顺序，也能起到对幸家不利的作用，因为本该他抓的好牌，被别人抓去了。

应当注意的是，这种换牌术，不能连续使用，打四圈牌最多用两三次，再多就作用不大了。

5. 实例

手牌为二饼 2 张、三饼 1 张、四万 2 张、六万 2 张。如图 4－21 所示。

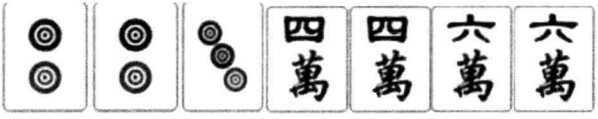


图 4－21　静观其变法实例

这副牌应不应该做碰碰和呢？除了要根据牌局进展即当时的局面而定之外，还需要看各位对手的不同打牌类型，来分析判断听碰碰和是否有和牌机会，静观其变，往往会如愿以偿。

麻将玩牌者从攻到守共分为四种类型。第一种类型是进攻型，手脚快、判断快、打牌不多计较得失，敢冲敢拼；第二种类型是做牌型，不管牌好牌坏，喜欢做大牌，常常会以一两副大牌决定翻本机会，改变结局；第三种类型是胆小型，出牌时沉着应战，不露声色，不喜欢做大牌；第四种类型是保守型，只要手牌不是特别理想，就拆牌跟打，疑心太重，导致和牌机会不多。

一般来说，在这四种类型中，以进攻型、做牌型居多。因为打麻将本身是要力争和牌的，而不是以少输为目的。静观其变的要求是，一定要先摸清你的上家、下家及对家是属于哪一类型，尤其是要摸清上家的类型，因为这关系到你能否吃到所需要的牌张。

如果你的上家是进攻型的，这表明他不一定会过分扣牌，只要手牌比较好，就应该力争做大牌。在一般情况下，也要力争快听牌，等待吃牌、摸牌。一般遇到这样的上家，是一件很幸运的事。

如果你的上家是做牌型的，那么你就更可以放心地做牌，设法将你所需要的牌张与上家所要打出的牌挂起钩来，即专门吃上家的舍牌，形成供需一条链。当然这种意图和策略要尽量隐蔽，隐蔽得越好，和牌希望越大。但同时也要看下家是不是同一类型，这样，诛牌同样也是你的重要任务。

如果你的上家是胆小型、保守型的话，就要反其道而行之，快速组牌，不给他们以太多的分析思考时间。同时，要采取虚虚实实的诱牌技巧，骗吃、骗碰，直至骗和。



4.5 舍小取大法

4.5.1 权衡得失，量力而行

在麻将实战中，要重视分析和把握和牌速度的快慢、和牌的分值大小，争取用较小的损失获得较大的胜利。

在同一时间里，四家都在对 13 张手牌进行排列组和，和牌都是 14 张，为什么各家和牌有快有慢，番值有大有小？正确地掌握和牌从量变到质变的“度”最关键。

1. 没有听张希望的牌势

（1）实例 1：手牌为红中 1 张、白板 1 张、绿发 1 张、东风 1 张、南风 1 张，一条 1 张、二条 1 张、六条 1 张、九条 1 张，六万 1 张、八万 1 张，八饼 1 张、九饼 1 张。如图 4－22 所示。



图 4－22　舍小取大法实例 1

显然，这手牌里有 5 个单张字牌和 3 张老头牌（幺九牌），无法形成九种幺九牌的倒牌。这种牌，可以说是相当差的手牌了。尽管其中尚有 3 组可构成面子牌张，但毕竟是机遇不佳的边搭一条、二条和八饼、九饼与坎搭六万、八万。根据牌谱中所谓“起首三张单风箭，兵牌必难求听和”之训，这种牌即使每轮进张，也是距听张和牌相当遥远的，大可不必认真组牌，势必做好不和的思想准备。

当然为避免大的损失，在舍牌时，还要根据牌池中的情况而定，客风轻易不能抛出，三无牌也需慎重，否则将会加大别家的和牌的番种。

待到别家打出之后，再追打熟张不迟，首先舍出的当然是老头牌了。

在这种恶劣牌势的情况下，除追打熟张牌外，应留神对手中的某一家，估计和牌平平，即可尽量供牌，促其早成早和，少失番值。

（2）实例2：手牌为红中1张、绿发1张、东风1张、北风1张，二万1张、五万1张、九万2张，四条1张、五条1张、九条1张，二饼1张、四饼1张。如图4－23所示。

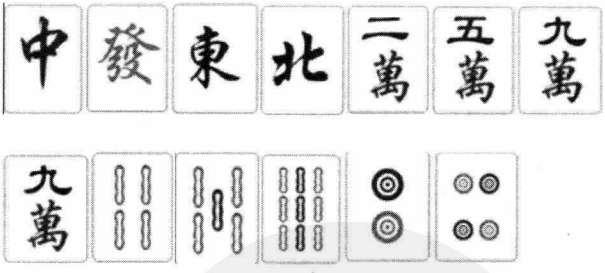


图4－23　舍小取大法实例2

这种牌势虽胜于实例1，风箭少了一张，对子、搭子加坎搭，单张中张牌五万两头尚有牌张，可以相互联系的价值更大，但是距离听张仍然差得很远。如强行奢望和牌，非常容易陷入大的失误。

（3）实例3：手牌为绿发2张、西风1张、白板1张，一条1张、五条1张，一万1张、二万1张、四万1张、八万1张、九万1张、四饼1张、五饼1张。如图4－24所示。

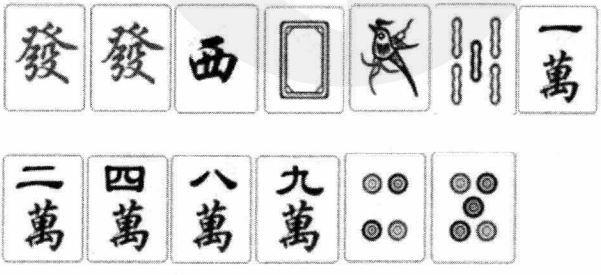


图4－24　舍小取大法实例3

四张字牌之内，只有绿发对子为一要素。虽然一万、二万、四万为复合面子，但待牌只有三万一种，并非有利形势。四饼、五饼与中张牌五条给整铺牌带来一线希望，唯独缺少麻将头。

如果依靠模入一张将头牌的话，至少也须换5到6次以上，这么遥远的行程，恐怕不及来张时，别家早已和牌。因此策略上与例2相同，如果照例1打法，多是有益无损的。

2. 接近听牌的“未知数”

（1）实例4：手牌为红中2张、白板1张，一条1张、四条1张、五

条1张、八条1张，三万1张、六万1张，一饼1张、二饼1张、七饼1张、九饼1张。如图4－25所示。

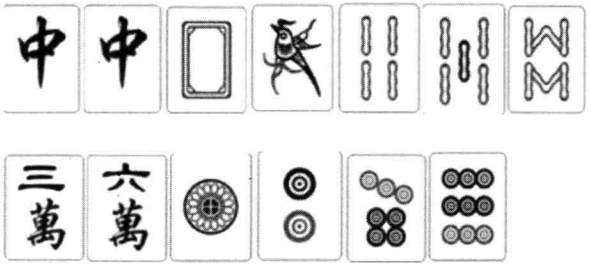


图4－25　舍小取大法实例4

此例的红中对子是一要素，加上四条、五条，一饼、二饼边搭以及七饼、九饼坎搭，合为面子牌的4个要素。如果三万与六万中的一张牌与摸进的任何一张中张万子再组成一个面子的话，即有了5个要素，从而具备了听牌资格。

牌谱中有句话："副副求和，败可立见"，说明求和心切者，反而极易放炮。因此，每当促成叫听之后，必须居安思危，不要抱太大希望。因为待你手牌理顺之际，别人也可能正入"佳境"，准备和牌了。

（2）实例5：手牌为东风1张、南风2张、西风1张，一条1张、二条1张、三条1张、六条1张，二万1张、三万1张，一饼1张、七饼1张、九饼1张。如图4－26所示。



图4－26　舍小取大法实例5

这里已有现成的4个要素，即门风对子一组，一条、二条、三条一副，二万、三万搭子与七饼、九饼坎搭，当然如能摸进一张与中张六条相联络的牌，牌面即可重现生机了。

对于上述要素，一旦吃碰形成面子牌朋组时，就须在理牌时小心斟酌了。虽说单张的东、南两风属客风牌，本可舍弃。但是，对于本例实战情况来看，有时留下一张风牌（牌池内该牌未见或只见一张的），作单钓叫牌，这样才对和牌极为有利。

（3）实例6：手牌为白板2张、南风1张，一万1张、二万1张，三

饼1张、四饼1张，一条1张、2条3张、六条1张、八条1张。如图4－27所示。

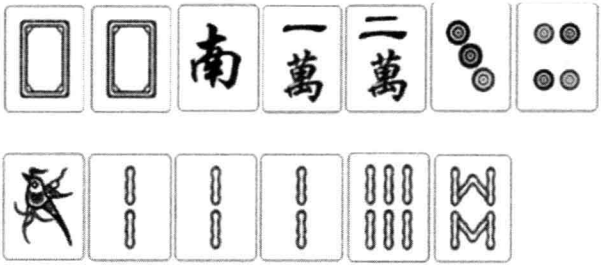


图4－27　舍小取大法实例6

开始观察这副牌，感觉比较有序，有白板一对，一万、二万边搭，二饼、四饼坎搭，六条、八条坎搭以及一条、二条、二条、二条的复合面子共5个要素。但是，其实这种牌隐蔽的危险性极大，无论边搭、坎搭与复合面子，可待牌全部是3与7的尖张牌，这些尖张牌对于牌手来说，都是很难抉择的，单纯依靠吃进组成朋组的机会极少，剩余的一半机会只能靠自己摸进了。如果平均每摸3手可得一张的话，起码也需12轮摸牌才行。

（4）实例7：手牌为东风1张、西风1张，一饼1张、二饼1张、三饼1张、七饼2张，二万1张、五万1张、八万1张，三条1张、七条1张、九条1张。如图4－28所示。

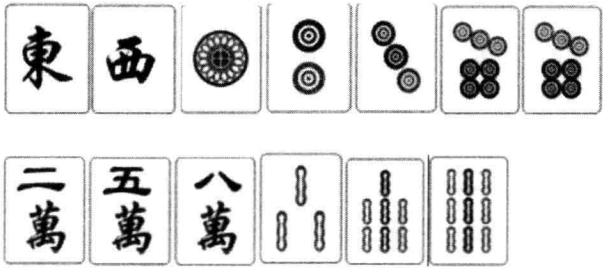


图4－28　舍小取大法实例7

这副牌看似有点乱，其实反而比实例6的情况要强。尽管单张牌较多，但极易得手上张，这是麻将牌常规的判断。字牌虽有两张，且为客风牌，即便打出也无大碍。这里，七饼对子为将头，一饼、二饼、三饼一副，七条、九条为坎搭，虽说只有3个要素，但上张的机会较多，速度也快。其中饼子与条子任意进牌，都能组成复合面子，不会形成闲张。对于万子来说，首先应打掉中张五万（这是许多人所不愿的），从战术上看，舍出五万后，还有二万与八万两张，除摸进重要的五万外，无论进什么张了，都能组成一对要素，这是高手们都非常明白的。

所以说，如果打得顺的话，最快只需5手（摸5次牌）便可叫听了。

3. 具有成和把握的牌势

（1）实例8：手牌为东风2张，二条1张、七条1张、八条1张，三万1张、五万1张、七万1张、八万1张，一饼1张、三饼1张、四饼1张、六饼1张。如图4－29所示。

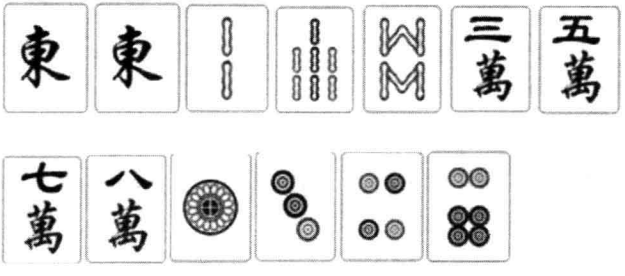


图4－29　舍小取大法实例8

这副牌本身已经有5组要素，除单张牌为二条外，可将复合面子中的一饼、六饼视为单张牌对待。

首先，舍牌应是二条无疑。一饼上张牌出现坎二饼或坎五饼时，就可拆掉三万、五万坎搭。反之，出现坎四万的话，首先应打出六饼。因为六饼中张的危险性大于老头牌一饼，在旁家尚未上手之前舍掉，可避免放炮。一旦叫听、叫和时，再打一饼，也不致失误。

（2）实例9：手牌为南风1张、绿发2张，三条1张、五条1张、六条1张、八条1张，五万1张、六万1张，一饼2张、三饼1张、四饼1张。如图4－30所示。

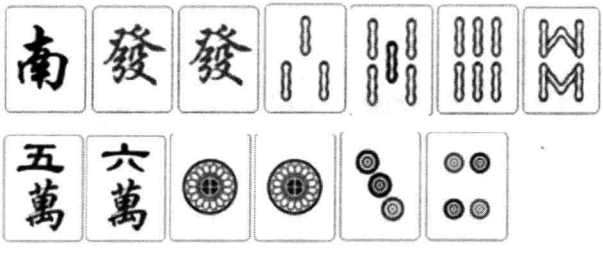


图4－30　舍小取大法实例9

这也是5个要素齐备的牌。除单张南风牌外，复合面子的三条、八条，也可视为可舍的单张牌。

如果进张南风对或任意一张条子时，舍牌就应仔细了。当然，首先上条子牌，即将南风打出，如果再进条子，应考虑舍掉四饼较为合适，从而保留一饼、一饼、三饼的复合面子。

不过，从一般牌手的习惯来看，不少人宁可拆条子，说什么也不愿

意打四饼。当然，这种舍近求远的打法，仍属下策。不难看出，这副牌的绿发对容易碰出，决不会留在手头作将用，那么将头只有一饼了。只要进张条子，拆舍三饼、四饼搭子就比较合理。当然，对于五万、六万搭子而言，因为纯属中心张子，一旦拆舍出去，极易被旁家吃进，所以不如不舍。

（3）实例10：手牌为西风1张，五条1张、六条1张，二万1张、三万1张、六万3张，二饼1张、三饼1张、四饼1张、六饼1张、七饼1张。如图4－31所示。

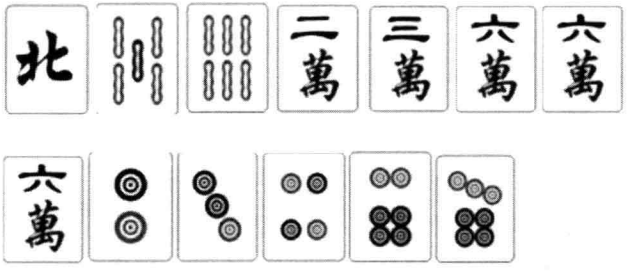


图4－31　舍小取大法实例10

这是极佳的面子牌。无论是起手配牌或是两三手后的面子牌，只要吃牌或上张，都不应留两个搭子去寻求将头。从实战战况看，应毫不犹豫地将刻子六万舍去一张，既能保留将头，又构成了平和，这样可以保证和牌。相反，如果舍不得六万刻子，很可能会白白浪费好的机会。

（4）实例11：手牌南风2张、西风2张，八万2张，三条1张、四条1张，一饼1张、二饼1张、三饼1张、四饼1张、五饼1张。如图4－32所示。

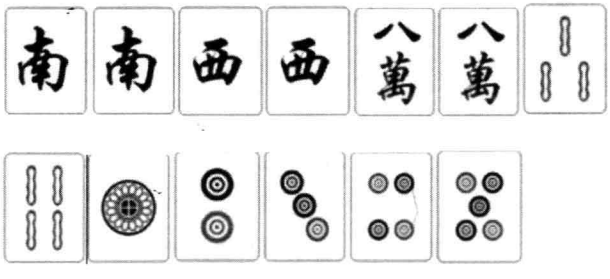


图4－32　舍小取大法实例11

此例有3组对子，以要素而言合计6组，故此多余一组要素，在这种情况下，势必要拆舍一组。当然，两对风牌较易碰出，所以当有人打出其中一张字牌时，不必急于去碰，反而应以该门风对作为拆打对象，以便牵制下家。

对于八万来说，最佳是进张七万，打出八万，形成搭子牌面，使满

铺牌构成较好的和平局面。如果牌桌正好遇上南风圈，自己又坐于第三家，那么两对风子全应碰出，而拆舍三条、四条。如果两个搭子均先吃牌，就应拆舍八万对子，以两对风牌作为双风子作双碰听和了。

4.5.2 牺牲小处，着眼大处

打麻将要使旁家舍出自己所需要的牌，必须要有所牺牲。一般诱牌应从中盘以后开始，因为一开始各家都忙于舍出无用的字牌和孤张牌，对别人的情况关注不多，上当的机会也不多，而一旦到了中盘，算牌、诛牌，自然就要关注别人的舍牌了。

一般利用上家诛牌的心理而求得自己所需要的关键牌。为达到这个目的，可以牺牲一点。

实例12：手牌为一万1张、二万1张、三饼3张、五条1张、六条1张、一条1张、二条1张、五饼1张、六饼1张、八饼1张、九饼1张。如图4－33所示。

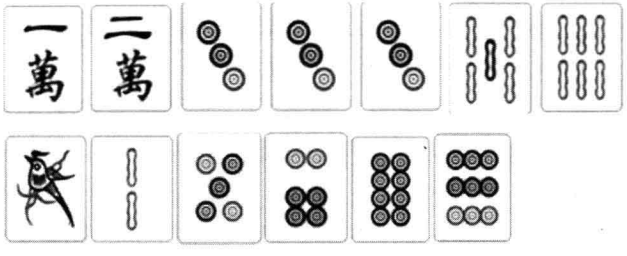


图4－33　舍小取大法实例12

该手牌要拆打的牌，首先要从进张困难的一条、二条和八饼、九饼中去挑选。从手牌情况分析，拆八饼、九饼可引诱七饼。但从上家的舍牌上分析，他并不需要饼子，所以即使你没有采取措施他也会舍出。如果条子是上家需要之牌，就应该牺牲一条、二条的边搭。牌至后期，上家为盯你可能将多张条子扣住，难以达到需要四条、七条的目的。同时，如果该手牌进四条和七饼，和牌番种还是花龙。

4.6 瞒天过海法

4.6.1 装聋作哑，内心清楚

不管做什么事情，人们都希望自己从愚蠢的低手迅速成为聪明的高手。而聪明的高手如果故步自封、不求上进，必将被后来居上的技术水平较低的牌手抛在后面。

在麻战中，聪明的高手有时会故意表现出无知的样子，来掩饰自己的真相，蒙骗对手。

假作愚钝，重在一个“假”字，意思是伪装、装聋作哑，痴痴呆呆，而内心却十分清楚。这就是所谓“大智若愚”。

在麻将实战中，有时可故意不露锋芒，显得技术水平不高，以此麻痹对方，待时机成熟，给对方以措手不及的打击。

1. 掩饰真相

实例1：手牌为二条1张、三条1张、三饼1张、四饼1张、三万1张、五万1张、七万1张、八万1张、白板1张。如图4－34所示。

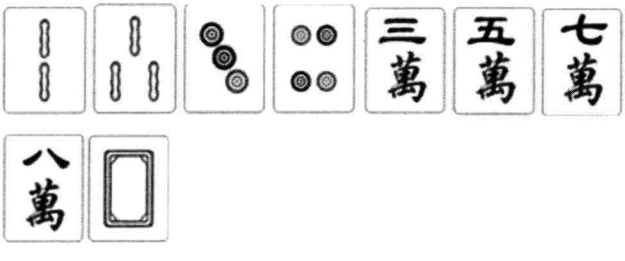


图4－34　瞒天过海法实例1

目前手牌中还有10张，呈现一副二入听的局面。如果摸牌时正好摸到一张四条，这对你来说正是一张好牌。但你要将喜藏在心头，将愁放在脸上。一个“不小心”在竖立牌时碰倒了三条，同时露出厌恶的表情。插入三条后，你打出三万。旁家见你打出三万这张中张，结合你刚才的表情，很可能会认为你已经听牌，而且与三条无关。如果上家这时打出六万来诛你，正好为你所骗吃，使得五万、六万、七万成为一副顺子，

同时打出九万。这时，由于你的骗吃已告成功，旁家必定会对你打出的九万心存怀疑之态，既不敢妄打万子，又要避开三条解围，这样“赶鸭子上架”就很有可能打出你所需要的二饼、五饼来。

2. 善识牌貌牌色

（1）实例2：假如旁家手牌中尚有如下7张，红中3张、东风1张、六饼2张、七饼1张。如图4－35所示。



图4－35　瞒天过海法实例2

这时某人打出1张东风。虽然旁家手中只有1张东风，但别人打出东风对他会有一种瞬间的刺激，这时他会想，“要是我能摸进一张东风该有多好啊！”这种想法势必会在眼神、脸色、表情、手势等方面有所反应。牌貌牌色就是要求你能仔细观察对方的表情、看清对方的脸色，从其稍纵即逝的变化中揣摩对方的心理活动。如果能够做到这一点，就不愧为麻将高手了。

打麻将的活动是在每人只能看到自己的手牌、个人桌前的亮牌、牌池中打出的明牌情况下，从已知一部分牌面来推测各人手中牌面的分析过程。只要在麻将规则的允许范围之内，就可以并提倡通过人的感觉、记忆、思维行动，采取各种虚虚实实、真真假假的手法，诱使别人上当受骗。同时，别人也能从中领悟奥妙，获得某种或真或假的意外信息。如在本例中，当别人打出东风时，最常见的下意识动作是眼睛瞥向手牌。这就是自然流露出的信息发送。

类似于这种可以识别牌貌牌色的地方很多。比如当你手中只需碰出一对就可听牌的一入听状态时，由于脑筋中专门想着“碰”、“摸”，所以注意力会特别集中到别人打出的每一张牌上，一旦别人打出一张与你需要碰出的对子相近的牌时，心里总有些感觉，眼神也会同时从牌池中很快移向自己的手牌中。这个眼神动作如果被人察觉，那么，别人自然就会扣牌了。

（2）实例3：如果你的手中有一副复合顺子，二条1张、三条2张、四条1张。如图4－36所示。

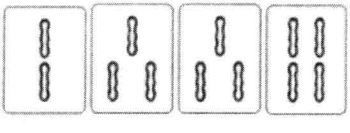


图4－36　瞒天过海法实例3

当上家打出饼子或万子时，你会立即伸手去摸牌，动作干脆得很。但如果上家打出一张小条子，你去摸牌的动作就会不由自主放慢，甚至要迟疑一下。这是一个细微动作，但很容易被别人看出来。

有时你会无意识地摆正手牌中某些牌张的位置，比如一会儿把这张牌挪动一下，一会儿把那张牌颠倒一下再插入。根据麻将牌可分为“推不倒”与“推得倒”的两种类型以及中国人习惯于顺着看牌的特点，别人就可以基本断定动牌之处很可能是“推得倒”牌。再结合牌池中你打出的哪些“推得倒”或“推不倒”牌，别人就可大大缩小对你手牌的猜测范围。

一般来讲，这种识别牌貌牌色的方法，多发生在打出牌之后，而且一般是有人要吃牌、碰牌之际。但有时打出一张绝张，按理别人既不要碰也没有任何吃牌的可能（如绝张字牌），但这并不妨碍你观察别人。比如说你从手牌中抽出一张绝对安全的牌张打出，故意看看盘面，装出担心的样子。这时，有人可能会冲你一笑，有人可能无动于衷，有人会不自主地一瞥手牌。种种细微动作，都会流露出对你有用的信息来。

4.6.2 巧谋善断，由劣转顺

蒙牌方法运用到实战中，要求在自己牌势处于不利的情况下，通过某些计谋来扭转牌风，从而使自己变不利为有利，借用外力反败为胜。

运用蒙牌的关键，很重要的一点是要改变正常的理牌顺序，事前按照用计需要排列。这样，配合一些“违规”动作，就可以有效地起到蒙蔽他人的作用而误导他人。

1. 单钓边张

实例4：手牌为一万1张、四万1张、七万1张、四条1张、五条1张、六条1张、七条1张、八条1张、二饼2张。如图4－37所示。

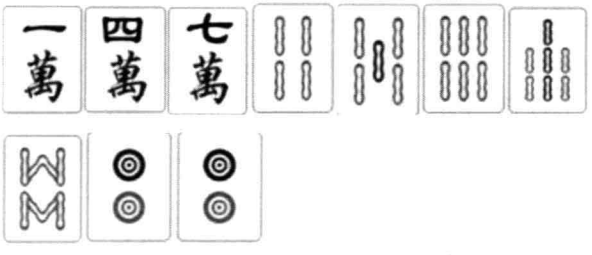


图4－37　瞒天过海法实例4

这副牌中有一万、四万、七万，但相互之间又无连结，只是处在同一饼线上而已。如果要摸进牌张与之相连的话，确实需要手气。但根据本法的打法要求，是要在碰出二饼对后打一万，吃进三条、六条、九条

后打七万，通过先后打出一万、七万，给别人造成一个假象，希望别人打出四万达到和牌的目的。

由此可以看出，所谓单钓边张就是指连续打出两张筋袖牌，以获取同一线上的筋心牌，从而达到和牌目的的手法。

采用这种方法时，要注意两次打出的一万及七万不能间隔太长，以免影响其应有的诱惑力。一条碰到不得不间隔时间长的时候，可通过喊“一路熟”加重语气以此“提醒”别人。

2. 谋获边搭

实例5：手牌为二万2张、二条1张、三条1张、八条2张、九条2张、四饼1张、五饼1张。如图4－38所示。

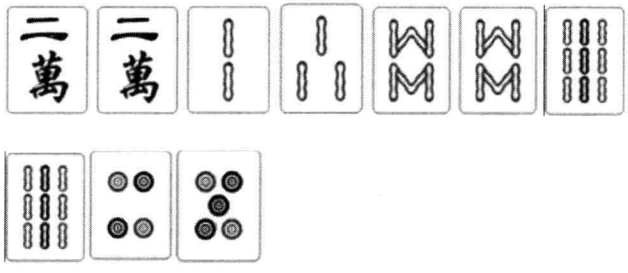


图4－38　瞒天过海法实例5

如果在这副牌中有机会吃进一条、四条，那么就要接着打出八条或九条，以使他人打出七条来。接着，如有机会吃进三饼、六饼，那么，必定再要打出另一张条子牌。如刚才打的是八条，那么现在则打出九条，给人以拆塔子的感觉。由吃进一条、四条，到待和边七条，这就是在谋获边七条。

这些蒙牌的方法，在实战中令人防不胜防，往往出人意料，很容易奏效。

3. 意在坎张

实例6：手牌为二万2张、三饼1张、四饼1张、五饼1张、三条1张、五条1张、七条1张、九条1张。如图4－39所示。

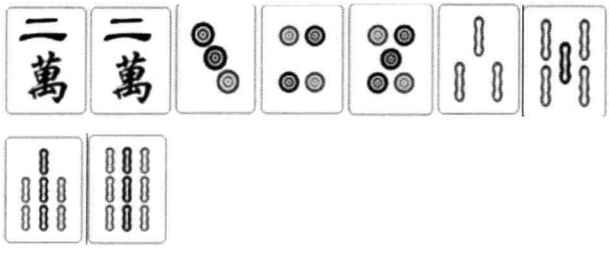


图4－39　瞒天过海法实例6

如果有机会进张二饼或五饼，就应该打出九条；如果能再吃进四饼或七饼，就应该接着打出三条。打出九条留三条的目的都一样，就是为了吃进坎六条。单从牌面上看，旁家看到你接连打出九条与三条，绝不会想到你在一心想着坎六条，然而，事实却正是如此。

4. 巧用碰碰

实例7：手牌为二万2张、三条1张、四条1张、二饼1张、五饼1张、七饼1张、八饼2张、九饼1张。如图4－40所示。

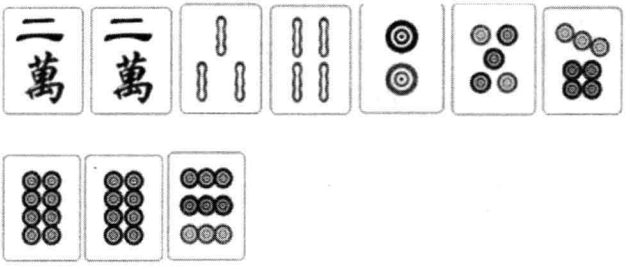


图4－40　瞒天过海法实例7

如果能摸进五饼成对，则打出二饼。如果能吃进二条或五条，则再打出八饼，这时听牌待和五饼、二万对碰。而实际上，从最早的打二饼到后来的打八饼，主要目的都在于要为了碰和五饼。当别人心目中以为你打出了二饼、八饼后，五饼已是安全牌，你和牌的时机也许就不远了。



第5章 麻将实战兵法战略

5

5.1 麻将实战初期战略

麻将实战从各家起手配牌开始，直至一家宣告和牌为止，其过程是一个战略过程，包含了许多谋略问题。

5.1.1 打牌先识人

在麻战过程中，有经验的老手，总是让你先赢几盘，待看清楚你大牌的路数、技术水平高低、性格等因素后再发制人。他们可能扮成不会打牌的样子。乱吃乱碰，甚至打牌给你吃碰。在开始几盘，他们这样做一般是在观察分析其他三家以下几方面的情况：

1. 理牌习惯

是否打“花牌”；是否有把动牌立正的习惯；牌的排列方式、摸入牌的插入方法等。

2. 打牌习惯

打出牌原来立牌中的位置，打孤张牌的表现，拆搭的表现等。

3. 情绪变化

当摸到好牌、打错牌、听牌、听大牌等情况时的表情、动作的变化及其性格属于哪种类型。

4. 和牌习惯

各种不同性格的人，和牌的习惯不同。其他三家喜欢和哪种类型的牌，是否会计算番值，熟练程度如何等。如图 5－1 所示。

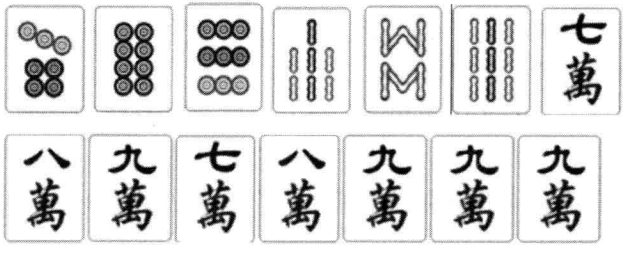


图 5－1　麻将实战初期战略图例

此手牌自摸九万和牌，它的得分应该是全大 24 分、平和 2 分、门前清 2 分、不求人 2 分、全带幺 4 分、无字 1 分、三色三同顺 8 分、一般高 1 分、四归一 2 分、自摸 1 分、和绝张 2 分，合计得 49 分。若能将这手和牌的各种番种的得分计算清楚，而且比较熟练，就可以算得上麻将桌上的能者。

5. 技术高低

衡量一个人技术水平的高低，既要看其理牌、舍牌、听牌，也要看其人的品质、修养、性格、习惯等，要从多方面去做综合分析。在搞清打牌者技术水平高低后，才能根据不同水平采取相应的计谋。

5.1.2 正视牌手，巧用策略

在麻将实战中，一开始就应该从战略上将对手好坏分为高、中、低三级，或称三手。当你断定清楚对方等级以后，便可在实战中采取相应策略。

1. 顾己低手

打麻将的初学入门者，会打而不精，会和不会算，听牌后需要把手牌来回倒几次才看得清楚，生熟不分，一味只顾自己，急于听牌求和，经常埋怨进张不顺或错过良机。喜欢留对子对倒。起手配牌不齐就做全不靠，舍牌毫无规律，吃碰牌混乱，常会乱吃乱碰，毫无章法。

遇到这样的对手，你在可能的范围内，会迅速求和，没有必要扣住手牌。但他所需的紧要张子，你还是要认真对待，扣住不放，他也是无可奈何，只有自摸一种机会。

2. 显示中手

摸牌已相当有水平，做高番种牌，微露焦急状，牌一听张，面呈喜色。扣住一张牌要给旁家看，别家和牌，常把手牌推到，显示自己早已听牌，甚至查看牌墙中的牌是否临近自摸。别家放炮，他也告诉大家自己差点放炮，以庆幸自己的侥幸。这样的牌手由于已有一定水平，所以在行牌中比较自信，也很容易自负。

施用迷惑上家的办法和扣牌的技巧，需要结合每副牌的实际情况来制定作战方针。在战术上，攻势要多于守势，在关键时刻，不要一味想和牌，也不要不让他人得利，而是要综合考虑，计算好不同结果才做相应的决定。

3. 稳重高手

“高手打牌靠预测，低手打牌看眼前”。高手比较谦虚谨慎，不会表

现自己，在牌桌上不温不火，沉着冷静。摸打吃碰讲究技法，进牌出牌均不露声色，老成稳重，外貌上几乎观察不出任何破绽。

麻将是四人游戏，要取得实战的胜利，作为麻将高手，不仅要研究牌、提高牌技，而且要研究人、提高对付不同等级对手的本领。

主要采取斗智的方法。由于牌势变化无穷，全凭个人的智力及牌运来行牌判断。

上述只是一个大体情况，在实战中，每人的等级不一样，要因人而异调整自己的战法。当低手多于高手时，应尽快求和；高手多时，则应循势而行。

如果两位高手和两位低手同桌而战，就应按上下家的座次来确定作战方案。当高手对坐，战略上可忽紧忽松，以求获胜，劣手即败多胜少；若高手坐在你的上家，低手是下家和对家，你相对就处于一个不利地位，会受到上家牵制。另外，在战术上，你要设法采取守势，多多采用放和技巧，反之，则应采取攻势。

总之，牌势变化多端，条件不同，关键在于自己不断总结，适时而变，逢强则慎，逢弱则攻，战略要点，随定随行。

5.1.3 判断类型，占尽先机

在麻将实战中，根据参与者的性格，可分为几种不同的类型，而针对不同类型的对手一开始就采取不同的策略，在战略上就先人一步，将机会把握好。

1. 快攻类型

这类人手脚很快，判断迅速，属于有进攻性而且肯拼搏的一类。他们不太计较得失，但也不会冒险去打危险牌。

如果四人中快攻类型的对手较多，你也应该快攻，不必过分刻意做牌，当你的上家也是快攻型选手时，他不会过分克扣你要的牌，而你的手牌又比较好，有做牌条件时，还是要下定做牌决心。

2. 做牌类型

这类人喜欢一味做牌，往往不衡量局势和机会，有一条道走到黑、不到黄河不死心的决心，但实际上这类人中有些人也会有运气，常常绝处逢生。

如果同桌打麻将者做牌类型的人较多，你则要细心观察每局开始时各家的舍牌，同时判断你的手牌应向什么方向发展，是赶快和牌还是做牌？如要做牌，求什么？要考虑清楚，而且要注意不要过早暴露自己的

做牌意图。

如果你的下家是做牌型，盯下家就是关键策略。因为你不紧扣，他会很顺利做成大牌，而且非常可能还会放炮，那情况就不堪设想了。

如果你的上家是做牌型的对手，你也可以放心做牌，求他的弃张。如果你的运气不错，遇到这种上家，就是你获胜的极好机会。

3. 谨慎类型

这类人比较沉着，观局出牌比较谨慎，不随便硬拼，不会灵活掌握做大番值牌的机遇，常常会过分防下家。

在牌桌上，如谨慎类型的对手居多，那么你做牌的机会就要降低了。你宜多用快攻的打法，加快节奏，缩短他们的思考时间。

如果你的上家是谨慎类型的对手，无论你做不做牌，都要多用“骗”的方法。可采用舍一、九，求二、八；丢中张，求偏张；对兼搭牌，先拆对，后求吃等等。谨慎型的牌手，输了大牌也不明白怎么输的，对他不骗难于成功，这点在牌一起手就要记住。



5.2 麻将实战中期战略

实战中期阶段，牌势逐渐明朗，基本走向已展现出来，但不一定很理想。这时的主要任务，就是在进一步调理和完善手牌态势的同时，加快听牌的节奏和步伐。

5.2.1 实战中期主要战略

1. 麻将实战中期阶段，不能仅仅依靠自摸，还要考虑多吃牌，因为这个阶段摸牌的有效性已经显著下降了

（1）自己摸牌不顺时，要设法吃一张牌，就可以使原来的摸牌顺序发生改变，也许就能给自己带来新的转机。

（2）搭子的待牌已经出现近半，或是牌局已接近中后期，应抓紧吃牌。

（3）判断有人已接近叫听，为了抢进度，必须先吃为快，尽早听牌。

（4）符合自己的牌势，吃后可以使手牌向一入听或听牌状态，这时要果断吃牌，不能再等摸牌上手。

（5）利于自己做大牌或较高番值的牌张，一定要吃。

（6）吃到边、坎、独张的机会，绝对不能放过。

（7）如果边、坎搭子在两组以上，就要依靠吃牌来改善不利的牌势局面。

2. 当然，中期阶段虽然考虑多吃，但不等于见吃即吃。以下情况以不吃为上策

（1）“门前清”的情况不吃。

（2）两面搭待牌尚有大半在外，如不是特殊情况，以不吃为宜。

（3）自己的牌风很顺，尽量不吃，可以争取自摸和牌。

（4）不吃反倒可以迷惑上家的牌，可以不吃。这样会使上家误认为攻到了你的弱处，很可能这张待牌会再次被舍出，这样他就难免上当了。

（5）番值会减听不吃。

（6）影响余牌组合不吃。吃后破坏牌相，造成孤张增多，得不偿失。

（7）吃后手中无安全牌可打不能吃。

（8）中盘前期可吃可不吃的牌，尽量不吃。

（9）门前已付露两组，第三副牌尽量不吃，以免暴露牌势，于成和不利。

5.2.2 实战讲解

1. 多张吃牌

实例1：10张手牌为八饼2张、三万2张、四万1张、六万1张、七万1张、九万3张。如图5-2所示。



图5-2　麻将实战中期战略实例1

经过重新的排列组合，可以排成八饼2张、六万1张、七万1张、九万1张、三万2张、四万1张、九万2张。

这样做的目的是，在摸牌时故意将右边的五张牌一起碰倒，而同时要露出一副苦恼状，以麻痹旁家。只要让人看到了一对倒下的九万，就算是“表演”成功了，苦恼状只是增加可信度而已。这样一入听的牌面，只要有八饼或三万碰出，或吃进二万、五万，就可听五万、八万了。由于这时旁家明知你手牌中有一对九万，同时又吃、碰过万子，猜想听牌是九万与其他牌对倒。如果有人敢随便打出五万、八万，那就正好不费先前那一番诡秘莫测重新组牌而又推到亮牌的苦心经营了。小小一个圈套，最易使人上当。

2. 多张骗牌

实例2：10张手牌为八饼2张、四条1张、五条1张、六条1张、一万1张、二万2张、四万2张。如图5-3所示。

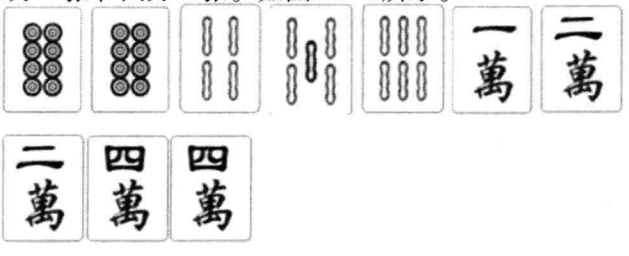


图5-3　麻将实战中期战略实例2

10 张手牌本是一入听牌张，这时，正好有人打出四万，即告碰出。但在碰牌时，有意将一组牌推倒亮出。如碰四万时，亮出二万、四万、四万，目的是让人知道你是本来要吃三万的，现在没有吃到只好把二万打出。这样，旁家绝没有人会想到你还会和三万。因为，四万已被碰段、二万有被打出。如果旁家都料想你不会要三万，那么，和牌就非常有希望了。

3. 章法独特

实例 3：手牌为二饼 1 张、三饼 1 张、四饼 1 张、六饼 1 张、八饼 1 张、四条 2 张、五条 1 张、七万 1 张、八万 1 张、九万 1 张、南风 1 张、

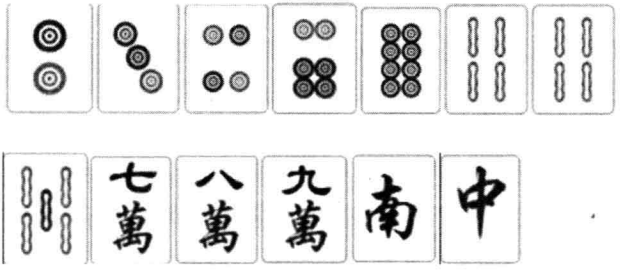


图 5－4　麻将实战中期战略实例 3

红中 1 张。如图 5－4 所示。起手牌如果要打清一色，该打出哪种花色，留哪种花色？除了要考虑自己的手牌外，还要在战术上采取阳奉阴违法。

阳，是指上家；阴，是指下家。阳奉阴违，即是要在取舍花色牌上迎合上家，克扣下家。比如说，上家专做条子，自己就可以选择做饼子或万子；同时，观察下家在做什么。如果下家在做饼子，那么，自己就继而在饼子万子中选择做饼子。这样，一方面能吃到上家的饼子加速自己的组牌，另一方面又能阻止下家吃到饼子。

与此同时，麻将高手会尽量分析出上家有没有听牌，需要碰什么样的牌以及听什么样的牌。有时会碰见这样的局面：我打出一张，上家就碰出，然后他打出一张废牌，正好被自己吃进；在打出一张，又被上家碰触，然后他再打出一张，又被在积极吃进。这样的情况在麻将实战中经常会出现，其实，奥秘就在于在上家尚未听牌时自己有意打出上家所需要的碰牌，使得自己多有吃牌、碰牌机会，加快组牌进度。

4. 巧用他人

实例 4：手牌为二饼 1 张、三饼 2 张、六饼 1 张、四万 1 张、五万 1 张、七万 1 张、九万 1 张、一条 2 张、二条 1 张、五条 1 张、七条 1 张。如图 5－5 所示。

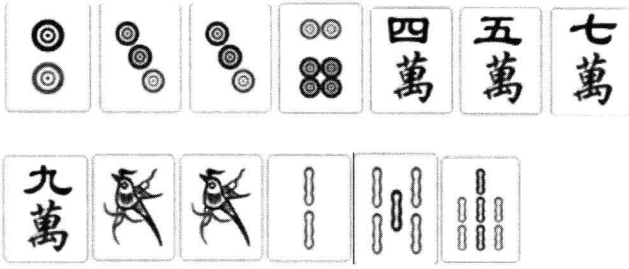


图 5－5　麻将实战中期战略实例 4

起手牌就是这样一副牌，应该说还可以。按照通常的打法，应该先打出二条或六饼，其余牌再根据摸牌情况来灵活决定。

我们知道，打麻将光靠个人摸牌以至自摸成和的希望是很小的。最好的途径是有吃、有碰，很快组牌成功，听牌待和。其中，又以碰牌机会稍多，因为给你碰牌的有三家“供货商”，而给你吃牌的只能是一家。所谓借鸡生蛋法，就是要多多利用旁家给你吃牌、碰牌的机会，想方设法令他们给你创造这种机会，促使你早些听牌，从而在牌战中争取主动权。

设想本例接下来的情况是：

摸进八条，同时打出二条；

上家刚打出三万，自己摸进二万，同时打出六饼；

上家打出五万，自己摸进红中并同时打出；

对家打出一条，碰出，同时打出五条；

上家又打出三万，吃进，打出二饼；

上家继续打出六万，又吃进，同时打出九万。

至此，这幅牌便剩下四张手牌：三饼 2 张、七条 1 张、八条 1 张。一轮过后便如愿以偿，自摸成和。

总结本例打法，主要是有利地利用了上家不需要万子牌而只顾打出，而自己则借此机会尽量留着不打。上家第一次打三万时见我无法吃进，便继续打出五万，又因牌势关系自己仍然无法吃进。但再打出三万时，手中留下的二万可以有用处了，便照单收进；上家继续执着杀熟打出六万，不料又被自己吃进。加上中途碰出对家打出的一条，至此已听牌待和了。

在这里，有这样一条经验值得记住：上家打出的哪一色牌多，你就尽量多做哪一色，即使是暂时吃不进也没有关系，总有吃进的时候。如果你的计谋被上家看透，被他扣着不打，这也没有关系，耐心等待好了。而如果他的计谋被他的上家看透也打出那一色诛他的话，你的碰牌机会又多了。事物的变化总是相辅相成的道理。

5. 巧用进张

（1）实例5：手牌为二万1张、三万1张、四万1张、五万1张；二万2张、三万1张、四万1张；二万1张、三万2张、四万1张、五万1张。如图5-6所示。



图5-6　麻将实战中期战略实例5

这是三种典型的多张牌例。从中可以看出，所谓“多张”，是指麻将组牌中常见的四张结构，它们或是四连张顺子，或是三连张加一张边搭子、或是三连张加中间一张（俗称“大肚皮”）。对于多张牌组，本无所谓好坏，但却要看是如何打法才算有利，是吃牌、碰牌，还是不吃、不碰，都应因时制宜、灵活处置。其中，也大有技巧可言。

一般来说，手牌中有多张牌组是有好处的。比如说，如果上家在做大牌，那么，你往往会在吃了第一张牌后还能吃到第二张牌，使得多张牌组顺利地拆成两个牌组，等于吃进两张牌，自然向听牌、和牌前进了一大步。多张也有不利的时候，有时候往往在吃了上家一张牌后，反而限制了继续吃牌或和牌的范围，变主动为被动，自缚手脚。这种时候，就以不吃、不碰为宜。而且，牌至中局，往往多张牌组一旦吃牌便会暴露自己的听牌范围，给和牌带来难度。

针对以上分析，要求手中有多张牌组遇有吃牌、碰牌机会时要冷静对待，看准了再做吃与不吃的决定。

（2）实例6：手牌有一万1张、二万1张、三万2张。如图5-7所示。



5-7　麻将实战中期战略实例6

在这个牌例中上家打出一万时就不应吃进，否则就剩下了坎二万；遇有三万时可吃可不吃、可碰可不碰，要看清尤其是下家要什么牌、旁家听什么牌来决定。遇有二万时吃进最理想，因为吃进坎二万后，还有机会吃、和一万及四万，机会自然较大。

（3）实例7：手牌有一万1张、二万2张、三万1张。如图5-8所示。



5－8　麻将实战中期战略实例7

该牌例，关键张是三万。如果你吃进边三万，待吃、和一万及四万，机会自然增加许多。如果先吃一万或二万，反而被动。

所以，当手牌中有多张牌组时首先要有心理准备，即有什么牌来就吃碰，什么牌来就不理睬它。同时，要密切注意各人的打牌情况，做到随时修改计划。一有情况出现，当机立断作出决定，以免露出马脚让别人注意起你的手牌来。只有当你吃牌后可以听牌时，才可以不去注意这个问题，而且，还让他们以为你听的是它们附近的牌为好，从而达到声东击西的目的。



5.3 麻将实战后期战略

麻将进入后盘战期，敌我的对垒达到顶点，是一盘牌中最为关键的时刻，丝毫不能松懈，如让对方乘虚而入，必败无疑。此时，应因地制宜，采取灵活机动的进退战和战术，变被动为主动，确保自身安全。

5.3.1 实战后期主要战略

1. 麻将实战后期可谓机会与风险同在。这时的关键，是如何合理地听牌与规避放炮两条

牌战行进到后期，肯定已有人叫听，至少是接近叫听。或许一二家，也可能两三家，甚至四家都处在相差无几的状态中。牌桌上风云突变，明争暗斗，一吃一舍都会牵动全局，关系成败。这时的吃牌，应格外慎重，必须顾及目前的牌势和上下家的需求，预测险情，提防骗局和陷阱，把安全放在首位。对各家的抓舍吃碰，一举一动，都须细致观察，用心思索，多问几个为什么。

比如某家舍出七条，下家吃边搭，而他门前又亮着一、二、三条的顺子，上家为什么这个时候弃尖张七条？其手牌可能为何种牌势？下家吃牌后牌势已到何种程度？再比如，上家打出五万，自己是三万、四万、四万的复合搭子，如果吃进，四万会不会是炮？都需要仔细推敲，认真对待，绝不可掉以轻心。

尾盘阶段的吃牌原则应是四个字：有利无险。即必须对自己有利，而且吃后舍张又无危险。这两条同时具备，方可吃牌，否则就要放弃。进一步讲，只要具备了这两条，你就该“能吃即吃”，既别管它是否边张、坎张、独张，也别管它是否有利于做大牌，有吃即吃就对了，尤其当吃后即可听牌时，更是非吃不可。因为再不吃，恐怕就没有机会了，除非你存心不打算和牌。

下列情况，不应吃牌：

（1）吃后手中没有适当的安全牌可打时。

（2）吃后破坏了多面听牌势时。

（3）牌局形势已呈紧迫状态，一触即发，而自己牌势欠佳，离听还很遥远。

（4）手牌仅剩四张时。

2. 下面试举几例

（1）实例1：手牌剩7张为二饼2张、六饼1张、七饼1张、三条2张、四条1张。如图5－9所示。

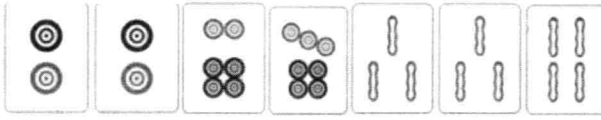


图5－9　麻将实战后期战略实例1

牌局已是尾盘期，已判断三家均已入听，且他们都不要饼子，而都留着条子。这时上家打出一张八饼，你吃不吃呢？

从自己手牌考虑，无疑应该吃，吃后立即叫听，但吃完你打什么？三条、四条都有极大的危险性，为了听牌而去冒险打尖张，实属本末倒置。有鉴于此，这张八饼不能吃。应选择摸牌，争取自己摸上条子，后面干脆拆掉六饼、七饼搭子。

（2）实例2：手牌7张为四万3张、五万1张、四条1张、六条1张、八条1张。如图5－10所示。



图5－10　麻将实战后期战略实例2

一进入听的牌势。这时上家打出六万，你如吃牌，只能叫听坎张。若不吃有幸摸到五条或七条，则叫听3张牌。故以不吃六万，选择摸牌为上策。

（3）实例3：手牌10张为三万1张、五万1张、七万1张、八万1张、二饼1张、三饼1张、五饼1张、六饼1张、四条1张、五条1张。如图5－11所示。

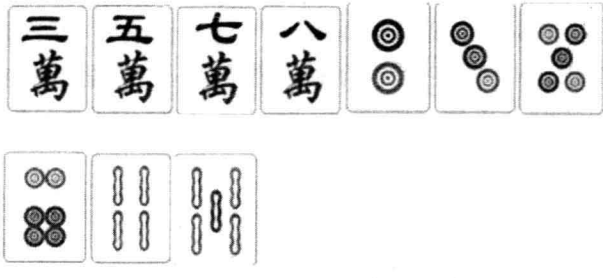


图5－11　麻将实战后期战略实例3

尾盘期像这样三人听的牌势，一般是很难和牌的，况且吃进哪一张后，舍牌都会遇到一定难题（手牌多为中张），与其吃人家牌，还不如抓紧摸将头有利，免得最后单钓将还被动。

（4）实例4：手牌7张为一条2张、三饼1张、四饼2张、五饼1张、南风1张。如图5－12所示。

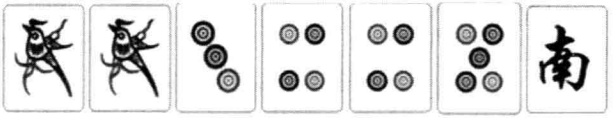


图5－12　麻将实战后期战略实例4

上家打出二饼、三饼、五饼、六饼的哪一张，你都可以吃，而且应该吃。因为你手中早已准备下了安全牌南风（南风牌池内已出过3张）。倘若把西风换成旁的什么牌，那就另当别论，假如换成生张五条的话，是绝对不能吃牌的，明明知道三家都不要饼子，而需要条子和万子，你却偏冒放炮的危险去吃牌，这样是不理智的。所以，凡遇到这种情况，只有节制胃口，争取自己摸条子，然后弃出大肚子四饼方为明策。

5.3.2 实战讲解

1. 早取守势，放小和家

当自家和牌无望，某家又有成和大牌时，就应及早去取守势，找一小和家，供他食牌，让他早和牌。大和牌家一种番种牌的得分会高达88分，小和牌家仅得8分，他们之间的差距高达11倍。俗话说“少输当赢”的道理十分清楚。

放小和家，是运用进退战和计谋被迫采用的一种打法。

2. 当机立断，退出胜负

麻将竞技，能够当机立断，坦然退出胜负圈外，相当不简单，尤其是多门听牌的牌势，明知抓入危险牌，还硬拼闯关的斗士确实不少，过关认为侥幸，放炮自认倒霉。其实放炮胜负立见，过关不过关是保持听牌状态而已，放炮与过关的关系不是五比五，而是零和全部的比例。

实例5。手牌为二万1张、三万1张、四万1张、七条1张、八条1张、九条1张、七万1张、八万1张、一条1张、二条1张、三条1张、绿发1张、三万1张、绿发1张。如图5－13所示。

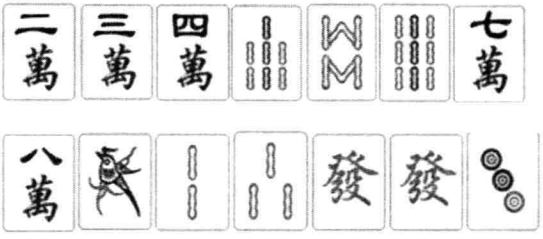


图 5－13　麻将实战后期战略实例 5

如上牌例，原听六万、九万，下家做饼子清一色，舍出尖张三饼十分危险。若冒险过关，舍出三饼，此次平安无事，下次再进饼子牌，危险性会倍增。牌至此还是留下三饼为妙。此时牌池内已有两张绿发，舍绿发绝对无事。如此把听牌达成了不听牌，牌势虽退步了，但避免了放炮，也阻碍了下家的清一色牌。即使这次舍饼子没有放炮，被下家吃进后，其牌势将大大进步，对你的威胁将更大。

3. 拖至荒牌，和平解决

在麻将实战的后盘，当自己无法和出时，能将牌局拖至荒牌，用和平的方式结束此盘，是非常了不得的。欲将牌局拖至荒牌，就不要放炮，保听放炮的主要技巧在于舍牌。

（1）跟随舍牌。

跟张打法要注意两点，一是跟张不要隔轮；二是注意跟打不要跟错，应密切注意每位听牌者摸入的牌是插入立牌中，替换出一张舍牌呢？还是抓牌就顺手打出。显然，替换出一张舍牌，表示牌势暗埋伏兵。一般来说牌至后盘，替换出的牌若全部是中张，那这张舍牌的邻近有很大幅度的安全牌区域。随摸随打的牌，说明入牌不对路，如顺手打出的牌是两端序数牌，说明这类牌较安全。

（2）打一路牌。

应打两家以上都打出过的一路熟牌，虽属同线的筋牌，熟张又比生张安全。

实例 6：手牌为二条 2 张、四条 1 张、白板 3 张、三饼 1 张、四饼 1 张、五饼 1 张、六饼 1 张、七饼 1 张、八饼 1 张、九饼 1 张。如图 5－14 所示。

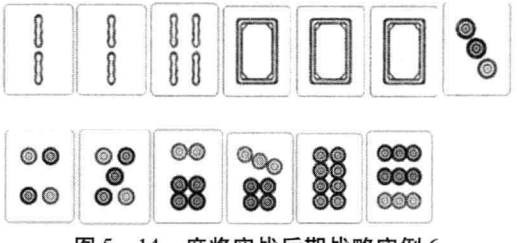


图 5－14　麻将实战后期战略实例 6

这手牌，当摸入坎张三条后，按常规打法应舍二条，待三面听：三饼、六饼、九饼。但是，牌池里只有一家打过二条的一路熟牌八条，显然不够安全。这时宁可牺牲三饼、六饼、九饼三面听的有利饼件，舍出三饼、六饼熟张中的一张，听二条、五条，以此减少放炮的危险性，从而保住听牌。

舍牌是信息的源泉，又是牌战观察的目标。因此，要做到保听防炮，将牌拖至荒牌，必须认真研究其他家的舍牌，确保自己舍出安全牌张。

4. 逐鹿中原，贵在一色

打麻将属游戏之举，但中原逐鹿仍可看出一个人的性格来。有人喜欢打快牌，有人却喜欢打大牌；性急者有和必和，贪心者有牌必缴。

欲胜必做大牌，哪怕全局仅做两三铺，加之小和，也够可观了。欲做大牌者，应抓住混一色的进张机遇。一般四圈牌中有五六铺大牌，其中一半以上是混一色。做混一色牌势比较容易保密，即使九张牌落地，也不至被旁家注意。在这一点上，混一色确实比清一色、碰碰和有利。

（1）常被忽视。

为什么说混一色的九张牌落地都不会被人注意呢？比如九张付露牌是一条、二条、三条，南风刻子和七条、八条、九条，而该家是南风位，南风刻仅得1分。如此牌面，常被旁家忽视，远不及一种序数牌九张付露来得扎眼。此时，南家的立牌是白板一对当将牌，四条、六条坎搭，上听坎张五条。这手外表平常的手牌，一旦和出竟是混一色、清龙、坎张、南风刻等番种。

（2）分值较少。

混一色的九张牌落地不会被人注意的另一个原因是：混一色和出后仅有6分，而清一色、七对和出后有24分，得分少不容易引起旁家的注意。

《规则》规定，和牌的最低分为8分，混一色和出后6分在握，加上一组字刻1分，即使和出一般也是小和，加之竞技麻将不允许连庄，所以，小和家和牌不碍大局。

（3）奇在“惑”字。

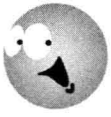
混一色妙就妙在一个“惑”字，不容易引起旁家注意，容易和出，和分容易达到和牌的最低分，这是混一色的可贵之处。

由于混一色容易和出，和分又容易达到和牌最低分的要求，所以，它是运用进退战和计谋首选的番种。



第6章 麻将实战常用防弊兵法

6



6.1 麻将常见作弊手法

大多数游戏在作弊时，都有一个共同的特点：手疾眼快，胆大心细。有的人在取牌或打牌过程中，只注意自己手中的牌而忽略了对其他人的观察，因而给作弊者留下了机会。只要对其他三家时时留意，那么作弊者的机会也就少之又少。

6.1.1 在洗牌过程中暗暗记住各种花色牌的位置

打麻将时一般情况是：边洗牌、边将牌背翻过来，同时再将牌码好，由于三者是同时进行的，这样，就给作弊者提供了一个时机，即他们可以记住哪些牌码放在什么位置，如对家的牌墙“万子”多，自家的牌墙中“饼子”多，下手的牌墙中“条子”多，而上手的牌墙中主要是些“字”牌。于是，他便掌握了大致分布状况。如果从对家开门拿牌，那么万子就有可能较为均匀地分布在各家手中，这样他就能够有针对性地根据所剩牌墙中的“饼子”、“条子”来做牌，和牌也就比较容易。

无论怎样洗牌，各种牌子的分布很难均匀，总会出现某一个位置某种牌相对集中的情况，而且在洗牌时利用翻牌的机会对牌进行强记的行为，似乎不能算成作弊行为。这却为作弊者提供了种种可以成立的借口，使其看起来合情合理。也许你会认为这无足轻重，但实际上该行为对打麻将的影响极大。如图 6－1 所示。

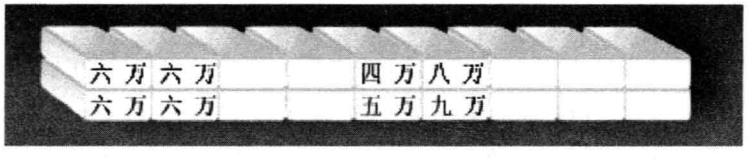


图 6－1　码牌时集中“码墩”

6.1.2 码牌的绝招儿——作弊者在码牌时集中“码墩”

这是作弊者常用的手法之一。作弊者在洗牌时有意将同一色的好牌

洗到自己面前，接着再按特殊顺序码牌，这个手法在坐庄时的危害极大。因为它一旦同掷骰子结合起来，就更为有效。庄家掷出的骰子点数首先是五或九，即作弊者必须从自己面前的牌墙上开门取牌。然后，自己接着掷出对自己最为有利的点数，在上图中，他若掷出五点再掷出二点即总数是七点时，就可以连抓两手好牌。组成清一色极有可能。就算只抓到一手万字，也可以决定其他三家的命运，因为四个六万能被他抓绝了。

至于怎样才能掷出自己想要的点子，并非易事，在掷骰子中就有了作弊的人。他们在码成图中同类的牌型时，手脚却十分麻利，抢先码好，在别人尚未码好看牌时，自己就已经开始掷骰子，其实应该叫做摆放骰子，即乘人不注意时，将骰子摆成五点或九点，给人一种骰子是掷出来的假象。庄家码墩子作弊打成“清一色”、“小七对”等大牌是容易的事，至于自摸和推倒和更是不在话下。

6.1.3 虎头龙尾牌的巧妙

虎头龙尾是指码牌与取牌相结合的一种作弊手段。

码牌时，作弊者将需要的牌堆砌在自己牌的左端或右端，从而构成虎头龙尾。如图 6－2 所示。

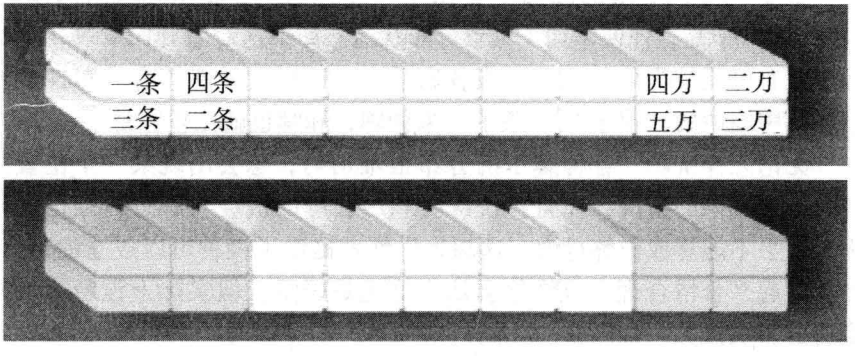


图 6－2　虎头龙尾牌

取牌的时候，先用左手取两墩牌之后，但并不急于摆在面前翻开，而是放在自己面前牌墙的左端，趁人不备用右手在自己面前牌墙的右端偷换两墩，这样就将“龙尾”换成了自己的手牌。反之，若用右手取牌，则将其偷放在右边，用左手偷取“虎头牌”。用左手或右手取牌关键要看是从哪家一方拿取起手牌，比如骰子掷的点子是从下手开始取牌，作弊者偷换的牌面极可能是“虎头”牌。

打麻将在开始取牌时，往往只顾各自看手中是否拿到了好牌，很少注意别人，这就给作弊者提供了可乘之机，他们用极快的手法躲过别人

的视线。这种作弊手法庄家大多不用，就是用了，他们作弊时也不会将骰子掷成五点或九点，因为一旦从自己面前的牌墙上开始拿牌，就有可能将注意力吸引到自己一方，反而不易作弊。

6.1.4 顺手牵羊法

顺手牵羊是从“虎头龙尾”作弊行为中派生出的作弊手段。

与“虎头龙尾”一样，这种手段开始于洗码的时候，但不同之处是，作弊者取牌不是一次取回两墩，而是取一墩，取回时顺手在自己牌墙左边偷带一墩，这样取到手的牌依旧是两墩。

这种手法在进行过程中，作弊者会用手掩盖住取到的牌，避免被别人发现，取回牌后，他会迅速将牌摆开立起，使别人注意不到。万一被人发现，他也会托辞对方可能砌错了牌。因此这种手法比较狡猾，属于很难判定是否作弊之类。

6.1.5 瞒天过海法

瞒天过海法是顺手牵羊法的一种变型。

作弊者在行牌换张时，一次摸两张牌，这样他就可以一次换两张牌，多摸进的那张牌，他会在机会到来时抛入堂中或者等到洗牌时再混进去。如图 6－3 所示。

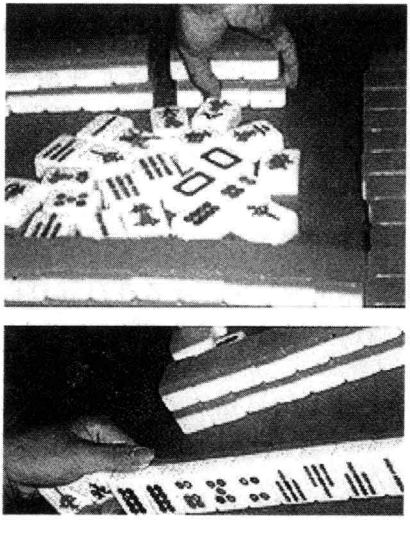


图 6－3　瞒天过海

这种作弊手段只有在牌墙上的牌是整墩时才可实施。因为牌墙上双数牌整齐划一，一旦成了单数，必然会被当场抓把柄。要制止这种作弊，需数一下他手中的牌，他手中的牌必定多于13张。这时即使不处罚作弊者，他也只能算作“陪打客”了。

6.1.6 鱼目混珠法

作弊者先盯准牌池中一张对自己极有利的牌，然后将它拨弄到对自己下手最有利的位置，当他摸起一张时，将牌在手中翻开，用手背遮住这个动作，然后把牌沿低空扫过牌池，当经过那一张牌子上空时，迅速换回想要的牌，整个过程中，几乎不留任何把柄。

作弊高手大多将手背遮住换牌的行动，手法极为娴熟，换牌时不出任何声音。如果碰撞牌面，单是声音就足以使他“走手”，作弊的细节是用拇指、食指与中指摸牌，并将其在手掌下迅速翻转，手拖过牌堂时用食指将牌放下，同时用拇指、无名指、小指夹起要换的牌。

6.1.7 “打一还一”法

“打一还一”法是“鱼目混珠”法的一种变型。

作弊者在准备阶段先盯准牌池中的牌，然后与上例手段相仿，将其挪到有利的位置，与“鱼目混珠”法不同的是，利用摸牌的机会在牌堂超低空掠过时，不放下在牌墙上摸到手的那张牌，而是用小指、无名指和拇指肚夹起自己想要的牌，然后用手背遮住所夹带的牌，再拿回来，虽然此时手中会多一张牌，但作弊会伺机将不要的牌抛出。还有一种情况，就是作弊者将多出的废牌一直握在手中，等到和牌时将多余的牌推进牌池。

还有一种硬偷牌，即作弊者在洗牌过程中干脆将所需要的牌偷藏在身上，等到和牌时拿出来配成自摸，或者在打牌过程中偷偷拿出来配牌。这种做法相当机械，偷的牌还一定要是双数。

6.1.8 偷“读”牌

即上家正在考虑，还未打出牌时，作弊者趁机通过对牌张的触摸来判定牌面。这类作弊者往往在牌面不翻过来时假装摸牌，然后迅速放下，再决定是吃进还是碰别人打出的牌，还是摸牌。当然这一系列动作通常

是与别人打出牌的同时进行的。

分析一下原因不难发现，牌是能偷“读”的。因为牌面是雕刻而成的，手感极强。作弊者的手法是用拇指与食指起牌，然后用中指在牌面触摸，从而“读”牌。也有作弊者用食指、中指和拇指在牌面触摸“读”牌。

能做到这一点的，必然是经常触摸牌面，积累了一定“读”牌经验的作弊者。

由于这种手法是在上家考虑牌时就在进行，而且牌面没有翻开，作弊者在趁机触识了该牌后迅速放下，似乎无懈可击，但这张牌一经“读”识后，作弊者即掌握了主动权，如果这张牌正是他所需要的，那么上家即使打出了可以供他吃进的牌他也不吃。而且在和牌时，一旦读识的牌是自摸的，即使上家打的牌可以和牌，他也不会推牌。如果这张牌是差的牌，上家打出牌后，就算是没有大用的牌也要吃进。

6.1.9 “读上抽下”法

“读上抽下”法是偷“读”牌的一种变型手法。作弊者在读牌的基础上，如果断定该牌是放炮的牌或者是自己根本不需要的牌，而上家的牌自己又吃不起，这时他就有可能狗急跳墙，采取抽牌的方法，抽摸被读识的牌下面的牌张。

该手法是用食指按住牌面，用小指、无名指、拇指肚抽取所需牌，抽牌时极少有声音，要识别这种作弊手段，全靠打牌者心中有数，眼观六路。如图6-4所示。

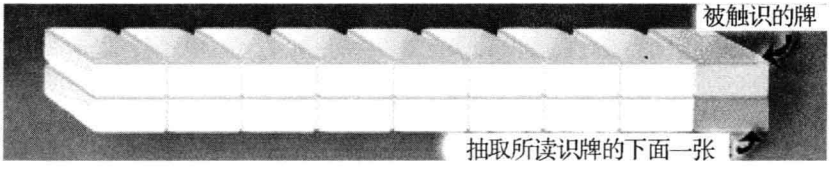


图6-4 读上抽下

6.1.10 “左右逢源”法

这种作弊方法是在“抽牌”的基础上进行的。作弊者“触识”到自己将要摸进的牌是不需要的，而上家牌又不可能吃进。这时，他将手伸向要摸的牌，伸出食指、中指、无名指和小指同时遮住两张牌，摸进所触识牌的右边一张牌，如图6-5所示。

这种手法几乎天衣无缝，在摸到自己想要的牌面，作弊者会将不要的触“读”牌填进抽牌之后的空当。由于左右牌相距很近，而且牌背很光滑，所以在由左向右推牌顶替该空当时几乎没有任何声音，因而很难发觉。要防止这种行为，首先是上家不打牌，下家不动牌，堵住读识的漏洞。另外，看见有人拿牌时食指、中指、无名指、小指都落在牌墙上就应该提出警告。

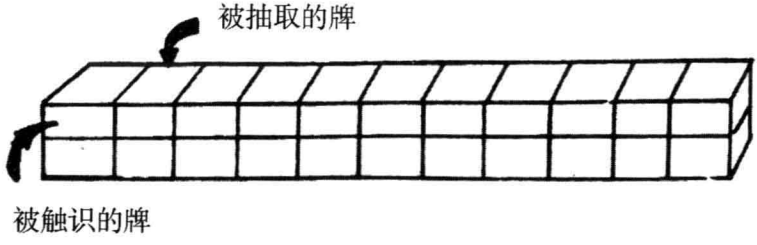


图 6－5　“左右逢源”法



6.2 麻将千术

6.2.1 色子出千

1. 三秒色

色子内灌入黏稠的重物，外观、重量均与普通色子一模一样。操作者将所需要的色点向上，稍停 3 到 5 秒钟，然后随手抛出，色子最终会停在需要的点。

2. 强磁色子

用超薄型的强磁板，在桌下可控制桌上碗里色子的点数。

3. 遥控色子

把或强或弱的磁性线圈安装在板状物内部，包括木板、花岗岩、塑料板等。使用时将此板安置在任何桌子的内部或下方，使磁铁发挥作用，用遥控器控制赌局。

遥控骰盅表面上看与正常骰盅没有区别，但仔细解剖则会发现，其底盒上安装着一个小型的磁力线圈，经改装后带有磁性的骰子与之产生磁场感应，此时特制的遥控器即可准确地对其点数进行控制。

4. “密码骰子”

骰子内置有磁感自控芯片，在一定的角度下旋转，将骰子打出，骰子停后就是自己想要的点数。外包装为“第四代三门”的密码骰子，可以让打麻将者自如选择想找的对家。

5. “定点骰子”

使用前只要先在台子上把骰子碰一下，骰子的哪一面朝上，就是几点。

6. “可捶骰子”

该骰子内放有类似“钴”的稀有元素，可以通过传感器感应到抹有该元素的面，从而了解点数。同时因为该元素与一般骰子的质地很相似，当有人怀疑作弊时，就是把骰子砸开，也看不出异样，因此叫做“可捶骰子”。

7. 透视骰盅

此骰盅具有磁性，其底部可在充电后控制内有线圈的骰子。这类骰子相对较为简单，只能控制单双点，不过也已经足够。

8. 三秒骰

是目前流行最广最具有实战意义的一种出千骰子。从最初的灌铅、灌水银（缺点是比普通骰子重）到目前先进的流汁骰子，外观、重量均与普通骰子一模一样，不需要任何一样辅助外围工具。操作者将所需要的骰点向上，稍停三五秒钟，然后随手抛出，骰子滚动多转后最终停在出千人所需要的点子上，效果奇佳。

9. 骰子透视杯

此种出千赌具外观与普通茶杯无异，平时亦可用来喝水。制作者将一个微型探头置入杯底，通过特殊工艺加工成一个夹层，摇骰时探头将杯底内容传输给电视监视器，监测者一目了然，再通过无线传输系统传给出千人，下注赌博。

6.2.2 麻将桌出千

1. 机械手

机内装置机械手，通过探测、筛选、计数、排列，可以使牌起手就是清一色。

2. 扫描麻将台

任何麻将经扫描后，能清晰看清每家牌的花色、点数。麻将台伪装隐形性能特强。

3. 遥控麻将桌

遥控麻将桌的出千原理十分简单：利用骰子点数控制起牌内容。

遥控麻将桌是在其桌面下内仓里置入一个能够产生磁场的线圈，配合经改装之后带有磁性的骰子。出千人将遥控器藏在隐蔽处，骰子的磁场与线圈磁场产生感应后，遥控器产生作用任意决定掷骰点数。

4. 麻将变牌台

自动麻将桌是普通麻将桌经过加工，安上各种机关，可以在瞬间将麻将在桌面互换。

5. 自动广角扫描麻将桌

在麻将桌上横边装上针孔摄像头，能将各家牌的点数和花色显示在屏幕上，通过无线传输通知同伴达到目的。

6.2.3 其他千术

1. 偏光透视麻将

此类麻将由多层材料粘合而成，在透明层和不透明层之间夹入一层特殊的偏光片即可，外形与普通麻将没有区别。使用者只要佩戴上特制的偏光眼镜就能清楚地看到麻将背面显示的花色和点数。

类似偏光方法也用在黑牌九上，黑牌九披上偏光片，只看牌背便知正面。

2. 记号麻将

出千人预先在麻将的制作过程中留下本人可以识别的记号，以达到在赌博中出千的目的。种类有粘合式、雕刻式、针刺式和化学药水等几种。

3. 红外线透视麻将

其原理与偏光麻将类似，方法是在麻将中间夹上一种新型 PVC 片，制作者使用特殊油墨把麻将的花色点数印在 PVC 片上，然后戴红外线眼镜，这种特殊油墨在红外线眼镜的过滤下把内容清晰地显示出来，使用方法则与偏光麻将完全相同。

4. 变点麻将

赌徒参赌前，运用与在赌博中所使用的麻将相同的材料制成同样的“面壳”，隐藏身上带入赌局。赌局进行时，趁人不备将面壳取出，覆盖在普通麻将上，差张补张，任意改变牌面的花色点数。

5. 扫描麻将

在室内安装高级隐形透视设备，牌桌上每张麻将牌通过特殊加工后，都能将牌背点数及花色透视在屏幕上，通过无线传输通知同伙达到目的。

6. 隐形化学药水麻将

将化学药水先印刷或者临时涂在麻将的背面上，配戴眼镜便可看到照片上的显示效果。化学药水可调制十几种颜色，各种牌背的颜色都可用上，非常隐蔽。

7. 隐形眼镜

这就是大家最熟悉的“发哥”当年用的“隐形显影眼镜”。通过眼镜可以看到在牌上做的记号，“赌神”们能够根据牌的好坏做出自己的判断。不过据“行家”讲，这一产品已经“不先进”了，正是由于大家都看过类似的电影，这一作弊方法最容易被怀疑和发现，他们已经慎用了。仅就这类产品而言，也和普通的隐形眼镜一样，透气性好的价格贵，透



气性差的价格便宜。

6.2.4 对付作弊的方法

1. 大注骰子点数确定开牌位置

以两粒骰子中的某一个骰子确定开牌位置，如两粒骰子掷出了五在手，若事先规定以小点子为准，而此时掷出的点数一个是二点，一个是三点，则以二点为开牌数由下手开牌。若事先规定以大点数为准则以三点为开牌数，由对家开牌。也有的以掷两次点数为准，第一次掷出开牌位置，再由那一家掷出取牌的墩数。如第一次掷出七对，即从对家开牌。对家第十三墩处拿牌（数出十二墩片的点数对应。这样，或多或少可以防止在码墩时作弊，以求得牌事时不让作弊者有拿到好牌的可能。

2. 打一圈掷骰子找庄

四个人在一圈牌结束后，以掷骰子点数大小来确定东南西北该谁做。如掷点数最大的人，可以坐东方、依次是南、西、北。掷出的点数决定了座位，这相对摸东、南、西、北四风换方位要科学一些。这样不断地换位，可以使好运气不至于老是在某一个人一方，机会和运气均等，当然也公平得多。

3. 洗牌时严格做到遵守牌规

由于很多作弊都是从洗牌中开始的，码牌、洗牌无形之中成了最有漏洞可钻的地方。因此要把好洗牌码牌这一关，尽量避免作弊者乘虚而入。在洗牌时地要先将牌背朝上，然后再洗牌。如果同时将码牌、坐庄与洗牌联合起来将更有效，即洗好牌、码好墩后再掷骰子，根据骰子数坐定东、西、南、北四方。如作弊者现在坐在南方，他将作弊的牌摆成“虎头龙尾”型，等他码好牌后，再由四家掷骰子，他掷出的点数最小，按由大到小，从东到北的次序，他只好坐到北方，这样他费尽心机摆好的“虎头龙尾”只得让给了别人。

4. 将心理防卫能力同牌局的异常情况结合

断定谁有可能作弊，防患于未然。牌局进行中，难免出现紧张的局势，此时应力图从容镇定，心中有数。在此时，往往是“偷牌”、“浑水摸鱼”、“诈和”、“以诈补诈”等作弊手法最易实施的时候。如果有人搞一些小动作，比如把牌或骰子弄到地上，弯腰去拾；佯将失手碰翻牌或碰到别人的牌；打牌时出现只喊筒、万、条等情况，大都可以断定这个人想作弊，甚至正在作弊。

5. 保持自己的有利局势挫败别人的作弊手段

要想彻底打消别人作弊的念头，另一个有效的办法就是速战速决，

毫不恋战。一旦确定自己不能成牌或者成牌希望小，不妨打出牌，即使放炮也比别人作弊成大牌强，当然后者属于不得已而为之的下策。意图在于不给作弊者以机会，使他对自己为作弊行为后悔莫及，同时，也使得他进一步去考虑冒风险作弊而又来不及成牌是否值得。

当然，我们提倡的策略是保持优势，快刀斩乱麻，以破竹之势取得主导权，从而获取最后的胜利。而不是让持牌者屡战屡败，以致败局不可收拾。这一策略是在前例中没有提到的，我们归纳出来，希望它能成为指导你实践的原则性思维方式，这样你一定会大大受益。

6. 怎样破解麻将药水作弊

如果麻将上用药水作弊了该怎么看穿，还有如何预防别人作弊。

用白光麻将，戴隐形眼镜，这种只能看你打麻将经验了，白光麻将一般一星期到一个月后就没有用了，和正常麻将一样了（麻将机有专用的白光麻将）。

还有就是有做暗记的麻将，你仔细点就能看见麻将牌上有小点，比如，一万到九万，暗记小点很有规律的。

7. 综合的防范程序

由于在案例分析中给大家提供具体防范是枝节性的，在综合防范中尚需进一步组合，现在我们向大家提供一套综合防范的程序，以使你拥有一个综合防卫系统，从而有效地抵抗作弊行为对自身利益的伤害。

在打牌时，一定要等上家打出牌后才能抓牌，做到“上不打下不碰”。就是在上家未打出牌的情况下，绝不允许摸牌墙上的牌，这就杜绝了以下几种作弊行为——“触识牌”、“读上抽下”、“左右逢源”；在行张过程中严格牌堂纪律，不准拖牌从牌堂中滑过，同时应识记别人都打出了哪些牌，对那些有意拨弄牌堂牌张的人要多加小心。这样就有效地扼制下列作弊手段——“鱼目混珠”、“打一还一”、“硬偷牌”。

在牌局即将结束时数一数别人手中的张数。凡是在行张中有可疑的人，你都应在即将结束牌局时数一数他的牌数，从而杜绝他以下作弊行为——“瞒天过海”。

在牌局结束时，严格查点牌张。凡是有人和牌，必须先让其他三家查检完毕后才能推牌进牌堂，这样就可以有效地阻止以下作弊行为——“诈和”、“打一还一”、“缺牌和”、“以诈补诈”、“强迫和牌”。

此外要对付“杀黄牛”和“童子拜佛”。除了上述提到的具体策略外，还需靠信心和离间联盟，就是在提出警告依然不能奏效的情况下，可以模仿同盟者给其中一人找出好牌。放炮也要找准一人集中送和。这样就可能制造出你和他们中其一个人构成暗地同盟的假像，从而最终瓦

解他们，使得“杀黄牛”、“童子拜佛”之作弊手段最终破产。

提出的这一系列综合反作弊手段，力图形成一个较为有效的程序。它首先是概括的，其次是有效的。在实施过程中需参照前面提供的具体牌例，做到原则和具体实战相结合，也只有这样才能应付打牌过程中出现的突发事件。做到熟练掌握，灵活运用，并非易事，还需要打牌者体味其中的奥妙并与实战相结合，也只有这样才能应付打牌过程中出现的突发事件。



6.3 麻将作弊秘招

在我国，说相声的人有一首打油诗："东南西北四面风，发财白板与红中，坎幺门清独一听，杠上开花一条龙"。这就是麻将的术语，如果能拿到好牌，以上诗句，每一句都可以拿个满贯。一般人要拿满贯得要靠运气，而千手却是靠手法。

开宗明义地说：麻将千手多是二吃二，意即，一桌四人当中，有一名是千手和一助手（或伙友），另二人是凯子。

据说，有一名六七十岁的老人，此人原籍是上海，可算是千手的祖师爷，而麻将牌的老千术是他创出的，而他的老千术、千手计，除了台、港、内地之外，凡是有中国人打麻将的地方，都有他骗术的阴影存在。而他的徒子、徒孙，分布各地，已不知传了多少代，年头即多，人数愈广。这些徒众里，男女皆有，男的也有在社会上颇有地位的，女的有阔豪千金，少奶奶型的，绝对不会让你看出像千手的样子。

而这位祖师是谁，多年来众多纷纭已不可考，应该说，为人留余地，不可言，不可道，而据说，此人之过世，更应隐讳。麻将的千手，分一个人或二个人，一个人称之单枪匹马，两个人称为带朋友。

在一桌麻将中，如果两个最佳拍档没有坐成可以串联的上、下家，千手仍有办法出术。一是作对之和固然方便，二是两人可以用手势或暗语，问对方有什么牌，两对面的牌既已互相知晓，那么左右两家的牌也就知道了十之八九，必要时可以用和吃乱碰的方式，就可以截掉左右两家的好牌，而使自己的朋友有作牌和和的机会。这种方式总不如伙伴坐在上、下家那么方便，千手和助手如果坐对家，效果总要差一截。

所以，千手与助手，于搬风时，就已开始在做手脚了，自有一套搬风时的暗示拿法，以求上下家。千手们叫牌，他们的行号叫做叫片子，也就是用暗语和手势告诉伙伴需要什么牌，叫朋友喂他，这种叫片子的方式，运用之妙，存乎一心，几乎是任何一个平常的动作，一句平常的话，都可以把片子叫好，而这些话与动作，都是打牌人常有的习惯，除了千手之外，凯子是无法体会出来。

6.3.1 怎样识别牌

1. 横饼、立条、俯万

打牌的人都喜欢手中拿着一张牌在桌上下意识地玩弄，一般人是下意识或无意识的，如是千手，学问可就大了，他如果把牌横放着在桌上不断地敲弄，那就是告诉朋友他要饼子，如果立着牌，那是他需要条子，牌面向下，则是要叫万子。

至于叫片子的方式，千手可以说是能使出浑身解数的，连头部都用得上。打牌的人总不能禁止牌友头的动作，打牌累了，头部动一动那是自然的现象啊！可是，往后仰头，往前点头，或是在当中，动也不动……这些都是玄机的，头往前点是叫饼子，把头往后仰是叫条子，头竖直不动，是叫万子。

2. 里条、外饼、中间万，这是用手叫牌的方式

打牌人的手，习惯上也放在自己的牌边，当牌桌的方城排好后，每人面前有一道面牌砌成的城墙，将手放在城里头，是叫条子，放在外面是叫饼子，放在城上或紧靠城墙当中，那是叫万子。

3. 叫红中、白板、发财也是有它的方法

这个口诀是：红耳、白面、绿头发，摸耳朵是叫红中，摸面是叫白板，摸头发是叫发财。

4. 东南西北则是以钮扣来代替

摸第一颗扣子是叫东风、摸第二颗扣子是叫南风、摸第三颗扣子是叫西风、摸第四颗扣子是叫北风。

千手有以上的各种叫牌方法，但是，又怎么知道他要几条、几万、几饼呢？答案是：千手双手并用，这是头、手之外的另一种双手手式。

6.3.2 识别麻将数字，只要一根手指头（食指）就可以表现九个数字

食指有三个指节，每个指节都可以代表一个数字，而正中、右、左等三个面，恰好代表九个数字。

这种表现数字的方法，指头肚（掌心）方向要对千手本人。

正对千手自己的食指：食指右侧，第一节代表1，第二节代表4，第三节代表7。食指正中，第一节代表2，第二节代表5，第三节代表8。食指左侧，第一节代表3，第二节代表6，第三节代表9。

用大拇指点在那个方向，就代表那个数字。

当知道所需数字之同时，另一只手则要表现需要条、万、饼，如另一只手拿一张牌，牌面向下在桌上轻拍慢磨，那就是需要万了，配合上表现数字那只手式，就可以知道他要几万了。要饼，则一只手表现数字（按食指某节的正或侧面），一只手将牌横着玩，要条子，则一手玩立着的牌，一手在指节上表现数字。

6.3.3 另外的表现麻将数字，还可以在自己一个脸部的各部位，做尽了动作

1 是口中叼一支烟；2 是摸眼镜与鼻子；3 是耳朵；4 是下巴；5 是胡子与嘴；6 是喉部；7 是前额与后脑；8 是头顶；9 是后颈。

一只手在头上表示手牌情况，另一只手则表示万条饼，这样子，人家就知道你要什么牌了。除了动作之外，也有动作加上言语的。依动作指示要条饼万，一切手势仍如前述，而表现数字的，是依九字真言：

留、快、碰、打、和、要、抓、慢、吃

1 、4 、7 、2、5、8、3 、6、9

比如千手一手持牌暗示万，而口中说你到底是留，还是碰，快一点嘛！这就是叫1、4、7 万，依次类推，而这些话都是在牌桌上常用的，教人防不胜防。

更有一种是完全不用手式，而用口诀来叫片子，例如：

	1 4 7	2 5 8	3 6 9
条	顺是钱	信巧用	好来去
饼	我对捉	要你张	坏手气
万	远发怪	近胡难	吃碰留

照以上话语，一个字就代表了要几饼或几条。

比如千手说：好牌来啦！事实上他是要三条、六条。而千手在牌桌上，除了口、手、头并用打暗号之外，另外就要讲手法，这就是快手法了。比如与助手以飞快地用手或脚递牌或用烟盒递牌以及在叫片子过程最后关键，那就是如何自摸和牌了，总不能叫合伙人放炮，此时在得知合伙一方所听之牌后。比如千手听七万，助手知晓后，会将两张牌拿捏于右手掌中，上面一张是一般牌，下面摆放一张七万，等到轮助手拿牌时，助手会以左手一边推牌（障眼法），右手于伸手拿牌之际，快速将两张藏于手中的牌，放在顺拿的牌墩里，然后假装摸走一张，事实上，他摸走的就是自己原先藏置手中的上面一张，等下家千手再摸，碰……自

摸，三家给钱。

除此之外，千手技高者，也能进行海底偷牌、换牌、藉整牌换牌等，如此也能早已握有自摸之牌在手，随时视机施展自摸，而这因容易有所失风，若千手没有相当的功力与纯熟，是不敢轻易施展。

另外还要注意观牌之人，看牌的人可能会用哑巴式指路的方式，向同伙报牌，譬如点烟、弹烟灰、摸头脸部，都可能有不同的意义，这个术语叫做蜡烛报牌。

还有一种作弊现象是魁仙自杀，千手怎么会自杀？之所以自杀目的，是为了培养拍档，另一方面，在考虑没有胜算之局面，也破坏了其他两家听牌的优势，而酝酿下一新局面开始。

偷拿张就是手中藏牌，一般的千手可以在将废牌打出去时，顺便从海底夹回一张好牌，高手甚至可夹二张，然后再次一摸（已将自摸牌夹于手中），随即换牌推牌自摸。也有在起初拿牌时，就先多拿两张牌，然后将多出之两张废牌夹于手掌中，并藉整理面前牌时堆放回去。也有直接藏夹于手掌内，俟和牌与推牌之际，将手中所藏之牌（或藏于另手）一并推回海底洗。诸多还牌方法，皆看技巧熟练与实际状况而为。

一般而言，麻将桌上以抬轿子的可能为最大，武斗千手较不太敢用，而要防范抬轿的最好方法是，经常验牌、观察可疑之人的出牌招数。但也不要以为，千手都是结伴而来，如果千手在牌桌上遇到同行，自有术语来辩认身份，然而用公介测试彼此功力，如果是同门，自然连手夹杀，如果不对盘，就各自小心或一方退出战局。

公介就是千手界公定的暗号。私介就是两人事先约定的暗号。在武斗中，目前较为千手所用的就是迭关，也就是把好牌统统迭在一起，每隔八墩放四张，骰子撒得准，好牌就尽归所有，一般都是把好牌迭在自己面前，骰子撒个十点。当然也有些高手，能以各家当庄时，以常撒出的高几率点数，而把好牌预置在位，自己可有高几率拿到，就算未拿到，也知好牌落入谁家与位置。



第7章 麻将机实战介绍 7



7.1 麻将机简介

7.1.1 全自动麻将机简介

1. 特点

全自动麻将机是一种新型娱乐设施，同以往的手动牌桌不同，全自动麻将机是全自动洗牌、砌牌的数字机器，打牌、洗牌两不误，只需按一下按钮，牌就会自动被搅拌，然后砌成双层，升上桌面，可省去传统麻将的洗牌时间，古老的麻将文化正面临一场自动化的革命。全自动麻将机有具有许多传统麻将所不可替代的优点。

（1）洗牌、砌牌全自动化。

（2）两套牌交替使用，节省洗牌时间。

（3）可以选择从 108 张牌到 144 张牌的多种打牌方式，各个地区均适用。如图 7－1 所示。

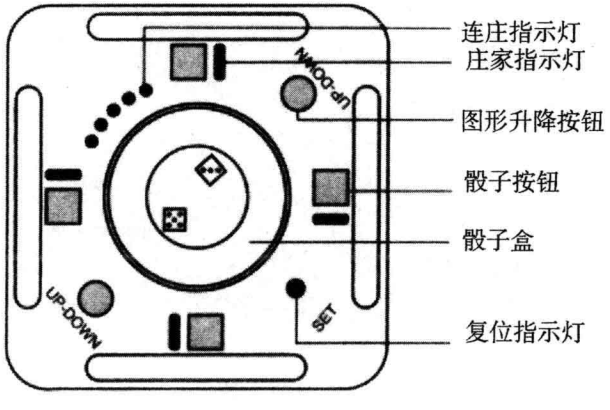


图 7－1　骰子面板

2. 操作流程

（1）如图 7－2 所示，按桌面上的跳骰钮，自动跳骰、定庄。

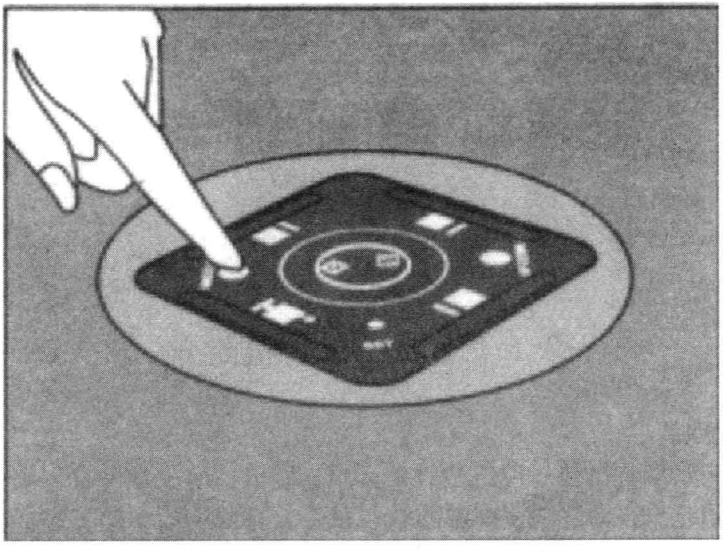


图 7 - 2　定庄

（2）推入桌面要洗的牌，设定，牌数由档位开关控制。

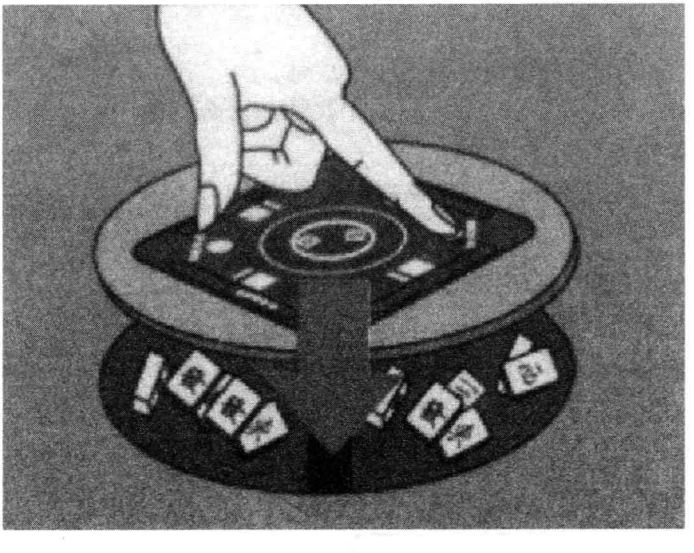


图 7 - 3　天窗下降

（3）如图 7 - 3 所示，按下圆钮后，天窗（操作盘）下降。

（4）洗牌。

（5）自动排列成双层，送至桌面的四位牌手门前。

（6）下一轮牌洗好之后，天窗灯亮，按下天窗钮，牌升至桌面。

7.1.2 全自动麻将机主要零部件

1. 如图 7－1 所示为骰子按钮

掷骰子的按钮。

2. 如图 7－4 所示，⑨为电源开关

开启与关闭麻将桌电源。

3. 如图 7－4 所示，②为骰子盘

旋转式骰子盘，电机带动骰子盘旋转工作，旋转速度均匀，不会损伤骰子盘玻璃面。

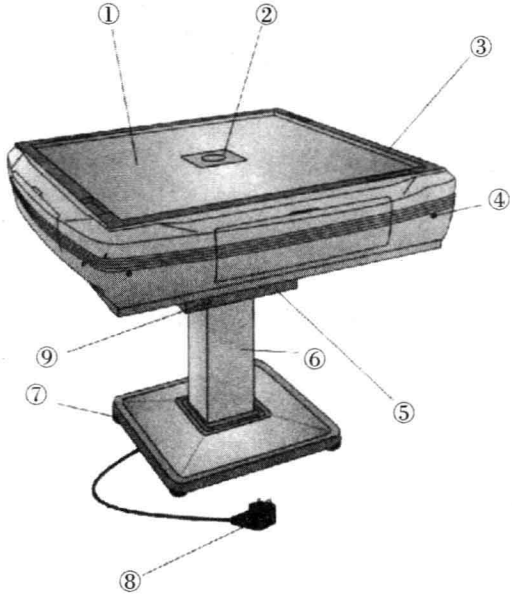


图 7－4　麻将机外观

4. 如图 7－5 所示为保险丝

当短路或过载时熔断而起保护作用。

5. 如图 7－5 所示为开关板

开关的安装板。

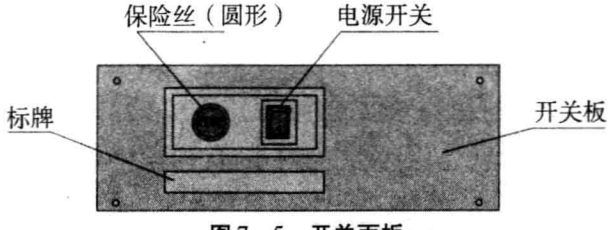


图 7－5　开关面板

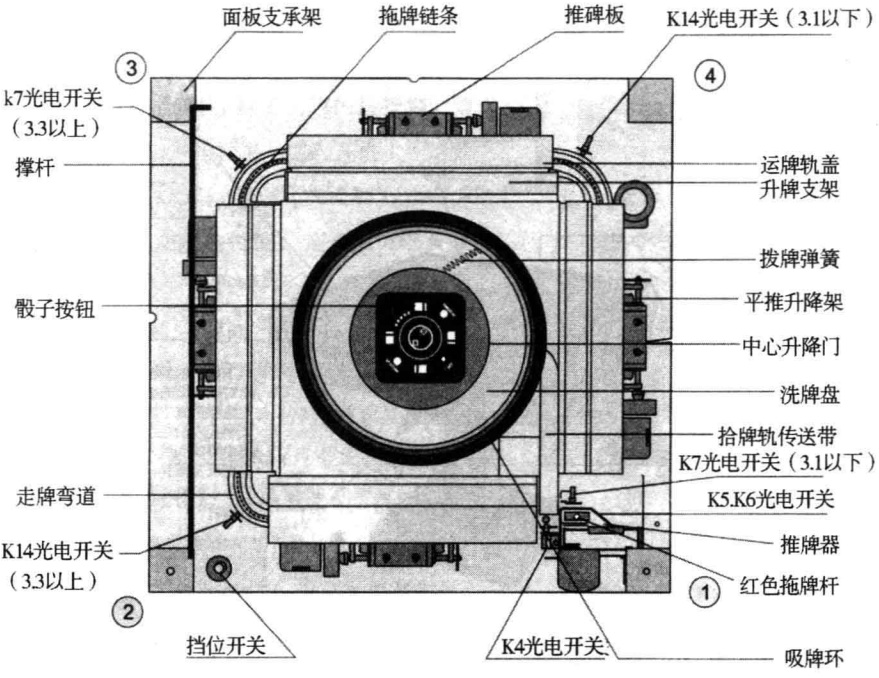


图 7－6　结构俯视图

6. 推牌器

叠推电机横向直线输出，将叠好的牌推入轨道。

7. 洗牌盘

装牌的容器和搅牌的主要部件。

8. 芯片

IC 集成电路芯片。

9. 筹码和筹码盒

特制筹码和筹码盒，配备 80 片定制筹码。

10. S1 探测器

俗称计数光控，探测来牌的光控。

11. 01 电机

又称叠推电机，01 部件的动力电机。

12. 双光控

亦称 S2S3，对应于扇形遮光和方型遮光片的光控组件。

13. 如图 7－1 所示的连庄指示灯

共五个，一绿四红，显示连庄数、检测程序显示和故障显示。

14. 如图 7－1 所示的升降按钮

控制中心升降门升降时的按钮，正常理牌时按对角任意一枚，应急

升时按二枚。检测时作启动按钮。

15. 拾牌输送带

输送牌的平皮带在程序设定和 S6 光控控制停止和输送牌前置输送构件。

16. S6 探测器

当接到皮带上牌满信号，延时控制磁环和洗牌盘停止和输送麻将牌。

17. 中心升降门

上升时将牌推入，降时与台面平，即可游戏。

18. 推升、降架

常称 03 部件，贮存码好牌的仓库，运牌的轨道，将牌码好从轨道内送出，一气呵成。

19. 拨牌支架

与洗牌盘配合将牌搅乱，目前均使用拨牌拉簧。

20. 运牌电机

又称 02 电机或链条电机，负责将码好的牌运牌至各贮存位置，以便让 03 部件及时推出麻将牌。

21. 运牌弯道

俗称弯角，内称小弯角，外称大弯角，将码好牌由直线运动转为转弯运动。

22. 运牌盖板

下面粘毛条刷，将牌的背面温柔的刷干净。

23. 运牌链条

运牌的传动件。

24. 面板支承架

四角上立柱起台面板的固定和支承作用。

25. S5 探测器

又称角定位光控，运牌链条运送牌中途控制光控。

26. 链条杆

安装在链条上，上部推运牌，下部套有白色反光器给 S4、S5 光控。反光发讯。

27. 撑杆

当台面板翻起时，撑住台面板，以便清洁麻将桌。

28. 承牌板

放置码好麻将牌的高级铝合金板。

29. S4 探测器

又称零位光控，复位光控，牌理好后输送到准备送出牌位置的控制

光控。

30. 挡位开关

亦称拨码开关，游戏规则的设定开关，设定在0时即进入检测程序。

31. 倒链开关

控制链条倒转的点动开关。按下倒转放起即停。

32. 03 电机

推升降架的动力电机。

33. 03 限位开关

承牌板升至工作位置的控制开关与升降架的停止开关。

34. 吸牌环

亦称磁环。

35. 主控板

全自动麻将桌的开关控制系统。

36. 07 升降凸轮

在07电机的作用下按工作状态旋转，输出动力。

37. 升降扛杆

在升降凸轮的驱动下，升起或降下中心升降门。

38. 霍尔开关

霍尔元件组成的开关组、控制中心升降门升至上终点或降至下终点。

7.1.3 全自动麻将机的注意事项

1. 电源安全

为了确保人身的安全，应该使用可靠的接地三项电源插头，如果使用者当地的电源不是很稳定，就一定要选用电源稳压器。

2. 保管环境

不要将机器长时间放置在日光下和潮湿的地方，这样会影响机器的正常使用寿命。

3. 专业维护

若发生机器有故障的时候，非专业的人员不要随意触动机器内的部件。

4. 牌张维护

在活动结束后，请将所有的牌都升至桌面上，放入牌盒中，牌应远离强磁场放置，切勿长时间留在机内，最后将电源开关关上。

5. 机器维护

(1) 切勿用尖锐的器具碰到面板和中心升降面板，以免破坏表面的

光度。

（2）在机器正常使用时，不要将与机器无关的东西扔到机器内，如筹码、扑克牌、打火机、烟头等，以免机器发生不必要故障，如有物品不慎掉入机器内，请立即关闭机器电源，将物品取出。

（3）在机器正常使用的情况下，请不要随意的关掉机器电源，以免发生错牌的事故。

（4）如果要麻将机进行运输，一定要将机器保持水平放置，切勿倒置，避免电机的剧烈震动。



7.2 麻将机常见的作弊手法

自动麻将机是现在休闲场所人们打麻将的主要工具，它不用手摸洗牌，只是在和牌后一按电钮，四人同时将牌推到牌桌中间的沟槽中，桌内的翻牌与码牌机械便可用半分钟就码好了牌。与此同时，有另一副牌便从桌内送上桌面，牌墙整齐地摆在四个人的门前，形成方阵。这时，庄家一按电钮，即可看到两个骰子在透明的圆盒内转动，五秒钟停止。这样的码牌、投骰子方法既省力又清洁。

一般人认为翻牌、洗牌、码牌时有很多舞弊的行为会在此间发生，所以，可以利用麻将机来洗牌、码牌，以尽可能减少舞弊的可能性。殊不知，自动麻将机也并非“圣土”，在使用自动麻将机的过程中，一样存在舞弊的行为。

7.2.1 作弊自动麻将机功能

在一台看似普通的自动麻将机上，当把麻将牌推入洗牌机里面后，机器开始转动洗牌，不一会儿，牌洗好后堆砌到桌面上来。随即按动一个像汽车钥匙一样的遥控器，再转动桌面上的麻将骰子。按照骰子点数拿起了一手麻将牌，把牌翻起来一看，这手牌就是清一色的万字。这些效果是作弊自动麻将机的基本功能。

作弊自动麻将机外表与一般的自动麻将机没有什么区别，一般人看不出任何问题，但它能根据电脑安排和遥控器调配，按照庄家的意愿，控制坐在四个不同方向的人手中的牌，清一色、龙七对、十三幺……只要在自动麻将机里装上一块芯片，就可以保证每把都能拿到这些难得一遇的好牌。

有了这样的作弊自动麻将机，你想什么牌就会有什么牌，想要什么时候赢牌就什么时候赢牌。只要愿意，可以在牌局中一直处于优势地位。可以这样说，作弊的自动麻将机可以包拿好牌。

7.2.2 作弊自动麻将机方法

1. 作弊自动麻将机其制作原理

是将普通的自动麻将机进行改装，选用的都是正规厂家生产的产品，只是麻将牌和骰子都被调换。装入一个芯片和红外线接收机，芯片里输入可编制程序，安装在自动麻将机里面，每次在按骰子开关前，通过遥控器进行操作，在机器洗牌前按一下一个像智能汽车钥匙模样的遥控器按钮，机器里的麻将牌就会按照设计程序出来，让机器在洗牌时按照程序把牌码放好。同时，在机器掷骰子时，通过遥控器控制点数，保证让指定的某个人拿到好牌。遥控器可以做成很多形状，例如电视遥控器。遥控器上有四个按钮，代表不同方向的四个人，可以做到要谁赢就谁赢。当然，骰子里面装有磁铁，部分麻将牌里面也嵌有铁丝。而这一切，不知情的人根本看不出来。

装上芯片就能保证起牌就拿到“清一色”好牌。详细做法是：所用麻将设定的两种模式是“清一色”和“七对子”。先设定玩家的位置，按下了遥控器上的“3”，表示指定牌客所在的位置为“作弊位置”，然后将麻将推进机器中洗牌，可以很清楚地看见，一些已经上了铁环即将进入分牌轨道的麻将被一根细小的铁杆挡了下来。约两分钟后，洗牌结束。再按下遥控器上的“2”，急速转动的骰子也变成了配合作弊牌客所在位置而专门设定的4+6组合。洗牌，按骰子，拿牌，结果作弊牌手可以拿到14张清一色的“万字”。

2. 在桌面底下安装一个能够产生磁场的线圈

有磁性的骰子在磁场作用下，能够通过遥控随心所欲地控制骰子的点数。当然，用的麻将也必须全部更换。

3. 普通自动麻将机的芯片可以调换

一块芯片加上自动麻将机里新增的选牌器，外加一个遥控器就可左右发牌。作弊芯片装进自动麻将机，可以保证作弊者上手全是清一色的大牌。

4. 将自动麻将机智能化电脑控制

不需用遥控器控制骰子，直接按麻将机打色键可打出你想要的色子。单人操作，不需要别人配合就可以实施。方法简单、易懂、操作方便。

5. 还可以为一台自动麻将机设计十六个程序，并配手提电脑自选打法的和色子的点数

四个位置不管坐哪个位置都可拿到好牌和可打两个不同的色子。

6. 作弊工具一般只有烟盒大

安装在自动麻将机桌下的一个不起眼的盒子里，所以非常容易实施。

7.2.3 如何防止麻将机作弊

1. 贴上封条防作假

在使用自动麻将机前可以简单检查一下，看看自动麻将机相应的部分是否有被人动手脚的痕迹，最好将所有的自动麻将机上贴上封条，防止有人在机子上动手脚。

2. 从洗牌时间可识破绽

装了芯片的机器有没有缺陷？会不会被人发现？一般来说，改装后的机器确实有缺陷，即改装后的机器洗牌时间会变长。一般麻将机的洗牌时间在 1 分 20 秒左右，改装后的机器则要用上两分多钟。但通常作弊的牌手都会故意拖延打牌时间，而注意力高度集中的牌手都不太注意这个细节。

3. 装上芯片的自动麻将机全是“清一色”

一般做了弊的自动麻将机每次牌局中产生的大牌都较多，所以即使发现不了麻将牌作弊的秘密，也会感到这里面有问题，对使用的自动麻将机产生怀疑。

4. 作弊用上了高科技

许多打麻将高手在进入打牌现场时，都会检查自动麻将机和骰子。要发现麻将牌里面是否作弊不太容易，也非常麻烦，一般检查桌上的麻将骰子里是否含有磁铁，往往用一块磁铁放在自动麻将桌装骰子的盒子上，看看这些骰子是否有异常的反应，如果有，这些骰子里就含有磁铁，这台机器就极可能是作弊的自动麻将机。

为此，一些作弊自动麻将机就采用了一种含有弱磁的麻将骰子，弱磁是一种最新的高科技产品，含有弱磁的骰子对磁铁没有任何反应，只听从遥控器的指挥。因此，当麻将高手仅用磁铁等老一套方法去检验这类作弊麻将时，基本上是没有办法发现里面的奥秘的。

5. 在正规的休闲场所

自动麻将机已经越来越普及，通过麻将机做手脚骗人的把戏越来越突出。一般在正规的休闲场所使用自动麻将机来作为休闲娱乐可以有效防止被舞弊。



7.3 麻将概率打法

如果避免了上一小节的麻将机的一些作弊行为，完全按非人为干扰的方法取牌。这样，概率打法就是一个比较科学的和牌计算工具了。

7.3.1 什么是概率论

以简单的投硬币实验为例，投出一枚硬币，可能有两种结果：正面或反面，这就是不确定性。概率论是专门研究不确定性的，它所关心的是某个具体事件出现的可能性的大小，概率值就是这种可能性大小的一个度量，记“出现正面”为事件 A，记“出现反面”为事件 B，它们的概率分别记为 P（A）和 P（B）各应当是多少？概率论是以随机现象为研究对象的，概率却必须是个客观的、确定的值，其关键在于从不确定现象中寻找确定的规律。那硬币的结果是有规律的吗？这种规律性又如何表现出来呢？历史上一些著名的实验能为我们提供直观的背景。当投硬币数很大时会出现如表 7 - 1 的结果：

实验者	投硬币次数	出现正面次数	频率
蒲峰	4040	2048	0.5069
皮尔顺	12000	6019	0.5016

表 7 - 1 投硬币数概率分布

而且试验次数越多，概率越接近于二分之一，这种现象被称为频率稳定性。它说明随机事件发生可能性的大小是随机事件本身固有的属性。因此可以对它进行度量，这正是概率论得以建立的现实基础。根据这一结果，确定 P（A）=1/2 就是理所当然的了，同样 P（B）=1/2。

7.3.2 古典概率与麻将

从上面的讨论得知均匀投掷硬币出现正面和反面的可能性是一样的，它们的概率都是二分之一。这是投币模型的一个重要特点。事实上，这

种可能性并非只有投币模型才具备，而是一大类概率模型的共同特征，如一般的摸球模型。假设袋子中有各种不同颜色的球共 N 个，很容易理解，摸球者在任意一次摸球中，袋中各个球被摸中的可能性是一样的。所以在麻将中，不同的人摸牌时，摸中同张牌，从理论上讲概率是一样的。

1. 牌的分布

麻将在行牌的过程中为我们提供了很多信息，使我们对部分事物是已知的，部分是未知的，部分是猜测的，但在一局牌中，未知的信息远远大于已知的信息。尽管如此，我们总是试图掌握牌局中更多的信息。比如：对手想碰什么牌？听嵌三万是否是绝和？在剩下的牌墙中还有几个三万呢？当这些信息在当时的环境下无法知道时，我们可以利用概率去测算。最简单的是三万一共有 4 张，自动麻将机一般洗牌过程中剔除了人为干扰，那么每道牌墙中应该有 1 张三万，当然这是理想化的正态分布，但这条理论在对牌局的判断上却切实可行，至少比妄自猜测好许多。

打个比方，你的手牌如图 7 -7 所示：



图 7 -7　概率听牌实例一

现在准备听牌，面临两种选择：听嵌二万条或听嵌四万。此时一、三万已经被人碰出，牌池内有 2 张二万。通过以上迹象可以判定二万各家都没有用，仅剩的最后一道牌墙（十七墩牌）中必定有 2 张二万，但四万牌池内一张都没有，剩下的这段牌墙中四万可能有 0 ~ 4 张。这时，很多人会头脑一热，主观上就奔着 4 张四万去听嵌四万。但是，如果用概率计算，一道牌墙中应当只有 1 张四万，四万和牌的可能性比二万小，所以应该听嵌二万。

2. 和牌的概率

现在手中的牌如下图，需要舍出一张牌即可听牌。

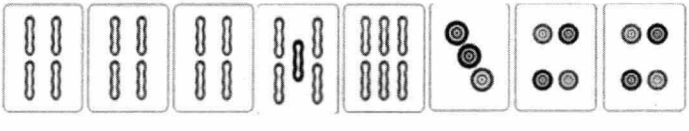


图 7 -8　概率听牌实例二

如果舍三饼，听四、七条带四饼，属于“三口叫”；如果舍四饼听二、五饼，属于“两口叫”。从表面上看，“三口叫”要好于“两口叫”，

似乎和牌的可能性大。但是通过计算，听四、七条带四饼，除掉自己手中占的牌，外面还剩1张四条、四张七条、两张四饼，待牌7张；而听二、五饼，外面还剩四张二饼、四张五饼，待牌8张，待牌张数越多，自摸和牌的概率就越高。因此在这局中，听“两口叫”和牌的概率反而要高于“三口叫”。

7.3.3 麻将概率实战技巧

麻将是一种以运气为主、技术为辅的游戏，因此，任何一张留牌或舍牌都必须考虑清楚，不可轻忽。有时候，难免会因为一张牌打得不好，导致全局皆输。

1. 理论上来说，舍牌的先后顺序如下：没有构成番数的风向牌。没有抓对的三元牌。有构成番数，可惜没有抓对的风向牌。没有联络性的边张（幺九牌）。没有联络性的二、八孤张（饼、万、条）。没有联络性的中张牌（三、四、五、六、七）。拆久久不出的字牌对。拆难以碰到的中张牌对子。拆难以碰到的二、八数牌对子。拆久久不出的边张对子（幺九对子）。拆边张搭子（一、二或八、九数牌）。拆中张牌所构成的嵌张（三、五或六、八数牌）。拆边张牌所构成的嵌张（一、三或七、九数牌）。拆中张牌所构成的两面搭子（四、五或六、七数牌）。拆二、八所构成的两面搭子（二、三或七、八数牌）。

以上所列的舍牌顺序，诚然是就整副牌发展的角度而论，是一种概率论的参考，但打麻将重点在于攻守兼顾，仍须视海底牌，以及各字碰牌、吃牌等等实际状况，来调整舍牌的方向。因为由于牌的变化，机率也会有相应的变化。

2. 就孤张而言，假若手上牌有九条、五条、一条、四饼，这四张孤张，你会先打哪一张呢？一定会有人说，那还不简单，先打边张一条或九条就对了。然而这样的打法并不对。应该把四饼打掉比较合理。因为四饼必须摸进六、五、四、三、二饼才能跟自己产生联络性，从概率推算结果，共有19牌（20～1张）的机会。反观一、五、九条，只要摸进一至九条都能跟本身持牌产生联络性，共有33张牌之多（36～3张），就机率而言，当然是四饼先溜。

3. 舍弃任何孤张之前，一定要先就它对这把牌的贡献度，以及牌局本身的发展，作一个全盘考虑。换言之，就算是上家、对家舍弃过的张，也许下家正求之不得也说不定。例如：对家、上家在牌局开始没多久，便相继打了九万，这时，若没有七、八万可以吃，而且手上牌也同样握

有一张九万，试想，这只九万能跟打吗？如果你的牌姿还不错，决心拼斗下去，那么你应该马上跟着溜。免得留到后来放炮，而假若你拿到的是大烂牌，那就绝对没必要跟着打出去——因为，上家、对家显然没有七、八万搭子所以才舍弃九万的，而你也没有，这样一来，下家拿到七、八万的可能性必然相对提高了，如果盲目地跟着打九万的话，就等于白白送给下家一次吃进牌的机会。

4. 拆牌的先后次序也是有学问的，例如拆除一、二万，你会先打一万呢？还是二万？应先打一万。因为，下一手若不小心摸到三万，便会形成二、三万双面搭子，也就是回头张（一万自己曾打过），极容易吃到上家的舍牌。先打二万另一个缺点是，万一下家有一、二、三、三万，他自然会拆出一、三万吃二万，预留二、三万还可吃你准备要舍出的一万，等于让下家有连吃两组顺子的机会，可说赔大了！先丢一万则无此项困扰。

5. 假若手底牌有一、二、四、五万两个搭子，因为都出现重复求进三万的现象，因此，拆除一、二万搭子是绝对可行的。

6. 两个搭子，以求进一、四或六、九这两种最美，其次是二、五或五、八，至于中张牌，因为大家都扣得很紧，所以比较难进牌。

7. 如果对子过多，而且都是很难碰到的中张牌，选择边跑边玩，甚至放弃该把牌，也是可行的。因为如果拆除的对子都是中张或生张，只会增加另三家进牌的机会。

8. 如果搭子过多，而且几乎都是中张牌所形成的嵌张，也是要以明哲保身为要，紧紧盯住下家，不喂他吃牌方是上策。

9. 留下“上家”一开始就打过的中张牌，是可以发挥相当大的作用的。例如：上家打过六万，你的手底牌恰巧也有一孤张六万，这时最好能够将它留下来。倘使你随后摸到五万，可形成五、六万双面搭子，倘若摸到七万，则可形成六、七万搭子，就算摸到八万，至少也可形成六、八万嵌张，而上家既然一开始就舍弃六万，表示需要七、八万的可能性不大，一旦随后让他摸到了，也会以废牌打出，这样一来，等于两个人在摸牌，无疑大大增加你组成“六、七、八万”一顺子或“五、六、七万”一顺子的机会。同理可推，如果你手心早已经有了六、九万复合面子，上家舍出六万，你也不必急着跟打六、九万出去，毕竟他后来若摸到了七万，即可能还是废牌，不得不打出，这时你便可以用八九万吃他舍出的七万，预留六、七万双面搭子，继续守候上家可能还会摸到进而舍出的八万了。

10. 必须拆除某某搭子的时候，一定要先推算可进张数的多寡，再决

定拆哪一搭。举例来说，三家已有人先后碰走了一、三万各一坎，尸牌也出现过一张二万了，这时，如果你的手底仍有一、三万搭子，当然不能拆掉。毕竟，二万无人抓对，一、三万已经叫绝，另三家等于帮着你摸二万，进张的几率就大大提高了。这种情形甚至比一般的双面搭子还要容进张。

11. 仍需再度强调，有时候拆牌打，绝对要比一味打出单只中张牌来得有利。例如：你手内牌有一、二、四、五饼及三万，试想，两个搭子同时要连三饼的话，不是有些困难且多此一举吗？这时，不妨将偏张拆除，留下四、五饼求进三、六饼就好。至于三万，由于联络性佳，会让你摸进更好的搭子。

12. 熟记下家的舍牌顺序，大可让自己不会因为打错牌而捶胸顿足。例如：下家曾打过七、九万，你手底牌有三、四、五、六万复合面子，必须舍出三万或六万才可听牌，这时，打六万绝对比三万安全。

13. 孤张的取舍，在缺少对子的情况下，尽量留下尸牌不见的生张，可增加配对的机会。在搭子不够的情况下，尽量留下连络性较佳的中张牌。在牌面搭子已经完备的情况下，生张先溜，再打熟张。

14. 麻将比赛，环环相扣，进入中局以后，拆牌行为就要开始小心了，避免“意外放炮”绝对要优先的考虑。

15. 在你求和有望的情况下，倘若认定拆掉的牌不至于造成放炮，尽管极可能会喂到下家，当然还是值得打出的（因为你要比下家先摸牌，可以力拼）。

16. 明知不可为的牌局，必须毅然决定放弃，不要心存幻想，死到临头还硬拼——总之，扣下任何生张牌“堵下家”，并且防止对家、上家碰出，都是减缓敌方进牌速度最有效的必然手段。同理，拿到漂亮的起手牌之后，该跑的生张就该快速脱手，祈求另三家吃、碰，使牌势因此急速运转，有利于自己的听牌进度。



7.4 麻将心理打法

在战争中，巧妙地运用心理战术，往往能取得辉煌的战果。“兵不厌诈”这个词语说明了心理战术在军事上的重要作用。在麻将游戏中，如果也善于运用心理战术，同样也会在很大程度上取得优势。在麻将游戏中通过概率的计算，可以提高和牌的机率。但如果再加上心理方面的因素，就更能使玩家立于不败之地。

7.4.1 麻将心理战术技巧

打麻将是在半明半暗、或明或暗的情况下进行的，每位牌手都只能看到自己的手牌和“海”内、“地”上的牌，各人都只能掌握、了解一部分牌况。因此，打牌时就需要不断地进行推理分析、臆测判断，这就包含着复杂的心理因素，也为心理战术的成功运用提供了现实的舞台。

所谓麻将的心理战术，就是在牌战中，运用大脑机能进行斗智斗勇的一种方法。即在麻将规则允许的范围内，通过人的感觉、记忆、思维等行为，融会贯通到技巧中去，并采用虚虚实实、以假乱真、欲擒故纵、遮人耳目等等手法制造假象，设置疑阵，诱使别家对牌况产生错觉，打错牌张，钻入牌圈，从而取得胜利。

心理战术在麻将牌战中的运用是相当广泛普遍的，可以说无时不有、无处不在，小到开局理牌排牌，大到听张“临门一脚”。心理战术总是呈现出旺盛的生命力和强大的战斗力。打麻将牌的胜负如何，常取决于牌友的心理状态，因为，每轮到打牌的时候，打什么牌，总是受到心理支配的。为此，在打牌的进程中，除了把自己的牌理顺做好，还需要智，使其他三家对你判断失误来达到克敌制胜的效果。当你出了几轮牌后，根据自己持有的牌的情况，如果确无希望和牌，便可利用听了牌有三多三少表现的特点，给人以你已经听牌的感觉。由于这样，不仅可使另外三家急于求成，降低标准。有时甚至可使他们持生张在手也不敢打，直至完全丧失和牌的能力。

为了迷惑上家，打第一手牌时，你首先打出一张你要做的花色的牌，

然后接着打字牌。这样做，上家会错误地认为你没有那种花色的牌。待他明白过来却为时已晚，他再也没有重留这种花色牌的可能了。为了达到这个目的，开始他打出的一张，你本来可以吃却不吃，到了他留不住这种花色的牌时，你就不愁吃不到他的牌了。

根据心理战的要求，做对子和时，一般地不要留靠张，而靠张极易摸来成对时例外。例如，你有一对六饼与一张五饼，便可先将五饼打出，其他三家看你打过五饼，会认为你是不需要六饼的，这便增加了你碰六饼的可能性。相反，等到你听牌时才打出五饼，则给人以信息，使其他三家能判断你听五饼的靠张六饼。

要争取吃上家的牌，也要运用心理战术。手中持有二、三条，五、六条（万、饼也一样，以下举出的例子，举一反三），意味着需要一、四、七条。反过来说，你打出一张四条，就会给人以不需要一条跟七条的印象。根据这个逻辑，当你手中持有四、六、八条时，你就先打出一张四条，会起到诱使上家毫无顾忌地打出七条的作用。你若持有一、三、五饼，你就打出五饼，另外三家，就容易打出二饼来。你若持有三、五、七万，你可以先打一张七万或一张三万，这样，你吃四万或六万，和四万或六万的可能性便增加了。请注意一个“先”字，不要等到你听牌时才这么打，那样就会传给其他三家你听什么牌的信息。

另外，由于持有四风、三元对子的牌家，往往会趋向于做混一色，故打出的牌，通常是万、饼、条某一种花色或两种花色的牌，这种规律，通常叫做“要风不打风”。但是却可反其道而行之，一开始就打风，给人以手上无四风、三元对子的印象，从而有利于碰到持有的风的对子。

其实自我心理状态调整也很重要。如果我们能做到以下几点，则更能够体会玩牌的乐趣。

1. 情绪要放松。打牌时不要惊慌失措，怕这又怕那的。打牌往往是越急越差，很容易失去和牌机会。

2. 不要想一口吃个大胖子，牌牌都想和，这不符合规律。

3. 不要在关键时刻心慌，怕点炮。其实终盘阶段“防大不防小”，这也是技巧。

7.4.2 从牌风看性格

在牌桌上，各种性格人的打牌方式都可以看出打牌者的性格进行判断。通过打牌也能找到和自己意气相投的牌友。以下几种打牌风格，而窥探出人的性格。

出牌很快，不假思索的人——性情耿直，喜欢直来直去。

出每一张牌，犹豫不决的人——办事老练，任何事要求尽善尽美。

一会儿不和牌，就发脾气的人——性格，急躁做人做事不愿曲人直下。

十有八九要“放炮”也要出牌的人——生活之中，敢闯敢干，只重结果不管过程。

出错牌总要找个理由的人——面子观念严重，对人对事刚愎自用。

老爱背牌经的人——做事拖泥带水，婆婆妈妈。

一局麻将结束一言不发的人——沉府较深，待人对事总给人以“只缘身在此山中”，“云深不知处”的感觉。

麻将局中，有钱老是欠账的人——金钱利益意识较强，与此人最好不要成为生意场上的伙伴。

麻将娱乐结束，输赢从不过问的人——对朋友很重感情，事业上识大体。在他的潜意识里不会为了生活中的小节而得罪朋友。

怨别人出错牌的人——生活中总是“宽以待己，严以待人”。

做大牌总爱大叫的人——对朋友热情似火，性格外向，爱憎分明，嫉恶如仇，他的表情就是情感变化的晴雨表。

手气不顺爱摔牌的人——身遇逆境老是怨天尤人，怀才不遇。

不按顺序齐牌的人——生活中很阳光，记忆力惊人，做事不拘一格。

整整齐齐按顺序齐牌的人——做事严谨，循规蹈矩，古板，不灵活。

先摸后出牌的人——害怕失败，对过程结果都很看中。

先出牌后摸的人——不管对错决不后悔，相信命运的安排，信念坚定。

老是算不清账的人——做事马虎草率。

关键时候不知道咋出牌的人——做事优柔寡断，无主见。

7.4.3 牌友麻将心理

为何打麻将？打麻将者有其特殊的麻将心理，麻将心理则构成麻将文化的一部分。以下便是普通牌友一些玩麻将的各种心理。

1. 充实心理

因为可以消磨时光，使人感到充实。如今“闲”人多，老年人多，闲时间多，麻将就来陪你休闲。老年人打打麻将活动手脑，有益于身心健康。子女时不时陪老人打麻将，也是一种孝敬老人的方式。

2. 休闲心理

闲的人需要充实，而忙的人想“休闲”。有钱人旅游、打高尔夫球高

贵休闲之余，打麻将也是休闲；老百姓聚在一起，不打麻将又能干什么，也想时尚地玩一把，经常游山玩水、打高尔夫球，但由于经济原因，玩不起，还是只有“打点小麻将，吃点麻辣汤，看点歪录像”，过过“小康”生活。

3. 成就心理

打麻将可以给人希望，找到成就感。人们总是生活在希望中的，而麻将总是充满新的希望，这局不行，又把希望寄予下一局，麻将牌局中什么情况都可能出现，会发生奇迹的。赢了，会有一种虚幻的荣誉感、成就感，从而产生一种自信心，偶尔打出一两局好牌便乐不可支，产生一种大智于斯的享受，即便是艰难取胜，也能充分体验到胜利成功的来之不易和种种甘苦，让人回味无穷；即便是输了，它仍可以产生一种求胜的力量和营养，产生对胜利的向往和渴望，产生跃跃欲试的激情和血战到底的英雄气概。

4. 公平心理

打麻将可以找到虚拟的公平感。麻将如果满足两个饼件，即打麻将的不是想有意输钱行贿或靠耍“老千”赢钱、麻将规则公平合理，那么打麻将就是一种公平的游戏。如今麻将玩法较之以前更加公平合理，其中把“承包制”引入麻将玩法中来，成为麻将玩法的一次革命性变化。朋友之间知根知底，打起麻将来中规中矩，公平竞争，所以可以找到现实生活中少有的那份公平感。

5. 刺激心理

打麻将可以寻求刺激。麻将无论大小，都有输赢，都会刺激人们的灵与肉；也可以赢钱，这只是极少数人，如技术特别高超的，或者专门耍“老千”的。

6. 赌徒心理

打麻将久而久之，人们都成了赌徒，赢的还想赢，输的想翻本，赌徒心理就成为人们“生命不息，麻将不止”的源泉。事实上，麻将桌上是赢不到钱的，理论上是久打无输赢，实际是“赢家怕吃饭，输家怕停电”。



第8章 麻将各地区实战打法

8



8.1 四川麻将实战打法

8.1.1 四川麻将特点

四川麻将采用四川地区流行的麻将打法，尤其是成都及周边比较盛行的打法，核心是打缺门。

四川麻将的牌比较少，没有东西南北这些风牌，也没有花牌，甚至没有发财白板红中等，只剩下一万到九万，一饼到九饼和一条到九条这三门，每门有 36 张牌。四川麻将讲究的是要打缺门。具体来说，就是每一局，最基本的要求是要缺一门牌。比如你最后剩下的牌只有万子和条子，没有饼子，或者只有万子和饼子，没有条子，依次类推。如果最后三门都还剩牌的话，就算“花猪”，花猪是要赔钱给其他各家的。这是四川麻将规则与其他地区差别最大的地方之一。四川麻将和牌的要求与其他地区都是相似的，只要有一对将牌，其他为刻子，顺子，或者杠牌。不过四川麻将打法还有一个独特的地方，就是有种叫血战的模式。所谓四川麻将血战就是即使四个人中有人和牌了，其他人仍然继续打，直到三个人都和牌或者牌打完为止。

8.1.2 四川麻将打牌规则

1. 只有条（索）、饼（筒）、万三种牌共 108 张，没有花、风牌和箭牌

2. 不可以吃

3. 必须缺门可和，即和牌的时候不能有三种花色的牌

4. 最后四张自动和

即当牌墙只剩下最后 4 张的时候，如果玩家的手牌已经叫，而叫牌正好是这 4 张中的任意一张，那么当这张牌出现时，叫的玩家只能和牌，而不能跳过和牌去进入后面的查叫过程。玩家没有选择的权利。

5. 一炮多响

即某个玩家打出一张牌，有不止一个的玩家要此牌成听，则均可和牌。

6. 刮风下雨

（1）刮风（明杠）分为直杠和面下杠。

直杠就是玩家手中有三张一样的牌，当其他玩家打出了第四张一样的牌时，玩家选择的杠牌。

面下杠就是玩家已经碰了三张一样的牌时，玩家自己又摸到了第四张一样的牌，这时候选择的杠牌。

（2）下雨（暗杠）。

下雨指玩家持有了四张一样的牌（未碰），此时玩家可以选择从手中把牌拿出来杠牌。

7. 留局查花猪查大叫

普通场中，流局指没人和牌。血战场中，流局指最后还有两个人或者以上没有和牌。

留局处理：

（1）查卫生（花猪）。

手上拿着3门牌的玩家为花猪，花猪赔给非花猪玩家16倍点数。

（2）查大叫。

没听牌的玩家（花猪不用）赔给听牌的玩家最大的可能番（大叫），并退回所有刮风下雨所得。

8. 血战到底

血战场中的血战模式指1家和了并不结束该局，而是未和的玩家继续打，直到有3家都和或者余下的玩家流局。这样先和的玩家不一定获利最多，点炮的玩家也能翻身，提高了博弈性和趣味性，促进了牌局的稳定发展。牌局结束，一并结算，如果和了的玩家提前离开，则不给予所赢番数。

8.1.3 四川麻将（成都版）实战打法

1. 成都版麻将特点

（1）一呼百应

麻将在成都具有良好的群众基础，永远不会出现三缺一的局面。随便哪里，只要支上桌子摆上麻将，不等招呼立刻会有四个甚至更多的人汇集而来。麻将具有无比的凝聚力，不认识不熟悉不要紧，坐在桌子前，

茶水一泡，牌一砌就成了朋友。出外聚会，打麻将的绝对是大多数。

（2）紧张

成都麻将容易和牌也容易和大牌。成都麻将只打三色牌，市面上出售的麻将牌就只有108张饼条万，没有“中发白”和东南西北风，所以易攻难守。成都麻将允许赌外围（买马），所以小麻将也可能被打成大麻将，另外成都麻将规定必须听牌（下叫），所以如果一局牌战斗到最后几张往往惊心动魄，充满悬念。

（3）严肃

成都麻将规则虽然不繁复但是严格有效，执行起来也一丝不苟，成都人是把麻将当作竞技体育项目严肃认真对待的。

（4）活泼

成都麻将的打法在一定的大前提下是灵活多变的。成都麻将可以两个人打；三个人打——自摸或者带番才可以倒；五个人打——每个人摸10张牌……甚至多个人打，四人之外的买马赌外围，买到桌子上的谁就跟着谁共输赢同进退。

2. 成都版麻将打牌规则

（1）牌型

游戏中的麻将规则，按照四川一带的流行打法，尤其是以成都及周边地区较为盛行的规则打法。在麻将牌中去掉了“中，发，白”的字牌，去掉了“东，南，西，北”的风牌。只剩下饼子，条子，万子，三色牌一共108张。麻将的打法按照流行的十三张打法。

（2）开局

①掷一次骰子，按照点数大小确定庄家，大为庄；再由庄家掷一次骰子，确定抓牌墩数，与武汉麻将相同 。

②每局庄家为上一局第一个和牌的玩家，如上一局有玩家一炮双响，则放炮玩家为本局庄家。

（3）成都麻将规定，常规的打缺打法，不附加任何的特殊规则

即做牌的时候，必需从饼，条，万的三色牌中任意打缺一门牌才能和牌。

（4）标准下雨

在标准打法的基础上，加入下雨的功能，也就是杠牌。下雨分为明杠和暗杠。

①明杠。玩家手中有三张一样的牌，其他玩家打出了第四张一样的牌，玩家可以选择杠牌，这种叫做直杠，只收一家的筹码。或者是玩家手上已经碰了3张一样的牌，当玩家自己又摸起了第四张一样的牌，这

时，玩家也可以选择杠牌。这种杠牌可以收三家的筹码。

②暗杠。玩家有四张一样的牌就可以拿出来进行下雨。这样的杠牌可以收三家的筹码。

（5）标准血战

在标准打法的基础上，加入血战的功能。血战即一家和牌以后停止，其余几家继续打牌，直到剩下最后一家没有和牌的玩家或者摸完最后一张牌。

（6）血战下雨

在标准打法的基础上，同时加上了下雨和血战的功能。在结算时既要结算下雨的筹码，又要结算血战的筹码。

（7）和牌规则

①过水不和。玩家手中的牌已经下叫时，下家打出了玩家的叫牌，玩家没有选择和牌，而对家也打出了同样的叫牌，或者同一条线上的叫牌，玩家此时就不能在选择和牌了，包括上家再次打出相同的叫牌，玩家也不能够和牌，直到玩家再次摸牌时，才可以选择和牌。除非，玩家在放过第一次叫牌后，第二次叫牌出现，玩家的叫牌番数发生了变化（注：番数的变化是指番数增加了才行），玩家才能选择和牌。

②后4张牌必和。当牌局的牌墩牌还剩下最后4张的时候，如果玩家的手牌已经下叫，而叫牌正好是这4张中的任意一张，当这张牌出现时，下叫的玩家必须选择和牌。而不能跳过和牌去进入后面的查叫过程。玩家没有选择的权利。

③抢杠。当有玩家在碰牌以后，又再次杠此碰牌，而这张杠牌又正好是其他玩家和牌的叫牌，其他玩家可以选择和这张杠牌。以和牌为优先。这种情况又叫做抢杠。

④当一家和牌后，剩下三家杠、和牌的记分与第一（和牌）家无关，以此类推。

⑤“唱歌”。指下听时，下听者在出张的同时叫“唱歌”，此时以后不能再换牌。

⑥“跳舞”。指下听时，下听者在出张的同时将牌全部亮在桌面上，此时以后不能再换牌。



8.2 上海麻将实战打法

8.2.1 上海麻将特点

1. 上海麻将，基本上有计番（就是台湾麻将称的“计台”）。

玩上海麻将者习惯称”台”为”番”）和计和数的两种，但“番”名“代”，“和”名“户”。特色是坐花一张计2户。计户也要按代数之乘方乘之，例如三番便乘8。

2. 上海麻将打法上有些特别。

例如吃和时，除了吃和一定要摊牌，其余三家也要摊开，以示没有作弊或打人情张。清一色九张落地包输，也是上海先有的。不过，三番叫和却可不包（清一色四番）。

3. 出重制（上海叫出冲）。

也是上海麻将先有的，算好户数，由出重一家按户数付双，余两家照户数付。包重制也源自上海，包重就是由重家付出全部赢家应得数。

4. 上海麻将还有种有趣的玩法，就是输家输完了规定的筹码后，再输就不必付，但赢了却照收，不需扣数，此种玩法以四圈为限。

8.2.2 上海麻将打牌规则

1. 上海麻将里只带清一色、混一色、碰碰和、乱风箭（即全是风牌或箭牌的乱数组合）。

分数也有个上限，清一色直接到上限，混一色和碰碰和有个无花的底分，然后按照花数累加分值，加到上限为止，这里的分值大小按你玩的大小而定，如果碰和和混一色是全求人的话，则无论有多少花，直接算上限。而混一色+碰碰和的话也是直接上限。清碰算2倍的分数上限，乱风箭算2倍的分数上限，而最大的字一色则算3倍的上限。另外，风刻和箭刻也算花，风刻算1花，箭刻算2花，明杠风刻算2花，暗杠风刻算3花，箭则总比风大一花。杠上开花的话，则分值乘2，直到上限为止。

2. 吃、碰牌的摆法也是有规定的。

吃谁家的牌，碰谁家的牌，在摆放时都要明确地表示出来。

3. 某家和牌，除了要亮明牌，其他三家也要亮明牌，以示没有作弊或打人情张。

4. 如果下家打出的1张牌，你本来可以和牌，但是你未和，再一轮之内，对家和上家也跟进，你同样不能和这张牌，否则算诈和。

5. 一家吃碰另一家合计3次以上有包和被包的概念（这里设为A和B）。

A和B就有了牵连，假设A自摸，B要付3倍，其他2家照旧……而放炮的话，即使不是B放炮，B也要付1倍，不难理解，如果是B放炮，那要付A两倍……此外，如果其他C、D两家也和A、B有了包的关系，则依次递增，不难计算，最多的情况一个自摸可以有10倍。这样无形中便增加了刺激度，也令打牌者更加谨慎。此外，上海麻将是可以放双炮以上的。另外，很多地方还有荒牌后下一轮大小乘2的规定，增加了刺激性。

6. 上海麻将简单，但优点是刺激，尤其是有包和被包时。

7. 各家的舍牌，不是随意往牌池里放，而是整齐有序、一张一张摆放在自己门前，从一开始到结束舍过哪些牌，别家一目了然。

8. 不允许吃啥打啥。

如果手牌有二、三、四条，上家舍出五条，你吃了五条后再打出二条，这是不允许的，但隔一轮再打出是可以的。

9. 听牌后，在一轮之内，你打出的牌，别家跟进，你是不能和这张牌的。



8.3 北京麻将实战打法

8.3.1 北京麻将特点

北京麻将的番型较少，没有常见的大番型，所以和牌的几率较大，在我国北部的广大地区犹为受大众喜欢，上手快、简单、激烈是它的最大特点。

8.3.2 北京麻将打牌规则

1. 百搭牌的变化

百搭的牌是由庄家掷骰子来定的，比如掷到9点，那么就是起牌点后退9格的上面一张牌，如果是花，那么就是下面一张牌（但是花算不算百搭要看每个地方的玩法）。

百搭牌被称为“惠牌”。百搭前导牌被称为“惠坯”。“惠坯”的确立与百搭前导牌不同，一局开始摸牌完毕后，待补牌的第一张翻开，作为“惠坯”，然后此张不补，留在桌面上，补牌从此张的下一张开始。

“惠坯”的功能和前导牌一样，用来确定“惠牌”是哪张，与百搭麻将中不同的是，如果“惠坯”是中发白中的一张，则“惠坯”是中的话“惠牌”为发，则“惠坯”是发的话“惠牌”为白，则“惠坯”是白的话“惠牌”为中。

2. 花牌的变化

北京麻将中没有花牌，摸到中发白的话留在手中作为正常的牌处理。

3. 牌的总张数变化

牌的总张数由144张变为了136张，去除了8张花牌。牌墙由原先的每边18墩变为每边17墩。

4. 和牌规则变化

吃碰后只能自摸，不能捉铳。门清可以捉铳。可以抢杠和，算做捉铳，所以门清才能抢杠。如果手中有三个“惠牌”，则必须自摸，哪怕是

门清。除了常规的“3（4），3（4），3（4），3（4），2”的和牌牌型外，还增加7对子的和牌牌型。

5. 庄家轮换规则变化

庄家改为轮庄制，牌局开始时由东家做庄，然后依次轮到北家，西家，南家，东家……如果轮到庄家和牌（或荒牌），则庄家可以连庄，连庄的次数没有限制，当闲家和牌时，再继续按原顺序进行轮庄。

6. 荒牌规则变化

荒牌即和局。与百搭麻将不同的是，百搭麻将是将所有的牌抓完后无人和牌算作荒牌，而北京麻将则不抓完，需要留下最后7墩牌即14张不抓，这7墩称为“保留牌”。这7墩牌只做补杠用，如果牌局中有人杠牌，则从“保留牌”的最后一张补牌，补完以后，“保留牌”的数量减少一张。

待补牌抓完，桌面只剩保留牌时即算作此局荒牌。

7. 增加烧庄规则

烧庄指每局牌庄家打出第一张牌后，其余3家的选手也打出同样一张牌的话，北京的俗语称之为“烧庄”。如果第二轮还是烧庄，则产生2轮烧庄，以此类推，但是一旦“烧庄”中断，本局中此后如果再出现四人打同一张牌的现象，则不算作“烧庄”。产生“烧庄”后，则产生烧庄番数。

东家打出的第一张牌是风头，南家如果有这张牌则必须打同样的牌，西家和北家的规则也一样如此；如果东南西3家已经打出了同样的风牌时，北家如果也有此牌，就必须打那张牌。否则，在当盘后面的抓牌中如果北家拿到了此牌，北家有义务展示给大家看；如东家打出的第一张牌不是风头，则其他3家均没有义务打同样的牌。

8. 吃牌的规定，增加互包变化

（1）互包指如果一家从另一家的那里吃+碰到3嘴以后，这两家在此把牌中就自动形成“互包”的关系，也就是说如果任何一家和牌了，则由另一家来支付其所有积分。如果这两家同时吃一张牌的铳，按和牌的积分差异进行互包。如果和牌者同时和两家形成互包关系，则此两家各付一份应得积分，即和牌者可得双倍应得积分。

（2）吃碰牌后，要把所吃进或碰进的牌横向放倒指向打出此牌的选手，并摆放进自己的门前。然后放在自己的最右端码放整齐。

9. 推倒和

没有吃碰必须自摸的规定。可以随意吃碰牌，和牌方式没有任何限制。比较常见的加番牌型是：对对和，大钓（即全求人），捉五魁，海底

捞月，一条龙，七小对，杠上开花，清一色，豪华七小对。其余的和牌方式一律以基本点数为基准计算，但同等牌型破了门清后的点数就为原基准点数的一半。

10. 碰牌的规定

由于碰牌优先于吃牌的规则，所以要求牌手一定要反应迅速，如果其他吃牌的人已经将此牌放进自己的门前，此牌手将失去碰此牌的机会。而且此牌还将被视为“曝光牌”。

11. 打牌的规定

当牌手打牌时，只要拿出的牌接触到了 4 面牌墙以内的桌面时，此牌就必须打出。

12. 摸牌的规定

在上家未打出牌之前提前摸牌，或先打后抓的举动都会被罚。

13. 抢杠的规定

（1）明杠的抢杠：当一位牌手在碰过一副牌后，又抓来此牌的绝张儿后作出“明杠”时，正好赶上别的牌手正在听这张牌，听牌的这位牌手可以以“抢杠”的形式和牌。

（2）杠的抢杠：“一条龙”的“龙身”可以抢其他选手的“暗杠”和牌。

（3）凡是抢杠和牌的情况一律按开杠的选手点炮来处理。而点炮的选手要按和牌选手自摸所产生的点数支付。



8.4 广东麻将实战打法

8.4.1 广东麻将特点

广东麻将的规则体系发展历史源远流长，如今已经很难考证。据说，目前广东地区流行的主要规则便是鸡平和、推倒和、新章、老章这四大派系。而鸡平和规则是广东珠三角地区普及最广、最为流行的打法，讲究鸡和、平和、爆和，打法简单，节奏快速。

广东麻将特点在于不能吃，番型比较少，一共只有9种，不过打法简单容易入手，中国南部地区比较普及，和牌要求牌手整理好牌型，并报出番型番数再有其余三位玩家检查。

8.4.2 广东麻将打牌规则

1. 牌数

共136张：饼、条、万、东、南、西、北风、中、发、白，没有梅、兰、竹、菊、春、夏、秋、冬。

2. 摸牌

牌局在一开始，只有庄家可得到14张牌，其余的人13张。庄家从牌中选出一张最无用的牌丢出。此时，其他三家都有权利要那张丢出的牌。庄家的下家有权利吃或碰那张牌，其他两家则只可碰或杠那张牌。“碰”比“吃”优先。

3. 庄家

（1）如果庄家和牌或流局则下盘依然由该庄家做庄。

（2）如果非庄家和牌则下一盘由庄家的下家牌手做庄。

4. 漏和

若牌手A为听和的状态下，如下家B打出一张牌手A可以和的牌而牌手A却放弃不和，那若对家C或上家D打出相同的一张牌时，牌手A是不能和那一张的。除非牌手A有进行动牌的情况，动牌的意思在于碰、吃、杠、摸牌的。当有动牌后，不能和那一张的规则便可解除。

5. 一炮多响

允许一炮多响，如果一炮多响包括庄家在内和牌，下一轮庄家继续当庄。

6. 番的定义

广东麻将的特色规则就在“番”，番是2倍的意思。

7. 爆和（封顶）的定义

广东麻将的另一特色，爆和（封顶），意思为多少番为顶，不再叠加番数进行计算，特殊牌除外，比如十三幺，可突破爆和限制，这些特殊牌型不再叠加其他番种。爆和为3番。

8. 记分规则如表8－1、8－2所示

（1）爆和（封顶）以内的牌型番种。

表1　　爆和（封顶）以内的牌型番种

牌型	番数	分值	说明
鸡和	0	1	什么牌都可以和，可吃碰杠
平和	1	2	全部都是顺子没有刻子
碰碰和	2	4	全部是刻子没有顺子
混一色	2	4	整副牌由字牌及另外单一花色（饼、条或万）组成

（2）爆和以外的牌型（特殊牌型）

表2　　爆和以外的牌型（特殊牌型）

牌型	番数	分值	说明
清一色	4	16	整副牌由同一花色组成
混碰	4	16	混一色＋碰碰和
清碰	5	32	清一色＋碰碰和
混幺九	5	32	由幺九牌和字牌组成的牌型
小三元	5	32	拿齐中、发、白三种三元牌，但其中一种是将
小四喜	5	32	和牌者完成东、南、西、北其中三组刻子，一组对子
字一色	6	64	由字牌组合成的刻子牌型
清幺九	6	64	只由幺九两种牌组成的刻子牌型
大三元	6	64	和牌时，有中、发、白三组刻子
大四喜	6	64	和牌者完成东、南、西、北四组刻子
九莲宝灯	6	64	同种牌形成1112345678999，在摸到该种牌任何一张即可和牌，不计清一色
十三幺	6	64	1、9万饼条，东、南、西、北、中、发、白；以上牌型任意一张牌作将

9. 特殊规则

只对爆和类牌型有效，而且必须在爆和类牌型和了后才能以加番牌型累计番数，爆和内牌型加附加牌型不能冲破爆和的上限。

（1）自摸。在爆和以内自摸加1番，爆和以外不加番。

（2）风位。拿到本盘门风的刻子，加1番，爆和以外不加番。

（3）风圈。拿到该风圈局的刻子，加1番，爆和以外不加番。

（4）三元牌。红中、白板、发财，任意一个刻子为1番，两个刻子为2番，爆和以外不加番。

（5）一炮三响。同一张牌点三个炮，点炮者包三家。和牌者不满3番牌型，按照3番满计算，大于3番的牌型，按照实际牌型计算。

（6）杠上开花。不满3番牌型，按照3番满计算，大于3番的牌型，按照实际牌型计算。

（7）杠上开花包杠。开暗刻明杠补牌后和牌，计（请查实）自摸，点杠者包三家牌。不满3番牌型，按照3番满计算，大于3番的牌型，按照实际牌型计算。

（8）海底捞月。摸最后一张牌和牌。不满3番牌型，按照3番满计算，大于3番的牌型，按照实际牌型计算。

（9）包自摸规则。12张落地包自摸，包先不包后。如果牌手A打出一张牌让其中一名牌手做成12张落地（即已碰/吃/明杠出的牌共有12张牌）而做成该牌手为单吊一张叫和的情况时，该名打出者A必须承担包自摸的责任，即若该名牌手在12张落地的情况时自摸和牌。该打出让牌手成立12张落地的牌手A便需要为其余两家代付该笔自摸的筹码。如果牌手A放一张让牌手B的12张落地达成，及后牌手A再放一张让牌手C或D的12张落地达成，此时牌手A只需要承担包牌手B自摸的责任，不需要承担牌手C和D的责任。

（10）大四喜。牌手已碰出东、南、西、北，任意3款。打出余下一款者，则需承担包自摸的责任。

（11）大三元。牌手已碰出红中、白板、发财，任意2款。打出余下一款者，则需承担包自摸的责任。

（12）抢杠。明刻开明杠，可以被抢杠和，抢杠和等同杠开，当自摸，被抢杠者（欲开杠者）包三家牌，暗杠不可抢杠和。抢杠者牌型不满3番牌型，按照3番满计算，大于3番的牌型，按照实际牌型计算。

暗刻开明杠，不算抢杠和，和牌者只能和点杠那张牌，只算普通和牌。

（13）天和。庄家在发完牌就和牌。如果庄家有补花，在补完花后就

和牌也算。如果庄家在发完牌后有暗杠，那么不算天和。

（14）地和。闲家摸到第一张牌就和牌，称为地和。如果闲家抓的第一张牌是花牌，那么补花之后和牌也算地和。如果闲家抓牌前有人吃碰杠（包括暗杠），那么不算地和。

（15）人和。第一轮中和别人出的牌，“第一轮”是指庄家打出第一张牌到自己抓牌为止。如果有人吃碰杠（包括暗杠），那么不算人和。



8.5 香港麻将实战打法

8.5.1 香港麻将特点

香港麻将一共有54种番型，最高番型13番也称“役满”，其番型也是包罗了大多数常见组合方式，香港麻将规定了起和番数，这点要求牌手要熟悉基本番型，灵活机动的打牌，比较特别的是香港麻将有“和”的概念，也就是流局。一共两种情况可导致“和”，一是：有庄家打出西风后其余3家都跟西的话就叫“四归西”，二是：一局中杠牌合计超过四组后也视为“和”，素称“四杠和牌”。

8.5.2 香港麻将打牌规则

1. 香港十三张麻将为三番起和

未满三番即使牌型符合规定仍无法和牌，多组牌型可合并计算，但最多十三番。

2. 有人和牌时，先计算其牌型番数，六番以下分数翻倍，六番以上的部分则翻1.5倍

连庄不加分，若为自摸则得分乘1.5倍，再除以三家，庄家与其他家相同。

3. 花牌计算只计自己的花

例如坐东位的只计春花及梅花。另持有一台花（春夏秋冬或梅兰竹菊）或是七支花、八支花都有特殊算番。无花也算一番。而花牌番都可计在和牌番之内，与国际规则不同。

4. 计十三番的牌型

（1）大四喜。由四副风刻（杠）组成的和牌。

（2）大三元。和牌中，有中发白三副刻子。

（3）绿一色。由三、四、五、六条及发字中的任何牌组成的顺子、刻子、将的和牌。不计混一色。如无“发”字组成的和牌，可计清一色。

（4）九莲宝灯（九子连还）。由一种花色序数牌按 1112345678999 组成的特定排型，见同花色任何一张序数牌即为和牌。不计清一色。

（5）四杠（十八罗汉）。四个杠。

（6）十三幺。由三种序数牌的一、九牌、七种字牌及其中一对作将组成的和牌。

（7）清幺九（纯幺九）。由序数牌一、九刻子组合成的和牌。

（8）小四喜。和牌有风牌的三副刻子及将牌。

（9）字一色。由字牌的刻子（杠）、将组成的和牌。

（10）四暗刻。四个暗刻（杠）。

5. 计七番的牌型

清一色。由一种花色的序数牌组成的和牌。不计无字。

6. 计五番的牌型

十三不搭（七星不靠）。必须有七的单张的东西南北中发白，加上三种花色，数字按 147、258、369 中的七张序数牌组成的没有将牌的和牌。

7. 计四番的牌型

七对子。由七个对子组成的和牌。不计不求人、单钓。

8. 计三番的牌型

（1）对对和。由四副刻子（或杠）、将牌组成的和牌。

（2）混一色。由一种花色序数牌和字牌组成的和牌。

（3）小三元。和牌有箭牌的两副刻子和将牌。

（4）混幺九。由字牌和序数牌一、九的刻子、将牌组成的和牌。不计对对和。

9. 计二番的牌型

（1）清龙一气贯通和牌时，有一种花色 1 ~9 相连接的序数牌。

（2）三杠。三个杠。

（3）全带幺。和牌，每副牌、将牌都有么牌。

（4）三同刻。三个序数相同的刻子（杠）。

（5）三暗刻。三个暗刻。

（6）一台花。持有一台花，即春夏秋冬，或梅兰竹菊。

10. 计一番的牌型

（1）一般高（姊姊花）。由一种花色两副相同的顺子组成的牌。

（2）三色三同顺。和牌时有三种花色三副序数同的顺子。

（3）海底捞月。和摸的最后一张牌。

（4）杠上开花。杠抓进的牌成和牌（不包括补花）。不计自摸。

（5）抢杠和。和别人开明杠的牌。不计和绝张。

（6）幺九刻。三张相同的一、九序数牌和字牌组成的刻子（或杠）。

（7）全求人。全靠吃牌、碰牌、单钓别人打出的牌和牌。不计单钓。

（8）三元牌。由中、发、白三张相同的牌组成的刻子。

（9）圈风刻。与圈风相同的风刻。

（10）门风刻。与本门风相同的风刻。

（11）门前清。没有吃、碰、明杠，和别人打出的牌。

（12）平和。由四副顺子和序数牌作将组成的和牌。

（13）断么。和牌中没有一、九和字牌。

（14）自摸。自己抓进牌成和牌。

（15）花牌。即春夏秋冬、梅兰竹菊，每花计一番。花牌计算只计自己的花，例如坐东位的只计春花及梅花，也就是每个人至多两番。无花也算一番。而花牌番都可计在和牌番之内，与国际规则不同。



8.6 台湾麻将实战打法

8.6.1 台湾麻将特点

台湾麻将历史悠久，规则齐全在我国宝岛台湾地区非常受欢迎，其番型之齐全可以和现行的国标麻将不相上下，对于运气和技巧的运用也非常的注重，分 13 张和 16 张两种，16 张的番型更是名目繁多，可以说台湾麻将是我们麻将大家庭中不可缺少的种类之一。

台湾麻将一般开牌时每家取十六张牌。上牌、碰牌的摆放与江南麻将相同。连庄，即是连续做一次庄。每连庄一次便加上一番。闲家可以向庄家提出“拉庄”，即是暂不清还输给庄家的总数，留三分之一作下一盘的博注。台湾麻将也有一炮三响的规定，即一家“出重”而三家齐吃和。

8.6.2 台湾麻将打牌规则

1. 常用术语

每人轮流行牌称为一手或一个打序；同一家两次舍牌之间或四家行牌一周称为一轮；砌牌至和牌或荒局称为一盘；首盘起，四人每轮流作庄下庄一回为一圈；每四圈称为一将（雀）。

2. 搬风

开始将四人暂任意入座，取东南西北四张牌任意叠起，由任一人掷三骰子，所得点数自掷骰者起依逆时针序轮点，点到的位定为东座位，自点到者起依次抓一张，依抓的位名以东南西北逆时针序重新入座。次将起每将于原座位搬风，由前一将末盘和牌者掷骰，依同法更换座位，四人新座位的相互顺序不得与前一将完全相同，否则重搬。

3. 定庄

每将首盘由东座者掷三骰子，所得点数依同法轮点，点到的位即定为庄家位，亦即该将的起庄位。圈风器固定置于起庄位左桌角处。庄家

和牌或该盘荒局应连庄；下庄后依逆时针序各家轮流作庄，每次轮到起庄位时即为次一风圈的开始，圈风器应递转一序。

4. 配牌

由庄家掷骰依同样方法轮点，点到座位的牌墙右起于掷骰点数的次一墩开门，依牌墙顺时针序配牌，每人依逆时针序轮流每回取 4 张（二墩），四回各得 16 张牌后，庄家多抓一张门牌。开门位即为该一盘的东位或花牌的 1 号序（逆时针序），骰子收存于庄家位桌面。

5. 补花

配牌后各家取得的花牌应由庄家起始依次于杠尾补入同张数的牌，庄家无花或补完应喊请补，闲家依次补完应各喊过补。如补得花牌应喊再补，等首轮补花完毕再依轮序先后进行次轮补牌，后面类推。如庄家忘了抓门牌，他人补花后庄家抓了门牌如恰为花牌，应禁止补牌并判相公。行牌中摸得花牌应立即于杠尾补牌，行牌中花牌不得并入手牌，也不得从手牌中取出花牌来补牌。

6. 插花

分外插与内插。旁人下注依附一主家与其余三家对博，称为外插；玩家本身提高底注对博，称为内插。内插以一底为单位，第 1 底为插，第 2 底为飘，第 3 底以上为飞；外插通过底台或固定金额作为注。插花时各家得表明接受与否。外插者不得以声音、动作、表情、眼神影响行牌，否则该次牌赢无效但输照付。内插应于西风起庄（含）前决定，至该将结束前不得退插，如内插无明显失利则次一将不得退插。外插者得随时于非连庄时起插，并得于非连庄且插花注被和去时退插。外插者也可得于插花注被和去时转插另一主家。外插者起插或转插时，该将剩余牌局不得少于一圈。内插第二底以上（飘、飞）的起插与退插得视同外插处理。

7. 舍牌

进牌后于本身的暗牌中择一打出至牌池，不限落的位置也无需排列顺序。

8. 和牌

手牌的明暗牌与他人的舍牌（含加杠）或本身的摸牌组成五个完成的搭子及一对将牌时，宣告和牌。特殊和牌包括呖咕呖咕（选用）、八仙过海、七抢一等，手牌如未成和不得翻开，但须恰为 17 张（不计花牌与杠牌逾张）。

9. 摸牌

自牌墙依序摸取的进牌方式。

10. **吃牌**

上家的舍牌与本家手牌二张凑成顺搭的进牌方式。吃牌成搭应明示于本家暗牌之前，吃入牌中。吃牌后的舍牌不得为吃入牌的同（络）牌。同巡内不得吃入本家前一舍牌的同（络）牌。

11. **碰牌**

任一家的舍牌与本家的对牌凑成明刻的进牌方式。碰牌搭应明示于本家暗牌之前。碰牌通常优先于吃（摸）牌，但当摸牌已入暗牌列或吃牌已进行亮牌与打牌二动作时，则优先于碰牌。碰牌后的舍牌不得为同牌。同一轮内出现的相同第二张牌不得碰牌。

12. **喊碰未碰**

已为碰牌的意思表示（不限于喊碰）而未履行，罚 1 台付给打出该牌（上家的舍牌除外）者；只有已亮出同牌的对牌则必须履行碰牌。

13. **暗杠**

手牌具有四张相同牌张，得于摸牌之后暗盖于门前，并于杠尾补牌。

14. **明杠**

分加杠与碰杠二种。已碰的明刻得以手牌中相同的第四张开杠补牌，是谓加杠。手牌中已有暗刻，他人打出相同的第四张得予以开杠补牌，是谓碰杠。明杠的四牌应明示门前。

15. **牌面**

和牌时手牌与花牌并同其他名堂等所形成的牌型与台数，是谓牌面。

16. **连庄标示**

庄家连庄时应于本身的暗牌前以骰子标示连庄序，如所示低于实际连庄序，则庄家和牌以所示计收，放炮或他人自摸时以实际计付。如所示高于实际连庄序，则反之计收计付。

17. **听牌**

只差一张即和牌，称为听牌。除天听与地听外，听牌无须报知。

18. **放铳**

打出牌时他人叫和推倒手牌，称为放铳（放炮），或叫和者谓之和铳。

19. **拦和**

多家同时和牌时，离放铳者顺序较近者优先和牌，但得和牌者已伸手摸牌即丧失优先权。

20. **过水**

得和牌而未和牌，是为过水，其后本身打出（或加杠）一张非和的牌前不得和牌，否则视同诈和。得和牌者已伸手摸牌即视同过水，不得

反悔。

21. 解除过水

打出（或加杠）一张非和的牌即可解除过水，其中加杠补牌如成和，自摸有效。过水时的暗杠因无实际打出牌，非为解除过水，其补牌不得自摸。

22. 荒局

牌墙除残牌 8 墩外皆已摸完仍无人和牌，是谓荒局，应重开新盘，庄家续庄。

23. 相公

缺张、逾张、错吃碰杠、偷牌、花牌未补、花牌打出、错位摸补、抢摸、吃碰未捡入、吃入未打出、打出未吃入、窥视暗牌、带牌摸牌等经举发或自承，是为相公。相公仅得依序摸牌（得自杠，补花）并择牌打出，不得吃碰、抢花或和牌。

24. 眼牌

听牌后得起身游走观看各家暗牌与杠上第一张牌，不得过水、换牌或明暗杠等，不得带牌走动，亦不得透露他人或本人牌情。他人和牌时应付和牌者 1 台。眼牌者摸得或补得的牌不得靠入手牌，如非自摸应原牌打出。海底牌不得弃摸。眼牌违规视同相公，违规二次应就其底注与台数其包赔三家，庄连拉照算。未听牌而眼牌者计违规一次，再次违规则包赔。眼牌者和牌后如回溯发现曾经过水（含花和），应判包赔。天听、地听不强制眼牌。

25. 诈和

非为可和牌情况（含缺张、逾张、错和、错位摸补、抢摸、自摸违规、眼牌违规、过水违规、相公等）却推倒全部或一部牌张（含将牌）而为和牌的动作或意思表示，是为诈和。

（1）诈和者应依底注加牌面台数分别赔付三家，庄连拉的台数则另与庄家单独计赔；若庄家和，除底注加牌面台数以外，庄连拉的台数应一并计入分别赔付三家。

（2）诈和者另应就插花注赔付插花者；如插花的主家诈和，插花者应就插花注分别赔付三家。

（3）庄家诈和即应下庄，闲家诈和则庄家续庄，但该盘不计连庄序。（此为防止闲家以诈和恶意中止连庄）。

26. 行牌禁制

行牌包含摸牌、吃牌、碰牌三大属性。从进牌至出牌的过程谓之打序，一个打序限执行一种属性。行牌禁制包括：

（1）吃牌或碰牌之后不得接着开杠。

（2）碰杠的补牌不得自摸和牌，补得花牌再补的牌也是如此。

（3）碰杠补牌之后不得接着暗杠，碰杠补得花牌再补后也一样。

（4）自摸必须始于摸牌，凡非依正常摸序进牌的打序，概不算自摸。

（5）暗杠前所摸的牌如靠入手牌而补牌成和时，其可和的牌如包含同巡打过的牌，此自摸无效。

（6）吃入牌时不得打出同（络）牌；打出牌后不得于同巡吃入同（络）牌。碰牌时不得打出同牌。

（7）牌墙摸到最后 3 张内不得吃、碰、碰杠。

麻将的成功不在于拿到一副好牌，而在于如何把坏牌打好。

◎ 入局斗牌，必先煞品
◎ 品宜镇静，不宜躁率
◎ 得牌勿骄，失牌勿吝
◎ 顺时勿喜，逆时勿愁
◎ 不形于色，不动乎声
◎ 浑涵宽大，品格为贵
◎ 尔雅温文，斯为上乘



ISBN 978-7-80112-939-0
9 787801 129390 >
定价：20.00元