

團康活動系列 16

麻將必勝戰法

團康輔導社 主編



入門到實戰 · 鬥智又娛樂

序

麻雀對休閒活動確是一大貢獻。

室內競技最有樂趣、最富刺激、最用智力，首推麻雀。利用空餘，邀約好友，環桌同樂，對身心的調節，確是非常有益；至於日夜不休，纏鬥數十小時的馬拉松式捨命玩法，既傷身，又費時，實一無好處。

凡事有其限度，麻雀當然也不例外。麻雀果然其樂無窮，也不可玩得廢寢忘食，日以繼夜，好比美酒芬芳潤喉，也不可醉酒倒地。

麻雀始於我國，現盛行於香港、日本、歐美各地，其普遍性遠勝圍碁、橋牌之類的室內競技。世界各地盛行的麻雀全是採用十三牌打法，唯有台灣民間流行十六牌打法，十六牌麻雀，始於何時？因何轉變？筆者因資料缺乏，無法奉告，盼請見諒。

現時本省所採用的十六牌式，其規則隨地而定，隨人而設，所以賽前，必定要事先講明

，以免競技中不愉快的爭執發生。家庭式的雀戰，如逢規則上的爭執，就引用賭場的規定，以為賭場的規定是權威（標準），這是錯誤的想法，因賭場，由於時間就是金錢的原則下，將完整的麻雀規則大為削減，儘量使其簡化，以藉此爭取時間，增多抽頭，難怪有人說十六牌麻雀「技一運九」。其實十六牌式和十三牌式出自同一淵源，兩式是大同小異的。

本省麻雀書籍非常缺乏，圍碁、象棋、橋牌、撲克牌之類的書刊却到處可見。就我所知，民國四十九年，先後有「麻雀戰術研究」和「麻雀基本研究」兩書問世（集文書局出版，貽香堂主人編著）。六三年宏業書局又出版「方城必勝技巧」一書，楊正華氏編著，（以上三本都是採取十三牌式），內容和上述兩書大致相同。

本省打十六牌式佔絕大多數，所以我針對十六牌式編寫——

第一篇（麻雀入門），專為初學者而寫，為

使初學者對麻雀的打法有正確的認識，不厭其煩、自入座至終局，均有詳細的說明（依本省現行的習慣打法為準），關於台的類型及其構成條件，我將組合的確率難易，分爲五級（一台、二台、四台、六台、八台），以供參考而已，因十六牌式有很多地方規定四台滿，並且有部份牌姿不算台，實質上，雀戰的妙處是貴在組合的多樣性，如是單純的四台滿，或者是限於極少數的牌姿算台，無形中形成對局者重趕胡、輕做台的趨勢，尤其是十六牌式，沒有無台不能胡的規定，大家趕胡，如此一來，競技過程就很難產生高峯突出、心驚心跳的局面，八圈打完，平淡無奇，大大地打了一個「麻雀樂趣」的折扣，宛似一塊價值連城的原石，未經琢磨，而現不出其價值。

第二篇（必勝戰法）是寫競技中一連串的有關技巧、要訣，內中並附有雀界先輩所作成的手牌七張及手牌十張的標準聽牌型式表，以及手牌十三張和手牌十六張，張張可胡的牌姿（公式），利用空餘時間，加以熟記，相信對你

往後大小決戰，都有相當的幫助。

書名雖是「必勝戰法」，並非讀完此書後，每逢有戰必勝之意，請勿誤解。凡是「競」字出頭，就無「必勝」之理，如有「必勝」，那就不用「競」了。

第三篇（實戰戰略）是寫實戰體驗，當你讀後，如有一處被你認爲「說之有理」，那麼你買這本書就不算是「白買」，因內中仍有你未曾注意到的戰術，經一提醒，始知「原來如此」，那麼讀後總算不是「白讀」。

一生你用在麻雀的時間假定是數百小時，大家都希望在此數百小時，玩得更充實、更完美、更愉快，但是如何才能如願以償？先決的條件還是要靠自身實力的培養。實力的充實，始能在競技中發揮威力，使你勝多敗少、贏大輸小。總之，競技的樂趣就是勝利，但願這本書將帶給你永恆的勝利。

民國六十六年二月一日

白中發

第一篇 麻雀入門

1 麻雀打法

1 麻雀牌的分類	2
2 決定席順	6
3 疊牌	8
4 決定起家	8
5 配牌	9
6 補牌	10
7 理牌	10
8 牌的基本組合	11
9 摸牌和打牌	14

2

台(翻)的類型及構成條件

10 吃牌	16
11 碰牌	17
12 槓牌	19
13 聽牌的型態	20
14 胡牌(和牌)	32
15 入聽(向聽)	32
16 一莊	32
17 連莊和平場	32
18 和局	33

① 一台

① 門前清

36

② 斷么九

36

③ 立直

37

④ 三元牌

38

⑤ 風牌

38

⑥ 花牌

39

⑦ 門前一盃口

40

⑧ 嶺上開花

40

⑨ 搶槓胡

41

⑩ 全求人

41

⑪ 海底摸月

42

⑫ 海底撈魚

42

② 二台

① 平胡

42

② 門前自摸

43

③ 混全帶么

43

④ 門前二盃口

46

⑤ 一條龍（一氣通貫）

46

⑥ 三色同順

47

⑦ 碰碰胡（對對胡）

47

⑧ 三暗刻

47

⑨ 三槓子

47

⑩ 三色同刻

50

⑪ 混一色

50

③ 四台

① 純全帶么

51

② 混老頭

51

③ 小三元

51

④ 六台

① 大三元

54

② 小四喜

54

戰期劃分

① 前盤戰期	72
② 中盤戰前期	72

第二篇 必勝戰法

③ 清一色	54
④ 四暗刻	55
⑤ 四槓子	55
⑤ 八台	58
① 大四喜	58
② 十三頭 (國士無雙)	58
③ 字一色	58
④ 清老頭	59
⑤ 五暗刻	59
⑥ 八花 (八仙過海)	59

3 失誤

⑦ 天胡	59
⑧ 地胡	64
⑨ 人胡	64
① 錯胡	64
② 錯叫	68
③ 多牌或少牌	70

2 前盤戰期至中盤戰後期的吃碰

③ 中盤戰後期.....	72
④ 終盤戰期.....	72
① 頭不吃.....	72
② 加槓順顧桌面.....	72
① 前盤戰期.....	74
① 配牌相.....	74
② 入牌的情形.....	74
③ 前盤戰期的吃碰.....	74
④ 吃碰始動.....	75
② 中盤戰前期的碰.....	75
① 要碰的情形.....	75
② 不碰的情形.....	75

3 吃聽・碰聽的要訣

③ 中盤戰前期的碰.....	76
① 要吃的情形.....	76
② 不吃的情形.....	76
④ 中盤戰後期的碰.....	77
① 要碰的情形.....	77
② 不碰的情形.....	79
⑤ 中盤戰後期的吃.....	79
① 要吃的情形.....	79
② 不吃的情形.....	80
① 吃聽要訣.....	82
① 若無其事的理牌姿態.....	82
② 並齊翻倒右端面子.....	84
③ 複合面子的分開理牌.....	86

② 碰牌要訣

① 問拔碰聽	88
② 身欠碰聽	89
③ 絞榨碰聽	90

4 雀戰殺手

① 誘引殺手

① 誘引單騎型	95
② 誘引嵌搭型	96
③ 誘引碰聽型	96
④ 誘引兩面型	96

② 勾引殺手

① 勾引單騎型	97
② 勾引邊搭型	97
③ 勾引嵌張型	97

④ 勾引碰碰型

97

③ 絞榨殺手

① 絞榨單騎型	99
② 絞榨邊搭型	100
③ 絞榨嵌張型	100
④ 絞榨碰碰型	100

④ 陷穿殺手

① 陷穿懸崖單騎型	102
② 陷穿凹穴單騎型	102
③ 陷穿懸崖邊搭型	103
④ 陷穿凹穴邊搭型	103
⑤ 陷穿懸崖嵌張型	103
⑥ 陷穿凹穴嵌張型	104
⑦ 陷穿懸崖碰碰型	105
⑧ 陷穿凹穴碰碰型	105
⑨ 陷穿兩面碰碰型	105

5 聽牌型式

(一) 基本聽牌型式

⑩ 陷穿懸崖兩面型·····	106
⑪ 陷穿凹穴兩面型·····	106
⑫ 陷穿兩面型·····	106

① 五種的基本聽牌形態·····	108
② 四種的基本聽牌型式·····	108
③ 關於二組的牌群·····	109
④ 基本型式的說明·····	110
⑤ 胡牌門的表示·····	112

(二) 標準聽牌型式

① 手牌四張的標準型式·····	144
------------------	-----

(三) 十張以上的型式

② 手牌七張的標準型式·····	114
③ 甲乙兩表的比較·····	110
④ 胡牌門記號的意義·····	120

① 七張型式為核心·····	120
② 連續牌姿·····	121
● 純連續牌姿·····	121
● 準連續牌姿·····	121
③ 十張型式的種類·····	121

(四) 十三張型式，張張可胡的研究

① 九蓮寶燈·····	123
② 將暗刻觸換在同一線上·····	123

6 捨牌原理

(一) 選牌方針

① 必要性和不要性·····	138
② 三入聽爲契機·····	140
③ 三入聽的捨牌方針·····	140

(五) 清一色，張張可胡的牌姿

③ 數位順次推進一隔·····	126
④ 逆型牌姿的關係·····	126
⑤ 兩暗刻的調換·····	126
⑥ 另一型的牌要·····	127

(二) 二入聽

① 彼我的入聽差·····	141
② 有效入牌的情形·····	142
③ 要・不要和安危·····	142
④ 二入聽的捨牌方針·····	143

(三) 一入聽前後的方針

① 安全牌・危險牌的區別·····	143
② 自摸和入聽的背反·····	144
③ 入聽後退·····	145

(四) 安危的通則

① 對對方三人的安危·····	145
② 參照捨牌相·····	146
③ 三分之一的限界·····	148

7 各戰期的捨牌法

(一) 前盤戰期

1 一般性的捨牌操作	150
2 逆打操作	150
3 特別捨牌操作	150

(二) 中盤戰前期

1 一般性的捨牌操作	152
2 特別的捨牌操作	153

(三) 中盤戰後期

1 一般性的捨牌操作	154
2 對應打法的操作	156

8 終盤戰的結尾

(一) 放銃危險牌

1 放銃危險牌的周圍	160
2 高度危險牌的捨法	161

(二) 放銃牌的處理

1 編入組合面子	162
2 立斷放棄，退出勝負圈外	162
3 沒有安全牌的困惑	162

第三篇 實戰戰略

1 基礎技術

- ① 把握連莊之機會……………166
- ② 有六張以上的孤立牌，最好退出勝負
- 國外……………167
- ③ 配牌就「拆臭」……………168
- ④ 最高的聽牌是單騎聽牌……………168
- ⑤ 「三」的雙碰聽牌，改爲嵌搭聽牌……………170
- ⑥ 出「王」、「一」和「九」就危險……………171
- ⑦ 「三」的前面，如有「王」捨出「四
- 是安全牌……………172

2 心理戰術

- ⑧ 吃嵌搭鄰牌就危險……………174
- ⑨ 初學者，爲不胡牌而理牌……………176
- ⑩ 「三明治」的牌姿，包括前後，張張
- 可胡……………177
- ① 你的睫毛就是間諜……………182
- ② 注意「不動的十四張」……………183
- ③ 切勿過份迷戀自己的手牌……………185
- ④ 心情不佳，將直接影響配牌、摸牌……………186
- ⑤ 直覺不會錯，錯在判斷……………187

3 高等戰略

⑥ JINX 可以創造·····	188
⑦ 攪亂對方的步調·····	190
⑧ 「靜默的對抗」是困惑對方的秘訣·····	191
⑨ 故弄玄虛，虛張聲勢·····	192
⑩ 不與牌品惡劣者同桌·····	193
⑪ 有勇氣說「不」才是真正的勝利者·····	194
① 安全牌就是廢牌·····	196
② 麻雀上的秘訣，應知「a牌」·····	197

③ 勿迷戀手牌，應詳看海內·····	200
④ 「一」和「四」的捨法，秘藏勝機·····	204
⑤ 每逢摸牌，就覺悟有摸入危險牌的機會·····	205
⑥ 「旁聽」並不可恥·····	206
⑦ 爲死吃碰·····	209
⑧ 釘死「死敵」·····	211
⑨ 莊家的下家是連莊的犧牲者·····	215
⑩ 故意瞄準對方放銃·····	217
⑪ 高手樂於對方放銃·····	218

第一篇

麻雀入門

／ 麻雀打法

1 麻雀牌的分類

麻雀牌總共有一四四張，依牌的性質分類如下：

●索子牌

一索至九索各四張，共三十六張牌。

●筒子牌

一筒至九筒各四張，共三十六張牌。

●萬子牌

一萬至九萬各四張，共三十六張牌。

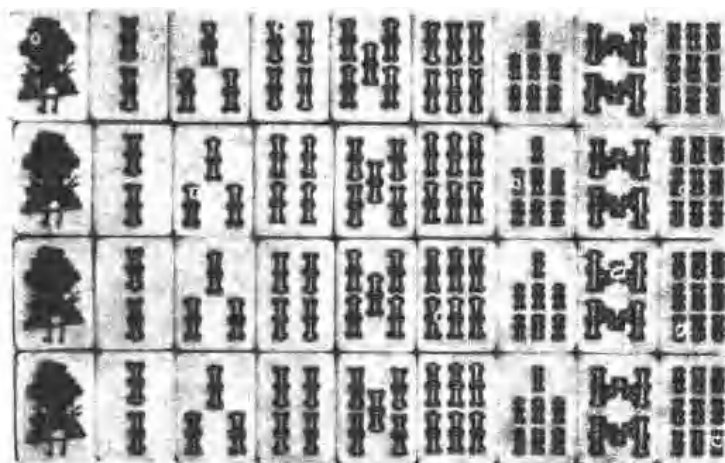
●風牌

東、南、西、北各四張，共十六張牌。

●三元牌

白板、青瓷、紅中各四張，共十二張。

▼索子牌



●花牌

春、夏、秋、冬、梅、蘭、菊、竹各一張，共八張。

●字牌

風牌和三元牌總稱為字牌。

●老頭牌

索子、筒子、萬子三種類的一和九兩端的兩張牌叫做老頭牌，又叫端牌。

●中張牌

除去老頭牌、索子、筒子、萬子三種類的二至八的牌，叫做中張牌。

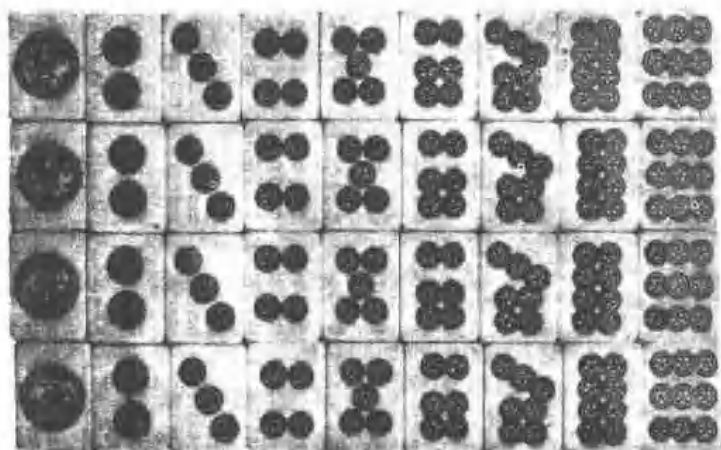
●么九牌

字牌和老頭牌總稱為么九牌。

●數牌

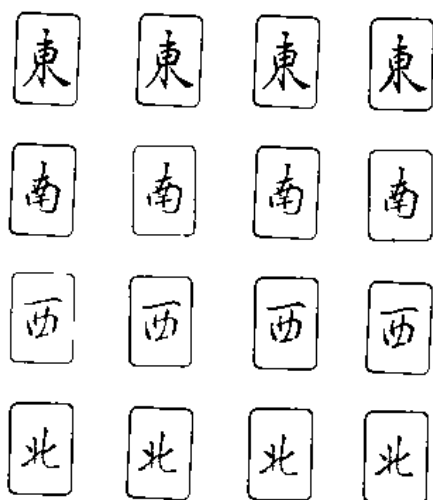
索子、筒子、萬子三種類的一至九的數字牌叫做數牌，數牌有老幼之分，一為幼，九為老

▼筒子牌

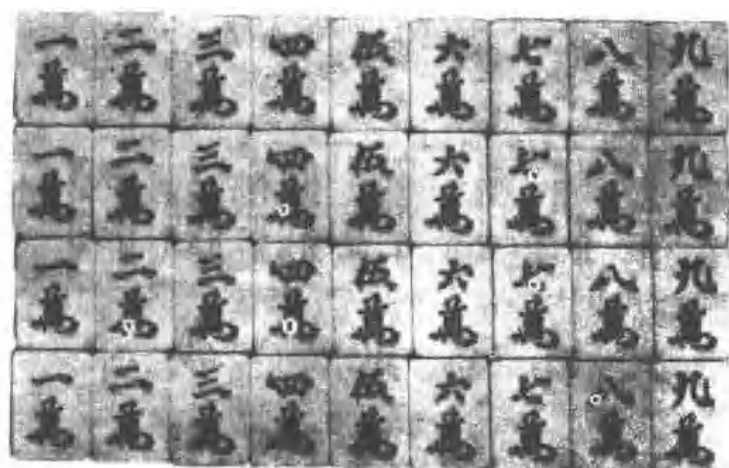


，如順序自一、二、三、四、五、六、七、八、九，以五爲基點來說，四以下比五爲幼，六以上比五爲老。

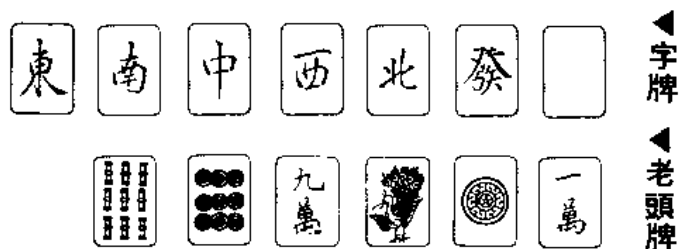
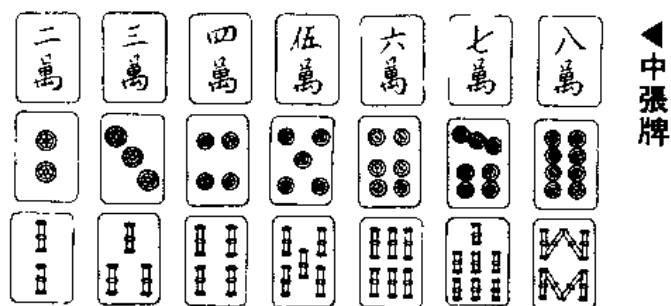
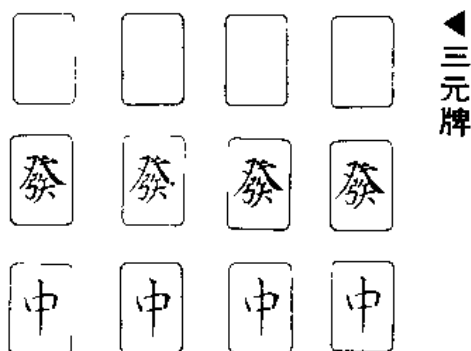
◀ 風牌



▼ 萬子牌



第一篇 麻雀入門



② 決定席順

- ① 首先四人隨意就座。
- ② 由牌內拿出「東」「南」「西」「北」牌各一張。
- ③ 將此四張牌反面覆下，混亂。
- ④ 混亂後排成一列。
- ⑤ 再由牌內任意拿出奇數和偶數的數字牌各一張，置放於排成一列的「東」「南」「西」「北」牌的兩端。
- ⑥ 由四人當中任何一人搖骰子（三個），三個骰子顯示出來的數字總和，反時鐘方向點數，被點到的人就是假東家。
- ⑦ 再由假東家搖骰子，搖出來的數字總和，反時鐘方向點數，被點到的位置就是東家的座位。

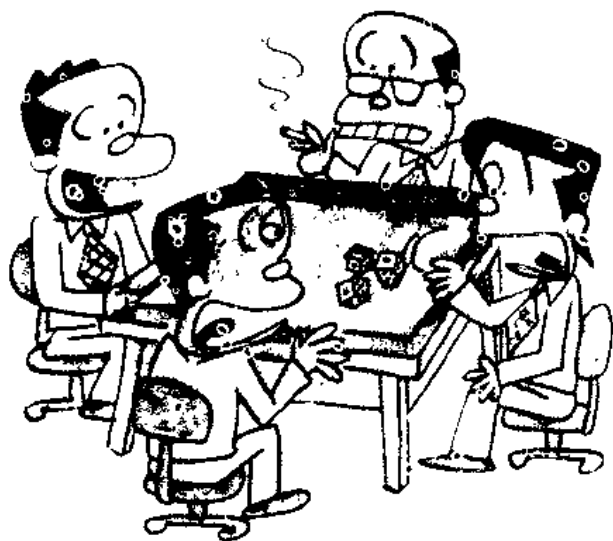
② 拿出東西南北各一張

① 四人隨意就坐



③ 將牌覆下，混亂





，視骰子總和，如是奇數，就由奇數牌這端順次拿牌，如是偶數，就由偶數牌那端順次拿牌。然後各人依各人所拿的牌風，順次按東、南、西、北就座。

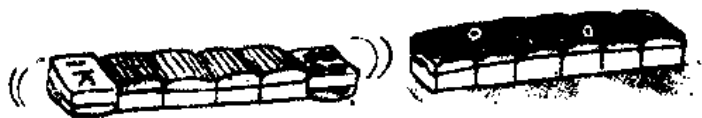
⑥搖骰子決定假東家

④將牌排成一列



⑦據骰子數字總和，依奇偶數，由兩端的奇偶數牌拿牌

⑤任意拿出奇數數牌和偶數牌，混亂後置放於4牌兩端

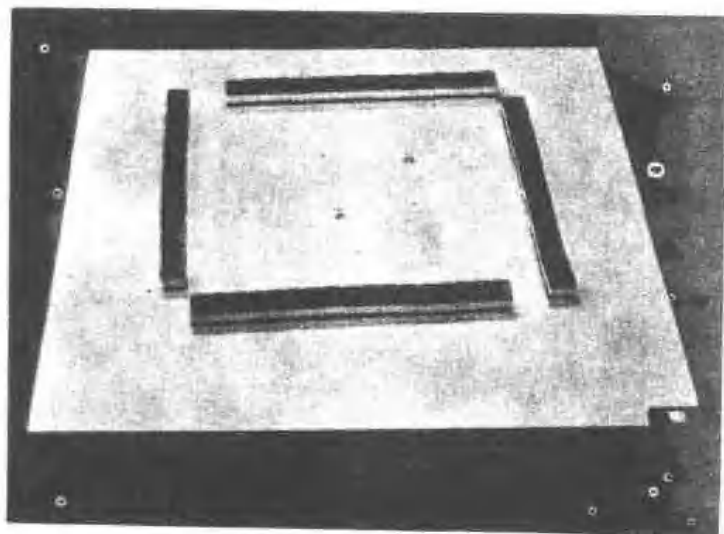


③ 疊牌（做山）

四人依東南西北坐定後，將全部的牌反面覆下，平均混攪（洗牌），然後開始疊牌，每人應疊牌數是上下二層十八組，共三十六張牌。

④ 決定起家

牌疊好後，由坐在東風的假東家搖骰子，搖出來的數字總和，反時鐘方向點數，被點到的人就是起家，也就是東家（莊家）。



每人應疊牌數是上下兩層十八組

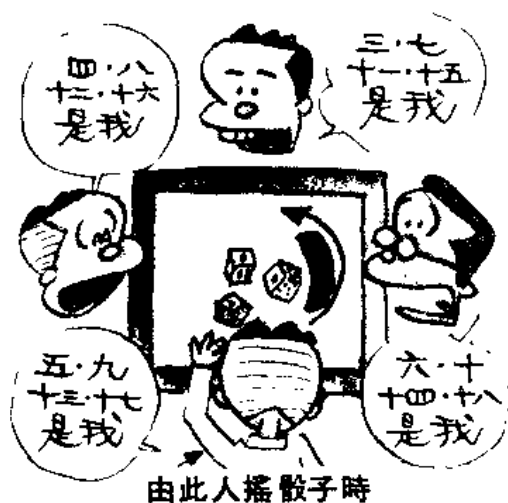
5配

牌

●東家決定後，由東家開門拿牌，假定骰子二·三·四的總和是七，就是由東家面前的壁牌，順時鐘方向算七組，從第八組開始每次拿二組（共四張牌），依東家→南家→西家→北家順次拿牌。

在此應注意的事項是，拿牌的人的順序是反時鐘方向（東家→南家→西家→北家），但是牌的拿法是順時鐘方向順次拿去。

●每人一次拿四張牌，各拿四次，一共每人手內各拿十六張牌，最後東家再拿一張，只有東家一人手內是十七張牌。



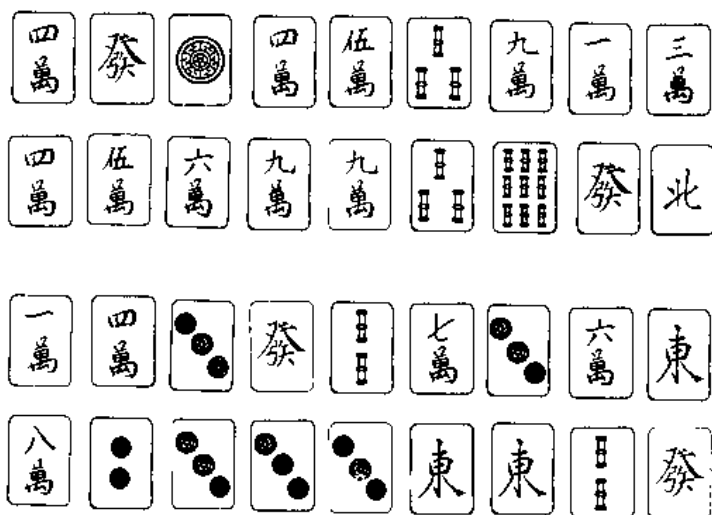
6 補牌

●東家拿完第十七張牌後，手內如有花牌（春夏秋冬、梅蘭菊竹），就應副露在面前，而後由嶺上（上牌）補牌，有一張補一張，有二張補二張，然後叫聲「請補」。

●東家拿完第十七張牌後，手內如無花牌，就叫聲「請補」，補牌順序也是由東家——南家——西家——北家。如南家有花牌，補牌後，即叫「過補」，無花牌時，立叫「過補」，如此依次補牌。

7 理牌

牌



配牌後，手內的牌，經過整理、分類的過程叫做理牌。

理牌的要領是將同種屬類的牌排在一起，以數字順序大小排列，使一見之下，立即明瞭。

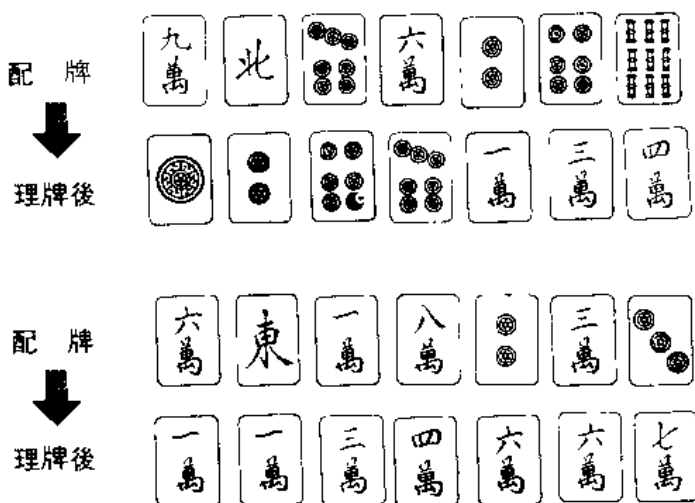
理牌對於初學者尤其重要，就是雀齡數十年的老將，也爲了不理牌的疏忽，常有失誤的事情發生。

然後四人就開始由壁牌順次摸牌，而將不要牌打入海內，如此四人順次一摸一打，麻雀競技就由此開始。

⑧牌的基本組合

麻雀是將十七張的牌，組成雀頭（二張）和三張或四張的面子五組的競技遊戲，這些組合

★理牌的方法



是千變萬化，千差萬別的，但其基本型態有六種。

●雀頭

簡稱爲「雀」，牌的組合必定要有同樣牌兩張做雀，除花牌外，任何牌的同樣兩張都可以做雀。

●順子

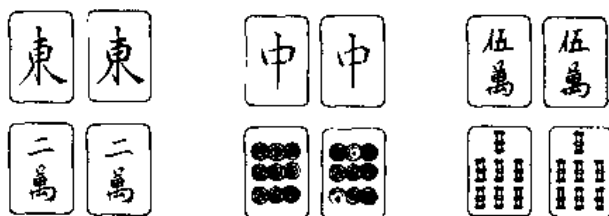
順子必定要由數牌來組合，例如萬子的「  」或「  」的同種類的數牌，依數字順三張排成一組的型態叫做順子。

數牌由一至九，從一、二、三排列至七、八、九，共有順子七組，因有萬子、筒子、索子，三種類，所以總共有二十一組。

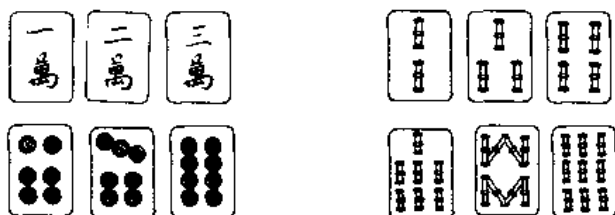
●刻子

同樣牌三張的組合稱爲刻子，刻子可由數牌或字牌來組合，如「」有三張即成刻子。

★雀頭（任何牌的同樣兩張都可做雀）



★順子（數牌順的三張）



● 橫子

三張同樣牌的組合稱為刻子，此三張的同樣牌再加上一張同樣牌，形成四張的組合叫做槓子，槓子和刻子一樣，任何牌的同樣四張牌的組合都可形成槓子。

如上面所說的順子、刻子及槓子，總稱為完全面子。

● 六種基本型：

① 雀頭 + 順子五組。

② 雀頭 + 順子四組 + 刻子（槓子）一組。

③ 雀頭 + 順子三組 + 刻子（槓子）二組。

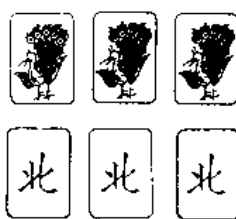
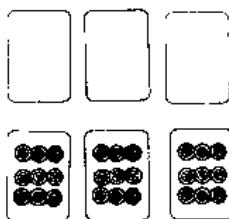
④ 雀頭 + 順子二組 + 刻子（槓子）三組。

⑤ 雀頭 + 順子一組 + 刻子（槓子）四組。

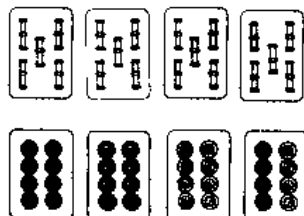
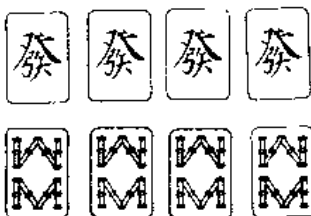
⑥ 雀頭 + 刻子（槓子）五組。

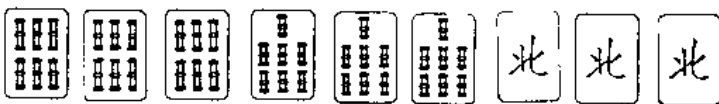
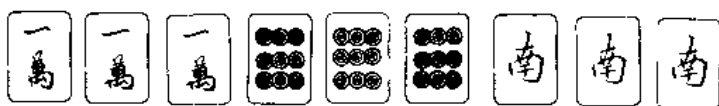
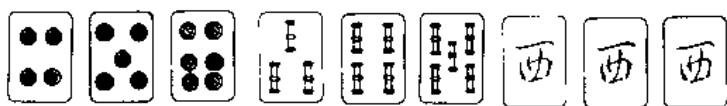
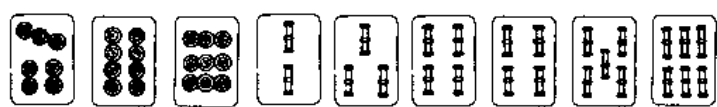
★ 此外有變體的十三頭 + 順子（刻子）一組，雀頭限於老頭牌或字牌。

★ 刻子（同樣牌三張）



★ 槓子（同樣牌四張）

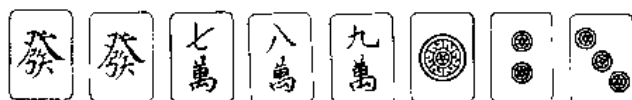




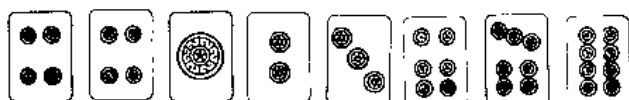
①雀頭+順子五組



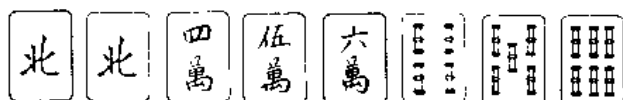
②雀頭+順子四組+刻子（槓子）一組



③雀頭+順子三組+刻子（槓子）二組



④雀頭+順子二組+（槓子）三組



⑤雀頭+順子一組+刻子（槓子）四組



⑥雀頭+刻子（槓子）五組



★變體的十三頭



⑨摸牌和打牌

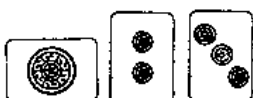
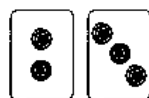
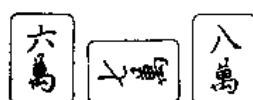
配牌後接着是補牌、理牌，然後由莊家（東家）自手內（十七張牌）打出第一張不要牌於海內，這稱為打牌，又叫捨牌（切牌）。

然後由南家自摸一張牌，再出手內打出一張不要牌，如此，南家摸打後，順次由西家摸打，再由北家摸打，依次循環摸打，促成手內牌姿構成爲剛才所說明的基本組合型態。

⑩吃牌

組合面子，不只靠摸牌，上家打出來的牌，

★吃牌副露法

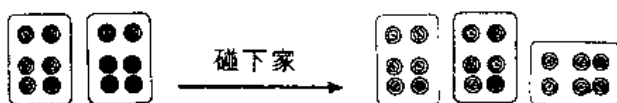
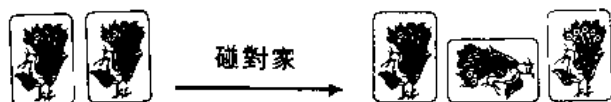
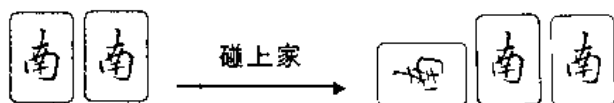


碰牌

完成面子除摸牌、吃牌外，碰牌也可以完成面子（刻子）。
手內有[四萬]二張，對方三人其中任何一人打

也可以拿來完成順子，如自己手內有[四萬][五萬]，而上家恰好打出[五萬]時，可以吃來完成[四萬][五萬][六萬]的順子。
此時叫吃的牌應橫放，連同完全面子副露在右方，明示是吃那一張牌。
吃牌只限於上家的捨牌，對家和下家所捨出的牌都不能吃。
吃牌後，就不需再摸牌，但和摸牌時同樣，應由手內打出一張不要牌。

★碰牌副露法



出「四萬」，即可叫碰，拿來完成刻子。

吃牌一定限於上家的捨牌，碰牌即可碰三家，所碰的牌應副露橫放明示於右方。

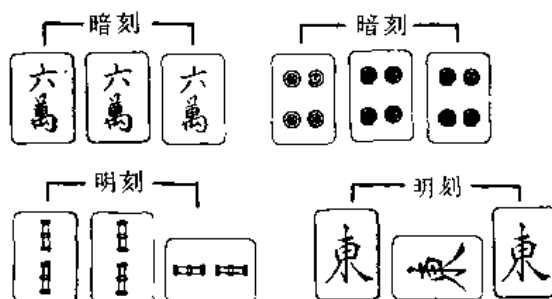
●碰牌優先，吃牌禮讓

設使西家打出「四萬」，同一時間，北家叫吃，南家叫碰，此時叫碰的南家有絕對的優先權，不過優先權也有限度，如北家已完成吃牌動作後，南家再叫碰，儘管碰優先，也應失去其優先的權利，因叫聲和動作是決定在判斷的遲速，遲遲不決，等人家吃完牌後，再出聲未免太慢了一點，這算是競技過程中的禮貌問題。

●明刻和暗刻

碰牌完成刻子的叫明刻。由摸牌在手內完成刻子的叫暗刻。

★明刻和暗刻



★橫牌副露法



12 槓 牌

手內有「張」三張，對方三人的任何一人打出「張」，即可叫槓，拿來完成槓子的，並將牌副露橫放明示。

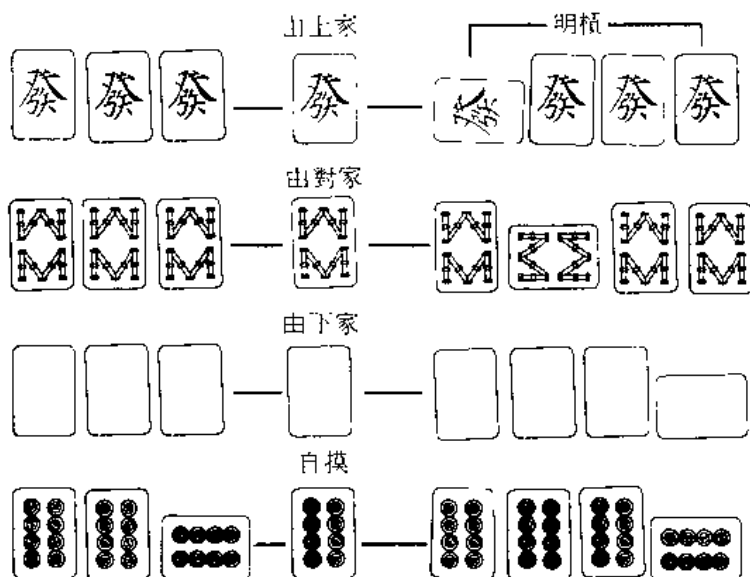
●明槓和暗槓

手中有三張「張」，再自摸一張「張」，形成四張「張」，稱為暗槓。

手中有三張「中」，由對方三人其中任何一人打出「中」，叫槓拿來完成槓子的，稱為明槓。自己副露「中」「中」「中」明刻，如再自摸一張「中」，形成四張「中」時，也稱為明槓。

●開槓的方法

槓牌時自己手內將減少一張牌，因此一定要



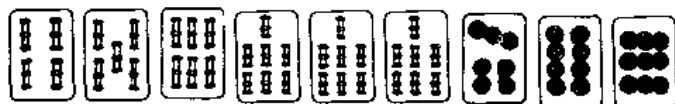
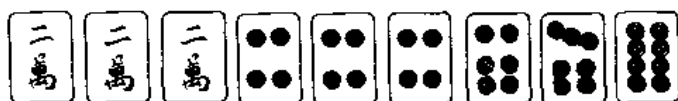
補充減去的一張牌，這張牌是由嶺上牌（王牌）的最後一張牌來補充，這稱為開嶺。

●四張同樣牌也可以不槓

手內有〔三萬〕四張，〔四萬〕各一張，將〔三萬〕三張做刻子，〔三萬〕〔四萬〕做順子，已經是形成兩組的完全面子，設使槓〔三萬〕四張，剩下的〔四萬〕〔五萬〕只能期待〔六萬〕來完成〔四萬〕〔五萬〕〔六萬〕的順子，如此本來不槓也可的牌姿，爲了貪槓，反而造成欲速則不達的局面。

13 聽牌的型態

繼續摸牌、吃牌及碰牌的進行，手內的順子或刻子逐漸形成，完全面子由三組而三組，由三組而四組，設使再來最後一張牌就可完成所



有的面子時，稱為聽牌，聽牌大致可分為五種基本型態。

A 兩面聽牌

如圖①，雀頭是 、、 和  是順子， 和  是刻子，手內有 ，如來  就可胡牌，如此  或  任何一張都可以胡牌的型態叫做兩面聽牌。

B 嵌張聽牌

如圖②，雀頭和四組的完全面子手內有  和 ，如來中間的  時就可胡牌，如此的型態稱為嵌張聽牌，聽牌只有  一種，所以和兩面聽牌比較，其胡牌率比較低。

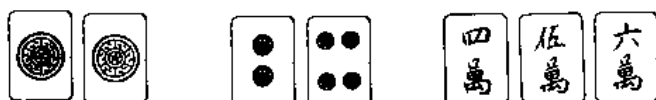
C 雙碰聽牌

如圖③，完全面子有四組，手內有  和 。

圖① 兩面聽牌（ 和  的兩面聽牌）



圖② 嵌張聽牌（嵌  聽牌）



和 [中] [中] 兩對子，此時無論 [東] 或 [中] 都可以胡牌，如此聽牌型態稱為雙碰聽牌。

D 邊搭聽牌

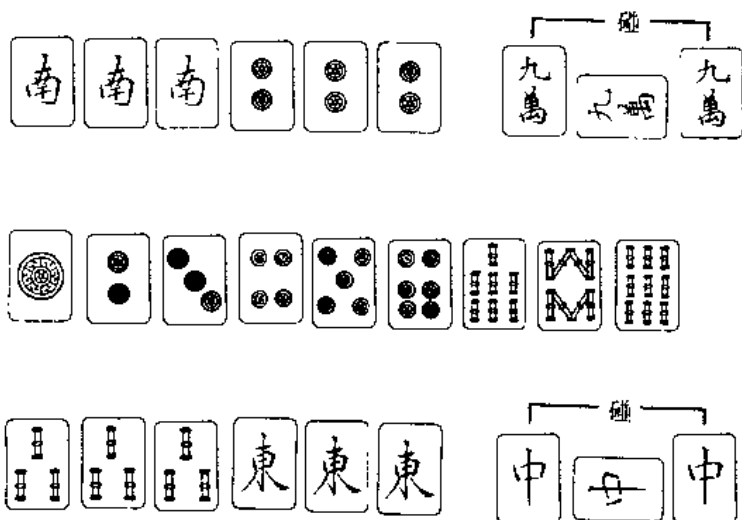
邊搭聽牌和嵌張聽牌類似，手內有雀頭和四組完全面子，如圖④，剩下未完成的，如來邊搭 [一萬]，就可胡牌的型態稱為邊搭聽牌。

E 單騎聽牌

如圖⑤，手內有五組完全面子，如有同樣的兩張牌做雀頭就可胡牌，此種聽牌型態稱為單騎聽牌。

● 多門聽牌

以上所說的是聽牌基本型態，由此五種基本型態相互混合，將形成無數的多門聽牌的多門聽牌型，這種無數的，複雜的聽牌型態，稱為多門聽牌，現例舉數種代表性的實例如下，以供



參考。

- ★雀頭多門聽牌 (第二五頁)
- ★三門聽牌 (第二九頁)
- ★四門聽牌 (第二七頁)
- ★五門聽牌 (第二七頁)
- ★六門聽牌 (第二九頁)
- ★七門聽牌 (第二九頁)
- ★八門聽牌 (第二九頁)
- ★九門聽牌 (第二九頁)
- ★單騎兩門複合聽牌 (第三二頁)
- ★單騎嵌張複合聽牌 (第二二頁)
- ★單騎邊搭複合聽牌 (第二二頁)
- ★雙碰複合多門聽牌 (第三二頁)

圖③ 雙碰聽牌 (東和中)

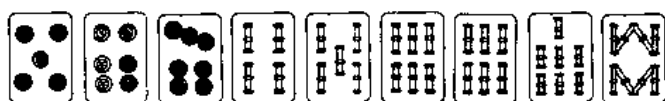


圖④ 邊搭聽牌 (邊搭)



圖⑤ 單騎聽牌 (單騎)

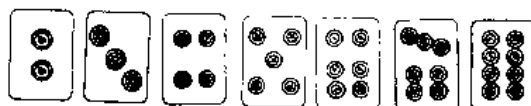




★雀頭的多門聽牌 (三萬和四萬)



(二萬, 三萬, 四萬) 的三門單騎聽牌



★三門聽牌 (二萬, 三萬, 四萬)

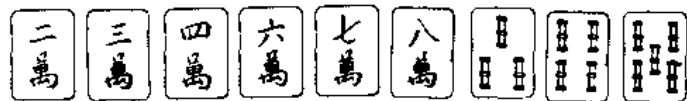
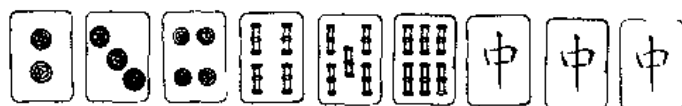
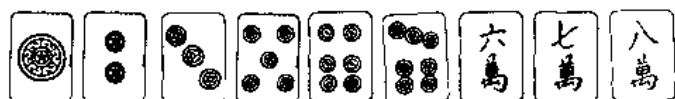


(一萬, 二萬, 三萬) 的三門聽牌

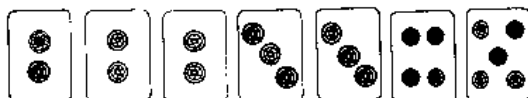


(二萬, 三萬, 四萬) 的三門聽牌

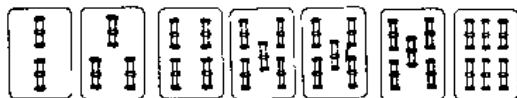




★四門聽牌 (· · · 的四門聽牌)



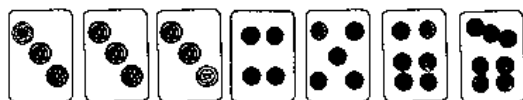
(· · · 的四門聽牌)



★五門聽牌 (· · · · 的五門聽牌)



(· · · · 的五門聽牌)



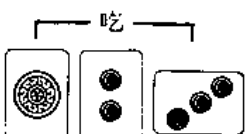
六門聽牌)



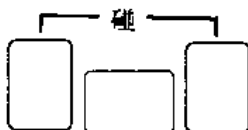
聽牌)



八萬的七門聽牌)



四 · 三 的八門聽牌)



四 · 三 · 二 的九門聽牌)



★六門聽牌 (一萬 · 四萬 · 伍萬 · 六萬 · 七萬 · 八萬 的



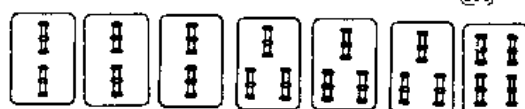
(一筒 · 二筒 · 三筒 · 四筒 · 五筒 · 六筒 的六門



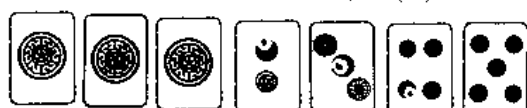
★七門聽牌 (一萬 · 二萬 · 三萬 · 四萬 · 伍萬 · 六萬 · 七萬 的



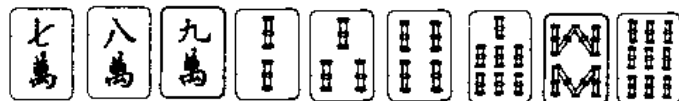
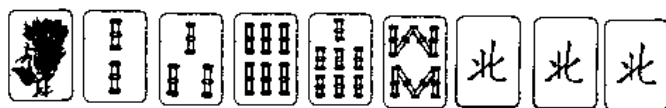
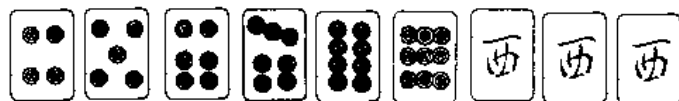
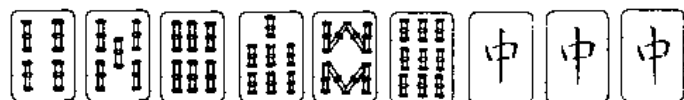
★八門聽牌 (一筒 · 二筒 · 三筒 · 四筒 · 五筒 · 六筒 · 七筒 · 八筒 的



★九門聽牌 (一筒 · 二筒 · 三筒 · 四筒 · 五筒 · 六筒 · 七筒 · 八筒 · 九筒 的



是兩面聽牌)



★單騎・兩面的複合聽牌 ( 是單騎,  · )



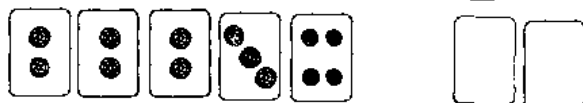
★單騎・嵌張・複合聽牌 ( 是單騎,  是嵌張)



★單騎・邊搭的複合聽牌 ( 是單騎,  是邊搭)



★雙碰和複合的多面聽牌 ( ·  ·  的聽牌)



14 胡牌（和牌）

●聽牌時，自己由壁牌自摸的這張牌，恰好是聽牌所需要的牌，稱為自摸胡。

●聽牌時，三家其中任何一家，打出的牌，恰好是聽牌所需要的牌，稱為榮胡，這張牌稱為放銃牌。

自摸胡和榮胡總稱為胡牌。

15 入聽（向聽）

所謂入聽就是指手內再入幾張有効牌就可聽牌的意思，如再入一張有効牌就可聽牌時，叫

做一入聽，又如再入三張有効牌就可聽牌時，叫做三入聽。

16 一莊

麻雀是四個人的競技遊戲，首先由莊家（東家）起莊，如是由莊家以外的三人任何一人胡牌，即換南家做莊家，順次由南家換西家，由西家換北家，像這樣順次輪換，四人均輪流做一次莊家，稱為一環（東環），東環結束進入南環——西環——北環。如此競技進行四環（即東、南、西、北環）稱為一莊。

17 連莊和平場

●連莊

莊家（東家）開始起莊進行競技，如子家（莊家以外的三人稱爲子家）胡牌，就換南家做莊，但如莊家胡牌，繼續由莊家做莊，這種情形稱爲連莊。

莊家第一次連莊叫連莊一（在海內放進一個骰子以做標記）、第二次連莊叫連莊二（放進二個骰子），依此類推。

連莊次數無限。

●連莊和得分的關係

連莊一加算一台（翻），連莊二加算二台，依此類推。

●打莊

本來連莊一加算一台，以加倍計算，即連莊一算二台，連莊二算四台，依此類推。

●平場

莊家連莊時被子家胡牌，莊家換人，新局開始，稱爲平場。

18 和局

剩下十六張王牌，自摸最後一張海底牌的人，打出最後一張不要牌，三人都無法胡牌時，稱爲和局，和局時再由莊家連莊，新局開始，和局有：

A 臭莊

自摸海底牌的人，打出最後一張不要牌，對方無法胡牌時，就算和局。

B 四風子連打

由東家第一巡打牌開始，南家、西家、北家四人連續打出同樣的風牌時，就算和局，這叫

做四風子連打，但是假使中間有吃牌或碰牌時，就不以和局論。

C 四槓和

一局中形成四槓子（明槓或暗槓）時，就算和局。

成立第四槓的人，應由嶺上補充（自摸）一張牌，然後打出一張不要牌，這張牌安全過關而沒有被對方胡牌時，才算和局成立。

四組槓子如由一人組成而胡牌時，以六台計算。

四組槓子和局成立，是指二人以上完成四組槓子而言。

D 三家胡

一人打出一張不要牌，這張牌同時被對方三人胡牌時，就算和局。

E 九么九

么九牌有九種九張時，就算和局。

由於配牌壞極，莊家是在配牌後，子家是在第一次摸牌後，手內如有么九牌九種九張時，可以將手牌翻倒，即算和局。

F 四立直

四人都宣佈立直時，就算和局。

競技進行過程中，如已有三人宣佈立直聽牌，而後第四人再宣佈立直，其最後打出的牌安全過關時，和局就成立。

當然第四人的聽牌，要宣佈立直與否，任其自由，如不宣佈立直，競技就繼續進行。

2 台(翻)的類型及其構成條件

1

一

台

●門前清

不吃牌，不碰牌，手內的面子全部靠自摸來完成，始終保持門前清的聽牌型態，而胡牌是由對方三家任何一人放銃的（或是自摸）。

其特徵是容易和其他台役複合，形成多台類型。如

★斷么九+門前

二台

★平胡+門前

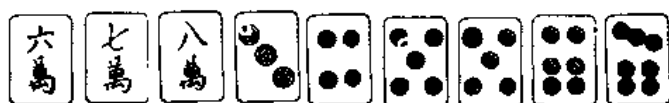
三台

★立直+門前+平胡

四台

●斷么九

老頭牌除外，由數牌一至八的牌構成的面子



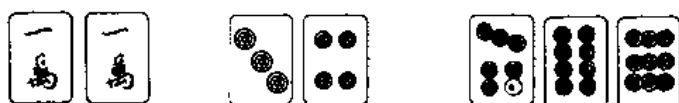
通常易和平胡、對對胡、三暗刻等複合，構成多台類型。

立直

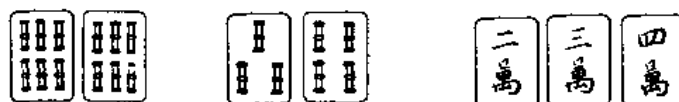
不吃牌，不碰牌，保持門前的聽牌型態，才有宣佈立直的資格，一旦宣佈立直，往後的摸牌（除胡牌外），不管是安全牌、危險牌或頂好的有效牌，一律不許替換，自摸牌一概要往海內打出，吃碰當然是不可以的，暗槓雖不在此限，但應保持其聽牌的牌不變，而且一旦立直宣佈，就不能取消。

其功用和手內牌完全無關，宣佈立直，無條件加算一台。

★門前清的 · 兩面聽牌



★斷么九+平胡的 · 聽牌



★宣布立直，嵌 聽牌



●三元牌

三元牌是指「三」(三)、(白)、(發)，這三種牌的任何一種，如是形成刻子就算一合，像這樣的刻子就能算台的牌，又稱為台牌。

三元牌易和混一色，對對胡，混全帶么複合

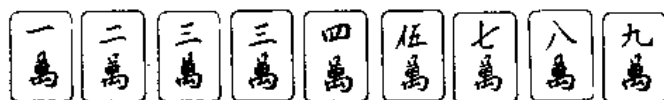
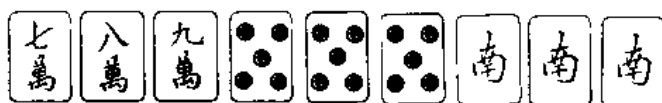
●風牌

風牌是指「東」(東)、(南)、(西)、(北)，如是場風或是自己的風就算一合。

★東風環「東」的刻子，東家(開門東)自己的風和場風「東・東」算二台外，南家，西家，北家(東是場風)算一合。

★南風環「南」的刻子，如是对家開門，那麼上家「南・南」算二台外，其他三人(因場風)算一合。

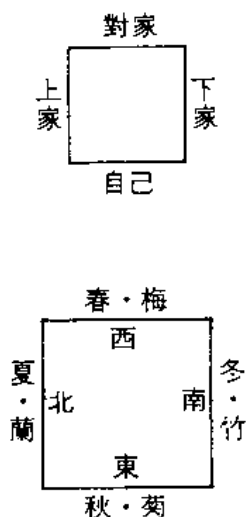
★西風環「西」的刻子，如是对家開門，那麼



第一篇 麻雀入門

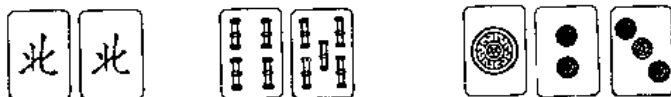
●花牌

花牌是指「春夏秋冬，梅蘭菊竹」以開門來決定花牌的台役，如莊家（東家）由對面的西家開門，即西家的「春、梅」有台，北家的「夏、蘭」有台，東家的「秋、菊」有台，南家的「冬、竹」有台。

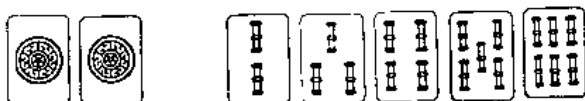


自己「西·西」算「台」外，對方三人（因場風）算「台」。

★三元牌（如有三元牌任何一組的刻子就算一台）



★風牌（場風或自己的風的刻子就算一台）



★花牌（以開門決定花牌的台役）



四人其中任何一人，如擁有「春夏秋冬」四張花牌齊全，或是「梅蘭菊竹」四張花牌齊全，均以二台計算。

●門前一盃酒

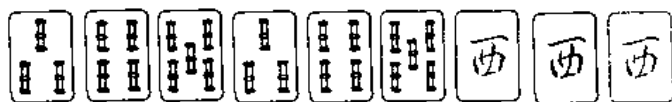
由同種屬類的同樣牌構成順子二組，稱爲二盃口，算一台。

一盃口只限於門前，如吃碰破環門前時，一盃口就不能成立。

● 嶺上開花

如下圖  兩面聽牌，手內如有暗刻一 ，再自摸第四張一 時，將 暗槓，而由嶺上補充一張牌，補上來的這張牌，恰好是胡牌的 時，稱為嶺上開花，算一台。

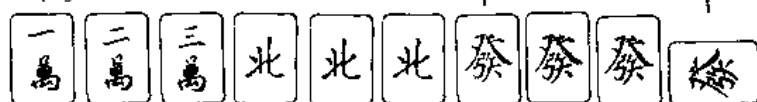
如下圖 手內已經聽牌，由他家打出一張自



，就是胡牌一嶺上開花)



• **一橫**，即胡牌一橫上開花)



●搶槓

如下圖 西家〔一萬〕〔四萬〕兩面聽牌，東家〔二萬〕明刻副露在外，如東家再自摸第四張〔一萬〕，完成明槓時，西家可以將〔一萬〕搶來胡牌，這稱為搶槓，算一台。

●全求人

全部以吃碰完成面子副露在外，最後手內只剩下一張牌，形成單吊聽牌型態，他家打出的

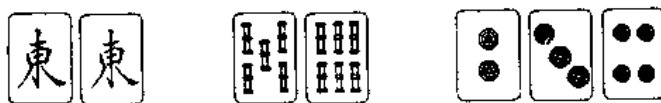
己手內的暗刻〔發〕，叫槓將〔發〕拿來明槓，再由嶺上補充一張牌，如補上來的牌，恰好是胡牌的〔發〕，也是同樣稱為嶺上開花，不過這種情形，由打〔發〕的人負全部責任。

★有些地區規定聽牌時，他家打出的牌，不可叫槓。

★門前一盃口



★嶺上開花 (自摸〔發〕暗槓，由嶺上補充的牌如是〔發〕)



(由他家打出〔發〕，拿來明槓，如由嶺上自摸的牌是〔發〕)



牌，恰好是這張牌的胡牌，稱為全求人，算一台。

如是自摸胡牌，全求人就不成立。

●海底摸月

王牌（十六張）除外，最後一張牌自摸胡牌時，稱為海底摸月，算一台。

●海底撈魚

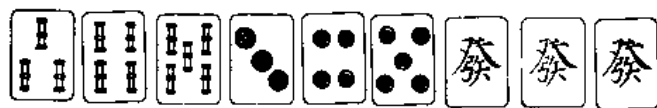
自摸最後一張牌的人，打出最後一張不要牌，而被胡牌時，稱為海底撈魚，算一台。

2 一 台

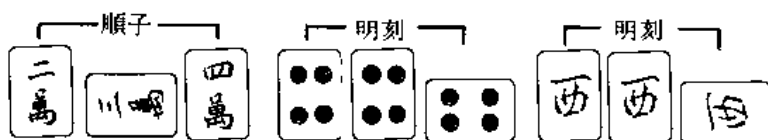
●平胡



槓 (一 胡牌)



能成立)



完全面子全部用順子來組成（含有刻子平胡就不成立），雀頭如是字牌，只限於客風牌，如此構成的牌姿稱為平胡，算一台。

聽牌的型態必定是要兩面聽牌型態。

★如有花牌就不算平胡。

平胡的牌姿在性格上極易和其他的台役複合，構成種種有利的多台類型。

●門前自摸

不吃牌，不碰牌，手內的面子全部靠自摸來完成，始終保持門前的聽牌型態，胡牌不是由對方放銃，而是自摸胡牌的，稱為門前自摸。

●混全帶么

完成的面子沒有順子或刻子的限制，不過面子的裡面，一定要含有么九牌為條件，如是刻

★搶槓（東家自摸  明槓）



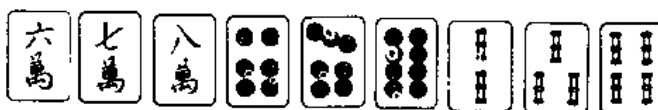
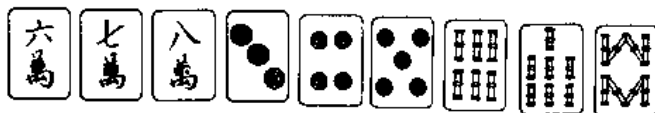
（此時西家是 ， 的兩面聽牌，於是搶東家的明



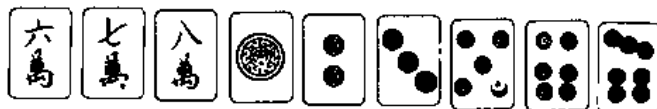
★全求人（ 單獨聽牌，如是自摸胡牌，全求人就不



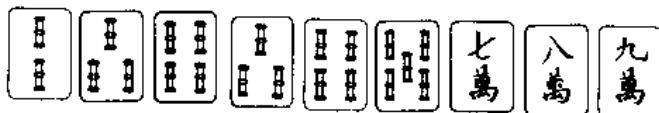
牌姿)



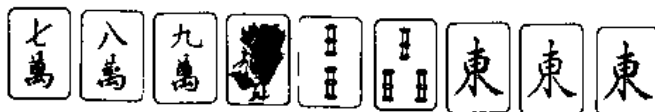
平胡)



如是場風牌，平胡就不成立)



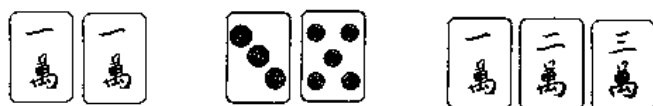
就不算是混全帶么)



★平胡 ( ·  兩面聽牌，由雀頭和五組順子組成的



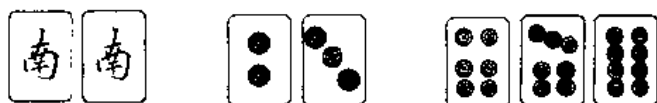
(嵌  聽牌，平胡不能成立)



(來  ·  平胡成立，如來  是單騎聽牌，就不算



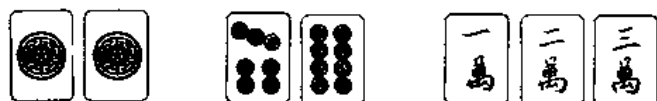
( ·  兩面聽牌，  如是客風牌，平胡就成立，



★混全帶么 (邊  門前聽牌)



( ·  兩面聽牌，來  時，混全帶么就成立，來



子，限於字牌或一、九牌，如是順子，限於「一、二、三」或「七、八、九」的數牌，這種牌姿稱為混全帶么，算二台。

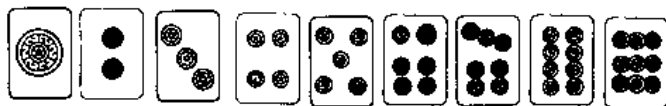
混全帶么一定要門前聽牌，才算二台，如有吃碰破壞門前時，就以一台計算。

●門前二盃口

由二組的一盃口形成的牌姿，稱為二盃口，算一台，這只限於門前，如是吃碰破壞門前時，二盃口就不能成立。

●一條龍（一氣通貫）

同種類的數牌由一至九完成三個順子，即「一、二、三」「四、五、六」「七、八、九」的順子，稱為一條龍。算二台，如有吃碰破壞門前時，就以一台計算。



第一篇 麻雀入門

●三色同順

由萬子、筒子、索子三種牌的同數字牌形成的順子稱為三色同順，算一台，如有吃碰破壞門前時，就以一台計算。

●對對胡（碰碰胡）

全部以刻子完成的面子，叫做對對胡，算二台。

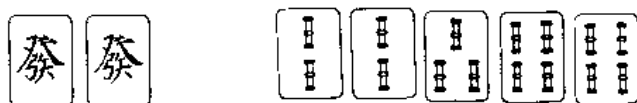
●三暗刻

手內有三組暗刻（其中含有暗槓也可），稱為三暗刻，算二台。

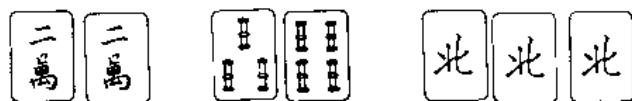
●三槓子

不限明槓或暗槓，只要完成三組槓子，稱為三槓子，算一台，三槓子被視為三暗刻或對對

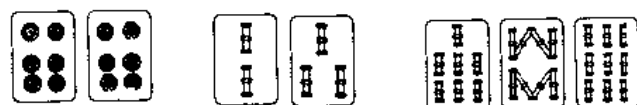
★門前二盃口（嵌¹₂聽牌的門前二盃口）

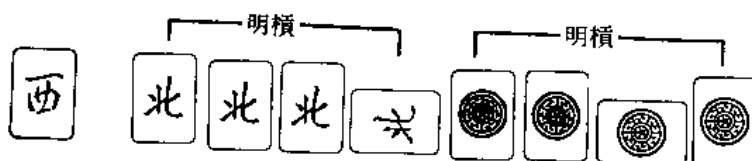
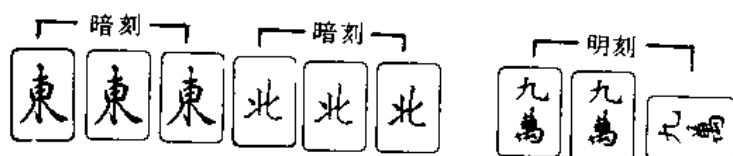
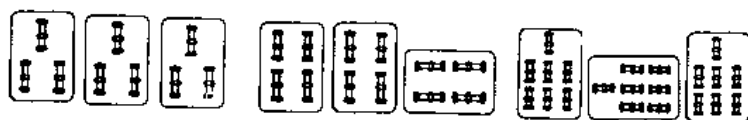
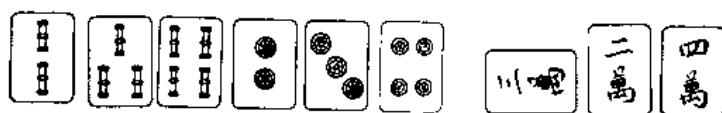
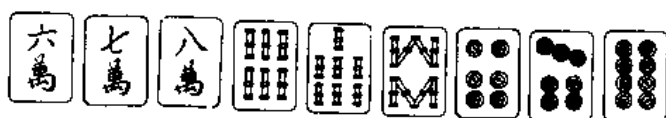


★一條龍（手內已經完成一條龍）

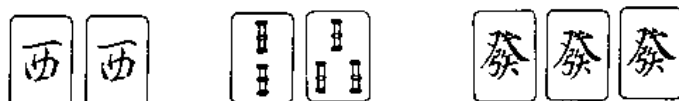


（吃邊²₃完成一條龍，¹₂的兩面聽牌）





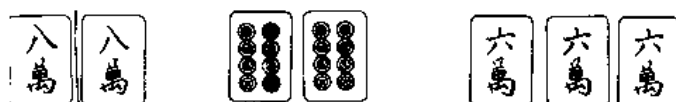
★三色同順 (手內已經有「六、七、八」三色同順)



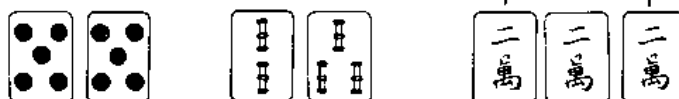
(吃邊 ^三 完成「二、三、四」三色同順)



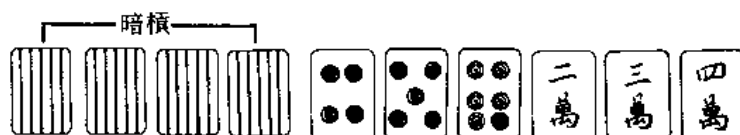
(對對胡+斷么九)



★三暗刻 (手內已經完成三暗刻)



★三槓子



胡的變型，因槓子的材料出自暗刻，暗刻的材料出自對子。

★三暗槓完成時和三暗刻複合計台，故以四台計算。

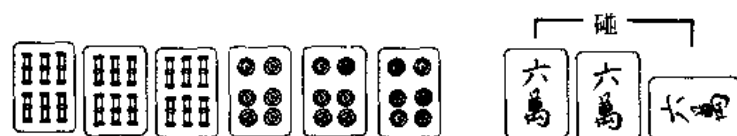
●三色同刻

萬子、筒子、索子三種數牌的同數字牌形成的刻子稱為三色同刻，算二台。

★如三色同刻是暗刻時，就以複合計台，四台計算。

●混一色

由同一種數牌（順子或刻子）和字牌（對子或刻子）混合組成的面子，稱為混一色，算二台。



三四

台

●純全帶么

混全帶么除去字牌組成的面子，全部的面子含有一或九的數牌，稱為純全帶么，算四台。

●混老頭

混老頭是對對胡的基本型態，不過構成的面子一定要由么九牌來組成，算四台。

●小三元

由「中」「發」的二組刻子和另一組對子（其他三組的面子、順子也好、刻子也好）完成胡牌的，稱為小三元，算四台。

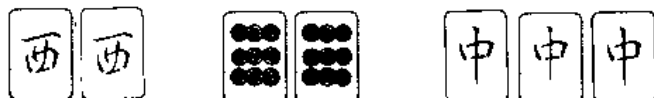
★三色同刻（碰 完成三色同刻）

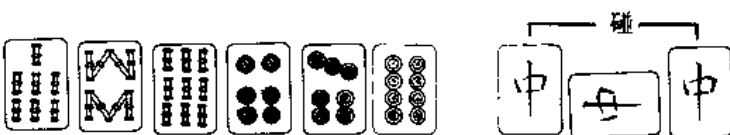
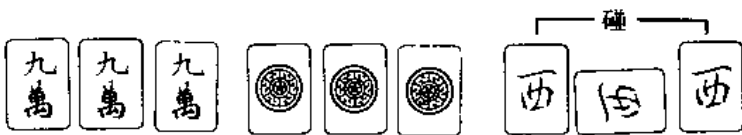


★混一色

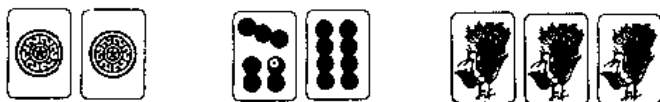


（混一色的  ·  雙碰聽牌）

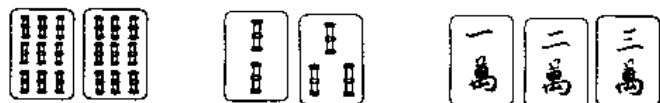




★純全帶么 (來  純全帶么才能成立)



(來  就形成純全帶么 + 三色同順 + 平胡)



★混老頭



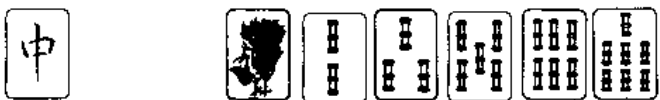
(混老頭 + 三色同刻 + 三暗刻)



★小三元 (碰  形成小三元)



( 單騎聽牌，形成小三元)



4六台

●大三元

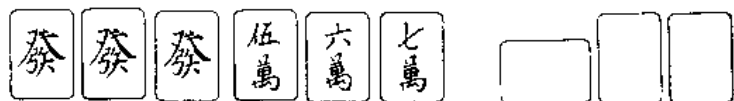
由一、中、發組成的三組刻子（明刻、暗刻均可）完成胡牌的稱為大三元，算六台。

●小四喜

由東、南、西、北四風牌，任何三組的刻子，和另一組的對子，完成胡牌的稱為小四喜，算六台。

●清一色

全部的面子由同一種類的數牌完成胡牌的稱為清一色，算六台。





●四暗刻

手內有四組暗刻完成胡牌的稱為四暗刻，算六台。

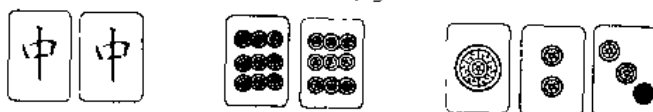
●四槓子

如有四組的槓子（不論明槓或暗槓）胡牌時，稱為四槓子，算六台。

★大三元（碰 構成大三元）

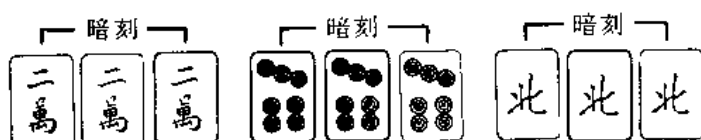
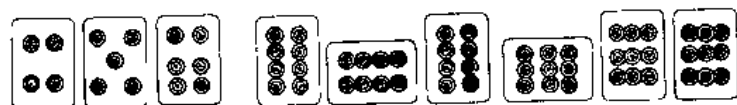
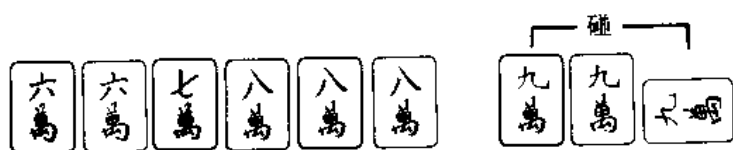


（來  即形成大三元，如來  只是小三元）

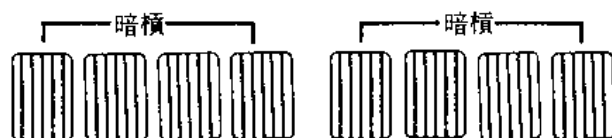


★小四喜（碰任一對子即成小四喜）





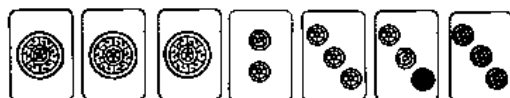
他家放銃只能算三個暗刻)



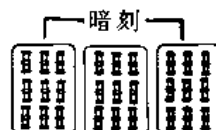
★清一色 (碰 · · 兩面聽牌)



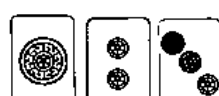
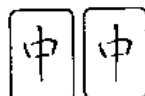
( ·  ·  ·  ·  五門聽牌)



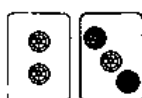
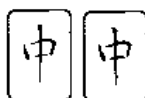
★四暗刻 (手內已完成四暗刻)



( ·  的雙碰聽牌，自摸四暗刻才能成立，如由



★四槓子



五八台

●大四喜

由風牌〔東〕〔南〕〔西〕〔北〕完成四組的刻子，稱爲大四喜，算八台。

●十三頭

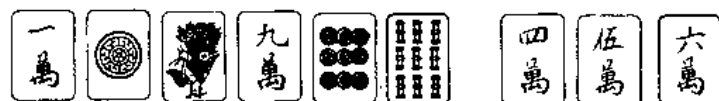
手內有十三種么九牌各一張，以此十三種的任何對子做雀頭，（其餘一組不限），如此牌姿胡牌時，稱爲十三頭。

●字一色

全部用字牌（四風牌，三元牌）完成的刻子和雀頭稱爲字一色。



任何一張么九牌都可以胡牌，這種型態是麻雀競技中最多門



第一篇 麻雀入門

●清老頭

全部用老頭牌（數牌的「一和九」）完成的刻子和雀頭稱為清老頭。

●五暗刻

手內的完全面子由五組刻子和雀頭完成的，稱為五暗刻。

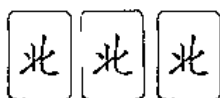
●八花（八仙過海）

四個人當中任何一人，自摸八張花牌時（和手內的牌姿無關），就算胡牌，稱為八仙過海。

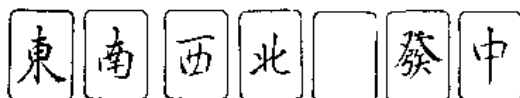
●天胡

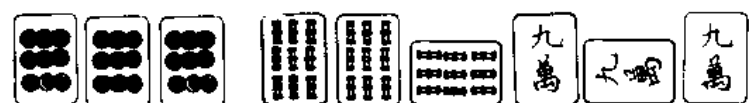
天胡是莊家唯一的特權，配牌後莊家想打出第一張牌時，發現手內已完成胡牌型態，稱為天胡。

★大四喜（單騎聽牌，碰和完成大四喜）



★十三頭（手內已經有十三種么九牌各一張，此時來的十三門聽牌）





(●單騎聽牌，手內只有十三種么九牌)



★字一色 (來北時，字一色十大四喜)



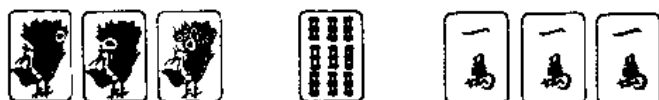
(來發時，字一色十大三元)



★清老頭 (清老頭十三色同刻)



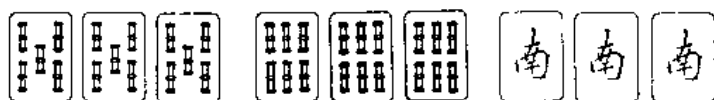
(清老頭十三暗刻十三色同刻)



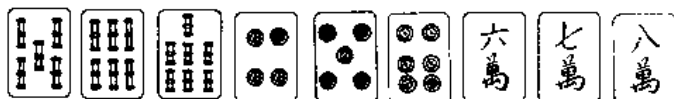
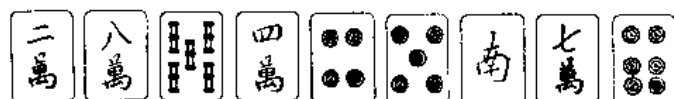
★五暗刻 (手內已完成五暗刻)



只是四暗刻)

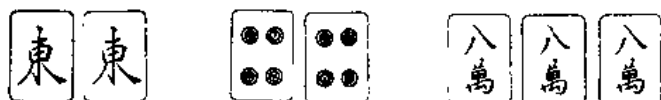


姿，即算胡牌)



第一篇 麻雀入門

(自摸東或 ，五暗刻即成立，如由他家放銃胡牌，



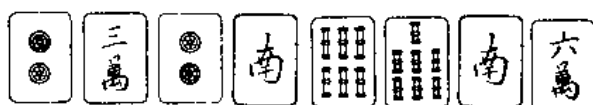
★八花 (已經有花牌七張)



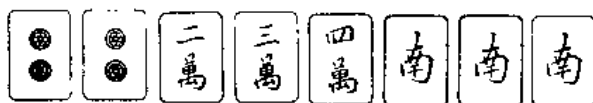
(如自摸第八張花牌 ，不管手內的牌



★天胡



莊家配牌



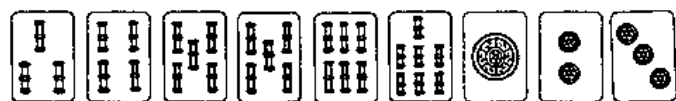
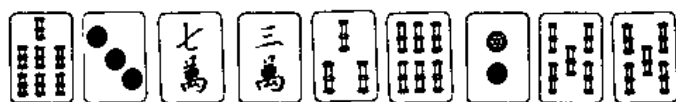
理牌後發現已形成胡牌牌姿

●地胡

地胡是子家唯一的特權，配牌後就開始聽牌，第一次自摸就胡牌的，稱為地胡。

●人胡

配牌後，沒有吃牌、碰牌、或槓牌，摸打第一巡中就有入放銃被胡牌的，稱為人胡。





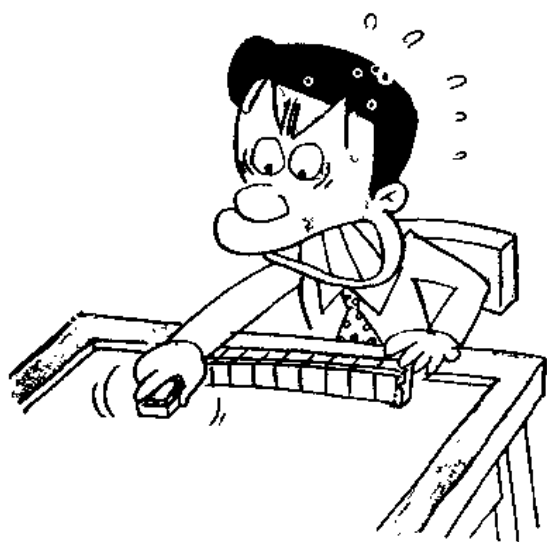
★地胡



子家配牌



理牌後第一次自摸  胡牌



3

失

誤

1 錯 胡

錯胡的場合有兩種：

①手內尚未聽牌，自己却誤認為已經在聽牌，而自摸胡牌，或對方捨牌叫胡的情形，稱為錯胡。

②如下圖(一)手內是[三萬]和[四萬]的雙碰聽牌，自摸[八萬]或對方打出[八萬]時，脫口叫胡的情形也稱為錯胡。

2 錯 叫

錯叫的場合有兩種：



，並將牌翻倒，應受規定的罰則



① 自己手內的牌，無法吃、碰、槓而叫出聲的情形，稱為錯叫。

② 如圖(二)，自己手內的牌，可以吃、碰、槓。叫聲在先而後不吃、碰、槓時，也稱為錯叫。

錯叫應規定罰則，並且要將錯叫的牌，給其他三家過目。

圖(一) 錯胡



認為  可以胡牌，他家打出  時，叫胡

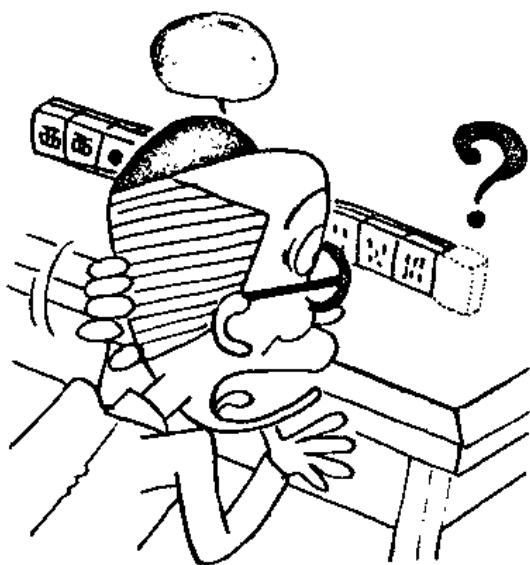
錯(二) 錯叫



③多牌或少牌

每人手內的排數一定是十六張，（花牌、槓牌除外）在競技進行中的摸打過程，有時會發生多牌或少牌的現象，這有很多種原因，如忘記摸牌就打牌，摸牌而忘記打牌，摸入花牌忘記補牌等。

牌的張數應保持十六張，如是十七張以上的叫做多牌，如是十五張以下的叫做少牌，無論何種場合，發現牌數不符時，就應停止吃、碰、槓的行爲（摸打繼續），當然此人已絕無胡牌的希望了。



第二篇

必勝戰法



戰期劃分

麻雀牌的總數共有一四四張，除去花牌八張，三牌二六張，每人手內 $16 \times 4 = 64$ 張，實際用上的只有五十六張，設使沒有吃、碰、槓、 $56 \div 4 = 14$ 每人一局中各有十四次的摸打機會。

在此五十六張牌的摸打取捨的作戰過程中，純粹出自於對局者自身的決意，或者是技術操作的，一局中幾乎是極少數的幾張牌而已。

由配牌至摸打第五十六張牌（摸打十四巡）的作戰過程，是千變萬化、千差萬別的，現將此十四巡的摸打過程，劃分為如下四個戰期。

Ⅰ 前盤戰期

自第一巡至第三巡

Ⅱ 中盤戰前期

自第四巡至第七巡

Ⅲ 中盤戰後期

自第八巡至第十一巡

Ⅳ 終盤戰期

自第十一巡至王牌

○ 頭不吃

對方打出的頭一張牌不吃碰。

這是要看看自己第一巡的摸牌牌運是好是壞，第一張牌讓它通過，也許往後還會再次出現，也說不定，不必急着吃碰的教訓。

○ 加槓順驢桌面

明刻的面子，欲要加槓，必須注意盤面的局勢，確認加槓牌的安全，否則有時就會發生被搶槓的危機。

2

前盤戰期至中盤戰後期的吃碰

1 前盤戰期

I 配牌相

一局中各人的配牌相是千差萬別的，有的人配牌後已經是一入聽或二入聽的牌姿，有的人單獨牌七、八張，手內的面子不是邊搭，就是嵌張，這好比一○○公尺的競賽，每人不在同一起跑線賽跑的情形一樣，跑一○○M的人，想跑勝六十公尺的人，談何容易。

配牌相的好壞直接影響作戰速度，設使拿到不利的配牌相，就應知道如何運用高度的戰術，轉敗為勝，克敵致勝，最少限度也應避免放銃，退求安全過關，確保平安無事。

II 入牌的情形

配牌相既定，往後就要看入牌的運氣了，通常配牌相平均為四入聽，這稱為配牌平均牌姿，以平均二巡入一張有效牌來計算（二巡一効摸），即四巡後手內牌姿，將形成二入聽的型態，如第五巡後，手內牌姿仍無進展，就表示摸調（摸巡內容）不夠理想，照理宜採取消極打法，也就是半戰半走的打法。

III 前盤戰期的吃碰

通常前盤戰期內很少吃碰（頭不吃），太早吃碰，容易洩漏作戰機密，縮小自己的作戰基地，使操作圈陷於不利的狀態。

前盤戰期的吃碰大致在下列幾種情形下：

A 莊家的風牌「東·東」打出時。

B 配牌相不壞，差不多是三人聽的程度，台

牌打出時。

C 吃邊搭或嵌張，手內有台的時候。

IV 吃碰始動

配牌初初，手內牌牌尚未齊整，摸進來的牌容易造成相當的有効性，手內的牌逐漸地齊整，自摸的有効性就逐漸進入低調化，因之，就應靠吃碰來促進牌姿的完整。

② 中盤戰前期的碰

I 要碰的情形

● 手牌預定構成多台型、碰碰型、三刻型的情況下，對象牌（生牌），既出即碰。

尤其是中張牌切勿輕易放過，設使此時不

碰，剩餘的一張牌，倘若組合在他家手內，將無二度出現的可能。

如是么九牌，在中盤戰後期尚有再度出現的可能，看情形，有時候可以不碰，讓它通過。

● 做混一色或全帶么，碰么九牌的情形也限於台牌，如是客風牌或無台么九牌，暫時放過比較有利也說不定。

● 他家打出單純的台牌，叫碰的情形是，手牌已經是三入聽以下，或趕着連莊的時候。

● 認為這張牌是對方的需要牌，為阻礙對方得手，故意叫碰。

II 不碰的情形

● 全帶么或混一色的構想，手牌欠齊整，仍停留在四入聽的情況下，不碰比較有利。

● 全帶么或混一色的構想，摸調非常理想，手

牌已進入三入聽，爲使對方慢一巡察覺的想法下，有時候不必急碰。

●上家的捨牌不碰爲宜，因可能有意想不到的有効牌自摸進來也說不定。

③中盤戰前期的吃

I 要吃的情形

●吃牌後手牌仍保持二台以上的牌姿。

●吃牌後促成手牌進入一入聽或聽牌的型態。

●判定此牌是上家面子組合的剩餘牌，無二次再出現的可能時。

II 不吃的情形

碰牌的對象牌只有兩張，第一張對象牌打出來的時候，設使不碰，第二張對象牌很可能就此不再出現。

但是吃牌的情況就不一樣，邊搭、嵌張各有四張牌，兩面有八張牌，由此可見吃牌比碰牌的機會多。

●只是多了一台、或做斷么的程度可以不吃。

●趕着連莊除外，爲了吃牌在中盤戰前期就副露二組面子在外，到了中盤戰後期，如再吃牌時，即形成三副露，甚至四副露。這對全盤的作戰計劃來說，有時候不過是洩漏機密，縮小地盤，並無多大的好處。

●此時不吃，將此牌暴露於盤面，往往大有再出現而上鈎的可能。

●摸牌順調時，爲了吃牌有時會發生惡化的情

形。

4 中盤戰後期的碰

競技進入第八巡的中盤戰後期，對於吃牌或碰牌就應另眼相看了。

例如，第一張牌或第二張牌的[中]，為何遲遲打出？打出[中]的人手內的牌勢如何？為何打出[中]？另一方碰[中]的人，爲了碰[中]，或許手內已接進一手？此時到底形成何樣的牌姿？

又如上家打出[中]，下家吃邊搭・副露[中]的順子，同樣道理，上家爲什麼打出[中]？下家吃邊搭[中]後，手內牌姿已進展到何種地步？

雖然是同樣的吃牌或碰牌，但在中盤戰後期的情形下，就不可輕易看過了事，至少限度，在腦裡也應該知道盤面的情勢，在一打牌、一吃牌之間，新的局勢已推進，逼迫化的戰局已展開。

1 要碰的情形

- 台牌要碰。
- 第二次出現的牌要碰。
- 以後自摸成對子的台牌要碰。
- 對方打出中張牌，碰後，手內備有安全牌，而不致於發生捨牌的困難，如下列的情況一定要碰。

① 切斷中張牌要碰

如圖①，如果盤面已經有一張[四萬]的浮屍牌，後來又有人打出[四萬]，最好碰斷[四萬]，使自

己手內的邊搭 [三] 聽牌易於胡牌。

⑧ 做一次機會的碰

如圖⑧，對方打出第四張的 [四] 時，碰，使手內形成 [一]、[二]、[三] 的三門聽牌，如來 [一]，就形成一次機會的胡牌。

★像這樣做一次機會的碰，雖然稍嫌牽強也應該叫碰，如此場合，設使叫槓，那就差之千里了。

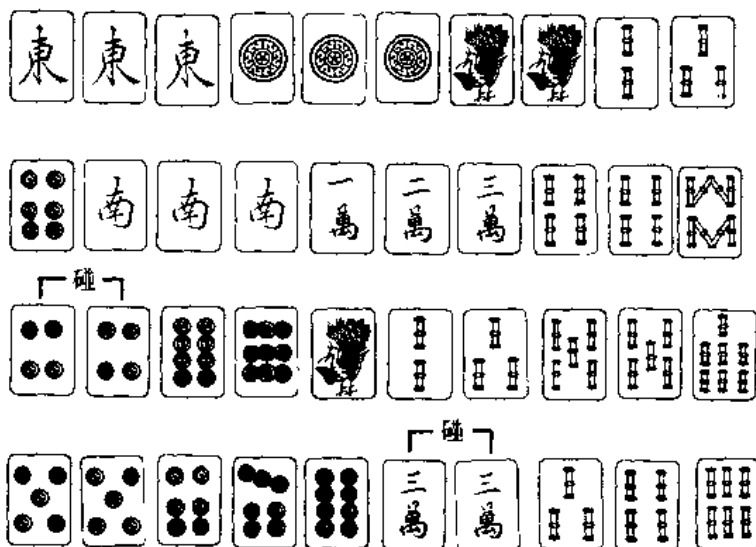
⑨ 釣線牌的碰

如圖⑨，碰 [二]，多少期望同一線上的邊搭 [三] 易於釣出。

⑩ 碰聽的碰

如圖⑩，手牌已經是一入聽的牌姿，碰 [三] 就形成聽牌。

★當然來 [四] 也必定要碰，由上家打出 [一]、[二] 也必需吃來聽牌。



II 不碰的情形

● 次巡的捨牌發生困難時，不碰（槓）為宜。
● 碰後，非打出生牌的中張牌不可的情形下不碰。

● 判斷這張碰牌是由對方手內的組合面子抽出來的捨牌時不碰。

● 坐在胡牌率高的上座不碰。

● 對方打出自己的暗刻牌，不槓比較安全。

5 中盤戰後期的吃

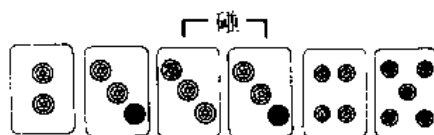
中盤戰後期的吃碰，全是迫近聽牌，胡牌的正面作戰。

I 要吃的情形

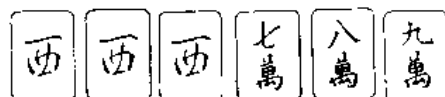
圖A



圖B



圖C



圖D



●摸調不順，故意吃牌（碰牌），改變手氣。

●邊搭或嵌張，看情況，有時候前期就可以吃牌。

●爲了吃牌，將會損失二台以上的情況外，在此時期以吃牌迫進爲宜。

●一吃聽。

II 不吃的情形

●破壞三門聽牌的複合面子時不吃。

●需要牌還有五、六張的兩門型態，有時不吃。

●吃牌後沒有適當的安全牌時不吃。

●盤面已進入急迫狀態時不吃。

○打熟不打生

進入危險期，宜打熟牌，不該率先打生牌。

○病牌不出門

病牌是指絕對危險牌。

這裡是指危險牌不可打的意思。

○借牌消遣

麻雀競技是空閒時間，爲打發「無聊」最爲理想的室內競技，如有要事，或是有事尚未辦妥，就開始玩牌，必定不能稱心如意，結果，終歸失敗收場。

○順時勿喜，逆時勿愁。

○得而勿驕，失而勿吝。

3

吃聽、碰聽的要訣

(一)吃聽要訣

1 若無其事的理牌姿態

如例題(一)，東家一入聽，碰[東]副露在外，手內的牌還剩下十三張。若無其事的將筒子牌的複合面子依數字順序排列於中央部位。

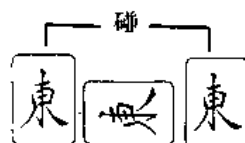
中盤戰前期即將結束的第七巡，北家按上家(西家)打出的[四萬]，打出同一線上的[三萬]，因是剛剛過關的同線牌，雖有被吃的可能，諒無放銃的危險，所以安然地打出。

此時東家吃[三萬]，完成一副露，當然順手打出。

像這樣吃牌、打牌，看起來似乎平淡無奇，



，引起對方的視線

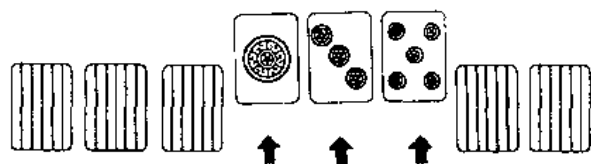


但其間却隱藏着吃牌戰術上的要訣。

如第二圖，當東家看北家打出 [] 時，遂即將三張的兩嵌型面子的關係面子牌 []、[]、[]，巧妙地並齊翻倒（切勿一張張地順次翻倒），然而悠然不迫地，將翻倒在面前的三張牌當中，拿起剛才對家（西家）打出的同樣牌 [] 捨出海外，因 [] 是確實的安全牌，所以盡可安心地以安全打姿態打出，遂而將北家打出的 [] 拿來嵌入剛才翻倒在面前的 []、[]，完成 [] 的順子。將它和 [] 連在一起，副露在外。

如此這般，由一連的複合面子打出 []，誰知東家又是嵌 [] 聽牌？

例題(一)

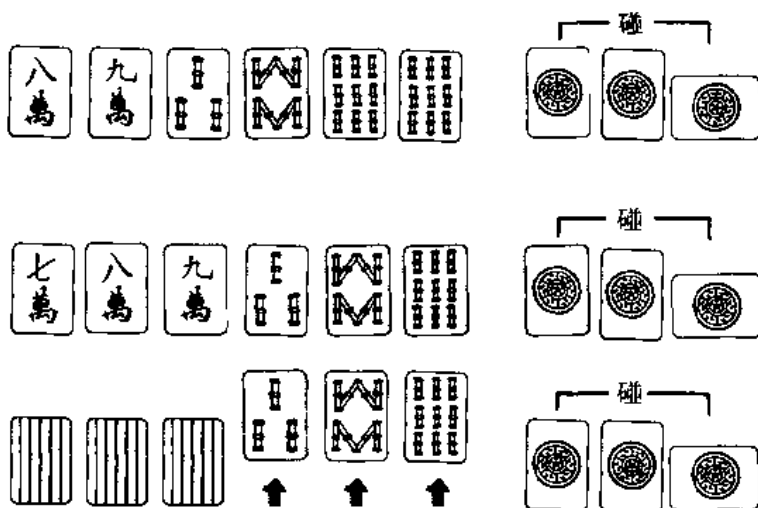


將三張的關係面子同時傾倒

②並齊翻倒右端面子

如圖(1)，為構成全帶么的實例，碰 ，剩下裡向手牌十三張，進入一入聽牌姿，當上家打出  時，將關係面子的  翻倒，吃  完成  的順子，然後打出 ，形成  單吊聽牌，像這樣的吃牌方法，很容易被對方察覺，終歸失敗收場。

如例題(二)，事先將四張索子左右分開放好，當上家打出  時，將關係面子  邊搭和捨牌 ，並齊翻倒，這是引起對方視線的最上乘手訣，然後由翻倒的三張牌當中，拿起  從容地往海內打出，幸好事前已將索子牌由左而右排成    的型態，現在將第



三張牌同時並齊翻倒，引起對方的視線

三張的「」打出，依裡面手牌的排列，將使對方誤認為「」以上的老牌已經沒有存在的可能，或許對方正懷疑「」鄰近的「」、「」是放銃危險牌呢？他們怎麼會知道另一張「」早已放置在另一端，行家打牌，稍有一點風吹草動就可察覺對方的隱密，吃聽如能用心注意這些小節，必成功無疑。

○揚黑抑紅

對局中，應該抑制勝者，幫助敗者。

○紅黑我任之

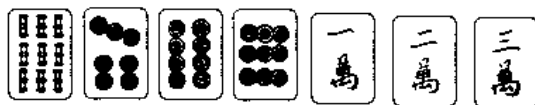
勝敗要自己奮鬥到底，不可勝時就得意忘形，敗時就換人代打，這是不應該的。

圖(一)

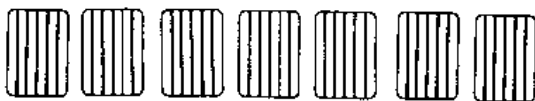


事先將四張索子牌左右分開理牌

例題(二)



圖



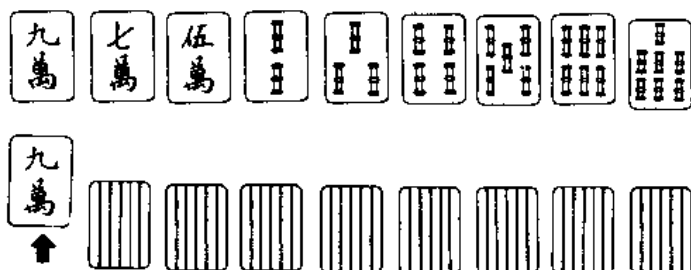
③複合面子的分開理牌

如例題(三)，手牌是門前清的一入聽牌姿，未熟練的鬥士，必定將萬子牌依數字順由右而左，或由左而右，排列如參考圖。

例題三：的牌姿十足具備「斷么九，三色同順」的條件，所以事先應將五張的萬子牌分開理牌，也就是理成爲兩嵌型的牌姿（圍籬笆），恰好此時由上家打出〔六萬〕，如參考圖的理牌型態，吃嵌〔六萬〕，完成〔五萬〕〔七萬〕的順子，順手切出〔九萬〕時，對方一見就知手內還有〔八萬〕或〔三萬〕存在的可能，反而形成不良的結果，麻雀競技切勿小看理牌的重要性，往往爲了理牌不妥當，被對方看穿秘密，而導致失敗的戰例，

依數字順（左順）排列

· 圍籬笆分開理牌



面牌，請對方明視

屢見不鮮，真真假假，虛虛實實，似無即有，似有即無的戰術，往往帶給你獲勝捷徑。

所以當上家打出〔六萬〕時，毫不猶豫地立即將手內關係部份的兩嵌型面子〔伍萬、七萬〕、〔伍萬、七萬〕同時翻倒，然而將同一線的〔九萬〕打入海內，毫不在意地拿起〔六萬〕，完成〔伍萬、六萬、七萬〕的順子，此時雖然又是嵌〔六萬〕聽牌，誰又會知道？設使上家打出〔八萬〕，同樣地同時翻倒〔伍萬、七萬〕的兩嵌型面子，吃〔八萬〕嵌張，打出〔伍萬〕，使對方認為手內已經沒有比〔伍萬〕更老的牌子，事實上是聽嵌〔六萬〕胡牌呢？

○牌運之來，得心應手

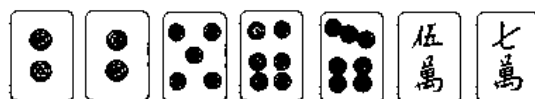
牌運來時，任何人都能得心應手，自由自在應戰。

參考圖



五張萬字牌的複合面子

例題(三)



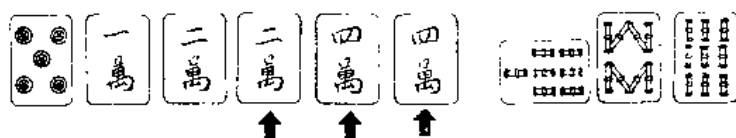
同時並齊應倒這三張的關係

(二) 碰牌要訣

1 間拔碰聽

如例題(四)，碰對方打出的二萬，就將三萬、四萬、四萬同時翻倒，慢慢地將三萬打出海內，使對方認為迫不及待吃嵌三萬，而叫碰接進的樣子，然後從容地由海內拿起三萬做明刻，對方豈知手內又是邊三萬聽牌？

相反情形，如上家打出三萬，也是同樣地將關係面子牌三萬、四萬、四萬一齊翻倒，順手打出三萬，對方以為吃三萬邊搭，那裡又會知道同樣地又是聽三萬邊搭？



將此三張同時翻倒，引起對方注意



將此三張同時翻倒



將此三張牌同時翻倒

2 身欠碰聽

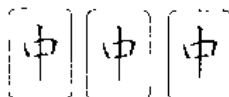
如例題(四)，已經聽[二萬]嵌張，等得不耐煩，自認為胡牌的機會非常渺小，恰好此時對方打出[四萬]，遂即叫碰，而將關係部份的[三萬][四萬]一齊翻倒明示，順手將[二萬]打出，然後由海內拿起[四萬]明刻副露，這種身欠戰術適用於碰碰胡。

又如參考圖，事先就將萬子牌分別理好，碰[四萬]同時將[三萬]翻倒，順手打出，打算胡[三萬]的間拔碰聽手訣。

例題(四)



例題(五)



參考圖



③ 絞榨碰聽

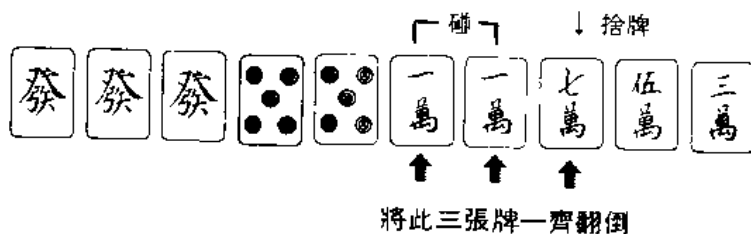
如例題(六)，事先將萬子牌分別理好，碰二萬同時翻倒一萬一萬，引起對方的視線，安然地將七萬打出海內，使對方誤認為四萬是同一線上的安全牌。

又如參考圖，也是事先將萬子牌理好的型態。

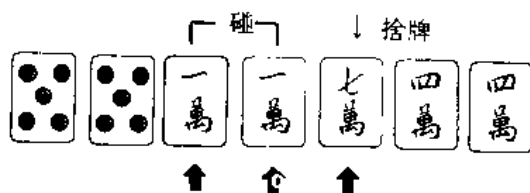
○ 連莊不打東

莊家繼續連莊，或是和局連莊時，「東東」的風牌，子家不宜率先打出。

例題(六)



參考圖



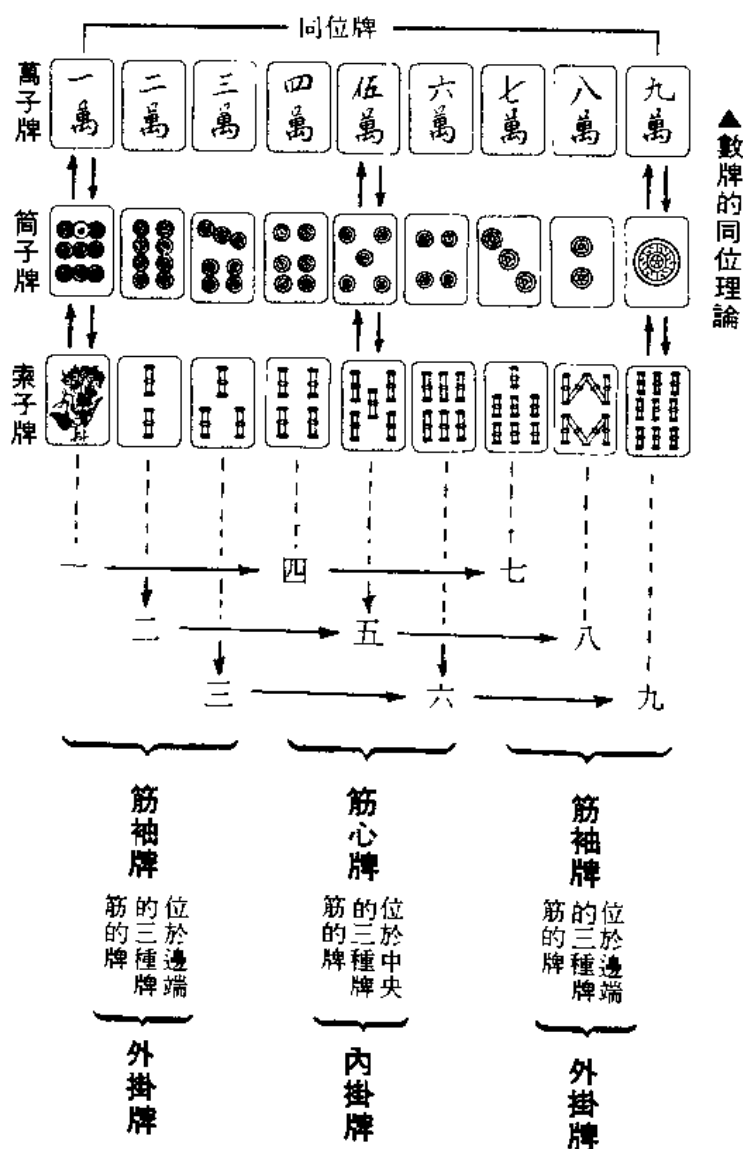
將此三張牌一齊翻倒，引起對方注意

4 雀戰殺手

◆殺手四種二十四型

種別	名稱	第一種	第二種	第三種	第四種
		誘引殺手四型	勾引殺手四型	絞榨殺手四型	陷穽殺手十二型
單騎聽牌		誘引單騎	勾引單騎	絞榨單騎	懸崖單騎 凹穴單騎
邊搭聽牌			勾引邊搭	絞榨邊搭	懸崖邊搭 凹穴邊搭
嵌張聽牌		誘引嵌張	勾引嵌張	絞榨嵌張	懸崖嵌張 凹穴嵌張
雙碰聽牌		誘引雙碰	勾引雙碰	絞榨雙碰	懸崖雙碰 凹穴雙碰 兩門雙碰
兩門聽牌		誘引兩門			懸崖兩門 凹穴兩門 陷穽兩門

◆數牌操作上的分類



如第九十二頁的一覽表是麻雀競技通常被使用的四種二十四型的殺手，殺手作戰和吃碰牌的動作戰術不同，也和理牌的放置方法，副露牌的翻倒戰法不同。

這裡所說的殺手是，利用順次打入海內的捨牌，其中幾張的現像誘惑的戰術手法。有時，在聽牌的剎那，爲了一張牌的現像，就輕易誘上對方，又如深謀遠慮的高手，早在手牌二入聽或三入聽的時候，就已按好機關，以備守株待兔。

1 誘引殺手

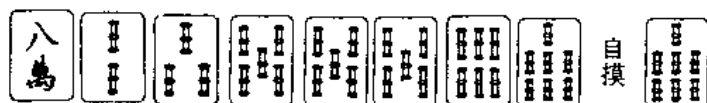
如例題(一)至(四)是同樣的殺手戰術，如此由外掛筋袖牌捨牌的誘引型，其誘惑力比較薄弱，



↑捨牌



↑捨牌



在殺手戰術中引誘力最弱的一種。

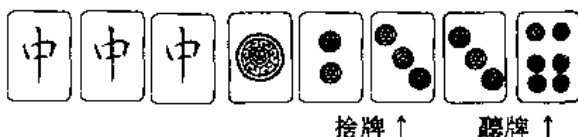
從前盤戰到中盤戰前期這一段期間，設使大家都尚未進入聽牌的階段，藉一張不要牌的捨出，欲誘引同一線上的牌，不過是藉此吃碰，增加一組完全面子，促進手牌接進一手而已。

盤面如進入中盤戰後期，藉打出一張外掛筋袖牌，「一、二、三」或「七、八、九」，意欲誘引對方打出放銃牌來胡牌的現象也是頗有疑問的但雖是極為薄弱的誘惑力，總比沒有還要強，當對方手內沒有安全牌可打時，將選出一張同一線上的牌打出也說不定，這不就是作戰成功了嗎？

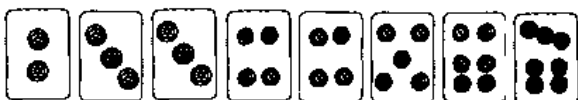
①誘引單騎型

如例題(一)，打出外掛筋袖牌的 ，欲誘引同一線上的  單騎。

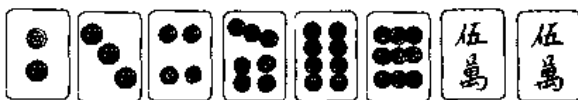
例題(一)



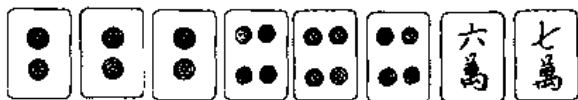
例題(二)



例題(三)



例題(四)



②誘引嵌張型

如例題(1)，打出端牌的筋袖牌一萬，欲以外掛牌誘引同一線上的四萬嵌張。

③誘引雙碰型

如例題(2)，打出外掛牌八萬，欲誘引同一線上的伍萬碰碰胡。

④誘引兩門型

如例題(3)，自摸外掛牌三萬，再順手打出二萬，欲誘引同一線上的三萬，完成斷么九。

2 勾引殺手

打出內掛牌(數牌中央的筋心牌)四、五、

								自摸	
捨牌*		↑ 聽牌							
								自摸	
聽牌 ↑ ↑				↑ 捨牌					
								自摸	
				↑ 捨牌		↑ 聽牌			
								自摸	
捨牌 ↓									

六」)，以勾引同一線上的筋袖牌，比打出外掛牌以誘引同一線上的筋心牌為強。

① 勾引單騎型

如例題(五)，打出內掛牌 ，勾引同一線上的 （二色同順）。

② 勾引邊搭型

如例題(六)，捨 ，聽  ，不如打出內掛牌 ，勾引  邊搭和  單騎。

③ 勾引嵌張型

如例題(七)，打出外掛牌 ，誘引 ，比打出內掛牌 ，勾引嵌  為弱。

④ 勾引碰碰型

例題(五)



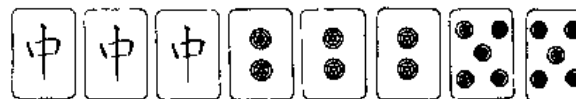
例題(六)



例題(七)



例題(八)



如例題(六)，切 ，不如切  內掛牌，勾引  碰碰聽牌。

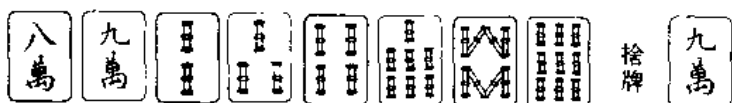
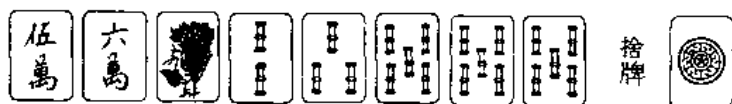
如  是剛剛過關的安全牌，而  多少有危險的成份時，在戰術上雖然具有強力的勾引力，也應顧慮安全第一，不切  為上策。

③絞榨殺手

打出筋袖牌以誘引同一線上的筋心牌的招式稱為誘引殺手。

打出筋心牌以勾引同一線上的筋袖牌的招式稱為勾引殺手。

連續打出二張筋袖牌，以絞榨同一線上的筋心牌的招式稱為絞榨殺手。

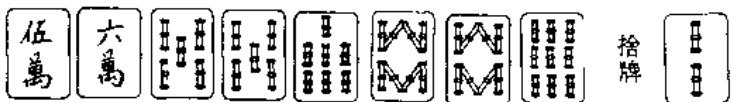


↑ 下次的捨牌



↑ 下次的捨牌

下次的捨牌 ↓



◆同一線上筋心牌和筋袖牌的關係如下：

幼牌 老牌

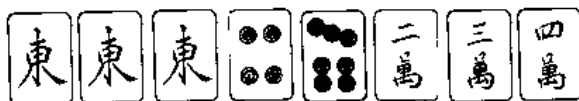
- I 筋心牌四的同一線上的筋袖牌是一和七
- II 筋心牌五的同一線上的筋袖牌是二和八
- III 筋心牌六的同一線上的筋袖牌是三和九

①絞榨單騎型

如例題(九)，打出[●●]後，下巡一定要連續打出[●●]，才能獲得戰術上的功效，設使打出了[●●]後，往後幾巡由於摸入幾張不要牌，而先打出這些不要牌，然後再打[●●]時，因這些不要牌，夾雜在[●●]和[●●]的中間，以致無法將其誘惑力純粹地映像呈現。

[●●]・[●●]的連續打出，以絞榨中間的[●●]單騎，才是戰術上的要訣。

例題(九)



↑下次的捨牌

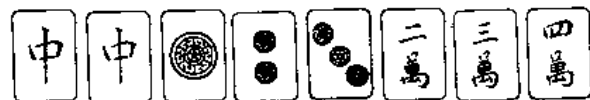
例題(十)



例題(十一)



例題(十二)



② 絞牌邊搭型

如例題(+)，以分類雖然列於第三種，在戰術上也具有絞牌的意義，但在同一類型中，是一種變形的手法。

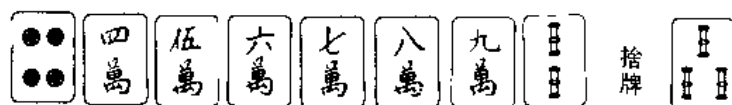
通常先打九萬，後打八萬，有時也可先打出八萬，後打九萬的逆手順打法。

③ 絞牌嵌張型

如例題(+)，捨九萬後，下巡雖未摸入三萬，但應連續打出三萬，因對方常會因下家打出三萬和四萬，以爲同一線上的二萬是牽制牌逐而打出。

④ 絞牌碰碰型

如例題(+)，先打出幼牌三三，下巡連續打出老牌四四，往後幸運地摸入二萬、四萬、七萬。



下次的捨牌 ↑



下次的捨牌 ↑



↑ 下次的捨牌



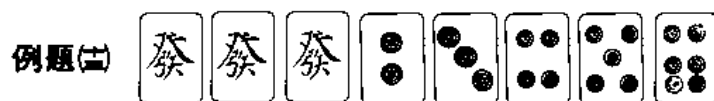
下次的捨牌 ↑

時，就無法過關了。

4 陷弈殺手

將兩張以上的一色牌（同類牌）順次打出，宛如手牌中的不要面子似的，其實，手內正需要一張能夠吻合此面子的有效牌，對方以爲此色牌的安全度較高，並且多少帶有牽制的作用，因之反而易於被誘打出，此招是殺手戰術中，最高的招式。

此種戰術不能在配牌當初就有意識地企劃使用，有時候由於不考慮其他因素，牽強的運用，終會嚐到失敗的效果，使用此種戰術是一面牽制對方，一面選擇手內的安全牌順次打出，依自摸牌的摸調決定捨牌的方針，偶然海內的



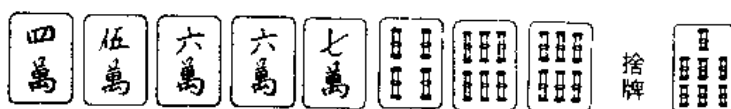
浮屍牌映像出此種陷穿招式。

① 陷穿懸崖單騎型

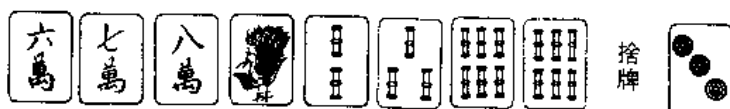
如例題(4)，，兩面聽牌，由於摸入場風牌(東)，形成三暗刻，因之首先打出(三三三)。單騎聽牌，下巡雖非摸入(二二二)，也必定要連續打出(二二二)，讓對方以為你不喜歡(二二二)。兩面聽牌，往後如自摸(二二二)時，預定(二二二)單騎聽牌的手法。

② 陷穿凹穴單騎型

如例題(5)，嵌(三三三)聽牌，由於摸入(三三三)，因之先打出(三三三)，單騎(三三三)聽牌，下巡雖非摸入(三三三)，也必定要連續打出(三三三)，使浮屍牌順映像出不喜歡(三三三)嵌張聽牌，其實往後如能自摸(三三三)，正想以(三三三)單騎聽牌的戰術。



下次的捨牌 ↑



↓ 下次的捨牌



↓ 下次的捨牌 ↓ 自摸



③ 陷穿懸崖邊搭型

如例題(三)，先捨 ，往後的摸巡無論摸入何種的牌，必須連續打出 ，使海內的浮屍牌順映像出不喜歡 、 兩面聽牌，以後如能摸入  或 ，邊  不難受騙出現。

④ 陷穿凹穴邊搭型

如例題(四)，切出  後，雖然手內還有其他的不要牌，也必須連續打出 ，使對方認為不要  嵌張聽牌，其實正想嵌  胡牌。

⑤ 陷穿懸崖嵌搭型

如例題(五)，自摸嵌 ，手牌對於構成「斷么九，三色同順」的成份非常濃厚，因之，先捨 ，隨後切出 ，使對方以為不喜歡草子牌的兩面聽牌，其實用此手法正想騙出對方

例題(三)

								
---	---	---	---	---	---	---	---	---

↑ 自摸 ↓ 下次的捨牌

例題(四)

								
---	---	---	---	---	---	---	---	---

↓ 自摸

例題(五)

								
---	---	---	---	---	---	---	---	---

例題(六)

								
---	---	---	---	---	---	---	---	---

的。

捨牌後，下巡不捨牌而切牌時，將可能形成碰碰聽牌，（例題十六也是一樣），如此就和現在所說的戰術拉不上關係，就戰術的操作來說，是一種拙劣的手法。

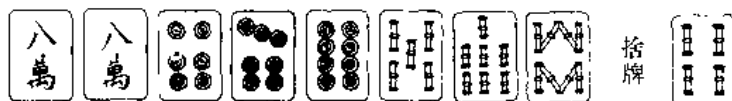
⑥ 陷穿凹穴嵌搭型

如例題四，切出後，隨後必須切，使浮屍牌映像出不喜歡嵌的樣子，其實正想騙出嵌張胡牌。

例題九至十八圖上註明的「捨牌」和「下次的捨牌」，其捨牌順序不一定按圖上的指示，看情形，捨牌的先後顛倒也可以，原則上捨牌的順序是，危險度較高的先打，危險度較低的後打。



下次的捨牌 ↓



下次的捨牌 ↓



下次的捨牌 ↓



⑦ 陷穿懸崖碰碰型

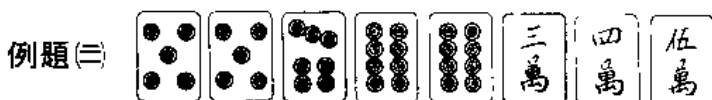
如例題(4) 自摸 ，形成  對子，意欲構成碰碰胡，故先切出 ，繼而捨出 ，此種手法是犧牲  兩面搭子，想誘出對方的  完成碰碰胡的捨身戰術。

⑧ 陷穿凹穴碰碰型

如例題(5) 手牌已經是一萬・四萬・七萬・三門聽牌，摸入危險牌 ，所以先後打出 ，將危險牌  做對子，此後如吃一萬・四萬・七萬，或摸入時，就聽  碰碰，相反地如果先誘出 ，就聽一萬・四萬・七萬。

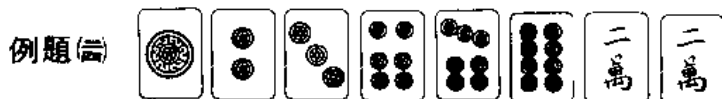
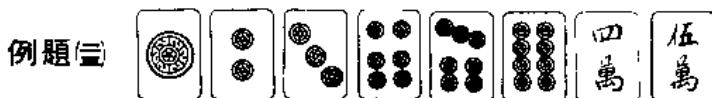
⑨ 陷穿兩面碰碰型

如例題(6) 二萬・伍萬・八萬・三門聽牌，



下次的捨牌 ↑

↑ 自摸



摸入危險牌 ，忍痛切出 ，隨後再打出 ，往後如自摸 、、，意欲誘出  的戰術。

⑪ 陷穽懸崖兩面型

如例題  手內多出一組面子，先後切出 、。意欲誘出  的捨身戰術，反之，捨出 、，誘  也可以。

⑩ 陷穽凹穴兩面型

如例題  切出 ，隨後切出 ，意欲誘出  的手法。

⑫ 陷穽兩面型

如例題  先捨出 ，後捨出 ，使浮屍牌映像出不喜歡 、 的樣子，其實

正想誘出 、 胡牌，這是故意將複合面子的連對子切出一搭的戰術。

○ 入局順顧三家

競技過程，除自顧手牌外，對對方三家的局情也不可疏忽。

○ 避重就輕

自己的手牌已經沒有胡牌的希望，就應避開「大張」的敵人，而讓「小張」的人胡牌，這也算是轉進作戰之一。

○ 四副可胡，不至輸矣

四局中如能胡一局，就不會輸。

5

聽牌型式

(一)基本聽牌型式

1 五種的基本聽牌形態

- I 單騎聽牌 (單吊胡)
- II 兩面聽牌 (兩門胡)
- III 邊搭聽牌 (邊搭胡)
- IV 嵌張聽牌 (嵌張胡)
- V 雙碰聽牌 (碰碰胡)

2 四種的基本聽牌型式

上述五種基本形態加以型式化，將歸納為下

列四種基本型式。

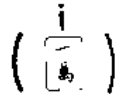
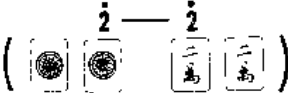
●最後剩下的一組未完成面子，在組合上和手牌中的他邊面子不能發生任何關連，手內的張數有一張的場合和四張的場合。

●最後剩下的未完全面子，必定要將它完成為雀頭、順子或刻子。總之，麻雀競技的聽牌型態將歸納如左上表的基本聽牌型式。

○吊碰對家

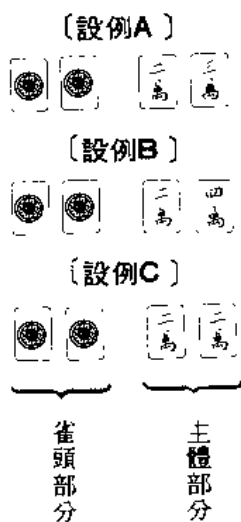
自己的摸調不順，而對家的摸調非常順利之時，如果你的手內有    的複合面子，碰巧對方打出 ，故意叫碰，然後再切出  ，使往後對家所要摸的牌變成你的牌，而你要摸的牌變成對家的牌，也即對碰對摸，以轉換手氣。

◆基本聽牌型式表

No.	形態記號表示	註解
(一)		獲得此牌的同樣牌完成雀頭
(二)		將兩面搭子完成為順子，如果此面子是邊搭，視為和本型式同一型式。
(三)		將嵌張完成為順子
(四)		將二組的任何一組的對子完成為刻子。

上和手牌中的他邊面子無任何關連。

★左列設例 A、B、C 如前所說的，在組合



份。
 II 另一組是指即將完成的順子或刻子的主體部分。
 1 一組是指雀頭。

③關於一組的牌群

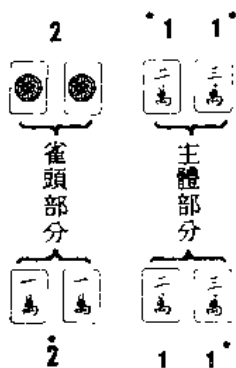
欲探究聽牌型式，要探究雀頭部份和主體部份爲異種屬牌的，不如探究同種屬牌（一色牌）的較爲必要。

如設例 A、B、C 是筒子牌爲雀頭部份，萬子牌爲主體部份的異種屬牌。

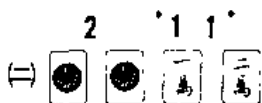
設例 D 的雀頭部份和主體部份，都是萬子牌的同種屬牌。

由此可知，二組的牌群，因其異種屬牌或同種屬牌的差異，其形態記號也相異。

異種屬牌 〔設例 A〕



〔設例 D〕 同種屬牌



②基本聽牌型式表的(一)、(三)、(四)二組的牌群，假定是同種屬的一色牌，一定是一色牌的連續牌姿，故其形態記號也隨之改變，去掉夾在記號數字間的橫線，如左上圖的表示法。

4 基本型式的說明

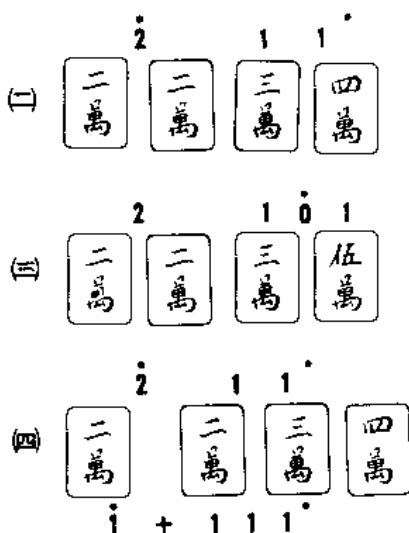
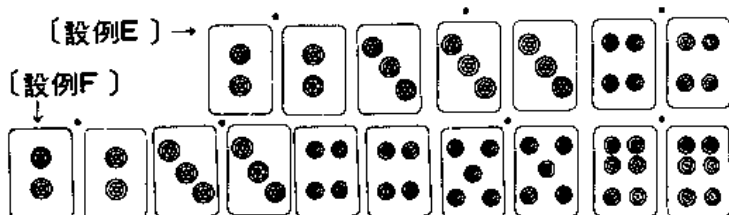
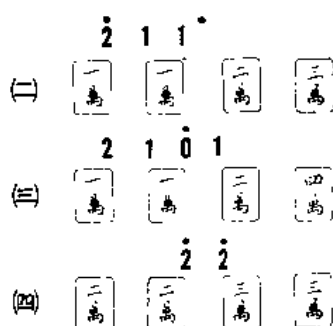
①依基本聽牌型式表(一)的注解，最後未完成的面子是邊搭時，應視爲兩面搭子的變形體，與其同一型式，用形態記號來說明就可明瞭，假如有(一)的牌，如左圖(一)的邊搭，就是(一)和(三)的兩面聽牌。

第二篇 夾牌戰法

③ 在次階梯七張或十張型式，雙碰聽牌有其特殊的情形，如設例E有單騎或嵌張。

如設例F

四碰聽牌。



④ 如說明②的圖(二)、(三)，是用「一萬」做筆頭牌，如左圖用「三萬」替代也可以，因其形態記號的表示不改變。

但是假使左圖是一色牌的純連續牌姿時，其形態記號的表示方法就有改變了。(如左圖)

5 胡牌門的表示

四種基本型式的異種屬牌二組的牌群，和同種屬牌的連續牌姿，將其形態記號表示如左，形態記號的數字下，或是數字側上的黑點（●）就是胡牌門的表示。

★由異種屬牌二組的牌群構成的形態記號

(二) $2 \overset{\cdot}{-} 1 \quad 1 \overset{\cdot}{-}$

(三) $2 - 1 \quad \overset{\cdot}{0} 1$

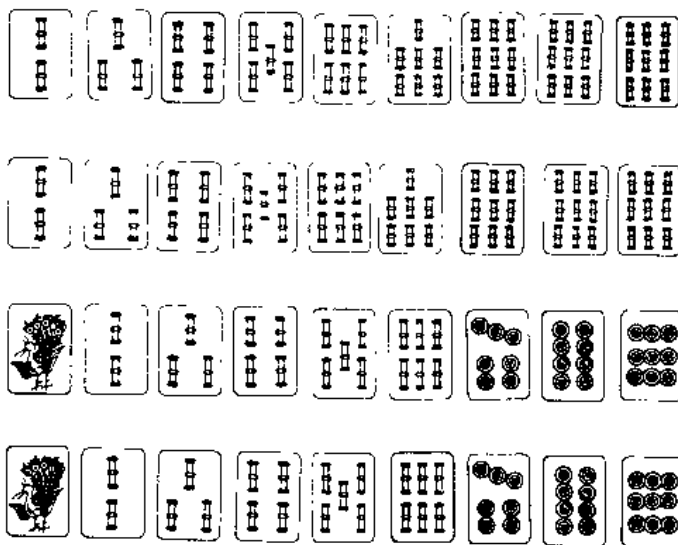
(四) $\overset{\cdot}{2} - \overset{\cdot}{2}$

★由同種屬牌的連續牌姿構成的形態記號

(二) $\overset{\cdot}{2} \quad 1 \quad 1 \overset{\cdot}{-}$
 $\quad \quad \quad \overset{\cdot}{1} + 1 \quad 1 \quad 1 \overset{\cdot}{-}$

(三) $2 \quad 1 \quad \overset{\cdot}{0} \quad 1$

(四) $\overset{\cdot}{2} \quad \overset{\cdot}{2}$



如圖①，只是單騎聽牌，和手牌中的他邊面子完全無關連，它的形態記號是「一」。

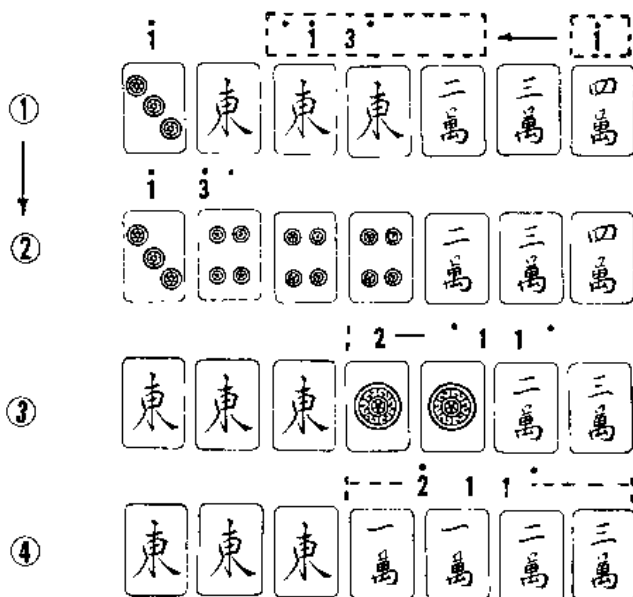
如圖②，「東」的暗刻，變為「三」的暗刻，形成連續牌姿，其形態記號是「一三」，增加了兩處新的胡牌門，即「三」的單騎，和「三」兩面聽牌。

★圖③是由異種屬牌一組的牌群所構成的基本聽牌型式，和其胡牌門所表示的黑點。

請看黑點的位置，是「一萬」和「四萬」的聽牌，指示兩門胡的胡牌門。

★圖④是由同種屬牌的連續牌型所構成的基本聽牌型式，和其胡牌門所表示的黑點。

請看黑點的位置，是「二萬」和「四萬」的聽牌，雖是指示兩門胡的胡牌門，因為異種屬牌的對子，被同種屬牌的對子「三萬」替代，所以去掉了夾在數字間的橫線記號。



(二)標準聽牌型式

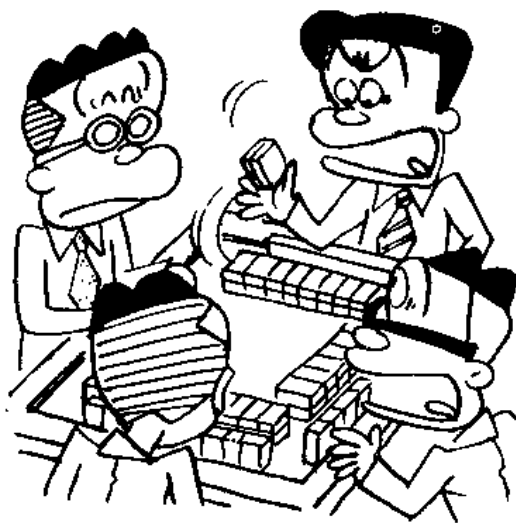
●依手牌的縱向牌數，分為下列五階梯。

- ①手牌四張——手牌四張標準型式。
- ②手牌七張——手牌七張標準型式。
- ③手牌十張——手牌十張標準型式。
- ④手牌十二張——手牌十二張標準型式。
- ⑤手牌十六張——手牌十六張標準型式。

在此所說明的標準型式是依手牌各階梯的胡牌門，抽出符合標準形態，依一定的順序排列的。

①手牌四張的標準型式

手牌四張的情形是基本聽牌型式的一張牌十



◇手牌四張的標準聽牌型式表

No.	形態記號表示	(基礎)	胡牌門
①	$\dot{1} 1 1 \dot{1}$	$(1 + 11\dot{1})$	2種6張
②	$\dot{2} \dot{1} \dot{1}$	$(1 + 11\dot{1})$	2種7張
③	$\cdot 3 \dot{1} \cdot$	$(\dot{1} + 3\cdot)$	3種11張
④	$3 \dot{0} \dot{1}$	$(\dot{1} + \cdot 3)$	2種7張

②手牌七張的標準型式

欲探求手牌七張的標準型式，有兩種方法。
I 由基本聽牌型式的②③及④同種屬的一色牌

順子或刻子一組的連續牌型，所產生的新胡牌門，在理論上是非常重要的出發點，是進入次階梯（七張牌）的基礎，請切記在心。

，加上能夠形成連續牌姿的順子或刻子，產生新胡牌門的方法。

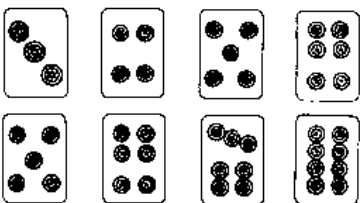
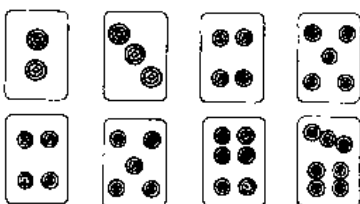
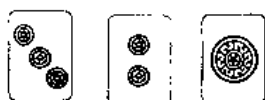
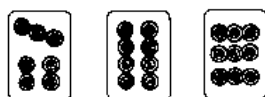
II 由手牌四張的標準型式，加上能夠形成連續牌姿的順子或刻子，產生新胡牌門的方法。

上述兩種方法，其結果，可說是大同小異，經取捨按配後，將形成綜合的手牌七張標準型式。

七張型式是次階梯手牌十張，手牌十三張的聽牌形態的基幹，是標準型式全般中的中核，如能一一熟記，此後對其他的型式就能應用自如。

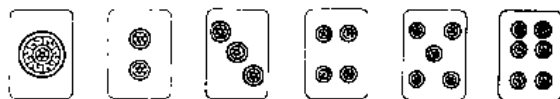
本來要將剛才所說的基本聽牌型式和手牌四張標準型式，一一加上順子或刻子，逐次配列，為避免麻煩，現在將雀界前輩所作成的手牌七張標準型式表提供如下，請加以研究比較。

◇ 同位牌理論的參考圖解

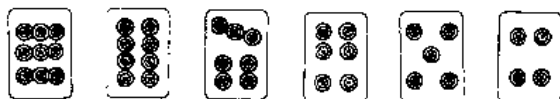


★同位牌理論的正型逆型圖

正型圖

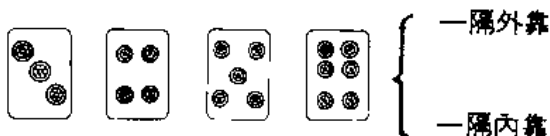


逆型圖

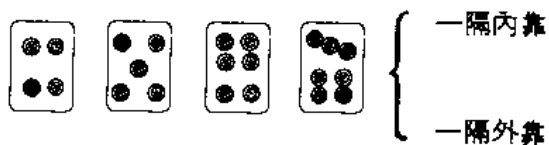


★同位牌理論的左右移轉圖

正型面子



逆型面子



◆甲表 民國十九年九月 林茂光麻雀研究所作成

No.	形 號 記 号	代 牌 表 示	和 牌 門
①	4 1 2		3種 9枚
②	3 3 1		4種 9枚
③	3 2 2		4種 9枚
④	3 2 1 1		4種 13枚
⑤	3 1 3		5種 13枚
⑥	3 1 2 1		3種 9枚
⑦	3 1 1 1 1		5種 17枚
⑧	2 4 1		4種 13枚
⑨	2 3 2		3種 5枚
⑩	2 3 1 1		3種 7枚
⑪	2 1 1 1 1 1		3種 9枚
⑫	1 4 1 1		4種 13枚
⑬	1 3 1 1 1		4種 14枚
⑭	1 1 3 1 1		3種 9枚
⑮	1 1 2 1 1 1		3種 9枚
⑯	1 1 1 1 1 1 1		3種 9枚
⑰	3 0 2 1 1		3種 10枚
⑱	3 0 1 1 1 1		3種 10枚
⑲	3 0 1 0 3		3種 11枚
⑳	1 2 1 2 1		0種 0枚

◇乙表 民國三十六年春 草鹿三郎氏作成

No.	形態記号	基 礎	和牌門
①	$\dot{3}\dot{1}\dot{1}\dot{1}\dot{1}$	$\dot{1}\dot{1}\dot{1}\dot{1}+3, \dot{3}\dot{1}+\dot{1}\dot{1}\dot{1}$	5種17枚
②	$\dot{3}\dot{1}\dot{3}$	$\dot{3}\dot{1}+3$	5種13枚
③	$\dot{1}\dot{3}\dot{1}\dot{1}\dot{1}$	$\dot{1}\dot{3}+\dot{1}\dot{1}\dot{1}$	4種14枚
④	$\dot{1}\dot{4}\dot{1}\dot{1}$	$\dot{1}\dot{3}+\dot{1}\dot{1}\dot{1}, \dot{1}\dot{1}\dot{1}\dot{1}+3$	4種13枚
⑤	$\dot{2}\dot{4}\dot{1}$	$\dot{1}\dot{3}+\dot{1}\dot{1}\dot{1}, \dot{2}\dot{1}\dot{1}+3$	4種13枚
⑥	$\dot{3}\dot{2}\dot{1}\dot{1}$	$\dot{3}\dot{1}+\dot{1}\dot{1}\dot{1}, \dot{1}\dot{1}\dot{2}+3$	4種13枚
⑦	$\dot{3}\dot{3}\dot{1}$	$\dot{1}\dot{3}+3$	4種9枚
⑧	$\dot{3}\dot{2}\dot{2}$	$\dot{2}\dot{2}+3$	4種9枚
⑨	$\dot{3}\dot{0}\dot{1}\dot{0}\dot{3}$	$\dot{3}\dot{0}\dot{1}+3$	3種11枚
⑩	$\dot{3}\dot{0}\dot{1}\dot{1}\dot{1}\dot{1}$	$\dot{3}\dot{0}\dot{1}+\dot{1}\dot{1}\dot{1}, \dot{1}\dot{1}\dot{1}\dot{1}+3$	3種10枚
⑪	$\dot{3}\dot{0}\dot{2}\dot{1}\dot{1}$	$\dot{3}\dot{0}\dot{1}+\dot{1}\dot{1}\dot{1}, \dot{1}\dot{1}\dot{2}+3$	3種10枚
⑫	$\dot{4}\dot{1}\dot{2}$	$\dot{3}\dot{0}\dot{1}+\dot{1}\dot{1}\dot{1}, \dot{2}\dot{1}\dot{1}+3$	3種9枚
⑬	$\dot{3}\dot{1}\dot{2}\dot{1}$	$\dot{3}\dot{0}\dot{1}+\dot{1}\dot{1}\dot{1}$	3種9枚
⑭	$\dot{1}\dot{1}\dot{1}\dot{1}\dot{1}\dot{1}\dot{1}$	$\dot{1}\dot{1}\dot{1}\dot{1}+\dot{1}\dot{1}\dot{1}$	3種9枚
⑮	$\dot{1}\dot{1}\dot{2}\dot{1}\dot{1}\dot{1}$	$\dot{1}\dot{1}\dot{2}+\dot{1}\dot{1}\dot{1}, \dot{1}\dot{1}\dot{1}\dot{1}+\dot{1}\dot{1}\dot{1}$	3種9枚
⑯	$\dot{2}\dot{1}\dot{1}\dot{1}\dot{1}\dot{1}$	$\dot{2}\dot{1}\dot{1}+\dot{1}\dot{1}\dot{1}$	3種9枚
⑰	$\dot{1}\dot{1}\dot{3}\dot{1}\dot{1}$	$\dot{1}\dot{1}\dot{2}+\dot{1}\dot{1}\dot{1}$	3種9枚
⑱	$\dot{2}\dot{3}\dot{1}\dot{1}$	$\dot{2}\dot{2}+\dot{1}\dot{1}\dot{1}$	3種7枚
⑲	$\dot{2}\dot{3}\dot{2}$	$\dot{2}\dot{0}\dot{2}+3$	3種5枚
⑳			

③甲乙兩表的比較

●各型式的配列順序不同。

●甲表的聽牌型式着重於筆頭牌順，由多而少漸次排列，乙表的聽牌型式却偏重於胡牌門的多寡，由多而少順次排列。

●甲表多一項第②番型式，此型式和其他十九種型式的不同點是，雖然是上下連結的純連續牌姿，但仍尚未聽牌的不聽牌型式。

④胡牌門記號的意義

形態數字是將一色牌牌姿，使其更明瞭化，

而以數字來表示的方法，如乙表，數字上的黑點，是依形態數字排列的情形，明白地指示胡牌門的所在，在門技上是一種極為有利的記號方法。

(三)十張以上的型式

①七張型式為核心

麻雀的聽牌體系是由一張牌的始源形態至十六張牌的最終形態，其間共分為六階梯。

由單騎聽牌的一張至四張，四張至七張，七張至十張，十張至十三張，十三張至十六張，每一階梯手牌的張數增加三張，因而逐漸形成

複雜化，所以一色牌連續牌姿的聽牌形態，罕見之下，絕非單純而易懂的，由於手牌的增加，進入複雜化的情況下，欲求標準型式確非簡單之事，因七張階梯恰好在中間部位，故將其做為聽牌體系的核心是極為恰當的。

②連續牌姿

①純連續牌姿

老幼的數牌無間斷，上下連結的形態稱為純連續牌姿，標準型式大部份是這種純連續牌姿。

通常如有十張以上的連續牌姿，由於太過複雜，往往會看漏胡牌門的情事發生，以致錯胡，結果不但胡不成，反而要負賠償之責，所以

平時對於五門以上的聽牌型式大有熟記，看慣的必要。

②準連續牌姿

連續牌姿其間有一處是間斷的嵌搭形態稱為準連續牌姿，若和純連續牌姿比較，其胡牌門少得多，胡牌門也比較容易看出，在標準型式只有少數的類型而已。

③十張型式的種類

手牌十張的標準聽牌型式依種類分別如下：

- 八門聽牌 一型式
- 六門聽牌 七型式
- 五門聽牌 二十六型式
- 四門聽牌 三十五型式
- 三門聽牌 五十四型式 計一二三型式

◆手牌十張的標準聽牌型式（一部份）

No.	牌 型	代 表 牌	〔註〕
①	八門聽〔1〕 3 1 1 1 1 3	二萬 二萬 二萬 三萬 四萬 伍萬 六萬 七萬 七萬 七萬	在此所載的只是八門聽牌和六門聽牌的安全部以及五門聽牌的一部分。
①	六門聽〔7〕 3 3 1 1 1 1	二萬 二萬 二萬 三萬 三萬 三萬 四萬 伍萬 六萬 七萬	
②	3 1 4 1 1	二萬 二萬 二萬 三萬 四萬 四萬 四萬 伍萬 六萬 六萬	
③	3 1 3 1 1 1	二萬 二萬 二萬 三萬 四萬 四萬 四萬 伍萬 六萬 七萬	
④	3 1 1 1 2 1 1	二萬 二萬 二萬 三萬 四萬 伍萬 六萬 六萬 七萬 八萬	
⑤	3 1 1 1 1 1 1	二萬 二萬 二萬 三萬 四萬 伍萬 六萬 七萬 八萬 九萬	
⑥	1 4 2 1 1 1	二萬 三萬 三萬 三萬 三萬 四萬 四萬 伍萬 六萬 七萬	
⑦	1 1 4 1 1 1 1	二萬 三萬 四萬 四萬 四萬 四萬 伍萬 六萬 七萬 八萬	
①	五門聽〔26〕 4 2 2 1 1	二萬 二萬 二萬 三萬 三萬 三萬 四萬 四萬 伍萬 六萬	
②	3 3 3 1	二萬 二萬 二萬 三萬 三萬 三萬 四萬 四萬 四萬 伍萬	
③	3 3 2 2	二萬 二萬 二萬 三萬 三萬 三萬 四萬 四萬 伍萬 伍萬	
④	3 3 2 1 1	二萬 二萬 二萬 三萬 三萬 三萬 四萬 四萬 伍萬 六萬	
⑤	3 3 1 3	二萬 二萬 二萬 三萬 三萬 三萬 四萬 伍萬 伍萬 伍萬	
⑥	3 2 4 1	二萬 二萬 二萬 三萬 三萬 四萬 四萬 四萬 四萬 伍萬	
⑦	3 2 3 1 1	二萬 二萬 二萬 三萬 三萬 四萬 四萬 四萬 伍萬 六萬	
⑧	3 2 2 2 1	二萬 二萬 二萬 三萬 三萬 四萬 四萬 伍萬 伍萬 六萬	
⑨	3 2 2 1 1 1	二萬 二萬 二萬 三萬 三萬 四萬 四萬 伍萬 六萬 七萬	
⑩	3 2 1 1 1 1 1	二萬 二萬 二萬 三萬 三萬 四萬 伍萬 六萬 七萬 八萬	

一色牌的張數

9種類×4張=36張

36張—手牌13張=23張

下貫通的連續牌姿，胡牌門是一至九，九門聽牌，除去手牌十三張，剩餘的二十三張，張張可胡。

據我國麻雀原典所記載的九蓮寶燈，其尊貴處是「齊、整、美」的門前聽牌，九蓮寶燈又稱為「天衣無縫」，因其牌姿的構成是齊整美上

十三牌的麻雀競技最尊貴的胡牌形態是九蓮寶燈，所謂九蓮寶燈，是門前清，清一色，由數牌一至九各三張，二至八各一張，無間斷上

1 九蓮寶燈

(四) 十三張型式，
張張可胡的研究

下一貫，手牌十三張除外，其餘的二十三張，無裂縫的張張可胡的九門聽牌。

★理論的有利的聽牌是指：

A 胡牌門多

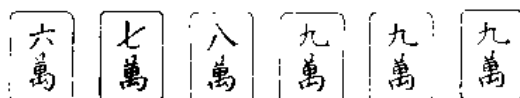
B 胡牌張數多

具備有此兩條件的就是九蓮寶燈。

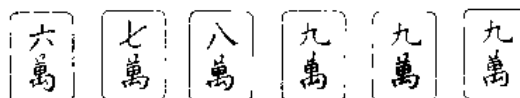
2 將暗刻調換在同一線上

①將A圖  暗刻調換在同一線上的  處，形成B圖牌姿，一見之下，雖然失去九蓮寶燈的齊整美的均整牌姿，但其胡牌數也是二十三張，張張可胡的八門聽牌，這點和九蓮寶燈是沒什麼差別的。

3 1 1 1 1 1 1 1 3



3 1 1 1 1 1 1 1 3



3 1 1 1 1 4 1 1



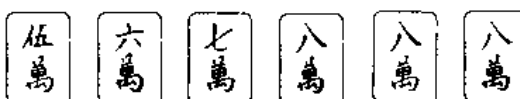
1 1 4 1 1 1 1 3



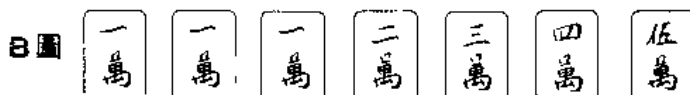
3 1 1 1 1 4 1 1



1 1 4 1 1 1 1 3



九蓮寶燈



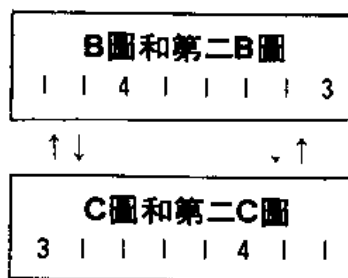
②其次同樣地將A圖[一萬]暗刻調換在同一線上的[四萬]處，形成C圖牌姿，此種牌姿也和B圖一樣，二十三張，張張可胡的八門聽牌。

③數位順次推進一隔

①將B圖筆頭牌[一萬]調換為[二萬]、[二萬]調換為[三萬]，依此順次推進，形成第二B圖，這也和九蓮寶燈同樣，二十三張，張張可胡的牌姿。

②同樣的方法，將C圖筆頭牌的[二萬]調換為[三萬]、[三萬]調換為[四萬]，順次推進，形成第二C圖的牌姿，其聽牌也是二十三張，張張可胡。

④逆型牌姿的關係



將B圖和C圖，第二B圖和第二C圖，相互對照，將可發現如上圖的形態記號所顯示出來的同位牌理論的逆型牌姿。

⑤兩暗刻的調換

將A圖的[一萬]和[九萬]兩暗刻，調換在同一線

上的[四萬]和[六萬]處，形成D圖牌姿，其牌形是以[五萬]為中心，沒有[一萬][九萬]，全部手牌是由中張牌構成的斷么牌姿，實際胡牌門雖然只有七門聽，但也是二十二張，張張可胡的聽牌型式。

將D圖[四萬]暗刻調換在同一線上的[七萬]處，[六萬]暗刻調換在同一線上的[三萬]處，形成E圖牌姿，這也是二十二張，張張可胡的斷么牌姿。

⑥另一型的牌姿

如F圖，手牌十三張除外，剩餘的二十二張，也是張張可胡的牌姿。

F圖的逆型牌姿，形成第二F圖，同樣是二十二張，張張可胡。



1 3 4 1 4 1 1



1 4 1 1 1 4 1



3 1 1 1 2 4 1



1 4 2 1 1 1 3



第二篇 火勝戰法

D圖



E圖



F圖



第二F圖



姿

三萬	四萬	五萬	六萬	七萬	八萬	九萬	九萬	九萬
四萬	五萬	六萬	六萬	七萬	七萬	七萬	七萬	八萬
三萬	四萬	四萬	五萬	六萬	七萬	八萬	八萬	八萬
三萬	四萬	五萬	六萬	六萬	六萬	六萬	七萬	八萬
四萬	五萬	六萬	七萬	七萬	七萬	七萬	八萬	九萬
三萬	三萬	四萬	五萬	六萬	七萬	八萬	八萬	八萬
四萬	四萬	五萬	六萬	七萬	八萬	九萬	九萬	九萬
三萬	四萬	五萬	六萬	七萬	七萬	七萬	七萬	八萬
四萬	四萬	五萬	六萬	六萬	六萬	六萬	七萬	八萬

◆一色牌十三張，張張可胡的聽牌型式

№	形態記號	牌			
1	3 1 1 1 1 1 1 1 3	一萬	一萬	一萬	二萬
2	3 1 1 1 2 4 1	二萬	二萬	二萬	三萬
3	1 4 2 1 1 1 3	二萬	二萬	二萬	三萬
4	3 1 1 1 1 4 1 1	一萬	一萬	一萬	二萬
5	3 1 1 1 1 4 1 1	二萬	二萬	二萬	三萬
6	1 1 4 1 1 1 1 3	一萬	二萬	三萬	三萬
7	1 1 4 1 1 1 1 3	二萬	三萬	四萬	四萬
8	1 4 1 1 1 4 1	二萬	三萬	三萬	三萬
9	1 1 4 1 4 1 1	二萬	三萬	四萬	四萬

(五)清一色，張張可胡的牌姿

單獨一人無聊的時候，無意中拿起麻雀牌，不自覺的將一色牌集在一起，正排反排，右排左排地，如此牌姿到底有幾門胡牌門？加上那一張，去掉這一張，將形成幾門聽？將這三張暗刻移到右端，將形成幾門聽？這是愛好此道的雀友，大家都曾經有過的實際經驗。

由於摸打速度的緊迫，為恐手牌被對方察覺，又怕對方的催促，當你有十張以上的連續牌姿的時候，如非身經百戰，頭腦清楚，反應快，熟慣看牌，就算是雀齡有十年以上的老手，有時也會為看漏胡牌門，該胡不胡，被包得啼笑皆非的慘景呢？

麻雀競技深不可測，高手的較量，為了一停

3 1 1 1 4 1 1 3



3 1 1 1 4 4 1 1



1 1 4 4 1 1 1



一色牌的張數

9 種類 × 4 張 = 36 張
36 張 - 手牌 16 張 = 20 張

頓，一伸手，眼毛一眨……等極輕微的動作，就像是提供情報給對方，報告手牌動態？已聽？未聽？……高手對局，絕不存有僥倖的想法，大概不會被察覺吧！雖然已伸出手再縮回來，別想得那麼開心？對方既非初次出戰，也非白痴，大家都是一等一的高手，怎可低估人家，自認聰明，應知有絲毫失誤，就是導致失敗的始因，也就是給對方佔一次上風的機會，

高手對壘，始終疏忽不得。

十六張完全引用十二張型式為基礎，加以調換、移動，完成手牌十六張以外，其餘二十張，張張可胡的牌姿。

①

一萬	一萬	一萬	二萬	三萬	四萬	伍萬
----	----	----	----	----	----	----

②

一萬	一萬	一萬	二萬	三萬	四萬	伍萬
----	----	----	----	----	----	----

③

二萬	三萬	四萬	四萬	四萬	四萬	伍萬
----	----	----	----	----	----	----

3 1 1 1 4 4 1 1

六萬 六萬 六萬 七萬 七萬 七萬 七萬 八萬 九萬

1 1 4 4 1 1 1 3

四萬 四萬 四萬 伍萬 六萬 七萬 八萬 八萬 八萬

1 1 4 4 4 1 1

伍萬 伍萬 伍萬 六萬 六萬 六萬 六萬 七萬 八萬

1 4 1 4 1 4 1

伍萬 伍萬 伍萬 六萬 七萬 七萬 七萬 七萬 八萬

3 1 1 4 2 4 1

伍萬 伍萬 六萬 六萬 七萬 七萬 七萬 七萬 八萬

1 4 2 4 1 1 3

伍萬 伍萬 伍萬 伍萬 六萬 七萬 八萬 八萬 八萬

第二篇 光勝戰法

④



⑤



⑥



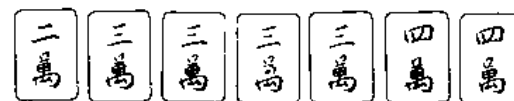
⑦



⑧



⑨



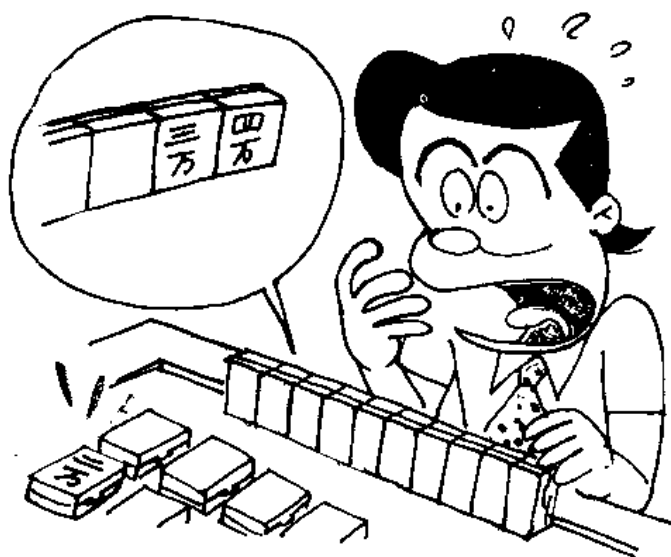
○吃亂筋，碰亂筋

吃牌碰牌，將使摸順換然一新，而使盤面呈現新局勢，因之，如欲叫吃叫碰，宜不使對方察覺，出其意料之外的吃碰，才能混亂敵眼和盤面的局勢，否則吃碰的效果，未免顯得薄弱而無力。

○好牌先打

通常好牌是指數牌的三至七的牌，又稱為「好張」或「要張」。

設使你的手內有     時，此張  是多餘牌，應趁早切出為宜，因手牌如有足夠的六組定量面子，就應見機立斷，提早切出，免得來不及走牌，遺憾萬千。



6 捨牌原理



(一) 選牌方針

由手牌中抽出一張牌到打出海內為止，在此瞬間，已隱藏着選牌的想法，捨牌並非全無考慮就往海內打出，當一張牌要打出前，一定滲入其高度的預見，選出一張不要牌，此種選擇的情況，分爲原則打法和應用打法兩種。

① 原則打法

依據自己的手牌相，每一巡的自摸，依數理的決定要與不要，是一種合理的打法，又稱爲定跡打法或定跡切牌，是一種向自的基本的捨牌方法。

② 應用打法

依盤面情勢的變化選擇捨牌，往往對於自己的手牌雖然是不合理的，但是對他自己却是安全主義的捨牌方法。

① 必要性和不要性

圍碁的「打」是指盤面的重要地點放置一石，象棋的「下」是指重要的地方將棋移動一步，麻雀競技將被認爲恰好和此想法相反，麻雀的「打」是指將不要牌打出海內，必要牌秘藏於手內，此點正好被視爲相反的不同點，反之，如果將不要牌秘藏於手內，爲安全起見打出必要牌時，就成爲應用打法——避免勝負的安全牌主義的捨牌方法。

其次如將麻雀的「摸」和象棋的「下」比較

，象棋是對局者一手手，利刃相向，針鋒相對，相反地，麻雀是將自摸牌秘藏於手牌內，利刃相向的行爲毫無表露。

事實上，麻雀競技在此一張張的「打」或「捨」的進行過程，同樣地埋伏對局者爭勝心機，隱藏無限的相爭局面，這和象棋的「下」相似，也和圍棋的「打」具有完全相同的意義。

因此，麻雀競技的「摸牌」「吃牌」幾乎無勝負行爲的存在，大部份在「打」（捨牌）的關鍵，引起勝負之爭。

雖是同樣的室內競技，圍棋和象棋如是必要性的相爭，麻雀却是不要性的作戰。

再深入的探究，圍棋的「打」，象棋的「下」，並非針對自身的必要性，而是向對方的必要性的地方插入，麻雀一見好像是打出自身的不要牌，實際上並非如此，而是向對方的

必要性打出的，故事實上是一種勢不可當的挑戰行爲。

因此麻雀所指的「打」不僅僅是將一張牌打出整上，所指的「捨」不僅僅是將一張牌捨入海內，而是寧可在對方的面前捨身，含有向對方挑戰的意義。

雖然對自己的手牌是全無用處的不要牌，但如知這張牌正好是對方其中一人的必要的等牌時，就不能大意打出。而對往後摸打巡的進行，就應選打危險性較低的，或安全度較高的牌才是上策。

麻雀的高低，歸於能夠順應戰機的緩急和辨別捨牌的安危。

②三人聽爲契機

摸打第一巡至第三巡是將配牌中的單獨牌（餘剩牌）打出的時機，通常在前盤戰期，爲了一、兩張的捨牌先後，對往後的面子組成並無多大的影響和阻碍。

但摸打進入第五、六巡以後，手牌如已進展到三人聽的局面，一旦捨錯牌（指捨牌先後），將直接影響面子的組合，欲使其復元，有時候是非常不容易的。

所謂三人聽，就是說到聽牌，再需要三張的必要牌，同時也要捨出三張的不要牌，此三張的不要牌打完後（假設順利入三張必要牌），如第四張的必要牌出現時，就是「胡牌」，不

過問題在此三張不要牌的捨牌順次，如捨牌先後發生差錯，有時候將導致莫大的損失，取決捨牌的先後，應依對方的捨牌相和盤面的情勢，如能依熟牌的順打主義大概就不會發生多大的差錯。

手內如尚未形成六面子的定量體制，就不能進入積極的胡牌計劃戰略。

③三人聽的捨牌方針

如剛才所說的手內一定先要有面子六組的定量體制，然後剩餘的不要牌本應按預定的計劃捨出。但因順次的摸順，對於往後的局面將會發生如何的變化是無法預測的。

有時候摸上完全意想不到的生牌，恰好和預

定爲不要的剩餘牌組合爲有效的面子也說不定，因而引起手牌內本有六組面子的定量體制，形成超定量體制的情事發生，因此在此超體制的面子裡面將要拆散面子，變更預定的作戰計劃。

像這樣，順次摸打至六組面子的組合完成，手內的第十七張牌，時刻不停地新陳代謝。

麻雀競技並非自己一人組合手牌的競技，對方二人也是同樣地預定完成手牌的組合操作，故欲捨出新陳代謝的一張不要牌，應依現階段盤面的捨牌相，看透安全牌或危險牌——也就是捨牌者自身，先和盤面照合，辨別安危。

因此，手牌由三入聽，就應特別注意捨牌的安危，現將先後捨牌順序分述如下：

①設使三張都是安全牌時，首先捨出認爲對下家安全性最高的牌，其次是對家，最後是上家

的捨牌順。

②設使三張都是危險牌時，首先捨出認爲對上家危險性最高的牌，其次是對家，最後是下家的捨牌順。

安全牌是由下而上，危險牌是由上而下。

(二) 二入聽

麻雀競技由配牌而進入順次的摸打，盤面上的對局是千態萬樣的，時時提高警覺，洞察局勢，隨機應變，才是致勝之道。

① 彼我的入聽差

通常四入聽爲最初配牌的平均值。

面臨實戰，自己的配牌如是平均值的四入聽，應時時留意，也許對方三人的其中一人或二人可能比自己早一手的三入聽也說不定。

當自己由三入聽進入二入聽，正在考慮捨牌的時候，也應時時提高警覺，也許其中一人或二人，依然比自己早一手，可能早已聽牌也說不定，如能時刻存此想法，有時將會避免意想不到的損失。

②有效入牌的情形

對局者自身，依每一巡摸牌的狀況，來完成面子的組合，其有效牌是如何摸入的？現在已經摸進幾張？除本人以外是沒有人能夠知道的，在此只好依原則打法，暫且推定判斷如下：

①摸打第四巡如有生牌的捨出，此人的手內諒已摸入有效牌。

②進入中盤戰，率先的捨出二、三張的生牌，必定是摸入最高的有效牌。

★有效牌摸入的確率是，前盤戰每二巡入一張，中盤戰每三至四巡入一張的計算。

③要・不要和安危

三入聽的手牌中三張的不要牌，是由手牌相選出的「捨牌候補者」，這些牌隨局勢的轉變，決定牌自身的要不要和安危，所以不能始終固定其是安全牌或危險牌。

各人順次的摸打，每經過一巡，手牌中的要與不要隨之轉變以外，「捨牌候補者」的安危

度也隨之轉移，有時候手中的不要牌（捨牌候補者），仍然是高度的安全牌，有時候却不然，故大抵每一摸巡的經過，應該將要、不要和安危度再來一次的秤稱後，再繼續邁進新階段。

④二入聽的捨牌方針

如手牌在前巡由三入聽進入二入聽，手中剩下  和  二張不要牌，此時恰好摸入  嵌張，形成  的順子，當然此後的捨牌將是  和  兩者之一。

捨牌仍然要看對方三人的捨牌相，和觀察盤面的牌勢，如此二者選一的情況，應先打出危險度較高的牌，安全度較高的牌後打，總之，以危險牌先打，安全牌後打為原則。

（三）一入聽前後 的方針

自己的手牌如進入一入聽，對方三家可能也同樣一入聽牌，也很可能早已聽牌，如此的猜測是應該而不過份的。

此後要捨出的不要牌，只剩下一張，故對其安全度的看法，應再進一步加以研判。

①安全牌、危險牌的區別

①安全牌

A 絕對安全牌，絕對不放銃，或被吃碰的最高安全牌。

B 高度安全牌，無放銃的顧慮，如被吃碰也

無所謂的安全牌。

C 放銃安全牌，依情況可能被吃碰，但必能避免放銃的安全牌。

② 危險牌

A 絕對危險牌，不僅是被吃碰，大有放銃可能的危險牌。

B 高度危險牌，被吃碰大有可能，有時也會放銃的危險牌。

C 吃碰危險牌，大抵不會放銃，但大有被吃碰可能的捨牌。

以上所說的六種類，以其安全感和危險感的程度，分等級如下表。

○ 勿打頂張

這裡所指的「頂張」就是牽制牌的意思，就是說不要率先打出牽制牌之意。

第一位
絕對安全牌

第五位↑	第四位↑	第三位↑	第二位↑	第一位	第二位↓	第三位↓	第四位↓	第五位↓
					高度	放銃	吃碰	高度
					安全牌・安全牌・危險牌・危險牌			

第一位
絕對危險牌

② 自摸和入聽的背反

剛才所說的手牌由三入聽而二入聽，一入聽，順利地向聽牌進軍，沒什麼困難的將手牌中的不要牌一張張捨出，這只是簡單扼要地說明捨牌理論，將入聽進行的順次，使之明瞭而已。

事實上面臨實戰，不遭困難，就能將手牌逐漸完成，堪稱稱心如意的戰例是非常難求的。

又如最初的配牌已經是一入聽的牌相，結果却無法摸入有勁牌的實例，也是屢見不鮮。

如最初四入聽的配牌，隨摸打巡順次進入三入聽、二入聽，手牌中的面子組合逐漸完整的反面，自摸的有効性確率却隨之降低，因手牌由四入聽而三入聽，再之由二入聽而一入聽，面子逐漸完整，等牌的種類也隨之減少，多餘的自摸或空摸也隨之增加。

③ 入聽後退

對局者四人前後由一入聽進入聽牌的時機，大概是在中盤戰後期，當你好不容易將手牌完

成聽牌牌姿時，竟闖入意想不到的生牌（危險牌），往往令你左右為難，「拆臭」可惜，硬闖十之八九放銃？當你的直覺逢此困惑時，最好還是委屈求全，退一步折完全面子，由聽牌退居一入聽（或者由一入聽退居二入聽）為宜，知進退，留得青山在，才是上策。

（四）安危的通則

① 對對方三人的安危

捨牌的安危是對三人其中某人或某人而言，故應個別慎重查檢，首先要追究對方的捨牌順，看其不要牌是依照何樣的順序打出海內的，

先做一綿密的調查着手，其結果——

①對對方三人覺得危險的捨牌，雖無放銃的危險，也不應該打出（一張牌由自己勉強打出，雖不被吃碰，無事地安全過關，好比告訴對方，自己的手牌已非尋常狀況，以引起對方的注目）。

②設使三人其中一人打出一張不要牌，而這張不要牌正好是自己想要打的捨牌，既知是絕對的安全牌，但對其他二人是危險的時，也不應該打出，因此牌捨出，將被對方吃碰，促成對方手中的組合一大前進的功効，但是，設使這張牌對自己是有決定性的作用，確有被吃碰的危險，也應有所覺悟。

③只是對三人中的一人有危險的捨牌，並非是放銃的高度危險牌，就可捨出，但切出前，應該對此人的捨牌順，做一逆算的推測，到底

此人的手中是何樣的牌姿？需要那一類牌？有那幾種胡牌途徑？再做一番的考慮。

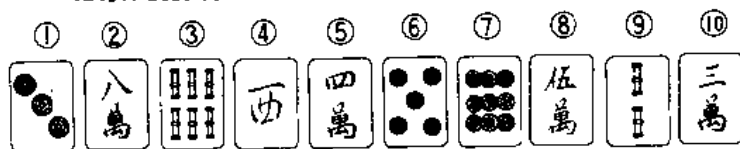
由此得知，對二人或三人的危險牌不打，對一人的危險牌却可打，這就是說「捨牌是三分之一為限度」。

②參照捨牌相

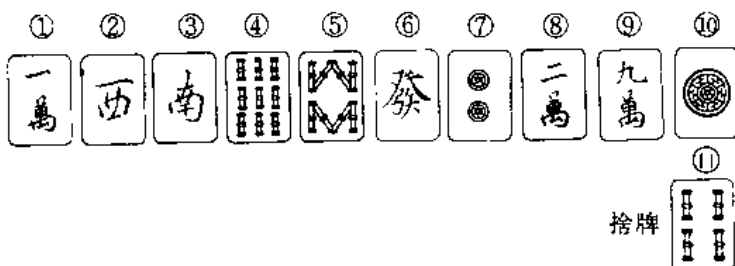
如圖，東家的捨牌大部份是字牌和，一、九牌，數牌也是二、八牌而已。由此推測，東家如是聽數牌，其聽牌幅度是相當廣泛的，由對方看來，安全牌少而危險牌多的感覺。

另一方面，北家最初就捨出中張牌，且超過七張以上，由對方看來，却覺得安全牌多而危險牌少。

▼北家的捨牌相



▼東家的捨牌相



若參照北家的捨牌相來推測，其危險牌大約是下列三個。

○筒子牌

可能的 、 一手。

○萬子牌

可能都可安全過關。

○索子牌

可能是 、 和 、 一手。

設使其他還有危險牌的話，不過是字牌或一、九牌三、四類而已，兩面聽牌的危險性諒必不會再有。

○兵不壓詐

雀戰過程詐騙對方是被允許的，如尚未聽牌裝作已在聽牌，如已在聽牌，反而裝作尚未聽牌似的，真假虛實，使對方摸不着實情。

③三分之一的界限

如前圖，摸打進入第十一巡，東家打算捨出 一四一 ，完成聽牌之際，觀察北家的捨牌相，發現自己意欲打出的 三四 ，恰好是三手危險牌其中的一手。

①設使對方的危險牌只是一手，而自己想要捨出的牌，恰好是這一手的張，如此十死一生的情況，當然不打。

②設使對方的危險牌有二手，而自己要捨出的牌，恰好是此二手中之一手，雖然是五分五分，也不要死中尋求活路。

③設使對方的危險牌有二手（如前圖），依捨牌三分之一為限度的原則，推定對方的聽牌

相（是否比自己手牌多台或少台？），以決定取捨。

○戒剩單騎

手內還有其他面子的單騎聽牌還算可以，如因吃碰而將全部的面子副露在外，以剩下一張的單騎聽牌，那就稍嫌不安，萬一摸入危險牌，定必要兩者捨一時，就會覺得悔不當初了。

○空城巧計

吃牌或碰牌的副露面子是混一色（或是清一色），對方以為手牌的裡向部份也是同種屬牌，其實手內是異種屬牌的聽牌時，此種戰術稱為「空城」戰略。

／ 各戰期的捨牌法

(一) 前盤戰期

① 一般注的捨牌操作

● 捨出不必要的牌

最初配牌必定有幾張不要的單獨牌，先將這些牌一張張打出。

● 先捨出對方可能要的牌

同樣的不要牌，如欲捨出自己認為最不要的牌，不如先捨出對方可能將要需要的牌為上策。

所謂逆打操作就是認定對方往後很可能成為

有用的牌先打，也即「早打無吃」，而將對方的不要牌或是安全牌留下後打的作戰法。

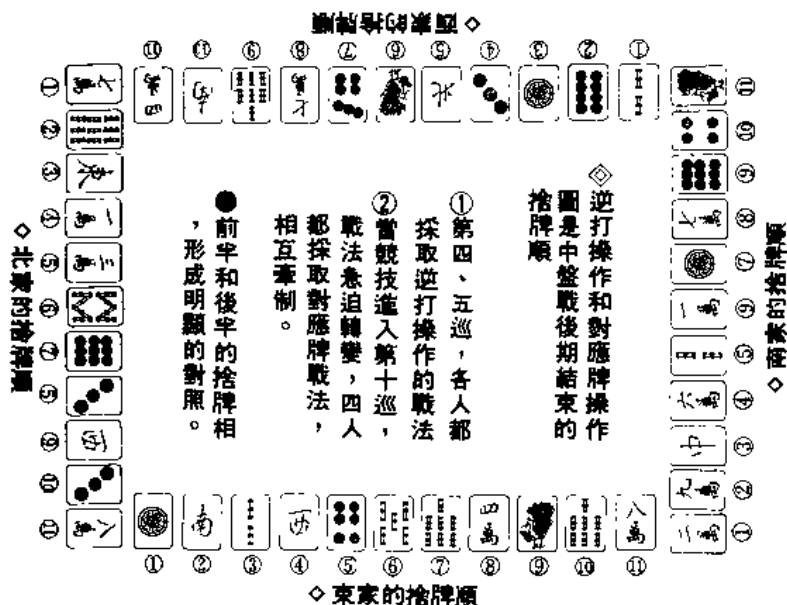
① 設使對方（特別是下家）已先捨出幾張的筒子牌，自己手內的同樣不要牌當中，應先將萬子牌或索子牌（異種屬牌）先打，同樣的筒子牌應留為後打。

② 設使對方早就切出幼數牌，自己就應先打出異種屬的老數牌，同種屬的老數牌後打。

③ 如果覺得字牌遲遲不出，很可能對方手內已形成對子打算「築台」，相反地，自己却要先把字牌打出。

③ 特別捨牌操作

② 逆打操作



① 面子的完成，順子比刻子容易，手內的面子如用碰來完成刻子，不如用吃來完成順子比較有利，手內如想造成對子靠碰來完成面子，不如造成兩面或嵌搭，靠吃來完成面子比較有利。

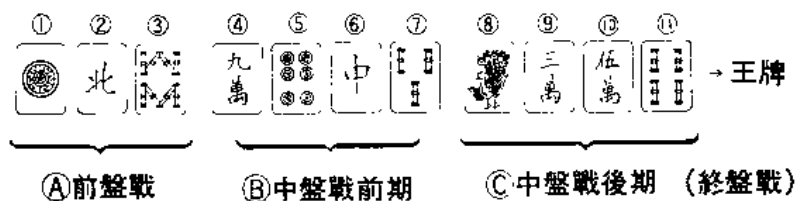
如 [二萬] [三萬] [三萬] 的複合面子，除非是打算構成「碰碰胡」，切出 [三萬] 比較有利。

設使手內多出一組面子（嵌搭和對子），如非擔心對方築台，應該捨對子比較合宜，就算是捨牌，繼續捨出同樣牌也是比較安全的。

② 在前盤戰期，對對方打出的捨牌，欲跟著打出同一線上的牌，大可不必，因時機尚早，故意一早就捨出不同一線上的牌，比較合宜，也就是採用剛才所說的逆打戰法。

◆依捨牌順的戰局區分圖

捨牌順→〔戰局的進行方向〕



- ① 捨出手內不要的單獨牌或剩餘牌，急欲造成「入聽或「入聽的時機。
- ② 由面子造成六組的順子或刻子，急欲形成聽牌的時機。
- ③ 注意對方的動態，捨出安全牌，急欲完成胡牌的時機。

(二) 中盤戰前期

由前盤戰期進入中盤戰前期，在競技的過程是沒有明顯的斷落，但各人的手牌總有多少的變化。

- 四個人從配牌開始，已經摸打數巡，其中可能摸入有效牌，而將手內牌姿推進一、二手。
- 各人已將手內的面子理好，正盼對方下牌，以便吃碰的準備動作。

① 一般性的捨牌操作

由前盤戰期的逆打戰法進入中盤前期，無須

立即改變作戰法，在此數巡，繼續採取逆打戰法也是可以的，不過如發覺對方有明顯的異樣捨牌，就應及早提高警覺，因病症要早期診斷，比較容易治療。

●如發現對方繼續打出筒子牌或萬子牌四、五張，索子牌一張也沒有打出，好像在構成「混一色」或「清一色」的情勢，如能早期發現，加以控制，自己手牌欲形成索子面子，也就不會覺得困難。

●設使發覺下家，有構成全帶么的情勢，早就將四、五、六的中張牌陸續打出，此時在上家的自己，當然就不打字牌，連一、九牌也應適當的控制，加以阻碍。

②特別的捨牌操作

設使對方一人或二人，已經開始吃碰，就不能再繼續不變地採用逆打戰法了，吃牌或碰牌，最低限度是表示手牌的推進，所以應針對叫吃或叫碰後的副露牌及捨牌狀況，採取有效措施，改變戰法，而以對應牌戰法（後述）迎戰，心理上也應有所戒備，局面雖然仍是中盤戰前期，但依其情勢，假定是已進入中盤戰後期也無不可。

（三）中盤戰後期

戰期的劃分是說明上便利起見，實際上，面臨實戰，戰期的移行是默默無聲，不知不覺的。

到摸打第八巡左右，不可思議的，眼睛所看不到的壓迫感逐之湧心而來，盤面的戰情，爲

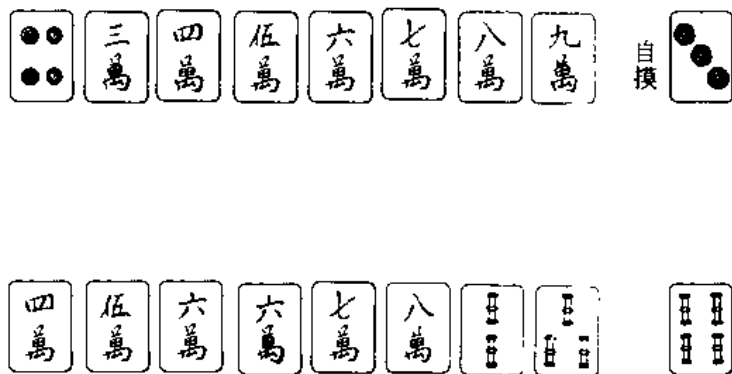
之一變，隨之進入緊迫化的酣戰狀態，「胡牌」的叫聲，不知何時要由四人其中的一人叫出。

進入酣戰期，逆打戰法已不適用，此期應採取的戰術是對應戰法，所謂對應戰法是，視對方的捨牌相，依其徑路，切出同樣牌或同一線上的牌，總之，選出的捨牌，非一張張安全過關不可的時機。

這段緊迫時期，大抵繼續延至摸打第十二巡，大家短兵相接，交鋒決鬥。

1 一般的捨牌操作

進入中盤戰後期，各人的手牌已經形成一入聽或聽牌狀態，每一張牌的捨牌操作，應緊急



轉入慎重的對應打法。

①切出二人以上同一線上的捨牌（如圖一）

前面說過，對方三人之中，認為對二人有危險性的牌是不打的，二人或二人曾經打出的同一線上的牌才可以切出，雖然是同一線上的牌，熟牌又比生牌安全。

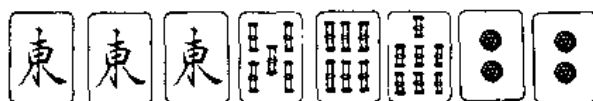
東家摸入 ，切  或 、、。

其中一張就完成聽牌牌姿，為連莊起見，東家對此捨牌非常慎重，因之忍痛放棄三門聽牌，切出曾經有二人打出兩張的同一線上的 。

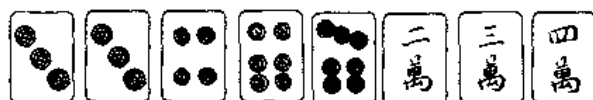
②不打生牌

隨對方切出同一線上的捨牌，大抵可以安全過關，這種情形是對方的聽牌型恰好是兩面聽牌的時，倘若對方，聽牌型不是兩面聽牌，有時候是會被擋駕的，尤其要捨出的牌是生牌，那麼其危險性就更高了，摸打第八、九巡以後

圖(一) ◇東家 切出二人以上同一線上的捨牌



圖(二) ◇南家 不打生牌而打熟牌



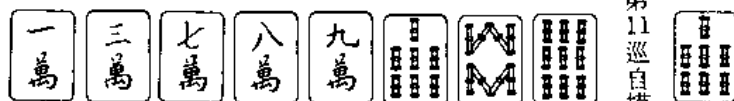
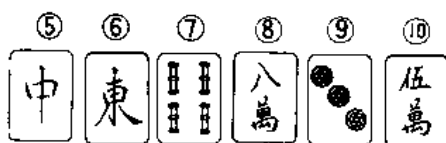
，無論是單騎，雙碰或是嵌張，邊搭的聽牌危險度是很高的，所以生牌在此時期力求不打為宜，此時期打出的生牌，稱為「惡牌」或「暴牌」。

如圖(一)，南家摸入[一四]，如切出生牌[二]，就形成斷么，平胡的聽牌，為安全起見，打出熟牌[二]。

2 對應打法的操作

對應打法正好和逆打法相反，這是隨對方捨出同樣牌，或同一線上的安全牌戰法。

① 摸牌是否插入手內替換，仰是順手打出
詳細注意對方三人的摸打手勢，看牌的摸入，是否插入手中替換，或是順手打出，一一將



第11巡自摸

各人的摸打情形牢記在心。

①設使對方自開始打牌以來，一直都是自摸而順手打出字牌類的捨牌，可以裝作不知，不去埋會。

②設使自摸而捨出的全是中張牌，就應和其捨牌相對照一下，很可能是表示鄰近有大幅度的不要牌區域（安全地帶）。

③設使將自摸牌插入手內，然後再替換一張使人想像不到的捨牌時，很明顯地表示暗埋伏兵。

②不可依賴自己的捨牌順

對應牌的打法始終是順應對方的捨牌，選出自己手內的安全牌，也就是澈頭澈尾地依賴對方的浮屍牌，絕不可依賴自己的浮屍牌，設使現在想打出 ，以為在前幾巡的捨牌順，曾經打出  同一線上的 ，戰局的移行，剛

圖(三) ◇西家 第十一巡摸入 ，正在考慮



◇西家 門前清手牌



才安全過關的[三三]，現在同一線上的牌，未必就是安全牌，對方有時認為同樣牌的[二二]，或同一線上的[三三]，有再出現的可能，故意守株待兔，構成[三三]、[三三]聽牌呢？

如圖(三)，西家[三三]嵌張聽牌，遲遲摸入[三三]，自己曾經打出二張[三三]，因是同一線上牌，一見頗覺安全，可是這正是對方窺伺機會的聽牌呢？有時候是捨不得的。

③ 一巡經過，如同生牌

摸打經過一巡，以前的捨牌未必就是安全牌，它已和生牌同樣，多少帶着危險性。

前巡或前前巡過關的牌，此巡未必是安全牌，因進入中盤戰後期，反而變成危險牌的情形時常可見。

比喻現在對家打出[三三]順利過關，到自己上家自摸而捨牌為止，[三三]對自己上家來說，已

非絕對的安全牌，因上家由這一巡的自摸牌，轉聽[三三]、[三三]也說不定，有時候，不要說是過一巡，僅過上家一人，剛才的安全牌，瞬間變為危險牌的情形也是常見的。

總之，進入中盤戰後期，隨局情的變化，各人手中都已組合各種聽牌型式，剛剛還是同一線上的安全牌，立即變成放銃危險牌的實例是不勝枚舉的。

○ 折刻求胡

切出手內暗刻，形成多面聽牌。

○ 骰子何靈，權在門者

骰子是無心的，勝負的關鍵是決定在於競技者本人的用心和作戰的巧拙。

8 終盤戰的結尾

摸打進入第十巡，敵我的對壘到達頂點，是一局中最為緊迫的時點，絲毫不能稍存空隙，一疏忽，就讓對方有乘虛追擊的機會。

摸打進入第十二巡，不可思議的，一向的緊迫感，却逐漸緩和，聽牌的人也好，還沒聽牌的人也好，大家都儘量避免此局的戰禍，盼望無勝敗，確保自身的安全。

如此終盤戰的結尾，有以下兩種情形：

①四人中的二人或一人，依舊保持聽牌，窺機胡牌，始終強行打牌，而他家却採取防禦作戰，遂而無勝負收場。

②四人相互牽制，繼續打安全牌，事實上，其中的一人或二人，早已放棄聽牌，採取無勝負的作戰，保平安收場。

(一)放銃危險牌

在此要說的危險牌是指將放銃被他家胡牌的絕對危險性的牌，進入中盤戰後期，對於盤上的任何捨牌，都充滿着重重的危機。

實際上，很多場合，雖非危險牌，但看起來似覺非是安全牌，這就是被放銃性的恐怖觀念影響所致。

雖是如此，在此時期的自摸牌，對他家來說，不可能每一張牌都是安全牌，畢竟如何來處理這些危險牌，正是當面的課題。

①放銃危險牌的周圍

絕對的安全牌以外，其他的牌多少總帶一點危險性，現在就以放銃危險牌為焦點，來觀察其周圍。

①放銃危險牌是指對方已進入聽牌階段，所要牌一出現，就是「胡牌」。

設使現在手中的X牌，並非直接放銃的危險牌，但由於此牌將導致對方構成多台聽牌狀態時，也應將此牌視為放銃危險牌。

②由中盤戰後期的捨牌，因從各方面多數次陸續捨出，危險牌的範圍因之擴大，欲判斷危險牌確非易事，但設使能看準對方築台狀況，對於和築台無關係的種類牌，大抵可能是安全牌。

③放銃危險牌有時可由捨牌的徑路判斷推測，少被捨出的種類牌，危險性比較大，尤其是生牌，通常抱着極大的放銃危險性。

④自己手牌內的暗刻和此暗刻同一線上的牌是放銃危險牌，設使手內有四萬三張，和同一線上的七萬一張，就是說自己手中已佔有兩面聽

牌的三分之一，阻止對方的必要性的情形甚大之故。

②高度危險牌的捨法

明知放銃牌，當然是絕對不會打的。

但如逢懷疑性高度的危險牌，就要看捨牌者的膽量到底對此戰局的勝負抱着何樣的期待和計劃而定。

自中盤戰後期至終盤戰，如自己的手牌已無可能構成多台牌姿，而對方的手牌頗有多台型態的預兆時，最好死心，禁打危險牌，折面子，打安全牌，以渡過最後一、兩巡的摸打難關。

(二)放銃牌的處理

①編入組合面子

最好能夠將放銃危險牌，編列入手牌中的組合面子裡面，這是終盤戰期最安全，且最有利的方法。

②立斷放棄、退出勝負圈外

麻雀競技，能夠見機立斷，坦率退出勝負圈外，相當不簡單，尤其是多門聽牌的牌姿，明

知摸入危險牌，硬拚闖關的鬥士，確實不少，過關認為萬幸，放銃自認倒霉，豈知放銃勝敗立見，過關不過是順利通過，保持聽牌狀態而已，放銃和過關的關係並不是五分五分。

③沒有安全牌的困惑

身經萬戰的戰局，有時終會逢此難題，尤其是副露牌面子太多，而手內剩下的牌數過少時，常會遭此困境，因此，如不太貪吃，欲從手內選出安全牌，並不會覺得太困難的。

④設使門前清的手牌十六張，全部都不是安全牌，正在思前顧後，想選出一張安全度較高的捨牌時，雀頭（二張）之外，其餘每一種類如是一張，那麼就有十五種類的牌在手內。

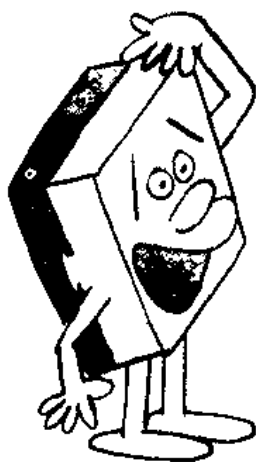
⑧設使對方三人都是不同種類的兩面聽牌，最多以六種類的聽牌計算 $15 - 6 = 9$ (種類)，表示手內還有九張的安全牌，事實上，並非沒有安全牌，而是看不出那一張牌是安全牌。

○副副求胡敗可立見

雀戰是自最初的配牌，到往後的摸打，而後決定勝負的競技，切不可每一局都抱着非胡不可的念頭，如存此想法的人，結果終會一敗塗地。

○硬做吃下

摸調不順時，無理的吃牌，以改變摸打的順序。





第三篇

實戰戰略



基礎技術

①把握連莊的機會

一莊有四次做莊的機會，如能繼續連莊，做莊次數就不在此限。

莊家胡牌繼續做莊（連莊），每連莊一次，加一台計算，如是和局，仍由莊家繼續連莊。

莊家的手牌如無胡牌的希望，就儘量設法阻礙對方（敵家）胡不成牌，這雖然是非常單純的道理，不注意的人仍然很多。

莊家沒有希望胡牌，看局勢也不可能和局時，就設法造成對方放鎗，使敵家三人互相殘殺。

設使對家已在前兩巡就開始聽牌，而下家的手牌如再接進一手或二手就是滿台聽牌時，不妨見機，打出下家期待的有效牌，故意讓他吃

聽或接進一手，以增進對方三家相殺的機會，總比靜坐等死為強。

當然，這是一種危險至極的打法，不但要看準對家手牌，設使故意讓下家吃牌，回頭滿台被自摸胡牌，禍及自身，也是很不合算的，但在此「死馬當活馬醫」的緊要關頭，如此高度冒險的作戰法，有時也是必要的。

下家吃牌後，其捨出的牌被對家胡牌的情形也有發生的可能。

總之，麻雀是由莊家掌握勝機，這就是雀戰的鐵則。

○勿貪吃張

上家捨出的牌不可任意亂吃，除了影響你的作戰基盤狹小以外，可能構成多門聽牌的牌姿為之惡化，而形成難以出現的生牌聽牌。

②有六張以上的孤立牌，最好退出勝負圈外

麻雀牌總數是一四四張，除去花牌八張，王牌十六張，每人配牌各十六張， $(16 \times 4 + 8 + 16 = 88)$ 。

總牌數 $144 - 88 = 56$ 張牌，是四個人每人每巡摸打一張牌進行勝敗的競技。

摸打並非無止境繼續不斷的，設使和局，平均一個人到底能夠摸打幾張牌？

$56 \div 4 = 14$ 次，如無吃、碰、槓牌，每一個人的平均摸打是十四次。

手牌設使有字牌（東、南、西、北、白、發、中），老么牌（數牌的一和九）及單獨牌（無連結的孤立牌）六張以上，就算是二巡而摸

一張有効牌，要到達聽牌的階段也要花費十二巡的時間，況且二巡自摸一張有効牌的機會，如非摸調特別順調，是很難做到的，就算做到第十二巡自摸聽牌，大概此局的競爭已經沒有勝算的希望，他家可能在自摸第八巡左右就已進入聽牌狀態，而自己手牌要構成到聽牌的過程，不知還要捨出幾張的危險牌呢？

像這樣，初初配牌就有孤立牌六張以上，最好從第一摸打就應有所選擇，退出勝負圈外就是勝利。

○轉下一張

在中盤戰期的重要關頭，吃碰要特別留意，有時候爲了吃下一張牌，以致往後的摸牌順次向後滑落一張牌，爲此失去胡牌機會，反而被對方自摸胡牌。

③配牌就「拆臭」

這和剛才所說的孤立牌有六張以上就不必積極參戰，頗有關連。

總之，初學者求胡心切，就是分配到全無競爭價值的配牌相，也異想天開，費盡心機急欲促其進入聽牌牌姿。

麻雀必勝鐵則是避免放銃，配牌相壞到極點，全無胡牌的希望時，自開始就應採取拆臭的戰略，麻雀高低的界限，是決定「死」在何處而定，「低路」的雀手是死自危險牌的自摸，高手却在自摸危險牌以前早就「死」定。

「死」並不算是輸，請勿發生錯覺，一莊有十六次的機會，高手打牌只在此十六次當中，

把握一、二次的機會就夠了，餘局，巧妙地隨機演出，臨機應變，確保自身的安全。

再次向你強調，無希望的手牌，配牌就應「拆臭」。

④最高的聽牌是單騎聽牌

假設甲、乙兩人，甲是〔東〕和〔發〕雙碰聽牌，〔東〕在海內已經有一張，〔發〕是生牌，甲的胡牌概率是 $\frac{1}{4}$ （〔發〕二張，〔東〕一張）。

〔發〕如是生牌，很可能其他三家有一家手內有〔發〕的對子，如果是這樣，那麼其胡牌概率就剩下 $\frac{1}{4}$ （一張〔發〕）假定〔發〕二張仍在壁牌內，或是他家手內各拿一張，其 $\frac{1}{4}$ 的胡牌概率才能成立。

另一方的乙是客風牌「西」的單騎聽牌，然而「西」在海內已經有二張，因此乙的胡牌概率是剩下的一張「西」，因海內已被捨出二張，所以「西」是誰摸誰捨的安全牌。

重要的關鍵就在此，自己自摸胡牌的概率雖是「西」，但是對方三家一旦摸入時，也一定安心捨出的絕對安全牌，好像是四人協刀，順次由壁牌一張張地摸打，故實質上，乙的胡牌率等於是「西」。

甲的雙碰聽牌是「東」和「發」的「西」的可能性，如非早聽，或是運用巧妙的捨牌手法，生牌的「發」，對方難免有所警戒，如是被扼死一張，其概率就減為「西」，「東」老早就被切出一張，對方也多少抱着幾分的警戒心。

一見令人擔心的「西」單吊，實質上比「發」和「東」的雙碰聽牌比較容易胡牌，同一牌只有四

張，其中的兩張各是自己手內的對子，其最高胡牌概率是「西」，這種情形實質上和台牌的單吊聽牌同格。

當然乙的聽牌剩下一張「西」，倘若「西」被埋在王牌內，就永無胡牌的機會了，「西」的胡牌概率就變成零。然而甲的「發」如是他家的手內的對子，「東」被扼死，或是埋在王牌內，甲的胡牌率也是等於零。

麻雀無論如何好手，如不能胡牌就是等於零，因此爲要胡牌，造成手內的聽牌是他家的不要牌時，其胡牌概率最高。也就是說容易胡牌的手牌才是最高的聽牌。這就是唯一的一張客風牌的單騎聽牌。

身臨實戰，對方如是一流的高手，單騎聽牌的效果更能發揮。

5 「三」的雙碰聽牌， 改爲嵌搭聽牌

有人認爲雙碰聽牌的胡牌率比單騎聽牌爲低，因對子如是台牌，容易引起對方警戒之故，有時候高手打牌，故意放棄兩面聽牌的機會，寧願留下中張牌的對子，完成雙碰聽牌，其目的爲使對方找不出線索，猜不出胡牌門，雀戰應時常造成使對方意想不到的聽牌，這才是勝利的條件，和一流的雀手同桌，對比意外的聽牌應特別留意。

雙碰聽牌如是令對方比較難以猜測的牌姿，更進一步，構成嵌搭聽牌又是如何？

雙碰聽牌如是生牌，各二張共計四張，嵌搭聽牌如是同樣的生牌，也有四張，是同樣率的

牌，但如是  和  的雙碰聽牌，恰好摸入  時，當然要捨出 ，嵌張  聽牌比較易於胡牌。

因爲  的必要性在對方來說，是比較有用的，據一家麻雀俱樂部的統計（三千實例），三色同順最容易形成的是「六七八」或「二三匹」的順子，其次是「一二三」或「七八九」，包含「五」的三色同順的完成率最低。

由此得知數牌的利用頻度最高的是「五」，自己手內既有  二張的碰碰聽牌，其胡牌可能率可想而知。

假定對方的手內沒有  的對子或刻子，一定要有  的接續牌才能構成順子，而  四張，其中二張，已在自己手內，所以使用  的機會以二張爲限度，就是說多餘的二張 ，是派不上用場的，故四人其中的二人，如是

摸入[二萬]，非捨不可，因此其胡牌概率是 $\frac{1}{1000}$ 以上。

東家 南家

東家手牌：[二萬] [三萬] [四萬] [一萬] [二萬] [三萬]

南家手牌：[一萬] [二萬] [三萬]

〔三萬〕已被使用二張

如上圖，東家和南家已經使用[二萬]二張，其接續牌[三萬]二張已在自己手內，除非西家手內有[三萬]對子，剩餘的二張[二萬]是沒有用處的，假定被東家或南家摸入，也將會捨出的不要牌，除你自己以外，他家都不會要的〔三萬〕，恰好和剛才所說的客風牌單騎聽牌同樣，實質上〔三萬〕是[一萬]的胡牌概率，因尚有二張的機會，所以其概率等於是 $\frac{1}{1000}$ 。

⑥出「五」、「一」和

「九」就危險

圖(一)

圖(二)

圖(一)手牌：[伍萬] [三萬] [四萬] [五萬] [六萬] [七萬]

圖(二)手牌：[中] [中] [中] [四] [五] [七萬]

如圖(一) 摸入[三萬]，必定切出[伍萬]，形成[二萬] [四萬] 兩面聽牌。

如圖(二) 摸入[三萬]，必定切出[四]，形成[二] [六] 兩面聽牌。圖(二)的情形，定量面子如已足夠，留下安全牌，先捨出[四]的情形也是常見的。

上述兩種情形，如果有人切出[伍萬]，兩端的「一」和「九」就應加以警戒。因對方如捨出「五」、「一」、

四聽牌」或「六、九聽牌」的面子很可能仍留在對方的手內。

假定手內是[三萬][四萬][七萬][九萬]的牌姿，是不會先捨出[五萬]的。

假定手內是[三萬][四萬][七萬][八萬][九萬]，如摸入[三萬]，打牌後如非立即聽牌時，也不一定會立即切出[五萬]，倘若碰巧再摸進萬子牌，欲構成一條龍也說不定。

人的心思是非常奇妙的，好比中間牌的「五」，如非必要，趁早就有切出的念頭，因「五」是人見人愛的中張牌，如遲遲不出，老是留在手內，將會變成危險牌的可能。

早期就有人切出「五」，「一」和「九」的同一線牌，「一、四」和「六、九」，更應留心警戒，假定對方切出[五萬]，而你的手牌已有[五萬][六萬][七萬]，再摸入[四萬]時，非有特別的利

害關係，應該留下[四萬]，切出[七萬]比較安全。

總之，數字中央的「五」一出現，兩端的「一、九」就有危險，請緊記在心。

「三」的前面，如有「五」

「捨出「四」是安全牌

用[一萬][四萬]聽牌為例：

就是手內有[三萬][四萬]，摸入[二萬]後，隨即切出[五萬]，過幾巡以後，再切出[三萬]，如此場合可能發生的情形，有下列五種：

①摸入[三萬]（以[二萬]做雀）切出[二萬]。

②手內[二萬][三萬][三萬]，摸入[三萬]，形成[二萬]

刻子，切出[三萬]。

③手內[三萬][三萬][三萬]，切出對子[三萬]，始終

以一萬、四萬聽牌。

④手內一萬、二萬、三萬或二萬、三萬、四萬，是已經完成的順子，摸入三萬，順手切出。

⑤手內三萬、三萬、三萬，因為沒有雀頭，所以切出三萬，以三萬單騎聽牌。

上述五種，第③種除外，其他四種一萬、四萬，都是安全牌。

依②的情形，手內是三萬、三萬、三萬、四萬，如果早期就切出四萬，手內的面子諒已足夠，或是打算做碰碰胡，然而②的情形是三萬做暗刻，捨出三萬的，所以不可能一萬、四萬聽牌。

④的情形既是完成的順子，所以也沒什麼問題。

就是說，捨出四萬後，再捨出三萬的場合，以一萬和其他對子的雙碰聽牌的情形比較多，

③除外，一萬、四萬聽牌的情形是不可能的。

其次以一萬、七萬聽牌為例。

如手內是三萬、四萬、五萬、六萬，先捨出四萬，往後再捨出三萬，相信沒有這種「低路」的打法，如欲四萬、七萬聽牌，必定先切出三萬，而後才切出四萬。

當然也有例外的情形，如手內是三萬、三萬、四萬、五萬，先後切出四萬、三萬各一張，預定嵌四萬聽牌，除做三色同順以外，如比拉長式的打牌法，大多數的人都是不會這樣做的。

又如以三萬、四萬、四萬、五萬為例，必定沒有切出四萬三萬的打法，通常切出四萬才是合理。

總之，「五」切出後，再打出「三」的時，（③的情形除外），「四」是安全。

（注：開始就預定以一萬和其他對子的雙碰聽牌，切出四萬以後，隨而摸入三萬，而順手

捨出[三萬]的情形，這算是「自摸切出」的，而非切出手內的[三萬]。

用「五」爲中心，因「三」對「七」，所以「七」的前面，如有「五」捨出，「六」就是安全牌，也同樣可以成立。

⑧吃嵌搭鄰牌就危險

手內的面子不足時，如下圖（[四萬]大肚），當上家打下連絡牌，就吃來增多一個搭子。

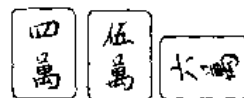
依下圖來說，吃[三萬]，完成[三萬][四萬]的順子，手內剩下[四萬][五萬]，形成[三萬][六萬]兩面聽牌，此種情形叫做「伸吃」，其實這種伸吃有其一定的法則，記下來是頗有用處的。如下圖①的吃法，副露牌[三萬][四萬]，其中



圖①

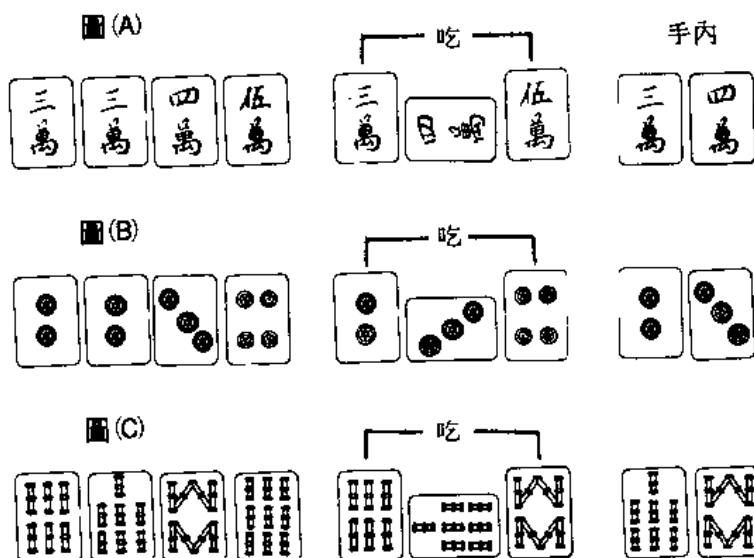


圖②



的一張就是下次的危險牌，如不是吃[三萬]，吃[五萬]也是同樣的[三萬]、[六萬]兩面聽牌。如圖②吃[六萬]，當然也是[三萬]、[五萬]兩面聽牌。再詳細地說明，就是所吃這張牌的鄰牌（圖①[三萬]的鄰牌是[二萬]。圖②[六萬]的鄰牌是[五萬]）。或同一線上牌，就是危險牌。

又如圖(A)，吃嵌搭[四萬]的「伸吃」情形時常可見，這種場合，吃牌的鄰牌一定成爲下次的必要牌，（圖(A)吃進[四萬]，鄰牌的[五萬]，和同一



線上的三萬，就成為下次的必要牌，請再參照圖(B)和圖(C)，將使你更加明瞭。

無論是吃嵌搭或是兩面，由於副露牌的公開，好比告訴對方自己下次的必要牌一樣，並且是限於吃下來的上牌或下牌其中的一張牌，這個法則是不變的，不過要判斷上牌或下牌是要靠經驗。

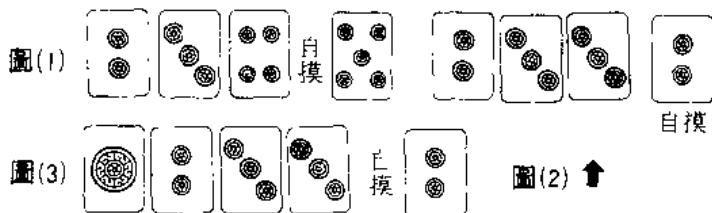
為吃牌來完成順子的情形當然不在此限，這並不是「伸吃」，不過是想接進一手的普通吃牌而已，通常不慣兩面吃牌的人，如有此種吃法出現，就可判定有「伸吃」的可能，因之，吃下的上下牌就應有所戒備，僅記此一點就可，其他就不必太去顧慮了。

⑨初學者，爲不胡牌而理牌

手內的順子或刻子的構成是三張爲一組，就是說完全面子的總數是用三來除。

假定配牌後開始理牌，手內的完全面子（順子或暗刻），無論你放置何處，通常都是三張一組不動，當十六張牌配牌後，就要觀察對方的理牌狀態，一般的人都是用右手整理手牌，如果對方的右手手指是跳三張牌，而做理牌的動作時，此中間的三張牌諒已是完成的面子，自摸一張牌時，一旦想插入此三張牌的隔壁，然而再捨出的時，由這張捨牌，多少可推測這三張牌的性質。

大多數的人對於理牌都是依同種屬牌的數字



自摸

順次排列，如「二三四」、「六七八」，如能理解對方的性癖，再視其切牌的位置，由此牌的數字，欲猜測對方手牌的動態，也不是非常困難之事。

當然，順子的構成是千變萬化的，如圖①，摸入[●●●]，也不會立即就切出[●●●]的。

如圖②，摸入[●●●]，看是要切出[●●●]各一張，或是切出[●●●]對子，應依局情的變化，和手牌的構成而定。

如圖③，本來打算切出[●●●]，因此時摸入[●●●]，那就應有再檢討的必要。

圖(2) ↑

圖(3)

麻雀並非一人的遊戲，而是四人的競技，打入海內的浮屍牌，在其人對其時來說是不要牌，前面曾經說過，由捨牌多少可以猜測對方手牌的動態，這再加上對方理牌時手指的動作，更而使你深入讀出對方的手牌。

通常，配牌從二、四巡內，大家都是將手內的不要牌（字牌、端牌、單獨牌）陸續捨出，起初僅憑海內的浮屍牌，欲猜測對方的手牌，當然是不夠明確的，當競技繼續進行到第六、七巡時，根據捨出的不要牌，來推測對方的手牌，將逐漸有明確的依據，再加上理牌的人，無意中給你提供求而不得的情報，對你來說是何等的有益。

一般用右手打牌的人，習慣上都將完全面子，由自己的左端向右排列，所以如欲觀察對方的手牌，就應由相向的右端，以三張一搭計算

總之，初學者，好像爲不使對方放銃而理牌

10 「三明治」的牌姿，

包括前後，張張可胡

圖(一)是某麻雀俱樂部的試題，伏下來的三張牌是筒子牌的順子，請問如欲構成混一色，最多門的聽牌，應該摸入那幾張牌？

這個試題，如拿給一流角色解答，當然毫無問題輕取滿分，但是如由初學者來解答，可能就要花費一些時間。

正確的答案是：圖(一)

圖(一)是「三」至「九」的八門聽牌，也就是「三」以外，任何萬子牌都可胡牌的牌姿。



第三篇 實戰戰略

圖(1) 某麻雀俱樂部的試題



圖(2) 試題答案



圖(3) 無法胡牌的「三明治」



圖(4) $\begin{bmatrix} \text{三萬} \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} \text{四萬} \end{bmatrix} \cdot \begin{bmatrix} \text{發} \end{bmatrix}$ 三門聽牌



圖(5) 小型三明治



初學者由於手內同種屬的數牌太複雜之故，聽牌時不知有幾門聽牌門，而將手牌移來移去，慌張失措的情形時常可見。

如將這種公式——「暗刻和暗刻的中間，依數字順各有一張牌時，包括暗刻的前後牌，每一張牌都可以胡牌」——一熟記，遇到這種情形時，是非常有利的。

（注：詳細看第二篇第五節）

圖(三)不是萬子牌的聽牌，所以這種情形和公式不付，、、如換其他的牌也是一樣。

圖(四)是、、三門聽牌。

圖(五)是    五門聽牌。

○不可妄碰

初學者大都有逢「對」必「碰」的偏愛，「碰」和「吃」的道理同樣，每碰一次，就是表示，縮小三張牌的作戰基地，而且碰要比吃更為嚴重，因碰往往會將未完成的面子群遮斷，而失去其連結性。

○亂七八糟，掄撻忌吃

配牌就奢亂破碎不堪（指全無連結性的單獨牌），吃碰也無濟於事，最好靠摸牌使手牌接進的意思。

○摸牌隨手放下

剛摸進來的牌不可立即就插入牌內，應先放在旁，等捨牌後才插入，插入時盡量不讓對方察覺為宜。

2 心理戰術

1 你的睫毛就是間諜

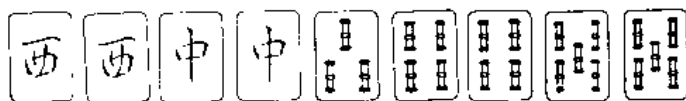


設使你是莊家（東家），你的手牌如上圖尚未聽牌，有人打「東」在海內，你的手內雖然只有一張「東」，你必定再次確認手內牌，你的視線無意識地稍微往下一瞥，看看自己的手牌，如對方打出「東」也是同樣，第四張的「東」被打出的時候，你的目光也一定會無意識地往自己的手牌一瞥，因急欲碰「東」或「中」，以趕聽牌。設使你的上家打出「東」也是一樣，雖然「東」並非你要吃的牌，瞬

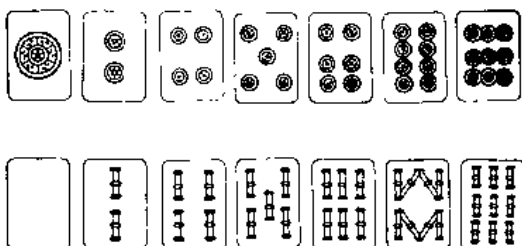
間，你將會停止自摸的動作，慌張地一瞥自己手內的牌姿，然而上家倘若打出「三」或「七」，你將裝得若無其事。

人的眼睛是最快且最老實的，間諜就是隱藏在當你的目光，瞥自己手牌的刹那，微動的睫毛內。看你是否用心去注意和不注意的差別，如依對方的不要牌，要來推測對方的手牌，確非簡單之事，如由此目光輕微的警動，來加以觀察，有時候，不難可追究其手牌的動態。

因此，設使你要捨出不要牌「中」，你不要以為「中」是安全牌，就可隨隨便便順手打出，如此的打法是非常可惜的，倘若海內已經有三張「中」，你也要貫注精神，切出後立即看看對方的動靜，有的人目光會往下一瞥，微動其睫毛也說不定，做「斷么」或「平胡」的人，當然毫無表情。



〔不動的十四張〕



只是爲了一張捨牌，對方的睫毛一眨，情報因此一眨，已傳遞四方，只要用心觀察，定會看出其蜘蛛馬跡。

②注意「不動的十四張」

人人性癖各異，麻雀競技的共通性癖是配牌後，喜歡將手牌上下齊整，依種屬牌的數字順分類排列，如將「」轉爲「」、「」轉爲「」、轉爲，尤其是規矩矩矩，一絲不苟的性格的人，理牌時如逢手牌顛倒放置，一定會一張張將其矯正，大都是無意識地完成這些動作。

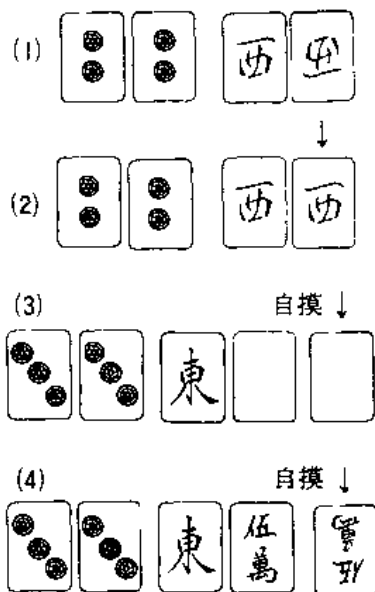
上圖是上下不變的十四種牌，三十四種類的當中，只此十四種類牌上下相同，無正逆之分，現將它稱爲「不動的十四張」。

對這些芝麻小事，如此用心有什麼用？可能有人會笑也說不定。事實上，笑的人才是被笑

的對象呢？

設使 [●●] 和 [西] 的雙碰聽牌，二組的對子如左圖(1)，[●●] 是正逆相同，不必去動它，[西] 却如圖(1)的形狀，你也許要將 [西] 轉為如圖(2)的 [西]。

如圖(3)是四副露的手牌，如自摸 []，不必將 [] 一回轉的必要，然而設使自摸 []，你也許會將 [] 轉為 [東]。



如圖(4)自摸 []，你也許會將 [] 轉為 []，這些都是你無意中做出來的動作。

如此這般，用心注意對方的手勢，對方的雙碰聽牌是否「不動的十四張」，有時會由其手指的動作判斷出來的。

雖然只有十四種類，在競技過程中，能夠用心觀察判斷，和完全不去理會的人，是有莫大的差別。

「不動的十四張」在勝負的實質上，到底佔有多少份量，是很難以下斷語的，不過如不知藉此多少能夠知道對方手牌的動態，實不能列入高手的行列。

○要張連絡，方易求胡

手內的三至七的要張牌，如有上下連貫，連結融通，就比較易於胡牌。

③切勿過份迷戀自己的手牌

不管手牌如何迷人，一旦放銃，就是失敗的宣告。

明知是高度危險牌，由於手牌是滿台的三門聽牌，自思好不容易造成如此美好的牌姿，「拆臭」實在可惜，眼睛一閉，叫聲「借過」，將危險牌往海內一擲，結果如是放銃，又有何用。

有些地方規定聽牌時，如將手牌公開示衆，以加算一台的規定，這種方式是聽牌者表示非自摸不胡牌的非常手段，而其他的人當然絕無放銃的可能，儘管你的手牌是十台或八台的聽牌，只要你摸入放銃牌，必定放棄聽牌，確保自身的安全。

因此，認為危險牌而放銃的人，事實上是不知道這張牌是放銃牌，他不過是含糊地說「明知危險」，邊說邊打，其實，他是爲了太迷戀自己的手牌，而失去冷靜所致。

人，往往眼看著明知無望，仍忘不掉所愛的人而自取滅亡之路，這就是人生。

然而，公開聽牌的方式，絕對不會有放銃的人，也即確確實實存有破滅的預感，却期望著生路的出現——這些都是由於缺乏明確的判斷力，口上雖然說「明知」，結果是「放銃」，事實上是「不知」也。

當然，何等的高手都有放銃的記錄，但如時常期望著這張牌如能順利過關？這手牌如能胡牌？爲了太過迷戀自己的手牌，盲目地硬闖逐致放銃的實例不勝枚舉，初學者大抵爲迷戀手牌，放銃的時候就說：「他媽的，明知……」。

其實他是什麼都不知道的。

這種人，往往當自己手牌是滿台時，却想硬拚關，如手牌是便宜貨色，就是不危險的牌，也會「拆臭」下台，其實是「驚死非病死」也。

總之，麻雀競技沒有比對迷戀自己的手牌，更險要的事。

○承上襲下

手內的面子群



假定上家曾捨出[四萬]，而下家會捨出[四萬]，自己的手內是嵌[四萬]和嵌[六萬]的兩組面子，此時應切出[四萬]為宜，因上家有再次捨出[四萬]的機會。這是待機上家，抑制下家，一舉兩得的教訓，也是面子取捨的第一原則。

④心情不佳，將直接影響

配牌、摸牌

時常可以看到由於配牌或摸調不如理想，以致心境惡劣的人，好的手牌當然是比較容易胡牌，但配牌或是摸調不盡人意的時候，也應該暗叫——善哉！善哉！！麻雀為何如此樂趣無窮——如無抱此心境繼續進行競技，由於惡劣的情緒，不順的手氣是永無法轉好的。

麻雀競技手運不佳，就影響心境惡劣的人，就是自身心情惡劣之故，不是配牌壞而致心境惡劣，而是自身情緒惡劣所致，不愉快的心情，將導致配牌，摸調走入不佳之途。

「花無百日紅，人無百日好」，雀戰也是如此，有時也會嚐到失敗的滋味，如為此就影響

心境的惡劣，雀運也就隨之走入不運的路途，壞手，欲裝得微笑滿面是不可能的，但心情的惡劣是可避免的。

心境的惡劣是侮辱自己人格的表示，雖然未能到達胡牌的地步，但如能抱着有麻雀可打就是人生一大樂事的愉快心情，勝運，就是由此心境發芽生長的。

○控邊張

數牌的三和七是邊搭的專用牌，是同樣的要牌比較重要的一種，如果你能夠控制適當，遲巡捨出，將使下家一連切出兩張邊搭牌，影響其手牌的形成，可想而知。

○細算胡張

連續牌形的聽牌牌姿，應事先嚴密精算，以防止胡牌而不知的現象。

⑤直覺不會錯，錯在判斷

不限於麻雀，在日常生活中「直覺」也佔相當的份量，被人認為直覺特別敏銳的人，他是天生自然的，靠努力或練習是無法得到的，這是一種不可思議的才能。

直覺敏銳的人，往往爲了太過依賴其直覺，常致欠努力的現象產生，因此，有時候相反地會發生莫大的差錯，就說「直覺不靈」。

打麻雀的時候，僅依靠直覺而致大敗的人時常可以看到，事實上，錯失的並非直覺，而是判斷也。

⑥ JINX 可以創造

某公司的董事長葉先生「一穴居士」聞名實業界，除太座以外，其他的女性全然不知，雀戰一貫是堅實作風，隱戰隱打。

有一天，關係企業的經理以上的高級幹部在蝴蝶蘭大酒家召開會議，一向烟酒不沾唇的葉先生，雖是美女侍候左右，他連一句話也沒說，規規矩矩，正座聆聽緊迫的酒令。

酒過中巡，主權者的一人，提議來一莊，葉先生對此頗感興趣，立即答應，遂即就座開戰，美女坐在各人的左右側，一邊觀戰，一邊侍候酒肴。

競技進行中，有一位經理摸調非常不順，坐

在這位經理右側的美女，藝名黛華，由於摸調始終壞極，經理的手遂向黛華的玉腿中間慢慢伸入，黛華不好意思地將臉側向，裝作不知的樣子，却將其玉腿逐漸張開，意欲迎進經理的怪手，因此經理的手才能夠移動自如，隨心所欲。

「老王！幹什麼啊！輪到你啦！」

「呀！對不起！對不起！！」

好色的王經理由黛華的腿間抽出怪手，順手摸牌。

假裝毫不知情的王經理，創下此香艷的氣氛，隨被在坐的人們察覺，內中包含悄悄竊笑的美女們。

「老王！不要這樣？會臭牌呀！」

以苦笑抗議王經理的其他各人都看得一清二楚，唯有老實的「一穴居士」完全不知，什麼

會臭？美女們為何悄悄竊笑？斗室內發生的艷事，一穴居士實實在在的不知。

自從好色的王經理的怪手摸進黛華的腿間，異常奇妙，而令人不可思議的戰局遂即展開，王經理往後的摸調立刻轉好，聽牌不是自摸胡牌，就是有人放銃？堅實作風的一穴居士，被整得落花流水。

美女們開始笑出聲！

「有什麼好笑？」

葉董事長一本正經地說：

美女們笑聲加厲，捧腹大笑，笑得前伏後仰。

其中一位經理，就用二支手指，放在鼻前，表現出「臭」的表情，並說：

「老王他一面打牌，一面這樣，好臭，你看

！！」

一穴居士照手勢看去，才恍然大悟，真像大白，黛華羞得面紅耳赤，不好意思地跑此室外。

第二莊開始，好色的王經理仍是一帆風順，一穴居士照樣只有招架之功，而沒有回手之力，雖費盡心機，意欲挽回敗勢，心情愈急燥，牌運愈不順，這就是麻雀所謂的「厄運」。

摸調始終不順的葉董事長，再次滿台放銃，真是屋漏偏逢連夜雨。

內中一位經理叫聲：

「惠娟」

惠娟是蝴蝶蘭第一美人

「我們的葉董事長正在苦戰，何不被他摸一下，似假即真的聲調。

「好啊！」

惠娟嫣然一笑，隨即和坐在一穴居士右側的

美女對換坐位。

其中一人就說，惠娟有不可思議的靈驗，秘藏在她身體的某處，只要你摸她一下，無論何人，都會福星高照，幸運隨到的功效。

「請不用客氣，請……」

惠娟非常大方就坐其旁。

一穴居士的心境只盼雀戰順利得勝，如此媚態對他只是馬耳東風，禍福不計，他只是愛好雀道的堅實打法的人物，對輸贏抱着必勝的信心，爲了不願意輸，他終於大膽地將手插入惠娟的富有彈性又白又嫩的禁地，並非好色的情感作祟，而是始終求勝心切之故。

人生第一次觸及太座以外，年輕美貌的女性下半身。

從此，手氣爲之一變，終於轉敗爲勝。

再者，加工區某公司有一位胡先生，每逢重

大決戰，早上要出門前，必定叫其愛妻在肚臍上印上一個吻號，當雀戰開始，逢形勢險惡，手風不順時，即將襯衫捲起，將手摸在肚臍上部的吻印上，再用這隻手摸牌，時常會摸入意想不到的有効牌，以挽回危機。

「運」以字意解釋，是運來的意思。

☐ 攪亂對方的步調

下家吃牌或碰牌時，就恨天怨人地。

「哼！碰這幹什麼！草地人。」

「菜市仔麻雀！」

故意冷言熱語諷刺對方，如遇這種人，最好不加理會，儘管吃碰，故意吃碰，氣他，激他

氣成，就是大功告成。

通常麻雀競技都憑各人的偏愛打各人愛好的打法，如愛好門前清的人，愛做平胡的人，偏愛聽碰碰的人，各人依各人的愛好，進行其競技的步調，因此，爲了確保勝利，攪亂對方的步調，也算是一種心理作戰。

就我所知，有人多放幾次銃，就說

「再放銃就不打了」。

「不要再打電話來，從此苦修三年」

「臭腳」「三保麻雀」……

怨言詔詔不休，不知是要氣人，仰是氣已。

麻雀並無漂亮不漂亮之分，只有高低之別。

當你要吃而被碰就發出怨言，充分表現你仍欠成熟的證明，高手對局，有如逆水行舟，應該時該準備會遭遇急流、旋渦、暗流的覺悟，也即在此逆境才能鍛鍊出堅強的意志力和忍耐力。

⑧「靜默的對抗」

是困惑對方的秘訣

每逢一局完結，有些人總愛讀雀經。

「倒楣！打這張明知不要緊！啊，可惜！我以爲這張牌危險，所以打出那張，是驚死的，不是病死的」。

一一加以講解，婉似無聲電影時代，有人在旁說明一樣。

當他胡牌，就說：

「本來預定打出[發]，因對家好像要這張牌，所以將這張牌留下不打，轉爲索子聽牌，「好家在」，一來一去相差那麼多」。

如此這般，口若懸河，詭詭不絕地燥死人。喜愛背誦雀經的人，大都不會是一流的高手。

，所以如果你要和這種人打牌時，你最好一言不發，保持緘默，以微笑來默殺對方的雜音。

事實上，這些愛讀雀經的人，一面誦經，一面疊牌，正爲下局的勝負做一種心理上的準備作戰（好像運動場上的田徑賽，賽前做準備運動一樣）。假使你因之迎合其步調，婉如被其利用，助其聲勢，對他有利，對自己是「無好處的，所以如遇上這種人，應以靜制動，才是最聰明的方法。

雖是保持緘默，但不可不注意，因對方有時藉講解，無意中披露其打法或打癖。

有些人打麻雀除胡牌以外，手牌絕對不公開，無論是何樣的聽牌，或是牌在何種情形下如何捨出？不喜被人知道。愛讀雀經的人和這種人比較，看起來是何等的幼稚，沈默在麻雀的世界也就是「金錢」，饒舌者到底是「流角色」。

⑨故弄玄虛，虛張聲勢

困惑對方有種種的手法，必勝戰術，首推使對方「未戰心先寒」爲第一。

當你大三元聽牌，對方放銃。

「哼！確實如我所料」

放銃者內心雖覺可惜，頗覺後悔，但如是意料中之事，也沒什麼驚愕可言。

這當然多少有點制敵的效果，對你來說也太感愉快之事，放銃有二種的心理反應，一是明知危險，又捨不得「拆臭」，強硬切出的放銃，一是完全意料不到的放銃，前者令人惋惜，後悔，新局開始，遂之淡忘，後者却令人覺得恐怖、疑惑、不安，其畏懼感，將繼續持續。設使你的胡牌常是令對方意想不到的，以後

對方對你的聽牌總有幾分的恐懼和顧慮，對你的打牌產生一種恐怖心理，只要和你同桌，他對你一定特別留神，這就是我們要進攻的目標，時常使對方對你的聽牌，混亂不清，無法猜測。

麻雀並非一次胡牌了事的競技，同桌打牌的大都是同學、同事、朋友的機會比較多，如能被認為：

「只有他，總是猜不出聽何樣牌？」

也就是說，還沒上場，對方就對你顧慮三分，這是何等的重要。

「知己知彼，百戰百勝」是兵法常用的名言，使對方「猜不出手內牌」也就是兵法。

10 不與牌品惡劣者同桌

「哼！這手牌十入也無法聽牌」，其實是滿台的一入聽。

「這張[發]不知能否過關？可能不大安全？」

「自言自語，並且故意示衆，欲捨出又拿回，

當人家打出[發]。

「胡！滿台！哈！哈！！哈！！」

「下流、無恥、臭腳」你必如此暗罵，可是爲時已晚，雀戰並無漂亮和不漂亮，只有放銃和胡牌二種。

和這種人打牌，因其牌品惡劣，一定會發生不愉快的事情，所以自開始就不和這種人同桌爲妙，麻雀的人選是非常重要的，和牌品高的

雀友同桌，其娛樂成份是何等的濃厚。

說也奇怪，和牌品惡劣者同桌打牌，輪的次數特別多，相信愛好此道的雀友都有此種經驗，在不愉快的氣氛中打牌，好運是不會來臨的，所以必定輸，輸而更感不愉快。

這就是時間的浪費，無論如何被邀請，拜托，三缺一就任其三缺一，牌品惡劣者如參加在內最好不打，此次的辭退，就是孕育你下次的勝機，時常要珍重自己，不珍重自己的人就沒有勝利的希望。

回有勇氣說「不」才是真 正的勝利者

人的運氣，時好時壞，俗語說「三年一運，好壞照輪」，科學發達的今日，對此神祕的命運，還是無法解釋。

有人說麻雀宛如「人生的縮圖」，低潮的時期，不可思議的無論如何也難以獲勝，高潮的時期，雖然打算輸的心情却一帆風順，好像除去技術，由人與人的命運來左右勝負一樣。

自認為現在是低潮，而不願意輸的話，最好不去摸牌，就算是最要好的朋友來邀請，也應藉口，堅決地加以拒絕，能夠實實在在，有勇氣說「不」的人，才是真正的勝利者。

沒有打算打牌的情緒，而且有事纏身，「三缺一，你來正好」，設使有人對你如此說，你就覺得不好意思拒絕，立即隨和的人，我敢下斷語，這種人絕對不能成大器，勉強答應有時也有勝利的時候，但如此意志薄弱的人，總不能算是人生的勝利者，在雀戰的統計，也是列入敗者的行列。

總之低潮時，應謙虛自重，遠離雀牌，能夠自重的人，才能約束明日的勝利。

3

高等戰略



1 安全牌就是廢牌

有些人打牌特別重視安全牌而存留的習慣，這張安全牌對自己的手牌來說，完全無關係，何況當你摸入危險牌的時候，就急欲

「早走」，這是人之常情，這和安全牌的有無，是沒有關係的，所以先走危險牌，存留安全牌的作法，嚴格地說，在雀麻並不能列為技術，因這是應該的事情。

如圖(1)，是安全牌，摸入，切出，形成，平胡的三門聽牌。

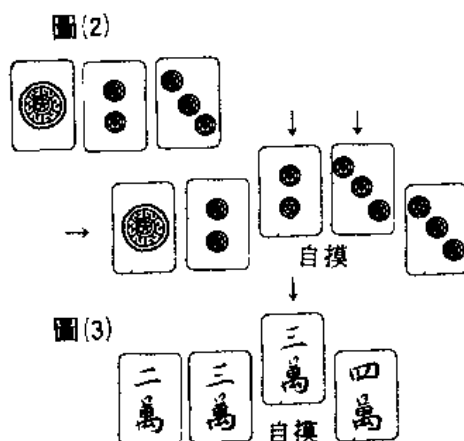
然而這手牌最理想的牌姿是換為，如入或，將形成門前、平胡、斷么、三色同順的胡牌。

因此如是摸入、、、等牌，仍有人將這些牌順手切出，而留，這是極為「低路」的打法，因他不知安全牌，對對方來說並不是必要牌，對自己來說也是一「最第一無路用的廢牌」。

如圖(1)，摸入，切出，如再入，切出或是，就形成、兩面聽牌(如圖(2))。

又如摸入 (如圖(3))以後如入 任何一張牌，也可形成門前平胡的聽牌。

留安全牌就是等於放棄如此多的胡牌機會，因此捨出圖(2)和圖(3)的或的大肚



牌，而留下安全牌的打法，無疑地此人自身已染上此愚蠢的習慣。

再壞的一點是，這些習慣偏愛存留安全牌的人，當手牌進入聽牌而切出安全牌的時，容易被對

方察覺「此家已經聽牌」的不利的標誌。

無論從任何一個角度來看，都是極為「低路」的打法。

隨局情的變化，雖無絕對的肯定，總之，安全牌是「廢牌」，請緊記在心。

2 麻雀上進的秘訣，應

知「a牌」

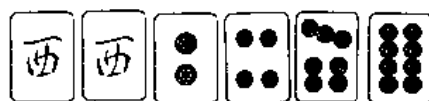
如圖(1)，如摸入嵌牌，就是一入聽的牌。

如摸入聽牌，如摸入嵌牌，就是一入聽的牌。

聽牌，這種場合，在實戰時，時常可以碰到的。上面的情形，無論是入牌，或是入牌，此時要捨出的牌，大抵早在手內已經準備完妥，現在將這張牌假定為「a牌」。

最普通的情形如前例的[西]，a牌是被認為頗為安全的牌，手內的其他面子，愈接近完成，人們愈想使這張牌為安全牌。

假定a牌是[南]，就是[南]的暗刻，[●●]、[●●●]、[●●●●]、[●●●●●]、[●●●●●●]、[●●●●●●●]、[●●●●●●●●]，聽牌有七個機會，入[●●]切出[●●●]，



圖(1)



↓ 圖(2)



形成[●●]、[●●●]聽牌，(入[●●●]也是一樣)，入[●●]時，將[●●]做雀，切出[●●●]，嵌[●●]聽牌，(入[●●●]即切出[●●●])，如是摸入嵌[●●]，或是[●●]、[●●●]，也都能形成聽牌牌姿，筒子牌是[●●]、[●●●]、[●●●●]，索子牌是[●●]、[●●●]、[●●●●]，摸入任何一張牌，都可以聽牌。

a牌是[南]以外的安全牌時，和[南]的時，其聽牌的機會相差甚多，這種差別仍有很多人沒有去注意。(a牌如不是[南]，其聽牌只有三個機會)。

圖(3)是兩入聽牌姿，摸入嵌[●●]或是嵌[●●●]，切出客風牌[西]或[●●●]各二張，就是聽牌。莊家在第七巡摸入[●●]，果如所料切出[西]，(西是生牌，海內尚未出現)，西家叫碰，因為留下[●●]，切出[西]，仍然是兩入聽牌。

圖③ 莊家的手牌



姿，下次如入 ，就切出 ，將 留做安全牌，往後如入嵌 或 ，時再切出 ，完成聽牌，一般大都是如此打法。

看來西家好像是做筒子牌混色，因此切 ，使對方接進一手是失策的，當然，這種情形，莊家如要切出二張牌，應該切出 。不可切出，因如切出 ，大家就對你的筒子牌加以戒備，而 、、 是莊家的必要牌，此時海內連一張的 也沒有，很可能西家有 的對子也說不定，總之，、 線上的牌，是不容

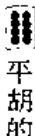
易出現的。

西家的手牌雖然無法瞭然，但如是有 和 的對子（兩人有同樣的兩對子），此局將會變成和局的可能，而再由莊家速莊。

上述場合，不打 或 ，而切出 ，比較高級，莊家的手牌往後還有種種的變化，因此還沒有辦法下斷定，然而輕易打出 ，使西家得利，這充分證明莊家仍不知「a 牌的價值的法則」。

初學者爲了安全起見，時常會將客風牌對子切出的現象，如非確實的三門聽牌的可能，對子的捨出，不必如此快速，如圖(2)，當對子成暗刻的時候，其利用的價值是無法估價的。

③勿迷戀手牌，應詳看海內

圖(1)是你的手牌，、平胡的三門聽牌，因是三門聽，窄見之下，是理想的聽牌牌姿。

圖(2)是對家的捨牌相，圖(3)是上家的捨牌相，圖(4)是下家的手牌。

依圖(2)來看，對家並無特別偏愛索子牌或萬子牌，早碰副露在外。

依圖(3)來看，上家很明顯地很需要筒子牌，因碰門風牌，切出後，繼續切出，很可能是構成筒子牌混一色的牌姿。

參考這些因素，再看看自己圖(1)的手牌，是、、的三門聽牌，看起來是非常

好手，實質上，是對家的明刻，自己的手內有一張，如圖(4)是下家的暗刻，並且有二張，就算是上家不是做筒子牌的混一色，圖(1)的胡牌機會，只剩下一張，和二張而已，何況上家的手牌如圖(5)，如此看來，圖(1)如是按牌不動，等於是空聽無疑（只剩下一張）。

如圖(5)上家是、聽牌，倘若摸入，切出，可能轉為和的雙碰聽牌也說不定，摸入，切出也說不定，或是碰，單吊或也說不定，或是按牌不動，堅心聽、也說不定，這是無法確定的，不過圖(1)的手牌的胡牌機會是非常渺小是事實。

其次再看下家圖(4)的手牌，目下是單騎聽牌，並且是非常狡猾的聽牌，他很明顯地期

待上家摸入 ，諒必會順手切出，因之死等  胡牌。

圖(4)的場合，如入 、 或 、，其胡牌機會將比  單騎聽牌爲佳，但下家不如此期望，在  單騎聽牌的時候就宣佈「立直」，立直是弱者的攻擊手段，下家雖然只等一張牌，但詳細觀察海內， 單騎是高明的手法。

再檢討上圖手牌，假定你現在摸入 （如圖(6)）， 是下家的放銃牌，如將  留下，切出 ，就形成 、 聽牌，如切出 ，就是 、 聽牌，如和當初的 、 聽牌比較，實質上，其胡牌率，後者比前者爲佳。

上面的實例就是「勿迷戀手牌，應詳看海內」的教訓，在此證明多門聽牌不是永遠容易胡

牌的，不可以爲自己手牌的美好，就固執不變，是否真正的「好」，那就要看對方三家的手內使用幾張自己的必要牌而定。

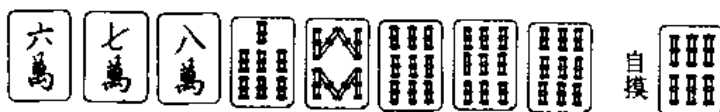
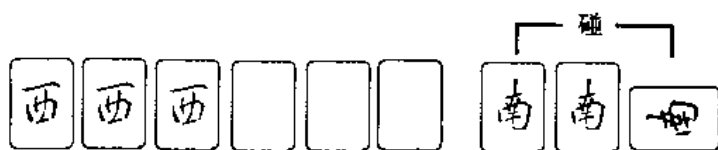
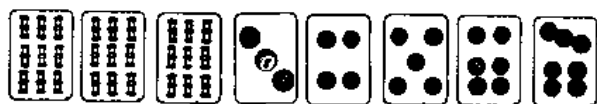
○雙碰不如一嵌

自摸



手內如有三、四組的對子，應該切出對子比較合理，如欲構成雙碰聽牌，不如構成嵌搭聽牌爲宜，如上圖，手內有 、、 三組的對子，摸入  時，除非想構成「碰碰胡」，應切出 ，嵌  聽牌爲宜。



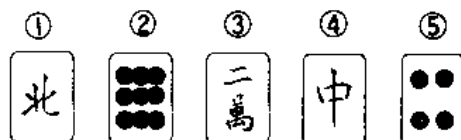


第三篇 實戰戰略

圖(1) 你的手牌



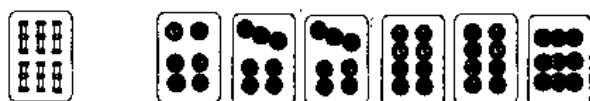
圖(2) 對家的捨牌 →



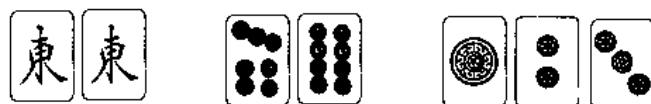
圖(3) 上家的捨牌 →



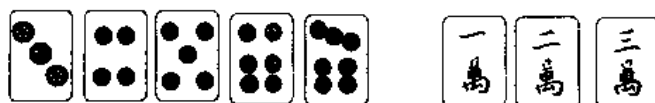
圖(4) 下家的手牌



圖(5) 上家的手牌



圖(6) 是圖(1)的手牌，假定摸入 三萬



4「一」和「四」的捨

法，秘藏勝機

手牌有〔一萬〕〔二萬〕〔四萬〕，其他的順子或對子無法構成斷么時，應事先切出〔四萬〕爲宜，初學者大抵會切出〔一萬〕，因往後如入〔五萬〕，切出〔三萬〕，就可以形成〔三萬〕、〔六萬〕聽牌的關係，其實，摸入〔五萬〕時，〔三萬〕的必要性是不變的，不過是順子的形成，看來比較易於構成而已，而心理認爲比較容易胡牌罷了。

實際上，先捨出〔四萬〕，聽〔三萬〕邊搭，和留下〔四萬〕，等摸入〔五萬〕的情形，如入〔三萬〕，兩者的情形是完全一樣，手牌一點點也沒有進展，況且，早就切出〔一萬〕（手牌是〔三萬〕〔四萬〕），過幾巡後再切出〔三萬〕時，被對方察覺自己是〔三萬〕、

〔六萬〕聽牌的可能性爲大。

通常如欲切出邊〔三萬〕聽牌的面子，捨出〔一萬〕後，就隨時切出〔三萬〕，或是先捨出〔三萬〕，再捨出〔一萬〕，因〔一萬〕比〔三萬〕安全之故。

如手牌是〔一萬〕〔二萬〕〔三萬〕〔三萬〕，無故切出〔一萬〕〔三萬〕的情形是極少有的，所以切出〔一萬〕〔二萬〕，留〔三萬〕對子，是難以置信之事。故先切出〔一萬〕，往後再切出〔三萬〕，如非由於手內因有〔四萬〕的對子，才切出〔三萬〕，將會被認爲是改爲〔三萬〕，〔六萬〕聽牌，一流高手絕不使用如此姑息的手法。

就是手內如有〔一萬〕〔二萬〕〔四萬〕，絕對先切〔四萬〕，往後如摸入〔五萬〕，也是心平氣和地將〔五萬〕捨出，非常不可思議的，同桌的對手，牌技愈高，如有人切出〔四萬〕，對方（手牌如是〔四萬〕〔五萬〕〔七萬〕）也故意不切〔七萬〕，（不使其爲〔三萬〕〔六萬〕）

聽牌)而跟着切出[四萬]，使其手內聽嵌[六萬]，以令人捉摸不到他的手牌。

因而，海內就出現一、二張[四萬]的浮屍牌，而使人覺得[三萬]好像是安全牌，其被捨出的確率就會提高，也即邊[三萬]聽牌，比[二萬]、[六萬]兩面聽牌，其胡牌率反而增高，這就是實戰的時候微妙之處——也是策略之一。

由對方的手牌[四萬][北萬][上萬]，切出[四萬]來看，聽邊搭[三萬]的你，也不會打出[三萬]的理由，因你所需要的是[三萬]，而非[六萬]，所以倘若摸入[六萬]，也會捨出，因故，將手牌構成嵌[六萬]聽牌，和[三萬]、[六萬]兩面聽牌，結論，能夠出現的牌只有[六萬]而已，因此一流角色，在此情形是不會切出生牌[七萬]，而故意打出[四萬]的。這也就是邊[三萬]聽牌的着眼點，對[三萬]聽牌的你來說，[六萬]是不要牌，對嵌[六萬]聽牌的他

來說，[三萬]是不要牌，看誰先摸入必要牌，勝負就是決定在此先後之爭。

總之，手牌有[一萬][三萬][四萬]時，「捨[四萬]聽邊搭」的原則應牢記在心。

⑤每逢摸牌，就覺悟有摸

入危險牌的機會

假定手牌是[一萬][三萬][四萬]，切出[四萬]後，恰好摸入[三萬]，經過幾巡後，再摸入[四萬]的時候，大家都會認為[四萬]比[一萬]為危險，何況這張[四萬]是第二次的自摸，盤面又已進入中盤戰前期或後期，在此時期，[四萬]愈益危險，當然，你會將手內的[一萬][三萬][四萬]的面子，切出

一萬，而留下二萬三萬四萬的順子。

設使最初你就切出一萬（摸入嵌三萬的時，你的手牌形成二萬三萬四萬），如摸入四萬，此時必定要切出二萬四萬的一張，四萬雖覺危險，明知危險又不得不捨出，如爲了這張四萬而放銃的話，那就大感悔不當初了。

然而如能依照剛才所說的，早切四萬，聽邊三萬時，雖第二次摸入四萬，留四萬而切一萬，那就平安無事了。

邊二萬，和三萬四萬的嵌三萬，在你來說，只要入三萬，同樣是可以構成三萬三萬四萬的順子，但是二萬或四萬的先後切出，對你以後如第二次摸入四萬（不要牌）的時，將決定是否放銃的重要關鍵，如能嚴守前例的格言，就能將危險，防止於未然。

麻雀除要用心促其儘早聽牌以外，時刻不可

忘記預備危險牌的競技，能將未來的危險，防止於未然，才是熟練者的打法。

每逢摸牌時，都有摸入危險牌的可能，如以爲摸牌只是要摸入必要牌的想法的人，仍是欠成熟的證明。

⑥「旁聽」並不可恥

風牌和三元牌除外，麻雀競技，歸根結底就是數字的組合，巧妙地提早完成組合的就是勝利，其巧拙之別，是決定在複合牌的處理。

欲構成平胡，就必須造成兩面聽牌，提早切出複合牌，避免旁聽才不易被對方察覺，這要看時間和場合，假定手內有三萬四萬六萬，如摸入四萬或七萬，再切出三萬也不嫌太遲的話

(大概在不入聽)，故意將[伍萬]留到正要聽牌的時候才捨出，將有困惑對方對自己的手牌捉摸不清之効。

本來保留複合牌是危險的，故[四萬][伍萬][六萬]的順子完成時，大部分的人就有急欲切出[伍萬]的想法，但如是自己既已捨出[一萬]、[九萬]，此時再想切出手內的[伍萬]，將會被對方猜出手內是想構成萬子的順子，這也不能算是漂亮的手法，因此故意將[伍萬]留到最後。何況切出[二萬]、[九萬]，而尚未摸入[四萬]或[七萬]，就先將[伍萬]打出的話，無形中向對方表示[伍萬]是手內的複合牌的情形居多，現在將代表的順子的構成，舉幾個例說明如下。

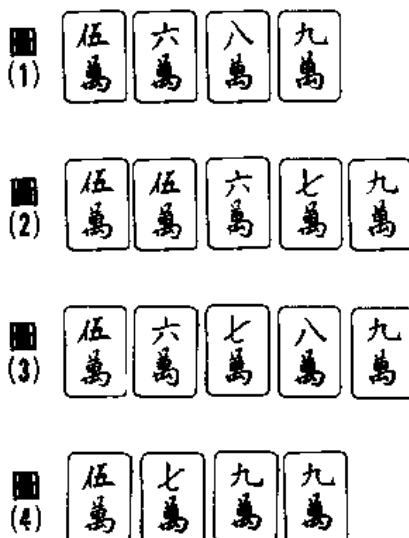
圖(1)是非複合面子的場合，絕對沒有人切出[九萬]後，故意再切出[伍萬]，在此情形應該切出[八萬]，也就是說[九萬]之後絕無切出[伍萬]的

道理。

圖(2)，[九萬]之後切出[伍萬]，是限於[伍萬]是複合牌。

圖(3)是[四萬]、[七萬]聽牌的既成面子，在此情形，如將[九萬]和[伍萬]切出，就是拆搭的意思。

圖(4)是例外的情形，首先切出[九萬]，形成兩門嵌搭(嵌[六萬]和嵌[八萬])，然後切出[伍萬]，



期望嵌〔八萬〕。〔伍萬〕並非由複合牌子切出，這是所謂的誘引手法，算是例外。

除了上面幾個例子，切出〔九萬〕和〔伍萬〕的情形，當然還有很多例子，總之，喜歡將手內的複

合牌提早切出的，以二流選手居多，這些人可能是顧忌旁聽，事實上，認為「旁聽不夠漂亮」是外行人的想法，任你一早就將

〔伍萬〕〔伍萬〕的〔伍萬〕切出，終歸〔四萬〕、〔七萬〕聽牌而胡牌時，這樣才認為是漂亮的聽牌，那是不成理由的。

如圖(5)是時常可以看到的實例



雖是同樣的情形，如入〔中〕為暗刻，而切〔伍萬〕的時，給予對方的印象就有些不同了，但這也算是「旁聽」。

如圖(6)也是時常可遇到的一入聽的牌姿。

碰〔發〕，或是自摸〔發〕為暗刻，切出〔發〕，形成〔發〕、〔發〕聽牌。

摸入〔發〕、〔發〕，切出〔發〕，形成〔發〕、〔發〕雙碰聽牌。

摸入嵌〔發〕、〔發〕做雀，形成〔發〕、〔發〕聽牌，相信大家都會像這樣的打法，如此場合，如先入〔發〕、〔發〕，無論如何是要形成旁聽的。

預定碰〔發〕，事先切出〔發〕，以為先走危險牌，留安全牌，看



來是漂亮的手法，其實，這是不知「a牌」法則的打法，不能稱為「漂亮」，何況這手牌，如一開始就將複合牌的三三切出，發暗刻，切出，也是離不開旁聽。

麻雀聽牌，七成是「旁聽」，如欲期待聽牌的多樣性，其旁聽的確率就愈高。

既知此道理，就不一定要打漂亮的麻雀，正堂堂旁聽也沒什麼可恥的，最低限度應知道旁聽並不可恥，可恥的是屢戰屢敗的戰敗者。

○拆小張，控大張

所謂「小張」是指台數小的胡牌，所謂「大張」是指台數多的胡牌，拆是切牌的意思，這裡是說，切出的牌，被台數小的人胡牌還可以，如是被台數多的人胡牌，就不合算的警句。

7 爲死吃碰

一般人爲胡牌而吃碰，這是心理上急欲胡牌的現象。

如果有人問你

「爲何吃碰」

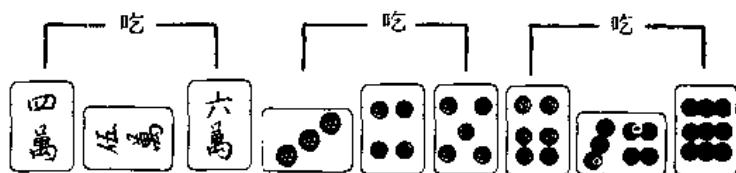
「當然是爲胡牌而吃碰」

如果這就是你的回答，那麼你就不能算是一流高手。

當然大家都爲趕聽牌而吃碰，尤其是逢嵌張或邊搭。

在此我所指的並不是說不可吃碰，而是指時常急着胡牌而吃碰而言。

對於幾近絕望的零碎不堪的手牌，沉靜地保



持門前，順次跟着摸打？有何樂趣？老是跟着人家捨同一種牌，如此苦悶的打花時間，是何等的乏味？何況被對方察覺你已「死定」，使他悠然地安打無阻？

同樣是死，不如被認為聽牌的死比較有價值，就是說吃碰不是為胡牌，而是為享受死的樂趣的心境下，見吃必吃，見碰必碰，使對方特別為你用神，使對方着急，使對方為趕牌，使其手牌無法造成大手貨，萬一對方如是為此被逼死，那還有比這更有趣的事情嗎？

吃碰當然有限度，手內時常要保存兩張以上的安全牌，認為打

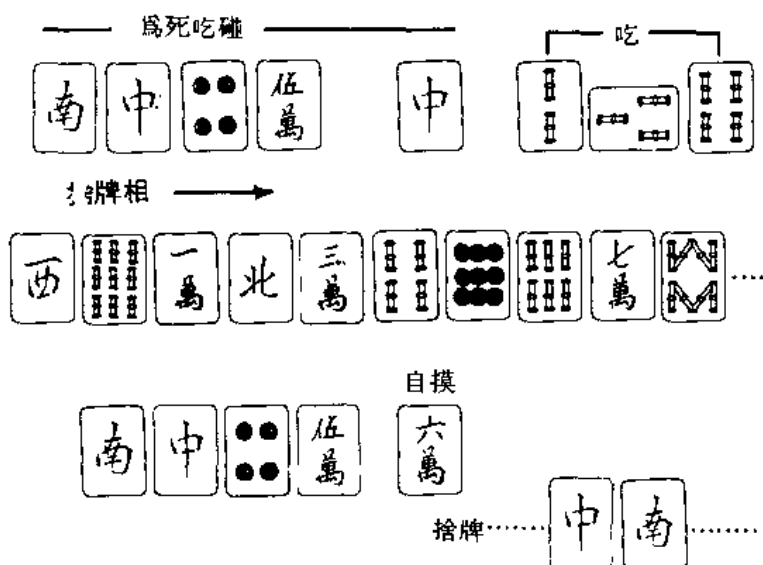
不得的牌，絕不可領先切出。

「打不得的牌」是，假定對方看你已經有四組面子副露在外，再參照你的捨牌相，多少能夠猜出你的手牌。

如圖，當你摸入[中]，海內已見一張[中]，在此情形，除[中]單騎聽牌以外，[中]是安全牌，而假定[南]是絕對安全牌。

此時，如留[中]切[南]，仍是無法聽牌，假使能夠碰[中]，才有單騎的希望，不過這手牌自開始就抱着「死」的覺悟，故不管三七，二十一吃碰副露在外，事到如今，又起貪性，有時候將會弄巧成拙，前功盡棄的。

按照你的捨牌相，對方可能會警戒筒子牌，故絕對不可先將[筒]領先捨出，再之[筒]或[筒]也是被警戒的範圍，因此對方對[筒]，也存警戒的心理，故[筒]也捨不



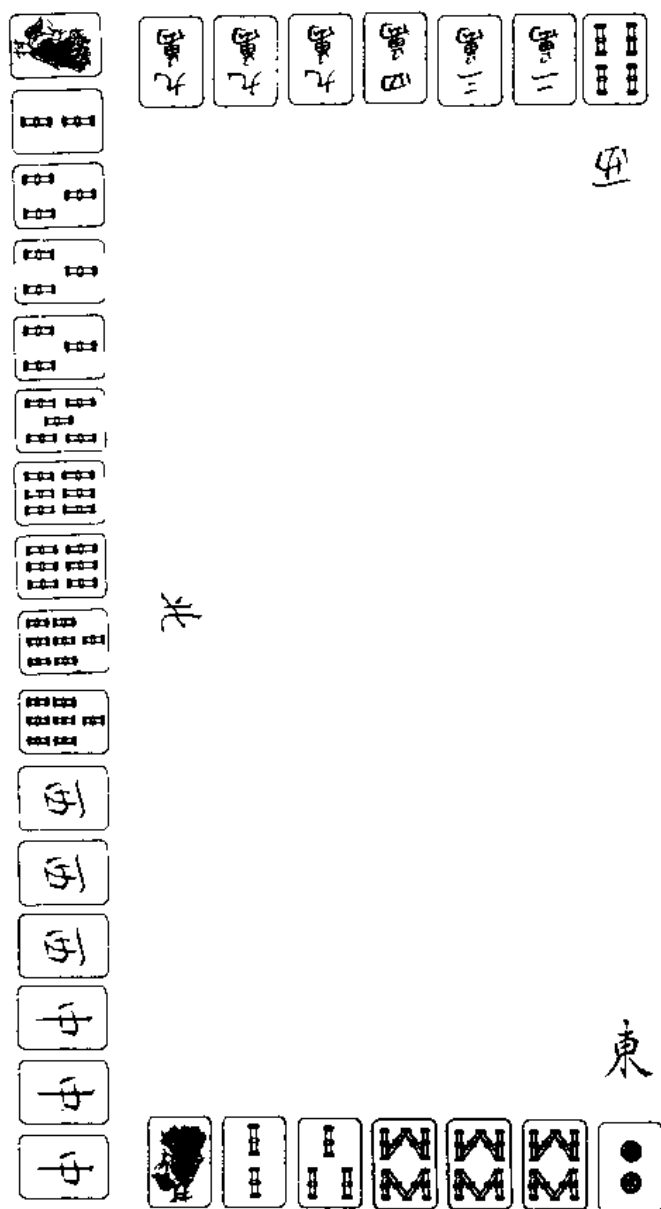
得。

上述種種原因，只好將自摸的〔中〕，順手切出，絕不可切出手內的〔中〕，下次如摸入〔六萬〕或〔四〕附近的牌時，就假作自摸切出的手勢，切出〔五〕，手內的〔中〕，留到最後沒有安全牌可打的時候才捨出，這種手法就是爲死故意吃碰副露的戰略。

【8】釘死「死敵」

麻雀牌總數雖然有一四四張，但除去花牌王牌，及各人的手牌，實際上只剩下五十六張牌做為勝負的競爭。五十六張牌在總牌數佔量強，如以數理的觀點，做一粗略的解釋，即「任何聽牌只有五的胡牌的可能性」。

第三篇 實戰戰略



在此既定的範圍內，是否有方法將此書的可能性使之更爲擴大，答案是有的，方法就是將對方的十六張手牌，使之成爲自己的必要牌的手法，換一句話說，就是使對方捨出你的必要牌。

當你聽牌時，你所需要的牌只是一張，如是[三萬]、[六萬]聽牌，只要[三萬]一張就夠了，並不需要對方手牌（十六張）的全部，所以若能使對方切出一張你的胡牌必要牌就是大功告成。

如圖，北家是混一色 [四四]、[四四] 聽牌，西家是三色同順嵌 [一二] 門前聽牌，東家是 [南] 門前單騎聽牌，只有南家尚未聽牌，南家當初打算做萬子牌的清一色或是混一色，因看對方三家都已經進入聽牌狀態，手內還有生牌 [中] [五] 的單獨牌，因此決定退出勝負圈外。

現在先看看南家的手牌，因 [六] 是暗刻，照

理應該捨出 [九萬]，但海內一張也不見（西家是

[九萬] 暗刻），[五] 和 [四] 兩張中聽牌危險性太大，[三] 至 [六] 只有北家一早就捨出，（好牌先打），對西家和東家來說，也未見得安全。

[中] 海內未見（北家 [中] 暗刻），如此分析，只好切出自己的門風牌 [南] 的對子（因北家早期曾經捨出一張 [南]），結果，被東家 [南] 單騎胡牌。

東家在數巡前就仔細地觀察對方三家的動態，發覺西家和北家可能已進入聽牌階段，而南家（依其捨牌相）很可能想做萬子牌的混一色，尚未聽牌（因南家如未聽牌時，往往喜歡將不要牌移往右端的習慣），做混一色的手內一定定有字牌，[發] 海內已見三張，[東] 和 [北] 全部已成浮屍牌，未見得字牌剩下 []、[中]、[發] 和南家的門風牌 [南]（海內一張，東家手

內一張），因此東家認定南家手內一定有這些字牌的一種或二種。

按東家的猜測，「一」、「中」、「西」是海內一張未見的生牌，除非南家手內已形成暗刻，絕無捨出的可能，而最有可能捨出的字牌算是

「南」的對子，因「南」海內已見一張。

不出所料，東家就是能夠準確地「讀出」南家的手牌，終於「南」單騎胡牌。

上述就是使對方的手牌加入自己的手牌的方法，也就是擴大多的可能性的典型之一，當然不可能每次如此順利，總之，如時常能夠讀出對方的手牌，將對方的手牌加入自己的聽牌是有可能的。

⑨莊家的下家是連莊的

犧牲者

麻雀是四個人相互牽制的競技，如上家控制下家的吃牌。

莊家一旦連莊，就以其連莊次數加台計算，如連莊一就加算一台，連莊二就加算二台，以此類推，所以連莊時的胡牌，和平場時的胡牌，相差頗巨，因此子家三人應隨局情，通力合作，採取聯合戰線，甚至自我犧牲，力阻莊家繼續連莊。

如莊家（東家）的下家（南家）不分好歹，逢牌亂碰，使莊家減少摸打的機會，摸牌的次數減少，聽牌自然就會遲慢。

又如子家故意放銃讓共同戰線的子家胡牌，

使莊家無法繼續連莊，此種戰略有人說它是邪道，但是莊家是四個人輪流做的，大家都有做莊家的機會，現在的莊家下次就是子家，現在的子家下次可能輪為莊家，如此，不願使莊家時常有連莊的機會，三人對一人的戰略，時敵時友，循環不息，大家的機會是均等的。

初學者，時時都以對方三人為敵，打個人的麻雀，熟練者，都以莊家為敵，聯合子家三人採取共同戰線打法。

實際上，麻雀競技最大的妙趣是在此共同戰線的合作攻防戰略上，況且此共同戰線局更新，時敵時友，時詐時欺，在此千變萬化的劇變中，角逐最後的勝利，才是麻雀競技真正的樂趣。

子家三人依犧牲的份量來衡量，莊家的下家要比其他二家為多，有時為不讓莊家摸牌，不

必碰的牌也故意叫碰，自我犧牲，來勵行共同戰線的道義。

當然，初次見面的人同桌競技，不必如此認真，但如是好朋友，老同學同桌，採取共同戰線的方式，定必更能增進娛樂成份，更可看看大家時憂時喜，時怨時恨的眼色，相信其樂無窮，其趣無境。

我有三友人，我們四人相聚就來幾局「橋牌」、「Just, Make」麻雀「三味」，我們四人的麻雀規則是非常特別的，如連莊可以 Double，不服又可 Re Double，碰牌你高興碰那一張就碰那一張，胡牌你喜歡胡誰的就胡誰的，目的是要氣誰就氣誰，玩起來絕無火藥氣味，當我們四人同桌，娛樂成份百分之百，輸家有絕對上訴挑戰的權利，約定下次決戰時間地點，三味由其任選一味，如此好友同樂，千局不倦

，有如酒逢知己千杯少的感覺。

⑩故意瞄準對方放銃

假定西家手內是小三元混一色的聽牌，北家是無台的聽牌，而你的手牌已經是沒有聽牌的希望，看情形，必要時應故意瞄準北家放銃，避免大難臨頭，這也算是制敵奇略之一。

如戰局剛開始，當然不必着急放銃，但戰局如進入中盤戰期，你仍是猶豫不決，拿不出果斷的勇氣，而北家碰巧摸進危險牌，遂致被迫下台時，你只好眼巴巴地看西家毫無顧忌地自摸胡牌。

當然，有和局的希望時，就無須犧牲，故第八巡左右就應有所決定，免得趕不上最後一班

車。

雀戰的奇妙，誰也無法預知的，有時候，你認為何必故意放銃？反正西家又不會胡牌？和局定能成立？但事實未必然照你所想，有時候，你瞄準北家而打出的牌，反而被西家胡牌也說不定，這就要看你是否能夠準確地讀出西家和北家的手牌而定。

通常是三家三人採取共同戰線的，在此情況就形成自己為中心的打法了。你（莊家）如不放銃，西家也有可能放銃給北家胡牌，不過南家和北家要放銃給西家（小三元混一色）胡牌的機會都很小，看局情不妙，大都以等死狀態居多，所以你必定在死前瞄準打出一張死牌，搶救於未然。

此種戰略如和三流角色同桌，是不會發生作用的，如是高手同桌，為爭取最後的勝利，瞄

準放銃的戰略有時候將會奏奇功。

劍術世界有一句話「讓你割皮，切你的肉，讓你切肉，刺你的骨」，如將這句話應用在麻雀，即「讓你割皮，溜之大吉」，防止重傷於未然，就是兵法。

四 高手樂於對方放銃

初學者是看自己手牌打牌，不要牌毫無考慮地一張張捨出。

熟練者却藉捨牌順序，隱蔽自己的聽牌。

初學者如手牌是滿台聽牌，就得意忘形，有些人甚至致緊張過度，指頭發抖。

熟練者却泰然自若，巧妙地將不要牌一張張捨出，掩飾不被對方察覺，他將麻雀的樂趣重

心放在捨入海內的捨牌，而不在美好的手牌。

麻雀最高興的事莫過於胡牌，而非能夠聽牌就感到滿足，此事無論是初學者或熟練者都是一樣。

不過有些初學者，手內如構成聽牌牌姿就心滿意足，好像絕對可以胡牌似的心境，而熟練者却知道任何無法胡牌的牌姿都是沒有價值的，就是十台的聽牌牌姿，如無法胡牌也是沒有意義的，因之，在競技過程，就有計劃的採取能夠使之易於胡牌的打法。

如能自摸有效牌，無論是如何惡劣的手牌也能夠胡牌，不過自摸只是靠自己一個人的力量，因麻雀是四個人的競技，所以只有四分之一的成功率，但設使你的聽牌是對方三家都能夠安心捨出的不要牌，那麼你的胡牌成功率就不單是靠你自身的力量了，因此熟練者往往都想

如何來打牌，才能借助他人之力量完成胡牌，這就是所謂「樂於使對方放銃的麻雀」，爲此，一連串的捨牌就有計略，製造陷穽，誘引對方放銃。

奇怪的是時常放銃的人，他的手牌不可思議的自然會愈變愈壞，可能是被自摸胡牌和自己放銃被胡牌的心理影響不同之故，所以致使牌運不佳。

同是滿台的胡牌來說，自摸和放銃對對方所感受的精神打擊是不同的，這是熟練者使對方放銃胡牌比自摸胡牌更爲高興的原因。

總之，不願自摸胡牌，而寧願使對方放銃胡牌。

○牌品高

麻雀競技始終要保持君子風度。

○見胡即胡

能夠胡牌，即應胡牌，切勿貪心，意欲胡大放小，如此往往會將手氣轉壞。

○麻雀以胡爲貴

麻雀競技的目的是以胡牌爲貴，台數的多寡是在其次。

○今日難輸，尚有明日

愈輸愈急，愈急愈輸，輸了就急着想還本，這就是連戰連敗的原因，何必如此着急，反正還有明天。

古語云：「偷得浮生半日閒」，在忙碌的工作之餘，這是您我所嚮往的生活境界！

本局有鑑於此，爲您精心編譯一系列的「團康活動百科」舉凡家居的消遣娛樂，室內外的團康聚會，乃至大自然的野宴遊踪……五花八門，應有盡有。本系列期能爲您的休閒生活增添幾許繽紛愉悅的色彩。



89576-001536



89576 001536

-016 NT\$90

50元