澳门麻坛超级手何家福战术绝招
香港麻坛老名将陈宝瑞实战秘诀

《中国麻将经》编委会
金智胜/主编

麻将秘典

求胜

老手修炼真经
新手入门手册

牌番要领
引诱上家
控制下家
草制对家



陕西旅游出版社
Shanxi publisher of travelling

麻将求胜秘典

千变万化，纷纭复杂的麻将实战中，如何寻得出奇制胜的绝技？如何于不利中化险为夷？如何于牌运不好时转换手气？请看本书精妙的破解。

本书由浅及深，深入浅出，详实、生动地介绍了麻将的理论知识，战略战术；阐述了麻将技巧和牌运的相互作用；揭露了牌场上的不武之道，以十三个精华篇章图文并茂地公开了牌桌上高手的不传之秘，是麻将爱好者不可多得的实战宝典，并带给您有益的启示，超值的收获。

¥19.80元

ISBN 7-5418-1593-4

9 787541 815935 >

ISBN 7-5418-1593-4/G·405
（全三册）定价：59.40元

娱乐超级丛书

麻将必胜秘典



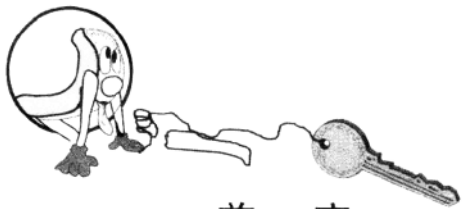
《中国麻将经》编委会

金智胜　主编

顾　问：澳门麻坛老手　何家福(68岁)
　　香港麻坛名将　陈福瑞(70岁)

副主编：北京　李建国(49岁)
　　上海　黄和平(48岁)
　　福建　郭周祥(39岁)
　　广州　徐润辉(42岁)

陕西旅游出版社



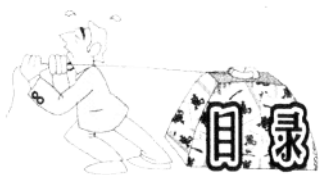
前　言

麻将作为一项斗智斗勇的文娱活动，极具趣味性与益智性。人们将自己的理性、才智、毅力等融会于牌局，既可以锻炼自己的观察问题、分析问题的能力，又可以放松身心，有益于健康。

麻将与围棋、象棋不同，牌战中定胜负，除了技术之外，是要靠相当的运气的，只要运气一来，即使新手也不见得会输给有多年牌龄的人。然而，运气不可能决定一切。新手在几盘甚至几局中，靠运气或许能战胜同台中的高手，但几十局下来，则会必败无疑。若牌手有精湛的技术再加上不错的运气，则一定会获得大胜。因此，如何处理靠运气将摸进的好牌进行理想的配牌，技术则起到决定性的作用。从这个意义上说，麻将场上常胜靠的还是技术，而不是单凭运气。

为了使麻将爱好者全面系统地掌握麻将理论知识和规律，通晓麻将的战略战术，识破牌战中的旁门左道，在短期内迅速提高技战水平，我们成立了《中国麻将经》编委会，精心策划，广泛搜集了港澳台地区的有关资料，走访了北京、上海、天津、四川、广东、辽宁、湖南等省市的各路麻坛好手，总结了他们的实战经验，整理出近40万字的文稿，经过仔细勘对、五易其稿，现隆重推出《麻将求胜秘典》一书。

我们秉着精益求精的精神，力求使本书成为麻将爱好者的实战宝典，助您驰骋牌场，屡战屡胜。



目录

第一章　麻将常识中的典故趣闻

一、戏说麻将的源与本 …… (002)

二、麻将牌的分类和特征 …… (007)

1. 玩麻将的用具 …… (007)
2. 牌的分类及具体特征 …… (010)
3. 花牌的来历 …… (013)
4. 牌的分类图及歌诀 …… (015)

第二章　打麻将的规矩与礼仪

一、骰压和定位的方法 …… (020)

1. 数点法 …… (020)
2. 骰点法 …… (020)
3. 摸风法 …… (021)

二、洗牌与砌牌的规矩 …… (025)

三、开门与配牌的规矩 …… (027)

1. 开门 …… (027)
2. 配牌 …… (029)
四、麻将礼仪须知 …… (030)
1. 应注意的十二条礼仪 …… (030)
2. 要避忌的八条行为 …… (031)
五、玩麻将的十二条规矩 …… (031)
1. 掷骰子必须按规矩掷 …… (032)
2. 四家搬完牌堵再掷骰 …… (032)
3. 补完了花才出牌 …… (032)
4. 落地无回 …… (032)
5. 摸牌上手不能碰或食和 …… (033)
6. 不准露手牌 …… (033)
7. 不要随便谈论人家的牌 …… (034)
8. 诈和不截真和 …… (034)
9. 摸错牌不能补救 …… (034)
10. 已吃不能换 …… (034)
11. 错翻牌或错拿牌原则上不能换 …… (035)
12. 不能看别家的牌 …… (035)
六、麻将的守则与罚则 …… (035)
1. 麻将守则九条 …… (035)
2. 麻将必罚九条 …… (036)

第三章　麻将竞技的一般规则

一、和牌的规定 …… (038)

1. 乘的意思 …… (039)
2. 坎的涵义 …… (040)
3. 杠的定义 …… (041)
4. 将的要求 …… (042)

二、停牌的形态 …… (045)

1. 听单张 …… (046)
2. 听边张 …… (046)
3. 听嵌张 …… (047)
4. 双碰听 …… (047)
5. 两面听 …… (049)
6. 三面听 …… (050)
7. 多面听 …… (051)

三、麻将牌的进张与舍张 …… (051)

1. 理　牌 …… (052)
2. 摸　牌 …… (053)
3. 吃　牌 …… (054)
4. 碰　牌 …… (056)
5. 杠　牌 …… (057)
6. 舍　牌 …… (058)

第四章　牌战技术与运气的转换

一、运气的奥妙和利用方法 …… (070)

1. 运气在麻将游戏中的作用 …… (070)
2. 牌桌位置与运气的关系 …… (072)

3. 运气的好与坏 …… (077)

二、麻将取胜还要靠技巧 …… (079)

1. 庄家连庄的秘诀 …… (079)
2. 硬做满贯凶多吉少 …… (081)
3. 快听快和的诀窍 …… (082)
4. 过度吃碰易露战机 …… (083)
5. 准备安全牌避免放铳 …… (086)
6. 暗刻不舍克扣别家 …… (086)
7. 多门听牌容易食和 …… (088)
8. 听边听嵌不算坏牌 …… (089)
9. 认真理牌避免错漏 …… (090)
10. 善于脱尖才算高手 …… (092)
11. 心态平稳不喜不忧 …… (094)

三、麻将二十项心输经 …… (095)

四、麻将和庄的六点诀窍 …… (096)

第五章　麻将战术的基本套路

一、慎重打好一二巡的牌 …… (098)

二、学会读牌方能知己知彼 …… (103)

三、听牌要准而机动 …… (105)

四、防守是一种基本功 …… (107)

五、学会运用心理战术 …… (109)

第六章　麻将组牌要领与技巧

一、组牌几大要领 …… (114)

1. 组牌要快 …… (114)
2. 组牌要考虑成牌的难易 …… (114)
3. 巧把 13 张牌组成听牌牌姿 …… (115)
4. 使搭子拉长 …… (115)
5. 组牌要周密考虑 …… (116)
6. 组牌应机动灵活 …… (116)
7. 组牌要注意隐蔽 …… (116)
8. 组牌应看三家牌 …… (117)
9. 组牌应当机立断 …… (117)

二、起手配牌确定型格 …… (118)

1. 确定作战计划 …… (118)
2. 牌有双搭忌做一色 …… (120)
3. 杂色过四做牌无期 …… (120)
4. 同色 9 张大牌有望 …… (121)

三、根据战况转变型格 …… (122)

四、各种和的组牌技巧 …… (123)

1. 组平和的技巧 …… (123)
2. 组混一色的技巧 …… (125)
3. 组清一色的技巧 …… (127)
4. 组十三不靠的技巧 …… (130)
5. 组对对和的技巧 …… (131)

6. 组七对子的技巧 …… (133)
7. 组一条龙的技巧 …… (134)
8. 组三色同顺的技巧 …… (135)
9. 组大三元的技巧 …… (137)
10. 组大四喜的技巧 …… (138)
11. 组字一色的技巧 …… (139)
12. 组清老头的技巧 …… (140)
13. 组绿一色的技巧 …… (140)
14. 组门前清的技巧 …… (141)
15. 组断幺九的技巧 …… (141)
16. 组一般高的技巧 …… (143)
17. 组番牌的技巧 …… (144)
18. 组全带幺的技巧 …… (144)
19. 组三暗碰的技巧 …… (145)
20. 组三杠子的技巧 …… (146)
21. 组纯带幺的技巧 …… (146)
22. 组三色同碰的技巧 …… (148)
23. 组小三元的技巧 …… (149)
24. 组混老头的技巧 …… (150)
25. 组四暗碰的技巧 …… (151)
26. 组国士无双的技巧 …… (152)
27. 组九莲宝灯的技巧 …… (153)



第七章　麻将的度牌窍门

一、猜测牌型应注意眼神的变化 …… (156)
二、根据动牌仔细度牌 …… (159)
1. 动牌和不动牌 …… (159)
2. 根据动牌猜牌 …… (161)
三、根据排列细心度牌 …… (162)
四、用数字方法度测牌张 …… (163)
1. 牌张利用率的测定 …… (164)
2. 牌组选择率的估算 …… (168)
3. 进牌受限率的度量 …… (169)
五、猜牌的要领总结 …… (172)
1. 从神态中推测别家手牌及组牌的进展情况 …… (172)
2. 推测别家手牌的常用方法 …… (173)
3. 推测别家是否听牌的常用方法 …… (174)
六、反猜牌的高级战术 …… (175)
1. 打出中张停边张 …… (176)
2. 留住安全牌最后打 …… (177)
3. 关键时刻少吃少碰 …… (177)

第八章　麻将快听快和诀窍

一、快听才能快和 …… (180)
1. 易和的听牌 …… (181)
2. 难和的听牌 …… (182)
3. 把握听牌时机和听牌的技巧 …… (182)
4. 应注意的细节 …… (183)
5. 几种良好的听牌牌例 …… (187)
6. 牌近末尾叫听生张 …… (194)
二、易叫和的多口听牌 …… (194)
1. 多口听牌中须注意的几个问题 …… (194)
2. 快速判明多口听和牌的诀窍 …… (195)

第九章　牌场作弊绝技揭秘

一、洗码牌中的作弊及防范 …… (202)
1. 洗牌时观察各种牌被码在什么位置 … (202)
2. 码牌中的诡计 …… (202)
3. 码牌留墩 …… (203)
4. 高低层次的码牌 …… (203)
二、起牌中的作弊及防范 …… (203)
1. 龙头摆尾作弊法 …… (203)
2. 顺手牵羊作弊法 …… (204)



3. 少拿与多拿 …… (205)

三、行牌换张中的作弊及防范 …… (205)

1. 一次摸两张牌 …… (205)
2. 偷梁换柱作弊法 …… (205)
3. 夹带作弊法 …… (206)
4. 偷牌 …… (206)
5. “读”牌 …… (206)
6. 抽牌 …… (207)

四、和牌中作弊及防范 …… (207)

1. 骗和 …… (207)
2. “相公”和牌 …… (208)
3. 喊碰诈和 …… (209)

五、掷骰子中的作弊及防范 …… (209)

1. 谎报骰点 …… (209)
2. 换骰子 …… (209)

六、串骗作弊及防范 …… (210)

1. 口令串骗 …… (210)
2. 手令蒙人 …… (211)

七、言语掩护作弊及防范 …… (212)

1. 桃色陷阱 …… (212)
2. 语言杀手 …… (213)
3. 巧妙裁诗 …… (214)

第十章　麻将牌的传统打法

一、推倒和的简单打法 …… (218)

二、素麻将的打法和计分法 …… (219)

三、半花麻将的打法与计分法 …… (233)

1. 绘的作用 …… (233)
2. 半花麻将中的“花”及其番数算法 … (237)
3. 牌形变化的分解图示 …… (241)
4. 具体牌例分析 …… (250)

四、全花麻将的打法与计分法 …… (253)

1. 全花麻将中小花或“喜儿” …… (253)
2. 全花样麻将的和 …… (257)
3. 全花麻将的打法与实战牌例 …… (280)
4. 全花样麻将计分规则分数表 …… (293)

附　录　各地流行玩法荟萃

1. 北京麻将打法 …… (298)
2. 天津麻将打法 …… (299)
3. 上海麻将打法 …… (301)
4. 广东麻将打法 …… (303)
5. 两湖麻将打法 …… (303)
6. 江苏麻将打法 …… (304)
7. 台湾麻将打法 …… (304)

第一章 麻将常识中的典故趣闻

小小麻将牌　典故趣闻多

原是宫中物　今入百姓家

娱乐好工具　修心又养性



一、戏说麻将的源与本

麻将牌，也叫麻雀牌，简称“雀牌”。可是136张牌，方方正正，硬硬梆梆，与实际的生物麻雀根本不沾边，为什么给这种牌起名为“麻雀牌”呢？日本人说，因为麻将牌要起来时，像小麻雀群一般的叽叽喳喳叫，所以为名。日本人的这个解释，虽然很富有想像力，但毕竟太直观，太浅薄了，故而站不住脚。又有人说麻雀之名称是因牌中的“条”（或“索”）所用的雀形而得名，这说法似是而非。试问“二条”如扁担，“九条”如草席，五筒如“梅花”，为何不称之为“扁担牌”、“草席牌”，尤其是“梅花牌”呢？

据笔者之见，此牌之所以称之“麻雀牌”，是有其历史渊源的。麻将牌的前身，是“马吊牌”。马吊牌始创于明朝万历年间，到崇祯年间而大为盛行。（见吴伟业《绥寇纪略》：“万历末年，民间好叶子戏。因赵宋时山东群盗姓名于牌而斗之，至崇祯时大盛”）。马吊牌由40叶纸牌组成，故也叫做“叶子戏”。它的前身是唐代的“叶子格戏”，相传是唐代名僧一行为唐太宗李世民所制，表示唐朝可传二十代。宋代大文学家欧阳修在《归田录》中讲，叶子格就是骰子格，因“以叶子写之”而得名。唐代的达官贵人在宴聚时，都要玩“叶子格戏”，此风一直延续到五代。后来，“叶子格戏”逐渐演变为“马吊牌”。（见图1-1）

据记载，马吊牌共40张，分4类：第一类是万贯（万位数），第二类是十万贯，第三类是索子（千位数），第四类是文钱（个位数）。万贯类从一万贯、二万贯直到九万贯，共9张，以九万贯为最大。十万贯类则从二十万贯，共11张，以万万贯为最大。索子类从一索（即“一贯”或一“吊”）、二索开始，直到九索，共9张，以九索为最大。文钱类从一文钱、二文钱直到九文钱之外，还有两张比“九文

钱"更大:最大的1张叫"空三易",次之叫"枝花"。因此,这一类也是11张牌。两个9张加两个11张,整副牌共40张。空汤及万贯类共21张牌,牌面上彩印着《水浒》中人物形象及姓名:万万贯为天魁星及时雨宋江,千万贯为天伤星行者武松,百万贯为天罪星短命二郎阮小五,九十万贯为天败星活阎罗阮小七,八十万贯为天满星美髯公朱仝,七十万贯为地勇星病尉迟孙立,六十万贯为天威星双鞭呼延灼,五十万贯为天孤星花和尚鲁智深,四十万贯为天杀星黑旋风李逵,三十万贯为地慧星一丈青扈三娘,九万贯为天退星插翅虎雷横、八万贯为天空星急先锋索超,七万贯为天寿星混江龙李俊,四万贯为天贵星小旋风柴进,三万贯为天勇星大刀关胜,二万贯为天英星小李广花荣,一万贯为天巧星浪子燕青。为什么马吊牌上印着《水浒》人物形象,至今还是个谜。有人认为这是马吊牌制造商为规劝人局者只可以马吊为娱乐游戏,不可以此赌博,因此画些"盗寇"的形象作为警戒(见《谀闻续笔》:"叶子所绘,皆为《水浒》中人,原有深意:若曰好赌而负,势必至为盗,即幸而胜,心与盗贼同耳。")。当然,自古以来,有句俗语"赌博出盗贼,奸情出人命"是对的;但把《水浒》人物与赌博与盗贼相提并论,实际是对农民起义的



图 1-1

污蔑。除了这213张牌之外，索子类及文钱类(除空汤外)共19张牌印的是几文钱或几吊钱的图案。以上就是马吊牌的大致情况。

马吊牌的打法很多，因时间、地点的不同而有所不同。最普通的打法，是四人入局，先告幺(即洗完牌后，每人1张，以最大牌或最小牌为第一任的庄家)，后抓牌，每人8张，余下8张，然后每人出1张比大或比小。明代著名文学家、戏剧评论家潘之恒十分喜好这种游戏，并且写下了《叶子谱》一书，专门介绍打牌技巧。编著有《喻世明言》《警世通言》和《醒世恒言》话本的明代著名文学家、戏剧家冯梦龙也善于打马吊牌。冯梦龙继潘之恒之后，写下了《马吊牌经》一书，系统地总结了马吊牌的打法，被清人钮绣誉为叶子新斗谱。

后来，马吊牌顺着丝绸之路传到欧洲。欧洲人把四门40叶的纸牌改变演化为四种花色52张牌的桥牌(即扑克，一般还有两张鬼牌，但打桥牌时不用鬼牌)，成为一种世界性的竞技项目。

在我国，马吊牌也不断地发生演化。到了清代，马吊牌演变为"和牌"或"壶牌"("和"和"壶"都读做hú)。这是最原始的麻将纸牌。清代诗人金学诗《牧猎闲话》中介绍说："碰和者，纸牌之戏也。以60页为一具(副)，四人合局，依次抹牌，谓之默和。余20页，另一人掌之，谓之把和。又或六直之外，更加一具(副)，则每种各4页，每人各得二20之外，其余页皆掩覆，次第另抹，以备弃取，名曰碰和。"又清代人李斗在《扬州画舫录》卷11《虹桥录》中介绍说："画舫(中)多作牙牌、叶格诸戏……次之碰壶，以十壶为上，四人合局，(或)三人轮斗、每人一歇，谓之作梦。色目有断幺、飘壶、全荤诸名目。"道光年间马吊牌已经演化成跟现代的麻将牌没有太大的区别了，主要的牌有万、条(即现代的条，但也有人还叫索的)、筒(即明代的文钱，现代人往往把它叫做饼)，改变了以大打小的打法，采用了斗智力、讲谋略、比速度的"和牌"作为取胜的标志。清人顾张思和金学诗分别在《土风录》和《牧措闲话》中有记载。在马吊牌从明代到清代、到现代演化过程中我们可以看到，原来马吊牌中的万与条连名称都保留下来了，文钱的名称虽然变了，但基本图形变化不大。

如果把现代麻将牌中的东南西北中发白七种牌叫做“有字”，那就跟明代的十字相对应了。



图 1-2

最早的麻将牌是把图案等印在纸片上做成的，因此，在民间也把这种牌叫做纸牌。打纸牌也就是打麻将。纸牌宽 3.5 厘米，长 15 厘米，印有万、条、饼的图样。后来又增加了类似东、南、西、北及中、发、白的牌。人们感到纸牌必须拿在手上，而且牌多了又不可能一字儿地排开，看起来很不方便。当人们从生活中算封的骨牌得到启发时，开始将纸牌上的图样刻在骨牌上，又考虑到大量的骨料来之不易，而竹子却是很容易得到的，便做成了骨面竹背麻将的初始形状，如图 1-2 所示。因此，人们在玩牌的时候，把手解放开来了。玩的时候，可将牌立起来，面向着自己，一览无余，理顺也十分方便，这样，人们再也不把麻将牌叫做纸牌了。制作麻将牌的材料也逐渐地由纸片、竹、牛骨、象牙、象骨、树胶而到大多采用硬塑料了。

关于现代麻将牌中的东、南、西、北及中、发、白七种牌的来历，有两种说法：一是过去人们最常用的桌子是方桌，又叫做八仙桌。八仙桌的名称是从就餐时可以坐 8 个人得来的。由于打牌时牌总是面向一方，这就限制了在一方里不能坐两个人，逐渐地形成了玩牌由四个人来玩的习俗，四人各坐一方。人们还从四方得到了启示，在麻将牌中增加了东、南、西、北风。随着人们在娱乐中憧憬着幸福，取中三元（中解元、中会元、中状元）及五子登科等喜庆吉祥的词语的增加，在麻将牌中又增加了中、发、白三种花色的牌。中、发、白号称三元，为了避讳，不能将解元、会元、状元刻在牌上，于是取了一个中字刻在牌上。还从入学中举必发财里取了一个发字刻

到另一种牌上。对于三元里的另外一种，实在想不出合适的字来，便形成了一字不刻的白板。另一种说法说：在道光末年太平天国时代，天国将士们由于军中寂寞，常利用麻将牌赌酒行令。为提高乐趣，他们增入了天化、土化、东南西北化等玩法，意在采用太平天国的封号以示幽默和滑稽。随后麻将牌随太平天国而流入宁波，兴盛一时。太平天国失败之后，人们把天国的封号改为公、侯、将、相、文、武、百七个字，此乃麻将字牌之始。后来，浙江舟山人陈鱼门，把人们不熟悉的封号改为民间很熟悉的字，他用东、南、西、北代替公、侯、将、相，用中、发、白代替文、武、百。东南西北取意于舟人之航向风顺，而中取意于中举，发代表发达，白代表白衣富者。这样字牌不仅通俗易懂而且循环关系明确，故而普及得很快。麻将牌从此定型。

又过了一些时候，人们发现在玩麻将时常常把牌拿完了，也没有人和牌而感到扫兴。为克服这个缺憾，于是又增加了“听用”。最初的听用只增加两张，逐渐发展增加为更多的张数，直到发展为现在的有绘儿麻将牌。

通过历史的回顾，可以看出，麻将牌从无到有，从简到繁，从粗到精，经历了一个逐渐发展，逐渐完善的过程。直到今天，麻将的打法，还没有像棋类比赛那样的国际标准规则。在国内，大而别之，就有南方与北方的不同，小而别之，还有各省的不同，各县的不同。甚至同一县内各乡镇之间可能也有不同。在国外，麻将的流传也相当广泛，几乎有华侨处，就有麻将，并逐渐为外国人所传习。早在30年代，美国有了麻将学会、麻将研究会之类的组织，并出版会刊，探讨麻将的打法。但也只能停留在探讨与提议的水准上，无法将海外的麻将打法加以统一。我国大陆、港澳、台湾，日本、南洋、澳洲等地也不完全一致。这只能随着麻将的发展与普及而逐步解决。

新中国成立以前，麻将牌虽然是民间最为流行的娱乐工具，但更多的则是把麻将牌当作官场交际的工具和赌博的工具。它曾给人们带来过精神上的愉快，但更多的是给人们带来痛苦。解放后，党和政府为了纠正人们的赌博恶习，曾在1953年以前，原则

上禁止打麻将。1954年后，党提倡劳逸结合，并考虑到麻将牌在旧社会虽然是赌具，但也是娱乐工具这个特点，认为经过宣传教育，人们是会把麻将当作娱乐工具的。于是，在地方和部队的俱乐部里，麻将开禁了。实践证明，麻将已经成为深受广大群众所喜爱的娱乐工具。

麻将除了其游戏价值以外，还具有收藏价值，最早的明朝麻将价值连城，清乾隆帝游江南时带回的紫砂陶麻将更是难得的珍品。除此以外，金玉麻将、象牙麻将、镶宝石麻将在中国历史上虽屡见不鲜，但亦难以收藏。

十年内乱期间，麻将再一次受到禁止，甚至达到焚尸扬灰的境地。于是，又隔了十来年，麻将牌才随拨乱反正再一次进入职工的文娱场地。当前，伴随着党的干部四化政策的推行，许多老同志离退休下来。为了让大批的做过较大贡献的同志欢度晚年，延年益寿，在许多单位的老干部活动站增添了麻将室。麻将牌，正发挥着健脑、益智、强身的作用。

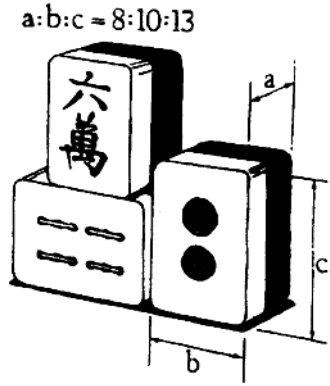
二、麻将牌的分类和特征

1. 玩麻将的用具

①牌

玩麻将首先要准备的是牌。麻将牌的牌是一个长方形的立方形(直角六面体)，大小不一。三边比例大约是8:10:13，牌体的规格，有大有小，大的常用22.5×27×36毫米，小一点的常用20×24×32毫米(见图1-3)。规格大的牌一般为成年男性所喜用；而小规格的牌，

过去称为“坤牌”，娇小秀气，比较轻巧，是女士们用的牌。但现在已不分什么“坤牌”不“坤牌”了，大概是为了男女平等的缘故吧！麻将牌共刻有 34 种图案，每种图案各有 4 张，全部共 136 张。其他有为花牌 8 张，4 张是“花”，4 张是“绘”。这样，一副带花的麻将牌总计有 144 张。另外每副牌有空白的预备牌 4 张，是为了一旦丢了某张牌，可用此牌刻好补上，平日是不用的。



麻将牌的构造

图 1-3

现在的麻将牌大多数用塑料制成，但过去是用竹子、象牙、牛骨制成，而以竹或嵌竹制者为多，故打麻将也称之为“竹城之战”，现在人们戏称为“搬砖”或“码长城”。

②骰 子

骰子相传为三国时曹操所造，是一个正方形立体，六面分别刻 1 点至 6 点之数，投掷后比点数大小决定胜负，所以叫“投(tóu)子”。又因为 1 点、4 点着红点，其余点数着黑色，所以称为“色(shǎi)子)。唐代改用骨制，始有“骰子”的名称。(《全唐诗》卷 58 温

庭筠《南歌子》之二："玲珑骰子安红豆，入骨相思知不知。"）他把骰子与男女之间的性爱联系起来，也真是别出心裁。骰子6面点数分布的规律，是相对两点的点数相加都等于"7"，印1点的背面是6点，2点的背面是5点，3点的背面是4点。由于骰子的这个特点，有的搞旁门左道的人，往往能做到想掷出几点，就掷几点，以达到作弊的目的。这是不可取的。

一副麻将牌中，应有两颗骰子。骰子掷过以后，庄家应立即收回，放在自己面前，不可混入阵中以免丢失，庄家下庄时，把骰子交给下家叫做"交庄"。

骰子需要两个，作为决定坐位和捉牌先后之用。

③筹　码

筹码是计算胜负的工具。通常用的筹码，除麻将牌本身附有的（为不同颜色的塑料小圆片、或印有不同点数的塑棒）外，还可使用扑克牌按黑桃、红桃、方块、梅花来分给四人。因为扑克牌从1到10可以组成任何一个数，而J、Q、K又可用为代50这个数，再用麻将牌带有的塑料片，多的一种，一个可以代表10，少的几种，可以分别代表100，1000或10000。如果你使用的麻将牌没有带筹码，可以就近取用任何小形物体代表百或千，比如用围棋子，或塑料制成的多米诺骨牌等都是可以的，使用起来也很方便。在一轮中，负方筹码不够支付时，可向胜方借用，最后决算是不难计出胜负的。

为了结算的方便，分筹码时可以将扑克中的"5"抽出不用，这样，用扑克做的筹码，每分刚好两百。如果再用其他的小形物体做筹码，可以分足五百。一般说来，就可以满足一轮比赛的需要了。一轮比赛结束时，参赛牌手数一数持有的筹码，便容易计出胜负了。

如果玩麻将牌的是五家或六家，也可用类似的方法分配筹码，打完一轮后，最后结算，排出名次。

④记录表

任何纸张都可以应用。比赛结束后清算筹码，决出胜负，然后记录在表上。

⑤麻将桌

一般地说，有一个方桌即可，老式的八仙桌也可。目前市场上有专为搓麻用的方桌，因其在桌的四面装有一小抽屉，便于放筹码，故比八仙桌更方便。此外，在港、台地区有专为搓麻将用的一套设备：1张比方桌略低的圆桌，圆桌面上粘有毛毡或面料较厚的化纤织品，4把沙发，圆桌下部有电脑控制的设备可以自动洗牌、自动砌牌，两副麻将交替使用。沙发与圆桌的高度很协调，坐起来很舒服。但这套设备价格较昂贵，非一般工薪阶层所能购置的。

⑥桌　垫

搓麻时应在麻桌上铺上桌垫，以防声音过大，并利于竖牌。桌垫最好是毛毡，无毛毡，用旧毯子也可，桌垫的四个边，最好缝制四个小兜，以便装筹码之用。现在市场上有用橡胶做的牌垫，也非常好用。

2. 牌的分类及具体特征

一副麻将共有144张。其中，136张是必备的，另外8张花牌则根据打法决定其取舍。最初，在牌中没有“听用”、“财神”和“绘”，通常称之为“素麻将”。

136张素牌，可分为四类或称之为四门牌。

四门中第一门是字牌，即俗称“番子”，共有7个名目。它们是东、南、西、北、中、发和白。每目4张(枚)，共28张。前6个名目均刻上字，惟有“白”不刻字，用全白或加一长方框代替，有时框中加生产麻将牌公司的名字，借以给自己的公司做广告。

东、南、西、北俗称“四风牌”或“四喜牌”，如东称“东风”，南则称“南风”，余此类推。四风牌刻上字，涂以蓝色或黑色。“中”常用红色，“发”常用绿色，“白”的框多用蓝色，也有用红绿色刻上双

框。故“中、发、白”常分别称为“红中”、“发财”或“绿发”、“白板”或“白脸”。这三个牌目又称为“三元牌”或“箭牌”。有时候，四风和三元分称两门，再加上筒子、条子（索子）万子麻将牌共分五门牌。（见图 1-4）



图 1-4

第二门牌是筒子，也称饼子。筒子牌以同心圆为图案，象征铜球也。一筒是一个圆，二筒是两个圆，余类推。由一筒到九筒共 9 个名目，每个名目有 4 张（枚），共计 36 张。不同数目之圆形排列有一定的模式。圆圈的颜色为绿色或绿色兼红色。（见图 1-5）



图 1-5

第三门牌是条子牌（也称索子牌），条子图案以条形为基本单元。条形上下两节，中间有结，象征条贯结，形似所谓“吊线”。由一条到九条共 9 个名目，每个名目有 4 张（枚），共计 36 张。不同数之条形排布也有定式：一条则常刻做鸟形，其中 2、3、4、6、8 条均涂绿色，5、7、9 条则涂绿、红两色。（见图 1-6）

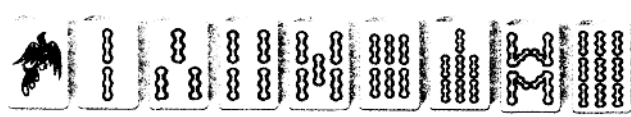


图 1-6

第四门牌是万子，万子不作图案而书写汉字字样，其中数字用蓝色或黑色、万字用红色。由一万到九万共9个名目，每名目有4张(枚)，共计36张。(见图1-7)



图1-7

筒、条、万子牌统称为数字牌或色子牌。

数字牌中的1与9，又称为“老头牌”或“幺九牌”。1(包括一筒、一条、一万)也称“幺牌”，9(包括九筒、九条、九万)也称“九牌”。如顺序目1~9，以5为中点，4以下比5为幼，称为小牌，6以上比5为老，称为大牌。在花麻将的和目里有“全小”，或“全大”两种和目。“全小”是指14张牌都是“4”以下的牌，“全大”是指14张牌全是“6”以上的牌。

在数字牌中，1(包括一筒、一条、一万，余下同)4、7；2、5、8、3、6、9，又称“关联牌”或“筋牌”。

无论万子牌、筒子牌或条子牌都有俗称和“雅号”。

比如1万，也称幺万。5万也称“五魁”。所谓“捉五魁”的番，就是4、6万和5万的和牌。

比如1筒，取其形，俗称“汤圆”、“烧饼”等。2筒，俗称“眼镜”，5筒，也称“梅花”。这一是因为其形状近似梅花，二是古诗云“鹤立霜田竹叶三，虎踏雪地梅花五”，这是由梅花五个花瓣得来的。可见其称谓之“雅”。6筒俗称“马肿背”，其意来自汉代学者牟融的《弘明集》中的一条谚语“少所见，多所译。见骆驼言马肿背”。指的是不认识骆驼的人把骆驼叫“马肿背”。这是由于6筒的6个圆形图案有两个在上面，像骆驼的两个峰得来的。至于为什么把6筒跟马联系起来，这又与古代把5用初六叫马日有关。7筒，根据其形状又名烟竿或烟枪。8筒又名人牌，其意来自8元，因8筒是8个圆形图案，

圆与元同意,8 圆就变成 8 元。而 8 元是我国古代传说中的 8 个德才兼备之人,分别叫伯奋、仲堪、叔献、季仲、伯虎、促熊、叔豹、季狸。8 筒中每一个圆形代表他们中的一个人,所以叫人牌。9 筒,俗称麻哥,象征了满脸麻子取圆多之意。请注意如果您与满脸麻子的人一起搓麻,切记不要把九筒叫"麻哥"或"麻子",免得引起不快。

又比如,一条,也称一索,或幺鸡,也有的称为"小鸡儿"的。二条取其形俗称"鼓锤""棍子"等。四条因其形俗称"铁轨"。

某些牌的俗称、不仅反映了麻将牌的趣味和高雅性,而且有些"番"、就是依据某些牌的俗称而命名的。比如:1 张东风,1 张南风,再加上 1 张一条,就组成"孔雀东南飞";4、6 万嵌搭,和 5 万,称为"捉五魁",7 筒、东风、2 条,可组成所谓"枪毙东条英机";还有诸如"条条道路通北京"、"武大郎卖烧饼"等等,都是从某些牌的俗称演化而来的。这既增添了麻将的趣味性,又提高了和牌率及牌的"番"数。



3. 花牌的来历

为了加快"和"牌的速度,人们先是给素麻将增加了两张"听用"。这样就多了两张牌,只能砌在一家的面前,很容易摆错。于是人们同时给素麻将增加了两张"财神"。"听用"的作用是可以用来代替 136 张牌中的任何 1 张,有的麻将将它刻为"百搭",表示不管什么牌都能搭上。通常这种牌就是在牌上刻有带框或不带框的"听用"或"百搭"二字,本书中一律用"绘"来表示。而两张"财神",其中 1 张刻有文财神的彩像,另 1 张刻有武财神据说是赵公明的彩像,十分好看。"财神"的作用,是摸到它的一家,可以将它亮出来,并增加一"番",但同时需要在杠上补 1 张牌。"财神"的作用与"听用"不同,不能用来代替其他的牌,而只能在"和牌"时增加一番的赢码。

两财两听的麻将出现后,人们觉得还有诸多不便,于是干脆把听用与财神都增为 4 张。这样可以使每家砌的牌变得一样全,免除

了在砌牌时还要考虑砌多少牌的麻烦。在两财两听基础上发展起来的四财四听麻将牌，其中的听用与财神，作用完全跟两财两听麻将牌是一样的。为了进一步提高和牌速度，后来又出现了八财八听的麻将牌。财神与听用的作用仍然没变。玩麻将牌的人们经过实践认为，最好让1张牌可以同时具有听用与财神的双重作用，这样便出现了"绘"。由于打麻将的人对它特别喜爱，便加了一个表示爱意的"儿"字叫做"绘儿"，而"绘儿"的读音跟"混儿"相近，所以也有人把"绘儿"叫做"混儿"、"混子"的。

为什么把这样的牌叫做"绘"呢？那是因为具有财神和听用双重作用的牌，既不能刻上"听用"二字又不能刻上财神的图样，只有刻以其他的彩色图画来表示才行。至于给这样的牌取个什么名字也动了不少脑筋。这也不合适，那也不合适，最后从"绘"上的彩色图画上得到启示，选绘画的"绘"字来作为它的名称。这样的绘儿，牌布除了彩色的图画以外，通常还刻有如春、夏、秋、冬、梅、兰、竹、菊、福、禄、寿、喜等字样。"绘"的作用相当于"听用"与"财神"的作用，但不能开杠(有些地方是允许开杠的，各地打法不同)。绘的出现，同时就有了四财、四听、四绘、八财、八绘以及只有8个绘麻将牌。由于听用和绘多了，人们又感到太快了，减少了兴趣。从而，现在最流行的一种麻将牌是只有4个财神，4个绘的麻将牌。在这样的牌里通常还多4张或两张没刻任何字和任何图形的牌供作备用，一旦哪张牌丢失了可以用来刻了补上。

现在，香港有的麻将牌生产公司出的牌，把绘的彩色图画改为刻上本公司的名称，借以作广告，也是一种别出心裁的做法。

在麻将牌的牌拿里，通常还备有两颗骰子，一个指示圈风的塑料圆形小盒，上面刻有"东、南、西、北"四个字。这个小玩艺既可表示圈风，又可用来表示谁家是庄家，因为谁当庄谁谁就把这圆形小盒拿过来放在自己这一边，下了庄，轮到下家上庄，就把小盒移交给下家。有了这个小东西，记圈数，记谁当庄，就不会乱了。现在有些地方玩麻将根本不用这个东西，全凭脑子记，这很不好。有时赢家不愿玩了，就说已打满了4圈，而输家想捞回来，不愿结束战斗，

就说"还差一圈",或者在谁上庄,谁下庄上发生争执,造成不愉快。有了这小圆盒做标记,就不会乱了。此外,有的麻将牌中还备有若干彩色的像围棋子大小的塑料片,供作计算胜负的筹码。

4. 牌的分类图及歌诀

①牌的分类图(图 1-8)

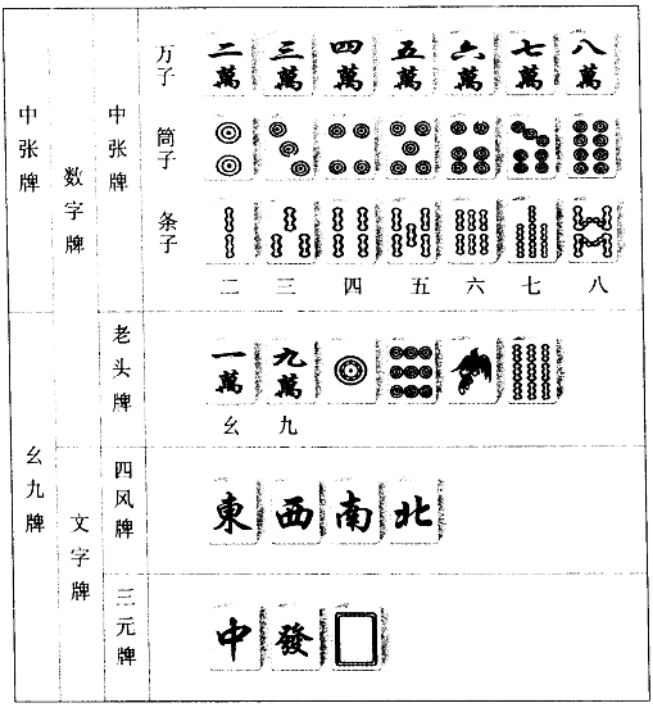


图 1-8

②麻将牌诀歌

参与麻将游戏的牌手在打牌时，每打1张牌，必须报出牌张的名称，这是大家所熟知的，而打出1张牌要念出一句形容这张牌的特点或透露这张牌内容的诀歌来，则很少有人研究。麻将牌诀歌在打牌时不仅可以报明牌张的作用，还有利于提高牌手们的兴趣，使麻将更为优雅、文明。以下列举麻将牌诀歌以供读者参考。

花	花儿一枝添风标
东	东风吹，花妖娆
南	南岳衡山雾里瞧
西	西凉将，数马超
北	北风吹，雪花飘
中	船到中心点一篙
发	发家致富有高招
白	白板一块未动刀

一筒	苏洲饲锣一面敲
二筒	金丝眼镜戴眉梢
三筒	三星已出六丈高
四筒	四轮平稳莫心慌
五筒	五花连线真好瞧
六筒	六部门前最热闹
七筒	北斗七星仰面瞧
八筒	对襟马褂两开交
九筒	一脸麻子休卖标

一条	小鸟毛稀飞不高
二条	横吹笛子竖吹箫
三条	两山没有一山高
四条	火车铁轨有两条

五条　双峰之间一河流
六条　神州山川无数条
七条　领奖台上冠军高
八条　钢丝床，不垫腰
九条　素装红裹甚妖娆

一万　一帆风劲五更潮
二万　二月春风似剪刀
三万　三峡星河影动摇
四万　四厢花影怒如潮
五万　五步成诗才气高
六万　六亿神州尽舜尧
七万　七巧牛郎会织女
八万　八月秋高风怒号
九万　九九重阳齐登高



打牌不能傲慢





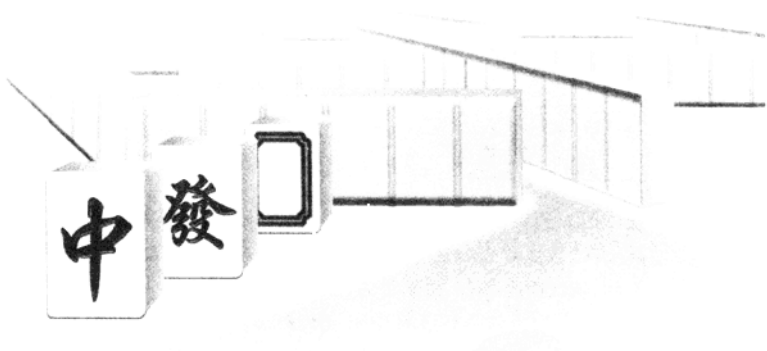


打牌时间不能太长

第二章 打麻将的规矩与礼仪

无规矩不成方圆

懂礼仪方为君子



一、搬庄和定位的方法

四个人或者是五六个人聚到一起，要进行麻将竞技，在实战未正式开始之前，要进行一系列的准备工作。

打麻将的胜负，在很大程度上是靠“运气”，四人一桌打牌，首先要决定座次，也即是说，四人各位居何方，这是很要紧的事情。一是因为搓麻的人们往往认为坐在吉利的一方（财神的方向）就能获胜，而坐在不吉利的一方（凶方）就要失败；二是因为每个人牌技水平不一样，有高有低，如果坐在高手的下家，就很不利，不易取胜，反之如坐在新手的下方，就比较有利，而且四人中谁先做“庄”也应当定下来，因此需要搬庄和定位。

搬庄的方法很多，下面逐一介绍。



1. 数点法

四人到齐后，先随便打一个位子坐下，然后用两枚骰子，每人掷一次，按点数大小逆时针排座次。掷了最大点数的人为东，座位不动，依次南坐其右，西坐对面，北坐其左。

应当说明的是打麻将中东、南、西、北，与地理位置的东、南、西、北是不一致的，二者不要混同。



2. 骰点法

用两枚骰子，每人掷一次，掷出“5”或“9”点的为东，坐原位不

动;“2、6、10”点的为南,坐于东之右方,“3、7、11”点为西,坐在东的对面;“4、8、12”点的为北,坐于东之左方。为了定庄方便,人们编了几句顺口溜:2、6、10“过”,3、7、11“迁”(对方的意思);4、8、12“底”,5、9再手自个儿先。“过”就是从庄家的位子过下去的,即第一家的意思。“迁”字的来源,原本是山字读讹了得来的。意思是说从掷骰方翻山过去,显然就是对门了。“底”就是表示坐在最下手的一家的意思。5、9再手,就是说自己坐东位。

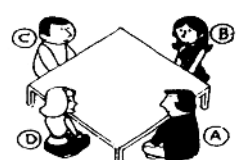
3. 摸风法

取东、南、西、北各1张,扣下搅乱洗开,生人可随意摸1张,东的位置不变,南、西、北,则逆时针坐定。

摸风法的另一做法是,取风牌各1张,扣下、搅乱洗开,然后由年长者或者是主宾假设是A君掷一次骰子,如果点数是2、6、10。那么A君的右侧便是“东”的位子,与此同时,坐在A君右侧的B君则从扣下的4张内牌中随意取1张亮出来;然后依次是坐在A君对面的C君取1张亮出来,坐在A君左侧的D君取1张亮出来,最后A君取1张亮出来。即然A君的右侧已经定为“东”的位子,那么谁摸到东风谁就坐到那个位子上,然后抓到南、西、北风的人按逆时针方向依次就坐。

摸风法的再一种做法是分若干个步骤进行:

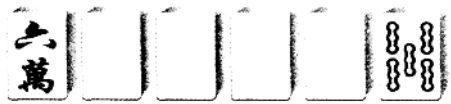
① 四人到齐之后,先随便各坐在一席位。(见图2-1)



① 随便占个位置

图2-1

② 将东、南、西、北4张牌反转扣下，加以搓乱顺序后排成一列，两边各附上奇数和偶数牌1张。（见图2-2）



② 图2-2

③ 随便由一个人（一般情况下多是年长者或主宾）将骰子掷出，依照骰子出现的点数，由右侧起，中骰的方位便得“假庄”。（见图2-3）



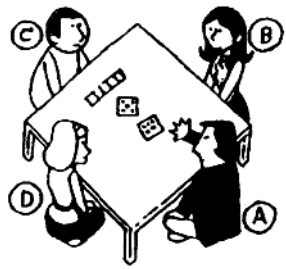
③ 随便一个人将骰子掷出

图2-3

④ 假庄的人再把骰子掷出一次，假设出现的点数为7，那么A君是假庄的人的对门，则由A君开始先从图例的五条这边摸1张，依次是B、C、D各摸1张。（见图2-4）

⑤ 这时摸到东风的A君就坐到假庄的位置。B君摸到了西，就坐到假庄的对面，C君摸到了北，就坐到假庄的左侧，D君摸到了南就坐到假庄的右侧。

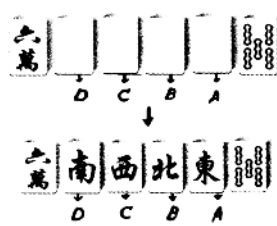
⑥ 座位决定之后，坐在假庄的人（A 君）再掷一次骰子，中骰的人就是“起家”，也就是最初的庄家了。（见图 2–5）



④ 假庄的人再掷一次

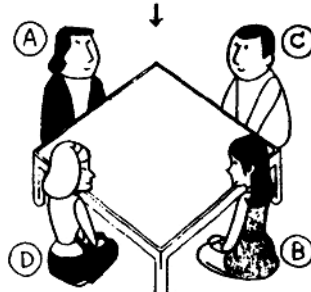
图 2–4

从中骰的人依照顺序捉牌。



⑤

决定座位



⑥

图 2–5

除上述几种方法外，还有习惯法，这是非正式比赛时，4个人随便就坐，不必过于认真，大多让老者、尊者或是年幼者先坐庄，以体现尊老爱幼的美德和对人的尊重。

但习惯法，容易产生弊端，往往会被搞旁门左道的人所利用，在社交场合，不宜采用。

对于正式比赛，搬庄、定庄均应由各家预先商定，或由组织比赛的机构事先规定，以免造成口角或不悦。

如果有5人一起来玩，那么就需要多选1张牌，譬如红中，拿到红中的人，在第一圈轮空（俗称“做梦”）。第二圈开始，他把坐东方位的人换下来。第二圈换下来轮空的人，到第三圈开始，又把坐南的人换下来。依次类推，打完第五圈才算打完一局。

如果6个人一起玩，那就应选6张牌来抓座次，除红中外，可选发财或白板。搬庄的人把选的牌“和乱”砌起来，按上述办法，参加打牌的各拿1张。拿到不是东南西北的两个人，第一圈轮空，第二圈开始，拿到红中（或绿发）的换下第一家（即原坐在东方位的人），拿到绿发或白板的人，换下第三家。（原坐西方位的人）第三圈开始，第二圈轮空的两个人，把原第二家（坐南方位的人）和第四家（原坐北方位的人）换下来。如此，打完第六圈才算一个阶段，如果还要打，就得另搬庄。

坐庄家的方向为东，逆时针依次为南、西、北。由于坐庄是轮流的，因此，这一牌你是东，下把牌你就是北了。打牌时，坐庄的一家和牌，下一牌，你就继续坐庄，称为“连庄”。如果其他三家和牌，下一牌就应顺次轮下去，由第二家（原南风家）坐庄，这叫坐下庄。

依次轮流坐庄，当第一把牌坐庄的人（最初的起庄人）第二次坐庄时，就算第一圈（东风圈）结束了，而开始了“南风圈”（也就是第二圈），第三圈是西风圈，第四圈为北风圈。如果5个人在一起玩，就有第5圈，第5圈的圈风有的又轮为东风，但大多数则规定红中或发财为圈风。如果6个人一起玩，还有第6圈，第6圈的圈风多是定为绿发或白板，这样机会是均等的，谁都不吃亏。

庄家本身是东，如果圈风也是东，本风与圈风合二而一，称为

双东。任何一把牌，第二家的本风都是南，第三家的本风都是西，第四家的本风都是北。如下图。

如(图 2-6)，牌手坐的位置不变，但圈风每打完一圈，就依次改变，而各家的本门风则每打完一把牌就依次改变。

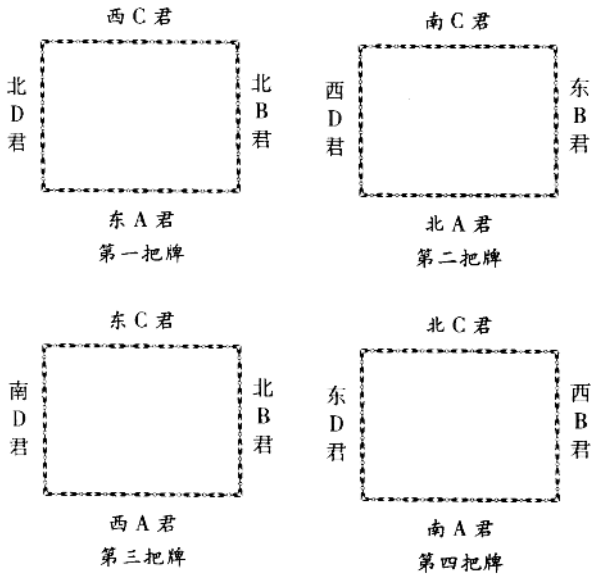


图 2-6

二、洗牌与砌牌的规矩

庄家以及其他三家的座次都定下来了，牌局就可以正式开

始了。

打牌，先要洗牌。洗牌之前，应当把牌正面扣下，四人一齐动手将牌搅开、和乱使牌充分混合，以期四家机会均等，同时也可防止作弊。牌洗好后，四人同时砌牌（又称码牌）。砌牌时横排17张，上面再各叠上1张，并依次横排在门前成一条状，然后四家汇合，围成方阵（又称做"方城"）。方阵之中，谓之"堂子"又称"海里"或"河里"。方阵形的牌称为"墙牌"。

砌牌数量，需要依据打的是何种牌而定。如打"素麻将"，各家均砌17墩，如打"四财四绘"麻将，各家则均应砌18墩。

打牌过程中，各家所打出的牌，均应放在台中方为效；放入海里后，不允许反悔，不允许更换、取回。

在有些地方，如上海和香港、台湾以及日本规定打出去的牌不许随便乱放，应依次整齐地排列在自家的墙牌的前面。（见图2-7）

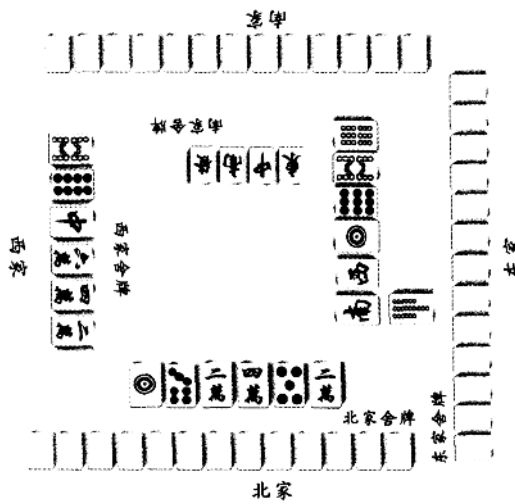


图2-7

三、开门与配牌的规矩

1. 开门

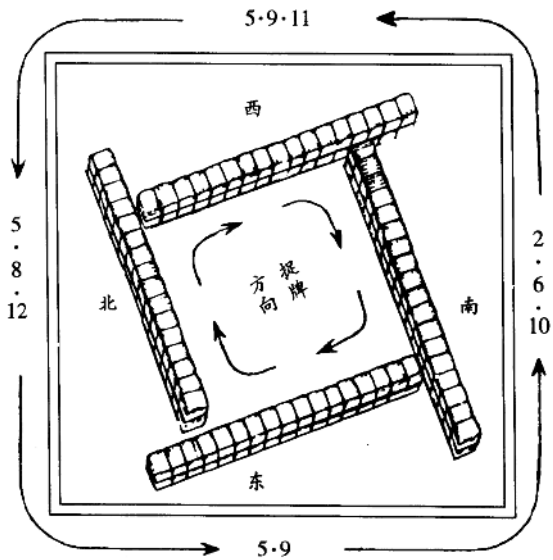
方阵组好之后，就可以掷骰子开门起牌了。开门有三种方法，可以任择一种。

第一种，只掷一次，即庄家掷出的点数即决定开门的方位，也决定起牌的位置。比如庄掷出的两颗骰子数相加为3点，以自己为起点，按逆时针方向数到3，是对门，即决定从对面一家开门；再在对门的牌墙上按逆时针方向数出3墩作为留牌，庄家从第4墩开始抓牌，一次抓两墩，下家（即庄家右手的一家）按逆时针方向顺序每人每次抓两墩共4张。

第二种，要掷两次，第一次由庄家掷，决定门家即开门方位，第二次由门家掷，决定起牌地位。例如：第一次，庄家掷出的两颗骰子数相加为8点，按逆时针方向数到8，应该在庄家的上家即左手一家开门，上家即门家再掷第二次，两颗骰子数相加为6点，则从门家面前的牌墙上数出6墩作为留牌，庄家从第7墩开始抓起。

第三种，也是掷两次骰子，第一次庄家掷出的点数决定开门方位，第二次门家掷出的点数要加上庄家掷出的点数，才能作为留牌数。例如，第一次庄家掷出的两颗骰子数相加为5点，按逆时针数到5，正好是庄家自己，再掷第二把，两颗骰子数相加为7点，两次骰子数相加为12点，则从庄家面前的牌墙上按逆时针方向数12墩作为留牌，庄家从第13墩开始抓牌。所留下的牌，称为牌尾，也叫“杠头”或“岗头”。

破墙开门，通常有一套口诀，如以每家只砌 17 墩为例，“二五成一十，三家拿了还剩一”，意思庄家掷的是 5 点，第二家掷的又是 5 点。加起来共 10 点，17 墩减去 10 墩，庄家、第二家、第三家每家拿去两墩后就只剩一墩了。当然，3 加 7 也是 10，4 加 6 也是 10，8 加 2 也是 10，都可以用这个顺口溜。又如“四七，一十一，刚够三家一把齐”。“三九，一十二，第三家一边拿一半”。像这样的顺口溜还有：“五八，一十三，庄家、二家两把干；”“七七，一十四，庄家拿了只剩一”；“九六，一十五，庄家一头堵”；“二八，一十六，庄家两间凑”；“八九，一十七，转弯开始提”；“××，一十八，过一开始拿”；“××，一十九，两墩以后才拿走”等等。恰当地运用这些口头禅，可以提高拿牌速度，并做到准确无误。（见图 2-8）



捉牌的方向·骰子数目的算法

图 2-8

目前，在有些地区，允许庄家或是客家在掷骰子时，说一声“加几点”或“减几点”做法，意思是在掷出的点数之上再加上或减去几点。比如庄家掷的是10点，然后由西家掷第二次，西家在掷出骰子的同时，（必须是同时，或在掷出骰子之前，而不能在掷出骰子之后）说一“加两点”，假设西家掷出的点是5点，本来七加五是12点，开门处应在西家的第13墩开始抓牌，但因西家说了“加两点”，这样就变成从第15墩开始抓牌了。如果西家说“减两点”，则从第11墩开始抓牌。

这种口头声明加或减几点的做法，实际上改变了配牌的情况。如果是减两点，则各家的配牌基本上是上家应该拿到的牌；如果是“加两点”，则各家的配牌基本上是下家应该拿到的牌。这就是所谓“上减下加”的诀窍。因为在打牌过程中，往往有某一家的牌特别的“兴”（或者说“火”），为了能够拿到这家的配牌，有人就采用“点数加减法”或者是当庄家连续坐庄时，故意采用这一方法，以扼制庄家连庄的势头。

这种方法，严格说来是不文明的，有失礼仪。但是否允许，事先应由大家商量决定，免得发生争执。在麻将竞技中，无论什么规定，好在大家机会均等，倒也无所谓“合理不合理”。实际上这种加减点数的做法，不过是反映了人的一种“碰运气”的心态罢了。

2. 配牌

破墙开门之后，首先由庄家拿牌（又称“抓牌”或“起牌”），每次拿两墩，其他三家按逆时针方向轮流拿牌。但牌在墙上走和为顺时针。这就是所谓的“反拿正打”。当各家均拿够6墩（12张）后，再由庄家“跳拿”两张，这样拿到手上的牌作“配牌”，也称“基牌”或“底牌”。其他各家补拿1张（俗称“扫底”）。

如果玩的是“花麻将”，在配牌中有花时，则先由庄家从牌墙的末端（称为“岭上牌”）补牌，有几张“花”就补几张。庄家补完牌后，

应向其他三家说一声“请补”，然后按南、西、北的顺序，各家依次补牌，各家补完了牌，或者没有花，不需要补牌时，则向下家说一声“过补”。这既是一种礼貌，也是补牌程序结束的表示。这种礼貌用语，在打牌的过程中用带有韵味的音调唱出，充分地体现了麻将牌游戏的高雅性、趣味性和欢快性。

各家补完了“花”，庄家就可以打出第1张牌了，麻将实战才算正式开始。而这以前的搬庄、定位、洗牌、砌牌、破墙开门等等，不过是序幕罢了。

四、麻将礼仪须知

打麻将首要的是同台娱乐，输赢要看轻，如果怕输就可以打得小一点，我们提倡文明而健康的麻将。

1. 应注意的十二条礼仪

①初始掷骰定位，宜请尊长或主人家掷骰。

②商定规则时，尊重长者的意见。

③打牌时，说话声音不要太大。

④没和牌，不要骂牌。

⑤给筹码时，不要负气摔过去。

⑥尽可能不要欠人家筹码，一时找不开，暂欠一下，尽快结清。数字有矛盾，如非有见证，当以贷出者为准。

⑦输了分，不要摔牌，不要发脾气，指桑骂槐。

⑧输了不要拂袖而起。有人愿顶替，也要向其他人致歉。

⑨不要埋怨人家放和大牌或别家碰或吃。

⑩不要埋怨上家诛张。

⑪摸牌时不要用力敲桌。

⑫一把牌结束，不要探头看人家的牌。



2. 要避忌的八条行为

①一局完了不要炫耀自己扣牌如何精明。因为如果你这样做了，别人会很不高兴，而且树了“对立面”，下次他非狠扣你的牌不可。

②大牌食不出，不要摊开来大叫倒霉。这样做既有失“风度”，又泄露了你打牌的路子，反使他人幸灾乐祸。

③人家和绝张，不要把自己暗坎拿给人家看。

④不要学某些迷信的人打一颗骰子、晒牌等等破坏常规的行为。

⑤不要老说自己输了多少。

⑥愈输多了，愈要冷静。切勿打意气牌，随便胡乱冒险。坚持按牌张技术行事，不要使“邪”。

⑦输了，想办法让自己开心点。心情轻松，运气会好转。一方面抱着“输少当赢”的态度，一方面可找些借口活动活动，让自己心情定一定，得以缓和一下，使脑筋清醒。“移灯换凳吸烟坐马桶”未必没有道理。

⑧如果要换人，最好不要在西风圈内换，因为有些地方有所谓“撞西”的说法，弄邪了牌，会有人和大牌的，这样输家就会埋怨那个换下来打的人了。

五、玩麻将的十二条规矩

凡竞技、游戏，都需要有一定的规则，才能保证公平竞争；没有规矩，就玩不下去。打麻将自然也不例外。除了前面谈过的一些基本玩法规定，

以及保证随机实现的规定外，还有一些为大家所同意遵守的规则。

1. 掷骰子必须按规矩掷

有人输了钱，喜欢“邪一下”，只掷一颗骰子，这是不合常规的；因为只掷一颗，系统性因素比较大一些，随机因素就弱了一点。

再有，掷骰子必须掷于井圈内，这是为了避免作弊。掷在井圈内，大家有目共睹；掷在井圈外自己这一边，或掷到桌子下面，别人看不清，全凭掷骰人自己报，就容易作弊。

2. 四家撤完牌堵再掷骰

这也是为了避免有人作弊。有些人手里握着两垛牌，看你掷什么点才摆到什么位置上，对他有利。

3. 补完了花才出牌

补牌需要一定时间，特别是补完又补者。庄家性急，打出1张，南家也性急，伸手便摸。其余两家若补牌未了，到补完牌才发现可碰庄家的弃牌。若不给碰，则于理不合，若给碰，南家就知道碰牌的下家摸入什么张。而且如果南家已插入牌中，就很容易作弊，你很难指证他换了牌。

4. 落地无回

打麻将应该和下棋一样，不能悔着。打到海里的牌，不能改变

主意拿回来。虽然熟人打牌不必太严格，若无人吃、碰，也可让其悔着，但规定“翻打包输”，以避免串通行骗。事实上，与其翻打包输，不如严格执行“落地无回”。这对出牌人更好，一者训练缜密、敏捷处事，再者利于不暴露自己的手牌。

由“落地无回”演变出“见白不收”这个规矩，意即暴露了的片就一定要打，这似乎又太严格了。因为不小心碰动了旁边的牌翻了出来，这是无意之中的过失。特别是某些人有些神经质的毛病（或是一些老年人），手总有些微颤，又或立体判断能力较差，很容易碰倒了牌。除非有比较明显的作弊行迹，否则劝其小心就算了。反正他暴露了牌已是他的损失。

5. 摸牌上手不能碰或食和

一家打出了牌，待其下家已摸牌上手，方才打出的牌便已成为弃牌，而其余两家迟了喊碰或喊食和，就只能算他倒霉，反应不快。严格执行这一条对大家都公平，且能训练反应敏捷的能力。问题是有的人动作很快，上家未放稳，他已看清楚是什么牌（一般地说，无论从距离、角度方面说，出牌的对家最难看清楚，其次是上家，下家最易看清），便即伸手摸牌，而摸牌的手挡住另两家的视线，使人家还未看清楚，他已把牌摸上手了；如果不给人家碰或食和，那就不公平了。这种情况下，在他伸手时，其余两家有权要他暂缓、缩回手，让人看清楚他上家的弃牌。要是他已摸起牌，只能叹自己倒霉，因为如果没有严格的界限，就很难公平竞技。

6. 不准露手牌

有些人总是故意把自己的手牌给人看，或者是输了恼火，碰巧取来的手牌又很差，于是发狠把手牌翻亮，只剩一两张不亮（俗称

"晒牌",希望邪一下来转运)。这些都是不合牌规的。露了牌,打明张,当然可能有利某一家,甚至可能串谋。



7. 不要随便谈论人家的牌

打麻将讲求各人的技术、记性和判断,而不是协作。靠协作去对付一个人是不公平的。你判断人家造什么牌,他需要什么牌张,是你的技术发挥;但公开出来就不对了。顺便一提,诛张扣牌成功,造大牌者食和不得,千万不要炫耀自己的明智,这样会令人反感,自己心中庆幸便是了。



8. 诈和不截真和

这是防止作弊的做法。因为食诈和赔双分给放铳的那一家,其余两家只是赔一半。如果那一家是一铺大牌,但他被食诈和的那家截了,和不出,无形中少收了筹码。所以不能因诈和截真和而害人家不能和大牌。



9. 摸错牌不能补救

无论你多拿了牌(大相公)或少拿了牌(小相公),不能弃掉或补回以凑够正确牌数。只有补花而牌尾双单证明漏补1张者,可以补回,但必须到自己摸牌碰出牌后才能补。



10. 已吃不能换

拿出一搭牌,吃了上家的舍牌,后来又改变主意,调换搭子,这

是不行的。比如上家打5条，你拿出6、7条翻开吃进，又马上改变主意，换了4条吃或碰5条都是不成的。因为这很容易串谋。

11. 错翻牌或错拿牌原则上不能换

吃牌或碰牌时，拿错了牌，摆成的副露与其余两张风马牛不相及，后来才发现，原则上一巡过后不能换。因为难以确证你是否错拿或确曾出过你缺的那1张牌。如果三家都同意你更正，则另当别论。错翻牌也是同样道理。只有在同一巡内，而且三家同意，才能把露面的错牌调换后中的牌。不过这一规则比较松。

12. 不能看别家的牌

过去，有的人叫和时，宣布立直（扣停）把牌覆下来，表示绝不换张，然后探过头去看隔邻的牌。这样做是不行的，因为对你食和有利，而且惹人讨厌。

六、麻将的守则与罚则

1. 麻将守则九条

①准时赴会，不得让人有干等之行为。
②圈数议定，不得有输急再连之行为。

③砌牌迅速，不得有要死不活之行为。
④轻取轻放，不得有摔牌拍桌之行为。
⑤敦重牌品，不得有亮牌诱骗之行为。
⑥心平气和，不得有口出不逊之行为。
⑦保持风度，不得有怨天尤人之行为。
⑧入厕应有，不得有藉便作法之行为。
⑨局终结账，不得有赖皮拖欠之行为。



2. 麻将必罚九条

①见光不死，应罚，由和家收取。

②要吃不吃，应将见了光的两张牌打掉，否则要罚筹码若干，由和家收取。

③触手摸了要抓的牌后，再去吃牌，应罚筹码，由和家收取。

④故意亮牌，应将亮出的牌打掉，如不打掉则应受罚，由和家收取。

⑤声东击西。本来自己是清一色，却叫大家注意某家的全带，应罚，由和家收取。由系自身和牌，其余三家可拒付筹码。

⑥故弄玄虚。明明自己的牌是副大牌，却口口声声说不能和，如和出时，其余三家可拒付筹码。

⑦别人牌和出后，任何人若要去看海底的牌，应罚筹码，由下次和牌者收取。

⑧诈和，应按最高之和牌额罚出筹码，由其余三家平分。

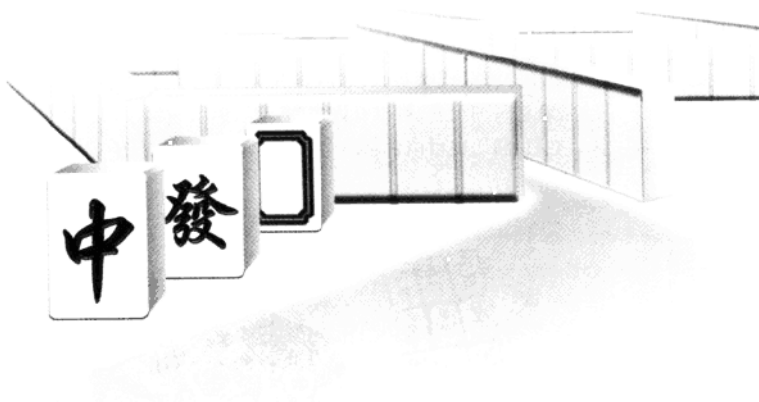
⑨凡发现有偷牌、换牌等作弊手法者，重罚。

第二章 麻将竞技的一般规则

凡游戏　有规则

搓麻将　道亦同

吃透了　才精通



一、和牌的规定

完成了上一章所讲的一系列的准备，麻将实战就可以开始了。实战的目的当然是为了取胜，而取胜就要多"和牌"、"和大牌"。只有"懂得"和牌的规律，才能正确地运用诸多的实战手段，去争取胜利。

麻将游戏花样很多，有数十种不同名称的"番"，而且不同地区的打法也不尽相同，似乎很复杂。但从最基本的牌理来说，无非把分来的 13 张牌，如何很快把它组成有价值的一种游戏。所谓"和牌"也就是完成了这种组合。因为完成组合时，不再把牌打出去，所以和牌的时候就应该有 14 张牌，多于或少于 14 张都不能和牌。

14 张牌的有价值的组合，应该是每 3 张组成一组共有 4 组，12 张，另有同样的牌组成麻将头，这就算和牌了(见图 3-1)。

14 张麻将牌的组合，可以有许多"名堂"，但归纳起来无非是四个字："乘、坎、杠、将"，也可以说是四个"子"，"顺子、刻子、杠子、对子"。



图 3-1

1. 乘的意思

乘这个词，是从古时一辆战车叫做一乘得来的。古云万乘之群，形容实力之强也。又云赐车千乘马万匹，形容赏赐之厚也。古者，车一乘由马四匹系之，作为一个战斗单元。而打麻将，决胜负，也与手中麻将牌的战斗单元有关。于是便把这个乘字引伸到麻将牌里来了。麻将牌中的"乘"，指的是花色相同，序号相连的3张牌的组合。这里不把4张牌的组合叫做乘，也是有道理的，因为组合的牌越多，乘数就越少，难度就越大，灵活性就越少；另外，在麻将里还有4张组合的安排，可以避免混淆。把1、2、3筒放在一起，或者把3、5、6条放在一起，或者把5、6、7万放在一起，都可以组成一乘。同理，6、7、8筒，2、3、4万，4、5、6条，7、8、9筒等3张牌，都可以组成一乘。由此可见，能够组成"乘"的牌，仅限于数牌，而且一定是同种类的牌，中间不允许有间隔。如5万、6条、7筒就不能组成一"乘"。而且9万、1万、2万也不能组成一"乘"。因一与九被称为"端"牌。"端"就是"开头"的意思，既然到了"头"往下就不能连接了。（见图3-2）

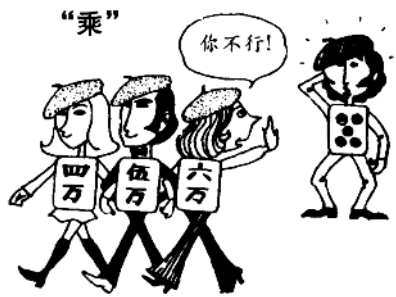


图 3-2

因“乘”是由花色相同、序号相连的3张牌所组成，故“乘”也称为“顺子”。

2. 坎的涵义

坎这个词来源于八卦。古八卦中有乾三连、坤六断，离中虚、坎中满……坎为水也。麻将牌中引用了这个坎字，取古语“不以坎为隔绝，相乃而至”之意。故在麻将中坎是指3张花色相同，且序号或牌面相同的牌组合起来，就成为“坎”。如3张1筒，3张5筒，3张8筒，3张1万，3张3万，3张红中，3张东风，3张6条等，都可以组成一“坎”。组成一坎的3张牌，可能都是自己手上的，这样的坎，称为暗坎。暗坎是什么牌，其他三家是不知道的，这是机密。如果谁听和这张牌，那和牌的希望就很小了。组成一坎的3张牌其中1张是另外三家中的一家打出来的。这样的坎要摆出来，放在自己手牌的左侧，称为明坎。

如(3-3)图，这13张牌中可以说有两个暗坎，即北风坎和5万坎。

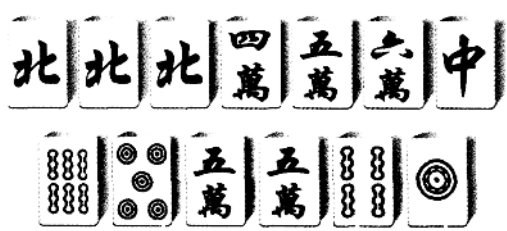


图 3-3

上面这13张牌中，也可以说只有一个北风坎与4、5、6万一个“顺子”。这就要看3张5万是分开用还是合起来用，合起来它就是坎；分开来用，它可以根据乘的概念与另外两张牌组成一乘，余下一对5万作麻将头，或再作其他组合。如果3张5万是摆在下面的

明坎，就不能再分离出来组成乘了。所以暗坎比明坎优越而灵活。

3. 杠的定义

杠这个词，取之于一杠全挑了的含意。麻将牌中，无论哪一种花色的牌，包括三元及四风在内，都各有4张。4张全到一个人的手中，而且一齐放下来，这不有全挑了的含意吗？又云，杠者，桥也，取通向胜利之桥的意思。因为持有杠者，通过开杠，多了一次摸牌的机会，当然增大了"和牌"的可能性，"杠"因此而得名。（见图3-4）



图3-4

开杠是打麻将过程中比较有趣的，也是比较复杂的内容，一定要进行统筹规划。那么，怎样开杠呢，假设你手中有3张南风，别人打出1张南风，你便可以喊"开杠"或只喊一声"杠"，与此同时将自己的3张明摆下来跟别人打出的那张南风放在一起，组成一杠，并到岭上（牌墙尾部）去补1张牌，然后你再打出1张牌。如果不去补1张，你就少了1张，成"小相公"；如果补过1张，而不再打出1张，你就多了1张牌，成了"大相公"，在这两种情况下你就不得和牌了。假如你手里有4张南风，你可以摆出来，给其他三家看过无误后，将其中两张翻过扣在自己手牌的右侧，表示为"暗杠"，然后去

岭上补1张牌，再打出1张自己不需要的牌。一般地说："三元牌和四风牌，有杠就开，但打花麻将时，从和牌考虑，有时三元牌、四风牌有杠也可不开。至于数字牌的开杠更应全面思考，根据手牌情况统筹规划。比如，当你持有3张5筒，同时还有1张6筒、1张4筒。另一家打出1张5筒，一般地说，你是不会去开杠的，最好用自己的两张5筒与别人打出的5筒组成明坎。总之，开不开杠应从手牌全面考虑。如果玩的是"推倒和"，开杠就得分，等于一次小"和"，那么多数情况下是有杠就开。（见图3-5）



明杠的摆法　　暗杠的摆法

图 3-5

4. 将的要求

"将"就是一个"对子"。因为"和牌"的要求，不管是什么"和"，都要有麻将头，（只有十三不靠，不能有麻将头，因为若是有麻将头，就成十二不靠了）也称"雀头"。这样的对子是不让它成坎的，必要时，甚至可以打出相同3张中的1张，以便进入较好的听牌阶段。

总之，所谓"和牌"就是14张麻将牌以乘、坎、杠、将的形式，有机地组合。归纳起来，"和牌"有以下6种基本型态。

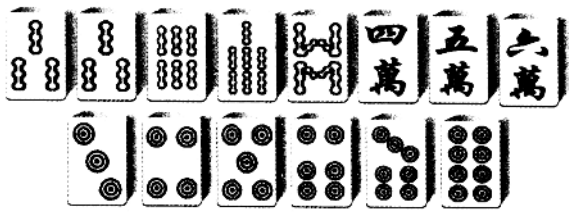


图 3-6

第一型 雀头和 4 组顺子。(见图 3-6)

第二型 雀头和 3 组顺子、1 组刻子(或杠子)。(见图 3-7)

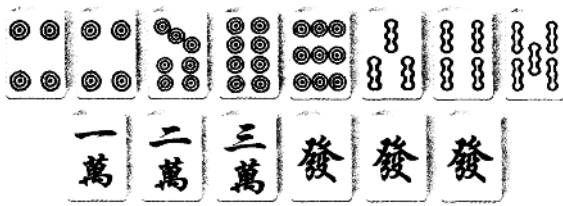


图 3-7

第三型 雀头和 2 组顺子、2 组刻子(或杠子)。(见图 3-8)

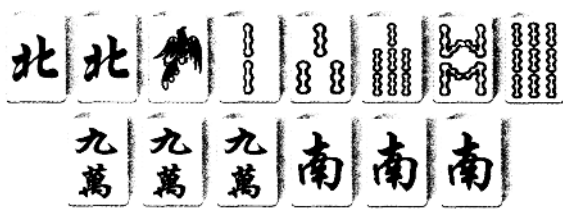


图 3-8

第四型 雀头和 1 组顺子、3 组刻子(或杠子)。(见图 3-9)

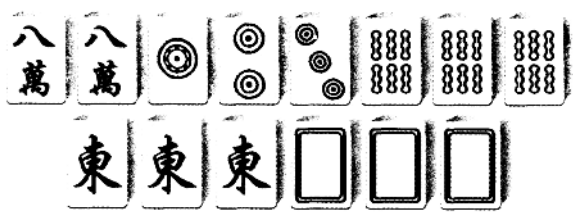


图 3-9

第五型 雀头和4组刻子(或杠子)。(见图3-10)

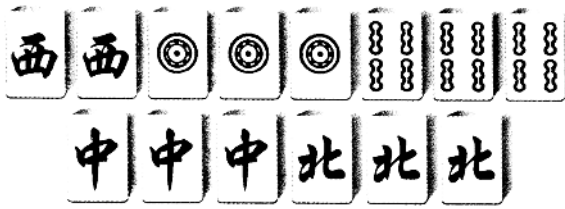


图3-10

第六型 7组对子。(见图3-11)

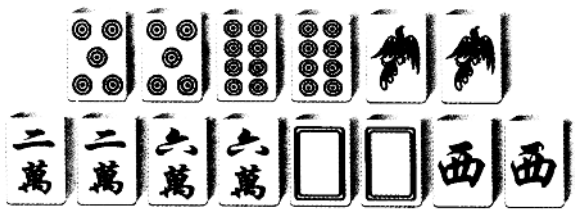


图3-11

和牌有五种形式:

① **出重和** 就是三家中任一家舍牌而给叫牌的人食出。这是最常见的方式。北方称之为"点炮",南方称之为"放铳"。广东香港叫"人打",日本人则叫"荣和"。

② **自摸和** 叫和的人摸入叫张而和出。一般简称"自摸"。

③ **补花和** 摸入花牌,从牌尾补回来的牌恰是所听之牌。补花和自摸和一样,算一番。

④ **杠上开花** 开杠时,从牌尾补回的牌正是自己叫和的牌。杠上开花又叫"杠上花","岭上花"。北京叫"杠开"。若开杠时牌尾补回的是花牌,花牌再补牌恰是叫和的和牌,则不算杠上花。杠上

花也是自摸的变种。如果你第一次开杠，岭上补回牌，恰好又与手牌的一坎（明坎、暗坎均可）形成了一杠，你第二次开杠补回的牌恰好是你叫和的牌，这叫杠上杠和，算满贯。

⑤ **抢杠和** 有人已碰了一副牌，现在要开明杠，而开杠的牌正是你叫和的牌。

食和时，除了要喊“和”或“食和”外，还要把牌全翻开来，让其他三家检查。天津麻将和牌时，在没亮牌之前，还要求自己报出这铺牌的“和目”，报完“和目”之后，再把牌翻亮开来。如果报错了“和目”，输家可以不付筹码，这把牌就等于“白和”了；如果和的是高番，而报少了番数，则只按你报的番数付筹码。漏报了和目是不补的。这就要求你对麻将的“和目”十分熟悉，对自己牌的和目十分清楚，思维敏捷，语言利落，动作也配合得好。

二、听牌的形态

要和牌，就得先听牌。“听”有专心等待的意思。“有醮”则表示喜事快成了的意思。所谓听牌就是再1张牌就和了的意思。所“听”的那张牌，叫做“听口”。“听口”可以只有1张，也可以有两张或更多的张。听牌是和牌必经的阶段，也是组牌的目标。





在走向听牌的阶段上，如果还要进1张牌就能“上听”（或“有听”），就称

为“一进听”或“一人听”，要进两张牌才能“上听”，称为“二人听”。一般说来，最初配来的牌大体都是四到六进听，即只有上 4 或 6 张有用的牌，才能达到“听牌”的阶段。

听牌基本上有以下几种形态：

1. 听单张

这是指四组的组合已完成，剩下的是等“麻将头”的听牌型式。听单张也叫“单钓”或“单骑”。如图把孤立的 5 万摸来成对，就有“麻将头”了。所听的牌只有一种 3 张，和牌的机会比较少，但随时可以调换比较容易出现的牌（即熟张）。（见图 3-12）

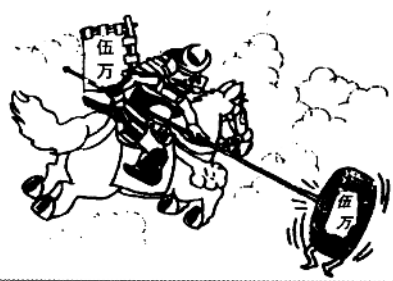


图 3-12

2. 听边张

这是数牌中的 1、2 或 8、9 的边搭，要听 3 或 7 的听牌法。要和的

牌只有一种4张，灵敏牌虽是相连，但一边是端牌，所以只有一种牌可和。因此3和7被认为重要的牌，牌谱上有金3银7之说。(见图3-13)

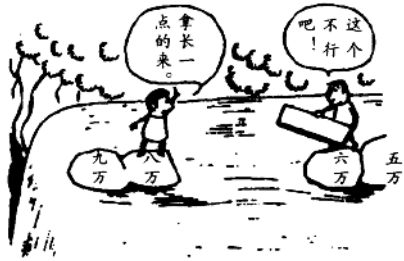


图 3-13

3. 听嵌张

数牌相隔1张牌，中间牌是和牌的听法，也叫“听中空”。要和的牌和听边张一样，只有一种4张。但听嵌张比听边张具有较大的灵活性，因为所听的牌不像听边张那样，只限于3或7这样重要的牌，而且如下图的情况，如果摸来5条的话，就可以改为两面听了。(见图3-14)

4. 双碰听

对子两组，任何一方的牌出来就可和牌的听法，叫双碰听，边叫“对倒”如下图的情形，1筒出来，即形成碰子，用6万作“麻将

头",6 万出来的话,6 万形成碰子,1 筒就成了"麻将头"。这种情况就叫双碰听,可以称之为"1 筒、6 万对倒"。

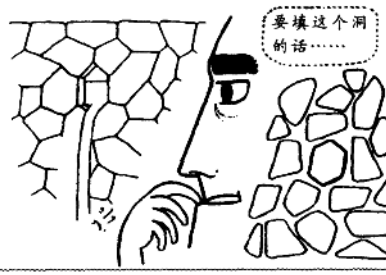


图 3-14

双碰听要和的牌有两种 4 张,与听嵌张、边张的牌数是一样的,只是多了一种牌。不过双碰听的和牌概率并不见得比听边张、听嵌张的大,故有"背牌和对倒"之说。一般初学麻将的人都觉得对倒好和牌,其实不然。但双碰听根据摸牌的情况也有变成两面听的可能。(如图 3-15),摸到 5 万,舍出 1 张 6 万,就变成 4、7 万两面听了。

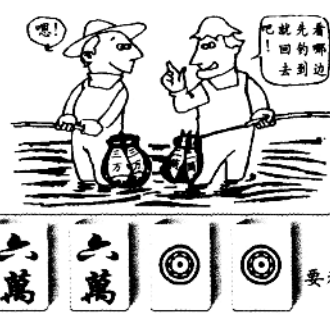


图 3-15

5. 两面听

两面听是以数牌的相连中张牌顺搭来听牌的方式。在5种听牌方式中是最为有利的，共有两种8张牌，与边、嵌、钓比起来和牌的机会大了一倍。因此，听牌应尽可能选择和牌率高的方式，在条件允许的情况下，应尽可能做成两面听。（见图3-16）

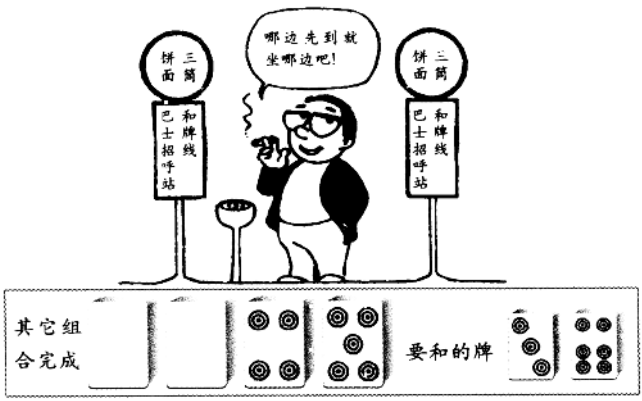


图3-16

① **正统(典型)的两面听** 是两间搭子的倍牌型式。这是除1、9之外，从2到8的数字牌中，任何两张牌相连，都可以形成的两面听。

② **两面单骑听** 4张数字牌相连，听两头的牌。比如其他组合已完成，只差麻将头，向4、5、6、7条相连，这种情况，无论来4条或7条都可以和牌。

③ **嵌张单骑听** 4张牌中有一暗刻，外加一隔张，就构成嵌张单骑听。5、5、5、3万，要和的牌是3、4万。

④ **边张单骑型** 4张牌中有一副是幺九牌的暗刻和一邻张，就构成边张单骑型。如1、1、1、2万，要和的牌是2、3万。

除以上5种基本听牌型态之外，还有三面听、四面听，以至更多的听。

6. 三面听

三面听是指要和的牌有三种，共12张。

三面听也叫“三门停”、“三飞”，它有几种类型：

① **正统(典型的)三面停** 指5张中间牌相连的形态。除了两端相连牌以外，中间牌也可以和。比如2、3、4、5、6万(见图3-17)



图3-17

这种情况要和的牌是1、4、7万，可以和的牌共有3种，11张，和牌率非常高，同时也可以形成“平和”。

② **三面单支听** 这是数牌7张相连的形态，两端和中间的同样牌就是要和的牌。

如2、3、4、5、6、7、8万。(见图3-18)



图3-18

这种情况要和的牌是2、5、8万。

③ **单支两面听** 一副暗刻又有相连的单张牌，而且都是中间张的形态。如4、4、4、5万。(见图3-19)



图 3-19

这种情况，要和的牌是 3、5、6 万。

④ **两面双碰听** 这是顺子的一端多出一对，两牌中另有一对别种花色的牌的形态。

如北、北、7、8、9、9、9 万。（见图 3-20）



图 3-20

这种情况要和的牌是北风、6、9 万。这种情况与其他三面听比起来，似乎稍为不利。北风出来就是双碰和，6 万出来是两面和，9 万出来时就要看两面和有利，或双碰和有利来做决定。一般都是把 9 万当成暗刻，以两面和的做法比较有利。

7. 多面听

多面听是指有 4 种以上的和牌，由四面听到五面听。

三、麻将牌的进张与舍张

前面讲的“和牌”、“听牌”是打麻将的直接目的。为达到这个目

的，就要靠一系列的“手段”。最基本的手段就是“摸、吃、碰、杠、舍”。所谓打麻将，就是通过不断地“摸、吃、碰、杠、舍”这样多次循环往复的过程，不断地调整手牌的牌姿，最终达到“和牌”的目的。（见图 3-21）

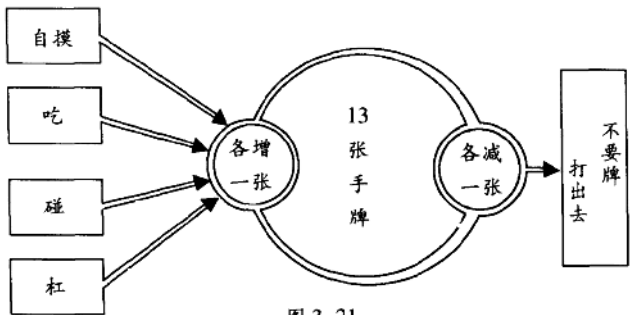


图 3-21

开门捉牌之后，庄家手里有 14 张牌，其他各家有 13 张牌，但庄家得先打出 1 张牌，所以庄家实际上也是 13 张牌。麻将之战，从庄家打出第 1 张牌起，就正式开始了。

1. 理 牌

初拿上手的 13 张牌，杂乱无章，必须加以整理。要把条子、万子、筒子和三元、四风牌归类，按数顺序排列。哪是对子，哪是搭子，哪些牌可以尽快地组合起来，哪些牌可留，哪些牌准备舍掉，都要搞清楚，做到心中有数。理牌，对初学者来说是十分重要的一个步骤。有些老麻将，对 13 张牌稍加浏览便可明了大概，根本不理牌。之所以如此，主要为了防止别人从自己的理牌动作中猜出自己手牌的情况，同时也是不让站在后面观战（俗称看歪脖）的人看清自己手牌的情况，给别人通风报信。总而言之是为了“保密”。但是在

某些高手中，因为不理牌，大意失荆州的例子也不鲜见，往往由于手牌未加整理而导致漏吃、漏碰或吃、碰不当的错误。

2. 摸　牌

当自己的上家打出 1 张牌后，就轮到自己摸牌了。摸上来的牌，能用不能用，两种可能性都是有的。如果你留牌留得正确，上牌有用的可能性就大些，否则可能性就小些。比如，你手上原本有 1、6、9 张万子，你不假思索地随手打出 1 万，待再一次轮你摸牌时，摸到 1 张 3 万，这就靠不上了。又一次轮到你摸牌，偏偏又摸到 1 张 2 万，那就会使你感到沮丧，影响打牌的情绪。其实，在 1、6、9 张万子中应该打 9 万，而不应打 1 万，你打 1 万，留下 9 万，是不对的。因为 1 万可以与 2 或 3 万连接，6 万与 4、5、6、7、8 万连接，所以 9 万能连接的牌，6 也可以连接上，而 1 万能连接的牌，6 万则不能连接上，故应打 9 万而留 1 万。总之，摸牌是调整手牌，逐步完成手牌 13 张组合的一个很重要的、甚至是基本的手段。因为你要能够吃牌，首先就得摸上“搭子”；如果你要能够碰牌，首先就得摸上“对子”，没有有效的摸牌，即摸不到有用的牌，吃、碰、杠也就谈不上了。所以，有经验的老麻将都非常注意实战过程中的摸调。如果摸调很顺的话，完全靠自摸就可以“和牌”。(图 3–22)

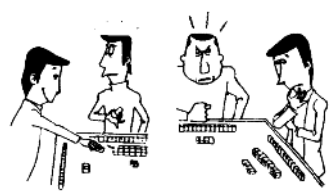


不能摸错牌　　顺序不能乱

图 3–22

3. 吃　牌

吃牌就是你手中有搭子，当上家打出 1 张牌时，正好与你手牌中的搭子组成一乘(即顺子)，这时你就可以吃进这张牌，与自己手上的两张牌组成一乘。比如，你手中有 8 万与 9 万，或者 5 万 6 万，也可以是 6 万与 8 万，这时上家打出 1 张 7 万，你可以喊声“吃”，同时把 7 万捡回，并把自己手里两张牌拿下来与 7 万配成顺子，这就叫做吃牌。只有下家可以吃上家的牌，不允许跳开一个人来吃牌，即第三家(或者第四家)吃第一家的牌。更不允许第一家反过来吃第二家的牌。而且，吃牌只有当时有效，摸了牌，即使退回也不允许吃牌了。吃牌时，应把 3 张牌亮出来，放在自己手牌的右侧。在吃了 1 张牌之后，应当尽快地打出 1 张牌，以免让其他三家久等。(图 3-23)、(图 3-24)



不能先抓牌　　抓牌要快

图 3-23



摸牌要小心　　摸来的牌不能再放回

图 3-24

吃张有两头吃、吃边张与吃嵌张(也叫吃夹张)的区别。两头吃,又有吃两张、吃3张与吃4张的不同。持有5万与6万可以吃4、7万,持有3条与4条可以吃2、5条;持有4筒与5筒可以吃3、6筒,等等,都是两头吃、吃2张的例子。若持有3、4、5、6、7万,则可以吃2、5、8万;持有2、3、4、5、6条,则可以吃1、4、7条;持有4、5、6、7、8筒,则可以吃3、6、9筒,这些都是两头吃中吃3张的例子。3张3万,3张5万,1张4万:(见图3-25)



图3-25

这种情况既可以吃3、6万,也可以吃2、5万,这是两头吃中吃4张的例子。这些吃3张、吃4张的例子,也可说是两头吃的一种特殊结构。

吃边张与吃嵌张,都只有1张牌可吃。如持有1、2万,只能吃3万;持有8、9条,只能吃7条,这叫做吃边张。持有3万与5万,只能吃4万;持有6筒与8筒,只能吃7筒,这是吃嵌张的例子。因为边张、嵌张,能吃的牌只有1张,所以,在一般情况下,边搭或嵌搭,遇上有吃牌的机会,都尽可能地吃牌。

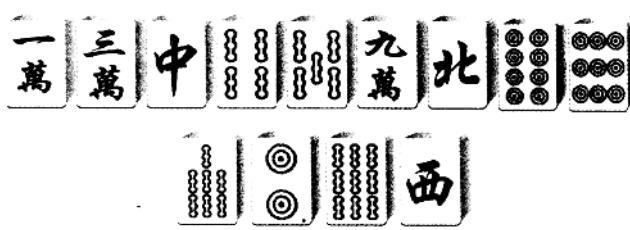


图3-26

如图(3-26),这13张牌能吃些什么牌呢?从左至右,首先看到

的，持有1万与3万，能吃2万。4条与5条，可以吃3、6条。8筒与9筒，可以吃7筒。7条与5条相配，也可以吃6条。7条用来与9条相配，又可以吃8条。这手牌可能吃5种牌。西风与北风，虽也挨着，但不能吃南风。四风与三元只能组成坎子，而不能组成顺子。当然，四风与三元可以组成“花”（也称做“喜”），这个问题，后面的章节再做介绍。



4. 碰　牌

碰牌也是实现13张组合的一个重要手段。譬如，你持有一对4条，当另一家打出1张4条，而这个打牌的人可能就是你的上家，你在没摸牌之前，可以喊“碰”（或者喊“对”，还有喊“叉”的），然后将打在堂里的那张4条捡到面前并将你持有的2张4条拿下来组成一坎，然后尽快打出1张你持有的不需要的牌。“碰”跟“对”的意思是相同的，表示手上持有的一对与方才另一家打出的那1张牌碰到一起了或对上了。至于“叉”，则表示两张“叉”1张的意思。

碰是不受限制的。当某一家打出1张牌来，任何一家具备碰的条件都可以碰。如果这1张牌是第一家（庄家）打出的，第三家要“碰”，则第二家这个轮次就被隔过去，不能摸牌了。第三家“碰”了之后，打出1张牌，如第四家用不上这张牌，就该第四家去摸牌了。可见，当某一家碰牌时，对这一家的上家是不利的，而对这一家的下家则较为有利，因为增加了一次摸牌的机会。故有句俗语是“有钱难买上家碰”。当然，这也不是绝对的，如果你摸调很顺，上家一碰，打乱了摸牌次序，也有可能你的摸调变得不顺了。所以，具备碰的条件，不一定都要碰，还要考虑碰了之后对哪家有利，对哪家不利，如果利害不当，则可不碰。再有，如果某一家打出的牌，下家要吃，而另一家要碰，一般说来，碰比吃优先；但是，如果碰家犹豫不决，下家已经完成了吃牌或摸牌，那喊碰就无效了。所以，无论是吃还是碰，都应当尽快做出反应，迟疑了是不行的。还有一种情况是：

有的人手中有对子，别家舍了1张，他本来不想碰，但看到另外一家喊“吃”，并做出吃牌的动作，这时他为了破坏这一家上张，于是喊了一声“碰”，并把该牌拿了过来。这是很不好的。按牌理来说如果喊“吃”在先，他再喊“碰”就无效了。

如图3-27，13张牌中共有三对牌，可以碰东风，4万与4条。但可以看到4条中的1张是可以与5条、6条组成顺子的。如果这时7条已被另一家碰了或是开杠，那么即使4条被另一家打出来，大多数情况下也是不碰的。

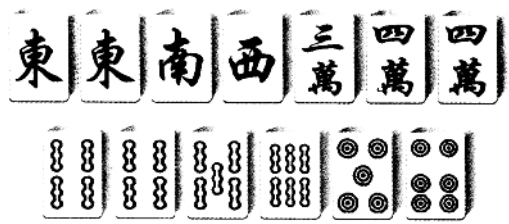


图3-27

5. 杠　牌

开杠也是组牌的一种手段，但因为开杠同一种牌需要4张，故这一手段并不像吃牌、碰牌那样经常使用。开杠也不是具备了开杠的条件就一定要去开杠，应当看到开杠的利害关系。从有利的方面来说，一开杠可以加分，使自己多得分，少失分；但有的地方，开杠并不一定加分，要看你这把牌和了没和，如果你开了杠，又和了牌，这时开杠加分，反之，开杠而没有和牌，别人和了牌，开杠的一家还要多失分；二是，如果是在手牌已进入听牌阶段，这时开杠，有时还可以“和”一把“杠上开花”。比如你手牌叫听5、8条，这时你正好开1筒的杠，从岭上补过1张，这1张恰巧是8条，你可以和牌了。这

种和牌方式就叫做“杠上开花”。这种喜事，不是经常能碰上的。故算“分”时，要加一番。

但另一方面，有时根据手牌情况和牌桌上的形势，开杠反而不利。比如你手上有9万7万各1张，8万有3张，这时别人又打出1张8万。在这种情况下，最好是“碰”了那张8万，而不要开杠。再一种情况，到牌局的后期，各家都已先后进入听牌阶段，你开明杠，就有可能被别人“抢杠”而和牌。比如，你碰了5万的明坎，过了几巡之后，牌局已到后期，你又摸来了1张5万，如果别的家正好做万子的清一色，或万子的“一条龙”(也叫一气贯通)，你不加考虑地就开杠，就有可能被别家“抢杠”和牌，而且要加一番。当然，开暗杠，别家不能抢杠，“明杠”是可以抢杠的，所以开明杠不能大意。



6. 舍　牌

麻将之所以比其他牌例如扑克等吸引人，在于它有一个相当长的变化过程。在这个过程中，参加麻将游戏的人，每摸一次牌或每舍一次牌，总是抱着一定的目的与希望以及目的与希望的实现或落空，从而给人带来情绪上的娱悦或沮丧。同时，在这个变化过程中又有明有暗，让人动脑思索。摸牌、吃牌、碰牌，就是你的牌组改变的环节，而舍牌则是你的技术取胜之关键。所以，切不能轻视舍牌。“不要就打”，说明你玩麻将玩得不到家。摸、吃、碰的牌是既定的，但舍牌却完全是可选择的。有时可能1张牌打错了，形势便急转直下。麻将高手和新手之间的技术差别，主要体现在舍牌上。

刚刚起手配来的13张牌，往往有好几张可舍的牌，舍哪张，留哪张，先舍哪张，后舍哪张，这里就有个技术问题。一般说来，舍牌的选择，有三个原则：其一是舍自己组牌过程中无作用或作用不大的牌。其二是尽可能舍下家不要的牌，即让他吃不上牌。其三是尽量不出可能让人吃、碰或食和的牌。当然，第一个原则是主要的，首先应考虑自己组牌的方向，因为只有这样才会连消带打。然而，当

形势转为紧张时，第二、第三原则就可能上升为主要地位。有时甚至拆牌，放弃食和机会来克扣牌张，避免人家食出大和。

最后还有一个避重就轻的原则，那就是反上述第三原则而行之，专门拆牌放张，希望非大和的那一家食和，遏止造大牌一家的咄咄逼人之势。

上面谈的是在整个牌战过程中舍牌的最基本、最主要的原则，它们是贯彻始终的。下面，谈一谈起手竖牌后的舍牌。

起手竖牌后，在一般情况下，也就是并非刻意做牌时（如果要计划做牌，另当别论），为完成一对雀头加四组牌的自然组合，撇开扣张、送张不谈，大抵按下列次序来舍牌。

孤张　孤张就是无搭、无对的牌。这时当然先打孤张，打孤张的次序应该是：字牌、幺九牌，然后才是中张牌。

字牌的舍弃次序一般是：非庄风——非门风——庄风——门风——三元。

字牌　另一个顺序原则就是看堂子里或地上露面多寡而定。露面多的先出，这是不言自明的。不过，有时也会反过来，例如形势不紧张，自己手牌搭子好，可以较快地听牌，就早出生张，避免人家摸成对而碰出。

幺九牌　幺九牌成搭成顺的机会比较少，故先打出。最早舍弃的应该是上家所需要的色子而下家所不要的色子。最没有用的幺九牌是具有隔两张牌的情况，例有 1 与 4 或者是 6 与 9，即使又进 2 与 3 或 7 与 8，1 与 9 都基本上是多余的。凡中局以后未露面的幺九牌，很可能已成对待碰，就别随便打出了。

中张牌　中张牌就是从 2 筒到 8 筒，2 万到 8 万，2 条到 8 条。中张孤张牌的出牌次序一般是：2、8—4、5、6—3、7。之所以是这个次序，是因为 2、8 成搭的机会比 3、7 要差，故先舍 2、8；4、5、6 成搭机会虽与 3、7 是一样的，但 3、7 是尖张，可能下家求之不得，你扣一扣，可能他会拆掉 1、2 与 8、9 的搭子。他拆了之后，你再舍出，不就安全了吗？

总之，从配牌之后，庄家打出第 1 张牌开始，各家就通过摸、

吃、碰、杠、舍等手段，逐步完成自己13张手牌的组合，就在这进进出出、打打换换的过程中，哪一家先“和牌”，这一把牌就算结束，庄家就下庄，由原来南方位的牌手上庄，这称之为“轮庄”。

“和牌”时，和牌者必须将手中的牌摊开，摆放整齐地亮给其余三家检查和计算番数与分数。如果是“自摸”和牌，则必须将摸来的那张牌单独地放在自己手牌的右侧，以明示自己摸来的是哪张牌，因为你和的是哪张牌，与计算“番”很有关系。比如，原来你13张手牌，既有乘(顺子)又有坎(刻子)又没有风牌、箭牌，可以说一“番”也没有。如果你和的是边张、嵌张或单钓，这就有了一“番”。所以你必须把摸来的那张牌单独亮出来，人家才能承认这一“番”牌，不然就只能算“鸡和”——一“番”也没有。明示给三家，也就免去了无谓的“争执”。

关于“截和”(广东、香港称之为“接春”)的问题，需要谈一谈。一家舍弃的牌，两家，甚至三家和出。比如庄家打了1张8筒，南家、西家都喊“和了”，因南家在西家的上手，理当由南家和出，这是大家公认的制度。但我们假设南家的手牌是多门听，本来想和自摸，或者是和别的牌可以得高番。东家打的8筒，他本不想和，这时西家还没等南家表态，就急忙地喊“和”了，这时南家把牌一翻，笑嘻嘻地说：“我也和了”，于是，南家截了西家的和。西家无可奈何。遇到这种情况，应当如何处理呢？西家应当沉稳些，一看东家舍出8筒，你要稍等一会儿看南家做何“表示”，如果南家沉吟了一下，又伸手往牌墙上摸牌，在南家还没把牌抓上手时，西家可喊“和了”。按规定，南家既然要伸手摸牌，就表示他不和筒，当然只能让西家和了。这时，如果南家再想食和8筒，也不允许了。同样的道理，如果东家打出8筒，南家不和，西家和北家都可以和8筒，这时，坐在北家的人也应当沉着一些，看看南家，西家表什么态，南家本来不和8筒，伸手去牌墙上摸牌，在牌还没抓上手之前，西家还不表态，这时北家喊“和了”！那么应当由北家食和，西家即使在北家之后也很快喊“我也和了”，西家也无权和这张8筒了。因为西家在南家伸手抓牌时没喊“和了”，他的目的是想和自摸，但一听北家喊“和”，

他知道自摸已无望，这才想和东家打出的8筒，这是不允许的。

再者，某家已叫听，但在一巡之内，第1张他不和，那么紧跟着出来的第2张他就也不能食和了。例如，北家已叫听，和嵌5万，这时东家打了1张5万，北家想自摸而未食和，紧接着在这一巡之内，南家、西家也各打出5万，北家已经无权再食和了。除非北家自摸5万，或者是过了这一巡，北家已经抓过一次牌，别人再打5万，北家才有权食和。因为他本来想和5万自摸，但一看自摸的希望太小了，北家又想食和，这是不允许的。概括起来说就是："同巡不食跟张。"一是合乎牌理，二是防止有人作弊。（如图3-28）



图3-28

在有的地区实行出重制，没有"截和"这一说，如果某家舍出1张牌，其余三家都喊"和了"，这时，三家都可以和牌，由放铳的一家分别付给三家筹码。

再者，台湾、香港、广东等地的麻将，和十三幺，也没有截和这一说，可以说十三幺是"全无敌"，别家不能截和，甚至你开暗杠，如果正好是听十三幺人叫的牌，那么十三幺也可以抢暗杠，也得让他食和。

关于"诈和"。"和牌"当然是好事，但如果看错了牌，和了"诈和"（也叫"横和"、"错和"、"误和"、"冲和"），那就不妙了。所谓诈和是指宣布食和时，手上的牌包括副露面的牌，不符合食和的条件。

造成"诈和"的原因是多种多样的，一是吃错了牌，本来上家打的是1万，你用2、3万吃，但从堂子里取牌时，取回了1张2万，当时未发现，到手牌食和后，才发现这个副露吃错了牌，于是形成错和。碰牌也有这种情况，比如碰南风，但从堂子里捡回1张"东风"与两张南风作为一副露亮出来，和牌时也就成了错和。二是打带"绘"的花麻将，有两三个"绘"，自己牌技又不高，要贪"食和"，结果算错了叫牌，形成错和。三是规定一番或两番才能和牌，在手牌番数不够的情况下叫了和牌，形成诈和。四是手牌已经有听，又是大牌，精神过于紧张，本来和6万的一条龙，别人打出6条，一听到"6"字，就喊食和，形成诈和。牌是多门听，但你没看得很明白，本来摸来了3万是自摸，但打了出去，在一巡之内，别家打了3万，你又叫和，这也是诈和。和了"诈和"怎么处理？通常都规定诈和要受罚，打多大便罚多大，有的是你和几"番"就罚几"番"。这是为了避免作弊。如果不施惩罚，串谋者随便翻牌，让他竖起来再玩，他的合作者就很容易放牌食和；即使规定他不能食和，他也已经向伙伴报了牌。诈和而不罚，让该局算流产作废的话，那样做牌的人就失去了食大牌的机会。所以，罚是合理的，各人务必小心才是。

执行赔偿时，出重给诈和的人应该得双份，其他两家各得一份，诈和一次，等于包了一把大牌。

喊食和的人翻牌到一半，发现不对头，忙说错了，把牌竖回去，可不可以呢？现今通行的办法是即使还剩1张没翻倒仍不算定局，不算和，只有全部翻出来才算。这个办法实在不好，非常容易作弊。因此，只要喊了食和或喊碰而翻了牌，即使未翻完也应做诈和论处，没翻完要继续翻下去，否则诈和的罚规就没有意义了。

之所以有人采取上述那种折衷的办法，是因为一般人觉得罚最高分是很重的，亲朋好友一起玩玩，又不是出骗局，大可不必那样认真。如果是从亲朋好友的情谊考虑，我认为比较好的办法是"凡诈和，不罚筹码，这铺牌继续打下去，只罚他不能食和（自摸和也不行）且放铳包输"。

这样处理的好处：

一是如果因为某人诈和，不罚他而且推倒从起牌，对造大牌的很不利。所以这铺牌应该继续打下去。否则推倒从来，个别人就可能利用诈和来破坏别人的大牌。二是，和了诈和的人，如果放铳要包输，是因为既然绝对不准他和这把牌，那么，他就应该打安全张，打跟张，争取荒牌。他不这样做，那只好包输了。

提到包输，也有若干规定。

所谓包输，是放铳的人，一家付三家的输数，其余两家无须付筹码。包输有下列几种情况：

① **翻打包输**（如图 3-29）

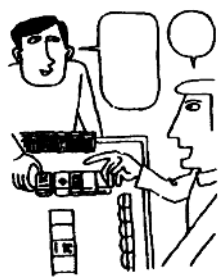


图 3-29

即出牌悔者，收回再出，若此张有人食出，则包输。本来，严格执行落地无回，就无这一罚规，但平常玩牌，规定不严格，允许悔着（当然是无人碰或吃的情况下），但若恰巧换张给一家食和，则其余两家无端输了，实心有不平，所以规定翻打包输。当然，如果是小和，包不包也无所谓，有的也就不执行了。但是串谋的人很容易用这一着来试探伙伴是否要这张牌，所以还应该严格执罚。

② **9张落地　包清一色**

某家三组牌已露面，均为同一色子，说明有清一色危险，如果放铳者仍出该色子而食出清一色，则出重者包输。这一条也是避免作

弊，另外就是警告那些出牌鲁莽的人，无端让人输是不行的。

③ 13张落地包清一色自摸

9张落地说明有清一色危险，如果仍出该色牌让吃、碰而露第四组面子，成单钓将，若自摸食出，则原先给第12张的人要包自摸和。如非自摸，仍由放铳者包。

④ 三元牌两包三

某家碰、杠三元牌中的二种，如有人出余下一种三元牌而让某家当即食和者，他应包输大三元之全部筹码。如果这家未食和，而是又碰了这第三种三元牌，则出第3张三元牌者应包自摸。

⑤ 全字、四喜三包四

碰了三坎字牌或四风牌，再出字牌或四喜者应包输；如未食而是碰了，则包到底，即无论自摸或任何一家放铳，供给第四碰的人都要包输。

⑥ 五子包生

黄牌之前，第五只牌起，谁打出生张给人食出，谁包输。

⑦ 七子包番

黄牌之前第7张牌起，谁打番子（不论生熟张）给人食出，谁包输。这一规定有人认为不合理。五子包生是一人出1张牌计（最末1张不用打），而七子包番，却是有两个人须包两张，机会不均等。第⑥、⑦两项，如果是“摸到尾”——无黄牌，则取消。

在包输的问题上，还有一种特殊情况需要研究，这就是遇到“9张落地，余牌打尽，是否不用包？”前面谈到“9张落地包清一色”，这是公认的规矩。但如果遇到某一家已经9张落地（比如是9张筒子落地了），你手上的万子和条子和字牌已经打尽，满手也是筒子，这时，你打筒子，他和了牌，你也不用包。这就是所谓“煸包”（不得已包牌）。因为你已经把余牌打尽，已经尽了自己之所能，不过，如果人家9张落地以后，你碰牌、又吃牌，结果手牌只剩下几张，在这种情况下，即使你打尽了别的牌，一样要负责包牌。所以，凡有人9张落地，一定要估量好形势才吃牌和碰牌。

关于“黄牌”（也称“荒牌”，广东称“旺牌”），也称“和局”。

有时，牌抓到最后，也没人能和牌，这就称为“黄庄”或称之为“抓荒了”，“抓黄了”。“荒”者没有结果，没有收获的意思，在麻将竞技中就是指无人和牌，没有输赢的意思。应当说明的是，所谓牌抓到最后，并不是指抓到牌墙的最后1张，而是从最后一幢牌倒数至第7幢，这7幢牌称为“王牌”，按规定这7幢牌是不能抓完的牌，而能够摸的最后1张牌称为海底牌。又任何一家每开一次杠时，应由后面补1张牌，叫做岭上牌。这时王牌也得随时补上一幢牌，藉以保持王牌随时都有7幢牌。

现在，有的地方实行“无鸡尾”的办法，即必须摸到最后1张不留旺牌。这种做法不大好。一是这种摸到最后，不留旺牌做法，就失去了麻将竞技的神秘感，从而也就减少了麻将的兴趣和魅力；二是这种做法，使手牌不好的人失去了防御能力。他手牌不好，无法和出，留下七幢作旺牌，他还有免输的希望，如果非摸到最后1张，往往使有高番的人和自摸，这种手牌很差的人，就只有束手被擒的份了。所以，还是留七幢旺牌比较公平。

对于黄庄有三种不同的处理办法：

一是庄家连庄。其理由是其余三家没有下他的庄，他可以继续坐庄。

二是由下一家坐庄。黄庄的庄家要受处罚，平均分给其余三家一定的筹码，理由是庄家自己不能和牌，说明庄家无能。

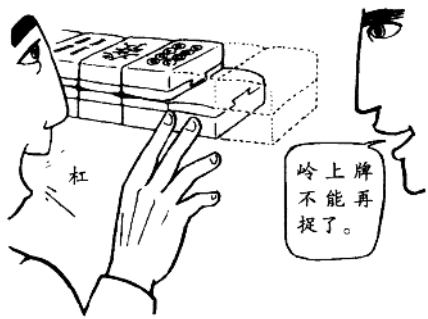
三是由已经听牌的人坐庄，没有听牌的人要付给已经听牌的人一定的筹码。

究竟按哪种方法处理，这就看大家在开始时的约定如何了。

此外，还有以下几种情况也算黄庄：(如图3-30)

① **四风连打** 在第一巡回中，如果有风牌中的任何一种，连续被打出4张时，这就可以黄庄(或称抬庄、臭庄)，由下一家接替坐庄，也有的只要庄家罚出一定的筹码分给其余三家，这局牌继续打。不过，如果庄家打的是“西风”，南家、西家也跟了“西风”，你是北家，你手里的西风最好不要打了，因为人们很忌讳这个“西”字，四人连打“西风”，就有“四人归西”之说，人们认为这是犯忌的，是

不吉利的。你何必为了一次小小的黄庄，而搞个“四人归西”呢？（如图 3-31）



四杠即算和牌

图 3-30

② **四开杠** 如果有人连续开了三杠，其余三家任一家又开出的第四杠，就可宣告黄庄，但如果四杠是同一人开的，不算黄庄。开第四杠黄庄的前提是已有人连开了三杠。

③ **三家喊和** 当有一家放炮，其余三家一齐喊和，就算臭庄，也有的是让第一家食和。

④ **四人天听** 四家都宣布天听的时候，可算黄庄。如果第四家的天听宣布牌不是其他三家所要和的牌时，第四家有是否“黄庄”的选择权（即决定权）。如果黄庄即视为连庄。

⑤ **倒牌** 自配牌到捉第 1 张牌为止，手中如有 9 张以上的幺九牌时，经公开明示后，可要求和牌。庄家倒牌轮由下家坐庄，客家倒牌即视为连庄。当然当事人如果不要求和牌也可以。

最后，兹列举数条谚语，以便加深印象：

☆选牌不可急匆匆，河里地上都看清。

☆听牌需要仔细看，莫听上家一条线。

☆打牌头脑要清醒，提防对方设陷阱。



断幺不打头，打头必犯愁

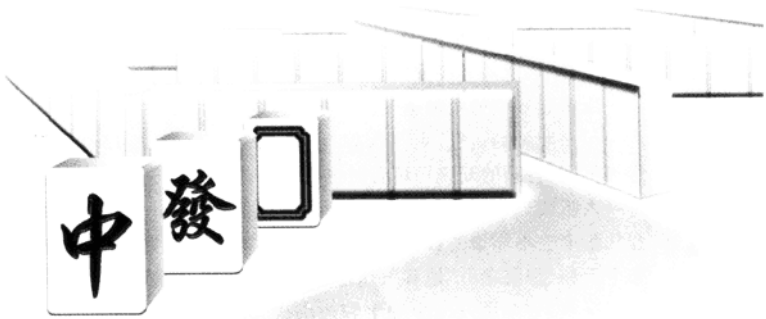
第四章

牌战技术与运气的转换

凭天时　借地利

靠人和　引牌运

有牌技　手更顺



一、运气的奥妙和利用方法

1. 运气在麻将游戏中的作用

有人说麻将是"运气6成、技巧4成",也有人说"运7技3"。当然也有人说运8技2的。但很少有人说技术高于运气。

"运气"是个比较神秘而又抽象的概念,它是什么东西?谁也说不很清楚。在某些事情上,我们可以把"运气"解释为"机遇",但在"麻战"来说,用"机遇"来解释"运气"又不能完全解释清楚。通俗地说,"运气"就是一种幸运,就是多种多样的条件的集合,在这些条件的集合下,就该某一家大胜特胜,而某一家大败而特败。

麻将游戏中的几种运气:

一是配牌的运气。起手配牌,庄家14张,客家每人13张。由于运气不同,各家的配牌好坏有时也有很大差别。有的人起手配牌就是一人听或二人听,而有的配牌五六张风箭牌,一二个边搭、嵌搭,和几张谁也不靠谁的孤张,简直是一把烂牌。有的更幸运者,庄家来个天和,客家来个"地和",这都是运气。笔者在北京和一帮老朋友玩麻将,一个朋友一个晚上和过两次"天和",真是交上了好运。还有一次玩带"绘"的,一位朋友一起手就是四个"绘",按北京麻将规矩,有了四个绘,这副牌即使没和,也不用打了,三家各付400筹码。这是配牌方面的运气。

二是摸牌的运气。有的人手是特别的"手",摸上来的牌几乎张张有用,摸了不过三巡,就听牌,五六巡就门清自搭和出。笔者有一次与朋友玩麻将,我手中牌是一上一听的牌,有4、5筒与7、9条的

搭子，上家舍出3筒本来可以吃，但为了保持门前清而没吃，而去搭牌，摸来的却是8条，有了听，别家一看3筒我不要，过了关，以为6筒也是安全牌，打出6筒，被我食和。这种能吃不吃，而靠自摸上了好牌张的例子可以说很幸运的。这是摸牌的运气，但有时摸牌又很不走运，有时是打什么摸什么，有时连续摸三四张风箭牌，根本无用。这是摸牌的运气不好。北京人称之为"手太臭"。

第三是不放铳的运气。有时形势很紧张，某家作清一色的大牌，或者是大四喜、大三元的架子。有的人在这种情况下敢冒险，舍出危险牌，别人替他捏一把汗，他却偏偏不点炮。有的人小心翼翼，就怕点炮，追熟避生，折了上好的搭子往外舍，目的就是"别点炮"，却偏偏点了炮，有的不仅点炮，而且连续点"大炮"，输得很惨。不怕点炮的却点不了炮，怕点炮的却老点炮，这除了技术原因之外，不能不说也有"运气"在起作用。

第四是"和牌"的运气。听牌，能不能和出？这既与听牌时间的早与晚，求张的多与少，生张与熟张有关系，同时也和"运气"有关系。有时听牌早的没有和而听牌晚的却和了，求两飞三飞的没和，而听边、嵌边的却和了，这种情况是常有的。这不能不说"运气"也在其中起了作用。笔者曾与一帮老朋友玩麻将，我听的是边7筒的"一条龙"，另一家听的是1、4万的清一色，而且另外一家手中有7筒的暗刻，这是和了牌以后才知道的结果。笔者偏偏把这绝张7筒摸来了，和了一副自摸、门清一条龙的大牌。又一次，笔者做的



是万子的清一色，一条龙（青龙在天）听牌是“嵌2万”。当时2万海里有1张，对家手中有一对，（因他的一对露了白）明知2万已成绝张，但牌势发展到这一地步，只好拼一拼了。偏偏让我把绝张2万摸了来，和了一副清一色、一条龙、无绘、自摸一副大牌。至于海底捞月、河里捞鱼、杠上开花，等等，这无疑都是有着运气在起作用。

此外还有吃牌的运气，碰牌的运气，就不赘述了。



2.牌桌位置与运气的关系

打麻将时坐的位置也是很重要的。一般情况下，人们都是靠摸“东、南、西、北”风来确定自己所坐的方位。如果能够了解一点属相与方位的吉凶关系，争取主动，在摸风时放机灵一点，摸到自己的吉方，是十分有益的。我们经常会遇到这种情况，先坐在一方位上老是没有运气，好好的一手牌，硬是没有办法和。一换位子运气就来了。

下面我们将各种属相的凶吉方位列成表，以便参考：

相鼠的人——

座位凶方：忌坐南（未山）向北、忌坐南（午）向北

宜选吉方：坐东向西、坐北向南、坐西向东

相牛的人——

座位凶方：忌坐东（辰山）向西、忌坐南（未山）向北

宜选吉方：坐北向南、坐西向东、坐南向北

相虎的人——

座位凶方：忌坐北（丑山）向南、忌坐西（申山）向东

宜选吉方：坐东向西、坐南向北

相兔的人——

座位凶方：忌坐西（西山、戌山）向东

宜选吉方：坐北向南、坐东向西

相龙的人——

座位凶方：忌坐南（末山）向北

宜选吉方：坐西向东、坐北向南，坐东向西

相蛇的人——

座位凶方：忌坐西（辰山）向东

宜选吉方：坐南向北、坐北向南

相马的人——

座位凶方：忌坐北（丑方、子山）向南

宜选吉方：坐东向西、坐西向东、坐南向北

相羊的人——

座位凶方：忌坐西（戌山）向东

宜选吉方：坐东向西、坐南向北、坐北向南

相猴的人——

座位凶方：忌坐南（末山）向北

宜选吉方：坐北向南、坐西向东

相狗的人——

座位凶方：忌坐北（丑山）向南

宜选吉方：坐南向北、坐西向东、坐东向西

相猪的人——

座位凶方：忌坐西（戌山）向东

宜选吉方：坐北向南、坐东向西、坐南向北

以上只是简要地告诉了你不应坐的方向和应该选择的方位。其实，在古文化的理论中，还应该算得更细一点，以属鼠的人为例，就有甲子、丙子、戊子、庚子、壬子5个年份的，其它11个属相也有类似的情况。为了方便读者，我们将吉凶方位更具体、更详细地划分一下：

相鼠的人——

甲子年生：坐正南财神方
丙子年生：坐正西财神方
戊子年生：坐正北财神方
庚子年生：坐正东财神方
壬子年生：坐东南财神方

相牛的人——

乙丑年生：坐东南财神方
丁丑年生：坐正西财神方
己丑年生：坐正北财神方
辛丑年生：坐东北财神方
癸丑年生：坐正南财神方

相虎的人——

甲寅年生：坐东南财神方
丙寅年生：坐正西财神方
戊寅年生：坐正东财神方
庚寅年生：坐正东财神方
壬寅年生：坐正南财神方

相兔的人——

乙卯年生：坐东南财神方
丁卯年生：坐西南财神方
己卯年生：坐正北财神方
辛卯年生：坐正东财神方
癸卯年生：坐正南财神方

相龙的人——

甲辰年生：坐正东财神方
丙辰年生：坐正北财神方
戊辰年生：坐正北财神方

庚辰年生：坐正东财神方
丑辰年生：坐东南财神方

相蛇的人——

乙巳年生：坐东南财神方
丁巳年生：坐正西财神方
己巳年生：坐正北财神方
辛巳年生：坐正南财神方
癸巳年生：坐正南财神方

相马的人——

甲午年生：坐东南财神方
丙午年生：坐正西财神方
戊午年生：坐正北财神方
庚午年生：坐正东财神方
壬午年生：坐东南财神方

相羊的人——

乙未年生：坐东南财神方
丁未年生：坐西北财神方
己未年生：坐正北财神方
辛未年生：坐正南财神方
癸未年生：坐正南财神方

相猴的人——

甲申年生：坐东南财神方
丙申年生：坐正西财神方
戊申年生：坐正北财神方
庚申年生：坐正东财神方
壬申年生：坐正南财神方

相鸡的人——

乙酉年生：坐东南财神方
丁酉年生：坐正西财神方

己酉年生：坐正北财神方
辛酉年生：坐东南财神方
癸酉年生：坐正南财神方

相狗的人——

甲戌年生：坐东南财神方
丙戌年生：坐正南财神方
戊戌年生：坐正北财神方
庚戌年生：坐东南财神方
壬戌年生：坐正南财神方

相猪的人——

乙亥年生：坐东南财神方
丁亥年生：坐西北财神方
己亥年生：坐正北财神方
辛亥年生：坐正东财神方
癸亥年生：坐正南财神方

表中所说的方位，应该是财神的方位，意思是说和自己命中的财神坐在一个方位上，才能够得到保佑。这里要说明的是诸位一定要记住自己出生时的公元纪年与天干地支相对应的阴历的转换。为了方便读者，我们列表如下：

甲子	乙丑	丙寅	丁卯	戊辰	己巳	庚午	辛未	壬申	癸酉
甲戌	乙亥	丙子	丁丑	戊寅	己卯	庚辰	辛巳	壬午	癸未
甲申	乙酉	丙戌	丁亥	戊子	己丑	庚寅	辛卯	壬辰	癸巳
甲午	乙未	丙申	丁酉	戊戌	己亥	庚子	辛丑	壬寅	癸卯
甲辰	乙巳	丙午	丁未	戊申	己酉	庚戌	辛亥	壬子	癸丑
甲寅	乙卯	丙辰	丁巳	戊午	己未	庚申	辛酉	壬戌	癸亥

60年一个花甲，例如庚子年是1900年，也是1960年，癸卯年是1903年也是1963年，这样依次类推。如果没有这方面的基础，那么一定记住庚子年是1900年，然后再一年一年地推。知道了自

己阴历年的出生年，便可查上表了。

比如1963年出生的人，岁在癸卯，属兔，于是我们可以在第一表中找到属兔的人万万坐不得的方位是西方，可以选择的方位是北方，南方和东方，而在第二表中，又可以确定1963年出生的人应坐正南方，这样才有好的牌运。也就是说打麻将位置是不可随意乱坐的，必须根据风向的好坏来定。为了能随时记住自己的属相，我们还应熟记下面的对应表：

子	丑	寅	卯	辰	巳	午	未	申	酉	戌	亥
↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
鼠	牛	虎	兔	龙	蛇	马	羊	猴	鸡	狗	猪

如果你上桌后，一直牌运不好，不妨试着换一下方向，也许情况会好得多。

以上我们介绍了在打麻将实际运用中，一定要灵活处理，不能什么都照搬书本，测定自己牌运的好坏，是一个极其复杂的过程，简单地附会往往达不到预期的效果，需要长期潜移默化地研究，方能达到出神入化的境界。如果在对手中有一人或二人、三人与自己相克，千万不要图一时之欢而上阵，应审时度势。一般来说，在三个对手中有一个相克，而另外两人助我，或一人相克，一人同类，一人助我都是可以玩一玩的，输赢都在可意料之中。

3.运气的好与坏

我们没有办法也没有理由否认“牌运”的存在。如果从牌墙中摸进13张牌，要对有对，要搭有搭，既不缺门，又不断幺，换张摸上的牌也是随心应手，想什么来什么，又要吃、碰一两张牌便可叫听，甚至有时起手牌就带听，这就是“手气”好。手气好自然成和的希望就大。如若手气不佳，摸来13张牌散乱不堪，四下不靠，别人已经叫听多时，你连风箭还没打完，一点“相”都没有，无奈只好弃和打

臭。试问又有谁能说“运气”无关紧要呢？

然而，无论如何也不应该本末倒置。

众所周知，“运气”这个东西是随机的，偶然性的，不确定的，根本不受人的意志所支配。谁也无法知道也无法左右他起手的13张牌是个什么样子，随后的摸调又是个什么状况。说到底“运气”是靠不住的，如果有谁把“宝”押在牌运上，那么此人绝不是一个聪明的牌手。

起手牌是好是坏，固然全凭“牌运”，但是，能不能和牌，还得看你的本事：组合牌、预测牌的能力和运筹实施的技巧。也就是说，一手牌的命运，完全掌握在玩牌者的手中。时常有这样的情况：拿好牌者不一定就能和牌，而相对拿“差”牌的人倒是和了牌。这就说明真正起决定性作用的，并不是命运带给你的起手牌的好与坏，而是玩牌人的技巧与战术。

所以牌家最主要的是要练好基本功，具有“牌高一筹”的打牌技巧和战术，这才是靠得住的。

让我们重述一遍：真正起决定作用的，不在于起手牌的好坏，而在于打牌的人如何去组合这一手牌。这便是牌谱上所说的“骰子何灵，权在斗者”。



二、麻将取胜还要靠技巧

运气是一种神秘的力量，但是，如何利用“好运气”或者减轻“恶运气”，则视各个人技巧的高低了。

技巧是随着实战经验的总结、随着场数的增加而提高的。在这里我们要向初学者详细地讲一讲最基本的“麻将观念”和最基础的实践技巧。

1. 庄家连庄的秘诀

在麻将的规则中有“庄家的得分是客家的一倍”的规定。利用这种制度，是赢得胜利的方法之一。

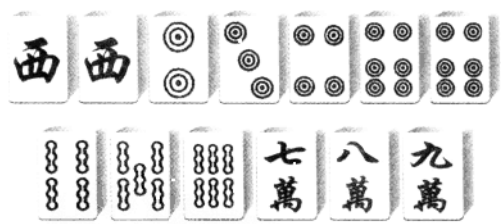


图 4-1

庄家设法连庄的意思是指手不离“胜机”。(如图 4-1)如果摸来 5 筒或 7 筒，退 1 张 6 筒，可以做成门前清平和。但因你是庄家，还是喊西风与 6 筒对倒来得快。因为西风是客风，客易出。(如图 4-2)

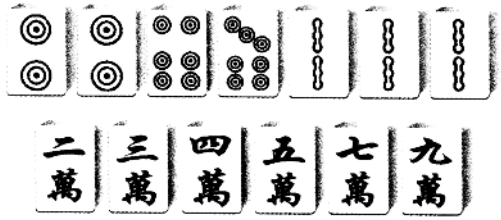


图 4-2

这时，如摸进 5 筒或 8 筒，你将怎么办？你可以舍 9 万，听嵌 6 万，做成断幺九的番。但是，这样舍牌还不如舍 5 万。而叫听嵌 8 万的和牌率高。所谓手不离“胜机”，你就应当宁愿做和牌率较高的牌，也不要太拘泥于作高番的牌（当然客家也是同样的道理，不过对庄家则更重要）。而且，就算舍掉 9 万，也难以推测 6 万是安全牌。

只有 3 万也出过，才能说 6 万“似乎”是安全牌。

再看一例（见图 4-3）

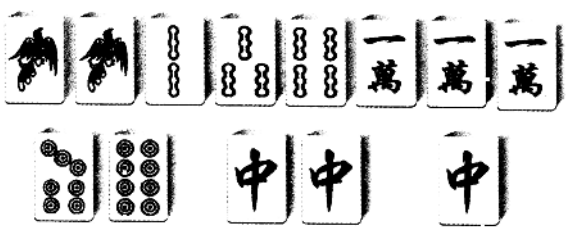


图 4-3

这一例是“庄家快碰”的情形，指望只以红中和牌。这种情形在实际的场合曾出现过，碰红中之后，自摸 9 筒。正在考虑是否要和的当儿，有的人会舍出 4 条。说不定可以做成混全带幺，若是客家的话，不防当作练习，试一试，（真正的竞赛是不容练习的……）而

庄家就仍应当以9筒和牌。

又如图4-4：

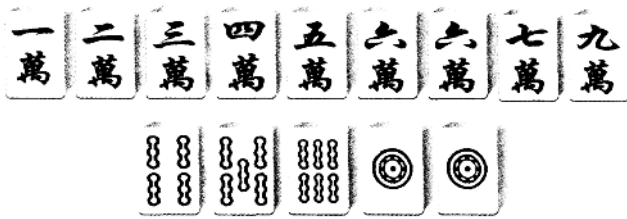


图4-4

自摸9万，舍6万，并不是不能做一条龙，但舍出9万，形成暗听的平和也是很好的战法。

下图的例子，初学者往往会等东风。（见图4-5）

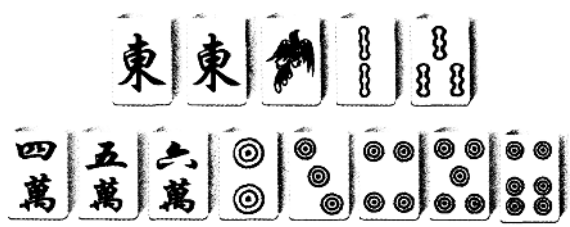


图4-5

碰出东风，舍二筒或六筒，形成两面单骑听。虽然东风是双风牌，但手牌到此若完成的话，还不如和三面听的立直才是常理。

2. 硬做满贯凶多吉少

初学者看配牌，很难决定要做什么牌，因为没有下判断的自信

心。待四五巡之后，借自摸牌作齐了面子或增加面子再开始盘算做什么牌比较好。

作满贯，利用"番"子牌来做，不如用牌形去做。换句话说，你用中、发、白和本风、圈风的风牌去做，不如用门清平和、断幺这类牌形去做为好。

如下图：(见图 4-6)

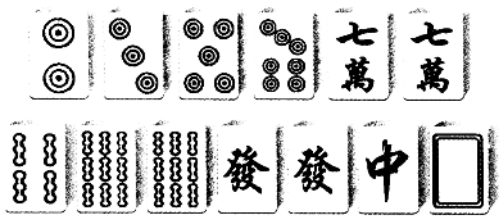


图 4-6

往往是舍掉数牌而留下三元牌中的白板和红中。像这副牌，如果过分看重三元牌，那么，就只有留下 9 条对和 7 万对了，其他一律舍掉。结果是很难和牌，即使你把红中，白板摸上手，别家早就和出了。

初学者虽然也有少数做成了的例子，但事实上这种打法大部分是刚开始玩麻将的人才会出现的。当然，一直这样打下去都和不了时，自然会改变方法，而能否尽快发现这种愚昧，就是技巧进步与否的关键。

3. 快听快和的诀窍

高手和初学者的不同在于听牌的速度。总之它是个技巧问题，初学者违反牌理是最大的原因。

所谓违反牌理的原因主要是：

① 不顾手牌的样子仍着手去做那不可能的作牌方式，即死做硬做。

② 或是先入为主，讨厌某种听牌形态（例如嵌张听）。

③ 未老老实实地作齐面子，一心想作大牌。

④ 一心想胜，心中毫无随手牌的变化展开作牌的轻松心态。初学者不是犯了其中之一项，就是综合了多项原因。拖慢了听牌，你一慢，他人自然先赢。

听牌要快，就是要讲究速度。一般来说在第7巡之前，你的手牌还未能达到一入听的话，不防放弃这一局。初学者稍慢些，可以在第10次摸牌前，决定是否放弃。

听牌的前提最好是门前清听牌，但所谓尽快听牌的战法（尤其是庄家时），偶而的吃、碰也可以加速听牌。

如果三碰、四碰或三吃、四吃而听牌的牌形，都应该看做是无法和出的牌。（当然偶而也有自摸和出的机会）

4. 过度吃碰易露战机

前面曾提过为了快听，有时会不得已而吃、碰，应该是经过吃、碰达到听牌是最好的了。

之所以吃、碰不要过度，一是因为吃碰之后，得分就低了，二是亮牌越多，手牌的数目就越少，如此一来舍牌放铳的危险性就越大。

下面是一位初学者多吃、碰的典型例子。

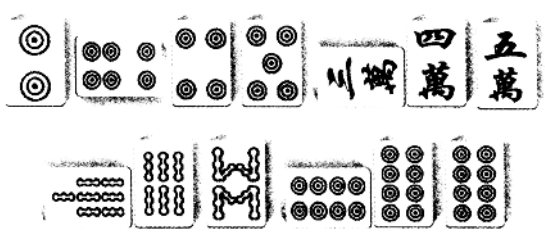


图 4-7

如图 4-7 例：从右边往左依次是碰、吃、吃、吃。可以说后面的二次吃是无用的。因为碰了 8 筒，吃了 7 条之后，无论摸进 2、5 筒或 3、6 万中的任何 1 张都可以听牌，你又何必再吃呢？最后手牌中只剩下 1 张 2 筒，就很难和出，而且容易放铳。

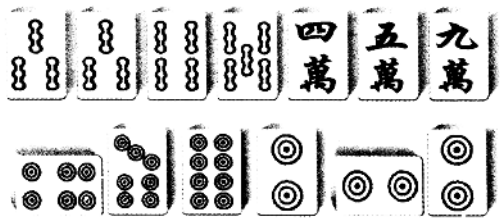


图 4-8

再看图 4-8，你吃了 6 筒、碰了 2 筒之后，虽然是有听了，但你得舍掉宝牌 9 万，就很容易放铳，不舍 9 万，就不能上听。正因为两次的吃碰才造成了这种进退维谷的局面。该舍的没舍，和牌无望。这正是“多吃不会胜”的例证。

如果控制吃碰，也许有可能在手中作成边 7 万或嵌 8 万的听牌。虽然和牌得分不多，但小和总比大输好。



图 4-9

请试着研究图 4-9 的 13 张牌。这副牌是一上听的混全带幺，如果 1 筒出来，初学者一定会开杠。这种手牌发展下去，别人从你的舍

牌大致可以推断出是混全带幺。别人自然不会再舍你需要的牌。像这种混全带幺一上听的牌，应该在手中做成，而不宜靠吃、碰来做。

假设你摸进4筒，混全带幺的设想破灭，你还可以舍3条宣布立直。一旦自摸和出，就有立直、自摸、三暗刻和南风番的高番牌，也是很不错的。

又如图4-10的13张牌，是仅仅经过二、三巡之后的一副手牌。因为配牌与自摸的好运，有可能做成清一色一条龙。这时是三上听，上家若舍出4万、7万，你最好还是不要吃，争取自摸。如果自摸不顺，一条龙也毁了时，仍可做门前清的清一色。



图4-10

以上讲的是吃、碰不要过度。但有时如果处在一上听，吃了特别是碰了就可以听牌的话，那就得吃、碰。如下面的例子(见图4-11)，红中发财出来，就得碰，因为这种手牌相就是多个对子凑成的。但是对这副手牌你如果想做包含小三元的对对和的话，那是不聪明的，应当把2、3、4、4筒好好留着，依情况而定，舍出白板，或许可听1、4筒。



图4-11

总之，吃、碰可以说是有双重性的作用，有时用了会有好结果，有时用了却会致命。

5. 准备安全牌避免放铳

关于安全牌，有多种观念，其中则以他家立直时所舍的牌为最安全的牌，首先要舍出这些牌。也有人说舍这类安全牌会破坏面子，其实这与留下无用的安全牌而迟点完成面子是相同的。

还有人当字牌是暗杠时，(尤其是客风牌)他不去开杠，而是仍然留在手中，一旦某家宣布立直，他就把其中1张舍出去。即使舍去2张，也可以当雀头用。如果宣布立直的是庄家并且是一副大牌，那依次舍出4张客风，而避免放铳的也大有人在。

6. 暗刻不舍克扣别家

如果你手中有暗刻，万一只是单独的3张，没有邻牌，大都不好处理。(如图4-12)

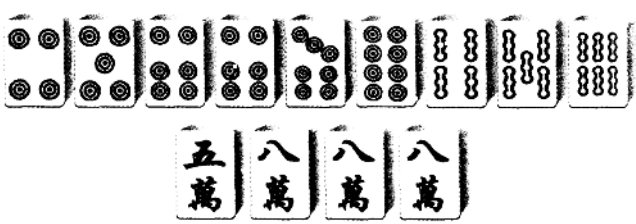


图4-12

有8万暗刻，附一孤张5万，正听牌单叫5万。但有了8万的暗刻，就没有平和的番了，只有门前清和断幺九的番。这时漠进了

期待已久的4万。如果你立刻舍8万，并宣布立直，十之八九是让别人和了。麻将中有句戏言："即使庄家死了也不舍暗刻。"此时的暗刻，尤其是手中还拥有单方面的系列牌时更要注意。此例来说，5、8万是系列牌，两种共有8张，而你一人手中就占了4张，如果牌局处在中盘阶段，别家尚未听牌，你舍8万，当然不会有什么危险，反之如果中盘后期你舍8万就很危险了。

在舍系列暗刻牌时，必须十分慎重，最好留在手中比较安全，你虽然减少了一番，甚至和不了，但他家也有可能和不了，总比你放铳来得合算。

又如下图(4-13)，仍是8万的暗刻，带有1张邻牌6万。这时你搭进1张4万，应当如何处理？你最好不要换牌，持续听嵌7万。因为听8万的人有可能听烦了，而拆开面子舍出7万，你就可以食和。反之，你为了增加平和的一番，留4万而舍8万，就很可能放铳。因为实际上可能形成你拆牌你点他，他拆牌，他点你的局面。

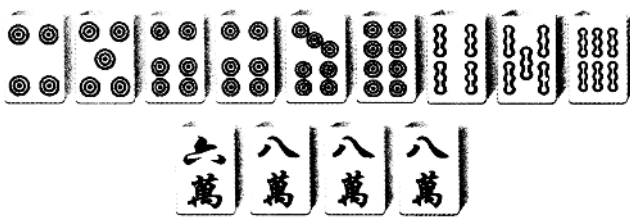


图4-13

手中有暗刻，一旦摸到第4张时，不用客气赶快开暗杠。暗杠没有抢杠的顾虑，还有杠上开花的可能性。

如图4-14：

这是彷徨于不知要做七对子还是对对和的当中，做成两组暗刻的例子。摸进5筒，舍了3条或1筒的话是七对子的一上听。不过，此时若保留暗刻，舍5筒不是更好些吗？因为西风和9万是容易出现的牌，所以对对和会较快和牌。

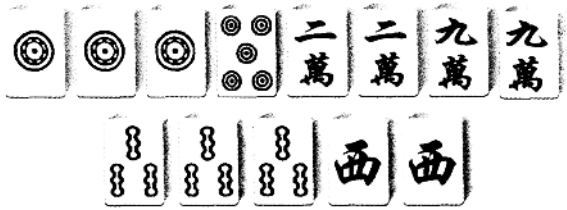


图 4-13

7. 多门听牌容易食和

前面曾提过初学者不妨多多注意平和及断幺九，尤其是断幺九，因没有一和九的端牌，都是2~8的组合，在手中确实可以展开多样化的变化。

换句话说，中张牌有较广泛的听牌形态，当然并不只限于中张牌，此处是如此。

如图 4-15：

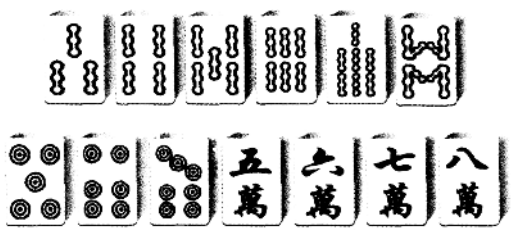


图 4-15

是万子的两面单骑听。假设自摸到5万，舍5筒，待一巡轮过，寄希望于自摸8筒。假设自摸到8万，又该为何呢？希望你想想以

后各种自摸的可能性。假设自摸到8条，二话不说舍8万。摸到2条也是一样。摸到5筒的话，你舍不舍5万？

这里的变化是很多的。因为按照牌的演变有可能作成三色同顺和平和的，所以若只两面单骑听5、8万，而立刻宣布立直就太可惜了。

由于自摸全靠运气，一定要充分想清楚，上牌不一定会照着你的心愿来。不过要想容易和牌，听牌的范围要广；欲达此目的，就要善于利用中张牌的多种变化的可能性。不利用这种可能性是胜不了的，光想着快胜或小胜成不了高手。

8. 听边听嵌不算坏牌

能否和牌与听牌好坏很有关系。但初学者往往对前面所讲的多面听牌形态囫囵吞枣，认定二面听、三面听才比较好。

的确，二面听或三面听“相对的”是比边张听、嵌张听来得好，然而这在实践中却并不意味着“绝对如此”。

下一牌例（见图4-16）是坚实的判断牌的初学者所做的漂亮手牌，含断幺九，三色同顺，自摸4万舍1万的两面听。到此之前的判断和处理都很合理。

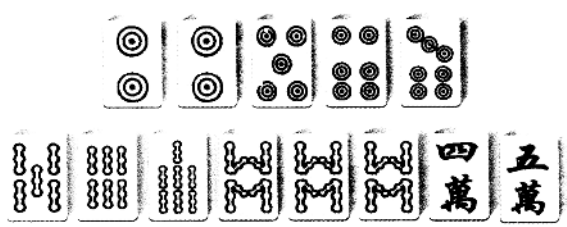


图4-16

结果摸进7万，这时一定是毫不犹豫地舍7万宣布立直。毕竟

两面听的和牌率比较高。选择和牌要比三色同顺来得稳当。不过，嵌6万不是比3、6万难出吗？

尽管是两面听，其中一面却是6万。所以说舍7万，待3、6万的机率，是和舍4万待6万是一样的。而且嵌6万的机率，是和4万待6万是一样的。而且嵌6万是做三色同顺的手牌。

很多人讨厌边张或嵌张，但其出现率却不一定完全不及两面听，相信经过实战经验的人会有同感，他会留下7万，听嵌6万，而避免放铳。

又如图4-17：

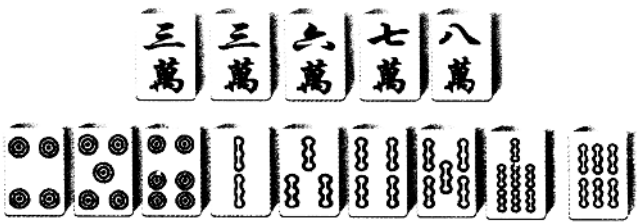


图4-17

摸进9条，如何处理？这时应该留9条，舍5条，听嵌8条。用“舍5钓8”的手法比较容易和牌。即使同是嵌张，听嵌8条比听嵌6条胜算较大。当然，舍9条，留5条，还有再摸4条，舍7条，而听3、6条的可能性。但4条并不一定能摸来，即使等了两三巡，摸来4条，听3、6条，也不一定比嵌8条容易和出。

9. 认真理牌避免错漏

麻将游戏，在反复摸打进行中，观察别人的摸打，自然可以了解手牌的排列方式。

换句话说，手牌过于井然有序，反而会浅露牌情，引起麻烦。

理牌是为了便于察看手牌和不舍错牌而进行的。初学者虽然时时谨记在心，却也因此很容易被他家看透手牌而烦恼不已。

因此，在此介绍一些略带技巧的理牌方式，你不妨好好地下功夫研究一番。

下例：(见图 4-18)

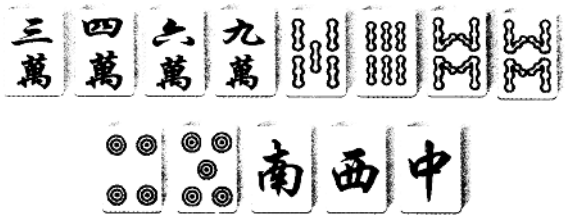


图 4-18

只是一般的理牌。如果把这副牌按 A 图或 B 图的样子排列，偶而把预备舍出的字牌插在其中，也是不错的。

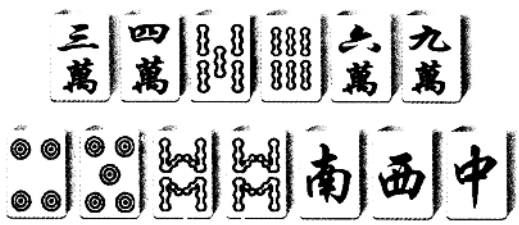


图 4-18A

一旦达到上听时，就像上图，把听牌的面子左右移动(要若无其事的样子)，中央则放置最后的舍牌也是一种理法。

同时要常常表现出理牌的样子，时而移动手牌，时而如图 4-18B 般的把手牌变化成图 4-18C 的排列方式，让对方认为牌一直在动，很难看出个所以然来。

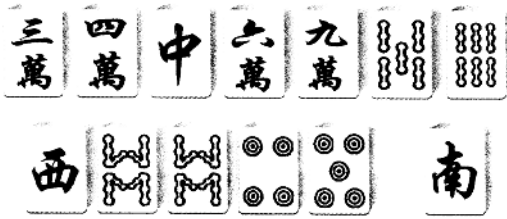


图 4-18B

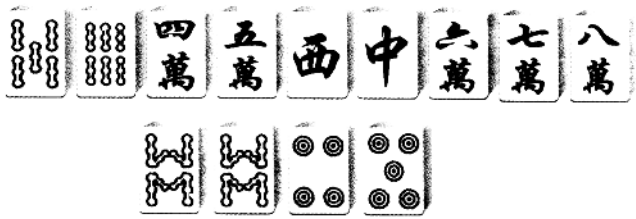


图 4-18C

摸进无用牌时，最好不要直接舍掉。一般舍手牌中的同一牌张，默听时这样做是绝对必要的。即使不是同一牌张，也要放在手牌中混一混，然后再舍出。



10. 善于脱尖才算高手

一般为了和牌至少要有一番，但反之偶而也有“撤销一番”的必要。

这是初学者很难做到的，结果放铳给人家和出。一番小和与放铳的差别是很大的。但在那一时刻，大概是只想多和一番牌，而忘了放铳的危险。

现举一例:在南风圈的西方位家的一副牌。(见图 4-19)

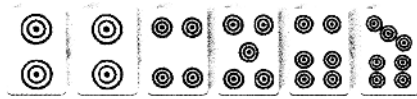




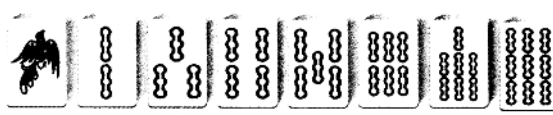
图 4-19

这副牌是二入听,打算只以西风和牌,但此时却摸进了 5 条。而这把牌的宝牌是 1 条,下家正在做条子的清一色。

这种局面下偏偏进条子,几经考虑留下 5 条,舍出西风。也有一法是舍万子或筒子,因此选择一面放弃,一面试图听牌的打法。

不出所料又摸近条子,继续舍西风,形成单骑听 3 条的型态。这时上家舍出 9 条,被下家和出清一色,下家的听牌是 3、6、9 条。这家虽撤销西风这一番,而没舍 3、5 条,避免了放铳。

再如下面一例:(见图 4-20)



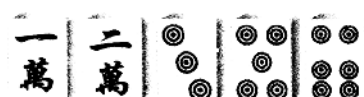


图 4-20

自己的下家已因吃和碰亮了两组牌,很明显的是在做万子的清一色。

自己打算以自摸上张万子做雀头,自己的目标是条子的 1 条

龙，总之，万子牌将会舍出。这时上家舍出8条，吃的话就有一番，而且加快听牌。接着舍6筒，万子不能舍。这时做万子清一色者把多余的1万舍出，下家碰1万舍3筒，听单骑2万。

结果因大家都注意紧扣万了，这副牌形成黄牌。亮牌之后看出，如果自己舍2万，下家会碰出而听牌。进一步自己手中的1条龙要做成的话，就会给下家放铳。

如果撤销一番却仍保持听牌的话，可以说已立于不败之地。



11. 心态平稳不喜不忧

围在桌前如果闷声不吭，气氛会变得很僵而毫无乐趣。麻将毕竟是一种“消磨时间”的游戏，活泼和气地进行牌局是最令人开心的。

然而，争胜负却是一成不变的。如果每摸一次牌都显露自己满意或不满意的表情，则必然招致败端。

例如从牌墙上摸牌，看了看该牌再看手牌，笑了起来，似乎无限欢喜的样子。然而正欲往手牌内插，却突然表情一变又舍了出来。

假设该牌是6筒，那人家就会小心筒子了。这虽是一个比较特殊的例子，但若太有表情或动作，就不大可能“暗听”的。这是应该注意的习惯。

所谓习惯是自己未曾留心的事，虽然相当难处理，但只要注意，自己仍然会发觉的。

例如一听牌就点烟，一上听就啪啪地舍牌，突然不说话……等等不一而足。

笔者的一个牌友，喜欢作门、平、断，只要一上听，就会用右手手指敲桌子。他本未注意这是一大悲剧。自从别人知道他这种习惯之后，几乎从未再赢过。

以上11点，可以说是初学者必须掌握的法则，在麻战中时刻牢

记，加以运用，你会不断地体会到个中的滋味，从而不断提高牌艺。

三、麻将二十项必输经

麻将乃是一种益智的游戏，必须气定神闲，方可入桌。某些先兆，如不知趋避，必输无疑；若干时势，也要知晓，如不知警惕，难操胜算。

1. 刚理好发，刚洗完澡，伤气，必输。
2. 赴约途中，见到秃头，见光，必输。
3. 赴约途中，车辆抛锚，不利，必输。
4. 赴约途中，车辆受阻，心急，必输。
5. 头寸待轧，心有旁骛，不安，必输。
6. 受人重托，未能终事，失信，必输。
7. 感情泛滥，情场得意，失形，必输。
8. 对敌仁慈，故放一马，仁慈，必输。
9. 要袖香烟，摸到空盒，掏空，必输。
10. 精神欠佳，睡眠不足，失神，必输。
11. 包了大牌，心慌意乱，不稳，必输。
12. 遭人挑逗，恼羞成怒，不稳，必输。
13. 自不量力，穷和富斗，胆怯，必输。
14. 做了相公，被人揭穿，羞涩，必输。
15. 有人看牌，唠叨不休，厌烦，必输。
16. 上家猛顶，如动肝火，暴气，必输。
17. 叫碰不碰，见光不死，犹豫，必输。
18. 贪心不足，光做大牌，贪得，必输。
19. 吃到好牌，被人抢碰，生气，必输。
20. 遭人拦和，面露忿色，心动，必输。

四、麻将稳赢的六点诀窍

麻将的胜负固然与“运气”、“战术”很有关系，然除了这两个条件外，还有其他若干要素，主要有以下6点：

1. **性格** 一个人的性格渗透在他的一切活动中，在麻将竞技中，性格也起着很大的作用。有些人一味逞强，该守不守，该退不退，一味进攻，必遭失败。又有的人胆怯畏缩，坐失良机。最好是不急不躁，不恼不火，冷静沉着的性格。

2. **感觉** 乃指第六感。指一个人是否有冷峻的判断力或敏锐的直感力。可以判断敌方是否已在听牌，以及决定自己应该听那一类牌容易“和牌”，等等。

3. **才能** 乃是指禀性。促成胜利的到来要技艺好和学得精，而有些人就是永远无法做到。

4. **毅力** 这多少与性格有关，是指即使再遇到多大的恶运，也不焦急，更不悲观，不乱方寸的忍耐力。相反的，就是指那些稍遇挫折便心灰意懒、丧失信心的人。

5. **斗志** 顽强的斗志是非有不可的。只要有斗志，一场竞赛便光彩夺目，否则便死气沉沉了。但是斗志不可与杀气混淆。

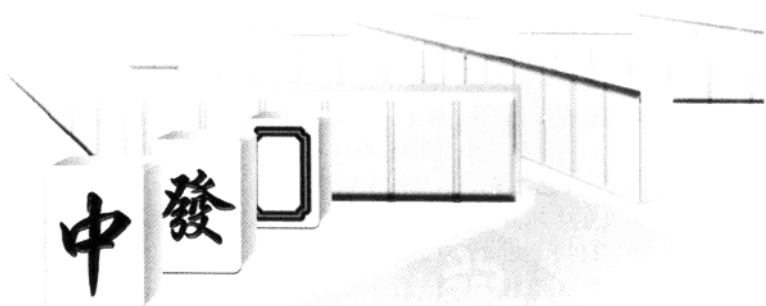
6. **体力** 用比较适当的字眼，应该是指健康状态。打麻将遇上疲劳或睡眠不足，体力不济时，往往直接影响情绪与精力，更会导致倒运。

以上所说的，在任何竞技上都有同样情况，尤其是麻将，其“运气”与“技巧”之间，都可能由以上诸条件在起着有形或无形的作用而影响胜负。所以，在“运气”与“技巧”之间，如能配合以上诸条件的优良情势时，便会如虎添翼般地无往而不利了。同时也能让人体会出麻将这一竞技活动的乐趣。如果你能受惠于这些理想条件的话，则麻战必胜便是指日可待的了。

第五章 麻将战术的基本套路

全盘欲求胜　开头是关键

攻守需兼备　斗勇更斗智



一、慎重打好一二巡的牌

打麻将是为了求胜，要求胜就得和牌。和牌除了“运气”之外，更重要的是靠技巧。在这里我们先谈谈麻将求胜的初级技巧。当然高级技巧比初级技巧更高更妙，但高级技巧是从初级技巧发展而来的，这些初级技巧可以说是最基本的技巧，甚至比高级技巧使用的更经常、更普遍。

麻将实战，从庄家打出第1张牌就开始了，有些初学者往往觉得麻战刚刚开始，各家都没听牌，打第一二轮牌时相当随意和轻率，这是不可取的。打一二轮牌，留什么牌，舍什么牌，应当根据三个因素来决定。

第一点，也是最主要之点，就是根据手牌的牌姿来确定。

就素麻将来说，共有牌136张，在这么多牌中，任意取13张，牌型会有几十亿种。即使一个人经常用业余时间来打麻将，打一辈子也很可能拿不到一副重样的牌来（指刚刚拿到手上的13张牌）。牌型虽如此之多，但有三种情况，则是经常碰到的。一种情况是，手上没有对子，有利于做平和。第二种情况是对子比较多，搭子比较少，有利于做七对或对子和。第三种情况是，手持有的牌，某一种花色的牌多，有利于做清一色或混一色。

如果你的手牌牌姿适宜做平和，首先应打掉字牌，即四风、三元牌。如果适宜做清一色或混一色则首先应打出手上持有的数量最少的那一种花色的牌。这就是牌谱上所说的：平和先打风，做牌先打空。空的意思指手中持有的本来很少的那种花色的牌，在一二轮内打出，很容易便打光了。

如果你想做平和，手上的四风、三元牌打光了，还剩下一些单张的数牌，在这种情况下，你就应当留下比较容易上张、容易联络

上的牌。比如手中有1、4、7万(筒或条也一样),要打出其中1张,就得打1万(筒或条)。打1万,只有摸1张1万时靠不上,打4万虽说也只有再摸4万时靠不上。但留下4万,摸到2、3、4、5、6万都能靠上,而且它与3万、5万均可组成两头吃的搭子。而留1万,摸上手的牌张,不是2万与它组成边搭,便是3万跟它组成的嵌搭,显然留下4万,比较优越。至于打7万,就会导致摸7、8、9万都靠不上,这样做是不合适的。故手中持有1、4、7万(筒或条)就得打1万(筒或条)。又如,你手上持有2、5、8筒(万或条)需要打出1张时,应该打5筒(万或条)。打5筒的理由是打出了5筒,再轮上自己摸牌摸上的筒子,只有5筒靠不上。如果打出2筒,摸1、2筒都靠不上。打出8筒,摸来8、9筒都靠不上。两张靠不上,当然比只1张靠不上损失的机会要多。当持有3、6、9条(万或筒)且须打出其中1张时,应打9条。将上述打牌的规律归结起来,就是:1、4、7打少,3、6、9打多,2、5、8打中。

打风也是有一定技巧的。一般说来,有番的风为圈风,本风与三元,总是留在后边打的,要先打无番的风,对庄家来说则先打客风。目的在于摸来有番的字牌成了对,就有成坎的希望,可以使你和较高的番数。但也有例外,当在第一二轮中,海里已经出现了两张的风牌,例如红中等,就应当先打。因为即使自己摸成了对,也是一副死对(即碰不出的对子)。这样做,也有几句口诀:即打风先打无番风,莫等成对才给碰;有番堂内已两张,拿在手上已无用。

关于打四风,三元牌的技巧,还有一句口诀是:打风不做牌(指做大牌),做牌不打风、意思是说刚拿上手的13张牌,某一种花色的牌较多一些,有利于做清一色或混一色,这时手上的风是不先打的。留下了风,即使做不成清一色也可以有做混一色的可能。为此,堂里已出现两张的四风与三元,也可以暂时留下,一旦摸成了对,还可以做雀头使用。

如果你手上的牌适合做七对或对子和,四风三元也得留下来。如打七对,第1张牌可任打1张散张,以后便是跟过张。因为,这是已经由另三家打过的张,自己摸成对的可能性变小了。而且过张又

是另三家不需要碰也不能和的牌，打出去没什么危险。

第二点，打第一二轮这几张牌，也是根据上下家需要什么牌，不需要什么牌决定的。

通过观察上家与下家出的牌，就可以大体上知道他们的牌情与趋向了。这样，轮到自己打牌时心中就有数了。一般地采用跟牌与投石问路的技巧，来确定后几步该怎么打。例如在一副牌中，上家打出了1张7条，下家打出过1张5万。初步判断上家可能不要条子，下家可能不要万子。在这样的情况下，你最好也跟出1张条子(当然是你手中用处不大的1张牌)。这张牌，可以起两个作用，既可以让上家放心地打条子，也可以观察下家到底是要筒子还是要条子，帮助你决定后几步该打什么了。

第三点，打第一二轮牌，还要根据自己总的战略与策略来决定。

出于策略上的考虑，有时打出的第1张牌，却往往是自己不应打出的牌。上面讲了一个例子。庄家打1张条子，你是第二家也跟1张条子，这纯粹让庄家放心大胆打条子。本来，你手上多1张条子不是更好吗？又如你先打1张红中，实质是为了让人感觉你无意做清一色或混一色，也表示你没有风对与发财、白板等。其实，你正是有风的，而且有意做混一色。只是乘与坎已基本够用。你这样做是从战略思想出发的，有利于你碰风对，也有利于你做牌。

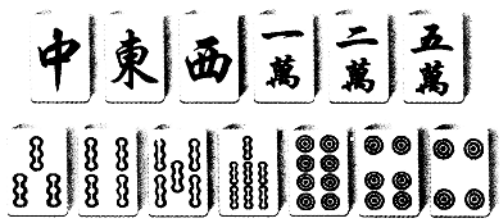


图 5-1

通过图5-1，来具体讨论一下该怎样打牌的问题。从这13张牌来看，一个对子没有，也就是说需要摸一对将，或最后听牌时钓将。

从牌的花色分配来看，比较均匀，做混一色、清一色均须花很大的力气，实不可取。由于打的第一圈，东风是圈风，红中是番风，西风又是自己的本风。庄家第1张牌出的是南风，表示了无意做牌。第二家的第1张打出1张7条，说明上家的条子不多，并有意向混一色方向做。你第1张摸上手的是2条。这时，你有两个打法，其一打7条，表示无意要条子诱使上家给两张条子吃；其二，便是打红中，别等别人摸成对才打。因为，第二家是有意于做牌的。这两种打法，以打7条为上策，7条是过张，再摸1张上手成对的机会很少。一般说在第二轮，打跟张的可能变多了，别人先打红中，你就跟红中，别人先打东风，你就跟东风。至于西风，别人即使打了，你也可以留下不打，放在一定的时候打这1张安全牌。



图 5-2

图5-2是又一手13张牌，如果庄家打出1张9筒来，你顺手摸到1张北风。这时，你该打什么呢？因这一圈是东风圈，下家又还没出过牌，不能轻率地把9万、6条或3筒扔出去。因为，下家完全可能用7万与8万吃你打出的9万；用4条与5条吃你打出的6条；用1筒与2筒吃你打出的2筒。如果这样便使你的三个对子减少了一个碰的可能性。这时，你



最好打出的牌张是西风。待下轮了解到下家要什么不要什么时，再打出你不要的牌或跟着别人打。这样打，还有利于你碰北风。如果在下一轮里，你又摸上1张3筒，这时你便持有五对牌了；再摸1张成对，便可听七对了。因此需要从你手中的牌去全盘衡量。如果其余三家都不要筒，这副牌做对子和可能性极大，别人打出北风来你就碰。倘若经你周密地判断，手持的这些对子，都不是那么容易碰的，便应坚持留那些容易摸成对的牌张，打那些已见了两张的牌张，争取做成七对。

当你持有的牌，其中的一种花色的牌达到7张或7张以上，而上家又不要你做的这种花色的牌，这样的牌得向着做清一色的方向发展。为了顺理成章，做不成清一色，混一色也可以。故持有的牌中，四风和三元是要后打的。但手上留下的风，死牌（即堂内已出现两张的牌）不要太多，最好不超过1张。其他花色的牌，可以保留一二中张。做不成的牌，不能硬去做，要随着摸牌的情况来变化。任何时候都不要忘记，打牌的最终目的是和牌。和牌的番数当然越多越好，但到底是第二位的。

图5-3是打一副牌的完整的例子，它可以说明第一二轮打牌正确所起到的积极作用。

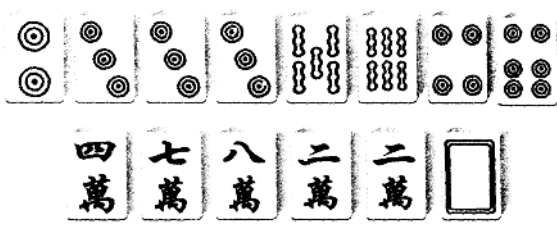


图5-3

庄家根据这14张牌的情况，虽然筒的数量偏多，但万也不少，且挨张与将都齐备，决定先做平和。第1张打出白板。第二轮摸5筒（或吃5筒），打出4万。第三轮，摸9万或吃6万（或摸6万吃9

万),打出1张2筒,听4、7条。第六轮便自摸或吃4、7条和了。虽然和的是三十分(暗坎3筒),但和牌速度是很快的。

二、学会读牌方能知己知彼

打牌技巧极为重要的一环要算读牌。读牌就是读堂子里出过的牌,哪一家出过哪些牌。由于出过的牌,都面向上地放在堂子里,当需要决策时,看一看堂子里的情况,是会帮助你做出决定来的。

打牌过程中,为了容易吃到上家的牌,又不让下家吃到自己打出的牌,必须留上家不要的牌,打下家不要的牌。怎么能知道什么是上家不要的?什么是下家不要的呢?打素麻将牌只要出两三轮牌,便很容易知道了。打有"绘"的麻将,甚至一轮就清楚了。为什么呢?因为,人们打牌的习惯总是先打不靠的牌张。第一轮,打出1、2万或8、9万(条或筒)等边张,还不甚明显。若第一轮就打出筒、条、万的中间张,那就很明显表示打什么就不要什么了。特别是规定了没有多少番就不许和的情况下(常用于有绘的麻将及非比赛的活动中),热衷于做清一色,几乎人人都这样。往往只须看上下家出的第一手牌,便可判断出来。例如上家做清一色万子,下家做清一色筒子,你持有的筒又恰好有利于做筒子,那就再好没有了。这样,你就容易吃到牌,而下家则吃不上



你的牌。但在打牌中，往往不那么理想。在上述情况下，你持有的牌，偏偏只有几张筒，要做到下家做什么，你就做什么，显然不那么容易了。这时，你就应当趁下家做得不成熟的时候，把自己手上仅有的几张筒子扔掉。扔掉的顺序应当先扔中张，后扔边张。如此会使下家在判断不清的情况下，只能吃第1张不能吃第2张。例如，下家持有6筒、7筒、4筒与3筒，他的牌是可以吃2、5筒与5、8筒的。你手上持有的两张筒子，1张是5筒，1张是2筒，你先仍出1张5筒，下家便面临用6、7筒吃，还是用3、4筒吃的问题，正确的吃牌，只有50%。如果你先仍出2筒，那么下家便可不费寻思地百分之百的吃你扔出的两张牌了。在任何情况下，你都不要做与上家同一种花色的清一色。如果你这样做打绘多的牌，有时还有和的可能，否则就没有多大希望了，当经你读牌判断出上下家都做条子的清一色时，你手上持有的牌，条子偏多的可能性不会大。你若持有条子的对子，可以尽力去做对子和。多打过张(也叫熟张)少打生张(即堂里还没有出现过的牌)，增加摸成对的可能性。

判断自己要打出的牌是生张还是熟张，对于打麻将来说，也是一个十分重要的问题。解决这个问题的办法就是要会读牌，看看堂子里已经出过哪些牌，自己手上有哪些牌，然后进行判断，把手中持有的牌与打在堂里的牌结合起来分析，就会得出有益的结论。当5万(筒或条)与8万(筒或条)都断了，即已经各出现4张，则在其他三家手中，已不可能有3、4、5，5、6、7，4、5、6，6、7、8，7、8、9组成的乘的可能性。此时，6、7、9万(筒或条)在堂内又不是过张，它们成对成坎的可能性就非常大了。再结合每家出的牌，判断有没有人在做对子和，如果有，6、7、9万(筒或条)在哪一家有坎、有对，也就很清楚了。5万(筒或条)断了，3、4万(筒或条)还可与1、2万(筒或条)组成乘。故要判断3、4万(筒或条)的组成情况，还得看1、2万(筒或条)的出现情况才能得到正确的判断。一牌中，打断某种花色、序号、种类的牌是常有的。因为一副素麻将总共136张牌，一开始便被四家分拿了53张。打素麻将，堂里已有40多张牌还没人和是经常有的事。打有绘的麻将，由于大家都想和的番多一些，经十

轮以上打牌还没人和也是常见的。在这样情况下，剩下没有摸的牌已只有40张左右了。因此，几十种牌中出现几种打断的牌的可能性非常大。表现断了的情况有开杠，另三家碰的牌跟自己持有的明坎与暗坎再加上堂里出现的1张以及各种形式放下的牌及堂里出现的牌的组合，及完全出现在堂里的牌。如果确无出现打断的牌张，也应从哪些牌出现得多，哪些牌出现得少去分析。结合各家出过的牌，也不难判断出哪家持有什么牌与需要什么牌的，这叫做知己知彼，百战百胜。

三、听牌要准而机动

要和牌就要听准牌(也就是有人说的选准醮)。因为，和牌的前奏是听牌。听牌的正确与否来源于判断跟技巧的高低。听得准，很快就会和牌。听得不准，往往会使人望洋兴叹。

到听牌的时候，该听什么？怎样打牌，首先应根据实际情况来做出决策。听牌绝对不要去听死牌。譬如，你手上持有的13张牌已有三乘（坎或杠），另4张牌是两张7万1张5万跟1张6万(变为不同的花色也一样)。这副牌听的是4、7万。然而，7万自己已经有了一对，对家又碰了4万，在堂里又已出现1张4万跟1张7万。此时，你的牌明为两头听，实质只听1张7万。这样的两头听，便不如单钓了。当轮到你摸上1张任意的牌，而且不是只听1张，你就应当打出1张7万，单钓你刚摸上手的那张牌。摸上1张5万，你就扔出1张7万改听5、8万。摸上1张8万，也应该打出1张7万改听单钓5、8万，还可以在上家打出1张6万的时候，你用7万跟5万吃，并打出1张7万。你便神不知鬼不觉地把牌改为单钓6万了。虽然6万只有两张(这样做的前提，必须有两张未出现)，但它是所出现的熟张，别人会出来的。因为，其他三家

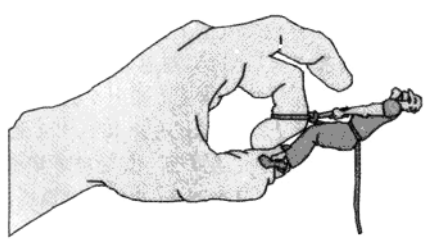
很难想像你是这样做的。又如，你坐庄刚拿上手的14张牌中，除了两乘、一坎外，余5张为一对3筒做将，另1张6条1张5条与1张3条。（见图5-4）



图5-4

这副牌已有一坎，没有做平和的条件，在一般情况下，应打3条，听4、7条。在7条有人碰过，或在堂里已出现3张的情况下，你应当打出6条，听别人易于打出的夹4条；因为大多数的打牌人，都认为留两头听是天经地义的（庄家刚拿上手的14张牌），绝不会弃两头听去选听夹张。如果把上例变换一下，使余下来的5张牌是1张5条，两张6条与1张7条，还有1张是比较容易钓到的牌（比方说2条吧）。

你选择钓大肚子6条呢？还是留下另外那1张2条来钓将呢？看起来，钓大肚子6条要少听1张牌，不太可取。但留下6条，具有



牌的变化大的优点。摸1张4条，既可叫听3、6条，还可改听4、7条；摸上1张8条，既可改听6、9条，也可以改听5、8条。因此，各有利弊，你可根据情况来选择。

从以上的例子，可以归纳出听牌技巧的基本原则来。首先是要听的牌张多，即和牌的可能性大。牌张的多少，不应从表面上去看问题，而是通过读牌，判断得出的切实可靠的结论。其次要和得快，即选定的和牌张，应是容易被人打出来的。为了达到这一目的，往往要不失时机地改听。例如，听牌家除三乘(坎或杠)外，余下的4张牌为两张3筒，1张5条，1张3条。通过几轮打牌，判断出4条可能成坎或成对。于是，当另一家打出1张3筒或自摸3筒时，应当机立断，通过碰或留下3筒，打出5条或3条改为单钓。最后的1条原则是，不让另一家和在前头即自己先和牌。那就是说，肯定自己要打的1张牌，打出去别人就会和。那么，就应当留下这张牌改弦易辙去争取胜利。

四、防守是一种基本功

打麻将中的防守可分为积极防守和消极防守两种。所谓积极的防守即将防止别人很快和牌寓于自己争取和牌之中。因为，打牌的目的在于使自己能够先和牌，而自己和牌的一个基本条件便是其他三家和不了。自己和牌跟别人和不了本是一个整体，所以积极地防止别人和牌正是为自己能够和牌创造条件。消极的防守主要指被判罚这副牌免和(即不准和牌)条件下的防守。这种防守的目的就是避重就轻，即把自己的负分降到最低限度。

因此，在舍牌时，不仅要注意上家与下家，也要注意到对家，这叫做眼观四面耳听八方。各方需要什么，不需要什么，都应当有所了解。尤其是其他三家的牌听了还是没有听，至关重要。因为，打麻

将四个人的关系，除了上下家吃的关系外，还有碰的关系跟听牌后打出“听”的牌的关键。吃、碰的关系，由于不等于和牌，关系还不大。而打1张别人听的牌，别人便和了，这一牌便结束了；故它是决定这一牌胜负的关键，不可轻视。观察另一家是不是宽和了，也就是听了，可以观察打牌人的表现，听牌的表现有三多三少：看堂内牌的时候多，看手上牌的时候少；摸到牌立即打出去的时候多，考虑用不用的时候少，寄希望于自摸和牌的时候多，打牌考虑别家要不要的时候少。只要细心观察，不难判断有没有人听醮的。在都没听的情况上，自己又有听的可能时，必须先出险张（其他三家听了之后很需要的牌张），生张。而给自己在听牌时留下的打张总是过张，俗称臭张，即谁也不要的牌张，又称安全张。当判断到摸上手的牌，必然为其他三家中的一家所要，而很可能“放炮”（指打出这1张牌，别人就和了）的话，即使将自己的牌打烂，也不能随手就打出去。别人和了，你手中的牌再好也是没有用的。对于这一点，打素麻将尤为重要，因为打有“绘”的麻将，特别是“绘”多的麻将牌，简直可以说防不胜防，要判断出谁要不要这1张是相当困难的。相形之下，考虑打不打那张牌，显得就不甚重要了。



至于消极的防守，注意力应集中在其余三家在做什么，可能有多少番并加以比较。三家的番数不分高下时，注意力应集中不让庄家和牌。三家中，明显看出番数最少是哪一家，你就尽可能地出另两家不需要的牌，打番数最少那一家需要的牌，这种防守技巧，称为避重就轻。当一副牌，已经打到最后阶段，至少已有两家听了，而

自己的牌却离听牌还相当远，这时避重就轻技巧也是适用的。

打麻将，开始拿上手的牌的好坏往往具有决定性的作用。而拿牌的好坏，与洗牌、砌牌、掷骰等方面有关，并有相当大的偶然性。但在打牌的实际过程中，往往会出现一家的牌风顺了，连续和牌，不可一世。在这种情况下，就需要在防守上刹一下牌风。刹牌风的技巧，主要是既不给他吃牌，也不给他碰牌。当他需要摸牌时，尽可能运用碰他上家的牌的办法，使他减少摸牌的机会。这一套做法，当然非一家所能胜任。但牌风顺的那家的上手，将起到决定性作用，其次是下家，再其次为对家。因为，上家要不让下家吃牌是较易做到的，上家还应当不给下家“提上水”，也就是说一般地不碰牌，相反却打出除下家外另外两家容易碰的牌。这样做，不用几把牌，牌风顺的那家的牌风就会被刹下去了，你的牌风也许就会好起来。因为你的牌风好起来的概率是1/3。

五、学会运用心理战术

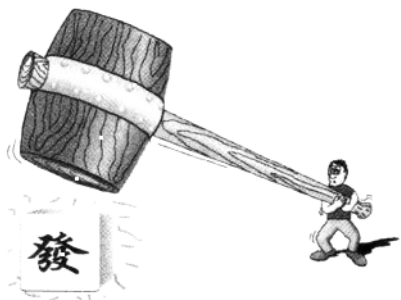
在战争中，巧妙地运用心理战术，往往能取得辉煌的战果。“兵不厌诈”这个词语说明了心理战术在军事上的重要作用。在牌战中，如果你也善于运用心理战术，同样也会在很大程度上取得优势。



打麻将的过程是在半明半暗、或明或暗

的情况下进行的，每位牌手都只能看到自己的手牌和“海”内、“地”上的牌，各人都只能掌握、了解一部分的牌况。因此，打牌时就需要不断地进行推理分析、臆测判断，这就包含着复杂的心理因素，也为心理战术的成功运用提供了现实的舞台。

所谓麻将的心理战术，就是在牌战中，运用大脑机能进行斗智斗勇的一种方法。即在麻将规则允许的范围内，通过人的感觉、记忆、思维等行为，融会贯通到技巧中去，并采用虚虚实实、以假乱真、欲擒故纵、遮人耳目等等手法制造假象，设置疑阵，诱使别家对



牌况产生错觉，打错牌张，钻入圈牌，从而取得胜利。

心理战术在麻将牌战中的运用是相当广泛普遍的，可以说无时不有、无处不在，小到开局理牌排牌，大到听张“临门一脚”，心理战术总是呈现出旺盛的生命力和强大的战斗力。

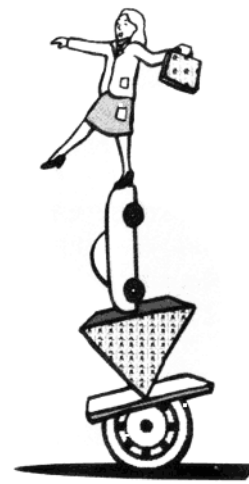
打麻将牌的胜负如何，常取决于参赛人的心理状态。因为，每轮到打牌的时候，打什么牌，总是受到心理支配的。为此，在打牌的进程中，除了把自己的牌理顺做好，还需要斗智，使其他三家对你判断失误来达到克敌制胜的效果。

当出了几轮牌后，根据自己持有的牌的情况，如果确无希望和牌，便可利用听牌，三多三少的表现特点，给人以你有醮的感觉。由于这样，不仅可使另外三家急于求成，降低标准。有时甚至可使他

们持生张在手也不敢打，直至完全丧失和牌的能力。

为了迷惑上家，第一手打牌时，你首先打出1张你要做的花色的牌，然后接着打字牌。这样做，上家会错误地认为你没有那种花色的牌。待他明白过来，为时已晚，他再也没有可能重留这种花色牌的可能了。为了达到这个目的，开始他打出的1张，你本来可以吃却不吃、到了他留不住这种花色的牌时，你就不愁吃不到他的牌了。

根据心理战的要求，做对子和时，一般地不要留靠张，而靠张极易摸来成对时例外。例如，你有一对6条与1张5条，便可先将5条打出，其他三家看你打过5条，会认为你是不需要6条的，这便增加了你碰6条的可能性。相反，等到你听醮时才打出5条，则给人以信息，使其他三家能判断你听5条的靠张6条。



要争取吃上家的牌，也要运用心理战术。手中持有2万跟3万，5万跟6万（筒、条也一样，以下举出的例子，请读者举一反三），意味着需要1、4、7万。反过来说，你打出1张4万，不就会给人以不需要1万跟7万的印象吗？根据这个逻辑，当你手中持有4、6、8万时，你就先打出1张4万，会起到诱使上家毫无顾忌地打出7万。你若持有1、3、5条，你就打出5条，另外三家，就容易打出2条来。你若持有3、5、7筒，你可以先打1张7筒或1张3筒，这

样，你吃4筒或6筒，和四或6筒的可能性便增加了。请注意一个“先”字，不要等到你听醮时才这么打，那样就会传给其他三家你听什么牌的信息。

另外，由于持有四风、三元对子的牌家，往往会趋向于做混一色，故打出的牌，通常是筒、条、万某一种花色或两种花色的牌，这种规律，通常叫做“要风不打风”。但你却可反其道而行之，一开始你就打风，给人以手上无四风、三元对子的印象，从而有利于你碰到持有的风的对子。

在四人同台较量到牌战结束的过程中，牌家的自我心理状态调整亦为重要。具体说来，要求牌家做到以下几点。

①情绪要放松。打牌时不要惊慌失措，怕这又怕那的。打牌往往是越急越差，很容易失去和牌机会。

②不要想一口吃个大胖子，牌牌都想和，这不符合规律。

③不要在关键时刻心慌，怕点炮。其实终盘阶段“防大不防小”，这也是技巧。

心理战术的例子就举这么多，其实上述五节中的内容，往往是互相渗透的。第一节中所述第一二轮中打出的牌的例子，也有可以归入心理战术的。

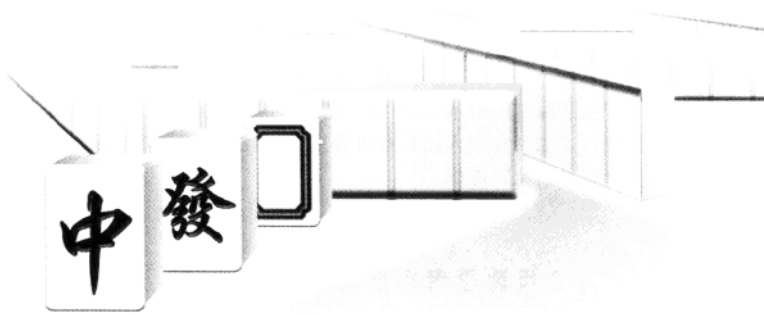
总之，打牌要灵活，不能在一条道上走到黑。



第六章 麻将组牌要领与技术

牌是手中物　人是砌城家

组牌九要领　把牌变成番



一、组牌九大要领

每人从阵墙上取回13张牌后，首先要进行整理分类，将闲牌放置一端，并初步确定出打掉闲牌的先后次序，将起手牌整理成面子牌，这便是开局初期各牌家的主要任务。

组牌就是将手中面子牌通过吃、碰、摸等方式组合起来，分别组合成副、坎、对、搭以进入听牌状态。因此组牌的技巧与战术，是至关重要的，必须掌握其要领。

组牌的要领大致有以下几条：

1.组牌要快

快是赢牌的根本，只有快速组合，才能快速叫听，只有快听，才能快和。如果在别人还没有组牌完毕，你已经第一个叫听了，那你操之胜券则大有希望。

2.组牌要考虑成牌的难易

一般地讲，两面搭子比边搭、嵌搭好；多口听比两口听好；两口听比单钓1张好；利用率高的牌比利用率低的牌好等等。然而这些都不是绝对的，甚至有时候恰恰相反。





3.巧把13张牌组成听牌牌姿

必须根据基牌状况及以后的摸、调与吃、碰，将手牌分别组成下列牌姿，进入叫听：

三组坎、副，一对将牌，一个搭子；

三组坎、副，二个碰碰对子；

四组坎、副，单钓将牌；

三组坎、副，一副连四；

两组坎、副，一对将牌，一副连五；

两组坎、副，一副连七；

一组碰坎，一对将牌，一副连八。

不论组成哪一种叫听牌姿，都必须是依据基牌状态与随后的换张与吃、碰情况，用最快的速度来完成此项任务。然而这并非易事，没有熟练的功夫和牌技以及预测牌的能力与运筹技巧是不可能的。而其中关键1条是“巧抄近道”，简言之即：组在“快”上，听在“易”上。

快，就是以最快的速度，将手牌组成入听牌姿。

易，即把听牌听在容易出来的牌上。

实践证明，“巧抄近道”，是打牌制胜的精要所在。众多的“麻坛高手”，都在这一点上造诣颇深。故每每多操胜券。



4.使搭子拉长

搭子的复合面互相关连，边、嵌相混，对、搭相叠的情况，使搭子越拉越长，很容易上张；还有中张牌如能上下连贯，连结融通，就比较容易成牌。这就是说牌路宽比牌路窄有明显的优势。



5.组牌要周密考虑

组牌要做到一个“全”字，全面权衡，避免出现漏洞。

比如，缺幺断坎问题，是大众打法尤其是穷和打法中十分伤人脑筋的事情，往往一手牌三组一对一个搭均已完备，就是缺幺或者断坎，干着急叫不了听。有鉴于此，在组牌过程中就要特别注意，不可因贪吃贪碰而致使一手牌造成缺坎断幺。在没有解决幺(九)和碰坎之前，不可以将手中风箭或老头牌打得精光，等解决之后再打不迟。



6.组牌应机动灵活

随机应变，切忌死板，是“活”字的要求。

这是由于牌桌之上四家之间的关系所决定的。四家相互之间自始至终处于控制与反控制、诱骗与反诱骗，谁都想和牌，谁也不愿当“炮手”等等诸多微妙而复杂的关系之中。同时每1张牌的价值也都在瞬息变化着。因此原计划被打乱、牌局进展与常规相悖等情况会经常出现。比如说两面搭容易进张，但当你的待牌已两头被坎或被人握死，这种情况下，你如不做调整改变，势必置自己于死路。



7.组牌要注意隐蔽

其原因是不给上家(也包括他家)控制自己提供契机。在实施上有许多方法，比如开局之初不要急于吃、碰牌，因为上家(也包括他家)可以根据你吃、碰亮出的牌来推测你手中的牌进而加以控

制，这样对你下一步是很不利的。

当然任何事情都不是绝对的，当你起手牌很整齐，已具备二进入听甚至一进入听状态，或者你的待牌已被人碰坎，仅此1张了，有人打出你还能置之不理吗？当然不可以。

此外还要注意“摸牌随手放”不要立即“归档”插入，还应讲求手牌的摆放技巧。

8.组牌应看三家牌

“入局顾三家”不能仅看自己的牌势，“看”还有一层意思，那就是牵制。不光是牵制住下家，还要设法牵制另两家，尤其是庄家或牌旺者，以求自己实现第一个听牌，并成和。

9.组牌应当机立断

审时度势、当机立断是组牌的又一大要领。

如果起手牌很散乱，经几巡摸调，仍难以组合，且手牌几多险张；或者牌至中盘仍无一点和相，这时就应当机立断，决心弃和改为“打臭”，将别人可能要的牌统统扣住，虽然自己不能成和，但说不定其余三家也难以和牌，终致“黄庄”。

须知当自己成和无望、断然弃和“打臭”，实乃聪明之举，尽管属于迫不得已。这一点对于一些打牌老手并不困难，但对某些缺少经验的新手，常常表现为踌躇不决，“举牌不定”，总想凭侥幸再



试一试。基于这种心理继续组牌，于是将自己没用而于他人正急待的牌切出，以致充当了“供给员”乃至“神炮手”的角色。这种当断不断的场面，在牌桌上屡见不鲜。

二、起手配牌确定型格

1. 确定作战计划

面对一铺起手配牌，我们如何制定最佳作战方针和确定牌面的优劣呢？这就需要用“五、七、浪、清、混、对”的意识来指导我们制定作战计划。

先说“五”：我们知道一般的麻将牌铺成牌必须有一对将头，四组顺子或刻子组成，这就是说只要这五个要素构备齐全，就意味着这铺牌已经成牌。在极少数情况下，虽然有庄家起手就和牌和散家起手就听牌的情况，即所谓“天和”、“地和”，也曾经出现过，但这只是一种极大的“幸运”，是可遇而不可求的。一般说来，起手配牌都比较杂乱，这就需要我们用“五”的意识来指导我们的战略企图，在实战中摸打吃碰，使其齐全，以达和牌，这就是“五”的概念。

“五”的概念是最基本的概念，不仅用于指导和牌，而且用于“做牌”。“做牌”虽是比较高级的打法，不像玩“推倒和”那样可以随意吃碰，但绝大多数的高番和牌，也是要有这五个要素，可以说五个要素乃是麻将和牌的“定量体制”。高番和牌，也离不开这五个要素。我们也可以用“五”的概念，来评价“做牌”成功的可能性。所以“五”是麻将游戏中最基本、最重要的概念。

还有一种听牌型式是“七小对”。一般欲做“七小对”者，起手牌

铺的条件是对子较多，如果我们头脑有“七”的概念的话，遇上对子比较多的牌姿，就会主动地做起“七小对”，而且在摸打的过程中，也应当有“七”的概念。因为有时你想做“平和”，但偏偏老是摸来对子，遇到这种情况，你应当适时地改做“七小对”。有的人总是1条道走到黑，或是忘记了“七”的概念，结果把能和“七小对”的牌打得“四不像”，到了后期也没有人听叫牌。

另外一种听牌型式是“十三不靠”，又叫“十三浪”，大凡能打成这种牌姿的起手配牌，都是孤张、字牌、风箭牌比较多。遇到这种情况，“浪”的意识也会提醒我们认清这种牌姿。与“十三不靠”相近的，就是“十三幺”，也称“国士无双”。“十三幺”与“十三不靠”相同之处是，起手配牌都是风箭牌比较多，它与“十三不靠”不同之处是，除了风箭牌较多之外，字牌中的幺、九牌也比较多。如果总数达到10张，就可以考虑做“十三幺”。当然，“十三幺”比“十三不靠”要难做得多，但是在朝着“十三幺”努力的同时，根据上牌情况，也可以考虑改做“十三不靠”。

除了“五”、“七”、“浪”以外，从做牌角度讲，还有“清”、“混”、“对”这三个字。“清”是指“清一色”，“混”是指“混一色”，“对”是指“对对和”。这些也是很常见的做牌和目，在起手配牌之后，就应当以“清”、“混”、“对”的意识，自觉地审视牌姿，制定自己的战略目标。至于这三种和目的做牌条件，下面我们要详细论述。



做牌是麻将牌实战中的技术手段，也是起手牌之后的战略企图。牌能做与否，做什么型格的牌，是在摸打进展过程中慢慢确定的。在前期，牌姿可基本定调，进入中期之初，界于两种型格之间的牌姿，尚有可变换之余地。但当衍进至中盘后期，做牌就属无稽之谈了。这里，我们先不说做牌的技巧及做什么样的牌（留待后面再谈），单就做牌的原始条件及其限制，谈几点看法。



2. 牌有双搭忌做一色

起手配牌的13张中，如有9张万子或番子，另外4张牌是4筒一对，4、6条嵌搭一组的话，无论这铺牌的万子与番子有多好，哪怕后来在摸打过程中，有万子进张，都是无法做万子“清一色”或“混一色”的。这是因为在做“清一色”或“混一色”时，必须把筒子、条子的面子拆掉，逐张舍出。这样一来，别人当然对你的手牌一目了然，也就不敢向你提供万子了。靠自摸去凑牌，势必耽搁许多时间及张子。战局衍变之快，牌姿进展迅速，是无时间等你的，岂非误事。



3. 杂色过四做牌无期

仍以上例为例，如果把4张筒子和条子打出之后，希望进张全是万子，当然是不现实的，困难也比较大。此外，若做万子“清一色”，不同色的牌除4筒对及4、6条嵌搭外，还有更多的牌张要切舍。下家自然就可得到你恩赐的特殊利益，而自己绝少有和出的希望。诚然，在这样的形势下去做“清一色”牌，是下策之下策。

如前所述，在多数情况下，每铺牌打到12巡左右，即能和出。如果你的手牌在摸打12巡之后，仍难食和，那么这铺牌就希望渺茫了，何况你又在做牌。假定在做牌过程中，你每摸两巡（可说是最

高极限了）就能进1张牌，你手头的4张筒子及条子也须摸打10巡之后，才有换成一色的希望，若能入听可算神了，叫做顺极。如有入听，尚需要再过几巡。那时，恐怕别家早已食和了（别忘了，4张筒、条换成万子之后，手头的番子牌尚未处理哩）。

所以，只有合乎"无双搭"及"不过四"的条件，才有做牌的可能及本钱。更精细些，你在做牌与摸打、吃碰时不能旁若无人，埋头单干，还要看到起牌后舍出的不要之牌，是否利于下家。如果过分放张，等于帮下家摸进好牌，下家也每两巡进1张牌的话，而你每两巡供他1张牌，其效益提高一倍，入听速度就比你快了许多。当然和出机会就增大了。

因此，既然做牌，就不应被动地取守势，而必须取攻势。所谓做牌的攻势，就是灵活掌握，随机应变。原来计划做牌，但进张牌势逆转，就不能墨守成规，硬拆硬切，应见机行事，顺水推舟。要知道，做牌是困难的，除非起手差一两张，还可拼搏一下，否则还是顺坡而下为好。



4. 同色9张大牌有望

既然做牌要符合一定条件，那么什么样的牌才是做与不做的界限呢？

我们认为可以有这样的标准，即：13张手牌里，如有9张同色牌，其中至少有两个搭子及一个对子，其他3张牌也应与两搭、一对有着边、嵌的联络关系，或只有1张是孤张牌。这样，才有做牌的苗头，也就是说，是做牌的最低界限。否则，不必有贪大的野心，或者待两三巡摸打发生有利变化后，再做决定。

如果手牌有10张以上同色牌时，也需符合两搭一对的标准，即使单丁牌多一两张也没有问题，只要同色牌进张，极易组成联络面子。例如，手头1、4、7万的单丁牌（互不连络），无论进张什么点数，均能与其组成对子或搭子。

总之，做牌必须符合以上条件，否则还是打老实牌为好，但求

小和，不致大失。

三、根据战况转变型格

假如你10张手牌是6、7、8筒，3、3、4条，白板一对，8、9条一搭。“地”牌已碰出6条一刻，(见图6-1)这样的牌姿，就可能有很多变化。

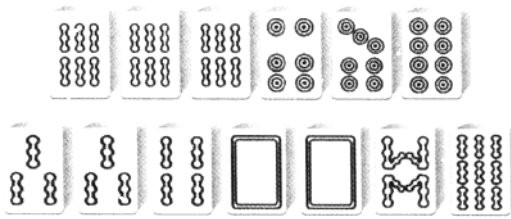


图6-1

按上述牌例衍行结果，必定是“鸡和”，如果做成大牌，可有两种变化：一是做“对对和”，二是做“混一色”。

在这种情况下，假定碰出白板，则切出4条，叫听边7条。一巡过来，如果又摸进9条，应打8条，叫3、9条对倒(当然，“对对和”听张不如边张听张好，这里因边张7条难得，9条属幺九老头牌，和出希望较大，所以应灵活掌握，取3、9条对倒和稍优)。

要是一时仍和不出，却摸进1张与6、7、8筒中任何1张相同的牌，可以弃听留下，形成一人听的“对对和”姿态。

另一种变化就是摸进4条，舍出8筒，计划做条子“混一色”。不过，这样明做，接连打出6、7、8筒一副顺子，是极易暴露的。所以，先舍8筒，续切6筒，给人以面子多而拆舍嵌搭之感觉。不到入听，决不打7筒，否则被人一下看穿，欲获条子就难上加难了。

在牌桌上，曾见过这种打法，即先打 8 筒后切 6 筒，别人原以为他拆舍嵌搭，并不注意。当再摸进不论什么牌，故意在手中倒换，惊叹后悔，然后将 7 筒打出，别人以为他拆完嵌搭，又摸嵌张，反而幸灾乐祸，并不以为他在做牌。

四、各种和的组牌技巧

1. 组平和的技巧

“平和气足，顺子组成”（见图 6-2）。初学者很容易组成“平和”，因为顺子的组法比对子容易，只要在组牌时避免刻意追求那些有番的牌组，成和还是不难的。

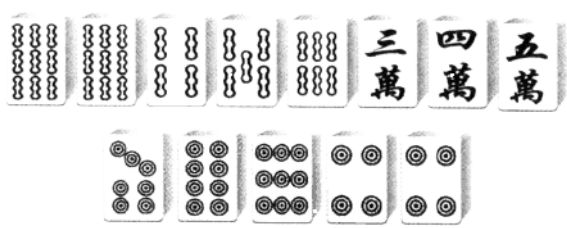


图 6-2

“平和”和“断幺九”这两种番是在麻将里被视为双璧的基本番，都易成和，又可双方合璧。如果打麻将不喜欢“平和”和“断幺九”，胜算一定不高。许多麻将高手在牌局进行之中，不时地根据手中的牌势做出分析判断，如果认为组成高番牌希望渺茫，就尽快组

成“平和”，以求速战速决。



组“平和”牌时首先不要使自己的手牌强迫带番，也就是说不要勉强做牌。其次是听牌时最好听两面的搭子，尽量避免嵌张和边张听，以增加和牌的机会。

除此之外，组“平和”牌时如果摸调顺利，往往可以组成“断幺”、“一般高”、“一条龙”、“三色同顺”等番牌，牌运极顺时，也可以形成满贯。因此组“平和”牌时应该根据当时的具体情况，如是否在坐庄、是否有人在做大牌、摸调是否顺利等，做出决策，组牌时对有番的牌组虽然不硬做，但也不轻意放弃成大牌的机会。

麻将中有一句格言：难进的“一条龙”不如“平和”快。可以下例说明。图 6-3 为万字的“一条龙”的一进听：

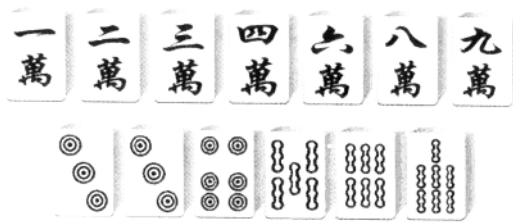


图 6-3

性急之人马上会决定向“一条龙”发展，等待摸进 7 万或 5 万。不能完全说这不是个好主意，但是万一摸进的是 5 筒或 7 筒，则明显失误。这种局面应该放弃做“一条龙”，舍掉 9 万做“平和”。如果

手牌的6万换成7万的话，当然应该坚持做“一条龙”。

又如卜例(见图6-4)，首先考虑的也只有“平和”。因此应该先舍掉字牌，看摸进的牌如何再做“平和”或其他的番牌。



图6-4

2. 组混一色的技巧

打麻将牌属于娱乐活动，但是从中可以看出一个人的个性。有的人打牌时能和就和，有的人却喜欢做大牌。前者为数不少，后者人数有限。性急者有和必食，贪心者有牌必做。

欲胜者必做大牌，哪怕全局只做得两三铺，加上小和，也很可观。好做大牌者，应首先留意“混一色”。通过统计数据分析，四圈牌共和过五六铺大牌的话(四家合计)，其中一半以上是“混一色”。(见图6-5和图6-6)



图6-5

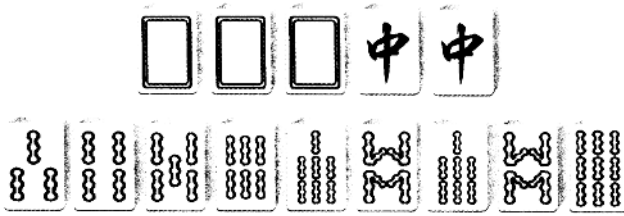


图 6-6

做“混一色”，相对来说比较容易保密，即使 9 张牌落地，也不一定被人注意，从这一点上看，“混一色”确实比“清一色”和“碰碰和”好。

至于说“混一色”的 9 张牌落地不一定被人注意，可以从下面的例子加以说明。（见图 6-7）

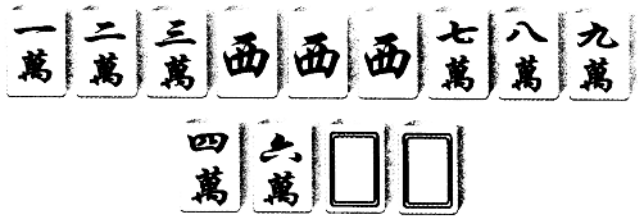


图 6-7

例如 9 张落地牌为 1、2、3 万，西风坎子和 7、8、9 万，而该家是南位，西风无番。如此牌面，往往不惹人注目，远不如一色数牌的 9 张牌落地那样扎眼。该家手牌是 4、6 万嵌搭，白板对为将头，听张叫牌 5 万。该手牌一旦食和，会令人大吃一惊。这铺外表平凡的牌，和出后竟然是“混一色”、“一条龙”、嵌中心的满贯底子，的确妙不可言。

因此，打麻将者一定要认识到“混一色”的可贵之处，并加以留

意，否则称不上懂得“麻将”。

“混一色”的可贵之处，并不在于“混一色”本身，而是在于碰出并不属于自己风位的客风，妙就妙在一个“惑”字上。例如坐在南位，偏偏碰出西风或北风，不惹人注意，就成为暗中图谋的有利条件。若是碰出门风的话，那么可以说是原形毕露，非常容易招至三家克扣和牵制。

总之，打新张必须留意“混一色”，做“混一色”又必须留意没有番的客风，否则大器难成。如果单留自家门风，把别家门风随手抛弃，往往错此一着，功亏一篑。

最后需要说明的一点是，像“清一色”这样的大牌，开始时的牌面往往是“混一色”，后来因摸调顺利将其字牌清理掉，而形成“清一色”。



3. 组清一色的技巧

“清一色”即为一色牌，且无三箭四风的门风番子在内（见图 6-8 和图 6-9）。“混一色”是在一色牌中，带有门风番子的朋组或将头。（“混一色”的门风番子数量是不限制的）

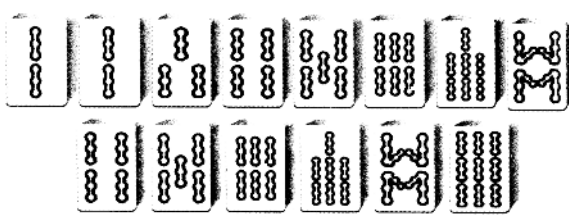


图 6-8

从做牌的技巧角度上看，可分为下面三种情况：

(1)硬做一色

在起手配牌时，13 张牌里，东南西北中发白占 4 或 5 张（或许

有一对），万子也占四五张，其他筒子条子仅二三张，于是想做万子一色。无论进张是什么牌，都抱定留万子而切舍筒子与条子，甚至拆搭、拆朋组也在所不惜，即为硬做牌的情况。



图 6-9

(2)顺手一色

起手配牌就是一色的架子，同种牌有 7 至 9 张时，即使拆搭或拆朋组，也根本不影响做牌，即为顺手做一色的情况。

(3)迫成一色

本来不存心做一色牌，因提防他人而采取牵制与克扣战术之后，一张一张摸进成了一色牌姿，系情势迫成一色的情况。

这三种情况做一色牌是常常可以遇到的。那么，哪一种打法较为理想呢？当然，硬做一色是最吃亏的，而且极可能无法和牌；顺手一色尚好，摸打牌时不至于绕弯子；而做成一色在战术上是最成功的一着，既不耽搁和牌，又不放弃对他人的牵制，以利自己。

当然，做一色牌有利有弊，利即可食大和，弊是“希望”越大，吃亏也越大。譬如，你做一铺“清一色”，硬做的话，会暴露种种迹象，很容易被别人发觉，因此别人决不会供你吃牌，进张越困难，吃亏也越大。如果是做“混一色”，和出番头不大，“希望”就小了，所以和牌机会也就多些。

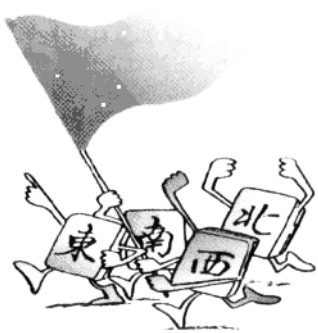
正因为这个道理，无论你做哪种情况的一色牌，惟一的方法就是避免他人注意，掩人耳目。然而，做牌欲不让他人知道，几乎是不

可能的，除非是天造地设，老早就听张。那么，你应在可能范围内尽量让别家对你的牌势产生疑惑，在某种状态下，有人为求得自己的入听，可能会打出熟张牌来，正好符合你做牌的那种牌色，这样，你做牌才有机会成功。

此外，在做一色牌时，如手头有番子牌，当别人打出后，自己也可适当追熟而舍出。或者在做万子牌时，如条件许可，也可舍出一两张无关大局的万子牌，以迷惑对家，这就是牌局里的声东击西战术。

做“清一色”时如果全靠自摸完成，除非运气很好，否则难以实现。如何巧妙地运用碰牌和吃牌来完成，才是成败的关键。例如到了中盘是“清一色”两进听的局面，这时能吃就吃，能碰就碰，快听牌最为重要。虽然别家可能看得一清二楚，但你仍可以靠自摸来和牌。

打麻将牌的目的在于求和。若你拟做“清一色”，打出的牌中有一色是断缺的，谁会不明了这种特殊做牌的枢纽所在？即使你打得再聪明，也很难逃出明眼人的侦察。所以，做一色牌的和牌希望是很小的。换句话说，如果牌姿似一色而实非一色的牌，却最容易和出。



例如，6张落地，两副露都是一色的牌，手牌7张也是一朋组和一对将的同色牌，只有叫和的搭子是异色牌。这样，每每切牌都会使人看出你是在做一色牌，于是各家都扣住你的一色牌不放，结果你却和于异色的叫牌上。

因此，做一色牌的时候，能临时因局面的紧迫，而决心改变策略，便是"脱火"的麻将技巧。战法上：心中应有一个不做"清一色"的念头，而手上却不妨有做一色的企图，这最易迷惑对家，诱人利己。我们把这种策略，叫做"炉火纯青"的麻将念头。

做"清一色"听牌时极易形成多面听，如果不加以注意，往往会漏掉可以和的牌，听牌时应特别注意。



4. 组十三不靠的技巧

"十三不靠"又称为"十三浪"、"十三烂"，这种牌型是14张牌的全组合，不用麻将中的基本牌组。这是由5个字牌或多于5个字牌，再加上条、筒、万字的1、4、7，2、5、8，3、6、9这样的3张组牌，各色牌一组组成。字牌须是单张，不可成对、更不能是碰坎或杠子。牌例见(图6-11和图6-12)。

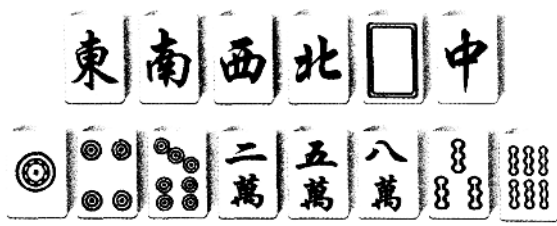


图6-11

起牌配牌如果字牌多于5张时，那条、筒、万的牌组中的某一组相应就会减少，这是牌理。如果在开局的13张牌中已有5张或5

张以上的单字就可下决心做“十三不靠”。



图 6-12

打“十三不靠”时，注意非字牌是按 1、4、7，2、5、8，3、6、9 来组牌的，往往手中有 6 条要 3 条时，偏偏摸进来的是 4 条、5 条或者 2 条、8 条，就是不来 3 条。这时切不可急躁，因为任 1 张牌摸到手中的机率都是一样的，如果你打出 6 条而留下 5 条，也许下 1 张或再下 1 张会摸到一个 3 条。当然，打牌时要观察一下阵中已打出的牌，如果 3 条堂内已见 3 张，那剩下的 1 张摸到手的机率实在太小，不妨打掉 6 条，另起炉灶。所以，遇到这种情况，要有耐心。

另外，“十三不靠”可以组成多面听牌的牌型，多数情况下是三面听（即求三飞），极少数的可以听九飞，只有三飞与九飞两种情况中间无过渡。这是就素麻将而言，如果玩带“绘”的花麻将，中间就会有“过渡”，甚至会叫更多的张。不过，玩花麻将不宜设“十三不靠”这个和目。

5. 组对对和的技巧

“对对和”由麻将头和四组碰子（其中也可以有一两副杠子）所形成，其听牌方式一定是单钓或是双碰听。（见图 6-13 和图 6-14）

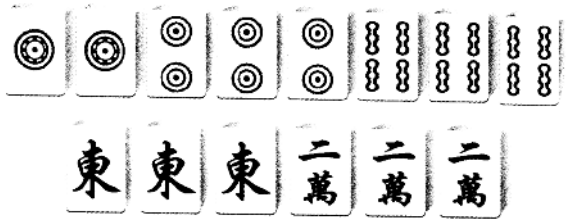


图 6-13

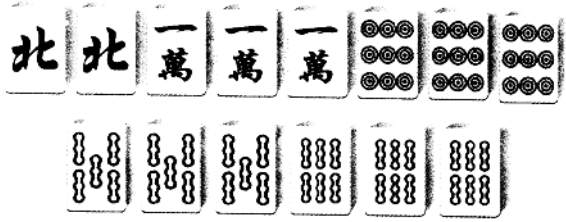


图 6-14

"对对和"是最容易学会的番数。只要将手中的对子碰或摸进成为坎或杠就行了。所以刚刚学会打麻将的人都喜欢碰对子。这种"对对和"表面上看并不需要技巧,其实不然,也有奥妙存在其中。

做"对对和"时应注意起手配牌后至少应该有暗碰一组,对子三对,方可做"对对和",也就是说碰牌之后待碰的对子最多不超过两组。否则的话,当别家听牌时,舍牌困难,放炮的危险性也就增加了。

与"对对和"类似的,有所谓"七对子"。配牌后没有暗碰子,而对子很多时,就要以"七对子"来处理。如果在进牌的过程中,发展为碰子的话,随时改变为"对对和"也未尝不可。

"对对和"的打法一旦决定,番牌和中间牌 4、5、6 应该尽早组成碰子。假如碰了两个对子而听牌时,其听牌型式不是对倒就是单

钓，而最糟的是中张牌的两对碰和，还不如字牌或幺九牌的单钓容易和。因为先碰了幺九牌和字牌，就会使听牌的情势恶化。

6. 组七对子的技巧

“七对子”和其他的番有所不同，是组成七组对子的牌面，其特点是只能靠自摸进牌，最后也只有单钓将。（见图 6-15 和图 6-16）

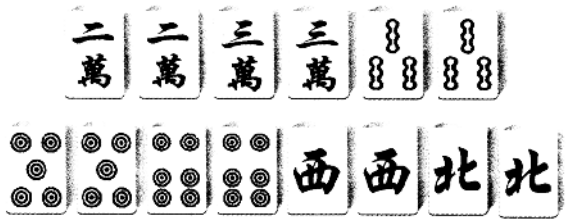


图 6-15

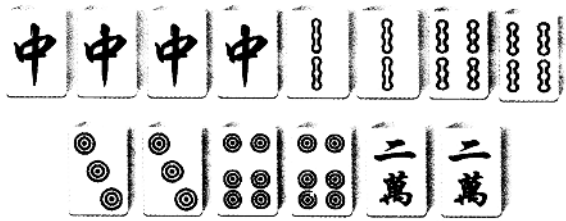


图 6-16

配牌后对子有四组的时候，就可以做“七对子”。当对子与对子没有什么关连时，凑成“七对了”是最快的打法。

另外本来是“平和”的牌面，因凑不成顺子，反而成为双双对对的局面。一般来说，形成对子的牌面很难处理，这也是手气不佳的

一种表现，此时"七对子"就成为"见风使舵"的打法。

"七对子"的优点是容易变换，如果对子变成碰子，就转变为"碰碰和"。同时如果已经有人听牌，也可以一边舍安全牌，一边保持随时都有听牌的机会。

一个暗碰四个对子，如果做"七对子"是一进听，做"对对和"是两进听。这时候应该做"七对子"而不要暗碰，拆掉1张使手牌处于一进听，这样进牌的机会较多。

做"七对子"，组牌的技巧主要是在舍牌上，有三点要注意：一是跟熟张，因为熟张"海"里已多见，你摸进成对的机会就少了，所以要留生张，打熟张；二是尽可能地留幺九，而舍中张牌，因听牌时，幺九牌容易食和；三是要留与已成对的牌张有关联的牌，舍掉与已成对的牌张无关联的牌，以便必要时可以变通。

7. 组一条龙的技巧

"一条龙"也称为"一气贯通"。包括麻将头共5组牌中，至少有三组为同一色的牌。（见图6-17和图6-18）因此一条龙兼有"混一色"、"清一色"的机会很大。

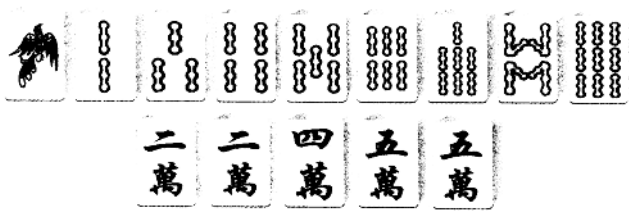


图6-17

"一条龙"同"三色同顺"虽然都不是刻意能够组成的，但是如果不加以注意，往往会丧失形成的机会。



图 6-18

例如已有 1、2、3 万，4、5、6 万两组顺子，另外带有 9 万 1 张，这时除非已有明显的番，否则应该保留 9 万，以待 7、8 万的来临。但如果形成其他的听牌局面，应该立即放弃才是上策。

“一条龙”与“平和”、“一般高”、“混一色”、“清一色”的关联性很强，做牌时应加以注意。

做“一条龙”时，在吃、碰牌时要注意的是，当上家舍出一张牌，你本来可以吃，但这张牌与组“龙”无直接关系，而组“龙”的九张牌，尚缺一二张。在这种情况下，你最好不要吃进，还是摸牌为好，以便争取机会，尽快组成九连嵌，只有在吃了这张牌，手牌进入听牌阶段时才可以吃。碰牌也应这样处理。

8. 组三色同顺的技巧

“三色同顺”也叫“三姊妹”，就是条子、筒子、万子各有一个顺子且数字相同。另外的 5 张牌可以是任一组牌与将牌。（见图 6-19 和图 6-20）

如果手中的牌有三个相近的搭子或顺子，就要尽量做成“三色同顺”。改变顺子是比较容易的，但要把三个顺子改为“同顺”，就要讲究点技巧，下面举例说明。手中的 13 张配牌见图(6-21)



图 6-19

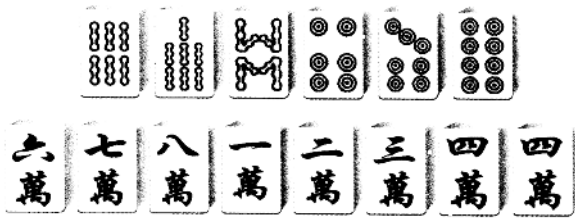


图 6-20

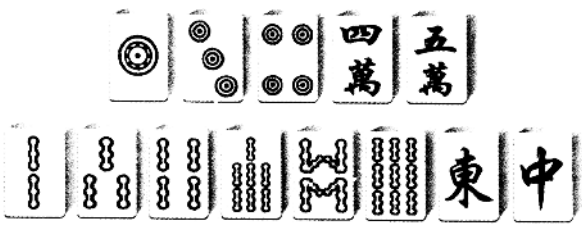


图 6-21

这种情况下就可以考虑打 3、4、5 的“三色同顺”，取 3、4、5 顺子三色牌，只要各进一张就可组成。进 5 条时必须拆掉原有的顺子 2、3、4，如摸到一个 6 万时，不可留在手中，应在切舍东风和红中之

前抢先打出去，以免后期被别人吃碰。

做“三色同顺”时应该注意，可以吃、碰牌的是：除了“三色同顺”外还有其他番，或者是带宝牌成为麻将头，得分相当高，只要吃一张牌就能成为“三色同顺”。在三组都还没形成顺子的时候，随便吃牌是最不高明的打法。

9. 组大三元的技巧

“大三元”又称为“三元会”、“三元及第”，故名思义，这种牌型主要是由三元牌组成。“大三元”的组牌型式必须是红中、白板、发财各一个碰坎（或杠），余5张可以是任意朋组。（见图6-22和图6-23）

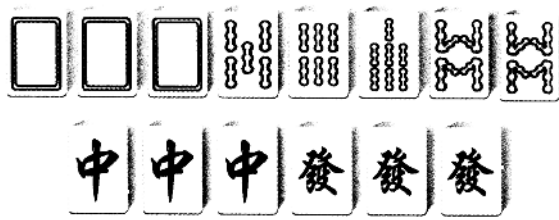


图 6-22



图 6-23

显然，组成这种花样牌的关键是手中的三元牌较多。因此，开局摸到的13张牌起着决定性的作用，即手中如果有了三元中的两对和一个单张，就可考虑打“小三元”，如果有可能的话，再向“大三元”演变。因为有了两对，碰成两个碰坎的机率就比较大(别家拿到单张的三元牌是无用的，并且会首先打出去)，余下的1张可以在摸打过程中摸进1张成对，再进一步碰成坎，“大三元”就打成了。

做“大三元”牌时心理上应该有所准备，三元牌碰了两种后，剩下的一种牌，别家再也不会轻易打出来。遇到这种情况，你不要刻意追求“大三元”，应当退一步以“小三元”和出。“大三元”的和目是很难的，刻意去做，往往不成功，几乎是可遇而不可求的。

10. 组大四喜的技巧

“大四喜”也称“四风会”，四风就是“东、南、西、北”四风，组牌的形式为四风的碰子加一对任何属种的牌做麻将头。(见图6-24)



图6-24

要做成“大四喜”这种花牌，最重要的因素是最初摸到的13张牌的牌势，如果有较多成对的风字，甚至有成坎的风字，就可以考虑打这种和目。

要做这种牌，首先要认识到这里面运气的成分极大，因为起手13张牌抓到较多风牌的机会很小。其次要考虑到别人打牌时舍牌

的策略，"四风"的使用率最低，一般人都是将手中单张的风牌作为无用牌先打出去。成牌的一半或大半机会就在开始的若干张牌上，越往后成牌的希望就越小，其原因是其余三家一旦看到有一家有可能做这种大牌，在以后摸到风牌时往往会扣在手里，尽管该牌在他手中是张废牌，他宁肯不和牌，也决不会打出来让你做成大牌成和，所以碰牌的机会大大减少。再者，牌桌上还经常出现两家有同样一副对子对死的情况。

考虑到上述的因素，当做"大四喜"进不了牌时，应根据发展趋势，早做准备，拆牌组成别的牌型。比如组成"对对和"和"混一色"或"混对对"，都是很不错的方案。

11. 组字一色的技巧

顾名思义，这一和日是由东、南、西、北、中、发、白字牌组成，听牌时一定是对倒听或是单调将。（见图 6-25）

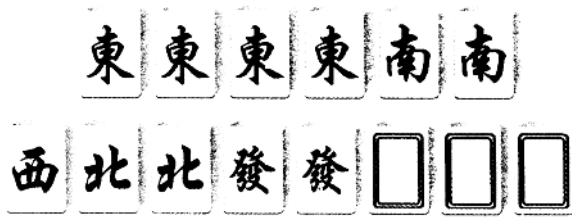


图 6-25

"字一色"的牌必须具备 7 种 28 张字牌中的 14 张字牌。当手牌有暗碰一组，对子三组，另有一单张字牌的时候，仍然需要三进听，即要碰三次才能听牌。

组牌的基本条件是有对子三组，其他的单独字牌两种。由于该牌和牌不易，打牌时应该根据局势发展，决定方向，很多情况下将

向“混一色”转变，同时也应考虑向“对对和”和“混老头”转变。

12. 组清老头的技巧

“清老头”全部由老头牌（幺九牌）所组成，该牌一定是“对对和”。（见图 6-26）

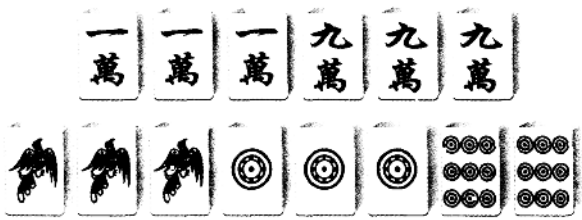


图 6-26

老头牌总共有三种，每种 8 张，共计 24 张，单纯从牌的张数上看比“字一色”要难做，但是考虑到老头牌一般在舍完无用字牌之后舍弃，而且一般字牌若成对后很少打出来，而用老头牌凑成顺子后的多余的老头牌很快会打出来，因此做“清老头”的难度与“字一色”相当，甚至更容易一些。该牌难得一见，基本上取决于配牌和上牌。有时该牌由“纯带幺”、“混老头”发展而成。

13. 组绿一色的技巧

“绿一色”是由绿发和条子 2、3、4、6、8 所组成。该牌之所以称为“绿一色”，是因为其组牌都是绿色的刻纹。（见图 6-27）

这种和目本来在麻将规则中并不存在，据说是从美国“返销”而来。

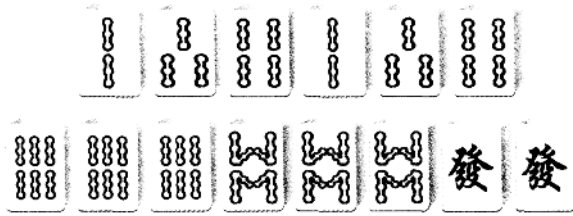


图 6-27

该牌与“混一色”相比有类似之处，但由于所用的条子缺少连贯，做牌难度大大增加。“绿一色”做牌的关键在于 2、3、4 条的顺子，6 条和 8 条及绿发只能做对子或碰子，别无它用。

14. 组门前清的技巧

“门前清”不能吃牌，也不能有明碰杠。

初学者玩牌时常常会听到这样的告诫：“不要随便吃牌和碰牌。”

这是因为“门前清”自摸在没有一番底的情况下也能和牌。

“门前清”自摸不仅仅是为了组番，听牌也相对容易，但是自摸并不那么容易。事实上，“门前清”自摸都是在一面听牌，一面又想组成一番底的情况下，偶然自摸的情况较多。

保持“门前清”的打法，会多出一番牌，并保留了宣布立直的权利，应该尽力加以利用，顺子的组法比对子容易，而且和其他的番可以合并组成。

15. 组断幺九的技巧

数牌中不带幺九，都由中张牌组成。（见图 6-28）

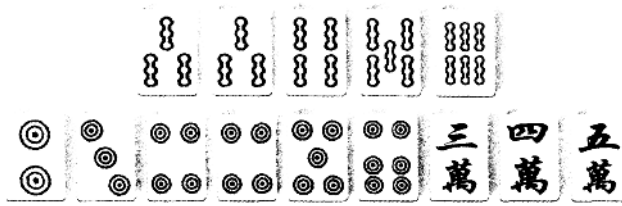


图 6-28

“断幺九”的组牌及听牌均不受限制，但听 1、4 万的时候，和 4 万形成“断幺”，而和 1 万不是“断幺”。因此应该避免听幺九牌。

“断幺九”和“平和”是麻将的基本番，但是“断幺九”的容易程度与自由度要比“平和”高。因此做牌该从“断幺九”开始。

中张牌与字牌、幺九牌的特点相差很多，组牌时可以利用牌张的范围很大。因此在整理牌时，最好先将字牌和幺九牌打掉，自然形成“断幺九”的可能性增大。

但是为了组成“断幺九”，手中的牌一定都是中张好牌，到了牌局最后阶段放炮的可能性也相应增加。

配牌之后，如果幺九牌只有两三张，这时组成“断幺九”的机会较大。该番和“平和”相同，并不难组成。而且与“平和”、“一般高”、“三色同顺”、“对对和”等一般容易复合组成高番。但在下例(见图 6-29)中就不必执著于加一番的 1 筒，干脆将 1 筒舍掉，而“断幺九”才能配合更高番。

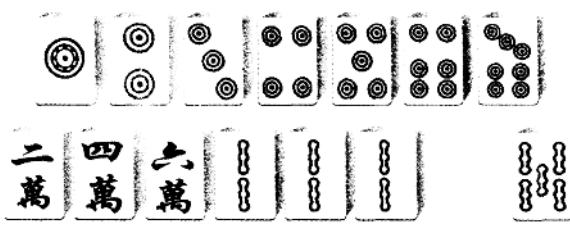


图 6-29

16. 组一般高的技巧

也称“一色二顺”，这是两组完全相同的顺子组合。（见图 6-30 和图 6-31）

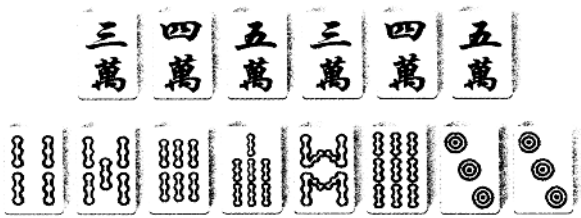


图 6-30

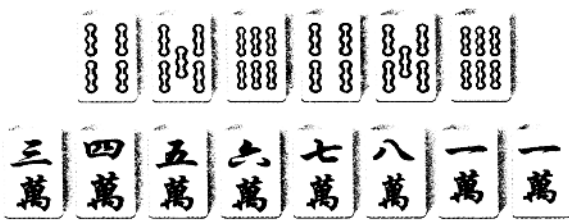


图 6-31

形成“一般高”的时机不外乎相连的对子多，以及原来是顺子，进牌后变成对子这两种情况。尤其后者经常出现。

如 4、4、5、5 属于前者，4、5、5、6 属于后者。像这样的 4 张牌就很有可能发展成为“一般高”了。

“一般高”是不能刻意追求的，如果过于固执常常会造成“回头听”的情况。

17. 组番牌的技巧

“番牌”就是指字牌中的圈风、门风、三元牌组成的明暗碰或明暗杠。

组番的最快捷径莫过于番牌了，如有一对绿发，只要有人打出绿发一碰就有一番了。如果同时组成“混一色”，“对对和”等，复合后的番就高了。

当坐庄而无一番时，如果有一组番牌就大有裨益了。

当手中有番牌对子时，虽然无一番底，也不一定急于碰牌，以免影响手牌的灵活运用。至少第 1 张应该放弃，静待第 2 张的出现。有时甚至把番牌对打掉，以便组成更高番的牌面。

18. 组全带幺的技巧

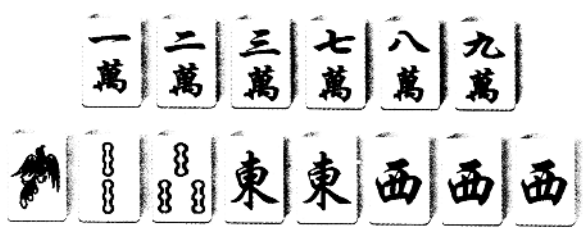


图 6-32

“全带幺”和“断幺九”正好相反。配牌后，如果 7、9，1、3 的嵌搭或 8、9，1、2 的边搭较多时，进行组牌比较容易。但是做这种牌比较辛苦，番却不高，特别是当字牌为他风时。除非是听牌，吃、碰应该

慎重，否则会造成不利影响。例如图(6-33)这手牌：

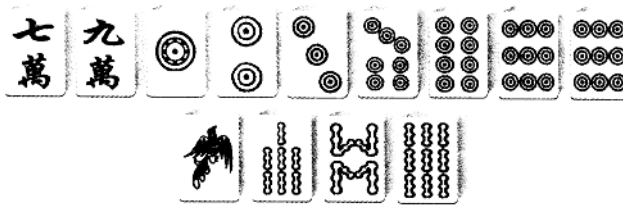


图 6-33

这手牌为“全带幺九”又“三色同顺”的一进听，已经进入了中盘战，这时上家舍出9筒。不吃牌就无法和牌，吃牌虽然破坏了“门前清”，但起码已经是满贯了。因此应该吃9筒。

除了番牌的组合，“全带幺”容易形成“一般高”、“三色同顺”，甚至“混一色”、“清一色”的牌面，做牌时应该兼顾这几种可能。

19. 组三暗碰的技巧

对子暗碰的机会，只能靠自己摸进仅剩的两张中的1张，同组顺子相比难度很大。因此“三暗碰”不能刻意做牌。

“三暗碰”组牌条件为下面三个中的一个：

①“七对子”的牌面，接二连三形成暗碰；

②“对对和”的牌面，并未碰他家牌，由自己摸进成暗碰；

③原来是“平和”牌面，进牌后都变成对子，甚至成暗碰。

图(6-34)是已经有两暗碰的双面听，自摸就是“三暗碰”。

初学者这时会认为牌局进行到此已无变化而报听，其实这是错误的。如果别家放炮只能和“断幺九”。因此应该以暗听来自摸“三暗碰”。

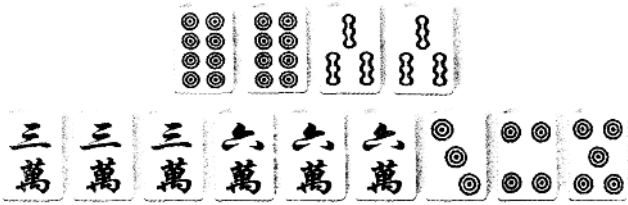


图 6-34

20. 组三杠子的技巧

组成杠子有三种方式：

①手中有暗碰，又摸进相同的牌组成暗杠；

②手中有暗碰，别家打出相同的牌，成为明杠；

③已有明碰，又摸进第 4 张同样的牌成明杠。

在上述方式中①和③比较合理，②的情况要凑成“三杠子”比较不利。但①和③因为仅剩 1 张牌在外，要靠自己摸进希望渺茫。

因此“三杠子”不能刻意组牌，至少应该在偶然凑成二组杠子以后再去凑第三组。一开始的时候就用②的方式杠牌而去做“三杠子”是不明智的。

此外，做“三杠子”还需留意的是，当你已形成了三个杠子，这时别家就想方设法也开一杠，形成“四杠子”，这把牌就以“黄牌”论处，你的一番辛苦，就化为流水了。

21. 组纯带幺的技巧

不含“全带幺”字牌的情形，是幺、九牌麻将头和包括幺或九的

顺子或碰子的组合。（见图 6-35）

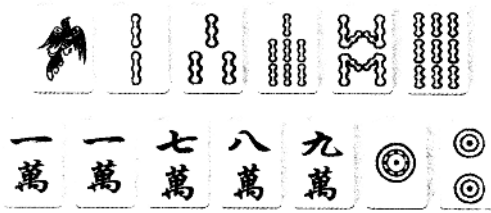


图 6-35

“纯带幺”与“全带幺”不同，因为没有字牌，难度又增加一层一般而言“全带幺”的配牌是手气不顺时摸来的牌，应该设法转变成为“断幺”或“平和”，这样打起来比较轻松，而且番数不低。

“全带幺”或“纯带幺”只有在配牌后幺九的牌面大，对于中张牌的期望又不高的时候，才加以考虑做这种牌。另外应该尽量保持“门前清”，对于“纯带幺”不要过于刻意组牌。吃、碰也应该适时为之，有时候不吃、碰反而更加有利。急于吃、碰，如果以后不能如愿进牌，就会进退两难，骑虎难下，造成被动局面。

做“纯带幺九”时应注意单钓比听边张更容易和牌。图(6-36)是“纯全带幺九”听边张 3 筒。

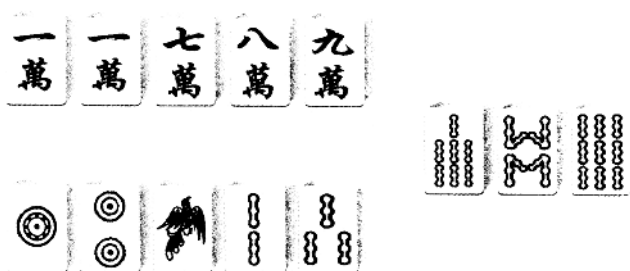


图 6-36

海里舍出了6筒，听边张也算不错。可是生牌3筒始终未见。听牌后的第4巡对家打出1万。这时候碰1万是好打法，因为3筒此时很有可能已经成为暗碰，而单钓1筒的希望却很大。

该番组牌时也比较花费时间，坐庄时原则上不予考虑而选择其他更快听和的打法。客家倒是可以不慌不忙地从容做牌，享受其中的乐趣。

22. 组三色同碰的技巧

“三色同碰”是指万字、条子、筒子的同数牌凑成碰子，麻将头和另外一组牌没有限制。（见图6-37和图6-38）

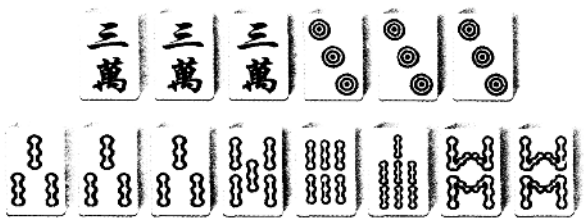


图6-37



图6-38

“三色同碰”比“三色同顺”难度更大，因为碰子比顺子更不容易凑成。

由于2到8的中张牌是好牌，别人保留的可能性很大，不会轻易打出。字牌和幺九牌别人又会在开局不久很快打掉，所以只有当手气很顺的时候，才有可能做成“三色同碰”。

因此做牌时应该采用打“对对和”的打法，如果进牌情形向“三色同碰”发展，就有可能做这种组合。一旦判断错误，所有对子和别家对死，就无法和牌了。

“三色同碰”的组牌条件是具备同数牌的暗碰一组、对子2个，这时方可考虑。

“三色同碰”的番数较高，若能同时做成“对对和”，就是满贯牌。因此当有碰子二组，一副对子时，尽管和牌的机会不很大，却很值得一试。做牌时可以兼顾“对对和”、“断幺”、“全带幺”、“混老头”、“三暗碰”、“番牌”等多种组合。

23. 组小三元的技巧

三元牌（中、发、白）的三种牌中，有两种组成碰子，另外一种为麻将头。（见图6-39和图6-40）

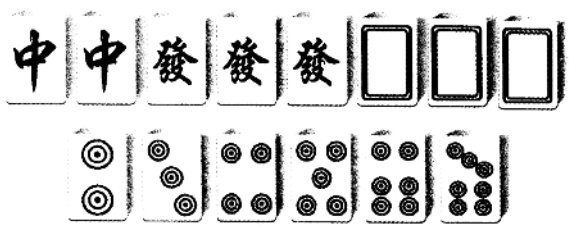


图6-39

“小三元”可以看成是“大三元”组不成的结果，例如已经具备

了两组碰子，另外有对麻将，但是对子的另外两张已经被打掉，或与别人对死，这种情况下只做“小三元”，“大三元”是做不成的。但如果不是这种情况，只要还有希望，无论如何也要向“大三元”挑战，不能轻意放弃。

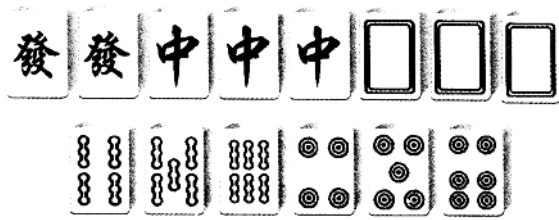


图 6-40

例如“大三元”已经听牌，听牌为白板和 8 万双碰听，这时别人打出 8 万，应该如何处理？这时候应该根据当时的具体情况定夺。放弃后就变成了回头听的情况，但是应该看到要是自摸至少是“小三元”，因此别人打出来的牌是不应该轻意就和的。

和“小三元”同时容易凑成的牌有“混一色”，另外“对对和”、“三暗碰”、“全带幺”、“混老头”的可能性也比较大。

24. 组混老头的技巧

全是幺九老头牌，混有字牌的组合。（见图 6-41）

“混老头”可以看成是“清老头”的小型版，配牌后如果有四组幺九牌（其中包括字牌）对子，就可以进行尝试。

由于在一般情况下幺九牌的舍牌较早，所以能否凑成“混老头”，在头几巡就能够得出结果。

碰牌虽然无可挑剔，但是必须重视摸牌的机会，在进牌很顺的时候，由于碰牌会搞乱手气，所以碰牌并非上策。



图 6-41

虽然做"混老头"需要早作决定，但是进牌很顺的时候，第 1 张碰牌应该放弃。只有在进牌不顺的情况下，才能用碰的方式改变一下手气，这符合麻将牌的打法。

另外明碰太多还会暴露番数，引起另外三家的注意，并加以防范，反而对自己不利，因此碰牌最多只碰两组。

25. 组四暗碰的技巧

组成四组暗碰，牌的种类不拘。和"大三元"、"国士无双"并列为常见的满贯"三大牌"。（见图 6-42）

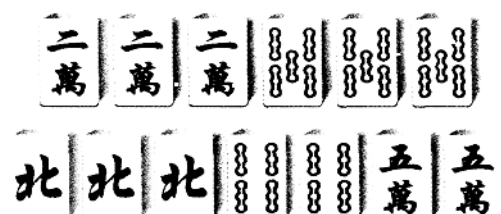


图 6-42

以上三组牌为暗碰，放炮时为"三暗碰"、"对对和"，自摸时为

"四暗碰"。

该种组合听牌的方式有以下两种：

(1)完成"三暗碰"，对倒听牌；

(2)完成"四暗碰"，单钓将。

第一种情形时，和"四暗碰"只能自摸，别人放炮时为"对对和"、"三暗碰"。因此，当别人打出可以和的牌时应视情况而定是否和牌。

听单钓的"四暗碰"和双碰听的"四暗碰"，虽然同是听牌，意义却完全不同。因为双碰听的"四暗碰"，别家放炮时只是"三暗碰"的"对对和"而已，但自摸就可以是满贯，两者差别极大。为了增加自摸的机会，采用报听的战术比较有效。别家会因此提高警觉不放炮，同时会影响到别家手牌的进展，有一石双鸟的效果。

26. 组国士无双的技巧

13张幺九牌各有1张，其中任1张成对为麻将头。又叫"十三幺九"。(见图6-43)



图 6-43

"国士无双"有两种听牌方式：

(1)具备13张幺九牌，听13张幺九牌；

(2)具备12张幺九牌，只听所缺的那1张幺九牌。

"国士无双"听牌时一般都是第二种方式。"国士无双"做牌的条件是配牌后有9种以上幺九牌，但应该注意到如果做牌失败，中途很难改做其他种类的牌。

27. 组九莲宝灯的技巧

"九莲宝灯"为"清一色"的特殊牌型。同种牌的"一条龙"，而幺九牌各有一对，为9面听。"九莲宝灯"分为"纯正九莲宝灯"（见图6-44）和"准九莲宝灯"。（见图6-45）

"纯正九莲宝灯"：



图6-44

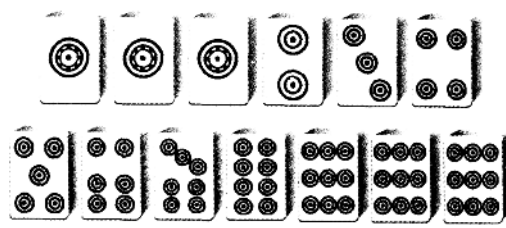


图6-45

听任何1张万字牌。

“准九莲宝灯”：

听1、4、7、9筒。

“九莲宝灯”不仅仅是“清一色”的牌，还必须摸到如愿的牌，由于牌张受到很大的限制，该牌极难凑成，做牌时向“清一色”发展，同时注意自己的手气如何，再决定是否做“九莲宝灯”。

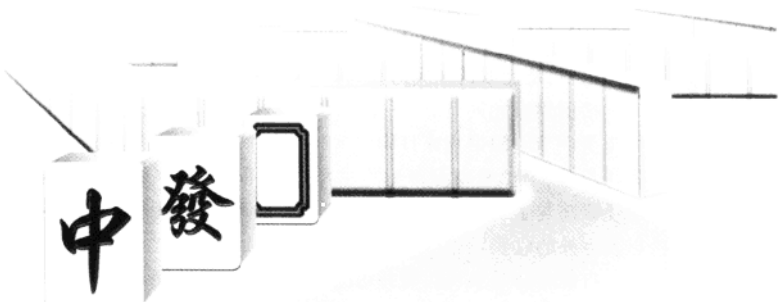


第七章 麻将的度牌窍门

心若明镜 洞若观火

揣度对手 算计自己

知己知彼 百战不殆



一、猜测牌型应注意眼神的变化

心理，是人脑反映客观事物的过程，如感觉、知觉、思维、情绪等，也是一种内心活动，它是为适应周围环境而产生的。

客观事物作用于感觉器官，引起脑的活动，在无条件反射联系的基础上，形成种种条件反射联系，成为心理的物质基础。最初出现的心理现象仅是感觉，随后，在外界环境的影响下，感觉才逐渐分化和复杂化，并由此出现了知觉、记忆、思维的萌芽。所以说，心理也是感觉、知觉、记忆、思维、情感、性格、能力的总称，是客观事物在脑子里的现实反映。

所谓度牌战术，就是在牌战中，正确运用脑机能进行智力的角逐，在麻将规则允许的范围内，将人的感觉、记忆、思维融贯到实战技巧之中，从而取得牌局的胜利。

猜测别家尤其是上、下家的牌型，是麻将竞技中做到知己知彼的重要环节。根据别家打牌的次序以及"海"内"地"上的牌张进行逻辑推理，当然是猜测牌型的主要方法，但是，如果留心细致观察对手眼睛与手的表情与动作，领悟其中的奥秘，也能获得某种信息以及意外的收获。

打麻将牌是手、脑、嘴并用的一项娱乐活动。而人的一举一动是由大脑支配的，人们对客观事物的认识，就常常通过眼睛或表情表露出来。俗话说："眼睛是心灵的窗口"，正是指的这个意思。平常，人们对一些颇有心计的沉默寡言者，爱冠以"眼睛会说话"的佳名，意在眼睛之背后，有许多潜台词正在表露。打麻将牌时也不例外，它本是利用手眼嘴进行的一项娱乐活动，而该说的当用嘴说（如喊吃、碰、杠、和等），所剩的莫过于眼与手的配合了。正因为如此，稍有疏忽，你的牌姿秘密便会从眼睛泄露出去。

比如，你是这铺牌的庄家(即东家)，除已完成的朋组之外，7 张手牌是：3、3、4 筒，东，发、发、发。(见图 7-1)



图 7-1

进入了一人听牌姿，尚未叫和。这时，有人打出 1 张东风入"海"，你手头虽只有 1 张东风，但是此时此刻别人舍出的东风对你来说，是一个瞬间的刺激(因你留 1 张"东"在手，且又是这铺牌的东家，不用说从心里奢望有一副"东"的番牌)。这时，你必定为别人舍东风而惋惜，同时觉得手内之风已无留待之必要，于是，你的眼睛便会下意识地向自己手牌一瞥。如果此时打家稍加留意，观察到你眼睛的一瞥，但又无碰牌愿望，就会眼明三分，知你牌内有张东风。

又如下面这种牌姿：

西、西，3、4、4、5 条，3、4、5 万，2、2 筒，8、9 筒。(见图 7-2)

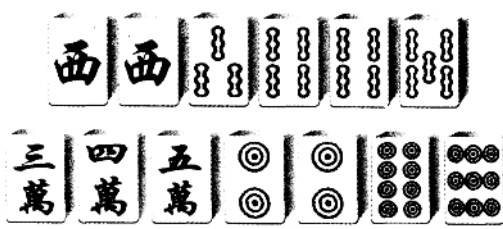


图 7-2

也是一人听状态，无论碰出西风或 2 筒(得碰就应切舍 4 条)，均可叫边 7 筒听张。由于盼碰盼摸的心理活动，将注意力集中在别人舍出的每张牌上，一旦别人打出 1 张南风或北风，你的心里都会

不由自主地一怔，为了证实别人切舍之风牌与自己手里的风牌是否相符(明知不符，也不死心)，你会不自觉地把视线从"海"内的风牌移到自己手牌内。诚然，明眼的牌坛老手很快就会认识到：你手牌内必有一对风牌。于是，他在迫不得已要打风牌时，会主动将切牌送至你跟前，故意向你挑衅，对方之举动有时会使你纳闷："他怎么知道我有一对风牌？"殊不知你的眼睛早已泄露了秘密。

又如玩牌者手里有副大牌，往往表现出一种特别紧张的神态或过分仔细的样子。例如把13张手牌数一数，不断把眼盯在手牌上，压抑不住内心之喜悦，多看一眼也过瘾。出牌时，每切1张牌都要审视"海"内，思索再三。入听叫和前的1张牌，切出时会不自觉地拍得重一些，甚至故意打到别家牌前，意在放牌，而内心却怕人和出，这就是表里不一的反常姿态。

这时，如果你仔细观察，进行逻辑推理，对他的牌姿是可以猜出个八九不离十的。

再如下例：你手牌中有5、6、6万的复合面子，当上家打筒子或条子之时，你会不屑一顾地去摸牌。然而当上家打出1张5万时，虽非你能吃进之牌，但在这一瞬间，你会下意识地暂听摸牌动作，而瞥一眼自己手内牌姿，然后才继续摸牌动作。仅此一个微小差别，别家便可以知道你不要5、8万，而只吃4、7万无疑。

人的眼睛是最灵敏、最老实的，嘴上爱说谎的人，眼睛从不说谎，而之所以能察觉出他在说谎，很大程度是因为他的眼睛泄露了内心的秘密，这也许就是眼与嘴的矛盾吧！所以，在牌桌上，秘密就蕴藏在你目光一瞥自己手牌的刹那和微动的睫毛内。关键是看你注意不注意，防止泄露自己内心的秘密，并获得各家牌姿的秘密。

别人在实战过程中的惊叹语或感叹词，常会表现出他错过吃碰机会，切错了牌，或1张要牌让他人碰乱顺序后摸走了。

牌局进行过程中，娱乐者常会说出一些话来，这些话也是猜牌线索。不过，言语和姿势也有故意装出来的，一副牌摊开对照便可认定他的真假。由于每个人的脾气是一贯的，知其一例可猜其二，他造作一次，下次自然不会再上他的当了。

有时，单凭对方的舍牌相来推测手牌，决非易事。而由其目光轻微的瞥动来加以弥补，往往不难估计出他手牌的情势和动态。

至此，我们不妨再提一下，欲推测对家牌姿，必须随时注意对方的一举一动。有时，一举步间，会诱出相当有价值的情报来。

例如，“海”内已有3张发财，即使你摸入第4张发财，也决不放过切舍之机会进行猜牌。虽说第4张是绝对安全牌，若随随便便顺手抛出，实在可惜，在切舍之前，故意全神贯注地巡视盘面，然后突然舍出，暗中注意各家之表情。这时，可能会出现不同之情况：

(1)付之一笑。意思是说你神经过敏，“海”内已有3张，还那么紧张？似乎可笑。

(2)手牌做“断么”或“平和”的人，对你的舍牌无动于衷。

(3)有人不自觉地往手牌内一瞥，在睫毛微动之瞬间，说明他牌内有番子待碰，或是番子叫牌的“碰碰和”。

总之，为了1张舍牌，对方睫毛一眨，秘密已经泄露，只要仔细观察用心思索，定能查出一些蛛丝马迹，得到对自己有价值的信息。

二、根据动牌仔细度牌

1.动牌和不动牌

按说，麻将牌张张可以动，但由于牌面形象的不同，才人为地分成可动牌与不可动牌两种(这里的“可”，是“需要”的意思)。

娱乐者之中，人人性格各异，故打法不一，战术不同，习惯不像，脾性不投，各有各的行为，各有各的想法。但是，有一点是相同

的，即起手配牌整理的时候，一般都喜欢把手牌按属种分类排列，竖牌正放而不愿倒置。老实说，谈到牌张的正竖与倒置，恐怕众多的牌友一时还说不出麻将牌里到底有多少种牌是不分正反的，又有多少种牌只能正竖而不能倒置的。

花牌不说，麻将的136张牌里，共计有字牌和数牌34种，其中有20种牌面是正反有别的，其余的14种牌面却是正反不分的。例如：

三箭四风里的中、发、东、南、西、北6种字牌；万子牌的1~9万，以及筒子牌的6、7筒，条子牌的1、3、7条，都是以正向书写刻制的，所以排列牌张时，只能正竖，而倒置不但看起来别扭，也不适于我们国人的习惯。（见图7-3）

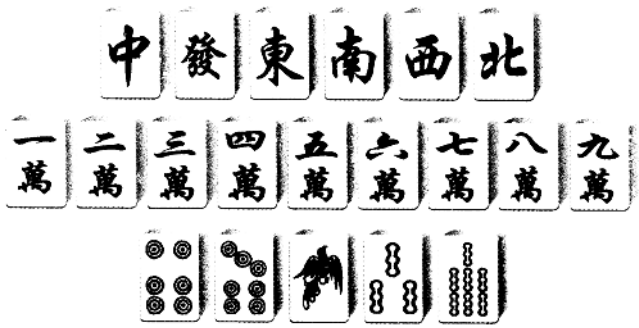


图7-3

所以，娱乐者们每当起手配牌的时候，对倒竖的牌张，大都会按习惯把它们一张张顺正过来，尤其是那些规规矩矩、一丝不苟的人，这些按视觉习惯而有正反区别的20种牌，牌谱内称之为动牌。相反，箭牌里的白板，筒子牌里的1、2、3、4、5、8、9筒，以及条子牌里的2、4、5、6、8、9条等14种牌，无论正放或倒置，其牌面形象都是相同的，因而无正反区别。（见图7-4）

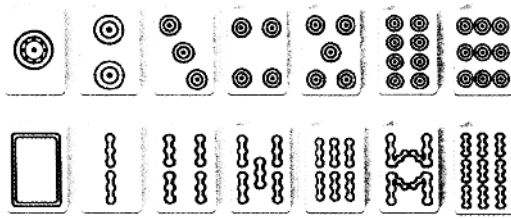


图 7-3

这些牌除了起手配牌只需按顺序排列之外，无须上下颠倒调动，故称之为不动牌。

在实战的理牌过程中，尤其是那些规规矩矩、一丝不苟的人，只要遇到手牌颠倒放置，都会逐张将其摆正，且大多是无意识和习惯性地完成这些动作。

2.根据动牌猜牌

假如对家 9 张落地，成三刻牌姿，手牌 4 张，很可能是“碰碰和”形势，这 4 张牌中很可能有动牌。倘若 4 张手牌是 2、2 筒，西、西风的话，2 筒牌面正逆相同不必动它，而西风原有 1 张，后摸进的 1 张成倒立状，这时，对家很可能会下意识地将其摆正。你如细心观察到他的这一动作，便初步可以肯定他“碰碰和”叫听牌中，一对是动牌，另一对是不动牌。你根据自己手牌及盘面情况，哪些牌出现过，哪些牌尚未露面，就能把对家碰听的动牌与不动牌范围大大缩小，即可推测出他的待和牌大致是哪些，以便于封锁和控制。

又如某家三刻碰张落地，手牌 4 张原是：3、3 筒，东风与白板各一只（这是对倒做牌者常留的牌形，东风是连风牌或场风、门风，白板是番子，均有番和可得），一巡过来，他碰巧摸进 1 张白板，排在

手牌4张之右，然后抽出东风打出，对倒叫牌。既然知道该家是“碰碰和”大牌，摸进张子后又打出东风，说明手里仍有带番分的门风番子。但是，观察之余，并不见该家调换4张牌的竖向，初步肯定他对倒的叫牌，是14种不动牌中的两种。只要进一步观察“海”、“地”牌相，再对照自己手牌的牌张，大体可以猜测出该家“碰碰和”的不动牌是什么了。

只要推测无误，这种根据动牌与不动牌的区别而进行猜牌的战术，似乎让听和家打半明牌一样。学会这种本领，在牌局中会如虎添翼，简直让人胆怯。

值得一提的是，利用动牌与不动牌码放区别而猜牌是有前提条件的，一是打牌人要按视觉习惯码牌，二是打牌人抓到动牌时恰好是倒立的，否则此时不能确定他所抓之牌一定是不动牌。

三、根据排列细心度牌

众所周知，打13张牌，各家都要根据自己手牌中完整的面子去组牌。也就是说，一铺好的手牌只有在完整的面子基础上，组成三个以上顺子或坎子，才有希望入听叫牌。

入听有叫的牌姿大体有：

三个朋组，将头，搭子(包括嵌搭或边搭)；

三个朋组，将头，一副连四；

三个朋组，两个碰碰对；

四个朋组，单张(单钓)；

二个朋组，一副连七；

一个朋组，将头，一副连八；

“小七对”；

“十三不靠”。

根据以上组牌规律，人们大都习惯将已完成的朋组放在手牌的左侧，不再变动，而且数牌的顺序按由小到大从左至右排列。

尽管各家的手牌都是暗竖不露的，由于这种排列牌的习惯，从牌背去观察猜测，其排列顺序恰好是相反的。

当观察到对方的右手手指挑3张牌做理牌动作时，这3张牌多半是已完成了的朋组。如果观察到对方从手牌中抽去1张舍牌切出，那么根据这张舍牌，或多或少也能推测其手牌旁侧（自右至左的张数）的牌组，属于何类性质。

大多数人理牌时都按照同种属牌的数字顺序来排列，如："2、3、4"，"6、7、8"等。如果能够掌握对方理牌、排列牌的习惯作法，再根据其切牌的位置和所舍的牌张，就可以比较容易的猜测出对方手牌的动态。

当然，顺子的构成千变万化。例如，手牌中有2、3、4筒一副顺子，当摸入5筒时，隔3张置于朋组之首，又退3张抽出2筒打出，别家如果细心观察，便可以一目了然，根据舍牌2筒，就可推测其手牌有3、4、5筒。

通常，起手配牌的三四巡内，大家都忙于打出手内无用的单张牌，逐步组织面子，这时进行观察与推测的意义不大。当牌局进行到六七巡时，根据对方舍牌来推测其手牌，已经逐渐有了明确的依据，加之整理牌时的手势和抽插牌张的顺序、位置，无形之中都为别人提供了难得的情报，使得细心算牌者能够由此进行猜牌。

四、用数学方法度测牌张

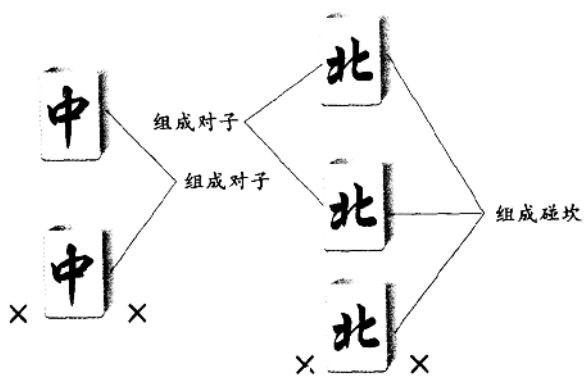
在一副牌中任意取出部分牌张，组成牌身可能性的大小，决定于牌张利用率、牌组选择率和进牌受限率三个方面。如果牌友有兴趣，也可学着用数学方法来度测牌张，学通了水平就会"更上一层楼"。

1.牌张利用率的测定

所谓牌的利用率，是指某张牌能与多少张牌组合的能力。组合的张数越多，利用率越高，反之则越低。显然，如果没有异常情况发生，利用率高的牌，应当留下，利用率低的牌则应当打掉。

先看文字牌。

文字牌相互之间没有任何联系，只能在同一个方向上进行组合。四风可以组成对子与碰坎，而三箭则只能组成对子(见图 7-5)。这两种牌在组牌中利用率最低，因此孤张的字牌一般都被作为无用牌首先打掉。



再看数字牌。

数字牌每色牌从一到九共 9 张，每 1 张牌都可与相连的两张组成副子，与相连(或相隔)的 1 张组成搭子，与相同的 1 张组成对子，与相同的两张组成碰坎。也就是可以从 3 个方向上进行组合。其中一与九(头牌)，因一边无牌，只能从两个方向上组合(见图 7-5)

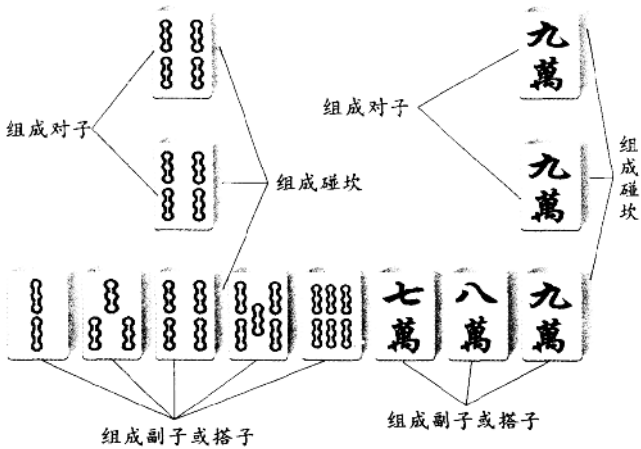


图 7-6

从图 7-6 可以看出，4 条可以从 3 个方向进行组合。纵向可与 1 张 4 条组成对子，可与两张 4 条组成碰坎；横向左边可与 2、3 条组成副子（或与其中 1 张组成搭子），右边可与 5、6 条组成副子（或与其中 1 张组成搭子）。

由于每色牌中，每 1 张牌都有 4 张，故任何 1 张 4 条都可与 18 张牌进行组合（2+2×4+2×4）。

2 筒因左端只有 1 张牌，所以只能与 14 张牌进行组合（2+1×4+2×4）（见图 7-7）。

9 万因右端无牌，故只能与 10 张牌进行组合（2+2×4+0）（见图 7-6）。

7 条与 4 条同样，也可与 18 张牌进行组合。但 7 条有牵制边搭（8、9 条）的功能，4 条则没有（见图 7-7）。

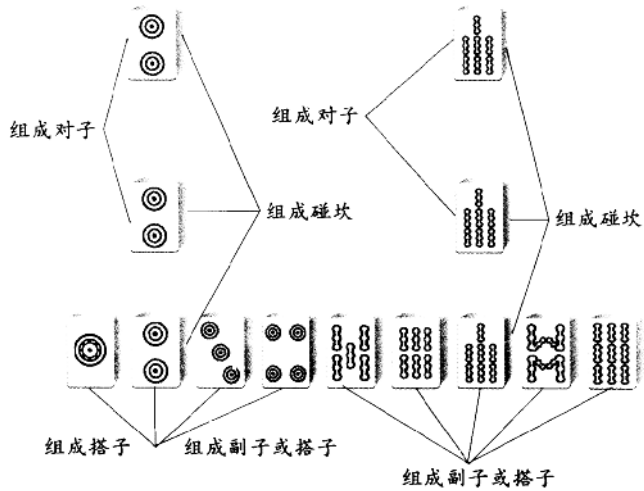


图 7-7

数字牌中从 3 至 7 称为中间牌，任何 1 张中间牌都可与 18 张牌进行组合，成牌机率是最高的；2 与 8 可与 14 张牌进行组合，成牌机率居第 2 位，但因其不能做将牌，故又有其不受欢迎的一面；1、9 可与 10 张牌进行组合，在数字牌中成牌机率最低，但由于穷和打法规定，断幺九不能成和，故其身价又有被抬高的一面。

正是由于各种牌有着成牌机率高低之分，才形成了先打孤张的文字牌，继而打孤张的 2、8 与幺、九牌的习惯舍牌顺序。(3、7 一般不愿舍弃，也正因为这样，才称边搭不是好搭子。

还有一点，就利用率来讲，文字牌以三箭为最低，风头次之。但因箭牌做将可解幺、九与碰坎，风头做将也可解幺、九，故这两种牌在许多情况下，实际使用价值又与其利用率不成正比关系。

还应当指出的是，由于常规打法中规定不能缺门，每人到成和时 14 张牌当中，同色数字牌最多不能超过 9 张（超出 9 张必缺

门),因此,前面讲的数字牌可与十几张牌进行组合,只是个理论数字,实际上是不可能的(其中还有个牌的分配概率问题)。

在度牌当中,通常只需记住下面不同牌种及同一牌种处于不同位置时他们的联络价值和联络张数就足够了。

三箭牌——无联络价后,只能组成对子做将牌。但三箭做将可以解幺、九和碰坎。

风牌——无联络价后,可以组成对子或碰坎,这两种组合形式均可以解幺、九。

数字牌——从1至9,具有联络价值(有大有小),既可组成对子又可组成碰坎。数字牌中可分四种情况:

中张牌(从3至7):联络价值最大(五线),但除3与7外其余牌的牵制价值不高;

尖张牌三与七:联络价值最大(5张),对边搭有牵制作用;

幺、九牌:联络价值小(3张),但断幺(九)不能成和。

二、八牌:联络价值较小(4张),且2、8牌不能做将。

在打牌过程中,各种牌的利用率随时都可能发生变化。比如5筒被碰坎,那么它本身的利用率就大大下降了,连同它周围的牌,利用率也跟着下降。由于5筒被碰坎,如果你手里有4筒、6筒或是4、6筒嵌搭,就得考虑打掉了,除非你出于缺门的考虑。

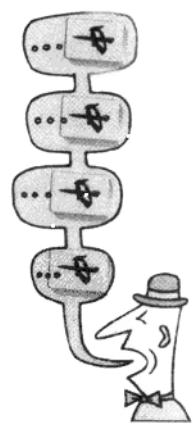


通过上述讨论,我们就可以清楚,为什么利用率高的牌应当留,利用率低的牌应当打的道理,但这只是一般规律,实战当中常常会出现与此大相径庭的情况。比如你叫听2、6、9万没有和牌,而某家单钓白板反倒和牌。原来你的待牌——3、6、9万,"海"、

"地"已出现6张，三家手牌中有5张，余下1张在后8墩中。因此牌家必须善于观察分析牌势，依据情况，及时调整手牌牌姿，切忌死板、守株待兔。

2.牌组选择率的估算

牌目规定的牌张数量，牌目与牌目之间有多有少。如"清一色"要求全牌局14张牌均为同色，而"青色龙"却只要求牌局中一至九相连的9张牌是同色。如不分它们的内部结构，只就牌张看，14张显然比9张难于得到。在麻将牌中不论哪种同色同花或同字的牌均为4张，每1张牌占该一种牌的25%。如纵向组成同色123的项式，即占同色123的三种牌各25%，相加牌的75%；横向组成同色同花3张的款式，即占同一种牌的75%；同花异色的3张牌，即占3种牌的各25%，相加即为75%。同色同花或同花异色两张组成的一对牌，分别占同一种牌的50%或两种牌的两个25%，相加即为50%因此，凡3张牌的一组牌均计75%，凡两张牌组成的一对牌均计50%，作为牌组基数。如"清一色"四组一对或七对14张牌，计牌组基数350，"青色龙"3项9张牌，计牌组基数225。



牌目规定的"牌张组合"，也确定了牌组的选择范围。可用的牌组因受色类花数、纵横组合等方面的限制，造成选择面的不一。如：受色类限制的"清一色"，色组式可取从一至九纵向组成的

123、234、345、456、567、678、789 计 7 项，同花 4 张共可组成 28 个项式，横向可组成 10 款；色对式可取 20 对。如受花色限制的“全大花”色组式可取 12 项、9 式可取 18 对，花对式也可取 18 对。如受纵横限制的色组式“喜相逢”可从一至九的 9 组中选择，而“大三元”仅只一组没有选择的余地。受纵向限制的“连四款”只能在 6 组中选择，而“连三款”却有 7 组可供选择。



牌目规定的选择范围和需要牌组，凡受色类花数限制的，以基本组式——“项”、“款”、“对”为单位；凡受纵横组合限制的，以组合牌为单位。

牌组选择率的计算程序是：将牌目组合的牌组基数，除以可供选择的组数，乘以需要组数，得出牌组选择率。如色组式的“喜相逢”与“大三元”同是 3 款 9 张牌，牌组基数均为 225。由于“喜相逢”有 9 组可供选择，则用 225÷9×1，选择率为 25；而“大三元”只一组，选择率以牌组基数÷1×1，仍为 225，比前者高了 9 倍。

3.进牌受限率的度量

起牌、摸牌是进牌的基础，随后进行吃、碰、钓进牌，组成一个牌组或一对，均需两张花相近或一对牌作基础，或以某张牌作将，钓另 1 张完局。所以称上述两张牌和 1 张将牌为基础牌。由于组局形式和组牌形式不同，基础牌的可用张数有多有少。如色组式的项

式、花组式的项式和款式，花对式的对牌，两张基础牌，均可在两种牌，即8张牌中取得；色组式的款式，色对式的对牌，两张基础牌，只能在一种牌，即4张牌中取得。不论哪种局式的将牌，1张基础牌，均在一种牌的4张牌中取得。8张牌中取2张和在4张牌中取1张，显然比在4张牌中取2张来得容易。难于取得的基数则高，易于取得的基数则低。因此，设一种牌的进牌基数为100，在4张牌中取2张作基础牌，其基数为50%；8张牌中取2张，其基数为25%；4张牌中取1张，其基数仍为25%。

以起进、摸进的牌张作基础，运用吃、碰、钓进牌张，组成牌组。但由于组局形式与组牌形式不同，造成进牌机会不一。如色组式的受限项式，花组式的项式、款式和将牌，花对式的将牌，均可进4张牌；色组式的不受限项式，可进8张牌，款式只可进两张牌；色组式、色对式的将牌可进3张牌。又如不论哪种局式在4家牌手中，项式有3家不能吃牌，而款式的碰牌、将牌的钓牌，均只一家不能进牌。可以吃、碰、钓进牌张数的多少和不可进牌的家数，给组牌提供不同的机会。因此，以可进牌张数除以不可进牌家数，得出进牌机会率。重叠组的牌目进牌基础与进牌机会均增加了难度，如色组式同色同花4项的“大般高”，其基础牌第一组可在8张中取2张，占25%，第二组因除去第一组取去的2张，只能在6张中取2张，占33.33%。第三组、第四组就只能在4张或2张中取2张，分别占50%或100%。



最后，用牌组基数除以进牌机会率，得出一个牌组的进牌受限

率。以一个牌组的进牌受限率，乘以牌目规定的牌组数，得出牌目受限率。根据上述计算方式，列牌组受限率一览表如下：

牌组受限率一览表

局式	牌组形式	牌组基数			进牌机会		进牌受限率				
		可用张数	需要张数	基数	可进张数	不可进牌家数	一组牌	二组牌	三组牌	四组牌	五组牌
色组式	项(受限)	8	2	25	4	3	18.75	37.5	56.25	75	
	项(二组重叠)	6	2	33.33	3	3	33.33	52.08			
	项(三组重叠)	4	2	50	2	3	75			127.08	
	项(四组重叠)	2	2	100	1	3	300			427.08	
	项(不受限)	8	2	25	8	3	9.375		28.13	37.5	
	款	4	2	50	2	1	25		75	100	
	将	4	1	25	3	1	8.33				
花组式	项	8	2	25	4	3	18.75	37.5	56.25	75	
	项(二组重叠)	6	2	33.33	3	3	33.33	52.08			
	项(三组重叠)	4	2	50	2	3	75		127.08		
	项(四组重叠)	2	2	100	1	3	300			427.08	
	款	8	2	25	4	1	6.25	12.5	18.75	25	
	款(二组重叠)	6	2	33.33	3	1	11.11	17.36			
	款(三组重叠)	4	2	50	2	1	25		42.36		
	款(四组重叠)	2	2	100	1	1	200			142.36	
	将	4	1	25	4	1	6.25				
色组式	对	4	2	50			50		150	200	250
	称	4	1	25	3	1	8.33				
花组式	对	8	2	5			25		75	100	125
	对(二对重叠)	6	2	33.33			33.33	58.33			
	对(三对重叠)	4	2	50			50		108.33		
	对(四对重叠)	2	2	100			100			208.33	
	将	4	1	25	4	1	6.25				

五、猜牌的要领总结

现在，我们再来谈谈猜牌的要领。总的说来，牌家应从以下三方面着手。



1.从神态中推测别家手牌及组牌的进展情况

观察别家的神态也就是观察人。一般来说，打牌者或多或少将自己的牌的好坏从神态上反映出来。如听了牌大都显出松了口气的样子，有时甚至于扣倒牌，悠然地摸牌。当牌运不顺时则会露出烦躁不安的神色。当做大牌时，特别是当大牌接近听牌时，往往会显得有些紧张激动。因此，根据某人的神态也可推测他手中的牌及组牌的进展情况。

(1) 神色紧张、坐立不安、情绪激动：

大多是手中有大牌，还差一两张进牌就可听牌，所以特别留心别人打出的牌，尤其是当对家和下家打出他急需的牌时，就会显得更加焦虑，有时甚至唉声叹气。

(2) 悠然自得：

多数情况是因为进牌顺利，组牌得手，心中所念俱能实现，且这一家多为赢家，手中要做的牌一般不会是大番数。

(3) 喜不自禁：

一般是听了大牌，当摸进或吃进某张牌后，便得以叫听。

(4) 烦躁不安：

组牌不顺手，打出某张牌却又摸进该张牌；想要某张牌，可偏偏进不了；或是想组成某种花样牌，特别是想做大牌不顺手时，此

种情况更加明显。

(5) 垂头丧气：

手中的牌无法组拢来，和牌希望渺茫。纯粹是陪其余三家打牌。

(6) 犹豫不决：

进牌时显得犹豫再三，往往要思索很久才能决定取舍。上家打出1张牌或自己摸1张牌要思考很久，多是手中有与这张牌有关的搭子，但吃进来对整个组牌并不一定有好处，如放过又觉可惜。打牌时犹豫不决往往给别人判断他手中的牌提供了线索。如摸了张3万，犹豫再三，还是打了出来，于是就可判断他手中至少有与3万有关的牌，可能是2、3、4、5万4张，也可能是3、4、5万顺子，或者是5、7万嵌搭，等等。

(7) 轻松自在：

多是听了牌，而且番数不算低，无需再进行组合。

(8) 不露声色：

多是打牌老手，喜怒哀乐不形于色，叫人捉摸不透。对这种人要细心观察。

但上述情况不是千篇一律的，而且是因人而异，因具体情况而异，所以，不能生搬硬套，需要在打牌实践中加以总结。



2.推测别家手牌的常用方法

(1) 拆两面进搭子，有做大牌的企图。

(2) 先打1，后打2，谨防3、6，可能有4、5搭子。

(3) 先打9，后打8，谨防4、7，可能有5、6搭子。

(4) 拆幺九对子，多是有容易进牌的搭子。

(5) 吃牌犹豫，必有多张同类牌。

(6) 碰牌犹豫，大多没有幺九对子。

(7) 幺九牌少见，必有对子或暗坎。

（8） 冒放“炮”之险打出生张之人必是在做大牌。

（9） 上家打牌不顾一切，多是在控制下家，自己并不一定和牌。



3.推测别家是否听牌的常用方法

（1） 已吃或碰牌亮出了三组牌，手中余4张多是已经听牌。

（2） 在做“清一色”或“混一色”时，突然打出该色牌的中张牌，多是已经听牌。

（3） 在盯下家时，突然打出1张下家能吃进而于他却毫无用处的牌，一般是听了牌。

（4） 打牌过了中局，某家摸牌、打牌已不假思索，摸上即放，在这种情况下往往是已听了牌，而且听的牌多，无需换牌，“单钓将”的情况很少。

（5） 已打过有可能放“炮”的危险牌，又吃进了一组牌，多是听了牌。

（6） 打牌接近结尾，突然放出1张危险性很大的牌，表明已听牌，而且听的是大牌，往往该家这样做是破釜沉舟，孤注一掷，不甘心让手中的大牌夭折。



(7) 在拆了两个以上搭子时，又打出1张幺九牌，多是听了牌。因为有一定水平的打牌者往往要留1张安全牌在手中，以替换危险牌，当然也有手中已有7、8、9或1、2、3顺子，在摸到6或4换出9或1的情况。



(8) 在不假思索地摸了就打几次后，突然又换出1张牌，或吃进1张牌，且打出的这张牌大多放在两端，这就有可能是已听牌。

(9) 某家在焦虑紧张之后面露喜色，多是听了牌，这与一个人的修养与打牌的老练程度有关。

除了上述情况，要能够准确地推测别人是否听牌，还要了解各位打牌者的习惯、脾气、修养等，既分析牌又了解人。打麻将不像下棋那样“明刀明枪”，还有一些隐蔽的秘密(别人手中的牌)需要猜测，推测别人的牌需要综合分析，不可只从局部就推断出一些不可靠的结论。

六、反猜牌的高级战术

世界上，物物相克、一物必有一物降是通理，如同有矛必有盾、

有盾必有矛。麻将牌战中，人们一般都是通过舍牌来推测别家牌况的。所以，作为一种反猜牌的心理战术，你在舍牌时，除了声东击西、真真假假、虚虚实实之外，关键要遮人耳目，扰乱对手的思路。

通常的猜牌方法有：

1.打出中张听边张

例如，手牌已吃出一副顺子落"地"、手中另有二个朋组，当摸入1张2万做将头，牌形为：(见图7-8)

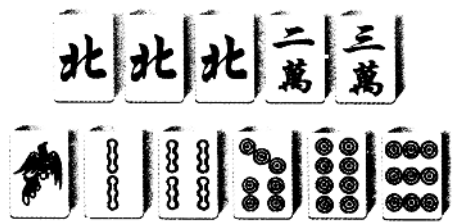


图7-8

按常规打法，许多人打出1条，因为：1条是老头牌，安全系数大些；打1条2、4条嵌搭3条叫和，一旦又摸进5条，可再舍打2条改听3、6条。

但是，尤其到了听张阶段，当你打出1条时，别家就可推测出你有两种可能：一是1、2、4条拆舍，二是1、1、2条拆舍，都是明显听和3条。况且你摸调又打出2条，更是不言而喻地听张3、6条。

所以，在这种情况下，反猜测高手便会不打1条而打出4条(如果5条已被别家碰出时更是如此)用1、2条边搭听和3条。因为4条是中张牌，嵌连到3、5、6条等张子，很难推测你到底要哪张条子，只能猜到你要2条到6条之间的某1张而已。这样就能令人不可捉摸，易于浑水摸鱼。

当然，打出中张牌4条危险较高一些，但只要无人吃碰，别家也会追熟打出4条。“海”内4条牌多了，相邻的3条无形中也变得相对安全些，被舍出的可能性也就增加。这就是实战中的微妙之处。

2.留住安全牌最后打

留住安全牌、先打其他牌的做法，目的在于，一是到了最后紧迫关头，打安全牌不致于出冲；二是可以在听张上迷惑别家。



例如，你的手牌还差1张入听，这时先抓进1张4万，从盘面上看，4万是绝对安全牌，舍打后肯定无人吃碰和，但此刻你暂时不必急于打出4万，不如把手中多余的2筒打出，因为3筒已被人碰掉，2筒也不会被人吃进。待到别家打出红中，你倒正好有一对红中碰出，形成碰听局面，这时你才打出安全牌4万，这么一来，既不怕出冲，别家也无法猜测你的听张，也许还会误以为你听在4万附近，从而达到了遮人耳目的目的。

3.关键时刻少吃少碰

在牌局的关键时刻，少吃少碰，也能起到遮人耳目的作用。

例如，你的手牌只剩下 7 张，为嵌 8 条听张和牌（见图 7-9）。



图 1-29

当上家打出 3 条时，按理可以 4、5 条吃进，再打出 9 条，改原来嵌 8 条为 5、8 条两面听。然而，为了遮人耳目，不让别家多得到猜测自己牌况的信息，这时宁可少听 1 张 5 条，也要坚持独听 8 条。因为吃 3 条、打 9 条，本身就明白无误地告诉别家，自己的听张在 6、7、8 之内，尤其以 8 条的可能性最大，别家当然就会扣住不放了。

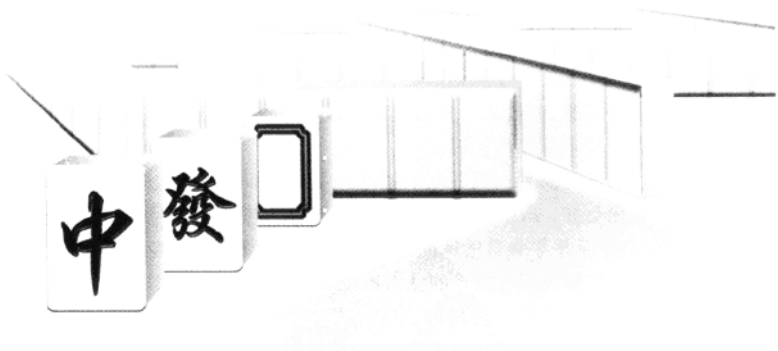


第八章 麻将快听快和诀窍

准确预测 巧妙运筹

依据牌势 就地落听

把握时机 抢先和牌



一、快听才能快和

凡是打牌的人，没有一个不想赢的，然而四个人都赢，又是绝对不可能的，打牌跟打仗一样，两军对阵，总是有胜有负，平分秋色的局面即便出现，也是偶尔的、暂时的。那么打牌决定胜负的主要因素是什么呢？

在第四章里，我们已经对牌运与牌技问题进行了讨论，我们固然不能否认牌运的存在，单凭运气好赢牌的情况也是有的，然而却是随机的，不确定的，说到底是靠不住的。谁若总是把赢牌的"宝"押在牌运上，到头来十个有九个必碰得头破血流。

牌是由人来打的，起决定性作用的是人，是牌技。在牌场上，拿一手好牌而不能和者屡见不鲜，而牌势一般者却往往能够成和。这就说明决定一手牌命运的，从根本上讲不是牌运，而是打牌者的经验与智慧，是高人一筹的牌技与战术。谁具有这样的真功夫，谁就有望摘取赢家的桂冠。

何为高手？高手绝非指起一手好牌而成和的人——这样的牌谁也会和。高手是指那些善于准确预测、巧妙运筹、灵活应变，从而将一手平平常常的牌面，快速组合成叫听牌姿，最终成和的人。这就是打牌技巧与战术的威力所在。

在前几章里，我们已经对麻将的舍牌，吃、碰、杠牌猜牌牵制及攻防等各种技巧与战术进行了比较详尽的介绍。这些技巧与战术已经为快速和牌做了必要的准备。在这一章里，我们还将针对快听快和的若干妙法与诀窍做进一步的探讨。

听牌是和牌的前奏。早听牌，成和的机会多，晚听牌，成和的机会少。这是因为听得越早，河中的熟牌越少，你的待牌他家很可能尚未打出来。还有一点，要听在好牌上。

我们已经知道，将一手牌组合成叫听牌姿，可有以下几种形态：

三组坎、副，一对将牌，一个搭子；

三组坎、副，两个碰碰对子；

四组坎、副，单钓1张将牌；

三组坎、副，一副连四；

两组坎、副，一对将牌，一副连五；

两组坎、副，一副连七；

一组碰坎，一对将牌，一副连八。

在上述诸多听牌型式当中，你必须根据牌势，灵活运筹，尽快组合出其中之一种牌型，实现叫听。在这一过程中，着眼点应放在两个“快”字上：(一)快听，(二)快和。而良好的牌势和准确的判断，是高手们确定听牌的必备条件。

牌运固然不能排除，但更重要的还在于你的筹划、预测牌和掌握牌的运行规律，把握听牌时机和选择最佳的听牌方案。所谓最佳听牌方案是指所叫听的待牌，一是张数多，二是容易出来，只有这样，才有希望实现快速和牌。实践证明，下述的听牌易和：



1.易和的听牌

① 多听；

② 坐听一条线。也就是三口听的关连数牌，如叫听1、4、7，2、5、8与3、6、9；

③ 叫听自己“地牌”的重复色牌即叫听“明牌”；

④ 叫听熟张牌，尤其是终盘期已出现过一两张的牌；

⑤ 对倒幺、九牌；

⑥ 对倒风头；

⑦ 单钓风箭牌；

⑧ 绝张牌的邻张(但牌近末尾例外)；

⑨ 中盘以后的2、8牌；

⑩ 终局期的边口牌。

以上十种听牌，等牌容易出来即成牌机率高。



2.难和的听牌

下列听牌难和，即成牌机率低。

① 单钓中张牌；

② 对倒中张牌；

③ 叫听嵌张牌已被碰坎，成了绝张；

④ 叫听尖张牌(终局期例外)；

⑤ 中盘战后期至终盘期，听叫生张牌；

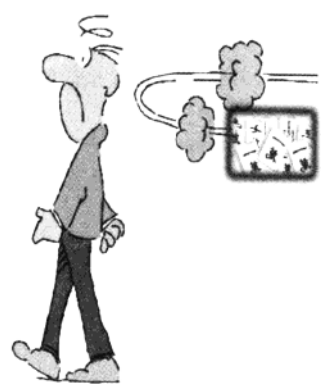
⑥ 叫听自家门前的“冷门牌”即叫听“暗牌”；

⑦ 与庄家叫听同一花色牌。



3.把握听牌时机和听牌的技巧

什么时候决定听牌、听什么牌，是两个关键性环节，即通常所说的“早听不如巧听”、“听得早不如听得好”。如果听口既早又好，则准和没跑。如欲听牌既早又好，必须善于“走捷径、抄近道”。抄近路者和牌的机会远远高于按常规走路的人。



所谓“走捷径、抄近道”内容有四：

① 把听牌选在容易出来的牌上面；
② 选择多口听；
③ 把听牌选在某家必打无疑的牌上面；
④ 把听牌选在绝对完全的牌或谁家也不要的牌上面。



4.应注意的细节

走捷径抄近道，是高手们赢牌的诀窍。但在实施中应注意以下各点：

① 注意不要与上家听一样的牌，或是听一条线上的牌，这样的听口，除非自摸，否则即使有人打出，也是被截和。

② 注意听口待牌的实际张数。待牌剩的张数越多，成和的机会越多，反之则越少。例如：你叫听三口牌。已落地两组牌：9条碰坎、1、2、3万，手牌7张为：1筒将、3、4、5、6、7筒，叫听2、5、8筒。但如果总数12张待牌中，已出现八九张甚至十余张，你的三口听实际与嵌张听或单钓相差无几，如有条件，不如早点改听口。假如有人打出幺筒(或自摸)，还不如碰坎幺筒打掉1张筒子(3或7筒)变成双钓将；如若自己摸来3、4、6、7筒，打出1张改为对倒。

③ 生熟张也同样有这个问题。生张固然不宜叫听，但待牌虽属熟张，若"海""地"已见多张时，也不宜叫听。

④ 时间很关键。有些牌开局的前几巡容易出来。例如风头和幺、九，前期好见，但如果是中盘后期和终局期，生张的风头与幺、九就很难有人打出，除非你自摸。终局阶段三箭牌容易被打出。又：同是河里见一两张的字牌，中、发、白就比风头好钓。

⑤ 庄家或者听牌家打过的牌或不要的牌（包括这些牌的关连牌）容易出来。尤其在多家听牌阶段，各家打牌都相当谨慎，多是采取追熟和跟同战术，以防止点炮。你手牌如有条件，不妨将听口等牌选在他们不要的牌上面，成和大有希望。庄家和上听家不要的牌，肯定还会有人打出来。

⑥ 留心庄家和上听家门前亮出的牌色。他们门前的“熟门牌”，旁家不大警惕，容易打出来。比如庄家门前亮出三组牌中全是条子或是两组是条子，你如听在条子上，便容易成和。

⑦ 叫听的待牌，如果迟迟不入张，宜及早改听口，变被动为主动，不可死守，吊死在一棵树上。但须注意，牌近末尾时，改口弊多利少，这时改口容易放炮。

〔牌例 1〕

已落地两组牌，手牌 7 张已入听，单钓红中(图 8-1)。

牌至中场，据推测余三家均未入听。

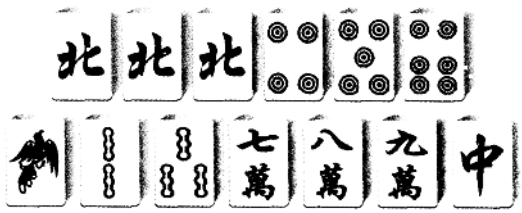


图 8-1

这时摸来西风，观察河中，红中 1 张不见，西风打出过 1 张。两张牌比较，应打掉红中留下西风。原因就是红中虽是箭牌，但属生张，西风已出现 1 张，系熟牌，容易打出来。

〔牌例 2〕

牌至终局期，落地两组牌，手牌 7 张已是叫听牌姿，叫听 2、5 条(图 8-2)。

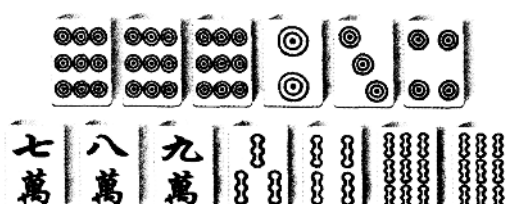


图 8-2

听口不错，但几巡过去，就是不上张。原来5条被碰了坎，本来指望2条，但2条一直不见，按常规牌至终局2、8少见，必有人拿对或在后八墩。这个听口显然有些难产。这时如有人打出9条（或自摸9条），应即改口，碰坎9条，切出4条，单钓3条，或者切出3条钓4条。当然如果3、4条都属险张，就不能这样改了。

〔牌例3〕

上家（庄家）已碰坎西风，吃进6、7、8筒副子，又碰了2筒，最后打出1万，已经听牌。

近于中场，自己碰坎南风；手中10张牌已成一进落听牌姿，这时无论抓来任何筒牌都应留下，尽管2筒是安全牌也不舍出，而打1万（图8-3）。



图8-3

庄家是肯定不要筒子了，他如抓上筒子必打无疑，除非他不想和。自己吃（吃摸）上1张筒子，打出1张还叫听筒子。不仅庄家再摸上筒子必打，另两家也会顶庄家筒子，对庄家来说筒子是绝对保险的，这样自己的成和希望就很大。

这就是把听口选在庄家不需要、而且被另两家认为绝对安全的牌上，成和希望岂能不大？

〔牌例4〕

牌战进入中盘后期，已碰坎东风：手牌10张已是一进入听牌姿（图8-4）。

如碰出幺鸡或5筒，打出3条，叫听4、7条；

如进4、7条打出3条，则叫听幺鸡、5筒对倒；

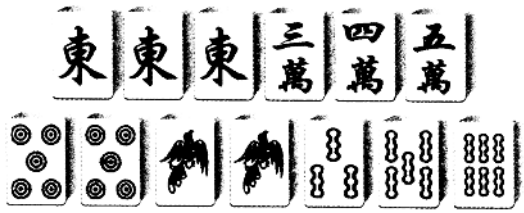


图 8–4

如进2条，打出幺鸡，也是叫听4、7条。

上家打出4条吃进，须打出1张。如打3条是生张，如打6条，比较安全，下家刚刚打了9条(6与9同线)。但如打6条，叫听幺鸡、5筒对倒，也有较大难度：5筒是中间张，不易出来，幺鸡河中不见打出，很可能有人拿对子。而2条河里有1张，又考虑到上家打出4条，下家并不和牌，决定以5、6条吃进4条，打出幺鸡，叫听嵌2条。之所以敢打幺鸡，是因为：(1)上家打的4条，下家并不和牌。除非下家单幺鸡或者对倒幺鸡；(2)上家本已落地三组牌全是碰坎，不可能打4条再和幺鸡。而对家尚未开门。打出幺鸡，下家毫无反应，接着上家抓2条即打出，正好和牌。牌倒方知一对幺鸡上家做了将。

〔牌例5〕

比如你有如图8–5这样一手牌：

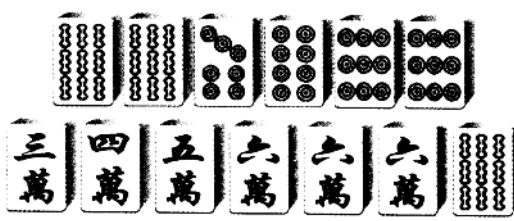


图 8–5

这手牌已听在手中，只要揭门清(或过一下门清)便叫听。如能吃上6、9筒，则打5万和2、5万；如吃上2万，打5万和6、9筒；如过3、4、5万门清，则打1张6万或9条，叫听6、9筒。

但这是一般水平的打法。像上面这样一铺牌，有两组坎子，而且6万坎子连着一个相连的副子，只要再摸来1张2万、5万、7万中的任何1张牌，揭门清退出1张，便是四口叫听。

假如你摸来7万，乍一看7万似乎是多余的突张，错了。这张7万大有用场，不能打掉，而切9筒。这时一旦你揭了门清(实际上是过门清)，便叫听2、4、6、8万4张牌。请看：

如进2万：组成2、3、4万与5、6、7万两组副子，一对6万做将，和牌；

如进5万：组成3、4、5万与5、6、7万两组副子，一对6万做将，和牌；

如进7万：钓将和牌；

如进8万：组成6、7、8万副子，一对6万做将，和牌。

现在假定摸来的不是7万，而是5万，那么3、4、5、5、6、6、6万这个牌姿，也是一个多口吃的牌姿，它叫听2、4、5、7万4张牌。

如果摸来的是2万，则2、3、4、5、6、6、6万也是个多口听的牌姿，它叫听1、4、5、7万4张牌。



5.几种良好的听牌牌例

①“大肚子”牌伸吃叫听。

[牌例6]

战局进入中盘前期。手牌13张如图8-6。

上家打出2筒吃进后需打出1张。根据手牌牌姿和鉴于对家碰坎7万的情况，4万宜留不宜开。应开出8条。打出8条，下家以7、9条吃进。打出4条，对家以2、3条吃进4条，打了6条，上家打2万吃进，跟打4条。对家打1万碰过来，打掉6条，下家无反应。

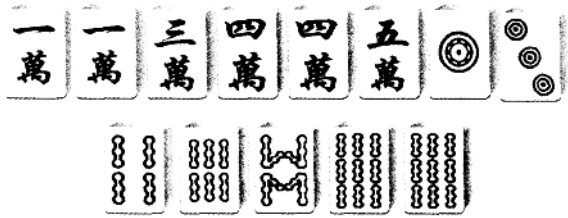


图 8-6

这时手牌 4 张如图(8-7),叫听 3、6 万。



图 8-7

听口很有优势;门前有两组万子,且 7 万被碰了坎,3、6 万很容易被打出来。

②带对副子伸吃叫听。

〔牌例 7〕

起手 13 张基牌如图 8-8。

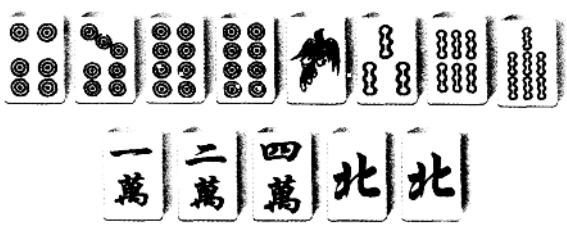


图 8-8

图 8-8 摸牌摸来 5 万。这手牌不应打 8 筒而应拆边搭 1、2 万(因两个搭子有相同进张 3 万)。

不打 8 筒的理由是:(a)碰坎尚未解决;(b)如能吃进 6、9 筒,还有一个嵌搭;(c)如进 5 筒,则一对 8 筒可指望用来碰坎。

③叫听"空子牌"与绝张牌。

所谓"空子牌"是指某张数字牌的相邻牌已被碰坎或已出现 3 张以上,因其联络价值大大下降,而容易被当做无用牌打掉。例如 5 万被碰坎或者已出现 3 张,则 4 万与 6 万即称为"空子牌"。还有两碰坎之间的夹张牌,例如 3 条与幺鸡被碰坎,2 条便成了"空子牌"。后者尤其很容易出来。你如将听口选在这种"空子牌"上面,成和希望极大。但也要看时间、分场合。当牌战摸打至中盘后期和终盘期,情况往往多变,如果这种"空子牌"是生张或者冷熟张,也难以出来,特别是临近末尾,1 张未见面的"空子牌"最好不要去指望。

绝张牌的情形大致与"空子牌"相当。不过只剩下 1 张牌。但不到万不得已,不可轻易放弃这种听口。以上面 5 万被碰坎为例,如果你手牌是 4、6 万、9 筒对子。如能摸来 9 筒可改口,成为单钓"空子牌",或者抓来 4 万或 6 万,变成对倒。此外还可能摸来 2、3 万或者 7、8 万,都有改口的余地。

〔牌例 8〕

落地一组牌,手牌 10 张已成一进落听牌姿(图 8-9)。

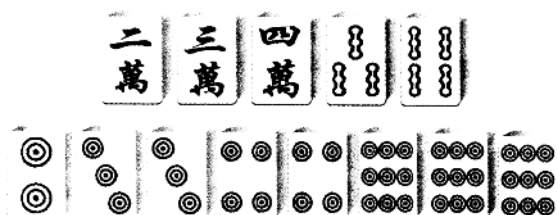


图 8-9

换张摸来 2 条,需打 1 张。观察"海""地",小筒子出现情况:2

筒已被碰坎，3筒还有1张，4筒还有两张，1筒还有1张，5筒还有3张。

有两种选择：打2筒叫听3、4筒对倒，待牌有3张；打3筒叫听1、4筒，待牌也是3张。因2筒已被碰坎，打2筒比较安全。故决定打2筒，叫听3、4筒对倒。随后下家打出3筒和牌。

④叫听风头或幺、九对倒。

〔牌例9〕

牌至中场。落地一组牌，手牌10张已是一进入听牌姿(图8-10)。

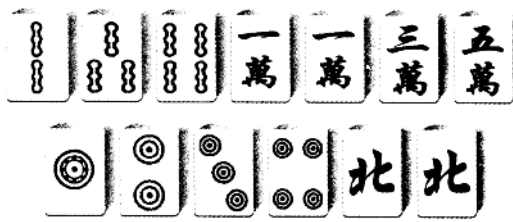


图8-10

如进4万是最理想的，打出1筒或4筒，叫听1万与北风对倒。

如碰坎(或自摸)1万或北风，打出1筒或4筒，则叫听嵌4万。

上家打出2万，不能吃。抓牌抓来7万，如留下7万，3、5、7万乃为3张两嵌，打出1筒是安全牌(下家碰了3筒)。但考虑现在打1筒并无多大意义。据观察分析三家均未听牌，又因对家碰了8万，故决定打7万。上家按一路熟打出4万，正好吃进，切出1筒，叫听1万与北风对倒。1万还有两张待牌，北风还有1张待牌。两巡后，对家打出北风和牌。

〔牌例10〕

已落地一组牌，手牌10张已是一入听牌姿(图8-11)。此时牌至中局。

换张摸来8条，需打出1张。观察“海”“地”中牌，3条已被碰

坎，4条出现两张，故决定打5条，手牌仍为一人听牌姿。打出5条，下家以4、6条吃进5条后打出8条，碰过来，打掉7条叫听2条。随后对家按一路熟打出2条，和牌。

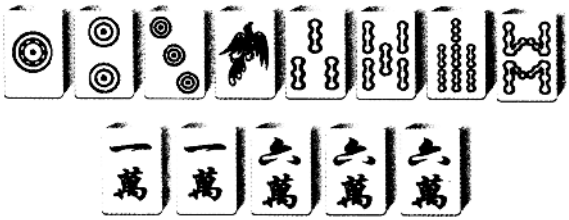


图 8-11

⑤中局以后听2、8。

一般规律，进入中盘期之后，2、8牌很容易出来。其原因是：(1)联络价值降低。由于孤张头牌在开局之初大部分已被打掉，3筒属尖张又不好出来，故2筒如下是对子，用处就很小了，除非缺门；(2) 中盘期正是各家积极组牌阶段，2、8不能做将，联络价值又下降，故被打出；(3)多数已成为熟张，安全系数大，且中局期听牌家不是太多。

你如在中局期听口，如将待牌选在2、8上面，成和希望极大。

〔牌例 11〕

已碰9万，手牌10张已成一进入听牌姿(图 8-12)。

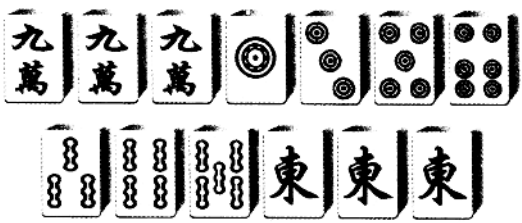


图 8-12

如进 1 至 7 筒中任何 1 张，打出 1 张便听牌。

摸牌摸来 4 筒。如打出 1 筒，则叫听 3、6 筒（两头钓将），此时牌至中局，考虑到 3 筒是尖牌，6 筒是中间张，3、6 筒都不大容易出来，河中打出过 1 张 2 筒，不如打东风嵌 2 筒。虽然前者有 4 张待牌，后者是 3 张待牌，但 2 筒是熟张，且幺筒“河”“地”又已出现两张，2 筒好出来。

随后不久，对家以 2、2、4 型牌姿吃进 3 筒，打出 2 筒和牌。

⑥牌至终局听边张。

牌到终局，边口反而是好搭子，其道理与上例类似。3 与 7 本是尖张，有控制边搭的作用。一般摸上 3、7 牌，即使是孤张，不到一定时机是不轻易舍出的。也就是说，拿尖牌的人，控制有边搭的人。拿边搭的人等盼不上边张 3 与 7，只好拆舍此搭。等你把 1、2 或 8、9 边搭拆掉了，边张 3 与 7 也就完成了牵制的使命，该往出打了。如果你能瞅准时机，叫听边口，成和希望极大。

〔牌例 12〕

已落地两组牌，手牌 7 张已是听牌。（图 8-13）



图 8-13

1 筒、3 万对倒。此刻牌至终局，几巡牌过去，无和出机会，摸牌摸来 2 筒，拟改口。观察河中，1 筒打过 1 张，2 筒出现两张，3 筒 1 张不见，3 万 1 张不见。打出 1 筒，改听边 3 筒。下家以 2、3、3 牌姿吃进 1 筒，打出多余的 3 筒，和牌。

⑦听庄家不要的牌。

庄家不要的牌，以及这些牌的关连牌，别人就会往出打，你如将听口选在这些牌上，成和则大有希望。

〔牌例 13〕

庄家（上家）已落地两组牌，门前没有筒子和条子，刚刚打出幺鸡（图 8-14）。



图 8-14

牌至中场，自己碰坎 4 条，手牌 10 张如（图 8-15）。

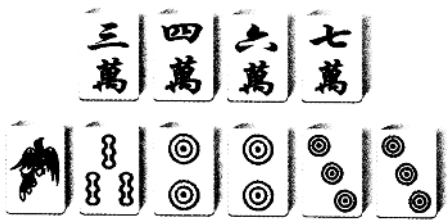


图 8-15

摸牌摸来 7 万，留下。开条子，打掉幺鸡，尔后摸来 2 筒，打掉 3 条（下家碰了 2 条）。

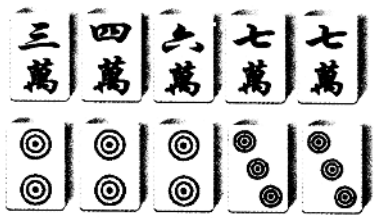


图 8-16

这时手牌10张已成一进入听牌姿(图8-16)。

上家摸上2万顺手打出,吃进。打掉7万,下家以6、8、8牌姿吃7万,打出多余的8万,和牌。



6.牌近末尾叫听生张

经验证明,打牌越是接近末尾,叫听生张自摸成和的可能性越大。这是因为牌墙的牌越少,生张出现的机会反而越多。生牌被别人摸去是不会打的,但叫听者自摸的可能性也很大。当然也有可能被人握死(暗坎或做将牌),也还可能被封死于后8墩之中。

二、易叫和的多口听牌



1.多口听牌中须注意的几个问题

① 多口听牌的先决条件。多口听的关键在于起手基牌。如果起手牌中有4张以上同色相连的牌,其中且有暗坎,便已具备多口听牌姿的"雏形"。应有意识地加以培植,注意保护。不可贪吃贪碰,否则将会使雏形遭到破坏。

② 凡由7张同色牌组成的多口听,全手牌必然排除风箭,如起手基牌中有风箭对子,则断不可再做7张牌的多口听,除非将风箭打掉。

③ 把握时机很关键。如果牌过中场,多口听牌姿的雏形迟迟不能入张,应当机立断,适当加以调整和变通,切忌"守株待兔",吊

死在一棵树上。

④ 虽然未过中盘，但牌局形势发生突变，已有两家听牌或逼近听牌，应放弃多口听雏形牌姿，应以选择快听为上策。

⑤ 虽是多口听牌姿，如若久听不和，其中定有缘故。这时就要仔细观察“河地”中牌和各家的牌姿，可以肯定，你的待牌被他人扣住了或者与他家的牌姿相互牵连。别人手牌的牌姿你当然无法看到，但可以通过其舍牌相和露牌相来加以分析和推测。

久听不和应依据牌势及早变通改听口，不可死守。



2.快速判明多口听和牌的诀窍

利用暗坎与相邻牌组成的多口听，是由7张以不同形式数字相连的同一色数牌所组成。这7张牌，或者对、副相连，或者坎搭交错，或者坎搭副相互复合，使得一些初学者眼花缭乱，难以辨别清楚。然而也正是由于这些特点，使得多口听在实战中被众多高手所青睐。

一些初学者由于辨别不清，便会造成不应有的失误，主要有：

（一）看不清是否已叫听；

（二）即便知道听牌了，但当听口多时，又一时看不清到底和哪几张牌，以致别人打出了自己的待牌还不知道成和；

（三）有时还会误将暗坎的邻牌当做多余的闲牌而打掉，使得牌姿受到破坏。或者于手中倒来倒去不得要领——这就容易误事了。

为了帮助初学者尽快掌握多口听的打牌技巧，提高实战水平，笔者根据自己多年打牌实践，总结出一个多口听和牌的快速判明方法，也可称为诀窍，这就是本节中所要介绍的“多口听牌式的和牌位序数——和牌的快速判明妙法”（以下简称和牌位序数）。牌家只需记住每一类多口听牌式（共六类）所对应的和牌位序数，上述烦恼便迎刃而解——当有人（或自摸）打出自己的待牌时，便可立

即判明和牌。应用熟练之后，只要听牌式一经形成，便马上知道叫听，且知道叫听几口，各是几张什么牌。

顺便提一下，许多初出道者，对多口听的和牌感到疑惑，这并不奇怪，属于正常现象，很多人当初也是如此。

大家也许对这个和牌位序数感到陌生，不要紧，用上一阵子自然就熟悉了。在此敢断言，熟悉之后，您定会尝到甜头，一旦尝到了甜头，必有"相见恨晚"之感。

① 什么叫和牌位序数？

顾名思义，所谓和牌位序数，就是确定待牌位置的一组顺序数字，这组数字指明：该听牌式所听的待牌，位于该听牌式中顺序数字所对应的位置上，待牌的张数恰好同位序数的位数相等。

换句话说，这组位序数告诉你所听的待牌，就是在听牌式中位序数字所对应的那几张牌。位序数是几位数，待牌就是几张，而并非位序数本身。

② 位序数的作用。

位序数具有以下三个作用，也称三种功能：

(1) 指出该听牌式叫听几口牌。位序数是几位，就叫听几口。如位序数是3位，则叫听3口；位序数是4位，则叫听4口；位序数是5位，则叫听5口……

(2) 指出该听牌式叫听的是哪几张牌。例如：多口听牌式2344555万。和牌位序数为{0468}。则表示该听牌式叫听4口，4张牌分别是位于听牌式中0位，第四、第六、第八位置上的自然数。即6万、4万、3万与1万。

(3) 有助于快速判明和牌。免去临场现去组合之苦。这在三口以下听牌中作用不明显(因听口少、比较直观，一眼便可看出来)，但在四口以上听牌时，便充分显示出其神通了。由于听口较多，牌家脑子一下子不容易反应过来，别人打出了你的待牌，你还把手牌倒来倒去现核计："这张牌我和不和"，而这就误事了。有了这个和牌位序数，便用不着扒拉来扒拉去，拿这几个数与听牌式(即7张手牌)一对应，立马知道和不和。应用熟练后，只要一形成

牌姿，便已清清楚楚和几张什么牌。只要有人一喊出你的待牌，便可立即亮牌。

例如你的手牌是 3456777 筒，你知道已经叫听了。我且问你，你听几口？是些什么牌？未必你能立刻答出。可我就能马上告诉你：听 5 张牌：2、5、8、3、6 筒。原因就在于我应用了该听牌式的和牌位序数〔04578〕一对照便立即得出答案，而且准确无误。

③ 和牌位序数与听牌式之间的关系。

二者之间是对应关系。必须相互对照使用。

我们知道由暗坎与相连牌组成的多口听牌式一共 6 类，每一类型的组合式对应一组和牌位序数。

	代表式	和牌位序数
第一类：一坎连一单	——3334	〔045〕
第二类：两坎夹一单	——3334555	〔048〕
第三类：一坎连两对	——3334455	〔468〕
第四类：一坎连一带对副	——2344555	〔0468〕
第五类：一坎一端连一单		
另端连一副	——2345556	〔0158〕
第六类：一坎连四联副	——3334567	〔04578〕

每一类听牌式，记住一个代表式，并记住与之对应的和牌位序数（以下简称位序数）。注意位序数的规律性。

对应方法：

从 0 至 8，9 个自然数：012345678，把它叫位序数的“母式”。用这个母式与听牌式上下对应便知所听的牌。

但在对应时必须注意听牌式的暗坎在哪一端。暗坎在左端，母式则按从左至右方向排列与听牌式对应；暗坎在右端，母式则按从右至左方向排列与听牌式对应；如暗坎两边都有牌，则以单张一边为基准。这是个死规定，绝对不能搞错。

假定听牌式为：4445678 万，暗坎居左，母式自左至右排列与之对应；

假定听牌式为：3456777 万，暗坎居右，母式自右而左排列与之

对应；

假定听牌式为：3444567万，暗坎左边为单张牌，则母式自左至右排与之对应。

〔牌例1〕

听牌式为5556678条，把它列于上边，将母式列于它的下边，暗坎居左，母式按从左至右方向排列与之对应：

(条)

(4) 5 5 5 6 6 7 8 9 ——听牌式

↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑

0 1 2 3 4 5 6 7 8 ——母 式

母式中的"0"对应听牌式首位数的前邻张，虽然这个数未出现，但却是可知的。称为"影子牌"。首位数是3，前邻数就是2，本例中首位数为5，则前邻数为4。前邻数称为"前影牌"；同理，母式中的"8"对应听牌式末位数的"后影牌"。本例中末位数为8，则"8"对应的是9。"前影牌"与"后影牌"在牌例中列于(　)内。

母式中的"1"与听牌式的第一个数5对应；

母式中的"2"与听牌式的第二个数5对应；

……



母式中的"7"与听牌式的末位数8对应。

该听牌式的和牌位序数是〔C468〕，从对应图上可知：

0 ——对应4(前影牌)，4——对应6，6——对应7，8——对应9(后影牌)

故知该听牌式叫听4张牌(4口听)，分别是：

4条、6条、7条和9条。

〔牌例2〕

听牌式为2345666万。

暗坎居右，母式按从右至左方向排列与之对应。

(万)

(1) 2 3 4 5 6 6 6 (7) ——听牌式

↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑

8 7 6 5 4 3 2 1 0 ——母 式

该听牌式的和牌位序数是〔04578〕，从对应图可知：

0——对应7(后影牌)

4——对应5

5——对应4

7——对应2

8——对应1(前影牌)

故知该听牌式叫听5张牌，分别为：7万、5万、4万、2万与1万。

但2万在本听牌式属于钓将和，2、8不能做将，和不了。故本听牌式实际和7、5、4、1万4张牌。2万虽听不和。

〔牌例3〕

听牌式为3444567筒。暗坎两边都有牌，左边是单张，以左边为基准。母式自左至右排列与之对应：

(筒)

(2) 3 4 4 4 5 6 7 (8) ——听牌式

↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑ ↑

0 1 2 3 4 5 6 7 8 ——母 式

由和牌位序〔0158〕可知：该听牌式叫听4张牌，分别是2、3、5、8筒。

说明一下，上述几个牌例，因其成和的前提条件，前面已有专

门介绍，故此处不再赘述。

在实际应用时，根本不去画什么图示，完全是在脑子中进行。上面的牌例画出图示，是为了说明二者之间的对应关系。实战当中，只要记住听牌式所对应的位序数，弄清楚暗坎在哪一端，用位序数与手牌一对应，立即明明白白。

其实位序数中有4个数是“死的”，即0、8、1、7。

如果听牌式7张在手中是从左至右按由小到大顺序排列，假定暗坎在左端（在右端也同样），那么：“0”便是第1张牌的前邻牌（即前影牌），“1”便是第1张牌，“7”便是末张牌，“8”则是末张牌的后邻牌（即后影牌），9个数当中已有4个“死数”，剩下那几个，与手牌一对应也都清清楚楚了。

例如：你手中7张牌是一个多口听牌式：

5556789万，从左至右按由小到大顺序排放。已经听口，你已记住了该听牌式的和牌位序数是(04578)，马上就知道你叫听的5张待牌：

“0”——就是5的前影牌4万；

“7”——就是末张牌9万；

“8”——就是末张牌9万的后影牌，没有牌了。

“4”——从左向右数到第4张牌便是，一看是6万；

“5”——从左向右数到第5张牌是，一看是7万；

所以这一组位序数：〔04578〕明白无误地告诉给你叫听5口，实际和的是4张牌即4、6、7、9万。你看，多么方便，又多么准确无误。

让我们再重述一遍，利用位序数能够快速判明手中多口听牌式叫听的是几口牌，是哪几张牌。关键是要把握住这样几点：

(1)必须把6类听牌式所对应的位序数记牢，背得滚瓜烂熟；

(2)手中7张牌（指多口听牌式7张牌）从左至右按由小到大的顺序排列；

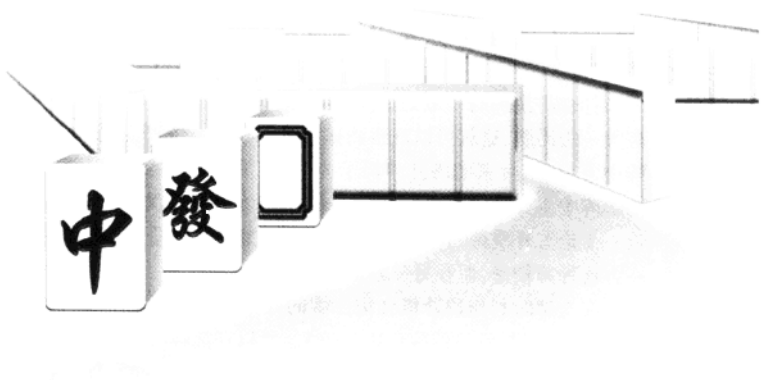
(3)弄清暗坎在哪一端。母式对应时必须按照规定：暗坎居左，母式从左至右排列；暗坎居右，则母式按从右至左方向排列；暗坎居中，则以暗坎连牌为单张的一端为准。

第九章 牌场作弊绝技揭秘

旁门左道 层出不穷

伎俩花招 胜之不武

人奸我明 破解诈术



一、洗码牌中的作弊及防范

打麻将与下围棋、玩桥牌等娱乐活动一样，不仅可以消闲释闷、增进交往，而且可以训练想像力、启迪智慧，提高分析和判断及决策能力，是一种高尚的体育娱乐活动。

但是，人上一百，形形色色。也有一些心术不正的麻将客，为了使自己稳居"常胜"之位，不惜玩弄一些卑污的手法，以图奸谋得逞。不知者如果疏忽大意，往往吃了亏还不知道失败的原因。因此，在这里列出比较典型的几类作弊手法，让大家在实践中有所预防。

1.洗牌时观察各种牌被码在什么位置

打麻将洗牌时一般是边洗牌，边翻牌，边码牌。可是由于一边翻牌一边码牌，这就可以观察到哪些牌码在什么位置。如自家的牌阵中万字多，对家的牌阵中筒子多，下家的牌阵中条子多，而上家的牌阵中主要是些字牌。这样一来，牌的大致分布就胸中有数了。

无论怎样洗牌，各种牌的分布是很难均匀的。总是会出现在某一方这种牌较密，而在另一方那种牌较密。

在洗牌时利用翻牌机会记住牌的分布情况似乎是一种"合法"的手段。但对打麻将的胜负影响较大。所以在洗牌时应先将牌翻过来，然后再洗牌码牌，这就可以防止上述弊端的产生。

2.码牌中的诡计

作弊者在洗牌时已有意识地将某些牌"洗"到自己面前，然后

再按特殊的顺序码牌。这种手法一般是坐庄的人玩弄。

这种作弊手法是同掷骰子结合起来的，庄家打成的骰子点数必须是一点（只打一个骰子）、5点或9点，即作弊者必须从自己的牌阵上开门取牌。然后，自己接着掷出对自己最为有利的点数。他就可以抓到两手好牌，就算抓到一手好牌，也可以影响到牌的胜负。

至于怎样才能掷出自己想要的点数，决非容易，非老千家不能为之。

3.码牌留墩

将自己面前的17墩牌，只码16墩，留一墩夹在两腿之间，很容易和牌，又容易自摸。

4.高低层次的码牌

17墩牌分上下两层，在摸牌行张中，一般说来，自己和对方坐庄是起上牌，左右坐庄是起下牌。作弊者在这里也可搞名堂。

二、起牌中的作弊及防范

1.龙头摆尾作弊法

这是码牌与取牌相结合的作弊方法，码牌时将所需要的牌码

在自己的左端或右端。



取牌时，(假设是从对家开门取牌)，先用左手取两墩牌过来，但并不是摆在前面翻开看，而是将这两墩牌放在自己面前牌阵的左端，然后在自己面前牌阵的右端取两墩牌，这样就把作弊的牌取到了手。

打麻将在开始取牌时，大家只顾看自己取回了什么牌，很少注意别人。作弊者是利用这一时机作弊，手法极快，不为人所注意。庄家这样作弊时决不会把骰子掷成1、5、9点。如果从自己面前的牌阵上取牌就不能作这种弊了。要防止这种作弊，取牌时不仅要盯住自己的牌，一定要眼观六路，耳听八方，使作弊者无从下手。

2.顺手牵羊作弊法

这种作弊手法与“龙头摆尾”有点相似，但不完全一样。首先在码牌时就要作弊，把所需要的牌码在自己牌阵的左端，这一点与“龙头摆尾”相同。作弊在取牌时不是按规则一次取两墩，而是取一墩，取回时顺手在自己牌阵上的左端带一墩，这样取到手的牌还是两墩。

这种作弊手法难于发现，即使发现了也说不清，因为作弊者手中只有两墩牌。

防止这种作弊手法是严格规定每人只码17墩牌，这样一旦发

现有人作弊，数一下牌的墩数就可证实。

3.少拿与多拿

洗牌时做了手脚，但点子打得不对号，好牌会被别人取走，这时候起牌第一手拿两墩，第二手及第三手可拿一墩或三墩。

三、行牌换张中的作弊及防范

1.一次摸两张牌

在行牌换张中，按打牌规矩是从牌阵上摸进1张牌，再打出1张牌。可是作弊者有时一次摸两张牌，这样就多了一次摸牌的机会，多余的那张牌再伺机混入海里或在洗牌时再混进去。这种作弊只有在牌墙上的牌成双数时才有可能，单数牌是很难做的。

2.偷梁换柱作弊法

这种作弊方法是用在牌阵上摸到的牌换海中已打出的牌。作弊者先看准海中已打出但又是他所需要的牌，然后有意将该牌拨弄到有利的位置。轮到他摸牌时，他从牌墙摸1张牌，翻过



来使牌向上，然后把牌拖过海中，迅速把要换的牌取回。



3.夹带作弊法

夹带的作弊手法在准备方面与“偷梁换柱”一样，先看准海中的牌，挪到有利位置，然后利用摸牌的机会拖过海中时，迅速用小指、无名指与手掌夹起所要的那张牌。与“偷梁换柱”不同的是，在夹牌时不放下在牌阵中摸到的那张牌。作弊者夹回那张牌后，在理牌时会用手掌遮住所夹带的牌。这样作弊者会多1张牌，和牌时藏起多余的牌待洗牌时混入。



4.偷　牌

这种作弊手段是作弊者在洗牌时将所需要的牌藏在自己身上，打牌时再悄悄拿出来进行搭配。作弊者一般是偷两张牌或4张牌，即偷出的牌只能是双数。如果是单数，在码牌时会出现单张，立即露出马脚。



5.“读”　牌

所谓“读”牌，就是在牌面不翻过来的情况下，利用手指的触感判定牌面，由于麻将的牌面是雕刻而成的，手感极强，足以判别。一般手法是用拇指与食指夹住牌，然后中指在牌上一掠，从中指对牌面的触感判别该牌，至少可以判别出该牌是万字、筒子、条子，还是字牌。

防止这种作弊的手法是在上家未打出牌之前，不允许下家摸牌，所谓“上打下不动”。



6.抽　牌

抽牌这种作弊手法是在“读”牌的基础上进行的。作弊者“读”到自己将要摸的牌是不需要的，甚至打出去有放“炮”的可能，而上家的牌又吃不进，这时作弊者就采取抽牌的手法。抽出被“读”过的那张牌的下面的那张牌。这种手法就是用食指按住被“读”过的牌，用拇指和中指夹住下面那张并抽出，这样就换出了下面那张牌。抽牌时不能发出声响。

你有千条诡计，我有铁定法则。

在垛牌时，先将牌面朝下，用力搓匀，而后垛牌。不可面上翻下，以免读牌记牌。每人整牌 17 垛，围成“方城”，不留间隙，以免倒手换牌。打牌时将牌放入堂中自己面前，而后推进，防其乘机夹带。取牌后眼观六路，视察三方，防其“龙头摆尾”。“绕牌”后查其垛数，严禁“顺手牵羊”。

四、和牌中作弊及防范



1.骗　和

打牌时间过长，难免要有“头昏眼花”之感，作弊者看到这种气氛有利于作弊，进行诈和，在放“炮”者还在后悔痛苦时，他人还没有反应过来，作弊者已迅速把牌推进海里。所以打牌无论在什么时候都要冷静，仔细检查所和的牌。

2.“相公”和牌

相公和牌指少于14张的和牌。这种作弊手法只能用在某些牌式中，如“小七对”、“十三不靠”等。在组“小七对”时，作弊者已组到5对牌，处在“三摸一”的情况下，而牌即将摸完或者已有一家或两家听牌，这时作弊者便可能藏起两张牌，成为“听牌”的形式，和牌时有12张(6对)。(见图9-1)。

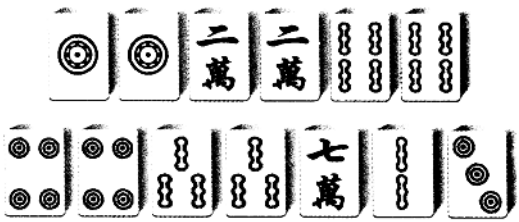


图9-1

这本是七对“三摸一”的牌，藏起7万、3筒，就成了听2条了。在和牌时，其余三家一般只会看看是否成对，而忽略了检查是否7对，这就使作弊者可蒙混过关。

和“十三不靠”也可以这样作弊，和牌时如果少1张风牌，同样不会引起注意。(见图9-2)。

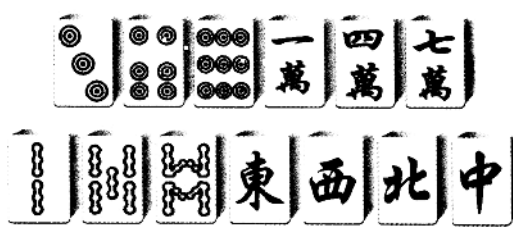


图9-2

这手牌看起来似乎没问题，已和牌，实际上少1张，只是听牌而已。

3.喊碰诈和

自己的手牌明明和1、4条，别家打出2条时，故意喊声“碰”！停顿一下又不碰，别家以为2条集中于他手，嵌2条已成为不可能，即开1、3条。恰好上当，让他成和。这种行为上的诱骗是用“声东击西”的行为乱叫来诈取待牌。

五、掷骰子中的作弊及防范

我们上面已经谈到，洗牌、码牌、起牌中的作弊，还必须同掷骰子作弊结合起来。这二者缺一是很难作弊的。

1.谎报骰点

当轮到某家坐庄时，他迅速地把牌砌好，趁另外几家还在码牌的时候，快速把骰子掷向某一夹角，不等别人看清，快速报点，快速拿回，所报点数恰能利于他拿到好牌（预先作弊砌放的）。

2.换骰子

作弊者掷骰子法门很多，有一种叫“掼杀”。骰子两粒，其中有

一颗名“根子”。作弊者事先将其中间挖空，以水根、象牙粉等充实其中，掷骰时，需要7点就将骰子摆做7点，然后将骰子在桌上一拍，水银等物即下沉，掷出后必为7点无疑。因一拍即成，每掷必准，故名“掼杀”。

作弊的程序为：将预先藏好的骰子从衣袖中取出，偷换桌面上的骰子。这种他特制的骰子能根据他的意愿掷出点数。

为防其作弊，在掷骰子时采用高低骰子法。就是说，必须用两颗骰子的合数掷定向人，而后定向人用两颗骰子重掷一次，以其中小的点数定开门方位。如两点合计是11对门即为定向人，定向人掷两颗骰子小点为2，则11+2=13，庄家从定向人14墩处开始取牌。这样做可有效地防止垛码子作弊（如整暗杠、一色牌1、2、3、4万等）。

六、串骗作弊及防范

1.口令串骗

串骗作弊是最为恶劣的作弊法。手法是两人串通一气，欺骗其他两人。比如两人同局，甲、乙勾结，而丙、丁不知，甲、乙相对而坐，打牌时，甲需要某牌，乙预先知之而照发。乙需要某牌，甲亦照发。其通风之法在于“令子”。令子分口令和手令两种。口令以一字代一牌。如以“1、2、3、4”字代称东、南、西、北；以“5、6、7”，代中、发、白；以对、坎、顺代万、筒、条；吃代1、4、7；碰代2、5、8；杠代3、6、9。甲需要东风这张牌，只要说来1张，乙就立即打出东风。这些暗语在随便的话中带出，神鬼莫测。

还有一种口令是转牌落差法，这是一种“指鹿为马”的骗术。如条指万，万指筒，筒指条。统一落差，或落二，或落三。如落二时，甲明明和5条，却在自己摸牌时喊声7筒。乙知筒指条，落差为2，7筒即指5条，于是打出5条，甲和牌。

当听到某家喊要什么牌时，比如说要7条，而另一家打出4筒让其碰倒，你可警惕猜测，是否打11点(7+4=11)，搞“转牌落差法”(要条指筒)？这样和牌即可查牌，如有弊病让其包赔。



2.手令蒙人

手令不需用嘴，也不靠手势，可将香烟一支或火柴一盒放在不同位置，那可给串通者某种暗示或将牌放在不同位置亦可。比如甲方听牌，即把1张牌用来暗示，如“扣倒”是和万，“倒放”是和筒，“立离”(指把1张和别张牌相隔开一点)是和条。如果和2筒，即把1张牌倒放，两行牌靠进自己前行立两张牌，乙方窥知，即打出甲需要的牌。

有的打废牌时，把废牌放到海中自己所要的牌旁边，给对方以暗示。



作弊者如是上家和下家的关系，上家必定尽全力喂牌，使下家成大牌。

有的还有台下踢脚，事先约有暗号，将要的牌通过脚在台下的踢、点、踏、碰传达暗号。更有甚者，在确定自己无望和牌的时候，他会断定出对家需要什么牌，然后用大脚趾夹牌偷送给对家。

要防范这种作弊手腕，要求打牌者不仅要注意桌面，还要留心桌下。

七、言语掩护作弊及防范

1.桃色陷阱

作弊者在作弊时往往会搞些小动作来转移别人的注意力，然后伺机作弊。如故意将牌或骰子弄到地上，在别人找牌或骰子时趁机作弊。比较典型的是：作弊者熟知女人是永恒的话题，大谈风月，谈舞场情景。纷声绘色，大肆渲染，把“情”、“性”的内容烘托得淋漓尽致；什么“男的跳出3条脚，女的跳出矿泉水”。说什么“七摸八看九叹息”之类，当大家听得兴致勃勃、面红心跳、神醉意迷之际，作弊者乘机换牌成和。结果，听者虽然在情天得到了片刻虚幻的享受，却在阴沟里翻了船，尚在怨恨运气没有光顾他。

还有极少数的人为了和牌，挖空心思，采用一些更煽情的手段，来达到自己的目的。他们一旦露了马脚，被人揭露，反而厚颜说自己是为了“开个玩笑”，或说这是“娱乐中的黑色幽默”。其实，这是一种不规范、不道德的行为。打牌者应练就坐怀不乱的心态，睁大眼睛从而能防范他人作弊。

2.语言杀手

打麻将(非正规比赛)时,大家不甘寂寞,总想说点什么,有时难免与牌的内容联上关系,作弊者借此机会作弊。牌友之中,有人既厌恶开口牌者,自己也难免染此恶习。我们常说,打麻将凭本事获胜,决不能凭舞弊行为去诈取。开口牌就是牌坛上的大忌。因为打开口牌一来怕同桌有人打情张,二来怕有人作软性欺骗。防微杜渐,一定要改掉这个习惯。尤其是战略上的牵制,或死盯对家与顺家,若打开口牌,等于是三打一,不如打桥牌让对家亮亮相,何必又涉足麻将牌坛呢!

所谓开口牌,并非指吃、杠、碰、和的喊牌,而是以乱叫来诈取待牌,常常为此导致不快,让人耻笑。

例如,有甲乙丙丁四人征战牌城,甲打出1张2筒,乙作微笑状,故作犹豫神色,然后缓缓说道:"横竖摸到门前牌,不杠牌还是摸牌好。"于是,他假意摸了1张牌。轮到丙家摸打,他手牌恰有1、3筒嵌搭,因听说乙家拟开杠2筒而未杠,自以为这组嵌搭成了绝张,误认为乙家手牌有2筒刻子,肯定不会切舍,于是狠心把1、3筒嵌搭拆舍,先打出1筒。乙家应声喊碰,打一熟张。丙家暗喜自己多了一次摸打机会。于是,丙又将3筒打出,乙毫不客气地笑道:"我和牌了!"打牌翻出,原来是筒子一色,6、9筒两副暗刻,3筒4筒对倒听张,手牌里根本没有2筒一对。这时,



丙家才知陷入乙用语言设置的骗局中。乙假说2筒不杠，无非想骗他人拆搭，从中渔利，这便是开口牌的弊端。这时，丙家火了，便当众揭穿了乙的行为。乙却狡辩说，“我只说想开杠，并没有说开2筒的杠。”

所以打牌时应规定不能“乱开口”。



3.巧妙裁诗

随着电脑时代的到来，麻将游戏更加智能化。一些有文学知识的人将中骗抬轿法加以演变，玩弄文字游戏研究出“裁诗法”。这种裁诗法是将每个麻将编上一首诗，每诗有固定的对象而后简而化之，用来愚弄他人。

比如1筒，他们以诗赋之“何必珍珠慰寂寥”。因古书上有“蒋兴哥重会珍珠衫”，转而化之，说声“兴哥”对方即可清楚知道你需要1筒。

又如北风有诗赋之：“大雪压松枝”。

南风有诗赋之：“春郊摇弱草”。

红中有诗赋之：“乍缺钩横野”。

白板有诗赋之：“方圆镜挂天”。

四诗各取一家，成“松”、“草”、“钩”、“镜”，如碰南风只说一声“草”即可。

如钓东风，有诗：“千载风云起卧龙，诸葛论道，东风何等万事备？”取其“诸葛论道”，转而化之说声“孔明”即可。

如和发财，有诗，“名曲一首惊天下，赵公抚琴，发财但求四喜临。”取其“赵公抚琴”，简而化之，谓之“弹琴。”看来，发财和弹琴是风马牛不相及，而“弹琴”却正是发财的化名。

若8条和东风对倒，赋诗：“大江东去，浪淘尽千古英雄。观楼外青山，山外白云，欲乘风学八仙过海。”取之“大江”。

若西风和9条碰和，赋诗：“小宛西回，莺唤起一庭佳丽。看池

旁绿树，树边红雨，思登阁摘九莲宝灯。”取之“小宛”。若说声“小宛”，对方定知你已和上了西风和9条对倒。

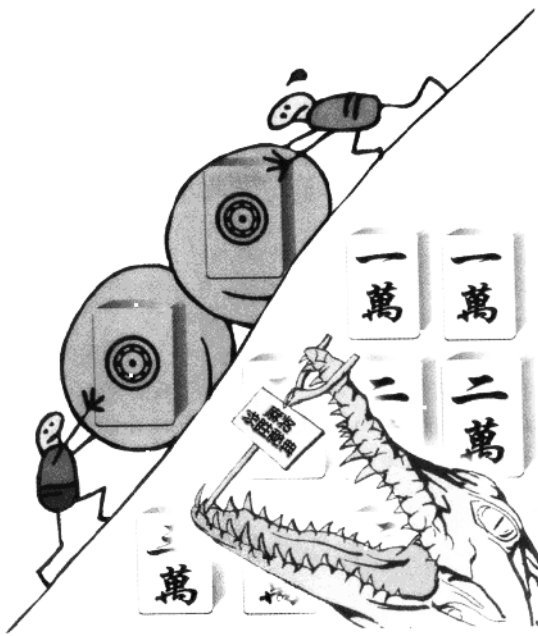
这种“巧妙裁诗法”是在熟习诗词的基础上，越裁越简练，最后只需一个字或两个字就可传送信息，而且别人不知所云。以单钓东风来说，在实用时，说声“孔明”，就清楚地将信息传给同伙。而同伙一旦手里握有东风，定会打出让对方趁其所愿的牌。

麻坛文学热已经兴起，每一个麻将子都赋予一首诗或一个代号。或用文字赋之，或用英语赋之，或用拼音赋之，真是千变万化，各领风骚。试想，如果智能不高的人上麻将桌，对这些“黑虎语”漠然不知无能为力，不就束手被擒了吗？

以上只不过选择比较典型的作弊手法罢了，在社会上，麻将作弊的手法还很多，如有的人预先带着使用频率高的牌，作为预备队，一旦战斗需要，便让它们出来参战，自然能收到奇效。甚至还有人悄悄带着安眠药粉，在恰当的时候，他会殷勤地替你添茶水。茶水在不知不觉中有了新内容，他便乘你昏昏然时作弊自如。总之，作弊现象确实存在，各位牌友不可掉以轻心。

通过揭露麻将各种作弊法，供读者识别。为使作弊者“黔驴技穷”，对于作弊者“鱼目混珠”、“顺手牵羊”“偷梁换柱”“脱靴抬轿”等阴谋诡计，不仅揭其画皮，让其原形毕露，而且要打而击之，粉而碎之，使其无立足之地，这就叫“魔高一尺，道高一丈！”



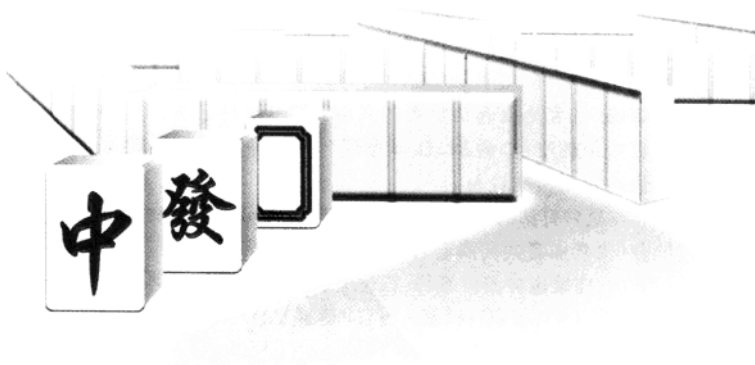

一萬
一萬
二
二萬
二萬

第十章 麻将牌的传统打法

推倒和 最简单

素麻将 好算番

花麻将 大排档



一、推倒和的简单打法

麻将牌的玩法随着历史的发展和地区的不同，而有不同的打法。在这里，我们介绍几种比较流行又具有一定普遍性的传统打法，供初学者了解和掌握。

所谓“推倒和”就是指不管手中的牌是什么牌式，只要能组成4个3张组（或有4张组）和一对雀头，即可推倒亮牌喊“和”。这种打法不进行复杂的计分、数番，只要一凑成，一扯拢就和，所以也叫“乱吃乱碰，扯拢就和”。这里所说的“乱”并不是说可以超出打麻将的基本规则，而是相对于做大番牌的麻将打法而言。如某人手中有一手牌可做成大牌（即计分较高的牌），而他却不做高番牌（或者是不需要做高番），只管“吃”或“碰”，急于组成牌，好快点和牌，这种打法很热闹，很随便，不怎么费脑筋，且容易提起初学者的兴趣。通过这种打法，可以使初学者较快掌握吃牌、碰牌、杠牌等打麻将的基本知识和规则，也能较快地积累实战经验。

这种打法的计分方法也很简单：一是规定一副牌和了，得多少分（由参加者共同商定）；二是庄家和牌，客家应加倍付筹码，客家和牌，庄家也加倍付筹码；三是庄家自摸，按和牌的基本分，翻两番（即乘以4），客家自摸翻一番（即基本分乘以2）；四是开明杠，得一个基本分的筹码，暗杠得两个基本分的筹码。

此外，2、5、8做将的打法也较简单实在。

2、5、8将法比推倒和稍稍前进了一步，其和牌方式与推倒和基本相同，只是对将牌做一定限制，即规定必须以筒、条、万，2、5、8的一对牌做将头，才准和牌，难度大一些，趣味比推倒和稍浓，适合于已入门的爱好者采用。

二、素麻将的打法和计分法

所谓“素麻将”是指没有听用(绘)和财神的麻将。素麻将的计分方法是“番”与“分”结合起来计算的,是以“分”为单位。先谈谈素麻将关于“番”的规定。

“番”的基本含意是在原有基础上翻一番。后来,玩的麻将牌番数多了,不易计算,番也就不再有翻一番的含意,而成了计算单位,原有的分干脆就不数了。但在素麻将中“番”仍然是翻一番的意思,它采取的是“番”与“分”结合起来的算法。

先谈谈素麻将关于“番”的规定。一般素麻将都要规定一个满贯(和牌的最高限额)番数,通常规定6番为满贯,即数出多于6番的番,也只按6番计算,这就是满贯的含义。比如十三幺,通常就按满贯对待,算6番。清七对,也按满贯对待。幺九七对,算4番。一般七对算2番。因为素麻将不兴断幺,故不存在断幺7对。至于十三烂(也即十三不靠)通常规定为一番。

对于具有乘(坎或杠)的牌,只规定有:清一色对子和、清一色平和、一般清一色、混一色、对子和、圈风、本风(即本门风)、中、发、白三种字牌及平和。

什么叫平和呢?平和指和了的牌是两头听和的,而且只有乘(顺子),没有坎。如图10-1图中13张牌里没有四风牌与三元牌,而且全是乘,没有坎,图中听的牌是4、7万。另一家打出4万或7万时,这副牌便和了。由于这副牌一分也数不出来,故称为平和。至于自摸4万或7万算不算平和,并无统一规定,这就需要在开始打麻将时,先做出规定。因为,自摸可算两分,与平和的概念相矛盾,故有的便规定自摸不算平和。更多的则规定自摸那张牌要亮出来,然后推倒自己的13张,证明确实是两头听,就算平和,平

和算一番。

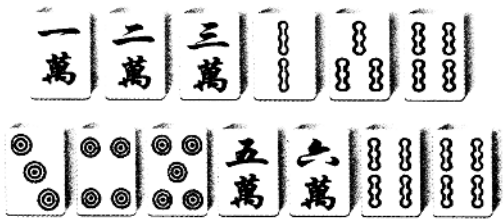


图 10-1

红中、发财、白板是有番的牌，它们之中任一种成坎，都要算一番。

至于东、南、西、北、风成坎时，有没有番，要根据是不是本风与圈风来决定。比如开始打第一圈牌时，圈风为东。在这一圈中，任何一家持有东风坎或杠，无论是明坎、明杠、或暗坎、暗杠，都要算一番。

前面已经讲过，坐庄人本风是东，其余三家的本风，依次为南、西、北。东风圈时，庄家持有东风的坎或杠，要算两番，称为双东风。南风圈时（即第二圈）第二家（庄家的下家）持有南风坎或杠，要算两番，称为双南。而其余各家持有南风坎或杠，则算一番。同理，第



三圈的圈风是西风，只有第三家（即坐在庄家对门的那一家）持有西风坎或杠，才算双风，算两番。在第四圈里，圈风是北风，第四家的本风也是北，故他持有北风坎或杠时，才算两番，其余各家持有北风坎或杠，只算一番。

如果和下来的牌系 4 个坎（或杠）与一对将，称为对子和。任何对子和都算两番。（见图 10–2）



图 10–2

这副牌是对子和，有两番，是在东风圈，故东风坎算一番，红中坎，算一番，共 4 番。假如是庄家的话，东风坎是双东，就成了 5 番了。现在，再讲一下对子和中的特殊牌式，即三元会与四风会。当对子和中的四个坎（或杠）是东风、南风、西风与北风，或者其中一种风是一对，而不是坎，这就叫做四风会。这样的牌，无论在数番时不足 6 番或超过 6 番，都算做满贯 6 番。另一牌式是三元会，也同样按满贯 6 番算。

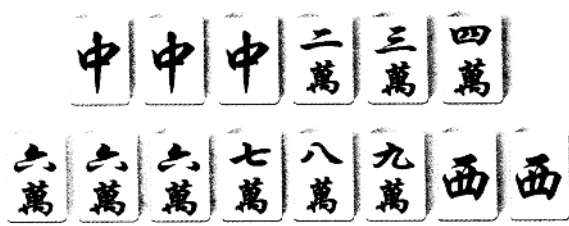


图 10–3



如果和下来的牌除了四风或三元的坎或对以外，其他的牌均为一色的万子、条子或筒子（见图 10-3）这样和下来的牌，称为混一色，混一色算两番。再加上红中坎还有一番，共为三番。上述例中的形式，不是惟一的形式，混一色有许多的形式。总而言之，混一色的基本概念是和下来的 14 张牌中，有万子便没有条子与筒子，有条子便没有万子与筒子，有筒子就没有万子与条子。至于和的混一色中，还可数出其他的番来，可以合并计算，但总的不得超过 6 番。

通常所说的清一色，即不能再数出其他番来的“一般清一色”为如图 10-4 的清一色万子，它具有一坎两顺，听 7 万。其实 6 万坎换成顺子，也还是一般清一色。这种“一般清一色”算 4 番。如果将此图例的 6 万坎换成 1、2、3 万的顺子，8 万与 9 万换成 6 万与 7 万，听 5、8 万，那么，就成了“清一色平和”，算 5 番了。



图 10-4

如果是这么一副牌 2、2、2、4、4、4、5、5、5、7、7、7、9、9 条（见图 10-5），这副牌听 7 条与 9 条，是“清一色对子和”，算 6 番。为了使读者一目了然，并将素麻将数番规定列表如下：

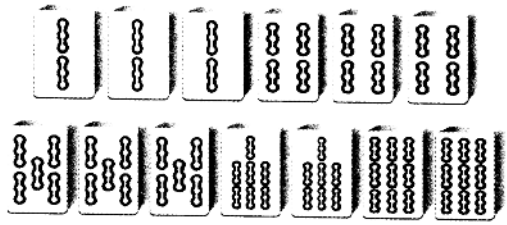


图 10-5

素麻将数番表

名称 / 番数		十三幺	清七对	幺九七对	一般七对	十三烂	平和	对子和	三元会	四风会	混一色	清一色	三元坎	圈风坎	本风坎	说明
名称	数	6	6	4	2	1	1	2	6	6	2	4	1	1	1	
十三幺	6															
清七对	6	×														
幺九七对	4	×	×													
一般七对	2	×	×	×												
十三烂	1	×	×	×	×											
平　和	1	×	×	×	×	×										
对子和	2	×	×	×	×	×	×									
三元会	6	×	×	×	×	×	×	×								
四风会	6	×	×	×	×	×	×	×	×							
混一色	2	×	×	×	×	×	×	×	×	×						
清一色	4	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×					
三元坎	1	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×				
圈风坎	1	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×			
本风坎	1	1	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	

其次，谈谈素麻将的数分（计分）。素麻将规定凡有番的风牌与三元牌中的一副对子，算 2 分，四风、三元及幺九牌的明坎，算 4 分，暗坎算 8 分；明杠，8 分，暗杠 16 分。四风、三元及幺九牌以外的其他牌（中张牌）的明坎算 2 分；暗坎算 4 分，明杠，4 分，暗杠，8 分。自摸“和”的牌，加 2 分（平和不加）。听边张、嵌张、单钓，算 2 分。不管哪一家和牌，还得加一份基本分——20 分。详见下表：

素麻将数分表

名称	和牌基本分	一般明坎	一般暗坎	幺九明坎	幺九暗坎	一般明杠	一般暗杠	幺九明杠	幺九暗杠	圈风对	本风对	三元对	边张	夹张	单钓	自摸	说　明
分数	20	2	4	4	8	4	8	8	16	2	2	2	2	2	2	2	所有的分数都可以进行计算。和牌基本分只有和牌才算。
备注		不是幺九	不是幺九			不是幺九	不是幺九								指钓将		

算总分的时候，不用四舍五入的办法，而是凡超过 10 分的就算 20 分；超过 20 分的算 30 分，其余类推。

以下，把数分和数番结合起来，讲一讲素麻将算总分的方法。

图 10-6 是和了的一副牌，9 万明坎，数 4 分；红中明坎数 4 分；东风暗坎，数 8 分；自摸单钓 2 筒，数 4 分；加上基本分 20 分共 40 分。这副牌，多少番？首先可以看到一坎红中有一番，另外，由于这副牌是在圈风为东的第一圈和的，和牌家是庄家，本风是东风。因此，一坎双东风要数两番，一共是 3 番。40 分一番 80 分，两番 160 分，三番 320 分，即这副牌的总分是 320 分。如果同样是这副牌，听

醮时听的是1、4条，虽然仍是自摸，但比上述自摸单钓2筒要少2分，故没有加番时，共38分。一番76分，两番152分，三番304分，总分算做310分。要是那1张4条是另一家打出来的，没有加番之前的分就只有36分了。一番72分，两番144分，三番288分，总分应当是290分，当东风只是圈风而不是本风，这副牌就只有两番。如初算出的分为36分，两番只是144分，总分算为150分。



图 10-6

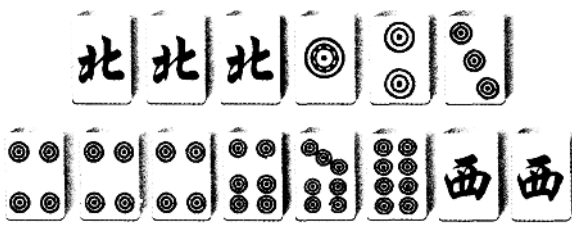


图 10-7

再举一副和了牌的例子，(见图10-7)这副牌可能是两番，即一般的混一色，也可能如前所述是三番或四番。当北风与4筒都是明坎，而且这副牌又是另外一家打出的1筒、6筒或8筒和的。这副牌数分结果是26分。这里再赘述一下，所谓的番就是翻的意思。因而，一番52分，算做60；2番102分，算做110分；3番应为204分，算做210分。如果这副牌是另一家打出的3筒(边张)，或7筒(夹

张),或者西风(钓将),算出的分将增加 2 分,成为 28 分。因此,一番 56 分,2 番 112 分,算做 120;3 番 224 分,算做 230 分;4 番 448 分,算做 450 分。当北风与 4 筒都是暗坎,将增加 6 分,共 34 分。一番 68 分,2 番 136 分,算做 140 分;3 番 272 分,算做 280 分;4 番 544 分,算做 550 分。



图 10-8

再举一例,见图 10-8 红中只一番时,共 3 番。如果红中是双番,那就是 4 番。当所有的坎,都是明坎,又是另一家打出的红中、2 万、3 条或 3 筒和的。红中坎数 4 分,其余三个坎各数 2 分,加基本分共 30 分。3 番 244 分;4 番 480 分。假设,这副牌摸 3 筒和的,3 筒成为暗坎,加 2 分,自摸又增加 2 分,应是 34 分。3 番 272 分,算做 280 分;4 番 544 分,算做 550 分。进一步假设,坎都是暗坎又是自摸和的,应数出 42 分。3 番 336 分,算做 340 分;4 番 672 分,算做 680 分。这副和了的牌(见 10-9 图),如果



是由另一家打出的1张8万、6万、2条、4条、或6条和的，都叫做平和，算一番。因为这副牌只有基本分，故平和为40分。当这副牌是另一家打出的夹张或自摸夹张或将，数出的分都少于30分，没有番，只能算30分。

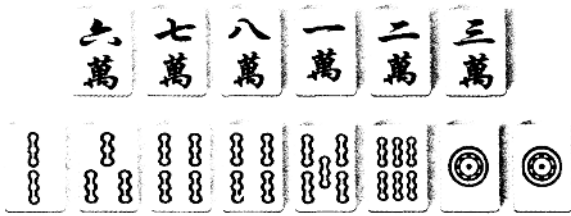


图 10-9



图 10-10

又如图10-10，无论8万是明坎还是暗坎，和牌是另一家打出还是自摸，两头听或是夹张，数分的结果，最少将是22分，最多则是28分。清一色是4番。兹按28分算，一番56分，2番112分，3番224分，4番448分，算做450。

再看图10-11，经过数番，最少5番，否则满贯(6番)，当这副牌的4个坎，都是明坎，又是另一家打的3条和的。数分结果是32分。一番64，2番128分，3番156分，4番512分，5番1024分，算做1030分。6番2048分，算做2050分。还可以举出许许多多的例

子来。读者如果想很流利地算出结果，很简单，全在于实践。只要功夫深，铁棒磨成锈花针。



图 10-11

以上讲了一些算分的例子，归纳起来，算出一副牌的总分是多少，要经过 4 个步骤：第一步就是数分，数分的要领先找坎（或杠），并注意分清明坎或暗坎（或杠），一般坎还是幺九坎（或杠）；其次看一对将，是不是有番的牌做将，有番的牌才有分；再者看听什么？夹张、边张、单钓才有分。最后，看是自摸和的，还是和的另一家打的牌。这样，通过数分，不难得出数分的结果来。

得到数分结果，并不算完结，还得根据和的牌的番数，计算出总分。加番的规律表明，一番的总分是乘 2 的结果；两番，数分的结



果应乘 2 的 2 次方，即乘以 4；三番，要用 2 的 3 次方。如此类推，多少番的总分就是数分结果乘 2 的多少次方。具体来说，即一番乘 2，二番乘 4，三番乘 8，四番乘 16(也可分乘两个 4)，五番乘 32(可分乘 1 个 4 与 1 个 8)，六番乘 64(可分乘两个 8)。这就是算分的第二步骤。

算分的最后一个步骤，算出的分要化零为整，如前所述，以十位为单位。

算出总分来，输家就可以按总分向和牌家付筹码了。

下面举两个打素麻将的完整牌例分析：

例一　东风圈里的一副牌，持牌的情况，如图 10-12 所示。

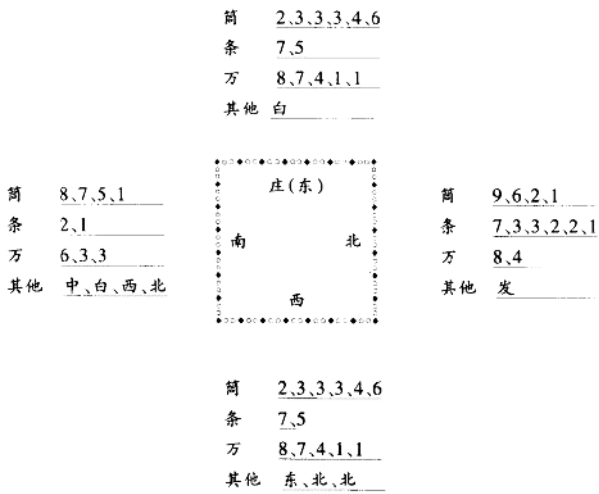
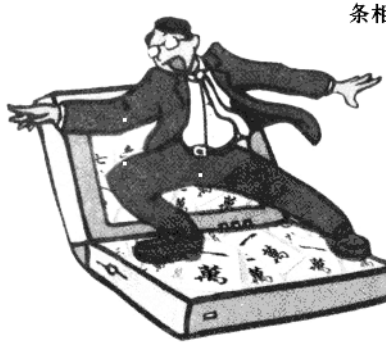


图 10-12

庄家根据自己持有的牌，挨张多，有利于做平和或小和(指没有番的牌)，首先打白板。其他各轮的摸牌与打牌，均顺理成章，到第三轮就听 6 条了。到第六轮自摸 6 条和，如下表。

本风	东		南		西		北	
轮次	摸吃碰杠	打	摸吃碰杠	打	摸吃碰杠	打	摸吃碰杠	打
1		白	9筒	西	7打	4条	吃4条	发
2	5筒	4万	白板	1筒	中	东	东	东
3	9万	2筒	6万	北	碰北风	5筒	2筒	8万
4	6筒	4条	4条	5万	7条	东	东	
5	2万	2万	5条	5条	7条	7条	9筒	4万
6	自摸6条和							

其他各家的打牌，大多根据自己的牌型打出的。兵本风为南的那一家，在第四轮时，摸上一张4条，毫无考虑地就打出了，运用了心理战术。按理，他手中持有1条与2条，摸4条一般应打出1条。他考虑了使上手认为不需要与4条相关的牌。虽然，他没有和牌，运用心理战术，还是合理的。



这副牌，庄家自摸和了牌。按这副牌本身来说，只有门前清一番牌，但自摸加一番，庄家和牌加一番，共三

番。本来，庄家这副牌很不错，可考虑打混一色或清一色，但因是庄家，求快和，连庄，故未做牌。但和了门清，自摸又连庄，也是很不错的了。

例二　南风圈里的一副牌，各家持牌情况，如图(10–13)所示。

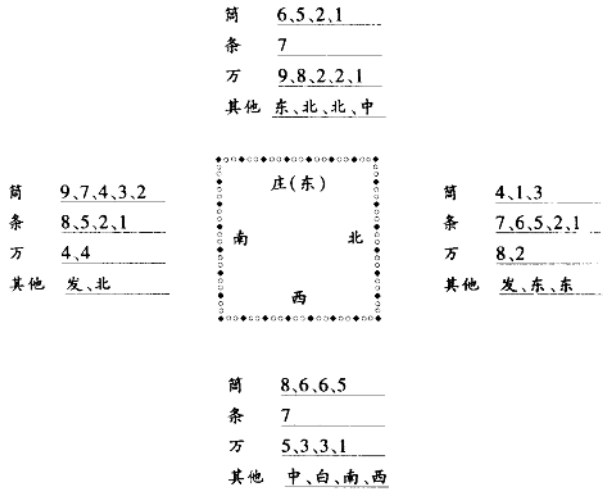


图 10–13

这副牌的打牌进程是这样的。庄家第一张牌就运用了心理战术，打出一张红中。表示无意于做清一色，手上也没有风对。第二家摸了一张 1 条，却打出一张 8 条，也运用了心理战术，表示不要条子，为吃条子碰条子创造条件。第四家摸 4 筒，打白板，也为了能早碰东风。第二轮，庄家摸 6 万打 1 条，不声不响地做起万子来。第三轮碰了第四家打出的 2 万，打出 1 万进一步表示无意于万子。只有在第五轮，吃了上家打出的边张 3 筒后，才真正转向争取快和牌的路子上来。第六轮，打 8 万要吃 5 万，又一次运用了心理战术。第八

轮，打出4万，听4、7筒。十四轮才自摸7筒和下来。其余各家，为什么那样打牌，留给读者来分析。各家打牌过程如下表(横线表示摸牌机会丧失一次)。这副牌打到第14轮，庄家自摸7筒和牌，可惜只是一把小和，但连了庄是件好事。自摸一番，庄家和牌一番，共两番牌。

本风	东		南		西		北	
轮次	摸吃碰杠	打	摸吃碰杠	打	摸吃碰杠	打		
1		中	1条	8条	7万	6条	4筒	白
2	6万	1条	碰1条	5条	中	白	5条	2万
3	碰2万	1万	7条	7条	3筒	南	4条	8万
4	6万	东				碰东风	3筒	
5	吃4筒	9万	南	南	7万	1万	2条	1条(听)
6	4万	8万	7条	7条	4条	4条	3万	3万
7				碰3万	5万	7条	7条	
8	6万	4万(听)	碰4万	发	9条	9条	5筒	5筒
9	北	北	西	西	9万	3筒	白	白
10	5条	5条	2筒	2条	7筒	西	3筒	3筒
11	9条	9条	2条	2条	杠3万摸1万	1万	1筒	1筒
12	2筒	2筒	吃2筒	北(听)	7万	9万(听)	9筒	9筒
13	9筒	9筒	1筒	1筒	8条	8条	5筒	5筒
14	摸7筒和							

三、半花麻将的打法与计分法

花麻将与素麻将的区别，主要是有两点：一是素麻将所兴的花（和目）比花麻将要少；二是素麻将没有财神与听用，没有绘，而花麻将则有财神与听用，有的是4财4听，有的带8财8听。故在未讲花麻将的花样之前，先要谈谈听用，也就是“绘”的作用。



1. 绘的做用

“绘”指的是1张可以代替一切的牌，北方通称“混混儿”，方言中叫“百搭”，也就是“哪儿都能搭得上”的意思。“绘”的牌面图形因家而异，数量也不尽相同，最多的可以有8个，最少的不能少于两个（但必须凑足8张牌，以保证一副牌的张数为14张）。

以“春、夏、秋、冬、梅、兰、竹、菊”8张牌为例：入局之初，即须共同商定，是8张牌都用做“绘”呢，还是只用“春、夏、秋、冬”4张当“绘”，其余4张只算“花”。当然，也可以把这8张全都当做“绘”，或全当做“花”。摸到1张花，就应立即把它放下来，放在自己的牌的左前方，并在杠上去开1张。如果杠上开的又是财神，便再放下来再开1张。因此，在打牌过程中，花的处理方法跟开杠是相同的。1张花可以为你和下来的牌增加一番。有的也规定在数分时，1张花算两分，除有番算分外，不起其他的作用。这就是财神名称的来历。现在有些地方把这8张牌全置之不用，而每一把牌起手配牌抓齐之后，剩下的那张牌，翻过来当“绘”用，有的则是翻的那张牌的邻张当做“绘”。比如翻的那张牌是5万，则6万就是“绘”，有的地方（如天津）则5万、6万都当“绘”，这样就有7张“绘”。

用翻牌的加法定出了“绘”，翻出的那种牌另有任务了，它的本职工作，可以用白板来代替。例如翻的“绘”是6万，6万就代替一切，另由白板来代理6万的职务，即白板可以和5、7万，4、5万构成顺子。当然，3张或4张白板，仍然可以构成一刻子或杠子。如果翻出来的“绘”是字牌，由于字牌不存在连张问题，因此也就不必请白板来暂时代理其本职工作了。关键是“绘”，顾名思义，它可以用来代替34种牌中的任何一种牌。由于它的出现，首先使听醮的范围扩大了。用“绘”来调将，打出什么牌都可以和，可以说已达到防不胜防的程度，没有“绘”的麻将牌，最高听醮的范围是听13种牌，但这13种牌，都是一种花色。通过观察出牌，可以估个八九不离十。而增加了四绘的麻将牌，除绘钓将外，可以听到高达21种牌并涉及三种花色。在这种情况下，其他三家只有13种牌可以打了。再进一步将四风与三元除外，仅有六种24张牌可以打了。防守的困难，可想而知。

故可以说听用越多(或绘越多)则技巧的作用越少。打有听用的麻将，主要的技巧则在于善用听用。

假若有一家的牌已经听了，他持有三乘(或坎、杠)。剩下的4张牌，有1张听用1张7万与一对将。这样的牌，听几种牌呢。一想便知，可以听6张牌，即5、6、7、8、9万与做将的那种牌。像这样的1张绘与1张7万在一起听牌，称为“滚”7万。滚的意思，指凡与7万沾边的都一齐滚进去，都能和。由此可知，滚1筒(做将的牌除外)只能听3张牌，(这里说的张，按习惯，其实应为种)即1、2、3筒。滚2条，则可听1、2、3、4条4张牌。滚3到7之间的任何牌，都可以听5张。滚8万又只能听4张。滚9条，又只能听7、8、9条3张牌了。由此可知，滚张一定要选三到七间的牌，听的牌才最多。

如果剩下的4张牌有两张绘，那就可以两头滚。例如，两张绘配1张3条与1张7筒，显然可听1、2、3、4、5条与5、6、7、8、9筒共10张牌了，设这副牌的另外三乘(或坎)中，恰好有一乘是4、5、6条，另有一乘是4、5、6筒。这样，这副牌便是滚3、6条与4、7筒了。即除了9条、1筒不能和，其他所有的条与筒都能和了，这叫做

听16张。如果13张牌中不是两张绘，而是3张或4张绘，听的牌可达21张。这就显示了有绘的麻将与没绘的麻将的不同以及听用的威力。

没有绘的麻将里34种牌，每种牌只有4张。从堂子里有几张，手里有几张也就可以清楚知道每种牌外边有几张了。现在可不然，增加了4张绘，就意味着每种牌的最多张数可以是8张。不妨说得特殊一些，假设是5个人一起打麻将，最后一圈的圈风定为红中，很可能形成4家人都听红中呢。第一家除三乘(或坎)外，另4张牌为1张绘、1张红中、两张2筒，即听红中与2筒。第二家除三乘(或坎)外，3条为将，其余两张牌是1张绘1张红中，因此，听3条与红中。第三家除三乘(或坎)外，余下4张牌由一对4万、1张绘与1张红中组成，听红中与4万。第四家最后构成四个乘(或坎)，单钓红中。还有1张绘没出来，谁摸上谁就把它当做红中和了，不就是8张红中了吗？原因是红中双番，有一坎就多两番，何乐而不为。如此看来，判断什么牌断了，什么牌没断也困难了。而且，由于绘的作用，和牌的番数增加了。

由于有绘，做清一色、混一色、七对、十三幺等等也变得容易得多了。没有绘的时候，做清一色条子总共只有36张牌，占这副麻将全部牌数的26.5%左右。现在，增加了4张绘，使条子(筒或万)的总数从36增为40张，从而占这副麻将全部牌数的28%左右。百分比提高，可能性变大了。又如在没有绘的麻将牌里，从36张牌里，持有14张占36张的39%。由于多了4张绘，持有14张占40张的35%，显而易见，变得容易得多了。

通常打这样的麻将牌是允许听碰的，这又给有绘增加了活力。听碰指在未和牌之前，任何一家都可以用1张绘同1张旁的牌(但大多这张旁的牌是三元、圈风或本风)碰另外任何一家打出来的同样的牌，这种规定叫做“绘飞”。飞这个字的来历是指第三家打出1张牌，例如东风，被庄家用1张绘与1张东风碰了。本来该第四家摸的那张牌便飞了，飞来给第二家摸了。听碰后的牌，假如是1张

绘与两张东风，当听碰家又摸上1张东风时，可以把绘换上手，另代替别的牌，叫做“提”。这样打法，即允许飞本来是合理的。既然绘可以任意代替其他任何1张牌，为什么两张东风（指有1张是绘代替的）又不允许碰另1张东风呢？但打麻将既然是一种业余的文娱活动，订一条什么规矩，可以大家协商，除了比赛的规定外，平常日子不必强求一致。因此，现在社会上打有绘的麻将牌，通常只许把绘拿在手上来代替任何1张牌，听碰是不允许的，更不允许听吃。有的，则只允许听碰，而不允许听吃和“提”。

上面举过一个四家听红中的例了，当然就会有两家都要碰红中或和红中。当两家人一齐喊“碰”，假红中应当让给真红中去碰，比如，第二家打出1张红中，第三家与庄家都喊碰。第三家持有的是1张红中，另1张却用绘代，或两张都用绘代。而庄家，则持有一对红中（不是用绘代的）。这时，第三家虽在庄家的前面（依次来说），但也应由庄家碰。关于这一点，凡打麻将的都是一致的。至于和牌，这就有两种意见。有的人认为既然碰应当假让真，和牌也应假让真。有的人认为，和牌贵在挡，应当依次算，谁在前谁和，后者的观点鼓励扣牌，值得同意，当喊碰，一个在前，一个在后，勿论真碰或假碰，均应让先喊的碰。另外，三元会与四风会，允不允许挡的问题，也是个有争议的问题。有的强调三元会、四风会难，不应当挡；有的强调单钓不能挡对杵（即成坎）。如果科学地分析一下，还是允许挡，才是鼓励提高打牌技术的好办法。

在允许听碰的前提下，还可借听碰打心理战术，让另外三家失去警惕。例如，你听碰了南风，在一轮里，你又摸到1张南风，你可以暂时不把听用换上手，即提起来，给人的印象是你的绘已听死在下面了，手上已无多大的机动能力。其实，你完全可以将手上的南风当听用来使唤，到和牌时，才把它换过来。这样做，肯定会提高你和牌的可能。但如同桌不兴这样，也只得少数服从多数了。

上面，我们讲了“绘”在麻将中的作用，懂得了这个问题，才可以进一步了解半花麻将、全花麻将的打法。



2. 半花麻将中的“花”及其番数算法

打半花麻将与素麻将基本相同，半花麻将所兴的花包括素麻将所兴的全部和目，还包括“嵌”、“洽”、“断”、“带”、“缺”。打半花麻将总是带“绘”的，对满贯番数的规定有的定为8番，也有的仍定为6番。半花麻将中兴的花，有较多部分是与素麻将相同的，但由于花的增加，定的番数却跟素麻将不同。兹将半花麻将中所兴的花及其番数，开列如下。至于哪些花可以同时存在，其番数可以合并计算，附表于后。

天和 庄家拿上手的14张牌已具备和牌条件，这样和的牌叫做天和。这是庄家的特权，独有的“幸运”。满贯规定多少番，天和就算多少番。由于半花麻将的打法与素麻将差不多，和的牌，还是数分。番数太多是不方便的。天和的牌，完全可能还数得出其他招数的番来，比如平和、混一色、清一色等，这些番也就不计了。

地和 指庄家打出第1张牌来，这张牌，其他三家中任一家和了，叫做地和。地和算满贯的一半的番数。如果能够和地和的那一手牌本身是清一色，和地和反吃亏了。他就可以不和，而去和第2张以后牌。

十三幺 满贯规定为多少番，十三幺就是多少番。

幺九七对 算满贯的三分之二或四分之三的番。如果满贯定为6番，它就是4番，满贯8番，它算6番。

一般七对 算满贯一半的番数。

三元会 算满贯。

四风会 算满贯。

钓雪（指的单钓白板）。唐代诗人柳宗元的《江雪》一诗的四句是“千山鸟飞绝，万径人踪灭。孤舟蓑笠翁，独钓寒江雪。”这里取意于“独钓寒江雪”，算一番。

抢杠 加一番。

杠上花　也称“岭上开花”，加一番。

岭上开梅花　这是指从岭上开了一张牌是5筒，恰恰此人听和5筒，于是和了牌，谓之“岭上开梅花”。加三番。

“嵌”（指嵌心5）。无论是万子、筒子或条子，只要序号为4与6两张牌，听这个花色的“5”和了牌，就叫嵌心5。加一番。

“洽”（指洽10分）。打半花麻将也要数分。如果数出的分，恰好是10分、20分或30分……这也要加一番。

“断”（指断幺）。加一番。

“带”（指带幺）。实质上应当叫全带幺。也就是和牌后手中的乘、坎（包括杠）、“将”都带有幺九牌或就是幺九牌。带幺的牌又分花带幺与清带幺两种。花带幺是指可以带有四风或三元牌，见图（10–14）。花带幺，加一番。清全带幺（见图10–15），加3番。

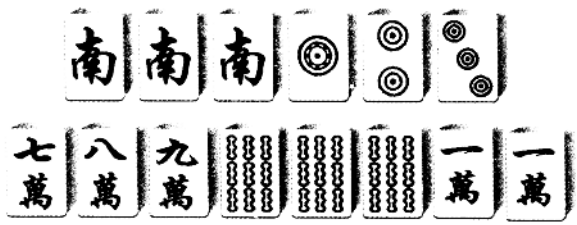


图10–14

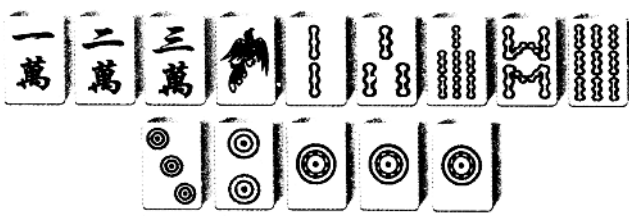


图10–15

“缺” 指缺一门。和的一副牌中，缺万、条、筒三种花色中一种花色。至于有没有四风与三元与缺一门无关。这样的牌，加一番。

上述21种花，有的可同时存在，有的则不可同时存在。在下表中用×表示的是不能同时存在的，用✓表示可以同时存在，和牌时，同时存在的花的番数应累计计算。

半花麻将数番表（满贯按8番计）

名称 \ 番数	天和	地和	十三幺	清七对	带幺七对	一般七对	三元会	四风会	平和	钓雪	嵌心五	洽十分	断幺	花带幺	清带幺	缺一门	对子和	混一色	清一色	抢杠	杠上花
名称 \ 数	48	4	8	8	6	4	8	8	1	1	1	1	1	1	3	1	3	3	5	1	1
天和	8																				
地和	4	×																			
十三幺	8	×	×																		
清七对	8	×	×	×																	
带幺七对	6	×	×	×	×																
一般七对	4	×	×	×	×	×															
三元会	8	×	×	×	×	×	×														
四风会	8	×	×	×	×	×	×	×													
平和	1	×	×	×	×	×	×	×	×												
钓雪	1	×	×	×	×	×	×	×	×	×											
嵌心五	1	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×										
洽十分	1	×	×	×	×	×	×	×	×	×	√	√									
断幺	1	×	×	×	×	×	×	×	×	√	×	√	√								
花带幺	1	×	×	×	×	×	×	×	×	√	×	√	×								
清带幺	3	×	×	×	×	×	×	×	×	√	×	×	√	×	×						
缺一门	1	×	×	×	×	×	×	×	×	√	×	√	√	√	√						
对子和	3	1	×	×	×	×	×	×	×	×	√	×	√	√	√	√	√				
混一色	3	×	×	×	×	×	×	×	×	√	√	√	×	√	×	×	√				
清一色	5	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×			
抢杠	1	1	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×		
杠上花	1	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	

从上表中可以看出没有十三烂。因为，打半花麻将总是带听用

(或绘),有听用做十三烂就太容易了,冲淡了打牌人的兴趣。

下面分别以四财四听、八财八听麻将的打法为例,对实战的具体牌例进行分析:

例一:这是西风圈中的一副牌,八财八绘各家持牌情况如下图所示:

东家

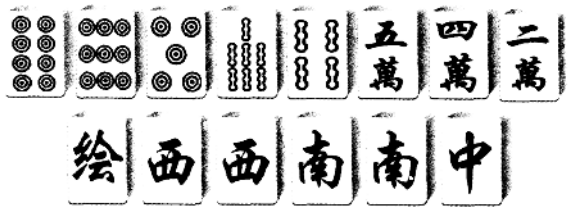


图 10-16

南家

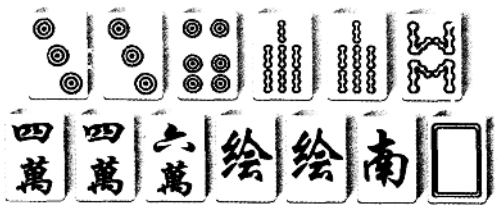


图 10-17

西家

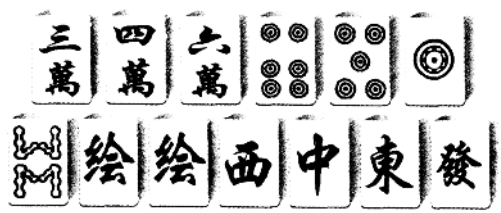


图 10-18

北家

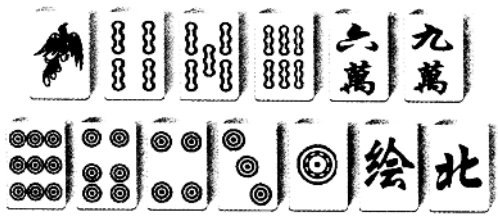


图 10-19

为便于记忆在这副牌中各家的行张情况，将列表于后，供读者参考：

本风	东		南		西		北	
轮次	摸碰吃杠	打	摸碰吃杠	打	摸碰吃杠	打	摸碰吃杠	打
1		4条	南	6万	7万	东风	2万	2万
2	1筒	7条	碰7条	8条	9条	1筒	北	9万
3	发	1筒	8筒	6筒	2条	2条	6条	6万
4	吃6万	2万	6筒	6筒	白	9条	9筒	1条
5	北	北				碰北	6条(听)	
6	1万	1万	7筒	白(听)	碰白	8条	自摸2筒(和)	

3. 牌型变化的分解图示

① 东(庄家)在第一轮的牌姿。

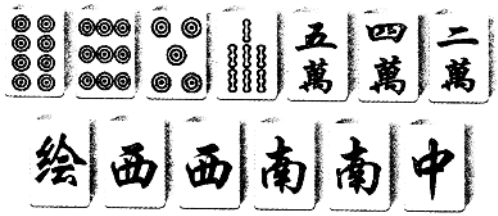


图 10-20

② 南家在第一轮的牌型。

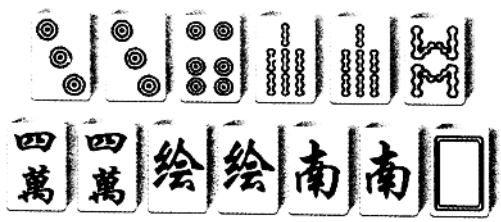


图 10-21

③ 西家在第一轮的牌型。

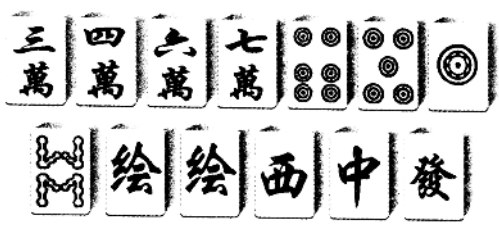


图 10-22

④ 北家在第一轮的牌型。

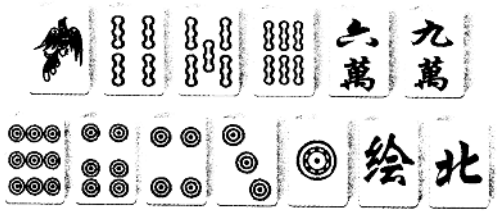


图 10-23

⑤ 庄家在第二轮的牌型。



图 10-25

(摸 1 筒,打出 7 条后)

⑥ 南家在第二轮的牌型。

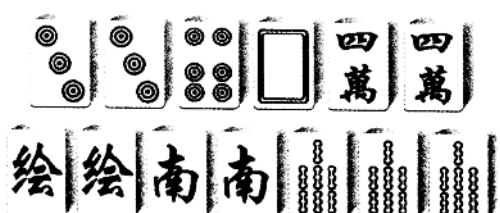


图 10-26

（碰 7 条，打出 8 条后）

⑦ 西家在第二轮的牌型。



图 10-26

（摸 9 条打出 1 筒后）

⑧ 北家在第二轮的牌型。

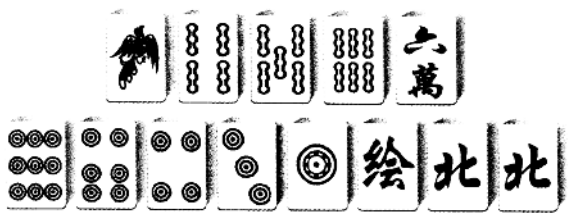


图 10-27

（摸北风，打出 9 条后）

⑨ 庄家在第三轮的牌型。



图 10-28

（摸发财，打出 1 筒后）

⑩ 南家在第三轮的牌型。

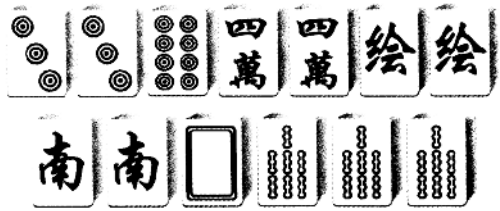


图 10–29

（摸牌 8 筒，打出 6 筒后）

⑪ 西家在第三轮的牌型。



图 10–30

（摸 2 条，打出 2 条后）

⑫ 北家在第三轮的牌型。

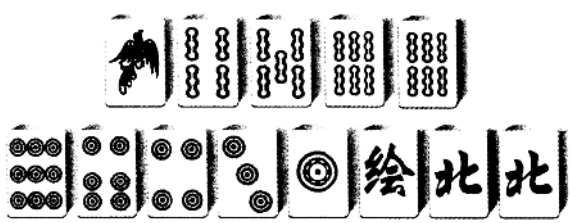


图 10–31

（摸6条，打出6万后）

⑬ 庄家在第四轮的牌型。

（吃6万，打出2万后）



图 10-32

⑭ 南家在第四轮的牌型。

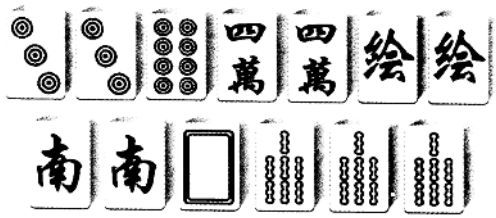


图 10-33

（摸6筒，打出6筒后）

⑮ 西家在第四轮的牌型。



图 10-34

（摸白板，打出9条后）

⑯ 北家在第四轮的牌型。

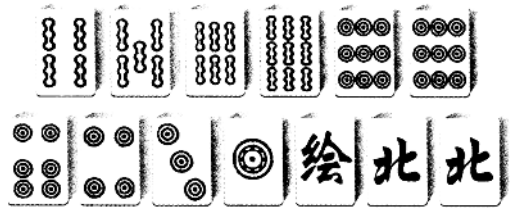


图 10-35

（摸9筒，打出1条后）

⑰ 庄家在第五轮的牌型。

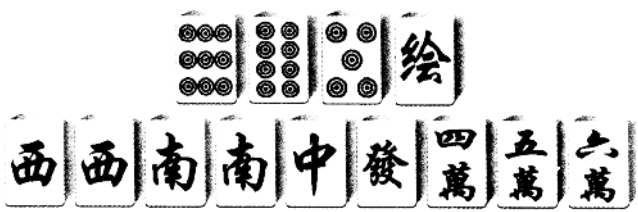


图 10-36

（摸北风，打出北风后）

⑱ 南家在第五轮的牌型。

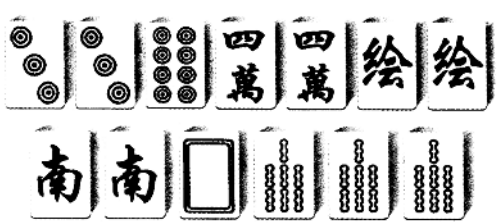


图 10-37

（因北家碰北风本轮失去摸打机会，牌型与第四轮相同）

⑲ 西家在第五轮的牌型。



图 10-38

（因北家碰北风，本轮失去摸打机会，牌型与第四轮相同）

⑳ 北家在第五轮的牌型。

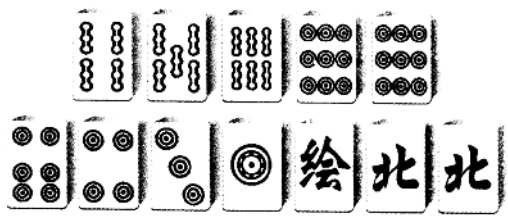


图 10-39

（碰北风，打出 6 条后，已听牌）

㉑ 庄家在第六轮的牌型。

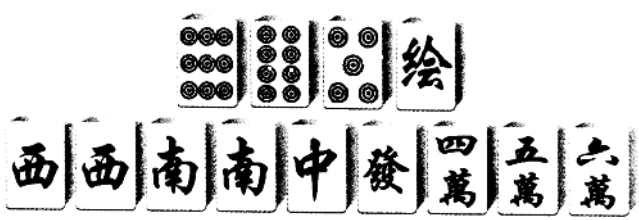


图 10-40

（摸1万，打出1万后）

㉒ 南家在第六轮的牌型。

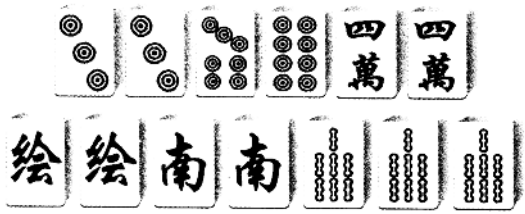


图 10–41

（摸7筒，打出白板后，已听牌）

㉓ 西家在第六轮牌型。

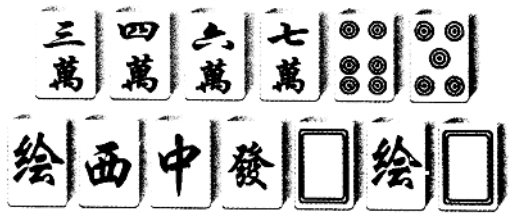


图 10–42

（碰白板，打出8条后，已听牌）

㉔ 北家在第六轮牌型。

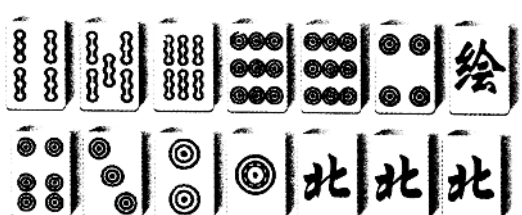


图 10–43

（自摸2筒，和牌）

4. 具体牌例分析

① 这副牌，各家都没有做牌，基本打法都是顺牌姿的发展，做番数较低的牌，争取快和。庄家只是在做缺一门，南家在做对子和，北家也在做缺一门，和本门风的一刻。

② 各家摸打，都没有大的错误。但，南家在第三轮摸8筒，打出6筒，是错误，实在没有必要。当然，南家做对对和，3、6筒中心张不易碰出，但8筒也不一定好碰，而且还可以碰4万。遗憾的是，南家在第三轮打出6筒，而第四轮又摸来6筒，只好继续舍掉。如果在第三轮，留6筒，打8筒，那么到第四轮南家也可以率先听牌了。叫3、6筒，4万、南风，四门听。

③ 庄家在第四轮，吃6万，打2万，似乎不妥，因庄家的牌姿有做混一色的可能。既然吃了6万，万子则有4张，而筒子只有3张，况且，8、9筒，等尖张7筒，很不容易上，而5筒是个单张，莫若决心做万子混一色，留下2万，到第五轮果然摸来了1万，留下1万，再打掉1张筒子，则手牌只剩下1张筒子了。这样打，牌的进展也不会慢。

这是北风圈里的一副牌（四财四听），各家所持的手牌如下图所示：

庄家 2、2、3、4、7、8条，1、3、8、9筒，白，2、6、8万。

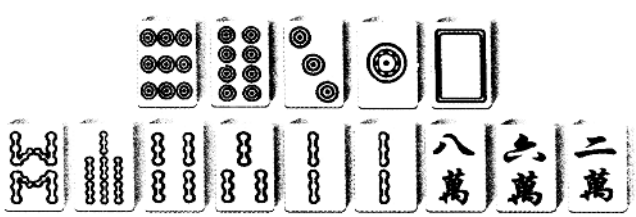


图 10-40

南家：1、2、7筒，2、3、3万，1、1、9条，白、白，发，东。

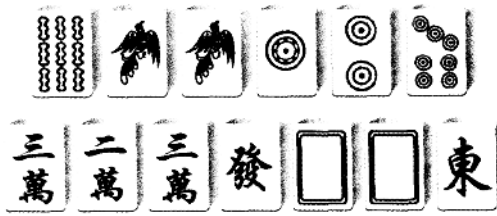


图 10–45

西家：1、4、5、6、7万，2、5、7、7、8筒，4条，红中，西风。

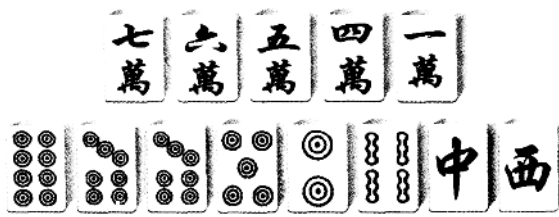


图 10–46

北家：1、1、3、4、6、9条，3、5万，5筒，发，东，北，绘。

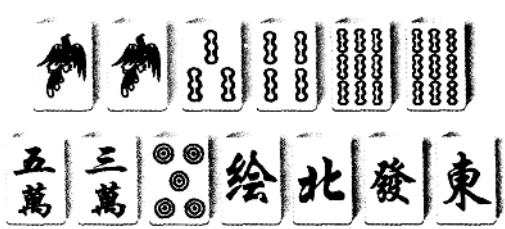


图 10–47

上述四家各自根据自己的配牌情况，作了认真地分析，根据打半花麻将的技巧，都力争做高番牌，并争取快和。但是，做高番牌必须根据具备的客观条件来决定。不可做时不要勉强，可做时则不放过机会。总之，均需在打牌过程中灵活掌握。顺理成章，争取快和，乃是必须遵循的最基本的原则。

下面，把这副牌中各家在每一轮的行张过程列表如下，供读者对照参考。

本风	东		南		西		北	
轮次	摸 碰 吃 杠	打	摸 碰 吃 杠	打	摸 碰 吃 杠	打	摸 碰 吃 杠	打
1		2万	6筒	东	3筒	4条	9条	5筒
2	1万	1万	吃1万	9条			碰9条	3万
3	7条	1筒	白	3万	6条	6条	3万	3万
4	绘	3筒	吃3筒	发(听)			正碰发	5万
5	4筒	4筒	8万	8万	吃8万	1万	2条	东
6	东	东	发	发	8万	8万	3筒	8筒
7	6条	6万	9筒	6筒	1筒	西	5条	北(听)
8	绘	8万	北	北	6万	中	7万	7万
9	5条	9筒	9筒	9筒	吃9筒	7筒(听)	2条	2条
10	9条	8筒	和8筒					

在表中，各家的行张情况，读者可实际操演，以加深印象并进

一步研究各家行张技巧、做牌意向、听牌技巧等。

四、全花麻将的打法与计分法

先谈谈全花麻将中的“花”。“花”包括两种类型：一种类型指自然组成的牌，或牌手特意做成的牌，由于它具备一定的特殊性，大家就给它取了名字并规定了它的番数。比如，天和、地和、人和、清一色、混一色、对子和、七对子，等等，都是这种类型的“花”。谈到这儿，就要说明我们在上一个问题里讲到的素麻将，其实不素，它还是有些“花”的，由于多年来就这样称呼它，也就不改了。花的另一种类型是指按特殊要求组成的一套副（或做服）或称为“喜儿”。这种花或“喜儿”，要在打牌人摸第一手牌时（庄家则在打出第 1 张牌之前）放下来。它既不是乘，也不是坎，既不代表风，也不代表任何花色，它按规定被组成并放倒下来，公之于众，即表示一番。例如，由 1 张 2 条、1 张 1 筒跟 1 张白板组成 “击鼓骂曹”；1 张东风、1 张南风、1 张 1 条组成“孔雀东南飞”，等等。从结构上，这种“喜儿”可被视为完全与余下的牌是不相干的。和下来的牌，是清一色还是混一色，或是对子和，完全由余下来的牌决定，与“喜儿”无关。比如，有这么一副和下来的牌，放了两套“喜儿”，余下的牌是 1、2、3 万，5、6、7 万，一对 4 万做“将头”，这就算清一色平和。和下来的总番数，除了两套“喜儿”的番外，还有清一色的番与平和的番。

1. 全花麻将中小花或“喜儿”

① **孔雀东南飞**（见图 10-48）



图 10–48

由 1 张幺条(又称幺鸡)、1 张东风跟 1 张南风组成。鸡是会飞的,形似孔雀,配上 1 张东、1 张南,不就是孔雀东南飞了吗?这个小花的名称取自汉乐府《焦仲卿妻》(也叫《孔雀东南飞》),原诗有"孔雀东南飞,五里一徘徊,十三能织素,十四学裁衣……"之句。由于这篇乐府脍炙人口,流传甚广,几十年前,甚至不识字的妇女,也能背诵几句。人们同情焦妻的遭遇,便引用到麻将牌里来了。现在有的地方只要有两张不同的风头,配上 1 张幺鸡,就可以做为一套"喜儿"放下来,结果,孔雀不仅往"东南飞",也往"东北"飞,或"西北"飞了,成了"孔雀四方飞",就有点离谱了。

② **击鼓骂曹**

由 1 张形似鼓槌的 2 条,1 张像一面大鼓的 1 筒跟 1 张象征曹操的白板(也称白脸,而曹操也称"白脸曹操")组成。击鼓骂曹取自《三国演义》弥衡击鼓骂曹的传说。许多年来,受历史传说的影响,在人们心里,曹操挟天子以令诸侯,是个奸臣。组成这个小花,反映了人们爱忠恶奸的善良愿望。其实曹操在历史上还是做出了不少贡献的。(见图 10–49)



图 10–49

③ **喜相逢**

这是一句喜话,表示亲朋好友意外地碰在一起了。它由 3 张同一序号的筒、条、万三色牌组成。但许多人对此进行了一些限制,规定只能适用于幺九牌。这样就只剩下 1 筒、1 万、1 条及 9 筒、9 万、9 条可组成"喜相逢"小花了。(见图 10–50)

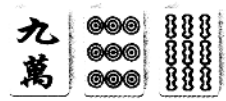


图 10-50

④ **鹊桥会**

古代的一个爱情传说。说是天上有个牛郎跟一个织女，他俩之间隔着一条天河。在天文学的星座里还有牛郎星座和织女星座呢。每年农历七月初七，便有无数喜鹊为牛郎织女架起一道“鹊桥”，让他俩相聚一次，这是多么难得的一天啊！在《幼学琼林》里，也有牛郎织女七夕一相逢之句。这个小花由 1 张幺鸡象征鹊桥，因为幺鸡也称麻雀（与鹊同音），两张不同类的七象征七月七日，比如 7 万 7 筒（或 7 条）。人们常把这个日子当做难得的一个喜庆日子来纪念。（见图 10-51）

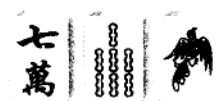


图 10-51

⑤ **西湖十景**

我国浙江省杭州市有西湖，西湖中有十大景点，为三潭印月、花港观鱼等等，景色十分宜人。观西湖十景是个美的享受。为此，它也被用到麻将牌里来了。这个小花由 1 张代表西湖的西风与两张总数为十的筒子，比如 8 筒与 2 筒等组成。麻将牌中的筒形同井口，井景同音，这样便顺理成章了。（见图 10-52）

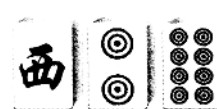


图 10-52

⑥ 小四风

本应由东、南、西、北风各1张组成，组成后要开杠。为了免去开杠这一步骤，也为了更易于放小花，便演化到现在的四风中任何三风就可以组成小四风了。但也有仍沿用四风齐全的做法，还给它取了另一个名字，叫"四喜风"。（见图10-53）



图10-53

⑦ 小三元

由中、发、白各1张组成。这个"喜儿"颇有特殊性，可以放下来，也可以不放下来（即留在手牌里），还可以用来听牌。可以不放下来，有两个好处：一是，起手竖牌时，不一定就有中、发、白3张，那么有2张，甚至仅有1张，以后摸牌时可以陆续配齐；二是，即使起手竖牌已有了中、发、白各1张，不放下来，还可继续增加，以便做小三元或大三元，或利用它们做混一色，所以，不放下来是合理的。这个"喜儿"还可以用来听牌，比如一副牌除三副（坎或杠）外，另有一对将头与1张红中、1张发财，这副牌便听白板，谁打出白板都可以和。由于它可以留在手牌里，故又叫做暗箭。（见图10-54）



图10-54

⑧ 枪毙东条英机

由1张形象类似枪的7筒，跟两张可代表东条英机的东风与条子组成。二次世界大战时期，日本首相东条英机是个军国主义分子，他发动侵华战争及太平洋战争，罪行累累，战后定为战犯，为亿万人所憎恶。枪毙东条英机，反映了人们嫉恶如仇的心情。（见图10-55）



图 10-55



图 10-56

以上八种“喜儿”都算一番。在行牌过程中，当摸到其中 1 张同样的牌时，都可以放下来开杠，每开一次杠，就增加一番。例如庄家放了一套孔雀东南飞，当他又摸到 1 张东风(1 条或南风也是一样)，便可以拿来与放的“孔雀东南飞”放在一起并从杠上开杠补 1 张牌。放小花也可以用“绘”来代替其中的某 1 张或两张，比如起手竖牌时只有 1 张东风和 1 张 1 条，缺 1 张南风，可以用“绘”代替南风，作为一副放下来，待摸到南风时，就可以把“绘”换回来放到手牌里。如果起手竖牌时，有两张东风、1 张南风、1 张幺条，可以 4 张一起放下来，这时就需要在杠上开杠，补 1 张牌。

2. 全花样麻将的和

① **天和** 天和是庄家惟一的特权。庄家抓完 14 张牌即和。可以说是靠“天运”的牌面。

② **地和** 地和是闲家的特权，闲家抓完 13 张牌就开始听牌，并在庄家打出第 1 张时即告和牌的番。也是满贯。

③ **人和** 抓完 13 张牌后即听牌，在第一巡就和了牌。自摸或他人放铳均可。但以没有人吃、碰的第一巡中为条件。比天和、地和的机会多些。一般也以满贯番计点。但也可按满贯的一半计算。这要事先商定。

④ **自摸** 所和的牌，不是他家舍出的，而是自己摸的。

⑤ **二五八将** 以数字牌中的2、5、8之一的一对做将。（见图10-57）

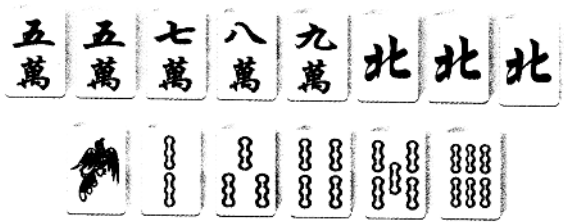


图10-57

⑥ **边张** 听牌时，有1、2或8、9，所和的牌是3或7。（见图10-58）

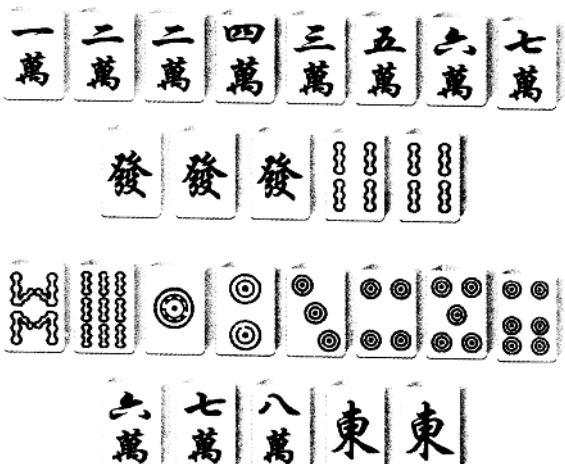


图10-58

⑦ **嵌张** 一副顺子有头尾两张，单等嵌入中间1张牌即和。（见图10-59）

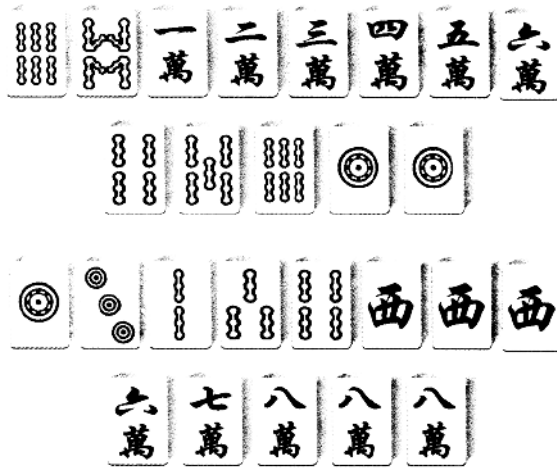


图 10-59

⑧ **一般高** 同色同数的两副顺子。（见图10-60）

⑨ **姐妹花** 同数不同色的两副顺子。（见图10-61）

⑩ **三般高** 同样的牌点顺次相连的条子、筒子、万子各一顺子。（见图10-62）

⑪ **老少配** 手牌有同色的123、789两副顺子。（见图10-63）

⑫ **一条龙** 手牌从1到9的同色顺子。（见图10-64）

⑬ **混 龙** 由条、筒、万三色各一副组成的一条龙。（见图10-65）

⑭ **四归一** 4张同色、同数牌集于一手。（见图10-66）

⑮ **五门全** 五门指数字牌的条、筒、万和字牌的三元、四风牌和出。四副顺子加一对将头，正由五门组成，一门不缺。（见图10-67）

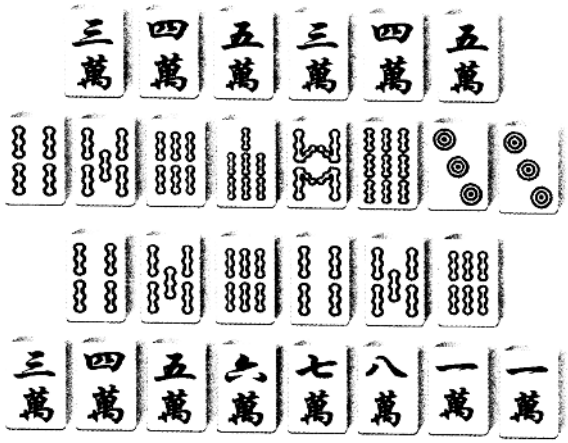


图 10-60

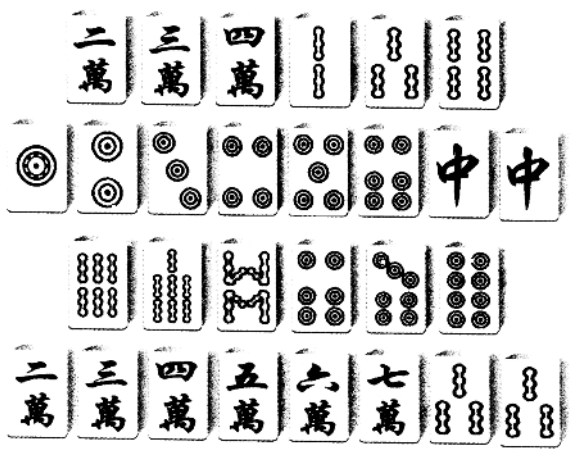


图 10-61

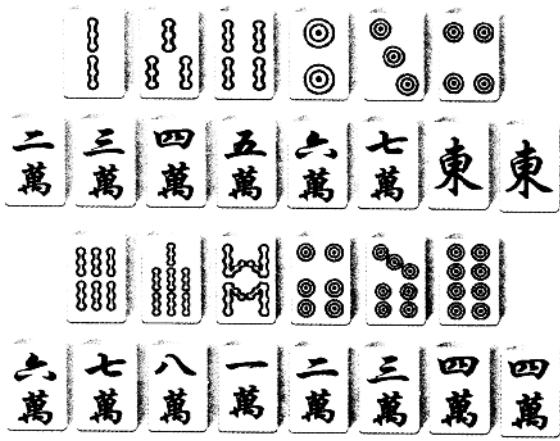


图 10–62

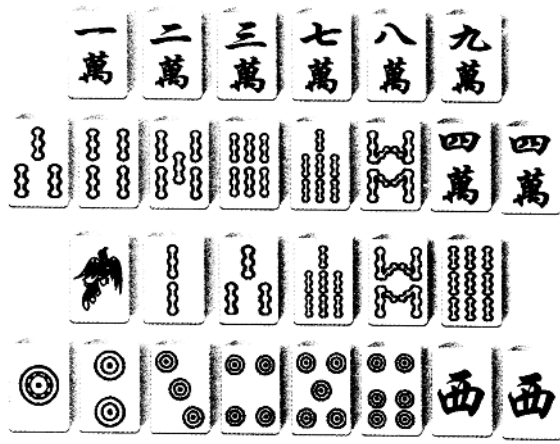


图 10–63

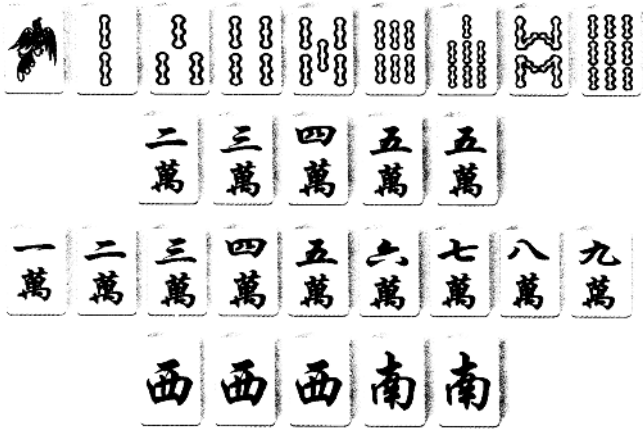

二萬 三萬 四萬 五萬 五萬
一萬 二萬 三萬 四萬 五萬 六萬 七萬 八萬 九萬
西 西 西 南 南

图 10-64

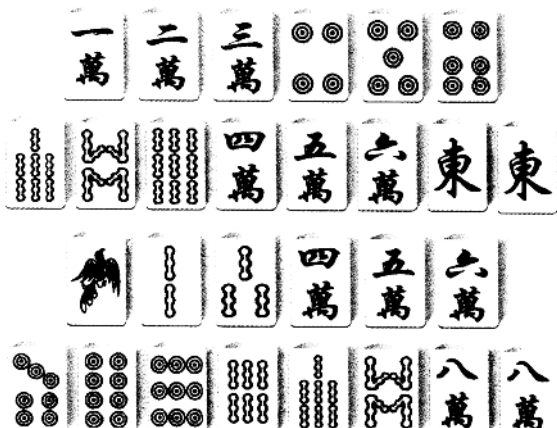

一萬 二萬 三萬
四萬 五萬 六萬 東 東
四萬 五萬 六萬
八萬 八萬

图 10-65

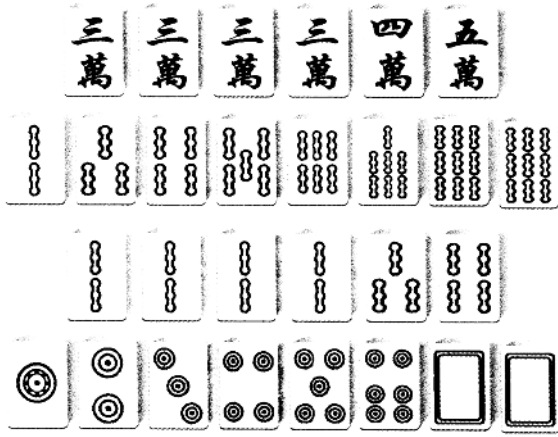


图 10–66

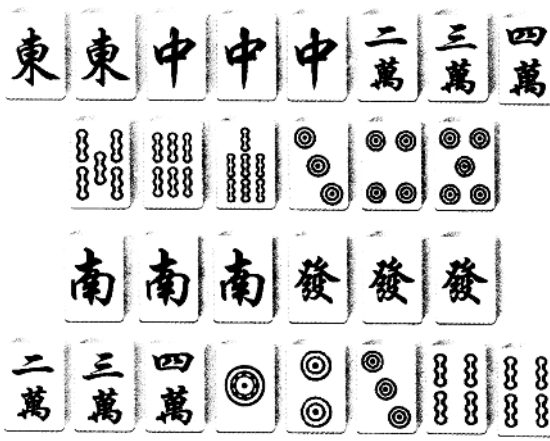


图 10–67

⑯ 混一色 由字牌和一色数字牌组成。(见图 10-68)

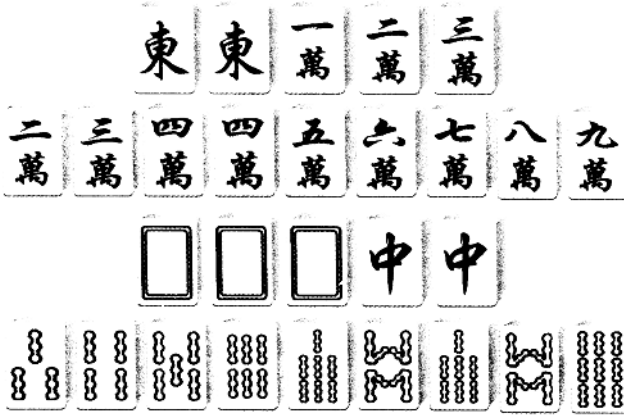


图 10-68

⑰ 清一色 由某一色数字牌组成的。(见图 10-69)

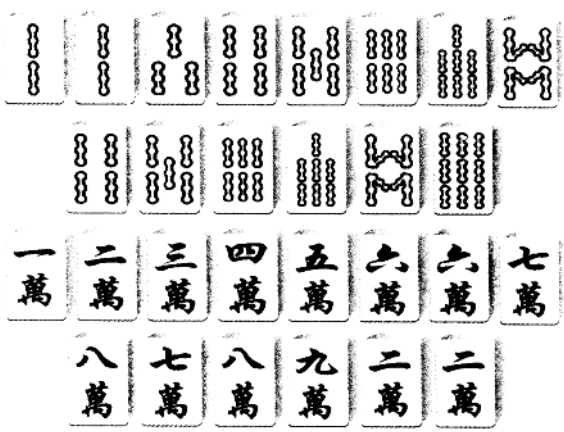


图 10-69

⑱ **绿一色** 由2、3、4、6、8条，加一对绿发做将头组成。只因花样颜色均为绿色，故称之为绿一色。（见图10-70）

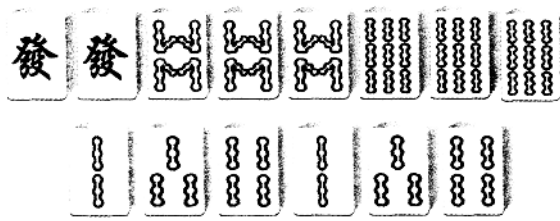


图10-70

⑲ **“将一色”** 即14张牌均由2、5、8的数字牌所组成，条子、万子、筒子不限，而且只要2、3、8就行，不要求组成顺子或坎子。事实上，2、5、8根本不可能组成顺子了。（见图10-71）

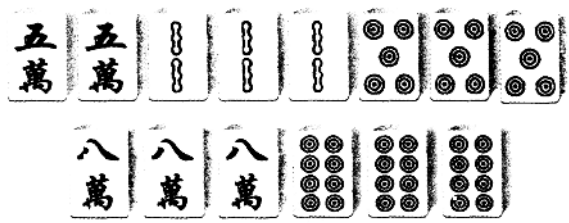


图10-71

⑳ **暗杠** 自己摸上来的4张相同的牌暗放桌上。暗杠后不影响门前清和。

㉑ **抢杠** 所听之牌，已被别家碰出，适碰家又摸来1张要开明杠，此时可抢来和牌。暗杠不能抢。

㉒ **杠上花** 所和牌，恰好是开杠后补取的牌。

㉓ **对对和** 和牌由一对将牌及四副刻子（其中含有杠子的也行）组成。（见图10-72）

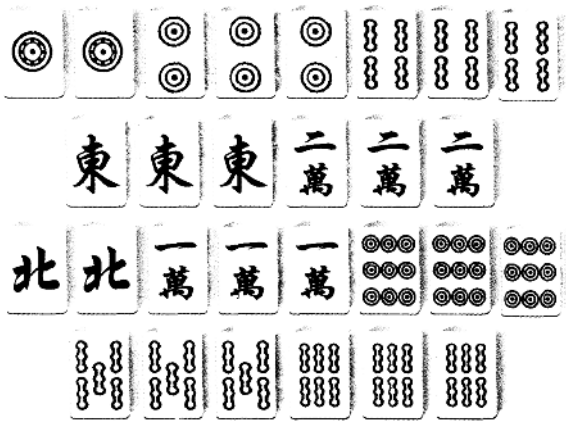


图 10-72

㉔ **幺九对对和** 和牌是由一对幺九牌做将头，其余四副均为幺九牌或风牌、箭牌的坎。(见图 10-73)



图 10-73

㉕ **清对对和** 和牌全是由 2 到 8 的数字牌的坎所组成，即一对将头和四副坎子。(见图 10-74)

㉖ **清一色对对和** 和牌是由某一种花色的对子和所组成。

㉗ **清一色、清对对** 和牌是由某一种花色中的 2 到 8 的数

字牌所组成的对对和。

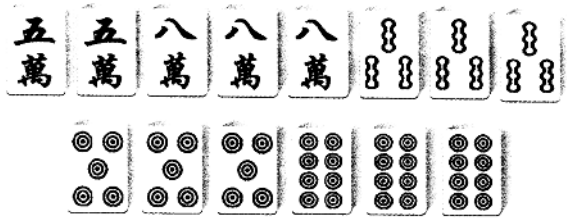


图 10-74

㉘ **七对** 和牌由 7 个对子组成。(见图 10-75)

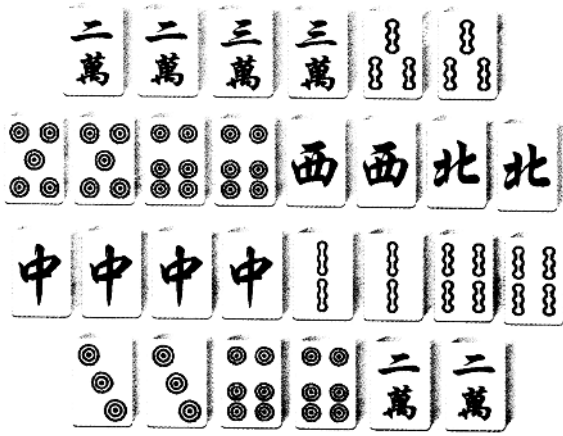


图 10-75

㉙ **断幺九** 和牌中没有幺九牌。(见图 10-76)

㉚ **全小** 和牌必须是小于 5(不含 5)的数字牌。(见图 10-77)

㉛ **全大** 和牌必须是大于五(不含五)的数字牌。(见图 10-78)

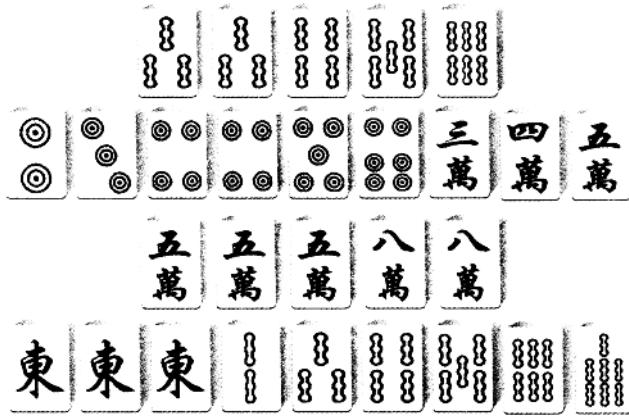


图 10-76

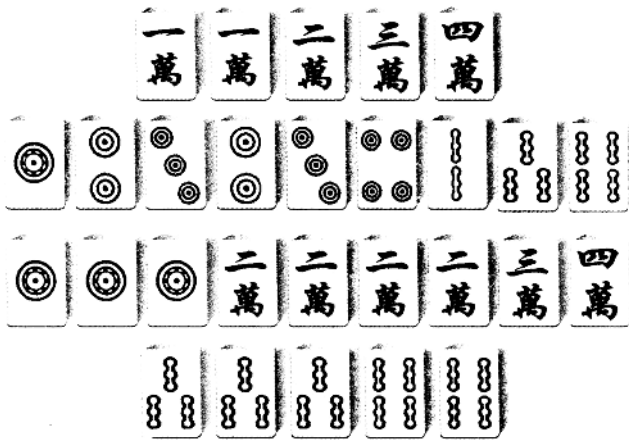


图 10-77

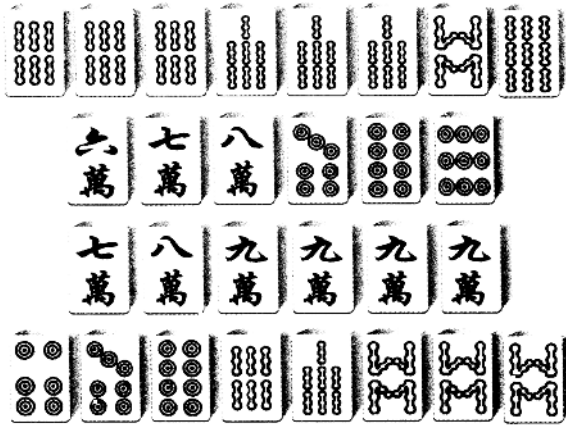


图 10–78

㉜ **大四喜** 有东、南、西、北四副刻子(其中有杠子也可以，麻将头是任何一种花色都可以)。(见图 10–79)



图 10–79

㉝ **小四喜** 东、南、西、北风三副刻子，其中任何一对做将。(见图 10–80)

㉞ **大三元** 有中、发、白三副刻子(或杠子)。(见图 10–81)

㉟ **小三元** 中、发、白三元中有二副刻子，任何一对做将牌。

（见图 10-82）



图 10-80

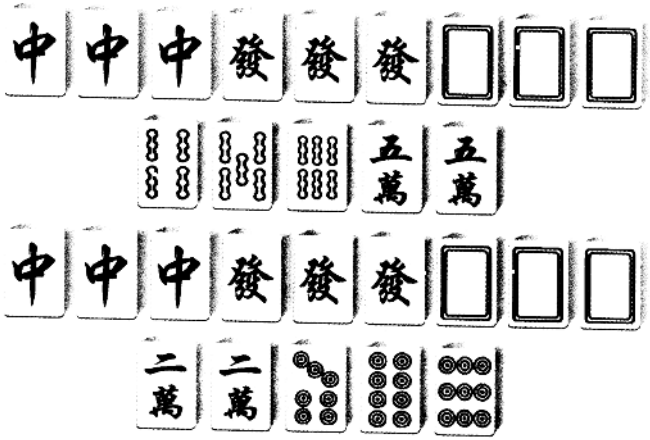


图 10-81

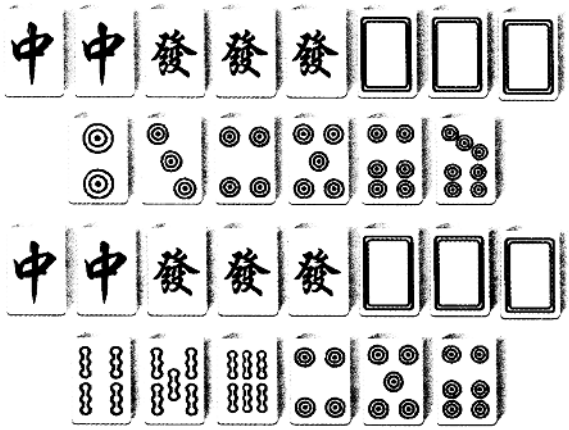


图 10–82

㊱ **九莲灯** 手上为清一色，所听的牌从 1 至 9 张张可和。（见图 10–83）

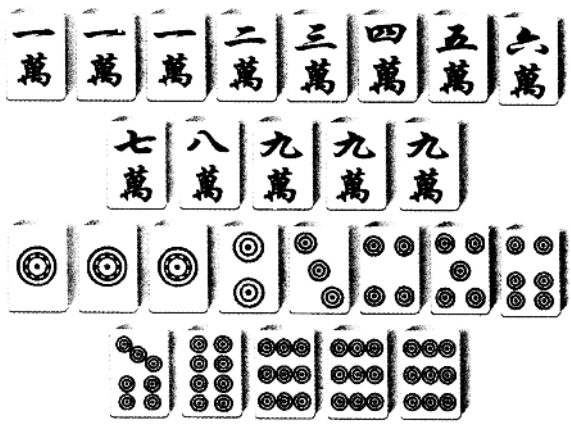


图 10–83

㊲ **钓金龟** 这种花样分为三种。7条为大龟、3条为小龟。凡是7条和手中的牌组成顺成和了，算钓大龟；若和的是3条，算钓小龟；如钓上7条作为一对将，则为钓金龟。

㊳ **卡心五** 自己手中有4或6，靠别家打出5而和牌。

㊴ **十三烂** 字牌不能成对，数字牌中两个牌之间必须放两张牌，才能按牌点顺序把它们连接起来的牌组成。正规的十三不靠，是1、4、7、2、5、8、3、6、9组成。（见图10-84）

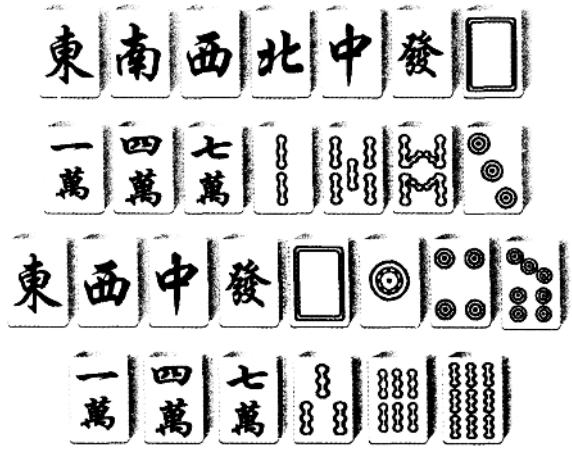


图 10-84

㊵ **门前清** 自己门前没有推开亮出任何吃、碰牌，连所和的牌都是自己摸上的。

㊶ **全求人** 所有的顺子都是靠吃、碰，并且做将的牌也是别家舍出的和牌。

㊷ **平和** 即和的牌只有四副顺子，一对将头，没有坎和杠。（见图10-85）

㊸ **坎五魁** 将牌的牌点是5，其他每一副顺子都带5。（见图10-86）

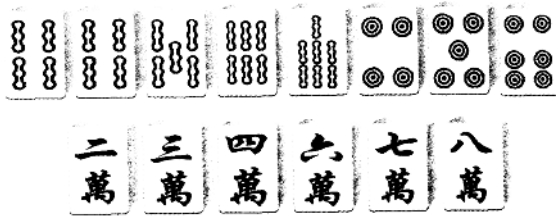


图 10-85

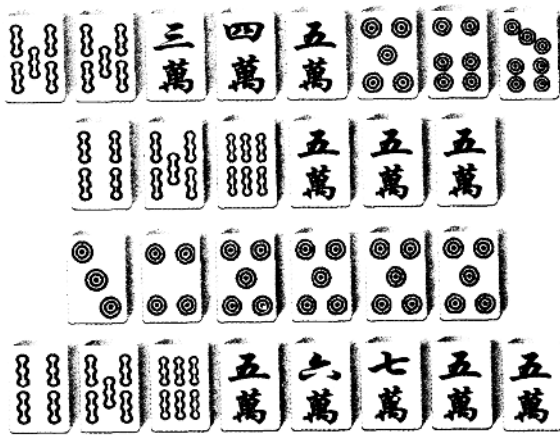


图 10-86

㊹ **双飘带** 相同花色的顺 123、789。(图 10-87)

㊺ **茴香碰**(也叫三色同刻) 相同牌点的条、筒、万碰成了一块牌的形式。(见图 10-88)

㊻ **二龙戏珠** 1、2、3 万和 7、8、9 万两顺子加 1、2、3 条和 7、8、9 条两顺子,再用 1 筒做将牌。(见图 10-89)

㊼ **双龙抱柱** 用条子,万子,筒子中的一种或两种,分组成

相同花色的1、2、3、7、8、9两条龙，再用一对2条、4条或9条中任何一对做将。（见图10-90）

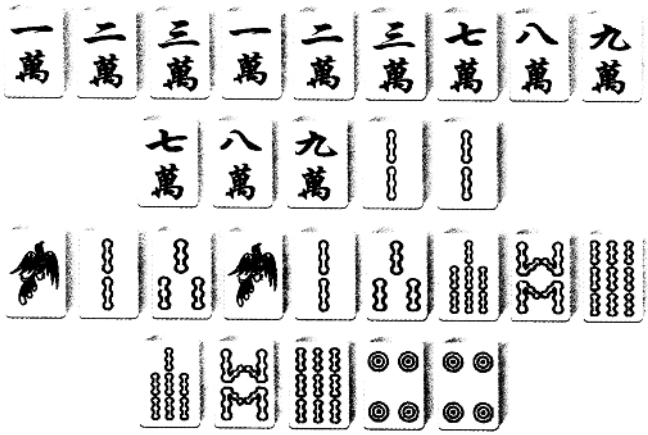


图 10-87

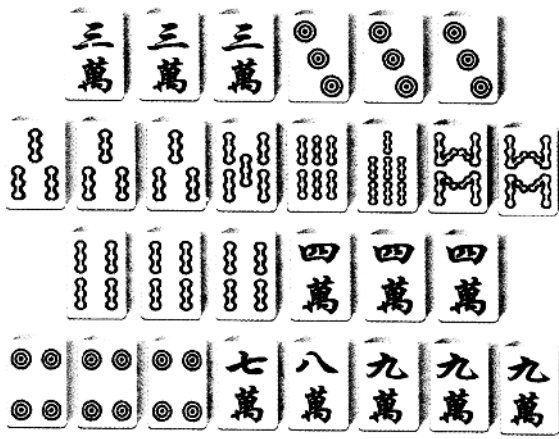


图 10-88

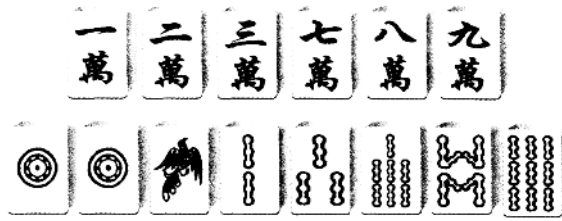


图 10-89

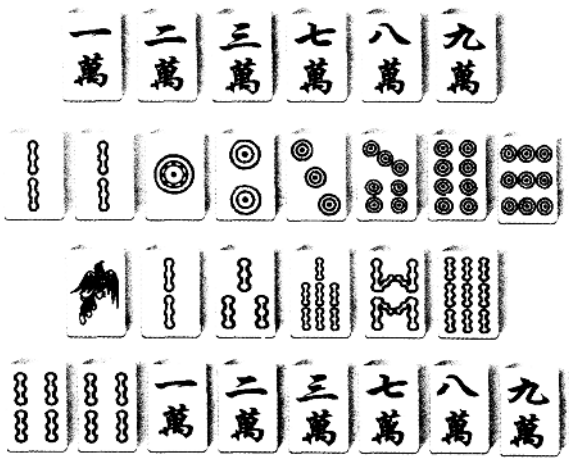


图 10-90

㊽ **断桥会** 手中有相同色的牌点 1、2、3、4、6、7、8、9，必须靠相同花色的牌点 5 来和牌，使之连成一条龙。（见图 10-91）

㊾ **青龙在天** 清一色的牌且有一条龙。（见图 10-92）

㊿ **八仙过海** 同一种花色有 8 张，且是开了两次杠组成、本

门风做将，和出的牌有 16 张。（见图 10–93）

㊶ **本门风** 打麻将，打四圈为一轮，第一圈为东风圈；第二圈为南风圈；第三圈为西风圈；第四圈为北风圈。只要是庄家，他的风定东风。依反时针方向数，第二家为南风，第三家为西风，第四家为北风。任何人碰起自己所坐位置的风牌，可算一种花样。

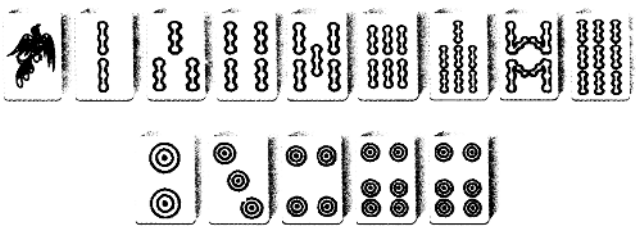


图 10–91

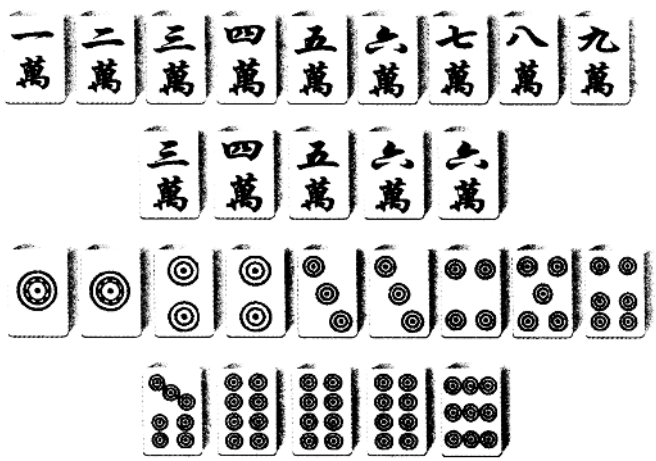


图 10–92

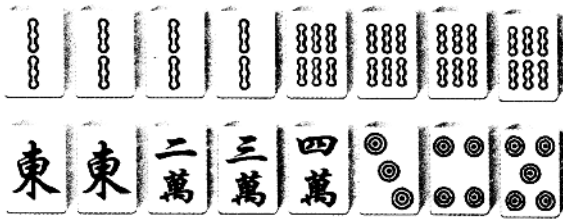


图 10–93

㊷ **海底捞月** 在黄牌以前的最后 1 张牌，自己摸起来后和牌。

㊸ **三门有** 和牌时，条子、筒子、万子都有。

㊹ **绝张** 这张牌在堂子里亮出了 3 张，无论是吃、碰，尔后，你靠剩下的这张牌成和。

㊺ **全单** 手中无字牌，且各门牌点都是单数。即 1、3、5、7、9。

㊻ **全双** 手中无字牌，且各门牌点都是双数。即 2、4、6、8。

㊼ **凤凰下蛋** 和下来的牌，一对 1 筒做将，并且有 1、2、3 条。（见图 10–94）

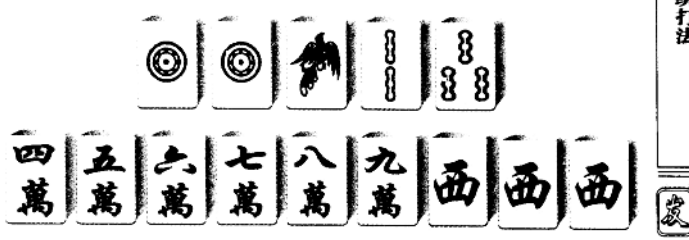


图 10–94

㊽ **般般高** 相同花色的牌，碰成了牌点相连的三坎牌。（见图 10–95）

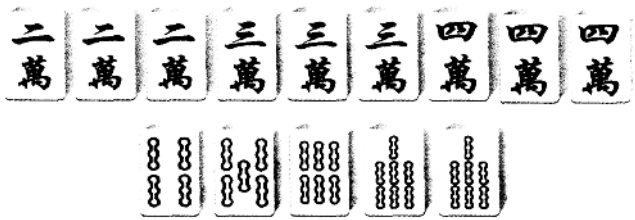


图 10-95

㊾ **清四碰** 同种花色的牌碰成为四坎牌。做将的对子花色不限。(见图 10-96)



图 10-96

㊿ **清四碰节节高** 同种花色的牌碰成四坎，且一坎比一坎的牌点大。做将的对子不限。(见图 10-97)

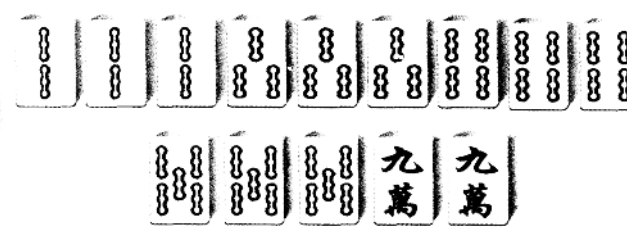


图 10-97

㊶ **恭喜发财** 碰(杠、摸)四风,将头是发财。(见图 10-98)



图 10-98

㊷ **十三幺** 由东、南、西、北风、红中、发财、白板和条子牌、筒子牌、万子牌中的幺、九组成。除了用做将头的一对外,其他各种牌只能有一个。(见图 10-99)



图 10-99

㊸ **东风压西风** 和牌中东风杠,西风坎,其他牌不限。(见图 10-100)



图 10-100

㊹ **风一色** 和出的牌全是字牌。(见图 10-101)

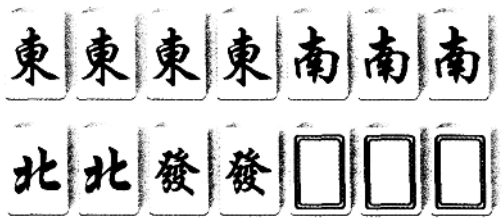


图 10-101

㊺ **中发白** 和牌中有三元牌的一种,3 张。

3. 全花麻将的打法与实战牌例

全花麻将在打法上与素麻将及半花麻将有相同之处，但也有一些独具的特点,在打法上要注意掌握如下几个方面:

① 由于花样增多,人们把注意力集中在如何做花样上,相应地减少了别的技巧的运用。

② 要熟记花样的多种多样的不同组合，在实践中能够快速反应,灵活运用。

③ 起手竖牌后,应首先分析手牌中能组合哪些小花,再结合摸上手的第 1 张牌,来进行计划和调整,然后根据最佳方案再次决定放出(小花)。要遵循放出小花后,手牌要具备能够快听、快和的原则。

④ 有做番花样的意向时,要根据形势,考虑是否具备条件。特别是自己牌的顺、背情况也是重要的一条。切不可因贪高番失去和牌机会,进而招致更大的失败。

⑤ 打全花麻将的有关规定:

第一,通常要规定一个最低番数,并允许"地和"与"七对和"牌。

第二,和牌时只算番不算分。另外"番"的含义在此便不是指

"翻番"了，而是与素麻将中的分有相同的含义(即是指有多少番，亦即有多少分)。同时，付筹码法仍适用于全花麻将。

第三，对牌中的听用、财神或绘的用法，也可根据牌的类型，通过协商灵活规定。

第四，一般规定绘(或听用)不得用来飞碰，这是为了防止和牌太快。碰牌、和牌的原则与半花麻将一样，还是假让真、后让先。

第五，在牌中，兴什么花样、不兴什么花样，带什么，不带什么，通常也需要协商确定。

第六，对放出的小花(或称"喜儿")，如鹊桥会、孔雀东南飞、西湖十景、击鼓骂曹、枪毙东条英机、小四风、小三元、喜相逢等，在实践中除允许放出外，还可以用来开杠。另外还有一些小花，如西北霜、两幺夹风、两风夹幺、五喜、九喜、中原逐鹿等等，也可由人们预先商定，对于这些小花是否可用来开杠。

下面，我们举几例全花麻将的实例，以帮助读者了解全花麻将的打法。(见图 10-102)



图 10-102

如图所示，这是手上听的牌型。能放的小花有：

① 击鼓骂曹：2 条、1 筒、白板。

② 鹊桥会：7 筒、1 条、7 万。

剩下的手牌有：5、5、5 万，西、南、绘、中。

如图所示，可以作如下的分析：

① 如果再放出一套小四风：西、南、绘，那么可和的牌是：红中。（见图 10-103）



图 10-103

如图所示，从现有的牌来说，可以放出一套孔雀东南飞：东、南、1 条，那么，手中就剩下了如下的牌：（见图 10-104）

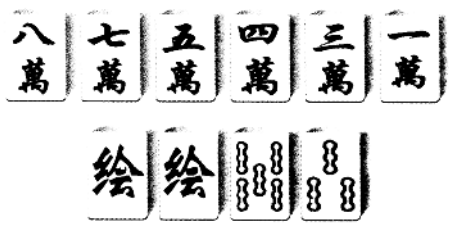


图 10-104

如图所示，我们从剩下的牌中不难看出：

① 可以计划做清一色万子，但还有闲张 5 条和 3 筒。

② 持有的万子，对做清一色一条龙十分有利。但是，还需根据摸第 1 张牌的情况来定。假如摸到了任何 1 张万子，你便可以打出 3 筒或 5 条，向着原定的做牌目标推进。如果摸到的是另外的牌，你便根据具体情况灵活掌握。（见图 10-105）

如图所示，这手牌中可以放出喜相逢、西北飘各一组，剩下的 4 张条子牌较零散，不能争取早听、快和。这就要根据第一次摸牌的情况来定。假如第一次摸到了 1 张白板，打出 3 条，那么，这手牌的

结果就变成了如下的牌型:(见图 10-106)

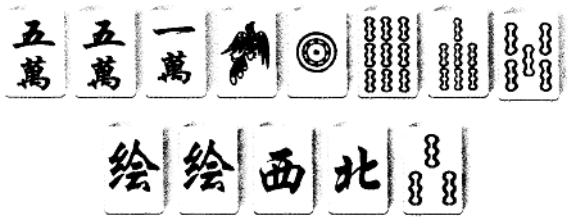


图 10-105



图 10-106

如图所示,按照原计划进行:

① 放出一组喜相逢:1 万、1 条、1 筒。

② 再放出一组西北飘:西、北、白板。那么,手中剩下的牌便成为如下的结构:5、5 万,9 条,绘,7 条,绘,5 条。

如图所示,在牌中用 1 张绘代表 8 条、另 1 张与 5 条共同听牌。可和的牌有:3 条、4 条、6 条、7 条共计 4 张。也就是说,4 张中无论出现其中任 1 张,即可和牌。

在实战中,对于放出的一些小花,还可用来开杠,以增加摸牌机会。为了进一步掌握全花麻将的打法与技巧,下面例奉实战牌例加以析解,以供读者参考。

这是在第二圈里打的一副牌,各家的持牌情况如下:

庄家:(见图 10-107)

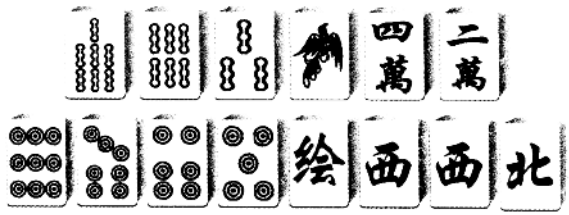


图 10-107

南家:(见图 10-108)

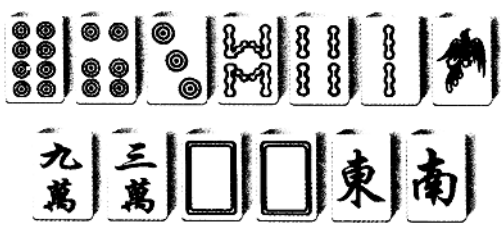


图 10-108

西家:(见图 10-109)

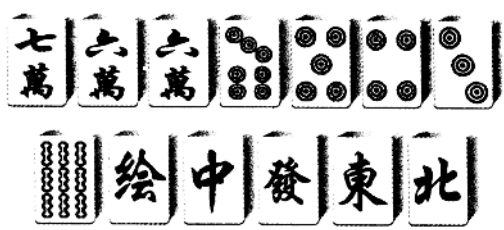


图 10-109

北家:(见图 10-110)

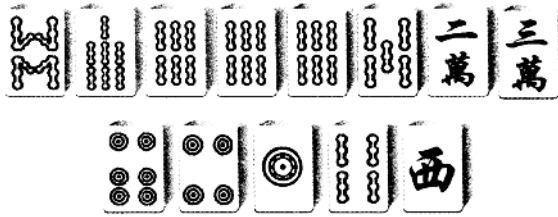


图 10-110

如图中所示，庄家分析自己牌情：本可放出三组小花：小四风、鹊桥会及西湖十景，但放出后剩下的牌太散，不妥。如选择放西湖十景或枪毙东条开杠，也不甚理想。最后选择的最佳方案是：放小四风或鹊桥会开杠。

南家分析：手牌较散乱、没有绘，除能放一套孔雀东南飞外，其他就没有小花可放，牌暂处劣势。只有通过在行张过程中进行调整，争取主动，改变形势。

西家分析：可以放出的小花有：小四风、鹊桥会或枪毙东条。最后选择了放小四风为最佳方案。

北家分析：以放出西湖十景开杠为佳。另外，确定了准备做清一色条子的做牌意向。

以上各家，均对自己的牌情所处的形势及优劣程度进行了分析，初步确定了各自的做牌意向和行张顺序。

各家实战情况参考表

本风	东		南		西		北	
轮次	摸（吃、碰、杠）	打	摸（吃、碰、杠）	打	摸（吃、碰、杠）	打	摸（吃、碰、杠）	打
1	放小四风杠上得南	南	2筒	3万	6万	9条	西湖十景杠4筒，摸绘	1筒
2	4筒	4万	8万	8条	4条	4条	3条	2万
3	8筒	2万	摸东杠、得7筒	4条	7条	7筒	2条	3万
4	中	3条					和(3条)	

为进一步了解各家在每一轮的牌型变化情况，图示分解于后，供参考对照：

① 庄家(东家)在第一轮的牌型：(见图 10-111)



图 10-111

(放小四风、杠上摸南、打南后)

② 南家在第一轮的牌型：(见图 10-112)

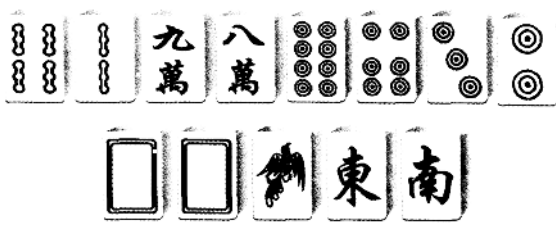


图 10-112

(摸 2 筒、打出 3 万后)

③ 西家在第一轮的牌型：(见图 10-113)

(放出小四风、摸 6 万、打出 9 条后)

④ 北家在第一轮的牌型：(见图 10-114)

(放西湖十景杠 4 筒、摸绘、打出 1 筒后)

⑤ 庄家在第二轮的牌型：(见图 10-115)

(摸 4 筒、打出 4 万后)



图 10-113

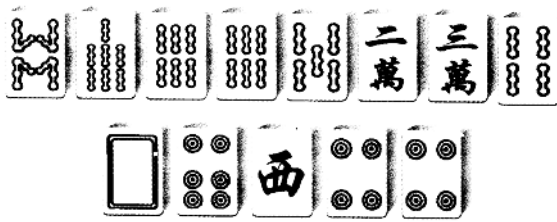


图 10-114

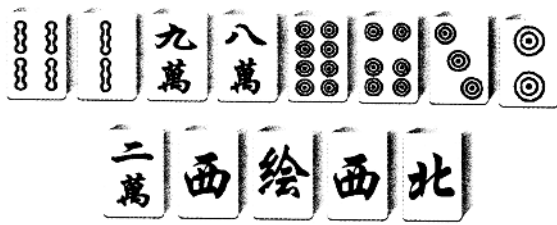


图 10-115

⑥ 南家在第二轮的牌型:(见图 10-116)
(摸 8 万、打出 8 条后)
⑦ 西家在第二轮的牌型:(见图 10-117)

（摸4条、打4条后）

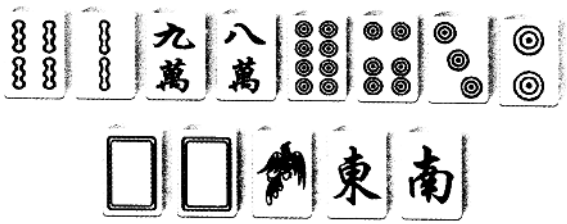


图 10-116

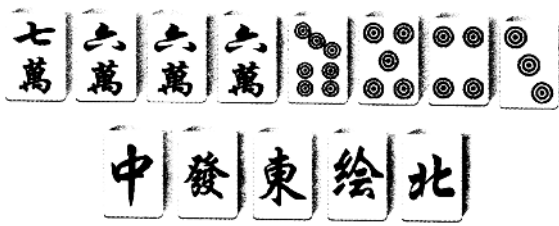


图 10-117

⑧ 北家在第二轮的牌型：(见图 10-118)

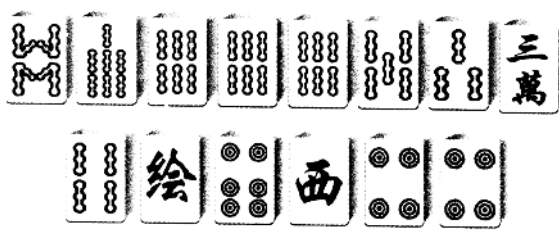


图 10-118

（摸3条、打出3万后）

⑨ 庄家在第三轮的牌型:(见图 10-119)

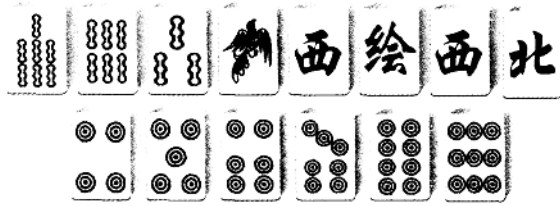


图 10-119

(摸 8 筒、打出 2 万后)

⑩ 南家在第三轮的牌型:(见图 10-120)

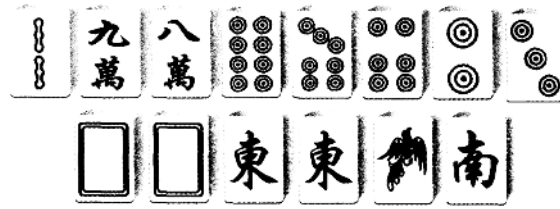


图 10-120

(放孔雀东南飞摸东杠、得 7 筒后)

⑪ 西家在第三轮的牌型:(见图 10-121)



图 10-121

(摸 7 条、打出 7 筒后)

⑫ 北家在第三轮的牌型：(见图 10-122)

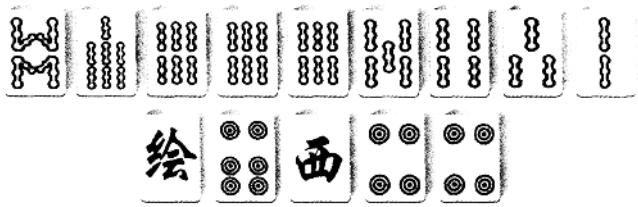


图 10-122

(摸 2 条、打出 2 万后)

说明：此时北家已听牌(听 1、3、4、6、9 条)，胜利在望！

⑬ 庄家在第四轮的牌型：(见图 10-123)

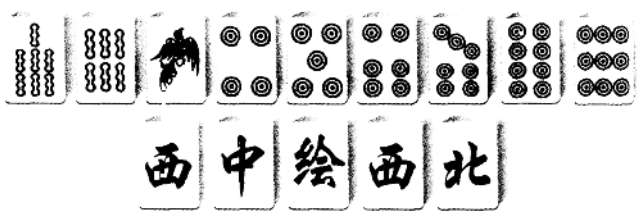


图 10-123

(摸红中、打出 3 条后)

说明：庄家打出 3 条放铳，北家和牌。南家与西家在第四轮的牌型与第三轮相同。

⑭ 北家第四轮和牌牌型：(见图 10-124)

这是第四圈的第二副牌，各家持牌情况如附图所示庄家（东家)：(见图 10-125)

南家：(见图 10-126)

西家：(见图 10-127)

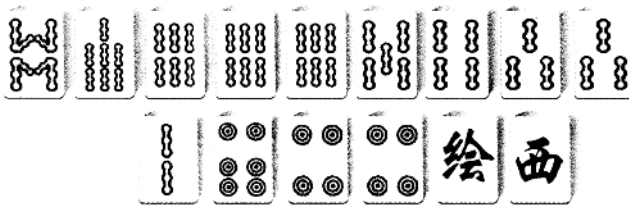


图 10-124

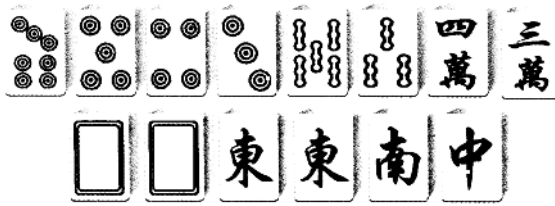


图 10-125

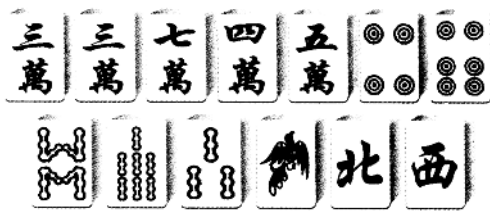


图 10-126



图 10-127

北家:(见图 10-128)



图 10-128

如图所示,各家的牌情不同,有的较优,有的较劣。但是,各家经认真分析,分别采取了不同的技巧,确定了各自的做牌意向。

庄家的分析:

① 可以放枪毙东条英机开杠;

② 也可不放花,准备做五彩缤纷,也有可能争取做姊妹花;

③ 最佳方案是:不放小花,在行张过程中调整结构,争取做大牌。

南家的分析:

① 可以放一套西湖十景;

② 可以再放一套鹊桥会;

③ 准备做万子的清一色;

④ 最佳方案:放出上述两套小花,确定做清一色。

西家的分析:

① 可以放出一套小三元;

② 又可以再放一套孔雀东南飞;

③ 有可能做成筒子的清一色;

④ 最佳方案:放出上述两套小花,确定做筒子的清一色。

北家的分析:

① 可以放出一套枪毙东条英机;

② 有做条子清一色的可能;

③ 最佳方案：放出小花，确定做一色牌。

实战中，各家的行张情况如下表：

本风东南西北轮次摸

本风	东		南		西		北	
轮次	摸（吃、碰、杠）	打	摸（吃、碰、杠）	打	摸（吃、碰、杠）	打	摸（吃、碰、杠）	打
1		中	4万	北	2筒	8万	白	9筒
2	6条	7筒	2万	8条	8万	8万	6条	8筒
3					碰8筒	3万	2条	发
4	2万	6条					碰6条	白
5	5筒	5筒	6万	3条			和（3条）	

说明：表中空白格，表示失去一次摸、打机会。

4. 全花样麻将计分规则分数表

和目	分数	和目	分数
天和	20	四归一	1
地和	20	五门全	1
人和	20	清一色	10
自摸	1	混一色	5
二五八将	1	暗杠	1
边张	1	抢杠	5
嵌张	1	杠上花	5
一般高	1	对对和	5
姐妹花	1	七对	10

和目	分数	和目	分数
三般高	2	断幺九	1
老少配	1	全小	5
一条龙	5	全大	5
混龙	3	大四喜	20
小四喜	15	断桥会	15
大三元	15	青龙在天	15
小三元	10	八仙过海	20
九莲灯	15	本门风	1
钓金龟	3	海底捞月	5
卡心五	1	三门有	1
十三烂	1	绝张	1
门前清	1	全单	10
全求人	1	全双	10
坎五魁	5	凤凰下蛋	5
双飘带	15	般般高	10
茴香碰	10	清四碰	15
二龙戏珠	15	清四碰节节高	20
双龙抱柱	20	恭喜发财	20
十三幺	20	风一色	10
东风压倒西风	10	中发白	1

几点说明：

① 和牌后，凡可数出具体新内容的分数的，都可累计分数。如下面一副牌海底捞月和出：（见图 10-129）

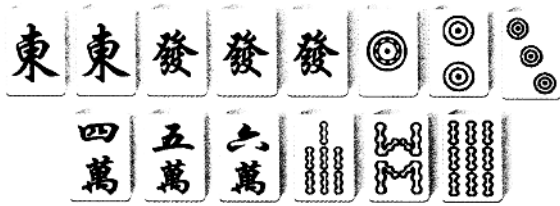


图 10-129

这副牌海底捞月 5 分，五门全 1 分，混龙 3 分，门前清 1 分，发财坎 1 分，共计 11 分。

② 和牌后，大的和目已经计分，该和目本身特定要求必有的和目不再计分。如上面一副牌海底捞月和牌，就不计自摸分。再如，七对和牌，就不能再计门前清分，计了大三元、小三元的分数，就不能再计中发白的分。



③ 和牌后，在同色顺子中，除一条龙，老少配之外，如果还有一副可以数出分数的顺子，则只计一次分数，不能重复交叉计分。（如图 10-130）：

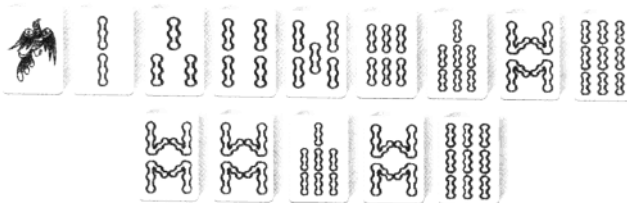


图 10-130

这副牌清一色 10 分，一条龙 5 分，一般高 1 分，二五八将 1 分、门前清 1 分，共计 18 分。

④ 庄家和牌时，分数加倍，客家和牌时，庄家也要加倍付出筹码。



附录

各地流行玩法荟萃

东西南北 特色迥异

你中有我 我中有你

源于一脉 自成一派



当前，我们正处在一个改革开放的时代，处在由社会主义的计划经济体制向社会主义市场经济体制转换的时代。人们的生活节奏比过去快得多。加之麻将这种竞赛活动在旧社会曾被作为赌博之工具，因而解放后的几十年中多次被禁止，许多中青年人对麻将的老章法也就很不了解了。因此，在当前就多数地区来说，麻将的玩法有趋向简单易学、速战速决的倾向，打全花麻将的已经不多了。下面，我们把一些地方的不同打法做个简要介绍，供读者参考。

1. 北京麻将打法

北京打法近似于“推倒和”，是在“推倒和”的基础上，加了几个简单的“和目”。

① **天和** 四番(这里的番是翻一倍的意思，即乘以2)，是在原“和牌”番数的基础上再加四番。

② **地和** 三番，也是在原和牌番数的基础上再加三番。

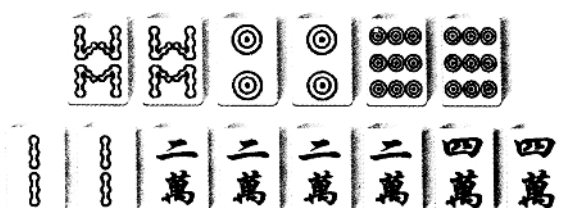
③ **一条龙** 一番。

④ **七对** 一番。

⑤ **清龙在天** 两番。

⑥ **清一色七对** 两番。

⑦ **豪华七对** 两番。所谓豪华七对是指在七对中有两对(4张)是同种牌。(见图附录-1)



图附录-1

在这副牌中，共有4张2万，本来可以开一暗杠，但为了求高番——和豪华七对，而未开杠，4张算两对，与8条、9筒等五对，合七对子。

⑧ **门前清** 1番。

⑨ **自摸** 1番。

⑩ **杠上开花** 两番(包括自摸的1番)。

⑪ **无"绘"** 1番。北京麻将有的规定破了门清(即吃了牌或碰了牌)，听牌时，别人打出了你需要的牌也不能和，只能自摸和了。北京麻将采用庄闲制，即庄家"和"了，赢闲家双分筹码，闲家"和"了，庄家也付双份筹码。

⑫ **"绘上墙"** 两番。所谓"绘上墙"是指某家已经听牌，摸到了和牌所需要的牌张，本来已是自摸和，但他不和，而是把手牌中的"绘"拿出来，放到牌墙上，并声明"绘上墙"。"绘上墙"以后，再和了牌，在原有基础上加两番。即无绘1番，上墙1番。有时是某家已听牌，别家打出的牌张，本来他可以食和，但却吃或碰了这种牌，然后再"绘上墙"，这样和了牌也加两番。

⑬ **"绘杠"** 是指4张绘，全都被一家抓了去，无论是起手配牌时抓到的，或者是配牌以后陆续抓上手的都可以。抓了绘杠，即使手牌没有听牌，这副牌也就不再继续打了，由其余三家各付给有绘杠的一家一定的筹码。

北京麻将有带"绘"与不带"绘"的两种打法，但所带"和目"是一样的。不带"绘"的打法在吃碰牌破了门清之后，也可以食和别家打出的牌；而带"绘"的，在破了门清之后，则不允许"食和"别家打出的牌，只能"和"自摸。所以，带"绘"的打法实际上是1番起和，没有鸡和。

2. 天津麻将打法

天津麻将牌的打法有以下几个特点：

一是天津地区流行的是带"绘"的麻将，但这个"绘"并不是麻

将牌中所刻的那张“绘”，而是采取从牌垛上翻“绘”的办法。翻“绘”的程序是：当庄家和第二家打完骰子，确定开门之后，由对家掷一次骰子，掷出几点就由牌尾倒数几墩，然后把该墩牌上面的1张亮出来，于是这张牌和与之相邻的大一个数的同种牌就是“绘”。这样就有了7个“绘”。举例来说：庄家第一次掷的8点，8到底，由北家掷第二次，北家掷的是2，2+8是10，于是确定开门处是在北家的牌墙上开门，庄家从第11墩开始抓牌。那么牌尾就在北家牌墙上的第10墩。然后由西家掷一次骰子，假设掷的是“5”点，则从牌尾往前数到第5墩，把这墩牌的上面1张“亮”出来，假设是2万，这样2万与3万就是这一把牌的“绘”。因为亮出来的那张2万，已经到了黄牌处，这张牌那家也不能抓了，因此实际上是7张“绘”。

二是天津麻将打法的第二个特点是：一家舍出的牌其余三家只能碰，不能吃。而且任何一家也不能“食和”别家舍出的牌。简单的说，就是不允许“吃”或“食和”别人打出的牌。这种特殊的规定恐怕主要是为了防止有人作弊打“伙牌”，整另外两家。

三是天津麻将的“和目”：

① **一条龙** 两番。

② **“捉五魁”(只限于坎5万)** 1番。

③ **无“绘”** 加一番。

④ **“本绘龙”** 三番。

⑤ **“绘”** 钓一番。

⑥ **双“绘”捉五** 即听牌时，手中有两张“绘”，本来什么牌都可以“和”，偏巧摸来1张5万，(或又摸来一个“绘”)于是原来手中的两个“绘”可以被认定为4、6万，于是和出的牌则为“双绘捉五”。

以上各种“和目”，“和”牌时有的可以同时存在，则合并计算。比如“一条龙”与“捉五魁”是可以合计的，9种同一花色的牌，从1至9可以组成“一条龙”，而余下的5张，一对麻将头，另一副顺子可以是4、6万，“和”“捉五魁”。

除以上“和目”外，天津麻将还允许下“彩”。所谓“彩”是指“彩头”的意思。如果某人下了某种“彩”，并规定了应付的筹码。下“彩”

的方法是：入局开始时，先由庄家提出自己下什么“彩”，然后依次由南、西、北三家分别提出自己下什么“彩”，一般是各家下不同的“彩”，但也允许两家下相同的“彩”。比如某一家下一立三（读“杀”音），意思是13张牌（庄家14张），一立起来就有一个“暗刻”，这时其余三家每人给这家下“一立三”“彩”的人一定的筹码（给多少筹码都是事先由下“彩”的人定下的）。如果下彩的人起手13张牌里没有这个“彩”，而别人起手竖牌时有这个“彩”，则下这个“彩”的人给该人一定的筹码。

那么都有哪些“彩”呢？大体上有“三对子”、“一立三”、“五个字”等。此外还有“上下摸”、“门前清”、“缺一门”和“绘钓”等。这都要事先定好了应付的筹码数。

所谓“上下摸”是指上家打了1张牌，而下家从牌墙上摸来的牌恰好也是这张牌，即上家打了什么牌，下家立即摸上了这张牌。比如你下了“上下摸”，你的上家打出1张1筒，该你摸牌，你从牌墙上摸的那张牌恰巧也是1筒，这就是“上下摸”，这时其余三家每人付给你一定的筹码。“一立三”已如前述。“五个字”指的是起手竖牌时有5张字牌。如果超过5张，则多1张多付一个筹码。

“一立三”、“三对子”、“五个字”这三种“彩”是起手竖牌有的话，才算数，以后就不算了。而“上下摸”则是在一把牌的行张过程中出现的，每出现一次，就付一次筹码，故有可能多次、多家出现这种情况。至于“缺一门”、“门前清”和“绘”钓则是在“和牌”时才算数，如不和牌则谈不上了。

天津麻将所下的这种“彩”的筹码，有时甚至比和一高番牌的筹码还要多；而且这种“彩”能否出现几乎全凭运气，谈不上什么技巧性。不过比较来说，下“绘”钓最为有利，最占便宜。



3. 上海麻将打法

上海麻将分老式和新式两种。老式章法实行计“番”和计分相

结合的方法，但计“番”的花式并不太多，主要有：对对和、混一色只计1番，而三元、门风、圈风的坎，也计1番，清一色三番，财神（也称坐花）1番，抢杠、杠上开花均1番。平和算1番，但不能和边、嵌和单钓，有了不算平和。

到了后来流行式麻将，对对和、混一色算两番，清一色为四番，平和可以和边、嵌、钓，而边、嵌、钓如果和的不是平和，则也算一番。不过新式麻将，只计“番”不计“分”了。

上海新式麻将就有了断幺九、全幺九、一般高、喜相逢、混龙、清龙、门前清、不求人、缺一门、无字、十三不搭、同三句（三色同顺）、七对子、五门齐、嵌心五等“和目”了。

上海麻将的打法与北方的不同之处：

一是各家的舍牌，不是随意往海里一丢了事，而是整齐有序、一张一张排放在自己这一边的牌墙的前面，你从一开始舍过哪些牌，别家一目了然。日本、台湾、香港等地也多是这样。

二是吃、碰牌的摆法也是有规定的，吃谁家牌碰的是谁家舍出的牌，在摆法上都明确地表示出来。

三是不允许吃啥打啥。例如手牌有1、2、3、4万的子，上家舍出4万，你吃了4万，舍出1万，这是不允许的。如果你吃了4万，舍出别的牌，隔一巡以后你再舍1万，这是可以的。

四是你听牌后，打的每一张牌，别家跟你的牌，在一巡之内你不能食和这张牌。

五是你听牌了，如果你的下家打了1张牌你本来和这张牌，但你没和，这样，在一巡之内对家和上家也跟着打了这张牌，你同样不能食和。“和”了就算诈和。

六是上海麻将实行出重制（上海叫出冲）。谁放铳（北方称之为点炮）谁付双份筹码，余两家付一份筹码。但有的规定谁放铳，谁付筹码，余两家不付。

再者上海麻将打法上的另一特点是某家食和时，除了食和一家要摊牌，其余三家也要摊牌，以示没有作弊或打人情张。清一色9张落地包输，也是上海先实行的。

上海麻将一般的不带“绘”，但有财神，有“花”，摸了财神或者是“花”，加一个点数。



4. 广东麻将打法

广东麻将属于花麻将的一种，即素牌与花牌并用，共144张牌。只选取20个花样名目来组牌，规定“二番落地，五番满贯”。各家在起牌和摸牌时，如摸进花牌，即亮出桌面，然后到牌垛最后补张，摸几个花就补几张。收付筹码的规定是：二番收4，三番收8，四番收16，五番收32。放铳的一家须加倍付给，如自摸和牌，除计1番外，其他三家还须按和牌的总番数加倍付给。其他方面的打法和要求均与素麻将的规定相同，可以备用。



5. 两湖麻将打法

这种打法与一般打法相同，只是对成和牌局中的麻将做了限制，只允许万子、条子或筒子的“2”、“5”、“8”做将，其他牌色一律不能当麻将。这种打法湖北武汉、湖南长沙及郑州一带常见。2、5、8做将，有个显著特点，只要抓住将决不轻易碰刻，或吃顺，如2、2、3万就不吃1、4万，只有双2、5、8的对子才可开碰，否则，你单钓2、5、或8往往很难钓出，嵌3、7或4、6却容易和出。如9、8、8、7、5条，按正常规律钓5条，因2、5、8定将，人们重视了特定牌张，往往不轻易打出。正确的打法应该是打9条，用8条做将，单嵌6条。

这种限制使组牌难度加大，但颇受大家欢迎和认可。因为对麻将做了规定和限制可缩小老手和新手的水平距离，从而增强娱乐气氛。

除“十三不靠”的牌局设计例外，“对对和”或“七对子”也需受限制。

6. 江苏麻将打法

江苏麻将属于高番麻将，花样多且番复杂，现有逐渐简单化趋势，传统江苏麻将中“和目”及番数如下：

天和、大四喜各25番；地和、全幺、小四喜、大三元、清一色、七对子各20番；一条龙15番；对对和、混一色、十三烂、全求人各10番；暗杠3番；明杠2番；其余如全五（筒条万皆有五）、独五、无五、幺九将、天花、天字、缺门、连六、老少付，一般高、风圈、门圈、字坎（有中发白坎）、断幺、报听、独听（只和某1张）、边三七、中心五、不吃、四归一、平和、自摸、抢杠、海底捞月各1番。

7. 台湾麻将打法

一是台湾麻将打法一般是打素麻将，没有“绘”，但“和目”也达数十种之多。一般的有1、2、3、4、5番，五番以上算满贯。

一番的“和目”有：门前清、平和、断幺九、全带幺、一般高（也称一色二顺）、三色同顺、一条龙、番子牌一刻、宣告听牌（台湾称“立直”、大陆北方称为“扣听”）、抢杠、杠上开花。

二番的“和目”有：对对和、混一色、纯全带幺、门前清全带幺、门前清三色同顺、门前清1条龙、三暗刻、三杠子、一色三顺、七对子、连风牌、门前清、立即宣告听牌（是指在尚未吃、碰的最初一巡之间宣告听牌的）。

三番的“和目”有：门前清纯全带幺、三色同刻（万子、条子、筒子作由同一数的刻子3组组成）、小三元、混老头、清一色。以上1、2、3番的“和目”有的可以同时存在，故产生四番或五番和牌。

满贯的“和目”有：天和、地和、人和、大三元、小四喜、大四喜、字一色、清老头、四暗刻、绿一色（也称青一色）、十三幺、九莲宝灯

(别名"天衣无缝")是指同种的数牌成为"1、1、1、2、3、4、5、6、7、8、9、9、9"的形式的门前清听牌而和牌的,这样是九面听而成大满贯。

二是台湾麻将实行"宝牌"制。在日本宝牌也称"游戏牌",即是给摸到宝牌的增加一点趣味,一点喜庆。手牌中含有1张宝牌就加1番,2张就加2番。不过,宝牌的1番不能算是"一备起和"的1番。

宝牌并不起"绘"的作用,它只是增加1番牌。在组牌过程中,宝牌仍然按其原有花色和序号与其他牌进行组合。

宝牌的确定方法是:在开门外,庄家最初取去4张牌的右侧所留下的幢中,七幢是五牌(黄牌)的倒数第三幢的上面的1张牌翻过来,这张牌称之为"宝牌决定牌",这张带宝牌上一个点数的牌是宝牌。若翻的"宝牌决定牌"是:

3万,则4万是"宝牌";若是9条,则1条是宝牌;四风牌是依"东、南、西、北"的顺序,三元牌是依"白、发、中"的顺序。

一旦决定的宝牌,在一把牌中不改变。每开一次杠,就增加1张宝牌,即在紧邻的第1张"宝牌决定牌"的右侧,再翻1张"宝牌决定牌"。宝牌不是"绘",仍按其原有的牌面价值来使用。

台湾麻将除了宝牌之外,还有"里宝"这一说。"里宝"是只有宣布"立直"(即"扣听")和一家才能利用的宝牌。因为按台湾麻将的规定,宣布"立直"后要附加1张宝牌,"里宝"是以宝牌的决定牌下面那1张牌为决定牌,如果这张牌是2筒,则3筒是"里宝"。只要宣布立直的人一和牌,即可把里宝决定牌翻过来,确定"里宝",看过手牌中有无之后来计算番数。

宝牌是从打一把牌开始,大家就都知道了的,而里宝,只有在和牌后,才能通过亮"里宝决定牌"才能知道。如果里宝和宝牌相同时,就称为"连宝",1张就算两番。连宝的规定也适用于开杠时增加的宝牌。宝牌制不仅台湾麻将实行,日本麻将也实行。

三是台湾麻将各家舍牌的摆法与上海麻将、日本麻将一样,也一张一张地摆各家的门前,看得一清二楚。同时,吃牌、碰牌、杠牌是吃、碰谁家的牌也从牌的摆法上表示清楚。

四是台湾麻将也实行“出重制”。

五是台湾麻将对连庄很重视。庄家连庄一次，称为一本场，每和一次加点 300 分，二本场 600 分，三本场加算 900 分。如果庄家已连庄，某家放铳，庄家食和，则放铳者除了要付给庄家这把和牌应得的分数，还要负担连庄加算的分数。如果庄家自摸和的话，由其他三家分摊得分和连庄的分数。

六是台湾还流行 16 张麻将。但麻将牌是一样的 136 张，和牌时是 17 张。“和目”与番数算法与 13 张麻将相同。但和 13 幺时，除了 13 张幺牌加一对将头外，还可有一副顺子或坎子。

以上介绍的是台湾麻将的主要内容，还有一些细节，因无关大局，就不赘述了。读者如果有兴趣也可以玩一玩 16 张麻将和带宝牌的玩法，也是很有意思的。

