

麻将牌中级通用教程

王成槐 编著

人民体育出版社

(京)新登字 040 号

图书在版编目(CIP)数据

麻将牌中级通用教程/王成槐编著. —北京:人民体育出版社, 2000

ISBN 7-5009-1916-6

I. 麻… II. 王… III. 麻将-教材 IV. G892

中国版本图书馆 CIP 数据核字(1999)第 54273 号

麻将牌中级通用教程

作者: 王成槐

出版发行: 人民体育出版社

社址: 北京市崇文区体育馆路 8 号(天坛公园东门)

电话: (010)67143708(发行处)

传真: (010)67116129

电挂: 9474

邮编: 100061

经销: 新华书店

印刷:

开本: 787 × 1092 1/32

字数: 140 千

印张: 7.125

印数: 001 - 册

版次: 199 年 月第 版 199 年 月第 次印刷

ISBN 7-5009-1916-6/G · 1815

定价: 元

购买本社图书,如遇有缺损页可与发行处联系

前 言

麻将运动是中华民族智慧的结晶，是传统文化宝库中一颗灿烂夺目的明珠。多少年来，麻将运动以其源远流长的历史性、深厚鲜明的民族性、凝重广博的文化性、奥妙无穷的情趣性吸引着亿万群众，以自己独特的光环和热力拥抱了这个世界。

但是，麻将运动发展并不平衡，它不仅“千呼万唤才出来，犹抱琵琶半遮面”，而且蒙受过种种责难，甚至迄今还不能名正言顺地踏入体育殿堂。相反，一些国家却在搞“方城之战”“全球麻将联盟”“麻将学术讲座”“高品位文化研讨”等。历史和现实应促使我们猛醒：我们不能让一顶顶麻将运动冠军、牌王、大师的桂冠落在外国人头上，而后望洋兴叹，再去喊冲出亚洲的口号。但深感欣慰的是，国家体育总局在广州举起了火把，举办了第一次中国健康麻将比赛，它标志着麻将已成为从无序到有序，从混乱到正规，从游戏到比赛的中国体育竞技项目。

毫无疑问，开展健康麻将竞赛，不仅有利于弘扬传统文化，推动社会主义精神文明，更是满足人民群众日益增长的物质文化生活的需要。麻将已成为百花园中返朴归真的一枝

奇葩。

“欲穷千里目，更上一层楼”。这部《麻将牌中级通用教程》，是在《麻将牌初级通用教程》的基础上，根据国家体育总局制定的规则，精心编写而成的。在编写过程中，笔者参考并实地考察了全国大多数省市的打法，采访了国家体育总局有关同志，参加了河北省健康麻将比赛，并在北京一些高等学校试办了学术讲座等活动，取得了丰富的资料。《麻将牌中级通用教程》向读者展示了多姿多彩的麻将比赛花样，介绍了全国各地群众性打法和新潮打法，拓展了麻将制胜的战术技巧，充分体现了现代麻将规则的特点和要求，具有很强的益智性和实用性。

书中错误不足之处，望广大读者批评指正。

编著者

1999 年 3 月

目 录

第一章 麻将多张听牌技巧	(1)
第一节 听六张的技巧	(1)
1. 两刻夹张连顺子	(1)
2. 一副一刻七连顺	(2)
3. 一副两刻四连顺	(4)
4. 三钓三面等差听	(4)
第二节 听七张的技巧	(5)
1. 牌铺以“5”为中心	(5)
2. “3”、“7”摸完叫“对称”	(6)
3. 三暗刻连四连顺	(7)
第三节 听八张的技巧	(8)
1. 单缺“么”“九”的等差数列	(8)
2. 调换暗刻的“八角灯”	(9)
3. 出“尖”“缺”“尖”的八门听	(10)
4. 两暗刻夹四连顺	(11)
第四节 听九张的技巧	(12)
1. 天衣无缝 “九莲宝灯”	(12)
2. 镜花水月 “准灯”高挂	(14)

第五节 听十三张牌的技巧	(15)
1. “国土无双” 万难再却	(15)
2. “万紫千红” 春意盎然	(16)
第二章 麻将组合番品展示	(18)
第一节 1 分的番品	(19)
1. 花牌	(19)
2. 自摸	(19)
3. 单钓将	(20)
4. 嵌张	(21)
5. 边张	(21)
6. 无字	(22)
7. 缺一门	(22)
8. 明杠	(23)
9. 幺九刻	(23)
10. 老少副	(24)
11. 连六	(24)
12. 喜相逢	(25)
13. 一般高	(25)
第二节 2 分的番品	(26)
14. 断幺	(26)
15. 暗杠	(27)
16. 双暗刻	(27)

17. 双同刻	(28)
18. 四归一	(28)
19. 平和	(29)
20. 门前清	(29)
21. 门风刻	(30)
22. 圈风刻	(30)
23. 箭刻	(31)
第三节 4 分的番品	(32)
24. 和绝张	(32)
25. 双明暗	(32)
26. 不求人	(33)
27. 全带么	(33)
第四节 6 分的番品	(34)
28. 双箭刻	(34)
29. 双暗杠	(35)
30. 全求人	(35)
31. 五门齐	(36)
32. 三色步步高	(36)
33. 混一色	(37)
34. 碰碰和	(37)
第五节 低番品种和牌技巧	(38)
1. 低番品的和牌有两个显著特点	(38)
2. 战例	(39)

第三章 麻将高番牌例分值	(42)
第一节 8 分的番品	(43)
1. 花龙	(43)
2. 推不倒	(44)
3. 三色三同顺	(45)
4. 三色三节高	(46)
5. 无番和	(48)
6. 妙手回春	(49)
7. 海底捞月	(49)
8. 杠上开花	(50)
9. 抢杠和	(50)
第二节 12 分的番品	(51)
10. 全不靠	(51)
11. 组合龙	(52)
12. 大于五	(53)
13. 小于五	(55)
14. 三风刻	(56)
第三节 16 分的番品	(57)
15. 青龙	(57)
16. 三色双龙会	(58)
17. 一色三步高	(59)
18. 全带五	(60)

19. 三同刻	(61)
20. 三暗刻	(62)
第四节 24 分的番品	(63)
21. 七对和	(63)
22. 七星不靠	(65)
23. 全双刻	(65)
24. 青一色	(67)
25. 一色三同顺	(68)
26. 一色三节高	(69)
27. 全大	(70)
28. 全中	(71)
29. 全小	(72)
第五节 32 分的番品	(73)
30. 一色四步高	(73)
31. 三杠	(75)
32. 混幺九	(76)
第六节 48 分的番品	(77)
33. 一色四同顺	(77)
34. 一色四节高	(78)
第七节 64 分的番品	(79)
35. 清幺九	(79)
36. 小四喜	(79)
37. 小三元	(80)

38. 字一色	(82)
39. 四暗刻	(82)
40. 一色双龙会	(83)
第八节 88 分的番品	(84)
41. 大四喜	(84)
42. 大三元	(85)
43. 绿一色	(86)
44. 九莲宝灯	(88)
45. 四杠	(88)
46. 连七对	(89)
47. 十三幺	(89)
 第四章 麻将竞赛计分原则	 (91)
第一节 行牌的规定	(91)
1. 规范语言	(91)
2. 行牌顺序	(92)
3. 抓牌	(92)
4. 出牌	(92)
5. 吃牌	(92)
6. 碰牌	(92)
7. 开杠	(92)
8. 摆放牌	(93)
第二节 和牌的规定	(93)

1. 和牌的程序	(93)
2. 和牌的要求	(93)
3. 和牌的方式	(94)
第三节 计分的办法	(94)
1. 番种的分值与计分	(94)
2. 每盘的计分	(95)
3. 分值组成的结构	(95)
4. 计分的方法	(95)
第四节 计分的原则	(97)
1. 关于计分原则注释	(97)
2. 关于基本分计分原则的理解	(100)
第五节 罚分的扣算	(101)
1. 罚分数目	(101)
2. 错和、诈和处罚	(102)
3. 暴露牌张处理	(103)
 第五章 麻将开局理牌技巧	 (104)
第一节 理牌的步骤	(104)
1. 单张整理 循序渐进	(106)
2. 面子整理 组合牌阵	(106)
3. 停张叫和 静候佳音	(107)
第二节 理牌的要领	(108)
1. 顺序摆放 适时变换	(109)

2. 根据牌势 确定战略	(109)
3. 谨慎舍牌 忌打生张	(110)
4. 区别形态 策划战略	(112)
5. 审视手牌 选择明组	(113)
第三节 牌张的运筹	(114)
1. 起牌无望 快打早放	(114)
2. 接近停牌 拼搏为先	(116)
3. 成和再望 乘风破浪	(119)
第四节 牌例的分析	(123)
 第六章 麻将比赛组牌战术	 (129)
第一节 行张战术	(129)
1. 风箭走与留	(129)
2. 么九取和舍	(130)
3. 闲张藏虎龙	(131)
4. 四连拆熟头	(132)
5. 择张论缓急	(134)
6. 荡张留对顶	(134)
7. 留生宁拆搭	(135)
8. 行张之应变	(135)
第二节 番种组合	(137)
1. 门前清、断么、平和、喜相逢、无字	(137)
2. 清龙、清一色、混一色、缺一门、一色三步高 ...	(139)

3. 七对、碰碰和、五门齐、风刻、箭刻	(141)
第三节 战例解析	(142)
1. 东家牌型	(143)
2. 南家牌型	(143)
3. 西家牌型	(143)
4. 北家牌型	(144)
第四节 策论应对	(146)
1. 如何作好大番品	(147)
2. 实战牌例	(147)
第七章 麻将实战临场操作	(152)
第一节 巧吃运作	(152)
1. 间隔巧吃 吃 2 打 5 嵌 8 筒	(152)
2. 钓线碰吃 吃 1 打 4 和边 7	(153)
3. 双对套吃 12 吃 3 又听 3	(154)
4. 大肚硬吃 35 吃 4 又碰 4	(155)
5. 模拟假吃 吃 4 打 7 单钓 1	(155)
6. 为停暂吃 57 吃 6 又听 7	(156)
第二节 妙碰技巧	(157)
1. 巧布疑阵 间接碰停	(157)
2. 预设圈套 身欠碰停	(157)
3. 倒序排列 狡诈碰停	(158)
4. 瞒天过海 陷阱碰停	(159)

5. 暗渡陈仓 诱引碰停	(159)
6. 金蝉脱壳 脱火碰停	(160)
第三节 精妙打法	(161)
1. “2”后有“4”先打“1”	(161)
2. “3”前有“5”敢舍“4”	(161)
3. 见“5”须防“9”与“1”	(162)
4. 搭有“45”后打“7”	(162)
5. 听牌输“1”不输“4”	(163)
6. 单钓应钓“9”与“1”	(164)
 第八章 各地麻将新潮打法	 (166)
第一节 “单碰不吃”打法	(166)
1. 对等	(167)
2. 公道	(167)
3. 隐牌	(167)
第二节 “定将”打法	(168)
第三节 “定番成和”打法	(169)
第四节 “中心”打法	(171)
第五节 “连六”打法	(172)
第六节 “缺嵌边钓”打法	(173)
第七节 “三嘴八张”打法	(174)
第八节 “十六张牌”打法	(175)
第九节 “门缺卡扣龙将”打法	(176)

第九章 麻将停牌必胜策略	(180)
第一节 诱敌深入 探敌释疑	(180)
第二节 回马钩手 迷惑上家	(181)
第三节 不知不扣 既知必扣	(183)
第四节 适应战局 转变型格	(185)
第五节 情不得已 巧吃回头	(186)
第六节 战略牵制 切忌乱吃	(188)
第七节 诱敌误判 暗渡陈仓	(189)
第八节 金3银7 不可轻弃	(191)
第九节 “A”牌谨舍 转危为安	(192)
 第十章 如何谨防麻将作弊	 (195)
第一节 作弊诡法	(195)
1. 鱼目混珠法	(195)
2. 掷骰整杠法	(197)
3. 偷行放牌法	(198)
4. 和牌连底法	(199)
5. 喊碰诈和法	(199)
6. 龙头摆尾法	(200)
7. 顺手牵羊法	(201)
8. 赌缆中番法	(201)
9. 串骗抬轿法	(202)
10. 巧妙裁诗法	(203)

第二节 防作弊法	(205)
1. 垛牌正规法	(205)
2. 高低骰子法	(206)
3. 唱牌标准法	(207)
4. 敲山震虎法	(208)
5. 和牌检查法	(209)

第一章 麻将多张听牌技巧

在麻将初级教程里，我们分别讲了麻将牌起源与演变、麻将牌的基本知识、简听技巧、组牌技术、行张战术等，并讲解了一般打法，可以说，我们已经登上台盘，渐入佳境了。

现在，我们来讲一下六张牌以上的听牌形式及转听战术。六，六六三十六，术中有数，数中有术，阴阳变理，机在其中，六张以上听牌牌型，纵横交错，重峦叠嶂，使人有腾云驾雾，扑朔迷离之感，只有常打麻将，功夫深厚、技艺精湛者，才能穿破迷雾一眼识透其中奥妙，无须疑惑与茫然。

第一节 听六张的技巧

1. 两刻夹张连顺子

六，六六三十六，峻极中天，云中观景。菩提留影，满眼苍岚。香雾迷仙径，山色任凭看。

a. 此牌型已组妥一副，其余 10 张牌皆以同一花色两副暗刻夹一张且相连一副顺子的数字牌中张。如图 1 所示：



图 1

此局听牌 2 3 4 5 6 9 筒。

定理：凡有两暗刻夹中张外加一副与暗刻相连顺子（必须是数字中张牌），听牌除暗刻夹中张牌自身和其相邻牌外，外加一张与顺子相邻牌。

此副牌先从定理上看即两暗刻夹中张。其听牌必然是 5 张即 2 3 4 5 6 筒，与顺子相邻牌是 5 筒与 9 筒，5 筒已包括，那么再加一张 9 筒即可。如不按定理去看，就会翻来覆去眼花缭乱，有些智商不及的人甚至会闹出单钓 4 筒的笑话。

b. 上述牌型变化一下，如图 2 所示：

根据定理一目了然，此局听牌 5 6 7 8 9 2 筒，这是顺理成



图 2

章的事，有待我们去探索领悟、思辨和认同。正是“万里古胜一痕收，几番风雨，几度春秋，悠悠不尽长江滚滚流”。

2. 一副一刻七连顺

十珍把玩，娇牌一品，聚焦麻将大决战，千古风流，踏遍

万里神州、伴云霞、披星月，此意难收。

a. 牌局已组妥一副，其余 10 张皆认同一花色一副暗刻且相连一副七连顺的数字牌。如图 3 所示：

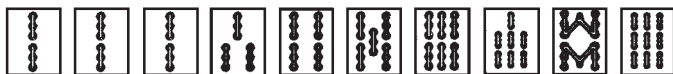


图 3

此局听牌 1 4 7 3 6 9 条

定理：凡属一副暗刻加一副与暗刻同一花色并且相连的七连顺，其听张必然是暗刻前后相邻牌的等差数列。

如把 2 条作为一副暗刻，3 6 9 条为三面钓将听。

如把 2 条作麻将，7、8、9 条为顺子一副，2 3 4 5 6 条为五连顺，1 4 7 条为三面听。

b. 如把上述牌型演变一下，如图 4 所示：



图 4

此局听牌 1 4 7 2 5 8 条，如果根据定理来听牌，很快就得出结论，无须反复查看与思考。正是别有一番仙境出，松涛云海，无边风月，天上人间。

3. 一副两刻四连顺

瘦竹几竿清味咏，寒梅半阁素风存。

牌局已组妥一副，其余 10 张牌皆认同一花色两暗刻紧密相连一副四连顺子的数字中张牌，如图 5 所示：

此局听牌 3 6 9 万 5 8 万 4 万。



图 5

上述牌型如若把 4 万看作麻将，3 万为暗刻一副，4 5 6 7 8 万听牌 3 6 9 万。

若把 3 4 万看作暗刻两副，5 8 万为双钓将。

若把 3 万看作麻将，6 7 8 万为顺子一副，4 万为暗刻一副，3 5 万听牌嵌 4 万。

遗憾的是有人只知 3 4 万为暗刻，别家打出 4 万开杠而和 5 8 万，并没看出嵌 4 万已成和，所以此局 4 万容易“丢张”。

4. 三钓三面等差听

三光日月星，四诗风雅颂。

此牌型是指手中组妥一副牌，剩下 10 张是顺杠相连四连顺的数字牌，如图 6 所示：



图 6

此局听牌:2 5 8 3 6 9 万。

此牌把 4 万作将, 2 3 4 万作副, 4 5 6 7 8 万听牌 3 6 9 万。

此牌把 4 万作副, 2 3 4 5 6 7 8 万为 2 5 8 万三钓将, 正是“今宵夜入仙人浦, 牌品又变听数”, 如此江山, 怎生吩咐, 几度牌声, 几番酣战, 太白指点, 和牌犹如神助。

第二节 听七张的技巧

麻将游戏中, 构成清一色牌姿时, 必须头脑清醒, 思维敏捷, 反应迅速, 否则就会失误。清一色牌张张可和的牌例虽稀见, 但打牌, 就应往纵深发展。“怀中盈日月, 眼底定乾坤”。讲究战略战术, 熟练运用技术, 就能在千变万化的牌场中立于不败之地。

1. 牌铺以“5”为中心

关山同一醉, 玉露难襟收, 今夕身何许, 一百三十六。

组牌形式, 如图 7 所示:



图 7

此局听牌,同一花色牌 9 张,张张可听。不过因 4 6 万已出齐,所以听牌实为:1 2 3 5 7 8 9 万。

此牌品以“5”为中心,两边牌对等,真乃四添秀,六争妍。引出无限诗情画意。那么和牌肯定对等无疑。

至于如何作将,如何作对,在下面“九莲宝灯中”再作分析。

2. “3”、“7”摸完叫“对称”

踏月腾云七万,如痴如醉三江,何处寻觅极品,登上云台放眼。

组牌形式如图 8 所示:



图 8

此局在上例牌铺上变换了一下，即把 4 万往前推一位 3 万出齐，6 万往后推一位 7 万出齐，仍具备了同一花色牌 9 张，张张可听的优势，不过因 3、7 万已出完，所以听牌为 1 2 4 5 6 8 9 万，巧妙而且“对称”。

3. 三暗刻连四连顺

青山依旧在，几度夕阳红。

牌型如图 9 所示：

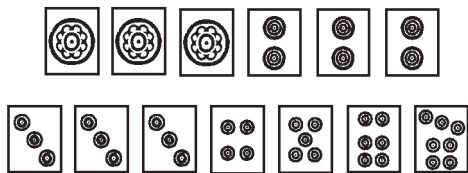


图 9

此局听牌：1 2 3 4 5 7 8 筒

如把 1 1 1、2 2 2、3 3 3 看作三副顺子或刻子，听牌 4 7 筒。

如把 1 1 1、2 2 2 看作两副刻子，3 3 筒作将，3 4 5 6 7 筒听牌 2 5 8 筒。

如 2 筒作将，1 3 筒为两副刻子，5 6 7 筒为一副顺子，2 4 筒听 3 筒。

如 1 筒作将，1 2 3、2 3 4、5 6 7 筒各为一副顺子，2 3 筒听 1 4 筒。



此牌品犹游胜景,人醉白云醒,占尽风情,理不断,万千诗兴。

第三节 听八张的技巧

1. 单缺“幺”、“九”的等差数列

两船并行,橹速不如帆快。

八音齐奏,笛清难比箫和。

组牌如图 10 所示。



图 10

此局听牌:2 5 8 3 6 9 4 7 条。

此属名例两刻夹四顺牌。凡属两刻夹四顺牌,其自身和相邻牌全能成和。

分解:去掉两刻 3 条和 8 条,4、7 条属双钓将。

如 8 条作将,去掉刻 3 条,和牌 3 6 9 条。

如 3 条作将,去掉刻 8 条,和牌 2 5 8 条。

此牌例属单缺“幺”的等差数列,那么变换一下牌型,即形成:“无边落木萧萧下,不尽长江滚滚来。”如图 11 所示:

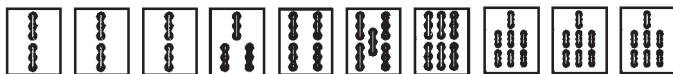


图 11

此局听牌:1 4 7 2 5 8 3 6 条。

此牌例属单缺“九”的等差数列。

上述两例是两副典型的“三明治”牌姿,如遇此牌,牌坛高手神目纵览,高档听牌,八门听,此牌姿无需倒来移去,因有牌谱明训公式存在:完成一副或两副之外,其余牌的同种属中,只要暗刻与暗刻的中间,依数字顺序各有一张牌或四连顺子,即每张牌(包括暗刻前后与四连顺子)都可成和。

上述两例正符合公式所指之条件:已完成一组牌,剩下10张。牌均属同种花色的“条子”牌。在暗刻3条与8条之间,或2条与7条之间,4 5 6 7条或3 4 5 6条均系两暗刻之间的连四顺子。于是包括暗刻及其前后牌均能和出。

2. 调换暗刻的“八角灯”

试问人间何处好,泰山临绝顶,夜观八角灯。

此牌型指“九莲宝灯”的9筒刻子调到同一线筋牌的6筒处,因它从“九莲宝灯”演变而成,故称“八角灯”。

如图 12 所示:

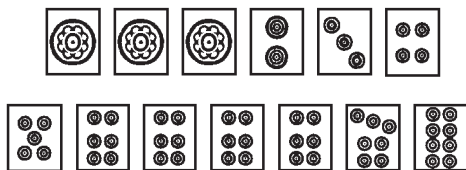


图 12

上述牌型,同一花色牌 9 张,张张可和,因 6 筒出齐,所以除 6 筒以外的 1 2 3 4 5 7 8 9 筒均能和。据此推理,如有 9 筒暗刻一副,把同一筋线的 1 筒刻子,调到同一筋线的 4 筒位置上,如图 13 所示:

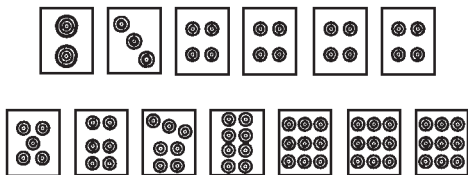


图 13

效果亦同,此局听牌除 4 筒以外,1 2 3 5 6 7 8 9 筒均能和。

3. 出“尖”缺“尖”的八门听

几多风雨几多诗,白云犹自挂前枝。

a. 此牌型是指同一花色牌尖张 3 或 7 已完,形成了出“3”缺“3”,或出“7”缺“7”的听牌形式。如图 14 所示:

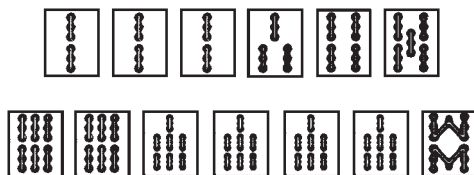


图 14

上述牌铺，同一花色牌 9 张，张张可和，因尖张“7”条出齐，所以听张缺“7”条，其他 1 2 3 4 5 6 8 9 条均能成和。

坐地日行八万里，巡天遥看一千河

b. 牌型变换如图 15 所示：



图 15

即形成了听张缺“3”万，其他 1 2 4 5 6 7 8 9 万均能成和。

4. 两暗刻夹四连顺

天生我才必有用，千金散尽还复来。

这是指组好一副牌后，剩下同一花色牌出现有两副暗刻夹一副四连顺。如图 16 所示：

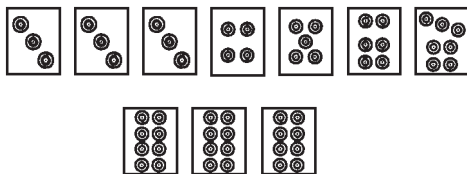


图 16

此局听牌:2 3 4 5 6 7 8 9 筒。

此牌品景观瑰丽,起舞弄倩影,万千争窈窕,观景留仙照,
心潮逐浪高。

第四节 听九张的技巧

1. 天衣无缝 “九莲宝灯”

锦城丝管日纷纷,半入江风半入云。

此品只应天上有,人间哪得几回闻。

这是一种最高级、最难成功的番品,称“九莲宝灯”,亦叫
“九龙庭”。如图 17 所示:

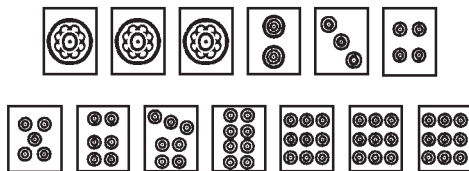


图 17

此番品高雅洁质,可以说是“青龙”的特殊形式,即清龙加上幺、九牌各两张,从而形成听所有的筒子牌,即听9张牌,1~9筒张张可和,不信请看:

若进1筒,1筒成刻子一副,123筒,456筒,789筒成顺子三副,9筒作将。

若进2筒,1筒成刻子一副,345筒,678筒为顺子二副,9筒为刻子一副,2筒作将。

若进3筒,123筒,345筒,678筒为顺子三副,9筒为刻子一副,1筒作将。

若进4筒,1筒为刻子一副,234筒,456筒,789筒为顺子三副,9筒作将。

若进5筒,1筒为刻子一副,234筒,678筒为顺子两副,9筒为刻子一副,5筒作将。

若进6筒,123筒,456筒,678筒为顺子三副,9筒为刻子一副,1筒作将。

若进7筒,1筒为刻子一副,234筒,567筒,789筒为顺子三副,9筒作将。

若进8筒,1筒为刻子一副,234筒,567筒为顺子两副,9筒为刻子一副,8筒作将。

若进9筒,123筒,456筒,789筒为顺子三副,9筒为刻子一副,1筒作将。

好一似“把乾坤阅尽,宇宙全收”。

此番品虽天衣无缝,但“吁嘘嘘,危乎高哉”!攀登难,难以

上青天,可望而不可及,终属海市蜃楼,镜花水月,幻品而已。

2. 镜花水月 “准灯”高挂

海到天边天作岸,山临绝顶我为峰。

此牌局比“九莲宝灯”成和较易,但仍十分困难。因由“九莲宝灯”演变而来,故成“准九莲宝灯”简称“准灯”。如图 18 所示:



图 18

此局听牌:1 4 7 9 万。

“九莲宝灯”在实战看来,几乎难以成功,人们对这种天衣无缝而终成镜花水月的番品不甘心,终于演变成一种“准九莲宝灯”。虽然人们评之论之仍属镜花水月(仍实难成功)但不料龙的传人竟能“挂起”(指和成)。所以,能打成“准九莲宝灯”的番品,故称“准灯”高挂。

第五节 听十三张牌的技巧

1. “国土无双” 万难再却

“满天风景水陆分，登楼览月望星辰。

千古英雄浪淘尽，高声齐唱大江东！”

“国土无双”又名“十三幺九”。和牌时，十三张幺九牌各有一张，其中任一张加一张组成对子(麻将)如图 19 所示：

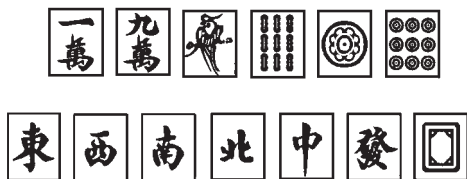


图 19

组打这种番品难度与“九莲宝灯”不相上下，但是这种番品有比其更为艰难的一面。即“九莲宝灯”还可随机应变转打其他番品而不至一败涂地，而打“国土无双”则只能横下一条心，一条道走下去，再无转打余地。但有志者，事竟成。

“国土无双”的组番条件非常苛刻，即起牌手中必须有幺、九牌 8~9 张才行。这样仍需改进其余幺、九牌 4~5 张方能成行，而且这几张牌都得自己摸进，不能借助别家放出的

牌。

“国土无双”番牌的听牌方式有两种，一种是手中已有幺、九牌十三种，则再见到任一张幺、九牌即可成和，“十三张和十三张”这是成和较为容易的一种。

另一种是手中有十二种幺、九牌，其中一种为对子，则形成“十三张和单一张”即“单钓”第十三种幺、九牌成和，这样就形成更加艰难的成和条件。使人有“我欲乘风归去，又恐琼楼玉阁，高处不胜寒”之感觉。

2. “万紫千红” 春意盎然

胜日寻芳泗水滨，无边光景一时新。

等闲识得东风面，万紫千红总是春。

“万紫千红”组牌形式是万、条、筒、风、箭俱全，而每组却是一些不连续的牌组，牌型如图 20 所示：

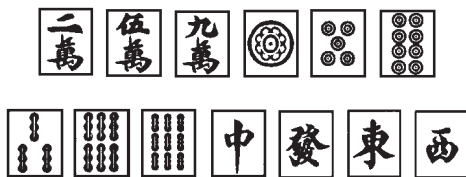


图 20

指点江山，万紫千红，欣欣向荣，五彩缤纷。万紫千红之番品是从“国土无双”演变而来的，是“国土无双”的唯一转向番品，它仍是“十三张和十三张”，但较为容易的是五门不必全

有,亦不单和幺九。只要有一风牌,一箭牌,其它万、条、筒牌
组不成搭子既可,正可谓“赤橙黄绿青蓝紫,谁持彩练当空舞?
花鸟装点此关山,今朝锦绣更好看!”



第二章 麻将组合番品展示

1989 年国内影坛放映了《翡翠麻将》影片后,麻将蓬蓬勃勃发展起来,显示了无限生命力。它以自己的力量笑傲江湖,凭自己的光环笼罩世界,它对人世间的这个热、那个潮不屑一顾。什么气功热、交际舞热、出国热、炒股热,难以与它比美;什么琼瑶热、邓丽君热,不敢和它争风。这个热、那个热,各领风骚三五天,热乎一阵便凉下去,唯有它显示出永恒热潮。

麻将运动中表现出的麻将花样精彩纷呈,许多番品有着鲜明的中国文化特点和美学意韵。如一条龙、捉五魁、杠上开花、海底捞月、四喜、三元、清一色、绿一色、步步高、节节高、九莲宝灯、七星不靠、孔雀东南飞、西北下大雪等,分别以数表式、寓意式、诗词式、剧目式、成语典故式等表达出来。通过国家体育中心审定推出的番品有 81 种,分为 9 个系列,即:字牌系列、序数牌系列、刻系列、七对系列、花色组合系列、全带系列、不靠系列、扣牌方式系列、特殊系列。

分值是以比赛分为单位,对不同难度组成的番种的量化评价。分值为 12 级,依次为 88、64、48、32、24、16、12、8、6、4、2、1 分。

比赛用牌为 144 张(包括 8 张花牌)。在符合和牌条件时,不同系列的番种可以按照计分原则,根据各番种分值,相互组合计分。

第一节 1 分的番品

1. 花牌

入座和风都送暖,映阶芳草自生荣。

奇品尽含千古秀,好花占尽四时春。

花牌牌型如图 21 所示



图 21

春、夏、秋、冬,梅、兰、竹、菊,每花计一分,不在起和分内,和牌后才能计分。花牌补花成和计自摸分,不计杠上开花。

2. 自摸

该出手时就出手。

自摸牌如图 22 所示:

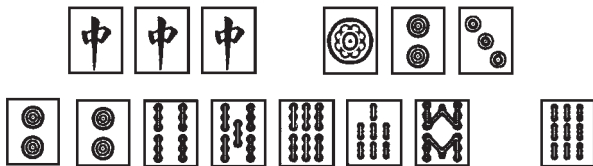


图 22

自摸,确切的说就是自己抓进牌成和牌。

上述牌型除已组妥两副牌外,2筒作将,45678条和369条,自己抓进9条成和,称自摸。自摸分值加倍。

3. 单钓将

前不见古人，后不见来者。

念天地之悠悠，独怆然而涕下。

单钓将牌型如图 23 所示:



图 23

单钓将即钓单张牌作将成和，如上述牌就是单钓西风成和，如果牌型已组好三副，另外 4 张牌为 2 3 4 5 筒，属单钓



(双钓) 亦不是单钓。单钓, 确切的说是钓单张牌, 如此而已, 岂有它哉!

4. 嵌张

坎离既济真元合, 人间均平大道成。

坎张牌型如图 24 所示:



图 24

上述牌型指已组妥 3 副牌外, 剩下的为一将加一嵌搭, 如上述 a 牌和两牌之间的 5 万。b 牌 4 5 5 6 条和 5 条也为嵌张, 手中有 4 5 5 6 7 不算坎张。

5. 边张

自谓筹边使, 立登要路津。

边张牌型如图 25 所示:



图 25

边张是指 1 2 3 的 3 和 7 8 9 的 7 或 1 2 3 3 和 3, 7 7 8 9 和 7 都为边张。手中有 1 2 3 4 5 和 3, 5 6 7 8 9 和 7 不算和边

张。

6. 无字

坑灰未冷山东乱,刘项原来不读书。

无字牌型如图 26 所示:

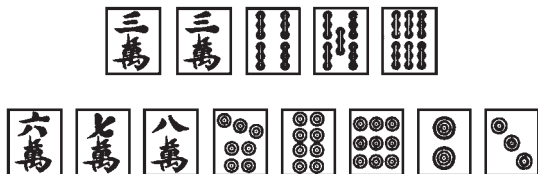


图 26

无字确切的讲,整个手牌中没有风箭牌,和牌亦不单钓风箭。一言蔽之曰,整副牌型不见东南西北中发白。

7. 缺一门

羌笛何须怨杨柳,春风不度玉门关。

缺一门牌型如图 27 所示:



图 27

缺一门，指和牌中缺少一种花色序数牌，如上图有风牌，有万字牌，有筒子牌，就是单缺条子牌，这就是缺一门。有读者或问，万、条、筒都有，缺少风箭牌，是否算缺一门。答曰：按照国家体育总局教材规定，不算。

8. 明杠

一曲开平人尽乐，君王又进紫霞怀。

明杠牌型如图 28 所示:



图 28

明杠，是指自己有暗刻，碰别人打出的一张相同的牌开杠，或自己抓进一张与碰倒的明刻开杠。上图 a 牌自己有暗刻 7 条，上家打出 7 条开杠。b 牌，自己碰倒北风明刻，又抓进一张北风开杠。

9. 幺九刻

杠子青史在，九龄美名留。

么九刻牌型如图 29 所示:



图 29

幺九刻是三张相同的一、九序数牌和字牌组成的刻子(或杠)。这种牌共有 13 种形式,如 1 万、1 筒、1 条、9 万、9 筒、9 条、东风、南风、西风、北风、红中、发财、白板等碰成的刻子或杠。

10. 老少副

邹凤学飞,万里风云从此始,

老骥奋起,九天雷雨及时来。

老少副牌型如图 30 所示:



图 30

老少副是指一种花色牌的 1 2 3, 7 8 9 两副顺子组成的牌型。这种牌型共有 3 种形式即 1 2 3 万, 7 8 9 万, 1 2 3 条, 7 8 9 条, 1 2 3 筒, 7 8 9 筒。1 2 3 为少, 7 8 9 为老, 1 2 3, 7 8 9 同一花色品种即为老少副。

11. 连六

忽如一夜春风来,千树万树梨花开。

连六牌型如图 31 所示:

连六,是指一种花色牌六张相连结的序数牌。如 31 图 2 3 4 5 6 7 条属条子连六, 3 4 5 6 7 8 筒属筒子连六。

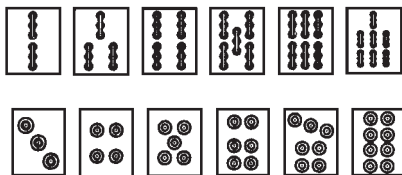


图 31

12. 喜相逢

桃李春风一杯酒,花开时节又逢君。

喜相逢牌型如图 32 所示:

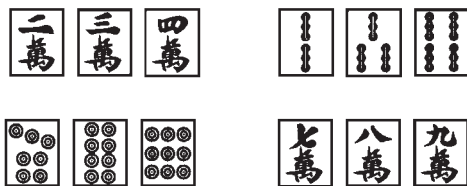


图 32

喜相逢是由两种花色、两副序数相同的顺子组成, 如上图 2 3 4 万, 2 3 4 条就是一番喜相逢, 那么 7 8 9 筒, 7 8 9 万又是一番喜相逢。

13. 一般高

孟光并举梁鸿案,布裙荆钗乐陶然。

一般高牌型如图 33 所示:

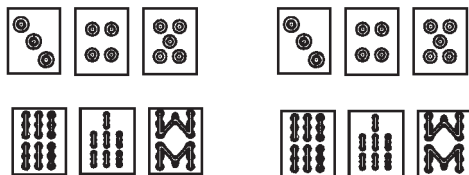


图 33

一般高,指由一种花色、两副相同的顺子组成的牌。如 33 图 3 4 5 筒与 3 4 5 筒为一般高,6 7 8 条与 6 7 8 条亦为一般高。

第二节 2 分的番品

14. 断幺

莲叶一篷和月冷,桃花雨浆载春浓。

断幺牌型如图 34 所示:

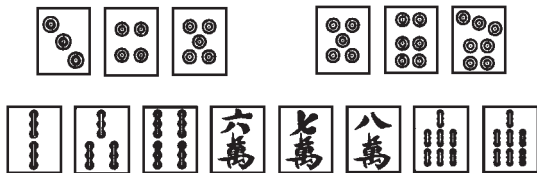


图 34

断幺,确切的说:就是在牌型中,没有幺、九和字牌,和牌时亦不能钓幺、九和字牌。

15. 暗杠

青山依旧在,几度夕阳红。

暗杠牌型如图 35 所示:



图 35

暗杠,指自抓四张相同的牌开杠。至于麻将牌发牌当中,所谓的先红后白,最后发财或明中暗白等说法,并没有什么次序,只是心理战术而已。所以暗杠只能是《离骚》不碍事,《天问》竟自成。

16. 双暗刻

眼豁湖山真面目,气吞吴楚最精神。

双暗刻牌型如图 36 所示:

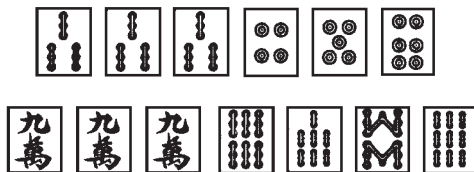


图 36

双暗刻就是在牌中有两副暗刻。如 36 图 3 3 3 条 9 9 9 万就是两副暗刻。那么 9 万和 3 条任何来 1 张即成为明杠或

暗杠，真是极目青天回首看，奔腾九万里，离天三尺三。

17. 双同刻

不忍征游轻娱，上星岩赋笔，卢笛吟笺。

双同刻牌型如图 37 所示：



图 37

双同刻，即是两位序数相同的刻子，如 37 图 6 6 6 万，6 6 6 条，它和双暗刻的区别是：双暗刻只能拿在手中，而双同刻可以以对子碰成刻子放在堂前。

18. 四归一

一蓑一笠一髯翁，一丈长竿一寸钩，

一山一水一明月，一人独钓一江秋。

四归一牌型如图 38 所示：



图 38

四归一，指和牌中有四张相同的牌归于一家的顺子、刻子、对子，将牌中（不包括杠牌）如上牌 1 1 1 筒作一副刻子，1 2 3 筒作一副顺子，那么，这 4 个 1 筒却掌握在了一人手中，即四归一。

19. 平和

舟行看色屏风里，人在回文锦字中。

平和牌型如图 39 所示：

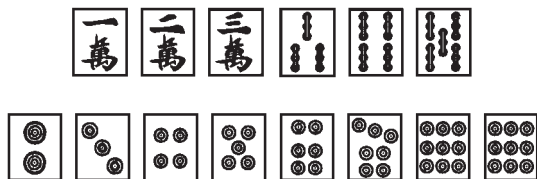


图 39

平和，是指由四副顺子和序数牌作将组成的和牌。如 39 图 1 2 3 万是一副顺子，3 4 5 条亦是一副顺子，2 3 4，5 6 7 筒是两副顺子，序数牌是 9 9 筒符合条件，亦称“平和”。

20. 门前清

千磨万击还坚劲，任尔东西南北风。

门前清牌型如图 40 所示：

门前清，就是说这手牌全部是自己抓来，没有吃、碰、明杠的牌，别家打出 1 4 万成和后即可称“门前清”。



图 40

21. 门风刻

劝君更尽一杯酒,西出阳关无故人。

门风刻牌型如图 41 所示:

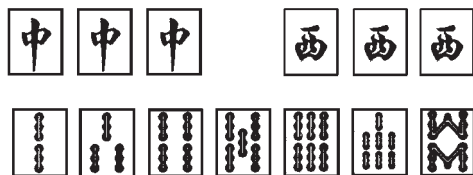


图 41

门风刻,是指与本门风相同的风刻,本门风是西风,所以西风刻当加 2 分。

22. 圈风刻

东边日出西边雨,道是无情却有情。

圈风刻如图 42 所示:

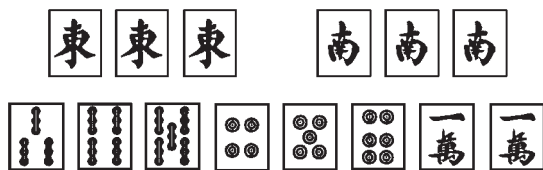


图 42

圈风刻是与圈风相同的风刻,当圈风现在是东风,所以东风刻子是有番品分值的,而南风却没有。既然不能“一视同仁”,在实战中当择优录用。

23. 箭刻

千家万户瞳瞳日,总把新桃换旧符。

箭刻牌型如图 43 所示:

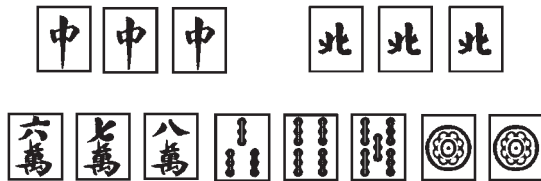


图 43

箭刻是指由中、发、白三张相同的牌组成的刻子。在实战中,注意保留箭刻。因为中、发、白等碰子都有分。再则,保留圈风和门风。因彼此分值都一样,把没有分值的风牌先行打出即可。



第三节 4 分的番品

24. 和绝张

千山鸟飞绝，万径人踪灭。

孤舟蓑笠翁，独钓寒江雪。

和绝张牌型如图 44 所示：

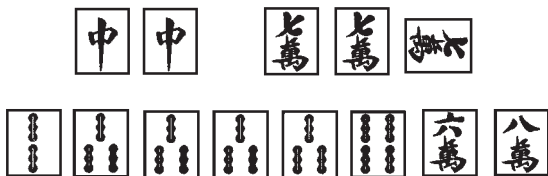


图 44

和牌时，桌面和堂中已亮明了 3 张牌，听所剩的第四张牌（枪杠和不计和绝张）。如上副牌型：桌面上自己或他人碰倒七万，自己抓住 7 万或别家打出 7 万即是和绝张。如自己已吃或碰倒两副牌，手中红中作将，另有 2 3 3 3 4 条，自己抓住 3 条或别家打出 3 条，不计和绝张。

25. 双明杠

立品于莘野渭滨之间，表读出师，两朝勋业惊司马。

结庐于紫峰白水一侧，曲咏梁夫，千载风云起卧龙。



双明杠牌型如图 45 所示：



图 45

双明杠，即在一铺牌型中，有两副是明杠即暗刻碰成明杠与明刻自己抓进该张牌。

26. 不求人

古殿无灯凭月照,山门不锁待云封。

不求人牌型如图 46 所示：



图 46

不求人指四副牌及将中没有吃牌、碰牌（包括明杠），自摸和牌。

27. 全带幺

他年我若为青帝,报与桃花一处开。

全带幺牌型如图 47 所示：

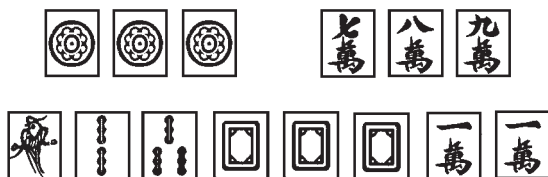


图 47

全带幺指和牌时,每副牌、将牌都有幺九牌或文字牌。

第四节 6 分的番品

28. 双箭刻

刑天舞千戚,时穷节乃见。

双箭刻牌型如图 48 所示:



图 48

在一铺成和牌型中,必须有两副箭刻或杠。如:中中中、白白白或发发发、白白白或中中中、发发发。

29. 双暗杠

风萧萧兮易水寒,壮士一去不复返。

双暗杠牌型如图 49 所示:



图 49

双暗杠即成和牌中,必须有两个暗杠,即万条筒风箭中的任何一种牌都可以,不受任何限制。

30. 全求人

平生不解藏人善,到处逢人说项斯。

全求人牌型如图 50 所示:

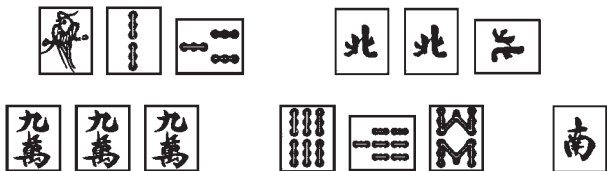


图 50

全求人的意思是:全靠吃牌、碰牌、单钓别人打出的牌和牌,不计单钓。如上副牌型,吃倒或碰倒四副牌后,单钓南风,

三色三步高指三种花色牌三副依次递增一位序数的顺子牌,其他一副和将牌不限。

33. 混一色

满园春色关不住,一枝红杏出墙来。

混一色牌型如图 53 所示:

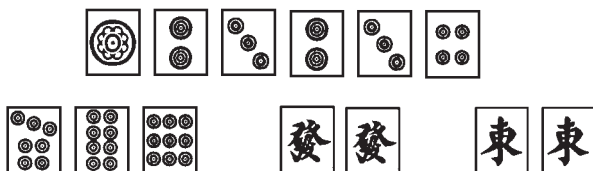


图 53

混一色是由一种花色序数牌和字牌组成的和牌,其字牌不限,序数牌必须只有一种。

34. 碰碰和

黄沙百战穿金甲,不破楼兰终不还。

碰碰和牌型如图 54 所示:

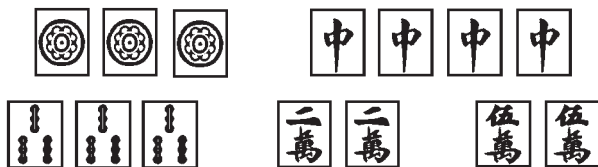


图 54

碰碰和是由四副刻子(或杠)、将牌组成的和牌,就是说,一铺牌中,全是碰子,无有顺子。正是“长风破浪会有时,直挂云帆济沧海”。

第五节 低番品种和牌技巧

低番品种,严格的说,就是达不到8分分值的品种,因国家体育总局规定,起和分必须是8分,所以达不到8分分值的都算低番品种。

当我们摸起一手牌之后,经过分类、调整,不能实现大番品的和牌,这时就要分析、判断,用智慧指挥决策,打什么牌留什么牌,根据手中牌构成状况,果断地决定和牌方向。

1. 低番品的和牌有两个显著特点:

- a. 和牌必须具有两个番品以上。
- b. 低番品容易形成诈和。

我们知道:和牌的要求必须达到底分8分以上才能成和。但一手牌摸起后,既没有花龙、三色三同顺、三色三节高那样的牌品,更谈不上三元、四喜、七对和之类的大番品,所以要想在此基础上和牌,必须寻找两个即两个以上的番品,即 $x + y = 8$, $x + y + z = 8$ 等。如:手中有3张红中,其他都是一种花色序数牌,就可以实现和牌,和牌后,混一色得6分,箭刻得2分, $6 + 2 = 8$ 正好够和牌条件,如果一种花色序数牌中有12

3 和 7 8 9, 便可报老少副, 又增加 1 分, 所以和牌报番是个一定慎之又慎的问题, 既不能错报, 因为错报形成诈和, 就要形成处罚; 又不能漏报, 因为漏报后, 分值就上不去。比如: 五门齐牌品自摸后, 你只报了“五门齐”、“门前清”、“自摸”等, 没有报“不求人”, 所以算分时, 就白白失掉 24 分 ($4 \text{ 分} \times 2 \times 3$)。下面举两个例子说明报番的重要性。

2. 战例

例 1: 千磨万击还坚劲, 任尔东西南北风。

自己坐在西家, 圈风是西风。牌型如图 55 所示:

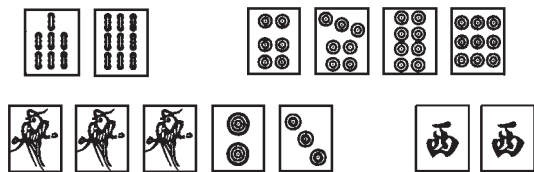


图 55

此牌吃上 8 条, 打掉 6 筒, 听牌 1 4 筒。为什么打掉 6 筒呢? 因为 9 筒存在和 7 8 9 条形成“喜相逢”, 如和 1 筒, 与 1 2 3 筒形成“老少副”, 这就是不打 9 筒打 6 筒的诀窍所在。

此时的牌型和 4 筒, 分值肯定不够, 只有“喜相逢”1 分、“缺一门”1 分、“幺九刻”1 分。4 筒不能成和, 1 筒够不够呢? 经过仔细认定, 1 筒够和牌条件, 如和 1 筒, 加“全带幺”4 分、“老少副”1 分, 共 8 分即可和牌, 所以: 吴楚东南坼, 一统定乾坤。

不因困顿移初志，肯为寅缘改寸丹。

如果听牌 1 4 筒，下家打出 4 筒，置之不理，对门打出西风，这时果断碰倒，而后打出 1 条，这时西风碰，并不是一个简单的碰，既是“圈风刻”，又是“门风刻”，一碰得 4 分，而失去的仅仅是“幺九刻”1 分，何乐不为！如果摸起一张 3 条，开拆 2 3 筒，这样，碰西风、长 2 条，得“圈风刻”2 分。“门风刻”2 分。“喜相逢”1 分、“老少副”1 分、“全带幺”4 分、满得 10 分，真乃：纵横世事舒豪气，叱咤风云壮布衣。

例 2：身无彩凤双飞翼，心有灵犀一点通。此牌圈风是北风，自己坐在东家。牌型如图 56 所示：

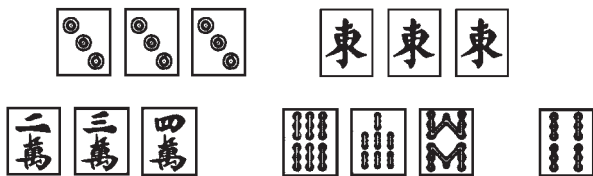


图 56

哎呀！此牌除了“门风刻”以外，还能找到什么？缺嵌边钓仅能找一个钓算上 1 分，虽然“断幺九”，但有东风在。别家打出 3 筒，成一明杠算上 1 分，“四归一”算上 2 分，总共加起来不超过 6 分。已是“山穷水尽疑无路，”如大拆大卸，必不可免要放炮，难道就守株待兔，束手被擒不成？此时闷闷然，恍恍然。一张红中风云起，柳暗花明又一村。海到岸边天作浪，山临绝顶我为峰。抓到红中后，心潮逐浪高，下家打出红中，我



喜不自胜,挥手报牌,“五门齐”6分,“圈风刻”2分、“单钓将”1分,9分在握,惊变一个世界。



第三章 麻将高番牌例分值

上章讲了低番品的组合与分值计算，我们明白了一个基本原则：就是低番品要想和牌，必须寻找两个或两个以上的番品。这里有一个值得注意的问题是：若干个低番品加起来要达到 8 分。由于新章程和牌花式繁多，许多人情急之下算不清番数，6 番 7 番就推牌叫和，结果遭到“诈和”罚分等制裁。

那么，8 分以上的番品就不存在这个问题。这里，组牌的难度增加了，一旦组成，麻将和牌后，必达到 8 分以上，不存在达不到分值的问题，这样韬略演阵，方策竞争，每局很是激烈。牌缀文章、四牌四花样，四人四笑语。番开锦绣，一花一世界，一番一如来。

下面我们认真观察 8 分以上的番品：这里，还要寻找有无其他番品，切不可白白失掉另一个番品的得分。这里，既要防止漏报失分，也要防止错报扣分。只要认准商品，和牌即可推倒，很少发生“诈和”问题。

第一节 8 分的番品

1. 花龙

楚土风歌诚恐殆,叶公好龙岂求真?

花龙牌型如图 57 所示:



图 57

花龙是由万、条、筒三种花色的三副顺子连成 1~9 的序数牌。

欲争群龙首,舞得是花龙。

牌例 1,如图 58 所示:

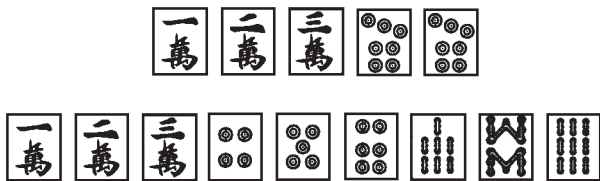


图 58

此牌可加计一般高、平和分。

牌例 2,如图 59 所示:

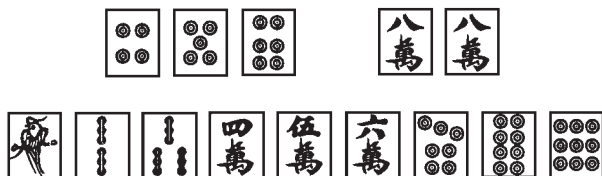


图 59

此牌可加计连六(或喜相逢)、平和分。

2. 推不倒

千里黄河水滔滔,万里长城推不倒!

推不倒牌型如图 60 所示:

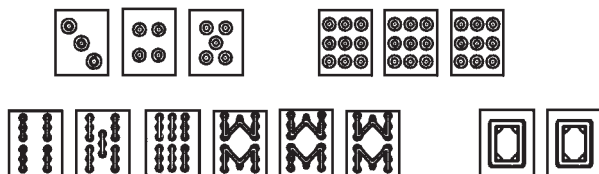


图 60

推不倒就是不动牌,就是由一种牌面图型,没有上下区别的牌组成的和牌。何为不动牌就是 1 2 3 4 5 8 9 筒, 2 4 5 6 8 9 条, 白板等。由其中的顺子、刻子、对子、将牌组成的和牌。这种牌拿起来不用颠倒,故名“推不倒”。这种牌不计“缺一门”分。

牌例 1,如图 61 所示:

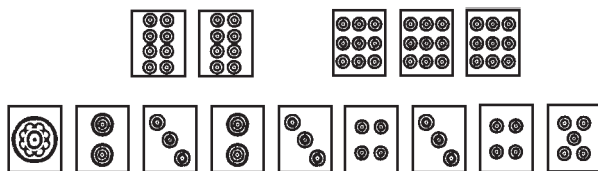


图 61

此牌可加计清一色、一色三步高分。

牌例 2, 如图 62 所示

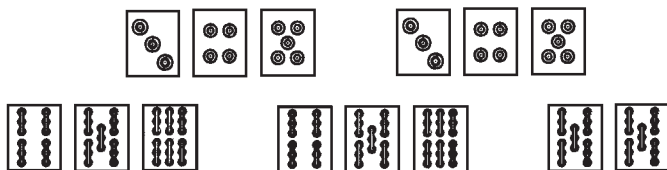


图 62

此牌可加计全带五、四归一、两个一般高分。

3. 三色三同顺

山色年年换新颜, 妆点出嫣红翠绿一片。

三色三同顺牌型如图 63 所示:



图 63

三色三同顺指和牌时有三种花色、三副序数相同的顺子，其他一副与将牌不限。

牌例 1, 如图 64 所示：

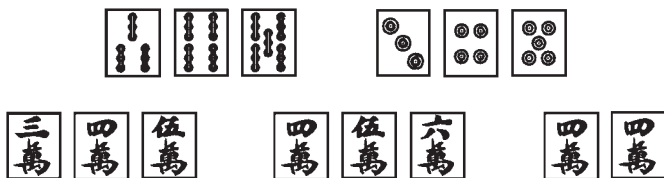


图 64

此牌可加计平和、断幺、四归一分。

牌例 2, 如图 65 所示：

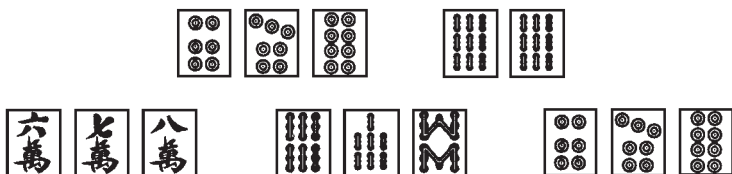


图 65

此牌可加计大于五，一般高分。

4. 三色三节高

争芳云径三色，登攀更上层楼。

三色三节高牌型如图 66 所示：



图 66

三色三节高指和牌时有三种花色三副依次递增一位数的刻子。

牌例 1, 如图 67 所示:

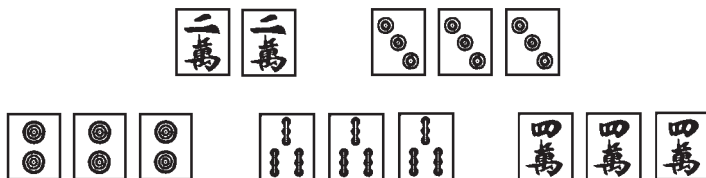


图 67

此牌可加计小于五、双同刻、碰碰和与断么分。

牌例 2, 如图 68 所示:

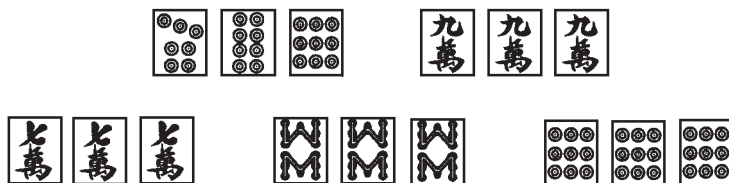


图 68

此牌可加计全大、四归一分。

5. 无番和

白云深处隐,无意苦争春。

无番和牌型如图 69 所示:

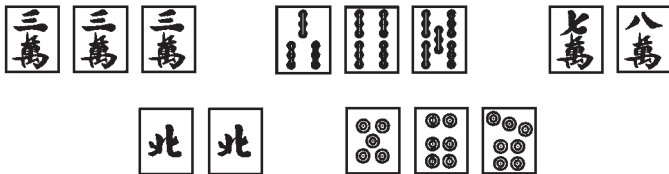


图 69

自己坐东风,圈为南风圈,北风作将,吃进 3 条,碰倒 3 万,5 6 7 筒为一副顺子,和牌后找不出任何番种分(花牌不计算在内)所以称“无番和”。

再举一例,如图 70 所示:1 2 进 3 筒,4 4 碰 4 条,7 8 进 9 万,手中持牌中中,3 4 听 2 5 筒牌。

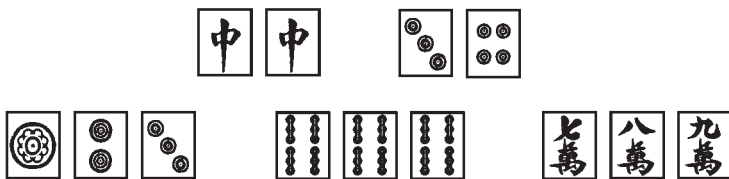


图 70

“无番和”即够和番品,推倒和即可。

6. 妙手回春

绝顶凭栏终一笑, 览云观日留仙照。

妙手回春牌型如图 71 所示:

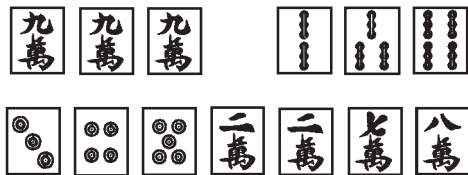


图 71

本局和牌 69 万, 自己自摸牌墙上最后一张牌和牌, 此时不计自摸, 故称“妙手回春”。

7. 海底捞月

留得五湖明月在, 不愁无处下金钩。

海底捞月牌牌型如图 72 所示:

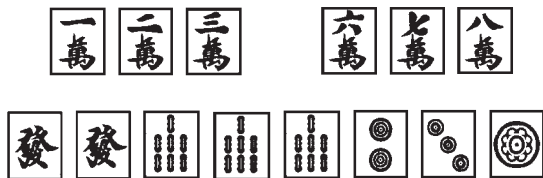


图 72

海底捞月是指三副牌加上一对将, 另加一副搭子成听时, 和打出的最后一张牌。本局最后一张某人打出 1 筒, 正好

成和，一筒喻月，更确其名。只要和了本局打出的最后一张牌，就叫“海底捞月”。

8. 杠上开花

十分颜色十分才，敢有歌咏动地哀。

自是桃花生命里，故教红杏出墙来。

杠上开花牌型如图 73 所示：

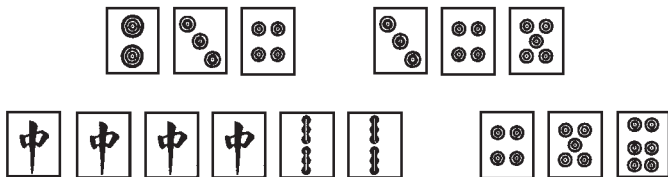


图 73

杠上开花是指开杠抓进的牌成和牌(不包括补花)。不计自摸，本局摸到红中开杠，从杠头摸起一张牌 6 筒正好成和，故名“杠上开花”。

9. 抢杠和

刺破青天无觅处，得来全不费功夫。

抢杠和牌型如图 74 所示：

抢杠和是指和别人开明杠的牌。不计和绝张。这是一种单嵌绝张，志在必成的打法。比如本牌局别家已碰倒 6 筒，预测 5 7 筒打出可能成为炮牌，所以冷眼向洋看世界，背水一战

麻将高番牌例分值

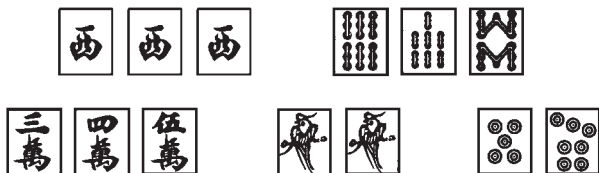


图 74

“抢杠和”。

第二节 12 分的番品

10. 全不靠

山围故国周遭在,潮打空城寂寞回。

全不靠牌型如图 75 所示:



图 75

全不靠是由单张三种花色 1 4 7, 2 5 8, 3 6 9 不能错位的序数牌, 东南西北中发白其中的任何 14 张牌组成的和牌, 不计五门齐、不求人。

牌例 1, 如图 76 所示:

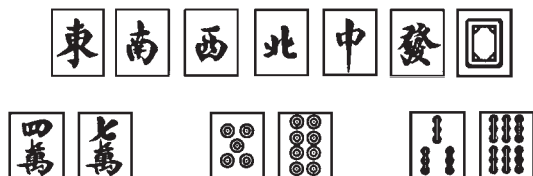


图 76

此牌听张即 1 万或 2 筒或 9 条。

牌例 2, 如图 77 所示:

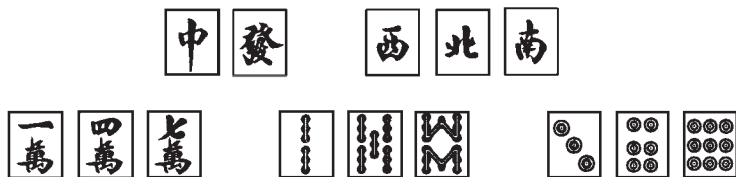


图 77

此牌可加计组合龙分。

11. 组合龙

手持一朝头角就, 撼摇霹雳震山河。

组合龙牌型如图 78 所示:



图 78

组合龙是指三种花色的 1 4 7, 2 5 8, 3 6 9 不能错位的序数牌, 其他一副和将牌不限。

牌例 1, 如图 79 所示:

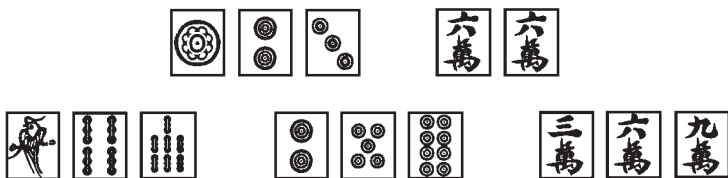


图 79

此牌可加计平和分

牌例 2, 如图 80 所示:

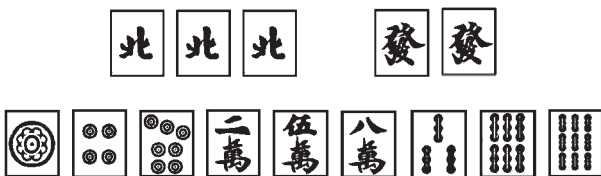


图 80

此牌可加计五门齐分。

12. 大于五

大于五牌型如图 81 所示:



图 81

大于五是由序数牌 6~9 的顺子、刻子、将牌组成的和牌。不计无字。

牌例 1, 如图 82 所示:

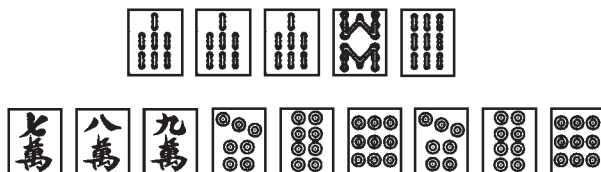


图 82

此牌可加计全大、三色三同顺、一般高、平和分。

牌例 2, 如图 83 所示:

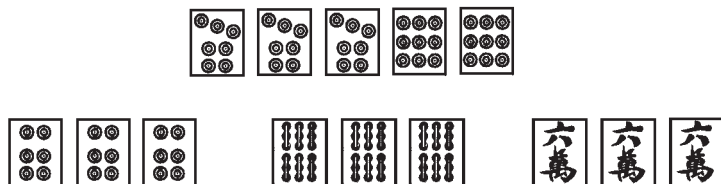


图 83

此牌可加计三同刻(有三暗刻也可加计)、碰碰和、断幺分。

13. 小于五

花褪残红青杏中,天涯何处无芳草。

小于五牌型如图 84 所示:

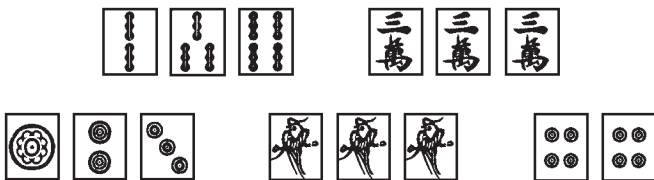


图 84

小于五是由序数牌 1~4 的顺子、刻子、将牌组成的和牌。不计无字。

牌例 1, 如图 85 所示:

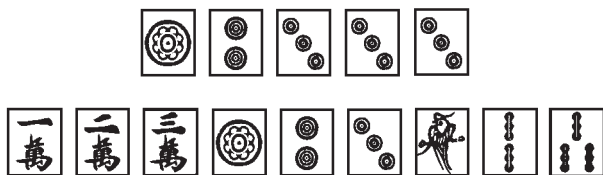


图 85

此牌可加计全小、三色三同顺、一般高,四归一平和分。

牌例 2, 如图 86 所示:



图 86

此牌可加计一色四节高、缺一门分,不另计碰碰和分。

14. 三风刻

风又飘飘,雨又潇潇。红了樱桃,绿了芭蕉。

三风刻牌型如图 87 所示:



图 87

三风刻牌型指一铺牌成和中,必须具备三个风刻,碰倒或在手中都可以,如都在手中,还可报三暗刻番品,有圈风刻、门风刻亦可以计分。其他一副和将牌不限。

牌例 1,如图 88 所示:

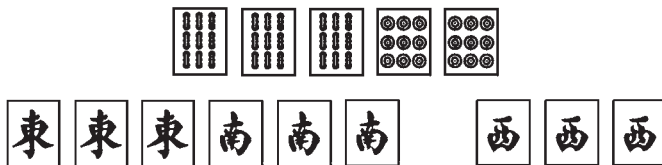


图 88

此牌可加计混幺九、缺一门分。

牌例 2, 如图 89 所示:

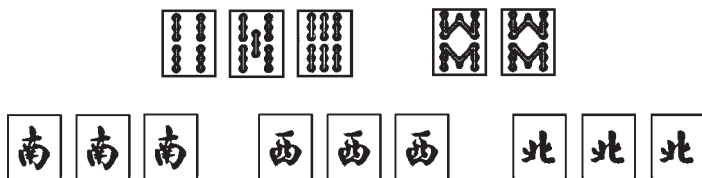


图 89

此牌可加计混一色分。

如果三风刻加红中碰、白板为将可加计字一色、箭刻分。

第三节 16 分的番品

15. 青龙

青龙一日腾空起, 扶摇直上九万里。

青龙牌牌型如图 90 所示:



图 90

青龙指和牌时,有一种花色 1~9 相连接的序数牌。

牌例 1,如图 91 所示:

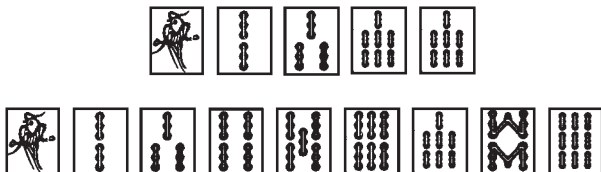


图 91

此牌可加计青一色、一般高、平和分。

牌例 2,如图 92 所示:

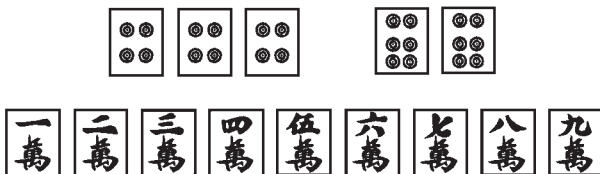


图 92

此牌可加计无字、缺一门分。

16. 三色双龙会

一卧沧江惊岁晚,几回青紫点朝班。

三色双龙会牌型如图 93 所示:



图 93

三色双龙会是指两种花色两个老少副，另一种花色 5 作将的和牌。不计喜相逢、老少副与无字。

17. 一色三步高

昨夜西风凋碧树，独上高楼，望尽天涯路。

一色三步高牌型如图 94 所示：



图 94

一色三步高指和牌时，有一种花色三副依次递增一位或依次递增两位数字的顺子。

牌例 1，如图 95 所示：

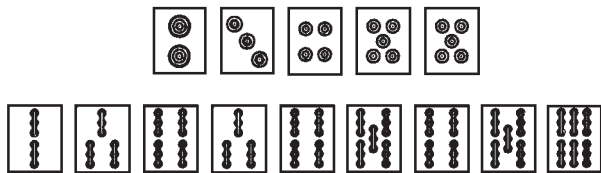


图 95

此牌可加计平和、喜相逢、缺一门、断幺分。

牌例 2, 如图 96 所示:

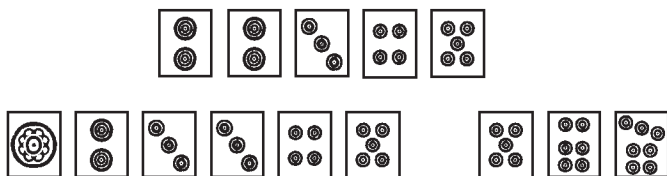


图 96

此牌可加计清一色、平和、一般高分。

如果一门上已形成一色三步高, 另两门序数牌有一刻、一对, 可加计无字。

18. 全带五

相逢何必曾相识, 同是天涯沦落人。

全带五牌型如图 97 所示:

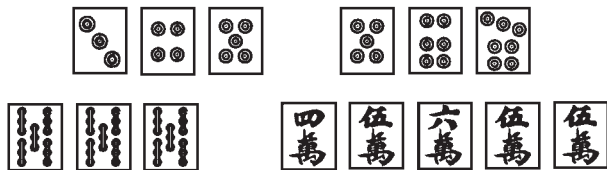


图 97

全带五指每副牌和将牌必须有 5 的序数牌。这样的和牌, 肯定是缺老少副, 但不计断幺。

牌例 1: 如图 98 所示:

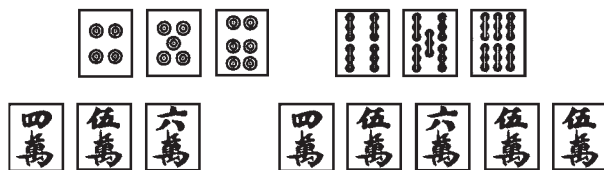


图 98

此牌可加计全中、三色三同顺、四归一、一般高分。

牌例 2, 如图 99 所示:

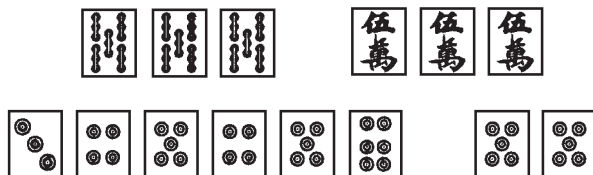


图 99

此牌可加计双同刻, 四归一分。

19. 三同刻

海内存知己, 天涯共比邻。

三同刻牌型如图 100 所示:



图 100

三同刻是指和牌时，有三位序数相同的刻子（杠）。这样的机会何其少，但只要遇到好风景，花开时节定逢君。

牌例 1,如图 101 所示:

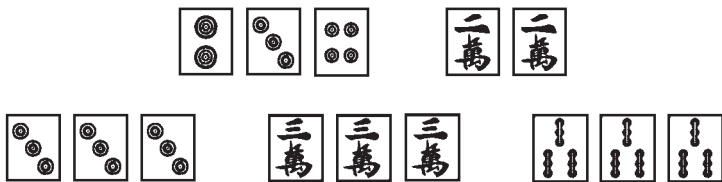


图 101

此牌可加计小于五、四归一、断幺分。

牌例 2,如图 102 所示:

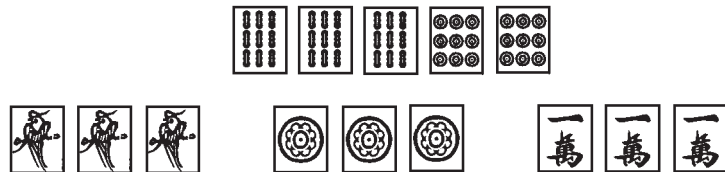


图 102

此牌可加计清幺九分。

20. 三暗刻

夕阳西下近黄昏，一片驼铃恋晚霞。

三暗刻牌型如图 103 所示:



图 103

三暗刻和三同刻的区别是：三同刻只要手中有对子即可碰成，而且是不同花色序数相同。三暗刻必须是依靠自己抓牌，手中必须掌握三副刻子。

牌例 1，如图 104 所示：



图 104

此牌可加计混幺九、五门齐、碰碰和、箭刻分。如有门风刻、圈分刻，亦可加计分。

如果三暗刻整个和在一门上，还可加计清一色分。

第四节 24 分的番品

21. 七对和

从来才艺称奇绝，文君仲姬匹美双。

七对和牌型如图 105 所示：

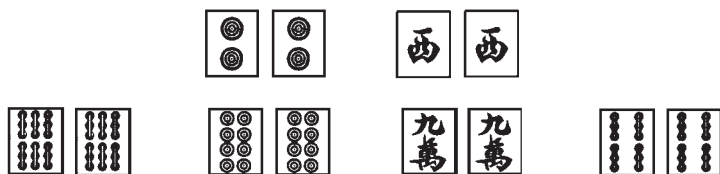


图 105

七对和，也叫七巧。就是说成和的牌由同花色品种各两张，组成 7 副对子即可。

牌例 1，如图 106 所示：

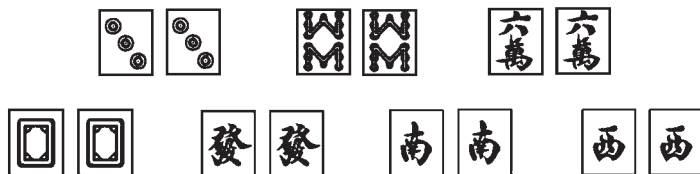


图 106

此牌可加计五门齐分。

牌例 2，如图 107 所示：

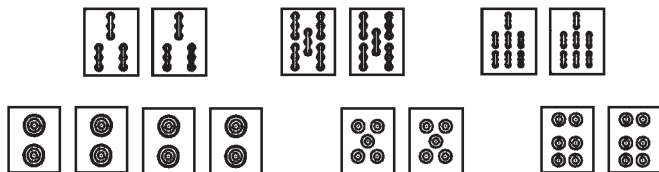


图 107

此牌可加计断么、缺一门、四归一分。

如果全是风箭对,可加计字一色,如果是么九对,可加计清么九,如果是字牌和么九对,可加计“混么九”。

22. 七星不靠

劝君莫听前朝曲,且看新翻杨柳枝。

七星不靠牌型如图 108 所示:



图 108

七星不靠是在和牌时,必须有七个单张东南西北中发白,加上三种花色,数位按 1 4 7, 2 5 8, 3 6 9 中的 7 张序数牌组成的没有将牌的和牌。不计五门齐,不求人、单钓分。

23. 全双刻

在天愿为比翼鸟,在地愿为连理枝。

全双刻牌型如图 109 所示:

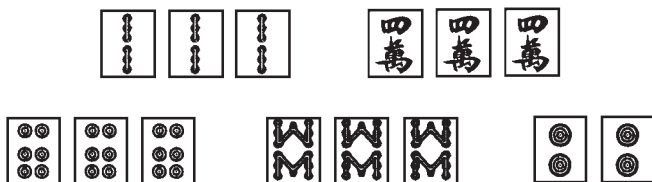


图 109

全双刻是由 2 4 6 8 序数牌的刻子、将牌组成的和牌。不计碰碰和,断么。

牌例 1, 如图 110 所示:

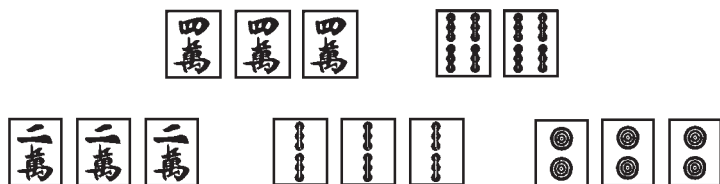


图 110

此牌可加计小于五、三同刻分。

牌例 2, 如图 111 所示:

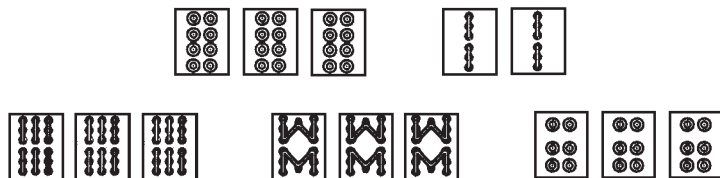


图 111

此牌可加计两个双同刻、缺一门分。

24. 青一色

碧玉妆成一树高,万条垂下绿丝条。

青一色牌型如图 112 所示:

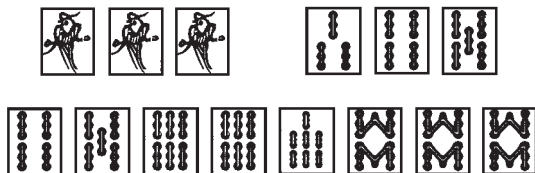


图 112

青一色牌型指由一种花色序数牌组成 (碰子、顺子不限),是与“清龙”同样整齐、漂亮、清秀的一种牌型。清一色成和后,不计无字。

牌例 1,牌型如图 113 所示:

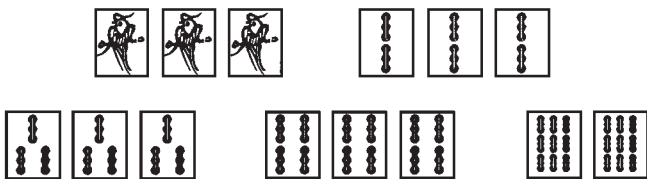


图 113

此牌可加计一色四节高分 (碰碰和是一色四节高必然并存的番种,不另计分)。

牌例 2, 牌型如图 114 所示:

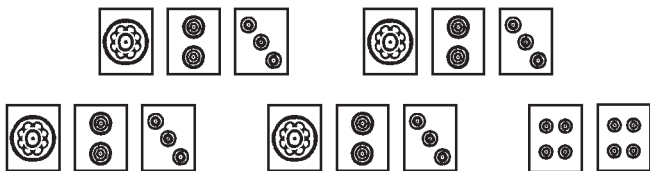


图 114

此牌可加计小于五、一色四同顺 (四归一是一色四同顺必然并存的番种, 不另计分)、平和分。

若清一色万字有条清龙、另加 123 万副和 1 1 万将, 此牌可加计清龙、一般高、四归一、平和分。

25. 一色三同顺

落霞与彩翼齐飞, 秋水共长天一色。

一色三同顺牌型如图 115 所示:



图 115

一色三同顺指和牌时须有一种花色三副序数相同的顺子。其他一副和将牌不限。不计一色三节高。

牌例 1, 如图 116 所示:

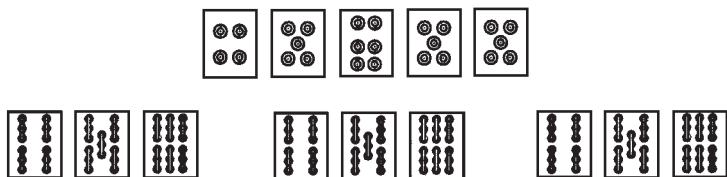


图 116

此牌可加计全带五、全中、平和、喜相逢、缺一门分。

26. 一色三节高

可上九天揽月，可下五洋捉鳖，谈笑凯歌还。

一色三节高牌型如图 117 所示：



图 117

一色三节高指和牌时有一种花色三副依次递增一位数字的刻子，不计一色三同顺。其他一副和将牌不限。有读者可能发问，2 3 4、2 3 4、2 3 4 既是一色三同顺又是一色三节高，为什么搞两个番品呢？这仅仅是手中握有此牌时才能出现的情形。要知道，在行牌过程中是不一样的，三同顺能吃，三节高能碰，有的能组成一色三节高，有的只能吃成一色三同顺，比如有 2 3 4、2 3 4 只能碰成 2 2 2、3 3 3、4 4 4，又何能吃成一色三同顺呢？比如已吃倒一副 5 6 7 万，手中又掌握 5 6 7 万与

6 7 万,只能等吃上人家 5 万,碰牌就成不了大番品。

牌例 1,如图 118 所示:

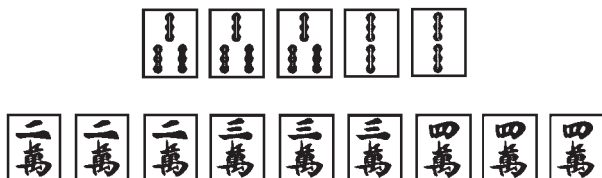


图 118

此牌可加计小于五、碰碰和、断幺、缺一门、双同刻分。

27. 全大

落木千山天远大,澄江一道月分明。

全大牌如图 119 所示:



图 119

全大是由序数牌 7 8 9 组成的顺子、刻子(杠)、将牌的和牌,不计无字。

牌例 1,如图 120 所示:

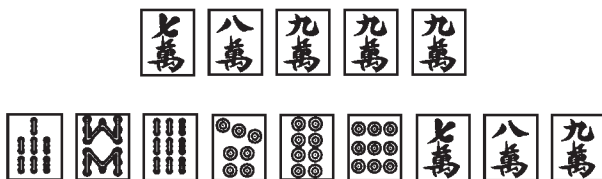


图 120

此牌可加计三色三同顺、一般高、全带么、四归一、平和分。

牌例 2, 如图 121 所示:

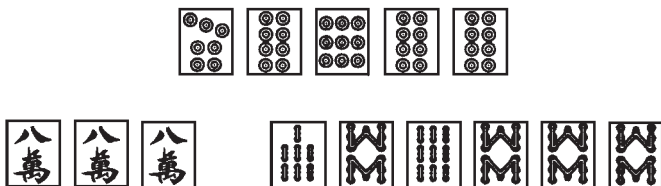


图 121

此牌可加计喜相逢、双同刻、四归一分。

此牌若全是碰刻, 可加计碰碰和分。

28. 全中

天际识归州, 云中辨玉树。

全中牌型如图 122 所示:

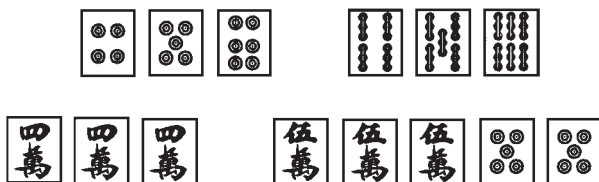


图 122

全中是由序数牌 4 5 6 组成的顺子、刻子 (杠)、将牌组成的和牌, 不计断幺分。

牌例 1, 牌型如图 123 所示:

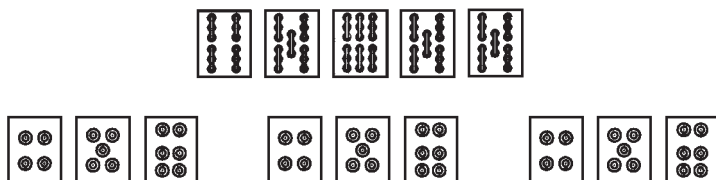


图 123

此牌可加计全带五、一色三同顺、喜相逢、平和、缺一门分。

29. 全小

花褪残红青杏小, 枝上柳绵吹又少。

全小牌如图 124 所示:

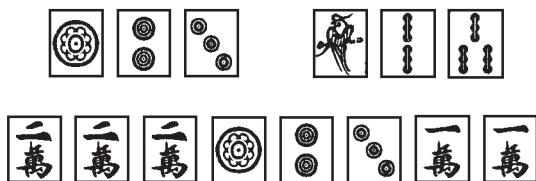


图 124

全小是由序数牌 1 2 3 组成的顺子、刻子 (杠)、将牌组成的和牌。不计无字分。

牌例 1, 如图 125 所示:

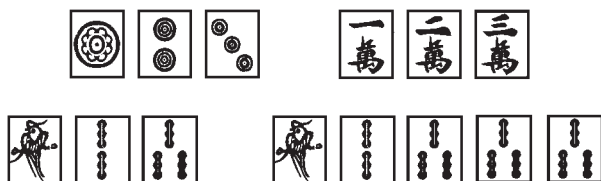


图 125

此牌可加计三色三同顺、一般高、四归一、平和分。

第五节 32 分的番品

30. 一色四步高

一色四步高牌型如图 126 所示:

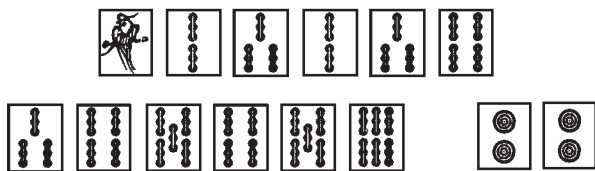


图 126

一色四步高指一种花色四副依次递增一位数或依次递增两位数的顺子。如上图是递增一位,若递增两位数可改成 1 2 3、3 4 5、5 6 7、7 8 9 亦是一色四步高。

牌例 1,如图 127 所示:

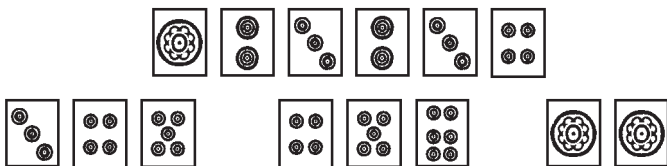


图 127

此牌关键在于将,若 1 筒作将,可加计清一色、平和分。1 2 3 筒不能拆开与 4 5 6 筒再组成连六计分。

牌例 2,如图 128 所示:



图 128

此牌可加计平和、缺一门分,不计老少副。

31. 三杠

三杠牌型如图 129 所示:

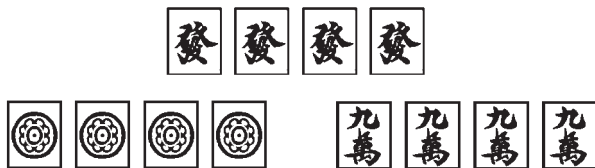


图 129

三杠,就是说无论明杠或暗杠,必须达到三个。而开杠的方式也是三种:一种是摸 4 张成为暗杠,一种是掌握了 3 张,别家打出同张开明杠;一种是自己碰倒后,又拿到相同的牌开杠。

牌例 1,如图 130 所示:

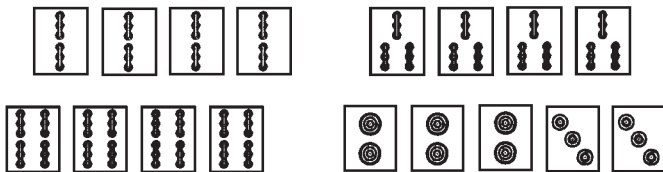


图 130

此牌可加计一色三节高、碰碰和、双同刻、小于五、缺一门、断幺分。

32. 混幺九

放开眼界,登斯楼把酒;

胸藏云梦,对仙人吟诗。

混幺九牌型如图 131 所示:

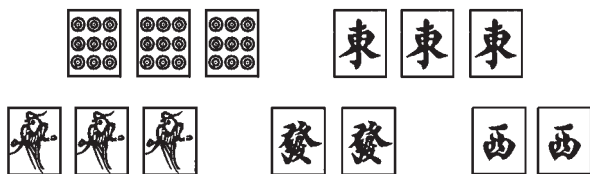


图 131

混幺九是由字牌和序数牌一、九的刻子、将牌组成的和牌,不计碰碰和分。

牌例 1,如图 132 所示:

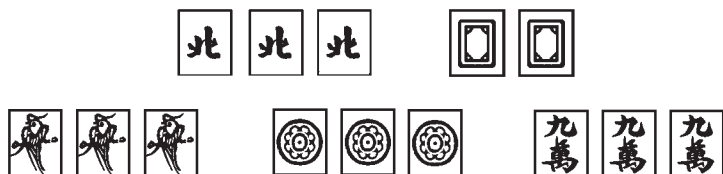


图 132

此牌可加计五门齐、双同刻分。

第六节 48 分的番品

33. 一色四同顺

一色四同顺牌型如图 133 所示：

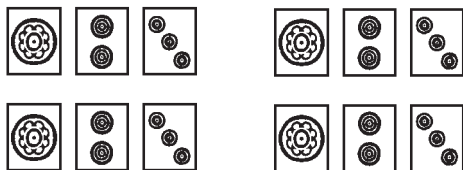


图 133

一色四同顺是一种花色四副序数相同的顺子，较难组成。一旦组成后，不计一色三节高，一般高、四归一。

牌例 1，如图 134 所示：

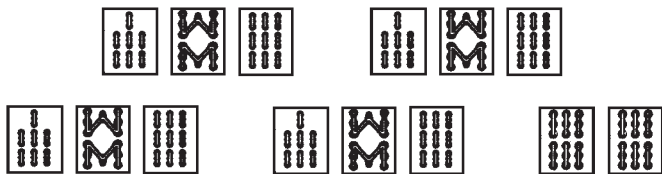


图 134

此牌可加计清一色、大于五、平和分。

34. 一色四节高

一色四节高牌型如图 135 所示：



图 135

一色四节高指一种花色四副依次递增一位数的刻子。如同一色四同顺一样难组成，但分值较高，组成后不计一色三同顺、碰碰和。

牌例 1, 如图 136 所示：



图 136

此牌可加计小于五、缺一门分。

第七节 64 分的番品

35. 清幺九

峭壁对悬崖,巧弄一番惊险。

清幺九牌型如图 137 所示:

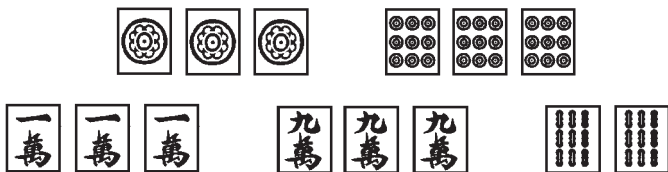


图 137

清幺九是由序数牌一、九刻子组成的和牌,不计碰碰和、同刻、无字。

36. 小四喜

东风何等万事备,发财单求四喜临。

小四喜牌型如图 138 所示:

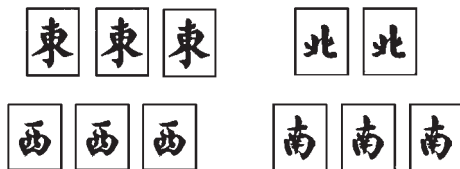


图 138

小四喜是指和牌时有风牌的三副刻子及将牌；其他一副牌不限，但不计三风刻。

牌例 1，如图 139 所示：

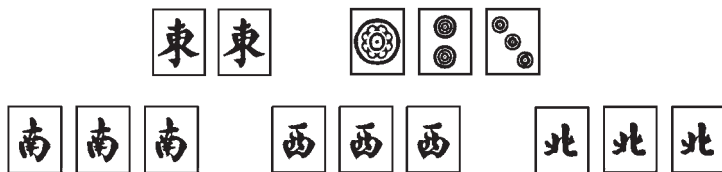


图 139

此牌可加计全带幺、混一色分。

牌例 2，如图 140 所示：

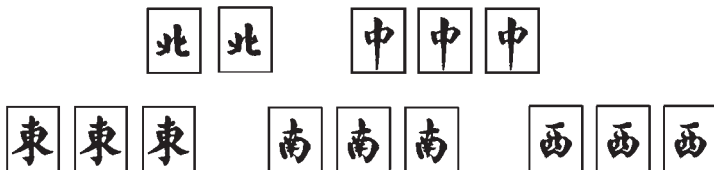


图 140

此牌可加计字一色、箭刻分。

37. 小三元

春风得意马蹄急，一日观遍京城花。

小三元牌型如图 141 所示：



图 141

小三元是指和牌时有箭牌两副刻子和将牌，其他两副不限，但不计箭刻。

牌例 1, 如图 142 所示:



图 142

此牌可加计混幺九、混一色分。

牌例 2, 如图 143 所示:

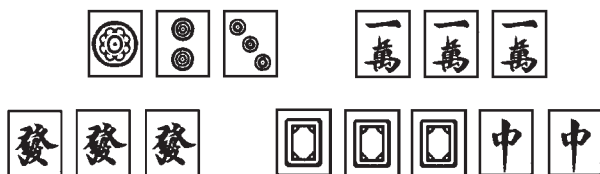


图 143

此牌可加计全带幺、缺一门分。

小三元若形成字一色时, 可加计字一色、圈风刻与门风刻。

38. 字一色

李杜文章在,光焰万丈长。

字一色牌型如图 144 所示:



图 144

字一色是由字牌的刻子(杠)、将组成的和牌,不计碰碰和。字一色明刻、暗刻、明杠、暗杠均可。可加计箭刻与圈风刻或门分刻分。

39. 四暗刻

空山无人,桌上谈兵犹爱日。

水流花开,参横月落不曾知。

四暗刻牌型如图 145 所示:

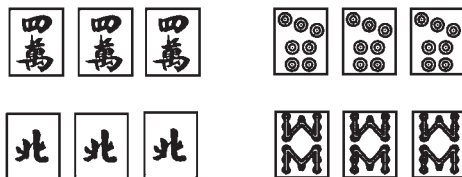


图 145

第八节 88 分的番品

88 分的番品,从实战看来,几乎难于成功。牌战如同“孔明摆阵”“韩信点兵”“九子仙棋”“八卦迷宫”一样,在于先天获得一手绝大好牌,而后太白金星神助,才有可能得到一两次奇遇。

41. 大四喜

买臣终登龙虎榜,红烛月夜伴花枝。

生意兴隆通四海,万里盼得亲人归。

大四喜牌型如图 148 所示:

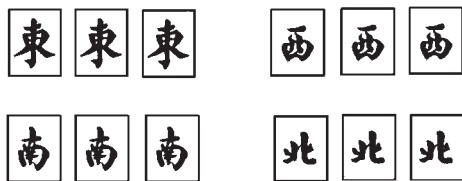


图 148

大四喜是由四副风刻(杠)组成的牌型,将不限。不计图风刻、门风刻、三风刻、碰碰和。

牌例 1,如图 149 所示:

因大四喜是特定牌型,关键就在于将牌。

若红中作将,此牌可加计字一色分。

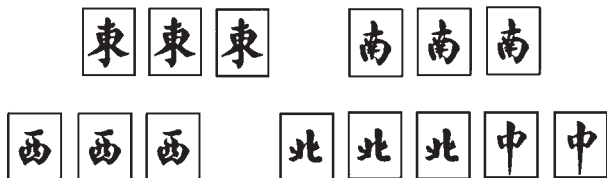


图 149

若幺九作将,此牌可加计混幺九分。

若其他序数牌作将,此牌可加计混一色分。

42. 大三元

一纸飞天缘份到,连中三元绿无穷。

大三元又名“连中三元”。即连中“金元”“解元”“状元”。

但古今之成大事业、大学问者,必经三种境界。第一境界:昨夜西风凋碧树,独上高楼,望尽天涯路;第二境界:衣带渐宽终不悔,为伊消得人憔悴;第三境界:众里寻他千百度,蓦然回首,那人却在灯火阑珊处。

大三元引申出许多故事,如唐解元啼笑姻缘、孟丽君、桃李梅、女驸马等。

大三元牌型如图 150 所示:



图 150

大三元牌型和牌时,必须有中发白三副刻子,其他一副和将牌不限,但不计箭刻。

牌例 1,如图 151 所示:

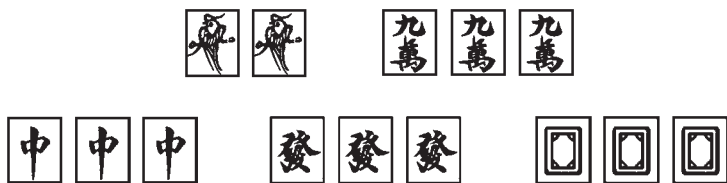


图 151

大三元亦是特定牌型,关键在于一副一将。

如上牌 1 条作将 9 万为副,可加计混幺九、缺一门分。

若以一色序数牌为一副一将,可加计混一色分。

若以风牌为一副一将,可加计字一色分。

43. 绿一色

红雨随心翻作浪,青山着意化为娇。

绿一色牌型如图 152 所示:

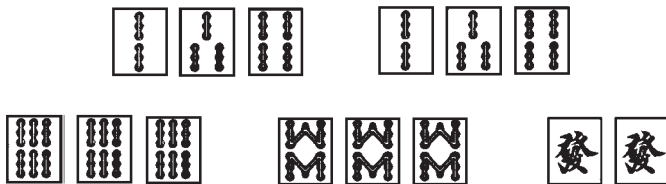


图 152

绿一色是由 2 3 4 6 8 条及发字中的任何牌组成的顺子、刻子、将的和牌。不计混一色。如无“发”字组成的和牌，可加计清一色。

牌例 1, 如图 153 所示:

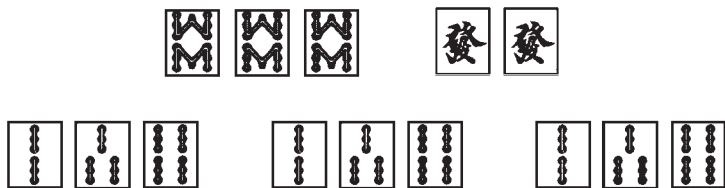


图 153

此牌可加计一色三同顺分，如有两副一样的顺子可加计一般高分。

牌例 2, 如图 154 所示:

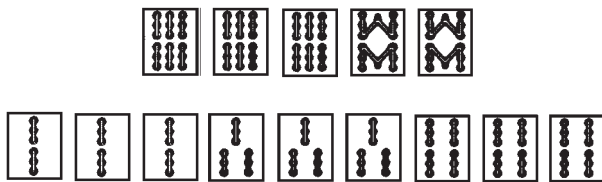


图 154

此牌可加计一色三节高、清一色、碰碰和、断么分。

44. 九莲宝灯

欲乘风学八仙过海,思登阁摘九莲宝灯。

九莲宝灯特定牌型如图 155 所示:

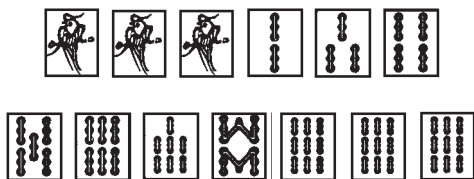


图 155

九莲宝灯和牌法前面已经讲过,这是由一种花色序数牌按 3 个 1,3 个 9,2 3 4 5 6 7 8 组成的牌型。见同花色任何一张序数牌即可和牌。和牌后不计清一色

45. 四杠

桃源有路连世外,佛洞无行绝尘迷。

四杠牌型如图 156 所示:

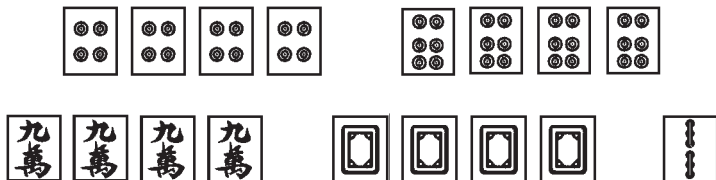


图 156

四杠是指和牌必须具备有四个杠、和牌一般是单钓。

46. 连七对

槛外蜀吴横万里,无边江汉涌双流。

连七对牌型如图 157 所示:



图 157

连七对是由一种花色序数牌组成序数相连的七个对子的和牌,不计清一色、不求人、单钓。

47. 十三幺

幺鸡打鸣,东南西北中发白,

红日高照,春夏秋冬万象新。

十三幺牌型如图 158 所示:

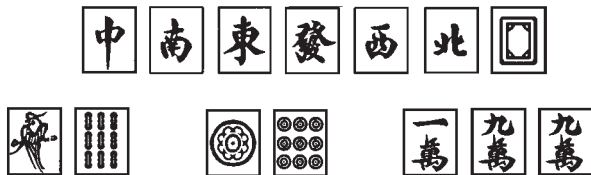


图 158

 麻将牌中级通用教程

十三幺是由三种序数牌的一、九牌，七种字牌及其中一对作将组成的和牌。不计五门齐、不求人、单钓。

第四章 麻将竞赛计分原则

剑摧万马谙三略，门阻千军通六韬。

在二、三章里，我们讲解了麻将的各种番品，这些番品都是国家体育总局研究制定的。在广州天河体育馆举行的健康麻将竞赛，执行的就是这次新规则、新番品。

麻将竞赛属激烈对抗的文学游戏，同别的游戏相比较具有很强的趣味性、娱乐性和益智性。它包括了天文、数学、逻辑、心理、军事等常识。如果我们保持良好的心理素质，运用逻辑、概率等知识运用牌战，行牌、和牌严格遵守新规定，不仅能玩出水平，取得高分；而且能学到许多新观念、新知识。弄通了唯物辩证法的道理，以便在市场经济中一展身手。

第一节 行牌的规定

1. 规范语言：行牌过程中只能使用“吃牌”“碰牌”（不能代替开杠）、“杠牌”（不能用碰牌代替）、“和牌”、“补花”等语言，凡吃、碰、杠、和都必须以上述规范语言报牌；不能使用“等等”、“稍等”、“看看”之类的语言；出牌不报牌名。



2. 行牌顺序：依座次的逆时针方向，进行抓牌、出牌、吃牌、碰牌、杠牌、补牌、和牌。

3. 抓牌：在比赛进行过程中，按逆时针方向进行。顺序是庄家、南家、西家、北家，抓牌时，上家打出牌后，自己才能抓牌，上家未打出牌，自己不能动手摸牌。

4. 出牌：凡是抓进或吃、碰、开杠、补花后，不和牌便要打出一张牌。庄家第一次从抓牌完毕（包括补花）到出牌的限定时间为 30 秒。此后，包括各家，每次从上家打出牌后，到自己出牌的时限为 15 秒（包括吃牌、碰牌、杠牌、补花）；允许同时打出吃进的牌；打出的牌必须先放在自己门前明示一下，然后归入牌池内；放入牌池内的牌要有顺序的从左向右摆放，放置到 6 张后，再在前面依次另放一行，排列要整齐，以便于观察。

5. 吃牌：上家打出牌，与自己手中的牌可以组成一副顺子，便可以报吃，把组成的顺子摆亮在立牌前；允许同时吃进（或碰）打出的牌；允许吃、碰（杠）、和跟张打出的牌；报吃应稍慢些。

6. 碰牌：有人打出的牌与自己手中的对子相同，便可报碰，组成一副刻子并摆亮在立牌前。“碰”比“吃”优先。碰牌要快，要在 3 秒之内报出。

7. 开杠：报开杠后应即在牌墙最后补回一张牌。吃牌时，手中有杠牌，不能开杠。只能在下一次自己抓进牌后才能开杠。“杠”比“吃”优先。杠分以下几种：

a. 明杠：别人打出一张与手中的暗刻相同的牌，即可报

杠(不再计暗刻)。或者抓进一张与已经碰的刻子牌相同,也可报开杠,明杠须明放在自己立牌前。有明杠不再计“门前清”。

b. 暗杠:自己抓到四张相同的牌,即可报开杠。暗杠应扣放在自己立牌前。在一家和牌或荒牌时,必须亮明,以便其他三家查实,戒有诈杠。暗杠不影响“门前清”。

8. 摆放牌:凡吃、碰、杠上家牌,要横放在亮出牌的左边;碰、杠对家牌要横放在亮出牌的两张之间;碰、杠下家牌,要横放在亮出牌的右边。

第二节 和牌的规定

1. 和牌的程序

和牌者首先必须报和牌,并将手牌整理后亮明,报出自己
和牌的番种、分数,再经其他三家的公认和裁判审定。其他三家在和牌确认之前,不得将自己的手牌放倒。

2. 和牌的要求

(1) 和牌的基本牌型:

- a. 1 1、1 2 3、1 2 3、1 2 3、1 2 3;
- b. 1 1、1 2 3、1 2 3、1 2 3、1 1 1 (1111,下同);
- c. 1 1、1 2 3、1 2 3、1 1 1、1 1 1;

d. 1 1、1 2 3、1 1 1、1 1 1、1 1 1;

e. 1 1、1 1 1、1 1 1、1 1 1、1 1 1。

(2)和牌的特殊形式:

a. 1 1、1 1、1 1、1 1、1 1、1 1、1 1;(七对)

b. 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1;(十三幺)

c. 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1;(全不靠)。

(注:1 = 单张、1 1 = 将、对子、1 1 1 = 刻子、1 1 1 1 = 杠、1 2 3 = 顺子)

3. 和牌的方式

(1)自摸和:自己抓牌成和牌(包括杠上开花、补花和)。

(2)点和:和他人打出的牌(包括抢杠和)。

(3)和牌者:一盘一人。如有两人或两人以上同时表示和牌时,从打牌者按逆时针方向,顺序在前者被定为“和牌者”。

第三节 计分的办法

1. 番种的分值与计分

《规则》认定的番品共有 81 种,即二、三章所讲的内容。番品分为 9 个系列,即:字牌系列、序数牌系列、刻系列、七对系列、花色组合系列、全带系列、不靠系列、和牌方式系列、特殊系列。

分值是以比赛分为单位,对不同难度组成的番种的量化评价。分值分为 12 级,依次为 88、64、48、32、24、16、12、8、6、4、2、1 分。

在符合和牌条件时,不同系列的番种可以根据番种分值,相互组合计分。

2. 每盘的计分

每盘计分有 3 个条件:

(1)和牌必须符合规定的牌型;(2)其次,要符合和牌的方式;(3)起和分必须达到 8 分,即和牌时,手牌组合番种或系列番种的合计分数最低要达到 18 分。

3. 分值组成的结构

比赛包括底分、基本分和罚分。

(1)底分:是只要达到 8 分和牌后,各家都必须向和牌者付的分数 8 分。

(2)基本分:即和牌时,各个番种分的合计即为基本分。

(3)罚分:即因运动员违犯规则被判罚的分数。凡有罚分,应在每盘结束计时从中扣除。违纪罚分,由裁判员登记,在每局结束时从比赛分中扣除。

4. 计分的方法

每盘和牌按以下公式计算分数。

(1) 自摸: (底分 + 基本分) × 三方 (即未和牌方) = 和牌方的得分。

牌例如图 159 所示:

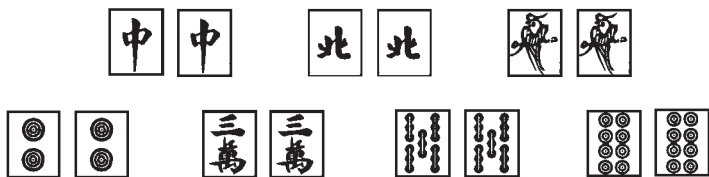


图 159

南家自摸和牌,此牌计七对 24 分、五门齐 6 分,不求人 4 分。

a. 底分: 东西北三家各付 8 分;

b. 基本分: 东西北三家各付 24 分 + 6 分 + 4 分 = 34 分

$(8 + 34) \times 3 = 126$ 分

南家和牌共得 126 分。

(2) 点炮和: 底分 × 三方 (即未和牌方) + 基本分 (点炮者付) = 和牌方的得分。

牌例如图 160 所示:



图 160

东家和牌,西家 2 万点炮。此牌计三色三同顺 8 分、平和 4 分、一般高 2 分、四归一 2 分、坎当 1 分。

a. 底分:南西北三家各付 8 分;

b. 基本分:西家点炮付 $8 + 4 + 2 + 2 + 1 = 17$ 分

$8 \times 3 + 17 = 41$ 分

东家和牌共得 41 分。

第四节 计分的原则

1. 关于计分原则的注释

《新规则》规定:番种分值是和牌计分的依据,和牌后,首先根据二、三章里列举的番品确定主体番品,并对无必然联系的各个番品进行组合,累加计分,计时时须遵循以下原则:

(1) 不重复原则

当某个番种,由于组牌的条件所决定,在其成立的同时,必然并存着其他番种,则其他番种不重复计分。

例 1, 大四喜:当大四喜成立的同时,它必然同时并存着碰碰和、三风刻、圈风、门风刻,这些就不另计分。

例 2, 不求人:当不求人成立的同时,必然并存着门前清、自摸,这些就不另加计分。

例 3, 十三幺、全不靠、七对,它们在组合过程中,事实上存在着不求人,为什么不计不求人分呢?因为它们在组成十三

么、全不靠、七对的同时,只差一张牌就成不求人的和牌,而这些,在所给予的分值时已考虑到它组合成牌的难度,所以不另加计不求人分。

例 4: 十三么、全不靠(包括七星不靠、组合龙不靠)必然是五门齐,所以不计五门齐分。

例 5: 大三元、小三元必然是箭刻,不计箭刻分。

例 6: 清一色、大于五、小于五、全带五、全大、全中、全小必然无字,所以不计无字分。

例 7: 清龙中必然存在连六、老少副,即不另计分。

例 8: 杠上开花是开杠成和的牌,必然是自摸、绝张牌,所以不另计自摸、和绝张分。

例 9: 四暗刻: 当四暗刻成立的同时,必然并存着碰碰和、三暗刻,这些就不另计分。

(2) 不拆移原则

在“确定一个番种后,不能将其自身再拆开互相组成新的番种计分”。

例 1: 一色双龙会是必然由两个一般高和五作将组成的。例如 1 2 3 万、7 8 9 万、1 2 3 万、7 8 9 万、5 5 万。所以在它组成后不能再拆移组成 7 对(如果全部自摸在手里,也可以不组成一色双龙会,而组成七对),也不能再拆为老少副、一般高另加计分。

例 2: 1 2 3 条、7 8 9 条、1 2 3 筒、7 8 9 筒、5 5 筒将。在它们组成两个老少副的番种后,不能再拆开 1 2 3 条与 1 2 3 筒,

拆开 7 8 9 条与 7 8 9 筒组成喜相逢计分。

例 3: 1 2 3 筒、2 3 4 筒、3 4 5 筒、4 5 6 筒、5 5 筒将。此牌是清一色、一色四步高的番种, 另有四归一分。在四步高中 1 2 3 筒不能再拆开与 4 5 6 筒组成连六另加计分。

(3) 不得相同的原则

“凡已组合过某一番种的牌, 不能再同其他一副牌组成相同的番种计分”。

例 1: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 条、1 2 3 条、3 3 条。此牌 1 2 3 条只能同 1 2 3 条组成一般高, 或者同 4 5 6 条组成连六, 或同 7 8 9 条组成老少副, 不能再组成清龙计分。

例 2: 2 2 2 万、3 3 3 筒、4 4 4 条、5 5 5 万、1 1 条。此牌可计三色三节高, 5 5 5 万不能再同 3 3 3 筒、4 4 4 条组成三色三节高。

例 3, 三色三步高: 1 2 3 条、2 3 4 筒、3 4 5 万、4 5 6 条。此牌只能组成一次三色三步高分。

(4) 就高不就低原则

“有两副以上的牌, 有可能组成两个以上的番种, 而只能选其中一种计时, 可选择分高的番种计分。”

例如: 1 2 3 条、1 2 3 条、7 8 9 条、7 8 9 条。此牌可组成两个老少副, 也可组成一个老少副、两个一般高, 按就高不就低的原则, 就可以就高计算。

(5) 套算一次原则

“如有尚未组合过的一副牌, 只可同已组合过的相应的一

副牌套算一次。”

例如：789万、789万、789筒、789条。此牌是三色三同顺，另一个789万只能套算一次，同789万组成一个一般高（或者一次喜相逢），不能再同其他副牌套算一次。

此外，原来在计分原则中还有不追补原则，这属于裁判范围的工作，即不包括在计分原则之内。

2. 关于基本分计分原则的理解

什么叫基本分？基本分就是和牌时各个番种分的合计分。

怎样计和牌后的基本分：按《规则》规定：《番种分值表》是计分的依据。和牌后，首先根据《番种分值表》确定主体番种，这就是：

(1) 和牌后，所谓“主体番种”，即牌面的主要组合番种：

例如：大四喜、大三元、十三幺、七对、清一色、清龙、一色双龙会、组合龙、大于五、全小、碰碰和……等等。

(2) 对无必然联系的各个番种中同时还存在其他番种，而这其他番种，又与组成这个番种条件无必然联系，所以，应另加计分。

例如：大于五、小于五、全大、全中、全小中有四归一、一般高、平和、碰碰和……等等；七对中的断幺、全幺九、字一色、清一色、混一色、不求人、五门齐、四归一；清一色中的清龙、绿一色、双龙会、连六、一般高、老少副、三节高、三步高、三同顺、四

节高、四步高、四同顺、碰碰和；四喜、三元中的字一色、混一色、不求人、全求人、门前清、单钓；明刻、暗刻中的同刻、风刻、箭刻、圈风刻、门风刻、三节高、四节高、五门齐；明杠、暗杠中的同刻、暗刻、三同刻、三暗刻、三节高、四节高，等等。均应予累加计分。

第五节 罚分的扣算

前面讲过，比赛分包括底分、基本分和罚分，那么在何种情况下实施罚分呢？罚分应该罚多少？下面将《新规则》中的有关罚分的规定介绍如下：

1. 罚分数目

违例犯规者被判罚的分数，应根据情节轻重，分别扣罚 5 分、10 分、20 分、30 分、40 分、50 分、60 分七种罚分。被判罚的分数应在每盘比赛分的积分中扣除，如是违纪罚分，由裁判员登记，在该局结束时，再从总比赛分中扣除。

在行使处罚时要注意区别有意与无意、初次与再次、一般与恶劣的情节给予处罚。

(1) 违例摸牌

上家未打出牌，自己即动手摸牌，在一盘之内，第一次警告，第二次罚 5 分，第三次罚 10 分，第四次罚 20 分，以此类推。

(2) 摸牌必取

手已摸牌不能再改为吃牌、碰牌、杠牌或和牌。违者给予警告,屡“告”不改者可予罚分或停和处罚。

(3) 快碰慢吃

吃牌、碰牌。碰牌比吃优先,但应快碰慢吃。碰牌的时间应在 3 秒之内报碰。超过 3 秒,在别人吃牌时才宣布碰牌,裁判员应判为有意等到别人吃牌时碰牌,有权阻止碰牌,并提出警告。在同一盘第二次出现同样行为,除警告,还应扣罚 5 分,第三次扣罚 10 分,第四次扣罚 20 分,以此类推。裁判员应掌握这一时间差的尺度。

(4) 错吃、错碰、错杠

凡错吃、错碰、错杠者,在该盘比赛不得和牌。

(5) 空吃、空碰、空杠

手中没有可吃、碰、杠的牌,却报出了“吃”、“碰”、“杠”;或者手里虽有这样的牌,报出后却又不吃、碰、杠,一盘之内,第一次警告,第二次罚 5 分,第三次罚 10 分,以此类推,屡罚不改者,取消继续比赛资格。

2. 错和、诈和处罚

(1) 错和:和牌没有达到起和分(8 分)而宣布和牌者即予停和,并罚向各家支付 10 分,该盘继续比赛,错和者陪打,别人和牌后,按规定付分。

(2) 诈和:尚差一张牌才能听牌,却误以为已经听牌,在他

人打出牌时,自己宣布和牌,本盘停和并罚给各家 20 分,该盘继续比赛,诈和者继续陪打,别人和牌后,按规定付分。

(3) 和错牌:听牌以后,误以为他人打出的牌是自己的和牌,从而宣布和牌(处罚同诈和)。

(4) 有意诈和:差两张以上的牌才能听牌,却宣布和牌,即为有意诈和,应予取消比赛资格。

3. 暴露牌张处理

(1) 运动员在行牌过程中,将自己的手牌暴露于桌面,暴露的牌就作为罚张,要在下一次轮到自己出牌时,将罚张打出。

(2) 在别人报和牌时,将自己的手牌推倒亮明者,如报和牌成立,即给予警告处罚;如和牌不成立,则将所暴露的牌张打出,并停和陪打,直至别人和牌,按规定付分。

(3) 运动员在行牌过程中,将别人的手牌暴露于桌面,裁判员可视情节轻重,判罚责任者给被干扰者 10 ~ 60 分,并由裁判员裁决本盘是否继续比赛。

4. 出牌不应报牌名,若出牌报错,导致其他家误和牌,由报错牌者为三家付应付的分。

5. 在和牌之前,如果手牌多于或少于规定的张数,称牌张数目错误,即“相公”,没有和牌的权利,只能陪打。

6. 凡有换牌、偷牌、藏牌、夹带或其他作弊行为者,一经查实,即扣掉全部得分,取消比赛资格。



第五章 麻将开局理牌技巧

《孙子兵法》云：“故善战者，求之于势，不责于人，故能责人而任势。”意思是说，善于指挥作战的人，总是设法创造有利的态势。

一些平庸打牌者，希望机会的赐予及所谓的牌运，可谓不识庐山真面目，而制胜之关键在于竞技者的智商及作战的方略，正所谓“留得五湖明月在，不愁无处下金钩”。

麻将开打，吃碰始动。娱乐者四人，从各自的配牌开始，按顺序进行宣战，其间过程称之为战略过程，过程的任务是理解，理解就是各自为战，不能指望谁来搭救自己。只有通过摸打吃碰杠，才能不断调整自己的牌势。“子夜修兵书，战阵玩计谋。”麻将每局都存在着奇正、攻防、彼己、虚实等对立关系的相互转化。所以理牌有要领，吃牌安相机，打牌有战术，碰牌须三思。章法有序，长袖善舞，牌战定能随机应变，以“计”演“阵”，创造辉煌成绩。

第一节 理牌的步骤

我们把理牌过程分为三个时期：第一时期为单张牌的整

理时期(1~3巡);第二时期为面子牌的整理时期(4~8巡);第三时期即是叫和停牌的整理时期(9~黄界牌)。

这种理牌过程的区分,有时往往是交错重叠、难以划断的。比如,究竟从摸第几圈牌开始算作第二时期,或者是第几次的舍牌之后作为第三时期?这就难断然划定了。不过,在实际的麻将游戏中,从起手的13张配牌始,待到把手牌中的单丁荡牌(闲张)整理处置妥当后,便可视为渐渐进入第二期了;第二期是吃碰期,主要防止漏吃、漏碰,贻误战机,当面子牌整理成刻子(三张相同的牌)、就子(顺子)、搭子和对子之后,便可算是进入第三时期了。当然,第二时期是手牌情势的基础。凡上过牌桌的人都知道,一旦面子牌整理妥当,必然是差一张、两张或三张即可进入叫停阶段,牌型如图161所示:

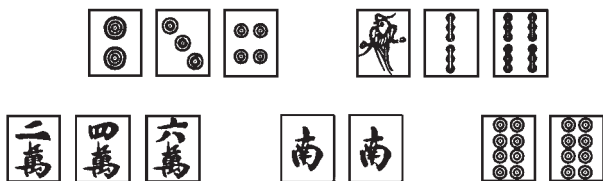


图 161

从这铺牌可以看出,已不存在单张理牌的第一时期,而属第二期的面子牌,即仅差两张牌便可进入叫和停牌时期,无论进张3条、3万、5万、8筒或南风任意两张牌(保留一对将),均可进入停张阶段。

但是,也有下述情况,牌型如图162所示:

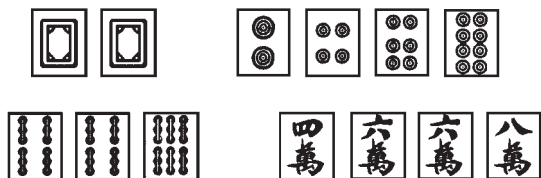


图 162

这铺牌似乎并无单丁荡张,属面子牌势。但是,这铺牌只能临介于一、二期之间,虽见嵌搭、对嵌、嵌对嵌,要使之成顺子或成刻子,仍有单张牌混于面子牌中,需整理出欲舍之牌才行。

当然,上述三个时期的期限越短越好。如果起手的配牌干净利落,没有单张废牌,等于越过第一期直接进入第二期。牌桌上常见的“起手停张”则属于越过第一、第二期而直接进入第三期。倘若机遇使其获得“天和”或“地和”,则更是无期可言了。

1. 单张整理 循序渐进

所谓单张牌整理时期,乃指由庄家第一次舍牌开始,按顺序摸牌舍牌,到每人将自己手牌中的废牌打完为止。也就是把无益于“组合”要素的牌张,换成连续关系之牌的实战期,即列为第一期。

2. 面子整理 组合牌阵

当第一期无价值单张牌整理妥当之际,便开始进入面子

牌整理时期了。当然，也许仍然留有一两张联络性多的中张牌，但手牌中大体已整理成搭子、对子、就子与刻子等牌组。

然而，如果面子牌的牌组不足 5 组的话，就应设法培养牌组；反之，如果面子牌的牌组超过 5 组（例如有 6 个搭子、对子甚至其中还包括一个刻子组或顺子组），那么，此时应注意局面，必须拆掉自己多余而又为别家所不需要的牌组。所有这些，皆可列入第二期范畴。

3. 停张叫和 静候佳音

手牌的面子已整理妥当，“海”中尸牌颇多，“地”上也吃碰出 2~3 组就子或刻子，大体各家已先后停张，这一程度即为第三期。

第三期也是关键期，必须不断顾及生张与熟张，也要兼顾自身较为有利的叫停方法。有时，虽然自己抢先获得停牌时机，却偏为后停牌捷足先登和出，这不能不说是作战策略的巧拙了。

配牌整理周期数大约如下，供参考。

单张整理，1 2 3 巡为止，12 张牌左右。

面子整理，4 5 6 巡为止，24 张牌左右。

停张前期，7 8 9 巡为止，35 张牌左右。

停张后期，第 10 巡以后，40 张牌左右。

和局之前，黄牌前 3、4 巡左右。

第二节 理牌的要领

所谓理牌,就是将手牌按种类及数字顺序大小,依照麻将游戏规则配伍的规则加以整理。凡是玩牌者,皆有理牌的习惯。对于高手来说,有打花牌者,稍加浏览便明了大概。但是,在若干高手中,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吃错或漏碰。所以,理牌是玩牌的先决步骤。有时理牌不当,也会造成失误。牌型如图 163 所示:

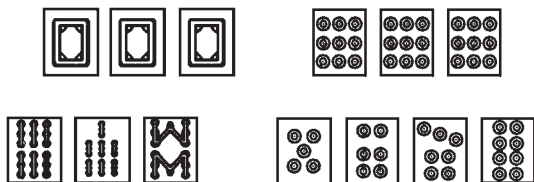


图 163

粗看,这铺停张牌是 5 6 7 8 筒里的 5 8 筒单倒,无论单钓 5 筒或单钓 8 筒皆能成和。其实,把牌重新整理后,将 9 筒刻子排在 5 6 7 8 筒之前,这时的牌姿,除原来叫牌 5 筒与 8 筒外,又可改变成 9 9 筒(麻将)、7 8 9 筒(就子)、5 6 筒(搭子)、叫牌增加 4 筒与 7 筒两张。否则,将貽误一半以上的成和机会。

为此,有必要谈谈理牌的要领:

1. 顺序摆放 适时变换

(1) 尽快做好理牌工作，并抢于别家舍牌之先，避免漏碰漏吃。起牌初时，也许理不彻底，基本可浏览大概，以免失误。随后在进出张时逐步理顺；

(2) 字牌放于中部，数牌放于两旁，或者相反处之，尽量使每盘牌交替变换，决不养成单一习惯，免得别家掌握规律，察穿牌势；

(3) 手牌种类和数字不要按固定形式放置，须具有融贯性加以伸缩。吃碰一次，所余手牌次序可来回调整一次，以迷惑别家无法估测你的牌姿；

(4) 为减少头脑与眼睛疲劳，尽量采取自己读数看牌习惯来理解(顺序自左至右或自右至左)；

(5) 在拆搭或拆对舍牌之前，事先将两张牌东西分开，避免舍去头张，别家便知你下次将舍什么牌了。

2. 根据牌势 确定战略

起手配牌之后，首先要查看思索，果断决定本铺牌的大体方针。换句话说，要认真查视一番，作出和牌可能性大小的预测，然后决定留什么？舍什么？

人非神仙，对实战中的牌势预测，仅是大概的估计而已，因为别家的战略往往会破坏或干扰你的战略部署。如果手牌不济，满铺牌里除几张字牌（或风或箭）之外，多为边张搭子和嵌张搭子，这样的牌姿成和的可能性实在很小。照常规打

法,只好逐张字牌打掉,摸进的牌一旦有用,使余程可以接近叫停的话,当然可以朝着和牌目标迈进;但是假如目标相距甚远,则应早下决心,这铺牌决不向和牌目标去努力,理牌时,紧守危险牌,看准三位对家中无甚大番的一家去供牌,尽量使牌屋趋于平居(即失分较少),这种打法属明智之举。虽说打麻将本身以成和取胜为目的,但也不可忘记有不能和出的时候。一般高手参与牌戏,十回九胜的诀窍就在于此。当牌势不好时,宁肯不和,促成某家小和,哪怕两圈8把牌中,让别家和出7把,失分不多,而自己做出大牌,成和一把,则得分有余。

其次,如果起牌甚好,成和的可能较大时,就须在理牌时多加思索。考虑在什么时候以何种方法进行和牌最好。是以平和方式好呢?还是对对和?清一色?等等。当然,牌桌上要灵活掌握,当“海”内尸牌尚不多时,理牌后应存心做牌,也就是朝高番分方向努力;如果近几把牌的牌势很好,和牌处于旺期,即可聚沙成塔,寻找成和捷径,提高成和率,稳操胜券,使得分屡屡上升。“家底”厚了,做牌就愈加胆大了。

总之,配牌经过考核,理牌时可按三种类型来制定不同战略:

- (1) 没有叫停可能的牌势;
- (2) 接近停牌阶段,界于可能与不可能成和的情况;
- (3) 不仅容易停牌,且有成和之把握。

3. 谨慎舍牌 忌打生张

凡是理出的单张牌,不见得全是废牌,非舍不可,其中就

有中张、尖张牌。中张牌上张机会多，尖张牌又属危险牌，如果盲目打出，别家吃、碰一张，等于向停牌迈进一步，于己增加一层威胁。

所以理牌时不能光盯着自家手牌，而置左邻右舍于不顾。

麻将游戏非独家包和的，总是此输彼和，有胜有负。即使一连多巡都不能和出，也不可急于求成，奢望吃和。

在这方面，我们可举一个生动的例子，天河体育馆中国麻将赛，来自解放军二队的初本敏，山西队擂主赵立生，陕西高手王谓振，广州选手陈纪思进行决赛。陈纪思单钓北风属七对高番。

此时坐西家的初本敏已听牌，牌型是“五门齐”加“门前清”。他抓起北风后，预感北风要放炮，果断打出一张7条，放弃了和牌。其敏锐的判断力令旁观者无不倒抽一口冷气。试想，如果把北风打出、再好的手牌、价值等于零，自己反而要失掉大分。

常言道“心急吃不得热粥”就是这个道理。这时，应尽量努力使战局形成平局，使胜不多分，负不失分，保持平稳不悬的格局。殊不知促成平局，等于最后稳操胜局，然而这一点往往被娱乐者所忽视。因此，舍牌时须倍加小心，具体可采取以下方法：

(1)打安全牌。预测成和无望时，即使是手牌中的就子或刻子都可拆散，往熟里打而在所不惜。



- (2) 绝不打上张, 尤其应在别家打出番牌之后再接着打。
- (3) 减少喂牌。每舍一张牌, 绝不让别家吃或碰。

4. 区别形态 策划战略

上面我们谈到了无法成和时的战略情形。关于牌势好, 叫停快, 和出希望较大时, 最佳打法便是能逐渐理牌到一路和牌的常道上去。在麻将经里, 也称之为“和”筋牌。当然, 方式应按手牌的状态加以分别对待。理解时可分为 4 种不同形态:

(1) 如果手牌中的就子与搭子较多, 无须强加变动, 战术上可取平和。

(2) 倘若牌面以对子和对子及搭子复合式为主时, 尽量碰牌, 组成刻子, 采取对对和。在这方面, 麻将高手——陈纪思功夫相当到家。在比赛时, 他主动出击, 断然毁掉好几个“暗刻”, 放弃了番值较小的“碰碰和”方式, 直奔大番值的七对, 结果自摸成和, 抢了 99 分。

(3) 手牌中的同种牌特别多, 异种牌中含有字牌对子或刻子, 且已得番的不便拆舍, 用其组成混一色型也未尝不可。

(4) 手牌里的就子、刻子以及麻将等朋组内, 都是无番牌时, 靠调整是来不及的, 这时, 索性以普通鸡和型和出。虽算胜局, 但得分微微, 几乎视为平局, 总比别人和出而失分要好得多。

上述应变的策略, 仍应依照手牌的具体形态, 做好适当策划为佳。

5. 审视手牌 选择朋组

众所周知,成和的牌铺,是由一组麻将及另4组(就子和刻子)所构成。这5组面子牌,就是和牌的要素。那么,如何来选择面子牌这些明组呢?

我们先从构成面子牌的有利因素来区别分析。如果按照价值高低和条件优劣的顺序来排的话,应展示为6个要素:

(1) 3张牌的复合面→(2) 搭子→(3) 嵌搭→(4) 对子→(5) 边塔→(6) 单张的中张牌。

不容分说,3张牌的复合面是组成面子牌朋组最为有利的要素。如334条,668万,233筒等,既可视作搭子,又可看成对子,一旦碰出即组成一刻,吃进便成就子。这样的牌组,可待牌较多,吃碰有6~10张牌的机会,容易构成朋组;其次是搭子,可以两头吃牌,可待牌的机会牌的复合面,后者局限于吃上一家牌的机会,而前者尚有碰三家牌的机遇;作为嵌搭初学者并不热衷,往往认为不如对子有利。实际上,这是片面的。在面子牌的朋组里,嵌搭仅次于搭子,远在对子之上。作为对子,可碰机会,只有两张牌,万一这两张可待牌中,一张尚在墙尾,不易揭出,另一张已由别家组成就子,那么这个对子,除作死将之外,就别无他用了。字牌对子常常有两家对死、互碰不出的情况。而嵌搭则不然,其组成面子牌的朋组机会多些,嵌搭可待牌即有4张在外,通常较易获得。一些麻将高手在停张时,很少去叫两对倒牌,宁肯拆一对子,留停嵌搭,结果成和率相当高。因此,嵌搭要素不容忽视。

相形之下,边搭就逊色了,因为边搭只限于数牌的12或89,除死等尖张3与7之外,较难形成好搭子与复合面子。在这里我们又把单张的中张牌提出来了。由于中张牌的联络价值较大,容易组成搭子或嵌搭,不能轻易抛弃。有时,单张的中张牌可能比边搭更称得上是优良面子哩!所以,中张牌和边搭一样,也列入了要素之列。

据此,在理牌过程中,如何选择好面子牌的朋组,则不言而喻了。

第三节 牌张的运筹

当我们读完本节有关理牌要领的各点之后,基本懂得了麻将开局的要素在于:配牌的处理、手牌的定型以及面子牌朋组的选择。那么,回过头来,我们再将理牌要领中三种不同类型的战略要求,分别举例,供广大爱好者参考。

1. 起牌无望 快打早放

[例1]牌型如图164所示:

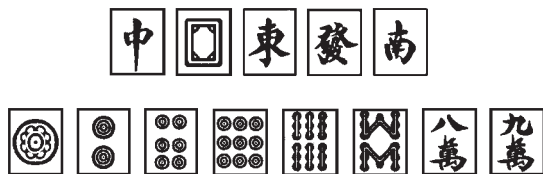


图 164

显然,这铺牌里有 5 个单张字牌和 3 张老头牌(幺九头),无法形成几种幺九牌的牌型。显然,这是一铺没有停张希望的牌。尽管其中尚有 3 组可构成面子牌朋组的牌张,但毕竟是机遇不佳的边搭 1 2 筒和 8 9 万与嵌搭 6 8 条。根据牌谱(麻将经)中所谓“起首三张单风箭,兵牌必难求停和”之训,这种牌即使每巡进张,也是遥远的很,大可不必认真组牌,理应作好不和的思想准备。所以在舍牌时,应视海牌而定,客风轻易不能抛出。三元牌也需慎重,否则将会加大别家的番和。待到别家打出之后,再追打熟张不迟。首先舍出的当然是老头牌了。

在这种恶劣牌的情况下,除追打熟张牌外,应留神对手中的某一家,估约和牌平平,即可尽量供牌,供其早成早和,少失番分。

[例 2] 牌型如图 165 所示:

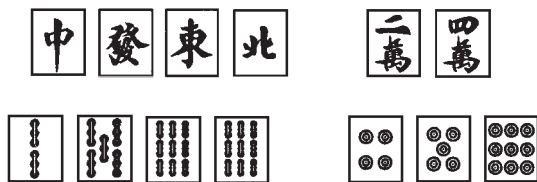


图 165

这种牌势,虽胜于上例,风箭少了一张,对子、搭子加嵌搭,单张中张牌 5 条两头尚有牌张,联络价值更大,但是距离停张仍然差得很远。如强行奢望和牌,必失大误。

[例 3] 牌型如图 166 所示：

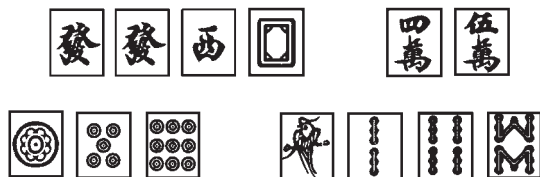


图 166

四张字牌之内,只有绿发对子为一要素。虽然 1 2 4 条为复合面子,但待牌只有 3 索一种,决非有利形式。4 5 万与中张牌 5 筒给整铺牌带来一线希望。但倘若依靠摸入一张将头碰牌的话,至少也须换牌 5~6 次以上,这么遥远的行程,恐怕不及来时,早已败北。故而战略上与例 2 类同,照例 1 打法,多是有益无损的。

2. 接近停牌 拼搏为先

[例 1] 牌型如图 167 所示：

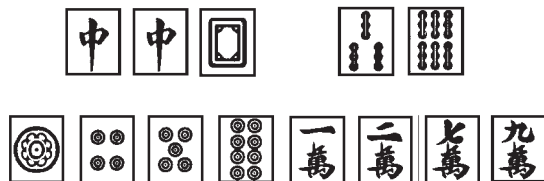


图 167

此例的红中对子系一要素，加上 4 5 筒搭子，1 2 万边搭以及 7 9 万嵌搭，合为面子牌的 4 个要素。倘若 3 与 6 条中的一张牌与摸进的任何一张中张条子再组成一个面子的话，即有了 5 个要素，从而具备了停牌资格。

牌谱中有句行话，称“副副求和，败可立见”，说明求和心切者，往往极易舍出与求和不相干的牌，危险性自然加大，失误颇多常造成坐失良机，无法和出。因此，娱乐者每当使本例促成叫听之后，必须居安思危，努力拼搏，走向胜利。

[例 2] 牌型如图 168 所示：



图 168

这里已有现成的 4 个要素，即门风对子一组，1 2 3 筒就子一副，2 3 条搭子与 7 9 万嵌搭，当然，如能摸进一张与中张 6 筒联络的牌，牌面即可活现生机了。

对于上述要素，一旦吃碰形成面子牌朋组时，就须在理牌时小心斟酌了。虽说单张的东西两风属客风牌，本可舍弃。但是，对于本例实战情况来看，有时留下一张风牌（自然是“海”内尸牌未见或只见一张的），作单钓叫牌，对和牌极为有利。

[例 3] 牌型如图 169 所示：

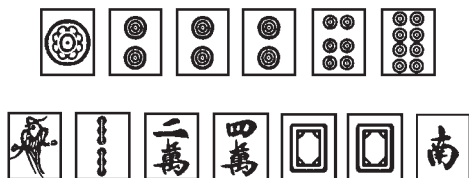


图 169

乍看，这铺牌比较整洁，有白板一对，1 2 条边搭，2 4 万嵌搭，6 8 筒嵌搭，以及 1 2 2 2 筒的复合面子共 5 个要素。但是，这种牌的潜在性危机极大，无论边搭、嵌搭与复合面子，可待牌全部是 3 与 7 的尖张牌。这些尖张牌对于高手而言，极难舍出，单纯依靠吃进组成朋组的机会是极少的，尚余的一半机会只能靠自己摸进了。假如平均每摸 3 手可得一张的话，起码也需 12 巡摸牌才行。最后能否和出实难断定。

[例 4] 牌型如图 170 所示：

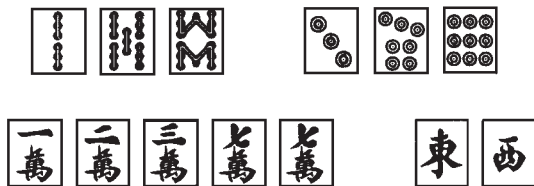


图 170

这铺牌反而比上例牌有利。尽管单张牌较多，但极易得手上张，这是老麻将们坚信不移的。字牌虽有两张，且均为客风牌，即便打出，也无妨碍。这里，7 万对子为麻将，1 2 3 万就

子一副,7 9 筒为嵌搭,虽说只有 3 个要素,但上张极快。其中条子与筒子任意进牌,都能组成复合面子,决不会成荡张。从战术上看,应先舍出 5 条,尚有 2 与 8 条两张,除再摸进 5 条外,无论进什么条子,都能组成一个要素,这是高手们非常明白的。

所以说,这例牌如若打得顺利的话,最快只需 5 手(摸 5 次牌)便可叫停了。

3. 成和再望 乘风破浪

[例 1] 牌型如图 171 所示:

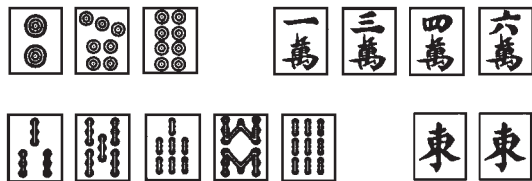


图 171

这铺牌本身已有 5 组要素,除单张牌为 2 筒外,可将复合面子中的 1 6 万视为单张牌对待。首先,舍牌是 2 筒无疑了。万一上张牌出现嵌 2 万或嵌 5 万时,就可拆掉 3 5 条嵌搭。反之,出现嵌 4 条的话,首先应打出 6 万。因为 6 万中张的危险性大于老头牌 1 万,在旁家尚未上手之前舍掉,可避免放铳。一旦叫停待和时,再打 1 万,也不致失误。

[例 2] 牌型如图 172 所示:

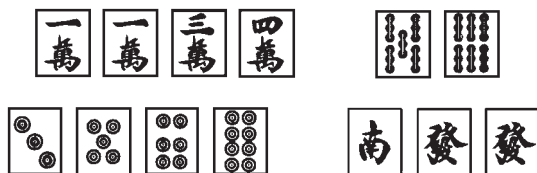


图 172

这也是 5 个要素齐备的牌,除单张南风牌外,复合面子的 3 8 筒,也可视为可舍的单张牌。如果进张南风对或任意一张筒子时,舍牌就应仔细了。当然,首先上张筒子,即将南风打出,倘若再进筒子,应考虑舍掉 4 万较为合适,从而保留 1 1 3 万的复合面子。不过,从一般玩牌者的习惯来看,不少人宁可拆舍筒子,说什么也不愿打出 4 万的,这种舍近求远的打法,仍属下策。不难看出,这铺牌的绿发对容易碰出,决不会留在手头作将用,那么,唯一的麻将头只有 1 万对了。只要进张筒子,拆舍 3 4 万搭子就比较合理。对于 5 6 条搭子中心张而言,一旦拆舍出去,极易被旁家吃进,所以不舍为妙。

[例 3] 牌型如图 173 所示:

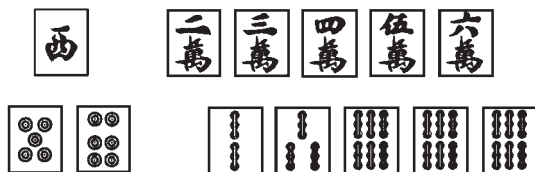


图 173

这是极佳的面子牌。无论是起手配牌或是两三手后的面子牌,只要吃牌或上张,都不应留两个搭子去寻求麻将头。从实战战略上看,就毫不犹豫的将刻子 6 条去一张,既能保留将头,又构成平和,此系上策,保和无疑,相反,如果舍不得 6 条刻子,很可能会坐失良机,这就是牌谱的胜诀所在。

[例 4] 牌型如图 174 所示:

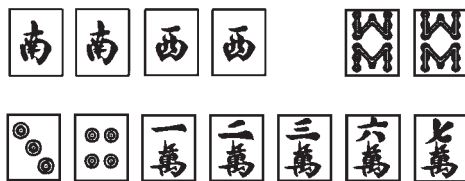


图 174

此例有三组对子、两组搭子和一组就子,以要素而言,合计 6 组,故此,多余一组要素,在这种情况下,势必要拆舍一组。诚然,两对风牌较易碰出,所以当有人打出其中一张风牌时,不必急于去碰,相反就认该门风作为拆打对象,以便牵制下家。

对于 8 条对子来说,最佳是进 7 条,打出 8 条,形成搭子牌面,使满铺牌构成甚好的平和局面。如果牌桌上正好遇上南风圈,自己又坐于第三家,那么,两对风子全应碰出,而拆舍 3 4 筒,倘使两个搭子均先吃牌,就应拆 8 条对子,以两对风子作双碰停和了。

[例 5] 牌型如图 175 所示:

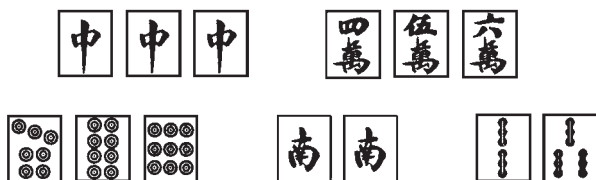


图 175

其时别人已碰倒 1 条 2 条 3 条，杠出 4 条，南风已见一张，按道理是绝和了。其实仔细分析一下，此牌虽然只剩下一张 1 条，但绝好和出，这是因为如果谁拿到 1 条，牌面已碰倒一条，是绝不会单钓一条的，而且联不上任何牌，只要不在黄墙以内，根据牌张运筹，是必和无疑。

[例 6] 牌型如图 176 所示：

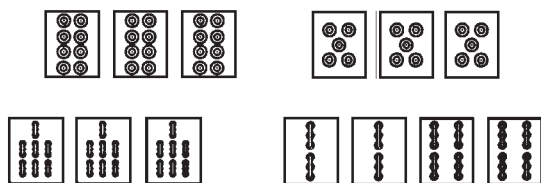


图 176

这是《太原日报》党委副书记赵立生在麻将决赛的一副牌型。这时，赵立生拿到 3 条，毅然打出，虽然 1、4 条成和机会较大，因为牌张已是 1 张 2 条，但赵立生“宁为玉碎，不求瓦全”，当听 2 4 条碰碰和出。如果自摸，则是“四暗刻”加“对对和”的超级大牌，按规则可净收 250 余分，这样，就能登上冠军

宝座,可惜没能和出。

第四节 牌例的分析

这里,我们无法罗列所有的情况和牌势来作一一剖析,只能选择一些具有比较性和代表性、且在应用上较为有效的例牌,以及判断容易错误造成失误的例牌作阐述,以期达到胜诀战术研究目的。

为了清楚起见,我们暂且把“海”牌和已组成的朋组(就子和刻子)置于一旁,单就手牌 7 张和摸入的第 8 张牌的理牌方法,作一番实战研究。

[例 1] 牌型如图 177 所示:



图 177

在这种场合下,应该打出哪张牌呢?

大体有四种不同的打法:

(1) 当舍去 1 万时,即机遇是嵌 2 万有 4 张牌,嵌 4 万也有 4 张牌,嵌 6 筒同样有 4 张牌,9 筒对为麻将头,这样,待牌共计 12 张,摸进和吃进机会都较多,容易叫停与和出;

(2) 如果拆舍 9 筒,机遇同样有嵌 4 万 4 张,嵌 6 筒 4 张和 8 筒 4 张,待牌 12 张,并以 1 万对为将,则功效同上;

(3) 假如打出 5 万的话, 即机遇为 1 万待碰 2 张, 嵌 2 万 4 张, 嵌 6 筒 4 张, 待碰 9 筒 2 张, 也是 12 张待牌;

(4) 打出 5 筒, 机遇同样有 1 万、9 筒、4 万和 8 筒共有 12 张待牌。

上述 4 种打法, 择一均可, 但在实战时, 应注意“海”牌的生熟与下家的需求, 且尽量使自己求在熟张上, 既不让下家吃进, 又利于叫牌, 这才是上策。

[例 2] 牌形如图 178 所示:



图 178

无论吃到或摸进嵌 4 筒和嵌 6 筒, 都不要舍掉 7 筒或 3 筒, 应该在 5 万与 8 万两张牌上作文章。

在这铺牌里, 一般娱乐者都会按常规打法, 即打掉 5 万、留 8 9 9 万复合面子, 其实这是与胜诀战术所不相符的。在实战中, 每每会感到后悔, 仍属失策之举。

[例 3] 牌型如图 179 所示:



图 179

这样的牌姿, 绝大多数人会在战术上失误。最常见的是

打掉 1 万。殊不知舍去 1 万时,机遇是有限的,仅有 4 万 4 张、6 筒 4 张、8 筒 4 张的机会而已。

若按胜诀战术的打法,就应毫不犹豫打掉 2 万。这时,待牌即有 5 万 3 张、5 筒 3 张、6 筒 4 张、8 筒 4 张、9 筒 3 张等机会,远比打出 1 万有利得多。

如果打掉 5 万,功效与打出 2 万相同,但还是以舍去 2 万为佳。如不动万子去拆舍 5 筒或 9 筒的话,是极为不利的。

[例 4]牌型如图 180 所示:



图 180

在这种场合下,切勿不加思索地打出 5 条,舍弃 1 万或 6 万的可能性不应排除。我们不妨通过计算来分析一下:

当切出 1 万后,尚有 3 万 3 张、4 万 4 张、6 万 3 张、7 万 4 张以及 3 条 4 张、5 条 3 张、6 条 4 张 25 个待牌机会。

如果打掉 6 万,那么机遇即有 1 万 3 张、2 万 4 张、4 万 4 张、5 万 3 张以及 3 条 4 张、5 条 3 张、6 条 4 张等也是 25 个待牌机会。

而切舍 5 条,即有 1 万 3 张、2 万 4 张、3 万 3 张、4 万 4 张、5 万 3 张、6 万 3 张、7 万 4 张计 24 个待牌机会。

通过以上计算,至于取决哪种打法,须在实战中去观察立断。通常,只要战局尚在中期以前,还是以打老头牌(1 万)

较为有利,何况保留 5 条的待牌机遇还多 1 张牌。

[例 5]牌型如图 181 所示:



图 181

遇到此种牌势,多数人会打这两种复合面子的两头牌,尤以打掉 4 筒或 7 筒多见。乍看,此举可使牌姿变为一入停阵势。然而,这样只有嵌 2 万 4 张和嵌 6 万 4 张的 8 个待牌机会,况且双嵌连待进张难度大,从而造成待牌机会少,时间长,得不偿失。反之,选择 1 万、7 万或 5 筒作为舍牌的话,情况就大不一样了。虽然在这 3 张牌中任舍 1 张,牌姿仍处在二人停阶段。但待牌面广,机遇多,易使牌姿追回一入停阶段。

[例 6]牌型如图 182 所示:



图 182

这种牌面,当然首先打掉 8 万、保留 5 万。如果我们不从万子下手,而去切舍 4 筒,那么,2 筒 4 张、3 筒 4 张,4 筒 3 张、5 筒 4 张以及 6 筒 2 张等等众多待牌机会,将丧失殆尽,战术易告失败,形势绝对不利。当舍去 8 万,其余 7 8 9 万仍成就子一副,单张 5 万系中心张,上张机会是不言而喻的。

[例 7] 牌型如图 183 所示：



图 183

这是一铺令人迷惑不解的牌姿，不知究竟打掉 7 万或 9 万，还是打掉 3 筒好。

先以打出 9 万来看，这时停张待牌的机遇计有 7 万 2 张、9 筒 4 张、8 筒 1 张、7 筒 3 张、6 筒 4 张、5 筒 4 张、4 筒 4 张、3 筒 3 张、2 筒 4 张以及 1 筒 4 张 33 个机会，如果打 3 筒的话，则有 9 万 3 张、8 万 4 张、7 万 2 张、9 筒 4 张、8 筒 1 张、7 筒 3 张、6 筒 4 张以及 5 筒 4 张，合计不过 25 个机会而已，较之打 9 万尚差一筹，倘若打 7 万停张待牌只能有 8 万 4 张、3 筒 3 张、6 筒 4 张、7 筒 3 张以及 9 筒 4 张 14 个机会。

由此可知，打 7 万最为不利，而断然打 9 万是最为有利的。

[例 8] 牌型如图 184 所示：

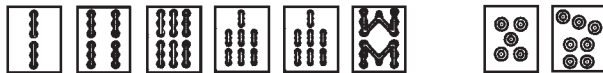


图 184

遇到这种牌姿，如不假思索，且简单地抽出 2 条或 8 条顺手抛出，乃是拙劣打法。从战术角度上说，即使内心不甘忍

舍,也应打出 7 条最为有利。不妨我们对比一下:

当打掉 2 条,停张待牌则有 4 条 3 张、5 条 4 张、7 条 2 张、6 筒 4 张计 13 个机会。

如打掉 8 条,停张待牌也只有 3 条 4 张、5 条 4 张、6 筒 4 张 12 个机会。

然而打掉 7 条,情况就大不一样了,停张待牌的机遇将有 2 条 3 张、3 条 4 张、4 条 3 张、5 筒 3 张、6 筒 4 张以及 7 筒 3 张 20 个机会。显然,这种打法与例 5 的复合面子中拆舍 5 筒的情况,有着相同的效果。

以上实例研究系理牌战术之所在。有兴趣的牌友不妨在实战中对照试之,或许悟出一些真谛。

第六章 麻将比赛组牌战术

打麻将自然是为了和牌，作为比赛，和牌有两个显著特点：一是要快，抢在别人之前和牌；二是要和大牌。和出一副大牌分值等于多次小和积分。但大牌难做，昭华易逝，时不待我，所以有局望大，无局望快，搞好应点论计算。如果贪大弃小，打“高空”、打“海派”，就会最终落个“相逢不胜空归去，洞口桃花亦笑人”之结果。如何作大牌？如何快和牌，这就要求组牌有一定的战术，打麻将的斗智与乐趣也在于此。

第一节 行张战术

我们在初级教程里，讲到了一般打法，在本书中，也讲到了如何理牌，即开牌先打风箭，后打么九，依次追熟，但这些都属于群众性的推倒和玩法。然而作为麻将比赛组牌却大相径庭。入张出张，却有策论，每副组牌，都讲战术。不可等闲视之！

1. 风箭走与留

起牌经过整理，综合分析，权衡设计。必打风牌或箭牌时，照样有先后次序之分，次序为先风后箭。因为箭牌一旦抓

进对了,开碰有番,而东、南、西、北风除本圈风和本门风外,开碰无番,打掉并不可惜,所以在打各风牌时,也应该把圈风与本门风留在中、发、白之后再打,由此,得出以下发牌结论:

- (1) 打掉风箭,首先可作成“无字”番品;
- (2) 首先打掉旁家的本门风,破其阵法;
- (3) 别人已发过的风或箭,先行追熟跟打;
- (4) 再打掉与圈风、本门风无关的风张;
- (5) 后打箭牌里的红中、绿发和白板;
- (6) 最后打圈风和本门风(不过,旁家已把自己的本门风打出,就不必留在最后了)。

特殊情况例外,如设计十三幺、风、箭即为上乘牌张,越多越好,自然不能打掉了,对有心设计“四喜”、“三元”、“风刻”、“箭刻”一类番牌者来说,风箭的走留,可精心选择。

2. 幺九取和舍

行张时,如无风箭闲张,或已把风箭闲张打完的情况下,万子、条子和筒子的中张(2至8色点)容易抓入靠张,不便先打(但设计牌局时,考虑到“清缺”、“混缺”及“缺一门”者除外),一般先把手中的幺与九闲张打掉,因为幺、九闲张各据首尾,抓靠张的机会比中张少一倍,所以在牌桌上,紧接风、箭之后,各家多都打幺、九闲张。大凡起牌后,发牌不是风箭,也没有幺九,出手就见中张或边张,说明这家牌局较佳,其余三家行张时,须多加提防。

对于幺九闲张的打法,也并非没有先后,通常有以下几种情况:

(1) 对设计“断幺”、“缺一门”的牌家来说,应首先打掉不需要的门类中的幺与九。

(2) 在牌局中,现有的牌副、搭子或对子都以中张组成的,那么设计牌局时,必须考虑“断幺”的可能性,无论哪门的幺、九牌色,均可打掉;如果牌局中搭子和对子较多,准备依靠吃、碰、抓来组副,考虑留下一张尚未见面的幺或九的荡张作单钓叫牌,成和希望就较大。

所以,此种情况的幺、九取舍,就要视牌局发展而定了。

(3) 如果牌副里已有 1 2 3 或者 7 8 9 的顺子副,那么,再打幺、九闲张时,应与设计的“老少副”或“一般高”、“喜相逢”作一权衡,是打是留?先后次序都要统筹考虑。

(4) 对于牌局组成的后期,在原有边张搭子 8 9 的基础上,抓进同类牌 6 时,即应打 9 留 6,成 6 8 嵌搭。小头也一样,如在原有边张搭子 1 2 基础上,抓进同类牌 4 时,也应打“幺”留 4,成 2 4 嵌搭。

(5) 凡属设计“五门齐”,除留箭风外,对于万子、条子和筒子,诚然保留幺、九最佳,可作“幺九刻”或“全不靠”,这时的幺九闲张,非但不能打掉,仍应视为牌张中的上乘了。

3. 闲张藏虎龙

所谓闲张只是相对的、暂时的。闲张并非一概没用,行张

时应区别对待：

(1)死张,是闲张里的废牌。死牌多出在风箭牌里。例如起手牌里单张风箭牌色较多未及发出,而旁家接二连三打出,根本不可能再抓对开碰,窝在手里成了死牌。有时,万、条、筒里也会出现死牌,一般居于两头牌色,在12或89点数中可能发生。譬如手中有2万闲张,发现旁家已开碰2万,又有人开杠了3万,那么,2万窝在手里再也无法抓对组搭,必系死牌无疑。对于死牌,只有打掉(设计全不靠例外)。

(2)缓张:顾名思义,就是暂时的闲张,一时在牌局里无依无靠,成为用不上的单张缓牌,这种缓张,有两个可能:一是摸进靠张,成搭配对,一是暂留手中,待行张时打掉。

(3)尖张:虽属闲张,但窝在手里也轻易舍不得打掉。这种闲张里的尖子牌,往往包含藏龙卧虎的可能,例如万、条、筒里的2、5、8中张,一旦上张成对,即为牌局中上乘的麻将头。对于圈风加上本门风的也是不愿随手打掉的,一旦抓进对子开碰,即可吃两面番分。

类似这样的尖张,闲而有用,当然在行张中是不会随便放弃的。

4. 四连拆熟头

组牌尾声,临近停张,常常会出现抓进四连顺牌张的情况。原来成好的副,如234万或456条,或678筒等,行张时,常会摸进这些牌副两头的连顺牌张,一时使原副变成四连

顺子,抓 5 万成 2 3 4 5 万;摸 3 条或 7 条,成 3 4 5 6 条,或者 4 5 6 7 条;摸 5 筒或 9 筒,使原副变成 5 6 7 8 筒或者 6 7 8 9 筒。

为了保证牌副基础,对摸进形成四连顺子的牌,势必要抽打一张,或是摸进的牌不要,保持原副原样,或是保留新入张牌,从副里另抽打一张,无论怎么打法,不能无设计的随心所欲,必须注意两方面的问题:

(1) 当新摸进的牌使原副变为四连顺后,看哪头的副对牌局有利?就留哪头。如 2 3 4 5 万里,2 3 4 万副的一头与别的牌可成番,即留 2 万打 5 万;倘若 3 4 5 万副一头与别的牌成番更高,当然留 5 万打 2 万了。

(2) 四连顺不论拆打哪头,要注意追熟张或追打一路熟。在 2 3 4 5 万的四连顺里,发现旁家打出 2 万,无人吃碰、成和,自己也应追打 2 万熟张。尤其在各家均已有叫的紧张关头,宁可弃番,也要追熟,免得失误、出铤。如果旁家虽未打过 2 万或 5 万熟张,却打过 8 万无人成和,那么,一般按 2 5 8 万系属一路属性算,尽量打出靠 8 万一头的牌(5 万)危险性至少减少一半。譬如有人停张牌是 5 6 万,叫牌为 4 或 7 万,别家打出 8 万不要,当然追一路熟的 5 万也是安全的。我们所说危险性减少一半是事出有因,万一某家停张牌是 3 4 万,叫牌 2 或 5 万成和,别人打 8 万不要,而打 5 万时,正中下怀,这便是“一路熟”里的一半危险之所在。

5. 择张论缓急

所谓择张，是选择牌张的一种手法。而择张在设计全不靠的牌局里，显得格外突出。选哪张？打哪张？会直接关系到全局成败。

例如：有这么一把牌，全不靠已成十二张，尚差一张即可停张。即：

2 5 8 万，1 4 8 条，4 9 筒，东、南、北风，红中共十二张，还多一张 6 万待打。

行张时，摸进一张 3 筒，势必换打无用的 6 万，牌局里已有 4 9 筒两张不靠，似乎仅差 1 筒才能上张，而抓进的 3 筒就属于择张牌，如一时粗心，认为无用，随手打掉，可能导致全局失败。

因为 3 4 9 筒中，3 筒与 4 筒是两张择牌，如进 6 筒，在原有的 4 9 筒中不配，但于 3 9 筒恰成 3 6 9 筒不靠，凡遇这种情况，行张时必须留下 3 4 9 筒，把 6 万牌打掉。随后无论上张 1 筒或 6 筒，均可成局，有时竟有可能打成“组合龙”。这就是战术中必须注意的择张问题。

6. 荡张留对顶

这是行张战术上的一种打法。把闲张留下来给谁？主要指自己的上家，所谓对顶，指与上家发牌逆行，欲借上家东风，加速自己组牌，比如，上家专打万子，自己的闲张必须留下万子，一旦进张成搭，便于吃进。

不过,应该指出,一味对顶上家不行,还要兼顾下家,减少供吃的机会。在牌桌上,行张运用得当的高手,每发一牌,不仅要对顶上家,还要克扣下家。换句话说,就是上家打什么门类的牌,自己就留什么门类的牌,下家发什么门类的牌,自己就追什么门类的牌。这就是麻将老手们常说的“厉害牌”。

在上述行张的基础上,进要尽量关注和掌握上家的组牌规律和设计要求,在各家尚未成局之前,争取上家多碰牌,因为上家开碰,自己又多一次抓牌机会,可“借风扬帆”,加速进度。

7. 留生宁拆搭

麻将与象棋一样,关键时刻一个棋子儿值千金。棋盘上常有“棋错一着,输掉全盘”及“一步之差步步差”。牌桌上也是“一牌之差坏大局”的。

尤其是各家牌局均未进入停张阶段,生张是很难打的。这时,要看自己成和希望大小而定,如果成和希望太小,抓进生张宁可不打,而是拆搭追熟。避免出铤,采取这种战术打牌,往往有获得转机的可能,留生追熟,拆搭僵持之后,形成二停张——不停——再停张——成和。

当然,并不排除他人出铤让旁家占先成和的可能性,然而,从战术上说,不失牌高一筹,战术上是无误的。

8. 行张之应变

行张应变是有条件的,是在停张有叫之后采取的一种灵

活打法。这种应变多与计番有关,有时也为扩大成和面所用。

(1) 拆顺留嵌:例如牌已停张有叫,原来停张牌是34条,叫牌2条或5条这样成和,无番可计,当抓进6条时,便拆顺嵌,打掉3条,留46条搭子,叫牌改为5条单张,一旦成和,可计“嵌张”之番分。

(2) 弃“将”改钓:原来停张牌是白板对为将,45万搭子,叫牌3万或6万,成和后也是无番可计,如果开碰白板(或自抓成副),可组成“箭刻”,即拆搭改单,打掉4万,单钓5万,可得“单钓”番,叫牌虽然减少,但是单钓成和后,番数自身即增加两个番品。

(3) 弃生钓熟:如果停张牌是单钓一张的话,有人会钓生张,抱幻想。其实,虽说钓牌尚未见面(无人打过),以为容易钓得,其实是战术上的失误,因为生张有人很少敢打,即使旁家这张生张荡着不靠,也轻易不会打出,反而使成和希望破灭。行张时,如若抓到熟张,尤其是箭、风、幺、九一类熟牌,应改换单钓,反到容易进张成和。

(4) 拆对改搭:在牌局里,两个对子对倒停张,成和机会是较少的。如3万对与6筒对,抓进一张2万,应拆对改搭,打掉3万,由23万搭子,叫牌1万或4万,这样,成和的机会增加一倍以上。

第二节 番种组合

单就一种花样牌的组合牌型及技巧在第二、三章已做了介绍,这里介绍的是怎样利用一手牌组配出几个花样牌来。麻将计分在符合和牌条件时,不同系列的番种可根据番种分值,相互组合计分。利用这一点。组合出复合番,以求得更高的分值。

组配复合番牌型时,要求有更高的技巧。要以一种花样牌为主,且这种花样牌的番数是最高的,其余的花样牌为辅,也就是说其余的花样牌只能在主花样牌的基础上变化,切忌样样顾及而无主花样牌型,这样会陷入杂乱不堪的地步。这里介绍的是实战中一些常见的复合番例子,这些例子在实战中的成功率较高,故而人们常采用。这些牌例对读者只是起一个抛砖引玉的作用,读者可以举一反三,在实战中创新。实战中牌型的组合是千变万化的,应根据具体情况灵活应用,切忌生搬硬套。

1. 门前清、断么、平和、喜相逢、无字

门、断、平这种复合番是经常遇到的,如果再加上“喜相逢”、“无字”、“自摸”或“单钓将”等和牌技巧分的话,这手牌的分数是高的。并且这种复合番的成牌率很高,容易做成。

“门前清”只要做到不吃不碰就行,这当然是手中的搭子多为前提,如果手中的牌比较乱,“门前清”就难以做到。

要做到“断幺”也不难,因为打牌时除组特殊番品需要外,一般首先打出的都是文字牌和幺九牌,要做到“断幺”并不一定要下很大功夫。

“平和”只要注意手中的牌不要构成碰牌即可,如果有字牌就要及时打掉。

门、断、平这三种形式构成的复合番其实是很多的,有的老手做这种复合番牌型时得心应手,这三种序数牌型组合到一起,和下来就是一个大番牌。牌型如图 185 所示:

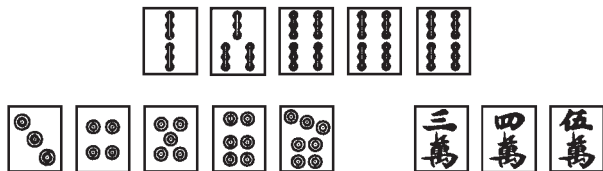


图 185

我们看一下这铺牌型,首先门断平,必须是无字,而且常常遇到喜相逢番。这样已够和牌条件,如果自摸,得分大大增加。

但这还不是主要的,有一个更高的番品在等待着我们,大家仔细看一下,如果吃上 5、8 筒而不和,该打哪张?正确的打法是打 2 条、听 5 条。5 条成和后,首先得番三色三同顺,只此一种番品就和门断平、无字、喜相逢等番种平分秋色了。

这个例子看起来很简单,在实战中也就是这种情况。尽管如此,也有些人手足无措,常打错牌,有些看起来很复杂的情况,其基本原理与这个是一样的。

2. 清龙、清一色、混一色、缺一门、一色三步高

围绕“清一色”做成复合番的机会很多,但必须围绕能够做出“清一色”的前提下,如果一味追求复合番而使“清一色”不能和,那就是捡到芝麻,丢了西瓜。

做“清一色”时,由于牌比较集中,同时做出两个复合番是不太难的,只要认真对全手牌进行整体分析,兼顾灵活变化就行。

如果在做“清一色”时要时刻注意时局的变化,如果有人听了牌,就要放弃做“清一色”,改打“混一色”求快速和牌。如果另一门花色牌作将和成“缺一门”,只要能够番即和,何必贪高让别人抢走和牌呢?“小和一返三”,以小和毁坏他人花样高番,不失为胜诀所举。

“清一色”如何打法,牌型如图 186 所示:

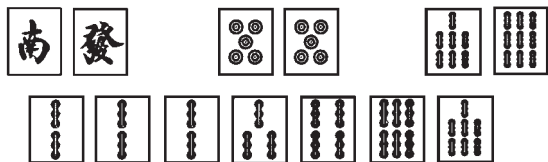


图 186

上述牌型,碰 5 筒,进 8 条,听牌 5 8 条;碰 2 条,5 筒作将,进 8 条,听牌 5 8 条;进 8 条,碰 2 条或 5 筒,听牌 5 8 条;进 5 条,碰 5 筒或 2 条,听牌嵌 8 条。这样一手牌和成“缺一门”、“嵌张”太可惜,以条子为基础进行设计,且有 2 2 2 条刻子,3 4 条搭子,6 7 条搭子,7 9 条嵌搭,且有 7 7 条对子,牌局

如此之好，必须在“清一色”上打主意。

- (1) 若能进张 9 条，开 5 筒已是势在必行。
- (2) 继而进张 5 条，牌型就演变成如图 187 所示：

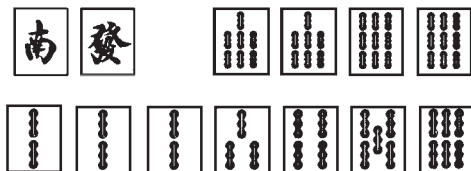


图 187

此时的牌型，(1) 若能碰倒 2 条和 9 条，听牌 1 4 7 条；(2) 若能碰倒 2 条或 7 条，听牌亦是 1 4 7 条；(3) 若能碰倒 7 条和 9 条，还是 1 4 7 条，若 2 条为刻，听牌增加 3 6 条。若能进张 8 条，牌型将如图 188 所示：

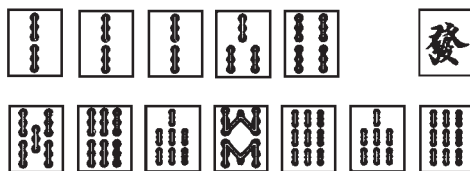


图 188

此时应变之法有 5：

- (1) 此时如果别人已听大牌，摸上 5 条后发财一张不见，断然打掉 9 条，扣紧发财，和后有“混一色”、“单钓”、“连六”等番。
- (2) 如果打掉发财，进张 6 条，和牌 9 条与 2 5 条，成和后“清一色”、“连六”、“一般高”番。

(3) 若能进张 1 条, 嵌 8 条竟成“青龙在天”, 即“清龙”加“清一色”。

(4) 此牌若进张 5 条, 打掉 9 条; 钓发财, 有“混一色”、“单钓”、“一色三步高”等番。

(5) 若打掉发财钓 9 条, 更有“清一色”、“一色三步高”等高番。

这种打法不同凡响, 喜登攀风景无数, 说不尽番品情趣。

3. 七对、碰碰和、五门齐、风刻、箭刻

凡属和“七对”、“碰碰和”的牌型, “风刻”、“箭刻”常有, 而一旦有风箭刻, 又容易作成“五门齐”, 牌型如图 189 所示:

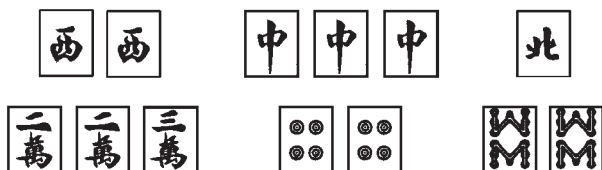


图 189

上副牌型如果自己抓到红中, 单钓北风即可和“七对”、“暗杠”、“五门齐”、“单钓”等番, 但红中是绝对不容易自己拿到的, 如果拿到北风, 钓红中还是钓 3 万, 可根据牌型选择。这样的牌型态势, 不可错过良机, 要努力向“七对”挺进, 才是上乘选择。其次, 如果“七对和”不容易抓住, 改打碰碰和, 8 条、2 万、西风较好碰出, 如果能碰出, 将有“碰碰和”、“箭刻”、“门风”或“圈风刻”、“五门齐”等番。

再则, 2 万已是 2 张, 4 筒已是 2 张, 8 条、西风均已碰出, 红中开杠, 这时应明智和 1 4 万两面听, 这样和出亦有“五门齐”、“明杠”、“门风刻”、“断幺”等番, 不可执拗过甚, 白白失去应得的分数。这样的牌还告诉我们一个道理, 即在设计上要高屋建瓴, 在打法上要实事求是, 根据实际牌型, 决定如何打法。有时虽然“失之东隅”, 即打不成“七对和”, 也要尽力“收之桑榆”, 也就是向“碰碰和”发展, 如上述牌型, 如果“硬挺”单碰 4 筒, 是不可取的, 定下决心拆 2 万, 听 1 4 万仍不失明智之举。

第三节 战例解析

本例采用补花牌, 亦是理定“8 分和”。

庄家为东, 圈风为东, 四家拿完牌后, 牌型如图 190 所示:

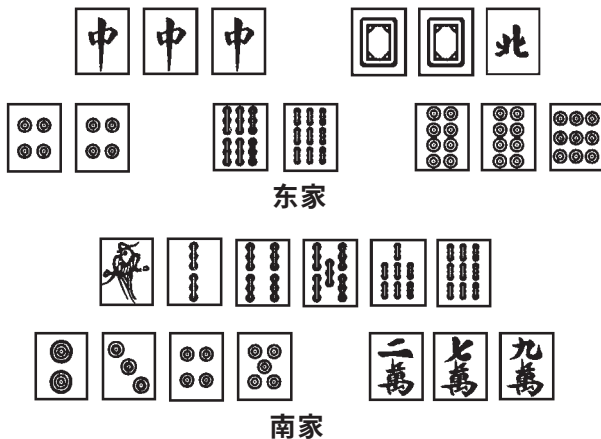


图 190



西家



北家

图 190

起牌后,各家分析自己手牌,确定牌型向何方发展,如何打才能取得高番。

1. 东家牌型:看到自己的牌型有3对,加一暗刻,作“碰碰和”牌型为快速捷径,但又有“七对和”的可能性。毅然放弃“碰碰和”决定奔向大番值的“七对”。

2. 南家牌型:1 2 4 5 7 9 条,可向“清龙”发展。利用2筒作将,打掉2 7 9 万,亦是“缺一门”,“清龙”加“缺一门”属最好牌型。

3. 西家牌型:作其他牌型分值不高,作“五门齐”又缺少箭牌,若吃上2条牌型平平。有了,在5筒上作文章,如再来3筒和4筒,不就是“三色三同顺”吗?好!八千里路云和月,打掉5筒空悲切!咬定5筒不放松,立志原在番品中!

4. 北家牌型：只要来张 3 万和 8 万，便有一个高番：“一色三步高”，再加上其他“缺一门”、“嵌张”还是有价值的。

(1) 东家摸 7 筒，打 9 条；南家摸起一张 1 万不要；西家摸起西风，随手打出；北家摸张 2 条；打掉东风。

(2) 庄家摸红中，打掉 6 条，其时已成五对，更增加胜利之勇气；南家吃上 6 条，打出 2 万；西家摸上西风，打掉东风；北家摸上 6 万，打掉发财。

(3) 庄家又摸上 6 条随手打掉，不必后悔，如下家不吃 6 条，自己是摸不到的；南家摸上 3 条，打掉 9 万；西家摸上西风，打掉 1 条；北家换上 6 万，打掉 2 筒。

(4) 北家摸上 5 筒不要，其时，东家考虑的是，北风一张不见，7 9 筒好上张，所以决定打 5 筒；南家摸上 6 万，打何张为好呢？如果打 9 条，就失去了“清龙”高分，9 条绝对不能打，若打 2 筒和 5 万，有“三色三步高”、“清龙”牌型亦破坏，还得单钓 4 条或 7 条或 9 条，这样将会使“清龙”毁于一旦，所以决定开 6 7 万，和“清龙”大番。于是南家打出 6 万；西家摸上 6 条，若打掉 5 筒，即可听牌，但番分不高，有“风刻”2 分、“缺一门”1 分外，不够起和分，于是先打 1 张，此时分析是先打 3 条为好。若来 6 筒、6 万等，还可和 6 条等量齐观，于是打出 3 条，南家吃起 3 条，此时已听牌，打哪张为好呢？此时若不小心，就会出现“低级昏招”。有人说，反正是单和 8 万才有番品；5 万自己有 2 张；6 万有 3 张；打 6 万保险。错了！这就叫“低级昏招”，正确的打法是应该打 9 万，来 8 万成和，来 8 万后即成预

定目标, 4 5 6 万, 5 6 7 万, 6 7 8 万成“一色三步高”岂不妙哉。于是, 南家打出 9 万, 单听 8 万。

(5) 东家摸上 6 筒不要, 南家停顿了一下, 不吃 6 筒、摸上 5 条、打掉 7 万; 西家摸上了 3 筒, 打掉 6 条、单听 4 筒, 南家摸上 3 万, 正想抽出保险牌 6 万要打, 但感觉不对, 于是冷静打出 3 万。

(6) 此时东家摸上 9 筒, 冒险打出 7 筒, 此时四家牌型如图 191 所示:

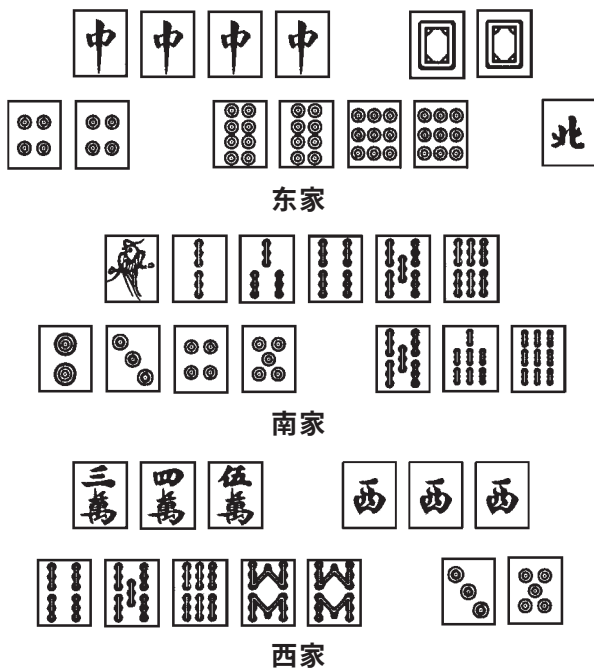
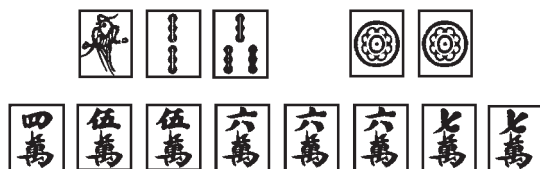


图 191



北家

图 191

此时牌型除南家外,均已听牌,且牌型少碰,大都呈“门前清”趋势。

此时南家摸上 8 万,分析牌面感到形势严峻,于是紧扣 8 万打出 2 筒;西家摸上 9 筒打出,无人问津;北家拿起北风,虽感吃紧,但还是冒险打出,不料当了炮手。东家摊开牌型:红中 4 张、白板 2 张、4 筒 1 对、8 筒 1 对、9 筒 1 对、单钓北风。

和出番品为:7 对 24 分,混一色 6 分,东家得分 8×3 (底分) + 30 分 (基本分由北家点炮付) = 54 分。

第四节 策论应对

麻将番种既然有 9 个系列、81 个番品、12 级分值,所以每张牌的进出都有番品,“一子不慎,全盘皆输”,不能简而单之,随便对待。如果一张牌打不好,会引起一系列火花,不仅让他提前成和,反而给自己造成损失。这里一些金蝉脱壳、硬做吃下、扬黑抑红、声东击西、破釜沉舟等战术要相机而用,对每

副牌进行分析研究,作好策论应对工作。

1. 如何作好大番品:即使和不成大番品,作亦能和牌之番品,这里就要分析实际,权衡设计:

(1) 如果有红中和 5 条对,7 8 筒顺子;如果搞“碰碰和”,就应开顺留对 7 8 筒;如果搞“混一色”,就应留搭开 5 条对,因为红中有“箭刻番”,而 5 条什么番也没有。

(2) 如果手中有 7 8 9 条,6 7 9 万,1 2 3 万顺子时,要拆顺留嵌,要打 6 万单嵌 8 万,这是因为打掉 9 万和 5 8 万,得不到番品;打掉 6 万单和 8 万,起码增加 2 个番品,即“喜相逢”与“老少副”,如果再进一步理牌,甚至可能和成“全带幺”。

(3) 如果手牌已停牌,调牌亦能增番,比如手中有 2 3 4 筒,7 8 9 筒,1 2 3 3 万,拿上 1 筒后打掉 4 筒,可增加“老少副”、“喜相逢”番品,再进行单钓 1 2 3 3 万的 3 万,还可增加“单钓”、“边张”番。

(4) 如果手牌番品不够,可破副争番,如果手中有 1 2 3 条,白板一对,2 2 2 3 3 4 万,7 7 万,可开 1 2 3 条破副争番。向“碰碰和”、“混一色”发展。

以上都是策论应对工作的实际论证。

2. 实战牌例:圈风为南,庄家为东(花牌算 1 分),起牌后各家牌型如图 192 所示:

(1) 东家的牌面拿起来好像很凌乱,翻开后随手打了一张南风。

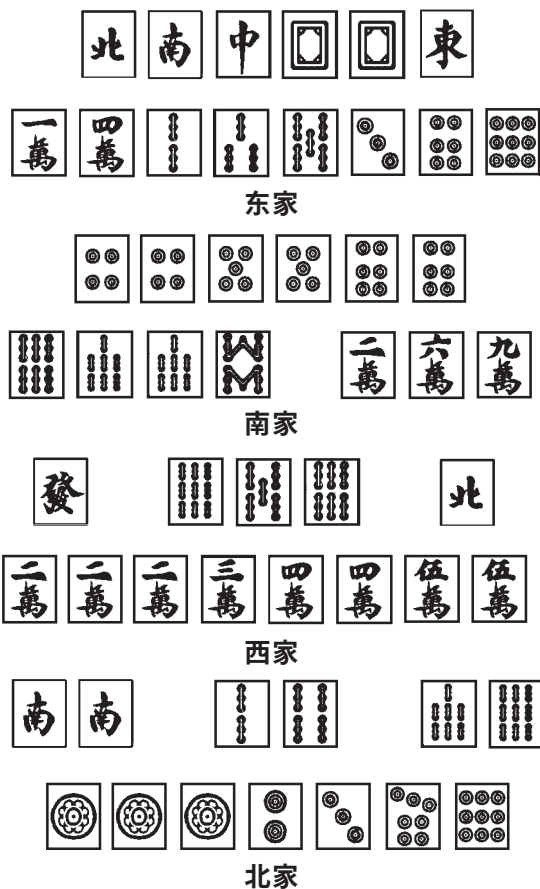


图 192

策论：a. 大错特错，这种牌打南风循序渐进，反而越走越远，我们回忆一下，在讲过的花样中，有一种“全不靠”番品，还有一种“组合龙”番品，而此手牌离“全不靠”接近，因为手中正

有 6 张风头,单张三种花色筒子牌已完备,万子牌已有 1 4 尚缺 7 万,条子牌 2 5 已具备单差 8 条,所以南风是打错了。

b. 如何补救?再抓进牌是张 1 万,先打 3 条。别家打 1 万不要碰,拿起 7 万后,跟打 1 万,如果来张 8 条,而后再打白板,这样,“全不靠”牌型就组成了;如果来张东风,即打北风,这是因为东风、白板相对易碰,没有“门风”番,若碰出,打掉红中,听 8 条,向“组合龙”挺进。

c. 为什么先打北风,后打红中。比如又摸上一对红中,自己再打东风,因为自己坐东风,别家对东风碰较为敏感。而箭碰分值同样,当打风留箭。

d. 如果不打南风,先打 3 条,再进张发财,打掉白板,单钓西风,那将是一副美妙的番品“七星不靠”,分值大大增加。

e. 如果七个单张东南西北中发白已具备,手中有 1 4 万,2 5 条,6 9 筒,和牌应是 7 万或 8 条或 3 筒。

(2) 下面再看南风的牌张。此时南家摸起南风,先打 9 万。

策论: a. 正确,因打去 9 万,首先可以搞“断幺”,这是权宜牌张,再换上 3 万,可打南风,因南风存在,形不成“断幺”。

b. 此时,别家已打出 5 筒碰掉,5 筒碰,4 筒、6 筒连不上牌张,别家肯定会打出,且手中还有 7 条对子,这样可打成“碰碰和”与“一色三节高”。

c. 即使打不成“碰碰和”,但“一色三节高”存在,“无字”、“断幺”存在,若打掉万字,从条子和筒子上作文章,还可增加

“缺一门”番品。

d. 此牌型套吃了 3 5 7 筒,还可以向“一色三步高”发展,作为麻将番种花样,除了“碰碰和”、“圈风刻”、“门风刻”、“箭刻”外,一般都是多吃少碰,才有回旋余地,但此副牌是 3 5 7 筒见吃则吃,能碰则碰。

e. 若此牌筒子成型后,单钓 7 条,可增加“单钓”、“嵌张”番品。

(3) 回头再讲西风牌副,西家拿 3 万后打掉北风,而后又摸一张 3 万,打掉 9 条。

策略:a. 正确,打掉风箭和幺九牌,起码“无字”、“断幺”番已形成。

b. 若上家打出 4 7 条,应当吃起。

c. 牌过一周,自己摸上 4 条,再好不过,形成“门前清”。

d. 此时此副牌的牌型已成,如图 193 所示:

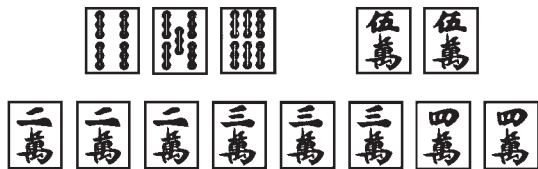


图 193

听牌将是 1 3 4 5 6 万。

e. 此牌虽说牌型不错,听 5 张,但哪张好却大有讲究,和 1 万基本不增加番数,别家打出 2 万,只能开杠,不能成和。别家打出 3 万,有“缺一门”、“双暗刻”、“断幺”、“一般高”等,若

打出 6 万多一番“喜相逢”。番数虽够,但不理想。作为紧急需要,能和则和,如果其他三家还未听牌的话,不妨再“炼”一下番数,“更上一层楼”,于是苦其心志、冒险一试。

f. 别家打出 5 万不和,未免有人大惊小怪,但“燕雀安知鸿鹄志”。人胆有识的高路打法,是单等 4 万破釜沉舟、志在必成,若 4 万和出,将增加一个大番品“一色三节高”。如果自摸 5 万,将增加一个“三暗刻”高番,可以说是能解天机真妙算,通达机变乃英才!

(4) 最后我们看一下北家牌副,看有何应对之策,北家碰倒东家打出的南风后,打掉 2 条。

策论:a. 正确,但南风可碰,也可不碰,碰倒后打 2 条是绝对正确,因为即使吃摸 3 条,也形不成什么大番品。

b. 假如不碰南风,碰一筒,可多一番“四归一”。

c. 南风既已碰倒,向和牌方向进了一步,开 2 4 条已经势在必举。

d. 牌过两圈,自己又摸起一张 8 筒,打掉 4 条,单等 7 条。

e. “时来风送滕王阁”,几巡过后,自己摸到一张牌,翻起一看:“7 条”,大喜过望,“啪”地一声将 7 条亮放牌边,但听极番:“全幺九”、“门前清”、“不求人”、“老少副”、“喜相逢”、“边张”、“自摸”多么潇洒,多么自豪!

第七章 麻将实战临场操作

“兵以诈立，多谋者胜”这是军事斗争的普便规律。指挥员在战争中要做到“运筹帷幄，决胜千里”，以弱胜强，转危为安，关键在于知己知彼，审时度势，施用计谋，故有“用兵之道，以计为先”之说。“机不可设，设则不中”。运用计谋不能凭主观想象，脱离实际情况，否则同样遭到失败。

临场牌战，技巧为上。13张牌到手，必须分析实际，审时度势，权衡得失，选择番品，科学行张，才能捷足先登。

第一节 巧吃运作

1. 间隔巧吃 吃2打5嵌8筒

新添水槛供垂钓，故作浮槎替入舟。

吃牌时，借付露之机，故意将舍牌一并露出，以制造假象来迷惑旁家，钓出一路熟的筋牌，达到吃和之目的，如图194所示：

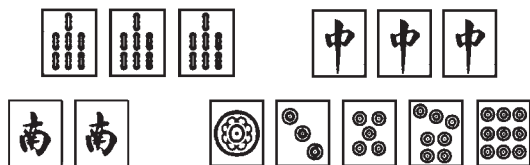


图 194

在这手牌里，无论吃进 2 4 6 8 筒中的任何一张，都能达到听张的目的。

“海”牌发现 5 筒一张，为南家打出，于是北家照一路熟打出筋牌 2 筒一张，可算是安全牌了。这在中盘战时期，只有被吃的可能，没有放铙的危险。北家是庄家的上家，庄家正好以 1 3 筒吃 2 筒嵌张，顺手打出 5 筒。这样的吃牌与打牌，显得平淡无奇，没有技巧可言。殊不知其间却隐藏着吃牌战术上的要诀。

打牌时，应将复合面子 1 3 5 7 9 筒插排在手牌中间，吃嵌张 2 筒时，不仅亮出 1 3 筒牌面，应同时将 5 筒一起推倒，拾进 2 筒再将 5 筒打入海内。故意造成假象，引起旁家注意，表示手牌仅有的三张筒子全部付露，迷惑旁家对 2 5 8 筒一路熟的筋牌产生安全感的错觉。孰不知庄家手牌听张偏偏是 7 9 筒嵌 8 筒，于是，极有可能有人打出 8 筒被庄家吃和。

这种方法，可称得牌桌上心理战术的一个小小手段，实属胜举。

2. 钓线碰吃 碰 1 打 4 和边 7

莫愁前路无知己，天下谁人不识君。

“海”底已有张 3 条, 上家打 3 条, 别家不碰还有两张 3 条, 假如别家手中掌握一张, 仍有一张可供和出, 于是断然硬做吃下, 打出 5 筒, 听边 3 条。虽然此局没能和出, 实属牌运所致, 战术无误, 毫不反悔!

4. 大肚硬吃 3 5 吃 4 又碰 4

绝顶惊回首, 不问功名成与就。

此牌, 属硬拼手法, 里边仍包括哲理, 牌型如图 197 所示:

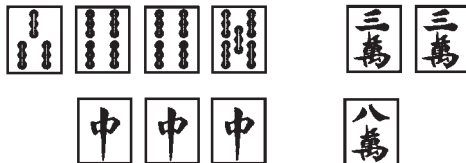


图 197

上牌, 正确的吃法应该是吃 2 5 条听 3 6 条, 或吃 3 6 条听 2 5 条。但几巡不进张, 这时, 上家打出 4 条, 吃进 4 条, 打出 8 万, 手中 4 条和 3 万形成对倒和, 此牌虽属险路, 但天赐良机, 两巡过后, 自己又摸上 4 条, 形成自摸。

5. “模拟假吃” 吃 4 打 7 单钓 1

悄立市桥人不识, 一星如月看多时。

这是在实战牌例中, 单钓 1 张而“移花易木”形成单钓另外一张的战术。牌型如图 198 所示:



图 198

上述牌型,指已组好两副,剩下 7 张牌而单钓 7 筒。因 7 筒属尖张(人称手枪或拐把机枪),实难钓出,而且摸上的牌不是“海”内多见,亦是中张,更难单钓。正在此“无可奈何”之际,上家打出 4 筒,此时吃进,打出 7 筒,别家认为吃 1 4 筒打 7 筒,说明没麻将,很可能是单钓 9 筒,于是轻轻打出 1 筒。如果吃进 1 筒,打出 7 筒,再钓 1 筒,更是神鬼莫测。

6. 为停暂吃 5 7 吃 6 又听 7

无端巧弄缥缈局,纵向天边任徘徊。

这是在实战中,为了停牌而吃上卡张听边张的手法。牌型如图 199 所示:



图 199

牌型已发展到连搭听或一碰吃之地步,过了几巡毫无连搭之希望,上家打出 6 条吃进,听边 7 条。这样的停牌虽然不甚理想,但一旦听牌,和出希望还是很多的,大家都认为吃上嵌 6 条,而谁又知道隐伏着边 7 条的杀机呢?

第二节 妙碰技巧

1. 巧布疑阵 间接碰停

暂将荆山栖彩凤,留得莺莺戏张生。

吃进一副 7 8 9 条的顺子,手中牌剩余 10 张,如图 200 所示:

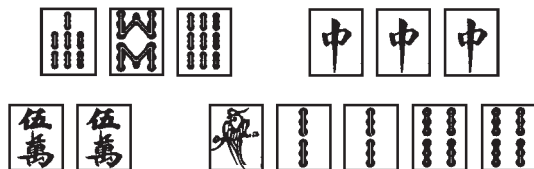


图 200

上述牌型,如果任何一家打出 4 条,碰牌时同时翻出 2 4 4 条,碰入 4 条刻子,打出 2 条牌张,使他人误认为迫不急待吃嵌 3 条不成而碰 4 条的样子。如果上家打出的是 3 条,也用同样疑阵,将 2 4 4 条翻倒,吃入嵌张而打出 4 条。对方不知吃碰后仍然叫停 3 条,往往以 3 条熟张追打“海”内,恰好让你顺利吃和。

2. 预设圈套 身欠碰停

山雨欲来浮云起,渔歌唱晚牧笛归。

假如手牌已进入停张阶段,牌型如图 201 所示:

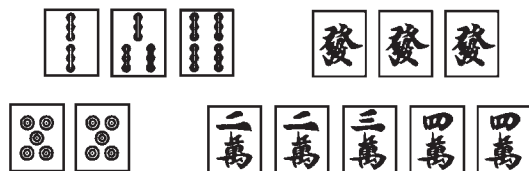


图 201

虽然,叫停牌为嵌 3 万,然而,牌经几巡,丝毫没有吃和机会。此时对方打出一张 4 万,根据牌势,不得改变叫停牌的类数(即身欠之意,碰 4 万,将 3 4 4 万同时翻出,碰时露 4 万刻子,舍出 3 万,给三家一种明显的错觉,认为你既碰 4 万刻子及切舍 3 万,决不会叫停 2、5 万了。在 4 万碰出及 3 万又没人要的情况下,各家会把 2 万视作安全牌,相继舍出,不料正中了你叫停 2 万与 5 筒对倒的圈套。

3. 倒序排列 狡诈碰停

几度呼童将不开,却教明月送将来。

倘若一入停的牌姿不错,组牌形式如图 202 所示:

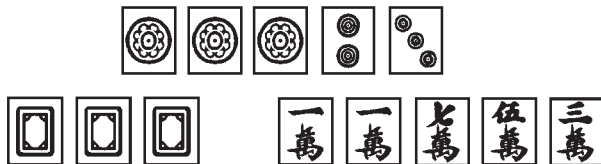


图 202

上述牌型,不难看出,复合面子原本是 1 1 3 5 7 万,为了

狡诈战略需要，故意将牌面排成 1 1 7 5 3 的倒序式，对于老头牌 1 万来说，容易出现，所以在碰 1 万时，存心将 1 7 万翻出，碰成 1 万的刻子，打掉 7 万，引起各家注意，作为一路熟的筋牌 4 万来说，便成了安全牌，别人便趁势打出，正好成和。

4. 瞒天过海 陷阱碰停

春色恼人眠不得，月移花影上栏杆。

如手中牌已听，如图 203 所示：

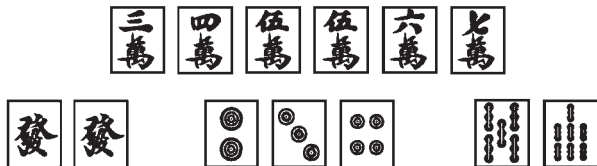


图 203

上述牌以箭牌为将头而嵌 6 条，可谓“春风扬柳”。但对家打出发财，自己碰一明刻，实为理想，索性舍 7 条以 5 条单骑停牌，不料下巡正好摸入 6 条，这时不必后悔。冷静思考：因发财明刻有番，可随即打出 5 条，单骑 6 条听张。5 7 条的拆舍，会给另家造成不愿单嵌 6 条听张的假象，如若不然，手中有 6 条，何必舍 5 7 条，于是他人轻轻松松舍去 6 条。“和”！正是妙不可言，打 5 7 摸 6 钓 6，单骑吃和，马到成功。

5. 暗渡陈仓 诱引碰停

九龄已老韩休死，三郎沉醉打球回。

牌局如图 204 所示：

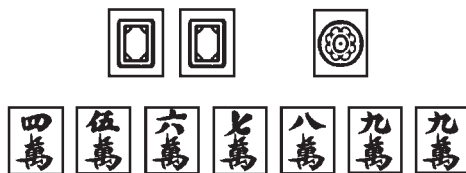


图 204

上述牌型，“海”内已见白板两张，白板成为“死”将。此时，别家打出 9 万，果断碰 9 万，将 1 筒打掉；此时，停牌为 3 6 9 万，但 9 万已“老”，海内已见一张，实际听牌为 3 6 万。此时别家认为碰 9 万，而打出 3 万，“轰隆”一声，放炮！

这是一种外挂筋袖牌舍牌的诱引型打法，万一对手没有安全牌打，就会依据“海”内的外挂筋袖牌一路追熟把同一线上的筋牌打出，使你的部署获得成功。

6. 金蝉脱壳 脱火碰停

对案不能食，拔剑击柱长叹息。

牌型如图 205 所示：



图 205

上述牌型碰 7 条后，一般人以舍 2 条而叫停 3 6 条成和，但作为金蝉脱壳战术，不如打 6 条为佳，这样可以勾引同筋线

牌 3 条边张食和,同时也可叫停 2 条成“舞剑千里走单骑”。

第三节 精妙打法

1. “2”后有“4”先打“1”

如果手牌是 1 2 万,进张 4 万后,就要立即打掉 1 万,如牌过一巡又摸 1 万,不必后悔,断然打掉。如摸进 5 万,便将 2 万放出。这样,既不丢张,又保留了听 3 6 万的两面搭子。别家认为你开了 1 2 万,打出 3 万,结果正中其计,和牌 3 6 万。同理,你手中有 8 9 条,摸上 6 条,马上打掉 9 条。如果有幸摸上 5 条,打出 8 条,于是 7 条就不难受骗出现。如果手中有 1 1 1 2 4 5 6 6 筒,一般人都会认为舍 2 筒叫停 3 6 筒。但作为引诱战术,不如舍 6 筒,这样既可以勾引出同线筋牌 3 筒吃和,同时也可听 2 筒单骑。2 6 相比较,2 比 6 成和容易,同理,8 4 比较,当然是舍 4 听 8,战术既在,不为妄言。

2. “3”前有“5”敢舍“4”

如果别家切 5 万后,紧接着又出 3 万,这样,4 万即成了安全牌,你可大胆舍去,根据猜测,切 5 又舍 3,大概遇到了几种情况:

(1) 手中原有 3 5 万嵌搭,摸进 2 万,留 2 3 万搭子,接着又摸上 2 万留作将头,打掉 3 万,那么 4 万成了安全牌,如果

摸入 1 万或 4 万是决计不打 3 万的。

(2) 如果手内有 3 5 5 6 万, 必先舍去 3 万, 而后才切 5 万, 这是因为手牌已切出 3 万, 既能吃 4 万, 又能碰 5 万, 这时 4 万虽在安全之例, 但放 3 万之前没放 5 万, 显而易见有些危险。

(3) 同样以 5 为中心, 在手牌 3 3 5 7 复合面子的情况下, 当舍掉 5 万后又切出 7 万时, “7” 前有 “5”, 6 万当属安全牌了。

3. 见“5”须防“9”与“1”

牌经摸、吃、碰、杠渐入佳境, 听牌形式明朗化。这时, 如有人将摸入的牌插入手牌之中而切出一张中心张子“5”来, 那么“9”与“1”可能成为放炮的危险牌。该家手中牌为“南风、南风, 4 5 6 万, 3 5 筒显然听牌是嵌 4 筒。这时摸入牌张后而切舍 5 筒, 即可能摸入南风、单钓 3 筒, 或摸入 3 筒, 和 3 筒、南风对倒。但很大可能摸入 2 筒, 听牌 1 4 筒。又如, 任一家持牌是白板作将, 有 5 7 条, 听牌嵌 6 条, 同理不会打对倒, 单钓可能性亦不大, 因嵌 6 条, 极有可能转换为 3 6 条或 6 9 条, 如打出 5 条, 大有可能是摸上 8 条, 听张 6 9 条, 所以见 “5” 顺防 “9” 和 “1”, 有一定的道理。

4. 搭有“4 5”后打“7”

这是牌桌上卓有成效的一种打法。

搭有“4 5”后打“7”, 主要是指组牌搭子已够, 面向 3 6 万

听牌,7万作为引牌最后打出,促使自己成和的一种方法。

假如你有一对将99筒,别的闲张业打出,并组成三副碰子牌或顺子牌,此时开出7万。

假如下家有668万,而吃起7万打出6万正好让你和出。如对门或上家有677万,而碰倒你打出的7万即放6万。

同理,在搭子已够的情况下你有67筒时,先不要打出9筒和4筒,有34条时暂不要打出2条和6条,而待牌听叫时,打9筒让其吃碰而叫58筒,或打1条让其吃碰而和25条,都是行之有效的。

再则,你有224条并两张4万做将,你打出2条,而嵌3条,下家如有133条吃上你的2条正好放出3条,对家或上家有223条(大都是吃14条或碰2条)碰出你放的2条后,3条作为无用之牌正好打出,都会为你和嵌3条提供“援助”。这种打法耐人追寻,这里的2条,已起到了“引牌”的作用。

所以,作为搭子的“引牌”,即搭子或对子间隔一张之牌,不可轻率先打。

5. 听牌输“1”不输“4”

牌到后期,打牌若不谨慎,势必会一败涂地,假如你手中有一副麻将,又有一副“四连顺”2345万和一张7条,此时你摸上一张8条,不加考虑打出2万,下家正好利用13万吃进2万,打出3万,而对家正好用24万吃起3万单钓1万,上

家又摸出 1 万打出,对家单钓和牌,再翻牌正好是 9 条两张,而自己的 6 9 条却无法成和,由此放松一张牌,却引起一连串火苗,假如谨慎考虑不打 2 万,改打 5 万,可能不致失误,那么 9 条不是让上家打出,便是自摸,多遗憾!

“落花有意,流水无情”,时不待我,必须慎之又慎,那么打 5 万的根据是什么呢?因为下家刚打过 6 万,对家则打过 8 万,所以你打 5 万比较正确,如下家有 6 7 万是不会开 6 万的,假如有 3 4 万的话,你打 2 万也难逃罗网,而对家打 8 万、你打同一线筋牌 5 万叫做“对顶”。如下家打 3 万,你再用 2 万去顶,这是常规打法,如你打 5 万下家吃进,这是牌运所致,又当别论。那么,刚才失误的打法就是在微小的方面不注意,随意打出 2 万,结果功亏一篑,让一方钓和。鉴于这种情况,即到了中局行张手中有连四牌 1 2 3 4 万,而必须打出一张时,千万不要贸然打出 1 万。听张时,“幺、九”牌反而成了危险牌,对倒和单钓此类牌现象常见,所谓“输 1 不输 4”和“输 9 不输 6”就是这个道理。

6. 单钓应钓“9”与“1”

单钓停牌是几种停牌形式中的一种,在高手聚桌的牌战中,各种形式的停牌都有被牵制、克扣的危险,即使是多门停形式,往往也有和不出可能。但从战略角度上看,单钓 1 9 的停牌,可算是高手群中所独钟的停牌形式了,而且实践已证明:钓牌 1 9 的和牌率是最高的。

有读者问：凡属钓牌，都是不可知数，你钓 1 9，我钓 3 7 不是一样的吗？否！这里有个数理的辩证法问题。

我们知道，打麻将是要用序数牌组牌的，而 3 7 是组牌的上乘牌张，我们以 3 来讲，组牌的形式有 4 种即 1 2 3、2 3 4、3 3 3、3 4 5，那么 9 的组牌（除碰子外）仅仅是 7 8 9 一种形式，老头牌的组牌概率比 3 7 牌少 1~2 倍，又比不上风箭牌番品多。所以人们在理牌时，大多数都要先行打出幺、九边张牌的。幺、九牌除“四归一”、“老少副”、“全带幺”外，其他番品很少，即使打“清龙”，也全用不着它，所以钓牌时，钓 9 与 1，当是上乘的钓牌法了。

第八章 各地麻将新潮打法

麻将牌打法多种多样、形式各异,有传统打法,也有基本打法,有民间的俗定打法,有花样打法,还有变革打法。

闲云鹤影日悠悠,物换星移几度秋。改革开放后,人们思想解放,麻将牌也在变革打法。各地在传统打法的基础上,又兴起一些有趣的新潮打法,我们分别讲解一下,让大家志趣常新,其乐融融。

第一节 “单碰不吃”打法

山寨一霄和醉醒,闻鸡早起又登垓。

这是一种允许碰不允许吃的新型打法。这种打法在石家庄、太原等地盛行,大有取代“吃子”的打法之势,人们称之为“硬搁子”。

单碰不吃的打法牌型如图 206 所示:

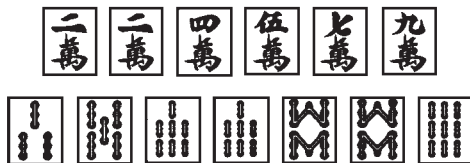


图 206

如上图:手中掌握一对2万、一对7条、一对8条,别家打出2万、7条、8条即可开碰,上家打出36万或69条却不能吃,所以这样的牌能碰则碰,而后凭手气抓所需要之牌。打这样的牌,手里注意千万保留对子,因为对子碰三家,吃牌靠自摸,这机率是1:3,所以除堂内已见两张同种牌碰不出者外,一般留对子不留搭子,即使全部碰出,而后钓牌亦不失为上乘战法。

这种打法的特点在于对等、公道且隐牌。

1. 对等:即自己手中的牌除碰牌外,全部依靠自摸来完成,不依赖上家。四人摸牌机遇相等,所以就能显露其竞技。各人依靠自己的努力策划战局,凭技巧处理摸进之牌,神思度势,决定进退,理牌不存在侥幸心理,所以高手和平庸打法显而易见,胜负立分。

2. 公道:如上家打出一张2万,下家想用34万去吃,正欲放牌时,对家喊碰,使下家牌势露明,情绪受挫;相反对家虽有2万,但和上家关系因素;可碰2万而不碰,故意让上家吃上2万听牌,或是下家有1223万,为杀上家锋芒,拆搭硬碰。诸多不公道存于牌桌,结果引起不快。而“硬搁子”却不存在这些问题,比较公道。

3. 隐牌:通常打法,采取吃牌法,吃上牌后亮出。如吃碰几番,手牌趋于明朗化,别家猜大概,故扣而不发,结果听牌早而不和,或别家看你已听牌,不及做牌,故意放炮让其小和(如副露是大牌即扣)。而“硬搁子”单行碰牌,副露较少,别人难

于掌握你牌势的进程，无法了解你是否停张，故常可出奇制胜，或扭转战局。所以“单碰不吃”较之“吃子”是一个进步。从而使涉足于麻将游戏者享受花样新颖、竞技操胜的乐趣。

第二节 “定将”打法

双君莫话封侯事，一将功成万骨枯。

“定将”就是限定麻将牌的“将”是何种牌式作将不能更改，比如：只允许万字、条子或筒子牌中的“2 5 8”作将，其他牌色一律不能作将，这种打法在武汉、郑州一带常见。

“定将”牌型如图 207 所示：

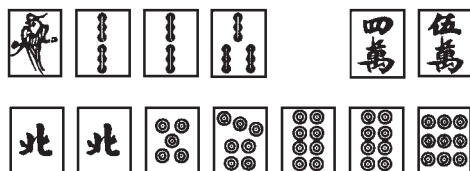


图 207

这种打法既然对成和牌局中的“将”做了限制，我们就应从“将”着手，比如用 2 5 8 作将，我们来看一下上述牌型：

如果堂内已见北风两张，那么，北风是必打无疑，这是因为它既碰不出，又不能做将，所以当拆不留。

如果北风碰出，应舍掉 1 3 条，保留 2 条作将。4 5 万吃 3 6 万，留张 5 筒联络。

如果不开 2 条的话，5 筒是绝对不能开的，应开掉 9 筒，

吃 3 6 万, 8 筒作将嵌 6 筒。

是 2 5 8 作将, 有几个显著特点需要牢记。

①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。

②只有双 2 5 8 的对子才可开碰, 否则, 你单钓 2 5 8, 往往很难钓出。

③因 2 5 8 定将, 人们重视了特定牌张, 往往不轻易打出, 这时嵌 3 7 或 4 6 却容易和出。如 9 8 8 7 5 筒, 按正常规律钓 5 筒, 因 5 属特定牌张, 所以正确的打法应该是打 9 筒, 用 8 筒作将, 单嵌 6 筒。

定将这种打法使组牌难度加大, 但颇受大家欢迎和认可。因为对麻将作了规定和限制即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。

第三节 “定番成和”打法

莫道桑榆晚, 微霞尚满天。

这种打法主要是花样打法。即牌局设计必须靠一定番数才能成和 (按低番标准计算, 一般以 5 番为准), 不够番数, 即使组牌顺利整齐, 也不能亮牌叫和, 只得拆副, 重新设计。这种打法在云、贵、川一带相当普遍。

定番成和牌型如图 208 所示：

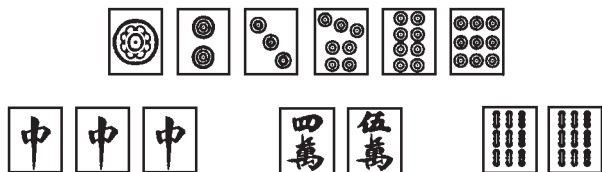


图 208

这副牌已吃倒 1 2 3 筒，碰成红中刻，手中有 7 8 9 筒，9 条作将，4 5 万和牌 3 6 万。

若别人打出 3 万成和。按番计算，只有“老少副”一番，“幺九头”一番，“红中副”一番，合计 3 番。在定番成和打法中是不允许成和的。除非重新设计牌局，够番为止。那么如何够番呢？这就要对牌副仔细研究认定。就此牌局来看，3 万不能成和，6 万行不行呢？回答是肯定的。因为 6 万成和，有一条混龙出现，番数即可超过，所以单等 6 万成和。

如果 6 万已见 3 张，另一张不知何人之手，听牌已绝望，赶快拆 4 5 万搭子，而后重新组牌照样可以来得及，如果组成 4 5 6 条，仍是一条“混龙”；如果组成 1 2 3 条，即多“喜相逢”，又多“缺门”，所以达到成和条件。

如果拿到筒子，亦是如此打法。但这个过程一定要衔接好，即此拆彼成才行，不可拿到任意一张生牌就草率拆牌。

第四节 “中心”打法

万事俱备,难和凤凰展翅。

品入中门,单嵌画龙点睛。

这种打法是以“5”为核心的一种打法,即“中心”打法。这种打法很有趣味性,它既不同于“武大卖饼”,又区别于“中空”打法。

各家的牌局无论怎样设计,必须有一副中心五的牌,万子、条子、筒子均可。即4 5 6 万,4 5 6 条或4 5 6 筒。牌型如图 209 所示:

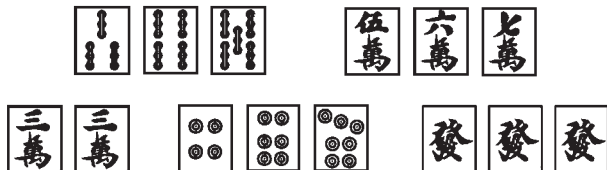


图 209

此副牌目前要成和,只能打 7 筒,这样 4 5 6 筒即有了一副中心牌。若吃上 6 条打掉 3 条或吃上 4 万打掉 7 万,那么也可开 4 筒和 5 8 筒。

嵌中心所要求的是有一副 4 5 6 的顺子牌,那么 5 5 5 条的刻子,亦不能代替。牌中如果没有中心,且毁一副牌得专门设计“中心”打法。

第五节 “连六”打法

江山代有才人出,各领风骚数百年。

这种打法难度较高,且技术要求也高。

凡成和的牌里,无论万字、条子还是筒子必须有“连六”的牌副才能和。但“碰碰和”和“七对子”可以例外。牌型如图 210 所示:

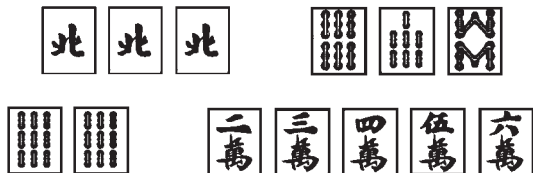


图 210

上述牌型,要和连六,只能和两张,即和 1 万,形成 1 2 3 4 5 6,和 7 万,即 2 3 4 5 6 7 万。和 4 万是不行的,既不够番数,又形不成连六,看清牌局,单等 1 7 万。

如果 1 7 万和牌的可能性不大,吃或摸到 4 万后,该打哪张? 因为只有连六才能和牌,所以可先打掉北风一张,摸到 4 条后,打掉 9 条,单等 5 条,亦是和成连六的一个应变战术。

连六的特殊打法是不计番的。符合要求即可成和,牌桌上规定成和一局算若干分。“自摸”加倍,“放炮”者也加倍。

第六节 “缺嵌边钓”打法

山因气势成天曲,水得龙泉影月牙。

缺嵌边钓是系列打法,在北京、天津、河北、山西、陕西等地较普便。缺是“缺一门”,嵌是“中空”,边为37尖张牌,钓为“单钓”。

“缺、嵌、边、钓”牌型如图211所示

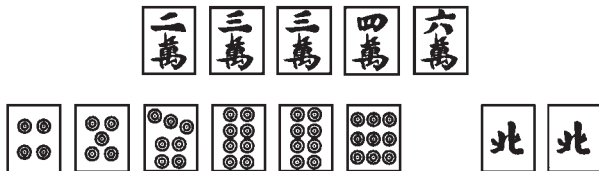


图 211

上副牌型有万、筒,无条,“缺一门”已形成,再看吃上36筒,打掉8筒,而后吃上1或4万,打掉3万,就形成嵌5万。如果别家打出8筒,碰倒,而后舍掉49筒,单嵌6筒。

本局吃上36筒,打掉8筒后,如别家打出3万,碰掉,单嵌5万;如别家放出北风最好,北风碰倒后,打掉6万钓3万,这样“缺、嵌、边、钓”就都成立了。这就是说,和3,既是单钓3,又是嵌张3,又为边张3。

“嵌”是指“中空”。如2筒作将,听牌搭手是67万,叫和58万,这样的牌局,不符合要求,得重新设计。一是待摸上9万,

打掉 6 万听张嵌 8 万；二是待摸上 4 万，打掉 7 万，听牌嵌 5 万。另一种设计是：假如手中有 7 8 9 条顺子，也可以吃上家的 5 8 万，打掉 8 条，重新嵌 8 条。

有的地方在打嵌时，嵌数越大，番数越多，且嵌 2 条嵌 8 条大相径庭。所以人们在设计牌局时，都往嵌大数上设计。尤其在牌局后期，某家听牌后。高明的牌手根据牌势宁可停叫，也不随便打出 6 7 8 数牌。

请注意：拿到 3 或 7 后，注意保留，钓 3 或钓 7，本身就是两番，即单钓与边张，但也不能硬钓，它只是增加番数的一个手段，和何张为好，只能根据牌局相机行事而已。如果牌局已成“缺”、“嵌”，非要吃成钓 3 钓 7，只能是傻大头搬教条，不知远近而已。

第七节 “三嘴八张”打法

康乐宫内寻三嘴，索骥张市缀八张。

这是张家口的一种打法。这种打法在京包线一带常有。

何为三嘴？数牌中，1 2 3 为一嘴，4 5 6 为一嘴，7 8 9 为一嘴，箭牌红中碰为一嘴，绿发碰为一嘴，白板碰为一嘴。

在组牌时，某一门牌够 8 张，才能成和。

毫无疑问，一条龙即可达到三嘴八张之条件。

三嘴八张牌型如图 212 所示：

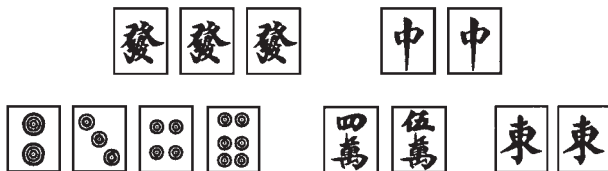


图 212

上述牌型无论碰东风或碰红中,字牌已达 8 张条件,再看发财碰为一嘴,东风碰无嘴,那么单等红中碰为二嘴,如果来张 5 筒,即可为三嘴。别家打出红中后,碰倒。但 5 筒没有来,只好先打 6 筒,这时,实际上只有听 6 万,才够和牌条件。

再一种应变方法是吃上 1 筒,打掉 4 筒,形成三嘴后才可 3 6 万两面听牌。

第八节 “十六张牌”打法

曾经沧海难为水,除却巫山不是云。

这种打法流行于台湾、香港一带。东北也有打十六张牌的。

十六张牌打法就是起手摸牌时就摸十六张牌,比十三张打法多三张。进一张和牌就是十七张牌。十七张牌的组合是五副三张组,一对作将。

十六张牌牌型如图 213 所示:

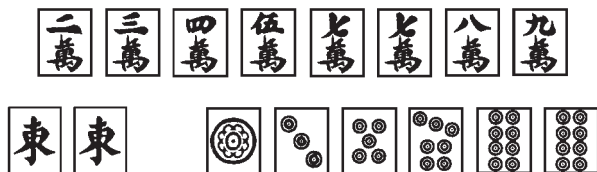


图 213

上副牌型乍一看，不知多了几张牌，其实是视觉感受，如上副牌型来张 6 筒后，是打 8 筒，还是打 1 筒，要很好权衡一下，避免打得不够配副，这是在打十六张牌中所必须注意的一个问题。

十六张牌的打法使很多在十三张打法中的花样牌不能用，如“十三幺”、“七对”等。习惯了十三张打法初接触到十六张打法，觉得眼花缭乱，尽管只多了三张牌，但理牌时显得多了许多牌，常打十三张，打一下十六张会觉得新鲜别致，引人入胜。

第九节 “门缺卡扣龙将”打法

娲女采石皆为缺，大鹏飞天竟成龙。

“门缺卡扣龙将”打法，是继推倒和群众打法之后又一种人数最多的群众性玩法，这种玩法时髦、新颖，趣味性和益智性较强。

这种打法属系列性打法，按番品计分，打成龙者计 10 分、“门前清”1 分、“缺一门”1 分、明杠 1 分、暗杠 2 分。扣 1 个子

1分、卡2是2分、卡3是3分、卡8是8分等。但最后和牌时，那张牌必须是“卡”。否则，即使手中有条龙也不能算分。

“卡”是在固定“将”的基础上进行“单卡”，一般是以258作将的。这时如2246，可以卡5；4556仍可以卡5；6778可以卡7；但8812324不可以卡3，待吃上4万打掉1万才可以。7999不可以卡8，待拿上5打掉9才可以卡6。2246567不可以卡5，待吃上8打掉5后才可卡5。

扣是扣张，即把牌看后，面向下扣在桌面上，这时扣在桌面上的牌不须动，但组牌时要记清每张牌点是什么，如扣一对北风，别家打出北风后要碰，必须熟记哪两张牌是北风，如果翻错，全盘皆输，进行陪打。如果你扣着一张5条，手里有张6条，上家打出4条时，你亮扣张5条时，一定不能翻错，而后拿出自己手里6条吃成一副。

因为扣张有分，便增加了组牌难度，假如你扣了一对风，因是258作将，如果碰不出，又不能打出，所以绝对没有和的希望。

扣张如何和手中牌连副对将，听哪张嵌张，要统筹运算，如算不清或忘记了扣什么牌，那就算玩完了。

扣最多扣7张，因有个机率概算和运筹的问题，即第一次扣4张，第二次扣3张（也可扣4张）；或第一次扣3张，第二次扣2张。如果有人扣了8张牌，那就等于多了一份冒险。

那么“门缺卡扣龙牌”最多能得多少分呢？作者曾看到过一个真实的例子。一般说分是固定的，自摸后统加一倍。此时

凤凤扣了 7 张牌,打来摸去竟拿到 8 筒,形成自摸。这时的得分:门前清 1 分、缺一门 1 分、卡 88 分、一条龙 10 分、扣 7 张牌 7 分。

凤凤得分: $(1 + 1 + 8 + 10 + 7) \times 2 = 54$ 分。

这样的得分在“门缺卡扣龙将”里是最高得分。有人说,假如再开一杠如何?其实是不可能的,如果有刻子牌,那扣张、门前清就又受了干扰。所以说,打这样的牌,54 分为封顶分。

下面是一副牌例,如图 214 所示:

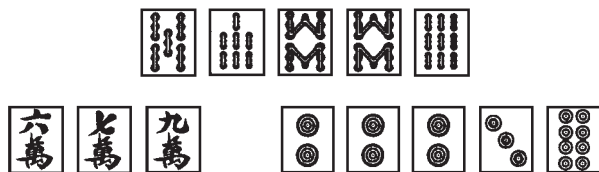


图 214

“门缺卡扣龙将”的三步曲是:一定箭,二找卡,三设龙,我们翻开上副牌仔细观察,龙不存在,如果因为 1 分拆 6 7 9 万,未免是因拣芝麻丢西瓜,何况 7 9 还有卡 8 存在。

这时究竟打哪张,打掉 9 条也是一种方法,那么来张 8 条呢?根据最后听牌往往卡 6 7 8,所以先打掉 8 筒。

牌过一圈摸上 1 筒,此时应打 9 条。

为什么打 9 条呢,即 8 条作将吃上 5 8 万听卡 6 条。

如果摸上 6 条,打掉 6 万,同样可以卡 8 万。即使摸上 8 条亦不能踌躇,可先打 6 万,如上家打出 9 条照样吃回,卡

8 万。如果单摸 8 万,仍然是打掉 8 条单嵌 6 条。要清楚地知道:“门缺卡扣龙将”,卡是最主要的。虽说龙的分值高,但设计不好临终卡牌,那么即使成了龙,价值也等于零。比如你有红中碰,有 9 条碰,手中剩下 1 2 3 4 5 6 7 万,如果拿到 5 万,只好打掉 7 万、嵌 5 万。想成龙吗?不要异想天开,那是根本办不到的。



第九章 麻将停牌必胜策略

孙子兵法云“上兵伐谋”施用计谋，不仅是军事斗争的突出特点，亦是“方城之战”的致胜武器。麻将战阵，没有战火硝烟，很大程度表现为斗智赛谋。胸有韬略则能“妙计安天下”，攻守相益，牌技知通。如无谋略，瞎吃乱碰，终将折戟沉沙，败走麦城，所以牌战后期，掌握胜诀无疑是重要的。

第一节 诱敌深入 探敌释疑

用计谋成败必不止此，无自见上论又当如何。

牌谱中有“探敌释疑”之说。这是指经常探测对方手牌，以释开自己疑点的一种战术。自己作为上家，必须尽可能地不给下家吃牌的机会。如果下家打 6、7 的话，就不能吃 7、9，当下家打 1 的时候，自己可打出 1 或 2，用以牵制他，相反下家打 2 时，自己可打出同一线上的 5 加以牵制，如果下家舍弃筒子与条子，而不舍万子的话，基本可推测出他在收集万子。但有时也不尽然，也许下家手牌的筒子与条子各有三张，而且自然成刻或成顺，在这种情况下，其余筒、条即一并舍出。为弄清真相，可用一张万子切舍试之，如果下家果真吃进，无疑

说明在收集万子。“不入虎穴，焉得虎子”探送了一张牌。无碍大局，往后就应把万子扣住才对。

类似上述情况，自己留着的欲舍万子，不可再打，即应留下培育面子，一旦组成，即对下家造成更大的威胁，这就是较高的战术手法了。

不过，在探疑战法中，必须注意文明得体，避免虚诈行为。有少数人在牌战中，为了探听他人牌姿虚实，在打出北风时，故意喊叫一声“7万……”当有人欲吃或食和时，却又补道：“……两张”（麻将老手一般都把北风叫成7万两张）；或打东风时，故意喊出“3条……”（3索也叫3条），等他人欲要时，又补喊一句：“……腿！”（东风尤如三条腿）等。这就是牌坛上不懂礼让之举，必须抛弃才是。

再则，尖张牌3与7是绝好地边张，通常在牌桌上很少有人切舍。只有发现下家拆舍12或89边搭时，方可舍出。

在探测对方听什么牌时，须看该家吃上什么牌而又打出什么牌，你打一张5万，下家用34万吃上以后，打出一张6条，这时要考虑是听47条，还是听58条，又如对家打出2万，上家吃上后打出4万，是否和58万，可根据牌势进行推测。即使推测不完全准确，但终归要推测十之六七。

第二节 回马钓手 迷惑上家

红雨随心翻作浪，青山着意化为桥。

自己千万百计牵制下家一样,上家也会不断牵制自己,可惜自己对上家只处于被动的局面。欲牵制上家,除了依赖对家的威力外,是别无它法的。如果对家舍出的牌,上家有意吃张,而自己手牌也有对子,在不影响手牌组合的前提下,应尽量碰出,以阻止上家吃摸,或削减他一次摸牌机会,这在不同程度上,等于是对上家牵制自己的一种反牵制战术。如果遇到上家在做清一色或混一色的条子,当对家打出一张理想的牌而促成上家吃牌时,不论对自己手牌有利与否,只要有此对子,都应碰出,借而削弱上家成牌的机会。

其次,由于上家经常打出对自己实行牵制的牌,在这种不利形势下,不妨使用所谓“钓手”的战法,例如,手牌有 1 2 4 5 万的复合面子,故意拆舍 1 2 万边搭,上家即会打出 3 万来牵制你。如此正合自己的胃口,用 4 5 万搭子吃进 3 万付露,达到“钓手”战法的成功。有时,也可舍出 4 5 万搭子而钓出上家的边 3 万尖张来。

另外,在停牌时,还可采取“回马钓手”的战术来迷惑上家。例如:手牌中有 6 组要素的面子牌,其中有 4 6 万嵌搭与 7 9 万嵌搭。在切舍拆搭时,先舍出 4 万,保留 6 7 9 万;基本上不影响原来要牌,但是,随后又摸入一张 4 万,此时不应后悔,或继续舍弃,或断然改变战略,拆舍其他面子。上家见你打出 4 万,即可放心地舍出 5 万;正好吃进,作为同一线上的 8 万,也极有吃进的可能。这种战法,即所谓牌桌钓手的回马枪,在很多场合下,回马钓手是颇见成效的,有时连一些很有经验的

老手也会上当。

还有一种类似“钓手”的“钓线”战法,即舍出一张牌后,同一线上的续继要牌。例如手牌有579万的复嵌搭子,拆舍牌时,可切出中张5万。上家看到你的这种舍牌相后,依照147,258或369同一线舍牌的法则,可能会追你切出的5万而大胆舍出一张8万,不想正好成为你手牌留存的79万嵌张。

再一种迷惑三家的回马钓手为,落地牌为一色牌姿,手牌除一副外,单钓自己以前打过的客风和别门上的幺九则成和的机会亦是非常大,故有“单骑客风,停牌独钟”之说。

第三节 不知不扣 既知必扣

有花堪折直须折,莫待无花空折枝。

牌谱对实战形势有这样的明训:“我不知不扣,我既知必扣。”这是经验的集中概括。然而能做到此地步,必须养成观察形势和记牌的习惯。在牌战过程中,谁家要什么?切什么?谁家吃什么?碰什么?都必须逐张记住,了如指掌。尤其是进入停张叫和阶段,更应记住各家摸打顺序。

例如:庄家起先与各家连接打出几张大幺牌(如南、西、北风等牌)而且庄家很早就打出中、发,碰出东风,以后又打出1筒、9筒,吃进一张8万(亮出67万付露),打出一张5筒。后来,他又摸进一张有效牌,在手牌里调换一张,8万打出。由于

我们观察到该家的牌势,即可掌握到该家的计谋。

(1) 既然打 8 万,说明手头有 8 万,为什么又用 6 7 万吃上家的 8 万呢?这是一个谜!

(2) “吃啥拉啥”(吃 8 万又打 8 万)原指吃上家牌后,自己又摸来一张,成多余没用的牌。然而这里不是这种情况吃 8 万后,自摸一张别的牌,然后又换出万舍掉。说明有一定计谋。

由上推测可知,该家原为一入停状态,手牌是 6 7 8 9 万,白、白,5 筒,牌姿确差一张入停。本来,留单张 5 筒的目的是中心牌张,容易摸入联络凑搭,然后舍出 6 或 9 万。不料,上家打了张 8 万,用 6 7 万吃进后,余 8 9 万边搭叫牌 7 万,已经停张,所以打出 5 筒。但是,在下一巡中,自摸获得一张 9 万,这是他盼之不得的佳张,所以才演出一张“吃啥拉啥”的戏法(而且是手牌中换出来的)。因为,他很明白,用 9 万与白板对倒的碰碰和,是很容易和出的,此独停尖张边 7 万要高明得多。何况白板在“海”内一张未露。

所以,他吃 8 万又换打 8 万,正说明手内有 9 万,而且只有在摸进一张 9 万成对之后,才这么打的。再进一步看,作为原有手牌 6 7 8 9 万来说,本来就是一副顺子加一张余牌,而吃 6 7 8 万付露,仍留 8 9 万边搭,除非是停张,否则是白吃,毫无意义,比如,原来手牌是 6 7 8 9 万,2 3 条,5 筒,牌姿只差一对将,吃 8 万就无必要了。

一般打牌老手中,宁可停张叫嵌当或单钓,也不愿碰碰和,道理在前几节中已谈过。那么这一家原停边 7 万,为什么

又改成 9 万对而打 8 万呢?你应该进一步推测其中奥妙,说明他手头原来的将头,肯定是一对容易获得的门风番子,否则,他决不会做出碰碰和。在这铺牌的开头,我们已说过:“海”风接连见到南、西、北风及中、发番子,而东风已被庄家所碰,所差的只有白板尚未见面,不言而喻,这家改碰,所差的只有白板尚未见面,不言而喻,这家改碰碰和定是 9 万与白板对倒无疑。当然,你如果有这种待舍牌,在这个新的形势下,是决不能再打了。

第四节 适应战局 转变型格

无端巧弄萍踪曲,笑看神州又一关。

牌型如图 215 所示:

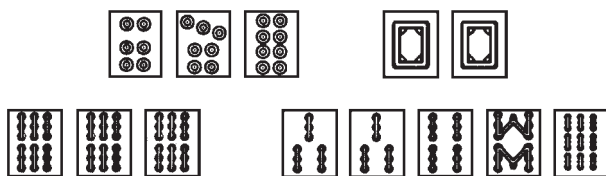


图 215

假如你碰倒 6 条一刻,按上述衍衍结果,必定是鸡和。倘若白板碰出一番,即毫无型格可谈。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,即切出 4 条,叫停边

7条。一巡过来,如果又摸进9条。应打8条,叫39条对倒(当然,对对和停张不如边张停张好;这里因边张7条难得,9条对倒和稍优)。

要是一时仍和不出,却摸进一张与678筒中任何一头相同的牌,可以弃停,形成一入停的对对和姿态。

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678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。不到入停,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,别人以为你拆完嵌搭又摸嵌张,反而幸灾乐祸,并不以为你在做牌。

嗨!瞒天过海!白板碰、9条碰,拿到7条仍和69条,这种转变型格的打法,不仅和成“混一色”,而且转的天衣无缝,谁想到6条碰9条碰而后又和69条呢?

第五节 情不得已 巧吃回头

夕阳西下几时回,小园香径独徘徊。

麻将取胜的应变乃属上策。有时一铺牌的型格介于多样化之间,战局衍进时可能变了又变,但只要变得不露痕迹,则属技高了。

牌型如图 216 所示：



图 216

此时自己已碰出 6 筒刻子和红中刻子，自己又摸上 1 张 9 筒，手牌临界于混一色与碰碰和两种型格之间。于是打出 8 条试试，万一进张筒子，接着打掉 6 7 条。可是几巡下来，仍无进张，统观形势，两张 7 条已露面，3 筒也吃死了一张，继续做牌，显然铸成大错，索性随机应变，碰出 9 筒，打出 8 筒，摸上 6 条继续打掉，于是仍以 6 7 条停牌，吃和回头张。即自己打掉 8 条，停牌仍叫 5 8 条。这种牌型，尽管变之又变，但和出的机会较多。原因是：

(1) 碰出 9 张落地。6 筒一刻，红中一刻，9 筒一刻，各家对你的牌姿肯定吃惊，估计你不是混一色，便是碰碰和，一副大牌架式，引起局面震动。切牌时势必慎重，决不会打筒子，乃照条子与万字上进攻。

(2) 因你打过 6 条与 8 条，别家认为你并不需要条子，宁可追熟，也不让你和出，于是追 8 条和同一筋线牌的希望（因 7 条已绝张了）最大。

总之，牌张之妙，就在于随机应变，甚至吃和回头张子，仍能 and 出。

第六节 战略牵制 切忌乱吃

象棋举步知深浅,麻将牵制见高低。

自己的手牌如果再进一两张便可停张,吃牌固然很好,但为了牵制“敌方”,即使上家打出尖张牌,也以不吃为佳。相反地把这边搭舍出去,反牵制对方。如图 217 所示:

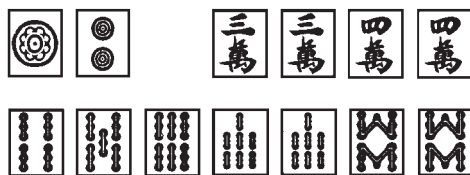


图 217

上铺牌例,从三家的舍牌相看,都不要 12 筒,当上家打出 3 筒,最好不吃,如能摸进 2345 万或 3456789 条之时,就应拆舍 12 筒,以此来牵制三家的牌。万一三家之中,有人打出 78 条,也不能让他人吃牌,必须碰出,使自己进展一步,而阻止吃牌者的进展。这叫“一打三”,非有冒险性的尝试和超人的胆气不可。这样,对三家牌的牵制能起极大威慑作用,使自己能先人一步踏入停张。在麻将牌的战局中,不懂得战略牵制的人,根本谈不上懂得牌技的战略战术,只能算作初学者的玩“和”而已。在正式竞赛场合,是断然要失败的。

其实,牵制是相对的。并不需要一味牵制,吃要看吃什么牌,如上牌不吃3筒是正确的,吃上3筒,根本形不成什么番品,不吃三筒,多一次摸牌机会,且有12筒打出,反牵制上家,何乐不为?只要开完12筒,来什么都是番品,如碰7条,吃25万和25万,有“缺一门”、“断幺”、“一般高”等花樣,如果来张6万,听上6条,且有“喜相逢”、“嵌张”等番。碰倒34万和67条,且有“碰碰和”、“单钓”等番,如果开碰4万或3万,吃上359条,“更上一层楼”形成“一色三步高”高番。

第七节 诱敌误判 暗渡陈仓

人面不知何处去,桃花依旧笑春风。

当一入停手牌牌面为789筒,123789万和3899条时,无论吃7条或碰9条,均构成单钓叫停的牌姿。在牌局趋向中盘战后期阶段,要吃进尖张7条或单钓尖张3条都困难,而碰出9条刻子的可能性较大。据此,在手牌的排列上,应事先设好疑阵,把8条移至牌中,把3条移近9条对子,一旦开碰,把399条同时翻碰。碰入9条后,打出3条,给人以拆搭子打出3条,叫牌1条或用3条连搭之感觉。使人不会料到单钓叫牌却是8条。这种诱敌误判的叫停战术,在实战中非常奏效,且看下列牌铺如图218所示:

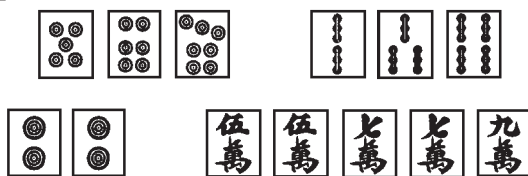


图 218

上铺牌型,不熟练的牌友,常将这样的复合面子的万字牌按照顺序排列。一旦碰停或吃停,旁人都会觉察到停牌,仍在5~9万之间。这样对战术实施是非常不利的。“迷魂大法,嵌排对倒”。如果事先将万子分开,排成两嵌排对倒顺序的姿态,就能达到迷惑他人的目的。摆法如图219所示:



图 219

当上家打出一张6万,吃牌时将975万一并翻倒,吃进嵌6万,打出9万。由于上家的6万被自己吃进,其余各家即视6万没有放铳的危险,往往当成安全牌打出。不料,正好上了迷魂大当。这也就是不打5万停6万,拟打9万不停8万的战术要诀所在。

如果上家打出的不是6万而是8万的话,同样翻出579万来吃进8万,切出5万,其功效与前大体一样,所以,麻将战术中的真真假假,虚虚实实,似无却有,似有却无之方法,往往为自己铺成一条获胜的捷径。

第八节 金 3 银 7 不可轻弃

映阶碧草自春色，隔叶黄鹂空好音。

3 与 7 被牌谱称之“金 3 银 7”。有“拆张不拆 3，开死不开 7”之说。手中有同花色的 3 和 7，无论上张同花色的任何牌点都能与其组成对子或搭子，而其他的牌点就略逊一筹，单张 3、7 一般视为联络好牌，在牌例中时见其“哗众取宠”之诱惑力，不到一定要舍去的时候，都不会轻易舍去的。以此类推，2、8 之类的牌，比 3、4、5、6、7 为劣，亦只能获得 3 与 7 才能组成好搭子，若和老头牌 1、9 相结合，只能是轻劣的边搭而已。所以说，2、8 牌较 3、7 不易顺，较 1、9 不易碰，乃是早打牌张。

下面一铺牌例如图 220 所示：

当你看到这铺牌姿时，认为 9 万可碰，8 9 万可吃 7 万、



图 220

3 万或 7 筒，好像是单个牌点，可是进一步理牌计算之余，你将明白打掉 8 万是最为有利的。不妨以 3 万为例，看其联络价值。

3 万与 1 万 4 张形成嵌搭，与 2 万 4 张形成搭子与 3 万 3 张形成对子，4 万 4 张形成搭子，5 万 4 张形成嵌搭。

不难看出,一张 3 万可有 19 个待牌机会。那么,加上 7 筒合起来为 37 个机会,为 3、7“连横合纵”法,这样的战术,不仅有利,而且难得。

3 与 7 还是“控制牌”,8 9 无 7 不成副,1 2 无 3 不成番,“老少副”用 3、7,边张用 3、7,“一色三步高”用 3、7,可见 3、7 的位置是何等重要,所以有人在打牌时,宁愿拆手搭中的 8 9,亦不愿打出单张 3 或 7,这是有一定道理的。

第九节 “A”牌谨舍 转危为安

飘逸红尘人不知,退避三舍化戎机。

“A”牌是指摸停、吃停或碰停时最后打出的那张不要牌。或者说,牌姿进入一入停后,准备再衍进到叫停的那张欲舍的牌。牌型如图 221 所示:

这是一入停的牌姿,即进张 8 万,即可叫牌 2 5 筒成和,

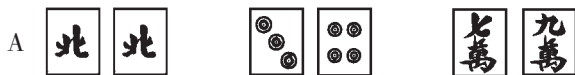


图 221

反之,若上张 2 5 筒,便叫嵌 8 万和牌。无论是哪种进张入停,都必须舍出一张牌,而这张舍牌大抵早在手上准备妥当,所以,我们便把这张待舍牌称之为“A”牌,一般说,“A”牌被认为安全牌,越接近停牌,人们越希望“A”牌安全系数大些。

例如“A”牌3万是张危险牌,无论是“海”内和各家的舍牌,都未出现,而且盘面上的12万和45万也均不多见,这样的尖张加生张的双料牌,如轻易舍出,就会“平地一声雷”。那么,你手上再好的牌品价值即等于零。这时应拿什么打什么,不可轻弃“A”牌3万。但是,随着摸打的进展,局势有变,对家突然暗杠尖张7万,随后又打出一张同一线的筋牌4万,被下家碰出,进而打出一张2万,恰好又被上家碰进(这就是盘面见不到1~5万的缘由)。这样一来,估计1万不是被人列为将头,就是手牌中自有暗刻。对于双料危险牌的3万来说,此时已转为安全牌,可尽管放心打出。同时,从牌面上也可看出,下家之所以碰4万舍2万,说明早就在奢望一张嵌3万,所以当时不打3万是正确的,正如下家气而愤之曰:“若早吃上3万,69条可和两个世纪了!”

二入停毕竟仍离完全停张尚差两步。倘若手上有两张待舍牌7筒和2条,恰好摸入嵌张组成一副顺子之后。是先舍7筒呢?还是先舍2条?根据三家的舍牌相及盘面“海”牌来看,尖张7筒的危险性较高,而2条的安全度较大。从战术上说,仍以先打危险性高的尖张7筒,然后打安全度大的2条为佳。也就是说,在二入停阶段,以先打危险牌,后打安全牌为原则。先打危险牌,别家最多从二入停入一入停,仍可保证战局继续进行,一旦自己成局,再打安全牌,就不致放铳而使全盘战略告吹,否则,先打安全牌,后打危险牌,旁家由于摸打而自成叫局,等你危险牌一亮相,自然容易被人吃和了!

A 牌谨舍，是纵观牌面精确度算，相机舍出，并不是非到听牌时才舍，也可以在一入停时舍去，有些人不懂随机应变，有 6 7 9 万，先将 9 万舍出，让他家碰倒后打出 8 万，听张 1、4 筒和出。这种舍牌相当失策，这时应先舍 A 牌，自己听牌后再打 9 万，而和 5、8 万岂不是上乘打法吗？

第十章 如何谨防麻将作弊

麻将,本来是精神文明的娱乐工具,而现在有些人却把麻将当作赌博用具。哪里有赌博,哪里就有骗术。而麻将场上作弊更是屡见不鲜。现列举数例作弊法,并非危言耸听,哗众取宠,而确实是十赌九诈,险象环生,陷阱密布,防不胜防。从而教育读者引起警觉,认识赌博骗术及危害性,早日惊醒迷梦。慧眼顿开,金盆洗手,迷途知返。

第一节 作弊诡法

1. 鱼目混珠法

“假作真时真亦假,无为有处有还无。”麻将桌上,鱼目混珠常常出现,一般玩牌者仍免不了扑朔迷离,眼花缭乱。且看梦缓是如何诈和下列一副牌的。牌型如图 222 所示:



图 222

梦缓摸起牌一看是张 5 筒，重重往桌上一摔，喝一声“自摸！和 2 5 8 筒嵌 7 筒”。将 5 筒放在牌旁稍停，而后将牌全部推入“海中”。

此牌型本是和 1 4 7 筒钓 6 筒，被梦缓说成是 2 5 8 筒嵌 7 筒。时间稍纵即逝，筒牌花花一色，其他三人眼花缭乱，不及细察，已见梦缓将牌混乱，欲求真，反显得自己反应迟钝，竟被梦缓骗过。只落得昏昏然空留怀疑，飘飘然疑有其诈。

还有一种牌型容易形成诈和。牌型如图 223 所示：



图 223

别家打出 3 万，推倒成和，诈一看好像万子一色，其实这副牌是和 2 4 5 6 7 万，却偏偏不和 3 万。

笔者亲眼看见一次诈牌，牌型如图 224 所示：

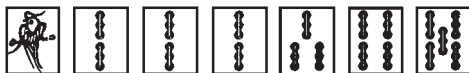


图 224

其时这副牌是和 1 条和 3 6 条，但该家拿起 1 张 2 条重重往下一拍，喊一声：2 条带 3、6 条。竟将 3 人骗过，诈牌成和。

值得注意的是：在 7 张牌姿或 10 张牌姿中，有些牌型往往会混淆你的视力思维：比如代号为 31021、21031、21301、

12121 等,它们的牌姿分别是:

2 2 2 3 5 5 6 万

2 2 3 5 5 5 6 万

2 2 3 4 4 4 6 万

2 3 3 4 5 5 6 万

上述牌姿,乍一看,好像停张待叫,其实不然。这类牌型,不是构不成明组,便是缺少将头,没有叫停条件。如不仔细详察,往往容易“鱼目混珠”形成诈和。

2. 掷骰整杠法

作弊者在垛牌时,凭记忆和熟练手势把三张或四张相同的牌堆放在一处。然后凭打骰子来搬起自己暗整的牌,或暗杠、或者成暗杠等待开杠。如遇自己坐庄,自己在第二、三垛中整进四张相同的牌,在六、七垛中整进两副对牌,自己拿一颗骰子,掷上一点,必抓无疑,岂不是珍珠掉在钱袋里!如掷上5点,自己抓两副对牌,仍可吃碰捷足先登。而暗杠别人是抓不到的,尽可放心。如掷上别点,自己也记死牌,待机调牌。如下家坐庄,自己在第十一、十二垛牌中堆放三张红中,如下家打4点,说声“不伺候”,让下家从自己牌墙第五垛开始拿牌,自己仍可得到三张红中成为一副暗刻。别家打出红中,他毫不费力气开一明杠。如对门掷骰,你可在八、九垛或十二、十三垛上放牌。如上家掷骰,自己可在五、六垛或九、十垛堆放。

堆放刻子或杠子还有个科学性,即杠往前放而不往后放,

即“前杠后对”或“前刻后顺”。比如上家坐庄,你可在五、六垛中堆放暗杠或暗刻绿发,上家打上 2,你是必抓无疑,而你的对门,仅仅是抓两副对子或一副顺子。如若掷上 6,你即可抓两副对子或一副顺子,那么,绿发进入牌垛尾牌,这个天机是不会泄露的。

为了更有其隐蔽性,抓到杠后你不可立即开杠。要在抓牌过程中快速和自己手里的牌调换一下而后喊:“又抓到个绿发暗杠!”这样别人就不会怀疑你一手抓个暗杠,你的掷骰整杠法就会得逞。

所以打麻将必须掷两个骰子,如打到谁处,谁又重新掷过,两次掷点相加方可避免这种作弊现象。

3. 偷行放牌法

一些地方打牌,碰牌后不把相同的牌取回,而仅仅把自己相同的两张牌放倒,这样就给一些作弊的人造成可乘之机。如果打到中期,某家手里有一对红中,一对 9 万,一张 8 万,有 3 4 万各一张,只有碰红中或 9 万或吃 7 万,才能吃牌 2 5 万。因迟迟碰不出,所以不能停牌,这时,他窥见“堂”里有一张红中,自己便偷把红中放倒,利用手法偷梁换柱,暗将 8 万丢进“堂”里,别家打出 2 万他喊“和”后,手中的牌不多不少,别家只注意察看他的 2 5 万成和,谁又能注意到他什么时候碰倒过红中呢?

还有,某君在打牌时,早期碰倒一刻北风,取到自己手

边。之后牌局抓来打去,手里的牌已形成 3 3 4 4 5 5 万 2 2 3 3 筒,别家已吃到一副 1 2 3 筒,碰倒一刻 1 筒,“堂”里有一张 2 筒,眼见得只有 3 筒“一线天”,如 3 筒拿在别家手里配成副、牌局呈“死定”。可是该君不慌不忙,偷偷把北风刻子立起,他人打出北风,竟成了七对和。此时,别家已把该君碰倒北风之事忘到爪哇国去了!由于“死牌”变活,该君手气大顺,一发不可收拾。

4. 和牌连底法

作弊者手中已组妥两副牌和一副麻将,剩 1 2 3 5 6 万搭子和一张别的牌。这时上家打出 4 万,是用 2 3 万吃还是用 5 6 万吃?即先用 5 6 万吃倒,听牌 1 4 万,吃后牌过一圈,任一家打出 7 万,迅速把牌推倒,2 3 万和 4 5 6 万堆放一处,拿回 7 万,别家一看还以为是和 4 7 万。如此快速手法,令人眼花缭乱,应接不暇。再如手中已组好两副牌,还有两张 1 万作麻将,另有 3 4 6 筒,7 万、8 条在手中。如上家打出 5 筒用 4 6 筒吃起,打出 8 条,剩下 3 筒和 7 万连搭。又摸到一张 6 筒,则打出 7 万。这时,别家打出 1 万,便迅速将牌推倒,迅速调整,形成 1 万、6 筒对倒和。利用手中牌和落地牌实现偷梁换柱。你要查牌,他还振振有词回敬一句:“请看,有将有副,哪里不对?”怪哉!

5. 喊碰诈和法

作弊者手牌明明和 1 4 条,别家打出 2 条故意喊声碰,停

顿一下又不碰。别家以为 2 条集于他手，嵌 2 条已成为不可能，即开 1 3 条。恰好上当，让他的 1 4 条成和。这种行为上的诱骗称为“左道”，亦称“开口牌”。这种“开口牌”并非指吃、碰、杠和的喊牌，而是“声东击西”、“旁敲侧击”、“打草惊蛇”，以行为乱叫大声吆喝来诈取待牌。

还有一种是亮牌诈和，自己已和上 2 5 万，却来了一张 3 万，形成手牌一对发财，1 2 3 3 3 4 万，这时自己把 3 张 3 万亮倒，打出一张 3 万，说道：“腾将和两头。”这一亮不打紧，别家的 2 4 万嵌 3 万来不及停和，只得忍痛打出 2 万，却不料正好放炮，让他的 2 5 万成和。

6. 龙头摆尾法

这是码牌与取牌相结合的作弊手法。

码牌时，将所需要之牌码在自己牌墙的左端或右端，取牌时（假设是从对家开门取牌），先用左手取两墩牌过来，但并不是摆在面前翻开看，而是将这两墩牌放在自己面前牌的左端，然后右手在自己牌前的右端取两墩牌。这样，就把作弊的牌取到了手。因为在打麻将取牌时，大家只顾自己看自己取回了什么牌，很少注意别人，作弊者就是利用这一时机，采用跳龙捎和挖角战术，利用快速手法将牌倒换到手，往往不被人所注意。因捣鬼者将好牌到手之后，稍加整理即成刻成副，在成和方面往往捷足先登。

7. 顺手牵羊法

取牌时,在所取牌墙上取一墩,顺手在自己牌墙上捎带回一对麻将。这时,谁也不会想到作弊者牌墙上已少了一墩。如作弊者看准堂中已打出而又是他所需要的牌,然后有意将牌拨弄到有利位置。轮到自己摸牌时,翻过牌来使面向上,然后把牌拖过堂中,迅速换牌,用手暗暗夹带取回,而把不需要之牌摸时乘机夹带放入堂中。再有手中握有刻子时,故意把杠尾牌推下来,往起拿时,略斜一观即可知道是何牌,如是刻子相同的牌,即可搞飞天杠。再则开杠时,自己已知下面一张为需要之牌,拿起上面一张一碰,暗将下张抽出取回,手法干净利索,使人昏昏然、飘飘然,不知其所以然。

8. 赌缆中番法

麻将游戏抓来打去,熟能生巧,竟能玩出一套捷径赢法,叫“赌缆中番”法。即钻没有规则、随意“中番”的空子。

如果有雄厚赌资,运用周密注码,靠着坚忍和耐心,在麻将台上“中番”。如果第一次中1元,输了,第二次中3元要是成和连底4元。除去第一次连底带中2元,尚有2元盈余。如此中下去,以1、3、18比例,累增“中番”注数,像缆绳一样,连绵不断,安得十次没有一次成和?十次九输一赢,却赢了钱,岂不是一大便宜事?这是玩弄数字游戏,合伙赌缆的鬼域伎俩。尤其可恶的是,玩“中番”游戏往往有一个多余的人,人们厌称之为“带肚子”。“带肚子”在各家牌前走来走去,对他人牌进

行观察后,暗中指点“中番”之人,所以人们泛称为“带肚传递信息法”。

9. 串骗抬轿法

“时人不具波斯眼,枉使身心着意图。”麻将桌上的“脱鞋抬轿”作弊法,很多人识别不透。手法是两人串通一气,欺骗其他两人。比如四人同局,甲乙串通,而丙、丁不知。甲、乙两人相对而坐,佯作素昧平生,萍水相逢。打牌时,甲需某牌,乙预先知之而照发。乙需某牌,甲亦照发。由于配合默契,故甲、乙两人得心应手,百战不殆,无一度之失。其通风之法为“令子”。“令子”分口令和手令两种。口令以一字代一牌,如以“打”、“拍”、“抚”、“摸”字代东、南、西、北;以“顺”、“湿”、“稳”代中、发、白;以“和”、“听”、“炮”代万、条、筒。以“顶”字代1、4、7,以“冲”字代2、5、8,以“吃”字代3、6、9。甲需东风这张牌,则只要带催促的口气说声“打”,乙就立即发出东风,其他人还当是催促发牌哩!如乙需9万成和,便望着上家说“给张吃牌就能和”。对方甲听话听音,锣鼓听声,于是轮到打牌时,轻轻放出9万。这种以“吃”代9,以“和”代万,在一句很随便的话中带出,鬼神莫测。

还有一种口令是转牌落差法。这是一种“指鹿为马”的骗术。如和条指万,和筒指条,统一落差。或落2,或落3。如按落2来讲,甲明明和5条,却在自已摸牌时喊声“来张7万”。乙知指万和条,7万落2为5,于是打出5条,甲家成和。这仅

仅举例说明,还有一些骗术异常巧妙,更为局外人所不知。

手令不需嘴,也不靠手势,将香烟一支或火柴一盒放在不同位置,即可给串通作弊者某种暗示,或将牌放在不同位置即可。比如甲方听牌,即把一张牌用来暗示,如“扣倒”是和万,“倒放”是和筒,“立离”(是把一张和别张牌相隔开一点)是和条。如甲和2筒,即把一张牌“倒放”,两行牌靠近自己前行立两张牌,乙方窥你“倒放”一张已知是和筒。一看你前行立两张知和2筒,骤然打出形成和牌。还有人用左右手抓牌,来传送暗号,搞什么左手碰,右手顺,左手123,右手567等,甚至吃糖、喝水、抽烟亦成暗号,端起茶杯喝一口水,是听上白板;划火抽烟是听上7条。更有甚者,搞什么一眉毛、二眼睛、三鼻孔、四耳朵、五嘴唇等等。这种暗传信息、神鬼不知的骗术真是玄而又玄,防不胜防,能使人输得一败涂地。

10. 巧妙裁诗法

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串骗抬轿法加以演变,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“兴歌”对方即可清楚知道你需1筒。

又如西风有诗赋之:“不堪回首情,吩咐与西风。”

南风有诗赋之：“抽刀难断水，南风不竟霜。”

红中有诗赋之：“乍缺钩横野。”

白板有诗赋之：“方圆镜挂天。”

四诗各取一字，成“情”、“霜”、“钩”、“镜”如碰南风只说一声“霜”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，赵公无琴，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 条与东风对倒，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”，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”就清楚地把信息传给同伙。而同伙一旦手里握有东风，定会打出让你趁其所愿的牌。

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”漠然视之,不知其所以然,不就束手就擒了吗?

有人论道:赌博是对命运和手气的检验,是机遇与能力的较量,是不可知部分与驾驭部分的神奇结合。我们说,不对!赌博是骗术和陷阱的结合。你有多少金钱,陷阱里就会有多少金钱。

第二节 防作弊法

上面揭露了麻将各种作弊法,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,粉而粹之,使其无立足之地,这就叫“魔高一尺,道高一丈!”

1. 垛牌正规法

你有张良陈平计,我有诸葛过墙梯。这就是说:打麻将是有玩鬼牌的,但有规定法则,就能阻止阴谋诡计。

a. 在垛牌时,如果不是使用自动洗牌机的话,垛牌应将牌面朝下,用力搓匀,而后垛牌。不可面上翻下即整,因为这样整牌,虽感到干净利索,也早已读牌证牌,所以不可小看洗牌、整牌这个过程。

b. 每人整 17 垛牌(带花牌 18 垛),围成“方城”,不留间隙,防止混水摸鱼,倒手换牌。



c. 打牌时将牌放入堂中自己面前，而后轻轻推进，防其乘机夹带，尤其不能摔牌和打疯牌，有人牌背时，气蒙蒙往堂里一摔，溅的牌子凌乱，别人竟不知打出什么牌。更有甚者，带情绪打牌，和牌自摸后，把牌往墙上一磕或往脑袋上一碰，打狂人牌。虽然成和，大家皆无兴趣。

d. 抓牌时要眼观六路，视察三方，防其龙头摆尾，洗牌后，要严格查其垛数，严禁“顺手牵羊”。

2. 高低骰子法

a. 作弊者掷骰子法门很多，有一种叫“惯杀”。骰子两粒，其中有一颗名“根子”。作弊者事先将其中间挖空，以水银、象牙粉等充实其中，掷骰时，需要 7 点就将骰子摆作 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“惯杀”。

为防止作弊，在掷骰时采用高低骰子法。就是说，必须用两颗骰子的和数掷定向人，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）。

b. 掷骰后即“中番”，不须摸牌后再中。有人摸牌后扣在桌上，而后中番，其实是不公道的。所以四人要共同遵守中番时间。而“中番”必须限定一个数额，这个数额的根据，即“中

番”不能大于底数。如果玩的是 1、2、4 分带庄带杠,“中番”求其平均数是 2 分。如果玩的是 5 分,10 分,“中番”不能超过 5 分。这样,公正的中番牌战即可将“缆声”斩断。

3. 唱牌标准法

摸牌后,出牌必须文明得体,不搞探疑战法,避免虚诈行为。少数作弊者在牌战中,为了探测他人牌姿,在打北风时,故意喊声“7 万……”当有人欲吃或食和时,却又补充道:“……两张”(北风别名为 7 万两张);或打东风时,故意喊出“3 条……”等他人欲碰或欲吃时,又补充一句“……腿!”(东风像三条腿)等,另外,要喊碰即碰,喊杠即杠,碰后将牌收回,否则罚分。

四人玩牌应该“随风潜入夜,润无细无声”,不能任左右而言它。如果玩牌中间,有人念念有诗“明月何所有”,可能是暗送信息的代号,这时要提出警告,并密切注意动态。

其次,规定勿打开口牌。比如说,甲家出一张 8 筒,乙家故作犹疑,说“杠是牌尾摸,不杠牌头摸,横竖是张摸,前后一样摸”,于是从牌头摸起一张打出。别家认为是杠 8 筒,其实他手里牌是 7 8 筒,6 7 8 8 8 8 万,并有一对将。别家打出 9 筒让其诈和后,乙家反而狡辩,“我想用 8 万开杠,何来 8 筒?”真是颠倒“红与黑”,混淆筒与万,明修栈道,暗渡陈仓。有戈倍尔之欺骗,无司汤达之雅量。

再则,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($7 + 4 = 11$),摘“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。

4. 敲山震虎法

“敲山震虎法”也叫冷眼观蟹法。人们将作弊者称“螃蟹”也即有喻讽之意“看你横行到几时”?

作弊者在打牌时故意搞一些小动作,引开别人注意力,然后待机作弊,以求一逞。

一是故意掉牌,弯腰拾牌时斜眼偷观他人之牌。

二是佯装先手碰翻牌墙或杠尾之牌。如甲家手中有 1 筒作将,北风一副暗刻,2 4 万嵌 3 万,这时乙家已碰倒 3 万,嵌 3 万已无和出希望。这时甲家碰翻杠尾之牌正是 3 万,喜之不尽,别家打出 1 筒,本该碰而不碰,而后别家打出北风,甲家喊“杠”,反手杠尾一摸,单嵌绝张,“杠上开花”!

三是上家还没打牌,下家先去摸牌读牌,本来人家打出 1 万,下家碰倒 1 万后打出 9 筒,听 1 4 7 筒,而上家未打之前下家已用中指“读”过 8 筒,上家打 1 万而不碰,自摸 8 筒成和。

更有甚者,自己有 8 9 9 万,打牌时把 9 万丢屋内,随手夹回 7 万等等。

遇到上述现象,可罚其分数或者包赔,并看其是否多牌或少牌。

最绝的方法是下家读牌时,上家可不打,或用一张牌在桌

面上恨恨“敲”一下，横眉冷对下家，这叫“敲山震虎”，四座皆惊，三家一定冷眼观蟹，逼视某家。这样某家就会大吃一惊将手缩回，不敢明目张胆玩弄花招。

再者，如作弊者仍然肆无忌惮，搞什么飞片、袖箭、擢跳、控角、拍准等，自己可拂袖而去，不与其玩。

5. 和牌检查法

a. 和牌检查法也叫“放炮”包赔法，这是防止串骗抬轿的有效方法。

四海变春气，一室难为冬。法制给麻将战带来了新气象。玩牌者要共同遵守法则要求。凡是有人和牌，必须将牌推倒让其余三家检查，特别是对放炮者要严格检查，这样就可“水落石出”。检查时，和家要将牌一份一份摘开，何为副，何为将，何为碰倒牌，何为吃成牌，一一交代清楚，切不可小看这套程序，作弊者正是利用程序不严而瞒天过海，混水摸鱼的。更有甚者。在他人碰倒的刻上开杠，反而形成自摸，实属滑天下之大稽。其次要注重对“炮家”查看一番，看其是否应该走那张牌，看其有无串骗抬轿可能。现在采用了“硬搁子”打法，已有效地控制了故意喂牌或扣牌等，这样“陶然客”的计谋黄鹤缥缈，“万涤宾”的神算烟消云散。

b. 放炮包赔三比一

现代麻将规定了放炮包赔法(采用10分制)。很大程度上有效地限制了通同作弊的可能性，把损失压缩到了最低限

度。比如和一局,赢家共赢 30 分,输家本该各出 10 分,因“放炮包赔,这样谁放炮谁就给别家负担一半分数。这样余家各输 5 分,放炮者输 20 分。就输家来说自己输 5 分,放炮者给自己负担 5 分,正好是 15:5,比例是 3:1。如放炮者搭子不够,有 2 3 3 筒放 3 筒或 2 筒让赢家和出,由放炮者全部包赔。这样,即使阴长生、王方平再世,诸葛亮、刘伯温重生,也难打鬼牌,合伙串骗“抬轿”,也抬不到什么很大的便宜。