

国标麻将规则 释义

(网络对局版)

dight119 K神传说

编著

2014. 11

目录

序	4
一、术语与行牌规范	5
1. 规则术语	5
2. 和牌要素与和牌型	7
3. 花牌	8
4. 杠牌	8
二、计分原则	9
1. 不重复原则	9
2. 就高不就低原则	10
3. 不相同原则、不拆移原则、套算一次原则	11
三、番种定义	13
1. 幺九类	13
1.1.1 大四喜	13
1.1.2 小四喜	13
1.1.3 三风刻	14
1.2.1 大三元	15
1.2.2 小三元	15
1.2.3 双箭刻	15
1.3.1 字一色	16
1.3.2 清幺九	17
1.3.3 混幺九	18
1.3.4 全带幺	19
1.3.5 断幺	19
1.3.6 无字	20
1.4.1 箭刻	20
1.4.2 圈风刻	20
1.4.3 门风刻	20
1.4.4 幺九刻	21
2. 花色类	22
2.1 清一色	22
2.2 混一色	22
2.3 缺一门	23
2.4 五门齐	24
3. 数字类	25
3.1.1 全大	25
3.1.2 全中	25
3.1.3 全小	25
3.1.4 大于五	26
3.1.5 小于五	26
3.2 全带五	27
3.3 全双刻	27
4. 刻杠类	28
5. 关联组合类	30
5.1.1 一色四节高	30

5.1.2 一色三节高	30
5.1.3 三色三节高	31
5.2.1 三同刻	31
5.2.2 双同刻	32
5.3.1 一色四同顺	32
5.3.2 一色三同顺	33
5.4.1 一色四步高	34
5.4.2 一色三步高	34
5.5.1 清龙.....	35
5.5.2 花龙.....	36
5.6.1 三色三同顺	36
5.6.2 三色三步高	36
5.7.1 一般高	37
5.7.2 老少副	37
5.7.3 连六.....	37
5.7.4 喜相逢	37
6. 和牌型类.....	38
6.1 十三幺.....	38
6.2.1 全不靠	39
6.2.2 七星不靠	39
6.3 组合龙.....	40
6.4 七对.....	41
6.5 碰碰和.....	42
6.6 平和.....	42
7. 和牌方式类.....	42
7.1.1 抢杠和	42
7.1.2 海底捞月	42
7.1.3 妙手回春	43
7.1.4 杠上开花	43
7.2.1 门前清	44
7.2.2 不求人	44
7.2.3 全求人	44
7.3 自摸.....	45
7.4 和绝张.....	45
7.5.1 单钓将	45
7.5.2 坎张.....	46
7.5.3 边张.....	46
8. 其他类.....	46
8.1 绿一色.....	46
8.2 九莲宝灯.....	47
8.3 连七对.....	48
8.4 一色双龙会	48
8.5 三色双龙会	49
8.6 推不倒.....	49
8.7 四归一.....	50
8.8 无番和.....	51

序

国标麻将规则推出 16 年来，网络平台一直是国标麻将发展的重要阵地，然而由于国标规则本身的复杂性，当今主流网络麻将平台总存在着这样那样的算番错误，一定程度上误导了受众。

本文抛开实战中的种种复杂问题，以网络平台“行牌过程绝对规范”为出发点，主要从以下几个角度阐述国标麻将规则，指导包括程序员在内的广大读者在网络环境中准确的理解规则。

1. 牌理和逻辑：即按照规则文本的文字逻辑来解释规则
2. 通行的计番方式：国标麻将大型赛事共识性意见
3. 作者的主张：作者基于自身对麻将的认识所提出的主张

作者编写本文的原则如下：尽量依照《中国麻将竞赛规则(试行)》原文(1998 年 7 月国家体育总局审定版，以下简称《规则》)、尽量遵照“中国麻将牌王赛”等大型赛事通行做法、尽量用统一的逻辑解释整个规则，对于规则文本文字逻辑与通行做法不一致的以通行做法为准，作者用尽量少的修改完善整个规则的逻辑体系。

由于作者学识、阅历有限，本文难免有疏漏之处，望广大读者批评指正。

K 神传说

2014 年 11 月 30 日

一、术语与行牌规范

1. 规则术语

本文仅讨论规则需要应用的术语，部分行牌术语、牌理讨论术语不在此列

(1) 巡(轮)、局、盘(场)、圈

巡(轮):行牌一周为一巡(轮)。通常情况下，自庄家起，每家完成一次摸牌、舍牌为一巡，如果有某一家或几家因吃、碰、杠牌被跳过，视为已参与此巡。

巡数	东家		南家		西家		北家	
1	摸牌	舍牌	摸牌	舍牌	摸牌	舍牌	摸牌	舍牌
2	摸牌	舍牌	吃	舍牌			碰	舍牌
3			碰	舍牌	摸牌	舍牌		
4	碰	舍牌	摸牌	舍牌	摸牌	舍牌	摸牌	舍牌

如上例，第2巡，北家碰南家舍牌，西家被跳过，视为已参与此巡；南家碰北家舍牌，东家被跳过，故第3巡自南家“碰”的动作开始，西家被东家碰牌，北家被跳过，故第3巡自西家舍牌后终止。

局：一次配牌至和牌或荒局为一局

盘：16局结束并结算成绩为一局，又称全庄。

圈：每人坐庄一次为一圈，国标不连庄，故4局为一圈。

《规则》原文中，将“盘”定义为“一次配牌至和牌或荒局”，而“局”定义为“16盘”，这与体育竞赛的普遍惯例相反，本文

予以纠正

(2) 圈风、门风

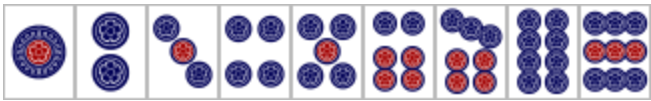
圈风：用东南西北表示每盘比赛进程，第一圈为东风圈、第二圈为南风圈、第三圈为西风圈、第四圈为北风圈，通常在风圈后加东南西北表示该圈第几局，例如“东风东”表示东风圈第一局、“南风西”表示南风圈第三局等等

门风：本局庄家门风为东，下家门风为南，对家为西，上家为北。

(3) 数牌、风牌、箭牌、字牌、幺九牌

数牌：《规则》原文称序数牌，指

1-9 条(索)

1-9 饼(筒)

1-9 万

共 27 种 108 枚

风牌：

東	南	西	北
---	---	---	---

，共 4 种 16 枚

箭牌：

	發	中
--	---	---

，共 3 种 12 枚

字牌：风牌、箭牌的统称

幺九牌：

一萬	九萬					東	南	西	北		發	中
----	----	--	--	--	--	---	---	---	---	--	---	---

(4)和牌、自摸和、铤和、错和、诈和

和(hú)牌：作出“和牌”发声，并公示手牌供查验的行为。
满足和牌型，且达到或超过起和番数则和牌成立，本局结束。

自摸和：自己抓进牌和牌成立。

铤和：对手舍出牌张使和牌成立；舍出一张使对手和牌成立称“放铤”或“出铤”。《规则》原文使用“点和”“点炮”等系俚语，本文予以纠正。

错和：作出“和牌”发声，并公示手牌供查验，经核查满足和牌型但未达到起和番数为错和。

诈和：作出“和牌”发声，并公示手牌供查验，经核查未满足和牌型为诈和。

2. 和牌要素与和牌型

《中国麻将竞赛规则(试行)》第八条和牌的规定中提到的和牌型有且仅有基本和型、七对、全不靠、十三幺四种，且在第五条术语及一般规定部分，明确给出了“顺子”、“刻子”、“将牌”、“对子”的定义，这在逻辑上明确以下事实：

(1)规则文本中凡提到“顺子、刻子、将牌组成的和牌”逻辑上均指基本和型，排斥七对和型(实践中并未照此执行，故后文将参照通行的计番方式，给出作者推荐的番种定义)

(2)严格逻辑上，组合龙基本和型是不成立的，因为“顺子”定义明确为同花色序数相连的三张牌，并无147258369的例外(实

践中并未照此执行，故后文进行了特殊说明)

(3)在和牌型的范畴下“对子”与“将牌”是不同的概念，前者用于七对和型，后者用于基本和型

3. 花牌

(1)《规则》原文对花牌的行牌规范未做详细说明，在国标麻将实际对局中只有摸牌以后才能补花，吃、碰后不能补花

(2)花牌可以连续补、缓补、不补打出(尽管这样的做法与花牌的传统相悖)。

(3)补花从牌墙尾部摸牌

(4)自家补花抓进的牌和牌为自摸和牌，开杠抓进花牌补花和牌不计杠上开花，只计自摸

4. 杠牌

(1)吃、碰牌后应舍牌而不允许立即开杠，明刻加杠、开暗杠只允许在摸牌后进行。

(2)开杠从牌墙尾部摸牌

(3)暗杠不向对手公示，但本局结束需公开供对手查验

二、计分原则

《中国麻将竞赛规则(试行)》第十条比赛成绩的计算第五款基本分的计分原则，提到了国标麻将五大计分原则，下面逐一解读

1. 不重复原则

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

该原则理解上有三个关键点：

一是“必然存在着”，笔者认为逻辑上而言应理解为“满足 A 番种定义的牌型必然满足 B 番种定义”例如满足大四喜定义的牌，必然满足了碰碰和、圈风刻、门风刻、幺九刻等番种的定义，故应援引不重复原则不计相应的番种。

当前规则下大三元、小三元、三风刻、一色四同顺、一色四节高、一色四步高、推不倒必然满足缺一门定义，但通行的计番方式却是仅有推不倒不计缺一门，笔者主张修改缺一门定义，将推不倒视为《规则》的强制规定，以维持通行的计法。

二是“其他番种不重复计分”，笔者认为应理解为“满足 A 番种定义的牌型必然满足 B 番种定义 N 次，则不计 N 个 B 番种”，而非完全排斥 B 番种，例如满足大三元定义的牌型，必然满足幺九刻定义 3 次，中发白三副刻子应不计幺九刻，另一副面子如为幺九刻，可加计。

因此对于



和 应计九莲宝灯、双暗刻、么九刻×1 而和 和

，不应计么九刻

三是不重复原则的适用范围。不重复原则，是特指单个番种与其他番种的必然包含关系，不适用某几个番种同时出现时与其他番种的包含关系，举例来说，绿一色与清一色同时出现时，必然满足断么的定义，但仍应计断么；小四喜与箭刻同时出现时，必然满足字一色定义，但仍应计字一色等等。

2. 就高不就低原则

【规则原文】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。

该原则应理解为：一副和牌存在多种拆分组合方式时，应按各种拆分方式分别计分，再选取最高的分值

例如 和 和

存在

应先分别拆分计分

再选择分值最高的第二种拆分方式计分

3. 不相同原则、不拆移原则、套算一次原则

【规则原文】

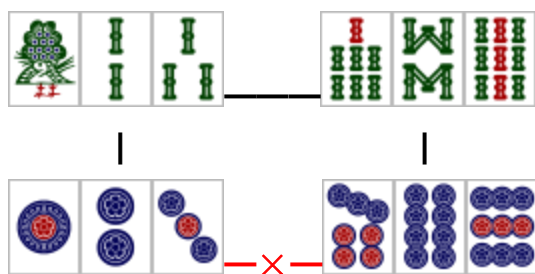
不相同原则：凡已组合过某一番种的牌，不能再同其他一副牌组成相同的番种计分。

不拆移原则：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。

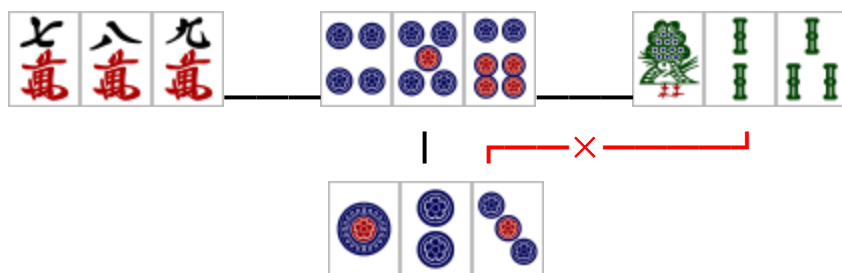
套算一次原则：如有尚未组合过的一副牌，只可同已组合过的相应的一副牌套算一次。

上述三个原则可统一理解为：面子与面子构成多种“关联组合类番种”时，组合关系不得形成循环。

例 1: 只应计喜相逢×2，老少副×1(套算一次原则)



例 2: 不可同时计连六、喜相逢(套算一次原则)



一萬 二萬 三萬 三萬 四萬 五萬 五萬 六萬 七萬

└───┴───┬───┴───┬───┴───┬───┘

二萬 三萬 四萬

三、番种定义

1. 幺九类

1.1.1 大四喜

【修正定义】基本和牌型中有风牌的四副刻子(杠，下同)，计 88 番。不计三风刻、碰碰和、圈风刻、门风刻、幺九刻。

【牌例】



计：大四喜、混一色、双暗刻、明杠、自摸

1.1.2 小四喜

【修正定义】基本和牌型中有风牌的三副刻子和将牌，计 64 番。不计三风刻、组成小四喜的三副刻子不计幺九刻

【牌例】



计：小四喜、混一色、碰碰和、圈风刻、双暗刻、明杠、自摸

【注释】大四喜、小四喜均为“要么混一色、要么字一色”的情形，由于混一色与字一色分属两个系列，定义上互不相容，应加计混一色，至于绿一色与混一色的关系，逻辑上与大四喜、小四

喜同理，但目前通行的做法是不计混一色，将之视为《规则》的强制规定。

1.1.3 三风刻

【修正定义】基本和牌型中有风牌的三副刻子，计 12 番。组成三风刻的三副刻子不计么九刻

【牌例】



计：三风刻、缺一门、自摸

【牌例】



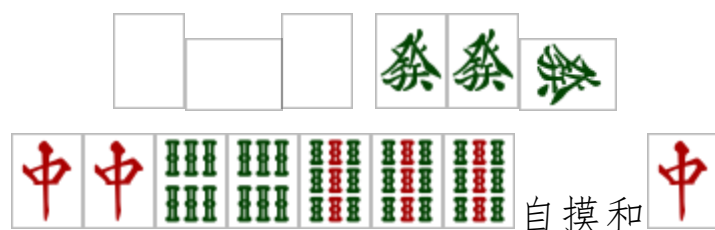
计：三风刻、碰碰和、双暗刻、么九刻、缺一门、自摸

【注释】按照《规则》原文对缺一门的定义“缺少一种花色的序数牌”来看，三风刻等由三组字牌组成的番种必然满足缺一门定义，逻辑上应不计缺一门，但通行的计番方式均计缺一门，本文主张维持通行计番方式，同时修改缺一门的定义，使之符合国标麻将计番逻辑。

1. 2. 1 大三元

【修正定义】基本和牌型中有箭牌的三副刻子，计 88 番。不计双箭刻、箭刻、组成大三元的三副刻子不计幺九刻

【牌例】

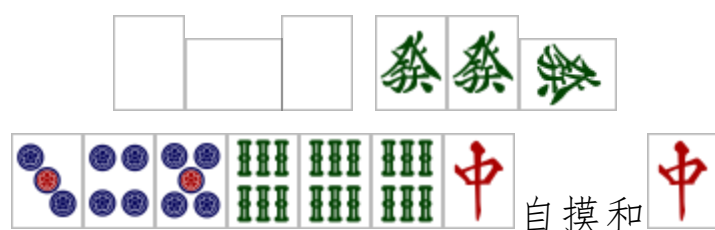


计：大三元、混一色、碰碰和、双暗刻、幺九刻、自摸

1. 2. 2 小三元

【修正定义】基本和牌型中有箭牌的两副刻子和将牌，计 64 番。不计双箭刻、箭刻、组成小三元的两副刻子不计幺九刻

【牌例】



计：小三元、缺一门、单钓将、自摸

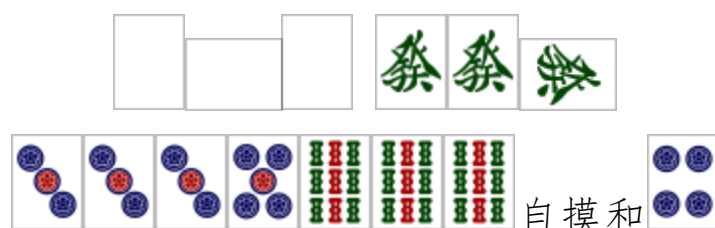
【注释】大三元、小三元与缺一门关系同三风刻，通行的计番方式均计缺一门，本文主张维持通行计番方式。

1. 2. 3 双箭刻

【修正定义】基本和牌型中有箭牌的两副刻子，计 6 番。不计箭

刻、组成双箭刻的两副刻子不计幺九刻

【牌例】



计：双箭刻、幺九刻、缺一门、自摸

1.3.1 字一色

【修正定义】由字牌组成的和牌，计 64 番。不计碰碰和、全带幺、幺九刻。

【牌例】



计：小四喜、字一色、圈风刻、门风刻、箭刻、自摸

【牌例】



计：字一色、七对、自摸

【注释】规则原文的字一色定义为“由字牌的刻子、将牌组成的和牌，不计碰碰和”，即逻辑上只承认基本和牌型的字一色，但通行的计番方式均接受了七对型的字一色；令人意外的是，接受了七对型的字一色，碰碰和、幺九刻均不再是必然存在了，但通行

的计番方式仍然按照字一色基本和牌型进行不重复原则的推理，得出“不计碰碰和、幺九刻”的结论，本文主张维持通行计番方式，将“不计碰碰和、幺九刻”视为《规则》的强制规定，混幺九、清幺九同理。

1.3.2 清幺九

【修正定义】由序数牌 1、9 组成的和牌，计 64 番。不计碰碰和、全带幺、双同刻、幺九刻、无字。

【牌例】



计：清幺九、三暗刻、三同刻、自摸

【牌例】



计：清幺九、双暗刻、明杠、自摸

【牌例】



计：清幺九、七对、四归一、自摸

【注释】规则原文的清幺九定义为“由序数牌 1、9 的刻子、将牌

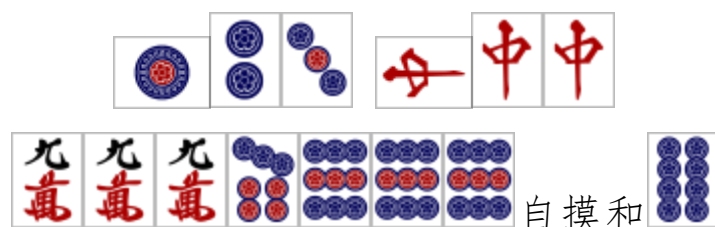
【注释】规则原文的混幺九定义为“字牌、由序数牌 1、9 的刻子、将牌组成的和牌，不计碰碰和”，混幺九与七对型的关系、通行计番方式同字一色，本文主张维持通行计番方式，“不计碰碰和、幺九刻”视为《规则》的强制规定

【不同声音】由中国麻将联合会举办的部分赛事中特别规定，若混幺九与圈风刻、门风刻、箭刻复合，圈风刻、门风刻、箭刻均只计 1 番。但双箭刻、三风刻、小四喜等等番种却不减番

1.3.4 全带幺

【修正定义】基本和牌型中的每一副牌及将牌都含有幺九牌，计 4 番。

【牌例】



计：全带幺、箭刻、缺一门、老少副、幺九刻、自摸

1.3.5 断幺

【修正定义】和牌中没有序数牌 1、9 及字牌，计 2 番。不计无字

【牌例】



计：七对、断幺、自摸

【牌例】



计：三色三步高、断么

1.3.6 无字

【修正定义】和牌中没有字牌，计1番

【牌例】 略

1.4.1 箭刻

【修正定义】中、发、白的刻子(杠)，计 2 番。这副刻子不计么九刻

1.4.2 圈风刻

【修正定义】与圈风相同的风牌刻子(杠)，计 2 番。这副刻子不计么九刻

1.4.3 门风刻

【修正定义】与自家本局门风相同的风牌刻子(杠)，计 2 番。这副刻子不计么九刻

【牌例】



计：圈风刻、门风刻、箭刻、暗杠、缺一门、自摸

【注释】当圈风、自家本局门风相同时，相应的风牌刻子(杠)可同时计圈风刻、门风刻。

1.4.4 幺九刻

【修正定义】幺九牌组成的刻子(杠)，每副计 1 番

【牌例】



计：碰碰和、幺九刻×4、明杠、自摸

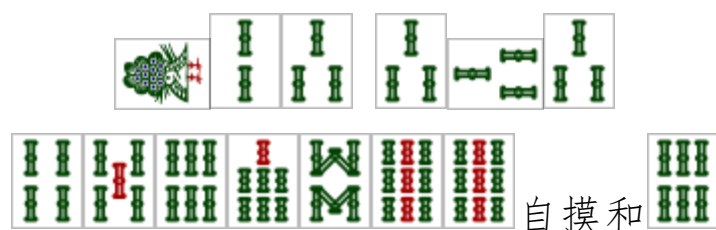
【注释】幺九刻本身不存在算番难点，主要难点在不计或减计幺九刻的场合，归纳如下：(1)九莲宝灯不计幺九刻×1，和 258 的九莲宝灯可加计 1 个幺九刻；(2)字一色、清幺九、混幺九不计幺九刻(3)大四喜、小四喜、三风刻，大三元、小三元、双箭刻，圈风刻、门风刻、箭刻自身的刻子不计幺九刻。除此之外，幺九刻出现则均可计。

2. 花色类

2.1 清一色

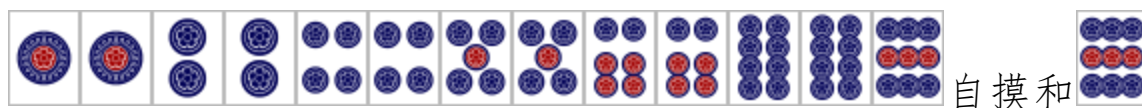
【修正定义】只有一种花色的序数牌的和牌，计 24 番。不计无字

【牌例】



计：清一色、四归一、连六、自摸

【牌例】



计：清一色、七对、自摸

2.2 混一色

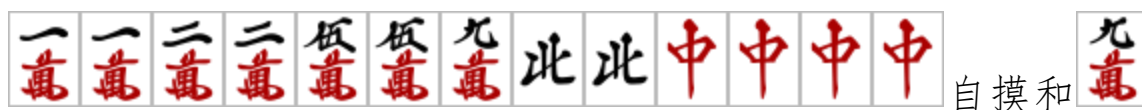
【修正定义】只有一种花色的序数牌以及字牌的和牌，计 6 番。

【牌例】



计：混一色、清龙、箭刻、自摸

【牌例】



计：混一色、七对、四归一、自摸

【注释】从定义上说，混一色并非清一色或字一色的下位和种，只要出现均应加计。对于大四喜、小四喜“要么字一色、要么混一色”绿一色“要么清一色、要么混一色”，按照逻辑，均可计混一色，但根据通行的做法，大四喜、小四喜可加计混一色，而绿一色有不计混一色，视为《规则》的强制规定。

【不同声音】

中华麻将公开赛组委会暨“世界麻将组织”在 2006 年修订的规则绿一色可计混一色

2.3 缺一门

【修正定义】和牌中包含两种花色的序数牌，计 1 番。

【牌例】



计：清龙、不求人、平和、缺一门

【牌例】



计：七对、缺一门、无字

【注释】

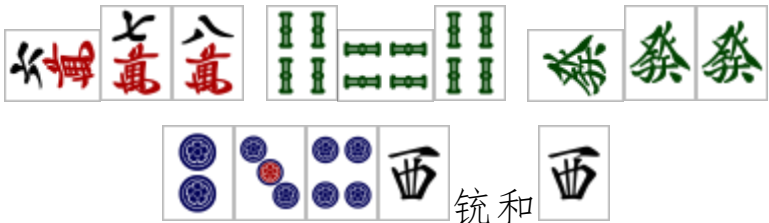
由于《规则》原文“和牌中缺少一门花色的序数牌”的表述不当，造成了缺一门的计分难点，本文进行了定义修正，并根据通行的做法，归纳如下：(1)对于大三元、小三元、三风刻、一色

四同顺、一色四节高、一色四步高等“至少缺少一门花色序数牌”的番种，满足定义时均可加计缺一门，(2)推不倒不计缺一门，视为《规则》的强制规定

2.4 五门齐

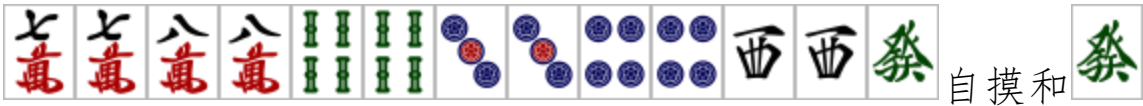
【修正定义】和牌中条、饼、万、风牌、箭牌齐全

【牌例】



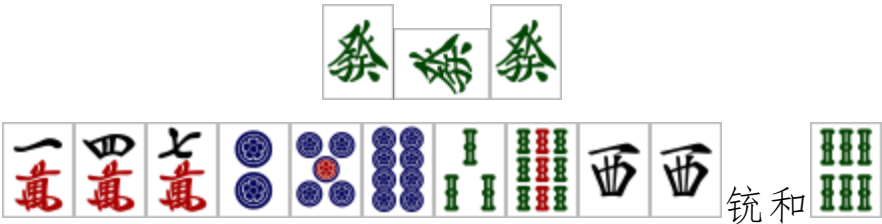
计：五门齐、箭刻、单钓将

【牌例】



计：七对、五门齐、自摸

【牌例】



计：组合龙、五门齐、箭刻

【注释】十三幺、七星不靠、全不靠等番种必然满足五门齐定义，均不加计五门齐，七对、组合龙一般型可加计五门齐

3. 数字类

3.1.1 全大

【修正定义】只有序数牌 789 的和牌，计 24 番。不计大于五、无字。

【牌例】



计：全大、三色三同顺、全带幺、四归一、幺九刻、自摸

3.1.2 全中

【修正定义】只有序数牌 456 的和牌，计 24 番。不计断幺、无字。

【牌例】



计：全中、全双刻、三同刻

3.1.3 全小

【修正定义】只有序数牌 123 的和牌，计 24 番。不计小于五、无字

【牌例】

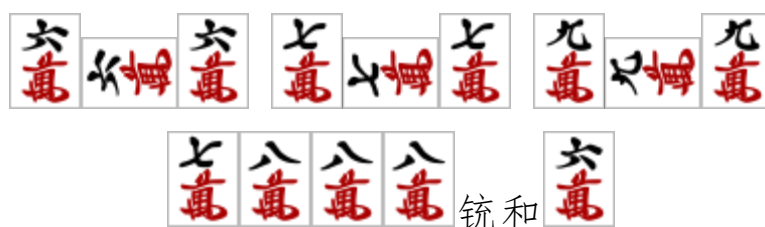


计：全小、七对、四归一、自摸

3.1.4 大于五

【修正定义】只有序数牌 6789 的和牌，计 12 番。不计无字

【牌例】

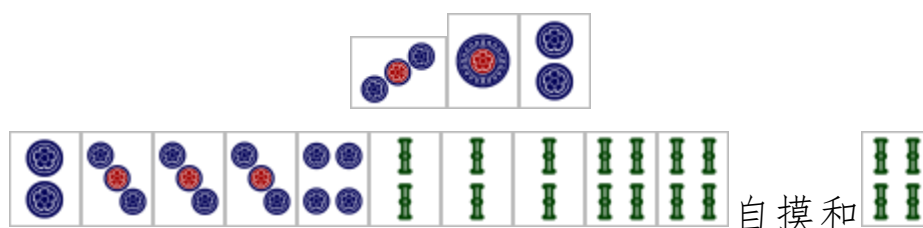


计：清一色、大于五、和绝张、四归一×2、幺九刻

3.1.5 小于五

【修正定义】只有序数牌 1234 的和牌，计 12 番。不计无字

【牌例】



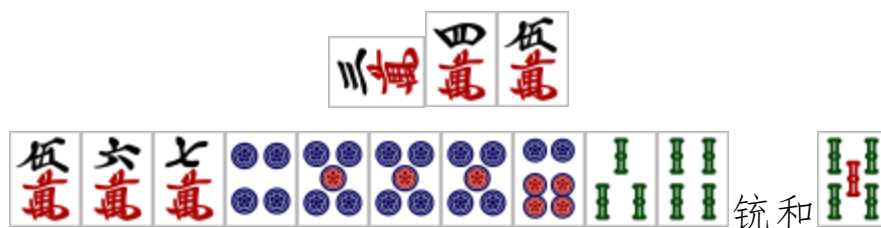
计：小于五、推不倒、双暗刻、四归一、自摸

【注释】《规则》原文中全大、全中、全小、大于五、小于五仅限基本和型，但根据通行的做法，上述番种均可与七对复合

3.2 全带五

【修正定义】基本和牌型每一组的顺子、刻子、将牌都有序数牌5，计16番。不计断幺、无字

【牌例】



计：全带五、三色步步高、平和、喜相逢

3.3 全双刻

【修正定义】由序数牌2468的刻子(杠)、将牌组成的基本和型，计24番。不计碰碰和、断幺、无字

【牌例】



计：全双刻、双同刻

【注释】《规则》原文及通行的做法均只接受基本和牌型全双刻，对于全双七对，只应计七对、断幺

4. 刻杠类

【修正定义】

番种	修正定义	分值
四杠	四个杠，不计碰碰和、单钓	88
三杠	三个杠	32
双暗杠	两个暗杠，不计双暗刻	6
一明一暗杠	一个暗杠、一个明杠	5
双明杠	两个明杠	4
暗杠		2
明杠		1
四暗刻	四个暗刻(暗杠) 不计碰碰和、不求人、门前清	64
三暗刻	三个暗刻(暗杠)	16
双暗刻	两个暗刻(暗杠)	2

【注释】

(1)按照《规则》原文的字面意思，“一明一暗杠”应计3番，反而低于双明杠、暗杠双暗刻，“一明一暗杠”计5番是近年来国标重要赛事的惯例，由于难以用《规则》原文的逻辑解释5番的由来，故一般按照第82个番种来计算。

(2)《规则》原文对杠、暗刻相对复杂的复合情况未作充分说明，牌王赛等重要赛事对相关牌型计番方式亦未形成广泛一致，基于“不重复原则”及尽量“逻辑一贯”的考量，本文主张参照“杠系列、暗刻系列分别只可取一个番种计分”的方式处理杠、

暗刻的计番，具体情况如下表：

刻杠情况	杠个数	暗刻个数	刻杠番种	分数
暗杠暗杠暗杠暗杠	4	4	四杠四暗刻	88+64
暗杠暗杠暗杠明杠	4	3	四杠三暗刻	88+16
暗杠暗杠明杠明杠	4	2	四杠双暗刻	88+2
暗杠明杠明杠明杠	4	1	四杠	88
暗杠暗杠暗杠暗刻	3	4	三杠四暗刻	32+64
暗杠暗杠暗杠	3	3	三杠三暗刻	32+16
暗杠暗杠明杠暗刻	3	3	三杠三暗刻	32+16
暗杠暗杠明杠	3	2	三杠双暗刻	32+2
暗杠明杠明杠暗刻	3	2	三杠双暗刻	32+2
暗杠明杠明杠	3	1	三杠	32
暗杠暗杠暗刻暗刻	2	4	双暗杠四暗刻	6+64
暗杠暗杠暗刻	2	3	双暗杠三暗刻	6+16
暗杠明杠暗刻暗刻	2	3	明暗杠三暗刻	5+16
暗杠明杠暗刻	2	2	明暗杠双暗刻	5+2
明杠明杠暗刻暗刻	2	2	双明杠双暗刻	4+2
暗杠暗刻暗刻暗刻	1	4	暗杠四暗刻	2+64
暗杠暗刻暗刻	1	3	暗杠三暗刻	2+16
暗杠暗刻	1	2	暗杠双暗刻	2+2
明杠暗刻暗刻暗刻	1	3	明杠三暗刻	1+16
明杠暗刻暗刻	1	2	明杠双暗刻	1+2

【不同声音】

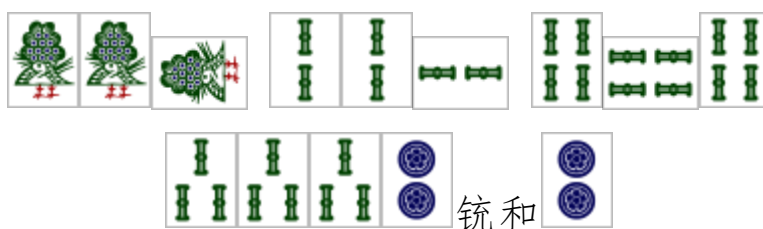
中华麻将公开赛组委会暨“世界麻将组织”在 2006 年修订的规则，明暗杠计 6 番、双暗杠计 8 番，四暗刻可计不求人，但不计门前清。

5. 关联组合类

5.1.1 一色四节高

【修正定义】基本和牌型中有一种花色序数相连的四副刻子，计48番。不计一色三节高、碰碰和

【牌例】

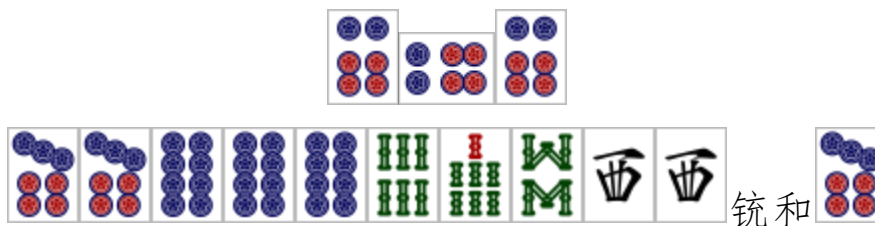


计：一色四节高、小于五、缺一门、幺九刻、单钓

5.1.2 一色三节高

【修正定义】基本和牌型中有一种花色序数相连的三副刻子，计24番。

【牌例】

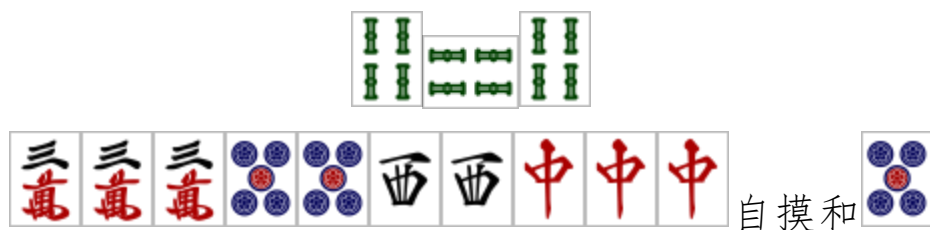


计：一色三节高、缺一门

5.1.3 三色三节高

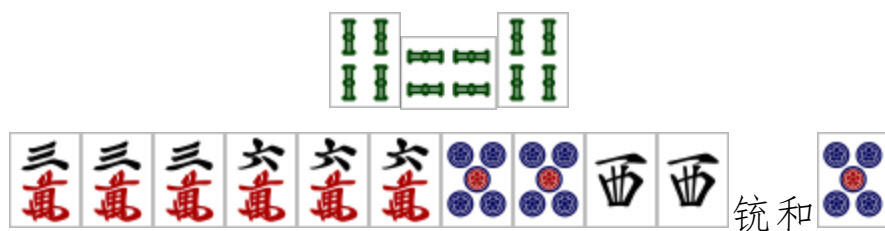
【修正定义】基本和牌型中有三种花色序数相连的三副刻子，计8番。

【牌例】



计：三暗刻、三色三节高、五门齐、碰碰和、箭刻、自摸

【牌例】



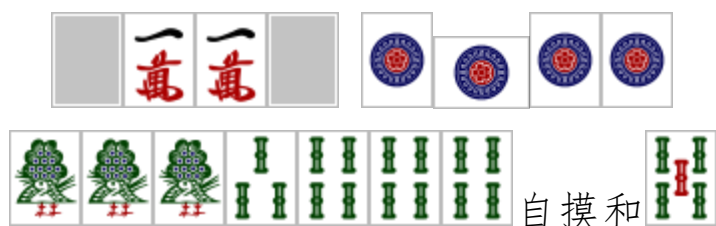
计：三色三节高、碰碰和、双暗刻

【注释】上例牌型中  刻子组合、 刻子组合均满足三色三节高定义，根据“不相同原则”，只可计一组三色三节高。

5.2.1 三同刻

【修正定义】基本和牌型中有三种花色序数相同的三副刻子，计16番。不计双同刻。

【牌例】

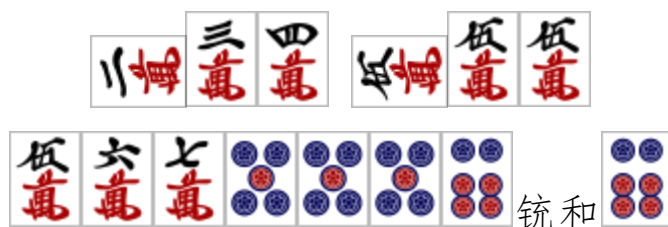


计：三同刻、明暗杠、双暗刻、幺九刻×3、无字、自摸

5.2.2 双同刻

【修正定义】两种花色序数相同的两副刻子，计2番，可复计。

【牌例】



计：双同刻、四归一、断幺、缺一门、连六

【牌例】



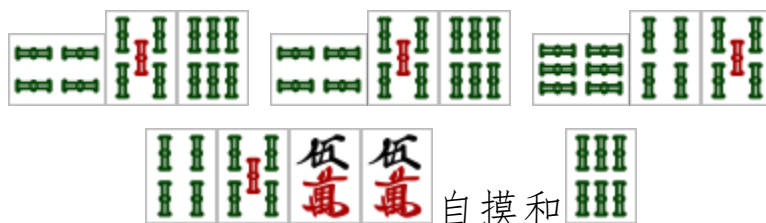
计：碰碰和、断幺、双同刻×2、缺一门、单钓

【注释】除清幺九、三同刻不计双同刻外，只要牌型满足定义，均可加计双同刻，满足2次可计双同刻×2

5.3.1 一色四同顺

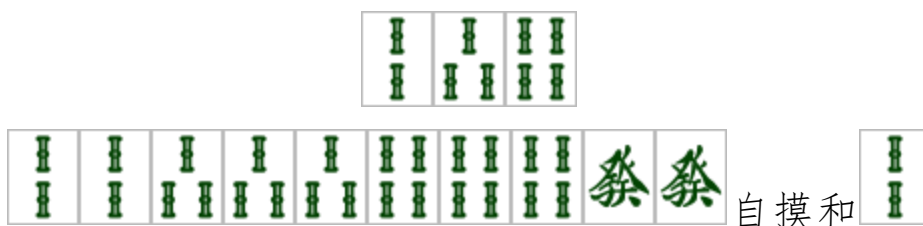
【修正定义】基本和牌型中有一种花色序数相同的四副顺子，计48番。不计一色三同顺、四归一、一般高

【牌例】



计：一色四同顺、全中、全带五、和绝张、平和、缺一门、自摸

【牌例】



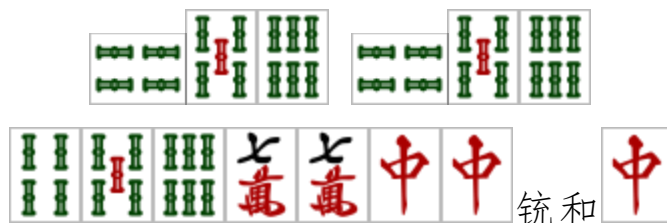
计：绿一色、一色四同顺、自摸

【注释】如上例牌型，除按照一色四同顺拆解手牌外，还可拆成一色三节高、三暗刻、四归一 $\times 3$ ，但根据就高不就低原则，仍然应计一色四同顺。

5.3.2 一色三同顺

【修正定义】基本和牌型中有一种花色序数相同的三副顺子，计 24 番。不计一般高

【牌例】



计：一色三同顺、箭刻、缺一门

5.4.1 一色四步高

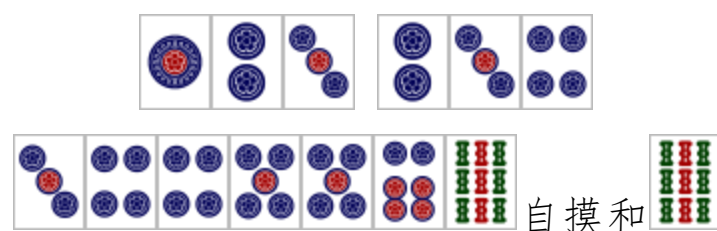
【修正定义】基本和牌型中有一种花色序数依次递增 1 或 2 的四副顺子，计 32 番。不计一色三步高、连六、老少副

【牌例】



计：一色四步高、混一色、自摸

【牌例】



计：一色四步高、平和、缺一门、单钓、自摸

【注释】根据不拆移原则，组成一色四步高的四副顺子不得拆开组合成其他番种，故尽管一色四步高的第一副顺子与第四副顺子满足连六或老少副定义，也不可加计连六、老少副。

5.4.2 一色三步高

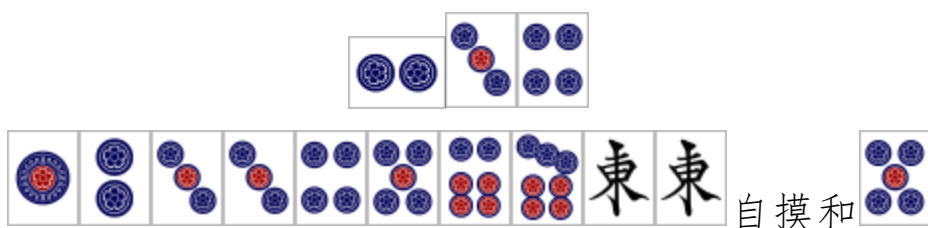
【修正定义】基本和牌型中有一种花色序数依次递增 1 或 2 的三副顺子，计 16 番。

【牌例】

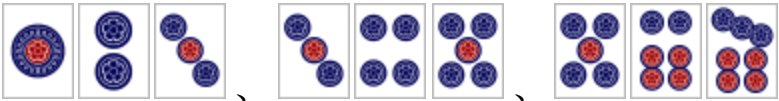


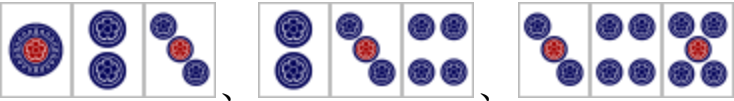
计：一色三步高、喜相逢、缺一门、自摸

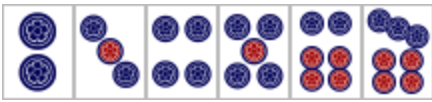
【牌例】



计：一色三步高、混一色、连六、自摸

【注释】如上例，与

均满足一色三步高定义，

根据不相同原则，只计一色三步高 $\times 1$ ，但可加计连六

5.5.1 清龙

【修正定义】基本和牌型中有一种花色序数为 123、456、789 的三副顺子，计 16 番。不计连六、老少副

【牌例】

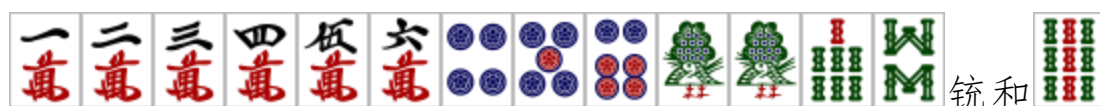


计：清龙、不求人、平和、一般高、缺一门

5.5.2 花龙

【修正定义】基本和牌型中有三种花色序数为 123、456、789 的三副顺子，计 8 番。

【牌例】



计：花龙、门前清、平和、喜相逢

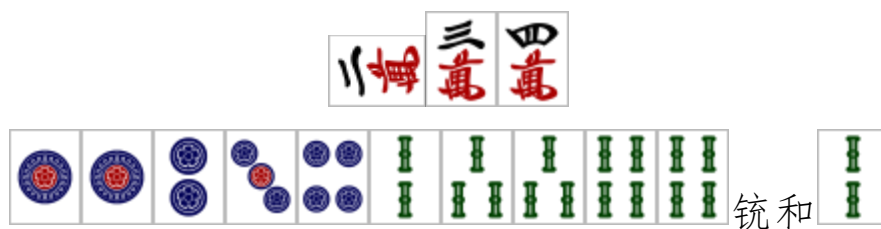
【注释】上例中 与 满足连六定义，与

满足喜相逢定义，由于 已经进行过计番，根据套算一次原则，连六、喜相逢只能选择一组计番。

5.6.1 三色三同顺

【修正定义】基本和牌型中有三种花色序数相同的三副顺子，计 8 番。不计喜相逢。

【牌例】



计：小于五、三色三同顺、平和、一般高

5.6.2 三色三步高

【修正定义】基本和牌型中有三种花色序数依次递增 1 的三副顺

子，计 6 番。

【牌例】



计：三色三步高、平和、断幺、四归一、自摸

5.7.1 一般高

【修正定义】一种花色序数相同的两副顺子，计 1 番。可复计。

5.7.2 老少副

【修正定义】一种花色序数为 123、789 的两副顺子，计 1 番。可复计。

5.7.3 连六

【修正定义】一种花色序数相连的两副顺子，计 1 番。可复计。

5.7.4 喜相逢

【修正定义】两种花色序数相同的两副顺子，计 1 番。可复计

【牌例】



计：门前清、平和、老少副、连六、喜相逢、缺一门

【牌例】



计：小于五、平和、一般高 $\times 2$ 、喜相逢、边张

【牌例】



计：门前清、平和、断幺、连六 $\times 2$ 、缺一门

【注释】一般高、喜相逢、老少副、连六需遵循“不循环组合”

的原则。对于类似  的牌型只能计喜相逢 $\times 2$ ，连六 $\times 1$ 。参见“二、计分原则”

6. 和牌型类

6.1 十三幺

【修正定义】手牌集齐三种花色序数牌 1、9 及七种字牌，其中任意一对做将的特殊和牌型，计 88 番。不计五门齐、不求人、门前清。

【牌例】



计十三幺、自摸

【注释】不要求听 13 面。特殊和牌型不计不求人、门前清，自摸

和牌只计自摸分。

【不同声音】

中华麻将公开赛组委会暨“世界麻将组织”在 2006 年修订的规则中，特殊和牌型自摸均计不求人，但不计门前清

6.2.1 全不靠

【修正定义】3 种花色 147、258、369 不能错位的单张序数牌、单张字牌中任意 14 张牌组成的特殊和牌型，计 12 番。不计五门齐、不求人、门前清

6.2.2 七星不靠

【修正定义】集齐 7 种字牌的全不靠和型，计 24 番。不计五门齐、不求人、门前清

【牌例】



计：全不靠、自摸

【牌例】



计：七星不靠、自摸

【牌例】



计：全不靠、组合龙

【不同声音】

中华麻将公开赛组委会暨“世界麻将组织”在 2006 年修订的规则中，全不靠、七星不靠自摸和牌计不求人，但铤和不计门前清

6.3 组合龙

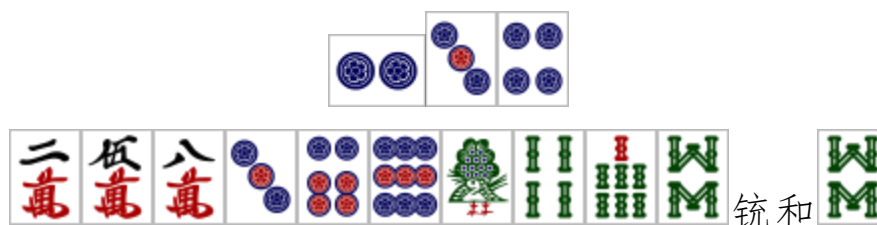
【修正定义】和牌中有 3 种花色 147、258、369 不能错位的序数牌，计 12 番

【牌例】



计：全不靠、组合龙

【牌例】



计：组合龙、平和、单钓将

【注释】组合龙是国标麻将中争议最多的番种，《规则》原文并未专门为组合龙规定特殊和牌型，而目前各大比赛通行的做法既认

可全不靠组合龙，又认可组合龙基本和牌型，即组合龙既可以视为全不靠和型的 9 个单张，又可以视为基本和牌型的三组顺子，基本和牌型的组合龙可加计不求人、门前清、平和、边张、坎张、单钓将等番种。值得注意的是，对于听牌在组合龙 9 张牌范围内的牌型，通行的做法是不计边张、坎张、单钓将。例如下图：



通行的做法只计组合龙、门前清、平和，而下图牌型可计坎张。



6.4 七对

【修正定义】七个对子组成的特殊和牌型，计 24 番。不计不求人，门前清。

【牌例】



计混幺九、七对、五门齐、四归一

【注释】可与七对共存的番种列举如下：绿一色、字一色、清幺九、混幺九、清一色、全大、全中、全小、大于五、小于五、推不倒、妙手回春、海底捞月、五门齐、混一色、四归一、断幺、无字、缺一门、自摸、花牌

【不同声音】

中华麻将公开赛组委会暨“世界麻将组织”在 2006 年修订的

规则中，七对自摸和牌计不求人，但铤和不计门前清

6.5 碰碰和

【修正定义】四副刻子(杠)、一组将牌组成的基本和牌型。

【牌例】略

【注释】不计碰碰和的番种列举如下：四杠、大四喜、四暗刻、清幺九、字一色、一色四节高、混幺九、全双刻

6.6 平和

【修正定义】四副顺子、一对序数牌做将的基本和牌型。不计无字。

【牌例】略

【注释】国标平和只需四副顺子序数牌做将，无需听两面，可接受边张、坎张、单钓。

7. 和牌方式类

7.1.1 抢杠和

【修正定义】和他家明刻加杠的那张牌，计8番。不计和绝张。

【注释】只有先碰出明刻再开杠的那张牌才能被抢杠，手中暗刻别人打出第四张开杠的，不算抢杠。

7.1.2 海底捞月

【修正定义】牌山已摸完，和本局舍出的最后一张牌，计8番。

7.1.3 妙手回春

【修正定义】摸牌山上最后一张牌成自摸和，计 8 番。不计自摸

【注释】(1)关于海底牌(即牌山最后一张牌)的行牌规则，笔者主张采取以下方式：“牌山最后一张牌摸起后，四家只能选择和牌或不和牌，不能吃、碰、杠、补花”，摸海底牌的那一家如不能“妙手回春”，就必须舍出一张牌，舍出一张后，如其他三家不能“海底捞月”即时荒庄。(2)摸牌山上倒数第二张牌后开杠，抓来海底牌成自摸和，应计杠上开花+妙手回春。

7.1.4 杠上开花

【修正定义】和开杠后抓进的那张牌，计 8 番。不计自摸。

【注释】(1)杠来花牌补花自摸的，不算杠上开花，算自摸。(2)杠上开花不影响杠类番种计分。

【不同声音】

由中国麻将联合会举办的部分赛事中特别规定，(1)杠上开花不计明杠，若为暗杠杠上开花，则暗杠计 1 番，但双明杠、双暗杠、三杠等等却不减番。(2)甲舍出一张牌，乙开大明杠，杠上开花和牌，算甲放铤。有的比赛按国标麻将正常放铤计分，即如果大明杠杠上开花和了 16 番，乙(和牌者)+40 分，甲(放杠者)-24 分，其余两家-8；有的比赛放杠家按国标麻将放铤家的两倍支付，即如大明杠杠上开花和了 16 番，放铤家 $-(16+8) \times 2 = -48$ 分，其他两家-8，和牌家+64 分

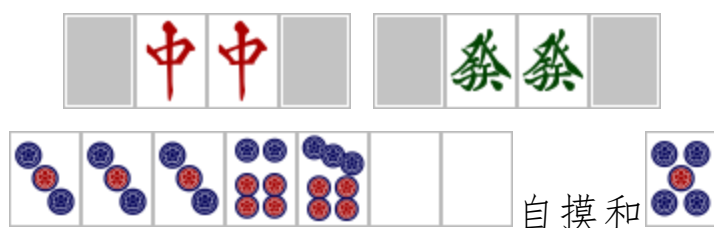
7.2.1 门前清

【修正定义】基本和牌型没有吃、碰、明杠，和他家放铳，计 2 番。

7.2.2 不求人

【修正定义】基本和牌型没有吃、碰、明杠，自摸和牌，计 4 番。
不计自摸

【牌例】



计小三元、三暗刻、混一色、双暗杠、不求人

【注释】国标麻将中，必然门前清的番种自摸和牌时不计不求人，只计自摸，列举如下：十三幺、七星不靠、全不靠、连七对、七对(定义修正后已不共存)、九莲宝灯、四暗刻

【不同声音】

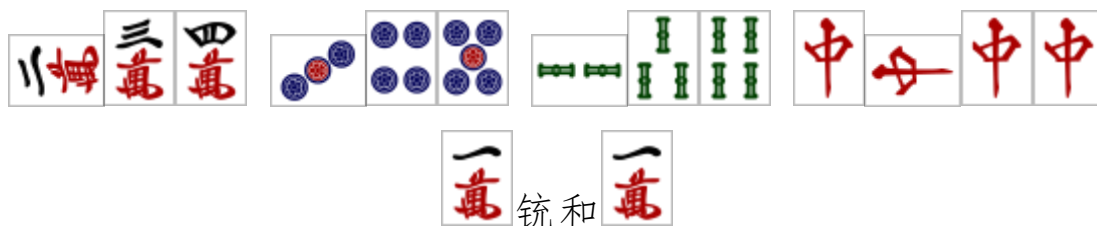
中华麻将公开赛组委会暨“世界麻将组织”在 2006 年修订的规则中，十三幺、七星不靠、全不靠、连七对、七对、九莲宝灯、四暗刻等番种自摸和可加计不求人，但铤和不计门前清

7.2.3 全求人

【修正定义】吃、碰、明杠四次，和他人放铳，计 6 番。不计单

钓将

【牌例】



计：全求人、箭刻、明杠、喜相逢

【注释】有暗杠或自摸和牌时，全求人不成立

7.3 自摸

略

7.4 和绝张

【修正定义】牌池、桌面已亮明的 3 张牌，和所剩的最后一张牌，计 4 番。

【注释】“牌池、桌面已亮明的牌”包括四家的舍牌，四家副露亮明的牌，不包括自己的手牌，即“绝张”信息对于场上四家是相同的。

7.5.1 单钓将

【修正定义】钓单张牌做将牌成和，且听牌时只有一种牌能满足和牌型，计 1 番。

7.5.2 坎张

【修正定义】和顺子中间的那张牌成基本和牌型，且听牌时只有一种牌能满足和牌型，计 1 番。

7.5.3 边张

【修正定义】12 和 3 或 89 和 7 做顺子成基本和牌型，且听牌时只有一种牌能满足和牌型，计 1 番。

【注释】

单钓将、坎张系错别字，应为“单吊将”、“嵌张”

单钓将、边张、坎张计番要点：绝对意义的独听，只要听牌时“存在”超过一种牌能够使听牌达成和牌型，即不计单钓将、边张、坎张(而不考虑是否达到起和番、是否已经绝张等其他因素)。例如 7779 和 8 不计坎张、和 9 不计单钓；4444567 和 7 不计单钓，1122334466668 和 7 不计坎张等等

特别地，基本和型组合龙中，如果听张在组合龙 9 张牌范围内，不计边张、坎张、单钓将。

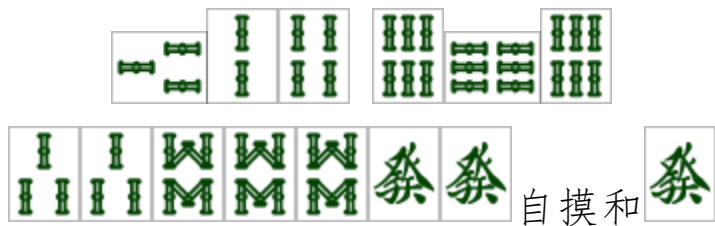
8. 其他类

8.1 绿一色



【修正定义】仅选用之中的牌张组成和牌，计 88 番。不计混一色。

【牌例】



计：绿一色、双暗刻、箭刻、自摸

【牌例】



计：绿一色、清一色、七对、断幺、四归一 $\times 2$

【注释】(1)绿一色“要么混一色、要么清一色”，混一色与清一色的定义互斥，逻辑上来说混一色清一色均应正常计算，但大型比赛通行的做法为不计混一色，视为《规则》的强制规定。(2)依照《规则》原文，绿一色不接受七对和型，但通行的做法是绿一色可加计七对。

【不同声音】

中华麻将公开赛组委会暨“世界麻将组织”在 2006 年修订的规则中，绿一色可加计混一色。

8.2 九莲宝灯

【修正定义】手牌为一种花色的 1112345678999，见本花色任意一张牌成和，计 88 番。不计清一色、不求人、门前清、无字、幺九刻 $\times 1$

【牌例】



计：九莲宝灯、清龙、四归一、自摸

【牌例】



计：九莲宝灯、双暗刻、幺九刻、连六

【注释】九莲宝灯计分要点：(1) 必须是九面听牌后和牌，否则按清一色计番(2) 和 19 加计清龙、四归一；和 258 加计双暗刻、幺九刻 $\times 1$ ；和 234678 加计连六

8.3 连七对

【修正定义】一种花色序数相连的七个对子组成的七对和牌型，计 88 番。不计清一色、七对、不求人、门前清、无字。

【牌例】



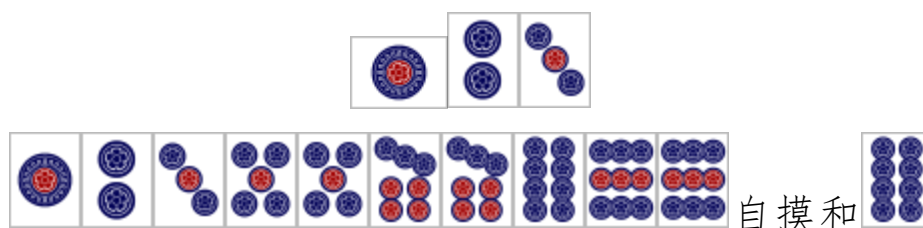
计：连七对、断幺

8.4 一色双龙会

【修正定义】一种花色 123、123、789、789 四副顺子，本花色 5 做将牌的基本和牌型，计 64 番。不计清一色、平和、一般高、老

少副、无字

【牌例】



计：一色双龙会、坎张、自摸

8.5 三色双龙会

【修正定义】一种花色的 123、789，另一种花色的 123、789，第三种花色 5 做将牌的基本和牌型，计 16 番。不计平和、老少副、喜相逢

【牌例】



计三色双龙会、边张、自摸

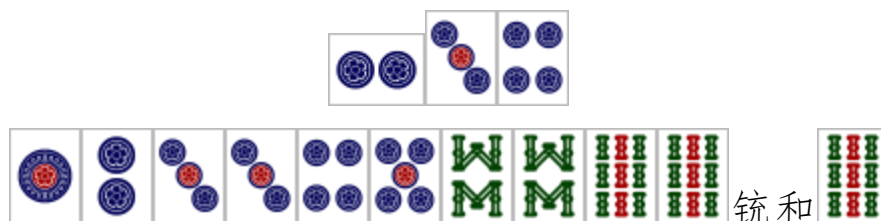
8.6 推不倒

【修正定义】仅选用



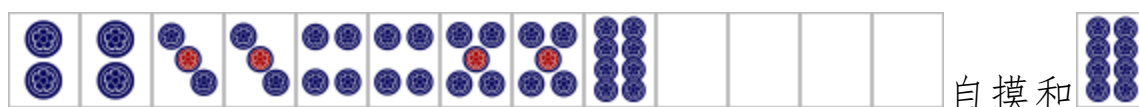
之中的牌张组成和牌，计 8 番。不计缺一门。

【牌例】



计：一色三步高、推不倒、么九刻、无字

【牌例】



计：七对、推不倒、混一色、四归一、自摸

【注释】国标麻将对于至少缺少一门花色序数牌的番种如大三元等，大型比赛通行的做法均可计缺一门，唯有推不倒例外，视为《规则》的强制规定。

8.7 四归一

【修正定义】四张相同且未开杠的牌，计2番。可复计。

【牌例】



计：清一色、四归一×3、么九刻、自摸

【牌例】



计：七对、四归一、自摸

8.8 无番和

【修正定义】没有其他番种的和牌(花牌除外)，计 8 番。

【牌例】

