

# 灵雀

(第二十九版)

莫莫柴

乙巳年正月十五

# 目录

一	基本规则概述	1
甲	牌张	1
乙	配牌	1
丙	行牌	1
丁	和牌	1
二	和牌点数	2
甲	概述	2
乙	翻数计算	2
丙	番种表	3
1	偶然类	3
2	特殊类	3
3	鸣牌类	3
4	刻、杠类	4
5	字牌类	5
6	幺九类	6
7	花色类	7
8	序数类	7
9	全体关联类	8
10	部分一致类	8
11	部分关联类	9
丁	常见问题与示例	12
1	点数计算问题	12
2	部分偶然类番种的复合问题	12
3	暗刻的定义问题	13
4	三聚、四聚的定义问题	13
5	镜数的定义问题	13
6	部分关联类番种的互斥问题	14
7	七对番种的复合问题	14
8	和牌条件问题	15
三	对局与计分	16
甲	对局结构	16
乙	计分方法	16
四	附录：番种简表	17

## 一 基本规则概述

### 甲 牌张

本规则采用常规的 136 枚（无花牌）或 144 枚（含 8 枚花牌）麻雀牌。

### 乙 配牌

洗牌完毕后，形成完整的牌墙，每家面前 17 墩（若无花牌）或 18 墩（若有花牌）。庄家（東家）首先掷骰（同时掷两枚），以两枚骰子之和确定开牌方位（5、9 为東家，2、6、10 为南家，3、7、11 为西家，4、8、12 为北家）。然后由开牌家掷骰（亦同时掷两枚），以前后四枚骰子的总和确定具体开牌位置。例如，若四枚骰子分别为 2、4、1、5，则南家（前两枚之和为 6）面前从右往左第  $2+4+1+5=12$  墩为岭上（墙尾），配牌从第 13 墩开始。（若开牌家面前牌墙墩数不足四枚骰子之和，则开牌位置顺延至开牌家上家面前的牌墙。）

确定开牌位置后，自庄家开始，四家依次摸牌（摸牌）。配牌共四轮：前三轮每家摸四枚（两墩），第四轮每家（包括庄家）仅摸一枚。配牌完成后，每家应有 13 枚立牌。

### 丙 行牌

行牌规则与一般规则大致相同，但有以下应格外注意之处：

1. 行牌从庄家摸牌开始。如果庄家直接舍牌（弃牌），就会导致少牌。
2. 任意时刻，只要一家可以舍牌，该家亦可以杠牌（限小明杠或暗杠）。
3. 暗杠应在全部明出展示后暗置一至三张（而非四张均暗置）。
4. 采用截和（头跳）制，只有一家能够和牌。
5. 不设王张。
6. 一家和牌后，一局结束。另外，若一家需要摸牌时，牌墙已被摸完，则一局结束，称为流局（荒庄）。
7. 牌墙被摸完时，若当局尚未结束，仍可吃、碰、杠、和牌。

### 丁 和牌

和牌点数（见第二章）不小于 10 点（达到 10 副 1 翻、6 副 2 翻、或 3 翻以上），即可和牌。和牌不存在其他限制。

## 二 和牌点数

按：和牌点数是规则对和牌大小的基本度量。为避免困惑，请务必仔细阅读本章内容。

### 甲 概述

和牌点数可通过“总副数  $\times$  总翻数”的方式计算。其中，总副数为各番种副数之和；总翻数的计算方式见本章乙部分。若有花牌，则每张补出的花牌另计 2 点，不入起和。

本章丙部分（第 3 页）给出各番种的定义、副数和翻数。在选择和牌计入的番种时，和牌必须存在一种满足所有所计番种的拆解方式；例如，一副和牌不能同时计入二般高和七对，或同时计入三连刻和三同顺。若一个番种是另一个番种的充分条件，且后者为 1 翻番种，或二者属同类，则当前者参与计时，后者不得参与计分（用“不计……”表示）。

如未特殊说明，一次和牌中每种番种至多计入一次。单个番种计入多次时，副数相加，翻数不变。

### 乙 翻数计算

在和牌中计入的所有番种中，记单番翻数最大者为甲，其翻数为  $f_0$ ；记在计入的与甲不同类的番种中单番翻数最大者为乙，其翻数为  $f_1$ 。一般情况下，和牌翻数为  $f_0$ （即最大单番翻数）；满足以下两个条件中任一个时另加 1 翻（若都满足，则共另加 2 翻）：

1.  $f_1^2 > 2f_0$ ，即，不同类的 3 翻与 3 翻复合，4 翻与 3 或 4 翻复合，5 翻与 4 或 5 翻复合，或 6 翻与 4 翻复合时，（在翻数最大者的基础上）另加 1 翻。
2. 和牌时处于没有吃、碰、明杠的状态，即门前清时无论如何都另加 1 翻。（即使计入了“门前清”，或其他存在必然门前清的番种，该项依旧照常计。）

以上两种情况分别称为“复合跳翻”和“门清跳翻”。

此外，此时“番牌 门风牌”、“番牌 中”、“番牌 發”、“番牌 白”四个番牌番种（详见丙部分“番种表”）视为同一个番种“番牌”。如果共有多于 1 个番牌刻子，则该番种翻数为番牌刻子个数；否则该番种仍视作 1 翻。例如，若有门风牌、中刻子各一，则 1 翻的“番牌 门风牌”、“番牌 中”番种合并为一个 2 翻的“番牌”番种。

若需要更详细的解释，请参考丁部分“常见问题与示例”中的“点数计算问题”一节。

## 丙 番种表

注：下表内牌例仅作番种说明之用。未加说明时，牌例为他家放铤得和，其中风牌为客风。另外，由于和其他番种复合，或“门清跳翻”的原因，牌例的翻数并不总是与番种自身翻数相同；详见上页“翻数计算”部分，以及丁部分“常见问题与示例”中的“点数计算问题”一节。

### 1 偶然类

天和 和牌由庄家的 13 张配牌与第一张掀牌组成。计 48 副 3 翻。不计自摸、门前清。

地和 和牌由闲家的 13 张配牌与庄家的首张舍牌组成。庄家若在此之前已经暗杠，则地和不成立。计 48 副 3 翻。不计门前清。

岭上开花 和自家开杠后掀得的岭上牌。计 8 副 2 翻。不计自摸。

海底捞月 掀牌墙中最后一枚牌张得和。计 8 副 2 翻。不计自摸。

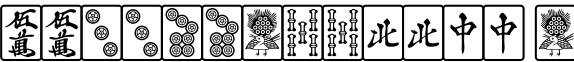
河底捞鱼 牌墙已被掀完时，他家放铤得和。计 8 副 2 翻。

抢杠 和别家加杠之牌。计 8 副 2 翻。

自摸 和自家掀得之牌。计 2 副 1 翻。

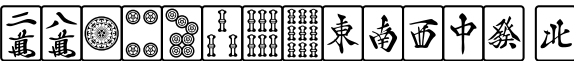
### 2 特殊类

七对 由七个互不相同的对子组成的特殊和牌。计 8 副 3 翻。不计门前清。

例 1 

计 七对、番牌 中，共 10 副 4 翻 40 点。

全不靠 由以下 16 种牌张中的 14 种各一枚组成的特殊和牌：一色的 147、另一色的 258、剩余一色的 369，以及七种字牌。计 12 副 3 翻。不计门前清。

例 2 

计 全不靠，共 12 副 4 翻 48 点。

十三幺 由十三种幺九牌（一、九数牌及字牌）各一，加上任意一张幺九牌组成的特殊和牌。计 48 副 3 翻。不计门前清。

例 3 

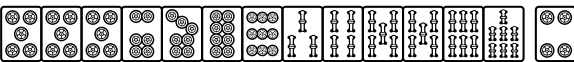
计 十三幺，共 48 副 4 翻 192 点。

例 4 

计 十三幺、番牌 中，共 50 副 4 翻 200 点。

### 3 鸣牌类

门前清 除和张外的所有牌张皆由自家掀得的和牌。计 2 副 1 翻。

例 5 

计 门前清、缺一门、连六，共 8 副 2 翻 16 点。

## 4 刻、杠类

**四杠** 和牌中恰有四个杠。计 96 副 5 翻。不计对对和。



计 四杠、双暗刻、番牌中、客风刻、五门齐、双同刻，共 112 副 5 翻 560 点。

**三杠** 和牌中恰有三个杠。计 32 副 4 翻。



计 三杠、暗刻，共 34 副 4 翻 136 点。

**双杠** 和牌中恰有两个杠。计 8 副 2 翻。



计 双杠、番牌 白、客风刻，共 14 副 2 翻 28 点。

杠 和牌中恰有一个杠。计4副1翻。



计 杠、番牌 门风牌、番牌 發，共 10 副 1 翻 10 点。

**四暗刻** 和牌中恰有四个暗刻。计 48 副 3 翻。不计对对和、门前清。



计 四暗刻，共 48 副 4 翻 192 点。

**三暗刻** 和牌中有恰三个暗刻。计 16 副 3 翻。



计 门前清、杠、三暗刻、幺九刻，共 24 副 4 翻 96 点。

**双暗刻** 和牌中恰有两个暗刻。计 4 副 2 翻。



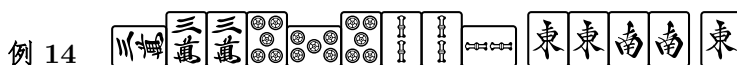
计 双暗刻、番牌發，共 8 副 2 翻 16 点。

**暗刻** 和牌中有一个暗刻。计 2 副 1 翻。



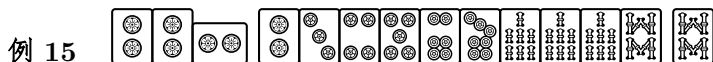
计 暗刻、三色连环，共 6 副 2 翻 12 点。

对对和 和牌中有四副刻子。计 8 副 3 翻。



计 对对和、客风刻，共 10 副 3 翻 30 点。

四归 和牌中有一组不成杠的四枚相同牌张。计 4 副 1 翻。可计至多三次。



计 暗刻、四归、缺一门、连六，共 10 副 1 翻 10 点。



计 四归×2、缺一门、喜相逢，共 12 副 1 翻 12 点。

## 5 字牌类

字一色 和牌仅由字牌组成。计 48 副 4 翻。



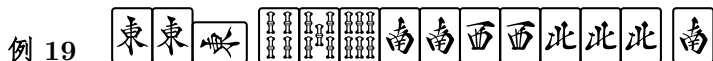
计 暗刻、对对和、字一色、番牌 發、番牌 白、客风刻×2，共 70 副 5 翻 350 点。

大四喜 和牌中有四风刻各一。计 64 副 5 翻。不计门风牌、客风刻。



计 双暗刻、对对和、大四喜、混一色，共 84 副 5 翻 420 点。

小四喜 和牌中四风齐备，其中三种成刻，余下一种作为雀头。计 48 副 4 翻。不计门风牌、客风刻。



计 暗刻、小四喜、混一色，共 58 副 5 翻 290 点。

四喜对 同时包含四风对子的七对和牌。计 24 副 3 翻。不计门风牌。



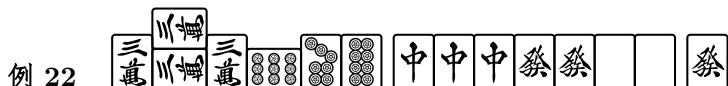
计 七对、门前清、四喜对，共 34 副 5 翻 170 点。

大三元 和牌中有三元刻各一。计 48 副 4 翻。不计中、發、白。



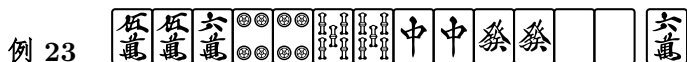
计 暗刻、大三元，共 50 副 4 翻 200 点。

小三元 和牌中三元齐备，其中两种成刻，余下一种作为雀头。计 24 副 4 翻。不计中、發、白。



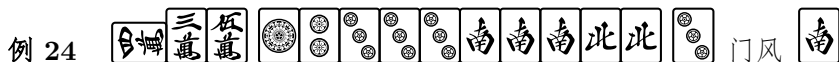
计 杠、暗刻、小三元，共 30 副 4 翻 120 点。

三元对 同时包含三元对子的七对和牌。计 12 副 3 翻。不计中、發、白。



计 七对、三元对，共 20 副 5 翻 100 点。

番牌 门风牌 和牌中有门风牌刻子或对子。如果门风牌成刻，计 4 副 1 翻，否则计 2 副 1 翻。



计 双暗刻、四归、番牌 门风牌，共 12 副 2 翻 24 点。

**番牌 中** 和牌中有中刻子或对子。如果中成刻，计 4 副 1 翻，否则计 2 副 1 翻。

例 25

计 门前清、番牌 中，共 6 副 2 翻 12 点。

番牌 發 和牌中有發刻子或对子。如果發成刻，计 4 副 1 翻，否则计 2 副 1 翻。

例 26

计 番牌發、喜相逢×2、双龙会，共14副3翻42点。

**番牌 白** 和牌中有白刻子或对子。如果白成刻，计4副1翻，否则计2副1翻。

例 27

计 杠、暗刻、番牌 白，共 10 副 1 翻 10 点。

**客风刻** 和牌中有客风牌（除门风之外的风牌）刻子。计 2 副 1 翻。可计至多三次。

例 28

计 客风刻 $\times 2$ 、一般高，共 8 副 2 翻 16 点。

## 6 么九类

**清幺九** 和牌仅由一、九序数牌组成。计 64 副 5 翻。不计幺九刻。

例 29

计 杠、双暗刻、对对和、清幺九、双同刻 $\times 2$ ，共 88 副 5 翻 440 点。

**混幺九** 仅由一、九序数牌和字牌组成的一般形或七对和牌。计 16 副 3 翻。

例 30

计 杠、对对和、番牌 發、客风刻、混幺九、幺九刻 $\times 2$ ，共 38 副 4 翻 152 点。

**清带幺** 和牌中有顺子，且雀头和每个面子皆含一、九序数牌。计 12 副 3 翻。

例 31

计 门前清、清带幺、幺九刻、喜相逢，共 18 副 4 翻 72 点。

**混带幺** 和牌中有顺子，雀头和每个面子皆含一、九序数牌或字牌，且一、九序数牌和字牌皆有。

计 4 副 3 翻。

例 32

计 杠、双暗刻、客风刻、混带幺、幺九刻，共 16 副 3 翻 48 点。

幺九刻 和牌中有一、九序数牌刻子。计 2 副 1 翻。可计至多四次。

例 33

计 幺九刻 $\times 2$ 、缺一门、九数贯通、镜数，共 30 副 4 翻 120 点。



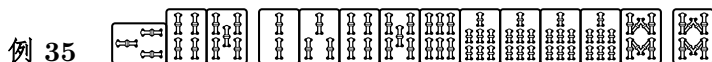
## 7 花色类

**九莲宝灯** 立牌为同色的 1112345678999 (此时待牌为所有同色牌张), 并和牌。计 96 副 5 翻。不计除偶然类番种外的所有其他番种。



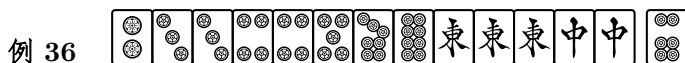
计 九莲宝灯, 共 96 副 6 翻 576 点。

**清一色** 和牌仅由一色的序数牌组成。计 24 副 4 翻。



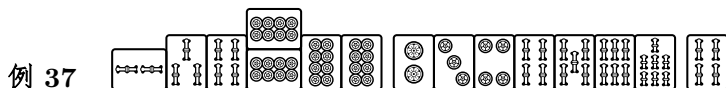
计 暗刻、四归、清一色、连六, 共 32 副 4 翻 128 点。

**混一色** 和牌中仅由一色的序数牌和字牌组成。计 8 副 3 翻。



计 门前清、番牌 中、客风刻、混一色、连六, 共 18 副 4 翻 72 点。

**缺一门** 和牌仅由至多两种花色的序数牌组成。计 2 副 1 翻。



计 杠、缺一门、喜相逢、连六, 共 10 副 1 翻 10 点。

**五门齐** 包含风牌、三元牌和全部三种花色的序数牌的一般形和牌。计 4 副 3 翻。



计 番牌 發、五门齐、三色步高, 共 12 副 3 翻 36 点。



计 暗刻、对对和、番牌 白、客风刻、五门齐, 共 20 副 4 翻 80 点。

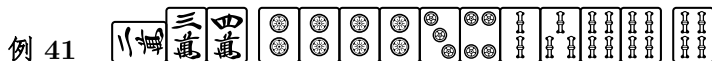
## 8 序数类

**二数** 和牌仅由两种序数的序数牌组成。计 32 副 4 翻。



计 暗刻、对对和、二数、双同刻×2, 共 50 副 5 翻 250 点。

**三聚** 和牌仅由连续的某三种序数的序数牌组成, 且包含全部三个序数。计 24 副 3 翻。



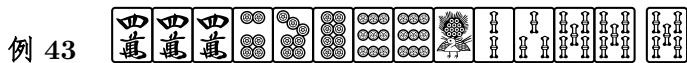
计 暗刻、四归、三聚、三色同顺, 共 38 副 4 翻 152 点。

**四聚** 和牌仅由连续的某四种序数的序数牌组成, 且包含全部四个序数。计 8 副 3 翻。



计 四聚、喜相逢, 共 10 副 3 翻 30 点。

**九数贯通** 和牌仅由序数牌组成，包含全部九个序数，且任意两个面子之间、面子和雀头之间都没有重复序数。计 12 副 3 翻。



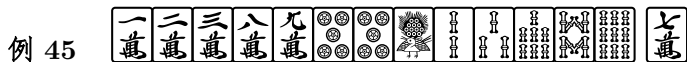
计 门前清、暗刻、九数贯通，共 16 副 4 翻 64 点。

## 9 全体关联类

**镜数** 仅由序数牌组成的、对称的一般形和牌。所谓“对称”即：存在一整数或半整数  $q$ ，使得将和牌拆解为雀头和四个面子后，将每个部分的序数关于  $q$  镜像，仍是原和牌的一种拆解方式。此处面子的明与暗，刻子是否成杠均不作区分。计 12 副 3 翻。



计 杠、暗刻、么九刻、镜数、喜相逢，共 22 副 3 翻 66 点。



计 门前清、镜数、喜相逢×2、双龙会，共 26 副 5 翻 130 点。



计 缺一门、镜数、一般高、连六，共 20 副 3 翻 60 点。

**镜数对** 仅由序数牌组成的、对称的七对和牌。所谓“对称”即：存在一整数  $n$ ，使得将和牌中每个对子的序数关于  $n$  镜像后，仍是原来的和牌。计 24 副 3 翻。可加计七对。



计 七对、镜数对，共 32 副 5 翻 160 点。

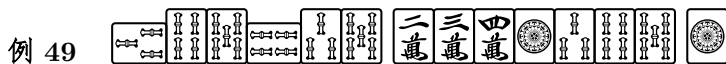
## 10 部分一致类

**四同顺** 和牌中恰有四副同色同数的顺子。计 96 副 6 翻。不计四归、缺一门、二般高。



计 门前清、三聚、四同顺，共 122 副 7 翻 854 点。

**三同顺** 和牌中恰有三副同色同数的顺子。计 32 副 4 翻。



计 三同顺，共 32 副 4 翻 128 点。

**二般高** 和牌中有两组各两副同色同数的顺子。计 24 副 3 翻。不计一般高。



计 四归、缺一门、二般高，共 30 副 3 翻 90 点。

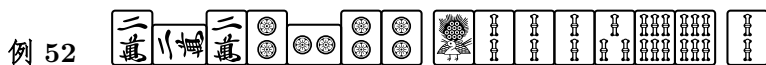
**一般高** 和牌中恰有两副同色同数的顺子。计 4 副 2 翻。



计 么九刻、一般高，共 6 副 2 翻 12 点。

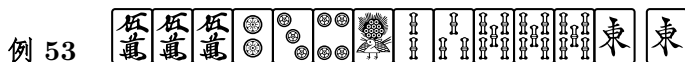
## 11 部分关联类

**三同刻** 和牌中有三副两两异色同数的刻子。计 24 副 3 翻。不计双同刻。



计 杠、暗刻、四归、三同刻，共 34 副 3 翻 102 点。

**双同刻** 和牌中有两副异色同数的刻子。计 4 副 2 翻。当和牌中有两组各两副异色同数的刻子时，可计两次该番种。



计 门前清、双暗刻、双同刻，共 10 副 3 翻 30 点。

**三色同顺** 和牌中有三色三副同数的顺子。计 8 副 3 翻。不计喜相逢。



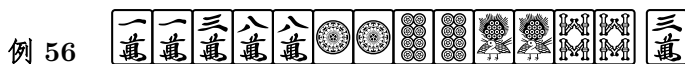
计 番牌 中、三色同顺，共 12 副 3 翻 36 点。

**喜相逢** 和牌中有两副异色同数的顺子。计 2 副 1 翻。与镜同互斥。当和牌中有两组各两副异色同数的顺子时，可计两次该番种。



计 门前清、番牌 發、喜相逢、连六，共 8 副 2 翻 16 点。

**三同二对** 七对和牌中，每一个花色都有某两个序数的对子。计 24 副 3 翻。可加计七对。



计 七对、三同二对，共 32 副 5 翻 160 点。

**镜同** 和牌中有两色序数牌各组成两副面子，其中对于一种花色的任一面子，在另一种花色中均有与之序数相同的面子。计 4 副 3 翻。与双龙会互斥。

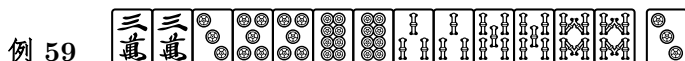


计 双同刻、喜相逢、镜同，共 10 副 3 翻 30 点。



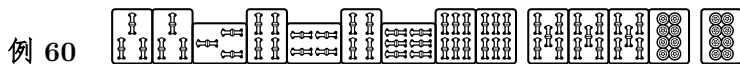
计 番牌 白、喜相逢×2、镜同，共 10 副 3 翻 30 点。

**镜同对** 七对和牌中，有三个同花色的对子，且另一花色中有三个序数与它们相同的对子。计 16 副 3 翻。可加计七对。



计 七对、镜同对，共 24 副 5 翻 120 点。

**四连刻** 和牌中有同色四副序数连续的刻子。计 48 副 4 翻。不计缺一门、三连刻。

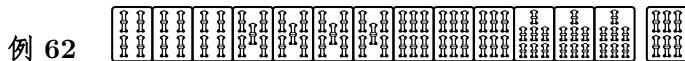


计 暗刻、对对和、四连刻，共 58 副 5 翻 290 点。

三连刻 和牌中有同色三副序数连续的刻子。计 24 副 3 翻。

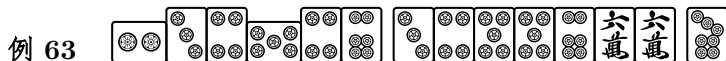


计 三连刻，共 24 副 3 翻 72 点。



计 门前清、三暗刻、四归×2、清一色、四聚、镜数、三连刻，共 94 副 6 翻 564 点。

四步高 和牌中有同色四副序数依次递增 1 的顺子。计 48 副 4 翻。不计缺一门、三步高、连六。



计 四步高，共 48 副 4 翻 192 点。

三步高 和牌中有同色三副序数依次递增 1 的顺子。计 16 副 3 翻。与三连环互斥。



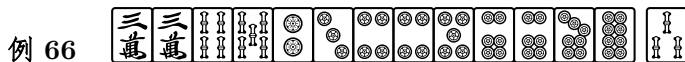
计 番牌 中、三步高，共 20 副 3 翻 60 点。

四连环 和牌中有同色四副序数依次递增 2 的顺子，即同色的 123、345、567 和 789。计 32 副 4 翻。不计缺一门、三连环、老少副。



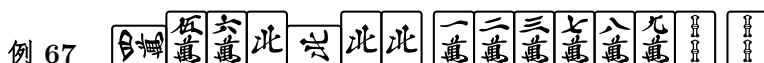
计 四连环，共 32 副 4 翻 128 点。

三连环 和牌中有同色三副序数依次递增 2 的顺子。计 8 副 3 翻。与三步高互斥。



计 门前清、三连环，共 10 副 4 翻 40 点。

一气贯通 和牌中有同色三副序数依次递增 3 的顺子，即同色的 123、456 和 789。计 8 副 3 翻。与双龙会互斥。不计连六、老少副。



计 杠、客风刻、一气贯通，共 14 副 3 翻 42 点。

双龙会 和牌中有两组各两副同色且序数相差 3 的顺子，或两组各两副同色的 123、789 顺子。计 8 副 3 翻。与镜同、一气贯通互斥。不计连六、老少副。



计 门前清、番牌 中、喜相逢×2、双龙会，共 16 副 4 翻 64 点。



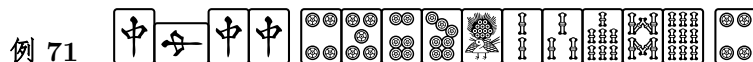
计 缺一门、二般高、双龙会，共 34 副 4 翻 136 点。

连六 和牌中有同色两副序数相差 3 的顺子。计 2 副 1 翻。与三色贯通互斥。



计 暗刻、幺九刻、缺一门、喜相逢、连六，共 10 副 1 翻 10 点。

老少副 和牌中有同色的 123、789 两副顺子。计 2 副 1 翻。与三色贯通互斥。



计 杠、番牌 中、老少副，共 10 副 1 翻 10 点。

三色连刻 和牌中有三色三副序数依次递增 1 的刻子。计 8 副 2 翻。



计 暗刻、三色连刻，共 10 副 2 翻 20 点。

三色步高 和牌中有三色三副序数依次递增 1 的顺子。计 4 副 2 翻。与三色连环互斥。



计 客风刻、三色步高，共 6 副 2 翻 12 点。

三色连环 和牌中有三色三副序数依次递增 2 的顺子。计 4 副 2 翻。与三色步高互斥。



计 喜相逢、三色连环，共 6 副 2 翻 12 点。

三色贯通 和牌中有三色三副序数依次递增 3 的顺子，即一色的 123、另一色的 456 和余下一种花色的 789。计 8 副 3 翻。与连六、老少副互斥。

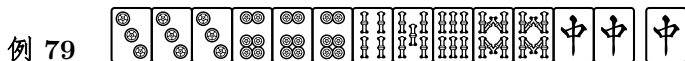


计 门前清、喜相逢、三色贯通，共 12 副 4 翻 48 点。

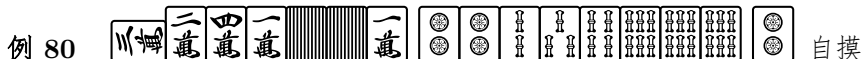


### 3 暗刻的定义问题

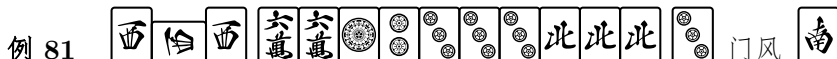
暗刻的定义为只由自己摸得牌张构成的刻子。一般而言，双碰听牌时，若他家放铤得和，则所和牌张构成刻子不为暗刻（除非手牌中已有三枚）；若自摸得和，所和牌张构成刻子为暗刻。暗杠亦算作暗刻的一种。



计 门前清、双暗刻、番牌 中，共 10 副 3 翻 30 点。



计 自摸、杠、三暗刻、幺九刻、喜相逢，共 26 副 3 翻 78 点。



计 双暗刻、四归、客风刻×2，共 12 副 2 翻 24 点。

### 4 三聚、四聚的定义问题

本规则中，番种三聚、四聚分别要求和牌由连续的三种、四种序数的序数牌构成，且包含全部序数；因此，若中间缺少了某个序数，则不构成三聚、四聚。



计 门前清、四归×2、缺一门、四聚、二般高，共 44 副 5 翻 220 点。

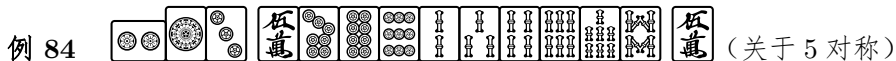


计 暗刻、对对和、双同刻×2、镜同，共 22 副 4 翻 88 点。

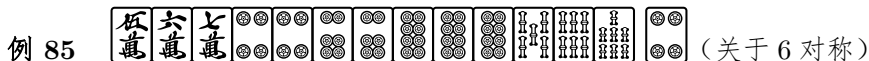
### 5 镜数的定义问题

上文中将“镜数”中“对称”的概念定义为“存在一整数或半整数  $q$ ，使得将和牌拆解为雀头和四个面子后，将每个部分的序数关于  $q$  镜像，仍是原和牌的一种拆解方式。此处面子的明与暗，刻子是否成杠均不作区分。”现在此对该定义作进一步说明。简便起见，下文中称上述“对称”定义中的  $q$  为“对称序数”。

镜数的一种常见情况是，“对称序数”正好是构成雀头的牌张的序数；此时，要求每个花色中的面子的序数分布关于雀头的序数镜像对称。



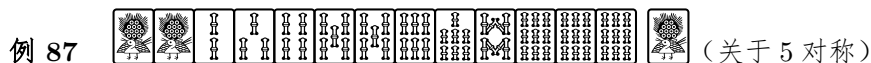
计 镜数、老少副，共 14 副 3 翻 42 点。



计 门前清、暗刻、镜数、喜相逢，共 18 副 4 翻 72 点。

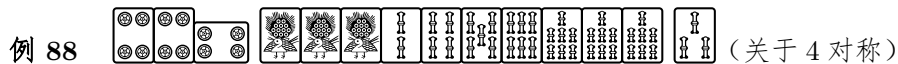


计 杠、幺九刻、缺一门、镜数，共 20 副 3 翻 60 点。



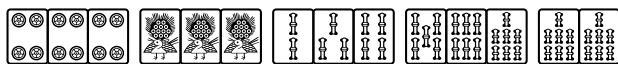
计 门前清、暗刻、幺九刻、清一色、九数贯通、镜数，共 56 副 6 翻 336 点。

镜数的另一种情况是，和牌存在两种不同的拆解方式，这两种拆解方式在序数上关于“对称序数”镜像对称。此时，雀头的序数与“对称序数”不同。

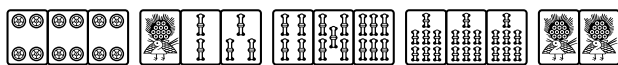


计 暗刻、幺九刻、缺一门、镜数、连六，共 20 副 3 翻 60 点。

上述和牌存在两种拆解方式：第一种是

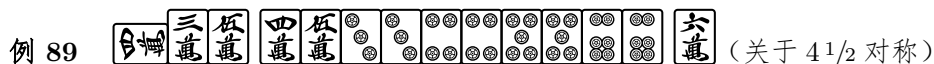


第二种是



两种拆解方式在序数上关于 4 镜像对称，故满足镜数的条件。在计入其他番种时，若两种拆解方式点数不同，可按较高的一种计算；例如，例 88 中，按第一种拆解方式计算，可以多计么九刻的 2 副。

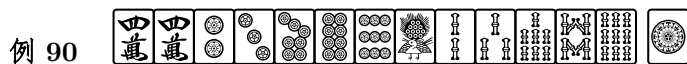
这种形式的镜数和牌中，部分面子鸣牌与否会影响镜数的成立。例如，若将例 88 中的 456 索吃出，两种拆解方式将仅余一种，从而镜数不再成立。此外，此类镜数和牌的“对称序数”可为半整数：



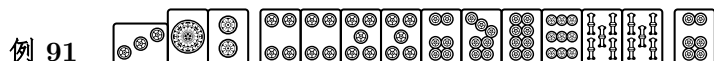
计 缺一门、四聚、镜数、一般高、喜相逢，共 28 副 4 翻 112 点。

## 6 部分关联类番种的互斥问题

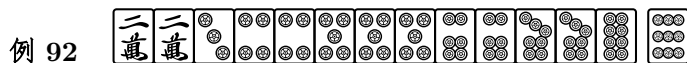
同时满足互斥的番种时，择其一计即可。



计 门前清、喜相逢×2、双龙会，共14副4翻56点。



计 缺一门、镜数、一般高、一气贯通，共 26 副 4 翻 104 点。



计 门前清、缺一门、三步高、连六，共 22 副 4 翻 88 点。

## 7 七对番种的复合问题

除大七星、连七对外的七对和牌，即使有只在七对情况下成立的番种（如三元对），仍可计七对这一番种。另外，一般的番种，只要在定义中不显式或隐式地对和牌类别作要求（例如，明确写出需要“一般形和牌”，或在定义中提及面子、雀头等一般形和牌独有概念），也可以复合七对。



计 七对、三元对、番牌、门风牌、混一色，共 30 副 5 翻 150 点。



8 和牌条件问题

规则要求和牌点数必须达到 10 点。为满足该条件，一般有以下几种方式：

- 1. 和牌满足 8 副 2 翻，或不低于 3 翻的番种，直接达到和牌条件。
- 2. 和牌有两种以上的番牌刻子，直接达到和牌条件。
- 3. 和牌满足，且不只满足某个 4 副 2 翻的番种（双暗刻、一般高、双同刻、三色步高、三色连环）。
- 4. 在门前清状态下和牌，且除“门前清”外的番种有至少 4 副。
- 5. 和牌总计至少 10 副。

下为一种等价表述：（仅作方便判断是否达成和牌条件之用，不作为点数计算依据）

- 1. 和牌满足 8 副 2 翻，或不低于 3 翻的番种，直接达到和牌条件。
- 2. 和牌有两种以上的番牌刻子，直接达到和牌条件。
- 3. 若上述条件均不成立，则要求各番种“等效点数”（见下表）之和不低于 10。

番种	等效点数	番种	等效点数
双暗刻	8	自摸	2
一般高	8	暗刻	2
双同刻	8	番牌对	2
三色步高	8	客风刻	2
三色连环	8	么九刻	2
门前清	6	缺一门	2
杠	4	喜相逢	2
四归	4	连六	2
番牌刻	4	老少副	2

表 2: 番种“等效点数”表

### 三 对局与计分

#### 甲 对局结构

灵雀采用连庄制（庄家和牌时连庄），并在每圈（四局）结束后进行座位轮换。建议以两圈（半庄）或四圈（全庄）为单位进行游戏。游戏的前四圈的座位轮换方式为：東起家“東、南、北、西”，南起家“南、東、西、北”，西起家“西、北、東、南”，北起家“北、西、南、東”。亦可在每圈之前采取摸风、掷骰等方式随机确定四家的座位。

#### 乙 计分方法

每局游戏结束后，按照以下规则计分：

记和牌点数为  $p$ 。若自摸和牌，则每家向和牌家支付  $3p/2$  分；若他家放铤得和，则铤家向和牌家支付  $2p$  分，其余两家向和牌家支付  $p$  分。若一家向和牌家通过放铤或被吃、碰、明杠等方式提供 4 枚牌张，则称此家“半包牌”，代其余两家支付他们本应支付分数之半（上取整）；若向和牌家提供 5 枚牌张，则称此家“全包牌”，代其余两家支付全部分数。

例：北家自摸和牌，10 副 3 翻 30 点。北家得 135 分；若无人包牌，则其余三家各失 45 分。若西家半包牌，则西家失 91 分，其余两家各失 22 分；若南家全包牌，则南家失 135 分，其余两家分数不变。

## 四 附录：番种简表

注：表中“点数”指无和牌点数限制下，包含该番种的和牌的点数最小值，代表番种的实际价值，可能与“副数×翻数”的结果不同，不可直接用于计算。“岭上开花”的“点数”仍记为16点。

番种	类别	副数	翻数	点数	番种	类别	副数	翻数	点数
自摸	偶然	2	1	2	九数贯通	序数	12	3	36
暗刻	刻、杠	2	1	2	镜数	全体关联	12	3	36
番牌（对）	字牌	2	1	2	全不靠	特殊	12	3	48
客风刻	字牌	2	1	2	三暗刻	刻、杠	16	3	48
幺九刻	幺九	2	1	2	清带幺	幺九	12	3	48
缺一门	花色	2	1	2	三步高	部分关联	16	3	48
喜相逢	部分关联	2	1	2	三聚	序数	24	3	72
连六	部分关联	2	1	2	二般高	部分一致	24	3	72
老少副	部分关联	2	1	2	三同刻	部分关联	24	3	72
门前清	鸣牌	2	1	4	三连刻	部分关联	24	3	72
杠	刻、杠	4	1	4	小三元	字牌	24	4	96
四归	刻、杠	4	1	4	清一色	花色	24	4	96
番牌（刻）	字牌	4	1	4	三元对	字牌	12	3	100
双暗刻	刻、杠	4	2	8	镜同对	部分关联	12	3	100
一般高	部分一致	4	2	8	混幺九	幺九	16	3	120
双同刻	部分关联	4	2	8	三杠	刻、杠	32	4	128
三色步高	部分关联	4	2	8	三同顺	部分一致	32	4	128
三色连环	部分关联	4	2	8	四连环	部分关联	32	4	128
岭上开花	偶然	8	2	16	四喜对	字牌	24	3	160
海底捞月	偶然	8	2	16	镜数对	全体关联	24	3	160
河底捞鱼	偶然	8	2	16	三同二对	部分关联	24	3	160
抢杠	偶然	8	2	16	天和	偶然	48	3	192
双杠	刻、杠	8	2	16	地和	偶然	48	3	192
三色连刻	部分关联	8	2	16	十三幺	特殊	48	3	192
对对和	刻、杠	8	3	24	四暗刻	刻、杠	48	3	192
混带幺	幺九	4	3	24	大三元	字牌	48	4	192
混一色	花色	8	3	24	四步高	部分关联	48	4	192
五门齐	花色	4	3	24	二数	序数	32	4	240
四聚	序数	8	3	24	小四喜	字牌	48	4	280
三色同顺	部分关联	8	3	24	四连刻	部分关联	48	4	280
镜同	部分关联	4	3	24	字一色	字牌	48	4	340
三连环	部分关联	8	3	24	大四喜	字牌	64	5	400
一气贯通	部分关联	8	3	24	清幺九	字牌	64	5	400
双龙会	部分关联	8	3	24	四杠	幺九	96	5	480
三色贯通	部分关联	8	3	24	九莲宝灯	花色	96	5	576
七对	特殊	8	3	32	四同顺	部分一致	96	6	576