

灵雀

第二十六版（第二稿）

莫莫柴 甲辰年冬月初四

一 基本规则概述

甲 牌张

本规则采用常规 136 或 144 张麻雀牌。

乙 配牌

手洗牌或使用机器洗牌均可，洗牌应均匀随机。配牌方式与一般规则（国标麻将、立直麻雀等，下同）大致相同，但应注意四家起手均只应摸 13 张牌。

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（東家）摸牌（摸牌）开始。如果庄家直接舍牌（弃牌），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归入副露（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，则亦结束，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。

二 和牌点数

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。对参与计分的每个番种，和牌必须满足该番种的定义。番种表中另加说明的情况（用“可加计……”表示）外，若一个番种是另一个番种的充分条件，或在番种表中明确指出二者互斥，则当前者参与计时，后者不得参与计分（用“不计……”或“与……互斥”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. $f_1 > \sqrt{2f_0}$ ，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”。

注：此时“番牌 门风牌”、“番牌 中”、“番牌 發”、“番牌 白”四个番牌番种视为同一个番种“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。

丙 番种表

本规则共有番种 76 种。

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，以及下文“常见问题与示例”中的“翻数计算问题”部分。

0 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。可加计杠。

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。

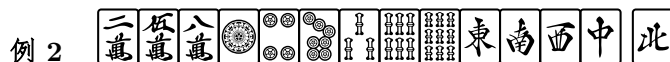
1 特殊类

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。



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 8 副 3 翻。不计门前清。



计 全不靠，共 8 副 4 翻 32 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。不计混幺九、门前清。



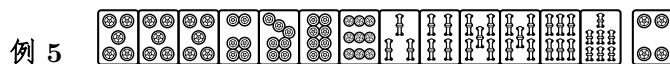
计 十三幺，共 48 副 4 翻 192 点。



计 十三幺、番牌 中，共 50 副 4 翻 200 点。

2 副露类

门前清 在听牌阶段手牌仅由自家掀牌构成并和牌。计 2 副 1 翻。



计 门前清、缺一门、连六，共 8 副 2 翻 16 点。

3 刻、杠类

四杠 和牌中有四个杠。计 96 副 5 翻。不计三杠、双杠、杠、对对和。



计 四杠、双暗刻、番牌中、客风刻、双同刻，共 108 副 5 翻 540 点。

三杠 和牌中有三个杠。计 32 副 4 翻。不计双杠、杠。



计 三杠、暗刻，共 34 副 4 翻 136 点。

双杠 和牌中有两个杠。计 8 副 2 翻。不计杠。



计 双杠、番牌 白、客风刻，共 14 副 2 翻 28 点。

杠 和牌中有一个杠。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 和牌中有四个暗刻。计 48 副 3 翻。不计门前清、三暗刻、双暗刻、暗刻、对对和。



计 四暗刻，共 48 副 4 翻 192 点。

三暗刻 和牌中有三个暗刻。计 16 副 3 翻。不计双暗刻、暗刻。



计 门前清、杠、三暗刻、幺九刻，共 24 副 4 翻 96 点。

双暗刻 和牌中有两个暗刻。计 4 副 2 翻。不计暗刻。



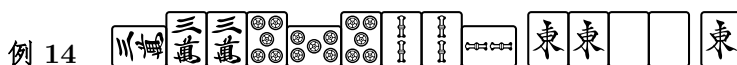
计 双暗刻、番牌發，共 8 副 2 翻 16 点。

暗刻 和牌中有一个暗刻。计 2 副 1 翻。



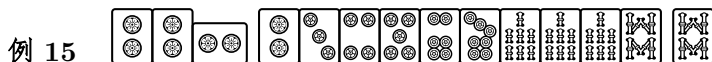
计 暗刻、三色连环，共 6 副 2 翻 12 点。

对对和 和牌中有四副刻子。计 8 副 3 翻。



计 对对和、番牌白、客风刻，共 12 副 3 翻 36 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。



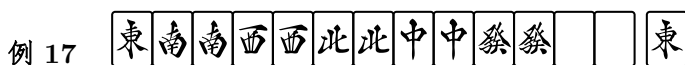
计 暗刻、四归、缺一门、连六，共 10 副 1 翻 10 点。



计 四归×2、缺一门、喜相逢，共 12 副 1 翻 12 点。

4 字牌类

大七星 由七种字牌对子各一组成的七对和牌。计 128 副 5 翻。不计七对、门前清、字一色、四喜对、三元对、番牌。



计 大七星，共 128 副 6 翻 768 点。

字一色 和牌仅由字牌组成。计 48 副 5 翻。不计混一色。可加计番牌、幺九刻。



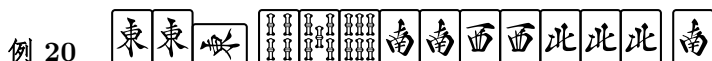
计 暗刻、对对和、字一色、番牌 發、番牌 白、客风刻×2，共 70 副 5 翻 350 点。

大四喜 和牌中有四风刻各一。计 96 副 5 翻。不计对对和、门风牌、客风刻、混一色。



计 双暗刻、大四喜，共 100 副 5 翻 500 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 5 翻。不计门风牌、客风刻、混一色。



计 暗刻、小四喜，共 50 副 5 翻 250 点。

四喜对 同时包含四风对子的七对和牌。计 24 副 3 翻。可加计七对。不计门风牌。



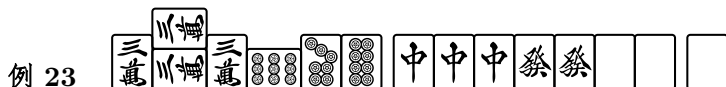
计 七对、四喜对，共 32 副 5 翻 160 点。

大三元 和牌中有三元刻各一。计 48 副 4 翻。不计中、發、白。



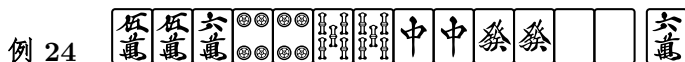
计 暗刻、大三元，共 50 副 4 翻 200 点。

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。



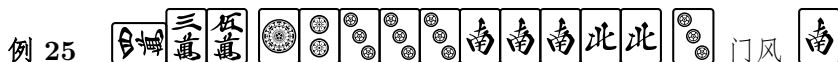
计 杠、暗刻、小三元，共 30 副 4 翻 120 点。

三元对 同时包含三元对子的七对和牌。计 12 副 3 翻。可加计七对。不计中、發、白。



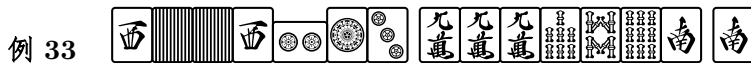
计 七对、三元对，共 20 副 5 翻 100 点。

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。



混帶幺 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。



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。



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

6 花色类

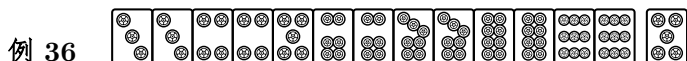
九莲宝灯 立牌为同色的 1112345678999（此时待牌为所有同色牌张），并和牌。计 128 副 5 翻。不

计除偶然类番种外的所有其他番种。



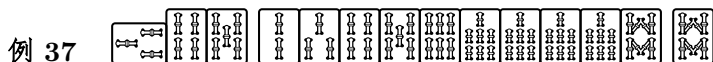
计 九莲宝灯，共 128 副 6 翻 768 点。

连七对 由同一花色连续七个序数的对子组成的七对和牌。计 96 副 5 翻。不计七对、门前清、清一色、镜数对。



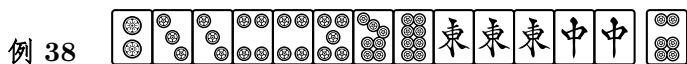
计 连七对，共 96 副 6 翻 576 点。

清一色 和牌仅由一色的序数牌组成。计 24 副 4 翻。不计混一色。



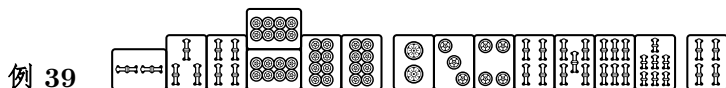
计 暗刻、四归、清一色、连六，共 32 副 4 翻 128 点。

混一色 和牌中至多包含一种花色的序数牌。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 和牌仅由某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。

7 序数类

二数 和牌仅由两种序数的序数牌组成。计 48 副 5 翻。不计对对和、双同刻。



计 暗刻、二数，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。

例 41

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。

例 42

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。

例 43

计 门前清、暗刻、九数贯通，共 16 副 4 翻 64 点。

8 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。

例 44

计 杠、暗刻、幺九刻、镜数、喜相逢，共 22 副 3 翻 66 点。

例 45

计 门前清、清一色、镜数、二般高、双龙会，共 70 副 6 翻 420 点。

例 46

计 缺一门、镜数、一般高、连六，共 20 副 3 翻 60 点。

镜数对 只含序数牌的、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。

例 47

计 七对、镜数对，共 32 副 5 翻 160 点。

9 部分一致类

四同顺 和牌中有四副同色同数的顺子。计 128 副 6 翻。不计四归、三同顺、二般高、一般高。

例 48

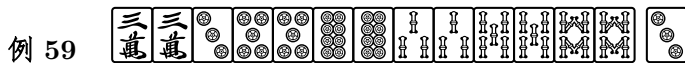
计 门前清、缺一门、三聚、四同顺，共 156 副 7 翻 1092 点。

三同顺 和牌中有三副同色同数的顺子。计 32 副 4 翻。不计一般高。

例 49

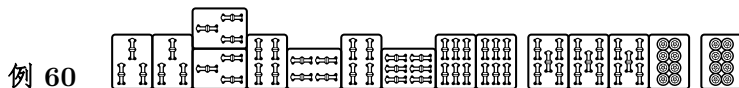
计 三同顺，共 32 副 4 翻 128 点。

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 64 副 4 翻。不计三连刻。



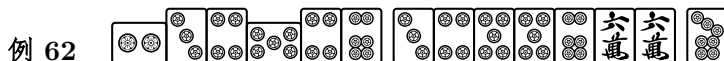
计 杠、暗刻、缺一门、四连刻，共 72 副 4 翻 288 点。

三连刻 和牌中有同色三副序数连续的刻子。计 24 副 3 翻。

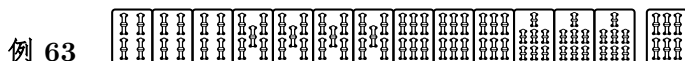


计 三连刻，共 24 副 3 翻 72 点。

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。不计三步高、连六。



计 缺一门、四步高，共 50 副 4 翻 200 点。

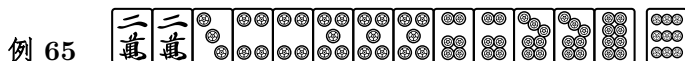


计 门前清、三暗刻、四归×2、清一色、四聚、镜数、三连刻，共 94 副 6 翻 564 点。

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。



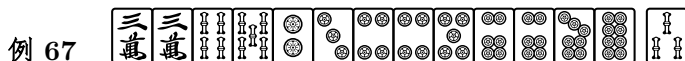
计 门前清、缺一门、三步高、连六，共 22 副 4 翻 88 点。

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。不计三连环、老少副。



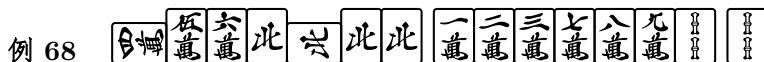
计 缺一门、四连环，共 34 副 4 翻 136 点。

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。与一气贯通互斥。不计连六、老少副。



丁 常见问题与示例

注：本部分仅用于解释规则中的部分细节，不包含更多信息。

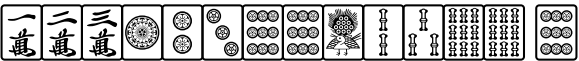
1 翻数计算问题

前述翻数计算方法可能不易理解；这里给出一种等价描述。计算翻数时，先找出每各番种类别中计入的最大番种的翻数；再从中选取至多两个，按照下表计算。

较大翻数 f_1	较小翻数 f_2	非门清计翻	门清计翻
3	3	4	5
4	3	5	6
4	4	5	6
5	4	6	7
5	5	6	7
6	4	7	8
其余情况		f_1	$f_1 + 1$

表 1: 翻数计算参照表

考虑以下和牌：

例 79 

计 门前清、清带幺、幺九刻、三色同顺，共 24 副 5 翻 120 点。

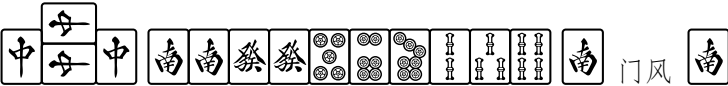

例 79 中，副露类番种的最大翻数为 1（门前清）；幺九类番种的最大翻数为 3（清带幺）；部分关联类番种的最大翻数为 3（三色同顺）。和牌时处于门清状态，故按照上表，应计 5 翻。

另外应当注意，番牌（门风牌、中、發、白）刻子的翻数可以叠加。

例 80  门风 

计 门前清、双暗刻、番牌 门风牌、番牌 發、番牌 白、混一色，共 26 副 5 翻 130 点。

例 80 中，字牌类的最大翻数为 $1 + 1 + 1 = 3$ （番牌 门风牌、番牌 發、番牌 白）；花色类的最大翻数为 3（混一色）。和牌时处于门清状态，故按照上表，应计 5 翻。

例 81  门风 

计 杠、番牌 门风牌、番牌 中、番牌 發，共 14 副 2 翻 28 点。

例 81 只有 2 翻，因为只有门风牌和中成刻，發只是雀头。

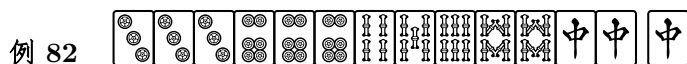
一般的和牌翻数在 1-5 翻之间，因为常见的番种翻数在 1-4 翻范围内：除清一色有 4 翻，三色贯通和三色连刻只有 2 翻外，从三色同顺到清一色之间的番种皆为 3 翻。

2 部分偶然类番种的复合问题

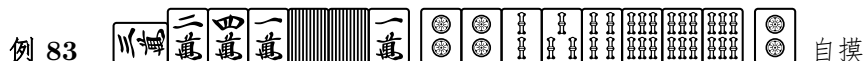
本规则下，不设王张，故岭上开花可复合海底捞月。牌墙摸完时，仍可吃、碰、杠、和牌；因此，原则上讲，抢杠亦可复合河底捞鱼。然而，牌墙已被摸完时，加杠没有意义，故后一种情况比较少见。

3 暗刻的定义问题

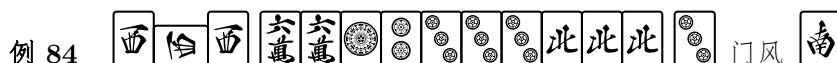
暗刻的定义为只由自己摸得牌张构成的刻子。一般而言，双碰听牌时，若他家放铳得和，则所和牌张构成刻子不为暗刻（除非手牌中已有三枚）；若自摸得和，所和牌张构成刻子为暗刻。暗杠亦算作暗刻的一种。



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 $\times 2$ ，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。

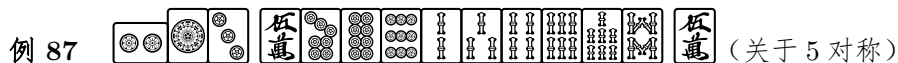


计 暗刻、对对和、双同刻 $\times 2$ 、镜同，共 22 副 4 翻 88 点。

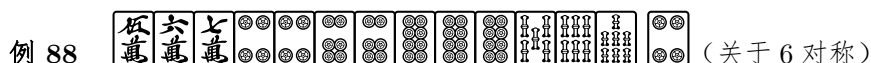
5 镜数的定义问题

镜数在番种表中的定义为“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。”该定义可能不易理解；在此，特作进一步说明。

镜数的一种常见情况是， q 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。



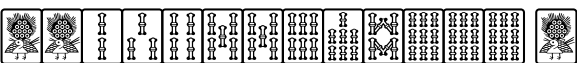
计 镜数、老少副，共 14 副 3 翻 42 点。



计 门前清、暗刻、镜数、喜相逢，共 18 副 4 翻 72 点。

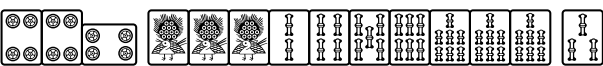


计 杠、么九刻、缺一门、镜数，共 20 副 3 翻 60 点。

例 90  (关于 5 对称)

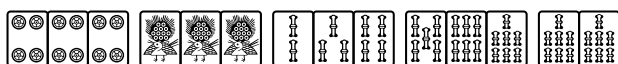
计 门前清、暗刻、幺九刻、清一色、九数贯通、镜数，共 56 副 6 翻 336 点。

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 q 镜像对称。此时，雀头的序数与 q 不同。

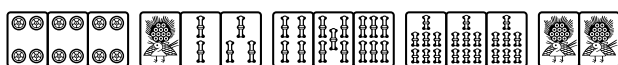
例 91  (关于 4 对称)

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

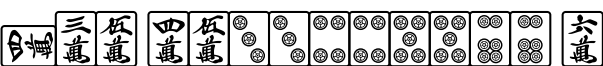


第二种是



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 91 中，按第一种拆解方式计算，可以多计幺九刻的 2 副。

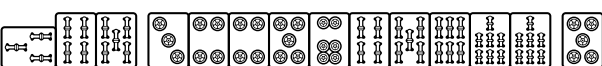
这种形式的镜数和牌中，部分面子副露与否会影响镜数的成立。例如，若将例 91 中的 456 索吃出，两种拆解方式将仅余一种，从而镜数不再成立。此外，这种形式的镜数还允许 q 为半整数：

例 92  (关于 $4\frac{1}{2}$ 对称)

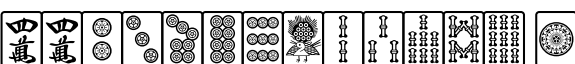
计 缺一门、四聚、镜数、一般高、喜相逢，共 28 副 4 翻 112 点。

6 镜同、镜龙会与双同刻、喜相逢等番种的复合问题

从定义上，镜同和牌必然包含喜相逢 $\times 2$ ，喜相逢和双同刻，或双同刻 $\times 2$ 。然而，镜同和牌不一定构成喜相逢，也不一定构成双同刻；因此，镜同可复合喜相逢、双同刻。另一方面，镜龙会和牌必然包含喜相逢 $\times 2$ ，故不计喜相逢。

例 93 

计 缺一门、喜相逢 $\times 2$ 、镜同，共 10 副 3 翻 30 点。

例 94 

计 门前清、镜龙会，共 14 副 4 翻 56 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。

例 95  门风 

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

本规则中，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。

三 对局与计分

甲 原始得分

建议以全庄（16 局）为单位进行游戏。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。

乙 约化分数

约化分数是对一段时间内各家收支情况和排名的总结。当一个阶段的游戏结束后，可按照以下规则计算约化分数：

若共有 n 家，每家的原始得分为 s_i ，则每家的约化分数为

$$S_i = \alpha(n) \sum_{1 \leq j \leq n} \tanh \frac{s_j - s_i}{T_0 \sqrt{n}},$$

其中 T_0 为自定参数，一般可取为 480； α 为与对局数有关的参数。

上述方法得到的约化分数同时考虑了顺位和原始得分因素。 T_0 越小，顺位的比重越高； T_0 越大，原始得分的比重越高。

约化分数之法仅供参考，不作强制要求。