

版本更新历史:

V1.0 written by Zhiwei Chang, 2017-12-25

V1.1 revised by Yuchen Liu, 2017-12-26

V2.0 written by Zhiwei Chang, 2019-01-23

V2.1 revised by Yuchen Liu, 2019-01-23

V2.2 revised by Hailiang Xu, 2021-02-17

V2.3 revised by Zhiwei Chang, 2021-02-18

V2.4 revised by Zhiwei Chang, 2021-03-18

V2.5 revised by Zhiwei Chang, 2021-08-15

## KC 麻将规则 v2.5

KC 麻将，顾名思义就是以 Lund 大学化学中心 (KC) 的同学最初发起 (活动时间一般为周末及节假日) 的麻将活动。参与者主要为 KC 的中国留学生及其他 Lund 的麻将爱好者。经过自 2017 年 7 月以来大概四年多以来的活动，麻将作为一个娱乐和联谊的工具，不但让大家增长了牌技，同时也增进了友谊。第一个版本的麻将规则 (v1) 大概于一年前制定，该规则在借鉴各地麻将规则的基础上，同时也考虑到 KC 麻将的娱乐联谊性质，将 2017 年 7 月以来的实践系统化 and 理论化，从而规定了各种番型及番数。该规则保证了近年来 KC 麻将活动尽可能的规范化，增加更多的竞技性和趣味性，促进了这段时间 KC 麻将的健康持续发展。但这几年的活动也提出了各种新问题，比如大家一致同意新加入的番型及对某些番型番数的修改，以及一些番型对应的不合理番数。为了解决这些新问题，同时消除一些不合理的规则及澄清一些长期以来的混淆和疑惑，在综合大家意见的基础上我们将不定期的更新版本。

为避免有可能的大牌做小造成损失及做一些没在规定中出现的番型从而引起争议，建议所有参与者在坐上牌桌前仔细研读本规则。本规则一旦通过，则除非大家一致认定需要修改某些条例可在新的版本中修订，否则默认严格执行本规则。不得以不熟悉规则为由规避惩罚或者任意加点。若规则中有所有参与者都不明确或者有争议的地方，建议四人讨论解决。

### 1. 基本和牌，座位及坐庄

KC 麻将考虑到大家各地不同的打法，为保证新来成员尽快加入，我们采用台湾麻将“推倒和”的打法 (与台湾麻将不同的是我们只使用标准 13 张牌，而非 16 张)。和牌不设番数限制，没有“二五八”做将等等规定。允许吃碰牌，吃牌仅能吃上家，碰牌能碰三家，碰优先于吃，和牌优先程度第一 (优先程度：和 > 碰 (杠) > 吃)。考虑到攻防的平衡，我们采取不听牌 (天听除外)，且“点炮包付” (即放炮出冲者包付三家) 的制度 (比如 ABCD 四人打牌，A 给 B 点炮，则 A 需包付 ACD 三人的费用)。“一炮双响”不计，“一炮三响”计且按照正常的“点炮包付”制度支付。

座位按东南西北朝向定义风位。活动开始前如有新人可先简单互相自我介绍，然后掷骰子按点数从大到小依次决定东南西北的位置，由东风位开始坐庄。每打过四圈之后重新掷骰子换风。

在流庄的情况下庄家继续坐庄。

### 2. 诈和惩罚

虽然诈和 (手牌推倒之后发现没和) 的情况极其少见，但为了避免有大牌比如天听出现时有人

恶意诈和逃避点炮或者被自摸，我们规定诈和的惩罚根据诈和之后其它三家的牌型来定。如果诈和时其它三家没有听牌，按照包付制度 x2 的方式罚点，即给庄家赔付 4 个，两个闲家各 2 个最小筹码的方式赔付。如果其他三家已有人听牌，则该听牌者赢得点数按听牌后和牌的的最大倍数计算，比如两头听的牌能和一条龙则诈和者按一条龙的番型以点炮包付的方式支付听牌者。没听牌的照旧按照之前所述包付制度罚点。

### 3. 输赢

打牌总是要图个彩头，才能更大程度上刺激大家的积极性。但根据 KC 麻将的活动性质及精神，输赢需要满足所谓的“小赌怡情”，且完全不会上升到“大赌伤身”，影响心情及麻友关系的程度。输赢大小由底数、番种及番数决定，以下为详细说明：

#### 3.1 底数及最大输赢

活动默认 1 克朗打底，为了适当控制点炮的损失以及奖励那些和出的从来没出现过的所谓“神牌”，我们规定如果一家摸 3 家，则最多每家输出 200；如果点炮，一家最多输出的上限为 300 克朗（包括一炮三响。如果出现这种情况则 300 块等比例赔付）。

另外为了避免争议及影响自己及其他人心情，一旦手中的 114 个筹码全部输光，在下一把开始前不允许借或者赊账，必须当即 Swish 转账还清欠款及从赢家手中购买筹码。

#### 3.2 番种及番型

为了使输赢不至于太大，但同时也鼓励大家做大牌，在借鉴日本麻将，四川麻将，台湾麻将，国标麻将及世界麻将的番种、番型基础上，我们制定以下规则：

##### 3.2.1 杠

明杠暗杠加一番。

##### 3.2.2 其他

番数的制定基本与番型出现的几率成反比。为避免规则过分复杂及输赢过大，在 200 克朗封顶的前提下我们将番数限定为最大 5 番 32 倍。当然直到目前为止出现过的最大番型也不过为 3 番，希望在不久的将来出现 4 番乃至 5 番的“神牌”！

胡牌必须带番，最少 2 倍起。

连庄：如果庄家连 1，则无论庄家点炮，自摸，被自摸，输赢+2 克朗；连 2 则+4 克朗，连 3 则+6 克朗，依次类推。

这里主要介绍在和牌的情况下，不同的番种及番型的赢钱数量（若非特别注明，均计门清）：

一番（2 倍）

**庄家：**四人轮流坐庄，庄家和牌则继续坐庄，不和则下家坐庄；

**报听：**报听后除非摸杠，否则只能摸打；

**自摸：**和牌所用的那一只牌是赢家自己摸回来，而非其他玩家打出；

**门清：**胡牌时不吃、不碰、不明杠，（加入的原因是因为允许吃碰）；

**碰碰和：**指和牌时手牌除一对将外只有杠、刻子（三张一样的）；

**混一色：**和牌时手牌只有字牌（东南西北中发白）加上万，条，饼中的一种牌；

**一条龙：**在拥有同种的数牌的 123 · 456 · 789 的三个顺子时成立；

**三色三同顺：**和牌时有 3 种花色 3 副序数相同的顺子，如 123 万 123 条 123 筒；

**三色步步高：**由 3 种花色依次递增一位序数的顺子组成，如 123 万 234 饼 345 条；

**全求人：**全靠吃牌、碰牌(明杠也可以，暗杠不算)、单钓别人打出的牌；

**抢杠：**当碰牌加杠时，听牌者和加杠的一张牌，被抢杠者自己多计一番。

**和绝张：**和牌池、桌面已亮明的 3 张相同牌所剩的第 4 张牌，抢杠不计和绝张（注：和绝张时剩余的三张必须是牌池及手牌里亮明的牌，不计没亮出的手牌。另外两头听，和其中一张是绝张不算和绝张。所以一般情况下和绝张的方式基本是边或者卡，当然全不靠，十三幺之类的番型不在此列）；

**断幺九：**牌面没有字牌和 1，9 万筒条

**全带幺：**每副牌、将牌都有幺九牌。全带幺的七对则升级为混幺九的七对，或清幺九的七对，番数另计。

**五门齐：**在和牌中，三种序数牌，两种字牌（三元牌和风牌）全有，其他组牌不限；

**海底捞月：**留五摆山牌，除山牌外牌墙上最后一张牌自摸。

**河底摸鱼：**除山牌外牌墙上最后一张牌被打出时吃和。

## 二番（4 倍）

**一色三同顺：**有一种花色 3 副序数相同的顺子；

**一色步步高：**由 1 种花色依次递增一位序数的顺子组成，如 123 万 234 万 345 万；

**三色四步高：**在三步高基础上加一顺，但是同色牌不能连一起，如 123 万，234 条，345 筒，456 万或者 123 万，234 条，345 万，456 筒。不能是 123 万，234 万，345 条，456 筒

**清一色：**由一种花色的牌（万，条，筒）组成的和牌；

**三杠子：**和牌牌面中有三个杠。

**杠上开花：**在杠牌后在正常摸牌的牌墙的另一端补牌时，刚好摸到自摸需要的牌从而和牌（杠的番数另计，所以杠上开花最少 8 倍起）；

**全不靠：**顾名思义，任意两张牌都不能靠到一起，而且规定 3 种花色 147 万、258 饼、369 条（万饼条可互换）不能错位的序数牌及东南西北中发白中的任何 14 张牌组成的没有将牌的和，不计门清、五门齐；

## 6 倍：

**七小对：**由七个对子组成和牌，不可明杠或者暗杠，不计门清；

**三暗刻：**胡牌时必须有三对暗刻或者两对暗刻+胡对倒（包括胡的那张牌，门清另计）

## 三番（8 倍）

**二杯口：**和牌时手中有两组不重叠的一杯口（例如 11223344 不算二杯口），不计七小对

**小三元：**和牌时有三元牌(中, 发, 白)的两副刻子及将牌；

**四杠子：**和牌牌型中有四个杠，不计三杠子；

**小四喜：**由 3 副风刻(杠)和一副风将组成的[限东, 南, 西, 北]组成的。

**七星不靠：**胡牌时由东南西北中发白 7 张，外加其他花色的 147、258、369 不相连的牌型，且没有将牌而组成，不计门清、五门齐；

## 12 倍：

**龙七对：**当手中有 5 个对子，另外还有一个杠子（必须是暗杠，不能杠出）的话，则形成了龙七对，不计门清。

四番（16 倍）

**天听：**抓起手牌后或庄家打出第一张牌后听牌。天听需报听，且不能换牌，天听放炮仍旧实行包付制度，不计门清；

**大三元：**牌中有三元牌的刻或者杠，例如：中中中发发白白白 123 万对八筒。

**全幺九（清老头）：**完全由幺九牌（不包括字牌）组成的碰碰和；

**九莲宝灯：**和牌牌型为清一色的 1112345678999 加其中任意一张；

**双龙七对：**当手中有 4 个对子，另外还有两个杠子（必须是暗杠，不能杠出）的话，则形成了双龙七对，不计门清。

五番（32 倍）

**连七对：**指的是由一种花色组成序数相连的 7 个对子的和牌，大七星（东西南北中发白七对）也按连七对计；

**大四喜：**由 4 副风刻(杠)[东, 南, 西, 北]组成的，不计混一色或字一色，碰碰和另计。

**四暗刻：**胡牌类型只能是门清的碰碰胡。

**十三幺（国士无双）：**由 1 筒、9 筒、1 条、9 条、1 万、9 万、东、南、西、北、中、发、白十三种牌统称幺九。和牌时这十三种牌某一种有两枚，而另十二种各一枚，共计十四枚，即构成十三幺。十三幺不计门清、五门齐；

**绿一色：**在只使用 2, 3, 4, 6, 8 条和发时成立。顾名思义，手牌全部是绿色，不计混一色；

**字一色：**手牌全部由字牌构成的形式，不与大小三元、大小四喜同时计算，按最大的番数计；

**顶番（封顶）**

**天和：**庄家抓牌即和牌，3 家闲家每人给庄家 200 克朗封顶。

#### 4. 总结

麻将活动属于零和博弈。每次打牌都如同股市一样，是一次财富重新分配的过程，所以必然有赢有输。希望赢家适度控制胜利喜悦避免在输家心情不好时揶揄对方，输家调整心情保持风度切勿情绪失控。当然赢家春风得意，输家心情沮丧也是人之常情，有时在所难免。但如何正确看待输赢，也是人生的一种修炼。牌桌上没有永远的输赢，但有永远的朋友。基本原则是输赢不重要，打牌心情，牌桌气氛及麻友友谊最重要。

上述规则制定，尤其番种肯定还有不合理或者缺的地方，欢迎继续讨论补充！该版本于 2021 年 8 月 15 日一致通过，之后从实践中继续完善。

最后祝大家好运，多和大牌！Good luck & have fun！