

鱼谷侑未（1985年生）：日本职业麻将联盟所属，六段职业雀士。麻雀职业联赛M League（Mリーグ）成员，所属队伍セガサミーフェニックス，是重视鸣牌的攻击型雀士，也是联盟内少有的数据流雀士，爱称「最速美人鱼」。

获得头衔：第6、7期女流樱花，第16期日本OPEN，第44期王位等。

翻译：我孙子飞鱼



## 我能赢！立直麻将讲座（一）

大家好，我是从这次开始担任中级讲座讲师的鱼谷侑未。

我个人的讲课思路是，讲授一些适合读者水平的战术，帮助大家从中级者过渡到上级者，提高雀力。

这里说的战术针对的是「线下局或者网麻」，而不是职业雀士、麻将大会或是头衔战等特殊战斗，那些需要每天提高麻将战绩，不是我想在这里传达的内容。

我写作水平很菜，请大家多多包涵啦。

接下来要讲的是如何从负犬组咸鱼翻身成为赢家组，每天打麻将都能赢的人是不需要这些战术的。讲的都是麻将的基础，「完全赢不了啊！」的朋友们，就算当自己被骗了也要实践这些战术。打麻将经常能赢的人，随便瞄一眼就好啦（笑）。

为了成为打麻将经常能赢的玩家——

大家打麻将还是输得多还是赢得多呢？是更不想输还是更想赢呢？

懂得一些麻将基础却经常输的朋友，就是这个讲座要面对的中级者了。

中级者想成为上级者，要经过很长一段时间的瓶颈期。

「我想变强但我不知道该学什么好」

这些朋友想要接触各种知识和习惯。

在介绍战术之前，这一篇先和大家聊提高雀力必须知道的东西。

## Step.1 「了解自己」

好的！开始最重要的就是实战啦！强者都是从实战过来的。（就算现在没有那也一定是以前就有的）

「用麻将战绩鉴定吧」

理由很简单，长期战绩不会说谎。看到自己的战绩，不愿一直输下去就想变强。这种不想输的心情，是提高雀力不可或缺的。

人的记忆是很模糊的，随着时间的经过，好的可能变成坏的，坏的也可能变成好的，但这样是没有意义的呢。了解自己的战绩，了解自己的麻将，不能逃避现实。

可以的话可以看看自己1000战以上的平均顺位。

打这么多把有困难的朋友，可以从100战的平均顺位开始。每100战的战绩都像照片一样，能映射出自己前进的方向。平均顺位在2.3-2.4前半段的人属于赢家组，2.4后半以下的人属于负犬组。

这样了解自己的麻将就不会错，从了解自己这一步开始，就能直线前进不走弯路。

想要在几天之内就提高雀力，天底下没有这种好事，所以何不稍微开始努力一下呢？

顺带一提我今年的战绩不是很好（战绩没有什么变化），之前2年的战绩大概是平均顺位2.3前半。但我并不是为了炫耀，而是想让我的讲座更有说服力，才把这个战绩告诉大家。

## Step. 2「保持好的心态」

输掉游戏的时候，是否会丢锅给对手呢？

「〇〇桑在这种局面下居然这样...」我天天都能听到这样的声音。

比如All last自己是1位，领先2位10000点，2位庄家立直了。

只剩1700点的4位点了一发12000，最后以2位庄家的逆一结束了。

「你搞什么玩意儿？」因而感到毛躁过。

从现在开始改变心情吧！麻将就是这样的游戏呢。

东1局，北家很早就切了宝牌，庄家：「碰——」。

然后北家完全弃和了，你平和听牌，直线做牌铳了庄家12000点。

你会认为「都是这个北家喂牌的错！」而气得心态炸裂么？

总之今天的对局就结束啦！麻将就是这样的游戏呢。重要的事情说2遍。

麻将4个人的游戏。有各种各样的玩家，会进行各种各样的思考打麻将。所以就很快乐，但不能认为自己输了是负犬组的责任。

这一次对手的行为对自己不好，下一次说不定变好了。

下一次也会因为相同的问题气得心态炸裂吗？那样就不好了呢。

舍弃这样的思考方式，自己就能进步。麻将是心理战的游戏，如果心态不好，失误就会增加，心态不好是不能进步的。

无论是多么光怪陆离的结局，带着「麻将就是这样的游戏」这种心情打牌的话，无论对手做怎样的操作都不会影响心情。

第一个例子是「自己没有先和牌的问题」

第二个例子是「自己不小心放铳了的问题」

这样想的话，全都变成自己的问题了吧？试着接受这些不尽人意的结果。

听147三面输给坎张，四暗刻听牌流局拿了1000点，双立直点了庄家满贯。

这都是平时会遇到的事情。多遇到一些光怪陆离的牌局，心态慢慢就能放平和。心态不受影响的话，慢慢就会离「赢家组」更进一步了。

### Step. 3 「请热爱麻将吧」

打麻将开心吗？喜欢麻将吗？

接触麻将很久的大家，会有因为打牌而痛苦时候吗？

打麻将很艰辛的时候也是存在的呢。

麻将4个人的游戏，有时候会讨厌对手，但是为了提高雀力，这是必要的。

痛苦的时候经常连续心态爆炸，艰辛的时候不知道如何开辟前路。为了不一直讨厌下去，究竟该怎么做呢？

我认为应该全身心投入麻将的学习，每天接触麻将。大家需要这种讨厌的感情，就像需要对麻将的喜爱一样。

总而言之「想要提高兴趣爱好的实力」，兴趣是最大的捷径。

好的，第一篇中级讲座结束啦。

诶？没有战术的介绍吗？

正式开始之前的准备运动也是很重要的哦！

下一回开始实战的话题了呢！下期再见吧！

## 我能赢！立直麻将讲座（二）——立直的战术

### 「序章」

正式开始讲座之前先说几句话。

从这期讲座开始，我会讲授一些特定牌形下的特定战术。

上级者中有的人可能觉得「看你讲这些不能提高雀力」，但这里是为中级者提高雀力而设置的讲座，也就是说是为了告诉大家「脱离负犬组必须要经历的阶段」。这个讲座的内容并不能一直在实战中碰到，但希望大家能学以致用不断成长。上级者可能看了以后并不能学到东西，若能接受还请大家看到最后。

## 「第一章~立直这件事~」

大家对立直的判断基准是怎样的呢？还是没有基准随心所欲呢？

能征服立直的人就能征服麻将。

这句话大家听说过吗？

诶？不知道吗？其实这是我说的。

但是这里说的立直，不仅限于在一般的有一发里宝的规则下的立直，立直这个役本身就很重要。

那么在立直判断之前，先谈一谈立直的优点和缺点。

### 优点：

#### 1、打点上升

这是最好懂的、也是立直的最大优点。

在有一发里宝的规则下，平和nomi立直变成满贯是日常茶饭之事也。

#### 2、限制对手做牌

这也是立直的巨大优点。

防御他家的立直的时候，自己就不能直线做牌了，对吧？

所以立直可以击溃对手的「胜负手」。

### 缺点：

#### 1、不能换牌

立直以后除了自摸就只能摸切，对手对攻的话也没有弃和的选项了，而且也放弃了改良手牌的机会。

## 2、容易放銃

默听的情况下，切危险牌的概率会降低。

比较立直的优点和缺点的话，结论是优点大于缺点。

为什么这么说呢？最开始提到的「打点上升」这个优点非常强大。

立直以后会摸到很多危险牌，但请不要害怕放銃。虽然放銃的几率提高了，但是自己的打点也提高了。此外还可能摧毁对手的和牌机会，希望大家用自己的眼睛确认呢。

今天的讲座内容是「很多很多的立直」，大家开始学习吧！

「啊！这里应该立直的，错过了立直一发自摸呢」

这样的话是绝对不能说的呢。

这一章的内容会围绕立直的优点和缺点来讲，那么让我们努力成为立直高手吧！

## 「第二章~立直的判断~」

### CASE.1 两面听牌

「先制两面听牌8成会立直」

平和nomi1000点、断幺nomi1300点不能默听吗？

是的！舍弃这些想法全都立直吧！

两面听牌的话无论好坏都没有关系呢！「先制」这件事非常重要。

顺带一提，如果后听牌的话也是可以默听的。

→先制听牌还有2成可以默听的场合：

#### ①默听满贯以上大牌

听牌好不好根据场况判断，当然全都立直也是可以的，无法判断的时候也可以立直。

#### ②进入晚巡

虽然他家没有立直或者副露，但是听牌的可能性也非常高，也就是说虽然看不见，但自己可能是后听牌的那个人。

③和牌就能1位或者离1位很遥远

既然能到达1位就不用立直了呢，但无役的时候应该立直。

## CASE.2 坎张听牌

坎张听牌和不了啊.....大家有这样的印象吧？

错~~啦~~不是这样的哟♪

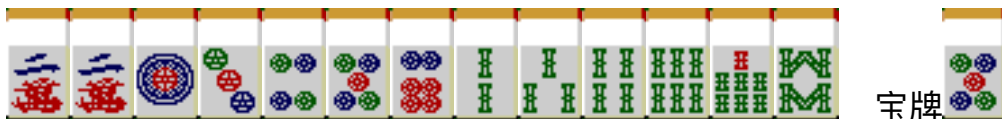
听牌是两面的一半，但和牌率并不是两面听牌的一半。


虽然是坎张听牌，但也可以像两面听牌一样毫不犹豫地立直。

「满足下面5个条件中的3个就可以无条件立直」

- 1、改良的枚数是和牌枚数的2倍以下。
- 2、立直的打点在2600以上。
- 3、非常期待对手放铳或自摸的时候。
- 4、先制立直。
- 5、庄家立直。

第1点非~常~重~要~在这5点之中是最重要的呢！下面将举例详细介绍，请大家结合场况判断：




这手牌是极其特殊的、改良面很多的手牌，和牌有1种4枚的，但是改牌有7种22

枚的。改良枚数接近和牌枚数的7倍，所以应该默听。

虽然说以上满足3个条件就能立直，但有时候默听收益更高，需要大家结合场况自行判断。




上面这手牌，就算发生了有人打  无役和不了最后对手和牌的事，也不需要后悔，不适合立直的牌没有立直错过了和牌也没办法。


听牌即立的朋友们，可以像上面说的那样考虑默听改良哟。

反过来说，有红5搭子的坎张可以听牌即立。



北家 宝牌 



北家 宝牌 

上图可以改良234三色同顺，下图可以改良混全带么九。

但是基本上两幅手牌都会即立。



上图即使进了  三色也不确定，经常会比现在的牌更小，唯一想要的改良牌也是





而不是 。



下图进了  可以确定全带，进了  可以改两面听牌。但是进了  的话并不



确定全带，进了  的话只能听坎张。能进  固然很好，但是不符合牌效。

也就是说，有红5的坎张搭子，只要不是改良面非常多的情况都应该听牌即立。就是这样一回事啦。



### CASE.3 双碰听牌

大家喜欢双碰听牌吗？我超喜欢的。

但是，以前我是超超超级喜欢的，现在只是超喜欢了。超级喜欢双碰的朋友们，请适当降低你们的喜爱之情。究竟为什么呢？

考虑牌效去做牌是很难听双碰的。如果发现「我经常听双碰」的朋友，请重修牌效。

（这个理由我会在下一篇牌效讲座中详细阐述的）

麻将这个游戏，需要对手放铳的场况非常多，瞄准对手做牌非常重要。但麻将是一个尽可能希望自摸的游戏，所以尽量减少听牌最终形为双碰的情况。

前面说了这么多，希望大家不要什么牌都做双碰。

按照正常的手顺做双碰是很常见的，那就检查一下什么样的双碰适合立直吧。

①听别人不需要的牌，没有打点也可以立直。

比如字牌、19牌，极限的话2和8也可以。

默听也有役的情况下，听2和8是否立直要慎重考虑。

反过来说，双碰3~7的小牌，在大家点数差不多的时候最好默听。

他家容易放铳的场合，虽然有他家对日的可能性，但是如果他家弃和的话就很难丢3~7，这种听牌就超级弱鸡。

②适合很困难的场合，要考虑打点和改良。

3~7的双碰听牌基本都很难和，山里的残枚也很难读。如果确信山里还有残枚的场合，可以和坎张听牌一起考虑。改良的枚数有多少、打点有多大、自己是先手还是后手等等。考虑各种情况，按照自己的打牌基准做综合考虑。

小牌！听牌太差了！后手！

这些情况下就别立直了。

### CASE.4 单骑听牌

好的，本讲最后的话题就是单骑听牌啦，七对听牌除外。

面子手单骑听牌是很难的呢，大家都会觉得很难打。但是请大家大力单骑吧！

用勇者斗恶龙的作战打比方的话：

两面听牌——冲冲冲！

坎张听牌——加油吧...

双碰听牌——加油吧...

单骑听牌——冲冲冲！

以这样的心情战斗吧（好像全部都是进攻系...）

所以立直是很伟大的一件事情呢。

既然选择单骑立直当然是选择优秀的听牌，什么牌都单骑肯定是不行的。

所谓优秀的单骑，一是客风，二是役牌，三是他家认为安全的牌。

最后还有一点要注意。

不是什么牌都适合单骑立直，不适合立直的单骑手牌推荐默听，比如单骑以外的牌全是断平系的牌。

强力的单骑包括期待他家打出来的牌、很难用到的牌、山里还有充分残枚的牌。

单骑另一个强大之处就是可以自由变换听牌，对单骑敬而远之的朋友们请务必尝试单骑哦。

### 「第三章~先手与后手~」

这次要谈到我多次提及的「先手·后手」的问题了。

为什么先手非常重要呢？这个和第一章谈到过的优点和缺点有关系。

适合后手攻击的场合：

#### ①对手在直线进攻

场上有人先制立直或者副露的话，对手经常不能继续直线做牌，也就是说降低了他们直线做牌的收益。

#### ②默听也很难和牌

虽然和牌率降低是立直的缺点，但是2家立直的场况下其他对手很难放銃。

后手追立的优点会缩小，缺点会放大，立直的风险增加。

但是考虑风险之后经常也会选择追立，由于要素过多就不一一赘述了。

总之要勇敢地追立啦！比起立直本身，要多思考什么样的局面立直是正确的，什么样的局面立直是错误的，这些都是平时不立直的人无法知晓的感觉。

一开始就全对的人是不存在的。想要经常做出正确的判断，长期的锻炼是必不可少的。一点一点地努力成为强者吧！

## 「终章」

第二回讲座到这里也要结束啦！如果写成了晦涩难懂的讲座，非常抱歉。

总之介绍了很多需要立直的局面，也介绍了一些不适合立直的局面。

光看的话很难全部吸收，为了形成身体记忆，需要大家进行大量的立直尝试。

肯定会发生「这牌也立直吗太过分了！」的情况，但这也是成长的必经之路呢。

那我们下一章再见吧！

## 我能赢！立直麻将讲座（三）——牌效①

### 「序章」

大家好我是鱼谷侑未，从这篇开始一起学习牌效吧！

「牌效」这个词大家经常听说，但大家知道它的具体含义吗？

首先上维基百科查询「牌效」的定义：

牌効率（はいこうりつ）とは、麻雀において、聴牌に至る確率・早さをいう。

维基百科认为：牌效就是从起手开始到听牌的效率。一般人对牌效的认识跟这个差不多。

但我们的讲座中牌效的含义是「距离听牌的速度、距离和牌的速度之间的平衡」。

只考虑到听牌为止的速度是不够的，为什么距离听牌的速度不如距离和牌的速度更重要呢？因为麻将最重要的事情是「和牌加分」，只赚流局罚符是很难获得游戏的胜利的。

然而进攻就是最好的防守，先手进攻强大的原因在上一篇已经说过啦。

这次的讲座默认大家已经掌握了最基础的麻将知识，讲解平时被大家忽略了的问题。

从长期来看，我认为大家的运气是差不多的，不能认为只有自己运气不好。

以一局、一个半庄、一天、一周为单位看的话，有时候会运气不好。

但大家都是如此，反过来说也有运气好的时候。

在同样的条件下，能否把握运气就需要相应的技术。运气好的时候如果缺乏技术，「胜负手」就会离你而去，而最重要的技术就是「牌效」。

一起努力学习让手牌变好的正确方法吧！

## 「第一章~直率地打牌~」

直率地打牌是最重要、也是最强大的，我每天都朝这个方向努力。

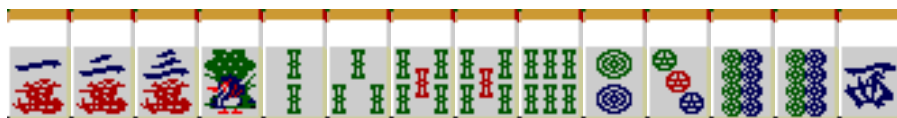
不过这个「直率地打牌」听起来容易做起来难，不经过大量实战是无法掌握的。

但是只要有一颗直率的内心，就能朝好的方向前进。



那么说了这么多「直率地打牌」，大家理解的「直率」是什么呢？

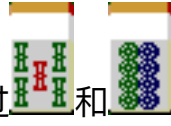
我认为直率就是「考虑自己的手牌打牌」和「正直地处理自己的手牌」。

①不要考虑故意迷彩舍牌骗对手放铳，就算听牌很明显也可以。





这手牌不要提前切，等立直的时候再切。虽然这样会让你的牌变得好读，但



对手要跟你决胜负的话也会打铰牌。错过和的进张就很伤。

如果变成很难读的听牌，对手也很难完全弃和。与其听很猥琐的牌，不如优先考虑自摸。建立自摸为前提的麻将基准，而不是等对手放铳，离直率地打牌就近了一步。

②以理所应当的手顺自然地做牌。

## 以理所应当的手顺前进吗？

我认为打麻将很重要的是「普通地积累」。

大家与其对100回中有1回的妙手感到惊奇，不如认为100回中100回都按麻将的原理打牌更重要。但是这个意外地很难呢！打麻将经常容易失误，自己没留意到的失误非常多，忽视自己的失误，雀力难以提升。

那么改正这些失误的学习方法有：

①观战职业雀士的对局，和自己打法不一样的地方就记录下来验证（可以的话看电视对局或者niconico生放送听解说讲解）

### ②看自己的牌谱（最好找比自己雀力高的人一起看）

一直不断重复这个过程，就知道哪些是对的哪些是错的了，这是提高雀力的捷径。

普通地打牌就是普通地做出当前的选择，虽然嘴上说着简单，但是持续这个过程是很难的。但是通过实战反复磨砺的话，你的雀力将会飞速上升。

「第二章~让手牌变得更广~」

放铳很可怕，所以要拿着1枚安全牌吗？当然有可能根据场况，拿着相应的安全牌。

但是「胜负手」不需要安全牌，应该按照手牌全力做牌。

关于第一章①的内容，这里继续讲。

放铳很讨厌呢，我也很讨厌放铳，但我也讨厌错过和牌。

如果手牌有和的价值，那就不要畏惧放铳，全力争取自己的和牌机会。

弃和这种事，等对手立直了再考虑也不晚。

有人会觉得「如果全力做牌的话不是不能弃和了嘛——！」，但有时候还是能够弃和的哟。

向着和牌前进的时候，不要考虑弃和这件事，勇敢地战斗吧。

东一局南家6巡的时候：



有两个两面搭子的一向听，等4种15张牌就能立直。

这手牌是有宝牌暗刻的「胜负手」，手上有场上出过3枚的安全牌，切

的话就是两个两面搭子的一向听，但这手牌应该切让进张面变得更广。

如果进了，就会变成进张面更广的一向听，所以这张牌不能打。

这种留下两个两面搭子的一向听，大家知道平均多少巡能听牌吗？

居然！平均要8巡才能听牌哟。

等8巡的话就白给他家和牌的机会，为了和出「胜负手」，越早听牌越好，为了这个目标可以不惜一切代价。



筒子的做出一个面子的话，等10种33枚就能立直。



比起切继续两个两面搭子的一向听，切进张面多了一倍不止，听牌的可能性也大大提升。



为了成为麻将中的赢家组，要对这个一向听的改良一向听变化保持敏感，如果手牌能改良成更广的一向听，不要认为两个两面搭子的一向听就是完全形态了呢！

「能和的手牌就确实地和出来吧」


为了这个目标，就要考虑哪条路离和牌最近，这个是非常重要的事情。

虽然暴露手牌是很恐怖的事情，但当手牌有攻击力的时候，构筑最广的进张面全速和牌吧。





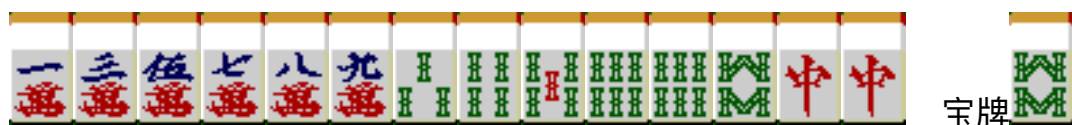





立直的话打点很低，改良的话可以提高打点，因为手牌想要延伸所以打  等改良。牌形决定了的话就切骗筋牌，手牌想要延伸的时候就从外侧开始切，这些都是两坎选择的基础呢。

接下来是一向听的时候两坎的选择：

①为了更容易和牌而布局。


也许和第一章讲的内容有些许矛盾，但也是率直地选择距离和牌更近的道路，并不是故意断绝改良的可能性故意做迷彩。



可能  或者  也是选项，但为了早点 and 牌不损失打点，这里应该切 。

大家对立直宣言牌的筋都会很在意，但之前舍牌的筋牌会成为其他家的盲点，也就是


说先切  更容易骗人打 ，门清听牌的话即立。

但如果场上已经有一枚 ，又被人打了一枚  的时候，听坎  就变得很艰难，




那时候就切  慢慢等好形的变化吧。

②考虑到牌形延展和改良的时候。





这手牌推荐大家切 。大家觉得②和①两个案例有什么不同呢？

首先这手牌没有宝牌，听牌的时候立直了也只有愚型1300点，不太想立直呢。

比起先切  固定坎  的愚型搭子，不如切  等待万子的延伸。

例如这手牌进了  也不要着急立直，而是应该选择默听。然后门清等待万子的好形

变化，或者等听  的双碰立直，亦或是碰了场上出的  都可以呢。

麻将的基础是立直，但根据场况不紧不慢，恰当地应对也是很重要的。

两坎的选择写完啦！上述内容都是麻将的基础，希望大家在实战中能稍稍运用。

这一篇介绍了三个方面的重要知识。关于牌效的话题非常多，篇幅有限一篇介绍不完，所以剩下的内容将在后续讲座里介绍，下期再见吧！

## 我能赢！立直麻将讲座（四）——牌效②

大家好我是鱼谷侑未，这一回继续学习上一回没讲完的接近和牌的牌效话题啦！

为了一个一个地解决基础问题，希望大家不要讨厌重复细节继续读下去呢♪

「第三章~听牌和一向听~」

先上维基百科了解一下听牌和一向听的概念。

「听牌」还差1张就能和牌了。

「一向听」还差1张牌就能听牌了。


简单来说，一向听比两向听厉害，听牌比一向听厉害。





但是直线减少向听数并不一定是正确答案，细心地构筑听牌和一向听才是麻将取胜的关键。一起来学习听牌和一向听吧！

「拒绝听牌的场况」

①能看到手役提升打点时。





应该切掉，等平和三色或筒子的三面听牌。如果直线选择听牌，既没有役，打点也只有1300点，听牌价值很低。

孤张靠上或的话打点就一口气上升了，靠上虽然没有三色但是三面听牌。这类手牌请大家拒绝听牌哟！





②有好形改良条件或者好形立直是必要的时候。



没有宝牌的愚型听牌，即使听牌了也很难选择立直。暂时选择默听，等待万子变成好形也是一种打法，但目前的手牌缺乏缺乏变化，继续保持听牌也很难进攻到最后。

我认为这个时候应该切  或  等待改良的机会，不过这个场况下我更推荐大家打

，假如能改良成两面立直的牌形，切  进  听  ，靠边的牌更容易



和。如果切 ，进  听   就没那么容易和了呢。

另外切  进  的话能听筋牌 ，也增加了立直的选项。


虽然是微不足道的手顺，但考虑这些细节都很重要呢。

③听牌的价值并没有大到想要去切另一张牌。

            摸到  宝牌 

打宝牌  听牌的话，无役愚型听牌的价值很低，这里应该切  拒绝听牌。

除此之外，如果做混一色的人有听牌的气息，他染手的那一门牌很难打出去。（比如

 这种很危险的牌）

虽然听牌比一向听厉害，但是上述例子都选择了不听牌。

为什么呢？因为和不了的听牌不如退回一向听有价值。

能和的听牌 > > 好形一向听 > 和不了的听牌 > 普通一向听 > 愚型一向听 > 两向听

听牌~两向听的重要程度，请大家参考这个式子。







这种一向听是最强的一向听，也就是说...完全一向听是最强的！（严格来说还有更强的复合型一向听，但是常见的一向听里，完全一向听是最强的）



这种牌型也可以考虑防守先切，除此之外就保持这个牌形吧。

完全一向听也有考虑防守的时候。

### ①以防守为前提打牌时。

临近终盘的时候（或者场况很激烈的时候），无论如何也想先固定好形两面搭子，那就换进一枚安全牌吧。但基本还是想要进张的哟——！

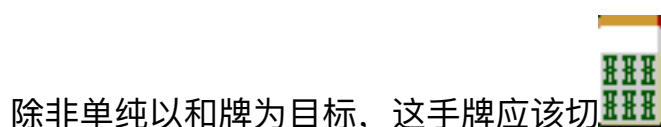
### ②很有价值的手牌。



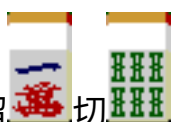
摸到



宝牌



除非单纯以和牌为目标，这手牌应该切。继续来万子的话就朝着清一色努力，有机会大大提升手牌打点，留下万子的价值很高。而且没有宝牌，更加应该这么做了。同时考虑打点和和率的话，去思考这手牌正确的何切吧。







保留切固定两面搭子是很强的切牌，当然也要考虑点数情况和场上的局势。就算一向听或者听牌价值相同的牌，根据点数情况和场上的局势也会发生很大变化，能否综合考虑这些跟雀力的提升关系非常紧密。

### ③摸到宝牌。

有宝牌或者赤宝牌的时候先固定两面搭子。

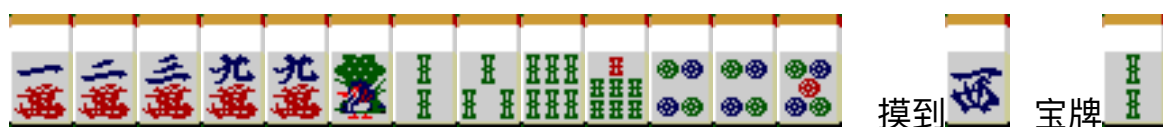


这个时候如果摸到  或者  听牌的话打点会大幅下降，所以应该先切 .




为了保留打点，应该固定宝牌，优先固定带宝牌  的两面搭子。

但如果是和牌为优先的场况（和牌就是1位），切宝牌也无所谓就做完全一向听。

#### ④双碰牌所剩无几。



如果  或  场上出过两枚，那么  的搭子应该拆  固定两面。留下

 会增加风险（场上出过两枚  的时候留  进张面只多2枚），应该选择收益平衡的打法。

这次有关「牌效」听牌·一向听的内容就讲完啦。我们下期再见吧！



## 我能赢！立直麻将讲座（五）——牌效③

大家好我是鱼谷侑未。已经连载到第五期啦！这回的主题依然是牌效，我们接着上一回的内容继续学习吧。

在讲授今日份的战术之前，先从不一样角度思考麻将吧。

为了提高雀力，磨炼技术是最重要的，此外强大的精神力也不可或缺。

第一篇谈到过精神层面的话题，为了提高雀力，精神层面的锻炼也不能输给技术层面，需要同时锻炼。心态不好的你，了解一下提升雀力必备的感情吧。

那就是3种「爱」！

屏幕前的你是不是噗嗤一笑，心想：什么玩意儿？等一下等一下，请大家不要笑继续往下看——！

### ①热爱麻将

麻将是不讲道理的游戏。不管你有多么热爱麻将，她也可能不会回应你的爱，甚至某些时候还会对你恶作剧。

就算如此也请热爱麻将。

可能一时不能做成很好的牌，但一直注入爱情的话手牌是会回报你的。那一天也许不会很快到来，请坚持热爱麻将。

### ②爱你的对手

有时候会讨厌自己的对手。麻将是同好之间互有胜负的游戏，有时候战斗会很艰辛。但即使如此也不要忘记对对手保持敬意。

也许就算致敬对手也不会得到回报，但即使如此自己也会因此而变得轻松，更容易提升对手的好感度。

### ③爱自己

失败了也可以，打错了也可以。

没有失败过的人是不存在的，失败了也没有关系，打完之后好好反省就行了。

打麻将失败的话，也不要代入下一局游戏中。

「忘掉吧！下次我可以！」这样想是很强大的。

但是全部打完之后，要仔细地反省牌谱，在反省会上认真检讨自己的失误。

爱情是严厉和温柔表里一体的。

你拥有这3点爱吗？我想大家多多少少都会有其中的一部分吧。

但有时候会忘记这种爱情，快要遗忘的时候请大家务必想起来哦。

为了提高雀力，爱情是必不可少的。

那么我们开始牌效的话题吧。

### 「第五章~5 block打法~」

#### ①5 block和6 block的优劣

听过「5 block」的说法吗？

麻将要有4组面子+1组雀头才能和牌，和牌的时候手牌由4组面子+1组雀头构成的状态叫「5 block」。

详细说的话，有4组面子候补的状态叫做「5 block」，有5组面子候补的状态叫做「6 block」，「6 block」是面子候补溢出的表现。

#### 「5 block」



「6 block」



大家认为「5 block」和「6 block」哪个两向听更优秀呢？

正确答案是「5 block」。

有的人可能会觉得「进张面更广的6 block不是更好吗？」

下面来揭示「5 block」在一向听的时候更优秀的秘密。

### 「两向听时的比较」——进向听时有效牌的比较

「5 block」 10种33枚



「6 block」 9种35枚



两向听的时候「6 block」的有效牌更多更有利，接下来比较一向听的情况：

「5 block」 7种23枚



「6 block」 5种19枚



一向听的时候「5 block」的有效牌更多。

有人可能会觉得「但是两种都各有优点和缺点不是吗？」实际上是有优劣的。

「一向听的时候牌形强大的5 block基本更有利」

要说为什么的话，5 block和6 block在两向听的时候进张面都很广。比起从两向听到一向听，从一向听到听牌更需要时间，减少从一向听到听牌的时间是更有效率的。

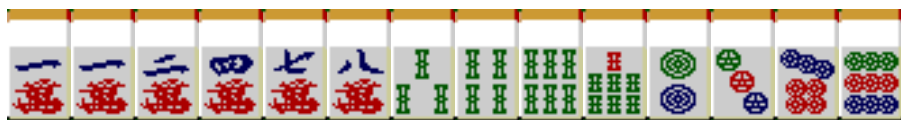
换个角度思考，在防御对手攻击（比如立直）的时候，两向听更多时候会弃和，一向听更多时候会进攻呢，所以做不容易弃和的强力一向听更有利。

为了让大家掌握5 block出几个例题，请大家思考何切。

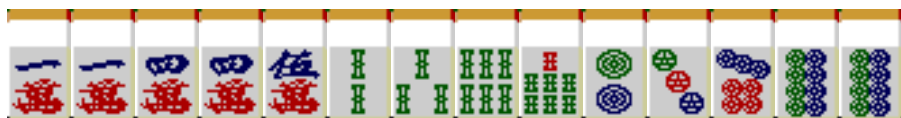
### 例题一



### 例题二



### 例题三

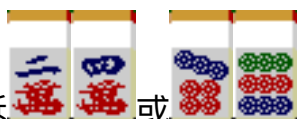




### 例题一的回答





拆搭子做5 block。

## 例题二的回答



搭子溢出，结合场况拆或者搭子。并不是单纯进张多的手牌更好，要经常有4组面子+1组雀头的意识，想象手牌的最终形做出判断。

### 例题三的回答

无论  还是  都是强力的两面搭子，要选择其他的搭子拆，如

果打  或者  的话就是6 block的打法了，大家要当心哦。

大家已经理解了5 block的打法了吗？尽量保持一向听的时候手里没有孤张（和手牌完全没有关系的孤张），自然地做5block，养成习惯的话可以自然地做出来，下意识地完成手牌。


「做6 block的场况」



上面说了5 block的优点，但并不是所有牌都要这样做。


①留下对于场况更有魅力的搭子。

目前是6 block面子溢出的状态：







如果用通常的5 block打法，这里应该拆掉变化最少的  对子，但这手牌也有按6 block来打的情况。

本来按照牌效应该拆  或者  的对子，但是读出山里有一定残枚的时候，应该切

 固定两面搭子，保留选择的权利。





按照5 block的打法这手牌应该拆坎张，但是感觉非常有魅力怎么也不想

切掉、或者是宝牌的时候，也有切固定两面的选项。



又比如这手牌，基本会按照5 block的原理选择拆掉最不想要的搭子。为了更容易做

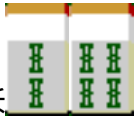


成完全一向听，需要选择拆对子、或者.

如果认为几组搭子都比较优秀想要保留，也存在拆或者的场况。  
基本上来说应该按5 block打牌，但也需要大家根据场况自行判断。

## ②同时保留手役和好形。

想同时保留手役和更广的进张面时6 block有效。



如果按5 block的打法应该拆，但是这手牌进了和就有234三色，所以打8p同时保留手役和好形进张的可能性。

本期讲座就到此为止。5 block的打法是牌效的基础，要经常保持这种意识。如果完美运用5 block的打法，可以稍微提高一点麻将的胜率，虽然是很普通的被动技能，但是也装备上了呢！那我们下期再见♪

## 我能赢！立直麻将讲座（六）——牌效④

大家好，我是鱼谷侑未。中级讲座连载到第6回啦。

本来打算只讲6回，但是大家表达出的热情令我非常高兴，所以就继续连载啦。

在讲这一回的牌效之前，还是先从不一样的角度聊聊麻将。

大家有很难应付的对手类型吗？

存在「好难对付XXX啊！不想跟他一起打麻将了！」这样的对手吗？

这期的主题就是「克服自己难以应付的类型！」

说起来，为什么会有难以应付的对手存在呢？

那是因为对手有我们没有的东西。

①副露怪

②默听怪

③立直超人

大家难以应付的对手大概有这三种吧。

怎么战胜这些难以应付的对手呢？你需要了解他们的思考方式。

了解他们的意图，尝试思考为什么自己会这么讨厌他们呢？

去学习他们让对手打牌难受的技术吧。

①副露怪

1巡就开始碰，3巡就开始用两面好形搭子吃。

对早巡副露听牌很快的人感到难以应付吗？

「不得不考虑防守了吗？」

「速度要赶不上他们了我也副露吧？」

「和的那么快把我的胜负手都搞没了哟——！」

诸如此类的事情会打乱我们的步调，然后给自己带来精神压力吧？

让我来教大家应对的方法吧。

那就是「到他们听牌为止都无视」

不自然地防守会让自己进张面变窄，跟不上对手的速度。适合门清的手牌拿去副露是中级者常见的行为，为了提高自己的雀力不要这样做比较好哦。

本来场况看起来适合防守，或者适合副露，但如果有副露怪的话，就不要这么做了。

不要在意会令你痛苦的副露怪，改变「应对场况」的打牌方式吧。

为什么面对副露怪要这样打牌呢？因为经常副露的人，副露以后经常都是小牌。

自己牌很小的时候，很讨厌场上对手大力猛日对吧？副露了以后能让大家防守是最好的情况。

但自己牌很大的情况下去选择对日也很常见。所以只有在对手碰了宝牌、在染手、或者庄家副露的情况下，才会考虑听牌之前就弃和的问题。

除此之外的时候（特别是明显小牌的时候）基本选择无视！

对手副露并且手牌进展之后，如果真让他和牌了也不要在意。

但是对手像是听牌或者接近听牌的时候，要根据场况正确地对应。

## ②默听怪

有的人非常喜欢默听。铳了默听小牌的损失很小，但是铳了默听大牌就很伤。

教你两招：1、别在意 2、看穿对手的意图

嗯就只需要这两招。

1、关于7巡内铳默听的应对。与其说是应对不如说是精神论。



这是不需要在意也没办法避免的事情呢，不如转换观念认为是事故。

之前也写到过，打麻将保持好的心态是非常重要的。就算铤了大牌，把下一把当做全新的一局来打吧。

## 2、看穿对手的意图

从中盘开始到终盘，需要察觉对手打了哪些气息浓厚的牌。

打麻将只看自己的手牌是赢不了的，去观察对手是否切了宝牌，是否染手、副露或者立直，是否切了关键牌，是否相位猛冲，不好好观察对手放出的这些信号是不行的。

默默记住自己的手牌，好好确认摸到的牌，除此之外的注意力要一直集中在牌河。

## ③立直超人

不管是愚型还是默听也有满贯以上的牌，统统都立直的对手，我来教你怎么对付他们吧。

「根据自己的手牌选择无视立直继续攻击或者弃和」

想要把握攻击和防守的平衡是非常困难的一件事情。

在雀力提升到能够一眼看穿对手的听牌之前，要避免弃和到半路突然想日最后放铤的最坏结果。

要判断自己的手牌应该进攻还是防守，再去立直。愚型立直的时候讨厌对手全力进攻，满贯以上手牌立直的时候又讨厌对手防守呢。

## 「第六章~拆对子~」

终于到了牌效篇的最后一章啦！这一章的内容会稍微有点长，所以分两篇讲座来写。

第二章的讲过「希望大家不要什么牌都做双碰」还记得吗？因为双碰的牌效不高。

虽然字牌、19、28的双碰容易期待对手放铳，但这是听牌以后的内容，如果听牌以前双碰的牌各被切过1枚的话，立直以后就剩2枚不到了！也有这样的常见情况。而且19牌双碰听牌和坎张听牌也不一样，听牌以后会很难改良。

也就是说，瞄准听牌的阶段或者听牌以后想要和牌的阶段，双碰都经常会让手牌变得不灵活。所以本章的主题就是做牌拆对子的情况。


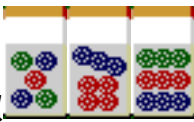

### 「3组对子的时候积极拆对子」


#### 例题一





宝牌





这里应该切。可能有人不喜欢的两坎，但还是应该切。

为了早点一向听的话打最优。


打的话：6种20枚

打的话：7种22枚



但是打变成一向听的话除了进以外，一定会变成有孤张（手里不需要的单独牌）的一向听。忘记的话赶紧看之前的讲座哦！



愚型一向听打更有利，假设之后摸到了。




之前打的话：








之前打的话：



切的话无论变成怎样的一向听都会好一些，为了做成更好的一向听和更好的听牌，3组对子的时候拆对子是很有必要的。

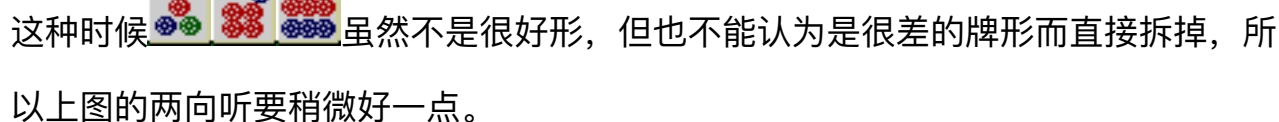
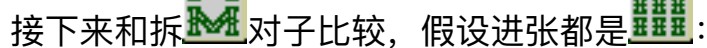
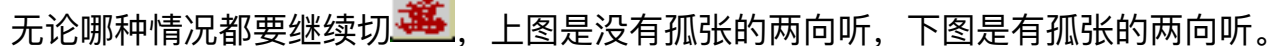


在这3组对子中，最值得拆的是。我们来比较一下切进和切进：



切的话：



















## 例题二



这3组对子相比较：

(1)  和  比起来，拆靠边的  对子更好，因为靠中间的牌组成两面搭子的可能性更高。 等来边上的  或  就能变成两面好形搭子。

(2)  和  比起来， 除了能变成暗刻面子之外，跟  一起等来  还能组成顺子面子。

所以拆掉只有暗刻变化的  对子是正确答案。能看到  的场况，也有拆  对子的选项。

举了几个例子说明，3组对子的时候，大部分情况下拆对子都是最优解，所以手上有3组对子的时候考虑拆一对吧！

当然3组对子的时候拆对子并不一定是最优解，请结合场况综合判断吧。

那么本讲就到这里，下回继续拆对子的内容哦♪我们下期再见！

## 我能赢！立直麻将讲座（七）——牌效⑤

大家好我是鱼谷侑未，漫长的牌效篇终于到了最终回，下一章开始学习副露啦！  
继续上回拆对子的内容，之后再学习与对子有关的其他内容。

## 「第六章~拆对子（续）~」




上一回讲了为了门清听牌，3组对子的时候如何最大牌效的话题。

这一回我们以副露为前提，一起学习搭子的选择吧。副露基本以听牌为目标。

(门清时多做顺子，副露时候多做对子)

### 例题一 东二局的南家



这手牌会考虑切  或 ，但正确答案是 。

这手牌适合副露，副露后有5200—8000点，吃的话只能吃上家，而碰的话可以碰三家，也就是说留对子碰更容易听牌。

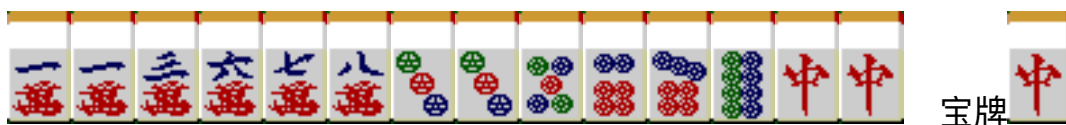
反过来说如果场况要求必须门清，那就切，虽然切有机会做成三暗刻但是太难了。

打的话只有2枚会打脸，打的话则有4枚会打脸。需要更快门清听牌的场合，就要考虑纯牌效的切法。

手里有3-4组对子的时候，门清多考虑做顺子，副露多考虑留对子。

那么接下来这手牌应该切什么呢？分别考虑副露和门清的场况。

## 例题二 东一局的南家



这手牌以副露为前提的话，难道不该固定对子切 吗？

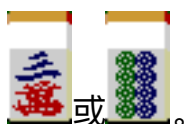
这样想就错了。通常应该切 。

例题一的手牌「以副露为前提」

例题二的手牌「除了碰中以外不会副露」

这手牌从 开始副露很难，因为 是宝牌所以很难被打出来，所以基本以门清为前提做牌。

能碰宝牌 固然很好，但跟①一样门清的话优先拆对子，但在有些场况下也会切



以门清听牌为前提还是以副露听牌为前提考虑，手牌的处理会有很大区别。

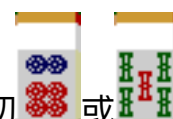
## 「第七章~4组对子以上要考虑七对~」

到现在为止说的拆对子的话题都是针对3组对子而言，4组对子以上就要考虑七对了，但如果本命面子手的牌就放弃七对。七对是攻守兼备的役，运用得当可以帮助我们获得胜利，但是牌效远不如面子手。

「无论如何都想连庄，做七对是不行的」大家听过类似这样话吗？

优先做面子手。七对作为面子手的保险，如果听牌了也很幸运。什么时候做面子手什么时候做七对，让我们看看例题吧。

### 例题一 东二局的南家



或

只会损失

### 例题二 东二局的南家



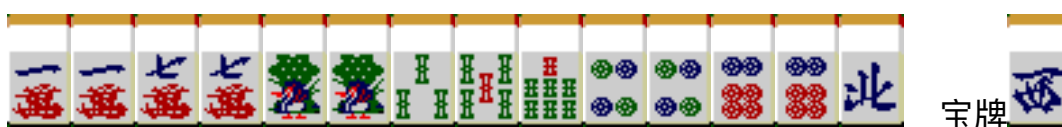
这种牌形考虑副露的可能性，如果门清做牌可以考虑全带+役牌，是很有机会增加打点的手牌。而且如果考虑七对的话，宝牌很可能成为孤张。



虽然面子手的向听数大于七对，但是考虑到手牌的延展性，做面子手经常会更有利。  
做牌不要只考虑向听数哟。

## 「做七对的时候」

### 例题一 东二局的南家

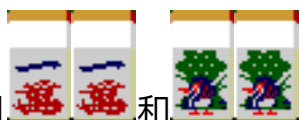


手牌都是对子，没有做顺子手的延展性（比如说



一杯口的牌

形），而且

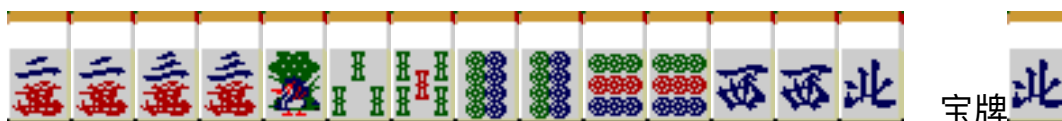


和

这样的端牌搭子很多。拿到这手牌就决定做七对了，

尝试去读山里残枚多的牌，选择合适的单骑吧。

### 例题二 东二局的南家



并不是看不到面子手的希望，但是做面子手会让打点降低，而且缺乏改良成好形听牌

的机会，手上有孤张宝牌



做七对能让打点变高，做面子手的话手牌难以进展，这时候就应该做七对。

有4组对子以上的手牌，要考虑做面子手是否有很大可能改良成好形听牌，打点会变得如何，综合考虑是做面子手还是做七对。

关于对子手的讲座也到此结束了，跟上一篇讲座一起学习，努力成为对子大师吧！

漫长的牌效篇终于结束了！虽然我的讲座结束了，但是牌效是非常深奥的学问呢。

接下来请大家继续加深对牌效的理解吧！我们下回再见♪

## 我能赢！立直麻将讲座（八）——副露①

大家好，我是鱼谷侑未，从这期开始一起学习副露吧！

麻将的副露可以反映一个人的个性，对是否应该副露的判断是非常重要的。

这次的讲座内容是「面向中级者的基础副露」，可能会觉得有很多很多理所应当的情况，但是麻将的基础是非常重要的，就算当做是复习也请读读看吧。

### 「第一章~副露的基础~」

首先学习副露的基础，副露可以分为冲鸭副露和野鸡副露。

冲鸭副露：快/牌大

野鸡副露：慢/牌小

牌大的基准根据规则会有所不同，一般在5200点以上。同时满足冲鸭副露两个条件的场况下，就积极副露吧。反过来说同时满足野鸡副露的两个条件（又慢又弱）的场况就不应该副露。

「早+牌小」或者「慢+牌大」的复杂场况下需要大家具体判断，但更推荐大家副露。本篇讲座正是教大家「早+牌小」或者「慢+牌大」时的副露判断。

副露又大又快的时候无须在意其他家的动向，「早+牌小」或者「慢+牌大」的时候就不要只考虑自己的手牌啦。


## 「副露的要点」

①副露了一次以后，并不意味着剩下的所有牌都要副露。

例题一 南二局38200点1位西家 7巡



没有宝牌，单纯为了过掉这一局而碰了，场上出过第二枚的你会副露吗？

建议大家不碰。当然无论如何都想和牌的话，依据场况有不同的判断。但是这手



牌没有打点，防御力薄弱，7巡的时候虽然是好形，碰了也只是2副露一向听，有

可能需要防御对手之后发起的攻击，另外就算放过速度上也不会慢很多。这种场

况下这手牌应该用两面搭子副露或者碰，留作防御对手攻击的保险牌。

例题二 南二局28000点3位西家 7巡目



碰了役牌宝牌之后上家切了，你会副露吗？



建议大家不吃。确实副露以后从两向听变成了一向听，但是手上用最好的三面形副露，留下的都是愚形搭子，想和牌会很勉强。三面形自然进张的可能性很高，而愚型搭子更想通过副露进张。基本的思考是「拆掉愚形、留下好形」。

副露了一次以后，单纯为了减少向听数什么牌都副露是没有必要的。

副露的时候头脑里要有「要副露的牌、不能副露的牌」的思考，将各种情况都整理出来做出最终是否副露判断。

## ②具备清晰的防守意识。

副露以后经常能够加速听牌，但是因为手牌变短防御力下降，打点也经常不高。

不要只考虑速度对其他视而不见，需要比门清的时候更具防守意识。



比如这手牌副露以后打点很小，纯粹考虑听牌效率的话，等附近进张的可能性很



高。但如果拆了子对子防御力几乎为0，所以应该拆子对子。这就是搭子选择。


如果要拆的都是边张搭子，不要只考虑自己的牌效，要留下后半盘容易过的牌、带庄家现物的搭子等等，考虑后半阶段的防守。

## ③门清听牌也没有价值的手牌副露


如果手牌门清打点高就不适合副露，但如果门清听牌也没多少打点，就加速和小牌。


东一局的南家





场上出了第1枚, 不要放过直接碰吧。想象一下这手牌门清听牌的场景。

进了, 双碰和出了1枚的.

立直一发自摸满贯……我劝你们年轻人少做梦。

如果摸成了暗刻, 这手牌也很难立直, 有人放铳也只有1300点。

好好面对现实, 碰听牌吧。

碰了暂时听, 吃上家的牌还可以变成好形。像这种门清听牌和副露听牌价值没什么变化的手牌, 积极选择副露吧。能和的牌没和到, 相当于给了对手机会。门清大牌决胜负固然重要, 但根据局势的变化也会考虑副露。

这次的中级讲座就到这里, 下一期的内容……居然是!

「我能赢! 立直麻将讲座(九)——副露②」

嗯? 告辞?

是哒! 大家最喜欢的立直麻将讲座大结局!

到最后为止我都会认真讲的, 请多指教。那么下期再见!

## 我能赢! 立直麻将讲座(九)——副露②

大家好, 我是鱼谷侑未, 漫长的立直麻将讲座终于到最终回了。

这次讲的是副露②, 一起学习到最后吧!

## 「第二章~和牌1位~」

副露最大的优点是什么？加速听牌与和牌的历史进程。

那么副露的技术何时能起到作用呢？

- ①和牌就能1位或者需要尽快过掉这一局。

- ②不想错过和牌。

- ③自己很难摸到的关键牌出现了。

主要是这三点，其中最重要的是①。进了All Last或者南场的1位，如果拥有更快和牌的技术，就能保持1位的战绩。

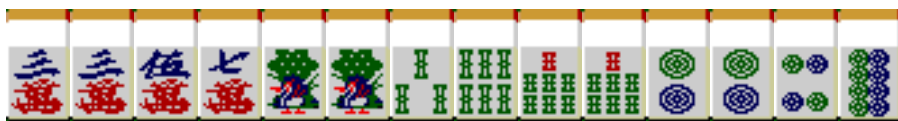
「擅长应对和牌就能1位的局面，是强者的证明」

学习副露的技术争取成为强者吧!

「门清和副露的手牌组成的不同的」

以门清为前提的手牌处理与副露为前提的时候，有很多不一样的地方，接下来的例题都假定以和牌就能1位。

### 例题一 断幺九



愚型很多的手牌，虽然能看到对对的可能性，考虑断幺九可能性应该切。



如果决定两面搭子就先打 , 决定做对子手就先打 , 但建议大家采取更好的选

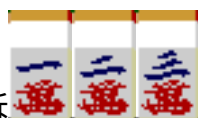



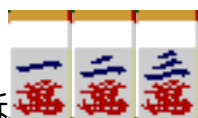
择，柔软地切。确定断幺九以后就容易副露了，而且只是拆了1组对子，七对的



可能性仍然被保留。和牌就能1位要比平时考虑更多进张的可能性，以副露为前提构筑更柔软的牌形，比平时更加注重断么。

## 例题二 拓宽副露的视野



这手牌除了  以外什么牌都副露。诶？要拆  的面子吗？

...说不定会这样想，但这手牌愚型搭子很多，很难自然地门清听牌，而且听牌以后极大可能听愚型。这样考虑的话不如靠对手的帮助，期待副露以后手牌的变化吧。

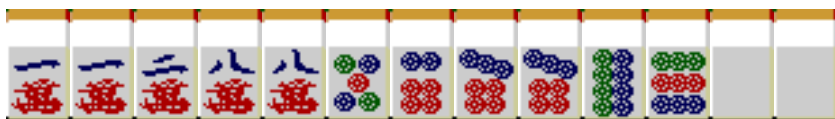



假定开始是这样的牌形，考虑处理掉愚型最后和牌是不是简单易懂了呢。

上一篇讲到又慢又弱的副露是NG，但很难通过自己努力进张、和牌就是1位的局面，必须要靠自己的努力，这样的牌副露也是必要的。

为了最快听牌与和牌，组成柔软的手牌吧。

## 例题三 不要惧怕后付役牌




3巡的时候场上出了 。碰吖！

当且仅当和牌就是1位的场况下推荐大家碰，其他时候并不推荐。（考虑副露和攻守的平衡是非常困难的一件事，擅长攻守平衡的人这里也可以副露）

All last的时候有各种条件的限制，在条件范围内做自己的手牌吧。

也就是说虽然役牌有危险，但是其他牌又不好切，役牌全都不敢切的话就不可能和对




手一决胜负了。这手牌碰了就不一定会被看出后付役牌，会更容易和牌。



但请不要想「碰了以后绝对碰不到」



对手也有不得不切的情况，根据场况后付役牌吧！

副露是难度很高的学问。提升和牌的速度的同时，防御力和打点都会下降，副露时机错误会让局面变得非常糟糕。就算如此，比起磨炼副露的技术本身，在重要局面下考虑手牌的速度也是很重要的，请大家不断地尝试吧。

我能讲的东西很有限，希望大家以讲座为基础雀力日进吧！

大家一直能看我的讲座，非常感谢大家。

大家的麻将生涯过得愉快吗？

也许有完全赢不了而焦躁的日子，也许有讨厌麻将的日子，但是从心底喜欢麻将是最重要的。就算努力战斗赢不了，也会获得对手的称赞，然后继续努力，日积月累提升雀力是很重要的。

麻将PVP的游戏，因此可能有讨厌对手的时候，这时候要想着还是有很多有爱的人存在，对人报以爱情一定能获得回报。热爱麻将的人，请大家一定要爱自己呢。喜欢麻将的大家，明天也要面带笑容地打麻将哦！那我们以后再见吧！感谢大家的阅读！

(全文完)