

声明：本书翻译仅供交流学习之用，请勿用作商业用途。一切权利归作者所有。有能力请于日文亚马逊购买原书支持作者。本书翻译已由石连寺财团账号发布于 B 站，请勿再上传于其它网站。

亚马逊购买网址：

https://www.amazon.co.jp/%E3%82%B9%E3%83%BC%E3%83%91%E3%83%BC%E3%83%87%E3%82%B8%E3%82%BF%E3%83%AB%E9%BA%BB%E9%9B%80-%E8%BF%91%E4%BB%A3%E9%BA%BB%E9%9B%80%E6%88%A6%E8%A1%93%E3%82%B7%E3%83%AA%E3%83%BC%E3%82%BA-%E5%B0%8F%E6%9E%97%E5%89%9B-ebook/dp/B07NXSVRY6/ref=sr_1_1?__mk_ja_JP=%E3%82%AB%E3%82%BF%E3%82%AB%E3%83%8A&dchild=1&keywords=%E3%82%B9%E3%83%BC%E3%83%91%E3%83%BC%E3%83%87%E3%82%B8%E3%82%BF%E3%83%AB%E9%BA%BB%E9%9B%80&qid=1590427544&sr=8-1

黑体加粗部分乃译者总结的本节重点，原文无黑体加粗。

翻译：神仙酵母

校对：射惠/尾骨

前言 超级数据流脱离宣言

大家好，我是小林刚。别人在介绍我的时候经常使用「超级数据流」这个称号，这本书的标题里也有这个字眼，但实际上，被冠以这个称号并非我的本意。这次以此为题出书，我本人比谁都要反对。

这里简单地探讨一下关于「数据流」这个概念的话题吧。

在我的记忆中，这个概念首次被运用在麻将领域里，就我所知是于 1990 年前后的漫画名作《胜负师的条件》（原作·山根泰昭，作画·岭岸信明）之中。在 1990 年之前，大众普遍认知中的麻将战术基本上是判断「每一局之间的联系」「因果关系」「运势」「流势」，并以此为据预测之后会发生怎样的偶然。这种「每一局的结果之间是连续的」的思考方式，用时钟为喻的话就像是秒针连续走动的石英钟那样。

与之相对地，有另一种论调认为「每一局的结果都是彼此独立的」，同样以时钟作比的话，就是不使用秒针，而是 1→2→3→4 那样切换数字显示的数字钟。就像这种数字钟（Digital）一样，对于麻将中一个一个的现象分别看待，而不去作因果联系的考虑，因而被比喻性地称作「数据派」（Digital）。换言之，麻将牌是随机堆好的，完全无法预测接下来会发生什么，因而对每一局都要独立地看待。

从我学会麻将规则开始，我就认为麻将不具有非科学性的因果关系，而是一个偶然与概率组成的游戏。正是抱有这种「数据派」的认知，我才乐在其中。但遗憾的是，距今 20 年前，这种认知还是少数派，被那些传统的牌手们当作是「异端」。一种理论既然出现就自然有反对的声音，这是无可厚非的事。但他们并不仅仅是不认同我们的思考方式，并且还如下擅自曲解我们的定义：

「麻将牌是随机堆好的」→「不去考虑流势·运势等等」→「只使用已知的明确的理论」→「只根据眼前可见的枚数、点数等情报进行思考」

我们的理论遭到曲解之后，更受到「麻将才不是这么浅薄的东西」等等不当的迫害。也因此，「数据派」成为了一个暧昧不清的概念。

既然定义暧昧不清，我就决定从此不会再使用「数据派」这个噱头。尽管本文多次出现「数据派」这个词语，但我反对使用暧昧不清的麻将用语，因而在此只明确一个立场：我绝不会谈论非科学性的玄学理论。

然而，正是这时出版社找上了我，说想要出一本题目为《超级数据流麻将》的战术书。虽然对此我也十分感激，但我好不容易出一本书，却偏偏要使用有悖于我主张的这种暧昧不清的

用语作为题目；并且不仅是暧昧不清的「数据流」，在前面还要加上莫名其妙的「超级」二字…。我也真是迷茫了，甚至一度想要中止出版。但长久以来我都作为「超级数据流」为人所知，如果以此为题，大概会让更多人有购买的兴趣，阅读之后也能了解我的想法，这样不是最好的吗；这么一想，我还是决定让这本书问世。

至于这本书内容具体如何，只能请大家读过再作判断。虽然这本书中不会出现流势·运势等玄学性质的字眼，但也并非只拘泥于眼前的数字、宣扬短浅的概率论的书籍。我想尽可能地让大家了解「读牌是有效的，对成绩有显著提升作用」这一理论。另外，我也将平时思考的种种以专栏形式写在章节之间，或许也能给大家作为读物消遣。

我以「数据流」之名所出的书，这大概是第一本也是最后一本了吧。

手顺 ~持有最富效率的 13 张牌~

第一节 第一打 W 东

在麻将战术之中，「以怎样的顺序切出字牌」对胜负的影响相对较小，因此关于这个话题没有太多细致的讨论。但是，为了直面大多数局的序盘，在此要请大家重新深入思考一下这个问题。

东场，北家，第 1 巡，手牌如下：

22367m23p3466s 东西中 dora1p



这里以怎样的顺序处理三枚字牌，按照传统普遍的观点来说，首先是无役的西，然后是中，最后是场风东。尤其是场风东，有很多人的想法是「如果让亲家鸣了 W 东，自己会很难办，因此要尽可能地扣在手里，最好是别人先切了之后我跟切。如果实在没人切，那我就先切 2m 之类的牌，直到成为值得一搏的手牌之后再在中盘切出东」。

不过这也是 20 年前的观点了，最近流行的思路已有很大的改变。以上这个打法的缺点在于给对手留出了把东摸成对子的时间，换言之，之后自家想立直的时候东会更加难以切出。为了防止这样的情形发生，在手牌如上图一般已经相当整齐的情况下，应该把安全度最高的西留到最后，按照危险度从高到低顺序切东→中→西；这样的思路最近已经普及开来。

上世纪 90 年代前半，山崎一夫及天野晴夫二人曾在近代麻雀杂志上提倡过这种思路，但在我印象中当时他们的思考方式还是少数派。顺带一说，天野于 1990 年出版的自著《立直麻将论改革派》（南云堂）当中严厉地批判了当时玄学风气盛行的职业业界，是否定玄学理论的先驱式的人物。我在 18 岁时，对他的主张和姿态都有很深的共鸣，因此曾去他经营的雀庄学习过麻将。

我的思路简而言之就是「如果这张牌早晚都要切，那么就先切它；暂时一段时间都不会切的牌就留在手里，还可以期待摸成对子」。

按照这个思路重新去考虑本节开头的例子，这手牌就算普通地先切了西，从形状上来看，之后早晚还是要切东和中。这种情况下就应该先切东。与之相对地，假如手牌里有很多不需要

的 19 牌，就算先切了一枚字牌，剩下的字牌也不会立刻切出，这种时候就应该普通地先切西。

这两种切字牌的思路各有优缺点，不能简单地将思维固化成「一定要先切役牌」或者「一定要尽可能地扣住役牌」，必须根据具体情况考虑哪种更加合适。

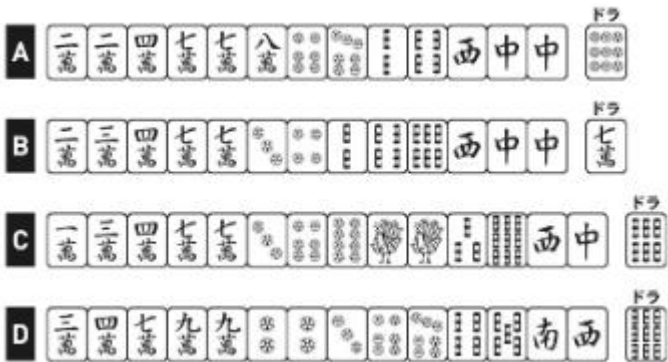
第二节 如今的时代后付已是理所当然

A 224778m67p24s 西中中 dora9p

B 23477m34p246s 西中中 dora7m

C 13477m368p1139s 西中 dora6s

D 34799m23367p45s 南西 dora9s



接下来，本节将继续讨论切字牌的顺序。「如果自己的手牌值得一战，就以危险度从高到低顺序，在对手摸成对子之前切出字牌」这种思路能够成为定论的理由之一，就是鸣牌相关的战术如今已经有了整体性的改变。

在过去的时代里，有很多人在持有 A 手牌时只会鸣确定有役的中。但是最近越来越多的人意识到，中不仅无论什么时候都比较容易鸣牌，而且还能作为安全牌候补；但坎 3s 却很容易成为进张的关键，所以会从坎 3s 开始鸣牌。

另外 B 手牌的情况下，不仅会鸣中和 3s，最近也有很多人会抱着单纯离和牌更近一步的目的去鸣 2p 甚至 5p 和 5s。

在这样的大环境下，扣住役牌的做法不仅给了别家以做牌的时间，并且役牌扣得太久结果打出去的时候直接放铳的情形也越来越多。而且，如果别家考虑到了这一点而都先切役牌，只有你一个人坚持要扣住役牌的话，手牌速度自然会落后于他人。

综上所述，最近的倾向是「绝大多数的手牌都从役牌开始切」的人极端增多。比如说 C 手牌这种七零八落的配牌也有很多人先切中。不管自己手牌如何，总之在对手摸成对子之前优先处理，即使被鸣了牌也能明确对手的做牌方针，从而更容易作出应对。

但是，不管怎样的手牌都从役牌开始切起的话未免也太胡来了。**希望大家还要根据场况和点数状况去考虑字牌的效用。**比如 D 手牌虽然看起来应该直线切南，但假如场况是 All last，自家大 TOP，4 位的南家只要和了 2000 点就能避四的情况下，就可以扣住南，先切西。假如南家鸣了 W 南和牌那自然再好不过，因此就期待着在这数巡之间南家把 W 南摸成对子的可能性，根据自己的手牌状况尽可能地留住南吧。

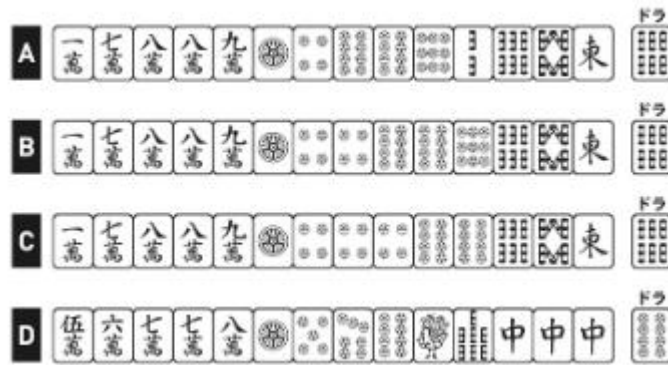
第三节 切 19 牌的顺序

A 17889m14889p268s 东 dora6s

B 17889m144889p68s 东 dora6s

C 17889m144488p68s 东 dora6s

D 56778m1578p17s 中中中 dora8p



字牌之后接下来是孤张 19 牌的切法。和字牌一样，尽管一眼看上去是一样的，但其中有着微小的差别。看出这种微小的差别、一点点累积起来就能切实地提高成绩。

A 手牌是东场亲家的配牌。首先肯定不会切 W 东，那么 1m 和 1p 先切哪个呢？正解是切 1p。切了 1m 之后会损失周边的 123m 进张，但即使切了 1p，因为手里还有 4p 的缘故，摸到 23p 也能利用起来，相对来说损失较小。

B 手牌也和 A 一样，正解是切 1p。就算切了 1p，摸 23p 还是能够用上，这里留下 1p 基本上没有什么意义。即使变成了 1244p 这样的形状，从中作出两个面子也很困难。

那么 C 手牌又如何呢。这手牌和 AB 的不同之处在于 4p 已经作为面子固定了，1p 和 1m 的价值基本上是相同的。那么就要考虑如果最终听牌形在 1m 或 1p 周边，那么哪种听牌更好。饼子之中三张 4p 已经成为薄壁，他家相对比较难用上 23p，如果最终听 2p 或 3p 的话就稍微更容易和到。因此，在想要立直对攻的前提下就切 1m，瞄准他家更容易切出的饼子听牌。当然可能有人觉得自己拿着这么多 14p 难免有些不安，但第 1 巡的话不需要太在意这种事。那么再来看看 D。以前的观点认为如果摸上 3p 的话饼子就会形成 135p 的两坎，所以正解是切 1s。但是单纯对比一下靠张的枚数的话，就算切了 1p，再摸 3p 还是能形成 35p 搭子，真正损失的进张只有 12p。但切 1s 的话损失的进张就是 123s 三种。有人可能会特别强调这个摸上 3p 后形成的两坎，实际上就算切了 1p，再摸 3p 也不损 4p 进张，留下 1p 只有多一个 2p 进张而已。也就是说 3p 的价值其实只比其他牌稍微高一点点。比起这一点点的优势，丢掉 123s 进张的损失反而更大，所以正解还是切 1p。

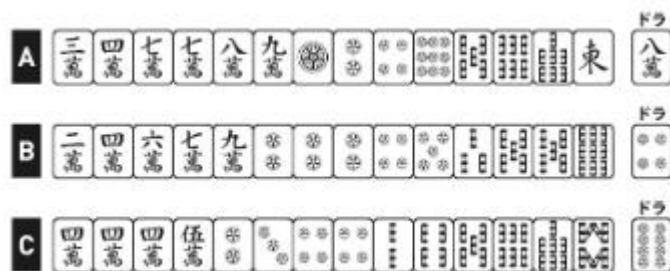
如果是想做平和形的手牌，确实应该更注重两坎形；但是像 D 这样的手牌既然已经没有平和，还是应该考虑最大靠张枚数，从而更快地作出搭子。

第四节 幻影两面单骑

A 347789m1249p567s 东 dora8m

B 24679m22245p3559s dora4p

C 4445m2344p245678s dora8p



接着刚才「如何处理孤张数牌」的话题，接下来稍微进入应用篇。

A 手牌的打牌候补是 1p 或 9p，那么应该先切哪张呢？切 9p 的话损失的进张有 789p，但切 1p 的话之后摸 23p 也不伤，大概有很多人会这么想从而先切 1p 吧。但是，这手牌就算 9p 周边靠上了张，形成新的边张或坎张搭子也不是什么高兴的事。这手牌想要的不是新的愚形搭子，而是好形或者役牌对子。这样一来，此处先切 9p，期待摸上 3p 让饼子得到更好的延伸才是正解。

B 手牌中面子候补的数量已经足够，9m 和 9s 看起来是完全不需要的牌。只有一点微小的差别：那就是留下 9m 之后再摸上 58m 之后形成的形状。摸 8m 就变成 246789m，246 两坎形有 35m 进张；摸 5m 就变成 245679m，有 3m 和 8m 两个坎张进张（这也属于两坎的一种），要是这里简单地切了 9m，那以上的可能性就全都没有了。

C 手牌中因为已经有 45678s 的三面搭子，乍一看 2s 是多余的。但实际上如果再摸一个 2s 就是 369s 听牌，摸 3s 就是 258s 听牌，就算先摸上 58s 也能暂时听个坎 3s，因此这里的 2s 非常重要，先切 4p 才是正解。

像这样「虽然暂时还没有形成两面单骑形，但一旦摸上个什么就能形成两面单骑形」的形状叫做**幻影两面单骑**。经常有人看不到这个形状而把它打丢，希望大家多加注意。一般来说 245s 当中的 2s 确实没什么用，但如果雀头还未确定的话就应该留下 2s。

接下来我们将这个结论进一步泛化。就像刚才的例子里「摸 3s 的话就是 258s 听牌」那样，当「摸 A 的话就是 B 听牌」这个关系式成立时，反之「摸 B 的话就是 A 听牌」亦成立。有很多人光考虑最想要的 A，却意识不到先摸上 B 的话也是听牌。

考虑听牌机会的时候，一定不要忘记「先摸上你最想要的听张时，你也已经听牌了」这件事。

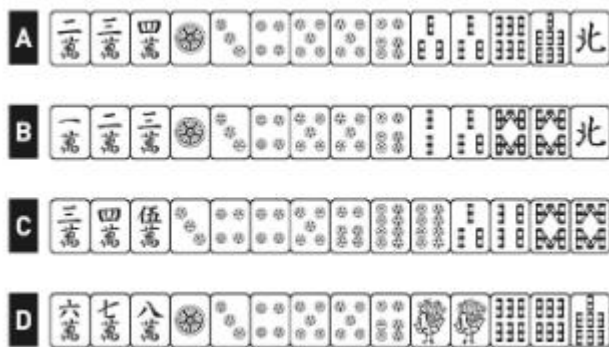
第五节 隐藏两坎形

A 234m134556p3367s 北

B 123m134556p2388s 北

C 345m3445688p3488s

D 678m134556p11667s



本节介绍最基本的形状之一——隐藏两坎形。首先请看 A 手牌。

假如说这里切北的话，摸上什么能听牌呢？47p、58s 是一下就能看出来的，问题是饼子的形状稍微复杂一些。要是将其分成 135p+456p，相信大家都能看出还有个坎 2p 进张吧。希望大家在遇到类似的情况时，不要看漏这个两坎，直线切北。即使将北作为安全牌留在手里，也要做好打丢进张、降低听牌速度的心理准备。

像这种 134556p 的隐藏两坎形，看漏它的大有人在。尤其是 A 这种手牌，要是一心想着确定断么的话，乍一看这个 1p 就像是冗余牌，希望大家多加注意。但是像 B 这种手牌因为多了三色的可能性，先切 1p 的人就会大大减少了吧。

接下来让我们看看实战中会出现的各种各样的手牌。

C 手牌的情况下，有很多人会留下这一堆乱七八糟的饼子而去切 8s，但请大家仔细看看，假如切 8p 的话，就会变成 344568p 的典型隐藏两坎形，保留 257p 进张。如果大家好好记住这个形状的话，就会知道正解不是 8s 而是切掉一枚 8p。

再看 D 手牌。此处切 1p 的话虽然会损失 2p 进张，但如果 1s 或者 6s 形成暗刻的话仍然可以听牌。反之如果切 6s 的话，尽管损失了 1s 和 6s 进张，但可以保留 2p 进张。枚数上来说同样是 4 枚，但由于摸 2p 的话有平和，这里的正解是切 6s。

类似这种的隐藏两坎形非常重要，不可以看漏：

245667m 455679s 233457p 122346m



无论花色和数字怎么变化，希望大家一眼就能辨别出这个形状。最后一个例子因为牵扯到端牌，算不上典型的隐藏两坎，但可以理解为同一种形状。

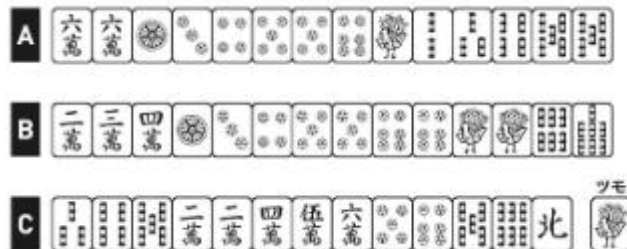
（译者注：本节提到的“隐藏两坎形”原文为リャンメンカンチャン，直译为“两面坎张”，大概意思是指“乍一看是个两面，实则还带个两坎”。但由于“两面坎张”在中文语境下可能会被误解为一般的两坎，故此翻译为“隐藏两坎形”。本节的最后一段即是说，由于 122346m 中有一个 12m 的边张搭子，算不得“乍一看是个两面”，因此不能算典型的“两面坎张”。）

第六节 丢掉「隐藏两坎形」

A 66m134556p123455s

B 234m1345566p1167s

C 345s22456m56p56s 北 摸牌：1s



接着前篇，本节是关于「隐藏两坎形」的应用问题。实战中即使能够意识到「隐藏两坎形」的存在，当然也有很多情况需要丢掉它而去选择别的形状。

A 手牌的情况下，1p 和 5s 先切哪个呢？乍一看很像前一节的 D 手牌，如果想要留下饼子的隐藏两坎形就应该先切 5s，但这样真的是正解吗？再仔细一看，这手牌如果摸上 6m 或 5s 就是断么。比起平和，断么的打点更高，而且还有食断的权利，因此这里正解是先切 1p。

B 手牌的情况下，切 6p 就是平和确定。无论摸上什么听牌，加上立直就是 2000 点。那么切 1p 如何呢？能做成 2000 点的 2p 进张没了，只是增加了能做成 1300 点立直 nomi 的 1s 和 6p 进张。如果只看这一点的话，当然是追平和更好；但还有一个隐藏因素是，如果先摸上了 4p 就是一杯口确定，可以做出 3900 点听牌。虽然 4p 只有 3 枚，但却可以大幅提升打点 1900 点，在想要立直对攻的前提下此处应该切 1p。

但如果没有这个「想要立直对攻」的前提，比方说自家是 TOP、想用默听快速推进局数的情况下，此处应该切 6p 确定平和和有役听牌。像这样，同样的手牌在不同场况下的切牌选择也会变得不同。

再看看 C 手牌。断平三色一向听，想要的牌有 47p 和 47s，北作为安全牌留在手里。此处摸 1s，应该毫不犹豫地摸切吗…？正解当然是切北。如果手牌摆成 134556s 的样子，大家都能看出这个隐藏两坎形，把 1s 留住就多一个 2s 进张。但是有很多人因为一心想着断平三色，在脑内把手牌摆成上图的样子，因而难以注意到这个隐藏两坎形而直接摸切。

话又说回来，这个「隐藏两坎形」的叫法好像有点过于晦涩了。有没有人能取个更简单直白的名字呢……？

第七节 完全一向听

A 234m778p23s 北北中中中

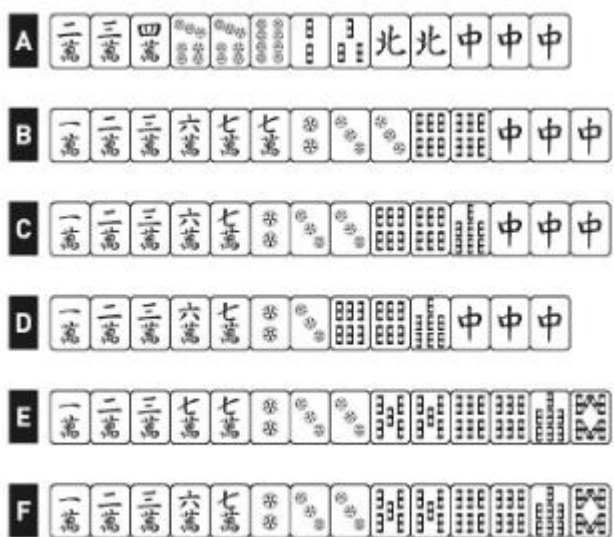
B 123677m233p66s 中中中

C 12367m233p667s 中中中

D 12367m23p667s 中中中

E 12377m233p556678s

F 12367m233p556678s



A 手牌摸上什么能听牌呢？有两个面子已经确定，问题在于 778p、23s 和北北的部分。在这些搭子之中只要再做出一个面子就能听牌，因此进张有 69p、14s，并且 7p 或北摸成暗刻的话也能听牌。**像这样「两个两面搭子+双碰」的形状叫完全一向听，是非常非常好的形状请大家务必记住。**

那么 B 手牌切什么好呢？如果想做成 A 手牌那样的完全一向听的话应该切 3p 或 7m。这两个选项本身没有太大的差异，但是**最终听牌形越靠近端牌越容易和到**（译者注：即是说 14、69 待牌优于 258 待牌优于 36、47 待牌），这里固定 14p 听牌形，先切 3p 比较好。

再看看 C 手牌。可能有人想先切 3p 或 6s 固定两面；比方说切 3p 就会变成手牌 D 所示的形状。这样一来最终听牌形就是 14p 或 58s，但实际上这个好不容易留住的 58s 进张即使摸上来也听不了牌。反正也听不了牌，这个两面并没有需要特别留下来的必要，还不如先切 7s，期待 3p 或 6s 摸成暗刻。

接下来我们再来讨论能看见索子一杯口的稍微复杂一些的形状。E 手牌中已经有 3 个对子，必须从饼子和索子中二择固定两面。普通的情况下应该考虑到一杯口的可能性而先切 8s，但如果是最优先考虑和牌速度的情况下，14p 不仅比 47s 枚数更多，而且对手打出的可能性也更高，此时应该固定 14p 听牌形先切 3p。F 手牌中有 2 个对子，必须从饼子和索子中二择固定雀头，普通情况下考虑到一杯口应该先切 2p，但若是最优先考虑速度的局面就应该先切 6s。

请大家无论何时都要记住，当自己的手牌看起来能做成完全一向听的时候，一定要留下两个雀头候补。

第八节 职业雀士也会搞错的完全一向听

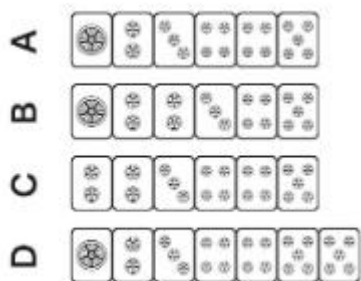
567m1223445p23s 北北 （dora5m）

A 123445p

B 122345p

C 223445p

D 1234455p



打牌候补只有饼子，那我们来仔细看看饼子的形状。有很多人第一眼看到的是 123p+445p 所以切 2p。这样的话留下的就是形状 A，有 36p 的两面进张，另外 4p 或北摸成暗刻的话也 OK，也就是「完全一向听」。另外也有人想要先固定 45p 的两面搭子所以切 4p，这样的话留下的就是形状 B，2p 摸成暗刻的话也能听牌。

也就是说，ABC 三个形状可以说基本上具有相同的机能。这样的话额外保留了一杯口可能性的 C 就是最好的形状，因此应该切 1p。

如果能清楚地认识 ABC 三个形状，今后的选择也会变得丰富起来。比方说要从形状 D 中切出 2 枚的话，如果是能看到断平一杯口的手牌自然是以 12p 的顺序切牌；如果考虑到安全度以及鸣牌的难易程度等等因素，可以切 45p、15p，或者 51p 这样的顺序也可以。

提高自己对各种形状的熟悉程度，然后根据相应的场况作出不同判断吧。

第九节 切什么来什么，就不要继续切

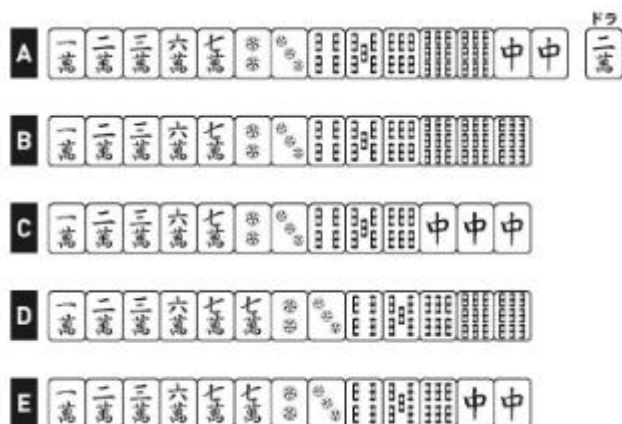
A 12367m23p45699s 中中 dora2m

B 12367m23p456999s

C 12367m23p456s 中中中

D 123667m23p45699s

E 123667m23p456s 中中



东场，南家，四家点数基本相同，第4巡，手牌如A所示。

这里是瞄准平和，打掉中对子呢；还是兼顾中和两面听牌立直，打掉9s对子呢；还是想着一定要用上中，打掉两面搭子呢？请大家仔细深入地思考一下。

首先从「打掉中对子」开始。如果顺利听牌的话，大部分情况下就是平和 dora1 立直，荣和是3900点，自摸是5200点。再看看「打掉9s对子」如何。最快听牌的话是无役 dora1 立直，荣和是2600点，自摸是4000点。如果只单纯地比较点数的话，当然是打掉中对子更好；但仔细一看的话，即使多了平和的一番，打点却并没有那么大的提升。普通来说，手牌每多一番就会让得点翻倍，然而平和是一个比较特殊的役，虽然多了一番但却降低了10符，因此并不会给点数带来多大的增幅。**在自家手牌一定会立直的前提下，想要进展手牌的话就完全没有必要拘泥于平和。**顺便一说如果中了里1，平和的1番增加的点数更是微不足道。问题的关键在于，没能立刻听牌的情况下，手牌可能产生的变化。首先我们来比较一下打掉9s对子或打掉中对子之后、留下的雀头摸成暗刻时，这两种选择会带来的差异（如B·C所示）。这两种形状里，只要两面搭子的部分摸成新雀头就都能听牌，但是C形状中由于有役牌中暗刻，明显比B更胜一筹。持有9s暗刻的B形状虽然进张面并未缩小，但无役听牌的可能性却增加了。接下来我们比较一下先把两面搭子的部分摸成对子时，这两种选择会带来的差异（如D·E所示），E形状可以取得碰听，显然更有优势。

那么打掉一个两面搭子的选项又如何呢？太拘泥于中的一番，两面好形立直的可能性却大大减少了，实在不很理想。即使是形状C或E，也保留了将中作为雀头的可能。

综上所述，A手牌的情况下，为了兼顾两面好形立直和用上役牌中的可能性，打掉9s对子是正解。

第十一节 禁止「配牌弃和」

1388m479p17s 西西北发中 dora 南

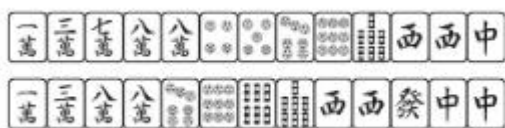


东场，南家，配牌如上所示。老实说，这配牌相当的差。那么对于这么差的配牌，我们要采取什么样的方针，切什么比较好呢？

经常能听到的一种论调是「这手牌明显比别家要慢，此处就不要勉强，抱着和不到是正常、万一和到了就是撞大运的心态，瞄准全带或者七对子切 4p」。但这种想法未免太过消极了。这手牌里有这么多字牌和 19 牌，即使不特地从中张牌开始切起，后续也不会变得特别危险，面对对手的攻击也多半不会陷入进退两难的境地。实际上这种手牌只要过个 2~3 巡就能变成类似如下所示的形状：

13788m4579p7s 酉酉中

1388m79p67s 西西发中中



像这种形状，虽然算不上特别有利，但也可以勉强一战，没有必要从第1巡开始就如此悲观。

「因为很早就打掉了 4p 或 7s，后来才得以避铤」这种情形基本上不怎么发生，更多的情况反而是因为很早就打掉了 4p 或 7s，为数不多的和牌的可能性也被自己打丢了。此处还是应该坦率地切掉不需要的牌。话虽然这么说，「打掉最不需要的北」或者「在对手摸成对子之前打掉中」这两种思考方式都有些极端的了，还是必须认识到「自家的手牌非常不利」这一事实，留下字牌，打掉进张损失较少的 1s，这样比较中肯。

像这种没什么魅力的手牌应该怎么打，事实上没有多少人去讨论这个话题。只是，实战中大多数时候拿到的都是这种平凡的手牌。虽说麻将中每一打作出的选择并不都会造成很大的影响，但从长远来看，如何处理这种平凡的手牌反而是提升成绩的关键。

现在有很多意见认为「麻将的一局当中 4 个人里只有 1 个人能和牌，所以手牌看起来很烂的时候就没有必要全局都朝着和牌前进，重要的是和不了牌的那 75% 的局数中要如何战斗」，但如果只有自己的手牌是 4 人当中最好的时候才想着和牌的话，那么和了率会大幅下降四分之一左右。就算手牌不怎么样的时候也不应该轻易放弃，尽力做好能做的事，尽量多和牌、防止失点才是最重要的。

下一节我们就来介绍一下，当拿到这种「让人没什么干劲的手牌」时能用到的技巧。

第十二节 留着字牌战斗

A 34789m4588p123s 北

B 34789m4588p23s 西北

C 3479m4588p23s 南西北

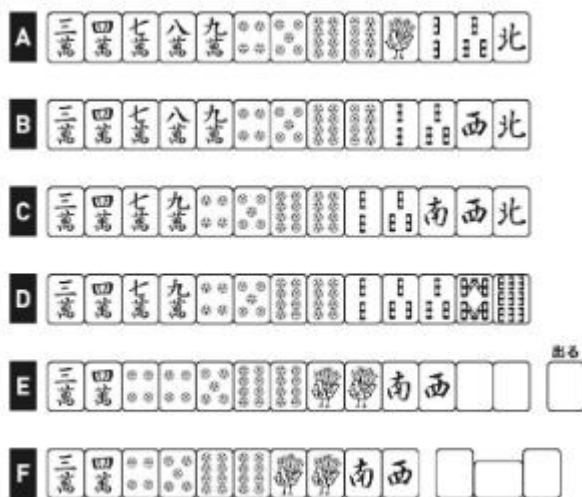
D 3479m4588p23389s

E 34m44588p11s 南西白白

(他家打出：白)

F 34m4588p11s 南西 白白白碰

(副露：白白白)



接下来我们讨论当「自己的手牌看起来不太能和得到」时候的打法。这种情况下进展手牌的要点在于，**不放弃和牌的同时也不能让放铤率上升**。换句话说，**关键是在不破坏手牌形状的前提下尽量持有安全牌**。

像 A 所示的形状是实战中经常遇到的。有两个两面搭子的一向听，同时捏着一张安全度较高的字牌。比方说假如此时摸上一张 4p 形成 445p 这样的形状、切出安全牌北的话，虽说和了率似乎会提高那么一些，但同时放铤率也会上升。正是为了避免这样的后果，实战中才需要特意构筑 A 这种形状。

那么，我们试试看将这个技巧应用于其它手牌上吧。也就是说不止限于一向听的时候，要一直抱有「**手牌几向听就留几张字牌**」的意识。B 手牌是两向听就留两张字牌，C 手牌是三向听就留三张字牌。这样构筑手牌的好处在于，当自己的手牌没有进展的时候，即使对手展开攻击，自己手里留了安全牌也不会太苦恼。虽然手牌进展的话安全牌也会减少，但手牌的价值也值得承担相应的风险。如果只考虑全力朝和牌前进的话，D 手牌显然比 C 手牌离和牌更近，但从安全度来看，D 却大大劣于 C。只是将 389s 换成南西北，稍稍缩减了一些进张面，就能变成攻防兼顾、进退灵活的优秀手牌。

这个「手牌几向听就留几张字牌」的意识并不只限于门清的情况，像 E 这样的手牌也是同样的。就算是想要安全地进攻的局面，这里要是连白都不碰，未免有点过于胆小了。这个白碰出来成为面子的一瞬间就是确定有役，和了率也会极度上升，还是碰比较好。话虽这么说，要是这里立刻切出字牌的话，手牌也会变得危险，这里还是先切 4p 更好。这样一来就变成两向听并持有两张字牌的 F 形状，之后就算摸上 9p 或者 2s 也都可以直接摸切。就像手牌 B 的感觉那样，不要勉强，在留有防守余地的同时尽量朝和牌前进即可。

当然，以上的技巧只是建立在「想要安全推进」的前提下，假如 1s 或白是 dora 的话那就没必要顾虑太多了。只要手牌有承担相应风险的价值，那就应该切掉字牌，展开全面攻击。

第十三节 要做七对子，先做九对子

第 1~3 期 天凤名人战七对子相关数据

全 180 半庄 1987 局中：

七对子和牌 50 次

自摸和牌 13 次

荣和和牌 37 次
七对子出现率 2.5%

完成的对子数量：

7 个 18 次
8 个 24 次
9 个 7 次
10 个 1 次
平均对子数量 7.8 个

经常听到有人说「七对子经常会选错待牌所以不喜欢七对子」，但其实做七对子的过程中，打丢对子这件事是难以避免的。虽然不管是多厉害的高手都难免会打丢对子，但很多人果然会觉得「失败了！」从而让心态受到冲击。这样想的人，请看看上面的表格。

这份表格收集了天凤名人战中所有七对子和牌时的数据，所谓「完成的对子数量」，是指和牌时手牌中的对子数量+牌河里出现的对子数量。也就是说，零失误和牌的时候是 7，打丢了 3 个对子的时候就是 10。

看了这些数据大家有何感想？50 次七对子和牌之中，一次选择失误都没有的情况只有 18 次，大约占总数的三分之一；而且这 18 次当中还有大部分是在很早的巡目就和牌了的。剩下的 32 次都是加上牌河总共做出了 8~9 个对子，全部数据平均起来的话，**七对子和牌时总共要做出 7.8 个对子**。就算让「天凤名人战」级别的高水平牌手来打，「零失误七对子」恐怕 100 局里也和不出一次。顺便一说，因为性质上有所偏差，这份统计里没有包含「因为待牌选择失误，本来可以荣和的牌」，要是将这个也包含进去的话，恐怕七对子和牌平均起来要做 9 个对子左右。

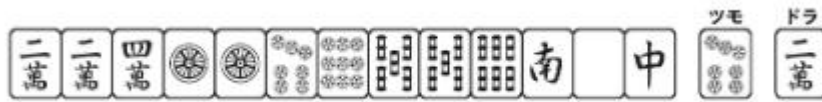
打丢对子本身并不是技术上的失误。既然麻将这个游戏无法预知下一张会摸什么，牌河里会出现对子这种事就很正常，仅仅因为这个而讨厌七对子、不做七对子就太不像话了。（译：新津洁大师，听到了吗）

另外一说，采取这个统计数据的过程也真是累死我了。我查遍了所有半庄的点数移动状况，再生了所有有七对子可能性的对局牌谱，手动数他们做了几个对子，扎扎实实的体力劳动。这个数据结果取自 180 个半庄，七对子和牌的局数只有 50 回，作为统计样本来说可能并不充分；但如果能让「讨厌七对子」的人改变对这个手役的想法，那我就觉得自己付出的劳力和时间都得到了回报。

（译者注：本书写于 2016 年，所以小林刚只能手动人肉统计牌谱数据。如今天凤网站已经有解析β功能，可以根据不同用途对牌谱进行详细解析，虽然目前为止只能解析单个用户，还无法对大赛进行统计；但由于现在解析β只是测试版，将来可能会开发出相关功能。真是科技改变生活啊）

第十四节 七对子的牌河伪装

224m1179p556s 南白中 dora2m 摸牌：7p



以上是我曾在实战中遇到的牌姿。从配牌开始就有 2 张 dora。第 3 巡摸到 7p，要做七对子的方针已经明确，那么切什么好呢？

十多年前的我一定会切 4m 或 6s 吧。留下 19 字牌，先切掉看起来很危险的中张数牌。


但是，当时我切掉的却是场风南。下一巡摸 6p，没有摸切，而是切了 9p。这是为了在留下待牌候补白、中的同时，使舍牌看起来比较自然，让别人难以读出我在做七对子。要诀就在于尽量用中张牌做出对子，让牌河里多出现 19 字牌。

接着，正如我计划的那样，第5巡将4m摸成对子，之后又将中摸成对子，听场上出现1枚



的白。当时我的舍牌是       。此时北家听牌切白，被我直击 9600 点。



请大家思考一下，假如我此时的舍牌是 ，然后在中巡听牌切南，情况又会怎么样呢？这可疑的舍牌本来看上去就像变则手，在中盘切出生张役牌南更是有浓厚的听牌气息。大概别家马上就会读出我是七对子，就算是出现 1 枚的白也不会轻易打出。我正是为了避免这样的后果，才在第 3 巡切出了南。

只是，使用这个打法时必须提起十二万分的小心。要是弄巧成拙，恐怕手牌里只会留下一堆危险的中张牌。先切跟打保留安全牌，必须在平衡这些因素的同时去制作七对子的牌河伪装，实在是非常之难的技巧。

最初教会我这个七对子手顺打法的是麻将连合的忍田幸夫。本节一开始所示的那副手牌出现在第7期将王决定战1节2回战的实战当中，而给我放铳的北家正是这位忍田。

我在听取忍田的教诲之后反复实践，反复失误，最终将它磨炼成了可以在实战中使用的技巧，正是在那一年，我获得了「将王」头衔。我想，能够在桌上回报忍田的教导之恩，真是太好了。

(译：真的不是恩将仇报吗)

第十五节 5block 打法

1267m23799p455s 中中 dora 发



麻将的和了形除了七对子和国士无双之外都是「4 面子 1 雀头」。这 4 面子 1 雀头合计就是 5block。「做出 5block」的思考方式是非常非常重要的。

以上的手牌，有很多人会想着总之先固定两面，切 5s；但我这里推荐切 12m。一眼看上去损失很大，但推荐这种打法的理由在于这之后手牌的形状变化。那么我们来考虑一下，切了 5s 之后，摸上了两面或者把中摸成暗刻的话，手牌会变成什么样子：

1267m123799p45s 中中

1267m23799p45s 中中中



无论哪种情况，还是会把 12m 切掉。就算刚才切的不是 5s 而是 7p，情况也没有多大差别，还是要切 12m。不会切 12m 的情况只有「摸到 3m」这一种而已。

再试着从另一个角度考虑这个问题吧。切了 5s 之后，直到进张做成面子之前基本上只能摸切。像是能形成对子的 6m7m2p3p、安全牌西等等，除了摸切别无他法。反观刚才如果切了 12m，虽说损失了 3m 进张，但由于我们切掉了两张牌，手牌中空出了容纳其他牌的空间，下一张无论摸什么牌我们都能留得住。尤其是留住安全牌或者 dora 发会有很大的好处。换句话说，切 5s 乍一看扩大了进张面，实际上却让手牌被固定死了，失去了灵活性；而另一方面，切 12m 乍一看缩减了进张面，但之后无论摸什么牌都有办法应对。

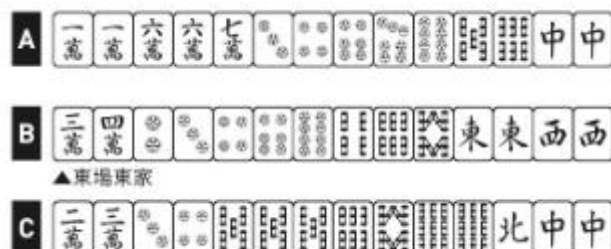
为什么会产生这种现象呢？再仔细看看例题所示的手牌，面子候补有 12m、67m、23p、799p、455s 和中中，一共 6 个。和牌时要将它们全部都用上绝对是绝对不可能的，要和牌的话必须舍弃其中一个，而大部分情况下舍弃的都是 12m。所以最好的办法就是，趁早丢掉那个「早晚都会打掉」的较弱的部分，留下相对强力的 5block。

第十六节 挑选强力的 5block

A 11667m34678p56s 中中

B 34m23468p468s 东东西西（东场东家）

C 23m34p5556899s 北中中



那么在实战当中，我们要选择丢弃哪些较弱的 block 呢？在此之前先明确一下关于强弱 block 的概念。强 block 是指「容易做出面子的部分（如两面搭子）」「想要做出面子的部分（如 W 东）」，反之，弱 block 是指「不容易做出面子的部分（如边张搭子）」。

在 A 手牌中，弱 block 有 1m 对子和中对子，我们需要从中选择一个打掉。这两个弱 block

在门清状态下做出面子的难度大致相当，但役牌的价值显然更大，所以此处正解是打 1m。B 手牌中弱 block 有很多，要从中作出选择相当困难。要是切 8s 的话就会变成 6block 状态，其中还包括 46s 和 68p 两个弱 block，实在无法说好。话虽如此，如果此处切西，之后碰东的时候就失去了雀头；因此这里应该将 468s 整体视为一个较强的 block，切 8p 才是正解。那么接下来看 C 手牌。重点在于索子的形状，此处应该将索子部分区分为几个 block 呢？根据不同的区分方式，想切出的牌也会变得不同。尽管这里可以将索子看作 555s、68s 和 99s 三个 block，但由于这副手牌中已经有另外三个 block（23m、34p、中中），此处根本不需要这么弱的三个 block。这里应该将索子部分视为 555s 和 899s 两个 block，这样一来冗余牌就是 6s 和北；结论是留下安全度更高的北，切 6s。

这副手牌用作何切问题的话，大概会有很多人怀疑「要是正确答案是打北的话还算什么何切问题」才回答切 6s。但重点并不在于是否猜中了何切问题的答案，而在于培养出平日里打牌遇到这种情况时也会切 6s 的判断力。我希望大家不要想也不想就切北，而是从日常对局中加深对各种形状的理解。

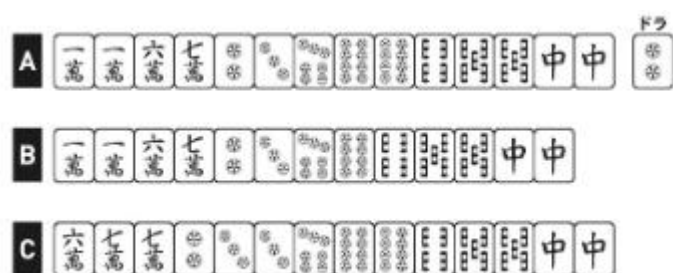
像这样如何选择强力的 5block 的练习问题还有很多。只要一直保持着挑选更强的 5block 的意识，就能更有效率地朝着和牌前进。**理论上来说应该舍弃最弱的一个 block，但如果怎么也选不出来的话，总之先固定两面搭子、维持 6block 状态也是一种战术。**总之，我希望大家多多考虑不同的战术选项，灵活地对应各种不同的手牌形状和场况。

第十七节 5block 七对子

A 1167m23788p455s 中中

B 1167m2378p455s 中中

C 677m233788p455s 中中



七对子和 5block 无法共存。手牌能看见七对子的情况下该怎么打呢？我们来考虑一下。请看手牌 A。

这手牌中面子候补倒是足够了，面子却一个也没有；要是做面子手就是三向听。因为对子有 4 个，七对子的话就是两向听。这时虽然想兼顾面子手和七对子两种路线，但这手牌里有这么多两面搭子，甚至还有役牌对子，就此打掉两面决定做七对子也太浪费了。这里就为了活用两面好形而放弃七对子吧。那么打牌候补有 1m、8p 和 5s，选哪个好呢？

要是切 8p 的话就会变成形状 B。

看起来好像是很有机会和牌的形状，但仔细一看这已经是 6block 了。要是想和牌的话就必须丢掉其中一个 block；而最有可能被丢掉的 block 莫过于 1m 对子的部分了。那还不如从一开始就打掉 1m 对子，留下最强的 5block 呢。

也就是说，这手牌如果放弃七对子打 8p 或 5s，接下来基本上都要打掉 1m 对子，想重新再做七对子几乎不可能了。但反观从一开始就切掉 1m 对子的情况，手牌中有多容纳一张牌的余裕，还有可能继续摸上对子，推翻原来面子手的计划。比如说之后再摸上 7m 和 3p 就会变成如 C 所示的形状。

竟然又变成了我们本来不要的七对子一向听。要是继续做面子手的话仍然是三向听，此处果然还是考虑一下与和牌的距离，转换方针走七对子，接着再考虑切哪张孤立牌吧。也就是说，在手牌 A 的情况下**就算切掉一个对子，也完全有可能让七对子的选项复活**。这是切 8p 或 5s 绝对无法达到的效果，希望大家多考虑这样的手顺。

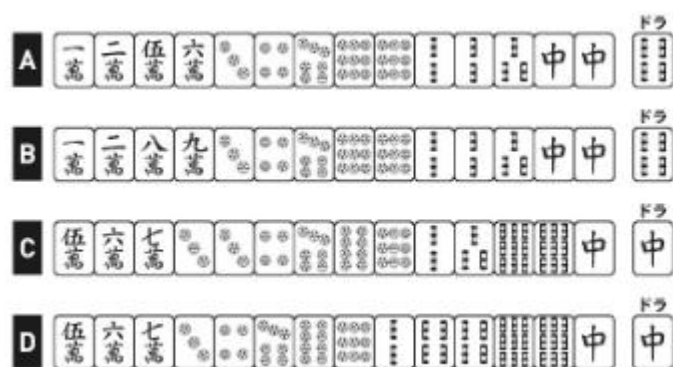
第十八节 「保留的一打」与「决断的一打」

A 1256m34799p223s 中中 dora4s

B 1289m34799p223s 中中 dora4s

C 567m334789p2399s 中 dora 中

D 567m34789p24499s 中 dora 中



目前为止我们已经介绍过了 5block 的思维方式。按照这种思维方式，在手牌 A 这种有 6 个面子候补的情况下，首先应该切出最弱的 12m 的部分。这一打**某种程度上决定了这副手牌的方针，朝着构想中的和牌形以最短距离直线前进，可以说是「决断的一打」**。

那么相较之下手牌 B 又如何呢？要是想决定手牌方针的话，此处就应该切 12m 或 89m。但是如果从场况上来看这两个搭子的优劣差别不大的话，早早固定某一边的边张搭子未免让人有些不安。这种时候就暂且把选择放在一边，总之先切 2s 固定两面吧。如果觉得 8p 已经所剩不多的话也可以先切 7p。

像这样不去决定手牌的方针、姑且不做二择、向听数也不会倒退的一打，也就是「保留的一打」，我希望大家能将它看作战术之一。也许会被觉得有些模棱两可，但作为战术来说，在一局的序盘时尤其有效。

请大家再好好看看手牌 C。如果想要以最短时间听牌的话，比方说此时摸到个 3p 或者 7s，那么就应该做好听牌准备、切掉 dora 中以最大程度拓展进张面。但考虑到 dora 切出去被碰或者自己之后再摸上一个 dora 的情况，这里还是先切 3p 固定两面比较好。

手牌 D 乍一看和 C 很相似，但索子的愚形让人很难受。此处所谓「保留的一打」可以是「要是变成平和的话就打 dora 决胜负」切 4s，亦或者是「用 4s 和 9s 的双碰决胜负」切 2s。当然，此处如果全面猛冲的话就切 dora 中；或者确定「绝对不切 dora」的方针从而切 9s。这两种可以说是「决断的一打」。

我的推荐是切 2s 或 4s。从这种令人不安的形状当中能切 dora 的只有两种情况：要么是巡目还非常非常早，要么是 All last 和牌即胜出的局面。话虽这么说，坚持不切 dora 而拆掉一向听切 9s 未免也太过消极了。一般来说，此处应该认定「假如手牌按照自己预想的方向发展了就打 dora 决胜负」，切 2s 或 4s 保持一向听。

小林刚的自言自语 01 自信之作

接下来我要向大家介绍至今为止我所作的何切问题中最有意思的一问。

34m34999p46899s 中中 dora4p



能看见 234 或 345 的三色，又不想丢掉这个 468s 的两坎，又想用上役牌中对子…真是很让人苦恼的手牌呢。

答案的备选项虽然有很多，但此处切 9s 的话中对子就很难用作役牌，切 4s 的话就打丢了三色，切 8s 的话虽说保留了三色但 4699s 的愚形未免太令人不安……不管怎么切都各有缺点。嘛，一般来说应该觉得这个三色过于遥远而选择切 4s 吧。但是，理应有比切 4s 更好的这么一个选项——既保留三色可能，又能用上役牌中对子，而且余下的形状也不算坏。这个选项是什么呢？

答案居然是切 6s！这副手牌中万子和饼子的部分总共可以完成 3 个面子，也就是说索子和中对子的部分里只要再做出 1 面子 1 雀头就可以了。假定我们先摸上了 25m 和 25p，来到了一向听阶段，那么最理想的一向听形状就是 899s 中中。要是换成 46s 中中或者 99s 中中的一向听就略逊一筹。虽然我们不想要这个坎 5s 搭子，但万一摸上 3s 还有三色的可能。考虑到手牌的进一步变化，此处应该留下 4s 切 6s。

这个何切问题的答案是从两坎形的正中间开始切起，是个相当罕见的例子。实际上我一开始想出这个何切的时候把自己都给感动到了。但对于这个问题还有另一种思维方式：

34m 34p 999p 46s 899s 中中



像这样区分一下这副手牌，就能看出这是 6block 状态；那么就应该切掉最弱的 block，也就是 46s。由于还有三色的可能，先保留 4s。这样一想，自然就能得出答案是 6s。要是大家能用这种思维方式去考虑这道何切，那我就没什么可以再教给大家的了。

其实这道何切是我在大约 15 年前的实战手牌，这个切 6s 的打法实在很罕见，当时在我周围也引起了一波讨论。后来，《近代麻雀》杂志针对这些讨论收集了许许多多的意见，并且把

这道何切印在了《何切特辑》的封面上。不仅如此，片山まさゆき老师还把这道何切用作了卷头彩页漫画的情节！实在光荣备至。

但这件事却还有下文。当时有一本其它出版社的杂志，几乎跟近代麻雀《何切特辑》同时发行，杂志里把这道何切描述为「小林刚所作的何切问」。其实我根本没有联系过哪里的杂志社，但却就此惹上了抄袭的嫌疑…。

没办法，我只能暂时将这道何切雪藏起来，没想到一藏便是 10 年。事情已经过去这么久，

我想着大家应该都忘记了那本杂志的事情，最近才敢于再次发表。
一道何切竟闹出了这么多风波，实在是前所未见。但是，一想到今后还能遇见这么有趣的问题，我便有了继续编写何切的动力。

小林刚的自言自语 02 初次决胜



麻将連合初のミューカップで決勝に残る。(月刊プロ麻雀1997年8月号)

如今电视对局渐渐增多，决胜战对观众来说可能已经是稀松平常的事，但对于对局者本人来说依然具有特殊的意义。

我最初经历的决胜战是在距今约 20 年前，麻将连合刚刚设立后不久的第一回μCup 决胜战。

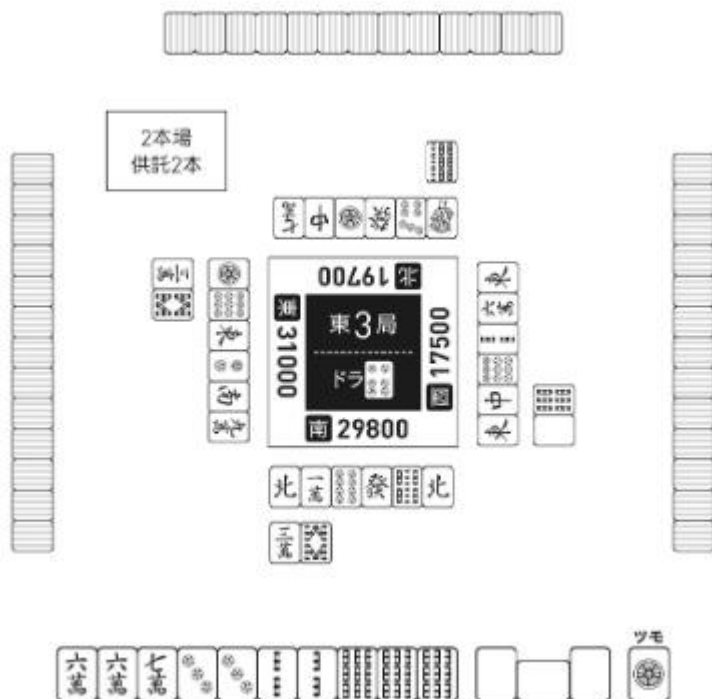
（照片见上）当时我 21 岁，是所有选手中最年轻的。对局桌四周有许许多多的观战者和采谱者围在前辈选手们的身旁。在这样的环境中迎来了 All last，身为最年少者的我竟是 top，和二位有 6000 点差，和三四位有 25000 点差，保持着较大的领先。

当时的我很是着急，一时间竟从破烂不堪的手牌中突然开始朝着役牌后付的方向鸣牌了！之后手牌一直没有进展，在这关头，3 位末亲的三原孝博却叫了立直。我读出他的手牌里应该有很多饼子，况且舍牌看起来又像是变则手，面对这个立直无法轻易地拆役牌对子防守。我左右为难，想着「反正点不到饼子的一气通贯」打了张索子，结果却点了索子的一气（笑）。最后获得优胜的却不是和了牌的三原孝博，而是让 All last 开始时二位的地野彰信捡了个漏。就是因为天真地认为能够简单地鸣到后付役牌，我在决胜战中输得一败涂地。犹记得当年我是如何深深地反省此事的。这件事至今都是我宝贵的回忆。

麻将游戏的性质 ~不是靠感情而是靠理论把握局面~

第一节 不要一本场

234678m12399p56s



比本场棒影响更大的是供托立直棒。一根供托棒就有 1000 点。如果场上的供托棒累积到 2、3 根的话，打牌时就必须抱着「和牌时的得点远远高于平时」的意识。

比方说场上有 2 根供托棒的一本场时，平和 nomi 就不是 1000 点而是 1000+2000+300，也就是说就算默听也有 3300 的打点。如果在这种情况下被对手先制立直，就不能想着「我方手牌只有平和 nomi，怕了怕了不能对日」，而是应该将自己的手牌视作有 4300 点的价值而积极进攻。

另外还有关键的一点就是，和本场棒不同，供托棒并不会追加到放铳点数当中。换言之场上有很多供托的时候，和牌时的得点更多了，但放铳时的失点却没有改变，因此大多数情况下是进攻更加有利。

请看上图所示的场况。我方碰白，对对一向听。普通来说这个 1p 应该不要犹豫直接摸切。白 nomi 只有 1300 点，但只要再碰一下就是对对 5200 点听牌。尽管减少了 2p 进张，但加上对对的两番，得点能变成原来的 4 倍之多；因此听牌的时候应该从 667m 中切 7m 听双碰。但问题在于这个 2 本场和 2 根供托棒。只要和牌就能追加 2000+600 点，白 nomi 竟然变成了 3900 点！就算特意去凹对对，对对的这两番也只能提升打点至原来的 2 倍（5200+2000+600=7700），这样一来就没有必要拘泥于手役。因此，如图的情况应该切 6m 固定两面。比起还剩 1 张的 6m，更不想放过 3 张 2p 和吃听等两面的机会。为了不让对手拿走这 2000 点的供托棒，此处应该全力尽快和牌。

第三节 亲权的价值只有 500 点

局收支模型				
	和牌得点	放铳失点	被自摸失点	收支
东家	+48000	-24000	-12000	+12000
南家	+32000	-28000	-8000	-4000
西家	+32000	-28000	-8000	-4000
北家	+32000	-28000	-8000	-4000

条件：

1. 共计 16 局，每家各和牌 4 次
2. 每家各从其他 3 家荣和 1 次，各自摸 1 次
3. 所有和牌皆为满贯

每局平均收支

亲家→+750 点

子家→-250 点

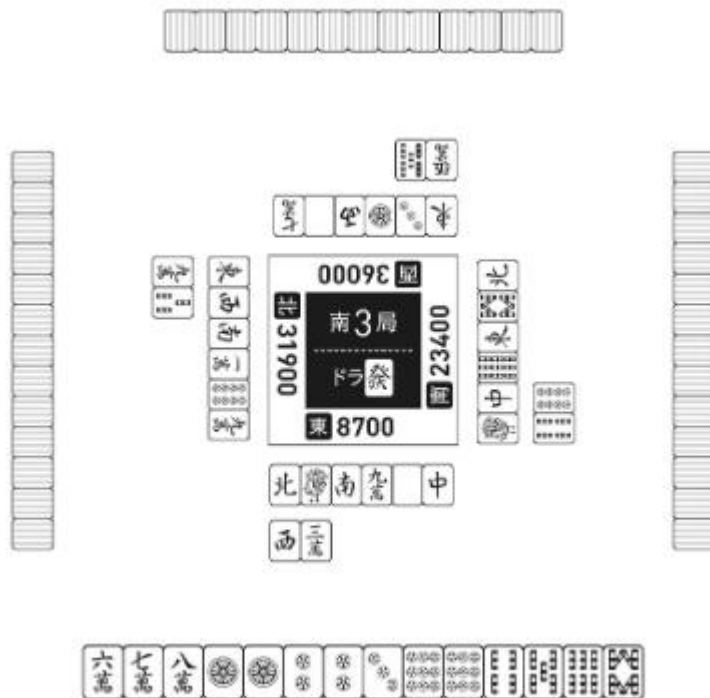
保亲立直（译注：即没有打点的愚形亲家立直，不期待和了，以流局连庄为主要目的的立直）；因为是亲所以役牌出现第一张时就要鸣牌；因为是亲所以全攻；面对亲家立直要弃和……如此种种，麻将战术中有许许多多关于「亲家」的说法。但是这些说法中又有多少真正理解了「亲家」的本质呢？

「保亲」战术的根据有二：其一是「亲家和了点数是子家的 1.5 倍」，其二是「连庄的可能性」。我相信谁都有过多次连庄、大量赚取点棒的经验。那么，坐庄 1 局的平均局收支有多少呢？我问了问周围的人，有回答 1000 点的，有回答 3000 点的，也有回答 5000 点的。似乎在大家的印象中，坐庄会带来很大的正收益。

那么实际上亲权又有多大的价值呢？以上的表格用相当简化的模型尝试计算了一下。该模型中总共有 16 局，和牌点数全部为满贯。这样算来，坐庄一局的收益是 750 点。比子家最低和牌点数（1000 点）还要低，居然只有 750 点！更不要说这个模型中的亲家平均和牌点数是 12000 点、子家是 8000 点，而在现实中的亲家平均和牌点数约为 7000~8000 点、子家约为 4000~5000 点；这样一算坐庄 1 次的平均收益甚至比 750 点还要低，大概只有 500 点左右。而且，这个表格把和牌时自摸率算成了 25%，而现实中的和牌时自摸率大概有 40% 左右，如此一来这个数字就更低了，只有约 400 点。换言之，「坐庄 1 局的平均收入是 400 点」，可能有很多人会觉得这个数字比印象中少了很多，但经过检验后确实就是如此，请大家牢牢记住。

顺带一说，根据天凤凰卓的实战统计结果，坐庄 1 局的平均收益是 500 点。就这还是亲家子家全员抱着「亲权意识」战斗的结果，连听牌罚符收入也包含在内才得来的这 500 点。考虑到理论上可以无限连庄，坐庄 1 局平均收入的最终计算结果应该在 600~700 点左右吧。

第四节 目标不是连庄而是高得点



上一节我们得出了「坐庄 1 局的平均收益约 500 点」这个结论。本节我们再更加深入地讨论一下关于「亲权」的问题。请看上图所示的场况。

点数大幅落后的自亲，一杯口 nomi 听牌。只是，听的这个边 3p 场上已经出过一枚，自己手里还有一枚，实在算不上什么好听牌。也许有很多人会觉得这里应该默听确保和率，先和了这一手连庄，然后期待下一局；但如果是我，这里就会选择即立。现在我方正处于迫切需要点数的状态中，与其期待虚无缥缈的下一局，这手立直自摸再中个里 1 变成满贯反而更加实际。既然已经知道这手很难和到，不如让和牌时的回报变得更大一些。**与其期待仅仅价值 500 点的下一局，应该优先考虑让这一局的收益最大化。**

从这个结论出发，请大家重新考虑一下以下的打法是否正确：

1、1500 点的愚形听牌时，因为是亲所以全攻。

→不行。过于期待下一局，以至于大幅度损害当下这一局的局收支的做法不可取。

2、平和 dora2 听牌时，因为要保亲所以默听。

→不行。这一手要是子家就会立直争取 8000 点打点，换作了亲家反而止步于 5800 点简直荒谬。所谓「1.5 倍得点」的亲家的特权，正是在手里牌大的时候才有意义。与其降低一番确保和率、期待连庄下一局，还不如此处立直拿到 12000 点。

3、899m12299p668s 中中

与其老老实实在地做七对子，因为是亲所以要碰 9p 做对对。

→这个可以。看起来很大很恐怖的亲家鸣牌会给予对手很大的压力。既然对手难以自由做牌，大牌炸庄的可能性也会下降。

再强调一次：坐庄 1 局的价值只有大概 500 点。比起强行连庄期待下一局，应该更优先考虑如何将当下这一局的收益最大化。

第五节 面对早巡立直，无安就打 dora 筋

▼リーチタンヤオ													ドラ																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																																							
例1	二萬	三萬	四萬	七萬	七萬	七萬	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※

例 1:234777m23488p45s dora3s

放銃	失点	产生点差	被自摸	失点	产生点差
安目 6S	2600	5200	安目 6s	2000	6000
高目 3S	5200	10400	高目 3s	4000	12000

例 2: 234789m23488p45s dora3s

放銃	失点	产生点差	被自摸	失点	产生点差
安目 6s	2000	4000	安目 6s	1300	4000
高目 3s	3900	7800	高目 3s	2600	7800

首先请看如下手牌。

1112278m116p6s 白白白 (dora3s)

西家早巡立直，舍牌如下：

东西白 5m (立直) 北

我方手牌处于一向听状态，孤立牌有 6p 和 6s，二者看起来都很危险。巡目尚早，加之手中无安，此处应该以和牌为目标前进。那么 6p 和 6s 切哪个呢？

偶尔会听到这种论调：由于做牌时会考虑到 dora 进张而优先留下能进 dora 的搭子，所以 dora 筋相对来说比其它牌危险度更高。但是，现在所面对的这个早巡立直并不像是有特意选择 dora 搭子的余地。也就是说 6p 和 6s 的危险度基本上是一样的。

那么切 6p 和切 6s 的不同就在于，扣住 6s 之后被对方自摸而产生的失点。就算扣住了 dora 筋 6s，如果对方自摸 dora3s 的话，加上自摸和 dora 的两番，当然亲家的损失会变得更大。请看以上图表。这是当对手听 dora 筋时，亲家放銃和被自摸两种情况下各自产生的失点比较。例 1 是立直断么，例 2 是立直平和。通过图表就能清晰地看到，当对手听 dora 筋 36s 时，反而是安目放銃的情况下失点和产生的点差都更少。

因此对于本节开头给出的手牌，正解是切 6s，反而是与 dora 无关的 6p 应该尽量扣住。当然，最不应该切的牌是 dora 本身。由于 dora 本身的性质，单骑或双碰听 dora 的可能性更大，因而 dora 不仅从放铳率上来说比其它牌更危险，而且一旦放铳，失点也会更大。另外，还有一种更危险的牌「dora 侧」。dora 侧放铳的情况下，对手很有可能持有 dora，放铳时的失点会比其它铳牌更高。

第六节 不破一发



4579m5p34689s 白白中 dora5m 上家打 5s

「总之先破了他的一发」「一发自摸太恐怖了，不能放任不管」有人立直的时候就经常能听到诸如此类的话。那么一发自摸的几率到底有多大呢？麻将牌共有 34 种，就算立直家听的是两面，一发自摸的概率也就是 17 分之一左右。实际上，由于立直家并不是每回都听好形，一发自摸这种事恐怕立直 20 回才有一次。

那么就算破了一发，被自摸时自己的损失又会降低多少呢？如果自家和立直家两方都是子家的话，就算立直家因为一发自摸把满贯的牌变成了跳满，自家也不过是多损失了 1000 点。要是立直家原本连满贯都不到的话，这个数字就更小了；且不论还有很多情况下，无论有没有一发，得点都是相同的（如 6 番到 7 番）。把这些情况也考虑进去的话，不破一发造成的损失不过也就在 500~800 点之间。「如果不破一发的话，有 20 分之 1 的概率会多损失 800 点」只要想明白了这点，也就根本不用担心对方一发自摸了。

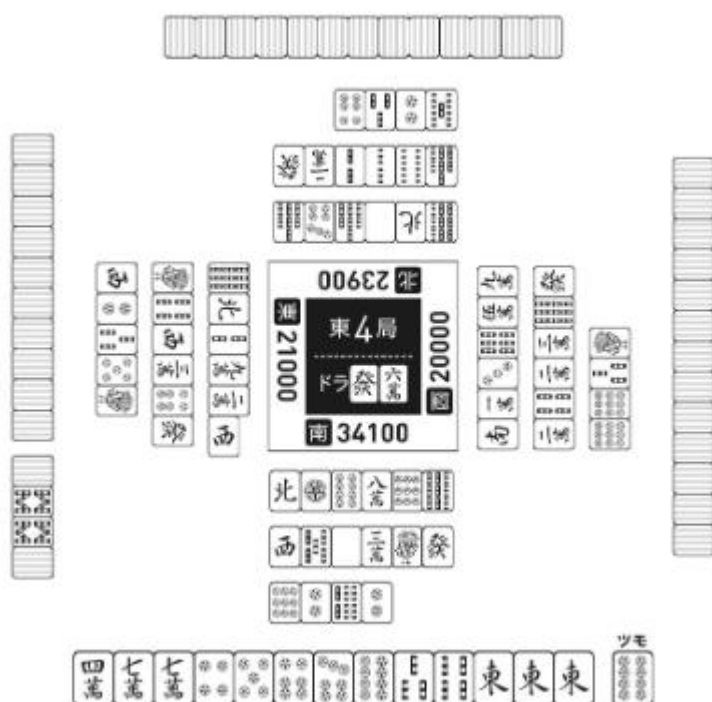
另一方面，还有很多人害怕的是一发放铳。尽管以下数字可能会根据不同规则而有所浮动，不过统计显示，放铳给立直家的平均铳点大概在 6000 点左右，一发放铳的平均铳点约为 8000 点左右。但是这样说来，该考虑的事不是「避开一发」而是「避开放铳」吧？本身铳率就很低的牌，因为是一发巡所以就不切，那也太不像话了。

话已说到了这个地步，然而事实是仍有很多人想要避开一发。那么请大家想想看，假如你破了一发，得益的人是谁，遭受损失的人又是谁？

首先遭受损失的显然是立直家。不过由于一发自摸本身发生的几率就不高，说是受到损失，也不过是预想收益稍微下降了那么一丁点儿罢了。另一个遭受损失的，不是别人，正是破坏了自己的手牌、强行鸣牌破一发的你。可不能小瞧了这个损失。你和立直家都遭受了损失，剩下的两家自然就得益。要是同桌的人当中有特别喜欢破一发的，那其他人可得好好感谢他。想要破一发的话，最好的办法是切出容易被鸣的安全牌。既让别人鸣了牌，又破了立直家的一发，皆大欢喜。

要说确实应该破一发的情况，只有以下这两种：一是自己完全弃和且安全牌充足的情况；二是因为顺位关系，无论如何都想降低对手打点的情况。强行鸣牌破一发，却让自己的手牌变差了，这是得不偿失的行为。

第七节 消除海底



和上一节所讨论的「一发」同样，可以的话想尽量消除对手的海底。眼看就要终局了，如果自己的手牌已确定无法听牌，那么「会破坏自己的手牌」这个缺点也就无从谈起了，确实应该想办法消除对手的海底。

在考虑如何消除海底之前，首先要搞明白摸海底牌的是哪一家。在场上没有人副露的情况下，大家知道摸海底牌的人是谁吗？

答案是南家。王牌有 14 张，通常来说南家的第 18 次摸牌就是海底牌。如果有人吃牌，那么海底牌会移动到下家；如果从对面碰牌，海底牌就移动到对家；如果从下家碰牌，海底牌就移动到上家。考虑到这些，首先不能把海底送到立直家或者明显听牌的人手里。

那么请看上图所示的场况。亲家第 6 巡立直，第 8 巡暗杠 8s，其他三家明显弃和。这样一来就是亲家摸海底牌。如果想错开亲家海底的话，这里应该切什么好呢？安全牌要多少有多少，来想想其中哪张最容易让下家鸣牌吧。从他的牌河来看，他手里应该没什么索子了。那么打牌候补就是饼子里的 5p 或 6p。场上 6p 已经出了三张，他手里没有 6p 的可能性很高。看起来 6p 是最容易让他鸣牌的。

那么这里打 6p 吗？再稍微深入考虑一下吧。就算打了 6p 顺利地让下家吃了牌，错开了亲家的海底，亲家仍然还有 1 次摸牌机会。就没什么方法可以把这 1 次摸牌机会也消除掉吗？关键在于自家手里的东暗刻。亲家在第 6 巡打西立直，如果他是单骑听牌的话，那与其听生张 W 东，还不如听西；这样一看，东基本安全。此处主动切东，等西家或北家跟打后再碰回东，这样一来就完全消除了亲家自摸的最后一线机会！如果立直家是水平值得信赖的牌手（若听单骑则听西）的话，这会是一个非常实用的小技巧。如果大家在实际中遇到类似的情况，就大胆地尝试一下这个技巧吧。

第八节 概率等同



123m123p67789s 北北北 dora 中

抽签游戏，三根签里有一根有奖，两根没奖。从这三根签里抽一根，中奖概率是多少？我相信大多数人能立刻回答出概率是三分之一。但这三分之一是怎么得出的呢？光是回答「因为三根里只有一根中奖」是不行的。正确的思路应该是「三根签的内容分别是中奖·无奖·无奖，抽到每一根签的事件发生概率等同，将每一事件看作 1，则得出中奖概率为 1/3」。在许多类似的概率计算问题当中，题干里都要特意写上「每一事件发生的概率等同」这句话。「概率等同」虽然听起来是个高大上的数学术语，但在任何需要计算概率的日常问题中它都是不可或缺的前提条件。如果不加上这个条件，所有概率计算都是空谈。就比方说刚才的抽签问题，如果中奖签卡在暗箱深处，抽签者够不着；或者说中奖签比其它签子要重，抽签者抽不动的话，那就没法得出三分之一的答案了。

了解了这一点之后请大家看如上手牌。场上除了字牌只能看见 1 张 5s，那么切 7s 或切北立直，哪种自摸概率更高？附加条件是立直之后不能暗杠，另外立直之后其他三家都会弃和。正确答案是「不知道」。回答「切 7s 和切北立直的自摸概率一样」的人，请再好好考虑一下。确实，58s 和 69s 同样都是 6 张未现，乍一看确实概率一样。但原本的问题是：哪种自摸概率更高？换言之，哪种山存更多？

「切过 5s 的人手里有多少张 5869s」「没切过索子的人手里有多少张 5869s」恐怕目前还没有人能准确地回答这两个问题，也没有人做过详尽的相关统计。

尽管可以发挥想象力去猜测别人的手牌，但就凭这种主观臆断是没法决定听 58s 还是 69s 更好的。只有一件事是肯定的，那就是不能断言 58s 和 69s 山存枚数一样。换言之，从人们带着意图挑选舍牌、有一部分信息被公开的瞬间开始，剩余的牌山就已经不能说是完全随机，摸到每一种牌的事件也不再是「概率等同」的事件了。

既然没有满足「概率等同」的前提条件，计算自摸概率也就成了无稽之谈。要问哪种自摸几率更高，除了回答「不知道」之外别无他法。就算想取近似值，也没有什么计算的根据。可能本节的内容稍微有点晦涩了，不过没关系，请大家继续读下一节。

第九节 不要拘泥于「河里有几枚，山里有几枚」

33p444s 南发 碰西西西 碰北北北 dora 中



接着上节的话题，再来说一说「概率等同」。

我们重复一下上节的结论。「三根签里有一根有奖，其余条件一概相同，在三根签里抽一根，中奖几率是三分之一」类似这样能够明确计算出来的概率，在麻将里是不存在的。只要玩家

通过人为的选择将 136 张牌中的一部分以舍牌形式公开出来，那么剩余的牌山就不能说是完全随机，摸到每一种牌的概率也不是完全等同。既然没有满足「概率等同」的前提条件，也就无法判断选择哪一种待牌更容易自摸。

在讨论何切问题的时候，经常有人在题干中加上「某某牌已经被切出多少张」这种条件。可能在这样的人眼里，场上出过的牌和自家手牌的性质是一样的，反正都是「能看见的牌」。很遗憾，我是不会这样讨论何切的，也不会跟抱有这种想法的人讨论所谓的概率学麻将。既然他人的舍牌是带着意图选择出来的，我考虑「残余枚数」或者「中里概率」这类问题时，就只会依凭自己的手牌和舍牌情报进行计算，除此之外对我来说一概都是「看不见的牌」。本节开头的手牌是我在天凤名人战中曾经遇到的实战牌。南三局，四位，自家的亲，配牌起手有 4 个对子，鸣了客风的北和西。这个时候，在我视角里能看到的南和发除了我手里的两张之外，只有一张 dora 表示牌的发。那么这剩下的 5 张南和发，能单纯地认为全部都在山里、南的自摸概率更高吗？显然不能。从对手的立场出发来考虑的话，虽然发也说不上安全，但对于亲家的鸣牌情况来说，显然东和南是更加切不出去的。南被扣死在他家手里的可能性很高。

之后，我碰了 3p 切发听南。这个听牌不仅仅是考虑到南尚有可能山存，而且也是为了拖住他家的后腿，阻止他们的手牌进展。就算没法自摸南，也完全可以流局再开下一把。这之后，由于场上 6m7m 已几乎全现，我换听了一个比较好和到的 8m 单骑，最终获得荣和。我想通过这个例子说明的是，在麻将这个游戏里，并不能简单地认为「场上没看到的就全都在山里」「山存不多的就是恶听」。

然而，我并不是在否定「以场上出现的枚数作为待牌参考」这个行为本身。比如说场上 4 枚现、序盘 3 枚现这类情况，待牌明显山存更少，我也经常以此作为选择的依据。**重要的是根据场上能看见的情报去推测他的手牌以及山存情况。**我所否定的是「仅仅根据场上几枚现的数字来进行计算」这个思维。

在电视对局的实况和解说等工作中，数一下场上的舍牌，说一句「某某牌场上已经出了几枚」当然很简单，但是希望大家作为观战者不要被这种浅薄的情报所迷惑。

第十节 无效摸牌的评价

1278m2389p4556s 白白 dora 东



「唉，又失败了！」

打牌的时候经常能听到这种感叹。趁着这个机会，我希望大家再好好考虑一下这种感叹到底值不值得。所谓麻将这个游戏，摸到什么牌是你没有办法控制的，牌机发给你什么你就只能用什么，在这过程中会发生各种各样的偶然，这就是麻将。要是被这各种各样的偶然所动摇，就没法作出正确的判断；重要的是建立起「不管发生什么都不会动摇」的稳健的心态。虽然在各种竞技游戏中都有人强调「精神面的强化」，但麻将无疑是其中最需要稳固心态的一种。那么下面我们就来谈谈，在麻将中如何才能不为偶然所动、一直保持平常心？方法就是不管好的偶然还是坏的偶然，精神上要一律将它们视为单纯的偶然事件，不能因此影响之后的判断基准。话虽这么说，我猜大概有很多人毕竟感情比较丰沛，没办法做到这样的思考。对于

这样的人，我建议他们在遭遇偶然的失败时不要一个劲地往坏的方面想，尽量培养「向前看」的习惯，多考虑考虑之后应该怎么做。

本节开头的手牌，何切？12m 和 89p 拆哪个都差别不大，但就算是随便选一个你不喜欢的花色也好，这里必须选一个拆掉。那就随便选个 12m 吧。结果拆了 12m 数巡之后，居然摸上了 3m！

「唉，二择又错了！」「我怎么这么菜啊！」「跟我想的不一样啊！」

没有必要这样感叹。本来就是作出了「不要 3m」的判断才拆的 12m，这里直接摸切就完事了。这不是「预料之外」的失败，而是「预料之中」的摸切。

那再请大家看看如下手牌。



手里有两个 dora，这时正急着找个和了役，但另一方面也想快点做出面子，此处不得不打掉白或者中。这两张实在看不出孰优孰劣，于是随便挑了个白打掉了，结果下一巡就摸到了白！

「唉！又失败了！」「怎么这么衰啊！今天没我了！」

这样想是不行的。这张白也是上文所说的「预料之中」的摸切。而且请大家想想，摸白真的有那么差吗？麻将牌一共 34 种，对这副手牌来说有效摸牌也不过 10 种，剩下 20 多种都是无效摸牌。白虽然不是有效摸牌，但却是无效摸牌中最安全、给予对手情报量最少的一种，可以说是「最好的无效摸牌」。比起摸切 8m 或者 1p 这种数牌而言，摸白反而算是好的。请大家以后也试试用这种思维方式去看待无效摸牌吧。

第十一节 永不动摇的强大



关于「保持平常心打牌」这个话题，稍微再多说几句。比方说如上的手牌，上家打出 4p，我们吃牌取得听牌之后，下家居然摸切了 4p！也就是说要是没鸣牌的话，这手就是断平三色 dora2 听牌了。类似这种情况，其实没什么可懊悔的。重要的只有两个事实：第一是我们通过自己的判断决定加快手牌进度、取得了吃听；第二是我们让下家摸到了一张无效牌 4p 然后他摸切了。检讨一下「刚才那个局面到底应不应该鸣牌」是无可厚非的，但至于下一张牌会摸 4p，这不是人类能预测到的事，就没有必要太在意。



(dora2s)

这一手断平听牌，一般来说应该立直，但由于待牌 47p 在场上已经现得差不多了，所以我们选择了默听。没想到听牌的下一巡就自摸了！

「唉，刚才立直的话就是一发自摸满贯了，要是再中个里……」

这样想是不行的。刚才我们对这副手牌的判断就是不应该立直的一手，能和到 2000 点就已经足够幸运了。现在甚至有 700:1300 共计 2700 点的收入，怎么想也不应该失望，而应该高

兴才对吧？而且立直之后别家说不定会采取鸣牌破一发之类的对应战术，立直了也不一定会一发自摸。

读到这里，大家感觉如何？有没有觉得这些至今为止都被认为是很倒霉的意外状况实际上也没什么大不了的、没必要往心里去呢？

我之所以用两节的篇幅来写这些比起实打实的麻将技术更像是精神论的内容，是因为打麻将的人当中，实在有很多人会因为心态的动摇而无法发挥本来的实力。本来有 100 分的实力，结果就因为内心的平衡一度被打破而只能发挥出 50 分，这样的人并不在少数。无论再怎么学习牌效、读牌等等技巧，如果在实战中发挥不出来的话就全然没有意义了。

尽管认真地学习、把 100 分的实力提升到 105 分确实很重要，但更重要的是在任何情况下都不动摇，不要让 100 分的实力只得发挥出 80 分；这样的话，长期成绩就会有显著的提升。请大家一直保持平常心打牌，无论什么情况都要能够做出最合适的判断。

专栏 小林刚的自言自语 03 随机

麻将作为一个游戏来说，它能成立的大前提就在于牌山是随机且未知的，不知道下一张牌会摸什么。无论是实麻还是网麻，没有这个前提的话这个游戏就无法成立。使用这些随机堆好的牌、利用逐渐公示出来的情报彼此间展开智力博弈、与对手竞争输赢，这就是麻将。

所谓「随机」，就是不具有任何规律性，也不掺杂任何人的意志，纯粹偶然的意思。似乎有很多人认为「随机=均等」，实际上正相反，「随机=有时均匀分散，有时有所偏向」这才是正确的认识。

既然没有任何规律性可言，那么牌机的分配有所偏向就是理所当然的事。把这种偏向称为「流势」并尝试解开其中的谜团，有许多人曾做过这样的挑战。「因为运势正旺所以无论打什么都不会放铳」「从这个流势来看似乎能摸饼子」如此种种，连牌山的随机性这个大前提都否定掉了的非科学的理论（？）泛滥成灾。

直到现在，我身边还有许许多多的人抱有类似这样的想法。但实际上，能够从运势·流势这些东西里准确无误地预知未来的人，我至今为止一次都没遇到过。本来就是因为偶然而发生了「牌山有所偏向」这样的结果，之后会发生什么事也都是偶然而已。

所谓麻将，就是如此被偶然所支配着的游戏，会出现什么结果也都不过是偶然罢了。之所以从长期成绩来看会存在实力上的差距，是因为具备实力的人在打牌时根据现下能看见的情报，判断了哪种偶然更有可能发生，从而做出了相应的选择罢了。

不过请大家不要误会，我并不是在说「流势是不存在的」。麻将中每一种现象的发生都是偶然，从结果上来说有时会有所偏向，要把那偏向称为「流势」我没有任何异议。

「就算存在流势，要读取它也是不可能的」这才是正确的认识。

有这么一种东西叫「随机数表」。把 0~9 的数字随机排列，在样本范围足够大的情况下，每一种数字出现的频率都是一样的。以下的图片就是随机数表的一部分。从这张图片就可以看出，在某一部分里好像较大的数字都聚集在一起，可能有些人就会把它叫做「流势」吧。但是这种大数字的聚集说到底是偶然的产物，不可能对旁边的数字产生什么影响。

我希望读了这篇专栏的各位不要被这种表面的「偏向」以及非科学的超自然理论所迷惑，对于什么才是正确的好好作出自己的判断，认识到「牌山是随机堆放的，就算有流势也无法读取」。

(摸到 9p dora6s)

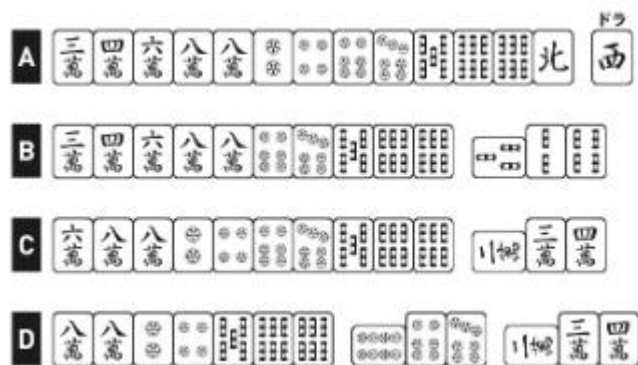
在麻将当中，做出面子的手段除了自己从牌山里摸上张之外，还有从别人那里吃·碰·杠·荣这么几种方式。如果4面子1雀头全部是自己摸来的话，就是所谓的「门前清自摸和」，多1翻。在门前清自摸和之前的这个状态就是所谓的「门清」，不仅可以做一些门清限定的役，而且还有立直的权利。因为这些特权，普遍的认知是「基本保持门清，听牌的话就立直」。也因此，在有些人眼中，从别人的舍牌里吃·碰（也就是副露）只是一种非正常情况下的特殊手段。

然而，我对此要打出一个大大的问号。在我的想法中，麻将的「基本」并非门清，而是「4面子1雀头」。基本上来说，麻将就是想办法比对手更快地做出和了形的游戏；只是偶尔全凭自己摸牌达到听牌阶段的情况下会附上「门清的特权」这种赠品罢了。**副露的主要优点**在于可以更快地接近和牌形；主要的缺点**第一**是会给予对手有关自己手牌的情报，**第二**是由于手牌数量的缩减，之后的选项会受到限制。在想清楚这些的基础上再使用副露就可以了。话虽如此，事实上很多人还是觉得「手牌数量减少了，很容易陷入进退两难的境地，这样太恐怖了所以不要鸣牌」。我希望大家再重新好好考虑一下。如果是以和牌为目标前进的手牌的话，反正也不会弃和，也就没有什么进退两难的说法。而且，**1副露之后就算手牌只剩下10张，选择项也并不算少，不会使守备力极端地下降**。不如说因为更靠近和牌形的缘故，总能找到什么办法的吧。反之，就算是4副露（大吊车）的情况，每巡还是有两个选项可供选择。反而是门清听牌立直之后就别无选择，只能一直摸切，相较而言大吊车的选择范围还更广些。（译：这是什么道理………不愧是攻防一体大吊车）

顺带一说，跟平时玩的规则是无役也能和牌的中国人打过就会知道，他们即使在有 1 翻缚的日本规则当中，鸣牌的时机也是非常之早。他们没有什么「基本保持门清」的概念，只是从「如果这里做不出面子的话就和不了了」的部分开始疯狂鸣牌，在手牌数量逐渐缩减的过程中想办法找个和了役，如此一来他们的和牌率相当之高。

所谓副露，也就是从对手的牌河中摸牌，从而切实地做出面子的行为。我希望大家不要仅仅依赖于从牌山中摸一张未知牌这种不确定的行为，而是要为了做出面子尽可能地活用副露。以下是一点题外话。门清这个词用汉字写出来就是「门前」（准确地写来是「门前清」）。这个用语的含义是将4家的手牌分别视作东南西北四扇门，周边没有副露的状态则是「大门前干净整洁」的意思。经常有人把它写作「面前」，这个写法是误传，还是尽量不要使用吧。

第二节 距离听牌还远时，从愚形开始鸣牌



因此，在 A 手牌当中，应该鸣牌的部分只有坎 3p 而已。好形的 34688m67p566s 部分完全可以凭自己摸牌来快速解决，从现阶段开始鸣牌也谈不上有什么收益可言。如果要从距离听牌还远的阶段开始鸣牌的话，就记住「从愚形开始鸣」这个要诀吧。

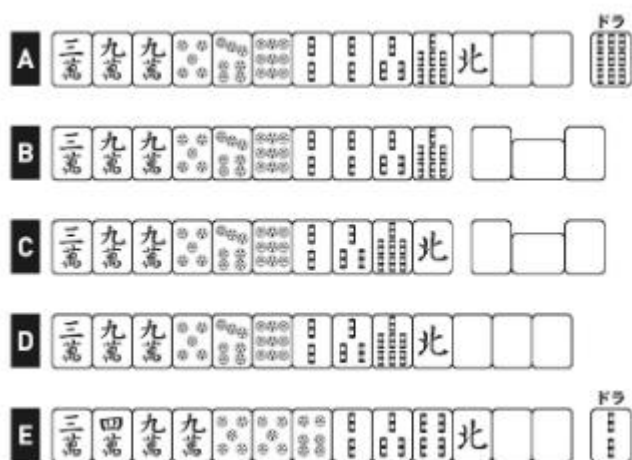


(dora1p)

这手牌也同样，3p 和 258s 全部鸣牌取得吃听。就算坚持门清，也多半是先摸到 258s 然后留下一个坎 3p 听牌。

如果有人觉得「把这么好的 3 面张给鸣掉了，留下一个愚形坎 3p，岂不是很恶心？」那么正好，趁着这个机会改变一下思维吧。舍弃掉「很恶心」之类的感情，只从得失角度进行考虑，这才是通往强者的道路。

第四节 「2 鸣」只是任性



本节针对役牌的「2 鸣」（也就是牌河里出现第一张时不鸣，等到第二张时再鸣）这个说法详细展开讲讲。这个「2 鸣」的理由主要有以下两点：

- 1、手牌形状很差，距离听牌过远，可以的话尽量不想缩减手牌数量。
- 2、手牌形状已经很整齐，可以的话想尽量保持门清提高打点。

持有 A 手牌时，似乎有很多人会由于「形状很差所以不鸣」的理由 1 而对碰白心存抵抗。碰白之后打北，就会变成手牌 B；就算是我也对这种打法不敢苟同。但是碰白打 2s 的手牌 C 又如何呢？既朝和牌前进了一步，在防守方面又保留了一张安全度较高的北，从这角度来说远远比手牌 B 更加优秀，可以说是兼顾了攻守平衡的一手牌。

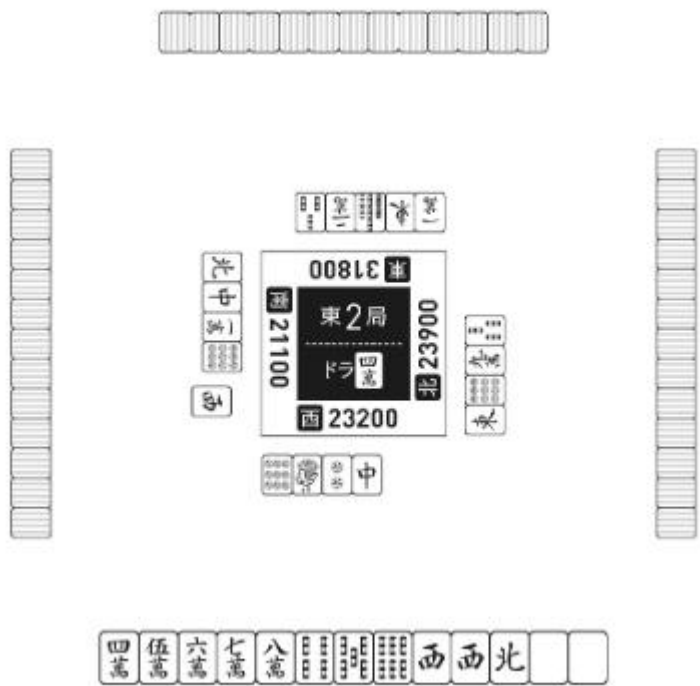
放过第一张白不鸣的人，也许会认为白摸成暗刻是最理想的，也就是 D 所示的手牌。那么在此请大家比较一下 ACD 三副手牌各自的期望打点、和率和安全度。C 手牌与 D 相比，尽管期望打点和安全率稍微下降了一些，但和 A 比起来，自己和牌的可能性大大提高了，对手和牌的概率也相应减少。只追求最理想的 D，却拒绝次善的 C 的做法，只能说是玩家在耍任性罢了。

那么再来看看第一枚不鸣的理由 2，也就是想要保持门清提高打点的说法。手牌 E 又如何呢？只是，假如这手牌铁了心要保持门清的话，就必须做好「相较于可以碰·吃的情况，和牌一定会花费更多时间」的心理准备。而且假如最终还是要鸣第二枚白的话，不鸣第一张的做法也就谈不上有什么好处可言了。也就是说 E 手牌不鸣第一张的话，实际上跟 A 手牌放过第一张的做法同样，也都是玩家在耍任性罢了。

2 鸣在以前曾是一种得到相当广泛运用的战术。类似这样，把玩家的任性当成某种技巧理论来看待的做法不在少数，但实际上它们并不是什么特别有效的战术。尤其是在对牌效的认识

加深、碰·吃的技术也有了巨大进步的现代麻将当中，第二张打出之前该局就已经结束的情况很多，2 鸣战术的有效性也进一步地下降了。

第五节 2 鸣和不取碰听的例外情况



在之前的章节中虽然已经写出了「从第一张开始鸣牌」「碰听·吃听必取」的结论，但在这些结论之上，有些局面下我也会反其道而行之。来看看这都是怎样的局面吧。

首先是 2 鸣的情况。请看以上场况。自家手牌中有 369m 的三面张以及西、白两种役牌对子，是看起来马上就能听牌的一向听状态。正在此时，场上有人打出了可以使我们取得碰听的西。要是碰的话，可想而知，这 2000 点的和牌已经是板上钉钉的事。那么不鸣这张西好不好呢？这个手牌和前一节中的 E 手牌有什么不同之处呢？

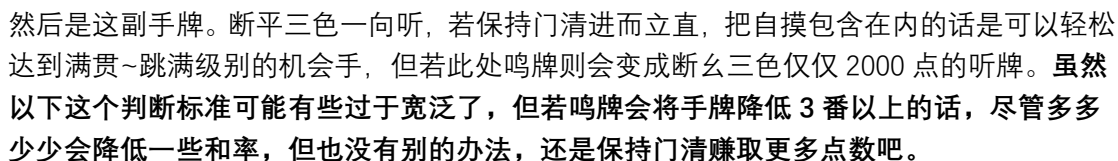
关键在于巡目还非常早，1 向听的受张面又很广，看起来马上就能光速听牌的样子。并且由于役牌对子有 2 组，即使放过这 1 枚，还可以期待剩下的 3 枚。

综上所述，正确答案是放过这张西。就算从第二张开始鸣牌，速度也不会特别落后于他人，此处就保持门清期待立直取得更高打点吧。

另外还有一些不取碰听·吃听的例外情况：



比方说如上手牌。看起来下一秒就能好形听牌的形状，没必要特意去固定一个愚形听牌。不急着取听牌反而能让和牌率上升。



一萬 二萬 三萬 六萬 七萬 發 發 發 發 發 發 西 出

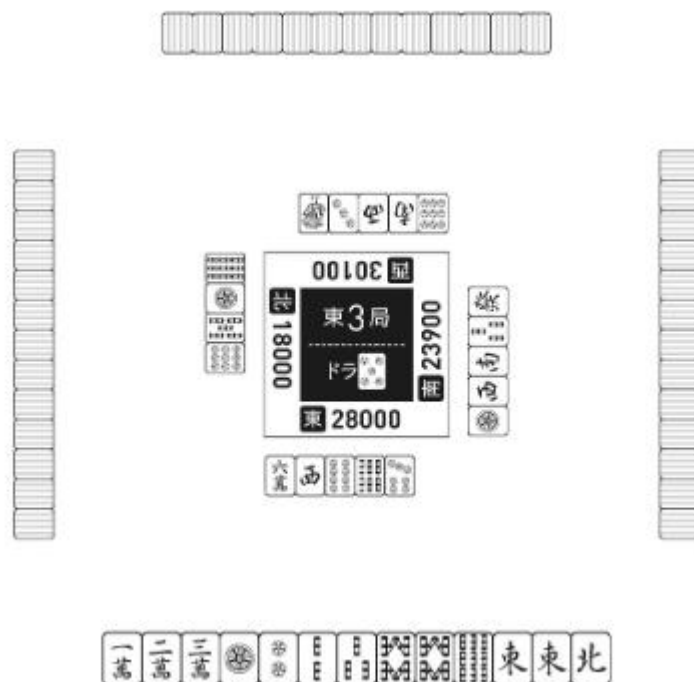
无论是平时打的普通麻将也好，竞技麻将也好，麻将中采用的「先付」这个说法中的「先」指的是「前方、前头」也就是「未来」的意思。与此同时，「后付」中的「后」指的是「从今往后」也是「未来」的意思。也就是说，无论哪种说法，指的都是「未来」，都是同一个意思；而「back」这个说法，则是把「后付」中的「后」字给翻译成了英语得来的。至于为什么不是「after」而是「back」我就不太清楚了，可能翻译的时候并没有考虑到「back」包含的「后背」「返回」等含义，仅仅是从语感上感觉合适才普及开来的吧。

因此当「完全先付规则」这个说法最初开始流传的时候，有些人还不习惯这种叫法，以为是必须荣和（或者自摸）役牌的规则，感到十分的别扭。（参照浅见了氏《麻将祭都》等）

我的原则是不使用暧昧不清的用语，因此在意指此类情况时一定会说「后付」。后付这个词按字面意思只能解释为「之后再作出某种役」，这样一来就不会产生什么误解。当然，即使有人习惯说「先付」或者「back」我也能好好理解对方的意思，但如果读者中有人对这些乱七八糟的用语感到头大的话，我还是推荐大家一概使用「后付」这个词。顺便一说，我翻了一下字典，「先」这个字居然有 10 种用法和解释，实在是非常麻烦的一个字啊。

不管说法如何变幻，实际打麻将的时候，该后付还是要后付的。比如说和了即 TOP 的 All last 这种场况，就不要迷惘，直接后付吧！

第七节 鸣牌的顺序



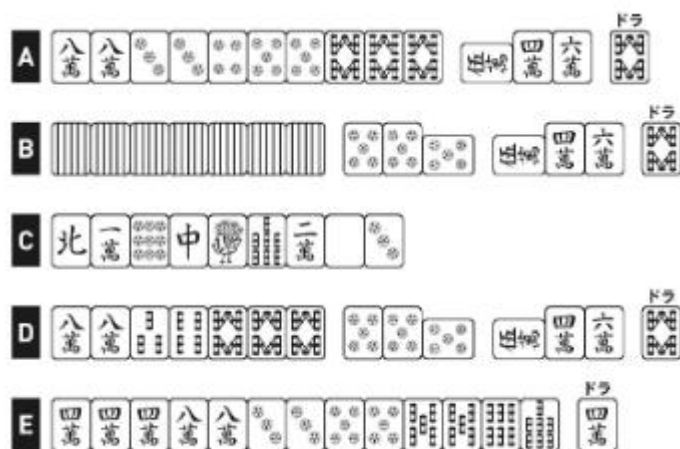
如图所示的手牌中可以鸣的牌有好几种。那么，请大家把 3p、1s、4s、7s、8s、东这 6 种牌按照鸣牌欲望由高到低的顺序排列，考虑一下就该场况而言，什么牌应该鸣，什么牌不应该鸣。

大家想好了吗？那么接下来就说一下我的答案和理由吧。首先最想鸣的是 W 东，这个大家应该都没有异议。其次最想鸣的牌就我个人来说是 3p，但我认为想鸣 1s 的人应该也有不少。要说理由的话，比起 3p 而言，1s 鸣牌可以确定三色手役，看起来是令人安心的鸣牌方式吧。然而如果真的从 1s 开始鸣牌的话，剩下关键的 3p 就很容易出吗？**一上来就吃个两面，从别人视角看来首先就会怀疑你在确定手役。这样一来，之后就算鸣了 W 东或者 7s，别人也会怀疑你在做 123 的三色，23m 和 23p 就会变得很难出。**如果跟上级者同桌的话就更是如此。与之相对地，鸣 3p 有很多情况下只是单纯地解决难以作出面子的关键边张部分，比起鸣了 1s 的情况，被人读出在做 123 三色的可能性稍低。就算鸣了 3p，之后 1~3 的数牌也不会变得特别难出，完全可以期待别人打出 1s 这种很容易用不上的端牌。另外这手牌也并不是非得片听才能和牌，只要不是连上 4s8s 两个低目进张，都是有役的；也就是有 4 分之 3 的几率有役能和。而且，就算摸上了 4s，全带和三色都消失了，也还是可以用 W 东和牌嘛。顺带一说，吃了 3p 之后，我建议 7s 和 8s 也全都鸣牌取得听牌。

到此为止，最想鸣牌的顺序是东、3p、1s。这几种牌是要鸣的。

那么其它几种牌又如何呢？鸣了 4s 之后全带和三色都没有了，必须指望 W 东和牌；鸣了 7s 或 8s 之后又只能依赖未确定的三色。这两种牌我建议不要急着去鸣。综上所述，本节开头所说的那 6 种牌，按照鸣牌欲望由高到低排列的顺序是东、3p、1s、7s、8s、4s。我个人会鸣的是排在 1s 前面的两种。**单单想着「能让手牌有所进展的就全部鸣牌」是无法提升麻将水平的。不仅仅要考虑确定哪种手役，也要考虑之后的牌容不容易出、手牌的打点以及巡目这些因素，综合起来作出判断。**

第八节 让人难以读出待牌的副露技术



从过去的时代开始，就有很多人在研究如何让别家难以读出自己待牌的技术。其中很常见的一种就是牌河里丢出很多和待牌相同花色的舍牌，也就是所谓的「迷彩」技术。比方说早巡连切 43p，最终待牌听 25p；或者早打 5p，最终听筋牌 2p 的所谓「筋牌引挂」；又或者牌河看起来像混一色，实际上却听别的花色……此类技巧不胜枚举。那么本节我们就来介绍一下如何通过副露误导对手的读牌，不让他们猜到自己听什么。

什么样的副露可以说是让人难以读出待牌的呢？请看 A 手牌。1 副露，断幺 dora3 听牌。坎 4p 听牌实在太差了，正是希望换听良形的时候。

首先很想摸到 6p 换听 47p; 摸 3p 切 5p 听 36p8m、或者摸 5p 听 25p8m 也都可以考虑。另外也可以碰 8m (或者 8m 摸成暗刻) 从 25p 和 36p 待牌中进行二择。

但是，此处还有一个不能看漏的选项：碰 3p 或 5p。比方说碰 5p 后切 3p 听 25p 的情况，虽然待牌枚数比起坎 4p 来并没有增加几张，但从对手的视角看来，我方手牌如 B 所示，舍牌如 C 所示，吃 5m 打 2m，碰 5p 打 3p。请大家站在对手的角度读牌并思考一下，我方手牌是个什么情况，最终听牌又听到哪边？

手役看起来是个断么。中途切了 dora 表示牌 7s, 看起来像是固定了 dora 对子, 又或者是完成了带 dora 的面子; 另外通过鸣牌处理了万子的两坎, 又处理了饼子的 355p 复合型。那么最终听牌大概率是个索子, 尤其 25s 和 36s 高危。虽然也有其它例外, 无法断言说是 2536s, 但这种读法适用于大多数常见情况。也就是说在对手的想象中, 我方手牌大致上如 D 所示。5p 入张的部分本应该已经通过鸣牌处理掉了, 居然还能听得到 5p? ——这一点很容易成为对手读牌的盲区。尽管一般来说副露数的增加容易引起对手的戒备, 但在这个例子中鸣牌反而可以让对手觉得「索子不好出了, 但是饼子还行」从而诱导对手增加他们放铳的几率。

把这个结论进一步泛化：对手很难猜到你会听自己已经鸣过的牌，会相应地放低警戒，也更容易放铕。（译：二度受必不可能点）比方说 E 手牌就不要犹豫地吃 4p 取得坎 4p 听牌吧。

专栏 小林刚的自言自语 05 三原孝博的一点读

2014 年的麻将连合将王决定战，全 15 半庄中第 3 个半庄的 All Last，2 位末亲木村和幸两副露：碰中、吃 6m。



与之相对地，TOP 三原孝博也听牌了。



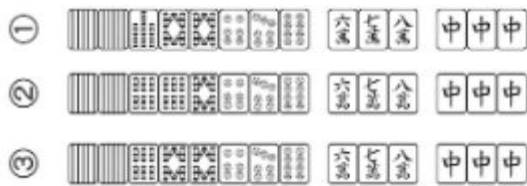
在此关头，三原摸到了 dora 北。这里应该怎么办呢？木村的舍牌如下：



除了第 8 巡的 2s 之外，其余舍牌全部是手切。第 3 巡碰中打 5m，第 7 巡吃 6m 打 8s，最后的 8p 是跟切同巡别家打出的 8p。

那么，来读一下木村的手牌吧。5m 对子连打，说明搭子溢出，是非常快的手牌。先切 8m 固定了两面搭子之后又切了 7p 和 8s，说明在打 8m 的时候 7p 和 8s 周边还是未完成的形状。尤其是后出的索子周边更加危险，可能是 69s、坎 7s、6s 和什么东西的双碰或者 9s 和什么东西的双碰这几种形状。但是场上已经切过 2 枚 9s，9s 双碰是不可能了，基本上可以确定是 69s、坎 7s 和 6s 双碰这三种。

另外，最后的跟切 8p 也很引人注目。如果是 788p 里切 8p 听牌的话，别人打 8p 的时候早就碰听了；所以这个 8p 不可能是听牌的一打，要么是从已经完成的面子里空切出来的，要么是摸上 5p 进行了 slide。也就是说在前一巡，他手里很有可能有 678p 的顺子。这样一来，他切 8s 时的手牌就差不多被猜透了（如图所示的以下几种情况），未表示的两张牌有可能是 dora 北的对子。



在座的各位当中有谁会从如图 2 所示的手牌中切 8s？未表示的两张牌是 dora 北也好，是役牌也好，从图 2 手牌中切 6s 固定三色才比较正常。这样一来木村的手牌就基本上确定为图 1 或图 3 的形状。除了 679s 之外的牌基本都能通过。就算他手里有 dora 北，也很可能用作了雀头，所以北也是能通过的。

因此，摸到了 dora 北的三原进行了 1 分钟的长考后，摸切了这张北。

实际上木村的手牌如下图所示:



虽然雀头并不是 dora，但就如三原所读，待牌是 69s。2 巡之后，三原摸上铕牌 9s，立刻弃和了！

事后慢慢思考的话，可能觉得摸切北对日、摸 9s 弃和很正常，但又有多少人能在直播中的头衔战决胜局这种压力巨大的环境中做得到呢？这一打既让我们看到了三原的实力，又看到了他的自信。

有这么个说法叫「向听」，指的是「距离最快听牌还需要多少巡」的意思，只有在「向听」前面加上数字才有明确的意义。比方说 3 向听就是最快还需要 3 巡才能听牌的意思。这个词在日语的语法上来说，和「枚」、「个」、「匹」这些词用法相同，应该被划分为「助数词」（量词）。顺带一说，「米」和「克」这些表示计量单位的词虽然严格来说和助数词有所区别，但是用法上都是相似的。

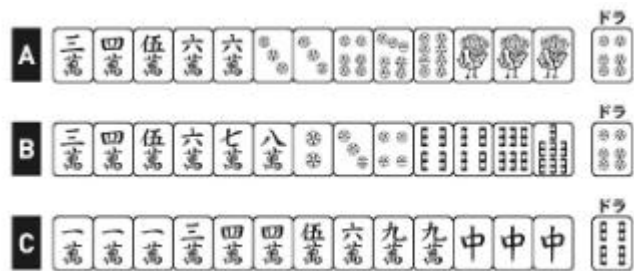
然而最近不知为何却有越来越多的人把「向听」这个词当做「1 向听」的意思来使用。居然把最重要的这个数字「1」给省略掉了！为什么要仅仅为了少说 1 个字而煞费工夫地把词语的意思搞得晦涩难懂？我实在不能理解。

在传统的用法中，使手牌进度后退一步的行为叫做「退向听」。但就是因为把向听和 1 向听混淆使用的这种风气，现在「退向听」这个词的意思也被误解为「退回一向听」了。其它和向听有关的术语遭到误解的情况也不少见。

所谓语言，应该是为了大众使用方便而时时演化的东西。然而对于我们这类专家来说，我们的初衷并非附会流行趋势，而是希望用更简明易懂的语言传达自己的想法呢。

立直~简简单单和大牌~

第一节 立直的基本



在如今的麻将战术中，无论如何都绕不过去的话题就是立直了。在过去，立直被视为一种只有在对自己的手牌有着绝对自信时才会使用的特殊手段，但随着时代的推进，人们对立直的价值已经有了很大的改观。

立直的好处首先在于它是个一番役，能让无役的手牌变得有役能和；其次就是让对手知道自己听牌、从而给予对手压力并制约对手。坏处在于失去选择权，无法对场况作出应对；另外还会引起对手的戒备，使对手得以对我方的听牌作出应对。大概就是这么几点。

对于立直，首先要划分成两个区域去讨论。一个是有役的情况，一个是无役的情况。

首先是无役的时候。无役时只有立直才能获得荣和的权利，基本上在大多数情况下都是立直有利。两面或者字牌双碰这样的好型听牌自然不用说，铁立。即使听牌形不是特别好，但如果改良枚数较少的话也应该立直。无役不立直的情况，大致上只有像 A 所示的手牌那样既非好型、改良枚数又较多的时候而已。

但是，有役的情况就是另一回事了。明明 dama 也有荣和的权利，却特地让对手知道自己听牌了，和了率可想而知会下降许多。为了弥补这个缺陷，选择立直的手牌必须确保立直后能够有相应的打点提升才行。比方说如 B 所示的手牌，dama 的话就是断平的 2000 点，但立直后加上自摸、一发、里宝等等，可以期待 3900~8000 点的点数收入。这样一来，尽管和了率多多少少会下降，但由于有足够的回报，此处应该选择立直。但是像 C 这样的手牌就比较微妙了。dama 已经是 8000 点，加上立直也就是 8000~12000 的打点。贪这一丢丢的打点提升却错过了可能的和牌机会，只能说是得不偿失。况且叫了立直之后，无端引起他家的警戒、因此错过了和牌机会的情况非常常见，所以此处 dama 是很合理的。当然，以上所说的只是关于立直的一些常识性内容。想了解更加详细的知识点的话，就请继续往下读吧。

第二节 先制立直有利



「先制立直」。正如其字面意思，指的是在当局第一个宣告立直的意思。最初提出这个概念并宣扬其有效性的是突击东北氏（译注：即《科学する麻雀》作者），经过 10 年的时间，先制立直有利已经成为了相当普遍的常识。

先制立直最大的好处在于使对手无法自由地做牌。就算是那些按以前的理论来看最好 dama 等待改良的手牌，由于立直的巨大压制效果，现在的观点已普遍认为即立更优。无论是多么喜欢狂日的对手，一旦我方宣告立直也都无法直线做牌，多多少少会歪曲手顺。

比如说如上图所示的无役 dora1 听坎张的手牌，可能有人拿到这种愚形 2600 点的牌会害怕放铳从而不敢立直，但此处即立是更有利的。当然我不是说这手牌一定能和，但考虑到加上一发和里宝之后的打点、对对手手牌造成的损害、包括听牌罚符在内的期望收入等等这些因素，立直是更优的。

只是，手牌中没有 dora 的情况下，由于期望收入过低，立直与否的判断会变得很微妙。只有在听两面或者待牌形还不错（有引挂、听字牌等）的时候是应该立直的。

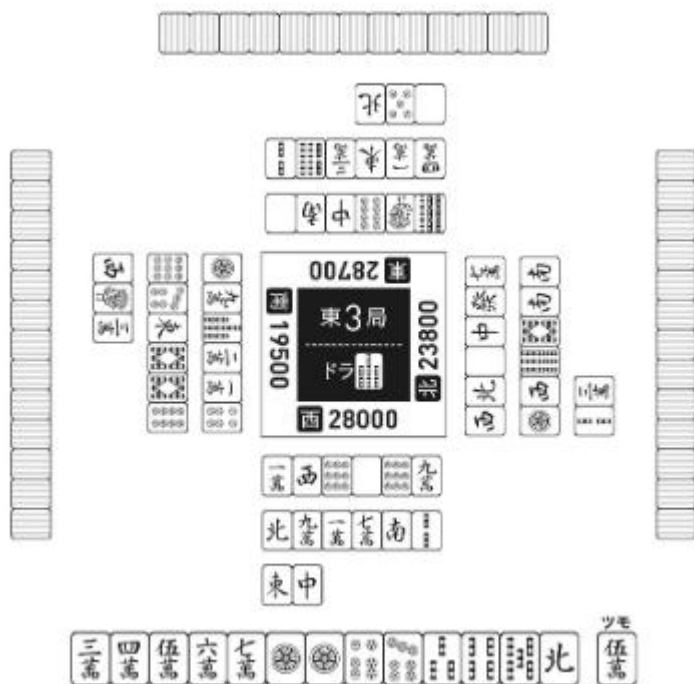
另一方面，就算是如下图所示的手牌，只要巡目够早，即立也是更有利的。



断平 dora2 的牌，就算 dama 也是满贯。若是按照以前的观点来看，就应该避免引起他人的警戒，dama 期待荣和；但其实就算立直了，想日的对手还是会铳的。而且立直压制别家后还更能期待自摸，我认为这样比 dama 更加有利。

以上这些例子的共通的前提条件在于「早巡先制听牌」。就说本节开头的那副手牌，如果听牌时已有对手副露了看起来很大的牌，或者已有对手先立直了的话，由于立直风险过大，选择 dama 或者拆听都是很合理的。再说本节第二个例子，如果巡目已到中盘之后，比起重视自摸和了，还是 dama 期待他家放铳更加有利。

第三节 终盘的立直是两番役



请看如上场况。切掉安牌北即可听牌，手牌为平和 nomi，还剩两次摸牌机会。有很多人会因为巡目已到终盘所以选择 dama 吧？只有 2000 点的立平手就此落入毫无防备的境地或许听起来很可怕，但请大家再重新考虑一下。

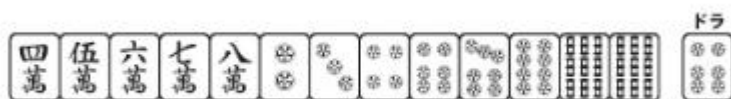
麻将规则中是有一发和里宝这种东西的。剩下的 2 巡当中，若第一巡和牌则必定与一发复合，打点 3900 点起跳，自摸可达 5200 点。另外如果中里的话还能变成满贯。也就是说，加上一发、里宝等因素之后，终盘的立直实质上具有 1.8~2 番的价值。

尽管也可能被已经听牌的对手当场摸切追立，但自家也是好形听牌，况且打点也上升了不少，并不能算是特别不利的对决。而且就算一直保持 dama，面对别人的立直也不一定就能避铳。况且，如果对手还没有听牌的话，他们对于我方这个 2 番立直也不敢轻举妄动，就算最终巡摸听了，如果要切的牌比较危险的话，他们也是很有可能拒听的。这样一来，流局时的听牌人数就会切实地下降。

那么，我们再来看看本节开头的局面。全员都是门清，巡目已经进入了第三排，尚未有人打出特别显眼的危险牌。虽说亲家看起来好像在进攻，其实也并不能断言说他就一定听牌了；而且别家看起来甚至像是注意着亲家的舍牌进行跟打的样子。因此，此处就是应该立直的一手。不仅自己的和牌点数激增，而且还能大大削减南家北家听牌的可能性，听牌罚符的期望收入也提高了。就算可能会错过平和和 nomi 的 1000 点收入，就算要扔一根立直棒做供托，只要能拿到罚符也就没问题了。

只是，如果自家听牌形较差，或者场上已经有人立直，或者有人在做对对或混一色这种场面上有肉眼可见的危险的情况就是另一码事了。要持有保留退路的意思，dama 时如果摸到危险牌就及时跑路吧。

第四节 振听立育亦有效



正如之前几节所述，近年来的麻将理论对立直的价值给予了高度评价。其中，先制立直的价值尤其被看重，支持这一理论的数据也屡见不鲜。例如坎张听牌或断幺 dora1 这种手牌，按过去的观点来看应该 dama 等待进一步改良，但如今却普遍认为即立更加有利。

要说其理由的话,不仅仅是单纯地因为立直能带来打点的提升,更在于立直给予对手的影响。就算自家的手牌多多少少会变得更难和到,立直压制能够歪曲对手的手顺这一点的好处是不可小觑的。那么,接下来请大家看上图所示手牌。只是有一点附加条件:自己已经切过 9m,正处于振听状态。

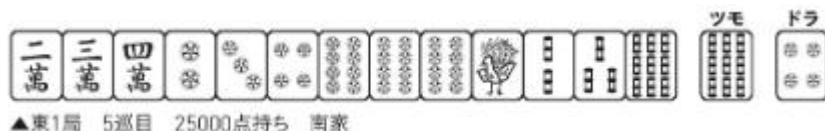
这一手也是应该立直的。3 面听本身的优势已经很充分，况且打点的提升幅度也大，足以弥补立直后无法防守的缺陷。有人立直能给予对手相当大的压力，请大家牢记这一点，果断立直追求自摸吧。



同样是之前已经切过 9m，这一手又如何呢？这里的选择就比较微妙了，我推荐切 8m 选择非振听的坎 6m 立直。要说理由的话，是比起自摸 9m，荣和他家的 6m 更值得期待的缘故。尽管在此我没法拿出明确的数据来证明，但在我的认识当中，振听三面优于非振听坎张优于振听两面。但是，如果场况及四家的点数状况足以让你确信「若自家立直，则别家大概率弃和」的话，那么选择更容易自摸的振听立直是更好的。

写到这里，以上的论述看起来好像导向了这么一个结论：「不用在意振听，立直就完事了！」其实也不尽然。关于振立，最重要的前提条件还是「先制立直」。立直的好处在于提升打点的同时压制对手。正是因为这个压制效果的存在，振听立直才能成为一个有效的战术。如果场上已经有人立直的话，自家的振立也就没有多少阻止别家做牌的作用，不如说只会成为对先立者的全自动放铳机罢了，风险实在过高。因此，可以接受振听追立的情况仅限于「绝对不会弃和的超级大牌」以及「听牌形非常非常好的大牌」这两者而已。

第五节 不要拒和振立



请看以上手牌。暂且保留听牌的同时正在等待三色或好形变化,结果等待的过程中却自摸了。要是此处选择自摸的话,就是自摸 dora1 的 2000 点。这一手应该自摸和牌吗?还是打掉 1s 振立呢?

或许有很多人会想，巡目尚早，这 2000 点不和也无所谓，反之要是能和 8000 点就赚大了。

但是请大家再思考一下，这手牌真的是 8000 点吗？

首先我们看如果这里选择自摸，就可以直接收入 2000 点，变成 27000 点的持点。我们以这 27000 点为基准去考虑，如果此处拒和，就等于还给亲家 1000 点，再还给子家每人各 500 点；在此之上还要振立的话，实质上等于拿出了 3000 点作供托。

就算最后和到了这手振立，收入又是多少点呢？满贯和了的话持点会变成 33000 点，以刚才所说的 27000 点基准考虑的话，其实不过收入了 6000 点而已。也就是说，此处拒和振立，实质上等于拿出 3000 点供托去追不确定的 6000 点收入的行为！

虽说这是个两面听牌，但振听立直的话又不能荣和别家，还必须自摸高目才能收入这来之不易的 6000 点。为了这么困难的 6000 点收入拿出 3000 点供托显然是效率低下的决策。这一手还是老老实实地选择自摸和了吧。

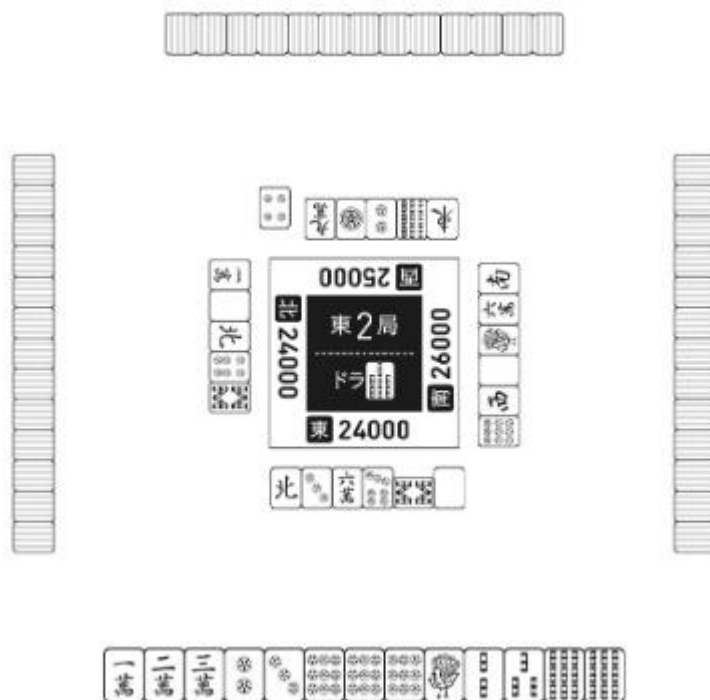
那么以下手牌又如何呢？



东 1 局，第 5 巡，25000 点，南家，dora 北。

这一手就这么自摸了的话等于自摸 nomi 的 300-500 点即 1100 点收入。但如果切 1s 振立的话，不仅 5 面听和率满意，而且自摸最高目的 47s 甚至可以达到跳满。再考虑到一发、里宝等因素，打点的提升十分可观。像这种和率优秀、拒和损失的点数少、立直打点提升幅度大的手牌，和牌的回报足以弥补振立的风险，是完全可以选择拒和振立的。

第六节 立直之后不见逃



请看如上场况。自家立直，高目纯全三色，但此时他家却打出了低目 4p，若和了就会变成立直 nomi。应该和吗？

见逃后高目自摸即为 18000 点，若中里甚至可达 24000 点，考虑到打点差距如此之大，可

能会有不少人选择见逃吧。但是在这之前，请大家再好好计算一下，此处直接和牌的收益到底是多少点呢？

只按照眼下的立直 nomi 计算的话是 2000 点，但考虑到里宝，实际上的打点平均为 2900 点左右。还有不能忽略的一点是，场上有一根供托立直棒。虽然这根立直棒是我们自己放上去的，但既然它已经作为供托放在场上，那就等于是公用的了，和别人放的棒没有区别。加上这根立直棒再计算一下吧。也就是说，比起见逃，此处直接和牌的收益实际上是+3900 点左右。

然后再看此处见逃后自摸和牌的情况。把高低目和中里概率这些因素全部考虑进去之后，平均下来的和牌点数为 13000 点左右，比直接和牌的收益高出了约 9000 点。虽然这也不算是个小数目，但在这种平场的点数状况下，我并不认为是值得放弃唾手可得的 4000 点收入去搏的数额。话又说回来了，虽说听牌是两面好形，但剩余的摸牌次数也最多只有 12 次，自摸的概率也并没有那么高；况且自摸高目 1p 的概率又更是减少了一半。这么一想，此处果然还是切实地和牌赚取点数比较好。

然而，有些局面下也是选择见逃更优的——那就是南 3 或南 4 局时，有提高顺位的可能性的情况。比方说如果和了 2000 点就仍然是 2 位，但和了满贯的话就能变成 top 的局面下，满贯的价值就远远超过了 8000 点。在一般的规则当中，TOP 会附加 2 万~4 万的顺位点，在只要和了满贯就能拿到如此之多点数的情况下，见逃 2000 点的和牌去赌自摸是完全不亏的。

专栏 小林刚的自言自语 07 太郎的杠

2011 年，第二期天凤名人战中的一局。



我的手牌如上，是食断的一手。

此时上家打出 6m，虽说吃了也不能听牌，但吃一嘴打 8p 或 3s 既能拓展进张面，最终听牌形也会变得更好，不如这里就吃一嘴吧……。

「杠」

发声的是铃木太郎。



居然从这手牌中叫了大明杠。这是为了不让我吃牌而作出的副露，也就是通常所称的「阻碍杠」。他读出我的食断手需要这张 6m，从而决定阻碍我的吃牌。

他的读牌正中红心，阻止了我的吃。即便如此，拿着这无役一向听的手牌，仅仅为了不让我吃而叫了大明杠，我实在被他的这种思路给震惊到了。顺带一说之所以不是碰而是杠的理由是「大明杠更能给予别家压力」。这一局最终以太郎的食断和牌告终。在尽量干扰对手做牌的同时自己和牌结束，实在是非常具有太郎风格的一次和牌呢。

我与这位铃木太郎初次相遇，还是在我十八岁的时候，彼时我还没有成为 pro。他是我当时常去的雀庄的工作人员。虽然没有面对面地直接说过话，但我常常听到别人议论太郎如何如何，也就记住了这个名字。其实太郎也是一样，是经常听到客人们议论「有个常在傍晚来的皮肤白白的有些古怪的年轻客人，名叫小林君」，这才记住了我。

后来，这位铃木太郎与我、村上淳一同组成了3人小组「玄学爆破者（Occult Bursters）」于麻将杂志上进行写作活动，志在破除麻将界内广为蔓延的迷信风气。太郎的牌风独特，以常人难以想象的超人般的牌路留下了压倒性的优异成绩。至今为止他获得过数不胜数的头衔，外界评价他为业内最强的呼声也非常之高。虽然我们所属的团体不同，但还是很期待和他共同切磋钻研呢。

▼私、鈴木たろう、村上淳のオカルトバスターズ
『月刊プロ麻雀』2003年12月号



专栏 小林刚的自言自语 08 暧昧不清的用语

「当时我判断那是胜负的紧要关头。」「那一局就是决定胜败的紧要关头。」

在赛后采访中，经常能听到类似的话；但我却不知怎么对这种说辞抱有一种违和感或者说厌恶感。这个「紧要关头」是什么意思？是说这一局的结果就能直接决定整个对局的成败么？那就是说其余局数就可以随便打打了么？

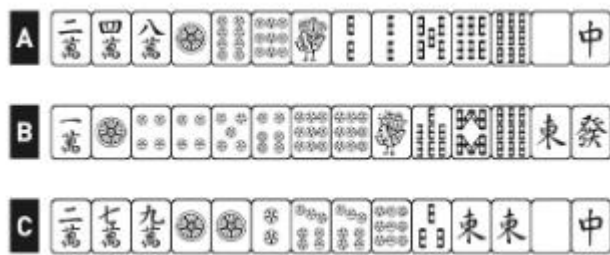
没有这回事。虽说每一打对结果的影响有大有小，但每一局的每一个选择都与胜败有所关联，这才是麻将。

不止是「紧要关头」，在麻将界内实在有很多人偏爱这种暧昧不清的用语。流势·调子·火·运势·姿态·状态·势头·感触·手感……等等如此。摆出一副宗师大家的样子，说着这种含混不清的话来迷惑观众，这种行为差不多就得了吧。难道公开对局的解说者好好说话就有降身份了么？

至少我本人是只把偶然当成偶然，尽量不使用暧昧不清的用语，只想向大家传达技术性内容的。希望今后我的解说也能被评价为「简单易懂」「切中要点」，不仅作为选手，作为解说者也要努力精进。

读牌~更好地和牌，更好地防守~

第一节 序盘切牌的周边没有牌



一般而言，序盘切出的数牌意味着什么呢？在场上几乎没有什么特别的信息可读的序盘时，大家基本上都是机械性地按照牌理来切牌的。虽然也有个人风格导致的某些细微差别，但普遍地来看，序盘切出的一般都是与手役无关的孤张。

请大家想象一下，拿到 A~C 所示的手牌时，序盘最初会打出哪些数牌呢？

A 手牌中，考虑到索子部分尚存微弱的一气可能，看起来首先应该会切出 1p，之后根据手牌的进展再依次切出 8m、9s 的样子。

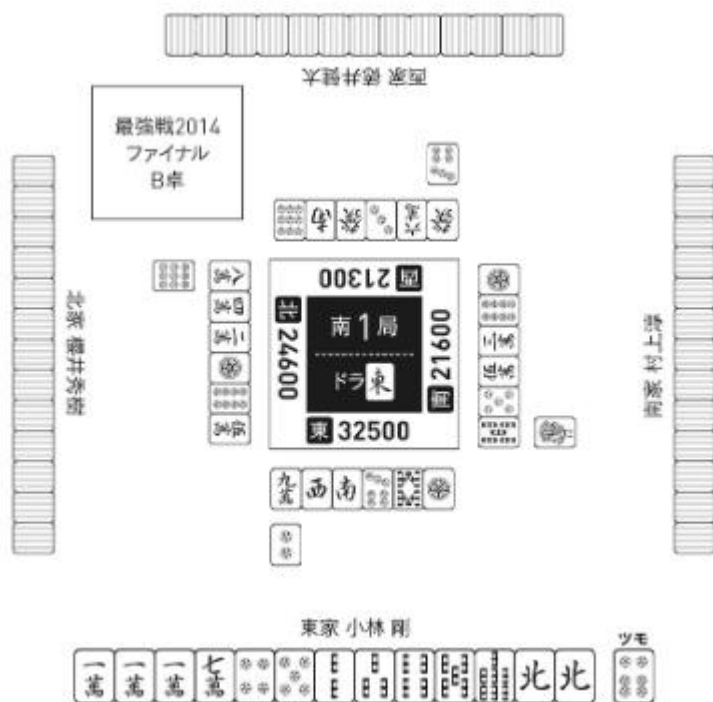
B 手牌单从牌效考虑的话，1m、1p、1s 全部难以用上，但果然还是想指望一手饼子部分的延伸，首先会从 1m、1s 开始切起吧。

从 C 手牌中很容易看出混一色或全带的方向，这一手大概首先会切 2m、3s 的样子。

读到这里，大家有没有注意到这些序盘切牌的共通之处呢？没错，在这些手牌中都没有上述序盘切牌周边的数牌。也就是说，序盘切 1 的人手里多数情况下没有 1 和 2，序盘切 2 的人手里多数情况下没有 1、2、3。从花色（万、饼、索）的角度来考虑的话，大多数情况下，手牌中不会有很多序盘切出的同花色牌。

以上的结论不仅适用于本节开头所示的例子，只要是采用了一气和混一色等手役的普通麻将规则，所有人都会倾向于这样打牌。如果你仍不确信，请翻翻自己过去的牌谱，对比一下自己的序盘舍牌和手牌。最开始切出的牌是肯定没有很多周边牌拿在手里的。另外，最开始切出的花色在最终形中占比很大的情况虽然有，但其实是相当少见的。各位都经常上网冲浪，可以多翻翻牌谱和麻将节目，一定会让你有惊奇的新发现。希望大家都能好好地意识到「序盘的舍牌」和「最终形」之间的联系。

第二节 选择更容易和牌的花色听牌



「场上较松的花色，场上较紧的花色」*听解说时经常能听到这种说法。山存较多、场上容易出的就叫做「较松的花色」，山存不多、场上也比较难出的就叫做「较紧的花色」。

请看如上场况。这是我于 2014 年参加的麻雀最强战实战牌谱。若该半庄取得 TOP，则取得进入决赛的资格。如上手牌切 7m 则听牌，听场上仅现一枚的坎 6s。或许会有许多人觉得，既然是必须取得 TOP 的比赛，那么就要抓住每一个进攻机会，此处应该即立。然而再仔细看看场上吧——实际上，这是一个相当典型的场况。

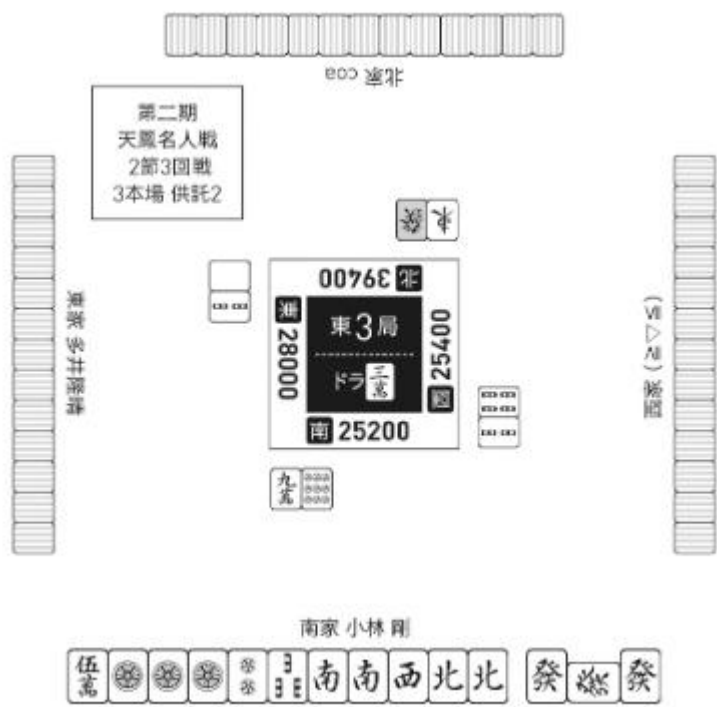
首先，南家的村上明显是个变则手。全带、七对甚至国士的可能性较高，他的手牌不太好读。西家和北家的两人都是以万子一饼子的顺序在切牌，怎么看都是拿着很多索子的样子。然后西家手牌中似乎没有 6m 的周边牌，北家则是看起来没有 248m 的周边牌的样子。这样一看，这场况下值得期待的花色明显是万子。在实战中，此处我打了 7s 拆听，试图听到万子上面。尽管摸 8m 就振听了，但其实这场况下振听 69m 的听牌形并不差，完全可以期待自摸；既然是必须取得 TOP 的比赛，就算摸了 8m，振听立直进攻即可。就算摸了 6s 打脸也不伤，虽然场上有两家手里拿着很多索子，但好歹是个 147s 的三面听，三面振立问题也不大。结果是摸到了最理想的 6m 恢复听牌了。话不多说，直接拍棒子立直。当时胜负手一向听的德井一发摸切 8m，加上里宝也是 8m，点了我一个 7700。

赛后发现，第8巡我打出7s的那个时候，山里的69m还剩4枚，58m还剩3m，6s却只有1枚了。在做七对子的村上暂且不说，德井·樱井两人的手牌也都是能留住6s却留不住万子的形状，正是我通过读牌预测到的结果。

通过他家切出的数牌，是多多少少可以计算出他们的手牌的。希望大家不要被眼前的剩余枚数给迷惑，而是找到场上较松的花色，再瞄准该花色和牌。

*译注：较松的花色、较紧的花色，原文为安い色、高い色。目前中文语境中好像没有对此术语的统一翻译，也有翻译为“好出/难出的花色”的。若有更普遍的说法，欢迎在评论区中指出。

第三节 读山



请看如上场况，东场，点数状况基本持平（规则为 30000 点起点）。前一巡没有直走混一色而打出了 9p 拓展进张面；但虽说是没有直走混一色，其实摸到饼子中张的话也会自然地转向染手，并未放弃染手的可能性。紧接着这之后就有人打发了，那么，碰发切哪张好呢？因为还能看到混一色和混老头的可能性，西和 2p 是要留住的；这样一来就是 5m 和 3s 之间的二择了。或许有很多人会看到场上已现两枚 2s 因而选择切 3s 吧。但是，这样真的好吗？「序盘切出 2s」，其实正是「手里没有 1~3s，并且 12s 也用不上」的信号。而且场上甚至有两家序盘切 2s，在我眼里，这正意味着 3s 周边的听牌铁胡。反之，5m 周边的待牌又怎样呢？且不说舍牌中尚未出现 5m 的周边牌，山存量也完全无法保证。再加之 dora 是 3m，听到 5m 周边的话就更加难以期待荣和了。因此，此处我在实战中的选择是切 5m。就算放弃了 dora 进张，但如果进了 3s 周边还可能有全带；就算没有全带，1 根供托立直棒+3 本场的收入也已经相当可观。这之后我碰了南，摸到 1s，正如我之前计算的一般取得坎 2s 听牌。



此时 2s 尚山存 2 枚。之后更是碰北转向混老头。



这 1s 单骑当时居然山存 3 枚！后来虽然北家立直，但我顺利地自摸了跳满。这正是不被眼前的枚数所迷惑，读取山存枚数和场上较松的花色才能取得的结果。

第四节 早切 5 听 14-69



「里筋」。这个概念虽然由来已久，但能够正确认识它的人却寥寥无几。所谓「里筋」就是指比方说 245s 的形状中切 2s 听 36s，类似这样与切牌邻近的两面待牌，就把 36s 称呼为 2s 的「里筋」。本节就来说一说里筋相关的话题，让大家重新认识一下里筋这个概念。

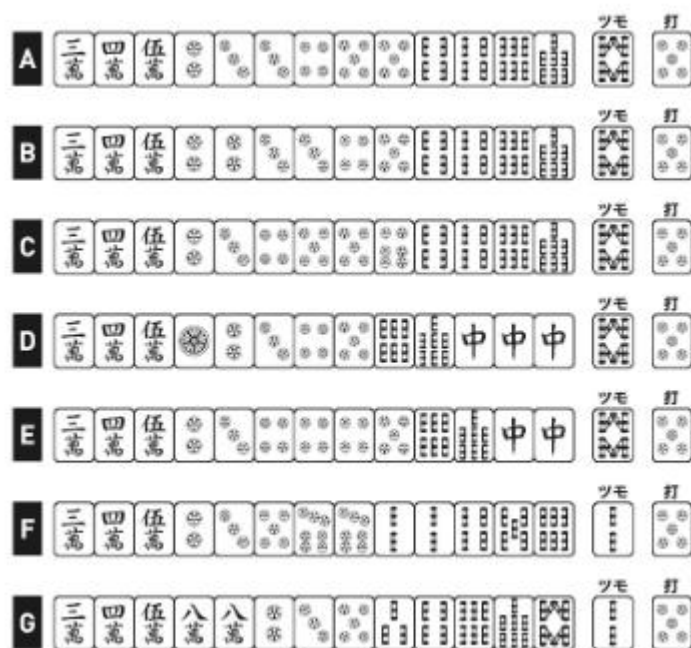
所谓序盘的舍牌，就是从孤立牌当中挑选那些使用频率最低的打出来。虽然也会视 dora 和手役而有所变化，但一般来说，正常的切牌顺序应该是字牌→19 牌→28 牌→3~7 牌 这种路数。那么请看如上图所示的牌河。此人打出这样的舍牌后立直了。应该如何看待他的牌河呢？除了东和 1m 之外其余全部是手切。

首先引人注目的是立直宣言牌的 6s 吧。但是，我希望大家注意一下这牌河中的另一张牌——那就是第三巡的 5p。这种大中张，怎么会这么早打出来的呢？如果 5p 只是单纯的孤张的话，那也应该先切白或者 2m 呀。虽然也有小概率情况是从类似 556p 的复合型中先打 5p 固定两面，但多数情况下这种复合型还是会多留一会，保留刻子进张的。也就是说，他手里是即使切了 5p 也没有什么太大损失的形状，即 235p 或 578p 的可能性很高。因此对于上图所示的立直，5p 的里筋 14p 与 69p 就是本命待牌。就像这个例子一样，若利用率很高的 3~7 牌早早就被切出，那么其里筋将会变得非常危险。反之，该牌的跨筋（译注：本例中即 36p 与 47p）就不用太过警戒。那么，如下舍牌又如何呢？



与本节开头所示的舍牌不同，这张 5p 是直到听牌为止都很想用上的牌，也就是说不太可能是从 235p 或 578p 的形状中切出的。虽然也有小部分情况是本来在听坎张等待改良，比如说本例中就可能原先手里是 35p dama，摸到 2p 后变成两面就立直了，但这种情况毕竟是少数；因为在注重先制立直的现代麻将战术中，就算坎张也会即立的人很多。因此在立直宣言牌是 5p 的时候，应该警戒的不是里筋而是跨筋，也就是 455p 或 556p 中切 5p 立直，本命待牌是 36p 或 47p。

第五节 就算是流行的理论也不能盲从



接着上节「里筋」和「跨筋」的话题再多说几句，补充一下前节的结论。「立直宣言牌的跨筋很危险，但里筋相较来说安全」的理论在实战中相当有效，比方说对手切 5p 立直，而自家要从 1p 和 7p 中选一张打出去的话，这两张牌的危险度天差地别，一定要选的话肯定是选 1p 更好。

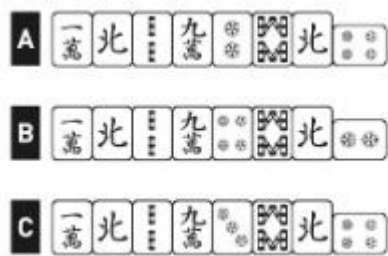
实际上，这条理论虽然在最近十分流行，但经过众口相传，现在的版本已经一跃变成了「立直宣言牌的里筋等于安全」广为流传。甚至连许多有名的 pro 和高手都将之作为常识来运用。确实，正如前节所言，235p 或 578p 中切 5p 立直的情况显然非常少见。但是，5p 的里筋真就能当成安全牌来打吗？

我们列举一下打 5p 立直听 14p 的种种情况，如 A~G 所示。

首先比较常见的是如 A 与 B 所示的情况，保留一杯口机会。如果场上没有看到很多 23p 的话，就完全无法否定这种可能性。C 就是单纯的 3 面听。D 是两面单骑的二择。这些也都是比较常见的情况。E 是和双碰的复合型。F 是将 5p 作为 7p 对子的辅助牌，保留 567p 可能性。最后 G 是为了保留 345 三色而留下的 5p。

后面几种情况的出现频率或许确实不那么高，要是把 A~G 一股脑全视为「我不管我不管，这些都只是里筋放铳的极小概率事件」的话也未免太不讲道理了。从出现频率的角度上来讲，或许立直宣言牌是 5p 时听跨筋 36p 或 47p 的情况是比较多见，但也不能就否定听里筋 14p 或 69p 的可能性。比方说，如果要比较 14p 和 14s 的安全度的话，仅仅知道对方因为有什么理由而特意把 5p 留到了最后一刻，但到底 14p、14s 哪边更容易放铳，我是没法断言的，只能说这两组都是没通过的筋而已。

第六节 从立直宣言牌读铤



虽然读取对手的手牌是一件非常困难的事，但牌河中多多少少存在着读牌的材料。这其中特别有用的，就是立直宣言牌这类听牌时打出的牌了。**这张牌直到听牌为止都很有可能用上，也许是与待牌有所关联，又或许指示了对手手牌的方向性，其中隐藏着种种重要的线索。**本节就来讨论一下其中信息尤其丰富的「相隔数巡打出同花色的两张牌」的情况。

请看 A 所示舍牌。切过 2p 之后打出安全度较高的北，再之后打 4p 立直。这意思是说，在不久之前的阶段中 2p 用不上了，但 4p 却是直到听牌为止都有用的牌。从这个角度考虑，手里的形状可能是 445p、455p、466p 这三种，听牌候补首先是 36p，其次是 6p 跟别的什么东西的双碰。如果是第二种（455p）形状的话，切 4p 说明 5p 进成了刻子，那么听牌就应该是听到别的部分上去了。另外，如果是从 467p 的形状中切 4p 的话，那么就不应该先切北而是先切 4p 才对，因此听 58p 的可能性比听 36p 要低很多。

如 B 所示的舍牌，24p 切牌的顺序和 A 相反，其中蕴藏的信息也有天壤之别。在 A 舍牌中被视为本命待牌的 36p 是从 2445p 中切出的，如果 B 也是这种形状的话，不惜放弃 4p 进成暗刻的可能性也要先切 4p，这手顺相当的不自然；也就是说不太像是听 36p。那么，用不上 4p，但是却很想用上 2p 的是什么牌呢？能想到的就是 112p 的形状了吧。也就是说，B 舍牌的本命待牌是 1p 和别的什么东西的双碰。虽说是筋牌，1p 也没法随随便便切出去了。C 舍牌中手切了一个两面搭子，显得特别引人注目。而且 4p 直到听牌为止都能用上，这是什么形状呢？如果是 467p 的话，4p 应该在北之前切掉才对。那么能想到的形状就是 344p 了。也就是说，三巡之前还是 3344p，可能因为不想要二度受，所以打掉了一组 34p。那么对 C 舍牌，25p 就变得特别危险了。

像这样舍牌中切出了两张同花色牌的情况，其手顺可能隐藏着手牌的重大线索，请大家往后也多多注意吧。

第七节 4p→1p 逆切可能是七对子



请看图 A 所示舍牌。4p 北之后切 1p 立直，充满了违和感的手顺。看着也不像是全带或者三色啊，到底是什么牌比起 4p 更需要 1p 呢？

答案是七对子。待牌是比骗过筋的 1p 更好的牌，也就是字牌，或者感觉大家全都用不上的、看起来特别特别安全的 19 牌这类。但是，也有少数情况是从类似 111p34m 的形状中切 1p 立直的，并不能断言说是七对子，该警惕的无筋还是要警惕。

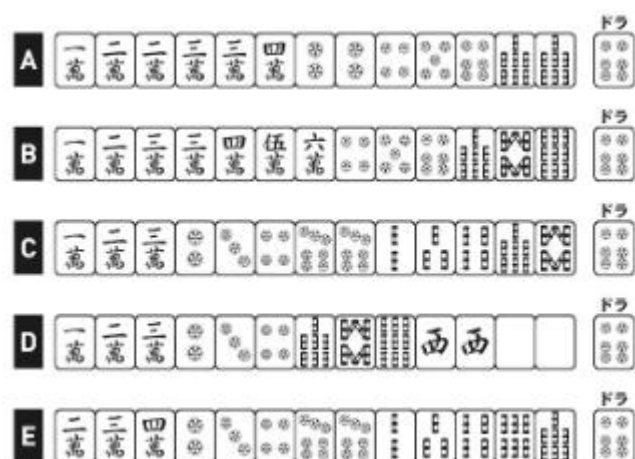
B 舍牌又如何呢？手切了一对 5p，但是这第二枚 5p 却直到听牌为止都能用得上，这是什么形状呢？从第一打 1p 看来，手里像是没有 1p 周边牌的样子，能想到的就是 579p 或者 577p 这类的形状。而且综合来看，这舍牌中小数牌特别多，789 三色听坎 8p 也很有可能。虽说是筋牌，8p 就不太好打了。

那么舍牌 C 又如何呢？很早巡就切过 4p，然后打 5p 立直。这个与其说是 4455p，不如说更有可能是打 4p 的时候手里还没有 5p，之后摸上 5p，又恰好用得上，因而才保留到听牌时方才打出。也就是说有 579p 的可能性，坎 8p 是不太好出的。（译：虽然这就是单纯的不信立直宣言牌筋……）

写到这里，虽然大致介绍了如何通过同花色的两张牌的切牌顺序来读取对手的待牌，但其实在过去的时代，这些理论都派不上什么用场。要说理由的话，那是因为在过去，人们都非常重视让对手难以读出自己待牌的所谓「迷彩」的技术。比方说上一节的例子 A，为了不让人一看就知道自己在听 36p，会从 2445p 当中故意按 42p 顺序逆切的大有人在。另外，过去在愚形听牌时会 dama 等两面改良的人也比现在更多，比如本节的例子 B 要是放在过去其实就很有可能是原本坎 6p 的听牌摸上 8p 后听 69p 两面立直。

但是如今，人们对牌效的理解逐渐加深，更重视先制立直，在这种现代麻将的大环境下，这两节的内容是对实战较有帮助的。只是，如果在理解了这两节内容的基础之上再故意从 2445p 中逆切 42p，以此误导对手的读牌成功引诱其放铳，偶尔为之可能也是件很有意思的事。这样的玩家至今为止仍然普遍存在，因此还请大家不要过分依赖读牌。

第八节 摸切立直过么九



有一种行为实战中经常见到，但又很难理解其意图和有效性，那就是摸切立直。本节就来讨论一下这个话题。

最常见的一种就是「对打点和听牌形不满意，正在等待改良，但看场况觉得已经来不及了所以摸切立直」，例如图 AB 所示的手牌。这种情况当中，比起对打点不满意，更多的是对听牌形不满意。比方说如 CD 所示的手牌，看起来完全是在摸上改良之前就能和牌的样子，应

该大部分人都会即立。30 年前怎么样暂且不说，如今大环境重视先制立直，整体的和牌速度也大大进步，拿这种手牌还等改良的毕竟是少数派。

那么像 E 这种打点既高、听牌形也不错的手牌又如何呢？想立直压制他家并期待自摸的这类玩家从一开始就会即立，重视荣和率的玩家则会 dama 到底，也就是说，摸切立直基本上不可能是 E 这样的牌。

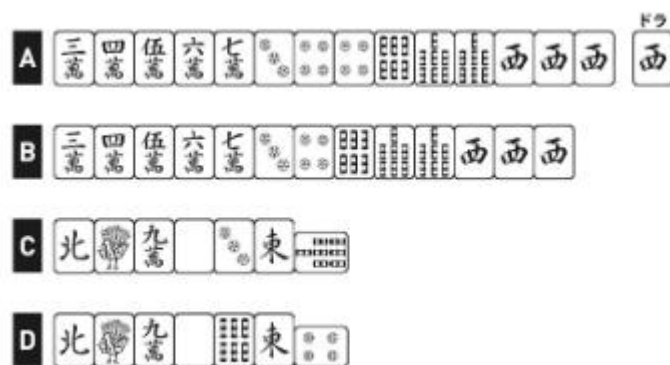
综上所述，应对摸切立直，只要坚持一个对策就够了：期待对手是愚形听牌，读他不可能是两面或者听字牌这种良形，无筋 19 和字牌这类牌尽管切就完事了。退一万步说就算放銃了，也不会造成特别大的失点。

只是，如果已到南场、对手的持点又比较低的话，就不能这么读摸切立直了。比方说 C 这样的手牌，对手会尽可能地等待改良提高打点，但也完全有可能因为剩余巡目不多了而干脆立直。说到底还是要看场况进行灵活的对应。

另外，最近也有很多人认为「立直与否孰优孰劣的判断本来就很微妙，要敢于摸切立直误导对手的读牌」。其中特别典型的的就是铃木太郎 pro 了，他的摸切立直到底是个什么情况，我是完全看不懂。一般人都会即立的平和 dora1 之类的手牌，他也会莫名其妙地等一巡再摸切立直；有时候甚至会见逃和牌后摸切立直。当然这么做会有一些风险，但如果是对手这么搞的话属实让人有些头疼。

和这样的人做对手，过度读牌乃是大忌。「他要是听这个的话早就即立了」抱着这种想法可不行。果然还是不要太依赖读牌，就当做普通的立直处理会更好吧。

第九节 舍牌的信息量



A 手牌，东场，南家，第 5 巡。切哪张好呢？虽然有 dora 暗刻但却无役，正想最大化牌效、用最快的速度立直。可能有人认为固定两面是上张最广的，比方说切 4p 变成如 B 所示的形状。但是请再想一想，切 4p 之后能取得听牌的上张是 258m 和 25p。就算摸到 58s 也听不了牌，特意留下这个 6s 也没有什么作用。这样说来，还不如保留 4p 和 7s 摸成暗刻的可能性（详见手顺-第 7 节-完全一向听）。因此，打牌候补是 3p 或 6s。那么就看一看场况，读一下 25p 和 58s 的山存量，打掉明显枚数更少的那一边吧。

问题是在序盘的时候，这两者山存量的差别并不是特别明显。那么要以什么为根据来作出二择呢？这里就转换一下视角，先想想听牌之后会是什么个情况吧。切 3p 的话，之后进了 258m 或 58s 时会打 7s 立直，变成如 C 所示的舍牌。反之，若切 6s 的话，顺利进张听牌立直后则会变成如 D 所示的舍牌。

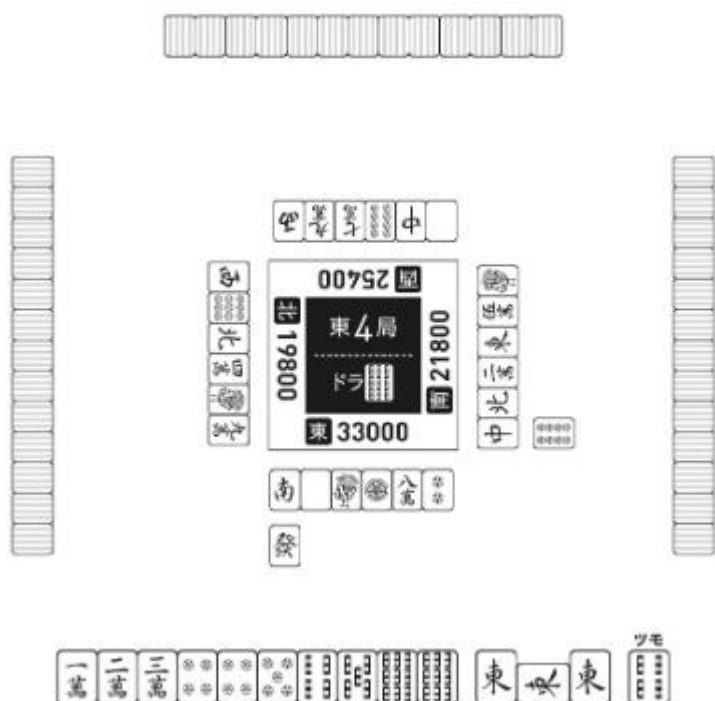
那么，再从迎战立直的对手的角度考虑一下吧。C 立直的现物寥寥无几，想读牌也读不出什么名堂，立直宣言牌 7s 周边的 58s 和 69s 虽说是尤其危险，但没通过的筋还有很多，也并

不能断言说是 5869s。不管是听 258m 还是 58s，由于对手很有可能因为没有现物而被迫对日，完全可以期待吃铊。

那么 D 又如何呢？同样，立直宣言牌 4p 周边的 25p 和 36p 虽说是很危险，但也无法断言就听这个。然而，由于 4p 和 6s 已经通过，147p 和 369s 这两条筋相较来说都比较安全。除了现物之外比较好打的牌足足增加了 4 种之多，对于对手来说可是天大的好事，弃和与兜牌的难度也大大降低了。好不容易拿到这一手机会牌，可不能让对手好过，白白降低自己的立直成功率。

也就是说手牌 A 当中，既能**最大化听牌效率**、又能**减少舍牌信息量**的 3p 才是正确选项。从对手的角度出发，尽量做出让对手头痛的牌河吧。

第十节 手摸切



读取对手的手牌时，观察手摸切将会提供许多重要的线索。如果能记住每一家的每一张牌是手切还是摸切，利用这些信息进行读牌，并以此为依据灵活地做牌的话，想必能够有效地提高成绩；但老实说，这实在有点强人所难了。

记不住所有手摸切的人就请尝试「仅记住重点关注对象的手摸切」吧。所谓重点关注对象，就是自己在顺位上的直接竞争对手，以及 2 副露以上的对手或看起来在做大牌的对手。请大家首先从这些人的手摸切开始观察，并练习读牌的技巧吧。

既然得出了以上的结论，那么转变一下视角，想一想：如果场上有人在特意关注我方的手摸切，那么应该采取怎样的手摸切策略去干扰对方的读牌呢？

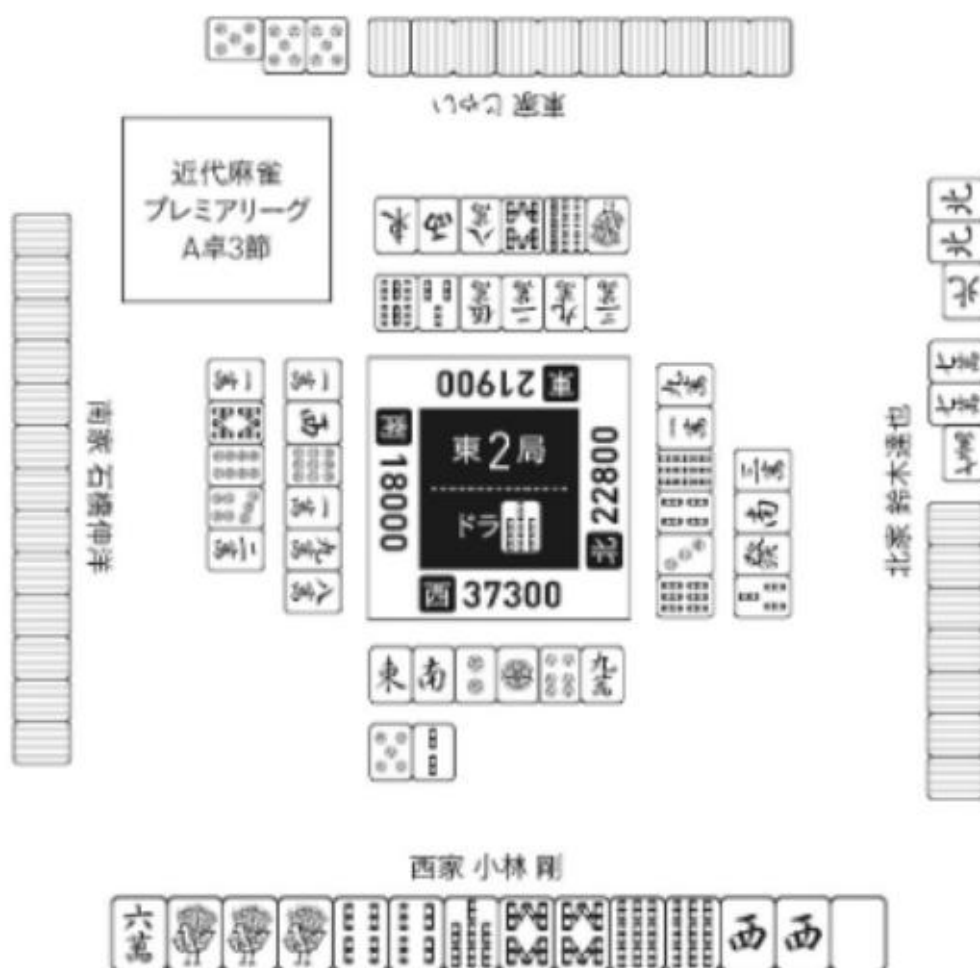
请看如上场况。我方已经碰了 W 东，且手中暗藏一对 dora，正处于一向听，且有碰听·吃听机会，正是一手机会牌。此时摸到一张 4s。要切 4p 还是 4s 呢？观察一下场况，饼子和索子好像没有什么大的差别，从现状来看也不知道听 36p 或 36s 哪个更好，自摸率也似乎相差无几。那么应该考虑的，就是手摸切给对手带来的信息量的差距。

首先考虑一下切 4p 会怎么样。手切一张饼子的话，4p 周边就会被他家警戒；听牌后再手切 4s 的话索子周边同样也会被警戒的吧。以 4s→4p 的顺序手切两张其实也是同样的，这两张牌周边都会被他家所标记，之后也难以期待能吃到牌或者荣和。

考虑到以上因素的话，正确答案果然还是摸切 4s。不管怎么选，听牌时都是要手切 4p，让别家提高对饼子周边牌的警戒；既然无论如何也无法避免手切 4p 的话，那么就应该尽可能地不给对手提供索子部分的信息，之后 36s 也会变得相较好出一些。

综上所述，即使打的是同一张牌，手摸切的不同给对手提供的信息量也有天壤之别。尤其是碰听·吃听时手切的那一张牌周边会特别被他人所警备。尽管只有最终待牌听到索子上的时候才会彰显这张提前摸切的 4s 的作用，还是希望大家尽量把战局导向对自己有利的方向，尽可能地不给对手提供信息。可以的话，最好一瞬间的停顿也不要，毫不犹豫地摸切吧！

第十一节 切 9m 之后碰 7m 意味着什么？



以上场况来自近代麻雀 Premium League 比赛实战。我手里是门混一向听，甚至可以看到倍满的手牌。虽然很想打掉这张完全用不上的 6m，但北家铃木达也的副露和舍牌引起了我的注意。一开始牌河像是在做混一色的样子，但在第 6 巡切了 9m，之后碰 7m 打南。本应该在做混一色的他怎么会从 779m 当中切 9m 而特地留下一张字牌呢？一般来说保留 8m 进张

才比较自然吧。这么说来，这张 9m 就是「就算打掉了 9m，还是能保留 8m 进张」的意思。也就是说他手里有 6677m 的可能性很高。

既然读出了他手里有 6m 对子，虽说他牌河里已经打过 39m，6m 是他的两筋；但由于可能铤到双碰，这张 6m 是打不出去了。话虽如此，dora7s 和生张白也打不出去，我的手牌基本上是和不了了，只能姑且打 1s 保持七对子一向听。之后如果再摸危险牌的话，就完全弃和吧。

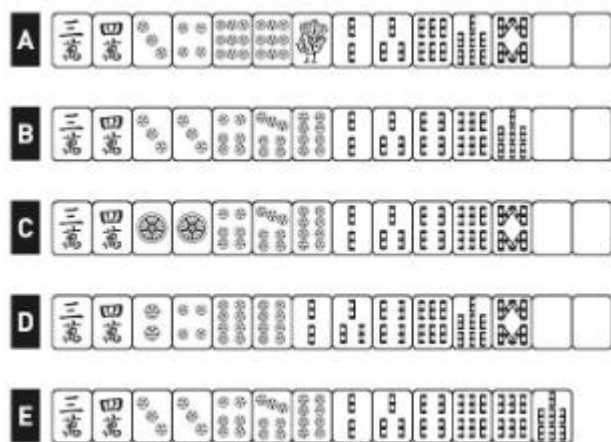
此时，铃木达也的手牌如下：



虽然误读为混一色而没想到是个对对，但读对了 6m 是铤，平安无事地躲过了 5200 放铤的结局。这张 6m 正好是铤的事实虽然说到底还是偶然现象，但重要的是要能根据场上的情报作出「这张 6m 危险，不应该打」的判断。在无数类似这样的局面中，利用读牌理论一点点积累起优势，长期来看就能有效地提高成绩。

只是，正如前文所述的一般，读错了的情况也是很常见的。比方说在这个例子中，切了 1s 后如果摸上了白或 7s 听牌了的话，由于手牌有相应的对日价值，考虑到风险与回报的平衡还是应该打这张 6m 的。

第十二节 手切役牌对子就是断平系



请看如上手牌。A 手牌的话，比起打掉白对子去追平和的 1 番，目前普遍的理论认为，考虑到之后手牌变化的种种可能性打 9p 更优（详见手顺-第 10 节-丢掉平和）。那么问题来了：第 8 巡，身为 TOP 的亲家立直了，其舍牌如下。



居然打掉了一对役牌。这是什么意思呢？

先说结论：他的手牌是断平系的牌。以下将详细阐述得出这个结论的根据。

首先能读出的是，打掉一对白留下别的雀头候补能作出更多（或更大）的役，另外听牌形是比字牌双碰更优的良形。这样想来，打白之前一巡恐怕是类似 B 那样的手牌。如果是像 C 那样未确定平和的形状的话，一般人应该会意识到双碰立直的可能性从而切 8s 吧。如果是

类似 D 手牌的形状，打白摸到 2m 确定三色的话，我认为多数人还是会 dama。综上所述，打掉一对白立直的手牌基本可以排除「愚形高打点」的牌。

只要按照上述思路读出了对手是断平系手牌，那么之后的对策就很简单了：**首先筋牌全部能过，点不到断平的么九牌基本上也是能过的**。偶尔也会有「虽然不是断么，但却是 dora 雀头的两面听牌」这种稀有情况，真遇到这种小概率事件放铳的话就叫苦吧。

另外，对手打掉了役牌对子却没有立直时，很可能正处于类似 E 这种断平系且形状超好的一向听阶段。马上好形立直就要来了，做好迎战的准备吧！

小林刚的自言自语 09 村上淳的郁闷

在 2014 年的最高位决定战中，有这么一局名对局至今为人津津乐道。

在佐藤圣诚与村上淳两人的激烈竞争中，比赛迎来了最终战南 2 局。

村上在第 4 巡时毫不犹豫地切出了 5s，次巡摸到 3s 后陷入长考…不，该说是郁闷吗！？露出了一副万分苦恼的神情。

这绝不是后悔前巡切 5s 这一决定。

这一手直线切 7m 也可以，另一方面也不知道此时拆边张搭子 12p 还来不来得及。虽说这确实是非常重要的一局，但从序盘的何切开始就这么苦恼彷徨的人，也算世间罕见啊！

最终村上的判断是切 1p。

这一局的结果，是村上以如下的最终形立直一发自摸！

这一手立一自一锤定音，村上就此获得了当年的最高位头衔。

村上淳与我年纪相仿，是与我相识 20 年之久的故知。我们年纪尚轻时，曾并肩对所谓的「玄学派（Occult）」人士发出过挑战。

我俩刚认识时，曾针对当时某位顶尖 pro 的玄学式打法进行过一番讨论。那位 pro 在某次头衔战的决胜局中，面对大 TOP 的立直，以「感觉他要自摸了」为理由吃了牌，结果最后进退两难，落得了放铳的下场。当年我和村上在电车里所说的「顶尖 pro 都这么打牌怎么能行呢！就由我们来改变现状吧！」这番豪言壮语中所描绘的图景，如今也许正渐渐地变为现实。与我不同，村上其人感情很容易外露的类型。不仅仅是前文所述的郁闷表情，平时那健朗的发声、颇富气势的摸打等等，他对于麻将那真挚的姿态为他赢得了不少粉丝的青睐。尽管他的牌风和我相当不同，但也两次取得了 1 年间包揽 3 个头衔（即所谓的「三冠王」）这一成就，从实绩上来说可谓是业内顶尖的级别。从今往后，他也会面对各种不同的局面英勇战斗下去吧。

小林刚的自言自语 10 会心的一局

2014 年最强战新锐 pro 代表决定战。当时的 TOP 是铃木达也——我与他曾在各种不同的对局中无数次交手，彼此间可谓知根知底。他的牌风与我正相反，重视门清、重视手役。虽然聊起麻将时总是意见不合，但我们之间总能打出精彩的对局，这一点也算有趣呢。正是这位铃木达也，在当时的比赛中正以大比分领先，我们之间点差约有 4 万点。在这样的场况下迎来了东 4 局的自亲，此处我需要的并非小牌连庄，而是大和一把缩减点差才是。手牌如下：

如此看来，打牌候补就是 8m 和 5p。场况来看 5p 似乎山存量优秀的样子，因此我切了 8m。这之后又摸切了 2 巡，摸上另一张 6m 之后，按原先计划听 5p 立直。然后一发自摸！竟变成了 4000all 的结果。

而我认为其中最大的胜因是冷静地观察场况，果断地留下 5p 这一决定。七对子听中张还一发自摸这种事确实非常罕见，今后我也想努力留下更多这样的牌谱呢。

以下是某次大赛上的往事。1 本场。我碰了两个役牌，牌河看似饼子的混一色，实则手里正听着一个 2000 点。其他 3 家显然在对我的副露手弃和。实际上我的听牌是早巡就切过的 45s 的跨筋——迷彩拉满的 36s。虽然明显在弃和的对手打出了 36s，我却见逃了和牌，拿到了 1 人听牌的 3000 点罚符。比和牌还多了 700 点呢！

虽然也有部分论调说麻将的本质是和牌的竞争，听牌罚符只是附带的小小赠品；但既然规则中有听牌罚符这么一项，无论以怎样的方式得来的点数，其价值都是等同的。哪怕一点点也好，动用全部的智慧去尽量赚取点数吧！

一萬 三萬 四萬 七萬 七萬 九萬 二萬 三萬 四萬 五萬 六萬 七萬 八萬 九萬 西 北

「迷彩」这个说法，或许在最近已经不很常见了。这个词的本义指的是在战场上为了骗过敌方的侦查而采取的伪装战术，也就是穿着与草木泥土颜色相似的服装，让敌人难以察觉己方

的行动。「迷彩」一词演化到麻将之中，曾一度作为一种麻将战术的称呼而广为流传。大约距今 30 年前的时代，「迷彩」，即不让对手读取自己手牌的技术曾受到高度重视，并为玩家所广泛使用。

请看上图所示手牌。所谓「迷彩」，就是比方说从如上手牌中以 3p、4m、7m 的顺序切牌，瞄准全带或三色等手役的战术。然而以如今速度重视型的战略视角来看，这样的切牌方式弊大于利。本来这手牌也基本做不成 123 的三色，况且如果最后听到了索子上面，煞费苦心布置的迷彩也都前功尽弃了。比起硬凹这种速度很慢的牌，还不如活用 34m 的两面搭子，加上 233p 的部分视作两个面子，从西、北、9s 开始切起比较好。这样的思路在当下才是主流吧。

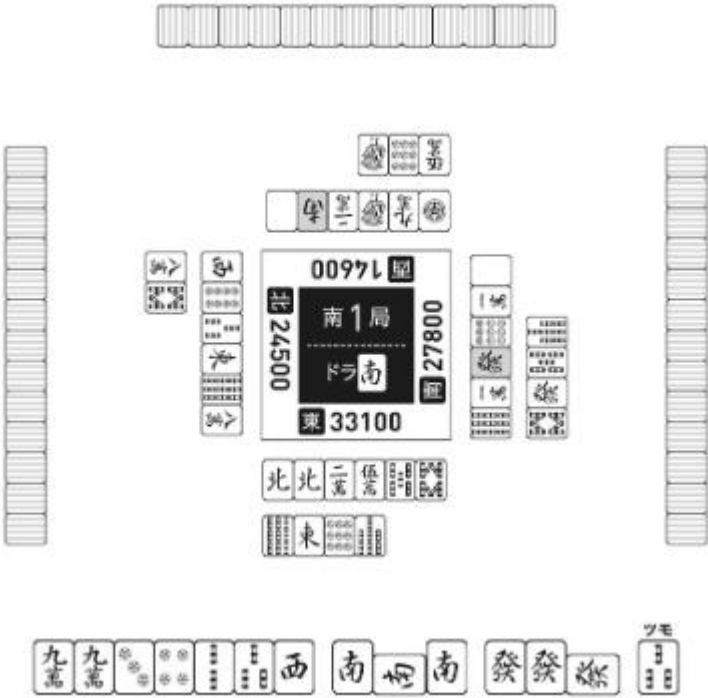
话虽如此，要说「迷彩这种东西已经过时了，是过去的战术了」也实在言过其实。我认为，即便在重视先制听牌、先制立直的如今的大环境下，仍有一部分行之有效的迷彩技术可以使用。

关于迷彩战术，另有一种说法叫做「先切」，主要是指从例如 233p 的形状中早切 3p 固定两面搭子的打法。虽然这样做也远远不至于说别人就读不出自己的待牌了，但如果在非常早的巡目就进行先切的话，这种做法还是颇具成效的。（即骗早外）

比方说，假如有人立直，舍牌如下（全部都是手切）：

特别引人注目的是直到听牌为止都有用的 4s 和 5m，其周边牌想必会引起他人的警戒；但早早切出的 3p 周边的 14p 或 25p 待牌就很容易成为读牌的盲区。换言之，把这类先切也视作迷彩的一种的话，可以说在速度重视型的现代麻将中迷彩也是颇为有效的战术。只是，如果过度使用先切战术的话，这张本来能用上的 3p 或许会产生一些牌效上的损失。说到底，做出 4 面子 1 雀头才是最优先的，迷彩和先切是在此基础上才能使用的战术。

第二节 能用上的牌也摸切



请看如上场况。碰过了发和 dora 南，此时正是一向听，进 14s 或 25s 即可听牌。虽然至此为止都很顺利，但想必之后就会遭到他家的警戒。对手 3 人看起来已经转入防守态势，尤其是上家光是跟打，一张牌都不打算喂给我们。此处摸到 3s。如果走全牌效的话就应该切西，但这里还有没有更好的打法呢？

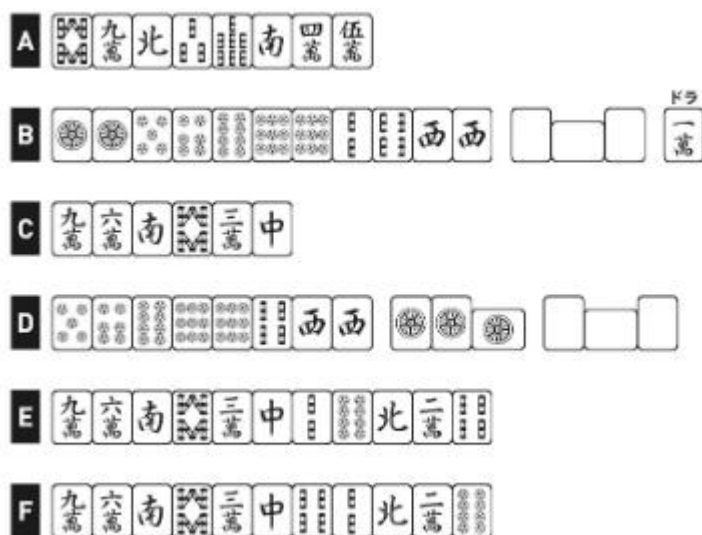
如果这里切了西，之后再进张听牌的话大部分情况下都是手切 3s，从对手的视角来看，早巡切过 5s，后来又手切 3s，明显是待牌在 3s 附近的信号，14s 将受到高度戒备。荣和是肯定指望不到的了。但假如此处摸切了 3s，听牌时再手切西的话，对手就很可能读我们 3s 周边的面子已经完成，14s 待牌就会成为盲点。不过，如果自己先摸上 14s 最终听 25p 的话，我们之前的切牌顺序就没什么大影响，无论如何 25p 都会很难出。

另外，希望大家注意到的是西家打的 1s 刚刚通过了。如果此处摸切 3s，下巡北家是有一定可能性跟打 1s 的，可以期待吃牌。但如果此处北家看到我们手切，他就不会再打这张 1s 了。当然，如果这里摸切 3s 的话，会损失 9m 和 3s 的进张；既无法摸成暗刻，也会错失碰听机会，牌效上的损失实在不小。

即便如此，我还是推荐此处摸切 3s。尽管损失了 4 枚进张，但摸切 3s 后吃牌的可能性、以及听牌后的荣和率会产生飞跃性的提升，先切 3s 是略微更优的。

但是，如果对手 3 人是那种完全不看你的手摸切，只顾自己手牌的玩家的话，当然还是走全牌效切西更优。对手的水准越高，这次摸切的效果也就越显著。正是因为牌效有所损失，迷彩战术才能发挥其效果。

第三节 留下其它花色牌



在所有手役当中，牌河最容易透露出信息的就是染手系了。其中尤其是混一色出现频率较高，牌河中基本上只有 2 种花色的数牌，手顺信息与副露相伴出现，大多数情况下哪家在做混一色都是一目了然的。

比方说如图 A 所示的舍牌，若该家还副露了饼子或字牌，那么基本可以认定他在做饼子的混一色。但是，如果能有方法将舍牌不做得这么显眼，就可以做到隐藏自家的染手气息。为此，本节就来讲讲「留下其它花色牌」的技巧。当然，如果把有可能用上的牌事先打掉了，

最后变成振听或错失了和牌，那就得不偿失了；因此在此技巧中，最重要的是找到「牌效损失最少」的那张牌打掉。

比方说如 B 所示手牌，先前已经碰过白。舍牌如图 C 所示。此时正想把 24s 的坎张搭子拆掉，但如果按 42s 顺序切牌太过引人注目，总之先打个 2s 吧。之后又碰了 1p，变成如图 D 所示的手牌。何切？

虽然 4s 明显是没用的牌，但如果直截了当地切出 24s 的话，在他家视角看来混一色的意图就暴露无遗了。因此，此处我推荐先打 8p，既不损 7p 进张，又先切了饼子以消除混一色嫌疑。这里最好尽量忍住不切 4s，等到下次鸣牌之后再手切出来。

这样一来，舍牌就如图 E 所示。反之先切 4s 的情况下，舍牌如图 F 所示。

这样对比一看如何呢？后者的牌河简直是赤裸裸的混一色，但前者相较之下却更像是对对、或者是 4s 周边的 36s 待牌更加引人警戒，饼子的危险度却反而下降了。虽然早切 8p 后摸上 7p 会错过 47p 的两面听牌，但饼子荣和率的上升却能很好地弥补这一缺陷。

就像本节所述的例子一般，今后大家也可以尝试在做染手时故意留下一枚其它花色牌加以伪装，避免自己的染手气息过于明显。

第四节 国土无双的迷彩



那么，接下来再转换一下视角，思考一下国土无双该如何迷彩吧。

凹国土的时候，基本的套路是先切掉最危险的中张数牌，留下安全度较高的 19 字牌。但是，在满足以下条件时，也可以反其道而行之，先切幺九牌。

①巡目为 1~2 巡

②幺九对子有 2 个及以上

③1~3 向听，相较来说胜算较大

④要切的浮牌都是 3~7 牌，若统统切出则牌河会变得很引人注目

比方说如上图所示的手牌。若从第 1 巡开始就连切 67m 两面搭子则牌河会变得相当显眼，可以从 1p 开始切起。之后连切 67m 无论如何都会很显眼，因此可以在 67m 中夹杂下一张摸到的中张数牌，这样牌河会显得稍微自然一些，例如 1p、7m、8s、6m。若能顺利听牌，荣和率是可以得到显著提升的。

在国土无双的迷彩中，最高级的一种大概就属「国土立直」了吧。立直不会给役满带来打点提升，却特地告知对手自己已经听牌的事实，能打出国土立直的想必只有十分特殊的情况。满足这种特殊情况的条件，其一是牌河看上去要比较普通。如果有国土或七对嫌疑的牌河的话，立直可说是百害而无一利。

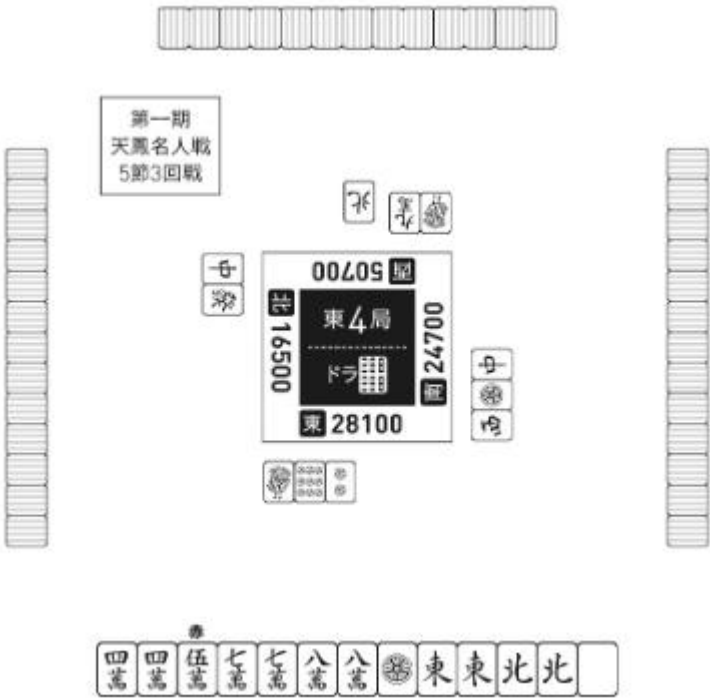
第二是自家的待牌在对手视角看来相对安全。也就是说 2 枚现、3 枚现的字牌或者筋牌 19 数牌。

若满足了这两个条件，即可立直压制对手，延长对局时间，将待牌从牌山的深处挖掘出来。然而，有一点必须牢记：在做国土无双时，不做迷彩才是最基本的手段。在手牌距离和牌尚远时，特地留下危险的中张数牌会带来很高的风险。



比方说如上手牌，就应该正大光明地从正中间的 4s 开始切起，保留万子或饼子的混一色及七对子可能性，留下更多安牌才是上策。

第五节 固定赤宝的先切



以上是我的实战牌谱。牌谱来自天凤名人战，起点 30000 点，3 赤规则。请各位天凤玩家或平时和朋友打赤宝规则的玩家，就把这张图当做你们平时打牌时拿到这么一手牌，然后考虑一下自己会怎么打。

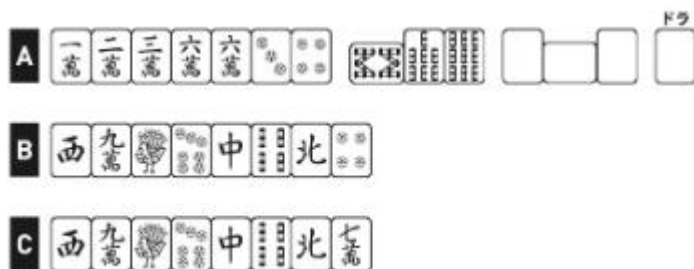
对面打出了北。虽然放过这张北的话就是门混七对的一向听，但不仅进张很少，而且最后很有可能变成赤 5m 单骑，怎么看也很难和到。话虽如此，要是从这里开始鸣牌的话，之后自家的染手倾向也基本暴露无遗，不想让对手轻松地读出染手并开始针对防守。该怎么办才好呢？

正确答案是碰北切 4m。固定带赤宝的两面搭子，先切万子。这样一来，舍牌就是 1s、9p、2p、4m。在如此之早的巡目就切了万子，首先对手会很难读出这是混一色，恐怕会认为这是个役牌后付或者对对。这之后鸣到牌的可能性、荣和概率都会因此得到显著提升。

因为最终形仍有可能使用到 2 枚甚至 3 枚 4m 的缘故，如果此处径直打掉完全不需要的 1p，进张会变广这一点是毫无疑问的。然而考虑到鸣牌和荣和的可能性，此处打 4m 反而是更容易和牌的做法。本例同时复合了「固定赤宝的先切」和「染手的先切」两种情况，且牌效损失较少，可以说本图是一个优秀的先切范例。在有赤规则中，类似图中这样的形状的出现频率相当之高，希望大家今后拿到这样的牌也能毫不犹豫地碰北切 4m。

只是，像这样为了用上赤宝牌而先切固定两面搭子的做法人人都会下意识地去做，在实战中经常会见到这样的例子。为了避免进成暗刻而不得不打掉赤宝牌，440 或 066 这样的情况下很容易早巡切 4 或 6。在有赤规则当中，若有人早巡切 4 或 6，你还不得不打其跨筋的话，最好做好放铳时会追加赤宝 1 番的心理准备。

第六节 待牌周边就摸切 不是周边就空切



所谓空切，就是摸到某一张牌时，从手中切出相同的一张牌。比方说手里有 456m 的时候摸到 4m，不是直接摸切而是从手中切出 4m，这样就叫做空切。乍一看这行为好像没有什么意义，其实作为迷彩技术的一种，有时会产生巨大的效果。

我们从本质上思考一下这个问题：当对手手切了某一张牌时，从读牌角度来看意味着什么？如果是序盘切出的不需要的牌可能还比较难读，但中盘以后的手切牌必定与手牌有所关联。比方说如果手切 4m 的话，就可以猜想他手中可能有 445m、466m 这类 4m 周边有牌的形状。空切是把自己的手牌信息特地展示给对手的行为，基本上来说是不要空切为好的。那么，什么时候应该摸切，什么时候应该空切呢？

请看上图，自己的手牌如 A 所示，舍牌如 B 所示。

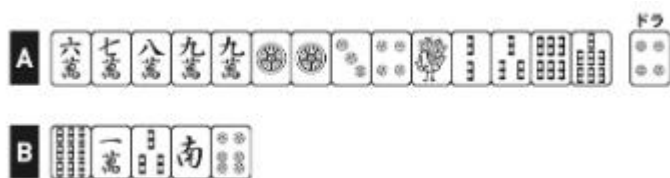
自家刚刚吃过 8s 切 4p。如果对手将此视为听牌信号，那么最后的手切 4p 周边就将受到高度警戒，25p 和 36p 将会很难出。那么假如之后摸到 3m，该怎么办呢？既然在本例中饼子已经受到警戒，此处就是应该空切的一手。由于我们手切了 3m，他家对于万子周边的警戒度提高了，饼子相较来说就会好出一些。

那么自家手牌如 A 所示，舍牌如 C 所示的情况又如何呢？

自家刚刚吃过 8s 切 7m。这下摸到了 4p，应该怎么办？此处就是应该摸切的一手。最后手切的 7m 周边正受到他家警戒，没有必要特地空切 4p，给他家展示饼子的危险信号。

请大家记住这一基本理论：待牌周边就摸切，不是周边就空切。

第七节 拆对子的伪装



请看上图。手牌如 A 所示，舍牌如 B 所示。如果没有哪个两面搭子已经被打得所剩无几的话，这里应该是从 1p 或 9m 当中选一个对子拆掉，但其实拆哪个都不会让你的两面变得更加好和。在对手的视角看来，如果听牌是双碰形的话 19 对子本应该是优秀的待牌，特地拆掉 19 对子说明最终听牌形一定是好形。这样一读，筋牌或字牌都会变得更容易通过，作为迎战立直的一方防守起来也比较轻松。

那么，有没有既能拆对子，又不暴露自己手中是好形的方法呢？要点在于 67899m 的部分。如果要将这部分削减为 1 面子的话，除了单纯地连打 9m 之外，还有 69m 或 96m 的切法。

考虑到手顺对对手的影响，此处应该切 6m，然后打 9m 立直。请对比一下两种切法在舍牌上的区别：

拆掉 9m 对子的情况



打 69m 的情况



单纯地连打 9m 对子时，如同前文所述，会让对手读出我们的待牌大概率是两面好形。但切 69m 就会让对手在读牌时产生一点违和感：为什么先打 6m 而留下了利用率较低的筋牌 9m 呢？

这舍牌首先会让对手产生七对子的疑虑。待牌可能是比 9m 更好的，也就是说字牌之类的什么阴间东西，这样一来有很多牌就切不出去了。虽然切过 6m 会使筋牌 3m 相比较容易通过一些，但许多字牌之类的东西的危险度却提升了。这样的做法很可能会误导对手的读牌，从而使他们进行错误的应对。另外一说，这手牌还有其余两个选项：其一是拆掉 1p 对子，这跟连打 9m 对子没有什么区别；其二是打 96m，虽然这样的手顺也有可能是七对子，但在对手视角看来则更像是普通的面子手，这样打暴露了自己面子手的信息，说不上好。

那么，把本节开头的手牌稍微变化一下，以下这副牌又如何呢？舍牌同样如 B 所示。



由于舍牌中有 6p，此处很想听到筋牌 9p 和发的双碰。在本例中，不让对手看出自己是变则手（双碰听牌）才更容易和到，因此连打 9m 对子、故意向对手展示自家是普通的面子手会更好。

拆对子在读牌中是非常重要的情报之一。仅仅一枚舍牌中透露出来的信息，就可能会让对手的应对策略发生天翻地覆的改变。希望大家在拿着面子手时尽量将自己的牌河做得像变则手、拿着变则手时尽量将牌河做成面子手的样子，在舍牌上多下工夫。

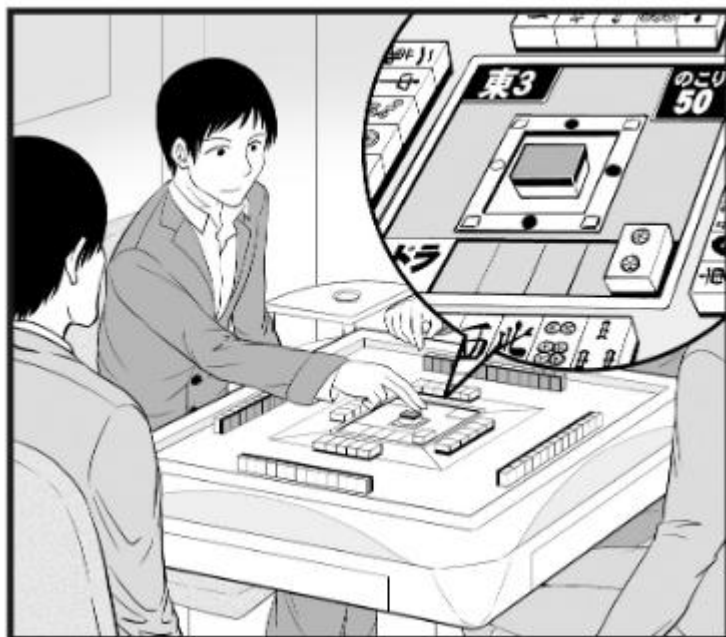
小林刚的自言自语 12 没有牌山的自动桌

麻将的洗牌码牌本来都是由玩家手动进行的。时代发展，技术进步，自动麻将机随之诞生，其功能也在不断进化。距今约 20 年前，自动麻将机首度具备了点数表示功能，如今大多数麻将机都能清楚地显示 4 家的点数。很久之前人们曾怀疑自动麻将机不能彻底将牌洗开，但现在这个问题也已经得到了显著的改善。

最近 10 年间，自动配牌桌（八口机）一口气普及开来，虽然其中仍然象征性地设置着往昔手搓麻将所使用的骰子，但实际已经不需要掷骰，而是在游戏开始时直接将配牌送到玩家手边。这样一来，就算是从网麻中学会规则、不知道骰子点数所代表的意义的玩家，第一次到雀庄游玩时也能顺利进行对局，尽情地享受游戏过程。

然而，对于这样方便的自动桌，我却仍然有所不满。问题在于堆积在玩家面前的牌山。既然这游戏会使用 2 张一墩、分为 4 段的牌山，发生摸错牌、碰倒牌这样的问题就在所难免。于是，我产生了这样一种构想：可不可以有「没有牌山的自动桌」呢？游戏开始时各自将 13 张配牌送到玩家手边，要摸的牌则依次于牌桌正中央呈上，摸过一张牌后触发传感器吐

出下一张牌（如图）。岭上牌、杠宝牌与里宝牌同理，只要使用牌桌正中央的那张牌就可以了。有点类似于「斗牌传说」里的鸳鸯麻将，但比起从黑袋里掏牌，这样是不是更有趣呢？



如果再加上放置 dora 表示牌的位置，以及显示剩余牌枚数的功能就完美无缺了。没有牌山的桌面上既宽敞又舒服，也少有意外看到不该看的牌的风险，游戏过程将会十分舒适。读过了我的这一想法，大家有什么感想呢？是觉得消除了许多不必要的麻烦的这种自动桌很赞呢，还是觉得失却了某种风味呢？我就等着哪天有麻将桌制造厂家来联系我了（笑）。

小林刚的自言自语 13 4last 君的诞生

大家应该经常在 niconico 动画的麻将节目上看到「（° — °）」这个颜文字吧。这其实是我哦。

よんらすくん
（° — °）

这还要从 2014 年天凤名人战的第一天开始说起。我在过去 3 年间的成绩都不错，这次名人战也是作为优胜候补出场的，然而第一天居然就连吃了 4 个 4 位。明明在天凤规则中单单是吃个 4 就很伤，居然还连吃 4 个……。而且这比赛在 niconico 动画上直播，观众足有数千人之多，众目睽睽下竟然 4 连 4……。

作为惯例，天凤名人战的对局结束后，各出场选手都要在自己的推特上发表一下成绩报告或比赛感想。那么，我该写点什么呢……

「输了」「4 连 4 了」这样写好像太普通了。如果要简明扼要地表达一下现在的心境的话……

「（° — °）」

我当时就选了这么一个看起来像是精神恍惚的颜文字发上了推特。

没想到这居然引起了大反响！一瞬间就有大量转推，大家把这颜文字当成是小林刚的脸，在 niconico 动画的麻将节目上必然会有「(°—°)」成群结队地飘过。如今这颜文字被取名叫做 4last 君，居然还做成了 T 恤和领带等周边。

虽说这世道本就猜不到下一秒会有什么东西流行起来，但一个人随手涂鸦般的东西竟也能变成流行趋势，网络的力量还真厉害呢。

小林刚的自言自语 14 手役的出现频率和番数

「三杠子这么稀有，居然只值两番，实在太少了。」

经常能听到这样的议论。确实，三杠子的出现频率比四暗刻等某些役满还要低，我也没有亲眼见识过几次三杠子。然而，手役的番数却并不是按照出现频率的高低来划分的。比方说同样是 1 番役，立直的出现频率约为 40%，而一杯口则只有 5% 左右，两者可谓云泥之别。就算抱怨这不公平也没什么用，打牌时将它们视作「好做的一番役」和「难做的一番役」加以区别看待即可。

并且，同样是 1 番役的「抢杠」也是比某些役满更少见的役种。然而请大家试想，假如把抢杠定为役满的话会变成什么样呢？岂不是大家都害怕被抢杠，因而就没有人会去加杠了吗？考虑到这一点，大家都抱着「抢杠是 1 番」的意识各自制定适当的战术，我认为维持这样的现状就可以了。

三杠子也是同理。正因为三杠子只有 2 番，很少有人会特地去凹三杠子。如果把三杠子定为役满，凹三杠子的人也会增多。但是如此一来，杠过 2~3 次的人会受到更多他家的警戒，到头来三杠子的出现频率本身或许并不会产生特别大的浮动。

正如前文所述，手役的番数和出现频率之间没有直接的联系，请大家贴合既定的规则去考虑适当的战术，享受其中产生的游戏过程吧。

小林刚的自言自语 15 无用的结果论式解说

「要是没鸣牌的话，就能摸到这张了」打牌的时候经常能听到有人这么说。尽管在当时的局面下鸣牌是理所当然的举动，但看到别人摸切了自己需要的牌时，似乎还是会有很多人感到膈应。甚至还凭空生出了「拿到了某某家的牌」「把某某家的牌给流走了」这类毫无意义却又广为流传的用语，这就真是这么令人在意的事吗？

有这么一种说法在最近的麻将节目解说中经常听到，又有不加收敛的势头，难免令人瞩目。那就是当选手碰·吃过后，摸牌顺序有所改变，解说者的目光便跟随着那张本应摸到的牌加以评论「要是不鸣牌的话，就是断平三色听牌了」这类话，这说法简直像是在说鸣牌的打法是错误的。一般。

我并不是在说解说者不能阐述客观事实，但我认为，解说这项工作的意义在于向观众传达选手的意图与技术，如果仅仅将「牌山里的牌是按这种顺序排列的」这类既没创造性又没营养的话翻来覆去地说，那就称不上是解说的工作了。

不如说，别人打出了我要鸣的牌，我理所当然地去鸣，那么这之后我摸的牌才能叫做「该我摸的牌」；说什么「要是不鸣牌的话就如何如何」根本毫无道理可言。

我近来也逐渐接到了越来越多的公开对局解说工作。尽管仍在学习如何做好解说，但为了各位观众，我希望今后也能用更加简明易懂的语言传达解说内容。

顺位点 ~麻将争取素点与顺位点的游戏~

(译注：本章节所论述的内容建立在精算麻将的规则基础上。由于天凤及雀魂等网络麻将游戏基本是只靠顺位获取 pt，精算没有太大影响，网麻玩家在阅读本章内容时请注意部分结论不适用于天凤雀魂等游戏。)

第一节 什么是顺位点

目前大多数人玩的麻将里都是附有「顺位点」这么一项规则的。虽然计算顺位点的方法及顺位点的大小都各有不同的版本，但基本上来说，所谓顺位点就是一个半庄结束后，不仅仅根据 4 人的特点进行精算，而且还要按照各人的顺位添加相应的正负分这么一种规则。本节就来解释和讨论一下目前较为流行的麻雀最强战规则，即「起点 25000 点，返点 30000 点，马点 10·30」。

首先来解释一下什么叫「起点 25000，返点 30000」。在麻将当中实际每家最初持有的点数应该是 30000 点，但在对局开始前，应该各自拿出 5000 点放置于桌外，当游戏结束时，这 5000x4 合计 20000 点归于 TOP 所有，称为「头名赏」*。

然后是马点。俗语中经常能听到 One Two，One Three 这类说法，这其实就是不同大小的马点的简称，也就是游戏结束时根据各人的顺位相应增减的点数。麻雀最强战所采用的马点 10·30 规则（即 One Three）指的就是 TOP+3 万点，二位+1 万点，三位-1 万点，四位-3 万点。如果说比另外一人顺位更高则称为 1 胜，比另外一人顺位更低则称为 1 败，每 1 胜价值 1 万点的话，那么 TOP 就是合计 3 胜（+3 万点），二位则是 2 胜 1 败共计+1 万点……计算方法类此。

头名赏和马点相加即为顺位点。在大多数精算规则中，每 1000 点计为 1pt，最强战规则的顺位点（以 pt 表示）即如下图所示：

【顺位点】	
1位	+50
2位	+10
3位	▲10
4位	▲30

最強戦ルール 25000点持ち 30000点返しウマ10・30

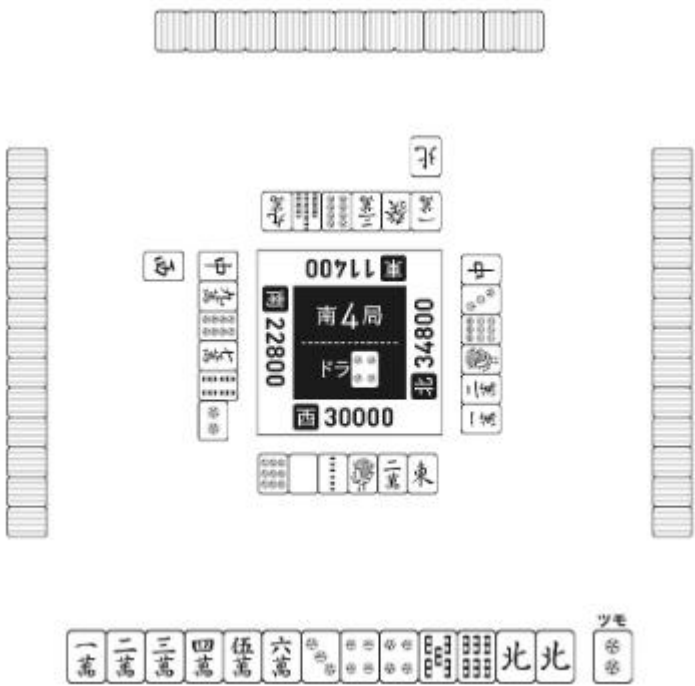
游戏结束时所持有的点数减去 3 万点，再除以 1000 换算为 pt 即称为「素点」。素点与顺位点相加，即为本局游戏的精算成绩。

例如 46700 点的 TOP，素点为+16.7，顺位点为+50，合计+66.7。这 66.7pt 就是他本局游戏的精算成绩。单单是取得 TOP 就能拿到的这 50pt，若换算为点棒的话就是 5 万点，比起平时和牌赚取的那点点数不知高到哪里去了。由此可见，比起一心想着和大牌，更重要的是去思考如何取得 TOP。

了解了这些关于顺位点的基础知识,下一节我们就来说说如何将它运用在实战中的攻防判断上。

*译注: 原文为才力。按日本麻将中文维基百科译法, 此处译为头名赏。在部分规则 (如 WRC 规则, 竞技规则, RMU 公式规则等) 中, 4 名玩家的起点即为 30000 点, 此时即是默认没有头名赏。顺带一说, M-League 采取的顺位点规则即为本文中提到的 One Three, 1~4 位分别为+50, +10, -10, -30。

第二节 争一



请看如上场况。All last, 二位, 和 TOP 的点差为 4800 点。由于三位立直所提供的立直棒, 实质点差为 3800 点。此时自家若切出 4p 则为平和 dora1 听牌, 待牌 4s 为立直家的现物。是 dama 等待直击 TOP2000 点呢? 还是立直变成荣和任意一家都能逆转的一手呢? 亦或是觉得对南家的立直切 dora4p 太过危险, 打掉一对安全牌北呢? 正是很难抉择的局面。

首先, 要进攻的话肯定是立直, 没有 dama 的说法。这一手若立直就可以无条件逆转, 非要把它加上直击限定的条件简直暴殄天物。立直后不仅可以期待直击先立的南家, 而且 4 位亲家也很有可能放铳, 显然立直更优。

问题在于该不该切这张 dora 进攻。站在 3 位的角度上去考虑, 他肯定也是做出了能逆转的牌才立直的。这张 dora 确实非常危险, 一旦放铳, 基本可以确定会落至 3 位; 正因如此, 这里也有防守的选项。

但请大家再看一看前一节所示的顺位点表。自家现居 2 位, 若保持 2 位结束则可以取得 1 万点顺位点奖励, 反之若落至 3 位则会变成 -1 万点; 也就是说, 此处落至三位的损失是 1 万+(-1 万)共计 2 万点。如果打出这张 4p 时紧接而来上家的一声「荣, 8000 点」那么合计损失就成了 2 万 8 千点。然而, 如果自己和牌了的话收益又是多少呢? 逆转取得 TOP 可以

多获得 4 万点顺位点奖励，另外还有自己的 3900 点和牌外加上家的一根立直棒，实际上可以收入 4 万 5 千点甚至更多。

放铳会损失 2 万 8 千点，和牌却能收入 4 万 5 千点。因此，此处是应该背负相应的风险勇敢进攻的一手。尽管听牌时打出的这张 dora 确实非常非常危险，但万一它通过了，自家也是两面好形听牌，对决中并不处于劣势。况且就算此处老老实实弃和也还是有可能吃 3，显然是主动进攻更优。

第三节 大 TOP 就用东一局的心态打



本节我们来讨论一下，在东场~南 2 局时，占据巨大领先地位的大 TOP 应该采取怎样的打法。此处所说的「巨大领先」是指和 2 位相差 25000 点以上的情况。就算铳了跳满或者被亲家自摸了 6000all 也还是 TOP，可以说是 TOP 地位基本上无可撼动的状况。这种时候，可能有很多人会偏向保守的打法，试图尽量安全地推进局数。

但是麻将并不仅仅是争取顺位点的游戏，而是要争取顺位点及素点合计起来的总成绩。既然 TOP 的顺位点已经多半是囊中之物，那么接下来要做的事就是赚取另一项评分——素点。

此处所说的赚取素点，并不是指一味地去凹大牌，而是说抱着类似东 1 局平场般的心态，不考虑顺位因素，普通正常地打牌。这样才是最合适的赚取素点的方式。比方说本节开头所示的手牌，就不应该过于谨慎地 dama 确保和率，而是应该果断立直争取更多打点。1000 点的牌就和 1000 点，满贯的牌就和满贯，该进攻的牌进攻，该防守的牌防守，按照平时的判断标准像平时那样打牌就可以了。

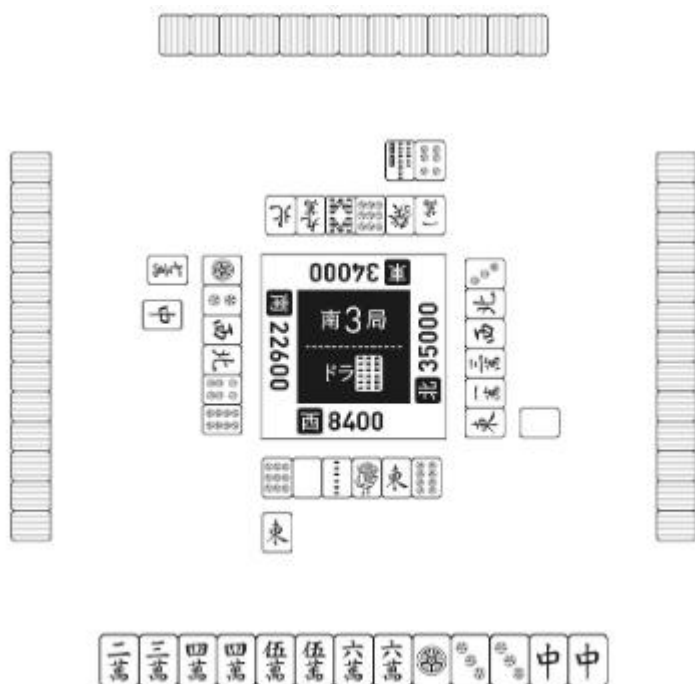
然而，与 2 位点差 10000~25000 点的 TOP 就必须将顺位因素纳入考虑，好好地意识到自己现居 TOP 这一事实。虽然不至于说担心被别家一击逆转，但一旦对手和牌就很有可能进入逆转圈内。在这种情况下，确保安全的同时消化局数才是应该最优先考虑的事。只要自己的手牌有役能和，就没必要强凹其它手役，低调且快速地和牌才是上策。另外这种情况下，只要铳了一发大牌就会使点差一口气缩减许多，因此必须谨慎小心地应对对手的立直和副露，优先考虑避免直击。剩余的局数每减少 1 局，对手逆转的机会就下降一分，自己的 TOP 率也会相应上升。

最后，假如和 2 位的点差还要更小一点，比方说只比 2 位领先 10000 点的时候，不要太抱有 TOP 的防守意识反而更好。如果自己不去主动和牌、逃进安全范围的话，就等于是纵容对手自摸逆转。在这种点差下，同样也不需要太过在意顺位因素，正常打牌就可以。

（译注：以下是小林刚国文课堂，意在纠正错误的麻将术语用法，只在日文语境中有效，因此翻译就不画蛇添足了，引号内内容不加翻译。经常查阅日文的麻将资料的朋友可以参考一下。）

另外还有一点题外话。现在经常使用的所谓「ダントツ」是「断然トップ」（大 TOP）的缩略语，因此ダントツ TOP、ダントツ四位，这些用法都是错误的。这类说法很让人不舒服所以我不会使用。

第四节 目标是进入满贯自摸圈内



前一节我们讨论过了保有巨大领先的 TOP 应该采取打法，这一节我们就来说说，点数巨大落后的 4 位应该怎么打。

首先我们讨论距离 3 位还有 10000~25000 点点差的情况。在这种情况下，仅凭一次和牌就逆转是相当困难的，头脑中必须对「还剩多少局，要追多少点」有明确的认识和清晰的思路。此时最主要的目标之一，就是在进入 All last 时必须追至「满贯自摸即可逆转」的点差（即满贯自摸圈内）。

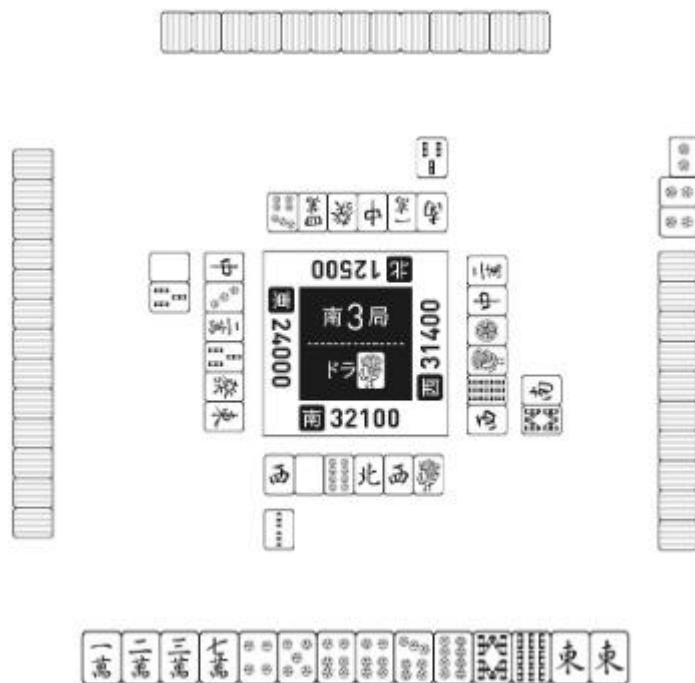
请看如上场况。南三局，距离 3 位还差 14200 点。此时有人打出第一张中。如果碰中即可听 147m，感觉无论哪家都会分分钟打出来，算是个优秀的待牌。然而，此处就算和了 1000 点，自己的点数状况并未得到什么改善，却要就此进入 All last。如此一来和末亲的点差为 13200 点，需要跳满自摸或满贯直击才可逆转，可以说逆转机会相当渺茫。那么选择不碰这张中，门清做牌又如何呢？立直一杯口，亦或者有可能做成七对子，不管怎样都能缩减至少 2600~3200 点点差，All last 时就会进入满贯自摸圈内。另外，假如这一局流局了而 3 位没听牌的话也是同样可以进入满贯自摸圈内的。

考虑到以上因素，这一手不该碰中。此处和了 1000 点完全没有意义，应该考虑的是如何用 2 局逆转，门清做牌立直。上升一个顺位即可争取到 2 万点之多的顺位点，虽然多多少少有点勉强，也还是应该以提升顺位为目标。

但是，就算是同样的这一手牌，同样是南 3 局，假如自己是超级大 4 位（例如东家 34000 点，南家 35000 点，自家 3400 点，北家 27600 点）的话就是另一码事了。既然基本已经确定会吃 4，顺位点已经指望不上，那还不如能赚一点是一点，碰了这枚中捡走这 1000 点素点吧。

或许有很多人对大 4 位和 1000 点小牌这件事心存抵抗，但我要在此重申：麻将将是同时争取顺位点和素点的游戏。在顺位点已经基本确定的情况下，就应该光明正大地尽量赚取素点，用普通正常的方式打牌。

第五节 丢出立直棒降至 2 位也 OK



前面几节的内容都在讨论如何抱有顺位意识打牌，本节的话题则终于要谈到最为激动人心、气氛热烈的一高三低微差 All last 局面了。最令人安心又方便进攻的位置当属微差 2 位，只要和牌就能收入 4 万点的顺位点奖励，此处就不用考虑别的，只考虑如何用最快速度直线和牌吧！

那么微差 TOP 的位置又如何呢？请看如上场况。主视角 TOP，与 2 位点差 700 点，切 7m 即可边 7s 听牌。我想大概有很多人会觉得此处立直太过冒险，从而 dama 甚至拆掉听牌吧。然而，在图中所示的点数状况下，如果自家默不作声，则其余所有人都会直线进攻，这一点是毋庸置疑的。

正确答案是即立。虽然这手牌并不能说很好和到，但所有人都在拼速度，在这种对决中想占据上风就别无选择。也许有很多人会介意丢出立直棒的瞬间就会落至 2 位，但请大家想想，结果就因为你丢出的这根立直棒而吃 2 的这种概率又有多大？假设流局的话，尚且可以通过听牌罚符把立直棒赚回来，若亲家听牌的话还能继续下一把；唯一很伤的结果只有亲家不听而西家听牌的情况而已，但其实流局本身的概率也没有那么高。

话虽如此大概还是会有读者觉得害怕而不敢立直。那么请反过来想想，如果你是 2 位，这时 TOP 立直了，你会怎么办。虽说自己和牌即 TOP，而且由于这根立直棒的缘故，流局自己听牌的话也是 TOP，但这情况真的就对 2 位很有利吗？如果真的想当 TOP 的话，那么就算他手里是超级大愚形，就算已经没有摸牌机会，他还是得背负着放铳落至 3 位的风险，对 TOP 的立直狂日到最后一巡为止。要是 TOP dama 的话，2 位该有多么舒服啊……。

就如同上文所述的一般，丢出立直棒落至 2 位虽然乍一看很恐怖，但如果从对手的立场出发考虑一下，就会知道其实风险没有那么大。不仅仅是图中所示的局面，在任何时候其实都是这样：不只是你一个人会抱有战术思维打牌，所有对手都是如此。下判断时不能仅仅从自己的手牌出发，更要考虑自己的选择会给对手带来怎样的影响。

第六节 记住点差表

既然麻将中有顺位点的规则，那么身为玩家就必须具备计算逆转条件的能力。不管和对手的点差如何变幻，都要能够计算出自己需要和多大的牌才能逆转，要掌握这种能力还是比较困难的。如果花费在计算上的时间太久，那么甚至可能影响到之后的摸打。为了避免这种情况出现，最理想的是能够在 1~2 巡的时间内确认完自己的逆转条件。

首先要考虑的是能够确保逆转的「①荣和任意一家」的点数。这个比较简单，只要看了自己和对手的点差，再考虑有哪些牌的打点恰好高于该数字即可。稍微有点麻烦的是「②自摸」。自摸和牌时，产生的点差等于自己的和牌点数+对手支付的点数。下图的点差表整理归纳了常见自摸和牌时所产生的点差，读者可自行查阅。

点差表		
アガリ点	子	親
300・500	1400	1600
400・700	1900	2200
500・1000	2500	3000
700・1300	3400	4000
800・1600	4000	4800
1000・2000	5000	6000
1300・2600	6500	7800
1600・3200	8000	9600
2000・4000	10000	12000
3000・6000	15000	18000
4000・8000	20000	24000

- 生じる点差
 - 他からロン → そのまま
 - ツモアガリ → アガリ点+相手の支払い点
 - 直撃 → 点数×2

如果大家将此表烂熟于胸，那么到 All last 的时候甚至可以不用费神计算，一瞬间就能明白自己的逆转所需条件了。最后暂且还是要考虑一下的是「③直击」的条件。虽然直击这种事不太能指望得上，但它可以一口气缩减打点 x2 的点差，也就是说相同点差下，「③直击」所需要的手牌番数=「①荣和任意一家」-1 番，基本上这么考虑就可以了。

最后，我想大概有很多人看了这点差表，会觉得背表很麻烦吧。但实际上对于强者而言，这些数字早已自然而然地留在了头脑中。比方说就像「自摸 13·26 生 65·78」这种感觉。希望大家也能尽早记住点数和相应的基本做牌方针，早日变成用不上这表的强者。

第七节 计算逆转条件

如果各位读者已经用不上前节的点差表，那么逆转条件大致都能算得出来吧。但是，如果加上供托立直棒和本场棒的话，这计算还会变得稍微更复杂一些。

首先是供托立直棒。由于计算逆转条件时已将自己和牌作为前提，因此立直棒默认为「该我拿的东西」。换言之，实质点差=当前点差-供托棒数量。比方说当前点差为 3800 点，而场上已有 2 根供托棒的话，那么可以当成 1800 点点差来计算逆转条件。

另外一点就是本场棒。若假定前提为「①荣和任意一家」，则在当前点差的基础上减去 300 点*本场数。若前提为「②自摸」，那么 1 本场的实质在于+100all，因此将当前点差减去 400 点*本场数即可。若前提为「③直击」，那么每 1 本场会多追加 300 点直击，因此实质点差为当前点差减去 600 点*本场数。

那么接下来请大家查阅前节的点差表，试着计算一下以下的实战逆转条件问题。针对下列 4 个点差情况，请大家依次列出「①荣和任意一家」「②自摸」「③直击」所需的最小手牌点数。如果大家在实战的 All last 开始时也能一下子算好逆转条件的话，那么也就不会在做牌方针上出差错，能够打出最短距离直线通往逆转的手顺了吧。

问题

以下各点差情况时，若要通过 1 次和牌实现逆转，请回答各自所需的最小和牌点数是多少。

答案请以①荣和任意一家 ②自摸 ③直击顺序排列。

- A 自家为子家，对手为子家，点差 4900 点
- B 自家为子家，对手为亲家，点差 5300 点，供托立直棒 2 根，3 本场
- C 自家为亲家，对手为子家，点差 8400 点，2 本场
- D 自家为子家，对手为子家，点差 16200 点，供托立直棒 1 根，1 本场

答案

A ①荣和任意一家 **5200**

②自摸 **1000·2000**

③直击 **2600**

B ①荣和任意一家 $5300-(1000*2)-(300*3)=$ 实质 2400 点差→**2600**

②自摸 $5300-(1000*2)-(400*3)=$ 实质 2100 点差→**400·700**

③直击 $5300-(1000*2)-(600*3)=$ 实质 1500 点差→**1000**

C ①荣和任意一家 $8400-(300*2)=$ 实质 7800 点差→**9600**

②自摸 $8400-(400*2)=$ 实质 7600 点差→**2000all**

③直击 $8400-(600*2)=$ 实质 7200 点差→**3900**

D ①荣和任意一家 $16200-1000-300=$ 实质 14900 点差→**16000**

②自摸 16200-1000-400=实质 14800 点差→**3000·6000**

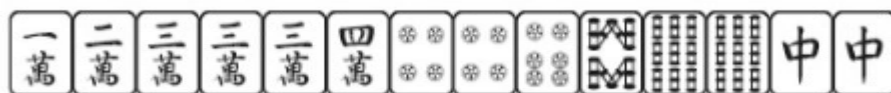
③直击 16200-1000-600=实质 14600 点差→**8000**

(译注：许多规则中采取“切上满贯”原则，30 符 4 番计为 8000 点。因此最后一题答案虽为 8000 点，实际指的是 30 符 4 番，回答 7700 也是对的。)

小林刚的自言自语 16 何切

我曾有一段时间在「近代麻雀 Original」的漫画下段连载过「何切问题」栏目。从 2001 年 10 月号开始，直到「近代麻雀 Original」改版为止的 7 年半的时间里，我共计编写过大约 800 道何切题，每一题配有 82 字的解说。

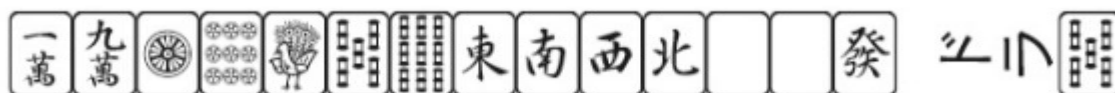
当时我受困于截稿日期和灵感枯竭的双重压力之下，为了不忘记已经想好的牌姿，就在手机短信里写下类似「123334#446#899**」的神秘代码并存到发件草稿箱里。顺便一说这串代码的意思是



万子·饼子·索子之间以#号隔开，用*或 0 表示字牌。当年我的手机短信草稿箱里塞满了类似这样的「何切问题」牌姿。通过这份连载的工作，我不仅增长了手顺方面的知识，还获得了用精炼的语言解说何切的能力，以及在麻将业界内的信用，等等如此，收获颇丰。尽管当时我也一度觉得日子过得很苦，但我将这份工作勤勤恳恳地从 20 多岁后半一直做到 30 岁，如今已成为我宝贵的财富之一。

另外一说，包括本书在内，我所作的何切问题多半不会写上「摸到了某某牌」这类信息。因为何切问题的实质在于「从这形状中切哪张更优」，没有必要特地把摸到的牌拎出来单独放在一边，徒增麻烦。如果不是需要考虑手摸切因素的手牌的话，单纯地把 14 张牌的形状列出就可以了。

在讨论何切问题时，经常能听到这么一种说法：「看不到具体场况，因此没法回答」。确实，麻将这个游戏里打牌选择是会根据场况变化的，但是请大家考虑一下如下手牌：



大家觉得如何？如果不是场上已经出过 4 枚中，是不是绝大部分场况下都应该打 5s？何切问题的本质，大抵上就类似于本题的正确答案是打 5s 一样，是寻找「在绝大多数场况下都应该这么打」的正确答案，综合牌效、和率、打点等等因素的思维训练。

虽然也有部分何切问题的答案确实应该随场况而变化，但做何切题、思考「基本上（绝大多数场况下）切哪张更优」绝不是没有意义的。

衷心希望大家今后也能在解答某人费神耗力编写出来的「何切问题」的过程中获得乐趣。



小林刚的自言自语 17 勇者斗恶龙

最近手机端的勇者斗恶龙游戏好像正在流行呢。我也是玩着勇者斗恶龙长大的一代。从小学到高中时代，我都尽力挤出时间来在游戏里埋头升级。

但是，我享受的游戏乐趣和别人稍有不同。

我在意的是攻击力、防御力和伤害之间的关系式。大概是中学时期，我对此有了大致的构想，并开始着手采集统计数据。游戏里升到最高等级之后，我就开始一个劲地打同一种怪，记录下伤害数值。当时为了节省时间，我用的武器是可以攻击2次的「隼之剑」。另外为了避免因偶然而产生相同的伤害数值，我还特意挑了另外一种怪进行再测试。

打怪打了上千次之后，尽管可能有微小的误差，统计得出的结果和我当初预想的关系式是基本一致的。

然后，最近我在网上查了一下，居然得知这伤害值的计算公式和我过去算出的是一样的！20多年前的中学生费神耗力解决出来的问题，如今在网上搜索一下就能得到证实和解答，现在的世道还真是变得方便许多了呢。

或许正是因为经历了这样纠结于统计和概率的童年时代，才有了如今的我吧……好像和过去比起来没什么变化呢（笑）。

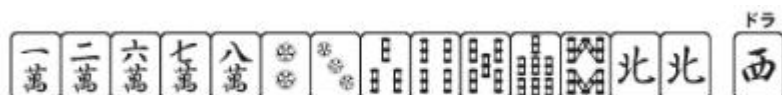
振听 ~克服振听恐惧症~

第一节 不要害怕振听

只要自己先前切过任意一张自己的待牌，那么就无法荣和别家，这就是振听规则。在昭和20年代时麻将规则中还没有这一条，但正是由于振听规则的出现，麻将中才有了攻防的概念，变成了更加有趣的游戏，从而普及开来。

只是，我想很多人都在振听规则上吃过亏。我本人最近的一次犯规也是栽在了振听荣和上。对立直兜牌时兜着兜着没想到居然还听牌了，此时上家打出我的和牌，二话不说，荣！再定睛一看，这牌自己之前也打过……。

此处我们先来介绍一下振听一词的语源。振听这两个汉字拆解开来看，「振」指的是舍弃，丢弃的意思，「听」就是听牌的听。合起来意思就是「打丢了和牌的听牌状态」。经常能看到类似「1p 是振听，所以这里拆 23p」这样的表述，实际上这样说不准确的，还没有听牌的话就不能叫做振听。



请看如上手牌。如果先前自己已经切过 1p，此处何切？是害怕振听所以打掉 23p 呢，还是要留下两面好形所以打掉 12m 呢，这两者哪边更优？

假设我们摸上 69s 后听牌了，若刚才选择留下 12m，那么此处即可听边 3m 立直。但这个边 3m 跟振听 14p 比起来也好不到哪儿去。另外如果不立直的话，反正这手也是无役，必须自摸才能和，那 14p 还比边 3m 自摸率更高呢。也就是说摸上 69s 听牌的情况下，拆 12m 还是 23p 的区别不是特别大。

那么假设这一手听到 69s 的情况又如何呢？如果想做出 69s 听牌的话，若先前留下 12m 则必须摸上 3m 才能达成好形听牌，而这 3m 也仅有 4 枚而已。反之，若留下 23p，则有 7 枚 14p 可以摸，摸上了就能听好形。考虑到这一点，显然应该留下更好摸的 23p 两面搭子。

【尽快作出能和牌的最终形的途径】

①摸上 69s 立直→边 3m 和 14p 振听两面没有太大差别。

②摸上 69s dama→14p 振听两面更有利

③若想尽快做出 69s 听牌→留下 14p 两面更有利

因此，如图手牌应该切 12m。无论从「哪边的愚形更容易被消解」，还是从「最终听牌形的强度」去考虑，正确答案都是留下两面搭子。说得更详细一点应该是从 1m 开始切起。如果下一张摸到 3m，就可以根据场况再行判断振听 14m 和 14p 哪方更优。

第二节 敢于做出可能振听的形状



接着上节振听相关的话题，本节我们进入应用篇。请看如上手牌。自家是亲家，由于点数状况的缘故，此处无论如何都非常想和牌。何切？

这手牌会从哪里做出 4 个面子，又会做出什么役，现下来看还完全无法预测。既想把役牌摸成对子，又不想切 4m 打丢万子延伸的可能性，但如果切饼子或索子的话又会打丢一个面子的素材……哪边都不想切，但又不得不切一张。怎么办呢？

正确答案是切 9p。这一打保留了所有的可能性。但本节重点要说的，是摸上 8p 之后的思路。也许有很多人会觉得「唉！失败了！」，但其实摸上 8p 之后形成了 369p 的三面形状，很容

易摸回失张，并不能算是失败。应该这样想：饼子的 2 面子已经完成了大约 70%。如果以「摸到 3s 的话就是完成了 100% 的 1 面子」为基准思考的话，那么摸上 8p 的价值实际等于摸上 3s 的 7 成左右。而且这样打既保留了役牌摸成对子的可能性，又保留了万子延伸的可能性，可以说切 9p 是损失最小的一种通往和牌的途径。

也许对于感情上讨厌振听的玩家来说，这种手顺是难以想象的。但我希望大家要抱有这样一种体感：**摸上 8p 其实也是距离和牌更近了一步。**

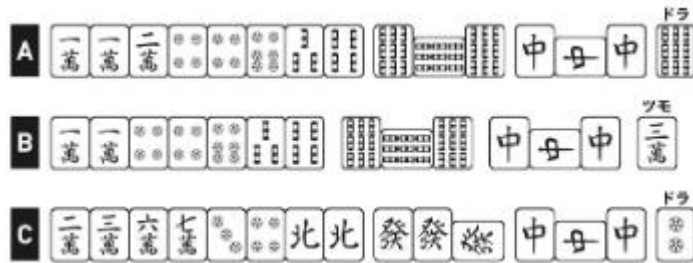
按照这种感觉我们再来看下一个例子。请看如下手牌。先前自己已经切过 9p，此处何切？



也许会有部分人会想要避免振听的同时瞄准 567 的三色，从而选择切 4p。但是请大家再好好对比一下切 4p 和切 4s 的有效进张数量。7s 靠张有 5~9s，其中最好的是能形成两面的 68s，以及能形成三色的 5s，也就仅仅三种。然而，饼子的靠张却足足有 2~9p 的八种之多，其中除了能形成两面的 56p 之外，摸 3p 更是能形成三面听。就算摸上 8p，三面振听的形状也并不算差。考虑到切 4p 和切 7s 的有效进张枚数有压倒性的差距，并且就算摸上 8p 也完全可以一战，此处的正确答案应是切 7s。

在靠张一向听的时候，摸上某一张就会变成振听的情况是很常见的。但是不能一味地想着避免振听，而是应该将各种各样的可能性都考虑进去之后再进行浮牌的取舍。

第三节 切过的牌更容易鸣回失张



请看图示手牌。手牌 A 中，自家已经碰过中和 dora 9s。此处要在 2m 和 6p 中进行选择，由于保留 6p 后续更容易变化为两面，就切 2m 吧。

没想到，下一巡我们竟摸到了 3m 被打脸，变成了如 B 所示手牌。也许有很多人会满脑子想着「唉！失败了！」便顺手摸切了吧。但是请大家想想，亲家碰过 dora 且已经两副露，对手在大多数情况下都会偏向防守、迂回兜牌，想鸣到这张 5p 可谓难上加难。就没什么更好的办法了么？

正确答案是切 6p。进张枚数虽没有什么太大区别，但这样的打法正是在利用自己刚刚切过的 2m，为了更容易鸣到牌而精心布置的一手。况且如果摸上 25s 听牌的话还可以听 4p 和 1m 的双碰，没有必要太在意振听的可能性。

如果这之后又摸到 5p 被打脸怎么办呢？这下大家都应该明白了吧。自己切过 2m 又切过 6p，两边都很容易鸣回失张，但由于 45p 还可以进 3p，36p 两面搭子的进张枚数更加优秀，这次的正解是切 3m。如果之后摸上 25s 听牌，是听双碰更好还是听振听两面更好则又成为了一个抉择点。

也许不太会有人去选择振听两面，但其实，**同桌对手的平均水准越高，越是无法期待亲家dora碰之后荣和的可能性。尤其是临近终盘时，若你判断已经基本指望不上荣和，那么也完全可以选择更容易自摸的两面振听。**请大家牢记这一点。

以下是一点题外话。2013 年 12 月的将王决定战中，总分首位、被对手高度标记的高见泽 pro 在比赛中的打法曾一度成为话题中心。引起争论的是如图 C 所示的手牌。

明明自己的牌河里已经出过 1m、4m、2p、白，高见泽 pro 在这一手中竟选择了切 67m！这是因为反正 58m 的鸣牌和荣和都已经指望不上，还不如留下更容易鸣回失张的两个振听搭子。当时在弃和的上家，也就是我，特地拆掉了自己的手牌打现物 4m，结果正落入圈套，被他吃回失张。吃牌之后切出的竟是——第二张白。这张白是拆 67m 的中途摸上来的还是怎么说？防守的三家陷入了大混乱。仿佛是在嘲笑我们这拼命弃和的 3 人一般，高见泽 pro 凭着这振听的 25p 听牌，气定神闲地摸切进攻到了流局为止。

虽然我在理智上觉得这样的打法可能是有收益的，但果然这种手顺我还是学不来。尽管当时在场上我心想他在搞什么，然而回头看看牌谱之后，也实在深感拜服。

小林刚年表 1976 年 2 月~2015 年 12 月

1976 年 2 月 12 日	生于东京都
1992 年（16 岁）	从高中友人处学会麻将规则
1994 年（18 岁）	大学入学（东京理科大学 理学部数学科）
	雀庄出道
	开始雀庄打工
1995 年（19 岁）	参加发王战、王位战等，开始竞技麻将生涯
	斩获初个头衔：第 1 期三麻大王
	最高位战奖励会优胜
1996 年（20 岁）	加入日本麻雀最高位战（当时名称）
	由 C2 League 升级
1997 年（21 岁）	麻将连合成立，随之移籍
1999 年（23 岁）	Mondo21 电影大王位决定战出场
1999 年（23 岁）	第 8 期 Masters 殿军
2000 年（24 岁）	未来战士 21 杯出场
2001 年（25 岁）	于《近代麻雀 Original》下段开始连载《何切》
2003 年（27 岁）	第 1 回μ M1Cup 季军
	获赏第 3 回野口恭一郎赏
	于《月刊 pro 麻雀》开始连载《玄学爆破者》专栏
2004 年~2013 年	10 年连续出场将王决定战
2005 年（29 岁）	获得第 3 期将王
2006 年（30 岁）	第 9 回 BigOneCup 季军
2006 年（30 岁）	于《GameJapan》开始连载《何切解析》
2009 年（33 岁）	获得第 7 期将王
2010 年（34 岁）	第 5 期最高位战 Classic 季军
2011 年（35 岁）	获得第 9 期将王
2012 年（36 岁）	获得第 1 期天凤名人位

	开始出演四神降临系列节目
2013 年（37 岁）	获得第 2 期天凤名人位
	于《近代麻雀》开始连载《小林 System》
2014 年（38 岁）	麻雀最强战新锐 pro 代表决定战优胜
	麻雀最强战 2014 决赛季军
2015 年	于《近代麻雀》杂志上与雀鬼 樱井章一激论交锋
2015 年~	Mondo 杯出场（季军）

后记

作为麻将 pro 活动至今已有大约 20 年之久。最近开始也有人跟我打听「不出本书吗？」「什么时候出书啊？」。只是我没有自信，不知道能不能把一本书写得有趣，一直以来只是一味地逃避着这个话题。话虽如此，之前 2013 年~2015 年于近代麻雀志上连载的《小林 System》专栏在某种程度上来说也算是给我提供了一定的素材积累，所以还是出了一本自己的战术书。本书对《小林 System》的内容进行了重新梳理和大幅补充，老实说，我之前真的没有意识到要出一本书竟是如此的困难重重。明明交稿已经迟了，我却还是忍不住去执着于那些细节，想必对于各位编辑来说我是个很麻烦的作者吧；但也多亏于这种执着，这本书好歹算是做成了我满意的模样。作为麻将 pro 在业界活动了这么久，终于可以将自己的战术以一种完整的形式保留了下来，现在我感到十分满足。

虽然本书所有的章节内容都是经过精挑细选方才录入的，但其中令我尤其自豪的是，在独具我个人风格的第二章中，就麻将这一游戏的构造及性质这个方面，本书为大家提供了较为新颖的理解方式。比起学习一些新的细节技术，更重要的是鼓励大家去重新审视并思考至今为止都当做是常识的观念。我发自内心地希望本书能够成为这样的一个契机。

最后想说的是，从高中时代学会麻将规则以来，我对这个游戏的热爱已持续了 20 年以上，将其视作智力游戏的巅峰。正因如此我才强烈希望——类似流势·运·运势·玄学·数据流这类暧昧不清、模棱两可的用语能尽快从麻将界消失。



2016 年 5 月 小林刚