(四)防禦理論：

＜棄和與防禦方法＞

課程概要

- 日麻防禦 / 棄和的重要性
- 不棄和的後果
- 安牌與尋找安牌
- 無安牌時的各種對策
- 多家對攻的處理方法
- 研究室：何切與討論何切

為何日麻需要防禦？

- 日麻是注重**順位**的遊戲。 → 代表領先夠多時，不必過度追求更多點數。
- 日麻是**全銃制**的麻將。 → 代表放銃的損失，遠比被自摸還要大。
- 在分析場況時，常常會遇到必須要**直擊特定一家**，才能達成逆轉順位的條件。
- 為了**保住順位、避免直擊**，領先者採取防禦的好處大於攻擊，所以日麻鼓勵防禦。
- 日麻的**振聽**規則，使得完全防禦變成了可能，也讓日麻不同於其他麻將規則，而是一個**注重攻防平衡、有專門防禦理論**的遊戲。

客觀事實：無法和牌的頻率

- 絕大多數情況，四人麻將每個單局，都只有一家能夠和牌。
- 有一家和牌，就意味著其他三家都無法和牌。**平均和牌率是25%**。
- 日麻的**流局**情形佔一定比例，故總平均和牌率會**低於25%**。
- 如何在**高於75%不能和牌的場合**做出**相對好的選擇**，也是對玩家實力、心態的考驗之一。
- 真高手懂得知所進退，以退為進。

■段位戦4人打ち平均戦績　天鳳數據 18.03.29

	1位率	2位率	3位率	4位率	飛び率	和了率	放銃率	副露率	立直率	対戦数
新人	.000	.204	.342	.454	.140	.127	.201	.281	.149	0
9級	.210	.227	.263	.299	.088	.201	.164	.315	.186	4
8級	.222	.239	.256	.283	.082	.207	.161	.319	.188	7
7級	.227	.241	.256	.276	.079	.211	.160	.323	.189	11
6級	.236	.247	.253	.264	.071	.216	.157	.323	.194	16
5級	.237	.249	.253	.262	.070	.217	.157	.325	.195	23
4級	.242	.249	.253	.256	.068	.220	.156	.328	.196	31
3級	.243	.250	.253	.254	.066	.220	.155	.331	.195	43
2級	.237	.247	.252	.265	.071	.217	.159	.331	.194	60
1級	.216	.233	.253	.299	.082	.205	.172	.342	.179	231
初段	.239	.244	.251	.266	.066	.221	.164	.351	.186	388
二段	.253	.251	.248	.248	.057	.229	.157	.347	.183	633
三段	.261	.253	.247	.239	.054	.231	.151	.344	.178	974
四段	.264	.255	.246	.235	.052	.232	.145	.345	.174	1352
五段	.262	.255	.248	.234	.046	.228	.138	.345	.172	1818
六段	.262	.258	.251	.229	.043	.225	.131	.349	.171	2249
七段	.262	.260	.254	.224	.042	.223	.125	.353	.169	2505
八段	.263	.261	.253	.223	.040	.221	.122	.358	.169	3335
九段	.265	.262	.253	.221	.044	.220	.119	.356	.169	3645
十段	.268	.266	.253	.213	.045	.219	.115	.351	.168	3958
天鳳	.272	.262	.245	.222	.041	.220	.121	.357	.160	6393

客觀事實2：降低銃率的重要性

- 日麻的**和了率**不會隨著實力(段位)升高而有明顯成長，甚至高段的和了率還會略微下降。
- 與段位高低有明顯相關性的數據，是**放銃率**。**段位愈高，銃率愈低**，且降低幅度相當可觀。
- 原因很簡單：**放銃率直接影響4位率**。
- 為了避免更多順位滑落，為了守住既有優勢，玩家在往聽牌前進時，也要視情況防守他家。
- **大量的數據可以沖淡運氣成分影響**，留下客觀的事實，而數據告訴我們，防禦是有必要的。

■段位戦4人打ち平均戦績　天鳳數據 18.03.29

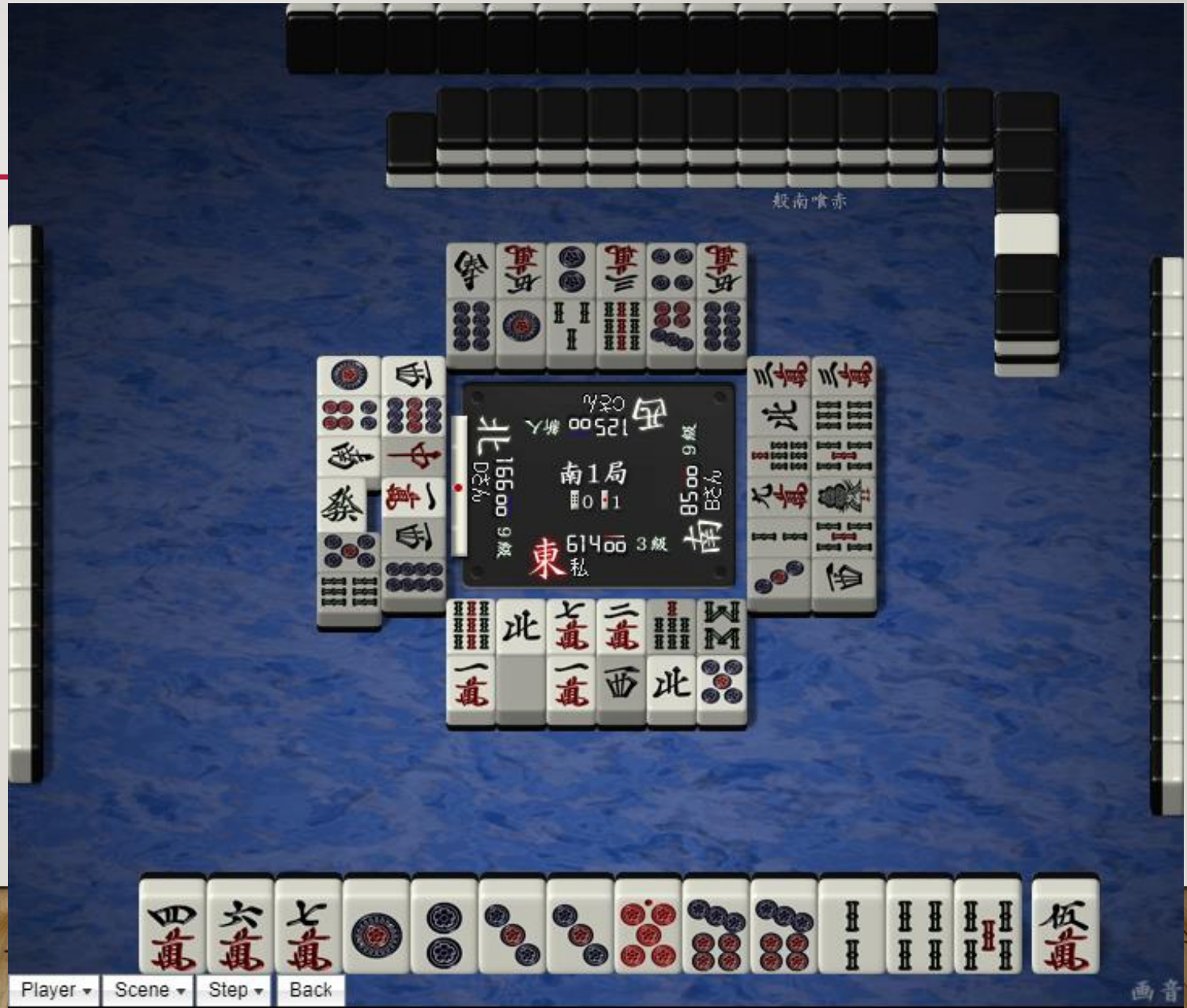
	1位率	2位率	3位率	4位率	飛び率	和了率	放銃率	副露率	立直率	対戦数
新人	.000	.204	.342	.454	.140	.127	.201	.281	.149	0
9級	.210	.227	.263	.299	.088	.201	.164	.315	.186	4
8級	.222	.239	.256	.283	.082	.207	.161	.319	.188	7
7級	.227	.241	.256	.276	.079	.211	.160	.323	.189	11
6級	.236	.247	.253	.264	.071	.216	.157	.323	.194	16
5級	.237	.249	.253	.262	.070	.217	.157	.325	.195	23
4級	.242	.249	.253	.256	.068	.220	.156	.328	.196	31
3級	.243	.250	.253	.254	.066	.220	.155	.331	.195	43
2級	.237	.247	.252	.265	.071	.217	.159	.331	.194	60
1級	.216	.233	.253	.299	.082	.205	.172	.342	.179	231
初段	.239	.244	.251	.266	.066	.221	.164	.351	.186	388
二段	.253	.251	.248	.248	.057	.229	.157	.347	.183	633
三段	.261	.253	.247	.239	.054	.231	.151	.344	.178	974
四段	.264	.255	.246	.235	.052	.232	.145	.345	.174	1352
五段	.262	.255	.248	.234	.046	.228	.138	.345	.172	1818
六段	.262	.258	.251	.229	.043	.225	.131	.349	.171	2249
七段	.262	.260	.254	.224	.042	.223	.125	.353	.169	2505
八段	.263	.261	.253	.223	.040	.221	.122	.358	.169	3335
九段	.265	.262	.253	.221	.044	.220	.119	.356	.169	3645
十段	.268	.266	.253	.213	.045	.219	.115	.351	.168	3958
天鳳	.272	.262	.245	.222	.041	.220	.121	.357	.160	6393

建立棄和思維

- 對於習慣於全攻的玩家來說，建立**棄和**思維是提升實力的第一步。
- 許多放銃率高的玩家，並非他們不知道如何防守，而是他們**沒有考慮過棄和，於是放銃**。
- 戰場上的士兵，如果不懂得保護自己，只是不顧一切向前衝，往往都是第一個倒下的。
- 任何一個有實力的玩家，不僅**能攻能守**，更能**在正確的時機判斷出應該攻擊還是防守**。日麻實力不在於玩家和出多大的牌，而是在於玩家展現出多精確的**判斷力**。

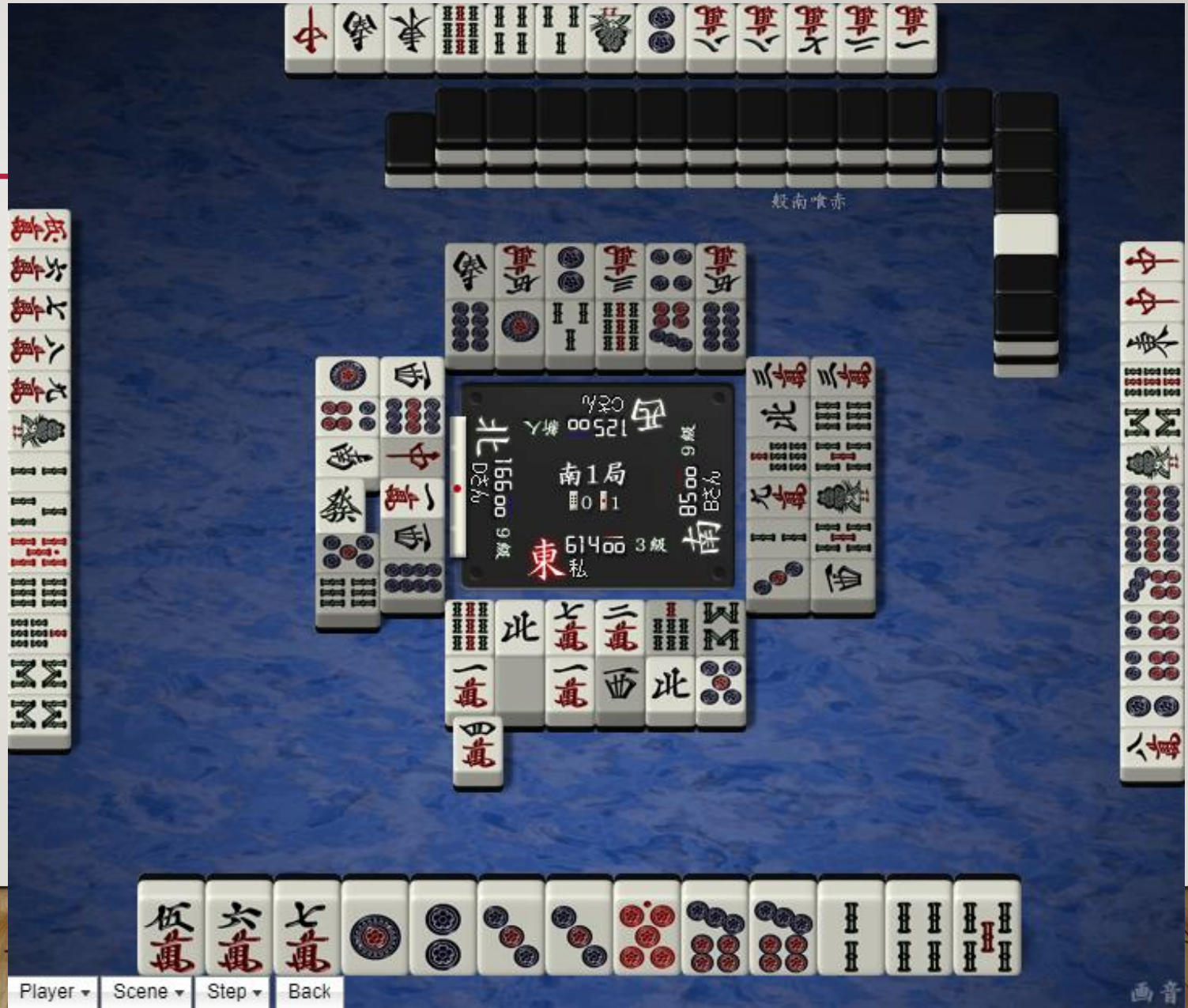
不棄和的後果(1)

- 南一局，自家已經6萬點，且有兩家已經斷線退出。第三家中巡立直，自家手牌也進入一向聽，要是普通棄和，上家打飛另兩家也不損自家TOP領先地位，所以此處棄和是不錯的。
- 要是執意對攻的話，反而要承擔許多不必要的風險……



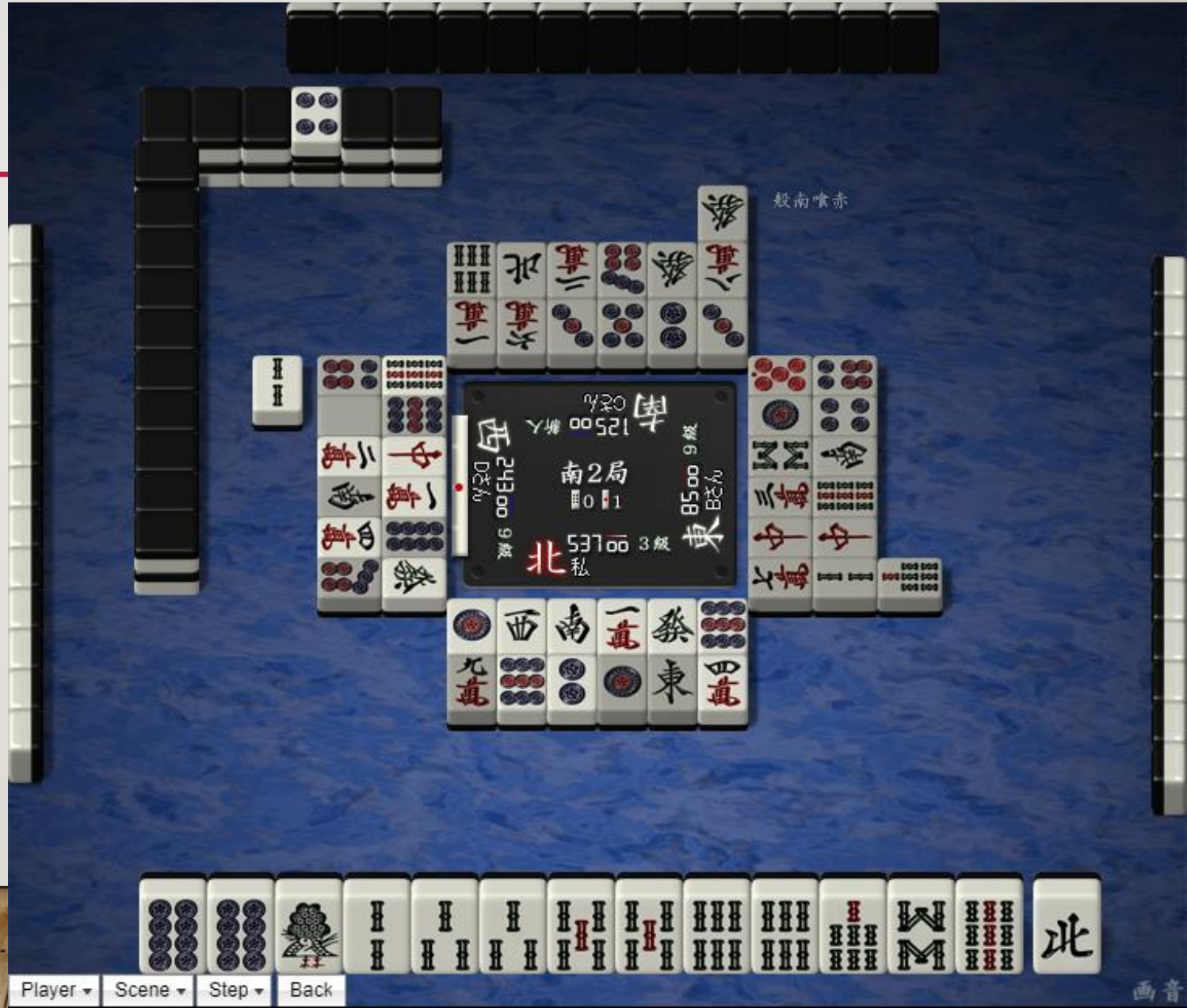
不棄和的後果(1A)

- 主視角切4萬，點了7700。(立平寶2，4番30符)
- 給了唯一的敵人翻身的機會，其後果將難以想像。



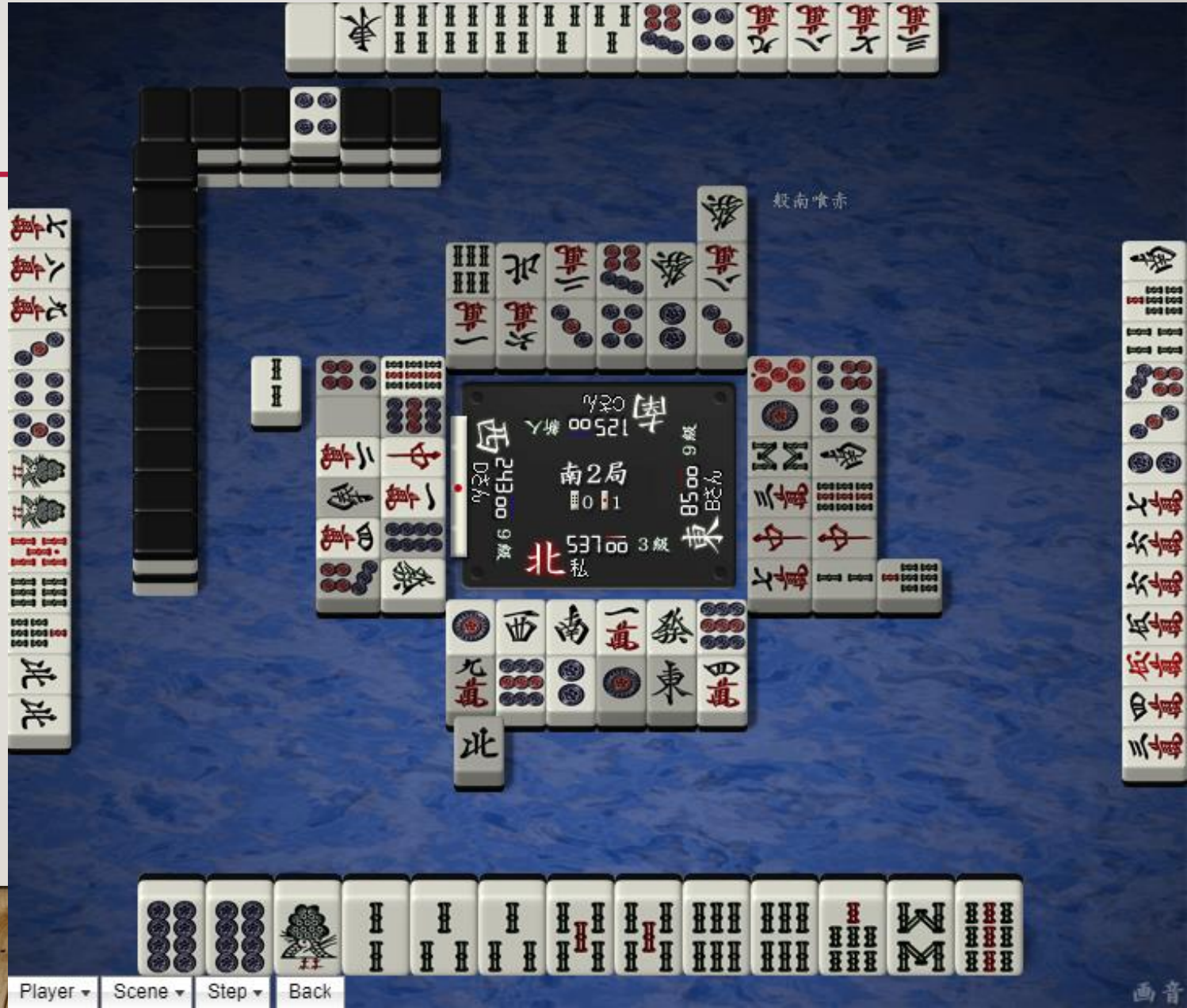
不棄和的後果(2)

- 續前題。南二局上家又立直，一發圈摸進現一的北，此時自家同樣是一向聽，應該要棄和嗎？
- 就算不棄和，也要評估一下放銃是否划算。



不棄和的後果(2A)

- 不棄和硬衝的結果是又放銃了。這次是8000。
  (立一發寶2，4番40符)
- 就算是已經出現過的字牌，只要對方有拿著的可能，就有可能會放銃。

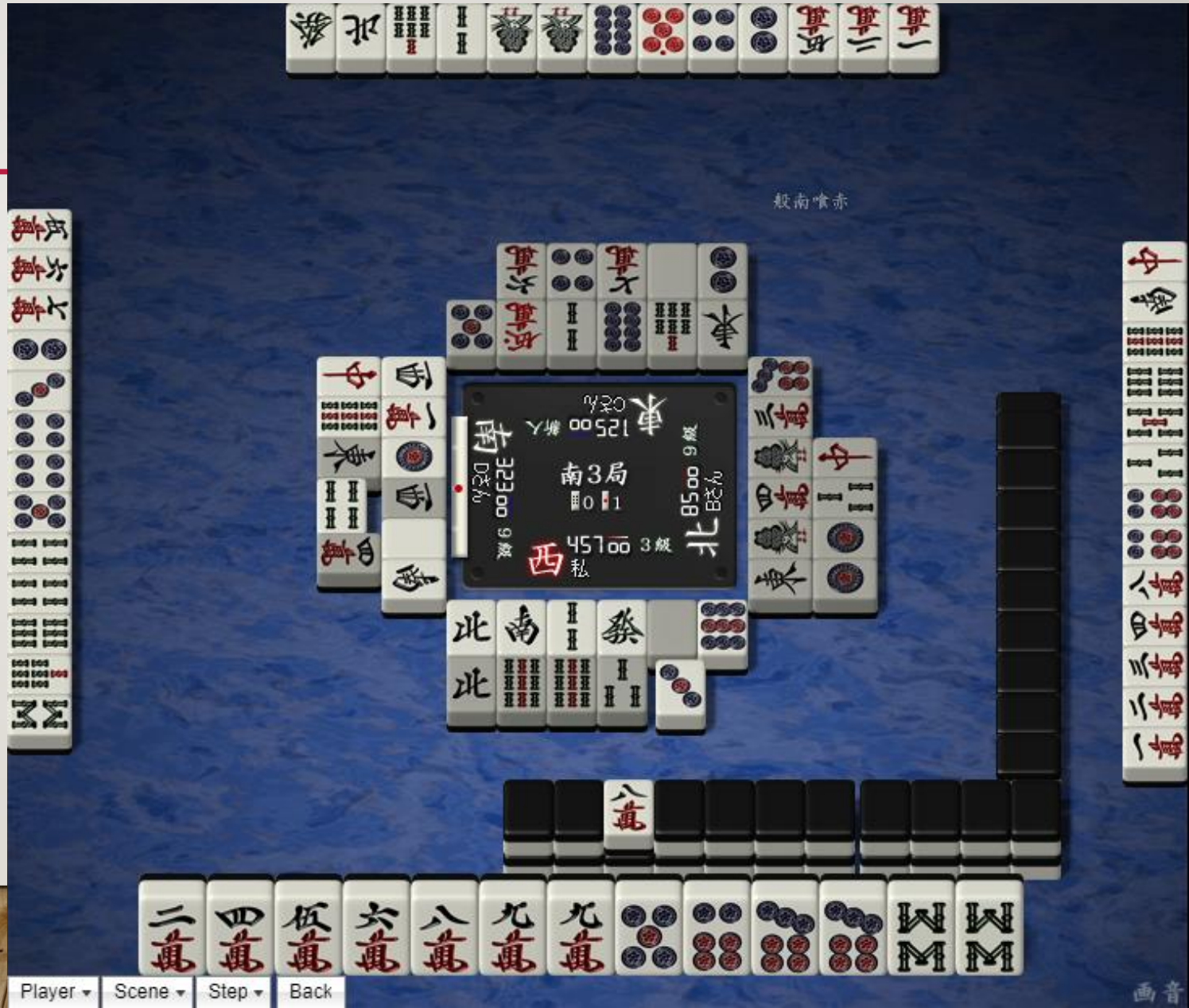


不棄和的後果(3)

- 續前題，上家又立直，自家此時是破碎的兩向聽，點差已經很接近，是否要強行對攻，還是棄和？

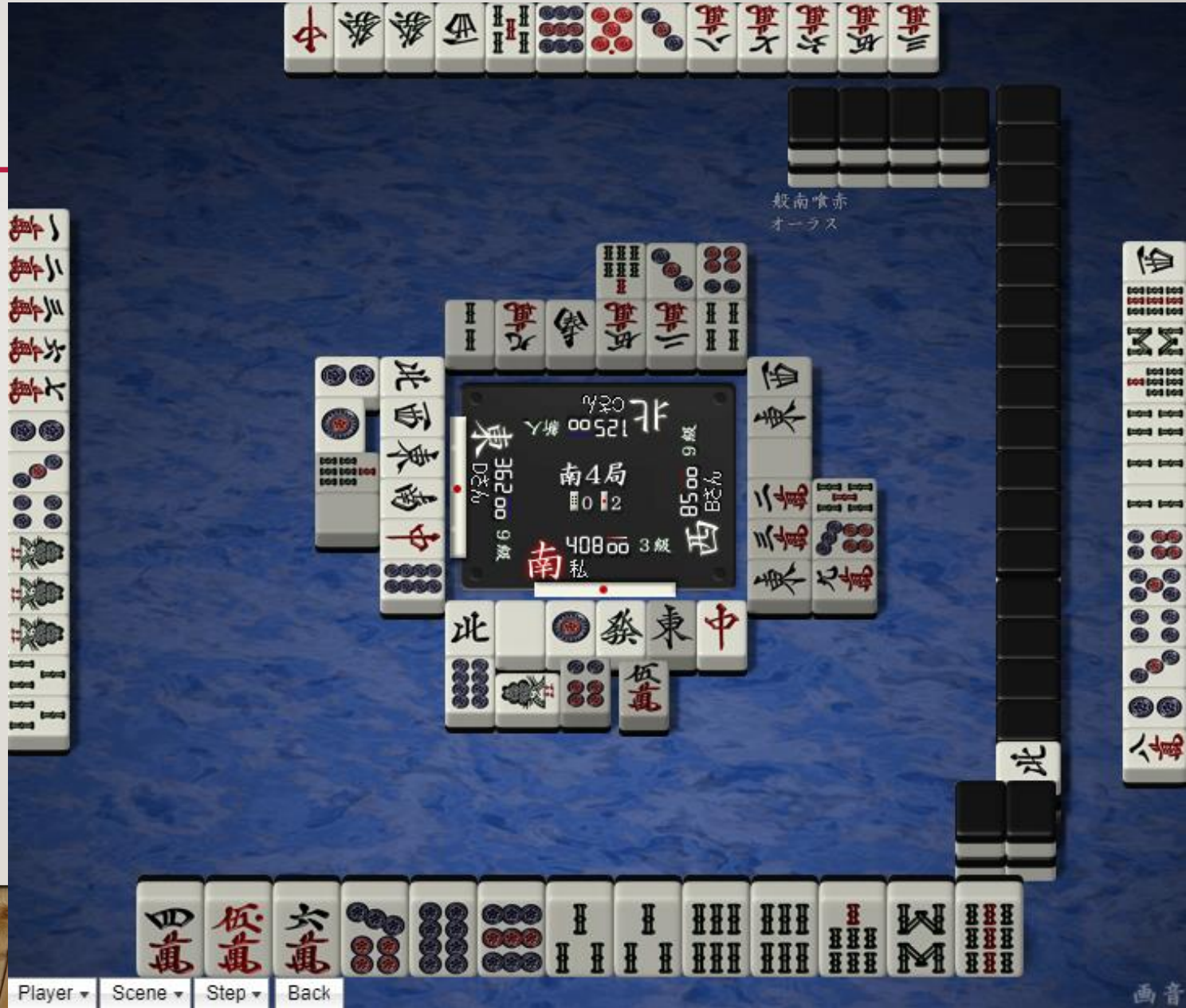
不棄和的後果(3A)

- 不信邪的結果是又放銃了。這次是沒有中裡的3900。(立斷平，3番30符)
- 儘管與上家點差持續拉近，但若自家不放銃，點差也不會縮減地如此快速。



不棄和的後果(END)

- 結局，南四上家又立直，此時點差已經被逼得只能追立對攻。最後點了上家2000。(立直，1番40符)
- 且因自家付出了立直棒，使得上家以40200：38800的微弱優勢逆一結束。
- 以上的故事是對不棄和的玩家很好的警惕，再多的點數都有可能揮霍掉的。



棄和的場合？

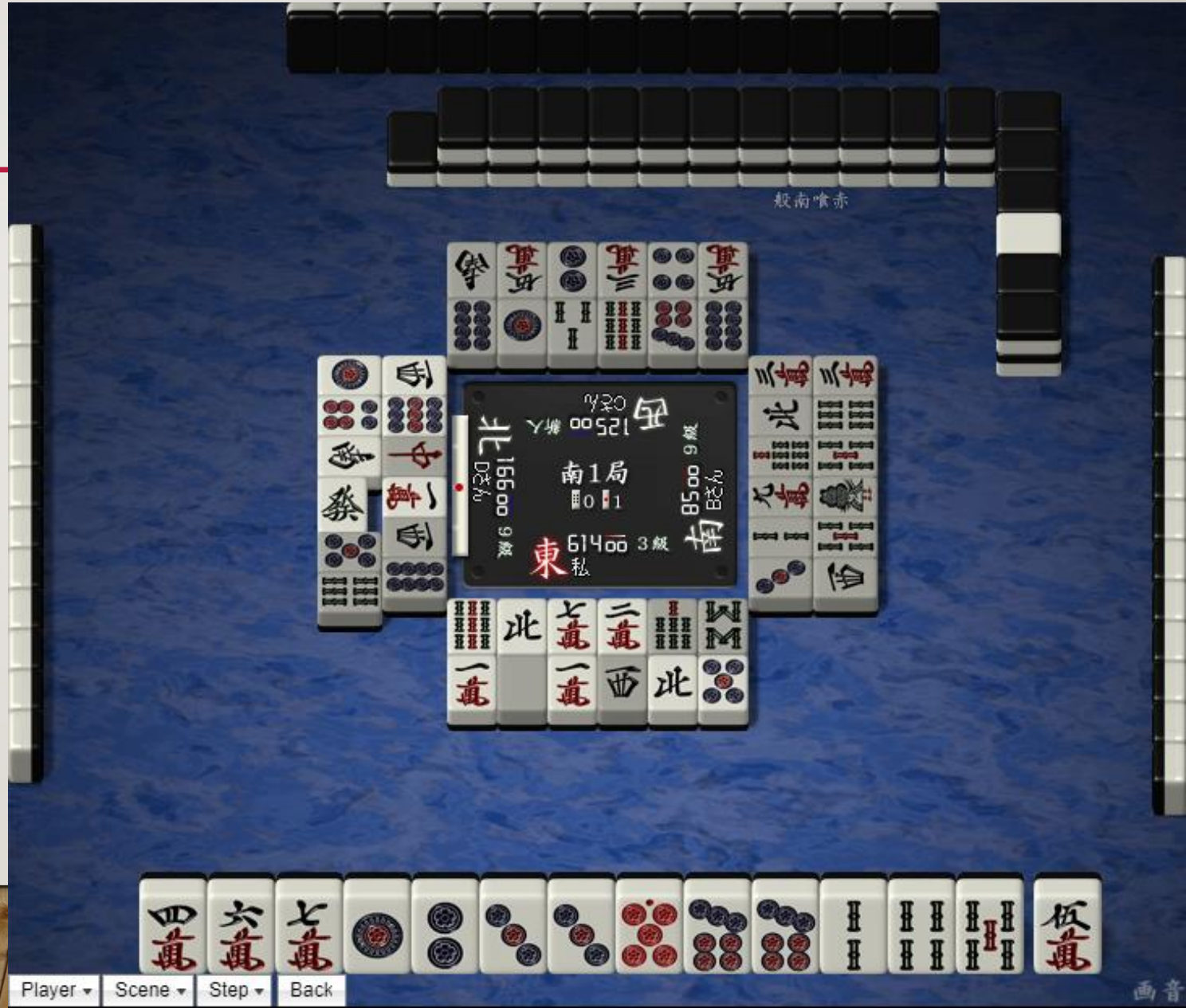
- 相信許多朋友在前面的內容中，已經能充分體會棄和的**重要性**與**必要性**。
- 那麼下一個問題是：我該如何知道**什麼時候**該棄和？
- 通常有以下情形，會考慮棄和：(並非絕對，凡事皆有例外)
- 1. 別家**聽牌**時(宣告**立直**、2~3副露)
- 2. 順位至上的環境(例如天鳳段位戰)，自家**領先夠多**，可以開局保留棄和路線。
- 3. **巡數已晚**，其他家可能默聽大牌，自家卻難以聽牌 / 和牌的時候。

防禦的基本：安牌

- **安牌**：安全牌的簡稱。**必定不會放銃給某家的牌**，即為對某家的安牌。
- 能稱作安牌的牌，有以下幾種：
- 1. **立直方切過的牌**，或是立直方立直後，出現在牌河裡的牌，俗稱**現物**。
- 2. 該牌已經**沒有任何和牌組合**能夠和這張牌(例如看見4枚7索3枚8索，剩下的8索)
- 3. 該牌有可能放銃，但聽牌方**確定沒有任何役種**(例如無役四副露單騎)
- 至於**字牌、筋牌、壁牌(OC / NC)**，則都存在**可能放銃**的情形，皆**不能稱作安牌**。

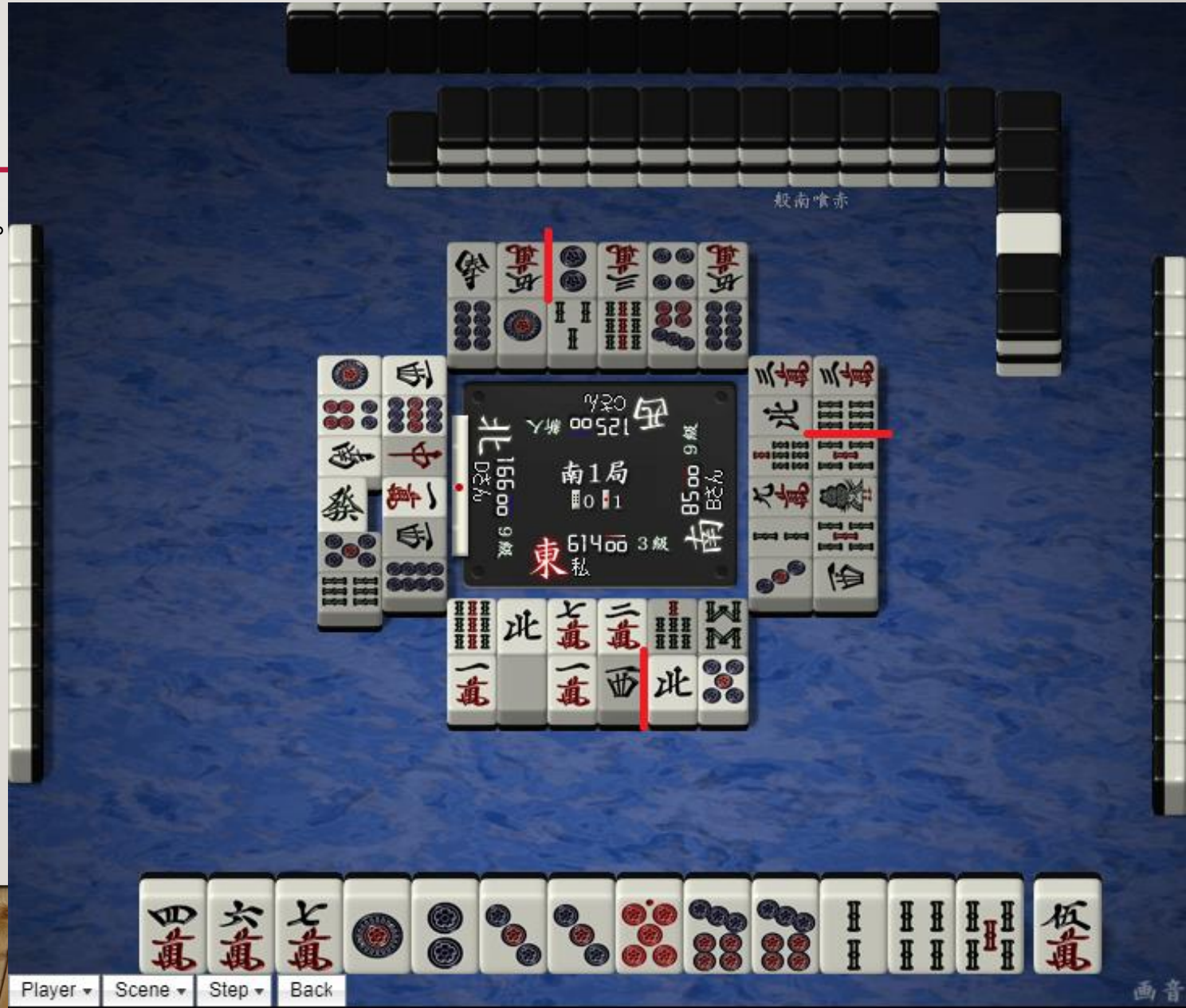
練習：安牌判斷(複選)

- 上家在二巡前立直。以下的牌，那些是對上家的安牌？
- (1) 1筒
- (2) 2筒
- (3) 3筒
- (4) 5筒
- (5) 5萬
- (6) 5索
- 提示：注意立直時間點。



練習：安牌判斷(解)

- 答：(1)(4)(5) 1筒、5筒、5萬。
- 15筒是立直方現物，所以必然是安牌，然而其他現物則必須觀察上家的立直時間點才能得知。
- 5萬在上家立直之後，5索則是在立直之前，故5萬是安牌，5索則不是安牌。
- 筋牌的23筒同樣不是安牌。(例：有放銃七對可能)

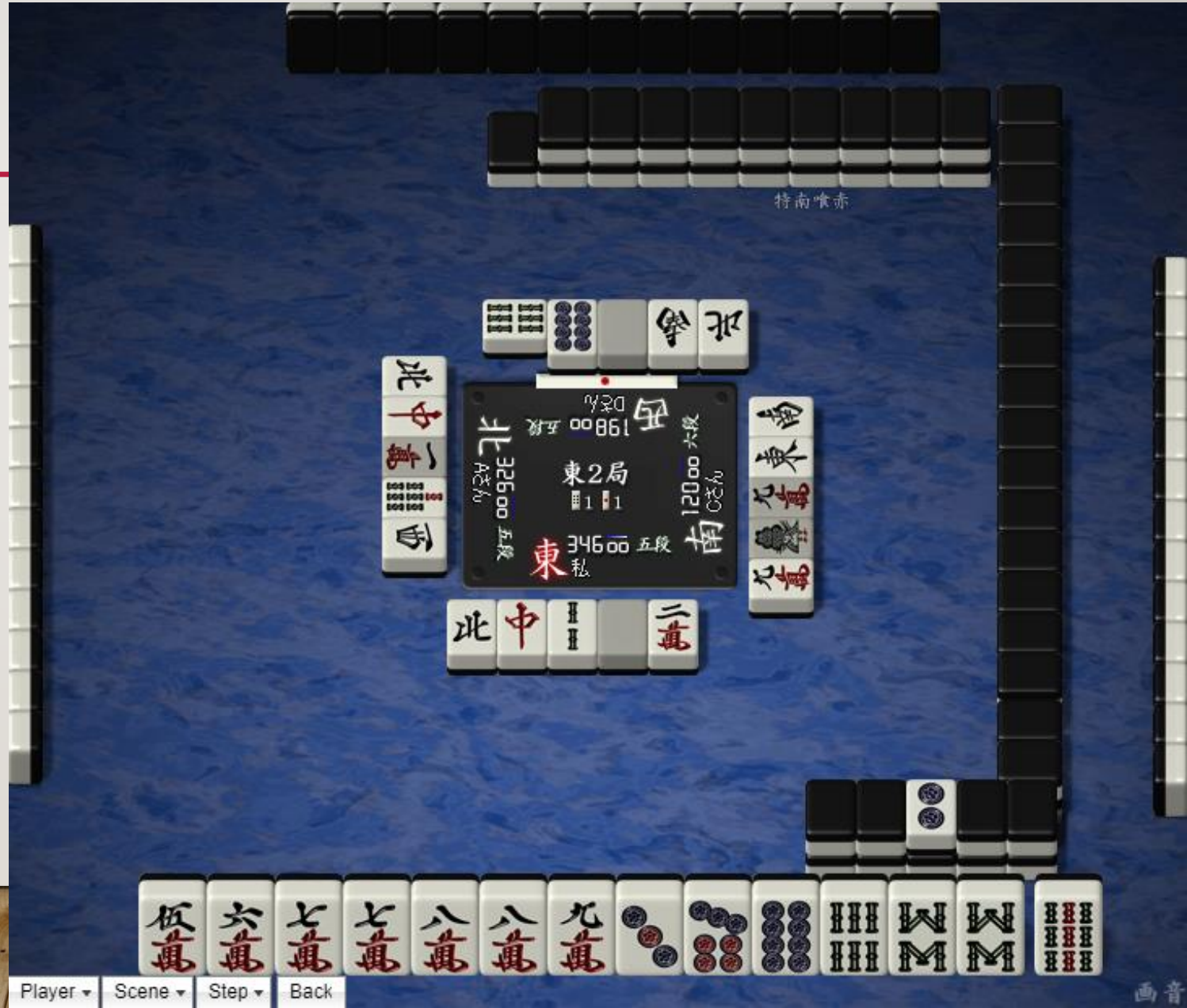


安牌優先度

- 同樣是100%對某家的安牌，也是有優先度之分的，並非切哪張牌都一樣。
- 因為必須考慮兩點：
- 1. 其他家聽牌(**追立**)的情形
- 2. 自家有機會**兜聽 / 流局**的情形
- 不同的兩種情況，會影響切安牌的**順序**，甚至完全顛倒。
- 以防禦其他家聽牌為例，立直方**一家現物會先切，多家現物則是殿後**，因為其他家晚巡聽牌時，多家現物仍可做為安牌切出，晚巡立直方一家現物也容易被伏擊。
- 而若是自家要爭取**罰符 / 安全對攻 / 兜聽**，則必須留下對**手牌組成**有關鍵意義的牌，而非一味切出現物，如此安牌的切出順序將會大相逕庭。

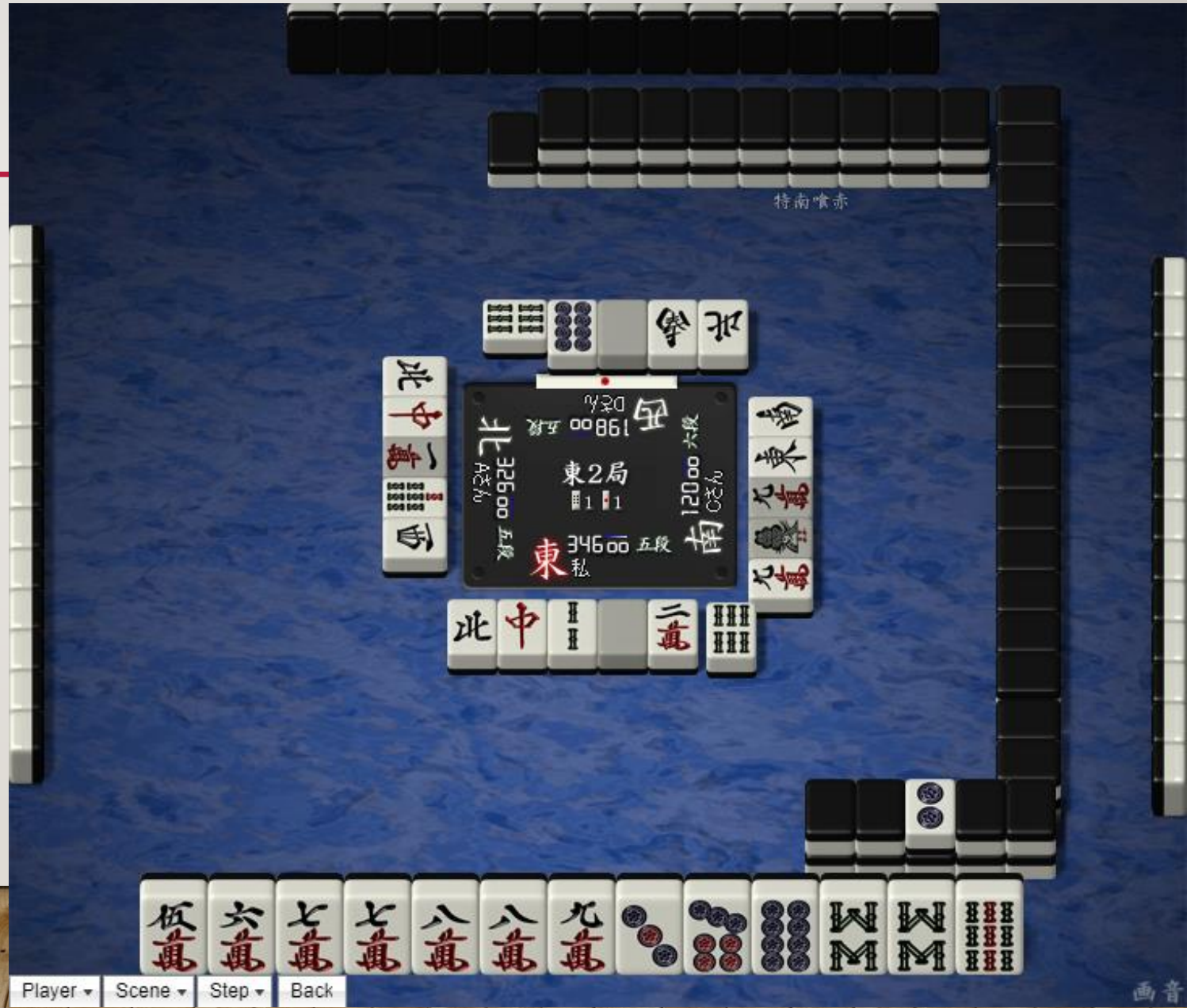
練習：安牌優先度

- 東二自親，兩高兩低的暫定一位，早巡對家三位立直，一發巡自家有8筒6索兩個現物安牌，應該如何行動？
- (1) 8筒
- (2) 6索
- (3) 9索
- (4) 3筒



練習：安牌優先度(解)

- 答： (2) 6索。
- 自家領先，沒有必要冒險衝危險牌，所以此處必為8筒 / 6索二擇。
- 8筒於自家有牌效，所以切出對自家手牌影響較小的6索。
- 切9索點一發七對無理，寶牌3筒則更不用說，無論如何不能切出的危險牌。



沒有安牌的場合：安全度順序

- 不是每次防守都能剛好有安牌的。有時候安牌會用完，有時候安牌會沒有，典型的例子是某家雙立直，安牌一張都沒有的情形也算常見。
- 沒有安牌，不代表就不防禦了，此時可以依照**安全度順序**來選擇防禦捨牌。
- 每種牌的銃率都不同，根據**組合數的多寡、聽牌方的捨牌方式**，可以做出基本的推論。不容易放銃的牌先打，猶如**牌效順序**一樣，安全度同樣可以訂出一組順序。
- 此外也有一些額外方法，用來應付複雜的狀況，比如多家立直、安牌難尋的情況。
- --過一過多
- --銃小不銃大
- --銃子不銃親

安全度順序(1) 基本概念

- 在上學期的牌效課程裡，我們提到**純牌效**的捨牌標準順序是
  - 字牌 → 19 → 28 → 3~7
- 這是由於， 3~7最容易湊成面子 / 搭子，字牌最不容易湊成面子 / 搭子。
- 理解了捨牌順序的原理，就能夠舉一反三：
  容易湊成面子的牌，同樣也容易湊成別人的面子，把別人的聽牌變成和牌。
- 所以最基本的安全度順序，與純牌效捨牌順序完全一樣。
- **字牌 → 19 → 28 → 3~7**
- ※當對立直方的聽牌毫無頭緒的時候，建議先從**字牌**切起。
- ※例外：如果對方捨牌有**染手(一色) / 對對 / 七對**的跡象，字牌的危險度會提高。

安全度順序(2) 練習

- 東一局南家，親家第一打切**5筒**雙立直，自家手牌如下，切哪張牌最安全？
- (1) 1萬
- (2) 2筒
- (3) 北
- (4) 西

安全度順序(3) 練習(解)

- 答： (4) 西。分析各選項會放銃的組合如下：
- (1) 1萬：23兩面 / 雙碰 / 單騎。(國士可忽略)
- (2) 2筒：13卡張 / 雙碰 / 單騎。
- (3) 北：雙碰 / 單騎。 (國士可忽略)
- (4) 西：雙碰 / 單騎。 (國士可忽略)
- 然而西有兩枚，雙碰單騎機率比北還小，且過一巡等於過兩巡，因此切西最安全。

過一過多(過一過二／過一過三……)：基本觀念

- **過一過多**：過一巡等於過很多巡。當手上沒有安牌時，拆掉手上有2枚、3枚的牌，藉此尋求在多巡內的安全。由於過了一巡，就能同時**保障下一巡／下兩巡的安全**，是**安牌缺乏**時，相當實用的技巧。
- 舉例：底下的手牌，面對其他家立直而無安牌時，可以考慮切9筒。(過一過三)
- 或許9筒不是全手牌裡安全度最高的(例：有可能9筒銃率8%，1索銃率6%)，但是切9筒的好處，在於過了這一巡，下兩巡可以**續切銃率0%**的9筒(切過即為安牌)，若是**切其他牌**，下一巡仍然必須面臨**安牌枯竭**的問題，整體銃率反而更高。

過一過多：一些額外好處

- 過一過多除了可以**防禦多巡**，同時也利於**兜牌對攻**。
- 例如底下的手牌，假如在拆掉3隻9筒後，由於過了三巡，12索成為安牌，進了6索3筒等等關鍵張，也是**有可能一邊切安牌，一邊往聽牌前進的**。三巡的變化也可以讓自家有**更多戰術變換的彈性**。
- **七對子**可以說是典型利用過一過多兜牌的例子。
- 在過一過多的途中，也要注意**其他家的中途默聽**，以免遭受伏擊。

銃小不銃大：基本觀念

- **銃小不銃大**：在**安牌不足**時，藉由估計對方的手役，打出就算放銃，損失也較小的牌，如此一旦放銃，損失也較輕微。
- 舉例：切么九不輸斷么、切雜色不輸染手、切筋牌不輸平和、諸如此類。
- 銃小不銃大**不能保證放銃機率一定比較低**，但是有**可能放銃點數較低**。通常是在**無法判別**哪張牌銃率相對低時，採取的妥協做法。一般如果要用到此方法，通常自身已經是很危險的狀態了。
- 反過來說，銃小不銃大的方法可以用於**刻意放銃(電報)**，是一種防禦的逆向運用。

銃子不銃親：基本觀念

- **銃子不銃親**：在包含親家的兩家聽牌時，沒有共通安牌，採取主要防備親家，相對能容忍放銃子家的策略。
- 銃子不銃親的理由有兩個：
- 1. 親家**點數1.5倍**，點數容易大。(同銃小不銃大的原理)
- 2. 親家**和牌連莊**，子家和牌可以過莊，領先推進局數的時候銃子家可以接受。
- 在天鳳避四環境中，如果四位是親家，也有可能其他三家互相放銃來壓制四位親。

常見問題：筋牌是否足夠安全？

- 在上學期的課程裡，我們已經提過，筋牌 / 壁牌理論並非絕對安全的理論。
- **筋牌**可以應付**兩面**聽牌，**壁牌**理論可以應付**兩面 / 卡張 / 邊張**聽牌，但無論是筋牌、壁牌，都對**雙碰 / 單騎**聽牌無力。
- 除非有充分理由指出，聽牌方聽的牌是**兩面 / 無複合型的平和三面**，否則是無法保證筋牌安全的。筋牌的安全度視乎**對手的做牌傾向**而定，一般會比無筋安全，但除了**打4聽1、打6聽9**確實有較高安全度(相當於字牌的安全度)之外，其他筋牌由於**兩嵌形**的存在，安全度都是可議的。
- 有些玩家喜歡聽筋牌吊其他玩家，不過會這麼做的玩家，也表示自己容易被筋牌吊到。反之不信筋牌安全的玩家，也不會認為筋牌足夠安全，自然不會被筋牌吊到。
- 防守要相信的是**現物安牌**與**組合數**，而非不靠譜的筋牌。

多家對攻的情形

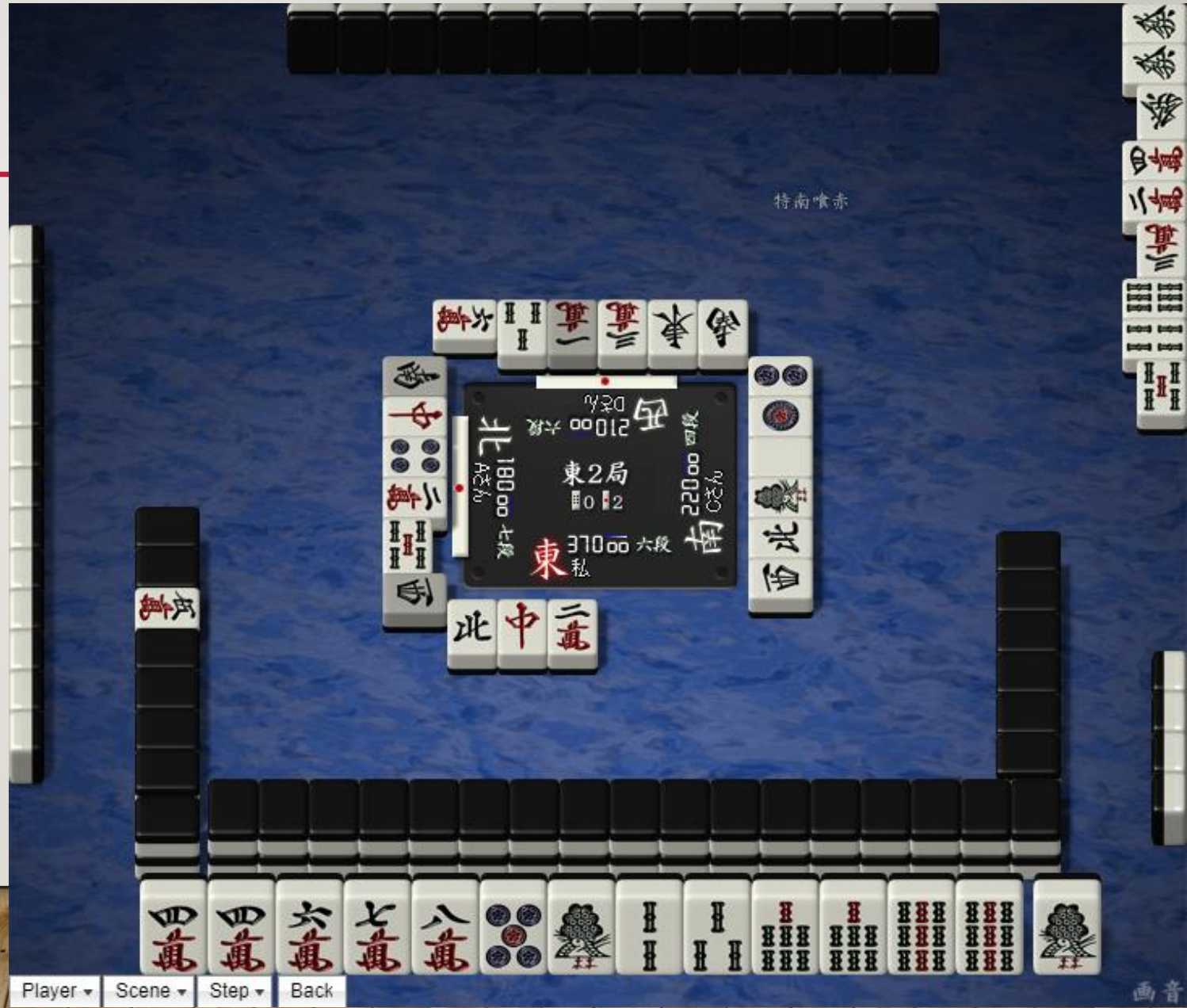
面對不只一家立直，或是大牌副露，自家該如何防禦？

面對多家對攻的策略

- 一般而言，在面臨**兩家以上立直**時，除非特殊情況(大落後的四位、大牌機會手)，否則90%是**鼓勵棄和**的。
- 理由很簡單：自家加入對攻，**和率不高**(通常不超過1/3)，另兩家除了自摸，也有可能互相放銃。自家棄和的話，可以等待其中一家放銃，**避免自家因為放銃成為暫定四位**，陷入不利處境。
- 多家對攻，**棄和的一方**也比**對攻的一方**更能找出安牌防禦。
- ※防禦的時候必須對著**所有對攻玩家**做棄和，**上家當巡現物**可以過三家，是理想的選擇。

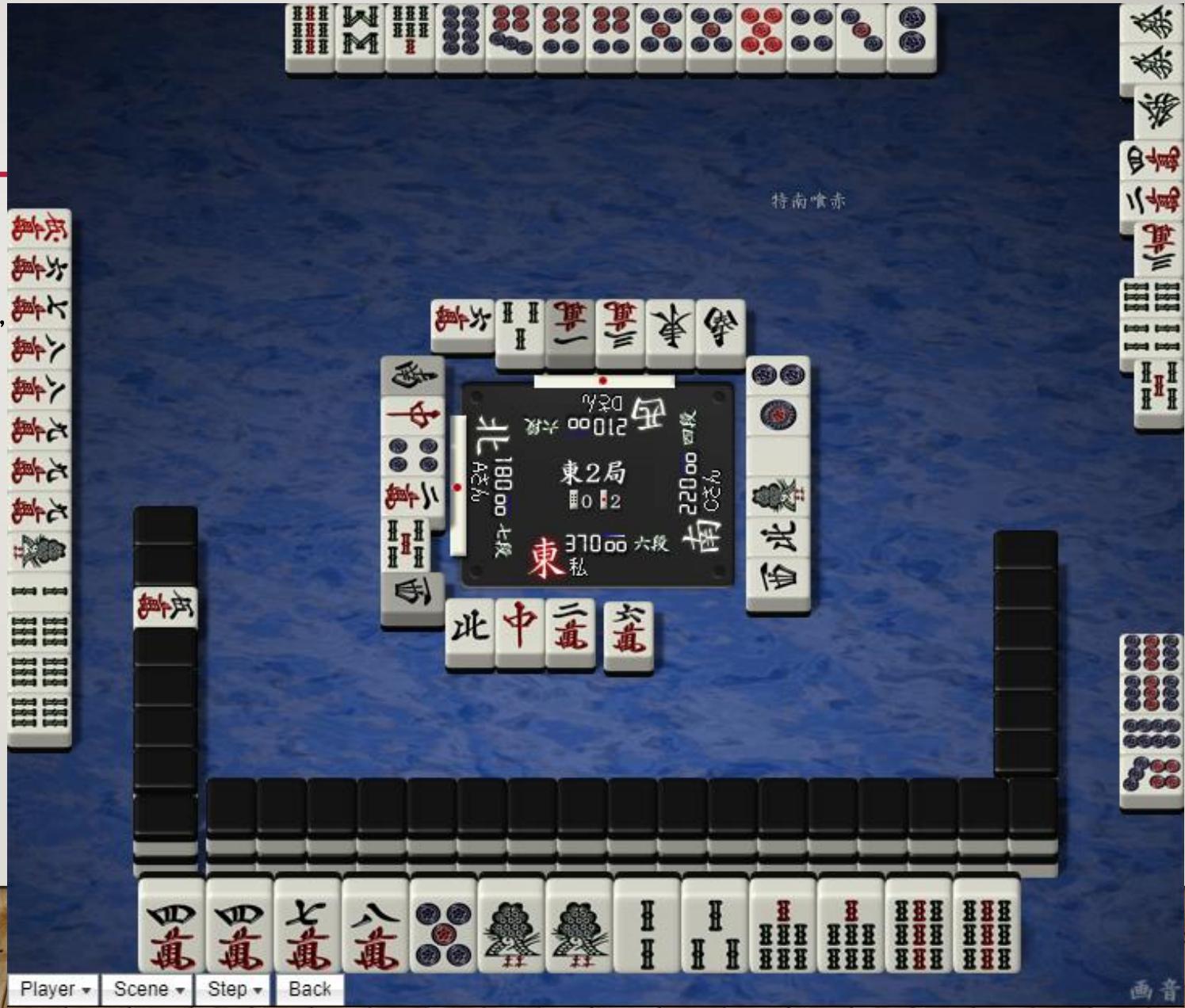
練習：多家對攻

- 東二自親，一高三低的暫定一位，此時兩家立直，另一家也三副露，面對三家全攻，應該如何行動？
- (1) 1索
- (2) 3索
- (3) 9索
- (4) 6萬



練習：多家對攻(解)

- 答：(4) 6萬。
- 須注意到6萬是對家當巡現物，上家立直摸切，下家同巡無反應，說明6萬可以過三家。
- **自家領先**，就不要加入三家對攻的戰局，徒增危險。
- 就算6萬是寶牌，自家手牌一向聽親家，也是毫不猶豫棄和求安全運轉的。

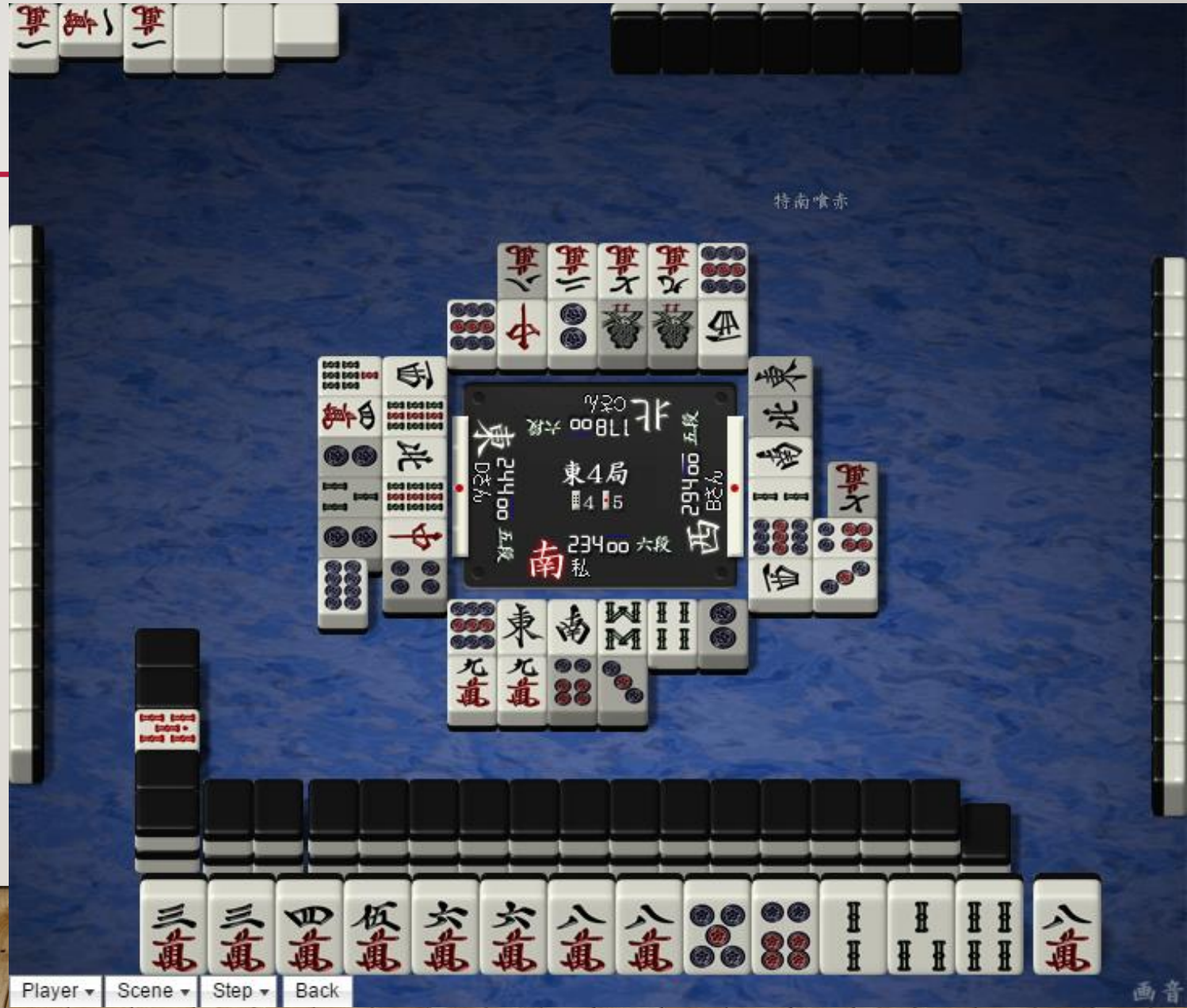


難以防守的情形：建立想法的重要性

- 防禦理論並不是萬能的，總會有**理論不適用、或無法顧及到的情形**。
- 這時候，我們也只能**自行思考**，現在有什麼線索可以運用。
- 設法為自己的打法找出合適的**理由**，基於這樣的理由做出選擇。
- 雖然思考的方法不一定正確，理由也不一定合適，但是**練習思考的過程**很重要。
- **練習思考、組織想法**，是實力進步的基本。
- 雖然日麻的結果含有運氣成分，但是建構想法的過程，是完全的技術。
  透過練習，想法可以逐漸進化，**好的想法也能產生好的打法**，藉此提升長期戰績。
- 惟有不斷優化思路，才能讓日麻技術持續進步，藉此降低運氣的影響力。

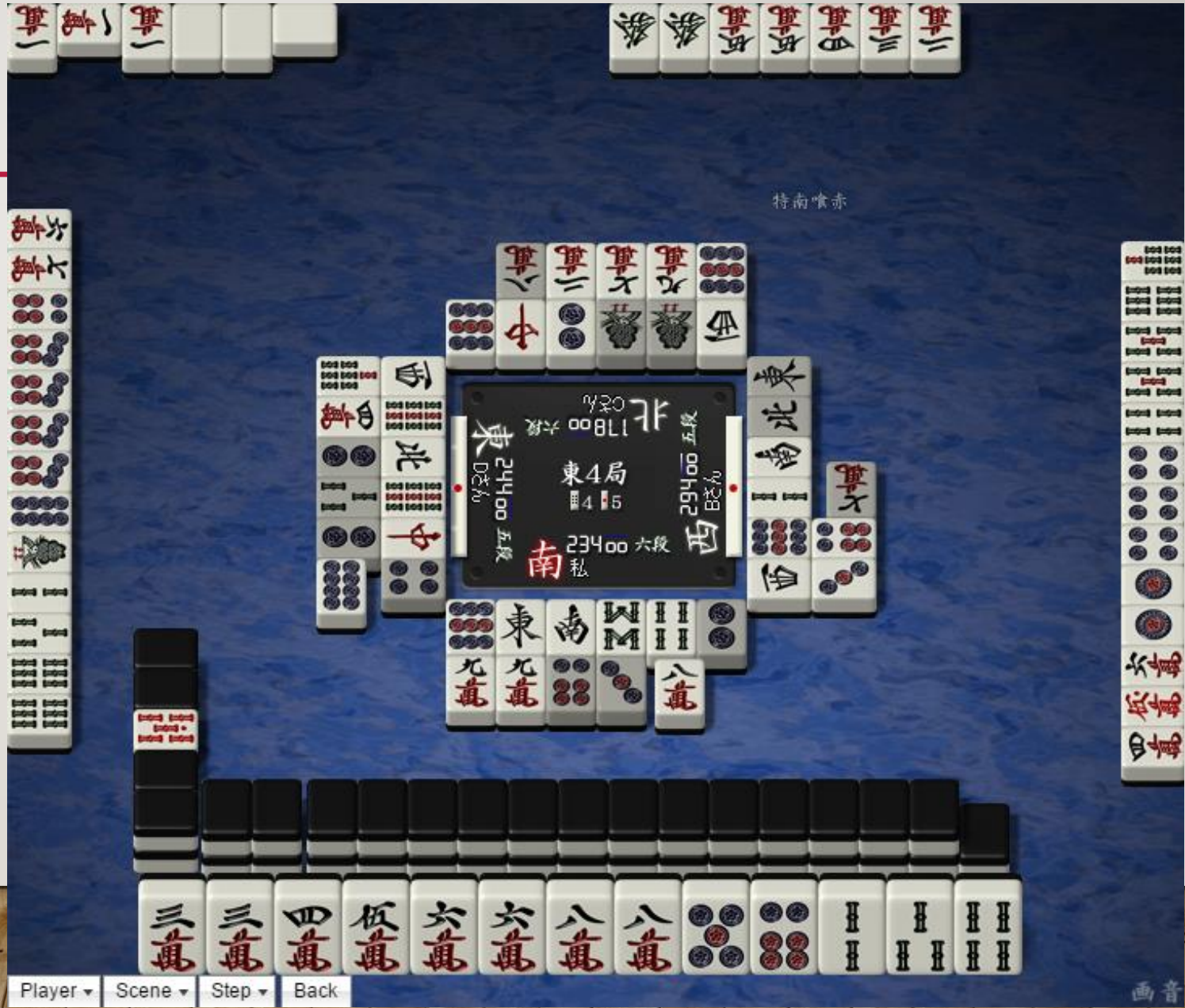
練習：進退維谷

- 東四南家，四家微差，場上有5根立直棒+4本場的大量託供，下家前一巡切白立直(一發巡已過)，上家剛立直，而自家也聽牌，何切？
- (1) 3萬立直
- (2) 3萬默聽
- (3) 8萬(防兩家)
- (4) 4萬(防親)



練習：進退維谷(解)

- 實戰選擇切8萬防兩家，反而點了親家一發。
- 然而，8萬的安全度也確實比3萬高，且過一過三，同時保留兜聽機會，未嘗不是好的選擇。
- 好的選擇不見得會有好的結果，但是長期做出合理的選擇，戰績一定不會差。
- <資料來源：Bingo的日麻實驗室何切086 進退維谷>



研究室：提升自我日麻技術的意義

日麻有運氣成分，這樣的話提升技術有意義嗎？

何切與討論何切的意義

- 何切：日文「何切る」的中文，意指「**切哪張(牌)**」。泛指日麻實戰遇到的問題。
- 討論何切，其實就是討論，在面對特定場況，玩家們會如何**組織想法、做出選擇**。
- 討論何切可以幫助玩家們**交流、吸收他人想法，優化自己想法**，是提升日麻技術的好方法。
- 把日麻當做**運氣遊戲**的話，技術永遠不會變，戰績也難以提升；
  把日麻當成**一種技術去修練**，只要技術持續提升，戰績也會逐漸變好。
- 玩家對待日麻的態度不同，未來的發展性也會不同。
- 牌齡1年的玩家，也有可能因此技術高過牌齡30年的玩家。
  經驗不是絕對，能否**活用經驗、提升自我技術**，才是真正日麻實力的展現。

虛心求教，拋棄成見，才有進步的空間

- 有些玩家會有這樣的問題：由於自己打日麻多年，許多想法根深蒂固，所以**很難接受他人想法，同時也很難進步**。
- 人就像個容器，裝滿了水就無法再容納其他的東西，不倒掉一點是不行的。
- 要是過度堅持自己的想法，就難以接受、容納他人的想法，技術也就難以成長。
- 惟有**拋棄成見，嘗試去理解他人的想法**，才能**吸收他人的好處，藉此強化自己**。
- 不同的思想在腦中交雜，必然產生矛盾與衝突，但是**好的想法最終會留下**。
- 想要贏得更多，想要持續進步的玩家，就不要過度堅持自我，而排斥他人的想法。
- **真理愈辯愈明**，如果自己的想法確實好，就會在自我辯證的衝突後留下來。
- 日麻技術好的人不一定虛心，但是**虛心的人，日麻技術會愈變愈好**。

下期預告：

實戰解析：天鳳牌譜戰術運用分享

推薦資源

- Beginner’s Luck 第七章：防守
  - http://blog.sina.com.cn/s/articlelist_2138617711_9_1.html
  - 非常詳細的優質教材，講解深入淺出，強烈推薦多多研讀

Q&A