严正声明:

本译文刊载于呆呆的日本麻雀教室: http://blog.sina.com.cn/u/1913868500

原书版权归作者所有。本人的译文仅供 学习交流之用,未经本人同意请勿转载。转 载请注明原著者、译者(CFv 呆呆)及出处, 严禁用于商业用途。引用本人译文而造成的 法律后果与本人无关。

Part 1 作牌的神髓

讲座 1: 时刻掌握作牌的大前提

首先,打牌朝着和了前进时应该使用怎样的方针,这里列举了5个实用性较高的法则。

1. 相比变化,进张优先

自摸的时候手里的残了牌称为有效牌。其中能使向听前进的(降低向听数)称为"进张",没有这个效果的称为"变化"。换句话说,能明确使手牌前进的称为"进张",能使手牌更容易前进作的准备称为"变化"。为了和牌向听的前进是必要的,所以比起变化,进张优先。

2. 相比守备,进张优先

麻将防止失点的最好方法,是自己的和了(即使弃和被自摸或流局时的不听罚符会造成失点)。所以在以和了为目标的阶段,比起安全牌应该优先增加进张是原则。能使手牌价值提高的变化同样优先于守备。

3. 相比眼前的进张,更接近和了阶段的进张优先。

虽然随着向听的前进和率会越来越高,但同时进张会减少。进张越少同时意味着向听前 进越困难。所以,相比眼前的进张,选择能够更接近和了阶段的进张才能更容易和牌。

4. 相比进张枚数,高打点进张优先

重视眼前的进张,过于轻视打点是现代战术的倾向。即使是接近和了的阶段,略微减少进张面也不会造成和率大幅下降。另一方面,麻将的点数计算,每上升1番打点就能翻倍(30符3番以下的场合)。所以,相比进张枚数,高打点进张优先。

5. 两面确定、满贯以上的话,进张优先

30 符 3 番以下的手牌每多 1 番打点就翻一倍。再往上走的话每多 1 番的得点上升效率 会变差。狙击高打点的时候,当成为跳满以上的牌时难度将直线上升。

另外,两面成为三面的和率提高并没有愚形到两面的和率提高那么明显,并且作三面的时候常常会导致两面进张减少。所以,已经至少是满贯或已经是两面确定的话,进张优先。

讲座 2: 【听牌技术】即立是原则!

越是接近听牌时的技术差异越容易影响成绩

基本都是听牌即立

基于以下3个理由,门前先制听牌的场合大多数情况都是立直有利。

- ① 比起 Dama 提升的和率,立直提升的打点更值得期待【作牌法则 4 相比进张枚数,高打点进张优先】
- ② 先制听牌的放铳风险较低【作牌法则2相比守备,进张优先】
- ③ 需要等待手牌变化的情况并不多【作牌法则1相比变化,进张优先】

此外,由于巡目越早对立直越有利,那么如果是立直更有利的情况,听牌即立是原则。 因为利用频率越高的技术越容易对战绩产生影响,故首先需掌握"门前听牌的话大部分情况 都应该即立"这一点是很重要的。像咒文一样咏唱吧。

先制听牌即立的例外

反过来说,不立直更好的例外情况,需要满足以下3个理由中的任何一个(或者复数个)。

- ① Dama 对和率提升的好处很大,或者立直对打点的提升很小
- ② 放铳的风险很高
- ③ 手牌变化丰富

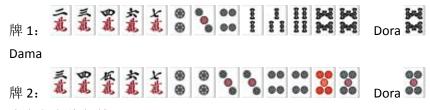
平场的先制听牌,特别是没有什么需要特殊考虑的场况,首先我们来看由于①②的理由 导致不立直更有利的情况

即使 Dama 也有役且打点充足的话不立直

序盘 Dama 也是跳满的牌,如果不是待牌优于两面,或是听字牌、19 筋这样即使立直也高概率能和到的牌这样的特殊情况,基本都是 Dama。【牌 $1\sim3$ 】

Dama5 番的场合,良形的话序盘立直,终盘 Dama(中盘立直稍有利)。愚形的场合,取决于立直以后他家是否容易打出自己的待牌,如果是听无筋 4 5 6 这样较难出的坎张的话 Dama,其他无筋边坎张的话到中盘为止立直稍有利。比这个还容易出的待牌(无筋 1 9 或引挂)的话序盘立直有利。【牌 $4\sim$ 6】

Dama 也有役且打点充足的手牌



序盘立直稍有利

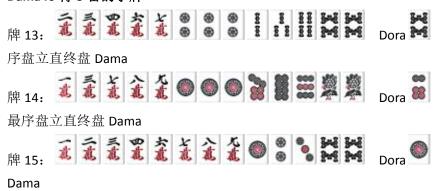


Dama4 番和 Dama5 番没有很大差别(从立直跳满不确定这一点看 Dama 稍有利),【牌7】的话,终盘开始 Dama(到中后盘为止立直稍有利)。但是,自摸四暗刻的场合,为了提高役满的可能性立直有利(自摸也有跳满以上的场合就 Dama)。【牌 8~9】

Dama 也有满贯且立直自摸也只止步于满贯的 Dama60 符 3 番的手牌的话 Dama 有利。 50 符 3 番的场合也比 Dama4 番的场合选择 Dama 更有利。【牌 10~12】

Dama40 符 3 番的场合比 Dama4 番的场合立直更有利,不过听到无筋 4 5 6 的坎张的话就 Dama。【牌 $13\sim15$ 】

Dama40 符 3 番的手牌



另一方面,虽然是平场但是剩余局数不多特别是不怎么需要打点的场合(半庄战的南场东风战),或者是和 2 位差满贯以上的 top, "立直稍有利"程度的话就可以选择 Dama。

失点回避重视的话不立直

虽然有些时候 Dama 的话只是安手或无役,但如果待牌是特别差的愚形听牌也存在重视回避放铳而不立直的场合。【表 A~表 B】中和率 20%未满的待牌(振听愚形立直也包含在内)、中盘以后 20%以上 30%未满的待牌(残 1 枚除筋 1 9 字牌以外的待牌、残 2 枚弱于坎张无筋 3 7 的待牌、残 3 枚坎张无筋 4 5 6 的待牌)建议控制下立直。

虽然立直棒自身也是失点的一种,但这只限于接近流局时候的立直 nomi,一般不会去考虑。

【表 A~表 B】是根据待牌种类不同的和率统计。全都是 6~10 巡的立直手。数值上会比自身感觉的偏高一些,虽然统计的数据不一定能代表全部情况,但至少能对待牌上的区别有一个提示作用。从数字上可以看出越靠近两端的待牌越有利。

※没有什么特殊情况的场合是比如东场的南家且他家没有明确的攻击迹象。用向听来理解的话听牌、一向听手牌的话算中盘、两向听手牌的话序盘、两向听以上的话最序盘。用巡目来表示的话最序盘是 1~3 巡,序盘是 4~6 巡,中盘是 7~9 巡,中后盘是 10~12 巡,终盘是 13~15 巡,接近流局是 16 巡以后。

※立直判断是参照模拟的结果。实战的话根据场况或他家的舍牌可能导致立直和 Dama 的和率有明显差异的时候,此时就要调整判断标准(模拟结果的话,待两面加无筋坎张 456 的话 1 人攻、其他的无筋坎张 1.5 人攻、Dama 的场合 2.4 人攻,n 人攻是指和牌时自摸/荣和的比例为 1/n)

表 A: 不可见和牌 3 枚以下的和率数据

| 待牌 | 3 枚和率 | 2 枚和率 | 1 枚和率 | |
|--------|-------|-------|-------|--|
| 无筋 19 | 50.1 | 41.6 | 26.3 | |
| 无筋 28 | 38.2 | 31.7 | 19.2 | |
| 无筋 37 | 32.0 | 25.5 | 14.8 | |
| 无筋 456 | 26.7 | 20.3 | 11.8 | |
| 半筋 456 | 30.9 | 24.7 | 12.9 | |
| 筋 19 | 67.9 | 60.0 | 36.1 | |
| 筋 28 | 51.2 | 42.7 | 24.9 | |
| 筋 37 | 43.5 | 33.1 | 17.2 | |
| 筋 456 | 45.4 | 35.5 | 16.5 | |

表 B: 不可见和牌 4 枚的和率数据

| 待牌 | 4 枚和率 | | |
|--------|-------|--|--|
| 无筋 28 | 42.0 | | |
| 无筋 37 | 36.8 | | |
| 无筋 456 | 31.0 | | |
| 半筋 456 | 35.4 | | |
| 筋 28 | 56.5 | | |
| 筋 37 | 48.9 | | |
| 筋 456 | 50.0 | | |

(表引用自【まほ公のミクシィ日記】、东风庄超 Rank 桌 6~10 巡目的数据)

讲座 3 : 【听牌技术】期待手牌变化而不立直的场合

瞄准手牌变化的打牌基准,同样列举5个作牌法则。

1. 相比几手之后的变化,眼前的变化优先、相比变化的量,变化的质优先

就像【作牌法则 1】相比变化进张优先一样,变化的时候也是优先眼前的变化而不是几手之后的变化。眼前的变化和【作牌法则 3 • 4】一样,相比变化的量更注重使和了更容易的变化以及高打点的变化。

不过,和【作牌法则 5】一样,两面确定、满贯以上变化的话注重量优先是基本。另外如果是放弃即立直寻求变化的场合,必须保证变化的丰富性才能使其更有利。

2. 如果有价值特别高的浮牌,考虑变化

打牌时经常会面对进张和变化哪个优先的情况,我们来比较下听牌前的边张和3~7 浮牌。基本上根据进张优先的原则留下边张也无可厚非但很多时候两者还是有优劣之分。如果出现了明显优于普通3~7的浮牌,留下该浮牌拆掉愚形搭子是基本。

3. 如果有价值特别低的搭子,考虑变化

与法则 2 一样,如果手里有比普通愚形搭子价值明显低的搭子,同样优先留下 $3\sim7$ 浮牌是基本。

4. 若变化则最大程度变化

瞄准手牌变化的时候,相比保留一些为数不多的进张,使变化发挥到最大限度将会更 有利,即使要倒退向听(单骑听牌除外)。如果求变化的进张数就要最大限度扩大进张面, 中途半端的选择往往是不利的。

5. 越是远离和牌的阶段越重视变化

讲座 2 提到"门前先制听牌的话通常相比变化都是即立更有利",这是因为先制听牌的价值较高,但这并不意味着"不考虑手牌变化只管朝着先制听牌前进是有利的",而是"越远离和牌的阶段重视变化的情况越多"。由于越是远离和牌的阶段倒退向听的损失越小,且有许多可以提供变化的浮牌存在,所以在距离和了较远的阶段最大限度地寻求变化将更有利。

手牌变化待牌的分类

有关寻求手牌变化的判断,如果一个个去计算枚数太花时间。于是根据手牌的模式进行分类,通过形状就可以在某种程度上做出判断(中后盘以前、终盘打点充足或需要回避风险的情况外都即立)。

面子手的单骑听牌

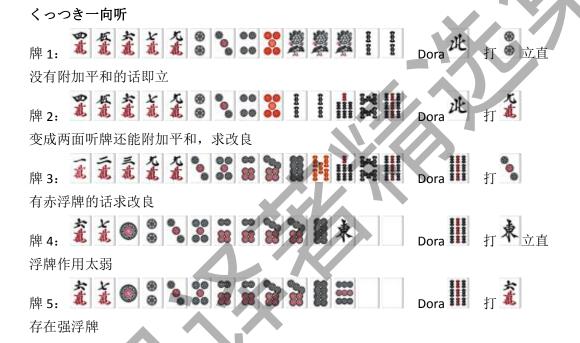
单骑听牌是不容易和到的待牌,就算不考虑振听大部分的场合也满足寻求变化的条件。但是如果是像待 3 枚的筋 1 9 这样很容易和到的牌就算等变化成亚两面和率也没有很大上升、打点也没有什么变化的场合就即立。

七对听牌

听 1 2 8 9 数牌或字牌单骑或筋的话即立, 听无筋 3 7、半筋 4 5 6 序盘的话默听等换, 中盘以后即立, 无筋 4 5 6 的话基本 Dama。

くっつき一向听(搭子不足的一向听)

序盘的话能提高 1 番的改良 6 种、良形变化的改良 9 种是改良的标准。所以就算是 4 连形×2 的一向听如果拒听的话改良也只有 8 种,如果只是改成听良形的话就算是序盘也不满足拒听的标准。但如果是改成两面听牌且附加平和一役的话选择拒听更有利。【牌 1~2】



根据【**変化法则 2**】,如果存在 4 连形、中膨形(ABBC 形)这样能使打点翻倍价值较高的くっつき浮牌×2 的形状就求改良。如果是立直 2 番以下手,良形变化+提高 1 番或 2 番的话改良枚数比基准少一些也可以,或者是像くっつき染手听牌这样只有 1 枚的中张浮牌也会寻求改良【**变化法则 1**】。【牌 3~5】

听牌 Dama (单骑除外)

虽然根据【**变化法则 4**】基本上瞄准手牌变化都会拆牌而不是 Dama,但如果是双碰听 2 组对子同时看双方的改良的话,Dama 会更有利的场合很多。由于有些时候会出现能附加 役或通过面子移行使打点提升的变化,像这样通过拒听可以获得让本来没有价值的牌变为高价值的情况也是有的。【牌 6】

另一方面,维持坎张听牌等变化的情况也是极少的,仅限于通过面子移行可以使打点获得较大提升这样变化丰富的场合,或虽然当前不满足改良标准但是因为是序盘由于有丰富浮牌改良的一向听所以拒听更有利的情况。【牌 7~8】

选择更容易形成雀头的 (若无 Dora 则打 **)

活用赤牌&断幺确定,打走雀头

饼子的改良有 •• 🐉 🔪 📳

无雀头一向听

瞄准手牌变化的场合,大部分时候都是选择单骑听牌,拆掉搭子形成くっつき一向听(根据【**变化法则1**】,基本上拆搭子在一手后的变化更多)。而例外的情况就是无雀头一向听。不仅雀头容易形成,而且如果形成雀头后打点也能够上升,像这样的情况保留搭子是好手。 【牌9~11】

不考虑改良也不立直的微妙场合

Dama 也有充足打点或者需要回避放铳风险的场合,即使改良标准没有前述的那么强也有不立直的情况。

愚形 Dama40 符 3 番以上的手牌,即使是不考虑改良即立更有利的时候,如果是含有像 2 4 5 6 7 这样的 4 连形搭子,或者是单骑听牌的和率并不能达到两面听牌的程度,像这样有很大可能变成良形的情况下选择 Dama。【牌 12~13】

考虑到有放铳的风险不确定是否立直的微妙手(中盘以后待牌和率 20%到 30%且立直后的 2 番手、待牌和率 30%到 40%的立直 nomi 手),如果有很大可能变成良形的情况下选择

Dama。另外如果价值较高的浮牌没有 2 种而是只有 1 种的话也会拒听求改良。【牌 14~15】 有役改良丰富且打点充足 Dama。有役且改良多 Dama 的打点充足 考虑到有放铳的风险不确定是否立直的微妙手 待双碰比打 的待坎张变化更多 不会切走赤浮牌

讲座4:【听牌技术】待牌选择

在听牌时手中有复合搭子的场合,该如何抉择听什么牌。

没有打点差场合的待牌选择

首先最重要的一点是,双碰确实比坎张更优秀。枚数一样的情况下多数场合双碰待牌的和率高于坎张待牌。除了无筋坎2对无筋双碰3~7、无筋坎3对无筋双碰456这样坎张占优的情况,基本上都是双碰更好。

从自己的舍牌看上去不可能是两面并且较容易通过的待牌,即使枚数不多也会容易和到。筋以外不是两面的待牌,有字牌和 no chance。像这样的待牌俗称"好待牌"。

另外,在河里出现赤 5 的场合,由于手里还有 5 的可能性很低,所以可以视 3、7 和 no chance 一个级别。如果又切过 1 或 9 的话,那么同理视 4 、 6 和 no chance 一个级别。

但如果此时他家也听牌,自己听的又不是他家容易通过的待牌,就不能说和率一定能提高。另外随着巡目的深入当其他能通过的牌越来越多时,上述效果也将变得薄弱。

和率的研究

听什么牌更容易和,可以通过【表 A】里不同待牌的和率进行判断。没出现在表里的情况会在下文叙述。

待牌种类是复数,例如1和8的双碰待牌且场上见1枚1的场合。设剩下1枚的无筋1的和率为p%,剩下2枚的无筋8的和率为q%。那么最终和率公式如【式1】所示。通过计算可以得出约为49.7%,也就是说比待4枚的无筋28坎张更容易和。

两面听牌可以用同样的方法计算和率(表里没有写,待 4 枚无筋 1 9 的和率为 54%左右)。三面听牌的话也一样,先算其中两种待牌的和率,再和剩下的一种用上述公式计算。顺带一提由于两面的待牌之后不可能成为筋牌,故实际的和率要稍稍低一些。

字牌的和率比筋 2 8 更高,但比筋 1 9 略低一些。No chance 如果是只能点单骑对碰的话和字牌同级别;如果是还可以点坎张、边张的话就和那张牌带筋的和率同级别。

单骑待牌的场合,如果是字牌,待2枚字牌比待3枚字牌和率更高(待2枚的话和筋19同级别),待1枚虽然弱于待3枚但比筋19和率更高(和待3枚无筋19同级别)。由于和数牌不同没办法通过顺子利用,故场上已经出现过的字牌就更加难以利用是主要原因。数牌单骑的话,虽说枚数越多和率越高,但从整体上看待3枚和待2枚的和率基本没有差别。

| 待牌 | 4 枚和率 | 3 枚和率 | 2 枚和率 | 1 枚和率 | |
|--------|-------------|-------|-------|-------|--|
| 无筋 19 | | 50.1 | 41.6 | 26.3 | |
| 无筋 28 | 42.0 | 38.2 | 31.7 | 19.2 | |
| 无筋 37 | 36.8 | 32.0 | 25.5 | 14.8 | |
| 无筋 456 | 31.0 | 26.7 | 20.3 | 11.8 | |
| 半筋 456 | 半筋 456 35.4 | | 24.7 | 12.9 | |
| 筋 19 | | 67.9 | 60.0 | 36.1 | |
| 筋 28 | 56.5 | 51.2 | 42.7 | 24.9 | |
| 筋 37 | 筋 37 48.9 | | 33.1 | 17.2 | |
| 筋 456 | 50.0 | 45.4 | 35.5 | 16.5 | |

表 A: 立直后不同待牌的和率数据

(根据【まほ公のミクシィ日記】作成、东风庄超 Rank 桌 6~10 巡目的数据)讲座 2 里表 A 和表 B 的合体

【和率计算法】

和 的双碰待牌, 见 1 枚的场合。

设残 1 枚的无筋 1 的和率为 p%, 残 2 枚的无筋 8 的和率为 q% 式 1:

【具体例】全部是立直手, 6~10巡

| € 1 | 49.9% |
|---------------------------------------|-------|
| □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ | |
| 见 2 枚的坎 👢 | 31.7% |
| ● ★ 的双碰待牌,都是无筋生牌 | 60.1% |
| 煮 的双碰待牌,都是带筋生牌 | 67.1% |

和率和打点的比较

立直时算上自摸、里、一发的平均打点参照【表 B】。基本来说枚数没有很大差距的话会寻求高打点【作牌法则 4】。

良形低打点和愚形高打点比较的话,如果良形侧是立直 30 符 3 番以上,副露手 40 符 3 番以上的场合,打点差不是很大的话选择良形【作牌法则 5】。如果是打点更低的场合,立直手如果愚形比良形多 1 番+10 符以上,副露手如果愚形比良形多 2 番以上选择愚形是基本。

【牌 1】

但是由于在没有和到时存在放铳或被自摸失点的可能,副露手的良形 1 番和愚形 2 番比较的话还是会选择良形。另外如果是平场考虑顺位的影响,由于已经是高打点再寻求更高打点的好处很小(已是高打点的话和更大的牌对最终 1 位的影响较小),所以良形满贯和愚形倍满的话自然选择良形。【牌 2】

结合待牌和率的数据表,可以在一些微妙的场合选择出更优解。含高低目的手牌,设高目的打点为 m 点,高目的和率为 p%;低目的打点为 n 点,低目的和率为 q%,可以通过【式2】计算平均打点。但正如前所述在和了率×打点相差不大的情况下,考虑到失点对顺位造成的影响会选择和率较高的一方。

良形立直和愚形 Dama 的比较

良形立直和愚形 Dama 的话,良形立直更容易和了。"科学麻雀"里曾进行过两者和率的对比,提到如果是立直也难和到的牌 Dama 同样难和,但考虑他家不会弃和的因素 Dama 的话会提高荣和的可能性。不过打点只下降一点点的话还是良形立直比较有利。【牌 3】

表 B: 立直时的平均打点(包含自摸里一发、子、1巡目、1.5人攻)

| 40符1番 | 30符2番 | 40符2番 | 30符3番 | 40符3番 | 30符4番 | 40符4番 | 5番 | 6番 | 7番 |
|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 2550 | 3480 | 4640 | 6080 | 7150 | 8820 | 8920 | 10820 | 12900 | 14700 |

(根据【科学麻雀】作成)

良形立直和愚形 Dama 的比较 1

立直。1番+10符的关系选择愚形立直

副露手良形和愚形的比较

副露手的良形 1 番和愚形 2 番的话选择良形

良形立直和愚形 Dama 的比较 2



立直。Dora 是 籠 的话打 🌋 Dama

式 2:

与振听立直的比较

虽然从和率上看, 愚形立直比振听立直高一点点, 但振听的场合和牌时必定会有自摸的 一番所以收支上更有利。振听三面和两面的话是两面更有利。

不过,振听的优劣会受到他家的进攻程度的影响(极端来说如果立直后他家全员弃和的话振听立直一点坏处都没有)。1人进攻的话通常还是愚形侧更好。

与待 Dora 的比较

如果是听非 Dora 但和率也没高多少的待牌,选择听 Dora 虽然和率会下降一些但是更重视打点的提升。不过如果听非 Dora 已经是 40 符 3 番以上的待牌将更重视和了。

良形和愚形听 Dora 比较的话,差 2 番且良形侧是立直 nomi 的话差不多,立直是 2 番以上的话良形更有利。其他场合如果场况急需高打点的话选择听 Dora,否则选择良形。【牌 4~5】

赤 Dora 由于是每种颜色只有一枚,像 2 4 6 (没切过 8) 这样的半筋 5 和筋 3 且枚数相同但和率上明确有差别的情况选择打 6 立直。

待 Dora 立直和 Dama 的比较

讲座2里提到待无筋4 5 6 的话40符3番以上会选择 Dama,但如果是听 Dora 这样 Dama 也很难被打出的牌原则上选择立直。不过如果是单骑 Dora 的场合由于较易转良形,即使切 Dora 立直后依然有40符3番以上良形手的话还是先 Dama。

良形和愚形待 Dora 的比较

打 立直、打 立直、基本上对等。

非特别需要打点的状况打 🏙 立直

见逃判断

Dama、立直的见逃判断

已经立直了的话由于见逃就不能荣和,在平场几乎不可能见逃。如果是见逃更有利这样极端点差的场合,选择可以见逃低目继续荣和的 Dama 比较好。【牌7】

另一方面,即使是 Dama 见逃低目更有利的手牌,如果不是立直后也能够见逃低目程度的话选择立直。【牌 8】



最开始就应该立直的手



虽然 Dama 的话会见逃 , 但应该即立

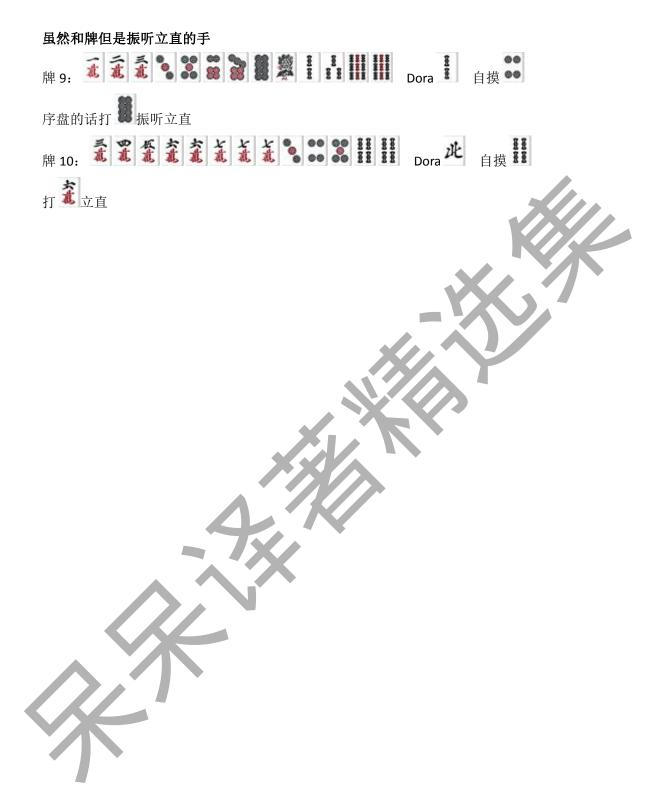
瞄准手牌变化见逃的场合

别人打出和牌自己不推倒而是瞄准丰富的手牌变化,仅限于单骑听牌。比如 Dama40 符 3 番未满的序盘的七对子或门清面子手、换成一色手后打点变成 4 倍的情况。

自摸都不和的情况只限于极端打点差的场合。比如 nomi 手转成门清一色手、三暗刻自 摸转成四暗刻单骑听牌的场合。

即使自摸和牌也要振听立直的场合

【牌 9】这样 Dama 自摸两番以下且振听立直后是三面并且有平和的手牌,序盘的话打振听立直更有利。其他比如有役且待牌丰富的场合即使中盘也是振听立直更有利(但是如果判断他家听牌可能性很高就和了)。像【牌 10】这样具有丰富改良、包含多面听的形状需要对其有所意识。



讲座 5 : 【一向听技术】一向听的分类

面子手一向听的牌姿(13枚),分为两面形、无雀头形、くっつき形三种。

两面子一向听

这是一向听中最主要的类型,就像吉野家里的牛肉盖浇饭一样。【牌 1~2】就是出现 频率最高的一向听。

【牌1】是两面×2的一向听,也就是手里有2个两面搭子。像【牌2】这样1个良形搭+1个良形复合搭,被称为完全一向听。

无雀头一向听

【牌 3~牌 4】是无雀头的一向听。由于比起面子雀头的形成会更容易,所以比起两面子形进张经常会更广。另外由于搭子在变成面子后就能听牌,有两组搭子也经常会比一组搭子进张更广。

无雀头形根据手里残留的搭子或浮牌也可以按照某种方式分类,正是因为没有雀头,所 以雀头形成的难易程度会对手牌的价值有很大的影响。

くっつき一向听

所谓くっつき一向听,就是没有搭子的一向听。由于比起雀头搭子的形成会更容易,所以比起无雀头形进张经常会更广。

一向听形比起听牌形需要比较的要素更多,特别是有些多样化模式的牌例很难进行取舍。所以为了正确且迅速地判断,理解进入一向听时的各种牌形模式是很重要的。

具体来说,对于不同模式的手牌如何应用讲座 1 的【作牌法则 5】以及讲座 3 的【变化 法则 5】是接下来要阐述的内容,将以多组何切的方式进行解说。

两面子一向听、最主要的类型

日本人还是吃米饭是王道! 这样的牌形

热乎乎的米饭~才是王道~

无雀头一向听

祈祷形成三面听的无雀头形

牌 4: 🏄 🛣 🖁 ષ 🕻 🔡 👪 👪 🛗 🚻 🚻

感觉 1 秒后就能听牌的自在形

くっつき一向听

祈祷形成好形听牌的くっつき形

讲座 6 : 【一向听技术】两面子形的选择 1

介绍一向听里的第一种模式,两面子形的处理方法

一副手牌可以分为 5 个类别:面子、雀头、搭子、复合搭子和浮牌。原则上其中已经完成的面子和雀头对子是不会切走的。大部分场合打牌可以分成①拆搭子②拆 1 枚复合搭子(搭子固定、雀头固定)③打走浮牌。

先从拆搭子开始讲起。

留下听牌时容易和牌的搭子

虽然我们经常听到坎张>边张的说法,但由于很多时候是直接听牌所以比起变化优先考虑和牌的难易度。

【牌1】相比摸到 的变化,切 听到筋牌更优先。如果连此种程度的差别也没有的场合(无筋37与无筋456程度的差别),就会保留具有更多良形变化的搭子。

留下高打点的搭子

【牌 2】虽然很想打 寻求断幺的变化,但还是以眼前的打点(一通)优先。由于有 678 三色的变化切 • (在进张数没有差别的时候必然看变化)。

留下复合搭子

【牌4】这样切 有 进张的手牌是很常见的。245667的两面坎张形(进358)很容易看漏需要多加注意。

也有【牌 5】这样两面同时复合进张的牌形。

留下复合搭子若有多种选择的时候,选择眼前打点(平和、**中**、一杯口、一通)最高的一手。【牌 6~9】全都是优先选择手役可能性的牌例。

相比变化更容易和牌的搭子优先



相比变化高打点优先 一通打点优先 相比变化更容易和牌的待牌优先 切万子的复合搭,把复合搭变成奇数枚是基本 复合进张的场合1 不要漏了坎 复合进张的场合 2 有点难,打 剩下 233456778 进 都有平和听牌 增加眼前的打点 切 : 进张枚数多1枚但是这里一杯口优先 兼顾平和&一通 &一通

相比眼前的进张,更接近和了阶段的进张优先

相比两面变化待筋牌优先

【牌 10~11】都是打 ●● 进听牌枚数最多,但这里需要重视两面确定的听牌进张枚数。

【牌 10】看 456 的三色变化打 . 【牌 11】比起万子的变化选择靠近两端和率更高的两面听牌。

【牌 12】虽然 造进张重复切 适 进张最多但待牌强度优先(见 2 枚)打

两面确定的进张优先 看两面听牌 看两面听牌 相比进张枚数待牌强度优先 (见 2 枚) 虽然进张很痛苦也要选择剩余枚数 相比进张枚数高打点进张优先 相比坎 看断幺 看一杯口和三暗刻 看一杯口 一通>平和 一通>平和 平和>一通 打点充足的话进张优先 自摸 也是满贯手进张枚数优先打 🐍 文 S S S S S S I II III III Dora 此 打 II 在增加进张面的同时留下 678 三色的变化

相比进张枚数, 高打点进张优先

【牌 13】进张是打 ● 最多但优先考虑断幺。同理【牌 14】打 並 进张最广但优先看一

杯口和三暗刻。

【牌 16】虽说应该先处理愚形,但是因为**愚形立直一通>立直平和**,于是拆走两面。

【牌 17】拆走边张能确定良形,虽然一通不确定但也可能先摸到 新以这个也是拆两面有利。Dora 是 的话就算摸到 也有立直平和 Dora1>愚形立直一通 Dora1 于是拆边张。

但【牌 18】的话打 会变成两坎的其中一种牌形 1 3 4 5 6 8,在进张枚数上会差很多。所以只要不是非常需要打点的时候舍弃一通。

两面确定、满贯以上的话,进张枚数优先

前面的例子大多都是相比进张枚数更看重打点,但两面确定、满贯以上的话枚数优先。 【牌 19】是 Dora2 枚的断幺确定。于是比起一杯口更重视进张枚数。

【牌 20】比起进的三面听牌,优先选择两面确定的进张枚数,看 678 三色切 。如果 Dora 是 的话,优先选择高打点进张切 。另外 Dora 是 且手里是 就已经是满贯以上,所以枚数优先打 。

看变化

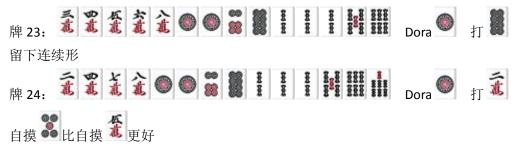
拆搭子的时候基本上是看良形变化从外侧切起。【牌 21】切 , 如果马上摸入 的话留下振听搭子切 。如果之后先能摸到 就不会振听,比起坎 并不会差。所以在拆 就 的时候先打 。不过也不是那么强力的变化,所以次巡之后摸到字牌之类的安全牌还是会打走 。

另外,【牌22】这样良形确定的手牌就从安全度较低的一方(基本是内侧)开始切起。

【牌 23】这样的手牌比较 **在** 和 **23** 和 ,留下贴着面子的搭子(连续形搭子)将拥有更多变化。连续形是一种强力武器。

看变化

良形确定所以从内侧开始拆



眼前的变化优先

【牌 25】两边都是同样的边张,但切 进 进 会形成三面振听形保留之后的变化,所以留下边张饼子。

【牌 26】相比打 的话当万子变化成两面后就可以消解索子的二度受。像这样打 切掉 1 枚对子留下浮牌变化的手筋也称为"浮かせ打ち"(留下浮牌的打法)。拿这个例子来说就是打 求其周边靠张后,再打走 以外的牌会更好。

相比变化的量, 变化的质优先

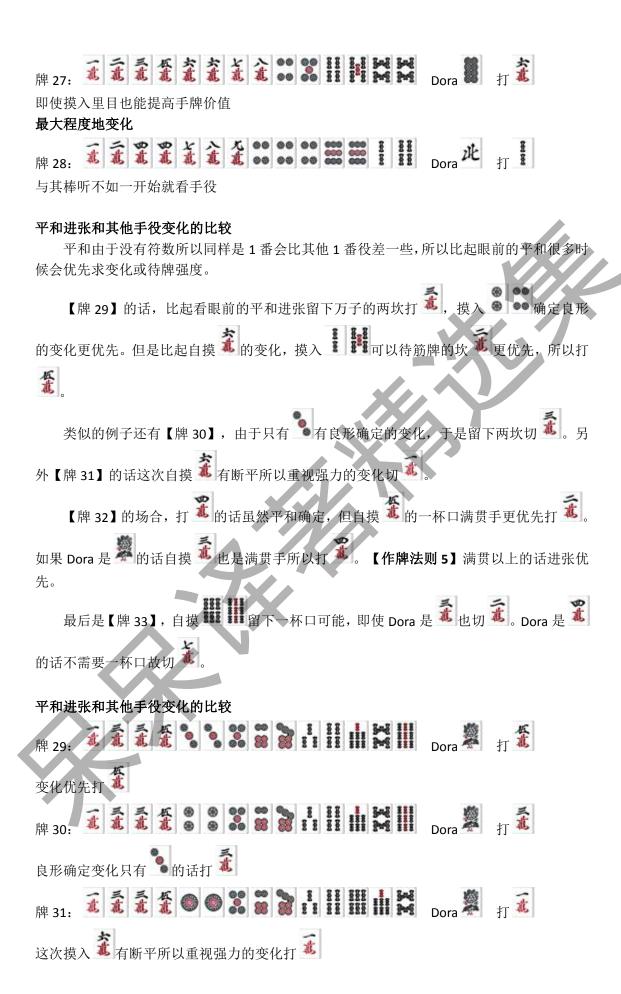
最大程度地变化

【牌 28】求进张面是打 , 但听牌后也就是个愚形立直 nomi。那么与其从那时才开始求变化不如在这里就直接看摸入 的一通变化打 。

看之后的变化



相比变化的量变化的质优先



满贯以上的进张优先看一杯口

万子复合形的选择,结合打点是必须的



讲座7:【一向听技术】两面子形的选择2

①拆搭子②拆1枚复合搭子③打走浮牌,本次介绍②。

搭子固定和雀头固定

【牌1】这样的手牌,切迹或 建 是固定搭子,切 或 建 是雀头固定。比起两面固定雀头固定的进张面更广。虽然打 这样固定两面摸进 完成面子后会有更多变化,但是比起这个听牌更优先。

相比守备,进张优先

基本上当留安会导致进张面会变窄时不会留安。【牌 2】的话比起切 ● 留安牌, 打 → 更好。

牌的机会,但是形成了比立直 nomi 打点更高的一向听。

搭子固定之间的比较

【牌5】这样有3组对子以上的场合,相比对子留下具有更多进张的坎张会更好。



留下高打点进张

根据【**作牌法则 4** 相比进张枚数,高打点进张优先】,会出现牺牲进张数而求高打点 进张的场面。



50 符坎张立直 Dora1 > 两面立直 nomi > 40 符坎张立直 Dora1

像刚才这样有三组对子以上的情况,留下坎张会比对子进张枚数更多,就像【牌5】这样的例子。【牌8】是可以看到三暗刻的手牌另当别论,会留下三暗刻的可能性固定对子。

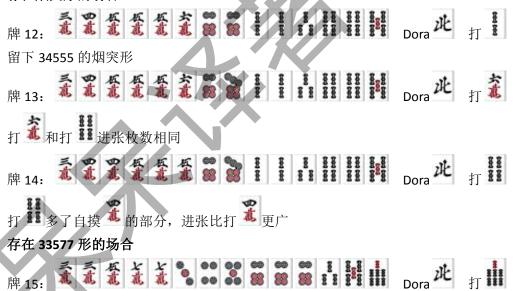
雀头固定之间的比较

基本上来说,雀头固定都是选择把更难形成面子的搭子固定成雀头。例如【牌9】

煮 3 和 **3 3** 比较的话, **煮 3** 更难形成两面故切 **5** .

比较【牌 10】的切 **t** 和切 **t** 的优势在于即使摸入 **t** 也可以打 形成振听 三面。类似的【牌 11】则是切 留下连续形,与上述不同。

存在烟突形的场合



保留 345 三色 **存在 13556 形的场合**

复合搭子的发展形

但是【牌 14】这样的场合反倒是打 拥有最大进张枚数。

还有其他的一些复合形,像33557这样切走任何一枚都会导致进张枚数大幅下降的5枚复合搭。【牌15】相比切 或 , 选择 , 选择 进张会更多,由于看345 三色所以切 。 实战时即使没有三色,也会有根据场上可见枚数把两坎变成坎张的时候。

【牌 16】考虑进张数以及最终形,把索子的雀头固定是最好的。这也是经常会出现的牌形。

存在复数坎张对子的场合

模入 ******* 的良形听牌和三暗刻的可能

【牌 17】存在复数的坎张和对子,像 3 3 5 5 这种对子的复合搭,如果固定搭子打

则会丢失自摸 *** 形成一杯口的可能,从进张枚数看打 **** 是一样的。

也有包含雀头的复合形, 3 3 4 5 6 6 (除此之外无雀头)这样的两翼形经过 2 手就可以变成 1 3 3 4 5 6 6 8 或 3 3 4 4 5 6 6 7 这样的形状。虽然不能说出现频率很高, 但若能对两翼形的发展形有足够认识的话, 在实战遇到时就能够更容易判断了。

【牌 18】的 2 3 3 4 5 6 6 7 是两翼形典型的发展形。不管是自摸 1 4 还是 5 8 都会形成两面子+雀头。由于这牌就算自摸了 破坏了断幺也是有高目三色的满贯手(满贯以上进张优先),比起 会选择切 。

【牌 20】虽然追求最多进张是打 ,但优先选择听牌强度所以打 ,如果变成了【牌



讲座 8: 【一向听技术】两面子形的选择 3

①拆搭子②拆1枚复合搭子③打走浮牌,本次介绍③。

浮牌之间的比较

当面子候补充足的时候,若没有什么更好的变化,那么将会留下安全度较高的浮牌。另 外相比没有更好变化时无法成为有效牌的浮牌,当面子候补不足时,浮牌的价值可能会发生 变化。

首先来看一些理所当然的牌例。【牌 1】由于面子候补已经足够,是没用的。故留下安全度较高的上切走。【牌 2】同样是有足够的面子候补,只留下摸入后有三面待的可能性切走。

是否要留下安全牌

虽说相比守备进张优先,可能产生变化的牌和安全牌之间哪个更为优先呢?这主要取决于手牌以外的状况,虽然很难体系化但是基本上中盘以后安全牌优先。

例如【牌 2】摸到了 变成了【牌 3】,这里以安全牌优先切 。由于两面变成三面只有 1 种的变化,所以不是那么需要重视。

但如果是"虽然是他家立直就会马上弃和的手牌,但有可能发展成一手强力的牌"时,会留下那张关键的发展牌。具体来说像【牌 4】这样会留下可能从立直 nomi 发展为门断平的 ***。

强浮牌和弱搭子的比较

虽然一般来说相比变化,进张优先【**作牌法则 1**】,但如果是价值特别高的浮牌(强浮牌)和价值特别低的搭子(弱搭子),就会考虑变化【**变化法则 2 • 3**】。

强浮牌是指以下这样的情况:

- ① 4567(4连形)和4556(中膨形)这样有很多至少能形成两面搭子的牌
- ② 平和以外打点能上升 1 番的不止一种变化的牌(包含高目可以做成三色或一通这样 虽然不确定但是有 2 番可能的牌)
- ③ 打点确定提升2番以上的牌
- 另一方面,弱搭子是指以下这样的情况:
- ① 至多2枚进张才能形成面子的愚形搭子,虽然听牌但由于失点回避重视导致需要默听(甚至拒听)的搭子
- ② 其他搭子进张和形成面子的进张重复,两面变化也很少的愚形搭子(例如1334)

留下4连形和三色拆走坎张

利用孤张 Dora

看全带、三色,切

已经出现2枚的场合。拆走2枚待的愚形

搭子×2 的一向听

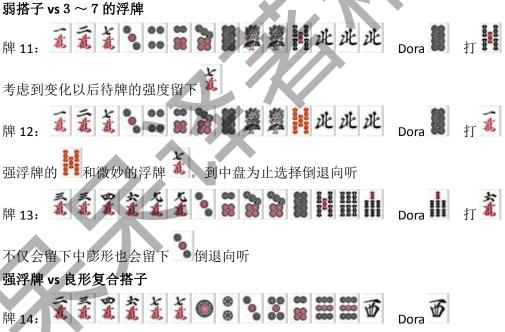
基本上, 搭子×2+强浮牌×2 的一向听都会拆走价值较低的愚形搭子倒退回两向听 过如果是中后盘以后考虑形式听牌的话仍旧保持一向听。【牌7~9】

另外,若存在前述弱搭子①的场合到中后盘为止、存在弱搭子②的场合到中盘为止, 留下3~7的浮牌倒退向听。【牌10】

如果不是弱搭子,有些时候在3~7的浮牌和搭子之间的选择比较微妙,具体来说有 如下情况:边张、2468这样面子化进张不重复且切走1枚就变成复合搭子的搭子、35 5 6 这样两面变化进张重复的搭子。

另外,3~7的浮牌×2和弱搭子比较的话,一般都是切走浮牌变成一向听。如果是3~ 7 浮牌+强浮牌的话,到中盘为止倒退向听。这是因为有强浮牌的话将能够最大程度地变化, 符合【**变化法则 4**】。【牌 11~13】

弱搭子 vs 3~7的浮牌



序盘打造、之后打造

有 1 枚赤了所以一开始就切掉 Dora

中后盘打 👗 、之后打

搭子+复合搭子+强浮牌

搭子+复合搭子+强浮牌的场合,除了拆掉搭子外,还有把复合搭子固定为搭子的选择。 以下根据强浮牌以外的形状进行分类。

良形搭子+良形复合搭子

虽然讲座 5 介绍过完全一向听,但是如果有满足前述强浮牌②或③的场合到序盘为止有同时满足强浮牌②和③的场合到中后盘为止会留下浮牌。【牌 14~17】

良形搭子+愚形复合搭子

良形搭子+愚形复合搭子的场合,到序盘为止留下强浮牌(能形成良形听牌并附带平和的话到中盘为止都留下),若同时满足前述强浮牌①②③中的多个条件,到中后盘为止都会留下。

需要切走 1 枚愚形复合搭子的场合,一般比起良形变化更重视直接的愚形听牌。但是像4 6 8 这样的两坎形,考虑到摸进 3 的变化以及有自摸赤 5 的可能会打 8。【牌 18~20】

愚形搭子+良形复合搭子

良形听牌时附带平和的场合,序盘拆愚形搭子、中盘固定良形复合搭子为良形搭子,中后盘以后切走强浮牌(特别强的浮牌在中后盘也会留下)。具体如【牌 21】所示,序盘拆

愚形搭打 ★ 、中盘固定良形复合搭为良形搭打 ★ 、中后盘以后打强浮牌 ●●。

没有附带平和的场合,由于固定搭子的好处很少,于是求最大程度的变化即使到中盘也会拆掉愚形搭子(但如果是相比较非常需要愚形听牌并和牌的场合,搭子固定就不错)。另外如果愚形搭子是弱搭子的话,和前面搭子×2的情况一样到中后盘为止也会拆走愚形搭

子。【牌 22】的话打 也只损失 的 2 枚,所以在这里例外地留下 3 ~ 7 的浮牌。

如果出现讲座 7 那样固定搭子会导致进张大减的场合,到中盘为止都会拆走愚形搭子,中盘以后才会切强浮牌,像【牌 23】那样。

【牌 24】这样的手牌,打 会丢失 前 的听牌。由于有一杯口可能所以切浮牌在 打点方面会更有利,中盘以后会打 。

愚形搭子 vs 良形复合搭子 没有附带平和的时候

中盘打 🤽 、之后打 👗

搭子固定的话会导致进张大减的场合

中盘打造、之后打

想打点优先的形

序盘打 、 之后打

愚形搭子 vs 愚形复合搭子

中盘打 , 之后打

中盘打畫、之后打此

愚形搭子+愚形复合搭子

由于把愚形复合搭子固定成愚形搭子,相较变化优先而拆掉愚形搭子明显很差,所以如果没有和手役相关的情况下一般来说都不会固定愚形搭子。另一方面固定对子的场合,如果固定的对子变成雀头的话就视为和良形固定一样的情况。

其他情况基本上同愚形搭子+良形复合搭子的场合,不过如果是失点回避重视不想中盘立一个愚形 nomi 的话,在没有其他手役也没有 Dora 的情况下,寻求变化稍稍有利。【牌26】

复合搭子×2



复合搭子×2

就像讲座 7 里说的,在没有其他对子的场合雀头固定优于搭子固定。【牌 27】的话,比打 留下 的两面对子形可以在摸进 后变成附带平和的良形确定。序盘的话重视变化打 、中盘打 、中盘打 、中点盘以后打 。。

需要拆走雀头或面子的场合

基本来说面子>雀头>搭子,所以拆掉面子或唯一的雀头倒退向听都是罕见的情况。拆走雀头的场合一般都是无雀头形但可以很容易形成其他雀头且打点会提升。拆走面子的场合只限于剩下的牌都是与手役有关的面子候补或雀头且拆走面子会使打点大幅提升。【牌 29~31】



讲座 9: 【一向听技术】无雀头形的选择 1

介绍一向听的第二种模式, 无雀头形的处理方法

无雀头形(没有雀头的形)的场合,容易形成雀头的部分将具有较高的价值。例如搭子的话像13456这样面子粘在一起的连续形搭子。浮牌的话像7899这样摸进69可以形成雀头的亚良形、3334这样摸进245可以形成雀头并包含暗刻的多面听牌形。

含有暗刻的场合,由于暗刻切走 1 枚就会变成雀头,所以若搭子变成面子就会切掉暗刻, 听到另外一边的搭子上。



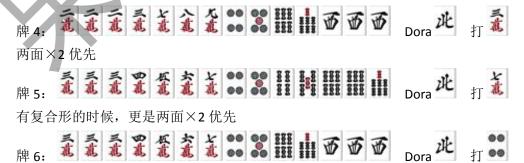
自摸 会立直单骑听 所以留着 。自摸 会变成二度受、自摸 接 会变成连续 形搭子。和两面子形一向听一样,留下靠近面子的浮牌、切走靠近搭子的浮牌对于变化来说 会更有利

467 这样的形自摸 5 可以变成听亚两面、自摸 7 也可以听牌。这样的形会在无雀头形时留下。

浮牌之间的比较

容易粘上面子形成雀头的浮牌、Dora 或手役相关的浮牌当然会留下。如果没有这样浮牌的时候,相比变化进张优先(单骑听牌时的和了率),所以会留下具有更强待牌面的浮牌。中张牌之间由于有赤牌的存在会留下浮牌 5,另外就是根据形成搭子时变化的强弱程度决定留下哪张。【牌 1~3】

多面听形+良形搭子×2



多面听形的进张有 5 种 17 枚,在雀头容易形成且没有连续形的场合,由于进张枚数没有差别,留下多面听的可能性拆两面搭子更有利

多面听形+良形搭子+愚形搭子

浮牌和搭子的比较

多面听形+良形搭子×2

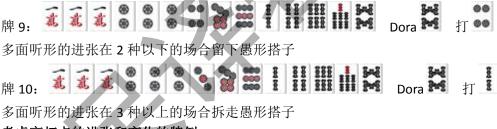
【牌 4~6】全都是进张很广的一向听,并且都是良形听牌确定。比起追求至少是三面的听牌,能够形成两面听牌的进张枚数更加优先。根据【作牌法则 5】,基本都会留下搭子。

多面听形+良形搭子+愚形搭子

如果拆走愚形搭子良形确定的话,根据【作牌法则 3】相比眼前的进张,更接近和了阶段的进张优先,所以拆走愚形搭子是基本。【牌 7】

当然也有例外,例如多面听形的进张只有2种,并且存在像67889(边坎张)、66788连续形这种搭子的场合,会优先留下它们。【牌8】

多面听形+愚形搭子×2



考虑高打点的进张和变化的牌例



相比良形搭子,优先留下不仅容易形成雀头打点也能获得提高的浮牌

中盘打 、之后打 。中膨形虽然是无雀头形但也是强浮牌。到中盘为止拆走愚形搭子

到中后盘为止打 ₩ 、之后打 🕷

多面听形+愚形搭子×2

即使拆了愚形搭子,也只有另一组愚形搭子变成面子时才能良形听牌。多面听形的进张在 3 种以上时拆走愚形搭, 2 种以下时保留愚形搭。【牌 9~10】

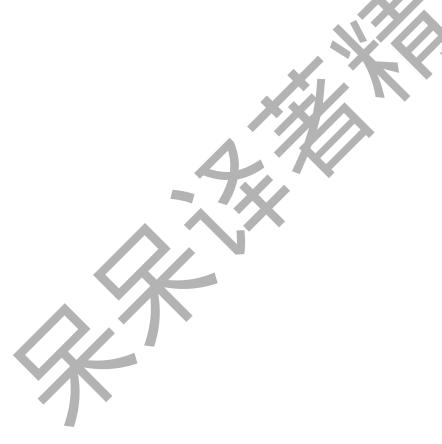
考虑高打点的进张和变化的时候

当对打点有提高以及考虑变化的浮牌存在时,其与搭子的比较标准可以直接套用两面子形的标准。【牌 11】

4 5 5 6 这样的中膨形有强浮牌,是不太容易直接形成雀头的牌形。即便如此它也可以作成连续形搭子具有很多变化,虽然是无雀头形也当成强浮牌来处理。【牌 12】

然后是4连形,由于是相当强力的形所以优先留下(到中后盘为止拆走愚形搭子)。【牌

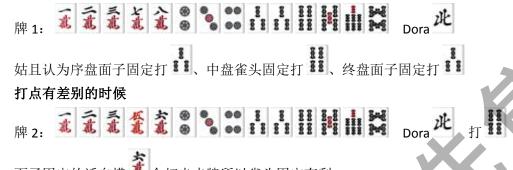
13】初看是打造进张最多。但首先,考虑变化拆愚形搭子会比拆连续形在进张方面更优秀, 其次,在都是留下连续形的情况下,根据若变化则最大程度变化【变化法则 4】的思路,拆 走不是连续形的搭子打



讲座 10: 【一向听技术】无雀头形的选择 2

没有暗刻的场合、面子已经足够听牌的话会变成单骑听、以及判断会发生变化的例子

永远的主题、面子固定还是雀头固定



两面子形和无雀头形的比较

由于雀头比面子容易形成,面子固定的无雀头形会比雀头固定的两面子形进张更广。

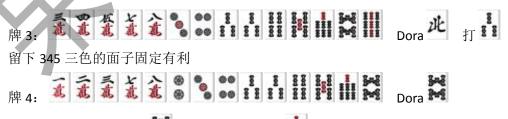
【牌 1】这样单纯的两面搭子×2 的牌姿,雀头固定打 比面子固定打 形成两面听牌的进张更多。考虑更接近和了阶段的进张优先【作牌法则 3】,可以说是雀头固定更有利。但是另一方面,在进张枚数上两者有着巨大的差距(面子固定 28 枚、雀头固定 16 枚),变成单骑听牌的话也可以等待改良。

这是一个难题,序盘的话有足够变成单骑听牌改良的空间所以面子固定,中盘雀头固定

(自摸 可以使 变成雀头所以先打),不过终盘考虑到听牌料会选择面子固定,这姑且算是我的结论。由于差别实在是太小,有时候也会根据听牌需要打出的牌的情况来判断。

由于和率方面面子固定和雀头固定没有很大差别,所以在有打点差的场合选择更容易形成高打点的方式会更有利。【牌 2~4】

面子固定和雀头固定以外还有拆掉两面搭子的选择。虽然一般来说选择少 2 枚的亚两面是不利的,但如果在打点面或听牌强度上有所提高的话也会这么做。【牌 5~6】



面子固定的话虽然自摸 也能听牌,但自摸 就只能打走 Dora。基本上会要一个确定的 30 符 3 番所以雀头固定。如果是必须满贯自摸的点差,自摸 也会立直单骑 Dora 所以面子固定。

也有拆走两面的选择 牌5: 董意文董金。 IIIIIIII M Dora 此 打 III 牌台 花花花花花 三面单骑听牌形的场合也是考虑听牌强度拆两面 有连续形搭子的时候 23344 很容易形成雀头、12233 很难形成雀头。雀头固定 牌8: 意意意意意意意意。 II III Dora 此 打 ** 的话即使自摸 ** 也能听牌而且有断平高目三色,打点面也有利 牌9: 章章章章章章章章章 第一眼看上去两面×2似乎是打 ,但由于打 良形听牌的进张不会减少,而且愚形听 牌的场合也含有一杯口所以打 有利。雀头很容易作成的连续形的愚形搭子(11233、 12234),会比看上去更加有利。 有连续形搭子×2的话,一定是良形听牌确定打 🎉 煮煮點點點點 III III III Dora 此 打意 高打点(断平)的进张很多,留下搭子×2的形打 雀头固定或拆走两面会有高打点的时候 由于有断幺雀头固定打 🦚 、中后盘打

立直三番确定。进张枚数差很多所以面子固定打

存在连续形搭子

存在连续形搭子的场合即使是面子固定,最终形成良形听牌的进张数都是相当可观的。 但是 1 2 2 3 3 这样的牌形,能形成雀头的自摸只有 2 种 4 枚,所以会比非连续形的搭子更 难形成雀头。【牌 7~11】

雀头固定会有更高打点

都是一向听但和率相差 2 倍以上的情况几乎很少出现。即使是连续形搭子×2 这样面子固定会导致进张大幅增加的场合,如果是面子固定的立直 2 番手,雀头固定会多 1 番的话,到中盘为止选择雀头固定。有 3 番的话就面子固定。【牌 12~14】

只有1个连续形搭子的场合,即使面子固定有3番到中盘为止也是雀头固定。【牌15】 虽然是连续形×2,由于34567三面听的场合即使雀头固定的进张也很多,所以和没有 连续形场合的判断基准差不多。

面子固定都有满贯的话基本上都是面子固定有利。

虽然有【作牌法则 5】,但困难的是面子固定可以期待满贯以上,而雀头固定有确定更高打点且一向听有不错进张数的场合。这样的情况,也就是每一巡的良形听牌率有 20%以上的一向听(良形听牌进张数有 7 种,和率和愚形听牌同级别),到中后盘为止都打点重视算是我的标准。【牌 16】

因为无论是多广的一向听,和率都低于两面听牌。先制的话愚形听牌和两面听牌和率也 就差 1.5 倍,所以进张枚数就算增加也不会对最终和率有很大影响。

讲座 11: 【一向听技术】くっつき形的选择 1

介绍一向听的第三种模式、くつつき形的处理方法

基本上良形听牌重视 非终盘都打 。 虽然讲张数打 。 更广, 但良形听牌重视

3~7牌之间的比较

选择更容易形成两面以及外侧的待牌

提高断幺确定的进张

由于相比眼前的进张,更接近和了阶段的进张优先【作牌法则3】,くっつき一向听也 遵从这个原则,相比单纯的进张数更重视良形听牌。按重要程度排序为4连形和中膨形> $3 \sim 7$ 牌 > 2 8 牌 > 1 9 牌 > 字牌。

如果形成良形的进张数没有差别,切走进张带有重叠的牌(手持36的场合就是4和5, 手持37的场合就是5)。【牌1】

3~7牌之间的比较

浮牌3~7之间的话, 听牌时候由于靠端的待牌和率更高, 所以按37>46>5的顺 序留下。附带断幺的场合,高打点进张优先所以46>5>37。虽然考虑到赤牌进张留下 4 6 会更好,但由于赤牌只有1枚所以基本不会重视。【牌2~3】



听牌但使进张变广所以打

很难形成雀头的牌形,比起浮牌8的两面对子形孤张7牌更优秀

易形成雀头的牌形,自摸 都是良形听牌。浮牌 8 的两面对子形、1123 的亚两面形>孤张 7

强浮牌之间的比较

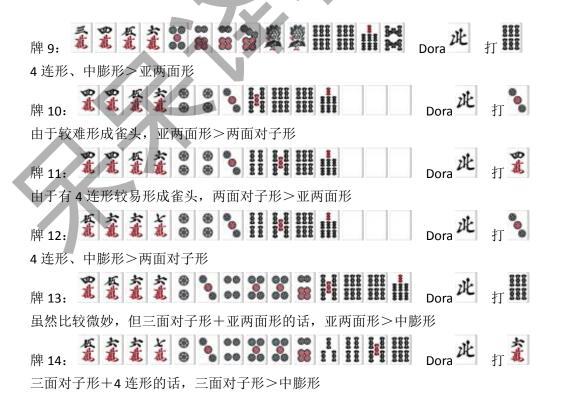
良形进张有 4 种的强浮牌当中,2 3 4 5 的 4 连形变成三面待的进张是 1 种,3 4 5 6 是 2 种。中膨形高目一杯口的进张是 2 种。高目一杯口和三面待比较是三面待稍有利,所以一般来说 3 4 5 6 > 中膨形 > 2 3 4 5。【牌 4~5】

其他进张较多的浮牌还有3345这样的亚两面形以及788这样的两面对子形。

像 3 3 4 5 这样浮牌部分是 3 \sim 7 的亚两面形,不仅是自摸 2 4 还有自摸 3 会形成雀头和暗刻的良形听牌可能所以比孤张浮牌 3 \sim 7 价值更高。2 2 3 4 的亚两面形含有一杯口可能也比孤张浮牌的 3 \sim 7 价值高,1 1 2 3 的亚两面形也比孤张浮牌 2 \sim 8 价值更高。

7 8 8 这样的两面对子形,浮牌是 3 ~ 7 的话比孤张 3 ~ 7 牌优秀,7 7 8 这样浮牌是 2 8 的话比孤张 2 ~ 8 牌优秀。 【牌 6~8】

基本上来说,4 连形、中膨形 > 亚两面形、两面对子形(浮牌 $3 \sim 7$),但根据手牌雀头形成的难易程度也有价值反转的时候。另外,在 4 连形和中膨形的基础上还有顺子或雀头相连的话,会是比一般的 4 连形更强的浮牌。【牌 $9 \sim 16$ 】



有7连形的话,两面对子形>4连形、中膨形

留下雀头+4连形更容易听良形

有打点差的场合

由于相比眼前的进张枚数,高打点进张优先【**作牌法则 4**】,良形听牌的进张相差不大的场合,留下高打点的进张或变化的可能性。

4 连形和 3 ~ 7 的浮牌 Dora 之间的比较,如果是良形进张有差别的场合,立直 40 符 3 番以上的场合良形重视,否则打点重视【作牌法则 5】。

其他进张有差别的场合,像【牌 20】这样即使愚形听牌也在打点面远比良形听牌占据优势(参照讲座 4)的时候打点优先,但只到中盘为主。【牌 17~20】

有打点差的场合

虽然 234 三色不确定但是和 3~7 浮牌比较的话相比眼前的进张打点优先

万子的三面对子形是和 4 连形同等程度的强浮牌所以留下三色可能。三色的话 456 最容易。

由于 345 三色不仅要切走 4 连形还是不确定的,所以虽然立直也不到 40 符 3 番但还是舍弃 三色良形优先

切 Dora 立直只有不到 2 番, 自摸 虽然是愚形听牌但比门平听牌更有利所以切走

4连形。自摸 有纯全所以打

讲座 12: 【一向听技术】くっつき形的选择 2

介绍含有暗刻的多面待牌形时、くつつき形和无雀头形的比较。

含有暗刻的多面待牌形的处理



有平和所以舍弃中膨形(换成 换成 的话打)。看成无雀头形打 也是有力的一手。

含有暗刻的多面待牌形的处理

くっつき形的时候雀头都是已经存在的。所以像3334这样含有暗刻的多面待牌形的时候,只有当雀头成为暗刻的时候才能听到好型。所以由于形成良形听牌的进张只有1枚,含有暗刻的多面待牌形的浮牌,价值只和孤立3~7牌一样(若形成雀头的牌已经在场上被打出,那么留下3~7浮牌更有利)。

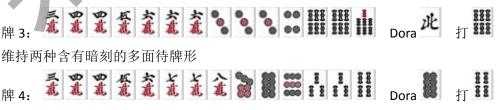
但是,若雀头部分是两面对子形的话,其浮牌就会变得可以和 4 连形、中膨形相匹敌的强力浮牌。【牌 $1\sim2$ 】

くっつき形和无雀头形的比较

由于相比雀头搭子更容易形成,所以くっつき形>无雀头形,这是基本。但是,如果有含有暗刻的多面待牌形×2+两面对子形的话,无雀头形将纳入视线。不仅由于此时雀头更容易形成,并且形成后一定是良形听牌,所以例外地无雀头形将会更有利。【牌3】

其他容易形成雀头的形状,举例来说有 4 连形、亚两面形×2、讲座 7 介绍过的含有两翼形(3 3 4 5 5 6 6)的 2 3 3 4 5 6 6 7 这样的形状。但是,这种场合由于くっつき形也有大量良形听牌进张,所以选择无雀头形仅限于在打点面有利的时候(有关进张和打点的比较参照讲座 10)。【牌 4~7】

くっつき形和无雀头形的比较



作成无雀头形打 的话在打点面不利。进张最多是打 或 , 但由于良形听牌的进张

没有差别,留下更容易一杯口或三面待可能打

牌5: 直直直直直直直直直直直面 B B B B Dora S TEE

345 三色的进张很多所以打

牌6: 煮煮煮煮煮煮。 ● ● I II III Dora 在 打III

含有 4 连形以上的浮牌的场合,打点差没有很大区别的话会选择くっつき形。三色方面 234

更容易形成所以打

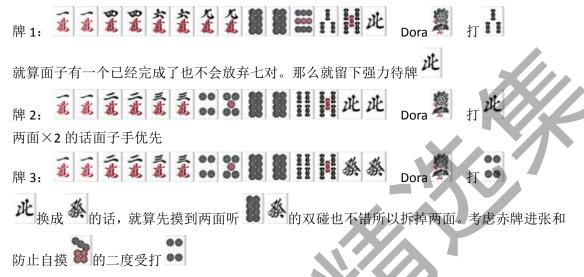
中盘打 。亚两面×2的话,虽然くっつき形也有高打点的进张,但是到中盘为止都会狙击高打点(456 和 567 三色的两天平),并且一巡内摸到良形的概率有 20%的程度,所以这里选择无雀头形



讲座 13: 【一向听技术】七对子形的选择

介绍含有暗刻的多面待牌形时、くっつき形和无雀头形的比较。

七对子和面子手的选择

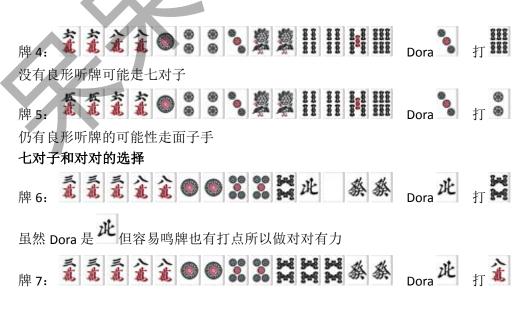


七对子和面子手的选择

七对子一向听和面子手两向听以上的场合,即使搭子可以变成顺子但若仍有七对手可能的话,和讲座 9 的无雀头形一样,相比走面子手的变化重视进张(单骑听牌时和牌的容易度)留下强力待牌的浮牌,中张牌之间比较的话考虑赤牌进张留下浮牌 5。【牌 1】

面子手和七对子两者都是一向听的场合同理,但如果是两面 \times 2的一向听,并且对子都不含手役的话走面子手。【牌 2 \sim 3】

面子手和七对子只能选择一种一向听的场合,如果选面子手变成愚形×2的一向听就选七对子,如果仍有良形听牌的可能性就选面子手(面子手是愚形听牌的话不如选择更高打点的七对子,但良形听牌比七对子更好)。【牌 4~5】





七对子和对对的选择

考虑有1个暗刻七对一向听的场合。这个时候如果没有已经被切掉2枚的对子的话会留 下对对(三暗刻、四暗刻)的变化。若是有浮牌 Dora 这种做成七对容易有高打点的情况, 就拆掉1枚暗刻走七对子。

但是比如有一组役牌对子副露也有40符3番以上的场合,且容易被鸣出的对子较多, 又或者是役牌有两组的场合,那么由于切掉 Dora 狙击对对的打点也不会和七对相差多少, 所以会保留暗刻。【牌6】

2 暗刻 4 对子一向听的场合,虽然拆 1 枚暗刻次巡基本就能够七对子听牌,但打点面是 拆对子更有利。其他若有对于狙击对对更有利的要素就拆对子。具体来说有:带役牌对子并 且无孤张 Dora 的场合、即使没有三暗刻对对的打点更有利的场合、七对子听牌的时候难以 换听成好和的牌的场合等。【牌7】

七对子一向听和面子手两向听

终盘以前,若是放弃七对一向而是走面子手明显更有利的牌形,即所有的搭子都是良形 (副露手的话对子也算)的场合,倒退成面子手的两向听。 【牌8~10】

七对子听牌时的待牌选择

基于讲座 4 的判断来基本上就 OK。

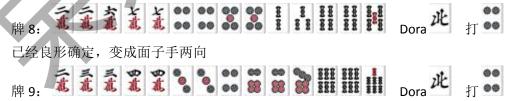
七对子 nomi 来说,比起无筋 Dora $3 \sim 7$ 单骑立直,无筋 19 非 Dora 单骑立直的收益 更高(和 Dora 是无筋 2 8 的场合同程度)

无筋 1 9 单骑=无筋 2 8 的 Dora 单骑>无筋 3 ~ 7 的 Dora 单骑

中张牌的单骑即使附带断幺的场合,比起无筋数牌来说字牌单骑更好、比起无筋456 单骑来说无筋19单骑更好(无筋28、37单骑的话同程度)。

另外,即使有赤5进张,比起用非赤的5去单骑,不如换成更容易和到的单骑来得优秀 (毕竟只是听牌之间的比较,基本上还是会即立)。

七对子一向听变成面子手两向听



即使维持七对子一向听,若最后做成面子手也是完全一向听。为了变成筋牌的 🌌 单骑所以

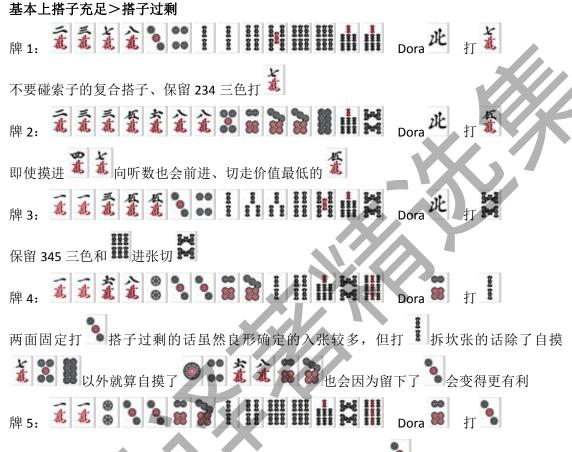


变化成面子手可能会听愚形,由于有刻子手或两杯口可能,所以从打点角度来看维持七对子一向听。Dora 是 的话副露也有高打点,手役的好处很小所以打 (之后比起自摸 打 的形状来说打 更好)



讲座 14: 【两向听技术】搭子过剩的场合

这里开始是两向听。根据面子候补的个数以及雀头的有无进行分类。首先从有雀头且搭子过剩的场合开始



这里就算拆搭子,也不会有牌4那样拿着浮牌的好处,所以打

基本上搭子充足>搭子过剩

- 一向听的解说在上一回就结束了,从这个讲座开始进入两向听的解说。搭子过剩的场合,相比拆一枚复合搭形成搭子固定,拆走手里价值最低的单独搭子形成搭子充足形会更好(不过若是复合搭子本身价值最低的话,就拆 1 枚复合搭)。虽然眼前的进张是搭子过剩更有利,但是当接近和了阶段时,搭子充足的进张优势就会得以体现出来。【牌 1~2】
- 【牌 4】是一个良形复合搭子+良形搭子+愚形搭子×2的例子,应当拆一个愚形搭子。若是拆了愚形搭子的 2 枚,不仅能够有作出其他搭子复合形的空间,并且能够手握安全牌或与打点相关联的浮牌。虽然各种意见可能都有,但在这里推荐选择搭子充足形。
 - 然而像【牌5】这样同样是良形复合搭子+良形搭子+愚形搭子×2且切走愚形部分的1

枚之后仍然有复合搭子残留的场合,选择搭子过剩更有利。

选择搭子过剩



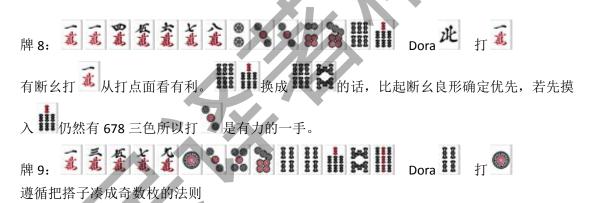
同时看全带和 789 三色, 保持搭子过剩打

放弃搭子过剩

打 虽然有三色和一通的两天平,但最终总会变成确定形所以留下两坎更好,比起三色来说一通确定的牌更少所以打 (自摸 的话保留 678 三色打

选择搭子过剩

虽说接近和了阶段的进张优先,但若两面听牌的难易度相同,搭子过剩和搭子充足相比和率并不会下降。于是,若有高打点进张的可能性,选择搭子过剩会更有利。像【牌 6】就是确定手役的两天平选择搭子过剩的例子。而放弃搭子过剩的例子比如【牌 7】就是一个。



有些时候(例如含有其他对子的复合搭子的时候)也有拆雀头的场合。虽然从进张枚数看拆搭子比搭子固定差,但若其他搭子是含有对子的复合搭时,之后进张会增多也是一个优势。若是打点或接近和了阶段的进张相比其他选择更有利的话拆雀头是有力的一手。【牌8】含有4枚以上的搭子,可以根据其枚数是偶数枚还是奇数枚进行分类,偶数为单独搭子,奇数为复合搭子。两者比较的话,偶数枚搭子拆掉1枚变成奇数枚搭子在接近和了阶段时的进张会更多。【牌9】

搭子之间的比较

在讲座 6 我们提到了一向听的场合相比变化更看重和牌的难易度。但是如果是门清两向 听的话,会留下容易变成良形的搭子。

基本来说坎张的有用度如下排序。

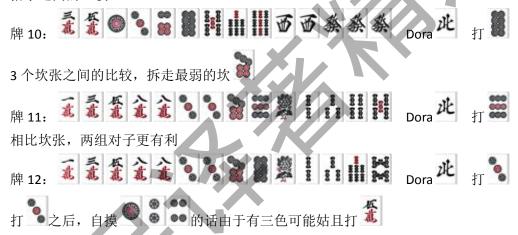
- 3 5 这样两面变化有 2 种的坎张 (内坎张) > 1 3 这样两面变化只有 1 种的坎张 (外坎 张) > 边张
- 35(57) 和 46 比较的话,有赤 5 进张的 46 更优。 13(79) 和 24(68) 比较的话,留下待牌强度更高的 13。同是两面之间比较的话相比待牌强度更重视赤 5 进张,所以是

34(67)>23(78)>45(56)。【牌10】

对子的场合也和坎张一样,在保留赤 5 进张的同时考虑两面变化的数量,在没有差别的时候留下待牌强度更强的一方。坎张和对子比较的话,2 8 对子的两面变化是 1 种,3 ~ 7 对子的两面变化是 2 种,听牌时的待牌强度一般也会比坎张高,所以在有 2 组对子的场合大部分时候都会留下它们。【牌 11】

但是就像讲座 6 提到的,如果是切走对子中的 1 枚,待剩下的另 1 枚浮牌变成两面后需要切走另一组对子之外其他牌的场合,采用切走变化更强的对子中的 1 枚的"浮かせ打ち"打法是有力的一手。【牌 12】

搭子之间的比较



变化之间的比较

靠近其他搭子的搭子和单独的搭子相比变化更弱。典型的有1334或2457这样的形状。另一方面,靠近顺子的场合变化会更强,而靠近暗刻的场合由于暗刻的那部分已经被使用了所以变化就变弱了。然而对子像33344这样自摸25可以做成强复合搭的场合,变化会比一般的近暗刻情况强一些。

变化之间的比较





【牌 13~14】的选择,只需采用泛用性较高的法则。那就是"**搭子的价值,若靠近其** 他**搭子则较低,若靠近顺子则较高**"。

也就是说,【牌 13】的 🦚 🐧 和 🌑 🤏 比较的话,靠近两面的 🚜 🛣 价值更低。【牌

14】的话靠近两面的 价值更低,而靠近顺子的 ^{***} 价值更高,所以打 由于这个法则"经常被用到",所以建议牢记。

【牌 15】虽然是靠近暗刻的场合,但是由于其他地方有两面对子,搭子的价值则变高了。像 3 5 6 6 这样含有雀头的搭子,就算切了 3 来了 4 也会拓宽手牌,所以会比其他愚形搭子优先处理掉。

3 对子的处理

虽说 2 组对子和坎张的比较是留下对子更有利,但相比坎张若留下第 3 组对子的话进张会少 2 枚,所以会比其他搭子更多【牌 16】。

但是如果存在复合形这样七对两向听的场合,相比愚形搭子留下对子会更好。【牌 **17**~ **18**】。

4 张牌组成的搭子的处理

虽然讲座 6 已经讲过了多组复合搭子的取舍,但若是没有单独对子的 2 对子形,拆掉其中的对子,变成含有对子的复合搭子的浮牌+雀头固定的话进张将会减少。【牌 19】

虽然和一向听类似一般都是追求眼前的进张留下复合搭子,但如果是【牌 20】这样相较搭子有更应该留下的浮牌的场合,会拆掉搭子。这样在接近和了阶段的进张会更多。

3 对子的处理



大家都是两向听,考虑到愚形复合搭子消失的话就是良形确定所以放弃七对

4 张牌组成的搭子的处理

打 的话 就变成雀头了,自摸 无法前进向听数 牌 20. 進 煮 煮 金 ● 3 3 2 111 11 11

先处理万子的坎张, 会在摸到 **基**或索子中膨形得以延展时变得更有利

进张枚数和打点的比较

存在打点差的场合,根据讲座6介绍的基准进行搭子的选择。基本上是高打点优先,如 果留下愚形搭子到听牌时会比良形听牌更有利的话则留下,满贯以上的话进张枚数优先。【牌 21

搭子和浮牌的比较

搭子过剩的话即使拆了搭子也不会倒退向听,由于变成了一向听若是有浮牌的话会留下 变化的可能性,根据讲座8介绍的基准求变化会更有利【变化法则4若变化则最大程度变 化】、【变化法则 5 越是远离和牌的阶段越重视变化】

3~7浮牌和边张的比较的话,只要边张以外不全是良形搭予还是会去看良形变化留下 浮牌。【牌 22】

另外有存在可以让进张变多的雀头旁边的浮牌的话,两面对子形和两面搭子的比较还是 会留下浮牌。【牌 23】

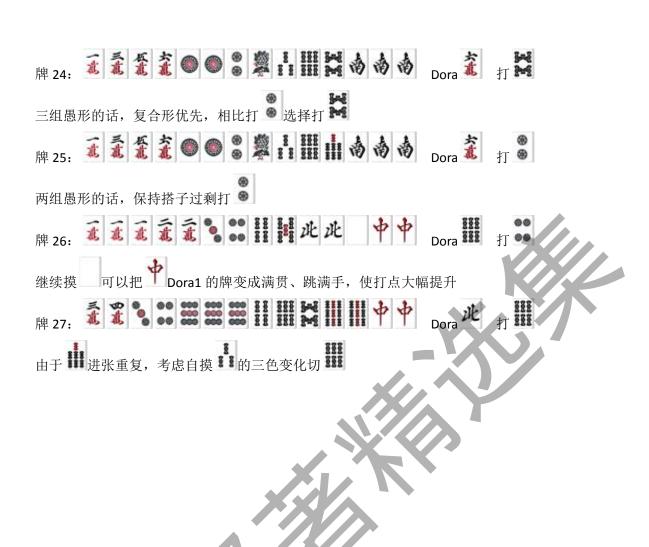
边坎张对子形,如果先消除愚形也不能良形听牌确定的话,拆掉愚形搭子。【牌 24】 反过来的搭子过剩的情况如【牌 25】所示。

和打点相关联的浮牌的话,即使不是讲座8里那种程度的强浮牌,愚形搭子、确定能够 提高2番以上打点的强浮牌会优先于两面搭子而被留下。另外由于留下进张略显多余搭子的 好处很小,如果存有些许变化的可能性那就求变化来得更好。【牌 26~27】

进张枚数和打点的比较

相比搭子过剩,朝着搭子充足的复合形前进





讲座 15: 【两向听技术】搭子充足的场合

接下来介绍搭子充足形,含雀头的两向听

搭子固定和雀头固定的比较

首先来看三组对子的手牌。搭子固定和雀头固定的区别在于,搭子固定是扩大眼前的进张,雀头固定则是扩大一向听时的进张。从结果来看雀头固定有利的情况更多【作牌法则 3 更接近和了阶段的进张优先】。

↓ ,但和打 ● 微差。如果 ↓ 换成 ↓ 坎张的话,两面固定打 明显有利

的强度以及摸进 *** 的可能性,打

但是也有不同牌姿不同处理的场合。【牌 1】可以根据此原则雀头固定,然而【牌 2】 就应该搭子固定。

【牌 3】这样良形复合搭子+愚形复合搭子×2的话,推荐两面固定。虽然一向听时的进张是雀头固定更多,但由于越接近听牌的阶段良形越容易被留下,所以两面固定更好。

良形复合搭子×3,面子部分是顺子的场合,由于很容易有平和且眼前的进张差6枚,

雀头固定和两面固定的优劣很微妙。【牌 4~5】

【牌 6】虽然推荐两面固定,但和雀头固定仅是微差。若其中某个两面换成愚形的话,两面固定则明显有利。

搭子固定、雀头固定之间的比较

固定什么样的复合搭子在讲座 7,怎么固定可以使得其他单独的搭子价值提高在讲座 6、14,大致上是基于上述内容来判断。需要注意和一向听的区别在于,愚形很多的场合就算留下两面搭子也很难听到良形,所以两面搭子的价值变低了。像【牌 7~8】这样需要留下三组对子的牌例可谓是非常少见的。

【牌9】虽然是七对子两向听,但若是没有暗刻的良形听牌确定、亦或是消除愚形复合 搭子后可以确定听良形的话,选择两面固定放弃七对子。

搭子固定、雀头固定之间的比较 虽然是雀头固定更有利的形,但即使自摸 也无法良形听牌确定,而自摸 三色这样的强变化所以打 虽然基本上留下两面都会比留下 Dora1 的坎张更好,但这里即使切了 double 也还有两组愚形, 如果无法形成面子的话就不能良形听牌。所以这个场合固定坎张。 切浮牌 不算很强的浮牌,但若把双 Dora 的 着看作面子候补的话实际上 虽然离染手比较远所以 不仅是考虑眼前的进张,为了不减少 789 三色或七对的进张,即使是 Dora 这里也打了

13466 也可以看成坎张 13+坎张对子 466。相比自摸 的良形变化,为了自摸 变变成一向听时候打 的形状更好,这里打

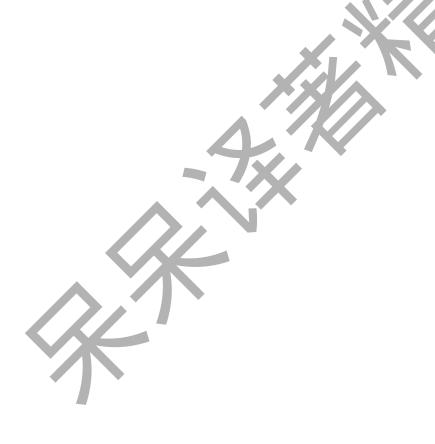
切浮牌

基于讲座 8 的内容进行判断。和一向听的主要区别在于,当存在比较强的浮牌时,把它看作一个面子候补。这样的话搭子充足形实际上变成了搭子过剩,根据讲座 14 里说的那样,即使不是很强的浮牌也会留下追求最大程度的变化会更有利。【牌 10】

接着是强浮牌和高打点牌的取舍。良形听牌确定的话留下 4 连形或中膨形的好处很少基本都会打掉,但如果是离和了较远的阶段由于变化重视【变化法则 5】,所以两向听阶段基本不会切强浮牌。如果必须要切的话,不仅是因为眼前的进张会减少,而且已经是良形确定或是和手役相关的进张会减少这样的场合。【牌 11】

浮牌之间的选择可以参照讲座 8 的内容,但若是可以看成搭子一部分的浮牌(1 3 4 6 6 的 1 或 1 3 4 6 8 的 1 等)就要特殊处理。【牌 12】

进张重复的愚形搭子,如果面子化之后仍旧无法留下良形搭子(1246的12等)的话,即使是浮牌28也会留下倒退向听。



讲座 16: 【两向听技术】搭子不足的场合

介绍搭子不足形的两向听

浮牌之间的比较

浮牌比较的话基于讲座 11、12 的标准进行判断。这里介绍一些くっつき一向听时判断上有不同的牌例,以及需要考虑其他新要素的牌例。

首先是3~7浮牌之间的比较,由于是两向听所以相较待牌强度更倾向考虑赤牌进张。4进赤5时可以形成两面,3进赤5时继续进两端的牌后可以形成两面,5进赤5后无法形成两面,所以顺序为46牌>37牌>5。

浮牌之间的比较和搭子之间的比较一样(讲座 14),若是靠近顺子则具有进张和变化 故价值较高,而若是靠近搭子或暗刻则价值较低。这是十分重要的所以再重复一遍。

浮牌和搭子,若是靠近顺子则具有进张和变化故价值较高,而若是靠近搭子或暗刻则价值较低。

但是就算是靠近搭子的浮牌,当搭子变成面子后会形成复合搭时,那么这个浮牌的价值就变高了(例如13468的1或67779的9)。

搭子不足且不考虑打点差的场合,能够颠覆 $3 \sim 7$ 牌> 2 8 牌> 1 9 牌> 字牌的原则通常是如下三种情况:

- ① 1345的1这样,在19牌中能够形成两面搭子的场合(自摸2有两面、自摸3和6有坎张所以比普通的28牌价值更高)
- ② 13468的1这样,在19牌中能够形成复合搭子的场合(自摸25有两坎所以比普通的28牌价值更高,比1345的1价值更低)
 - ③ 23578的5(自摸4或6可以形成面子,但比普通的28牌价值更低)

雀头周边的浮牌形成的两面对子形,在讲座 11 已经介绍过。 1 3 3 这样的坎张对子形 也比普通的 2 8 牌价值更高(3 5 5 这样浮牌部分的 $3\sim7$ 的坎张两面形会比普通的 $3\sim7$ 牌价值更高)。 【牌 1】

讲座 11 已经介绍过, 2 5 的 2 这样的筋浮牌(相隔数为 3 的浮牌),会比一般的浮牌价值更低。 2 6 的 2 这样相隔数为 4 的浮牌,由于自摸 4 会形成两坎张,所以根据相比眼前的进张更接近和了阶段的进张优先原则,相较普通的浮牌价值更高。

然而,くっつき一向听的场合,由于听牌的时候不存在两坎的可能, **まま** め 切 **ま** 的 话进张面会更好。即使是两向听,若是存在其他更强的浮牌,相隔数为4的浮牌价值就会下降。【牌2】

133的孤立1比8的价值更高



不仅可以自摸 无,就算是自摸 形成了雀头留着坎张对子形也有好处,所以相



进张有重复的牌其价值会下降

浮牌和其他候补之间的比较

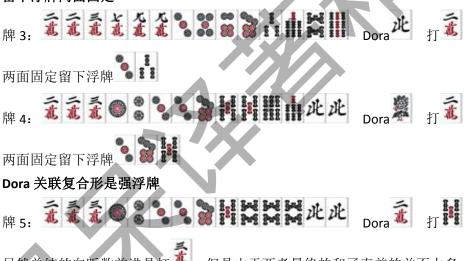
浮牌和拆搭子的比较基于讲座 8、15 的标准进行判断。两向听的话相较搭子充足形更可能是手里有很多的浮牌,所以很多例子都是狙击最大程度的变化来得更好。

在判断上有分歧的地方通常是搭子固定和雀头固定之间的比较。由于搭子不足的场合就 算留下浮牌的くっつき也能够前进向听数,所以有复合搭子的场合进行搭子固定或雀头固定 并留下孤张浮牌的话,通常进张数将会更多。

然而,虽然 6 7 7 打 7 自摸 8 也能够前进向听,但是留下 7 的话可以期待中膨形。所以 若是留下复合搭子且当此搭子变成面子时在接近和了的阶段进张会变多,那么只有在这种情况下的浮牌才是具有一定价值可以保留的。

按一般标准来说,223选择两面固定,122、112选择雀头固定,此种情况选择 切掉靠端的牌进行固定,而留下3~7的浮牌。若是334这样两面固定或者113这样雀 头固定的选择,其浮牌会比一般的3~7的浮牌略微强一些,所以留下更好。

留下浮牌两面固定



虽然单纯的向听数前进是打造,但是由于两者最终的和了率差的并不太多,所以选择高打

Dora B边的进张需要重视。相比搭子固定打 或雀头固定打 ,选择切走浮牌打 II

良形固定和雀头固定之间比较的场合,和搭子充足的场合一样一般是雀头固定有利。但

 定,但若是搭子不足的话留下 3 就算自摸 2 手牌也能前进,如果继续摸到 1 4 ,就可以多用 到 1 枚 Dora 并形成了两个面子,反而比 $3\sim7$ 的浮牌更好。【牌 5】

像这样,尽管搭子不足但若是含有强复合搭或者强浮牌的场合,把搭子不足形也看成搭子充足形来判断,那么重视强浮牌周围的进张留下复合搭子的情况就会增多。这和讲座 15 里把搭子充足形看成搭子过剩也就是面子候补已经足够了是一个道理。【牌 6】



讲座 17: 【两向听技术】无雀头的场合

无雀头形基本上和有雀头的场合判断大致相同, 但也有不同的时候。

相较手役,留下复合形



678 和 789 的三色在很多场合都可能做不出来,所以相较三色留下连续形搭子 最大程度保留雀头讲张

牌 2: 董董董董董董董 1 1 1 1 Dora 1 1 1 1 1 1

最大程度保留雀头进张

牌3: 董麗麗意意。 \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ Dora # 打氣

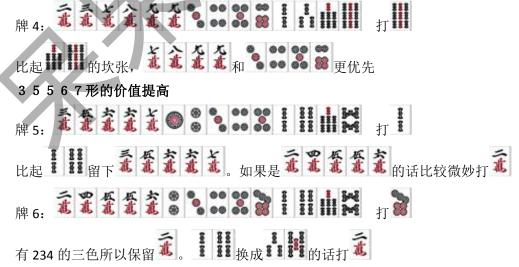
35678>24567 所以打 耄

无雀头两向听

在无雀头形里,容易形成雀头的连续形搭子的价值比有雀头的时候更高。另一方面,如果是含有手役的搭子,由于这个搭子变成了雀头的话就没有了手役,所以价值略微下降。于是,如果有 2 枚 Dora,即使损失了手役打点也充足的场合,也有拆走含有手役的搭子留下连续形搭子的场合。【牌 1】

连续形搭子之间的比较的话,除了优先留下能提高打点的进张外,也要考虑留下能形成更多雀头的进张。如果进张数没有差别则选择良形变化更多的那一方。能形成很多雀头进张的有2234的一杯口形和12234的边坎张(12枚)。良形变化很多的有35678(14枚)和24567(10枚)这样的坎张。【牌2~3】

亚两面的价值提高



留下将来的雀头候补

牌7: 電電電電電電電電電車 Dora 北 打電

面子都已形成的一向听,保留雀头固定拆 的断平三色路线

和无雀头一向听的场合一样,7899、335这样容易形成雀头的部分价值提升。 搭子过剩形的话相比愚形搭子更优先保留。【牌4】

另外值得一提的是,讲座 7 介绍过的 2 2 3 4 5 5 、3 3 4 5 6 6 这样的两翼形。前者形成两面的进张也有 3 种,后者有 4 种,仅限于无雀头形里是和 4 连形以及中膨形具有同等的价值。

35667这样,既可以看成面子+浮牌又可以看成两坎+雀头,在这里同样具有较高的价值。 35667打 3 的损失相当于切走 4 连形或中膨形的损失。但若是 2456 **6** 这样浮牌部分是 28 的话相较于愚形搭子会更早切出。 12235 的 213345 的 1 也是如此。 【牌 $5\sim6$ 】

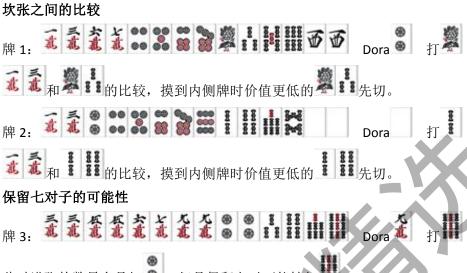
除此以外也有【牌7】这样的情况。

一向听的时候,由于 可以形成雀头,所以在前一手切 保留 作成雀头的可能性。



讲座 18: 三向听以上的选择

介绍与两向听时候的判断有差异的例子以及一些新的要素。



此时进张枚数最多是打●,但是保留七对可能性打

是否保留役牌



断幺的面子候补似乎足够了。这种程度的手牌的话切役牌

搭子之间的细微比较

搭子过剩形拆走搭子的场合,像讲座 14、16 介绍的那样,如果一个搭子的附近有其他 搭子,其变化的面就会变弱。于是离附近搭子距离越近的搭子优先切出,如果距离一样的话 那么附近是愚形搭子的搭子优先于附近是两面搭子的搭子切出。

举例来说, 2 4 6 7 自摸 5 也没有形成两面的变化故优先于 2 4 7 9 的 2 4 切出。另外 2 4 7 9 拆 2 4 自摸 5 虽然没有两面变化但有 5 7 9 的两坎故优先于 2 4 7 8 切出。2 4 7 8 自摸 5 的两面变化由于存在二度受,故只优先于一般的坎张切出。【牌 1~2】

价值从高到低排序如下:

2 4 > 2 4 7 8 > 2 4 7 9 > 2 4 6 7

2 4 6 8 这样的 4 枚搭子,像讲座 14 (4 张牌组成的搭子的处理)介绍过的那样,在像两向听这样离和牌阶段较远的时候,会优先于一般的坎张留下。

由于是变化之间的微妙比较,有能提高待牌强度或打点这样在变化之间有差别的场合,将会优先选择那一方(**【作牌法则 1** 相比变化,进张优先 **】、【作牌法则 4** 变化之间更强的变化优先 **】**)。

单独搭子的比较的话,一般来说是坎张边张>3组以上的对子,但是对子有3组的话也就是七对子三向听。三向听这个阶段就算不考虑七对,面子手的和率也不会提高很多。因此即使是3对子也优先于其他愚形搭子留下。另外如果是七对两向听的话,像讲座13介绍的那样,相较面子手的变化优先走七对的进张(留下更容易和到的牌以及根据河牌推测山里更可能存在的牌)。【牌3】

搭子和浮牌的比较

搭子过剩的场合像讲座 14 介绍的那样,如果是与打点关联的浮牌即使不是讲座 8 里那样的强浮牌也会优先留下。搭子充足形的场合,如果不是愚形搭子能确定变成良形,亦或是其他手役的面子候补牌不足的情况,就算是孤立役牌程度的浮牌也会留下。【牌 4~5】

役牌摸成对后可以做成混一色、对对、全带这样鸣牌后也是高打点的场合,孤立役牌的价值就更加得到提升。具体的判断基准将在之后[考虑鸣牌的作牌 2]中介绍。

浮牌之间的细微比较

搭子不足的三向听以上的场合,这里介绍一些比讲座 **16** 更细微的浮牌之间的比较(由于是细微的比较,若是待牌强度或打点变化有明显差别的话则优先选择那边)。

附近有顺子存在的浮牌之间,离顺子越近价值越高。贴着顺子的浮牌之间的比较,如讲座 11 所示:

3 4 5 6 > 中膨形 > 2 3 4 5 > 亚两面形

但是,若是贴着123或789这样靠近两端顺子的浮牌,会比贴着其他顺子的浮牌以及能形成三面听的浮牌价值更低。

2 3 4 5 > 2 2 3 4 > 2 4 5 6 > 1 2 2 3 > 2 5 6 7 > 2 6 7 8 > 2

附近有搭子的浮牌之间,和搭子的情况同理,与搭子的距离越近的越先切、如果距离相同那么附近是愚形搭子优先于附近是两面搭子的先切。

接着来看手持筋浮牌的比较。切2自摸3虽然损失了两面但仍含有坎张以上强度的部分,例如245、255、257里的2,会优先于25的2切出。255和257比较的话,有三组对子以上的话留着357的两坎会更好所以先切257的2,若是两组对子的话则反之先切255的2。【牌6】

2 > 2 7 8 > 2 7 9 > 2 6 7 > 2 6 8 > 2 5 > 2 5 7 > 2 4 5

19牌的话虽然也能同样地比较,但由于作不成两面搭子,与中张牌不同会出现例外的情况。

虽然 2 5 切 2 自摸 3 会损失两面,但 1 4 切 1 也不会有这样的损失,所以会比 1 4 6 和 1 4 4 的 1 优先切出。

2 4 5 的 2 留着也作不成两面所以比其他 2 8 牌优先切出。但如果是 1 牌的话,一般的 1 留着也没办法作成两面,但 1 3 4 的 1 留着如果摸 2 不仅前进了向听还形成了 1 2 3 4 的 强形,根据含有强进张优先的观点,会比一般的 1 9 牌优先保留。

19牌之中,如果有能形成比坎张更强的搭子的进张的话,会比134的1优先保留。能作成两坎的19牌,除了15的1以外还有14568的1(摸3形成134568的两坎)。两者比较的话,由于34568就算没有两坎也更容易变化成两面,所以14568的1优先切出。【牌7】

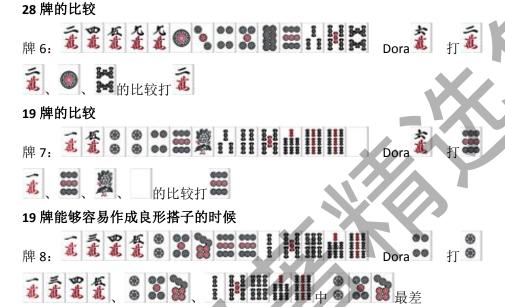
 $1 \ 5 > 1 \ 4 \ 5 \ 6 \ 8$

可以作成良形搭子的19牌有1123(其他地方有雀头)和1345(两者比较的话

1345>1123)。由于还有其他的进张(11233的一杯口以及13456的连续形搭子)所以相较28牌优先保留。但是,13457的话由于切1摸2也有23457的连续形搭子故相较28牌优先切出。13458的话自摸6有两坎,13455的话自摸6有两面坎张、自摸2的话有两面对子于是就变得更强了。【牌8】

1 3 4 5 5 > 1 3 4 5 8 > 1 3 4 5

如果是这里面没有提到过的形,就根据相较眼前进张更接近和了阶段的进张优先**【作牌法则3】**,两面以上进张优先**【作牌法则5】**,下一步的变化、强变化优先**【变化法则1】** 进行判断。



字牌之间、字牌和数牌的比较

字牌之间的话,价值从高到低排序如下。役牌之间的话从被鸣时损失更大的那方先切起。 自风牌>三元牌>非自风场风牌>客风牌

字牌和数牌比较的话,由于19牌无法组成良形搭子,但役牌只要摸对也相当于良形搭子。所以,根据接近和了阶段的进张优先的观点,基本上遵从如下的顺序。

28牌>役牌>19牌>客风牌

然而,字牌的价值也会根据手牌其他部分的不同而产生变化。在他家听牌时字牌也有充 当安牌的性质。

字牌的处理方法很难用一句话总结,所以大致上就先使用上面的方法。在此基础上,需要根据手牌的形状改变判断的例子,将在之后的[考虑鸣牌的作牌 2]部分再次介绍;需要考虑守备改变判断的例子,将在之后的[留安]部分再次介绍;需要根据场上局面改变判断的例子,将在之后的[卡牌]以及[电报]部分再次介绍。

讲座 19: 打牌的手顺

不仅是只记得打牌的基准,还要对于手牌和局面有正确的认知,这样才能正确地活用这些基准。

手牌的把握

首先要把握手牌的向听数、面子候补数、有无雀头。比三向听还远的手牌,只需要知道 是三向听以上就足够了(三向听和四向听之间的区别微乎其微)

面子候补数(3个以下是搭子不足、4个是搭子充足、5个以上是搭子过剩)和雀头的有无会造成手牌各部分价值的变化。在到目前为止的讲座里都已经介绍过。由于一般的麻将讲座里都不会太详细介绍这部分,所以在打牌时建议有意识地把握并作出调整。

关于打点的话, [这牌即使鸣牌也差不多有 3 番以上] [这牌立直的话差不多 3 番以上] [这牌基本上不到 2 番], 像这样的情况都能充分把握的话, 打牌选择时和率和打点的比较就变得容易了。为了把握打点必然要知道 Dora 是什么, 所以务必注意不要看漏 Dora。

由于越是靠近和了的阶段,并且越是高打点的手牌,打牌选择的优劣就越会对结果产生较大的影响,所以注意此时千万不要失误。另外如果在对于结果影响不大的局面上过度消耗,面对更重要的局面时的失误就会增加。

局面的把握

作牌的阶段必要一点的是需要确认能前进向听的牌在场上能见到多少枚。只见 1 枚的话虽然还基本没什么影响,但如果见到了 2 枚改变判断的情况就会增加。而如果能见到 3 枚以上的话,即使不是手牌的关联牌也需要进行确认。

使向听前进的牌自己有没有切过,有没有振听的可能性也是必须要确认的。但是,为了 听牌时不振听,去刻意把听牌前的进张范围变窄是没有必要的。【牌 1】

含有振听进张的时候



寻找打牌候补

为了把握手牌和局面,在每次决定打哪张牌时都要选择候补。打牌的候补,一般遵循浮牌→单独搭子→复合搭子→雀头→面子的顺序(越往后的越难成为候补,就算没注意到也很难影响结果,切1枚暗刻听牌的场合除外)。比较的时候,首先是浮牌之间,然后是单独搭子之间相同的部分,接着比较不同的部分。

从优先顺位较高的要素开始比较

在比较对象的要素中,优先从更容易影响结果的开始比较。具体顺序如下:

进张→变化→守备→河的强度→里宝效率

相比变化,进张优先【**作牌法则 1**】,并且因为更接近和了阶段的进张优先【**作牌法则** 3】以及高打点进张优先【**作牌法则 4**】,所以优先考虑进张的质而不是量,去数进张一共有几种几枚基本上没有必要。变化方面同样是相较量更重视质【**变化法则 1**】。但是,两面确定、满贯以上的话,进张数优先【**作牌法则 5**】。

虽然相比守备,进张优先【作牌法则 2】,相比变化,守备优先的例子也有不少。即便如此,从手顺上来说仍然是在考虑进张和变化以后,再轮到守备。虽然在离和牌较远的时候手里留着安全牌的例子很多,但正因为离和牌远所以优先留着安全牌的话容易打丢价值较高的进张和变化。

河的强度是指,你的手牌从他家视角看有多难读。古时候为了使手牌不被读曾经诞生了 [迷彩]这样风靡一时的战术,然而这样做不仅减少了进张,而且留着不要的牌也增加了放 铳的可能性,基本上并不是好的选择。虽然如此,如果在其他方面没有差别的时候,也有优 先考虑河的强度的局面。

根据一手后的形而变化



留意一手后的形

对于作牌来说,能拥有看到之后几手的构想力是十分重要的。在实际打牌过程中,至少 要能看到一手后的形。【牌 2】

然而,不仅是对于当前打牌候补之间的进张和变化进行比较,在前进了一手之后,打牌候补可能就会产生一些变化。所以可能就有对于当前手牌来说部分的有效牌,在前进了一手之后由于别的打牌候补就变成了必须切走的非有效牌的情况,具体来说就像【牌 3】和【牌 4】这样的例子。



讲座 20: 【鸣牌技术】鸣牌技术才是变强的关键!

鸣牌是成绩越好的人和的频率越高,但降低平均打点的东西。能体现上位者和下位者区别的正是鸣牌技术。

是否应该吃听

[鸣牌的场合] 和 [不鸣牌的场合] 的比较

鸣牌判断是鸣牌的场合和不鸣牌的场合的手牌之间的比较。具体来说【牌1】在上家切

新时判断该不该鸣牌,需要对于 [断幺 nomi 的两面听牌] 与 [门断平两面×2 的一向听] 进行比较。

在这里考虑[鸣了的话断幺 nomi 和门断平的比较]的人很多。如果无法意识到听牌和一向听区别的话,即使是应该鸣的牌也会造成[牌太小所以不鸣]的错误判断。

反过来说,单纯以[不鸣的话就很难和]这样的理由鸣牌,同样也是没有进行过比较的 判断。不管怎么说,没有进行[鸣牌的场合]和[不鸣牌的场合]的比较是不行的。

把握鸣牌的分歧点

[小牌不鸣]

[鸣了也离和牌很远的话不鸣]

[4面子1雀头的候补凑齐的话鸣牌]

[不吃两面]

[后附待牌很容易被读,害怕变成无役所以不鸣]

[不作不改变向听的鸣牌]

哪一个都是以前经常被提到的理论,但我们现在已经都知道是不正确的了。然而

[鸣了打点更高的话鸣牌有利]

[鸣了也离和牌很远的话对守备面不利]

[4面子1雀头的候补凑齐的话很容易鸣牌]

「能鸣到愚形的话是极好的〕

「确定手役后的鸣牌是极好的】

[能前进向听的鸣牌将更接近和牌]

以上的都是事实。不管怎么样都是需要对[鸣牌的场合]和[不鸣牌的场合]进行比较。为此,[在什么样的手牌、局面下,应该鸣哪些牌]这样的[副露基准的体系化]是必要的。

于是和作牌的时候一样,对于手牌、局面和鸣牌方法进行分类,对于是否应该鸣牌进行说明。

考虑鸣牌而留下什么样的牌也很重要

关于鸣牌,虽然大多数时候会去想 [是否应该鸣],但鸣了以后,或者说以鸣牌为前提进行作牌的技术同样重要。很多场合下,以目前介绍过的内容为基准来打牌是合理的,但是考虑到鸣牌的话判断发生变化的例子 (特别是字牌关联) 也是有的。虽然考虑鸣牌而去作牌会更优的情况比较少,也较难以掌握,但由于差别还是有的所以也是一项重要的技术。下面在对鸣牌判断进行说明之后,也会对考虑鸣牌而留下什么样的牌进行说明。

讲座 21: 【鸣牌技术】役确定的鸣牌

从①鸣牌推进向听②4面子1雀头候补已齐③役已经确定这三个条件全部满足的例子开始

一向听的场合

立直断幺的完全一向听【牌 1】

Dora0 序盘不鸣,中盘开始鸣,中后盘以后鸣

Dora1 同上

Dora2 最序盘不鸣,序盘开始鸣,中盘以后鸣

Dora3 总是鸣

立直断幺的完全一向听



8 巡以前 pass, 8 巡以后鸣牌稍有利

门清听牌附带平和的一向听



到 10 巡为止 pass 有利

两面×2的一向听



6 巡左右开始考虑鸣

愚形×2 的一向听



总是鸣

四暗刻的一向听

牌5: 董董董董董 Dora此 出董

序盘不鸣(之后开始考虑鸣)

【牌 1】这样 Dora0 枚的场合,鸣了是断幺 nomi 的两面听牌,不鸣是立直断幺的完全一向听,8 巡以前后者有利,之后前者有利是模拟出来的结果。

Dora1 和 Dora0 的处理标准基本相同。鸣了是 30 符 3 番 Dora2 的场合 5 巡左右开始鸣更有利,鸣了是满贯的 Dora3 手牌总是鸣了更有利。

门清听牌附带平和的一向听【牌 2】

DoraO 中盘不鸣,中后盘开始鸣,终盘鸣

Dora1 同上

Dora2 序盘不鸣,中盘开始鸣,中后盘以后鸣

Dora3 总是鸣

这次是门清听牌附带平和(自摸 以外),所以门清更有利的巡目推迟了一些。 Dora0 的场合到 10 巡为止都是不鸣更有利。

平和以外,比如门清能看到高打点(三色、一杯口)的场合来说门清更有利。虽说如此,终盘听牌料的收入也不少,鸣了 3 番以上手牌的场合门清能看到更高的打点这个好处也不是很大,所以即使是门断平的完全一向听以上这种对门清比较有利的手牌,鸣牌更有利的巡目也只是推迟 2 巡左右。

两面×2的一向听【牌3】

两面×2的一向听的场合,不鸣的话平均听牌巡目比完全一向听晚2巡左右,所以鸣牌就要早2巡(【牌3】的话从8巡开始算早2巡所以6巡是分歧点,4巡以前不鸣,8巡以后鸣,5~7巡开始考虑鸣)。

两面×2的一向听【牌 4】

愚形×2的一向听,由于走门清的好处也不是很大所以只要是可以朝着听牌前进任何巡目都鸣(门清立直确定3番以上,鸣了只有1番这样打点相差很大的场合,序盘的第1枚不鸣之后再考虑鸣是有力的选择)。

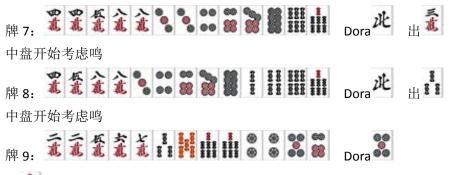
四暗刻的一向听【牌5】

四暗刻的一向听,鸣了是 2 番的场合,序盘的话第 1 枚不鸣,中盘以后鸣(鸣了 3 番以上的话第 1 枚也鸣)。

鸣了良形愚形听牌的时候

中盘开始考虑鸣

良形搭子面子化



除
外鸣任意牌

良形+愚形的一向听【牌 6】

愚形×2的一向听经常是要鸣牌的,如果是鸣了愚形留下良形的话(【牌6】的 (【牌6】的 (【牌6】的 (【牌6】的 (【牌6】)) 不管任何巡目都是鸣了有利的。问题是鸣良形留下愚形听牌的场合。

亲的时候早点鸣牌较好!

亲的场合由于有连庄的好处以及被自摸时更多失点的坏处所以鸣牌更有利的巡目更早。 虽说如此,连庄的优势本身也没有那么大,所以也就顶多提早2巡左右开始鸣牌的程度(注 意不要过分夸大连庄的好处)。

两向听的场合

由于门清听牌的可能性比一向听的场合更低,从目指和牌来看的话在更早的巡目鸣牌会更有利。

但是,两向听的话就算不鸣牌,相较一向听的场合推进向听的牌也更多,而且在听牌前遭遇他家听牌并需要弃和的时候,如果鸣牌了的话就更难防守。于是也会存在[不鸣就很难和,但是鸣了也没有那么容易和,相对来说不鸣更有利]这样的例子。

鸣愚形可以变成一向听的场合经常是会鸣的,但鸣良形的场合,[如果不鸣3巡后可以使良形搭子面子化的变成一向听的场合,不鸣良形更有利]的话可以作为不鸣的一个基准(通常两向听变成一向听平均需要3巡以上,[之后开始考虑鸣]也是一种选择所以不鸣也不是就那么的慢)。

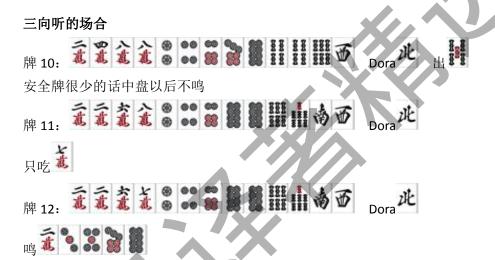
良形搭子面子化的场合【牌7】

良形搭子面子化的话,可以形成门断平完全一向听的场合,8 巡左右是鸣牌的分歧点。然而,像搭子过剩形这样确定良形听牌的场合,需要注意鸣愚形和鸣好形并没有区别。所以相较搭子充足形进张和变化更多,于是比搭子充足形的鸣牌分歧点会晚1到2 巡。【牌8】 另外,即使是良形也要鸣的手牌,「如果鸣了会导致打占和进张更差的话就不鸣〕这样

另外,即使是良形也要鸣的手牌,[如果鸣了会导致打点和进张更差的话就不鸣]这样的例子必须要注意。【牌 9】

考虑守备的话,是否鸣牌的判断很大程度依赖于当前局面,根据攻守判断,点数状况判断具体进行处理。大致上来说,中盘以后,子家鸣了也只是愚形×2的一向听且2番以下的话,从守备力会下降(雀头是安全牌的场合,或者不鸣也几乎没有安全牌的场合就鸣牌)这一点上来说,不鸣良形搭子或愚形复合搭子是一个基准。反过来说,鸣了是3番或自亲的场合,那在鸣牌判断时就不用考虑守备因素。

三向听的场合



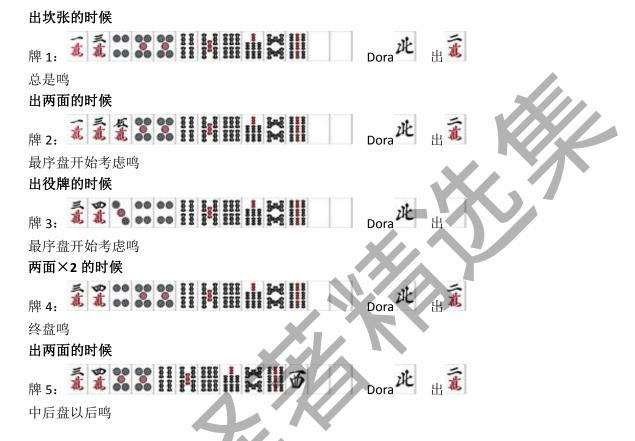
4面子1 雀头候补已经齐了的话,离和牌最远的就是三向听。虽然从目指和牌的观点看是鸣牌比较有利,但守备面来看中盘以后除了鸣了仍有很多安全牌的情况以外都不鸣。即使是序盘,子家2副露后仍然是愚形×2的一向听且2番以下的手牌,安全牌不是很充足的话不会去鸣良形搭子以及愚形复合搭子。【牌10~12】

鸣牌判断时候的注意点

即使有良形搭子,如果不鸣就等同于愚形搭子(进张在 4 枚以下)的场合将其作为鸣愚形搭子来判断。另外,考虑打点和守备力进行鸣牌判断的时候,随着点数状况不同而不同的例子也很多。举例来说,如果是和牌价值很大的局面子家 2 番以下也会鸣,如果是极力想避免放铳的局面 3 番以上的手牌也不会鸣。具体的判断会在 PART3 重新介绍。

讲座 22: 【鸣牌技术】役不确定•型听的鸣牌

讲座 21 的三条件中只有其③役已经确定这个条件不满足, 搭子充足形的鸣牌判断。



带役的鸣牌与后附

役牌碰之类能够确定有役的鸣牌,相比[从确定有役的手牌里鸣愚形]的场合和率更加高。由于目指和牌的话鸣愚形前进向听基本总是有利的(参照讲座 21),所以大部分的场合,在有役的基础上前进向听的鸣牌是有利的。

含有役牌对子鸣其他搭子的[后附],确实有他家较难打出役牌的弊端。不过,假设是门清的话也是期待有人打出役牌来鸣,所以鸣了也只是相当于少了1家鸣出役牌的机会,大约就是一个两面变成愚形的程度。就像相较两面×2的一向听愚形听牌的和率更高一样,基本来说后附的牌即使鸣了也可以更容易和到。

当然,相较确定手役的场合不鸣更有利的例子有所增加。后附的鸣牌,视作[形成了一面子,但是使得良形搭子变成了愚形搭子的鸣牌]作为鸣牌判断的基准。【牌 1~5】

完全向听,但断幺未确定

中后盘开始鸣

断幺的完全一向听形

牌7: 電流流流流器 III III Dora 此 出流

讲座 21 的牌 1 再揭示。序盘不鸣,中盘开始考虑鸣,中后盘以后鸣

一向听的场合

基本来说即使是后附形,鸣了愚形听牌的话都是鸣牌更有利。如果是鸣役牌的话,就更有利了。完全一向听形在最序盘放过 1 枚保留门清听牌的可能对打点比较有利。含三色或一通这样门清较高打点的进张,在序盘选择不鸣会比较有利。

反过来说,门清两面(或是役牌和其他对子的双碰)确定的场合,鸣两面了的话和率会略微提升,但从打点面看的话到中后盘为止放过更有利(鸣了3番的场合从中后盘开始鸣,鸣了满贯以上的话任何时候都鸣)。

鸣了片听的时候 牌 8: **2 3 4 5 5 6 7 8 8 8 9 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10**

序盘除 🏅 🏅 以外鸣,以后全鸣

三向听的手牌

两向听的手牌

虽说片听形鸣了是满贯的话几乎都会鸣,但像【牌 8】这样完全一向听的形,鸣了是片听无筋 4 5 6 的场合,序盘不鸣比较好。和役牌的片听不同,这里即使听牌在序盘也不怎么会期待能和出所以相对来说门清就变得更有利。

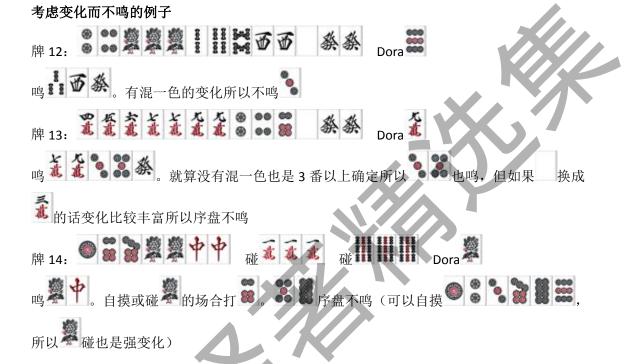
两向听的场合

两向听以上的场合,由于之后存在确定手役的鸣牌将消除片听的可能性,所以判断标准

和讲座 21 里介绍的役确定的场合一样。役牌后附的场合由于役牌对子相对来说比较安全,就算安手愚形的场合也不用那么考虑防守面。【牌 9】

三向听的场合

基本上和讲座 21 的判断一样,防守面的话,根据第二副露要确定役种的基准进行鸣牌判断。【牌 10~11】



考虑变化而不鸣

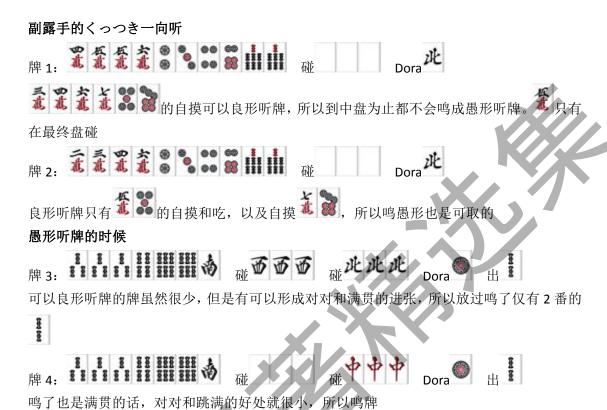
基本上来说,鸣牌判断比较鸣牌场合和不鸣牌场合之间的[进张]就已经足够了,然而会存在由于浮牌靠张后产生含有手役的新变化导致不鸣更有利的场合。作为标准来说,如果摸进与手役相关的孤立牌后,在当前巡目拆掉与手役无关的搭子会更有利的话,就不会去鸣与手役无关的搭子从而保留变化。【牌 12~14】

狙击形式听牌

即使是进张广高打点的一向听,在最终盘取得无役型听会更有利。另一方面,进张窄的一向听或两向听以上,且门清听牌也会因为失点回避选择 Dama 的牌,从终盘开始就狙击形式听牌(安全牌充足的话可以中盘开始就可以狙击形式听牌)。处于以上两者中间的牌,大约在 14~15 巡目狙击形式听牌。

讲座 23: 【鸣牌技术】面子候补不足•无雀头的鸣牌

搭子不足形和无雀头形有较多自摸牌可以推进向听,不鸣牌的例子有所增加。



搭子不足形和无雀头形的鸣牌判断

副露手的くっつき一向听

首先大致的基准如【牌 1】和【牌 2】所示。鸣了虽然能愚形听牌,但形状好的时候放过,形状差的时候赶紧鸣了听愚形更有利。

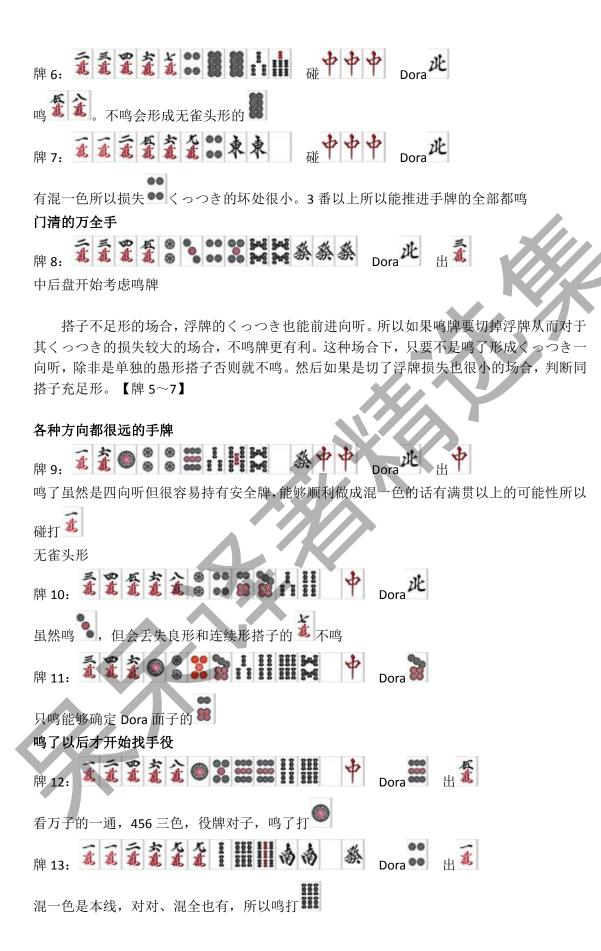
接着是打点和听牌形相关的场合,如果形成较强手牌的进张较多,那么不鸣将是有利的(鸣牌判断参照讲座 3 的くっつき一向听的手牌变化基准)。【牌 3~4】

副露手的两向听以上

搭子充足形的场合,子家 2 副露的阶段,愚形×2 两番以下的一向听且安全牌不怎么充足的话,良形搭子和愚形复合搭子选择不鸣可以作为一个基准。

副露手的两向听以上





门清手

4 连形和中膨形这种くっつき一向听的场合,鸣了虽然能良形听牌,完全一向听以上的牌不仅听牌进张广且良形听牌进张也多,所以像【牌8】这样的牌形,尽管有人打出可以良形听牌的牌,相比完全一向听的场合还要晚 2~3 巡左右才能鸣牌。

两向听的场合和搭子充足形一样,愚形搭子或者确定役种的牌会鸣,良形搭子的话,如果 3 巡后浮牌良形搭子化后能形成一向听的场合,不鸣良形更有利。

三向听以上的话,搭子充足形以上不鸣也可以使手牌前进的牌很多,也存在守备的问题 所以基本不鸣。但是,如果鸣了确定手役或者含有 Dora 的愚形搭子,存在[将来浮牌来了 靠张,即使考虑守备也是副露朝和牌走更有利,且如果手牌无法前进就持有安全牌进行弃和 这么来打]的选择,所以鸣牌也是有的。鸣了有很大可能到 3 番以上的场合基本都是鸣,不 是的话留有安全牌且对自己的攻守判断比较自信的话也可以鸣(具体的判断会在[考虑鸣牌 的作牌]里介绍)。【牌 9】

无雀头形

雀头比搭子更难形成,所以存在鸣了会减少雀头进张这样的性质。所以相对来说无雀头形比搭子不足形更倾向不鸣。三向听以上的场合,即使是愚形搭子如果不是确定手役或含有Dora的场合,就不鸣牌地前进。【牌 10~11】

鸣了以后才开始找手役的场合(后附)

到这里为止都是役已经确定了或者是鸣了以后确定了役的场合,但是也有一种情况是鸣了以后仍然没有确定手役的场合(这样的鸣牌称之为后附)。后附比役确定的鸣牌频度减少很多,基于以下的基准可以使用。【牌 12~13】

- ① 鸣了后可以确定手役的搭子进张有3种以上。
- ② 不鸣的话会导致很难和牌的愚形。
- ③ 鸣了以后看得到3番以上的自亲(如果是和牌价值较高的局面且安牌充足,子家2番以下的场合也可以考虑)。

总结一下到现在为止鸣牌后前进向听的鸣牌,主要有以下几点判断方针:

- ① 2 副露后留下良形听牌的一向听,另外如果是自亲鸣了 3 番以上的场合,就不考虑 守备并针对和率和打点进行鸣牌判断。
- ② 2 副露后手里是愚形×2 这样离和牌还较远的一向听,如果是子家 2 番以下的场合,需要有守备意识,可以鸣确定手役的牌以及不鸣就很难和的愚形搭子。
- ③ 自亲,鸣了以后3番以上,不鸣就很难和的场合,同时也可以考虑后附。
- ④ 最终盘无役听牌但是想获取听牌料的话就鸣。如果是门清和了好处很小的场合,从 终盘开始就以型听为目标。

讲座 24: 【鸣牌技术】不改变向听的鸣牌

即使不前进向听, ①扩大进张②提升打点③制造手役, 包含其中任意一种的话, 都可以鸣。

不前进向听的鸣牌

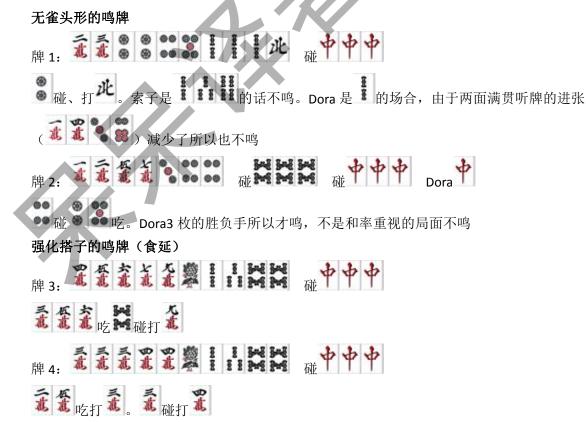
是否鸣牌,基本就以目前介绍过的内容为基准,比较鸣牌后的手牌与不鸣牌的手牌进行判断。

不前进向听的鸣牌终究只是变化,所以不仅是前进向听的进张,也会比不鸣牌但是摸到了本该鸣牌的进张来得更差。两向听以上的阶段包含变化在内有效牌是非常多的,同时也存在鸣牌后守备力下降的坏处。所以,如果仅是为了扩大进张面而采取不前进向听的鸣牌,不如多摸一次。一向听以下的场合,如果是进张只能增加 1 枚这样的情况,基本也都是同样处理。

不前进向听的鸣牌主要以下几种形式:

- ① 无雀头形的鸣牌
- ② 强化搭子的鸣牌(食延)
- ③ 制作搭子的鸣牌(食切)
- ④ 制作浮牌的鸣牌(食残)
- ⑤ 把面子作成手役,用上 Dora 的鸣牌(食替)

食切、食残是为了鸣牌分类的造词。一般来说都属于食延。



牌5: 章章電電電電電電電電車車中中中

★ 吃**₩** 碰打**煮**

① 无雀头形的鸣牌

雀头比面子更容易形成,所以在搭子足够的时候鸣雀头,虽然不前进向听但会使得进张变广(在有暗刻或连续形搭子的场合更加明显)。但是,如果减少了良形听牌进张的话,除了终盘狙击听牌料的场合都不会鸣。另外讲座 21 里介绍的,愚形安手重视守备的手牌也不会去鸣牌。【牌 1~2】

② 强化搭子的鸣牌(食延)

连续形搭子这样的在周边有面子的搭子,把其中面子的部分鸣掉以后可以使愚形搭子变成良形搭子(含有连续形搭子的场合,把雀头碰了也可以增加进张)。【牌3~4】

两面听牌的场合,如果是连续形搭子周边还依附着面子,鸣牌后还有形成三面听牌的可能性。【牌 5】

其他含有听并列的对子+一个暗刻的场合,鸣对子的部分可以变成良形听牌。【牌6】

- ③ 制作搭子的鸣牌(食切)
- 4 连形或中膨形这种,在周边有面子的浮牌,把其中面子的部分鸣掉以后可以形成新的 搭子。如果新搭子比手里现有的搭子要更强的场合就鸣。【牌7】
- ④ 制作浮牌的鸣牌(食残)
- 4 枚浮牌形成搭子的场合,虽然鸣掉搭子以后无法前进向听,但新的浮牌靠张可以增加有效进张。【牌8】

其他还有鸣掉面子的部分,留下更强的浮牌的场合。【牌9】

⑤ 把面子作成手役,用上 Dora 的鸣牌(食替)

虽然一般的规则不允许食替,但是允许出现他家无法判断是否是食替的鸣牌。所以在可以通过手役和 Dora 提升打点的场合进行鸣牌。3 4 5 5 6 7 (用 3 5 吃 4 打 7 , 用 5 7 吃 6 打 3) , 3 4 5 6 7 8 (用 3 4 吃 2 和 5 打 8 , 用 7 8 吃 6 和 9 打 3) 这样存在相连的两组顺子(3 4 4 5 5 6 食替不可)的场合可以考虑食替的可能性。【牌 10】

门清状态不前进向听的鸣牌

鸣了也有 30 符 3 番会鸣 🚨 🏙 。只有 1 赤的话只有听牌才鸣

吃養養。 Dora 是 的场合只鸣笼 , 其他中盘以后才鸣。 Dora

虽然有役但是无法增加良形听牌的进张且鸣了2番以下的话基本上不会鸣。。含愚形搭子

或 Dora 是 的场合鸣

有役且鸣了进张会增加,但是门清饼子 4 连形的变化很多所以 🤱 🛍 👢 从中盘开始才

无雀头形, 饼子 4 连形的存在导致雀头容易形成。鸣了也只有 3 番所以不鸣 走门清路线。鸣了 4 番的话就鸣

门清状态不前进向听的鸣牌

门清听牌的话由于可以立直,相较和率更重视打点所以不鸣的情况也是有的。是否鸣牌可以用以下的基准作为判断依据。

鸣了 40 符 3 番以上且有役的牌几乎都会鸣。

鸣了 30 符 3 番且含有良形×2 的一向听以上的牌,由于门清也很容易听牌,序盘即使是带役的牌也不会鸣走门清。

鸣了2番以下、有役且可以增加良形听牌进张的牌会鸣。如果门清状态很容易听牌的场合基本都是走门清,否则的话仍有一部分的场合还是会等到中盘仍然坚持着门清路线是基本。如果是和了重视的局面或者门清听牌由于失点回避不立直更好的场合选择鸣牌。【牌11~13】

带役且进张会增加变化丰富的场合,相比前面的基准稍微更倾向门清一点点。【牌 **14**2 **15**】



牌22. 電電電電電電電電電車 Dora S

虽然鸣了要拆一个面子会倒退向听,但相较听牌鸣了可以寻求 🕯 周边进张形成高打点,所

以会鸣 蓋 蓋 翻 打臺

七对和可鸣门清手的比较

含有七对且鸣了也无法前进向听的手牌,鸣了单独的对子后可以使得良形听牌变得更容易、或者鸣了(三暗刻除外)就有3番以上的场合选择鸣牌。【牌16】

如果鸣了高概率只有对对和的 2 番,并且剩下的对子也不是那么容易鸣出(七对以外也有面子手的变化)的场合选择不鸣牌前进。【牌 17】

鸣了会倒退向听的场合基本不鸣,但如果鸣了也能具有同程度打点期待(立直七对和鸣了的 40 符 3 番为同程度)且剩下的对子容易鸣到的场合,或者是鸣了容易有更高打点的场合都会鸣。【牌 18】

破坏面子的鸣牌

面子以外的部分一定是含有手役的场合,也会有选择鸣牌破坏面子更有利的场合。是否鸣牌可以根据形成良形听牌的难易度以及打点作为基准进行判断。【牌 19~22】

杠也 OK 的手牌



不杠并把杠材留着的手牌



虽然还不杠,但留着4枚杠材

不确定是否杠的手牌



相较杠留下 Dora ti 的进张

牌 26: 電電電電電電電電車 Dora 社 打

杠

杠也是不改变向听鸣牌的一种。由于存在增加他家打点的风险, 杠与否经常会成为攻守 判断以及点数状况的判断, 但若是平场他家没有明确攻击倾向的场合, 可以遵循以下条件。

序盘的话听牌/一向听/搭子不足形的两向听且很容易变成一向听的形,中盘的话听牌/良形×2以上的一向听的时候。这种时候相比风险更重视自身手牌打点的提升,并且重视多摸1次牌的好处(然而,大明杠既不能增加自摸次数,对打点的提升作用也很小,所以只有在副露手 2~3 番听牌,特别是杠了有很大好处的场合才能接受)。【牌 23】

杠还有给予他家情报,使他家产生警惕增加自己和牌难度的坏处。满贯以上副露手的话,如果判断他家还未弃和的场合就不杠摸切。

如果是离和牌较远还不能杠的场合,序盘为了保持之后杠的可能性,多少损失一些进张也要留下4枚杠材,根据相比进张枚数,高打点进张优先的观点来看是更有利的。【牌24】然而,如果4枚杠材可能作成两面,或者成为无雀头形的雀头,那么杠了就有进张面的损失。因此需要在此基础上再做进一步的判断。【牌25~27】



讲座 25: 【鸣牌技术】考虑鸣牌的作牌 1

主要介绍与以门清为前提的作牌在判断上出现变化的牌例。



留下容易鸣到的搭子

门清时一向听重视待牌强度、两向听以上重视良形变化(参照讲座 6、14)。副露手的场合,【牌 1】这样两向听以上优先留下靠近两端的搭子,或者是听牌时待牌强度高的搭子以及容易鸣到的搭子。但是,如果是食延可以变成良形搭子的场合优先看这个变化。

副露手对子重视

由于只能吃上家而已可以碰所有家,对子的价值更高。对子有3组的场合,[进张数为

2 枚的对子自摸或碰形成面子的概率]以及[进张数为 4 枚的坎张自摸或吃形成面子的概率] 是同程度的,但后者的进张如果被上家以外的人打出进张就会减少,所以前者更有利。【牌 2】

良形听牌的进张有差别的场合,更接近和了阶段的进张优先。根据这个原则基本上按照 更容易良形听牌的方针打牌(有 2 组对子的手牌,虽然从听牌速度来说留下对子明显更有利, 但如果对子是 1 9 字牌这种容易鸣到的场合,留下对子)。【牌 3~6】

相较面子固定, 雀头固定是基本



增强鸣牌时候的待牌强度

【牌7】就是讲座 10 介绍过的,面子固定还是雀头固定的手牌。副露手的场合由于副露以后也可以形成两面听牌,所以基本上是雀头固定有利(但如果上家在弃和无法期待鸣牌以及变成单骑听牌仍然有很多变化的场合,选择面子固定)。

含有容易形成暗刻或雀头的连续形搭子的场合,基本上是面子固定。但是像【牌8】这样含有三面搭子的场合雀头固定稍优。

搭子和浮牌的比较

由于能够鸣牌的搭子价值会更高,所以门清的时候边张和 $3\sim7$ 的浮牌之间的比较是留下浮牌稍优,副露手的场合就切走浮牌。【牌 9】

然而,4连形或中膨形这样食切后也能形成良形搭子的浮牌,需要和门清的时候一样地重视。【牌 10】

4 连形以及中膨形 Power Up



相较坎张形 4 连形更重要

对子的价值提高带来的影响



碰 可以变成良形,自摸 也可以食延,很容易变化成良形

愚形复合搭子对子固定

牌 12: 電電電電電電電電電電車 W T T T Dora 此 打金 留下中膨形

牌 13: 董章 金金金 3 3 8 8 1 1 4 中中中 Dora 此 打金

搭子不足形含有 899 或 889 这样的愚形复合搭子进行对子固定的场合,3~7 浮牌自不必说, 28 浮牌也会留下

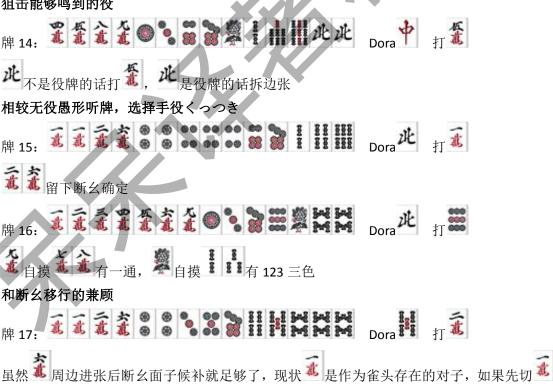
对子价值提高带来的影响

由于对子更容易面子化,如果对子变成刻子形成无雀头形的牌姿,更容易形成雀头的部 分(参照讲座 9)价值会提高。【牌 11】

其他含有雀头候补的场合,虽然把愚形复合搭子固定成对子留下浮牌在门清的时候是不 好的选择(讲座7参照),但由于副露手的场合固定两面损失较小,留下浮牌更有利的例子 会增加。讲座 16 介绍过的搭子不足形的场合则更是留下浮牌对子固定。

即使是搭子充足形如果浮牌是强浮牌,又没有单独弱搭子的场合,会对愚形复合搭子进 行对子固定。【牌 12~13】

狙击能够鸣到的役



进一向听的话后续进张会有损失。这里雀头固定打造。后续进着周边打造(意意意的

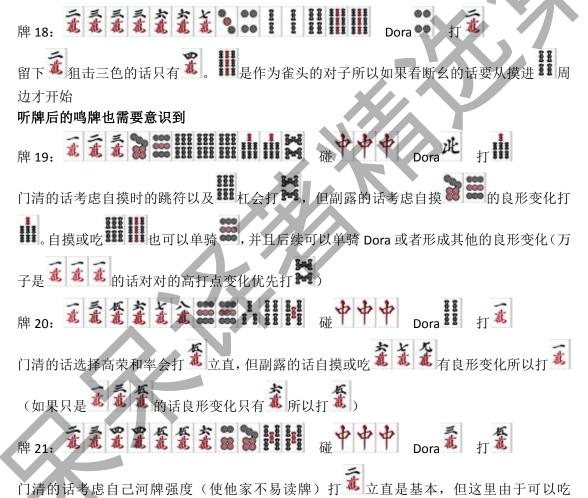
留下能够鸣了带役的牌

手役的面子候补充足,并且如果放弃手役的话会形成高概率愚形听牌的场合,不仅是打点还要为了和牌面考虑从而去狙击手役。【牌 14】

无役高概率无役听牌的场合,把带有手役的面子候补的浮牌,像讲座 8 里介绍过的那样视为强浮牌。注意有些时候靠端的数牌也在此范围内。【牌 15~16】

反过来说,如果是有役或者很容易良形听牌的场合,亦或是即使寻求变化但带役的面子候补仍然不足的场合,基本上在进张变窄以前不需要留下[鸣了1番]的带手役浮牌。另外,由于拆[作为雀头的对子]应视为比拆搭子的损失还大,所以会一直保留到手役的面子候补充足的时候。【牌17~18】

和断幺移行的兼顾(续)



考虑听牌后的变化

也有听牌以后考虑良形变化以及打点提升的鸣牌。听牌时有必要基于之后的变化进行打牌选择。这部分也包含在不前进向听的鸣牌范畴内。像讲座 24 介绍过的那样,是一个容易遗漏的点请务必注意。【牌 19~21】

讲座 26: 【鸣牌技术】考虑鸣牌的作牌 2

介绍在鸣牌的场合中字牌的价值会如何变化。





作为雀头十分必要所以打

役牌对子的处理



碰 以后的形状更好

断幺确定的场合基本都是拆役牌对子。

役牌暗刻的无雀头形

副露手除了役牌以外没有其他手役的场合,由于需要其他牌形成雀头,所以役牌暗刻的 无雀头形会把役牌视作已经鸣出去的牌进行打牌选择。就像讲座 25 介绍过的手牌一样进行 雀头固定。

门清的话虽然可以立直,但是如果把役牌作为雀头打点会下降。所以序盘雀头固定,中 盘以后面子固定。【牌1~2】

暗刻是连风牌(2番役)的场合由于打点上差得很多,到中后盘为止都是雀头固定。

暗刻是 Dora 的场合,即使切走 1 枚 Dora 也有充足的打点,具有鸣牌后确定良形满贯的 优势。基本是面子固定,但如果判断上家比较容易打出中张牌(狙击全带一色手)的话,雀 头固定比较有力。

役牌对子的处理

【牌3】的牌形是一个典型例子。比起拆两面碰中的路线,立直的路线在收支上更高(如

果中 换成双 ** 或连风牌的话拆两面)。只看眼前的打点是打中 更有利,但如果考虑到后 根据相比变化,进张优先的原则基本都是打中,但如果是和率重视的局面打量是有 力的。 【牌4】这样搭子是连续形的话,打 以后有利的变化会大幅增加。这种的话基本都 是打 Dora 是 1 枚的场合,平和的打点上升这个好处比较大 【牌5】这样的拆役牌断幺确定的场合,基本都是拆役牌对子。

自摸金也听牌所以拆两面

打点很小的场合, 序盘拆役牌对子比较有力

【牌6~7】都不是拆役牌而是拆两面。但如果是断平同时存在的场合,像【牌8~9】 这样都是打点优先拆走役牌对子。

役牌对子的处理 (续)

虽然可以碰券,但留下索子的两坎听牌率更高,所以良形听牌重视打 800。索子是 1000 的话筋坎张 和率很高所以打

后附形的场合

Dora 役牌是对子的时候,同时狙击役牌碰和两面立直进行打牌是基本。根据形状不同有些比较难以处理, 【牌 10~11】就是其中的一例。

后附形的场合

后附形的场合,有许多种路线。有像【牌 12】这样留下多对子的情况。有像【牌 13】 这样减少振听可能的情况。也有【牌 14】这样即使振听了也能更容易消解的选择。

摸到了后附和不了的牌

附带断幺的场合拆雀头,最终盘时如果役牌是安全的话,打³⁴即使摸到危险牌也可以单骑 听牌

振听时的处理方法

拆了顺子以后有留下连续形搭子的场合就拆顺子。含有一杯口形的场合留下坎张更容易形成 雀头(参照讲座 17)

不能留下连续形搭子的场合,拆走顺子虽然也比较容易消解振听,但是区别不大。考虑到后

在暗刻附近有顺子的场合,如果切走顺子的最中间一张,可以用非食替的鸣牌(吃量量)

摸到了后附和不了的牌

如果摸到了后附和不了的牌,有许多不同的路线。有像【牌 15】这样走断幺的路线,如果是振听的场合,有拆走顺子的场合,也有维持振听双碰的场合。【牌 16~18】

如果振听而且还是愚形,由于和率下降太厉害,放弃听牌去消解振听更容易的话就这么做。

役牌后附的场合由于需要另外找雀头,留下容易形成雀头的部分会更容易消解振听。

孤立役牌之间的比较

如果剩余枚数相同的话,被他家鸣走的时候对自己损失更小的牌价值更高。由于场风牌 被鸣走时可能是 2 番,所以按照

自风牌>三元牌>(非自风的)场风牌

的顺序留在手里。连风牌即使已经 1 枚现也会比其他 0 枚现的役牌优先保留(高打点的进张,变化优先)。但如果其他役牌摸成对子后是满贯以上的话,优先留下 0 枚现役牌。

孤立役牌和其他浮牌的比较

孤立役牌的价值会根据面子、搭子数、雀头的有无、其他能看到的手役而变动。役牌和 其他浮牌的比较来说,如果手里已经有其他役牌对子或者刻子,那么即使是孤立客风牌摸成 对以后也容易被鸣到,所以和役牌一样处理。

没有面子也没有其他手役故留下孤立役牌。同时看看 567 三色打

首先是搭子不足形的含雀头,有一个面子且除了单张役牌以外没有其他手役的例子。这种场合像讲座 18 介绍过的那样,按照 2 8 牌>役牌> 1 9 牌的顺序留下。手里有 2 5 的 2 和役牌比较的话,如果比较容易做成平和断幺的话留下 2,不然的话留下役牌(连风牌的话

相较28留下,如果是平和和断幺都很难做成的形状相较37留下)。【牌19】

由于面子越多门清听牌可能就越高,那么摸进役牌对子可以副露的好处就会降低。当有两个面子以上的时候,按照

28牌>连风牌>19牌>役牌>146的1这样进张重复的19牌

的顺序留下。【牌 20】(但如果是くっつき一向听这种愚形听牌也会拒听等待变化的情况则留下役牌)

反过来说如果是没有面子且愚形搭子面子化之后也很难良形听牌且没有断幺的场合,副露的好处就比较高。所以拆走愚形搭子留下役牌(良形、断幺比较容易形成的场合和1面子作同样处理)【牌21】

不太会发展成两面的时候



搭子已经足够,即使摸入¹⁹¹周边变成两面搭子,最终也很难两面听牌。考虑混一色,对对 的变化留下孤立役牌

很可能发展成平和的时候



很可能平和手役牌先行

狙击摸进役牌对子的手役时



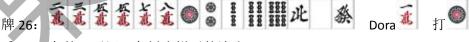
不管哪个浮牌搭子化之后全带的面子候补就齐了所以打 。Dora 是 Obra 是 Obr

合打 (重视西在摸成对后较易被碰这一点)



愚形安手浓厚的手牌,但是如果摸进字牌对子有跳满以上的可能性。如果是特别强力的孤立字牌即使拆面子也要留下

看较远的混一色



看 Dora 色的万子混一色拆走饼子的边张

搭子充足形(含愚形搭子)的场合,留下2的好处只有两面变化的自摸3。容易形成平和或断幺的场合,役牌的价值如下所示。

37牌>连风牌>28牌>役牌

如果不容易形成平和或断幺, 役牌摸对的优势较高, 役牌的价值就会变成这样。

如果变化以后也很难两面听牌的场合,会变成役牌>37牌。如果是搭子过剩形,役牌会优先于没有役的数牌。无役且发展成愚形可能性较高的手牌,会拆走愚形搭子留下役牌。

【牌 22】

无雀头形的场合,即使摸进役牌对子也依然需要其他雀头,所以孤立役牌的价值降低。如果是良形确定且摸进役牌之外的雀头就有平和的场合,相较客风牌役牌先行。【牌 23】

如果遇到微妙的例子,我们考虑摸进役牌对子并鸣牌之后的手牌番数。按照4番以上>3番>1番>2番的顺序,鸣役牌的好处更大(反过来说立直的价值更低),所以留下役牌更有利。

狙击摸进字牌对子的手役的场合

摸进字牌对子时的手役(混一色、对对、全带),且此时 4 面子 1 雀头候补都齐了的手牌,把孤立字牌也视为强浮牌处理。特别是 2 番以下无役愚形浓厚的手牌,一旦有了手役后就变成 2 番以上从而打点提升的例子,即使拆走不带役的面子或雀头仍然要留下带役的浮牌。反过来说,如果是役牌 DoraDora 这样 3 番以上并且已经含有手役的场合就从浮牌开始切。【牌 24~25】

由于混一色鸣了也有 2 番,和对对不一样是必须要字牌摸对才能成立的手役,于是也和其他手役有所不同,即使不存在一手变化也有要看混一色的场合。染手侧的字牌也可以作为一个面子候补,即孤立字牌可以视为强浮牌的时候,相较无役或者接不上 Dora 的浮牌,优先留下字牌。另外,没有面子且无役愚形浓厚必须留下孤立役牌的手牌,相较无役或接不上 Dora 的愚形搭子,优先留下客风牌。【牌 26】

如果遇到 2 种类的花色无法决定染哪一色的时候,留下可以用上 Dora 或有对对的可能性这样高打点的花色。

国士无双也是需要摸进字牌的一个手役。在含有这种特殊手役的情况下,如果国士的向 听数低于面子手的话,会留下幺九牌同时保留混一色成型的可能性。9种9牌的场合,平场 的话配牌 9种流局,10种则狙击国士。即使只有 9种,如果鸣牌有机会 40 符 3 番以上的场合,或者和 3 位差满贯以上自己是 4 位的场合,选择不流局续行之。

