初中级日麻讲座—— 牌效率(转自魔女的BLOG)

转自：<http://tieba.baidu.com/p/1252327475>

写在前面 - 为什麼要牌效率?   
这是第一篇针对日麻初中级者而设的文章. 经过各位读者反映过意见, 笔者会先从牌效率方面落墨.   
  
我相信在这里的读者, 都有打过广东或台湾的麻雀, 日本麻雀对牌效率要求, 相对起这两种麻雀, 都高很多. 所以当大家学了规则之后, 必须在牌效率上下点功夫, 才可以令成绩有进步. 在讲解为什麼日麻的牌效率很重要的时候, 也顺手说明一下有关日麻系统上的特质.  
  
日麻比的是顺位, 不是点棒  
初学者玩日麻必须要记住, 日麻比的是顺位, 而不是点棒. 日本麻雀都是以一个东风或半庄作计算单位. 你的成绩就等於每一个单位完结时的平均顺位. 一个东风4局牌, 虽然和得出牌并不代表你会有第一, 但如果你一局也胡不出, 就肯定不会赢. 广东牌可以容许你每局都做大牌, 因为一铺大牌差不多相等於几十局小牌的收入, 但这打法在日本牌来说一定行不通: 几个东风都不胡牌, 会必然输得很痛.  
  
门清的重视  
细心看日本牌的役牌, 你会发觉日本麻雀十分重视门清. 只要门清听牌就可以立直, 简单满足一番的起和限制之余, 亦享有开里dora 的权利. 而且日本牌也有不少只限门清, 或者非门清时要减番的役种.   
  
要门清, 就得只靠自摸到入章的牌. 因为可以依赖的牌少了,好的牌效率就是要尽量扩大自己的入章机会, 重要性比可以随便上牌碰牌的台湾麻雀大得多.  
  
日麻的得分系统  
日本麻雀的得分系统也是十分独特: 1~4番的手牌, 每多一番就差不多多一倍的分数, 但对於5番以上就是完全另一回事. 例如5番牌是满贯, 多一番就变成跳满, 都只有50%的增长. 本身6番的牌再加一番更加是没有任何作用.  
  
广东牌8番牌的收入是5番牌的8倍, 而在日麻中只是两倍. 因此在日本麻雀中, 很少会故意做太大的牌, 因为效率实在太低. 在赤三枚的对局环境下, 每个人都平均有接近两个dora, 只要胡出都有3-4番时, 这现象就变得更明显了.   
  
亦正正因为dora 多, 胡出3-4番牌根本不难, 密密和牌, 比守株待兔地等大牌来得有利. 要提升自己的和了率, 好的牌效率是必须的.

由配牌开始   
  
牌效率是让你尽可能在最短的时间内胡牌的技术. 在日麻中最先胡牌, 意即是指最快做出「4面子+1雀头+1番」(注). 所以牌效率也是朝这个方向去思考, 最小机会做成面子的会先舍去, 尽量提升自己完成面子的机会.  
  
其实牌效率在你获得配牌时已经有用  
  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/d0c8a786c9177f3e3698a24e70cf3bc79e3d56c0.jpg  
面对这样的一般配牌, 应如何处理呢?  
  
打牌的优先次序  
这里的牌效率很简单, 就是先打最没有用的牌. 何谓最没有用的牌?? 单独客风牌当然排第一, 因为它没有做成顺子的机会, 只可以等摸成对, 机会很低. 要注意的是. 单独的翻牌是另一回事. 因为只要碰得出, 就可以简单地解决一番起和的限制. 之后还可以吃其他人的牌. 所以它的价值远高於客风牌.  
  
客风牌之后, 就是单独19的么九牌了. 因为成搭也必然是卡窿或偏章. 不过在上面的手牌, 1筒的价值比9筒低, 原因是有4筒的存在. 因为就算你打1筒, 摸2,3筒也可以跟4筒成搭而不会蚀章. 另一方面如果打9筒, 摸78筒就会蚀章了. 在这个例子中, 一筒的价格也因为有四筒而降至跟单独客风牌同级.   
  
简单而言, 序盘的不要牌顺序如下:  
1. 单独客风牌, 有4,6的单独19牌  
2. 单独19牌  
3. 单独役牌  
4. 单独2,8牌  
5. 单独3~7牌, 89偏章搭子  
注意: 3~5项的次序, 有时会视乎不同的手牌而略有差异  
  
再举一些例子  
  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/0dd7912397dda144ac9532f1b2b7d0a20df486d0.jpg  
-->一筒是最没有用的牌, 先打. 在这类不算太好形, 需要靠役牌的手牌中, 打红中是恶手. http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/14ce36d3d539b600ca6151f4e950352ac75cb7c2.jpg  
  
-->打西是正解. 因为456万已经是面子, 虽然有4万, 这幢的一万会视作单独19牌看待  
  
(待续)  
  
  
  
注释:  
4面子+1雀头: 面子是指顺子或刻子的一组 (如: 234, 555等)  
雀头是日麻术语, 相等於广东麻雀中的「眼」

初期牌效率: 搭子   
  
配牌后几巡, 通常己经可以把没用的字牌都处理好, 剩下来的牌, 如果不成面子,大致可以分为以下三类  
1. 搭子  
2. 浮牌 (单独数字牌)  
3. 对子  
  
接下来几篇文都会先说明搭子的问题  
  
搭子的种类  
搭子可分两面, 卡窿及偏章三种. 偏章的价值最低, 卡窿次之, 而两面最高. 所以当搭子太多而要拆搭时, 也应先拆价值最低的搭子  
  
12567m 55999p 2478s   
这里手牌当然是打12m了  
当遇到同种类的搭子而要求进行取舍时, 可以考虑两者之间转成好形(即两面)的机会  
  
24789m 35888p 3478s  
在这情况下, 拆搭的后补有二: 24万跟35筒. 表面上24跟35都是卡窿, 但实际上亦有分别: 35筒摸2或6筒都可以成两面搭, 但相对於24万, 如果摸1万, 只会变成更差的偏章. 所以24万的机能会比35筒低. 为保留将来摸5万的机会, 这里先打2万.  
  
所以初学者应该要把这个价值顺序牢记  
偏张<13卡窿<24卡窿<<其他中张卡窿<<<两面

重要的复合搭(一)   
在上一篇文章提及过的搭子, 都是单独易见的搭子. 今次会说明一些常见的复合搭子.  
  
1. 4556形  
初学者最常见的错误, 是经常将此形当作是「456的顺子 + 单独牌5」,而过早把5 打走  
实际上, 此形应当作两个45+56的两面搭, 摸3467都入章, 亦有不错的一杯口机会, 是日本麻雀中价值极高的牌形. 手中如出现这个牌形, 我也不会轻易拆散的  
  
2. 4567形  
同样道理, 这牌形应视作45+67两个两面搭看待. 此形成搭的变化很多: 既可摸56成1面子+两面搭, 摸38也可以做三面张, 而摸47则是雀头+1面子. 它的价值不比之前的4556形低  
  
3. 4456形  
这是一对子+56的两面搭形, 入章牌亦不少, 不过因为有不小的机会做不成最好的两面搭, 故价值比之前所提到的两个牌形稍低, 但仍然算是一个好牌形  
  
4. 3567形  
这是连中上级者有时都会忘记的牌形. 同样我们也可以当它作35+67去看待. 此形有用的牌分别有1,2,3,4,5,8六种, 其中摸1,5,8会留下卡窿愚形, 价值略逊於4456  
  
5. 4445形  
有打麻雀的对此形都不会陌生, 这是常见的三面听牌形态. 但当手牌还在未听牌阶段, 这个形的的价值只是一般.  
此形无法给你两个面子, 最多只有一个雀头+一面子. 要记住的是, 你要胡牌需要4个面子, 而雀头只需要一个, 所以你对面子的需求远远比雀头高. 事实上, 当你手牌有太多对子(雀头)时, 这里的5很多时候会成为废牌.

有效牌重覆(二度受け)   
请先看以下例子  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/a1ec08fa513d26979e06561e55fbb2fb4216d898.jpg  
你应该要打那一只牌?  
  
45筒是两面搭不会拆, 所以是从12万和12筒之间挑选. 乍看两个都是偏章, 打那一组也没所谓. 我们先去算算可以听牌的入章数  
a) 打一二万: 摸3,6筒可以听牌  
b) 打一二筒: 摸3万, 3,6筒也可听牌  
  
因此, 这里打一二筒才是正著, 这比打一二万有多50%的入章牌. 同样是偏章, 但打一二筒较好, 原因是1245筒是有效牌重覆的恶形.  
  
因为12, 45两个搭子同样要3筒入章, 所以当你打12筒时, 应有入章牌并没有减少. 有效牌重覆是在日麻中颇重要的牌效率理论, 实战时要多加留意.  
  
例子:  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/0df431adcbef760942dfc7dc2edda3cc7dd99e98.jpg  
初学者经常希望可以摸5万作三面听牌而去打23索, 这是错著. 事实上, 因为3467万为有效牌重覆, 故打万子才是正解.

重要的复合搭 (二)   
  
前两篇介绍过不少在日麻中重要而易被忽略的好牌形, 今次会再介绍其他常见的搭子.  
  
6. 两\三间搭  
两\三间搭指的是类似468, 或2468等连续卡窿的牌形.   
不少初学者都会觉得卡窿是恶形, 不太喜欢此等牌形. 不过我们要留意: 一个246的两间搭, 跟一个两面搭的入章牌数是一样的, 分别是前者要3只牌, 后者只需两只, 前者的效率稍低.  
虽然它称不上是好牌形, 不过在序盘搭子仍不够时, 两间搭仍然是很有用.  
  
7. 3556形  
35+56的两搭, 表面跟上次谈过的35+67形差不多, 实际上相去甚远. 原因是35,56就犯了有效牌重覆的毛病. 在这情况之下, 35搭的价格很低, 如果已经够搭, 35差不多会是最早被打的一组. 剩下56, 或556就已经够了.  
  
8. 5566形  
大家可能以为5566是两面, 又有机会成一杯口. 但在我心目中, 它是一个很差的形态. 5566是一个完完全全的有放牌重覆, 求两次47表面上很容易, 但当在有其他更好的搭子时, 这个必然会先被处理.  
  
有关搭子的讨论, 到这里为止. 如果有问题, 欢迎提问. 下一篇将会是一堆例题的讨论.

多向听牌形选搭: 问题讨论   
  
复习  
有关初牌的搭子理论已经有好几篇文章了. 如果只是单纯以最快胡牌的角度出发, 就应先顺序处理入章机会较低的搭子.   
遇到相似的搭子, 可以从以下几方面考虑:  
a) 将来搭子的变化 (偏张转好形…等)  
b) 是否恶形, 例如有效牌重覆  
c) 将来听牌的容易胡出程度  
d) 手役…等等  
  
其中a,b 两项最为重要  
  
例一:  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/79f0f736afc379318740df6aebc4b74543a9114c.jpg  
这是89筒跟12索之间的取搭. 有看过之前有效牌重覆理论的读者, 应该不难找出正解.  
因为89的有效牌已跟68筒重覆, 故打9筒为正.  
此问题亦可以用”有效牌损失” 的方法去考虑, 正解就是指有效牌损失最少的打牌:  
打12索: 损失有有效牌为3索及1/2索  
而打9筒的时候, 损失就只有9筒本身了, 所以打9筒会比12索优胜  
  
例二:  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/d439b6003af33a8718455959c65c10385343b54d.jpg  
这是相当有名的初级牌效率问题(笑): 23万, 78万, 34筒之间3选1.  
正解是打8万. 因为当你打8万后, 剩下来的233457形, 6万仍然是有效牌! 拆其他两面搭, 必然会损失两种有效牌  
像233457的形态, 在日麻来说十分常见, 初学者而多加留意  
  
例三:  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/574e9258d109b3dea694bd2bccbf6c81800a4c4d.jpg  
本题较难.  
68万跟24筒都是同位的卡窿搭, 两者似乎是没有分别.  
不过如果考虑之后的良形变化: 当68万摸5万时, 2356万就成了之前提过的有效牌重覆之形. 所以68万的价值稍低, 先行处理.

对子理论 (一)   
重温一下日麻所需要的胡牌条件:  
4面子+1雀头+1役  
  
面子你需要4个, 而对子只需一对, 加上对子的形成很容易, 所以在很多时候我们都对对子的需求不会太大, 除非你是在做七对子.  
  
多出来的对子, 亦有可能成为面子, 一对牌只要摸到第3只就成为刻子了. 不过成功面子化的机率不大, 因为只有两只牌, 这比偏章的4个有效牌还少. (读者注意: 你可能会想到可以碰牌博对对和. 不过由於今次是讨论牌效率的关系, 这方面的讨论笔者先行搁下. 有关的理论会在将来的手役理论内慢慢说明.)  
  
因此, 当手牌内的对子超过你所要的时候, 多余的对子就成为效率极低的牌. 初学者间其中一个常见的错误, 就是留住过多的对子, 令自己手牌变慢而不自知.  
  
以下简单解说一下有关处理对子的基本原则.   
不宜过早确定雀头  
正因为雀头需求少而且容易求得, 在向听数还多, 而手牌只有一对对子的时候, 过早确定雀头很多时都会吃亏  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/aec379310a55b31964e2db3643a98226cffc175d.jpg  
这里太早把4筒固定为雀头而去打6筒的, 大有人在. 不过这个想法我实在不能赞成.  
正确的想法是将2446当成两个卡窿搭, 打1筒才是正解.  
这里的23万跟34567是最有可能形成的3个顺子, 但第4个面子从何而来? 如果打6筒, 第4面子的候补将会是79万及12筒, 但它们都是愚形, 而且良形代机会不大, 要成功不是易事.  
  
打1筒后, 保留摸5筒做成面子的机会, 这是十分重要的.   
即使在万子方面, 79万换成78万  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/2fdda3cc7cd98d100ff75572213fb80e7bec9055.jpg  
如果还处於早巡阶段, 这里打1筒仍然是十分有力的一手. 虽然2378万都是良形搭, 不过这类的牌不是会100%可以摸入章的. 事实上, 先摸卡窿牌入章是常见的事, 多一个面子后补永远不吃亏.  
  
有人可能会问, 打1筒后摸3筒会不会很吃亏?  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/962bd40735fae6cd0caef2220fb30f2442a70f5e.jpg  
吃亏总是有一点, 不过不严重, 这里只是一个雀头的损失, 摸2378万, 14筒, 3467万都可以寻回失去的雀头. 情形比当初不小心打6筒, 之后摸5筒的情况要好得多.

对子理论 (二)   
  
之前提及过, 我们除非是做七对子, 否则手牌内的对子都不应太多. 一般来说, 上限是两对, 再多的话就很容易成为愚形. 如果发现手牌内有太多对子, 可以做的选择有几个  
  
a. 直接拆打,   
b. 把对子内的牌跟其他已有手牌凑成更好的牌形  
c. 直接做七对子  
  
初学者在很多时候都不愿拆打冗赘的对子, 例如  
34789m 11337p 37s 西西 (西为客风牌)  
打单独牌的7筒, 3索或7索,都是初学者间常见的随手, 我的话会勇敢地打1或3筒  
  
其实在有效牌损失方面, 打3筒损失的只是另外两只3筒而已. 但打3索的话, 损失的将会是124索共12张牌. 在面子不够的情况下, 依赖手上的对子去完成胡牌形, 很多时候都不会如愿  
  
当手上有2-3个对子的时候, 如果巡目尚早, 可以多考虑去拆其中一对, 留下有用的浮牌, 役牌等, 将好形/面子形成的机会尽量提高…这不单是初学习常常忽略的打法, 就算是上级雀士, 这都是一个经常被错过的盲点.  
  
至於手牌已经有4个对子或以上, 一般来说都可以将七对子纳入视野.   
  
4499m 12789s 33p 西西 dora 3p  
这是MFC的实战谱, 当时是北家, 第4巡摸到9s, 如何是好?  
如果以面子手(即4面子+1雀头的非特殊牌形) 的牌效率来看, 这里打9s是最正常.   
表面上手牌有很多对, 要做面子手很容易, 其实不然. 目前只有一个789的确定顺子. 剩下来的4万,9万,3筒和西要摸到最少两只才有和了希望. 每种牌只有两只, 效率其实是十分低. 最重要的是, 造里的对子要变成良形化, 也不是易事  
  
所以这手牌应该矢志做七对子, 实战我也打了2索.  
  
  
PS: 其实牌效率是一个很大的学习范围, 要讲解的东西还有很多. 不过为了让读者先学习其他更重要的理论, 有关牌效率的讨论会先搁下. 当其他部份都讨论过后, 我会在牌效率理论上再写新文章补足