初中级日麻讲座—— 手役(转自魔女的BLOG)

转自：<http://tieba.baidu.com/p/1250100571>

日本麻雀的手役 - 重要点概览   
日本麻雀有37个役种 (dora 不计算在内), 彼此的出现频率跟做牌要求都不同. 就好像天和, 你需要的是运气而不是技术(笑)  
  
初学者如想进一步了解全部手役是很辛苦的一回事, 不过其实只要把常用的几种学好, 就已经有很好的效果. 下面列出日本麻雀中, 出现率高於2%的役种  
1 リーチ (45.1%)  
2 役牌 (40%)  
3 断么(21.4%)  
4 平和 (19.9%)  
5 门前自摸 (17.6%)  
6 一发 (10.2%)  
7 混一色 (6.31%)  
8 一杯口 (4.75%)  
9 对对和 (3.92%)  
10 三色同顺 (3.46%)  
11 七对子 (2.52%)  
.  
.  
.  
14 清一色(0.94%)  
...  
19 岭上开花 (0.28%)  
...  
27 国士无双 (0.043%)  
...  
37 天和 (约33万分之一)  
  
  
全部役种中, 只有少於三分之一的出现率是高於2% 只要精通这些役种, 已经可以应付绝大部份的牌局. 你亦不需要花时间去研究少见的役种.   
  
上面列出的11个役种, 可以分为几类.  
a. 立直, 门前自摸, 一发: 这手役只需要门前听牌就可以有, 要求的就是牌效率, 之前已经略略解说过.  
b. 平和, 一杯口. 同样是门前后, 所以没有牌效率也是不行. 不过这两手役由於对手牌构成有限制, 难度较高  
c. 断么: 鸣牌攻击的必修科, 这在之后讲座会花不少篇幅介绍  
d. 混一色: 初学者最容易做的役种, 但其中乱来的人很多, 是今次手役讨论中第一个要详细说明的役  
e, 对对, 七对子: 两个很相似的役种, 初学者通常都搞不清做对对和七对的适当时候. 以下是来自天凤整个6月份, 对对和的出现频率统计.  
一般: 4.43%  
上级: 3.09%  
特上: 2.07%  
凤凰: 1.48%  
水平越高的雀士, 对对对和的依赖就越少. 究竟原因何在? 本节也会详细讲解.  
f. 役牌: 出现率极高, 但相比起混一色, 出现乱子的机会明显较低  
g. 三色: 高分手牌经常有的役种.

染め手 (一)   
在日本麻雀中, 混一色和清一色的牌都称为染め手, 跟立直, 断么九和役牌合称日麻四役, 是日本麻雀中最重要的手役  
  
没错, 混一色是一个相对容易完成的二番役, 加上可以跟役牌复合, 因此就算在上级的牌谱, 和出混一色甚至是清一色的牌局并不罕见.   
不过正因为混一色易完成, 初学者都很喜欢做, 部份甚至每一局都在做...  
  
请记住, 大家不是在打香港的广东牌, 每一局都不是非胡混一色不可的. 不理三七二十一的去做混一色, 会错失不少应有的机会.  
本文先会介绍一些在初心者间常见做混一色的错误.  
  
1) 下等混一色病  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/9e3df8dcd100baa1589b5df84710b912c8fc2e39.jpg  
这个配牌, 是我在一个天凤个室中看到. 这时正在做庄的他竟然打5索!  
他眼中是不是只有万子跟筒子的混一色吗? 他可说是患了日麻的大近视, 一定要医.   
  
试想想, 一副牌筒子索子万子各占三份之一, 换句话说平均要3巡才会摸一次万子. 现在你只有5只万子, 要多5只牌凑混一色, 平均来说都要15巡. 一局牌只有17巡, 你还有时间做牌和胡牌吗?  
  
这手牌, 根本就不会有做混一色的念头, 三张字牌, 选一只客风来打就可以.  
  
一般来说, 其中一色的牌数达到8只以上, 才会有混一色的念头.  
  
  
2) 正视其他可能的役种  
当然, 就算手牌内有不少同一色的牌, 也不代表做混一清一是正解  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/86d6277f9e2f0708c1ab3043e924b899a801f2c3.jpg  
就算是这样的手牌, 有10只筒子, 不论是第几巡, 我都会打13筒.  
  
这手牌最接近的牌形, 应该是立直断平一杯口, 而不是清一色. 前者立直是满贯确定, 运气好的话, 要跳满也不是难事  
  
反观做清一色, 绝大部份的情况下都是满贯, 有跳满以上的机会极低. 况且, 目前筒子只有3个面子, 一心做清一色的, 有没有想过第4个面子从何而来?  
  
这例子也是来自一个初学者的牌谱, 当时他拆索子, 同样也是患了大近视. 之后他摸到一对客风牌北, 碰了对家的8筒  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/30adcbef76094b36ea3b01aea3cc7cd98c109dc3.jpg  
剩下来是2000点的愚形听牌, 跟打13筒做门断平, 有天壤之别.  
  
再举一例  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/e7cd7b899e510fb3b8b06dd4d933c895d0430cc3.jpg  
看到这手牌, 可能大家都会觉得”今次仲唔系混一色?” 相信随手打3索的人有很多. 但换我的话, 这里仍然是先打北  
  
这手牌的目标也不是只有混一色而已, 先打北的可能性有:  
a. 摸3s, 目标是中dora 2或一杯dora 2/3  
b. 摸2/4s时 可以染指门清, 立直一杯dora 1已相当不错  
  
如果打3s, 可能性有  
c. 摸北, 目标是中混一色, 或混一nomi   
  
情况a,b出现的机会不俗(理论上出现a的机会跟c相等), 而得分亦高, 所以这里先打3s还是较打北逊色.  
  
日麻不是广东牌, 一副牌除了混一色之外, 还有很多出路. 初学者如要进步, 首要的工作是要扩阔自己的视野.

上一篇文介绍过一些不应做混一色的情况, 那麼究竟在甚麼的情况下才会做混一色呢? 当然, 一定的牌数只是其中一个条件, 其他方面的要求我们都必须留意:  
  
1) 很难维持门清  
非门清的混一色是二番役, 不过如果可以门清, 因为可以立直, 两番就变得唾手可得, 加上有一发里dora, 得分反而更多. dora 不是你要染的一色, 追求门清就更值得考虑.  
  
34567999m 56p 北北北中 dora 5p  
如果没有dora, 做混一色不坏, 不过如果有一只dora, 一定不会再拘泥於混一色, 这手牌亦应该打红中.  
打红中后, 不计摸6筒的入章听牌 (因为要打dora), 入章牌多达34只之多, 听牌时亦必然是良形, 要在门清下和出绝对不难. 要知道, 立直自摸里1已经是满贯了.  
  
强行做混一色, 九成都是2600听牌. 很明显, 向门清立直的方向走会较优胜   
  
2) 染色的牌形好或容易鸣  
做混一色, 可以入章的牌自然较少, 加上上家会扣牌, 所以某程度上我们都要求染色的牌形不可以太差, 如有之前提及过的3445等的好形就更理想. 假如非染色的牌形明显比染色牌形好, 就应重新思考应否再坚持混一色了  
  
另外, 由於做混一色或多或少会涉及鸣牌, 在门清时价值很低的对子, 因为可以碰牌, 避过上家的扣牌而变得有用. 特别是1289等容易碰出的对子, 做门清时会十分碍眼, 但在对混一色来说是不错的配搭  
  
112468899m 12p 48s中  
这手牌可以先打8索, 保留红中做混一色的机会  
筒子索子的牌形不佳, 加上万子方面的118899万的三对对子十分碍事, 门清的路将会变得十分艰辛. 但如果手牌是混一色, 因为1,8,9万易碰, 手牌仍然有和了的机会, 运气好的话还有清一色的可能.  
  
3) 役牌  
役牌在混一色的手牌来说是十分重要, 它是经常跟混一色复合的役种. 有一对役牌, 做混一色的诱因便大增, 主要原因有三  
1. 役牌可提升混一色的分数  
2. 役牌易碰, 而等门清摸到暗刻则甚难  
3. 碰出役牌后, 对染色数牌的需求会减少  
  
所以日麻里有「有役牌两对做混一色」的格言  
  
4) 除混一外没有出路  
有一些手牌, 做混一色不是只为和了  
49m 24p 125788s东北北中   
如果状况判断告诉你本局不太需要抢和, 这里打9m (甚至4m) 强行做混一色相当可取.  
这手牌要立直是相当痛苦, 而且分数也不会多. 既然和了已经是艰难, 例不如把手牌完全用尽. 这里故意在早巡打出中张牌, 给他家一个你想做混一色的假象, 是个不错的构想.  
之后如果可以摸到索子, 认真去做混一色亦无妨. 否则的话, 亦可以收恐吓上家之效, 这是日麻常见的bluffing 技巧. 不过要注意的是, 几巡后如果手牌牌形仍没有改善, 就不会再鸣牌, 保留好的安全牌作守备之用.  
  
要恐吓上家, 最重要的条件是”本局就算和不出也没所谓”  
  
做混一色必要的条件, 大概都谈过了, 下一节会说明在真正做牌过程中要注意的事项.

上两篇文章讨论过要做混一色的条件, 接下来的两篇会说明真正在做混一色时要注意的地方.  
  
柔软性  
取得配牌后, 心里面想定将来可做的役种 (门断平, 混一, 食断dora2…等等)是一个中上级雀士的应有习惯. 因为如果预先有计划, 可以减少思考时间之余, 亦可以令你更容易选择你应该要打的牌  
  
当接到一副不错的一色配牌, 初学者往往只想到混一色, 把其他较低的可能性完全排除, 此举会大大影响和了的机会率. 因为开始时只看见14只牌, 后面还有17只牌摸, 变化仍然可以很大.   
  
以下具体说明一下做混一的过程  
234667799m 167p 2s东 dora 字牌  
那是我其中一局真牌对局的配牌, 当时是南场, 所以东不是番牌.   
万子牌有9只, 牌形亦不算差, 只是667799万的部份, 在门清的情况下会较难处理. 所以对这配牌而言, 混一色绝对位於射程范围内.  
  
但这手牌的变化是不是只有混一清一? 答案是否定的. 假如这里摸到5p 或3s, 门清平和的机会仍然存在.   
  
如果单纯的考虑牌效率, 这里应该打东. 不过实战我打了一筒, 蚀章的程度很少, 但同时兼顾门清平和跟混一的可能性. 初学者经常在这类牌就急急打67筒, 就是过於武断, 而且一开始打6p始终会令人不舒服, 其他人一开始就对你出作警戒, 不是好事.  
  
麻将牌, 不会知道你想摸甚麼  
「这一手, 摸几只万子就是混一色了」这是一些在麻雀讨论区经常听到的说话, 好多人都以为这是做混一色的最大依据. 其实, 认真的去想, 这跟我说「这一手, 之后摸三只发财, 三只红中, 三只白板就是大三元了」没有分别.  
  
初学者做牌时最大的问题, 就是日本所谓的「絵あわせ麻雀」-- 心里面只有一个「最理想形」, 并自以为之后手牌必然依照你的剧本发展, 部份人所谓的「最理想形」更是难以想像, 令手牌失去之前所提及的柔软性及变化.   
  
事实上, 麻雀牌根本不会知道你想摸甚麼, 更不会迎合你心中的想法. 摸牌只是一个随机的过程而已. 纵使一副牌可以有80%的机会可以做到混一, 如果把剩下的20%的其他可能性抹杀, 必然会吃亏.  
  
打麻雀, 每一巡牌, 要问的问题, 并不是  
「我希望摸甚麼」,  
而是  
「如果我摸xxx的时候, 我应该做甚麼」  
记住, 你永远控制不到你摸的牌. 你要做的, 是根据之后的牌去制定你的策略, 而不是依照你的蓝图, 一箱情愿地希望你会摸想要的牌.  
  
回到之前提到的实战例, 当时我打一筒后, 手牌变成  
234667799m 67p 2s 东  
  
决定打一筒之后, 其实我心里面已经有根据之后摸牌而定的方针:  
a) 摸万子, 东: 可以打2索, 因为这时万子, 字牌已经提供足够的面子胡牌.  
b) 摸58筒, 134索: 打东. 因为门清平和的可能性提高了, 意味做混一的机会成本有增加  
c) 摸567索: 打2索. 没有新的搭子, 维持之前瞄准混一和门平的方针.  
初学者想在手牌创造上有突破, 一定要有「制定根据之后摸牌而定的方针」的习惯.   
  
实战是我下一巡摸东, 那麼虽然混一色只有两番, 但在此状况而言算是一个最有效的和了方法, 打2索. 之后除非摸到58筒, 否则做混一色的机会很大.  
  
结果我碰出7万及东, 再摸东加杠, 最后以3200和出这一手牌.  
  
总括而言, 我想在这篇文给大家两个重点:  
1. 一副牌, 可能的最终形, 在绝大部份的情况下, 都不止於一个. 牌局初段维持不同变化的可能性是十分重要.   
2. 不要单方面要求摸牌会迎合你的心意, 要看摸牌而制定之后的策略

这一节的文章会主要讨论有关混一色的鸣牌问题.  
  
一色的手牌, 由於牌较集中而令牌形变得复杂, 在鸣牌上必须要多下点工夫. 鸣牌最大的功用是将手牌的和了速度提升, 不过差劣的呜牌技巧, 有时会弄口反拙. 以下会介绍一些鸣牌的基本原则.   
  
Rule 1: 确实令向听数下降  
令向听数下降, 向和了走近一步, 是鸣牌的主要功能  
  
123556889m 东  
上家打1万, 不要随手上牌.   
本身已经有123万, 上牌之后对向听数没有帮助, 但损失一个宝贵的摸牌机会. 鸣没有用的牌, 比不鸣牌更差  
读者要注意的是, 有时候就算向听数没有改善, 我们也应鸣牌, 不过这涉及较复杂的理论, 故不会在本文讨论范围内.  
  
Rule 2:鸣牌后, 牌形不变差  
2334668899m  
此形, 除了一只万子外, 都会鸣牌.   
有人打3万时叫碰是很差的一著. 原因剩下来的24万有如废牌(因为3万已出3只, 只剩一只)  
至於如果上家打3万, 上牌又如何? 除非一些特殊情况(例如89万已经全部被打过), 否则都不鼓励. 因为2334是好形, 上牌后向听数没有增加, 但整体牌形就因好形消失而变差.   
  
再举一例  
1234556779m 2p 29s  
这手牌以清一色为目标没有问题, 不过当对家打7万时, 那个人喊碰, 则万万不可.  
仔细看看万子的构成  
123+45+567+79m  
碰7万没错可以确定一刻子, 但同时拆散了一个顺子和间搭, 得不偿失. 剩下来的4556形亦因7万被碰而变差, 而单独牌9万更变得与字牌无异, 实在苦不堪言  
  
这里如果上上家的7万就没有问题了  
  
Rule 3: 注意鸣牌的方法  
对一色手来说, 因为同一色的牌数多, 上家打一只牌, 往往有很多不同的鸣牌方法, 初学者很多时候都会鸣错.  
1234445677m  
上家打3万时, 应该如何上牌?  
正确的做法是用12万上牌, 打7万, 那麼手上就余下3444567m的4面听(2358万)  
初学者很多时候都搞错了, 用45万上牌, 同样是打7万, 手牌是1234467m, 只能听58万

对对系的手役, 亦是初学日麻者经常出错的地方. 之前都有提及过, 对局的水平越高, 对对和占整体和了的比例越低. 究竟原因为何?   
  
3355m 46699p 3578s dora 5p  
  
这是在一个初学者牌局见到的早巡手牌, 对家打6p时, 他立即碰了, 打4筒  
  
3355m 99p 3578s  
  
这是很差的做对对和手法  
  
很多初学都以为, 对对和就是等牌凑成一对, 之后就等碰碰碰这麼的简单. 这对打中章数牌频率高的广东牌可能是事实, 但对日本牌而言, 由於役种较多, 中张牌相对来说很难被打出, 再加上赤牌, 像上例中要再碰出3万5万并不是易事.  
  
除此之外, 这里的对对和还会带来以下问题  
  
1. 碰完一手, 以后要和了就得继续碰, 几乎是完全没有其他出路. 试想想, 如果原本的手牌摸dora 5p, 你会十分高兴, 但当碰完牌后, 摸5p反而变成负累.  
  
2. 防守薄弱: 当你已经副露, 而你又未听牌时, 有人立直你会怎麼样? 如果已经听牌也还好, 初学者做对对和, 已经三副露还没听牌的情况并不罕见, 手牌入章牌数少, 而又没有安全牌, 最后必然变成输家.  
  
一般来说, 如果手牌只有3对, 一定不会考虑对对和. 记住, 要和出对对, 起码都需要5个对子, 所以手牌有4个对子, 是做对对和最起码最起码的条件.  
  
但如果手牌有5对, 像下例般, 是不是一定去做对对和呢?   
3355m 27799s 3368p  
答案是否定的. 要记住, 5对子是七对子的一向听, 普通的对对和, 和出是2600点. 如果做七对子, 因为有立直的关系, 得到的回报相对高得多, 立直自摸七对已经是6400点, 如果中里dora 甚至可以有跳满,   
  
表面上要多摸两对似乎很难, 不过只有5对子的情况下, 做对对和是3向听, 加上中章牌不容易碰得出来, 做对对和根本不会比七对子快. 所以在这类的手牌, 坚持七对子是上策

这部份会再详细说明七对子这役种.  
七对子是一个特殊牌形, 有七对不同的对子就能胡. 本身七对子的分值并不吸引 (胡出七对子两番, 闲家只有1600点), 不过由於是二番役, 当跟其他役种复合时, 亦可以造成很可观的攻击力.   
  
假设all last, 处於4位的你拿到这样子的配牌  
26899m 117p 3358s 东西  
  
没有dora, 绝大部份人都会觉得绝望, 但我总会觉得还有一线生机. 立直自摸七对里2的跳满, 是一副如何差的牌都有机会完成的役种. 当你已经无路可走时, 七对子很多时都会变成你的希望.  
  
七对子的听牌选择  
七对子的另一个特点是灵活, 任何时段都可以转你要听的牌, 自由度很大. 所以当七对子听牌时, 很多时候都会等一些易胡出的牌, 提高胜算. 在七对子常见的听牌有以下几种:  
  
a) 字牌: 由於少人可以用得到, 一般来说听字牌都是一个不错的选择. 特别是以听河上已见一只的客风牌为最佳.   
  
b) 筋牌: 初学者都很喜欢使用打6引3, 打5引8之类的筋牌诱敌战术. 不过在日本牌中, 37之类的牌很容易被他家用得到, 不易打出, 而且对於一些防守出色的钢门玩家来说, 能够成功诱敌的机会不大. 此般战术, 顺其自然地偶一为之还可以, 但滥用必然有反效果.  
  
c) dora: 七对子单骑dora 立直, 是一个很强的攻击武器., 由於自摸起码有跳满, 中里2更加是倍满, 加上自摸比例大, 即使和了机会不大仍然十分值博. 在开高四家点差不大, 或者在终盘以大分差落后时, 效果更为显著