初中级日麻讲座—— 鸣牌判断(转自魔女的BLOG)

转自：<http://tieba.baidu.com/p/1246371641>

除了状况判断和弃和技巧外, 另一个地方可以容易看到雀力高低的地方, 是鸣牌判断.  
  
初学者间, 应鸣的地方没有鸣, 跟应该门清时鸣牌的情况, 时有发生.  
跟立直的讨论一样, 在进入正式的讨论之前, 我都会说一说鸣牌有甚麼优劣.  
  
鸣牌差不多唯一的好处, 就是令和了率上升  
呜牌可以让你快速完成一个面子, 从而提高和了率, 令你可以和在门清情况下不能和的牌. 正正因为这是鸣牌的唯一作用, 如果你的手牌呜完之后, 速度并没有提升, 那十居有九都是恶手  
  
鸣牌还有一发解消, 阻止他人摸牌等, 不过相对来说, 用得著的机会很少.  
  
相反, 在门清重视的日本麻雀中, 呜牌有不少副作用, 初学者宜一一认识  
1. 和了分数下降  
日麻有不少役种, 在非门清的状况下会减翻, 甚至不被计算, 亦不能立直享受里dora 的权利, 分数一定比门清的的少  
  
2. 防守能力下降  
副露令你手上可以打的牌少了, 当有人立直进攻时, 就会较难持有安全牌, 储危险牌的能力也被打折, 因此防守能力会比门清的低. 这是初学者经常忽略的.  
  
3. 役种及听牌范围较容易被识破  
断么九, 一色手, 全带手等, 通常都可以透过副露看得出来. 当役种被锁家, 对手也更容易估计出你的和牌范围  
  
总括来说, 鸣牌好坏的两面, 两句就写得完  
好处: 速度上升  
坏处: 和了点数, 防守力下降  
这是初中级者对鸣牌的应有基本认知  
  
表面上看鸣牌的坏处有很多, 但现代的日麻规则中, 速度是至高无上的重要  
因此在实战时, 呜牌的比率还是很高, 平均占全部局数的40%

简单的呜牌判断   
副露攻击的好坏处, 重温一下  
  
好处: 速度上升  
坏处: 和了点数, 防守力下降  
  
那麼在实际上的判断是怎样的呢? 本篇会详细说明  
  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/63d0f703918fa0ec6722914f269759ee3c6ddb8f.jpg  
这样的情况下, 应该去碰吗? 按上面提到的要点去考虑:  
速度上升: 红中只剩两只, 另外加上三个对子. 不碰的话, 这4对子会大大的拖慢手牌进度, 相反这里碰到役牌, 其他的对子都可以碰, 相差很大  
和了点下降: 门清的话分数最少是2600, 如果有暗刻红中要满贯都不难, 但碰红中就只有2000点  
防守力下降: 少了两只字牌, 对防守力也会因此变弱  
因此在考虑之间, 虽然得分上有明显损失, 但速度大幅提升, 都足以弥补其损失  
  
再来一例  
  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/574e9258d109b3de7a5a112accbf6c81810a4c8f.jpg  
这一个情况又如何呢?  
速度上升: 碰完之后, 其他牌都是支离破碎, 愚形又多, 纵使一面子已完成, 能否听牌都仍然是大问题.   
和了点下降: 碰红中只有1000点, 但手牌没有dora, 就算门清时的分数亦不多.  
防守力下降: 少了两只字牌, 对防守力也会因此变弱  
  
在这个情况下, 因为碰牌的成效成疑, 不碰红中是正解. 将来红中当作安全牌拆出的机会很大  
  
这个状况又怎样?  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/c8177f3e6709c93d8e16fbb59f3df8dcd0005488.jpg  
速度上升: dora表示牌的6索很明显是全手牌的急所, 吃完后两面听牌, 有十分的和了机会. 不吃的话, 以后再有人打出或自摸6索的机会不高   
和了点下降: 呜牌后3900听牌确定, 门清的话则最少有5200点, 甚至满贯.  
防守力下降: 虽然手牌少了, 不过全手都是中张牌, 防守力本身就不高, 再少两只牌关系也不太大  
  
衡量所有得失, 这里很明显吃牌变得十分有利了. 特别是自己是庄家的时候.  
  
以上都是一般的判断示范. 当然在实战中未必有时间可以把每个情况都详细分析

判断鸣牌的材料   
之前都提过鸣牌判断的基本, 今次是将一些常见的判断材料列举出来, 方面提高判断的精度  
  
鸣牌是以分数跟防守力去换取速度, 判断的材料大致来自两部份:  
1) 手牌  
2) 场上的状况  
  
下面会详细说明之, 最后会顺带说说副露数跟手牌分数的关系  
  
手牌  
a) 鸣牌对分数的影响  
假设你的手牌是  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/a8014c086e061d9556bdc67a7bf40ad163d9cafd.jpg  
潜在的断平一杯口的好手牌, 立直的话是满贯甚至有可能跳满, 但鸣牌后99%是1000点了, 跟门清相差太远. 因此在这里, 除非情况特殊, 否则都会忍耐  
  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/3b87e950352ac65c8c809731fbf2b21192138aef.jpg  
断么dora 3, 立直的分数跟刚才的手牌一样可观, 不过由於鸣牌后都会有7700点, 上家打牌给你听牌, 当然不会拒绝.  
  
日麻是门清重视, 很多役种都要门清才有效, 或者在非门清的情况下要减番, 唯独是dora 跟役牌不会受非门清影响. 所以当手牌多役种时就会倾向不鸣牌, 而对於已经有2只dora 或以上的手牌, 上级者都会先考虑能否鸣牌(当然重点是鸣牌后要有役), 务求尽快和出.  
  
b) 鸣牌后的牌形  
鸣牌后, 手牌会变成怎样, 也是一个必须考虑的因素  
  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/b21c8701a18b87d676a35a5d070828381e30fd8b.jpg  
有人打34万, 当然不会喊碰  
碰后自己的向听数没有减少, 而且少了一个34万的好形, 当然万万不可. 不要忘记这样的碰牌, 自己也少了一个摸牌机会.  
鸣牌无非都是为了胡牌, 所以基本上鸣牌后手牌都要有前进才可. 当然, 有很多时候, 就算向听数没有改善都会呜牌, 这样的牌会在本系列较后的文章内详细说明.  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/50da81cb39dbb6fd45ae14640924ab18962b37fe.jpg  
这里碰6万是初学者间常见的恶手  
5667万是先前提过的两个两面好形, 碰完后剩57万的卡窿, 而6万只剩一枚, 苦透苦透.   
同样, 这里吃6万也不可以  
请读者自行了解碰/吃6万后, 跟吃4578万后牌形的分别.  
  
c) 鸣牌后的和了机会  
鸣牌后, 也得考虑自己的和了机会, 副露后防守力会下降, 因此当鸣牌后和了机会仍低时, 就应该考虑放弃  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/96dda144ad345982187f14d00cf431adcaef84ff.jpg  
这是序盘常见的情况, 有人打36万, 25筒时, 此形应先忍耐  
碰完红中后, 手牌仍然很破碎, 难保可以和得出. 事实上当手牌的向听数还多时, 入章牌也有不少, 不用太急於吃外面的牌. 之后当发觉入章不顺, 就可以考虑转为弃和.  
本文章后面"向听数和副露数" 的部份会对此有更详细讨论  
  
d) 鸣牌的地方  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/5366d0160924ab188ce2107535fae6cd7a890bff.jpg  
普通的状况下, 如果上家打7筒, 当然乐於吃牌, 虽然只有2000点, 但如此好形的一向听, 兼且必然是良形听牌时, 没有甚麼不满, 但当上家打出来的牌是258万, 或者是25筒时, 鸣牌的意欲就比7筒低很多了.   
  
始终良形的牌不难摸得到, 筒子方面除7筒外, 摸6,8筒对牌形的帮助也十分大. 一旦此手牌可以门前好形听牌, 其期待收入是相当的可观. 另外不想鸣258万等牌的原因是, 将来有很大机会变成是2000点的愚形听牌, 一旦有人立直进攻, 就会处於一个不利的情况(断么手牌都很难完全弃和)  
  
利用鸣牌解决恶形, 将好形留在手中, 是鸣牌的重要方向.

吃与碰 (1)   
对碰跟卡窿  
碰牌可以碰三家, 而卡窿就只可以吃上家,因i为在两者间作选择时, 多数会选对碰  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/14ce36d3d539b600ad0bfef5e950352ac75cb7af.jpg  
打一索跟5索, 听牌数都一样  
不过如果是副露牌, 必然是打5索  
理由是4索只可以吃上家, 但1索8筒三家打都可以碰.  
这样的牌形, 初学者宜多留意.  
  
碰材的优劣  
准备用来碰牌的对子, 称为碰材. 碰材可以依其易碰程度判定其优劣. 通常么九牌, no chance 牌等其他人难碰的牌都是出色的碰材  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/fcfaaf51f3deb48f4159519cf01f3a292df57844.jpg  
全部关系牌都没有出过, 那基本上都会先打7筒, 理由是7筒是dora 旁的牌, 很难从其他人手中打出, 是这里最差的碰材.   
就算出过1只2m, 拆打7筒我觉得还可以.  
  
顺带一提, 手上碰材的优劣也是对对和七对子间作选择时的重要依据  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/0d338744ebf81a4cd9f61d8bd72a6059242da6a8.jpg  
虽然是七对子一向听, 有人打白也可以碰 (碰之后, 按以上的理论打6索)  
理由是18万跟客风牌北, 都是十分易鸣到的牌, 效果不会比七对子差, 不过如果手牌是  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/14ce36d3d539b600acfdfff5e950352ac65cb745.jpg  
同样是七对子一向听, 这很明显不碰任何一对牌, 矢志七对子会较好  
  
下一篇会集中说吃牌了 (的确, 吃的技巧会比碰的多)

吃与碰 (2)   
吃牌除了跟一般鸣牌可以提升速度外, 很多时候都会有一些换好牌的功能, 这部份在本文后面会有说明.  
  
容易错过的吃牌  
先举个简单的例子  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/0823dd54564e92580e4776ac9c82d158ccbf4e05.jpg  
7索每个人都会吃, 但不要忘记1245万也可以吃  
如果习惯将2334的好形拆成23+34, 大概就不会错过这些机会了  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/c995d143ad4bd1135bac47705aafa40f4bfb050a.jpg  
把2234看成是23+24时, 也不难看出3万是可以吃 (当然是以嵌张吃)  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/8435e5dde71190efb389629dce1b9d16fdfa6006.jpg  
这例子会错过机会的人可能会较多了. 7万可以吃, 那4个对子固然都可以碰, 但如果只希望碰出对子做对对和, 视野就未免太狭窄.   
上家打36索时, 必然是no time 吃  
  
45索是一个很差的碰材, 虽然对对和是跳满, 不过吃牌后牌形如果有大幅改善, 取吃牌后的满贯好形一向听是十分可取的  
  
合法的食换  
食换(例如拿23筒吃4筒打一筒)在现今大多数的地方都是不容许的, 不过有时吃牌是可以达致合法的食换  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/e824b899a9014c08375bd8e70a7b02087bf4f414.jpg  
已经是3900的两面听牌, 不过当上家打赤5万时, 千万不要放过.   
没错你不可以拿34万去吃而打2万, 不过拿46万的嵌张去吃(打2万) 就没有问题了  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/b2de9c82d158ccbf88dc457819d8bc3eb1354114.jpg  
这样的牌绝对可以等良形立直, 不过如果只是和了就可以的情况 (例如是all last 的第1位), 上家打4索可以吃牌转断么 (用35索吃), 9索的话也可以做一通  
以后就算摸到45万愚形听牌, 也可以不用立直就荣和, 外面有不对劲还可以从容弃和, 自由度比门清大很多  
  
注意鸣牌后的牌形  
当一只牌有不同的鸣牌方法时, 必定要考虑呜牌后的牌形.  
举个例  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/6f061d950a7b020826aacfa362d9f2d3572cc815.jpg  
当上家打7筒时, 当然是吃听, 但如何吃是一个问题  
正确的做法是用68筒去吃  
原因是此时剩下的筒子牌为567筒, 摸到赤5筒及dora 8筒都可以摸, 要是拿56筒去吃, 就会失去以上的权利  
  
一色手牌由於同类的牌很多, 要去想如何吃也得花点功夫, 在多数的情况下, 嵌张吃是正解  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/b03533fa828ba61e448d386d4134970a304e5915.jpg  
上家打6万的话  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/cb8065380cd79123328f6436ad345982b2b78001.jpg  
因此, 嵌张吃可以比两面吃多听一门牌, 而且有更好的选择权 (147或258万都可以)  
  
最后在这里介绍一个较高级的鸣牌技巧  
  
终盘时, 你求形听持以下无役手牌  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/960a304e251f95ca229762f4c9177f3e67095216.jpg  
其中北是安全牌.  
接近流局时当然不希望摸危险牌而被迫弃和, 避免摸牌是求形式听的重要一环  
上家打47万时, 如果你可以想得出去吃而打1万, 把之前提过的技巧举一反三, 十分不错.  
不过当上家打36筒时, 你不可以和, 但是不是就伸手往牌山里去呢?  
正确做法是吃, 打北.   
之后摸到任何一张牌, 都可以打北继续维持形式听牌了  
  
当你研究鸣牌越深, 就越会发现它有趣的地方, 当它是一门艺术也不为过. 这样的例子还有很多, 大家不妨多去研究研究

吃与碰 (3)   
本篇文会讲解当碰和吃都可能的时候, 如何在之间取舍  
  
基本上, 吃牌有利的情况是比较常见  
举个简单例  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/b999a9014c086e064496cc0902087bf40ad1cbb2.jpg  
上家打5万的时候, 当然是吃牌较好, 理由是听47索的牌, 会比58万多, 不要忘记有3只5万已经用了.   
  
又假定庄家的上家打5万立直, 你有安全牌富而想弃和的时候, 可以考虑解消庄家的一发, 此时去破坏一发, 用的也是吃.   
吃完之后, 下巡就可以直接打5万继续弃和  
破一发用吃是基本  
  
当然, 碰牌较好的时候也是有的  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/8694a4c27d1ed21b03eddda7ad6eddc451da3f4f.jpg  
  
上家打2万, 吃跟碰都可以听牌, 不过此处碰会较好,  
理由是把234万的顺子留在手的话, 之后赤5万也会入章了, 另外摸5万后也有加杠2万的权利

杠  
  
这部份会讲解初学者间很常见的动作: 杠牌  
  
本来杠牌一向都是为初学者所喜爱, 只要手中有4只牌就必杠, 而自去年某动画播出之后, 这个情况就变本加厉. 事实上, 在凤凰桌内, 手牌开杠的机会, 不到百分之五.   
  
杠牌固然是有好处, 其中最大的是增加手牌的符数(么九暗杠, 差不多等於一个一翻役). 同时也可以去开杠dora 令自己的手牌更大.   
纵使如此, 因为立直的副作用也有不少, 所以我们会经常拒绝开杠, 以下举几个常见例子  
  
1. 门清时的大明杠  
最简单的例子  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/b151f8198618367a9d338c9f2e738bd4b31ce53e.jpg  
对家打1索, 稍为有些经验的读者都不会杠了  
明明是门清的手牌, 一个大明桢就损失将来立直的权利, 自是不可. 固然大明杠可能会有杠dora 4的机会, 不过机会只有34分之一, 相对可以门清听牌的机会来说, 开杠求杠dora 可以说是舍本逐末.  
  
2. 不太可能的和了的手牌  
大明杠大家都知道是有问题, 那麼暗杠呢?  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/503d269759ee3d6d3b6a748943166d224e4adec0.jpg  
配牌就有4只1万, 初学者间都会很随手就开杠, 这是大恶手  
  
大家如果稍加留意, 本文开头提到杠牌的好处, 都是要在自己可以和了时才有用. 换句话说, 当你手牌没有和了希望时, 开杠只会令你的对手得益  
这手牌应该先打字牌, 如果之后仍没有进展大概都是弃和作结  
  
加杠后, 由於立直者会多两个dora 机会, 因此当自己不是门清而不能用里dora 时, 开杠就得更加小心  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/0824ab18972bd4072e6820bf7b899e510eb309c0.jpg  
摸东回来, 这样随手开杠的恶习, 必须戒除. 这里我会先打北再看动静, 直到自己听牌, 兼且没有人在立直当中才会开杠.   
始终手牌还没听牌, 开杠后有人立直就会十分麻烦. 将来如果有人进攻, 东也是一张完全安全的牌.   
虽然如果上家打36万给你吃, 东就不能杠. 但本身只经是1000点的牌, 中杠dora 的机会已经不大, 中的话也只是多一番到2600点, 可以到5200或者8000的, 绝无仅有. 记住当你开杠后, 人家中dora 的机会一定比你高, 这一点大家必须记住  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/b8389b504fc2d56245a723afe71190ef77c66cc1.jpg  
如果之后摸5万, 这是一张很有用的牌 (因为可以碰2索5万听牌), 这里的东就可以考虑加杠了(当然前提是没有人立直), 当然因应个别的形势, 也会有直接打东出来的情况  
  
基本上, 自己的手牌未到好形一向听或以上, 都不会考虑开杠  
  
3. 有人立直的时候  
有人立直时, 通常自己都不会开杠. 原因是开杠后, 立直者就会有两个dora 机会.   
  
当然也有些例外, 例如  
a) 自己也是门清听牌  
b) 打算进攻, 而自己也有不错的手牌 (好形一向听以上)  
c) 已经是好形听牌的手牌, 而希望透过杠dora 把自己的牌由3900变成7700  
等等  
  
4. 自己是领先的时候  
杠dora 就会令其他人更容易和大牌逆转  
换个角度, 当自己是落后的时候就可以考虑积极开杠, 包括大明杠  
  
5. 杠后手牌受制的时候  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/2f738bd4b31c8701ec0141a4277f9e2f0708ff39.jpg  
本手牌应该先打令有效牌重覆2万, 筒子方面的牌形, 实际上36筒都是有效牌, 但一开杠这些有效牌就消失了.  
当然将来如果摸4筒3万听牌, 就会开杠再立直了.  
  
这里也顺带提一下中张牌的开杠  
  
  
all last 自己是庄家, 一开牌就有4张dora 了, 不过我绝对不会开杠  
当然自己是领先是一个理由, 但最重要的原因, 是要把dora 已断的情报隐藏起来.  
  
对家要逆转, 最少都要倍满自摸, 而要做到这样的手牌, dora 是不可少的. 假设对家的手牌是  
  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/eaf81a4c510fd9f95fa1a62b252dd42a2834a43a.jpg  
明显35万的恶形应该先拆, 不过当dora 是4万, 你就只得打其他牌, 因为要倍满的话, 一定需要dora 4万和345的三色. 而对家就很容易掉进永远摸不到4万的死胡同  
  
其余两家, 或多或少都会有求dora 进章的倾向, 只要你不杠, 他们就很容易掉进陷阱  
  
如果我手痒开杠, 那对家当然很高兴的把35万拆出来, 同时杠dora 和里dora 也可以为他提供不错的逆转机会  
  
所以大家以后在可以开杠时, 不妨先多想.

不改变向听数的鸣牌   
鸣牌, 最大的功用都是提高和了速度, 因意我们在鸣牌, 最希望的都是和和了前进一步, 换句话说, 即是减低向听数.   
  
不过有不少时候, 会在没有改善自己的向听数的情况下鸣牌. 这一部份如果要做得好, 较好的牌感是必须的. 在这个入门性质的讲座, 不会太过深究这个问题, 不过笔者也希望在此介绍一些常见形态.   
  
制造好形搭子  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/6a600c338744ebf89fad977dd9f9d72a6159a790.jpg  
上家打7筒, 或者其他人打1筒九索立即听牌最然是最好, 不过除以上几张牌之后, 还有一张牌必须要鸣.  
  
上家打3万时, 拿出24 万吃是高级鸣牌的要领.   
整个手牌的最差部份, 就是68筒的搭子. 能够解决之的机会, 当然不会放过. 吃过3万之后, 整副牌都变成良形, 比之前舒服得多了.   
  
这一类求好形的鸣牌, 是十分常用的技巧. 下列都是一些可以求呜牌的常见牌形  
1.http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/faedab64034f78f0c7d469b179310a55b2191c90.jpg  
只要留意到3456的牌形, 不难看得出457万也是可以吃的牌  
2.http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/a6efce1b9d16fdfa66ba35acb48f8c5495ee7b9a.jpg  
初学者的盲点是以为这样的牌只可以碰, 其实有人打 47万更应该吃, 此牌是有效牌重覆的恶形  
  
来个简单的练习  
以下是役牌dora 3, 一副露后的手牌, 如果只以最快和了作考虑, 请把你会鸣的牌全部列出来  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/dbb44aed2e738bd4f8ff4173a18b87d6267ff992.jpg  
解说:  
a) 已经是听牌形, 不过不要以为听牌后就不需要鸣牌. 大肚3万跟5筒对碰绝对不是好的听牌, 急需整形.  
整形的地方有很多, 首先, 如果可以看得出万子是2334+3的形态, 而又知道2334是两个顺子的话, 不难发现1245万都可以吃  
之后打3万就是两面听牌  
筒子也是4455的形, 所以36筒一定要吃  
当然也不要忘记4筒也可以碰 (不是杠啊)  
  
b) 同样, 这样的牌, 要鸣的不是只有47索. 5689的有效牌重覆形, 一看就十分不舒服  
打4筒要碰, 之后89索就变成34筒的两面搭  
同样地5筒是要碰, 筒子剩下3444的绝好形, 就算5筒已用3只, 可以入章的牌仍有很多  
吃36筒虽然不能完全解决牌形的问题,   
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/83025aafa40f4bfbd7006d16034f78f0f636189b.jpg  
因为可以撞眼听牌, 听牌的有效牌都比之前多很多了, 因此36筒也值得吃  
不过剩下来的2筒就不会吃了  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/a044ad345982b2b7794fca8631adcbef77099ba4.jpg  
打89索后一样留有4455的恶形, 换句话说手牌牌形并没有改善, 没用途的鸣牌自然不会是好手啦  
  
这个例子也充分的说明了, 这里的3筒不是一张没用的牌.如果摸到安全牌, 把两个面子都固定为索子而去打3筒, 就大错特错, 因为那张3筒可以提供不少转好形的机会  
  
不改变向听数的鸣牌, 除了可以把手牌整形外, 在食断的情况下也是十分常用

食断的技巧   
食断是日本麻雀中一个十分重要的役, 这里我会说明一下在食断的时机和简单技巧  
食断的时机  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/f7246b600c3387446896dd3e510fd9f9d72aa025.jpg  
门清的话, 这是可以目指满贯的手牌. 不过如果不是早巡, 上家打5索, 吃牌是不错的行动.  
没错满贯是十分吸引, 不过吃牌可以解决手牌最难处理的愚形, 同时之后可以继续吃上家的牌, 速度大幅上升, 纵使分数只有2000点, 仍然是十分值得.   
  
事实上, 早中巡二向听的手牌, 通常是鸣牌食断的好开始点.  
一向听的手牌, 可以博门清听牌, 争取更高分数  
三向听或更多的手牌, 就算鸣牌后也可能会很慢, 因为鸣牌会令你防守能力降低, 自然考虑放过. 当然如果你的手牌有很多dora, 也可以考虑在多向听数时吗牌  
特别如果给你鸣的牌是愚形部份, 就得更加值得考虑鸣牌了  
  
再多举几个例  
1)http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/b21bb051f819861873151dc64aed2e738bd4e626.jpg  
断么的好形一向听手牌, 一鸣就可以听牌, 但多数都不会动手, 原因是本身手牌可以门清听牌的机会不小, 此时分数跟食断有很大的分别  
  
2) http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/d53f8794a4c27d1ed940c9861bd5ad6eddc43809.jpg  
今次是三向听的手牌, 而且牌形也不好  
此时有人打出任何一张你可以要的牌, 都应忍耐. 一副露后也跟和了相距甚远, 就算是侥幸和得出都只有1000点, 期间的防守力变得弱上加弱, 不值得  
  
不过, 如果dora 曷2筒, 情况就完全不同了, 既然和了有8000点, 鸣牌进攻就可以很积极, 因为你的冒险可以得到应有的回报.  
  
食断的技巧  
对於一些有两只或以上的dora的手牌, 速度比什麼都重要. 当自己的手牌, 在门清下不易和了时, 经常有食断的想法和准备, 绝对不会吃亏  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/902397dda144ad34ffd975c5d0a20cf431ad850a.jpg  
上家打四筒, 可以拿56筒去吃, 然后打一筒, 这样的合法食换技巧在之前提过了. 鸣牌后向听数虽然没有减少, 但万子索子都是愚形, 吃过后可以吃上家的牌, 也可以碰人家的5索和3万, 相当充份.  
http://imgsrc.baidu.com/forum/pic/item/4610b912c8fcc3cec0a03b719245d688d43f200b.jpg  
  
本例中, 8万并不是不要牌, 中巡如果还是这样的手牌, 门清大概已经无望, 一定要另找出路.  
3筒, 8万, 2索, 7索甚至是8索都是应该鸣的牌, 而上家打6万时, 上牌先打8万是好感觉. 之后再入章就打9万, 继续向和了前进.