

现代麻将技术论·点棒状况判断技术（断Last（Last确）的局面）

跳满逆转条件

满贯自摸无法逆转，需要跳满以上的手牌才能达到逆转条件是非常困难的。有赤的时候会比无赤的时候稍微乐观一点，但是并没有改变这还是一个严峻局面的事实。出现频率最高的做成最简单还容易使用到赤的是立断平自摸dora3或立平自摸dora3这样的顺子手。若dora很少的场合可以考虑和平和复合简单的一杯口，三色，一气。若是副露的跳满的话比较容易做成的是复合dora、断幺、一气的清一色，混一色役牌dora3，对对役牌dora3。若哪一个都不大可能但是无论如何需要跳满以上手牌场合的最后手段是立直自摸七对子dora3。即使只有七对子，自摸中里2的可能性也比摸到两张dora的可能性要高所以可以即立看起来山存的单骑。

有比自己下位的其他家存在，自己逆转上家需要跳满以上的话，比起自己上位的可能性，下位的可能性基本上都是压倒性地高，所以若不是配牌很好或者狗摸的话不要无谓狙击，2确、3确和会比较好。跳满以上才能回避的断Last这样的基本不可能做出逆转手的场合，可以期待流局罚符或者向亲放铳让亲连庄来期待点差缩小来打牌。（译者注：这里说的断Last译者倾向于理解成是一个无法逆转的例子，即有其他无法逆转的例子。这里提到的向亲放铳，可以是你这局做不了跳满就给亲铳一个小牌来寻求下一把摸跳满的机会。）

Last确和了的判断

自摸跳满也不够，或者这局基本不可能做出逆转手，且这局结束终了确定的场合（比如top是亲）的话怎么做会比较好呢？和了也不能逆转顺位的话不和也不会对收支造成什么影响的场合（完全顺位制场合中的4位，或优胜以外皆无价值规则下的大会最后一局等）的话，即使是只有微小的可能性，也应该朝着逆转可能性最高的方向打牌。

但是这是确和了和不和终了的收支面不变的情况，若素点的多少会影响收支的话，按照收支期待值的最大化选择last确和也是有用的。特别是在祝仪比例高的规则时，一局和了的收支期待值的比重非常大的话这种例子就会增加。有烧鸡赏，击飞赏这种有顺位以外追加点数的规则也是一样。（译者注：等到8999时，你是否会想起那局你拒和了4确的1000点呢？）

之前说过半庄整体的收支期待值，是由一局和了的收支期待值和考虑顺位点的收支期待值两个要素组成的。Top是亲的All Last，自己回避Last基本不可能的断Last，反之，自己是All Last的亲，其他家都是点差在30000点以上的断Top的情况，总之是自己的顺位变化的可能性基本不存在的状况的话，那就没有必要考虑顺位点。即按照一局和了的收支期待值最大化打牌会比较好。感觉的话就和东一局的原点的打法接近。
