

## 现代麻将技术论·手役构成理论（三色同顺）

三色同顺过去是手役中的明星选手，现在的话经常被说“不要无谓的追求三色”“速度比三色更重要”。所以有无谓追求三色的古风打者，也有很多丢棒子型（立直重视）导致忘记狙击该狙击的三色的打者。（这里和三色一样两番以上的役也是一样的）这种类型的场合看到三色，或者放弃他，这里加上牌效率论的内容加以解说。

看到没有特别损失的三色是当然的，还要注意孤立牌之间比较，搭子之间比较的场合确定有没有三色的可能以免错过他。3456m决定打3m还是6m的这种面子平移（slide）场合，应该确定是否有三色的可能。



摸6p打3p狙击456的三色，摸2p打5p狙击234的三色。



立直平和和立直愚形三色相比的话后者比较有利，且123三色确定，平和不确定的这手切45s比较有利。（摸到0s也能保留三色所以切4s）打点是一方面，也可以副露所以速度方面也不会有什么逊色。（两个愚形搭子加一个两面听牌速度大概是17巡，所以不管怎么样也要拿到点棒的点数状况的话可以不看巡目副露3m和2p）

12m变成23m的话，因为三色不确定而平和确定所以拆掉13p有利，狙击三色只有在其他没有dora又想要高打点的点数状况下才考虑。



和为了确定456的三色而切掉三面或者变化丰富的两面相比，果然还是切掉46s比较有利。此外，和为了三色（两番役）确定保留愚形搭子相比基本两面搭子优先，“因为离听牌还很远的阶段，所以副露比较好还可以消除三色的愚形搭子”这种理由的话是损失。



看到789的三色可能而打2m，讨厌边张的话反而会变慢。另外，孤立牌变成愚形搭子可以保证三色确，这一点可以说比可能导致无役的两面搭子要强。



摸进23s可以确定三色所以这里1s的价值比7s高。

制作三色需要三个面子，所以组成三色以外如果有两个有利的面子候补的话就放弃以孤立牌做三色。  
(同样适用于需要三面子的一气)



留下6p狙击三色也很容易崩坏，和三色无关的搭子34s，11355无论哪个切掉都很难受所以切6p，不去退向听而狙击缥缈的三色。一般为了狙击三色而退向听的情况基本没有。

另一方面，搭子超载的话拆掉最弱搭子的同时保留三色的孤立牌的损失比较小所以有保留三色的价值。  
(可以鸣牌速度也会上去)



可以保持不确定的三色两天平的话就保留两天平，这种例子也很多。



打4p可以保持345和456的三色两天平，两天平因为没有确定所以无论怎么听牌都可以做到高目三色，和摸进一手就可以做到确定三色的场合一样容易，所以比只有立直的四枚进张要优先。如果这里9p是dora的话因为三色的打点提升小所以打3m有利。



打6p可以保持456和567的三色两天平，但是这次的因为进张数大幅度减少所以不是高打点必要的场合不建议这么做，进张多且容易做成良形，还能保留456的三色所以打4s有力。

**三色关联的何切问题实际上有各种各样的情况，有以下的三个基准判断标准的话就比较容易：**

**1确定难易度。**（基本用孤立牌做三色容易崩坏，用搭子（特别是愚形多的场合）做三色就不容易崩坏，一般前者做三色比较受欢迎而后者不怎么受欢迎，其实不如用后者来狙击三色比较好）

**2（难确定的场合）狙击三色会损失多少程度进的张数。**（靠近听牌的时候会导致阶段变大，三色自身也很难完成。另一方面，离听牌很远的时候保留三色的好处比较大，古风的手役至上派是前者，而丢棒子至上派是后者也会倾向轻视的类型）

3 (门清听牌很快，鸣牌的好处较低の場合) **三色的两番能造成多少打点上的好处。** (既定满贯以上的话好处小，如果没有其他役或者dora的话好处就大。这里手役至上派也是前者，丢棒子至上派也会倾向于轻视后者)

这里举几个例子：



三色不确定 (需要两个高目)，不狙击三色打8m的话能比打3m多四枚有效牌。有一枚dora的话打8m，没有dora的话打3m。



三色不确定。(需要三枚有效牌) 避免搭子超载所以切67p。



需要摸进8p8s才能形成三色，这一手因为听牌机会很多且三色基本上没有，所以为了提高进张面打6s。



狙击567和678三色两天平而打3p的话会丢失自摸4p的满贯听牌，摸5s能确定567三色所以先打8m。



这个阶段就把三色牌7p（678,789两天平）切掉不好，维持两向听的同时保留两对子的形状打2m有利。



听牌还很远，这手牌可以全靠食断进张，门清567三色听牌的机会不高，如果不是无论如何都要高打点的场合的话就舍弃三色切5m。