

# 现代麻将技术论·点棒状况判断技术（点棒状况判断的原则）（顺位期待值的思考方法）

## 点棒状况判断的原则

麻将基本上都有顺位点（马点·头名赏）这一规则存在，因此根据一局和了的收支期待值最大化打牌和根据半庄和了的收支期待值最大化打牌是有所不同的，All Last的top有役听牌选择默听就是非常典型的一例。为了半庄和了的收支期望值最大化，就不是仅考虑一局和了的收支最大值，考虑半庄结束时顺位的期望值，即判断点棒状况的技术也是必需的。根据供托或立直棒有几根，祝仪比例是多少，打牌方式也会有所变化。虽然这也是一局和了的收支期待值的领域，但是这也确实是点棒状况判断的技术所以在这里提出。

## 点棒状况判断不是根据rate的多少而是根据比例会产生变化。

主张根据rate的多少（点棒1000点=○现金的基准）（译者注：本来想延伸介绍一下例如k5z10这一类的规则，不过涉及到gamble违背了竞技麻将的初衷，好孩子不要去了解。）改变打牌方式的人有很多，低rate的话反正输了不心疼，赢了开心，这也是一种理由。但是，若是以赢为目的的话，那就更应当按照半庄和了的收支期待值最大化（=为了赢选择最好的打法）打牌，反而证明和rate的多寡无关。

另一方面，根据rate的比例（马点是1-2还是1-3，头名赏有多少，祝仪比例是什么等等）改变打牌选择当然是有可能的。若是top的马点和头名赏很多的规则的话，选择虽然下位的可能性高但是top率也会上升的打法就比其他规则更为有效，反之也一样。Hangame（译者注：日本一麻将平台）的四人麻将采用考虑具体点数，马点和头名赏的比例也很高的规则，其他也有采用完全顺位制（不考虑具体点数只评价顺位）或沉马

（顺位以外，根据持有点数马点的比例会变化）的规则，还有在大赛中使用的条件战（优胜以外均无价值所以必须拿到top等）。所以说，根据rate的比例不同，打牌的选择也会有所变化。

## 越靠近终局点棒状况判断的重要性越高。

虽然上面写了一局和了的收支期望值≠半庄和了的收支期待值，基本上等同的场合多也是事实。特别是点棒没有变化的半庄开始时的话基本上按照一局和了的收支期待值最大化打牌是最优的。这在对局推进以后就不再等同，也就是说，越接近半庄结束的时间点考虑顺位期望值的重要性高的场面增加，All Last时可以说是最为显著的。

为了使半庄和了的收支期望值最大化，将两者适当组合来考虑是不可或缺的，但是将这在半庄中周密地适用是极其困难的。为此，这一章针对特殊场合的顺位期待值的判断，因为在终了时考虑顺位期望值比较容易，且重要性比较高，所以是以All Last和Last之前，或All Last以外的终局可能性高（有快要被飞的其他家存在等）的局面为中心来讲解。

## 顺位期待值的思考方法

这里说明一下顺位期待值的思考方法。

### 顺位期待值的公式

**(顺位期待值) = (1位的顺位点) × (成为 1 位的概率) + (2位的顺位点) × (成为2位的概率) + (3位的顺位点) × (成为3位的概率) + (4位的顺位点) × (成为4位的概率)**

上回说到，若是All Last的话，成为几位有多少概率是比较容易看出的，All Last有其他家进攻的场合，根据场合进攻的期望值若比弃和要高就是进攻有利，反之也一样。

### 不同规则下的顺位点

顺位点根据规则的不同会有所变化，下面举几个例子。

持有点数25000，返点30000，马点1-2

1 位 3 5    2 位 5    3 位 - 1 5    4 位 - 2 5

持有点数25000，返点30000，马点1-3

1 位 4 5    2 位 5    3 位 - 1 5    4 位 - 3 5

MFC半庄联盟

1 位 2    2 位 1    3 位 - 1    4 位 - 2

MFC东风联盟

1 位 1    2 位 0    3 位 0    4 位 - 1

天凤特上桌（五段的场合）

1 位 2 5    2 位 1 0    3 位 0    4 位 - 3 5

其他的，比赛这种有奖金的场合按照奖金的额度进行计算就可以，若有烧鸡规则或者top赏等顺位以外的追加点数的话也应该将这些包含进去。

一边考虑顺位期待值一边做牌和押引，作为麻将的技术中的一部分根据规则的不同选择的变化可能性非常高，努力根据规则的不同做出适当的判断吧。

---

