

# 现代麻将技术论·点棒状况判断技术（最速和了技术）

本回针对All Last和了top的战法。

因为和了即top，原则上应该无视打点，按照和了率最高为目的做牌。听dora或者dora周边的和了率降低，所以在选择搭子和孤立牌的场合优先按照不包含dora为目的拆搭子。手役也是一样，不需要为了增加打点为目的的手役。当然，为了消除1番缚，手役还是很重要的。（狙击役牌重叠而留下孤立役牌等。）但是，消解1番缚为目的的手役在平场也很重要，所以不要过分意识这一点。无论如何也凑不出手役只能立直也不要紧（押引理论4。因此All Last的top若无役听牌的话立直比较好。例外的参照牌效率论21-4）总之，也应该选择和了率最高的方法。



打1m狙击食断

因为要寻求和了率最高，所以有役原则上默听。但是为了有役默听使进张面变窄不如寻求进张广的立直的和了率比较占优。



打1s默听不如打2s立直



打北默听不如打北立直

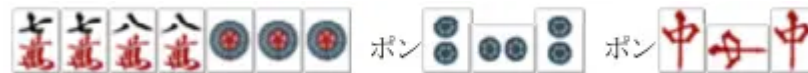
下面这个例子，因为两面也可以默听和了，若扔出立直棒会导致顺位掉落的场合默听会比较有利。  
All Last可以和了top的话是可以降低打点来寻求和了率上升的变化的，请不要看漏这些变化。



比起一杯口期待摸进7m形成三面所以打3m



吃568m25p碰5p



吃69m

规则不是顺位制而是素点制（特别是祝仪比例高的规则）的话，不那么拘泥于和了top的原则的场合也是有的。祝仪比例高的规则，先制两面有赤听牌的话在All Last和了top的有役听牌的情况下也有很多立直比较好的例子。（虽然有和了top的2位存在的话立直会有些过火，但是点差宽裕，top的可能性很高的top的话就应该看重素点和祝仪而选择立直。）同样的，在两面选择的场合也没有特地拆掉含赤的搭子的必要吧。

（祝仪5000点马点1-3的话1000-2000点祝仪1枚all就可以匹敌一个顺位差。）基本上All Last的顺位期待值的最大化=全体收支期待值最大化，但是像在祝仪比例高的场合中那样，在每局收支期待值的重要性特别高的规则中，例外的例子就会有很多。

---