

现代麻将技术论·手役构成理论（役牌对子（自风牌·场风牌·三元牌·连风牌））

只要凑齐三枚就有一番（连风牌两番）所以表现很优秀，副露作为起和役同断么一样被用于很多场合。役牌成对有着数牌成对没有的优点，所以不能说孤张役牌是数牌的完全下位，根据手牌也有孤张役牌比搭子优先的例子。因为役牌摸成对的效率很差，所以这是将牌效率体系化的最大障碍。因此这里处理的内容相对于其他手役会多些，较为抽象的内容也会多些。

选择拆役牌对子的场合

役牌对子因为可以碰进所以相当于四家摸牌，可认为进张数是 $2 \times 4 = 8$ 张，且役牌对子因为和其他对子形成双碰所以相当于有10枚进张，实际上因为要必鸣役牌所以有效牌没那么多，但也是和两面同等或者更强的搭子。同时待牌字牌的听牌也有可以匹敌两面的和了率。所以朝和了前进的场合拆掉役牌的例子很少，基本上限于下面举的几个例子。

平和确定的一向听场合

这个例子如果留下役牌对子的好处大的话也可以留下役牌对子。



鸣牌可以看到满贯，碰中后手牌改良也有很多且必定做到全好形所以打1s，如果狙击跳满则打中。

例：ドラ 此



可以碰发且保留了七对子可能，为了避免摸7p形成4578p的二度进张且保留0p进张打4p。

不倒退向听数的同时确定断么の場合

原则上优先容易确定的役种。

向上位役过渡の場合（混一色过渡清一色等）

役种确定难易度相同选择打点高的一方。

ドラ



这种手牌的话混一色打点就足够了，因为即听的待牌数差距显著所以打3s。（译者注：实际上打6s待牌数量为24枚多于打3s的21枚，（打发10枚）原因为何暂不知）

平和确定的良形一向听时两面可以优先留下，但是留下役牌对子有利的场合也存在，如果别的对子打不出手的话拆两面的情况也存在。

ドラ 此



拆两面



摸进2m可以听牌

一鸣役牌对子？

大部分的例子都是一鸣正确。（不限于役牌对子，手役确定的场合大体也可以副露）以下是例外：

- 1：即使不鸣也可以期待早巡听牌（序盘役牌雀头的两个两面以上的一向听），鸣牌导致打点降低的场合。（不鸣有确实的打点提升则放过较好，比如还存在一杯口）
- 2：七对子一向听的场合。（如果副露可以和其他役组合使得打点提升则副露）
- 3：狙击国士，其他部分手牌太差。
- 4：虽然形状不是很差但是没有雀头没有面子没有dora过了中盘，不想放铳（如自己top）的场合。

面子候补不足，离听牌还较远的手可以在序盘一鸣役牌，后面如果进张好凑齐面子候补再鸣役牌的和了率会比一鸣役牌低很多。序盘考虑防守的必要性比较少。（如果进场差在中盘可以考虑防守）（译者个人喜欢在至少有一枚dora且浮牌优秀的情况下才在两向听时一鸣役牌，可能和笔者打牌风格有关）

应该役牌后附的场合



上家打2m

吃2m会导致后附意图明显，鸣吗？通过是否听牌以后手牌的变化来考虑这个问题。（参考《科学化麻将》）放过2mの場合，如果摸进2m和中或者碰中以后和率变高，但是结果能改变手牌的只有自摸中和碰中两种（即使放过2m中出来的难易度也不会改变）。因为只有两种手牌变化且打点没有提升，所以这里应该鸣2m。



在《科学化麻将》里，这里会吃1m。根据同样的理论考察，这次是124m7s白自摸，2m7s白碰，4m吃都是良形变化。（摸进刻子有自摸三暗刻可能）估算鸣牌难易度的话有8-10种的手牌变化，所以6巡的话放过1m，过中盘的话鸣牌比较好。



这次是25s发自摸，碰发，加上摸进178s的全带，摸进34s的对对，摸进9s的对对混老头三色同刻。也是序盘放过，过中盘鸣牌较好。在这之上分析的话，也有鸣牌导致手役消失所以不鸣的情况，或者可以碰9m打4s选择全带。

这些极端的例子也是过中盘副露比较好，他家无法确定役牌后付の場合（比如自己鸣的都是非幺九搭子），或者自己有役牌后附以外的手役，面子雀头候补足够的場合，两向听之前的場合可以先考虑副露，因为怕被绞杀而选择不鸣的没有什么必要。

有关被绞杀の場合，鸣牌基准也是一样，巡目和手牌变化的质和量是选择鸣牌与否的判断标准。

面子、雀头候补没有摸齐の場合

当然役牌是鸣的，其他的鸣牌在速度上是没有什么提升的，鸣牌以后面子和雀头的制作难度会增加，所以役牌以外的鸣牌重点在处理愚形搭子上。（含dora的二度进张复合形更是如此）这里根据巡目和其他面子候补的进张情况有较大不同。



