

狙击一气的话，需要切掉23m，只有摸进25p才能确定一气。相对的，狙击全带需要切掉饼子。该切掉46p中的哪一张，这种场合，基本是打6p的。打6p以后摸到4m和5p可以打1p不要全带走平和。

确定的一气和高目的全带。确定的一通看起来比较好。但是听牌chance的枚数的话，25p只有8枚，而14m25p有16枚。在这之上，全带需要的1m和2p有8枚，和一气相同。不是满贯必须的局面的话，狙击带高目全带的这一边才是正解。

所以说，拥有确定形的这一边并不一定是好的一边，探讨听牌chance和打点的平衡是必要的。

混老头一般是对对手朝全带手过渡得到的，没有需要特别注意的必要。



从6m或者4s（也有三色可能）开始切，之后全鸣。如果西是役牌的话也是这样切但是不拘泥于全带，西nomi也可以接受。



即使有两面搭子，如果西是客风的话狙击全带比较好，但是西如果是役牌的话就不要全带切掉12p。



这种程度的手牌门清和了是比较困难的，但是纯全也不确定。即使这样也推荐打6s副露4s以外的任何牌。（有赤规则相同）虽然摸到4s很痛，但是综合考虑速度和打点都是打6s比较优秀。

三暗刻

不限于门清，但是构成三个暗刻需要门清，实质上还是一个门清役（译者注：指大部分情况）。很难做，番数也不是很合心所以不太有意识的必要。



dora0: 打4p: dora1以上: 打4s

三对子形，但是没有dora也没有手役的愚形听牌气息浓厚的平凡手的话保留自摸三暗刻的可能性打4p。如果有一个dora以上，或者索子部分是445s的形状的话打4s比较好。



打7m的进张数最广，但是可能有确定的三暗刻且能看到一杯口，打点差距不小，所以打4m比较好。听牌之前如果有两组暗刻的话就应该意识到三暗刻了。

确定三暗刻的听牌的话朝四暗刻变化的可能性是有的，如果没有其他役或者dora的话立直能从3200点变成6400点，打点提升大，一般选择立直。如果有的话默听也有6400点可以选择默听寻求改良。