

现代麻将技术论·手役构成理论（手役·dora构成原则）

日本麻将中因为有立直存在所以门清无役也可以通过立直和牌，同时dora因为1枚就能提供1番的打点所以在无役的情况下也可以提供高打点。（有里宝，杠宝，赤宝的规则更是如此）所以相对于狙击手役，快速通过门清立直利用dora的技术使用频率更高，对收支的影响也小。起手配牌时，比起该狙击什么手役，该做什么面子，考虑是否能门清听牌更优先。（这和无立直需要考虑手役的国标是不一样的）所以这里在考虑手役之前，需要先学会的是面子构成技术（牌效）。

dora和手役的价值根据手中其他dora或者手役的有无有较大的变化

根据得点计算，到满贯为止一番有一倍打点的提升，满贯以后打点上升效率变差。所以相对于没有其他手役和dora时的手役和dora重视程度，既定满贯场合的狙击手役和dora的好处要少。（这里不考虑具体点差，基本上，最快速达到满贯在一般情况下都是较好的一手）

狙击较容易确定的手役（同程度的话狙击高打点的一方）

在不考虑点差的场合，这是比较各手役的标准。同样适用于对比选择dora还是手役，选择手役还是速度优先。同样适用于过度追求不确定的手役，或者破坏已经确定的手役。给一个因为搭子雀头化导致的手役消失的例子



同时，如果没有确定手役，保留狙击别的手役的能力（称之两天平）是强的，如果不能做到一方手役固定后进张更广，且打点没有区别的情况下保留两天平可能。

确定能使用dora或者手役的做牌方式

这里说到的内容和上面提到的内容相关，也有一些区别。比方说鸣上家牌的场合，如果有多种鸣牌方式的话，以带dora或者固定手役的方式副露。比如34456m（dora3m）的场合鸣5m，用34m鸣可以保证再摸到一张dora也可以用得到，狙击345三色的场合也是一样，原因是保留下来的面子有slide（平移）的可能，即如果456p摸进7p，4p是安牌而7p不是的话就可打4p维持牌形。

在大多数场合，dora比手役重要

一枚就有1番，比起手役dora的使用更加容易，在狙击手役时，dora的使用难易度也是重要的判断标准，应当朝着能轻松用到dora的方向做牌。但是如果有确定的手役，副露一番满足，或者不使用dora就有充分的打点，而门清又比较困难的话，通过鸣牌狙击特定手役也是上乘的打法。

狙击手役的基准，不止有容易确定这个点，还与组成手役以外的面子候补情况有关

如三色的话，三个面子是必要的，在没有搭子超载的场合里，在组成三色的面子候补以外依然有两组的话，就不会因为作三色而导致拆搭子或者向听倒退，在不是特别需要点数的场合都不要强行手役。但是反过来说，在面子候补没有集齐的阶段，是可以观望没有确定的手役的。保留该手役需要的浮牌，如果摸进靠张可以考虑切掉别的搭子，在不倒退向听数的情况下朝高打点的手牌过渡。麻将做牌原则是速度重视型，在不减慢听牌速度的情况下狙击手役是重要的技术。

在面子候补不足时拆搭子狙击手役的方式不可取，但是如果打点出色，或者有优秀的浮牌或者复合形，确定了手役以后能自由副露的，比如断幺和染手，也可以考虑拆搭子狙击。

针对出现频率高的手役做牌的巧拙影响你的战绩

例：在面子候补还没有集齐的场合，11m11s1p因为有三色同刻的可能留下1p。

例：立平一杯口>愚形两杯口

例：良形混一色役牌2>单骑小三元（只有役牌2的话考虑做小三元）

例：只在两个杠子以后再狙击三杠子，在此之前不要特意狙击。
