

现代麻将技术论·手役构成理论（一色手（混一色·清一色）上）

即使鸣牌也能看到高打点，即使离听牌很远的阶段也有强染的例子。所以很难判断是否狙击一色手的局面也很多。这次针对这种很难判断是否染手的场合，尝试尽可能给出明确的判断标准。

决定一色手的基准

- (1) 染手色的数牌+字牌（现2张以上的字牌除外）有10枚以上，面子候补有4组以上。
- (2) 没有非染手色的面子

有非染手色的面子也决定染手的场合，是不染的话安手（打点低）愚形气息浓厚，染手的话无论哪里都可以副露，可以高效看到高打点的场合。



切万子。

- (3) 没有2组以上非染手色的难以拆掉的强力搭子+对子

只有1组的话比起自摸成面子，切掉向一色手过渡的场合是有的，搭子超载，或者非搭子超载但是进展很慢，也没有其他手役的场合，拆掉非染手色的一个弱搭子，然后根据自摸进张再考虑拆掉非染手色的另一个搭子朝染手前进的场合也有，如果难以下手的搭子有两组以上的话无谓狙击染手不可取。



万子有10枚但是是不确定的纯全三色一向听，果然还是要注意一向听这边打7m比较好。

(4) 没有可以鸣作为起和役的手役（役牌等）+dora2枚以上

不染也有最低3900以上，变成满贯以上的可能也不小所以不无谓的染手。当然如果染手的速度不差的话就染手。



不染也是最低3900，也有满贯可能所以打东。但是如果摸到听牌2000的36p且巡目尚浅的话就拒听染手。万子部分如果是愚形的话就拆掉万子。

满足1-4条件的手牌可以染手一直线。这种进张数非常广（无论摸进什么万子都是两面以上听牌），鸣牌会导致打点低的手牌的话就朝门清前进，不然的话基本上都是副露会比较好。



北是客风

但是这是“决定一色手”的条件。实际上2-4中有一条相反，即一色手的条件不满足的话也有向一色手移动的可能。这时决定一色与否，或者保留一定程度的两天平的判断较难。这里把决定一色手的条件称之为A，放弃一色手的条件称之为B。

考虑条件A,B满足的频率和满足各项的程度

比如有其他颜色的搭子存在，如果自摸使得搭子面子话就是满足条件B；先摸进染手色或者字牌，或者其他家打出可以鸣的牌，这边鸣掉可以比门清听牌速度更快的话，条件A的满足频率就比较高。（满足条件B

只有自摸使得特定的搭子面子化；满足条件A可以是自摸或者鸣牌）这种场合在这个时间点打掉非染手色搭子，留下染手色的孤立数牌和（未现2枚以上）孤立字牌，在面子候补不足的阶段副露客风决定做一色手比较好。和在离听牌较近的阶段（满足条件A阶段）重视进张的原则一致。两边的条件都一定程度上满足时，留下孤立字牌不打，根据后面的自摸决定朝哪方面移动比较好。

一种颜色的数牌枚数多满足条件A的同时，也要看其他颜色数牌的形状如何，即满足条件B的可能性和程度也是同样重要的。前者多数打者都会意识到，看漏后者的打者也很多。没有一个面子，搭子也几乎没有的话就基本不满足条件B，切掉非染手色数牌染手的例子多。（一色手以外的和了有较大困难）序盘如果是这种手牌，且看不到其他手役，可以留下最多颜色的数牌和孤立字牌，保留进张顺利的话就染手的可能性。

考虑满足条件A,B的场合的强弱

简而言之就是一色手的场合和其他面子手的场合的打点比较。有两组役牌对子（或者1组役牌对子+2-3种生张字牌），dora是染手色或者字牌这种容易达到满贯级别的手牌的话积极染手比较好。特别是役牌对子两组的手牌，会想要靠上混一色，对对，dora等做到满贯。另一方面，不染手也能看见满贯的持有其他颜色的dora或者赤的手牌的话，不无谓切掉孤立字牌，以役牌+α为本线，如果进张良好就染手。保留孤立役牌重合后朝混一色移动的可能性，即满足条件A的可能性出来时，役牌还留着的话会比较好。

西家 2巡目



基本按照混一色副露，姑且保留对对可能性打6m或者6p。基本只有混一色nomi，但是因为其他和了方法难所以也没有别的选择。（译者注：姑且可以观望七对子，但是不改变切牌结果）

4巡目



比起字牌先切掉万子的两次。再出来一个饼子或者字牌的搭子就满足条件A，速度和打点都是混一色有利。

6巡目



饼子有10枚以上，满足条件A，但是6m周围的靠张和47s摸进的话就满足条件B所以不能无视，（手役有断么三色）不决定染手打发。

配牌



孤立役牌和边张的选择。切掉边张的话可以期待役牌重叠后的混一色的满贯手的可能性，所以打12m。

8巡目



不是和了top的话打6m保留朝染手方向过渡的可能性。

東場 東家 配牌



考虑面子构成难易度而打1s或者北是不好的，保留索子混一色或者一气的可能打1m。

2巡目



摸进染手色的面子候补的话能看到满贯。也注意到对对白中的满贯所以拆掉23m是有力的一手。巡目变深时手牌还是没有进展的话1000或者2000点结束也不错。不考虑巡目或者他家进行状况无谓染手尽量避免。

一色手是强力的手役，但是有对手注意到的话就比较容易读出来的缺点。不过这一点不用太在意。因为对手持有高打点的手牌而不警戒；或者为了好的手顺或者其他一些原因也不少见；也有手牌差的时候索性让对手警戒而狙击混一色的各种好处在。但是，如果面子候补充足，也有打出不要的染手色或者字牌的孤立牌的场合，这样切牌可以有效的为染手挂上迷彩。此外，在决定做混一色的场合，切出第二多颜色的数牌可以推迟对手判断你的染手色的时间，对若干副露有一定程度上的好处。



一色手（特别是门清清一色）可以轻易形成多面张。多面张的梳理方法在本书牌效率论20中有介绍。
(译者注：本人暂时没有翻译，有兴趣者可以阅读原文)