

现代麻将技术论·手役构成理论（门清手的dora）

虽然如果无役的话不能用来消除1番缚，但是有1枚提供1番的异常优秀的打点表现。如果不需要打点的场合为了重视和了率和防守可以在较早的阶段切出dora，但是基本上切出dora都是在离听牌较近，别的部分从手牌中切出困难的阶段。因为dora很贵重，所以可以接受dora的搭子或者dora的周边牌的价值会提高。

dora的价值随着dora是什么，手牌的形状，手牌中是否含有的其他dora和手役（如果有其他的dora和手役能使得手牌有满贯的话更多的dora的价值就会变低，确定的断么的话手中的么九dora基本都是不要牌（译者注：这里指的dora是孤立牌））有大幅度的变化。所以dora和其他的部分对应有何种重要程度，很难通过一般化的说明解释。（如果想切的牌是dora的话就可以变成何切问题被提出来）比较起来困难的东西（是留下孤立dora还是拆掉复合搭子）以后会讲（1-2向听时的牌效率），这里先定下容易比较的次要条件。

1：类似孤立牌的话就和孤立牌比较，将同样性质的部分拿来比较。

2：手牌是门清，其他的dora有的话也只有1枚，手役有的话也只是平和程度的场合（使用dora不是特别困难，且麻将的点数计算系统是到满贯突然改变（译者注：即现在的一般规则）所以dora1枚的打点价值特别大的场合）

面子可以平移（slide）的场合

dora是2m，有3456m的话应该打6m，摸进dora可以通过平移使用到。

两面搭子

当然是留下包含dora的两面搭子。因为表dora有四枚但是赤只有一枚所以能接受dora的两面搭子比能接受赤的两面搭子优先留下。

一向听的3467m45p一般会选择拆掉34m或者67m来避免二度进张。但是如果dora是5m，又没有其他dora，手役是平和这种程度的话，为了能在听牌的时候保证dora的进张，最高可以使用到两枚dora，切掉45p会比较好。需要考虑的是四枚进张数的差别和和了打点差哪一方面的收支期望值更高。（已经有一个役的话因为讨厌二度进张，且本身手牌可以看到满贯的话，拆掉二度进张搭子比较好）

愚形搭子

如果只有一番差的话两面优先，拆掉两面保留含dora的愚形搭子不可取。（如果dora重叠或者dora靠到两面的话（译者注：比如07p拆7p后摸进4p）就可以使用）同为愚形的话当然是优先保留含dora或者可以接受dora的搭子。同类型搭子比较的话比起形状，具有可能的一番的打点差的那一方比较好。（译者注：应该指比如同为嵌张带dora的13比无dora的24要好）dora是二度进张的搭子的话同样也可以使用上述的标准。

复合搭子（从其中拆掉一枚的场合）

从复合搭子中拆掉一张牌的原则，也是单独搭子优先固定dora，固定能接受dora的搭子，需要固定雀头的场合优先固定dora对子。

孤立牌

孤立dora重叠就会形成dora对子，比孤立牌形成两面搭子更为强力，当然含dora的两面搭子也可以通过摸进dora形成同样的结果。所以，在形成两面的容易度时基本上无法逆转的：**1·9·字<2·8<3~7<四连形·中膨胀形**的这种关系，孤立dora和孤立非dora可以有一个阶段的差距的逆转。（译者注：比如dora19比非dora28强）

不仅仅是dora本身，dora周边的孤立牌也比较强，但是不至于掩盖掉一个阶段的差别。（和含dora或者能接受dora的愚形相比，两面比较好。当然同类型的孤立牌的话能靠dora的优先）同为dora周边牌当然是离dora进的那一方容易变成含dora或者可以接受dora的搭子，所以**和dora差一张牌的孤立牌<和dora相邻的孤立牌**。

如果持有dora的话dora筋的价值会变小。20m比25m的场合更倾向于切掉2m，因为摸进3m更倾向于靠0m。虽然不至于下降一个阶段，大概是15m25p的话打2p比较好的程度。都可以形成两坎而选择切掉一张的场合，也是从含dora的两坎一方切出的损失比较小。比如应该从15m10p中切掉1p。

但是如果没有持有dora的话dora筋的价值会变高，dora是4m的场合如果持有1m1p就打1p。切掉1m会使得dora周边的23m的价值变低，导致即使摸到dora周边牌也会倾向于切掉，导致后面摸到dora的场合会造成损失。虽然是细小的差别，但是希望那些持有“因为是dora筋所以将来很危险，应该优先舍弃掉”的理由的打者注意。
