

现代麻将技术论·点数状况判断技术 (All Last的押引|1) (All Last的押引|2)

All Last的押引|1

本回考虑针对All Last的押引。

当然该攻该防的基准根据顺位点会有很大的变化。这里的规则采用一般的原点25000点，返点30000点，马点1-3。这种场合下的顺位点是1位45 2位5 3位-15 4位-35。

自己是现状2位，然后别人家立直了。自己和了的话一定top，放铳一定会四位。这种情况下要有什么样的手牌才会决定进攻（或者防守）呢？

这种顺位点的话2位变成top会+40，变成4位会-40。若和了>放铳的话总之先进攻吧。和了=放铳的话，因为弃和会被自摸或者其他的点棒横移动场合导致顺位下移所以应该进攻。自己是良形听牌的话，即使假设对手也是必定两面听牌的话也是和了：放铳=2:1的程度。自己是愚形听牌的话是1:1（参照押引理论）。因此，这种状况下若已经听牌，不是切出相当危险的牌的话都应该进攻。

若是1向听的场合就比较微妙了。进张非常广的一向听的和了：放铳=1:1左右（每一巡听牌的概率为20%左右），但是不那么广的一向听（每一巡听牌的概率为10%左右）和了：放铳=1:2左右。若是进张狭窄的一向听的话弃和会比较稳妥。

若需要考虑被自摸或者横移动的话就会很麻烦。不仅仅是计算变得复杂，要怎么估计被自摸和横移动之间的比例也非常困难。可以参考《All Last的见逃判断》中使用的数据中的自摸率或者《科学化麻将》
(<http://www.amazon.co.jp/gp/product/4061497650?ie=UTF8&tag=yabe0b->

22&linkCode=as2&camp=247&creative=1211&creativeASIN=4061497650)中记载的，几人进攻场合和了率会怎么变化的数据。谁在进攻，谁在弃和的判断可以从点棒状况和其他家的牌河中判断出来。安牌连打的其他家可以先判断他在弃和，若有切出无筋的其他家话就考虑他在进攻。若不是被直击的话基本可以保证top的其他家应该是会弃和的，四位或者放铳了顺位下降的可能性低的其他家应该是在进攻的。

在需要结合各种要素的实战中攻守判断是非常困难的。但是这种场合下，首先也应该考虑顺位点，随着和了、放铳、被自摸、横移动顺位会有怎么样的变动，然后考虑这些事项的发生概率概算收支期待值，（进攻场合的收支期待值）>（弃和场合的收支期待值）的话进攻，反之就应该下弃和的判断这一准则也是不变的。这样的判断在其他家听牌的时间点才开始考虑的话因为时间不够很容易造成miss，所以推荐在All Last刚开始的时候就定下一定的目标。

All Last的押引|2

接上一回，考虑一下其他的例子。规则和上回一样是原点25000点，返点30000点，马点1-3。

现状2位，和了估计可以top，放铳也止于三位，不会变成四位的场合

因为可能被自摸或横移动导致3位，和了必然top的话，和了：放铳=1:2也是进攻会比较好。若不是2向听以前的零散的手牌，或终盘时流局的可能性比让别人和了导致自己被逆转的可能性高的场合都应该进攻。反之，估计不能top的2位，若放铳就会变成4位的场合就不应该无谓进攻。弃和一定会3位的极端的场合也是，若不是和了>放铳的话进攻就不会有利。

现状top听牌时其他家听牌的场合

其他家（子）副露听牌的场合，从残留的手役和dora判断出即使放铳也可以top完场的场合就没有弃和的必要。亲的满贯自摸会逆转这样的将两家都逆转的可能性也相应存在，自己听牌又很迟的话应该索性电报。（自己的手牌接近听牌的话就优先推进自己的手牌）狙击电报是挺困难的，但是有被逆转可能性的其他家听牌的场合，优先切出对有逆转可能性的其他家通过，但是对放铳了也可以保持top的其他家不能通过的牌

并不是那么难的事情。对待立直也是，若不是必须要高打点手牌的其他家的话，避开一发以后对无赤的跳满以上，有赤的倍满以上的手牌放铳是比较稀有的，还有被亲逆转的可能性存在的话就没有对立直的子弃和的必要。当然，素点制的规则下，即使基本不会被逆转（绝对领先且末亲已经弃和等），特地放铳对收支也是损失。

放铳了就会落到2位的场合，若横移动或者被自摸也能基本维持top的话就应该弃和。反之让别人和了基本就会被逆转的场合，不是快流局时若未听牌也不会被逆转的场合的话基本是进攻的。

若放铳会落到3位的场合，良形的话中盘，愚形的话序盘总之先进攻着。若放铳会变成4位的话良形的话序盘进攻，其他情况基本应该选择弃和。
