

现代麻将技术论·点数状况判断技术（和了中止的技法）（快被飞的局面）

和了中止的技法

hangame中All Last不是top的亲可以选择和了后结束此局。其他的末亲top以外和了继续的规则也是，可以在听牌连庄的场合选择不听牌不连庄来保持顺位。那么，在什么样的场合下可以在top以外和了中止呢？（译者注：和了强行继续的规则下选择未巡拆听。）顺位点依然是45 5 -15 -35。

继续的场合拿到顺位的概率（%）从1位开始按照a b c d ($a+b+c+d=100$) 来计算，满足以下条件的场合继续时收支期待值是负的话就应该和了中止。

现状2位的场合 $2a < c + 2d$

现状3位的场合 $3a + b < d$

因为亲的得点是子的1.5倍，**（和上位的点差） $> 1.5 \times$ （和下位的点差）**的场合，可以认为被逆转的可能性大于逆转的可能性。现状2位被逆转的可能性因为同时有被下位两人逆转的可能所以很高，有 $2a < c$ ，明显 $2a < c + 2d$ 成立所以应该放弃。有一个被逆转可能性高的对手的场所也是，逆转需要满贯，被逆转只需要对手和了，比方说你 and 了的场合中有一半会是满贯以上，就有 $2a = c$ ，那么就有 $2a < c + 2d$ ，这样看起来中止会比较好。

现状3位的场合，a的值足够大的话总之先继续，满贯自摸可以top但是变成2位也需要满贯，和4位又是微差的话放弃会比较有利。Top的可能性非常小（a的值接近于0）的话 $b < d$ ，也就是说比起逆转2位的可能性，掉到4位的可能性高的话中止会比较好。

有烧鸡的其他家存在的场合应该怎么样？因为解除烧鸡状态会有很大的收益，预想烧鸡的对手会不管得点的多少追求和了。因此考虑烧鸡的和了率在25%以上，若解除烧鸡状态，自己的顺位点会-10，所以顺位点期待值是-2.5以上。（这是一人烧鸡的场合，两人烧鸡的场合和了率加倍顺位点减少是-5的一半所以结果是一样的。）

假如现状2位继续有20%可以top，20%3位，5%4位的话，若有其他烧鸡存在的话即使是这样继续有利的场合，中止也会比较好。虽然top赏很诱人，且逆转top的可能性也比较高，看起来是继续会比较有利，但是有烧鸡的其他家存在的场合放弃的一方收益会比较大。

顺位点分配不一样的场合也可以按照同样的方式计算，希望各位能自己尝试计算一下。

快被飞的局面

All Last以外，当持有点数变为负数（0点结束的规则也有）的出现时称为被击飞，此时半庄结束。所以，有某一家有足够的被击飞可能性需要考虑的时候，就出现了和All Last相同感觉的做牌，押引的场面。被自摸自己就会被击飞结束时应该进攻，在其他家被飞之上还有自己被逆转结束的状况存在，即使是放铳的场合顺位也不会下降更多，自己也不是和了希望基本没有只有赌流局机会的话也应该进攻。若默听也可以自摸击飞4位结束，而立直和了的场合也无法改变顺位，且立直也会造成4位弃和的话默听是有效的。和了4位就可以确定击飞时是否2确，3确和等，有快被飞的其他家存在的场合的应对方法也可以参考至此记述的点棒状况判断。

麻将是不管领先多少，在半庄结束之前都有逆转可能性的游戏。换言之，因为结束时间点的top是100%确定的，所以击飞别人结束得到top的可能性存在时，意外有很大的好处。特别是，顺位下降的风险很低的场合，或东场的早期阶段的话积极以击飞结束为目的也是有效的。比如说跳满自摸可以在击飞的基础上逆转top结束的话，即使是一般巡目应该默听的满贯手也应该立直，若顺位降低的风险很小的话见逃top以外的其他家也没有关系。自己是top的话通常弃和的机会会增加，若有一手可以击飞4位结束的听牌的话，有立直的对手存在时进攻的例子也会增加。（当然这种场合下不会见逃别人家的和牌）

还有和击飞相反的天井（top有55000点或60000点以上的话半庄结束）规则存在。这时也可以参考至此记述的点棒状况判断来应对会比较好。（和了可以基本确定天井，但是放铳其他家的立直基本会变成2位的话就弃和等。）
