

# 现代麻将技术论·手役构成理论（后后付·形式听牌）（手役构成理论部分完结）

## 后后付

面子候补和手役都确定的手牌的话，将可以通过鸣牌推进手牌的牌放过一般仅限于有足够多更好的进张或者变化（有现时间点的巡目，其他家手牌的进展状况的话）的场合。即使不确定手役，考虑手牌和巡目，如果应该确保一组面子的话也可以选择副露（称为后付）。这样说的话，意外的需要后付的例子还是挺多的。

这样的话，也要考虑役牌还是孤立牌等，即使在手役确定度还较低的时候也应该率先鸣牌确保一组面子的场合。因为是比后付更甚需要确定手役进张的副露，所以称这种为后后付。

需要后后付的例子当然比需要后付的例子少，需要在以下条件满足的场合才可以说是有效的。

- 1: 手牌很慢，门清听牌十分严峻。（充分可以门清的场合，这种副露反而会使和了变得困难）
- 2: 虽然手役确定度低但是残留复数手役的可能性，而这手副露可以包含这些可能性。
- 3: 微差的和了top，（已经doradora以上确定等）和了高打点确定等和了优点特别大的场合的话有效的例子较多。

关于手役的可能性，可以看到3-4种以上的话后后付也会变得有头绪。手役确定度低的阶段，尽量控制将其他手役的可能性否定掉的副露或者打牌（特别是，能看到食断的场合副露令食断消失的面子）。而且，本来就是因为在和了严峻才选择副露的，中盘过后手牌还是没有进展的话就需要考虑弃和。

具体举以下这些手役作为例子：

役牌（孤立役牌每种只有一张）

断幺

一色手（面子候补3组的程度）

全带系（面子候补3组的程度）

三色（比起后付离形成三色更远的一手牌）

一气（同上）

配牌时构想各种手役，与其狙击门清时高打点的手役，不如索性面向可以巧妙副露和了的技术更为重要。

例



能看到一气，456三色，役牌后后付，吃5m打1p。



能看不到345三色，食断，役牌后后付，吃4m4s打1p。



能看到纯全，789三色，一气，役牌后后付，吃9p9s打5m。



南是客风

混一色本线兼顾对对，全带，混老头，役牌后后付，碰19m南，打6s。



## 形式听牌

日本麻将存在未听牌罚符的规则，所以存在即使无役也应该副露的场合（为了形式听牌（形听）而副露）。如果其他家没有明确的攻击表示的话，良形一向听的话16枚左右，愚形的话20枚左右（译者注：指牌山存量）就应该有预见性的朝形听前进。形听价值特别高的场合，比如在最后的亲时，该亲权如果流失的话会在顺位上变得辛苦，但是离和了又较远的时候，更早的阶段朝形听前进比较好；反之听牌料（罚符）如果不能改变顺位，而和了的话可以看到top的一向听等情况，形听的价值变低，保留和了可能性的价值变高，到极限为止目标为和了比较好。此外，因为说过后后付，大概会做到形听但是运气好可以狙击有役听牌的场合也是有的，这时选择在较早阶段副露比较好。

自己已经形听的话，（海底除外）自己是和了不可能的一方，因为可能摸到对手的和了牌（译者注：导致放铳或者弃和）所以没有自摸数会比较好。在快要流局的时候比起切出可能会被副露的牌，可以一边切出他家安牌一边维持听牌的话就应该这样做。



以上

针对手役或者面子候补不确定的场合的副露基准已经陈述了一遍。和这部分牌效率不同，下次开始将尝试体系化别的有必要探讨的复杂牌形（主要是一向听时）的牌效率。（译者注：将另开专栏）

---