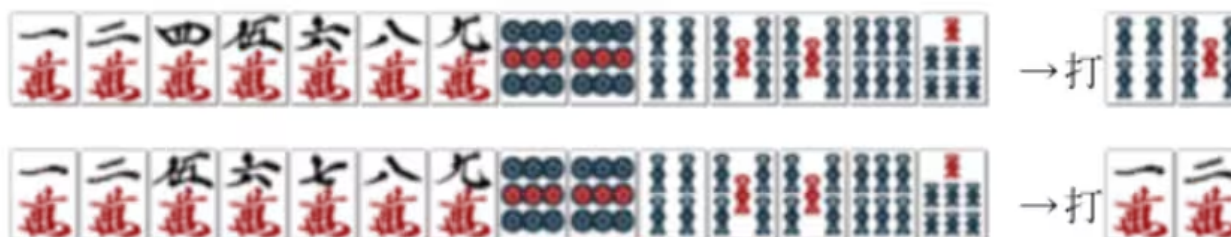


现代麻将技术论·手役构成理论（一气通贯）

和三色一样，孤立牌之间的比较，搭子之间的比较的时候不要错过一气。和三色一样需要三个面子，如果有其他两组面子候补，一气确定的话可以把愚形搭子优先留下。



和以上例子一样，可以愚形搭子化的孤立牌能使得一气确定，比单纯能两面化的孤立牌要强。145689m的1m勿论，即使一气不确定也不要看漏14589p这样的形状。（译者注：此处针对未处理完浮牌的情况）



这里能看到确定的一气但是打掉19m可以断么确定所以打1m。同样有三色可能不要无谓狙击一气。三色和一气不能同时存在，但是可以存在两天平的情况。



这个例子因为进张差距很大所以选择“断平和一气的两天平”而打3p

三色和一气的分歧点（两天平无法取舍的场合）时该狙击哪一个，以下是判断基准，融会贯通就会有效，一般三色可以和断么复合所以有利的情况多些。

- 1: 确定难易度
- 2: （条件1相同情况下）不确定手役时进张强度（即低目也算进张）
- 3: 和其他手役或者dora结合的打点

以下例子取自mahjong walker的例115-117



平和确定的一向听，狙击的是三色或者一气其中一个。三色和一气都是两番役，打点没有差别。这时候看哪一方容易做，这里如果狙击一气而打78m的话，需要摸到14p两张牌，摸到4p是三面听，只有高目1p才是一气，先摸到1p时也有47p两种待牌，仅限于4p是一气。

那么，狙击三色会怎么样呢？切56p的话，自摸14p待69m，三色限9m，但是如果先自摸9m的话就是确定的三色听牌14m，对应狙击一气的话不论哪种进张都无法确定，而三色是有一种情况可以确定的，所以这手牌狙击三色比较好。

狙击三色的时候，打23p的话可能会听到47p，因为自己已经用过一张7p了所以14p存量更多，所以留下23p较好。且打5p以后摸到6s的话打9p（9s），转为678的三色可以狙击断么。

这是根据确定的难易度而选择三色的例子。



这里也是狙击三色和一气两方的一向听。前面那个例子是在确定三色以后多出一个两面听牌，那这次是怎么样呢？

狙击三色切89p，自摸1m三色确定。狙击一气打23m，自摸6p（译者注：原文这里是7p，因为摸进7p不确定一气，怀疑印错）一气确定，这手牌在最高形上打点和待牌是一样的，那么选择狙击哪一边，这里比较一下不怎么希望摸到的进张。

狙击一气摸到3p的话只能无役听牌7p，狙击三色摸到4m的话没有三色依然有平和，也就是说狙击三色的话即使三色消失也有平和的保险在。

所以这个例子说的是，在摸到不那么喜欢的进张时，哪方面的打点和形状有优势的话就选择哪一方。（译者个人认为这个例子举的不好，因为确定一气只能听边7p，而确定三色可以听36p，根据第一条准则就可以判断三色较好）



这个例子也是狙击三色和一气的一向听。乍一看是一副摸进8p一气完成，而三色是不确定的手牌。这里因为看到确定形所以有些人会选择狙击一气，而实际上狙击三色比较好。

狙击一气的话，会选择切掉23m和23s其中的一个，摸进8p的话是两面听牌。摸进两面的话是8p听牌。

与之对应，狙击三色打9p的话，摸到14m14s都可以保留高目三色的可能性，即三色的两天平。和狙击一气不同，平和确定，摸到4m，4s可以打1p狙击断平三色。

一眼看上去会切掉三色，细致比较的话，就会明白三色比一气的手筋更平衡。和通常上形状确定的一气不同，三色因为挪位所以可能存在两种类的三色两天平。因此，比起形状确定的一气，狙击可以随机应变的三色显得更加容易。
