

现代麻将技术论·手役构成理论（七对子）

七对子是四面子一雀头的麻将基本和了形例外的一种，所以和其他的面子手选择的场合会有些困难。

和对对的分歧点参照前一讲对对和。

和面子手的分歧点

离听牌较远的阶段基本都是不决定做某一方而选择走两天平的方法比较好。但是也有下决定比较好的例子，即基本上只能看到一种和牌形，斩断的坏处很少，决定做的那一方离听牌较近，和了容易的场合。



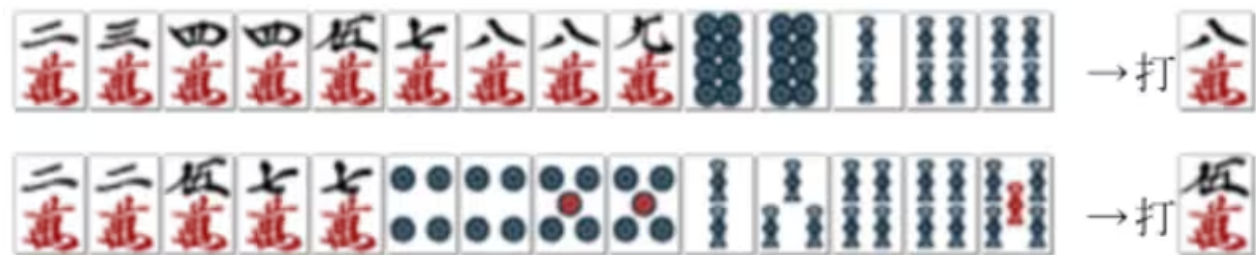
七对两向听，面子手是一个面子都没有的全愚形，这里决定做七对，姑且保留345的可能而先拆89s。

这种已经有4个以上对子的话七对子的向听数比较低，而不论摸进什么都看不到面子手的本线的场合就斩断羁绊做七对子，保留看起来山存或者听牌时容易和了的孤立牌是有力的。如果只是否定其他手役的可能性而斩断的话和了率会下降，所以这是根据在靠近听牌时速度优先的牌效率原则而做下的决定。不限于七对子，在狙击一色手，全带系这样的全体役的场合时决定何切的例子也很多。（这种场合是指作为手役关联牌的孤立字牌比搭子优先留下的场合）（译者注：全体役是由所有手牌符合规定得到的手役）

另一方面，决定走面子手的场合，是面子候补充足，有役牌，断么等副露有利的手役存在，基本无论从哪边都可以开始副露，或者是狙击面子手的话拆掉对子有利的场合。出现可以鸣的牌就选择鸣，而造成七对子损失的例子是，没有可以鸣的牌而狙击七对子的话是可以做到七对子听牌的场合，这种例子也不少。

比较向听数

面子手向听数低的话就选择面子手，相同的话就选择两天平，七对子向听数低的情况就保留面子手的可能维持七对子向听数的情况比较多。



虽然有断么，面子手的可能性也很高，但是为了6m进张打掉七对子一向听不可取。如果577m变成677m的话就退向听打4p。



不决定走面子手而是维持七对子两向听。



有断么的场合做七对子的例子比较少，狙击两天平打8p的话面子手一向听的结构会变差，损失变大。(译者注：打掉了468p的连坎) 为了固定0m的面子选择打6m。



维持七对子一向听的同时如果摸进58p可以看到两杯口的最高形所以打45s。

1保持两天平的话进张损失较大。

2无论从哪里都可以副露的手牌；无论哪个两面变成面子都可以恢复到面子手一向听，变化丰富的手牌。

3巡目尚浅。（10巡以后无论什么样的手牌大抵都是维持一向听数较好）
