

# 现代麻将技术论·押引理论（有赤麻将的立直平均点）

需要什么样的手牌才能进攻，才会防守，首先在自己也已经听牌的场合判断比较简单。原因是，如果是自己未听牌的阶段的话，就必须要将自己从这手牌开始追击的可能性也考虑进去，计算就非常繁琐。自己两向听以下的话基本上都是弃和为正解，一向听的判断特别困难。

其次，关于副露，对手已经听牌的可能性和听牌时的打点根据对手的牌河中和鸣出来的牌不同有较大的差异，所以优先从对手立直而自己也已经听牌的场合的押引入手。

立直的平均点根据《科学化麻将》中记载为子约**6000**点，亲约**8400**点。亲的点数并非为子的1.5倍的原因是亲比起打点更优先于快速做牌。但是这是无赤的数据。因为最近有赤（赤3枚）规则开始流行起来了，所以押引相关的内容也以赤3枚为中心展开。那么，有赤的场合的立直平均点为多少呢？

根据MJ3（赤3枚）的数据，立直的平均点约为7716点（上级段位者平均）。这里根据立直和了时为亲的概率为25%，再根据上面数据中的亲的立直点为子的1.4倍。以全体立直平均点为7700点计算，得出子的平均打点为**7000**点，亲为**9800**点。

可以认为有赤场合的立直平均打点为无赤场合的1.2倍。确实，比起无赤的场合弃和的例子会增加。但是，因为麻将的得点计算是“倍倍计算”，（译者注：指多一番打点就会翻倍）所以无赤时应该进攻而有赤时应该弃和的例子并没有那么多。比如说，无赤时判断两面有3000点以上就应该进攻，那么有赤时就需要3600点以上。但是无论那一边的役牌dora1的2000点都应该弃和，而dora2的3900点都应该决一胜负，所以判断出的结局是一样的。

听牌时有怎么样的一手牌就应该进攻，将在下回说明。

