

现代麻将技术论·读牌的技术论（读牌的原则）

译者注：読み，直译为读出，看出，预见等等。这里一般就翻译为读牌，根据语境，在某些地方翻译成读，读取，读出等等。



容易影响战绩的读牌

对于麻将，有各种各样的“读牌”，其中有一些特别必要的读牌（容易影响战绩）在以下列举。

读山（读取山中残留的枚数）

读手役（推断出其他家狙击的手役，读取手牌进行程度，读取打点都在此范畴中）

读待牌（某张牌对其他家有何种程度上的放铳率）

为了读山有必要读取其他家是在哪个范围内做面子，所以上面列举的三个是相互关联的技术。但是，实际上大部分使用的情况都是根据这些场合仅独立使用一种读牌方法。

麻将的技术可以分成牌效率和押引两部分考虑，读山是在考虑自己的手牌然后选择搭子的场合使用的技术所以属于牌效率的领域。另一方面读待牌是在决定进攻还是弃和，弃和的话从哪里开始切的场合使用的技术所以属于押引的领域。读手役是在他家副露以后对应的弃和场合使用的话属于押引，场上万子很多所以不想要万子搭子的选择搭子的场合的话属于牌效率的领域。

读牌的留意点

这里，列举在实行读牌的时候，应该需要掌握的点。

读牌的基本是概算牌的组合概率。（应当优先于状况或者打者的意志）

形成一个面子的场合，123m这样的顺子的制作容易，但是555z这样的刻子的制作就比较难。因此，可以读出对手手中形成任意的顺子的概率，比形成任意的暗刻的概率高很多。同样的，一个人的手牌只有13枚，其他没有看见的牌一般是比手牌要多得多的，所以说，任意的其他家持有5z的对子以上的概率，明显比没有持有对子以上的概率要低得多。

当然，对手狙击一色手或者对子手的可能性高的场合，或者dora是5z的话，根据打者的意志会优先保留下5z，所以考虑持有5z对子以上的概率和没有这些的场合相比会增加。但是，统计上形成面子或者搭子的难易程度有明显的区别，所以在多数场合下并不至于推翻这个结论。

发生概率越低的事件（rare case，稀有事件）越不容易读牌。

（如果能读出，那一定需要将其他各种各样的可能性都否定掉这一限定条件。）

这个结论根据上述的内容也能判断到。对于对手的立直，知道能放铳的牌是比较困难的，但是什么是不会放铳的牌就非常简单。（现物必定能通过）因为任意牌都会放铳的事件，和不是什么牌都会放铳的事件比起来就是稀有事件了。

这里举一个例子：“All Last距离top点差为3500点的子家裸单骑听牌，役只能看到白。”可以读出待牌基本上只有dora这一点。（译者注：换言之就是即使我打了dora以外的牌放铳了也不会影响我的顺位。）（一点读就是因为碰到了稀有事件）这是非常极端的例子，其他也有“虽然有他家立直，但是摸切了好几张无筋牌”的某家存在的话，就能读出他在默听高打点牌的这个平时发生概率比较低的事件。引号内的内容，在限定条件下就会发生。能读出稀有事件的场合，换言之就是读到实际上只会发生这种稀有事件的场合。（译者注：即只有这个稀有事件才能解释场上发生的事情。）

不用读牌，或者说没有办法读牌的场合就不读牌。

实际上可以有效利用读牌的场面并没有那么多。麻将这个游戏在性质上就存在情报量不足的因素（限制条件少）导致无法读牌的场面占了大半。而且，假设即使能读牌，结果上和没有读牌时的选择不不变的事情也是经常发生的。（自己手牌七零八落，即使高精度读出他家的立直待牌，结果依然是全弃。）这种场面下拙劣的读牌反而会使战绩下滑。总之应该记住这个原则：**首先优先确定的情报，在只有这些情报时判断微妙的场面，再活用根据读牌得到的不确定的情报。**
