


现代麻将技术论·押引理论（全弃）

本回开始，进入他家听牌而自己未听牌的场合的押引的讲解。他家听牌确定，而自己没有听牌的阶段，自己和了的可能性就比他家和了的可能性低。所以这种场合下采取最多的行动就是全弃。全弃指的是不考虑自己的和了，为了将放铳可能性降到最低而从安全度最高的牌开始顺序切出的行为。因为麻将中自己无法和了的局面很多，掌握全弃的技巧与否对自己的战绩有很大的影响。

牌的危险度

哪种牌有多少安全度，首先请看下面这张表。

牌の危険度表



ランク	種類	放銃率
S	現物牌	0.0%
A+	単騎字牌	0.9%
A	該当無し	
B	筋1・9牌	2.9%
C	単騎以外の字牌	3.4%
D	筋2・8牌	4.8%
	筋3・7牌	5.5%
E	無筋1・9牌	6.3%
	片筋4・5・6牌	7.0%
	無筋2・8牌	7.0%
	無筋3・7牌	7.1%
F	無筋4・5・6牌	12.3%

各种的影响对危险度的变化

壁（译者注：no chance，即常说的nc），有筋同等或者以上的安全度。（3m4枚现时的2m比筋2m更安全，因为筋2m可能会有坎2m听牌而nc2m没有。）

no chance的牌越看得见就越觉得安全，（因为双碰和了的可能性减少，所以越看得见就越觉得安全，关于听筋或者字牌也可以说是一样的。）（译者注：原文这句话姑且直译了出来，个人理解是如果你看到了壁，那这张牌就变得更安全，同理如果你看到了筋，看到了现1-2张的字，这张筋或者字也会变得更安全）4p如有现4枚且9p通过时的6p，48p4枚现时的6p等也是no chance。因为特别容易看漏所以需要注意。

one chance（译者注：即常说的oc）的话，比无筋安全，但是比筋稍微危险。

序盘的舍牌的外侧安全度上升1个阶段（危险度0.6倍，在以吃副露的场合更加安全。（考虑以吃副露的场合早巡从233m中切掉3m的例子非常少））

越是序盘的外侧越安全，同理筋也是一样。反过来说立直宣言牌的筋（译者注：连坎最后引挂立直的例子很多，比如135打5立直引挂）就有若干危险度的增加。序盘舍牌的外侧和立直宣言牌的筋比较的话前者安全。

里筋，间四间

没有特别考虑的必要。（译者注：这里只略作科普，里筋是指某张牌往里数一张牌和他的筋牌，比如2的里筋是36；间四间是指某家牌河出现了跨4个数的牌，比如16，那么25就是他的间四间。有些说法称里筋和间四间更危险，但是同为生张自身就有不低的铳率，在统计学上这两种牌也没有显现出明显高的铳率，所以没有特别关注的必要）

立直宣言牌的周边（跨筋）

如果有其他条件的话可能会变得非常危险，原则上没有考虑的必要。（译者注：同样略作科普，跨筋是指跨过这张牌的一组筋，比如说4的跨筋就有36和25，和里筋间四间一样没有特别关注的必要）

暗刻筋

虽然有若干危险度上升，但是没有超过1个阶段的程度。

dora·dora周边

dora有1~2个阶段的恶化。（1·9以外的数牌危险度为1.2~1.3倍，1·9牌的危险度为1.7倍），dora周边有1个阶段程度上的恶化。（危险度为1.1倍）

怪异的舍牌（4·5·6有三种以上出来）的场合

仅凭这个条件并不能改变危险度排行顺序。（译者注：舍牌怪异的手牌有可能是七对子，这种情况下只有现物才是安牌，在没有现物的时候依然还是要遵循牌的安全度规则弃和，并不会说惧怕可能的七对子就在没有现物的时候不切出现一枚的字而选择切出无筋456）

赤牌3枚的规则下，切出赤5（立直的场合作为立直宣言牌切出）的对手可以读出他没有同颜色的赤，也就是说基本没有同颜色的5。（类似于4枚5都现的成壁场合）

这样分析的话，切出0p的场合37有类似边张的安全度。（330p的话通常会切出3p待4p，单骑的话会选择赤单骑。切出0p和1p的4p,切出0p和9p的6p就比单纯切掉0p更安全。切掉0s的场合中的28s比通常的28s更安全。（130s的话通常是待4s的）各色赤2枚的规则不限于此，但是也有和one chance同种程度上的安全度。）

同种安牌的切出顺序

如果是完全弃和的话，考虑到现在没有听牌的他家有将来听牌的可能性，应该留下共通安牌，先切出他家无法通过的牌。（反之，自己还在考虑听牌的话为了将来能顺利听牌，先切出自己不要的牌。）

即使同为同种安牌，（译者注：如同为无筋1·9）也有被他家鸣牌可能性的有无之分，通常有被鸣可能性的牌优先切出。原因是，一来这张牌将来可能会变成荣牌，二来可以让他家鸣牌后听牌形成数人听牌对攻的场面，在自己全弃时减少被自摸率使得失点的可能性减少。但是，比如自己是top，下家是亲；或者下家有高打点可能性的副露；或者接近流局时不想因为未听牌支付更多的罚符等特别想避免被鸣牌的局面的话，应该优先切出不会被鸣的牌。

关于弃和，这些内容差不多就可以应付了，但是因为其他因素使得牌的危险度变动，导致切出的顺序变化的例子多少还是有的，这些的处理会在接下来的内容中论述。
