

# 现代麻将技术论·手役构成理论（断幺九·平和·一杯口）

申明：文中例子并非是在所有情况下都是正确的，根据实际场况相同手牌会有不同切法，切勿死记结论。

## 断幺九

鸣牌后依然有一番（即无食下），且非常容易做，同立直一样是麻将的基础役种。

### 孤张2-8的价值变高

看到断幺可能的场合自不用说，即使在断幺不确定场合，有效牌数量也是孤张2·8>>孤张字牌。即使没有其他手役，寄希望于中间浮牌的进张是基础。

断幺确定场合，就打掉19牌确定断幺。



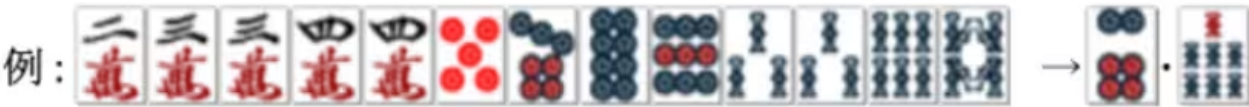
例外的是，如果不是非要做断幺可固定两面，比如上面例子打3s，或者235m如果摸进1m也可以立直所以打5m。

倒退向听数确定断幺的话，浮牌3-7>边张搭子

可以副露的话不仅仅是打点，速度方面也有优势。



有不改变向听数的副露可以考虑确定断么。



用07p吃6p



有食替规则的话用56m吃打1m



这手因为两面确定所以狙击立平，但是和了top情况下依然可以断么副露。

下图的其他的部分为1234s577p



手牌1：吃47 手牌2：吃36 手牌3：吃嵌3

## 平和

这也是麻将的基本役之一，因为可以契合两面的面子构成技巧，所以特意狙击做平和的情况较少。平和因为符数原因所以比其他的一番役的得点要低。（即手牌中有符的情况下）所以即使没有平和也不要在意，如果有其他更好的选择可以优先其他的役。

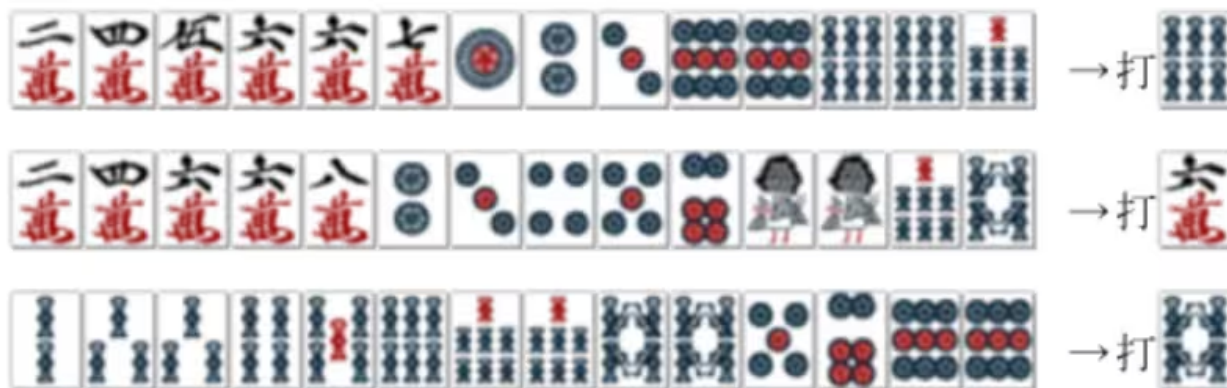


虽然暂时消除了平和听牌的进张，但是因为之后丰富的变化所以打1m，摸进里目2m打北。

但是五番以后符对打点的影响消失，如果有平和自摸6番跳满的场合平和的价值会变高，如果是狙击跳满的场合可以考虑平和。

如果雀头时役牌会导致平和消失，所以在顺子和两面合起来有四组以后而无雀头的场合下，孤张客风>孤张役牌。

因为有刻子以后平和消失，所以将两面对子固定成两面的例子（344切成34）会些许增加，另一方面，两嵌或者其亚种这些不能构成刻子的复合形的价值变高。



## 一杯口

含有一杯口的搭子的一般是可以简单做成各种复合形的连续形，即使不考虑手役也应该优先留下。也有中膨形（3445）亚两面（3455）这种比一般浮牌强的复合形变成一杯口的例子。所以即使不考虑手役也会将能做成一杯口的部分优先留下，而纯粹狙击一杯口的情况较少。

一杯口只有一番，所以如果其他搭子都是两面以上的好形的话可以先打掉含有愚形一杯口的搭子，而且因为自己已经使用了一张待牌了，所以牌河现一枚的话就是两枚残，这时候可以比待牌四枚的愚形搭子先拆掉。

狙击一杯口的场合时，连对（4455）和飞对（3355）的形状因为含有一杯口所以拆牌时要注意。



如果36p进张枚数少两张也是打7s（可以摸进4s），这里相对于一杯口，增加两面容易度的理由较大。



因为24s改良少所以狙击一杯口打2s，如果24s（外嵌张）变成35s（内嵌张）的话打6m比较好。（摸进5m可以切掉其他单独的嵌张所以比打8m好）



上述例子是摸进25m确定一杯口的复合形，在实战中要记得这一点。

