

现代麻将技术论·押引理论（序盘的兜牌）

译者注：原文为**序盤の受け**，**受け**的意思是没有完全放弃听牌，切相对来说比较安全的牌，有机会的话就寻求听牌然后狙击和牌的操作。（译者理解为起手半弃，看情况不对直接全弃，只有进张非常魔法能留住所有危险牌还听牌了才看是否能偷偷和了）这里译者采用兜牌这个翻译，如果有更确切的翻译请告知译者。



考虑点棒状况做牌（牌效率领域），或者是在他家可能听牌的状况下关于押引的判断，在麻将技术中占据了重要的位置。（关于这些在之后会做论述）

从序盘就要开始兜牌的局面

在谁都没有听牌的序盘阶段，考虑到点棒状况打出具有弃和气息的一打实际上基本是没有必要的。

点棒状况最重要的是在All Last，但是就是在All Last，自己没有和了的必要，只要不放铳就好了的状况也并不多。

首先，All Last自己是子家的话，亲家连庄的话多少点差都有可能缩小，并不能说自己就没有和了的必要。

例外：自50000点，亲25000点，子24000点，子1000点

因为有快要被飞了的他家存在，亲家有大手牌自摸和了的话就能确定自己的top。（和亲有24000点以上的点差的话亲自摸6000All也不会被逆转）这种场合下只需要避免亲家的直击就好。

例外：亲55000点，自30000点，子8000点，子7000点

亲是大top，自己只要避免放铳（被子家跳满以上直击）基本就可以确保2位的场合。

绝对领先时的弃和的时间点 (timing)

自己是亲的话，这一局就这样应付过去比较好。但是，自亲的场合也有被追上的风险，被2位满贯直击会被逆转的场合，被2位跳满自摸的话也会被逆转；同样的被跳满直击就会被逆转的场合，被倍满自摸就会被逆转。也就是说，对手有被默听直击就会被逆转的手牌的场合，被立直自摸也会被逆转；有被立直直击就会被逆转的手牌的场合，被自摸中里1就会被逆转。

因此，即使自己是绝对领先，序盘时就积攒安牌放弃和了并没有那么有效。不仅如此，虽然是比较稀有的例子，但是见逃，放铳也能确实的以top完场的场合没有对他家电报（为了自己和了而放铳的场合也包含在内）但是结果上反而被逆转了的可能性也是存在的。而且，暂不论顺位制，点数制且有祝仪的话，即使同为top也是自己和了完场的收支比较高。

当然，如同前面所述，中盘以后手牌仍没有进展，自己和了可能性绝望的场合，或者即使听牌了，但是对手副露出可能实现被直击逆转的一手的场合（比如说All Last自亲，和自己点差14000点的子家副露出一副dora刻子，被满贯直击就会被逆转，而被满贯自摸还能top完场）就应该转为全弃。
