

现代麻将技术论·押引理论（迂回·绞杀的方法）

麻将，按照“**进攻的话就最大限度进攻（全攻），防守的话就最大限度防守（全弃）**”来打的话，多数局面下都是正确的选择。但是强硬进攻的收支面是损的，而根据局面或者自己的手牌，不是非要完全弃和才行的场合也是有的。即使是在弃和，但是来牌顺利的话可以和了，或者听牌（特别的，终盘在其他家的进攻下取得形式听牌的场合），如果成功了的话，可以说没有比这更棒的事了。这种打牌方式，在意其他家听牌（或者说是读到了听牌）而扣下危险牌叫做迂回，虽然未听牌（或者说读到了未听牌）但是在意可以被鸣的牌而扣下叫做绞杀。

也就是说，绞杀是迂回的一种。

最大限度进攻的场合中的何切技术属于牌效率的领域。和最大限度进攻的话打○不同，以不能打○（或者说是，没有满足“只有听牌了才切出”等的一定条件的話就不能切。）为条件的何切称为迂回，绞杀，也可以说是在○不能切的条件下的牌效率。

在何种场合下应该选择迂回。

这里还是使用押引理论中提到的攻守基准，首先判断是否应该最大限度进攻。（绞杀相关特别参照押引理论（绞杀））判断出不应该最大限度进攻的话，再判断是否有迂回的余地（或者说，是否有一边绞杀一边返回进攻的可能性）。判断能否在不能切○（或者说没有满足一定条件时不能切）的条件下推进手牌，这里如果判断出不可能的话，可以说已经除了弃和以外没有别的方法可选了。实战中，（特别是其他家立直的场合）不能切的牌存在复数是普通的。不能切的牌如果是复数张孤立牌的话，一边满足条件一边推进手牌基本上是不可能的。所以这时候迂回的机会就很少，大部分会变成全弃。

该如何迂回。

为了满足条件的同时推进手牌，不要将切不出的牌变成复数张孤立牌来切出可以通过的牌是必要的。已经完成的面子中的一部分为切不出的牌的场合，如果从这里开始打的话，就宣告着这手牌再前进基本上是不可能的（拆面子）。全弃场合的话这是没有办法的事，考虑迂回的场合是不能考虑拆（这种）面子的。

如果有其他可以通过的孤立牌的话那切掉就可以，没有考虑的必要。（这种场合通常也不叫做迂回），因此，将迂回的手段分类，如下分别进行说明。

（看上去损失比较小）从复合搭子中切出1枚

因为速度上没有怎么落下所以使用频率最高。（虽然也没有表现出迂回的样子）适用于虽然在自己的手牌中存在不能切出的牌，但是听牌了的话就可以一决胜负的场合。（有即使听牌了也不能切的牌的话可以用下面列举的方法。）听牌的话就一决胜负，不能切的牌转化为搭子或者雀头的话就拆掉其他可以通过的部分。如果还摸进不能切的孤立牌的话就感觉可以全弃了。

拆掉对子

1次通过的话就还能通过1次，也没有产生不能切的浮牌所以经常在迂回中使用。

拆掉搭子

拆掉搭子的场合，优先拆掉不会形成不能切的浮牌的两张牌都可以通过的搭子。

※这比起是迂回或者绞杀不如说是进攻场合下的技术。选择拆掉牌效率上没有那么大优劣的搭子，对子的场合，优先拆掉他家无法鸣的牌在收支上是有利的。虽然称不上是在考虑绞杀，但是推进其他家的手牌对自己也是不利的。

拆掉暗刻

和顺子不同切掉1枚还可以当成对子使用所以并没有完全破坏它。拆掉暗刻后顺利的话还可以期待听牌，实际上基本都会变成全弃。

狙击七对子

不能切的牌有复数张浮牌，做成七对子的话就有不切出它们而直到听牌都持有的可能性。基本上全弃の場合，姑且保留了听牌的可能性。



迂回的具体例子参照Beginner's Luck《迂回（まわし打ち）》章节。
