

现代麻将技术论·点棒状况判断技术 (All Last的见逃判断)

上回说到逆转手多少依赖偶然的要素也没事，但是实际上为应该优先选择何种逆转方法而苦恼的场面是很多的。特别的有一种经常发生的场合，那就是在立直以后从其他家打出了和牌，在荣和以后需要1枚里宝牌才能逆转，而自摸能确实逆转的场合。

中里的概率约为30%（除了雀头以外没有其他用到2枚以上的平和手的话概率稍微上升，七对子这种只用到7种牌的概率约为20%。）在不考虑因为没有和了导致的顺位下降问题（四位等）情况的话，若见逃以后自摸的概率更大的话就是见逃比较有利。

可以自摸和了的可能性，当然受到巡目和自己听几枚残的影响很大。这个网站计算了几巡听几枚残能多大程度上影响自己的自摸，可以作为参考。

「ツモ率論 (<http://ameblo.jp/kazyake/entry-10076130541.html>)」 「麻雀電卓 ツモ確率 (<http://kazyaken.web.fc2.com/mj/tumoritu.html>)」

但是这里是按照自摸到最后来计算的，实战中还要考虑途中有谁自摸的情况，只有在 $(1 - \text{他家和了的概率}) \times (\text{自摸列残留的概率}) > (\text{里宝率})$ 的场合下，见逃才是有利的。

这里提供了自己作为东家或者南家（自摸18回），西家或者北家（自摸17回）的话比东南家迟1巡的自摸率。

听愚形的场合（因为1枚见逃所以余3枚）

即使是第1巡的时间点见逃，残留3枚还能自摸到的概率只有36.765%。他家和了的概率有10%的话就已经比里宝率还要低了，所以愚形的场合常常应该直接和了。

听两面的场合（余7枚）

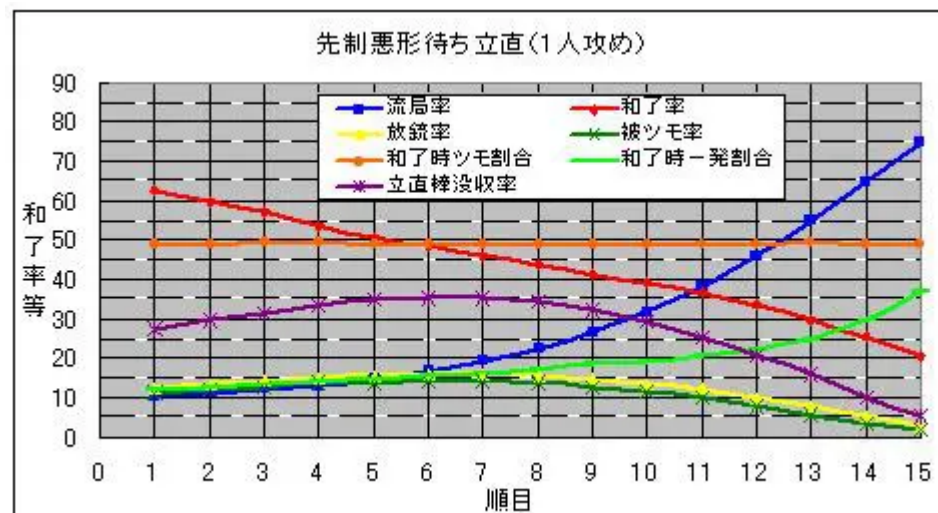
第1巡的时间点的概率为66.355%，第4巡62.915%，第8巡56.174%，第12巡44.699%。虽然过中盘以后待牌还没有见到是非常稀奇的情况，但是余5枚在12巡的时间点依然有34.103%。

知晓他家的和了率是一件比较困难的事情。假设剩下的三人都弃和的话，这个自摸率就可以照搬来用，7枚的话自摸4回，5枚的话自摸5回的自摸率就可以超过30%所以见逃有利。但是，因为已经有一家已经切出自己的和牌了，那么就要考虑至少有一人在进攻了。

若正在进攻的其他家一人已经听牌的话，因为对手怎么和都可以，在其他两家弃和的时候对手和了的概率就会比较高。

对手可以有两人（指自己和对手）摸和了牌，而自己只有自己一人摸和了牌。对手是65%的2种待牌的两面，其余概率是1种待牌，剩下的两人不会切出任何和牌的条件下，自摸列的概率只有在59.4%以上（余7枚自摸12回以上），和了率才会到30%。若剩余2人会切出和了牌的概率在10%的话需要63.5%。因为配牌时7枚残的概率也只有66.355%，可以说在其他家听牌进攻的时间点见逃就没有优势。

一个对手进攻（其他两人全弃），但是还没有听牌的场合，振听两面的和了率和愚形立直的和了率接近。（虽然枚数只有一半但是按照自摸两次考虑的话体感上会比较接近吧。）以下是先制愚形立直（一人进攻）的模拟结果。



先制愚形立直（1人对攻）横坐标为巡目 纵坐标为和了率等；各条线的含义（左上到右下）流局率 放銃率 和了时自摸占比 立直棒没收率 和了率 被自摸率 和了时一发占比

根据这个图表，第13巡的和了率基本在30%，在这之前见逃是有效的。（译者注：这里原文没有看懂，因为振立只能自摸，不存在见逃，按照上面对于先制愚形立直的说法也是和了比较好。）

本回就不能和了的场合就不考虑和牌（着陆）比较好的场合做了分析，意外地得到良形听牌的话见逃会比较好的结论。实战中着陆的可能性，亲连庄流局继续的例子，虽然看上去枚数一样但是山存量怎么样的很多要素结合起来会非常复杂，要做出明确的判断非常困难的场合也有吧。但是即使在这种场合下，用这样的方法下判断这件事本身是不变的。这里建议有余力的话自己假想实际的场合然后计算得出结论。