

## 寫在前面 - 為什麼要牌效率?

大 | 中 | 小 RSS

[ 2009/07/04 02:13 | by puyo ]

這是第一篇針對日麻初中級者而設的文章。經過各位讀者反映過意見，筆者會先從牌效率方面落墨。

我相信在這裡的讀者，都有打過廣東或台灣的麻雀，日本麻雀對牌效率要求，相對起這兩種麻雀，都高很多。所以當大家學了規則之後，必須在牌效率上下點功夫，才可以令成績有進步。在講解為什麼日麻的牌效率很重要的時候，也順手說明一下有關日麻系統上的特質。

### 日麻比的是順位，不是點棒

初學者玩日麻必須要記住，**日麻比的是順位，而不是點棒**。日本麻雀都是以一個東風或半莊作計算單位。你的成績就等於每一個單位完結時的平均順位。一個東風 4 局牌，雖然和得出牌並不代表你會有第一，但如果你一局也胡不出，就肯定不會贏。廣東牌可以容許你每局都做大牌，因為一鋪大牌差不多相等於幾十局小牌的收入，但這打法在日本牌來說一定行不通：幾個東風都不胡牌，會必然輸得很痛。

### 門清的重視

細心看日本牌的役牌，你會發覺日本麻雀十分重視門清。只要門清聽牌就可以立直，簡單滿足一番的起和限制之餘，亦享有開裡 **dora** 的權利。而且日本牌也有不少只限門清，或者非門清時要減番的役種。

要門清，**就得只靠自摸到入章的牌。因為可以依賴的牌少了**，好的牌效率就是要盡量擴大自己的入章機會，重要性比可以隨便上牌碰牌的台灣麻雀大得多。

### 日麻的得分系統

日本麻雀的得分系統也是十分獨特：**1~4 番**的手牌，每多一番就差不多多一倍的分數，但對於 **5 番**以上就是完全另一回事。例如 **5 番**牌是滿貫，多一番就變成跳滿，都只有 **50%**的增長。本身 **6 番**的牌再加一番更加是沒有任何作用。

廣東牌 **8 番**牌的收入是 **5 番**牌的 **8 倍**，而在日麻中只是兩倍。因此在日本麻雀中，很少會故意做太大的牌，因為效率實在太低。在赤三枚的對局環境下，每個人都平均有接近兩個 **dora**，只要胡出都有 **3-4 番**時，這現象就變得更明顯了。

亦正正因為 **dora** 多，胡出 **3-4 番**牌根本不難，密密和牌，比守株待兔地等大牌來得有利。要提升自己的和了率，好的牌效率是必須的。

好，廢話說完了，下一篇會進入正題。

### 初期牌效率：由配牌開始

大 | 中 | 小 RSS

[ 2009/07/04 09:50 | by puyo ]

牌效率是讓你盡可能在最短的時間內胡牌的技術。在日麻中最先胡牌，意即是指最快做出「**4 面子+1 雀頭+1 番**」(註)。所以牌效率也是朝這個方向去思考，最小機會做成面子的會先捨去，盡量提升自己完成面子的機會。

其實牌效率在你獲得配牌時已經有用



面對這樣的一般配牌，應如何處理呢？

### 打牌的優先次序

這裡的牌效率很簡單，就是先打最沒有用的牌。何謂最沒有用的牌?? **單獨客風牌**當然排第一，因為它沒有做成順子的機會，只可以等摸成對，機會很低。要注意的是。單獨的翻牌是另一回事。因為只要碰得出，就可以簡單地解決一番起和的限制。之後還可以吃其他人的牌。所以它的價值遠高於客風牌。

客風牌之後，就是單獨 19 的么九牌了。因為成搭也必然是卡窿或偏章。不過在上面的手牌，1 筒的價值比 9 筒低，原因是有 4 筒的存在。因為就算你打 1 筒，摸 2,3 筒也可以跟 4 筒成搭而不會蝕章。另一方面如果打 9 筒，摸 78 筒就會蝕章了。在這個例子中，**一筒的價格也因為有四筒而降至跟單獨客風牌同級**。

簡單而言，序盤的不要牌順序如下：

1. 單獨客風牌，有 4,6 的單獨 19 牌
2. 單獨 19 牌
3. 單獨役牌
4. 單獨 2,8 牌
5. 單獨 3~7 牌, 89 偏章搭子

注意：3~5 項的次序，有時會視乎不同的手牌而略有差異

再舉一些例子



-->一筒是最沒有用的牌，先打。在這類不算太好形，需要靠役牌的手牌中，打紅中是惡手。



-->打西是正解。因為 456 萬已經是面子，雖然有 4 萬，這幢的一萬會視作單獨 19 牌看待

(待續)

## 初期牌效率：搭子

 大 | 中 | 小 

[ 2009/07/08 12:03 | by puyo ]

配牌後幾巡，通常已經可以把沒用的字牌都處理好，剩下來的牌，如果不成面子，大致可以分為以下三類

1. 搭子
2. 浮牌 (單獨數字牌)
3. 對子

接下來幾篇文都會先說明搭子的問題

### 搭子的種類

搭子可分兩面，卡窿及偏章三種。偏章的價值最低，卡窿次之，而兩面最高。所以當搭子太多而要拆搭時，也應先拆價值最低的搭子

#### 12567m 55999p 2478s

這裡手牌當然是打 12m 了

當遇到同種類的搭子而要求進行取捨時，可以考慮兩者之間轉成好形(即兩面)的機會

#### 24789m 35888p 3478s

在這情況下，拆搭的後補有二：24 萬跟 35 筒。表面上 24 跟 35 都是卡窿，但實際上亦有分別：35 筒摸 2 或 6 筒都可以成兩面搭，但相對於 24 萬，如果摸 1 萬，只會變成更差的偏章。所以 24 萬的機能會比 35 筒低。為保留將來摸 5 萬的機會，這裡先打 2 萬。

所以初學者應該要把這個價值順序牢記

偏張 < 13 卡窿 < 24 卡窿 < < 其他中張卡窿 < < < 兩面

## 重要的複合搭(一)

 大 | 中 | 小 

[ 2009/07/09 22:43 | by puyo ]

在上一篇文章提及過的搭子，都是單獨易見的搭子。今次會說明一些常見的複合搭子。

### 1. 4556 形

初學者最常見的錯誤，是經常將此形當作是「456 的順子 + 單獨牌 5」，而過早把 5 打走

實際上，此形應當作兩個 45+56 的兩面搭，摸 3467 都入章，亦有不錯的一盃口機會，是日本麻雀中價值極高的牌形。手中如出現這個牌形，我也不會輕易拆散

的

## 2. 4567 形

同樣道理，這牌形應視作 45+67 兩個兩面搭看待。此形成搭的變化很多：既可摸 56 成 1 面子+兩面搭，摸 38 也可以做三面張，而摸 47 則是雀頭+1 面子。它的價值不比之前的 4556 形低

## 3. 4456 形

這是一對子+56 的兩面搭形，入章牌亦不少，不過因為有不小的機會做不成最好的兩面搭，故價值比之前所提到的兩個牌形稍低，但仍然算是一個好牌形

## 4. 3567 形

這是連中上級者有時都會忘記的牌形。同樣我們也可以當它作 35+67 去看待。此形有用的牌分別有 1,2,3,4,5,8 六種，其中摸 1,5,8 會留下卡窿愚形，價值略遜於 4456

## 5. 4445 形

有打麻雀的對此形都不會陌生，這是常見的三面聽牌形態。但當手牌還在未聽牌階段，這個形的價值只是一般。

此形無法給你兩個面子，最多只有一個雀頭+一面子。要記住的是，你要胡牌需要 4 個面子，而雀頭只需要一個，所以你對面子的需求遠遠比雀頭高。事實上，當你手牌有太多對子(雀頭)時，這裡的 5 很多時候會成為廢牌。

(待續)

## 重要的複合搭 (二)

 大 | 中 | 小 

[ 2009/07/17 00:49 | by puyo ]

前兩篇介紹過不少在日麻中重要而易被忽略的好牌形，今次會再介紹其他常見的搭子。

## 6. 兩\三間搭

兩\三間搭指的是類似 468，或 2468 等連續卡窿的牌形。

不少初學者都會覺得卡窿是惡形，不太喜歡此等牌形。不過我們要注意：一個 246 的兩間搭，跟一個兩面搭的入章牌數是一樣的，分別是前者要 3 隻牌，後者只需兩隻，前者的效率稍低。

雖然它稱不上是好牌形，不過在序盤搭子仍不夠時，兩間搭仍然是很有用。

## 7. 3556 形

35+56 的兩搭，表面跟上次談過的 35+67 形差不多，實際上相去甚遠。原因是 35,56 就犯了有效牌重覆的毛病。在這情況之下，35 搭的價格很低，如果已經夠搭，35 差不多會是最早被打的一組。剩下 56，或 556 就已經夠了。

## 8. 5566 形

大家可能以為 5566 是兩面，又有機會成一盃口。但在我心目中，它是一個很差的形態。5566 是一個完完全全的有放牌重覆，求兩次 47 表面上很容易，但當在有其他更好的搭子時，這個必然會先被處理。

有關搭子的討論，到這裡為止。如果有問題，歡迎提問。下一篇將會是一堆例題的討論。

## 日本麻雀的手役 - 重要點概覽

大 | 中 | 小 RSS

[ 2009/08/01 01:52 | by puyo ]

(讀者注意：本系列的文章主要是討論各役種的特性及正確的做牌方法，並假設讀者已經了解日麻內各役種的定義。如各位對日麻的手役仍然不太清楚，可以先參考[五點子的網頁](#))

日本麻雀有 37 個役種 (dora 不計算在內)，彼此的出現頻率跟做牌要求都不同。就好像天和，你需要的是運氣而不是技術(笑)

初學者如想進一步了解全部手役是很辛苦的一回事，不過其實只要把常用的幾種學好，就已經有很好的效果。下面列出日本麻雀中，出現率高於 2% 的役種

(括號內為出現率，數據來自

<http://www2.odn.ne.jp/~cbm15900/html/y99.html> )

- 1 リーチ (45.1%)
- 2 役牌 (40%)
- 3 斷么(21.4%)
- 4 平和 (19.9%)
- 5 門前自摸 (17.6%)
- 6 一發 (10.2%)
- 7 混一色 (6.31%)
- 8 一盃口 (4.75%)
- 9 對對和 (3.92%)
- 10 三色同順 (3.46%)
- 11 七對子 (2.52%)
- .
- .
- .
- 14 清一色(0.94%)
- ...
- 19 嶺上開花 (0.28%)
- ...
- 27 国士無双 (0.043%)
- ...
- 37 天和 (約 33 萬分之一)

全部役種中，只有少於三分之一的出現率是高於 **2%** 只要精通這些役種，已經可以應付絕大部份的牌局。你亦不需要花時間去研究少見的役種。

上面列出的 11 個役種，可以分為幾類。

- a. 立直，門前自摸，一發：這手役只需要門前聽牌就可以有，要求的就是牌效率，之前已經略略解說過。
- b. 平和，一盃口。同樣是門前後，所以沒有牌效率也是不行。不過這兩手役由於對手牌構成有限制，難度較高
- c. 斷么：鳴牌攻擊的必修科，這在之後講座會花不少篇幅介紹
- d. 混一色：初學者最容易做的役種，但其中亂來的人很多，[是今次手役討論中第一個要詳細說明的役](#)
- e. 對對，七對子：兩個很相似的役種，初學者通常都搞不清做對對和七對的適當時候。以下是來自天鳳整個 6 月份，對對和的出現頻率統計。  
一般: 4.43%  
上級: 3.09%  
特上: 2.07%  
鳳凰: 1.48%
- 水平越高的雀士，對對對和的依賴就越少。究竟原因何在？本節也會詳細講解。
- f. 役牌：出現率極高，但相比起混一色，出現亂子的機會明顯較低
- g. 三色：高分手牌經常有的役種。

本節以後的文章都會圍繞以上各役種

## 手役解說 - 染め手 (一)

大 | 中 | 小 [RSS](#)

[ 2009/08/04 22:07 | by puyo ]

在日本麻雀中，混一色和清一色的牌都稱為**染め手**，跟立直，斷么九和役牌合稱日麻四役，是日本麻雀中最重要的手役

沒錯，混一色是一個相對容易完成的二番役，加上可以跟役牌複合，因此就算在上級的牌譜，和出混一色甚至是清一色的牌局並不罕見。

不過正因為混一色易完成，初學者都很喜歡做，部份甚至每一局都在做...

請記住，大家不是在打香港的廣東牌，每一局都不是非胡混一色不可的。不理三七二十一的去做混一色，會錯失不少應有的機會。

本文先會介紹一些在初心者間常見做混一色的錯誤。

### 1) 下等混一色病



這個配牌，是我在一個天鳳個室中看到。這時正在做莊的他竟然打 5 索！

他眼中是不是只有萬子跟筒子的混一色嗎？他可說是患了日麻的大近視，一定要醫。

試想想，一副牌筒子索子萬子各佔三份之一，換句話說平均要 3 巡才會摸一次萬子。現在你只有 5 隻萬子，要多 5 隻牌湊混一色，平均來說都要 15 巡。一局牌只有 17 巡，你還有時間做牌和胡牌嗎？

這手牌，根本就不會有做混一色的念頭，三張字牌，選一隻客風來打就可以。

一般來說，其中一色的牌數達到 8 隻以上，才會有混一色的念頭。

## 2) 正視其他可能的役種

當然，就算手牌內有不少同一色的牌，也不代表做混一清一是正解



就算是這樣的手牌，有 10 隻筒子，不論是第幾巡，我都會打 13 筒。

這手牌最接近的牌形，應該是立直斷平一盃口，而不是清一色。前者立直是滿貫確定，運氣好的話，要跳滿也不是難事

反觀做清一色，絕大部份的情況下都是滿貫，有跳滿以上的機會極低。況且，目前筒子只有 3 個面子，一心做清一色的，有沒有想過第 4 個面子從何而來？

這例子也是來自一個初學者的牌譜，當時他拆索子，同樣也是患了大近視。之後他摸到一對客風牌北，碰了對家的 8 筒



剩下來是 2000 點的愚形聽牌，跟打 13 筒做門斷平，有天壤之別。

再舉一例



看到這手牌，可能大家都會覺得“今次仲唔係混一色？”相信隨手打 3 索的人有很多。但換我的話，這裡仍然是先打北

這手牌的目標也不是只有混一色而已，先打北的可能性有：

- a. 摸 3s, 目標是中 dora 2 或一盃 dora 2/3
- b. 摸 2/4s 時 可以染指門清，立直一盃 dora 1 已相當不錯

如果打 3s, 可能性有

- c. 摸北，目標是中混一色，或混一 nomi

情況 a,b 出現的機會不俗(理論上出現 a 的機會跟 c 相等), 而得分亦高, 所以這裡先打 3s 還是較打北遜色.

日麻不是廣東牌, 一副牌除了混一色之外, 還有很多出路. 初學者如要進步, 首要的工作是要擴闊自己的視野.

(待續)

## 手役解說 - 染め手 (二)

大 | 中 | 小

[ 2009/08/12 17:50 | by puyo ]

上一篇文章介紹過一些不應做混一色的情況, 那麼究竟在甚麼的情況下才會做混一色呢? 當然, 一定的牌數只是其中一個條件, 其他方面的要求我們都必須留意:

### 1) 很難維持門清

非門清的混一色是二番役, 不過如果可以門清, 因為可以立直, 兩番就變得唾手可得, 加上有一發裡 dora, 得分反而更多. dora 不是你要染的一色, 追求門清就更值得考慮.

34567999m 56p 北北北中 dora 5p

如果沒有 dora, 做混一色不壞, 不過如果有一隻 dora, 一定不會再拘泥於混一色, 這手牌亦應該打紅中.

打紅中後, 不計摸 6 筒的入章聽牌 (因為要打 dora), 入章牌多達 34 隻之多, 聽牌時亦必然是良形, 要在門清下和出絕對不難. 要知道, 立直自摸裡 1 已經是滿貫了.

強行做混一色, 九成都是 2600 聽牌. 很明顯, 向門清立直的方向走會較優勝

### 2) 染色的牌形好或容易鳴

做混一色, 可以入章的牌自然較少, 加上上家會扣牌, 所以某程度上我們都要求染色的牌形不可以太差, 如有之前提及過的 3445 等的好形就更理想. 假如非染色的牌形明顯比染色牌形好, 就應重新思考應否再堅持混一色了

另外, 由於做混一色或多或少會涉及鳴牌, 在門清時價值很低的對子, 因為可以碰牌, 避過上家的扣牌而變得有用. 特別是 1289 等容易碰出的對子, 做門清時會十分礙眼, 但在對混一色來說是不錯的配搭

112468899m 12p 48s 中

這手牌可以先打 8 索, 保留紅中做混一色的機會

筒子索子的牌形不佳, 加上萬子方面的 118899 萬的三對對子十分礙事, 門清的路將會變得十分艱辛. 但如果手牌是混一色, 因為 1,8,9 萬易碰, 手牌仍然有和了的機會, 運氣好的話還有清一色的可能.



### 3) 役牌

役牌在混一色的手牌來說是十分重要，它是經常跟混一色複合的役種。有一對役牌，做混一色的誘因便大增，主要原因有三

1. 役牌可提升混一色的分數
2. 役牌易碰，而等門清摸到暗刻則甚難
3. 碰出役牌後，對染色數牌的需求會減少

所以日麻裡有「[有役牌兩對做混一色](#)」的格言

### 4) 除混一外沒有出路

有一些手牌，做混一色不是只為和了

49m 24p 125788s 東北北中

如果狀況判斷告訴你本局不太需要搶和，這裡打 9m (甚至 4m) 強行做混一色相當可取。

這手牌要立直是相當痛苦，而且分數也不會多。既然和了已經是艱難，例不如把手牌完全用盡。這裡故意在早巡打出中張牌，給他家一個你想做混一色的假象，是個不錯的構想。

之後如果可以摸到索子，認真去做混一色亦無妨。否則的話，亦可以收恐嚇上家之效，這是日麻常見的 **bluffing** 技巧。不過要注意的是，幾巡後如果手牌牌形仍沒有改善，就不會再鳴牌，保留好的安全牌作守備之用。

要恐嚇上家，最重要的條件是“[本局就算和不出也沒所謂](#)”

做混一色必要的條件，大概都談過了，下一節會說明在真正做牌過程中要注意的事項。

## 對子理論 (一)

 [大](#) | [中](#) | [小](#) 

[ 2009/07/24 17:03 | by [puyo](#) ]

重溫一下日麻所需要的胡牌條件：

**4 面子+1 雀頭+1 役**

面子你需要 4 個，而對子只需一對，加上對子的形成很容易，所以在很多時候我們都對對子的需求不會太大，除非你是在做七對子。

多出來的對子，亦有可能成為面子，一對牌只要摸到第 3 隻就成為刻子了。不過成功面子化的機率不大，因為只有兩隻牌，這比偏章的 4 個有效牌還少。(讀者注意：你可能會想到可以碰牌博對對和。不過由於今次是討論牌效率的關係，這方面的討論筆者先行擱下。有關的理論會在將來的手役理論內慢慢說明。)

因此，當手牌內的對子超過你所要的時候，多餘的對子就成為效率極低的牌。初學者間其中一個常見的錯誤，就是留住過多的對子，令自己手牌變慢而不自知。

以下簡單解說一下有關處理對子的基本原則。

### 不宜過早確定雀頭

正因為雀頭需求少而且容易求得，在向聽數還多，而手牌只有一對對子的時候，過早確定雀頭很多時都會吃虧



這裡太早把 4 筒固定為雀頭而去打 6 筒的，大有人在。不過這個想法我實在不能贊成。

正確的想法是將 2446 當成兩個卡窿搭，打 1 筒才是正解。

這裡的 23 萬跟 34567 是最有可能形成的 3 個順子，但第 4 個面子從何而來？如果打 6 筒，第 4 面子的候補將會是 79 萬及 12 筒，但它們都是愚形，而且良形代機會不大，要成功不是易事。

打 1 筒後，保留摸 5 筒做成面子的機會，這是十分重要的。

即使在萬子方面，79 萬換成 78 萬



如果還處於早巡階段，這裡打 1 筒仍然是十分有力的一手。雖然 2378 萬都是良形搭，不過這類的牌不是會 100% 可以摸入章的。事實上，先摸卡窿牌入章是常見的事，多一個面子後補永遠不吃虧。

有人可能會問，打 1 筒後摸 3 筒會不會很吃虧？



吃虧總是有一點，不過不嚴重，這裡只是一個雀頭的損失，摸 2378 萬，14 筒，3467 萬都可以尋回失去的雀頭。情形比當初不小心打 6 筒，之後摸 5 筒的情況要好得多。

(待續)

## 對子理論 (二)

大 | 中 | 小 RSS

[ 2009/07/31 00:01 | by puyo ]

之前提及過，我們除非是做七對子，否則手牌內的對子都不應太多。一般來說，上限是兩對，再多的話就很容易成為愚形。如果發現手牌內有太多對子，可以做的選擇有幾個

- 直接拆打，
- 把對子內的牌跟其他已有手牌湊成更好的牌形

### c. 直接做七對子

初學者在很多時候都不願拆打冗贅的對子，例如

34789m 11337p 37s 西西 (西為客風牌)

打單獨牌的 7 筒, 3 索或 7 索, 都是初學者間常見的隨手, 我的話會勇敢地打 1 或 3 筒

其實在有效牌損失方面, 打 3 筒損失的只是另外兩隻 3 筒而已. 但打 3 索的話, 損失的將會是 124 索共 12 張牌. 在面子不夠的情況下, 依賴手上的對子去完成胡牌形, 很多時候都不會如願

當手上有 2-3 個對子的時候, 如果巡目尚早, 可以多考慮去拆其中一對, 留下有用的浮牌, 役牌等, 將好形/面子形成的機會盡量提高...這不單是初學習常常忽略的打法, 就算是上級雀士, 這都是一個經常被錯過的盲點.

至於手牌已經有 4 個對子或以上, 一般來說都可以將七對子納入視野.

4499m 12789s 33p 西西 dora 3p

這是 MFC 的實戰譜, 當時是北家, 第 4 巡摸到 9s, 如何是好?

如果以面子手(即 4 面子+1 雀頭的非特殊牌形) 的牌效率來看, 這裡打 9s 是最正常.

表面上手牌有很多對, 要做面子手很容易, 其實不然. 目前只有一個 789 的確定順子. 剩下來的 4 萬, 9 萬, 3 筒和西要摸到最少兩隻才有和了希望. 每種牌只有兩隻, 效率其實是十分低. 最重要的是, 這裡的對子要變成良形化, 也不是易事

所以這手牌應該矢志做七對子, 實戰我也打了 2 索.

PS: 其實牌效率是一個很大的學習範圍, 要講解的東西還有很多. 不過為了讓讀者先學習其他更重要的理論, 有關牌效率的討論會先擱下. 當其他部份都討論過後, 我會在牌效率理論上再寫新文章補足

### 手役解說 - 染め手 (三)

大 | 中 | 小 RSS

[ 2009/08/19 09:27 | by puyo ]

上兩篇文章討論過要做混一色的條件, 接下來的兩篇會說明真正在做混一色時要注意的地方.

### 柔軟性

取得配牌後, 心裡面想定將來可做的役種 (門斷平, 混一, 食斷 dora2...等等) 是一個中上級雀士的應有習慣. 因為如果預先有計劃, 可以減少思考時間之餘, 亦可以令你更容易選擇你應該要打的牌

當接到一副不錯的一色配牌，初學者往往只想到混一色，把其他較低的可能性完全排除，此舉會大大影響和了的機會率。因為開始時只看見 14 隻牌，後面還有 17 隻牌摸，變化仍然可以很大。

以下具體說明一下做混一的過程

234667799m 167p 2s 東 dora 字牌

那是我其中一局真牌對局的配牌，當時是南場，所以東不是番牌。

萬子牌有 9 隻，牌形亦不算差，只是 667799 萬的部份，在門清的情況下會較難處理。所以對這配牌而言，混一色絕對位於射程範圍內。

但這手牌的變化是不是只有混一清一？答案是否定的。假如這裡摸到 5p 或 3s，門清平和的機會仍然存在。

如果單純的考慮牌效率，這裡應該打東。不過實戰我打了一筒，蝕章的程度很少，但同時兼顧門清平和跟混一的可能性。初學者經常在這類牌就急急打 67 筒，就是過於武斷，而且一開始打 6p 始終會令人不舒服，其他人一開始就對你出作警戒，不是好事。

### 麻將牌，不會知道你想摸甚麼

「這一手，摸幾隻萬子就是混一色了」這是一些在麻雀討論區經常聽到的說話，好多人人都以為這是做混一色的最大依據。其實，認真的去想，這跟我說「這一手，之後摸三隻發財，三隻紅中，三隻白板就是大三元了」沒有分別。

初學者做牌時最大的問題，就是日本所謂的「絵あわせ麻雀」-- 心裡面只有一個「最理想形」，並自以為之後手牌必然依照你的劇本發展，部份人所謂的「最理想形」更是難以想像，令手牌失去之前所提及的柔軟性及變化。

**事實上，麻雀牌根本不會知道你想摸甚麼，更不會迎合你心中的想法。**摸牌只是一個隨機的過程而已。縱使一副牌可以有 80% 的機會可以做到混一，如果把剩下的 20% 的其他可能性抹殺，必然會吃虧。

打麻雀，每一巡牌，要問的問題，並不是

「我希望摸甚麼」，

而是

「如果我摸 xxx 的時候，我應該做甚麼」

**記住，你永遠控制不到你摸的牌。**你要做的，是根據之後的牌去制定你的策略，而不是依照你的藍圖，一箱情願地希望你會摸想要的牌。

回到之前提到的實戰例，當時我打一筒後，手牌變成

234667799m 67p 2s 東

決定打一筒之後，其實我心裡面已經有根據之後摸牌而定的方針：

- a) 摸萬子，東：可以打 2 索，因為這時萬子，字牌已經提供足夠的面子胡牌。
- b) 摸 58 筒，134 索：打東。因為門清平和的可能性提高了，意味做混一的機會成

本有增加

c) 摸 567 索：打 2 索。沒有新的搭子，維持之前瞄準混一和門平的方針。初學者想在手牌創造上有突破，一定要有「[制定根據之後摸牌而定的方針](#)」的習慣。

實戰是我下一巡摸東，那麼雖然混一色只有兩番，但在此狀況而言算是一個最有效的和了方法，打 2 索。之後除非摸到 58 筒，否則做混一色的機會很大。

結果我碰出 7 萬及東，再摸東加槓，最後以 3200 和出這一手牌。

總括而言，我想在這篇文給大家兩個重點：

1. 一副牌，可能的最終形，在絕大部份的情況下，都不止於一個。牌局初段維持不同變化的可能性是十分重要。
2. 不要單方面要求摸牌會迎合你的心意，要看摸牌而制定之後的策略

(待續)

## 手役解說 - 染め手 (四)

大 | 中 | 小 

[ 2009/08/24 10:20 | by puyo ]

這一節的文章會主要討論有關混一色的鳴牌問題。

一色的手牌，由於牌較集中而令牌形變得複雜，在鳴牌上必須要多下點工夫。鳴牌最大的功用是將手牌的和了速度提升，不過差劣的鳴牌技巧，有時會弄口反拙。以下會介紹一些鳴牌的基本原則。

### **Rule 1: 確實令向聽數下降**

令向聽數下降，向和了走近一步，是鳴牌的主要功能

123556889m 東

上家打 1 萬，不要隨手上牌。

本身已經有 123 萬，上牌之後對向聽數沒有幫助，但損失一個寶貴的摸牌機會。

鳴沒有用的牌，比不鳴牌更差

讀者要注意的是，有時候就算向聽數沒有改善，我們也應鳴牌，不過這涉及較複雜的理論，故不會在本文討論範圍內。

### **Rule 2: 鳴牌後，牌形不變差**

2334668899m

此形，除了一隻萬子外，都會鳴牌。

有人打 3 萬時叫碰是很差的一著。原因剩下來的 24 萬有如廢牌(因為 3 萬已出 3 隻，只剩一隻)

至於如果上家打 3 萬，上牌又如何？除非一些特殊情況(例如 89 萬已經全部被打過)，否則都不鼓勵。因為 2334 是好形，上牌後向聽數沒有增加，但整體牌形就

因好形消失而變差.

再舉一例

1234556779m 2p 29s

這手牌以清一色為目標沒有問題，不過當對家打 7 萬時，那個人喊碰，則萬萬不可。

仔細看看萬子的構成

123+45+567+79m

碰 7 萬沒錯可以確定一刻子，但同時拆散了一個順子和間搭，得不償失。剩下來的 4556 形亦因 7 萬被碰而變差，而單獨牌 9 萬更變得與字牌無異，實在苦不堪言

這裡如果上上家的 7 萬就沒有問題了

### **Rule 3: 注意鳴牌的方法**

對一色手來說，因為同一色的牌數多，上家打一隻牌，往往有很多不同的鳴牌方法，初學者很多時候都會鳴錯。

1234445677m

上家打 3 萬時，應該如何上牌？

正確的做法是用 12 萬上牌，打 7 萬，那麼手上就餘下 3444567m 的 4 面聽(2358 萬)

初學者很多時候都搞錯了，用 45 萬上牌，同樣是打 7 萬，手牌是 1234467m，只能聽 58 萬

關於混一清一的討論，到這裡會先告一段落，下次會講對子系的役種。

### **手役解說：對對/七對子(一)**

 大 | 中 | 小 

[ 2009/08/31 23:57 | by puyo ]

對對系的手役，亦是初學日麻者經常出錯的地方。之前都有提及過，對局的水平越高，對對和佔整體和了的的比例越低。究竟原因為何？

3355m 46699p 3578s dora 5p

這是在一個初學者牌局見到的早巡手牌，對家打 6p 時，他立即碰了，打 4 筒

3355m 99p 3578s

這是很差的做對對和手法

很多初學都以為，對對和就是等牌湊成一對，之後就等碰碰碰這麼的簡單。這對打中章數牌頻率高的廣東牌可能是事實，但對日本牌而言，由於役種較多，中張牌相對來說很難被打出，再加上赤牌，像上例中要再碰出 3 萬 5 萬並不是易事。

除此之外，這裡的對對和還會帶來以下問題

1. 碰完一手，以後要和了就得繼續碰，幾乎是完全沒有其他出路。試想想，如果原本的手牌摸 **dora 5p**，你會十分高興，但當碰完牌後，摸 **5p** 反而變成負累。
2. 防守薄弱：當你已經副露，而你又未聽牌時，有人立直你會怎麼樣？如果已經聽牌也還好，初學者做對對和，已經三副露還沒聽牌的情況並不罕見，手牌入章牌數少，而又沒有安全牌，最後必然變成輸家。

一般來說，如果手牌只有 **3 對**，一定不會考慮對對和。記住，要和出對對，起碼都需要 **5 個對子**，所以手牌有 **4 個對子**，是做對對和最起碼最起碼的條件。

但如果手牌有 **5 對**，像下例般，是不是一定去做對對和呢？

**3355m 27799s 3368p**

答案是否定的。要記住，**5 對子是七對子的一向聽**，普通的對對和，和出是 **2600 點**。如果做七對子，因為有立直的關係，得到的回報相對高得多，立直自摸七對已經是 **6400 點**，如果中裡 **dora** 甚至可以有跳滿，

表面上要多摸兩對似乎很難，不過只有 **5 對子**的情況下，**做對對和是 3 向聽**，加上中章牌不容易碰得出來，做對對和根本不會比七對子快。所以在這類的手牌，堅持七對子是上策

(待續)

## 手役解說：對對和/七對子(二)

 大 | 中 | 小 

[ 2009/09/08 15:01 | by [puyo](#) ]

這部份會再詳細說明七對子這役種。

七對子是一個特殊牌形，有七對不同的對子就能胡。本身七對子的分值並不吸引（胡出七對子兩番，閒家只有 **1600 點**），不過由於是二番役，當跟其他役種複合時，亦可以造成很可觀的攻擊力。

假設 **all last**，處於 **4 位**的你拿到這樣子的配牌

**26899m 117p 3358s 東西**

沒有 **dora**，絕大部份人都會覺得絕望，但我總會覺得還有一線生機。立直自摸七對裡 **2** 的跳滿，是一副如何差的牌都有機會完成的役種。當你已經無路可走時，七對子很多時都會變成你的希望。

### 七對子的聽牌選擇

七對子的另一個特點是靈活，任何時段都可以轉你要聽的牌，自由度很大。所以當七對子聽牌時，很多時候都會等一些易胡出的牌，提高勝算。在七對子常見的

聽牌有以下幾種：

a) 字牌：由於少人可以用得到，一般來說聽字牌都是一個不錯的選擇。特別是以聽河上已見一隻的客風牌為最佳。

b) 筋牌：初學者都很喜歡使用打 6 引 3, 打 5 引 8 之類的筋牌誘敵戰術。不過在日本牌中, 37 之類的牌很容易被他家用得到, 不易打出, 而且對於一些防守出色的鋼門玩家來說, 能夠成功誘敵的機會不大。此般戰術, 順其自然地偶一為之還可以, 但濫用必然有反效果。

c) dora: 七對子單騎 dora 立直, 是一個很強的攻擊武器., 由於自摸起碼有跳滿, 中裡 2 更加是倍滿, 加上自摸比例大, 即使和了機會不大仍然十分值博。在開高四家點差不大, 或者在終盤以大分差落後時, 效果更為顯著

其實我還想在對對和方面寫幾筆...不過下篇文章會先講防守, 始終這是很多初學者最需要學習的地方

## 防守理論(1): 為什麼要防守?

大 | 中 | 小 RSS

[ 2009/09/09 23:01 | by puyo ]

日本麻雀, 可以說是最講究防守的麻雀, 不論是戰術的深度, 或者是防守的比率, 都是各地麻雀之冠。

事實上, 根據日本麻雀研究家とつげき東北的最近著作, 對一位雀士的成績影響最大的三個要素, 其中一個就是放銃率 (準確一點說, 應該是立直及二副露時以外的放銃率)

初學者看天鳳特上或以上的高質牌譜時, 都會嫌對局者過於怯懦: 一有人立直就拆牌棄和, 但我必須要告訴大家的是, 這是日本麻雀的必要過程。在正常的高級雀士牌譜裡, 有 4 成左右的牌局, 都是以完全棄和告終

如果你覺得這樣的麻雀很沒趣, 那麼日本麻雀並不適合你。

正因為棄和頻率甚高, 防守技術在日本麻雀中就變得十分重要。不過初學者放銃比平均高, 主要的原因, 不是不懂棄和, 而是不肯棄和。因此在本人認真討論 "how to" 棄和之前, 一定要先講 "why"。不然, 心底裡沒有防守意識, 講再多的防守理論也只是對牛彈琴

### 日麻放銃者包付的性質

日本麻雀, 如果你是放銃者, 就得付和了牌分值的全數, 這一點相信大家都知道。例如一家聽斷么 dora 3 的牌, 你放銃就要輸 7700 點, 但如果對手是自摸, 你只損失 2000 點(子), 省回不少。



要注意大家不要將之跟中國國標和台灣牌的全沖制相提並論。當放銃和被自摸的損失是一樣時，根本沒有鼓勵人棄和的功效。

### 順位戰的獨特性

打廣東牌，這一局你放銃輸 100 元，下一局你胡出一局 100 元的牌就可以抵消，因為每個人都只需要對自己的錢包負責，而不會關心對手贏輸多少。

可是，日本麻雀並不是這樣的一回事。

**日麻比的，是順位，而不是點棒。**東四 all last 你放銃 12000 由 top 跌到第 4，那麼在下一局的東一胡個 12000 分是不是就可以收復所有失地？當然不可能吧。

另外，由於日麻裡順位戰的獨特計分性質，那麼同檯 3 家擁有的點棒，都會影響你的勝負。比方當你放銃一局 8000 點，你除了輸給和了對手 16000 點點差外，也令你自己落後其餘兩家 8000 點啊。如果對手只是自摸，就不會出現這個問題。所以日麻的放銃，雖然點棒是輸給一個人，實際上是同時輸了給其他三家。

重申一次，日麻裡面，防守是戰術中十分重要的一環。我明白有時要棄和是很苦悶，但這是日麻的必須過程。**初學者如果想快速進步，學習完全棄和是一個好方法**，因為過度進攻是一般日麻初學者通病。

(待續)

## 防守理論(2): 日麻防守概觀

大 | 中 | 小 RSS

[ 2009/09/10 22:53 | by puyo ]

由本篇開始，會開始講日麻的防守理論了，這一次會先簡介一下日麻防守中常用的策略。

防守的目的說起來很簡單，只要自己不打對手要胡的牌就行。要達到目的，大家可能想到：「只要知道對方在聽甚麼牌，就甚麼都可以解決」。好了，現在請大家估計一下，下圖中立直的一家在聽甚麼牌？



### 「一点読み」は不可能!

坊間不少的麻雀書都有關於讀牌的理論，企圖憑捨牌讀出對手在聽的牌。而在大部份的麻雀漫畫中，也有準確地讀出對手要胡的牌的情節。

不過，現實是殘酷的，單憑捨牌去準確讀出對手和了牌（稱為「一点読み」）的

情況可以說是絕無僅有。麻雀戰術書所提讀牌術，有 30% 的準確度已經是十分優秀了，部份的過時理論更加已被證明是錯的（如裡筋，間四間等）

如果各位讀者希望可以在以後的防守理論中學到完美的讀牌術，那結果就跟追求長生不老的歷代帝王一樣，必然失望而回。

### 日麻的防守精要，在於找出安全牌

世間沒有長生不老之藥，但有養生之道。日麻沒有看穿對方要的牌的技術，但避免自己放銃的方法則有不少，而且不難學。

我在 MFC 約 4800 戰，2 萬多局的平均放銃率是 12.6% (和了 25.1%)，相比起一般和了率與我相若的所謂高 level 黃龍玩家，放銃率起碼低平均 2% 以上，但我打 MFC 4 年有多，幾乎沒有嘗試去猜對手的和了牌。這證明要防守做得好，並不需要甚麼超能力

日麻的防守做得好，其實只需要找出安全牌就行。像上圖的例子，我相信大部份讀者都猜不到要胡的牌，這手牌是叫 3 索 8 筒的對碰。不過我們可以肯定的是，打 56 筒，7 萬，6 索是一定不會輸的。

有極高準確度(最少也有 98%)的安全牌理論不依，而去這求那些才 20-30% 命中率的讀牌的旁門理論，是捨本逐末，自然不會有好下場。

### 對手聽牌時的策略

針對對手立直，自己的可以採取的策略，有以下幾個：

- 1) **完全棄和**(ベタオリ)：完全放棄自己和了的機會，同時將自己放銃的機會降至最低。這是一般採用得最多的戰術，本系列文章有一半以上的篇幅，都屬於此範圍。
- 2) **兜牌**(打ち回し)：邊打一些有不錯安全度的牌之同時，繼續向和了前進。將來發現摸來的牌仍然不入章，就可以考慮轉為完全棄和。不過如果想在這方面做得好，必須要有良好的判斷力，對初學者來說比較難掌握，所以在今次講座中只會淺談
- 3) **完全進攻**(全ツッパ)：不論摸到甚麼牌都會打出，簡單來說就是無視對方的聽牌。這裡要注意的是，就算放銃率低，並不代表不會完全進攻。只要進攻得合理便行。

當然還有故意放銃的戰術，不過佔的比例太少了。

初學者最大的毛病，就是**完全進攻和無理兜牌太多**，鮮有**完全棄和**的動作。他們覺得本局不和了就一定蝕底。但在日本麻雀中，因為放銃立直的牌的損失都不小(立直會有一發，裡 dora 的機會，而且因為門清，會有很多可能手役)，明知自己機會不大，就要勇於撒退，把損失降至最低。

下一篇再會詳細講如何去找安全牌

## 防守理論(3): 現物

大 | 中 | 小 RSS

[ 2009/09/11 23:10 | by puyo ]

由今篇開始，會慢慢說明完全棄和的技巧。為方便說明，暫時先假設只有一人聽牌。

首先，完全棄和的大原則是：

### 按牌的安全度，由最安全的牌開始順序打牌

要注意的是，一旦決定完全棄和，以後就只會依牌的安全度去打牌，就算要拆掉手上的面子或順子也在所不惜

平均來說，要完全棄和的牌局，會佔全部局數的三至四成之多，所以一個人棄和技巧的巧拙，會直接影響自己的成績。

今次會先介紹一些高度安全的牌

#### 現物 (安全度 SS)

重用上一篇用過的例子：



這裡立直者打過的牌，包括 56 筒, 7 萬, 6 索等，稱為現物，對立直者而言是 100% 安全。因為就算立直是回聽自己打過的牌，基於振聽規則，立直者也不能胡你的牌。

同樣道理，立直之後，所有被打過出來的牌也是現物。

#### 第 4 隻字牌 (安全度 SS)

當然，如果場上某字牌已經見到 3 隻，打第 4 隻，除非是國士無雙，否則都是百分之百安全。由於國士的捨牌特別，很容易被人發覺，加上國士的出現率很低，安全度也是跟現物同級。

#### 同巡上家打過的牌 (安全度 SS)

由於有同巡振聽規則，打同一巡上家打的牌也是 100% 安全。

基本上，絕對安全的牌就只有以上三種，以下會順安全度介紹其他安全牌

## 絕章字牌 (安全度 S)

已經在場上見到兩隻的字牌，縱使有地獄單騎的機會，仍是十分安全的牌。始終立直者本身很少機會去做地獄單騎，因為隻使最後一隻牌在王牌區就一定和不出，而且字牌單騎的手牌易轉章，一般都會去等其他更好的聽牌才立直吧。

(待續)

## 防守理論(4): 筋牌

大 | 中 | 小 RSS

[ 2009/09/14 00:36 | by puyo ]

接下來會介紹兩個在日本麻雀中很重要的概念：筋牌和壁

日麻的立直聽牌，大約有其中 6 成是兩面聽牌。所以，如果確定某些牌不可能於兩面聽牌時被胡，它們都算是稍為安全的牌

### 筋牌(安全度 S~B)



我們也拿之前的立直圖做例子。立直者打過 5 筒，那麼當你打 8 筒時，如果對手是持 67 筒聽 58 筒也不可以胡(根據振聽規則)，要胡 8 筒就只有卡窿和對碰兩個可能，所以放銃的機會較低。同樣道理，2 筒，9 筒，9 索也因為是筋牌而變得較安全。

立直者如打過 4，則 1,7 為筋牌

立直者如打過 5，則 2,8 為筋牌

立直者如打過 6，則 3,9 為筋牌

我們通常以 1-4-7, 2-5-8, 3-6-9 去記住這三組筋牌

值得注意的是，雖然立直者打過 1 索，4 索並不算是筋牌，因為立直者仍然可以兩面聽 47 索的。

按同樣的道理，

立直者如打過 1 及 7，則 4 為筋牌

立直者如打過 2 及 8，則 5 為筋牌

立直者如打過 3 及 9，則 6 為筋牌

這裡的 456 就稱為兩筋牌，如果只有其中一筋的筋牌被打過，就稱作半筋牌

### 不同筋牌的安全度分別

上面介紹過的筋牌有很多種，不過它們的安全度都不一樣。

例如，筋牌的 9 筒，因為兩面的可能性被排除，那就只可以是單騎或對碰聽牌，安全性就變成跟字牌差不多了。如果同時在外面見到兩隻 9 筒，則 9 筒更只可能是地獄聽，安全度就變成跟單騎字牌同級。外面可見 3 隻的話更加是 100%安全因此，筋牌 19 可以說是眾多種筋牌之中最安全的。

筋牌 2,8 的話，除了單騎對碰外，還可以是 13/79 的卡窿張。所以安全度較低筋牌 3,7 更加可以有 12(89), 24(68)兩個卡窿聽牌，故危險度更高，其中後者的手牌更有斷么的可能，對你的傷害變得更大至於兩筋的 456，因為只有一個卡窿可能，所以安全度跟 28 筋牌相若

總括來講，筋牌的安全度順序為

**筋牌 19 >> 筋牌 28 = 兩筋牌 456 > 筋牌 37**

下一回會講解另一個重要概念：壁  
(待續)

## 防守理論(5): 壁

 大 | 中 | 小 

[ 2009/09/17 12:06 | by puyo ]

假設對手在兩面聽 58 萬，他的手中一定持有 67 萬各一隻。

如果在你的視線內 (包括自己及外面可以見到的) 見到 4 隻 7 萬，那麼他就沒有持 67 萬的可能了。8 萬的話就只可以是對碰或單騎聽牌，因而變得安全

這裡的 7 萬在日本麻雀內稱為「壁」，而 8 萬在這裡就稱為 no chance 牌。No chance 牌的安全度相等於字牌，所以當外面見得越多 8 萬，那 8 萬就越安全 (外面有 3 隻時，最後一隻是 100%安全)

另外，如果已經見到 3 隻 7 萬就稱為「薄壁」，8 萬就是 one chance 牌。One Chance 的危險度，是在筋牌和無筋牌之間。要注意的是，隨著牌局進行，one chance 的安全度便越來越低，因為摸到最後一隻 7 萬的機會會越來越大

### 壁和筋的複合

有效利用壁和筋的，可以找出更多有用的安全牌，以下是幾個常見的例子：

- a) 4,7 都是壁的話，那麼中間的 5,6 就變成和字牌一樣，只可以是單騎或對碰
- b) 如果已經打過 9, 6 是半筋牌，如果 4 是壁，因為 45 的聽牌形不可能出現，6 的安全度就變成兩筋牌了。如果 5 是壁就更好，那麼 6 便跟筋牌 19 同級了。

壁和筋都大致上討論過了，下次會介紹牌的危險度表  
(待續)

## 防守理論(6): 牌的危險度表

大 | 中 | 小 RSS

[ 2009/09/18 10:28 | by puyo ]

有關筋和壁的理論的說過了，接下來就要將不同安全度的牌做一個總結，製成危險度表

	級別	種類	解說
完全棄和時的打牌範圍	SS	現物	絕對安全
	S	單騎字牌	
	A+	筋牌19	只容許單騎及對碰，外面見到越多的牌越安全
	A	客風牌	跟19牌類似，但明顯地故意聽字牌單騎的機會較19牌為高
維持好形一向聽時可容忍的牌	B	筋牌28	
		兩筋牌456	除單騎對碰外，有卡窿的可能
	B-	筋牌37	因為有偏張聽牌，故安全度較筋牌28低
	C	役牌	如果是對碰，因為放銃必然有役牌一番，所以已經很危險
未聽牌時不會打的牌	D	無筋19牌	兩面聽牌可能，換句話說有很大機會有平和一役
		半筋牌456	
	E	無筋2837	
	F	無筋456牌	全部種類的聽牌役種都可能出現，為最危險的牌

**以上的危險度順序，初學者宜完全牢記**，因為這個順序就正正決定完全棄和時打牌的順序，對放銃率的影響舉足輕重。

### 影響危險度的因素

上表所指是一般的情況，實戰中還要考慮以下各方面：

#### 1) dora

由於 dora 聽牌分數較平時大，聽牌傾向聽 dora 是可以預計。當 dora 是非么九牌時，放銃率為平時的 1.5-1.6 倍，而 dora 為么九牌時，倍數更加是 1.8-1.9 倍。另外，dora 附近的牌(稱為ドラそば)的放銃率也比正常高 10%。因此，**dora 牌的安全度**，么九牌的話要比上表中的級數下調 **3 級**，非么九牌也得下調 **2 級**。而 dora 相鄰的數牌亦需下調 1 級。

#### 2) one chance 牌

One chance 牌的安全度大約在無筋牌和有筋牌中間

#### 3) 初段捨出的 2837 牌的外側

如果攻擊者在初段打出過 28,37 的數牌，那麼在這些牌的外側，則會變得較平時安全。(例如立直者很早打過 8 索，那 9 索是較安全的牌)。放銃率大約比平時低 30%。

另外，坊間有很多例如裡筋，間四間，跨筋等的讀牌理論。你可能會奇怪，為什麼這講座到現在為止仍然是隻字不提。

因為根據在東風莊超上級桌的牌譜統計，這些所謂的讀牌，**根本對有關牌的危險度沒有影響**。所以在棄和的時候，最好就是無視這些「技術」。

(待續)

## 防守理論(8): 棄和的要點(上)

大 | 中 | 小 RSS

[ 2009/09/25 22:38 | by puyo ]

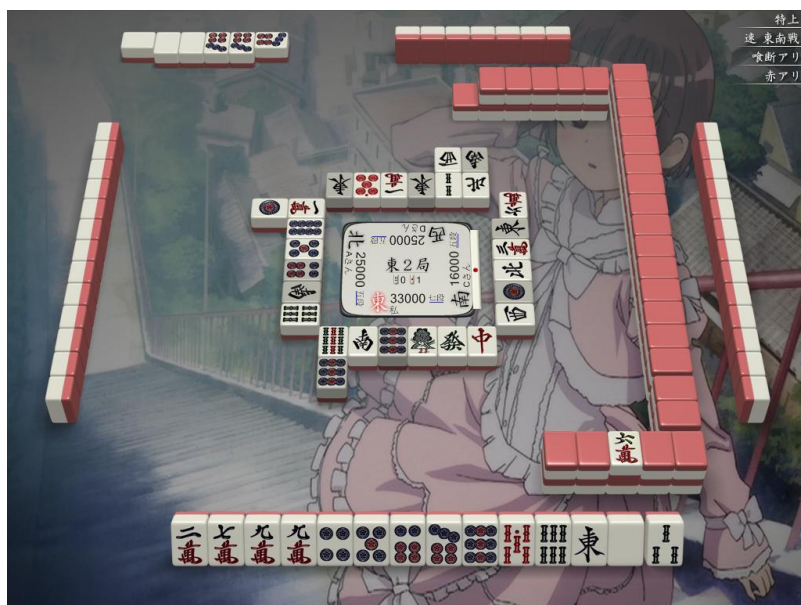
上一篇具體講解了棄和的時機，以後兩篇會詳細講解實際的棄和要點和技巧

重申一次，完全棄和是指**完全放棄自己和了的機會，把放銃率降至最低**。因此在這階段，特別是對初學棄和的讀者而言，不要怕拆走很好的面子搭子，或者企圖博流局聽牌甚至搶和。

以下開始講解有關的要點

### 一) 棄和由最安全的牌順序去打

如果讀者有留意本系列之前的文章，都知道本人不是第一次說這番話了。因為這是棄和的大原則，所以我在这也不厭其煩的再說一遍。



下家宣告立直，很明顯這是一個需要完全棄和的情況。四向聽的手牌，如果「因為我是莊家」去亂衝亂撞，只會輸得更慘  
在開始棄和時，心裡最好**即時將自己手牌最安全的幾隻牌順序列出來**。

現時最安全的牌有那些？

最安全的，當然是下家現物的東。白板因為對家已經碰出，所以也是完全安全牌。同時不要忘記對家是碰下家的七筒，所以 7 筒也是現物  
之後第 4 安全的是甚麼？很多人都以為是筋牌九萬...正確答案是九筒。對家碰了七筒，自己持有第 4 隻七筒，換句話說，九筒是 **no chance** 牌。加上外面已經有兩隻九筒，九筒只可以絕章單騎，為東和白板以外第 4 安全牌。九萬是筋牌，不過外面沒有九萬，安全度較低。

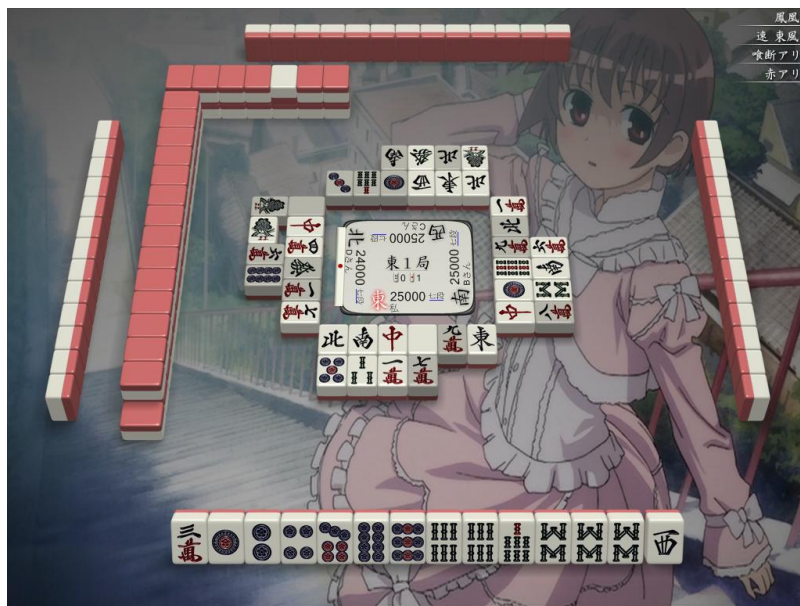
所以在這時棄和順序是東/白-->七筒-->九筒-->九萬-->九萬

**初中級者最常犯的錯誤，就是過度依賴筋牌**，以為九萬的安全度不錯就隨手先打九萬。這是很壞的習慣，因為這些粗心大意而輸牌的情況並不罕見。要注意的是，當你在之後兩巡打現物，期間很有可能有新的現物產生，而令你連九萬也不

用去打。不要少看這些小事，當你打幾百個東風，裡面有幾百局要棄和的牌時，嚴謹的棄和絕對有可能令你少放一兩個銃。

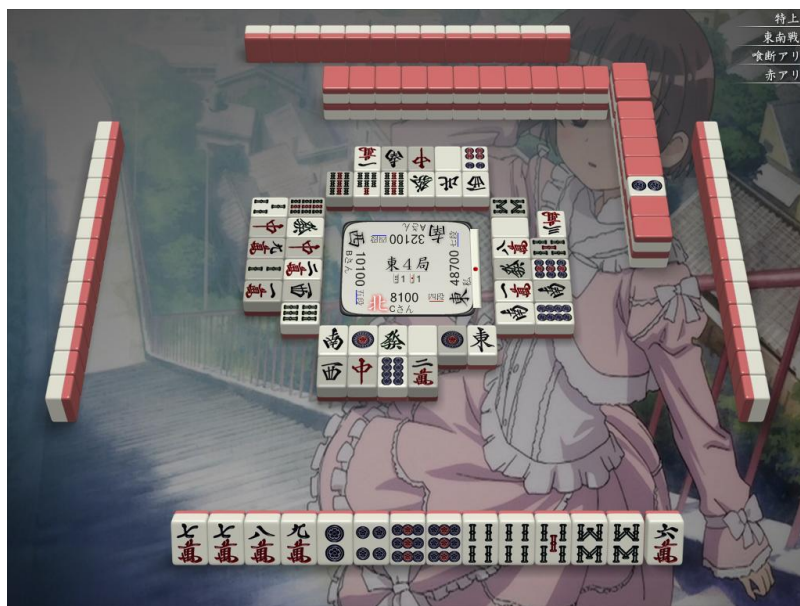
## 二) 盡量持有多家共通的安全牌

另一方面，當你手上有幾隻現物，而你又確定要棄和，我通常都會先打數牌的現物。理由是之後如果有其他家加入進攻，那麼你的字牌就可以同時和兩家防守了。留數牌現物存在的隱憂是，當有另一個人立直，這些牌會由安全牌變成危險牌了。



正在棄和途中，上家打八筒是新的現物，這時就應該先打八筒，對其他家都十分安全的西，應該先留起。實戰是同巡對家打三索迫立直，這張西就成為了一個很重要的安全牌

再舉一個較難的例子



下家立直，同樣需要棄和，雖然八萬和九筒都是現物，不過這裡打八萬較好。理



由是對家對過六筒，九筒是十分安全的筋牌。如果之後對家追立直，那你仍然可以有安全牌打。

有不少人認為，打八萬和九筒是沒有分別，這是一個十分隨便的想法。完全棄和並不是隨便挑立直者的現物打打就算，**真正優秀於棄和的人，必然會很注意自己棄和的打牌次序**。記住，你的敵人並不是只有立直者。

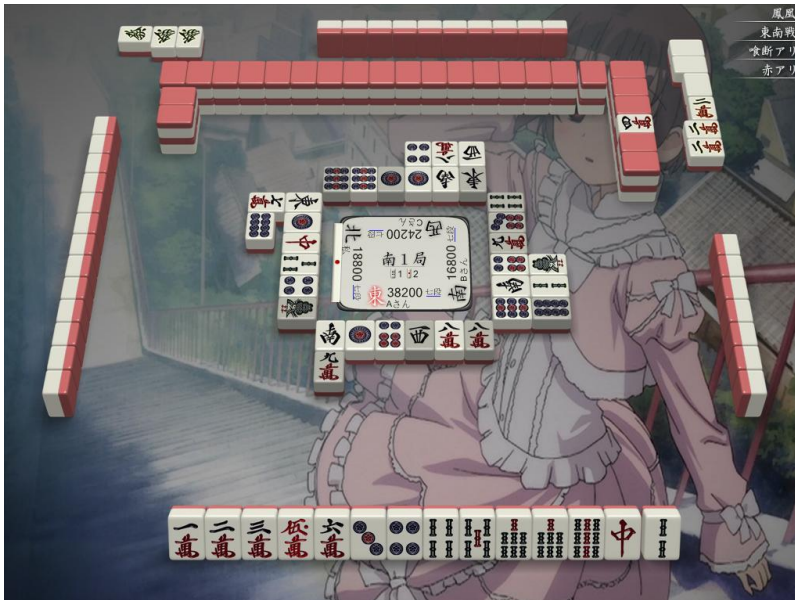
(待續)

## 防守理論(9): 棄和的要點(下)

大 | 中 | 小 RSS

[ 2009/10/05 01:00 | by puyo ]

本篇文章都是旨在深化對棄和的感覺，也順便講解一下較高級的技巧。



上圖為南一局，上家第 8 巡立直了，東家應如何是好？首先要確定的是，這是不是一個應該要棄和的情況？

東家在東場獲得了不錯的優勢，**進入南場應該以減少自己的失分為要務**。雖然手牌是平和 dora 2 的好牌，但只是二向聽，在領先的情況下，我認為棄和是正確的選擇。

知道要棄和後，第二步就是要找出安全牌。目前上家的現物有 4 筒和紅中。而 1 萬則為現物外最安全的牌(一萬是 no chance 牌，不要忘記在外面被碰過的 2 萬)。這裡也順道提提，很多初學者都以為上家打過 1,3 索，2 索就會安全，這是一個完全錯誤的概念。

那麼，現物的 4 筒和紅中，應該先打甚麼？我會先打 4 筒，理由有兩個。

- 1) 目前該巡 4 筒是**完全安全牌** (對家同巡打 4 筒，因此你打 4 筒下家不可以和)
- 2) 另一個打 4 筒重要的原因，是希望下家可以鳴牌繼攻。以目前的狀況看，3 位

的上家立直時，4 位的下家不會輕易棄和。故意給牌誘下家吃，是企圖製造兩家互攻的場面，令上下家互相放銃的機會增加，**換句話說就是減低自己被自摸失分的機會**。這是一個很實用的高級戰術

可能有讀者會覺得打紅中維持搭子仍然可取。但大家必須明白，如果這手牌可以幸運地聽牌，**其中必須最少博 9 索, 2 索兩隻無筋牌**。以這個點棒狀況來說，絕對是太多了。

棄和，並不是純粹找幾隻現物打打就行。出色的棄和技巧，其中一個要點就是要審時度勢，定出準確的打牌次序，令自己的損失真真正正的減到最低。

希望大家可以棄和的技巧上繼續有精進。

(待續)

## 防守理論(12): 各類副露詳解(上)

大 | 中 | 小 RSS

[ 2009/10/19 18:01 | by puyo ]

上一次筆者提及有關副露聽牌的重要訊號，本篇文章會詳細介紹各類型的副露及其應注意的事項。

由於副露本身會透露較多有關他手牌的情報，如果善加利用，可以大大幫助自己作出適當的判斷。我們的目標，就是希望在副露的面子，推斷出以下的兩個情況。

1. 手牌的大小
2. 和牌範圍 (或從另一個角度看，有甚麼牌比較安全)

以下會詳細說明一些常見的副露形式

### 1. 食斷

這可以說是日麻中最常見的副露。當然，對手的副露必然全部是中張牌。食斷的最大特點，是它很難跟其他的役種複合，(當中最大機會出現的斷么三色複合，出現機率本身都不高)，因此手牌內的 **dora** 數就對手牌大小起決定性的作用。

所以當食斷出現，首先要做的是先估計 **dora** 的所在，一局牌總共有 7 隻 **dora** (表 **dora** 4 枚加 3 隻赤牌) **自己見到的 dora 越多，就意味著對手有大量 dora 的機會越低**。另外，當攻擊方在副露方面做得很積極 (例如在早巡就吃一個兩面)，那麼他有大牌的機會就會較高。有時當我們知道對方很大機會只是 1000, 2000 的手牌，我們甚至可以考慮無視他們。

針對食斷攻擊，在防守方面會相對容易，因為所有么九牌都是安全牌。不過由於胡牌的範圍較窄，過份依賴筋牌或 **one chance** 牌，特別是 **dora** 附近的牌，是十分危險的事

## **2. 染手**

這也是跟食斷一樣常見之副露攻擊。要判別是混一清一的副露不難，看對手捨牌就已經可以。

染手的副牌範圍很窄，而且也可以明顯看得出來，不過它的回報往往較高。一般來說染手最少都有 3900 點，滿貫甚至是跳滿的牌也絕不罕見。

正因如此，染手並沒有筋牌等的防守理論，除非是現物或者是一些無法成為面子的牌，否則都是危險牌。

## **3. 對對和**

對對和的攻擊在初學者的對局間很常見，不過在較高水平的麻雀桌上，出現機會就較低。當對手常常碰牌，而外面的牌有很多莫名其妙的中張牌，那麼對對和的機會就很大。

對對和的殺傷力也不低，通常都是 5200-8000 點。額外的番數，十居有九都是來自役牌，所以留意場上未出現過的番牌，大概都可以估計到對手手牌的大小。

因為對對和永遠是單騎或雙碰聽牌，所以對對和並沒有筋牌。**場上面未出過的生章, no chance 牌及役牌都是超危險牌。**聽牌往往是選易不選難，故此一些場上已出過兩隻的中張牌，相對而言就是十分安全。而我們有時棄和也會拆打中章刻子。

## **4. 役牌**

役牌是通往和了的特急車票。因為只要碰得出就有番數，所以它對牌形的限制最少，做牌也變得容易。

它亦很容易跟其他的常見役種(如對對，混一色)複合，莊家的雙番東，或者是役牌 dora 2/3，都是在日麻中強而有力的攻擊手段。

正因為手牌的變化很大，要推斷對手手牌的分值和聽牌，會比較困難。通常首先要做的，就是留意場上未出現過的 dora 數目，與及捨牌上是否有其他複合役的特徵。

至於防守，因為和了牌不受限制，當聽牌訊號出現，當它是平時立直般的防守就可以了。不過由於是副露，我們可以得到較多一些有關安全牌或危險牌的資訊：

- a) 場上沒有見過的牌，或者是攻擊方做完最後一面子時打出的牌，都是危險牌。
- b) 攻擊方上家打過而又沒有被鳴的牌，通常比較安全，理由是這證明該牌不是他所需要的牌。(如果是門清，就算上家打給你想要的牌，也不可以要吧)

(因為本節太長了，剩下的部份會轉到下一篇)  
(待續)

## 防守理論(13): 各類副露詳解(下)

大 | 中 | 小 

[ 2009/11/05 22:55 | by puyo ]

上一節講解的副露攻擊，都是屬於「先付形」，意思是指在副露的牌，都是只跟役種有關。有時候，對手的第一二個副露跟役種未必關係，副露的目的只是消除手中的惡形，這類的攻擊，稱為「後付形」的副露，例如



或



一般來說，「後付形」副露，牌的分值會比先付形大，但因為手牌的可能性被大大局限，不難找出危險牌。本節文章主要會討論有關這類攻擊的防守手法

後付常見的役種，通常都是以下兩個

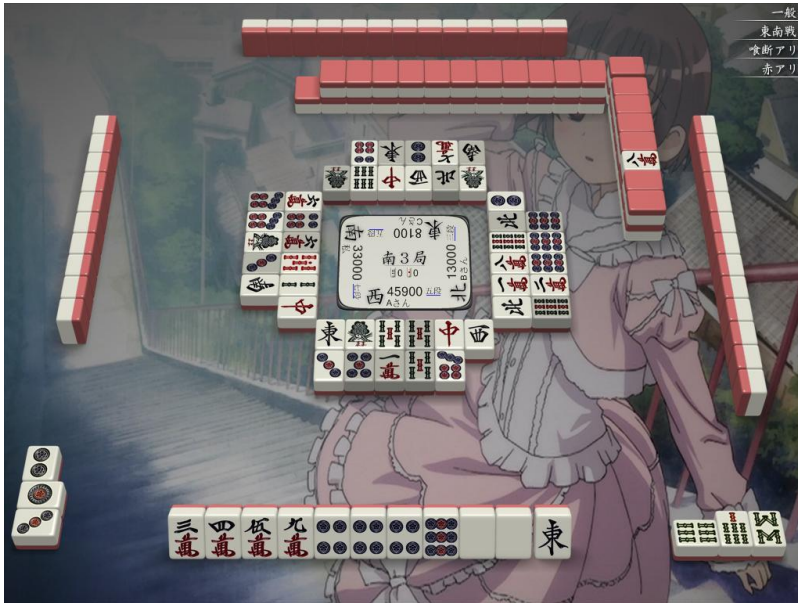
- 1) 役牌
- 2) 三色，一通，混一色

其中役牌佔的比例十分之大，所以在副露出現後，首先要做的是查看外面有沒有還在生(可以有成一刻子)的役牌。如果你手上有這類牌，你本身有兩個選擇：  
第一是立即打出，希望對手未和了前先碰走。  
第二是到局尾一直扣起

假如對手開始自摸切，那麼他接近聽牌的機會會很大。這時的生章役牌是大危險牌，必須要防。

如果確定役牌已不可能，可能性就只有三色一通順子系役，很多時候都可以靠河的捨牌，去推測對手的手役。那時有關役種的牌，統統都是危險牌。至於手牌的分值，則可以按未見 **dora** 的數量來估計。如果當時的 **dora** 跟役種有關 (例如 **dora** 是么九時，而對手是混么九) 則更加要小心

舉個簡單的例子



上家吃 123 筒，由捨牌看一定不是混一色，已經見到 4 隻一索和九筒，所以一通跟 123 三色的機會都沒有了，剩下來的可能性就只有混帶么和役牌後付，由捨牌上看，前者出現的機會不低  
 沒有出現過的役牌有白和發，加上九萬是 dora，這三隻都是超危險的牌。其次是一些可以組成 123 跟 789 順子的牌，像 78 索，2378 萬等也不太安全。

如果站在 top 的立場，這幾張牌絕對不可以打

### 防守理論(16): 防守的小技

大 | 中 | 小 RSS

[ 2009/11/25 17:23 | by puyo ]

在以前的十多篇的文章，都在講解真正在有人立直時或者防守時的棄和技巧。但真正的防守，並不是只有在有人攻擊時才做。在中盤開始，隨著對手聽牌的機會越來越大，在有些細節上下功夫，也可以避免不必要的放銃

以下介紹幾個常見的技巧

#### 好牌先打\安全牌溫存

舉個例，像下圖的手牌



一向聽的手牌，不過這裡的四索明顯是沒有用的牌。

次巡，假設你摸到絕章牌南。如果場上沒有明顯的危險，一般來說都是先打四索。這就是所謂的好牌先打。



好牌先打的理據是, 4 索及南將來成為危險牌的機會, 一定是前者大得多, 既然前者沒用, 就應該在有其他人聽牌前先打走, 以減少在聽牌時不必要的博牌

不過預先留安全牌的策略不可以濫用



把 4 索換成 7 索, 情況就大大不同了. 今次如果再摸南, 就一定會打出. 以前當我還在東風莊的上級桌, 這樣的牌很喜歡打七索留南, 但在現今的麻雀理論中, 這是過於保守的做法. 上圖的牌, 可以供入章聽牌的牌數有 20 枚. 但如果為了一隻安全牌而去打 7 索, 入章牌就只有 16 枚, 比之前有 20% 的損失, 這是十分之大.

**留安全牌, 首要的條件是不要犧牲牌效率.** 以下的牌, 摸到完全安全牌, 也不會留住



序盤不會隨便打 4 索, 它是成為兩面搭的好機會



2356 筒是有效率重複, 不能算是完全的好形, 序盤時 7 索應該留, 不過到中巡以後就微妙.

### 早段自我棄和

麻雀有 4 個人玩, 每個人的和了率平均只有 25%, 其中會有不少局數, 都是和了機會渺茫的牌, 例如



三向聽的手牌, 愚形甚多, 也沒有辦法透過鳴牌來提升速度. 如果你的手牌, 到第 5,6 巡還是這樣子, 除非以後都是神自摸, 否則和了率幾乎近零. 既然自己和不到牌, 就應該盡量減低自己的損失. 此時自己棄和是最好的選擇

盡量跟打同巡他家(最好是上家)打過的牌的同時, 把安全度很高的牌(如字牌等)先留住, 將來有人立直, 自己也可以處於安全牌豐富的狀態, 把放銃的機會降至最低. 這樣的手法, 也同時避免了輸他家暗聽牌的機會.

一般來說, 6 巡目的三向聽, 11-12 巡目的二向聽的牌, 和了可以說是近乎零希望. 這樣的牌, 要麼就透過鳴牌來找出路, 要麼就勇敢捨棄. 正如玩撲克牌一樣, 你不可能每一局都有好牌, 手牌不好, 強行做牌只會招致更多的損失

兩者的理論, 其實都是基於以下的原則

**在未有人聽牌時, 先打出危險牌**

**在有人聽牌後, 就順序打出安全牌**

這正正是降低放銃率的要領

## 狀況判斷 (1): 甚麼是狀況判斷??

 [大](#) | [中](#) | [小](#) 

[ 2009/11/28 03:16 | by [puyo](#) ]

由本篇開始，初心者講座會轉到另一個在日麻中極為重要的範疇：狀況判斷。

狀況判斷在越高水平的對局中，就顯得越重要。如果想在天鳳特上立足，這方面是第一要加強的東西。

### 甚麼是狀況判斷??

請看以下手牌



這樣的牌，拆一對九萬是普通的做法吧。不過如果九萬是 **dora** 的話，打二索可能會更加好。

除此之外，這樣的牌也會有打 7 筒的時候。例如當你是領先，而莊家立直，且 7 筒是你手牌中唯一的現物，你就應該拆走那個刻子了。

**同一副牌，放在不同的場合，會有完全不同的打法。**除此之外，有關鳴牌，攻守，立直與否的判斷，很多時候都會受當時在桌上各種情況的影響。

利用場上已知的情況加以分析，從而制定出最適合當時狀況的打法，稱為狀況判斷。

### 場上可利用的情報

究竟，場上有甚麼情報是可以利用的呢？最起碼都有以下幾個

1. 4 家的點棒
  2. 局場
  3. 巡目
  4. 親/子
  5. dora
  6. 捨牌
  7. 他家的攻擊行為 (立直, 副露)
- 等等

在眾多的情報當中，**最重要的當然是點棒狀況**，因為這是跟最後的順位有直接關係。本系列的文章，會先講解如何去取讀以上的情報。之後也會講解集中講攻守判斷的技巧。至於在立直和鳴牌方面的判斷，剛會在另一個系列的文章內詳述

下一篇文章會到正題

## 狀況判斷(2): 點差(上)

大 | 中 | 小 RSS

[ 2009/11/30 01:46 | by puyo ]

今次會正式講解狀況判斷的技巧。這裡首先要談的，當然是在局上最重要的情報：點棒狀況。

日本麻雀是比順位的，而順位就是依大家的點棒來決定，因此點棒狀況會對當時採取的策略有舉足輕重的影響。一般有特上水平的雀士，每局第一個要看的，**不是自己的手牌，而是四家的點棒數**，他們對點差是十分敏感的。

一般來說，點棒情報，包含以下的兩部份：

1. 自己現時的順位：了解自己是處於領先還是落後。
2. 自己跟上位下位玩家的點差：了解自己提升/被降低順位的機會

這一篇會先說明自己在不同順位時應有的對應，下一篇會講解有關上位/下位點差的解讀方法。

### 領先時的策略

當自己處於領先，當然是可以希望維持優勢直到終局，這時的打牌方針，最主要是分兩大部份。

1. 避免無謂的失分
2. 破壞他家的逆轉機會

很多玩家都懂在領先的時候就盡量防守，減低潛在損失，但在破壞他家的逆轉機會方面就相對忽略了，這點希望大家都要留意。

具體的技巧如下：

#### 對攻前要三思

當有人立直或明顯聽牌，在領先時，攻守判斷會變得明顯保守。**其中首要的考慮，不是贏了會有甚麼好處，而是反思當你輸了會有甚麼後果。**

有關攻守判斷的基準，在本系列以後的文章會有詳細說明。

#### 避免開槓

開槓後 **dora** 會增多，令其他落後的玩家可以更易達到逆轉。因為在自己領先時，就盡量不要槓，特別是大明槓。

#### 不拘泥於手牌分數，以速度為大前提

處於領先位置，和了的目的，不單單是增加點棒，**更重要的是破壞對手的逆轉機會**。這個意識，到了半莊的中後段開始就變得十分重要



如此良形一向聽，兼有不錯三色機會的手牌，對家打 5 筒，你可能覺得只有傻瓜才會碰。不過假如你在南 3 領先 2 位的莊家 15000 分，這裡的碰就是很機敏的一



手.

**親權是下位者逆轉的強力武器。** 只要這一局可以和了, 2 位的親權流走, all last 要逆轉的機會就很低了. 相反在這一局走得慢了, 莊家自摸滿貫就可以逆轉. 兩者差別很大.

此外, 例如平和 dora 1 本來應該即立直的牌, 在領先而接近完場的情況下, 暗聽是可取的. 暗聽除了提升自己的和了率外, 在有人立直時, 可以有留棄和的權利.

### 落後時的策略

一般來說, 落後時的策略某程度是領先時的相反. 攻守判斷會變得積極的同時. 在自己副露狀態也勇於開槓, 特別是大明槓, 盡量找尋逆轉的機會. 其中因為做莊時可以連莊, 落後者對親權必須珍而重之, 並以連莊為一目標.

另外在考慮逆轉時, 必定要考慮和了的分數, 確保和了時可以夠分逆轉. 大落後時, 強行的做混一清一, 甚至是國士無雙的役滿, 雖然成功率低, 但這是唯一的出路.

(待續)

### 狀況判斷(3): 點差(下)

大 | 中 | 小 RSS

[ 2009/12/03 05:04 | by puyo ]

上一次我們提及過關於自己在點棒上名次的適當戰術, 今次會講解自己跟各家點差的狀況判斷.

### 上位點差跟下位點差

除了名次外, 自己跟其他人的點差也是十分重要的. 所謂的上位\下位點差, 就是自己跟比自己高一位\低一位的玩家的點棒差.

因此, 上位點差所量度的, 就是自己可以爭取升上一名順位的機會, 反之而言, 下位點差就是指自己被逆轉的機會, 或者是自己順位沒惡化時最多可以承受的損失. 舉個例, 如果你是 2 位, 跟 1 位差 30000 點, 比 3 位只多 5000 點, 很明顯, 你以後的策略重點都會放在如何防止 3 位的玩家追上你, 而不是去逆轉一位.

### 甚麼分數的牌可以逆轉??

了解你跟其他人的點差後, 在比賽的後半段, 知道甚麼的手牌可以逆轉\被逆轉是十分重要的. 和一手牌, 或其他人和牌, 可以令兩者間的點差縮窄多少呢? 這裡我們有兩條十分重要的公式.

被自摸時 --> 對手獲得分數的全數 + 自己付出的點棒額

放銃時 --> 手牌分數的兩倍

例子:

1. 你自摸 3 番 40 符的牌, 收莊家 2600 點, 散家各 1300 點, 合計 5200 點. 因此這自摸可以令你跟散家的點棒差改善 6500 點(=5200+1300), 莊家則為 7800 點(=5200+2600)

如果另一家的點棒比你多 6400 點或以下, 你自摸 3 番 40 符就可以逆轉. 那一家是莊家的話, 點差在 7700 或以下時, 自摸相同的牌也可以逆轉成功.

2. all last, 你是莊家, 比 2 位的玩家多 11000 點, 那麼 2 位在以下情況下都可以逆轉

a) 自摸 4 番 30 符以上

b) 直擊(即 1 位放銃 2 位) 6400 點或以上

c) 和另外兩家跳滿或以上

這樣的結果, 在鳳凰的玩家基本上可以一看點差就可以反射式算出來. 其中的重點是自摸滿貫可不可以逆轉, 因為滿貫跟跳滿的難度跟出現率, 完全是兩個層次. 如果對手在自摸滿貫都不夠分逆轉, 那麼只要你不向對手放銃, 對手逆轉的機會是十分低的.

### 一些點棒狀況的解讀例子

在此舉幾個簡單化的狀況判斷例子

狀況一:

2 位(親): +23500

3 位(你): 0

4 位: -6000

此時莊家希望逆轉一位而立直. 這時除非你的手牌分值很高, 否則棄和是本線. 因為你的上位點差比下位點差多很多, 意味著你逆轉的機會不高. 相反如果你博輸了, 很大機會要掉到 4 位去

狀況二:

1 位(你): 0

2 位(子): -1500

3 位(親): -13000

all last 2 位的子立直. 此時雖然你是領先, 但一定不會棄和, 因為就算棄和, 流局不聽已經夠分逆轉了. 況且, 自己放銃跳滿也是只於 2 位.

狀況三:

1 位(你): 0

2 位(親): -13500

3 位(子): -26000

同樣是 all last, 下家開始就做混一色, 這時應該怎樣做?

親自摸滿貫可以把點差縮窄 16000 點, 換句話說, 莊家自摸滿貫就可以逆轉, 反而自己放銃跳滿給下家, 一位仍然安泰, 所以這裡故意放銃給下家, 是根據點棒狀況而來的第一感

既然下家是混一色，你作為上家的就應該故意落牌希望對手和了。同時，站在莊家的立場，因為放銃給 3 位會令順位惡化，供下家章亦可以對莊家製造無形的牽制

當然，點棒狀況還有很多很多。要做到正確的判斷，除了要靠經驗，好的推理及計算能力也是不可少的。希望大家都可以開始培養自己對點差的敏感度，提升自己的狀況判斷力。

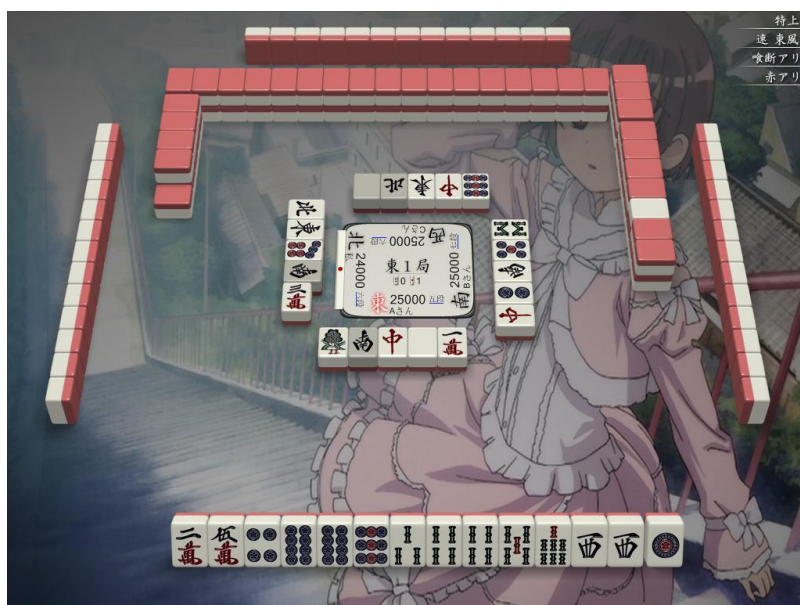
## 防守理論(7): 棄和的條件

大 | 中 | 小 RSS

[ 2009/09/21 00:28 | by puyo ]

好了，我們已經準備好在實行完全棄和的必須知識了，未來的兩至三篇文章，都會以實戰的形式去講解完全棄和的方法

本節會先講解在甚麼時候就需要棄和 (某程度上這是一個攻守判斷的入門討論)。請看以下的實戰



上家第 5 巡立直了，應該怎樣做？

這裡打西，只此一手。打其他牌的人，恐怕還沒有到特上打牌的資格。

手牌現時是 4 向聽，而上家已經是聽牌，情形就像 100 米賽跑你落後人家 50 米一樣，絕對不要有後來居上的妄想。再者，要在做牌之餘不放銃也是一大難題。

這類的牌只有完全棄和一途。

「噢，先打 1 筒看一看情況吧」之類希望做牌的思想，絕對不可以有，此處必定是打現時安全度最高的西。記住，**完全棄和的話，由安全度最高的牌開始打是鐵則。**

一般來說，**如果要考慮跟立直或聽牌者對攻，自己手牌最起碼都要好形一向聽或以上。**二向聽或以下的，除非沒有安全牌或情況特殊，請毫不猶豫地完全棄和。

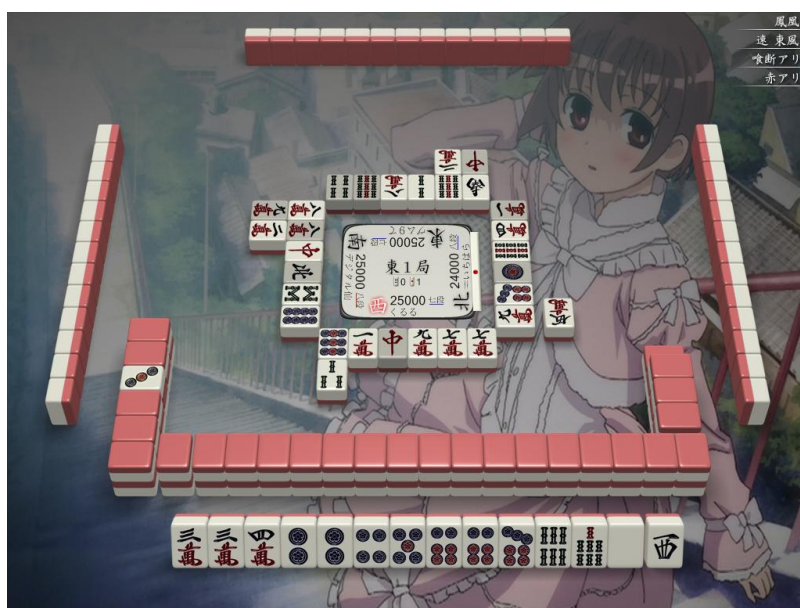
在日本部份的優質戰術討論，都建議初學者採用進用一個很簡單的攻守基準

**對手立直時，如果自己已經聽牌，就立即全攻(或追立直)，否則就完全棄和。**

不要少看這個判斷方法，如果大家可以確實執行，上到三段，甚至打入特上都沒有問題

### 向聽數，比牌的分值重要

判斷是否進攻的最大因素，**是自己的向聽數，牌的分值反而是次要**。因為，只要你可以和了，亦代表對手和了的機會同時消失。正在聽牌中的 3900 手牌，比 8000 點的一向聽更值得攻。



圖中手牌很有機會做成門斷平 **dora 1** 的滿貫牌。不過當下家宣告立直，自己還是二向聽時，就應該立即進入棄和狀態。

在這個巡目，打西或白板生章是十分危險，應該打兩張現物開始棄和。初學者大多會覺得在這裡就棄和很不自然，但培養在這些好牌時都有棄和的勇氣，是進步的必須步驟。

## "立直的功用"revisited (上)

大 | 中 | 小 RSS

[ 2006/01/28 00:30 | by puyo ]

立直判斷是日本麻雀中很重要的，可以直接影響對局的勝負。

要在立直判斷上做得好，當然要知道立直的本質是甚麼。這裡不厭其煩把坊間所知立直的優劣點再列一次

優點：

1. 增加點數
2. 令對手打牌不自由

3. 故意讓對手知你在聽牌，令某些牌更容易打出

缺點：

1. 1000 點的供託
2. 立直後不能換牌
3. 令對手提高警覺，令和了機會減少

這些要點大概是老生常談，但真正明白它們的人又有多少呢？

在麻雀的討論版，只要多留意一些人的戰術討論，都可以發現一些需要留意的想法

### 1. 立直不是單純的一翻役

不少人都低估了立直的攻擊力。立直本身雖然只有一翻，但一隻裡 **dora** 平均會有 0.3 翻，再加上 20% 左右的一發率，整體來說立直平均可以額外增加 1.5 翻左右。

四翻以下的牌，多一翻分數就多一倍，1.5 翻實際上可以把攻擊力提升至原本的 3 倍。像平和 **dora 1** 之類的手牌，立直所帶來的分數是十分多。

四翻以上的牌，因為受天井效應影響，多一翻後的分數未必會增加一倍，立直增加點數的能力就因此降低。這就正正解釋為甚麼 4 翻的牌多數會暗聽

### 2. 漠視立直的威嚇性

立直另一個大好處是它會成為對手無形的束縛，令對手打牌不自由。就算在點數上已經告訴你一定要攻，始終一放銃就 "that's all" 的關係，也不得不步步為營。可惜的是這個好處都被不少人矮化，甚至無視。

立直迫對手兜牌或者棄和，使對手和了率降低，換句話說是減低自己的損失，這是第一賺。同時對手和了率低了，意味自己的自摸次數會增加，這是第二賺。對碰四暗刻要立直，為的就是這個原因。

待續

(新年後再貼下半部份)

## "立直的功用"revisited (下)

大 | 中 | 小 RSS

[ 2006/02/02 07:42 | by puyo ]

承上次的 post

繼續討論一些一般人對立直的態度：

### 3. 立直後很容易放銃？

因為以後的牌都不能換，很多人都會怕放銃而不想立直。事實上，因為有之前所述，立直具有阻延對手做牌的優點，有人會追立直的機會實在不高。當然有時對手有大牌或者是親時，會博牌再追立直，但某程度上看，在他們立直之前已經博過一兩隻無筋牌，對他們來說這些都是因為你立直而要付的 "特別無形支出"。

到他們追立直，很多人都在心理上都覺得會很容易放銃。假設你跟對手都是兩面立直，其他人棄和。在流局以外就有以下可能。

- a) 你自摸
- b) 對手自摸
- c) 對手放銃
- d) 你放銃

因為大家聽的牌數一樣，上述 a)~d) 的發生機會一樣。因此實際上你會放銃的機會是 **25%** 而已

#### 4. 立直令和了率低很多

過份誇大立直對和了率的影響的人也不在少數。

根據在我東風莊超上級約 300 半莊內的統計，立直的成功率大約是 **49%**。其中兩面立直約是 **63%**，愚形聽牌時是 **39%**。

在上一個 post 提過立直平均在分數上上升至 **3 倍**，但暗聽的和了率，兩面其實只有 **80%**，只是立直和了率的 **1.3 倍**。而愚形大約會是 **1.7~2 倍**。換句話說，立直所帶來的追加分數，是絕對可以彌補在和了率減少上的損失有餘。

立直其實是一道很強的武器，只要多用，積極地用，對你的成績一定有幫助 😊

#### 防守理論(10): 沒有安全牌的時候怎樣辦?

大 | 中 | 小 RSS

[ 2009/10/12 01:50 | by puyo ]

之前提到的棄和技巧，都是以自己有充足安全牌為前提。一般來說，如果有人攻擊時，自己持有攻擊方兩隻或更多的安全牌，該局可以成功避免放銃的機會很高，理由是當自己打過兩巡安全牌後，很大可能會有新的安全牌出現。根據統計，在自己門清的情況下，自己有大約 **50%** 的機會，在下一巡會有新的安全牌(包括立直者或其他玩家打出的新牌，和自己摸到已確認的安全牌)

縱使如此，有時我們都會遇到在有人攻擊時，自己沒有安全牌的情況。以下會介紹一下常見的處理手法

##### 1) 拆暗刻/對子

這是最常見的手法。主要是基於"博一隻可以買到幾巡的安全牌" 的理念

有時，我們剛好處理完字牌時，對手就立直

 (立直)

如果當時自己的手牌是  
33666m 2368p 23788s

二向聽的手牌，跟已經聽牌的立直者對攻是十分勉強，棄和是本線。不過此處沒有好的安全牌。

正常情況下，我會建議打半筋牌 6 萬，博一隻半危險牌就可以買得幾隻安全牌。如果在打光 6 萬後仍然沒有新的安全牌(這個的機會已經不高)，之後還有筋牌的 3 萬可以依賴。這裡順帶一提，當攻擊方打過 9 的時候，如果自己同時有 3 跟 6，先打 6 是手筋。

在一些有安全牌的情況下，這個理念仍然很有用。

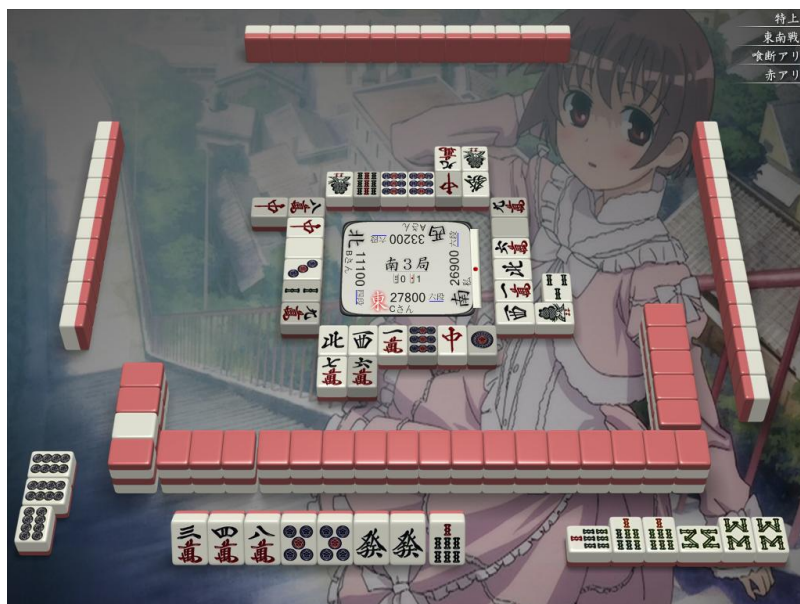
如果有人立直時，你的手牌為

111m 3558s 2255789p dora 2s

筋牌只有 3s，而 1p 是 once chance，其餘都是無筋牌。因為打筋牌的 dora 附近牌，仍然是十分不舒服，所以這裡可以先打危險度較高一萬。只要一萬通得過，就不會再愁沒有安全牌。如果先打 3 索，本身已經不算太安全，一旦在次巡沒有新的安全牌，到時都要打一萬，相比剛才先打一萬的狀況，3 索就變成無謂的博牌了。

## 2) 完全進攻

始終在沒有安全牌時，完全進攻也是一個選擇，特別是在已副露的時候。要知道，**當自己手牌越少，一巡後有新安全牌的機會越低**。當然，在實戰上應否進攻，也十分視乎在點棒上的狀況。



像上圖的例子，只有一隻筋牌 3 萬，在這時候打 8 萬或 7 索全攻，十分合理。始終就算你打 3m，以後需要再博牌的機會不低，雖然自己和了的機會不高，但手牌分值夠，而且自己做莊，硬著頭皮進攻，似乎是現狀況的唯一選擇。

## 防守理論(14): 對兩家以上的防守理論

[ 2009/11/19 23:58 | by puyo ]

之前的防守理論，為簡單起見，都是假設攻擊方只有一人，但實際的麻雀並非如此：一家立直，另一家追立直或全攻一決勝負的狀況，並不罕見。

之前的講座筆者有提到，如果之前的棄和牌次序做得好，將來可有效提升有多人立直時有牌打的機會。不過當然，實戰上沒有牌打的情況仍然不能避免。在這時候，判斷能力就變得更重要

## 大方向

防守最大的目標，當然是避免放銃，但當此行不通時，避免放銃大牌是退而求其次的做法。

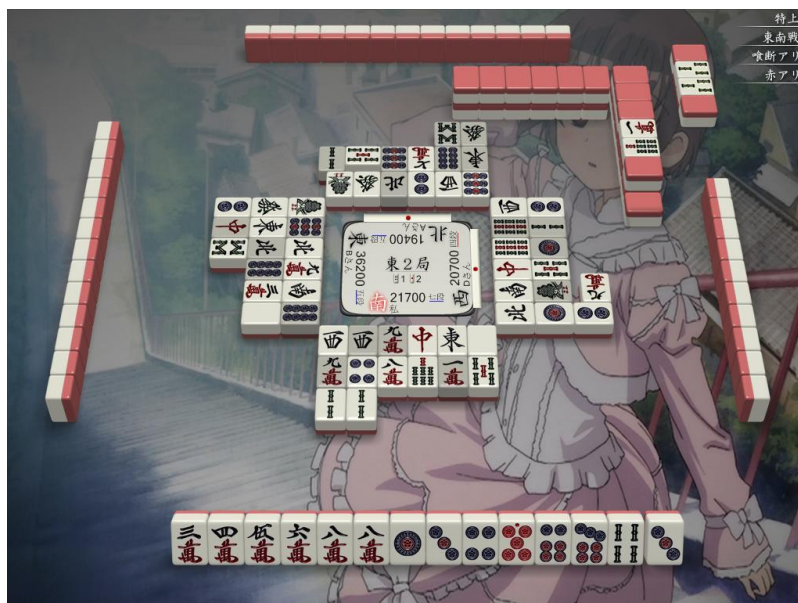
面對兩家以上立直的攻擊，通常都是盡量避免放銃，因為攻擊方手牌的大小，很難估計。不過如果其中涉及副露攻擊，就可以從副露的方式及捨牌知道手牌的大小。如果我們知道對手手牌不大，就可以只留意立直者，或至是故意放銃給小牌。

## 尋找安全牌

首先，如果是以避免放銃為目標，當然是先找出兩家的現物，不過在大部份時間都未必會有，以下是一般的處理順序：

1. 兩家現物
2. 其中一家現物，另外一家筋牌
3. 兩家筋牌
4. 無筋+筋牌
5. 雙方無筋中牌

不過由於安全牌增加的速度很快（因為只要其中一家打過的牌，都是兩家現物），所以在上一節所提過的連打對子去賺安全牌的手法，未必太過實用.. 反而適當的讀牌技術以及狀況判斷，在此時會大派用場。



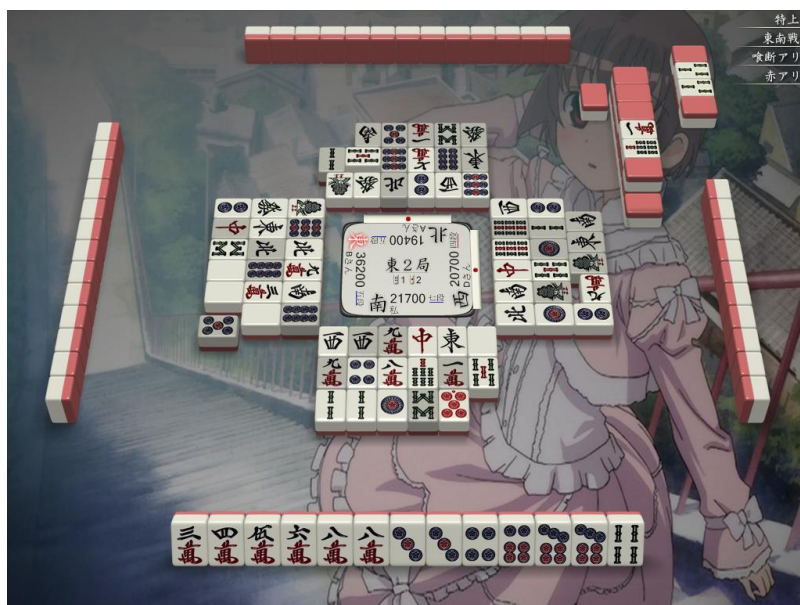


兩家立直，自己手牌中最安全的牌是那張？

手牌中，最安全的牌是一筒。場上 4 隻二筒都見到了，一筒也見過兩張，換句話說就一筒就只可以地獄單騎。

如果下一巡都沒有安全牌，我個人會選擇打 4 索，始終 3 索已斷跟 5 索已出三隻，4 索形成面子的可能性應該是最低的。至於八萬跟三筒，因為附近的牌見得很少，在這個巡目來說是十分危險。到了這個巡目，博得一隻 4 索不輸，已經很大可能夠支撐到流局。

實戰是打完一筒之後，已經可以在無博牌的情況下捱到完場。對家在聽 36 萬，而下家是聽七萬



下一節會講解一些較複雜的例子。

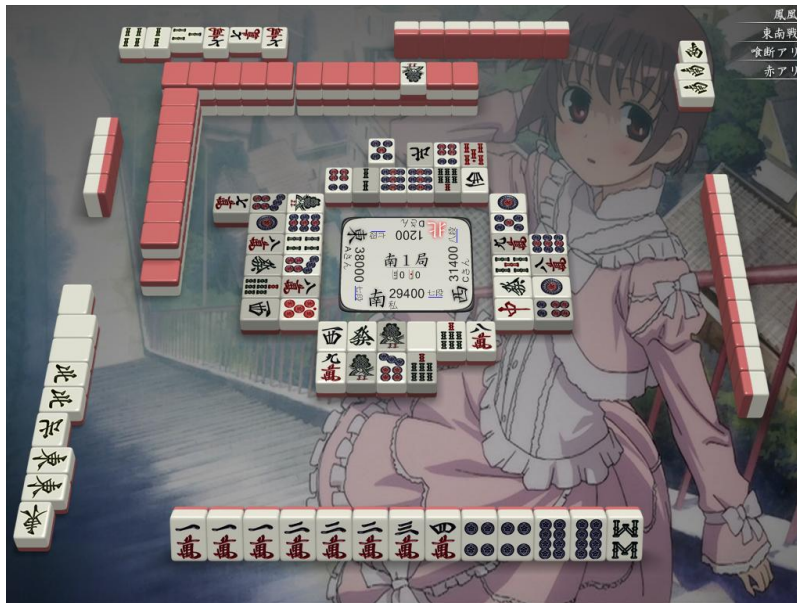
### 防守理論(15): 對兩家以上的防守理論(續)

大 | 中 | 小 RSS

[ 2009/11/22 18:44 | by puyo ]

本篇是繼上一篇文章後，繼續討論較複雜的場面

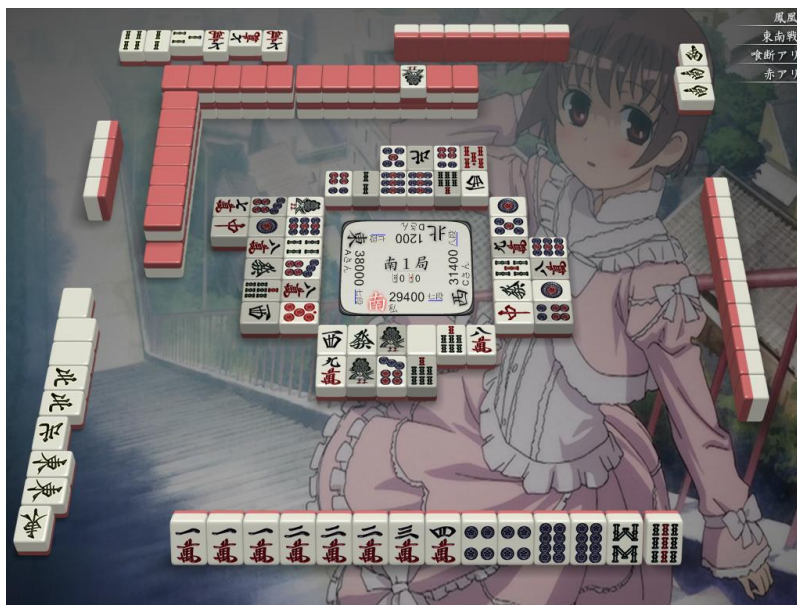
月初在鳳凰半莊的一局，點差比較懸殊，對家只有 1500 點，自己是離下家才 2000 點的 3 位



本來這一局我還希望可以立直，就算打飛對家2位完場也是好事。不過上家一早就碰了3組字牌，十分恐怖。雖然明知上家自摸多數要3位作結，不過始終自己牌的也沒有聽，只好棄和作罷。

下家見到如此境況，棄和十分正常。需要再加留意的是4位對家的舉動。中巡我跟打上家的七萬，對家動手碰，證明對方並沒有棄和。之前我說過，在棄和的情況下還進攻，都是聽牌的訊號。所以在這階要防守的對象，不只限上家的莊家。

次巡摸打上家的7索，下一巡摸到9索，應該打甚麼？



由於兩家都是副露牌，所以我們可以做多一點分析。

先說上家，上家早就碰3副字牌，在第6巡就開始摸打到現在，明顯是已經聽牌，而且也可以肯定不是只3900點的牌。(其實如果上家只是3900的牌，這個點差

狀況來說，根本沒有棄和的必要)。混一色或對對和是最正常的複合，**換句話說，上家手牌最少有滿貫，甚至是 18000 點的親跳滿，這才是恐怖之處**。由於上家的牌太齊整，我們無法知道上家的混一色是那一門，不過由於上家早就在手中打不少筒子，筒子混一的機會是最低。另外要避對對和，就不可以打任何生章，**所以手上的 8,9 索是超危險牌**

至於對家，手牌應該是斷么，不過自己已經打過 dora，分值應該不高，就算有赤牌都是 3900，殺傷力不大，不過都不可以掉以輕心，既然已經是棄和，就當然以不放銃為最好，雖然重點仍然是都放在上家上。

一輪長考，我最後打 8 筒

雖然 8 筒是生章，目前是對家的筋牌，有少許的安全度。

上家很早就打 9 及 7 筒，如果上家在初段已經持有 7889 筒，在混一色確定的情況下，**不會拆走 79 筒。因此可以推斷對家的 79 筒是當初拆搭而打的**。既然上家打過 5 筒，兩面聽 58 筒的可能性都排除了，因此 8 筒很大機會會通過

#### 全局牌譜

L0000 鳳南喰赤 平均 R2070.2

1 位 くるる(七段/R2010/+46) 3 位 zeroRX(八段/R2137/-24) 4 位 麦わらぼうし(七段/R2037/-36) 2 位 kickchi(七段/R2097/+14)

有關這樣的棄和安全牌判斷，其實並不簡單，因為當中涉及不少的分析 and 推理。而且也很需要很留意他家的舉動，才能作出正確的決定。這兩篇文章可以算是一個示範，讓大家知道找安全牌應有的著眼點。以後如果有遇到好的例子，都會放上來跟大家分享的

下一節會講解一些防守的小技  
(待續)

#### 鳴牌的時機，拒否和技巧(食斷篇)

 大 | 中 | 小 

[ 2007/10/06 11:09 | by puyo ]

我常常被 EVAN 取笑為副露王(笑)

翻查自己的統計資料，自己的和了率在雀友間其實都處於一個很高的水平。和了率高，有一定程度要歸功於自己積極的鳴牌態度：在 MFC 中，自己和了的牌中，有超過一半都是有副露的。

現代麻雀講求攻擊力和速度，因為鳴牌的巧拙對和了率以至於整體成績都有舉足輕重的影響。因此我想撰兩篇拙文，跟大家討論一下自己的鳴牌方式。

鳴牌成役的方式有很多，不過這次本人擬只深入探討食斷(食いタン)跟役牌的鳴

牌(和後付)的技巧.

為甚麼呢?

你或許會以為只要手牌沒有么九或有一對役牌，鳴牌就沒問題，這是大錯特錯的想法。不要把廣東牌湊夠一色亂上亂碰的鳴牌理論搬到日本牌上去。食斷，役牌的鳴牌在技巧上的要求，會比做鳴牌混一色，清一高很多。主要原因是，前者要做得好，**最重要的不是鳴牌的方法，而是鳴牌的時機和取捨**，所以會要求更精煉的狀況判斷技巧。

具體舉一個例



上家打東，相信沒有人不會碰，不過如果手牌是



情況就大大不同了。今次有人打東，就有該鳴與不該鳴的時候。

所以我在題目有很清楚寫明我是在講時機，拒否和技巧，而且把時機和取捨放在前。因為它們都比鳴牌的方法重要得多。  
本文先寫有關食斷的鳴牌，下一篇再講役牌。

進入正題

先看看這手牌



斷平一盃口的一向聽手牌，立直聽牌和了，最少也有滿貫，運氣較好的可以有跳滿甚至倍滿。可是這一手如果鳴牌，99%是 1000 分的和了。

所以上家打 2m，我相信各位讀者都不會上吧...但如果你問我有沒有應該上的時候，我會很肯定的答：有。

例如：

1. 非常接近流局的時候，收聽牌料總好過要賠
  2. 自己 all last 和了 top 的狀態
  3. 平場狀態，上家打 2m 立直，安全牌很多，但你要的和了牌正好是上家的現物....
- 等等

因為平和，一盃口都只限門清，鳴牌對斷么形手牌影響可以很大。雖然鳴牌可以提升和了速度，不過因判斷錯誤而令自己得不償失的情況便十分常見。簡單來說，

決定鳴牌與否，就是在權衡和了點數損失大，抑或是因提升和了率而得來的益處大，前者較大的則不鳴，反之亦然。

以下都是適合副露斷么的好例子：

1. 手牌有 2 個以上 dora 的時候(因 dora 不會副露而減，所以和了點數不會因鳴牌而大減)
  2. All last 和了 top，或接近完場但已大 top 的時候（追加分數已經無意義，應將焦點放在盡快完場上）
  3. 做莊的時候（為親者，連莊為第一要務）
  4. 對手有明顯的做大牌傾向的時候（這時和了的作用是阻止對手和大牌）
  5. 他家已有副露行動，但自己有不錯的大牌，但離和了還很遠的時候
  6. 中巡接近流局的時候
  7. 自己手牌愚形處處，而又想和了的時候。
- 等等。

麻雀的對局，狀況，千變萬化。不可能在這裡一一寫出要鳴牌的例子，但依照"分數減少的害處比增加和了速度的益處小"的準則去判斷，就一定沒有錯。

### 鳴牌的意識

如果確定你想鳴牌進攻，特別是有 dora 2,3 的時候，應該要考慮更積極的鳴牌方式。鳴牌不單是為完成搭子而鳴，同時也為改善牌形而鳴，像以下的手牌



很多人以為手中有 99s，斷么無望，索性開鳴無，其實是大緩手。手牌有效牌只有 6 枚，勉強聽牌也只能以對碰聽牌，很慢。手牌既然已經有 dora 2，就應該打得積極一點

有人打 2m, 7m 時，即碰打 9s 是好感覺，中巡以後就連 2,4,5,7p 也會上。碰了之後，之後再碰 2m(7m)，或者上家打 2457p 就可以兩面聽牌，摸 2345678s 時也能進一步增加有效牌數，速度比拘泥於門清快上千倍。如有幸摸到赤牌，分數已經跟門清的立直 dora 3 一樣，就算這手牌以下限 3900 和了，亦無不滿之處

### 副露前後的安全性考量

斷么系副露有一個很大的弱點，就是因為手牌都是由中章牌組成，如果副露後有人進攻，立直，就會增加自己放銃的風險。

如果當時自己有不俗的手牌(例如 dora 2,3)就當然沒問題，但手牌小，而作用是防止他人和了的斷么牌，放棄小許牌放率去預先留下一隻安全牌，個人認為都是個可取的做法

例如：以下的手牌



正常來說，因為索子還有愚形，所以會留打字牌留下中章牌 4p，不過如果只是 1000 點的牌，為方便有人立直後逃生，可以留下東。不過，手牌如果是 dora 3，則一定會先打東。

一樣的牌，放在不同環境下有不同的著手。這就是狀況判斷。

另外，除非情況特殊，個人都會要求自己在二副露後可以有良形聽牌，以便在有人聽大牌或立直可以挑到安全牌逃亡。在自己防守力較弱時，在對手聽牌前盡快搶和是十分重要的。

像二副露後劣形一向聽以下，或三副露 3900 分以下的愚形聽牌之類，都是惡形，應盡量避免。

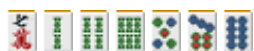
### 注意鳴牌過度

初心者在處理斷么副露技巧不好，經常 2,3 副露愚形聽牌，大大增加他們放銃的風險。通常釀成悲劇的主要原因，是鳴牌過度，鳴不該鳴的牌。舉個例。



上家打 5m，初學者見可以砌出一個順子而即上。這是一個很危險的做法。

上完牌假設打 2p，剩下的牌就是這樣



仍然是二向聽的手牌。連雀頭都未有，又不可以碰人牌，自摸 9p 的話等於前功盡棄。和了速度沒有加快，但做牌，棄和則受了限制，苦不堪言。其實現時三向聽的手牌，有效牌眾多，不用急於鳴牌，現階段鳴牌會限制自己的入章牌，得不償失。

另外，"解消愚形，把好形留在手中"是鳴牌的另一個重要原則



你有此手牌，假如你有意鳴牌，上家打 35p 時可以上，一副露後 2 面聽，當然沒問題。

但如果上家打的是 25s，則有點微妙，因為卡窿聽牌，跟兩面聽牌相差很遠，和了率只有兩面的六成，

兩面的有效牌有 8 隻，亦不用急於去上。246 的二間搭一樣都是 8 隻有效牌，不要忘記自摸聽牌是可以立直去追加分數。

### 斷么唔好叫六九??

不少雀友做斷么時都有拿到像 23, 78 搭子的經驗吧。例如手牌最後聽牌形是 23s，只有 4s 能和，自摸 1s 後就變成振聽，以後即使有人打 4s 也不能和。

一般來說，我會把像 23, 78 的搭子當成愚形看待：上家打 4,6 時，即上是沒有問題。不過，我個人不會太過執著要在聽牌前處理好這些搭。

曾經有人在日本的何切る揭示板問過這問題



All last top 跟 2 位僅差狀況，第 8 巡有人打 8p，你要鳴嗎？

我的答案是："第一巡都會鳴"。

很多人很怕自摸 1s，但我覺得並沒有這樣的必要，以下是我的理由：

1. 手牌只要自摸 235s，碰出或自摸 3p 就可以解消振聽機會。這比摸到 1s 的機會大得多
2. 就算最後先摸 1s，一樣可以自摸 4s，上面提到的解消方式仍然有效
3. 萬一和了機會下降，這手牌可以轉為棄和，如此亦無損失。遲遲不上牌，讓其他人的 4s 逃得過才是罪大惡極。

## 鳴牌的時機，拒否和技巧(役牌,後付篇) (未完成待補充版)

大 | 中 | 小 

[ 2007/11/14 13:07 | by [puyo](#) ]

給各讀者：

首先要向大家說聲對不起，因為本人最近較忙，沒有時間打 blog，雖然有不少讀者在久等有關鳴牌討論文的下半部，但進度仍很慢。目前已完成約全文的 7 成，先在此發表，希望各位可以先就此發表意見。之後小弟會繼續補充，請留意更新。

### Puyo

---

役牌副露是在日本麻雀中是十分重要的攻擊手段。役牌只要集齊其中三隻就有一翻，而且不需要門清，是很容易做的一翻役。日本牌一翻起糊，要和了很多時候都要靠役牌。

不過我認為，能夠好好利用翻牌的人實在不多。字牌也不是可以隨便碰，而後付(あとつけ)也是鳴牌攻擊的其中一個重要手段。

所以有關鳴牌攻擊討論的下半部份，會集中討論翻牌。

### 引言

通常，如果計劃作出副露攻擊，超過半數的情況都是源自一對役牌，例如：

   (西為役牌)

面對這類牌，有很多的處理方式，常見的有以下幾種：

- 1) 有人打出役牌就即碰 (一鳴き)，碰出後才會處理其他搭子
- 2) 第二隻牌才開始碰 (二鳴き)
- 3) 不碰役牌，追求門清立直

- 4) 把一對役牌捨掉
- 5) 後付
- 6) 不碰役牌棄和

手牌及場況，對採用那個方針起決定性的作用。

幾種做法之中，(6)是防守戰法，由於今次是討論鳴牌攻擊，暫時擱在一邊不談。一般對局最常見的手段是(1),(4)和(5)。

等第二隻牌才碰，稱為之二鳴き，在昭和時代十分流行，不過在現代麻雀裡已經過時：有人打第一隻牌時不該碰，到有第二隻出現就變成應該碰的例子，少之又少。況且，沒有人保證一定有人打第二隻役牌出來。

至於等門清立直也是少見的，役牌碰完以後就只有一隻，等自摸摸到的機會實在太低。如果開始時不碰，都會多數把役牌拆掉，追求更好的牌形和更高的入章機會。

好了，開始詳細講役牌的本質

役牌在日本麻雀中很重要，只要碰得出就有一翻，既可鳴牌，而且沒有牌形限制，可以簡單滿足日麻的一翻起和要求。它跟斷么九，表面上差不多，但實際上有不少微細的分別

**1)役牌鳴牌後分數的損失會比斷么少**，手牌有一組役牌刻子，跟其他役種複合的機會就低很多，門清限定的平和一定不會存在，而像要求兩至三組順子組成的手役，如一盃口，三色等，亦因為有一組刻子已固定，複合的機會就大大減低。

**2)安全牌的減少**：役牌，特別是客風牌，一般來說都是很安全的牌，如果沒有碰出，有人立直時就可以拆時，但一旦碰出就會失去兩隻寶貴的安全牌，增加自己放銃的風險。

**3) 轉眼即逝的鳴牌機會**：一副牌只有 4 隻牌是相同的，自己有一對役牌，就最多只有兩個機會可以碰，有別於做斷么，兩對等碰都有 4 隻有效牌，兩面的話更增加有 8 隻。如果放棄或錯過第一個碰役牌的機會，以後可以碰出的可能性便大大減低。

因此，相對比斷么來說，役牌的鳴牌判斷都會有若干的調整，舉個例：



有人打第一隻發財，除非情況特殊，基本上任何巡目，都會碰  
大家可能認為如果自摸發財，立直最少有 5200，自摸起碼有滿貫，不過這是過於理想的想法。現在碰得出是 2000 點聽牌，不碰牌的話 的有效牌只剩 3



隻，不容易求得。而其中有 3 分之 2 的機會是摸 6p 入章，在這場合下的立直得分期待值才 4500 點，不足以彌補在速度上的損失。

但如果發的一對換了是 8m，情況會有點分別，在早巡時，有人打 6p, 8p 都可以不碰牌，因為可以碰的牌有 4 隻，比發財的兩隻多。再者，手牌有不少有利的轉章牌，包括 2,4,5,7p，仍然有不少機會保持門清立直。

除此之外，鳴牌判斷跟斷么都是差不多，**"自己增加和了速度的益處，比分數上的損失大" 的大原則依然沒有變。**

先碰役牌的手法比較簡單，這裡不說明太多，後付才是本篇文章要探討的重點

### 後付的優點

未講在甚麼時候應該副露，先解說一下自己認為後付的好處。

副露攻擊的優點是速度，而後付就是將此優勢發揮到最大的工具。舉個例，如果你未完成的部份是



此時上家打出 3 bamboo，上牌是可以考慮的。偏張有限牌少，如果要堅持一定要碰到役牌後才上牌，就可能會發生在碰到牌之前已被人打光 3 bamboo。

後付的另一個作用是，在你需要利用小牌去阻截對手潛在的大牌時，提供一個比較安全的進攻模式，例如你拿這手牌



此時上家打 7 bamboo 以上，有人打 1 bamboo 也可以碰。這樣做的好處是，當有人立直，或副露大牌時，兩枚客風牌就成為你的逃生門。相反，如果一開始就碰役牌，手中的牌就很不自由了。因為每一張牌都有機能，將來有安全牌也不便留住(否則就要放棄和了速度)

### 正視後付的潛在利益

有一點我很想強調的是，後付是一個具額外利益的攻擊手段。斷么聽牌，不論你在聽甚麼牌，對方在使用你的和了牌的機會必然存在。後付的威力是，你對手幾可肯定用不到你的和了牌，摸到來可以維持聽牌的機會很低。對手摸到你的自摸牌，基本上只有放銃，流局不聽的兩個選擇。

具體說明一下，假如對局中對手有如此的副露



唯一還有可能的役種是翻牌，而你亦因此知道那役牌是發，**就算你的手牌有多美，摸到發財，基本上都是束手無策**，唯一的做法是無奈地打出，寄望對手已經有 3 隻發財....當然這個希望通常都會落空

### 後付的時機

其實後付的時機跟普通鳴牌差不多，但主要是有以下幾種情況

#### 1. 解決愚形

一再重申，這是鳴牌的一個重要原則。如果一手牌有對役牌而你又想和了，但愚形處處，等到有役牌來才處理會很慢，特別是卡窿牌--有效牌只有 4 隻，上家打第一隻你不動手，以後可能都沒有機會再吃。

#### 2. 提升和牌速度

對於一些像役牌 **dora 2, dora3** 的大牌，和了速度就是一切。

麻雀是要 4 個面子加個雀頭才能和的遊戲。如果手牌搭子已經大致定形，後付先完成一搭，對和了一定會有幫助。

役牌是一般來說都不能被其他對手所用。如果對手要攻，他打出役牌時，你最希望的是和了，而不是碰牌，對嗎？

### 後付的振聽風險

當然，後付會有潛在風險，就是有機會變成振聽，相對起斷么，役牌的片和了振聽比較難處理，很多時候都會令手牌廢了武功。因此後付時亦要考慮如手牌不幸成了振聽所造成的影響。

在以下的情況下，振聽的影響會較少：

1. 除役牌外，手牌都是斷么形：振聽後，拆出役牌便可，之後只要摸到一隻中張牌就可以聽牌復活
2. 客風牌聽牌：相比起三元牌，客風牌會比較容易有人打出，容易和了，形成振聽的機會自然較低，振聽時用客風牌棄和也比較安全
3. 役牌 **nomi** 的小牌：本來後付的最大目的不是求點數，而是阻止對手和大牌。如果不幸變成振聽，可以考慮立即棄和。這裡要注意的是，手牌可以和得出是額外的 **bonus**，而不是你的目標。摸到危險牌或振聽時轉為完全棄和，並沒有甚麼損失。
4. 副露少的時候：後付時如果手牌較多，有兩個好處：其一是棄和容易，其二是一旦振聽時也容易轉章。

當然，如果你的手牌很大，就自然不會太考慮振聽的影響，解決惡形在鳴牌攻擊來說是十分重要。不過如果只是想搶和，或者是有兩面張的一向聽之類的好牌，鳴牌時多考慮振聽後的後果，百利而無一害。

另一方面，大家也不應走到另一極端，視後付為洪水猛獸。一直堅持不後付，會錯過不少機會。

(實戰例：後補)

## 再談副露--化腐朽為神奇

大 | 中 | 小 RSS

[ 2008/05/19 18:49 | by puyo ]

副露，不能說是我的強項，但的而且確我在這方面的體會會較多。

數個月之前我寫了兩篇關於副露的拙文，都是一些大概的觀念，今次想跟大家討論較高度的技巧，把和了率盡可能提高。

相信有很多朋友都遇到一個本局要非食糊不可的情況，例如：

1. 配牌 dora 2,3 時
2. all last 你是跟 top 僅差的 2 位時
3. 正值大落後當中，而想保住親權的時候

奈何，這些願望當然不可能次次如願。一開牌，發現牌形不好，摸幾巡牌也不入章，很多人都會覺得心灰意冷，或者是妄想可以幾巡內連入幾隻偏章，懷著這樣的等運到心態，到最後可以成功的例子，萬中無一。

沒錯，立直攻擊是日麻中不可缺的一種手段，但當自己門清聽牌的機會低時，不得不再找另一個和了的方法，而鳴牌攻擊就正正是門清以外的另一主要攻擊方式。

不像門清立直，副露最重要的是克服日麻一番起和的限制。如果手牌已經有好明顯的役，如斷么，役牌，相信各位都可從容應付。但如果要談得上"積極"的鳴牌，就得更進一步：就算沒有可見的役種，**也會嘗試探討將來成役的可能性**。本文章的主旨，就是要說明如何把"不可能"變成"可能"。

### 鳴牌判斷

一見配牌，我相信大家都會立刻想得到潛在的手役，作出相應部署，不過有關鳴牌的計劃，很多人都不會太重視，或者是算得不夠徹底。其實，鳴牌也是攻擊的一種，必須將此納入考慮，整個 game plan 才可以算是完整。

不過鳴牌判斷需要較高度的集中力，因為一局間的判斷會因其他人的舉動而改變，舉一個例：



断么 dora 2 的好手牌，假設現時只是 2 巡目，由於有效牌眾多，這手牌暫時都不會鳴。

之後兩巡，你的判斷暫時都不會變，問題是...如果該巡有一家碰了發財呢？大家或者仍會維持"不鳴"的方針，這個觀點我也不反對，但大家一定要有開始鳴牌的準備。

這跟平時只看手牌的選擇會有不同，因為他家的舉動，正提升對手的和牌速度，固執做門清而成功的機會就會降低了。雖然最後可能只和 3900 點。但要記住的是，3900 的和了，比 12000 的聽牌好上千倍。

其他會影響自己的鳴牌判斷的例子還有

1. 有一家把 4/7s 碰走
2. 有人立直
3. 下家有明顯的筒子一色傾向(當下家接近聽牌時，其他人就不再簡單地打筒子了。趁筒子牌未變得危險時，先行處理筒子部份是可取的)

有別於其他判斷，**鳴牌的方針在一局內都會經常改變**。鳴牌強的人，會不時檢討現行的方針仍否可行，更進一步是會先想定有可能發生的突發事件後的部署。一成不變的鳴牌理論是不足夠的。




### 鳴牌的盲點

日麻是門前重視的遊戲，但我個人很少會把一手牌定性為"一定不會鳴"。每一手牌，不論是好是壞，我都會去分析鳴牌的可能性。假設你拿以下手牌

### 8 巡目



dora 2, 一向聽的手牌，場上有兩隻西。


"等入章聽牌立直", "等摸  求兩面" 都是一般的想法。但其實這手可供你入聽的，只有 4 張牌，就算僥倖摸得到，立直後只有兩隻牌可以和，在這個巡目來說，成功率可以說是近乎零。再者筒子方面，如果摸到的不是 ，而是 ，你又會怎麼辦？在這時候才拆西轉章，不要說是和了，就連做到流局聽牌也不容易。


如果你看到這手牌，感覺到單靠自己摸牌，差不多等於坐以待斃的話，你的牌感還很不錯。但你甘心看著這副 dora 2 的牌無疾而終嗎？


"上家打  時要 Chi，甚至有人打  /  時亦應考慮碰" 這是我當時我想法，我一定會盡力令這手牌復活。

這其實是我在 MFC 的實戰，8 巡時上家打 ，我吃了，打西。再下一巡摸 ，手牌變成



整理後，雖然變回 2 向聽，但實際上牌形卻變得較舒服。起碼任一家打 ， 也


可立刻動手，而且將來  筒子方面成了愚形，也可以希望上牌，必要時還有一隻絕對安全牌逃生，比之前牌形差得遠了

之後再摸到了 ，雖然是愚形，但上家之後就打 ，我當地大喜地 chi，因為連  也可以糊。最後有人打 ，收 3900 點。

這裡要說明的是，**鳴牌的對象並不局限於未完成的搭子，就算手牌有帶么九的搭或對子，它仍然可以是鳴牌整形的目標。**縱使是表面上無法副露的手牌，多想一步，可以有意想不到的效果。

再舉一例



又是一向聽的手牌，中巡上家打 ！"噢！如果是我摸到就好了..." 之後向牌山伸手的玩家大有人在。但如果將手上的牌調一調位



大家應該會有恍然大悟的感覺吧。


原本可以是平和 nomi 的普通手，變成了斷么 dora 3 確定的大牌，此乃副露的功勞

### 積極的鳴牌策

3 巡目，你的手牌是



這就正正是大家所見的"觀賞用 dora 3"的牌。雖然有 3 隻 dora，不過手牌牌形太差，動彈不能。雖然牌的確是差，不過個人仍然會作最後的努力。

上家打 ，很多人又會搖頭，然後摸牌，等有役牌成對才動手。要出奇制勝，普通的著手是行不通。


這時即上牌，是我的鳴牌思考，之後打西，只此一手。**對於這非常牌形，就要用非常手段。**


手裡幾乎沒有可見的役種，唯一最接近的就是役牌。因此，先行假設役牌可以成對是可行的做法。手牌有 4 種役牌，要有一對其實不難，只要在成對之前沒有被人打死，手牌就有和了的機會。就算役牌無望成對，剩來的字牌就成為很有用的安全牌，方便以後防守。這樣雖然跟你不上牌，到最後乖乖棄和的結局一樣，不過既然已經盡了全力也是和不到牌，那就不會是你的錯了。





有時候，如果你一早有鳴牌的意識，動手前先做點工夫，也可以點石成金，舉個例



自摸  時，各位會打甚麼？

手中很多愚形，入章的效率很低，不過如果可以鳴牌，因為可以上碰牌，速度可以大大提升。問題是，手中有一隻 ，做不成斷么九。

通過以上分析，只要明白到"這手牌不副露就沒有出路"這一點，不難發現  的鬼手。

如果打索子或筒子，就必然有有效牌的損失。以後如果上家打  而你又想上牌，基於規則上不能即時打 ，你就要被迫持有廢牌，同時因為不能打出  而需要打其他牌，也造成蝕章。而打  亦維持七對子聽牌的機會。

打  以後，之後摸到好牌如 ，可以繼續拆打 ，以求整形。

對局水平越高，鳴牌技巧就變得越重要。多想一步，看高手打牌，經驗累積起來，你也可以留意平時你不會想得到的好手。

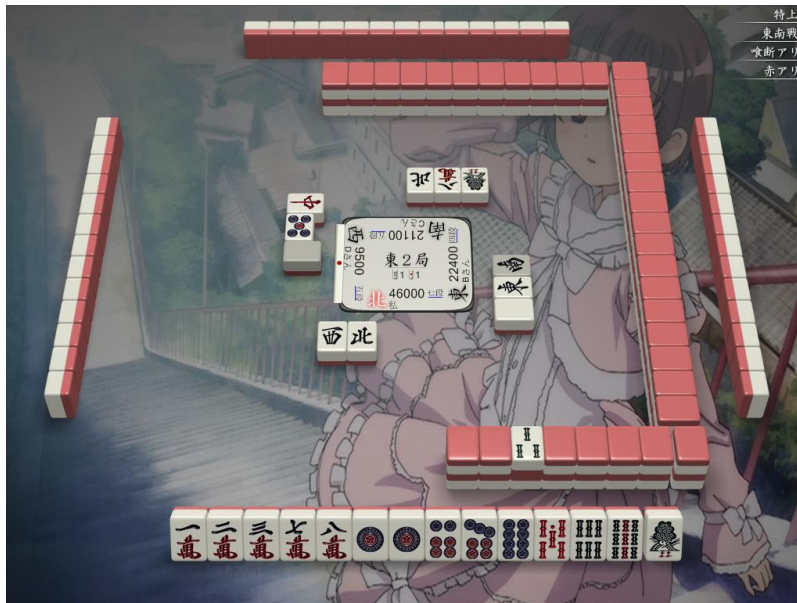
## 沒有安全牌時的分析

 大 | 中 | 小 

[ 2009/10/17 18:39 | by [puyo](#) ]

一直在找沒有安全牌時的攻守例子，今天終於遇上一個

半莊戰東 2 局一本場，我因為連莊暫時領先，上家第二巡立直，我打北，再下一巡已經沒有安全牌了，該怎麼辦？



我相信會有人提議打筋牌 8 筒防守，自己大幅領先，該完全防守可能是第一感吧  
不過我實戰沒有這樣做，立即打無筋一索。

自己除 8 筒外都是無筋牌，打完 8 筒後，次巡有新的安全牌的機會不大，就算是有 (例如上家打 3 萬)，都只是多一隻半隻安全牌，結果下一巡又要再擔心沒有牌打。

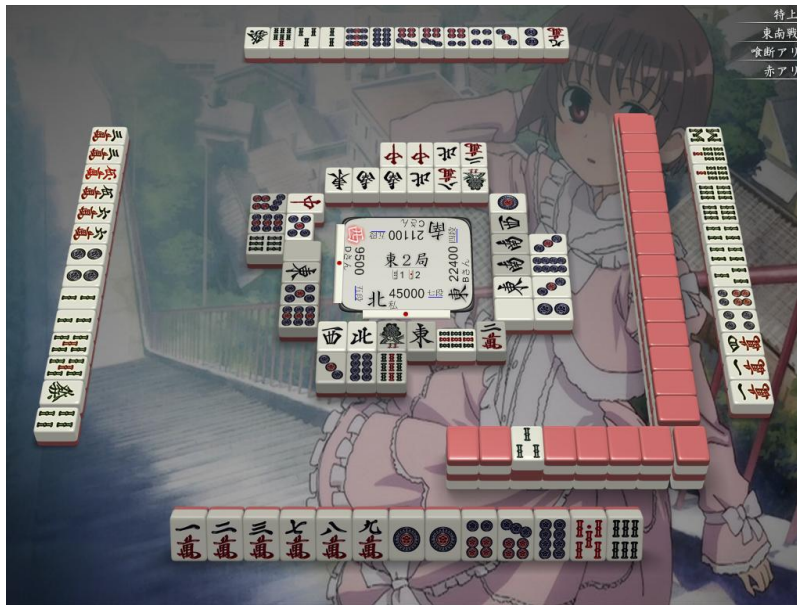
另一方面，我們必須要知道，8 筒並不是完全的安全牌。一般來說，打 2~3 隻筋牌的危險度，跟博一隻無筋 456 相近。如果之後都要靠一止筋牌過活，被擒的機會不小呢。棄和的目的是避免放銃，如果不能達到目的，就要反思一下是不是適合棄和。

之後就要再說一下狀況判斷的問題。很多的自稱上級者，都把攻守判斷問題簡單化。稍為領先就打得十分消極，一見落後就亂攻的人，我見過不少。結果就出現不少無理放銃和可避免的逆轉。在東南戰的初段，領先二萬多點，絕對不可能說肯定 top，更何況跟你同檯的都是特上雀士？

**打半莊戰，在東場盡可能提高自己的得分期待值，是基本的方針。**

棄和功效成疑，而手牌是一個不錯的一向聽時，我覺得全攻是正確的方向。之後如果出現多過兩隻的安全牌，而自己還沒有聽牌，就可以轉為棄和。

結果我下一巡就聽牌，立刻追立直，數巡後再和上家一個 7700



和了後，優勢進一步擴大，而上家只剩 1500 點，亦大大限制對手自摸逆轉的難度，這樣子保持一位的機會比之前大得多了。

近日我在本 blog 都不斷講解防守的要點，旨在改善初學者無理進攻，放銃的通病。不過我也希望讀者不要走到另一個極端--無理的防守。棄和防守只是一個工具，盲目的使用並不能使你進步。在不同的情況下，採取適當的戰略的人，才是真正的上級者。