

Mahjong

麻雀

Which tile?

# 傑作「何切る」

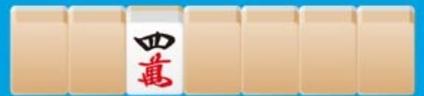
# 300

選

著 G・ウザク 編 福地 誠

## Question

東1局 西家 7巡目



必須パターン完全網羅!

解くだけで

みるみる

# 強く なる!

どれを  
切る?  
切るとは裏!



Mahjong



Which tile?

# 傑作「何切る」

# 300

選

著 G・ウザク 編 福地 誠

## Question

東1局 西家 7巡目



必須パターン完全網羅!

## 解くだけで

みるみる

# 強く

## なる!

どれを切る?  
答は裏に



## 著 G・ウザク

麻雀プロガー。ブログの二本柱は「何切る」と戦術書レビュー。約1000問出題してきた「何切る」を厳選したのが本書。誤植チェックの鬼でもあり、過去6冊の麻雀書籍の校正もしている。麻雀はフリー雀荘で場代込みプラスの腕前。

### ブログ

「麻雀本を斬る!麻雀ゲームを斬る!!」

<http://bookmj.blog.fc2.com/>

## 編 福地 誠

毎年数冊の麻雀本を刊行し、それらが全てベストセラーに。いま日本で最も売れている麻雀ライター兼編集者。ネット麻雀も打つが、雀ゴロを自称して高レート麻雀も打つ。1965年東京都生まれ。東京大学教育学部卒。

### ブログ

<http://fukuchi.cocolog-nifty.com/>



Mahjong



Which tile?

# 傑作「何切る」

# 300

選

著 G・ウザク 編 福地 誠



三オブックス



麻雀

傑作「何切る」

300

選

著 G・ウザク 編 福地 誠

三オブックス

# 何切るオタク 魂の300問

始まりは例によってテケトーだったんですよ。

著者のウザクさんが、「これまで何切るを300問収録

した本はないから、作ったら絶対に売れますよ」と。「問

違いなですよ！」と。

猛プッシュに負けて、「じゃあ作りますか？」って返事

したわけです。そこから思ってたよりずっと遠くまで来た  
のでした。

これって量で勝負の本だと思っじゃないですか？ 質も  
すごいんですよ。もうね、**1問ずつこだわりまくってます。**

ウザクさんって何切るのオタクなんですよ。いろんな本

やら漫画やらに出題された何切るを大量にパクってて、答  
えが違うと思ったやつは、正解はこっちだって訂正してブ  
ログに載せてます。収集とチェックの鬼なんですよ。

自分が訂正するのは大好きなのに、**他人から訂正される  
のは嫌み**たいで、この本では異論が出そうな問題は徹底し  
て避けてます。最後までしつこく問題を差し替えてました。  
同じトリックを使った問題は減らし、でも大事なものは  
前半と後半に1問ずつあったりと、1問ごとに内容を吟味  
してあります。

この本は正解が出せる問題に絞ってます。**強者なら同じ  
答えを出す問題**だけです。

ぼくとウザクさんだけでなく、2人の方にチェックして  
いただきました。ネマタさんとタケオしやんです。

ネマタさんは、教科書的な存在となっている『勝つため  
の現代麻雀技術論』の著者。若ハゲの頭の中は何切るで占  
められてて、何切るの第一人者と言っいいですね。

タケオしやんは、ネット麻雀・てんまう天鳳の頂点である天鳳位

様。「つねに実戦的な視点から何切るを考えてて、答えが  
かならず納得いく。昭和打法とデジタル打法の融合具合も  
いい」と、ウザクさんからご指名があったのでした。

このお2人にしつこく問題&解答を見ていただいたので  
すが、予想以上に効果がありました。こうして「もう異論  
が出ないだろう。これなら強者のスタンダードって言える  
んじゃないね？」って問題に絞ってあります。

情報量も桁外れです。解答ページを見ていただくかわか  
るんですけど、**打牌ごとの受け入れ枚数を数字で示してあ**  
**ります**。「リャンメンを崩しても枚数は一緒？」みたいに、  
意外な数字がしょっちゅう出てきます。その数字をベース  
にして解説がコンパクトに示されています。**こんな何切る本  
はかつてなかったですよ**。

サクサクつと解いていけるように見えて、じつは難問が  
かなり多く、見た目ほど食べやすい本じゃありません。一  
度解くだけでもいいですけど、くり返すと効果は倍増しま  
す。**そんな簡単には消化できないです**。

そしてね、**最新の打法についてこれほど説明される本  
って他に見たことない**です。途中でコラムとして、5プロ  
ック理論、2ヘッド理論、3ヘッド最弱理論、1シヤンテ  
ンピーク理論などが説明されていますけど、名前は違っても  
すべて同じことを言っています。それが問題を解いていくと  
叩きこまれるようになってます。

こうして**何切るの決定版**みたいな本ができちゃったけ  
ど、こんな最終兵器みたいな本が出たあとに、この先、新  
しい何切る本が出ることはあるんだろうか？ そんな心配  
までしてしまうのですね。また**戦術の高速道路**が1本でき  
ちゃったな。そんなふう思うのです。

そんなゴタクはどうでもいいですね。まずは適当なペー  
ジを開いて、サラサラッと解いてみてください。すべては  
そこからです。

2016年7月 福地誠

目次  
Contents

はじめに ..... 002  
この本の使い方 ..... 006

「何切る」  
**300** 題  
Question & Answer

Q.001 ~ 030 ..... 007  
Q.031 ~ 060 ..... 029  
Q.061 ~ 090 ..... 051  
Q.091 ~ 120 ..... 073  
Q.121 ~ 150 ..... 093  
Q.151 ~ 180 ..... 115  
Q.181 ~ 210 ..... 137  
Q.211 ~ 240 ..... 159  
Q.241 ~ 270 ..... 179  
Q.271 ~ 300 ..... 201

麻雀用語集 ..... 221  
おわりに ..... 223



## アバウト何切る理論

Column

5ブロック理論 [その1]	027
5ブロック理論 [その2]	028
5ブロック理論 [その3]	049
迷ったときはリヤンメン固定	050
2ヘッド理論 [その1]	071
2ヘッド理論 [その2]	072
3ヘッド最弱理論 [その1]	113
3ヘッド最弱理論 [その2]	114
1シャンテンピーク理論 [その1]	135
1シャンテンピーク理論 [その2]	136
弱ターツ3枚構成理論	157
ドラ単OK理論	158
4連形V中ぶくれV垂リヤンメン	199
浮かせ打ち	200

## キャラクター紹介



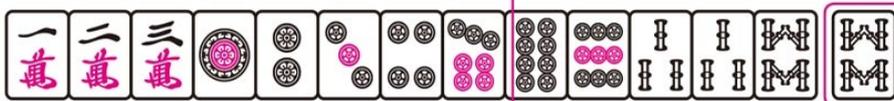
麻雀教室の先生で、日曜は雀荘のお手伝いをしている。しっかり者で特技は料理。素敵な結婚に憧れるが、相手は「自分より麻雀が強い」が条件だとか。



名古屋在住の元気な大学生。ネット麻雀の打数はかなりのものだが、リアル麻雀ではまだまだ手つきがおぼつかない。本人はもっか急成長中というが？

## Q 000

[ 東1局 東家 7巡目 ]



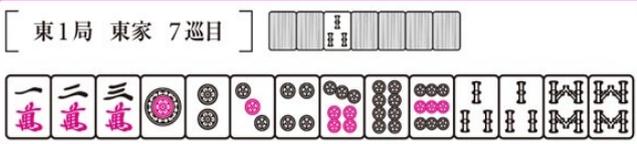
### ●ドラ表示牌を掲載●

ドラではなく、実戦と同じようにドラ表示牌を示してある。

### ●ツモ牌は右端●

ツモ牌は実戦同様に右端に表示してある。

[ ANSWER ] How to use



## A 000



テンパイ [ 1 × 4 1 × 4 ] 1シャンテン [ 1 × 4 ]

浮かせ打ちの王道と言われる形。打 [ 1 ] (または [ 1 ]) とすればテンパイだが、打 [ 1 ] で「1シャンテン戻し」をし、一通と三色の両天秤に構える。

### ●問題をもう一度表示●

そのとき、ツモ牌は手の中に入れてある。

### ●受け入れ枚数表示(世界初!)●

有力な打牌ごとの受け入れ枚数を、数字で示してある。

#### ↳ 「ドラ表示牌」はカウントしない

上の例でいうと、打 [ 1 ] でテンパイを取った場合のアガリ牌は、ドラ表示牌に [ 1 ] がめくれているため、本来なら [ 1 ] 1枚・ [ 1 ] 2枚で「×3」。これを「×4」として表示。牌効率の勉強にはその方が便利だと判断したから。

#### ↳ 「自分で切った牌」もカウントしない

「シャンテン戻し」をした場合でも、打牌した牌ははじめからなかったものとして扱う。

#### ↳ 「引き戻し牌」も有効牌とする

上の例でいうと、打 [ 1 ] で「シャンテン戻し」をした直後に [ 1 ] を引き戻すようなケース。これも有効牌としてカウントしている。

001  
〜  
030

**Q 001**

〔東1局 西家 7巡目〕



031  
〜  
060

061  
〜  
090

**Q 002**

〔東1局 西家 7巡目〕



091  
〜  
120

121  
〜  
150

**Q 003**

〔東1局 西家 7巡目〕



151  
〜  
180

181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

271  
〜  
300

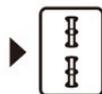
いつか実戦で  
この形に出会う時のために  
準備しておきましょう



[ 東1局 西家 7巡目 ]



**A 001**



1シャンテン [ 龍×18 牌×18 役×14 ]

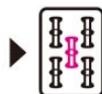
中のポンテンと最終形重視で、一番広い形に受ける。龍と牌の受け入れ枚数は同じだが、シャンポン待ちになったときのアガリやすさや、テンパネの可能性で差が出る。下のように牌でアガった場合にはカンチャン待ちに取ることができるので2符加算されることも確認しておこう。



[ 東1局 西家 7巡目 ]



**A 002**



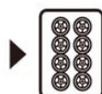
1シャンテン [ 龍×18 牌×18 役×17 ]

最高形であるリャンペーコーを消さないように構える。チートイツの目があるので、打牌との比較で受け入れは1枚しか変わらないことも確認しておこう。

[ 東1局 西家 7巡目 ]



**A 003**



1シャンテン [ 牌×13 牌×13 牌×13 役×12 役×8 ]

三暗刻狙い。赤狙いなら打牌で外側から、危険度重視なら打牌で内側から切る。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

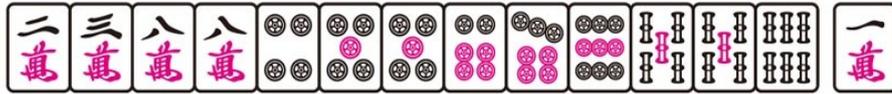
241  
?  
270

271  
?  
300

001  
〜  
030

**Q 004**

[ 東1局 東家 6巡目 ]

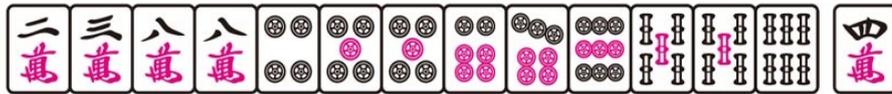


031  
〜  
060

061  
〜  
090

**Q 005**

[ 東1局 東家 6巡目 ]

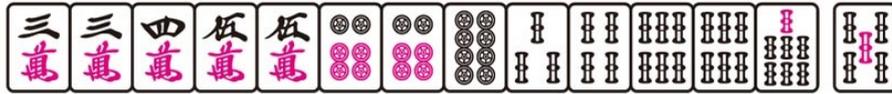


091  
〜  
120

121  
〜  
150

**Q 006**

[ 東1局 東家 8巡目 ]



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

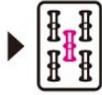
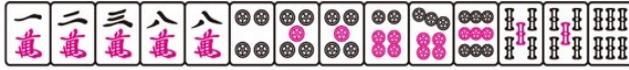
271  
〜  
300

トランプは52枚、花札は48枚  
麻雀は136枚  
なんて豪華なゲーム!



[ 東1局 東家 6巡目 ]

A 004



1シャンテン [ 13萬×19 14萬×19 15萬×16 16萬×15 ]

ピンズは 13萬 - 14萬・15萬 待ちのリャンメンカンチャン。ピンフになりやすいように構える。

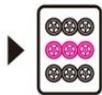
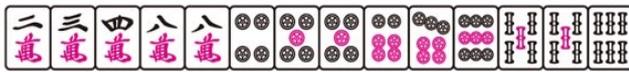
001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 東家 6巡目 ]

A 005



1シャンテン [ 13萬×19 14萬×19 15萬×16 16萬×15 ]

ピンズは 13萬 - 14萬・15萬 待ちのリャンメンカンチャンだが、ピンフよりタンヤオの方が高いので、ピンフではなくタンヤオを確定させる。13萬のポンなど鳴きにも対応できる。

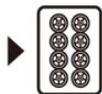
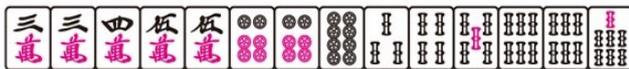
091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

[ 東1局 東家 8巡目 ]

A 006



1シャンテン [ 13萬×18 14萬×14 15萬×11 ]

打 13萬 は受け入れ最大だが、カンチャン待ちイーペーコーになる可能性が高い。打 14萬 はツモ 15萬 時に打 13萬 とすることで広い1シャンテンに変化する。スピードと好形変化のバランスをどう考えるか？ ここは変化よりテンパイへの枚数優先。「親であること」「すでに8巡目」「タンヤオ確定でダメ可能」「打 14萬 はツモ 15萬 以外の良いツモがなく、ほとんどのツモで結局は打 13萬 となる」などがポイント。

181  
?  
210

211  
?  
240

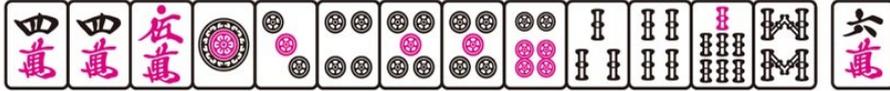
241  
?  
270

271  
?  
300

001  
〜  
030

### Q 007

[ 東1局 東家 6巡目 ]

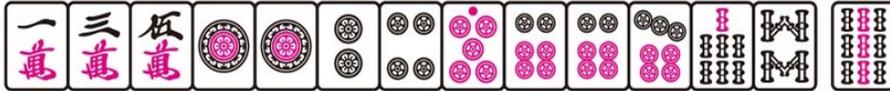


031  
〜  
060

061  
〜  
090

### Q 008

[ 東1局 東家 6巡目 ]

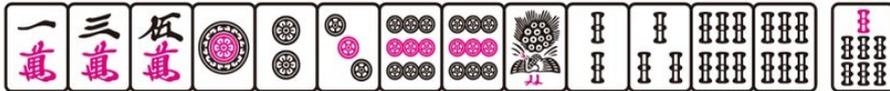


091  
〜  
120

121  
〜  
150

### Q 009

[ 東1局 南家 6巡目 ]



151  
〜  
180

181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

271  
〜  
300

第一段階は

「解けない何切るを、解けるようにする」

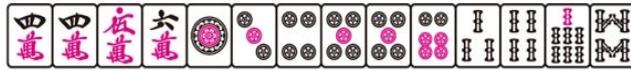
第二段階は

「解ける何切るを、より早く解けるようにする」



[ 東1局 東家 6巡目 ]

A 007



2シャンテン [ 赤ドラ × 53 緑ドラ × 50 白ドラ × 47 ]

好形2シャンテンだがヘッドレス。ヘッド作り最優先の形に構える。裏目のツモ [ 赤ドラ ] でも [ 白ドラ ] をヘッドにできる。

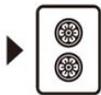
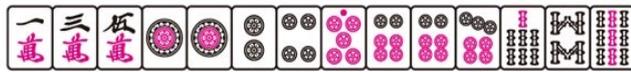
001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 東家 6巡目 ]

A 008



1シャンテン [ 一緑ドラ × 15 六緑ドラ × 15 六紅ドラ × 15 六白ドラ × 12 ]

ここから打 [ 六緑ドラ ] として、本来テンパイまで残すはずの [ 六緑ドラ ] を先切りすることで、カン [ 一緑ドラ ] の警戒を薄くする「ひっかけ打法」も好みによってはあり。だが、麻雀はツモるゲームなので、少しでもリャンメン待ちができやすい形に受けるのが王道。この形はピンフもあるので打点面でも不利となる。

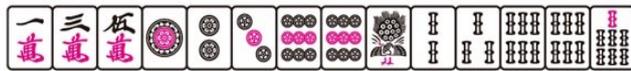
091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

[ 東1局 南家 6巡目 ]

A 009



1シャンテン [ 一緑ドラ × 16 六緑ドラ × 16 六紅ドラ × 16 六白ドラ × 12 ]

123の三色が見え、先にカンチャンを引けばピンフの形で、どう構えるか？ 打点が高い三色を確定させる打 [ 六緑ドラ ] がオススメ。 [ 六緑ドラ ] を先切りしていることで他家のカン [ 一緑ドラ ] に対する警戒が薄くなる。少しでもピンフの可能性を高めるなら打 [ 六紅ドラ ] だが、こう構えても4分の3の確率でテンパイ時に出る牌は [ 六緑ドラ ] となる。ならば、先に打 [ 六緑ドラ ] として「ひっかけ含み」に構えた方が良くと思うのだが、どうだろう？

181  
?  
210

211  
?  
240

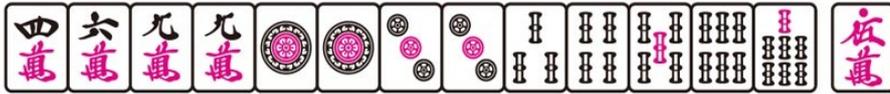
241  
?  
270

271  
?  
300

001  
〜  
030

### Q 010

[ 東1局 東家 7巡目 ]

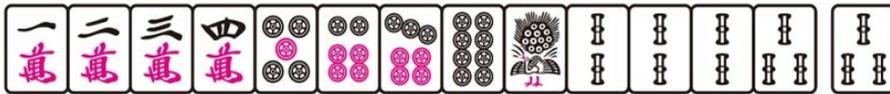


031  
〜  
060

061  
〜  
090

### Q 011

[ 東1局 西家 7巡目 ]

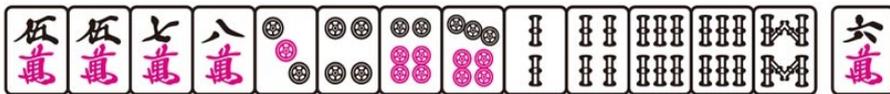


091  
〜  
120

121  
〜  
150

### Q 012

[ 東1局 東家 5巡目 ]



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

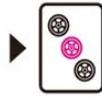
271  
〜  
300

場況がないと答えられない?  
それはそれ!! これはこれ!!



[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 010



1シャンテン [ 10000 × 19 11000 × 19 12000 × 15 ]

ピンズを3枚に構える。打 10000 におけるツモ 11000 は完全1シャンテンになるが、ソーズメンツが先に完成する可能性の方が高い。最終形重視の打 11000 が正解。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 西家 7巡目 ]

A 011



1シャンテン [ 10000 × 46 11000 × 45 12000 × 38 13000 × 34 14000 × 19 ]

単純な受け入れ枚数なら打 10000 が広いが、最終形や打点(ピンフ・イーペーコー)を含めて判断すると、打 10000 が期待値最大となる。10000 11000 12000 13000 14000 15000 16000 17000 18000 19000 20000 21000 22000 23000 24000 25000 26000 27000 28000 29000 30000 31000 32000 33000 34000 35000 36000 37000 38000 39000 40000 41000 42000 43000 44000 45000 46000 47000 48000 49000 50000 の形は、1メンツ+ヘッドとイーペーコーの2つの形に変化できる好形。

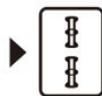
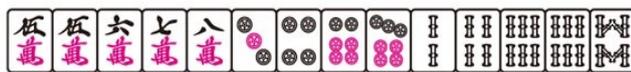
091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

[ 東1局 東家 5巡目 ]

A 012



2シャンテン [ 10000 × 24 11000 × 24 12000 × 24 13000 × 24 14000 × 24 ]

メンツオーバー。ピンズとソーズ 11000・12000・13000 はどれを切っても受け入れ24枚で同じ。ピンズは2度受けとはいえカンチャンより大事。678の三色を見て 14000 は切らない。マンズの伸びを考慮すると 15000 トイツは残したい。以上をふまえ、消去法で打 11000 とするのが良さそう。

181  
?  
210

211  
?  
240

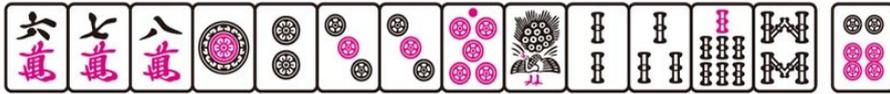
241  
?  
270

271  
?  
300

001  
〜  
030

### Q 013

[ 東1局 西家 4巡目 ]

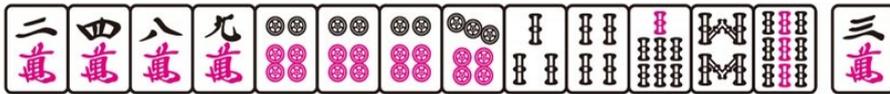


031  
〜  
060

061  
〜  
090

### Q 014

[ 東1局 東家 7巡目 ]

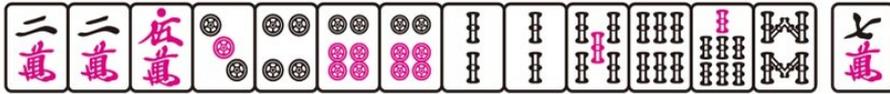


091  
〜  
120

121  
〜  
150

### Q 015

[ 東1局 東家 6巡目 ]



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

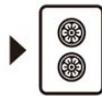
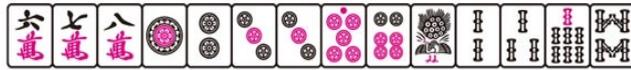
271  
〜  
300

場況がないと答えられないって人は  
「つねに東1局の配牌」と考えるの



[ 東1局 西家 4巡目 ]

A 013



1シャンテン [ 1p × 28 2p × 23 3p × 16 4p × 16 5p × 16 6p × 16 ]

打1pのメンツ固定が広いが、ツモ2pで赤牌が出てしまう。単独リャンメン×リャンメンの1シャンテンをヘッド固定するかどうかは状況にもよるが、今回のように赤牌が出る可能性があるケースはヘッド固定有利だ。

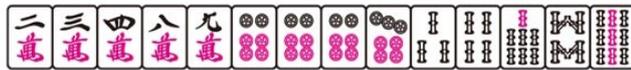
001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 014



1シャンテン [ 1p × 24 2p × 22 3p × 22 ]

単純な受け入れ枚数なら打2pが最大だが、ソーズ引きでテンパイしてもペンチャン待ちにしかならない。ここは打1pとし、ドラ1p ツモ+ 2p - 3p · 4p · 5p - 6p ツモでの好形テンパイを狙う。ドラを浮かせて持ち続けるのは危険だが、ヘッドになればリターンは大きい。

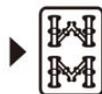
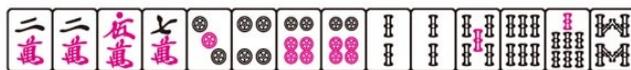
091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

[ 東1局 東家 6巡目 ]

A 015



2シャンテン [ 1p × 18 2p × 18 3p × 16 4p × 16 5p × 16 ]

メンツオーバーで3ヘッド。打点に直結する1pと2pのカンチャンが弱いので「鳴き前提」で進める。鳴きやすいポン材が多いので、ソーズの上は1メンツで固定する(4連形が伸びてもタンヤオが崩れやすい)。3pと4pどちらを切っても大差ないが、567の三色と5p引きでつながることを考慮するなら3p切りが良さそう。

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

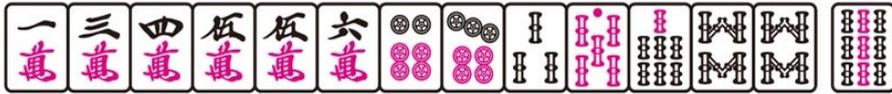
001  
〜  
030

**Q 016**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



031  
〜  
060



061  
〜  
090

**Q 017**

[ 東1局 西家 7巡目 ]



091  
〜  
120



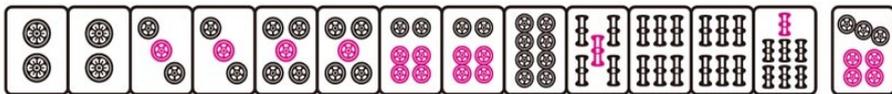
121  
〜  
150

**Q 018**

[ 東1局 東家 5巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

271  
〜  
300

あっ!この問題  
進○ゼミでやったやつだ!



〔東1局 東家 7巡目〕

A 016



001  
?  
030



2シャンテン [一萬]×49 [西風]×46 [五萬]×43 [二萬]×33 [三萬]×27]

031  
?  
060

[三萬]・[四萬]引きでタンピン(三色)に移行。裏目の[二萬]ツモだと1メンツ完成を逃すが、それでも半歩前進する。

061  
?  
090

〔東1局 西家 7巡目〕

A 017



091  
?  
120



1シャンテン [八萬]×34 [五萬]×29 [三萬]×24 [四萬]×17 [六萬]×16]

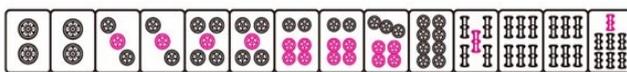
121  
?  
150

一通か三色の選択。打[六萬]としておけば、ツモ[四萬]・[六萬]でピンフ一通、ツモ[五萬]・[三萬]・[七萬]でピンフ赤1となり裏目がない。打[九萬]や打[二萬]とは受け入れが段違い。

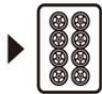
151  
?  
180

〔東1局 東家 5巡目〕

A 018



181  
?  
210



1シャンテン [三紅龍]×17 [四紅龍]×17 [五紅龍]×14]

211  
?  
240

赤あり麻雀でここからチンイツに向かう手順はない。打[四紅龍]か打[五紅龍]の2択になる。打[三紅龍]は、チートイツ1シャンテンを維持しながら、ソーズ2メンツの可能性をみる打法で、ツモしだいでタンピンに移行できる。[四紅龍]こそロスになるが、タンヤオが崩れるため、さほど痛くないのがポイント。[三紅龍]・[五紅龍]ポンのかわし手としても良い。チートイツにはあまり期待しないが、テンパイしたら素直にテンパイ取り。打[六紅龍]は、その後のソーズツモがすべて無駄になるのが痛い。

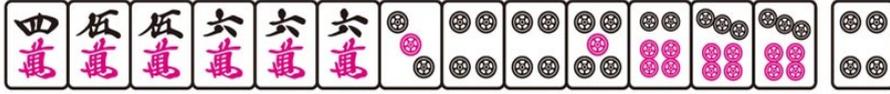
241  
?  
270

271  
?  
300

001  
〜  
030

### Q 019

[ 東1局 東家 8巡目 ]



031  
〜  
060

061  
〜  
090

### Q 020

[ 東1局 西家 7巡目 ]

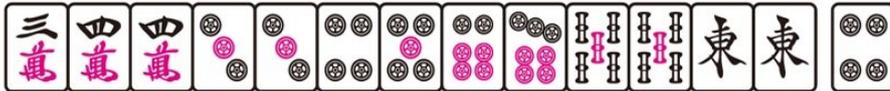


091  
〜  
120

121  
〜  
150

### Q 021

[ 東1局 東家 9巡目 ]



151  
〜  
180

181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

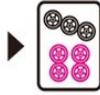
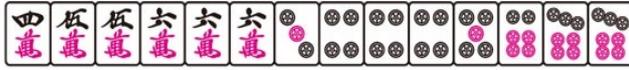
271  
〜  
300

長い時間をかけて  
100点の打牌を導き出すより  
短い時間で  
80点の打牌を導き出す方がいいよ



[ 東1局 東家 8巡目 ]

A 019



1シャンテン [ × 37 × 35 × 33 × 30 × 24 ]

牌効率の問題。ピンの4面待ちを残せるかどうか？慣れないと一見難しそうだが、マンズは ~ のツモで2メンツ完成、ピンズは と がスジでかぶっていることに気付けば答えが出る。

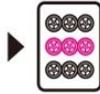
001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 西家 7巡目 ]

A 020



1シャンテン [ × 16 × 16 × 16 × 16 × 16 ]

ドラ絡みの連続形はスジ牌でヘッドを作るが基本。ドラを引いた場合に と入れ替えられる。 を浮かせ打ちすればいいという人もいるかもしれないが、 のような完全1シャンテンになる牌や、安全牌を引いた後にドラを引くと困る。

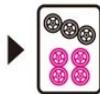
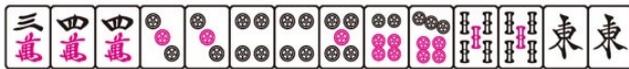
091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

[ 東1局 東家 9巡目 ]

A 021



1シャンテン [ × 9 × 9 ]

ダブ さえ鳴ければ何も問題はないのだが、もう9巡目。ドラだけに鳴けない場合の保険もかけたい。ここは打 でメンツ手とチートイツの両天秤に受ける。ピンズの3面待ちを捨てるのはもったいない気もするが、実際のロスは のみ。チートイツ1シャンテンだが、ダブ が出たら鳴く。

181  
?  
210

211  
?  
240

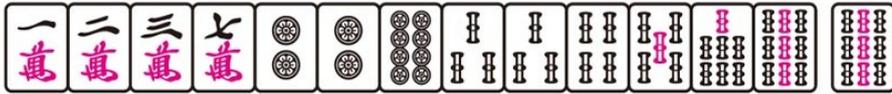
241  
?  
270

271  
?  
300

001  
〜  
030

### Q 022

[ 東1局 東家 3巡目 ]

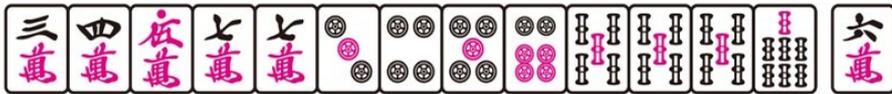


031  
〜  
060

061  
〜  
090

### Q 023

[ 東1局 東家 7巡目 ]

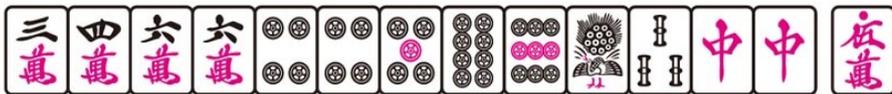


091  
〜  
120

121  
〜  
150

### Q 024

[ 東1局 西家 3巡目 ]



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

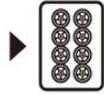
271  
〜  
300

麻雀って神ゲー?  
それともクソゲー?



[ 東1局 東家 3巡目 ]

A 022

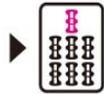


2シャンテン [ 1-7 × 60 2-7 × 58 3-7 × 56 4-7 × 50 5-7 × 46 ]

メンツ候補不足。浮き牌として一番弱い 1-7 切りが正解。

[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 023

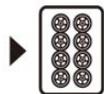
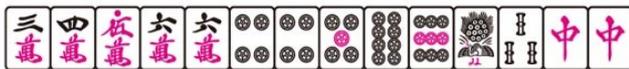


1シャンテン [ 3-7 × 54 4-7 × 46 5-7 × 42 6-7 × 24 ]

親番、三色は不確定、赤1ということで受け入れ最大にする。マンズの3面待ち期待で打 3-7 とすると、1-7・2-7 を引いた場合に3面待ちに取れなくなる。さらに 3-7 引きの5面待ちも。じつは打 4-7 が多面待ちになる確率は一番高い。

[ 東1局 西家 3巡目 ]

A 024



2シャンテン [ 3-7 × 20 4-7 × 20 5-7 × 20 6-7 × 20 8-7 × 18 9-7 × 18 ]

マンズを2メンツとするとメンツオーバー。**5ブロック理論**により一番弱いブロックを落とす。弱いのは 1-7・2-7 のペンチャン。内側と外側どちらから落とすかだが、即 1-7 を引いたとき、今回はフリテンの 1-7・2-7 ターツができてもさほど良い形にならないので、危険度重視で内側の 1-7 から落としたい。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

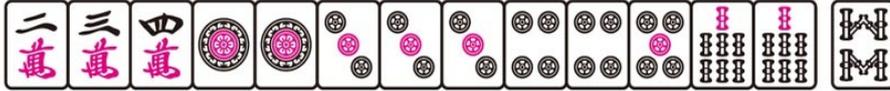
001  
〜  
030

### Q 025

[ 東1局 北家 7巡目 ]



031  
〜  
060



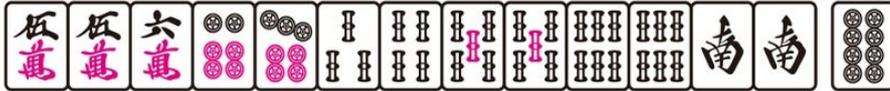
061  
〜  
090

### Q 026

[ 東1局 東家 6巡目 ]



091  
〜  
120



121  
〜  
150

### Q 027

[ 東1局 東家 7巡目 ]



181  
〜  
210



211  
〜  
240

241  
〜  
270

271  
〜  
300

コツをつかむってことは  
ある程度パターン化するってことかも?





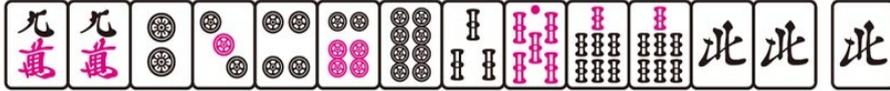
001  
〜  
030

**Q 028**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



031  
〜  
060



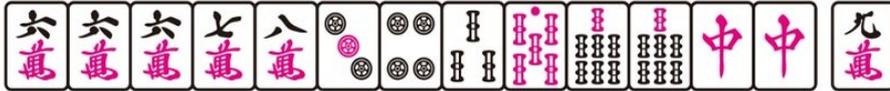
061  
〜  
090

**Q 029**

[ 東1局 西家 6巡目 ]



091  
〜  
120



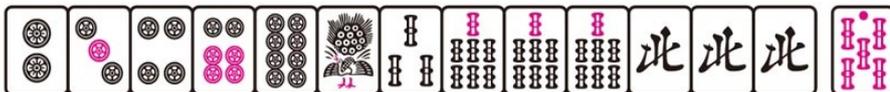
121  
〜  
150

**Q 030**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

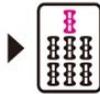
271  
〜  
300

この本は300問収録  
1日1問ずつ解けば、1年間楽しみめ…  
…ません(な…なんだったー!!)



[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 028



1シャンテン [ ×12 ×12 ×8 ×8 ×8 ]

「メンゼン前提」の手牌。打で赤ドラ固定優先。親の赤1なので愚形残りでも即リーチで良い。

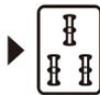
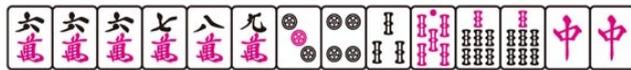
001  
~  
030

031  
~  
060

061  
~  
090

[ 東1局 西家 6巡目 ]

A 029



1シャンテン [ ×16 ×16 ×12 ]

打で赤を使い切るより、ポンやアンコを優先する。赤に祝儀がつくルールだと抵抗があるかもしれないが、同じ1ハンでスピードが違う。ピンズ引きでテンパイしたときは、基本は打のシャンポンリーチ。

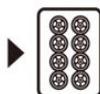
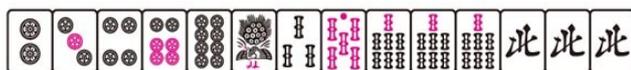
091  
~  
120

121  
~  
150

151  
~  
180

[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 030



1シャンテン [ ×24 ×21 ×21 ]

上級者でも打としてしまう特殊な形。正解できた人は自慢して良い。選択肢は打と打。単純な受け入れでは打が広いが、打におけるツモはが出る。それを考慮すると有効牌に差はない。有効枚数に差がなければ、ツモ・による他の部分でメンツが完成したときの最終形で選択するのが良い。カンよりカンの方が最終形として優秀なので、正解は打となる。

181  
~  
210

211  
~  
240

241  
~  
270

271  
~  
300

## アバウト何切る理論①

5ブロック理論 その1

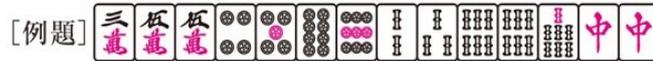
## ▶ 「4メンツ・1ヘッド」と「メンツオーバー」

アガりに必要なのは、4メンツ・1ヘッド。

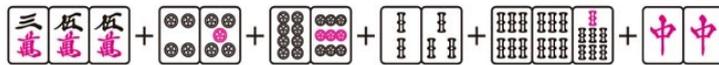


ヘッドのみ2枚ですが、3枚のメンツ候補と一緒にして、全部で5つのブロックを作ると考えます。

具体的に見てみましょう。



まだ1メンツも完成していない状態です。これをブロック分けしてみます。



6つに分かれました。

ブロックは5つで良いので、これは**メンツオーバー**と呼ばれる状態です。

4メンツ・1ヘッドにするには、どれか1ブロックは切り飛ばすことになります。

この段階で**先を見ずえて強い5つのブロックに絞る**。これが5ブロック理論の考え方です。

この理論を使うことで、テンパイ効率が大幅にアップします。

理論武装で  
効率アップ!



## アバウト何切る理論①

5ブロック理論 その2

## ▶ 強いブロックの選び方

強いブロックと弱いブロックの分け方を整理してみます。

## ◆強いブロック

- ・メンツになりやすい好形(リャンメンなど)
- ・ドラ絡み(持ってるだけで直接打点に影響する牌)
- ・手役絡み(三色・ホンイツなど)
- ・役牌ターツ
- ・フォロー牌がある形(  の形など)

## ◆弱いブロック

- ・メンツになりづらい愚形(ペンチャン・カンチャンなど)
- ・手役をつぶす牌
- ・枚数が残っていない受け

手牌全体の構成や、場の状況、変化の種などでもブロックの強弱は変化しますが、基本的には上に書いた要素を基準として、外すブロックを選択します。

[例題](再掲) 

この[例題]では、ペンチャンである  のブロックが一番弱そうです。これを切り飛ばしましょう。

弱いブロックには  
フォローが必要ね



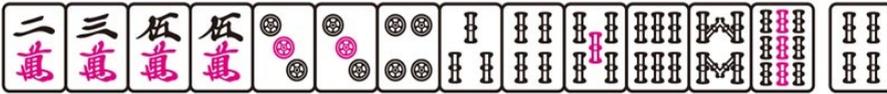
001  
〜  
030

### Q 031

[ 東1局 西家 5巡目 ]



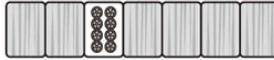
031  
〜  
060



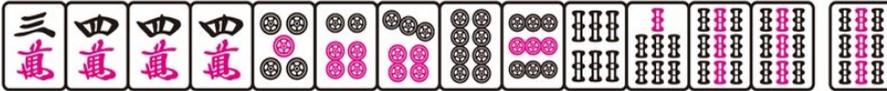
061  
〜  
090

### Q 032

[ 東1局 東家 7巡目 ]



091  
〜  
120



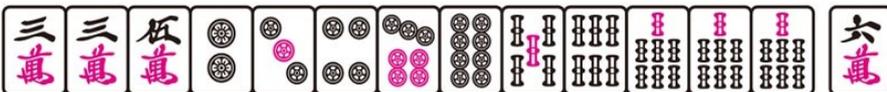
121  
〜  
150

### Q 033

[ 東1局 東家 7巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

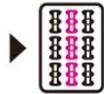
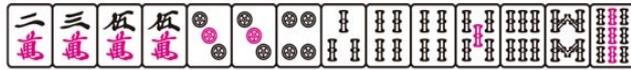
271  
〜  
300

メンバーではありませんが  
月2ぐらいでお店を手伝っています



[ 東1局 西家 5巡目 ]

A 031



2シャンテン [ 2C×31 3C×27 4C×27 5C×27 ]

ソーズは [ 1P ] - [ 2P ] · [ 3P ] 受けのリャンメンカンチャンとなり、[ 4P ] がなくても [ 5P ] は使える。ここからは三色狙いだ。

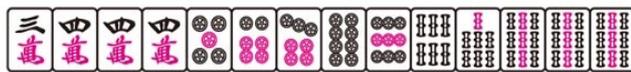
001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 032



1シャンテン [ 3C×33 4C×25 5C×25 6C×25 ]

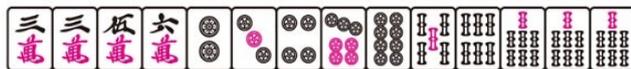
親のドラ1。先制リーチを目指し、素直に一番広い形に受ける。ツモ [ 1P ] 時はドラが出ることになるが、確率的には低い。

091  
?  
120

121  
?  
150

[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 033



1シャンテン [ 6C×19 3C×16 4C×16 5C×16 6C×15 ]

ピンフ1シャンテンなので、[ 3C ] と [ 4C ] どちらのトイツを落とすかの問題。  
[ 6C ] と [ 3C ] の未完成ターツが重なって完全1シャンテンになったときに差が出る。例えばツモ [ 3C ] の場合、打 [ 4C ] は [ 3C ] · [ 3C ] の受けが増え有効枚数が4枚増える、それに対し、打 [ 3C ] は [ 4C ] - [ 3C ] · [ 3C ] の受けが増え有効枚数が7枚も増える。そこからソーズが変化すればイーペーコーも狙える。**牌はつながらている方を残す**がセオリーだ。

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

001  
>  
030

### Q 034

[ 東1局 東家 7巡目 ]



031  
>  
060



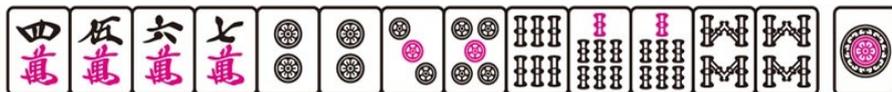
061  
>  
090

### Q 035

[ 東1局 西家 7巡目 ]



091  
>  
120



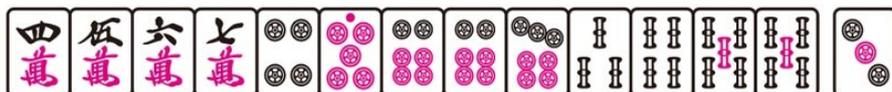
121  
>  
150

### Q 036

[ 東1局 東家 4巡目 ]



151  
>  
180



181  
>  
210

211  
>  
240

241  
>  
270

271  
>  
300

麻雀サークルに入ってまーす



[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 034



1シャンテン [ 6竹 × 16 6竹カン × 16 9竹 × 16 7竹 × 16 9竹 × 12 ]

引きがあるのでカンはしない。とりあえず9竹を1枚外す。6竹ツモなら6竹を暗カンしてリーチ。親の暗カンリーチは誰も逆らえない「ずっと俺のターン!」だ。

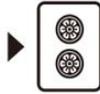
001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 西家 7巡目 ]

A 035



1シャンテン [ 4竹 × 16 7竹 × 16 2緑ドラ × 16 3緑ドラ × 15 1赤ドラ × 11 ]

欲しいのはヘッド。マンズの4連形に手をかけるより、2緑ドラ・3緑ドラと整理していく。するとマンズやソーズが伸びていったときも手がまとまりやすい。1赤ドラ・2緑ドラ・3緑ドラのような形は、ほぼメンツ固定優先で良い。

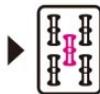
091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

[ 東1局 東家 4巡目 ]

A 036



1シャンテン [ 10緑ドラ × 51 7竹 × 50 6竹 × 43 2緑ドラ × 23 ]

ドラが2緑ドラなので、ピンズの3メンチャンを固定したくなるが、打10緑ドラは他の打牌に比べて受け入れが少なく、あわてて固定する必要はない。打10緑ドラが単純な受け入れ枚数、好形テンパイの枚数ともに有利だ。

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

001  
〜  
030

### Q 037

[ 東1局 西家 4巡目 ]



031  
〜  
060



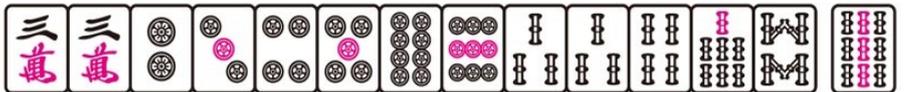
061  
〜  
090

### Q 038

[ 東1局 西家 7巡目 ]



091  
〜  
120



121  
〜  
150

### Q 039

[ 東1局 東家 5巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

271  
〜  
300

おしぼりを渡した時に  
「ありがとう」って言ってくれる人って  
ステキだと思います



[ 東1局 西家 4巡目 ]

A 037



2シャンテン [ 三萬×40 六萬×40 一萬×40 二萬×30 三萬×30 四萬×27 ]

ピンフが見える2シャンテン。単純な広さだけで言えば三萬や一萬切りだが、ヘッドが作りやすいマンズ4連形と一萬二萬三萬四萬の形はそのまま残す。見方によってはメンツオーバーなので、打一萬でカンチャンを払う。

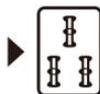
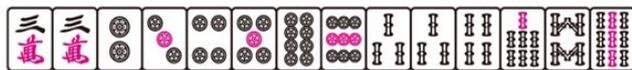
001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 西家 7巡目 ]

A 038



1シャンテン [ 一萬×16 二萬×16 三萬×12 四萬×8 ]

打一萬と打二萬が受け入れ最大だが、ペン一萬待ちになる可能性が高い。ここはツモ一萬のダイレクトテンパイの形を残しながら、4連形一萬二萬三萬四萬の伸びに期待する打三萬が柔軟。リャンメン作りとスピードに折り合いをつける重要なテクニックだ。

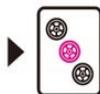
091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

[ 東1局 東家 5巡目 ]

A 039



1シャンテン [ 一萬×22 二萬×21 三萬×21 四萬×15 ]

タンピン三色が見えるが、ここは打一萬が正解。おそらく多くの人が一萬に手をかけられると思うが、テンパイへの有効牌三萬-四萬・一萬-二萬どれを引いても、テンパイ取りなら結局は打一萬と同じ形になる。一萬を残しておくことで、もしものドラ一萬引き、二萬引き、三萬引きでもテンパイできる。打一萬は、一見もったいないように見えるが、非常に優れた一打だ。

181  
?  
210

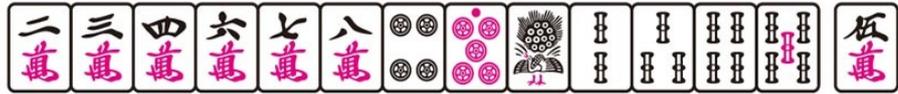
211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

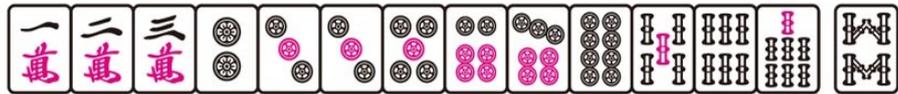
**Q 040**

東1局 西家 7巡目



**Q 041**

東1局 西家 9巡目



**Q 042**

東1局 東家 7巡目



打牌スピードは大事  
どんな強い人でも打つのが遅い人は  
カッコ悪いって思っちゃう



[ 東1局 西家 7巡目 ]

A 040



1シャンテン [ 2-man × 33 6-man × 33 10-man × 23 ]

ここは 10-man を確実に使い切れるように構えよう。ほぼタンヤオ確定、ピンズメンツが先に完成すれば3面待ちだ。ドラ引きには 11-man 切りで対応する。

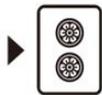
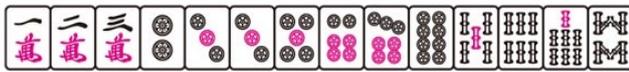
001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 西家 9巡目 ]

A 041



1シャンテン [ 4-man × 46 10-man × 37 11-man × 37 12-man × 29 13-man × 29 ]

ヘッド固定して、2つの4連形を活かすように受ける。巡目が早いときは、 4-man - 11-man · 12-man - 13-man ツモのシャンポン待ちはテンパイに取らず、ツモ切ってしまう打ち方もあり。

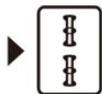
091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 042



1シャンテン [ 11-man × 37 4-man × 32 10-man × 29 13-man × 14 ]

ここで打 10-man としてポンテン・チーテンに備える打ち手もいるだろう。だがここで打 10-man とすると、その周辺はすべてツモ切ることになる。 11-man 残しは 11-man がチーできれば速いのだが、 11-man 4枚をチーテン2倍速で考えても8枚換算だ。 10-man を残しておけば8枚のツモでリャンメンテンパイ。その周辺の牌でもカンチャンまたはシャンポンのテンパイが取れる。打 11-man の方が最終形も良い。

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

001  
〜  
030

### Q 043

[ 東1局 東家 6巡目 ]



031  
〜  
060



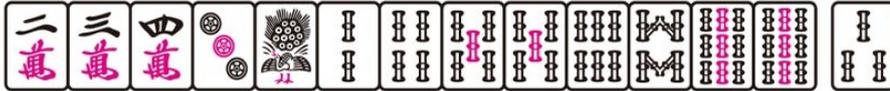
061  
〜  
090

### Q 044

[ 東1局 南家 7巡目 ]



091  
〜  
120



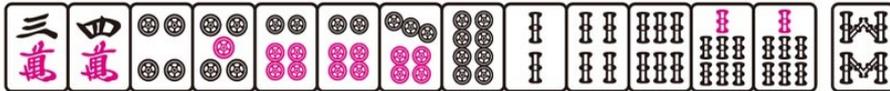
121  
〜  
150

### Q 045

[ 東1局 西家 5巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

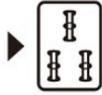
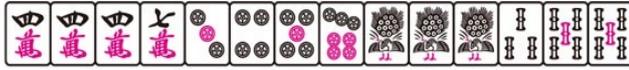
271  
〜  
300

飲み物をジョッキで  
頼んでくれるお客様には  
申し訳ない気がします



[ 東1局 東家 6巡目 ]

A 043



1シャンテン [ 1-1-1-1 × 43 2-2 × 36 3-3 × 33 ]

くつきテンパイの問題。**アコそばの浮き牌はくつきテンパイには不向き**というセオリーで正解が出せる。引きの変則3面待ちは単純なリャンメン待ちに劣ることを認識しよう。狙いは、ドラ引き、引きの3面待ち、引きの三暗刻で、三暗刻狙いに は邪魔だ。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

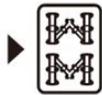
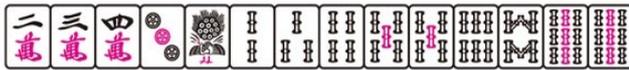
211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

[ 東1局 南家 7巡目 ]

A 044

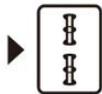


1シャンテン [ 1-1-1-1 × 36 2-2 × 34 3-3 × 20 4-4 × 9 ]

打 推奨。一通にこだわると受け入れが狭く、また「最終形が悪くなる」「ドラが出る」などマイナスの要素が多い。と のくつきでメンピンを狙いたい。

[ 東1局 西家 5巡目 ]

A 045



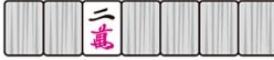
1シャンテン [ 1-1-1-1 × 24 2-2 × 17 3-3 × 16 ]

単純なテンパイ枚数ならメンツ固定となる打 が広いが、マンズのリャンメンがドラと赤受けなので、これを活かしたい。そこで打 とするのが良い。というのも打 でリャンカンに受けるよりも打 の方が広い。さらに、テンパイする受け入れ以外に、ツモ や でも優秀な1シャンテンに変化する。さらにピンスの伸びも。

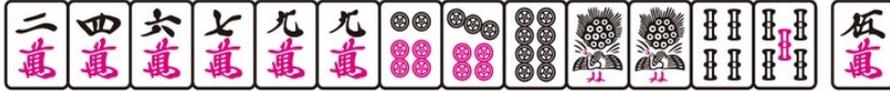
001  
〜  
030

### Q 046

[ 東1局 東家 7巡目 ]



031  
〜  
060



061  
〜  
090

### Q 047

[ 東1局 東家 7巡目 ]



091  
〜  
120



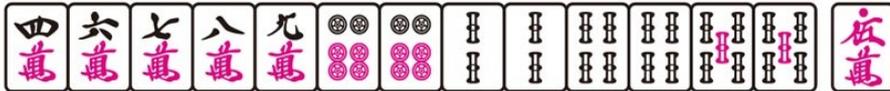
121  
〜  
150

### Q 048

[ 東1局 東家 7巡目 ]



181  
〜  
210



211  
〜  
240

241  
〜  
270

271  
〜  
300

よく南3局を  
オーラスと勘違いするんですけど  
あれなんでかなぁ?



[ 東1局 東家 7巡目 ]



A 046



1シャンテン [ 20k × 16 9k × 16 10k × 12 ]

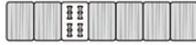
打 9k とし、3k・6k 受けのカンチャン2つが残る形に構える。先にカンチャンを引くことができればピンフになる。リャンカンが離れた形で、俗に言う離れリャンカンである。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 東家 7巡目 ]



A 047



1シャンテン [ 1k × 16 8k × 16 2k × 12 ]

1シャンテン。受け入れは打 1k、打 8k とともに16枚だが、打 8k とすれば 1k がアンコになったとき符ハネ分がお得。端よりのシャンポンでアガリやすいメリットも。

091  
?  
120

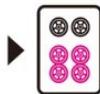
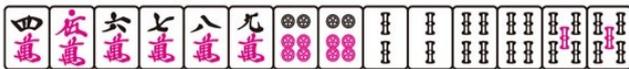
121  
?  
150

151  
?  
180

[ 東1局 東家 7巡目 ]



A 048



1シャンテン [ 4k × 14 7k × 14 8k × 14 9k × 14 ]

のダブルメンツから1枚切りたくなるが、リャンメンテンパイの枚数は打 4k、打 7k、打 8k すべて同じ。4k を1枚浮かせて、ピンズの横伸び(遠めに三色)と、ソースのイーペーコーを見るのが良さそう。切ってはいけないのは 7k で、ツモ 8k でのリャンメンテンパイを逃す。赤を考えない牌効率でいうと「打 4k > 打 7k > 打 8k」となる。

181  
?  
210

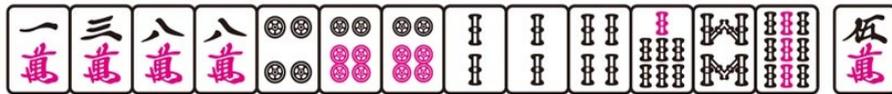
211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

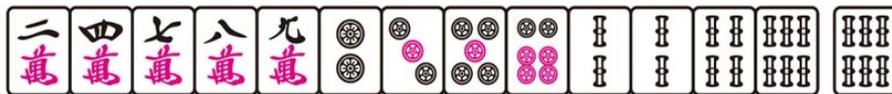
**Q 049**

東1局 東家 6巡目



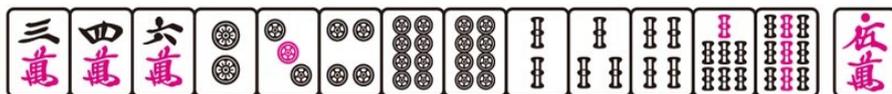
**Q 050**

東1局 東家 4巡目



**Q 051**

東1局 東家 7巡目

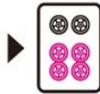
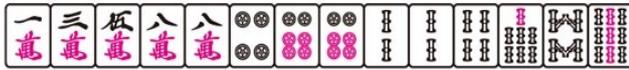


淡々と機械みたいに打つ人より  
勝ったら喜び、負けたら  
悔しがる人が好きです



東1局 東家 6巡目

A 049



2シャンテン [ × 20 × 20 × 18 18 × 18 ]

3ヘッドで「メンゼン前提」。**3ヘッド最弱理論**により「トイツほぐし」が2枚差で有利となる形。リャンメン変化が2種の打が正解。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

東1局 東家 4巡目

A 050



2シャンテン [ × 24 × 24 × 24 × 20 ]

234の三色を狙うとのリャンメンを落とすことになるので、234の三色はここで見切る。素直に一番弱いターツを落とそう。や456の三色もあるので外側のから。

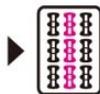
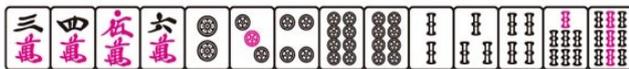
091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

東1局 東家 7巡目

A 051



テンパイ [ × 4 × 4 ] 1シャンテン [ × 49 ]

テンパイ崩し推奨。タンヤオ、ピンフ、三色、赤対応、4連形でリャンメン変化多数。これだけ条件がそろえばさすがにテンパイ外しが優位。カンチャン即リーは多くの場合に正しいが、ここぞというときにはテンパイ外しも大事。**赤があるからリーチではなく、赤があるからこそツモれる形**にと考えよう。なお、一番悪いのはダマでの仮テン。出アガリできないテンパイを取るくらいなら即リーの方がはるかにいい。

181  
?  
210

211  
?  
240

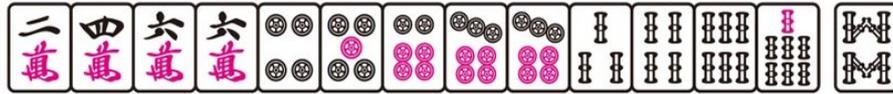
241  
?  
270

271  
?  
300

001  
〜  
030

### Q 052

[ 東1局 西家 7巡目 ]

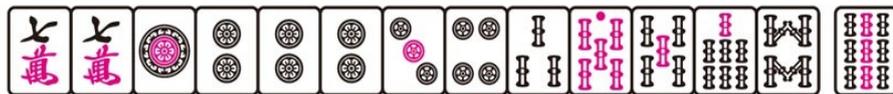


031  
〜  
060

061  
〜  
090

### Q 053

[ 東1局 西家 6巡目 ]

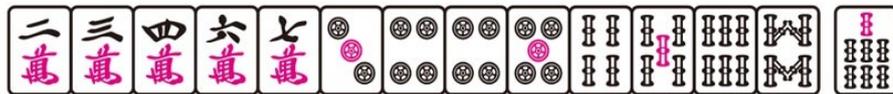


091  
〜  
120

121  
〜  
150

### Q 054

[ 東1局 東家 7巡目 ]



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

271  
〜  
300

アガリ時に点数だけで  
申告する人が苦手です  
手牌確認せずに点棒払っちゃうよ



[ 東1局 西家 7巡目 ]

**A 052**



1シャンテン [ 20000 × 16 60000 × 16 2222 × 12 3333 × 12 ]

打 60000 のリャンカンが最終形がカンチャンになりやすい。打 20000 でピンズの変化を期待する。

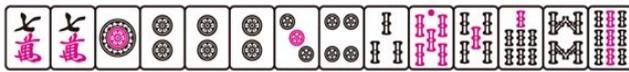
001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 西家 6巡目 ]

**A 053**



1シャンテン [ 2222 × 14 50000 × 13 2222 × 12 2222 × 11 ]

受け入れが一番広いのは打 2222 だが微妙な形が残る。打 70000 は2シャンテン戻しなので、赤あり麻雀では絶対でない。50000・2222・2222 の3択となるが、迷うときは「最終形」と「赤受け」で選ぶのが良い。この中では打 50000 が一番良さそう。

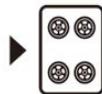
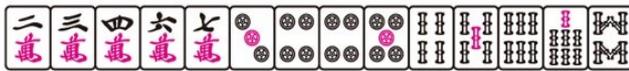
091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

[ 東1局 東家 7巡目 ]

**A 054**



1シャンテン [ 2222 × 37 2222 × 19 2222 × 19 60000 × 16 ]

ピンズを 2222 の連続形として使うか、2222 を落としてヘッドとして使うかの問題。手牌に連続形があるときはメンツ固定。ソーズの連続形はヘッドができやすい。マンズ引きでのテンパイは最終形がドラ 2222 含みノベタンで問題ない。2222 引きのテンパイでドラ 2222 が出ることになってもメンタンピンで打点十分。

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

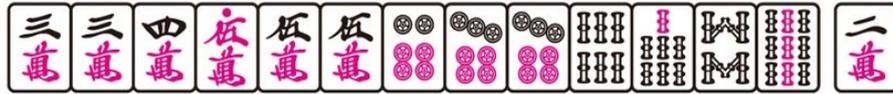
001  
〜  
030

### Q 055

[ 東1局 西家 4巡目 ]



031  
〜  
060



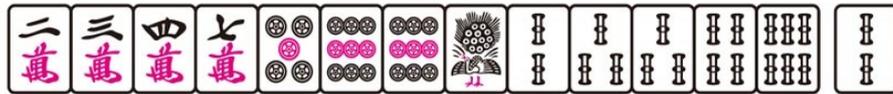
061  
〜  
090

### Q 056

[ 東1局 東家 4巡目 ]



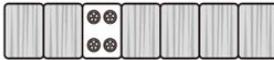
091  
〜  
120



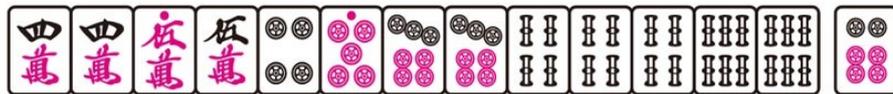
121  
〜  
150

### Q 057

[ 東1局 東家 6巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

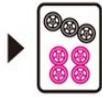
271  
〜  
300

うちのお店には、お客さん同士で  
同卓不可の人がいっぱいいます  
店長が卓組みが大変だって  
言ってました



[ 東1局 西家 4巡目 ]

**A 055**



1シャンテン [ ×37 ×35 ×30 ×30 ×23 ]

打は受け入れ枚数こそ他の打牌に劣るが、必ずリャンメン以上でテンパイする。ドラツモ・赤・マンズの多面待ち、すべてに対応でき期待値最大となる。

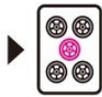
001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 東家 4巡目 ]

**A 056**



1シャンテン [ ×42 ×42 ×40 ]

くつつき問題。ピンフ1シャンテンなので、「赤引きでリャンメン待ちになるもの」「赤受け含みのリャンメン待ちが作れるもの」「できるだけ端寄りの最終形が作れるもの」を残したい。なお、を引いたら他の浮き牌と入れ替えて対応しよう。

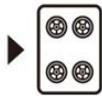
091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

[ 東1局 東家 6巡目 ]

**A 057**



1シャンテン [ ×20 ×14 ×14 ×14 ×9 ]

456の三色が見えるのでマンズのダブルメンツを整理したくなるが、ドラ3なので三色よりアガリ優先。じつはチートイツ1シャンテンでもある形。打なら受け入れ最大、かつ三暗刻、チートイツ、イーペーコー、すべての可能性が残る。

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

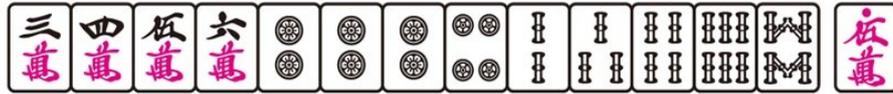
001  
〜  
030

### Q 058

[ 東1局 東家 7巡目 ]



031  
〜  
060



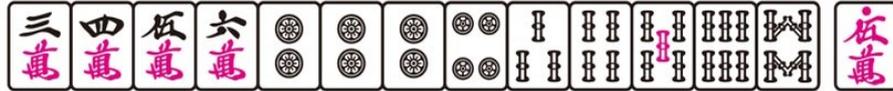
061  
〜  
090

### Q 059

[ 東1局 東家 7巡目 ]



091  
〜  
120



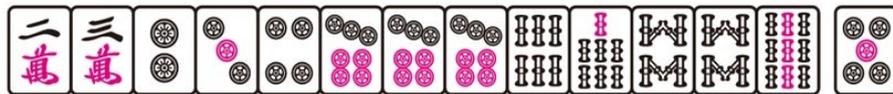
121  
〜  
150

### Q 060

[ 東1局 東家 8巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

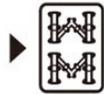
271  
〜  
300

4000オールは  
5000点棒で払うことを覚えました



[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 058



1シャンテン [ 17 × 29 17 × 17 ]

広いのは打 [ 17 ] だが最終形がカンチャンになる可能性が高い。ここは愚形テンパイ拒否の [ 17 ] 払い。これなら234三色も残る。 [ 17 ] を引くと広い形に受けられるので外側の [ 17 ] から。

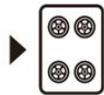
001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 059



1シャンテン [ 17 × 32 17 × 20 ]

打 [ 17 ] との比較だが、「単純な受け入れ枚数でまず有利」「マンズのリャンメンが先に埋まってもノベタンに取れる」「最悪カンチャン待ちになってしまってもダメなら好形変化が期待できる」など有利な点が多い。

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

[ 東1局 東家 8巡目 ]

A 060



1シャンテン [ 17 × 29 17 × 24 17 × 24 ]

単純な受け入れ枚数では打 [ 17 ] が広いが、最終形として優秀なのでここは残したい。 [ 17 ] と [ 17 ] の選択となるが、「タンヤオが確定しない」「 [ 17 ] とドラ [ 17 ] の枚数差」「裏目時のフォロー態勢」など、総合的に打 [ 17 ] 有利。

181  
?  
210

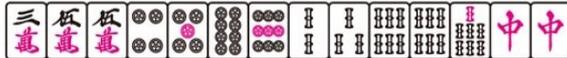
211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

## アバウト何切る理論①

5ブロック理論 その3▶ 打  のリャンメン固定ではダメなの？

[例題] (再掲) 

この[例題]の形から「打  としてリャンメン固定した方が良いのでは?」と思われる方も多いかと思われます。[例題]の形からのリャンメン固定は、「5ブロックにしぼらず、6ブロックを維持する打ち方」と言えます。

どちらが良いのか、打  (  ) と打  で比較してみましょう。

瞬間的な受け入れ枚数は、打  は10種34枚、打  は10種36枚(※チートイツへの有効牌除く)。枚数が多いので差分で考えます。

打  (5ブロック)  4枚の受け入れがなくなる。

打  (6ブロック)  2枚の受け入れがなくなる。

瞬間的な受け入れは打  のリャンメン固定が有利となっています。

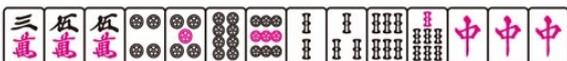
ですが打  は、**ここから手が進んだ時に不安定な形となります。**

それぞれの打牌後に  を引いた形を見てみましょう。

打  (5ブロック) 打  で万全。すべての牌が機能している。

[牌姿A] 

打  (6ブロック) **ここから何を切っても、いまだ6ブロックの不安定な形。**

[牌姿B] 

[牌姿A]は余剰牌なし、[牌姿B]は1ブロック丸々余剰牌とも言える状況なのです。そして、**先ほど2枚多かったはずの受け入れ枚数も、ここから1ブロック払わなければならないことで逆転してしまいます。**

具体的な受け入れの枚数を書いておくと、[牌姿A]から打  で9種32枚。[牌姿B]からは打  が最大で7種28枚となります。

最初から5ブロックに絞っていた方が得ですよ？

## 迷ったときはリャンメン固定

### ▶ 複雑な形を残した方がいい

[例題] 

どれを切っても裏目のある形。

ここでは打赤が裏目時のダメージも少なくなります。マンズは2度受けになりますが、それでもリャンメンは強いのです。

紙面上の何切るであれば、いくら時間をかけても構わないでしょうが、対戦相手のいる実戦ではなかなかそうはいきません。こんな何を切っても微差と思われる牌姿で長考するぐらいなら、とりあえずリャンメンを固定しておきましょう。

**迷ったときは「とりあえずリャンメン固定」。**これでほとんどのA級ミスは回避できます。

この本には多くの何切るが収録されていますが、できるだけ時間制限を作って解いてみることをオススメします。

全部の問題を完璧に解答するよりも、まずはA級ミス打牌をなくすこと。それが実戦では重要だと思うからです。

なんでもリャンメン固定すれば  
いいってことじゃないよ



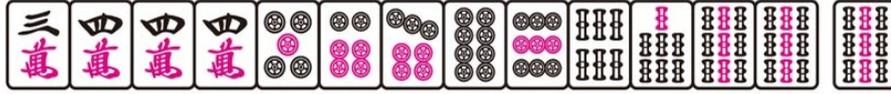
001  
>  
030

**Q 061**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



031  
>  
060



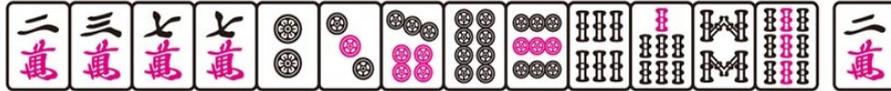
061  
>  
090

**Q 062**

[ 東1局 東家 4巡目 ]



091  
>  
120



121  
>  
150

**Q 063**

[ 東1局 東家 5巡目 ]



151  
>  
180



181  
>  
210

211  
>  
240

241  
>  
270

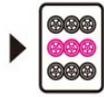
271  
>  
300

髪も巻いてもいませんし  
ブランドバッグも持っていませんが  
名古屋嬢です



[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 061



1シャンテン [ 3 green dragons ] × 33 [ 2 red dragons ] × 25 [ 2 red dragons ] × 25 [ 2 red dragons ] × 25 ]

ドラ 3 green dragons を切らない構え方を。打 [ 2 red dragons ] におけるツモ [ 2 red dragons ] はドラが出るので裏目も同じ。ここは打 [ 2 red dragons ] として、3種の赤とドラ受けを最大限に活かす。

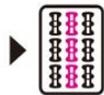
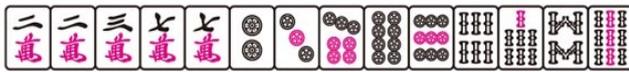
001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 東家 4巡目 ]

A 062



1シャンテン [ 2 red dragons ] × 20 [ 2 red dragons ] × 20 [ 2 green dragons ] × 16 [ 3 green dragons ] × 12 ]

赤受け>2段階変化三色。打 [ 2 red dragons ] として789三色を見るのは赤なし麻雀の手順。完成するには [ 2 green dragons ] → [ 3 green dragons ] の順に引く必要がある ([ 2 green dragons ] → [ 3 green dragons ] の順ではピンフが崩れてメリットがない)。三色完成の確率はかなり低いので、赤に対応できるように内に寄せるのが正解。

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

[ 東1局 東家 5巡目 ]

A 063



1シャンテン [ 2 green dragons ] × 16 [ 2 red dragons ] × 16 ]

ドラドラなので、素直な打 [ 2 red dragons ] も正解のひとつだが、赤受け残しのよくばり打法推奨。赤だけでなくドラ [ 2 red dragons ] 引きでもドラヘッドの完全1シャンテンに変化する。一通狙いは以下の点から価値が低い。「[ 2 green dragons ] と [ 3 green dragons ] の両方が必要」「[ 2 green dragons ] が先に入れば良いが [ 3 green dragons ] からでは微妙」「裏目の [ 2 green dragons ] でもタンヤオ三色狙いにシフトできる」。

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

001  
〜  
030

**Q 064**

[ 東1局 西家 5巡目 ]



031  
〜  
060



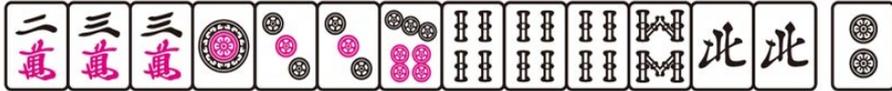
061  
〜  
090

**Q 065**

[ 東1局 東家 3巡目 ]



091  
〜  
120



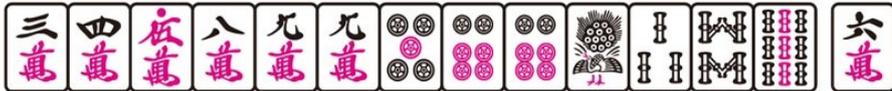
121  
〜  
150

**Q 066**

[ 東1局 西家 3巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

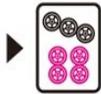
271  
〜  
300

冷やし中華にはマヨネーズ派  
名古屋人だもん



[ 東1局 西家 5巡目 ]

A 064



1シャンテン [ 6番 × 12 2枚 × 12 2枚 × 8 ]

ドラのツモ切りでも良さそうだが、567の三色になるとは限らない。メンツ候補十分なのでツモでもテンパイが取れる形に構える。これでもまだ456の三色は狙える。

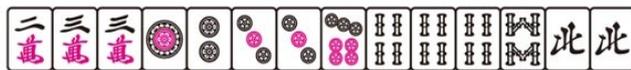
001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 東家 3巡目 ]

A 065



2シャンテン [ 3番 × 56 2枚 × 53 2番 × 50 2枚 × 50 2枚 × 50 ]

単純な受け入れなら打3番有利だが、ターツ不足なので、あわててドラターツを固定しなくて良い。ドラの重なりやツモ3番など高打点変化の種は多い。またチートイ目がなくなる。打点、スピードともに3番残し有利との検証結果が出ている形である。

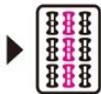
091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

[ 東1局 西家 3巡目 ]

A 066



2シャンテン [ 3番 × 24 6番 × 20 2枚 × 20 2枚 × 20 2枚 × 20 ]

メンツオーバー。まだ3巡目なのであわててピンズリャンメンを固定せず、弱いペンチャンを払う。2枚2枚2枚の形は、とくに2枚や2枚を引いた場合に強くなる。ここで打2枚としてしまうと、この後の2枚-2枚以外のピンズツモを無駄にすることになってしまう。

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

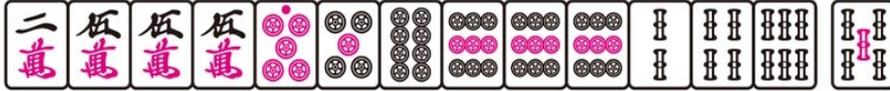
001  
〜  
030

**Q 067**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



031  
〜  
060



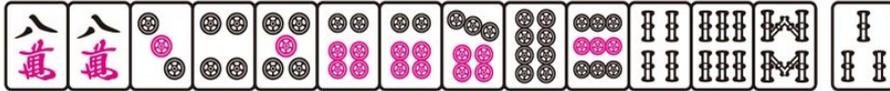
061  
〜  
090

**Q 068**

[ 東1局 西家 9巡目 ]



091  
〜  
120



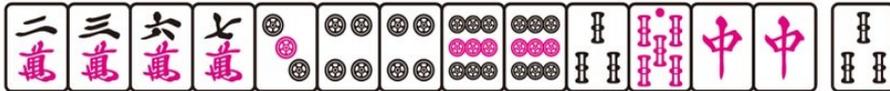
121  
〜  
150

**Q 069**

[ 東1局 東家 5巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

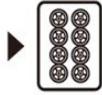
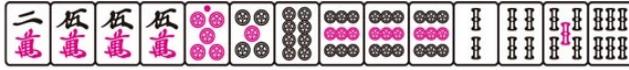
271  
〜  
300

「味噌煮込みならではの噛み応え」  
好きです



[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 067



1シャンテン [ × 35 × 32 × 29 ]

それぞれ内側の牌 ( · · ) を引いた場合を考えると良い。マンズはリャンメン、ピンズは変則3面待ち、ソースは3面待ちで、一番狭いのはピンズ。アンコ横の浮き牌は、くっつきテンパイには不向き。

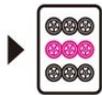
001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 西家 9巡目 ]

A 068



1シャンテン [ × 12 × 12 × 12 × 12 ]

引きが第一希望、ピンズが伸びればタンピン狙い。ドラがまったくない手なので他家に使われていると考え、攻めるなら動きやすい形を。赤なし麻雀なら打 で一通を狙う手もあるが、赤あり麻雀なら他家よりかなり不利と考えるべきで、最速の形に構える。

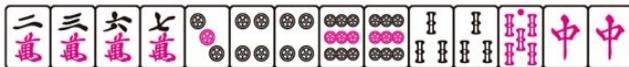
091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

[ 東1局 東家 5巡目 ]

A 069



2シャンテン [ × 15 × 15 × 15 × 15 ]

4ヘッドでチートイツ2シャンテンだが、リャンメンターツが多くドラ受けや赤受けもあるのでチートイツには向かわない。メンツオーバーのここは トイツ落として強い5ブロックに構える。 が鳴きやすそうだからと のリャンメンターツ落としや、中途半端な打 とはしないように。

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

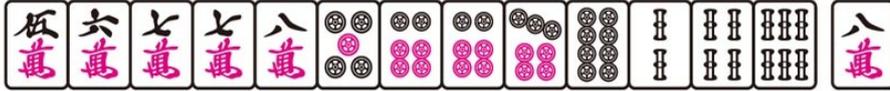
001  
>  
030

### Q 070

[ 東1局 東家 6巡目 ]



031  
>  
060



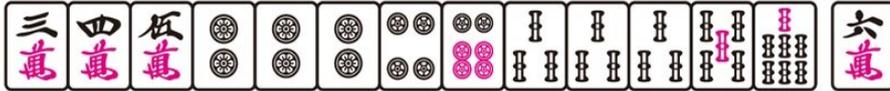
061  
>  
090

### Q 071

[ 東1局 西家 4巡目 ]



091  
>  
120



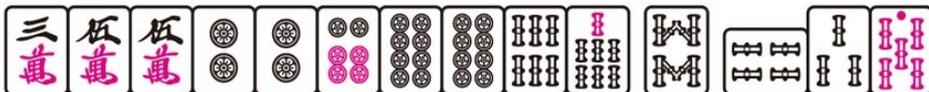
121  
>  
150

### Q 072

[ 東1局 東家 4巡目 ]



151  
>  
180



181  
>  
210

211  
>  
240

241  
>  
270

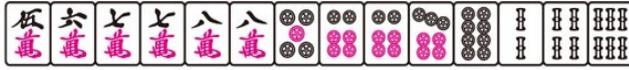
271  
>  
300

手羽先は「風来坊」派と  
「山ちゃん」派に別れます  
あなたはどっち派？



[ 東1局 東家 6巡目 ]

A 070



1シャンテン [ 7萬 × 15 3萬 × 11 3萬 × 11 ]

マンズを伸ばそうとしても、**7萬**ならタンヤオが崩れる。素直にリャンカンに受け、タンヤオを確定させる。打**3萬**のようなリャンメン信仰は捨てよう。

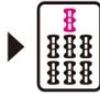
001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 西家 4巡目 ]

A 071



1シャンテン [ 6萬 × 28 3萬 × 17 3萬 × 17 ]

マンズは横伸びとドラ**3萬**の縦引きを見て手をかけない。**3萬**と**3萬**では、**3萬**引きや**3萬**引きで上に伸びた場合に、タンヤオ確定かどうかで差が出る。

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

[ 東1局 東家 4巡目 ]

A 072



1シャンテン [ 6萬 × 12 3萬 × 12 3萬 × 10 3萬 × 10 ]

瞬間的な受け入れは**6萬**か**3萬**のトイツから1枚外した方が良いが、誰からでもポンテンが取れるトイツを外す選択肢はない。したがって打**3萬**か打**3萬**の2択になる。それぞれのフォロー牌 (**3萬**・**3萬**) にくつuita形で比較してみよう。**3萬**に**3萬**がくつuitくと**3萬**-**3萬**受けのリャンメンになり、**3萬**ではタンヤオが崩れるので使えない。**3萬**に**3萬**がくつuitくと**3萬**-**3萬**受けのリャンメンになり、トイツをひとつ落とすことでリャンメンターツを残すことができる。

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

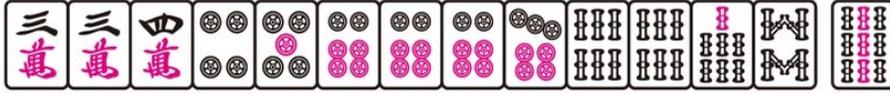
001  
〜  
030

### Q 073

[ 東1局 東家 5巡目 ]



031  
〜  
060



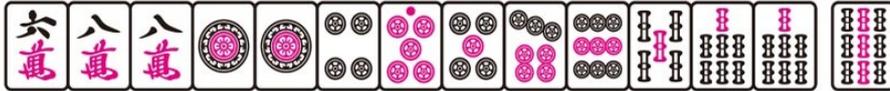
061  
〜  
090

### Q 074

[ 東1局 東家 4巡目 ]



091  
〜  
120



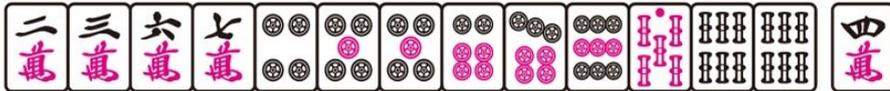
121  
〜  
150

### Q 075

[ 東1局 西家 6巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

271  
〜  
300

名古屋のスパゲティというと  
「あんかけスパ」ですが  
「鉄板スパ」も名古屋のものです



[ 東1局 東家 5巡目 ]

A 073



1シャンテン [ 3-man × 22 2-2 × 19 2-3 × 17 3-man × 16 ]

メンゼンで手を進めることになるが、これが一番広い。2-2 - 3-man 引きだとドラは出るがピンフになり、リーチすれば親マン確定で打点的にも十分。喰いタンを意識した打 1-1 は手が遅れるだけ。タンヤオ病は早く治そう。

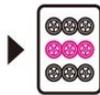
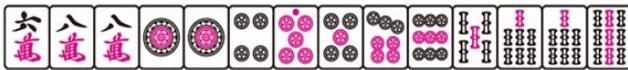
001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 東家 4巡目 ]

A 074



2シャンテン [ 6-man × 15 2-2 × 15 2-3 × 15 1-1 × 15 1-2 × 15 ]

親の4巡目、4トイツでチートイツ2シャンテン。チートイ目を残しながら、ドラ引きでのメンツ手も捨てないように構える。状況に応じて喰いタン移行も視野に入れておきたい。裏目らしい裏目は 2-2 のみ。いわゆるとりあえず内寄せだが、これが一番柔軟。

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

[ 東1局 西家 6巡目 ]

A 075



1シャンテン [ 2-man × 19 2-2 × 15 2-3 × 12 ]

打 1-1 が受け入れ最大だが、ツモ 2-2 のメンピンでは面白くない。そこまでして 2-2 を残してもテンパイ時に 2-2 が出る可能性が高く、2-2 が使えるようになる変化も多い。ここは打 2-2 でタンヤオを確定させ、次のツモを見るのが得策。メンタンピンテンパイなら打点十分なので打 2-2 リーチ。

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

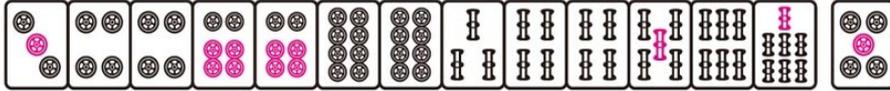
001  
〜  
030

**Q 076**

[ 東1局 西家 6巡目 ]



031  
〜  
060



061  
〜  
090

**Q 077**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



091  
〜  
120



121  
〜  
150

**Q 078**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

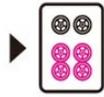
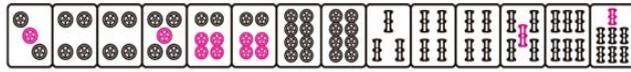
271  
〜  
300

名古屋でお店の営業開始の  
合図と言えば「パトランプ」  
これって名古屋だけの文化らしいね



[ 東1局 西家 6巡目 ]

A 076



1シャンテン [ 2-pin × 22 2-1 × 22 2-2 × 21 2-3 × 17 2-4 × 11 ]

受け入れ最大かつドラ 2-1 ポンテンも可能。ピンズ引きでテンパイしたら、ドラ 2-1 切りの3面待ちでリーチしよう。

[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 077

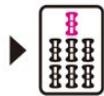


1シャンテン [ 2-1 × 23 8-green × 21 3-green × 18 6-green × 18 2-1 × 18 ]

ソーズが好形なので、ここを最大限に活かせる打牌が正解となる。打 8-green と打 2-1 の2択だが、マンズはつながっているので打 8-green の方が広い。最終形もカン 8-green よりカン 2-1 の方が良い。3-green - 6-green ツモでのテンパイは見逃しやすいので注意。

[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 078



1シャンテン [ 2-1 × 20 7-green × 14 9-green × 14 2-1 × 14 2-2 × 14 ]

愚形2つの1シャンテン。最終形としては 2-1・2-2 の変則2面待ちを残したいが、そのためにはマンズかピンズのカンチャンを埋めなければならない。ここは打 2-1 で受け入れ最大に受ける。7-green 9-green が縦に重なればカンチャン待ち、カンチャンが先に埋まれば、アンコから1枚切ったのカンチャンが選択できる。789の三色はここから3枚必要で現実的ではない。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

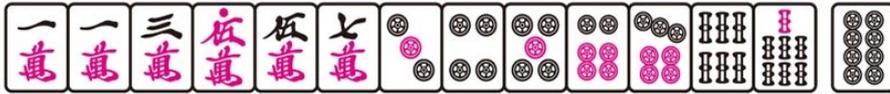
241  
?  
270

271  
?  
300

001  
〜  
030

**Q 079**

[ 東1局 西家 6巡目 ]

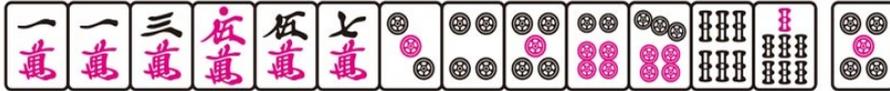


031  
〜  
060

061  
〜  
090

**Q 080**

[ 東1局 西家 6巡目 ]

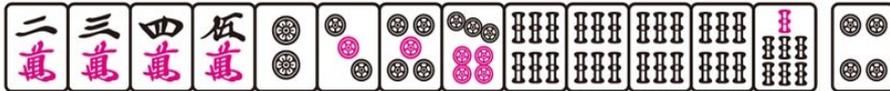


091  
〜  
120

121  
〜  
150

**Q 081**

[ 東1局 西家 7巡目 ]



151  
〜  
180

181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

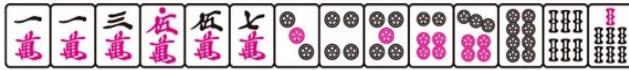
271  
〜  
300

「きしめんの美味しいお店ってどこ？」  
って聞かれると返答に困ります



[ 東1局 西家 6巡目 ]

A 079

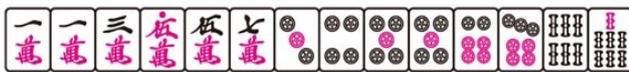


1シャンテン [ 七萬 ] × 20 [ 三萬 ] × 16 [ 伍萬 ] × 16 [ 一萬 ] × 12 ]

三色一手変わりだが、三色が完成するにはテンパイ前に [ 三萬 ] か [ 伍萬 ] を引き、さらに [ 一萬 ] でアガる必要があつて厳しい。素直に受け入れ最大に。

[ 東1局 西家 6巡目 ]

A 080

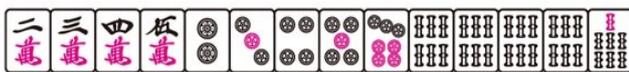


1シャンテン [ 七萬 ] × 20 [ 三萬 ] × 16 [ 伍萬 ] × 16 [ 一萬 ] × 12 ]

567の三色が完成しやすくチーテンも取れる形。ツモ [ 四萬 ] でもメンピン赤となり打点十分、テンパイしたら即リー。通常鳴く手ではないが、他家の動きしだいでチーも視野に入れたい。受け入れ枚数は打 [ 七萬 ] が最大だが、メンゼンでの期待値最大は打 [ 伍萬 ] となる。

[ 東1局 西家 7巡目 ]

A 081



1シャンテン [ 二萬 ] × 24 [ 伍萬 ] × 24 [ 一萬 ] × 21 [ 三萬 ] × 20 [ 四萬 ] × 17 ]

[ 一萬 ] 切りは受け入れこそそれなりに広いが、多くの場合カンチャン残りとなる。ピンズとソーズをそのまま残せば [ 三萬 ] - [ 四萬 ] 引きでリャンメン、[ 三萬 ] 引きで3面待ち、[ 二萬 ] - [ 四萬 ] 引きでもノベタンに取れる。ここは受け入れ最大かつ打点でも優秀なマンズ切りが正解。[ 二萬 ] 切りと [ 伍萬 ] 切りでは、ドラ [ 三萬 ] を端に構えた方がまさかのドラ [ 二萬 ] ツモに対応しやすい。ドラは端に寄せろ。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

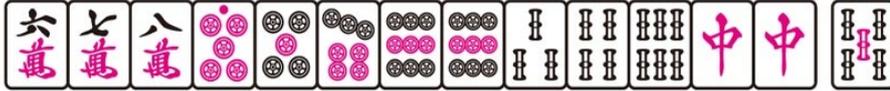
001  
>  
030

### Q 082

[ 東1局 東家 7巡目 ]



031  
>  
060



061  
>  
090

### Q 083

[ 東1局 東家 8巡目 ]



091  
>  
120



121  
>  
150

### Q 084

[ 東1局 東家 4巡目 ]



151  
>  
180



181  
>  
210

211  
>  
240

241  
>  
270

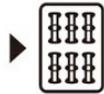
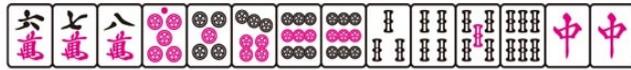
271  
>  
300

名古屋でみそかつと言えば、  
「矢場とん」  
マスコットキャラ「横綱ふた」の  
Tシャツほしい!



[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 082



1シャンテン [ 10p × 14 11p × 14 12p × 8 13p × 8 14p × 6 ]

ピンズを切ると受け入れが大幅に減る。中とのシャンポン待ちで十分なので、この形になったら4連形にこだわらず受け入れ最大に。ドラ引きに備えて打10p。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 東家 8巡目 ]

A 083



テンパイ [ 1m × 6 2m × 6 ]

打1mと打2m、どちらもアガリ牌は6枚だが、①2mを引いたら3面待ちに受けられる、②ツモアガったらテンパネになる、この2つの理由から打1mが正解。

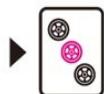
091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

[ 東1局 東家 4巡目 ]

A 084



1シャンテン [ 1m × 15 2m × 15 3m × 14 4m × 12 5m × 11 6m × 11 ]

1mと2mの2択。受け入れ差は1枚。裏目が少ないのは打1mだが、テンパイ時の半分は愚形になる。打2mはピンフになりやすく最終形は必ずリヤンメン以上。チーテンの枚数では打1mに劣るが、ポンテンは同じように取れる。

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

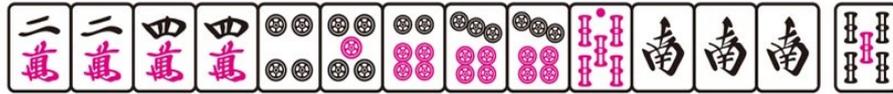
001  
〜  
030

**Q 085**

[ 東1局 南家 7巡目 ]



031  
〜  
060



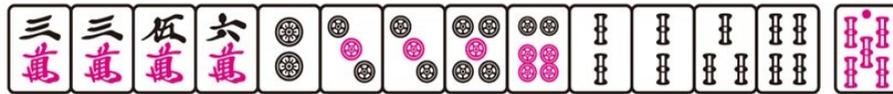
061  
〜  
090

**Q 086**

[ 東1局 西家 7巡目 ]



091  
〜  
120



121  
〜  
150

**Q 087**

[ 東1局 東家 6巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

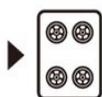
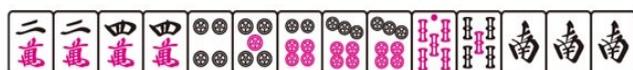
271  
〜  
300

名古屋の喫茶店では  
コーヒーにおつまみがつきます  
お得ですね



[ 東1局 南家 7巡目 ]

A 085



1シャンテン [ 14萬 × 16 2萬 × 10 4萬 × 10 8萬 × 10 南 × 9 ]

優柔不断のようだが、チートイツとメンツ手の両天秤で打14萬とするのが一番広い上に柔軟。見逃しやすいが、ツモ3萬でもテンパイする。

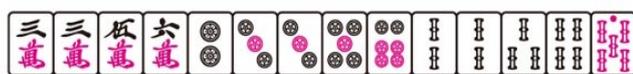
001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 西家 7巡目 ]

A 086



2シャンテン [ 3萬 × 24 7萬 × 24 11萬 × 24 15萬 × 24 ]

現在6ブロックでメンツオーバー。トイツは3つも必要ないので、フォロー牌のない3萬トイツを落とす。

091  
?  
120

121  
?  
150

[ 東1局 東家 6巡目 ]

A 087



1シャンテン [ 4萬 × 9 2萬 × 6 3萬 × 6 11萬 × 6 ]

役牌のドラ□が鳴ければ簡単だが、鳴けない場合は逆にかなり厳しい手。ここは最高形を四暗刻まで見て、2萬3萬落としをオススメする。こうしておけば、どこから仕掛けても強い形が残り、メンツ手とチートイツの両天秤で受け入れは最大。なお、一見、速そうな打11萬は、5ブロック理論で考えると一手進んだときに余剰牌が出るので、じつはスピード的に微妙だ。なお、2萬と3萬はどちらを先に落としても大差ないが、次巡テンパイしたときに少しでもアガリ率が高い外側の牌を残す打3萬を正解とする。

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

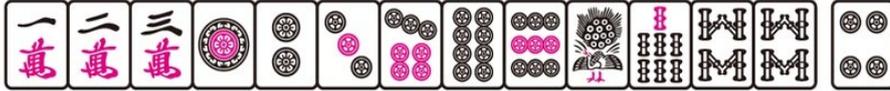
001  
>  
030

**Q 088**

[ 東1局 東家 9巡目 ]



031  
>  
060



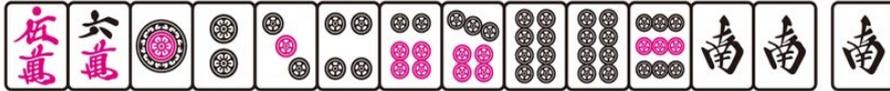
061  
>  
090

**Q 089**

[ 東1局 東家 9巡目 ]



091  
>  
120



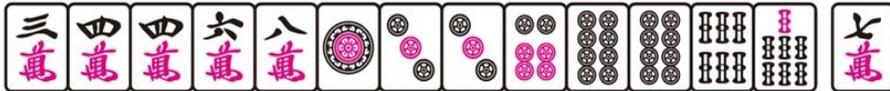
121  
>  
150

**Q 090**

[ 東1局 東家 4巡目 ]



151  
>  
180



181  
>  
210

211  
>  
240

241  
>  
270

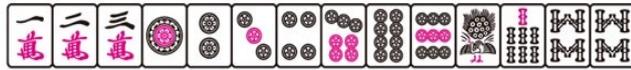
271  
>  
300

「一日中モーニングサービス」  
って、あれ何?



[ 東1局 東家 9巡目 ]

A 088

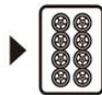


1シャンテン [ 1萬×37 2萬×33 3萬×28 4萬×28 5萬×17 ]

ドラが 4萬 なので、ドラヘッドと一通の両天秤。愚形確定かつドラを切るこ  
とになる三色は狙わない。純チャン狙いは非効率すぎる。

[ 東1局 東家 9巡目 ]

A 089



1シャンテン [ 1萬×30 2萬×29 3萬×29 4萬×20 5萬×18 ]

ドラ表示牌のペン 4萬 がネック。ここで 3萬 や 4萬 あたりを切った後にマンス  
でも縦引いた日にはにっちもさっちも行かなくなってしまう。ここはいさぎ  
よくドラ 4萬 切りで対応する。運良く一通ができれば良し、 3萬 - 4萬 · 4萬 - 5萬  
引きでも即リーチ。

[ 東1局 東家 4巡目 ]

A 090



2シャンテン [ 1萬×28 2萬×28 3萬×28 4萬×26 5萬×26 ]

タンヤオが一番欲しいなら打 3萬、ピンフが一番欲しいなら打 4萬、三色が  
一番欲しいなら打 5萬だ。タンヤオ・ピンフ・三色、全部欲しいなら打 3萬、  
期待値も最大となる。 3萬 や 4萬 を引いた1シャンテンがイメージできれば  
簡単に解けるはず。この問題が解けなかった人は**1シャンテンピーク理  
論**の解説をしっかりと読もう。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300



## アバウト何切る理論③

2ヘッド理論 その2

## ▶ 「2ヘッド理論」で解いてみよう

[例題]

まず、ブロック分けしてみましょう。

+ + +

マンズは から までつながった3ブロック換算で、ピンズ1ブロック、ソーズは2ブロックです。全部で6ブロックあるので「メンツオーバー」と呼ばれる状態です。5ブロック理論により一番弱いブロックを落とします。

マンズは一通が見える好形ブロックなので手をつけません。ピンズカンチャンとソーズのトイツ2組。この3つのブロックからの選択となります。

トイツはヘッドとして使え、さらにリャンメン変化の種が と の2種ある強いターツです。この トイツの「リャンメン変化」や「縦引きでのアanko」を想定し、 トイツをセットで残すのが良さそうです。つまりこれが2ヘッドの状態です。

最後に残った のカンチャンはリャンメン変化の種が1種しかない弱いブロックです。これを落としましょう。 と どちらを先に切るか？ 次巡の ツモによるリャンメン変化を考えれば、この[例題]の正解は打 となります。



一見弱いトイツでも、  
セットで考えれば、  
強くななる場合があるわ

001  
〜  
030

### Q 091

[ 東1局 東家 8巡目 ]



031  
〜  
060



061  
〜  
090

### Q 092

[ 東1局 西家 7巡目 ]



091  
〜  
120



121  
〜  
150

### Q 093

[ 東1局 東家 8巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

271  
〜  
300

立体何切るより  
平面何切るを  
数多く解いてください  
それが上達への近道です!





001  
〜  
030

### Q 094

[ 東1局 東家 7巡目 ]



031  
〜  
060



061  
〜  
090

### Q 095

[ 東1局 西家 7巡目 ]



091  
〜  
120



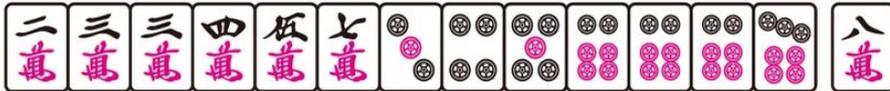
121  
〜  
150

### Q 096

[ 東1局 西家 7巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

271  
〜  
300

形を認識しないと  
実戦では気付きません



[ 東1局 東家 7巡目 ]

**A 094**



1シャンテン [ 10 bamboo × 19 10 bamboo × 18 10 bamboo × 16 ]

受け入れ最大、ツモ 10 bamboo でイーペーコー。10 bamboo を切らないように注意。

001  
} 030

031  
} 060

[ 東1局 西家 7巡目 ]

**A 095**



1シャンテン [ 3 bamboo × 30 8 bamboo × 29 9 bamboo × 29 9 bamboo × 29 ]

牌姿はマンガ『牌賊！オカルティ』（片山まさゆき、竹書房）より。ソーズの形はドラ引きも含め、最終形として完璧（4面待ち）なので手をかけない。マンズからの選択になるが、打 3 bamboo とすれば 1 bamboo - 4 bamboo · 6 bamboo 受けのリャンメンカンチャンになる。打 3 bamboo は単純な受け入れ枚数は多いが、打 3 bamboo に比べピンフになる受け入れが少ない。

061  
} 090

091  
} 120

121  
} 150

151  
} 180

[ 東1局 西家 7巡目 ]

**A 096**



1シャンテン [ 3 bamboo × 31 6 bamboo × 30 8 bamboo × 29 ]

ピンズは最終形として完璧なので手をかけない。ピンフ志向の打 3 bamboo でマンズを 1 bamboo - 4 bamboo · 6 bamboo のリャンメンカンチャンの形に取りたいところだが、赤を含めたドラ 3 bamboo 受けをなくすのはあまりにもつたいない。ここは打 3 bamboo とし、ドラ受けを最大限に活かす。打 3 bamboo に比べてピンフ受けの枚数こそ減るが、6 bamboo 引きによる破壊力が桁外れ。

181  
} 210

211  
} 240

241  
} 270

271  
} 300

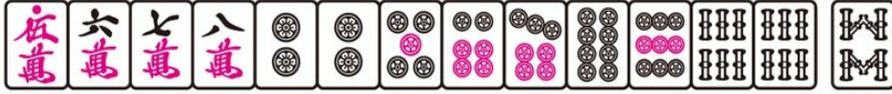
001  
〜  
030

**Q 097**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



031  
〜  
060



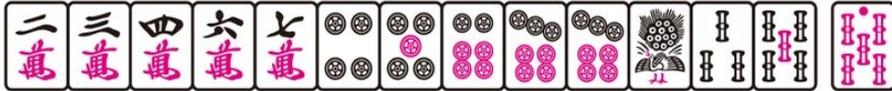
061  
〜  
090

**Q 098**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



091  
〜  
120



121  
〜  
150

**Q 099**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

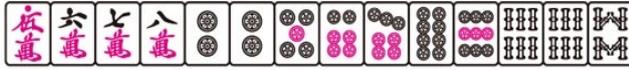
271  
〜  
300

カンでもいいから  
すばやく切るクセをつけよう



[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 097

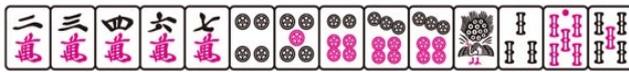


1シャンテン [ 八萬 × 15 一萬 × 11 二萬 × 11 ]

親で赤入りの1シャンテン。ここまで来たら変化を見ずに受け入れ最大に受ける。

[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 098



1シャンテン [ 一萬 × 16 二萬 × 16 三萬 × 12 四萬 × 12 ]

打 [ 一萬 ] でも打 [ 二萬 ] でも有効枚数は同じ。ならばタンヤオ確定に構え、ピンズやソーズの伸びを狙いたい。**赤あり麻雀は「赤>ドラ」**。こんなドラはノータイムで切り飛ばそう。

[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 099



1シャンテン [ 九萬 × 23 一萬 × 23 二萬 × 23 三萬 × 20 ]

ドラ3の手。受け入れ最大に構え、先制リーチを打ちたい。**九萬**、**一萬** (**二萬**) が受け入れ最大。ソーズは最終形として完璧なので手をかけない。したがって打**九萬**が正解となる。

おそらく多くの方は、打**九萬**と打**一萬**の受け入れ枚数に差があることに気付かないはず。差がつく箇所は、打**九萬**におけるツモ**四萬**-**七萬**の縦引き。リャンメン変化に目がいってしまい、縦引きの受け入れ差は盲点とも言えそう。こんなパターンもあることも覚えておきたい。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

001  
〜  
030

### Q 100

[ 東1局 西家 7巡目 ]



031  
〜  
060



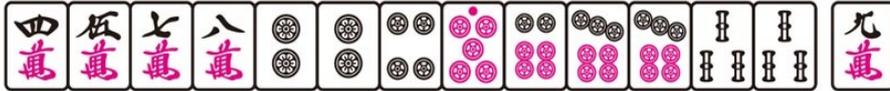
061  
〜  
090

### Q 101

[ 東1局 東家 7巡目 ]



091  
〜  
120



121  
〜  
150

### Q 102

[ 東1局 西家 9巡目 ]



181  
〜  
210



211  
〜  
240

241  
〜  
270

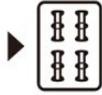
271  
〜  
300

カンをバカにはしてはいけませんよ  
カンは知識と経験に基づいたもの  
でもあるのです



[ 東1局 西家 7巡目 ]

**A 100**

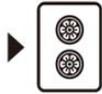


1シャンテン [ 10000 × 16 10000 × 12 10000 × 12 10000 × 12 10000 × 12 ]

赤1で十分、先制なら「愚形リーチ上等」で受け入れ最大に構える。ここから456の三色を完成させるには3枚も必要で、現実的ではない。

[ 東1局 東家 7巡目 ]

**A 101**

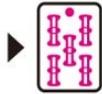
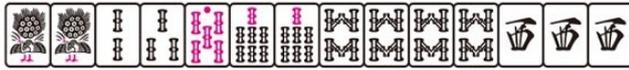


1シャンテン [ 10000 × 16 10000 × 16 10000 × 12 ]

ツモでもテンパイするので受け入れ最大に。打だと完全1シャンテンやイーペーコーへの変化が消える。

[ 東1局 西家 9巡目 ]

**A 102**



1シャンテン [ 10000 × 25 10000 × 22 10000 カン × 21 10000 × 20 10000 × 17 ]

打点十分なので最終形重視で考えると良い。もう9巡目なので、鳴きも含めたスピードを考慮する。最終形として一番良さそうな待ちは10000-10000。ここを最大限に活かせる打牌が正解となる。どこを鳴いても10000-10000が活かせる打牌はというと切りだ。10000-10000・10000-10000はチー、10000はポン。上家以外から10000が出た場合もポンする。10000を切るのは抵抗あるが、すでに打点十分なので少しでも確実にアガりたい。赤を切ってもドラ10000が鳴ければハネマンになる。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

001  
>  
030

**Q 103**

[ 東1局 東家 5巡目 ]



031  
>  
060

061  
>  
090

**Q 104**

[ 東1局 西家 5巡目 ]

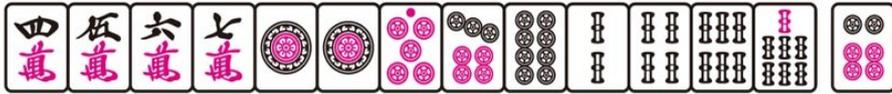
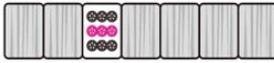


091  
>  
120

121  
>  
150

**Q 105**

[ 東1局 東家 8巡目 ]



181  
>  
210

211  
>  
240

241  
>  
270

271  
>  
300

チョコレート!! チョコ!!  
チョコがないと解けない!!



[ 東1局 東家 5巡目 ]

A 103

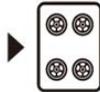
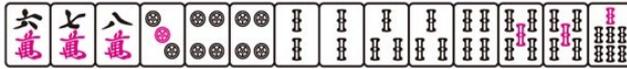


2シャンテン [ 1 Wan × 20 2 circles × 20 3 circles × 20 4 circles × 18 5 circles × 18 6 circles × 18 ]

メンツオーバー。一番弱いブロックを落として5ブロックに構える。とりあえず 1 Wan を1枚外そう。

[ 東1局 西家 5巡目 ]

A 104

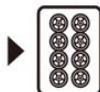
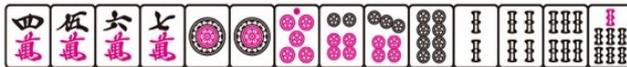


1シャンテン [ 13 circles × 21 2 circles × 19 3 circles × 17 4 circles × 16 ]

ツモ時のタンピンテンパイに気づくかどうかの問題。単純な受け入れ枚数なら打 13 circles 有利(2枚差)だが、リャンメン待ちになる枚数は同じ(打 13 circles におけるツモ 13 circles はカンチャン待ち)。打 2 circles なら必ずピンフになる。

[ 東1局 東家 8巡目 ]

A 105



1シャンテン [ 4 Wan × 12 7 Wan × 12 2 circles × 12 ]

形だけなら打 2 circles が良さそうだが、2シャンテン戻しとなる。4連形2つとはいえ8巡目で2シャンテン戻しは厳しい。ドラ3で鳴いてもマンガンあるので、「鳴き三色を本線」に構える。したがって、マンズかピンスの4連形から1枚払うことになるが、「最終形の良さ」「三色のなりやすさ」「赤対応」すべてにおいてピンス切り有利。なお、 1 Wan を引いたら 2 circles と入れ替えることを忘れないように。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

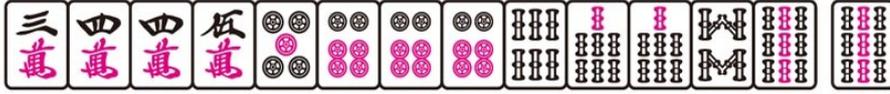
001  
〜  
030

### Q 106

[ 東1局 西家 7巡目 ]



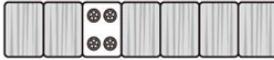
031  
〜  
060



061  
〜  
090

### Q 107

[ 東1局 西家 4巡目 ]



091  
〜  
120



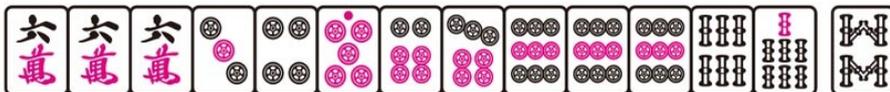
121  
〜  
150

### Q 108

[ 東1局 西家 6巡目 ]



151  
〜  
180



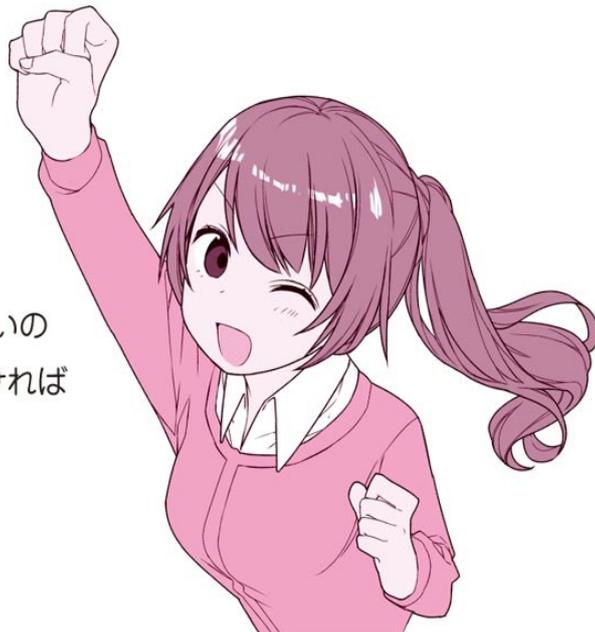
181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

271  
〜  
300

何回間違えたっていいの  
学ぶ姿勢さえ忘れなければ



[ 東1局 西家 7巡目 ]



A 106



1シャンテン [ × 34 × 30 × 30 × 20 ]

一番広いのは だが、ピンズの3面待ちが活かせない。 は受け入れ枚数で不満。広さ、打点、最終形、総合力でバランスの良い打 が正解となる。

001  
?  
030

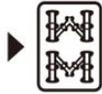
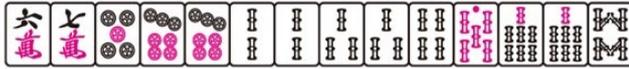
031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 西家 4巡目 ]



A 107



2シャンテン [ × 43 × 41 × 41 × 31 × 31 × 31 ]

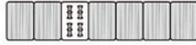
ドラ2、遠目に三色。タンヤオの崩れる 拒否で「寄せてよし、鳴いてよし」の構えにする。ドラーツ固定の打 もあるが、カン と心中の可能性が高くなる。赤1が確保されているので、まずは からが基本。

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

[ 東1局 西家 6巡目 ]



A 108



リーチ

テンパイ [ × 11 × 11 × 10 ]

打 か打 で - - の3面待ちに受ける人が多いかと思われるが、打 とすれば - · の変則3面待ちとなり、 - でアガればテンパネする。出アガリ2600点と3200点の差、ツモアガリ1000・2000点と1300・2600点の差は小さくない。実戦では使い分けとなるが、期待値的には打 > 打 > 打 の順になる。

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

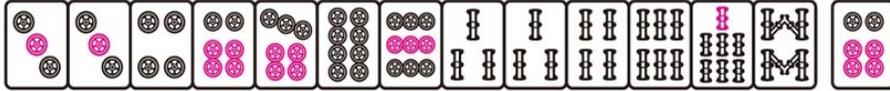
001  
>  
030

**Q 109**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



031  
>  
060



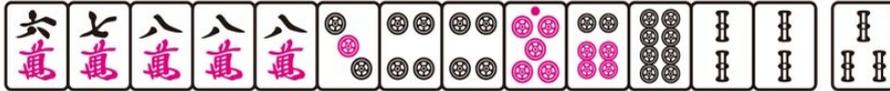
061  
>  
090

**Q 110**

[ 東1局 東家 6巡目 ]



091  
>  
120



121  
>  
150

**Q 111**

[ 東1局 西家 4巡目 ]



151  
>  
180



181  
>  
210

211  
>  
240

241  
>  
270

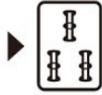
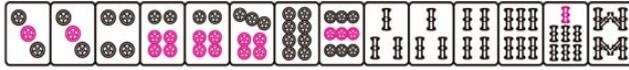
271  
>  
300

関東の赤いきつねじゃなくて  
関西の赤いきつねが食べたいの!



[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 109

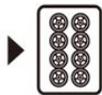
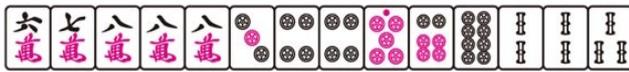


1シャンテン [ 東 ×20 南 ×20 西 ×16 ]

ドラ受けをリャンメン固定…と思いきや、ひっかけ問題。打 南 ならツモ 西 時にタンヤオに取れる。

[ 東1局 東家 6巡目 ]

A 110

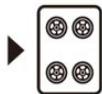


1シャンテン [ 東 ×22 南 ×19 西 ×19 北 ×18 ]

ピンズの形が 東 - 南 - 西 受けのリャンメンカンチャンになっている。ピンフに受けるなら打 南 が良さそうに見えるが、じつはマンズはメンツとヘッドがつながった形のため、打 東 が一番広く 東 - 南 でもテンパイ、期待値でも最大となる。さらに打 南 よりタンヤオになりやすいメリットも。

[ 東1局 西家 4巡目 ]

A 111



1シャンテン [ 東 ×12 南 ×12 西 ×11 北 ×11 ]

打 東 としてピンズの伸びを見たい気もするが、南 さえ引ければ磐石<sup>ばんじゃく</sup>の形。ドラ 東 が出る可能性も高くなるので、マンズはギリギリまで手をつけたくない。そうなると 東 西 のカンチャン払いとなる。どちらから払うかだが、打 南 としてツモ 東 でリャンメンができるより、打 東 としてツモ 南 でメンツができる方が良い。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

001  
>  
030

### Q 112

[ 東1局 南家 6巡目 ]



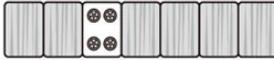
031  
>  
060



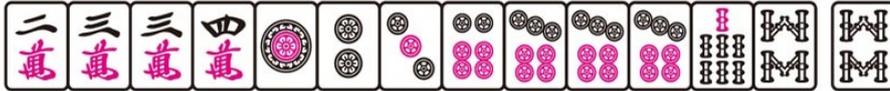
061  
>  
090

### Q 113

[ 東1局 西家 7巡目 ]



091  
>  
120



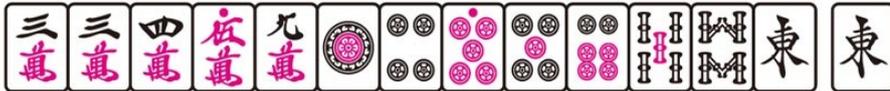
121  
>  
150

### Q 114

[ 東1局 東家 1巡目 ]



151  
>  
180



181  
>  
210

211  
>  
240

241  
>  
270

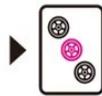
271  
>  
300

知ってるだけではダメ  
できることが大事



[ 東1局 南家 6巡目 ]

A 112

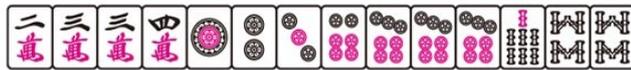


2シャンテン [ 25000 × 44 25000 × 44 25000 × 42 25000 × 38 25000 × 38 25000 × 28 ]

メンツオーバー。どのターツを落とすかだが、イーペーコーよりタンヤオと三色を見る。25000をヘッドにするつもりで打25000とし、他にヘッド候補ができれば打25000として250002500025000はメンツ固定で良い。

[ 東1局 西家 7巡目 ]

A 113

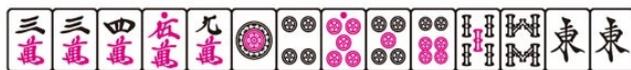


1シャンテン [ 25000 × 34 25000 × 33 25000 × 33 25000 × 21 ]

現在ドラなし。ダブルドラ25000が生きていれば、最大限25000-25000待ちになりやすいように構えるのが良い。マンズを1メンツに固定すれば、ソーズメンツが完成した場合だけでなく、4枚目の25000引きでも25000-25000待ちテンパイになる。

[ 東1局 東家 1巡目 ]

A 114



3シャンテン [ 25000 × 75 25000 × 75 70000 × 71 25000 × 71 ]

孤立牌からの選択。25000はドラスジだが、リャンメンの可能性+25000250002500025000とつながってからのドラヘッドがある。25000は25000引きで25000250002500025000のリャンメンカンチャン形に取れる。消去法で70000がいない。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

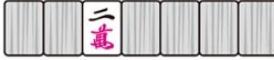
241  
?  
270

271  
?  
300

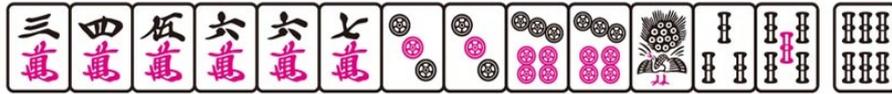
001  
>  
030

**Q 115**

[ 東1局 西家 4巡目 ]



031  
>  
060



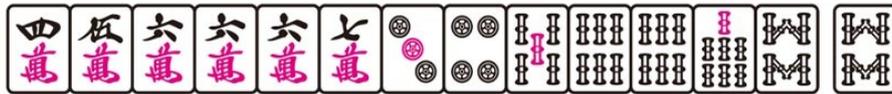
061  
>  
090

**Q 116**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



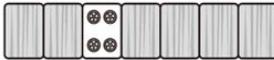
091  
>  
120



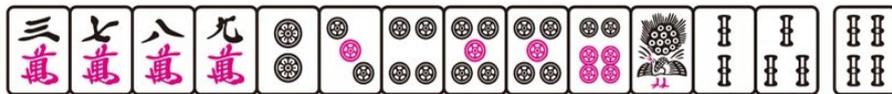
121  
>  
150

**Q 117**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



151  
>  
180



181  
>  
210

211  
>  
240

241  
>  
270

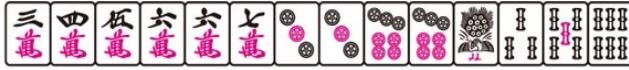
271  
>  
300

もう今日はおしまい!  
あったかい布団でぐっすり寝る!  
こんな楽しいことが他にある?



[ 東1局 西家 4巡目 ]

A 115

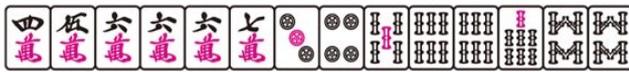


2シャンテン [ 60000 × 27 2222 × 27 3333 × 27 4444 × 25 ]

3面待ち固定で打60000とすると、ドラ30000を引いたときに困る。5ブロック理論により弱いカンチャンを外し、タンヤオに向かう。

[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 116

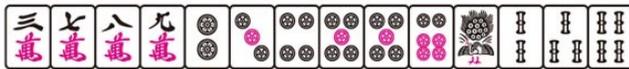


1シャンテン [ 70000 × 22 3333 × 22 40000 × 18 60000 × 15 8888 × 15 ]

3333がドラだからと、あわてて打8888とすると、70000が無駄牌となる。打70000が受け入れ最大、かつ3333でイーペーコー。

[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 117



1シャンテン [ 30000 × 43 4444 × 42 3333 × 42 5555 × 41 6666 × 20 ]

受け入れ枚数は、30000・5555・4444どれも差がない。今回の形は、ドラ6666ヘッドの30000・5555・3333のくつつきテンパイと見ることができる。くつつきなら、テンパイ時のアガリ枚数が少なくなるのは、単独牌より半端な連続形だ。単独牌の30000残しは、くつつけば最低でも4枚待ちで、さらに三色・赤受けと付加価値も多い。5555残しは多面待ちが見込め、くつつき以外にもツモ6666がある。消去法で3333が一番使えない牌となり、打4444が正解となる。最悪ソーズのノベタンと考え4444を残した人も多いかと思われるが、ソーズのノベタンが不可欠なケースは少ない。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

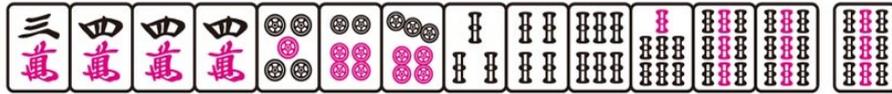
241  
?  
270

271  
?  
300

001  
>  
030

**Q 118**

[ 東1局 東家 7巡目 ]

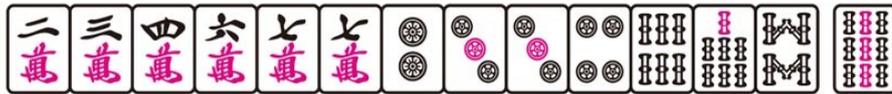


031  
>  
060

061  
>  
090

**Q 119**

[ 東1局 東家 4巡目 ]

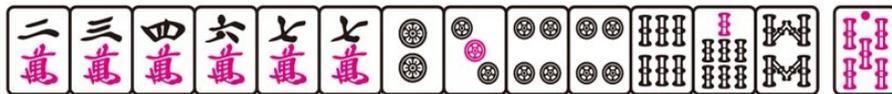


091  
>  
120

121  
>  
150

**Q 120**

[ 東1局 東家 4巡目 ]



151  
>  
180

181  
>  
210

211  
>  
240

241  
>  
270

271  
>  
300

明日はがんばります





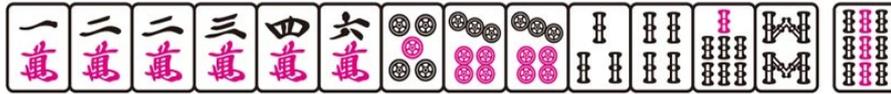
001  
>  
030

### Q 121

[ 東1局 東家 7巡目 ]



031  
>  
060



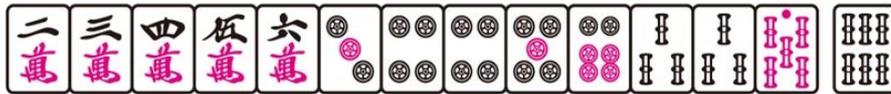
061  
>  
090

### Q 122

[ 東1局 東家 5巡目 ]



091  
>  
120



121  
>  
150

### Q 123

[ 東1局 東家 7巡目 ]



151  
>  
180



181  
>  
210

211  
>  
240

241  
>  
270

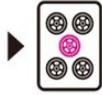
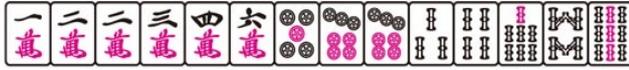
271  
>  
300

「確率」はギャンブルから  
生まれたってね



[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 121

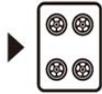
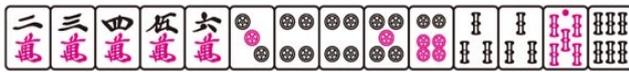


1シャンテン [ 2 circles × 15 2 Wan × 12 6 Wan × 11 ]

マンズはリャンメンカンチャンが端についた形で、3 Wanと6 Wan受け。素直に1シャンテンに受ける。

[ 東1局 東家 5巡目 ]

A 122



1シャンテン [ 2 circles × 19 2 circles × 19 3 circles × 18 2 Wan × 15 ]

素直に受け入れ最大に。親の赤1でよくばってのマンズ切りは大罪。ツモ 3 circles はマンズと入れ替えよう。

[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 123



1シャンテン [ 2 Wan × 38 6 Wan × 29 8 Wan × 29 2 circles × 29 3 Wan × 24 ]

三色と赤受けがあるので打 2 circles はない。打 2 Wan と打 6 Wan の2択となる。2 circles が先に入った場合は、下の形のように高め567三色の変則3面待ちに受けるはず。



ならば 2 Wan - 4 Wan の最終形は考えず、はじめから 3 Wan をヘッド固定し、マンズの4連形と 2 circles へのくっつき狙いが優秀。なお、リャンメンテンパイしたら即リーチするので一通にはならない。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

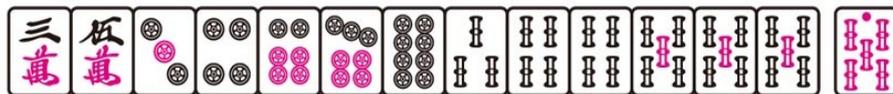
241  
?  
270

271  
?  
300

001  
>  
030

**Q 124**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



031  
>  
060

061  
>  
090

**Q 125**

[ 東1局 東家 8巡目 ]



091  
>  
120

121  
>  
150

**Q 126**

[ 東1局 東家 8巡目 ]



151  
>  
180

181  
>  
210

211  
>  
240

241  
>  
270

271  
>  
300

確率を作ったのは  
「数学者の理論」ではなく  
「賭博師の経験」です



[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 124



1シャンテン [ × 24 × 20 × 20 ]

ソースは と に分けて考えると良い。単純に広いのは打 だが、最終形重視でマンズ切りが優秀。 引きがあるので打 が正解。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 東家 8巡目 ]

A 125



1シャンテン [ × 32 × 26 × 19 × 19 ]

もっとも広いのは打 だが、マンズ先引きでタンキ待ちになる可能性がある。できるだけドラを使いきり、かつ広く構えられる打 が正解。一見裏目つぼいツモ で高め三色に取れるのも大きい。

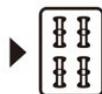
091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

[ 東1局 東家 8巡目 ]

A 126



1シャンテン [ × 28 × 16 × 16 × 16 × 15 × 15 ]

不確定な三色より、確実なイーペーコー。瞬間ヘッドがなくなるが、イーペーコーの役が確保されているので、後々タンキ待ちになっても問題ない。また、このままの形でも ・ ・ ・ の4種12枚の縦引きでリャンメンテンパイでき、単純計算で約43%の確率でメンピンイーペーコー赤1のリーチが打てることになる。

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

001  
〜  
030

**Q 127**

[ 東1局 西家 4巡目 ]



031  
〜  
060



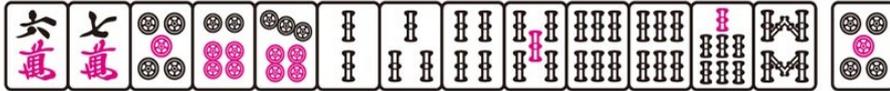
061  
〜  
090

**Q 128**

[ 東1局 西家 7巡目 ]



091  
〜  
120



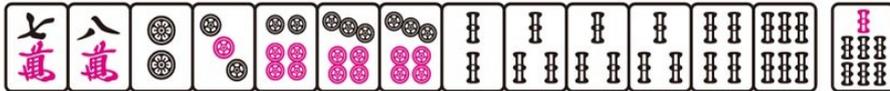
121  
〜  
150

**Q 129**

[ 東1局 東家 4巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

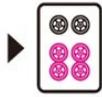
271  
〜  
300

ガリレオは  
「確率の生みの親のひとり」  
なんだって



[ 東1局 西家 4巡目 ]

A 127

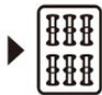


2シャンテン [  $\text{10 Wan} \times 49$   $\text{1 Wan} \times 47$   $\text{2 Wan} \times 47$   $\text{3 Wan} \times 46$   $\text{4 Wan} \times 45$   $\text{5 Wan} \times 45$  ]

ピンフが見える2シャンテン。ヘッドができやすい形に構える。 $\text{10 Wan}$ 切りなら $\text{1 Wan}$ - $\text{2 Wan}$ 引きだけでなく、 $\text{1 Wan}$ - $\text{4 Wan}$ と $\text{3 Wan}$ - $\text{6 Wan}$ の縦引きでもヘッドができる。

[ 東1局 西家 7巡目 ]

A 128



1シャンテン [  $\text{6 Wan} \times 42$   $\text{7 Wan} \times 23$   $\text{8 Wan} \times 23$  ]

単純に広いのは打 $\text{6 Wan}$ だが、 $\text{6 Wan}$ - $\text{7 Wan}$ - $\text{8 Wan}$ 引きだとタンキ待ちになってしまう、タンヤオも崩れやすい。三色+タンヤオ+赤対応+好形確定で打 $\text{6 Wan}$ が期待値最大となる。

[ 東1局 東家 4巡目 ]

A 129



2シャンテン [  $\text{7 Wan} \times 32$   $\text{8 Wan} \times 31$   $\text{9 Wan} \times 27$   $\text{10 Wan} \times 27$   $\text{11 Wan} \times 24$   $\text{12 Wan} \times 24$  ]

$\text{13 Wan}$ を2ブロック換算とすると6ブロックなので、 $\text{10 Wan}$ 落としとする打ち手も多いかと思われるが、 $\text{13 Wan}$ と $\text{14 Wan}$ は残り1枚ずつ( $\text{14 Wan}$ はドラ表示牌)なので、 $\text{10 Wan}$ 落としとしても、5ブロックとしての機能性はイマイチ。ここは $\text{14 Wan}$ を1枚外してドラ受けターツを固定。あえて6ブロックのままに構えた方が結果的に速く、打点面でも強そう。危険なドラ表示牌を先に手放せるメリットも見逃せない。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

001  
〜  
030

### Q 130

[ 東1局 東家 8巡目 ]



031  
〜  
060



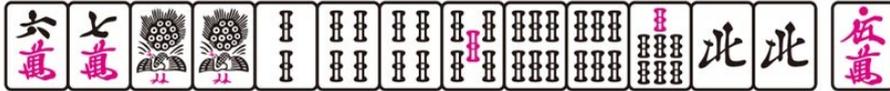
061  
〜  
090

### Q 131

[ 東1局 東家 9巡目 ]



091  
〜  
120



121  
〜  
150

### Q 132

[ 東1局 東家 7巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

271  
〜  
300

正確な損得勘定の  
基準となってくれるのが  
「期待値」です



[ 東1局 東家 8巡目 ]

A 130

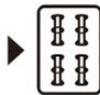
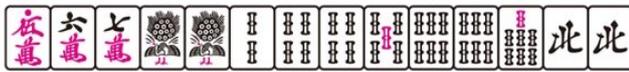


1シャンテン [ 7m × 19 6m × 16 5m × 16 4m × 12 3m × 7 ]

受け入れ最大となる素直な打 7m が正解。親なので最終形がカン 1p 待ちになっても迷わず即リーで。

[ 東1局 東家 9巡目 ]

A 131



1シャンテン [ 3m × 15 2m × 15 1m × 13 7m × 11 6m × 10 ]

受け入れが広く、3m 引きのピンフが最高形。3m と 7m のシャンポン待ちも悪くない。一見、広さを取るなら打 3m (リャンメンカンチャン)、打点を取るなら打 1m (イーペーコー) に見えるが、じつはピンフがあるので、広さでも打点でも打 3m が有利。

[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 132



1シャンテン [ 1p × 28 1s カン × 24 2m × 21 3m × 21 ]

これは俗に言う「1ハンアップ」の手牌。1・9・字牌の暗カンは1ハンと同じくらいの価値がある。テンパイに必要な牌は 2m - 6m · 3m - 6m · 1p - 4m · 1p と、すぐにもテンパイが見込めそう。完全に勝負手なので、即カンが実戦的。テンパイしたら即リーチ。なお「1p を切っておいて有効牌を引いたらカン」というスタイルもありだが、即カンに比べて有効牌が3枚も減る。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

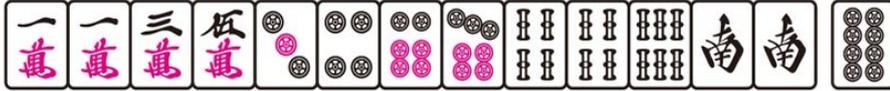
001  
〜  
030

**Q 133**

[ 東1局 南家 5巡目 ]



031  
〜  
060



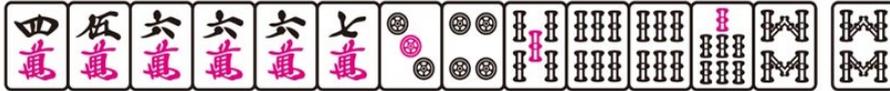
061  
〜  
090

**Q 134**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



091  
〜  
120



121  
〜  
150

**Q 135**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

271  
〜  
300

降水確率が低いときの  
カサを持っていくかどうかの押し引き



[ 東1局 南家 5巡目 ]

**A 133**

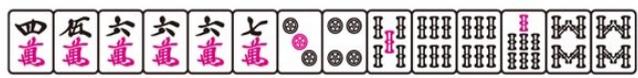


▶ 2シャンテン [ ×24 ×24 ×22 ×22 ×20 ]

3ヘッドだが、役牌トイツがあるので「鳴き前提」でポン材を残す。**弱ターツ3枚構成理論**により、マンズを3枚に構えるのが正解。

[ 東1局 東家 7巡目 ]

**A 134**



▶ 1シャンテン [ ×22 ×22 ×18 ×15 ×15 ]

受け入れ最大、かつドラ引きに期待する。を逃すと一生悔やむ。

[ 東1局 東家 7巡目 ]

**A 135**



▶ 1シャンテン [ ×35 ×34 ×23 ×21 ×8 ]

受け入れだけで見れば、打か打が圧倒的に広いが、が使いつらい。ならばとに手がかかりそうだが、今度はドラツモに対応できない。ここは打とし、ドラツモに備えながらソーズの好形に期待するのが正解。

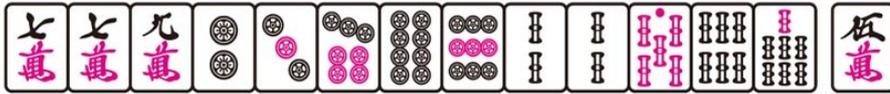
は、の受けがかぶっているので一見好形に見えないが、と受けだけでも7枚もある好形。一手進んだときリャンメン以上の受けがそのまま残る。この形が好形に見えなかった人は認識を改めよう。

- 001 ~ 030
- 031 ~ 060
- 061 ~ 090
- 091 ~ 120
- 121 ~ 150
- 151 ~ 180
- 181 ~ 210
- 211 ~ 240
- 241 ~ 270
- 271 ~ 300

001  
〜  
030

**Q 136**

[ 東1局 西家 4巡目 ]



031  
〜  
060

061  
〜  
090

**Q 137**

[ 東1局 東家 7巡目 ]

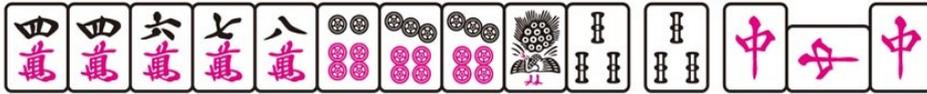


091  
〜  
120

121  
〜  
150

**Q 138**

[ 東1局 南家 7巡目 ]



151  
〜  
180

181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

271  
〜  
300

テレビの「降水確率0%」は  
5%未満のこと  
まったく降らないということを  
保証しているわけではありません



[ 東1局 西家 4巡目 ]

A 136



1シャンテン [ 7m × 16 7m × 16 9m × 16 ]

7mか9mの選択だが、打9mで2ヘッドに構えても差が出るリャンメン変化は8pのみ。ここはリャンカンに構えた方がピンフになりやすい。2p-3pを先に引いたときの最終形も、捨牌に7m→9mと並んだカン6mで強い。

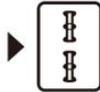
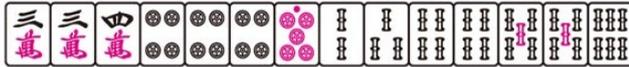
001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 137



1シャンテン [ 4m × 39 2p × 38 2s × 33 3m × 24 ]

2pが出ないように構えるのが赤あり麻雀の基本。345三色が見える形で、「マンズが完成すればピンズ待ち、ピンズが完成すればマンズ待ちにできるように」と考えることができれば、ソース2メンツを完成させることが正解と導ける。打3mと柔軟に構えても2pが出る受けが増えるだけ。

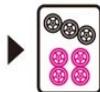
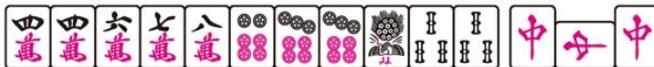
091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

[ 東1局 南家 7巡目 ]

A 138



1シャンテン [ 2p × 16 3p × 16 4p × 14 2p × 10 ]

最終形が好形になりやすいようにここでリャンメン固定がオススメ。ドラが4mだからとよくばって最終形をドラ絡みのシャンポンに受けようとする  
と失敗することが多い。どうしてもマンガンが必要な局面でも「赤を期待してとりあえず打2p、そして鳴けるソースが出てもぎりぎりまでスルー」という打ち方があることを覚えておきたい。

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

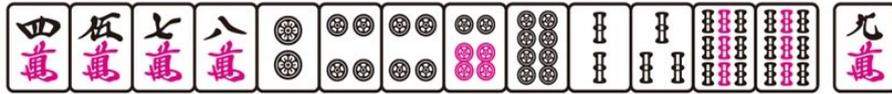
001  
>  
030

**Q 139**

[ 東1局 東家 4巡目 ]



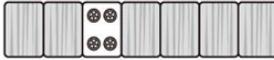
031  
>  
060



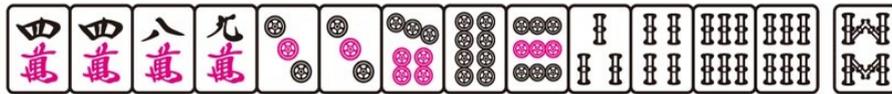
061  
>  
090

**Q 140**

[ 東1局 西家 4巡目 ]



091  
>  
120



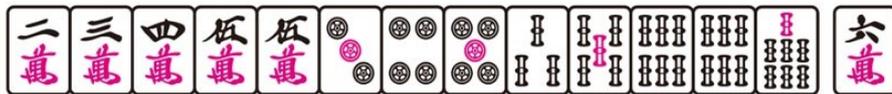
121  
>  
150

**Q 141**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



151  
>  
180



181  
>  
210

211  
>  
240

241  
>  
270

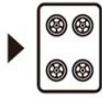
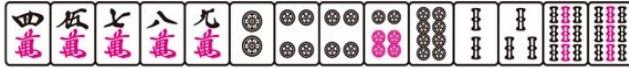
271  
>  
300

囲碁や将棋は  
「完全情報ゲーム」  
麻雀やポーカーは  
「不完全情報ゲーム」です



[ 東1局 東家 4巡目 ]

A 139

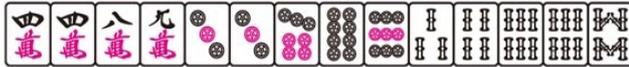


2シャンテン [ 20000 × 28 11111 × 28 22222 × 28 ]

一見、**2ヘッド理論**に反するが、2ヘッドで進めると役なしドラなしテンパイ濃厚。変化も少ないので、ここから一番ピンフになりやすい形に受ける。打 20000 も打 11111 も直接の受け入れ枚数は変わらない。

[ 東1局 西家 4巡目 ]

A 140

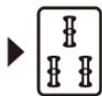
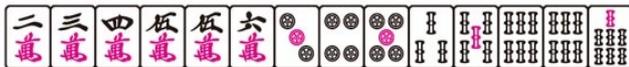


2シャンテン [ 40000 × 20 11111 × 20 22222 × 20 33333 × 18 44444 × 18 ]

6ブロックでメンツオーバー。**5ブロック理論**により先を見すえて強い5ブロックを残す。ここでは一番弱いペンチャンの 33333 落としが正解。ツモ 40000 でマンズが 40000 33333 のリャンカン形になることを考慮し丁寧に 33333 から。「三色だ」「スジひっかけだ」と 40000 を切るのは愚策。

[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 141



1シャンテン [ 11111 × 45 22222 × 39 33333 × 29 44444 × 20 55555 × 19 ]

345の三色が見えるが、最終形がカンチャンになる可能性のある三色はここで見切る。単純な受け入れ枚数だけなら打 11111 だが、最終形を考慮して打 22222。これなら高確率でタンピンになり、ツモ 33333 かツモ 44444 で高めイーペーコー、ツモ 55555 でも3面待ちとなってオイシイ。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

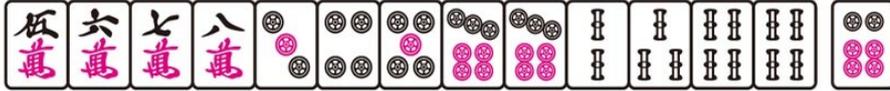
001  
>  
030

### Q 142

[ 東1局 西家 7巡目 ]



031  
>  
060



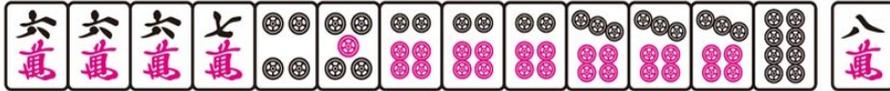
061  
>  
090

### Q 143

[ 東1局 東家 7巡目 ]



091  
>  
120



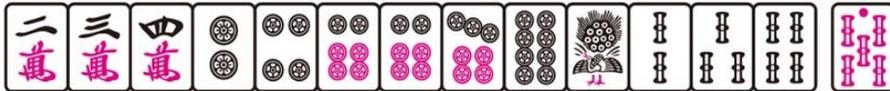
121  
>  
150

### Q 144

[ 東1局 東家 7巡目 ]



151  
>  
180



181  
>  
210

211  
>  
240

241  
>  
270

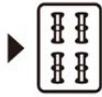
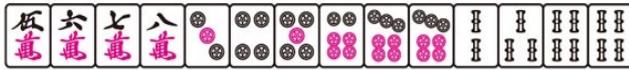
271  
>  
300

こないだ「ギャンブルは大嫌い」  
って言った人が  
宝くじを5万円も買ってるの見ちゃった



[ 東1局 西家 7巡目 ]

A 142

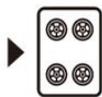
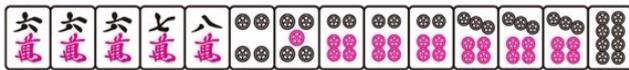


1 シャンテン [ 222×50 678×46 999×46 222×46 333×23 ]

広さ・打点ともに打 222 が優秀。迷ったら垂リャンメンを切ればだいたい正解。

[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 143



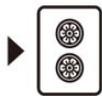
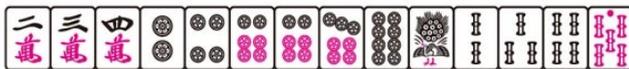
リーチ

テンパイ [ 222×10 333×6 444×6 555×6 ]

打 222 で 666 - 777 - 888 の変則4面待ちだが、777 でアガるとリーチのみになってしまう。ここは打 222 で親マン確定リーチの一手。これなら 222 - 333 どちらでアガっても必ずイーペーコーがつく。

[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 144



1 シャンテン [ 222×32 333×29 11111×23 ]

234の三色が見える形。打 222 はドラ 11111 受けをなくす。打 11111 として234の三色を見るのは、11111 をヘッドにしない限り 11111 が出る。赤あり麻雀では、234や678の三色は赤を引くと崩れるもの。今回もそのパターンで、234を作ろうとすると 11111 が使いづらい。素直にメンピン狙いで打 222 と広く受けるのが正解。祝儀麻雀ならとくに、赤があるときはツモアガれる最終形を作りたい。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

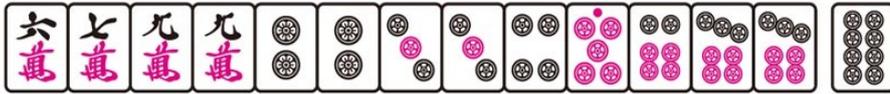
001  
>  
030

**Q 145**

[ 東1局 東家 9巡目 ]



031  
>  
060



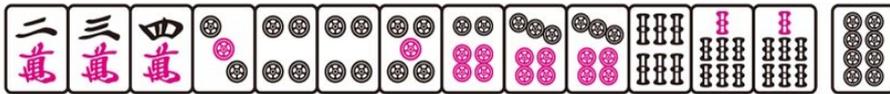
061  
>  
090

**Q 146**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



091  
>  
120



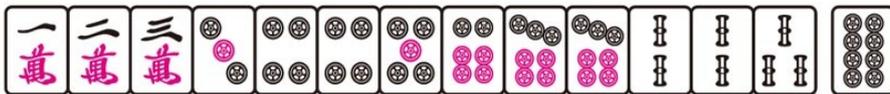
121  
>  
150

**Q 147**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



151  
>  
180



181  
>  
210

211  
>  
240

241  
>  
270

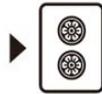
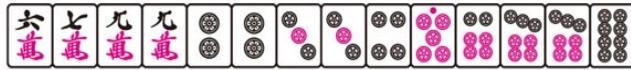
271  
>  
300

そういえば、「ゲーム理論」を  
麻雀に応用した戦術書ってないですね



[ 東1局 東家 9巡目 ]

A 145



1シャンテン [ 2 circles × 22 1 square × 19 2 triangles × 19 3 triangles × 15 6 bamboo × 14 ]

2 circles を切ると、ピンズは左右対称の**ウイング(両翼形)・9枚形**となる。これは 2 circles - 2 circles · 2 triangles - 2 triangles 受けで、マンズリャンメンも含めると6種22枚で一番広く、すべてピンフテンパイに取れる。

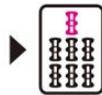
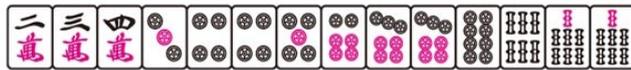
001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 146



1シャンテン [ 2 circles × 36 2 triangles × 36 3 triangles × 26 4 triangles × 26 1 square × 19 2 circles × 19 ]

ピンズが**ウイング・8枚形**。打 4 triangles で「超完全1シャンテン」にする。まさかのドラ 2 circles ツモ、赤受け、すべて対応可能。

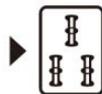
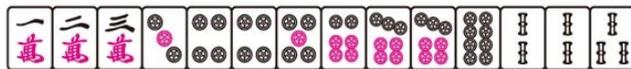
091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 147



1シャンテン [ 2 circles × 36 2 triangles × 36 3 triangles × 26 4 triangles × 26 1 square × 19 2 circles × 19 ]

ピンズは**ウイング・8枚形**となっている。リャンメン以上の最終形で有効牌を数えると、打 3 triangles と打 4 triangles がともに26枚で優秀。打 3 triangles はマンガ『打姫オバカミーコ』(片山まさゆき、竹書房)で「超完全1シャンテン」と呼ばれたピンフ確定の優秀な形だが、打 4 triangles は 1 square - 2 circles · 2 circles - 2 circles ツモで高めイーペーコーとなり、さらに期待値が高い。超完全1シャンテンを越えた超完全1シャンテン…「超完全1シャンテン2」ってところかな。

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

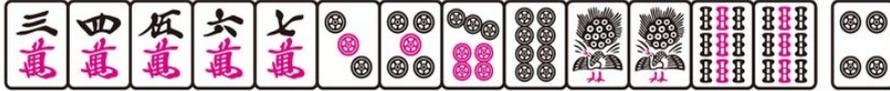
001  
>  
030

**Q 148**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



031  
>  
060



061  
>  
090

**Q 149**

[ 東1局 東家 4巡目 ]



091  
>  
120



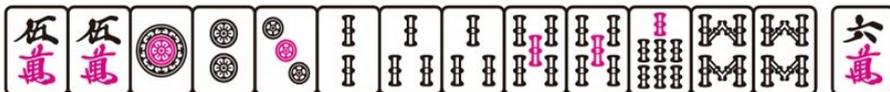
121  
>  
150

**Q 150**

[ 東1局 東家 5巡目 ]



151  
>  
180



181  
>  
210

211  
>  
240

241  
>  
270

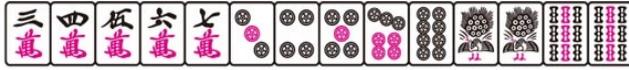
271  
>  
300

結果論も嫌いじゃない  
だって結果は大事だもん



[ 東1局 東家 7巡目 ]

**A 148**



1シャンテン [ 龍 × 19 一萬 × 19 二萬 × 15 三萬 × 15 ]

メンツは足りているのでピンフ狙いでヘッド落とし。龍と一萬のどちらを落としても同じように見えるが、二萬2枚の所在がわかっているので、リーチしたときの裏ドラ期待値で地味だが打龍有利となる。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 東家 4巡目 ]

**A 149**



2シャンテン [ 一萬 × 31 二萬 × 31 三萬 × 27 四萬 × 23 ]

ドラが出る可能性が高い一通は見切る。打一萬と打二萬の2択だが、打一萬ならツモ二萬でドラを使いきれ1シャンテンになる。

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

[ 東1局 東家 5巡目 ]

**A 150**



2シャンテン [ 一萬 × 43 二萬 × 39 三萬 × 39 四萬 × 30 五萬 × 30 六萬 × 30 ]

4ヘッドだが、現在5ブロックで形が良いので、場に情報がない限りはリヤンメンを1つ固定する。一萬引きと端寄りの最終形を狙うなら、打一萬か打二萬の2択となる。この2つは、それぞれ内側の牌を引いたときに微差だが確実に差が出る。二萬を残した場合、ツモ三萬での1シャンテン時に、打一萬と打一萬で選択権が持てる。多くの場合、牌は固めた方が後々良い形になることが多い。今回の例でいうと二萬トイツに近い三萬を残す。

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

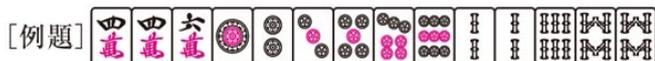
アバウト何切る理論④

3ヘッド最弱理論 その1

▶ 3つめのヘッド候補は無駄になる

「2ヘッドは強い」という2ヘッド理論の延長で、「3ヘッドは弱い」という理論です。ここで「トイツほぐし」というテクニックが出てきます。「トイツほぐし」とは2枚あるトイツから1枚切り出して、残りの1枚を手牌で使うことです。

3ヘッドのとき、トイツを1つほぐして2ヘッドに構えることで、3ヘッド維持より受け入れが2枚多くなります。



現在、2シャンテンです。受け入れを詳しく調べてみます。

打	·  ·  ·  ·  ·  ·  ·  ·  ·	20枚 (トイツほぐし)
打	·  ·  ·  ·  ·  ·  ·  ·  ·	18枚
打	·  ·  ·  ·  ·  ·  ·  ·  ·	18枚
打	·  ·  ·  ·  ·  ·  ·  ·  ·	18枚
打	·  ·  ·  ·  ·  ·  ·  ·  ·	18枚
打	·  ·  ·  ·  ·  ·  ·  ·  ·	20枚 (トイツほぐし)

このように、トイツが3つある場合に、打 や打 のようにトイツを1つほぐすと受け入れが最大になります。ポイントは2枚差という点で、これはトイツが3つになると、シャンポン系の受けがダブリ、打牌選択部分の2枚差がそのまま出るからです。この2枚差は裏目視点から見ると理解しやすいかと思われます。

打 における裏目 の2枚、打 における裏目 の4枚、この裏目枚数の差が2枚ですね。どのトイツをほぐすかは、基本的には好形変化の数で決めます。打 ならばリャンメン変化の種が と の2種。マンズをトイツほぐすれば、残ったトイツは2つ。先ほど「2ヘッド理論」の項目で扱った通り、2ヘッドの強い状態ならば、どちらかがアンコになっても残った方をヘッドにできます。この[例題]の正解は打 となります。

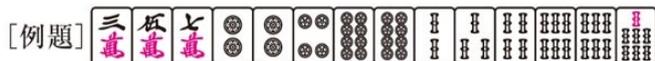
「2ヘッドは強い」、「3ヘッドは弱い」、「4ヘッド以上になると今度はチートイツという新しい目が見えてくるので弱いとは言えない」。

この3点をもって3ヘッドがもっとも弱いという結論になっています。

アバウト何切る理論④

# 3ヘッド最弱理論 その2

▶ 「3ヘッド最弱理論」で解いてみよう



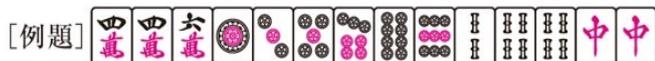
初心者でも打と即答できる初歩の初歩ですが、3ヘッド最弱理論を使って解くと枚数差までしっかり把握できて理解が深まります。

3ヘッドなのでトイツほぐしが良い。打と打の受け入れ差は2枚、打と打の受け入れ差も2枚です。リャンメンは強いターツなのでここを固定しましょう。弱い部分にはフォロー牌を残しておきます。

“2枚差”を理解しておく、場の捨牌などを含めた1ランク上の対応もできるようになるので、しっかりモノにしておきましょう。

▶ 「3ヘッド最弱理論」の注意点

じつは3ヘッド最弱理論を使って直接正解となる形はかなり限定されます。



例えば上のような役牌頼みの手は、鳴き中心で進めますよね？

このような牌姿の場合、3ヘッドであってもトイツをほぐさず、3ヘッド維持で打とする方が良いでしょう。瞬間の受け入れ枚数こそトイツほぐしに劣りますが、鳴けることで逆に3ヘッドが強くなっているのです。

またメンゼン手であっても、2シャンテンのときにトイツをほぐした場合など、次のツモによっては1シャンテン時に不安定な形となってしまうたり、受け入れが逆転されたりする場合がありますので注意が必要です。

条件や例外をすべて覚えるのは大変なので、ここでは「瞬間的な受け入れは3ヘッドをほぐすのが2枚差で広い」「3ヘッド最弱理論はメンゼン前提」の2つだけ覚えておけば十分です。



001  
〜  
030

### Q 151

[ 南4局 南家 7巡目 ] アガリトツプ

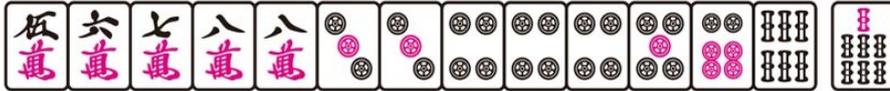


031  
〜  
060

061  
〜  
090

### Q 152

[ 南4局 南家 5巡目 ] アガリトツプ

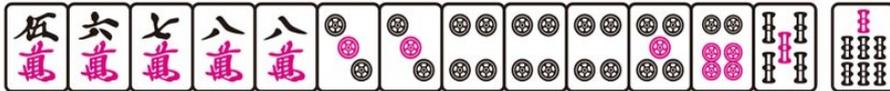


091  
〜  
120

121  
〜  
150

### Q 153

[ 南4局 南家 5巡目 ] アガリトツプ



151  
〜  
180

181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

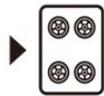
271  
〜  
300

知ってる？ ネット麻雀ってね  
気付いたらもう切られてるの



[ 南4局 南家 7巡目 ] アガリトップ 

**A 151**



1シャンテン [  × 18  × 18  × 17  × 17 ]

受け入れ最大でピンフ形が残り、かつポンテンも可能。 ツモなら打  で、さらに好形の1シャンテンに変化する。

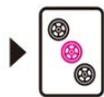
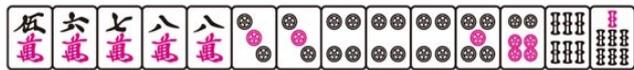
001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 南4局 南家 5巡目 ] アガリトップ 

**A 152**



1シャンテン [  × 22  × 20  × 19  × 16  × 16 ]

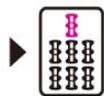
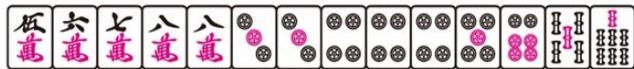
打  が受け入れ最大。ポンは  だけでなく  もできる。

091  
?  
120

121  
?  
150

[ 南4局 南家 5巡目 ] アガリトップ 

**A 153**



1シャンテン [  × 18  × 16  × 16  × 16  × 15 ]

アガリトップなので、単純な広さで選ぶのではなく「鳴き効率重視」で打牌選択する。

 ·  ·  はポン、 -  ·  はチー。 はチーではなくポンすること。  
 のカベで  が出やすくなる効果+ツモ  で3面待ちになる。

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

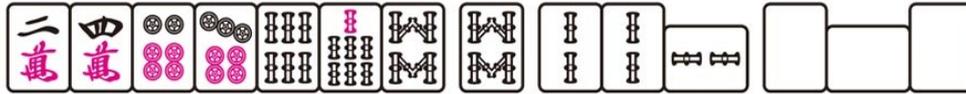
241  
?  
270

271  
?  
300

001  
〜  
030

### Q 154

〔南4局 東家 7巡目〕 アガリトツプ



031  
〜  
060

061  
〜  
090

### Q 155

〔南4局 南家 7巡目〕 アガリトツプ

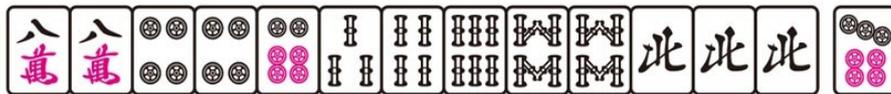


091  
〜  
120

121  
〜  
150

### Q 156

〔南4局 南家 4巡目〕 アガリトツプ



151  
〜  
180

181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

271  
〜  
300

ネット麻雀につきものの  
「回線切り」天鳳ルールは  
これを減らすために  
考案されたみたい



[ 南4局 東家 7巡目 ] アガリトップ

**A 154**

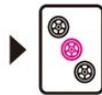
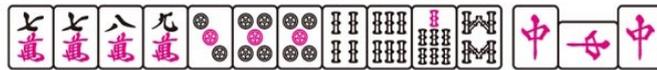


1 シャンテン [ × 24 × 17 × 17 × 13 × 13 ]

単純なテンパイ効率なら打だが、鳴きを含めたアガリまでのスピードを考え、弱いカンチャンを外す。危険度重視で内側からの打を正解とするが、実戦では重なりやすい方を残す。

[ 南4局 南家 7巡目 ] アガリトップ

**A 155**

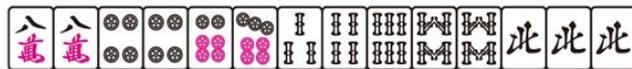


1 シャンテン [ × 40 × 39 × 33 ]

カンチャンでの鳴きを考えると簡単に答えが出る。残った形がリャンメンになるかどうか。とは必ずチーしよう。

[ 南4局 南家 4巡目 ] アガリトップ

**A 156**



2 シャンテン [ × 34 × 34 × 30 × 30 × 15 ]

アガリトップのここは、のアンコ落としてタンヤオに向かう。じつは6ブロックでメンツオーバー。メンツ候補はタンヤオ牌だけで足りる。アンコを落とすことで3巡遅れるが、それと引き換えにタンヤオ確定になり、すべてのターツが鳴きに対応できる。チーは2倍速、ポンは4倍速と考えれば、こっちの方が速そうだ。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

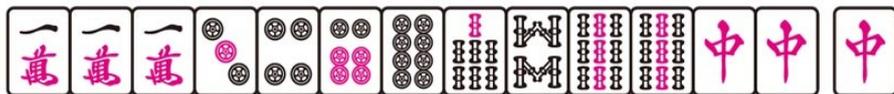
241  
?  
270

271  
?  
300

001  
~  
030

**Q 157**

[ 南4局 南家 7巡目 ] アガリトツプ

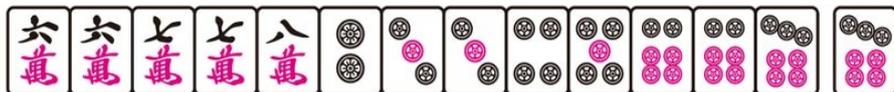


031  
~  
060

061  
~  
090

**Q 158**

[ 南4局 南家 9巡目 ] アガリトツプ

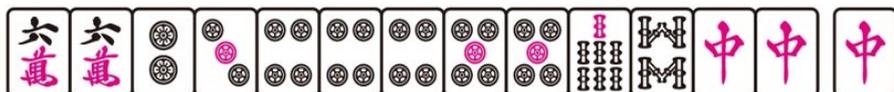


091  
~  
120

121  
~  
150

**Q 159**

[ 南4局 南家 7巡目 ] アガリトツプ



151  
~  
180

181  
~  
210

211  
~  
240

241  
~  
270

271  
~  
300

ああ、またクリミスした！  
スマホで麻雀ゲームとか無理だよお！

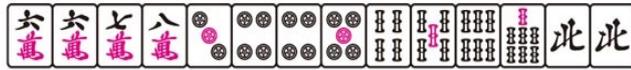






[ 南4局 西家 7巡目 ] アガリトップ

**A 160**



1シャンテン [ × 50 × 46 × 38 × 38 ]

テンパイへの単純な枚数なら打有利だが、ピンフのなりやすさで打。有効枚数が多いので、打でタンヤオに向かうのは遅くなる。

[ 南4局 東家 1巡目 ] アガリトップ

**A 161**



3シャンテン [ × 20 × 20 × 20 × 16 × 16 ]

役牌を切ってこのまま進めても役がない。アガリトップなので配牌から最終形をイメージして打ち進める。ここはタンヤオと役牌の両天秤と考え、一気にトイツを落とす。瞬間的にヘッドはなくなるが、ここは牌効率より役が大事。

[ 東1局 西家 7巡目 ]

**A 162**



1シャンテン [ × 16 × 16 × 14 × 10 ]

ドラのが鳴ければ簡単だが、ポンできないまま切る牌がなくなってしまう形。3ヘッドなので受け入れ枚数は打や打などのトイツほぐしが広いが、タンヤオが確定しない。喰いタンを見るなら打や打の3ヘッド維持が良さそうだが、愚形テンパイになる確率が高い。それぞれメリット・デメリットがあり、明確な差がない以上は、メンゼン効率重視で構えた方がリーチやツモや裏ドラの可能性を含むので期待値的に高くなる。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

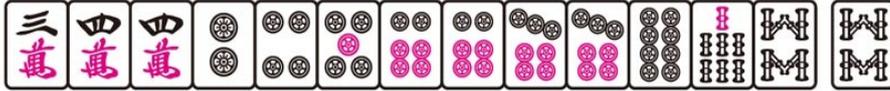
001  
>  
030

**Q 163**

[ 東1局 西家 5巡目 ]



031  
>  
060



061  
>  
090

**Q 164**

[ 東1局 東家 6巡目 ]



091  
>  
120



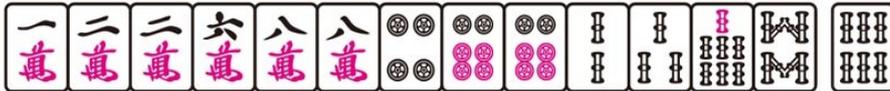
121  
>  
150

**Q 165**

[ 東1局 東家 5巡目 ]



151  
>  
180



181  
>  
210

211  
>  
240

241  
>  
270

271  
>  
300

「牌譜を見直すのが大事」とは聞くけど  
そんな時間があったら  
どんどん打ちたいよ



[ 東1局 西家 5巡目 ]



A 163



1シャンテン [ 3000 ] × 16 [ 2000 ] × 16 [ 4000 ] × 12 [ 2000 ] × 12 ]

カン<sup>②</sup>を引ければタンピンテンパイ。後々怖いドラ表示牌を処理してドラ受けを固定する。ピンズとソーズの変化に期待したい。

[ 東1局 東家 6巡目 ]



A 164



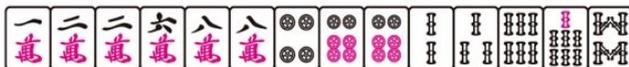
1シャンテン [ 6000 ] × 21 [ 2000 ] × 19 [ 3000 ] × 16 [ 4000 ] × 16 ]

一番広いのは打<sup>①</sup>だが、打<sup>②</sup>とすればマンズがリャンメンカンチャン・亜種(一<sup>①</sup>-四<sup>②</sup>・七<sup>③</sup>受け)となり、ツモ<sup>④</sup>で高めピンフ三色となる。なお、<sup>⑤</sup>があるので、どのみちイーペーコーはない。

[ 東1局 東家 5巡目 ]



A 165



2シャンテン [ 2000 ] × 24 [ 6000 ] × 24 [ 2000 ] × 24 [ 1000 ] × 22 [ 4000 ] × 22 [ 2000 ] × 22 ]

3ヘッドの手牌だ。3ヘッド最弱理論により、3ヘッドを維持すると瞬間的な受け入れは2枚損。しかし、瞬間受け入れ最大のトイツほぐし(打<sup>①</sup>)などは、1シャンテン時に2ヘッドが崩れた場合には余剰牌が出ることで、受け入れ枚数が逆転しやすい。今回の牌姿はメンゼンでは時間がかかりそうなので、とりあえず内に寄せて喰いタンを視野に入れる。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

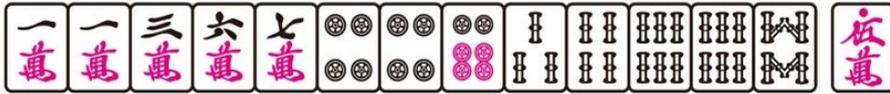
001  
〜  
030

**Q 166**

[ 東1局 東家 5巡目 ]



031  
〜  
060



061  
〜  
090

**Q 167**

[ 東1局 西家 6巡目 ]



091  
〜  
120



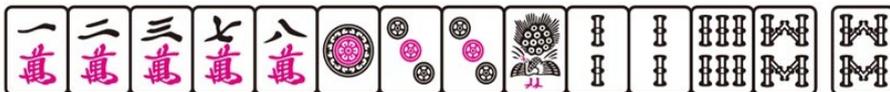
121  
〜  
150

**Q 168**

[ 東1局 西家 4巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

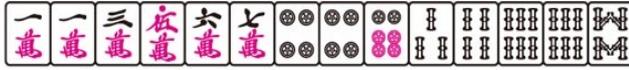
271  
〜  
300

ネット麻雀には  
「システムだ」「牌操作だ」とか  
システムを疑う人が必ずいます



[ 東1局 東家 5巡目 ]

A 166

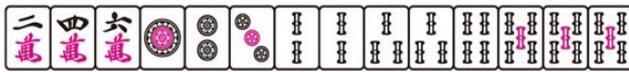


2シャンテン [ 一萬 × 24 2-2 × 24 2-3 × 24 三萬 × 22 2-4 × 22 2-5 × 22 ]

3ヘッドからの**とりあえず内寄せ**。瞬間的に一番広く、タンヤオ移行もスムーズ。万一の上家の赤牌切り出しにもチーが可能。

[ 東1局 西家 6巡目 ]

A 167

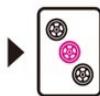
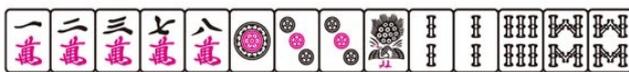


1シャンテン [ 二萬 × 23 三萬 × 22 六萬 × 22 二萬 × 17 二萬 × 15 ]

単純な受け入れは打 [ 二萬 ] が最大。これがひと目で解った人はすごい！打 [ 二萬 ] とすれば受け入れ最大で234の三色も狙えそう。しかしここは打 [ 三萬 ] として、イーペーコーやドラツモおよび [ 七萬 ] ツモでのリャンメン変化を見た方が総合的な期待値は高い。

[ 東1局 西家 4巡目 ]

A 168



2シャンテン [ 二萬 × 24 二萬 × 24 二萬 × 24 二萬 × 22 二萬 × 22 二萬 × 22 ]

ここまでハッキリ三色が狙える形なら、ここで打 [ 二萬 ] とするのが正解。三色狙いかつ後々厚みも残る打 [ 二萬 ] が良さそうに見えるのだが、ここでの「厚み」はすべて三色が崩れるもの。ここで打 [ 二萬 ] とすれば、瞬間受け入れ最大の上、[ 二萬 ] や [ 二萬 ] だけでなく [ 二萬 ] ツモにも対応できる。またカン [ 二萬 ] が最終形となった場合にも強い。なお、打 [ 二萬 ] は打 [ 二萬 ] の下位互換、打 [ 二萬 ] は打 [ 二萬 ] の下位互換だ。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

001  
〜  
030

**Q 169**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



031  
〜  
060



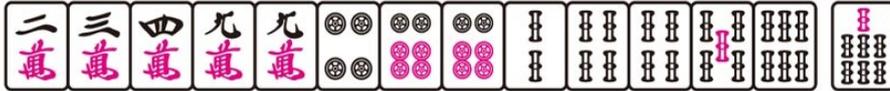
061  
〜  
090

**Q 170**

[ 東1局 西家 7巡目 ]



091  
〜  
120



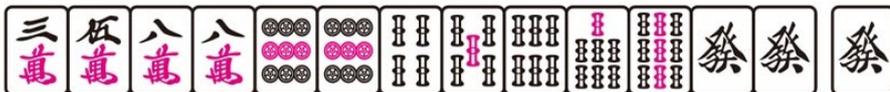
121  
〜  
150

**Q 171**

[ 東家 東1局 5巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

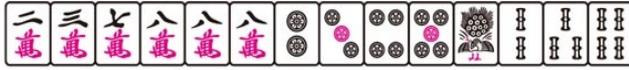
271  
〜  
300

「高段位を見たらニートを疑え」  
これって誰の言葉だっけ?



[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 169



1シャンテン [ 2222 × 25 3333 × 25 4444 × 25 5555 × 25 7777 × 20 ]

昔は打7777で123と234の三色両天秤が正解とされた手牌。しかし赤あり麻雀では、打8888で素直に受け入れ最大に受ける。これでも234の三色は残る。

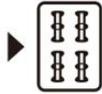
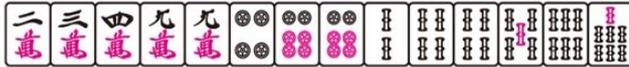
001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 西家 7巡目 ]

A 170



1シャンテン [ 2222 × 12 3333 × 12 4444 × 12 5555 × 10 6666 × 10 ]

ドラが5555なので、「メンゼン前提」で進める。3ヘッド最弱理論により、ここでトイツをほぐすのが瞬間的な受け入れ最大。リャンメン変化がピンス2種に対し、ソーズは3種なのでソーズ切り。

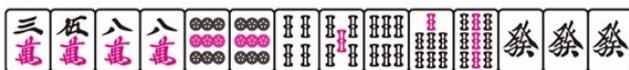
091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

[ 東家 東1局 5巡目 ]

A 171



1シャンテン [ 30000 × 8 40000 × 8 80000 × 8 2222 × 8 3333 × 8 ]

3ヘッドだが、ドラの役牌がアンコなので、ポンテンを考へトイツは残す。すると30000・40000と2222・3333の選択となるが、ソーズの連続形をそのまま残せば、リャンメン変化だけでなく、2222・3333・4444が重なった場合に強い。瞬間的なリャンメン変化の数だけを見て2222を外すのは、80000・9999ツモ時にカン40000テンパイとなり、その後の変化が少なくなる。30000・40000は端寄りのリャンメン変化期待で40000から切ろう。

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

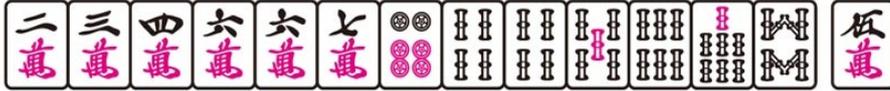
001  
〜  
030

**Q 172**

[ 東1局 東家 9巡目 ]



031  
〜  
060



061  
〜  
090

**Q 173**

[ 東1局 南家 7巡目 ]



091  
〜  
120



121  
〜  
150

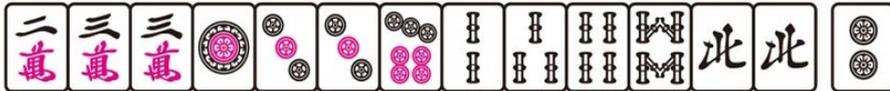
**Q 174**

[ 東1局 東家 3巡目 ]



151  
〜  
180

181  
〜  
210



211  
〜  
240

241  
〜  
270

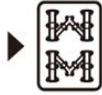
271  
〜  
300

天鳳の攻略本読んだら  
「留年は修行の一環」  
って書いてあってドン引き



[ 東1局 東家 9巡目 ]

A 172



1シャンテン [ 六萬 × 41 二紅 × 41 一白 × 40 一紅 × 40 一白 × 16 ]

ソーズの3面待ちを活かすにはヘッドが必要になるが、打 [ 一白 ] で残る形はヘッドが作りづらい。[ 一白 ] をヘッドに固定して、素直にくつきテンパイのドラ絡み三色を狙う。これならすべての赤にも対応できる。

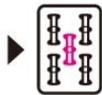
001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 南家 7巡目 ]

A 173



1シャンテン [ 一白 × 23 一紅 × 21 一白 × 20 一白 × 20 ]

ドラ [ 一紅 ] を切ってしまうのが一番形は良いのだが、このドラさえ使えれば鳴いてもマンガンになる。3900点と8000点の差は大きいので、できるだけ使いきりたい。打 [ 一白 ] は愚形残りの可能性はあるが、じつは受け入れ最大で高打点も見込める。まさかのドラ [ 一紅 ] 引きにも困らない。

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

[ 東1局 東家 3巡目 ]

A 174



2シャンテン [ 三萬 × 56 一紅 × 53 二萬 × 50 一紅 × 50 一白 × 50 ]

単純な受け入れなら打 [ 三萬 ] 有利だが、ターツ不足なので、あわててドラターツを固定しない。ドラの重なりやツモ [ 一紅 ] など高打点変化の種は多い。多くの場合 [ 三萬 ] はいずれ切ることになるが、もし2枚使えることになったらリターンは大きい。

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

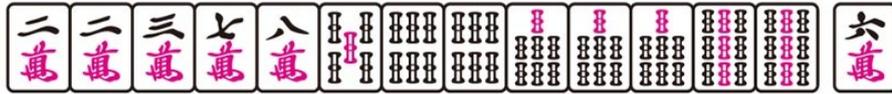
001  
〜  
030

**Q 175**

[ 東1局 東家 6巡目 ]



031  
〜  
060



061  
〜  
090

**Q 176**

[ 東1局 西家 7巡目 ]



091  
〜  
120



121  
〜  
150

**Q 177**

[ 東1局 西家 7巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

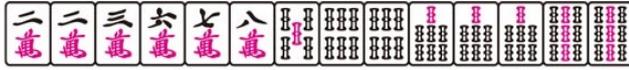
271  
〜  
300

「ラスさえ引かなければいいなら簡単」  
そんなふうを考えていた時期が  
私にもありました



[ 東1局 東家 6巡目 ]

A 175

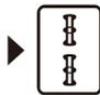


1シャンテン [ 20000 × 24 10000 × 21 30000 × 19 40000 × 18 50000 × 14 60000 × 7 ]

タンヤオを頼って遠回りするよりも、打 20000 なら受け入れは24枚もあるの  
で素直に受け入れ最大にする。ドラ 10000 切りとなっても打点十分。

[ 東1局 西家 7巡目 ]

A 176



1シャンテン [ 70000 × 16 60000 × 16 50000 × 16 40000 × 16 30000 × 16 20000 × 16 ]

メンツオーバー。ドラ3なので「鳴き前提」で内に寄せる。タンヤオが確定  
しない 70000 と 60000 のターツ選択になるが、打 10000 とすれば、裏目の 30000 を  
引いても打 10000 とすることで、さらに広い1シャンテンに変化する。

[ 東1局 西家 7巡目 ]

A 177



1シャンテン [ 10000 × 25 30000 × 21 40000 × 19 50000 × 19 60000 × 19 ]

ソーズがイーペーコー含みの連続形という特殊な形。パッと見には打 40000  
で完全1シャンテンに受けるのが良さそうだが、打 30000 とすれば、打 40000 より  
広い上にドラ 10000 ツモでもテンパイする。なお、単純な受け入れは打 10000 が  
最大だが、ピンズが先に完成するとシャンポン待ちになってしまう。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

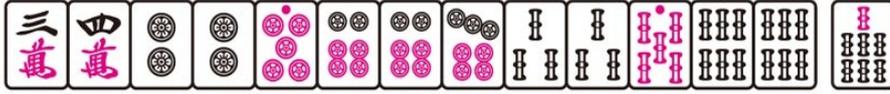
241  
?  
270

271  
?  
300

001  
>  
030

**Q 178**

[ 東1局 西家 9巡目 ]

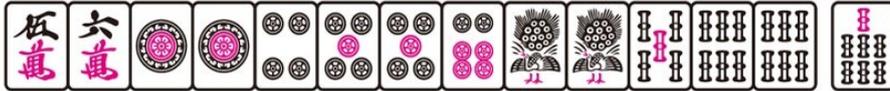


031  
>  
060

061  
>  
090

**Q 179**

[ 東1局 西家 3巡目 ]

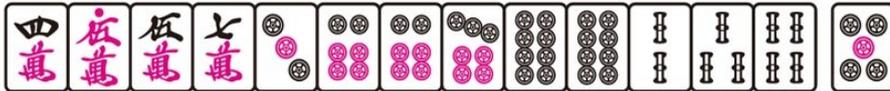


091  
>  
120

121  
>  
150

**Q 180**

[ 東1局 西家 5巡目 ]



151  
>  
180

181  
>  
210

211  
>  
240

241  
>  
270

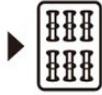
271  
>  
300

この人、一日中打ってるけど  
いつ寝てるんだろ?



[ 東1局 西家 9巡目 ]

**A 178**



1シャンテン [ ×12 ×12 ] 2シャンテン [ ×53 ×53 ]

もう9巡目、トイツ落としによる2シャンテン戻しは遅い。打か打として受け入れ最大に受ける。どちらを切っても同じように見えるが、打ならやを引いたときにもつながって、メンツができやすくなる。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 西家 3巡目 ]

**A 179**



1シャンテン [ ×12 ×12 ] 2シャンテン [ ×49 ×53 ]

一手先に変化する牌効率、**二段階牌効率**と呼ばれるもの。まだ序盤なのでトイツ落としでメンピン三色を狙う。どちらのトイツを落としても同じように見えるが、打ならツモ時に の形となってリャンメンカンチャンができる。

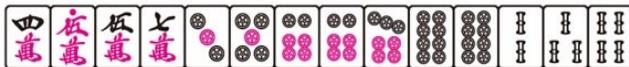
091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

[ 東1局 西家 5巡目 ]

**A 180**



1シャンテン [ ×8 ×8 ×7 ×7 ]

かの2択だが、それぞれ内側の牌を引いた場合に差が出る。打後のツモはカンチャン待ち、打後のツモはリャンメン待ちだ。 からはを切るのが常識だが、もう1つ上の例外まで習得できるとさらにパワーアップ!

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

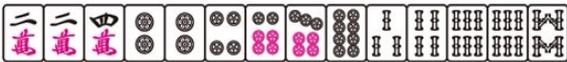
## アバウト何切る理論⑤

1 シャンテンピーク理論 その1

## ▶ 1シャンテンのときが一番大事

有効牌の枚数は、3シャンテン→2シャンテン→1シャンテンと進むに従って減っていきます。一番少ないのはテンパイですけど、テンパイなら他人が捨てたときにもアガれるので救われてます。

なので、一番大変な1シャンテンのときに一番受け入れが多くなるように構えておこう、というのが「1シャンテンピーク理論」です。

[例題] 

現在3ヘツの2シャンテン、タンヤオ確定で234の三色が見える形。せっかくですから目いっぱい三色を狙ってみましょう。

3ヘツ最弱理論により、瞬間的な受け入れは  ·  ·  のトイツほぐしが広がります。ですが、1シャンテン時に余剰牌のない三色含みの形にするためには、この段階で打  とします。

これは3ヘツ最弱理論の解説で出てきた「1シャンテン時に不安定」「受け入れが逆転される」という2つの要素が理解しやすい牌姿です。

例えばここからトイツほぐしで打  とするとします。この時点では受け入れ最大です。ですが、次にツモ  などでもメンツが完成した場合に、 がまったく機能していない余剰牌となってしまいます。

 (打  → ツモ  → 打 )

[例題] の形から打  として、同じくツモ  でメンツが完成したのが下の牌姿。こちらはすべての牌が機能していて、余剰牌はありません。

 (打  → ツモ  → 打 )

2つの牌姿を比較すると、打  としたものは余剰牌が出ることで、1シャンテン時にフォロー牌がない形になり、受け入れ枚数でも逆転されています。

つまり、1シャンテン時に余剰牌が出ない形をあらかじめ意識することが大切なのです。



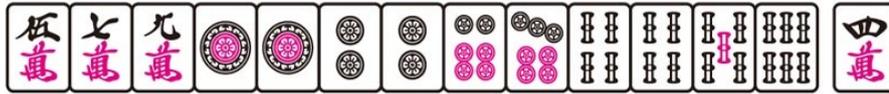
001  
>  
030

### Q 181

[ 東1局 西家 3巡目 ]



031  
>  
060



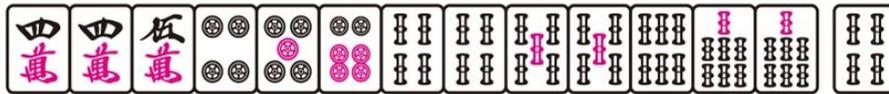
061  
>  
090

### Q 182

[ 東1局 東家 4巡目 ]



091  
>  
120



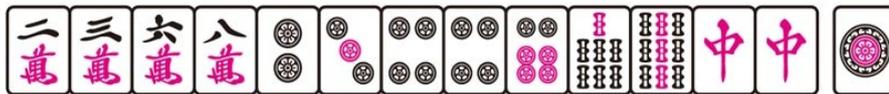
121  
>  
150

### Q 183

[ 東1局 東家 4巡目 ]



151  
>  
180



181  
>  
210

211  
>  
240

241  
>  
270

271  
>  
300

出るポン！ 見るチー！  
4つそろえばカン！



[ 東1局 西家 3巡目 ]

A 181



2シャンテン [ 70000×24 40000×20 70000×20 70000×20 70000×20 70000×20 ]

6ブロックのここは喰いタン狙いに移行したい。 のカンチャンターツは高確率で切られることになるが、ズバっと を引けばメンピン1シャンテンなので、 から外す。

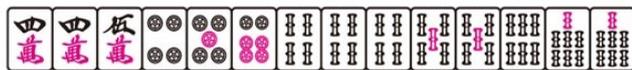
001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 東家 4巡目 ]

A 182



テンパイ [ 70000×3 ] 1シャンテン [ 70000×34 70000×30 70000×21 ]

牌姿はマンガ『満潮!ツモクラテス』(片山まさゆき、竹書房)より。親ではあるが、好形変化多数、しかも三色まであるのでテンパイを崩したい。広さなら打、三色なら打、イーペーコーなら打 の3択となり、広さと打点のバランスで打 が良さそうだ。

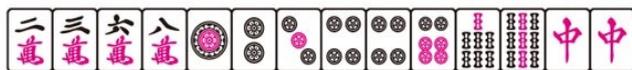
091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

[ 東1局 東家 4巡目 ]

A 183



2シャンテン [ 80000×20 70000×20 70000×20 70000×20 70000×20 ]

役牌絡みの6ブロック。**5ブロック理論**に従って、ここで強い5ブロックに絞った方が良い( を鳴くからと打 とはしない)。 と の2択になるが、メンゼンでテンパイできた場合に即リーチする可能性が高いので、最終形として残ったとき出アガリしやすい方を残す。

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

001  
〜  
030

**Q 184**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



031  
〜  
060



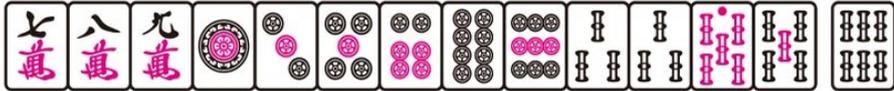
061  
〜  
090

**Q 185**

[ 東1局 東家 3巡目 ]



091  
〜  
120



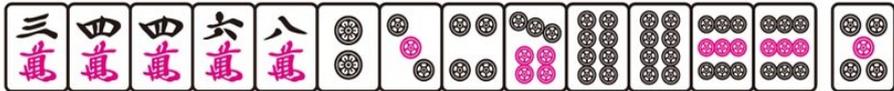
121  
〜  
150

**Q 186**

[ 東1局 西家 6巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

271  
〜  
300

平日昼間に来るお客さまに  
「今日はお休みですか?」って  
聞きちゃいけないらしいです





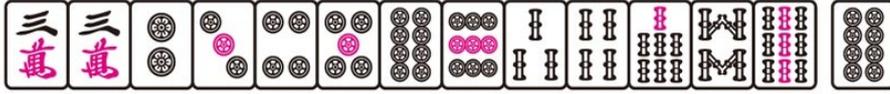
001  
〜  
030

**Q 187**

[ 東1局 西家 8巡目 ]



031  
〜  
060



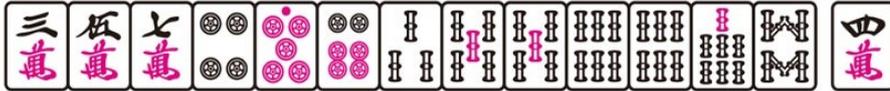
061  
〜  
090

**Q 188**

[ 東1局 西家 7巡目 ]



091  
〜  
120



121  
〜  
150

**Q 189**

[ 東1局 西家 7巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

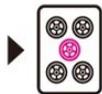
271  
〜  
300

ドラ表示牌が赤だと  
もったいないって思っちゃう



[ 東1局 西家 8巡目 ]

**A 187**



1シャンテン [ × 16 × 16 × 12 × 12 ]

1シャンテンの受け入れを最大にする。シャンポン待ちになったとき、ひっかけになるように打。

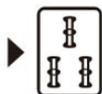
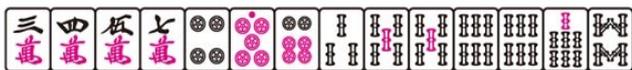
001  
?<br>030

031  
?<br>060

061  
?<br>090

[ 東1局 西家 7巡目 ]

**A 188**



1シャンテン [ × 42 × 40 × 29 × 19 × 15 ]

打が受け入れ最大だが、最終形を考慮すると打が有利となる。打と打の受け入れ枚数が他の打牌候補と大きく差がついているのは、とがスジでかぶっているため。

091  
?<br>120

121  
?<br>150

151  
?<br>180

[ 東1局 西家 7巡目 ]

**A 189**



1シャンテン [ × 34 × 19 × 19 ]

がドラ表示牌で嫌な形だが、それでも受け入れの差でソース切りより切り有利となる。ただし、ドラ表示牌であるカン待ちになる確率も高いため、テンパイ確率こそ大きく差が出るが、アガリまでの確率はさほど差がない。

181  
?<br>210

211  
?<br>240

241  
?<br>270

271  
?<br>300

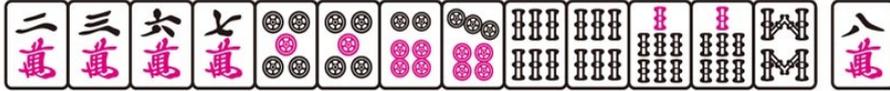
001  
〜  
030

### Q 190

〔 東1局 東家 7巡目 〕



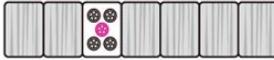
031  
〜  
060



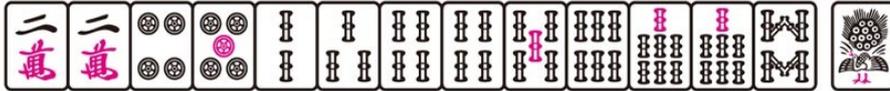
061  
〜  
090

### Q 191

〔 東1局 西家 7巡目 〕



091  
〜  
120



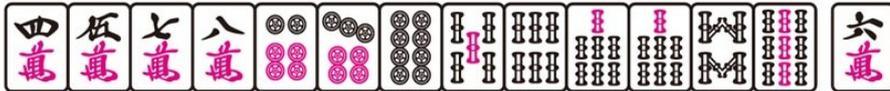
121  
〜  
150

### Q 192

〔 東1局 西家 5巡目 〕



181  
〜  
210



211  
〜  
240

241  
〜  
270

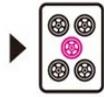
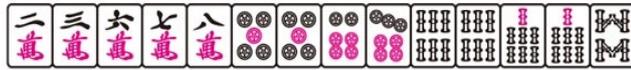
271  
〜  
300

「麻雀プロなら  
牌効率はできて当たり前」  
って、あれウソだよね？」



[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 190

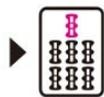
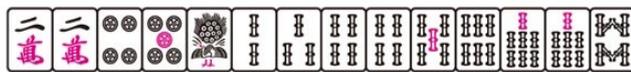


1シャンテン [ 2-3-4-5-6-7-8 circles × 29 2-3-4-5-6-7-8 squares × 20 2-3-4-5-6-7-8 triangles × 16 2-3-4-5-6-7-8 diamonds × 16 2-3-4-5-6-7-8 hearts × 16 ]

三色は崩れるが、有効牌の枚数が他と違いすぎる。何を引いてもドラ 2-3-4-5-6-7-8 diamonds 入りの役ありテンパイなので十分。2-3-4-5-6-7-8 circles を引けばまだ三色も狙える。

[ 東1局 西家 7巡目 ]

A 191

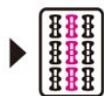
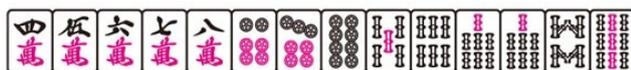


1シャンテン [ 2-3-4-5-6-7-8 squares × 22 2-3-4-5-6-7-8 hearts × 22 2-3-4-5-6-7-8 diamonds × 22 ]

2-3-4-5-6-7-8 squares - 2-3-4-5-6-7-8 hearts - 2-3-4-5-6-7-8 diamonds どれを切っても同じような1シャンテンだが、打 2-3-4-5-6-7-8 hearts は一通が消える。2-3-4-5-6-7-8 hearts と 2-3-4-5-6-7-8 diamonds の比較だが、打 2-3-4-5-6-7-8 hearts ではツモ 2-3-4-5-6-7-8 hearts 時にタンヤオに取れなくなる。一通とタンヤオどちらにも対応できる打 2-3-4-5-6-7-8 diamonds が正解。

[ 東1局 西家 5巡目 ]

A 192



テンパイ [ 4-5-6-7-8 wands × 6 4-5-6-7-8 circles × 6 ] 1シャンテン [ 4-5-6-7-8 squares × 42 4-5-6-7-8 hearts × 42 ]

手変わりが多く、タンピン、三色と高打点も狙えるので、テンパイ崩し推奨。テンパイを崩すなら打 4-5-6-7-8 squares と打 4-5-6-7-8 hearts の2択となる。条件を比較していくと、受け入れ枚数は同じ。三色のなりやすさは打 4-5-6-7-8 squares がわずか1枚差で有利。ただしタンヤオのつきやすさが大きく違う。打 4-5-6-7-8 squares としてツモ 4-5-6-7-8 squares ・ 4-5-6-7-8 hearts で三色含みのテンパイとなった場合は、「ダマテン高めマンガン狙い」と「リーチしてハネマン狙い」を選択できる。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

001  
〜  
030

**Q 193**

[ 東1局 西家 7巡目 ]



031  
〜  
060



061  
〜  
090

**Q 194**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



091  
〜  
120



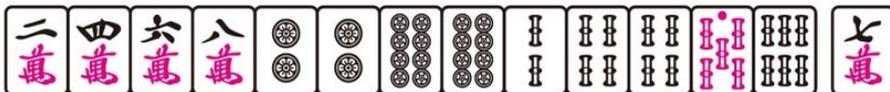
121  
〜  
150

**Q 195**

[ 東1局 西家 4巡目 ]



181  
〜  
210



211  
〜  
240

241  
〜  
270

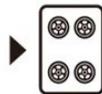
271  
〜  
300

「麻雀プロなら  
牌効率はできて当たり前」  
って、あれウソだよね？  
(なんで2回言うの?)



[ 東1局 西家 7巡目 ]

A 193



1シャンテン [ 6000 × 19 2222 × 19 3333 × 18 7000 × 17 ]

イーペーコーがあるので打6000としたいが、6000から切ると2222・3333ツモ時にドラ3333が出てしまう。なのでドラターツを固定する。

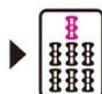
001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 194



1シャンテン [ 4000 × 9 2222 × 9 3333 × 9 1111 × 9 ]

チートイツ1シャンテンに気付くかどうかの問題。メンツ手も見るが、メンツ手と思うとカンチャンだらけなのでチートイツを本線に考える。赤の受け入れを考慮し、消去法で打1111とするのが良さそう。

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

[ 東1局 西家 4巡目 ]

A 195



1シャンテン [ 2000 × 8 2222 × 8 3333 × 8 1111 × 8 ]

2000・2222・3333・1111からの選択。2ヘッド理論により、縦引きに強く、内側の牌を引けばリャンメンに変化するトイツはセットで残す。したがってマンズかソーズ、どちらかのカンチャンを落とすのが良い。マンズは内側の6000を引けば3面待ちだが、ツモ6000でタンヤオが崩れるので微妙。ソーズは内側のツモ1111が強いのは当然として、ツモ1111・1111・1111でも厚みが出る。

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

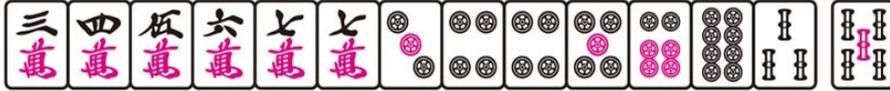
001  
>  
030

**Q 196**

[ 東1局 東家 6巡目 ]



031  
>  
060



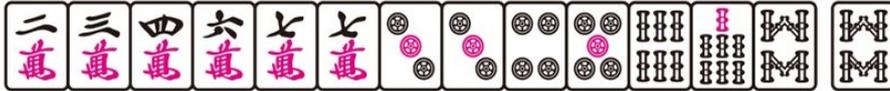
061  
>  
090

**Q 197**

[ 東1局 東家 4巡目 ]



091  
>  
120



121  
>  
150

**Q 198**

[ 東1局 東家 8巡目 ]



181  
>  
210



211  
>  
240

241  
>  
270

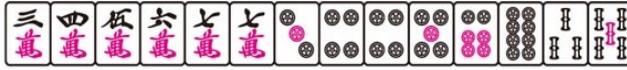
271  
>  
300

一発を消すことを  
「仕事する」と教わりました  
一発消しばかりしている人は  
「一発消し職人」に昇格するとか？



[ 東1局 東家 6巡目 ]

**A 196**



1シャンテン [ 3万 × 15 6万 × 15 2筒 × 11 3筒 × 8 ]

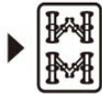
だけでなく 引きでも三色が完成するのを見逃さないように。

001  
?  
030

031  
?  
060

[ 東1局 東家 4巡目 ]

**A 197**



1シャンテン [ 14筒 × 40 6万 × 38 2筒 × 36 7万 × 20 ]

打 が好形テンパイになる確率が一番高く、アガリ率、期待値ともに最大となる。ドラ1あるので、 引きのカンチャンリーチもあり。

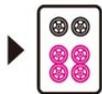
061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

[ 東1局 東家 8巡目 ]

**A 198**



1シャンテン [ 2筒 × 12 3筒 × 12 4筒 × 12 5筒 × 11 6筒 × 11 中 × 11 ]

6ブロックあってメンツオーバーのため、ここで強い5ブロックに構えるのが基本。何を切ってもドラの が鳴ければアガれそうだが、もう8巡目、鳴けないケースも想定した方が良さそう。ソーズは「受け」「最終形」ともに強いので手をつけない。 がまだ見えてないなら、 から のメンツを残そう。つまりここから と を切り出すのだが、危険度を考え から。

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

001  
↳  
030

**Q 199**

[ 東1局 西家 6巡目 ]



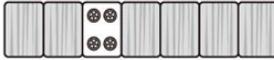
031  
↳  
060



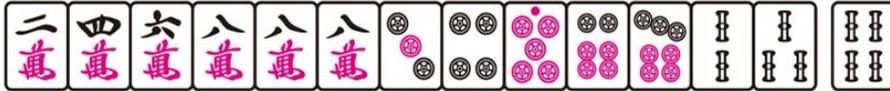
061  
↳  
090

**Q 200**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



091  
↳  
120



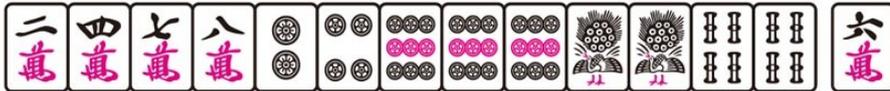
121  
↳  
150

**Q 201**

[ 東1局 東家 3巡目 ]



151  
↳  
180



181  
↳  
210

211  
↳  
240

241  
↳  
270

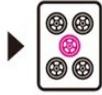
271  
↳  
300

「一発消し禁止」の団体が  
あるとかないとか?



[ 東1局 西家 6巡目 ]

A 199

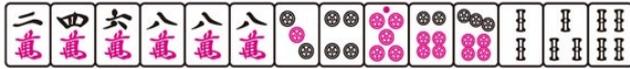


テンパイ [ 1000-yen tile × 4 2000-yen tile × 4 ] 1シャンテン [ 3000-yen tile × 43 ]

手変わりの多いここはテンパイ崩し。打 2000-yen tile で一通とドラ受けの両天秤に受ける。ドラなしカンチャン即リーは地獄への片道切符だ。避けておこう。

[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 200

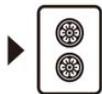
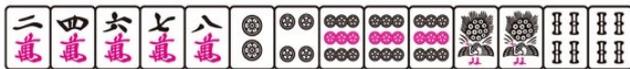


1シャンテン [ 2000-yen tile × 37 6000-yen tile × 33 8000-yen tile × 24 8000-yen tile × 19 ]

親の7巡目で最低でもタンヤオドラ2は確定しているの、三色よりも「受けの広さ」と「最終形」優先で打牌選択すべき。また、ピンズの形が良いだけに三色が完成する確率は低い。なので、マンズは 6000-yen tile 6000-yen tile 6000-yen tile 6000-yen tile の形が残る変則2面待ちを残したい。

[ 東1局 東家 3巡目 ]

A 201



1シャンテン [ 2000-yen tile × 8 4000-yen tile × 8 6000-yen tile × 8 8000-yen tile × 8 8000-yen tile × 8 ]

メンツオーバー。5ブロック理論により一番弱いブロックを落とす。トイツはリャンメン変化の種が2種ある優秀なブロック。8000-yen tile はトイツがリャンメン変化したときヘッドとして必要なので とセットで残す(2ヘッド理論)。残った 2000-yen tile と 6000-yen tile のブロックからの選択だが、2000-yen tile は 4000-yen tile 引きで3面待ちに変化する分だけ強い。したがって、一番弱い 6000-yen tile のブロックを外側から落とす打 6000-yen tile が正解。

001	030
031	060
061	090
091	120
121	150
151	180
181	210
211	240
241	270
271	300

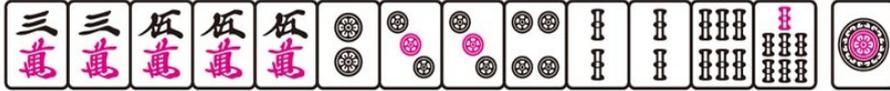
001  
>  
030

### Q 202

[ 東1局 東家 7巡目 ]



031  
>  
060



061  
>  
090

### Q 203

[ 東1局 東家 3巡目 ]



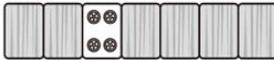
091  
>  
120



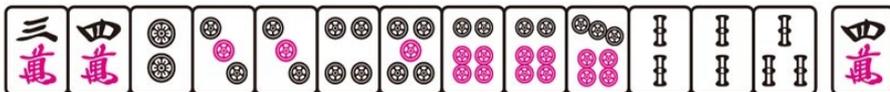
121  
>  
150

### Q 204

[ 東1局 西家 5巡目 ]



151  
>  
180



181  
>  
210

211  
>  
240

241  
>  
270

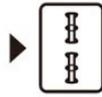
271  
>  
300

よくお店で「誰が最強か？」  
って話になるんですが  
いつも「場代さん最強」で落ち着きます



東1局 東家 7巡目

A 202

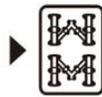


1シャンテン [ 3 green dragons × 15, 3 red dragons × 15, 1 blue dragon × 12, 1 white dragon × 12, 1 red dragon × 12 ]

「なんと 打点アップの種を 見つけた!」  
3 green dragons と 1 red dragon の比較だが、打 1 red dragon なら 1 blue dragon を引いたときにピンフがつく。

東1局 東家 3巡目

A 203

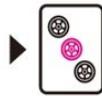
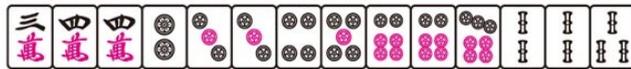


2シャンテン [ 1 red dragon × 59, 3 red dragons × 58, 4 blue dragons × 55, 1 white dragon × 51 ]

3メンツが確保されており、ヘッドもあるので、残り1メンツのくつつきをどこに求めるかという基本問題。3 red dragons · 4 blue dragons · 1 white dragon へのくつつき狙いが正解だ。

東1局 西家 5巡目

A 204



2シャンテン [ 1 red dragon × 57, 4 blue dragons × 57, 1 red dragon × 49, 1 green dragon × 49, 1 blue dragon × 47, 3 green dragons × 43 ]

234の三色が狙える形。ドラが 1 red dragon なので、三色の可能性を残しつつドラ 4 blue dragons 受けを活かす打 1 red dragon が受け入れ枚数、期待値ともに最大となる。打 1 red dragon も柔軟な一打だが、ツモ 3 green dragons で三色が崩れた場合の形で打 1 red dragon に劣る(打 1 red dragon としたとき、ツモ 3 green dragons なら打 1 red dragon で絶好の1シャンテンとなる)。かなりの難問だが、解き方にコツはある。完全1シャンテンを目指すには2ヘッド維持で進めたい。ドラ 1 red dragon を活かすにはその周辺の使い方がポイントとなり、4 blue dragons 4 blue dragons 4 blue dragons 部分を中ぶくれと考えることができれば 4 blue dragons のスジである 1 red dragon が選択肢として浮かぶはず。あとはそれが正しいか検証すれば良い。

001 ~ 030  
031 ~ 060  
061 ~ 090  
091 ~ 120  
121 ~ 150  
151 ~ 180  
181 ~ 210  
211 ~ 240  
241 ~ 270  
271 ~ 300

001  
>  
030

**Q 205**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



031  
>  
060



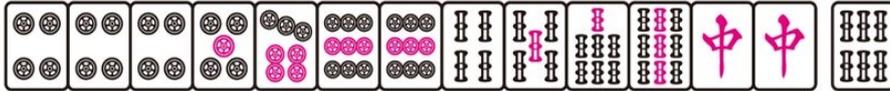
061  
>  
090

**Q 206**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



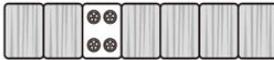
091  
>  
120



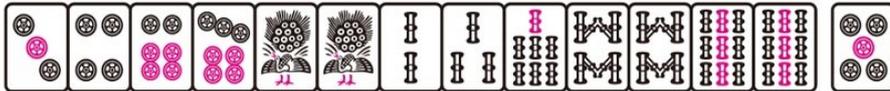
121  
>  
150

**Q 207**

[ 東1局 西家 5巡目 ]



151  
>  
180



181  
>  
210

211  
>  
240

241  
>  
270

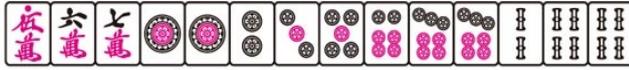
271  
>  
300

ああ!! ホントだったら  
とっくにアガってるのにー



東1局 東家 7巡目

A 205



1シャンテン [ 龍×33 牌×30 花×25 風×12 ]

受けがかぶっているため、打龍が受け入れ最大。カンチャンやペンチャンが最終形になるイーペーコーは見ない。

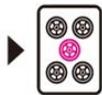
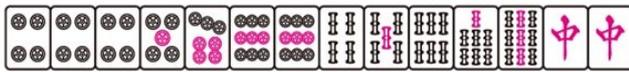
001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

東1局 東家 7巡目

A 206



1シャンテン [ 龍×12 牌×12 花×8 風×8 中×8 ]

一見ピンズが複雑に見えるが、中を鳴いた形を想定すれば即答できるはず。先にピンズが埋まったらカン待ちでも即リーが実戦的。2ヘッド理論でも、弱ターツ3枚構成理論でも、打龍を導ける問題だ。

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

東1局 西家 5巡目

A 207



1シャンテン [ 龍×34 牌×23 中×19 ]

このタイプのヘッドがはつきりしない形は、通常なら亜リャンメンを崩す打龍で問題ないのだが、今回は少し事情が違う。ピンズが3面受けで、ど真ん中がドラなので、この形を最大限に活かす打牌をしたい。打龍は、ピンフ確定となり、最終形が3面待ちになる可能性も高い。単純な受け入れ枚数こそ打龍に劣るが、アガリ確率は最大。見込み打点も変わってくるので、総合的な期待値でも最大となる。

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

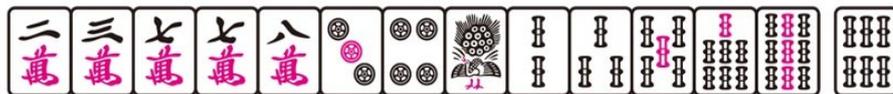
001  
>  
030

**Q 208**

[ 東1局 東家 5巡目 ]



031  
>  
060



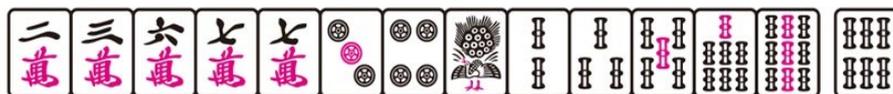
061  
>  
090

**Q 209**

[ 東1局 東家 5巡目 ]



091  
>  
120



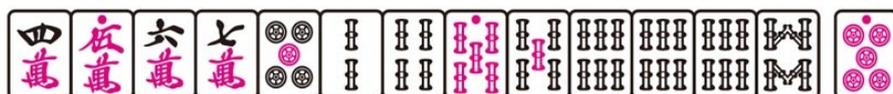
121  
>  
150

**Q 210**

[ 東1局 南家 3巡目 ]



151  
>  
180



181  
>  
210

211  
>  
240

241  
>  
270

271  
>  
300

よく「店長と付き合ってるの？」  
って聞かれますが、違います(笑)



[ 東1局 東家 5巡目 ]

A 208



1シャンテン [ 80000 × 16 1111 × 16 ]

好形1シャンテン。80000と1111の比較だが、ソースの一通があるので80000から切る。

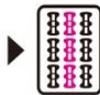
001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 東家 5巡目 ]

A 209



1シャンテン [ 6666 × 16 1111 × 16 ]

メンツ候補は足りたので一通を残す6666切りでも問題ない。しかし6666引きに備え、1111切りのよくばり打法を推奨。それならドラ6666を引いたときにもヘッドを入れ替えられる。実戦では安全牌と入れ替えるタイミングの上手さに実力差が出る。

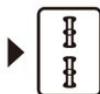
091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

[ 東1局 南家 3巡目 ]

A 210



1シャンテン [ 40000 × 15 5555 × 15 1111 × 8 12345 × 7 ]

愚形でも最速テンパイが欲しいなら打5555だが、まだ巡目が早いことから打5555か打1111としてマンズの伸びに期待したい。ふたつを比較すると、打5555におけるツモ1111はリャンメンテンパイ。打1111におけるツモ5555はシャンポンテンパイ。また、打5555におけるツモ1111は打1111とすることでフリテンながらも広い1シャンテンに変化するが、打1111におけるツモ5555は純粋な裏目となる。

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

## アバウト何切る理論⑥

## 弱ターツ3枚構成理論

## ▶ ブロック候補は3枚1セットに

これは、1つのブロック候補を3枚で構成するように打ち進めると余剰牌が出づらいうという理論です。

[例題] 

瞬間的な受け入れ最大は打のヘッド固定ですが、マンズターツを3枚構成にして柔軟に構えます。

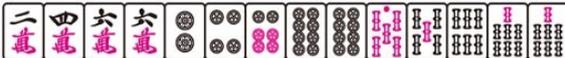
打なら、裏目はツモのみ。次に何を引いても余剰牌が出ない形となります。

上のの形だけでなく、などの形でもかを切って3枚構成にするのが柔軟です。

また「3枚構成がいい」というだけでなく、マンズやピンズなどそれぞれの色を5枚や7枚など奇数枚で揃えるのが良いという拡大版の理論もあります。

## ▶ 「弱ターツ3枚構成理論」で解いてみよう

この[例題] ↓で考えてみましょう。

[例題] 

打と打が受け入れ最大。どちらを切っても良さそうですが、ポンをしたときの形やを引いたときの形で差が出ます。

この牌姿は、マンズは偶数枚(4枚)、ピンズは奇数枚(5枚)になっているのがお分かりいただけるでしょうか？

偶数枚のマンズから1枚切って奇数にすることで、次に何を引いても余剰牌が出ない形となります。

打で2ヘッドを維持しながらマンズを奇数に構えましょう。

あくまで弱いターツよ、  
強いターツは2枚でいいの



## アバウト何切る理論⑦

## ドラ単OK理論

## ▶ ドラのタンキ待ちになってもOKか？

使うだけで打点が上昇するドラ。便利な牌ですが、他家に使われることを考えると危険な牌でもあります。

最終形が、そのドラタンキ待ちになっても納得できるかどうかで考える打法です。

[例題]  ドラ 

例えば上のような手牌で、巡目は中盤から終盤、ドラの  はシヨン牌だと仮定します。十分勝負手ですが、まだドラが見えてないのは不安ですね。こんなときは、**後々ドラ  を引いても困らない形を意識すべきです。**

ここでイーペーコーさえ確保すれば、タンキ待ちになってもOK。ドラを引いてもタンキ待ちにできます。

ヘッドができてリャンメンリーチできたらグッジョブ。タンキ待ちになったとしても、それはそれで、いつドラを引いても大丈夫な構えになる、というわけです。

**ここは打  で受け入れ最大に受けるのが良いでしょう。瞬間ヘッドはなくなりますが、手役を確定できるのは大きい。「ドラ単OK理論」は攻守兼用の打法なのです。**

似たような形でも、1ハンが確保できないなら、どこかでヘッド固定した方がよい場合が多くなります。

備えあれば憂いなし



001  
〜  
030

**Q 211**

[ 東1局 東家 5巡目 ]



031  
〜  
060



061  
〜  
090

**Q 212**

[ 東1局 西家 4巡目 ]



091  
〜  
120



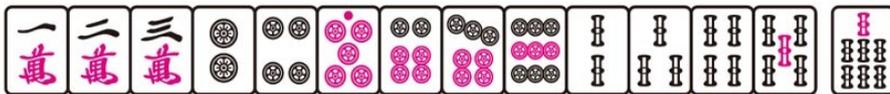
121  
〜  
150

**Q 213**

[ 東1局 東家 5巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

271  
〜  
300

名古屋のラーメンというと  
「台湾ラーメン」と「好来系」ですが  
「台湾まぜそば」が勢力を伸ばしてます





001  
〜  
030

**Q 214**

[ 東1局 西家 7巡目 ]

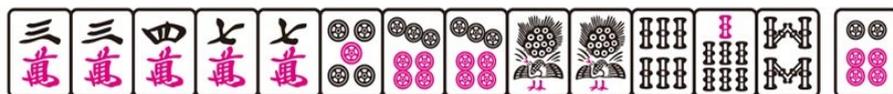


031  
〜  
060

061  
〜  
090

**Q 215**

[ 東1局 東家 9巡目 ]

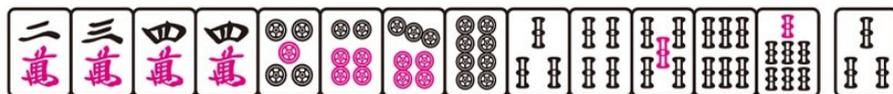


091  
〜  
120

121  
〜  
150

**Q 216**

[ 東1局 西家 7巡目 ]



151  
〜  
180

181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

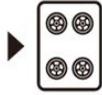
271  
〜  
300

丼の底に「ありがとうございます」  
って書いてあるのって罪だと思わない?  
つついスープ全部飲んじゃう



[ 東1局 西家 7巡目 ]

A 214



1シャンテン [ 60000 × 24 90000 × 24 22222 × 21 33333 × 17 44444 × 17 ]

単純な受け入れなら打 90000 だが、カン 22222 が最終形では厳しい。打 22222 なら必ず好形テンパイになる。

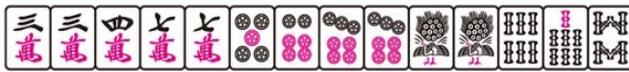
001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 東家 9巡目 ]

A 215



1シャンテン [ 22222 × 14 30000 × 12 40000 × 6 ]

トイツ落としでタンヤオに向かいたいところだが、もう9巡目。リャンメン固定で好形の最終形だけを残し1シャンテンを維持する。22222 にくっつけば 22222 落とし。ドラ 70000 は当然ポン、22222 もできればチーしたい。

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

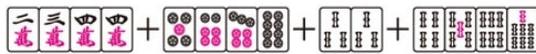
[ 東1局 西家 7巡目 ]

A 216



1シャンテン [ 40000 × 50 22222 × 46 33333 × 46 44444 × 46 55555 × 46 66666 × 23 ]

以下のようにブロック分けするとわかりやすい。



ソーズ部分は「ヘッド+メンツ」か「2メンツ」どちらにも使える便利な形で、伸びれば「ヘッド+2メンツ」も可能。亜リャンメンと4連形では4連形の方が強く、こういう便利な形を含んでいる場合、**亜リャンメンを切れば高確率で正解**となる。

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

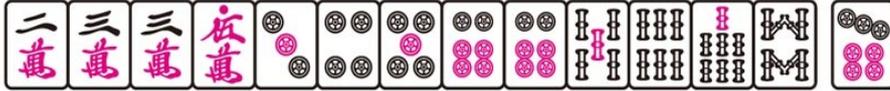
001  
〜  
030

### Q 217

[ 東1局 西家 5巡目 ]



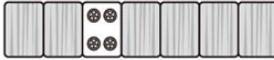
031  
〜  
060



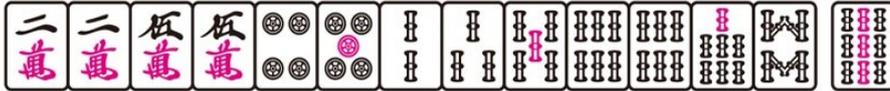
061  
〜  
090

### Q 218

[ 東1局 東家 5巡目 ]



091  
〜  
120



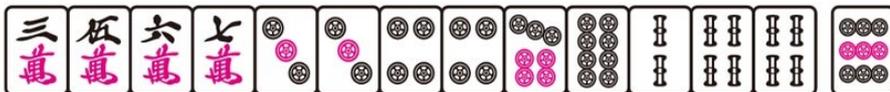
121  
〜  
150

### Q 219

[ 東1局 西家 4巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

271  
〜  
300

最近、食券制のお店  
増えたじゃないですか？  
あれって後ろに人がいると  
ゆっくり選べなくて苦手です





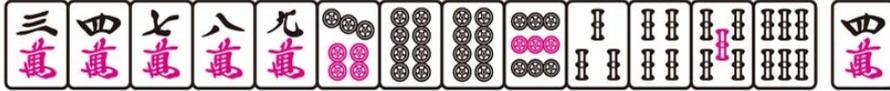
001  
〜  
030

### Q 220

[ 東1局 東家 8巡目 ]



031  
〜  
060



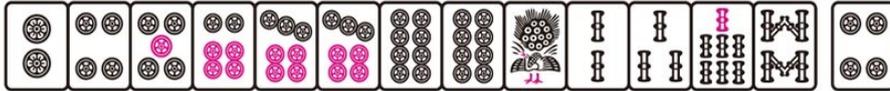
061  
〜  
090

### Q 221

[ 東1局 東家 6巡目 ]



091  
〜  
120



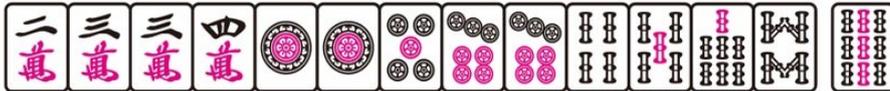
121  
〜  
150

### Q 222

[ 東1局 西家 5巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

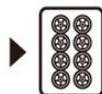
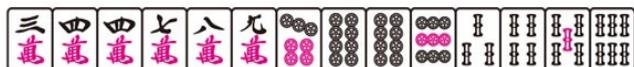
271  
〜  
300

麵は「かため」までかな？  
「ハリガネ」とか「粉落とし」とか  
体に悪そうな…



[ 東1局 東家 8巡目 ]

A 220



1シャンテン [ 3 red × 45 2 green × 42 3 green × 29 4 green × 29 5 green × 16 ]

ドラヘッド固定は遅い。ここはドラ切りで広く受ける。受け入れ的には打 2 green も広いのだが、ピンズはドラ 3 red とドラ表示牌の 4 green 以外うれしいツモがないのがネック。赤受けもあるのでマンズは大事にする。

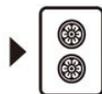
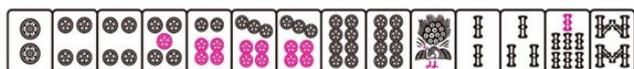
001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 東家 6巡目 ]

A 221



1シャンテン [ 2 red × 21 3 red × 19 4 red × 16 5 red × 16 ]

打 3 red とすると、ピンズは 4 green ・ 5 green - 6 green 受けの **リャンメンカンチャン・亜種** になる。しかしそれは罠。打 3 red ではイーペーコーがなくなる上に3枚目のドラを引いたときに困る。ふつうに打 2 red の方が広く、打点的にも優秀。

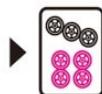
091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

[ 東1局 西家 5巡目 ]

A 222



1シャンテン [ 3 red × 16 4 red × 12 5 red × 12 ]

目先の速さなら打 2 green だが、役なし・ドラなし・愚形テンパイの可能性が高い。ここは打 3 red として、ピンズのリャンメン変化とマンズの伸びを見る。**2ヘッド理論**に反するようだが、打 3 red で2ヘッドに構えてもピンズのリャンメン変化は 4 green の1種のみ。ツモ 5 green のダイレクトテンパイでピンフになるのも大きい。

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

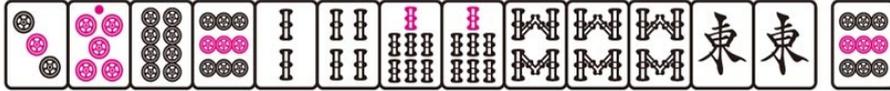
001  
〜  
030

**Q 223**

[ 東1局 東家 4巡目 ]



031  
〜  
060



061  
〜  
090

**Q 224**

[ 東1局 西家 7巡目 ]



091  
〜  
120



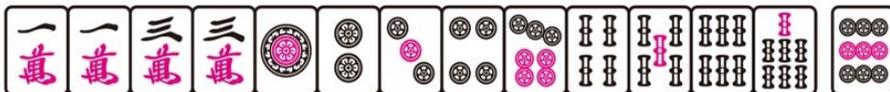
121  
〜  
150

**Q 225**

[ 東1局 北家 6巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

271  
〜  
300

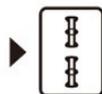
最近のラーメンって  
どんどん麺の量が増えてませんか？  
嬉しいような、困るような？



[ 東1局 東家 4巡目 ]



A 223



2シャンテン [ 東 ] × 26 [ 南 ] × 26 [ 西 ] × 26 [ 北 ] × 26 [ 東 ] × 26 ]

6ブロックでメンツオーバー。ダブ東頼みの手なので、ここで「鳴き効率重視」の5ブロックに構える。

[ 東1局 西家 7巡目 ]



A 224



テンパイ [ 東 ] × 14 [ 南 ] × 13 [ 西 ] × 11 ]

打東で西-南-北・東の4面待ちに受ける人が多数かと思われるが、打南とすれば西-東・南-北の4面待ち。ドラ東受けを含む分、打点面でも有利。実戦では使い分けとなるが、期待値的には、打南 > 打東 > 打西の順になる。

[ 東1局 北家 6巡目 ]



A 225



1シャンテン [ 東 ] × 8 [ 南 ] × 8 2シャンテン [ 南 ] × 69 ]

とある何切る本では打南の2シャンテン戻しが正解となっていたが、素直な1シャンテン取り推奨。打南としても好形テンパイが約束されるわけではない。ダイレクトツモはシャンポン即リーチで問題なく、ソーズが伸びた場合にはトイツとピンズカンチャンから選択する。この牌姿からの打南は好形病であり遅いとの判断。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

001  
〜  
030

**Q 226**

[ 東1局 東家 6巡目 ]



031  
〜  
060



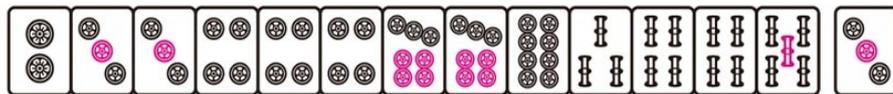
061  
〜  
090

**Q 227**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



091  
〜  
120



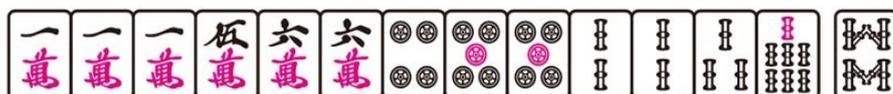
121  
〜  
150

**Q 228**

[ 東1局 西家 4巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

271  
〜  
300

名古屋のラーメンは  
レベルが低いって人に限って  
名駅周辺でしか食べてなかったりしない？



[ 東1局 東家 6巡目 ]

**A 226**

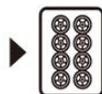
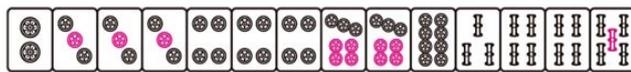


1シャンテン [ 一萬 × 16 一萬 × 15 四萬 × 15 六萬 × 15 ]

一番広いのは打 二萬 だが、打 一萬 との差はわずか1枚。打点を考えイーペーコー含みに受ける。二萬 を引けば234の三色も見える。

[ 東1局 東家 7巡目 ]

**A 227**

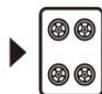
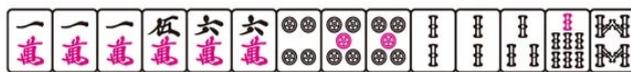


1シャンテン [ 一萬 × 31 一萬 × 29 一萬 × 26 一萬 × 19 ]

一萬 を縦(コーツ)ではなく、横(シュンツ)に見ることができれば答えが出る。一萬 - 一萬 引きでタンピンイーペーコー。ソーズ引きのテンパイでも必ずリャンメンリーチが打てる。受け入れも最大、さらに一番タンヤオが崩れにくいという文句なしの一打。

[ 東1局 西家 4巡目 ]

**A 228**



2シャンテン [ 一萬 × 42 一萬 × 42 一萬 × 42 一萬 × 36 一萬 × 36 一萬 × 36 ]

パツと見はどこかのリャンメン固定が良さそうだが、じつは4ヘッドでチートイ目があるためヘッド固定が受け入れ最大。レアケースとはいえ三暗刻もある。じつはスピードでも打点面でもヘッド固定有利となる形だ。

一萬 ・ 一萬 ・ 一萬 からの選択だが、最終形と赤を考慮して打 一萬 が正解となる。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

001  
〜  
030

**Q 229**

[ 東1局 東家 4巡目 ]



031  
〜  
060



061  
〜  
090

**Q 230**

[ 東1局 東家 8巡目 ]



091  
〜  
120



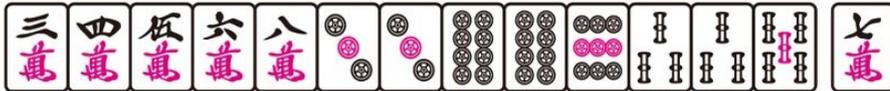
121  
〜  
150

**Q 231**

[ 東1局 西家 4巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

271  
〜  
300

えっ…と、ニンニク好きです  
臭かったらごめんなさい



[ 東1局 東家 4巡目 ]

A 229

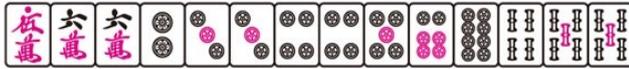


2シャンテン [ 10000 ] × 28 [ 60000 ] × 28 [ 80000 ] × 26 ]

3ヘッド。3ヘッド最弱理論により、トイツほぐしが2枚得。ここは [ 10000 ] を1枚外す。その後はツモしだいでタンヤオや三色や一通に向かおう。

[ 東1局 東家 8巡目 ]

A 230

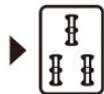


1シャンテン [ 50000 ] × 16 [ 22222 ] × 16 [ 60000 ] × 12 [ 99999 ] × 12 ]

カン [ 22222 ] の受けを残すかどうかの問題。親の8巡目でほぼタンヤオ確定の赤1なので、素直に1シャンテンに受けたいところ。ダイレクトカン [ 22222 ] ツモでのテンパイ形を残しながら、赤が出ない形にする打 [ 60000 ] が柔軟。こうしておけばピンズの縦引きでも形が良くなる。

[ 東1局 西家 4巡目 ]

A 231



1シャンテン [ 33333 ] × 12 [ 77777 ] × 12 [ 44444 ] × 10 [ 99999 ] × 10 ]

某何切る本で打 [ 22222 ] が正解とされていた問題。だが、浮かせ打ちでの三色狙いが上手いとされたのは昭和の時代。現代麻雀では遠い三色は無理に狙わない。浮かせ打ちもオススメしない。一気に打 [ 33333 ] で喰いタン一直線とする手もあるが、まだ巡目も早いので、3ヘッド最弱理論により、ドラ [ 22222 ] 受けを残しながらも動きやすく、また変化にも強い打 [ 77777 ] が良さそう。その後 [ 22222 ] にくっいたら打 [ 33333 ] で三色狙いに。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

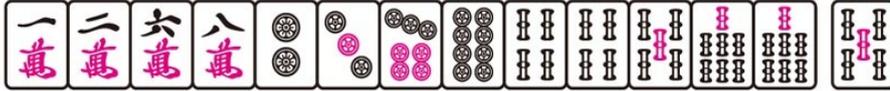
001  
〜  
030

**Q 232**

[ 東1局 東家 3巡目 ]



031  
〜  
060



061  
〜  
090

**Q 233**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



091  
〜  
120



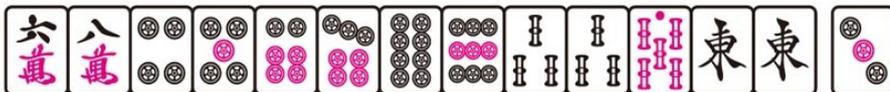
121  
〜  
150

**Q 234**

[ 東1局 西家 6巡目 ]



181  
〜  
210



211  
〜  
240

241  
〜  
270

271  
〜  
300

スガキヤの Spoon って  
デザイン性が高く評価されてる  
って話らしいけど  
使いづらいよね? ね?





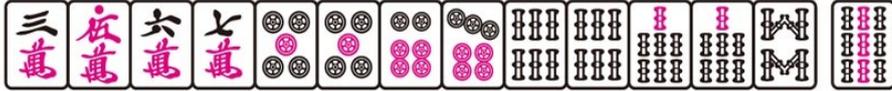
001  
〜  
030

**Q 235**

[ 東1局 西家 7巡目 ]



031  
〜  
060



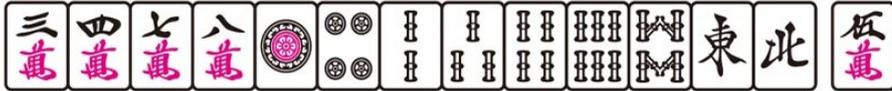
061  
〜  
090

**Q 236**

[ 東1局 南家 1巡目 ]



091  
〜  
120



121  
〜  
150

**Q 237**

[ 東1局 南家 5巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

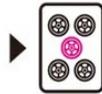
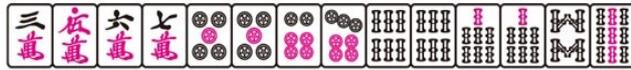
271  
〜  
300

スガキヤの「スーちゃん」の  
お父さんは「ラーパパ」  
お母さんは「メンママ」  
弟は「プーちゃん」  
犬は「うー」、猫は「みゃー」です



[ 東1局 西家 7巡目 ]

**A 235**



1シャンテン [ 1-10000 × 44 2-2000 × 36 2-3000 × 34 2-4000 × 16 2-5000 × 16 ]

序盤なら打 [ 2-2000 ] もあるが、7巡目のここは「広さ」「打点」「最終形」のバランスで考える。ドラ [ 2-2000 ] に「くつつき」と「重なり」どちらでも対応可能な構えが取れば正解となる。

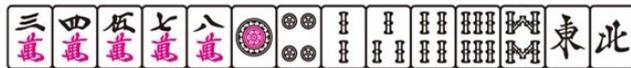
001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 南家 1巡目 ]

**A 236**



2シャンテン [ 2-2000 × 21 2-3000 × 21 東 × 21 北 × 21 ]

2メンツ完成好配牌、ヘッドなし。ピンフが近いので丁寧に役牌から切り出す。レアケースだが、[ 2-2000 2-3000 ] の愚形でも [ 2-2000 ] ・ [ 2-3000 ] と続けてツモったらノベタンの、ヘッドが作りやすい形になる。

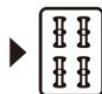
091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

[ 東1局 南家 5巡目 ]

**A 237**



1シャンテン [ 2-2000 × 16 2-3000 × 14 2-4000 × 8 ]

ダブルドラの [ 2-2000 ] を固定する。受け入れは14枚とまずまずなので、打 [ 2-2000 ] で一気にタンヤオには向かわない。打 [ 2-2000 ] としてしまった人はタンヤオ病の恐れあり。[ 2-2000 ] トイツを落とすのは [ 2-2000 ] にくつついてから。なお、現状3ヘッドに取れる形なので、打 [ 2-2000 ] と打 [ 2-3000 ] の受け入れ差はわずか2枚(ドラ表示牌も含めると1枚)だということを確認しておこう。

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

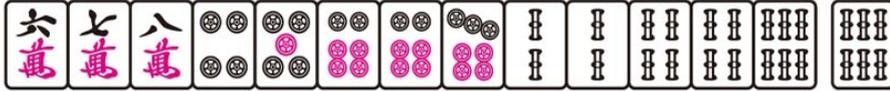
001  
↳  
030

**Q 238**

[ 東1局 東家 5巡目 ]



031  
↳  
060



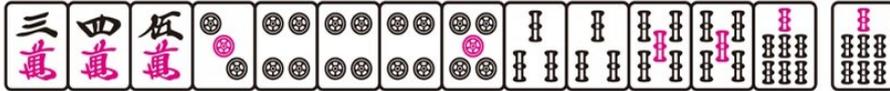
061  
↳  
090

**Q 239**

[ 東1局 西家 6巡目 ]



091  
↳  
120



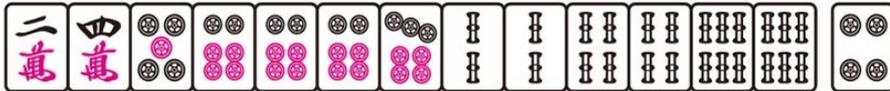
121  
↳  
150

**Q 240**

[ 東1局 西家 4巡目 ]



151  
↳  
180



181  
↳  
210

211  
↳  
240

241  
↳  
270

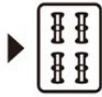
271  
↳  
300

ラーメン・スー・プー・うー・みゃー



[ 東1局 東家 5巡目 ]

A 238

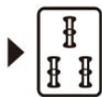
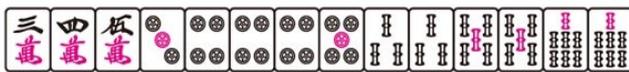


1シャンテン [ 17 circles × 19 18 circles × 15 19 circles × 15 20 circles × 14 21 circles × 14 ]

は「飛びトイツ」と言われる形。真ん中の<sup>なか</sup>を切ると、ツモ  
でヘッド+1メンツができる。飛びトイツは中を切れ。

[ 東1局 西家 6巡目 ]

A 239



1シャンテン [ 17 circles × 14 18 circles × 14 19 circles × 14 20 circles × 13 21 circles × 13 22 circles × 13 ]

飛びトイツは中を切れのセオリーに従って安易に打<sup>なか</sup>としない。かなり珍しい例外形だ。打<sup>なか</sup>としておけば、ツモでも三色となり、ダマテンで5200点確定。ピンズが変化した場合には打<sup>なか</sup>に比べて最大4枚損となるが、差が出る牌では三色が崩れる。また<sup>なか</sup>をボンできるメリットも。

[ 東1局 西家 4巡目 ]

A 240



2シャンテン [ 2-man × 37 2-man × 35 2-man × 35 2-man × 28 2-man × 28 ]

三暗刻、チートイツ、イーペーコーが狙える。<sup>なか</sup>の飛びトイツから打<sup>なか</sup>とするのが柔軟なのだが、打<sup>なか</sup>の方が一手進んだ形が強い。打<sup>なか</sup>とするのは一手進んでからでも良く、また同じカンチャンならイーペーコーの分だけ<sup>なか</sup>を残した方がお得だ。ソース切りとしてしまった人は、おそらくピンズ縦引きでのチートイツが見えてない。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

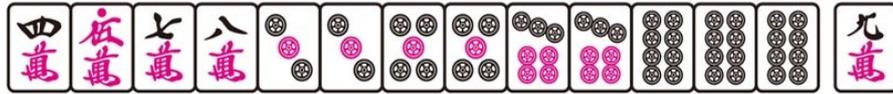
241  
?  
270

271  
?  
300

001  
〜  
030

### Q 241

[ 東1局 東家 5巡目 ]

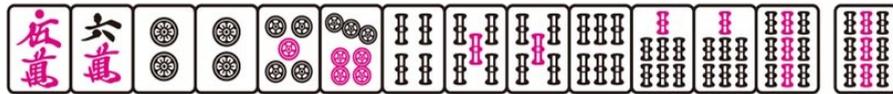


031  
〜  
060

061  
〜  
090

### Q 242

[ 東1局 西家 4巡目 ]

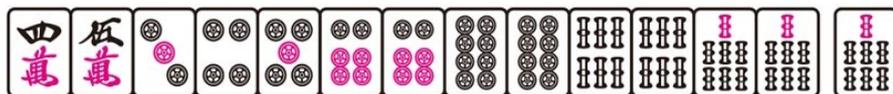


091  
〜  
120

121  
〜  
150

### Q 243

[ 東1局 西家 6巡目 ]



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

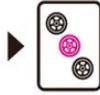
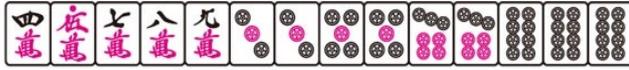
新しい冷蔵庫は、前の冷蔵庫と  
冷凍室と野菜室の位置が逆なんです  
定期的の間違えます



271  
〜  
300

[ 東1局 東家 5巡目 ]

A 241



1シャンテン [ 10×20 11×16 12×16 ]

ドラ 10切りが一番広いが、ドラのトイツ落としになってしまう可能性がある。打 11時のツモ 12、打 12時のツモ 10が、それぞれテンパイ逃しとなるが、打 11なら裏目の 12および 10でイーペーコーを狙える。

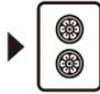
001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 西家 4巡目 ]

A 242



2シャンテン [ 10×37 11×35 12×33 13×27 14×27 15×23 ]

10がドラなので、喰い三色はあっても喰いタンはない。メンツオーバーだから、5ブロック理論により弱いブロックを落とす。パツと見に567の三色を見て打 10としたくなるが、次に 11-12を引いたときに 10トイツを落とすことになる。ならばこの時点で打 10としておいた方が後々強い形が残せる。これなら直接の裏目らしい裏目は 10のみ。

091  
?  
120

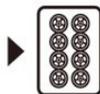
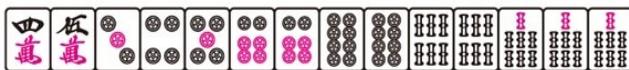
121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

[ 東1局 西家 6巡目 ]

A 243



1シャンテン [ 10×16 11×16 12×16 ]

ツモ 10-11・12時に強い打 10が正解。打 11とする打ち手も多いと思われる。打 11にはツモ 12-13時のシャンポン待ちリーチで 10が出やすいというメリットがある。だが、麻雀に一発やツモがある以上、3面待ち・イーペーコー・完全1シャンテンの可能性を含む打 10のメリットには及ばない。

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

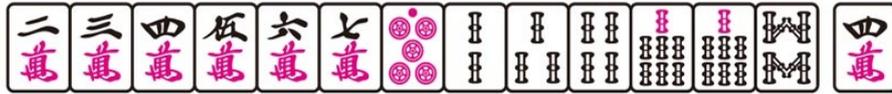
001  
>  
030

**Q 244**

[ 東1局 東家 6巡目 ]



031  
>  
060



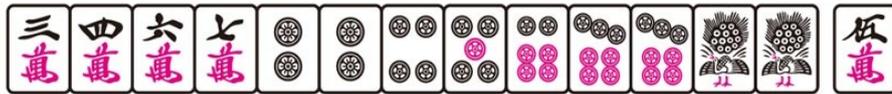
061  
>  
090

**Q 245**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



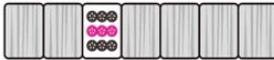
091  
>  
120



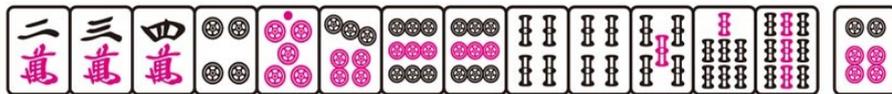
121  
>  
150

**Q 246**

[ 東1局 東家 4巡目 ]



151  
>  
180



181  
>  
210

211  
>  
240

241  
>  
270

271  
>  
300

こんにゃくゼリーを凍らせちゃダメだよ





001  
>  
030

**Q 247**

[ 東1局 西家 7巡目 ]



031  
>  
060



061  
>  
090

**Q 248**

[ 東1局 西家 7巡目 ]



091  
>  
120



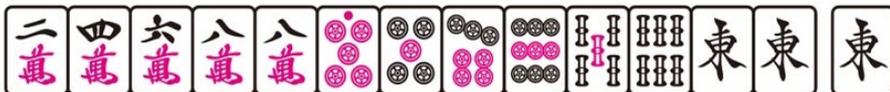
121  
>  
150

**Q 249**

[ 東1局 西家 4巡目 ]



151  
>  
180



181  
>  
210

211  
>  
240

241  
>  
270

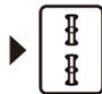
271  
>  
300

両開きの冷蔵庫って  
使いづらくないですか？



[ 東1局 西家 7巡目 ]

A 247



1シャンテン [ 5-1000 × 17 2-1000 × 15 5-1000 × 15 3-1000 × 15 7-1000 × 11 3-1000 × 10 ]

5-1000が出ないように打2-1000としたくなるが、ここは打5-1000が正解。受け入れ最大となる上、ツモ5-1000で高めタンピンイーペーコーとなって打点面でも優秀。鳴きにも対応もしやすい。

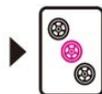
001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 西家 7巡目 ]

A 248



1シャンテン [ 7-1000 × 32 5-1000 × 26 8-1000 × 21 9-1000 × 21 10-1000 × 18 ]

広いのは当然ドラの7-1000切りだが、最終形がカン8-1000になる可能性が高いのがネック。ドラを残して9-1000切りとすれば、ドラ1-1000ツモおよび2-1000ツモでもテンパイでき、ほぼピンフテンパイとなる。

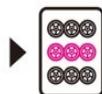
091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

[ 東1局 西家 4巡目 ]

A 249



2シャンテン [ 9-1000 × 28 10-1000 × 28 11-1000 × 24 12-1000 × 24 13-1000 × 24 ]

打9-1000と打10-1000が受け入れ最大。どちらを切っても良さそうだが、ポンをしたときに余剰牌が出る・出ないで大きく差が出る。打10-1000なら9-1000をポンしたとき打9-1000で絶好だが、打9-1000なら9-1000ポンで4-1000カンチャンと9-1000カンチャンの選択となり余剰牌が出る。これは弱ターツ3枚構成理論で解くとわかりやすい問題だ。問題の牌姿が、マンズが5枚(奇数)、ピンズが4枚(偶数)だという点を合わせて確認しておこう。

181  
?  
210

211  
?  
240

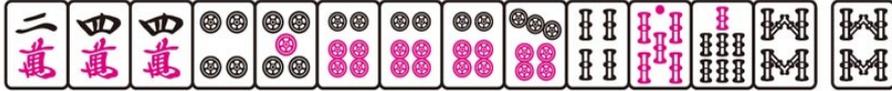
241  
?  
270

271  
?  
300

001  
〜  
030

**Q 250**

[ 東1局 南家 7巡目 ]

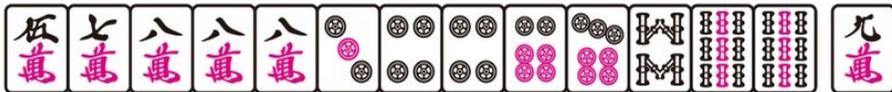


031  
〜  
060

061  
〜  
090

**Q 251**

[ 東1局 東家 9巡目 ]

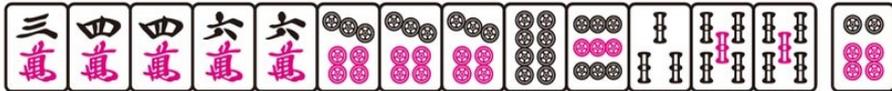


091  
〜  
120

121  
〜  
150

**Q 252**

[ 東1局 東家 9巡目 ]



151  
〜  
180

181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

冷蔵庫にはヨーグルトを  
常備してるよ





001  
〜  
030

**Q 253**

[ 東1局 東家 5巡目 ]



031  
〜  
060



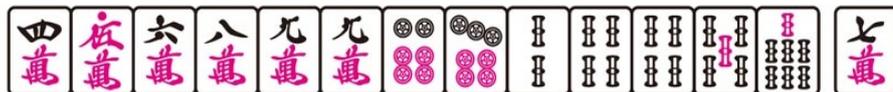
061  
〜  
090

**Q 254**

[ 東1局 東家 3巡目 ]



091  
〜  
120



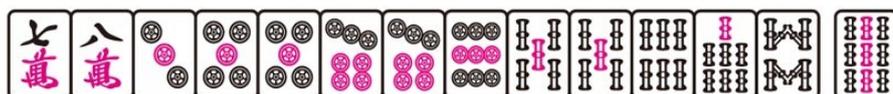
121  
〜  
150

**Q 255**

[ 東1局 東家 5巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

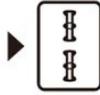
241  
〜  
270

クックパッドに投稿したいと  
思っているのですが  
なかなか勇気が出ません



[ 東1局 東家 5巡目 ]

A 253

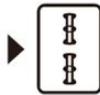


1シャンテン [ 1 red × 16 1 green × 15 1 red × 15 1 red × 15 ]

メンツオーバー。ここは打 [ 1 red ] が正解で、 [ 1 red ] を引くと567の三色が狙える。ただし [ 1 red ] を引く前にピンズの縦引きなどがあれば、三色はあきらめて素直に厚く構えること。なお、単純に広いのは打 [ 1 red ] だが、ツモ [ 1 red ] - [ 1 red ] でリャンメンテンパイに取れないので損。

[ 東1局 東家 3巡目 ]

A 254

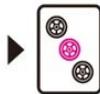


1シャンテン [ 1 red × 12 1 red × 12 ]

打 [ 1 red ] として [ 1 red ] を残しておけば、ツモ [ 1 red ] - [ 1 red ] - [ 1 red ] による打 [ 1 red ] で完全1シャンテンに受けられる。打 [ 1 red ] はツモ [ 1 red ] · [ 1 red ] で強力な形になるが、 [ 1 red ] · [ 1 red ] より [ 1 red ] - [ 1 red ] - [ 1 red ] の方がわずかに広い。

[ 東1局 東家 5巡目 ]

A 255



2シャンテン [ 1 red × 31 1 red × 31 1 red × 29 1 red × 29 1 red × 27 ]

789の三色狙い。1シャンテンピーク理論により、1シャンテン時に一番三色になりやすい形を残せば正解。 [ 1 red ] や [ 1 red ] を選んでしまった人はツモ [ 1 red ] の形で見直してみよう。どちらも1シャンテン時に2ヘッドになりやすい形ではないはず。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

001  
〜  
030

**Q 256**

[ 東1局 西家 6巡目 ]



031  
〜  
060



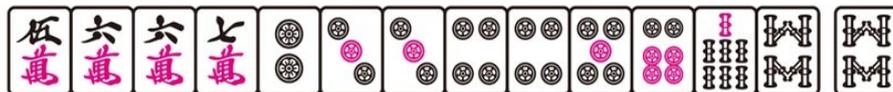
061  
〜  
090

**Q 257**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



091  
〜  
120



121  
〜  
150

**Q 258**

[ 東1局 南家 3巡目 ]



181  
〜  
210



211  
〜  
240

241  
〜  
270

271  
〜  
300

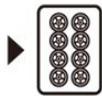
「結婚はラス確」  
って言われたいような  
奥さんになりたいです



[ 東1局 西家 6巡目 ]



A 256



1シャンテン [ ×12 ×11 ×8 ×7 ]

ここでは打を推奨。直接の裏目はのみ。打にこそ直接の受け入れで1枚劣るが、動きやすい形が残る。

001  
?  
030

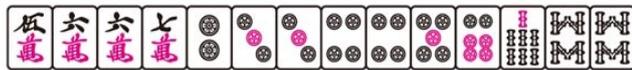
031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 東家 7巡目 ]

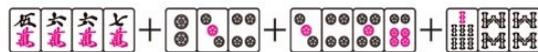


A 257



1シャンテン [ ×43 ×42 ×33 ×33 ×15 ]

一見複雑だが、以下のように切り離して考えることができれば解けたも同然。



をヘッド固定し、マンズかピンズのくっつきテンパイを目指す。

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

[ 東1局 南家 3巡目 ]



A 258



2シャンテン [ ×28 ×27 ×25 ×24 ×24 ×23 ]

ドラ3でメンツオーバー。「を鳴く前提・鳴ける前提」で、強い形を残す。この手の役牌絡みの問題を解くには、ポンしやすく必ず鳴くターツと、メンゼンでも埋まりやすい強ターツが先に完成するとして考えると良い。ここでは、ポンしやすく必ず鳴く牌は自風の、メンゼンでも埋まりやすい強ターツはで、実戦でもこの2つが先に完成するケースが多い。それをイメージできれば自然と打が導けるはず。

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

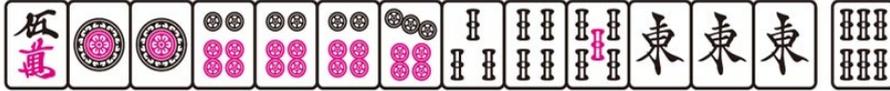
001  
>  
030

### Q 259

[ 東1局 西家 4巡目 ]



031  
>  
060



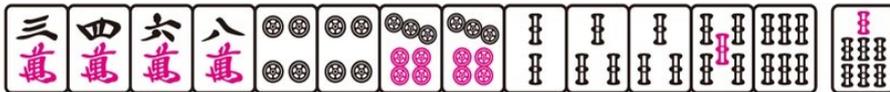
061  
>  
090

### Q 260

[ 東1局 東家 4巡目 ]



091  
>  
120



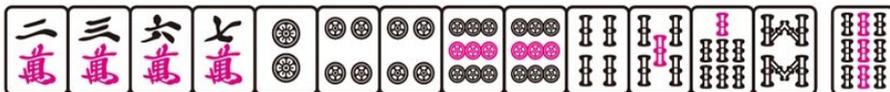
121  
>  
150

### Q 261

[ 東1局 西家 4巡目 ]



151  
>  
180



181  
>  
210

211  
>  
240

241  
>  
270

271  
>  
300

「普通に面白い」って  
どれくらい面白いの?





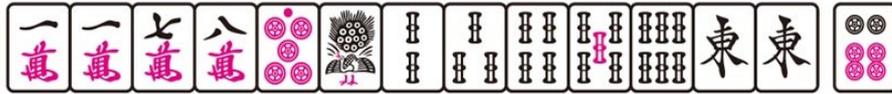
001  
〜  
030

### Q 262

[ 東1局 東家 6巡目 ]



031  
〜  
060



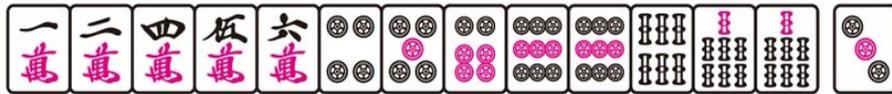
061  
〜  
090

### Q 263

[ 東1局 西家 7巡目 ]



091  
〜  
120



121  
〜  
150

### Q 264

[ 東1局 西家 7巡目 ]



181  
〜  
210



211  
〜  
240

241  
〜  
270

271  
〜  
300

サザエさんで好きなキャラは  
ノリスケさんです  
マニアックだって言われます





001  
>  
030

**Q 265**

[ 東1局 西家 6巡目 ]



031  
>  
060



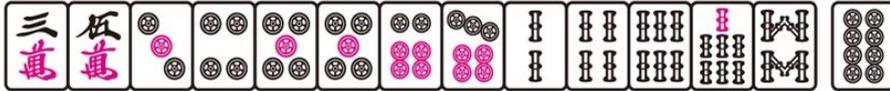
061  
>  
090

**Q 266**

[ 東1局 東家 5巡目 ]



091  
>  
120



121  
>  
150

**Q 267**

[ 東1局 東家 6巡目 ]



151  
>  
180



181  
>  
210

211  
>  
240

241  
>  
270

「サザエ じゃんけん」でググったら  
マニアックなサイトが出てきた



[ 東1局 西家 6巡目 ]

A 265

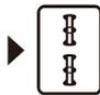
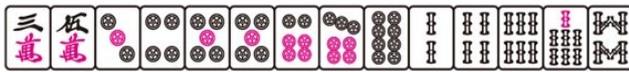


1シャンテン [ 六萬 × 9 七萬 × 9 ] 2シャンテン [ 中 × 39 中 × 39 ]

中 が使いづらいチートイツはここで見切る。5ブロックにまとめ、メンタンピンを狙う。

[ 東1局 東家 5巡目 ]

A 266



1シャンテン [ 二萬 × 20 三萬 × 20 四萬 × 16 五萬 × 16 六萬 × 16 七萬 × 16 ]

二萬 が切るのが一番広いが、最終形を考慮して三萬 四萬 が 中 中のカンチャンを落としたい。三萬 四萬 のリャンメン変化は2種、中 中のリャンメン変化は1種。中 中引きの3面待ちは魅力的だが、変化の数を優先するのが基本。次巡の 中 中引きに備えて外側の 中 中から切る。

[ 東1局 東家 6巡目 ]

A 267



1シャンテン [ 二萬 × 12 三萬 × 12 四萬 × 12 五萬 × 12 ]

2ヘッド理論により、トイツを2つとも残す。「カン 二萬 もシャンポン 二萬 ・ 中 中も受け入れ枚数は同じだから、ピンフのおまけがあるトイツ落とし」という意見もよく見るが、先にピンズが入ったときに即リーチを想定するならカン 二萬 よりシャンポン 二萬 ・ 中 中の方が少し良い。なお 中 中の浮かせ打ちはしない。中 中に 中 中や 中 中がくっついてから 六萬 六萬 のカンチャン落としを始めるより、完全1シャンテンになっていた方が良いはずだ。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

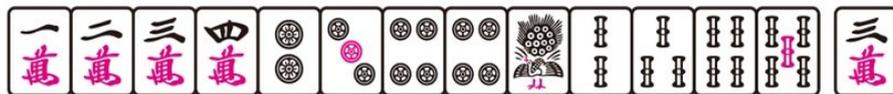
001  
>  
030

**Q 268**

[ 東1局 西家 5巡目 ]



031  
>  
060



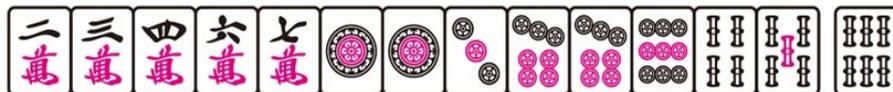
061  
>  
090

**Q 269**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



091  
>  
120



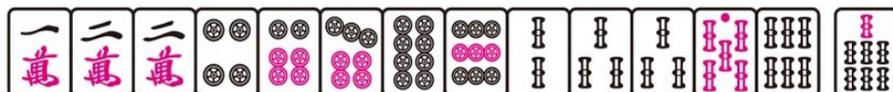
121  
>  
150

**Q 270**

[ 東1局 東家 5巡目 ]



151  
>  
180



181  
>  
210

211  
>  
240

241  
>  
270

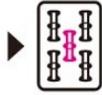
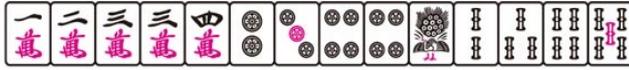
271  
>  
300

公式本によると  
サザエさん24歳、マスオさん28歳  
波平さん54歳、フネさんは50ウン歳  
ノリスケさん24~26歳  
…なぜか年齢がハッキリしない(笑)



[ 東1局 西家 5巡目 ]

A 268

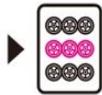


1シャンテン [ 1000 × 34 1000 × 19 1000 × 19 1000 × 19 ]

打 1000 で123と234の三色両天秤。受け入れ最大は 1000 だが、リーチのみの可能性が残るここは三色を狙ってみたい。この構えなら必ずピンフになる。昔は何切るといったらこういった三色狙い問題ばかりで、無理やりな打ち筋も多かったが、今でも通用する数少ない例。

[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 269



1シャンテン [ 1000 × 16 1000 × 16 1000 × 12 1000 × 12 ]

2ヘッドに構える打 1000 か打 1000 の選択で、それぞれ内側の牌を引いたときに差が出る。打 1000 におけるツモ 1000 は完全1シャンテンに変化し、ツモ 1000 はタンヤオ移行となる。打 1000 だとタンヤオ移行がない。

[ 東1局 東家 5巡目 ]

A 270



1シャンテン [ 1000 × 16 1000 × 12 1000 × 12 1000 × 8 ]

ポイントは、カン 1000 で即リーチがかけられるかどうか。ダブルドラ 1000 もあることを考えると即リーチで問題ない。そうと決まれば、最速の形に構えれば良い。中途半端に打 1000 とすると受け入れが4枚減る。リターンは大きいがりスキーな打法なので好みが分かれる。ドラ待ちカンチャン即リーチに否定的な打ち手は、ここでは打 1000 としつつ、その後は組み換えるのが良い。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

## アバウト何切る理論⑧

## 4連形&gt;中ぶくれ&gt;亜リャンメン

## ▶ いい形の強さの順番は?

[例題] 

マンズは「中ぶくれ」、ピンズは「4連形」、ソーズは「亜リャンメン」。

形が良すぎて、どれを切ってもアガれそうですが、最善手は何でしょう?

まともに数えるのは大変ですが、有効枚数は下記のようになっています。

打×50 打×38 打×46枚

単純な受け入れ枚数では打が広いですが、これにはカンチャンなどの愚形テンパイが数多く含まれます。

好形テンパイを意識して、リャンメンテンパイの枚数で選ぶなら打が良さそうです。

## ▶ 好形テンパイを作るコツ

ここで好形テンパイを作るコツにふれておきましょう。コツは、それぞれの牌を残したとき、その牌でできるリャンメンテンパイの枚数を数えること。

例えばを残すなら、との2種でリャンメンテンパイとなる。同じ牌は4枚ずつなので2種×4枚、そこから自分で使っている枚数を引けば正確な枚数が出ます。つまりを残せば2種7枚でリャンメンテンパイが取れます。なお、残しと残しはどちらも4種でリャンメンテンパイです。

よくプロ試験で「受け入れが一番広いものはどれか?」などの出題がありますが、

**実戦で必要となるのは「好形テンパイの数が多いものはどれか?」**です。

基本的には下記のような順番で残すと良いでしょう。

**好形テンパイ優先：4連形>中ぶくれ>亜リャンメン**

**瞬間的な受け入れ優先：4連形>亜リャンメン>中ぶくれ**

また、4連形、中ぶくれ、亜リャンメンが混合する形で迷った場合には、亜リャンメンを切っておけば高確率で正解となります。

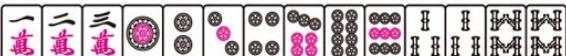


## アバウト何切る理論⑨

## 浮かせ打ち

## ▶ 「浮かせ打ち」を使うとき

「浮かせ打ち」とは、トイツから1枚外し、残りの牌へのくつつきをみるテクニックです。おもにピンフや三色など、手役を狙う場合に使われます。

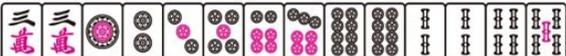
[例題] 

上の例は、浮かせ打ちの王道と言われる形で、打 (または) とすればテンパイですが、**ここから打として「1シャンテン戻し」**をして、一通と三色の両天秤に構えるのが上手とされています。

浮かせ打ちは手牌をスリムに構える人が上手とされた時代には上級者のテクニックとされていました。ですが、完全1シャンテンのような厚みがある構えが主流となった現代では、使う場面が限定されます。この本では、[例題]のような王道以外は、浮かせ打ちは基本的にオススメしません。使い方が難しく、失敗する可能性が高いためです。

この本では、**トイツを外すときは連打を前提**として打牌選択しています。

## ▶ 「浮かせ打ち」を使わないとき

[例題] 

浮かせ打ちをしない例として、上の手牌から一通だけを見て打とはしません。ここから他の部分に厚みができた場合(ツモなど)に、続けてを切ることになってしまいます。基本としてトイツは「連打」を前提とします。

ここでは完全1シャンテンを見て、変化に強い2ヘッドを残します。つまり、**変化の少ないトイツ切りが正解**。打です。



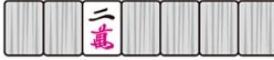
上のような1シャンテンになれば、トイツの縦引きにより一通を逃してもタンヤオでリーチがかけられますね。

牌効率がしっかりするまでは「浮かせ打ちはテンパイを外すときのみ」と単純に覚えるのもアリだと思います。

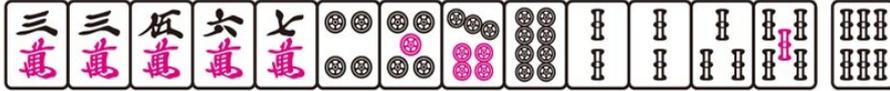
001  
>  
030

### Q 271

[ 東1局 東家 7巡目 ]



031  
>  
060



061  
>  
090

### Q 272

[ 東1局 西家 6巡目 ]



091  
>  
120



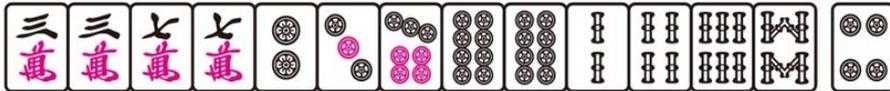
121  
>  
150

### Q 273

[ 東1局 西家 4巡目 ]



151  
>  
180



181  
>  
210

211  
>  
240

241  
>  
270

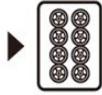
271  
>  
300

反応が反射になるまで  
基礎を叩きこむ！



[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 271



2シャンテン [ 2-2 × 24 3-3 × 24 4-4 × 24 5-5 × 24 ]

メンツオーバー。完全1シャンテンを想定して強い5ブロックに構える。

落としたが、ツモでの567三色があるのでから。

[ 東1局 西家 6巡目 ]

A 272

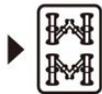
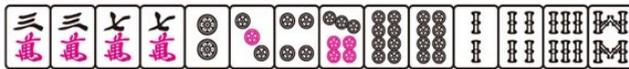


1シャンテン [ 11-11 × 14 12-12 × 12 13-13 × 10 2-2 × 8 6-6 × 8 9-9 × 8 ]

打で真っ直ぐ進めてもリーチのみになる可能性が高い。引きでタンヤオになるようにを1枚外す。

[ 東1局 西家 4巡目 ]

A 273



2シャンテン [ 2-2 × 24 3-3 × 22 4-4 × 22 5-5 × 20 6-6 × 20 ]

ドラトイツでタンヤオが見える形。全力で喰いタンに向かう。「鳴き前提」なので3ヘッド維持が強い。とくにタンヤオが不安定となる切りは絶対に駄目。ここはソーズの西ヨーロッパ( )から1枚外し、ふつうのリャンカンに構えるのが良さそう。わずかな可能性の234三色を見て、残しの切りを正解とする。これは弱ターツ3枚構成理論だ。4枚のソーズを3枚構成にしたことで、次に何を引いても余剰牌が出ない形になった。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

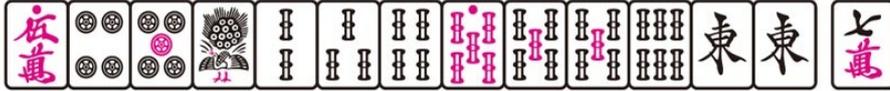
001  
>  
030

**Q 274**

[ 東1局 東家 4巡目 ]



031  
>  
060



061  
>  
090

**Q 275**

[ 東1局 東家 5巡目 ]



091  
>  
120



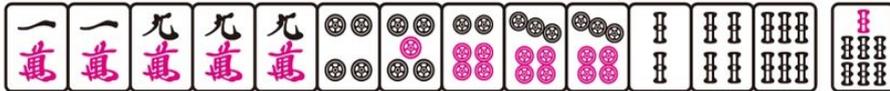
121  
>  
150

**Q 276**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



151  
>  
180



181  
>  
210

211  
>  
240

241  
>  
270

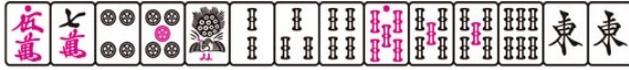
271  
>  
300

あと少しでゴールよ  
がんばって!



[ 東1局 東家 4巡目 ]

A 274



1シャンテン [ 1花 × 12 1竹 × 12 1圓 × 12 1東 × 12 1七 × 11 ]

カン<sup>六</sup>がネック。ダブ<sup>東</sup>か喰いタンか、いずれにしろ鳴ける役を想定したい。ダブ<sup>東</sup>はもちろんポンだが、鳴けない場合にはタンヤオ移行もできるように、ここで打<sup>花</sup>とする。

[ 東1局 東家 5巡目 ]

A 275



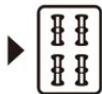
1シャンテン [ 6竹 × 15 6圓 × 15 6圓 × 15 6竹 × 14 ]

裏目対応を考えた一打。裏目の<sup>花</sup>引きでも打<sup>七</sup>とすることで、下のような受け入れが倍以上の1シャンテンに変化する。



[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 276



1シャンテン [ 1竹 × 12 1圓 × 12 1圓 × 12 1竹 × 12 1竹 × 12 ]

昔の何切るでは打<sup>花</sup>でのほぐしが正解とされたが、この本ではカンチャン落としを推奨。こう打つとツモ<sup>花</sup>・<sup>花</sup>でイーペーコーが見え、他のピンズ引きでも厚みが違う。<sup>花</sup>と<sup>花</sup>はどちらを先に切っても大差ないが、どう進めたとしてもほぼリーチのみの手なので、危険度重視で内側から切るのがオススメ。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

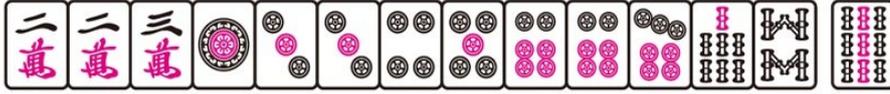
001  
〜  
030

**Q 277**

[ 東1局 西家 6巡目 ]



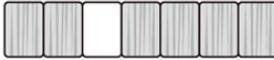
031  
〜  
060



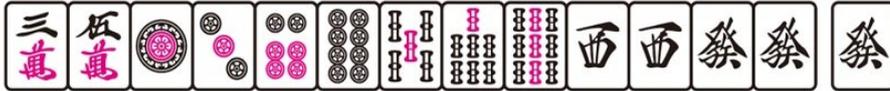
061  
〜  
090

**Q 278**

[ 東1局 南家 4巡目 ]



091  
〜  
120



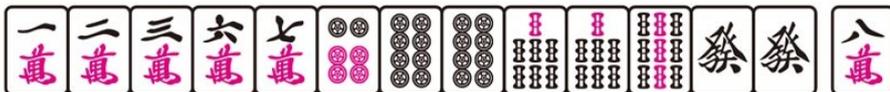
121  
〜  
150

**Q 279**

[ 東1局 北家 9巡目 ]



181  
〜  
210



211  
〜  
240

241  
〜  
270

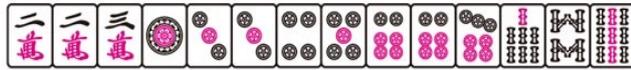
271  
〜  
300

この本を読んで  
いかに自分が牌効率のこと  
わかってなかったか実感しました



[ 東1局 西家 6巡目 ]

A 277

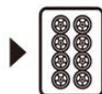
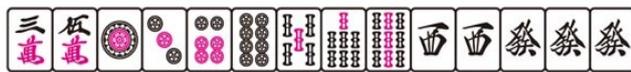


1シャンテン [ × 19 × 19 × 17 × 16 ]

打 とすれば、ピンズがリャンメンカンチャン・亜種 ( · - 受け ) となり、必ずピンフになる。ドラ の縦引きにも対応できる。

[ 東1局 南家 4巡目 ]

A 278



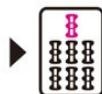
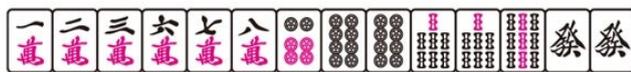
2シャンテン [ × 16 × 16 × 16 × 16 ]

メンツオーバー。5ブロック理論により弱いブロックを落とす。

、、からの選択。リャンメン変化が2種の は残すとして、 と では、「鳴きやすさ」「最終形として残ったときのアガリやすさ」から、端よりを残して 落とし。外側の から切る。

[ 東1局 北家 9巡目 ]

A 279



1シャンテン [ × 12 × 12 × 10 × 10 ]

現在3ヘッド。「メンゼン前提」ならトイツほぐし有利、「鳴き前提」なら3ヘッド維持有利。役牌トイツなので、通常なら「鳴き前提」で進めるところだが、もう9巡目。ドラの は「持ち持ち(他家と2枚ずつでたがいには鳴けない状態)」の可能性も考慮するべきで「メンゼン前提」に構えたい。最終形重視ならば、カン よりカン 残した。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

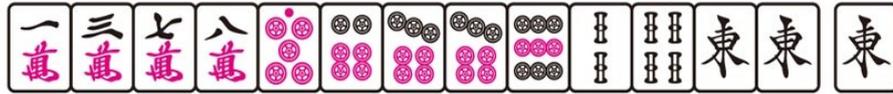
001  
〜  
030

### Q 280

[ 東1局 東家 3巡目 ]



031  
〜  
060



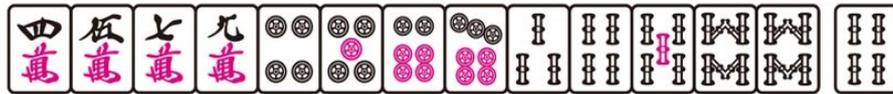
061  
〜  
090

### Q 281

[ 東1局 南家 5巡目 ]



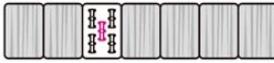
091  
〜  
120



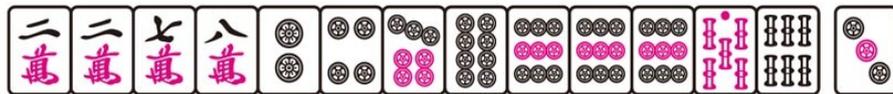
121  
〜  
150

### Q 282

[ 東1局 東家 6巡目 ]



181  
〜  
210



211  
〜  
240

241  
〜  
270

271  
〜  
300

この本を基本に  
自分なりの打牌を  
見付けてくださいね





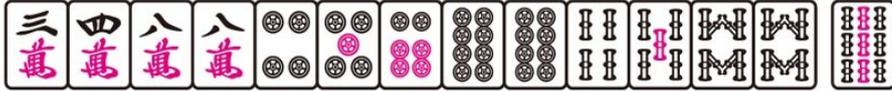
001  
〜  
030

**Q 283**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



031  
〜  
060



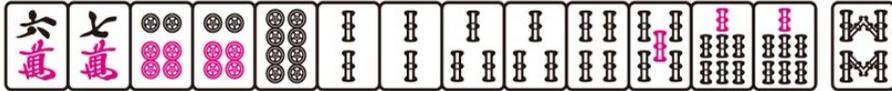
061  
〜  
090

**Q 284**

[ 東1局 西家 4巡目 ]



091  
〜  
120



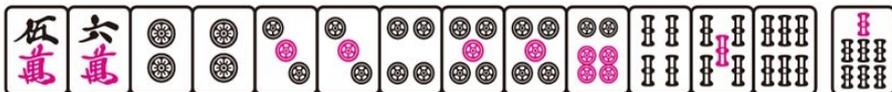
121  
〜  
150

**Q 285**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

271  
〜  
300

何切るって地味だけど  
確実に成果につながる感じ?





001  
〜  
030

**Q 286**

[ 東1局 西家 5巡目 ]



031  
〜  
060



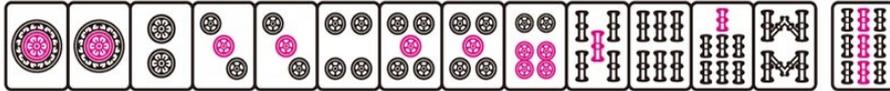
061  
〜  
090

**Q 287**

[ 東1局 西家 6巡目 ]



091  
〜  
120



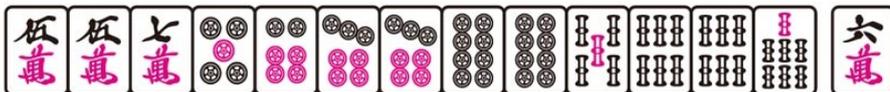
121  
〜  
150

**Q 288**

[ 東1局 西家 8巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

271  
〜  
300

この何切るに会えて  
本当によかった





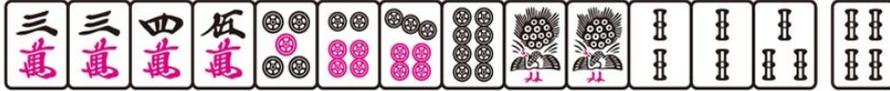
001  
〜  
030

**Q 289**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



031  
〜  
060



061  
〜  
090

**Q 290**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



091  
〜  
120



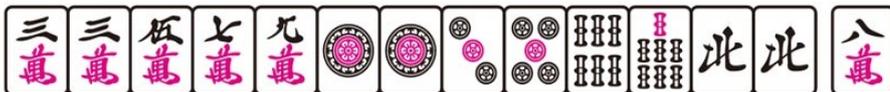
121  
〜  
150

**Q 291**

[ 東1局 西家 4巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

271  
〜  
300

あなたのレベルは  
知らず知らずに上がっているはず  
なぜならあなたが解いてる何切るは  
他の本より難しいから





001  
〜  
030

### Q 292

[ 東1局 東家 7巡目 ]



031  
〜  
060



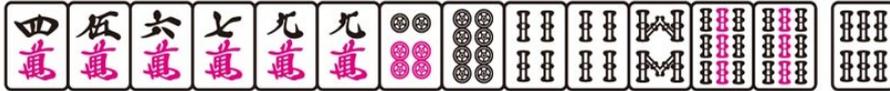
061  
〜  
090

### Q 293

[ 東1局 西家 3巡目 ]



091  
〜  
120



121  
〜  
150

### Q 294

[ 東1局 西家 6巡目 ]



181  
〜  
210



211  
〜  
240

241  
〜  
270

271  
〜  
300

いる！確実に成長した私がいる！





001  
〜  
030

### Q 295

[ 東1局 東家 7巡目 ]



031  
〜  
060



061  
〜  
090

### Q 296

[ 東1局 北家 5巡目 ]



091  
〜  
120



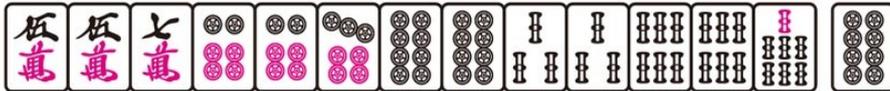
121  
〜  
150

### Q 297

[ 東1局 西 5巡目 ]



151  
〜  
180



181  
〜  
210

211  
〜  
240

241  
〜  
270

271  
〜  
300

お疲れさまでした  
また会いにきてね  
今度はドラを変えてみる  
なんてどうかな?



[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 295



2シャンテン [ 1-10000 × 28 2-10000 × 27 3-10000 × 27 4-10000 × 23 5-10000 × 19 ]

メンツオーバー。受け入れ最大は打1-10000。6-10000受けも残り、タンヤオもつきやすい。打3-10000の昭和風6ブロック打法との違いを、しっかり味わって。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

[ 東1局 北家 5巡目 ]

A 296



1シャンテン [ 7-10000 × 12 12-10000 × 12 ]

1シャンテンを維持する打牌は7-10000か12-10000。打7-10000とすれば一通目を残すことはできるが、一通は不安定な上、先に4-10000をツモれば即リーチとなってしまう。それよりも、ドラ3-10000引きや6-10000引きでのメンツ完成を優先した方が良さそう。

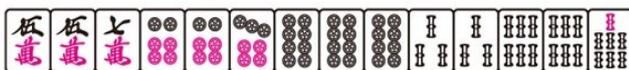
091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

[ 東1局 西 5巡目 ]

A 297



1シャンテン [ 8-10000 × 9 7-10000 × 6 9-10000 × 6 10-10000 × 6 ]

チートイツ1シャンテン。単純な広さで言えばツモ切りだが、遠くに567の三色や四暗刻が見える。何を切っても裏目がある形で、何を狙ってどう切るか？ここで一番痛いのが役満・四暗刻のアガリ逃しというのであれば、チートイツ1シャンテンを維持しつつもトイトイ系に向かえるように構えるのが良さそう。

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300

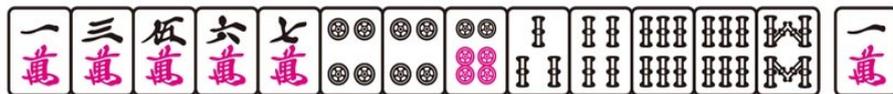
001  
〜  
030

**Q 298**

[ 東1局 西家 7巡目 ]



031  
〜  
060



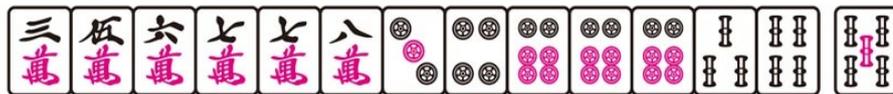
061  
〜  
090

**Q 299**

[ 東1局 東家 7巡目 ]



091  
〜  
120



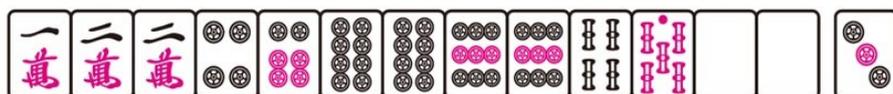
121  
〜  
150

**Q 300**

[ 東1局 西家 4巡目 ]



181  
〜  
210



211  
〜  
240

241  
〜  
270

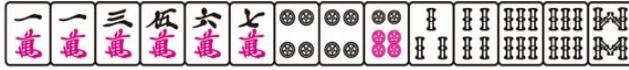
271  
〜  
300

もう一回遊べるドン!



[ 東1局 西家 7巡目 ]

A 298

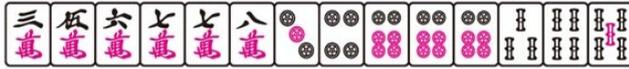


2シャンテン [ 一萬 × 24 二萬 × 24 三萬 × 24 四萬 × 22 五萬 × 22 六萬 × 22 ]

3ヘッド最弱理論を使ってトイツをほぐしたくなるが、ドラトイツを固定する。トイツをほぐした場合に比べて受け入れは2枚少ないが、この形のままシャンテンが進むと受け入れ枚数が逆転する。

[ 東1局 東家 7巡目 ]

A 299

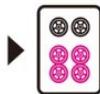


1シャンテン [ 三萬 × 33 七萬 × 27 二萬 × 23 四萬 × 19 五萬 × 19 ]

一番広いのはドラ切りだが、親マンも十分に見える手が最悪リーチのみになってしまう。ここは打七萬が正解。タンピン三色が最高形で、ドラの重なりでもタンヤオドラ2のテンパイとなる。打二萬は受け入れが大幅に少ない。

[ 東1局 西家 4巡目 ]

A 300



2シャンテン [ 一萬 × 15 二萬 × 15 三萬 × 15 四萬 × 15 ]

4ヘッドでチートイ2シャンテン。メンツ手と見れば3シャンテンでメンツオーバー。ここから強い5ブロックに絞るように構えれば正解となる。まず、二萬と三萬と四萬は強ターツなのでメンツ候補確定。残る一萬と二萬と三萬と、四萬と五萬と六萬の中から2ブロックを作れば良いことになる。ここは打二萬が正解。とりあえず一萬と二萬と三萬の並びトイツ形に構え、その後とくに事情がなければ二萬を1枚切り出し一萬と三萬と四萬と3枚構成に。

001  
?  
030

031  
?  
060

061  
?  
090

091  
?  
120

121  
?  
150

151  
?  
180

181  
?  
210

211  
?  
240

241  
?  
270

271  
?  
300



縦引き	牌が重なる引き、                                 
-----	---

## 何切るに正解はあるのか？

何切るに正解はあるのか？ これに対し、「ある」という人もいれば、「ない」という人もいます。これは「わざと正解がない問題を作っている」という出題者側の理由を除けば、おもに雀風の違いです。「千点でもいいからアガりたい」と思っている人と「千点ではカッコ悪い」と思っている人では打牌の違いが出るのは当たり前です。

**この本では期待値という概念を基準にして解答を出していません。** そのため完全1シヤンテンを目指す打牌が正解となるケースが多くなります。ですが、実戦では安全牌を持った方が有利となる局面も多いでしょう。その視点で見れば、**何切るは効率良く攻めるための基礎訓練や予行演習でしかありません。**

打牌スピードも重要です。すべてを理論的に100点満点の打牌を打ち続けることが理想ですが、機械ではないので限界があります。大切なのは大きく間違った打牌をしないこと。**時間をかけて100点の打牌を追求するより、短時間で80点の打牌**

を打ち続ける方が良いと考えます。「牌効率では実力差はそれほど出ない」と言われますが、効率良く短時間で回答が出せれば、その分のエネルギーを他の要素に割くことができ、結果的に牌効率で実力差が出ることになるのです。

何切るに正解はあるのか？ 私の答えは、「**正解がある問題もあれば、正解がない問題もある。それでも、すべての問題に答えを用意しておくべき**」となります。これは、あらゆるケースに対応するための準備をしておくということ。必ずしも解答通りの打牌選択をする必要はありません。自分なりの打牌基準があればそれを優先すべきです。もし自分の打牌基準がなければそれを作りましょう。

最後に、この本を作るにあたって問題をチェックしてくださったネマタさんとタケオちゃん、イラストを書いてくださったよつばさん、編集の福地さん、三才ブックスの梅田さん、そしてこの本の前身となるブログやTwitterで何切るに回答してくださいましたすべての方々にお礼を申し上げます。今は初の著書となるこの本の作業が終わりつつあることに感無量です。

2016年7月 G・ウザク

# 麻雀傑作「何切る」300選

2016年8月5日 第1刷発行

2016年8月20日 第2刷発行

著者——G・ウザク

編者——福地 誠

発行者——塩見正孝

発行所——株式会社 三オブックス

〒101-0041

東京都千代田区神田須田町2-6-5

電話 03-3255-7995

<http://www.sansaibooks.co.jp>

装幀・DTP——林健太郎（アイタックデザイン）

イラスト——よつば

校正——ネマタ、タケオしやん

印刷・製本所——株式会社 光邦

※本誌に掲載されている内容を、

無断掲載・無断転載することを固く禁じます。

※万一、乱丁・落丁のある場合は小社販売部宛にお送りください。

送料を小社負担にてお取替えいたします。

©三オブックス2016

## 〔著〕G・ウザク

麻雀プロガー。年齢などの詳しいプロフィールは非公表。ブログの二本柱は何切ると戦術書レビュー。約1000問出題してきた何切るを厳選したのが本書。誤植チエックの鬼でもあり、過去6冊の麻雀書籍の校正もしている。麻雀の腕前はフリー雀荘で場代込みプラス。東海地方だけで1000軒以上食べ歩いた名古屋在住のラーメンマニアでもある。

<http://bookmj.blog.fc2.com/>

## 〔編〕福地誠

毎年数冊の麻雀本を刊行し、それらが全てベストセラーに。いま日本で最も売れている麻雀ライター兼編集者。ネット麻雀も打つが、雀ゴロを自称して高レート麻雀も打つ。1965年東京都生まれ。東京大学教育学部卒。

<http://fukuchi.cocolog-nifty.com/>



