

著 G・ウザク

麻雀プロガー。ブログの二本柱は「何切る」と戦術本レビュー。前著の発売から新たに約500問を作成し、学びやすいように体系的にまとめたものが本書。誤植チェックの鬼で過去何冊もの麻雀書籍の校正もしている。麻雀はネットよりリアル中心の実戦派。

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。麻雀はリアルもネットも打つ雑食派。世界中に自著の翻訳本を売りまくろうという野望を持つ。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/>



麻雀

定石「何切る」

301選

著 G・ウザク 編 福地 誠

三オブックス

何を優先すべきか？

今回の本は前作『麻雀傑作「何切る」300選』と同じ構成で作られています。第2弾が同じ構成で作られたのは、前作が**好評を博し、数字的にも成功**を収めたからです。ありがとうございます！

前作は「**難しすぎる**」という声が多くありました。もともとターゲットは上級者で「一番難しい何切る本」をコンセプトにして作られたので、狙い通りではありました。ですが、難易度を上げすぎた感じはありました。いくらなんでも難しすぎるだろうと（笑）

そこで今回は問題の**難易度を下げて初・中級者向け**に。

そして「**一番即効性のある本**」をコンセプトとして企画がスタートしました。でも、「即効性のある本」ってどんな本でしょう？

巷にはたくさんの戦術本があふれています。私はブログで戦術本のレビューもしているので、戦術本と名のつくものはすべて目を通すのですが、初・中級者向けの本を読んだときに、いつも気になる点があります。それは大きく分けて2つ。

まず、「初・中級者向け」を謳いながら、あきらかに**初級者には難しい内容**が含まれているもの。

「理牌（並び替え）せずに打て」「配牌を一瞬で記憶しろ」「手牌を見ずに打て」等、これらの技術を否定するつもりはありません。習得できれば強力な武器となるでしょう。

でもその技術…今、必要ですか？ **もっと先に覚えることがあるのでは？ 初級者にはむしろマイナスの要因にならないか？**と。

もうひとつは、**何人かの回答を載せているもの**。

ひとつの問題に対し、複数人の回答が載っている戦術本が人気です。いろんな強者の思考を同時に学べるのがいいということなのでしょう。多くの問題は意見が分かれ、全員一致となる問題は少数、読者のにはそれが面白いという側面もあるかと思います。

でも待ってください。**強者間でも意見が分かれるってことは、答えがないってことですよな？**

麻雀ほど複雑なゲームはありません。**必勝法どころか解決されていない問題が山積み**です。それでも、ここ10年で多くの問題が解明されました。統計やシミュレーション、AIによって、今後も多くの問題が解明されることは確定的です。それでも**現状は、まだまだ答えが出ていない問題がほとんど**なのです。

「どんな問題にも答えを用意する」、もちろんそれも大事です。ですが、学習効率を考えるなら、**すでに答えが出ているものを優先的に学ぶべきではないでしょうか？**

そこで今回の本の出番です。**現在答えが出ている問題のみを集め、優先して覚えるべきこと**を中心に解説しました。

301問すべてを**最前線で活躍中の麻雀研究者が精査**しています。現代麻雀技術論のネマタさん、天鳳位のタケオしやん、そして麻雀ライターの福地誠先生と私（G・ウザク）です。掲載したのは**4人の意見が一致**するように調整された問題のみ。無駄なく雀力アップできる問題ばかりと断言できます。

最後にひとつお詫びがあります。本書の対象読者設定は**中級者以上**とさせていただきます。初・中級者向けとして執筆を始めたのですが、何百問も作成した問題を難易度の高い順から収録していったら、けっこう難しい問題集になってしまいました（汗）

でもページを進めれば**自然に雀力が上がっていく**ので大丈夫ですね。初級者でも読み終えたころには中級者にレベルアップしてるはずですよ。

G・ウザク

目次

Contents

はじめに 002

この本の使い方 006

「何切る」 301問 Question & Answer

Q.001 ~ 030	007
Q.031 ~ 060	029
Q.061 ~ 090	049
Q.091 ~ 120	071
Q.121 ~ 150	091
Q.151 ~ 180	113
Q.181 ~ 210	133
Q.211 ~ 240	155
Q.241 ~ 270	175
Q.271 ~ 301	197

麻雀用語集 219

麻雀ツールおよびサイト紹介 222

本書に収録した問題の選定について 222

おわりに 223



アバウト何切る理論

Column

比較論	その1	027
比較論	その2	028
1シヤンテンピーク理論	その1	069
1シヤンテンピーク理論	その2	070
5ブロック理論	その1	111
5ブロック理論	その2	112
2ヘッド理論		153
3ヘッド最弱理論		154
スジ8枚損理論		195
逆算理論		196

キャラクター紹介



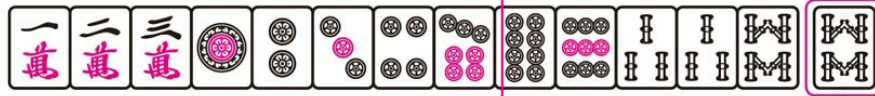
麻雀教室の先生で、日曜は雀荘のお手伝いをしている。特技は料理、好物はラーメン。素敵な結婚に憧れるが、相手は「麻雀が強い」が条件だとか？



名古屋在住の元気な大学生。基本はネット雀士で、リアルはまだまだ手つきがおほつかない。楽しい麻雀仲間と牌譜添削してくれる先生を募集中。

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**

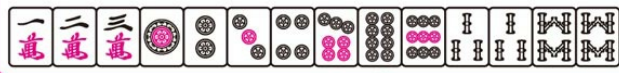
ツモ牌は実戦同様に右端に表示してある。



[ANSWER] How to use

[東1局 東家 7巡目]



A 000



テンパイ [ ×4  ×4] 1シャンテン [ ×41]

浮かせ打ちの王道と言われる形。打 (または) とすればテンパイだが、打 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**

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 でテンパイを取った場合のアガリ牌は、ドラ表示牌に がめくれているため、本来なら 1枚・ 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。

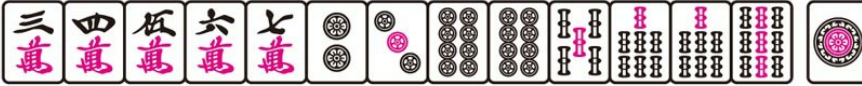
↳ **「引き戻し牌」も有効牌とする**

上の例でいうと、打 で「シャンテン戻し」をした直後に 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 8巡目]

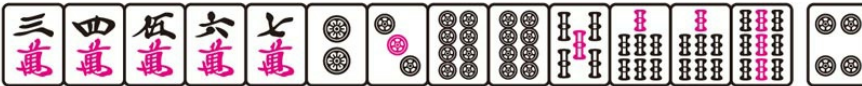


031
〜
060

061
〜
090

Q 002

[東1局 西家 8巡目]

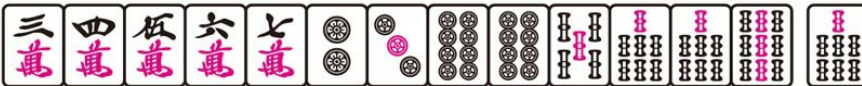


091
〜
120

121
〜
150

Q 003

[東1局 西家 8巡目]



151
〜
180

181
〜
210

211
〜
240

241
〜
270

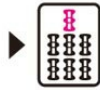
271
〜
301

この本には過去最大となる
301問が収録されています。
一気に読もうとせず、
自分のペースで進めてください



[東1局 西家 8巡目]

A 001



1シャンテン [1 bamboo × 19 2 bamboo × 19 3 bamboo × 19]

ソーズはどれを切っても受け入れ枚数は変わらない。ピンフになりやすいようにリャンカンに構える。

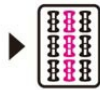
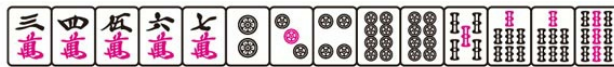
001
?
030

031
?
060

061
?
090

[東1局 西家 8巡目]

A 002



1シャンテン [1 bamboo × 19 2 bamboo × 19 3 bamboo × 19]

まずタンヤオを確定させる。タンヤオに受けた方が打点面で有利。いざというときには鳴いて、かわし手とすることもできる。

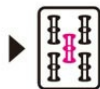
091
?
120

121
?
150

151
?
180

[東1局 西家 8巡目]

A 003



1シャンテン [1 bamboo × 19 2 bamboo × 19]

打 1 bamboo と打 2 bamboo の受け入れ枚数は同じ。1 bamboo を残せば 2 bamboo 引きや 3 bamboo 引きでのピンフ追加もあるが、マンスは3面待ち、ピンスはドラ含みの好形なので、危険度重視で内側の 1 bamboo から切りたい。

181
?
210

211
?
240

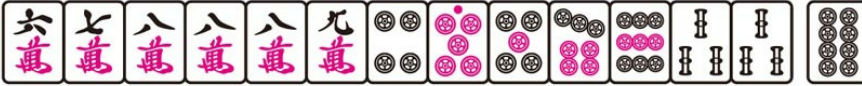
241
?
270

271
?
301

001
〜
030

Q 004

[東1局 東家 6巡目]

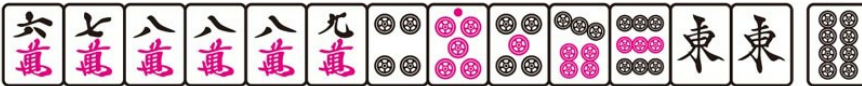


031
〜
060

061
〜
090

Q 005

[東1局 東家 6巡目]

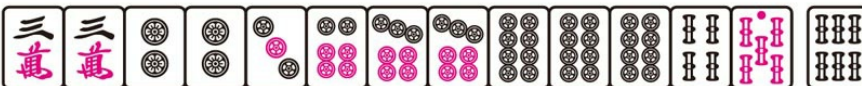


091
〜
120

121
〜
150

Q 006

[東1局 西家 6巡目]



151
〜
180

181
〜
210

211
〜
240

241
〜
270

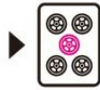
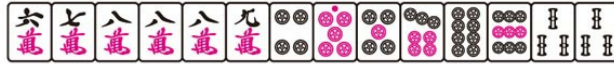
271
〜
301

戦術本も何冊か持ってるけど、
買っただけで満足して
読んでない本が何冊もあるよ(汗)



[東1局 東家 6巡目]

A 004



1シャンテン [2ソ × 18 9萬 × 17 8萬 × 15 6萬 × 13 2ソ × 12]

リャンメン固定でピンフになりやすい形に構える。マンズは 6萬 - 8萬 · 7萬 の3種が有効牌なので大事に。

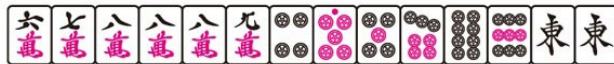
001
?
030

031
?
060

061
?
090

[東1局 東家 6巡目]

A 005



1シャンテン [2ソ × 18 9萬 × 17 8萬 × 15 6萬 × 13 2ソ × 12]

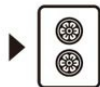
ダブ 東 の2ハンは大い。どうテンパイしても 東 待ちにできるように構える。打 2ソ と比べてわずか1枚損だ。

091
?
120

121
?
150

[東1局 西家 6巡目]

A 006



1シャンテン [20萬 × 24 13萬 × 19 10萬 × 18 7萬 × 17 4萬 × 14]

20萬 と 13萬 の選択。打 13萬 の方がイーペーコーになりやすく打点面で有利そうだが、打 20萬 の方が単純に広い。高めイーペーコーに5枚差をひっくり返すほどの価値はない。

151
?
180

181
?
210

211
?
240

241
?
270

271
?
301

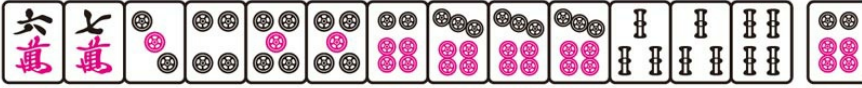
001
〜
030

Q 007

[東1局 東家 7巡目]



031
〜
060



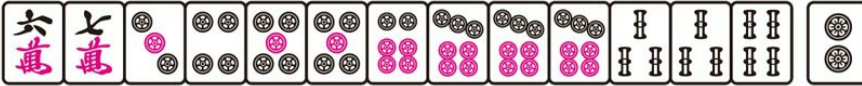
061
〜
090

Q 008

[東1局 東家 7巡目]



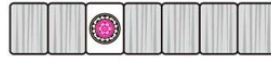
091
〜
120



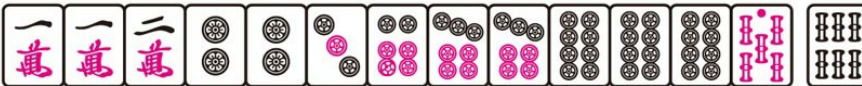
121
〜
150

Q 009

[東1局 西家 6巡目]



151
〜
180



181
〜
210

211
〜
240

堅苦しいことは抜きにしましょう。
どのページからでもいいので
気楽に読んでくださいね

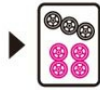


241
〜
270

271
〜
301

[東1局 東家 4巡目]

A 010

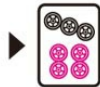


1シャンテン [4 circles × 23 2 green × 19 3 green × 19 4 circles × 15]

567三色が見えるが、形が良いだけに崩れやすく、親の赤1で打点が確保されているので素直に完全1シャンテンに受ける。三色狙いの打 3 green は、三色になる 4 circles を先に引いても最終形がカンチャンとなるので、打 4 circles との比較で確実に勝るツモは 4 circles のみだ。

[東1局 東家 4巡目]

A 011



1シャンテン [4 circles × 26 4 circles × 23 4 circles × 23 4 circles × 19 4 circles × 18]

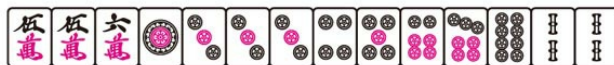
一見複雑だが 4 circles 4 circles 4 circles の完成メンツを抜き出せば、ひと目で解ける。



じつは前問のマンズ部分をピンズに変えただけの牌姿だ。完成メンツを抜き出すことで簡単に解ける好例。

[東1局 東家 7巡目]

A 012



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

喰いタン狙いで打 1 red としない。3ヘッドなので2ヘッドに構える。打 1 red が2枚差で受け入れ最大になる。

下のように完成メンツを抜くと3ヘッドであることが解りやすい。



001
?
030

031
?
060

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

211
?
240

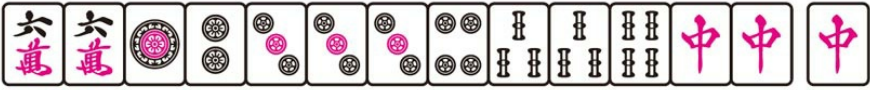
241
?
270

271
?
301

001
~
030

Q 013

[東1局 東家 7巡目]

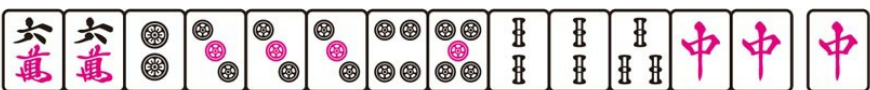


031
~
060

061
~
090

Q 014

[東1局 東家 7巡目]

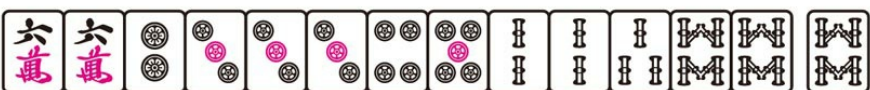


091
~
120

121
~
150

Q 015

[東1局 東家 7巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

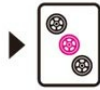
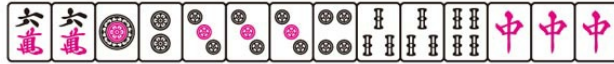
271
~
301

解けた問題の解説は
読まなくてもOK!
頭で覚えるのではなく、
体で覚えましょう!



[東1局 東家 7巡目]

A 013

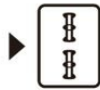


1シャンテン [2×19 3×18 4×13 5×13 6×12]

3ヘッドなので、打2か打3でのリャンメン固定が良い。ピンズは必要牌を自分で1枚使っているの、使っていないソーズをそのまま残せば、受け入れ最大になる。たった1枚差ではあるが、ポンテン4倍速と考えれば、バカにできない1枚差だ。

[東1局 東家 7巡目]

A 014

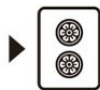


1シャンテン [11×22 2×19 3×17 4×16 5×13]

ピンズは2-3・4-5の4面受けなのでそのまま残す。11はポンしやすそうだが、ここでの3枚差は大きい。

[東1局 東家 7巡目]

A 015



1シャンテン [11×22 2×19 3×17 4×16 5×13]

受け入れ枚数の多い打11と打2は、タンヤオが崩れやすいので仕掛けづらい。その点、打2なら単純な受け入れ枚数こそ3番手だが、ツモ以外ではタンヤオになる。ポンテン4倍速と考えるならこちらの方が速そう。隠れドラ3なので他家の目を気にせずガンガン鳴こう。実戦では受け入れ上位4種の使い分けとなるので、ある程度枚数差を把握しておくとなりに対応しやすい。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

211
?
240

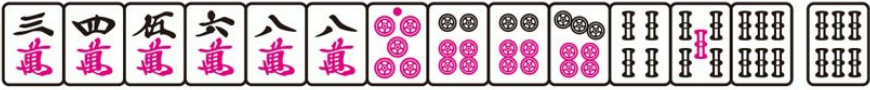
241
?
270

271
?
301

001
~
030

Q 019

[東1局 東家 8巡目]

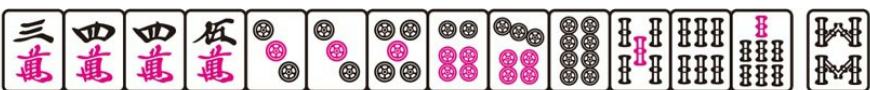


031
~
060

061
~
090

Q 020

[東1局 東家 7巡目]

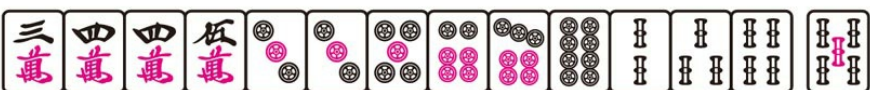


091
~
120

121
~
150

Q 021

[東1局 東家 7巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

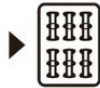
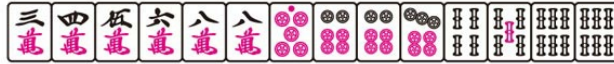
271
~
301

わからないところ、
つまづくところがあっても、
とりあえずそのまま進めていいの。
次に出会ったときに
解けることもあるから



[東1局 東家 8巡目]

A 019

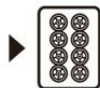
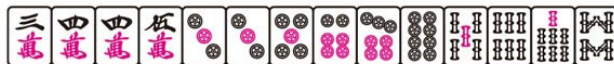


1シャンテン [$\text{11} \times 46$ $\text{12} \times 42$ $\text{13} \times 38$ $\text{14} \times 38$ $\text{15} \times 12$]

トイツをヘッドと見た場合、 13-14-15-16 は4連形、 11-12-13-14 は中ぶくれ、 15-16-17-18-19 は亜リャンメンだ。それぞれリャンメン以上ができる有効牌は、4連形は4種、中ぶくれは4種、亜リャンメンは2種。一番リャンメンができづらい亜リャンメン切りが正解となる。「迷ったときは亜リャンメンを切ればだいたい正解」だ。

[東1局 東家 7巡目]

A 020



1シャンテン [$\text{11} \times 46$ $\text{12} \times 42$ $\text{13} \times 42$ $\text{14} \times 38$ $\text{15} \times 38$ $\text{16} \times 12$]

タンヤオになりやすいマンズの中ぶくれは残すとして、ピンズとソーズのどちらの4連形を残す方が良いか？ 基本的にヘッドと干渉しない方が広いので打 13 が正解になる(4枚差)。最終形の比較でも、それぞれ3面待ちができた場合に、ソーズの純粋な3面待ち(11枚)に対し、ピンズは亜リャンメン含みとなって2枚損になる。瞬間の広さと最終形、ともに打 13 有利だ。

[東1局 東家 7巡目]

A 021



1シャンテン [$\text{11} \times 46$ $\text{12} \times 42$ $\text{13} \times 42$ $\text{14} \times 38$ $\text{15} \times 38$ $\text{16} \times 12$]

見逃しやすいが345三色が見える。 11-12-13-14 固定で、マンズ中ぶくれへのくつつきと、ツモ $\text{15} \cdot \text{16}$ に期待。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

211
?
240

241
?
270

271
?
301

001
~
030

Q 022

[東1局 西家 7巡目]

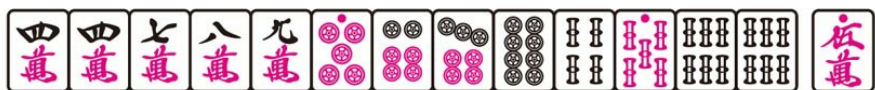


031
~
060

061
~
090

Q 023

[東1局 西家 7巡目]

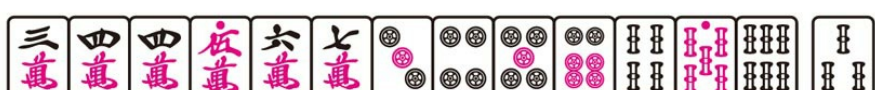


091
~
120

121
~
150

Q 024

[東1局 西家 7巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

できなくても大丈夫!
「きっかけさえあれば強くなる」
って信じてる…



[東1局 西家 7巡目]

A 022



1シャンテン [×46 ×41 ×37 ×37 ×20]

迷ったときは亜リャンメン切り。4連形には、4種の牌でリャンメンが作れると同時に2種の牌でヘッドができるという特徴がある。

「 をヘッドでもメンツでも使える形に」と考えると良い。

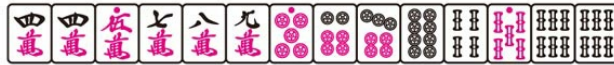
001
?
030

031
?
060

061
?
090

[東1局 西家 7巡目]

A 023



1シャンテン [×46 ×40 ×36 ×36 ×20]

序盤なら赤3枚を使い切れる打 としていたいところだが、受け入れ枚数が違いすぎる。最終形や受け入れ枚数など総合的に考えた場合、一番バランスが良いのは打 で、アガリ率と期待値は最大となる。

091
?
120

121
?
150

151
?
180

[東1局 西家 7巡目]

A 024



1シャンテン [×58 ×51 ×51 ×51 ×51 ×23]

受け入れ最大の打 はテンパイ率こそ最大になるが、アガリ率となると、 · · · の4種に劣る。ここはピンズかソーズから1枚切つてのメンツ固定がバランス的に良い。ピンズとソーズでは、赤を使っていないピンズ4連形をそのまま残した方が少しだけ得。三色はマンズの3面待ちを最終形に想定した場合、345狙いが有利。結論として微差だが打 が期待値最大となる。なお、三色がなくても打 のヘッド固定は損。

181
?
210

211
?
240

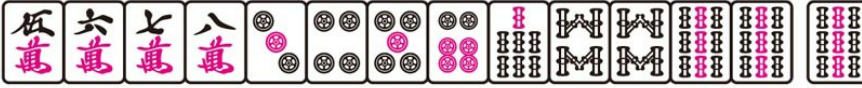
241
?
270

271
?
301

001
〜
030

Q 025

[東1局 東家 7巡目]

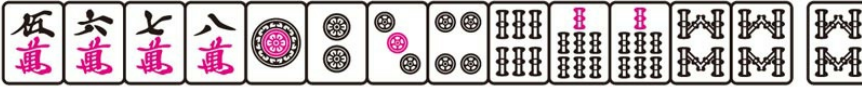


031
〜
060

061
〜
090

Q 026

[東1局 東家 7巡目]

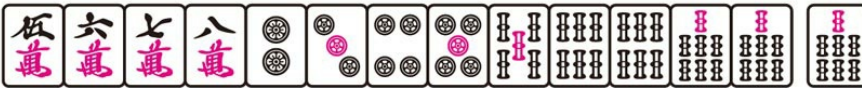


091
〜
120

121
〜
150

Q 027

[東1局 東家 7巡目]



151
〜
180

181
〜
210

211
〜
240

241
〜
270

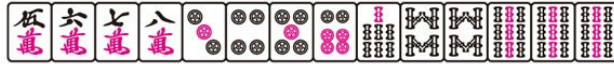
271
〜
301

もっとも効果的な学習方法は「^{もほう}模倣」、
つまりマネすることですが、
必ずしも解答通りの
選択をする必要はありません



[東1局 東家 7巡目]

A 025



1シャンテン [×57 ×54 ×42 ×42 ×38 ×15]

受け入れ最大でピンフになりやすい。イーペーコーの目はなくなるが、最終形がペンでは不満なはず。そもそもは残り枚数が少ないのでイーペーコーは完成しづらく、完成したとしてもピンフがなくなる。どうしても打点が必要な局面以外は、**端寄りのイーペーコーは狙わない。**

[東1局 東家 7巡目]

A 026



1シャンテン [×49 ×46 ×42 ×38 ×38 ×19]

端寄りのは、形の上では4連形だが、**機能的には単独浮き牌のに毛が生えた程度**で使いづらい。とくにペンカンにしかならないツモがいない。

[東1局 東家 7巡目]

A 027



1シャンテン [×53 ×50 ×42 ×42 ×42 ×19]

優秀な形ばかりの贅沢な形。の形は1枚切り出すことで、「2メンツ」「1メンツ+ヘッド」のどちらの形でも使えるので手をつけない。のどれを切ってもテンパイ率・アガリ率は変わらないが、引きで567三色になるので、打が正解となる。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

211
?
240

241
?
270

271
?
301

001
~
030

Q 028

[東1局 西家 7巡目]



031
~
060

061
~
090

Q 029

[東1局 西家 7巡目]

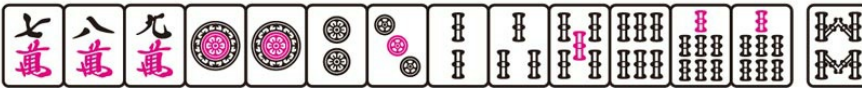


091
~
120

121
~
150

Q 030

[東1局 西家 7巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

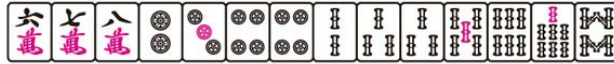
271
~
301

すでに自分のスタイルを
確立しているなら、
それを優先しましょう



[東1局 西家 7巡目]

A 028



1シャンテン [1s×42 2s×33 3s×29 4s×23 5s×8]

1sヘッド固定が受け入れ・期待値ともに最大。最高形は5s引きのタンピンイーペーコーだ。見方によっては1sと2sを浮き牌と見ることできる。この2牌はスジになっているので、両方残す意味合いは薄い。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

[東1局 西家 7巡目]

A 029



1シャンテン [1s×34 2s×29 3s×25 4s×23 5s×8]

2s, 3s, 4sのような端寄りの垂リャンメンは、2s-3s引きで「1メンツ+ヘッド」になるが、同じ確率でカンチャンかペンチャン待ちのイーペーコーになってしまう。カンチャンやペンチャン待ちのイーペーコーは期待値を著しく下げる。ここは愚形テンパイを避けることを優先する打3sが正解だ。

091
?
120

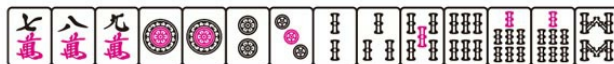
121
?
150

151
?
180

181
?
210

[東1局 西家 7巡目]

A 030



1シャンテン [2s×29 3s×23 4s×22 5s×16 6s×16 7s×15]

1sを切れば1s・2s-3s受けのリャンメンカンチャンだが、単独ヘッドのない今回の形では打3sが受け入れ最大になる。最大でも6枚しか待ちがない垂リャンメンより、純粋なリャンメン待ちを作りにいこう。

211
?
240

241
?
270

271
?
301

アバウト何切る理論①

比較論 その1

[例題]

解答を先に出すと、打が正解。解説は「6ブロックでメンツオーバー。2ヘッド理論によりトイツは両方残す。カンチャン2つはリャンメン変化の多い方を残す」といった感じになります。

これに対し、「トイツを1枚外すべきでは？」という異論が出る場合があります。今回はこれを検証してみましょう。

落としとトイツ落としの比較には、下のような表を思い描きます。

	カンチャン落とし	トイツ落とし
テンパイを逃す裏目	(4枚)	・ (4枚)
変化を逃す裏目	(4枚)	・ (8枚)

(※1枚外した直後ではなく、2枚落とし終えた後の形での比較)

注意すべき点は、「テンパイを逃す裏目」と「変化を逃す裏目」、この2つは同列ではないことです。

今回は「テンパイを逃す裏目」では同枚数ですが、「変化を逃す裏目(ここではリャンメン変化)」では2倍の差がついているため、明確に打有利という解答が出ますが、この2つは形や状況によって価値が変わるのが難しいところです。

基本的には「テンパイを逃す裏目」の価値が高めですが、三暗刻から四暗刻への変化など打点が劇的に変わるケースでは「変化を逃す裏目」の価値がはね上がります。手持ちの点棒が少なければさらに価値が上がります。この価値を見誤ると正しい比較ができません。

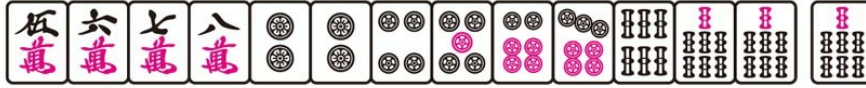
手牌に惚れすぎると
正確な比較ができなくなるから
注意してね



001
~
030

Q 031

[東1局 東家 5巡目]

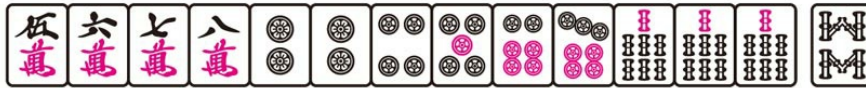


031
~
060

061
~
090

Q 032

[東1局 東家 5巡目]

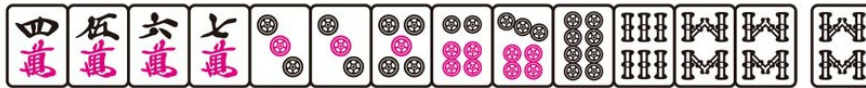


091
~
120

121
~
150

Q 033

[東1局 東家 5巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

おみくじで大吉なのに
「良縁なし」(´・ω・`)



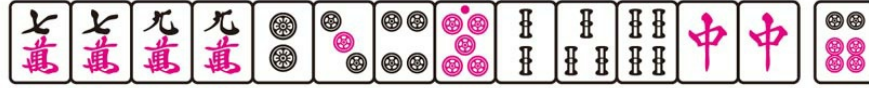
001
>
030

Q 034

[東1局 東家 8巡目]



031
>
060



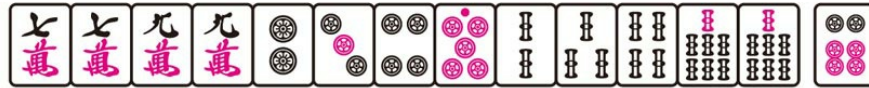
061
>
090

Q 035

[東1局 東家 8巡目]



091
>
120



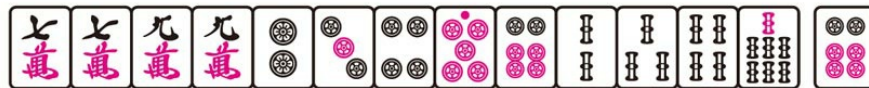
121
>
150

Q 036

[東1局 東家 8巡目]



151
>
180



181
>
210

211
>
240

241
>
270

271
>
301

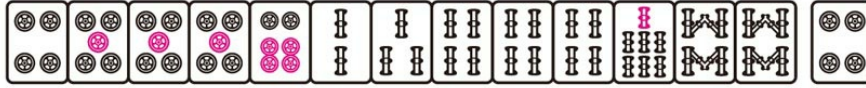
デジタル派って、
おみくじも引かないのかな？



001
~
030

Q 037

[東1局 東家 6巡目]

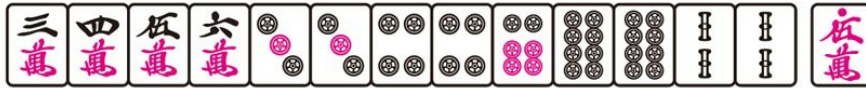


031
~
060

061
~
090

Q 038

[東1局 東家 7巡目]

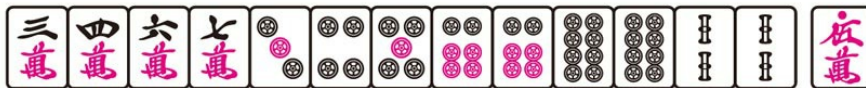


091
~
120

121
~
150

Q 039

[東1局 東家 7巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

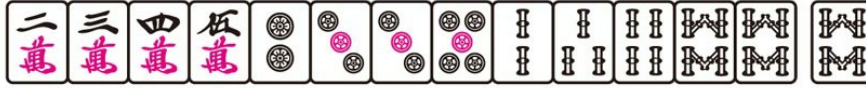
『信じる者は救われる』と言いますが、
つい何でも信じて
失敗することが多いです(汗)



001
>
030

Q 040

[東1局 西家 8巡目]

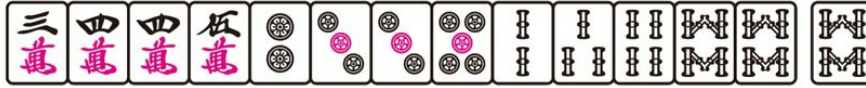


031
>
060

061
>
090

Q 041

[東1局 西家 8巡目]



091
>
120

121
>
150

Q 042

[東1局 東家 7巡目]



151
>
180

181
>
210

211
>
240

241
>
270

271
>
301

万歩計のアプリをインストールしたよ。

カロリー計算しようとしたら、

その機能が有料?

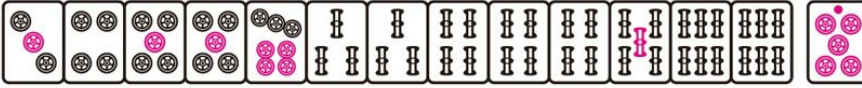
なに?このアプリ?



001
~
030

Q 043

[東1局 東家 6巡目]

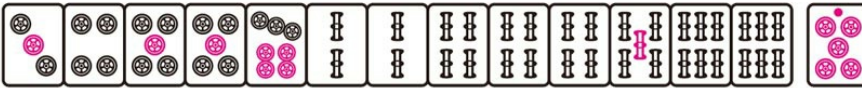


031
~
060

061
~
090

Q 044

[東1局 東家 6巡目]

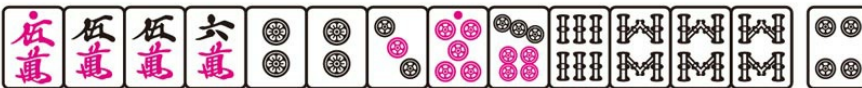


091
~
120

121
~
150

Q 045

[東1局 東家 6巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

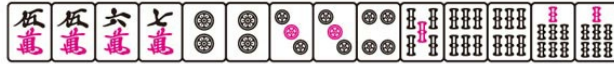
271
~
301

名古屋は「車社会」と言いますが、
「名古屋走り」で検索すると
怖い記述がいっぱい出てきます



[東1局 西家 7巡目]

A 046



1シャンテン [4-4 × 30 2-2 × 19 3-3 × 19 6-6 × 17 7-7 × 17]

4-4 ヘッド固定ならタンピンリャンペーコーまで狙える形になったが、打 4-4 とは有効枚数が違いすぎる。とくにこの形はツモ 2-2 で台なしになってしまうので、素直に受け入れ最大に受けるのが正解。

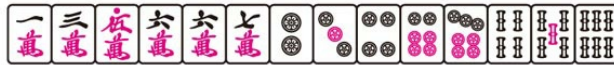
001
?
030

031
?
060

061
?
090

[東1局 西家 7巡目]

A 047



1シャンテン [4-4 × 24 1-1 × 17 7-7 × 16]

受け入れ最大は打 4-4 だが、ヘッドが完全になくなり後々苦勞しそう。打 7-7 でリャンカンに構えるより、打 1-1 の方が打点でも広さでも有利となる形だ。打 1-1 ならツモ 3-3・4-4・6-6 でタンピンテンパイになり、広さと打点のバランスが良い。

その後、4-4・7-7・6-6 などをつもった場合には、段違いの差で打 1-1 が有利。

091
?
120

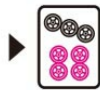
121
?
150

151
?
180

181
?
210

[東1局 西家 7巡目]

A 048



1シャンテン [2-2 × 38 4-4 × 37 3-3 × 33 6-6 × 16]

ヘッド固定がタンヤオやイーペーコーができやすく有利。「迷ったときは亜リャンメン切り」とはいうが、今回の手で一番強い部分はマンズの中ぶくれた。それに合わせて最大限に構えるヘッド固定が期待値最大となる。

211
?
240

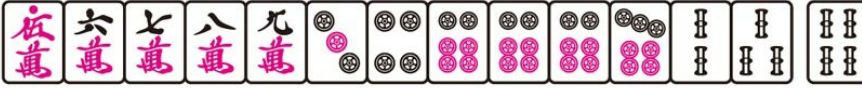
241
?
270

271
?
301

001
~
030

Q 049

[東1局 西家 7巡目]

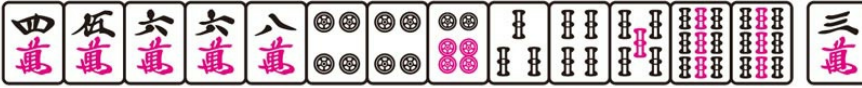


031
~
060

061
~
090

Q 050

[東1局 西家 4巡目]

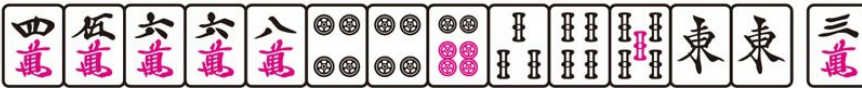


091
~
120

121
~
150

Q 051

[東1局 西家 4巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

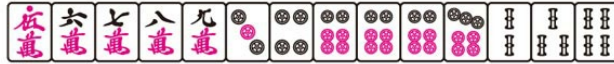
271
~
301

タバコが苦手です。
せめて服に臭いがつかなければ
いいんですけど



[東1局 西家 7巡目]

A 049



1シャンテン [×33 ×21 ×21 ×21 ×21]

広いのは当然打だが、最悪のツモでは打のリーチのみとなってしまう。打ならタンヤオと使いが確定となるので、受け入れの差に十分見合う。ツモなら4面待ちだ。

[東1局 西家 4巡目]

A 050



1シャンテン [×12 ×12 ×10] 2シャンテン [×66]

このまま真っ直ぐ進めても役がない。3ヘッドなのでトイツを1つ落としてもスピードはさほど変わらない。トイツがなくなればタンヤオ確定で動けるようになる。

[東1局 西家 4巡目]

A 051



1シャンテン [×12 ×12 ×10] 2シャンテン [×58]

が役牌なら、ポンやシャボリーチをする前提で3ヘッドに構える。ツモしだいで345か456の三色に変化する。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

211
?
240

241
?
270

271
?
301

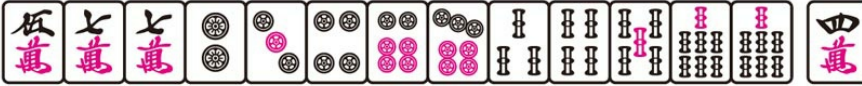
001
~
030

Q 052

[東1局 西家 7巡目]



031
~
060



061
~
090

Q 053

[東1局 西家 7巡目]



091
~
120



121
~
150

Q 054

[東1局 西家 7巡目]



151
~
180



181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

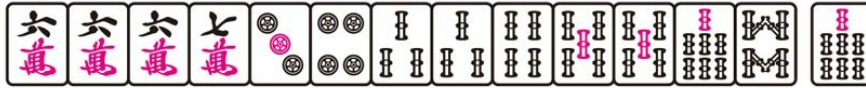
ネット麻雀最大のメリットは、
タバコの煙を
気にしなくていいことだよ



001
~
030

Q 055

[東1局 西家 7巡目]



031
~
060

061
~
090

Q 056

[東1局 西家 7巡目]



091
~
120

121
~
150

Q 057

[東1局 西家 7巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

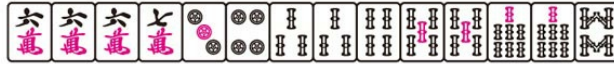
271
~
301

「ギャル」って言葉は
死語になったけど、
「ギャル雀」って言葉が
なくなるのは、なぜ？



[東1局 西家 7巡目]

A 055



1シャンテン [7 bamboo × 11 11 bamboo × 11]

7 bamboo と 11 bamboo が遊んでいる。11 bamboo 残しでのツモ 11 bamboo は広い1シャンテンに変化するがタンヤオが崩れるので嬉しくない。ここは 7 bamboo を残して愚形解消の余地を残そう。

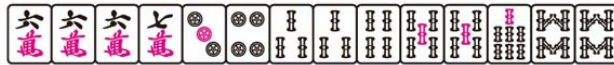
001
?
030

031
?
060

061
?
090

[東1局 西家 7巡目]

A 056



1シャンテン [7 bamboo × 15 11 bamboo × 12 11 bamboo × 11]

受け入れ最大。ソーズはイーペーコー含みだが、下のように 11 bamboo の完成メンツを抜き出すと、リャンカンということがわかりやすい。



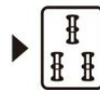
091
?
120

121
?
150

151
?
180

[東1局 西家 7巡目]

A 057



1シャンテン [7 bamboo × 29 11 bamboo × 25 11 bamboo × 25]

受け入れ最大は打 7 bamboo だが、ピンフがつかず、最終形が亜リャンメンになる確率も高い。打 11 bamboo なら、イーペーコーはなくなるものの、必ず好形テンパイでピンフになりやすく、アガリ率と期待値は最大となる。

181
?
210

211
?
240

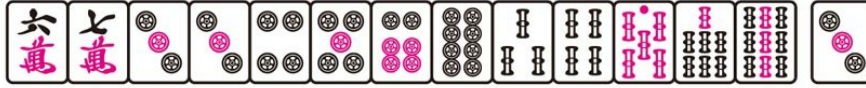
241
?
270

271
?
301

001
~
030

Q 058

[東1局 西家 7巡目]

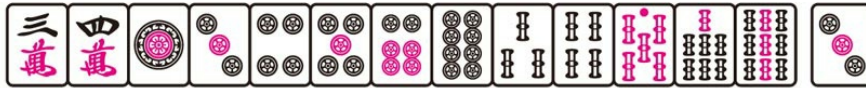


031
~
060

061
~
090

Q 059

[東1局 西家 7巡目]

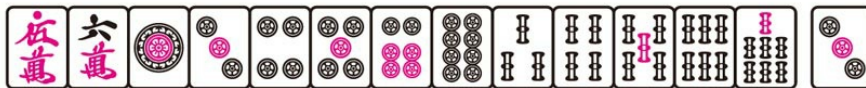


091
~
120

121
~
150

Q 060

[東1局 西家 7巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

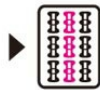
271
~
301

店長迷言「メンバーは
雀荘の従業員であると同時に
一番の顧客でもある」
(それ、どこのドラッカー?)



[東1局 西家 7巡目]

A 058



1シャンテン [1-man × 24 2-man × 18 3-man × 18]

受け入れは打 4-man が最大だが、打点アップと最終形を重視してタンヤオを確定させる。ピンズは 2-man をヘッドで見るとカン 3-man の受け、3-man をアankoで見るとタンキ 4-man の受けがある。6-man - 7-man 引きでの最終形は、4-man タンキ待ちより変則2面待ち (3-man · 4-man) の方が良いので、4-man 切りが正解となる。

001
?
030

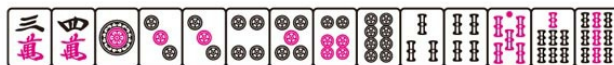
031
?
060

061
?
090

091
?
120

[東1局 西家 7巡目]

A 059



1シャンテン [1-man × 12 2-man × 12]

ツモ 3-man と来ても微妙。ツモ 4-man での3面待ち (2-man - 3-man - 4-man) と、ツモ 5-man での変則2面待ち (3-man · 4-man) の目を残す。もちろん、ズバっと 6-man が引ければ一番良い。

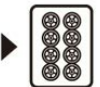
121
?
150

151
?
180

181
?
210

[東1局 西家 7巡目]

A 060



1シャンテン [1-man × 19 2-man × 19]

タンピン赤1の十分形。形が決まったので、危険度重視で 3-man より先に 4-man を切る。4-man を残せばツモ 5-man で下の形のさらに広い1シャンテンに変化するが、6-man が出て行く可能性や567三色を考慮すると、4-man を残す意味は薄い。



211
?
240

241
?
270

271
?
301

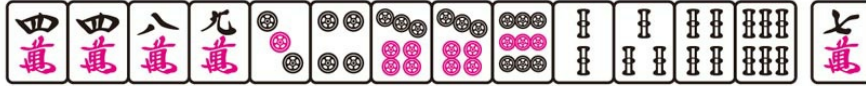
001
〜
030

Q 061

[東1局 東家 5巡目]



031
〜
060



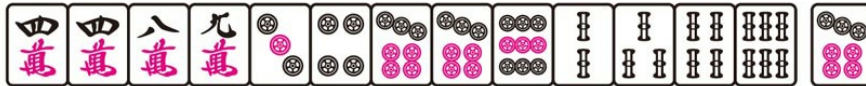
061
〜
090

Q 062

[東1局 東家 5巡目]



091
〜
120



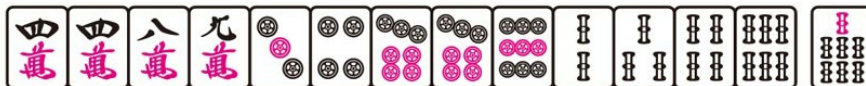
121
〜
150

Q 063

[東1局 東家 5巡目]



151
〜
180



181
〜
210

211
〜
240

241
〜
270

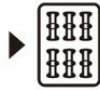
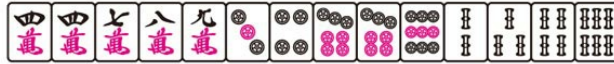
271
〜
301

この本には「迷ったら〜」という
フレーズが何度か出てきます。
効率的に解くためのコツとして
参考にしてください



[東1局 東家 5巡目]

A 061



1シャンテン [4-4-4-4-4 × 16 5-5-5-5-5 × 12 6-6-6-6-6 × 12]

6を残せばツモ7による3面待ちの可能性も残るが、カン8さえ引ければピンフテンパイとなるので瞬間の受け入れを最大に。ドラ1あるのでリャンメン先引きでも即リーが実戦的。

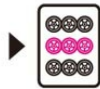
001
?
030

031
?
060

061
?
090

[東1局 東家 5巡目]

A 062



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

ペン5でのダイレクトテンパイと、6へのくつつきを見る。

愚形残りの場合は強い浮き牌を残すという牌効率の基本だ。

091
?
120

121
?
150

151
?
180

[東1局 東家 5巡目]

A 063



2シャンテン [8-8-8-8-8 × 24 9-9-9-9-9 × 24 10-10-10-10-10 × 24 11-11-11-11-11 × 24]

6ブロックでメンツオーバー。トイツのリャンメン変化を見て、2ヘッド・5ブロックに構える。ここでは一番弱いブロックのペンチャンを外す。8と9はどちらを先に切っても大差ないが、ツモ6でのリャンカンを見るなら9から切ろう。

181
?
210

211
?
240

241
?
270

271
?
301

001
~
030

Q 064

[東1局 東家 7巡目]

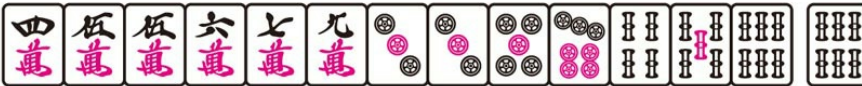


031
~
060

061
~
090

Q 065

[東1局 東家 7巡目]

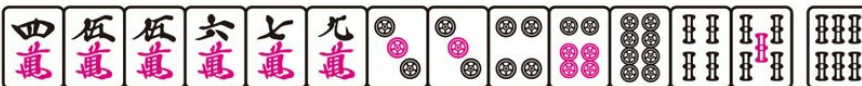


091
~
120

121
~
150

Q 066

[東1局 東家 7巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

コツはコツとして大事だけど、
「迷い」を少なくすることも大事だよ



[東1局 東家 7巡目]

A 064



1シャンテン [4×19 5×16 6×15]

ピンフ狙いで4か6のトイツ落としだが、4を1枚切れれば5-6・7受けのリャンメンカンチャンができる。

[東1局 東家 7巡目]

A 065



1シャンテン [4×15 5×11 6×8]

まず確定させるべきはタンヤオ。カン7の受けがあるからと4を残さない。愚形のある形ではリャンメンカンチャンを残す意味合いは薄い。

[東1局 東家 7巡目]

A 066



1シャンテン [4×15 5×15 6×15 7×12]

4がくれば、下の456三色テンパイを組むことができる。



だが、そのためには出題時点で打4としなければならない。**優先すべきは全体役であるタンヤオ**で、カン7の三色より、メンタンピンを目指したい。打4と打7では、愚形テンパイになる確率が全然違う。ここは打4として愚形が先に埋まる確率を少しでも上げよう。カン7・8がズバっと埋まればよし、7・8縦引きなら完全1シャンテンに変化する。これでも三色は捨てたわけではなく、4を引けば456三色テンパイだ。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

211
?
240

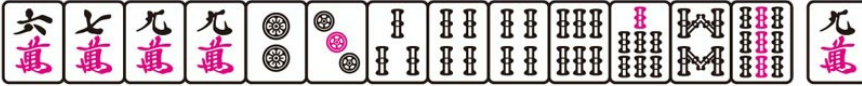
241
?
270

271
?
301

001
〜
030

Q 067

[東1局 東家 7巡目]

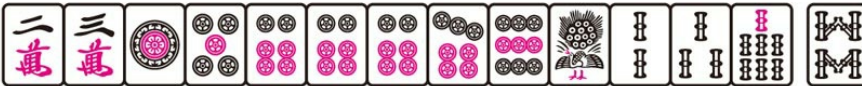


031
〜
060

061
〜
090

Q 068

[東1局 東家 4巡目]

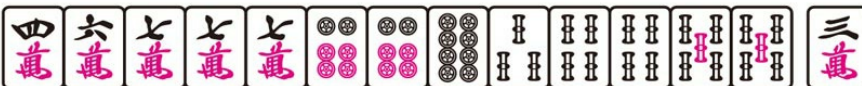


091
〜
120

121
〜
150

Q 069

[東1局 西家 7巡目]



151
〜
180

181
〜
210

211
〜
240

241
〜
270

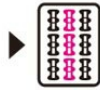
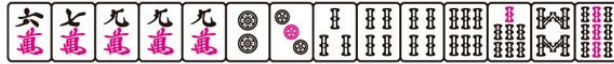
271
〜
301

解き方はひとつではありません。
自分に合う回答法を見つけてください



[東1局 東家 7巡目]

A 067



1シャンテン [1S × 16 2S × 16 3S × 16]

ドラが 2S なので 1S 切りとすれば、ドラ 2S を引いた時にヘッドが交換できる。だが、それよりも 1S - 2S を引いたときにピンフ含みの広い形に変化する方がよい。下の形になれば8種28枚受けの広い1シャンテンになる。



001
?
030

031
?
060

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

[東1局 東家 4巡目]

A 068



1シャンテン [4S × 16 5S × 16]

123の三色はメンツオーバー。つまり、この時点で三色は消える。問題は 4S と 5S のどちらを先に切るかだが、5S を残しておけば、4S を引いたときに下の広い形に生まれ変わる。



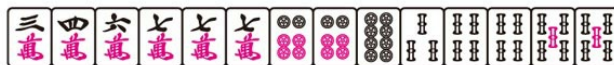
211
?
240

241
?
270

271
?
301

[東1局 西家 7巡目]

A 069



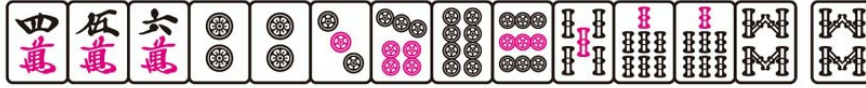
1シャンテン [6W × 15 7W × 15 8W × 11]

6W と 7W の2択。7W を残せばツモ 8W でさらに広い1シャンテンに変化し、ピンフになる可能性が出る。6W を残しても、ツモ 8W の時点で 6W - 8W 待ちテンパイになるので残す意味はまったくない。危険度の面でも先に 6W を切った方がよい。

001
>
030

Q 073

[東1局 東家 7巡目]

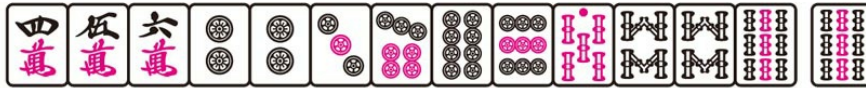


031
>
060

061
>
090

Q 074

[東1局 東家 7巡目]

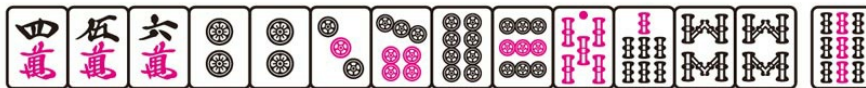


091
>
120

121
>
150

Q 075

[東1局 東家 7巡目]



151
>
180

181
>
210

211
>
240

241
>
270

271
>
301

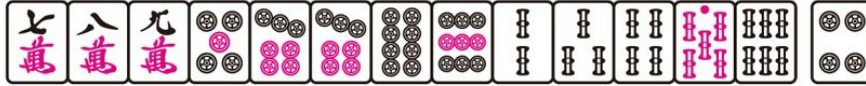
カンで選ぶことは
悪いことではありません。
カンで出した回答が、
実際の解答と一致するように
調整するのです



001
〜
030

Q 076

[東1局 西家 7巡目]

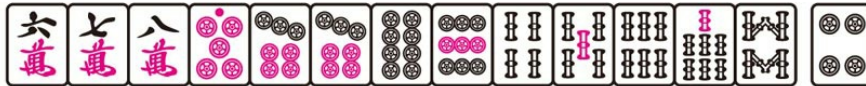


031
〜
060

061
〜
090

Q 077

[東1局 西家 7巡目]

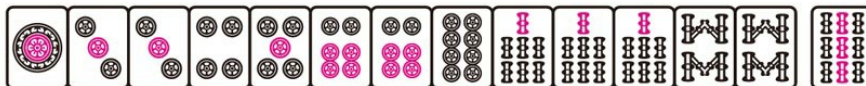


091
〜
120

121
〜
150

Q 078

[東1局 東家 5巡目]



151
〜
180

181
〜
210

211
〜
240

「牌効率なんて成績に大きく影響しない」

っていう人もいます。

でもね、効率良く回答が出せれば、

その分のエネルギーを

他の要素に回せるはず

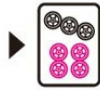


241
〜
270

271
〜
301

[東1局 西家 7巡目]

A 076

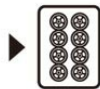


1シャンテン [× 19]

打によるメンツ固定は、受け入れ37枚のうち、ツモ--の11枚でタンキ待ち、ツモ-の8枚でノベタン、残りの18枚がリャンメン待ちだ。打のヘッド固定は受け入れ19枚のすべてでリャンメン待ちになるが、最悪ノベタンでも良いと考えるならメンツ固定有利と言える。

[東1局 西家 7巡目]

A 077

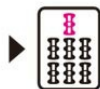
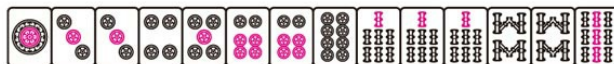


1シャンテン [× 19]

打のメンツ固定はが出て行く可能性がある。さらにメンタンピンが魅力的なのでヘッド固定有利。危険度重視で内側のから切るのが良さそうだ。

[東1局 東家 5巡目]

A 078



1シャンテン [× 16]

好形を固定し、その分を愚形フォローに回す。

先にかを引けば、かのどちらかがヘッドになる形でピンフテンパイだ。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

211
?
240

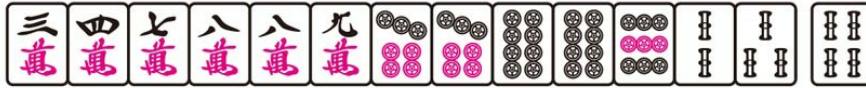
241
?
270

271
?
301

001
>
030

Q 079

[東1局 西家 7巡目]

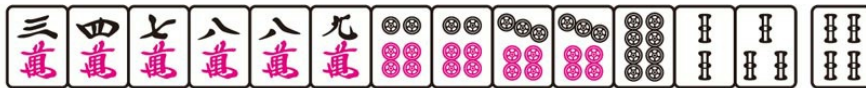


031
>
060

061
>
090

Q 080

[東1局 西家 7巡目]

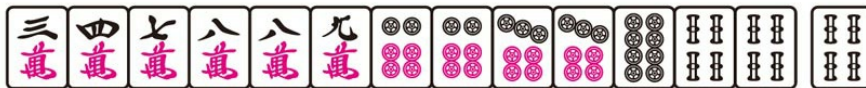


091
>
120

121
>
150

Q 081

[東1局 西家 7巡目]



151
>
180

181
>
210

211
>
240

241
>
270

271
>
301

「セオリーはしょせんセオリーでしかない」
でもそのセリフを言うのはいつも
セオリーができてない人って気がする



[東1局 西家 7巡目]

A 079



1シャンテン [× 25 × 15 × 15]

単純に広いのは打によるメンツ固定だが、受け入れ25枚のうち、15枚で最終形がタンキ待ちになってしまう。打のヘッド固定なら必ずリャンメンテンパイになる

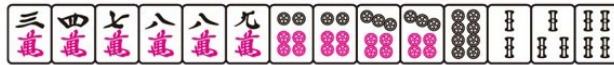
001
?
030

031
?
060

061
?
090

[東1局 西家 7巡目]

A 080



1シャンテン [× 25 × 16 × 15 × 15]

打における-引きは、ピンズを-の亜リャンメンに取ることができ、形的にはメンツ固定有利。だが、タンヤオとイーペーコーの2ハンアップは大きく、打点面を考慮するとヘッド固定有利となる。



上のようなタンヤオにならない形なら、打でのメンツ固定としたい。

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

[東1局 西家 7巡目]

A 081



1シャンテン [× 29 × 16 × 15 × 15 × 15]

ヘッド固定(打)ならタンヤオ確定で鳴きが可能になる。だが、受け入れはメンツ固定(打)のほぼ半分で、「チー2倍速」と考えてもスピード面はほぼ同条件だ。メンゼンならハネ満の可能性もあるため、打点面を考慮した総合力ではメンツ固定有利になる。

211
?
240

241
?
270

271
?
301

[東1局 西家 4巡目]

A 082



1シャンテン [花 ×28 六 ×17 二 ×17 三 ×16 四 ×16]

形的にはヘッド固定有利だが、「ヘッドで満足できるか?」という問題。あわててヘッド固定せず、打で受け入れ最大に構えれば、・を引いたときにタンヤオ確定のヘッド固定にすることができ、ドラ引きにも対応できる。

[東1局 西家 4巡目]

A 083



1シャンテン [花 ×24 六 ×17 八 ×17 二 ×13 三 ×12 四 ×12]

目先の枚数にとらわれず、好形テンパイの枚数優先。必ずピンフになるので打点面でも有利だ。

[東1局 西家 4巡目]

A 084



1シャンテン [花 ×29 六 ×16 八 ×16 二 ×16 三 ×11 四 ×11]

単純な受け入れ枚数では打が圧倒的に有利だが、ここでも目先の枚数にとらわれず、ピンフ確定に構える。打に比べテンパイ確率では劣るものの、アガリ確率と期待値では最大となる。「**手役を確定できるのは大きい**」と言えそうだ。実戦では・の切り順を含めて使い分けになるが、「巡目」「三色変化」「タンヤオ移行」「愚形リーチが効果的か?」などを考慮して打牌選択したい。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

211
?
240

241
?
270

271
?
301

001
>
030

Q 085

[東1局 西家 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 西家 7巡目]



151
>
180

181
>
210

211
>
240

241
>
270

271
>
301

「事件は会議室で起きてるんじゃない!
現場で起きてるんだ!!」
ってやつだよね?



[東1局 西家 7巡目]

A 085



1シャンテン [10-7 ×42 1-7 ×28 6-7 ×28]

不確定な一通より確実なタンヤオ。おまけで三色。10-7も使える。10-7・10-7ツモなら打 6-7 で高め567三色、10-7・10-7ツモなら打 1-7 で高め678三色という、三色狙いの型にハマった手となる。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

[東1局 西家 7巡目]

A 086



テンパイ [10-7 ×8 10-7 ×3 10-7 ×3] 1シャンテン [10-7 ×42]

一通崩れだが、リーチで3900点になるなら一通を待たずに即リーチ。10-7でアガるか裏ドラが乗ればマンガンだ。高打点が必要な局面ならツモ切りでのテンパイ崩しもあるが、確実にマンガンになる有効牌は少なく、10-7-10-7を引いても5200点止まり。現代麻雀では即リーチが常識となっている形だ。

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

[東1局 西家 7巡目]

A 087



1シャンテン [10-7 ×42 10-7 カン×42 1-7 ×17 6-7 ×17]

10-7をヘッドとして使えるようにツモ切る。カンは「テンパネ」「ツモが増える」「カン裏チャンス」などメリットも多いが、10-7-10-7引きで困る。

211
?
240

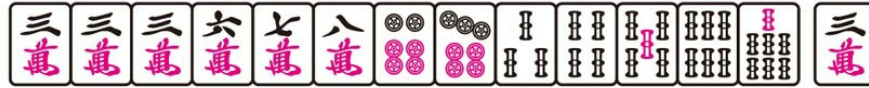
241
?
270

271
?
301

001
〜
030

Q 088

[東1局 東家 7巡目]

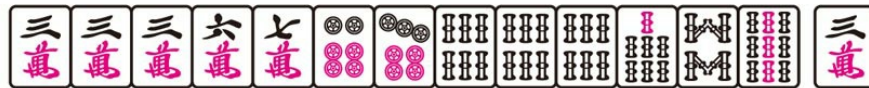


031
〜
060

061
〜
090

Q 089

[東1局 東家 7巡目]



091
〜
120

121
〜
150

Q 090

[東1局 東家 7巡目]



151
〜
180

181
〜
210

211
〜
240

241
〜
270

271
〜
301

机上で学んだことに、卓上のヒントを
加味して打牌選択します。
「現場で力を発揮できるように、
会議室で準備をしておきましょう」



[東1局 東家 7巡目]

A 088



1シャンテン [三萬×37 三萬カン×37]

絶対にカンをしてはいけない典型的な形。ピンフがなくなり、縦引きテンパイ以外はタンキ待ちになってしまう。

[東1局 東家 7巡目]

A 089



1シャンテン [三萬×28 三萬カン×28 三萬×16 三萬×16]

他にアンコがある好形1シャンテンなら暗カン。リャンメンが先に入ってもアンコから1枚切れればヘッドが作れる(今回は三萬切り)。三萬・三萬・三萬・三萬の縦引きは即リーチ。

[東1局 東家 7巡目]

A 090



1シャンテン [三萬×37 三萬×36 三萬カン×36 三萬×33]

三萬をカンコとしてだけではなく、浮き牌として見られるかという問題。下のような三萬にくっついた最終形になれば、三萬のカベがあるため、カベの外側の出アガリが期待できる。



001
?
030

031
?
060

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

211
?
240

241
?
270

271
?
301

001
~
030

Q 091

[東1局 西家 5巡目]



031
~
060



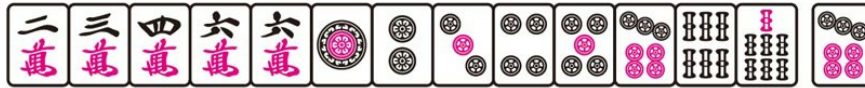
061
~
090

Q 092

[東1局 西家 5巡目]



091
~
120



121
~
150

Q 093

[東1局 南家 7巡目]



151
~
180



181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

こんなに負け続けたんだから、
次はきっと勝てる。
いや勝つ!



001
~
030

Q 094

[東1局 東家 6巡目]



031
~
060

061
~
090

Q 095

[東1局 東家 7巡目]

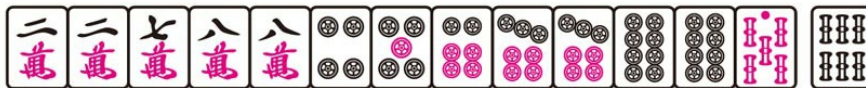


091
~
120

121
~
150

Q 096

[東1局 西家 5巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

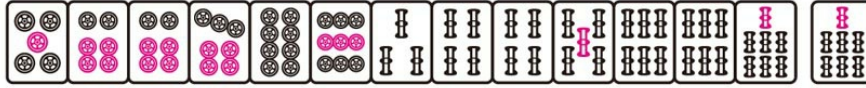
ルーレットやサイコロで同じ目が続くと、
次は違う目が出やすいと思ってしまう。
こうした思考の錯誤はギャンブルの場で
よく見られることから
「ギャンブラー錯誤」と呼ばれます



001
~
030

Q 097

[東1局 西家 7巡目]

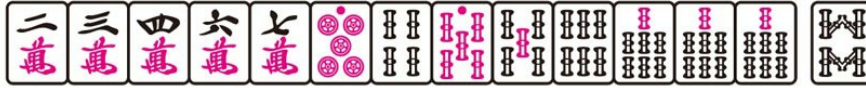


031
~
060

061
~
090

Q 098

[東1局 西家 7巡目]

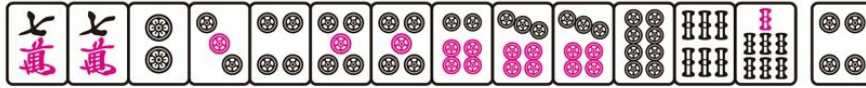


091
~
120

121
~
150

Q 099

[東1局 西家 7巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

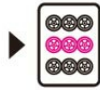
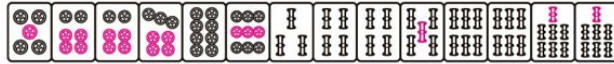
271
~
301

統計学的には「バカヅキ」や
「スランプ」と呼ばれる現象は
起きて当然なんだって



[東1局 西家 7巡目]

A 097

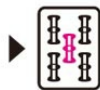


1シャンテン [×24 ×22 ×22 ×20 ×19 ×18]

迷ったらとりあえずタンヤオを確定させるのがコツで期待値最大となる。ツモでドラが出るが、それでもタンヤオで打点が確保される。

[東1局 西家 7巡目]

A 098



1シャンテン [×25 ×25 ×20 ×11]

まずは、打と打の受け入れ枚数が同じであることを確認してほしい。残しは愚形テンパイの可能性もあるが、縦引きはもちろん、横くっつきで三色目が出るなどメリットが多い。となるととの2択になるが、ここでの受け入れ25枚と20枚の差はテンパイ率・アガリ率に大きく影響する。ソーズの4面待ちを最終形として描きながら進めるのが正解だ。

[東1局 西家 7巡目]

A 099



1シャンテン [×22 ×22 ×22 ×19 ×18 ×10]

受け入れは打・打・打がともに22枚で最大。打ならでテンパイが取れる上に、マンズのリャンメン変化からの三色にも対応できる。「ツモった牌のスジ牌を切るだけで受け入れが増えるパターンがある」ことを覚えておくと便利だ。今回の形はまさにそれで、ツモのスジ牌であるを切ることで、受け入れが3枚増えている。

001
~
030

031
~
060

061
~
090

091
~
120

121
~
150

151
~
180

181
~
210

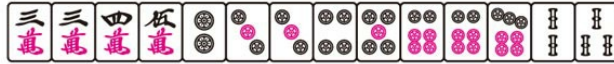
211
~
240

241
~
270

271
~
301

[東1局 西家 5巡目]

A 100



1シャンテン [三萬×26 二萬×16 一萬×16 四萬×15 五萬×15]

受け入れ最大。ピンズは**ウイング・8枚形**と呼ばれる左右対称形。
受けは 2-2-2-2-2-2-2-2-2-2 の6種。ツモしだいで 2-2 がヘッドになるヘッド流動形だ。

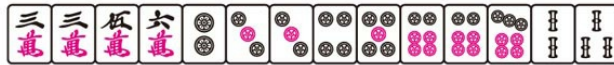
001
~
030

031
~
060

061
~
090

[東1局 西家 5巡目]

A 101



1シャンテン [二萬×16 一萬×16]

ヘッドができ、メンツ候補も足りたので、ピンズは2メンツで十分になった。2-2 と 1-1 を切り出すが、危険度を考え 2-2 と 1-1 の2スジにかかる 1-1 から。

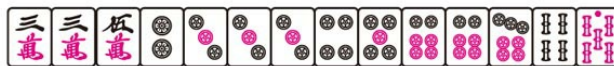
091
~
120

121
~
150

151
~
180

[東1局 西家 5巡目]

A 102



1シャンテン [五萬×18 四萬×15 三萬×15 二萬×12]

赤で打点は確保され、三色にはなりづらいので素直に受け入れ最大に。
2-2 アンコを抜き出せば 2-2-2-2-2-2-2-2-2-2 受けのリャンメンカンチャンだということが理解しやすい。



打 2-2 は 5-5 が余剰牌になり3枚損だ。

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

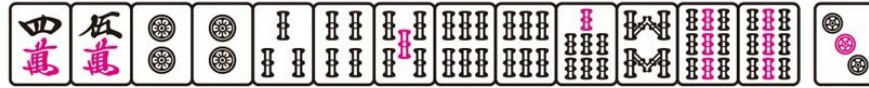
001
~
030

Q 103

[東1局 西家 5巡目]



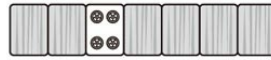
031
~
060



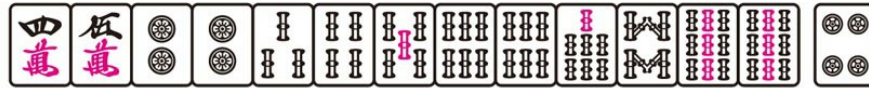
061
~
090

Q 104

[東1局 西家 5巡目]



091
~
120



121
~
150

Q 105

[東1局 西家 5巡目]



151
~
180



181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

統計学でセオリーに
異論を唱える例として
「昔は常識だったノーアウト1塁からの
送りバントは間違い」ってのが
あるって聞いたよ?



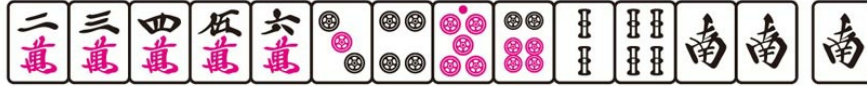
001
~
030

Q 106

[東1局 西家 7巡目]



031
~
060



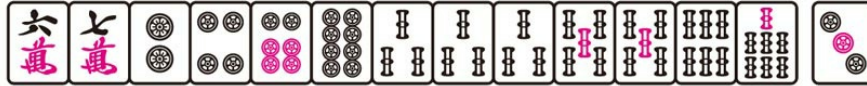
061
~
090

Q 107

[東1局 西家 7巡目]



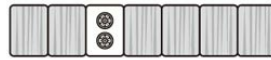
091
~
120



121
~
150

Q 108

[東1局 西家 7巡目]



151
~
180



181
~
210

211
~
240

なんでも「ノーアウト1塁で送りバントを
試みたときの勝利確率は、
どのイニングでも
下がってしまう」らしいよ

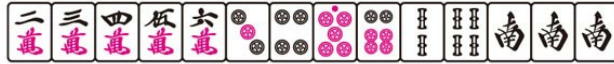


241
~
270

271
~
301

[東1局 西家 7巡目]

A 106



1シャンテン [× 33 × 33 × 20 × 20]

があるので234三色にはならない。赤1あるとはいえ、カンのテンパイでは不満なのでここを外す。456三色の変化があるのでから。

[東1局 西家 7巡目]

A 107

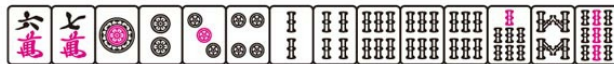


1シャンテン [× 24 × 21 × 21]

一見678の三色が見えるが、三色部分以外ですでに2メンツ完成している
ので、678三色狙いはメンツオーバーとなる。ここは瞬間の受け入れ枚数
より最終形重視で構える。ソーズは・-受けの好形なので打とし
ないように注意。次巡を引いたときに567の三色になるようにから。

[東1局 西家 7巡目]

A 108



1シャンテン [× 28 × 28 × 21 × 17 × 12]

打なら受け入れ21枚すべてで好形テンパイ(変則2面待ち含む)にな
り、ドラ引きにも対応できる。それに対し、打は受け入れこそ28枚
で最大だが、・の2種6枚でカンチャン待ちになってしまう。だがじつ
は、その2種を除いても好形テンパイ枚数は22枚で打より多い。ツモ
・の2種でピンフ。しかもツモならタンピンと打点面でも優秀なた
め、テンパイ率・アガリ率・期待値のすべてで最大となる。

001
~
030

031
~
060

061
~
090

091
~
120

121
~
150

151
~
180

181
~
210

211
~
240

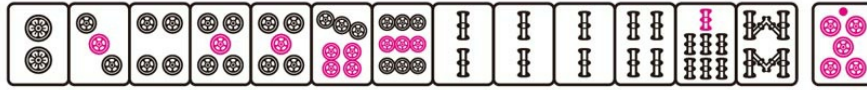
241
~
270

271
~
301

001
~
030

Q 109

[東1局 東家 7巡目]

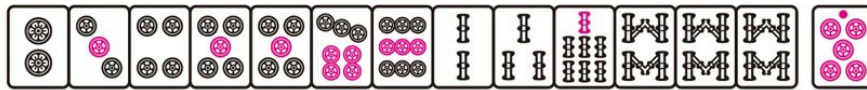


031
~
060

061
~
090

Q 110

[東1局 東家 7巡目]

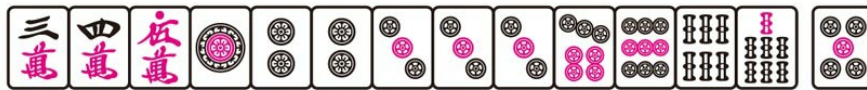


091
~
120

121
~
150

Q 111

[東1局 東家 7巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

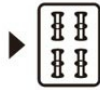
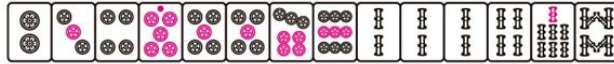
271
~
301

私は野球に関しては、
何人でやるスポーツなのかも
わかってないレベルなので、
なにがなんだか(汗)



[東1局 東家 7巡目]

A 109



1シャンテン [× 28 × 22 × 18]

打と打の受け入れ差は6枚。カン待ちになる・の縦引きテンパイを除いたとしても同枚数なので、素直に受け入れ最大に。

なお、アンコスジのカン待ちは悪くない。

※アンコのスジ待ちが悪くない理由：自分がたくさん持っている牌のスジは危険なので、その牌をツモったときに切らずにすむよう、自分の待ちにしてしまえば良いという考え方。現代では統計データにより、アンコスジは思ったよりは危険でないことがわかっているが、それでも自然に対応できるならすべきだろう。

001
~
030

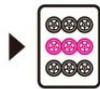
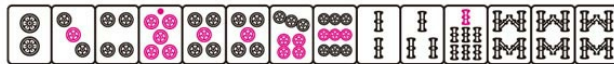
031
~
060

061
~
090

091
~
120

[東1局 東家 7巡目]

A 110



1シャンテン [× 28 × 26 × 22]

受け入れ最大は打だが、受け入れ枚数が多い中でのわずか2枚差なので最終形重視で構える。-が先に引ければ3面待ちだ

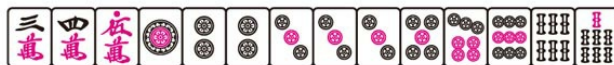
121
~
150

151
~
180

181
~
210

[東1局 東家 7巡目]

A 111



1シャンテン [× 16 × 16 × 12 × 12]

とのどちらを切るかで、その後のテンパイ時に手役が変わる形。重要なのはシャンテンが進まないツモで、を切っていれば~のツモでタンヤオ確定に取ることができる。ピンフ・タンヤオ・ドラ1どれも1ハンだが、「迷ったときはタンヤオ狙い」がほとんどのケースで正解になる。

211
~
240

241
~
270

271
~
301

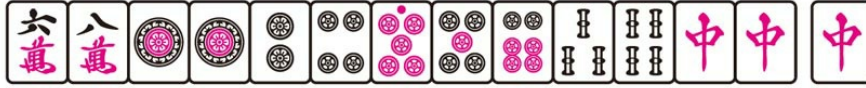
001
~
030

Q 112

[東1局 東家 4巡目]



031
~
060



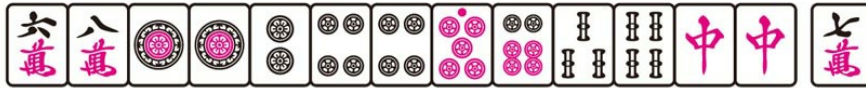
061
~
090

Q 113

[東1局 東家 4巡目]



091
~
120



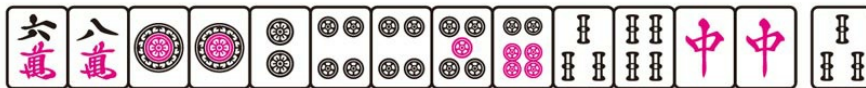
121
~
150

Q 114

[東1局 東家 4巡目]



151
~
180



181
~
210

211
~
240

昔の日本には、
100パーセント成功する
雨乞い師がいたそうです。
もともと、雨が降るまで
儀式をやめなかったそうですが…

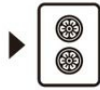
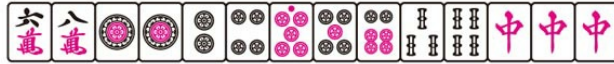


241
~
270

271
~
301

[東1局 東家 4巡目]

A 112



1シャンテン [2筒×12 8筒×12]

中がアンコになったので2筒ヘッド固定。ダイレクトツモ8筒でのテンパイとピンズの伸びを見る。

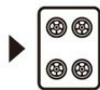
001
~
030

031
~
060

061
~
090

[東1局 東家 4巡目]

A 113



1シャンテン [4筒×16 2筒×12 8筒×12 中×12]

4筒と8筒の比較。8筒残しの4筒引きでリャンメンができるより、4筒残しの8筒引きでメンツができる方が有利。

091
~
120

121
~
150

[東1局 東家 4巡目]

A 114



2シャンテン [8萬×33 6萬×33 2筒×33 3筒×29 4筒×22 5筒×20]

3筒を縦引いたことでチートイツの目が出た。メンツ手と見ても6ブロックでメンツオーバーなので、チートイツの目を残しながら、ここで5ブロックに絞った方が良い。4筒を切らないとすれば、合わせて2筒を残した方が良いので、落とすのはマンズカンチャンだ。次巡の6萬引きでリャンメンができたらチートイツは見切っても良いので、外側の8萬から切ろう。

151
~
180

181
~
210

211
~
240

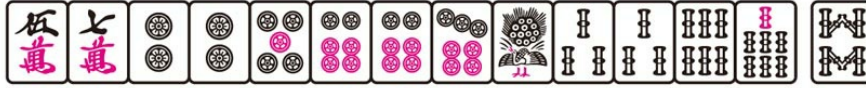
241
~
270

271
~
301

001
~
030

Q 115

[東1局 東家 7巡目]

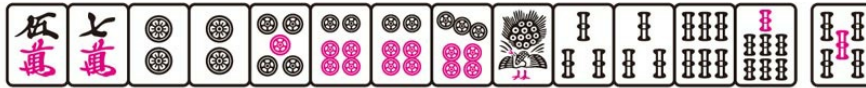


031
~
060

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

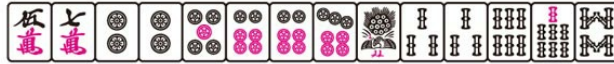
271
~
301

絶対に成功する雨乞いの話、
聞いたことがある。
「成功するまで続けなさい」って
いう教訓としてだけど



[東1局 東家 7巡目]

A 115

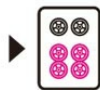


1シャンテン [×12 ×8 ×8]

マンズが不安定なので打とし、タンヤオを追いつつピンズやマンズの変化を見る。直接の裏目はのみ。

[東1局 東家 7巡目]

A 116



1シャンテン [×12 ×8 ×8]

567の三色確定なので、愚形含みでも受け入れ最大に受ける。

ポンは5800点止まりだが、受け入れが狭いので欲張らずに鳴くこと。

[東1局 東家 7巡目]

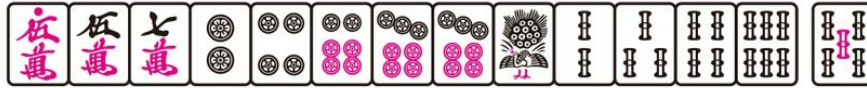
A 117



001
~
030

Q 118

[東1局 南家 4巡目]

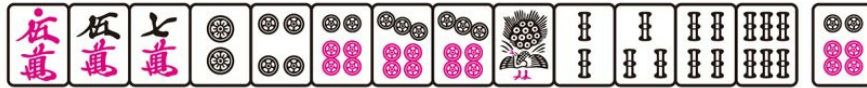


031
~
060

061
~
090

Q 119

[東1局 南家 4巡目]



091
~
120

121
~
150

Q 120

[東1局 東家 7巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

オカルトを頭ごなしに否定するより、
「なぜ信じてしまうのか？」を理解し、
仲良く付き合っていきたいですね



[東1局 南家 4巡目]

A 118



1シャンテン [7m ×16 6m ×12 2s ×12 3s ×12 4s ×12]

素直に2ヘッドで進める。打 3s とした人は要注意。一見、柔軟そうだがドラ2の勝負手で即リーチを打つ形なので4枚の差は大きい。

[東1局 南家 4巡目]

A 119



2シャンテン [1p ×24 2s ×24 7m ×22 2s ×22 1p ×22 3s ×22]

ドラ表示牌のカン 3s 引きとドラ 1p 縦引きの確率は同じ、どちらもあまり期待できないが、喰いタン本線でとりあえず内寄せ。ツモ 3s は 1p がフリテンになるが、全体のバランスを見て組み直そう。

[東1局 東家 7巡目]

A 120



1シャンテン [2s ×17 3s ×17 4s ×15]

まずはカン 3s の受けに気付くかどうか？ その上で打 2s と打 3s の比較になるが、受け入れ枚数は同じで、タンヤオになりやすいのは打 2s だ。メンタンピンイーペーコーが最高形で、打点効率も良いので打 2s が期待値最大となる。1ハン上がれば倍、下がれば半分という点数計算の仕組み上、枚数的にほぼ同条件の場合は「最低打点を見るより、最高打点を見た方が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

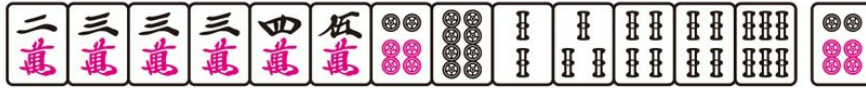
241
~
270

271
~
301

001
~
030

Q 121

[東1局 西家 7巡目]

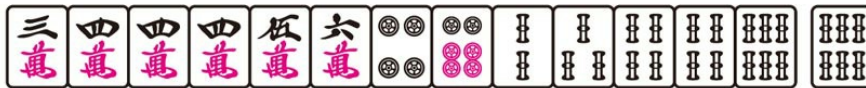


031
~
060

061
~
090

Q 122

[東1局 西家 7巡目]

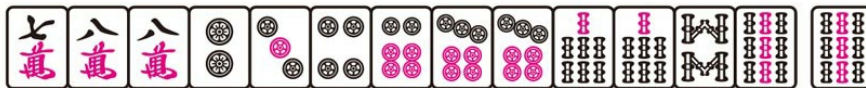


091
~
120

121
~
150

Q 123

[東1局 西家 4巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

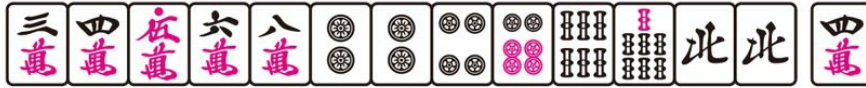
麻雀のルールは難しすぎるよね。
覚えたいって子はたくさんいるのに、
みんなルール本の厚さを見ただけで
挫折しちゃう



001
~
030

Q 124

[東1局 東家 7巡目]

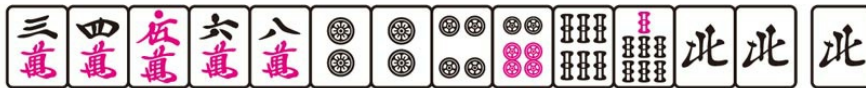


031
~
060

061
~
090

Q 125

[東1局 東家 7巡目]

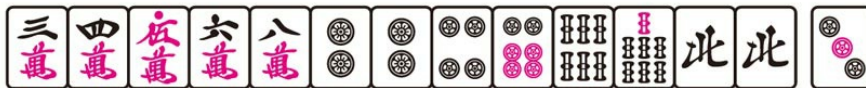


091
~
120

121
~
150

Q 126

[東1局 東家 7巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

競技人口を増やすために
「ルールの簡略化」「ルールの統一」が
よく話題に上がりますが、
残念ながら全然進んでないのが
現状ですね



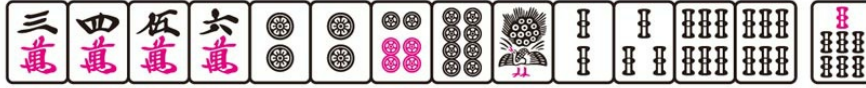
001
~
030

Q 127

[東1局 西家 4巡目]



031
~
060



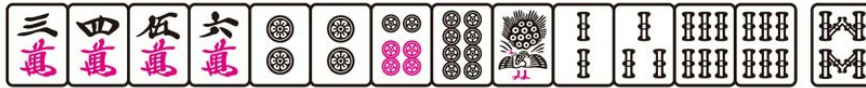
061
~
090

Q 128

[東1局 西家 4巡目]



091
~
120



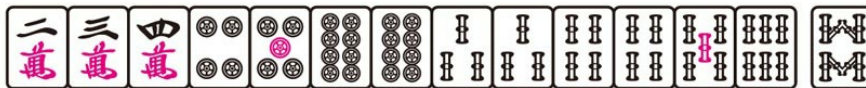
121
~
150

Q 129

[東1局 西家 7巡目]



151
~
180



181
~
210

211
~
240

241
~
270

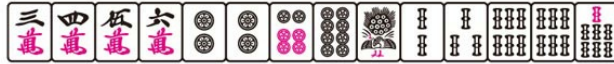
友達は最初のピンフで止まっちゃったよ。
雀頭の条件がよくわからないんだって



271
~
301

[東1局 西家 4巡目]

A 127

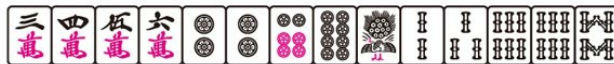


▶ 1シャンテン [×16 ×16 ×12 ×8]

カンチャンをテンパイまで残したくないので、カン ツモのダイレクトテンパイとマンズの伸び狙い。ピンフにもなりやすい。

[東1局 西家 4巡目]

A 128



▶ 1シャンテン [×12 ×12 ×8 ×8] 2シャンテン [×70]

愚形残りなので、できればドラ絡みのマンズを伸ばして2メンツ作りたい。マンズを2メンツ換算にすると6ブロックになりメンツオーバーとも取れる形。マンズが伸びたときに が残っていた方がいいので、ここでカンチャンを落とす。まだ序盤なので2シャンテンに戻しても好形を追いたい。

[東1局 西家 7巡目]

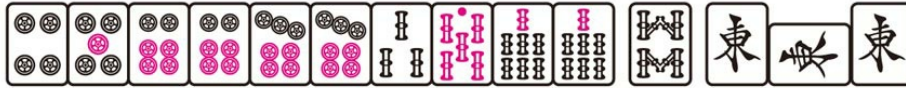
A 129



001
~
030

Q 133

[東1局 東家 6巡目]

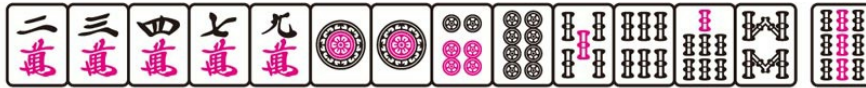


031
~
060

061
~
090

Q 134

[東1局 東家 4巡目]



091
~
120

121
~
150

Q 135

[東1局 東家 4巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

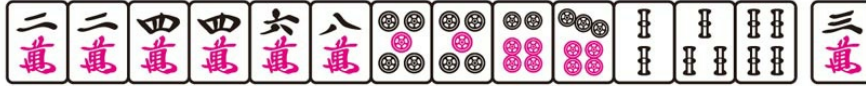
「点数計算なんて簡単だ」は
 麻雀プロの常套句じょうとうくですが、
 そのわりにプロ試験は
 点数計算問題が多くを占めます



001
~
030

Q 136

[東1局 西家 7巡目]

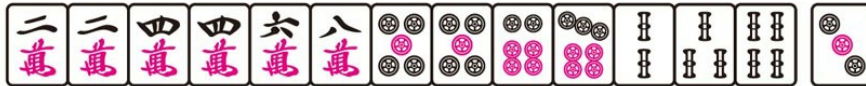


031
~
060

061
~
090

Q 137

[東1局 西家 7巡目]

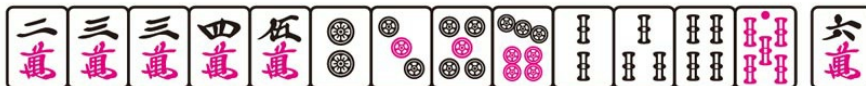
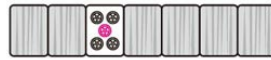


091
~
120

121
~
150

Q 138

[東1局 西家 6巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

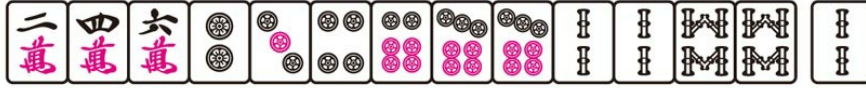
規則性のない数字を覚えるのが
簡単なわけないよね?
どうして自分が一生懸命覚えたことを
簡単なんて言うんだろ?



001
~
030

Q 139

[東1局 東家 7巡目]

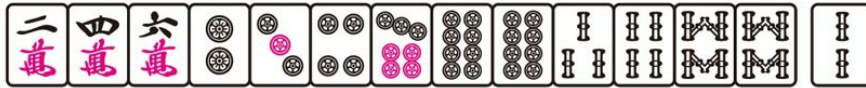


031
~
060

061
~
090

Q 140

[東1局 東家 7巡目]

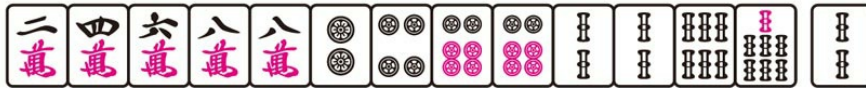


091
~
120

121
~
150

Q 141

[東1局 東家 5巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

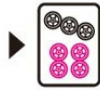
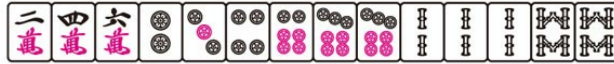
271
~
301

ダブル東トイツって、2符? 4符?
ルール統一お願いします!



[東1局 東家 7巡目]

A 139



1シャンテン [1 bamboo × 16 6 bamboo × 16 2 circles × 16 2 squares × 12]

最終形重視でリャンメン固定。打 1 bamboo とすればカン 6 bamboo が残ったときに先切りスジひっかけになり多少出やすいが、麻雀にツモや一発がある以上、最終形重視の打 2 circles が王道。鳴き効率で比較した場合も、「愚形をさばいて好形を残す」のが現代流だ。

[東1局 東家 7巡目]

A 140

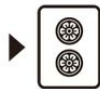


1シャンテン [1 bamboo × 16 6 bamboo × 16 2 circles × 16 2 squares × 12]

ピンフ狙いなら打 2 circles でマンズリャンカン残しだが、234三色を固定する打 6 bamboo が面白い。2 circles でタンヤオが崩れることや、6 bamboo 先切りでスジ待ちが出やすくなることも含めて、打 6 bamboo が有利になる要素が多い。打 2 circles と構えても4分の3の確率でテンパイ時に出る牌は 6 bamboo になる。

[東1局 東家 5巡目]

A 141



2シャンテン [1 bamboo × 28 2 circles × 28 6 bamboo × 24 8 bamboo × 24 2 squares × 24]

2ヘッドで進めるため、打 1 bamboo と打 2 circles の2択。どちらを切っても良さそうだが、1 bamboo か 2 circles がアンコになった形を想定してみよう。打 1 bamboo としていると余剰牌が出てしまう。これは弱ターツ3枚構成理論で解くとわかりやすい。マンズは5枚、ピンズは4枚なので、ピンズを3枚構成にするのが正解。

001
~
030

031
~
060

061
~
090

091
~
120

121
~
150

151
~
180

181
~
210

211
~
240

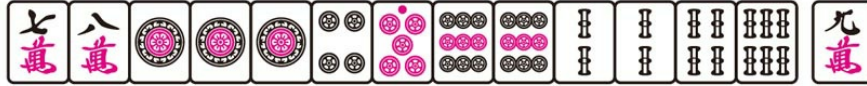
241
~
270

271
~
301

001
~
030

Q 142

[東1局 西家 7巡目]

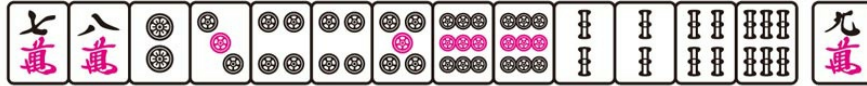


031
~
060

061
~
090

Q 143

[東1局 西家 7巡目]

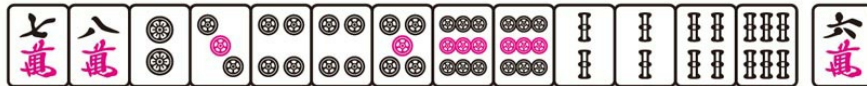


091
~
120

121
~
150

Q 144

[東1局 西家 7巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

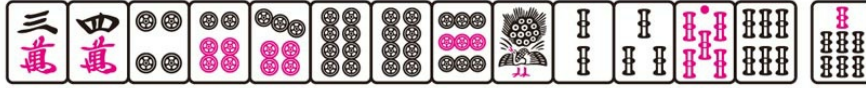
符が必要っていう人も多いですが、
名古屋で一番流行ってる
フリー雀荘には
符計算がなく、すべて30符扱いです



001
~
030

Q 145

[東1局 西家 5巡目]

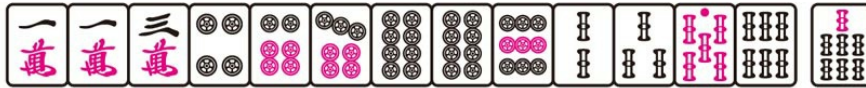


031
~
060

061
~
090

Q 146

[東1局 西家 5巡目]

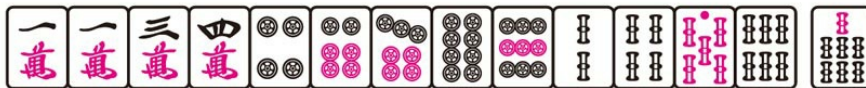


091
~
120

121
~
150

Q 147

[東1局 西家 5巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

符計算なし、これ単純明快で
いいと思わない?
これなら逆転条件で
間違えることも減るよね?



001
〜
030

Q 151

[東1局 東家 7巡目]

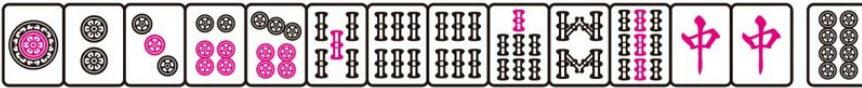


031
〜
060

061
〜
090

Q 152

[東1局 東家 7巡目]



091
〜
120

121
〜
150

Q 153

[東1局 東家 7巡目]



151
〜
180

181
〜
210

211
〜
240

241
〜
270

271
〜
301

ラーメンは大好きですが、
じつはネギが苦手です



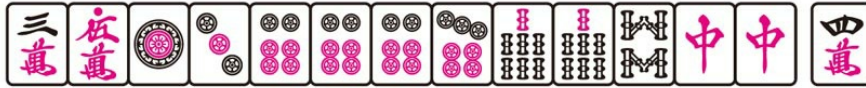
001
>
030

Q 154

[東1局 東家 6巡目]



031
>
060



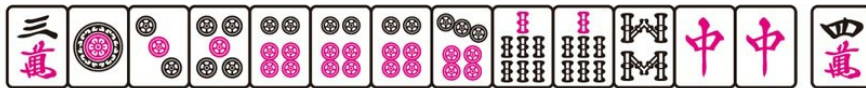
061
>
090

Q 155

[東1局 東家 6巡目]



091
>
120



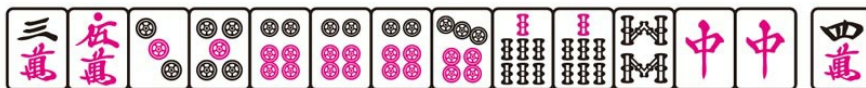
121
>
150

Q 156

[東1局 東家 6巡目]



151
>
180



181
>
210

211
>
240

241
>
270

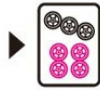
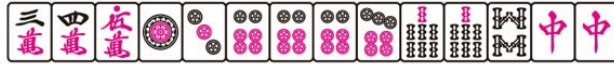
271
>
301

「ネギが苦手」なんて言ったら
怒られると思いましたが、
「ネギなんかいない」って主張する
マニアもいると聞いて安心しました



[東1局 東家 6巡目]

A 154



1シャンテン [×16 ×12 ×8]

中頼りの手なので、**中**トイツとセットで**中**トイツを残すが、**中**ヘッド固定の打**中**とまではしないというバランス問題。打**中**での素直な1シャンテン取りが正解で、**中**-**中**引きのテンパイはカン**中**で即リーチを打つのが実戦的だ。

[東1局 東家 6巡目]

A 155

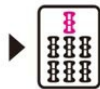


2シャンテン [×28 ×27 ×25 ×24 ×24 **中** ×23]

ピンズを + + と分けると6ブロックでメンツオーバー。**中**頼みの手なので、**中**を鳴いたときに強いブロックが残る構えが基本になる。鳴き前提なら3ヘッドが有利なので、一番弱いブロックは のカンチャンだ。 から切れば裏目は のみでツモ にも対応できる。

[東1局 東家 6巡目]

A 156



1シャンテン [×16 ×15 ×13 ×9]

中がポンできる構えに。鳴いた後の最終形で選べばソーズリャンメン固定が正解だとわかる。**中**引きが第一希望だが、・引きでも即リーチだ。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

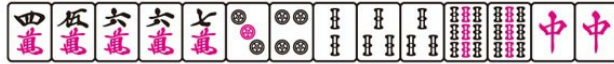
211
?
240

241
?
270

271
?
301

[東1局 東家 7巡目]

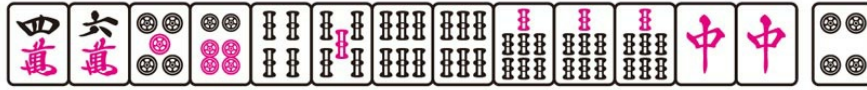
A 157



001
>
030

Q 160

[東1局 西家 8巡目]

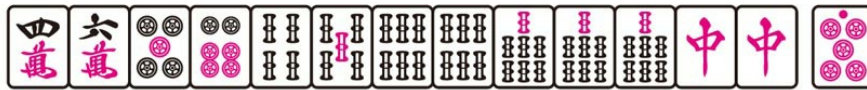


031
>
060

061
>
090

Q 161

[東1局 西家 8巡目]

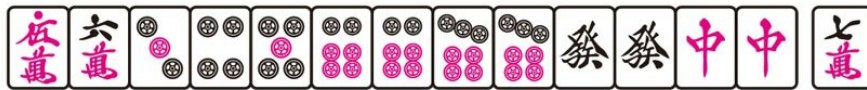


091
>
120

121
>
150

Q 162

[東1局 西家 8巡目]



151
>
180

181
>
210

211
>
240

241
>
270

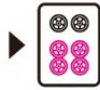
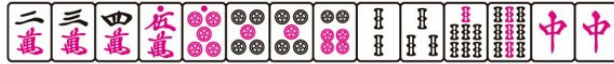
271
>
301

スガキヤの影響すごいよね?
今では学校給食や
コンビニの冷やし中華にも
マヨネーズが付くんだから?



[東1局 南家 8巡目]

A 163



1シャンテン [二萬 ×12 五萬 ×12 八萬 ×12] 2シャンテン [一萬 ×69]

もう8巡目で中が鳴けるとも限らず、カンさえ引ければ好形テンパイでリーチが打てるので、一萬のカンチャンはぎりぎりまで温存したい。二萬-八萬を引いても速くなっていないので八萬から。

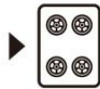
001
?
030

031
?
060

061
?
090

[東1局 南家 5巡目]

A 164



2シャンテン [七萬 ×29 八萬 ×29 九萬 ×18 一萬 ×15] 3シャンテン [中 ×67]

二萬と八萬がスジになっているので両方残す価値は薄い。ツモと来てもドラが出るだけなのでドラヘッド固定が正解。これなら、チートイツと役牌の目が残る。

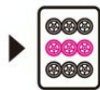
091
?
120

121
?
150

151
?
180

[東1局 南家 4巡目]

A 165



2シャンテン [五萬 ×27 八萬 ×27 南 ×27 一萬 ×25 六萬 ×22]

スポーツ新聞の何切る欄より。紙面の麻雀プロによる解答は打五だった。ここで5ブロックに絞る打八萬推奨。567の三色と役牌狙いだが、南が鳴けないままピンズかソーズのリャンメンを先に引いた形で比較してみよう。打五としていた場合はいまだ6ブロックでターツ選択を迫られるが、打八萬としていれば続けて八萬を切ることで完全1シャンテンになる。じつは、打五は打八萬の下位互換でしかない。

181
?
210

211
?
240

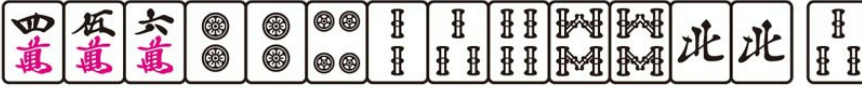
241
?
270

271
?
301

001
>
030

Q 166

[東1局 西家 5巡目]

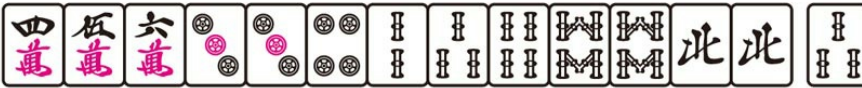


031
>
060

061
>
090

Q 167

[東1局 西家 8巡目]



091
>
120

121
>
150

Q 168

[東1局 西家 4巡目]



151
>
180

181
>
210

211
>
240

241
>
270

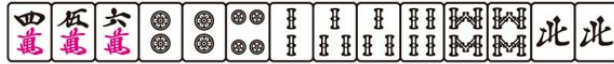
271
>
301

ラーメンに、こしょうはかけない派。
でも、スガキヤのラーメンは、
こしょうと相性が良すぎるよ



[東1局 西家 5巡目]

A 166



1シャンテン [19×10 20×8 21×6] 2シャンテン [19×42]

某女子大生の戦術書によると「チートイツの可能性も考慮して21切り」とのことだが、次に何を縦引いてもチートイツに受けるような形ではない。中途半端に21を切るくらいなら19をツモ切った方が良く、19を切らないのであれば、ここで19を切るしかない。19切りは2シャンテン戻しだが、打点アップ効果や仕掛けができることを考えると、一歩引くだけの価値はある。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

091
?
120

[東1局 西家 8巡目]

A 167



1シャンテン [19×14 20×12 21×6] 2シャンテン [19×42]

序盤なら19切りもあるが、素直に1シャンテンに進める。ここはピンズをリャンメン固定し、ソーズが伸びたらメンタンピンへ移行。ピンズ引きでのテンパイはシャボリーチ。19とのシャボは良い待ちなので自信を持って即リーチをかけよう。

121
?
150

151
?
180

181
?
210

211
?
240

[東1局 西家 4巡目]

A 168



2シャンテン [19×24 20×24 21×24 22×22 23×22]

メンツオーバー。トイツは3つも必要ない。横伸びしないオタ風トイツ落としが正解。

241
?
270

271
?
301

001
~
030

Q 169

[東1局 南家 7巡目]



031
~
060

061
~
090

Q 170

[東1局 南家 7巡目]



091
~
120

121
~
150

Q 171

[東1局 南家 7巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

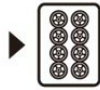
271
~
301

ゆずこしょうがおいてある
お店も珍しくなくなったよね?



[東1局 南家 7巡目]

A 172



1シャンテン [10 × 34 10 × 33 10 × 27 10 × 17]

10をチーしたときに、10タンキより10タンキの方が良く、また10チーでリャンメン待ちが作れる。10-10チーのカン10待ちという手もある。

[東1局 南家 7巡目]

A 173



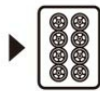
1シャンテン [10 × 41 10 × 28 10 × 25]

10を切っても10が裏目にならないのでこう構える。

10はポン、10・10はチー。10は上家から出たケースはポンもチーもできるが、瞬間的な受け入れ枚数はポン有利だ。

[東1局 東家 7巡目]

A 174



1シャンテン [10 × 16 10 × 16 10 × 14 10 × 14 10 × 8]

10-10をチーして、さらに10-10待ち。ポンでのシャボも悪くない。

単純に広いのは10か10切りだが、鳴いたときの最終形を考えて打牌選択しよう。ここでフリテンができると最後まで残ってしまいそうなので、ツモ10はツモ切りする予定で内側の10から切りたい。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

211
?
240

241
?
270

271
?
301

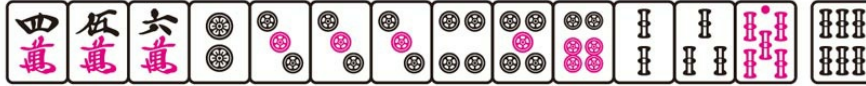
001
>
030

Q 175

[東1局 東家 7巡目]



031
>
060



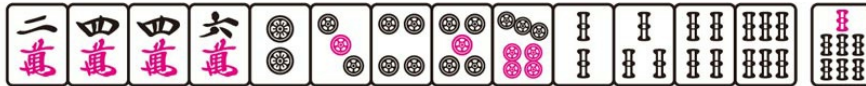
061
>
090

Q 176

[東1局 東家 4巡目]



091
>
120



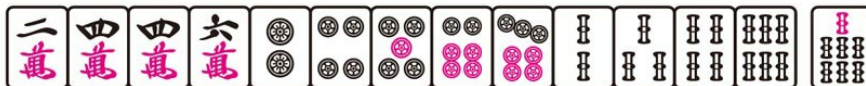
121
>
150

Q 177

[東1局 東家 4巡目]



151
>
180



181
>
210

211
>
240

241
>
270

271
>
301

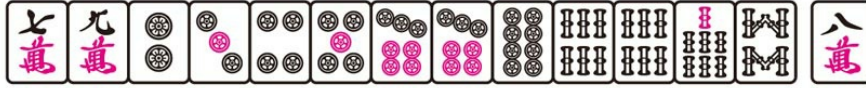
ゆずこしょうは、
柚子の皮と唐辛子をすりつぶし、
塩や果汁で味を調えたものです。
九州の一部で「唐辛子」のことを
「こしょう」と呼ぶため
このような名称になったとのこと



001
~
030

Q 178

[東1局 西家 3巡目]

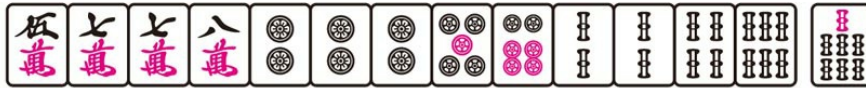


031
~
060

061
~
090

Q 179

[東1局 東家 5巡目]

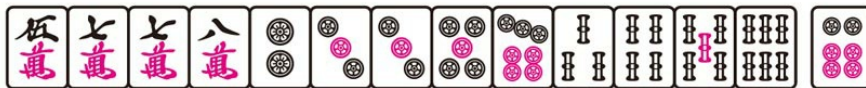


091
~
120

121
~
150

Q 180

[東1局 東家 9巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

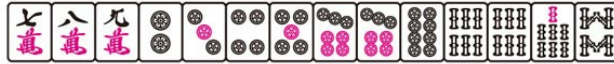
271
~
301

寿がきや食品(株)に
『本店の味』という名前の
商品があるけど、
こちらはしょうゆ味で
お店の味とは違うよ



[東1局 西家 3巡目]

A 178



1シャンテン [1s×42 2p×33 3p×33 4p×29 5p×23]

789三色とイーペーコー狙い。6p-7p待ちが浮き彫りにならないように 2pではなく3pを切ろう。

[東1局 東家 5巡目]

A 179



2シャンテン [7m×32 8m×28 9m×28 1p×24 2p×24]

567の三色を完成させるには 6m・7p・8sの3種が必要となり厳しい。打 6mならタンヤオ確定だが、アンコから1枚切ったのピンフまで視野に入れて、素直に打 7mとしよう。絶対に切ってはいけないのは 8mで、中途半端と言わざるをえない。

[東1局 東家 9巡目]

A 180



1シャンテン [2p×8 3p×8 4p×8] 2シャンテン [7m×65]

打 7mが柔軟だが、もう9巡目で2シャンテンに戻す余裕はない。ここはツモ 6mのダイレクトテンパイを逃さないように構える。ソースが伸びれば完全1シャンテンに変化する。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

211
?
240

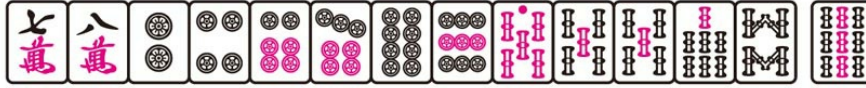
241
?
270

271
?
301

001
~
030

Q 181

[東1局 西家 5巡目]

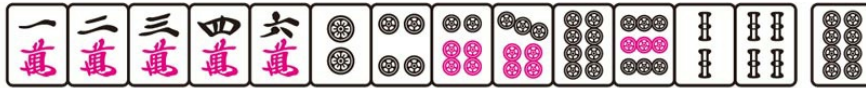


031
~
060

061
~
090

Q 182

[東1局 西家 3巡目]

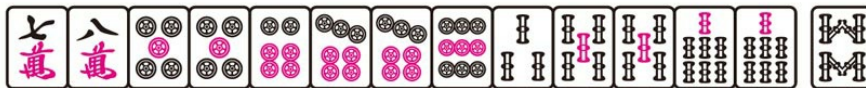


091
~
120

121
~
150

Q 183

[東1局 東家 4巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

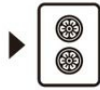
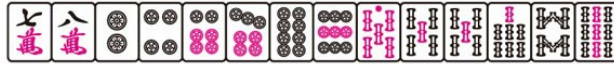
271
~
301

予言は繰り返し
訂正されてきました。
例えば世界の終わりは、
1999年ノストラダムス、
2012年マヤとか



[東1局 西家 5巡目]

A 181

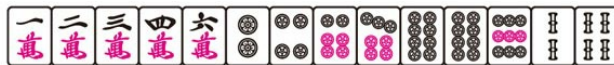


1シャンテン [1×27 2×24 3×24 7×20 8×16]

789の三色狙い。打 8 でリャンカンに受けた方が良さそうにも見えるが、三色になる受け入れは、打 8 はツモ 8 ・ 9 ・ 7 の3種10枚、打 7 はツモ 7 ・ 8 の2種8枚。単純な受け入れだけでなく、三色の受け入れでも打 8 の方が有利になる。ツモ 8 では三色もピンフも消えてしまうが、それでも赤1リャンメンテンパイなので十分妥協範囲だ。それ以上に差が出るのはマンズ引きでのテンパイ。打 7 ではカンチャンにしかならないが、打 8 ならノベタンに取れる。

[東1局 西家 3巡目]

A 182

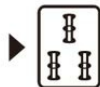


2シャンテン [1×43 2×41 3×41 7×41 8×39 9×38]

234三色とタンヤオ狙い。ツモ 7 はフリテン含みだが、広くなったと考えよう。

[東1局 東家 4巡目]

A 183



2シャンテン [1×39 2×39 3×35 7×28 8×23]

1シャンテンピーク理論により、1シャンテン時に三色含みの完全1シャンテンになりやすいように構える。打 8 としてしまった人は、 8 が遊び牌になっていることを確認しよう。ピンズが2メンツ完成した形を想定すると、 8 が機能していないのが理解しやすい。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

211
?
240

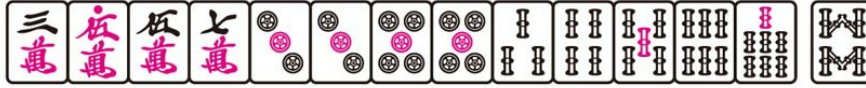
241
?
270

271
?
301

001
>
030

Q 184

[東1局 西家 7巡目]

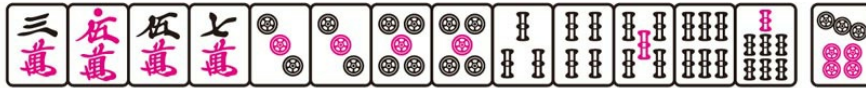


031
>
060

061
>
090

Q 185

[東1局 西家 7巡目]

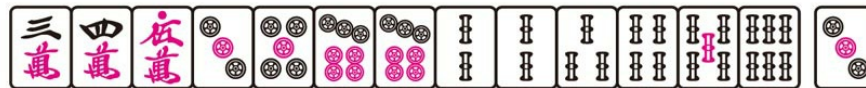


091
>
120

121
>
150

Q 186

[東1局 東家 7巡目]



151
>
180

181
>
210

211
>
240

241
>
270

271
>
301

マヤの人類滅亡説だけでも、
2012年、2015年、2020年と
主張もいろいろ。
これからのやつは結果待ちかな?(笑)



[東1局 西家 7巡目]

A 184



1シャンテン [3000×14 7000×14 4000×12 2000×8 3000×8]

ツモ²⁰⁰⁰でのイーペーコーテンパイを逃さない。柔軟性を求めるなら²⁰⁰⁰や³⁰⁰⁰切りが良さそうだが、マンズの形が不安定なので、そう打つ意味は薄い。ポンテンでかわし手とするにしても3ヘッド維持の方が有利だ。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

[東1局 西家 7巡目]

A 185



2シャンテン [3000×29 7000×29 2000×29 4000×27 2000×27 3000×27]

この問題は**弱ターツ3枚構成理論**を使って解こう。3枚1セットに構えると余剰牌が出づらいという理論だが、その延長に5枚や7枚などの奇数枚に構えるのが良いという拡大版の理論もある。ピンズとソーズは奇数枚なので、切るのは偶数枚のマンズだ。問題はマンズをどう構えるかだが、**1シャンテン時に2ヘッドが崩れづらい形に受けるのが基本**。今回の形はトイツがアンコになったときだけでなく、ツモ²⁰⁰⁰の形を想定すると良い。

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

[東1局 東家 7巡目]

A 186



1シャンテン [1111×23 2000×19 3000×19 4000×17 1111×14 2222×14]

ピンズは²⁰⁰⁰・³⁰⁰⁰・⁴⁰⁰⁰・⁵⁰⁰⁰引きでテンパイできる優秀な形。345三色があるが、赤1で打点が確保されているので受け入れ最大に構えたい。三色にこだわる打²⁰⁰⁰や打³⁰⁰⁰は高確率で愚形テンパイになってしまう。

211
?
240

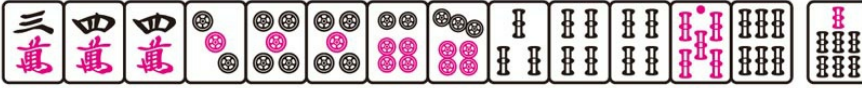
241
?
270

271
?
301

001
>
030

Q 187

[東1局 西家 6巡目]

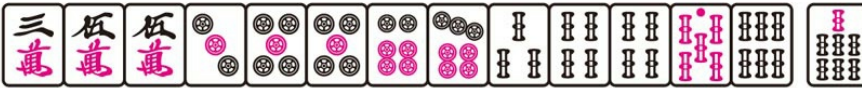


031
>
060

061
>
090

Q 188

[東1局 西家 6巡目]

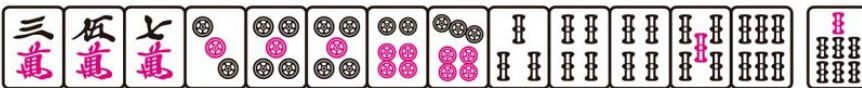


091
>
120

121
>
150

Q 189

[東1局 西家 6巡目]



151
>
180

181
>
210

211
>
240

241
>
270

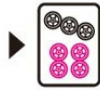
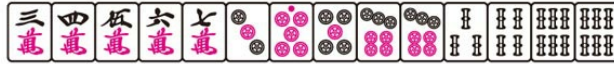
271
>
301

科学の進歩によって、
さまざまな嘘が明らかになり、
また新たな嘘が生まれます



[東1局 西家 7巡目]

A 190



2シャンテン [2×31 3×31 4×29 5×29 6×27]

打 2 でも良さそうに思えるが、メンツオーバーなので一手進んだときに差が出る。ツモりを、打牌前の形で検証してみよう。

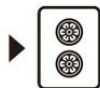
打 2 : 3-4-5-6-7 of bamboo, 2-3-4-5-6-7 of red dragon, 2-3-4-5-6-7 of green dragon, 2-3-4-5-6-7 of white dragon, 2-3-4-5-6-7 of black dragon, 2-3-4-5-6-7 of red dragon, 2-3-4-5-6-7 of green dragon, 2-3-4-5-6-7 of white dragon, 2-3-4-5-6-7 of black dragon.

打 3 : 3-4-5-6-7 of bamboo, 2-3-4-5-6-7 of red dragon, 2-3-4-5-6-7 of green dragon, 2-3-4-5-6-7 of white dragon, 2-3-4-5-6-7 of black dragon, 2-3-4-5-6-7 of red dragon, 2-3-4-5-6-7 of green dragon, 2-3-4-5-6-7 of white dragon, 2-3-4-5-6-7 of black dragon.

打 2 としていると切るものがないが、打 3 の場合は 3 を続けて切っておけば良い。2 が使えるだけでなく、三色になる可能性も残る。2シャンテン時は手役が絡む部分にヘッド候補を組み込んだ方が多い。

[東1局 西家 7巡目]

A 191



1シャンテン [2×12 3×12 4×12 5×11 6×11 7×11]

牌姿は漫画『むこうぶち(天獅子悦也、竹書房)』より。三色が見える形で 4 が2度受け。受け入れ枚数は大差ないので、最終形で選ぶのが良い。「三色崩れのペン 2 は最悪」「ツモ 3 は三色より高めピンファイーパーコーの方が優秀」。この2点を考慮すれば、ペンチャン落としが正解で良さそうだ。

[東1局 西家 7巡目]

A 192



1シャンテン [2×15 3×15 4×11 5×11]

567三色含みの1シャンテンかつ 4 固定。十分形なので4連形から切る。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

211
?
240

241
?
270

271
?
301

001
>
030

Q 193

[東1局 西家 7巡目]



031
>
060

061
>
090

Q 194

[東1局 西家 7巡目]

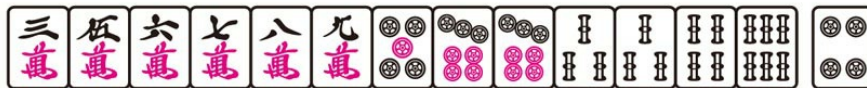


091
>
120

121
>
150

Q 195

[東1局 東家 4巡目]



151
>
180

181
>
210

211
>
240

241
>
270

271
>
301

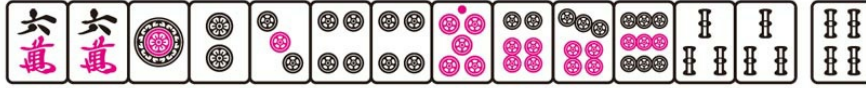
最近は出処がわからない
写真や映像は
ニセモノ認定される傾向が
あるようです



001
>
030

Q 199

[東1局 東家 7巡目]

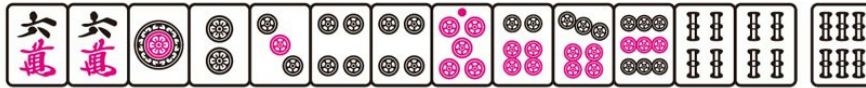


031
>
060

061
>
090

Q 200

[東1局 東家 7巡目]

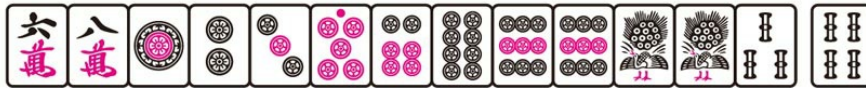


091
>
120

121
>
150

Q 201

[東1局 東家 7巡目]



151
>
180

181
>
210

211
>
240

241
>
270

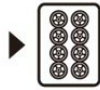
271
>
301

オカルトを語る上で忘れてはいけないのが
錬金術ですね。
錬金術とはおもに^{ひきんぞく}卑金属から
貴金属(とくに金)を精錬しようとする
試みのことです



[東1局 東家 1巡目]

A 202



1シャンテン [4東 × 40 4南 × 39 4西 × 39 4北 × 16]

某デジタル雀士の実戦譜より。デジタル雀士はヘッド固定でドラ 4東 切りとしたが、それは単純なアガリ速度しか見ていない間違っただジタルだ。期待値で考えた場合、ドラと一通を同時に捨てるドラ 4南 切りはありえない。ピンズで一通を作るなら、ヘッドはピンズ以外で作るのが良さそうだ。ピンズでヘッドを作る場合でも最低ドラ1枚は使える形にしたい。期待値最大は 4東 切りだ。

001
?
030

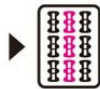
031
?
060

061
?
090

091
?
120

[東1局 西家 8巡目]

A 203



1シャンテン [4東 × 18 4南 × 18 4西 × 15 4北 × 15]

一通とタンヤオの両天秤。ツモ 4南 は 4東 切りで一通、ツモ 4西 は 4南 切りでタンヤオ。4東 から切るとツモ 4南 でタンヤオに受けられないので注意。

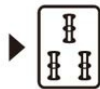
121
?
150

151
?
180

181
?
210

[東1局 西家 8巡目]

A 204



1シャンテン [4東 × 18 4南 × 18 4西 × 18 4北 × 15 4中 × 15]

受け入れ最大の内のひとつ。ツモ牌である 4南 のスジ 4東 を切ることで、4南-4東 のリャンメン待ちが 4南-4東-4中 の3面待ちに伸びる形だ。

211
?
240

241
?
270

271
?
301

001
〜
030

Q 205

[東1局 西家 7巡目]

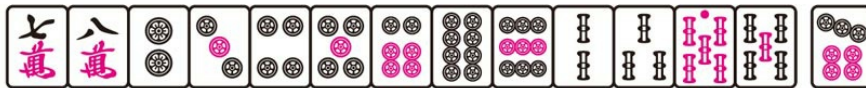


031
〜
060

061
〜
090

Q 206

[東1局 西家 7巡目]



091
〜
120

121
〜
150

Q 207

[東1局 西家 9巡目]



151
〜
180

181
〜
210

211
〜
240

241
〜
270

271
〜
301

現在の理論上では
水銀を金に変えるのは
不可能ではないのだとか?
ただそのためのコストを考えると
意味がないんだって



[東1局 西家 7巡目]

A 205



2シャンテン [10×23 11×23 12×23 13×22 14×22]

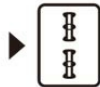
6ブロックでメンツオーバー。一通含みの広い1シャンテンを目指す。

アンコができれば下のようなタンヤオ狙いになるので、いきなり打10としないこと。



[東1局 西家 7巡目]

A 206



1シャンテン [10×18 11×18 12×18 13×18 14×16 15×16]

一通が狙えるので、10か11か12のターツ落とし。13から切ると少しお得だ。次巡14を引ければ、42枚もの牌でテンパイできる下の形に変化する。



[東1局 西家 9巡目]

A 207



1シャンテン [10×12 11×12 12×12 13×12 14×12 15×12]

前提として一通目は残す。10と11のどちらのトイツを落とすかだが、もう9巡目なので、いつ誰からリーチが入ってもおかしくない。最悪なのはトイツ落としで2枚目の10が当たり牌になること。「後の安全より今の安全優先」で構えよう。10は11-10と12-10の2スジにまたがるので、10トイツ落としは捨牌を弱くしてしまう側面もある。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

211
?
240

241
?
270

271
?
301

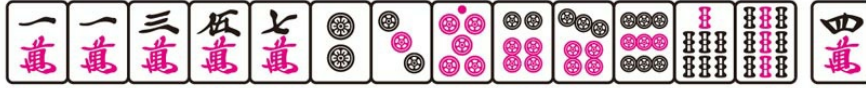
001
>
030

Q 208

[東1局 東家 7巡目]



031
>
060



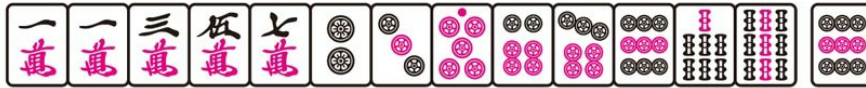
061
>
090

Q 209

[東1局 東家 7巡目]



091
>
120



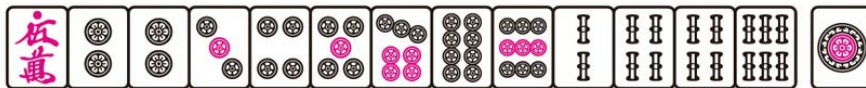
121
>
150

Q 210

[東1局 東家 7巡目]



151
>
180



181
>
210

211
>
240

最近はオカルトをバカにするけど、
あの石原慎太郎・元東京都知事も
ネッシーを探してたらしいよ

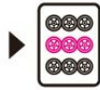


241
>
270

271
>
301

[東1局 東家 7巡目]

A 208

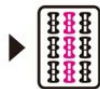


1シャンテン [×12 ×12] 2シャンテン [×61]

落としは2シャンテン戻しなので、 と の2択。一通は先に 先引きが最低条件 (- 先引きの場合は即リーチになる) となり、 が引けたとしても の受けがかぶる。それなら3面待ちの可能性を残した方がいい。

[東1局 東家 7巡目]

A 209

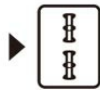


1シャンテン [×24 ×24 ×24 ×24 ×20 ×20]

2ヘッド理論によりヘッド候補を2つ残す。この構えならどちらかのトイツがメンツに進化しても残ったトイツをヘッドのまま使える。一通と567三色の変化に期待。

[東1局 東家 7巡目]

A 210



1シャンテン [×8 ×8] 2シャンテン [×65]

が使える形を想定する。マンズ1ブロック、ピンズ3ブロックなら、ソーズ1ブロックの計算になる。

下の2つのような形を目指すので、あわてて を切らない方がいい。



001
?
030

031
?
060

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

211
?
240

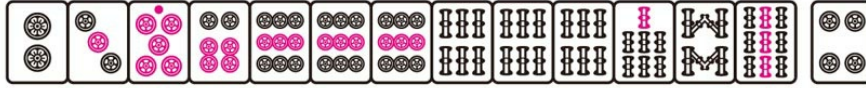
241
?
270

271
?
301

001
~
030

Q 217

[東1局 西家 6巡目]

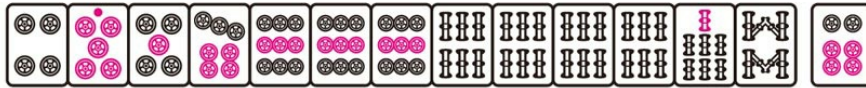


031
~
060

061
~
090

Q 218

[東1局 西家 6巡目]



091
~
120

121
~
150

Q 219

[東1局 西家 6巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

将棋の棋士は「収入が安定している」
って言いますからね。
麻雀プロの収入は…(ゴニョゴニョ)

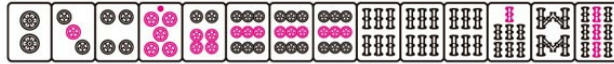


241
~
270

271
~
301

[東1局 西家 6巡目]

A 217



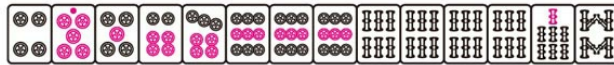
▶ リーチ テンパイ [×11 ×11 ×11 ×6 ×6]

がドラ表示牌でカンできないため を切ってリーチ。

3面待ちに受けるなら、どれを切ってもテンパネしない形なので、カンの可能性がある方のアンコを残す。

[東1局 西家 6巡目]

A 218



▶ リーチ テンパイ [×10 ×7 ×7 ×6]

テンパネで打点および期待値が変わる形。見逃しやすいテンパネをまとめておこう。打 リーチなら - · (3種10枚)の変則3面待ちになり、 - でアガればテンパネする。また打 リーチで をツモった場合もテンパネする。どれを切ってリーチするか実戦では使い分けになるが、期待値では、打 > 打 > 打 > 打 の順になる。

[東1局 西家 6巡目]

A 219



▶ リーチ テンパイ [×9 ×7 ×7 ×5 ×2]

カン と の3面待ち。枚数も9枚受けで最大となる。 でタンヤオイペーコー、 でタンピンイーペーコー、 でタンピンだ。

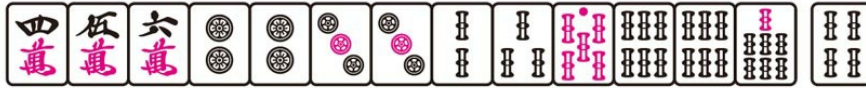
001
~
030

Q 220

[東1局 西家 6巡目]



031
~
060



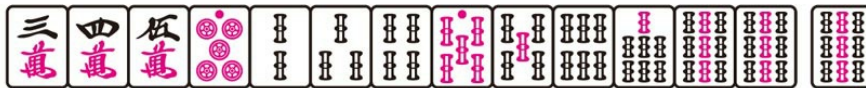
061
~
090

Q 221

[東1局 西家 6巡目]



091
~
120



121
~
150

Q 222

[東1局 西家 6巡目]



151
~
180



181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

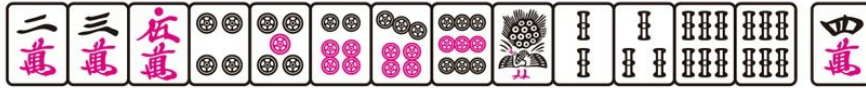
職業欄「麻雀プロ」では、
住宅ローンの審査も
大変だったとかどうか？



001
~
030

Q 229

[東1局 西家 5巡目]

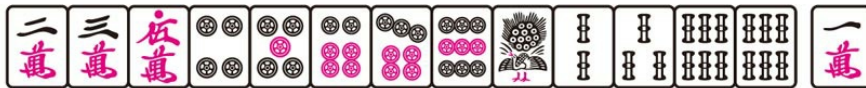


031
~
060

061
~
090

Q 230

[東1局 西家 5巡目]

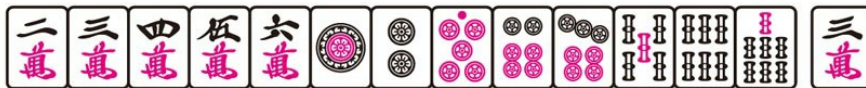


091
~
120

121
~
150

Q 231

[東1局 西家 5巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

将棋なら駒落ち、囲碁なら置き石、
力の差に応じたハンデキャップを
与えることがあるよね？



241
~
270

271
~
301

[東1局 西家 5巡目]

A 229

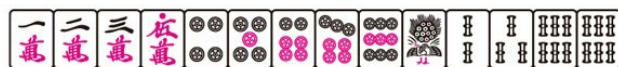


テンパイ [二 $\times 4$ 三 $\times 4$] 1シャンテン [四 $\times 54$]

テンパイ崩し。出アガリ5200点からの即リーチも悪くないが、ダブル4連形ならすぐにテンパイ復帰できそう。裏目引きはフリテンリーチで良い。

[東1局 西家 5巡目]

A 230



テンパイ [三 $\times 4$] 1シャンテン [四 $\times 48$]

浮き牌の三が強いのでテンパイ崩し。出アガリ2600点からの即リーチも悪くないが、打のテンパイ崩しはフリテン含め6種でリャンメン以上のテンパイになる。三を使ったリャンメンテンパイならメンピンドラ2でマンガンだ。

[東1局 西家 5巡目]

A 231



テンパイ [二 $\times 4$] 1シャンテン [三 $\times 33$ 四 $\times 34$ 五 $\times 30$]

タンピン三色まで見える手牌での不本意なテンパイだが、これでもリーチで出アガリ5200点から。最終形の良し悪しはともかく、ドラを使わずに5200点以上の打点を作るのは意外に難しい。

001
~
030

031
~
060

061
~
090

091
~
120

121
~
150

151
~
180

181
~
210

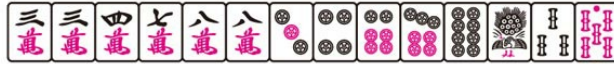
211
~
240

241
~
270

271
~
301

[東1局 西家 5巡目]

A 232

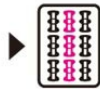


2シャンテン [22 × 32 23 × 32 24 × 28 25 × 28 26 × 24 27 × 24]

タンヤオと345三色狙い。26切りでも良さそうだが、23・24・25・26引きの形は26が残っていた方がよい。2ヘッドなので受け入れ最大という点も確認しておこう。

[東1局 西家 3巡目]

A 233



1シャンテン [11 × 8 12 × 8 13 × 8] 2シャンテン [14 × 75]

3種の牌で1シャンテンに取れるが、どれも悪い形で固定されてしまう。まだ序盤なので2シャンテン戻しになっても柔軟な形に構えたい。ここはソーズの未完成部分を3枚構成(14・15・16)に構えながらドラ受けに寄せよう。これなら裏目は17のみで、マンズとピンズ両方の伸びに対応できる。

[東1局 西家 5巡目]

A 234



2シャンテン [22 × 29 23 × 25 24 × 25 25 × 23 26 × 22 27 × 16]

打22と打23の選択。タンヤオを目指し23を切っても、ほとんどのツモで次に22を切ることになる(ツモ22の形を確認しよう)。

22残しで変化を期待するより、ツモ23・24・25で2メンツ完成するソーズをそのまま残した方がよい。

001
~
030

031
~
060

061
~
090

091
~
120

121
~
150

151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

[東1局 西家 7巡目]

A 235



2シャンテン [4×28 1×28 2×28 3×26 4×26 5×22]

678三色メインの1シャンテンに構えるなら 3 や 4 切りが良さそうだが、三色が確定しているわけではないのでリャンメン固定が先。これなら 3 や 4 引きでタンヤオ移行できる。

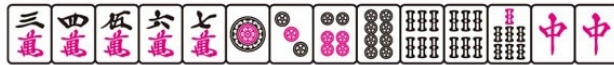
001
~
030

031
~
060

061
~
090

[東1局 東家 5巡目]

A 236



2シャンテン [1×27 2×27 3×27 4×27 5×27]

6ブロックでメンツオーバー、ポン材は残すのでカンチャン外し。最終形としては 3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-100 カンチャンより、端寄りの 1-2 カンチャンの方が優秀だが、三色・3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-100 タンヤオを見て 1-2 から切ろう。

091
~
120

121
~
150

151
~
180

[東1局 東家 5巡目]

A 237



2シャンテン [1×20 2×16 3×16 4×16 5×16]

手拍子で打 1-2 としない。三色と 3-4 のポンを見て、ここで5ブロックに絞る。打 1-2 としてしまうと 3-4 をポンした形が、愚形の多いヘッドなしメンツオーバーになってしまう。

181
~
210

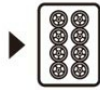
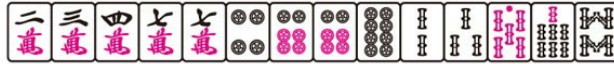
211
~
240

241
~
270

271
~
301

[東1局 西家 4巡目]

A 238

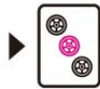


2シャンテン [23477 × 28 23477 × 24 23477 × 24 23477 × 24 23477 × 24]

23477を切るほどの手ではない。2ヘッド理論により、とりあえず動きやすい2ヘッドに構える。ソーズで2メンツ作れると良いが、状況しだいでは23477を切ってリャンカンに構える手もある。

[東1局 東家 4巡目]

A 239



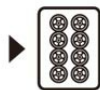
2シャンテン [33688 × 15 33688 × 15 33688 × 15 33688 × 15 33688 × 15]

タンヤオ確定や33688を使い切りたいとの理由から、ここで打33688としてしまうと失敗する。どこでブロック分けするかで印象が大きく変わる形で、ソーズを33688 + 33688と2ブロックに分けるのが正解だ。するとピンズは1ブロックで良いので、33688 → 33688と切っていくつもりで整理しよう。

弱ターツ3枚構成理論で解いても良い。マンズとソーズは5枚構成、ピンズは4枚なので、ピンズを3枚構成にするのが正解。

[東1局 西家 4巡目]

A 240



1シャンテン [23477 × 8 23477 × 8]

234三色があるので、ツモ23477よりもツモ23477や23477の方が嬉しい。アンコそばはメンツが作りづらいので23477を切る。

001
~
030

031
~
060

061
~
090

091
~
120

121
~
150

151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

001
>
030

Q 241

[東1局 東家 7巡目]



031
>
060

061
>
090

Q 242

[東1局 東家 7巡目]



091
>
120

121
>
150

Q 243

[東1局 東家 7巡目]



151
>
180

181
>
210

211
>
240

241
>
270

アセって余裕がない状態や、
いっぱいいっぱいになる状態を
「テンパー」と言うけど、
もともとは麻雀用語なんだってね？



271
>
301

[東1局 東家 7巡目]

A 241



1シャンテン [1-2-3-4-5 (Dong) × 20 6-7-8 (Zi) × 20 9-10-11 (Xiu) × 20 12-13-14 (Feng) × 16 15-16-17 (Ming) × 13]

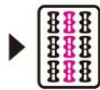
ドラの重なりより、タンヤオを優先させる。

001
?
030

031
?
060

[東1局 東家 7巡目]

A 242



1シャンテン [1-2-3-4-5 (Dong) × 20 6-7-8 (Zi) × 20 9-10-11 (Xiu) × 20 12-13-14 (Feng) × 16 15-16-17 (Ming) × 13]

ドラの縦引きだけでなく、タンヤオ、引きに加え、まさかの678三色もある。ここは瞬間受け入れ最大のひとつである打が期待値最大となる。ソーズの伸びを見る選択肢はタンヤオにならないのであまり旨味はない。

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

[東1局 東家 7巡目]

A 243



1シャンテン [4-4-6-6-7-7 (Wan) × 28 1-2-3-4-5 (Dong) × 16 6-7-8 (Zi) × 16 9-10-11 (Xiu) × 16 12-13-14 (Feng) × 15 15-16-17 (Ming) × 15]

が出ないようにメンツ固定するとともに、イーペーコーを確定させる。瞬間ヘッドがなくなるが、手役が確保されているのでタンキ待ちになっても問題ない。その後、ドラタンキに取ることもできる。

このままの形でもの縦引き(4種12枚)でリャンメンテンパイ。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。

181
?
210

211
?
240

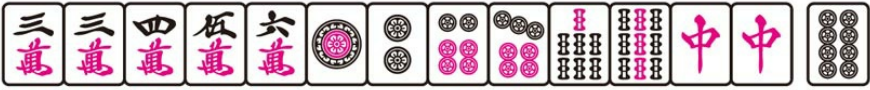
241
?
270

271
?
301

001
>
030

Q 244

[東1局 西家 4巡目]

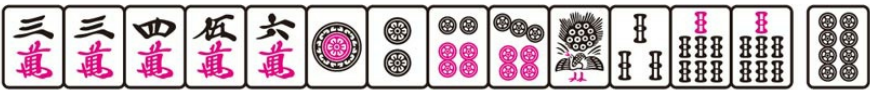


031
>
060

061
>
090

Q 245

[東1局 西家 4巡目]

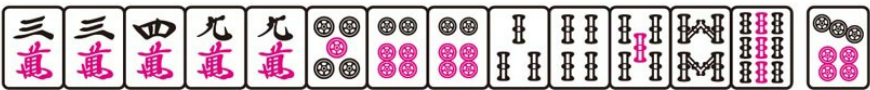


091
>
120

121
>
150

Q 246

[東1局 西家 3巡目]



151
>
180

181
>
210

211
>
240

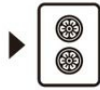
241
>
270

パチンコなんかで使われる
「リーチ」や「連チャン」も、
もともとは麻雀用語です



[東1局 西家 4巡目]

A 244



1シャンテン [三萬×8 六萬×8 一圓×8 二圓×8 三圓×8 四圓×8 一紅×8]

ペンチャンの落とし方(内→外)。

フリテン(二圓・三圓)のターツや、(二圓・三圓)のターツができて、それらより弱いターツがないので、危険度重視で内から落とす。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

[東1局 西家 4巡目]

A 245



1シャンテン [三萬×8 六萬×8 一圓×8 二圓×8 三圓×8 四圓×8]

ペンチャンの落とし方(外→内)。

打(一圓)とした後の、ツモ(二圓・三圓・四圓)は(一圓・二圓・三圓)と入れ替える。**フリテンでもリャンメンターツならばカンチャンより強い。**とくに今回のようなタンヤオ形は(二圓)チーでフリテンを解消できる。

091
?
120

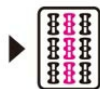
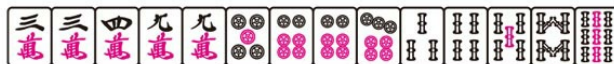
121
?
150

151
?
180

181
?
210

[東1局 西家 3巡目]

A 246



1シャンテン [二圓×16 三萬×12 四萬×8] 2シャンテン [一紅×54]

ピンズを2メンツ換算とするならメンツオーバー。巡目が進むほど単純な受け入れ枚数が多い打牌が有利になるが、3巡目なら一度2シャンテンに戻してでも、完全1シャンテンになりやすいように構えたい。下のような完全1シャンテンがイメージできれば自然に(一紅)が切れるはずだ。



211
?
240

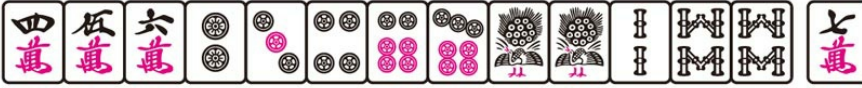
241
?
270

271
?
301

001
~
030

Q 247

[東1局 東家 4巡目]

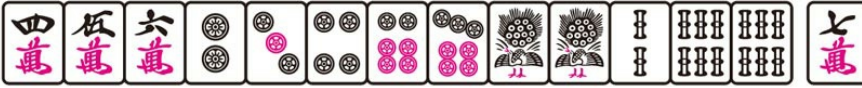


031
~
060

061
~
090

Q 248

[東1局 東家 7巡目]

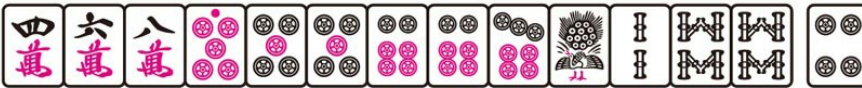


091
~
120

121
~
150

Q 249

[東1局 西家 5巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

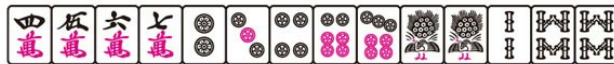
271
~
301

麻雀は理不尽なゲーム。
かけた努力と同等の対価を
求めようと思うと心が折れますよ



[東1局 東家 4巡目]

A 247

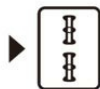
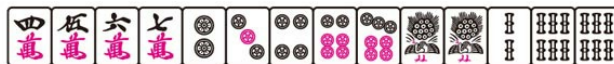


1シャンテン [4 green × 16 6 green × 16 8 red × 12 9 red × 12]

親でドラ1。打 6 green で目一杯に構えても良いが、この本では打 8 red 推奨。
 共通でテンパイとなる 4 green - 9 red を除いて比較しよう。ダイレクトテンパイは、打 6 green は 8 red · 9 red · 10 red の3種8枚、打 8 red は 9 red の1種4枚で、打 6 green が2倍有利。リャンメン変化は、打 6 green は 9 red のみの1種4枚、打 8 red は 4 green - 6 green · 7 green - 8 green の4種14枚で、打 8 red が3倍以上有利。
 タンヤオ変化などの打点アップまで考えると、打 8 red 有利との結論だ。

[東1局 東家 7巡目]

A 248



1シャンテン [4 green × 16 6 green × 16 8 red × 12 9 red × 12]

マンズが伸びてのタンピン移行と、9 red · 10 red 引きでの完全1シャンテン狙い。4 green 切りに比べ4枚損だが、タンヤオ+三色目で、この巡目でも4枚損にするだけの価値はある。9 red · 10 red を引く確率は 8 red を引く確率の2倍だ。

[東1局 西家 5巡目]

A 249



1シャンテン [4 green × 12 6 green × 8 8 green × 8] 2シャンテン [8 red × 63]

安易な 4 green 切りは、役なしの愚形テンパイ濃厚。自分で何枚も使っているとはいえ、ツモ 4 green - 6 green で 4 green - 6 green のリャンメン、ツモ 4 green - 6 green で 4 green - 6 green のリャンメンができる。タンヤオを見て内に寄せる 8 red 切りが正解だ。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

211
?
240

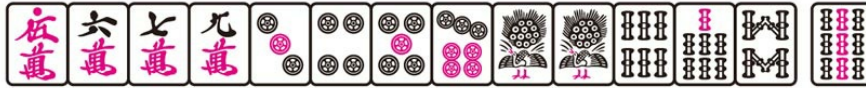
241
?
270

271
?
301

001
〜
030

Q 250

[東1局 東家 5巡目]

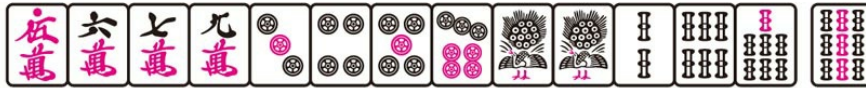


031
〜
060

061
〜
090

Q 251

[東1局 東家 5巡目]

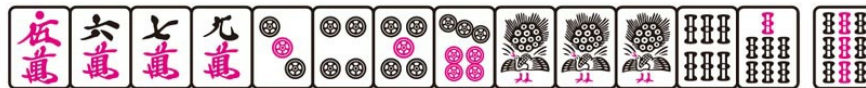


091
〜
120

121
〜
150

Q 252

[東1局 東家 5巡目]



151
〜
180

181
〜
210

211
〜
240

241
〜
270

271
〜
301

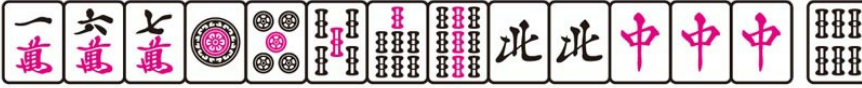
恋愛でも一緒かもね?
「私はこんなに愛してるのに」
「私はこんなにがんばってるのに」って、
でもそれを言っちゃあ、おしまいだ



001
>
030

Q 253

[東1局 東家 2巡目]

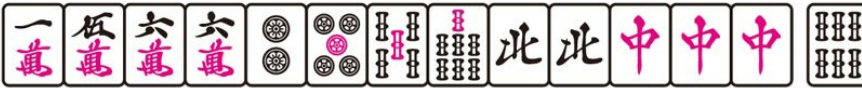


031
>
060

061
>
090

Q 254

[東1局 東家 2巡目]



091
>
120

121
>
150

Q 255

[東1局 東家 2巡目]



151
>
180

181
>
210

211
>
240

241
>
270

271
>
301

「時間と労力に対して
割に合うか?」なんて、
麻雀でも恋愛でも
考えたくないですね



[東1局 東家 2巡目]

A 253



2シャンテン [2 Red Dragons × 54 1 Wan × 50 2 Green Dragons × 47 2 Yellow Dragons × 46]

残し>残し>残し。まずは引きでリャンメンができるので切らない。とは、とを引いた形で比較しよう。マンズはで普通のカンチャンだが、ピンズはのリャンカンになる。この残しは麻雀格言で「リャンカンの渡りを残せ」と言われるもの。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

[東1局 東家 2巡目]

A 254



2シャンテン [1 Wan × 49 2 Red Dragons × 49 6 Wan × 47 2 Yellow Dragons × 45 4 Wan × 41]

引きでのリャンカンより、引きでのリャンメンの可能性を優先。

181
?
210

211
?
240

241
?
270

271
?
301

[東1局 東家 2巡目]

A 255



2シャンテン [2 Red Dragons × 57 4 Wan × 55 2 Yellow Dragons × 53 2 Green Dragons × 53 4 Wan × 49]

「リャンカンの渡りを残せ」の考え方を使えば、打が正解のようだが、次巡を引いてリャンカンができたとして何を切るか?



ドラポンに備えトイツを残すとなると、リャンカンの意味がない。

今度は出題の形から打としてを引いた形を見てみよう。

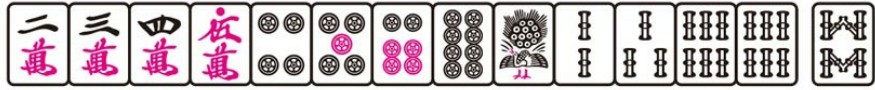


これならを切るだけ。ソースの形も悪くなく、ドラポンにも対応可能だ。

001
>
030

Q 256

[東1局 東家 8巡目]

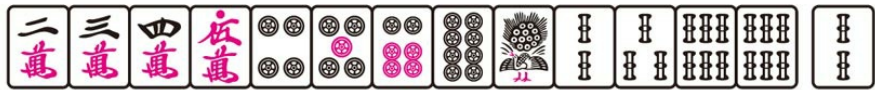


031
>
060

061
>
090

Q 257

[東1局 東家 8巡目]

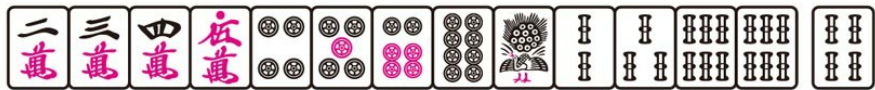


091
>
120

121
>
150

Q 258

[東1局 東家 8巡目]



151
>
180

181
>
210

211
>
240

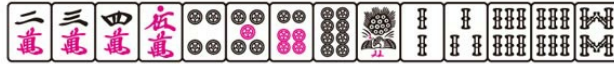
241
>
270

牌譜を見たら
「目が腐る」と言われました、
ヒドイ



[東1局 東家 8巡目]

A 256

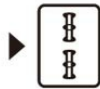
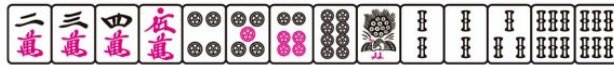


1シャンテン [1-2-3-4 bamboo ×44 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-100 ×37 1-2 bamboo ×31 3-4 bamboo ×31]

打 1-2 bamboo と打 3-4 bamboo の2択。単純な受け入れ枚数で7枚もの差があり、巡目が進むほど 1-2 bamboo 切り有利となる。1-2 bamboo を残せばツモ 3-4 bamboo で3面待ちになる点も大きい。

[東1局 東家 8巡目]

A 257



1シャンテン [1-2 bamboo ×44 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-100 ×38 1-2 bamboo ×32 3-4 bamboo ×32]

ツモ 1-2 bamboo は魅力的だが、自分で1枚使っていて残り3枚。ツモ 3-4 bamboo はイーペーコーとはいえ、待ちの 1-2 bamboo が残り3枚で微妙。ならば3面待ちの可能性を残した方がいい。

[東1局 東家 8巡目]

A 258



1シャンテン [1-2-3-4 bamboo ×44 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-100 ×44 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41-42-43-44-45-46-47-48-49-50-51-52-53-54-55-56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66-67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78-79-80-81-82-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-100 ×42 1-2 bamboo ×36 3-4 bamboo ×36 1-2-3-4 bamboo ×13]

ソーズは一見受け入れが広い複合形に見えるが、端が 1-2 bamboo で行き止まりな上に、ツモ 1-2-3-4 bamboo ならソーズの複合形がなくても 1-2 bamboo - 3-4 bamboo ノベタンに取れるため、じつはほとんど機能していない。なのでマンズ4連形と 1-2-3-4 bamboo のくつつき狙いが期待値最大となる。ツモ 1-2-3-4 bamboo での3面待ちはもちろん、ツモ 1-2 bamboo - 3-4 bamboo でもタンヤオになる。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

211
?
240

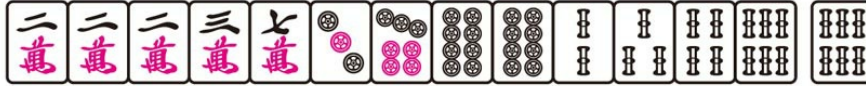
241
?
270

271
?
301

001
>
030

Q 259

[東1局 東家 5巡目]

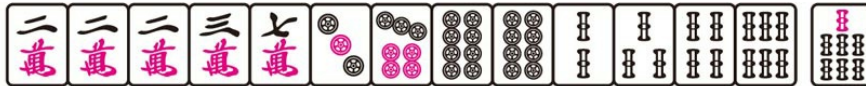


031
>
060

061
>
090

Q 260

[東1局 東家 5巡目]

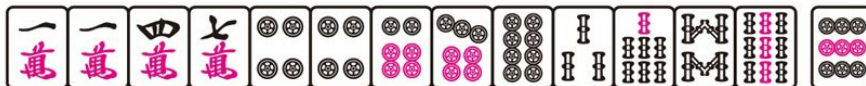


091
>
120

121
>
150

Q 261

[東1局 東家 5巡目]



151
>
180

181
>
210

211
>
240

241
>
270

271
>
301

恋愛や結婚で大事なものは「価値観」って言いますね。麻雀も同じで先生と生徒で価値観が違っては意味がないですね



001
>
030

Q 262

[東1局 西家 7巡目]



031
>
060



061
>
090

Q 263

[東1局 西家 7巡目]



091
>
120



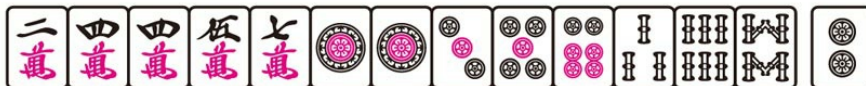
121
>
150

Q 264

[東1局 東家 3巡目]



151
>
180



181
>
210

211
>
240

241
>
270

「慎重になり過ぎると
運命も途方に暮れる」
それって誰の受け売り?

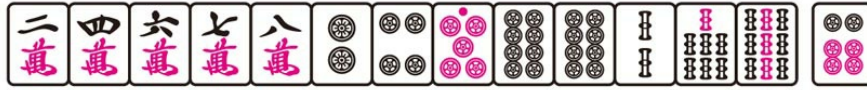


271
>
301

001
>
030

Q 265

[東1局 東家 3巡目]

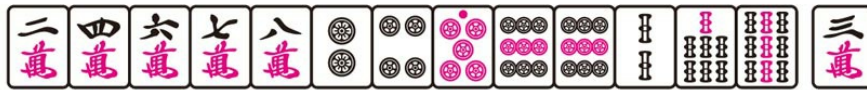


031
>
060

061
>
090

Q 266

[東1局 東家 3巡目]

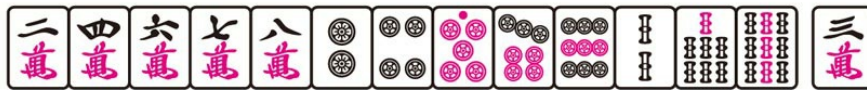


091
>
120

121
>
150

Q 267

[東1局 東家 3巡目]



151
>
180

181
>
210

211
>
240

241
>
270

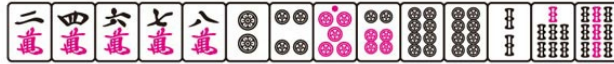
271
>
301

「この人は血液型が○型だから、
私とは合わない」なんて
決めつけると人生損をします



[東1局 東家 3巡目]

A 265



1シャンテン [2 green bamboo × 8 1 green bamboo × 8]

2 green bamboo 残しのツモ 1 green bamboo より、2 green bamboo 残しのツモ 2 green bamboo の方が強い。

001
?
030

031
?
060

[東1局 東家 3巡目]

A 266



1シャンテン [2 red dragon × 12 1 green bamboo × 12 3 red dragon × 8]

2 green bamboo 残しのツモ 2 green bamboo で4連形ができるが、どのみちテンパイなので微妙。それならば 1 green bamboo を残してツモ 1 green bamboo に期待した方が良い。

親の赤1などの愚形でも即リーチを打つ形は、直接の裏目を減らすように構えるのがコツだ。

061
?
090

091
?
120

121
?
150

[東1局 東家 3巡目]

A 267



2シャンテン [2 green bamboo × 37 1 green bamboo × 37 3 red dragon × 33 4 red dragon × 27]

ヘッドなし2シャンテン。ほしいのはヘッドなので 2 green bamboo は残す。ツモ 2 green bamboo なら4連形になり、ヘッドが作りやすくなる。

151
?
180

181
?
210

211
?
240

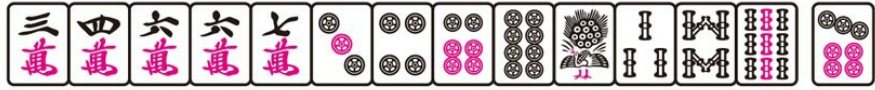
241
?
270

271
?
301

001
>
030

Q 268

[東1局 西家 5巡目]

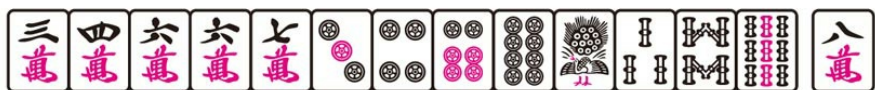


031
>
060

061
>
090

Q 269

[東1局 西家 5巡目]

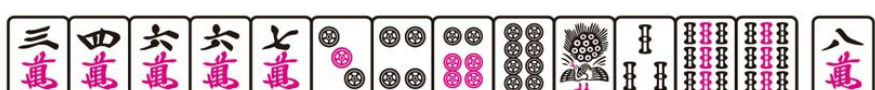


091
>
120

121
>
150

Q 270

[東1局 西家 5巡目]



151
>
180

181
>
210

211
>
240

241
>
270

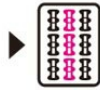
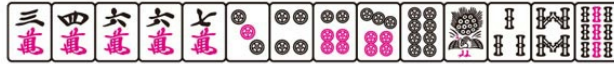
271
>
301

血液型性格診断を
こんなに気にするのは
日本人だけって聞いたことがあるよ



[東1局 西家 5巡目]

A 268

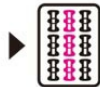


2シャンテン [七 × 24 10 × 20 11 × 20 12 × 20]

6ブロックでメンツオーバー、一番弱いブロックを外す。11のペンチャン落としが正解だが、ヘッドが安定していないここは11重なり期待で12から切る。次巡13引きはフリテンとはいえリャンメンなので10のカンチャンと交換しよう。

[東1局 西家 5巡目]

A 269



3シャンテン [六 × 58 10 × 57 11 × 57 12 × 57 13 × 57]

メンツオーバー、一番弱いペンチャンを外す。6-6-7-8の垂リャンメンはヘッドが作りやすいため、まだ6は切らない。

[東1局 西家 5巡目]

A 270



2シャンテン [六 × 24 10 × 20 11 × 20] 3シャンテン [12 × 57]

カンチャン2つ残りのメンツオーバー。どちらかのカンチャンさえ引けばピンフ1シャンテンなので、どちらも残して6ブロックのまま進める。

10・11の弱いターツにフォロー牌がくっついたら、そのとき5ブロックに絞ろう。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

211
?
240

241
?
270

271
?
301

アバウト何切る理論⑦

逆算理論

最終形→1シャンテン→2シャンテンと、通常進める手順とは逆の順序でさかのぼって、何が不要牌かを導き出す理論です。

[例題]

2シャンテン [× 31 × 31 × 29 × 29 × 27]

受け入れは上記のようになっていますが、まだ2シャンテンのため、枚数は参考程度と考えましょう。789三色が強く見えるので、これを狙うとします。まず三色部分を抜き出して、左側へ並べてみます。

+

アガリ形は4メンツ1ヘッドですが、三色はこのうちの3メンツを使います。三色に関係ない部分は残りの1メンツ1ヘッドになりますね。1シャンテン時にヘッド候補が2つあれば、どちらかがアンコやリャンメンに変化しても安心です。

三色以外で2ヘッドと1メンツが作りやすいように肉付けしていきます。三色以外のパーツの中に と の2つのヘッドが隠れています。同時に も付ければ、三色以外の部分で1メンツと2つのヘッド候補が確保できます。

+

残った と はフォロー牌として使いましょう。手役(三色)絡みの方を残すのがコツです。 - を引いた形で比較すると解りやすいです。

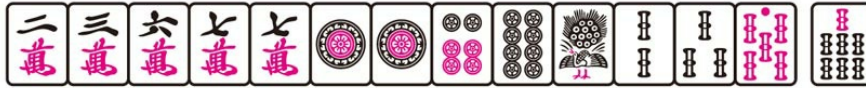
を残した形は、 が完全な余剰牌になっていて、機能していません。一番使えない牌は だとわかりました。つまり打 が正解になります。

まず最終形をイメージ。そして1シャンテンへと逆順にイメージして構えます。これは算数でいう「逆算」です。

001
~
030

Q 274

[東1局 西家 4巡目]



031
~
060

061
~
090

Q 275

[東1局 西家 4巡目]

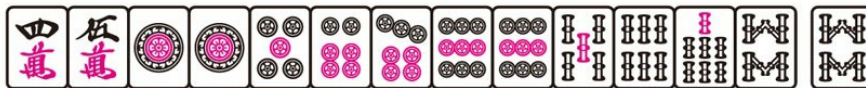


091
~
120

121
~
150

Q 276

[東1局 東家 7巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

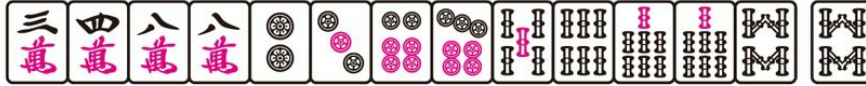
世の中には、
もっともっと楽しいゲームが
あるのかもしれませんが、
私が知ってる一番楽しいゲームは
麻雀なんです



001
~
030

Q 277

[東1局 東家 4巡目] 



031
~
060

061
~
090

Q 278

[東1局 東家 4巡目] 

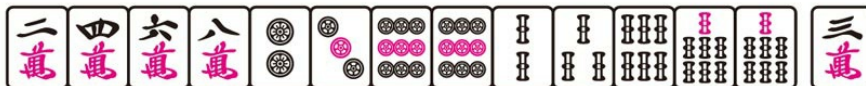


091
~
120

121
~
150

Q 279

[東1局 東家 4巡目] 



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301



を切るときの

「^ひ退かぬ!! ^こ媚びぬ ^{かえり}省みぬ!!」

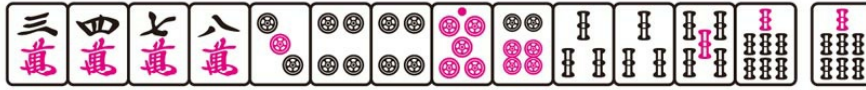
あれの元ネタって何?



001
~
030

Q 280

[東1局 東家 8巡目]

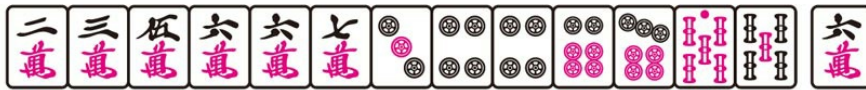


031
~
060

061
~
090

Q 281

[東1局 南家 7巡目]

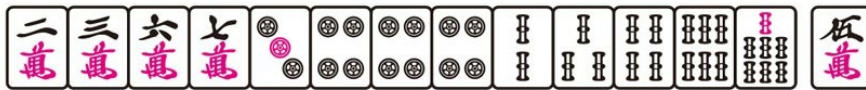


091
~
120

121
~
150

Q 282

[東1局 西家 7巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

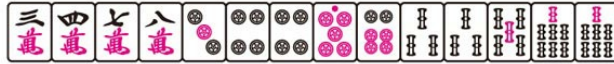
271
~
301

麻雀を作業ゲーなんて
言わないでください



[東1局 東家 8巡目]

A 280



▶ **七萬** 2シャンテン [一萬×28 二萬×28 三萬×28 四萬×27 七萬×27 八萬×27]

メンツオーバーの2シャンテン。赤1あるので三色やメンゼンにこだわりすぎず、タンヤオ確定で三色含みの広い1シャンテンを目指す。この構えなら鳴いてかわすことも可能だ。

[東1局 南家 7巡目]

A 281



▶ **二萬** 2シャンテン [一萬×24 二萬×24 七萬×24 三萬×23 四萬×23 二萬×21]

6ブロックでメンツオーバー。ドラ4なので全力で鳴く。タンヤオ確定となるように**二萬三萬**のターツを落としていく。ツモ**四萬**は**三萬四萬五萬**のメンツとして使えるので**二萬**から。

[東1局 西家 7巡目]

A 282



▶ **三萬** 1シャンテン [一萬×28 二萬×22 三萬×22 四萬×22 五萬×22]

子の7巡目。タンヤオは狙うが、三色までは狙わないというバランス問題。最速は打**一萬**だが最悪リーチのみになってしまう。三色は**四萬**と**五萬**がピンポイントで必要。それに対しタンヤオは簡単に確定できる。それぞれの「手役のできやすさ」「打点バランス」「好形率」などから、期待値最大は打**三萬**となる。

001
~
030

031
~
060

061
~
090

091
~
120

121
~
150

151
~
180

181
~
210

211
~
240

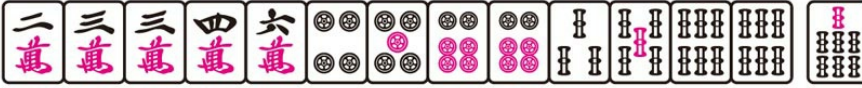
241
~
270

271
~
301

001
~
030

Q 283

[東1局 東家 4巡目]



031
~
060

061
~
090

Q 284

[東1局 東家 4巡目]



091
~
120

121
~
150

Q 285

[東1局 東家 4巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

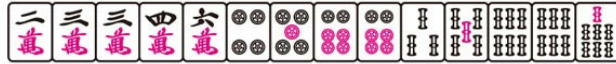
271
~
301

ウザク本の問題を
すべてインプットしてやるう!



[東1局 東家 4巡目]

A 283



2シャンテン [三萬×73 四萬×69 六萬×67 七萬×63 八萬×58]

どこでメンツを作るかがまだ確定していないので、中ぶくれを残す。打六萬と打七萬の2択になるが、タンヤオのなりやすさと三色目で打七萬が正解。

[東1局 東家 4巡目]

A 284



2シャンテン [八萬×31 九萬×31 四萬×28 六萬×27 七萬×27]

456と567の三色が見える形。受け入れ枚数が多いのは六萬と七萬でともに31枚。ここでは裏目らしい裏目がない打八萬が正解(ツモ七萬は三色目が出る)。

2度受けを嫌う打九萬も有力だが、まだ2シャンテンなので三色目含みでつながっている部分はできるだけ残したい。完全裏目となるツモ七萬だけでなく、ツモ九萬での3面待ち逃しも痛い。

[東1局 東家 4巡目]

A 285



2シャンテン [八萬×31 九萬×31 四萬×28 六萬×27 七萬×27]

「三色が見えない」「九萬が2度受け」「ツモ七萬でタンヤオが崩れる」、この3点がポイント。ここでは打二萬による八萬のヘッド固定が有利。ごちゃついたマンズをそのまま残すことができ、三萬-四萬・五萬・六萬の受けが残せる。メンタンピンイーペーコーが最高形だ。

001
~
030

031
~
060

061
~
090

091
~
120

121
~
150

151
~
180

181
~
210

211
~
240

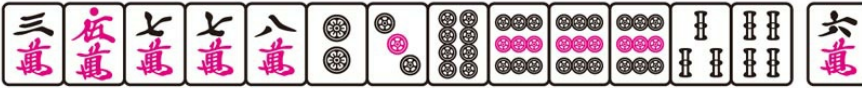
241
~
270

271
~
301

001
~
030

Q 286

[東1局 東家 5巡目]



031
~
060

061
~
090

Q 287

[東1局 東家 5巡目]



091
~
120

121
~
150

Q 288

[東1局 東家 5巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

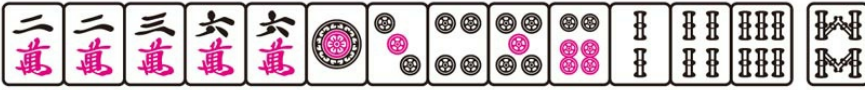
いつどこでチャンスが
来るかわからない!
チャンス手を確実に決める!
そのために反復練習をするのです!



001
~
030

Q 289

[東1局 東家 4巡目]

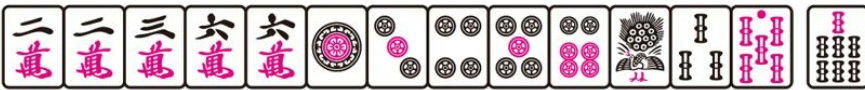


031
~
060

061
~
090

Q 290

[東1局 東家 4巡目]

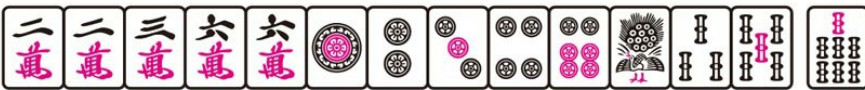


091
~
120

121
~
150

Q 291

[東1局 東家 4巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

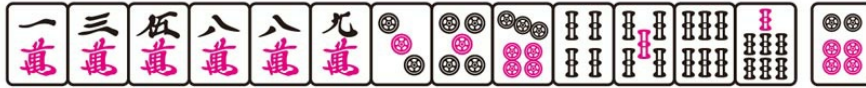
練習でできないことは
試合でもできない!
(この本いつからこんな
体育会系になったの?)



001
~
030

Q 292

[東1局 西家 4巡目]

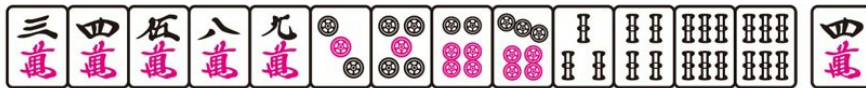


031
~
060

061
~
090

Q 293

[東1局 西家 6巡目]



091
~
120

121
~
150

Q 294

[東1局 東家 7巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

「お金じゃ愛は買えないけれど、
お金がないとチャンスに何もできない」
残り500点の店長が発した迷言です

241
~
270

271
~
301



[東1局 西家 7巡目]

A 295



2シャンテン [6 ×42 2-2 ×42 2-2 ×42 4 ×36 2-2 ×36 2-2 ×36]

トイツ系の手役が見えるので3ヘッド維持で進める。打6・打2-2・打2-2の3択となるが、**アンコスジの4をヘッドとして固定する打6**がオススメ。なお、リャンメン固定は瞬間の受け入れ枚数では有利であっても、1シャンテン時にトイツが1つになると受け入れが逆転する。

[東1局 西家 7巡目]

A 296



2シャンテン [2-2 ×61 2-2 ×58 4 ×52 2-2 ×52 6 ×50 2-2 ×50]

アンコそばはメンツになりづらい。四暗刻まで見える手牌だが、丁寧にタンヤオ確定になる2-2から切り出そう。2-2と2-2はスジになっているので、両方残す意味合いは薄い。

[東1局 東家 4巡目]

A 297



2シャンテン [2 ×20 2-2 ×20 2 ×20 2-2 ×20 2-2 ×20]

6ブロックでメンツオーバー。123の三色が見えるが、三色部分以外で2つのメンツ候補があるので、ここで三色は見切る。2-2は2-2にくっつけて使えるので、危険度重視で内側の2-2から。

001
~
030

031
~
060

061
~
090

091
~
120

121
~
150

151
~
180

181
~
210

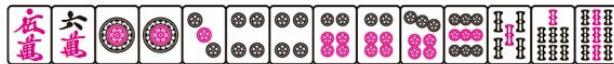
211
~
240

241
~
270

271
~
301

[東1局 西家 3巡目]

A 298



▶ 3シャンテン [×55 ×51 ×51 ×51 ×51]

ピンズの一通は、・・の3種が必要なのと、ピンズ以外でヘッドが確保しづらいので意外に難しい。ツモしただが、567三色を見て、ピンズを→の順に整理していくイメージで進めよう。

[東1局 東家 3巡目]

A 299



▶ 1シャンテン [×23 ×23 ×16 ×13 ×13 ×13]

ドラを切らないとすれば打か打の2択になる。ここでは瞬間の受け入れ枚数より、ソースが伸びたときの受け入れ枚数で打牌選択した方が良い。ソースが伸びたときにはが残っていた方が広く、受け入れ逆転となる(3枚損が3枚得になる)。出題の形ですでに1シャンテンだが、同じ1シャンテンでも、どのタイミングで受け入れ最大になるのが一番良いかを確認しておきたい。

下の牌姿は、それぞれの打牌後に、ソースが伸び、カンチャンの残りを落とした形だ。

落とし: 受け入れ36枚
 落とし: 受け入れ33枚

001
~
030

031
~
060

061
~
090

091
~
120

121
~
150

151
~
180

181
~
210

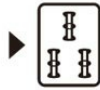
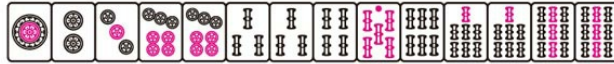
211
~
240

241
~
270

271
~
301

[東1局 東家 7巡目]

A 300

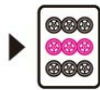


1シャンテン [1000 × 17 1000 × 17 1000 × 17 1000 × 10]

ソーズの3面待ちを狙う。ツモ時にピンフに取れるようにを残す。

[東1局 東家 7巡目]

A 301



1シャンテン [1000 × 17 1000 × 12 1000 × 12 1000 × 11 1000 × 10]

上級者でも打としてしまう形。正解できた人は自慢しよう。ソーズの3面待ち狙いで進めるが、ここでいきなり打としない。打が受け入れ最大で正解だ。

難問なので順を追って説明して行こう。まず、ソーズの3面待ちを抜き出してブロック分けすると下のようになる。



最終形のイメージから「逆算」して、2ヘットの厚い形になるように肉付けしよう。ソーズの3面待ちを理想の最終形と考えた場合、一番良いのはツモでのテンパイだ。というか現状の形のままでツモでしか3面待ちが残せない。つまりはカンチャンとはいえ重要ターツだ。ここを残して2ヘットに構えようとするならば、トイツはヘットにするしかない(ツモ引きでは手が進まないことを確認しよう)。打ならば、を2つ目のヘット候補およびリャンメンの種として残しておく。

なお、なぜ上級者が間違えるかというと、・・がヘット候補の3ヘットに見間違えるからだ。3面待ちを目指してのカンチャンを離して考えると、はヘットとして機能しない。

001
~
030

031
~
060

061
~
090

091
~
120

121
~
150

151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

麻雀用語集

この本に出てきた麻雀用語を集めました。
この本オリジナルの用語もあります。



▼あ行	赤 赤 <small>赤</small> 、 <small>赤</small> 、 <small>赤</small> のこと
赤受け	赤を使える形
アガリトップ	何点でもいいからアガリさえすればトップという状態
遊び牌	受け入れに影響しない牌、余剰牌
亜リャンメン	のようにヘッドとリャンメンがくつ ついた形
1シャンテン	1シャンテンのときに受け入れが最大になるように 構えようという理論
ピーク理論	左右対称な形。 のよ うな8枚形と、 のよ うな9枚形がある
ウイング形	左右対称な形。 のよ うな8枚形と、 のよ うな9枚形がある
浮かせ打ち	トイツから1枚切って、くつつきを目指す打ち方
浮き牌	1枚だけ孤立した牌
受け入れ枚数	手が進む牌の合計枚数
▼か行	

かわし手	他人のアガリを潰す手
仮テン	仮のテンパイ
完全1シャンテン	みたいに、受け入れが最大になっ ている1シャンテン
期待値	確率変数の実現値を確率の重みで平均した値。この 本ではズバリ『一人麻雀練習機 (http://arano.jp/njhm/)』で計算される値を指す
機能	牌のはたらき
逆算理論	通常とは逆の順序でさかのぼって不要牌を探す理論
喰い替え	から を鳴いて を切る など、メンツをズラす鳴き方
愚形	悪い形、カンチャンやペンチャンなど
くつつき	孤立牌につながることを期待している状態
くつつきテンパイ	孤立牌にくつついたらテンパイになる手
形式テンパイ	役なしのテンパイ
好形	良形ともいう、リャンメンなど
5ブロック	4メンツ1ヘッド
5ブロック理論	早めに5ブロックに絞って、それを充実させていこ うという打ち方
▼さ行	
最終形	テンパイ形

麻雀ツールおよびサイト紹介



本書を作る際に、お世話になったサイトやブログを紹介します。

オンライン対戦麻雀 天鳳 ▶<http://tenhou.net/>

日本最大のオンライン麻雀サイト。

軽くて便利な牌理ツールも公開。シャンテン数、受け入れ枚数が表示されます。

麻雀ツール 点数計算ラボ ▶<https://mahjong.org/>

上達サポートのツールサイト。人気ツール『牌効率/牌理学習ツール』は受け入れ牌ツモの手牌イメージが確認できるなど便利な機能が多数搭載されています。

あらの(一人)麻雀研究所 ▶<http://mahjong.ara.black/>

「一人麻雀練習機」は一人で麻雀を練習するためのフリーソフト。アガリ率・テンパイ率・期待値計算等が行えます。

とりあえず麻雀研究始めてみました ▶<http://epsilon69399.blog20.fc2.com/>

「一人麻雀計算機」というシミュレーション用ソフトをお借りしています。押し引き表の公開や、麻雀AI等の作成も行っています。

現代麻雀理論 ▶<http://meaningless777.blog.fc2.com/>

麻雀に関する調査結果・研究結果を調査過程・研究過程を含めて記述するサイト。書籍『統計で勝つ麻雀』(竹書房)も出しています。

■本書に収録した問題の選定について

本書に収録した問題は、G・ウザクが作成し、福地誠・ネマタ・タケオしゃんがチェックして、解答に異論が出たものは外しました。

強者なら答えが一致する問題だけを選んであります。

ネマタ 現役の僧侶。『勝つための現代麻雀技術論』『もっと勝つための現代麻雀技術論 実戦編』著者。メガ盛り食い歩きの鬼。

タケオしゃん 6代目天鳳位。昭和打法と平成打法のバランスがよいため、前作に引き続き問題チェックを依頼した。チンピラ系日本映画と漫画の鬼。

万能の理論はあるのか？

『迷ったら亜リヤンメンを切ればだいたい正解』。これは前作と今作で何度も出てきた言葉です。たった1行とか20文字で収まる言葉ですが、じつはこの短い中に多くの内容を含んでいます。

まず、前提条件として**亜リヤンメンは弱い形**だということです。そして次のような特徴があります。「くつつきとして見た場合、リヤンメン待ちになるのは2種、同じ確率でカンチャン待ち」「最終形として残ったときに、最大でも6枚受けにしかない」「他にヘツドがある場合、シヤボ待ちになる可能性がある」など。というわけで、さらに詳しい解説を加えようと思うと多くの行数が取られます。

ところが、これを「理屈は置いて、**コツだけを覚えればよい**」と割り切れれば、『迷ったら亜リヤンメンを切ればだいたい正解』の1行で事足りるのです。もちろん例外

も多く、亜リヤンメン切りが不正解となるケースもありますが、もともと亜リヤンメン自体が弱い形なので、これを嫌っても**A級ミスとなるケースは少ない**のです。これほど便利かつ実戦的なコツでありながら、**今まで誰も戦術書に書かなかった**のです。例外があることで公式としては成り立たないからでしょうか？

そんな中で私はこう考えます。例外の多い麻雀では、万能の理論を探すのは難しい。ならば、「**理屈優先で学ぶより、コツや感覚で身につけるのが効率的**」「**ひとつの牌姿を掘り下げるより、多くの牌姿に触れること**」、これこそが上達への最短の道であると。「**頭ではなく体で覚える**」と言い換えてもいいでしょう。理想はひと目で適切な打牌が自然に閃くレベルに到達することでしょうか？

本書は繰り返し読むことを前提に作られています。初見では解説不足と思われる可能性もありますが、2周目に最適と思えるような解説量を目指しました。未永く読まれ、レベルアップをサポートする一冊となれたら、こんなに嬉しいことはありません。

2017年7月 G・ウザク

麻雀定石「何切る」301選

2017年8月5日 第1版発行
2017年8月25日 第2版発行

著者——G・ウザク

編者——福地誠

発行者——塩見正孝

発行所——株式会社三才ブックス

T10110041

東京都千代田区神田須田町2-6-5

電話 03-3255-7995

装幀・DTP作成——アイダックデザイン

イラスト——w a t a m o

校正——ネマタ、タケオしやん

協力——麻雀バックス、そつくん

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。
※万が一、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。

©三才ブックス2017

〔著〕 G・ウザク

名古屋在住の麻雀プロガール。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本レビュー。前著の発売から新たに約500問を作成し、学びやすいように体系的にまとめたものが本書。誤植チェックの鬼で過去何冊もの麻雀書籍の校正もしている。麻雀はネットよりリアル中心の実戦派。東海地方だけで1000軒以上食べ歩いたラーメンニアでもある。

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

〔編〕 福地誠（ふくち・まこと）

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。麻雀はリアルもネットも打つ雑食派。第6期天鳳名人位。1965年東京都生まれ。東京大学教育学部卒。

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

好評発売中!

三オブックス 麻雀シリーズ



「何切る」本のベストセラー!

麻雀 傑作「何切る」

300選

[著] G・ウザク

[編] 福地 誠



強者の思考が学べる問題集!

現代麻雀

手作りと押し引きの

鉄戦術

[著] 福地 誠

