

Mahjong

麻雀

Which tile?

定石「何切る」

301

選

著 G・ウザク 編 福地 誠

Question

東1局 東家 6巡目



勝負手でのミスよさらば!

実戦によく出る

形のみを厳選

成績 アップ 直結!

ベストセラーの
第2弾!
 何切る?
 答えは裏に



Mahjong



Which tile?

定石「何切る」

301

選

著 G・ウザク 編 福地 誠

Question

東1局 東家 6巡目



勝負手でのミスよさらば!

実戦によく出る 形のみを厳選

成績 アップ に直結!

ベストセラーの
第2弾!
何切る?
答は裏に



著 G・ウザク

麻雀プロガー。ブログの二本柱は「何切る」と戦術本レビュー。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 シャンテンピーク理論 その1	069
1 シャンテンピーク理論 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



姉 あかね

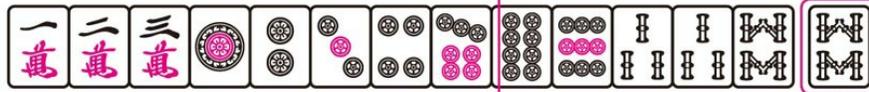
麻雀教室の先生で、日曜は雀荘のお手伝いをしている。特技は料理、好物はラーメン。素敵な結婚に憧れるが、相手は「麻雀が強い」が条件かどうか？

妹 あおい

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ぼつかない。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。

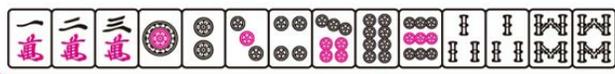
● **ツモ牌は右端** ●

ツモ牌は実戦同様に右端に表示してある。

[東1局 東家 7巡目]



A 000



テンパイ [1 Wan (red) × 4 2 Wan (red) × 4] 1シャンテン [13 Wan (red) × 4]

浮かせ打ちの王道と言われる形。打 13 Wan (red) (または 14 Wan (red)) とすればテンパイだが、打 13 Wan (red) 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 13 Wan (red) でテンパイを取った場合のアガリ牌は、ドラ表示牌に 13 Wan (red) がめくれているため、本来なら 13 Wan (red) 1枚・14 Wan (red) 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。

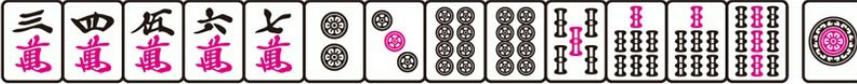
↳ **「引き戻し牌」も有効牌とする**

上の例でいうと、打 13 Wan (red) で「シャンテン戻し」をした直後に 13 Wan (red) 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]

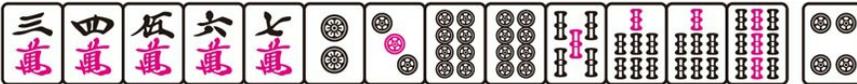


031
~
060

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 [× 19 × 19 × 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 [× 19 × 19 × 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。

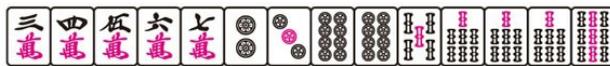
091
120

121
150

151
180

[東1局 西家 8巡目]

A 003



1シャンテン [× 19 × 19]

打 と打 の受け入れ枚数は同じ。 を残せば 引きや 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 から切りたい。

181
210

211
240

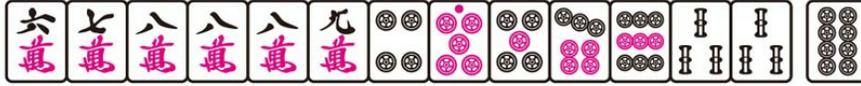
241
270

271
301

001
>
030

Q 004

[東1局 東家 6巡目]

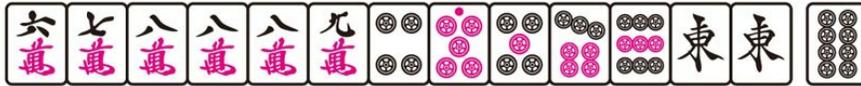


031
>
060

061
>
090

Q 005

[東1局 東家 6巡目]

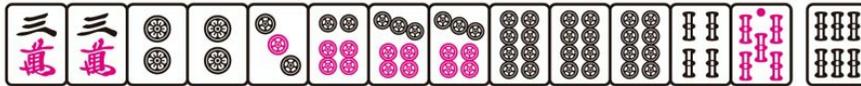


091
>
120

121
>
150

Q 006

[東1局 西家 6巡目]



151
>
180

181
>
210

211
>
240

241
>
270

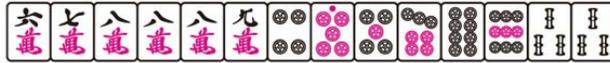
271
>
301

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筒×18 9萬×17 8萬×15 6萬×13 2筒×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筒×18 9萬×17 8萬×15 6萬×13 2筒×12]

ダブ東の2ハンは大きい。どうテンパイしても東待ちにできるように構える。打2筒と比べてわずか1枚損だ。

091
?
120

121
?
150

[東1局 西家 6巡目]

A 006



1シャンテン [3筒×24 4筒×19 5筒×18 6筒×17 7筒×14]

3筒と4筒の選択。打4筒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3筒の方が単純に広い。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]

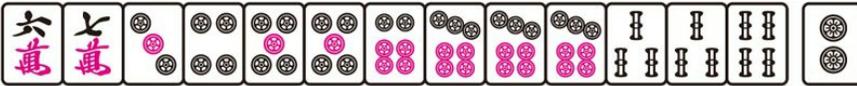


031
〜
060

061
〜
090

Q 008

[東1局 東家 7巡目]

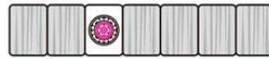


091
〜
120

121
〜
150

Q 009

[東1局 西家 6巡目]



151
〜
180

181
〜
210

211
〜
240

241
〜
270

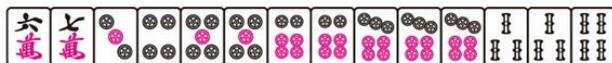
271
〜
301

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



[東1局 東家 7巡目]

A 007



▶  1シャンテン [ × 26  × 22  × 22  × 20  × 18  × 16]

 の完成メンツを抜き出すと、3面受けにフォロー牌の  がくっついた形だとわかる。ソーズヘッド固定の打  が受け入れでも打点面でも優秀だ。



[東1局 東家 7巡目]

A 008



▶  1シャンテン [ × 26  × 23  × 22  × 20  × 16  × 11]

ヘッド候補が2つあるかどうかで受け入れ枚数が大きく変わる形。打  は受け入れ差がありすぎて除外。2ヘッドに構える打  と打  の2択になるが、ソーズをそのまま残した方が広く、タンヤオが崩れにくい。

なお、打点が必要な局面では  拒否の打  という打ち方もある。

[東1局 西家 6巡目]

A 009



▶  2シャンテン [ × 43  × 43  × 39  × 38  × 36  × 36]

ドラ3の2シャンテン。1シャンテン時に2ヘッドに構えられるように3ヘッドを維持する。喰いタンに移行しやすいメリットもある。打  も打点面や対人要素 ( 先切りで  が出やすい) を考えれば悪くないが、牌効率的には  のような複合形はぎりぎりまで手をかけない方が良い。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

211
?
240

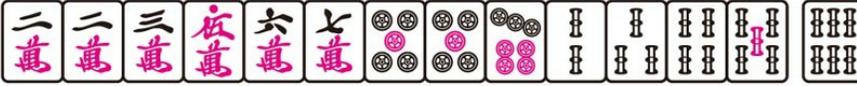
241
?
270

271
?
301

001
~
030

Q 010

[東1局 東家 4巡目]

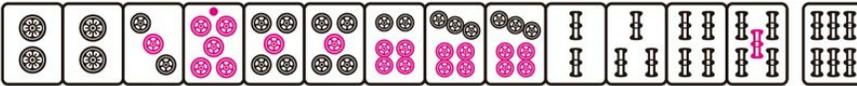


031
~
060

061
~
090

Q 011

[東1局 東家 4巡目]

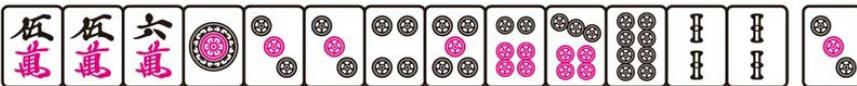


091
~
120

121
~
150

Q 012

[東1局 東家 7巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

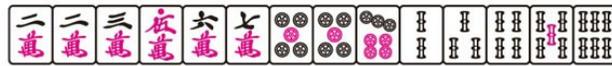
271
~
301

一度ですべてを
理解しようとしなくていいよ。
問題に番号は振ってあるけど、
解く順番は自由だよ



[東1局 東家 4巡目]

A 010

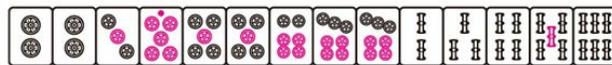


1シャンテン [× 23 × 19 × 19 × 15]

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。三色狙いの打は、三色になるを先に引いても最終形がカンチャンとなるので、打との比較で確実に勝るツモはのみだ。

[東1局 東家 4巡目]

A 011



1シャンテン [× 26 × 23 × 23 × 19 × 18]

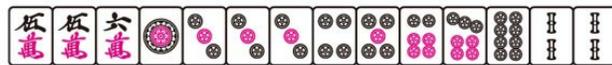
一見複雑だがの完成メンツを抜き出せば、ひと目で解ける。



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 [× 22 × 20 × 16 × 16]

喰いタン狙いで打としない。3ヘッドなので2ヘッドに構える。打が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

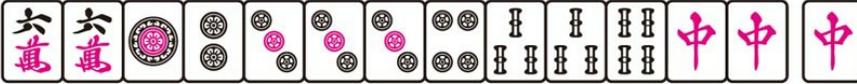
241
?
270

271
?
301

001
~
030

Q 013

[東1局 東家 7巡目]

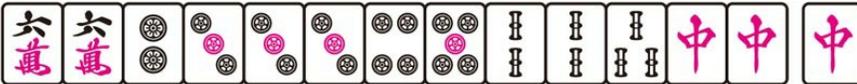


031
~
060

061
~
090

Q 014

[東1局 東家 7巡目]

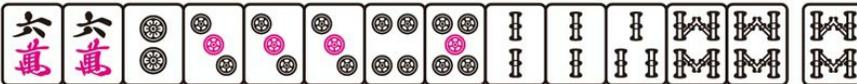


091
~
120

121
~
150

Q 015

[東1局 東家 7巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

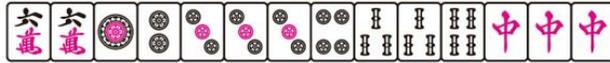
271
~
301

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 [2x6 × 19 2x7 × 18 1x8 × 13 1x9 × 13 1x10 × 12]

3ヘッドなので、打 ⑥ か打 ⑦ 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

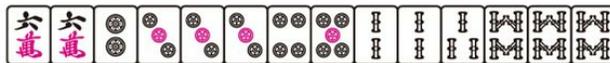


1シャンテン [2x6 × 22 2x7 × 19 1x8 × 17 1x9 × 16 1x10 × 13]

ピンズは ⑧ - ⑨ ・ ⑩ - ⑪ の4面受けなのでそのまま残す。 ⑫ 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 [2x6 × 22 2x7 × 19 1x8 × 17 1x9 × 16 1x10 × 13]

受け入れ枚数の多い打 ⑫ と打 ⑬ は、タンヤオが崩れやすいので仕掛けづらい。その点、打 ⑭ なら単純な受け入れ枚数こそ3番手だが、ツモ ⑮ 以外はタンヤオになる。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

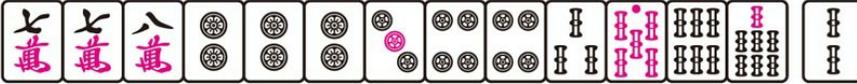
241
?
270

271
?
301

001
~
030

Q 016

[東1局 東家 5巡目]

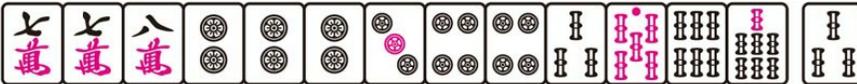


031
~
060

061
~
090

Q 017

[東1局 東家 5巡目]

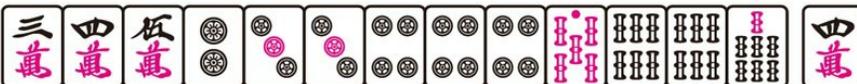


091
~
120

121
~
150

Q 018

[東1局 東家 5巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

「解いていくうちに
コツがわかってくる」
この本はそういう本らしいよ



[東1局 東家 5巡目]

A 016



1シャンテン [2,2 × 23 8 × 20 10 × 20 12 × 16 2,2 × 11]

打8ならイーペーコー目が残るが、最終形を考えると2,2先引きが条件になる。打点は確保されているので打2,2で受け入れ最大に構えよう。最終形もリャンメン待ちが約束される。

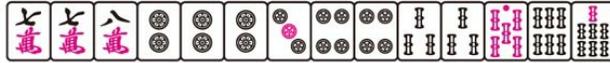
001
?
030

031
?
060

061
?
090

[東1局 東家 5巡目]

A 017



1シャンテン [7 × 20 2,2 × 17 4 × 15 8 × 14 10 × 14]

目先の受け入れ枚数優先で構える打7が正解。2分の1の確率でタンヤオが崩れるが、最高形はメンタンピンイーペーコー赤で打点十分だ。打2,2や打8は出るものすべて仕掛けるアガリトップ条件などの打ち方で、東1局・序盤の打牌ではない。**現代麻雀の基本は「好形メンゼン手を作ってリーチ」ということを忘れずに。**

091
?
120

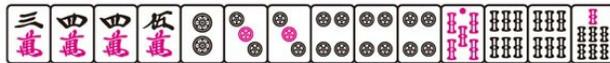
121
?
150

151
?
180

181
?
210

[東1局 東家 5巡目]

A 018



1シャンテン [2,2 × 37 4 × 34 5 × 30 6 × 30 2,2 × 11]

中ぶくれの横くっつきは必ずリャンメン待ちになるので、**中ぶくれ2つはヘッド固定がセオリーだ。**今回は2,2と4,4のどちらを切ってもヘッド固定扱いになる。とくに条件がなければピンフ狙いで打2,2が正解。

211
?
240

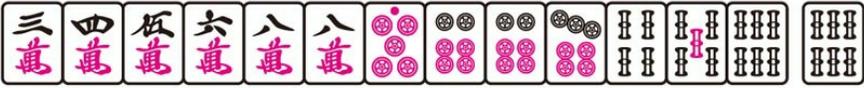
241
?
270

271
?
301

001
~
030

Q 019

[東1局 東家 8巡目]

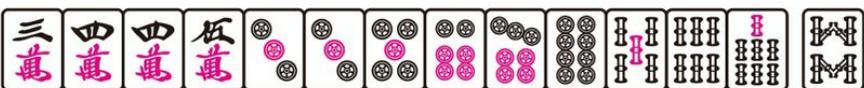


031
~
060

061
~
090

Q 020

[東1局 東家 7巡目]

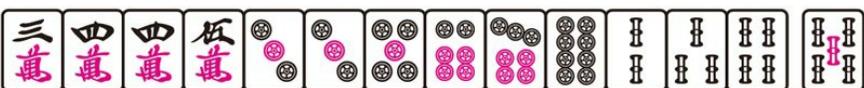


091
~
120

121
~
150

Q 021

[東1局 東家 7巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

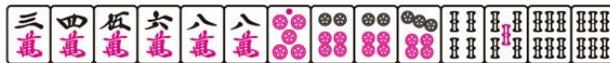
271
~
301

わからないところ、
つまず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

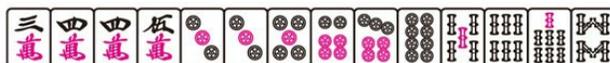


1シャンテン [×46 ×42 ×38 ×38 ×12]

トイツをヘッドと見た場合、 は4連形、 は中ぶくれ、 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

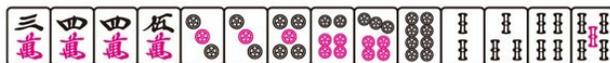


1シャンテン [×46 ×42 ×42 ×38 ×38 ×12]

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 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 有利だ。

[東1局 東家 7巡目]

A 021



1シャンテン [×46 ×42 ×42 ×38 ×38 ×12]

見逃しやすいが345三色が見える。 固定で、マンズ中ぶくれへのくつつきと、ツモ 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]

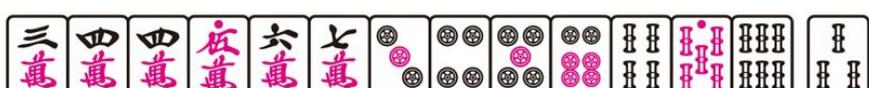


091
~
120

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 [赤×46 5×41 1×37 2×37 3×20]

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。

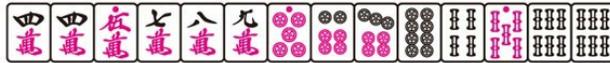
001
?
030

031
?
060

061
?
090

[東1局 西家 7巡目]

A 023



1シャンテン [赤×46 4×40 3×36 4×36 5×20]

序盤なら赤3枚を使い切れる打としたいところだが、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。

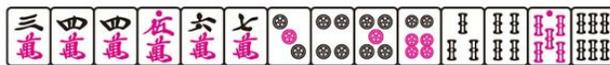
091
?
120

121
?
150

151
?
180

[東1局 西家 7巡目]

A 024



1シャンテン [3×58 4×51 5×51 6×51 7×51 8×23]

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

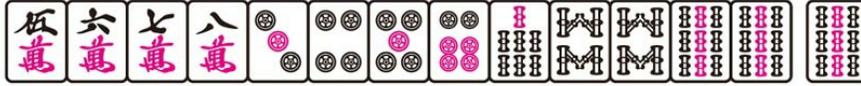
241
?
270

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

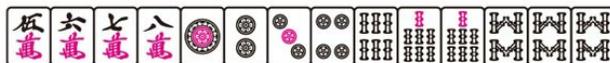


1シャンテン [×57 ×54 ×42 ×42 ×38 ×15]

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

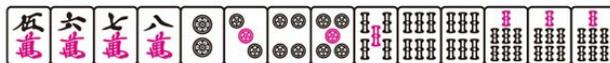


1シャンテン [×49 ×46 ×42 ×38 ×38 ×19]

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

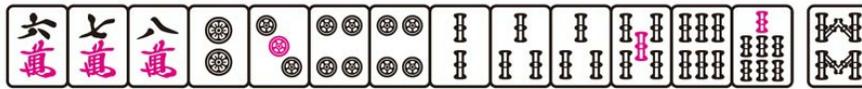
241
?
270

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]

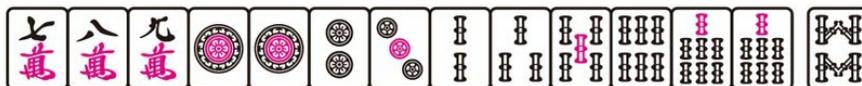


091
〜
120

121
〜
150

Q 030

[東1局 西家 7巡目]



151
〜
180

181
〜
210

211
〜
240

241
〜
270

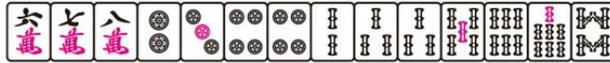
271
〜
301

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]

1s, 2s, 3s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

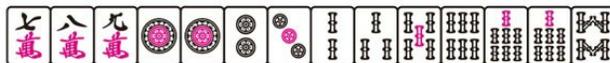
121
?
150

151
?
180

181
?
210

[東1局 西家 7巡目]

A 030



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

1sを切れば2s・3s-4s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



アバウト何切る理論 ①

比較論 その2

[例題] 

カンチャンは落とす順番によって、瞬間的な受け入れに差が出ます。自分の都合を優先するなら外側の  から切るべきです。それは  を切った後でも、 が手の内に残っているうちに  が引ければリャンメンターツが作れるからです。

そして次巡に直接シャンテンが進む牌を引いた場合だけでなく、シャンテンが進まなくても厚みが出る牌 ( や  など) を引いた場合に、内側の  が切られることになります。

 トイツ落としも、2枚目が切られるまでは、 がリャンメン変化の有効牌となります。

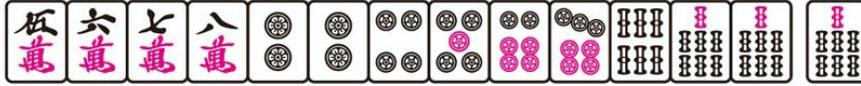
ここは、危険度との兼ね合いで価値観が変わり、「どの順番で切るか?」「どこまで2枚目の牌を手牌に留めておくか? (安全牌と交換)」などの判断に影響します。単純化して、**ターツ落としは連打 (2巡) で落とし終えることを前提とするのもアリ**でしょう。



001
~
030

Q 031

[東1局 東家 5巡目]

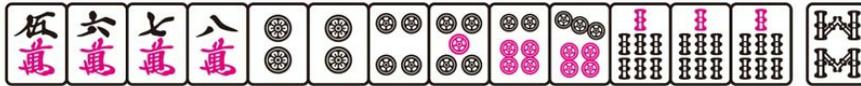


031
~
060

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

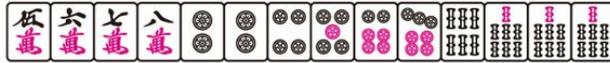
271
~
301

おみくじで大吉なのに
「良縁なし」(´・ω・`)



[東1局 東家 5巡目]

A 031



1シャンテン [1000×50 1000×42 1000×42 1000×42 1000×42 1000×21]

三色含みの構えが期待値最大となる。ツモ 1000 でのタンピン三色に気付ければ簡単。

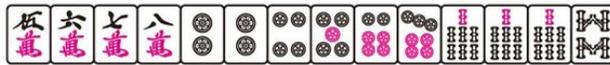
001
030

031
060

061
090

[東1局 東家 5巡目]

A 032



1シャンテン [1000×50 1000×38 1000×38 1000×38 1000×38 1000×21]

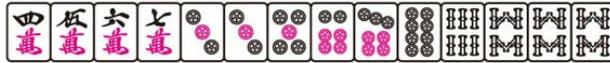
アンコそばはメンツが作りづらい。2つの4連形を活かし多面待ちを狙う。タンヤオが崩れやすく、三色にもならない 1000 はிரらない。

091
120

121
150

[東1局 東家 5巡目]

A 033



1シャンテン [1000×50 1000×46 1000×46 1000×38 1000×38 1000×17]

単純に広いのは 1000 切りだが、1000 残しにはタンヤオや三色になりやすく 1000 が使えるなどメリットが多い。1000 ヘッド固定のくつきテンパイ狙いが正解となる。

151
180

181
210

211
240

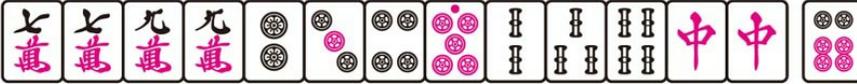
241
270

271
301

001
>
030

Q 034

[東1局 東家 8巡目]

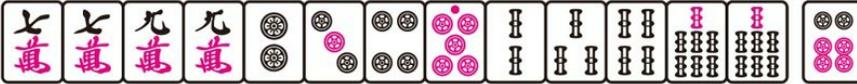


031
>
060

061
>
090

Q 035

[東1局 東家 8巡目]

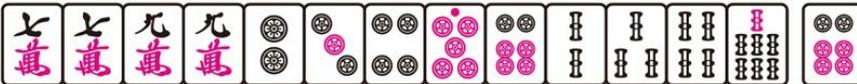


091
>
120

121
>
150

Q 036

[東1局 東家 8巡目]



151
>
180

181
>
210

211
>
240

241
>
270

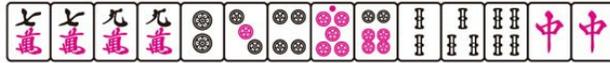
271
>
301

デジタル派って、
おみくじも引かないのかな？



[東1局 東家 8巡目]

A 034



1シャンテン [7 × 19 8 × 19 中 × 15]

7 7 8 8 から1枚切り、3枚構成にする。最終形が 中 とのシャボ待ちになったときにアガリやすいように端寄りの牌をトイツで残す。

[東1局 東家 8巡目]

A 035



1シャンテン [7 × 19 9 × 19 11 × 15]

メンタンピン狙い。11 でタンヤオは崩れるが、内に寄せて完全1シャンテンを目指すのが基本。

[東1局 東家 8巡目]

A 036



1シャンテン [11 × 21 12 × 15 13 × 10] 2シャンテン [9 × 62]

序盤ならシャンテンを戻しても打 9 でタンヤオに向かう手もあるが、8巡目の親ならツモ 11 での最速テンパイを逃さないように構える。リーチすればイーペーコーと赤で7700点になるので、残り3枚のカンチャン待ちでも即リーチが基本。窮屈な構えに思えるが、ツモ 11 での完全1シャンテン変化もある。

3面待ち固定の打 12 は柔軟だが、7700点以上の打点を作ろうと思うとかなり時間がかかる。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

211
?
240

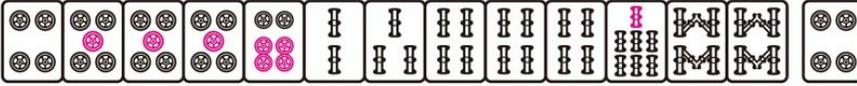
241
?
270

271
?
301

001
~
030

Q 037

[東1局 東家 6巡目]

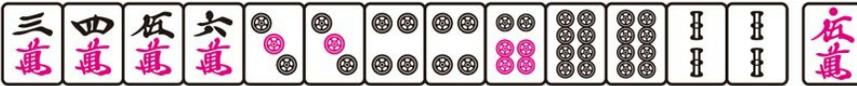


031
~
060

061
~
090

Q 038

[東1局 東家 7巡目]

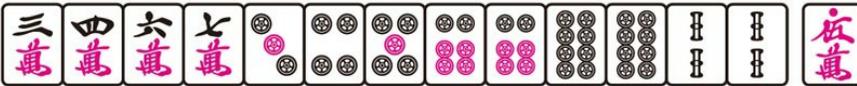


091
~
120

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)



[東1局 東家 6巡目]

A 037



1シャンテン [16×23 16×22 16×17 16×17 16×16]

遠くに四暗刻まで見えるが、そのためには 16 が 16 を切ってトイツ固定しなければならない。目先の親マンが見えるため、バランスというより現実的な線引きで打 16 推奨だ。四暗刻狙いで進めた場合、16 や 16 などが重なればツモリ四暗刻1シャンテンだが、16 を切っていた場合でもリャンペーコー1シャンテンになるので悪くない。なお、受け入れ最大は打 16 だが、打 16 とはわずか1枚差。手役が崩れやすいので期待値で劣る。

001
?
030

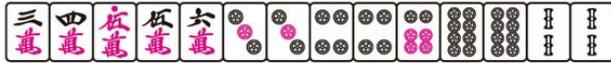
031
?
060

061
?
090

091
?
120

[東1局 東家 7巡目]

A 038



1シャンテン [3×9 4×9 6×9 6×9]

メンツ手を見ながらチートイツ1シャンテンにも受ける。裏目は 6 のみ。6-6 引きはチートイツを見切って、6 が 6 のトイツ落としでタンピンイーペーコーに向かおう。

121
?
150

151
?
180

181
?
210

[東1局 東家 7巡目]

A 039



1シャンテン [6×19 6×19 6×19 6×15 3×10 4×10]

マンズの受けが広いので、完全1シャンテンに変化するより即リーチになる確率の方が高い。ここはマンズ引きでテンパイした場合の最終形重視で打牌選択したい。

211
?
240

241
?
270

271
?
301

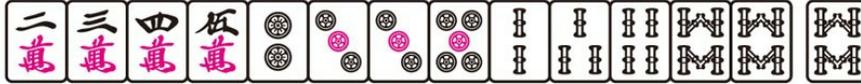
001
>
030

Q 040

[東1局 西家 8巡目]



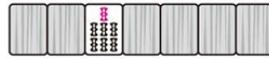
031
>
060



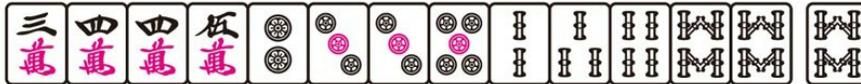
061
>
090

Q 041

[東1局 西家 8巡目]



091
>
120



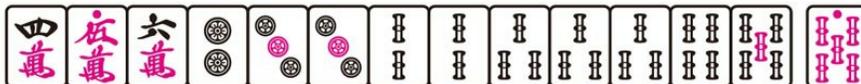
121
>
150

Q 042

[東1局 東家 7巡目]



151
>
180



181
>
210

211
>
240

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?



241
>
270

271
>
301

[東1局 西家 8巡目]

A 040



1シャンテン [2×41 3×37 4×24 5×24 6×20]

某問題集では打 6 が正解とされていた問題。打 6 はテンパイ確率こそ最大だが、愚形テンパイを多く含むため、アガリ確率と期待値では打 7 に劣る。ゴールはテンパイではなく、アガリのはず。ここは 4 と 5 の縦ツモでもリャンメンテンパイになるように受けよう。最悪はツモ 6 だが、それでもノベタンテンパイだ。

[東1局 西家 8巡目]

A 041



1シャンテン [2×33 3×29 4×24]

中ぶくれはヘッド固定と相性が良い。打 7 としても最終形が 6-7 になる可能性は低い。それならばツモ 8 でのリャンメンテンパイを逃さないように構えたい。

[東1局 東家 7巡目]

A 042



1シャンテン [2×24 3×24 4×21 5×20 6×18]

打 2 と打 3 の受け入れ枚数は同じ。メンゼン期待値では打 2 が上だが、引きでマンガンが確定したので、鳴き効率重視で打牌選択しよう。2・3・4 はポン、5・6 はチー。7 はチーではなくポンすること。8 を3枚見せることで 9 が出やすくなる。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

211
?
240

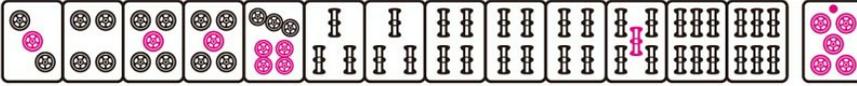
241
?
270

271
?
301

001
~
030

Q 043

[東1局 東家 6巡目]

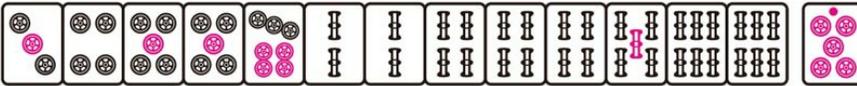


031
~
060

061
~
090

Q 044

[東1局 東家 6巡目]

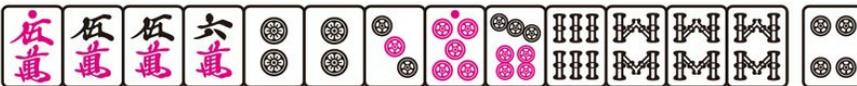


091
~
120

121
~
150

Q 045

[東1局 東家 6巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

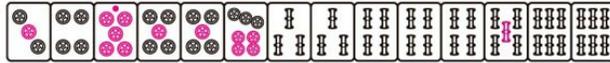
271
~
301

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 東家 6巡目]

A 043



1シャンテン [$\text{Red Dragon} \times 23$ $\text{Green Dragon} \times 21$ $\text{Yellow Dragon} \times 20$ $\text{White Dragon} \times 20$ $\text{Red Dragon} \times 19$ $\text{Green Dragon} \times 13$]

ドラ Red Dragon を温存して打 Green Dragon や打 Yellow Dragon と構えたいが、ドラ表示牌のカン Red Dragon がネック。しかも Red Dragon チーではマンガンに届かず微妙。ソーズ引きでのメンゼンテンパイは、打点十分で結局ドラ Red Dragon 切りになる。まさかの四暗刻もあるので、ドラ Red Dragon 切りが一番バランスの取れた一打となり、期待値でも最大となる。

[東1局 東家 6巡目]

A 044

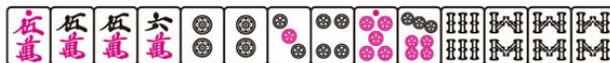


1シャンテン [$\text{Red Dragon} \times 21$ $\text{Green Dragon} \times 20$ $\text{Yellow Dragon} \times 16$ $\text{White Dragon} \times 14$ $\text{Red Dragon} \times 13$]

ドラ Red Dragon を残しても Red Dragon 引き以外のテンパイは結局ドラ切りになる。ドラ表示牌の Red Dragon とイーペーコーになる Green Dragon を引く確率は同じ。ドラの縦引きは魅力的だが、 Green Dragon がアンコになってのテンパイの方が良いはずだ。

[東1局 東家 6巡目]

A 045



1シャンテン [$\text{Red Dragon} \times 36$ $\text{Green Dragon} \times 36$ $\text{Yellow Dragon} \times 34$ $\text{White Dragon} \times 22$]

マンズ部分がそのまま最終形になれば3面待ちだが、その場合はドラ Red Dragon が出る。ドラ Red Dragon が使えれば、鳴いてもタンヤオドラ3のマンガンなので打点上昇率は一番良い。

実戦では使い分けになるが、「鳴いてもマンガン確定」は強く、愚形テンパイの可能性があっても狙う価値は十分にある。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

211
?
240

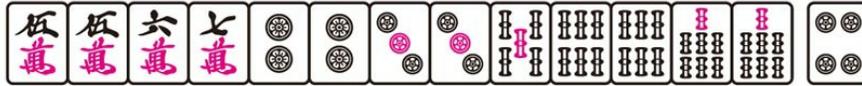
241
?
270

271
?
301

001
~
030

Q 046

[東1局 西家 7巡目]

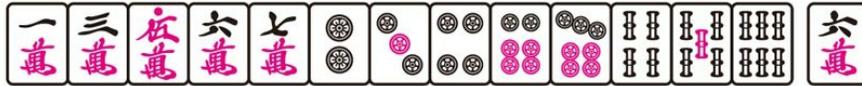


031
~
060

061
~
090

Q 047

[東1局 西家 7巡目]

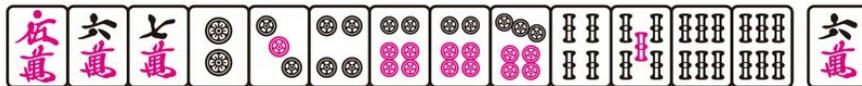


091
~
120

121
~
150

Q 048

[東1局 西家 7巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

「家に帰るまでが遠足です」とは言うけど、
名古屋では「いつ交通事故に
あうかわからないから気をつけよう」
って意味なんだって?(嘘です)



[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

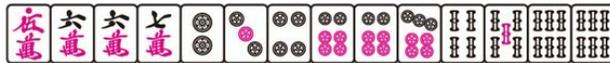
121
?
150

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

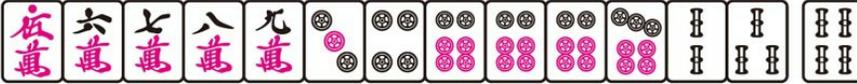
241
?
270

271
?
301

001
~
030

Q 049

[東1局 西家 7巡目]

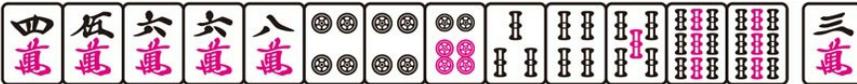


031
~
060

061
~
090

Q 050

[東1局 西家 4巡目]

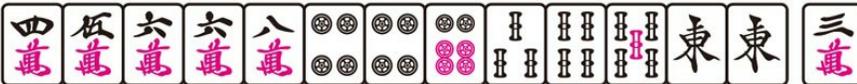


091
~
120

121
~
150

Q 051

[東1局 西家 4巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

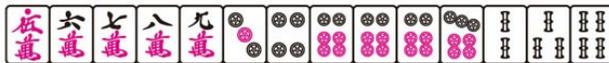
271
~
301

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 [10000×33 11111×21 12121×21 13131×21 14141×21]

広いのは当然打 10000 だが、最悪のツモ 11111 では打 11111 のリーチのみとなってしまう。打 12121 ならタンヤオと 11111 使いが確定となるので、受け入れの差に十分見合う。ツモ 13131 なら4面待ちだ。

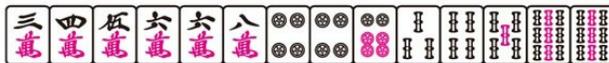
001
030

031
060

061
090

[東1局 西家 4巡目]

A 050



1シャンテン [11111×12 12121×12 13131×10] 2シャンテン [11111×66]

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。11111 トイツがなくなればタンヤオ確定で動けるようになる。

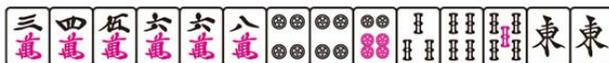
091
120

121
150

151
180

[東1局 西家 4巡目]

A 051



1シャンテン [11111×12 12121×12 13131×10] 2シャンテン [11111×58]

11111 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。

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



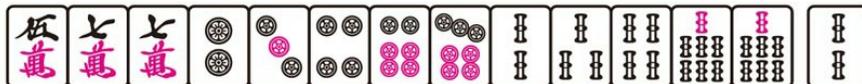
121
~
150

Q 054

[東1局 西家 7巡目]



151
~
180



181
~
210

211
~
240

241
~
270

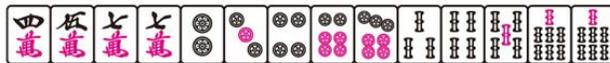
271
~
301

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



[東1局 西家 7巡目]

A 052



1シャンテン [4 green dragons × 16 1 red dragon × 16 1 white dragon × 16]

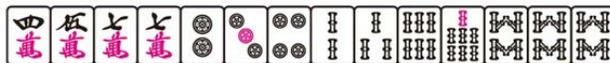
とりあえず 1 white dragon を1枚外しておき、次巡 1 white dragon が引ければ3面待ちができる。

001
?
030

031
?
060

[東1局 西家 7巡目]

A 053



1シャンテン [4 green dragons × 19 1 red dragon × 16 1 white dragon × 16 1 white dragon × 16 1 white dragon × 16]

受け入れ最大は打 1 red dragon だが、ピンフ1シャンテンなので 1 red dragon か 1 white dragon どちらのトイツを落とすかの問題。瞬間の受け入れは16枚で同じだが、未完成ターツに縦引いたときに差が出る。ドラ 1 white dragon を引いたケースで検証してみよう。



受け入れ20枚

上は 1 white dragon トイツ落としが終わった形で、1 white dragon と 1 red dragon の受け入れが増え4枚得。



受け入れ23枚

1 red dragon トイツ落としなら、1 white dragon と 1 red dragon - 1 white dragon の受け入れが増え7枚得になる。牌はつながっている方を残すのがセオリーだ。

061
?
090

091
?
120

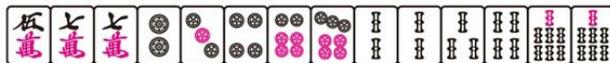
121
?
150

151
?
180

181
?
210

[東1局 西家 7巡目]

A 054



1シャンテン [1 white dragon × 16 1 red dragon × 12 1 green dragon × 12] 2シャンテン [1 white dragon × 56]

ドラを2枚とも使おうとするとかなり形が限定され厳しい。鳴いてマンガンにするのも難しい。ここは無理せずツモ切りしよう。

211
?
240

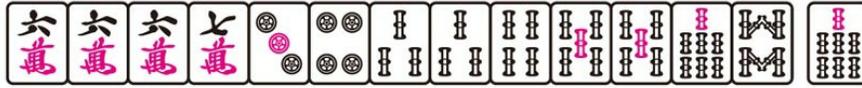
241
?
270

271
?
301

001
~
030

Q 055

[東1局 西家 7巡目]

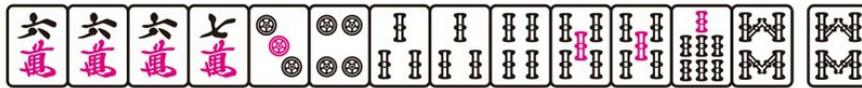


031
~
060

061
~
090

Q 056

[東1局 西家 7巡目]

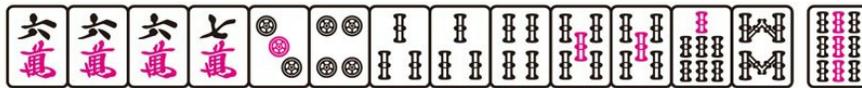


091
~
120

121
~
150

Q 057

[東1局 西家 7巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

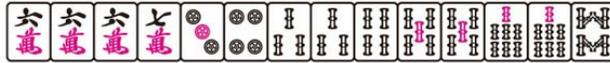
271
~
301

「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

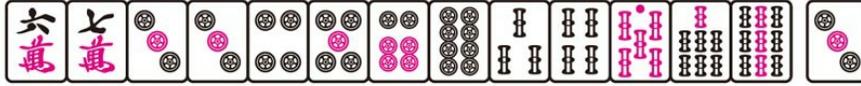
241
?
270

271
?
301

001
~
030

Q 058

[東1局 西家 7巡目]

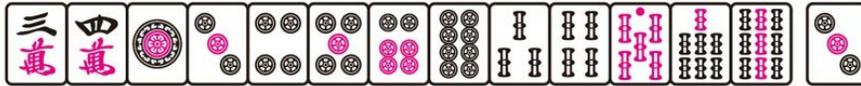


031
~
060

061
~
090

Q 059

[東1局 西家 7巡目]

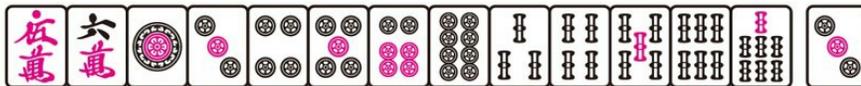


091
~
120

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

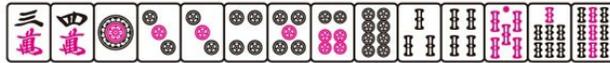
031
?
060

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

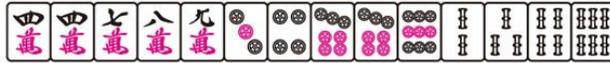
271
〜
301

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 [$\begin{matrix} \text{10} \\ \text{11} \end{matrix} \times 16 \quad \begin{matrix} \text{12} \\ \text{13} \end{matrix} \times 12 \quad \begin{matrix} \text{14} \\ \text{15} \end{matrix} \times 12]$

$\begin{matrix} \text{10} \\ \text{11} \end{matrix}$ を残せばツモ $\begin{matrix} \text{12} \\ \text{13} \end{matrix}$ による3面待ちの可能性も残るが、カン $\begin{matrix} \text{14} \\ \text{15} \end{matrix}$ 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 [$\begin{matrix} \text{2} \\ \text{3} \end{matrix} \times 12 \quad \begin{matrix} \text{4} \\ \text{5} \end{matrix} \times 12]$

ペン $\begin{matrix} \text{4} \\ \text{5} \end{matrix}$ でのダイレクトテンパイと、 $\begin{matrix} \text{6} \\ \text{7} \end{matrix}$ 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 [$\begin{matrix} \text{6} \\ \text{7} \end{matrix} \times 24 \quad \begin{matrix} \text{8} \\ \text{9} \end{matrix} \times 24 \quad \begin{matrix} \text{10} \\ \text{11} \end{matrix} \times 24 \quad \begin{matrix} \text{12} \\ \text{13} \end{matrix} \times 24]$

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。 $\begin{matrix} \text{6} \\ \text{7} \end{matrix}$ と $\begin{matrix} \text{8} \\ \text{9} \end{matrix}$ はどちらを先に切っても大差ないが、ツモ $\begin{matrix} \text{10} \\ \text{11} \end{matrix}$ でのリャンカンを見るなら $\begin{matrix} \text{12} \\ \text{13} \end{matrix}$ から切ろう。

181
?
210

211
?
240

241
?
270

271
?
301

001
~
030

Q 064

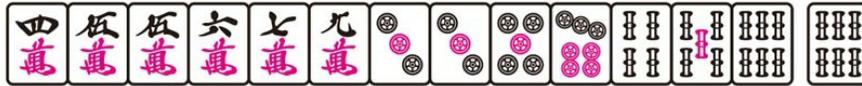
[東1局 東家 7巡目]



061
~
090

Q 065

[東1局 東家 7巡目]

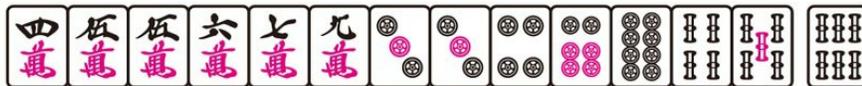


091
~
120

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

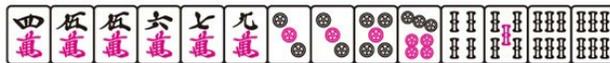


1シャンテン [九萬×19 八萬×16 七萬×15]

ピンフ狙いで 九萬 が 七萬 のトイツ落としだが、九萬 を1枚切れれば 八萬 - 七萬 ・ 六萬 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

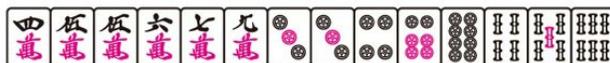


1シャンテン [七萬×15 九萬×11 八萬×8]

まず確定させるべきはタンヤオ。カン 九萬 の受けがあるからと 九萬 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 [九萬×15 七萬×15 八萬×15 六萬×12]

九萬 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 九萬 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 九萬 の三色より、メンタンピンを目指したい。打 九萬 と打 七萬 では、愚形テンパイになる確率が全然違う。ここは打 九萬 として愚形が先に埋まる確率を少しでも上げよう。カン 九萬 ・ 七萬 がズバっと埋まればよし、 九萬 ・ 七萬 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、九萬 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

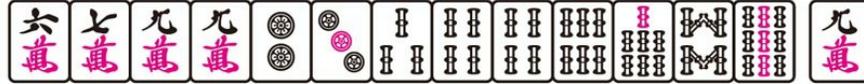
001
〜
030

Q 067

[東1局 東家 7巡目]



031
〜
060



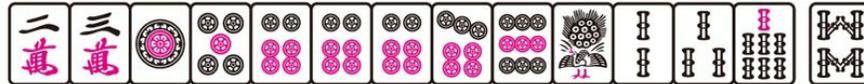
061
〜
090

Q 068

[東1局 東家 4巡目]



091
〜
120



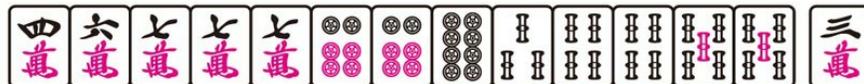
121
〜
150

Q 069

[東1局 西家 7巡目]



151
〜
180



181
〜
210

211
〜
240

241
〜
270

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



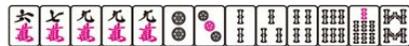
[東1局 東家 7巡目]

A 067



1シャンテン [10P × 16 11P × 16 12P × 16]

ドラが 10P なので 10P 切りとすれば、ドラ 10P を引いた時にヘッドが交換できる。だが、それよりも 10P - 11P 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

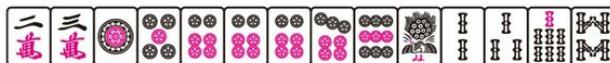
211
?
240

241
?
270

271
?
301

[東1局 東家 4巡目]

A 068



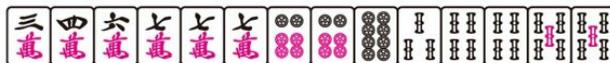
1シャンテン [4C × 16 5C × 16]

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 4C と 5C のどちらを先に切るかだが、5C を残しておけば、4C を引いたときに下の広い形に生まれ変わる。



[東1局 西家 7巡目]

A 069



1シャンテン [6C × 15 7C × 15 8C × 11]

6C と 7C の2択。7C を残せばツモ 7C 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。6C を残しても、ツモ 6C の時点で 6C - 7C 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 6C を切った方がよい。

001
~
030

Q 070

[東1局 西家 7巡目]

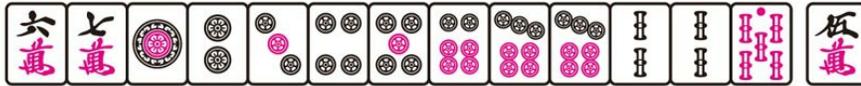


031
~
060

061
~
090

Q 071

[東1局 西家 7巡目]

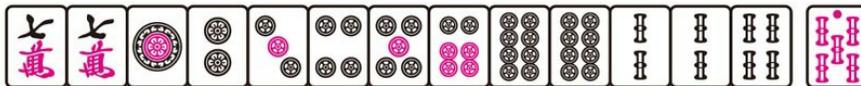


091
~
120

121
~
150

Q 072

[東1局 西家 7巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

万能の理論を探すのは難しい。
いつどの理論を使うかが
ポイントになるよね



[東1局 西家 7巡目]

A 070



1シャンテン [×16 ×16 ×16]

ピンフ狙いでヘッド落とし。とりあえず を1枚外しておけば、次巡 引きでターツ選択できる。 から切っても一通の可能性は残るが、他でヘッドを作る必要があるため一手遅れる。

001
030

031
060

061
090

[東1局 西家 7巡目]

A 071



テンパイ [×4] 1シャンテン [×44 ×50]

典型的な「浮かせ打ち」の例。テンパイ取らずで を1枚外す。一通、三色、赤、タンヤオの可能性を見ることができる。
状況によっては、打 のテンパイ取らずもありだ。

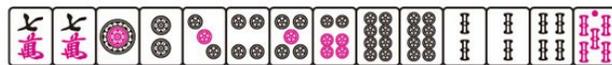
091
120

121
150

151
180

[東1局 西家 7巡目]

A 072



1シャンテン [×12 ×12 ×12]

「浮かせ打ち」をしない例。一通を見て 1枚外しの「浮かせ打ち」をしたくなるが、ツモ など他の部分に厚みができたとき、続けて を切ることになる。ここでは完全1シャンテンを見て変化の少ない トイツ落としが正解だ。ツモ 時には下のような1シャンテンになり、トイツの縦引きテンパイでもタンヤオでリーチが打てる。



181
210

211
240

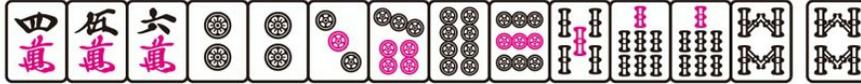
241
270

271
301

001
〜
030

Q 073

[東1局 東家 7巡目]

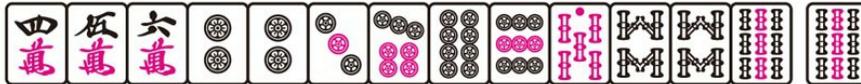


031
〜
060

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

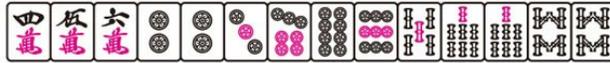
271
〜
301

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



[東1局 東家 7巡目]

A 073



1シャンテン [4×22 2×16 3×16 4×14 5×8]

受け入れ最大。ツモ [4] - [3] でイーペーコーなので裏目らしい裏目がない。

[東1局 東家 7巡目]

A 074



1シャンテン [4×18 2×12 3×10] 2シャンテン [4×41]

当然 [4] を切るのが一番広いのだが、最終形が愚形濃厚。[4] ツモ切りも悪くないが、親の7巡目で2シャンテン戻しになるのが悩ましいところ。

ここはピンズリャンメン固定で良い形だけ残した1シャンテンを維持するのが実戦的だ。

[4] か [4] がアンコになればリャンメンリーチ。[4] - [4] 引きは [4] を切って即リーチかテンパイ崩しか、そのときの状況で考えよう。

[東1局 東家 7巡目]

A 075



1シャンテン [4×35 3×29 4×25 5×17 6×16]

[4] を使い切れる下のような [4] ヘッドの形を狙いたくなるが、打 [4] や打 [4] は受け入れ枚数が少ない。



ここは打 [4] として [4] を浮き牌として見るのが現実的な構え方だ。こう構えても [4] ~ [4] の5種のツモで [4] が使い切れる。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

211
?
240

241
?
270

271
?
301

001
~
030

Q 076

[東1局 西家 7巡目]

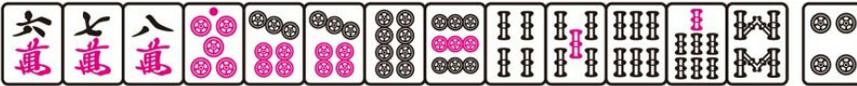


031
~
060

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

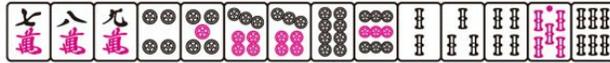


241
~
270

271
~
301

[東1局 西家 7巡目]

A 076



1 シャンテン [× 37 × 32 × 19 × 19 × 19 × 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

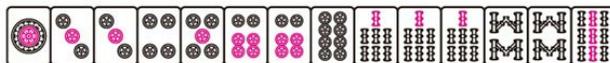


1 シャンテン [× 37 × 32 × 19 × 19 × 19 × 19]

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 × 16 × 15 × 14 × 13]

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]

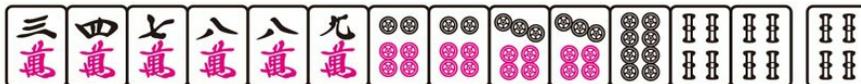


091
>
120

121
>
150

Q 081

[東1局 西家 7巡目]



151
>
180

181
>
210

211
>
240

241
>
270

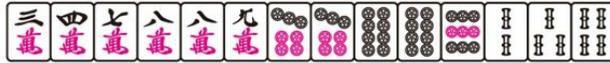
271
>
301

「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

001
~
030

Q 082

[東1局 西家 4巡目]



031
~
060

061
~
090

Q 083

[東1局 西家 4巡目]



091
~
120

121
~
150

Q 084

[東1局 西家 4巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

「これが絶対の正解」
そんなことは少ないのでは？
状況の変化によって、
簡単にひっくり返りますよ



[東1局 西家 4巡目]

A 082



1シャンテン [花×28 6萬×17 2圓×17 2方×16 2三×16]

形的にはヘッド固定有利だが、「花」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、打花で受け入れ最大に構えれば、2三・2三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。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

[東1局 西家 4巡目]

A 083



1シャンテン [花×24 6萬×17 8萬×17 2圓×13 2方×12 2三×12]

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。

181
?
210

211
?
240

241
?
270

271
?
301

[東1局 西家 4巡目]

A 084



1シャンテン [花×29 6萬×16 8萬×16 2圓×16 2方×11 2三×11]

単純な受け入れ枚数では打花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。打花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6萬・8萬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

Q 085

[東1局 西家 7巡目]



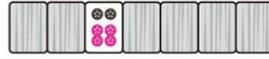
031
>
060



061
>
090

Q 086

[東1局 西家 7巡目]



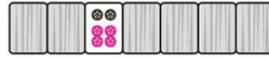
091
>
120



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 [×42 ×28 ×28]

不確定な一通より確実なタンヤオ。おまけで三色。も使える。・ツモなら打で高め567三色、・ツモなら打で高め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



リーチ

テンパイ [×8 ×3 ×3] 1シャンテン [×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。

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、--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 [×42 カン ×42 ×17 ×17]

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、--引きで困る。

211
?
240

241
?
270

271
?
301

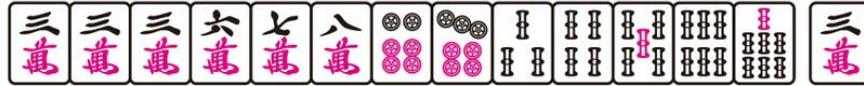
001
〜
030

Q 088

[東1局 東家 7巡目]



031
〜
060



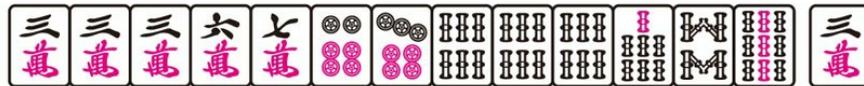
061
〜
090

Q 089

[東1局 東家 7巡目]



091
〜
120



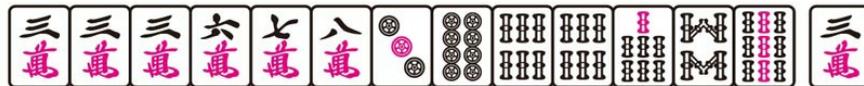
121
〜
150

Q 090

[東1局 東家 7巡目]



151
〜
180



181
〜
210

211
〜
240

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」



241
〜
270

271
〜
301

[東1局 東家 7巡目]

A 088

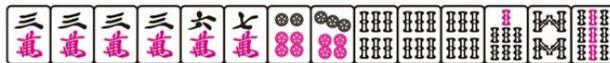


1シャンテン [× 37 カン × 37]

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 [× 28 カン × 28 × 16 × 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 切り)。 ・ ・ ・ 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 [× 37 × 36 カン × 36 × 33]

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 にくっついた最終形になれば、 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

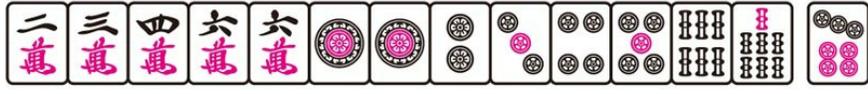
001
~
030

Q 091

[東1局 西家 5巡目]



031
~
060



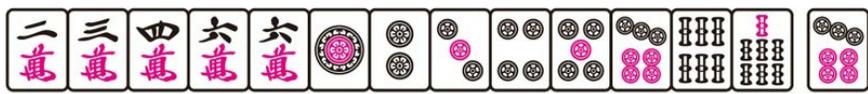
061
~
090

Q 092

[東1局 西家 5巡目]



091
~
120



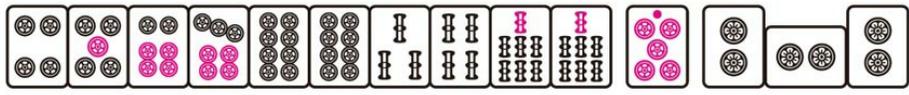
121
~
150

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!



[東1局 西家 5巡目]

A 091



1シャンテン [1000×19 2000×15 3000×12 4000×8]

打 1000 におけるツモ 2000 はタンピンドラ2でダママンガンだが、2000 チーでは3900点止まり。メンゼンリーチ前提なら5200点以上が約束されているので目一杯に構える。ここでの4枚差は大きい。なお、ドラ 3000 をポンした場合は、打 1000 でも打 2000 でも 1000 - 2000 ノベタンが濃厚で大差なしだ。

[東1局 西家 5巡目]

A 092



1シャンテン [1000×16 3000×15 4000×15 5000×11]

1000 を自分で1枚使っているので打 1000 が受け入れ最大。ソーズ引きでのテンパイはシャボ待ちになってしまうが、タンヤオ確定なので打点面では有利。マンズのリャンメン変化に期待したい。鳴いてかわし手としても良い。

[東1局 南家 7巡目]

A 093



1シャンテン [1000×23 2000×23 3000×15 4000×14]

2000 が鳴きやすいからと 1000 を切ってしまうと、1000 - 2000 をチーしたときに、2000 では役なしの 1000 - 2000 待ちになってしまう。
2000 を切っておけば、1000 - 2000 チーはさらに打 1000 で 1000 - 2000 待ちに取れる。こう構えても 1000 と 2000 はポンできる。

001
~
030

031
~
060

061
~
090

091
~
120

121
~
150

151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

001
~
030

Q 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



[東1局 東家 6巡目]

A 094



1シャンテン [7 green × 25 2 red × 23 8 green × 21 6 green × 19 2 red × 19 4 green × 11]

麻雀プロ団体日本一決定戦での近藤誠一プロの手牌から。

打7 green が受け入れ最大だが、ピンズ引きテンパイはシャボ待ちになってしまう。打2 red なら必ずリャンメンテンパイ、打点もリーチ前提なら最低出アガリ5800点からとなる。**ターツ選択で迷ったときは、ごちゃついた方をそのまま残し、強い部分をスッキリさせておくのが無難だ。**

[東1局 東家 7巡目]

A 095



1シャンテン [6 green × 25 2 red × 23 7 green × 21 4 green × 19 2 red × 19 3 green × 11]

直接の受け入れ枚数は少なめだが、タンヤオ確定でドラ2 red が最大限活用できる。受け入れ19枚のうち、ツモ4 green を除く17枚でリャンメン以上の待ちになる。

2 red - 6 green はチーして、2 red - 6 green - 6 green 待ちに構えよう。

[東1局 西家 5巡目]

A 096



2シャンテン [2 red × 41 7 green × 39 4 red × 39 2 green × 33 8 green × 33 2 red × 33]

ピンズの3面待ちを作りに行く。

4トイツだからとチートイツ目を残す2 red 切りは中途半端。

001
~
030

031
~
060

061
~
090

091
~
120

121
~
150

151
~
180

181
~
210

211
~
240

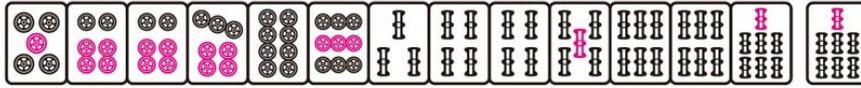
241
~
270

271
~
301

001
~
030

Q 097

[東1局 西家 7巡目]

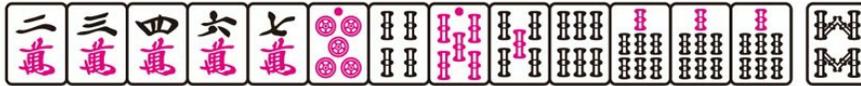


031
~
060

061
~
090

Q 098

[東1局 西家 7巡目]

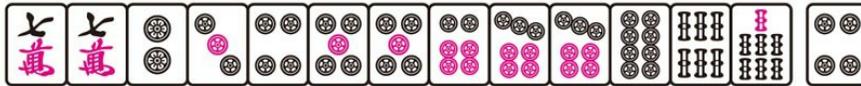


091
~
120

121
~
150

Q 099

[東1局 西家 7巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

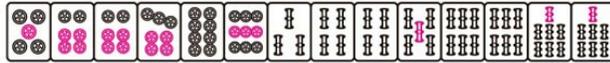
271
~
301

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

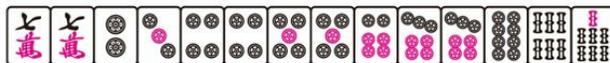


1シャンテン [×25 ×25 ×20 ×11]

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

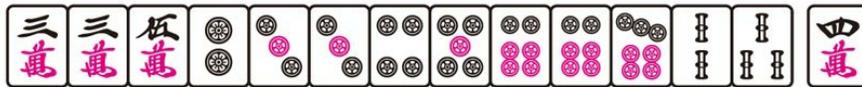
001
~
030

Q 100

[東1局 西家 5巡目]



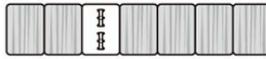
031
~
060



061
~
090

Q 101

[東1局 西家 5巡目]



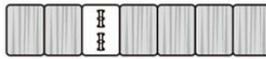
091
~
120



121
~
150

Q 102

[東1局 西家 5巡目]



181
~
210



211
~
240

「百聞は一見にしかず」とは言いますが、
体験を信用しすぎるのは危険です



241
~
270

271
~
301

[東1局 西家 5巡目]

A 100



1シャンテン [三萬 ×26 一萬 ×16 二萬 ×16 三萬 ×15 四萬 ×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 一萬・二萬・三萬・四萬・五萬・六萬 の6種。ツモしだいで 一萬 が 二萬 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 [一萬 ×16 二萬 ×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。一萬 と 二萬 を切り出すが、危険度を考え 一萬・二萬 と 三萬・四萬 の2スジにかかる 三萬 から。

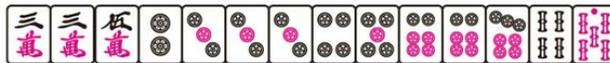
091
~
120

121
~
150

151
~
180

[東1局 西家 5巡目]

A 102



1シャンテン [三萬 ×18 一萬 ×15 二萬 ×15 三萬 ×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。
一萬 アンコを抜き出せば 一萬・二萬・三萬 受けのryanmenkanchanだということが理解しやすい。



打 一萬 は 三萬 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]



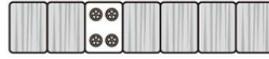
031
~
060



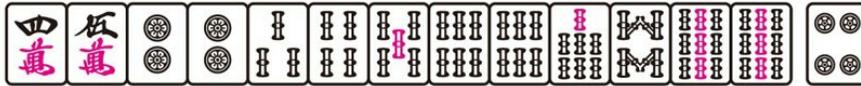
061
~
090

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?



[東1局 西家 5巡目]

A 103



▶ 1シャンテン [× 20 × 20 × 20 × 16 × 14]

を切つてのスジ 狙いシャボリーチは愚策。ピンフ手なので次に何を引いてテンパイしても基本はシャボには受けない。一通とタンヤオの両方の変化を見て、まずは を1枚外そう。

[東1局 西家 5巡目]

A 104



▶ 1シャンテン [× 16 × 16 × 16 × 14 × 12]

シャボ待ちでの即リーチを前提とするなら、ひっかけ狙いで打 が良さそうだが、それではリーチのみになってしまう。 - 引きは か を切つてのテンパイ取らずが良い。



即リーチを打たないケースがある今回の形は、 を1枚外すのが正解となる。

[東1局 西家 5巡目]

A 105



▶ 1シャンテン [× 16 × 16 × 16 × 16 × 11 × 11]

か のどちらかをヘッドにすれば2メンツとヘッドが抜き出せる。ここは後のタンヤオ変化を見て、 をヘッドに構えるのが正解だ。 と を切り出すことになるが、かならず から切ろう。 が残っていれば - 引きだけでなく、 - 引きでもタンヤオになる。 引きはイーペーコーだ。

001
~
030

031
~
060

061
~
090

091
~
120

121
~
150

151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

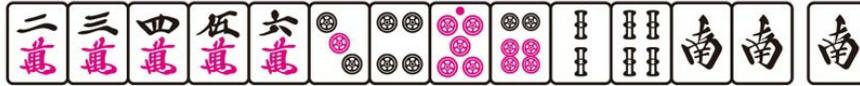
271
~
301

001
~
030

Q 106

[東1局 西家 7巡目]

031
~
060

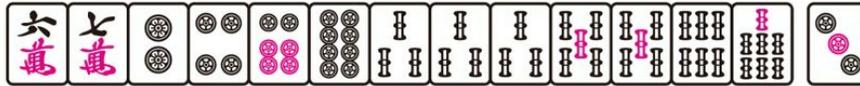


061
~
090

Q 107

[東1局 西家 7巡目]

091
~
120



121
~
150

Q 108

[東1局 西家 7巡目]

181
~
210



211
~
240

241
~
270

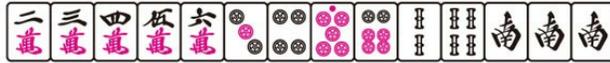
271
~
301

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



東1局 西家 7巡目

A 106



1シャンテン [一筒 × 33 二筒 × 33 三筒 × 20 四筒 × 20]

一筒があるので234三色にはならない。赤1あるとはいえ、カン一筒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一筒から。

東1局 西家 7巡目

A 107

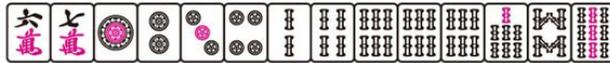


1シャンテン [一筒 × 24 二筒 × 21 三筒 × 21]

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。ソーズは一筒・二筒・三筒受けの好形なので打一筒としないように注意。次巡一筒を引いたときに567の三色になるように一筒から。

東1局 西家 7巡目

A 108



1シャンテン [一筒 × 28 二筒 × 28 三筒 × 21 四筒 × 17 五筒 × 12]

打一筒なら受け入れ21枚すべてで好形テンパイ(変則2面待ち含む)になり、ドラ一筒引きにも対応できる。それに対し、打一筒は受け入れこそ28枚で最大だが、一筒・二筒の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枚で打一筒より多い。ツモ一筒・二筒の2種でピンフ。しかもツモ一筒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

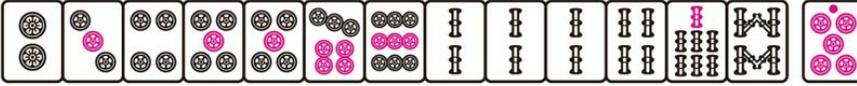
241
~
270

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]

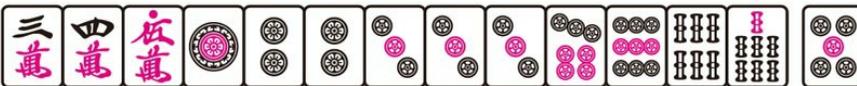


091
~
120

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 [西×28 南×22 北×18]

打西と打南の受け入れ差は6枚。カン待ちになる南・北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 [南×28 西×26 北×22]

受け入れ最大は打南だが、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。南が先に引ければ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 [白×16 南×16 西×12 北×12]

南と北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、南を切っていれば北~西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

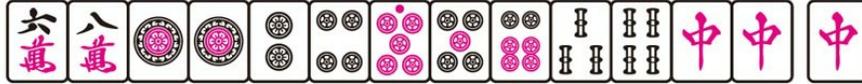
001
~
030

Q 112

[東1局 東家 4巡目]



031
~
060



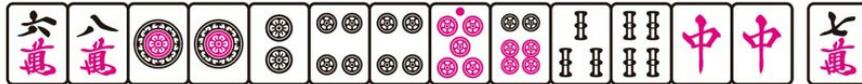
061
~
090

Q 113

[東1局 東家 4巡目]



091
~
120



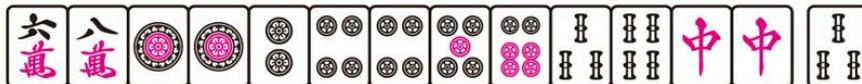
121
~
150

Q 114

[東1局 東家 4巡目]



151
~
180



181
~
210

211
~
240

241
~
270

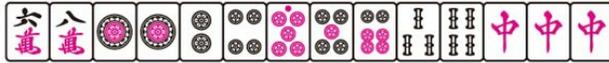
271
~
301

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…



[東1局 東家 4巡目]

A 112



1シャンテン [2 white dragon × 12 2 white dragon × 12]

[中] がアンコになったので [2 white dragon] ヘッド固定。ダイレクトツモ [1 white dragon] でのテンパイとピンズの伸びを見る。

[東1局 東家 4巡目]

A 113



1シャンテン [2 white dragon × 16 2 white dragon × 12 2 white dragon × 12 1 white dragon × 12]

[2 white dragon] と [2 white dragon] の比較。 [2 white dragon] 残しの [2 white dragon] 引きでリャンメンができるより、 [2 white dragon] 残しの [2 white dragon] 引きでメンツができる方が有利。

[東1局 東家 4巡目]

A 114



2シャンテン [8 green bamboo × 33 8 green bamboo × 33 2 white dragon × 33 2 white dragon × 29 2 white dragon × 22 2 white dragon × 20]

[8 green bamboo] 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。 [2 white dragon] を切らないとすれば、合わせて [2 white dragon] 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 [8 green bamboo] 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 green bamboo] から切ろう。

001
~
030

031
>
060

061
>
090

091
>
120

121
>
150

151
>
180

181
>
210

211
>
240

241
>
270

271
>
301

001
~
030

Q 115

〔 東1局 東家 7巡目 〕 



031
~
060

Q 116

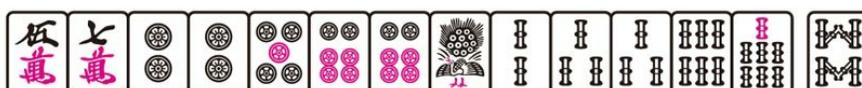
〔 東1局 東家 7巡目 〕 



091
~
120

Q 117

〔 東1局 東家 7巡目 〕 



121
~
150

151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

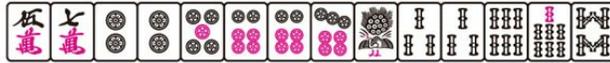
271
~
301

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

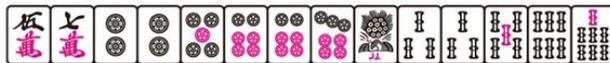


1シャンテン [×12 ×8 ×8]

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



1シャンテン [×16 ×12 ×8]

かポンでタンヤオに移行できるので、あわててを切らないこと。
急所のはチーして打。愚形含みの勝負手は動ける形に構えたい。
ツモやはマンズカンチャンを払ってメンピンに向かっても良い。

001
~
030

031
~
060

061
~
090

091
~
120

121
~
150

151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

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]

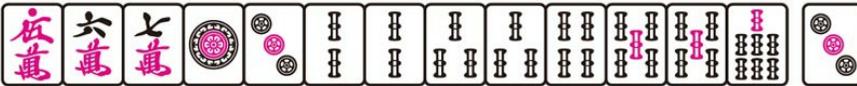


091
~
120

121
~
150

Q 120

[東1局 東家 7巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

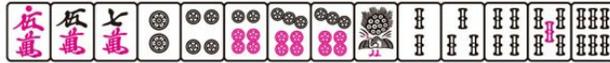
271
~
301

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

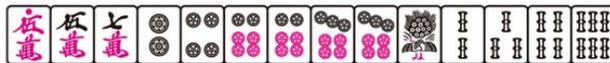


1シャンテン [7m × 16 6m × 12 2s × 12 3s × 12 4s × 12]

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

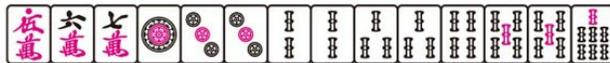


2シャンテン [3s × 24 4s × 24 7m × 22 2s × 22 1p × 22 5p × 22]

ドラ表示牌のカン 3s 引きとドラ 5p 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

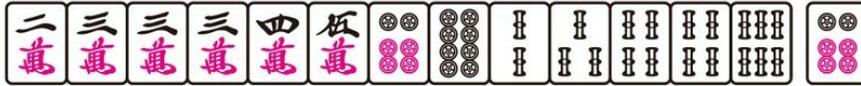
241
~
270

271
~
301

001
~
030

Q 121

[東1局 西家 7巡目]

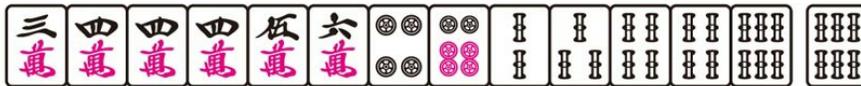


031
~
060

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



[東1局 西家 7巡目]

A 121



1シャンテン [2333 × 18 45 × 15 67 × 11 89 × 11 1011 × 8]

とりあえず内寄せで、45と67をヘッド候補にする。ツモ89は45を切ることでリャンメン待ちに取れる。

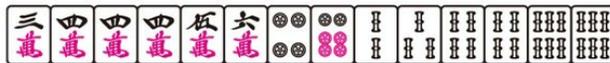
001
~
030

031
~
060

061
~
090

[東1局 西家 7巡目]

A 122



1シャンテン [3444 × 18 56 × 15 78 × 11 910 × 11 1112 × 8]

愚形テンパイ確定の456三色はここで見切る。ここは1112ヘッド固定が正解で、ピンズが先に完成すればメンタンピンになる。ツモ13で234三色の可能性も。

091
~
120

121
~
150

151
~
180

[東1局 西家 4巡目]

A 123



1シャンテン [78 × 15 910 × 15 12 × 11 1314 × 11]

678の三色変化を見て、打12か打910でのリャンメン固定が良い。どちらを先に固定してもアガリ率にはほとんど影響しないが、三色のなりやすさで差が出る。



どちらかのテンパイになったとして、他家からの見た目を考えてみよう。12先切りは安め13が出やすくなり、910先切りは高め1112が出やすくなるはずだ。危険度の面でも910先切りが有利。

181
~
210

211
~
240

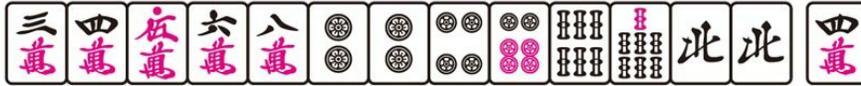
241
~
270

271
~
301

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



[東1局 東家 7巡目]

A 124



▶ 2シャンテン [×27 ×27 ×27 ×24 ×23 ×23]

マンズは - · 受けのリャンメンカンチャン。6ブロックなので瞬間の受け入れにとらわれず、確実に打点が上がるタンヤオに向かう。

[東1局 東家 7巡目]

A 125



▶ 1シャンテン [×12 ×12 ×12 ×12 ×12]

と の2択だが、ブロック候補は3枚1セットで構えるのが柔軟だ。これは弱ターツ3枚構成理論で、偶数枚のピンズを3枚構成にすることで、次に何を引いても余剰牌が出なくなり、 引きで広い1シャンテンに変化する。アンコは1枚切れればヘッドとして使えることも忘れずに。

[東1局 東家 7巡目]

A 126



▶ 1シャンテン [×12 ×12] 2シャンテン [×24]

を残しておけば、 や 引きで好形ピンフ1シャンテンになる。「メンツから1つ離れた浮き牌は強い」と認識しておこう。

001
~
030

031
~
060

061
~
090

091
~
120

121
~
150

151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

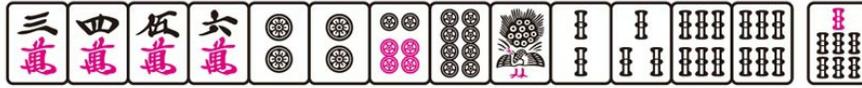
001
~
030

Q 127

[東1局 西家 4巡目]



031
~
060



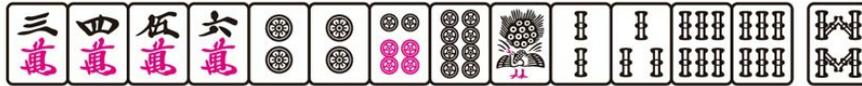
061
~
090

Q 128

[東1局 西家 4巡目]



091
~
120



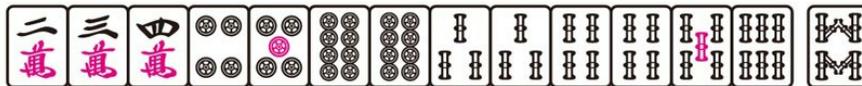
121
~
150

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 [三萬×16 六萬×16 七萬×12 八萬×8]

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 [三萬×12 六萬×12 七萬×8 八萬×8] 2シャンテン [七萬×70]

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



1シャンテン [二萬×19 三萬×19 四萬×16 五萬×15]

半端に知識がつくと、リャンメンカンチャンに取れる打が良さそうに見
えてしまうので注意が必要だ。打ならピンフ確定で、リーチすれば最
低3900点以上は確保されるが、アガリやすさに大きな差がなければ、
最高形を残すように構えるのが基本。ここではメンタンピンイーペー
コーが残る打が期待値で最大となる。

001
~
030

031
~
060

061
~
090

091
~
120

121
~
150

151
~
180

181
~
210

211
~
240

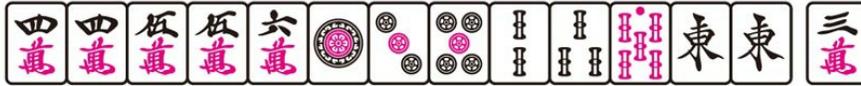
241
~
270

271
~
301

001
~
030

Q 130

東1局 東家 7巡目

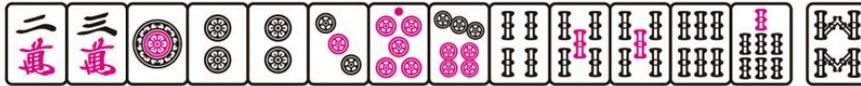


031
~
060

061
~
090

Q 131

東1局 西家 7巡目

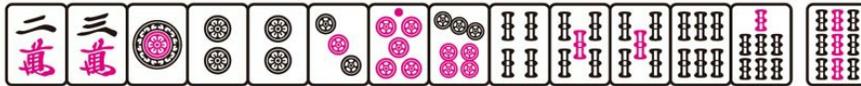


091
~
120

121
~
150

Q 132

東1局 西家 7巡目



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

そして難しいのが点数計算です。
「符(ふ)」と「翻(はん)」を
かけ合わせるのですが、
正式な計算方法を説明できる人って
少ないのでは？



[東1局 東家 7巡目]

A 130



1シャンテン [16紅 × 12緑 × 12青 × 12白 × 12]

広いのは 16紅 切りだが、親とはいえ「のみ手拒否」前提でダブ 東 と345三色を狙って進めるべき形。345三色固定ならチーテンも取れる。問題は 16紅 と 12白 どちらを先に切るかだが、16紅 や 12白 引きで 16紅 含みの形が強くなったときに 16紅 がそのまま残っていた方が有利なので、まずは 12白 から切ろう。「のみ手の可能性があるなら赤含みターツ固定」と覚えておけば、細かいミスが減る。

001
~
030

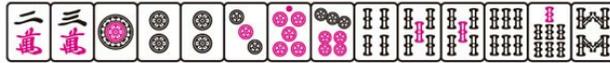
031
~
060

061
~
090

091
~
120

[東1局 西家 7巡目]

A 131



1シャンテン [12緑 × 12] 2シャンテン [16紅 × 53 12青 × 35]

何を切っても裏目のある1シャンテン。ここは確実にメンツを完成させる。ツモ 16紅 - 12青 はカンチャン待ち即リーチで良い。打 16紅 や打 12青 は2シャンテン戻して遅い上に、タンヤオが確定しているわけでもないので損。

121
~
150

151
~
180

181
~
210

[東1局 西家 7巡目]

A 132



2シャンテン [12黄 × 49 12青 × 46 12白 × 43 12黒 × 27]

ソーズをそのまま残せば 12黄 - 12青 受けのリャンメンカンチャンだが、ヘッドが安定しない2シャンテンなので、とりあえず 12黄 切り。ツモ 12青 なら 12白 をヘッドにする選択もできる。

211
~
240

241
~
270

271
~
301

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



[東1局 東家 6巡目]

A 133



▶ 1シャンテン [×16 ×15 ×12 ×11 ×11 ×8]

かチーで愚形がさばけ、その上で端寄りのリャンメン-を最終形にできる。しかも受け入れ最大でポンテンも可能。鳴き手は「最終形が強くなるように構える」「ポンテンが取れるように構える」が基本だが、その言葉だけを理解していてもなかなか打てない打牌なので、形を頭に叩き込もう。

[東1局 東家 4巡目]

A 134



▶ 1シャンテン [×11 ×11 ×11 ×11]

親のドラ1以上確定なので即リーチが基本。リーチ時の待ちはカンよりカンの方が強い。リャンメン変化の枚数が同じなら最終形として優秀な方を残そう。

[東1局 東家 4巡目]

A 135



▶ 1シャンテン [×15 ×15 ×15 ×15]

ピンフがほしいならリャンメン変化の多い打としたいところだが、リーチで7700点以上が確保されているので、ソース引きテンパイでの最終形を優先。を残したときにできるのは中寄りの-受けだと考えれば、を切れるはずだ。

001
~
030

031
~
060

061
~
090

091
~
120

121
~
150

151
~
180

181
~
210

211
~
240

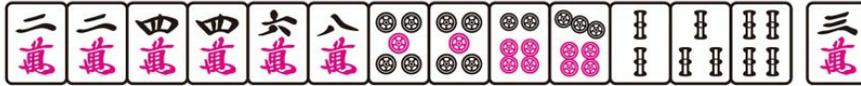
241
~
270

271
~
301

001
~
030

Q 136

[東1局 西家 7巡目]

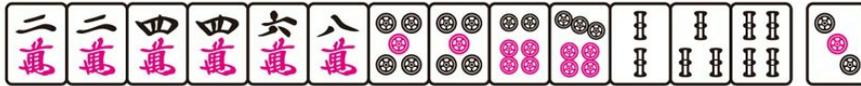


031
~
060

061
~
090

Q 137

[東1局 西家 7巡目]

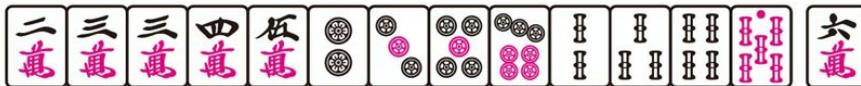


091
~
120

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?



[東1局 西家 7巡目]

A 136

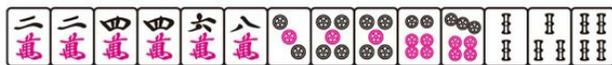


1シャンテン [2P×25 2C×23 8C×18]

マンズはイーペーコー含みのリャンカン。基礎の基礎だが、じつは受け入
 れ的には3番手。「広さがすべてではない」ことがわかりやすい牌姿だ。

[東1局 西家 7巡目]

A 137



1シャンテン [4C×12 8C×12 2C×8 6C×8 2P×8 6P×8]

愚形残りで最終形がはっきりしないので、とりあえず2ヘッドでシャンテン
 を進める。トイツのどちらかがアンコになったとき、残った方がヘッドにな
 る。2ヘッド理論が活きる典型的な牌姿だ。

[東1局 西家 6巡目]

A 138



1シャンテン [2C×12 2S×12 7S×12]

のカンチャン落としは2シャンテン戻し。ドラ絡みでもあるので残
 す。ここでは素直にを切り、ピンス縦引き時にマンズ3面待ちに取れる
 ように構えたい。

001
~
030

031
~
060

061
~
090

091
~
120

121
~
150

151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

001
~
030

Q 139

[東1局 東家 7巡目]

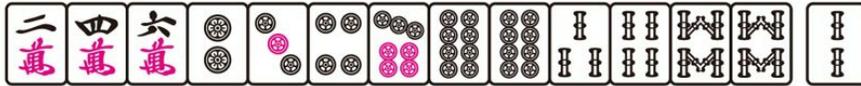


031
~
060

061
~
090

Q 140

[東1局 東家 7巡目]

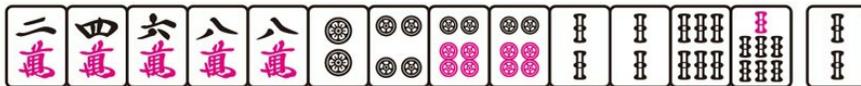


091
~
120

121
~
150

Q 141

[東1局 東家 5巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

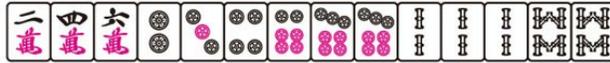
271
~
301

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 [2竹 × 16 6竹 × 16 3圓 × 16 3方 × 12]

最終形重視でリャンメン固定。打6竹とすればカン3竹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3圓が王道。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

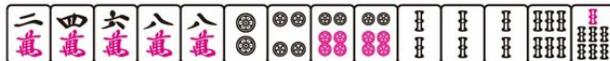


1シャンテン [2竹 × 16 6竹 × 16 3圓 × 16 3方 × 12]

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

[東1局 東家 5巡目]

A 141



2シャンテン [2竹 × 28 1圓 × 28 6竹 × 24 8竹 × 24 3圓 × 24]

2ヘッドで進めるため、打2竹と打1圓の2択。どちらを切っても良さそうだが、6竹か3圓がアンコになった形を想定してみよう。打2竹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]

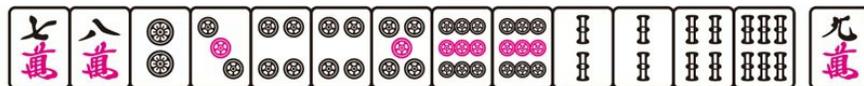


031
~
060

061
~
090

Q 143

[東1局 西家 7巡目]

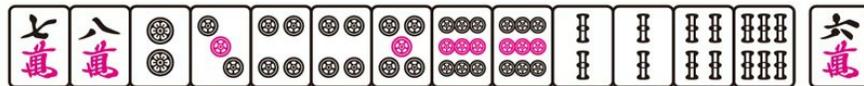


091
~
120

121
~
150

Q 144

[東1局 西家 7巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

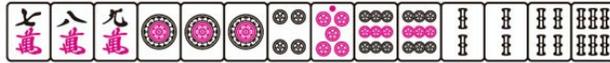
271
~
301

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



[東1局 西家 7巡目]

A 142



1シャンテン [× 16 × 16 × 12]

打とすればが使えるが、すでに赤1あるのでまだ見ぬ赤にはこだわらない方が良い。とのシャボは強いので打としたい。テンパネしやすく打点面でも有利だ。

[東1局 西家 7巡目]

A 143



1シャンテン [× 15 × 15 × 11]

リャンカンに構えれば、半分程度の確率(正確には15分の8)でピンフになる。とのシャボは最終形として悪くないが、ドラもないので打点優先で進めたい。

[東1局 西家 7巡目]

A 144



1シャンテン [× 15 × 15 × 11]

打点面と鳴きを考えタンヤオ確定の形に。ダイレクトな以外にも、この先のツモ・・・・・に期待したい。

001
~
030

031
~
060

061
~
090

091
~
120

121
~
150

151
~
180

181
~
210

211
~
240

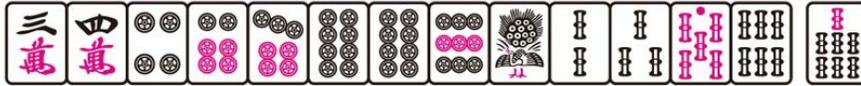
241
~
270

271
~
301

001
~
030

Q 145

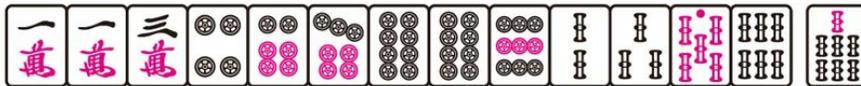
〔 東1局 西家 5巡目 〕



031
~
060

Q 146

〔 東1局 西家 5巡目 〕



061
~
090

Q 147

〔 東1局 西家 5巡目 〕



091
~
120

121
~
150

151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

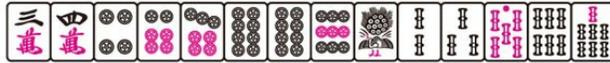
271
~
301

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?



[東1局 西家 5巡目]

A 145



1シャンテン [2 circles × 29 2 squares × 27 2 circles × 17 3-man × 15 4-man × 15]

3メンツ完成ヘッドなし。ピンフ狙いでヘッドができやすい形に構える。
打 2 circles なら 2 circles - 2 squares · 2 circles - 2 circles 引きでヘッドができる。

001
~
030

031
~
060

061
~
090

[東1局 西家 5巡目]

A 146



1シャンテン [3-man × 15 2 squares × 12 2 circles × 11]

赤1あるので、打 3-man で目一杯に構えて良い。ピンズはリャンメンカンチャンが端についた形。2 circles · 2 squares の受けて、どちらかを先に引ければピンフになる。2 circles - 2 squares を先に引いたとき、先制ならカン 2 circles 待ち即リーチが実戦的だ。

091
~
120

121
~
150

151
~
180

[東1局 西家 5巡目]

A 147



1シャンテン [2 circles × 12 2 squares × 12 2 circles × 12 2 squares × 12 3-man × 8 4-man × 8]

ソーズはツモ 2 squares · 2 squares · 2 squares の好形変化だけでなく、縦重なりや、ツモ 2 squares での離れリャンカンなど、いろんな受け入れがあるのでそのまま残す。
ここは 2 circles を浮き牌として構える打 2 circles としていたい。ツモ 2 circles はソーズ整理、ツモ 2 circles は 3-man トイツ落としでのタンピン狙い。ツモ 2 circles はフリテンだが3面待ちなのでソーズを整理しよう。

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

001
~
030

Q 148

[東1局 西家 6巡目]



031
~
060



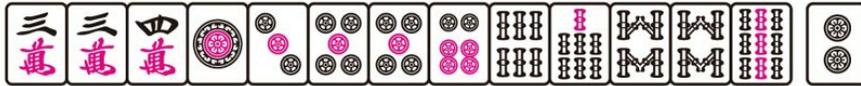
061
~
090

Q 149

[東1局 東家 7巡目]



091
~
120



121
~
150

Q 150

[東1局 東家 7巡目]



151
~
180



181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

麻雀のすべてを知ろうなんて
おこがましい。
でも麻雀のステキなところだけは
知ってほしいの



[東1局 西家 6巡目]

A 148



1シャンテン [× 11 × 11]

とりあえず内寄せ。直接の裏目は のみ。この後は愚形テンパイにならないように も払うつもりで進める。薄いペンカン を引いても は切ることになる。ならば先に切ってしまうて良い…と考えるのがコツ。

[東1局 東家 7巡目]

A 149

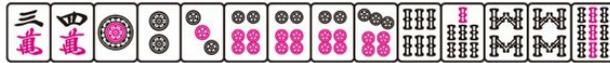


1シャンテン [× 15 × 15 × 11 × 11]

とりあえずリャンメン固定。赤受けを見て打 。ソーズでヘッドができることを期待し、ペンカン 待ちでのリーチは避ける。

[東1局 東家 7巡目]

A 150



1シャンテン [× 29 × 25 × 25 × 21 × 17 × 17]

ピンズの好形を活かす。3種すべての赤でテンパイできるようにすると同時に、ツモ でタンヤオになるように内寄せ。

001
~
030

031
~
060

061
~
090

091
~
120

121
~
150

151
~
180

181
~
210

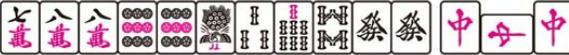
211
~
240

241
~
270

271
~
301

アバウト何切る理論③

5ブロック理論 その1

[例題] 

2シャンテン [七]×24 [八]×24 [九]×24 [白]×22 [緑]×22 [紅]×18

アガリ形は4メンツ・1ヘッドです。これを5つのブロックと考えます。

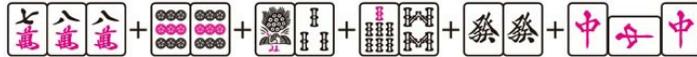


ヘッドのみ2枚ですが、他のメンツ候補と同じ1ブロックと考えます。

国士無双とチートイツ以外のアガリ形は、必ず5ブロックになります。ブロックは多くても少なくてもいけません。

この理論をマスターすれば、テンパイ効率が大幅にアップします。

[例題]の牌姿をブロック分けすると下のようになります。



6つのブロックに分かれました。**1ブロック多いこの状態はメンツオーバーと呼ばれます。**

アガリ形を作るには、どれか1ブロックを切り飛ばすことになります。

この段階で先を見ずして強い5つのブロックに絞る。これが「5ブロック理論」の考え方です。この理論を使って進めることで「**後々、遊び牌が出にくい**」というメリットが生まれます。

ここでは  のカンチャンブロックが一番弱そうですね。これを払うのが正解となります。

「メンツオーバー」「2シャンテン」、この2つに注目できれば、ひと目で解ける問題となります。



アバウト何切る理論③

5ブロック理論 その2



2シャンテン [× 37 × 37 × 37 × 37 × 37 × 37]

ブロック分けすると下のようになります。



6ブロックなのでメンツオーバーです。一番弱いブロックを払えば正解になります。

ここで問題となるのは「どのブロックが一番弱いか?」です。

123の三色が色濃く見えますが、三色はそれだけで3ブロックを使います。



アガリ形は5ブロック(4メンツ・1ヘッド)なので、三色の3ブロック(3メンツ)を除けば、残りは2ブロック(1メンツ・1ヘッド)です。

ところが今回は三色以外で3つの強いブロックが存在します。6-7-8の完成メンツと、との赤牌を含んだターツです。123の三色が完成する形をイメージすると、赤牌が何枚か出ていく形になってしまいます。それならば、三色よりも赤牌を優先してのペンチャン払いとするのが良いでしょう。

三色以外で強い3ブロックができれば、そのタイミングが「三色の見切りどき」となるのです。

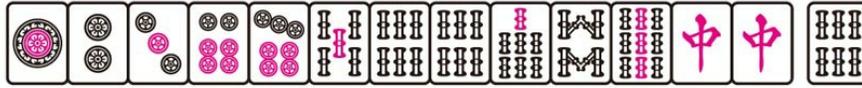
*慣れてくると手役が
成立する確率がなんとなく
わかるようになるよ*



001
〜
030

Q 151

[東1局 東家 7巡目]

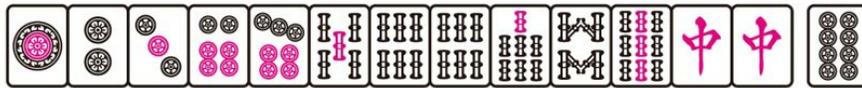


031
〜
060

061
〜
090

Q 152

[東1局 東家 7巡目]

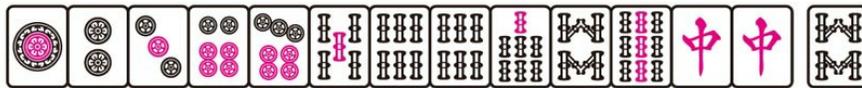


091
〜
120

121
〜
150

Q 153

[東1局 東家 7巡目]



151
〜
180

181
〜
210

211
〜
240

241
〜
270

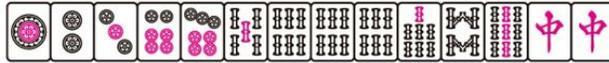
271
〜
301

ラーメンは大好きですが、
じつはネギが苦手です



〔東1局 東家 7巡目〕

A 151



リーチ

テンパイ〔×8〕 1シャンテン〔×21〕

親のリャンメンテンパイは、ドラなしでも先制テンパイなら即リーチ。とくにこの形はでアガれる可能性がある。親のリーチのみは出アガリ2000点から。子のメンピンがリーチなら、これも当然リーチのはずだ。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

〔東1局 東家 7巡目〕

A 152



リーチ

テンパイ〔×7 ×7 ×4〕 1シャンテン〔×22〕

字牌シャボ待ちリーチは、統計データによりリャンメン待ちリーチとアガリ率は変わらないとされている(『統計で勝つ麻雀(みにん、福地誠、竹書房)』より)。アガリ率に差がなければ、当然のシャボリーチだ。

091
?
120

121
?
150

151
?
180

〔東1局 東家 7巡目〕

A 153



ポン

1シャンテン〔×19 ×19 ×19 ×15〕

打・打・打の受け入れ枚数は同じで、どれを切ってもポンでテンパイが取れる。ならばを引いたときにイーペーコーのおまけが付くように受けよう。

181
?
210

211
?
240

241
?
270

271
?
301

001
>
030

Q 154

[東1局 東家 6巡目]

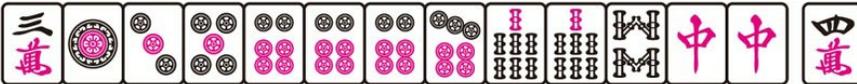


031
>
060

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

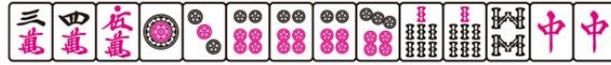
271
>
301

「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トイツを残すが、ヘッド固定の打とまではしないというバランス問題。打での素直な1シャンテン取りが正解で、引きのテンパイはカン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ス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

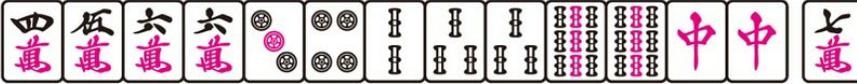
241
?
270

271
?
301

001
>
030

Q 157

[東1局 東家 7巡目]

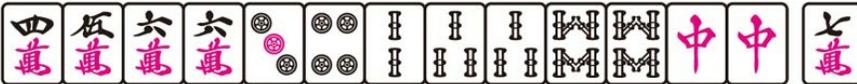


031
>
060

061
>
090

Q 158

[東1局 西家 7巡目]



091
>
120

121
>
150

Q 159

[東1局 西家 7巡目]



151
>
180

181
>
210

211
>
240

241
>
270

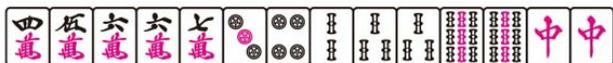
271
>
301

冷やし中華にマヨネーズは
名古屋の文化ですが、
これはスガキヤが始めたとされています



[東1局 東家 7巡目]

A 157

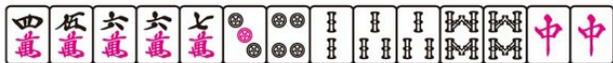


▶ 2シャンテン [× 37 × 33 × 33 × 27 × 27 × 27 × 27]

6ブロックでメンツオーバー。ここで5ブロックに構える。ピンフ狙いで を切りたいところだが、赤が絡めば鳴いてもマンガンあるので役牌を残す。この構えなら鳴きが使える。

[東1局 西家 7巡目]

A 158



▶ 2シャンテン [× 37 × 33 × 33 × 27 × 27 × 27 × 27]

メンツオーバー。 でタンヤオが崩れるとはいえ、タンピンでダママンガンの可能性が残るなら 落とし。赤が鳴ければ最終形はシャボでもいい。「**最大2ハン差があるなら大きく狙う**」と認識しておくが良い。

※最大2ハン差 = 「タンピン」と「 ヘッドでのアガリ」の差

[東1局 西家 7巡目]

A 159



▶ 1シャンテン [× 19 × 19 × 17 × 17 × 15 × 8]

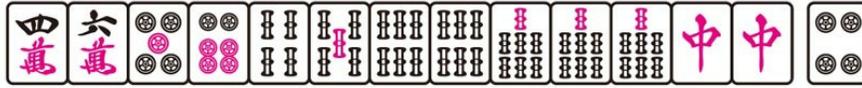
か 切りでピンズを3面待ちに受ける手もあるが、最終形がカン になる可能性が高い。それならば瞬間的な受け入れは多少損になるが、-- 引きでリャンメン待ちになる形を残した方が良い。ツモ確率アップとイーペーコー目があるので打点面でも有利だ。

- 001
- 030
- 031
- 060
- 061
- 090
- 091
- 120
- 121
- 150
- 151**
- 180**
- 181
- 210
- 211
- 240
- 241
- 270
- 271
- 301

001
>
030

Q 160

[東1局 西家 8巡目]

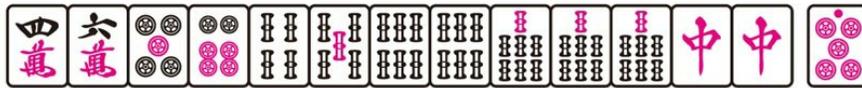


031
>
060

061
>
090

Q 161

[東1局 西家 8巡目]

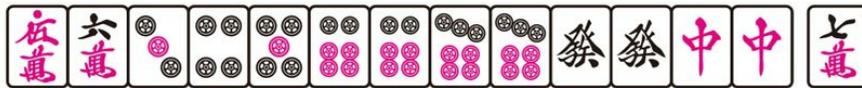


091
>
120

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?



001
〜
030

Q 163

[東1局 南家 8巡目]

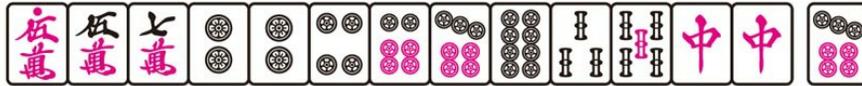


031
〜
060

061
〜
090

Q 164

[東1局 南家 5巡目]



091
〜
120

121
〜
150

Q 165

[東1局 南家 4巡目]



151
〜
180

181
〜
210

211
〜
240

241
〜
270

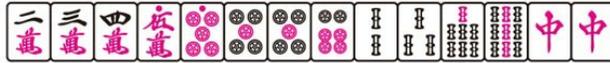
271
〜
301

スガキヤのラーメンには
高校生のときに
よくお世話になりました



[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。

[東1局 南家 5巡目]

A 164



2シャンテン [七萬 ×29 一萬 ×29 三萬 ×18 四萬 ×15] 3シャンテン [中 ×67]

一萬と三萬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。

[東1局 南家 4巡目]

A 165



2シャンテン [五萬 ×27 一萬 ×27 南 ×27 三萬 ×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ブロックに絞る打一萬推奨。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、打一萬としていれば続けて一萬を切ることで完全1シャンテンになる。じつは、打五は打一萬の下位互換でしかない。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

211
?
240

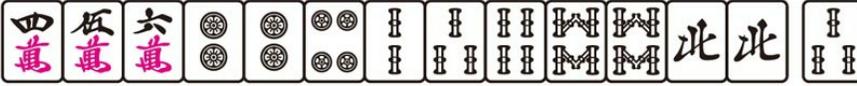
241
?
270

271
?
301

001
〜
030

Q 166

東1局 西家 5巡目

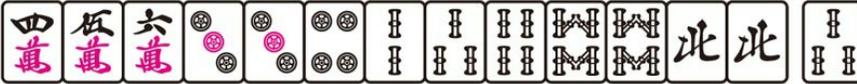


031
〜
060

061
〜
090

Q 167

東1局 西家 8巡目

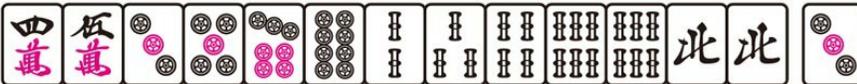


091
〜
120

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 [18 × 10 19 × 8 20 × 6] 2シャンテン [18 × 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 20 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 20 を切るくらいなら 18 をツモ切った方が良く、19 を切らないのであれば、ここで 18 を切るしかない。18 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 [18 × 14 19 × 12 20 × 6] 2シャンテン [18 × 42]

序盤なら 18 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。18 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 [18 × 24 19 × 24 20 × 24 21 × 22 22 × 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 169



1シャンテン [$\text{竹} \times 28$ $\text{赤} \times 16$ $\text{緑} \times 16$]

リャンメン×2なので、ヘッド固定でチーテン狙い。
「チーテン2倍速、チーして好形を残す」と覚えよう。

[東1局 南家 7巡目]

A 170



1シャンテン [$\text{竹} \times 33$ $\text{赤} \times 16$ $\text{緑} \times 16$ $\text{白} \times 15$ $\text{風} \times 15$]

マンズが複合形なのでメンツ固定有利。
ピンズをチーしても $\text{竹} - \text{赤}$ の亜リャンメンか $\text{竹} - \text{緑}$ のノベタンに取れる。
マンズは $\text{竹} - \text{赤}$ はチーだが、 $\text{赤} - \text{緑}$ はタンキ待ちになってしまうのでスルーだ。

[東1局 南家 7巡目]

A 171



1シャンテン [$\text{赤} \times 42$ $\text{竹} \times 41$ $\text{緑} \times 33$ $\text{白} \times 33$ $\text{風} \times 12$]

$\text{竹} (\text{赤})$ 残し > 竹 残し > 赤 残し。
ここで 赤 を切れば、 $\text{竹} - \text{赤}$ チーで $\text{赤} - \text{緑}$ 待ち、 $\text{赤} - \text{緑}$ チーで $\text{竹} - \text{赤}$ 待ち、 竹 チーで $\text{赤} - \text{緑}$ 待ち、 赤 ポンでノベタン $\text{竹} - \text{赤}$ 待ちに取れる。

鳴いた後の形の強さで打牌選択する典型的な例なので、しっかり頭に入れよう。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

211
?
240

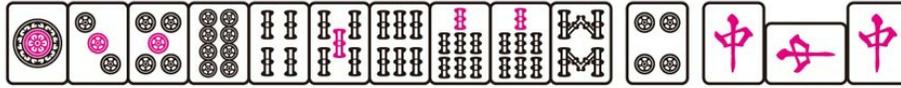
241
?
270

271
?
301

001
~
030

Q 172

[東1局 南家 7巡目]



031
~
060

061
~
090

Q 173

[東1局 南家 7巡目]



091
~
120

121
~
150

Q 174

[東1局 東家 7巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

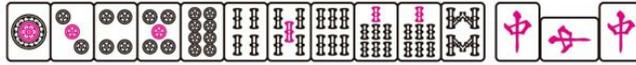
271
~
301

じつは「ゆずこしょう」には、
いわゆる「胡椒(コショウ)」は
入っていません



[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。

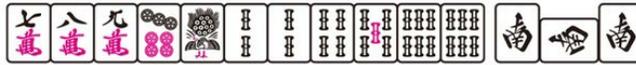
001
?
030

031
?
060

061
?
090

[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。

091
?
120

121
?
150

151
?
180

[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。

181
?
210

211
?
240

241
?
270

271
?
301

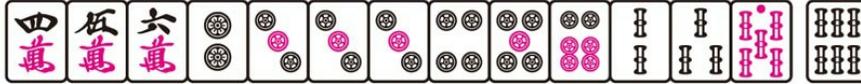
001
>
030

Q 175

[東1局 東家 7巡目]



031
>
060



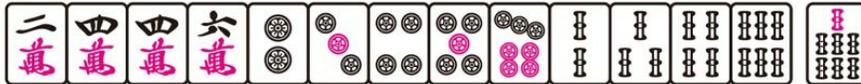
061
>
090

Q 176

[東1局 東家 4巡目]



091
>
120



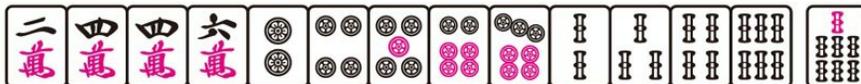
121
>
150

Q 177

[東1局 東家 4巡目]



151
>
180



181
>
210

211
>
240

241
>
270

271
>
301

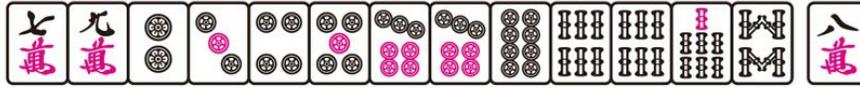
ゆずこしょうは、
柚子の皮と唐辛子をすりつぶし、
塩や果汁で味を調えたものです。
九州の一部で「唐辛子」のことを
「こしょう」と呼ぶため
このような名称になったとのこと



001
>
030

Q 178

[東1局 西家 3巡目]

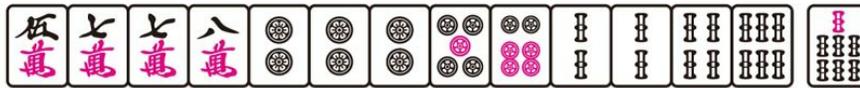


031
>
060

061
>
090

Q 179

[東1局 東家 5巡目]

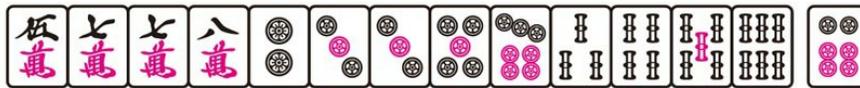


091
>
120

121
>
150

Q 180

[東1局 東家 9巡目]



151
>
180

181
>
210

211
>
240

241
>
270

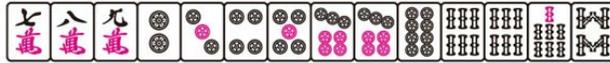
271
>
301

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 [2p × 42 3p × 33 4p × 33 5p × 29 6p × 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

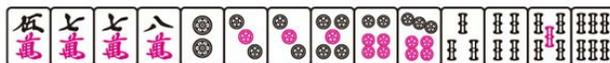


2シャンテン [7m × 32 8m × 28 9m × 28 1p × 24 2p × 24]

567の三色を完成させるには6m・7m・8mの3種が必要となり厳しい。打7mならタンヤオ確定だが、6m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

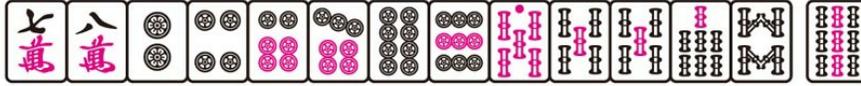
241
?
270

271
?
301

001
~
030

Q 181

[東1局 西家 5巡目]

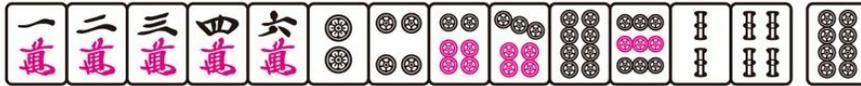


031
~
060

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

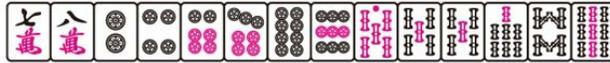
271
~
301

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 [2C × 27 3C × 24 4C × 24 7W × 20 8W × 16]

789の三色狙い。打 8W 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 2C はツモ $\text{3C} \cdot \text{4C} \cdot \text{5C}$ の3種10枚、打 7W はツモ $\text{6W} \cdot \text{8W}$ 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 2C の方が有利になる。ツモ 3C 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 7W ではカンチャンにしかないが、打 2C 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 [1W × 43 2W × 41 3W × 41 4W × 41 5W × 39 6W × 38]

234三色とタンヤオ狙い。ツモ 6W 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 [11C × 39 12C × 39 13C × 35 14C × 28 15C × 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 11C としてしまった人は、 12C 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、 11C 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

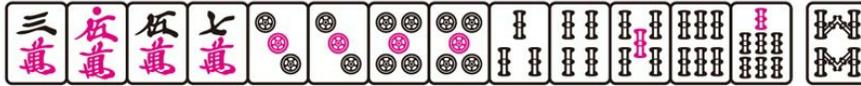
241
?
270

271
?
301

001
〜
030

Q 184

[東1局 西家 7巡目]

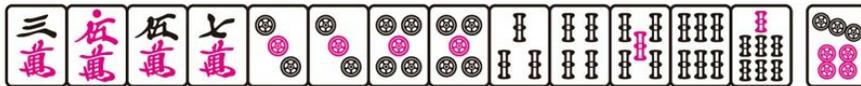


031
〜
060

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

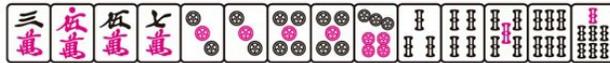


1シャンテン [3-10000 × 14 7-10000 × 14 4-10000 × 12 2-1000 × 8 3-1000 × 8]

ツモ 2-1000 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 2-1000 や 3-1000 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。

[東1局 西家 7巡目]

A 185



2シャンテン [3-10000 × 29 7-10000 × 29 2-1000 × 29 4-10000 × 27 2-1000 × 27 3-1000 × 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 2-1000 の形を想定すると良い。

[東1局 東家 7巡目]

A 186



1シャンテン [11-1000 × 23 2-1000 × 19 3-1000 × 19 4-1000 × 17 11-1000 × 14 12-1000 × 14]

ピンズは 2-1000・3-1000・4-1000・5-1000 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 2-1000 や打 3-1000 は高確率で愚形テンパイになってしまう。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

211
?
240

241
?
270

271
?
301

001
>
030

Q 187

[東1局 西家 6巡目]

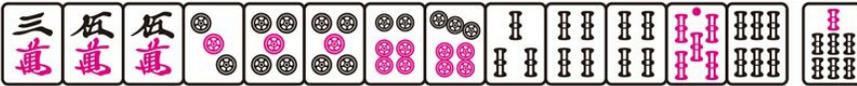


031
>
060

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

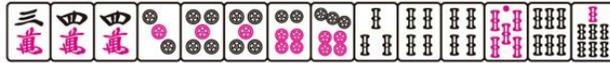
271
>
301

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 6巡目]

A 187



1シャンテン [×19 ×16 ×15 ×12 ×11]

受け入れ最大は打だが、ピンズに愚形を残しているので、まずは3面待ちを固定する。ツモ-で、ヘッドの完全1シャンテンに変化する。

[東1局 西家 6巡目]

A 188



1シャンテン [×19 ×15 ×12 ×11 ×8]

2ヘッドに構える打が受け入れ最大。好形変化と567三色を意識しながら進めよう。あわてて3面待ちを固定してヘッド候補を減らすことはない。

[東1局 西家 6巡目]

A 189



1シャンテン [×12 ×8] 2シャンテン [×76 ×53]

受け入れ最大は打だが、愚形ばかりが残る。打はツモ・での567三色テンパイを逃す。ここは1シャンテンを維持しつつ、最高形である567三色を最大限に追える打がバランスの取れた打牌だ。マンズとピンズの重なりはソーズ3面待ちを活かす方向で進めよう。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

211
?
240

241
?
270

271
?
301

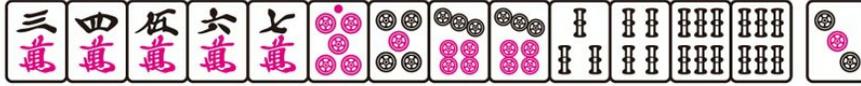
001
>
030

Q 190

[東1局 西家 7巡目]



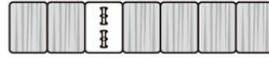
031
>
060



061
>
090

Q 191

[東1局 西家 7巡目]



091
>
120



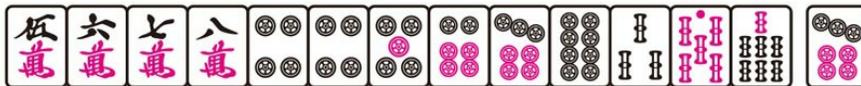
121
>
150

Q 192

[東1局 西家 7巡目]



151
>
180



181
>
210

211
>
240

UFOのフェイク画像もCGで
簡単に作れちゃうからね?



241
>
270

271
>
301

[東1局 西家 7巡目]

A 190



▶ 2シャンテン [×31 ×31 ×29 ×29 ×27]

打 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。 をツモり、打牌前の形で検証してみよう。

打 :

打 :

打 としていると切るものがないが、打 の場合は を続けて切っておけば良い。 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

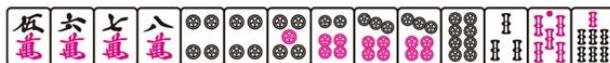


▶ 1シャンテン [×12 ×12 ×12 ×11 ×11 ×11]

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 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 は最悪」「ツモ 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 [×15 ×15 ×11 ×11]

567三色含みの1シャンテンかつ 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



[東1局 西家 7巡目]

A 193



1シャンテン [×18 ×18 ×16 ×16]

ドラアンコの勝負手。三色はここで見切り、最終形を優先する。
 三色目を残すなら打 か打 のカンチャン固定だが、多くのケースで三色を待たずに即リーチになる。マンズの受けが広いので、カンチャン固定すると最終形はほぼカンチャン待ち。打 のヘッド固定ならば2分の1の確率で変則4面待ちだ。

ツモ や なら を切ってタンヤオに向かおう。

[東1局 西家 7巡目]

A 194

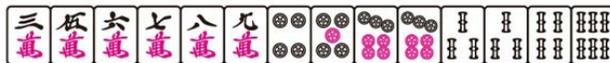


1シャンテン [×15 ×15 ×13 ×13]

三色のパーツが揃ったので789の三色狙い。 と の2択だが、 が先切りしてあればカン が残ったときに他家から出やすい。現代麻雀では迷彩は軽視されがちだが、条件が同じなら意識しないと損だ。

[東1局 東家 4巡目]

A 195



2シャンテン [×27 ×27 ×24 ×24 ×23]

手拍子で を切らないように注意。三色より全体役のタンヤオ優先で進めよう。三色を狙うなら456より345だ。打 なら受け入れ最大かつ自然にタンヤオと345三色を狙える。 から切るのはやりすぎ。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

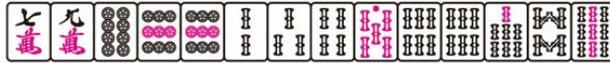
211
?
240

241
?
270

271
?
301

[東1局 東家 8巡目]

A 196



1 シャンテン [一赤×18 二赤×14 三赤×14 四赤×12 五赤×8]

ここで三色か一通のどちらかに決めなければならない。**愚形テンパイに
しかならない三色より、愚形を引けば3面待ちになる一通を狙った方が
良い。**一通含みの厚い1シャンテンを目指す打が受け入れ最大。
なお、三色に決め打つ打は、やりすぎというか大損。

[東1局 東家 4巡目]

A 197



1 シャンテン [一赤×36 二赤×34 三赤×27 四赤×11 五赤×8]

一通か三色の選択だが、ツモは一通よりも--の3面待ちのピンフ赤1に受けたいところ。そう考えると一通になるのはを先に引いたケースのみ。ここではタンヤオと複合する三色狙いの方が期待値的に高くなる。端寄りのとはいえ、ぽっかり浮いた単独牌は受け入れ枚数が多く、打と打では9枚の大差。

[東1局 東家 7巡目]

A 198



1 シャンテン [一赤×19 二赤×15 三赤×15 四赤×15 五赤×15]

の形は、俗に言う「離れリャンカン」でとの受け。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

211
?
240

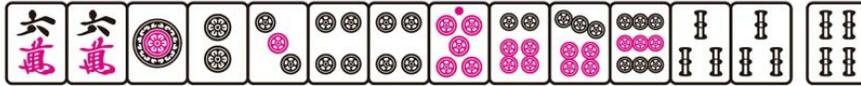
241
?
270

271
?
301

001
>
030

Q 199

[東1局 東家 7巡目]

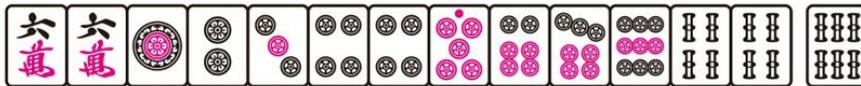


031
>
060

061
>
090

Q 200

[東1局 東家 7巡目]

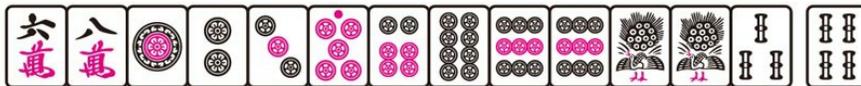


091
>
120

121
>
150

Q 201

[東1局 東家 7巡目]



151
>
180

181
>
210

211
>
240

241
>
270

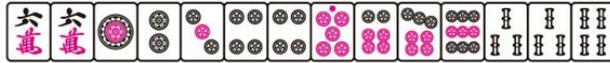
271
>
301

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 7巡目]

A 199



1シャンテン [1紅龍 × 16 1緑龍 × 16 1白龍 × 16 1紅龍 × 14 1緑龍 × 10]

打 1紅龍 と打 1緑龍 の受け入れ枚数は同じ。打 1紅龍 なら一通確定だが、親の赤1で役なしテンパイになったとしても出アガリ3900点以上が確保されているので、最終形の良さとピンフを優先する。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

[東1局 東家 7巡目]

A 200



1シャンテン [1紅龍 × 12 1緑龍 × 12 1白龍 × 12 1紅龍 × 10 1緑龍 × 10]

マンズソーズの縦引きでも一通テンパイ。タンヤオや456三色も見えるが、パーツが揃っている一通を優先する。

091
?
120

121
?
150

151
?
180

[東1局 東家 7巡目]

A 201



2シャンテン [1紅龍 × 24 1緑龍 × 20 1白龍 × 20 1紅龍 × 20 1緑龍 × 20]

6ブロックでメンツオーバー。一通含みの1シャンテンを目指し、ここで一気にマンズカンチャンを落とす。愚形残りなので、外側の 1紅龍 から切るのが基本だが、一通がはっきり見えるため、内側の 1緑龍 から切っても良い。

181
?
210

211
?
240

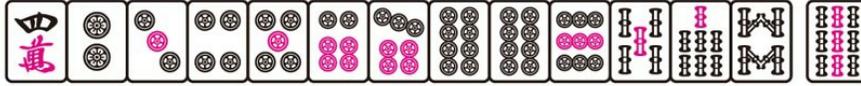
241
?
270

271
?
301

001
>
030

Q 202

[東1局 東家 1巡目]

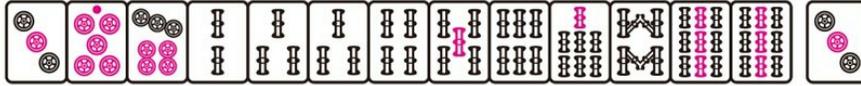


031
>
060

061
>
090

Q 203

[東1局 西家 8巡目]

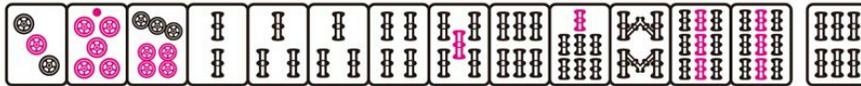


091
>
120

121
>
150

Q 204

[東1局 西家 8巡目]



151
>
180

181
>
210

211
>
240

241
>
270

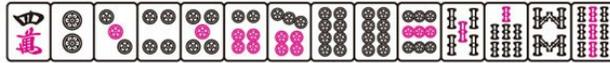
271
>
301

錬金術で金を生み出すことは
できなかったわけですが、
その研究過程で生み出された
発見は数知れず。
それらは現代の科学にも
継承されています



[東1局 東家 1巡目]

A 202



1シャンテン [× 40 × 39 × 39 × 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 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 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 切りだ。

001
?
030

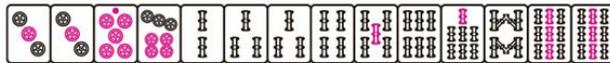
031
?
060

061
?
090

091
?
120

[東1局 西家 8巡目]

A 203



1シャンテン [× 18 × 18 × 15 × 15]

一通とタンヤオの両天秤。ツモ は 切りで一通、ツモ は 切りでタンヤオ。 から切るとツモ 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 [× 18 × 18 × 18 × 15 × 15]

受け入れ最大の内のひとつ。ツモ牌である のスジ を切ることで、 - のリャンメン待ちが - - 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]

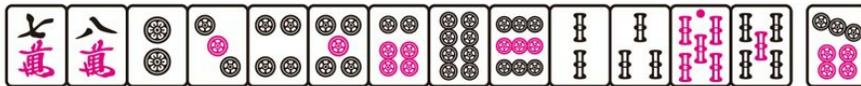


031
〜
060

061
〜
090

Q 206

[東1局 西家 7巡目]

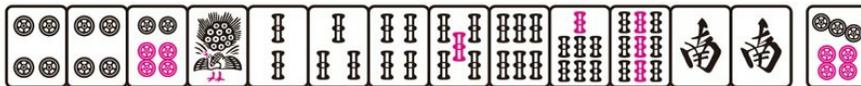


091
〜
120

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]

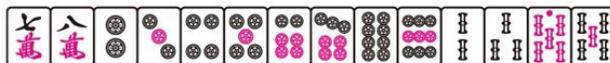
6ブロックでメンツオーバー。一通含みの広い1シャンテンを目指す。

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



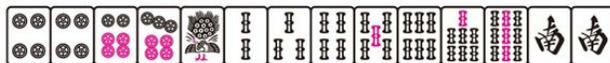
1シャンテン [10×18 11×18 12×18 13×18 14×16 15×16]

一通が狙えるので、10か 11か 12のターツ落とし。10から切ると少しお得だ。次巡 11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がアタリ牌になること。「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

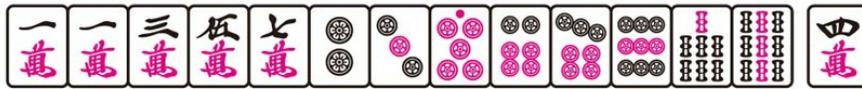
001
>
030

Q 208

[東1局 東家 7巡目]



031
>
060



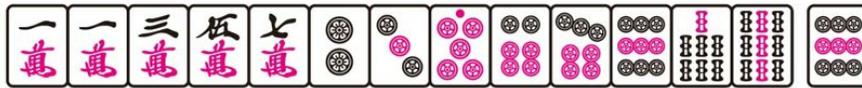
061
>
090

Q 209

[東1局 東家 7巡目]



091
>
120



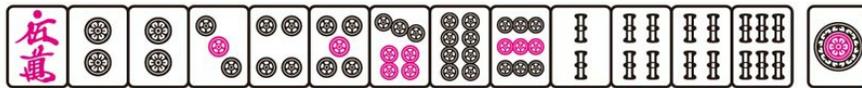
121
>
150

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

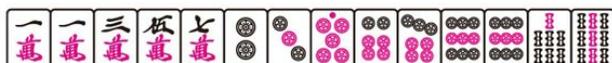


1シャンテン [2-2 × 12] 2シャンテン [2-2 × 61]

落としは2シャンテン戻しなので、2-2と2-2の2択。一通は先に2-2先引きが最低条件 (2-2-2-2先引きの場合は即リーチになる) となり、2-2が引けたとしても2-2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

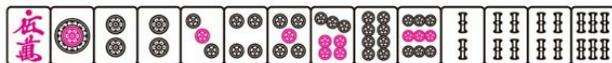


1シャンテン [1-1 × 24] 2-2 × 24] 3-3 × 24] 4-4 × 24] 5-5 × 20] 6-6 × 20]

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 [1-1 × 8] 2-2 × 8] 2シャンテン [1-1 × 65]

1-1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2-2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

アバウト何切る理論④

2ヘッド理論

[牌姿A] 

1シャンテン [ × 20  × 16  × 12]
4

打の形はいわゆる「完全1シャンテン」で、このような形を理想の最終形として進める考え方を「2ヘッド理論」と呼びます。

を安全牌として持ちたい場合は打で、これは「先切り」と呼ばれます。4枚損に見合うかを考えて使い分けます。

[牌姿B] 

1シャンテン [ × 14  × 14  × 14  × 14]

ピンズとソーズはどれを切っても受け入れ枚数は同じ。

トイツを落とせば、カン引きでピンフになりますが、カンが引けずに最終形として残ってしまうと厳しいですね。

ここは打が正解。トイツはヘッドとして使え、さらに・の2種でリャンメン変化する優秀なターツです。このトイツの「縦引きでのアンコ」と「リャンメン変化」を見て、トイツをセットで残し、2ヘッドに構えるのが基本です。

「ヘッドはいつでもできる」とヘッドが軽視された時代もありましたが、じつはヘッドこそが手作りの重要部分で、ヘッドの数で構え方が変わります。

[牌姿B]のような形は注意が必要です。ダイレクトに愚形が解消できる確率と、ヘッドがリャンメン変化する確率のどちらが高いのかを見極める必要があります。

まずはヘッドを確認!



アバウト何切る理論⑤

3ヘッド最弱理論

[牌姿A] 1シャンテン [× 12 × 12 × 10 × 10]

2 2

ヘッド候補が3つあると、シャンポンの受けがかぶるので受け入れが2枚損になります。1シャンテン時は2ヘッドに構えるのがコツです。ここでは「トイツほぐし」を使います。「トイツほぐし」とは、トイツから1枚切り出し、残りを手の内で使ってリャンメン変化を狙うテクニックです。

[牌姿B] 2シャンテン [× 24 × 24 × 24 × 22 × 22 × 18]

瞬間的な受け入れは「トイツほぐし」を使う打牌が広いのですが、ポンして1シャンテンに進んだときに2ヘッドが崩れることで受け入れが逆転してしまいます。3ヘッドだからといって、なんでも「トイツほぐし」をすれば良いというわけではありません。1シャンテン時に2ヘッドに構えるためには、ポンを最大限に活かせる3ヘッド維持が有利です。

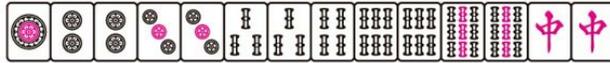
[牌姿C] 2シャンテン [× 34 × 30 × 30 × 24 × 24 × 24]

がアンコになり、[牌姿B] がメンゼンになった牌姿ですが、こうなるとチートイツの目が見えてきます。
(※表示されている受け入れ枚数は、トイツになる縦引きをチートイツの有効牌としてカウントしたものの。チートイツ1シャンテンになるツモを有効牌としなければ[牌姿B]と同枚数になります。)

「2ヘッドは強い」「3ヘッドは弱い」「4ヘッドになるとチートイツ目が見えてくるので弱いとまでは言えない」、この3点をもって、3ヘッドがもっとも弱いと言えそうです。これは「3ヘッド最弱理論」と呼ばれます。

[東1局 東家 5巡目]

A 211



▶  **リーチ**

テンパイ [ ×3  ×3]

ドラドラチートイツテンパイ。端寄りのに受けるのは当然だが、問題はリーチをかけるかどうか？ ダマ9600点で打点十分だが、足止めとハネツモを狙っての即リーチが現代流セオリーだ。リーチで他家の手が遅くなれば、その分ツモ回数が増える。「待ちが少ないからダマではなく、待ちが少ないからこそリーチ」という打ち方もあることを覚えよう。

001
~
030

031
~
060

061
~
090

091
~
120

[東1局 東家 5巡目]

A 212



▶ 

2シャンテン [ ×37  ×33  ×33  ×33  ×33]

6ブロックでメンツオーバー。好形揃いなので一番弱いトイツのブロックを外す。

チートイツの変化もあるとはいえ、ドラ固定の打は欲張りすぎ。

121
~
150

151
~
180

181
~
210

[東1局 東家 5巡目]

A 213



▶ 

1シャンテン [ ×9  ×9  ×9  ×9]

チートイツ1シャンテン。メンツ手で見るとメンツオーバーだが、ここはメンツ手との両天秤に受け、次のツモを見よう。次巡がを引けば先切りの待ちとなり、リーチも打ちやすい。

211
~
240

241
~
270

271
~
301

001
~
030

Q 214

[東1局 東家 4巡目]



031
~
060

061
~
090

Q 215

[東1局 西家 7巡目]



091
~
120

121
~
150

Q 216

[東1局 東家 3巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

職業図鑑に「麻雀プロ」は
載ってなかったよ。
「将棋の棋士」は載ってたけど



[東1局 東家 4巡目]

A 214



1シャンテン [×9 ×9 ×9 ×9]

チートイツ1シャンテン。ホンイツもあるが、チートイツでテンパイできれば即リーチを打ちたい。の重なりでテンパイしたときにが先切りしてあればが出やすい。

001
~
030

031
~
060

061
~
090

[東1局 西家 7巡目]

A 215



1シャンテン [×9 ×9 ×9 ×9]

チートイツでテンパイしたときのタンキは魅力的だが、タンヤオとピンフが見えるのでピンズはそのまま残す。

ペン引きは、 から1枚外して完全1シャンテンに。

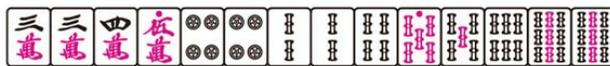
091
~
120

121
~
150

151
~
180

[東1局 東家 3巡目]

A 216



1シャンテン [×9 ×9 ×9 ×9 ×6 ×6]

チートイツ1シャンテンだが、鳴いてメンツ手の方が速そうなので、一気にトイツを落とす。打やは中途半端。

181
~
210

211
~
240

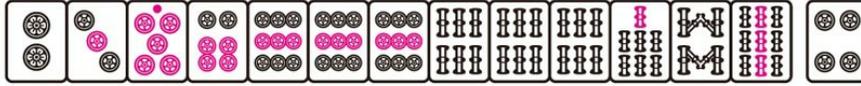
241
~
270

271
~
301

001
~
030

Q 217

[東1局 西家 6巡目]

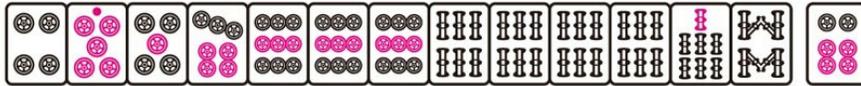


031
~
060

061
~
090

Q 218

[東1局 西家 6巡目]

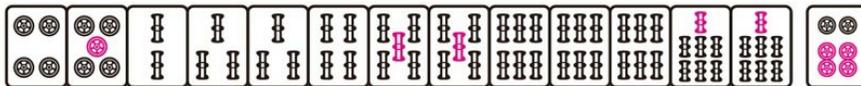


091
~
120

121
~
150

Q 219

[東1局 西家 6巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

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)



[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。

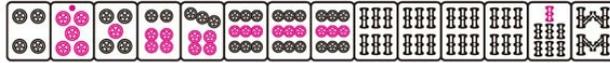
001
~
030

031
~
060

061
~
090

[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。

091
~
120

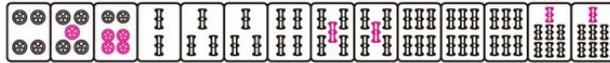
121
~
150

151
~
180

181
~
210

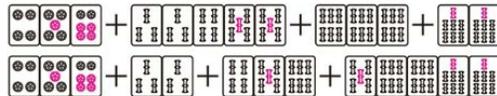
[東1局 西家 6巡目]

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。



211
~
240

241
~
270

271
~
301

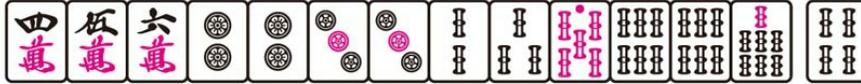
001
~
030

Q 220

[東1局 西家 6巡目]



031
~
060



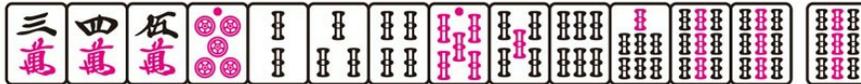
061
~
090

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？



[東1局 西家 6巡目]

A 220



▶ **リーチ**

テンパイ [×4] 1シャンテン [×36 ×32]

タンヤオ赤1で打点十分。テンパイ崩しも悪くないが、タンヤオが崩れると打点が下がる。それよりも先制リーチによる他家を押さえつける効果に価値を置きたい。

[東1局 西家 6巡目]

A 221



▶ **リーチ**

テンパイ [×9 ×3 ×3] 1シャンテン [×46]

一通と345三色が見えるが、一通狙いなら打で三色が消える。三色狙いなら打で一通が消える。じつは一通と三色の両天秤には構えられない形だ。なので赤1の3面待ちを崩すだけの価値はない。自信を持って即リーチをかけよう。

[東1局 西家 6巡目]

A 222



▶ **九**

テンパイ [×3 ×3] 1シャンテン [×42 ×42]

テンパイだが、タンピン三色を見てのテンパイ崩し。

-引きは--と--の3面待ちが選べる。

打で一通含みのテンパイ崩しにも受けられるが、一通が完成するを引いたとしてもタンキにしかならないので、一通含みに受ける意味合いは薄い。

001
~
030

031
~
060

061
~
090

091
~
120

121
~
150

151
~
180

181
~
210

211
~
240

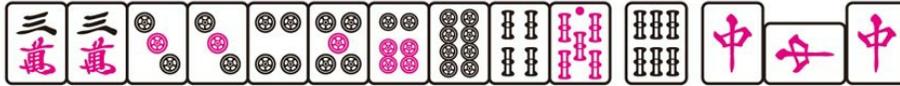
241
~
270

271
~
301

001
~
030

Q 223

[東1局 西家 7巡目]



031
~
060

061
~
090

Q 224

[東1局 西家 7巡目]

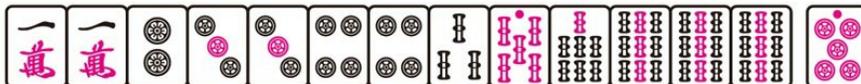


091
~
120

121
~
150

Q 225

[東1局 東家 7巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

不動産仲介業者とローン会社が、
「初めてお聞きするご職業です」と
口を揃えて言ったとか…

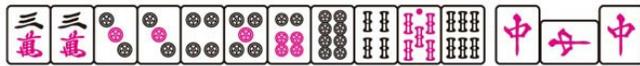


241
~
270

271
~
301

[東1局 西家 7巡目]

A 223



テンパイ [2 of circles x4, 3 of circles x4]

カン待ちよりシャボ待ちが有利。リャンメン変化の種が多い。

001
~
030

031
~
060

[東1局 西家 7巡目]

A 224



テンパイ [2 of circles x4, 3 of circles x4]

即リーチ。打 [3 of circles] で変化を待てばすぐリャンメンに変化しそうだが、打点が変わるわけではない。リーチで出アガリ5200点から。カン [3 of circles] は悪い待ちではない。リーチをためらうと愚形が読まれるのでノータイムでリーチを打とう。

061
~
090

091
~
120

121
~
150

[東1局 東家 7巡目]

A 225



テンパイ [3 of circles x4, 4 of circles x4]

親のドラ4。イーペーコーやチートイツなどの変化もあるが、受け入れはかなり狭い。勝負手なので変化を待たずに即リーチ。

問題は打 [3 of circles] と打 [4 of circles] のどちらでリーチをかけるかだが、待ちの枚数は同条件ながら、リーチ後に中スジの後^{あと}ひっかけになる可能性で差が出る。 [3 of circles] を切って [4 of circles] が出れば [3 of circles] が中スジ、 [4 of circles] を切って [3 of circles] が出れば [4 of circles] が中スジだが、 [4 of circles] は自分で3枚使っているので [3 of circles] が中スジになる可能性は低い。

151
~
180

181
~
210

211
~
240

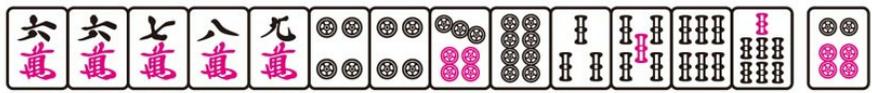
241
~
270

271
~
301

001
~
030

Q 226

[東1局 西家 5巡目]

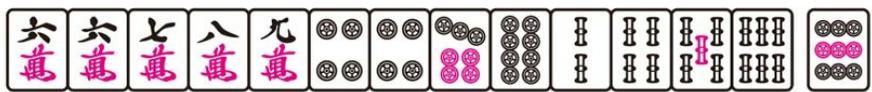


031
~
060

061
~
090

Q 227

[東1局 西家 5巡目]

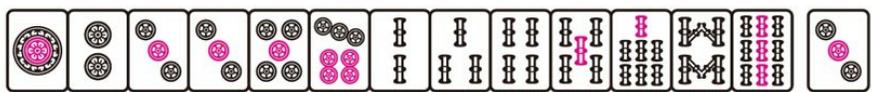


091
~
120

121
~
150

Q 228

[東1局 西家 5巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

麻雀プロは
将棋や囲碁のプロと比べると
ステイタスが低いと言いますが、
麻雀プロの人数が多すぎるのも
原因のひとつでしょうね

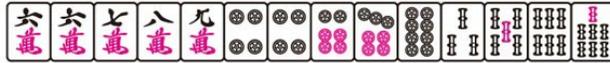


241
~
270

271
~
301

[東1局 西家 5巡目]

A 226

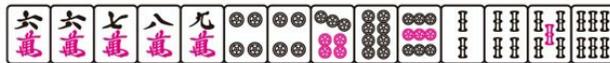


テンパイ [×4] 1シャンテン [×46 ×44]

テンパイ崩し。メンツから1つ離れたは浮き牌として強い。終盤ならともかく序盤で強い浮き牌を切ったのダメテンは愚策だ。打でほぼタンヤオに。ツモでも愚形ながら678三色に。いざというときはチーのかわし手にもできる。

[東1局 西家 5巡目]

A 227



テンパイ [×4] 1シャンテン [×40 ×39]

ダメテン。浮き牌のが弱い。へのくつきには、最強とも言えるが隠れているが、それ以外が微妙すぎる。とりあえずダメテンに構え、マンズとピンズの変化を見る。4種でピンフ変化、ツモでイーペーコーだ。

[東1局 西家 5巡目]

A 228



テンパイ [×4 ×4] 1シャンテン [×43 ×39]

ドラなし・役なしなのでテンパイ崩し。ツモで-待ちになるより、ツモで-待ちになる方がいいのでから。もちろん一番の狙いはツモ・の一通だ。

001
~
030

031
~
060

061
~
090

091
~
120

121
~
150

151
~
180

181
~
210

211
~
240

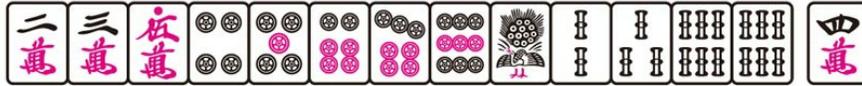
241
~
270

271
~
301

001
~
030

Q 229

[東1局 西家 5巡目]

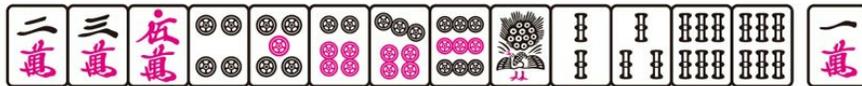


031
~
060

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

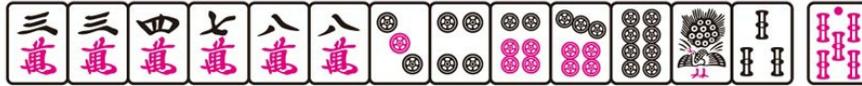
241
~
270

271
~
301

001
~
030

Q 232

[東1局 西家 5巡目]



031
~
060

061
~
090

Q 233

[東1局 西家 3巡目]



091
~
120

121
~
150

Q 234

[東1局 西家 5巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

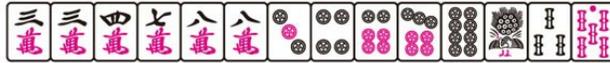
271
~
301

麻雀プロも
「5000点落ち」とかやったら
周りの見る目も変わるかな？



[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引きの形は26が残っていた方が良く、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 [23 × 8 24 × 8 25 × 8] 2シャンテン [26 × 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(26・27・28)に構えながらドラ受けに寄せよう。これなら裏目は29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 [1 × 29 2 × 25 3 × 25 4 × 23 5 × 22 6 × 16]

打1と打5の選択。タンヤオを目指し5を切っても、ほとんどのツモで次に1を切ることになる(ツモ6の形を確認しよう)。

1残しで変化を期待するより、ツモ1-2-3で2メンツ完成するソーズをそのまま残した方が良い。

001
~
030

031
~
060

061
~
090

091
~
120

121
~
150

151
~
180

181
~
210

211
~
240

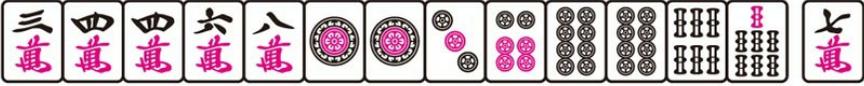
241
~
270

271
~
301

001
~
030

Q 235

[東1局 西家 7巡目]



031
~
060

061
~
090

Q 236

[東1局 東家 5巡目]

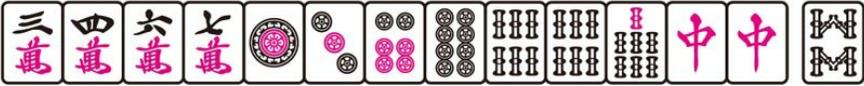


091
~
120

121
~
150

Q 237

[東1局 東家 5巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

3人も対戦相手のいる麻雀ですが、
一番大変なのは
自分との闘いかもしれませんね



241
~
270

271
~
301

〔東1局 西家 7巡目〕

A 235



2シャンテン [4m × 28 1000 × 28 3p × 28 2p × 26 3p × 26 3m × 22]

678三色メインの1シャンテンに構えるなら 2p や 3p 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 2p や 3p 引きでタンヤオ移行できる。

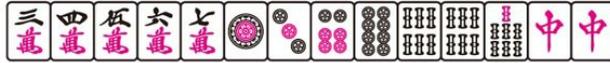
001
~
030

031
~
060

061
~
090

〔東1局 東家 5巡目〕

A 236



2シャンテン [1000 × 27 2p × 27 3p × 27 4p × 27 5p × 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 3p 3p カンチャンより、端寄りの 1000 2p カンチャンの方が優秀だが、三色・3p・タンヤオを見て 1000 から切ろう。

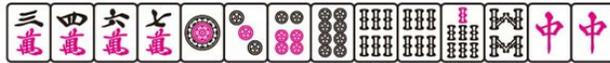
091
~
120

121
~
150

151
~
180

〔東1局 東家 5巡目〕

A 237



2シャンテン [1000 × 20 3m × 16 7m × 16 1000 × 16 4p × 16]

手拍子で打 4p としない。三色と 中 のポンを見て、ここで5ブロックに絞る。打 4p としてしまうと 中 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

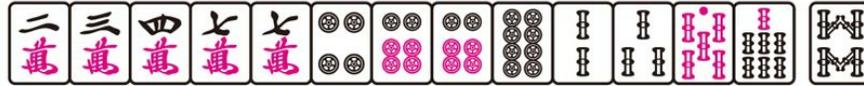
241
~
270

271
~
301

001
~
030

Q 238

[東1局 西家 4巡目]

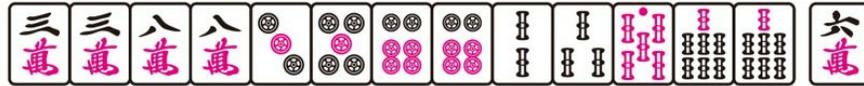
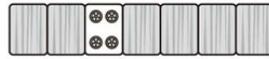


031
>
060

061
>
090

Q 239

[東1局 東家 4巡目]



091
>
120

121
>
150

Q 240

[東1局 西家 4巡目]



151
>
180

181
>
210

211
>
240

241
>
270

271
>
301

麻雀プロは
『あこがれの存在』であってほしい。
私の切なる願いです



[東1局 西家 4巡目]

A 238

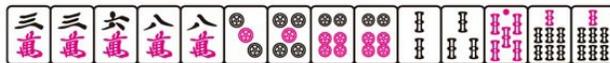


2シャンテン [×28 ×24 ×24 ×24 ×24]

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 と 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



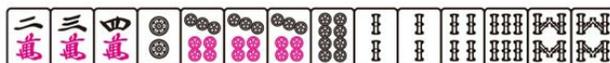
2シャンテン [×15 ×15 ×15 ×15 ×15]

タンヤオ確定や を使い切りたいとの理由から、ここで打 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 + 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、 → 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 [×8 ×8]

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

271
>
301

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？



[東1局 東家 7巡目]

A 241



1シャンテン [2 (Zhou) × 20 6 (Zhou) × 20 7 (Zhou) × 20 8 (Zhou) × 16 9 (Zhou) × 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 [2 (Zhou) × 20 6 (Zhou) × 20 7 (Zhou) × 20 8 (Zhou) × 16 9 (Zhou) × 13]

ドラ 2 (Zhou) の縦引きだけでなく、タンヤオ、6 (Zhou) 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 6 (Zhou) 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 (Wan) × 28 6 (Wan) × 16 7 (Wan) × 16 8 (Wan) × 16 9 (Zhou) × 15 10 (Zhou) × 15]

4 (Wan) 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 2 (Zhou) タンキに取ることもできる。

このままの形でも 2 (Zhou) · 6 (Zhou) · 7 (Zhou) · 8 (Zhou) 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

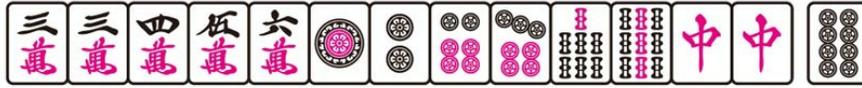
241
?
270

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]

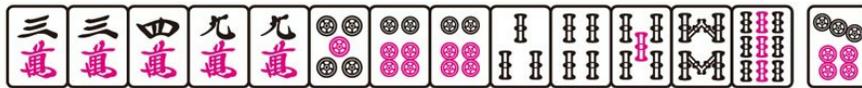


091
>
120

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



001
~
030

Q 247

[東1局 東家 4巡目]

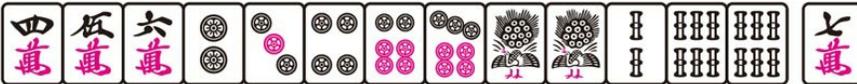


031
~
060

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

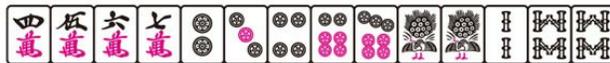
271
~
301

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

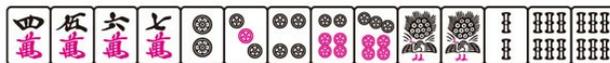


1シャンテン [4 green × 16 6 green × 16 8 red × 12 10 red × 12]

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 - 10 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 · 10 red · 12 red の3種8枚、打 8 red は 10 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 10 red のみの1種4枚、打 8 red は 4 green - 6 green · 8 green - 10 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

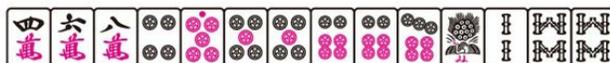


1シャンテン [4 green × 16 6 green × 16 8 red × 12 10 red × 12]

マンズが伸びてのタンピン移行と、10 red · 12 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。10 red · 12 red を引く確率は 10 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 red × 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 8 red - 10 red のリャンメン、ツモ 4 green - 6 green で 2 red - 4 red 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

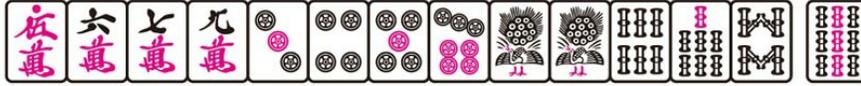
241
?
270

271
?
301

001
〜
030

Q 250

[東1局 東家 5巡目]

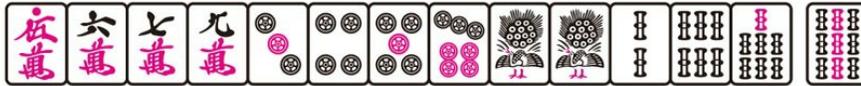


031
〜
060

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



[東1局 東家 5巡目]

A 250



1シャンテン [10000 × 44 1000 × 38 1000 × 38 1000 × 36]

くつつき1シャンテン。1000と1000を浮き牌にする。

ツモ1000は1000-1000のノベタンに取れる。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

[東1局 東家 5巡目]

A 251



2シャンテン [1000 × 59 1000 × 57 1000 × 53 1000 × 52 1000 × 44 1000 × 24]

打1000・打1000・打1000の3択。ターツ不足なので1000引き時に有利な1000は残す。

ピンフが見えるので、1000残しの1000引きで一方が行き止まりの4連形ができるより、1000残しの1000引きで亜リャンメンができる方が良い。

091
?
120

121
?
150

151
?
180

[東1局 東家 5巡目]

A 252



1シャンテン [1000 × 17 1000 × 17 1000 × 14 1000 × 10]

ツモ1000でノベタン即リーチが打てるように構える。

ツモ1000でも、カン1000待ち即リーチが実戦的だ。

181
?
210

211
?
240

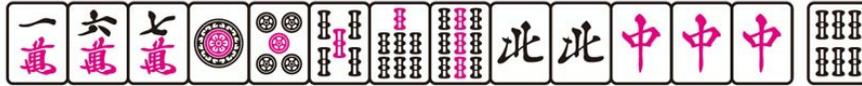
241
?
270

271
?
301

001
>
030

Q 253

[東1局 東家 2巡目]

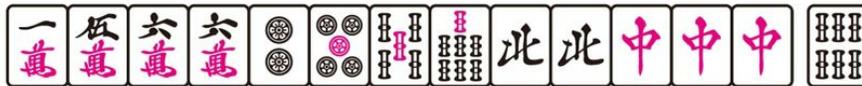


031
>
060

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

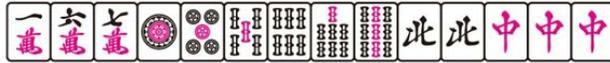
271
>
301

「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

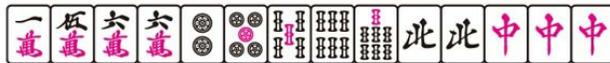


2シャンテン [2 Red Dragons × 54 1 Wan × 50 2 Green Dragons × 47 2 Yellow Dragons × 46]

2 Green Dragons 残し > 2 Red Dragons 残し > 1 Wan 残し。まず 2 Green Dragons は 2 Red Dragons 引きでリャンメンができるので切らない。1 Wan と 2 Red Dragons は、2 Green Dragons と 2 Yellow Dragons を引いた形で比較しよう。マンズは 1 Wan 2 Green Dragons で普通のカンチャンだが、ピンズは 2 Red Dragons 2 Yellow Dragons のリャンカンになる。この 2 Red Dragons 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。

[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 6 Wan × 41]

2 Green Dragons 引きでのリャンカンより、2 Yellow Dragons 引きでのリャンメンの可能性を優先。

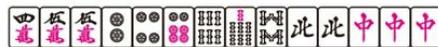
[東1局 東家 2巡目]

A 255



2シャンテン [2 Red Dragons × 57 6 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 2 Green Dragons が正解のようだが、次巡 2 Yellow Dragons 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 6 Wan 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 2 Red Dragons として 2 Green Dragons を引いた形を見てみよう。



これなら 2 Yellow Dragons 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

031
?
060

061
?
090

091
?
120

121
?
150

151
?
180

181
?
210

211
?
240

241
?
270

271
?
301

001
~
030

Q 256

[東1局 東家 8巡目]

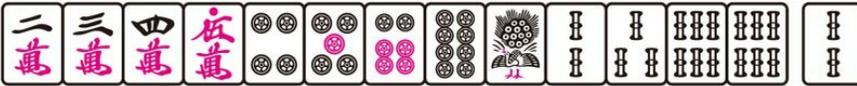


031
~
060

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

牌譜を見てもらったら
「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 [13-4 × 44 14-4 × 37 15-4 × 31 16-4 × 31]

打 13-4 と打 14-4 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 13-4 切り有利となる。14-4 を残せばツモ 15-4 で3面待ちになる点も大きい。

001
?
030

031
?
060

061
?
090

[東1局 東家 8巡目]

A 257



1シャンテン [13-4 × 44 14-4 × 38 15-4 × 32 16-4 × 32]

ツモ 13-4 は魅力的だが、自分で1枚使っていて残り3枚。ツモ 14-4 はイーペーコーとはいえ、待ちの 13-4 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。

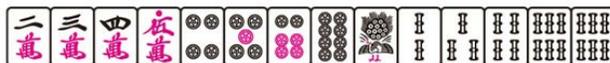
091
?
120

121
?
150

151
?
180

[東1局 東家 8巡目]

A 258



1シャンテン [13-4 × 44 14-4 × 44 15-4 × 42 16-4 × 36 17-4 × 36 18-4 × 13]

ソーズは一見受け入れが広い複合形に見えるが、端が 13-4 で行き止まりな上に、ツモ 14-4 ならソーズの複合形がなくても 16-4 - 17-4 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 18-4 のくつつき狙いが期待値最大となる。ツモ 19-4 での3面待ちはもちろん、ツモ 20-4 - 21-4 でもタンヤオになる。

181
?
210

211
?
240

241
?
270

271
?
301

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]



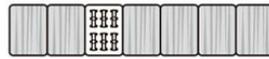
091
>
120



121
>
150

Q 264

[東1局 東家 3巡目]



151
>
180



181
>
210

211
>
240

241
>
270

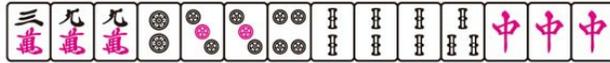
「慎重になり過ぎると
運命も途方に暮れる」
それって誰の受け売り?



271
>
301

[東1局 西家 7巡目]

A 262



1シャンテン [3×37 4×37 5×34]

単純な受け入れ枚数では少し損だが、鳴きが最大限に活かせる。ピンスのチーテンはもちろん、4か5をポンしてリャンメン以上の待ちが残る。

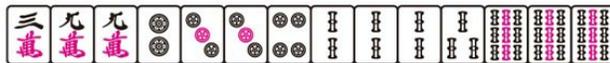
001
?
030

031
?
060

061
?
090

[東1局 西家 7巡目]

A 263



1シャンテン [3×37 4×37 5×34]

メンゼン前提の手牌なので最終形で選択。アンコそばは好形テンパイが作りづらい。くつきテンパイ狙いはアンコ横を切るのがセオリーだ。

4引きでの3面待ちを逃すが、残り2枚なので期待薄。引いたとしても三暗刻が確定したと思えば良い。

091
?
120

121
?
150

151
?
180

[東1局 東家 3巡目]

A 264



2シャンテン [3×16 4×16 5×16]

4は残り2枚。5の受けがかぶっているので打4。打3も良さそうだが、ツモ3でリャンメンができるので4を先に切りたい。4を残しておけばツモ5で3面待ちになるが、それよりもタンヤオになりやすい形の方が良い。

181
?
210

211
?
240

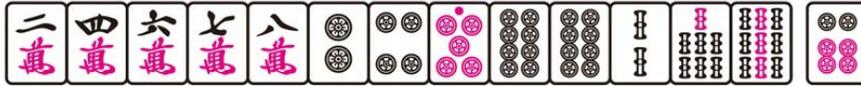
241
?
270

271
?
301

001
>
030

Q 265

[東1局 東家 3巡目]

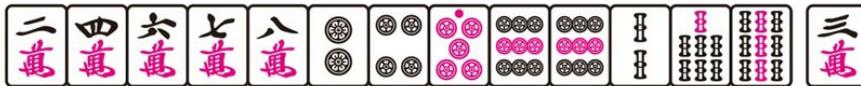


031
>
060

061
>
090

Q 266

[東1局 東家 3巡目]

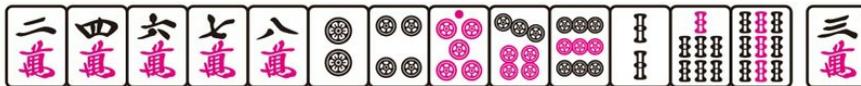


091
>
120

121
>
150

Q 267

[東1局 東家 3巡目]



151
>
180

181
>
210

211
>
240

241
>
270

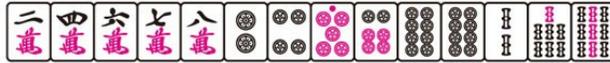
271
>
301

「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 [1 red dragon × 8 1 green bamboo × 8]

1 green bamboo 残しのツモ 1 green bamboo より、1 red dragon 残しのツモ 1 red dragon 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 [1 red dragon × 12 1 green bamboo × 12 1 red dragon × 8]

1 red dragon 残しのツモ 1 red dragon 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 [1 red dragon × 37 1 green bamboo × 37 1 red dragon × 33 1 green bamboo × 27]

ヘッドなし2シャンテン。ほしいのはヘッドなので 1 red dragon は残す。ツモ 1 red dragon 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

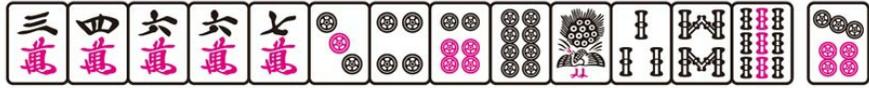
241
?
270

271
?
301

001
>
030

Q 268

[東1局 西家 5巡目]

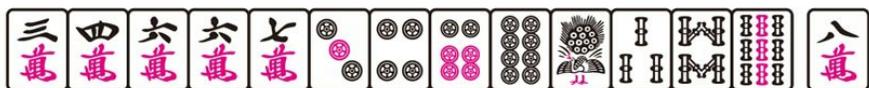


031
>
060

061
>
090

Q 269

[東1局 西家 5巡目]

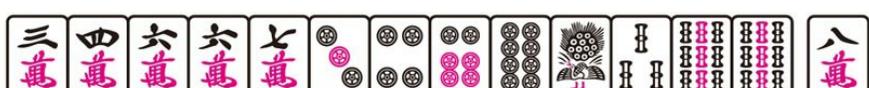


091
>
120

121
>
150

Q 270

[東1局 西家 5巡目]



151
>
180

181
>
210

211
>
240

241
>
270

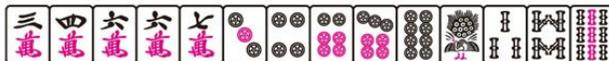
271
>
301

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

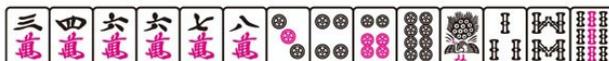


▶ 2シャンテン [×24 ×20 ×20 ×20]

6ブロックでメンツオーバー、一番弱いブロックを外す。 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 重なり期待で から切る。次巡 引きはフリテンとはいえリャンメンなので のカンチャンと交換しよう。

[東1局 西家 5巡目]

A 269

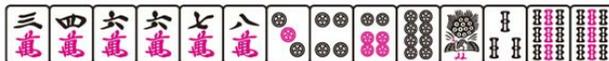


▶ 3シャンテン [×58 ×57 ×57 ×57 ×57]

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

[東1局 西家 5巡目]

A 270



▶ 2シャンテン [×24 ×20 ×20] 3シャンテン [×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。

・ 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

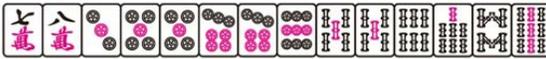
241
?
270

271
?
301

アバウト何切る理論⑦

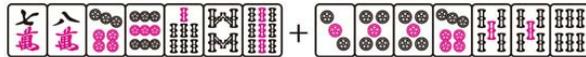
逆算理論

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。

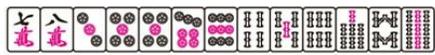
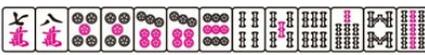
 + 

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。

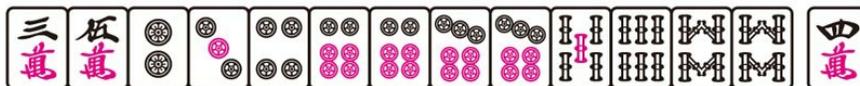
001
~
030

Q 271

[東1局 西家 5巡目]



031
~
060



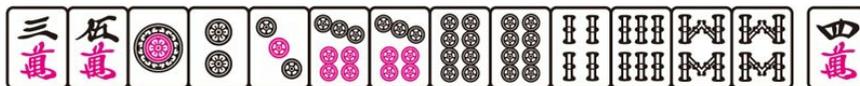
061
~
090

Q 272

[東1局 西家 5巡目]



091
~
120



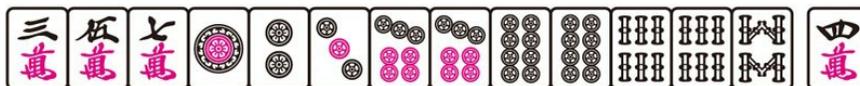
121
~
150

Q 273

[東1局 西家 5巡目]



151
~
180



181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

「メンタンピンツモバンバン」
って何点になるの？



[東1局 西家 5巡目]

A 271



1シャンテン [三 × 20 四 × 20 五 × 18 六 × 14 七 × 12]

三のような形は「並びトイツ」や「ダブルメンツ」と呼ばれ、リャンメンが2つ重なっている形だ。ここから1枚切り3枚構成に構える。ソースリャンメンが埋まれば三の単純なリャンメンとなる。いわゆるダブルメンツ落としだ。とくに事情がなければ2スジにかかって危険な三から。

[東1局 西家 5巡目]

A 272

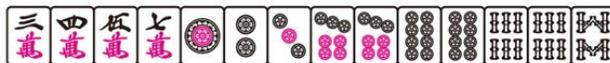


1シャンテン [三 × 18 四 × 16 五 × 16 六 × 14 七 × 12]

ダブルメンツ落としをしない例。三 - 四引きに期待。ソースの下伸び(三引き)を期待するなら三切りだが、「ドラ1シャボ待ち」で即リーチを打つスタイルなら、変化期待よりもテンパイしやすい三切りが良い。

[東1局 西家 5巡目]

A 273



1シャンテン [三 × 18 四 × 14 五 × 8] 2シャンテン [三 × 60]

いきなりダブルメンツ落としをしない。ここは役ありテンパイが取れる受けだけを残した1シャンテンに構えるのが好手だ。打三なら裏目は三のみで三 - 四引きが最高形となる。三にくっいたらダブルメンツ落としだ。

001
~
030

031
~
060

061
~
090

091
~
120

121
~
150

151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

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]

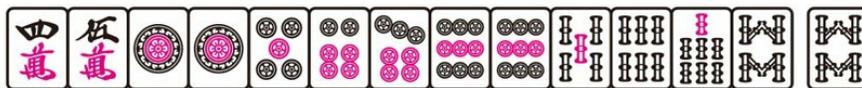


091
~
120

121
~
150

Q 276

[東1局 東家 7巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

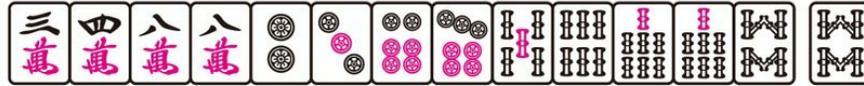
世の中には、
もっともっと楽しいゲームが
あるのかもしれませんが、
私が知ってる一番楽しいゲームは
麻雀なんです



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]

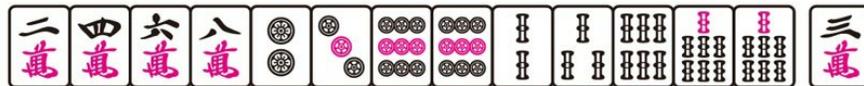


091
~
120

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

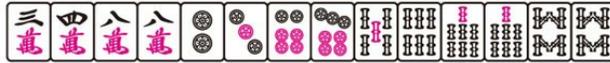
「^ひ退かぬ!! ^こ媚びぬ ^{かえり}省みぬ!!」

あれの元ネタって何?



[東1局 東家 4巡目]

A 277

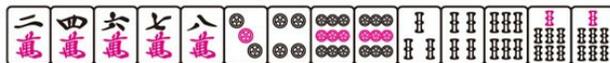


2シャンテン [23468×31 234567×31 89×28 10×27 11×27 12×27]

好形揃いだが6ブロックでメンツオーバー。とりあえずの打 [23468] とする打ち筋は古い。ここで一気にリャンメンターツを落として5ブロックに絞るのが現代流。 [23468] や [234567] 引きでアンコができたとしてもタンヤオになるので、 [23468] や [234567] 引きのピンフより打点面で有利だ。危険度重視で内側の [23468] から切ろう。

[東1局 東家 4巡目]

A 278

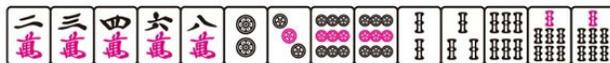


2シャンテン [234678×24 234567×24 89×24 10×24 11×24 12×24]

6ブロックでメンツオーバー。タンヤオと三色を見て、ここで [234678] トイツを落とすと柔軟かつ打点面でも強い。

[東1局 東家 4巡目]

A 279



2シャンテン [23468×28 234567×28 89×28 10×24 11×24 12×24]

メンツオーバー。 [23468] - [234567] か [23468] - [234567] 引きで完全1シャンテン。打 [23468] は6ブロックに構える打ち方で、ピンフにこだわる必要のない形では損となる。

001
~
030

031
~
060

061
~
090

091
~
120

121
~
150

151
~
180

181
~
210

211
~
240

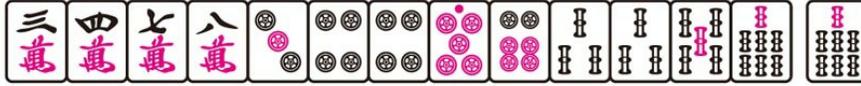
241
~
270

271
~
301

001
~
030

Q 280

[東1局 東家 8巡目]

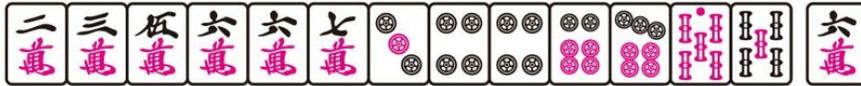


031
~
060

061
~
090

Q 281

[東1局 南家 7巡目]

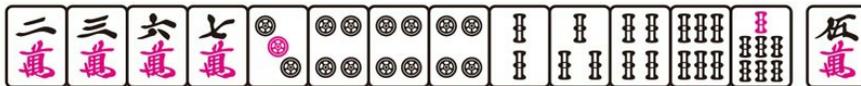


091
~
120

121
~
150

Q 282

[東1局 西家 7巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

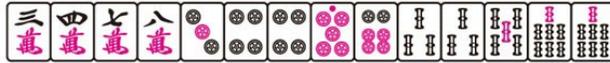
271
~
301

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

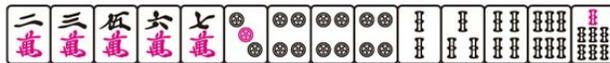


▶ **二萬** 2シャンテン [一萬×24 二萬×24 七萬×24 三萬×23 四萬×23 二萬×21]

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

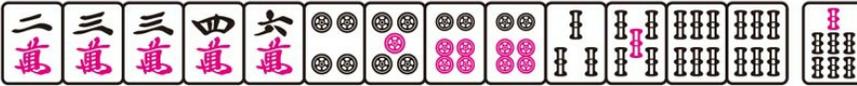
241
~
270

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

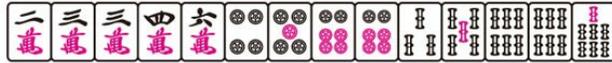
271
~
301

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 [3C × 73 2S × 69 6C × 67 2S × 63 2C × 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 6C と打 2S の2択になるが、タンヤオのなりやすさと三色目で打 2S が正解。

[東1局 東家 4巡目]

A 284



2シャンテン [8C × 31 2C × 31 4C × 28 6C × 27 2C × 27]

456と567の三色が見える形。受け入れ枚数が多いのは 6C と 2C ともに31枚。ここでは裏目らしい裏目がない打 8C が正解(ツモ 2C は三色目が出る)。

2度受けを嫌う打 2C 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 2C だけでなく、ツモ 2C 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 [8C × 31 2S × 31 4C × 28 6C × 27 2C × 27]

「三色が見えない」「2C が2度受け」「ツモ 2C でタンヤオが崩れる」、この3点がポイント。ここでは打 2S による 2C 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、3C-4C-6C-7C 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

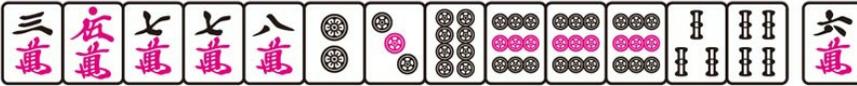
241
~
270

271
~
301

001
~
030

Q 286

[東1局 東家 5巡目]

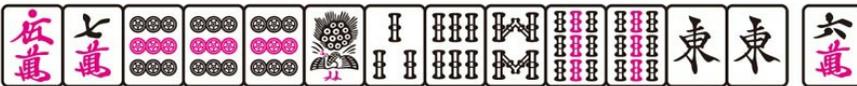


031
~
060

061
~
090

Q 287

[東1局 東家 5巡目]

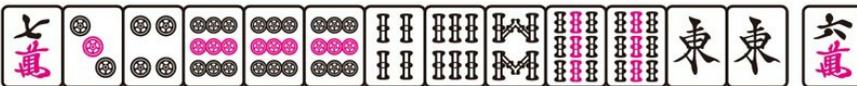


091
~
120

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!



[東1局 東家 5巡目]

A 286



2シャンテン [三萬×54 二萬×50 七萬×48]

マンズは 四萬・六萬 - 八萬 受けのリャンメンカンチャン。二萬を残して 三萬を引けばピンフ1シャンテンだが、メンツオーバーでターツ選択を迫られる。赤で打点が確保されているのは、ツモ 四萬と未完成ターツへの縦引きを見て打 二萬とする。

[東1局 東家 5巡目]

A 287

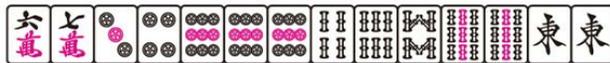


1シャンテン [一萬×12 二萬×8 三萬×8 四萬×8 五萬×8 六萬×8]

受け入れ最大。一萬はなくても二萬は使える。三萬引きが理想だが、親の赤1なので愚形でもテンパイすれば即リーチが実戦的だ。

[東1局 東家 5巡目]

A 288



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

ダブ 三萬 頼みの手。三萬をポンする前提なら、ヘッドは 四萬以外で作りたい。つまり 一萬をヘッドとして使えるように進める。6ブロックでメンツオーバーなので、一萬 → 二萬の順で切り進めるのが正解だ。次巡 三萬が引ければターツ選択、一萬が引ければソーズを 二萬・三萬・四萬の3枚構成に構えよう。

001
~
030

031
~
060

061
~
090

091
~
120

121
~
150

151
~
180

181
~
210

211
~
240

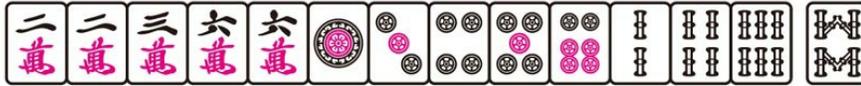
241
~
270

271
~
301

001
~
030

Q 289

[東1局 東家 4巡目]

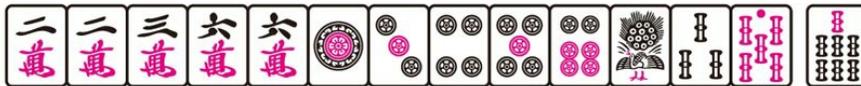


031
~
060

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

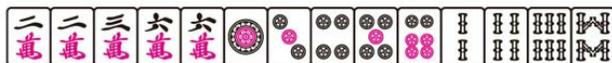
271
~
301

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?)



[東1局 東家 4巡目]

A 289

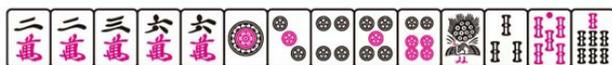


2シャンテン [2萬 × 24 東 × 24 南 × 24 西 × 20 東 × 20 南 × 20]

ソーズを3枚構成に構える手もあるが、全体役であるタンヤオを優先する。引きは裏目だが234三色になると思えば救われる。

[東1局 東家 4巡目]

A 290



2シャンテン [2萬 × 24 東 × 24 南 × 24 西 × 20 東 × 20 南 × 20]

固定で打。123の三色はが使えないので狙わない。ピンズは上に伸びやすい形だ。

[東1局 東家 4巡目]

A 291



2シャンテン [2萬 × 24 東 × 24 南 × 24 西 × 20 東 × 20 南 × 20]

打でのピンフ三色狙い推奨。打でソーズを3枚構成に構えるのもありだが、愚形の多い今回の形なら、ツモでのメンツ完成はもちろん、ツモでのリャンメン変化にも期待したい。

問題は打との比較だ。打ならソーズは3枚構成になり柔軟かつタンヤオで仕掛けられる。だが、今回の手はタンヤオで5ブロックを確保しようとする難易度が少々高い。ピンズとソーズで3ブロックが必要になり、現状の形のままでくつつくことが必須条件になってしまう。喰いタンより喰い三色の方が速そうだ。

001
~
030

031
~
060

061
~
090

091
~
120

121
~
150

151
~
180

181
~
210

211
~
240

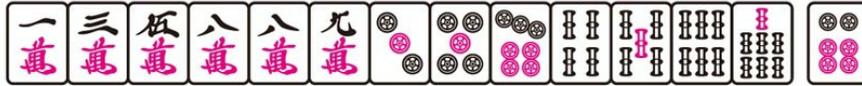
241
~
270

271
~
301

001
~
030

Q 292

[東1局 西家 4巡目]

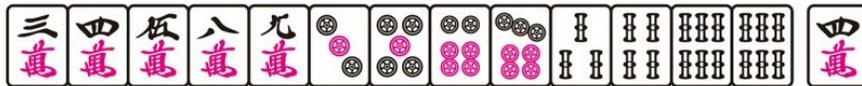


031
~
060

061
~
090

Q 293

[東1局 西家 6巡目]

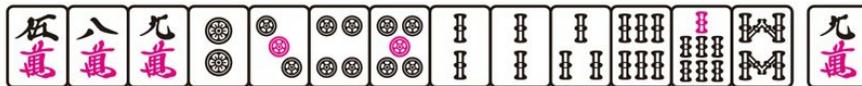


091
~
120

121
~
150

Q 294

[東1局 東家 7巡目]



151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

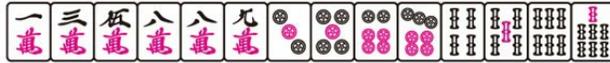
271
~
301

「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



[東1局 西家 4巡目]

A 292



2シャンテン [× 77 × 63 × 63 × 58 × 52 × 52]

ヘッド固定でタンピンになりやすい形に構える。端寄りのトイツを固定するテクニックは頻出するので、確実に使えるようにしたい。とくにこの形はツモが裏目にならず、567三色が狙えるようになる。

[東1局 西家 6巡目]

A 293



1シャンテン [× 12 × 12] 2シャンテン [× 59 × 59]

中ぶくれとの強い浮き牌があり、タンヤオが狙えるので、ここでペンチャンを落とすのがオススメ。とどちらを先に切るかは、の重なりはもちろんのこと、引きで下のようなリャンメンカンチャン含みの1シャンテンになるのでから。



[東1局 東家 7巡目]

A 294



2シャンテン [× 62 × 60 × 56 × 54 × 50 × 41]

ドラヘッド固定が受け入れ最大。スジになっているとを両方持つ価値は薄い。ドラ2で打点十分なので、3面待ちや純粹リャンメンができる確率を少しでも高めよう。

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 295



2シャンテン [6 × 42 2 × 42 2 × 42 4 × 36 2 × 36 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・打2の3択となるが、**アノコスジの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 × 61 2 × 58 4 × 52 2 × 52 6 × 50 2 × 50]

アノ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から切り出そう。2と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 × 20 2 × 20 2 × 20 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は2にくっつけて使えるので、危険度重視で内側の2から。

001
~
030

031
~
060

061
~
090

091
~
120

121
~
150

151
~
180

181
~
210

211
~
240

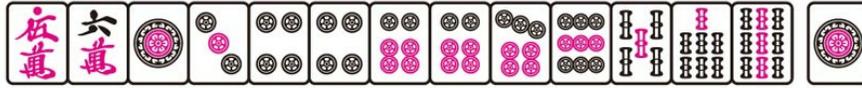
241
~
270

271
~
301

001
~
030

Q 298

[東1局 西家 3巡目]



031
~
060

061
~
090

Q 299

[東1局 東家 3巡目]



091
~
120

121
~
150

151
~
180

181
~
210

211
~
240

241
~
270

271
~
301

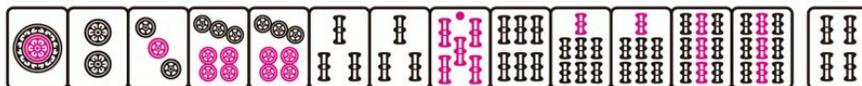
お疲れさまでした。
あなたの麻雀ライフが
楽しいものになりますように



001
~
030

Q 300

[東1局 東家 7巡目]

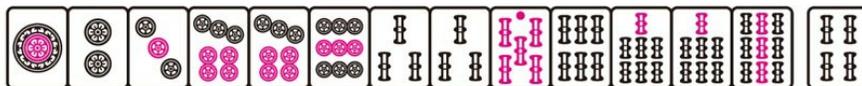


031
~
060

061
~
090

Q 301

[東1局 東家 7巡目]



091
~
120

121
~
150

151
~
180

181
~
210

【強くてニューゲーム!】
 覚えた知識を引き継いで
 最初からプレイすることができます!
 解けなかった問題に
 再挑戦してさらなる雀力を手に入れましょう

211
~
240

241
~
270

271
~
301



[東1局 東家 7巡目]

A 300

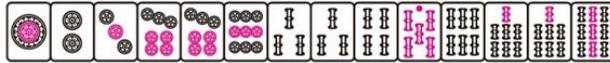


1シャンテン [1000 × 17 1100 × 17 1200 × 17 1300 × 10]

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]

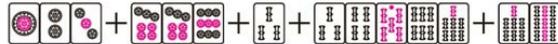
A 301



1シャンテン [1000 × 17 1100 × 12 1200 × 12 1300 × 11 1400 × 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ヘッド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ヘッドに構えようとするならば、 トイツはヘッドにするしかない(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つ目のヘッド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、 ・ ・ がヘッド候補の3ヘッド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、 はヘッドとして機能しない。

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 赤を使う形 赤点でもいいからアガリさえすればトップという状態
赤受け	赤を使う形
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	みたいな、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「理屈は置いといて、**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

ISBN978-4-86199-680-1

三オブックス

Answer

〔東1局 東家 6巡目〕



1シャンテン [×16 ×15 ×12 ×11 ×11 ×8]

※ドラ表示牌は含まず



かチーで愚形がさばけ、その上で端寄りのリャンメン-を最終形にできる。しかも受け入れ最大でポンテンも可能。

鳴き手は「最終形が強くなるように構える」「ポンテンが取れるように構える」が基本。

寝ながら読むだけで
基本が完成する!

