Seventh9 日麻教程

目录

Seventh9 日麻教程.....1
第一章：麻雀的基础.....4
麻雀的基础 1—麻雀是？.....4
麻雀的基础 2—麻雀和概率.....6
麻雀的基础 3—听牌和向听.....9
麻雀的基础 4—面子和搭子.....12
麻雀的基础 5—数牌和字牌.....15
麻雀的基础 6—对子（一）.....18
麻雀的基础 7—对子（二）.....21
麻雀的基础 8—基本形与复合型.....23
麻雀的基础 9—复合型（一）.....24
麻雀的基础 10—复合型（二）.....27
麻雀的基础 11—麻将的听牌型（一）.....32
麻雀的基础 12—麻将的听牌形（二）.....35
第二章：牌效率.....38
牌效率 1—根据牌理打牌.....38
牌效率 2—有效牌和张数.....39
牌效率 3—浮牌理论.....42
牌效率 4—搭子理论（一）.....44
牌效率 5—搭子理论（二）.....47
牌效率 6—搭子理论（三）.....50
牌效率 7—切牌选择的思考方法.....52
牌效率 8—初期牌理（一）.....54
牌效率 9—初期牌理（二）.....57
牌效率 10—两向听的牌理（一）.....59
牌效率 11—两向听的牌理（二）.....61
牌效率 12—两向听的牌理（三）.....64
牌效率 13—一向听的牌理（一）.....67
牌效率 14—一向听的牌理（二）.....70
牌效率 15—一向听的牌理（三）.....72
牌效率 16—一向听的牌理（四）.....76
牌效率 17—一向听的牌理（五）.....81
牌效率 18—一向听的牌理（六）.....84
牌效率 19—听牌时的牌理.....87
牌效率 20—向听倒退.....90
第三章：手役.....94
手役 1—手役的考虑方法（一）.....94
手役 2—手役的考虑方法（二）.....95
手役 3—役牌.....98
手役 4—平和.....101

手役 6—染手（一）.....106
手役 7—染手（二）.....109
手役 8—三色.....112
手役 9—对子手（一）.....114
手役 10—对子手（二）.....117
第四章：宝牌和赤牌.....120
宝牌和赤牌 1—宝牌的对策（一）.....120
宝牌和赤牌 2—宝牌的对策（二）.....122
宝牌与赤牌 3—宝牌 2 以上的情况.....123
宝牌与赤牌 4—切宝牌的时机.....125
宝牌与赤牌 5—宝牌和手役的选择.....128
宝牌与赤牌 6—赤牌麻将的基本.....131
第五章：鸣牌.....134
鸣牌 1—鸣牌的优点与缺点.....134
鸣牌 2—副露判断的基本.....136
鸣牌 3—碰与吃（一）.....138
鸣牌 4—碰与吃（二）.....141
鸣牌 5—杠（一）.....142
鸣牌 6—杠（二）.....145
鸣牌 7—鸣牌与向听数.....147
鸣牌 8—食断.....149
鸣牌 9—对对.....152
鸣牌 10—混一色.....155
鸣牌 11—后付（1）.....157
鸣牌 12—后付（2）.....159
鸣牌 13—鸣牌的技巧（1）.....162
鸣牌 14—鸣牌的技巧（2）.....165
鸣牌 15—鸣牌的技巧（3）.....167
第六章：立直.....170
立直 1—立直的优点与缺点.....170
立直 2—立直？还是默听？（1）.....172
立直 3—立直？还是默听？（2）.....174
立直 4—立直？还是默听？（3）.....176
立直 5—立直理论（1）.....180
立直 6—立直理论（2）.....182
立直 7—立直的听牌取向（1）.....184
立直 8—立直的听牌取向（2）.....186
第七章：防守.....190
防守 1—防守的基本.....190
防守 2—安全牌.....191
防守 3—筋（1）.....193
防守 4—筋（2）.....196
防守 5—壁.....198
防守 6—弃和的切牌顺序（1）.....201

防守 7—弃和的切牌顺序（2）.....203
防守 8—弃和的切牌顺序（3）.....205
防守 9—兜牌.....208
防守 10—副露的防守.....211
防守 11—扣牌（1）.....215
防守 12—扣牌（2）.....217
防守 13—不放铳的打法.....220
防守 14—立直的读牌（一）.....222
防守 15—立直的读牌（2）.....227
第八章：状况判断.....232
状况判断 1—状况判断的基本.....232
状况判断 2—要有顺位意识.....234
状况判断 3—状况与做牌（1）.....236
状况判断 4—状况与做牌（2）.....238
状况判断 5—状况与做牌（3）.....242
状况判断 6—状况与立直判断.....246
状况判断 7—ALL LAST 的战术（一）.....251
状况判断 8—ALL LAST 的战术（二）.....256
状况判断 9—ALL LAST 的战术（三）.....260
第九章：攻守判断.....266
攻守判断 1—攻守判断的原则.....266
攻守判断 2—判断材料.....270
攻守判断 3—攻守判断的标准.....276
第十章：《おしえて！科学する麻雀》译文.....280
第一节 麻将是什么样的游戏？.....280
第二节（上）攻击的方法.....292
第二节（下）攻击的方法.....301
第三节 攻守判断的基准.....311
第四节 胜率的最大决定因素 弃和的技术.....330

注：本教程内容完全转载自 Seventh9 的新浪微博。

第一章：麻雀的基础

麻雀的基础 1—麻雀是?

今天从最最基础的一章开始，以后会争取每天更新，希望大家多多支持。

1.麻雀是？

本站以麻将理论为轴心，向读者展示本人自成一派的的麻将战术。其内容也是非常重视实战，而且大量运用了图片使说明，十分容易理解。我们的目标就是将麻将理论体系化。

后文需要了解一些基本的麻将用语才能够继续看下去，如果你是完全的日麻新手，或是初学不久。最好是看看我自己写的详细日本麻将入门教程。磨刀不误砍柴工嘛。

在开始正式的讲座之前，先在本文记述一下我自己的麻将观。

麻将和运气

“麻将真的存在‘运势’和‘流势‘吗？”
这是这几年经常议论的一个话题了。
我来说说我的看法吧。

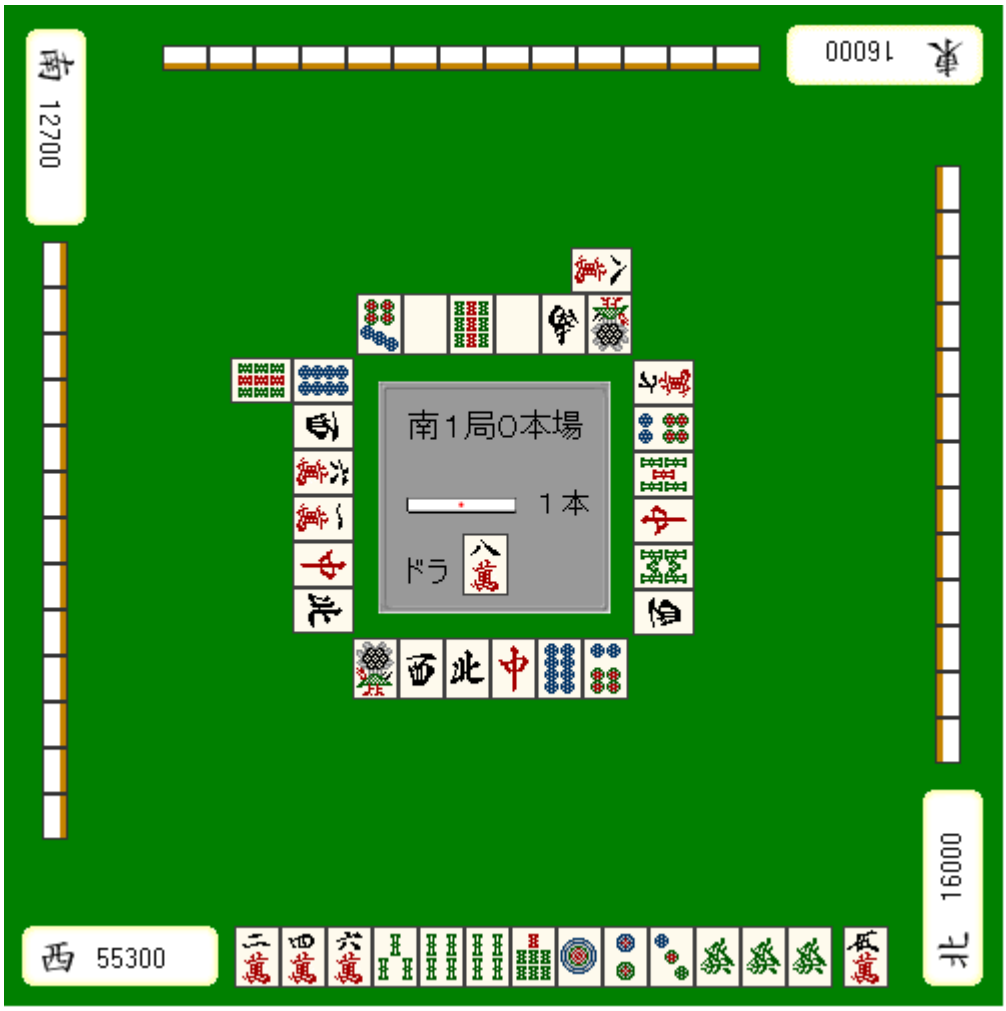
不能说“运气”是麻将最重要的东西。从长远的角度看，运气是时好时坏的，结果还是要归根到实力上，但是又不可能连续的打上 1000 个半庄。
有时能够凑齐 1 次面子，多一点能够凑齐 20 次左右吧。麻将的胜负，大概就是那一天的运气所决定的。纵然麻将也是有实力因素的，但也需要打上个千八百局才能取得一个和自己水平相当的结果。从这个现实的差距来看，也不得不说麻将是有“运气”因素的。

这么说“运势”和“流势”的说法是存在的咯？

我们不能够否定它们的存在。2、3 个半庄你自然能够感觉到你自己是走运还是倒霉。运气好，自己的配牌和牌的进展很顺利；倒霉了，啥都没干就吃了第 4 位这种事情也时有发生。有时候好运和坏运能够持续下去，有时候也会两者互相交替。但是它们之间是没有任何规律的。所以根据自己的“运势”和“流势”来制定战术是否真的有效，此点我深表疑问。

这里有一个例题：
两连胜之后迎来了第三战，这个半庄又摸了一把 6000ALL 的牌。可以说状态是极其的好，但

是这个时候亲家立直了。



如果你想乘胜追击，切 2 万或者 3 索的话，那你肯定赢不了。

“运气好的话就不会摸到对方要和的牌”
“这里弃和的话就失去应有的运势了”
这些只是流势派坚持己见一厢情愿随意编造的理由罢了。用一般常识的想法来考虑，这种点棒状况根本没有与对方决一死战的理由。

拆掉暗刻的“发”才是正确的一招。

即使是流势牌的雀士也有抱着“这里放铳了就会失去现在流势”这样的想法而选择弃和。这是何等有说服力的理由啊= =

“流向”这种东西，是搞不清楚到底会持续到什么时候的。走运也不一定会出现好的结果。骰子连续 3 次都扔出了 1，下一次扔出 1 的概率依旧只有六分之一。要预测“运势”和“流势”是不可能的，人为的想要唤来运气更是痴人说梦。不管前面打的如何的好，也不会有“下一次幸福女神一定会想我微笑”的麻将。

麻将是大体被运气支配的赌博游戏，不能很明显反应自身的实力。即使通过很多努力提高了自身的水平，但你运气不好的时候依旧有可能惨败给水平不如你的对手。这就是麻将了。

运气、运势、流势——全都是神决定的。不走运、流势不好，做什么都是没用的，还是放弃吧。

麻将的目的

大部分来看这个博客的朋友都是抱着“想变强”的想法来的吧。说到具体上也就是：
*提高麻将的收益
*提升麻将游戏的等级
*获得麻将游戏中的称号
有些朋友也就是为了这些目标才打麻将的吧。

但是，仅仅这些还不是麻将的目的。有的人非常在意 TOP 率，也有的人不在乎成绩而去追求役满等高得点的和牌。

例

比如这种牌完全可以不和，而切掉 9 万去做大三元。这是其中的一个方案。麻将要根据得与失来选出正确答案，至于怎么打是完全自由，没有局限的。

对麻将的看法因人而异。时常有人批评那些 4 位确定的玩家在 AL 随便和牌，但也请不要把自己的价值观强加于别人，打麻将是不能傲慢的。
在麻将中唯一需要谴责的就是妨碍麻将顺利进行的行为（作弊和拖延行为）而已。
为了避免误会先在这里说明白。这个博客是以“雀力日进”为目的写的。我并没有主张这里所介绍的打法是独一无二的正确答案。

下一章就开始正式的讲座了。

麻雀的基础 2—麻雀和概率

麻将和概率：

一说到麻将的做牌，也许有人会去想“到底做那一个役呢？”。
但是我觉得这脱离了麻将的本质。

做牌的本质是凑齐4组面子+一组雀头，
以一局牌为单位的话，麻将就是比赛4个人中谁能够最快凑齐4组面子+1组雀头的游戏。

虽然最后还是要以得点来评价，但是宝牌多的话（包括赤牌），不需要手役也可以取得高的得点。
这么考虑一下现代麻将的游戏性，果然其本质不是“役”而是“形”。

这么一来，既然只有最快完成“形”的玩家才能加算点数，所以必然对速度有着一定的要求。
那么，到底怎样才能快速地和牌呢？为了解决这个问题的思考方法就叫做牌效率、牌效率的基础就是概率。

例题1.该切什么好呢？

考虑一下这个最简单的例子吧。
例1已经完成了3组面子和一组雀头，在凑齐最后一个面子就 OK 了。

切掉1饼，来2、5饼可以和牌。
切掉4饼，来2饼可以和牌。

切那一个更容易和牌是显而易见的。

例题2.该切什么好呢？

能够让手牌维持听牌（差一张牌就能和牌）状态能够打的牌只有3饼和4饼。
切3饼，听5索和4饼。
切4饼，听2饼和5饼。

不管切什么都有2种听牌，但是他们和牌的容易程度确实是不一样的。

5索和4饼由于自己手牌已经各使用了2张，因此能够和牌的张数只有4张。
而2、5饼则还剩下8张（仅仅从自己的手牌判断）。

用抓阄来打比方的话，也就是能够抽中的纸条更多。
自然张数更多的2、5饼被得到而和牌的概率更高。

“切牌时应该为了拥有更加有利的进张概率来选择要切的牌”。
这是做牌时最基本的想法。

有时候这里切掉了4饼，不久别人就打出了5索和4饼从而没能够和牌。
但即使是这样，也不要有“要是刚才切3饼就好了”这种想法。
即使打了一手错牌，有时也会有好结局的。这就是麻将啊。

请大家不要在意结果论的一时失败。切记。

总结，理论

---

1. 即使是打出了最合适的一手，有时也是会失败的。这就是麻将。
2. 不要因为一时成功而喜悦，也不要因为一时的失败而沮丧；要以长远的目光来进行判断。

（待续）

麻雀的基础 3—听牌和向听

听牌和向听：

这一章要学习做牌的重要的概念。
比起手役，首先抓住手牌的“形”更加重要。

麻将的和牌形

麻将不用我多说，就是以完成和了形为目标的游戏。
和了形可以分为 3 大类。

1. 4 面子+一组雀头。
2. 7 组不同的对子。
3. 国士无双。

2 和 3 是特殊的和了形，1 是最基本的 4 面子形。
而面子又包括顺子和刻子两种。

顺子： ……同种的连续 3 张数牌一组

刻子： ……同样的 3 张牌一组

这样，有牌构成的和了形就有如下几种：

1. 4 面子+一组雀头。
1-a：四顺子

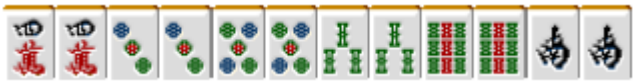
1-b：三顺子+一刻子

1-c：两顺子+两刻子

1-d：一顺子+3 刻子

1-e：四刻子

2. 七对子



3. 国士无双

这些和了形的容易程度是有差别的。无疑最难的是国士无双。但是相对的给予的回报也是点数最高的役满。
另外，严密的说，面子中虽然还有 4 张相同的牌组成的杠子，但是这里和刻子没有区别。

听牌

还差一张牌就能够完成和了形的状态就叫做听牌。
有役的话就能够和牌了。

【例1】

有 1 万或者 4 万就能够完成和了形了。

麻将必须要听牌才能够获得点数。而且门前清（没有鸣过牌的状态）听牌的话还可以立直。因此尽快的听牌是非常重要的。

向听数

【例2】

距离听牌还差一手的状态。摸到 1 万、4 万、6 饼就可以听牌了。
像这种还差一张牌有效牌，要是能摸到的话就可以听牌的状态就叫做“一向听”
能够使一向听听牌的进张牌（上面的例子是 1 万、4 万、6 饼）就叫做“听牌机会”。
“听牌机会”的张数越多，听牌也就越容易，也就是更加有利的一向听。

【例3】

例 3 的进张数非常的多，有 13 种 42 张牌.
与例 2 的 3 中 12 张牌相比，有了 4 倍的差距啊。
如上面的例子，虽然名字都叫做“一向听”，但是由于牌的组合不一样，听牌的难易度也就有着巨大的差异了。

距离听牌还需要多少手，这个最小回数就叫做“向听数”。

向听数为 1 的牌就叫做“一向听”，
向听数为 2 的牌就叫做“两向听”。
继续下去还有“三向听”、“四向听”。

这里有个小知识，麻将中距离听牌最远的是“六向听”。

【例4】

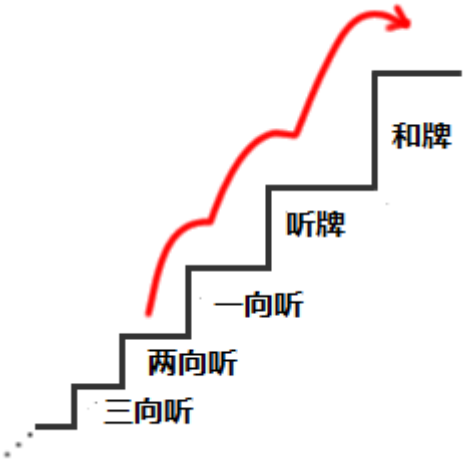
例 4 是一个六向听的例子，即使是向最短的七对子前进最少也要用上六手呢。

向听数是距离和牌还需要用多少手的一个基准数值，是一个非常重要的考虑方向。
自己的手牌现在是几向听，可以大概的感觉一下。但在一向听或者两向听的时候该怎么打就要与之前明确区别开了。

降低向听数

将自己的手牌从两向听变为一向听，一向听变为听牌，听牌在以和牌为目标。这样的打牌意识是非常重要的。

比如这种手牌，常常有人以“它是浮牌”这种理由将 1 万切掉而维持两向听。
要向一向听前进的话就应该切掉 6 万或者 3 饼。



麻将就像上面的楼梯图一样，需要一个台阶一个台阶的向和牌前进。是绝对不可能跳着前进的。
根据自己的手牌的情况，有时候也不会降低向听数。不过降低向听数是打牌需要考虑的基本问题。

（待续）

麻雀的基础 4—面子和搭子

面子和搭子：

顺子和刻子

麻将的和了形必须要4组面子，面子就有顺子和刻子两种选择。

顺子： ……同种的连续3张数牌一组

刻子： ……同样的3张牌一组

一般来说，顺子比刻子更容易凑齐。
因为麻将中同一种牌只有 4 张，想要得到其中的 3 张自然不是那么容易的。

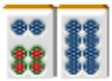
但是由于可以鸣牌，吃只能吃上家打出的牌，而碰可以碰任何一家打出的牌。
因此利用鸣牌可以更加容易的凑齐刻子。（但这也不能说刻子比顺子更加容易凑齐）

不鸣牌凭自己的力量摸到的刻子叫做暗刻。由于暗刻比较难以凑齐，即使有三暗刻和四暗刻这种役，也是非常不容易达成的。
所以，面子要以顺子为基本来进行考虑。

总结、理论：
麻将中有顺子和刻子两种面子
顺子比刻子更容易凑齐，因此要以顺子为基础去做牌。

搭子是？

再摸到一张牌就能够形成一组顺子的 2 张牌的组合就叫做搭子。
搭子有以下 3 类：

形	名字	有效牌	有效牌张数
	边张		4
	嵌张		4
	两面		8

从上面的表可以看出，两面比边张和嵌张的有效牌多出了一倍，是最好的形。
“制作两面”是做牌基础中的基础。

边张和嵌张的比较

让我们来比较一下一眼看下去没有什么差别的边张与嵌张吧。把它们向两面变化就可以看出差距了。

想要把 12 饼变为两面，就必须要摸到 4 饼和 5 饼。

麻将中需要两手进行变化，可以说是一种令人绝望的概率了。
把边张变为两面几乎没有期待值。

如果是 13 饼的嵌张，只要一手就可以里面变为两面。

只需要一手的话还是可以值得期待的。

如果是 35 饼这种嵌张的话，摸到 2 饼和 6 饼都可以变成两面。从两面的变化来看，很明显嵌张比边张要有利的多。

另外，在手役方面，边张的听牌形是不会有断幺这个役的。所以要记住：边张是恶形。

总结、理论：
搭子有两面、边张和嵌张 3 种类型。
它们价值的排序如下：
两面>>嵌张>边张
凑出两面是麻将中基础的基础。

（待续）

麻雀的基础 5—数牌和字牌

数牌和字牌：
日麻中有 34 种牌，我们来看看它们各自有什么作用吧。

麻将牌的分类

麻将牌可以按照下面的表来分类：

数牌：

万子：

饼子：

索子：

字牌：

风牌：

三元牌：

有 1~9 数字的牌只有万子、饼子、索子 3 种，统称数牌。虽然索子有绿一色这个役，但是这三种牌的价值其实是一样的。但是宝牌会使和它同种的所有牌价值有所增加。日本还有只有赤 5 饼的雀庄（注：就是麻将馆），这么一来，饼子无疑就成为了最强的花色。不过这种情况也不用特别在意。

字牌有风牌和三元牌共 7 种。三元牌（白发中）的价值几乎一样（毕竟绿一色出现的概率极低）；风牌会由于自己所坐的位置不同而有时是役牌，有时候不是役牌，这个需要注意。

关于字牌

三元牌只要凑齐 3 张一样的就可以形成手役，十分便利。
三元牌的宝牌提示顺序是“白→发→中”的循环关系，可不要搞错了啊。

风牌也有不是役牌的时候。

1. 场风牌是役牌
也就是东场的东、南场的南、西场的西、北场的北。
现在一般都玩儿的是东风战和东南战，西和北成为场风的情况几乎没有了。

2. 门风牌是役牌
也就是东家的东、南家的南、西家的西、北家的北。
通常也叫做“自风”。
亲家的门风是东、其它 3 人的门风也就确定了。

3. 除去场风牌和门风牌，其他的风牌叫做“客风牌”，它们不是役牌。

东场的亲家（东家），南场的南家，同时满足上述 1 和 2 的两个条件的牌叫做“连风牌”，连风牌的役有两翻。
通常叫做“双东”、“双南”，它们作为役牌的价值自然是最高的。

不是役牌的客风牌是最没有价值的字牌。当配牌结束后手牌中只有一张客风牌的话，它将成为第一巡被切的有力候补。

关于数牌

数牌有 1~9，但是它们单独一张的时候，各自组成面子的能力有着巨大的差别。

具体看看下面的表就可以明白了。

2枚の組み合わせで完成されるターツ

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	トイツ 対子	ペンチャン 辺張	カンチャン 嵌張						
2	ペンチャン 辺張	トイツ 対子	リャンメン 両面	カンチャン 嵌張					
3	カンチャン 嵌張	リャンメン 両面	トイツ 対子	リャンメン 両面	カンチャン 嵌張				
4		カンチャン 嵌張	リャンメン 両面	トイツ 対子	リャンメン 両面	カンチャン 嵌張			
5			カンチャン 嵌張	リャンメン 両面	トイツ 対子	リャンメン 両面	カンチャン 嵌張		
6				カンチャン 嵌張	リャンメン 両面	トイツ 対子	リャンメン 両面	カンチャン 嵌張	
7					カンチャン 嵌張	リャンメン 両面	トイツ 対子	リャンメン 両面	カンチャン 嵌張
8						カンチャン 嵌張	リャンメン 両面	トイツ 対子	ペンチャン 辺張
9							カンチャン 嵌張	ペンチャン 辺張	トイツ 対子

数牌的 3~7 可以构成 4 种搭子，其中包括两面和嵌张。

2 和 8 的有效牌就减少到 3 张了，但是能与它形成两面的有效牌就只有 3 和 7.

1 和 9 的有效牌各自就只有 2 张了，而且还都是只能形成边张和嵌张这种愚形。

因此，麻将的数牌可以划分出如下的等级：

RankA 的 3~7 之间的牌虽然有着微妙的差异，不用管它们之间的差距也足够应付了，没有必要特别注意。只要记住靠近内侧的牌比靠近两端更强就好了。

为什么靠近两端的牌更加弱呢？最根本的原因就是麻将中可以形成 123 和 345 这种面子，但是却不能形成 891 和 912 这种面子。

做面子应该以 3~7 为中心，善于利用靠近内侧的牌形成搭子和面子是做牌的一个诀窍。

总结、理论：
麻将的数牌形成面子的难易度是有巨大差别的
它们的价值排序如下：
3~7>2、8>1、9

（待续）

麻雀的基础 6—对子（一）

对子（一）

对子的作用有：

1：雀头
2：面子的替补（再摸到一张的话可以形成刻子）
3：七对子的组成部分

要根据上面 3 个作用来看待对子。
本文先讲解关于雀头的问题。

雀头很容易做成

包括国士无双在内，所有的和了形都必须有雀头。雀头不需要像面子那样特别有意识的去做，通过反复的摸打很自然的就能够形成。

【例1】

例 1 的手牌虽然没有雀头，但在这里去想到底用那张牌做雀头是没有意义的。
手牌有 13 张牌，摸到一张牌形成对子是迟早的事情。按照一巡有 13 种有效牌来计算的话，平均 2.6 巡就可以形成一组对子。

很显然，这里要是摸到 3 万而把它用作雀头的话，其概率是非常非常低的。因此当没有雀头的时候也不需要太在意。即使最后形成了单骑的听牌形式，手牌也是可以丰富变化的，所以没有雀头没什么好担心的。

【例2】

例 2 虽然形成了只有 3 张的单骑听牌，

但是摸到 的话，听牌可以大幅的改善。
摸到字牌立直也是可以的。

利用复合型做雀头

虽然说雀头很容易形成，但总是“有意识的去摸一对牌”是很糟糕的。

比如你想用“西”做雀头，你就必须要摸到剩下 3 张“西”的其中一张。
你最好还是不要太期待这种情况发生。

因此，我们可以利用已经完成的面子来形成雀头。

【例1】

这种情况，摸到 4、7 索就可以形成一组雀头。
进张数是 6 张，是单独一张牌的 2 倍。

【例2】

例 2 摸到 5、8 索也 OK，进张数同样是 6 张。

【例3】

利用暗刻的复合型，可以更加容易的形成雀头。
这里摸到 4、5 索也可以形成雀头，进张数是 7 张。同理，6668 的牌型也是一样的。

【例4】

例 4 摸到 4、5、7 索可以形成雀头，进张数是 11 张。

像这样利用面子，可以更加有效率的形成雀头。

暗刻和雀头

暗刻切掉一张，也可以形成雀头。

【例5】

例 5 的情况你可千万别切 2 索或者 3 索去单骑听牌啊。
应该切掉 1 万或者 8 索，形成进张数 8 张的 1、4 索两面听牌。

面子优先法则

虽然上面说到可以拆掉暗刻来形成雀头，但是这样做雀头的方法基本上都是听牌的时候才能够使用。

【例6】

例 6 是没有雀头的一个两向听。
在这里切 3 万是很坏的一手。
雀头比面子要容易形成的多。

这里把 3 万用作雀头的话，就还要需要做 3 组面子。
与此相比，做 2 组面子+一组雀头要更加容易。

这里应该拆掉 2、4 饼的搭子。

【例7】 ツモ

例 7 也是没有雀头的手牌，在这里切掉 1 索或者 3 索把 2 索定为雀头的话将会绕不少远路。切掉 2 索，将 123 索的面子确定下来才是正确答案。
像这样，面子比雀头要优先是做牌的基础。不过也是有例外的。

【例8】 ツモ

例 8 是一个平和确定的一向听，这里切掉 1 万和 2 万是没有关系的。
听牌的进张数不仅没有变少，而且听牌的时候能够形成良性听牌拿到平和的一翻。这样打无疑更加有利。

总结、理论：
比起容易形成的雀头，更加花费时间的面子要优先考虑
这是做牌通向和牌的一条近路。

（待续）

麻雀的基础 7—对子（二）

对子（二）：

本节我们来看看作为面子替补的对子。

对子的性质

对子有着“当含有两组对子的时候作为面子替补的价值会变高”的性质。
具体的举个例子吧

【例1】

例 1 是的手牌只有一组对子，
再摸到一张 8 万就会失去雀头，因此其期待值并不高。
即使摸到了 8 万，手牌的向听数还是没有下降。

【例2】

但是像例 2 这样有两组对子的时候，
对子就用了面子替补的作用。
和例 1 相比，向听进张数增加了 8 万和 9 饼共 4 张牌。

当有两组以上对子的时候，每组对子就会增加 2 张成为刻子的进张数。
这种进张我们通常叫做“双碰进张”。

【例3】

那么像例 3 这样有 3 组对子的时候该怎么办呢？

每增加一组对子只能增加两张双碰进张。
如果把例 3 的嵌张拆掉的话就会损失 4 张进张数，因此再增加对子是很不利的。

根据牌理考虑的话，这里切掉一张 9 饼是明智的答案。
到底要拆点哪组对子，我们在后面的讲座说明。
这里只要知道有 3 组对子是不利的就好了。

由于每组双碰进张只有 2 张有效牌，当对子有 4 组以上的时候，手牌的进张数会变得很少。
使用“碰”来使手牌前进或者直接做七对子是常有的选择。

总结、理论：
对子在有两组的时候，有着较强的面子替补作用（双碰进张的效果明显）。
随着对子数量的增加，其面子替补作用会变弱，会越来越难形成面子。

（待续）

麻雀的基础 8—基本形与复合型

基本形与复合型：

到本次讲座位置，我们会接触麻将中所有基本的形。

面子（顺子、刻子）
搭子（两面、边张、嵌张）
对子
孤立牌

麻将的手牌都是有上面四种形构成的。

具体的看个例子吧。

【例1】

要是拿到例 1 这种牌的话，

可以像上图那样进行分类。

把手牌像上面这样分开进行分析是非常重要的。
为了防止不必要的失误，新手最好是把手牌理顺了之后再打牌。

【例2】

那么，例 2 这个牌又怎么办呢？
万子、饼子、索子都是复合型。

我们把它们分割成基本形的时候就会出现问题了。

万子可以看作：
13 万（搭子）、4 万（对子）、5 万（孤张牌）

也可以看作：
345 万（面子）、1 万和 4 万的孤张牌

先不说哪种分析是正确的，我个人十分推荐“就把复合型当作复合型”。

麻将牌的组合会使其派生各种复杂的机能，为了不忽视这些机能的作用，最好是能够了解各种复合型的性质和知识。

复合型的模式是数不清的，想要完全包罗下来是不可能的。但是麻将是越打下去其形就会越强，即使遇到了罕见的形也能够很从容的应对。

后面的讲座将会介绍基本的复合型。

总结、理论：
手牌是由“面子”、“对子”、“搭子”、“孤张牌”所组成的。
由以上两种要素组成的复合型会产生基本形不具有的性质。
了解复合型的各种性质是非常重要的。

（待续）

麻雀的基础 9—复合型（一）

复合型（一）：

三张复合型

三张复合型只有“对子+搭子”以及“两嵌”两种。

对子和搭子的复合型

这种形比对子作用要稍微大一些。
与搭子的其中一张重叠的形，其进张数比仅仅是搭子的进张数多出了可以形成刻子的 2 张。

复合型的种类	例子	能够完成面子的牌	张数
边张+对子	一萬 二萬 二萬	二萬 三萬	6枚
嵌张+对子			6枚
两面+对子			10枚

即使有这样的形，但很多人会很随便的把对子或者搭子固定下来。固定对子的话会损失 4 张或者 8 张（两面的时候）有效牌；固定搭子的话会损失 2 张或者 4 张的有效牌。

【例1】 七萬 ツモ

真不明白为什么新手怎么这么喜欢对子。
这种牌一定会有人去切 3 饼，不但损失了 4 饼的进张，同时也否定了饼子将来的好形变化。
也许你会觉得 2 张和 4 张的进张数没什么大不了的。
但在听牌速度是胜负最关键要素的麻将中，单纯的减少进张数很明显是得不偿失的打法。
这里切掉 1 索才是标准的打法。

【例2】 二萬 二萬 七萬 七萬 八萬 ツモ 中

像例 2 这样的手牌打 7 万在多数情况下都会成为恶手，把现在本来有 16 张进张数减少到 12 张是一个很大的损失。
而且这个牌还可以做断幺或者碰听（碰牌之后听牌），

所以只要这里中不是特别危险的话，直接切掉中就好了。

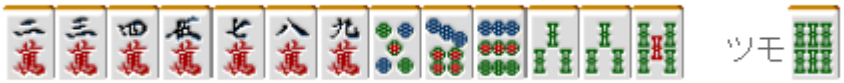
总结、理论：
不要过于早的拆掉对子+搭子的复合型来固定对子或者搭子使进张数尽量多是基本的打法。
要避免在一向听去固定含有不要牌的搭子而损失 4 张进张数的这种情况。

两嵌

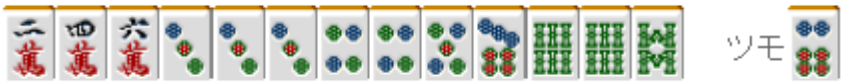
两个连接起来的嵌张就叫做两嵌。

两嵌有以上五种形式。
所有的两嵌都有嵌张 2 倍数量的进张数（也就是 8 张）。

由于两嵌拥有和两面一样的进张数（8 张），所以说两嵌是好形。
但是和其他的牌合起来考虑的话，两嵌有时候会变得很不自由。

【例3】 

例 3 这个牌，切掉 2 万是距离听牌最近的一手。但是这样不但放弃了“一气贯通”这个手役的可能性，而且当把索子的面子完成时，听牌形也只能是嵌张了。

【例4】 

例 4 是一个很难的选择，不管你打什么都会有损失。
不管哪一个形都会让你难以下手。

两嵌会消耗 3 张手牌，距听牌越近对手牌的约束就会越大。
当然有时候这也是无法避免的……

总结、理论：
连续的两个嵌张叫做两嵌，是次于两面的好形。在序盘的时候能够发挥作用，但是随着与听牌距离的减少，两嵌会成为与两面相差甚远的坏形。

（待续）

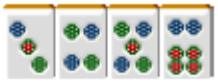
麻雀的基础 10—复合型（二）

复合型（二）：

四张复合型

四张复合型有着各种各样的形，
本文选择面子+孤张牌的形式进行研究。
其形包含以下 4 类（这个地方原文写的 5 类，但是根据后面的内容判断，应该是 4 类。），无论哪一类都是非常非常重要的。

四连形

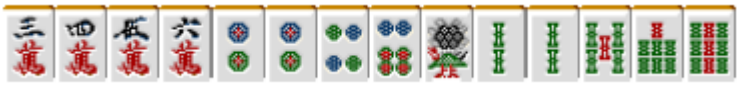
（例） 

即连续 4 张数牌的形。
从 1234~6789 一共有 6 组。
把所有的形列出来，看看它们的进张数。

形	边张 嵌张	两面	三面	对子	有效牌张数
一萬 二萬 三萬 四萬	二萬 六萬	三萬 五萬		一萬 四萬	6种20张
二萬 三萬 四萬 五萬	七萬	一萬 三萬 四萬	六萬	二萬 五萬	7种24张
三萬 四萬 五萬 六萬	一萬 八萬	四萬 五萬	二萬 七萬	三萬 六萬	8种28张
四萬 五萬 六萬 七萬	二萬 九萬	五萬 六萬	三萬 八萬	四萬 七萬	8种28张
五萬 六萬 七萬 八萬	三萬	六萬 七萬 九萬	四萬	五萬 八萬	7种24张
六萬 七萬 八萬 九萬	四萬 八萬	五萬 七萬		六萬 九萬	6种20张

从上图我们可以看出，四连形和孤立牌一样，也是越靠近内侧进张数就越多。
请记住 3456 和 4567 是麻将 4 张牌组合中进张数最多的。手牌中含有这种形的时候可以当作两个两面看待。

虽然 1234 和 6789 几乎和孤立牌的 4、6 机能一样，但是它们很容易形成雀头，所以拿到也别立马拆了。
可以说四连形是一个好形，应该善加使用。



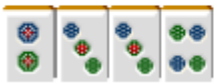
比如这个牌要是轻率地切掉 3 万把面子固定下来的话，说是一种非常没有效率的打法也不为过。

总结、理论：
四连形的进张数很多，
特别是 3456 和 4567 两种，它们是做成面子效率最高的四张复合型。

中膨形

（例）

即面子中间的的那张牌重叠的形。

形	边张 嵌张	两面	对子	有效牌张数
				4种12张
				5种16张

1223 和 7889 两种形进张数很狭窄，而且容易形成恶形，所以它们不是很好使用的形。

但与孤立牌的 2、8 相比，它们拥有容易构成一杯口和当形成边张+嵌张时容易做成雀头的优点。
（67889 的话，摸到 5、6、8、9 都可以形成一组面子+雀头）

2334~6778 非常容易形成两面，它们是非常贵重的形。

总结、理论：
2334~6778 都是拥有 4 种牌使之成为一杯口的好形。

亚两面形

（例）

把这种形正式叫做“亚两面形”总感觉有点怪怪的，
这种形也是需要注意的。

1 1 2 3　2 2 3 4　3 3 4 5　4 4 5 6　2 3 4 4　5 5 6 7
3 4 5 5　6 6 7 8　4 5 6 6　5 6 7 7　6 7 8 8　7 8 9 9

亚两面形全部有以上十二种组合。

这种形制作两面的能力与孤立牌没有什么太大的差别。
（2234 和孤立牌 2、4566 和孤立牌 6 几乎一样）

但是亚两面形有以下 3 个优点：

1. 直接用来听牌

由于是复合型，解决了没有雀头的问题，能够听 6 张。
当然立直也是没有问题的。

2. 有转形一杯口的可能性。

3. 不规则的三面形转换。

两张 1 饼进张稍微少了一些，这里再摸到一张的话包括雀头在内有三种的进张（这里是 8 万和 1、4 饼）。

跳一形

（例）

对这种形一定要有点意识。
9 万虽然是一张浮牌，但是摸到 8 万的话就可以形成 56789 的两面形。
即使是变成了嵌张，好形变化也会比较多。比单独一张 9 万要好用多了。

（下页附有跳一形的所有组合）

形	边张 嵌张	两面	三面	对子	有效牌张数
					4种14张
					5种18张
					6种22张
					6种22张
					5种18张
					5种18张
					6种22张
					6种22张
					5种18张
					4种14张

以上是跳一形的所有组合。

让人意外的是，1235 和 5789 由于面子处在两端，其连续形的作用被消弱，和孤张牌的 5 差不多了。

（优点是可以利用“吃”来做成两组面子，否则一定是愚形）

不过这个和 1、9 单独一张相比还是有很大差别的。

1345 的 1 和 5679 的 9 要比单独的 2 和 8 要更加有用。

总结、理论：

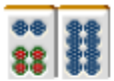
跳一形容易形成良形，利用“吃”可以形成 2 组面子。

（待续）

麻雀的基础 11—麻将的听牌型（一）

能够和牌的牌我们把它叫做“所听牌”。
麻将中有各种各样的听牌形，但基础的有以下五种。
无论有多少张的听牌数，都是由这五种为基础的。

基本的听牌型

形	名称	所听牌	张数
	单骑听牌		3张
	边张听牌		4张
	嵌张听牌		4张
	双碰听牌		4张
	两面听牌		8张

从上面的表格可以看出，两面听牌的优势是非常明显的。

单骑听牌一眼看上去虽然糟糕，但是由于其变化多，而且要是听场上已经舍掉的一张字牌的话，
和牌率是非常高的。有时候比听牌数多的听牌更加有效果。

下面来说说实战中经常遇到的听牌形。

四连形和亚两面形

形	名称	所听牌	张数
	四连形		6张
	亚两面形		6张

四连形可以看作是两个单骑听牌。这个形在形成面子的阶段是超一流的，遗憾的是在听牌时只是很平凡的 6 张听牌。

亚两面形一部分与雀头一体化，比纯粹的两面听牌要少 2 张听牌数。

（例1）

例 1 和四连形不同，和了之后可以算平和。

（例2）

例 2 的四连形听牌，不立直的话是不能和牌的。

另外，亚两面形拥有“可以作为单骑听牌”的特征。

（例3）

例 3 的情况，把 456 万的面子拆开，形成 6 万的单骑听牌。
单骑 2 符+门清自摸 2 符+幺九牌暗刻 8 符=12 符
切上的话就应该是一个 40 符 3 翻的牌，子家的话就应该是 1300-2600 点。

自摸 3 万的话只能够看作两面听牌，荣和 6 万由于少了 2 符，因此自摸的时候要采取点数更高的计算方法。

麻将有着“高点采用的原则”（手牌要按照点数最高的方法解释）。因此例 3 的牌计算为 30 符 3 翻的 1000-2000 点就是错的。虽然不会有什么惩罚，但是这是需要注意的。

暗刻复合型

形	名称	所听牌	张数
	边张单骑		7张
	嵌张单骑		7张
	两面单骑		11张

这是在对子（一）已经介绍过的形。
这是以暗刻为轴的不规则听牌，使用频率是相当高的。

基本三面张

能够听 3 种牌的听牌形都叫做三面张。
首先介绍一下由两个面子链接起来的基本三面张。

形	所听牌	张数
		11张
		11张
		11张

以上 3 种就是所有基本的三面张了。
由它们变化，可以得到含有单骑的三面张：

形	所听牌	张数
		9张
		9张
		9张

由于自己已经使用了 2 张，导致所听牌数减少。
需要注意的自己所听牌也手牌一样也是 147、258、369。

基本的三面听牌和面子组合在一起的时候就有点难于分辨。

（例4）

例 4 这个牌切掉 5 索是可以形成 3 面听牌好手。
可别太马虎把 2 索或者 4 索切掉了啊。

这个形可以可以形成一杯口，而且和牌的效率也更高。
所以最好是能把这个形记住。

（待续）

麻雀的基础 12—麻将的听牌形（二）

了解不规则多面张听牌的知识，不仅可以在混一色和清一色的情况下派上用场，进攻手段的变化也会增加，是非常有利的。

不规则两面听牌

形	所听牌	听牌数
		7张

上图是不规则两面听的一个比较重要的形，虽然还有其他的不规则两面听，但出现的频率极少，没有记忆的必要。

不规则三面听

形	所听牌	听牌数
		5张
		5张
		6张
		7张
		9张
		9张
		10张
		11张

实战中经常见到的三面听牌应该就是这些了吧。
最上面的两个形很难说是一个好形，还是确定为一杯口会比较有利一些。

下面是在某个揭示板上看到的问题，这个时候我会毫不犹豫地切掉宝牌。

（例1）

除了 9 索，摸到任何一张索子都可以听牌，
摸到 2 索的话听牌形也许不是太好，要是摸到 6 索或者 7 索的话。就会形成断平两杯口 DORA2 的大牌。

我觉得只能这么打啊，但是很多人都会选择切掉 6 索（7 索也是一样的），真有点难以相信呢。

实战中最好还是了解一些不规则的进张的例子为好。

（例2）

这个牌本来已经听 4、7 饼了，在这个时候摸到“中”形成了“中”的暗刻。
虽然可以选择切掉 4 饼形成双碰听牌，求自摸三暗刻的打法，但是这里还是切掉 6 饼形成听 457 饼才是正确答案。
随意地切掉 3 饼是不能增加听牌数的。

（例3）

这里要是自摸切掉 1 万的话就未免太马虎了
同样是三面听牌，这里切掉 7 万形成 2、3、6 万的三面听更好。
采用高点法将会有 5200 点的收入。

四面以上的听牌型

这里就给出一些例子好了，
还有很多形自己去探索才有意思啊 XD。

形	所听牌	张数
六萬 七萬 七萬 七萬 八萬 八萬 八萬	五萬 六萬 七萬 八萬	9张
1索 1索 2索 2索 3索 3索 3索	白 1索 2索 3索	9张
1筒 2筒 3筒 4筒 5筒 6筒 7筒	1筒 2筒 5筒 7筒	14张
一萬 一萬 一萬 三萬 四萬 五萬 六萬 八萬 八萬 八萬	二萬 三萬 六萬 七萬	14张
2筒 3筒 4筒 5筒 6筒 7筒 8筒	1筒 2筒 3筒 4筒 5筒	13张
1索 1索 1索 2索 2索 3索 3索 9索	1索 2索 2索 3索 3索 9索	17张
二萬 三萬 四萬 五萬 六萬 七萬 八萬 九萬 九萬 九萬	一萬 二萬 四萬 五萬 七萬 八萬	19张

不管是多么复杂的形，应付多面张听牌的基本就是“3 张一样的牌可以看作暗刻，也可以看作雀头+一个单张“。这样基本就可以搞定所有的多面听牌了。

第二章：牌效率

牌效率 1—根据牌理打牌

根据牌理打牌：牌理指的就是为了有效率地完成 4 面子+一组雀头的理论。
这是麻将中做牌的最根本的想法。
和牌理有相同意义的词语就是我们常说的“牌效率”了。

以一局作为单位来说的话
麻将就是比赛“对局 4 人中谁能够最快的组成 4 面子+一组雀头”的游戏。
因此，根据牌理选择切牌（就是打出的牌）是基础。

麻将手牌有“速度”（和牌速度）、“高度”（得点多少）、“防御力”三个要素。
其中“速度”是最重要的。
其中的原因是“速度”能够给予“高度”和“防御力”以掩护。

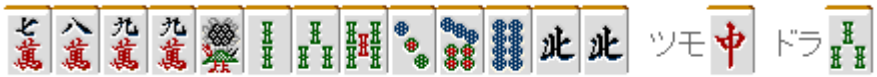
无论多么大的牌只要和不了就不能增加点棒。
尽早和牌可以阻止对手可能和出的牌，实际的收益也可以看作“和了的点数”+“各种未知的收益”。

而且在对手听牌之前就和牌的话还可以避免放铳。“速度”是手牌的生命线。一定要切记：
被手役迷惑双眼而不去和牌是非常不可取的行为。
“华而不实，仅仅是贻误了和牌的巡目而已”
这是漫画“あぶれもん”中的台词，可以说是一局名言了。
前言就说到这里吧，下面来说说根据牌理打牌到底是怎么一回事。

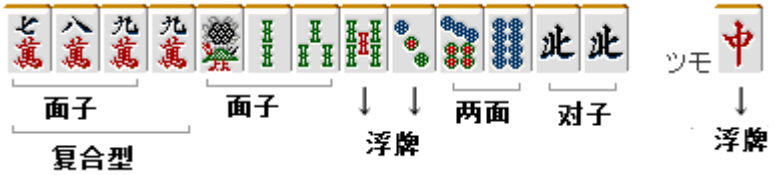
例

这个手牌会有什么想法呢？
有全带幺九的机会，要是索子能够上张的话，也可以做三色同顺。
初学者总是容易有“到底应该去做自己记得的那一个役呢？”这种想法。

因此，像这样：



当摸到中的时候，往往会选择切掉 5 索这样的错招。
从 13（14）张手牌的结构方面去考虑是非常重要的。



手牌的结构如上图，4 面子 1 雀头，我们到底缺什么呢？
目前已经完成了 2 面子和 1 雀头，把 78 饼算作一个面子的话，我们就还差一组面子了。
既然没有其他的搭子，那么就只能用剩下的 9 万、5 索、3 饼和中来构成了。
那么其中最难组成搭子的一张牌是什么呢？

像这样去考虑的话，麻将中到底要切什么牌之类的问题不用很纠结就可以给出答案。
分析手牌，用排除法选出应该切掉的牌，然后将这些牌相互比较就可以了。
重要的就是这个“比较”，“比较”的好，就可以将错切大幅减少。

上面这个牌，面子和搭子没有用到的 9 万、5 索、3 饼和中就是应该切掉的候选牌了。
斟酌一下这些牌有着怎样的用处，考虑一下哪一张是最没有用的牌。
将应该切的牌理出，然后反复的比较。这就是麻将的基本——根据牌理打牌。

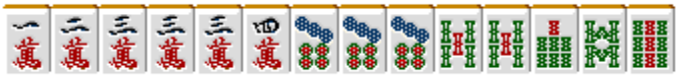
（待续）

牌效率 2—有效牌和张数

我们都知道麻将需要反复从手牌中选出一张最没用的牌打出。
上一章我说了要最优先和牌的速度来选择切牌是最基本的。
那么，具体要以何种指标来进行选择呢？

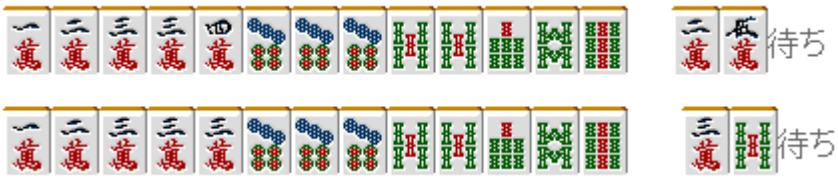
---

1. 张数和概率

例1 

例 1 在 3 万没有什么危险的时候一般都选择切 3 万。
我们重新考虑一下，为什么切 1、4 万是错的呢？
因为切掉 3 万之后我们的听牌型为良性（两面）。

我们实际比较一下吧。



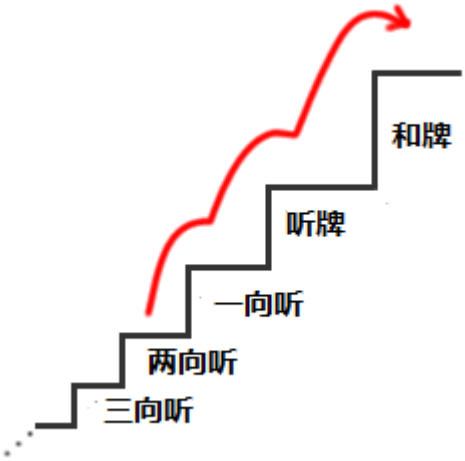
上图中，上面的牌听的牌有 7 张（3 张 2 万和 4 张 5 万），下面的是 3 张。
当然其他玩家的手里和王牌中也许会含有几张，所以也不能纯粹的说就是 7 张和 3 张。
也有可能山牌中 2、5 万一张都没有了。
但是实际上我们没有办法确定山牌中到底还剩下几张，毕竟我们都不是超能力者。

实战中，7 张和 3 张相比较，听 2、5 万是比较有利的。
“张数越多就越有利”，这是麻将中的一个基本定理。
要是无视这个定理的话可是赢不了牌的。

2、5 万的张数多=2、5 万和牌的概率就高=大多数情况下选择 2、5 万才是正确的
想这样去思考着打麻将是非常重要的。
麻将不是比第六感的游戏，而是比“得失感觉的敏锐性”的游戏。

2.进张数

例 1 是已经听牌的情况下比较听牌形。而在没有听牌的情况下比较张数的多少也可以使应该要切的牌变得很明确。



我又把这个图拿出来了。
离和牌还有一段距离的时候，直接考虑通往和牌的最短路程是很困难的。首先是要找到上一个台阶（两向听的话就是到一向听）的最短路程，一步步地尽快地向着和牌迈进。

例2

例 2 是一个两向听的手牌。
把摸到后能够使它成为一向听的牌罗列出来的话就有：1 万、3 万、7 万、4 饼、5 饼、2 索、5 索，一共 7 种 23 张。
这个就是“进入一向听的进张数”。

例3

例 3 和例 2 的牌型差不多，但是例 3 也是七对子的两向听。
所以例 3 的“进入一向听进张数”为：

一共 13 种 35 张。
数量比例 2 多了不少，很明显就能看出例 3 的牌形比例 2 的牌形要好。

我们可以像这样通过数出手牌的进张数来评价一副手牌的好坏。
根据进张数对手牌进行的评价，在后面的讲座中还会遇到几次。

---

3. 改良

如先前的进张数所示，例 2 的手牌在摸到 4 索之后切 1 索后，向听数虽然没有发生变化。但是却让手牌的进张数增加了。
因此 4 索也不能说不是一张有效牌。

有效牌即是：
A：是手牌向听数下降的牌。（进张）
B：使手牌的进张数增加的牌。（改良）

例4

例 4 是一个听牌的选择。
现在 2 万、3 饼的双碰和摸到 4 万、后切 2 万听嵌张 3 万的进张数都是 4 张。
这里我们比较一下改良吧：

从上图看出，上面的牌有形成 3 面听的机会。因此这里选择保持双碰才是正确的。
这里采用了一种当进张数相同时去比较改良的方法。不过需要注意的是，相比改良而言，进张数的优势有更高的价值。也就是说进张数应该比改良要优先考虑。
首先考虑进张数是牌效率中的基础。

切记不要将进张数和改良数视为同一个等级，将两种的数量加起来考虑。这点需要注意。

（待续）

牌效率 3—浮牌理论

麻将中一共有 34 种牌，我们来看看它们各自有什么机能吧。

---

1. 基本牌理

---

34 种牌从对子变成刻子的概率都是一样的。
但是从对子→刻子来说，更加容易鸣牌（容易打出）的字牌和靠近两端的牌比较有利。

而构成顺子的能力越靠近中间则越强。
字牌只能形成刻子。
以门前清为前提的话

<形成面子的能力>：
数牌 3~7>数牌 2、8>数牌 1、9>字牌
可以如上划分一个等级。
越靠近中间的牌就越有利。

字牌则是形成刻子之后有役的牌价值比较高，其价值排序如下：
双东、双南>役牌>客风牌

鸣牌之后能够保证一翻的役牌价值很高，虽然其重要性比老头牌（数牌的 1、9）高的情况很多见
但是场上切出一张之后，其价值就会大大减弱。
要是切出两张的话，就几乎派不上什么用场了。
这个时候拿着的话，几乎都是用作安全牌了吧。

---

2. 牌的相互作用

即使是孤立的数牌，当它们相隔 3 的时候也不是那么招人喜欢的。
特别是 14 和 69 这种组合，这里的 1 和 9 是几乎没有什么价值的牌。

14 的进张为 1~6（排除摸 1 的情况，其进张和单独一张 4 一样）
69 的进张为 4~9（排除摸 9 的情况，其进张和单独一张 6 一样）
14 只有在摸到 2356 或者 2335 等情况下形成 2 组面子才能产生作用。

相隔 3 的数牌，我们把它们叫做“筋”
“同时拿着筋牌，会导致其一张牌的价值下降”，这是一个定理。

最明显的就是 14 和 69 的组合了。25、36、47、58 同样也会使进张（能够形成搭子的牌的种类）出现反效果。

由于筋牌的进张会有重复，从结果上来看，进张数就减少了。

通过上面的表可以一目了然，
2 万和 5 万有重复的进张 3 万和 4 万，这就变向导致进张数变少了。

25 的情况下，摸到 1 形成 12 边张的话，估计也高兴不起来。
25 的情况应该有摸 3 形成两面的意识。那么当 1 很少（或者没有了）或者 5 是赤牌的时候，

2 的价值就会有所下降了。58 的 8 也是同样的道理。

36 和 47 的话，由于各自牌的价值都还较高，在序盘拿到这种筋牌组合也不用太在意。
但是像下面这个例子的靠张一向听拿着筋牌就是不利的。

例

这里切掉 7 万的话损失就大了。同时拿着 4 饼和 7 饼会出现筋的反效果。
如果没什么提别的条件的话，这里切掉 7 饼才是正确的。

总结、理论：
拿着筋牌会由于进张牌重复导致进张牌的张数减少。
特别是 14 的 1 和 69 的 9 几乎没有作为面子替补的机能，应该尽早切掉。

最后来说说相隔 4 的组合吧。
它们是 15、26、37、48、59
这种组合在摸到中间的牌时可以形成一个两嵌，是需要好好利用的。

比如 59 饼摸到 7 饼的话，就可以形成 579 饼的两嵌，但总毫无意义的去这么考虑也是有害的。
59 饼的组合即使没有 9 饼，摸到 7 饼也能够进张。
如果拿 59 饼与 5 饼+9 条相比 59 饼的进张就少了一种。
59 饼切掉 9 饼之后，也只有摸到 78 饼才会导致失败，这里的 9 饼并没有什么特别的意义。

相隔 4 的组合虽然可以形成两嵌，但是也不能说这是十分有利的。
从结果上看，完全没有“向两嵌做牌”这种考虑的必要。

（待续）

牌效率 4—搭子理论（一）

1. 基本牌理

一个搭子的评价要点有以下 5 个：
1. 进张数（能够完成面子的牌的数量）
2. 改良（变换为两面，三面，两嵌等）
3. 打点

4.听牌时是否容易和牌
5.山牌中留下的张数

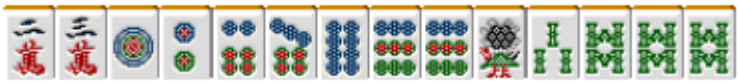
本次先对最基本的 1、2 两点经行一个评价。

再来看看我在第一张讲到有关搭子之间的一个优劣排序：

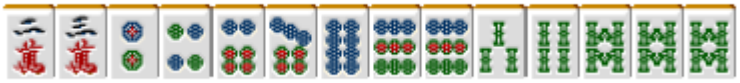
两面>两嵌>嵌张>边张

2.实际的比较

我们用实战中“面子超载”（其实叫搭子超载才是正确的）的一向听的手牌来进行一个比较吧

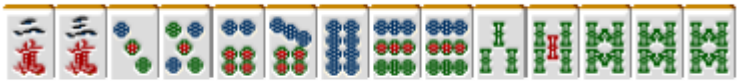
例1 

由上面搭子优劣的公式来看，这里应该要拆掉 12 饼。

例2 

这里也是因为两面>嵌张，所以应该从饼子的嵌张开始切。
但是为了让 5 饼能够成为有效牌，应该从筋牌 2 饼开始切。
要拆掉嵌张搭子的时候，多数情况都是从外到内的顺序切。
但是考虑的牌的危险程度，从内往外切也是可以的。

如果这里要去做三色同顺或者断幺的话，从而破坏手牌切掉 9 饼的话就只能说是一种“例外”了。
这个手牌已经有两组面子+一组雀头，还需要两组面子。那么从“剩下的 3 个搭子哪一个是不需要的”来分析手牌是非常重要的。

例3 

同样是嵌张，它们的进张数都是一样的。
我们来比较一下饼子和索子的改良吧。

	两嵌变化	两面以上变化	双碰和嵌张变化
饼子			
索子			

这么以比较，饼子比索子更加容易形成好形。所以这里切掉索子是正确答案。
那么 35 索按照什么顺序来切比较好呢？
从危险度高的 5 索开始切是多数的打法。

例4

嵌张的三种类进行比较，最优秀的就是摸到 7 万可以形成三面的万子嵌张。
饼子和索子相比，索子难以形成两面
所以切掉 9 索是正解。

例5

例 5 是三种两面搭子的比较
从结果上说，这里应该从 3、4 万开始切。
由于万子的两个搭子有重复的进张 5 万。
如果切掉索子的话，则会减少 4 张进张牌。

假设你切掉 4 索之后很走运的摸到了 5 万，形成了一个三面。
但是这么考虑其速度也不及切掉万子。（具体的计算省略= =）
像这样搭子进张重复的情况，我们把它叫做“二度进张”。
一般情况下效率是不高的。

无论切掉万子的哪一个搭子都没什么太大的差别，但是这里由于摸到 6 索的话就有形成三色的希望
因此，这里切掉 3、4 万才是最正确的一手。

这里最差的一手就是为了去做断幺而切 9 索放弃了一向听，

例6

例 6 会弄错的人应该很少。
这里万子因为“二度进张”导致进张狭窄，所以这里该切掉 1 万。

总结、理论：
进张重复的情况我们把它叫做“二度进张”
一般情况下，避免“二度进张”才会有好的效率。

（待续）

牌效率 5—搭子理论（二）

搭子理论（二）：

关于两嵌
两嵌就是像 246 这样由嵌张复合的形。
虽然它的进张数有 8 张，但是
1. 需要使用 3 张手牌
2. 最终成为听牌形时只能够是嵌张。
从上面两点可以看出，嵌张的机能性还是远远不及两面。

---

1. 两嵌与双碰

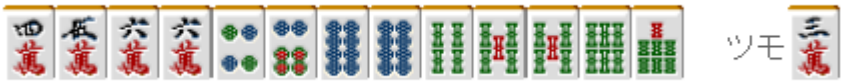
例1 ツモ

当遇到两嵌的问题是，我们应该选择双碰。

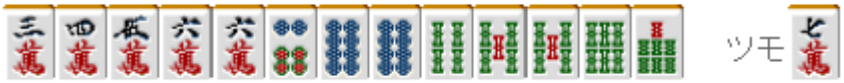
例 1 切掉 3 万有形成平和的概率。
要是摸到 2 万或者 4 万的话就可以听牌了。
相对于切掉 1 万或者 5 万，切掉 3 万的听牌进张数要多一种，看起来选择两嵌才是比较正确的选择。

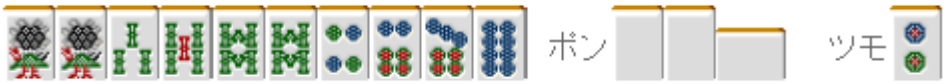
但是从听牌效率来看，这里只有切掉 1 万这一手。
因为摸到 2 饼或者 4 饼的时候就会形成完全的平和一向听。

当有雀头可以形成两面的中张牌时，
一般情况下选择“嵌张+双碰”比两嵌的改良要有利一些。

例2 

例 2 有三色的机会，大家一定会很想切 8 饼吧。
但是考虑到万子三面的变化，这里切掉 4 饼才是比较好的一手。



例3 

例 3 是已经鸣牌的手牌。双碰进张会比较有利。
应该切掉 5 索，让 1 索和 8 索能够碰听。
虽然切掉 1 索形成两嵌进张数没有变化，
但是听牌速度就相差很大了
吃只能吃上家，但是碰是可以碰所有人的。

例4

虽然通常选择双碰是正确的，但凡事也不是都这么的简单。
例 4 切掉 8 万进入一向听寻求改良
有效牌除了 3 万，还有 1 饼。

这里在切掉 4 万或者 8 万，进张数就会增加不少。
如果例 4 切掉 4 万去保留双碰的话，5 万就不能成为有效牌了。

总结、理论：
选择两嵌还是双碰需要比较各自的改良张数。
一般情况下，双碰的更加有利的情况多一些。

---

2. 容易被忽视的两嵌

与面子复合的两嵌容易被忽视，这点必须需要注意。

例5 ツモ

例 5 这样的牌有人会很随意的把摸到的 9 饼切掉。
虽然有形成一杯口的机会，
但是把 567 饼的面子拿开，会有 579 饼的两嵌。
把 9 饼切掉就把 8 饼的进张完全消除了。

例6

例 2 是“一气贯通”的一向听，但是万子含有 246 万的两嵌。
即使是摸到了安全牌也别随便地把 2 万切掉了。
别让放过摸到 3 万就能听牌的机会啊。

---

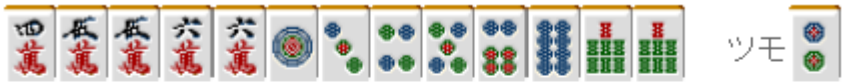
3. 不规则两嵌

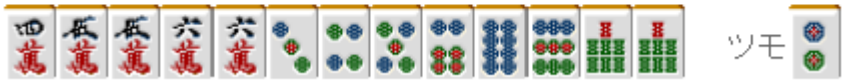
以下是很少见的“相离两嵌”。

像这样的形要消耗 6 张手牌，有着 8 张的进张数。

例7 ツモ

这种形在放弃“一气贯通”的时候经常看到。
例 7 当然是向着门断平和一杯口前进，切 9 饼和切 1 饼就是一个天上一个地下了。
因为后者没有了嵌 2 饼的进张。





（待续）

牌效率 6—搭子理论（三）

搭子理论（三）：

这次讨论复合搭子的处理方法。

---

1. 两面+嵌张形

这里就举上图这个例子吧。
这个形不仅有 4、7 索的进张，还有嵌 2 索
这是一个比较常见的形，不要忽视了嵌 2 索的进张哦。

例1

例 1 是一个非常有名的何切问题。
切掉一张 8 万，保留 7 万的进张才是正解。

例2

例 2 这个牌应该切掉 4 饼，形成嵌张+两面的形，留下宝牌进张的可能。
如果宝牌不是 3 饼的话，这里切掉 2 饼留下一杯口的可能性会比较有利。

---

2. 其他的复合型

例3

例 3 这个牌不做三暗刻和一杯口的话，切掉 6 饼是没有效率的一手。
为了摸到 9 饼也能够听牌，这里应该让自己的手牌进张数多一些。
切 4 万才是最好的一手。

例4

这里切 8 索，是保留了 2 万进张的好手。
如果在摸到 2 万之前索子先构成面子的话，听牌应该就是 58 万了。
与其保留双碰，这里平和的概率要更高。

像这样 8 张的复合型还有以下的组合：

3万，4、7万

2、3万，1、4、7万

6万，1、4万

1、4万，5、8万

最然它们出现的概率不高，但是它们的进张容易被忽略，这个需要注意。

例5

这里切掉 8 索是进张数最广的一手。
摸到 2、3、5、6 索都可以听牌，
切 4 索或者 6 索的话，进张数就会少 4 张，是很不利的。

（待续）

牌效率 7—切牌选择的思考方法

切牌选择的思考方法：

只是单纯的向着和牌来选择切牌的话，其实也并不是那么难的。
上级者一般一眼就可以判断出效率最高的一手。

为什么他们能瞬间就判断出来呢？
我觉得有以下两个理由。

1. 把手牌模式化，掌握了手牌进张数最广的一种切牌方法。
虽然配牌几乎不会有两次一样的情况。
但是向着和牌前进整理手牌的方法是可以模式化的。
特别是要记住一些出现概率非常高的形的正确切法。
要是连续出现巨大损失的切牌，成绩也是好不起来的。

2. 学会更加优越的比较方法
“切 A 之后有效牌是 XX 种 XX 张，切 B 之后……”
实战中去这么比较张数是不现实的。
即使不这么比较，我们也能够选出进张更广的切牌。

我觉得 1 和 2 两点就是“牌理的精髓”
在麻将的战术中，人们总是更加重视 1，
不知道为什么 2 却几乎不怎么提及。

例1

比如这个牌切 5 索
不仅听牌的进张数最多，也不存在手役的差别，是绝对的正确答案。
但是，在实战中我很少会和例 1 作出同样的选择。

例2

例 1 是许多麻将战术书都介绍过的问题。
很多人都已经把这种形模式化了吧。
“三组相隔 1 的对子总是切掉中间的那张就对了”。但是，事实上并不是这样的。

例 2 是一个 4 组对子的情况。
不管切掉 3 索、5 索、7 索、8 万中的哪一个，进张数都是一样的。
这样的话，放弃一杯口而去切掉 5 索也就不能说是一个正确的选择了。

我个人觉得相比 1 而言，2 才是更加重要的技术。
我认为牌效率模式化的目的在于“防止失误，加快选择切牌的速度”
本来记住各种形的组合就是非常有限的。
要不管拿到什么样的牌都能够正确选择才是我们理想的境界。

关于牌理的研究，我觉得分为以下 4 个部分来分别对应是比较好的：

1. 三向听以下
2. 两向听
3. 一向听
4. 听牌

为什么把三向听以下归为一类呢？原因有两个。
一是三向听以下的手牌一眼去判断向听数比较困难；二是由于这个时候要整理不要的牌，了解向听数也没什么必要。

1. 三向听以下的基本牌理：
对于初期阶段的手牌，最好是去比较“切这个牌会有什么样的损失”。
没有去拘泥于“降低向听数”的必要。
虽然有些选择很微妙，不过也没有必要去深究那些差距不大的选择。
虽然细小的差别对效率也很重要，但我们更多的是应该考虑留下一些手役的可能和将来的防御问题。

2. 两向听的基本牌理：
比较进入一向听的进张数是非常重要的，
如果有 1、2 张的差别的话，选择进入一向听之后进张数更多的情况会比较有利一些。

“距离听牌越近，进张数就会越来越少”，这是麻将的一个重要性质。

最后的难关就是“一向听→听牌了”，这里进张数太少的话和牌就会比较困难了。
因此，两向听的进张数少一点没关系，进入一向听之后的进张数是否宽广才是我们应该重视的问题。
（但是“重视两向听的进张数”也是一种根深蒂固的想法。）

两向听的时候对于“孤立牌残留的形”或者“搭子超载”形的处理也不是那么难的。

3.一向听的基本牌理：
这个时候进入听牌的进张数就是最重要的评价指标了。
一张两张的差距也千万不能小看。
但是当听牌进张数无论如何都很少的时候，可以减少进张数寻求改良。
当进张数没有差别的时候，比较改良的张数是较为有效的对应方法。

4.听牌的基本牌理：
能够和牌的张数无疑是最重要的。但是对于荣和来讲，也不是张数越多就越容易和牌。
如果听的是比较容易被打出来的牌，可以说是一个好的听牌。
但是“听牌被打出来的难易度”是很不好数值化的东西，所以张数还是我们考虑的第一基准。
当张数没有差别的时候，考虑手牌的变化张数是很重要的。尤其是单骑听牌，手牌变化是很丰富的。

以上所讲的只是概论，
下一节将会以具体的牌型进行验证了。

（待续）

牌效率 8—初期牌理（一）

初期牌理（一）：

三向听以下的手牌牌理的难点在于自己的手役可以达到何种程度。
即使进张数很少，也可以考虑鸣牌来加速自己的听牌速度。

为了让结论更加明确，这里的讨论都是以门前清为前提的。
对于初期牌理，先从有好几张浮牌的情况开始举例说明吧。

例1 ツモ ⇒ 切り

有孤立牌的时候，最好是相互比较孤立牌各自的机能。
这里的 7 万，2 饼，1 索，南不是面子，不是搭子也不是对子，是完全的孤立牌。
机能最差的不用多说，大家都知道是南。
南只有在摸到南的时候才有变成对子或是面子的能力。
大家都明白，形成顺子当然是数牌有更高的价值。
因此这里只能切掉南。
虽说这里切掉 1 索也没有什么太大的损失，
要是“摸到 2 索或者 3 索而又没能摸到 4 索的话”，形成一组面子就失败了。这里没有切掉 1 索的理由。

例2 ツモ ⇒ 切り

这里切掉北是完全没有问题的。
不过反正这里摸到 2 索或者 3 索的话还是会切掉 1 索。
也就是说字牌只有在重叠起来的时候才有用处，
既然这样，下一巡要是有先制立直的话就可以切掉北（安全牌），要是北重合的话就会有两张安全牌可以打，要是有多张北的话，那北不就变成有价值的牌了吗？

总结、理论：
由于孤立的字牌是最难形成面子的部分，
所以切掉没有役的风牌绝对是正确的。
但是，有明显不需要的数牌的时候，
考虑到将来的防守，可以先从数牌开始切。

例3 ツモ ⇒ 切り

孤立牌有四张，从价值最低的开始切。
由于数牌有着 3~7>2、8>1、9
那么 1 万和 9 饼就是首选的不要牌。
这里看似切哪一张都不是那么重要。
但是由于有筋牌 4 万，摸到 2、3 万都不会有损失
切掉 9 饼再摸到 7、8 饼就会有一个面子的损失了。
因此切掉 1 万是毫无疑问的。

例4

孤立牌有 1 饼、9 饼、9 索、白四种。
从门清立直的效率来看，应该切掉白。
但是这个烂牌也不能忽视了当白重合之后鸣牌加快速度的作用。
当有白之外的不要牌时，是不能切役牌的。
9 索在摸到 7、8 索的时候有作用，所以要留下。从饼子开始切。
1 饼和 9 饼的筋有 4 饼和 6 饼。
6 饼已经组成了 456 饼的一个面子
切 9 饼的话摸到 78 饼而又摸不到 36 饼的时候会有损失。
因此这里价值最低的牌是 1 饼。

例5

同种数牌进行比较时，应该留下连续形。
同样是老头牌（1、9），跳一形这种连续形比孤立的老头牌无论是进张还是改良都要优秀。
（第一章：4 张复合型）
通常情况下，没有形成面子的老头牌一定比对子和搭子更没用。
（当然与混一色等手役有关的时候除外）
这里选择切 1 万、5 万、8 索都是相当不利的选择。

总结、理论：
从牌理上看，孤立的老头牌比任何一种对子和搭子的价值都要低。

例6

例 6 是一个 2 饼和 8 万的比较。
关键是现在摸到了 5 万。
切掉 8 万之后就算再摸到 7 万也可以形成一个嵌张搭子。
但是切掉 2 饼之后再摸到 3 饼的话就是一个完全的损失啊。
同时拿着孤立牌的筋牌是不利的。（第二章：浮牌理论）

8 万和 2 饼处在不管切掉谁都没什么太大差距的等级，这里切掉 7 索是完完全全的恶手。
数牌的 7 比 8 要更加优秀，这是麻将的常识。
这个牌有形成一杯口的机会，切掉 7 索对手役方面是一个巨大的损失。

不知道为什么有人对 7789 这种形产生抗拒心理呢？

例7

对于暗刻四连形的处理需要注意的是当手牌中有两组对子的时候。
由于已经不需要雀头了，所以必须由这种形做出两组面子。不过这样是很难形成面子的。
由于 3 万已经很薄了，再摸到 14 万会非常痛苦的。
这里的 8 饼可以有摸到 7 饼的期望，可以说是十分优秀的。

（待续）

牌效率 9—初期牌理（二）

初期牌理（二）：

上一回介绍了通过比较浮牌可以选出切牌的手牌。
这次我们来看看搭子间或者浮牌与搭子的如何比较。

---

1. 六搭子一雀头形

这种牌只要单纯地比较搭子就可以了。

例1

根据搭子定理，这里应该从边张搭子开始切。
之后再摸到 3 饼虽然振听了，但是也比切掉 1、3 万要好。
而且这里从外往里切会有不少好处。

例2

这里全是两面搭子，应该切掉有二度进张的索子。
考虑的有三色的机会以及听牌时 69 索比 36 索要好一些，所以这里不能切 78 索。
这里需要注意的是，切掉 1 饼的话就会成为 4 向听。
把唯一的雀头切掉是一定会使向听数增加的。
即使是想做断幺，这里切掉 1 饼只能说是一个恶手。

例3

例 3 全是有二度进张的搭子，
这里去考虑“切这个牌会有什么损失呢？”的话会是非常纠结的。
万子是两面搭子当然要留下。
饼子和索子相比，应该留下 6 饼的进张把摸到的 3 索切掉。

总结、理论：
六搭子形应该把损失最小的那个搭子拆掉。
把手牌中唯一一组雀头拆掉是绝对不可以的。

---

2. 五搭子+浮牌

基本的方法就是比较留下的孤立牌即可。

例4

由于万子已经有两个两面搭子，这里 5 万几乎没有什么用处。
以后可能会摸到 2 索或 4 索，所以 3 索有留下的价值。
这里选择切 9 饼的人，没办法，只能说你得了“断幺病”了。
不去做断幺不但可以多 2 种进张牌，而且在一组面子都没有完成的情况下去鸣牌做断幺是很危险的。

例5

这牌可以说有 5 个部分，7 饼的边张和嵌张的二度进张可以说是相当烦人。
有这种恶形搭子的时候，留下孤张牌是非常可取的选择。

例6

例 6 有 369 饼的三度进张，这使得边张的价值变得极其的低。
留下浮牌可以让今后的手牌进行的更加顺利。
由于饼子的进张牌限制太多，去做“一气贯通”是不现实的。

总结、理论：
五搭子形基本上只要把价值最低的那张浮牌切掉就可以了。
有二度进张的边张搭子等不好的搭子的时候，
把搭子拆掉留下浮牌会比较有利。

（待续）

牌效率 10—两向听的牌理（一）

两向听的牌理（一）：

首先来看看浮牌比较的情况。
手牌符合已经完成一组面子+一组雀头同时含有 3 个搭子（包括对子）时
拆掉已经完成的面子自然不用说，拆掉手牌唯一的一组雀头会使手牌速度严重下降，是绝对不可以的。
（也就是返回三向听）
首先把要切的浮牌候补选出来，然后进行比较即可。

例1

这里 113 万构成了一个搭子的空白，
拆掉这个空白会使进入一向听的进张数减少。
因此这是选择浮牌的一个基础。

单纯地拿 2 索和 7 饼比较的话，毫无疑问应该切掉 2 索。

例2 ツモ

⇒ 切り

这里应该比较没有形成搭子空白的 3 万和 5 索的价值。
万子有形成连续形的可能，是很不错的。索子由于有 23 索的搭子，这里摸到 4 索就可以进入一向听，所以留着浮牌 5 索也没什么意义。345 的三色只有那么一点点留下的价值。
留下 5 索，摸到 6 索的话会形成 147 索的二度进张，所以索子比万子要差一些。

例3 ツモ

⇒ 切り

这里应该比较没有形成搭子空白的 4 万和 9 索的价值。
虽说构成了 7899 索的连续形，但是两端的牌形成面子的能力远远不及中间的牌。

例4 ツモ

⇒ 切り

非常微妙的选择。
对子很多，四连形的 1 饼和 4 饼没有什么价值。按照牌理来说，1234 饼和 3 索的价值几乎没有什么差别。
因此这里可以选择手役的差别。
饼子就算做成了两面也无法形成断幺。
索子的话，摸到 2~5 索还有做断幺的可能性。
（注：这里作者的意思是考虑到手役的差别，切掉 1 饼，把 234 饼的面子固定有形成断幺的可能性。）

目前为止都是讨论的浮牌的选择，
那么也是有拆掉搭子的情况的。

例5

像例 5 这样的 3 对子形，不留下双碰进张也是可以的。
虽然 7 万和 6 饼是浮牌，但是这里最好是把两个都留下切 3 万。
不惜损失一张进张牌，留下改良的机会会比较好。

另外，就算是机能差的牌有时候也应该留下。

例6

⇒
切り

遇到像例 6 这样已经把两面搭子集齐的情况时
把 7 饼留着也不能形成比现在搭子更强的搭子了。
这样的话，就应该把将来可能会有危险的 7 饼先切掉。

总结、理论：
一面子+一雀头+3 搭子的两向听，选择残留浮牌中最没用的是基本。
根据手牌不同，把 3 张一组的搭子变成 2 张一组的单独搭子，去留下浮牌会比较有利。
这种情况几乎都是把 3 对子形中的其中一个对子变成两面。

牌效率 11—两向听的牌理（二）

两向听的牌理（二）：

这次来看看已经完成一组面子并且有 4 组搭子的情况。
没有浮牌的时候，我们有两种选择：
1. 拆掉机能最差的一组搭子。
2. 把多张的搭子变为单独的搭子，维持 4 搭子。

根据最近的研究，方法 1 是比较给力的打法。
本讲座就以方法 1 为基础进行讲解。

下面来看看实际的手牌吧。

例1

⇒
切り

这里索子有 3 索的二度进张，因此应该果断拆掉 12 索的搭子。
切 3 饼会使进入一向听的进张数变少，是恶手。

例2

⇒
切り

嵌 8 饼的进张数是 4 张，8 万和 4 索的双碰进张也是 4 张。
同样是 4 张的话，为了能够形成平和，切 4 索不是更好吗？
在古老的战术书中确实切 4 索是正解。
但是进入一向听之后差别就出现了。

变化A

变化B

很明显下面的一向听更为有利。
4 索也会成为有效牌饼发挥一定的作用。
这里只能拆掉 79 饼的搭子。
而且拆掉嵌张搭子还有其他好处，可以多一张安全牌。
这里再摸到 6 万、7 万、9 万、7 索、8 索、2 饼、3 饼的话一向听的进张数将会变得更加宽广。

变化C

例3

⇒
切り

按照“拆掉机能最弱的一组搭子”的想法的话，饼子算上双碰进张有 8 张的进张数，因此要留下。
比较一下万子和索子的嵌张。
还是索子的嵌张更加容易变化成两面，
这里要是再摸到 5 万的话会形成二度进张，所以这个时候还是应该拆掉万子的搭子。

例4

⇒
切り

明白“拆掉机能最弱的一组搭子”这个道理的话，这个手牌应该不会纠结的。
比较一下对子的改良种类。
2 饼摸到 3 饼的话会形成三面，147 饼会成为有效牌。
进张数只有两张的单独对子 1 索是机能最弱的。
切掉 1 索才是正解。
这里摸到的不是 6 索而是 7 索的话，切掉 1 索也是最正确的。
但是实战中也有很难比较的搭子的情况。

例5

这里万子和饼子的嵌张很难比较
虽然切哪边都无所谓
不过这里切 2 索保留判断是比较给力的一手。
实战中这牌拆掉嵌张搭子对听牌速度的影响也就那么一点点
但是之后可以根据 8 万和 8 饼那一边比较薄来采取相应的对策。
将来有可能形成 14 索听牌，这里切掉 2 索对于 1 索听牌的是有好处的。
因此这里切 2 索也不坏。

总结、理论：
完成了一面字+一雀头+4 搭子的两向听，没有浮牌的时候拆掉机能最弱的搭子是基本。
但是在很难判断的情况下（没有明显机能弱小的搭子），可以先把手牌中的两面搭子先进行固定来扩大自己判断空间。

牌效率 12—两向听的牌理（三）

两向听的牌理（三）：
目前为止我介绍的两种模式都是不容易达成目的的手牌。

1.4 搭子+浮牌

这种情况留不留下浮牌是关键。

例1

⇒
切り

例 1 中明显有 13 饼这个比较弱的搭子，
有能够形成连续形的机会，浮牌 7 索应该毫不犹豫的留下。
去做打点不错的断幺平和一杯口才是更加有魅力的打法。

例2

⇒
切り

但是例子 2 就比较微妙了，虽然切 4 饼是比较有力的一手，
由于这里想要做什么大的手役很困难，因此直接切掉 5 万
进入两向听，把一向听进张数最大化是比较好的。

例3

⇒
切り

例 3 已经有 3 组两面搭子了，这里已经没有去做两面搭子的必要了。
因此切掉 3 索，同时也还能够为摸到概率比较低的 2 饼做准备。

---

2. 无雀头形

无雀头形的选择很多时候会很困难。

例4

⇒

虽说切 9 索也不坏，
不过从听牌速度来看应该以面子优先，切 1 索更有利。

能够进入一向听的张数：
切 1 索会损失 1、4 索的 6 张，
切 9 索会损失 8、9 索的 7 张

虽然这看起来没什么太大差别，
切掉 1 索的话，摸到 4 索会成为非常有效的一张牌。
另外摸到 3、4、7、8 万，万子形成雀头时去拆掉索子嵌张的时候会损失 4 张听牌机会，这里差别是很大的。

变化A

变化B

例5

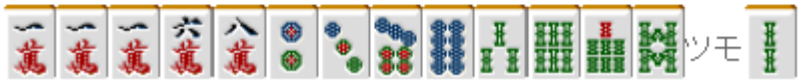
⇒

3 万和 3 索相比较
摸到 2 万的时候可以进入一向听，
摸到 2 索还是两向听

虽然有些微弱的差距，但是万子能形成连续形，还是留下比较好。

变化A

变化B

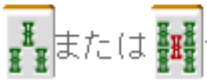


---

3. 七对子相关

七对子的两向听，也就是说 4 对子形。

例6

⇒ 

面子手来说是三向听，七对子是两向听。
因此这里不能对对子下手。
一般情况下是留下对子和面子的复合型，圆滑地向面子手前进。

例7

⇒

面子手和七对子都是两向听的时候是容易迷茫的地方。
由于这里没有确定平和，
这里切掉 2 饼，留下七对子的可能性比较好。

例8

这里已经全是两面搭子了，切掉对子的 9 饼做平和是没有问题的。

（待续）

牌效率 13——一向听的牌理（一）

一向听的牌理（一）：

一向听的牌理，是做牌中最重要的技术。
原因是其对和牌率有着很深的影响。

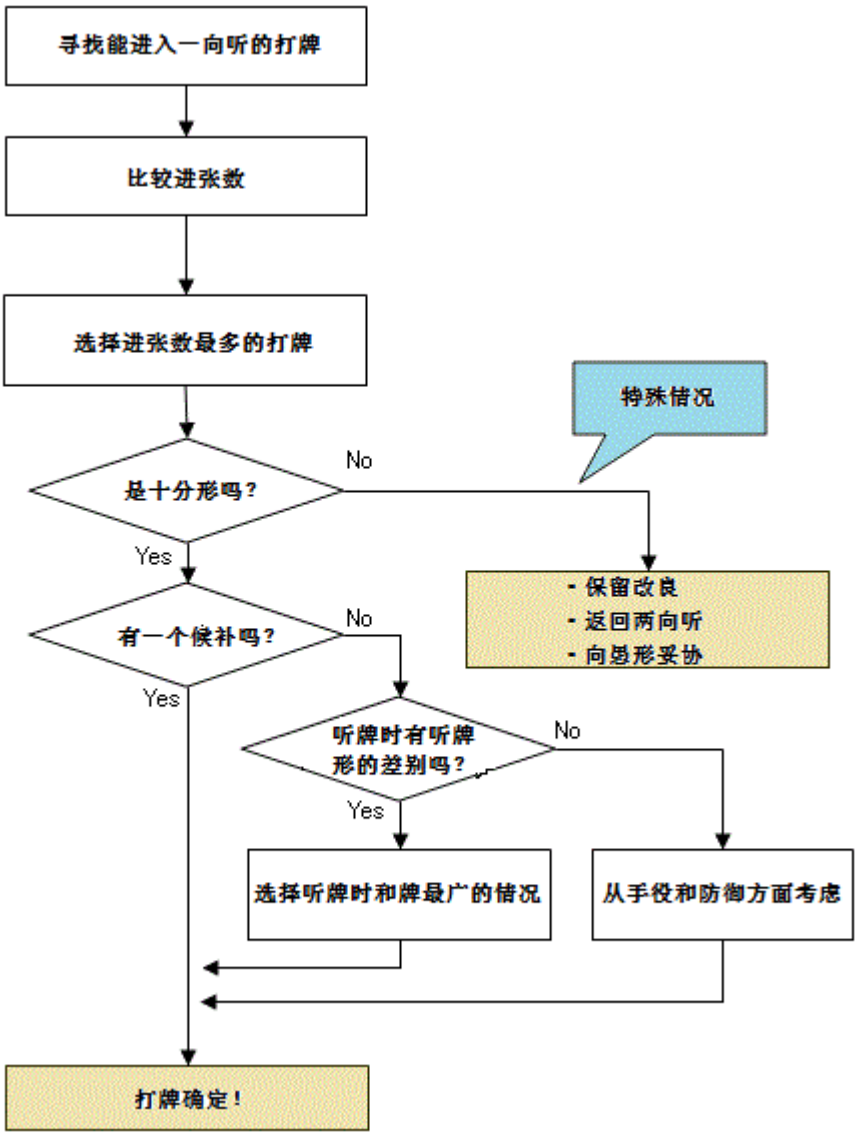
不能说对于“无论怎么打都和不了的牌”就能多少有一些效率低下的切牌，
在和牌前的失误有时会是致命的。

---

1. 基本的思考方法

最好是能够像下图一样进行打牌的选择：

（图见下页）

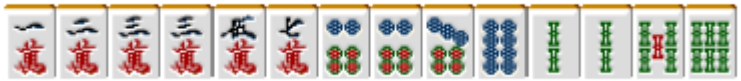


从上向下看，菱形方块是分支点。比较困难的是“特殊情况”，其中包括“选择了进张数最广的切牌也不是最好的情况”。

---

2. 基本情况

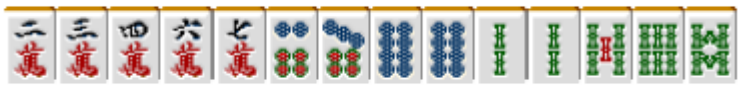
十分形的基准比较难，
要我看的话，进张数在 16 以上的话就可以看作十分形了。
也许有点过分期望了，但即使有 16 张的进张数，到听牌平均也要花上 7~8 巡。
（想知道如何计算的请看别的网站）
想想 1 局也就 18 巡，这个标准已经是很极限了。

例1 

切 6 饼一向听的进张数是 16 张。就把这个当作合格点吧。
明显把索子先凑齐会形成愚形听牌。但也不能切掉万子去减少 4 张进张数。
能够让进张数达到最大的切牌有 2 种以上时，或者只有 1~2 张差别的时候，
比较一下它们之间是否有听牌形的差距。

例2

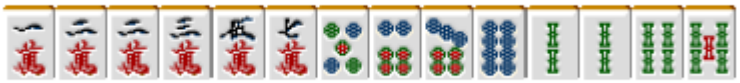
这里切 5 万和 6 索都有 16 张的进张数的一向听，比较一下听牌形的差别。
为了容易形成两面听牌，这里应该切 6 索。

例3 

这是一个十分形，进张数和听牌形都没什么差别。
为了能够做三色，应该把 8 索留下
这前面的都没什么难度吧。

---

3. 非十分形

例4 

进张数只有 12 张，是非十分形。
这里首先考虑的是改良。
浮牌 2 万和饼子的连续形形成两面的能力完全不能比。
例 4 只有切 2 万一手。

例5

例 5 是一个“进入一向听呢？”还是“返回两向听？”的选择。
这里我想要避开自己已经使用了一张的 3 饼听牌。

由于断幺、平和等手役（得点力）和立直之后的和牌率（失点的防御力）等影响，不一定进入一向听就是有利的，这也是麻将的一个难点啊。

这里我觉得切 2 饼比较好。

接下来我根据我的想法来彻底地对一向听的牌理进行一个讨论。

（待续）

牌效率 14——一向听的牌理（二）

一向听的牌理（二）：

首先来说说面子超载形。
运用目前为止说到的知识的话，都能够打出正确的一手了。

例1

⇒

两面听牌比嵌张听牌更有利，这是常识。
摸到 4 万能够形成三面，所以这里从 1 万→3 万这样切。

例2

⇒

两个嵌张的比较，
3 索有二度进张，切 2 索。

例3

⇒

去做一杯口进张数太少，从打点来考虑也是不利的。
这里还是要避开二度进张的 1、4 饼才是正解。

例4

⇒

都有相同的进张数（12 张），听牌形也是相同的嵌张。
那么改良的张数怎么样呢？
万子的改良只有摸到 5 万的情况。
饼子的话有 3、4、8、9 饼，十分丰富。
（双碰等同样变化除外）
嵌 2 万和嵌 6 饼虽然有听牌的差别，
但是从变化的角度看，这里切掉万子才是正统的打法。

例5

⇒

同样都是两面搭子的选择。
由于自己已经使用了 1 张 6 索，很容易忽略这个对 78 索的搭子是不利的。
切掉 2 索，把索子变为“一面子+两嵌”的形式。

☆ ツモ でテンパイ

例6 ツモ

⇒ ( ) 切り

一眼看上去，切万子索子饼子都可以。
但是切掉万子的话还可以摸到 6 万这个失张有效牌。（注：原文是裏目，意思是自己已经损失的进张。这里切 45 万，会损失掉 6 万这个进张，因此 6 万就是一个裏目，以后译为失张）

☆ ツモ

如果没有什么场面上的差别的话，这里切掉 4、5 万才是正确的。
忽略一些细小的地方虽然没什么关系，但一定要有回手摸失张的这个意识。

（待续）

牌效率 15——一向听的牌理（三）

一向听的牌理（三）：

我们来验证剩下 2 个搭子的一向听。

例1 ツモ 切り

这是剩下两个两面的很舒服的一向听。
这种牌应该要留下双碰进张的听牌可能性。

	听牌机会	进张数
切り		20张
切り		16张

虽然索子的四连形有“一气贯通”的可能性，
但是从打点方面考虑也是不可行的打法。

如果双碰进张已经很薄的话，用安全牌进行替换会比较好。

例2 ツモ

⇒ 切り

不管是切 2 饼还是 5 索，听牌的进张数都是 23 张。
这里来比较一下听牌时的情况。

变化A ツモ

变化B ツモ

正好双碰进张的时候，前面切掉了 5 索的话，这里可以形成三面听牌。
虽然是很细小的差别，由于这个是实战中经常遇到的形，打法可以机械一点。

例3 ツモ

⇒ 切り

	听牌机会	进张数
二萬 切り	三萬 ●●●●●●●●●●●●●●● 中	15枚
四萬 切り	二萬 ●●●●●●●●●●●●●●● 中	13枚
●●●●●●●●●●●●●●● 切り	二萬 三萬 ●●●●●●●●●●●●●●● 中	15枚

切 2 万和 5 饼都是 15 张进张，和例 2 一样，双碰进张听牌时能够形成两面。
所以这里切 5 饼更有利。

跟着感觉走把 2 万切掉还可以理解，
但是实战中很多初学者这里会切 4 万。
因此把这个例子当作理论记住吧。

理论、总结：
留下双碰和弱搭子进张会更广。

例4 一萬 二萬 二萬 二萬 三萬 四萬 ●●●●●●●●●●●●●●● ツモ ▥▥▥▥▥▥▥▥▥▥▥▥▥

⇒ ●●●●●●●●●●●●●●● 切り

这是包含不规则三面的手牌。
留下边张会多一张进张数，对手役和防守方面也是有利的。

	听牌机会	进张数
一萬 切り	二萬 低萬 ●●●●●●●●●●●●●●● ▥▥▥▥▥▥▥▥▥▥▥▥▥	17枚
●●●●●●●●●●●●●●● 切り	二萬 三萬 低萬 ●●●●●●●●●●●●●●● ▥▥▥▥▥▥▥▥▥▥▥▥▥	18枚

例5 六萬 七萬 ●●●●●●●●●●●●●●● ▥▥▥▥▥▥▥▥▥▥▥▥▥ ツモ ▥▥▥▥▥▥▥▥▥▥▥▥▥

⇒ ▥▥▥▥▥▥▥▥▥▥▥▥▥ 切り

把索子变成“不规则三面+两面”进张是最广的。还是放弃一杯口吧。

	听牌机会	进张数
切り		22枚
切り		19枚

例6 ツモ

⇒ 切り

只考虑进张数的话，切 6 万会比切 8 万多一张。
如果只有 1 张的差距的话，这里考虑改良还是切掉 8 万比较好。
像下面这样摸到饼子的话就会很理想。
比起两嵌，双碰是更加柔软的形。

变化A ツモ

变化B ツモ

总结、理论：
只有 1~2 张进张数差别的时候，应该优先考虑改良和听牌时的听牌形。

例7 ツモ

⇒ 切り

	听牌机会	进张数
切り		19枚
切り		19枚

这是“双碰+两面”和“嵌张+两面”的比较。

这两种形在进张数和听牌形上没有差别，但在手役方面却有差别。

例 7 摸到 2 饼可以做平和三色，所以这里要切 3 饼。

例8

⇒

例 8 没发做平和，但却有一杯口。
首先切掉 1 饼。
摸到 5 饼的的话，手牌会更广，这也是一个有利的地方。

例9

⇒

这里别手滑切掉了 8 索。
这里去凹两杯口是恶手啊。
保留嵌 7 索的进张，这里应该切掉 8 饼。

本文虽然罗列出了能够进入听牌的所有牌，
但在实战中没有必要这么做。
能够快速判断出差别是非常重要的。

（待续）

牌效率 16——一向听的牌理（四）

一向听的牌理（四）：

本次讲解关于无雀头形的一向听。

要说结论的话，这种形：
不固定雀头，保持“搭子+搭子”的形是进张最广的。

特别是有暗刻和复合搭子的时候
毫无疑问应该向这方面做牌。

例1

	听牌机会	进张数
切り		28枚
切り		16枚
切り		16枚
切り		17枚

上图列出了例 1 的听牌机会和张数，
切掉 1 索是绝对有利的，也能够保证听牌时保持两面听牌，这个牌没什么好说的。

例2

	听牌机会	进张数
切り		24枚
切り		12枚
切り		12枚
切り		17枚

这是其中有一个愚形搭子的情况。
这种情况拆掉愚形搭子也是有力的一手。
虽然留下两个搭子进张更广，

但是索子先进张的话，这里只能形成嵌 6 饼的愚形听牌了。

这里切 5 饼的话也许拖延听牌的时机，
但是之后能够形成良形听牌。

如果拆掉愚形搭子的话，之后的变化能够让手牌变成更加容易和牌的形。

这种形是有 7 种 25 张进张的一向听，听牌机会也回到了“搭子+搭子”的形。
虽然不是每次都能够变化的这么顺利，如果巡目允许的话，拆掉嵌张寻求良形听牌也是可以考虑的。

如果是急于听牌的话，
这里还是把切 1 索这一手记入脑中吧。
实战中能够允许贻误听牌时机的情况也不多见。

例3

最后是剩下两个愚形搭子的无雀头一向听。

	听牌机会	进张数
切り		20枚
切り		8枚
切り		8枚
切り		13枚

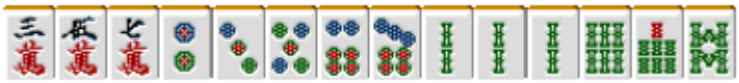
这种情况的话，就应该放弃良形听牌了。
这种牌想要赶上良形立直的话还是不要想了。

切掉听牌机会最多的 1 索是最好的选择。
首先瞄准听牌。听牌之后再考虑是立直进攻，还是保持默听摸到危险牌就缩。

以上就是有暗刻的情况，

经过此番研究之后可以断言：

有暗刻的无雀头形+两搭子的向听，把雀头固定下来是绝对不可取的。

例3 

比如例 3 切掉 2 索把雀头固定绝对是恶手，
切 2 索和切 3 万的进张数可是天壤之别啊。

总结、理论：
相比把雀头固定下来，不固定雀头的听牌机会要更多。

手牌中没有暗刻的情况，剩下两个搭子有可能会形成单骑听牌，这是一个让人担心的地方。

例4

	听牌机会	进张数
切り		28枚
切り		16枚
切り		17枚

切 1 索依旧有着压倒性的听牌优势。
但是这里摸到 4、7 饼和 5、8 索的话就会形成单骑听牌了。
28 张进张牌中，能够形成两面听牌的只有 5、6 饼和 6、7 索 12 张。

相对而言，这里把雀头固定下来还能够确定两面听牌，
而且还可以保证平和，在打点方面也有优势。
切 6 索最后可能形成 1、4 索听牌，比 5、8 听牌要少了 2 张。
那怕是少 1 张，这里也还是切 3 索比较有利。

这个牌切 1 索还是 3 索，人们也是看法不一。
我个人还是觉得切 1 索更加有利，
即使是单骑听牌，再变化一下就好了。

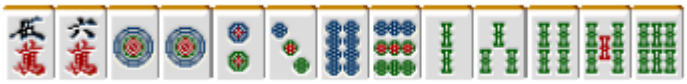
这种平和形到底固不固定雀头仍旧是一个没有结论的问题，
这里根据自己的感觉走也没有关系。

但是，当搭子是复合两面的时候，不确定雀头才是更加有利的。
下面就是一个典型的样本。

例5 ツモ

	听牌机会	进张数
切り		33枚
切り		15枚
切り		20枚

听牌机会的数量差距很大。
不仅如此，摸到 5、8 索切掉 5 万可以确定平和听牌。
33 张牌中有 26 张牌能够形成良形听牌，这里很明显应该切掉 1 索。

例6  ツモ

有一个搭子是愚形的情况。
这种情况拆掉愚形搭子是有力的一手。

	听牌机会	进张数
切り		24枚
切り		12枚
切り		17枚

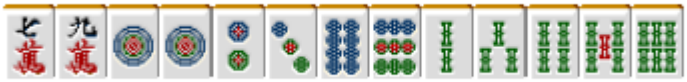
单从听牌机会来看，这里切掉 1 饼更有利。
但是切掉 8 饼有“形成良形听牌、平和率增加、更容易改良”3 个优势。

特别是例 6 中相连的索子，很容易改良。

☆变化 ツモ

最重要的是看透“是否有推迟听牌的空闲”的能力。
如果是接近终盘的话，比起和牌，得到听牌罚符显得更加重要。
有更多的听牌机会会更加有利。

了解每种切牌的优点和缺点，
根据场况打出最合适的一手才是最好的。

例7  ツモ

最后是有两个愚形的情况。
从听牌速度上看，这里依旧是应该切掉 1 饼。

（待续）

牌效率 17——一向听的牌理（五）

一向听的牌理（五）：

本次继续讨论无雀头形。

我们知道了保持“搭子+搭子”的形是进张数最广的。
那么，当像例 1 那样只有一个搭子的时候怎么办呢？

例1

	听牌机会	进张数
切り		20枚
切り		21枚
切り		21枚

从上面的图看，几乎没有什么差别。
这里摸到 3 万是唯一能形成平和的牌，
最后形成 1、3 万听牌也比 1、4 饼 5、8 索要有利
因此切 1 万明显是很糟糕的，应该留下。

那么 1 饼和 5 索，到底切哪个比较有利呢？
由于两者的进张数是一样的，比较改良就是基本了。

留下处于内侧的 5 索，可以期待发生如下图 A 和 B 的变化。
因此留下内侧的亚两面形比较有利。

变化A (10種33枚)

变化B (9種29枚)

例2

无雀头形的牌，改良是非常重要的一个要素。
像例 2 这样的牌，很多人都会选择切掉 7 万。
目前一张进张牌不是什么太大的问题，但是由于万子是连续形，必须考虑到是很难形成“搭子+搭子”形的。

例 2 中切掉 7 万的进张数是 5 种 17 张。
但是却放弃了下图 A 和 B 的两种变化，这是多么沉重的损失啊。

变化A （10種33枚）

变化B （9種29枚）

例3 ツモ

目前为止我们都是以听牌为最优先的。
不过最终的听牌形好坏程度也是必须考虑的。

	听牌机会	进张数
切り		23枚
切り		25枚

不用说，保持“搭子+搭子”是进张数最广的。
饼子有四面张，从结果上导致切 5 饼比切 8 万多了两张进张牌。

但是，边 7 万听牌是很痛苦的啊。
果断拆掉 8、9 万才能让听牌速度提高。

例4 ツモ

例 4 是一个微妙的选择啊。

	听牌机会	进张数
切り		31 枚
切り		24枚

一定要保证两面听牌的话，这里切 3 万比较好，

但我个人觉得为了能尽快听牌（多出情况下也是这样），切 6 饼比较好。

例5

	听牌机会	进张数
切り		28枚
切り		28枚

最后来看看“五面张形”+“两个两面搭子”的比较。
听牌机会可谓不相上下，
听牌立直的时候应该考虑五面张的部分。

例 5 拆掉 5、6 万和 6、7 饼都是可以的。
平和听牌的时候还可以多一种进张牌。

总结、理论：
比较进张数是基本，当进张数几乎没什么差别的时候，“听牌形”和“改良”就有考虑的必要了。

（待续）

牌效率 18——一向听的牌理（六）

一向听的牌理（六）：

靠张的一向听有着：
1. 进张数非常广。
2. 也很容易形成愚形听牌。
这两个特征。

例1 ツモ

⇒ 切り

	听牌机会	进张数
切り		31枚(11枚)
切り		33枚(11枚)
切り		38枚(16枚)

例 1 是最简单的靠张一向听，
单纯地看靠张的话，根据牌理 3~7>2、8>1、9 的优先度留下应该留下的牌。

所以这里切掉 2S 是没什么问题的。

但是这里即使切掉了效率不高的 4 万或者 5 饼进张数仍然有 30 张以上。
两个两面的一向听进张数也就只有 4 种 16 张，
这也就能够看出靠张一向听到听牌是非常近的。

但是例 1 只是很简单的靠张情况。

靠张一向听能够形成良形听牌的进张很少，切掉 2 索也只有 16 张。

靠张应该重视的是形成良形听牌的进张数。
听牌的进张数有 30 多张已经很充足了。
把 30 张变成 31 张几乎没什么影响。

靠张形听牌的时候应该考虑听牌形或者是手役，
从数目不多的机会下手。

例2 ツモ

⇒ 切り

例 2 是一个典型的例子。听牌机会如下图：

	听牌机会	进张数
切り		43枚(16枚)
切り		37枚(22枚)
切り		40枚(22枚)

从听牌机会来看，这里应该切掉 3 万
但是能形成良形听牌的切法反而是 3 索=3 饼>3 万，
所以这里切 3 索才是正确的。

3 索和 3 饼之间的比较可以从听牌机会看出，留下 3 饼能够摸到 4 饼形成 3 面张。

例 2 都是数牌“3”的靠张，
“数字相同的数牌，形成了连续形的靠张比单独的靠张总体要更强”，把这个记住就好。

例3 ツモ

⇒ 切り

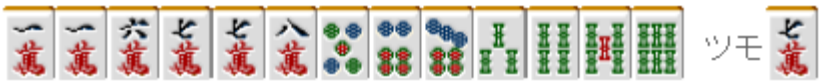
	听牌机会	进张数
切り		50枚(26枚)
切り		46枚(29枚)
切り		38枚(24枚)

索子有连续形中最强的四连形，因此一定要留下。
切 7 万和切 5 饼虽然有点微妙，但是 46 张进张已经足够了，
而且有 29 张能够形成良形听牌，这里当然是切 5 饼了。
万子的中膨形很容易形成两面听牌，这是很有诱惑力的。
连续形的强大之处在前面的讲座已经说明过了，要全部例举出来也是不现实的。

总结、理论：

由于靠张一向听的进张数非常的广，
所以能形成良形听牌的进张数是最应该重视的要素。

当靠张有愚形听牌时，不去听牌也是有力的选择。
比如这种情况：



怎么都觉得这种双碰听牌让人不爽。
靠张的听牌机会很多，即使放弃听牌也能够再接下来几巡复活。
所以这里果断摸切 7 万，等待下一巡的摸牌吧。

（待续）

牌效率 19—听牌时的牌理

听牌时的牌理：

听牌时没有选择的情况比较多，
但是在有所选择的时候，选择最容易和牌的情况是基本。

---

1. 听牌的张数

听牌的张数越多就越容易和牌，
选择听牌张数多的听牌是理所当然的。

例 1 有 4 个听牌选择。

	和了牌	枚数
切り		3枚
切り		6枚
切り		4枚
切り		10枚

这样统一来看，这里就很容易就明白应该切 5 索。
但是不熟悉多面张的时候，很容易随便的选择双碰听牌。
千万别把三面张错过了。
只要把形记住，这种程度的牌可以一下子就选出来。

例2 ツモ

为了以防万一，这里先说明。听牌的种类多，但是张数少是没有意义的。
例 2 是一个不能选择三面张的例子。、

	和了牌	枚数
切り		5枚
切り		6枚

虽说是三面张，但是实际上张数更少。还不如四连形。
而且有很高的机率破坏好不容易做成的一杯口。
所以这里应该选择 6、9 万听牌立直。

---

2. 变化的比较

当听牌张数没有差别的时候，可以比较向良形听牌的变化

例3 ポン

到底是选择嵌张还是双碰呢？
这是经常遇到的选择，同样是 4 张听牌，这里不要跟着感觉去切牌。
一定要比较改良的张数。

例 3 是一个食断的手牌，即使是两面，我们也不想要只能和一边的牌。
所以这里 8 万和 8 饼都不能算作有效牌。

有效的进张双碰有 4 万和 6 饼，嵌张的话就只有 4 万。
所以这里应该选择双碰听牌是最好的。

例4 ツモ チー

一眼看上去是没有差别的两嵌选择，这里选择听 6 万是基本。
因为这里的有效牌是 2 万和 8 万，8 万可以选择从上家那里吃

チー

→ チー チー

想到利用“鸣牌”来更加容易的改变手牌，这是有点深度想法。

更加简单的方法就是根据场况来进行判断了。
有 357 饼两嵌的时候
1 饼已经被切掉了 3 张的话，即使摸到 2 饼形成 1、4 饼听牌效果也很低。
所以果断切掉 3 饼，根据场上的状况来判断也是非常重要的。

单骑听牌和嵌张听牌（边张也是一样）的选择是需要注意的。
遇到这种情况，即使单骑听牌的张数少也是应该选择单骑听牌的。

例5 ツモ

边张听牌有 4 张，单骑听牌 3 张。

这里选择边张立直确实是不怎么费事儿的想法。
这种牌完全可以选择单骑默听，等手牌变化到两面听牌以上时再立直。
特别是有中张牌的暗刻与相邻的顺子的时候，手牌的变化是非常的多。

例 5 的情况，摸到 都能够有好形立直。

不急着立直的价值是很充分的。

（待续）

牌效率 20—向听倒退

向听倒退：

先要说结论的话，
向听倒退最终能让牌形成快速和牌的形的情况是不多的。

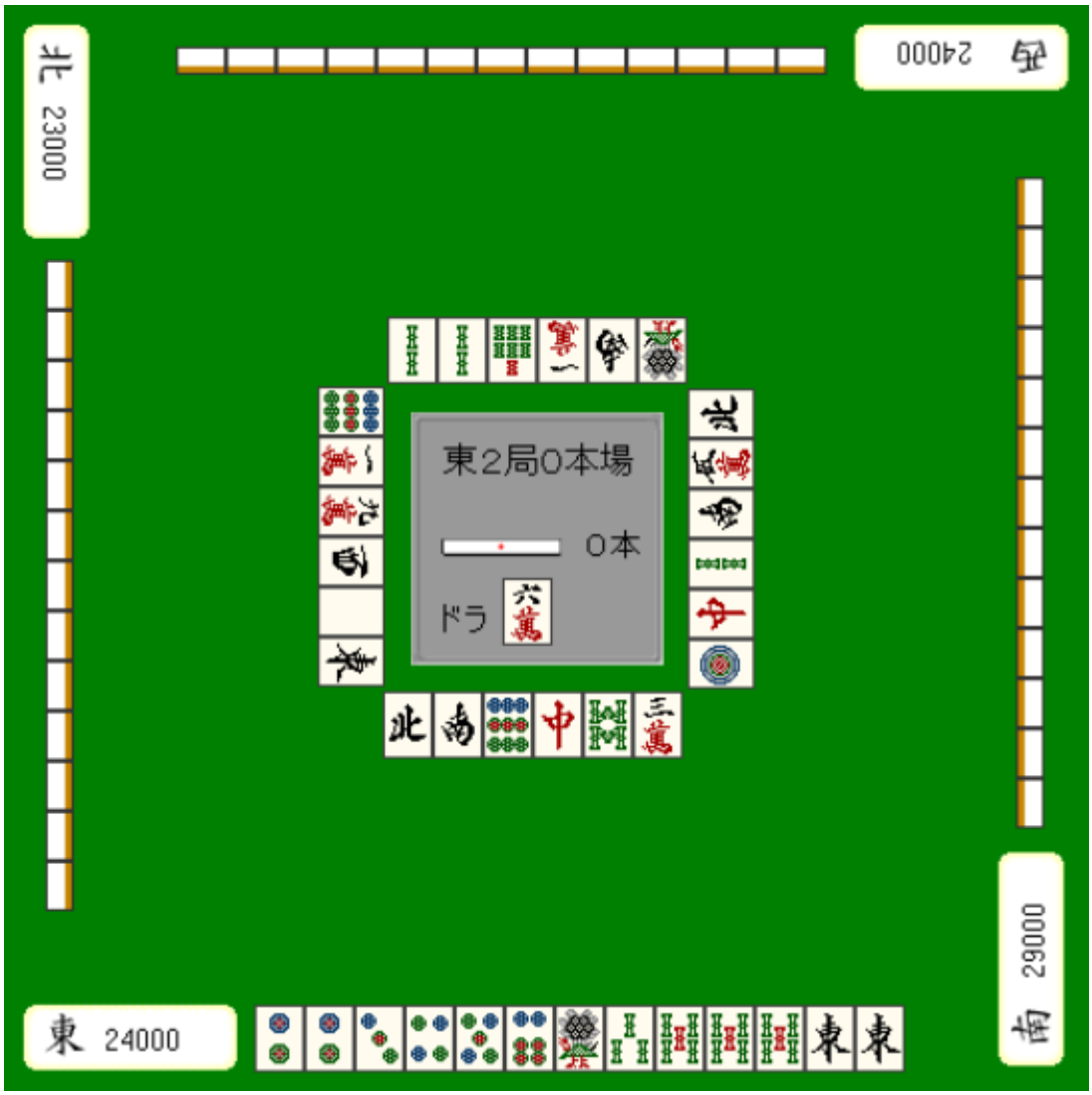
这种时候一般是看到断幺、混一色等手役选择倒退，
由于能够鸣牌，在结果上变得更快了而已。
另外就是由于所听牌几乎没有了（被碰掉或者是边张听牌等）才会选择向听倒退。
“向听倒退就是为了提升打点的技术”，这样理解比较好。

---

1. 不选择听牌

例1 ツモ ドラ

靠张一向听进张数很广，但是形成愚形的牌也多，这个在上次已经说过了。
像例 1 这样的牌，断幺和平和都没有的摸牌还是不去听牌的好。
切掉 1 索，这个牌怎么也想把断幺先保住然后再立直吧。



能够碰双东的话就听牌了，
但是所听牌 2 索场上已经切了 3 张。

因此不去听牌切 1 索是好手。
我们自己也明白，之后形成 1、4、7 饼或者 3、4 索会更加容易和牌。

---

2. 两向听倒退

这也是一个想要做断幺+平和而向听倒退的例子。

例3

边 3 饼是这个手牌的瓶颈，
切掉 1 饼选择向听倒退是好手。
虽然这里可以打 8 万，保留摸到 3 饼立直的一手，
但索子有两个两面，保留万子双碰进张会比较好一点。
虽然错过了摸到 3 饼立直的机会，但是这个牌马上就可以断幺+平和立直了。

例4 ツモ

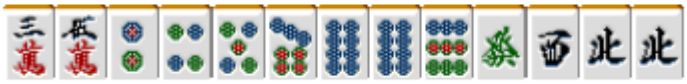
例 4 的进张数可以说是少的过分。
能够进入听牌的进张只有 3 万，就算听牌了也还是边 3 万的超恶形。
虽然这个例子比较极端，这里毫无疑问切 1 万返回两向听。

例5 ツモ

虽然是一向听，
但是这样的好形很想去做断平三色啊，
这个是毫无疑问应该拆掉 7、9 饼搭子的牌。

---
3. 序盘向听倒退

最常见的就是做混一色的例子了。

例6  ツモ

由于搭子不够，这里切掉 3、5 万比较好。（返回三向听）

向听牌的最短距离前进自然是基本，
但是从和牌的容易度以及打点方面来考虑，

一味的“降低向听数”也不一定是正确的。
兼顾速度与高度的打法是非常重要的。

以上就是牌理的讲座，下次开始我们就来说说手役吧。

（待续）

第三章：手役

手役 1—手役的考虑方法（一）

手役的考虑方法（一）：

作役是麻将的魅力之一。
作出难度很高的役满或者稀有役种的时候，不论是谁都会跟高兴的。

（注：上图是纯带三色，有一定难度的牌）

但是，有人常常会作过头了。

比如这个手牌，为了做 234 的三色把 7 索切掉是不可以的。
摸到 1 万或者 5 饼三色就没了，
途中切掉 5 万也不能说是好手。

这里拆掉索子的嵌张，做断幺平和才是可取的。
我觉得新手不是不会作役，而是常常作役过头而导致失败。
随手就去做混一色或者对对的人特别多。已经 3 副露都还没有听牌的情况也不少见。

麻将首先是要“有形”。
首先是要考虑如何去做“四面子+一组雀头”，
不牺牲速度而尽量的去做手役。

麻将中虽然有 40 多种役，其中经常出现的也就大概三分之一。剩下的役把它们看作“没用的役”为好。
其中最坑爹的就是三杠子。
难易度和报酬完全不成比例，不仅如此，杠产生的宝牌可能让仅仅是立直的牌变成倍满。
这种坑爹的役完全没有去作的必要。

我们来看看实战中各种役出现的概率吧，
下面是网络雀庄之一——“天凤”官网上的统计资料：

役	出現率	rank
立直 役牌 平和 断幺	42.6% 38.7% 22.5% 21.2%	A
混一色 一杯口 三色 七对子 对对	6.1% 5.0% 4.3% 3.0% 2.9%	B
一气贯通 全带 三暗刻 清一色	1.7% 1.2% 0.8% 0.8%	C
其他	0.5%未满	D

麻将虽然有很多役，能够经常作成的役也是有限的。
作这个表 RANK B 级以上的役的技术是比较重要的，
出现率不足 0.5%的稀有役种我们就无视好了。

总结、理论：
手役的难度和点数并不一定是平衡的，
没有必要一味的追求难度高的役种。

手役 2—手役的考虑方法（二）

手役的考虑方法（二）：

1.手役是形成的

一般来说，手役并不是“有意识”去“作”的，而是形成的。
脑海中把最终形先定下来，然后把不要牌全都切掉的打法叫做“定打”（注：先这么翻译吧，有正统翻译请留言），这种“定打”还是千万不要做为好。
麻将中是不能决定自己所摸的牌的。
所摸的牌和你自己选择的打牌是完全没有关系的，
因此，配合自己的摸牌来作手役是一个准则。
“定打”是绝对禁止的。
（注：这是我觉得是打麻将的一个重要思想，以我的理解主要是说：千万不要“我想去作 XX 役而去期待后面的摸牌”，而是要“如果我摸到某某牌，这张牌能够作什么役”）

例1

假设自己最后一位，拿到了这种 8 种九牌的垃圾牌。

在这里切掉宝牌 4 饼决定作国士无双就是输家。
宝牌重叠的话还有七对子的可能性，在第一巡就切掉了还搞什么？

就算有国士无双的可能，无赤牌的话应该切掉 5 万或者 6 索保留全带或者七对子的可能性，有赤牌的话，就切掉 1 饼吧。是亲家的话毫无疑问应该切掉 1 饼。

即使是这种配牌，要是役牌重叠的话也还是可以和牌的。
这全要看摸牌了。

“定打”可以说是一无是处，
还是赶快放弃这种错失各种可能性的打法吧。
根据摸牌才是最好的打法。

---

2. 手役的优点是

虽说手役的价值是为了提升打点，
但是现在的麻将宝牌、赤牌和祝仪在收入方面也是很强的。

另外，手役也可以看作是**为了鸣牌而存在的**。

例2

一眼看去这是一个宝牌 3 的走运牌谱。
但是却充分采用了作手役的打法。

从牌谱可以看出，在拆掉东和 1 索的对子之前一直都把役牌（这里自风是北）留着。
有两张赤牌的手牌，无论如何都是想要和牌的吧。
但是要门清立直又太过遥远。

所以这里选择断幺或者役牌，
即使鸣了牌也能够和牌。

“能够鸣牌”对于有赤牌的麻将是非常重要的。
“有手役”=“能够鸣牌”=“速度快”，这个公式就成立了。

手役用来提高速度是现代麻将的一种思想。
正是因为能够随便鸣牌，所以断幺在有赤牌的麻将中是非常受重视的。

---

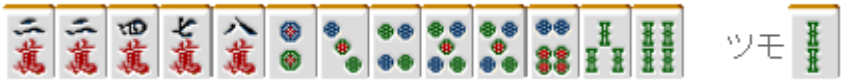
3. 手役的缺点

手役的缺点根据手役不同各有差异。
自然“使进张数减少”是最大的缺点。

例3

ツモ

比如例 3 这个牌，切掉 2 万可以自然地去作 234 的三色。

例4 

但是例 4 的话，作三色进张数就会减少。

虽然三色和牌之后点数更多，
但是我觉得这个牌还是选择切掉听牌机会对多的 4 万为好。

当手役（打点）和速度不易割舍的时候，
大部分时候以速度优先会取得更好的结果。

手役的另一个缺点就是：能够使用的牌被限定了。

比如宝牌是饼子的时候，作索子的混一色就用不上宝牌了。
作全带时摸到赤牌也让人头疼。
还有，你们没有自己七对子听牌之后立直，然后又摸到了自己已是对子的第三张张牌这种让人郁闷的经历吗？

手役有时候会拉速度和防守的后腿，记住这个就好。

（待续）

手役 3—役牌

役牌：

役牌（翻牌）的好处就是没有限制。
断幺和平和虽然也是容易和的役，但是 14 张手牌都有限制。

没有其他只需要 3 张牌就可以搞定一翻缚的役了。
而且鸣牌也是 OK 的。

实际上麻将中出现率最高的手役就是翻牌役了。
能好好处理字牌的话，结合鸣牌可以提高不少和牌率。

---

1. 留下翻牌

配牌之后，一般情况下是按照 “客风牌→役牌→不要的数牌” 的顺序开始切牌的。
但是由于翻牌可以成役，所以尽量还是按照 “不要的数牌→役牌” 的顺序切吧。

数牌的有效牌更多这个是事实，
但也不得不选出不要的数牌。

例1

比如这个手牌，不切发和白，切 9 索也是可以的。

例2

例 2 的情况，两面搭子已经够了。
拿着 6 索几乎没有什么价值。

比起构成新的面子，能够让发重叠的话应该更高兴吧。

2、5 万和 5、8 饼的进张没什么问题的话，这里就切掉 6 索。

---

2. 翻牌还是断幺？

一般情况下还是断幺更有利。

准备鸣牌的话，还是断幺更加容易一些。而且也更容易与平和等其他役复合。

例3

例 3 的情况，切掉發选择断幺更加好一些。

例4

但是例 4 这样的断幺并未确定的牌的话，
不切發，切掉 8 饼或者 5 索比较好。

总结、理论：
打点相同的时候，确定的手役比不确定的手役更有利。

---

3. 关于鸣牌

一般情况下，第一次鸣牌也没关系。
经常听说役牌要在第二次鸣牌，不过我觉得这是比较古老的战术了。

首先，和了小牌的话能够破坏其他人的机会
这是比点数更加有价值的。

第二是，如果是有赤牌的话。鸣牌引入赤牌也是有获得高得点可能性的。

然而最重要的就是，现在的许多打法都很重视速度，
第二次鸣牌有时候会来不及的。

事实上，上级者也是第一次鸣牌的时候居多。
不要被“第一次鸣牌是难看的手役”这种古老的价值观所束缚了。
现在麻将中第一次鸣牌是基本。

但是像例 5 这种完全可以门清的牌和例 6 这种手牌参差不齐的情况，还是不第一次鸣牌为

好。

例5

例6

总结、理论：
需要第二次鸣牌的情况要嘛是手牌太好，要嘛就是手牌太差。

（待续）

手役 4—平和

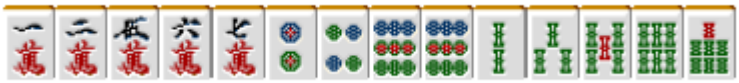
平和：

平和是最容易作成的役之一
只要效率把握的好，手牌自然能够形成平和。

---

1. 两面的变化

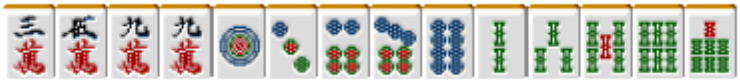
平和全部都是有顺子构成的，而且最后的听牌形必须是两面。
所以作两面就是作平和的要点。

例1 

例 1 可以作为第一章的复习。

根据“嵌张比边张有利”的理论，所以这里应该拆掉 1、2 万的搭子。
饼子摸到 5 饼就可以形成两面，平和确定。

就算摸到 6 饼形成两嵌进张也比较广，
边张是没有这种变化的。

例2 

例 2 是嵌张之间的比较，这里比较一下两面变化吧。
万子摸到 2 万或者 6 万都可以形成两面
而饼子只能摸到 4 饼才能形成两面
因此这里应该拆掉饼子的嵌张。

但是，摸到 4 饼的话就要拆掉 3、5 万了
因此这里一定要从 1 饼开始拆。

---

2. 两嵌

这里也先复习一下第一章。

两嵌是嵌张相连，类似 4、6、8 万这样的形。
摸到 5 万和 7 万都可以形成顺子，是仅次于两面的好形。

利用两嵌也可以更加容易的形成平和。

例3

比如这个手牌，让饼子形成两嵌切掉 4 饼是正确的打法。
虽然切 8 饼进张数没有变化，
但是切 4 饼形成平和的可能性更高，对打点方面更有利。

---

3. 拆对子

雀头是翻牌的时候不是平和，这个需要注意。

例4

比如这个手牌，选择切掉中是很通常的打法。
是兼顾断幺和平和的打法。

不要选择碰中去和这种 1000 点的牌，
应该以门断平这种高分手牌为目标。

像这样拆掉对子作平和的情况是很常见的，这个要记住。

例5

例 5 是一个有名的问题

切 7 万和 2 饼是不一样的。

切掉 7 万的话，万子就是 ，有 6 万的进张。

这种两面+嵌张的牌，千万不要看漏了。

例6

例 6 切 6 万的人只能说没什么悟性了啊= =，这里应该拆掉 9 饼的对子。
摸到 7 万就可以进入平和一向听，摸到 2 索或者 4 索仍然可以作平和。

虽说也可以拆掉 3 索的对子，
但是这样的话，只能摸到 5 万才能形成两面，

剩下了一张 3 索的浮牌，
不仅 3 索是一张比较危险的切牌，切掉之后也会没有安全牌。

这里还是推荐拆掉 9 饼的对子。

手役 5—断幺

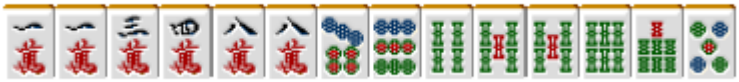
断幺：

断幺最大的好处就是鸣牌之后也能和牌，这个我们应该尽量利用。
特别是最近加入赤牌的麻将，食断的威力可是非常巨大的。

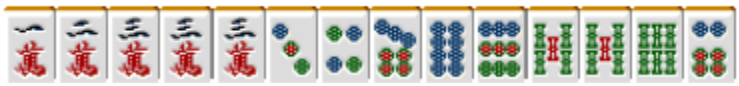
“断幺 DORA3，8000 点”，铳了这种牌一定让人火大。
但是对食断这种牌弃和又太说不过去。
在雀庄打牌有赤牌和祝仪，食断渐渐在成为最强的手役。

1.向着断幺打牌

断幺不仅容易作成，也是可以与其他役复合的方便的役。
因此，考虑断幺的可能性去打牌是很重要的。

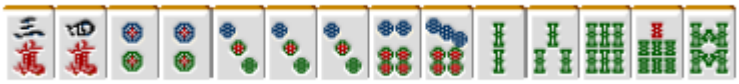
例1 

例 1 应该切掉 1 万。
摸到 6 饼，可能有断幺平和，摸到 3 饼或者 4 饼还有断幺三色的可能。

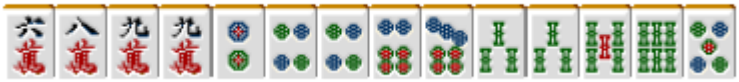
例2 

例 2 就拿 6 饼替换掉 9 饼吧。摸到 2 万或者 4 万可以形成断幺。

2.确定断幺

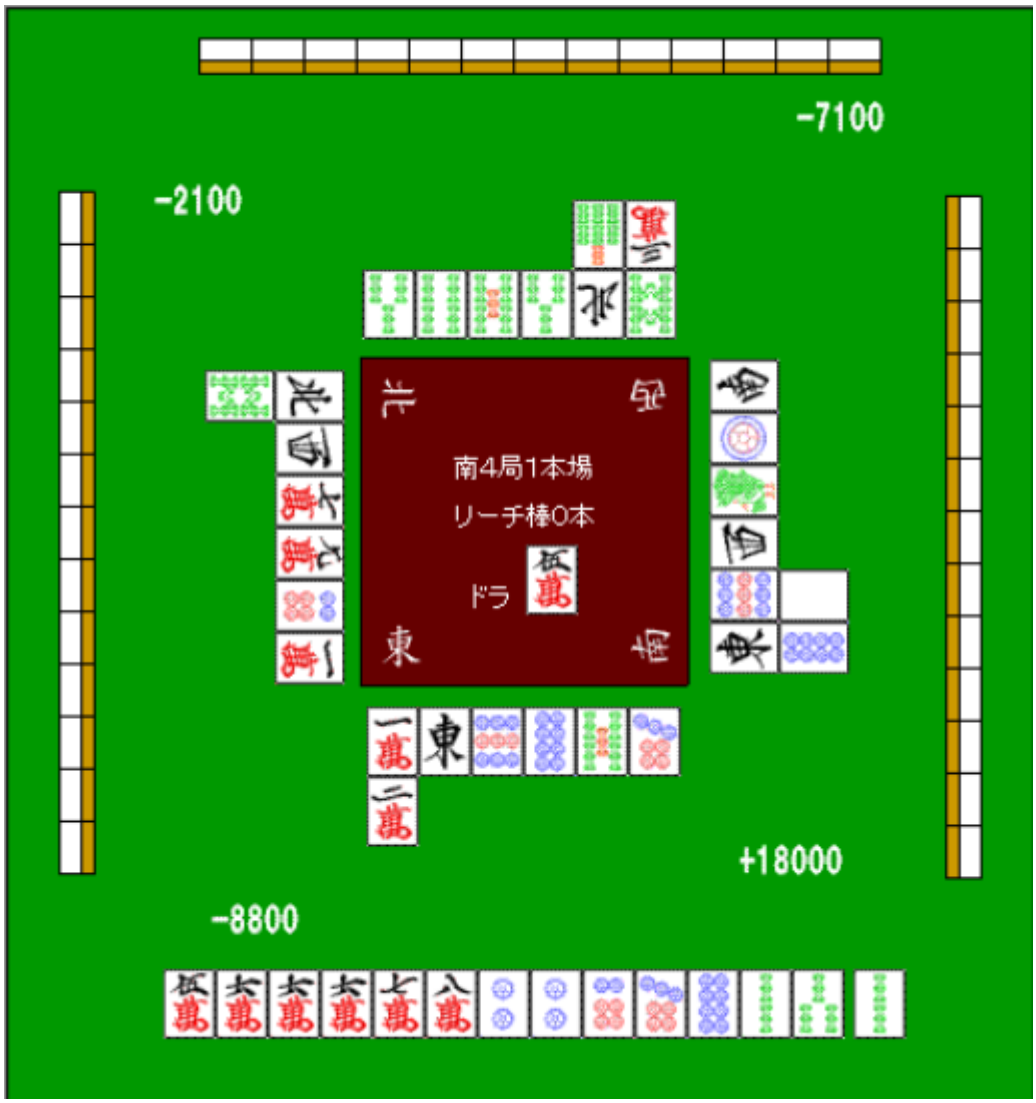
例3 

上图的状态我们叫做“面子超载”，到底切什么是正确的呢？
这里拆掉 2、3 索的搭子是常识。摸到 1 索的话也就只有立直这一个役。

例4 

只是要进张广的话，这里应该切掉 6 万。不过一般的打法这里会切 9 万。
不断可以确定断幺，还可以准备鸣牌。
这牌也还有 567 或者 456 的三色的可能性。
---

3. 考虑鸣牌



这个手牌摸切 2 索是进张最广的，但是实战中我会切掉 6 万。

如今是 AL 自亲，无论怎样都是想要和牌的状况。切 6 万也是考虑到食断的一手。
切掉 2 索，碰 6 万或者 2 饼之后也只能单面听。

如上图这个结果的话，就有 5200 点哦。

（待续）

手役 6—染手（一）

染手（一）：

染手系，特别是混一色是非常重要的役。
不仅容易作，而且门清 3 翻，鸣牌之后也有 2 翻。
能够有这么优秀的点数面的役还真没有了。
虽然容易被对手警戒，但还是需要积极地去作。
牌的材料好的话，可以从配牌之后就开始作。

本回讲从手牌来看是否要去作，
手牌以外的要素还有：

- 场况
- 巡目
- 所持点

这一回就暂时假设是点数并没有太大变化的东场序盘（即平场）
仅仅从手牌来判断。

例1

索子有 11 张，而且形还不错。
端牌是 1 索的对子，3~8 索是相连的。
这牌仿佛就是再说“作清一色吧~”
这牌只要还没到终盘，应该向清一色前进。

考虑到将来的危险度，这里先从 5 万开始切。
考虑到摸到 6 万形成两面而从 1 万开始切是很通常的打法，
但是这个牌万子的两面还是不要了吧。

例2

“当有 10 张以上的同色牌就可以随时染手”，这么说是不对的。
例 2 就有 10 张饼子，
但这里应该果断切掉發。

这个牌是一副立直平和牌，
根据摸牌还可以有可能形成断幺、三色或者一气贯通。
这牌不去染手已经很不错了，所以没有去染手的必要。

为了染手去染手，
这样打牌是非常危险的。
破坏已经形成的面子而去强行染手迟早是会死的很惨的。

总结、理论：
不用染手的牌不要强行去染手，
为染手去拆已经形成的面子是禁止的。

例3

但是，麻将中也是常常有例外的。
像例 3 这种牌，染手能够让打点大幅上升。
容易和牌的话就果断把饼子拆掉了吧
但这是非常少数的例外，
在平场几乎没有应该拆掉一面子而去染手的牌。

例4

有两个役牌的对子，应该向这某一种花色前进作满贯。
虽然例 4 有一个含有宝牌的搭子，但仍旧应该向着索子的混一色前进。

但是有一点需要注意。
初学者很多都会选择把宝牌 4 万先切掉。
这就搞的太过火了。

混一色的缺点就是容易暴露
从宝牌开始拆嵌张的话
其他人就几乎能看出你是索子混一色从而有所警觉了。

好不容易有手好牌，
一般从不起眼的 2 饼开始切，这样会稍微容易和牌一些。
虽说染手是主线，但是还是要保留摸到 3 万的可能性啊。

理论、总结：
有两个役牌对子的话，
尽可能的染手作满贯。

例5

现在南是客风，
坦白的说这是一手垃圾牌，不过我会选择作索子的混一色。
首先从 5 饼开始切吧
反正这手靠他也和不了

当混一色相当遥远有可能中途弃和的时候，
从真中间的牌开始切让对手提高警惕从而巩固自己的防守也是一种打法。

由于鸣牌比较醒目
考虑到防守能力的话还是不要去鸣牌了。

只要白和北没有重叠，这里最好采取不急于和牌的方针。
初学者有时会在第一张南出现的时候就碰，
这里必须要注意到这个牌和牌的机会是很小的。

“这个牌不和也没关系”，拥有这份淡定也是非常重要的。

理论、总结：
很痛苦的混一色要重视防守
没有见到和牌希望之前不要轻易鸣牌。

（待续）

手役 7—染手（二）

染手（二）：

染手最重要的技术其实是“鸣牌”，
这个我留到第五章再说。
这个章节我们来说说混一色的手筋。

---

1. 过渡打牌

例1

例 1 在已经碰了中的情况下选择切牌，理论上还是切 6 万。

留下索子的连续形，之后还可以向混一色过渡。

如果巡目尚早，能够碰 9 索或者西的话
就可以不听牌而去作混一色。

例2

例 2 就应该选择听牌了。
即使张数要少一张，这里也应该单骑听牌。
再摸到任意一张饼子或者字牌就可以形成混一色，这是理所当然的选择。

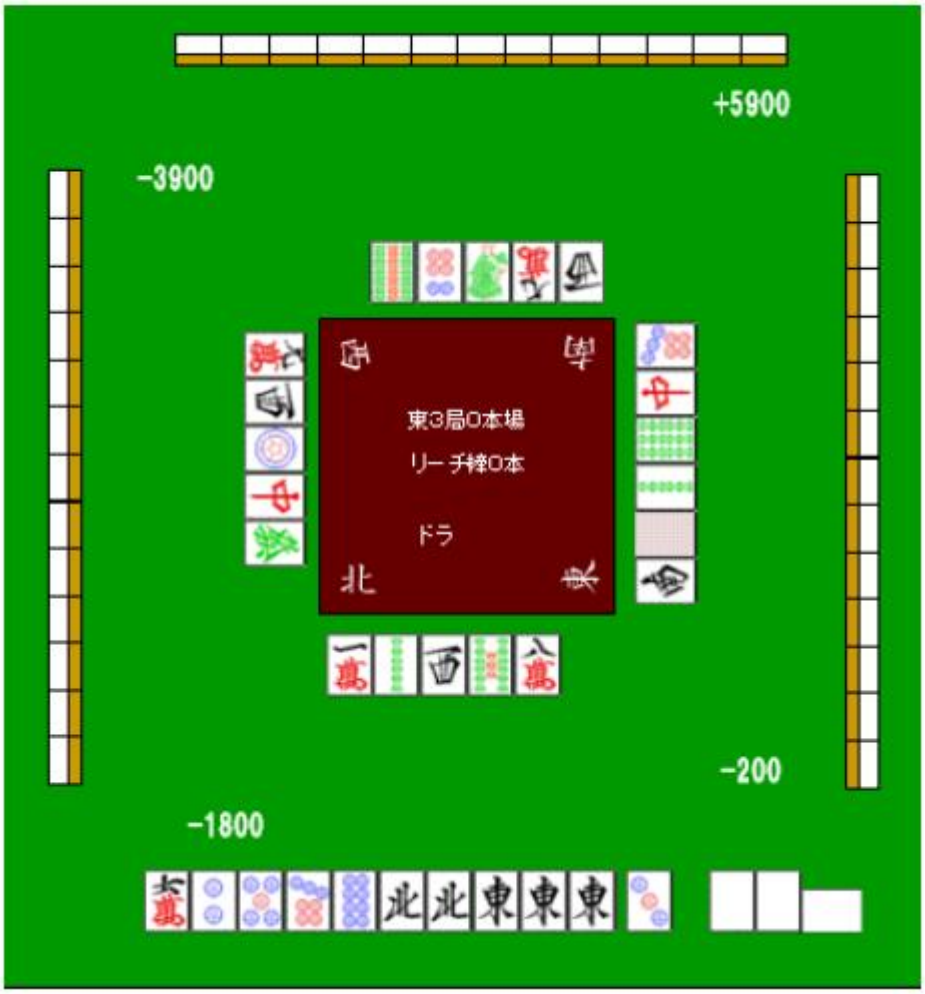
能摸到 8 饼形成多面张是很理想的。

---

2. 先打

迷彩战术是比较老的战术了。
少数时候能对混一色有一定的效果。

例3



必要的面子已经凑齐了，这里不要随便地把 6 万切掉，而是应该切掉 5 饼。
虽然混一色就差一点点了，但是这个时候很容易被对手看破。
上图是摸到 3 饼切掉 5 饼，如果是摸到 4 饼的话，切掉 2 饼就好了。

---

3. 让形变强

同种花色的牌集在一起时，形就会变得很复杂。
门清的时候常常搞不清楚自己听什么牌，挺烦人的。
现在都还能看到把手牌 3 张 3 张分开看的人。
这个是需要习惯的。

例4

这个形是不是让你很迷茫呢？
正确答案是切掉 3S，听 147 索。
实战中常常有人因为马虎，没有考虑自己已经碰过的牌。这一点需要注意。
这里听 369 索的话就只有 5 张和了牌了。

例5

不规则听牌也是一样，记住有代表形的东西为好。
现在的情况是一个三面听。
切掉 3 万，听 569 万是比较有利的。
“一气贯通”是很容易被忽视的手役，千万别把这个忘了。

（待续）

手役 8—三色

三色：

由过去的手役花色变来的三色，
在现代麻将中渐渐成为了配角儿。

但是其容易作成，而且有 2 翻，在实战中也是经常作的。

有关三色的手牌很多，但是实战中出现也是有限的。

三色同顺重要的不是要去作，而是不要看漏了三色。
我们从基本的手法开始看吧。

---

1. 滑动

为了形成三色，保留万子、饼子、和索子的面子是三色的基本。

例1

看一个简单的例子，例 1 是一个平和一向听。
这里摸到 6 饼的话，换掉 3 饼就可以形成一个三色一向听。

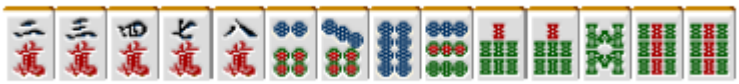
同样的，这里摸到 2 饼的话可以换掉 5 饼。

向下滑动，形成了 234 的三色
虽然很简单，但这是最重要的三色手法。

---

2. 两天杯

这是作三色一个有名的手法。

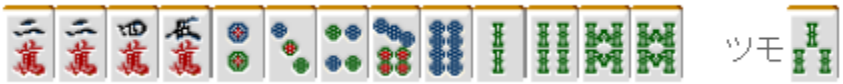
例2 

这个牌重视进张数的话，应该切掉饼子。
但这里切 7 索才是基本的一手。

这样就可以同时作 678 或者 789 的三色了。
这样的打法叫做“三色天杯”或者“两天杯打法”。
但是，实战中出现的机率基本上没有。

---

3. 剩余牌的利用

例3 

这里是选择切掉其中一个对子。
这里切掉 2 万才是正确的。

要是走运的摸到 3 万，2 万就被激活了

灵活运用剩余牌而去作手役的情况是非常多的

例4 ツモ

这里一眼看上去没用的 2 索，其实是 123 三色的一个引子，
这里切掉 1 饼才是最好的吧

（待续）

手役 9—对子手（一）

对子手（一）：

首先来看看七对子和对对，到底做哪一个好呢？

1、6 组对子

七对子已经听牌的话，转手去做对对是恶手。
有能够碰的牌不要去碰，应该等到比较好的单骑牌之后立直。

例1

这样的手牌如果是序盘听牌那是另外一回事儿了，
只要不是特别极端的牌，
好不容易七对子听牌了，碰牌返回两向听是很不值得的。

总结、理论：
七对子已经听牌的话，不要乱去碰。

---

2. 5 组对子

---

5 组对子正好是两方的一个分歧点。
向听数的话，七对子是一向听，对对是两向听。
但是，七对子必须要在剩下的三张牌中重合一张，
从一向听到听牌是比较费时间的。

这个时候根据手牌情况，向听倒退，选择对对有很多好处。

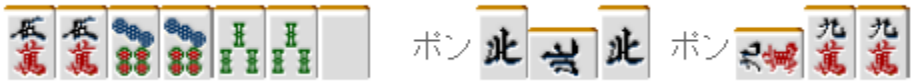
例2 ドラ

例 2 这样的牌，选择对对是比较好的。
容易碰的牌很多、有役牌对子是其中的原因。
容易碰的牌就是指容易被打出的牌，
比如幺九牌（数牌 1、9 和字牌），接下来就是数牌的 2、8. 是比较容易打出的。
数牌 3~7 是很容易被利用的牌，相对而言一般不容易鸣牌。
这就是断幺+对对比较难做成的理由。

总结、理论：
幺九牌比较容易鸣牌，数牌 3~7 不容易鸣牌。

例3 ドラ

例 3 的手牌就不应该鸣牌了。
鸣牌的话最多也就 2600 点，而且不容易鸣牌的牌比较多。



打点低，又不容易和，而且防守力也差。可以说是一个典型的臭鸣牌。

总结、理论：
有容易鸣牌的对子
有 3900 点以上的收入
巡目尚早

满足以上条件，从七对子一向听转对对才是正确的。

例4 ドラ

例 4 又怎么办呢？
虽然有比较难鸣牌的对子，不过这里还是应该鸣牌。
这个手牌即便不是对对，也还有断幺或者役牌發这一手。
总之先碰，然后切掉白。
根据情况再选择是对对的 5200 点，还是 1000 点

一下子把 4、5 索切掉有点太过乱来了。这是一厢情愿的打法啊。

3.4 组对子+1 组暗刻

选择四暗刻的两向听是符合理论的打法。

例5 ツモ

像例 5 这样的牌，切掉 3 饼、4 索、白中的任意一张是基础。
进入七对子的 6 张进张的一向听，有能够碰的牌之后再向对对前进。

从向听数的比较来看，对对的听牌难易度比七对子有着压倒性的优势。
而且还有三暗刻、四暗刻的可能性，应该保留对对。

总结、理论：
做成一个暗刻的话，
那就是七对子和对对的天枰，
碰牌出来的话就碰！

但是，要是有场上已经切了两张牌的对子（已经不可能形成刻子的对子）的话，
就应该切掉 5 万、选择七对子了。
去做那概率让人绝望的役满也是不可取的。

手役 10—对子手（二）

对子手（二）：

上回我们讲了七对子的作法以及其理论。

---

1. 七对子和面子手的分歧点

一般情况下，七对子和面子手的向听数一样的时候，
面子手进张数更多，听牌更加容易。
当面子手的向听数比七对子更低的时候，
（比如七对子是两向听，面子手是一向听）
就向着面子手前进就好。

例1 ツモ ドラ

例 1 完全没有七对子的样子，打 8 万。

例2 ツモ ドラ

但是像例 2 这样的手牌，七对子的两向听。
面子手还是两向听的情况该怎么打呢？

面子手的打法：切 2 饼
七对子的打法：切 3 万（切掉宝牌提示牌）

以前是主张两者之间选出一个比较好。
但是保持面子手和七对子双方的可能性是现在的主流打法。

这里切 7 万是能够兼顾两方的一手。
断幺+宝牌 2 是手牌的本线，保留摸到 2、3、5 万的七对子进张，所以不能切。
虽然这个决定有人会批评说优柔寡断，但我还是觉得切 7 万是正确的打法。

例3 ツモ ドラ

例 3 只考虑面子手的话，就切 9 索吧。
要两者兼顾还是切 1 饼比较好。

总结、理论：
面子手不好的时候要留下七对子的可能性

例4 ツモ ドラ

例 4 怎么办呢？
要兼顾两方的话切 4 饼。
虽说切 4 饼不太坏，由于例 4 的形很好，
就算留下七对子的可能性，最后也还是面子手成形的机会更高。
选定面子手，确定宝牌的面子，切 3 万才是最好的一手。

---

2. 七对子的听牌

例5 ツモ

能够立直的话，就应该尽早立直。
但是例 5 立直的话就有些疑问了。

不管听什么牌都不容易和。
比如自己有赤 5 饼，然后立直单骑 5 饼明显就是愚策。

单骑听牌的张数也就只有 3 张，
既然只有 3 张，那么就不应该选择那些没有什么和出期望的牌。

说到应该听什么牌的话……

字牌	听容易被打出的字牌是基础 特别是已经切了1张的字牌是绝好的听牌 荣和自摸两不误
幺九牌	同样是容易被打出的牌 2、8也是不错的听牌
筋引卦	想要直击的时候， 同样是筋引卦， 与其切4听7不如切4听1有效果。
壁引卦	比如场上已经切掉了4张3饼 听1饼或者2饼，对手会以为NO CHANCE而切出。 比筋引卦更加有效。也能够期待自摸。
宝牌	默听有6400点，立直自摸就有跳满 想要和大牌的时候就听DORA吧。

单骑听牌是能够有意图针对的。
场上已经切掉 1 张的客风牌是最好的听牌。

例6 ツモ

如果 7 饼是生牌的话（场上一张都没有切），场上切了 1 张西的时候，
就应该单骑西立直。
虽然听牌是 3 张和 2 张的区别，但是和牌的容易程度确实一个天上，一个地下。

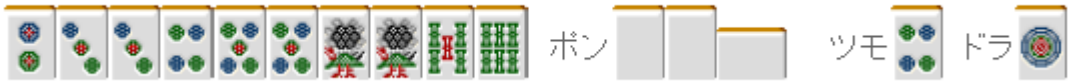
总结、理论：
单骑听牌要根据其和牌程度有意图地进行选择。

第四章：宝牌和赤牌

宝牌和赤牌 1—宝牌的对策（一）

宝牌的对策（一）：

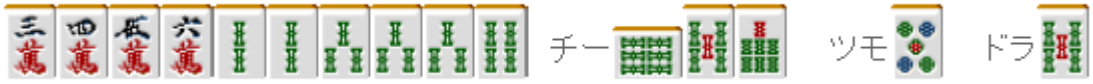
只要拿到宝牌就可以提高手牌的翻数，这是很给力的。
不浪费贵重的宝牌的打法是非常重要的。

例1 

比如这样的手牌，为了一杯口而去切掉 2 饼的话，

宝牌就用不上了。

如果先前打 5 饼的话，还可以用 4 饼和宝牌的 1 饼替换。
为了不犯这种低级的失误，要常常考虑一下摸到宝牌的情况。

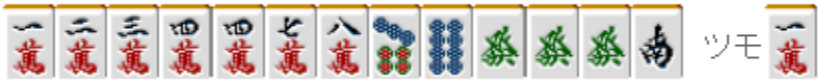
例2 

这里切掉 4 索的话，宝牌 5 索的进张就没有了。
这个牌有 345 的三色的话，不必须要切掉 2 索了。

例3

有一个不需要的雀头时看似随便切哪个都好，

考虑到宝牌进张的话，还是切掉 4 饼最好。



摸到宝牌的话可以切掉 4 万换掉雀头。

“就算切掉了 4 万，留下 1234 万四连形不就好了？”说不定有人会这么想。

但是留下宝牌的筋牌是很危险的，当摸到 7、8 万，7、8 饼的时候。到底是应该放弃还是保留宝牌进张会让你非常困扰。
因此切掉 4 万是不正确的。

例4

含有安全牌的一向听。
我觉得留下 2 饼，切掉安全牌是正确的打法。
像这样的牌型，我觉得把形固定下来打是不对的。

摸到宝牌 3 饼不仅让手牌打点提高，进张数也从 12 张倍增到 24 张。

虽然知道了这里不能切掉 2 饼，
不过这个牌还是没有打点，很难反击的。
要是有人先制立直了，还是乖乖弃和吧。

总结、理论：
要考虑宝牌进张去打牌。
打点和进张都不好的时候，不要放弃宝牌的进张。

（待续）

宝牌和赤牌 2—宝牌的对策（二）

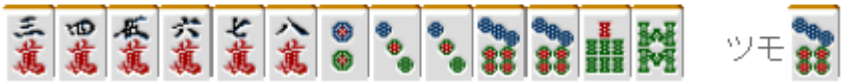
宝牌的对策（二）：

接下来要说说让手牌中的宝牌牌上用场的切法。

例1

例 1 这样的牌，由于 2 饼是宝牌，应该切掉 3 饼
和切 8 索的区别就是双碰进张的时候一个能用上宝牌，一个用不上宝牌。

☆

☆ 

如上面的图所示，第二中情况是切掉 8 索的情况。这个时候只能够切掉宝牌的 2 饼才能听牌。

例2

例 2 就应该切掉 5 索把两张宝牌确定下来。
虽然没有了一杯口，但是 2、5 饼进张的时候门平宝牌 2 的 6、9 万听牌比门平宝牌 1 的 4、7 索听牌要好。

例3

这是个实战中经常出现的形，要把它记住。
这里切掉 7 万，无论那个嵌张进张都可以让宝牌派上用场。

例4

这种牌正确地选出正确的打牌是很重要的。

考虑到进张数，万子就不予考虑了。
这里切掉 2 索和 9 索是有差别的。

☆

☆

上图中第一种情况必须要切掉宝牌，而第二种情况就可以宝牌 2 立直。

另外，摸到 8 万听牌的时候，是选择宝牌的双碰还是嵌 8 索，要根据场上的情况来看。

总结、理论：
心里要怀着让宝牌牌上用场的想法打牌。

（待续）

宝牌与赤牌 3—宝牌 2 以上的情况

宝牌2以上的情况：

自己的宝牌有2张以上时可是好机会。
向着和牌的最短距离前进吧。

别太贪心

例1

例1切掉3饼就是中、白、对对宝牌2跳满确定。

但是这样的话就太过了。切掉4饼虽是满贯但是所听牌增加一倍已经够充足了。

把满贯的两面做成跳满的双碰或者嵌张等可就亏大了。

例2

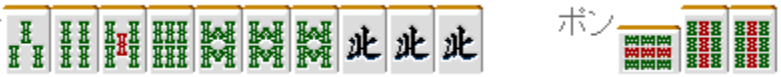
这是一个门混宝牌3的跳满牌，要是这里摸到7索的话

☆

比起切掉就9索做倍满（门混一气宝牌3），切掉1索听2589索才是正解。

正因为是大牌，所以才应该追求和牌的容易度。

另外，如果例2的牌，9索出来的时候应该碰，然后切1索。

☆ 

虽然好不容易做成的门混变成了了满贯，但是这样可以听367索。

有宝牌的暗刻，听的牌多就算让手牌价值下降一点也没关系。

例3

如果發不是宝牌的话，这里切掉4万做234的三色同顺也不坏

如果有宝牌暗刻的话，就直接切掉2索直指听牌。

能从上家鸣牌的话就吃听，

鸣牌也能够满贯，没有错过的理由啊。

☆

鸣牌前提的准备

由于宝牌2、宝牌3即使鸣牌也能够获得高得点。怀着“自然要鸣牌”的想法大牌是很重要的。

例4

南场发到这样的牌。

这里能切的牌出了9饼没有其他的了。

固定两个宝牌，这里断幺宝牌2、或者役牌重叠就有3900点。

作为“特快券”的役牌有着比较大的价值。

例5

宝牌2的话就果断切掉1饼，向着食断前进就好。

与切掉7万或者6饼去做门清、七对子想必，食断无疑要快得多。

理论、总结：

有两张以上宝牌的时候要重视速度与和牌的容易度

应该把鸣牌作为做牌的前提。

宝牌与赤牌 4—切宝牌的时机

宝牌2以上的情况：

切宝牌的时机总是让我很头大。

早了不行，晚了也不行。 ----------

役牌和宝牌的情况

被鸣牌之后最糟糕的是什么牌——役牌的宝牌。
要是问我最佳的切牌时间是什么时候，
回答就是第一打或者听牌的时候。

为什么会说第一打，那是因为
切牌后最不容易被碰或者荣和的时候就是第一打
比如在终局且是 TOP 的时候配上这样的牌。

例1

第一打就应该切掉白。
目前是只要能和牌就好的局面，而且还有平和的机会，这里没有抱着宝牌不放的必要。
但是只要能和牌就好的局面是十分有限的。
即便是单纯地重合拿来做雀头也能够使打点大幅上升
所以多数情况还是为了打点而把宝牌留下。

例2

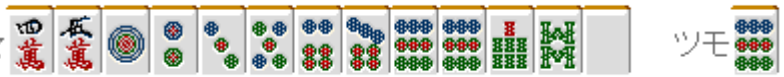
这样的一向听把宝牌切掉的话就太吃亏了。
宝牌要是重合的话可以做雀头达到满贯。

“宝牌拿的越久就越危险”是不能成为什么理由的。
这完全是错误的想法。
要是宝牌被碰了的话，那所有的牌就都危险了。

这个牌听牌的时候才是切宝牌的时候，宝牌是立直的宣言牌才是正确的。

理论、总结：
不要牌要比宝牌先切出去

要是在上面的一向听情况下摸到了9饼

☆ 

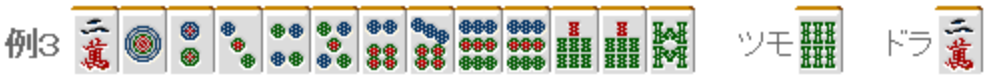
手牌是3456万、6789索进张的一向听的时候才有切掉宝牌的价值。
而且这里要是摸到45万、78索的话可以考虑加入双碰进张。

宝牌容易切出的时候和无论如何都要和牌的时候，这种牌可以切掉宝牌。
具体的说就是：
亲子关系
序盘没人鸣牌
场上已经切出了宝牌

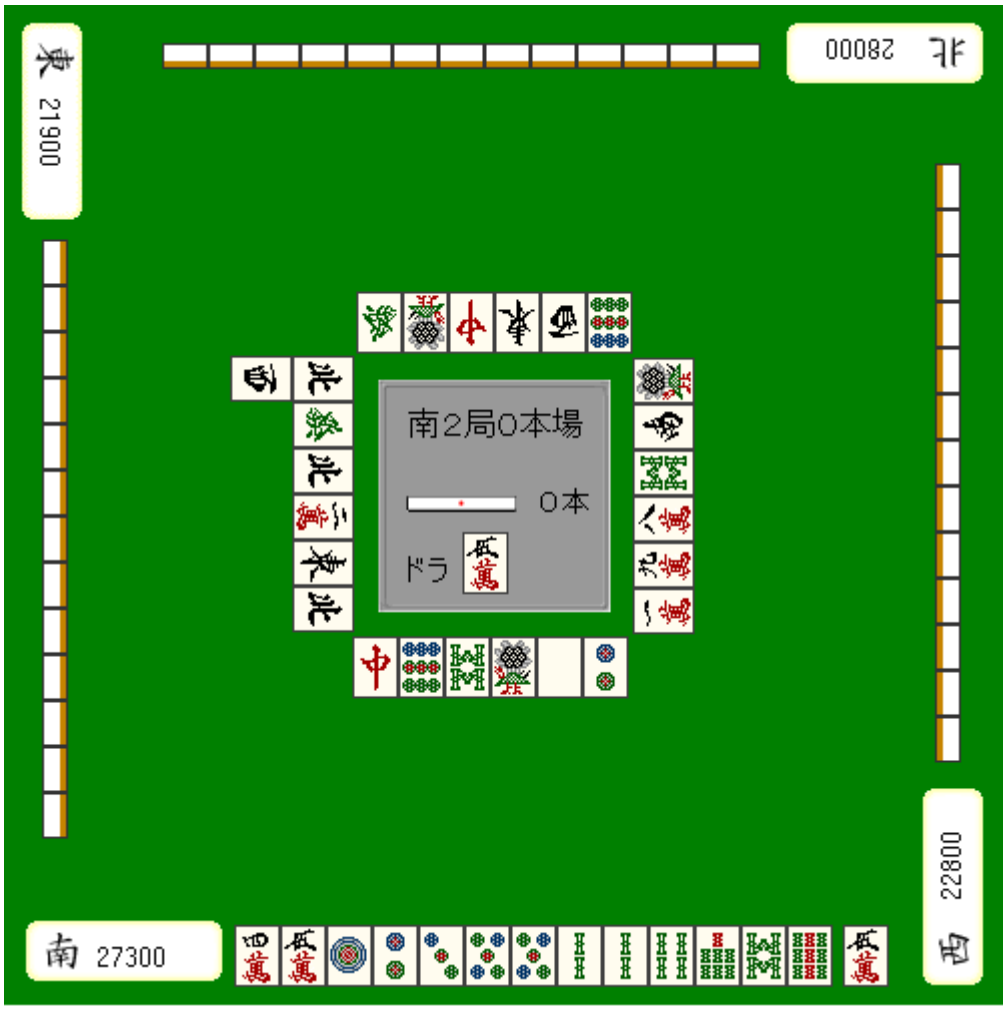
这样的情况下
符合条件可以切掉宝牌
但是，有不要牌的情况下还把宝牌切掉这种半吊子的打法可以不可取的啊。

其他的情况

我自己的打法是不太重视宝牌的
我觉得没有必要为了宝牌而使自己的进张变窄。



这样的牌我会毫不犹豫把宝牌切掉。
虽然进张宽度不同，但是有平和、一气一杯口等手役
我觉得没有留下宝牌的必要。



虽然无法使用到2张宝牌，
这里切掉宝牌是进张最广的。

摸到4饼、6饼、5索可以进入平和的一向听，
看看四人的点数也没有做大牌的必要，这里就应该把宝牌切掉了。

一向听的话，这个局面比起宝牌还是以进张的宽度优先。
但是，不仅仅是这种局面，切掉宝牌有较高的放铳可能性的。

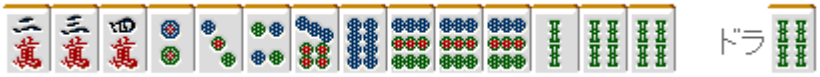
宝牌与赤牌 5—宝牌和手役的选择

宝牌和手役的选择：

很多时候，宝牌和手役放弃那一边都不行。
我们来看看这种时候该怎么打吧。

听牌时的选择

基本的就是选择听牌最多的

例1 

这个牌切掉2索立直才是正确的。
由于宝牌表示牌已经使用了一张3索，所以这里嵌3索只有3张了。
还不足69饼+4索的一半多。
即便是做成了三色同顺，得点也没有成倍的增加。这里三面听牌是压倒性的优势。

例2

这次是切掉宝牌选择平和更加有利。

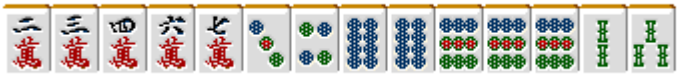
虽然是3900点的8张听牌和5200~8000点的比较，
平和立直要是再有一发或者里宝牌的话就能成满贯，
和其他对手的听牌竞争中听的牌越多也就越有利。

例3

像例3这种得点有一倍差距的情况，
还是手役更加有利一点。

不想让这局结束得太轻松的话，这里就切掉3饼做对对吧。

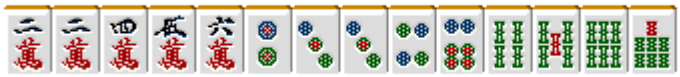
一向听的时候

例4  ドラ

这里面子超载，自然选择切掉搭子。
做成234的三色同顺有高目，没有做成高目的话就只有立直 NOMI
拆掉宝牌的搭子是非常大的损失。

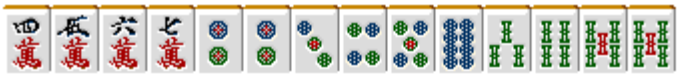
拆掉8饼、9饼会使速度降低，也是不行的。

总结、理论：
确定的一翻一般情况下比不确定的两翻有利。

例5  ドラ

宝牌2而且有456三色同顺的好机会啊。

但是这个牌打实际一点我觉得还是切6饼最好。
手上有进张广的四连型，还能够有抵抗的能力。
而且这里也没有切掉宝牌去做三色同顺的必要。

例6  ドラ

这里就切掉宝牌吧。
做断平三色这里是用不着宝牌的。
宝牌和手役哪一个更优秀是不能够下定论的。
有优先手役的情况也就有优先宝牌的情况。
选择哪一个要根据进张是否广以及是否容易和牌来决定。

总结、理论：
宝牌和手役的选择，按照进张是否广来进行判断是很少失败的。

序盘的选择

序盘的话，留下宝牌和手役两方的可能性很多时候能形成好型。

例7

★东一居 第二巡 南家的手牌

有万子混一色的机会，宝牌是浮牌
这里切掉宝牌或者东中，都是不太靠谱的打法啊。
字牌重叠的话能够凑成混一色必要的搭子。
这个牌要是切掉东中之后再摸回来就太痛了。
切掉宝牌5索也太早了。宝牌重合的话可以有与混一色相当的点数。
摸到4索、6索的话就放弃混一色吧。
结论就是，拆掉5饼、7饼的搭子是序盘比较妥当的选择。

虽说“鱼和熊掌不可兼得”，但是这句话在麻将中也是不一定对的。
特别是在序盘，应该采取留下各种可能性的打法。

宝牌与赤牌 6—赤牌麻将的基本

赤牌麻将的基本：

最近街头巷尾的雀庄几乎都使用了赤牌。
特别是免费雀庄有祝仪，有些还有赤牌 NOMI 和牌的雀庄。
赤牌麻雀处于全盛时期的现在，迎合赤牌麻雀的打法也是必要的。

比起手役，应该更加重视进张的宽度

由于宝牌的增多，所以不做手役也可以和出大牌。
不要太拘泥与手役，重视进张宽度和速度。这点要记在心里。

例1

比如这个牌，看起来应该做三色，
不过这里切掉饼子的嵌张会更快。

虽然拆掉了好不容易形成的三色同顺，不过这就是赤牌麻将的打法。

不要拘泥与门前清

宝牌多的话，即使鸣牌也能有可观的收入。
鸣牌可以说是赤牌麻将中非常重要的技术。

例2

即使是食断也有3900点，
7万的碰，3饼、6饼、258索的吃，什么进张都可以。
即使是不改变向听数的鸣牌，在赤牌麻雀中也是经常用到的。

全带是不利的

尽量不要去做用不上赤牌的全带、纯全带、混老头等役。
鸣赤牌然后被和牌的话会让人不爽，而且即使没有鸣牌，
到了终盘也最好不要切4~6的牌。

有 的话都会去听嵌4饼的吧。
有赤牌的话，大家都会选择赤牌的靠张，
所以3、6；4、7的筋牌是比较危险的。
而且5本身作为听牌的情况也增加了，甚至还会有赤牌单骑的情况。

因此，做全带系的牌可不是一个好的策略。

例3 ドラ

好不容易做成这个样子也就继续往下做了吧。
鸣牌一两千点也就草草地和了吧。

很多的战术书都说“不要去鸣牌做低廉的全带”，但是这已经是很古老的想法了。

比起老老实实地打门清，不如灵活运用“鸣牌更容易和牌”的这个优势。

要是老老实实地打，结果估计就是被自摸“门平两赤牌”，这就太浪费表情了= =

考虑赤牌的进张

和宝牌一样，尽量保持摸到赤牌也不会犯难的牌型。

一向听的这个牌是切掉1饼还是4饼呢？普通情况下切掉4饼是正确的。
因为要是等一下有人立直的话，再次摸到4饼的时候，这里就可以切掉多少安全一些的1饼。
但是赤牌麻将的话，就一定要切掉1饼。
要是摸到赤5饼的时候，可以换掉2饼。

第五章：鸣牌

鸣牌 1—鸣牌的优点与缺点

鸣牌的优点和缺点：

牌打的好与不好，其中的差别就在“鸣牌”上。
该鸣的牌不鸣，该门清的时候又鸣牌的情况是随处可见。
我们重新学习一下鸣牌的技巧吧。那么首先要认识一下鸣牌的优点与缺点。

优点 1：加速听牌

通过鸣牌能够加速听牌，让和牌更加迅速
和牌更加迅速了，因此能够破坏其他对手的机会，效果是很不错的。

优点 2：能够做成门清难以做成的役

门清很难做成混一色、全带等役，但是鸣牌的话也不是那么痛苦了。
而且染手基本的就是鸣牌进攻。麻将可不像漫画里那样轻而易举就可以做成门前清混一色的。

优点 3：消除边张、嵌张等急需进张的地方

比如这个手牌，假定 3 万已经出现了两张。
然后上家切出了 3 万。这个时候就该毫不犹豫地吃。
这种牌要是强求门清，和出的机会是很小的。
要是没有注意到 3 万场上已经切了两张的话，
就会错过 3 万从而让和牌的机会跑掉了。

优点 4：能够做成新的面子改变所听的牌

虽然满贯听牌，但是听牌是糟糕的 3 索和北的双碰。
这个时候要是上家打出 2 索的话就果断吃。

我觉得这种把听牌改良的技术绝对是是非常有必要学会的。

其他的优点：
鸣牌还有破掉其他人的一发，隔掉他家的摸牌等等作用。

缺点 1：降低打点

三色和混一色鸣牌后会贬值，一杯口和平和鸣牌之后会不计。
另外，自然也就不能立直。鸣牌也就放弃了一发和里宝牌。不能否定，鸣牌会导致得点大幅降低。
这是鸣牌最大的缺点。

这虽然是一个极端的例子，这样的牌应该没人会去鸣牌吧（笑）
（AL 和牌即 TOP 的情况除外）

麻将仅仅反复和小牌是无法取胜的。应该组牌门清立直。
哪怕仅仅是立直 NOMI 的牌，只要是立直的话也常常有成为满贯的机会（立直一发自摸宝牌 1）。
要忍住鸣牌的想法，多多重视门清。

缺点 2：手牌容易被看破

这个初学者暂时不用考虑这个……恩= =

缺点 3：防御力减弱

三副露的手牌只有 4 张，要是这个时候对手立直了怎么办？
这就让人头大了，门清还可以兜牌。
通常这个时候自摸切的人一定是觉得怎么样都无所谓了吧（笑）。

由于麻将中自己没有和牌的局数比自己和牌的局数要多，因此兜牌的情况很常见。
然而对手立直的时候多考虑一下再打牌自然是很重要的。

缺点 4：固定了手牌，限定了手役的可能性

要是这个手牌，中打了出来会碰吗？我是不会碰的。
这个牌鸣牌的话也就只有 1000 点，
应该把手上的两个中都切掉做门断平。
还有一杯口和三色通顺的可能性，说不定还能有宝牌。

就算第二张中出来了我也还是不会碰的。

上面是写得很详细的，简单的说就是……

鸣牌的优点——速度上升~~↑
鸣牌的缺点——打点下降↓、防御力下降↓

这样理解会比较简单一些。

鸣牌与不鸣牌就要根据鸣牌的优点和缺点来进行考虑。

鸣牌 2—副露判断的基本

副露判断的基本：

秉承前回，我们来看看鸣牌与不鸣牌应该如何判断。

例1

以东一局得子家为例子，第三巡打出了中。
要鸣牌吗？

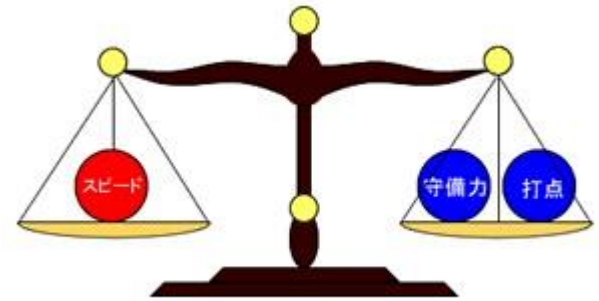
我们来看看其优点和缺点吧。

优点：
确保了一翻，和牌更加容易。

缺点：
防御力下降
得点只有 1000~2000 点

鸣不鸣牌
应该以鸣牌时优点与缺点那边更大作为判断的标准。

我们想象一下下图的天枰



向左边倾斜就鸣牌，向右倾斜就不鸣牌。
这里关键的是，**每个要素的重量是会根据场面的不同而发生变化的。**

我们来具体分析一下。

速度：虽然确保了一翻，但是剩下的型不太好，就算可以鸣牌和牌的机会还是很小。**→速度上升的优势比较小**

防御力：为了和牌还要继续鸣牌的可能性很高，听牌的巡目深了是很危险的。而且现在也还没有一张宝牌。**→防御力下降的缺点是很大的。**

打点：只有 1000 点的可能性很高，即使是门清打点也不高。**→点数下降的缺点虽然小，但是这个牌打点本来就低。**

接着也必须考虑一下自己是子家的因素，大致就能够有这样的天枰。

天枰向右倾斜了，所以这个牌还是不鸣牌的好。

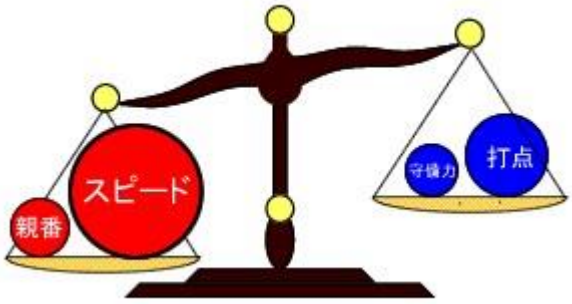
南一局得亲家，+2000 点处于第二位。第六巡的手牌。

上家打出了 6 索，我们用同样的方法来进行考虑。

速度：大幅上升，即使门清听牌，6 索听牌和牌不太容易。

防御力：最多两回鸣牌就可以听牌，由于是断幺的手牌，即使是门清防御力也不太高。

打点：门清立直有 7700 点，鸣牌打点下降比较多。



亲家和牌的话可以连庄，这样来看，鸣牌的优势比缺点要大。
明显鸣牌比较划得来。

像这样比较鸣牌的优点和缺点的考虑方法，
是所有状况判断的基本。

麻将打得厉害的人，也是因为这个天枰的精度很高的原因。

鸣牌 3—碰与吃（一）

碰与吃（一）：

这知道两种鸣牌的区别吗？

碰是 4 倍速，吃是 2 倍速

碰能够对任何一家进行，而吃只能对上家进行。
也就是说碰比吃更容易。

比如说这个牌，
切掉 5 索和切掉 1 索同样是 4 种 15 张的一向听
由于 2 索只能从上家吃，和 5 索、9 饼可以从任何一家鸣牌，
同样是 4 张的进张，但是前者相当于 8 张的进张的价值，而后者相当于 16 张的进张的价

值。
因此，切掉 1 索才是符合理论的。

消除一发要用吃

用鸣牌消除立直的一发，用吃才是符合理论的。

用碰消除一发，会失去两张现物。
消除了一发反而自己放铳，哪我到底是为什么去消除一发呢= =
不管是用吃还是碰去消除一发，只能在确信自己能够弃和到底才行。

理论、总结：
用碰消除一发的风险是很大的，
消除一发还是用吃更加安全。

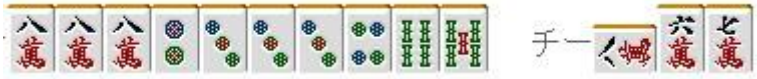
碰还是吃？

有时候上家切出的牌既可以吃也可以碰。
有时候碰更好，有时候又是吃更好。

例2

例 2 这样的牌，在序盘可以等待饼子的改良，圆滑地打
不过在中盘以后还是鸣牌听牌比较好
那么到底是吃还是碰呢？（当然杠不讨论 XD）
这个手牌还是碰更好，理由就是考虑到宝牌的进张。

碰的情况：

吃的情况： 

碰的情况还可以 5、8 万进行替换，
状况允许的话也可以进行加杠。

那我们再来看看混一色时，上家切的牌既可以吃也可以碰的情况吧

例3 出る

从结论上来看，这里是吃更加有利。

碰的情况： 进张是 3 种 9 张

吃的情况： 进张是 3 种 7 张

从进张来看是碰更加有利，
但是请想想“碰是 4 倍速，吃是两倍速”
考虑到听牌的速度，能够碰的双碰多了一倍的价值。

这么一想的话：（注：这里作者把能够碰给 4 分，吃给 2 分，其每一张牌得得分为碰（吃）的分数*剩下的张数。比如吃是 2 分，4 饼剩下 4 张，所以 4 饼的得分是 2*4=8 分，中的得分是 4*2=8 分）
碰的情况：1 饼（2 分）+4 饼（8 分）+8 饼（8 分）=18 分

吃的情况：1 饼（4 分）+8 饼（8 分）+中（8 分）=20 分

这么一看，情况就相反了。

进张数较少的吃形成的型，比碰形成的型要更有利与听牌的速度。
打点方面还可能有中的一翻，因此这个牌选择吃有着压倒性的优势。

理论、总结：
能够吃的进张有着门清限定 2 倍的价值，
能够碰的进张有着门清限定 4 倍的价值。

鸣牌 4—碰与吃（二）

碰与吃（二）：

碰材的优劣

能够碰的对子有多组的情况下，留下更容易碰的对子比较好。
字牌是最容易碰的，因为利用度低的牌更容易被打出。

例1

比如例 1 的牌，在场上切出的牌数没有差别的情况下
切 4 万是正确的。
幺九牌的 9 索以及受 3 索的壁的影响而难以使用的 2 索是可以期待的牌
2 万和 4 万的比较，处于端侧的 2 万要更加容易碰一些。

要考虑吃的副露方式

有时会有好几种吃法的手牌，
我来例举几种鸣牌方式不同会带来差别的例子吧。

例2

例 2 的手牌假设上家打出了 7 饼，我们要鸣牌了。
这个时候应该用嵌张来吃。

两面鸣牌：

嵌张鸣牌：

用两面鸣牌就是 2000 点确定，
而用嵌张鸣牌摸到宝牌的话就有 3900，要是摸到 4 饼就可以有 456 三色同顺的机会。

例3

鸣牌方式的不同有时也会使听牌不一样。
比如例 3 的手牌上家打出 5 索，是 34 吃 5 听 58 索？
还是 67 吃 5 听 25 索？
其实这些都是不正确的
这里应该用嵌张吃 5 索，可以形成 3 面听牌。

例4

尤其是染手的手牌，常常会有两面、嵌张、边张都能够鸣牌的时候。
虽说用嵌张和边张鸣牌比较好的情况很多，
但是有时候还是用两面鸣牌更好。
比如例 4 的牌，上家打出 7 万
这里用 68 吃 7 就非常失败了。
这里不用两面吃牌的话就会失去 9 万这个听牌。

★

也许这种形出现的概率不高，
但是吃牌的时候一定要养成确认“**鸣牌的方式对剩下的形是否有差别**”的习惯。

（待续）

鸣牌 5—杠（一）

杠（一）：

凑齐同样的牌的 4 张就可以杠牌
但并不是任何情况杠牌都是可取的

我们来看看杠牌的优点和缺点吧。

杠的优点

---

1. 使符数增高

由于杠子有 8~32 符的加成，和牌的时候点数会增加。
特别是幺九牌的暗杠，32 符是给力的。所以俗话都说“**幺九牌的暗杠相当于 1 翻**”。

这个手牌是 40 符 3 翻，5200 点。

加杠了中的情况
20+8+16=44→ 切上就是 50 符
这样的话和牌的点数最少（即使没有中杠宝牌）都是 6400 点

一饼暗杠的情况，
20+32+4=56→切上就是 60 符
和牌的话点数就会上升到 7700 点（有切上满贯就是 8000）

2. 宝牌增加

杠牌之后会有杠宝牌，
杠宝牌不确定，自己的手牌也是有可能中杠宝牌变成大牌的。

这样 2000 点的手牌，要是杠牌中 4 个宝牌就可以成为跳满。
这应该就是杠最大的魅力了。

3. 增加自己的摸牌

摸到可以杠的牌时可不要忘了啊，

例3

这个牌摸切中是其中的一手，不过会失去一次听牌的机会。
要向着和牌前进的话，这里加杠是不错的选择。

4. 岭上开花

能够用岭上牌和牌，就能有岭上开花的一翻。
这是仅限于听牌时候的优点。

5. 能够让特定的牌不能使用（限暗杠）。

不想让对手吃牌，暗杠是很有效的。

杠的缺点

杠常常是会体现出缺点的。

1. 有增加他家宝牌的可能性。

宝牌也不可能老是自己中，
也很有可能使他家的点数增高。

特别是他家已经立直的情况，
不仅会有杠宝牌，而且还有可能有杠里宝牌，是非常危险的。

2. 容易暴露自己的手牌点数和手役（暗杠，大明杠）

拿做容易理解的大三元为例吧。

例4

这个时候就算摸到了發也要尽可能自然的把它打出去。
要是杠的话，估计白就很难再被打出来了。
因此网络麻将必须要“不鸣牌”的按钮，
要是發被打出来的时候要是有延迟的话……

3. 会使进张减少

例5

这种情况是最容易理解的吧。

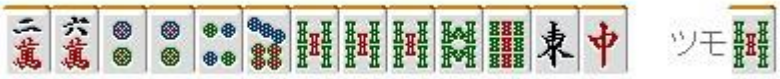
要是有暗杠的话就很糟糕了

虽然杠还有一些其他的优点和缺点，不过这些就差不多了。

（待续）

鸣牌 6—杠（二）

1.手牌烂的一比

例1 

那怕还是在序盘，上面这样的手牌也不应该杠。
这样的恶形，自己和牌可以说是令人绝望的。

杠的话会使宝牌增加，
在他家可能和牌的牌局增加宝牌，明显是不值得的行为。

这样的手牌从字牌开始切就可以了
或者想到弃和的话，切掉 5 索也是可以的。

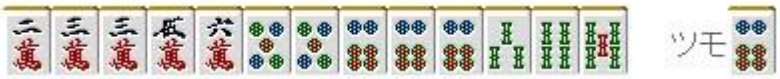
2.使自己听牌变差的时候

下例是就算听牌也不应该杠的代表。

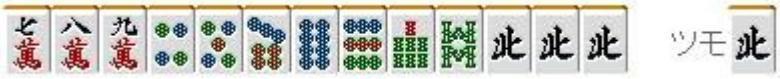
例2

清一色的听牌，
摸到能够杠的 6 索就应该快点切掉。
确实能岭上开花或者中杠宝牌能够有跳满以上
但是失去了 5 索的听牌，依旧还是不应该杠的。

3.使手牌进张减少的时候

例3 

好形的一向听，虽然杠也没什么关系
但是例 3 的情况有些不一样。
56666 可以看作 56+666
很容易理解，这里会有 47 的进张
这里万子是一个二度进张，这里切掉 2 万确定断幺的一向听是最好的了。
要是再摸到 3 万或者 5 饼的话，就可以暗杠然后立直了。

例4 

例 4 的情况，从听牌机会来看杠牌也没什么
不过当两面进张的时候会变成单骑听牌从而消除了平和
这里还有 789 三色同顺的可能，摸切是最好的。

4.有人立直的时候

他家立直的时候，
不管手牌好坏，基本不要去杠。

其理由是：
1.立直的人有受到杠宝牌的恩惠的可能。
2.有人立直=自己的和牌率降低

不过也还是有例外的：
1.自己也门清听牌的时候
2.门清好形一向听可以暗杠
3.即使副露了，能够保持优秀的听牌，且杠牌能够给予打点巨大的提升的时候（比如 3900→7700）
4.其他少见的情况

5.自己遥遥领先的时候

自己是 TOP 的时候，给予对手机会的杠是需要自重的。
特别是自己遥遥领先的时候。

6.门清的大明杠

↓

杠！

这个就太乱来了
即使已经副露，没有听牌的大明杠也是不应该的。

（待续）

鸣牌 7—鸣牌与向听数

鸣牌与向听数：

通过向听数，我们可以很容易地了解我们的手牌距离和牌还有多远，
这是非常重要的一个概念。
这里我们来说说向听数与鸣牌是否妥当的关系。

不改变向听数的鸣牌

由于鸣牌会放弃一次摸牌机会。
鸣牌却没有让手牌前进是不行的。

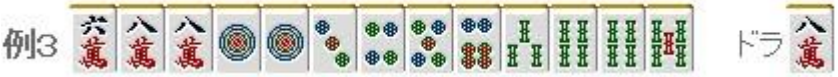
这样的手牌，碰 3 万或者 4 万向听数不会改变，手牌没有前进。

基本上可以说“**不改变向听数的鸣牌是禁止的**”

<例外>
已经听牌的手牌，鸣牌要是能够让听牌更加优秀
或者是对打点能有提高的情况是应该鸣牌的。

例 2 的手牌，6 饼或者 8 饼的吃能够改变听牌
根据场上的情况，碰 2 万或者吃 5 饼也是 OK 的。

<例外 2>
虽然不改变向听数，但是能够更加容易和牌的情况。
具体来说，就是和断幺或者对对有联系的手役了。



例 3 的手牌与其去做门清，鸣牌断幺要更加容易了。
即使没有改变向听数，鸣牌也是没有关系的。

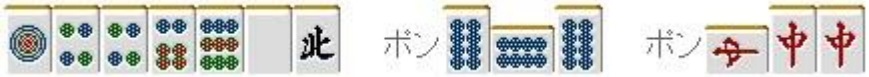
例 4 是七对子的一向听，
要是能够碰的牌打出的话就碰，向着对对前进吧。
对对要更加容易和出一些。

副露数与向听数

越是鸣牌，自己放铳的危险就越大，而且有效牌也会有所限制。
因此，手牌乱七八糟的时候鸣牌可不是什么好决策。

就像例 5 一样，越是鸣牌手牌越烂的新手是很常见的。

3 次副露就应该听牌了，弄成两向听就太不像话了。

鸣牌前： 

鸣牌前是这个形的话，上家打出 5 饼的时候就应该忍住。
本来就是比较痛苦的形，鸣牌之后和牌的可能形就更低了。
已经有人立直的时候就更要有所准备了。

为了能够直观一点，

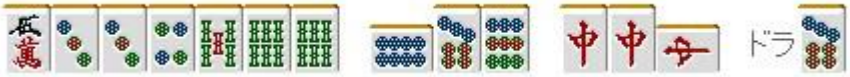
三副露：听牌、要是一向听的话也要有满贯的手牌（比如清一色）
两副露：一向听以上，两向听要是给力的好形，打点要有 3900 点。

像这样定一个标准，鸣牌的精度就会上去了。

例6

比如这种手牌，吃了 47 索还是两向听，打点也低。
不能说是很妥当的鸣牌。

要是嵌 8 饼的话也不算太坏吧



（待续）

鸣牌 8—食断

食断：
由于断幺可以鸣牌，是一个很给力的手役。
但是不管断幺如何容易和牌

例1

这样的手牌在序盘鸣牌的话就只有 1000 点了，这是不应该的。

好不容易有一手好牌，鸣牌的话太浪费了。
那么，要什么情况才该鸣牌呢？

宝牌或赤牌有 2 张以上

有 2 张以上宝牌的话，考虑到打点也没必要强凹门清。

例2

例 2 的话就切掉 1 索确定断幺。

出来的话就毫不犹豫地鸣牌。
有张宝牌的情况就应该两下鸣牌断幺和牌。

和牌就 OK 的情况

AL 第二，和 TOP 有微弱的差距。
即使是平常不应该鸣牌的一些好牌也应该去断幺 1000 点。

例4

即使是这样的手牌，也有鸣牌做断幺的时候。

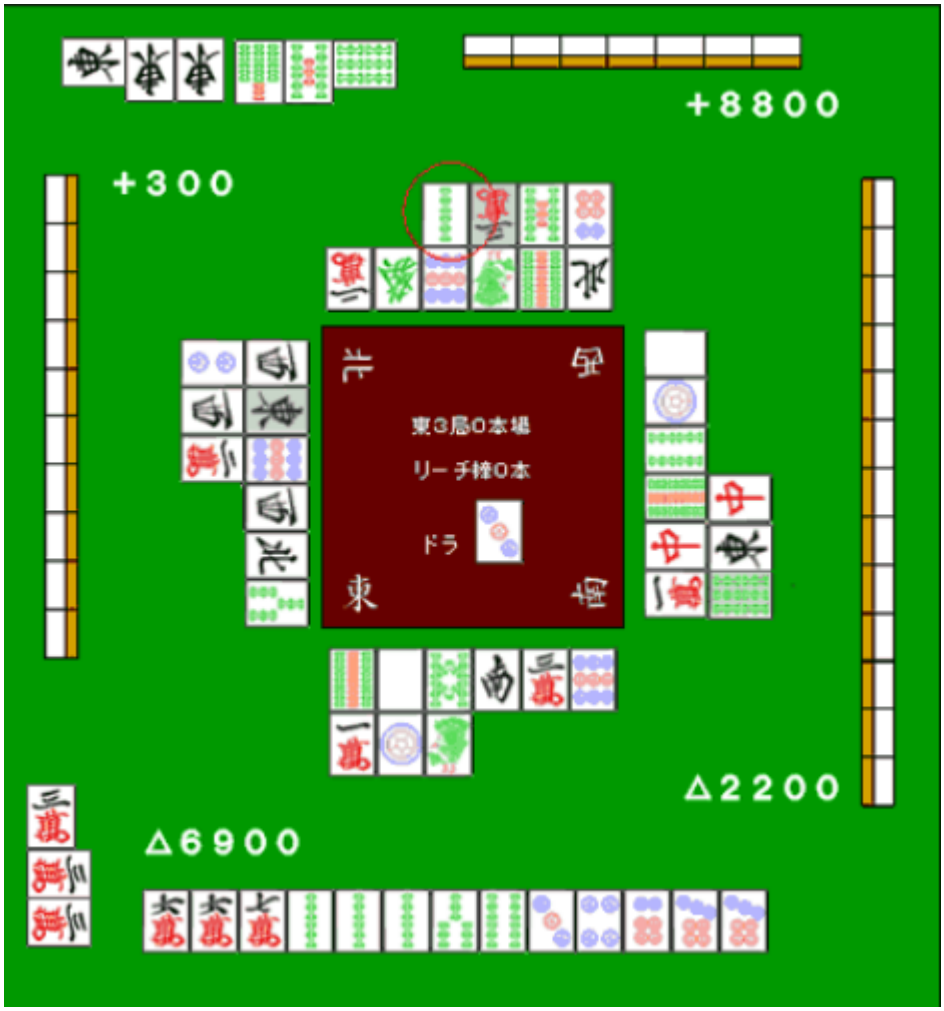
也许有人觉得鸣牌太可惜了。
但是如果是以胜利为目标的话，鸣牌也是必须的。

门清来不及的时候

鸣牌厉害的人，鸣牌方式自然不用说
“鸣牌时机”也是很重要的。

例5

例 5 是可以满贯的牌，但是任何手牌和不了牌也都没有价值。
这个牌目前还是两向听，距离听牌还需要花上一些时间。
随着巡目的深入或者是他家速度很快的话，
放弃门清而鸣牌也是有必要的。



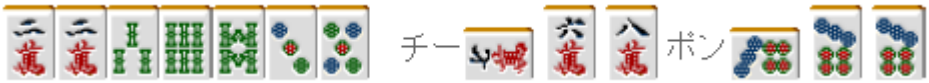
上图的情况的话，2 索就应该要碰了。
虽然很想门清立直一口气把失去的点数打回来
但是已经两个人副露，没时间再等了。

特别是亲家需要连庄的时候。
需要比子家更加早的对鸣牌做出判断。
悠闲地去做牌的话，说不定就会丢失一个珍贵的亲家了。

嗯，以上都给出的是好形的例子
那么恶形该如何呢？

例6

即使是打错了，这种牌也是不应该鸣牌的。
确实这个牌不去断幺应该没法和牌。
但是像这种“断幺是否能和都不知道”的垃圾牌
还是悠着点打门清吧。



这种牌要鸣牌也应该是南局亲家，要是这个亲家没了就 4 位确定
这种被逼到绝境的时候。
要是有人立直的话就非常危险了。
在东局就鸣这种牌可以预料一下自己的下场……

牌型很烂，打点又不高的牌是不能鸣牌的。
尤其是食断这种防御力低而且容易放铳的手牌。

已经鸣牌的话向着和牌前进是很重要的，
1000 点、2000 点的食断还是形比较好的时候才干吧。

（待续）

鸣牌 9—对对

对对：

对对是初学者很喜欢的一个手役。
但是这个手役失败的例子却是屡见不鲜。

特别是网络麻将，在能够碰的牌出来的时候会有停顿。
很容易不管三七二十一就鸣牌了。

通过本次讲座，希望大家能够对鸣牌有一个新的认识。

应该做对对的情况

比如这个手牌，有没有从不是役牌的北开始鸣牌的人呢？
这就是典型的“乱鸣牌”。

即使全部鸣牌成功，最后裸单骑也只有 2600 点。
4 万和 7 索是中间的牌，不容易鸣牌。鸣牌反而会适得其反。

这样的牌要是别人立直的话，你不觉得很苦逼吗？
只有 4 组对子就去做对对有点欠缺考虑。

例2

应该做对对的时候，要像例 2 这样对对的材料比较齐全的时候。
具体的说就是**刻子和对子加起来要有 5 组。**

像这样的手牌就可以去做对对了。
例 2 的牌，也不用等着白出来，3 饼出来的时候也应该积极的鸣牌。

例3

例4

很微妙的时候就是对子 5 组的时候。
因为这个时候也是七对子的一向听。

这个时候要做对对需要碰 3 手（如果已经出来一张能碰的牌就还需要 2 手），
如果这个时候碰的话，向听数就会增加 1。

但是七对子从一向听到听牌也是需要花费一定时间的手役。
要是自己有比较容易碰的牌，做对对要更加快速一些。

例 3 就是应该向着对对或者全带前进的手牌，除了 4 万，其他的牌都应该鸣牌。
与此相反，例 4 即使鸣牌，剩下的形比较难受，因此还是坚持七对子比较好。

当然注意场上打出的牌也非常重要。
如果手牌含有场上已经打出 2 张的“死对子”，自然是应该坚持七对子。

四暗刻的一向听该怎么办？

例5

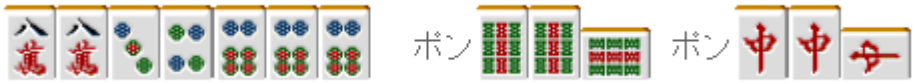
像例 5 这样，已经到了四暗刻的一向听。

6 饼出来了，要鸣牌吗？
也许有人会先忍一手，
如果是我的话“**即使是第一张牌，我也要碰听**”

虽然这个还与是否有祝仪有关，
但是不去听自摸就能够满贯的牌，我觉得有点优柔寡断了。

去博四暗刻的话，也应该是落后很多的 4 位等
十分需要点数的时候不是吗？

做牌过度是要禁止的

例6 

比如例 6 的手牌，摸到 3 饼或者 4 饼应该选择对对的双碰听牌
8 万出来的话也要鸣牌，选择高目的对对 3 饼或者 4 饼听牌。

例7

但是例 7 的手牌，1 万出来的时候就不能鸣牌了。
不仅听牌数会大幅减少，
3 副露的话，他家估计就很难再切出万子了。

这个手牌打点已经很不错了，减少自己的听牌数去做对对就有点过了。
有 3900 点的牌就应该以和牌优先，大家要把这个记在心中。

（待续）

鸣牌 10—混一色

混一色：

混一色是凑齐同一种数牌和字牌就可以简单达成的手役，在初学者中有着很高的人气。
实际上混一色不仅做法简单，而且打点也很给力。是很有制作价值的一个手役。

混一色的差距主要体现在鸣牌方式和牌形的理解上。
常常会看见该鸣的牌没有鸣，不该鸣的牌又鸣从而错过了和牌机会的人。

不应鸣牌的手牌

即使鸣牌，混一色也有 2 翻。
没有必要死凹门清。

那么，不应该鸣牌的例子到底是哪些呢？

例1

像例 1 这种，门清已经足够听牌的手牌
鸣牌的话就成了“白痴混”（即鸣牌混一色 NOMI）
不到万不得已还是应该打门清混一色。
另外就是，例 1 摸到万子的任何一张都能够听牌
虽然是一个比较极端的例子，
但是只要是门清混一色的好形一向听都有门清听牌的价值。

例2

例 2 的形，东和北场上都已经切出了 2 张。
这种情况也是常有的。
“大丈夫だ，問題ない！”而去碰牌的人也不少
有死对子的情况去做门混七对子才是比较好的策略。

例3

这是失败最多的一个例子
就是像例 3 这样面子还没有好好凑齐的时候了。

还是稍微在门清的时候把形调整好一点在鸣牌吧。
剩下的形实在是太苦逼了
他家立直的话不仅没有反击的能力，
失去安全牌的西，损失实在太大了。

应该鸣的牌，应该放过的牌

混一色鸣牌的要点是和手牌分不开的。

例4

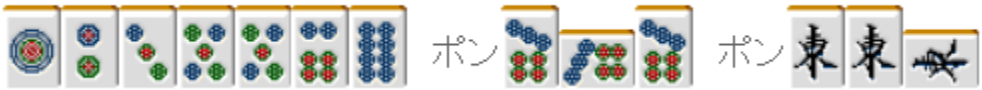
例 4 有一张牌不能鸣的牌。
那就是 3 万。

碰了 3 万的话，2 万和 5 万就会变得非常不好用了。
最后要是和成了混一色对对的跳满的话
也仅仅是“偶然”
更多的时候还是会错过了和牌的机会。

我们要控制自己给自己制作愚形的行为。

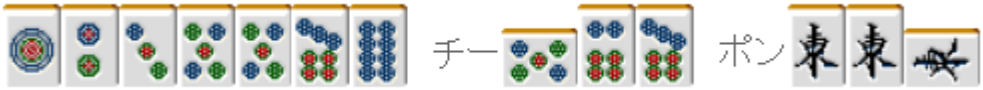
例5

例 5 只要鸣牌就可以听牌了，
但是为了听牌也不是“随便什么都应该鸣牌”



不管那么多先听牌吧（笑）
要是他家手里用着一张 7 饼……

这也是“出来就鸣牌听牌”
但是如果是上家打出的还可以吃啊……



在这里，一个重要的事情我说了两次。

不管三七二十一的鸣牌，千万要杜绝啊。

鸣牌 11—后付（1）

后付1：

假如你拿到图 1 的手牌。

图1

这里碰中，是比较普通的鸣牌（图 2）

和上家打出 4 饼或者 6 饼相比，鸣牌的话就会形成翻牌后付形。（图 3）

这里我们比较一下图 2 和图 3，
和牌的容易度其实没有什么大的差距。

确实，图 3 的牌，中不出来就和不了牌。
虽然有他家也拿着 2 张中的可能
但是实际上这种可能性也不是太高。

为了保险起见，摸到 4 万的话可以向着断幺前进。
剩下的形也不坏，和牌也不是很难。

另外，要是有人立直的话
图 2 的牌就会比较困难了。

图 3 的话还可以拆掉中撑 2 巡。
虽然很多人不喜欢后付，但是根据手牌还是可以适当进行后付。
不要后付的时候就可以拆掉役牌。

以防御力优先的鸣牌，我们要有这个意识。

赤牌的速度麻将中的后付也是很常见的。

虽然图 1 那种牌不用勉强后付，

但是这种有赤五饼的手牌，鸣牌就有 3900 点的话
放过上家打出的 4 饼或者 6 饼
对于速度的感觉就有点薄弱了。

应该后付的牌，也要是宝牌有 2 张以上，不用门清也可以获得高得点。
有宝牌的手牌以速度优先才是符合理论的打法。

図4

实战中要是拿到图 4 的牌，**能够鸣牌的牌都应该鸣牌。**

図5

假如在东场的亲家拿到图 5 的手牌，
应该采取什么样的方针去打呢？

亲家满贯确定的牌，可以鸣牌。
但是这也只是“菜鸟杀手”的打法。
在上级者对局中就不那么有效了。

1 万和 7 索基本上还是不要吃的好。
如果是很想和牌的一次机会，我们要控制暴露役牌后付。
暴露的话，傻子才会打發，就连东也会给你封死的。

ポン

チー

这样的副露，会打宝牌的发以及双东的人应该都是初学者吧。

图 4 的牌的话，不管鸣什么牌都看起来像是断幺
因此从哪里开始鸣牌都是可以的。

（待续）

鸣牌 12—后付（2）

后付2：

前一回主要说了有 2~3 张宝牌的时候，即使是后付也应该积极的鸣牌。
其实还有其他的手牌和场况，采取后付是比较有效的。

急需的牌出现的时候

例1 ドラ

比如这样的手牌，上家打出了 7 索。
毫无疑问，这张牌是我们急需的。
要是这张放过了的话就只剩下 2 张了（还有一张是宝牌表示牌）
要自己摸到两次 4 索和 7 索应该是相当难的。
所以这里就要边张吃进行后付。

之后早点处理 6 万和 4 饼，留下一张安全牌即可。
另外，要是摸到另一张役牌的话还是把它留下更好。

虽然这里后付了，
更多情况他家也不会扣牌，需要的牌还是会出来。
相反，对手有压力的话也不会贸然进攻。
副露宝牌的面子也不怎么影响防守力
这是完全没有问题的鸣牌。

二手准备的后付

仅靠役牌的手牌是不好鸣牌的。
但要是有三色或者一气的话会更加有效果。

例2 ドラ

例 2 的手牌，3 万、4 饼、3 索出来的话当然是吃，把天枰向三色和役牌倾斜。

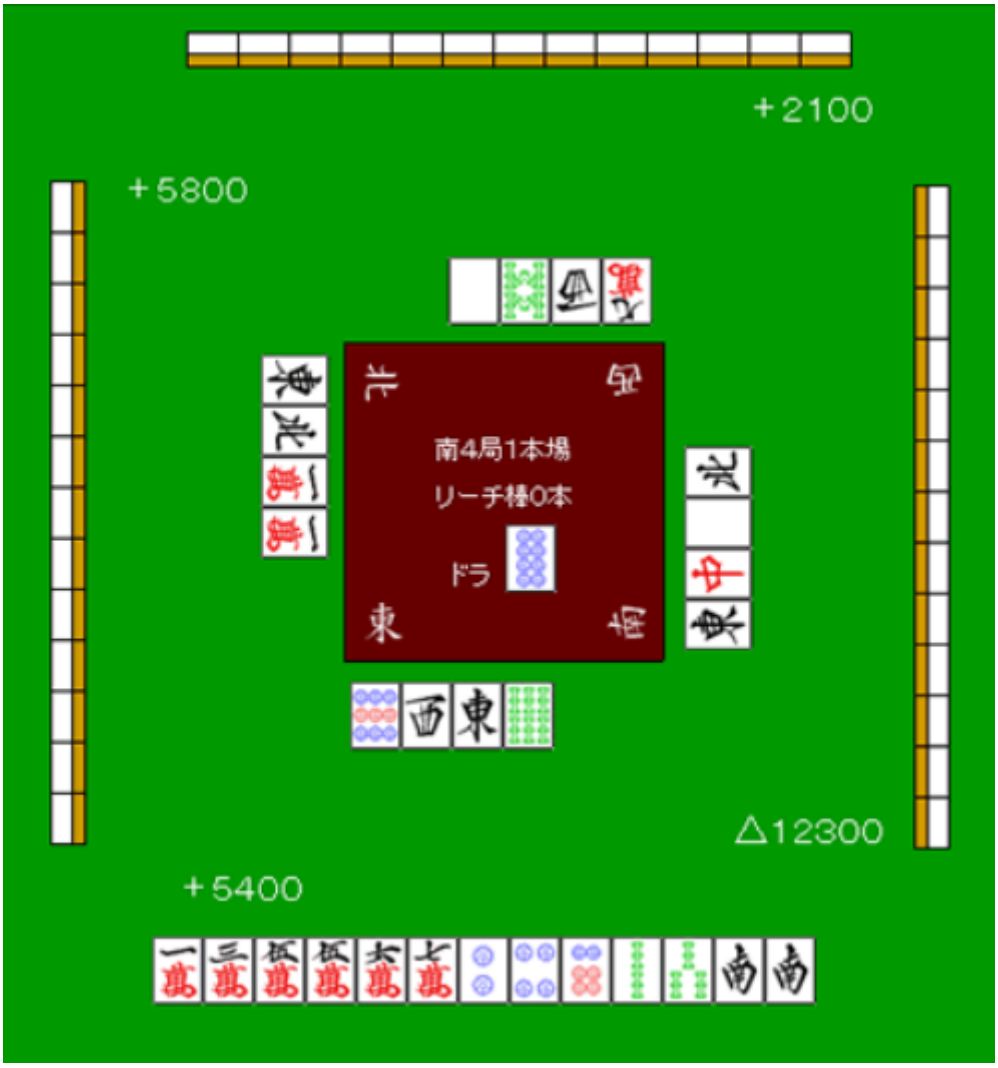
例3

例 3 的手牌一饼出来的也有碰的一手，
不要太担心自己会搞的自己和不了牌。
摸到 6 饼或者 8 饼可以向对对三暗刻变化。

无论如何都想和牌的胜负关键

在南场，常常会面对无论点数多少都想和牌的情况。
ALL LAST 有微弱的差距，和牌即逆转的情况是典型的代表。

例 4



根据例 4 的点数情况，等着南出来太过优柔寡断了。
虽然鸣牌之后手牌会有点散，但也要朝着这 1500 点去。
这个牌能鸣牌的时候都鸣了吧（当然 5 万的碰是不行的= =）

像这样 ALL LAST，拼命地向着和牌前进
要比对手更快的话，就没有被手上的役牌束缚的闲心了。
正是这样，后付成为有效的战术。

鸣牌 13—鸣牌的技巧（1）

鸣牌的技巧1：

实战中有用的鸣牌技巧我分为 3 次来介绍。
有些知道这些小技巧的人也许会去胡乱使用，

不过在没有习惯这些技巧的时候，有时会没有想到去”鸣牌“
或者会产生对鸣牌的抵触感。

不过记住这些技巧是没有损失的，
一定会有派上用场的时候，
特别是在赤牌麻将中，这些技巧会成为有力的武器

食いのばし（食い延ばし，没想到什么好的译名，各位读者有好的建议请留言）

这是通过吃来让面子增加的技巧。
在混一色时经常用到。

例1

比如这样的手牌，
要吃上家打出的 3 万，就要用的这个技巧了。

这样就能成功地做成万子下部的两个面子了。
像这样的鸣牌，对断幺也是很有用的。

例2

这是一个门清能够做到跳满的牌，不过实战中上家切出索子就应该吃牌
改做断幺宝牌 3

比起自己去摸

吃牌去形成 的一向听，单纯计算的话有着几倍的听牌的速度。

好不容易的手牌，不和牌就没什么意义。
像例 2 这样的满贯手牌，要随时做好吃牌的心里准备。

双重面子的处理

这是利用连续的对子形成两组面子的技巧。

例3

有役牌的暗刻，人们会有“太浪费了”而想去做门清的想法。
这是人之常情

就例 3 的牌会有很多人去门清做三暗刻或者万子的一杯口
从而把 4、7 索放过了。不过我觉得这里是关键的地方，应该鸣牌。

这个手牌的关键牌是 2、5 万和 6 饼，要是上家打出来了就鸣牌吧

我用牌理再说明一下，
3344 万和 5778 这种是二度进张的愚形，
这样的愚形通过鸣牌可以消除，
鸣牌之后就会变成非常清楚的形式了。（变化 1，变化 2）

变化1

变化2

不仅仅进入到可以吃听的一向听这么简单，
变化 1 的情况，要是上家再次摸到 2、5 万，切出来的机率很高。
变化 2 也是一样，6、9 饼也会变得很容易鸣牌。
正式以上的理由，可以通过鸣牌消除二度进张的时候，应该尽可能的鸣牌。

但是，也要注意一下理牌。

例4

这个手牌，上家打出 1 饼的时候，A 君很高兴地吃~
结果之后 1、4 饼就没有出现过而导致流局，这是神马情况呢？

那么其他人对这个鸣牌是怎么看的呢？

↓ 吃~

↓

↓

↓

←边上这两张牌不用说也知道是什么了吧。
这样的手牌，留着饼子下部的牌已经是完全暴露了= =

“1、4 饼是关键，要不就是 2 饼的嵌张或者 3 饼的边张了”
在上级者的眼力，这个牌就成了透明的听牌了。

A 君在鸣 1、4 饼之前应该花点功夫把牌理一下。

例

本次介绍的食いのばし和消除二度进张的鸣牌，有时会使手牌留下不自然的形。
如果习惯了的话，就要事先想好要鸣的牌，然后对手牌进行适当的理牌或者在吃之前早点把要副露的两张牌放到自己右边。

（待续）

鸣牌 14—鸣牌的技巧（2）

鸣牌的技巧2：

这次来介绍针对食断的高度技巧。
也许有人说这是小牌优先的技巧，
但是现在的赤牌麻将中，差距就是从这些小牌优先的技巧中体现出来的。

以前的花形手役三色到现在已经完全成了配角

导入赤牌之后站在台前的自然是断幺
食断的速度对其他手役是有压倒性优势的，
配合上赤牌也是能够有高打点的**最强的手役。**

图 1　东一局亲家第 6 巡手牌

即使是这样的手牌，也是可以考虑食断的。
立直的进张比较窄，等着万子和饼子两方的转手就会太迟了。

上家打出 的话就吃。

饼子和索子各构成一组面子，剩下就是一直线做下去就好。
即使有效牌张数没有改变，但也要充分利用上家的捨牌。
速度要比门清快多了，要是再摸到一张赤牌就能够轻松满贯。

（变化之后的形……例 2）

图 1 的牌不要去想 234 或者 456 的三色同顺，
你不觉得最高形是很无聊的吗？
与其画饼充饥的断幺三色，
想想更加现实的食断更加重要。

图 3　东一局北家第 5 巡手牌

宝牌 3，立直怎么样？（默听更是不予讨论）
不管是速度还是打点来看，这里切 9 索才是最好的。

鸣牌可以有好形听牌，
（宝牌碰比较少见，不过要是出来了反应要快）

再加上 3 饼、7 饼、7 索可以打门清，
所以这里就算不听牌之后也能钓上大鱼。

图 4　东一局西家第 9 巡手牌

假如上家切出 7 万的话……
一边想着“已经看到 2 张 7 万了……”却还是放过它把手伸向山牌的话
这就太慢了……应该用 6、8 万的嵌张吃牌做断幺。

即使是门清听牌，听宝牌表示牌的话太过显眼，
立直之后，作为宝牌旁边的 7 万首先就不会被打出来。
要自摸的话，自己也都知道只剩下 2 张了，期待很小。
我们没有必要对难以和牌的门清这么固执。

图 5　东一局亲家第 8 巡手牌

“不是吧！？”也许你会这么说，没错，这个牌也可以做断幺。
如果是我的话，4 饼出来的话我会食替（如果不能食替的话就切 2 索）
3 索出来的话就吃，然后切 1 饼。

这个牌要门清还是有点痛苦的，
这样的巡目和牌型，即使立直能够成功和牌也是相当困难。
应该考虑碰、吃，寻求断幺这条活路。

有宝牌和赤牌很想和牌的时候，或者是无论如何都想连庄的时候，食断都是有效的手段。
不喜欢鸣牌麻将的人现在虽然还是很多，说我们很“下流”= =，但是都这个时代了，这种自己打牌太慢的抱怨，我们还是无视好了。这样的手牌敢鸣牌的人才是强大的，至少我是这么认为的。

鸣牌 15—鸣牌的技巧（3）

鸣牌的技巧3：

在鸣牌技巧的最后，来讲讲不以自己和牌为目的，而是阻止对手和牌为目的的一些鸣牌。
进行这些鸣牌的时候有人会觉得很不舒服，所以实战的时候要注意。

破一发

立直之后有人鸣牌的话，就会消除其一发的权利。
一发的概率本来就不高，
所以没有必要担负着风险去破一发。

如果是零风险的情况，破一发是比较可取的。
就像上图的情况，去强行听牌有点勉强了。
那就把 7 饼吃了拆掉白的暗刻来破一发比较好。

干涉碰

吃和碰同时发生的时候，基本是以碰优先。
（如果吃的发声明显比碰要早的话有时会以吃优先）
因此，可以用碰来妨碍对手想要吃的牌。

转移海底、消除海底

自摸海底（这一局最后一张可以摸的山牌）的话会有一翻，
终盘要是有人立直的话，能够消除海底的时候还是尽量消除。

特别是和牌之后会连庄的情况，仅仅是让亲家少摸一次牌就很不错了
即使想要在终盘寻求形式听牌
也要注意不要乱去吃牌给立直的人多摸牌的机会。

不以和牌为目标的杠

想杠就杠是初学者的做法，
了解杠的隐藏作用可以获得很多好处。

比如下家立直，且下家会摸到海底。
这时要是自己有杠材的话，那就等到自己摸最后一张牌的时候杠。
杠之后会移动海底牌，立直者的摸牌和海底都被消除了。

由于杠会使对手增加宝牌，
自己已经副露的时候要尽量避免去杠。
但是，即使自己是 4 位也有开大明杠比较好的时候。

这里杠并不是期待杠宝牌，
而是让局面膨胀，使他家能够有大牌。

利用对手的打牌把别人的点数打下去从而能够改变顺位。

哪怕是第 2 位，和 TOP 差的点数不多而且是 TOP 是亲家的时候。
第 4 位立直之后开杠的战术也是有的。
目的是利用亲家かぶり（子家自摸的话，亲家会比子家多出一倍的点数）改变顺位。
但是自己要有足够的安全牌，
而且不担心第 4 位反过来逆你的时候。

条件齐的时候，这些杠法也是可以考虑的。

第六章：立直

立直 1—立直的优点与缺点

立直的优点与缺点：

立直是非常特殊的手役。
不仅没有形的约束，还有一发和里宝牌等奖励。
实际上看就有 1.5 翻的价值，而且是麻将中最容易做成的手役。
目前的讲座劝诫大家：
“不要太拘泥与手役，要尽可能快速的听牌”

现代流是重视速度的打法，
没有手役的小牌很多，其不足就由**立直的得点力来补充。**

我们先来确认一下立直的意义吧。

立直的有点

• 很容易就能成役。

図1

麻将没有役是不能和牌的，也就是“一翻缚”
立直可以简单地搞定“一翻缚”，只要不鸣牌就好了。
像图 1 这样的宝牌 3 的牌，不立直的话就只能自摸才能和牌，所以当然应该立直。

• 有一发和里宝牌的可能性
没有役和宝牌的立直 NOMI 的手牌，立直和牌后运气好也有达到满贯的可能性。
一发自摸再中一个里宝牌就是满贯，里宝牌是雀头不用一发也是满贯。
最近的免费雀庄对一发和里宝牌的祝仪很多，这玩儿的是很大的。（注：这里的满贯包括了切上满贯，即 30 符 4 翻和 60 符 3 翻的手牌。）

• 让对手不能自由地打牌
提高得点并不是立直的优点，因为立直之后通常大家都会变的很慎重。
会有兜牌和弃和的人。这样一来，自摸的可能性就变高了。
让别人不能自由地打牌，这才是立直的一个优点。

具体的说，四暗刻要立直就是典型。
打点已经很充足了，立直的目的就是延长巡目，提高自摸的可能性。

• 让对手知道你听牌，而去追求荣和。虽说通常情况下立直之后铳牌很难被打出来，但也有利用自己的捨牌去追求荣和的时候。
筋牌引诱和听字牌也是能够和牌的。
七对子听已经出现 2 张的字牌的话（也就是地狱单骑），还是立直比较好。

立直的缺点

• 必须拿出 1000 点点棒。
也许你会觉得 1000 点不过是个小数目，不过 AL 和第二位差 700 点的 TOP 的状况这就是一个很大的数目了。
拿出 1000 点，这个时候就变成第二位了。
结果 3 位或者 4 位和牌的话自己就以第二位结束了牌局。

• 让他家知道自己已经听牌，荣和的期望不高。
本来能够拆的面子面对立直，太危险的牌是不会切出来的。
实在想要和牌的时候还是默听比较好。

• 立直后除了所听的牌以及能够暗杠的牌，所有的牌都只能摸切。“立直是暴牌宣言”，也有这么一句话。
立直之后，除了所听牌和能暗杠的牌都必须摸切。
所以，即使有人碰了发和白，你摸到中也必须切出去（注：铳了大三元不是脸太丑就是活该啊= =）

• 不能改变手牌。

摸到 1 饼就是纯带三色，5 翻以上的牌……但是
立直了也只能把 1 饼切掉。

综上所述，立直有优点也有缺点。

所以立直的判断是需要考虑的。

（待续）

立直 2—立直？还是默听？（1）

立直？还是默听？（1）：

上一回我们讲了立直的优点和缺点。但立直的优点是压倒性地比缺点多。
“听牌之后就立直是基本”，这么理解也无妨。
选择默听的情况是比较少见的。

因此，只要记住默听有利的例子，
只要不是这样的情况，毫不犹豫立直就好了。

立直和默听的判断有两点。
那就是手牌和场况。（麻将中所有的判断都是以这两点为中心的。）

手牌：比如手牌的听牌和打点，从自己手牌来判断。
场况：现在的点数，他家的动向以及巡目等来判断。

首先我们来看看根据手牌的判断吧。

前提是东场，大家的点数都相差不大，
巡目也早，他家也没什么动向。
※这样的状况常被称作**平场**。

例1

这个默听比较好，最容易理解的就是像例 1 这样的役满牌。
立直没有提高得点的优势，因此没有立直的理由。

有一个例外就是四暗刻，四暗刻立直比较好。

例2

默听也能有倍满，这样的牌也绝对是不立直的好。倍满和三倍满之间有 3 翻的差距。
即使立直达到三倍满的可能性也是很小的。这里坚决默听
立直去降低荣和的概率是明显的损失。

以上虽然都是一些极端的例子，即使听牌型是愚形的大牌也应该默听。
特别是染手，从捨牌容易被人警觉，默听更加有利。

如果是满贯以下的手牌，立直确实很有机会能够提高得点。
但是超过满贯的话，即使增加一翻，有时候点数也不会改变。

默听能有跳满的手牌，听牌又是两面的话还是不立直会更有利。

立直和默听与否的点数分歧点就在满贯这里。
这是一个说不清谁好谁坏的灰色地带。

好型+早巡的时候，立直更有利是现在的标准。

例3 ドラ

例 3 这样默听也有 7700 的手牌，
听牌型很好就积极的立直吧。

例4 ドラ

像例 4 这样，高目有 7700，低目只有 2000 的手牌，不要想太多，立直就对了。
不管高目是外筋（1、2、8、9）还是内筋（3~7）都没有关系。
即使是低目也能有很不错的点数了。

例5 ドラ

例 5 这样有役且有 8000 打点的愚型，那就是默听有利了。

综上所述，我们来总结一下：

跳满以上的牌，一律默听。
满贯确定的牌基本上都是默听，
不过序盘的好型听牌立直也不错。

满贯以下的手牌为了提高打点是应该立直的，
不过也有**不能立直的“例外”**。

关于这个“例外”，我们下回再讲解。

（待续）

立直 3—立直？还是默听？（2）

立直？还是默听？（2）：

对于是否立直的问题，
这一次我们来看看听牌是十分形的情况。

好的听牌，指的是容易和牌的听牌。
两面以及多面张这种听牌数多的听牌可以期待自摸，
字牌的双碰和单骑也是容易和牌的。

例1

例1是1饼和北的双碰听牌，两个都是容易被打出的牌，可以说是一个好的听牌。
虽说只有4张，但是比不太好的两面要更加容易和牌。

那么，两面等不错的听牌，得点在5200以下的，
从结论上讲，**“平场是全部应该立直的”**。

例2

以前有着“平和 NOMI 的牌要默听”的理论。没有必要拿出1000点点棒把1000点的牌变成2000点，这样的意见占据着优势。
但是，立直平和的平均得点在3000点以上，拿出1000点立直棒也不算什么损失。

而如今的理论是，即使是平和 NOMI 也要立直。
所以，例2打1索或者4索立直才是正确的。

例3

可以向三色或者一气贯通变化的牌，例3就是这样的情况。

但是摸到单一种类的5万的概率很低，
很多情况都是还没有摸到铳牌就已经出来了。

例3的牌为了三色而默听是一个损失非常大的选择。
立直的1翻加上一发和里宝牌会更加实际。

例4

稍微变化一下的牌是例4，这里有234和345的三色变化。
不过这里等待变化也是不利的。

即使变化成了三色，没有高目也依旧没有三色同顺。
比起不确定的2翻，听牌即立直的1翻得点的期望要更高。

特别是平和宝牌1，以及断幺平和这种2翻牌，立直对于得点的提升效率是最高的。
不管手牌还能怎么变化，总的来说还是即立直更有优势。

例5

例5的变化跟丰富。

有 5种。

这种极端的例子的话，默听也可以是一种考虑，不过也是很少见的。
例5这样的手牌，立即立直是完全没有问题的。

在以前，虽然“最终形”、“最高形”等词，在麻将中是经常用到的。
不过是完全没有意义的概念。

例5的牌，

在形成这样之前就有人已经和牌了，
最终形和最高形就一点用都没有了。

只要是立直有利的牌就应该立直。

理论：
好形听牌即立直是基本，
即使手牌还能变化也要无视。

（待续）

立直 4—立直？还是默听？（3）

立直？还是默听？（3）：

前回讲到，好形听牌可以毫不犹豫地立直。
那么听牌不太好的时候我们又该怎么办呢？

无役听牌

首先是没有役听牌的情况，来看看是否需要立直。

例1

如果像例1这样的牌我觉得还是立直好。
如果他家没有什么特别的动向就是“应该立直”的。

因为这个牌能够改良的牌就只有6万。
虽说摸到9万可以改成容易荣和的双碰听牌。
不过这也不是什么很给力的变化。

“与其期待摸到6万，还不如摸8万”，不是这样吗？

而且摸到5万和6万的概率是一样的，
如果先摸到了5万，之后再摸到6万就会振听了。

与其摸到5万之后再立直，还不如听牌的时候就立直。
立直还有能够让对手不能自由打牌的优点呢。

有2~3张宝牌的时候，边张或者嵌张立直也无妨。

例2

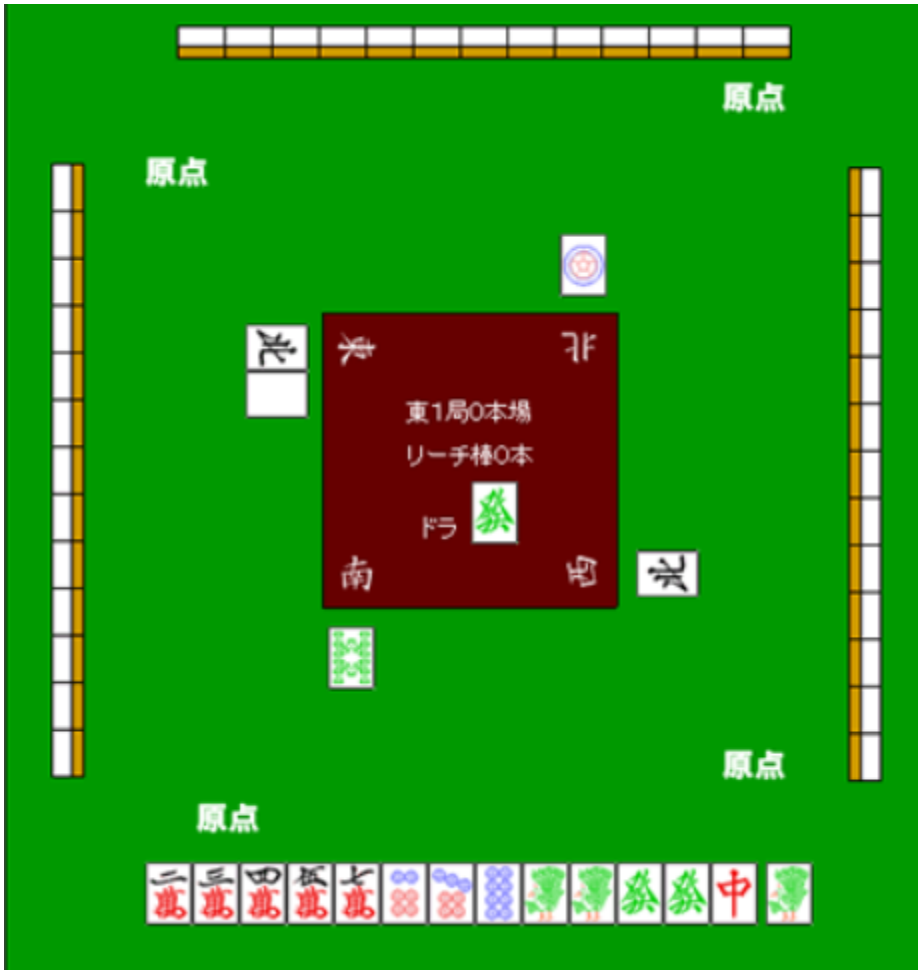
心中有向好形听牌的方向发展是没错，
不过最后形成了愚形听牌也是没有办法的。

虽说两面是很容易和牌，不过也不是说和牌的容易度就是两倍。
边张和嵌张能有“引诱”（比如立直之后摸到了6万）和 ONE CHANCE、NO CHANCE（例2的话比如场上已经能见到3张以上4万和5万）。遇到这种情况也还是有被打出的可能性的。

基本上，没有役的愚形听牌
有1张以上宝牌是应该即立直的。
因为立直对于得点提升的优势很大。

总结：
无役有宝牌和赤牌的愚形听牌立直是上等选择。

但是，也有默听比较好的情况。



如上图，仅仅两巡就已经有宝牌2的听牌。
这里不立直等待手牌改良是比较有利的。

“还有16巡，应该能够和牌吧”这样想就太过乐观了。
嵌6万的听牌不仅太过苦逼，这个牌还有很大的改良余地。

摸到万子的 可以改成两面。

碰宝牌听四连形也是可取的。

自摸6万的话，也有“1300~2600”，也不算什么大的损失。
这样改良比较丰富的手牌，默听也是考虑范围之一。

没有宝牌的情况：
- **立直的得点提高效率不太高**
- **先默听，有人立直的话还能有弃和的选择。**

根据这一点，也应该向默听发展了。

基本没有改良期待的时候可以立直，有3种以上改良进张的时候选择默听多数会更有利。

这个边界的判断就很微妙，虽然都统称愚形，但是和牌的容易程度也是有差别的。所以不能统一的理论化。
这种微妙的判断是受场况和点数影响的。理论化的意义也不大。

例3 ツモ ドラ

不过有一个需要记住的是，例3的牌除了默听和立直之外，还有**不听牌**的选择。

是平场的话，这个牌应该切掉1万不去听牌。
不仅仅是索子，宝牌周边的万子以及形比较好的饼子都还有延伸的空间，立直仅仅取1300点实在是愚蠢的策略啊。

不听牌使用的情况是很多的，是非常重要的技巧。

有役听牌

有役的情况，默听也可以和牌。
这样的话，手牌变化还很多的时候就默听好了。

例4 ツモ

例4能够改良的就只有5万了，
只要宝牌不是8万就应该立直。
（宝牌是3饼的话，也有默听的情况）

例5

例5有着各种改良，先默听，摸到 再立直就好了。

但是，有些手牌要改良的话手役也会随之消失。

这样的情况，
默听有5200就默听，2600的话就立直。把这个记住就 OK。
即使听牌不太好，好不容易有一手牌，拿个2600就太浪费了。
即使是边张或者嵌张也应该立直。

有5200也可以立直，
这就可以根据场况和点数自己看着办了。

（待续）

立直 5—立直理论（1）

立直理论1：

本次来说几个与立直有关的基本理论。

即立直是基本

新手中经常见到的是，
默听了好几巡，然后突然摸切立直。

例1

虽然一手就可以变化为三色同顺，
这样的牌要是听了就不要纠结，立直吧。

虽然有4饼和1万两种改良，但这里等是不利的。
有的理论表示“改良张数>和牌张数”的话就默听，
不过这是太过古老的理论了。

要是别人打出了你不能和的2饼就太苦逼了。
因此一巡都不要等，立直！

例2

这个牌立直也是正确的。
默听放过低目，观察几巡再立直都是损失很大的选择。

你可别告诉我你是在等一发
因为立直越迟，一发的几率就越小。

理论：
听牌时立直和默听的判断
要立直就马上立直，
默听的话，只要场上形式没变就保持默听。

自摸的基准

“这种听牌是不会被打出来的”
这也是导致新手和牌困难的消极思想。

例3

即使是宝牌周边的牌，切过2索或者7索的话就明摆着立直吧。没人打出来就自摸，
反正两面的自摸的可能性还是很不错的。

例4 ドラ

这是更加难被打出的宝牌边张听牌。
默听等待一杯口成形就是太消极的打法了。
荣和确实有些令人绝望，不过还是有自摸的可能的。
运气好自摸的话就有1300~2600点，是应该立直的。

除了单骑听牌，不用把“自己所听牌是否容易被打出”作为立直与否判断的材料。
不管什么听牌，对手在胜负手该切还是会切。
或者自己被对手逼到弃和的时候，从对手的捨牌分析的“可能会和的牌”就不是那么容易被打出来的了。

与其考虑这个，还不如以自摸为基准，想想自己所听牌的张数会比较好。

（待续）

立直 6—立直理论（2）

立直理论2：

かけるは内、のばすは外（太专业了= =，没想好怎么翻）

比如124索这样的形，
摸到5索，从两面的角度考虑切掉1索是理所当然的打法。
但是，要立直的话就不一样了。

例1 ツモ ドラ

这样的牌大致可以立直了。
要立直的话，打4索才是合理的。

要是场上已经有现物的4索，3索也会更加容易被打出一点。

但是这也不是非常有效果的。
4索要是非常危险的话，切1索立直也是可以的。

暗刻优先

例2

这样的牌切2饼和3饼都可以立直。
像这样没有平和的牌应该保留暗刻立直。
摸到1饼可以暗杠，不仅可以增加符数，还有可能增加宝牌。

情报要少

以前流行的迷彩战术（给捨牌中设下陷阱）受到了压倒性的否定。反而是捨牌越没有特征越好。

例3

例3是典型的立直手牌，应该用4饼替换雀头，切北。
这里要是切掉4饼的话，立直之后。

他家会很容易切出

切掉北的话，他家也只能知道你不是单骑听牌而已。
捨牌是幺九牌这种没有什么特征的牌可以说理想的捨牌。
比如：

这样的立直话，对手只能对日
相比不靠谱的迷彩战术，有着**“强大的河”**更加容易荣和。

（待续）

立直 7—立直的听牌取向（1）

立直的听牌取向 1：

接下来将要分两节，来讨论一下立直的听牌取向问题。

<判断 1>张数

当张数有差距的时候，应该尽量选择张数更多的听牌。

例1

虽然可以切掉 7 索听 2 索，
不过 4 张听牌比起 7 张听牌，果然还是切掉 1 索立直才是正确的。
所以最好是记住这种索子的牌型，记得越多对以后用处越大。

<判断 2>点数听牌张数没有差别，那就选择得点更高的。

例2

切 2 饼、4 饼、6 饼都同样是 4 张的听牌。
这样的话就切掉 4 饼立直，自摸能有三暗刻。
记住饼子的牌型，对以后有帮助。

<判断 3>所听牌被打出的容易程度

例3

这个牌切 4 饼是 3、6 饼听牌，
切 5 饼是 1、4 饼带 1 索听牌。
听牌张数都是 7 张，而且对打点也没有影响。那么应该选择什么听牌呢？

牌被打出的容易程度（也就是荣和的容易程度）是有差别的，如上图。
严密的讲，3~7 也是有差别的。不过差别较小也就不用去管了。
从牌理的角度来讲，越难派上用场的牌越容易被打出。也就是说，**幺九牌是比较容易荣和的**。

例 3 的牌，3、6 饼属于 RANK E 的，比较难被打出。
所以就应该选择切掉 5 饼立直，听比较容易被打出的 1、4 饼带 1 索听牌。

例4

牌被打出的容易程度是很重要的，明白这一点的话各种局面都能够 HOLD 住。
例 4 的牌从效率上来讲，摸到 5 万可以形成两面，貌似切掉 8 万比较好。
不过单纯从被打出的容易程度来看，9 索和 8 万的双碰听牌绝对是更加容易和牌的。
重要的知识在实战中要多加利用。

例5

嵌张听牌和双碰听牌相比，双碰听牌基本上更加有利。

例 5 的牌，场上没有常什么特殊情况，切掉 9 索立直要更加容易和牌。
要说为什么的话，稍微知道怎么打牌的人都会针对立直来选择打牌。
当不是两面的听牌立直的时，常有根据立直之后的捨牌打出铳牌的情况。
比如根据筋或者壁打出铳的情况。（请参考第七章）

这样的双碰听牌，
诱饵就有作为筋牌的 5 饼和 4 索，还有作为 34 饼 56 索的壁这 6 种牌。
如果选择嵌张的话，只有 567 索三种**“立直后的有效牌”**。
而且切掉 7 索立直，不管场上打什么牌 8 索都会被警戒。

由以上理由，双碰听牌和嵌张（边张）听牌之间的选择
双碰立直才是符合理论的。
但是，嵌张听牌有利的局面也很多，那种情况我们要圆滑的应对。

（待续）

立直 8—立直的听牌取向（2）

立直的听牌取向 2：

那么，前一回我们单纯地比较了听牌的取向，
这一回我们来看看“张数少的高打点，张数多的低打点”该如何进行听牌的取舍。

-----1. 打点有微差

例 1

比如这样的情况，应该切掉 1 万立直。
3900 和 5200 点（立直一杯口）的差距的话
选择张数多的要好的多。

-----2. 1 翻的差距

例 2

这次的打点就有一倍的差距。（2600 和 5200）
但还是切 1 万更好
张数有一倍的差距的话
打点只有一倍提升也不要选择。

立直和牌的情况下，还有中里宝牌的机会。
这个时候，由于**“满贯的天井效果”**，两者的打点差距其实也就没有一倍的差距了。

具体的说，自摸，中 1 个里宝牌
立直+自摸+宝牌 2 和立直自摸一杯口宝牌 2
几乎没什么差距。

而且麻将是存在“负的期望值”的。
减少自己的听牌张数，**就增加了对手和牌的概率。**这个缺点也是存在的。

特别是追立的时候，
应该优先选择听牌张数多的听牌，
听牌张数越多，对日的时候才会更有利。

例 3 ドラ

例 3 的手牌，在有人已经立直的时候，切掉 5 饼选择 36 万听牌是非常损失的选择。
万子的三面张听牌才是关键。

例 4 ツモ ドラ

例 4 的牌可以选择两面平和，嵌张三色立直和三色默听
这个情况选择什么都没什么错，不过我还是会选择切 1 万立直。
当然 5 万比较薄的时候可以选择三色。

-----3.2 翻的差距

最微妙的情况就是相差两翻的时候了。

例 5 ツモ

例 5 与例 4 稍有不同，没有了平和
这样的情况有无宝牌就是关键。

☆没有宝牌的情况

好形的 1300 点与 5200 点的话，那还是愚形的高打点要有利一些。
没有宝牌又有两翻的差距就应该选择手役。记住这个就好。

☆有一张宝牌的情况（或者是有断幺等加一翻的情况）

两面立直、愚形默听、愚形立直都可以
期待值并没有什么很大的差别，根据局面进行判断吧。

☆有两张宝牌的情况

推荐两面立直或者愚形默听（5200 点的两面或者满贯确定）

但是这样的牌，高目的牌在 3~7 之间，比较难被打出。
所以就选择两面立直吧。

☆有三张宝牌的情况

打点已经很充分了，应该选择好形立直。

-----4.3 翻以上的差距

这些情况几乎都是应该选择高打点。

例 6 当然是应该选择纯带立直。
5200 点的默听也可以
不过选择 3 面听牌的话就太消极了。

但是在保证听牌宽度的情况下已经有足够的点数就不要太草率了。

例 7 切掉 2 索就太贪心了。
好不容易的机会，因为太贪心而错过了和牌的机会就太苦逼了。

宝牌表示牌 4 索等是最坏的听牌。

那是切掉 5 索默听偷偷和牌呢？
还是切掉 5 索立直呢？

即使 5 索是一张危险牌，如果山牌还有很多牌摸的话
我觉得这里切 5 索立直的胜负手是更加有利的。

（待续）

第七章：防守

防守 1—防守的基本

防守的基本：

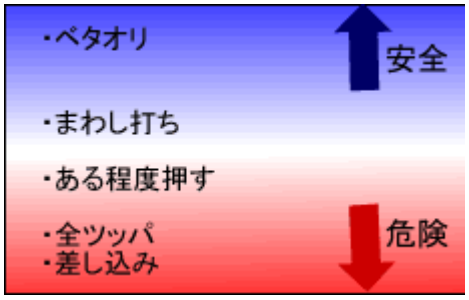
麻将中理想的防守就是除了铳牌，其他的牌照切不误。
但是实际上这是不可能的。
虽然可以根据自己的读牌，把对手所听的牌扣住。
但是实际上读牌的准确率连 30%都不到。

对手是否听牌对于防守是非常重要的。
这是理所当然的咯，对手还没有听牌，因此切什么牌都是不会放铳的。

因此，防守的重点就是“立直的处理”
有人立直，也就告诉了我们“他已经听牌了”
所以不是这么轻易就能放铳的。

-----防守与进攻的战略

如下图，分为五个战略。



注：从上到下分别是 ：弃和、兜牌、一定程度的进攻、全攻、故意放铳

如果想放弃和牌避免放铳的话，当然是弃和了。
想要和牌的话就全攻。

虽然以上提出了 5 种战略，
不太习惯的话，就记住弃和与全攻好了。
故意放铳只在特殊情况下使用。

-----弃和

放弃自己和牌，彻底地进入防守状态。
防守的基本就是弃和。

具体的弃和方法将在以后讲到。

-----兜牌

一边避免放铳，一边向着听牌或者和牌前进的打法。
由于在被限制的情况下做牌，其实我觉得挺难的。

未听罚符比较重的竞技麻将和牌种比较少的 3 人麻将中能有些效果
不过对于有赤牌的常规麻将就不是那么有效果了。

-----防守需要重视

常常有人说，初学者就先学会弃和吧。
毕竟弃和容易学习，而且是直接与成绩关联的技术。

初学者和中级者常常都攻的太过火了。

进入弃和状态，也就进入了不太有趣的麻将时间了。
但是，"想要变得更强"的话。这个能力的强化是必须的。

让我们来提高防御能力，进入胜者组吧~

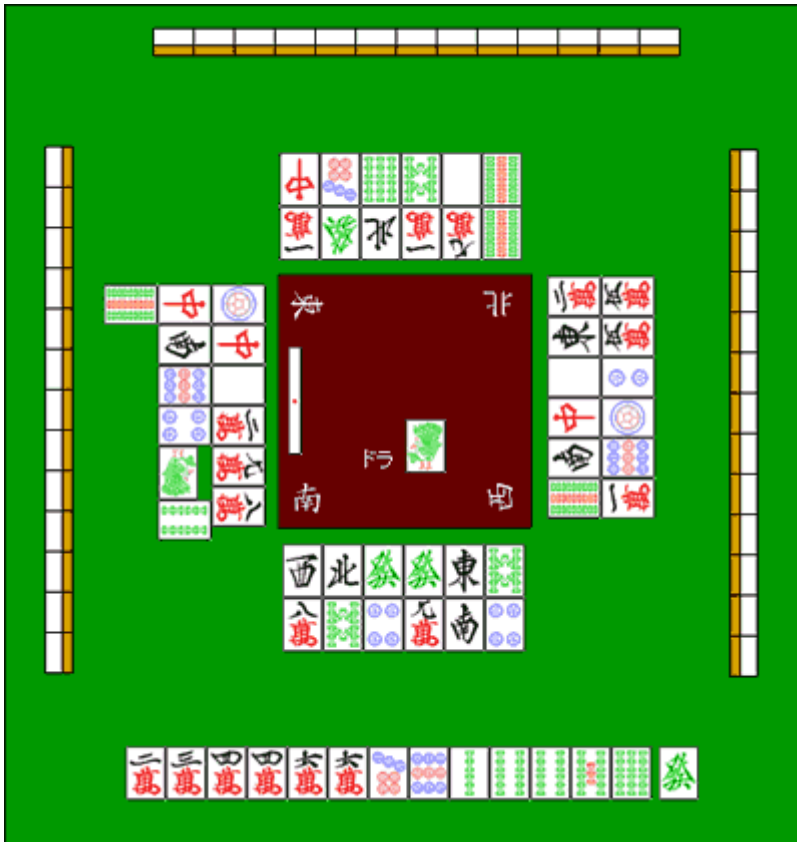
（待续）

防守 2—安全牌

安全牌：

例如面对这样的立直，

切什么牌才不会放铳呢？



日本麻雀中有一个原则：振听状态是不能够荣和的。
所以对手切掉的牌都是安全的。

上图的情况， 就符合这个条件。
另外，立直之后所通过一次的牌都不能够荣和。

所以对家已经通过的 7 饼和下家通过的 5 万也是不能被荣和的牌。

像这些被振听规则规定不能荣和的明确的牌就叫做**“现物”**。

除了现物之外，还有其他 100%安全的牌。
那就是现在摸到的这张發。

由于场上已经切出了 3 张，不会有双碰和单骑听牌。
而且对手也不是国士无双，所以是一张**完全安全牌**。

完全安全牌有一下 4 种：

其他 3 人各自都切过一张的牌。（3 家现物）

上家刚刚切过的牌。（也是 3 家现物）
没有国士无双听牌时，第四张字牌。
完全的 NO CHANCE。

后面会进入“壁”的说明。

上图的例子的安全牌已经很充分了。想要避免放铳的话还是很容易的。
但是，安全牌不是什么时候都有的。
因此，“筋”和“壁”就比较重要了。

（待续）

防守 3—筋（1）

筋 1：

有人立直的时候，最应该警戒的就要是**两面听牌**了。

只要对手不是麻将的初学者，
一般情况下都会等待嵌张、双碰听牌变化成两面听牌。

因为对手会等待嵌张和双碰听牌变化成两面的好形听牌，
所以听牌了也有可能不会立直。

因此立直的听牌形往往是两面居多，
大体的数据显示，所有的立直中**三分之二的立直都是两面听牌**。

为了不铳两面听牌的理论就叫做“筋”。

-----6 个基本筋

我们来看看实际的两面听牌吧。

以上六组就是两面听牌的所有形。这六组需要全部记住。
要记住这六组应该是非常容易的。

-----3 条筋

看了上面的六组听牌，
我们可以发现，1-4 与 4-7、2-5 与 5-8、3-6 与 6-9 之间有相连的地方。
这样就可以推导出三面张的筋。

把基本两面听牌组合起来就可以形成三面听牌。
正是因为这样，6 组基本的筋可以看作 3 条大筋。

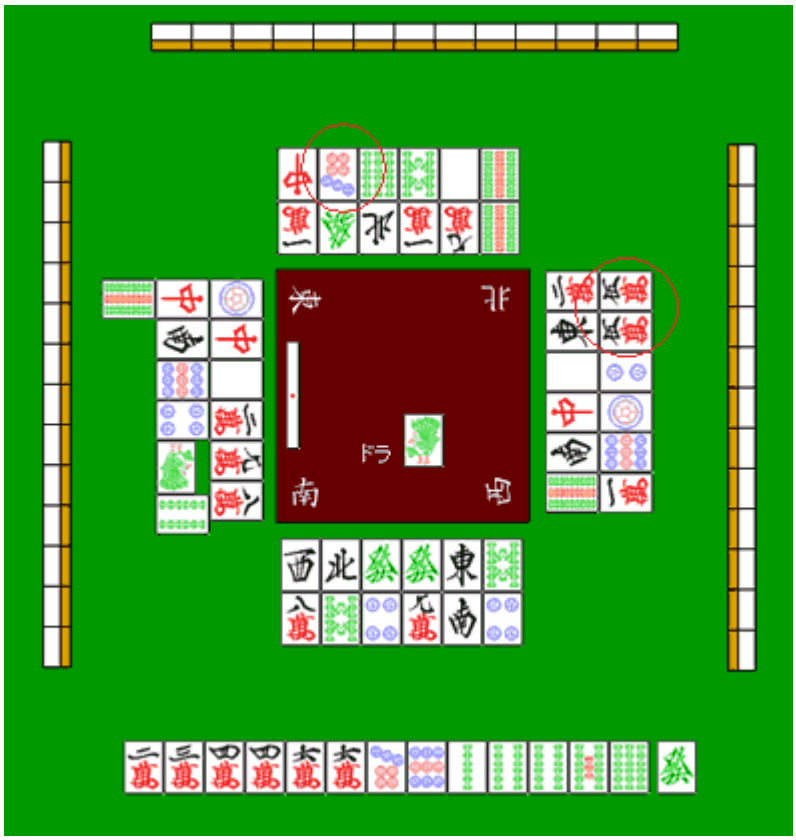
1-4-7（一四七）
2-5-8（两五八）
3-6-9（三六九）

6 个筋分为 3 条大筋是非常重要的。
大家把筋的概念作为麻将的一个常识来记住吧。

-----根据筋我们能知道什么

（1）自己切过自己所听的牌即会振听，不能荣和。
（2）麻将中的两面听牌只有六种（1-4、2-5、3-6、4-7、5-8、6-9）

由以上两点，我们就可以知道什么牌不会铳两面听牌。



我们再来看看这个例子吧。

对家切 7 饼以及下家切的 5 万都通过了。
这就是通过“筋”得出的判断。

由于立直的上家切掉了 4 饼，所以至少他不是 56 饼的两面听牌，即使是也会振听。
所以切 7 饼至少不会铳两面听牌。

下家切的 5 万，是有 2、8 万所推导出的筋。

5 万虽然可以有 34 万和 67 万两面听牌荣和，
但是上家切掉了 2 万和 8 万，所以不管是 34 万还是 67 万都会振听。
因此 5 万也可以说是一张安全牌。

（待续）

防守 4—筋（2）

筋 2：

我们来进一步说明麻将中非常重要的概念——筋。

-----远筋（半筋）？

这是经常出现（貌似是吧）在新手中的一个误解。

比如：

这个立直切掉了 6 万，所以 39 万就是筋
只要不是两面听牌，还多少是安全的。

但是，8 索通过了并不代表 25 索就是安全的。

这个“半筋”，经常看到有人切，其实是不靠谱的。
但是，与 8 索同一组筋的 5 索和无筋的 5 饼相比，危险度还是有差距的。

因为 5 饼有可能是 34 饼或者 67 饼形的听牌，
5 索已经排除了 67 索的听牌形，至少比 5 饼靠谱。

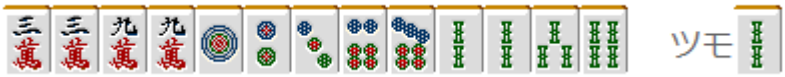
下面列出可靠筋的显示表，请确认清楚。

捨て牌	スジ
4	1 と 7
5	2 と 5
6	3 と 9
1 と 7	4
2 と 8	5
3 と 9	6

-----相对安全的筋

<对手立直的手牌>

我们看看这个立直，宝牌是 1 饼。
自己的手牌如例 1

例 1 

对手切掉了 6 万，所以，39 万是筋牌。那到底该打什么呢？

能和 3 万的听牌型就可能有，3 万单骑或者双碰，以及 12 万或者 24 万的边张嵌张。
能和 9 万的听牌型可能有，9 万单骑或者双碰。

没有边张、嵌张的可能，因此 9 万要比 3 万安全一点。
所以这里就切掉 9 万。

也许有人会想，真有人会单骑 3 万吗？

如果是这样的复合型就又可能了。

理论：
老头牌没听边张和嵌张听牌型，所以要比其他的筋更安全。

<对手立直的手牌>

图 2

自己的手牌入图 2,2 饼和 8 饼就是筋牌。

2 饼的听牌型有 2 饼单骑、双碰以及 13 饼嵌张
8 饼的听牌型有 8 饼单骑、双碰以及 79 饼嵌张。

但是由于 4 张 9 饼已经都出现（包括宝牌表示牌），所以不会有嵌 8 饼的情况。
而且 1 饼是宝牌，所以嵌 2 饼也还是有可能的。
比如 135 饼，切 5 饼立直等等情况。

2 饼虽然作为“筋牌”是安全的，但是这里也是一张比较危险的牌。

所以图 2 的手牌应该切 8 饼。

理论：
宝牌周边的牌，即使是筋牌也是危险的。筋牌引挂的立直还是比较多的。

（待续）

防守 5—壁

壁：

寻找比较安全的牌，还有一个手段就是“壁”。
---NO CHANCE

如果对手的听牌是1 4饼的话，

那么他至少有一张2饼和3饼。
因此，如果2饼和3饼4张都已经在场上了，
那么对手就绝对不可能听1 4饼。

因为麻将中相同的牌一共就只有4张，这是理所当然的。
那么1饼就是非常安全的。

不过需要注意的是，4饼并不是安全的
因为还有4 7饼听牌的可能。

４枚見えている牌	「力べ」で比較的安全な牌
1	なし
2	1
3	1　と　2
4	2　と　3
5	3　と　7
6	7　と　8
7	8　と　9
8	9
9	なし

-----ONE CHANCE

特定的牌出现三张，就会出现 ONE CHANCE，
剩下的一张可能由立直的人拿着，
所以和 NO CHANCE 不同，ONE CHANCE 还是有铳两面听牌的可能的。

ONE CHANCE 在序盘的时候是可信的，但是千万不要忘了在终盘就不怎么靠谱了。

因为序盘能够见到3张的时候，还有一张很有可能在山牌里。
即使是 ONE CHANCE 可信度还是不错的。

但是到了终盘这个概率就比较低了。

另外，比如立着者切3索立直。
由于立着者的现物容易被打出，有些 ONE CHANCE 是人为造成的。

特别是3人都弃和，还剩下最后一张3索没有出现。
剩下一张3索被立直者拿着的可能性非常高。

而且即使作为壁的1索一直没有出现的话，
双碰听牌也是需要考虑的。
即使是 NO CHANCE 也是需要注意的。

不管怎么说，ONE CHANCE 并不是那么靠谱的东西。

理论：
ONE CHANCE 在早巡是可信的，
但在终盘千万不要信。

-----双重 ONE CHANCE

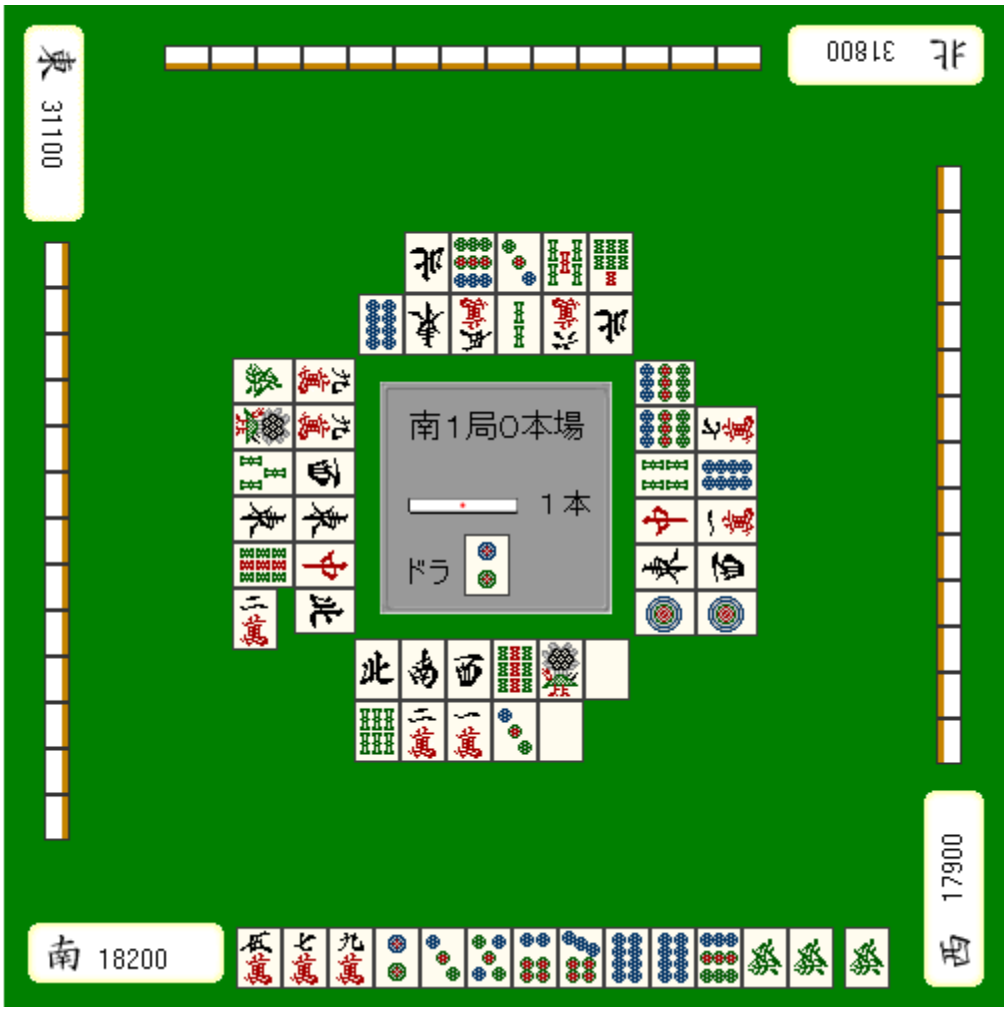
-----这是 ONE CHANCE 的一个应用推导。

比如7饼和8饼场上都已经出现了三张。
对手要同时拿到唯一的一张7饼和8饼的概率是很低的，

这样的情况就叫做“双重 ONE CHANCE”，所以9饼是相当安全的牌。
安全度的比较是：NO CHANCE>双重 ONE CHANCE>>ONE CHANCE

-----壁的运用

我们在实战中来利用壁寻找安牌吧。



虽然这个牌切现物的9万也不错，不过还是切9饼吧。

场上已经见到四张8饼，所以不会有两面听牌。
况且四张9饼也都出现了，所以不会有双碰和单骑听牌。
当然除了国士无双之外是100%通过的。

（待续）

防守 6—弃和的切牌顺序（1）

弃和的切牌顺序（1）：

弃和有着明确的切牌顺序，所以弃和要按照切牌顺序。这样放铳率才会大幅下降。

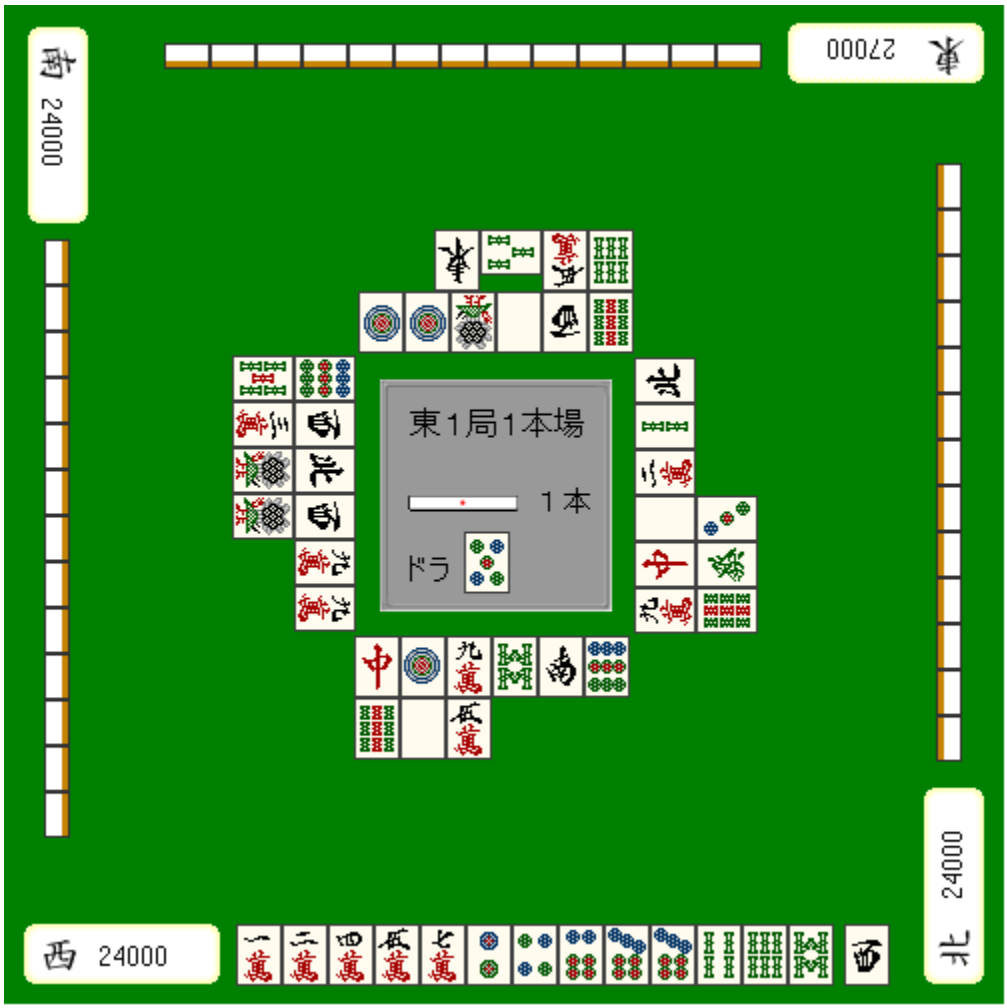
弃和的基本思路

从安全度高地牌开始切。

这是弃和的原则，
即使拆散手牌也不要紧。
因此，有“现物”，或者场上已经切了三张的字牌等“完全安全牌”的话，首先就切这些。
从已经通过的牌开始切，这个是非常重要的。
一巡中有可能现物会增加，也有可能他家放铳，还有可能立直者自摸等等情况出现。
明明有现物的时候，却从“一眼看上去貌似能通过”的牌开始切，
从防守的观点来看都是有损失的。

现物的优先度

如果有多张现物的话，切牌也还是有顺序的。
这个顺序就是**“将来可能有危险的牌先切”**。



这里手牌很烂，这个时候和亲家对日的话
就好像日本向美国挑起战争一样愚蠢。

5万、6索和西是安全牌。
5万和6索切哪张都没什么问题，不过切西的话就是一个切牌顺序的失误了。

这里要是有人追立的话，安全牌就全没了。
下家突然切出一张无筋的3饼，
很有追立的可能。

毫无悬念，这里应该切掉5万或者6索。

理论：
有多张现物的时候，应该保留共同的安全牌。

下一回我们讲手牌没有安全牌的时候该怎么办。

（待续）

防守 7—弃和的切牌顺序（2）

弃和的切牌顺序（2）：

弃和没有安全牌的时候，就应该从危险度低得牌开始切。
即从4人的舍牌当中寻找貌似能够通过的牌。
这也是“读牌”之一。

麻将中得听牌只有两面、嵌张、边张、双碰、单骑5种。
尽量减少可能出现的组合，也就越安全。

-----1.地狱听牌

-----仅次于安全牌安全的牌就是只有一种听牌形式的牌了。
具体的说就是场上已经切掉2张的字牌（只能单骑听牌）或者场上已经切掉4张4万时，最后一张3万（只能边张听牌）。

说放铳的几率也不是零，
如果真放铳的话只能自认倒霉了。

（只有一种听牌形式能和牌的听牌就叫做地狱听牌）

-----2.只有双碰和单骑才能和的牌

-----没有可以放心切出去的牌时，
就切掉只能双碰或者单骑听牌才能和的牌吧。

字牌，有筋的老头牌，以及 NO CHANCE 都是这样的牌。

要是场上已经切除一张的话，双碰的可能性就比较小了
还是比较安全的。

另外，双碰役牌能够有一翻，
因此要尽量晚切。

-----3.两面听牌不可能和的牌

以上所说的两种的牌你都没有的话，那么弃和就会很苦逼了。
我前面已经说过，立直最应该警戒的就是两面听牌。
那么我们就切不可能两面和牌的牌吧。

最糟糕的情况就算铳了，也不会有平和。

筋牌、或者是有壁的2~8
尽可能的选择切掉双碰可能性不大的听牌。

-----4.棘手的情况

要是以上所说的3种牌你都没有，那该怎么办呢？
虽然可以考虑反戈一击。但是自己的面子已经拆散，
暂时不能进入进攻状态的情况居多。

这个时候：

<手段1.切貌似能通过的牌>
序盘对手舍牌的外筋，ONE CHANCE 等；
运用自己的读牌技术来寻找其他貌似能通过的牌。

<手段2.切即使铳了点数也不高的牌>
切幺九牌不会附带断幺；
情况再怎么糟糕也不能切宝牌周边的牌。

<手段3：拆对子、拆暗刻>
面对无筋的切牌，拆掉手中的对子或者暗刻要安全一些
用一次胜负的赌博换来接下来几巡的安全

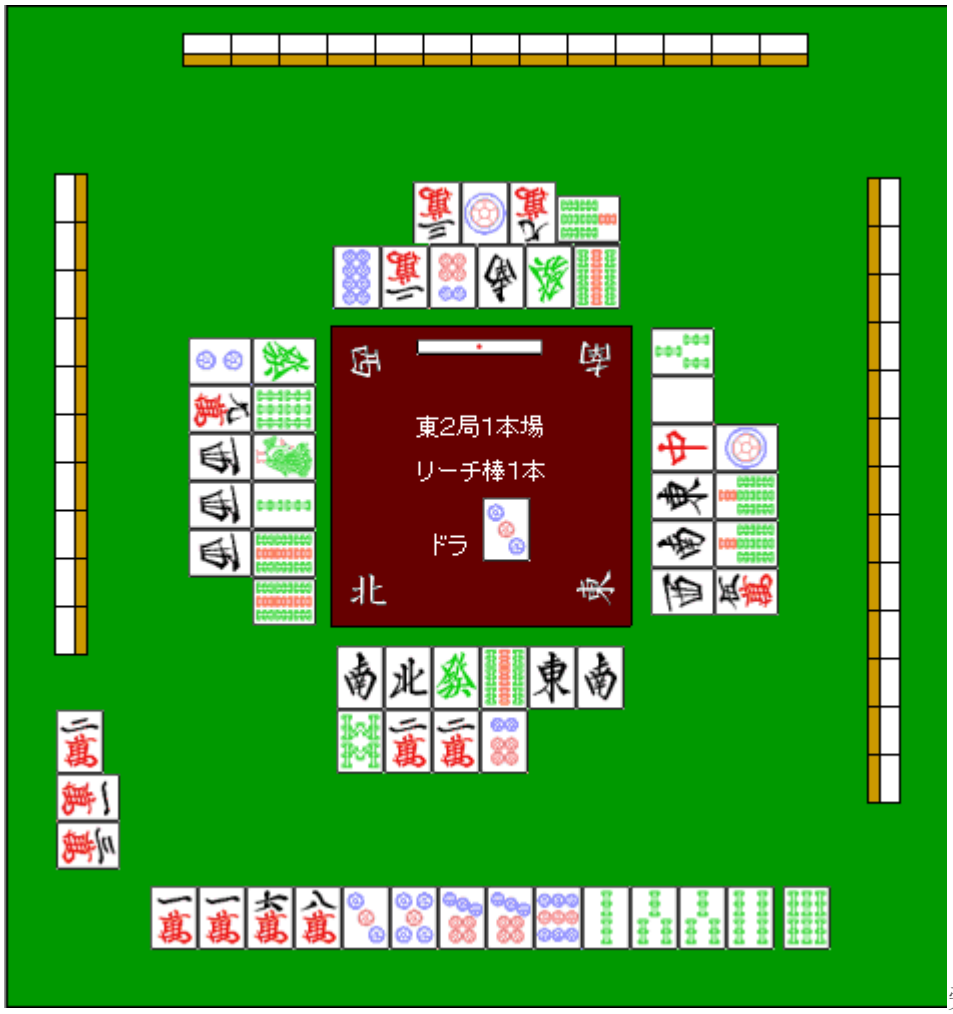
这貌似也太苦逼了……

（待续）

防守 8—弃和的切牌顺序（3）

弃和的切牌顺序（3）：

我们来看一下实际的例子吧：

例 1： 

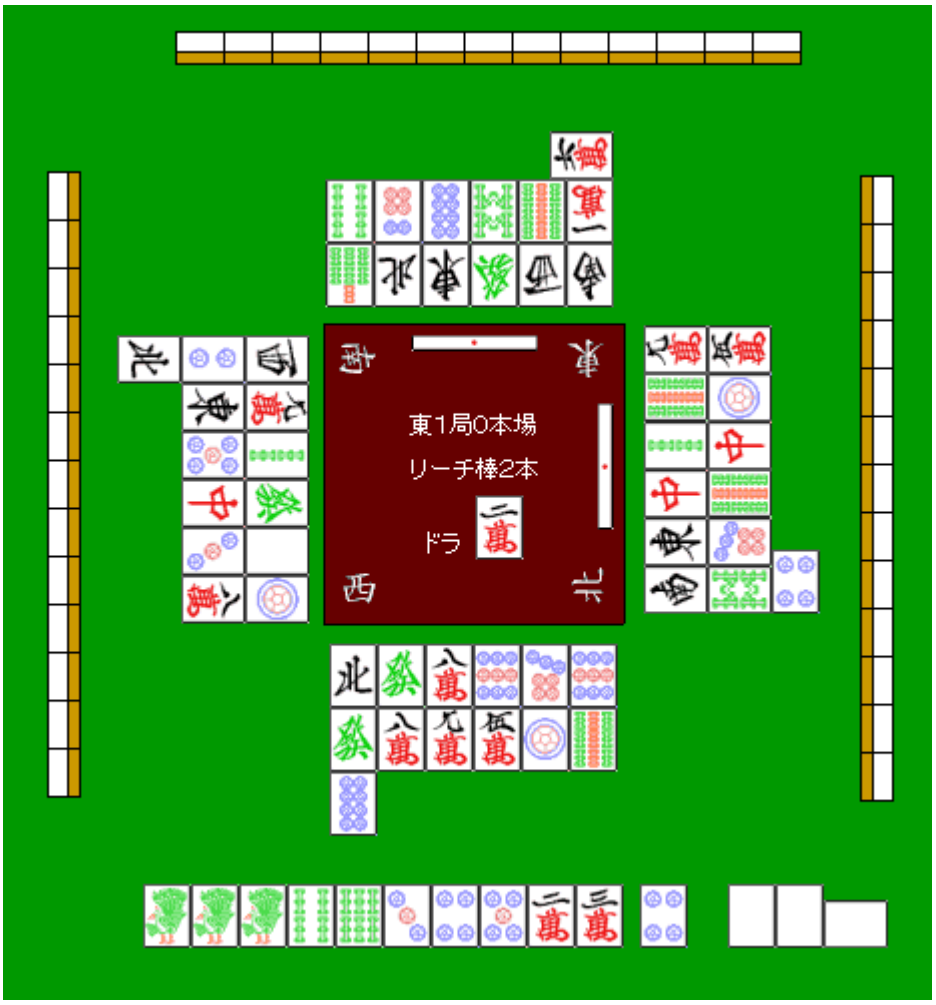
旁边的两人貌似已经弃和了，所以这里已经到了全面弃和的状态。

安全的牌一次是：1 万→9 饼→6 万→7 饼
如果现物没有增加的话，就按照这个顺序切吧。

1 万几乎是完全的安全牌。
即使 NO CHANCE,而且第三张只能是七对子等单骑听牌才可能放铳。
被鸣掉的牌大家不要看漏了。

接着就是筋牌 9 饼和 6 万。
由于 6 万有嵌张的可能，而且还会附加断幺的手役，所以一定要从 9 饼开始切。

如果没有筋牌的话，那就只能拆掉 7 饼的对子了。
其理由是，对家较早打出了 6 饼，7 饼多多少少还是安全的。
而且通过一张的话，另一张也能够通过。

例 2： 

这是进入终盘是，连续两家立直的局面。
面对两家立直的时候，如果没有共有的安全牌，可以切掉其中一家的安全牌。

不过，亲家的唯一现物是 4 索，这对下家来说是非常危险的牌。

然后这个无筋的 4 饼在亲家的一发巡目里，也是切不得的牌。
“上家立直的现物，这里亲家应该不会立直吧”，这么想是很危险的。

亲家的筋牌 3 万，由于是宝牌周边，所以也是很难切出手的牌。

牌已经切掉第三排了，这个时候的 ONE CHANCE（3 饼）也是完全不能相信的。

下家早巡切掉了 2 索，而且对于亲家 1 索是相对安全的牌。所以这里我推荐 1 索的三连切。

理论：
距离立直宣言牌越远的那张数牌的外筋是安全的。

随着弃和的增加，这个理论可以说是意外的实用，所以我们需要记住。

比如 2 万和立直宣言牌距离越远，1 万的安全度就会越高。

如果对手有 223 万这样的型，在早巡也是不会先切 2 万的。
就算他切了，在立直之前也很有可能先把这个面子做好了，然后去听别的牌。

（待续）

防守 9—兜牌

兜牌：

兜牌即一边扣住危险牌，一边向着和牌或者是听牌前进的打法。

一般情况下，对手立直之后：

1.自己没有听牌也要向着听牌或者和牌前进。
2.如果对日对自己不利的话。即使自己听牌也会拆掉手牌。

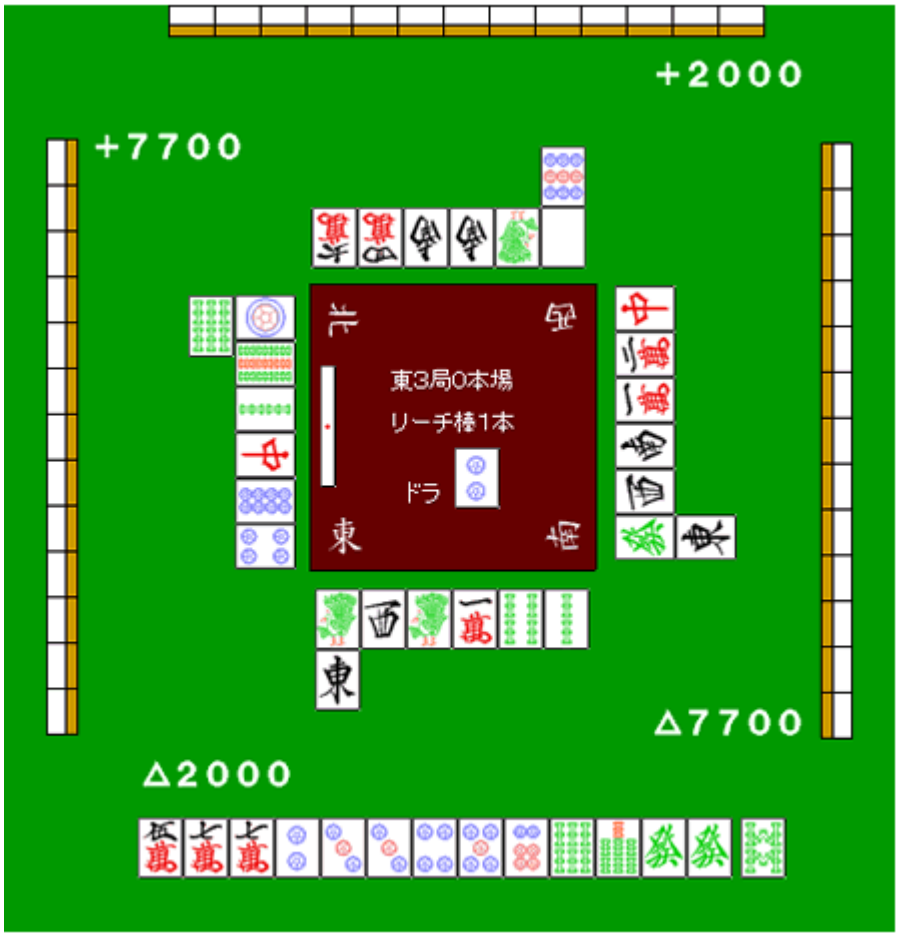
这样的情况就出现了“兜”这个选择了。

具体的说就是：
拆对子、拆搭子、拆暗刻、七对子 4 种方法。

拆对子

这是兜牌的常用手段，
通过一次的话，第二次也能通过。而且不会拆乱自己的手牌。

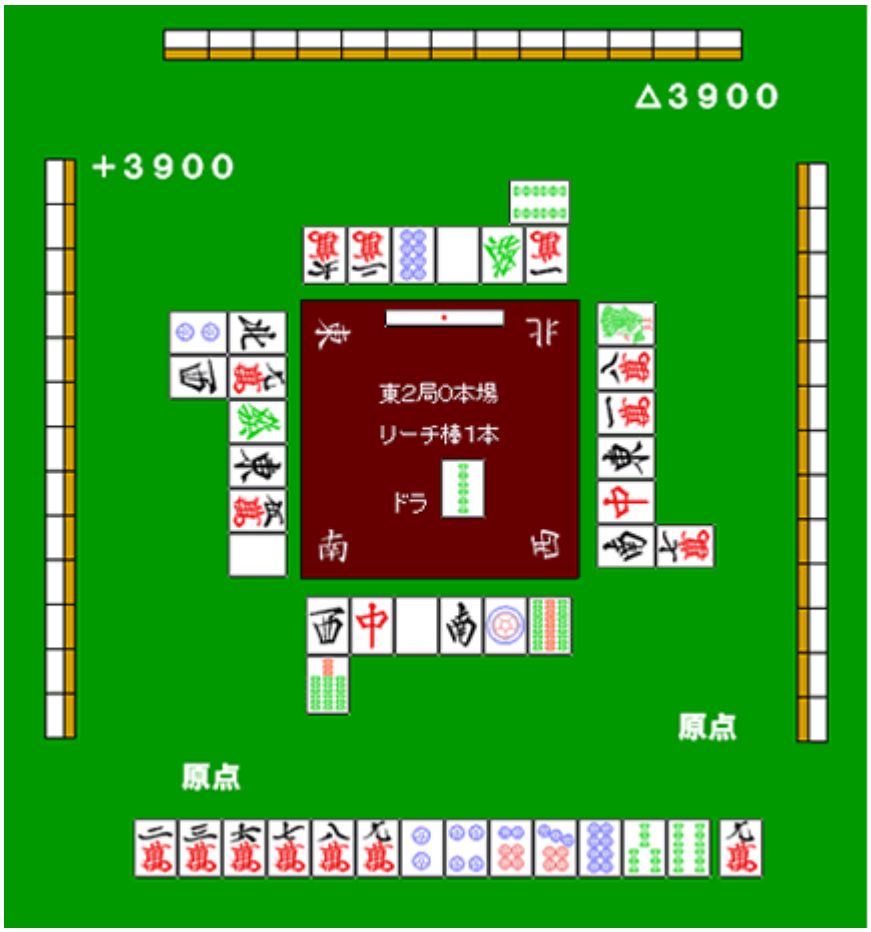
例 1：



比如这样的例子，这是一个很能体现兜牌效果的例子。
弃和去切掉 4 饼和 6 索实在是太可惜了。
一发打 3 饼确实有点危险。
这里切掉已经打出 1 张的發是好手，
能够做成门断平宝牌 1 追立的话是很理想的。

拆搭子

我们再来看具体的例子吧。



要是没有人立直的话应该拆掉 24 饼的搭子。（全攻的时候就该这么打）
兜牌的话，这里应该切掉 2 万。神进张摸到 3 饼的话就立直。

一向听的话，摸到 5 饼什么的，可以可以考虑切掉筋牌的 3 万。

同样是兜牌，这里打 4 索就是恶手。
不仅宝牌是 2 索，作为胜负牌的 3 索是非常危险的。

要拆掉搭子兜牌的话，就需要保证两张牌的安全。

上面虽然这么说，不过切掉 2 万之后摸到危险牌的话，拿还是快快弃和为上。

拆暗刻

-----拆掉 3 张安全牌的暗刻时，也还是可以让手牌有所进展的。
在这三巡里能够通过的牌增加的话，偶尔还是可以向和牌前进的。

リーチ

手牌 ツモ ドラ

比如这样的手牌，拆掉西的暗刻。
偶尔最后还是能以食断和牌的。

七对子

这是一个缺少确实性的方法，大家有没有面对立直弃和的时候，不知什么时候手牌居然七对子听牌了呢？

比如役牌是宝牌，用不上的牌却又打不出去，同时自己有非向着听牌前进不可的时候。那就只能霸王硬上弓强凹单骑听牌了。

这个时候七对子是可以放手一搏的方法。

兜牌需要注意的地方

兜牌是应该在“能兜牌”的情况下使用的。
本来有和牌希望的牌也应该弃和；有些苦逼的牌也必须放手一搏。
这些都要根据自己的点数情况来进行判断。

“能兜牌”的状况是不确定的。

不要忘了防守的基本是“弃和”。

（待续）

防守 10—副露的防守

副露的防守：
面对立直的防守，谁都能够做到一定的程度。
但是对副露的防守还有很多人有所不足。
这个本来是预定到第八章在说明的，不过在这里简单说说吧。

-----首先是读听牌

对手还没有听牌的时候弃和是没有意义的。
所以副露防守和立直不一样，看穿对手是否听牌的技术是必须的。

（1）三幅露可以视作听牌
“三幅露却没听牌”是很少见的。
即使对手是新手，三次鸣牌 90%都已经听牌了。

（2）所染手的牌出现多余多半已听牌
比如做索子混一色的对手的索子多余了，
不是听牌也是一向听了吧。

（3）所切牌看起来很恐怖的话多半已经听牌
这在实战中是很重要的。
平时打牌不怎么在意对手切牌的人需要特别注意。
没有这个习惯的人很喜欢在听牌之前只看自己的手牌。
把自己的目光放在对手的切牌上，有时能够大致看破对手所听的牌。

（4）反复的毫不犹豫地摸切也是听牌的迹象
平时切牌需要花点时间的人，突然一下子就把牌切了。这应该已经听牌了吧。
特别是那种总是把摸来的牌放在牌最边上，确认牌之后马上切掉的人是最可疑的。

就是这样，3 和 4 如果感觉比较难掌握的话，那么就要注意 1 和 2 了。

-----推测打点高还是低

如果是 1000 点的断幺，完全没有必要去防守。
我们要避免无意义的弃和。

基本的就是宝牌。
碰了宝牌的人打点肯定高，能够达到满贯以上。
这是理所当然的，需要特别重视。

例 1

假如北是宝牌，南家这样副露的话完全可疑无视。
完全是一个 1000 点的断幺。

虽然这样手牌的概率并不是零。
不过这个可以根据场上切出的役牌进行确认。
如果南家连北都切了，就没什么好怕的。

例 2

假如 4 饼是宝牌，而且亲家是这样的副露。
双东宝牌 1 确定，一定有 5800 点。
还是尽量不要去对日了。

染手往往都是大牌，
特别是清一色或者与宝牌联系的混一色。常常能够达到满贯或者跳满级别。

例 3

这样的副露的话毫无疑问，
把万子扣住然后弃和。
当然役牌也是很重要的。

例 4

南场，恐怖的副露。
完全是除了现物其他牌都切不出去的状态。
这里要不惜拆掉手牌进行弃和。

危险牌是哪些？

麻将并不是说对手每次鸣牌都要弃和。
除非对手鸣了三组役牌或者杠了宝牌之类的情况，
还不用着拆掉面子进行弃和。
只要把有一定危险度的牌扣住就好。

例 5

比如例 5 的牌，明显發是危险牌（笑）
虽说大三元的概率很低，
但是中巡以后發就是一张打不得的牌，要是铳了的话就是一个字——死。

例 6

这个十有八九是对对，场上一张没切的牌（生牌）都危险。
特别是役牌切不得。
有可能是单骑听牌，把字牌都看做是危险牌吧。
特别是三幅露之后手切的时候，有可能换听双东 NOMI。
甚至有可能是单骑听牌。

例 7

很像后附的鸣牌，
需要注意役牌的生牌。
当然对手有役牌暗刻也是很常见的。

这种后附宝牌 1 或者宝牌双碰是很常见的，放松警惕的话是容易被日的。
用两面来进行后附的对手，我们应该按照他有两张宝牌来处理。

（待续）

防守 11—扣牌（1）

扣牌 1：

前一回大致说了说副露的防守，
对手已经鸣牌的时候，有时候我们不想让他继续鸣牌了。
留下不想让对手鸣的牌就叫做扣牌（絞り）。
那扣牌有什么样的作用呢？

1.扣牌的意义

通过扣牌，可以防止对手听牌。
这是为了阻止对手和牌的行为。

对手没有听牌的话，
我们就不会失去点数。
所以为了不让他们听牌，就不把他们要鸣的牌打出去。

这是扣牌的基本思想。

对手听牌之后可以弃和的话，对手是可能自摸的。
也有可能是其他两个人放铳。
为了点差不被拉开，或者为了不让自己被逼上绝路，扣牌是有效地手段。

2.扣牌的缺点

拿着与自己手牌无关的牌，会导致自己听牌速度减慢。
自己手牌是胜负手的话，尽量让手牌一直线前进。
毕竟，麻将中敌人不只有一个。

你要是盯上一个人，另外两个人就轻松了。

偶尔有些人觉得“把牌扣住挺有快感的”。
你要是不想你的辛苦白费的话，不要随随便便的扣牌。

3.应该扣牌的情况

（1）对手已经鸣牌了
这是当然的，谁都还没有鸣牌的情况
自然也就不害怕他鸣牌。
就好像不怕看不见的影子一样。

对手染手太明显就是另一个情况了……

（2）对手的点数对你构成威胁
比如在南 2 局，你是 42000 点的 TOP。
下家是 39000 点的第二。

这样的点数状况，能对你构成威胁的自然只有一人。
下家要是鸣牌的话，为了不让他轻易和牌
扣牌就是有效地选择。

（3）确定是对手的危险牌
扣住所有的牌就和弃和一样了，
在对手听牌之前就弃和的话，
有时会陷入对手听牌时已经没有安全牌的残酷境遇。

对手在做清一色、混一色时
以及后附和终盘仍然没有通过的牌。（这个时候弃和都不行了= =）

这个时候危险牌就能一定程度的推断出来。
要是危险牌一大把还扣牌的话，只会把自己逼入绝境。这是很危险的。

简单的说就是，**不要再序盘就开始扣牌。**

（4）自己是扣牌对象的上家的时候
能够让对手不吃牌的只有上家。
如果你不是你扣牌目标的上家，是扣不了牌的。

至于碰，由于麻将同一种牌有 4 张，
你扣住一张，其他人打出来让目标鸣牌的话，你的扣牌就对自己有损失了。

如果要扣目标不是下家的牌，

只有被碰了之后非常危险的牌（比如宝牌等）才会去扣牌。

1~4 并不是需要全部满足，
但是如果两个都满足不了，还是不要扣牌了。

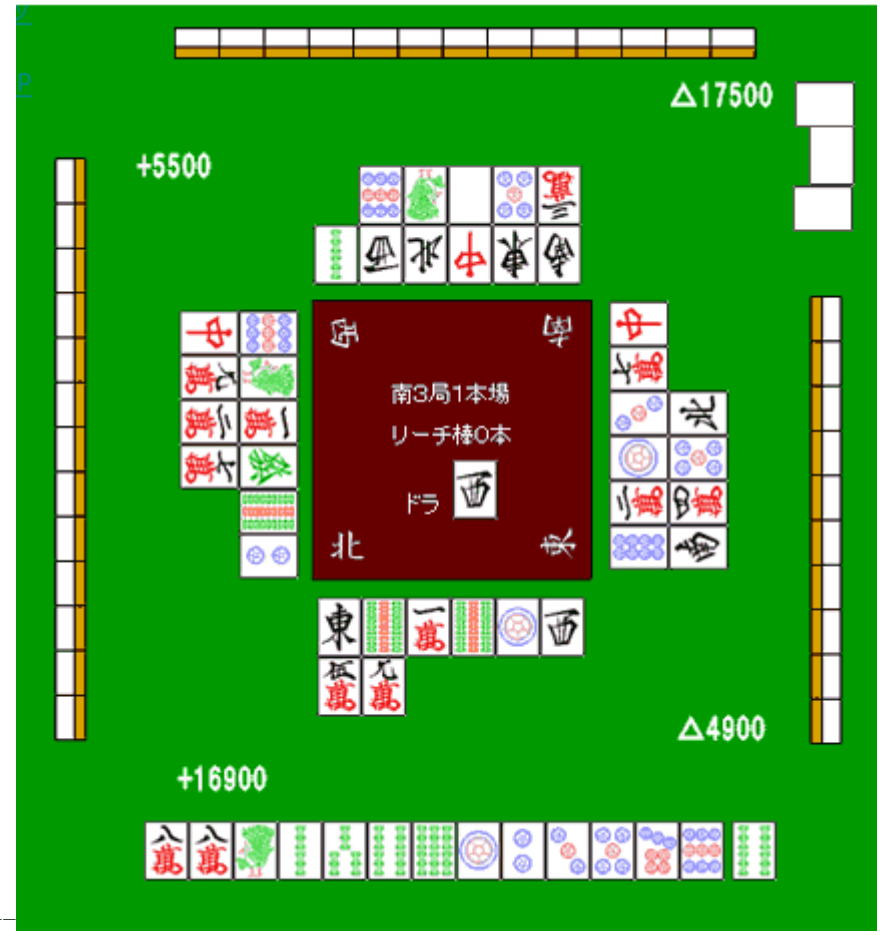
下一回就来看看具体的“扣牌”。

（待续）

防守 12—扣牌（2）

扣牌 2：
我们来看看扣牌的具体例子。

-----下家染手



扣牌很多时候都是在下家染手时进行的。
这个例子，很明显下家是索子的一色手。

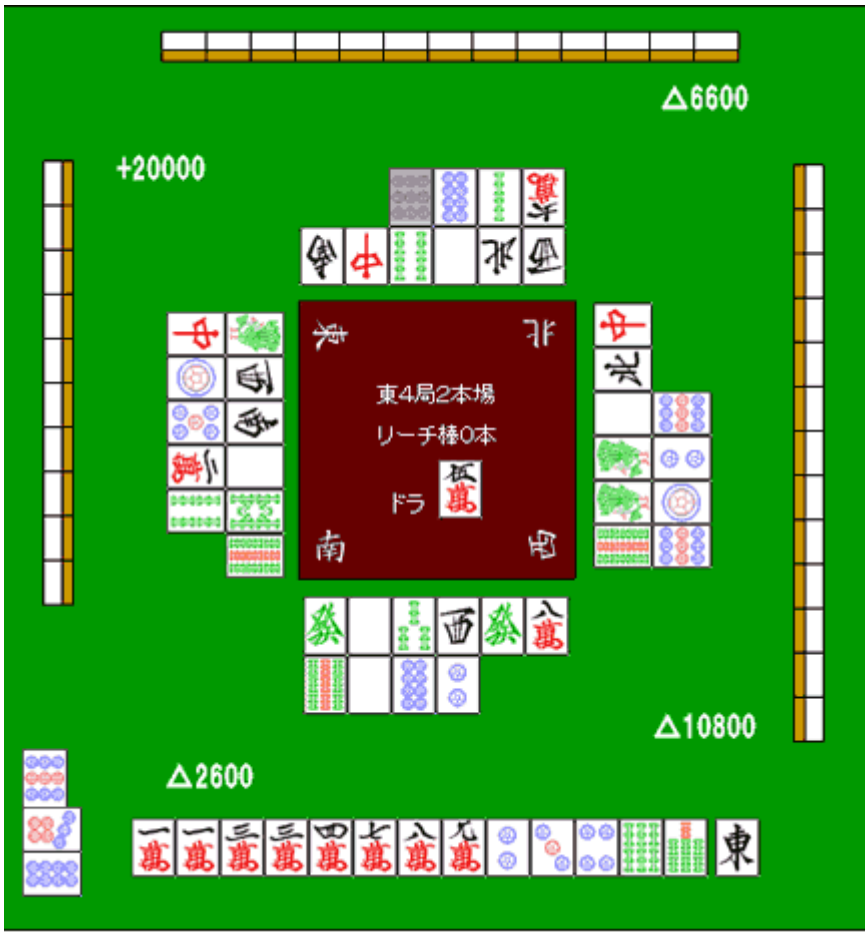
而且，他现在是亲家，自己在南场是 TOP。
现在亲家应该还没有听牌吧，这个时候就应该把索子扣住了。

自己虽然是一向听，但是是无役的愚型。
即使听牌也是很不想切掉索子的。

虽然切饼子维持一向听也是一种打法。
但是 9 饼有两家切掉了，以防有人立直是应该留下的。

这里应该拆掉 8 万的对子，把索子紧紧扣住
施行让亲家未听下庄的战术。

-----后付的字牌



亲家用两面进行了副露，这个时候摸到了东。
我觉得这张东是绝对应该扣住的。

从亲家副露来看，有可能是混一色、一气、789 三色、全带
但是这些可能性很低，从场上的舍牌来看只可能是双东了。

这里切 1 万，千万不要切东。博形听也好，弃和也好。
总之只能从这两者之间选择。

BOOM= =，一下子把东打出去的话就太勉强了。
切不得的东西就不要切。
要是再让 TOP 的亲家继续扩大优势的话就很不妙了。这里心中要有将扣牌进行到底的觉悟。

-----攻守兼备的扣牌

要是纯粹的何切问题，这里从牌效率以及摸到 4 索可以走断幺来考虑
切 1 饼是绝对的答案。
但是，这样的情况怎么样呢？

下家的副露听牌与否以及打点多少都还不清楚。
但是切掉 1 饼的话，不能无视下家会吃得概率。

虽然下家吃自己不会损失点数。
点数是没损失，不过他就距离和牌又进了一步。
自己失去亲家的可能性就变高了。

与其考虑这个能包含宝牌以及断幺的可能性，我觉得先注意一下下家的副露会比较好。

切 8 索的话，下家应该不会有什么动静。

（待续）

防守 13—不放铳的打法

不放铳的打法：
这一节我在介绍一些能够提高防守能力的打法。

-----留下安全牌（留安）

-----这是一个重要的技术。
举个例子，第六巡有下图的手牌。
场况是没人立直，也没有人副露。

例 1

这里要是摸到已经切出三张的南，
有没有人会摸切呢？

反正这个牌听牌之后也会切掉 1 万，
那么这里就先把 1 万切掉吧。

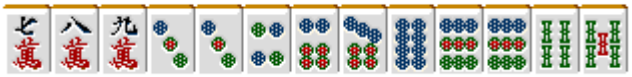
因为将来说不定 1 万就会是一张炮牌，
留下南的话，要是有谁立直都还可以撑一巡。

要为今后的危险有所准备，所以要事先留下安全牌。
但是，随时都把安全牌拿着不打就是胆小的表现了。

例 2

同样是第六巡，摸到已经切出三张的南。
这里切掉 4 万，别人说你缩也是活该。

这里的 4 万和刚才的 1 万意义完全不同。
这张 4 万可是摸到 3 万或者 5 万能够形成断平、运气好的话还有三色或者一杯口的关键牌。

例 3 

例子 3 这样的平和一向听，也没有安全牌。
我觉得还是尽量把双碰进张留下会比较好。
但是，3 饼或者 9 饼比较薄的时候，就要考虑打掉 3 饼留下安全牌了。

-----选择安全的牌切

例 4

终盘吃听，
你有没有马虎地切掉 6 索然后被日的情况过呢？
还是老老实实地切 9 索吧。

终盘即使没有人立直，有的人估计也听牌了。
选择较为安全的牌切，这是基础中的基础。虽这么说，但是做的不好的人还是很多。

例 5

终巡平和 NOMI 听牌，
巡目已经不多了，最后摸到了 6 饼。
这里就不要太固执于能够荣和的平和了。

切掉 ONE CHANCE 的 8 饼维持听牌吧。
（当然，6 饼如果安全的话自然是切掉 6 饼）

-----穴熊战术（注：据后文来看，其实就是电报战术。即从配牌之后就开始弃和，把宝牌之类的中张牌全一口气打掉，留下相对安全的牌）

例 6

比如拿到这样的配牌，要和牌几乎没什么希望。
这个时候，穴熊战术（电报战术）就很有效了

从中间的牌开始啪啪往外打。
让对手以为你在凹国士或者是门混、七对子等。储存安全牌，一旦有人立直就可以龟缩防守了。

这也叫做“配牌弃和”战术。
特别是 AL 时，即使被满贯自摸依旧是 TOP 手牌又比较烂得时候，
就采用电报战术吧。

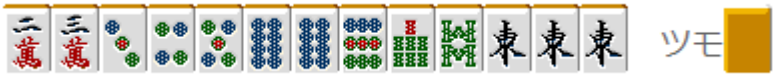
但是，使用这种战术有可能给人留下不好的印象。
所以实战运用最好还是对能够理解你战术的人使用吧。

（待续）

防守 14—立直的读牌（一）

立直的读牌 1：
虽说是立直的读牌，并不是传说中读出对手听什么牌的高难度技术。
毫不夸张的说，读出立直者听什么这是不可能的。

例 1

想定 A 

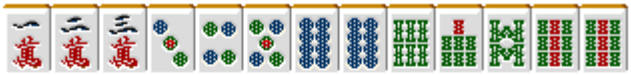
比如例 1 的立直的手牌一向听的情况如图所示（假设）。
但是，我们是不能断定立直时所听的是什么牌。

摸到 14 万的话就听 69 索；
摸到 69 索的话就听 14 万。

听牌时的有效牌叫做“入目”，

正式因为有了入目，所以不能够做到一点读。

而且本来例 1 的手牌，除了现物之外，其他的牌危险程度都差不多。
随便给几个例子吧。图 B~D 的情况都是不能否定的。

想定 B 

想定 C

想定 D

结果就是，不要有“去判断立直者听什么”这种错误的想法。
“立直的听牌是不能读出的，也没有必要去读”，这个认识是立直读牌的第一步。

这样一来，我们读牌到底读什么呢？
其实是**“牌的危险度”**和**“牌的安全度”**。

能够在攻守两方面灵活运用读牌，我觉得就是一位一流的雀士。
特别是寻找安全牌的技术是非常重要的，这对放铳率有着很深的影响。

理论、总结：
读出立直者听什么牌是不可能的，也没有这个必要。
对于有一定舍牌特征的立直，能够把握“危险的牌”和“相当安全的牌”才是真正的读牌。

下面，举几个“危险度比较高的牌”的例子。

-----五的里筋

-----有关里筋其他很多网站有许多记述，这里就不再详细说明了。
在实战中，里筋危险度比较高的就是“五的里筋”和“间四间”
过去常常说“早巡切 5，就很可能是 14 或者 69 听牌。”
虽然还不知道统计的结果，不过这也是可以容易感觉到的东西。

例 2

例 2 的手牌，比较早得切出了 5 饼是一个特征。
9 饼已经被切出了，所以 14 饼的危险度就比较高了。
实际的手牌如下：

当然听索子或者万子的可能性也是很高的，
但是 14 饼也要看做是危险的牌。

“早巡切了数牌 5”这是非常重要的信息。
正是因为早巡切了利用价值很高的数牌 5，
所以不难想象，他手牌里有 23 或者 78 的搭子。

即使是立直时切出数牌 5，
我们也很难判断是以什么牌型切出来的。
是浮牌？还是 57 搭子摸到 8 之后才打出的？还是 455 切掉 5 来固定两面？ 总之有着很多的可能性。

例 2 立直时切出了 5 索，
但也不能说 69 索比其他无筋的牌要危险。

总结、理论：
面对早巡切出了数牌 5 的立直，
就应该警戒数牌 5 对应花色的 14 和 69.

-----间四间（注：有关间四间，在福地诚与凸东北撰写的《科学麻将中》指出了其错误性，这里各位读者可以查阅资料了解。）

间四间读作“aidayonken”，有以下四种情况。

条件 1	条件 2	危険牌
早巡切掉数牌3	舍牌中有数牌8	四七
早巡切掉数牌4	舍牌中有数牌9	五八
早巡切掉数牌6	舍牌中有数牌1	二五
早巡切掉数牌7	舍牌中有数牌2	三六

两张相差 5 的数牌的里筋就叫做“间四间”
“早巡切掉”是关键词，
利用度比较高的 34 和 67 在早巡被切出是间四间的一个条件。

例 3

（之后是摸切）
序盘是字牌的连切，所以第七巡的 7 万可以说是切的比较早的了。
而且 2 万也被切过，这里 36 万是万子的本线。
饼子和索子这里没有什么判断的材料，只能够认为所有的饼子和索子都是危险的。

实际的手牌如下：

例 4

（之后是摸切）

有一个常常被误解的东西，这里需要事先说明以下。
例 4 中 58 索是间四间的危险牌，
但是终盘切出的 6 饼并不能说明 25 饼是危险的。

如果是单纯的 346 饼的话，6 饼应该被更早切出。
间四间确实是危险的，
但是不能正确掌握间四间的条件也是毫无意义的。

被拆掉的两面搭子的里筋

这是由“二度进张不利”的牌理反过来推导的逻辑。

例 5

（之后摸切）

例 5 的立直很显眼的地方就是拆掉了 23 饼的两面搭子。
“正是因为拆掉了，所以才不会是 14 饼听牌啊”，这样的想法只是初学者的天真想法……
实际上 14 饼才是关键啊，不是吗？

想定A

想定B

想象一下 A 和 B 的两种牌型吧。

正是想避免二度进张，所以才拆掉了 23 饼的搭子。
留下了 146 饼听牌的可能性。
这种拆掉两面搭子的立直，一定要对其筋保持警惕。

总结、理论：
拆掉两面搭子的立直，要小心其二度进张。

拆掉嵌张搭子的立直的跨筋

这种情况的条件比较复杂，但也是危险度非常高的情况。
从外→内拆掉嵌张搭子的立直，跨筋是危险的。
用文字说明有点难懂，我们来看看实际的例子吧。

例6

（之后摸切）

一眼看去没什么特征的舍牌，虽然无筋的牌都狠危险。
但是有一组危险等级更高的筋。

那就是 25 万。下面来说明理由。
这个立直拆掉了 13 万的嵌张搭子。
但是中间切掉了 5 索和东，所以不是单纯的拆掉嵌张搭子。
没有留下安全牌东，是因为手牌的需要。
也不像是摸到 4 万形成两面，因为要做两面的话，5 索要优秀一些。
也就是说，从 334 万这种形里切出 3 万的可能性是很高的。

这种情况要是条件没有齐，或者是远离立直宣言牌拆掉的嵌张搭子，跨筋也不是那么危险的。

对立直危险牌的读牌这样的程度已经足够了，
更重要的还是下一节的“安全的情况”。

防守 15—立直的读牌（2）

立直的读牌2：

对于立直，读安全牌比危险牌能够有更高的精度。
当然麻将中不会放铳的牌比会放铳的牌多得多，所以读牌的有效度比读牌本身要有意义的多。

这也就是为什么再迷彩战术被淘汰的今天，更重要的是要磨练寻找安全牌的技术。

安全牌前的跨筋

稍微有些经验的雀士，拿着安全牌都有些模式化。
在听牌前不会拿着多余的牌，摸到安全牌的话就把它留下。
反过来，听牌之前不会特意减少进张来留安全牌的。

这个就可以利用到读牌中。

例1

这是切安全牌的立直。
完全不能确定危险牌，但是安全度比较高的牌可以很容易的找到。
89万基本上可以通过；1饼和9索也有很大概率能够通过。

ツモ

比如这样的一向听，你们会减少进张留下安全牌吗？
虽然不能说“绝对不会有留下安全牌的人”，但那也只是极少数的人。

切掉安全牌的立直，是由两个固定的两面搭子来的。
不会有双碰进张，记住这个就好了。
（但是，如果场上已经切掉了2张7万的话，这个的可信度就会大幅下降了）

例2

立直之后5万通过了，这样一来8万应该是一张安全牌。
通常来说，5万通过了，还有双碰或者嵌张听牌的可能性。
虽说不可以掉以轻心，但是把8万当做安全牌立直的话就是另外一回事了。
很难想象对手会把嵌张留下让自己的进张变得更窄。
就好比788万的形，先切掉7万一样。一定会被别人看做是“怪人”的。
同样，1万和7万的中间筋4万的嵌张听牌也不可能，这张牌的安全度相对较高。

像这样，立直的宣言牌是安全牌的时候，这是非常重要的情报。
好好利用可以提高自己弃和的精度。

总结、理论：
切安全牌立直，
宣言牌的前一张牌可以看做和铳牌没有关联。

逆切的跨筋

例3

没什么特别之处的立直，
那么，我们还是能够找到除现物之外的安全牌。
重点就是拆掉了嵌张搭子，所以3索是安全度比较高的牌。

首先来看看两面的安全度吧。
如果是4557索的形，那么应该先切掉7索留下5索的双碰进张。
那么切牌的顺序应该就是7索→5索。
正是因为这样，所以单纯的36索听牌是不可能的。

由于舍牌中还有2索，要是双碰、嵌张或者单骑听牌的话，这个2索就是让人难以想象的舍

牌了。

唯一符合条件的就是 这样的形，就会从5索→7索这么切了。

这样的话就是369的三面听牌了。

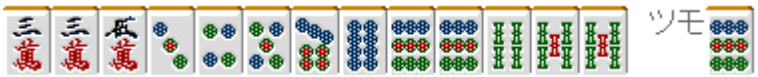
我们只要记住：**“拆掉嵌张搭子的立直，逆切的筋除了三面张之外，几乎是不会放铳的。”**

但是，需要注意的一个情况就是摸切。

例4

这里的7索要是摸切的话，这里听36索是很有可能的。

这里不能否定第6巡的5索是固定两面的可能性。

假想图： 

在上级者的对局中，仔细观察对手是手切还是摸切，

能够将这个读牌最大限度的利用。

总结、理论：

拆掉嵌张搭子的立直，逆切的筋牌安全度较高。

双碰、嵌张的否定

在这里我想稍微补充一下有关双碰和嵌张听牌的安全牌读法。

双碰的否定可以根据“**两面搭子不会故意做成双碰**”这个基本的牌理实现。

例4

有关例4，来说说5饼和7饼。

“即使是嵌张听牌也不可能是双碰听牌”455饼会切4饼吗？

778饼会切8饼吗？
稍微会打一点麻将的人都会选择双面进张的。

由于还有嵌张听牌的可能，所以5饼和7饼不能说是安全牌，
但是之后的现物中4饼或者8饼能够见到4张的话，
就能够否定嵌张听牌了。

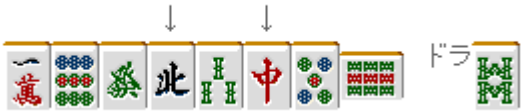
像这样，读牌和 NO CHANCE 两者结合
也能够找到能够通过的牌，在实战中这是非常有用的技术。

嵌张的否定也是同样的，“两面进张不会故意选择嵌张进张”，就是这个逻辑。

例4

这样的立直，要是8饼能放铳的话，估计也就是七对子了。
5679饼或者5688饼的形，是不会故意拆掉5饼和6饼的。

例5



最后简单介绍一下关于宝牌使用的读牌。
这样的立直，两筋引挂是嵌张听牌中最应该警戒的了。
但是这个立直，嵌6索是不可能的。

的形，选择宝牌听牌的人占多数吧。

有赤牌的话

的形就不会先打3索，而是先打9索了。

有断幺手役的话同理。

宝牌周边的牌是危险牌，这个自然不用说。
但是，从没人会故意降低自己的打点这个角度看，
我们有时也能意外地发现一些安全牌。

这些只是读牌的一些例子，寻找安全牌的方法还有很多
至于其他方法嘛，我希望各位在实战中能够自己发现。

（待续）

第八章：状况判断

状况判断 1—状况判断的基本

状况判断的基本：

状况判断是？

有许多初学者只关心自己的手牌，但是随着巡目的深入，我们可以获得各种各样的情报。
讲这些情报纳入考虑范围之内，从而决定打牌、鸣牌或者立直的判断就叫做状况判断。

只注意自己手牌的话，很容易看漏重要的情报。说过分一点，仅仅只是“依样画葫芦”的麻将罢了。
麻将是追求各种各样技术的游戏，我觉得最重要的技术就是状况判断了。

做牌也会因为仅仅一个状况的变化而变化。

比如这样的手牌，边张搭子和嵌张搭子的比较，拆掉边张是麻将中的常识。
但是要是有如下的状况，我们就要拆掉嵌张搭子了。
比如：3饼已经被切掉了3张。
这种情况的话就要留下嵌张了。
再进一步说，这个手牌切3万或者4索也是有可能的。

如果有人听牌，也没说一定要从最安全的开始切
要是3万通过了就从3万开始切。
正是有了状况判断，麻将才会称之为麻将。

状况判断最重要的就是面对对手的手牌，我们到底是应该进攻，还是防守。也就是攻守判断。

关于攻守判断我打算在最后一章说明。
这一章就只根据状况来讨论做牌吧。

两个状况

状况其实不是什么复杂的概念。
就只有**场况**和**点棒状况**两点。

场况就是场上的状况。
宝牌是什么、四个人的舍牌、有谁鸣牌了吗、是亲是子、巡目……等等。
场况包含了这些所有的东西。

另一个重要的就是点棒的状况。
牌局结束时的点棒决定了胜负，
所以四人的点棒必须要时常注意。

状况和战略

根据以上两个状况制定打牌战略是非常重要的。
你平时有这个意识吗？

比如有4根立直棒在场上做供托，
速速和牌拿到这些立直棒就是不错的战略。

如果 TOP 是亲家的话，高打点的自摸和牌是不错的战略。
成功的话就可以把亲家扯下水，缩小点数的差距。

先不说速度和效率，首先是**战略的制定**。

即使是这样的配牌也有很多打法。

比如：

・东场自亲的话就九种九牌流局。

・落后的话就瞄准国士或者混一色，先切4索。

・AL 自己是 TOP，就先国士，准备随时弃和。

（待续）

状况判断 2—要有顺位意识

要有顺位意识：

为什么点棒状况很重要呢？
这是因为麻将中有 **马和头名奖**两个顺位点的原因。

马

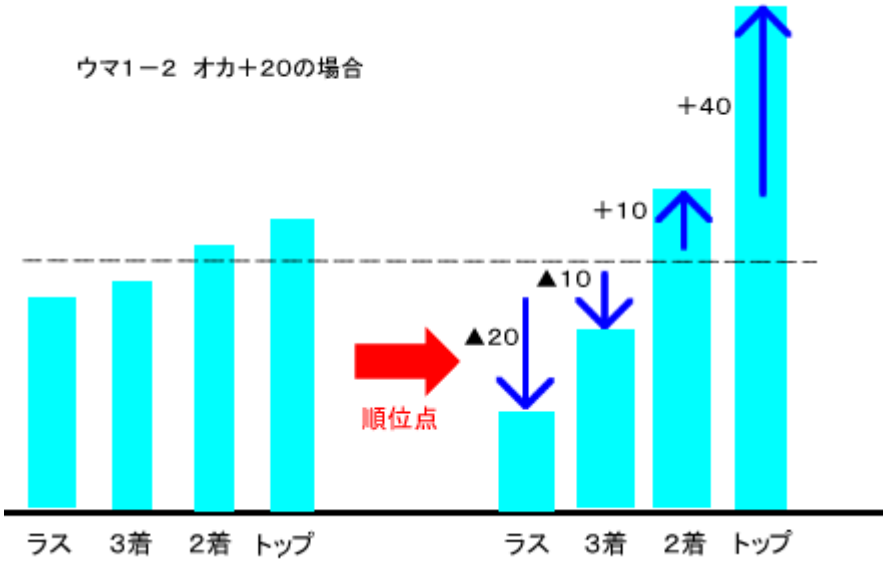
马其实就是，半庄结束时根据顺位每人必须支付的点数。
大多数的场合，采用以下3种形式。

・5-10　ゴットー（四位支付给一位10000点，三位支付给二位5000点）
・10-20 ワンツー （四位支付给一位20000点，三位支付给二位10000点）
・10-30 ワンスリー （四位支付给一位30000点，三位支付给二位10000点）

头名奖

头名奖是麻将中一次比赛给予 TOP 的奖励点数。
麻将中30000点原点，一般情况下每人所持点都是从25000点开始的。
这中间所差得5000点就全部由 TOP 获得。
简单的说，拿到 TOP 的话，就可以额外获得5000*4=20000点的点数。

这样一来的话：



最终结果就会像上图这个样子了。
根据规则，麻将的重点（即收支），**对局后根据顺位的点数加成要比游戏时的点数（所持点）更加重要。**

这是这样，对局时注意4人点数的意识是必要的。
到了南场，4人的点数有差距时
“自己的目标是第几位？”这个心中要自己有数。

特别是 TOP 的顺位点很大时，
就要抱着“TOP 以外都是没价值”这个想法了。
尽全力以 TOP 为目标来打牌。

网络麻将的 Ranking（排位）采用了顺位的算法。
即只根据顺位来进行成绩的判定。

不要忘了麻将是比顺位，
要根据状况来打牌啊。

第四有第四的打法、TOP 也有 TOP 的打法。

（待续）

状况判断 3—状况与做牌（1）

状况与做牌1：

做牌可以参考巡目来进行。
巡目可以根据舍牌的排数为目标：

序盘（1~6巡）
中盘（7~12巡）
终盘（13~18巡）

分为这3个部分就行了。

<基本的想法>

序盘追求手役的可能性，追求好形。
中盘首先考虑听牌，根据自己的手牌同时为他家的进攻做准备。
到了终盘自己的手牌没有战斗力就要重视防守了。

我用具体的例子来说明吧。

例 1

比如这个手牌，切7饼追求万子和索子的靠张立直是没什么漏洞的打法。
要是序盘的话，为了追求打点可以拆掉9索的对子。

例 2

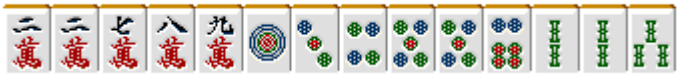
例2不去听牌切掉8索是很正常的
5饼~9饼之间，摸到任何牌都可以形成好型听牌。
索子的变化也还有很多。
但是中盘以后，饼子变得比较薄，手牌的变化没那么值得期待了。
这个时候就切掉6饼听牌吧。

可以期待改变索子的形，或者摸到宝牌形成三色。
有时候还可以根据索子的舍牌情况，直接立直。

例 3

例3仅仅从牌效率来说，切掉北是最好的
因为损失只有“北”而已，这个应该没什么异议吧。
但是中盘之后，比起牌效率，我觉得应该更优先防守。
留下安全牌的北，打饼子会比较好。

终盘的主题就是形式听牌
舍牌到了第三排，比起和牌，应该优先形式听牌。

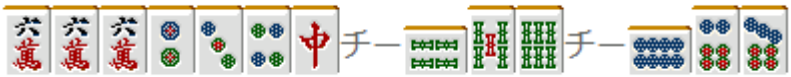
例4 

要打平和的话，就切2索。
但是要想形式听牌的话就只能切1饼。
吃只能吃上家的，但是2万和2索的碰可以从3家来。
要想听牌的话就切1饼吧。

这是个终盘有一定高度的技巧。
例5是一个在有人立直的情况下形式听牌的例子。

上家切出4索，中已经切出了2张。
这个牌当然是和不了，不过你就会这样放过去摸牌了吗？

这里应该吃4索，然后切中。
这样即使下一巡摸到危险牌也可以再切掉1张中维持听牌。



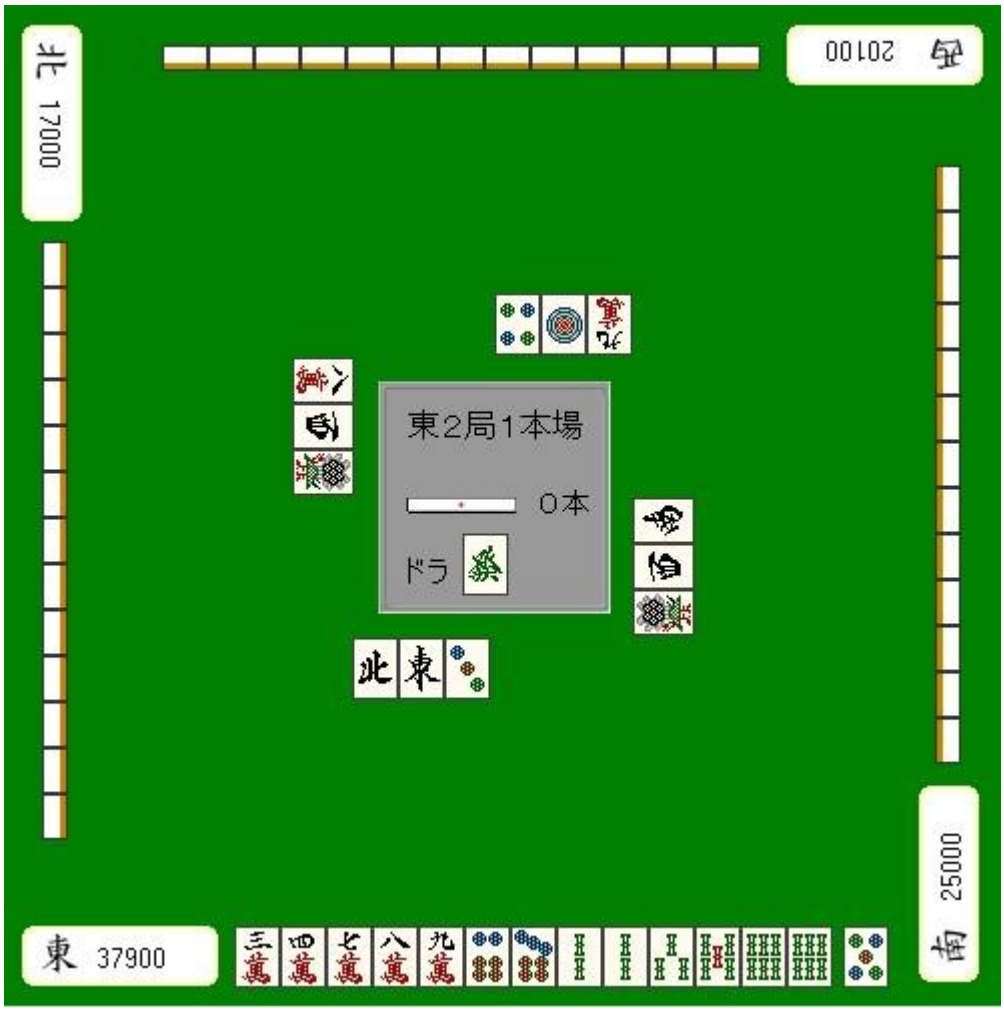
（待续）

状况判断 4—状况与做牌（2）

状况与做牌2：
下面，我们结合场况来看看怎么做牌。
有时候我们应该注意那些被打掉的和被鸣掉的牌，“结合场况来做牌”。

对比较薄的牌的对应

观察切掉的牌，可以知道自己需要牌已经被打出了多少。
这是状况判断基础中的基础。
例1：

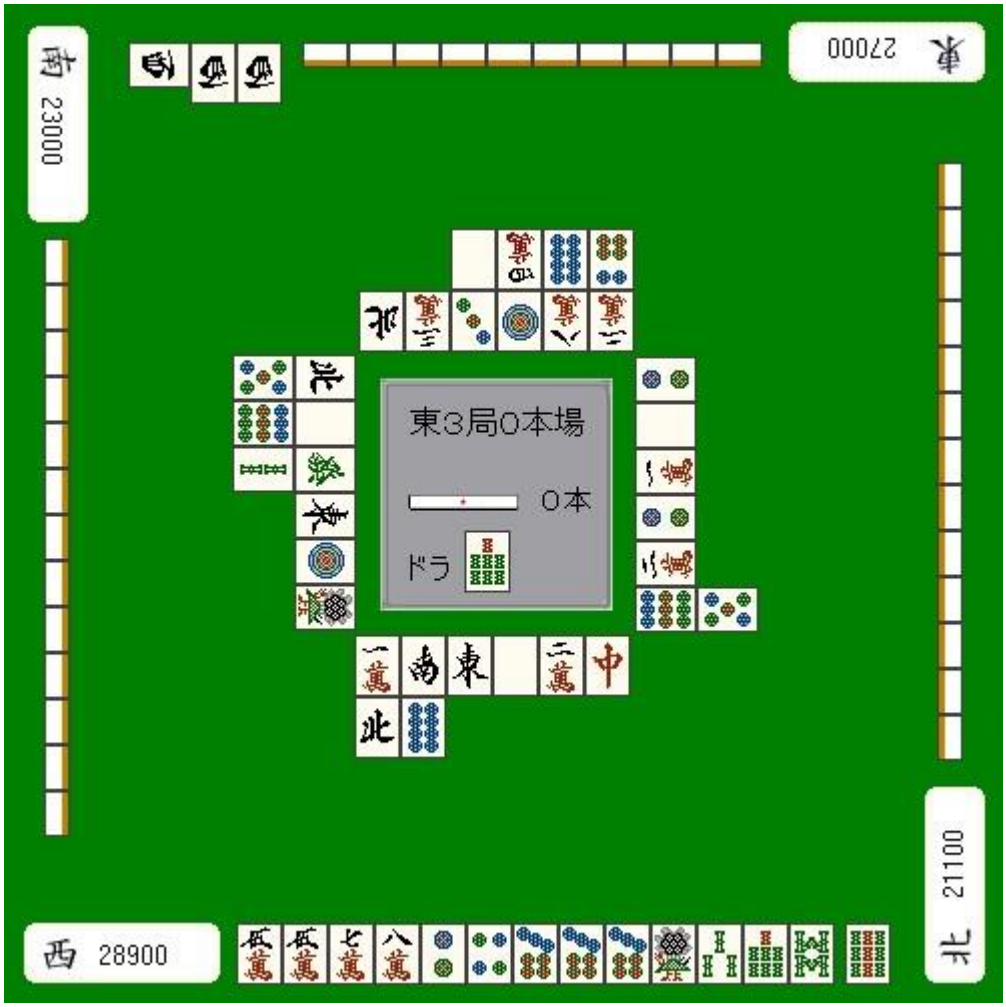


例1应该拆掉哪一组索子的两面搭子呢？

答案就在场上了，显然应该打3索。

对较强的花色要有意识

例2



亲家客风副露，有索子混一色的迹象。

自己完成了一组宝牌面子进入了一向听。

由于面子超载，所以这里要选择拆掉饼子或者索子的一组嵌张搭子。

两个搭子需要的牌外面都只切出了一张，但是需要注意的是整个场面饼子和索子切出的总数。

饼子被切出了这么多，说明其他家手里并不怎么需要饼子。

反过来也很容易地可以推测出索子在他家手里用的比较多。

这种场上切出很多的状态叫做“安场”（注：这是我按字面意思随意译的，有更专业的说法请指教，原文 **場に安い** ）

场上没怎么切出牌的状态叫做“高场”（注：同上，原文 **場に高い** ）

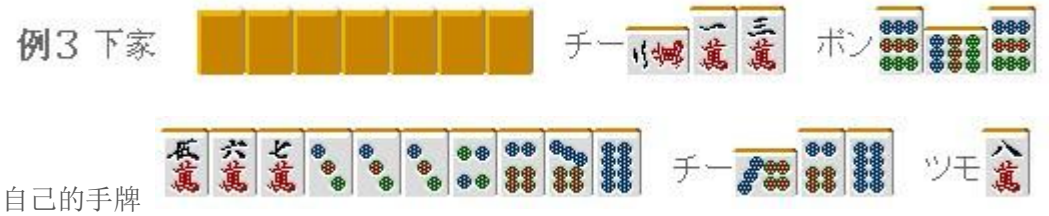
一般情况下，听安场花色的牌更加容易和牌。

即使嵌3饼小于三张的时候也可以说是比较好的听牌。

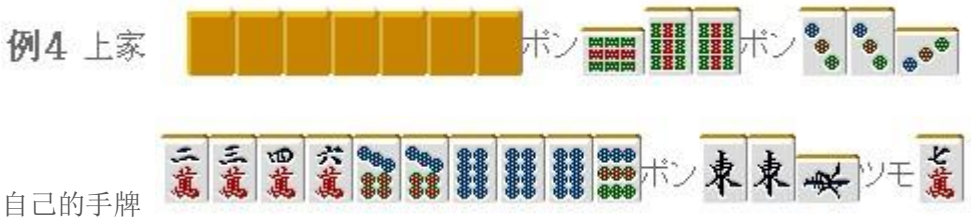
不仅安场花色的牌其他家难以用上，而且也容易形成 One chance 和 No chance。比一些张数更多的听牌和出的可能性还要大。

所以这里拆掉13索的搭子是好手，过分提防亲家的染手而去拆掉饼子就有点小鹞了。
如果听嵌2索立直的话，由于所听牌和亲家所染的花色一样
根本别期望其他两家会打出来。
亲家也容易扣住你的牌，是很危险的。

副露的对应



面对这种全带系的副露（如果哪一边都不安全的话）
自然必须从5万那边开始切。



赤裸裸的对对副露的话，自然没有出现过的牌危险度比较大。
例4要打的话就打7饼。
如果8饼能看到3张，而场上一张9饼都看不到
有谁在做对对的这种想法也是很自然的。

（待续）

状况判断 5—状况与做牌（3）

这一节来试试结合点棒状况进行做牌。

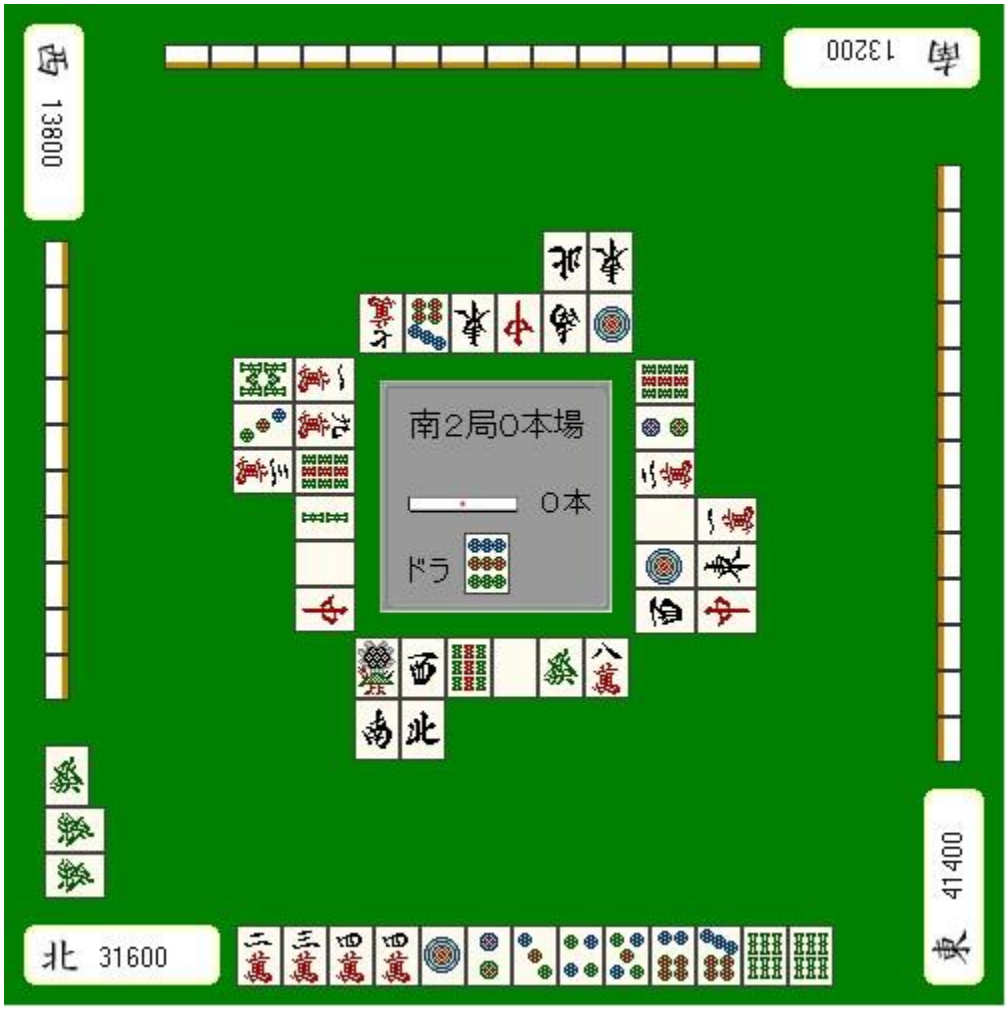
原点以下注重打点，原点以上注重速度，这是比较基本的考虑方法。

提高打点

-虽说要提高打点，但是老是过于勉强地去做手役，和上位的差距会越来越大。

1.门清立直
2.用宝牌
3.混一色
4.这三个就是提高打点的核心了

例1：



想要高打点，立直是最近的一条路。

例1虽然赢了点点棒，但是现在正在和下家争 TOP。吃了上家的3万也许要和牌是没什么问题，但是和 TOP 的差距是基本没缩小。

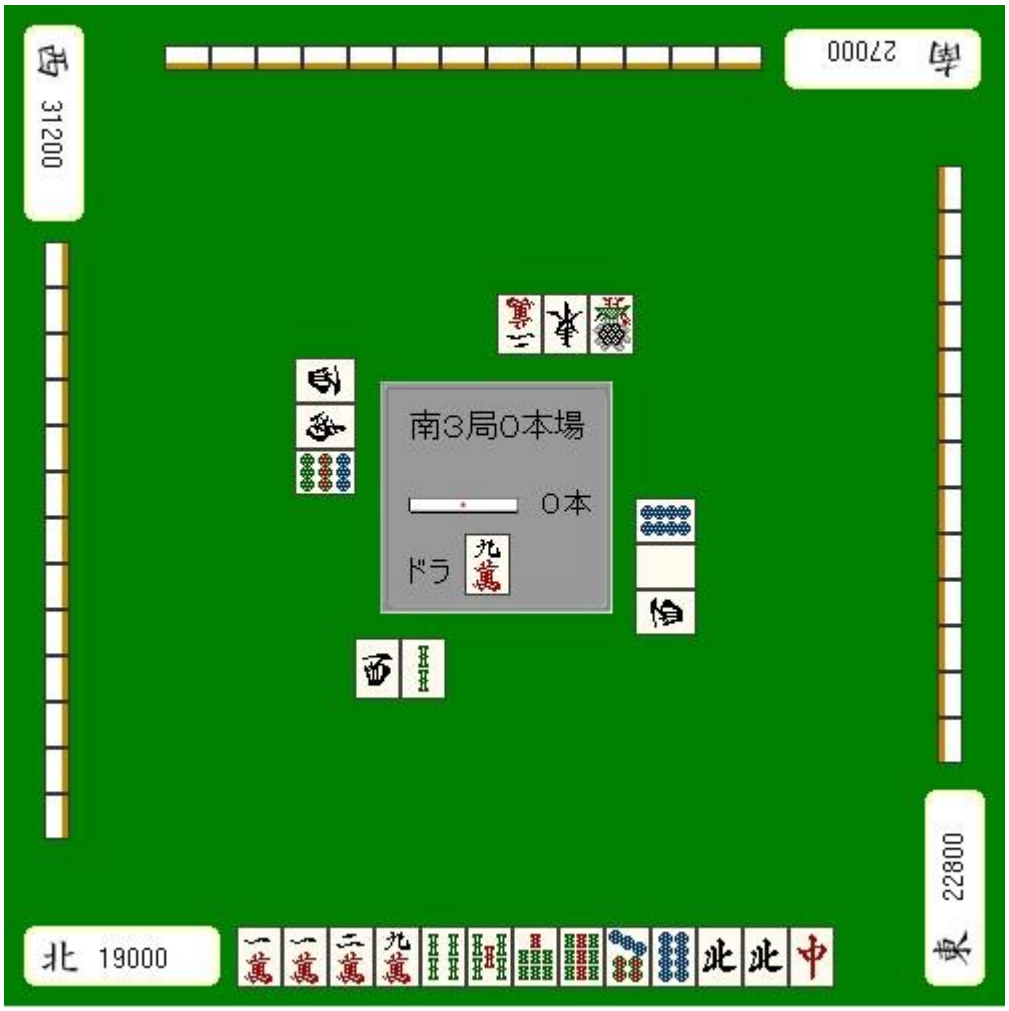
这种情况是应该要凹门清立直的牌。

当和自己争 TOP 的玩家是亲家时，用食断等小牌让他安全下庄，你这是没搞清楚情况吧= =

总结、理论：

自己的目标是亲家时，以打点为重是基础。

例2：



想要副露提高打点的话，强行地使用宝牌也是一招。

像例2这样的四位需要打点的情况的话，

吃这张9饼向全带方向进军是比较有意思的。

目的就是为了强行用上宝牌的9万，做成“全带三色北 DORA1”或者“全带北 DORA2”的满贯。

虽然说这个副露也许有点远，但是比起门清，这样副露和满贯的几率不是要高一些吗？

例3

自己四位的时候，失去打点与速度平衡的人往往比较多。

哪怕自己多么想要打点，例3也只有切6万这一手。

如果自己不想和小牌的话，不鸣牌就可以了。

门清立直的话，哪怕切掉一张宝牌也有5200点，自摸的话毫无疑问的满贯。

非常不推荐切掉3饼确定宝牌的对子。

提高速度

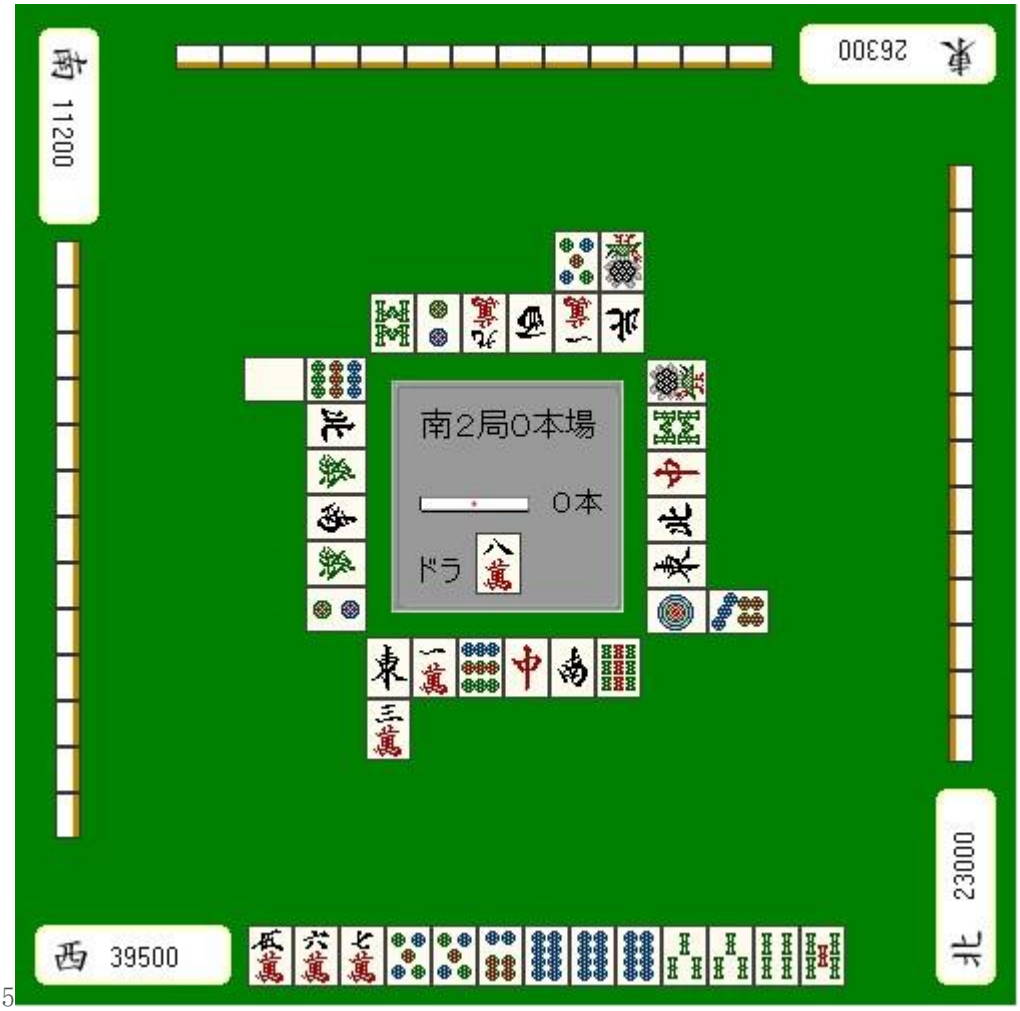
例4

这种牌切掉2饼进入平和一向听是比较通俗的打法。

但是如果是南3局，自己 TOP，无论如何也想让牌局前进的话。

拆掉宝牌对子就是很巧妙的一手。

当然，既然切了宝牌，2、5万；5、8饼的吃听可不要错过了。

例5 

对自己 TOP 地位威胁最大的就是现在处于第二位的亲家。

绝对不能让他连庄。

通畅情况下应该立直的牌，这里也要副露从而阻止亲家连庄。

因此，这里应该碰5饼听牌。

至于听牌的选择嘛，选择容易被打出的6、7饼比较好吧。

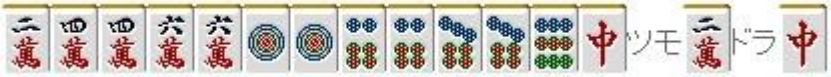
状况判断 6—状况与立直判断

第六章已经讲过，听牌的话几乎都应该立直。

这一节就要讲根据场上状况，讲几个“应该立直的牌默听”或者“不要去默听”的情况。

翻山的宝字牌单骑

假如自己有例1这样的七对子听牌的手牌

例1 

当然是选择听宝牌比较好，

不过假设现在上家刚刚打过中，

这种情况下，保持1~2巡的默听是比较优秀的战术。

既然中没有被碰，

那么下家或者对家最多也就拿着一张。

有时候中盘以后手里有宝字牌会使自己的手牌进张比较窄，

常常会有“想切切不得的”的状态。

不过要是有人切了宝牌，常常有人就会跟打

我们的针对的就是这些跟打。

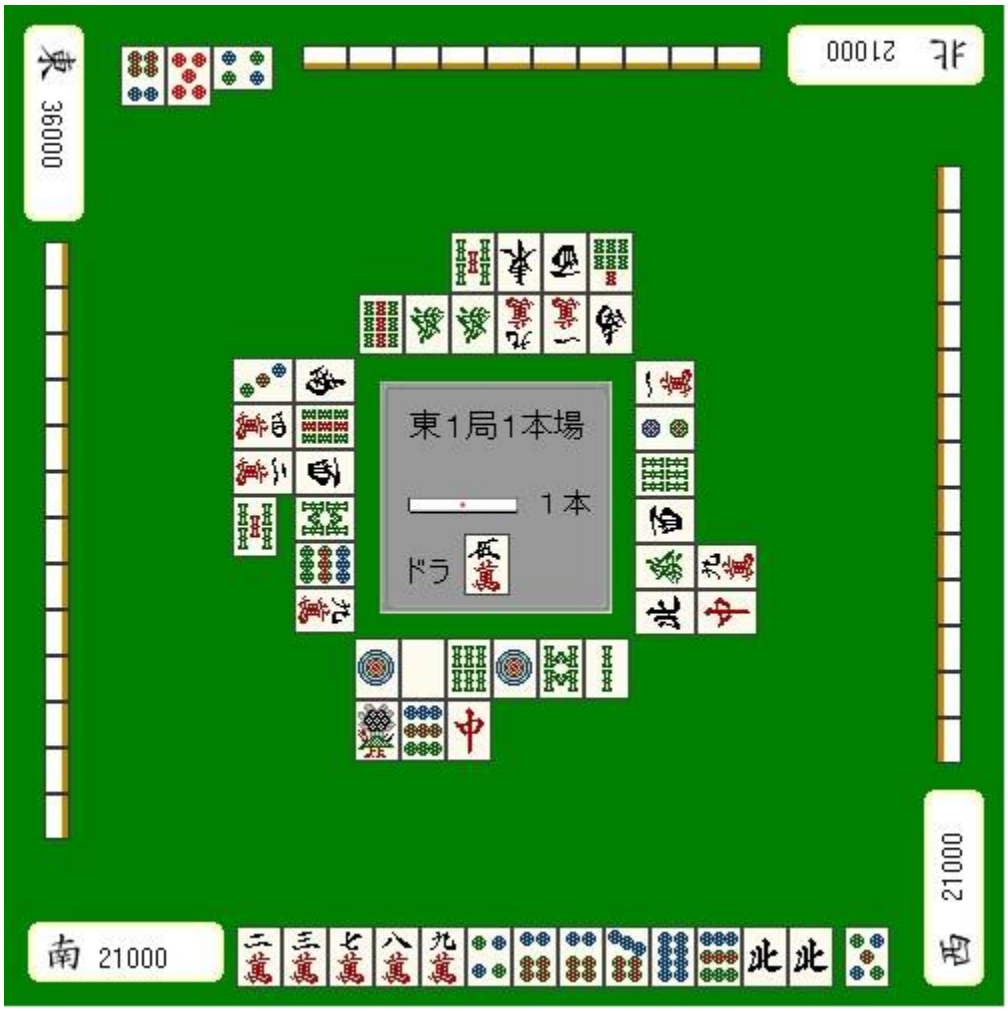
但是如果1~2巡之后都还没人打宝牌的话，

要么是他的手牌不会切出宝牌，要么就是他根本就没有宝牌。

这个时候默听也好，赌自摸立直也不错。

立直的现物

例2



比如这样的状况默听1、4万，要是摸到上家的危险牌就龟缩的战术比较不错。

这样的手牌对日是需要禁止的。

即使立直打点也很微弱，

要是日不过亲家放铳的话会给自己造成致命的一击。

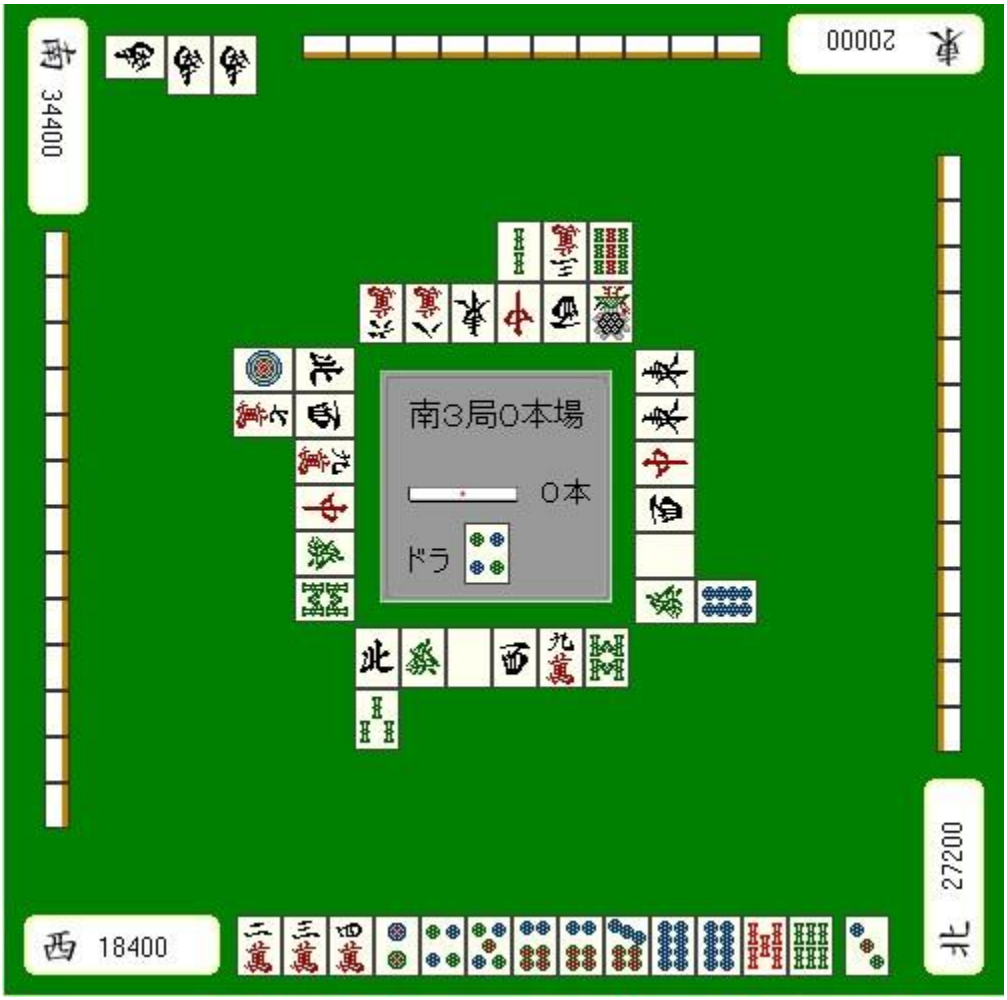
即使自己听的是对方的现物，不过要追立的话

至少也要2翻以上的好型听牌。

南场的立直判断

到了南场，点数状况变得很重要。

例3



南场4位决定胜负的一打，

这里还是立直的一手。

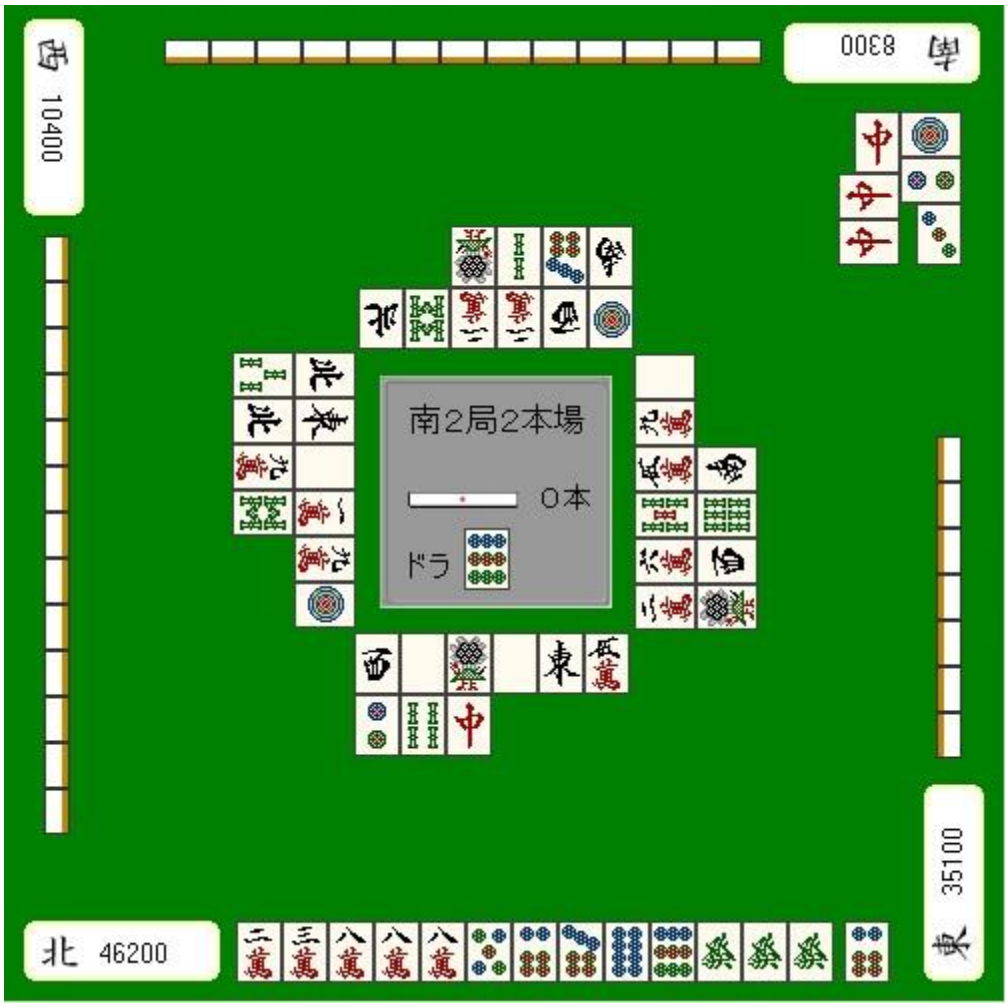
所听牌比较难打出、默听也能有满贯这些确实也算是默听的理由。

但是注意点数状况的话，这里想要不只是满贯，而是自摸的跳满。

立直之后亲家很有可能会对日，下家根据自己的手牌也有对日放铳的可能

哪怕全体弃和，也还可以赌自摸4、7索嘛。

例4



南2局，自己是 TOP，下家目前正在猛追。

看这情况，下家明显是饼子的染手。

场上能看到四张2万，也就是说1、4万是“绝听”

毫无疑问这里应该切5饼，但是立直急需自重啊。

不管你是多么好的听牌，一旦立直的话

点数落后的两家很有可能弃和，从而把1、4万都扣住。

这个状况下，让亲家下庄是比什么都要优先的。

妥妥地和牌才是最重要的

现在想要的不是满贯，即使只有3200点也要下定决心打下去。

后面的情况，虽然可能性很低

摸到6饼还可以打8万。

如以上的例子，南场是需要有顺位意识来进行判断的。

下一节我们来讨论最重要的 ALL LAST 的状况判断。

场上能看到四张2万，也就是说1、4万是“绝听”

毫无疑问这里应该切5饼，但是立直急需自重啊。

状况判断 7—ALL LAST 的战术（一）

ALL LAST（后文简写 AL）是最考验状况判断力的一局了，

首先，正确的把握“这一局要和多少点才能确保几位？”是不可或缺的。

自摸缩小的点差

AL 时亲家和牌逆一，也许我们只会说一句“诶？这就逆了吗？”

但是子家 AL 听牌时想想自己的牌是否到了能够逆转的程度是非常必要的。

和了点	相手が子の場合	相手が親の場合
300 / 500	1400	1600
400 / 700	1900	2200
500 / 1000	2500	3000
700 / 1300	3400	4000
1000 / 2000	5000	6000
1300 / 2600	6500	7800
2000 / 4000	10000	12000
3000 / 6000	15000	18000

（译注：这个图说明一下。上面的点数是说明子家 AL 自摸能够逆转的最大点差。比如，自摸30符1翻的300/500，那么想要逆转的目标如果是子家，你和他的点差必须在1400点以内，如果是亲家，你和他的点差必须在1600点以内。自摸1000/2000，那么想要逆他，和子家的点差必须在5000点以内；和亲家的点差必须在6000点以内。）

特别是1300/2600是经常遇到的情况。

亲家和子家的自摸缩小点差最好能够背下来。

另外，还有比较重要的就是满贯自摸能够缩小的点差。

“满贯自摸就能够逆转”的点差，还是当做理论记住比较好。（译注：简单就是说满贯理论。很多地方也有说倍满理论的，即一般情况下 AL 自摸倍满即可逆一。好吧，我看你能自摸倍满多少次= =）

满贯直击或者跳满自摸也不是那么容易成功的，

因此“满贯自摸”才是比较现实的逆转手段。

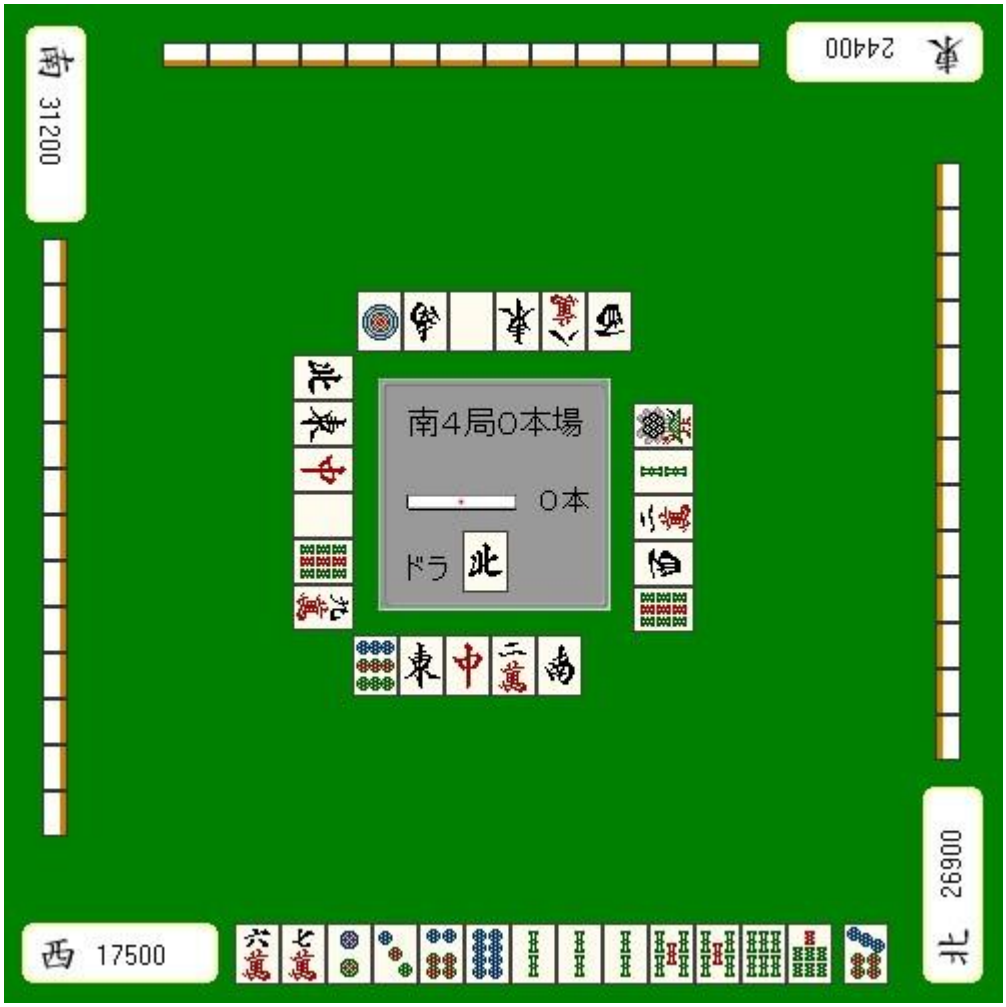
反过来，打牌的重点就是在**“满贯自摸的逆转圈内”迎来 AL，或者在“满贯自摸的逆转圈外”迎来 AL。**

逆转的做牌

虽说是 AL，也不要特别的去争强好胜。

但是一旦机会来了，就不要轻易错过。

例1：



通常情况下重视速度的话，这里切5索就好了。

但是眼下自己是4位，满贯自摸就能逆2，能有跳满就能逆1。

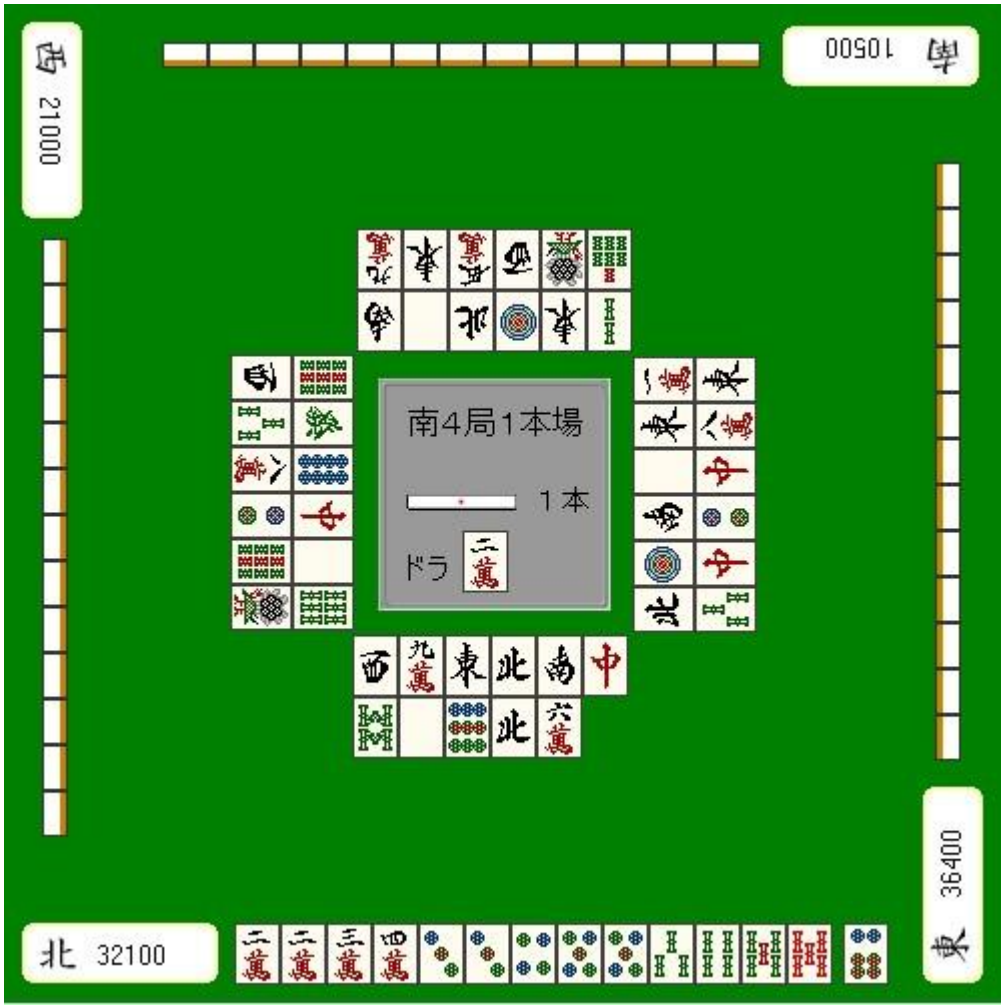
这种情况的话，除了拆2、3饼就没别的选择了。这牌还可以做下去。

但是呢，这牌也不一定就能够成三色，

所以要是有断幺手役听牌的话，

就立马立直，期待一下一发、赤牌或者里宝比较现实。

例2



这个问题很简单，

和 TOP 的点差只有4300点

场上还有一根棒子，所以只要一个3900点就可以逆1了。

因此这里切掉宝牌，

能鸣的牌出来就副露听牌即可。

现在可不是做断平三色一杯口的时候。

和牌就能够 TOP 的情况，只要重视速度就好了。

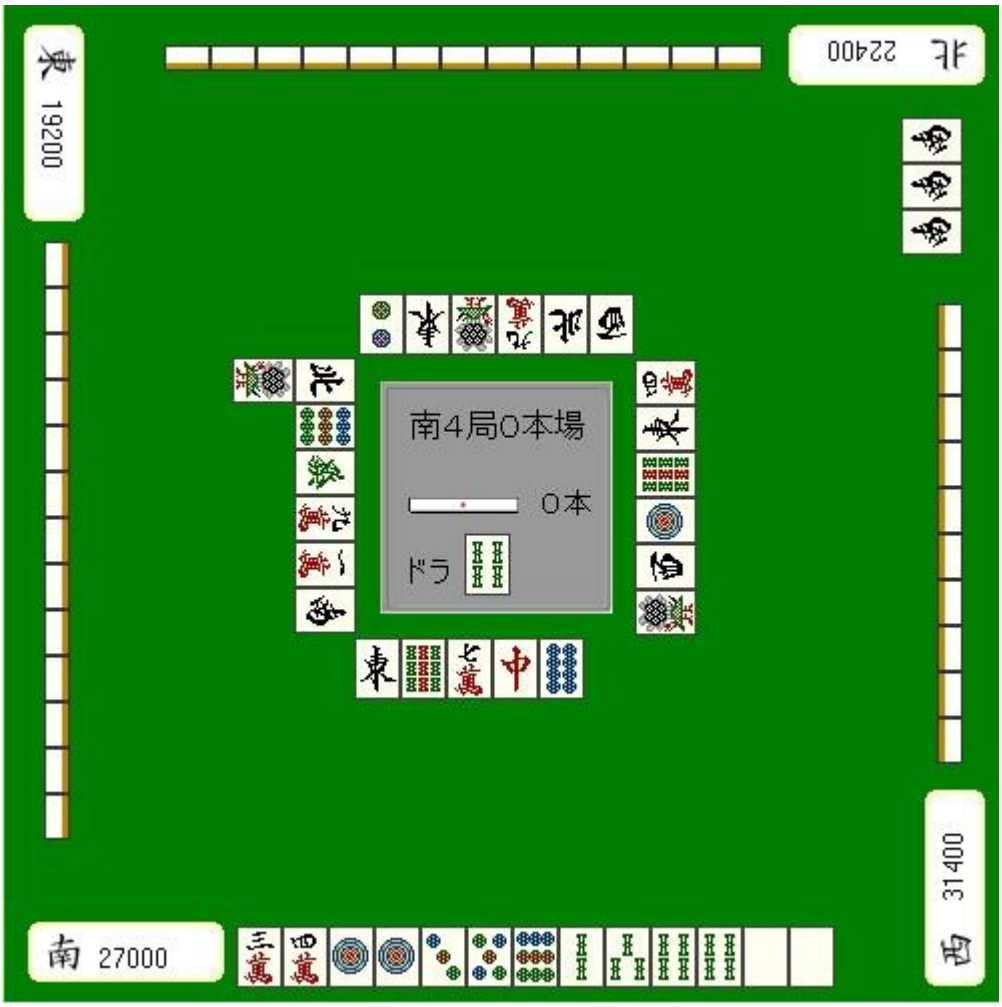
后附，食断都可以。

比如 AL 自己是 TOP，和2位只有一点点差距，无论怎样都想逃脱的状况。

这种情况，可以先不管手牌的型，向着和牌前进。

因此，上家要是打出4饼，果断吃之。

例4



AL 和 TOP 点差4400点，

1000/2000自摸或者3900点的直击能够逆转。

也就是要坐3900点的牌，说直白点就是白、宝牌2。

这样的话，1索就是急需的牌呀，

4家都很重视的 AL，就算是役牌后付也很难被阻止了。

下家已经副露了，时间已经不多。

荣和3900也许还不足以逆转，

但是也不能小看摸到赤牌或者对家扔出立直棒这种偶然的因素。

我觉得这里果断地吃是比较好的。

（待续）

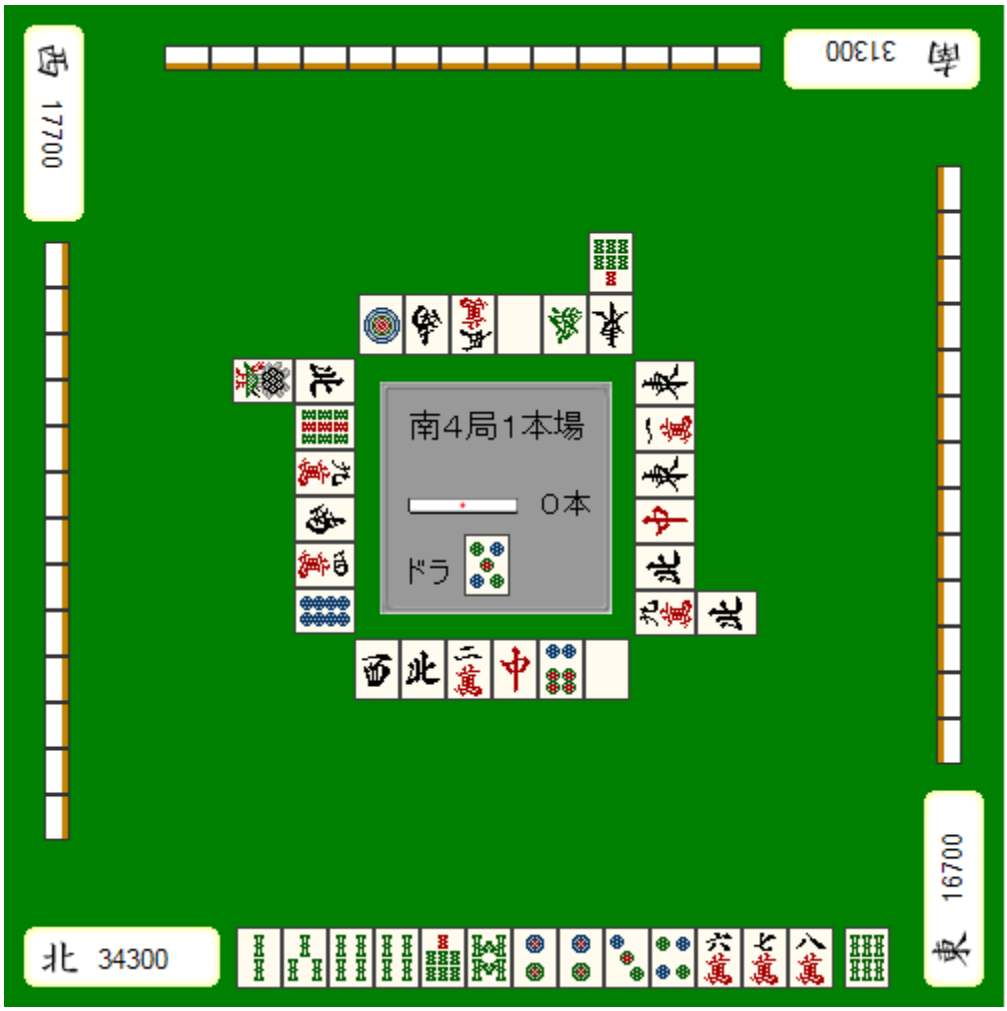
状况判断 8—ALL LAST 的战术（二）

这一节讲 AL 的立直判断。

在 AL，平常时候应该立直的牌根据状况不同也有需要自重的时候。

因为有时候你会白白扔一根棒子顺位反而下降。

例1：



特别是自己 TOP 迎来 AL 的情况。我们的目标是避免无效的立直结束牌局。

例1的牌2、5饼立直做满贯是平场的打法。

现在这样的点数状况就要默听，而且选择容易被打出的1、4索才是绝对的正确答案。

理论、总结：

AL 自己 TOP 有役听牌应该默听。

如果别人的牌只是没什么翻盘机会的食断的话，有时候有役也可以立，铳了也没关系。

不过这样的话就要有被第二位满贯直击也无法逆转的点差（自己扔棒子的话就要18000点），这样的机会根本就不怎么多。

例2：

AL 自己 TOP 应该果断进攻的情况就是很容易被第二位逆转的时候。和第二位微差自己还扔棒子自然很容易被逆转。

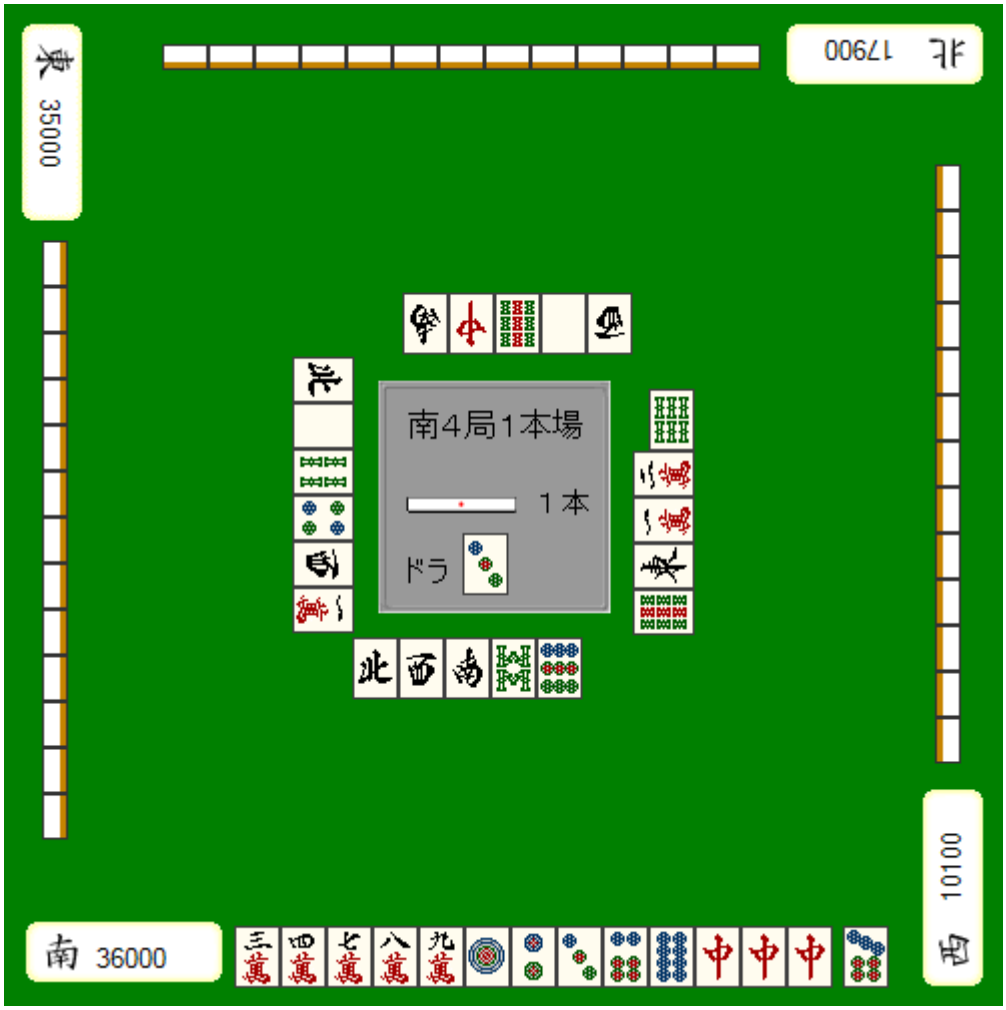
但是例2这样的情况自己立直就没什么问题，毕竟对家已经满足了逆转的条件了。

虽然4、7万可以默听和牌，但是更容易被打出的1万却因为没役不能和。

正在做食断的对家很有可能打出1万，即使默听，也没有什么有效的牌能够改变这样的状况了。所以这牌应该干脆的立直。

由于自己扔了棒子，可能会由于上下两家的自摸从而使自己的顺位下降。但是目前两家都还没有听牌，就不要想其他的，果断进攻！

例3：



例3讲如何应对4位的立直。

切中保持默听是比较正点的一手。

不管下家自摸什么牌都终局了，根本没有必要与其正面对决。

切掉中，自摸2、5万的就算走运了。摸到危险牌就继续拆中果断弃和。

弃和基本上就保住 TOP 的状况还扔棒子简直是蠢到家了。

最后再讲讲涉及到改良默听的一些东西。

AL 应该期待改良听牌的情况很少，几乎都是期待一发或者里宝牌会更好一点。

例4：

AL 自己2位，差一手就能够三色听牌。

一发中里宝或者自摸中1里宝就能够逆转的状况的话，即立是正确的。

特别是3900点以内的点差，默听是损失非常大的打法。

和摸6万的概率相比，一发或者中里宝的概率要更大，这个大家用常识就可以知道的。

如果必须要自摸满贯的话，可以默听等摸6万改良。

但是，在三色做成之前荣牌打出来当然是要和的。能够改良的牌只有一种，而且就算改良了也要和出高目。

太过于期待这种苛刻的条件也是需要禁止的。

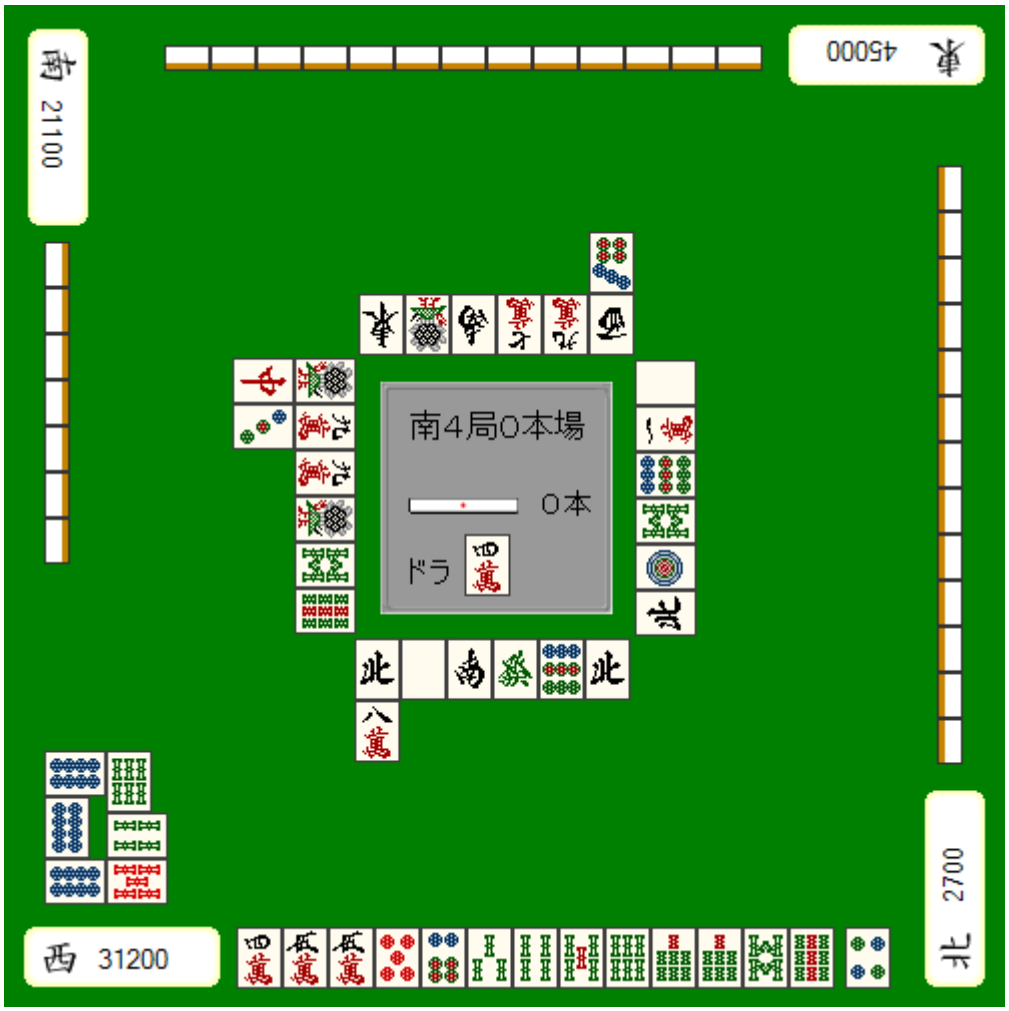
（待续）

状况判断 9—ALL LAST 的战术（三）

在这一节举几个例子，介绍一下在 AL 的一些特殊战略和状况判断。

也不会有与例子完全一样的状况，重要的是要知道这些思考的方法。

不听牌的应用例子



这样的牌是在平场就应该切掉宝牌立直。但是我们看看点数的情况。

满贯自摸也无法逆1（需要跳满自摸）

被上家满贯直击就跌到第3位

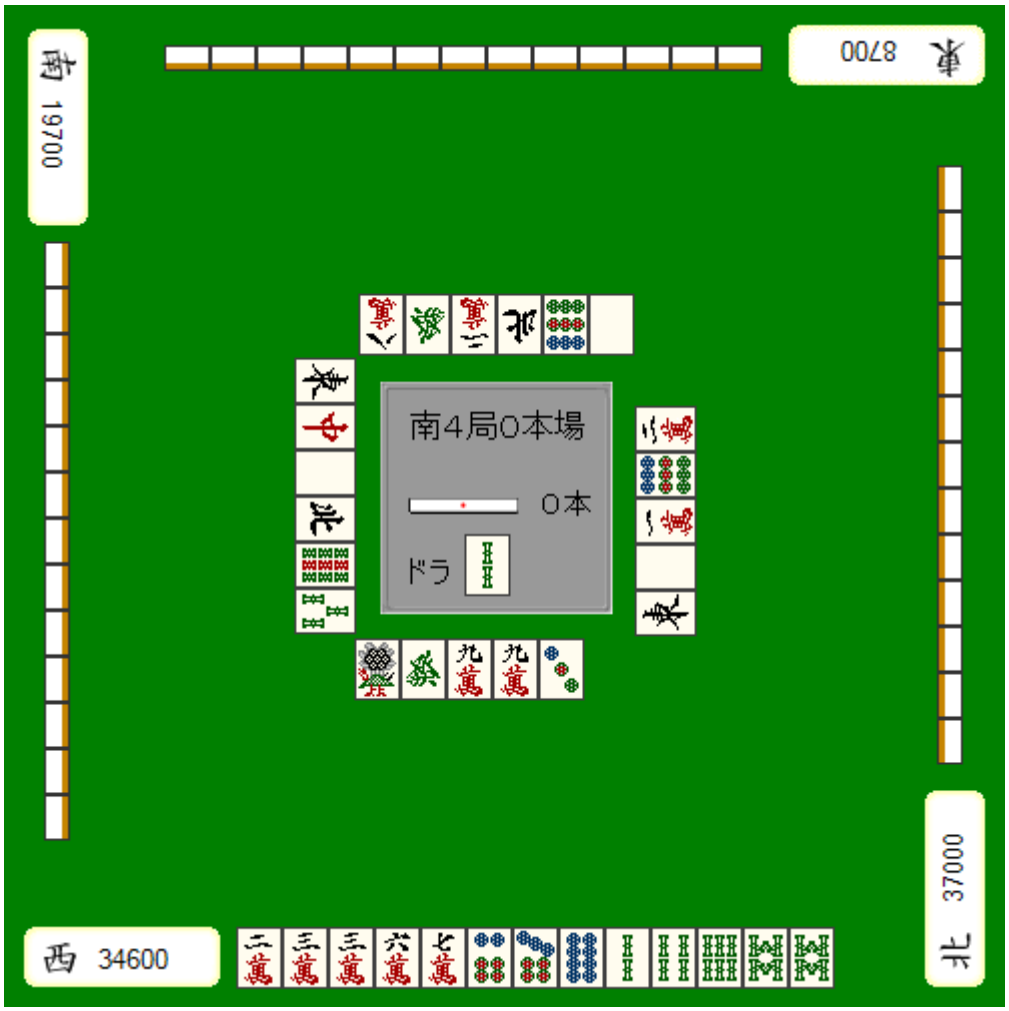
考虑到顺位和马，这里切掉宝牌的坏处比好处大。

这么一想，切掉5万不听牌。把两张宝牌都利用起来，索子形成雀头的话可以向着跳满自摸前进。

这是这一句最好的一手。

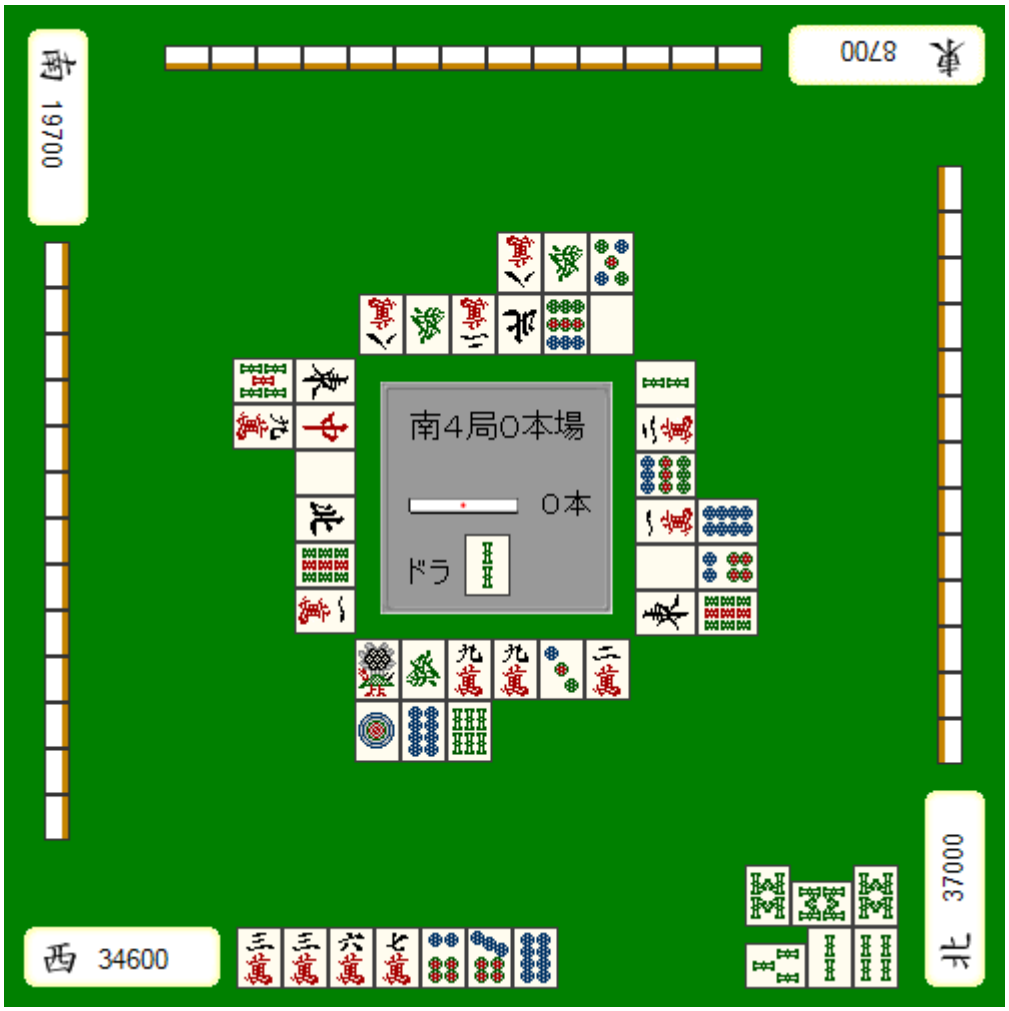
故意不和牌

故意不和牌是风险很大的行为，不过有时副露的手牌可以执行这个战略。



AL 和 TOP 的点差只有2400点，这个3索应该吃是没有什么问题吧。

手牌还有678三色的机会。



之后，这个2000点的牌由对家打出了荣牌。

这张8万可别把牌给推了，

自摸或者直击就能够拿到 TOP，所以上家和对家打出的荣牌还是应该放过的。

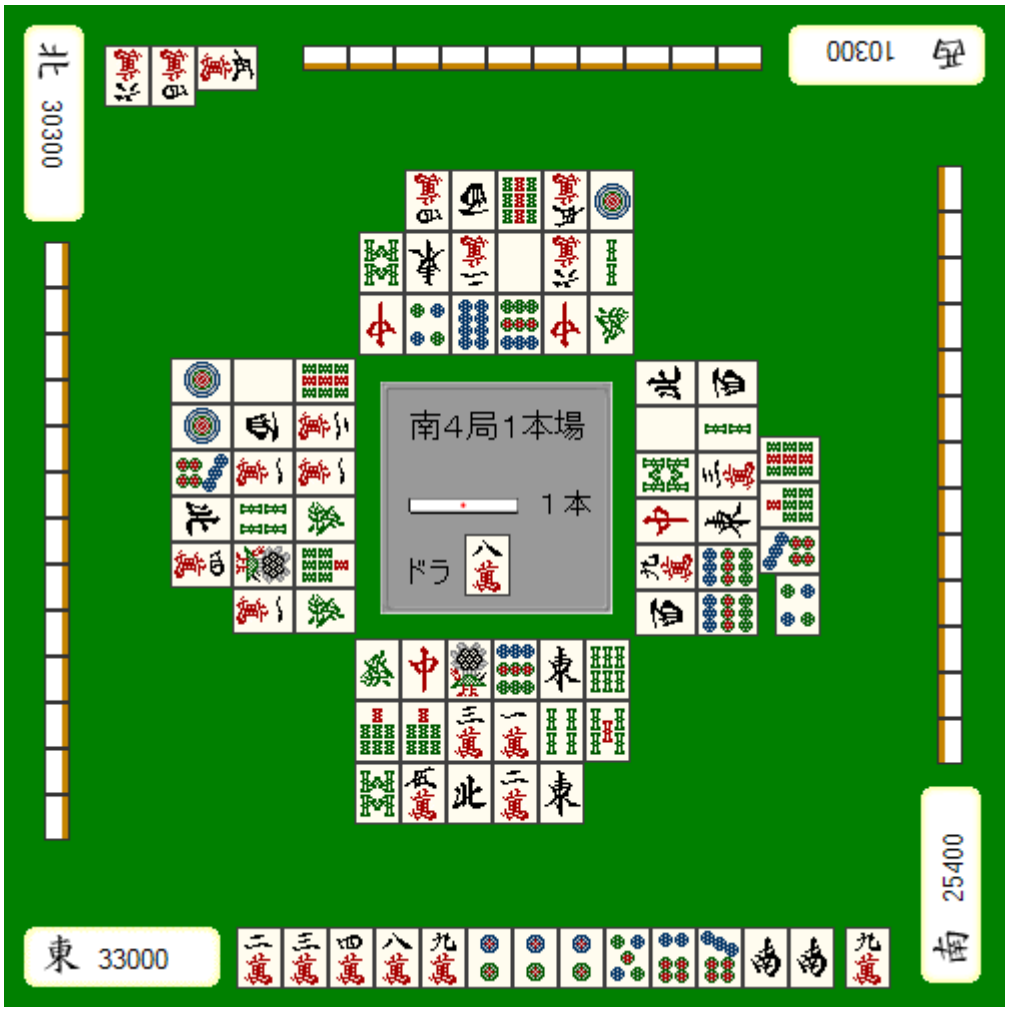
不听宣言

AL 自己是 TOP，如果自己交未听罚符也能够 TOP 确定的话，

宣言未听从而让牌局结束也是不错的判断。

只有一人没听牌能够缩小的点差是4000点。

如果点差在4000点以上，那么早早弃和流局也没有关系。

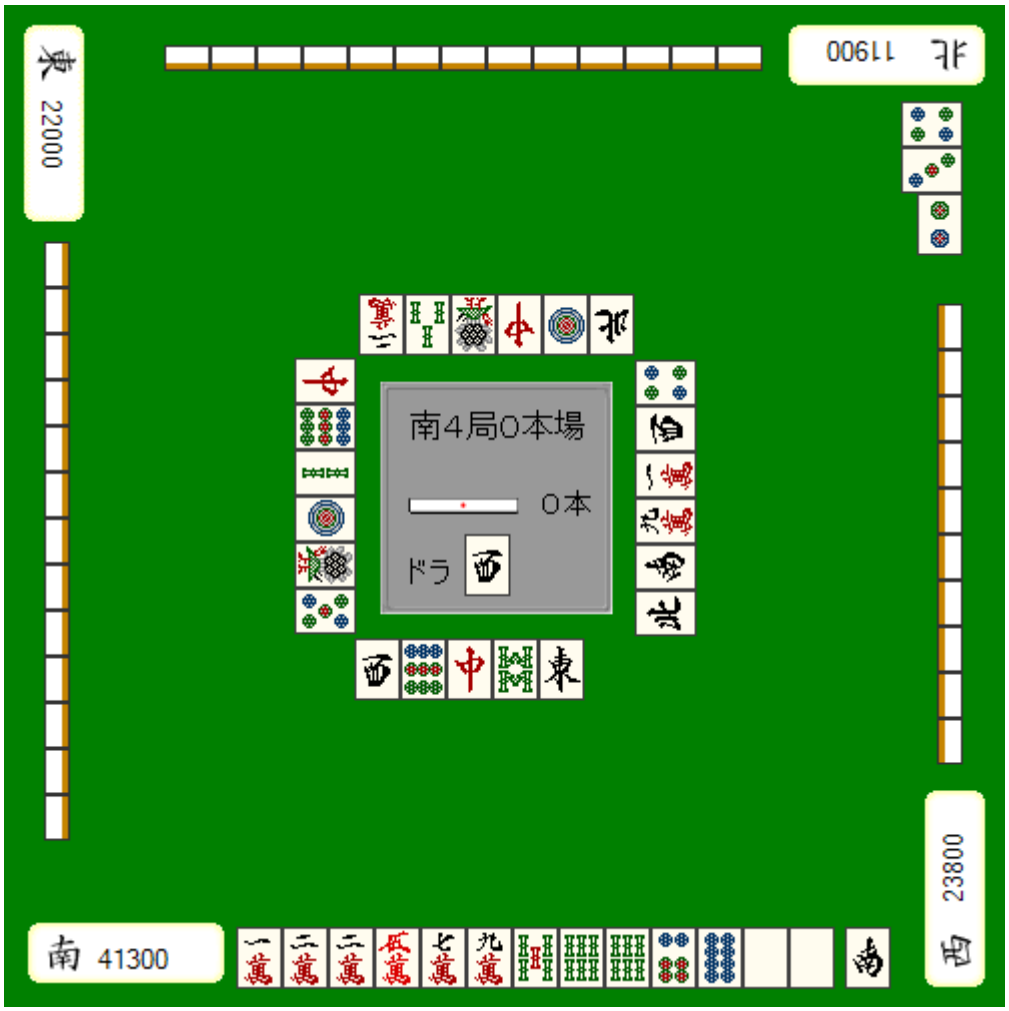


局面如图，下家满贯自摸就能够逆转。自己则是一个无役听牌，上家则是现物连打，好像弃和了的样子。

只要上家最后打的不是危险牌，我们宣言未听是没什么问题的。运气不好的话，说不定上家还真听牌了。但是这样的点差继续打下去被下家逆掉的危险性还是很高的。

喂牌与故意放铳

自己一个人大 TOP 的时候，比较可怕的就是亲家的连庄。当然也没有过度在意的必要，但是偶尔与他人联合起来，能够让自己的 TOP 率上升。



例题如图，就要看你怎么看待下家的鸣牌了。

一般这种小牌是不足以逆转自己的，再看看和亲家的点数。这是一个为了保2位的副露。

如果你能看明白这个的话，那么帮帮下家就是比较好的判断。

从6索附近的中张牌开始切，让下家去和断幺，即使自己放铳也没什么问题。

（待续）

第九章：攻守判断

攻守判断 1—攻守判断的原则

打麻将每一次都狂日是不会有好成绩的。

但是呢，不进攻点棒又不会增加。

打麻将，“攻”和“守”的判断是必要的。

这就是攻守判断。

进攻和防守的判断需要依靠雀士的感觉。

比如花3次1000块才能赢得2000块的赌博，

谁都知道是亏本的。

但是麻将中对手的手牌是看不到的。对方听什么，打点多少都无从而知。

自己的手牌能够和出的概率和切出危险牌被对手和牌的概率也很难说清楚。

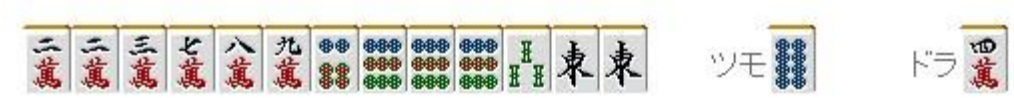
在这满是不确定因素的游戏中，怎么做才是“进攻得当”、“防守得当”呢？

在讲述攻守判断技术之前，这里首先写写作为攻守判断根基的一些考虑方法。

不要以结果判断好坏

麻将初学者很多都这么认为，赢了就是对的，输了就是错的。这么想真的是大错特错了。

比如这样的手牌：亲家已经立直



一发的时候强打无筋的3索，

然后维持一向听，碰了东，听牌。

之后亲家立马摸到7饼，然后1000点结束了这一局。

在低等级的对局中经常见到这样的情况，

那么果真这样的选择是正确的吗？

答案是否定的。

这个和牌的确有阻止亲家和牌的价值——这里也仅仅只能从结果来看了。

但却有可能铳12000点的可能。因为偶尔的“成功”而把它看做正确答案未免太草率了。

更有甚者说“这样就能换来运气”，这是非常危险的。

我可以堵上至今为止我打牌所花的所有时间来断言，

自己的和牌是不能给自己带来好运的

以前有一种说法“一往直前的打，牌局的流逝就会好起来”。

虽然我不知道为什么这样不科学的话能够流传下来，但曾经我有段时间还真信过。

但这牌越打下去，越是被这种说法背叛，当时搞得我非常的失落。

好几个鼠标就这么牺牲了。这就是教训啊。

话题貌似有点偏了，打麻将不要以结果来判断好坏是非常重要的。

即使结果不好，只要是你觉得正确的选择就应该继续下去。

被一时的结果所迷惑，对自己将来的选择是会有损害的。

要有目的意识

如果你打麻将只是为了娱乐，那么你只要知道怎么和牌就可以了。

不用考虑攻守判断，只要进攻就好了。

但是，现在能看到这个网页的人应该是就如这个讲座第一节里写到的那些以

“想要提高麻将的收入（或者输的少一点）”、“想要获得高级称号的”为目标的人吧

既然有目标，那就选择对自己的目标最合适的战术。

小费比率很高的规则（译注：比如祝仪的小费），想要提高收入

攻守也要与规则相适应。

或者是要求四位率比较低的天凤的话，

要打到七段，那么强化防守能力就是通往目标的一条近路。

你到底想打怎样的麻将？

如果自己的目标都还不清楚的话，那么攻守判断就无从谈起了。

由于每个人有差异，这个讲座却又是一般化的

“规则”和“雀士的目标”也是攻守判断的一个重要因素。

设定自己的标准

“早巡立直应该是愚型听牌吧”

“今天有点倒霉，弃和吧”

以这样的想法作为攻守判断标准的人几乎都不强。

以毫无根据的猜想来作为攻守判断的标准自然是没什么好结果的。

麻将有时就是要和一些看不见的东西做斗争，

时常会“不小心”做出了一些没办法的选择。

为了减少这些“不小心”，我们要依靠能看得见的东西制定出自己的标准，然后按照自己的标准来打牌。

然后根据打牌的结果来进行一定的修正。

这样就能够锻炼自己的攻守判断了。

在以前，不把结果记在笔记本上就无法客观的反思自己的麻将。

不过现在有了方便的麻将游戏，自己的成绩也清楚地记录了下来。

如果放铳率高的话就注重一下防守来打牌，这么一来修正自己的成绩还是很容易的。

虽这么说，但是一开始的标准制定的不够好，也许结果不那么令人满意。

我在这里只进行一些基本的攻守判断标准

接下来大家自己再去打打，

把自己的打法与规则相匹配，稍微修正一下就可以了。

“就像找合适自己的衣服一样”，

找到自己能够接受的那个攻守的平衡点。

这个讲座会为了让你达到那个目的给出一点建议的。

只要掌握好了基本的东西，

哪怕是稍微进攻得过火那么一点点，或者防守得过火那么一点点，

应该也不会有太差的成绩的。

（待续）

攻守判断 2—判断材料

该攻？还是该守？

我来列举一下判断的材料。

---

1. 自己和牌的容易度

很明显，自己基本没什么希望和的牌去进攻不是什么好策略。

本来正在凹国士的时候，突然有人立直了。

这样的手牌还去对攻是损害很大的，凭感觉都应该明白的吧。

要听牌然后再和牌，这概率也太低了。

例2当然就是一决胜负的时候了，切5饼立直是正解。

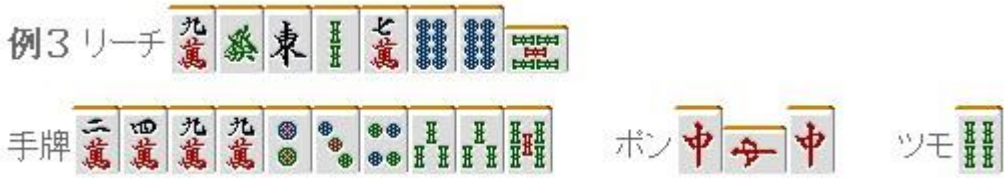
不要因为害怕暗刻筋牌而去切6饼立直。（译注：暗刻筋牌即国内常说的“刻子/杠子理论”。当手牌中有暗刻/暗杠的话，对手手牌中的搭子可能难以完成，因此所听牌是这个暗刻以及它的筋牌的可能性比较大。）

目前根本没有断定他就是听2、5饼的根据，让自己的和牌几率急剧下降可以说是最差的选择了。

有机会和出的牌就进攻，这是攻守判断基本中的基本。

2.打点

自己的手牌和出的点数越高，自然就越有和别人一决胜负的价值。



比如这样的状况，宝牌是6饼的话，这里弃和是无可厚非的。

1000点的手牌不要和别人对日

不管怎么考虑都是不值得的。

但是，如果宝牌是中的话，当然就应该一决胜负了。

在接近流局之前，一直攻下去吧。

1和2，即手牌的和出容易度和打点是判断是否回击的材料。

当然，我们还必须把握一决胜负所带来的风险。

3.牌的危险度

没有人立直的时候能够切出去的牌，

我们要估计一下它到底有多危险。

自然的，危险度低的牌就可以进攻，

危险度高的话就弃和。

对于危险度，也并不要求大家要有多么高的精度。

例4的话，1万的危险度还算说得过去。

由于4万通过了，所以1万只能双碰或者单骑听牌。

危险度低，这种牌还是切得出手的。

虽然这里不知道以后还能不能继续进攻下去，

但至少现在还不是下定决心弃和的时候。

4.推测对手的打点

很显然，对于打点比较高的立直最好不要对攻。

但是从舍牌推测出对手的打点可以说是极难的技术。

我觉得除了明显的染手立直之外，其他的都不怎么现实。

重要的是对手是**亲家？还是子家？**

由于亲家有1.5倍的得点，还是很有威胁的。

另外，暗杠立直比较容易有高打点。

例5

对这样的立直也会有人毫无戒备的去对日，由于里宝牌有两种，所以一旦放铳失点会很大。

自己没有相当的资本，千万不要去对日。

然而，立直的打点首先就是不可读的。推测打点比较重要的方面主要还是副露。

即使宝牌全被切到河里的立直，也可能因为赤牌和里宝牌而有高打点。

所以立直的打点估计可信赖度是比较低的。

对于副露，根据手役以及宝牌使用的张数，看透对方的打点应该不是很困难的。

总结、理论：

由于副露的打点容易被看透，所估计出来的打点也要成为攻守判断的材料。

立直的不确定因素太多，

除了有杠等特殊情况之外，主要还是看对手是亲家，还是子家。

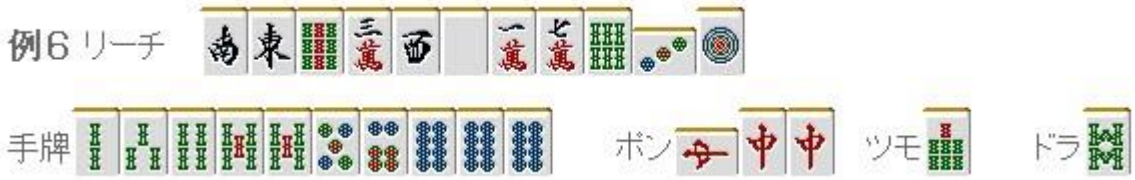
5.弃和的成功率

这是决定攻守判断的一个非常重要的因素。

现物一张没有，能够通过的牌也不多。

这样的情况直接一决胜负是常有的剧本儿。

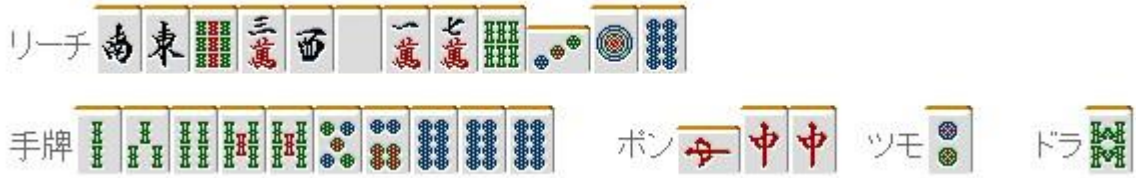
但是现物又增加了几张，那又是另一回事了。



比如这样的手牌切7索对攻是完全没有问题的。

反正自己安全牌一张都没有。

但是，一巡之后，8饼通过了怎么办？



虽然2饼并没有比7索危险到哪里去，

但这里就是一个攻守的转折点了。

本来这1000点的牌就不想对攻，

现在有了三张安全牌，弃和直到流局的机会大大增加了。

所以我觉得这里就此撤退是比较好的攻守判断。

以上五点就是攻守判断的基本材料，

虽然进入南场之后，点数也是攻守判断的一个材料，

不过攻守判断的运用还是以后再考虑吧。

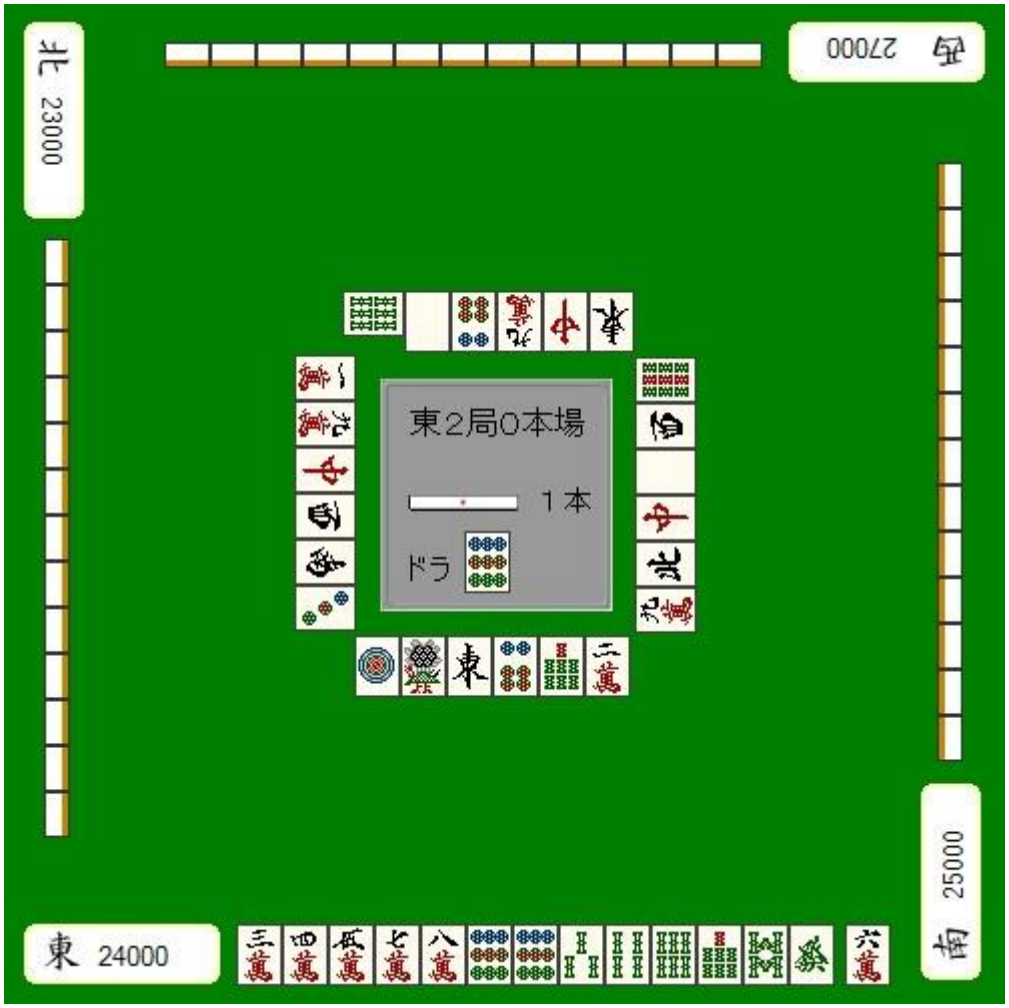
首先要运用这些材料来进行判断。

攻守判断 3—攻守判断的标准

那么，前一节我列举了攻守判断的要素

我们来看看实际的几个是应该攻，还是应该守的例子。

例1：



看到这个牌的瞬间就有一种想扔棒子的冲动，一上来我就给了一个比较极端的例子。

【和牌的容易度】好型两面听牌

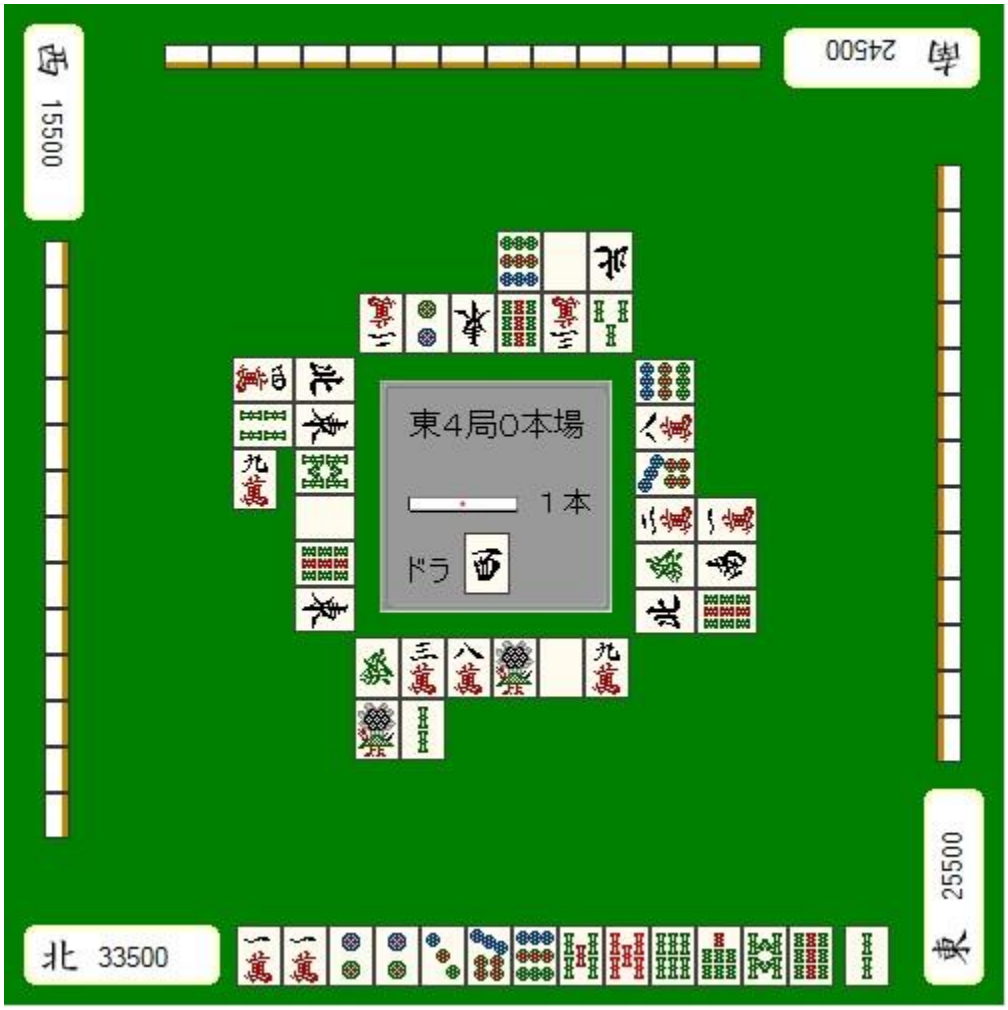
【打点】立直的话有11600点

【牌的危险度】发并不是特别危险的一张牌

【弃和成功率】安全牌只有6索

不管怎么看，这牌没有理由不对日。应该毫不犹豫地扔棒子对攻。

例2：



接下来是一个明显该弃和的例子。

【和牌的容易度】两向听而且还有愚型，鸣牌也没什么帮助，要和出概率很低。

【打点】立直宝牌1，运气好的可能有平和

【牌的危险度】最没用的这张2索危险度还是比较高

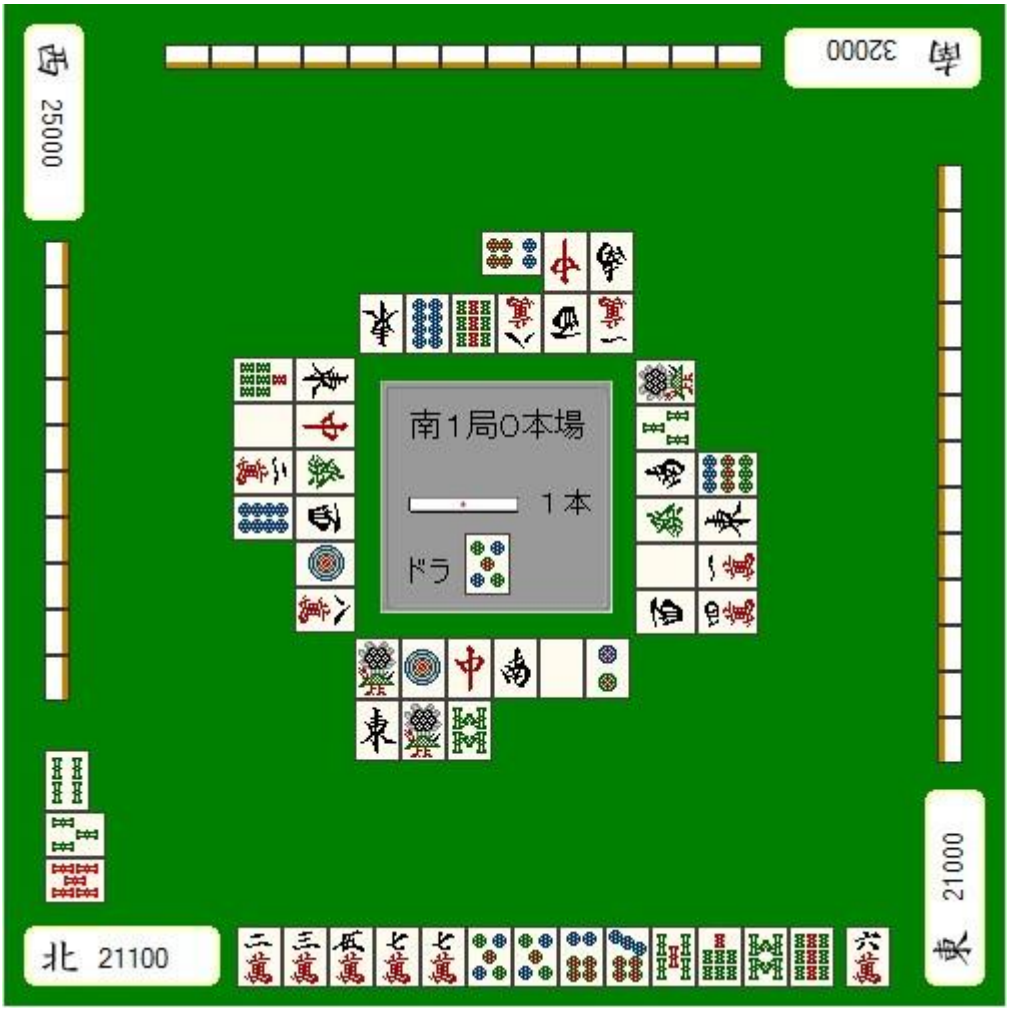
【弃和成功率】8、9索两种现物，而且1万的安全度比较高

还有就是，自己是 TOP，而立直的人是四位。这些条件结合起来看，没有必要去进攻。

为了以防别人追立，先从8索开始切，共同的安全牌9索留到以后的巡目再切。

以上是一些很容易明白的例子，所以还没什么难度。实际上进攻和防守的因素混合在一起的比较难以判断的情况比较多。

例3：



【和牌的容易度】一向听，进张不太多了

【打点】门平宝牌1~3，足够了

【牌的危险度】没有通过的筋牌比较多，7万、5索都很危险

【弃和成功率】现物两张、筋牌一张，估计能够弃和成功

除了基本的判断材料之外，南场的 TOP 立直，看来是想确定自己的领先优势。

这样的状况下，为了减少自己的迷惑、冷静的进行攻守判断，有攻守判断的“脊柱”材料是非常重要的。

这个讲座里，我比较推荐以“自己的向听数”来进行判断。

具体来说就是，“要与立直对攻，自己要先听牌了”是基本；“一向听的话，就可以攻一巡”，这么记就好了。

为什么一向听一下不能对攻呢？

自己听牌之前是不会有获得点棒的机会的。即使对攻，也不能保证下一巡能够维持听牌，说不定危险牌还回来。

自己还没有听牌的时候切危险牌，只是给对手增加机会而已。

宝牌2的一向听，听牌了的话，打点比较有优势。

如同例3一样，那样的进张数要连续攻2次也是不利的。还是弃和比较好。

理论：

攻守判断以向听数做主线是比较主流的方式。听牌的话就攻，一向听的话攻一次，两向听以下弃和是基本。

攻守判断想要模式化是非常困难的，所以下一节就不在打算再系统化了，而去考虑一下赤牌麻将中应该攻、还是该守的实例。

第十章：《おしえて！科学する麻雀》译文

第一节 麻将是什么样的游戏?

麻将是什么样的游戏。首先从比麻将更重要的约会问题为出发点进行了讲述。然后解开麻将的神秘面纱，纯粹地从工学的角度来描写麻将。指出麻将就像玩儿电视游戏一样，绝不是什么深奥的游戏。各位读者要领会如何在这曲折的路上与麻将相爱。

彻底抨击麻将的精神论与流式论。消失吧，麻将界的魔术师们!

这是学习本书基础的认识篇。

把女生搞到手的方法：

假如学校的班级更换了，学生们进入了新的班级。诶，有一个很漂亮的妹子在这个班上哦~。班上有4个男生都很想与这个女生交往。很自然的，男生们会使用各种手段吸引这个女生的注意。

如果是一个心理上和生理上都很健全的男生的话，最初都是寻找一个合适的机会搭讪。用麻将的话来说，首先是“两向听”左右吧。如果偶尔你人品碉堡，说不定会有某一天这个女孩子反而会主动向你表白这种“天和”的情况发生。对于没有这种经历的笔者来说，这是无法容忍的邪道，我们还是无视吧。

一般情况下，从两向听或者三向听开始接近的男孩子，会与女孩子谈论一下喜欢的音乐、交换一下考试的情报、放学之后一起去车站；再进一步可以逛逛步行街，进行一次小小的约会，慢慢地与女孩子拉近距离。用麻将的话来说就是慢慢向听牌靠近。

当然，别忘了还有3个竞争对手。为了不让竞争对手把妹子搞到手，一定会绞尽脑汁。比如竞争对手和女孩子走的太近，就向他“哟”地打声招呼，阻止他们愉快的谈话；情况很严重的话说不定还会使出扯竞争对手后退的卑劣招数。

这样，自己的恋爱游戏才会进行的顺利。

但是4人也总会有遇到危机的时候。那就是竞争者中得某一位与这个女孩子发生了一个情节指数满点的 BIG EVENT，邀请这个妹子去约会了。这就是“立直”，距离告白仅一步之遥。要是自己先约妹子倒还挺不错，悲剧的就是让别人先下手了。要是让竞争对手和这个妹子去迪士尼乐园立直的话，啊，不，是约会的话。这个时候就必须要做点什么了。

一种结局是，经历了一次愉快的约会，不过到头来没能和妹子交往。只是让妹子和自己走的更近，导致另外三人毫无机会。这样的战略无疑告白会更加顺利，一定会给剩下三人造成痛苦的回忆。

另外一种方法就是追随竞争对手进入迪士尼乐园，对正在约会的两人大叫一声“给我等一下！”。追随竞争对手往往是伴随着危险的。“啊！？你这家伙来这里干什么？真恶心！”，要是被妹子这么想得话，一定是会受到很巨大的打击的。身处迪士尼乐园这个充满梦幻与魔法的王国为什么会尝到这种毫无梦想与希望的黑暗苦味……简单的说就是被“荣和”了。

不过要是进展的顺利的话……说不定会这样：

“诶？为什么 XX 君你会在迪士尼乐园呢？”

“啊，我是听说瑠奈你来了，我才来的。”

“咦~？真的？我好开心啊……”

这就是所谓的追立成功。不过呢，这种事情在现实的恋爱中千万不要干啊。

喂喂……这是一本有关麻将的书啊……

不管是追女生也好，和牌也好。总之首先进入能够告白的阶段才是有利的。也就是尽早能够去迪士尼乐园约会（听牌）。要是对手先和妹子约会的话，再想找各种空隙介入就会变得非常困难了，而且失败的风险也很高。

另外，约会前的阶段可以去阻挠竞争对手，但是由于对手有3个人。这样的话就会浪费时间让其他人捷足先登了。总之，比竞争对手先进入到约会这个阶段，你也会比之后追上来的对手更具有优势。

总结：约会和听牌都是先制的人有优势。

麻将其实是5个人的对战：

额，我好像说了一句奇怪的话。我还是给大家好好说吧。大家觉得麻将到底是一个什么样的游戏呢？四人进行的双六游戏？读取对手习惯的心理战？还是未知元素与互相猜忌元素相结合的复杂游戏呢？

不管怎么样，麻将是4个人的竞争游戏，也就是说敌人有3个，这应该是比较通常的见

解了。除了自己之外，其他3个人都是敌人，所以多多少少有一些心理的战略。谁在心理上占上风，谁就能够获胜。这种想法也是比较一般的想法。即使是我刚才所说的约会的例子，男性竞争也对手确实是只有3个。

但是稍等一下。笔者认为，从某种意义上来说，**麻将其实是5个人的游戏。**

“诶！？5个人？”

没错，就是5个人。第一个人当然就是你自己。另外三个人是其他三个玩家。那么最后的一个人是谁呢？既不是背后的幽灵，也不是掌管麻将的神灵（麻将的神灵其实没什么工作干的……）。

最后的一个人，就是堆积在桌子上的山牌。你看，刚才的约会的例子不是还有个女孩子嘛。4个人互相暗自争斗，互相背后捅刀的目的就是获得这个女孩子的芳心。比起一个一个搞定竞争对手，想办法搞定这个女孩子也是非常重要的。

回到麻将的角度来看。立直从山牌那里和牌大概3次能有1次（高等级的对局的话大概5次能和2次）。**从山牌和牌，要比从其他三人那里一点一点和要重要的多。**立直的时候况且还有“门前清自摸和”这个附加役。如果说麻将“和牌”是非常重要的事情的话，那么从山牌和牌自然就可以看做是和山牌的战斗了，这个部分也是不能够轻视的。

如果说麻将是“4个人的心理战”。那么立直几乎就是没用的。为什么要故意把自己已经听牌这个情报透露给对手呢？无论怎么想，听牌的时候不立直，悄悄的和牌这种通俗的打法才能不被对手看破吧。所以说，麻将绝不是“4个人的心理战”就能够完全表示清楚的。

实际上，**现代麻将中立直是非常重要的役。**以前大家都害怕“明显的引挂”或者“侧听”（注1）等等被对手看破，许多雀士都对立直持保留态度。但是现在即使是职业雀士以及上级雀士都能够很坦然和积极地面对立直打牌了。没错，从山牌和牌这个侧面看，**“总之先听牌然后自摸，能从其他人那里荣和也不错”这个立场的重要性就很明显了。**与其老是想着“从其他3个人背后捅刀子”，不如单纯地**从“第5个人”那里和牌的有利性**随着时代的进步渐渐地被人们所认可。

当然这里所说的“第5个人”不过是一个比喻。要是你认为山牌就是第5个人，“喂，下一次你会给 还是 ？”这样去和他对话的话，我劝你还是不要打麻将了。

笔者想要说的就是，麻将作为“与其他3人拼策略”的侧面已经收到了足够的重视，这的确可以说是麻将的魅力所在，曾经也有人说这就是麻将的本质。但是，有关不属于“拼策略”的“剩下的部分”的重要性也希望大家能够再次确认一下。

麻将既有心理的侧面（与3人的对战），也有未知的一面（与山牌的对战）。两方面都很重要，也同时都具有魅力。

总结：

麻将不仅仅是“4人进行的心理战”。

不要忘了山牌—“第5个人”的存在哦。

心理上的策略并不是万全的：

为什么说“心理上的策略”并不是那么重要呢？**这是因为麻将整个游戏都被很强的偶然性包围着。**

假如你能够很精确地知道对手听什么牌。但是呢，你自己怎么办才好呢？唯一能做的就是在背着不利的包袱的状态下一边不打出荣牌，一边向听牌前进。但是一般情况下这已经太晚了。情况好的话，对手自摸。要是自己摸到荣牌那就玩儿完了。这就是所谓的运气。你从亲家的表情上判断出他很早就已经拿着打点很高的牌，那你又怎么办？放弃门断平一 DORA1转向断幺吗？（稍微能够提高一下速度）还是只能留下安全牌呢？即使你能够看穿一切，你也做不成什么大牌。

话说回来，对手听什么牌？对手是否听牌？这些是不可能高精度知道的。即使你确定荣牌“不是这个就是那个”（这种情况很少见），自己的牌也很不错的时候是赌上这二分之一的概率？还是没办法只能重新做牌呢？这些都是运气。说到头来，大家都明白，先立直的人更加有利。

“从对手背后捅刀子”，这从嘴里说出简单。如果真能这么做，那么对手也可以“从背后捅你的刀子”。结果就成了“你捅我背后，我捅你背后，我再捅你背后……”这样的互捅。这又是运气了呢。如果不想被对手看破的话，只要多多字牌单骑立直就好了。但是当你还在对这种没办法的事情纠结的时候，没有考虑“从背后捅刀子”的对手就已经先制立直自摸了。

麻将和剪刀石头布的一个区别就在于此。假如你知道对手要出剪刀，那么我们当然是想要出石头的，但是打麻将，我们出什么都是山牌说了算。有时候我们会受到山牌的恩惠出石头，可有时候我们却会背道而驰。到头来无论什么都要向着出石头努力，要是拖拖拉拉的就会其他两人一早先出了布。况且在剪刀石头布中要完全知道对手出什么这本来就是不可能的吧。

总结：

偶然性每次都能将战略捏个粉碎

运气能够帮到你，这就是麻将

总是考虑“捅别人刀子”那就要输了

麻将的最合适的战略并不一定就是混合战略

日本麻将是优胜劣汰的游戏：

日本麻将中有“荣和”。**实际上放铳的人要全额支付的规则**（译著：即全铳制）在世界现行的所有麻将中**只有日本在施行。**即使是在麻将的故乡中国、东南亚、欧美等地自摸和放铳没有差别，一直都是3个人支付点数。

要打比方的话，就好比外国人追妹子，周围的竞争对手和妹子开始约会后，3个人都要一起去迪士尼乐园。3个人都失败的话可以用一句“开玩笑的”、“我们3个是碰巧到迪士尼乐园来的”作为借口了事。虽然是很逊的3人组，不过责任也只有三分之一，也不是那么恐怖了。

但是在日本这就行不通了。要去迪士尼乐园只能你一个人去，没人会陪着你一起。

麻将刚流传到日本的时候，最初并不是全铳制。但是，随着“为什么那家伙放铳我却要支付点数呢？明明是他拖后腿的错。”这样的疑问出现，不满的声音渐渐多了起来。本来只在一部分地区施行的全铳制一下子在全国流行了起来。一直演变到现在我们常打的日本麻将了。

正是如此，**日本麻将不仅仅是自己手牌的绝对速度，和其他三人相比较的相对速度也变得更重要了。**重要的不是不顾其他的事情匆匆和牌，而是要第一个和牌。在日本，不是要成为 Only one，**而是要以 Number one 为自己的目标。**

这么一来打法也就要改变了。不要不顾一切地推进自己的手牌，时常有着能否成为 Number one 的意识是必须的。

没有这个自觉性的人还是很多的。每个人当然都以和牌为目标，与和牌（+防止被自摸）所带来的收入期望相比，放铳所带来的失点期望变得更高了，这个时候自然就需要防守。归根结底，可以说麻将就是由向和牌前进的攻击与不得不弃和的防守组成的。

两者之间的转换就是实力的表现。其他的要素影响非常的小，是攻还是守才是最最重要的。详细的会在第三章进行分析（理论在第七章进行介绍），麻将实力绝大部分就是积极地攻击与铁壁一样的防守，仅此而已。其他的要素，比如做华丽的手牌，读对手的牌、兜牌等技术只不过占据实力的一点点而已。

这样一来，**从序盘开始就向着和牌全力前进，比其他人更先到达“约会→告白”的境**

地有着压倒性的优势。其他三个竞争对手除非有着相当的自信，基本都会选择弃和。麻将就是“全力奔跑→继续跑 OR 停下放弃”的游戏。这样的构成结构必须要有意识。

顺便说一句，**老是拘泥于华丽的手牌是不好的。**即使是很明显的情况，喜欢的女孩子就尽管上去和她搭话，获得各种接点肯定要好得多。要是自己顾这顾那，冥思苦想各种有趣的话题，要以什么理由约她出来的时候，说不定就被你的对手领先了。**约会的理由也好，和牌的理由也好，我们可以“后付”。**鸣牌也行，总之优先进入约会的环节是最重要的。

总结：

日本麻将是比较相对速度的游戏

攻守判断是非常重要的

排除无意义的神圣化：

在这里就要换一个话题了。有那么一些人把麻将过于神圣化了。要是运气好连续和牌了，他说是有神力在背后支持着他，还有就是有人说“麻将不愧是有着中国4000年历史的好游戏”。

但是，这只不过是单方面的想法。**首先从麻将的历史来说，不过也就150年。**确实是要比大富翁的历史要久一点，但是说它融入了中国4000年的智慧有点太夸张了。反倒有点想“花了4000年就是这个东西？”这么吐槽呢。（译著：吐你妹啊，现在的麻将是在近代才逐渐发展的，但是近代麻将的根源——骨牌类还是在很久以前就有了）

先前说到了麻将从3人支付点数到1人支付点数的变化。随着这些变化，麻将的规则也有着相应的变化。立直也是同样，当日本的弹珠机上出现郁金香的时候，立直也就在日本传播开来了（译著：这里作者所说的“弹珠机上出现郁金香的时候”指的是日本的50年代之后，50年代正村成一发明了一种弹珠机，因其形状酷似郁金香而得名）。**立直同样也是日本才有的规则。**随后登场的“赤宝牌”和“白豆腐”（译著：日本麻将将中国麻将白板中间的框框去除掉，弄成了白豆腐。以前有日本麻将中有这样一个规则：立直一发的时候要是摸到这个白豆腐的话，就可以把它当做任何一张牌，也就是说要是一发摸到的话就一定一发自摸）也是随着规则的演变出现的。

有人认为复杂的规则就是由传统所沉积下来的，但实际上并不是这样。规则其实就好像施肥一样，是一个一个附加上去的。举个例子，抢杠和一发的复合问题。当世界上第一个人一发抢杠的时候才发现，这两个役在规则的叙述上本来就是矛盾的。这个问题也就不存在正确与否了。还不知道能不能找到一个合理的解释呢。

另外值得一提就是点数计算了。点数计算的基础就是翻倍计算。那么为什么2000点的翻倍不是4000点而是3900点？为什么300点500点的自摸，亲家要支付的不是子家的两倍600点呢？这些问题其实没有什么意义，只是把事情搞得更复杂而已，没什么特别的用处。出现这些问题的原因其实就是因为进位的关系，数字的差距也仅仅是因为计算点数的时候把十位通通进位了而已。不会出现差距的点数计算方法要给个解释也很简单，但是就是因为给麻将施肥的人太多了，结果点数计算就这么放着不管了。

就是因为这些细节的东西，那些感觉传统力量具有神秘性的同学，你们就好像为了能够让自己的病好起来而去买一些吉利的东西的人一样。（译著：日本人的比喻真心别扭，作者的意思就是说太过唯心主义）

要打麻将就不要打得太帅了。打麻将厉害，其实和打电视游戏厉害没什么不同。这和将棋、围棋的世界时不一样的，要分开来认识。不，说不定将棋和围棋也是一样的呢。

总结：

麻将并没有特别的传统

复杂的点数计算没什么意义

不要无意义地讲麻将神圣化

有人碰 、 请打 !：

麻将是有着许多精神性言论的游戏。比如“让人鸣 DORA 需要包牌”、“四位确定不要给其他人添麻烦”（这确实是给能拿到 TOP 添很多麻烦= =）、“既然鸣了牌就要一直线地以和牌为目标”、“筋牌引挂是很卑鄙的”等等说法。

这就好像在说怎么打牌更帅一点一样。当在追求如何能更帅地打牌时，也许你就走上岔路了。**因为这些都是和“如何能够提高自己的技术”完全不沾边的事情。**想要科学麻将，排除掉那些与科学相悖的东西是不可或缺的。

举一个例子吧，在平场的早巡有人同时碰出了 和 ，自己的手牌还算凑合（可以门平 DORA1）。这种时候就尽早把手里的 切掉吧。要是在雀庄打牌，你这么干也许会遭到别人的白眼，这只是他们不能理解而已。**在比较早的阶段，7张牌中，** **能成对子的概率是非常低的。**但随着巡目的深入对手的手牌可能有 的对子或者利用

来单骑听牌的概率就会剧增。**不够果断把 [发] 留在晚些时候在与别人决一胜负的时候切是最糟糕的。**

另一方面，好不容易有门平 DORA 的手牌，切掉 [发] 对攻击方面也不是太大的损失。3 个人都把 [发] 扣在手里，碰了[中]和 [白] 的人是有着压倒性的优势的。碰了 [中] 和 [白]，很快就可以做成混一色。放弃门平 DORA 的手牌扣住发，要是被 [中][白]、小三元自摸的话那就悲剧了。况且你自己扣牌不一定其他人就不会打。那你还扣什么牌呢？既然这样，趁着还安全的时候自己先切掉才是比较靠谱的。实际上对手能有 [发] 对子的概率是很微妙的，有时候人们就是会因为自己内心恐惧的幻影，从而让对手站在了有利的位置。

话这么说，但是有役满可能的情况就比较特别了。有人说，[中][白][发] 说不定某种三元牌有暗刻的可能。有人碰了 [中]，场上 [白] 和 [发] 一张都没出现，这个时候就一定要扣牌了吧？

当然，巡目已经深入到了一定程度，[中] 和 [白] 都被同一个人碰了还把 [发] 打出去的就是 SB 了。但是把役满当做某种特殊的现象而去刻意对自己的打法施加限制就是非常无聊的精神性言论了。

总结：

打麻将不要使用“麻烦”、“责任”、“卑鄙”、“高尚”等字眼。

平场早巡有人同时碰 [中] 和 [白]，请立马切掉 [发]。

麻将中是不存在“流势”的!：

精神性言论最大的一个问题就是就是所谓的“流势”了。自己状态好的时候“流势”就好，自己状态不好的时候“流势”就差。很多人都认为能够很好的适应这样流势的人才是厉害的人。

但是，**我们必须避免使用“流势”这样的词语来理解有关麻将的东西。**“流势”被用来形容了太多的东西，不同人用这个词语所表达的意思也不尽相同。仅仅用“流势”这个

词就可以表达许多的东西，而且还广被人们接受。这是很不好的。**这就好像说“世界的一切都是神的恩惠”一样含糊不清。**虽然没办法证明它是错的，但也就是毫无用处的词语了。

假如我们把“流势”定义为“和牌之后的下一局一发自摸的概率会变大”，那从统计的结果来检验却并没有出现这样的结果。或者把它定义为“取得好的顺位之后立马就可以再次取得好的顺位”，再来收集数据看，也没有发现有什么意义的结果。详细的数据可以参照前著《科学する麻雀》。

另一方面，如果一个人在比赛的序盘就铳了跳满，自然为了争夺 TOP 挽回胜局而重视攻击，轻视防守。结果放铳多了就来，有人就说他进入了“放铳的流势”。这明显只是从现象来说的。

另外还有，由于连续的失败导致精神不振的人屡战屡败，有人把这个现象叫做“运势不好”。这是不适当的。因为真正有实力的人即使屡战屡败，他的打法也不会有什么偏差。如果说因为失败自己的打法就被影响的话，这种被叫做“流势”的东西也只能战胜一些实力比较弱的人。

总结：

可以断言，麻将中是不存在所谓的“流势”

“流势”只不过概念的一个垃圾箱而已。

要适应支配麻将的“偶然”：

麻将中的强大到底是什么呢？在比赛中获得冠军？写出一本优秀的战术书？还是和别人打土豪麻将赢很多钱？

我在这里不正面回答，**但是想要好好打麻将的同学和想要变强的同学必须要有“偶然性”的意识。**

比如自己改变打法觉得自己比以前变强了。打了100战，感觉成绩是要比以前有所提升。但是你真的是“变强了”吗？

实际上并不是那样的。要细说的话，如果你的实力增长能够让你的平均顺位下降0.05的话（这已经是很不错的进步了），拿100战的战绩（平均顺位）和至今为止的战绩相比，能够有所进步的概率只有62.4%。同样，实力增长能够让顺位下降0.03，打400战能够比以前顺位低的概率也只有三分之二。剩下的三分之一的概率会让自己的战绩还不如以前。

400哟，哪怕一战需要15分钟那就是100个小时。如果你不像笔者那样在大学时代1天打

四五十战的话，一般情况下打400战需要花好几个月的时间。而且就算你打了400战，能判断你实力是否真正增长的概率也只有三分之二。仅仅是改变一下读取对手的方法，想要让实力增长0.03这种事情基本是不可能的。

如何？现在你明白了麻将是被“偶然性”所左右的游戏了吧。由于它具有这样的性质，所以用几战或者几十战的结果来判断“这样的打法不错，那样的打法不行”、“最近立直都和不了，这次就默听吧”等等；或者改变打法比换衣服还快都是不可取的。在这样只有一半左右概率的进步与倒退中反复徘徊，实力是得不到提升的。要是你不注意这个问题，倒头来打了好长时间的麻将。于是想“我都打了这么长时间的麻将了，而且还改善了自己的打法，应该已经比以前变强了不少”。这种想法是很自然的，虽然如此，但是也是很危险的。

如果你不知道自己现在的实力，就没办法比较“改变打法之前”与“改变打法之后”的实力。无法比较，也就没有正确的办法让自己变强。**因此我们要对麻将的随机性有着很强的意识，尽可能从长期的数据客观的把我自己的水平是非常重要的。**绝对不要用10战或者20战这种短期的结果来发表什么意见。

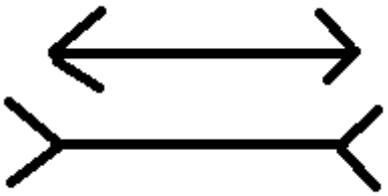
总结：

麻将是偶然性非常高的游戏

不要以几十战的结果匆匆下判断

谁都会有错觉：

请看下面这幅图。这是图很常见，在我提出问题之前，估计很多人知道答案了吧。没错，问题就是“上面的图与下面的图中间的线哪一个更长”。



嘛，知道答案的人自然明白“两条线是一样长的”。但是，把这个问题用来问初次回答的小朋友会怎么样呢？他们应该会说“下面的线更长”吧。这并不是说小朋友们很笨才

会答错的。**人类认识的“习惯”，也就是“错觉”，谁都会下同样的判断犯同样的错误。**反过来，要是你没有做过这个题但却没有回答“下面的线更长”，那不正常的就是你了。但是如果你能够控制你的错觉，“这个问题是一个会引起错觉的问题”，那么你就不会答错了。有关“偶然性”也几乎是一样的。不但麻将如此，自然界本来充满了许多令人吃惊的随机事件。许多的心理学实验研究表明，**人类面对随机的事件有更加容易出现错觉的“偏差”。**和牌的偏差也好、放铳的偏差也好；有时赢的很多、有时输得很惨，有时候我们觉得这些东西都是“随机性无法解释的”（笔者也这么觉得）。其实很多时候这只不过是“随机现象”所产生的一种“必然的认识”——错觉。

无法忍受偶然性的冷酷的人就像第一次遇到这个“错觉问题”的小朋友一样中了认识上的陷阱。且不说强行要给这些实际上不过是“偶然”的东西给出一个不合理的“说明”。有时感觉“运气来了”、“以现在的状态来看，立直能够和牌”或者“流势变遭了”；以几场的结果来判断“改变打法就能改变成绩”；人类在历史上已经重复好几次和以上相同的错误了。其原因就是想把“偶然”当做“必然”来给一个解释。

因此，**我们就不要解释了。**因为两条线的长度实际上是一样的。无论你用什么理由来主张“下面的线更长”都是没用的。“我就是觉得运气来了，感觉不到运气的人才奇怪呢”，如果这么想的话，那就和“只是看图而不觉得下面的线更长”的人一样了。面对这样容易产生错觉的问题，**为了摆脱错觉的欺骗，我们就必须用东西来量或者观察长期的数据等等合理的方法来寻求解答的办法。**如果“合理”也有一个适用范围的话，那么“直觉”的范围就会小到令人感到恐怖了。

总结：

有关随机性的错觉，我们要有意识

如果总是靠“直觉”，那么我们的直觉就会把我们引入“错觉”的深渊

不要被“没错的判断”骗了：

打麻将有资历的人的建议以及一些战术书中的内容不要简单地囫囵吞枣。对于一些偶然性的问题，回答地十分不清楚的地方需要特别注意。举个例子，比如“这里是否需要立直”这个问题。如果回答是“要根据情况来判断”，那你就需要多注意一下比较好。

确实麻将这个游戏随时都是要“根据状况”来进行“综合的判断”，这样的意见的确是“没错的意见”。但是这却没有技术性。到底要在什么样的状况下采取什么行动？要以何种基准进行判断？一般情况下又怎么做？如果不能回答这些问题，那就不要随便给出模棱两可的答案。

需要注意的是，有些事情从片面来看是正确的，但是从整体来看确实错误的。“亲家的立直是危险的”这个可以说是正确的，但是自己跳满听牌的话“亲家立直很危险，赶快

弃和”，这就错了。这些建议的一个侧面，比如“亲家立直是危险的”已经被人们所接受。但也很容易认为在整体上他们也是对的。

虽这么说，但是如果说“亲家的立直是危险的，所以要根据自己的手牌随机应变”也是不行的。这句话是没错，但却没什么意义。不告诉你“应该在什么时候采取什么行动”，只是说“随机应变”才是最糟糕的。

总结：

不能够一般化的判断是不能算作技术的

虽然没错，但是说不出重点的建议是没有意义的

专注于攻击与弃和：

前面的话题稍微变得有些抽象了，那么最后我来说说到底如何提高麻将的技术以及总结一下本书所写的技术。

首先，麻将只是有攻击与弃和构成的。这句话大部分是没错的，但有时候也明显的说得过于单纯。当然还包含一些其他的东西，比如“牌效率”、浮牌与面子的选择方法、手役的做成方法等等。

但是攻守判断的基准占据了本书绝大部分的比重，还有就是速度。所以本书是以攻击与弃和为焦点所写成的。与前作的差距也就正是那里了。

在第七章还以多变量的方式总结分析了与实力直接相关的要素。**其中包括“立直率”、“2副露率”和“立直和2以上副露的放铳率”这3个要素。这3个要素已经足够说明上级者实力差距的绝大部分了（91%）。**总之，积极地攻击，不能攻击的时候尽可能的正确弃和是非常重要的。**“立直，鸣牌、弃和”这3个要素你能做到什么程度就决定了你麻将的成绩。**这么说一点也不为过。

说攻击与弃和就是一切是夸张了一点。但它们确实是最重要的东西。对于现在的水准还没什么级别的人，在犯“这也不行、那也不行”的错误之前，首先专注于进攻与弃和（立直、鸣牌、弃和）来打牌会更加有效果。

总结：

麻将就是攻击与弃和

与成绩直接相关的就是立直、鸣牌、弃和

第二节（上）攻击的方法

本章从各方面解说麻将最重要的攻击。首先利用数据展示了先制攻击压倒的有利性。随着序盘、中盘、终盘等条件的变化进行了说明。点数与速度的兼顾、冷静的读牌等关键的部分希望大家掌握好。无论是麻将还是数据上都要先制攻击！

麻将就是要攻击！

正如第一章所写，麻将就是由攻击与撤退（弃和）所构成的。这个局面是应该攻击呢？还是应该防守？这个才是关键。其他的技术与这个相比，其技术性要差很多。

作为其临界点的选择一般有2个。第一个是哪怕降低打点与听牌的宽度也要速攻（立直）；第二个就是降低速度重视打点与听牌的宽度。

攻击与撤退的关系。打点与速度的关系。麻将的战术就是要描绘出两者之间的平衡点。不过一般来说这是比较难的。笔者把比较重要的部分以前著《科学する麻雀》为基础，利用大量的数据与统计学、情报学等技术进行了科学的解释。在本书中以比较容易理解的结论形式展开更加详细化的正确的麻将战术。

在本书中，首先从应该直接进攻的情况开始讲述。

先制良形听牌应该立直！

在比较平稳局面下，你有手牌 A，听牌了。没有 DORA，平和 NOMI。这个牌应该立直吗？

手牌 A： 自摸： DORA：

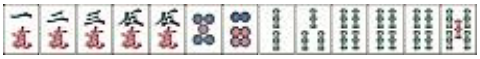
当平和 NOMI（没有 DORA，也没有三色或者一杯口等手役）听牌时，是否应该立直之前一直没有一个定说。

有些职业雀士写的战术书中说，门清听牌有一发和里宝牌的机会，不立直就太浪费机会了；但有些人却说把1000点的手牌变为2000点还要扔1000点棒子有点划不来。现在你如果到书店去，这两方面的言论的书籍你都可以找得到。

正确答案是，应该立直。

这么说的理由是因为平和 NOMI 的的先制立直的平均和了得点大约是3500点（严格来说的话，立直的平均得点随着巡目以及对手的进攻情况的不同而不同。正确的说法应该是“在某一巡的平均打点是3500点”）。假如我们进一个**比较极端的假设**，假设平和 NOMI 默听一定能够和牌，立直的话会是和牌率降低到35%（只考虑立直的收入的情况下）。**依旧是立直更加有利**。在从实际的情况来看，再考虑放铳率等等进行模拟测试，平和 NOMI 的手牌是非常适合立直的。

那么，手牌 B 又怎么样呢？这个牌只有立直 NOMI。

手牌 B：  自摸： DORA：

这个答案也是一样的。立直 NOMI 的先制立直的平均得点大约是2500点。不立直的话就算有荣牌被打出也是不能荣和的，所以自然是应该立直的吧。顺便说一句，两面听牌的先制立直能与一发复合的概率，根据实际测量的基准来看，有近20%的概率呢。

基本上良性的先制听牌即立是没有什么问题的。这个原则对一些能够改良提高打点的手牌也基本是适用的。

为了便于大家参考，我把翻数与和牌的平均得点关系表放到了下面。1.5人进攻的意思是包括自己在内有1.5个人是全攻的状态（正确的说应该是一巡4张切牌，有1.5张是随机切出的，剩下的全是切的安全牌）。2人攻击的意思是他家有1个人处于立直状态，另外两人处于弃和状态。

表1 第1巡 立直平均得点　　表2 第12巡 立直平均得点

立直的点数	1.5 人进攻	2 人进攻
40 符 1 翻	2550	2330
30 符 2 翻	3480	3290
40 符 2 翻	4640	4370
30 符 3 翻	6080	5850
40 符 3 翻	7150	6910
30 符 4 翻	8820	8580
40 符 4 翻	8920	8700
5 翻	10820	10490
6 翻	12900	12690
7 翻	14700	14400

立直的点数	1.5 人进攻	2 人进攻
40 符 1 翻	2690	2530
30 符 2 翻	3700	3550
40 符 2 翻	4860	4630
30 符 3 翻	6330	6140
40 符 3 翻	7280	7070
30 符 4 翻	8980	8750
40 符 4 翻	9070	8860
5 翻	10980	10680
6 翻	13050	12850
7 翻	14820	14560

从表2我们可以看出，在12巡，立直 NOMI 的手牌在2人全攻的状态下的平均得点是2530点。由于有一发和里宝牌的点数 UP 效果，立直 NOMI 的得点也够在2000点以上。拿出1000点去立直也是非常划算的了。

总结：

所有良性先制听牌应该即立。

先制平和 NOMI 听牌应该即立。

先制良性听牌立直 NOMI 也应该即立。

良形先制听牌不应该立直的条件

良形先制听牌基本上都应该即立，但是我在这里举几个不应该立直的例子吧。

首先，**默听能够有6翻（跳满）的手牌应该默听。**这样的手牌不应该立直来降低和牌率。一般情况下，在第13巡良形先制默听的话，和了率能有70%以上。要是立直的话，和了率会骤降到40%。和了率的降低程度随着对手的不同会出现一些误差，但只要没人跟你打配合牌，立直之后和牌率也不会超过60%。

那在来说说更加细节的地方。**默听有4翻（满贯）以上时，第4巡~第6巡后，其他3人打得比较稳的话（即有人立直会马上弃和），默听是正确的。**

另外，**默听有4翻以上时，第7巡~第9巡之后，其他3人中有2人打得比较稳的话，默听也是很有效率的。**

反过来，其他3人中有1.5人以上正在进攻的话，4翻以上的手牌立直也是一个不错的选择。

根据统计，有人立直的时候，其他3家切出的牌，每3张就有1张左右是危险牌。如果稍微单纯化一点看，也就是一个人在进攻，另外两个人在弃和。从立直自摸和牌的比例来判断，这个情况同样适用于任何巡目情况下。因此面对先制立直，有2人在进攻已经是非常激烈的攻击状态了。**在 ALL LAST 这种大家都会攻击的时候或者与不会弃和的对手打牌时，只要不是特别晚的巡目，满贯的手牌也是可以立直的。**

总结：

良形先制听牌的话基本都应该即立

例外就是默听有跳满以上、默听有满贯以上同时对手的防守很好的中巡之后应该默听。

不要等待改良！

即使是稍微改良一下就可以有高打点的手牌，两面先制听牌时也是不应该去改良的。比如手牌 C 和手牌 D，等待改良是有损失的。

手牌 C： DORA：

手牌 D： DORA：

手牌 C 中已经包含了678的三色，但并没有完成这个手役。虽然有点可惜了，但是比起去摸 以及摸到 的 DORA，立马立直才是更加有优势的。这里我们假设一巡之内能够把这牌做到满贯的概率为13.2%，而且还必须是良形听牌。为了改良而去平和 NOMI 默听（荣牌出来的话就和），与最初就平和立直相比，平均的收支的期望值两者其实几乎是一样的。**如果你的改良是特别有吸引力的话，改良会比较有利这假设其实也能够和即立不分上下。**

上级的雀士在有比较微妙的条件下有时候是会比较严格地区分“这里是不是需要等改良”，**但是如果没有明确的理由（比如 ALL LAST 必须要满贯才能够逆转等）都是应该即立的。**

手牌 D 摸到 的话能够附加断幺、三色以及一张 DORA、一下子能够加4翻。由于是很好的改良，有些人害怕立直之后万一摸到 而不去立直。实际上一巡要摸到一张特定的牌的概率是3%左右，平均要34巡才能摸到一张特定的牌，等你摸到早都流局了。

为了方便大家参考，我把两面先制立直的图示给了出来（图1）。

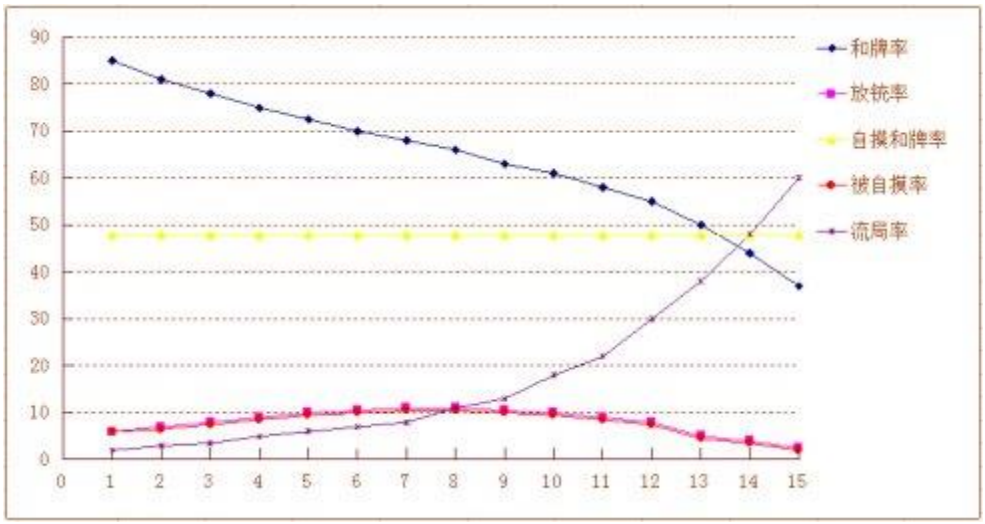


图1 两面先制立直图 1人进攻 （点击可查看大图，横坐标为巡目，纵坐标为概率）

第一巡能够有85%的和牌率，到了第10巡就跌落到了60%。立直要是每晚一巡，其和牌率就会减少大概2.5%。这幅图描述的是到流局为止都是先制立直的情况。实际上如果有人追立的话，自己的优势地位会有一定程度的降低。

另外，**有一些人会在早巡听牌的之后的几巡“看看情况”再突然立直，这是非常有损失的！**用数学上的理由来说，**听牌之后和牌率最高的时候就是刚刚听牌的时候。**和牌的大半情况都是在听牌之后数巡之内。很多时候你还在“看情况”的时候荣牌就被打出来了。因此随着巡目的深入，你和牌的概率就在急剧地减少。

除非你能够很明确的知道你自己在听牌到立直这段时间内“到底是在观察什么、看什么情况”，否则这种打法是应该避免的。

等待改良和看看情况，就好像自己家里着火了不去想灭火的方法而是看看情况等着火

蔓延一样。等你悠闲地搞清楚情况了，火已经大得不可能自然熄灭了。发现火的时候就浇水上去才是正确的做法。

总结：

能改良为高打点的手牌，良形听牌也应该即立

你到底要观察什么样的情况呢？不要去无意义地“看情况”！

马上就要流局时的良形先制是否立直？

那么，还有2到3巡就要流局的情况，是不是不立直的好呢？

立直之后只有1300打点的手牌，为了避免不必要的送棒，还是以形式听牌为先吧。**但是立直之后有3900的打点还是比较划算的，立直有8000点（亲家7700点）的话，积极地立直才是正确的。**

终盘的立直，由于有人想要避免未听罚符，一巡之内危险牌要比通常情况更容易被打出。**即使剩下的巡目只有2巡，先制的良形立直和牌率的实际测量概率也有25%左右。**这是很让人吃惊的数据了。由于还有一定概率复合一发和海底等役，所以点数的加成是很大的。他家未听流局的概率也会比较大。**（根据实际测试，和牌时的一发概率占44%）**

“越是上级者在就要流局的时候面对立直一定会打得更小心吧？”。不不，这是不一定的。如果只需要打一张危险牌就可以在流局的时候听牌（甚至和牌），多数情况下这么打才是正确的。有时候就是应为采取了正确的打法才会放铳的。这些情况在实际测试时已经考虑过了。

有一定打点的手牌即使在终盘也应该立直。我们把这个结论反过来进行思考。如果是在序盘或者中盘，有一定打点的手牌的立直会更加有利。**良形先制听牌，只要打点不是特别的高，不管是什么巡目都是应该即立的。**大家可以把这个当做一个结论记住。

其实严密地进行一下思考，是否应该立直这个问题，其实就是立直所带来的打点提升与荣牌不容易打出以及要花费1000点棒这些优点与缺点之间的比较而已。

但是面对某个局面要去考虑那么复杂的事情是不现实的。因为打麻将的时候是没办法进行详细的计算的。

其实也不用详细的计算，事先分各种情况，把各种情况的对应结果与理论背下来是通向麻将正确道路的一条近路。应试数学里也有一种叫做“背诵数学”的应试技巧，在麻将中就可以叫做“背诵麻将”了吧。当然，运用能力才是最重要的。但是要能够运用，必须有一定的基础才行。仅仅靠灵光一现是无法应对所有可能出现的情况的。数学和麻将都不是那么单纯的哦。

一些稀有的例子除外，所有的良形先制听牌都应该立直。把这个当做结论记住才是正确的。

总结：

即使是只剩下2次自摸的终盘，良形3~4翻的手牌就应该立直！

愚型先制听牌基本都要立直

那么嵌张、边张、普通的双碰听牌、非字牌的单骑听牌等非良性听牌又该怎么办呢？（在本书中，与两面听牌等相比，和牌率有明显差距的听牌形式都叫做“愚型”）。

除了立直的的打点提升与荣牌不容易被打出这两方面的比较之外，还要加入别的要素。那就是手牌的改良，比如嵌张变两面等等。

那我就先把结论给出来吧，**除非你这个愚型听牌的改良张数非常多或者巡目非常早，否则等待改良都是有损失的。**

手牌 E： DORA：

比如手牌 E，摸到 可以提高打点。摸到 还可以使听牌变为良形听牌。但是一次摸牌摸到特定的牌的概率大概是3%，摸4种牌的概率就是12%。平均下来8巡左右可以摸到一次。花8巡的时间进行手牌的改良，其代价就是失去自己先制听牌的优势。这是划不来的，也是不应该的。

手牌 F： DORA：

手牌 F 的情况就更加简单了。摸到 可以变为两面听牌，而且还有平和。但是要在一巡之内摸到他们的概率是6%，平均要花16巡才能改良成功。

看看嵌张先制立直的图示（图2）我们就明白了。第一巡的立直有70%的和牌率，但是到了第10巡就降低到了45%。而且这还只是“先制立直”数值。要是还有其他人的进攻，这个数值还会更加低下。

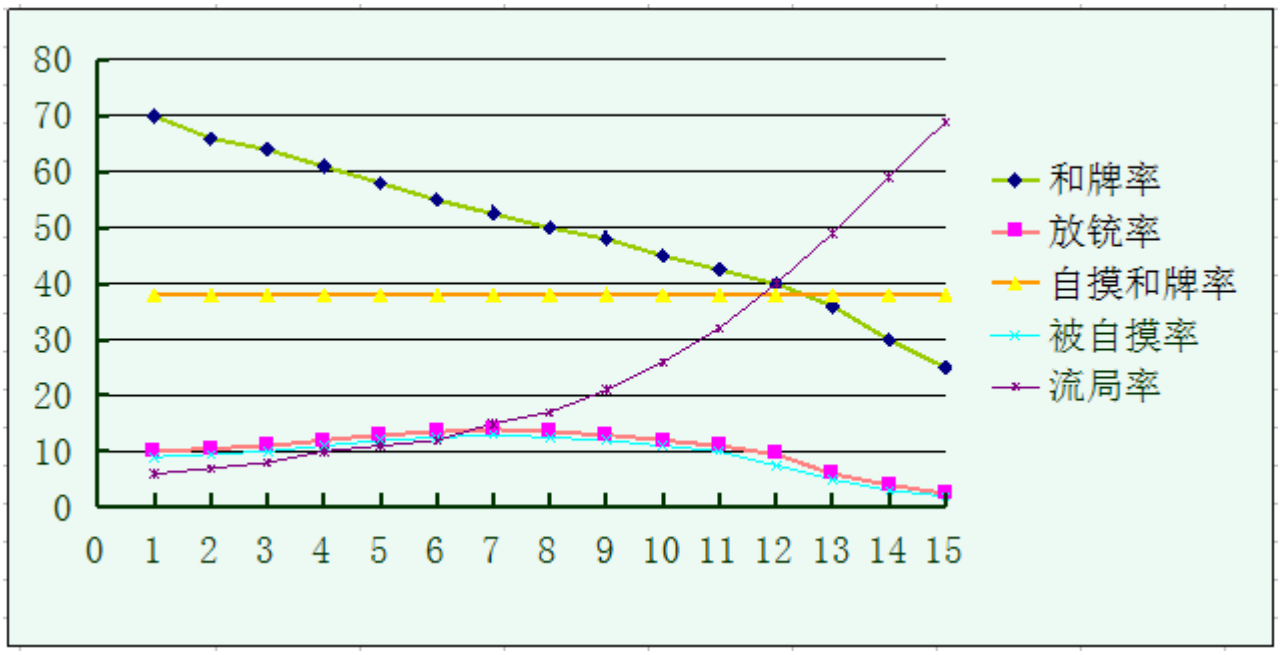


图2 嵌张先制立直基本图示（1.5人进攻） 横坐标为巡目，纵坐标为概率

结论：

只要不是改良的张数特别的多、巡目特别的早，愚型先制听牌也应该即立。

不立直而应该“等待”的条件

再来详细进行一下解说。和牌率与得点以及顺位综合来考虑，经过模拟测试我们得出了以下的条件。**这些都是非常重要的，想要变强的人一定要记住。**

●从第1巡的情况看，如果花个8~9巡能够让得点翻倍是值得的。另外，话5巡左右把愚形变为良形也是值得的。
●从第4巡的情况看，如果花个6~7巡能够让得点翻倍是值得的。愚形到良形的变化不能超过5巡。
●从第7巡的情况看，如果花个5~6巡能够让得点翻倍是值得的。愚形到良形的变化不能超过3巡。
●从第10巡的情况看，如果花个4巡能够让得点翻倍是值得的。愚形到良形的变化不能超过3巡。
●从第13巡的情况看，花3巡能够让得点翻倍是值得的。愚形到良形的变化不能超过2巡。

如果牌局才刚刚开始，提高打点或者改良听牌花点时间还是比较划算的，但是随着巡目到了中盘，对手听牌以及和牌的危险度渐渐增高，所以也就没有多余的功夫去改良了。所以，每次到这种情况的时候，把握“什么程度下有多划算”是非常重要的。

手牌 G： DORA：

那么来看看手牌 G 应该如何考虑吧。摸到 可以形成断幺的良形听牌，摸到 形成断幺的愚型听牌。

摸到7种牌其中1种的概率大致把握一下应该21%左右，平均5巡左右可以摸到。在来结合刚才的条件来看，这个牌在第7巡以前可以等待改良，第10巡之后就应该即立了。

但是，这个模拟测试的数据没有考虑放铳率，比起实战要更加单纯一点。这个牌其实在第6~7巡就已经可以即立了。

总结：

根据上述不立直的条件，大家可以想想应该等待改良的例子吧。

愚形立直的考虑方法

“听牌之后等待改良”基本上都会绕远路。

手牌 H： 自摸： DORA：

在序盘，假如手牌 G 之前的手牌为手牌 H，场上已经切出了2张 。这个时候就不应该切掉 听牌之后再等待改良，而是应该切掉 增加良形听牌的进张数。

反正都是比较难以和牌的形（形式听牌只在终盘必要的时候考虑），所以就最大限度地以能够和牌的形为目标吧。我们的目标是良形听牌，可是一旦听牌再想改良就会绕远路了。这就好像以考公务员为目标一样，一旦成为公务员之后你才发现“工资好低啊”。大家不要对号入座，不过发生这样的情况确实有点2了。

手牌 I：

那么，**愚形先制有役听牌是否应该立直的基准就是手牌是否有3翻。**“默听只有2翻以下就立直，默听有3翻以上就继续默听”。当然，除了立直之外没有其他役的情况，没办法只好立直。不过这终究只是一种判断基准，根据我们的模拟，实际上这个基准与巡目和他家的进攻的概率有关系。从我们的基准来判断，手牌 I 如果没有 DORA 就应该立直，有1张以上的 DORA 就应该默听。

总结：

不要在听牌之后再等待改良

2翻以下就立直，3翻以上就默听

超级愚形听牌应该立直吗？

那么在没有其他人立直的情况下，假设我们听半筋、两筋引挂都没有的嵌张 而且悲剧的是场上已经切出了2张 。这种听牌可以说是“超愚形”了。这种情况怎么办呢？

在中盘~终盘，根据之前说到的条件来判断（大概就是10~15巡左右），实际测量的立直和牌率是14.8%，而放铳率是19.1%。即使是在100万局中也只能找到162局左右的数据。虽然数据有所波动，但是还是可以看出来和牌是很困难的。

像这样不好的听牌，如果可以根据场上的状况来读出“其实还是比较容易和牌”的话，还是可以立直的。但是实际上真正能成为“超愚形听牌也要立直”的理由的，往往是

“由于打点比较高，所以要立直”。（根据实际测试，超愚形立直中67%都是7700点以上）

果然这样的条件即使是先制听牌也不是那么有优势了。打点有8000也算勉强有点赚头（这种情况是可以进攻的）。如果只有2600的打点，那就不能进攻了。特别是亲家就更难以和牌了，考虑到连庄所带来的好处，即使3900的打点也是不能立直的。除非是终盘无论如何都要和牌或者 DORA3以上等特殊的情况，否则以形式听牌为目标才是比较靠谱的。

另一方面，如果是在第5巡~第10巡，能够有比较快的立直情况就有所变化了。虽然还是有被追立然后放铳的可能，但是自己的和牌率能够有30%。有5200打点的手牌就能够赚头了。“超愚形”的话，本来是应该以改良为目标的。但是如果在听牌之前不小心搞成了超愚形的 DORA2的手牌，在序盘（第7巡左右），改良比较困难的话还是可以立直的。

除了“超愚形”这种情况之外，其实“从自己的角度看，自己所听的牌还剩多少”并不怎么影响和牌率。所以也就不必太过在意自己所听的牌到底还剩多少。（当然特别极端的场合除外。）

总结：

中盘~终盘的“超愚形”最少要8000点才能进攻

序盘的“超愚形”有5200打点，改良张数也比较少的可以立直。

第二节（下）攻击的方法

序盘~中盘的先制攻击到底多有利？

在此之前都是在“先制立直”的情况进行了战术讲述。先制攻击是非常强力的手段，它占据了麻将技术的相当一部分。我们来看看数据吧，先制立直非常有利。图3是第6巡~第10巡立直的和牌率与放铳率。听牌形式以及先制立直、追立都分开进行了统计。

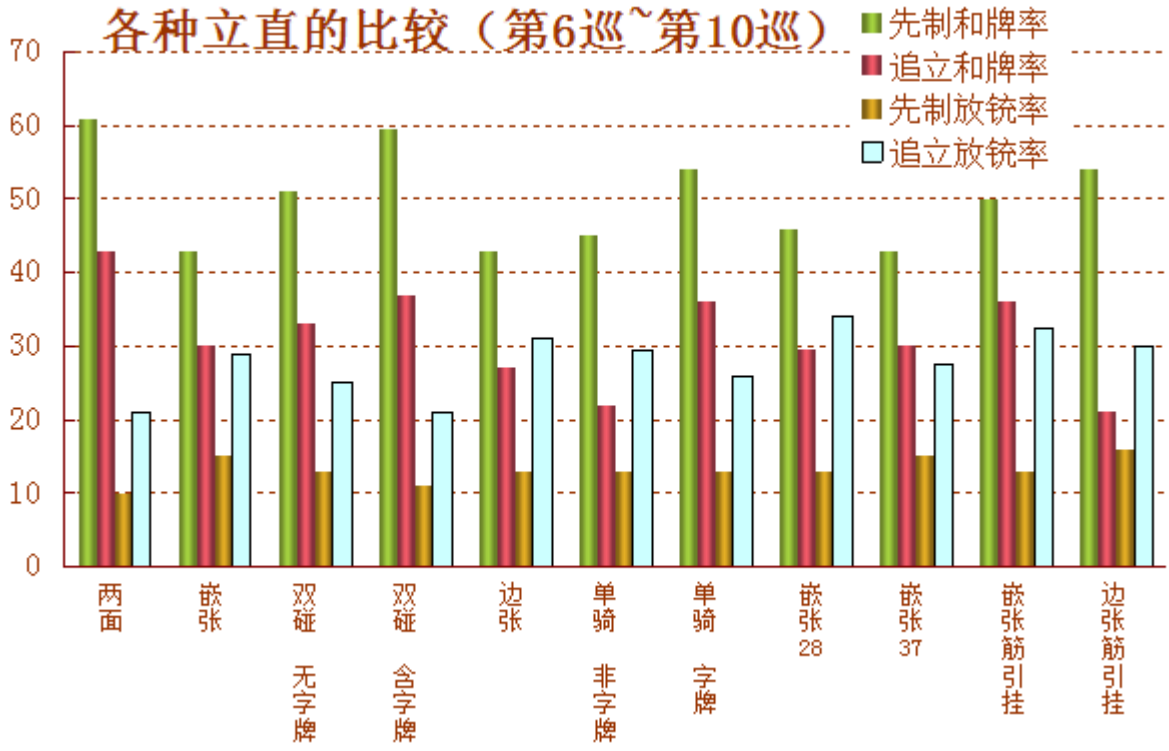


图3 和牌率与放铳率

我们先来看先制立直的情况。最有利的情况就是两面立直了。和牌率最高，放铳率最低；紧接着是双碰听牌（含字牌），与两面听牌不相上下。两者都有着60%左右的和牌率与10%左右的放铳率。这确实是有着明显优势的，是最理想的状态。

边张听牌与嵌张听牌的和牌率有40%，放铳率有15%左右。除了特殊的情况之外，大家也都能够理解为什么嵌张与边张的先制听牌应该即立了吧。

再来看看追立的情况，数据有明显的下降。两面听牌的和牌率40%多一点，放铳率20%多一点。虽然立直是要有利一些，但是数字就差很多了。两面的追立与先制的嵌张、边张相比。和牌率差不多是一样，但是放铳率就要高一些了。也就是说，先制的嵌张、边张立直要比追立的两面有利。怎么样？大家是觉得有点吃惊还是觉得理所当然呢？

追立的嵌张、边张和牌率与放铳率基本是差不多的，有时候放铳率还比和牌率还要高。

中盘~终盘的先制攻击到底多有利？

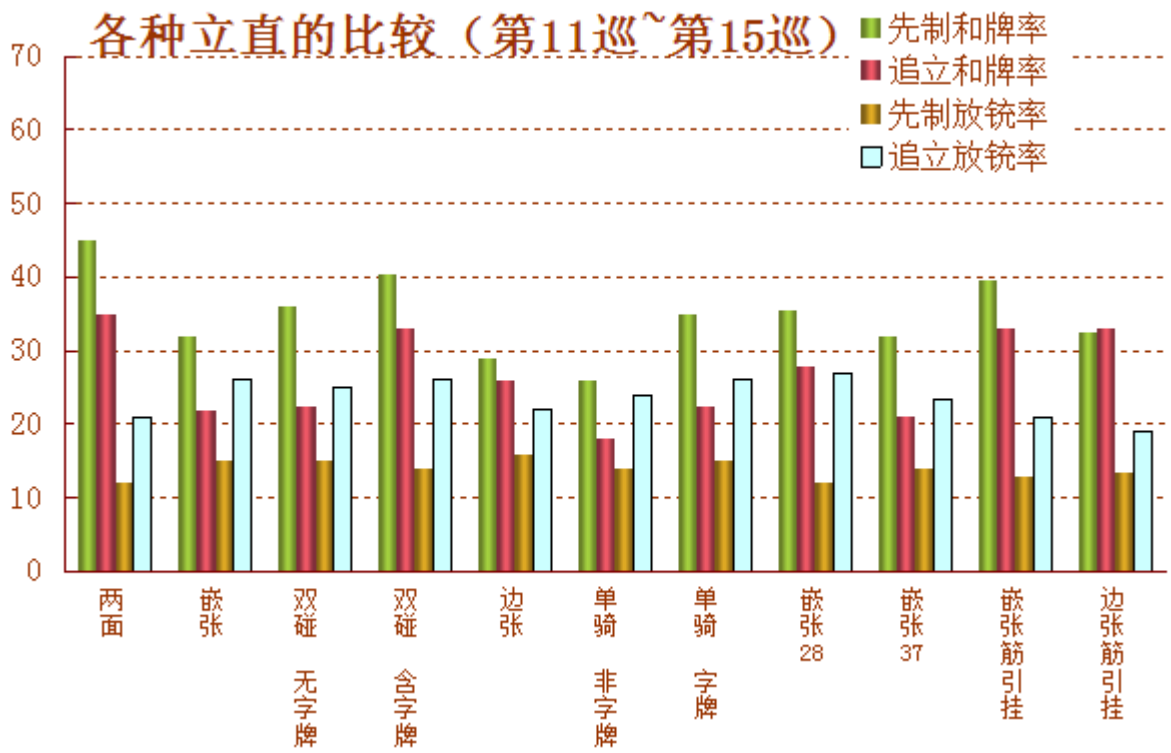


图4 和牌率与放铳率

图4是与图3同样内容但是是第11巡~第15巡的数据。由于立直的巡目晚了，所以各项数据都有所下降，但是各种立直的有利性的顺序并没有变化。先制两面立直的和牌率大约是45%、放铳率大约是12%，依旧是压倒性的优势。

有意思的是图3与图4之间的比较。早巡的嵌张立直与晚巡的两面立直哪一个更有利呢？我们通过两个图的比较明白到底是应该等待改良还是愚形也要即立。

图4中的两面立直的数据要比图3中的嵌张立直的数据要好一点，所以如果能把嵌张变为两面，拖延5巡再立直更好一点吧……这么说看似挺有道理，但实际上不是这样的。

首先，如果在这5巡之内有谁立直的话，自己立马就会失去先制听牌的有利地位；第二，途中可能有人和牌，所以说不定没有5巡之后；第三，要在5巡内把嵌张变为两面，除非是改良张数非常多的手牌。要在5巡内有这样的变化根本不能说是有利的。

手牌 J：

因此，比如在第6巡的时候我们有手牌 J 听牌。就应该直接切 听嵌 先制立直。

但是，这里切掉 拒绝听牌，形成 与 的靠张一向听，摸到 和 可以完成一杯口、摸到 还可以向断幺前进。

要我评价说以上这种华丽（或者说是贪婪吧）的打法的话，那就是压倒性的不利。 与 的靠张一向听能形成两面只能够摸 三种牌，平均要花11巡的时间。

把摸 完成一杯口的时间算进去平均也要花7巡的时间。所以说，这个牌切掉 即立才是正确的。

推迟立直的巡目其中损失的要素除了降低和牌率之外，放铳率的增加也是不能忽视的。早早立直不但和牌的机会更多，和牌率增加，单纯的来说放铳率也会降低。再者，立直还有威慑的效果，就能更进一步的降低放铳率。

先制攻击就是能将和牌率最大化、降低放铳率的有效手段。希望大家都能够体会到。

总结：

第6巡的嵌张立直比第11巡的两面立直更有利

“良形”与“愚形”到底是什么？

从先前的图3与图4可以看出各种听牌形式的优秀程度。**按照顺序来说就是，两面、双碰（字牌）、单骑（字牌）、筋牌引挂的边张、双碰（无字牌）、筋牌引挂的嵌张。**

引挂的嵌张与边张要依靠自己的舍牌，有人追立的话情况就大不一样了。**因此纯粹的良形听牌就是两面、双碰（字牌）、单骑（字牌）3种。**在本章开始所说的良形与愚形就是指的这个。

两面是最好的听牌形式，这个都是常识了。但是一般情况下，大家都还没有把字牌双碰和字牌单骑当做良形听牌吧。

那么，要说两面听牌占据立直中的比例，先制立直占据65%、追立占据63%。而且，**基本上早巡的立直很多情况下都是两面。**虽然有“早巡的立直形状应该还没有那么整齐”的说法，但实际上正好相反。正是因为早巡，所以把愚形改为良形的时间还是有的。从结果上来看，根据统计的“早巡立直”还是良形听牌较多。

两面、双碰（字牌）、单骑（字牌）这3种听牌形式总共占据了所有立直的70%~80%（随着巡目有一定偏差）。大家也都可以明白了吧，立直果然是很可怕的。

总结：

良形听牌就是两面、字牌双碰、字牌单骑这3种听牌。

“良形低打点”VS“愚形高打点”

良形低打点的手牌与愚形高打点的手牌我们应该选择哪个呢？

手牌 K： DORA：

手牌 L： DORA：

比如我们在手牌 K 听牌的时候摸到了 。是摸切 维持两面听牌呢？还是切掉 选择对对呢？

或者手牌 L 听牌的时候摸到了 DORA 的 ，是摸切 维持两面听牌呢？还是切掉 选择 DORA2呢？（如果和 的话就是 DORA3）

这种时候，把两面听牌变为双碰听牌，将8张的听牌变为4张，并不意味和牌率就会减半。这与抽中奖率只有50%的奖、如果去抽的次数越多，你的中奖几率是会大于50%是同一个道理。**仅仅抽一张牌的和牌率是减半了，但是总的和牌率还是要比两面的和牌率的一半要高。**

因此，只要**不是**有人立直需要速速和牌、即使打点低也要优先和牌（比如 ALL LAST 或者 ALL LAST 前一局的大 TOP 等）或者是所听的牌确实很糟糕等**特殊情况。即使是愚形听牌，选择能让得点翻倍才是更有利的。**

但是，把3900点变为5200点并不是非常有效率，所以不推荐。另外，是否应该把5200点变为8000点、或者把8000点变为12000这种情况的判断是很微妙的。在终盘一般情况下是选择良形会比较有利一些。但由于判断的因素很复杂，如果没有什么基准的话就随便打一张也 OK（随着直觉打）。

总结：

即使是变为愚形也并不意味着和牌率会减半

如果能让打点翻倍，基本上都是愚形更加有利

立直与立直、立直与默听如何比较？

副露的手牌，满贯以下没增加1翻其点数就会单纯的翻倍。因此对于“良形低打点还是愚形高打点”的判断是很简单的。但是需要立直的情况下就非常复杂了。我先说说结论，**30符2翻（2000点）以下的两面手牌，能提升一翻就选择愚形；3翻以上的手牌一律都选择良形。**

手牌 M： DORA：

比如手牌 M，与其切掉 选择两面立直，切掉 选择嵌张的三色要更好。如果

手牌里有一张 DORA 的话（假如 DORA 是 ），这个时候与其选择嵌张听牌，还是两面更好。

那么两面立直与嵌张默听之间的比较又如何呢？

手牌 N： DORA：

大家看手牌 N，我们来讨论一下是切掉 选择门断平 DORA1更好呢？还是切 默听选择断幺三色 DORA1更好呢？

我们把情况假设为默听的话其他三人会没有警戒，立直的话就只有一个人对攻这种标准的形式吧。在这个情况下，两者的和牌容易程度基本是一样的。

如果是已经有一人立直，另外两人已经弃和。这种情况即使是默听（假设我们没有听立直家的现物），6M 也不是那么容易被打出来的。所以这种情况还是选择良形的立直来应对吧。

这样的手牌立直，有一定的几率成为跳满，至少也是个满贯。默听的话就是满贯。由于两者和牌率差不多，所以是应该选择点数更高的良形立直。

请大家记住，在没有其他攻击的情况下，“愚形默听的和牌率≈良形立直的和牌率”。

总结：

2000点以下的手牌能提高1翻选择愚形、3翻以上的牌选择良形。

愚形默听的和牌率≈良形立直的和牌率

见逃低目真的没问题吗？

手牌 O：

比如手牌 O 听牌立直。高目 和牌就是满贯，那么低目的 被打出的时候该怎么办呢？

荣牌被打出的时候是否和牌的判断，其实就是见逃时候的收入期望值是否大于和牌的收入（期望值）。

立直的时候我都是建议和牌。比如这个时候是第10巡，如果见逃（也就是会进入振听状态），加上他家的进攻来考虑，其期望值也就比1000点高出一点点而已。这比立直 NOMI（没有一发）的期望值都还要低。如果有一发的话，立直平和的手牌已经很不错了，应该见逃的情况几乎是没有的。

手牌 P： DORA：

那如果是像手牌 P 那样的默听呢？高目是满贯（东全带三色 DORA1），低目只有2000点（东 DORA1）

与立直的情况不同，默听与副露状态下的一个优点就是即使见逃，只要等一巡之后就可以解除振听。第10巡的先制良形默听，其和牌率在80%左右。一半几率是满贯，一半几率是2000点的话，平均就是5000点*0.8=4000点的收入期望。因此，在第10巡低目的荣牌打出时，见逃就是正确的了。当然，如果是在 ALL LAST 自己且 TOP 的话当然无论什么都要和牌了。

像这样的副露高目为满贯的手牌，见逃低目的荣牌通常都是正确的。如果巡目尚浅就积极地见逃吧。就刚才那个例子来说，如果低目的荣牌打出的同巡上家打出了高目荣牌，应该吃，然后换雀头听牌。第10巡先制听牌，愚形有60%左右，这个时候是应该把打点固定到8000点的。

总结：

立直的时候见逃低目有损失

副露或者默听的手牌，见逃低目的2000点选择高目满贯是正确的战略

听 DORA 是正确的吗？

霸气听 DORA 与选择其他低调一点的听牌哪一个是正确的呢？我们来谈论一下单骑以及嵌张听不容易被打出的 DORA 是否会不利吧。

根据我们的实际测试，在一个比较平均的巡目下，先制的嵌张、双碰听 DORA 立直和牌率在40%左右。无筋456的 DORA 单骑和牌率在20%左右。不管怎样，非 DORA 的听牌和牌率也就60%左右，由于 DORA 能够让得点翻倍（有时候能够4倍），所以这意味着听 DORA 是十分有利的。

手牌 Q： DORA：

手牌 R： DORA：

那么手牌 Q 切掉5M 听 DORA 是正确的。手牌 R 的立直也是正确的。

考虑到手牌 R 不太容易和出，等着摸 或者 形成两面平和，或者摸 形成多面张是不利的。虽然这是降低打点扩大听牌宽度的行为，但是话时间去改良也是没用的。本来 DORA 单骑就要比两面有利，这里也不用考虑摸 和 的有点了。DORA 单骑，就决定是你了！

手牌 S： DORA：

但是如果手牌 R 之前的手牌是手牌 S 的话，切掉 立直要比切掉 立直更有利。

另外，把役牌混一色做成役牌混一色 DORA2这种5200点→8000点的变化时，听 DORA 会使听牌恶化（比如4S 单骑什么的），这种情况就多半是不利的了。特别是混一色听 DORA 就更不容易被打出了。

一般情况下，听 DORA 的确是不容易被打出的。但是作为这个缺点的弥补就是 DORA 对打点的加成了。即使手牌能够改良，只要不是特别差得听牌，听 DORA 是不错的选择。和牌率只要有40%，即使是与很好的听牌相比，依旧是得点能够倍增的影响更大一些。果然还是霸气比低调更有利的情况更多呢。

当然也有不听 DORA 更好的例子，比如现在是 TOP，和牌率比打点更加优先的时候就不要听 DORA 了。

总结：

霸气听 DORA 胜过低调听牌的情况要多一些

能够使点数翻倍的情况下听 DORA 有优势

为了把5200点→8000点选择听 DORA 的愚形是不利的

振听了应该立直吗？

振听立直怎么样？

先制立直的情况下，**振听三面与普通的两面相比，还是普通的两面有利一点。但是愚形听牌与振听两面相比，两者的和牌率基本没什么差别。**普通的振听良形听牌与愚形差不多，**所以相同点数的情况下，与其选择嵌张，振听三面才是正确的。**

虽然尽力不振听是最好的，但是即使按照最正确的方式打牌有时候也还是会振听的。到了那个时候所面临的选择是该振听立直呢？还是选择宽度更小的听牌呢？或者还是等待改良消除振听呢？还是默听？还是干脆拒听呢？

这种微妙的选择，还有很多部分没有一个定论。但是能够确定的一点就是，默听几乎是没有好处的。要么就是直接振听立直，如果要改良的话最多只能拒听一次。

总结：

愚形立直与振听良形基本是一样的

振听三面比愚形听牌要优秀一些

七对子（或者单骑听牌）应该立直吗？

这一节我们来讨论一下雀头听牌时是立直还是默听的问题。首先，默听有6400点以上（七对子 DORA2等）时，与“愚形立直的考虑方法”那一节所写的一样，默听就 OK。另外，从“良形听牌都要即立”这个原则来看，字牌单骑立直也是不错的选择。

那么一般的七对子，比如听无筋的 时，是否应该立直呢？**有关愚形先制的七对子是否需要即立的问题，我做了如下总结。**

1. 4翻以上的情况，默听

2. 断幺七对子的情况下，立直（没有什么特别好的换听材料时）

3. 七对子 NOMI 且是序盘，默听（即使荣牌打出也不和）

4. 七对子 NOMI 的终盘（第7~第10巡），微妙的情况（立直默听都可以）

5. 七对子 NOMI 的终盘（第15巡之前），立直

不仅仅是七对子，听雀头的牌都可以以这个为基准。第7巡~第10巡听牌的时候，能否在3巡只能改良是判断的重要基准。

1巡之内要有33%的改良概率，也就是要11种进张就可以了。 比如手牌 T，摸到 以及剩下的字牌都可以改良为良形听牌。改良进张十分多，估计2~3巡就可以改良成功了，所以这里等待改良是正确的。

门清状态有两个顺子以上的情况，能够改良的进张在11种以上的情况是比较多的。因为一个顺子就有4种进张，再加上字牌的变化。通常这种情况就是可以等待改良的。特别是在序盘以及有平和可能性的情况。**因此除了终盘之外的大多数情况下，听雀头的手牌等待改良也是一个不错的选择。**

总结：

4翻以上的七对子默听

断幺七对子要立直

序盘的七对子 NOMI 要等待一个好的听牌

第10~第15巡的七对子 NOMI 要立直

单骑听牌变化很多，所以可以等待改良

应该拿着安全牌还是应该最大限度的扩大自己的手牌？

手牌 U： 自摸：

一向听的时候，我们有时候会有“是应该留安全牌还是最大限度地扩大手牌进张”的问题。比如手牌 U，切掉 可以留下安全牌的 ；切 的话，就可以形成摸到 和 也能听牌的“完全一向听”。

像这样的情况，摸切 扩大手牌进张要更好一些。留下 可能面对他家的先制

立直时有切一张危险牌的可能性。我们这个牌一巡之内听牌的概率大概为14.6%，与其他三人一巡之内听牌的概率相比还是要高很多。而且留的那一张牌是否真的能成为危险牌也是不确定的。因此，扩大进张数的优势要更大一些。

手牌 V： 自摸：

手牌 V，万子的 与 的进张是同一条筋上的牌。留下 可以在摸到 或者 时改良手牌。但是这么做对和牌率的提升与中巡之后（第12巡左右） 成为危险牌的可能性相比还是很微妙的。当然，要是摸到 的话就直接把 切掉吧。

总结：

与其留下安全牌，进入完全一向听更有利

要鸣牌提前听牌吗？

手牌 W：

手牌 W 的一向听，要是有人打出 的话，碰了就是1000点听牌。这种情况下是应该碰还是应该等门清听牌立直呢？

就这个例子来说，1巡14%的概率能够门清听牌40符2翻与100%断幺 NOMI 听牌（他家的警戒要比立直低一些）之间的比较。

非常微妙的判断，根据我们的模拟数据来看，序盘门清有利，8巡之后碰听比较有利。

但是，先暂时不碰凹门清，要是发现再继续凹门清会不利再转转向食断也是常有的事情。实际上稍微把眼光放远一点凹门清也是很不错的。

另外，**把亲家的连庄换算成点数的话，大概有650点的价值。**这个值随着规则的变化有所变动。不过常常有不断“自己是亲家”、“自己是亲家”这样暗示自己而去猛攻的雀士。“即使不放铳连庄也就只有650点而已”（场上的立直棒只有1根以下时）。也不要太把亲家的连庄神圣化了。

手牌 X：

像手牌 X 这样的愚形又该如何呢？门清听牌的进张就要变得窄很多了（一巡也就8.8%

的概率）。这样平均要花上10巡左右才能够听牌。考虑到他家的进攻，“第10巡~第11巡之后与其等待高打点的门清，不如现在就听牌”，这个要明显有利一些（不考虑改良的可能性，毕竟这个牌改良的张数也不多）。

有关改良的问题，我们曾经有过“从第几巡的情况看，能够让点数翻倍最多能够拖延几巡”的说法。这个方法用于判断是否碰听也是适用的。

“门清的两面十分形，在序盘（第6巡以前）不用急于碰听（自己是亲家的话，碰听会稍稍有利那么一点点）”；**如果是比较迟的中盘~终盘（第10巡~第12巡以后）就不要拘泥于打点，即使是低打点也要积极碰听。**

手牌 W： DORA：

以上的标准对于碰听3900点，门清满贯打点的手牌也是适用的。先前的手牌 Y，如果 是 DORA 的话（手牌 Y），那么在第6巡以前不用着急听牌，第10巡~第12巡之后速速听牌才是比较有利的。

另外，**如果碰听都能满贯，立直又没有什么特别大的作用时，很明显就是碰听有利了。**

总结：

两面的十分形，第6巡以前没必要急于碰听（亲家可以速度一点），第10巡~第12巡之后应该鸣牌听牌。

待续……

第三节 攻守判断的基准

胜败的分歧点 攻守判断的基准

攻守判断是最重要的

那么终于到了重头戏内容了。麻将中最难，也是最能够影响成绩的就是攻守判断了。攻守判断到底是什么，其实就是这个：

有人立直的情况下，自己听牌了。应不应该立直呢？

有人立直的情况下，自己的手牌是比较好的一向听。应该切危险牌立直吗？

应该如何进行如上判断是战术中最重要的部分。“尽可能的和牌，和不了牌的时候就减少放铳。”是麻将中的至尚命题。那么搞清楚“和不了牌的时候”具体是什么时候就是

本章的重点。

有关这个判断，首先我会对于有点难度的地方进行提示，之后再为大家讲解一些实际的判断。

打点比对手低也有可能有利

首先我要消除大家一个误解。这个误解就是“自己的打点只有对手的一半，要对攻自己的听牌宽度一定要是对手的2倍”。

自己和另外一家都立直的情况下，假如“自己摸到自己的荣牌”、“自己摸到对手的荣牌”、“对手摸到自己的荣牌”、“对手摸到他自己的荣牌”的概率相等。那么和牌的概率就应该是放铳概率的2倍。（两人的听牌宽度一样的情况下）

再加上“其他家打出自己或者另外一家的荣牌”、“其他家和牌”与“流局”等情况，这个倾向就更加的明显了。即使打点只有对手的一半，和对手一样宽度的听牌追立也是很通常的打法。

总结：

听牌决胜负，不一定非要和对手一样的打点与听牌宽度

打点比对手高也有可能不利

“哈哈，现在我是一向听，而且打点也比对手高，所以这里要进攻”。不不、等一下。并不是说你的手牌比对手强就一定应该进攻。

实际上攻守判断中，自己是否听牌了是非常重要的。一向听的话，好的手牌其有利性会被削减。两向听的话情况就更严重了。大家要记住，除非自己的手牌非常非常的好，否则两向听千万不要和别人对攻。

因此，不要单纯得仅仅以自己的手牌打点比对手高来进行攻守判断。

总结：

在自己听牌以前是非常不利的

到底应该如何判断有利还是不利呢？

他人立直的时候是否应该追立的判断，是需要一些繁琐计算的。在这里我就不说明了，我会在后面公式化。

打个比方的话就是小偷是否行窃之前也要计算一下。如果“自己干的这一票加上被抓的风险（换算成金额）”大于“自己什么都不干的生活费”的话，那么结果是就应该行窃。为了完成这些计算，那么保险箱中有多少钱、警察的搜查能力有多大等等都必须要有一定了解才行。

不管怎么样，实战中要用公式来计算是不现实的。仅仅只能是估算。后面大家就一边

看图表，一边把大致的标准计入脑海。这对实战才是比较现实的方法。

总结：

在麻将中写数学公式的人实在是太烦了。

攻守的判别式

收入期望值 G（进攻）
=（1-p）{wW-h（H+r）-t（T+r）}-pH

收入期望值 G（弃和）
=-oT

因此，判别式 D
=G（进攻）-G（弃和）
=（1-p）{wW-h（H+r）-t（T+r）}-pH+oT

如果 D>0则应该进攻。
如果 D<0则应该弃和。

其中：o：弃和时的被自摸率 p：现在要切的牌的放铳率
W：和牌时的收入（包括立直棒等） w：切安全牌进攻的和牌率
r：自己要立直的话就是1000、否则为0 h：切安全牌进攻的放铳率
H：放铳的平均失点 t：切安全牌追立时的被自摸率
T：被自摸时的平均失点

是攻是守的判断，需要如上的算式。首先分别求出进攻的收入期望值与弃和的收入期望值，然后求两者的差，根据其差的正负来进行判断。

这个式子非常繁琐。为了求简便，被自摸时候的失点（T），大家都是子家的话就只有 H 的1/4左右、自己是亲的话就是 H 的2/4左右，对手是亲家的话就是 H 的1/3左右，这么想会让式子稍微简单一点。另外，考虑到弃和时候的放铳、未听罚符、场上立直棒的回收等因素的影响，或者再加上祝仪的话。G 的式子可以有更加个别或者具体的算法。

但是，就好像数学教科书一样，众多的变量非常讨厌。因此，把他家的立直平均得点代入式子中，可以获得更加简单也更加实用的版本，式子如下。

大家都是子家的情况

$$D=(1-p)(wW-hH-tT)-pH+oT$$
$$=(1-p)\{wW-(6000+r)h-(1500+r)t\}-6000p+1500o$$

自己是亲家的情况

$$D=(1-p)(wW-hH-tT)-pH+oT$$
$$=(1-p)\{wW-(6000+r)h-(3000+r)t\}-6000p+3000o$$

对手是亲家的情况

$$D=(1-p)(wW-hH-tT)-pH+oT$$
$$=(1-p)\{wW-(8500+r)h-(2830+r)t\}-8500p+2830o$$

注：以上各字母代表的变量与上面的式子相同

嗯，少了两个变量，果然就和教科书一样。现在即使不知道详细的意义，根据前面给出的图表，这个公式也可以简单地运用一下。w、h、t、o 是可以根据图表找到的数字。r 根据自己是否拿出立直棒可以确定，W 则是自己的和牌点数+立直棒收入。

还有就是 p 了，面对对手的立直，如果不太清楚某一张牌的放铳概率的话，就取5%（即0.05）或者10%（0.1）即可。利用计算机的话可以正确的估计，但是如果你自己觉得这张牌非常有可能放铳，那么就取50%（0.5）。当然你也可以把连庄的收益（650点）考虑进去，对结果的影响不大就是了。

良形追立与愚形追立，以一向听开始进攻来看，判别式所需要的量都是可以实际测量得到的。另外，根据实际模拟，我们成功求出了其近似值。（参照前著《科学する麻雀》）

只有变量 p 是不借助计算机比较难以计算到的。如果是切安全牌进攻的话自然就是0%。但是切危险牌的情况下，面对序盘的立直，无筋的1~3、7~9的数牌的危险度大概在3%~4%左右，两侧无筋的4~6的数牌的危险度大概在6%~8%。面对中巡的立直，1~3,7~9的数牌会是 p 的值上升到7%~10%左右。（如果现物越多，那么危险牌中某张牌的危险度就会增加）

对手的立直的点数是未知的，根据实际的测量，基本上子家的平均得点是6000点，亲家的平均得点是8500点。如果 DORA 大部分都可见，或者有从场况能够判断出对手的打点的情报的话，根据这些方法可以大概的估计出对手的打点也是一样的。

需要的变量我们都得到了，那么来计算一下判别式吧。将结果用三元的图表来表示，我们可以清楚的把握追立的优势。这里举一个例子，

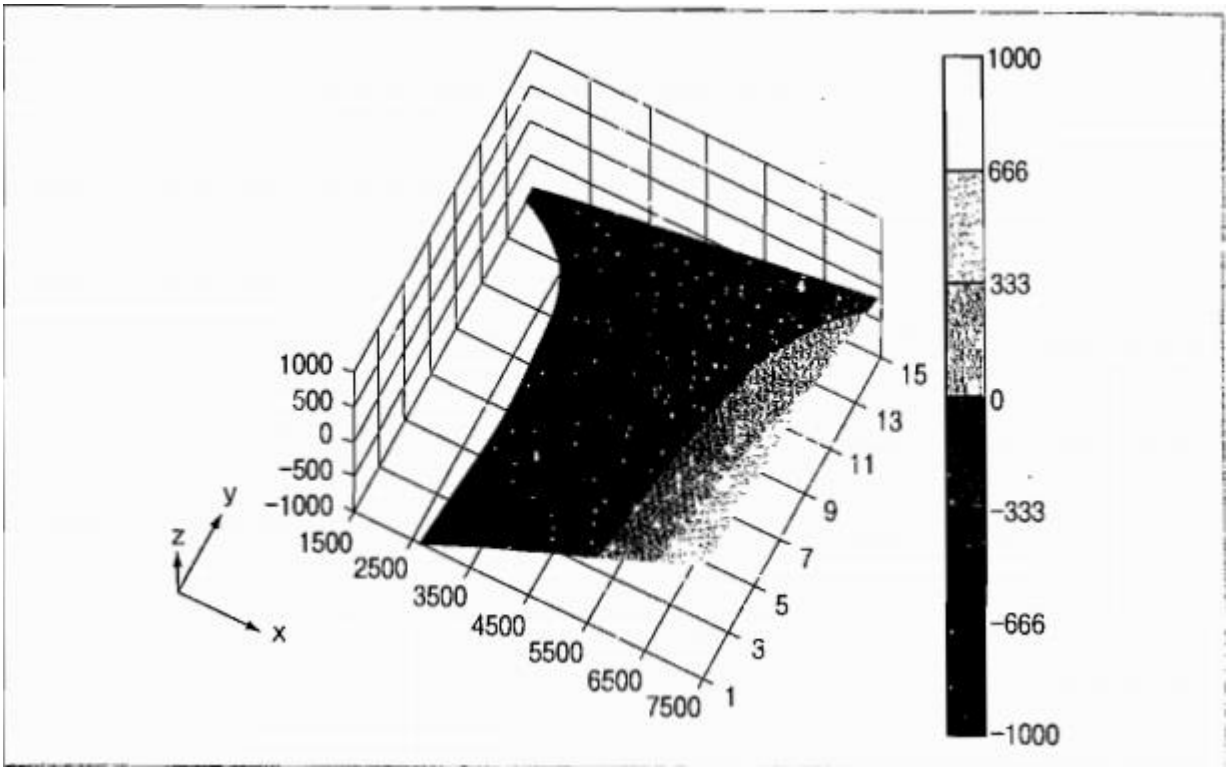


图1：子家切一张10%左右危险度的牌愚形追立

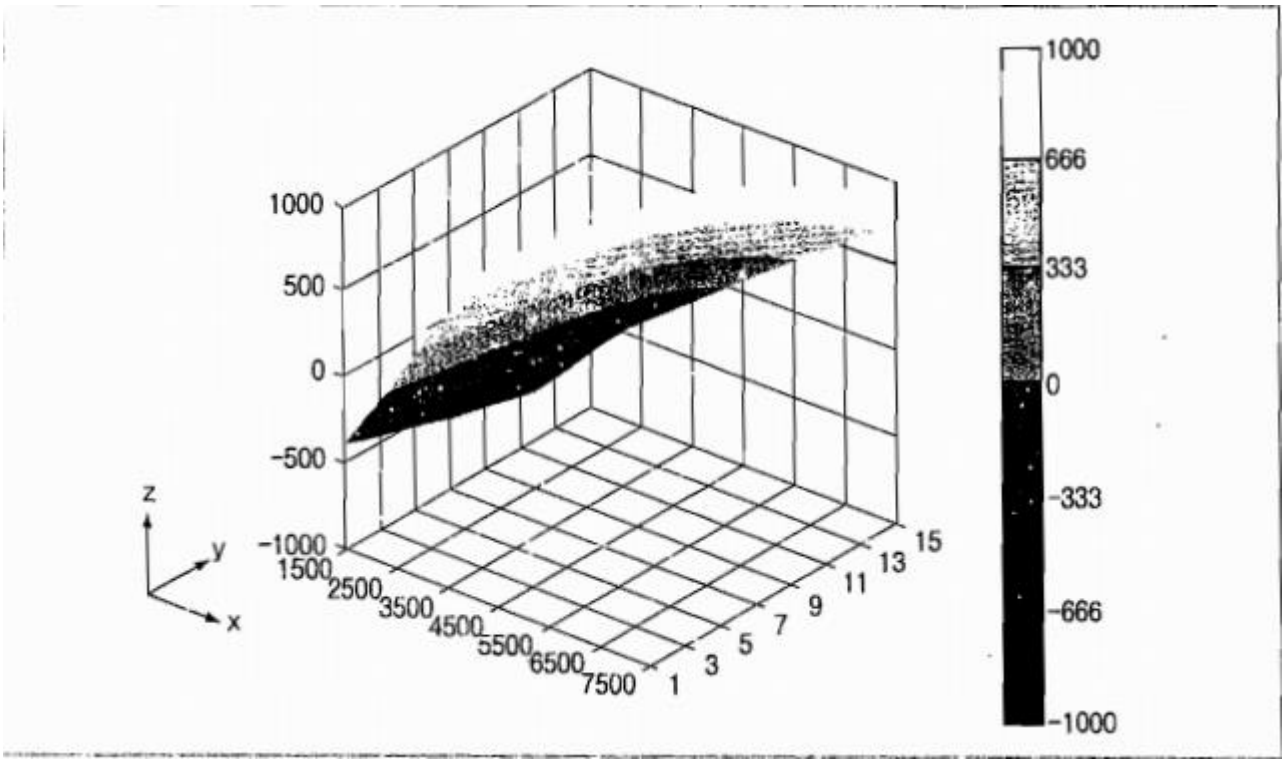


图2：亲家切一张10左右危险度的牌良形追立

自己的和牌点数（X 轴）、巡目（y 轴）、以及判别式的计算结果（z 轴）都如图所示了。接近白色的部分即期望是正值，攻击更有利。接近黑色期望值是负值，就应该弃和。

正与负之间的部分就是“是应该进攻还是防守的变化点”。

根据打牌的地点、规则的性质以及场况，对手的打点等等的不同，这个式子大家可以进行各种变形与扩展。如果你会点编程，能写个程序什么的，要运用这个式子就不会太难了。

弃和的情况下有多大概率被自摸？

弃和的时候被自摸的概率有多大？要回答这个问题，我先给出弃和时被自摸率的图表。

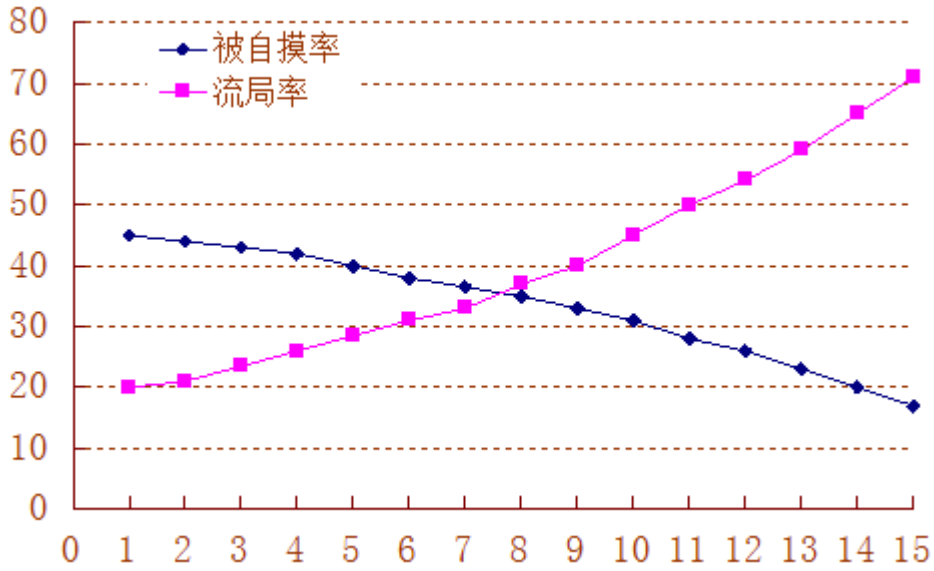


图3：弃和时的被自摸率

这个图表表示的是在某一巡有人立直的情况下，自己完美地弃和防守，其他的玩家也进行与平均值相近的弃和防守时的被自摸的概率。根据目测，第1巡的立直有45%的概率被自摸，第10巡的立直有30%的概率会被自摸。

如果有人两立直的话，即使自己完美的弃和也有将近一半的概率会被自摸。但是要进攻的话，放铳又会支付大量的点棒，这个情况很令人蛋疼。

另外，如果巡目越晚，那么弃和被自摸的概率就会降低。也就是说这个时候弃和对于回避失点的作用更加有效。相对的，进攻的优势也会有所下降。攻守判断就会往“守”这边倾斜了。

如此，对手的立直是第几巡，根据这个然后查表就可以大概知道有多少的概率会被自摸。“不，麻将并不是这么单纯的游戏，舍牌、他家的习惯等都会导致被自摸率变化”，如果你这么想的话，那么你就把这个数字单纯的理解为被自摸的概率 t 代入判别式计算就

可以了。很简单吧。

总结：

如果你被两立直的话，赶快去扶老奶奶过马路吧。

进攻与防守的标准的判断？

切安全牌追立的情况，和牌率与放铳率的基本图表有两面（良形）、嵌张（恶形）两种。

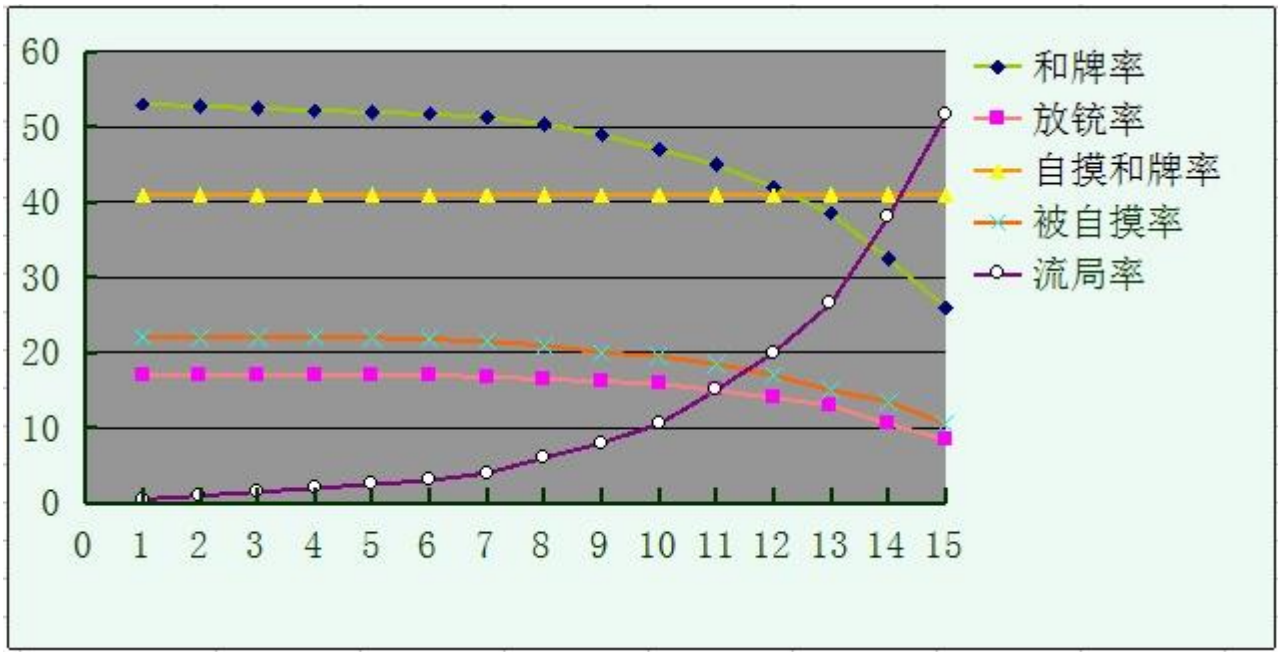


图4：两面（良形）追立的期待度

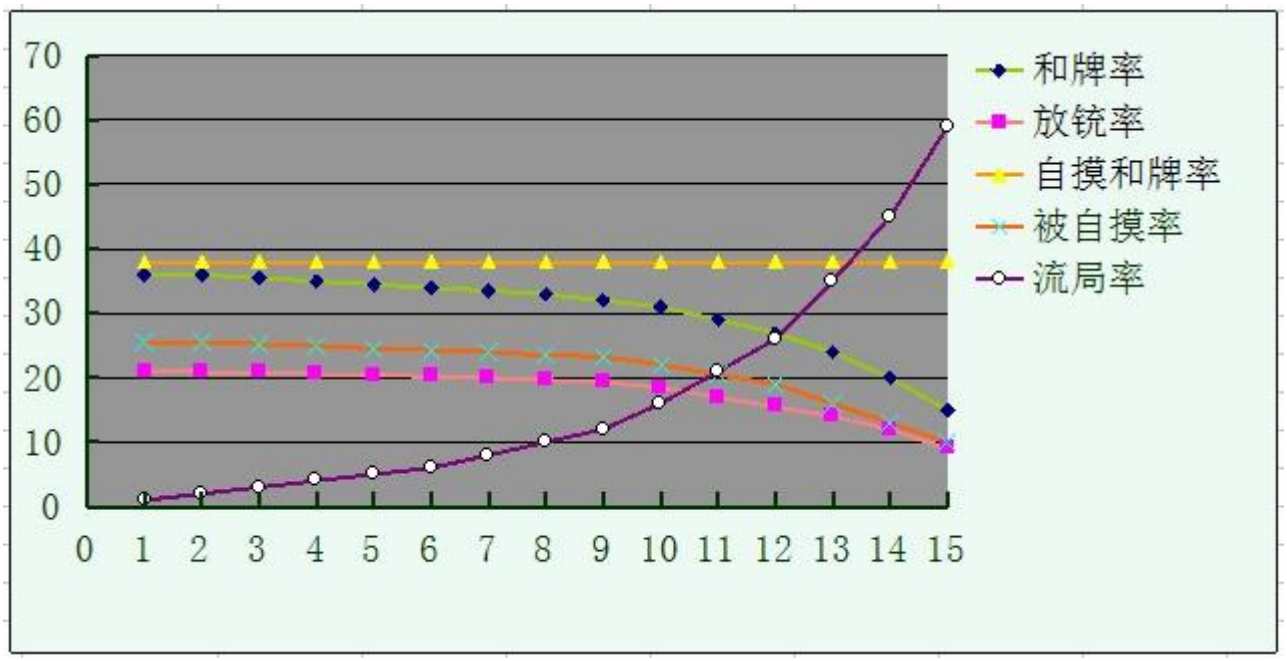


图5：嵌张（愚形）追立的期待度

看两面追立的图4，在第9巡之前数据显示和牌率有50%左右的高概率。这个“基本图表”表示的是切安全牌追立所表示的数值。如果是切危险牌进攻的话，比如切一张10%左右放铳率的牌追立，那么实际的和牌率就只有从图表中读取的数值的90%。被自摸的概率也是同样的只有90%。放铳率也是90%，剩下的10%的概率就是你切这张牌的概率。

用非常单纯的想法考虑的话，比如在第二巡的两面追立的话，和牌率是53%、放铳率是16%，和牌率是放铳率的3倍，所以自己和牌时的收入（包括立直棒）有对手的1/3即可以进攻。

即使自己是 NOMI 的手牌（两面听牌），加上对手的立直棒，和牌的收入是2000点。如果估计的立直得点在6000点左右，那么进攻也是可以的。（这个结论经过正确的计算，可以说是正确的结论）

接下来，我们来看看切10%放铳率的牌追立的两种图表。两面追立、嵌张追立

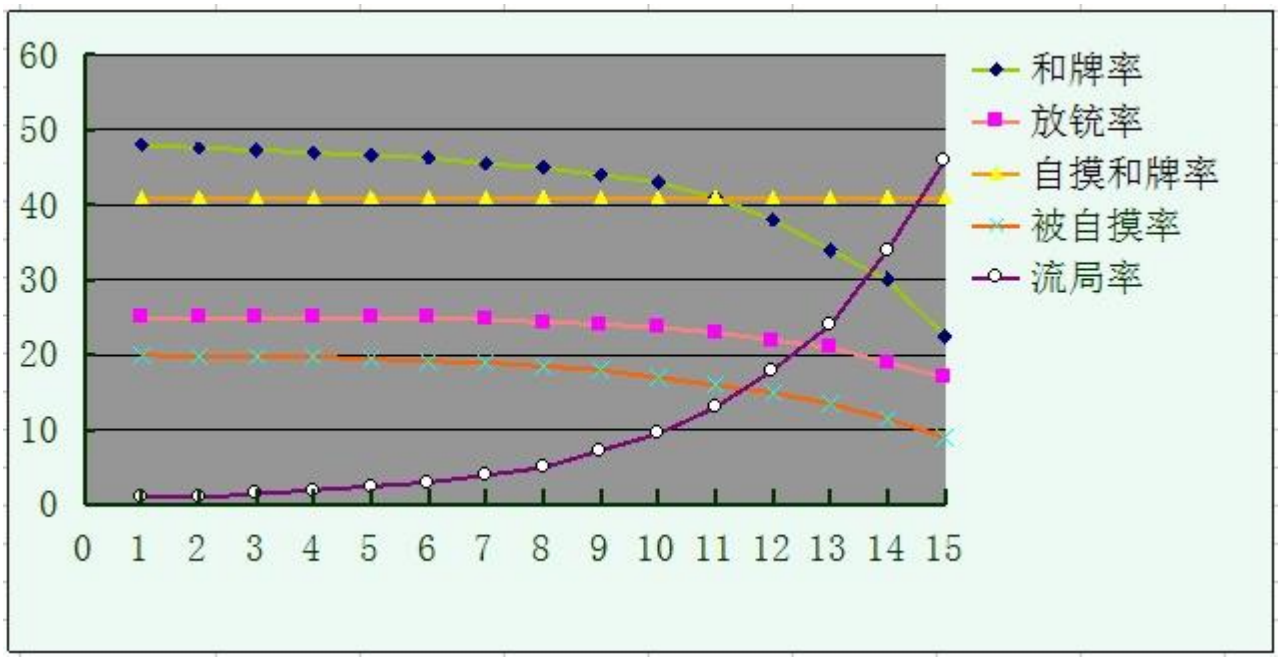


图6：切放铳率10%的牌进行胜负时，两面追立的期待度

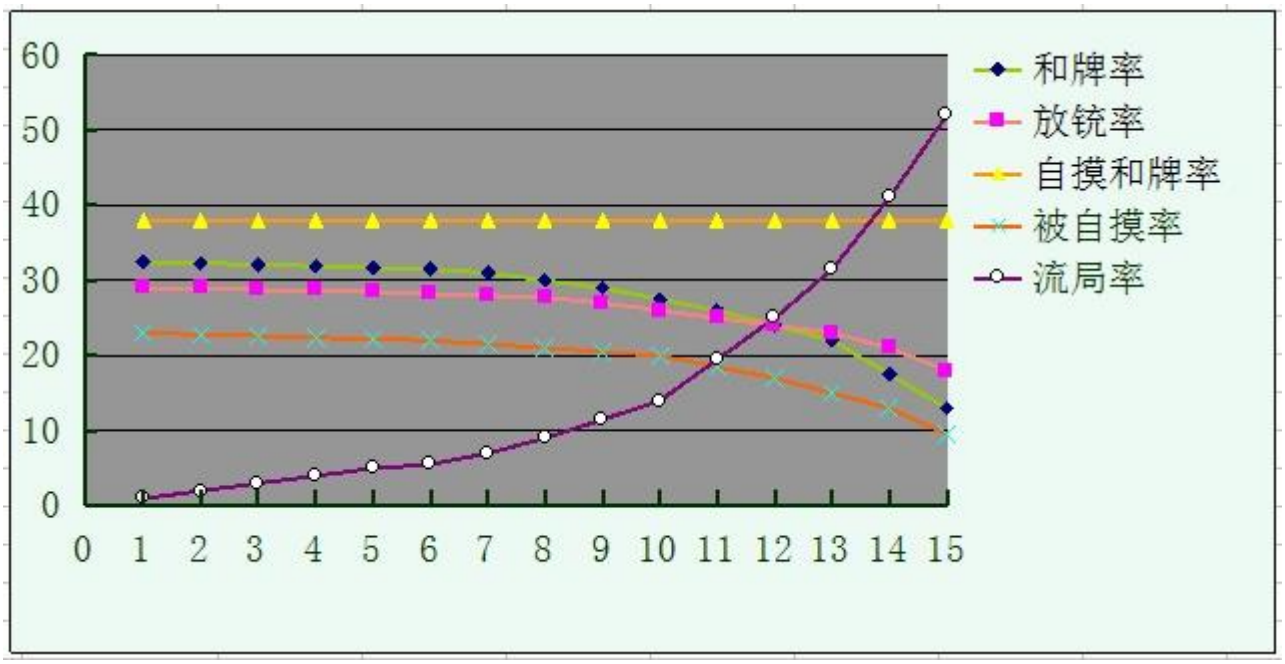


图7：切放铳率10%的牌进行胜负时，嵌张追立的期待度

用同样的方法来考虑，嵌张追立的情况下，在第12巡和牌率放铳率基本是一样的，因此能够进攻的判断标准就是要有与对手一样的打点。

当然，以上说的“判断标准”在数学上是不严密的。因为我们牵强地把进攻与弃和时的被自摸率忽略不计了，也没有考虑自己拿出的立直棒。因此这要作为一个目标还是根据实际情况来使用。比如嵌张听牌的 NOMI 手牌在第12巡面对子家的立直也不能切危险牌了。这个大家可以先记住。

结论：

大家首先从标准的判断下手吧。

来练习一下吧

那么，我们就来以这个判断方法来练习一下吧。能够学会这个的话，那么你的攻守判断就会非常正确了。

在第10巡，面对亲家的立直，如果要切掉安全牌两面追立需要多少打点？大家结合前面的图表想想。亲家的立直平均打点为8500点左右。

根据图4，在第10巡的和牌率为47%，放铳率为16%左右。和牌率是放铳率的3倍。因此攻守判断的标准即是否至少有对手1/3的打点，大家可以把它想象成是否进攻的分歧点。亲家立直的平均打点是8500点（这个只有背下来），1/3的打点即2800点左右。算上亲家拿出的立直棒，自己的手牌至少要有1800点以上。这与正确的计算结果相一致。（正确的计算结果为需要2859点，算上立直棒需要1859点）有点麻烦是吧，那么大家再来练习一次吧。

这次的场况是第12巡面对子家的立直，切危险度为10%的牌良形追立。大家看图6就可以了。和牌率为39%、放铳率为22%。子家立直的平均打点为6000点，6000点的22/39，即大约需要3385点。算上对手的立直棒，即2400点左右。正确的计算结果是2785点，还差得不多。不要说2400点，就是门断平的手牌（还可以期待一发和里宝牌）判断也是很绝对

的。门断平的和牌点数在第12巡两人进攻的情况下有6000点的收入（大家可以参照第二章“中后盘先制立直有多有利”章节），结果是压倒性的进攻有利。

有些细小的比如100、200点左右的误差其实并没有什么特别重要的影响。

麻将中自己的点数是随着役增加而“翻倍计算”的，所以攻守的判断很多时候分的非常清楚，细小的差距是很少见的。这就是这个判断标准可以确实使用的理由。“这个点大概就是攻守判断的分歧点，高于这个点就该攻击、低于这个点就该弃和”，一眼能够下这种判断的能力是很重要的。

总结：

如果学会了标准的判断你就变强了不少

良形听牌时面对对手的立直可以进攻的打点

这一节，我们不再以打点为目标，我们根据计算的结果来判断一下面对对手的立直能够进攻需要在什么样的巡目。

虽然各种条件可以进行组合计算，但是每多一个条件其组合就会成倍的增加。因此面对一般打点的立直，我给出了6个以良形、愚形；立直与否；牌的危险度；亲子关系为条件的图示。

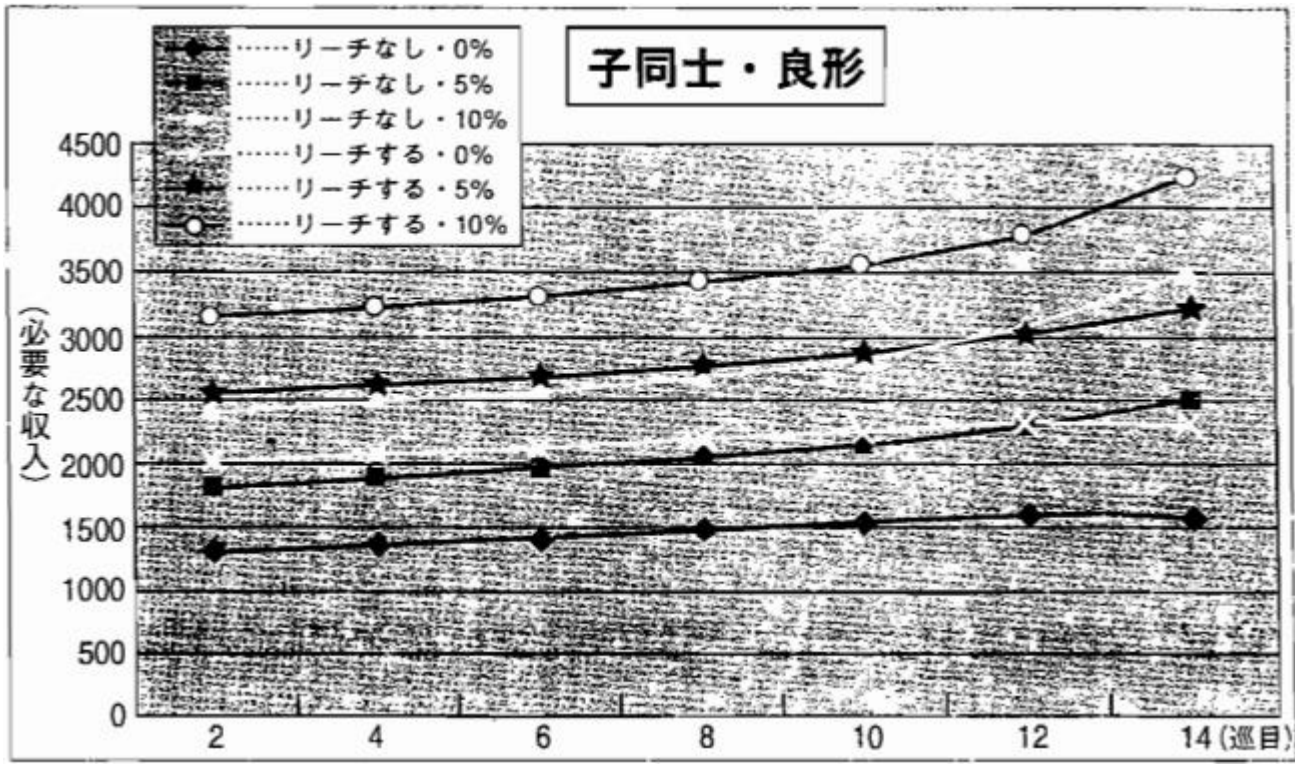


图8：同子家，自己良形追立所需打点图表

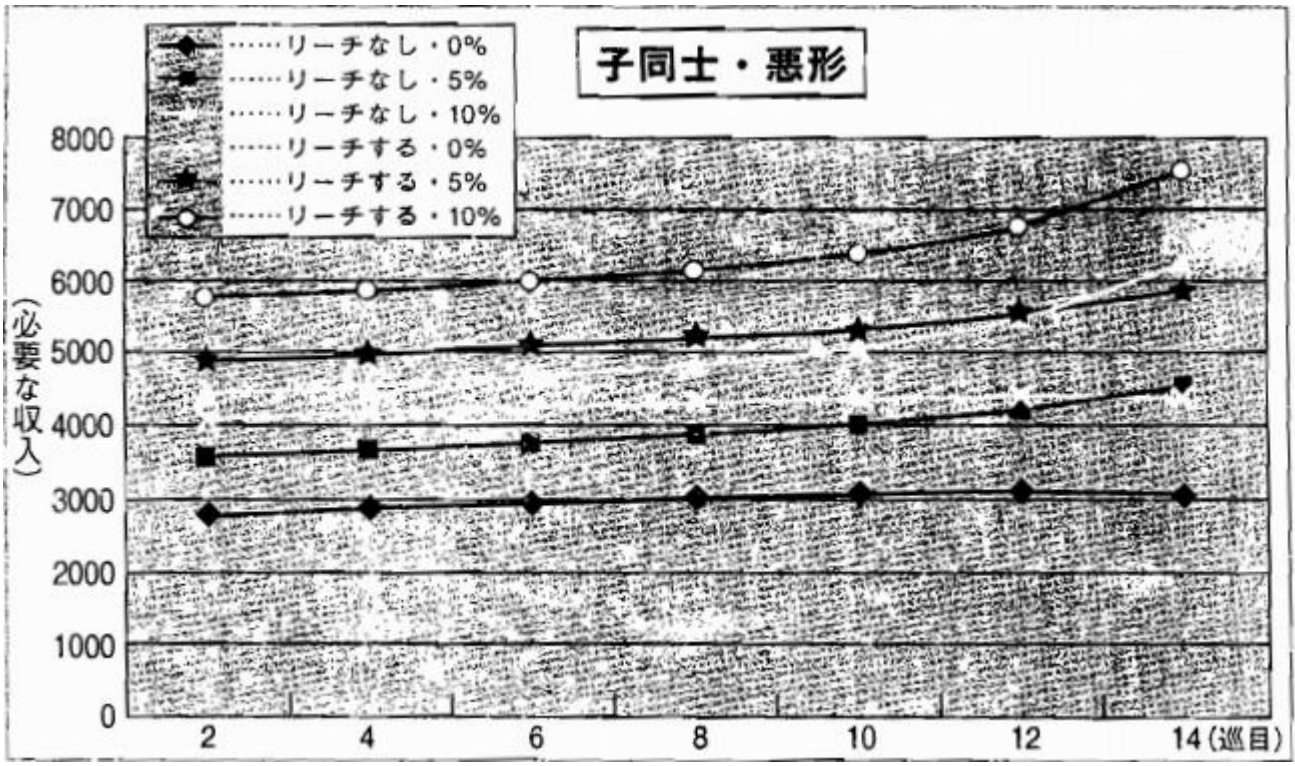


图9：同子家，自己愚形追立所需打点图表

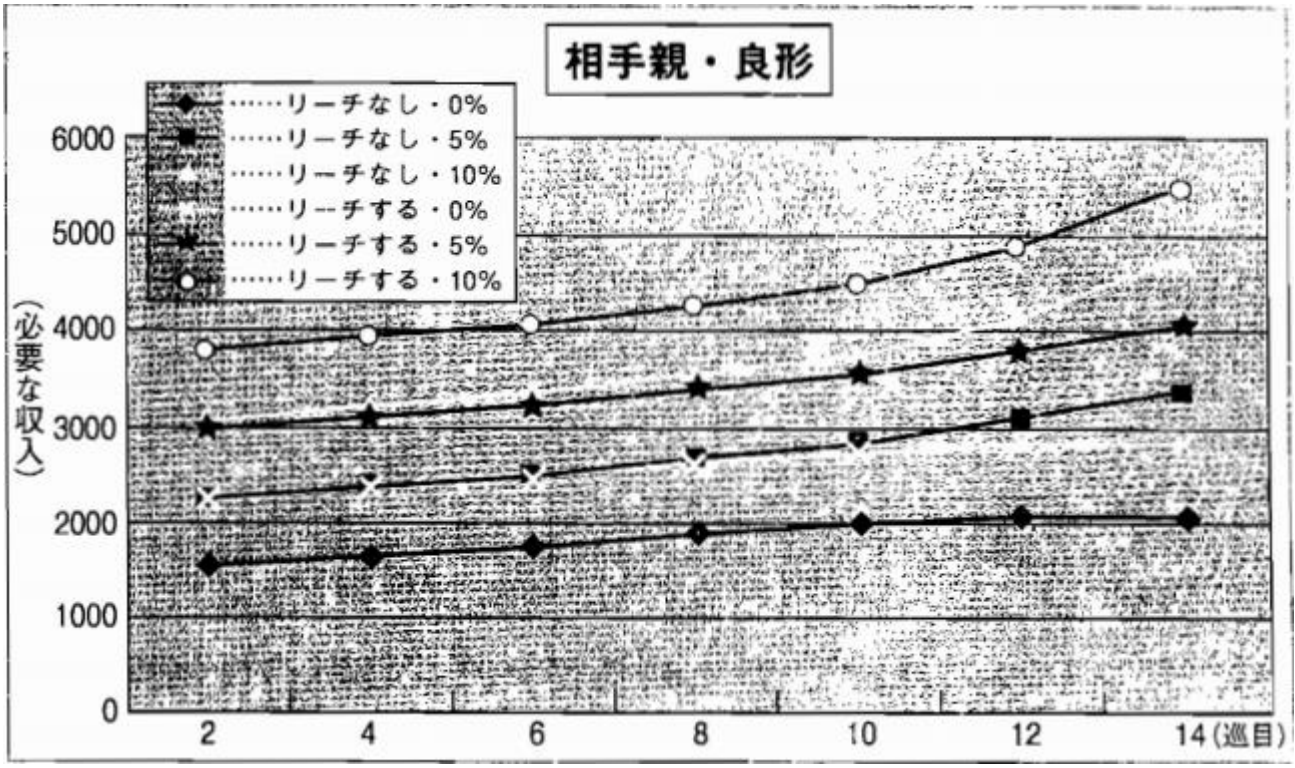


图10：对手亲家，自己良形追立所必须的点数图表

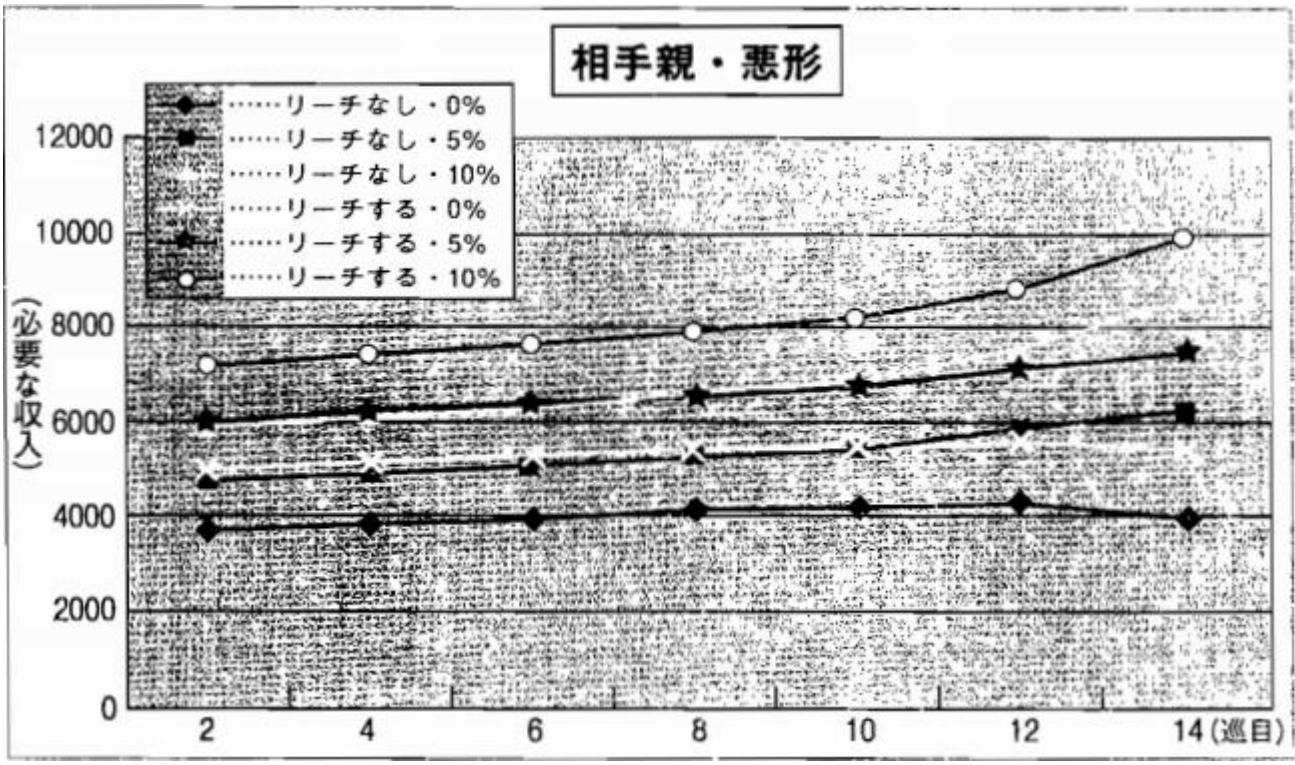


图11：对手亲家，自己愚形追立所需点数图表

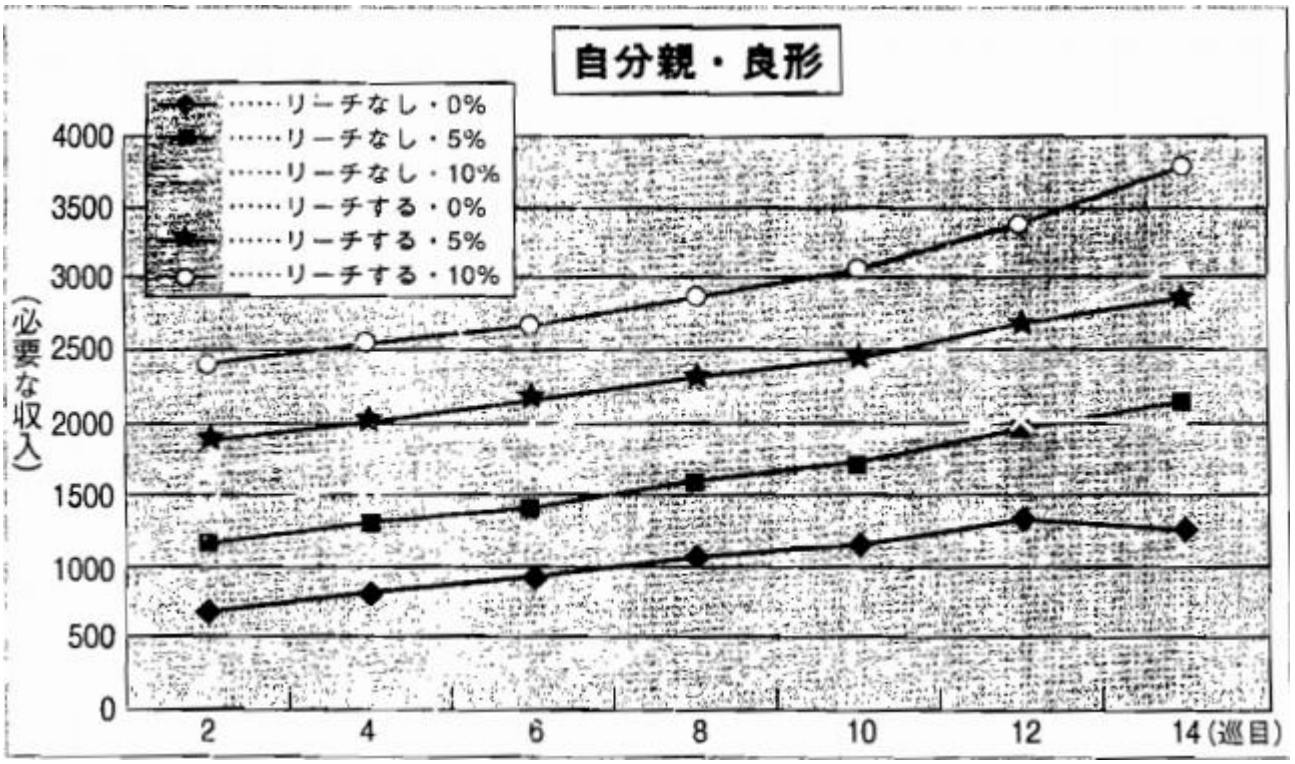


图12：自亲，良形追立所需打点图表

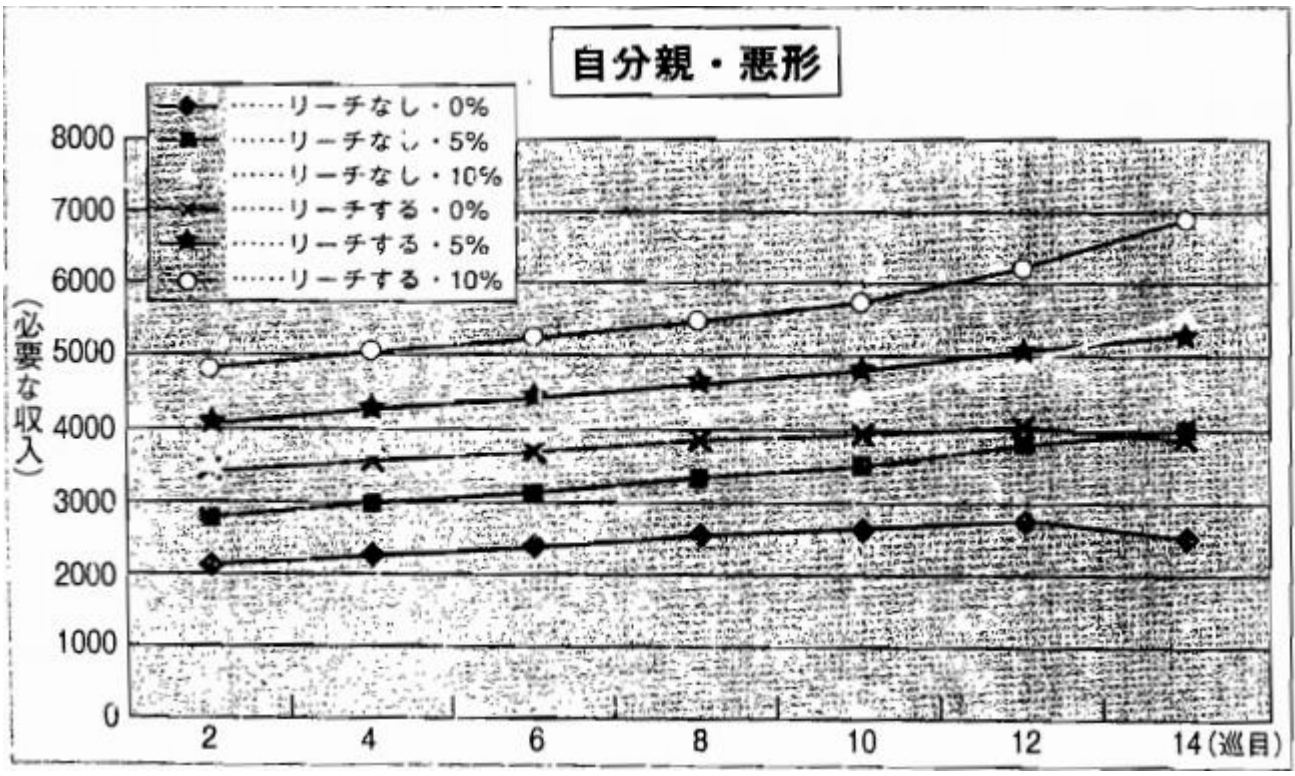


图13：自亲，愚形追立所需打点图表

在这里我就提出几个结论化的东西。

在序盘的第4巡，基本上不管什么样的条件下，有对手的立直棒的收入，两面听牌的话都是可以进攻的。

在第10巡左右，切10%左右的危险牌，拿立直 NOMI 的手牌与亲家的立直对攻是不利的。除此之外，两面听牌基本上是可以追立的。如果你是一个 NOMI 手牌，切危险的456进攻是很苦的。

第14巡的话情况就更糟了，如果是切安全牌追立基本没问题，如果是切10%的危险牌且自己是 NOMI 手牌，面对亲家的立直我建议还是不要对攻。

从这6个图示大家可以看的出来，立直宣言牌的危险程度左右着我们的攻守判断。

总结：

序盘的良形听牌，只要对手的牌不是非常大都可以进攻

第10巡的良形听牌，是否有对手1/3左右的打点是判断的分歧点

第13巡的良形听牌，是否有对手一半的打点是判断的分歧点

愚形听牌时面对对手的立直可以进攻的打点

愚形确实是要比通常情况下难受一点。特别是和牌率本来就不高，还要拿出1000点立直棒去追立的时候。很多时候你的损失可不仅仅只是那1000点立直棒。

同样的，愚形听牌的时候可不像良形听牌那样“一口气决胜负吧！”那样有利的。

总结：

愚形要对攻，即使是在第6巡，没有对手打点的2/3都是很不利的

在第12巡要愚形追立，自己是亲家是包括立直要2翻，自己是子家则包括立直要3翻
如果打点有满贯，即使是第15巡也还是能够进攻的

从一向听开始进攻可以吗？

在此之前的判断都是建立在自己已经听牌的情况下进行分析的。那么现在我们来考虑一下，如果有人立直的时候，自己还是一向听的话怎么办？在这样的情况下，收支会随着每一巡听牌概率的变化而变化。

手牌 A：

手牌 A 的听牌进张为 这4种牌，一巡能够听牌的概率大约是10%。这种情况的收支就如图14所示。与之前的图示都不同的是，和牌率比放铳率还要低。

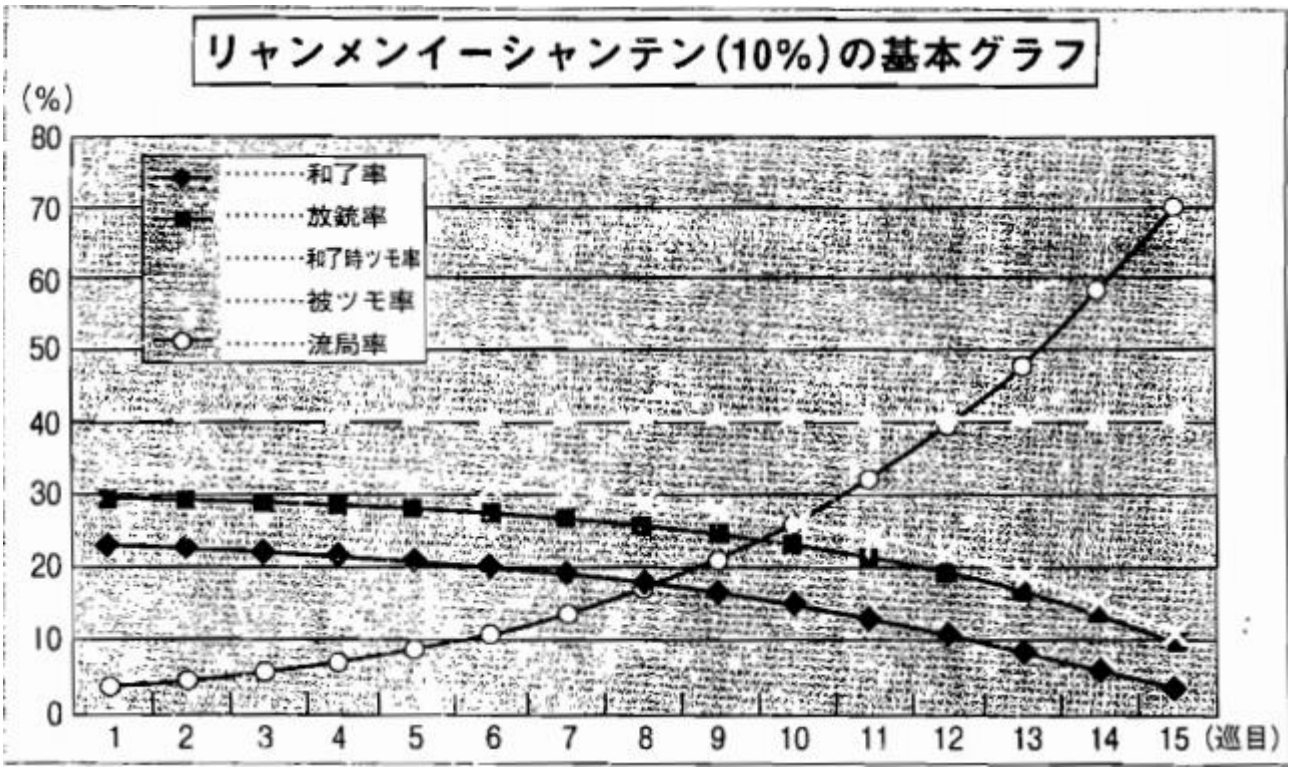


图14：两个两面进张的一向听手牌与别人胜负的期待度

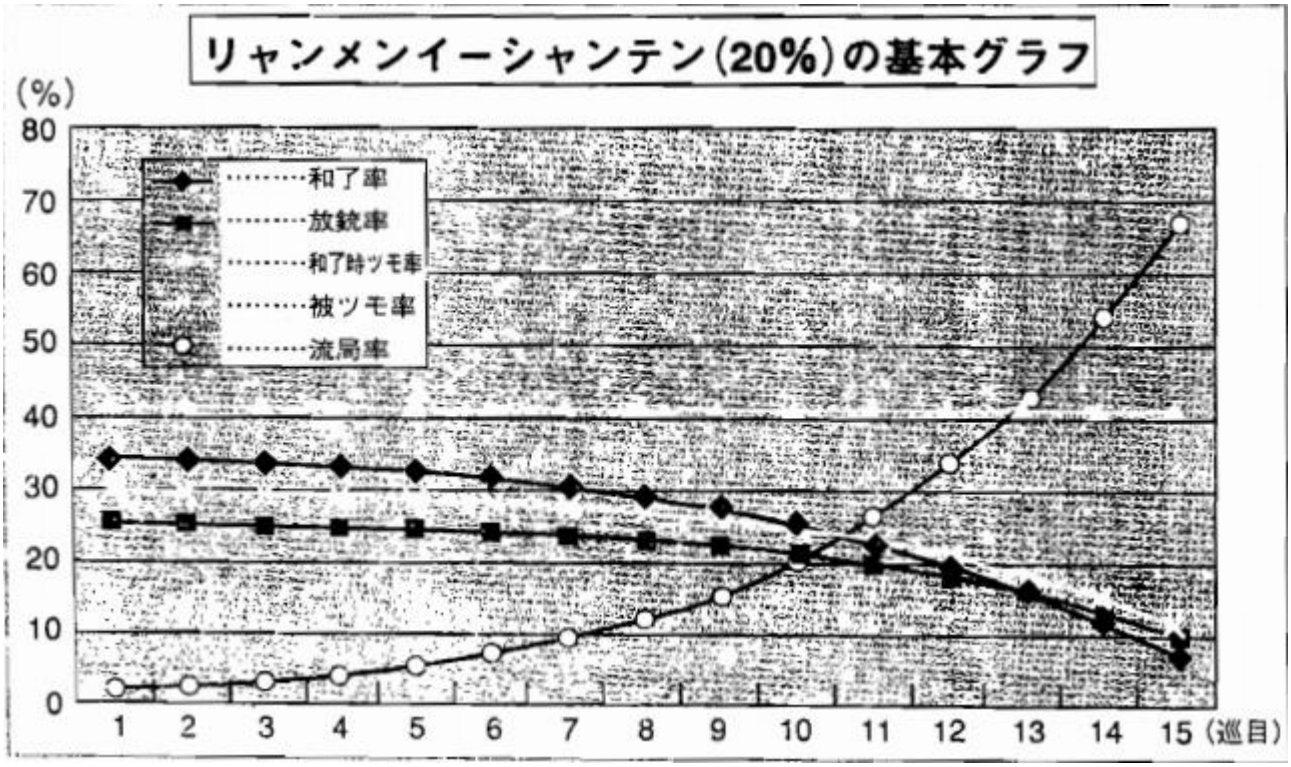


图15：两个两面进张的一向听手牌（进张非常多），与人胜负的期待度

如果现在是第12巡，自己的手牌只是一巡能够有10%听牌概率的一向听。有一个子家已经立直。我们来算算能这个时候切掉一张7%左右放铳率的危险牌维持一向听能够划得来所需要的打点吧。

即使这张牌通过了，从图示上面来看，自己的和牌率只有11%，放铳率是20，被自摸率是22%，弃和被自摸率是26%。根据判别式，所计算出的结果显示没有18000点的收入都是不可以进攻的。即使不考虑“7%的危险度”，也至少需要16000点左右的收入才行。

2个两面的门清一向听与子家的立直对攻是不划算的。这也就说明了先制立直的有利性。

手牌 B：

我们再来考虑一些条件更好的情况吧。手牌 B 的听牌进张为 这8种牌，一巡能够听牌的概率有大约是20%。顺便说一句，这里所说的20%的听牌概率，同样符合进张搭子能够吃的情况。

想这样的牌，切一张7%的危险牌维持一向听能够划得来的打点经过计算是7000点左右。

进张如此多的手牌，而且还是在第7巡这种离流局还有很远的巡目。没有7000打点的手牌都是弃和比较好。这确实有太不合理了。

这个例子就告诉了我们，日麻中一旦被人先制听牌，大多数情况都是弃和会更有利。而且自己的对手还有3个人，所以有将近一半的对局我们都在弃和。能够成功“兜牌”自然

好，但是如果你切危险牌而把一向听变成两向听就是很悲剧的事情了。想要进攻就进攻到底；想要弃和的话也要弃和到底。

本书所采用的是没有加入赤5包牌的规则。如果加入了赤牌，则平均打点会有所上升。所以更加要求自己要有一定打点的手牌才可以和对手对攻。

嘛，这也是没有办法的。麻将就是这样的游戏，如果觉得老是弃和不爽的话，那么只能自己速速听牌了。

总结：

一向听的手牌，如果自己的手牌不是非常好，对攻是有损失的

两向听的手牌要对攻，除非是能够自由自在吃碰的清一色或者没有安牌、ALL LAST等特殊的情况

副露手牌如何估计？

到此为止，有关估计对手的打点。我们已经说了，亲家立直一律当做8500点，子家立直一律当做6000点。

除了立直之外，还有副露或者默听的情况。尤其成问题的是副露的手牌。由于难以判断副露的手牌是否听牌，因此如何估计其打点是非常重要的。

在副露的情况下，我们需要考虑的因素有对手听牌的概率、放铳的点数以及现在要切的那张牌的危险度。

具体来说，比如他家听牌的概率是50%，如果真的听牌了，切某张牌放铳的概率是20%，打点为子家满贯8000点的话，那么就相当于8000*0.5*0.2=800点消费。

那怕有时候估计出来的数值很高，不过自己的手牌是一个满贯的一向听，像这种本来其期待值就比较高的情况，切一张危险牌也没什么问题。

那么同样的，对手如果是2600点的手牌则就是相当于260点的消费。260点的期待值能够改变攻守判断的情况几乎是没有的（比起这260点，是否立直的1000点点棒要更加重要一些），这260几乎可以无视掉。需要警戒的有亲家的双东碰、混一色、对对、DORA3等情况。

对于副露的判断影响较大的因素就是“高打点是否已经确定”以及“是否听牌”。

场上1张 DORA 都没有出现的情况下，对手的手中有多少 DORA 也还弄不清楚。如果情报不确定，那么就把看不到的 DORA 当做平均分配到对手以及山牌中了。像混一色、对对、DORA3等高打点确定的方向去考虑还是比较保险的。因为 DORA2或者高打点的役是大家都想做的，所以麻将果然最强大就是先制攻击，像役牌速攻，对对等是非常常见的。如果太过在意他家的动向，自己的速度就会慢下来。

再来说说听牌概率吧，即使是混一色，2次、3次副露也都不一定就听牌了。在这里，我给出一些统计的数据。

	0~3巡目	3~6巡目	6~10巡目	10~13巡目	13巡目以降
1 フーロ時テンパイ率	0%	4%	15%	31%	53%
2 フーロ時テンパイ率	2%	15%	34%	54%	70%
3 フーロ時テンパイ率	0%	51%	71%	82%	87%
1 フーロ時 1シャンテン率	11%	29%	48%	51%	39%
2 フーロ時 1シャンテン率	35%	53%	52%	40%	27%
3 フーロ時 1シャンテン率	0%	44%	27%	17%	12%

表1：对手副露时的巡目与副露听牌率

表1是听牌概率与巡目以及副露次数的关系表。副露数越多，听牌概率也就越大；巡目越深，听牌概率也就越大，这是理所当然的。大家要记住表中重要的部分。比如第12巡染手的对手碰了发、碰了中的情况下，他的听牌概率大概有54左右，大概一半的概率呢。

序盘3副露、中盘2副露、终盘1副露都是大约50%的听牌概率，大家可以把这个记住。面对混一色，假设危险牌有10种左右，那么你要切的那张牌是在序盘3副露、中盘2副露、终盘1副露的情况下的话，即8000*0.5*0.1=400点。这就相当于400点的支出期望。（这只是假设对手只听10种牌中的一种，如果是2种的话就会是2倍了）

如果自己的手牌是2000点的打点，那么面对400点的支出期望还是可以对攻的。但是，这400点支出期望指的是当前状况下的支出期望，毕竟自己还并不能100%的和牌，因此要小心不要总是用同一个标准来进行判断。

另外，这个表还应该注意的地方就是最后鸣牌的瞬间听牌的概率。由于后面的自摸进张的可能性很大，所以这个数值大家高估一点才是比较保险的。

接下来再说一下默听，无视这个东西是最好的。首先默听是否听牌时不确定的；另外打点有没有立直那么高也不确定。默听，尤其是高打点的默听的概率，在任意的一个第12巡的情况下连10%都不到。假设某张牌的危险度为20%，经过计算其期待支出值也不过160点而已。这和形式听牌的优点相比要少太多了。要推测默听的听牌概率实在是太困难了，要使用有效的应对战术也很难，所以最好的应对方法就是无视。当然，如果是“不放铳就是 TOP”或者“形式听牌很困难”等情况还是果断弃和比较好。

总结：

序盘3副露、中盘2副露、终盘1副露都有大概50%的听牌概率

默听基本无视

应该扣住 DORA 字牌吗？

当有人很明显地在做混一色（或者清一色）的时候，我们应该扣住字牌吗？

从结论上来说，扣牌是错误的。

包括自己在内，如果谁把这张字牌打了出来，对自己手牌速度的影响只有那么一点点。然而，随着巡目的深入，这张字牌可能摸到一对，也很有可能成为炮牌。特别是在序盘，扣牌几乎是没有好处的。

要活用扣牌的技术其实只有“扣切”了，也就是自己基本已经放弃和牌的时候（而且他家同时也要扣牌）扣牌才可能有效果。

另外，他家距离听牌越近，对自己并不一定就是一件坏事。有人立直的时候，自己已经弃和。这个时候其他家在进攻与弃和的选择中，他家继续进攻对自己是有利的。

将这些情况包含进来，扣牌会导致自己与被扣牌的一家速度下降，对剩下的2家就会有利。这可不是一个好的战略。有不幸的事情，大家3人一起分担才是正确的。

巡目	鳴く確率	その場合の和了率	ロンされる確率	アガリ発生率	自分の失点指標
1	3.2%	46%	0.0%	1.49%	0.56
2	4.1%	43%	0.0%	1.75%	0.66
3	5.0%	44%	0.0%	2.22%	0.84
4	6.4%	41%	0.0%	2.65%	1.02
5	7.4%	44%	0.1%	3.38%	1.35
6	9.2%	45%	0.3%	4.48%	1.90
7	9.7%	41%	0.4%	4.35%	1.88
8	10.0%	41%	0.7%	4.79%	2.23
9	10.0%	37%	1.1%	4.78%	2.47
10	12.0%	38%	2.0%	6.60%	3.75
11	9.9%	36%	2.6%	6.13%	3.91
12	12.0%	39%	2.0%	6.66%	3.74
13	11.0%	37%	4.2%	8.29%	5.75
14	10.0%	23%	4.7%	6.99%	5.55
15	10.0%	26%	6.0%	8.56%	6.94
16	8.8%	10%	7.9%	8.75%	8.20

表2：切 ，巡目，对手的举动与自己失点的指标

为了便于大家参考，我给出一个有关扣牌的统计数据。表2是以东场的子家在某一巡切掉一张生牌的东为条件，被亲家鸣牌的概率、亲家的和牌率的统计数据。其中的失点指标指的是与自己失点的关系程度。

从表中可以清楚地看到，失点指标随着巡目深入在不断的增加。所以要选择一个时机切字牌（这个数据是统计的东，其他字牌是一个道理）的话，第一打是最好的。这在统计学与理论上也是不用多说的。第一打打出 DORA 字牌，如果被碰了那是没有办法的。如果扣到第5巡再切，被鸣牌概率就会变为2倍。因此切的时机不同，其差别也是很大的。

如果一开始就弃和的话，那就是另一回事情了。尽早切掉自己用不上的牌是让对手也没法用上这张牌的一个诀窍。

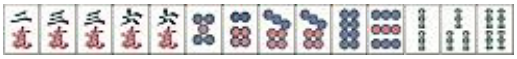
总结：

不要扣住字牌

如果害怕对手碰某一张牌，那么就在第一打把它切掉吧

难以和牌的安全策略还是容易和牌的危险策略？

手牌 C： DORA：

手牌 D：  DORA：

序盘~中盘的时候，亲家立直了。自己的手牌如手牌 C 听牌了。 是无筋的危险牌，而 是安全牌。这个时候应该切掉什么牌呢？答案是应该切掉 。

那么再来看一个问题，同样是亲家立直的情况下，自己如手牌 D 听牌了。 是安全牌，而 是无筋的危险牌。这个时候应该切什么呢？

答案是应该切掉 。两个问题的答案都是切掉危险牌，从而提高了自己的和牌概率。

如果切掉安全牌的话，只能保证这一巡是安全的，但是到终局还要花上数巡的时间。在这数巡中，有可能还会切掉几次危险牌。一开始不切危险牌，不仅降低了自己的和牌率，从结果上也增加了自己的放铳率。但是切一次危险牌能够形成更容易和牌的听牌形。从结果上来看攻击和防守都兼顾到了。

但是，如果是真心想弃和的话就是另外一回事了。先切 或者 默听，摸到危险牌的话就缩卵，这在战术上是可行的。如果手牌 C 和手牌 D 一张 DORA 都没有的话，那么这个选择又是正确的了。

总结：

切危险牌选择更加容易和牌的形才是攻守兼备的

第四节 胜率的最大决定因素 弃和的技术

最重要的技术——弃和

麻将最重要的技术就是弃和。弃和既是最重要的，也是最容易体现技术差距的东西。

麻将其实就是尽可能的得点，同时尽可能的防止失点的游戏。虽这么说，但是大半的牌局中我们都不能增加得点。因为对手有3个人，自己每局都和牌是不可能的。从结果上来看，麻将的所有对局中有将近一半的对局都是在弃和。

因此，在不能够有效得点的情况下，降低眼前的风险是很重要的。然而很多人都对降低失点并不抱什么热情。

弃和，就是要不惜拆掉已经做好的手牌的行为。由于不在乎得点，所以也就不用向前推进手牌。因此也就没有和牌时的爽快感。但是，大量数据的统计表明，弃和的技术是否高超占据了麻将实力的相当一部分。

在这里所说的弃和，和完全弃和是一样的。指的是在有人立直的状态下，或者感觉有人听牌的时候不惜拆掉自己的手牌来避免放铳的行为。一边切掉比较安全的牌，一边向着和牌前进的“兜牌”并不包含在弃和之中。

有人立直的情况下，有的人以“自己弃和被自摸的话，估计保不住 TOP”为理由而在距离听牌还很远的状态下去进攻，这是错误的。平均下来看，实际上降低立直者收入的最好的策略就是3人都弃和。如果一个人觉得“被自摸了就糟糕了”而去无谋地进攻，只会增加立直者的和牌率以及降低剩下3人获得 TOP 的几率而已。

“什么时候应该弃和”已经在上一章讲过了。那么在这一章就要讲“如何弃和”。这是非常重要同时也是迄今为止有关麻将的书中没有明确谈及的内容。

不要去读牌

弃和的一个前提，就是不要去读牌。从对手的舍牌中是不能读准牌的。

许多人都认为，自己读不出牌是因为自己的技术不够。实际上并不是技术不够，而是就算技术再怎么好也是读不准牌的（正确的说法应该是读牌读不到一定的精度）。所以说什么一下子从对手的舍牌就知道对手听什么只有在漫画或者幻想的世界中才会出现。

当然，有关对手所听牌的情报我们还是能够获得许多的。点数状况以及切牌顺序等判断材料还是可以例举几个出来的。比如对手是裸单骑听牌，如果他听字牌就能够达到跳满，听 就只有对对 NOMI 的话，自然已经切掉了2张的 显然不太可能是他的所听牌。这样的读牌还是很合理的。

除了以上这种极端例子之外，读牌是很难能够独当一面的。很多时候我们都没法验证我们的读牌到底有多准，能留下印象的往往只是我们读准了的时候。

实际上，到现在为止我还在把读牌当做是一种“技术”来写，但却又不是值得称得上是技术的内容。在许多特别的场合，人们常说“……是……所以很危险”、“……是 ONE CHANCE 所以比较安全”或者“考虑到对手的舍牌顺序……”读牌实际上是没什么体系的东西。

所以说我将选出一部分特定的例子进行检讨，正是因为他们的错误，我们才会得出错误的结论。

总结：

麻将中最能体现出差距的就是弃和

麻将是有一半时间都在弃和的游戏

从舍牌是不能准确读出所听牌的

牌的危险度

那么，既然我们不能读牌，那么我们要怎么来弃和呢？实际上非常简单。虽然我们不知道对手所听的牌，但是找到安全牌却并不是那么的难。

最容易找到的安全牌就是现物、对手在下一次手切之前所通过的牌或者筋、字牌等从“牌的组合上相对安全的牌”。

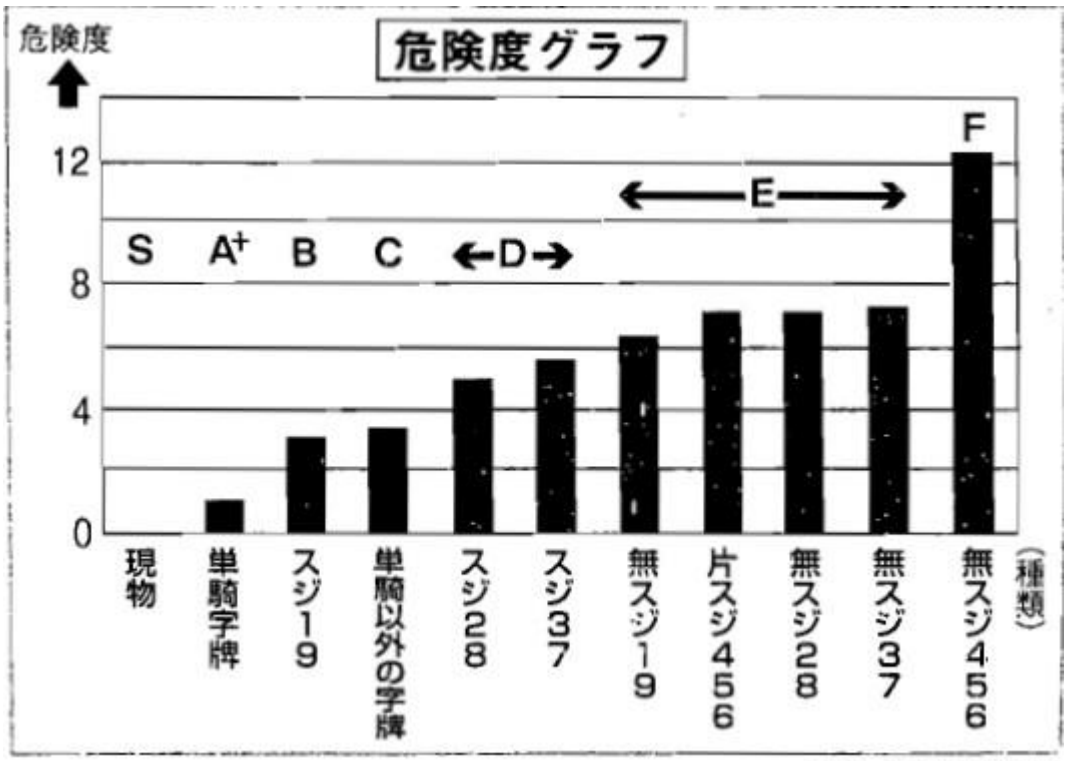


図1　危険度グラフ

图1是根据实际考察所得出的弃和时牌的危险度图表。这个图表是面对立直所做成的表，面对副露等牌组合上的安全度也可以用同样的道理来考虑。

把这个图表的顺序牢牢记入脑中是学习弃和的第一步。详细的数据可以不用记忆。重要的是各种牌的顺序。这个表示了各种牌危险度的表一定要反复的去记忆。

记住了顺序，下次你就可以在手牌找出危险度最低的牌。以后就需要开始观察3家的舍牌从而找出安全牌的训练了。

表1　安全度序列

像这样，不管面对什么样的立直，从危险度最低的牌开始切就可以了。这就是弃和技术的核心。

还有一点，实战中面对对手的立直或者副露，哪一张牌之后的牌是通过的有必要好好地记住（副露的情况即有手切就要将状况重置）。

各种要素的影响

下面我们来看看在寻找安全牌的时候（通常大家都叫做读牌，正确的说法应该叫做寻找安全牌）各种要素的影响。这些要素和我们常说的有些会相当的有出入。

1.里筋

无视 OK。详细的会在后面说明。

2.间四间

无视 OK。详细的会在后面说明。

3.立直宣言牌旁边的牌

无视 OK。详细的会在后面说明。

4.宝牌

宝牌如果是2~8的数牌，其危险度会在1.2~1.3倍左右。宝牌是幺九牌的话危险度会是1.7倍左右。宝牌是 的时候， 的放铳率有1.5倍左右。由于宝牌对打点的加成，其安全度顺序要下降2~3个等级。如果想切的牌是宝牌，那么危险度还是非常高的。

宝牌周边的牌，放铳率是普通牌的1.1倍左右。由于宝牌周边的牌能和宝牌联系起来，所以安全度会下降1~2个等级。宝牌周边的牌也是比较危险的。

5.One Chance

比无筋的牌要安全，但比起有筋的牌安全度要稍差那么一点点。

6.Double One Chance

比有筋28、有筋37要安全一些。

7.壁（No Chance）

4张 都已经可以看到的情况下的 ；4张 都已经看到，切对手切了 时候的 等等不可能是两面听牌的情况，这个和筋牌是同样安全的。而且如果是旁边的牌形成壁的话，也不可能是嵌张听牌。这比筋牌还要安全。

8.暗刻与暗刻筋牌

危险度多少会有些增加，但是安全度也下降不到一个等级。很多人都认为暗刻非常危险，实际上并不是这样的。

9.舍牌的外侧

比如在序盘（第5巡以前）有人切了 情况下的 ；切了 情况下的 。这种情况下的 与 要比普通情况下的危险度要低60%。像这种在比较早的阶段切掉的牌，这张牌向外侧数1的这张牌要比通常安全1~2个等级。不仅仅限于第5巡以前所切的牌，一般情况下舍牌向外侧数1的牌是比较安全的。虽然没有筋牌那么安全，但是没有安牌的时候可以用。

10.奇怪的舍牌

如果有人的舍牌给你有他在做国士、四暗刻、七对子或者全带等特殊的手役时。那么他的舍牌中筋牌、字牌的安全度就会下降，但是安全序列的顺序并不会有特别大的变化（比如456打出了3种以上的立直）。有时候我们会疑神疑鬼，有“那一家可能在做七对子”等想法。但是读取本身发生概率就不大的事件要在数学上给出一个理由是很困难的。反正牌的安全度顺序没有变，因此也不用太过在意。

万事俱备！弃和体系

根据以上的总结，面对立直的弃和最最重要的就是“危险度表”。其他需要稍稍注意的就是“宝牌”、“宝牌周边”还有就是“早巡舍牌的外侧”（虽然 No chance 也很有

效，但是能见到的时候不多）。其他因素的影响都有一定的误差。

在寻找能够通过对手立直的牌的时候，考虑过多的因素往往会带来失误，所以考虑的要素应该要尽可能的少。后面我会详细地讲解里筋、立直宣言牌的周边所带来误差。考虑这些因素正是失误的源头。

只要能够把这个原则记入脑中并且好好地运用，就能够使自己的放铳大量减少，结果上自己的胜率也就会有相当的提升了。

总结：

危险度表的顺序要记入脑中

宝牌及其周边是危险的

早巡舍牌的外侧比较安全

其他的因素都会带来一定的误差

弃和的考虑方法

那么，弃和的一个心理前提就是不要在意结果上的放铳。这是非常重要的。例如有时自己特地将面子拆了，切了一张比较安全的牌，结果自己运气不好正好放铳了，也就是弃和失败。

有些人会觉得这非常丢脸。你说要是自己进攻放铳了那是没有办法的事情，但是自己已经弃和了还放铳那真是无药可救了。有这种想法的大多是比较喜欢精神论的人。有些人觉得给那些“明显的引挂”放铳的人很弱（但是这种‘明显的’本来就是不可能的）。大家千万不要被这种说法所动摇。

弃和失败是时有发生的，有时候确实会对一些“明显的”的情况放铳。但是从长期来看，能否根据危险度表来进行正确的弃和与成绩有着直接的关联。对于1次的结果过于在意是学不到正确的方法的。我们需要把偶然的东西看做偶然的勇气。我们没有理由随便为偶然的东西寻找一个解释。

弃和要快、准，失误是不能允许的。这里所说的失误并不是指放铳，而是不根据统计的结果，仅仅靠自己“读牌”或者单纯地根据危险度表来切牌。

推测对手所听牌的“读牌”，只是根据当时状况的一种想象。去推测对手所听的牌就会打乱危险度表所应该遵循的顺序。危险度表是根据大量实战牌谱中的立直并通过实际测量所制作出来的，所以它有着相当的可信赖程度。除了被长期性地证明了的能够推测的“正确的读牌”的情况之外，其他情况是无法根据舍牌知道对手听什么的。读牌只会干扰自己的判断。现在正在读本书的朋友，现在你们就站在通往一眼就能看出对手所停牌的超能力道路与通过适当的方法提高自己胜率的分岔路上。

副露的弃和

面对副露的弃和，牌的危险度表基本上是相同的。但是，副露弃和有一些特有的判

断。

面对门清，我们没办法知道对手的搭子是哪个部分，也无法知道对手哪个搭子已经完成了。而且门清对子的有利性低下， 这种牌会在比较早的时候切掉 是比较常见的。因此，我们最多也就知道比较早巡打出牌的外侧比较安全，对手在做手役的时所流露出的情报基本上没有。

与此相对的副露，剩下的手牌与所听牌的候补就比较容易读出了。染手和对对的舍牌大多数情况下都会有异常，所以很容易就能够看出（在序盘切出一张所染花色的牌其染手的地概率就会下降六分之一）。门清基本上不会出现的456啪啪地切出来在染手的时候是很平常的。

即使不是染手或者对对的副露，能够读牌的材料也是比较多的。由于副露可以碰，所以对子的价值会比门清要高。“成团的搭子”是不会那么轻易就切出的。其需要的牌的周边部分总是会被更晚切出（比如副露的时候， 这样的形肯定是不会先被切出的）。由于还可以碰与吃，所以就更是如此了。面子候补中的哪个部分已经完成就变得比较明显了。

最终的结论就是，“舍牌周边的牌没有排列的附近”、“最后副露打出的牌的周边”、“容易形成双碰的生牌”等等是比较危险的。副露的时候想要听其他情况的牌是比较困难的。

另外，对于双碰，数巡前曾经通过的牌；对于两面或者嵌张，数巡前上家曾经通过的牌都是相当安全的牌（因为如果它需要这张牌，在上次打出的时候就应该会碰或者吃了）。

这是由于这样的性质，面对副露需找安全牌要比立直容易太多了。面对染手只要不切其染手花色的牌就可以了；面对对对就尽量切见得比较多的牌。面对断幺或者役牌，早巡舍牌的外侧（特别是相差1的外侧牌）是相当安全的。

其他需要留意的地方就是副露的双碰听牌要比门清多一些。

总结：

弃和失误不要在意

面对副露比较危险的牌是“舍牌周围没有覆盖的区域”、“最后的副露所切牌的周边”、“生牌”这3种。

弃和到底的可能性

是否弃和会随着能否弃和到底的可能性变化的。比如自己没有一张实实在在的安全牌而去弃和是没有任何好处的。3副露的时候手里只有4张手牌，此时自己是两面听牌。面对第六巡的立直而去拆掉手牌也不是一个好的选择。这样的选择不但不能降低自己的放铳率，还只会降低自己的和牌率。

有这么一个说法，手上只有3张安全牌的情况是不能弃和到底的。这个说法太过于单纯了。判断能否弃和到底的一个要素就是安全牌是会增加的。门清状态下，大概一巡有50%的概率增加一张安全牌。毕竟还有他家切出危险牌、立直的人自己为我们增加现物、自己摸到安全牌等等各种可能性（自己的手牌比较少的时候，以上情况的概率都会降低）。因此能否弃和到底绝对不是指手上的安全牌否够撑过剩下的巡目。

从统计的数据平均下来看，立直的手牌有一半以上都是在立直之后6巡以内和牌的。因此如果自己是门清状态的话，有2~3张安全牌差不多就可以弃和到底了。

手上基本都是危险牌但又想弃和的话该怎么做呢？如果是在危险程度相当的牌中选择的话，基本上都是遵从“其中一张通过，那么另外一张也能够通过”这种能够增加安全牌的原则。有暗刻的话就拆暗刻、立直者切了 ，那么就切 。这种让安排增加的方法怎么有和税金不正当流通一样的感觉，反正这也是一种战略。

拆对子也是可以的。虽然常常有“刻子理论”的说法，但是也比连续切两次危险牌要好。实在是没有安全牌并且安全牌也没法增加的时候，切牌的优先顺序就是暗刻→对子→远筋。

----------弃和的技巧

弃和的技巧，是指同样是现物，要先切掉将来可能会成为危险牌的牌（如果想兜兜牌，那就是另外一回事了）。简单的说就是要先切掉中间的牌以防其他对手的追立。

这样一说也许有些人会觉得有点矛盾了。前面的文章说到过，自己的手牌能够形式听牌，越是接近流局，那么尽可能的争取形式听牌会比较好。通常情况下，有人立直那么这一局流局的可能性就会大大降低，因此把自己的手牌拆掉也没什么关系。但是如果这一局即将流局，那么这一局流局的可能性也会变得越来越高，能否形式听牌对于收支的影响也是会变得越来越大。其实大家可以想一想，如果有人双立直，从第二巡开始就准备形式听牌，流局之前切了一大把危险牌，这不是傻瓜吗？但是从另一个方面看，面对立直，如果通过一张危险牌就能够撑到流局的话，可以将未听罚符的-1500点变成+1500点。这一张牌就有近3000点的价值（如果还有他家放铳的可能的话，这个价值会降低）。

但是，这里所说的弃和的技巧都是在弃和时有余力的情况下使用的。不管怎么说，弃和最优先是“切掉现在的状况下最安全的一张牌”。“将来的危险”与“是否容易形式听牌”等等考虑要在可能的情况下来处理。可以说是弃和技术的运用。

----------是否应该兜牌

我们来讨论一下并没有完全弃和，而是一边切掉一定程度的安全牌，一边向着和牌前进的打法，也就是所谓的“兜牌”。

手牌 A： 自摸：

牌图 B：

具体举个例子，比如手牌 A，立直家的舍牌如图 B 所示。这样的状况，一条线向着和牌前进的话就切 。弃和的话就切 或者 。

但是，没有放弃进攻，先切掉安全度比较高的筋牌 就是“兜牌”的一个例子。

先根据模拟数据的结论来说，这里切掉基本上安全的 向听牌前进比直接切掉危险

的 要差一些。

前面的章节已经讲到过，自己一向听去进攻本来就并不有利。现在把手牌搞成和两向听差不多的一向听，在攻击方面基本上已经没什么用了。

当然，基本上已经确定要弃和，但是根据情况兜兜牌还是可以的。但是这个手牌切掉 之后摸到危险牌再来决一胜负就是降低自己和牌率并且提高自己放铳率的最糟糕的选择。

麻将的一个原则就是，进攻就最大限度地进攻，防守就最大限度地防守。这在大多数的局面都是正确的。哪怕是稍稍降低自己一向听的进张数，这和切掉一张5%的危险牌是同样不利的。兜牌能够发挥作用的局面是很少的。

比如图 A 的手牌， 是筋牌。 比较危险，那么先拆掉 的对子来兜牌。我觉得这么做无论在攻击还是防守上都不是那么有利的。这么做自己的手牌会距离听牌越来越远，完全成为了一个应该弃和的手牌。与其这样那不如一开始就弃和。

总结：

手中有2~3张安全牌就可以弃和到底了

弃和时要先切掉将来可能成为危险牌的牌

兜牌并不是那么有效的打法

“立直宣言牌的旁边很危险”的错误

基本的弃和方法就说到这里了，接下来我要谈谈以前一些战术书中所讲到的有关读牌的一些错误。

有这么一个说法，“立直宣言牌的旁边是危险的”、“侧听有大概50%的概率”。这个说法是错误的。其实它们的危险度要远远更低、根据场况甚至比一些无关系的牌危险度还要低。

具体点来说，切 立直的 比不是切 立直的 其实要更安全；切 立直的 要比不是切4M 立直的 要安全很多。切 立直的 虽然要比通常情况下稍稍危险一些，但是 毕竟是筋牌，也不是特别的危险。

要再说得详细一点的话，立直宣言牌周围比较危险的情况，其实只有19牌与切4立直时的2（或者切6立直时的8）。而且危险度也只是稍稍增加了那么点。比如，切 立直时候的 比 要危险一点点，但是和 是同等程度的危险牌。

这么一来，立直宣言牌向外数2的牌比向外数1的牌更危险的情况其实更多（如果有关19牌则是向外数1的牌更危险）。

这是因为，如果最后剩下 与 这种形，选择双碰听牌的情况会比较多。 这种情况也是一样的。

相对的， 和 这种形都是会选择两面。因此向外数1的牌被双碰形式和牌的情况是很少的（19牌例外）。

上述的一些形中，在听牌之前更难形成面子的当然是 、 和 这种形。 这种形自然比他们更加容易先组成面子。

因此结果就出来了，立直宣言牌旁边的牌反而不危险，再向外数1的牌才会更危险。

之所以会有“立直宣言牌的旁边很危险”这种错误的理论，其实是错误的把对手所有的搭子都考虑成两面搭子的缘故。所有的立直中两面究竟占了多少的比例这种基础的数据都没有搞清楚，就把“读牌”信奉为重要的技术。也许正是这样很多人才把这种错误当做了神话吧。要是真的觉得读牌很重要，那么你不妨可以去验证一下这种读牌到底准不准确。

里筋并不危险！

另一个错误的“神话”就是里筋。

比如舍牌中有 时的 、舍牌中有 时的 就叫做里筋。即某张舍牌向内相邻1的那组筋牌。

牌图 C：

举个例子，某家的舍牌如图 C，那么就有 、 、 、 这组里筋。

以前有“里筋是危险的”说法。拿图 C 的舍牌来说，这4组里筋之中有一组就是对手所听牌的本线。

但是，“里筋是危险的”这完全是错误的。实际上第5巡以前的舍牌向内数1的牌（比如舍牌中有 时的 ）要比其他的牌更安全。

其理由就是，早早就切掉 ，手牌中还有 搭子或者一对 的可能性非常低。要说的简单一点就是“不需要的牌的周围的牌也是不需要的”。

之所以会有里筋危险的说法，其根据是“手里有 的时候切掉 ”这种情况。这只不过是两面才符合的偶然情况。序盘的时候有 的两面搭子，在听牌的时候还没有形成面子。这样的条件未必也太过于脑补了。这样引导出来的“里筋危险”的理论，从整体来看是错误的。

我们再下细说，作为里筋能被提高安全度的牌，数字3要比数字2更高一些。其原因是，如果序盘切1，那么13的嵌张听牌的可能性基本消除；序盘切2，那么24的嵌张听牌和12的边张听牌可能性也基本消除了。由于嵌张和边张的可能性都消除了，自然数字3的安全度要比数字2更高一些。

另外、序盘所切牌的非相邻里筋（比如切 时候的 ），只比通常情况要稍稍危险一点点（最多1.1倍的程度）。

另外再说一下，不仅仅限于第5巡之前，在立直宣言牌之前的所有舍牌的里筋都可以同样的考虑。为什么我会分两组来筛选数据呢？其实最开始我是取的所有舍牌的里筋数据，在得出里筋并不危险的结论时，有的职业麻将选手指出说“前5巡的舍牌的里筋其实才是危险的”，因此我就在前5巡舍牌的条件下重新筛选了一下数据，但依旧得出了同样的结论。

----------间四间的幻想

间四间也是同样的道理。以前也是被看做非常非常危险的筋，但是其危险度提高的情况真的是非常少。

牌图 D：

所谓间四间，就如同图 D 舍牌时的 和 。舍牌中还有 与 ，两者的里筋都是 ；舍牌中还有 和 ，同样两者的里筋都是 。

像这种里筋相同的情况就叫做间四间。里筋已经很危险了，两个里筋那就更危险了（这只是大多数人的误解）。但是前面我已经讲到，其实里筋并不是特别危险、那么间四间自然也就不像大家所说的那么危险了。

严密地来说，切 时的 与切 时的 要稍危险那么一点（1.2倍的程度）。但是除此之外的情况，比如切 时的 、切 时的 等，最多也就1.1倍的程度。

之所以只有2与8的危险度提高是因为，切 不会有“ 与 的情

况”，但是切 不会有“ 、 、 的情况”。数字2与8的牌能够排除的听牌形式更少。

综上所述，作为危险牌代表的间四间与毫无关系的筋牌相比也没有危险到哪里去。间四间可以根据其花色的牌切了几张来排除其可能的组合，其危险度反而能够锁定下来。

排除干扰！

笔者曾经在自己主页开展了一个“读山牌的小测试（全10问）”，有37人参加。其中有“东风庄”的强人，也有职业的雀士。不过最终获胜的是，不知道宝牌是什么、不知道对手的手役、对手的动向以及有谁立直等完全不考虑，仅仅依靠“数学的方式进行预测”的计算机。

不用说，能够预测对手的手牌也就意味着能够在一定精度上了解对手所听的牌。

那么，结果怎么样呢？里筋、立直宣言牌的旁边、间四间等以前大家作为常识利用的理论，希望大家现在能够了解他们是不正确的。他们只是有时正确，有时错误的不确定的情报罢了。

依赖这种不确定的情报，在实战中反复的推测对手所听牌，自己的读牌技术也不会有提升。仅仅只是徘徊在，这次对了！这次又错了！这种一喜一忧的循环中。不管多少次你都无法找到一个必胜的方法。这种一喜一忧只会变成千喜千忧，万喜万忧而已。

所以我们要排除这种干扰，把危险度表背下来，像一个机器一样正确的弃和。根据庞大的统计数据总结出的危险度表，在极少数特殊的情况会出错，但也不会像“读牌”那样把你玩儿的团团转。如果你真的想要“提高自己的水平”，那么你一定要自己去测试一下自己的“读牌”到底有多准。如果你连这一步都没有做到，那么读牌这个行为本身不过是自我满足罢了。就好比里筋一样，实际上，为认作麻将界常识的“里筋很危险”，根据统计的数据来看是完全不着边际的说法。

总结：

立直宣言牌的旁边与普通的危险牌危险度一样

里筋与普通的危险牌的危险度一样

间四间的危险度只会提高那么一点点