魔女 BLOG

初中級日麻講座

魔女 BLOG 初中級日麻講座

http://blog.jpmahjong.net/

寫在前面 - 為什麼要牌效率?

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

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

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

日麻比的是順位, 不是點棒

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

門清的重視

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

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

日麻的得分系統

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

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

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

好, 廢話說完了, 下一篇會進入正題.

初期牌效率：由配牌開始

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

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

其實牌效率在你獲得配牌時已經有用

面對這樣的一般配牌，應如何處理呢?

打牌的優先次序

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

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

簡單而言，序盤的不要牌順序如下:

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

注意: 3~5 項的次序，有時會視乎不同的手牌而略有差異

再舉一些例子

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

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

初期牌效率：搭子

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

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

1. 搭子
2. 浮牌（單獨數字牌）
3. 對子

接下來幾篇文都會先說明搭子的問題

搭子的種類

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

12567m 55999p 2478s

這裡手牌當然是打 12m 了

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

24789m 35888p 3478s

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

所以初學者應該要把這個價值順序牢記

偏張<13 卡窿<24 卡窿<<其他中張卡窿<<<兩面

重要的複合搭(一)

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

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

1.　4556 形

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

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

2.　4567 形

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

3.　4456 形

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

4.　3567 形

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

5.　4445 形

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

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

有效牌重覆(二度受け)

[2009/07/13 11:23 | by puyo]

請先看以下例子

你應該要打那一隻牌?

45 筒是兩面搭不會拆, 所以是從 12 萬和 12 筒之間挑選. 乍看兩個都是偏章, 打那一組也沒所謂. 我們先去算算可以聽牌的入章數

a) 打一二萬: 摸 3,6 筒可以聽牌
b) 打一二筒: 摸 3 萬, 3,6 筒也可聽牌

因此, 這裡打一二筒才是正著, 這比打一二萬有多 50%的入章牌. 同樣是偏章, 但打一二筒較好, 原因是 1245 筒是有效牌重覆的惡形.

因為 12, 45 兩個搭子同樣要 3 筒入章, 所以當你打 12 筒時, 應有入章牌並沒有減少. 有效牌重覆是在日麻中頗重要的牌效率理論, 實戰時要多加留意.

例子:

初學者經常希望可以摸 5 萬作三面聽牌而去打 23 索, 這是錯著. 事實上, 因為 3467 萬為有效牌重覆, 故打萬子才是正解.

重要的複合搭（二）

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

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

6. 兩\三間搭

兩\三間搭指的是類似 468，或 2468 等連續卡窿的牌形.

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

雖然它稱不上是好牌形，不過在序盤搭子仍不夠時，兩間搭仍然是很有用.

7. 3556 形

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

8. 5566 形

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

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

多向聽牌形選搭: 問題討論

[2009/07/21 13:09 | by puyo]

複習

有關初牌的搭子理論已經有好幾篇文章了. 如果只是單純以最快胡牌的角度出發, 就應先順序處理入章機會較低的搭子.
遇到相似的搭子, 可以從以下幾方面考慮:
a) 將來搭子的變化 (偏張轉好形...等)
b) 是否惡形, 例如有效牌重覆
c) 將來聽牌的容易胡出程度
d) 手役...等等

其中 a,b 兩項最為重要

例一:

這是 89 筒跟 12 索之間的取搭. 有看過之前有效牌重覆理論的讀者, 應該不難找出正解.
因為 89 的有效牌已跟 68 筒重覆, 故打 9 筒為正.
此問題亦可以用"有效牌損失" 的方法去考慮, 正解就是指有效牌損失最少的打牌:
打 12 索: 損失有有效牌為 3 索及 1/2 索
而打 9 筒的時候, 損失就只有 9 筒本身了, 所以打 9 筒會比 12 索優勝

例二:

這是相當有名的初級牌效率問題(笑): 23 萬, 78 萬, 34 筒之間 3 選 1.
正解是打 8 萬. 因為當你打 8 萬後, 剩下來的 233457 形, 6 萬仍然是有效牌!
拆其他兩面搭, 必然會損失兩種有效牌
像 233457 的形態, 在日麻來說十分常見, 初學者而多加留意

例三:

本題較難.
68 萬跟 24 筒都是同位的卡窿搭, 兩者似乎是沒有分別.
不過如果考慮之後的良形變化: 當 68 萬摸 5 萬時, 2356 萬就成了之前提過的有效牌重覆之形. 所以 68 萬的價值稍低, 先行處理.

對子理論（一）

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

重溫一下日麻所需要的胡牌條件:
4 面子+1 雀頭+1 役

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

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

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

以下簡單解說一下有關處理對子的基本原則.
不宜過早確定雀頭
正因為雀頭需求少而且容易求得，在向聽數還多，而手牌只有一對對子的時候，過早確定雀頭很多時都會吃虧

這裡太早把 4 筒固定為雀頭而去打 6 筒的，大有人在．不過這個想法我實在不能贊成.
正確的想法是將 2446 當成兩個卡窿搭，打 1 筒才是正解.
這裡的 23 萬跟 34567 是最有可能形成的 3 個順子，但第 4 個面子從何而來? 如果打 6 筒，第 4 面子的候補將會是 79 萬及 12 筒，但它們都是愚形，而且良形代機會不大，要成功不是易事.

打 1 筒後，保留摸 5 筒做成面子的機會，這是十分重要的.
即使在萬子方面，79 萬換成 78 萬

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

有人可能會問，打 1 筒後摸 3 筒會不會很吃虧?

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

對子理論（二）

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

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

a. 直接拆打，
b. 把對子內的牌跟其他已有手牌湊成更好的牌形
c. 直接做七對子

初學者在很多時候都不願拆打冗贅的對子，例如
34789m 11337p 37s 西西（西為客風牌）
打單獨牌的 7 筒，3 索或 7 索,都是初學者間常見的隨手，我的話會勇敢地打 1 或 3 筒

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

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

至於手牌已經有 4 個對子或以上，一般來說都可以將七對子納入視野．

4499m 12789s 33p 西西 dora 3p
這是 MFC 的實戰譜，當時是北家，第 4 巡摸到 9s，如何是好?
如果以面子手(即 4 面子+1 雀頭的非特殊牌形）的牌效率來看，這裡打 9s 是最正常．
表面上手牌有很多對，要做面子手很容易，其實不然．目前只有一個 789 的確定順子．剩下來的 4 萬,9 萬,3 筒和西要摸到最少兩隻才有和了希望．每種牌只有兩隻，效率其實是十分低．最重要的是，造裡的對子要變成良形化，也不是易事

所以這手牌應該矢志做七對子，實戰我也打了 2 索．

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

對子，只需要兩對

[2009/08/06 23:32 | by puyo]

其實寫日麻初中級講座，最難寫的不是理論本身，而是去想例題．以往在實戰中經常遇到的牌姿，到要想的時候，很多時候都想不出來．有見及此，我會把在平時見到而值得討論的牌放上來，集中在同一分類，算是在原本講座外的補充教材．

今天的牌取自於某位黃龍玩家在 MFC 的半莊對局

東 3 局西家, dora 南
6 巡目手牌

你會打甚麼牌?
我相信很多人都會很直接的打 4 萬吧，**不過我自己會打 9 筒**

打 4 萬是完全的一向聽，摸 8 索, 3,8,9 筒可以聽牌．牌數只有 10 隻不算多，加上入章後必然是愚形聽牌，所以這不算是一個很好的牌形．
打 9 筒看起來好像很蝕章，不過仔細一看，只有在之後再摸 9 筒才有損失，摸其他牌都可以照樣聽牌，實際的有效牌損失只有兩隻 9 筒而已．

那麼，放棄兩隻有效牌後，可以得到甚麼?
摸 3,5 萬就可以有一個兩面搭子好形，之後再打 9 筒，不但聽牌機會提高，而且還多了個斷么九一役，必要時還可以碰 3 筒或 8 索兩面聽牌，跟打 4 萬的一向聽要好得多．
就算未到最好的情況，例如摸 2,4,6 萬，因為有斷么可以鳴牌，速度也比打 4 萬後只可以門清的牌要高得多．

歸根究底，我一開始有打 9 筒的第一感，最主要的原因是手牌已經有兩個對子，而 9 筒正正是沒有用的第 3 對．如果將手牌稍為改一下

今次打 4 萬沒有問題．首先，這裡打 9 筒會損失 4 隻有效牌(因為 3 筒都不會入章)，同時已有 78 索的好形，斷么未確定，打 9 筒留 4 萬博好形的成本就大大提升了．

一副牌最多只需要兩個對子，第三個或以後對子效能是十分低．這是一個很重要的牌感．

日本麻雀的手役 - 重要點概覽

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

(讀者注意: 本系列的文章主要是討論各役種的特性及正確的做牌方法, 並假設讀者已經了解日麻內各役種的定義. 如各位對日麻的手役仍然不太清楚, 可以先參考五點子的網頁)

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

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

(括號內為出現率, 數據來自
http://www2.odn.ne.jp/~cbm15900/html/y99.html)
1 リーチ (45.1%)
2 役牌 (40%)
3 斷么(21.4%)
4 平和 (19.9%)
5 門前自摸 (17.6%)
6 一發 (10.2%)
7 混一色 (6.31%)
8 一盃口 (4.75%)
9 對對和 (3.92%)
10 三色同順 (3.46%)
11 七對子 (2.52%)
.
.
.
14 清一色(0.94%)
...
19 嶺上開花 (0.28%)
...
27 国士無双 (0.043%)
...
37 天和 (約 33 萬分之一)

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

上面列出的 11 個役種, 可以分為幾類.
a. 立直, 門前自摸, 一發: 這手役只需要門前聽牌就可以有, 要求的就是牌效率, 之前已經略略解說過.
b. 平和, 一盃口. 同樣是門前後, 所以沒有牌效率也是不行. 不過這兩手役由

於對手牌構成有限制，難度較高
c. 斷么：鳴牌攻擊的必修科，這在之後講座會花不少篇幅介紹
d. 混一色：初學者最容易做的役種，但其中亂來的人很多，是今次手役討論中第一個要詳細說明的役
e，對對，七對子：兩個很相似的役種，初學者通常都搞不清做對對和七對的適當時候. 以下是來自天鳳整個 6 月份，對對和的出現頻率統計.
一般：4.43%
上級：3.09%
特上：2.07%
鳳凰：1.48%
水平越高的雀士，對對對和的依賴就越少. 究竟原因何在？本節也會詳細講解.
f. 役牌：出現率極高，但相比起混一色，出現亂子的機會明顯較低
g. 三色：高分手牌經常有的役種.

本節以後的文章都會圍繞以上各役種

手役解說 - 染め手（一）

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

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

沒錯，混一色是一個相對容易完成的二番役，加上可以跟役牌複合，因此就算在上級的牌譜，和出混一色甚至是清一色的牌局並不罕見.
不過正因為混一色易完成，初學者都很喜歡做，部份甚至每一局都在做...

請記住，大家不是在打香港的廣東牌，每一局都不是非胡混一色不可的. 不理三七二十一的去做混一色，會錯失不少應有的機會.
本文先會介紹一些在初心者間常見做混一色的錯誤.

1) 下等混一色病

這個配牌，是我在一個天鳳個室中看到. 這時正在做莊的他竟然打 5 索!
他眼中是不是只有萬子跟筒子的混一色嗎? 他可說是患了日麻的大近視，一定要醫.

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

這手牌，**根本就不會有做混一色的念頭**，三張字牌，選一隻客風來打就可以.

一般來說，其中一色的牌數達到 8 隻以上，才會有混一色的念頭.

2) 正視其他可能的役種

當然，就算手牌內有不少同一色的牌，也不代表做混一清一是正解

就算是這樣的手牌，有 10 隻筒子，不論是第幾巡，我都會打 13 筒.

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

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

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

(碰)

剩下來是 2000 點的愚形聽牌，跟打 13 筒做門斷平，有天壤之別.

再舉一例

dora

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

這手牌的目標也不是只有混一色而已，先打北的可能性有:
a. 摸 3s，目標是中 dora 2 或一盃 dora 2/3
b. 摸 2/4s 時 可以染指門清，立直一盃 dora 1 已相當不錯

如果打 3s，可能性有
c. 摸北，目標是中混一色，或混一 nomi

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

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

手役解說 - 染め手（二）

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

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

1）很難維持門清

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

34567999m 56p 北北北中 dora 5p
如果沒有 dora，做混一色不壞，不過如果有一隻 dora，一定不會再拘泥於混一色，這手牌亦應該打紅中．
打紅中後，不計摸 6 筒的入章聽牌（因為要打 dora），入章牌多達 34 隻之多，聽牌時亦必然是良形，要在門清下和出絕對不難．要知道，立直自摸裡 1 已經是滿貫了．

強行做混一色，九成都是 2600 聽牌．很明顯，向門清立直的方向走會較優勝

2）染色的牌形好或容易鳴

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

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

112468899m 12p 48s 中
這手牌可以先打 8 索，保留紅中做混一色的機會
筒子索子的牌形不佳，加上萬子方面的 118899 萬的三對對子十分礙事，門清的路將會變得十分艱辛．但如果手牌是混一色，因為 1,8,9 萬易碰，手牌仍然有和了的機會，運氣好的話還有清一色的可能．

3）役牌

役牌在混一色的手牌來說是十分重要，它是經常跟混一色複合的役種．有一對役牌，做混一色的誘因便大增，主要原因有三
1. 役牌可提升混一色的分數
2. 役牌易碰，而等門清摸到暗刻則甚難
3. 碰出役牌後，對染色數牌的需求會減少

所以日麻裡有「有役牌兩對做混一色」的格言

4) 除混一外沒有出路

有一些手牌，做混一色不是只為和了

49m 24p 125788s 東北北中

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

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

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

要恐嚇上家，最重要的條件是”本局就算和不出也沒所謂”

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

手役解說 - 染め手（三）

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

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

柔軟性

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

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

以下具體說明一下做混一的過程
234667799m 167p 2s 東 dora 字牌
那是我其中一局真牌對局的配牌，當時是南場，所以東不是番牌.
萬子牌有 9 隻，牌形亦不算差，只是 667799 萬的部份，在門清的情況下會較難處理. 所以對這配牌而言，混一色絕對位於射程範圍內.

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

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

麻將牌，不會知道你想摸甚麼

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

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

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

打麻雀，每一巡牌，要問的問題，並不是
「我希望摸甚麼」，

而是
「如果我摸 xxx 的時候，我應該做甚麼」
記住，你永遠控制不到你摸的牌．你要做的，是根據之後的牌去制定你的策略，而不是依照你的藍圖，一箱情願地希望你會摸想要的牌．

回到之前提到的實戰例，當時我打一筒後，手牌變成
234667799m 67p 2s 東

決定打一筒之後，其實我心裡面已經有根據之後摸牌而定的方針：
a）摸萬子，東：可以打 2 索，因為這時萬子，字牌已經提供足夠的面子胡牌．
b）摸 58 筒，134 索：打東．因為門清平和的可能性提高了，意味做混一的機會成本有增加
c）摸 567 索：打 2 索．沒有新的搭子，維持之前瞄準混一和門平的方針．
初學者想在手牌創造上有突破，一定要有「制定根據之後摸牌而定的方針」的習慣．

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

結果我碰出 7 萬及東，再摸東加槓，最後以 3200 和出這一手牌．

總括而言，我想在這篇文給大家兩個重點：
1．一副牌，可能的最終形，在絕大部份的情況下，都不止於一個．牌局初段維持不同變化的可能性是十分重要．
2．不要單方面要求摸牌會迎合你的心意，要看摸牌而制定之後的策略

手役解說 - 染め手 (四)

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

這一節的文章會主要討論有關混一色的鳴牌問題.

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

Rule 1: 確實令向聽數下降

令向聽數下降, 向和了走近一步, 是鳴牌的主要功能

123556889m 東
上家打 1 萬, 不要隨手上牌.
本身已經有 123 萬, 上牌之後對向聽數沒有幫助, 但損失一個寶貴的摸牌機會.
鳴沒有用的牌, 比不鳴牌更差
讀者要注意的是, 有時候就算向聽數沒有改善, 我們也應鳴牌, 不過這涉及較複雜的理論, 故不會在本文討論範圍內.

Rule 2:鳴牌後, 牌形不變差

2334668899m
此形, 除了一隻萬子外, 都會鳴牌.
有人打 3 萬時叫碰是很差的一著. 原因剩下來的 24 萬有如廢牌(因為 3 萬已出 3 隻, 只剩一隻)
至於如果上家打 3 萬, 上牌又如何? 除非一些特殊情況(例如 89 萬已經全部被打過), 否則都不鼓勵. 因為 2334 是好形, 上牌後向聽數沒有增加, 但整體牌形就因好形消失而變差.

再舉一例
1234556779m 2p 29s
這手牌以清一色為目標沒有問題, 不過當對家打 7 萬時, 那個人喊碰, 則萬萬不可.
仔細看看萬子的構成
123+45+567+79m
碰 7 萬沒錯可以確定一刻子, 但同時拆散了一個順子和間搭, 得不償失. 剩下來的 4556 形亦因 7 萬被碰而變差, 而單獨牌 9 萬更變得與字牌無異, 實在苦不堪言

這裡如果上上家的 7 萬就沒有問題了

Rule 3: 注意鳴牌的方法

對一色手來說, 因為同一色的牌數多, 上家打一隻牌, 往往有很多不同的鳴牌方法, 初學者很多時候都會鳴錯.
1234445677m

上家打 3 萬時，應該如何上牌?
正確的做法是用 12 萬上牌，打 7 萬，那麼手上就餘下 3444567m 的 4 面聽(2358 萬)
初學者很多時候都搞錯了，用 45 萬上牌，同樣是打 7 萬，手牌是 1234467m，只能聽 58 萬

關於混一清一的討論，到這裡會先告一段落，下次會講對子系的役種.

手役解說：對對/七對子(一)

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

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

3355m 46699p 3578s dora 5p

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

3355m 99p 3578s

這是很差的做對對和手法

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

除此之外，這裡的對對和還會帶來以下問題

1．碰完一手，以後要和了就得繼續碰，幾乎是完全沒有其他出路．試想想，如果原本的手牌摸 dora 5p，你會十分高興，但當碰完牌後，摸 5p 反而變成負累．

2．防守薄弱：當你已經副露，而你又未聽牌時，有人立直你會怎麼樣? 如果已經聽牌也還好，初學者做對對和，已經三副露還沒聽牌的情況並不罕見，手牌入章牌數少，而又沒有安全牌，最後必然變成輸家．

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

但如果手牌有 5 對，像下例般，是不是一定去做對對和呢?
3355m 27799s 3368p
答案是否定的．要記住，**5 對子是七對子的一向聽**，普通的對對和，和出是 2600 點．如果做七對子，因為有立直的關係，得到的回報相對高得多，立直自摸七對已經是 6400 點，如果中裡 dora 甚至可以有跳滿，

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

手役解說：對對和/七對子(二)

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

這部份會再詳細說明七對子這役種.
七對子是一個特殊牌形，有七對不同的對子就能胡. 本身七對子的分值並不吸引（胡出七對子兩番，閒家只有 1600 點），不過由於是二番役，當跟其他役種複合時，亦可以造成很可觀的攻擊力.

假設 all last，處於 4 位的你拿到這樣子的配牌
26899m 117p 3358s 東西

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

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

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

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

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

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

防守理論(1)：為什麼要防守?

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

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

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

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

如果你覺得這樣的麻雀很沒趣，那麼日本麻雀並不適合你.

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

日麻放銃者包付的性質

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

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

順位戰的獨特性

打廣東牌，這一局你放銃輸 100 元，下一局你胡出一局 100 元的牌就可以抵消，因為每個人都只需要對自己的錢包負責，而不會關心對手贏輸多少.
可是，日本麻雀並不是這樣的一回事.
日麻比的，是順位，而不是點棒．東四 all last 你放銃 12000 由 top 跌到第 4，那麼在下一局的東一胡個 12000 分是不是就可以收復所有失地? 當然不可能吧.
另外，由於日麻裡順位戰的獨特計分性質，那麼同檯 3 家擁有的點棒，都會影響你的勝負．比方當你放銃一局 8000 點，你除了輸給和了對手 16000 點點差外，也令你自己落後其餘兩家 8000 點啊．如果對手只是自摸，就不會出現這個問題．所以日麻的放銃，雖然點棒是輸給一個人，實際上是同時輸了給其他三家.

重申一次，日麻裡面，防守是戰術中十分重要的一環．我明白有時要棄和是很

苦悶，但這是日麻的必須過程．初學者如果想快速進步，學習完全棄和是一個好方法，因為過度進攻是一般日麻初學者通病．

防守理論(2)：日麻防守概觀

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

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

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

「一点読み」は不可能!

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

不過，現實是殘酷的，單憑捨牌去準確讀出對手和了牌（稱為「一点読み」）的情況可以說是絕無僅有. 麻雀戰術書所提讀牌術，有 30%的準確度已經是十分優秀了，部份的過時理論更加已被證明是錯的（如裡筋，間四間等）

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

日麻的防守精要，在於找出安全牌

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

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

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

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

對手聽牌時的策略

針對對手立直，自己的可以採取的策略，有以下幾個：

1) 完全棄和(ベタオリ)：完全放棄自己和了的機會，同時將自己放銃的機會降至最低．這是一般採用得最多的戰術，本系列文章有一半以上的篇幅，都屬於此範圍．

2) 兜牌（打ち回し）：邊打一些有不錯安全度的牌之同時，繼續向和了前進．將來發現摸來的牌仍然不入章，就可以考慮轉為完全棄和．不過如果想在這方面做得好，必須要有良好的判斷力，對初學者來說比較難掌握，所以在今次講座中只會淺談

3) 完全進攻(全ツッパ)：不論摸到甚麼牌都會打出，簡單來說就是無視對方的聽牌．這裡要注意的是，就算放銃率低，並不代表不會完全進攻．只要進攻得合理便行．

當然還有故意放銃的戰術，不過佔的比例太少了．

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

下一篇再會詳細講如何去找安全牌

防守理論(3)：現物

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

由今篇開始，會慢慢說明完全棄和的技巧．為方便說明，暫時先假設只有一人聽牌．

首先，完全棄和的大原則是：

按牌的安全度，由最安全的牌開始順序打牌

要注意的是，一旦決定完全棄和，以後就只會依牌的安全度去打牌，就算要拆掉手上的面子或順子也在所不惜
平均來說，要完全棄和的牌局，會佔全部局數的三至四成之多，所以一個人棄和技巧的巧拙，會直接影響自己的成績．
今次會先介紹一些高度安全的牌

現物（安全度 SS）
重用上一篇用過的例子：

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

同樣道理，立直之後，所有被打過出來的牌也是現物．

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

同巡上家打過的牌（安全度 SS）
由於有同巡振聽規則，打同一巡上家打的牌也是 100%安全．

基本上，絕對安全的牌就只有以上三種，以下會順安全度介紹其他安全牌

絕章字牌（安全度 S）
已經在場上見到兩隻的字牌，縱使有地獄單騎的機會，仍是十分安全的牌．始終立直者本身很少機會去做地獄單騎，因為隻使最後一隻牌在王牌區就一定和

不出，而且字牌單騎的手牌易轉章，一般都會去等其他更好的聽牌才立直吧.

防守理論(4)：筋牌

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

接下來會介紹兩個在日本麻雀中很重要的概念：筋牌和壁
日麻的立直聽牌，大約有其中 6 成是兩面聽牌．所以，如果確定某些牌不可能於兩面聽牌時被胡，它們都算是稍為安全的牌

筋牌(安全度 S~B)

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

立直者如打過 4，則 1,7 為筋牌
立直者如打過 5，則 2,8 為筋牌
立直者如打過 6，則 3,9 為筋牌

我們通常以 1-4-7，2-5-8，3-6-9 去記住這三組筋牌
值得留意的是，雖然立直者打過 1 索，4 索並不算是筋牌，因為立直者仍然可以兩面聽 47 索的.

按同樣的道理，
立直者如打過 1 及 7，則 4 為筋牌
立直者如打過 2 及 8，則 5 為筋牌
立直者如打過 3 及 9，則 6 為筋牌

這裡的 456 就稱為**兩筋牌**，如果只有其中一筋的筋牌被打過，就稱作**半筋牌**

不同筋牌的安全度分別

上面介紹過的筋牌有很多種，不過它們的安全度都不一樣.

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

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

總括來講，筋牌的安全度順序為
筋牌 19>>筋牌 28=兩筋牌 456>筋牌 37

下一回會講解另一個重要概念：壁

防守理論(5)：壁

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

假設對手在兩面聽 58 萬，他的手中一定持有 67 萬各一隻.

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

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

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

壁和筋的複合

有效利用壁和筋的，可以找出更多有用的安全牌，以下是幾個常見的例子:

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

壁和筋都大致上討論過了，下次會介紹牌的危險度表

防守理論(6)：牌的危險度表

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

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

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

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

影響危險度的因素

上表所指是一般的情況，實戰中還要考慮以下各方面:

1) dora

由於 dora 聽牌分數較平時大，聽牌傾向聽 dora 是可以預計. 當 dora 是非么九牌時，放銃率為平時的 1.5-1.6 倍，而 dora 為么九牌時，倍數更加是 1.8-1.9 倍. 另外，dora 附近的牌(稱為ドラそば)的放銃率也比正常高 10%.

因此，**dora 牌的安全度，么九牌的話要比上表中的級數下調 3 級，非么九牌也得下調 2 級**. 而 dora 相鄰的數牌亦需下調 1 級.

2) one chance 牌

One chance 牌的安全度大約在無筋牌和有筋牌中間

3) 初段捨出的 2837 牌的外側

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

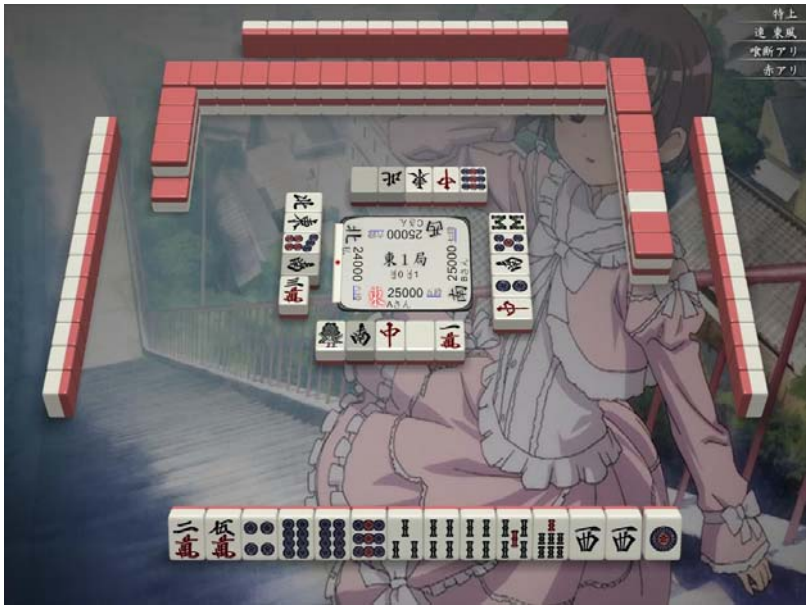
另外，坊間有很多例如裡筋，間四間，跨筋等的讀牌理論. 你可能會奇怪，為什麼這講座到現在為止仍然是隻字不提.

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

防守理論(7)：棄和的條件

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

好了，我們已經準備好在實行完全棄和的必須知識了，未來的兩至三篇文章，都會以實戰的形式去講解完全棄和的方法
本節會先講解在甚麼時候就需要棄和（某程度上這是一個攻守判斷的入門討論）．請看以下的實戰



上家第 5 巡立直了，應該怎樣做?
這裡打西，只此一手．打其他牌的人，恐怕還沒有到特上打牌的資格．
手牌現時是 4 向聽，而上家已經是聽牌，情形就像 100 米賽跑你落後人家 50 米一樣，絕對不要有後來居上的妄想．再者，要在做牌之餘不放銃也是一大難題．

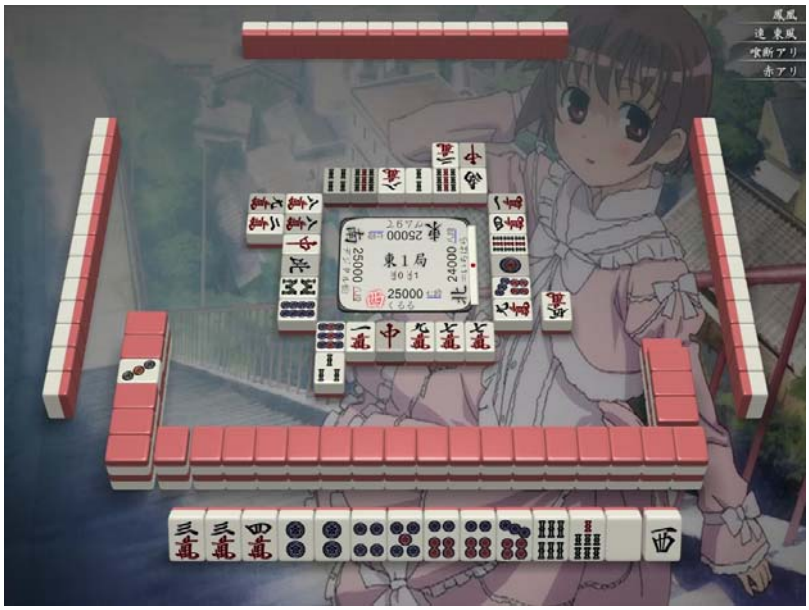
這類的牌只有完全棄和一途．
「噢，先打 1 筒看一看情況吧」之類希望做牌的思想，絕對不可以有，此處必定是打現時安全度最高的西．記住， 完全棄和的話，由安全度最高的牌開始打是鐵則．
一般來說， **如果要考慮跟立直或聽牌者對攻，自己手牌最起碼都要好形一向聽或以上**．二向聽或以下的，除非沒有安全牌或情況特殊，請毫不猶豫地完全棄和．

在日本部份的優質戰術討論，都建議初學者採用進用一個很簡單的攻守基準
對手立直時，如果自己已經聽牌，就立即全攻(或追立直)，否則就完全棄和．

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

向聽數，比牌的分值重要
判斷是否進攻的最大因素， 是自己的向聽數，牌的分值反而是次要．因為，只

要你可以和了，亦代表對手和了的機會同時消失. 正在聽牌中的 3900 手牌，比 8000 點的一向聽更值得攻.



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

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

防守理論(8)：棄和的要點(上)

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

上一篇具體講解了棄和的時機，以後兩篇會詳細講解實際的棄和要點和技巧

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

以下開始講解有關的要點

一）棄和由最安全的牌順序去打

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

下家宣告立直，很明顯這是一個需要完全棄和的情況．四向聽的手牌，如果「因為我是莊家」去亂衝亂撞，只會輸得更慘

在開始棄和時，心裡最好即時將自己手牌最安全的幾隻牌順序列出來．

現時最安全的牌有那些?

最安全的，當然是下家現物的東．白板因為對家已經碰出，所以也是完全安全牌．同時不要忘記對家是碰下家的七筒，所以 7 筒也是現物

之後第 4 安全的是甚麼? 很多人都以為是筋牌九萬...正確答案是九筒．對家碰了七筒，自己持有第 4 隻七筒，換句話說，九筒是 no chance 牌．加上外面已經有兩隻九筒，九筒只可以絕章單騎，為東和白板以外第 4 安全牌．九萬是筋牌，不過外面沒有九萬，安全度較低．

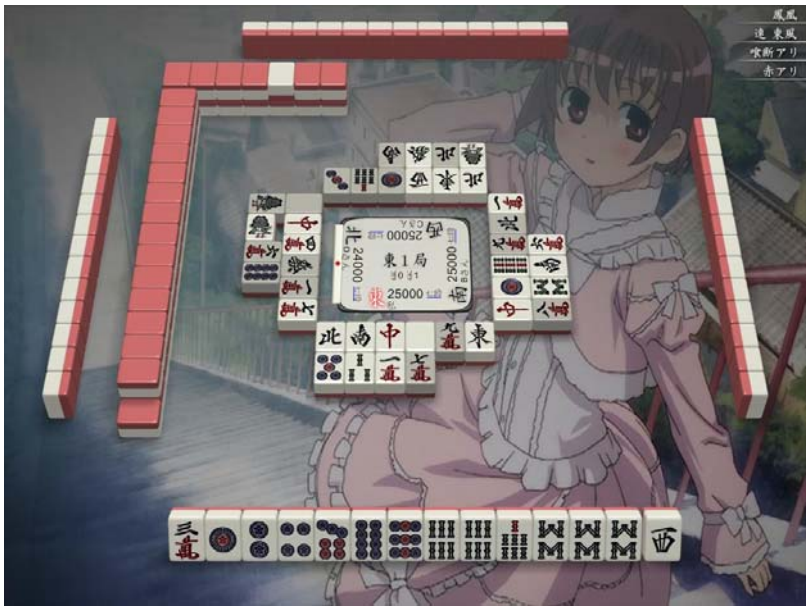
所以在這時棄和順序是東/白-->七筒-->九筒-->九萬-->九萬

初中級者最常犯的錯誤，就是過度依賴筋牌，以為九萬的安全度不錯就隨手先

打九萬．這是很壞的習慣，因為這些粗心大意而輸牌的情況並不罕見．要注意的是，當你在之後兩巡打現物，期間很有可能有新的現物產生，而令你連九萬也不用去打．不要少看這些小事，當你打幾百個東風，裡面有幾百局要棄和的牌時，嚴謹的棄和絕對有可能令你少放一兩個銃.

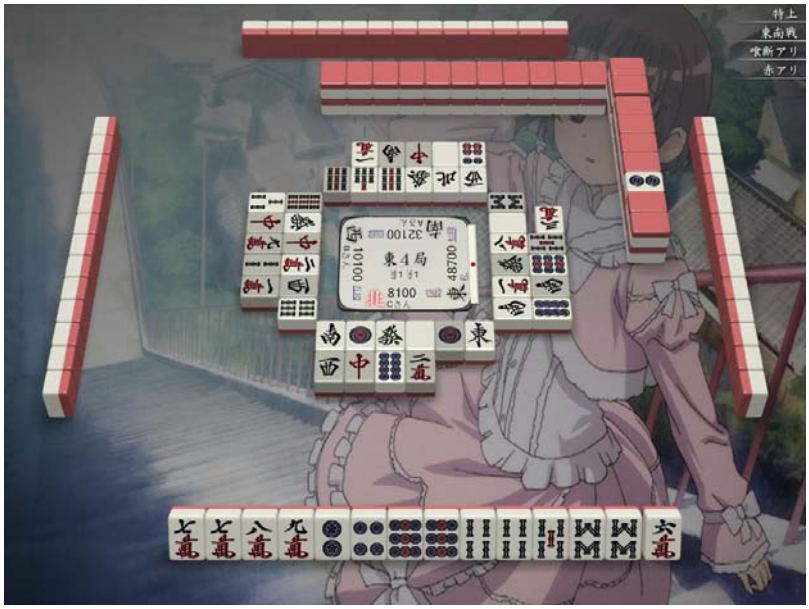
二）盡量持有多家共通的安全牌

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



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

再舉一個較難的例子



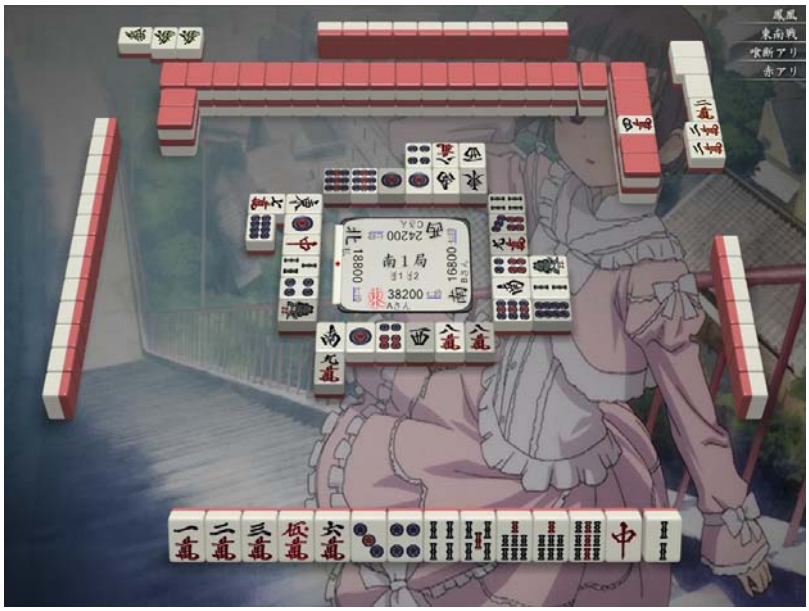
下家立直，同樣需要棄和，雖然八萬和九筒都是現物，不過這裡打八萬較好．理由是對家對過六筒，九筒是十分安全的筋牌．如果之後對家追立直，那你仍然可以有安全牌打．

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

防守理論(9)：棄和的要點(下)

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

本篇文章都是旨在深化對棄和的感覺，也順便講解一下較高級的技巧.



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

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

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

那麼，現物的 4 筒和紅中，應該先打甚麼? 我會先打 4 筒，理由有兩個.
1) 目前該巡 4 筒是完全安全牌 (對家同巡打 4 筒，因此你打 4 筒下家不可以和)
2) 另一個打 4 筒重要的原因，是希望下家可以鳴牌繼攻. 以目前的狀況看，3 位的上家立直時，4 位的下家不會輕易棄和. 故意給牌諉下家吃，是企圖製造兩家互攻的場面，令上下家互相放銃的機會增加，**換句話說就是減低自己被自摸失分的機會**. 這是一個很實用的高級戰術

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

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

希望大家可以棄和的技巧上繼續有精進.

防守理論(10)：沒有安全牌的時候怎樣辦?

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

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

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

1) 拆暗刻/對子

這是最常見的手法．主要是基於"博一隻可以買到幾巡的安全牌" 的理念

有時，我們剛好處理完字牌時，對手就立直

(立直)

如果當時自己的手牌是
33666m 2368p 23788s

二向聽的手牌，跟已經聽牌的立直者對攻是十分勉強，棄和是本線．不過此處沒有好的安全牌.
正常情況下，我會建議打半筋牌 6 萬，博一隻半危險牌就可以買得幾隻安全牌.
如果在打光 6 萬後仍然沒有新的安全牌(這個的機會已經不高)，之後還有筋牌的 3 萬可以依賴．這裡順帶一提，當攻擊方打過 9 的時候，如果自己同時有 3 跟 6，先打 6 是手筋.

在一些有安全牌的情況下，這個理念仍然很有用.
如果有人立直時，你的手牌為
111m 3558s 2255789p dora 2s

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

2) 完全進攻

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

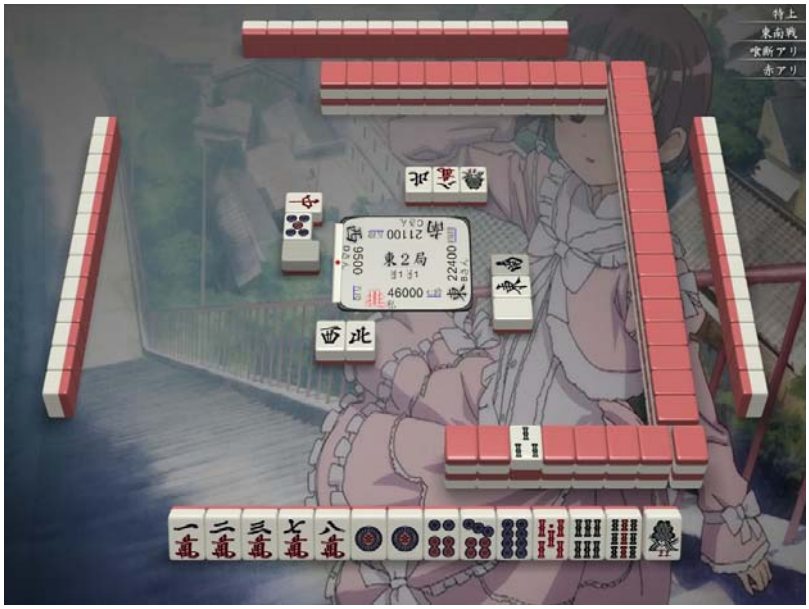
像上圖的例子，只有一隻筋牌 3 萬，在這時侯打 8 萬或 7 索全攻，十分合理. 始終就算你打 3m，以後需要再博牌的機會不低，雖然自己和了的機會不高，但手牌分值夠，而且自己做莊，硬著頭皮進攻，似乎是現狀況的唯一選擇.

沒有安全牌時的分析

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

一直在找沒有安全牌時的攻守例子，今天終於遇上一個

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



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

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

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

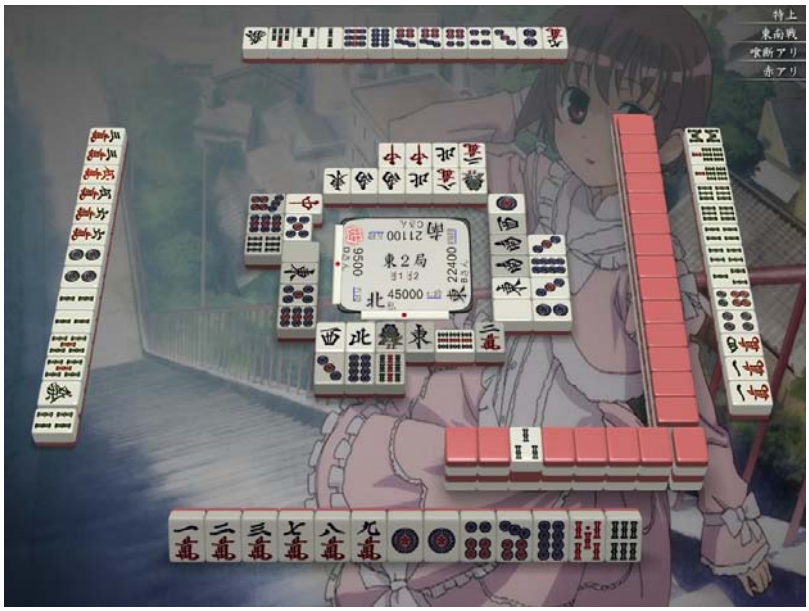
之後就要再說一下狀況判斷的問題. 很多的自稱上級者，都把攻守判斷問題簡單化. 稍為領先就打得十分消極，一見落後就亂攻的人，我見過不少. 結果就出現不少無理放銃和可避免的逆轉. **在東南戰的初段，領先二萬多點，絕對不可能說肯定 top，更何況跟你同檯的都是特上雀士**?

打半莊戰，在東場盡可能提高自己的得分期待值，是基本的方針.

棄和功效成疑，而手牌是一個不錯的一向聽時，我覺得全攻是正確的方向. 之

後如果出現多過兩隻的安全牌，而自己還沒有聽牌，就可以轉為棄和.

結果我下一巡就聽牌，立刻追立直，數巡後再和上家一個 7700



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

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

防守理論(11)：針對副露的防守(1)

[2009/10/14 00:23 | by puyo]

今篇開始，本人會開始討論有關副露的防守.

可能大家都會覺得，針對副露的防守會較難處理，原因是你不知道對方何時已經聽牌. 不過在某程度上，副露出的面子，可以讓自己更了解對手手牌的情況. 從而制定更好，更準確的攻守策略.

副露出來的面子，最少可以讓自己了解以下的情況.

1. 可以推測對手可能的手役，從而估計手牌的大小和胡牌範圍，有時如果我們知道對手手牌分值不高，甚至可以考慮不棄和.
2. 可以知道對手的面子形成次序，加上打牌，可以更準確地知道危險牌所在

而且，雖然說副露方不會宣告立直，但根據場上的狀況，我們很多時候都能預計對方是否聽牌，這種的讀牌準確度很高. 以下是常見得知對方聽牌的方法.

1) 對手的副露數和時間
一般來說，以下都是得知對手已經聽牌的基準
a. 任何時間的 3 副露
b. 2 副露後，手中轉過幾次章
c. 終盤的 1 副露
除非對手是亂鳴牌，否則這類的行為跟立直已經沒有兩樣.

2) 對手的捨牌
最主要的就是留意對手有沒有開始**打出主要役種的關連牌**. 例如:
a. 做萬子清一色時打出萬子
b. 食斷時打出中章 dora
c. 碰出白板發財後，打出生章紅中

出現這些情況，對手的手牌很大可能已經聽牌，最低限度也有一向聽. 此外， 對手如果不停摸打牌，或者手中打出一隻很安全的牌，這也是一個眾所周知的強烈聽牌訊號

3) 對手對他家攻擊時的行動
這種讀牌，在較高水平的對局上會很有用.
當有另一家作出明顯的攻擊姿態，如果副露方有以下的行為
a. 繼續有新的副露
b. 多次打危險牌
也可以知道他的聽牌機會甚高.

當然，知道聽牌只是第一步，下一步就是推斷對手分值大小和胡牌範圍. 這部份會在下一節文章詳談

防守理論(12)：各類副露詳解(上)

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

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

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

1. 手牌的大小
2. 和牌範圍（或從另一個角度看，有甚麼牌比較安全）

以下會詳細說明一些常見的副露形式

1. 食斷

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

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

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

2. 染手

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

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

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

3. 對對和

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

對對和的殺傷力也不低，通常都是 5200-8000 點. 額外的番數，十居有九都是

來自役牌，所以留意場上未出現過的番牌，大概都可以估計到對手手牌的大小.

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

4. 役牌

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

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

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

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

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

(因為本節太長了，剩下的部份會轉到下一篇)

防守理論(13)：各類副露詳解(下)

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

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

(西為客風)

或

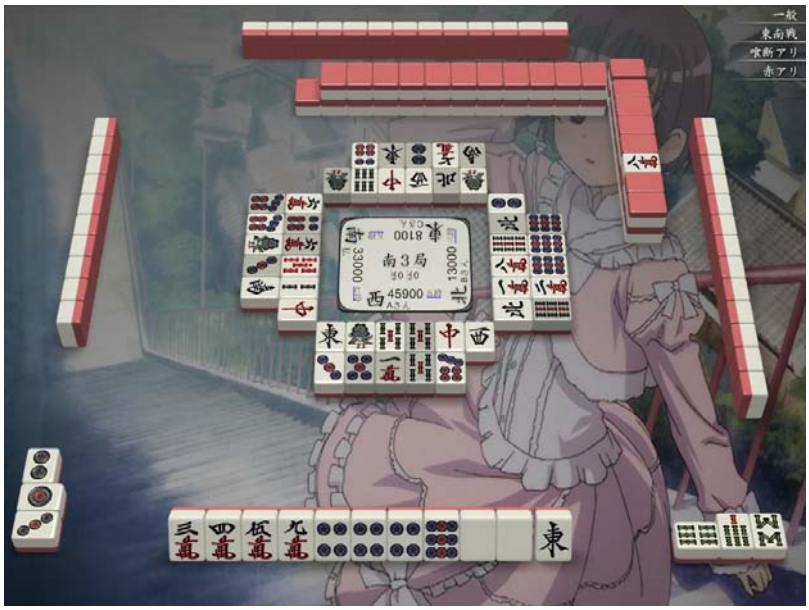
一般來說，「後付形」副露，牌的分值會比先付形大，但因為手牌的可能性被大大局限，不難找出危險牌．本節文章主要會討論有關這類攻擊的防守手法

後付常見的役種，通常都是以下兩個
1) 役牌
2) 三色，一通，混一色

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

假如對手開始自摸切，那麼他接近聽牌的機會會很大．這時的生章役牌是大危險牌，必須要防．
如果確定役牌已不可能，可能性就只有三色一通順子系役，很多時候都可以靠河的捨牌，去推測對手的手役 那時有關役種的牌，統統都是危險牌．至於手牌的分值，則可以按未見 dora 的數量來估計．如果當時的 dora 跟役種有關（例如 dora 是么九時，而對手是混么九）則更加要小心

舉個簡單的例子



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

如果站在 top 的立場，這幾張牌絕對不可以打

防守理論(14)：對兩家以上的防守理論

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

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

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

大方向

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

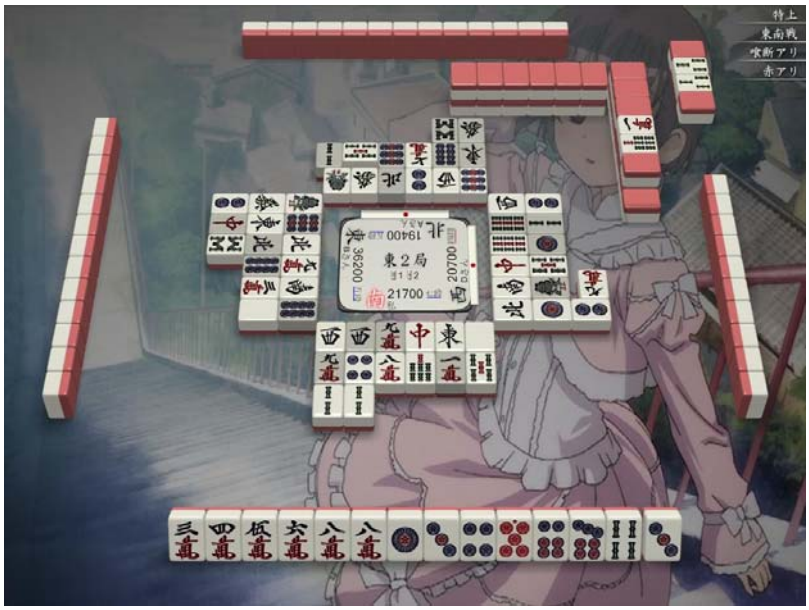
面對兩家以上立直的攻擊，通常都是盡量避免放銃，因為攻擊方手牌的大小，很難估計．不過如果其中涉及副露攻擊，就可以從副露的方式及捨牌知道手牌的大小．如果我們知道對手手牌不大，就可以只留意立直者，或至是故意放銃給小牌.

尋找安全牌

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

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

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

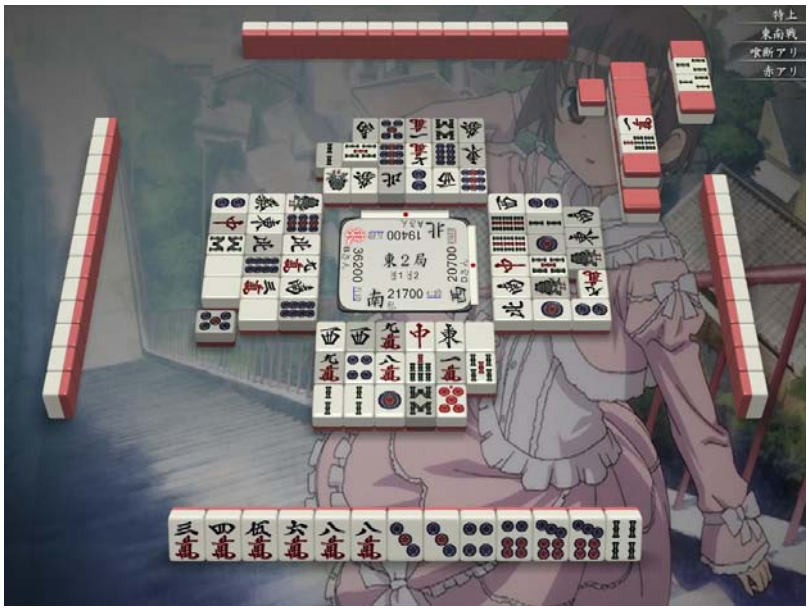


兩家立直，自己手牌中最安全的牌是那張?

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

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

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



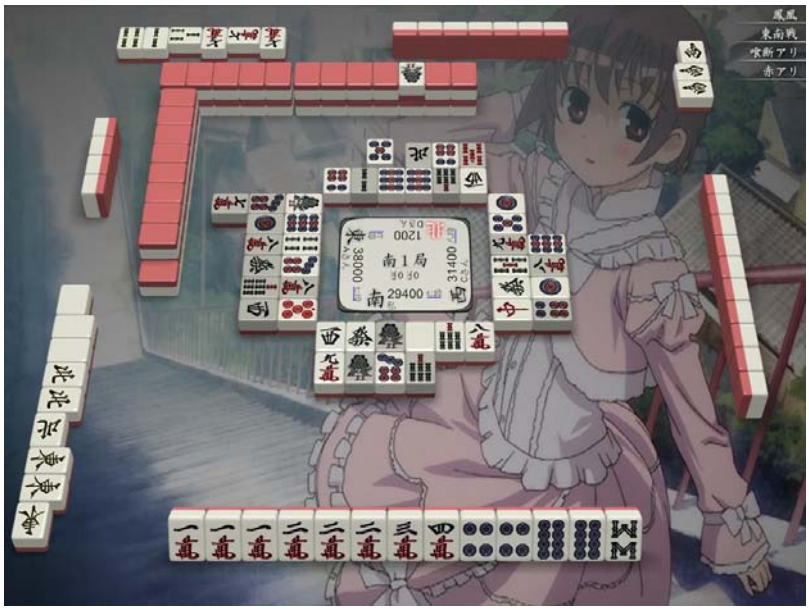
下一節會講解一些較複雜的例子．

防守理論(15)：對兩家以上的防守理論(續)

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

本篇是繼上一篇文章後，繼續討論較複雜的場面

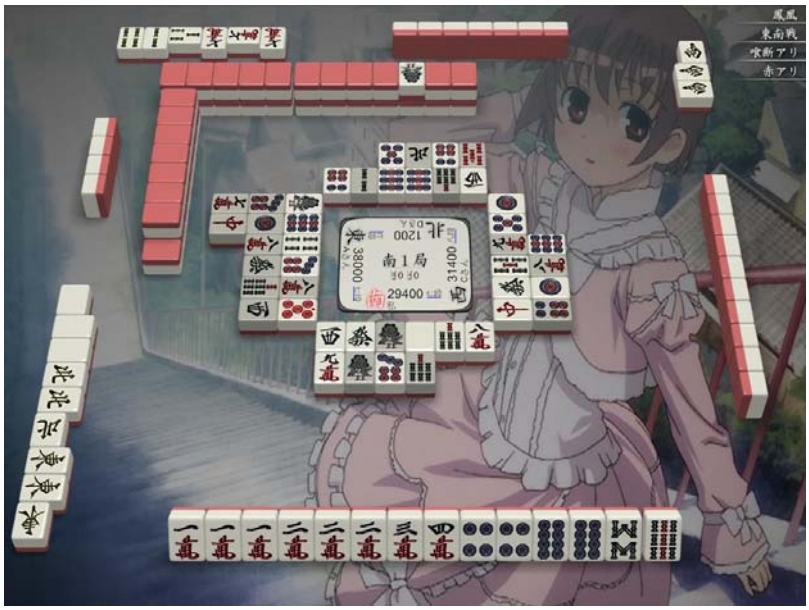
月初在鳳凰半莊的一局，點差比較懸殊，對家只有 1500 點，自己是離下家才 2000 點的 3 位



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

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

次巡摸打上家的 7 索，下一巡摸到 9 索，應該打甚麼?



由於兩家都是副露牌，所以我們可以做多一點分析.

先說上家，上家早就碰 3 副字牌，在第 6 巡就開始摸打到現在，明顯是已經聽牌，而且也可以肯定不是只 3900 點的牌.（其實如果上家只是 3900 的牌，這個點差狀況來說，根本沒有棄和的必要）. 混一色或對對和是最正常的複合，換句話說，上家手牌最少有滿貫，甚至是 18000 點的親跳滿，這才是恐怖之處. 由於上家的牌太齊整，我們無法知道上家的混一色是那一門，不過由於上家早就在手中打不少筒子，筒子混一的機會是最低. 另外要避對對和，就不可以打任何生章，所以手上的 8,9 索是超危險牌

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

一輪長考，我最後打 8 筒

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

全局牌譜
L0000 鳳南喰赤 平均 R2070.2
1 位 くるる(七段/R2010/+46) 3 位 zeroRX(八段/R2137/-24) 4 位 麦わらぼうし(七段/R2037/-36) 2 位 kickchi(七段/R2097/+14)

有關這樣的棄和安全牌判斷，其實並不簡單，因為當中涉及不少的分析和推理. 而且也很需要很留意他家的舉動，才能作出正確的決定. 這兩篇文章可以算是

一個示範，讓大家知道找安全牌應有的著眼點．以後如果有遇到好的例子，都會放上來跟大家分享的

下一節會講解一些防守的小技

防守理論(16)：防守的小技

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

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

以下介紹幾個常見的技巧

好牌先打\安全牌溫存
舉個例，像下圖的手牌

dora

一向聽的手牌，不過這裡的四索明顯是沒有用的牌.
次巡，假設你摸到絕章牌南．如果場上沒有明顯的危險，一般來說都是先打四索．這就是所謂的好牌先打.

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

不過預先留安全牌的策略不可以濫用

dora

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

留安全牌，首要的條件是不要犧牲牌效率．以下的牌，摸到完全安全牌，也不會留住

序盤不會隨便打 4 索，它是成為兩面搭的好機會

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

早段自我棄和

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

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

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

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

兩者的理論，其實都是基於以下的原則

在未有人聽牌時，先打出危險牌

在有人聽牌後，就順序打出安全牌

這正正是降低放銃率的要領

狀況判斷 (1): 甚麼是狀況判斷??

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

由本篇開始, 初心者講座會轉到另一個在日麻中極為重要的範疇: 狀況判斷.

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

甚麼是狀況判斷??

請看以下手牌

這樣的牌, 拆一對九萬是普通的做法吧. 不過如果九萬是 dora 的話, 打二索可能會更加好.
除此之外, 這樣的牌也會有打 7 筒的時候. 例如當你是領先, 而莊家立直, 且 7 筒是你手牌中唯一的現物, 你就應該拆走那個刻子了.

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

利用場上已知的情況加以分析, 從而制定出最適合當時狀況的打法, 稱為狀況判斷.

場上可利用的情報

究竟, 場上有甚麼情報是可以利用的呢? 最起碼都有以下幾個

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

等等

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

下一篇文章會到正題

狀況判斷(2)：點差(上)

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

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

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

一般來說, 點棒情報, 包含以下的兩部份:
1. 自己現時的順位: 了解自己是處於領先還是落後.
2. 自己跟上位下位玩家的點差: 了解自己提升/被降低順位的機會

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

領先時的策略

當自己處於領先, 當然是可以希望維持優勢直到終局, 這時的打牌方針, 最主要是分兩大部份.
1. 避免無謂的失分
2. 破壞他家的逆轉機會

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

具體的技巧如下:

對攻前要三思

當有人立直或明顯聽牌, 在領先時, 攻守判斷會變得明顯保守. 其中首要的考慮, 不是贏了會有甚麼好處, 而是反思當你輸了會有甚麼後果.
有關攻守判斷的基準, 在本系列以後的文章會有詳細說明.

避免開槓

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

不拘泥於手牌分數, 以速度為大前提

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

如此良形一向聽, 兼有不錯三色機會的手牌, 對家打 5 筒, 你可能覺得只有傻瓜才會碰. 不過假如你在南 3 領先 2 位的莊家 15000 分, 這裡的碰就是很機敏的一手.

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

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

落後時的策略

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

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

狀況判斷(3)：點差(下)

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

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

上位點差跟下位點差

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

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

甚麼分數的牌可以逆轉??

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

被自摸時 --> 對手獲得分數的全數 + 自己付出的點棒額
放銃時 --> 手牌分數的兩倍

例子:
1. 你自摸 3 番 40 符的牌，收莊家 2600 點，散家各 1300 點，合計 5200 點. 因此這自摸可以令你跟散家的點棒差改善 6500 點(=5200+1300)，莊家則為 7800 點(=5200+2600)
如果另一家的點棒比你多 6400 點或以下，你自摸 3 番 40 符就可以逆轉. 那一家是莊家的話，點差在 7700 或以下時，自摸相同的牌也可以逆轉成功.

2. all last，你是莊家，比 2 位的玩家多 11000 點，那麼 2 位在以下情況下都可以逆轉
a) 自摸 4 番 30 符以上
b) 直擊(即 1 位放銃 2 位) 6400 點或以上
c) 和另外兩家跳滿或以上
這樣的結果，在鳳凰的玩家基本上可以一看點差就可以反射式算出來. **其中的重點是自摸滿貫可不可以逆轉，因為滿貫跟跳滿的難度跟出現率，完全是兩個層次.**. 如果對手在自摸滿貫都不夠分逆轉，那麼只要你不向對手放銃，對手逆轉的機會是十分低的.

一些點棒狀況的解讀例子

在此舉幾個簡單化的狀況判斷例子

狀況一:
2 位(親): +23500
3 位(你): 0
4 位: -6000

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

狀況二:
1 位(你): 0
2 位(子): -1500
3 位(親): -13000

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

狀況三:
1 位(你): 0
2 位(親): -13500
3 位(子): -26000
同樣是 all last, 下家開始就做混一色, 這時應該怎樣做?
親自摸滿貫可以把點差縮窄 16000 點, 換句話說, 莊家自摸滿貫就可以逆轉, 反而自己放銃跳滿給下家, 一位仍然安泰, 所以這裡故意放銃給下家, 是根據點棒狀況而來的第一感
既然下家是混一色, 你作為上家的就應該故意落牌希望對手和了. 同時, 站在莊家的立場, 因為放銃給 3 位會令順位惡化, 供下家章亦可以對莊家製造無形的牽制

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

狀況判斷(4)：局場

[2009/12/15 01:05 | by puyo]

上兩篇說明有關點棒的狀況判斷，今次會將焦點轉到局場上．在討論之前，先問大家一個問題．以下兩個狀況，那一個你會覺得是比較有利?

A．半莊東一局，領先 2 位 1 萬點
B．半莊南四局，領先 2 位 1 萬點

相信各位都會知道，狀況 B 會較有利，因為對手逆轉的機會，明顯較狀況 A 低．因此，相同的點棒差，在不同的局場，也可以造成不同的狀況．

所謂的局場，指的是遊戲進行到那一局，換句話說，它亦是指對局本身還有多久才會完結．一般來說，我們解讀局場的法則是:
剩下的局數越少，相同的點棒差，優勢/劣勢就會越明顯．

這實際上是一個不難明白的道理．如果你是處於領先，你當然是希望剩下的局數越少越好，反之亦然．

無論你是打東風或半莊戰，我們都會將全部局數分開兩半，東風戰的話，東 1~東 2 就是前半場，半莊的話，前半場就是指東 1~東 4．前半後半的方針，會有明顯的不同．以下會簡單的介紹．

前半的策略

1) 領先時，合理的情況下應繼續進攻

這一點在半莊戰特別重要．有很多人東 1 自摸一個滿貫，就會變得十分保守，結果就被逆轉．事實上在半莊來說，開始時領先一二萬點，也不可以算是甚麼大優勢．因此在領先時，一般可以按沒有領先的情況下作攻守判斷．
例如東 1 自摸滿貫，東 2 有人立直，但自己平和 dora 1 聽牌．此時應該立即追立直，盡可能把優勢盡量擴大．

2)落後時，不需要一局扳回損失，忌無理進攻

至於落後時，最重要的是不要焦急．不要希望，亦不需要在一局內扳回所有損失．東一輸個 8000 點，在東 2 胡到 2000 或 3900 已經是十分不錯了．

後半的策略

一般來說，前半都是盡量增加自己的點棒(或從另一個角度看是盡量減少損失)，後半，特別是 all last 的重點，往往就在於之前提過的點差判斷．
這一點在上一篇也提過，如果自己已經有不錯的優勢，手牌分數已經不是重點，盡量透過自己和牌或對家和小牌，去阻上對手逆轉．自己在落後時就是要把握機會去保住自己的親權及做牌了．

狀況判斷(5)：巡目

大 | 中 | 小

[2009/12/17 17:37 | by puyo]

巡目亦都是狀況判斷的其中一個重要元素. 一般來說一局牌可以分以下三部份
1) 序盤: 1-6 巡目
2) 中盤: 7-12 巡目
3) 終盤: 13 巡目以後
其實只要看看自己捨牌砌出的行數, 就可以知道現時是牌局的那一個階段了.
當然, 有一些特別的情況, 例如有人雙立直, 階段的界線也得作點調整

每一個階段, 都有一些基本的特性, 而當時的方針亦各有不同.

序盤的方針

一般來說, 在序盤都可以假設沒有人在聽牌, 所以在此時, 暫時不會考慮對方的進攻和行動. 由於將來的巡目還多, 在此階段都不會太過拘泥於某一手役, 就好像之前有關一色手役的討論般. (參照) 盡量令自己的手牌留有較多的可能性.

中盤的方針

這是定下全局方針(繼續做牌, 棄和, 速攻等) 的時候, 對手的意圖, 在此時亦可明瞭. 對於自己的手牌, 如果要進攻就應該以向聽數為原則, 不太可能門前和了的手牌, 就要另謀出路.

終盤的方針

大家該進攻的已攻, 該棄和的已完全防守. 此時由於各家聽牌率都很高, 安全性就成為最大的考慮因素. 在流局前, 可能的話亦可考慮形式聽牌, 爭取聽牌費(天鳳的話, 因為聽牌連莊, 這對於莊家來說十分重要).

以下是幾個簡單的例子

例 1

3345m 333499p 4556s
純粹按牌效率計算的話, 打 4p 最好, 萬子索子有很多入章牌. 不過如果在早巡就拿到這樣的好牌, 拆打 9p 則是十分可取: 之後不但有斷么, 更有機會完成 345 的三色同順, 牌形亦十分優美, 必要時還可以鳴牌.

例 2

1345677m 789p 5677s
沒錯打 7 索可以聽牌, 不過在序盤來說, 應該打 1 萬. 打一萬後, 可以轉為良形聽牌的牌太多了.
但如果巡目已深, 就可以立即打 7s 聽牌, 如果是莊家, 即立直亦無不妥.

例 3

234567m 4567p 445s
絕好的斷平一向聽, 上家打 8p, 如果我叫吃, 你還可能會笑我傻瓜.

當然，這手牌在絕大部份時間下都不會吃牌的，不過有很多時候，自摸牌倒霉一直不能聽，如果手牌到 15 巡這手牌仍然是這樣子，要吃牌也沒辦法，始於流局不聽跟聽牌是 3000 點的差距，在某些情況下是很重要的.

狀況判斷 (6): 親子

[2009/12/22 15:59 | by puyo]
親子的狀況判斷, 其實部份上級者也未能夠掌握

如果大家有用できすぎくん之類的統計工具, 會發現做子時的每局收支會是負數 (除非對局水平懸殊). 要有好成績, 就必須要在做莊時下工夫.

日本麻雀中的莊家會有以下的特權:
1. 和了的分數為子的 1.5 倍
2. 親和了之後, 有連莊的權利

當然, 莊家的不利點是有其他人自摸時, 支出是其他散家的兩倍. 善用莊家的特權, 克服莊家的弱點, 是致勝的關鍵. 一般來說, 做莊時的大概方針如下:

1) 連莊第一
這是莊家的第一原則. 除非自己已經處於很大的優勢, 否則把連莊放在最優先的考慮是一定沒有錯. 雖然莊家是有弱點, 但得分的能力絕對足夠彌補有餘. 當你正在落後時, 一個親權可以說是讓你反先的利器. 運氣好的話, 憑著莊家扳回 4-5 萬的分差也不是罕見的事.
因此, 在不少時候, 莊家都在手牌點數不損失太多的情況下, 提升和了機會達至連莊都是合理的

2) 善用莊家的威嚴
很多時候, 因為莊的攻擊力強, 處於散家的立場, 自然對莊家攻擊的警戒最高.

24m 11888s 234789p 西 dora
上圖是無役愚形聽牌, 散家的場合你可能會考慮安全性而暗聽, 不過如果是做莊, 即 reach 是正解.
親立直, 其他玩家一定會更小心, 所以會較容易棄和. 只要其他人棄和, 自己摸牌數一多, 和了的機會也會增加. 就算和不了, 也可以避免其他家自摸時的損失. 這就是所謂**莊家的威嚴**. 這戰術在聽牌連莊的地方(例如天鳳)則更見其效果.

3) 對攻時會積極
因為被自摸時, 莊家的損失較大, 因此莊家棄和減低損失的效果, 會比當散家時小. 所以做莊時, 攻守判斷會比較進取. 比方說有人立直時, 就算自己只是 1500 的良形聽牌, 亦應該全攻. 但相反親立直時, 很多時都會有自己聽牌都棄和的情況.
有關攻守判斷基準的詳細討論, 會在幾篇文章後詳細說明.

從另一個方面看, 當自己不是做莊時, 防止莊家和了及連莊是要點.
防止莊家和了, 首先當然是防範放銃. 輸親滿 12000 點, 絕對不是容易取回的

分數. 當莊家立直, 或者是副露大牌, 就必須多加防範.

另一方面, 北家是防止莊家連莊最重要的一員. 因為他打過的牌, 莊家都可以吃. 所以當莊有斷么\混一色等露時, 北家很多時候都需要扣牌. 此外, 北家亦應盡量抑制碰牌, 因為只要碰牌一多, 莊家摸牌的次數亦多了.

最後舉一個例子, 說明一下親子判斷的要領. 這是來自昨日的 MFC 對局 (手牌作出若干程度的修改)
半莊南 2 局, 南家 dora 2s
現時已 1 位, 領先 2 位的莊家 7500 點, 而 3 位跟 4 位則落後甚遠.

上家的莊家碰北, 明顯是索子混一色的模樣, 已經開始打字牌了.
自己 5 巡目時的手牌

不錯的一向聽手牌, 此時莊家打出 3 筒, 實戰我是**毫不猶豫地上牌**.

要知道, 目前阻止你拿第一的唯一障礙, 是你的莊家. 上家是索子混一色, 而 dora 是索子, 莊家是 5800, 甚至是 11600 手牌的機會絕對存在. 莊家自摸和 5800 已經夠逆轉, 自摸親滿的話更加會反先近萬點點差, **所以目前阻止莊家和此牌是第一要務**. 在這裡上牌, 為的不是分數, 而是阻止上家連莊.

如果上家不是莊家, 自摸 1000-2000 也不夠逆轉時, 如此早巡, 良形吃牌還可以忍耐一下.

結果兩巡後我自摸 300-500 終了. 分值雖少, 但效果卻十分之大. 如果你也感覺到這是一局很大的牌, 則你的牌感是十分不錯吧.

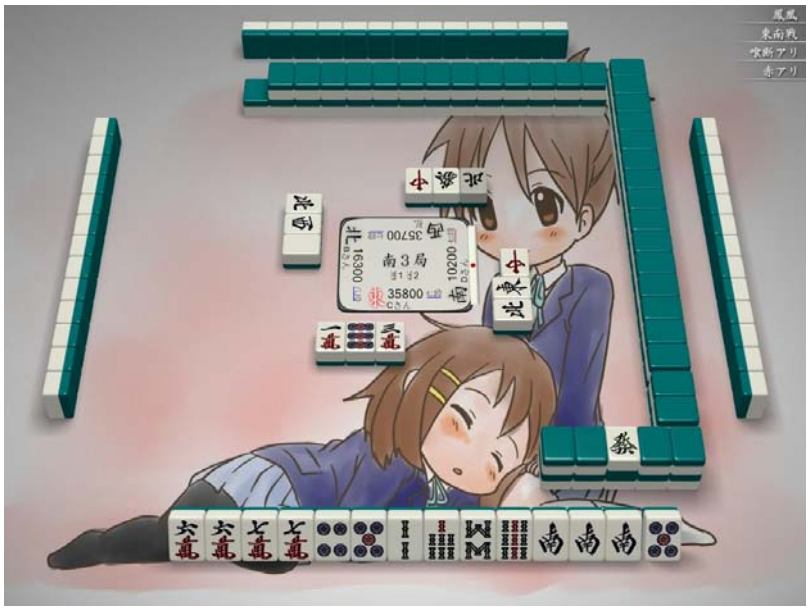
另一關於親子的狀況判斷

[2009/12/22 23:08 | by puyo]

今天打完有關親子的狀況判斷文章，夜晚打了幾場天鳳，其中有一局很值得跟大家分享

鳳凰半莊南 3 局，目前我是 2 位，對家是莊家，比我多 100 點.
3 巡目，上家打 dora 紅中立直，你會不會有先碰再說的衝動?

實戰小考一會，我讓它過去了，然後拆打兩隻紅中棄和.
最大的原因，不是因為點差，而是因為莊家的位置.
沒錯，這裡就算是放銃滿貫也可以 2 位進入 all last，反觀自己如進攻是滿貫確定，照理進攻可取. 不過大家要留意的是，對家是莊家，換句話說，只要上家自摸，自己就肯定是以 1 位的狀態進入 all last. 既然棄和已經有不錯的結果，何必要大費周章呢?



這是同巡東家的手牌，實戰他 no time 打 2s，我覺得是一個正確的判斷．因為東家也應該會知道，下家一自摸就要跌到 2 位，換句話說，這裡棄和的益處很低．手牌是一向聽，同時有役牌可以吃牌，值得進攻．這局和得出，連莊後除非是對家立直，否則都可以從容棄和，保住 1 位進入 all last.

基於以上理由，實戰東家全攻的舉動，我絕對不會感到意外．但不論是上家自摸，或者是對家對攻時放銃，都是於我有利．所以，這裡忍耐不碰紅中，坐山觀虎鬥，是明智的做法．

如果這次我是莊家，情況就大大不同了，上家打紅中立直，一定要碰．
被上家自摸，跟對家分差拉遠固然不好受，自己只要和個親滿，top 也變得十拿九穩(這裡甚至有可能是上家放銃給自己，立即完場)．而輸上家滿貫也是止於 2 位，進攻的負擔就少得多了．

請按此看牌譜
實戰上家自摸 2000-3900, all last 我領先對家 1800 點．這個結果對我而言，是十分滿意了

希望本例子，可以令大家明白，如何把莊家的位置納入狀況判斷的考慮之中．

狀況判斷(7): 攻守判斷(一)

[2010/01/05 23:19 | by puyo]

攻守判斷是眾多狀況判斷之中最重要的, 亦是由上級桌到鳳凰桌民都要學習的範圍. 麻雀中同時有兩家或以上聽牌(或接近聽牌) 的狀況不少, 面對如此情況, 究竟應該進攻, 還是防守, 是大家都會面對的問題. 這就稱為攻守判斷(押し引き)

在開始談攻守判斷時, 先舉一個例子.

現在有一個遊戲, 勝敗機會都是 50%. 如果你輸就會損失 100 元, 贏的話就會贏 50 元, 請問你會有興趣參加嗎?
我相信各位讀者都會拒絕吧.

但如果贏的時候, 可以贏 200 元呢?
大家就會樂於參加了. 因為你知道, 縱使這個遊戲有輸有贏, 長遠來說你一定有利.

麻雀的攻守判斷也是這樣的東西, 面對對你有利的遊戲, 就應該參加, 相反對你不利的對攻, 就應該拒絕. 僅此而已.

當然, 麻雀的攻守判斷比之前的例子複雜得多, 首先你不會知道你進攻成功的機率, 也不知道自己輸的時候要面對的損失. 更重要的是, 有時得失並不是可以單單以點棒計算, 得 10000 點跟損失 10000 點, 差別可以很大.
不過我們可以透過各種場上已有的情報, 去估計有關的機率和得失數字. 另外, 基於大量高質素對局而來的統計資料, 在這個時候也可以大派用場.

攻守判斷做得好的人, 在選取情報, 分析情報會比其他人準確. 因此以後的幾篇文章也是環繞"如何估計"作一些講解, 如果大家明瞭之前狀況判斷的幾篇文章, 對明白以後的內容會有很大幫助.

不過真正講解其內容之前, 先要說明一點

絕對不可以按結果去介定判斷的好壞
麻雀是有運氣成份的遊戲, 跟其他賭博遊戲一樣, 在任何一個對攻場面下, 都沒有一方可以是必勝. 在一些初中級的雀士圈子裡面, 經常會有人直接以牌局的結果去判斷優劣, 舉一個例子

東一平場你持有以下手牌

此時東家已經立直, 一萬是現物, 打無筋 3 筒. 之後摸 6 萬打 4 萬, 摸 5 索打 2 索也沒有放銃, 最後和了東家摸打的東, "巧妙"地破壞莊家的立直機會.

這樣的對局在初級水平的對局時有見到,
但這裡的攻守判斷是正確的嗎?

答案當然是否
親立直, 面對自己仍是二向聽的手牌, 打無筋 3 筒去冒輸 12000 的風險, 當然不值得. 雖然結果是好, 但在上級的討論並不會因此去判斷其好壞. 單用結果去判斷好壞的行為稱為結果論, 是十分危險的.

大家都可能會認為, 打麻雀不是最重視結果嗎?
成績的而且確就是一切. 但我相信, 大家打麻雀, 不是只打一局, **我們是重視長期的成績.**
沒錯, 這樣的打法, 打幾十次可能會有一兩次成功, 但當打的局數一多, 根據大數定律, 到最後這樣的打法必然是受損的. 在完全不知道摸牌的情況下, 企圖去"閱讀"牌流去作出攻守判斷, 最後也是失敗的.

因此, 在日本的何切討論版, 出題者很少會連結果貼出來, 因為結果根本不是決定對錯的依據, 討論的過程及其依據, 才是參加討論者要學的東西.

好, 回到正題.
下一篇文章會開始講解在平場狀況下的攻守判斷. 最近幾年數據化的麻雀理論抬頭, 其中以下兩位所提出的理論, 最值得大家學習
1) とつげき東北
2) 小倉孝 pro
兩者的系統都有優劣, 互補其不足. 下一節會開始介紹

狀況判斷(8): とつげき東北的理論

[2010/01/08 01:02 | by puyo]
這一篇會詳細解說とつげき東北的攻守理論. 不過在開始之前, 先介紹一下本人.

とつげき東北, 這個名稱在網上日麻界來說, 可以說是無人不知.

他是第一個把麻雀帶到科學世界的人, 當初我還在中學時代, 第一個看到的日麻理論, 也是來自他的網頁(連結). 老實的說, 在下有很大部份的日麻理論, 都是來自他的. 2004 年, 他的著作『科学する麻雀』出版, 對業餘及職業麻雀界都帶來無比的震撼, 打麻雀要動用大量的統計數據及計算, 這就算對一個打三四十年麻雀的老手來說, 都是無法想像的.

自此以後, 麻雀界就出現了很多以數據, 科學思考為根本的雀士, 亦有很多根據這些基礎而得出的新麻雀理論. 說とつげき東北是科學麻雀的始祖, 實不為過.
link:
維基條目
システマティック麻雀研究所

好, 到正題了
とつげき東北所提出的攻守基準計算, 是基於以下公式

D= G(攻)-G(守)

其中,
G(攻)為選擇進攻時的分數期待值
G(守)為選擇棄和時的分數期待值
當 D 值大於零, 就表示當時值得進攻, 小於零就應該棄和了.
(期待值一詞, 是統計學的專門用語, 有關其解釋, 請參考這裡)

數式表面上很簡單, 但要計算當中的 G(攻)及 G(守)的數值, 就大有學問.
先解釋 G(攻), 它是代表選擇攻擊的時候要面對的點數得失, 如果不計算流局聽牌收入及其他人和了等狀況, 算式可以寫作:
G(攻)=(1-p)[和了機率 x 和了收入-放銃機率 x 放銃時支出-被自摸率 x 被自摸時支出]- px 放銃時支出

其中 p 為當時打牌的放銃機率
同樣道理, G(守)可以用以下方式計算
G(守) = 被自摸率 x 被自摸時支出

至於那些確率, 都是基於作者在東風莊超上級的大量牌譜數據上截取得來. 而對手和了的分數也可以根據常理推斷出來. 以上就成為とつげき東北的理論的骨架

我們來示範一個實例:
12 巡目, 當時另一個散家在立直當中, 自己為散家也有平和 dora 1(良形)聽牌, 唯追立直要打一隻立直者的無筋 456 牌, 那麼我們應該防守還是進攻(追立直)?

答: 一般的無筋 456 牌, 放銃率大約是 10~15%(視乎對手的安全筋牌數). 對手的立直, 分數平均可當成 6000 點, 自己的平和 dora 1 立直, 加上裡 dora 的期待值也有 6000 點. 而根據『科学する麻雀』的圖表, 12 巡良形追立直牌時, 自己的和了率為 42%, 放銃率則為 14%. 為方便計, G(攻), G(守) 兩方的被自摸率 x 被自摸時支出予以省略, 那麼我們要求的 D 值為
D=(1-10%)(42%*(6000+1000)-14%*(6500+1000))-10%*6500
=1051>0
故此這裡的攻擊, 會比棄和有利得多.

事實上, 假設自己手牌的得分期待值為 X,
D=(1-10%)(42%*(X)-14%*(6500+1000))-10%*6500
當 D>0 時, X>4219

換句話說, 當自己的得分期待值, 連同對手的立直棒有超過 4219 點時,就應該進攻. 事實上, 子的 2 番 30 符(即平和 nomi)的立直, 期待收入已經超過 3000 點, 加上對手的立直棒, 已符合進攻的要求了.

有此方程式, 甚麼的場合的攻守判斷也可以計算得到. 有興趣的讀者可以利用下面的工具, 自行驗證一下
なめとんの麻雀 BLOG - 凸本の押し引き判別式

當然, 我們不可能在實戰打麻雀, 每次都用這條方程式算一次. 但我們可以做的, 是依此制作一個簡單的攻守基準:

<u>當自己良形聽牌時, 應該進攻的情況為</u>
自己為散家時
- 8 巡目左右, 自己得分期待值超過對手的 1/3
- 12 巡目左右, 自己得分期待值超過對手的 1/2

自己為莊家時
- 8 巡目左右, 任何時間全攻 (即使是斷么 nomi 的 1500 點手牌亦然)
- 14 巡目以後, 自己有兩番或以上
因為莊家被自摸的損失比散家大, 棄和的機會成本被提高了, 同時自己和了後可以連莊, 所以在攻守判斷時會變得十分進取.

<u>當自己愚形聽牌時, 應該進攻的情況為</u>
自己為散家時
- 6 巡目左右, 自己得分期待值超過對手的 2/3
- 12 巡目左右, 自己得分期待值跟對手的相若

自己為莊家時
- 6 巡目以前全攻
- 8-15 巡目，自己連立直有兩番或以上
- 15 巡以後，自己連立直有三番或以上

とつげき東北的攻守判別式，除了是一種判別攻守的工具外，亦告訴了不少雀士重要的事實

1. 進攻時，自己手牌要有對方的一樣大?

以前很多人都認為，如果對手的牌有 8000 點，自己也要有 8000 點才可以進攻. 這是錯誤的觀念. 根據上述，在絕大部份的情況下，自己的攻擊力都不需要跟對手看齊，多數情況下只需要其一半甚至 1/3.

有此錯誤看法，是出於太低估自己的和了機會 (或高估了自己的放銃機會). 試想想你跟對手都是良形聽牌，大家的聽牌數一樣，假設其餘兩家都棄和，那麼下列 4 個事件，出現機會應該相等

a) 自己摸到自己的和了牌 (自摸)
b) 自己摸到對手的和了牌 (放銃)
c) 對手摸到自己的和了牌 (榮和)
d) 對手摸到自己的和了牌 (對手自摸)

由於不論你是否棄和，也不可以防止對手自摸，所以 d 項可以省略. 因此，經此簡單的計算得知，**自己的和了率是放銃率的兩倍**，得出自己手牌只需對手一半大小，就可進攻的結論

2. 牌形，遠比分數重要

另一個常見的通病是，很多人作判斷時，都認為自己手牌的大小為考慮進攻的最重要因素. 筆者經常看見有人拿到潛在有役滿，但只是三四向聽的手牌，卻不顧一切的亂撞，結果當然是失敗.

促使自己進攻的最大原因，其實不是分數，而是自己的牌形.

上面的例子說明了，自己在愚形或良形聽牌時，進攻的標準有很大的分別. **當兩家都在對攻時，高和了機會的一方是絕對有利的**. 因為隨著一家的和了，另一家得分的機會亦隨之而消失.

至於一向聽的攻守判斷，也可以利用上面的數式計算. 12 巡目，如果你的手牌是有兩個兩面搭的一向聽(一巡可以入章聽牌的機會有 10%，以門清限定為前提). 面對另一家立直，你當時的手牌要有多少分數，才值得進攻呢?

計算結果可能嚇你一跳: 原來當自己手牌分值在 16000 點以下，棄和會比較有利!!! 就算是絕好形的一向聽, 7 巡目時，自己手牌沒有滿貫的話，進攻仍然是損著.

至於二向聽或以下的時候，相信大家不用計算也會知道結果吧. 如果大家還記得本人在防守理論中講過, "二向聽或以下的，除非沒有安全牌或情況特殊，請毫不猶豫地完全棄和". 所持的理據就是源自本篇所提及的理論.

日本麻雀是先行有利的遊戲，盡早聽牌，盡早立直永遠都是有利的．一向聽跟聽牌，是天地之差．你可能會覺得不合理，但如果要打日麻，就必須承認這個殘酷的現實．

我今天用異常長的篇幅去解釋とつげき東北的理論，除了它是攻守判斷的精要外．筆者更希望籍此讓大家體會一下科學麻雀的威力．從前的麻雀技術研究，靠的都是個人經驗．唯自己面對的對局數少，亦沒有好的記錄工具，加上容易受自己的心理所影響，得出的結論很多時都有偏差，甚至出現謬誤．科學麻雀的特點是利用龐大的對局數據（說的是數以十萬局計，這可能是大家窮一生光陰也不可以達到的對局數字），利用數學去解釋各種麻雀理論，以及制定攻守和立直基準．幾個數字，幾句數式，就可以推翻幾十年來，大家以為行之有效的理論．科學對於麻雀戰術研究，絕對起革命性的作用．

下一篇會講解小倉孝的理論

狀況判斷(9): 小倉孝的理論

[2010/01/18 13:14 | by puyo]
小倉孝是新期的新晉麻雀專業雀士. 亦是少有的以科學論理去研究麻雀的雀士之一.

去年初小倉的第一本著作《最強デジタル麻雀》出版, 詳細講解他自己的攻守判斷理論(下稱小倉系統), 以下讓筆者介紹一下:
上一篇提到的とつげき東北的科學麻雀, 的而且確在麻雀界引來很大的振盪. 不過好文歸好文, 因為裡面涉及大量的數字和數式, 因此不是每個人都可以容易明白. 由於理論未算"大眾化", 因此它對改變普羅大眾對麻雀的見解, 作用並不大.

至於小倉的理論, 整體來說是繼承とつげき東北的方向, 但內容較為"平易近人", 而且使用容易, 是很實用的系統

小倉系統內容
小倉系統, 是根據以下的狀況打分, 合計分數為正數是就進攻, 如果是負數則為防守

1) 自己向聽數
聽牌 +15
一向聽 0
二向聽 -15

2)對手向聽數
聽牌(當中包括立直) -15
二人聽牌 -30

3) 自己的牌形
全部好形 +6
愚形一個 0
愚形兩個 -4
愚形三個 -12

4) 親子
親 +5
子 0

5)對手的點數
1000 點 +5
...
..
16000 點 -10

6)自己的點數
1000 點 -4
..
..
..
32000 點+10

7)巡目
7-巡目=分數

8)自己的分數
-(上位點差+下位點差)/(1000x 局數)=分數

計算工具
なめとんの麻雀 BLOG - 小倉システムシミュレーター

相比起上一篇介紹的東西，小倉系統比較容易明白，一般人也可以用得到．這是它的優點．而它的打分，某程度上也看得出とつげき東北的理論精要---聽牌比自己跟對手的分數重要 (32000 點的手牌只加 10，但聽牌已經加 15)

同時，它亦很粗略地把點差狀況納入考慮之中．

雖然如此，系統就變得簡單化，得來的副作用就是它不可以用來應付一些很複雜的狀況，而とつげき東北的，差不多是放諸四海皆準

當然，在實戰我們絕對不可能把每一局都去計一個分數，大家應該學習的是，究竟在狀況判斷中，各種因素對判斷的影響比重有多少．如果大家平時打牌的判斷方式，跟這個小倉系統有很大出入，就反映自己的判斷基準是否有調整的必要．

下一篇會講解一下有關針對副露判斷時的狀況判斷

狀況判斷(10): 副露時應有的調整

[2010/01/24 12:10 | by puyo]

之前介紹過的的攻守判斷系統, 都是假定攻擊方是立直, 其實上述系統, 只要稍加調整, 對副露攻擊仍然合用.

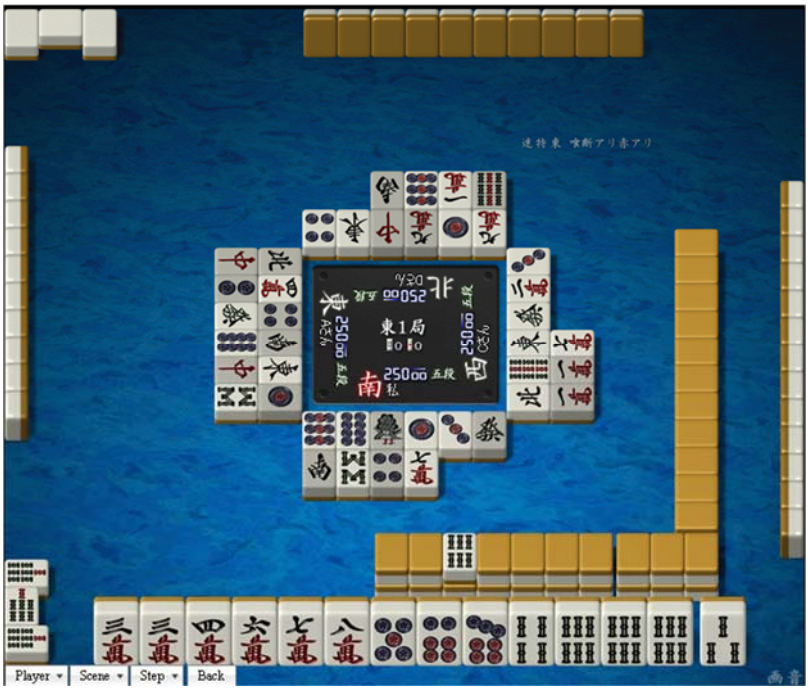
關鍵仍然在於期待值, 假設對手有 50%機會已經聽牌, 而他是滿貫的手牌, 我們可以算他作 4000 點. 由於大家都可以看到對手部份手牌, 也沒有裡 dora, 在估算對方分值會變得更準確.

問題是, 在不同的時候, 對手的聽牌率有多少呢? 以下是來自科學麻雀的數據.
6-10 巡目時聽牌率
一副露後: 15%
二副露後: 34%
三副露後: 71%

13 巡目以後時聽牌率
一副露後: 53%
二副露後: 70%
三副露後: 87%

一二副露的聽牌率, 在 6-13 巡間會增長得很快, 各位也可以依照以上的數字, 在實戰中大概估計到對手的聽牌率

重揭在我以前的文章提過的狀況



十二巡目, 莊家碰出 dora, 自己又剛好兩面聽牌, 那應該是立直還是棄和?

按以上的數字去看, 12 巡上家聽牌的機會是一半左右, 由於上家是 12000 分的手牌, 這裡就算 6000 點, 跟一般的子立直分數差不多.

由於自己是斷么 2600 的兩面聽牌, 立直後的得分期待值也有 4-5 千點 根據東北的理論, 進攻是可取的. 實戰我暗聽, 結果一發自摸, 錯失了領先的大好機會.

以上是有關副露的技巧, 接下來的二至三篇文, 會來個總複習, 示範如何將之前的東西放到實戰當中, 進行各種不同的判斷.

狀況判斷(11): All last 狀況判斷

[2010/02/02 23:40 | by puyo]

正當本人想以一系列的例題來示範不同狀況下的判斷方法. 不過在之前, 我發覺有一個地方是應該值得討論的, 這是 all last 的狀況判斷.

越接近終局, 對狀況判斷的要求就越高, 所以在 all last 的狀況判斷, 是在全局牌中最重要的, 值得花時間去解說一下:

怎麼樣的點差可以逆轉/被逆轉??

這幾乎是每一局 all last 都需要問自己的問題. 特別是對手/自己自摸甚麼牌可以逆轉, 必須要在局開始之前把握. 下表顯示各種常見自摸牌可以縮窄的點差

子自摸:

點數	可縮窄的點差	
	一方爲莊家時	雙方爲散家時
500-1000	3000	2500
700-1300	4000	3400
1000-2000	6000	5000
1300-2600	7800	6500
2000-4000 (滿貫)	12000	10000
3000-6000 (跳滿)	18000	15000

莊家自摸

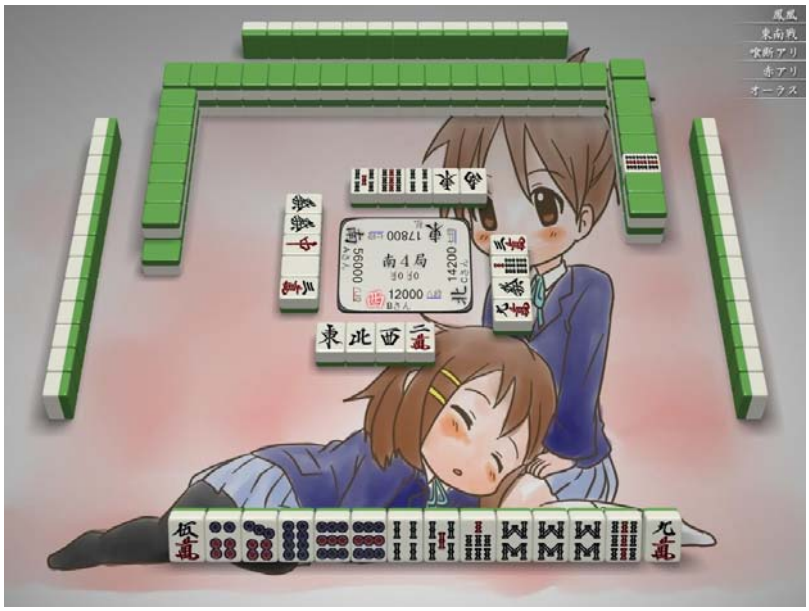
點數	可縮窄的點差
1000 all	4000
2000 all	8000
2600 all	10400
4000 all (滿貫)	16000
6000 all (跳滿)	24000

表內最重要留意的, 是自摸滿貫後追回的點差. 由於滿貫跟跳滿的難度截然不同, **故此滿貫自摸的點差(雙方子時為 10000 點)常常定為嘗試逆轉的分水嶺**. 引申去看, 如果自己處於領先, 確保下位點差超過 10000 點的情況下進入 all last 的話, 好處會是相當之大.

另一個重要的點差是 3000 點, 這是流局兩家聽牌時所造成的點差, 雙方點差在 3000 點以下, 意味流局時, 下位聽牌而上位不聽時就可以逆轉. 當不聽罰符已經足夠逆轉時, 上位者在棄和的價值便大大降低, 上位者要博牌的話, 下位者要逆轉就相對較容易.

在 all last 開始時, 了解自己需要逆轉的手牌大小, 與及對手逆轉時需要的手牌,

是十分重要的. 這是在該局中一個極為重要的判斷材料.
這裡舉個例子.



all last, 此時西家摸進了九萬, 實戰他打了 9 筒, 手牌回到 2 向聽好像很不合理, 但我認為以上狀況來說, 這是十分機敏的一手.

跟下家差 2200 點, 如果只和立直 nomi (1300), 分數會不夠, 最起碼要有裡 1 或自摸才行. 手牌雖然是一向聽, 但 9 筒跟 8 索對碰的組合很差, 早巡來說最好就可以將之解決. 非到緊急關頭, 也不會這樣的立直.

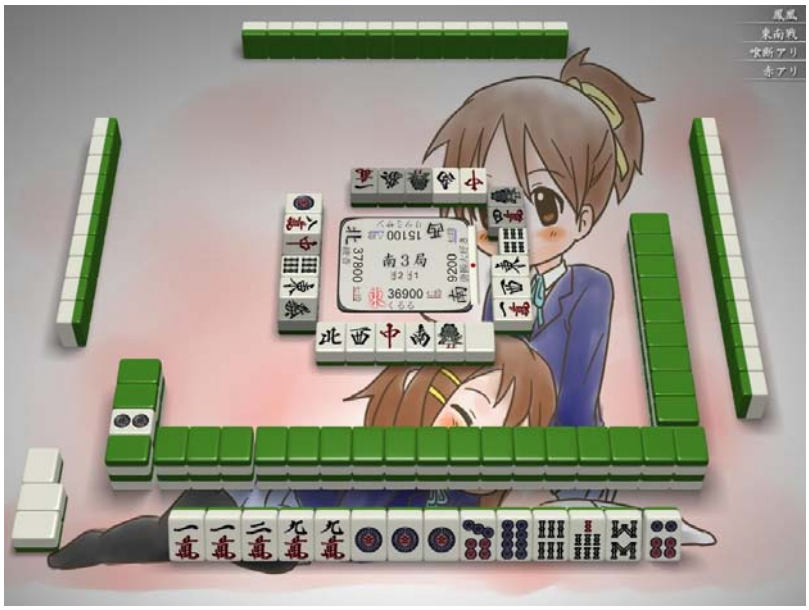
留九萬的另一個很重要的目的是瞄準 789 的三色同順. 假若可以三色 nomi (2600)聽牌, 因為可以暗聽, 而且榮和任何一定均可, 逆轉的成功率就可以大大提升. 好運的話, 自摸更加可以逆轉 2 位, 跟立直 nomi 相差甚遠.

all last 點棒狀況千變萬化, 很難跟各位逐一介紹. 但當大家可以純熟運用各種狀況判斷的材料, 定能提高分析的精度, 改善自己的成績

狀況判斷(12): 實戰示範 (一)

[2010/02/22 17:13 | by puyo]

相信大家還記得之前的狀況判斷文章吧. 今天就來一個實戰例, 示範一下自己在當時的思路. 各位如果對這些例題有任何意見都歡迎提出.



南 3 局的莊家, 差上家 900 點的 2 位, 下家在立直當中, 在打安全牌的同時, 自己也聽牌了. 這時應該立直仍是繼續棄和?

結論先說: 我這裡並沒有立直, 打 1m
和了的話, 必然是暫定一位吧, 不過自己是莊家是令我卻步的主要原因.

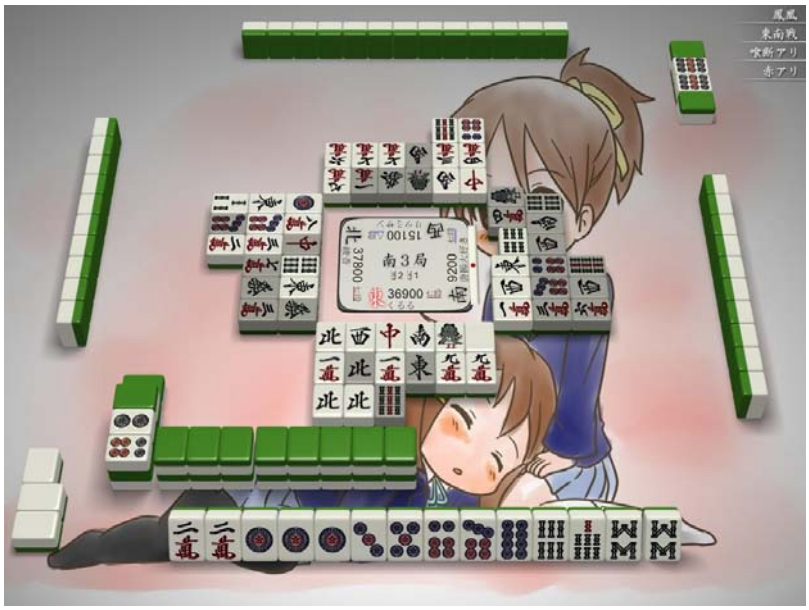
通常自己做莊家時, 對攻都會較積極, 但在此處卻有反效果, 為甚麼呢? **原因是當自己和了後, 局場並沒有推到南四局**. 假設這攻對攻勝利, 和下家 2000 點(或者是裡 1 的 3900), 一本場時只會多上家 3000 分左右, 還有最少兩局, 又有莊家被自摸的可能性, 這個暫定一位不是甚麼優勢. 到南 4 可能還要搶和. 但如果在這裡博輸了, 雖然對順位沒有影響, 但 all last 可以差不多說是逆轉無望

在這裡棄和, 讓下家自摸滿貫, 也只是差上家 2900 點. 上家絕對不能安枕. 不要忘記的是, 自己是愚形, 對攻成功的機會會較低.

對攻成功機率低, 得來的回報也不顯著, 在風險大的情況下, 我寧願在這裡忍耐一下, 到南 4 才跟上家決勝負

結果當我打 1m 的時候, 下家就立即摸來 3m!! 因為沒有立直, 我和不了, 這是運氣而不是判斷的問題. 有時判斷正確, 也不代表必然有好的結果, 這一點大家必須記住.

不過, 好戲在後頭



在棄和期間，都是一直的打么九牌，博過一隻筋牌 9s (其實應該直接博打 1p, 這是我的失誤). 現時打 1p，如果可以通過是流滿確定
實戰我是打 1p，結果放銃下家 8000 點.
流滿是 4000 all，跟之前的立直 nomi 手有天壤之別，加上流滿不聽牌就不需要連莊，all last 就差不多是 top 確定了.

總括來說: 在攻守判斷中，要考慮的情況有以下三個
1. 自己和了的情況
2. 自己放銃的情況
3. 自己棄和時，對手自摸的情況.
了解這三個事件對順位的影響，加上事件發生的機率，就是攻守判斷的基本方針了. 有關這樣的狀況判斷方法，可以參考這兩篇舊文

科學的攻守判斷（上）
科學的攻守判斷（下）

幾天之後會再有第二個例題示範

科學的攻守判斷（上）

[2008/08/24 10:00 | by puyo]

最近，查找本 blog 的舊麻雀文章，才發覺一個很大的洞洞:
打日麻要求很多方面的思考和判斷能力，其中一個最重要的，是狀況判斷力．假設其他能力不變，好跟差的狀況判斷可以做成相等於 0.15 平均順位的實力差．
以前很少在這方面落墨，所以本人想在這方分享一下自己的心得，給各位參考．

狀況判斷是甚麼?

狀況判斷是指由手牌以外的其他資料，加以分析，作出不同的決定的行為．這裡所謂”其他資料”，包括點棒，親子， dora，局場，副露，捨牌...以致於是捨牌在手牌的位置，各玩家的雀風，也是可以利用的情報．
廣義來說，由你打第一局的第一隻牌開始，已經涉及狀況判斷．最簡單的例子是：你手牌有隻字牌北想打，該局的 dora 如果正好是北,就 已經足以影響打牌和整局的作戰方針．
所以狀況判斷其實是個範圍很大的課題．要細分的話，筆者可以舉出以下幾個比較常用的．

1. 攻守判斷：決定當時應該攻擊還是防守
2. 立直判斷：決定應否立直
3. 鳴牌判斷：決定應否鳴，何時開始鳴
4. 做牌判斷：決定應否快速和了還是做大牌
5. 選搭判斷：搭子過多時應如何取捨
6. 役種判斷：有複數可能役種時的取捨

等等..

眾多細項之中，**對成績影響最大，而又是最重要的，非攻守判斷莫屬**．由於日本牌的成績是以順位作為依歸，在 A 狀況贏的 2000 點，跟在 B 狀況贏的 2000 點是有分別的．這現象在打香港牌時是找不到的．

"我不想放銃，棄和吧"
"這手牌太好，之前幾巡都入章，沒有理由不進攻"
這都是在攻守判斷中，在一般玩家經常出現的評論．他們有兩大特徵：其一是會以之前數巡或幾局的結果來決定攻守，又或者是按他們的感覺來做決定．這其實是很正常的，但關於攻守的重大分歧點判斷，一個有系統，科學，客觀的判斷工具，對提升判斷準確性會有很大幫助

由骰子開始

假設現在有一個賭博，擲一個骰子，你可以選擇押注 1 元買大，當擲中 4,5,6 時你會贏 1.5 元，否則就會輸 1 元．玩完就可以押注下一局
問題是你會押注嗎?

如果是可以長期押注的話，你當然是會長買它開大吧．開大的機會是 1/2，你每次押注就有 0.25 元的正收支期待值．

這裡要注意的是: 這策略並不保證你短期的勝利: 連開幾次小而輸錢的情況時常會有, 不過長遠來說一定會比不押注的人有更多錢

換個情況, 如果今次買大, 贏的話只贏 0.5 元, 你當然不會參加吧. 這一點大家都會明白.
其實攻守的狀況判斷也是如此.

例如, 當你現時在 3 位時, 有個機會可以讓你進攻, 如果你選擇進攻
1. 贏出時是 1 位
2. 失敗時是 4 位
假設你有 50%機會是成功, 那麼你進攻時的順位期待值是 2.5 (1x50%+4x50%), 比現時的 3 位高, 從而得出進攻較好的結論
換個場面, 如果你當時是 2 位, 由於進攻的期待值比現時順位低, 那就會產生不會進攻的結論了

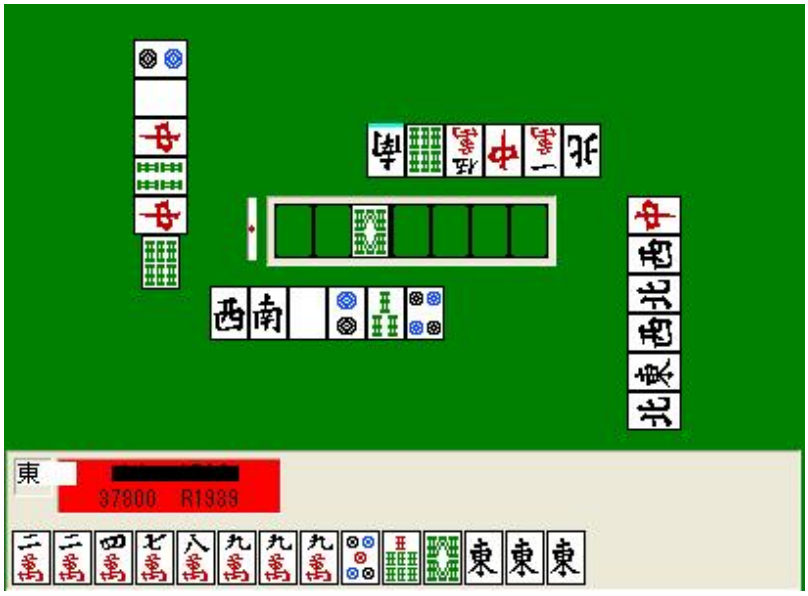
判斷時必問的問題
要博牌進攻時, 當然要問自己贏輸時會變成怎樣, 同時也不要忘記如果不進攻會如何.
- 如果贏會怎樣
- 如果輸會怎樣
- 如果不進攻(棄和)會怎樣

在麻雀之中, 我們可以將上面的問題定得清楚一點
如果贏會怎樣 --> 當然是指自己和了的時候了
如果輸會怎樣 --> 是指自己放銃給對手的時候. 這裡要注意的是, 對手自摸並非在此範圍內, 因為你就算棄和, 對手一樣是有機會自摸
如果不進攻(棄和)會怎樣 -->指當自己抽離戰場會發生的事, 主要是對手自摸. 如有多過一家進攻, 一攻擊方向另一攻擊方放銃的情況亦應考慮. 如果是接近流局而大家的分數又接近, 那就需要分析不聽罰符的影響.

當然, 麻雀比賭大小複雜得多. 兩者間最大的分別是, 麻雀裡博牌成功或失敗時的順位和機率, 都沒有一個確實的數字, 只能靠個人的經驗和技巧去估計. 判斷做得好的人, 在這方面估計的精度會高.

總括來說, 每次做攻守判斷時都要問自己以下的三個問題, 稱為**攻守判斷三問**
- 如自己和了會怎樣?
- 如自己放銃會怎樣?
- 如自己棄和, 對手和了會怎樣?

實戰應用
東風莊超上級對局取材

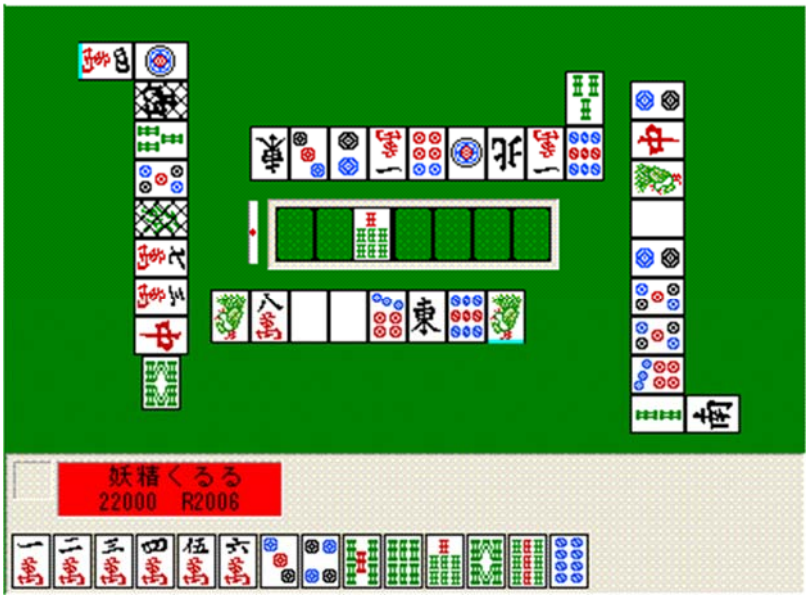


南二局一本場，自己是 37800 分的莊家，暫時是一位．第 6 巡上家立直，這時三家的點差如下:
上家 21900
對家 33200
下家 14100

同巡自己的東變成暗刻，一向聽．由於沒有確實的安全牌，要棄和就只好打東，你會怎樣做?
自己手牌是個不差的一向聽，如果可以摸到 dora 聽牌，收入是很可觀的
- **如自己和了會怎樣?** 如再和了 7700，或自摸 3900 all 的話，第一基本上是十拿九穩，當 1.1-1.2 位不過份
- **如自己放銃會怎樣?** 5200 放銃的話會跌到 2 位，滿貫直擊更加會變成 3 位，加上沒有莊做，前途坎坷，大約可以當自己是 2.5 位
- **如自己棄和，對手和了會怎樣?** 上家自摸或銃和他家 8000 以下時，1 位仍然安泰，雖然分差是近了...分差不遠，以後還有被逆轉的機會，暫時當順位是 1.6 位吧

綜合以上分析，棄和 1.6 位，博牌的話，成功是 1.1 位，失敗時 2.5 位，用 0.4 位去博 0.9 位，而且自己在聽牌前還要博最少兩隻無筋牌，明顯不化算．所以這裡打東棄和，是較可取的做法.

再來一例
本局是來自幾年前的第 2 東風莊最強決定戰



上家 28000 點
對家 19000 點
下家 38000 點

半莊戰東 3 局的親. 22000 分的 3 位上家打的 , 都被下家碰了, 中巡上家立直, 自己摸到了 8 筒, 應如何處理??
自己手牌是個平和 dora 1 的好形一向聽, 可供入章的牌不少. 親平和 dora 1 最少都有 5800, 11600 也有很大機會.
- **如自己和了會怎樣?** 和了起碼 2 位, 中裡 1 的話還可反先
- **如自己放銃會怎樣?** 放銃的話很大機會會跌到 4 位, 但由於只是東 3, 南場仍有莊做, 仍未絕望
- **如自己棄和, 對手和了會怎樣?** 親被自摸的話高對方 4 位不會太多分. 下家有明顯的萬子混一色傾向, 不過暫時未知道下家會否進攻

這裡實戰我 no time 打 8 筒, 8 筒是筋牌與否反而對分析幫助不大
結果這隻 8 筒放銃上家, 輸 2600
本半莊力戰到底, 最後仍是 3 位告終, 雖然結果不如意, 但我絕對沒有後悔打當初作出 8 筒的決定.

大家要注意的是, 好的攻守判斷是一個助你評估形勢的工具, 它本身並不是用來增加你進攻的成功率.
上半部先在這停一下, 下半部會說明一些比較難的例子

科學的攻守判斷（下）

[2008/09/25 10:19 | by puyo]

上半部的文章，主要說明了攻守判斷的基本架構，其中骨幹就是攻守判斷三問:

- 如自己和了會怎樣?
- 如自己放銃會怎樣?
- 如自己棄和，對手和了會怎樣?

下半部會去說明一些比較難解的攻守狀況

副露攻擊

副露是立直外的另一個攻擊手段. 副露相對起立直，有兩個很不同的地方:
a. 你不確定副露方是否已經聽牌，"三副露，二副露+兩次手中出牌，終盤一副露" 只是一般的推斷聽牌的指引，不會是 100%準確
b. 從對手已副露牌可以推斷他的牌有多大，以及在可能役種中考察對方的聽牌可能範圍
所以相對副露攻擊，我們可以作出正確決定的機會會較高

先舉一個簡單例子

第二東風莊（東南戰有有，無赤牌)
東一局，四家原點
目前做莊，但南家(即是在下 :P) 已經三副露，但莊家亦平和 dora 2 聽牌，這個情況下你會考慮進攻還是棄和?

通常，如果對方是副露，我都會先了解他手牌的狀況，這些都是在狀況判斷中十分有用的資料:
a. **聽牌了沒有?** 下家三副露，自己加槓兩個，加上已經到後段，基本上是沒可能不聽牌

b. **手牌有多大?** 在有 3 隻表 dora 的情況下, 不要奢望對手是 1600 的手牌! 6400 是最低清費, 8000 亦有很大可能
c. **有沒有聽牌的範圍?** 手牌混一色, 對對, dora 雀頭都有機會, 沒有很明顯的胡牌範圍.

反觀自身, 打一筒就是平 dora 2 的兩面聽牌, 胡出最少有 11600, 由於有 3 個裡 dora 機會, 自摸或人家打出二筒, 親跳滿的機會是十分高的.

好了, 再用攻守三問分析一下. 由於只是東一局, 可以直接用得分作比較, 無需考慮順位的期待值

- **如自己和了會怎樣?** 11600 確定, 而且很大機會是 6000all, 再加上連莊, 價值很大
- **如自己放銃會怎樣?** 打一筒如果輸, 最低消費是 7700
- **如自己棄和, 對手和了會怎樣?** 留意上家是有攻擊意圖的 (打生張發財), 縱使有對家上家互相放銃的機會, 不過被自摸的話, 4000 是逃不掉, 流局也得輸 1500, 期待值大約是負 2000-3000 點

由此得知, 雖然放銃造成的損失很大, **但自己的潛在回報遠遠高於自己要承受的風險**. 這裡打一筒立直, 跟下家一決勝負, 絕無不妥.

實戰是下家拿 1234 筒聽牌, 而上家是一盃口 dora 3, 聽牌卡窿三筒. 東家打一筒放銃滿貫. 雖然結果不盡如意, 但這不代表判斷錯誤. 如果我飢次次博牌都可以和了告終, 為什麼我們還要知道放銃給對手的影響??

難解例
有時候, 狀況判斷是可以很複雜的. 對手手牌的大小, 進度都是我們考慮之列. 我們的目標不只是要分析得準確, 更重要的是在各種各樣的情報中選取有用的去加以利用, 這是狀況判斷的極意
(取材自ナパノート)
第一東風莊 (東風戰, 流局連莊, **無食斷**)
東三局自家親, 目前正 5800 聽牌, 摸到了 2 萬還要進攻嗎? (無食斷是不可以打四七萬的)

問攻守三問前，先分析一下目前的狀況
西家是很大機會是萬子混一色，和了的話大概都是 5200，有機會是滿貫.
但問題是，對手聽牌了沒有??
值得留意的是，上一巡對家碰了我的 9 萬，打了六索. 雖然未有突章萬子，但已接近終盤，聽牌的機會仍然存在. 最極端的情況下，西家是役牌 dora 2 也有可能.
另一方面，上家已二副露，輪到他是更毫不猶豫地打萬子，聽牌的機會十分大，從舉動上，他 3900 以上的牌的機會不小.

假設西家及北家分別是 5200 及 3900 聽牌，先問一下攻守三問

- **如自己和了會怎樣?** 和了的話暫定 1 位，不過現在才東 3，上家還有逆轉的可能，可以算 1.5 位左右
- **如自己放銃會怎樣?** 放銃後跟下家分數看齊，1 位機會渺茫，不過 234 位都有可能，大概可以當是 3.2-3.3 位
- **如自己棄和，對手和了會怎樣?** 很複雜. 對家自摸的話，34 位濃厚，西家北家可以互相放銃，這情況的期待值大約是 2 位，不過如果是流局，自家不聽而對家聽牌的話，all last 也很難打....綜觀來說可以當成是 2.8-3 位

照以上的分析來說，進攻應該是可取的，但不得不留意的是，自己是卡窿 3 萬聽牌，在萬子難打出的情況下和出的機會不大，所以單看這攻守三問的結果，攻守也可，牌風決定一切.
不過由於"西家北家聽牌 " 一點仍未確定，因此我心裡的天枰仍然會向攻擊方傾斜，實戰我也會打二萬.

總結
日本麻雀的狀況判斷，可以說複雜，也可以說簡單. 簡單的意思是其實只有一條

很簡單的公式, 複雜的是要找出公式需要的數字是十分困難. 通過對局累積經驗, 準確地分析勝負機率和計算有關得失, 是提高判斷力的不二法門.

立直理論(1): 立直是甚麼

[2010/02/12 01:07 | by puyo]

立直是日麻四役之一，有十分重要的地位，由今天開始，會著手去講解有關立直的種種判斷.
(狀況判斷的討論仍在進行中，只不過是搜集好例題需時，完成後就會 post 上來)

要了解立直的判斷方法，首先要知道的是立直的本質. 之前我在以前較高水平的文章都有略略提過，今次是初級者講座，會把這些理論詳細一點說明. 今次要說明的，是立直的好處

好處:
初學者對立直的誤解有不小，通病是輕視立直的好處. 所以了解立直的利益是很重要的.

1)增加點數
很多人都是低估了立直所帶來的攻擊力. 以前常常有人說, "平和 nomi 的一番只有一千點，而立直後只有 2000 點，才多一千，所以應該暗聽. "
現在暫時不討論平和 nomi 應否立直，但立直是不是只能將原本手牌的價值增加一倍，立直 nomi 也不是只有 1300 點.
我相信各位如果有打過一定見過這樣子的牌:
立直一發自摸裡 1
立直裡 dora 3
立直一發自摸平和裡 1/2
有立直的話，將一手毫無價值的牌變成滿貫甚至跳滿的例子，絕對不罕見. 立直有平均可以中 1/3 隻裡 dora，而立直和了之中，其中有 20%是有一發，將這些算起來，其實立直大約有 1.5-1.6 番的價值. 根據統計，平和 nomi 的立直，平均的和了點數在 3000 點以上，可以立直可以有把手牌變成 3 倍以上的能力

此外，由於立直會增加自己自摸和的比例. 如果你的手牌是 2600 點，暗聽和一方後，跟放銃者和另外兩家會分別有 5200 和 2600 的點差. 不過如果立直，自摸就算不中裡，對三家的點差已經有 5000 至 6000 點，差別很大.

2)令對手打牌不自由
這是絕大部份的初級者，甚至是部份的中上級者，都會忽略的一點

當有人立直，其他人除非牌很好，否則基於日麻的全銃制，不會貿然進攻. 這樣子，對手的和了機會就自然少了，而在另一方面，當對手的和了率降低，自己自摸的次數的機會就會增加，間接增加和了時的分數.

這正正解釋到為什麼四暗刻聽牌會立直，主要目的就是提高自摸的機率

3)可令某些特別張較容易和

這是大家都會的戰術

引誘對方打立直的筋牌(特別是 19 筋牌), 客風, no chance 牌等, 立直都會收到效果
不過請大家不要濫用此戰制, 只有在合理的情況下才為之

至於立直的副作用, 新年旅行回來後再跟大家談

立直理論(2): 立直的副作用

[2010/02/24 23:08 | by puyo]

上一回說明了立直的種種好處, 今次是說明立直的壞處和局限

1. 和了率下降

沒錯, 這是眾所周知的事實. 立直後的和了率, 當然比暗聽低.
立直的成功率, 由一般桌的超過 60%, 至鳳凰桌的約 45%. 而暗聽兩面聽牌, 只要巡目不太後, 都有娥 60-80%的和了率. 立直的和了率大概是暗聽的六成
不過由於立直的分數追加值, 是手牌原本分值的兩三倍, 加上自摸率高, 所以立直的和了得分期待值, 會比暗聽高得多

2. 1000 點棒的支出

在絕大部份的情況下, 立直費的 1000 點都不是甚麼大事. 不過如果大家的點差很少, 是需要將之納入考慮

3. 立直後, 除了和了牌, 可以槓的牌以外, 其餘摸牌均要打出

立直是暴牌宣言, 立直後, 自己不可以因為改善聽牌或加大番數而轉章
同時摸到對他家有危險的牌, 也必須打出
上級水平的對局桌, 放銃有不小的比例都是出於立直後的放銃.

總括而言, 之所以立直可以成為日麻的主要攻擊手段, 全因它的好處遠比它的壞處大.
當然, 不同的手牌和點棒狀況, 會影響立直優點和缺點的影響力. 這就是判斷立直興否的依據

不過, 我也可以這裡先跟大家說一下十分重要的兩點,
1.在日麻中, 應該要暗聽的情況, 其實是很少見的
2. 應該立直的牌不去立直, 過失多數都比不應該立直而去立直的大

接下來, 本部的文章, 會探討以下的三個地方
1. 應該立直和暗聽的手牌
2. 立直的基準, 手筋等
3. 綜合立直判斷

立直理論(3): 先制良形聽牌篇

[2010/02/26 07:55 | by puyo]

接下來的三篇文章, 都會介紹一些常見應該即 reach 和暗聽的情況, 今次先集中講兩面或以上的良形聽牌. 讀者要注意的是, 這裡所提到的立直判斷, 都是以當時沒有對手進攻(立直, 明顯聽牌的多副露) 為前提. 在對方有攻勢態勢時的立直判斷, 一般來說都是按之前談過的攻守判斷為準.

也是結論先說
兩面聽牌的話, 除了一些特殊的狀況之外, 都即 reach
是現今日本麻雀的手筋

那麼, 甚麼是"一些特殊情況"呢? 具體來說有以下幾個

1. 跳滿以上的手牌
最常見的就是門前清一混一色了

跳滿確定或以上的手牌, 基本都是暗聽, 理由是立直的一番在這裡的作用很少, 甚至是沒有價值. 立直後和了率下降, 自然是得不償失

那麼, 滿貫聽牌又如何呢?

7700 的手牌, 因為有天井效應, 立直的作用會比一兩番的小牌小, 如果大家的分數差不多, 暗聽去盡快取得領先, 未嘗不可. 不過如果是早巡, 和了機會大. 或者是有人在立直時, 即 reach 博跳滿也是一個十分可行的做法

2. all last 和了即 top 等不需要分數的時候
這不用說吧(笑)

基本上所謂的特殊情況, 就是這些了.
那麼是不是所有其他的兩面聽牌都即 reach 嗎? 原則上沒錯. 在上級者的對局中, 先制的兩面立直是很強的. 初中級者(特別是天鳳上級桌左右水平的)就是不敢立直, 削弱了自己應該有的攻擊力. 以下是幾個常見的例子:

平和 dora 1
初中級者就是太喜歡三色, 像這樣的手牌, 愛暗聽的人很多

dora

為了等摸 7 索而暗聽的大有人在. 但這樣的暗聽絕對是惡手
沒錯摸到 7 索後, 手牌是 7700 以上確定, 不過問題是, 有人打出或自摸 14 筒的機會, 遠遠比自摸到 7 索的高. (前者有 8 隻牌, 後者 4 隻) 結果這樣的牌很多都是暗聽和 2000 或自摸 700-1300 結束, 這是大大的浪費.

即 reach 雖然摸到 7 索不能換，但有人打出 14 筒，最少是 3900 點，而且有三分之一的機會中裡 dora 1，分值變成 7700，跟暗聽平和三色的牌一樣．即 reach 有滿貫的機會，不會比等摸 7 索再暗聽低，加上種種立直的好處，這樣的牌不等三色，即 reach 是絕對有利．

這樣的手牌又如何呢?

低目 2000，高目 7700 的手牌，很多人都會以暗聽陰人為樂，但這樣的牌也應該即 reach.
即 reach 後，就算出現安目，都有不錯中裡成滿貫的機會，高目的話更有很大可能是跳滿．暗聽自摸低目收 700-1300，才是大慘事．
不論高目牌是外側還是內側，這樣的牌也是即 reach

同樣道理，下面的手牌也不會等一通，即 reach

平和 dora 1 即 reach 是基本中的基本.

平和 nomi / 無役兩面聽牌
那平和 nomi 或者是無役的兩面聽牌又如何?

昔日的理論，是以暗聽為主流，原因是要花上 1000 點的立直棒，手牌的分值才會變成 1300/2000 點，不太合理．不過時至今日，這個觀念都是過時，這兩類的手牌都是即 reach

以平和 nomi 為例，表面上立直平和只有 2000 點，但加上一發裡 dora 等的權利，平和 nomi 立直後的平均和了點都在 3000 點以上，加上令對手打牌不自由的優點，立直絕對是可取的．

順帶一提，在兩面聽牌時，我們甚少會考慮轉章牌

縱使摸 36 萬可以有斷么九，摸 7s 有 dora，這樣的牌仍然是即 reach．聽牌後，有一半的和了都在聽牌後 5 巡內發生，即使手牌有 3 種 12 隻的轉章牌，平均也得 7-8 巡才摸得到，故此等到轉章牌之前很多時候都已經可以和了，直接影響自己的得分能力

平和 dora 2
我在一些討論區也見過主張平和 dora 2 暗聽的人．

平和 dora 2 聽牌，結論也是即 reach 較好．立直最少有 7700，更有自摸跳滿的機會，相對起暗聽和了 3900 有很大的分別．

唯一可以接受的例子，是莊家接近流局 5800 點聽牌的時候．巡目不多時，把和了率最大化達至連莊，雖然分值不太少，是合理的作法．但即 reach 絕對不壞．

巡目有關嗎?

上述的立直基準，基本上都不會受巡目影響，平和 dora 1，不論聽牌時是第 1 巡，第 15 巡也好，都應該即 reach．沒錯，到接近流局時，自己的立直和了率不會高，但不要忘記的是，此時暗聽的成功率也是十分有限，加上立直可以令其他已聽牌的人棄和，賺取聽牌料．這也是立直的無形好處．

總而言之，兩面的先制聽牌，不用考慮轉章牌和巡目，即 reach 就一定沒有錯

下回會講解愚形聽牌的例子

高低目兩面聽牌的補充

[2010/03/02 17:25 | by puyo]

針對剛才的兩面先制聽牌立直的文章，有關講解有高低目兩面的聽牌部份，有讀者向我提出問題.

例如如果手牌是

dora

低目 6m 是 2000，而外側高目是 7700 的手牌. 我提過這樣的牌也應該即 reach，不過他覺得暗聽會較有利. 主要的理據是基於下到手牌

dora (碰)

同樣也是高目 7700 低目 2000 的手牌，凸本曾經提過這樣的牌可以見逃 6m 不和. 那麼當初門清的手牌也可以照做? 照做的話，是不是該手牌暗聽會較有利?

如果這樣的平和牌，只和高目的話，實際上它就變成愚形聽牌. 根據凸本的統計，愚形暗聽，跟立直良形聽牌的和了率差不多. 問題是，當立直時，和低目 6m 的比例會比暗聽時低嗎?

只計出和了的話，不論立直還是暗聽，9/6m 的和了比例不會差太遠，但立直會提升自摸的比例，而自摸如果是隨機，6/9 萬出現的機會應該相等. 因此立直會稍稍提升 6m 的和了比率.

立直後的低目 6 萬，沒有中裡是 3900 點，手牌有 30%機會中裡 1，中的時候就是 7700 點. 因此期特值是 5000 點. 9m 的話，中裡 dora 是跳滿，不中是 8000 點，期待值是九千多點.

兩者加起來，期待值已經有七千多點，跟當初暗聽 7700 實在差不多. 但大家不要忘記，那個結果並沒有把這些因素計算在內:
1. 立直提高自摸比例時，對期待值的增加. 暗聽時，自摸時分差只有 300 點，但立直後自摸時，手牌分值會有可觀的增加.
2. 暗聽時自摸低目 6m 的風險
3. 一發及阻止對手做牌等當初立直應有的好處.

總括而言，這裡立直比暗聽只和高目有利得多. 副露時沒有立直的選擇，就可以見逃低目，但不可以將此跟門清聽牌混為一談.

這樣的手牌的暗聽只有在 6m 很少或者已斷，同時滿貫分數已滿足時為之.

立直理論(4): 愚形無役聽牌篇

[2010/03/04 08:26 | by puyo]

接下來, 我們會討論有關愚形無役聽牌 (即暗聽不可以榮和的手牌) 的立直判斷.

愚形跟好形聽牌, 在判斷上的最大分別是, 前者會考慮一下可供良形化的轉章牌數, 而因為和了率不高, 當自己手牌分值不高, 或者場上有潛在危險時, 也有不立直棄和的選擇.

除非場上有很大潛在危險, 否則此手牌即 reach 沒有問題.

初學者都很喜歡等到摸 4 萬轉兩面才立直是過慢. **大家必須記住, 目前你最想摸的牌, 不是 4m, 而是 2m, 而摸 4m 的機會其實都是和 2m 的一樣**. 如果先摸到 5m, 之後再摸 4m 都會振聽, 可見這裡等轉兩面聽牌的效果極低.

也有人會等摸到 5 萬才引卦立直, 也是損著. 本身如果早立直, 之後摸 5 萬也有引卦的效果. 但盡早令他家打牌不自由是很重要的, 而暗聽期間, 對手的 2m 可以通過, 和了牌就少一隻, 得不償失.

自摸 2m 時, 1300-2600 已經是個不錯的收入吧.

那麼這樣的手牌如何?

有兩張牌可以轉兩面, 但仍然是即 reach. 立直後, 5m 可以和 3 家, 雖然轉章牌比和了牌多一倍, 但要自摸才可以用. 於本人的標準, 轉成好形的有效牌數要達 4-5 種才會考慮暗聽等良形. 如果巡目已到中後巡, 這個標準會收得更緊

dora 數目跟立直判斷

一般來說, 如果手牌是有 dora 2 隻以上, 聽牌時就不理聽牌形即 reach.

雙碰時, 兩面轉章牌有 4 種 16 隻, 而且還有平和, 不過手牌 dora 2 時, 即 reach 並無不妥

dora 1 時, 轉章牌如果不多, 即 reach 也是現代麻雀的手筋, 自摸裡 1 的滿貫不是罕見的事

至於沒有 dora 的 nomi 手, 回報不太高, 立直的風險相對來說就會大. 在這情況下, 暗聽是可以的, 當場上出現危險就可以轉為棄和.

單騎聽牌

只欠雀頭的單騎聽牌，在大部份的情況下都會等轉良形，理由是轉章牌甚多.

如果有 2-3 隻 dora，打 1m 即 reach 是可以的，沒有 dora 的話，會打 2p/4p 暗聽單騎聽牌. 手牌的轉章牌甚多....2356 萬, 69 索, 5689 筒都可以轉良形，除此之外，單騎客風牌也是一個好選擇.

聽牌拒否

另外有些時候，當愚形聽牌時，不聽牌去求更好的牌形也是一個常見做法，以下是其中一例

打 36 萬是無役聽牌，不過這樣打 9p 是上級者的感覺
3456 萬是之前提過的絕好形，有效牌甚多，兼且轉章多數會有斷么平和，不論和了率和分值，都比 1300 的立直好得多.

聽牌拒否拒否是一個甚常見而有用的技術，初學者要多把握

下一部份會講解有役愚形聽牌

立直理論(5): 愚形有役聽牌篇

[2010/03/10 13:01 | by puyo]

這一部份會講解在有役時愚形聽牌的基準, 這部份其實跟其他愚形的情況大致相同

2600, 5200 的手牌(立直含)即 reach

這樣的即 reach 沒有問題

不過由於可以暗聽榮和, 這樣的牌暗聽的狀況是有的, 如果你發現場上有潛在危險, 或者是一些有人立直你明顯會棄和的情況, 會有暗聽的選擇

暗聽 5200 的手牌

現今日麻的主流, 5200 愚形聽牌都會暗聽, 除非巡目十分早, 或者有人明顯會全攻 (如已經是三副露的狀況)

立直的分數只加到 8000, 而且再中裡 dora 也沒有用, 威力大減. 但早巡如果有不錯的自摸機會, 博裡 1 跳滿則可以一試

「超愚形」的聽牌

所謂超愚形就是指一些根本是極難會有人打出的牌, 例如中張 dora, 像以下手牌

(1) dora

或者更極端的

(2) dora

手牌(1)等摸 5 萬轉三面是十分十分消極的打法. 初學者經常會以為 dora 7 萬根本沒有人打, 就算在此轉章極難的情況下也呆等, 實屬不智. 既然你都明白 dora 根本是暗聽都沒有人打的牌, **立直降低和了率的副作用就大大降低**, 即 reach 自摸到 dora 就起碼滿貫, 中裡 1 更加有跳滿, 何樂而不為?

手牌(2)的道理一樣, 中章 dora 4p 根本就不會有人隨便打, 個人會即 reach 博自摸.
沒錯, 這樣的手牌很多時都會以流局告終(實測這類的 dora 單騎聽牌, 和了率只是兩至三成), 不過只要自摸就跳滿確, 中裡有倍滿的話, 和了率低一些也沒有關係吧, 對嗎?

下次會講解一些立直時常用的技巧

立直理論(6): 立直的小技巧

[2010/03/15 23:25 | by puyo]
之前都介紹過一些常見的聽牌應否立直, 現在就轉過來研究一下, 應該打甚麼牌立直.

表面上這些是小事, 不過犯錯次數一多, 就很容易對成績有壞影響, 不得不留意

選較易和了的聽牌
這可以算是立直的常識吧, 像下例

相信大家都會打四索立直吧.
有時未見牌較多牌未必較易和了, 在上例中, 即使外面有一隻南而四索未見, 立直聽南仍是正著. 外面已經出過一枚的客風牌是極好的聽牌.

這一手牌又如何呢

dora

dora 3 即 reach 就當然了, 但隨手丟九筒立直就只能給 90 分, 我個人會推薦打二萬單騎聽一萬, 枚數雖然少一枚, 不過聽一萬有兩個好處
1. 1 萬較 3 萬難用, 也是較容易打出來的牌. 早巡立直沒有安牌時, 這個效果更加明顯.
2. 打 2 萬立直後, 當大家跟打 2 萬後, 2m 就逐漸變成了壁, 更加提高有人打 1 萬的機會.

這裡聽 1 萬的和了率應該比 3 萬高

么九暗刻優先
非平和形的手牌, 有么九的暗刻就盡可能留住. 像下例

這手牌不能打 2 筒立直, 一定要打 3 筒
么九暗刻是 8 符, 自摸的話就會跳符成 40 符. 1000-2000 跟 1300-2600 明顯有分別

中裡 dora 的機會
裡 dora 是立直的一個重要權利, 不過有時不慎的打牌會影響中裡 dora 的機率

正常情況下, 這裡要打五萬立直, 不可以打二萬. 手牌好明顯是希望中裡 1 變成滿貫牌, 那當然要盡量提高中裡 dora 的機會

不過有時這樣的打法未必正確

狀況是 all last 的莊家, 跟 top 差近 20000 點, 立直自摸滿貫連莊謀求逆轉當然好, 不過如果可以自摸跳滿一次過逆轉就完美了.
自摸中裡 1 才多 300 點的收入, 但有裡 2 就是跳滿, 因此在此應該盡量提高中裡 2 或以上的機率, 打 8 萬立直是正解.

下一篇文章會講及在立直時, 如何在番數跟和了牌數中作取捨

立直理論(7): 有分數差的聽牌取捨

[2010/03/17 23:12 | by puyo]
基本上是來到立直理論的最後一部份了, 這亦是最難掌握的一部份

大家都會遇過一些可以有不同聽牌方式的聽牌, 而好形聽牌的分數比愚形低, 例如

這類的牌有 3 個選擇
1. 好形(打 7 索) 立直
2. 愚形(打 4 索) 暗聽
3. 愚形(打 4 索) 立直
打 7 索暗聽, 之前已經提過良形應即 reach, 所以暗聽不考慮了.
究竟那一個做法是正確, 就是本篇要探討的問題.

這裡先介紹一個很重要的理論
愚形暗聽, 跟立直良形的和了率相若

這是凸本根據大量的牌譜統計而出來的理論. 如果立直跟暗聽同分數, 立直就斷然比暗聽有利了, 因為立直有一發及裡 dora 等的重要權利.

因此

這樣的手牌, 打一萬即 reach, 比打 4 萬暗聽一盃口好得多

至於開頭的例子中, 立直良形是 3900, 愚形暗聽是 5200, 同樣良形立直絕對比愚形暗聽好,
3900 兩面的立直, 和了平均分是 6000 點以上.

那麼好形跟愚形立直又如何比較?
這樣的分數的話, 好形會比較好. 愚形立直是 4 番 30 符, 立直的裡 dora 等功能會因為天井效應而被削弱, 但和了率就低一截, 以期待值計不及好形立直.
因此, 除非是 all last 要自摸跳滿等特殊點差外, **良形即 reach 是正解**, 這樣的牌形大家值得記住.

二番差的手牌

今次打 7 索沒有平和, 愚形跟好形是兩番的差距

在這個時候, 手中 dora 的數目就成為關鍵
沒有 dora

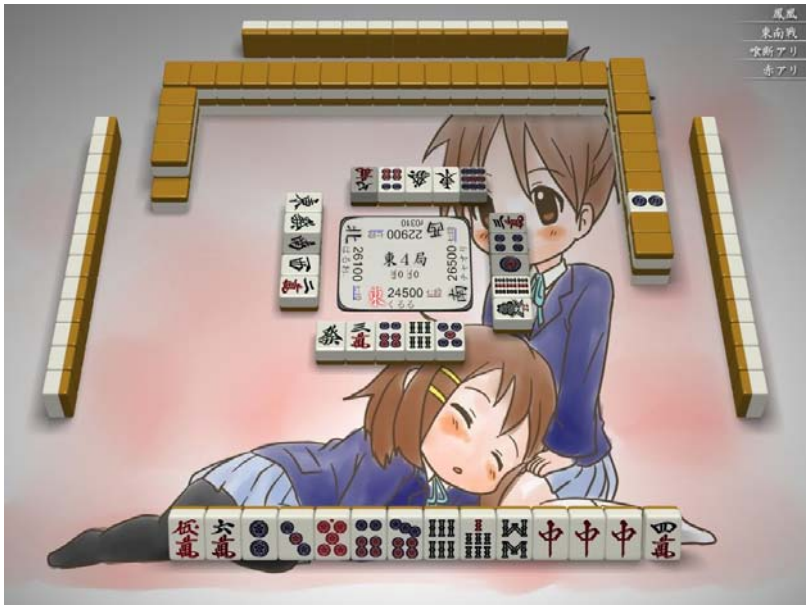
良形立直只有 1300 點，愚形立直分數是 4 倍的話，那愚形立直會較好．無 dora 的時候，兩番差的手牌取愚形是基本

dora 1 枚(或者有其他的一番役，如斷么)時
愚形暗聽(5200)，良形立直(2600)跟愚形立直(8000)也可，主要是看場上的點棒狀況
平場的話，多數會良形立直．雖然暗聽分數是立直的兩倍，但加上裡 dora，阻止做牌等權利，我覺得立直會比暗聽稍優，特別是聽 3,7 數牌的時候．
如果要追求安全性，或者已經領先，則可以選擇愚形暗聽，方便有危險時棄和
當接近完場需要自摸跳滿的牌逆轉時，愚形立直會是一個可行方案．

dora 2 枚
一般來說跟 dora 1 時的判斷相似，平場良形立直比暗聽稍優

dora 3 枚
立直暗聽都是滿貫的話，明顯好形立直是較好

最後送上一例



半莊的東 4 局的莊家，很早就聽牌，這裡的處理方法有很多
可以打 2,3 筒暗聽/立直，打紅中立直，但正解只有一個

暗聽聽 dora 3 筒，也不會見得容易和

另外，打 3 筒立直引卦聽 2 筒 這些上級桌思維一定要戒除
本身 2 筒只剩 2 枚，和了機會本身就不大，再加上它是 dora 旁的牌，在鳳凰水平的對局，根本沒有人會中這些下級圈套．
主動設引卦等陷阱，只有在自摸機會不大的情況下為之

打 2 筒立直單騎 dora 博自摸是非常手段，自摸跳滿確，裡 1 更加有 8000all

如果是 all last 大落後可以這樣做
不過現階段自摸滿貫已經十分滿足，沒有需要冒這個險

這裡打紅中立直只此一手
早巡可以自摸 14 筒的機會很高
而且還有中裡 1 跳滿的可能
(不過事實是立直後三家棄和流局了 orz)

鳴牌判斷(1): 鳴牌的好處和缺點

[2010/03/26 22:12 | by puyo]
除了狀況判斷和棄和技巧外, 另一個地方可以容易看到雀力高低的地方, 是鳴牌判斷.

初學者間, 應鳴的地方沒有鳴, 跟應該門清時鳴牌的情況, 時有發生.
跟立直的討論一樣, 在進入正式的討論之前, 我都會說一說鳴牌有甚麼優劣.

鳴牌差不多唯一的好處, 就是令和了率上升
鳴牌可以讓你快速完成一個面子, 從而提高和了率, 令你可以和在門清情況下不能和的牌. 正正因為這是鳴牌的唯一作用, 如果你的手牌鳴完之後, 速度並沒有提升, 那十居有九都是惡手

鳴牌還有一發解消, 阻止他人摸牌等, 不過相對來說, 用得著的機會很少.

相反, 在門清重視的日本麻雀中, 鳴牌有不少副作用, 初學者宜一一認識
1. 和了分數下降
日麻有不少役種, 在非門清的狀況下會減翻, 甚至不被計算, 亦不能立直享受裡dora 的權利, 分數一定比門清的的少

2. 防守能力下降
副露令你手上可以打的牌少了, 當有人立直進攻時, 就會較難持有安全牌, 儲危險牌的能力也被打折, 因此防守能力會比門清的低. 這是初學者經常忽略的.

3. 役種及聽牌範圍較容易被識破
斷么九, 一色手, 全帶手等, 通常都可以透過副露看得出來. 當役種被鎖家, 對手也更容易估計出你的和牌範圍

總括來說, 鳴牌好壞的兩面, 兩句就寫得完
好處: 速度上升
壞處: 和了點數, 防守力下降
這是初中級者對鳴牌的應有基本認知

表面上看鳴牌的壞處有很多, 但現代的日麻規則中, **速度是至高無上的重要**
因此在實戰時, 鳴牌的比率還是很高, 平均佔全部局數的 40%

下一篇開始, 會按照以上原則, 討論一下鳴牌的基準

鳴牌判斷(2): 簡單的鳴牌判斷

[2010/03/27 23:46 | by puyo]

剛才的文章提到副露攻擊的好壞處, 重溫一下

好處: 速度上升
壞處: 和了點數, 防守力下降

那麼在實際上的判斷是怎樣的呢? 本篇會詳細說明

對家打

這樣的情況下, 應該去碰嗎? 按上面提到的要點去考慮:
速度上升: 紅中只剩兩隻, 另外加上三個對子. 不碰的話, 這 4 對子會大大的拖慢手牌進度, 相反這裡碰到役牌, 其他的對子都可以碰, 相差很大
和了點下降: 門清的話分數最少是 2600, 如果有暗刻紅中要滿貫都不難, 但碰紅中就只有 2000 點
防守力下降: 少了兩隻字牌, 對防守力也會因此變弱
因此在考慮之間, 雖然得分上有明顯損失, 但速度大幅提升, 都足以彌補其損失

再來一例

對家打

這一個情況又如何呢?
速度上升: 碰完之後, 其他牌都是支離破碎, 愚形又多, 縱使一面子已完成, 能否聽牌都仍然是大問題.
和了點下降: 碰紅中只有 1000 點, 但手牌沒有 dora, 就算門清時的分數亦不多.
防守力下降: 少了兩隻字牌, 對防守力也會因此變弱

在這個情況下, 因為碰牌的成效成疑, 不碰紅中是正解. 將來紅中當作安全牌拆出的機會很大

這個狀況又怎樣?

上家打 dora

速度上升: dora 表示牌的 6 索很明顯是全手牌的急所, 吃完後兩面聽牌, 有十分的和了機會. 不吃的話, 以後再有人打出或自摸 6 索的機會不高
和了點下降: 鳴牌後 3900 聽牌確定, 門清的話則最少有 5200 點, 甚至滿貫.
防守力下降: 雖然手牌少了, 不過全手都是中張牌, 防守力本身就不高, 再少兩隻牌關係也不太大

衡量所有得失, 這裡很明顯吃牌變得十分有利了. 特別是自己是莊家的時候.

以上都是一般的判斷示範. 當然在實戰中未必有時間可以把每個情況都詳細分析. 為了讓大家可以做到更快更準確的分析, 下一篇文章會解釋一些影響鳴牌與否的因素

鳴牌判斷(3): 判斷鳴牌的材料

[2010/03/30 01:45 | by puyo]

之前都提過鳴牌判斷的基本，今次是將一些常見的判斷材料列舉出來，方面提高判斷的精度

鳴牌是以分數跟防守力去換取速度，判斷的材料大致來自兩部份:
1) 手牌
2) 場上的狀況

下面會詳細說明之，最後會順帶說說副露數跟手牌分數的關係

手牌

a) 鳴牌對分數的影響

假設你的手牌是

上家打

潛在的斷平一盃口的好手牌，立直的話是滿貫甚至有可能跳滿，但鳴牌後 99% 是 1000 點了，跟門清相差太遠．因此在這裡，除非情況特殊，否則都會忍耐

上家打 dora

斷么 dora 3，立直的分數跟剛才的手牌一樣可觀，不過由於鳴牌後都會有 7700 點，上家打牌給你聽牌，當然不會拒絕．

日麻是門清重視，很多役種都要門清才有效，或者在非門清的情況下要減番，**唯獨是 dora 跟役牌不會受非門清影響**．所以當手牌多役種時就會傾向不鳴牌，而對於已經有 2 隻 dora 或以上的手牌，上級者都會先考慮能否鳴牌(當然重點是鳴牌後要有役)，務求盡快和出．

b) 鳴牌後的牌形

鳴牌後，手牌會變成怎樣，也是一個必須考慮的因素

吃

有人打 34 萬，當然不會喊碰
碰後自己的向聽數沒有減少，而且少了一個 34 萬的好形，當然萬萬不可．不要忘記這樣的碰牌，自己也少了一個摸牌機會．
鳴牌無非都是為了胡牌，所以基本上鳴牌後手牌都要有前進才可．當然，有很多時候，就算向聽數沒有改善都會鳴牌，這樣的牌會在本系列較後的文章內詳細說明．

碰

這裡碰 6 萬是初學者間常見的惡手
5667 萬是先前提過的兩個兩面好形，碰完後剩 57 萬的卡窿，而 6 萬只剩一枚，苦透苦透.
同樣，這裡吃 6 萬也不可以
請讀者自行了解碰/吃 6 萬後，跟吃 4578 萬後牌形的分別.

c) 鳴牌後的和了機會
鳴牌後，也得考慮自己的和了機會，副露後防守力會下降，因此當鳴牌後和了機會仍低時，就應該考慮放棄

碰

這是序盤常見的情況，有人打 36 萬, 25 筒時，此形應先忍耐
碰完紅中後，手牌仍然很破碎，難保可以和得出. 事實上當手牌的向聽數還多時，入章牌也有不少，不用太急於吃外面的牌. 之後當發覺入章不順，就可以考慮轉為棄和.
本文章後面"向聽數和副露數" 的部份會對此有更詳細討論

d) 鳴牌的地方

普通的狀況下，如果上家打 7 筒，當然樂於吃牌，雖然只有 2000 點，但如此好形的一向聽，兼且必然是良形聽牌時，沒有甚麼不滿，但當上家打出來的牌是 258 萬，或者是 25 筒時，鳴牌的意欲就比 7 筒低很多了.

始終良形的牌不難摸得到，筒子方面除 7 筒外，摸 6,8 筒對牌形的幫助也十分大. 一旦此手牌可以門前好形聽牌，其期待收入是相當的可觀. 另外不想鳴 258 萬等牌的原因是，將來有很大機會變成是 2000 點的愚形聽牌，一旦有人立直進攻，就會處於一個不利的情況(斷么手牌都很難完全棄和)

利用鳴牌解決惡形，將好形留在手中，是鳴牌的重要方向.

場上狀況
場上的各種情況都會影響鳴牌的決定
a) 巡目
一般來說，巡目越遲就越需要鳴牌.
早巡時可以希望透過自摸牌轉章，求更加好的牌形，但到後面沒有這樣多餘時間時，直接鳴你想要的牌就好

b) 親子
當自己既莊家時，因為連莊有利，鳴牌也會變得較積極

c) 他家的舉動
當你見到他家已經有攻勢動作，例如立直，多副露等，當你的手牌仍未聽牌時，就可以考慮過鳴牌去搶和.

要知道，無論你的手牌潛在分數多少，和不出就什麼用都沒有．因此當你見到對手的手牌都很快時，就不可以太拘泥門清了

d) 其他必須要快速和了的時候
例如:
1. all last 跟 2 位微差時
2. 南場自己大幅落後，正在做莊時
等等，這些判斷能力都是透過之前提及過的狀況判斷中的經驗累積

向聽數和副露數
在天鳳上級桌水平的對局中，不難找到這些牌

如果你覺得拿這樣的牌很不舒服，就代表你的牌感不錯了．
1000 點的三副露愚形聽牌，2600 點的裸單騎，當有人立直或跟你對攻時，由於不能棄和，結果就被迫參加這場明顯不利的戰鬥．

由於副露越多，防守能力越低，因此當自己副露越多，對自己手牌分值的要求越高．以下是本人所持的標準

1000,2000 點級
三副露以內要聽牌，但盡量避免三副露的情況 二副露或以上時要良形聽牌

3900,5200 點級
三副露內要聽牌，三副露時要良形聽牌

滿貫級
三副露內要聽牌

跳滿或以上
需要的時候，裸單騎亦可接受

當然就算我自己打牌，亦不是可以 100%跟足上面所寫的標準．但心裡拿著這個尺度，對防止過度的鳴牌有很大幫助．
例如，序盤當自己碰了紅中以後，手牌是

無 dora 1000 點的手牌，上家打 1,4 萬給你，我個人來說會放過．
如果吃剩下來的手牌都是愚形，很大機會要再副露才可以和牌，明顯跟 1000 點的副露標準不合，換句話說就是副露過度．

現時可以摸牌先去看看索子有沒有好形搭子，之後發覺手牌仍無進展就可以轉為棄和．始終手上的牌還有 10 張時，防守的能力也不會太差．
但上家打 5 筒的時候，這手牌可以吃，之後碰 69 萬就可以好形聽牌（碰牌是碰 3 家，比吃牌容易）

另外，如果 6 萬是 dora，手牌成了 3900 點以上的時候，這裡上家打 1 萬都可以吃了，因為手牌分值大，就可以容許較進取的副露攻擊．

很多人都以為既然已副露了就該繼續攻，但其實當自己之後的發展不好時，勇於撤退是好的防守意識．不要每局都持有我必須和了的思想，這在日本麻將中是十分重要的．

初學者如果在鳴牌方便變強，一定要戒除這些可碰則碰，可吃則吃的習慣

下一篇開始的幾篇文，會深入討論一些吃碰槓時的技巧及注意事項

鳴牌判斷(4): 吃與碰 (1)

[2010/04/05 11:46 | by puyo]

接下來的三篇文章會講解一些碰吃牌的基本技巧. 本篇先以碰牌開始.

對碰跟卡窿

碰牌可以碰三家, 而卡窿就只可以吃上家,因 i 為在兩者間作選擇時, 多數會選對碰

打一索跟 5 索, 聽牌數都一樣
不過如果是副露牌, 必然是打 5 索
理由是 4 索只可以吃上家, 但 1 索 8 筒三家打都可以碰.
這樣的牌形, 初學者宜多留意.

碰材的優劣

準備用來碰牌的對子, 稱為碰材. 碰材可以依其易碰程度判定其優劣. 通常么九牌, no chance 牌等其他人難碰的牌都是出色的碰材

全部關係牌都沒有出過, 那基本上都會先打 7 筒, 理由是 7 筒是 dora 旁的牌, 很難從其他人手中打出, 是這裡最差的碰材.
就算出過 1 隻 2m, 拆打 7 筒我覺得還可以.

順帶一提, 手上碰材的優劣也是對對和七對子間作選擇時的重要依據

雖然是七對子一向聽, 有人打白也可以碰 (碰之後, 按以上的理論打 6 索)
理由是 18 萬跟客風牌北, 都是十分易鳴到的牌, 效果不會比七對子差, 不過如果手牌是

同樣是七對子一向聽, 這很明顯不碰任何一對牌, 矢志七對子會較好

下一篇會集中說吃牌了 (的確, 吃的技巧會比碰的多)

鳴牌判斷(5): 吃與碰 (2)

[2010/04/09 17:29 | by puyo]
本篇是討論關於吃牌的技巧.

吃牌除了跟一般鳴牌可以提升速度外, 很多時候都會有一些換好牌的功能, 這部份在本文後面會有說明.

容易錯過的吃牌
先舉個簡單的例子

碰

7 索每個人都會吃, 但不要忘記 1245 萬也可以吃
如果習慣將 2334 的好形拆成 23+34, 大概就不會錯過這些機會了

碰

把 2234 看成是 23+24 時, 也不難看出 3 萬是可以吃 (當然是以嵌張吃)

碰 dora

這例子會錯過機會的人可能會較多了. 7 萬可以吃, 那 4 個對子固然都可以碰, 但如果只希望碰出對子做對對和, 視野就未免太狹窄.
上家打 36 索時, 必然是 no time 吃

45 索是一個很差的碰材, 雖然對對和是跳滿, 不過吃牌後牌形如果有大幅改善, 取吃牌後的滿貫好形一向聽是十分可取的

合法的食換
食換(例如拿 23 筒吃 4 筒打一筒)在現今大多數的地方都是不容許的, 不過有時吃牌是可以達致合法的食換

碰 dora

已經是 3900 的兩面聽牌, 不過當上家打赤 5 萬時, 千萬不要放過.
沒錯你不可以拿 34 萬去吃而打 2 萬, 不過拿 46 萬的嵌張去吃(打 2 萬) 就沒有問題了

這樣的牌絕對可以等良形立直, 不過如果只是和了就可以的情況 (例如是 all last 的第 1 位), 上家打 4 索可以吃牌轉斷么 (用 35 索吃), 9 索的話也可以做一通
以後就算摸到 45 萬愚形聽牌, 也可以不用立直就榮和, 外面有不對勁還可以從容棄和, 自由度比門清大很多

<u>注意鳴牌後的牌形</u>
當一隻牌有不同的鳴牌方法時，必定要考慮鳴牌後的牌形.
舉個例

當上家打 7 筒時，當然是吃聽，但如何吃是一個問題
正確的做法是用 68 筒去吃
原因是此時剩下的筒子牌為 567 筒，摸到赤 5 筒及 dora 8 筒都可以摸，要是拿 56 筒去吃，就會失去以上的權利

一色手牌由於同類的牌很多，要去想如何吃也得花點功夫，在多數的情況下，嵌張吃是正解

上家打 6 萬的話

45 萬吃:

57 萬吃:

因此，嵌張吃可以比兩面吃多聽一門牌，而且有更好的選擇權 (147 或 258 萬都可以)

最後在這裡介紹一個較高級的鳴牌技巧

終盤時，你求形聽持以下無役手牌

其中北是安全牌.
接近流局時當然不希望摸危險牌而被迫棄和，避免摸牌是求形式聽的重要一環
上家打 47 萬時，如果你可以想得出去吃而打 1 萬，把之前提過的技巧舉一反三，十分不錯.
不過當上家打 36 筒時，你不可以和，但是不是就伸手往牌山裡去呢?
正確做法是吃，打北.
之後摸到任何一張牌，都可以打北繼續維持形式聽牌了

當你研究鳴牌越深，就越會發現它有趣的地方，當它是一門藝術也不為過. 這樣的例子還有很多，大家不妨多去研究研究

下一篇會講如何在吃和碰中選擇

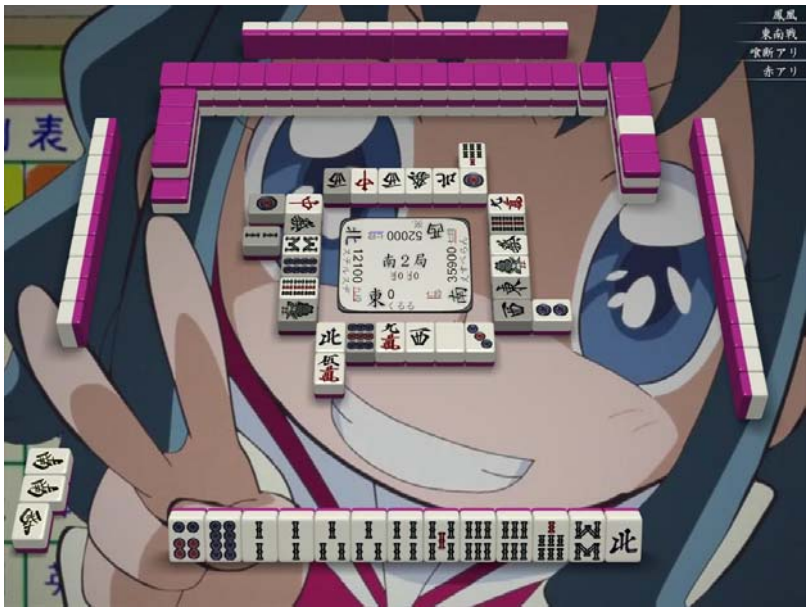
具教育意義的勵志故事

[2010/04/13 23:23 | by puyo]

結論先說，以下同樣是一個逆轉的故事，不過今次具教育意義得多了

東四 2 本場只剩下 4200 點，莊家自摸親滿，自己就剩下 0 點．之後任何一家自摸我都會被飛，不過都有人頂替放銃了．
南二局輪我當莊家，可算是逆轉的最後機會

7 巡目，上家打 2 索．你會不會鳴?



先分析一下手牌，現時是一向聽，不過有效牌只有 23 索和 7 筒，聽牌也只能愚形聽牌，不太充份．而且大家不要忘記，這裡門清聽牌是不能立直，得分的能力大減，所以這牌要鳴是當然了．

但要鳴也有不少方法，首先碰 2 索打北直接聽牌不是太好，因為和了也只有 1500 點，在這樣的點差而言幫助不大．非到必要時也不求這樣的聽牌．手牌很接近清一色，所以我決定做清一色，自摸滿貫就可以脫離 4 位．

實戰時我也考慮很久，**最後用 34 索吃了，打 6 筒** (放銃上家就什麼都完結，所以先留起 8 筒和北)

一看索子的牌形，似乎碰牌是最自然的做法，比較一下吃跟碰後的兩個牌形

吃:

碰:

兩個牌形中，基本上任何一張中張索子牌都會有用，兩者最重要的分別是，吃牌

後的牌形, 1 索也是很有用的牌. 單單是這個分別已經很大. 因為上家的 1 索也沒用, 摸到打出的機會很大.

碰 3 索的話, 名義上是一向聽, 但上家打一索固然吃不到, 就算自己摸回來, 1 索的功能已差很多了 (因為外面已經有兩隻 1 索). 有人打 3 索, 你碰的話, 以後的 2 索也吃不到了. 將來進章聽牌, 聽的範圍很大機會是大數字的索子, 看對手的捨牌和自己的副露, 似乎只能去博自摸了

決定做清一的話, 要和了就最少需要多 3 張索字牌, 太急去降低向聽數不會是上策, **反而盡量提高自己的可鳴牌和有效牌範圍, 在這類的一色手來說是十分重要的**

結果, 吃完之後摸到最緊要 4 索, 同巡上家打 7 索, 吃了後 (當然是用 68 索吃) 變成 258 索的跳滿確聽牌.兩巡後再自摸 8 索逆轉, 4 位脫出.

之前我也在講座提過, 當手牌有不同的鳴法時, 最重要的是考慮鳴後手牌的有效牌和發展性. 本局就算是本人和大家作的一個鳴牌判斷示範吧

牌譜:
04/13 | 牌譜 | 鳳南喰赤 | http://tenhou.net/0/?log=2010041321gm-00a9-0000-54b28a94&tw=1
3 位 B:くるる(-25.0) C:えすぺらんさ～(+18.0) D:夾.(+58.0) A:ステルスデブ(-51.0)

鳴牌判斷(6): 吃與碰 (3)

[2010/04/25 00:55 | by puyo]

本篇文會講解當碰和吃都可能的時候, 如何在之間取捨

基本上, 吃牌有利的情況是比較常見
舉個簡單例

碰

上家打 5 萬的時候, 當然是吃牌較好, 理由是聽 47 索的牌, 會比 58 萬多, 不要忘記有 3 隻 5 萬已經用了.

又假定莊家的上家打 5 萬立直, 你有安全牌富而想棄和的時候, 可以考慮解消莊家的一發, 此時去破壞一發, 用的也是吃.
吃完之後, 下巡就可以直接打 5 萬繼續棄和
破一發用吃是基本

當然, 碰牌較好的時候也是有的

碰

上家打 2 萬, 吃跟碰都可以聽牌, 不過此處碰會較好,
理由是把 234 萬的順子留在手的話, 之後赤 5 萬也會入章了, 另外摸 5 萬後也有加槓 2 萬的權利

這部份很簡單的講完了, 下一節會談槓牌

鳴牌判斷(7): 槓

[2010/04/29 23:18 | by puyo]
這部份會講解初學者間很常見的動作: 槓牌

本來槓牌一向都是為初學者所喜愛, 只要手中有 4 隻牌就必槓, 而自去年某動畫播出之後, 這個情況就變本加厲. 事實上, 在鳳凰桌內, 手牌開槓的機會, 不到百分之五.

槓牌固然是有好處, 其中最大的是增加手牌的符數(么九暗槓, 差不多等於一個一翻役). 同時也可以去開槓 dora 令自己的手牌更大.
縱使如此, 因為立直的副作用也有不少, 所以我們會經常拒絕開槓, 以下舉幾個常見例子

1. 門清時的大明槓
最簡單的例子

對家打 1 索, 稍為有些經驗的讀者都不會槓了
明明是門清的手牌, 一個大明槓就損失將來立直的權利, 自是不可. 固然大明槓可能會有槓 dora 4 的機會, 不過機會只有 34 分之一, 相對可以門清聽牌的機會來說, 開槓求槓 dora 可以說是捨本逐末.

2. 不太可能的和了的手牌
大明槓大家都知道是有問題, 那麼暗槓呢?

配牌就有 4 隻 1 萬, 初學者間都會很隨手就開槓, 這是大惡手

大家如果稍加留意, 本文開頭提到槓牌的好處, **都是要在自己可以和了時才有用**. 換句話說, 當你手牌沒有和了希望時, 開槓只會令你的對手得益
這手牌應該先打字牌, 如果之後仍沒有進展大概都是棄和作結

加槓後, 由於立直者會多兩個 dora 機會, 因此當自己不是門清而不能用裡 dora 時, 開槓就得更加小心

摸東回來, 這樣隨手開槓的惡習, 必須戒除. 這裡我會先打北再看動靜, 直到自己聽牌, 兼且沒有人在立直當中才會開槓.
始終手牌還沒聽牌, 開槓後有人立直就會十分麻煩. 將來如果有人進攻, 東也是一張完全安全的牌.
雖然如果上家打 36 萬給你吃, 東就不能槓. 但本身只經是 1000 點的牌, 中槓 dora 的機會已經不大, 中的話也只是多一番到 2600 點, 可以到 5200 或者 8000 的, 絕無僅有. 記住當你開槓後, 人家中 dora 的機會一定比你高, 這一點

大家必須記住

如果之後摸 5 萬，這是一張很有用的牌 (因為可以碰 2 索 5 萬聽牌)，這裡的東就可以考慮加槓了(當然前提是沒有人立直)，當然因應個別的形勢，也會有直接打東出來的情況

基本上，自己的手牌未到好形一向聽或以上，都不會考慮開槓

3. 有人立直的時候

有人立直時，通常自己都不會開槓. 原因是開槓後，立直者就會有兩個 dora 機會.

當然也有些例外，例如
a) 自己也是門清聽牌
b) 打算進攻，而自己也有不錯的手牌 (好形一向聽以上)
c) 已經是好形聽牌的手牌，而希望透過槓 dora 把自己的牌由 3900 變成 7700 等等

4. 自己是領先的時候

槓 dora 就會令其他人更容易和大牌逆轉
換個角度，當自己是落後的時候就可以考慮積極開槓，包括大明槓

5. 槓後手牌受制的時候

本手牌應該先打令有效牌重覆 2 萬，筒子方面的牌形，實際上 36 筒都是有效牌，但一開槓這些有效牌就消失了.
當然將來如果摸 4 筒 3 萬聽牌，就會開槓再立直了.

這裡也順帶提一下中張牌的開槓

all last 自己是莊家，一開牌就有 4 張 dora 了，不過我絕對不會開槓
當然自己是領先是一個理由，但最重要的原因，是**要把 dora 已斷的情報隱藏起來**.

對家要逆轉，最少都要倍滿自摸，而要做到這樣的手牌, dora 是不可少的. 假設對家的手牌是

明顯 35 萬的惡形應該先拆，不過當 dora 是 4 萬，你就只得打其他牌，因為要倍滿的話，一定需要 dora 4 萬和 345 的三色. 而對家就很容易掉進永遠摸不到 4 萬的死胡同

其餘兩家，或多或少都會有求 dora 進章的傾向，只要你不槓，他們就很容易掉進陷阱

如果我手癢開槓，那對家當然很高興的把 35 萬拆出來，同時槓 dora 和裡 dora 也可以為他提供不錯的逆轉機會

所以大家以後在可以開槓時，不妨先多想.

鳴牌判斷(8): 不改變向聽數的鳴牌

[2010/05/08 07:10 | by puyo]

鳴牌, 最大的功用都是提高和了速度, 因意我們在鳴牌, 最希望的都是和和了前進一步, 換句話說, 即是減低向聽數.

不過有不少時候, 會在沒有改善自己的向聽數的情況下鳴牌. 這一部份如果要做得好, 較好的牌感是必須的. 在這個入門性質的講座, 不會太過深究這個問題, 不過筆者也希望在此介紹一些常見形態.

製造好形搭子

碰 dora

上家打 7 筒, 或者其他人打 1 筒九索立即聽牌最然是最好, 不過除以上幾張牌之後, 還有一張牌必須要鳴.

上家打 3 萬時, 拿出 24 萬吃是高級鳴牌的要領.
整個手牌的最差部份, 就是 68 筒的搭子. 能夠解決之的機會, 當然不會放過.
吃過 3 萬之後, 整副牌都變成良形, 比之前舒服得多了.

這一類求好形的鳴牌, 是十分常用的技巧. 下列都是一些可以求鳴牌的常見牌形

1.

只要留意到 3456 的牌形, 不難看得出 457 萬也是可以吃的牌

2.

初學者的盲點是以為這樣的牌只可以碰, 其實有人打 47 萬更應該吃, 此牌是有效牌重覆的惡形

來個簡單的練習
以下是役牌 dora 3, 一副露後的手牌, 如果只以最快和了作考慮, 請把你會鳴的牌全部列出來

a)

b)

解說:
a) 已經是聽牌形, 不過不要以為聽牌後就不需要鳴牌. 大肚 3 萬跟 5 筒對碰絕對不是好的聽牌, 急需整形.
整形的地方有很多, 首先, 如果可以看得出萬子是 2334+3 的形態, 而又知道 2334 是兩個順子的話, 不難發現 1245 萬都可以吃
之後打 3 萬就是兩面聽牌
筒子也是 4455 的形, 所以 36 筒一定要吃

當然也不要忘記 4 筒也可以碰 (不是槓啊)

b) 同樣, 這樣的牌, 要鳴的不是只有 47 索. 5689 的有效牌重覆形, 一看就十分不舒服
打 4 筒要碰, 之後 89 索就變成 34 筒的兩面搭
同樣地 5 筒是要碰, 筒子剩下 3444 的絕好形, 就算 5 筒已用 3 隻, 可以入章的牌仍有很多
吃 36 筒雖然不能完全解決牌形的問題,

因為可以撞眼聽牌, 聽牌的有效牌都比之前多很多了, 因此 36 筒也值得吃
不過剩下來的 2 筒就不會吃了

打 89 索後一樣留有 4455 的惡形, 換句話說手牌牌形並沒有改善, 沒用途的鳴牌自然不會是好手啦

這個例子也充分的說明了, 這裡的 3 筒不是一張沒用的牌.如果摸到安全牌, 把兩個面子都固定為索子而去打 3 筒, 就大錯特錯, 因為那張 3 筒可以提供不少轉好形的機會

不改變向聽數的鳴牌, 除了可以把手牌整形外, 在食斷的情況下也是十分常用, 這會在下一篇文章詳細介紹.

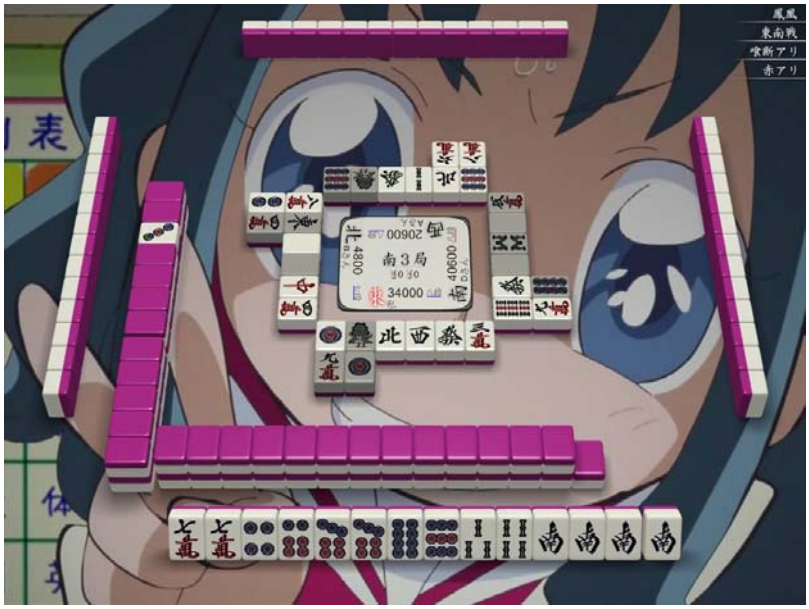
狀況判斷力測定 (1)

[2010/05/15 01:56 | by puyo]

以下兩道是初中級的狀況判斷題, 都是由我的對局中取材
答案不是重點, 最重要的其中的原因.

考慮過程中涉及在初級講座中提過的技巧, 兩道問題如果可以提出正確的答案和論據, 那麼你已經有特上的水平了

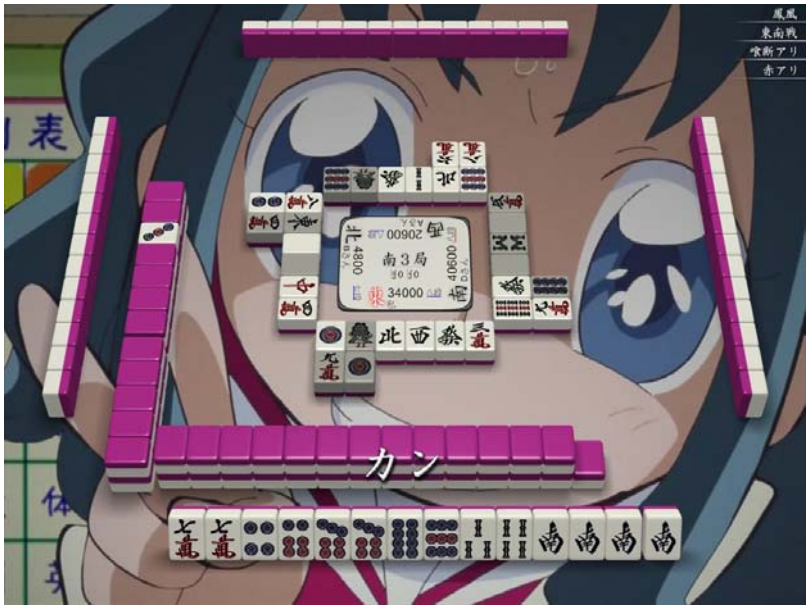
問一:
南 3, 莊家, 摸到第 4 隻南, 開槓嗎?



問二:
同一局, 上家打 5 索, 要吃嗎?

請慢慢考慮，記住，**最重要的是背後的原因**，想好了就往後看答案

解答:
問一：**即槓**



目前狀況是莊家，2 位，差下家 6600 點，離 3,4 位差不少，所以目前要想的，當然是如何逆轉一位
很明顯，這個狀況下有必要透過暗槓去增加手牌分數，而就算加開了裡 dora，對家上家要逆轉的難度也不會低多少，所以此處開槓絕對有利

問二：不吃

假設你有一副 7700 的手牌，這個點差下，直擊何方最有利?? 正常情況下，當然是可以直擊 top 為上，不過就算如願，還有起碼兩局牌要打，下家還有莊家，隨時都有逆轉機會

這裡當然是直擊上家最好吧，只要一把他打飛，半莊結束，下家就沒有逆轉機會了

另一方面，這個場面下和個 1500,2900 之類的牌，用途不大．因為最後逆轉，你還得再和一局，甚至兩局牌

如果你可以把本局的主眼放在打飛上家之上，那麼對本題而言，你的已經成功了一半

吃上家的 5 索，不論是打 7 萬還是 4 筒，都有很大的缺點
打 4 筒沒錯和了機會不錯，不過只是 2900 點，下家又不會放銃給你，和出後還差下家最少 3000 點，狀況比問題圖比較，不見得有很大的改善．
打 7 萬就有另一個問題．手牌是 2 番(南 dora 1)的 60 符, 5800 點，少過我跟下家的點差，因此上家如果要打 5 筒，自己也只好忍痛放過，很不是味完．
要注意的是，這裡 2 番 60 符的分數，是我在上家打 5 索時已經算好．如果不加思考，到最後才發現原來不可以和上家牌，就已經是太遲．100%準確的點數計算，對特上來說是基本要求，未完全學會的讀者要多加練習了．

如果巡目不是太後，未有搶聽牌的需要時，這手牌要盡量保持門清狀態．之後假設摸到 5 筒，就可以打 7 萬從容暗聽---今次是 2 番 70 符, 6800 點，和上家就會多下家 200 點逆轉一位

實戰是摸到 6 筒，立直，幾巡後上家打 2 索，令我可以順利逆轉完場

本局牌譜
05/15 | 牌譜 | 鳳南喰赤 | http://tenhou.net/0/?log=2010051501gm-00a9-0000-2cd680f6&tw=2
1 位 C:くるる(+61.0) D:おおねとうか(+21.0) A:ヤキン(-19.0) B:比嘉秀仁(-63.0)

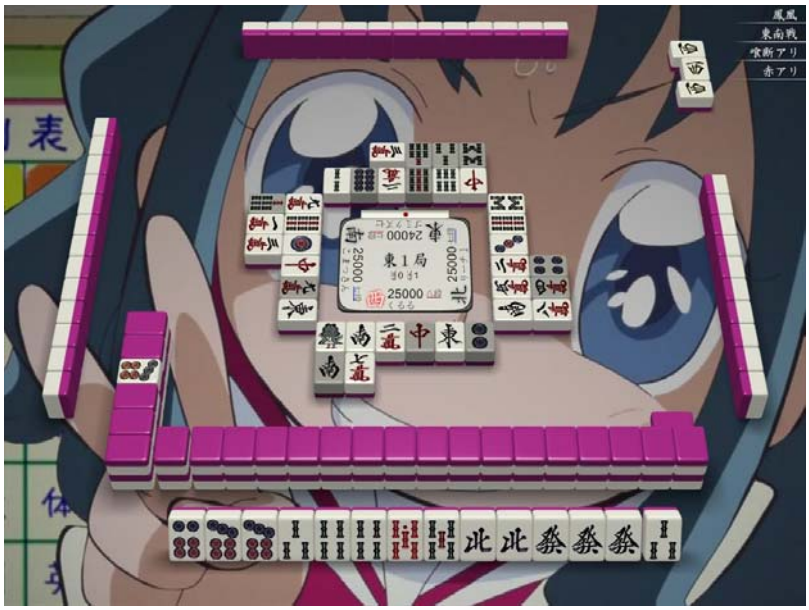
各位朋友，造兩問答得怎樣? 如果對以上有問題，歡迎提出討論

狀況判斷題 (2)

[2010/05/18 18:43 | by puyo]

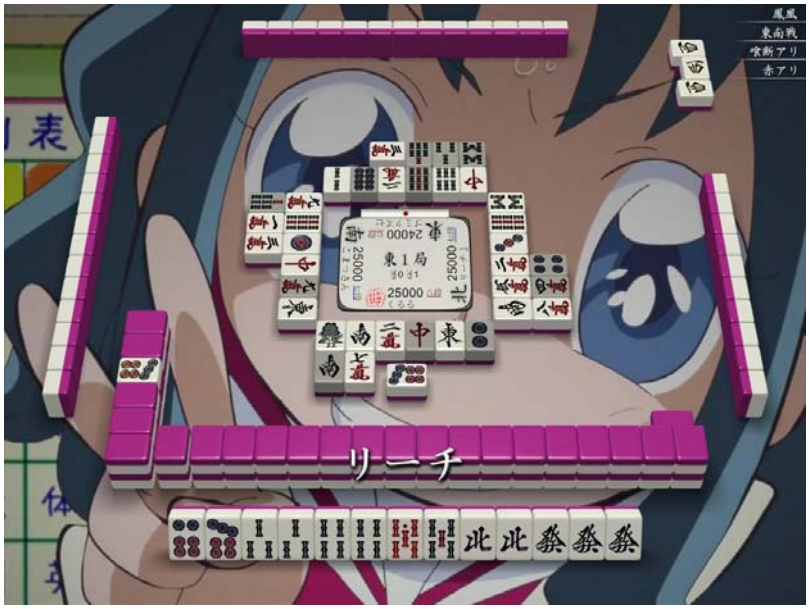
這是今天的實戰

半莊戰東一局, 平場
中巡對家的莊家立直, 自己同巡也摸到 3 索聽牌,
應該如何做?



這裡的選擇蠻多的, 但正確打法只有一個
跟之前一樣, 把原因想好才去看後面

解答: **打 7 筒追立直**



雖然在鳳凰桌這是常識, 但在初學者間, 在這局面能打對的人不多

首先，手牌是役牌一盃 dora 1 兩面聽牌，最少也有 5200 點，立直是滿貫確定
按一般攻守基準，就算是莊家立直，這樣的牌也沒有可能棄和.

要攻也有很多方法，先提一些常見的失誤
打 6 筒很明顯不是正解

打 7 筒暗聽，企圖博其他兩家跟打莊家 8 筒現物直擊滿貫，似乎是個不錯的的構想
不過大家有沒有想到，**當你在莊家立直一發巡目打無筋的 7 筒，是十分不自然的事?**
只要兩家的集中力不太差，這應該是不難留意到 (鳳凰就更加不用說)
在這個地方一定不會出現一發打無筋 dora 旁牌的瘋子，唯一的解釋就是這個瘋子必定聽牌
分數不會少 (不然會追立直)，而且有很大的機會是聽莊家的現物.
那麼另外兩家就算棄和，也萬萬不會跟打 8 筒. 因此這個如意算盤不會打得響

也有不少人會覺得打 7 筒很危險，會先打發財聽七對子
如果狀況改成接近完場而你又處於優勢的狀況，的確可以打發財暗聽, (甚至是直接打 3 索也可以)
之後再摸危險牌就棄和.
但在此狀況下，棄和明顯不適合，暗聽收 3200 點也發揮不到手牌的應有價值

那同樣是追立，應該是 7 筒還是發財??
沒錯，打發財可以求得本巡安全，
但自己的和了率低，巡目較長，這亦代表之後需要博牌的次數會增加
雖然目前打 7 筒是很危險，但因為和了率高，
反而限制了之後博牌的次數，整體來說反而比打發財更安全，
追立直對攻時，和了率永遠是最優先，初學者一定要記住

同時打 7 筒立直的分值跟七對子立直高，前者自摸 dora 已經肯定有跳滿，
整體來說，打 7 筒立直比打發財好得多. 所以打 7 筒立直是正解

如果各位讀者有問題的詰，歡迎提出.

鳴牌判斷(9): 食斷的技巧

[2010/05/27 22:52 | by puyo]

食斷是日本麻雀中一個十分重要的役, 這裡我會說明一下在食斷的時機和簡單技巧, 如果大家想追求更高度的技巧, 可以參考這一篇文章

食斷的時機

dora

門清的話, 這是可以目指滿貫的手牌. 不過如果不是早巡, 上家打 5 索, 吃牌是不錯的行動.
沒錯滿貫是十分吸引, 不過吃牌可以解決手牌最難處理的愚形, 同時之後可以繼續吃上家的牌, 速度大幅上升, 縱使分數只有 2000 點, 仍然是十分值得.

事實上, 早中巡二向聽的手牌, **通常是鳴牌食斷的好開始點.**
一向聽的手牌, 可以博門清聽牌, 爭取更高分數
三向聽或更多的手牌, 就算鳴牌後也可能會很慢, 因為鳴牌會令你防守能力降低, 自然考慮放過. 當然如果你的手牌有很多 dora, 也可以考慮在多向聽數時嗎牌
特別如果給你鳴的牌是愚形部份, 就得更加值得考慮鳴牌了

再多舉幾個例

1)

斷么的好形一向聽手牌, 一鳴就可以聽牌, 但多數都不會動手, 原因是本身手牌可以門清聽牌的機會不小, 此時分數跟食斷有很大的分別

2)

dora

今次是三向聽的手牌, 而且牌形也不好
此時有人打出任何一張你可以要的牌, 都應忍耐. 一副露後也跟和了相距甚遠, 就算是僥倖和得出都只有 1000 點, 期間的防守力變得弱上加弱, 不值得

不過, 如果 dora 曷 2 筒, 情況就完全不同了, 既然和了有 8000 點, 鳴牌進攻就可以很積極, 因為你的冒險可以得到應有的回報.

食斷的技巧

對於一些有兩隻或以上的 dora 的手牌, 速度比什麼都重要. 當自己的手牌, 在門清下不易和了時, 經常有食斷的想法和準備, 絕對不會吃虧

dora

上家打四筒, 可以拿 56 筒去吃, 然後打一筒, 這樣的合法食換技巧在之前提過了. 鳴牌後向聽數雖然沒有減少, 但萬子索子都是愚形, 吃過後可以吃上家的

牌，也可以碰人家的 5 索和 3 萬，相當充份.

dora

本例中, 8 萬並不是不要牌，中巡如果還是這樣的手牌，門清大概已經無望，一定要另找出路.
3 筒, 8 萬, 2 索, 7 索甚至是 8 索都是應該鳴的牌，而上家打 6 萬時，上牌先打 8 萬是好感覺. 之後再入章就打 9 萬，繼續向和了前進.
實戰中可以以第一感去吃 6 萬的人，他的雀力大概都是鳳凰級了.

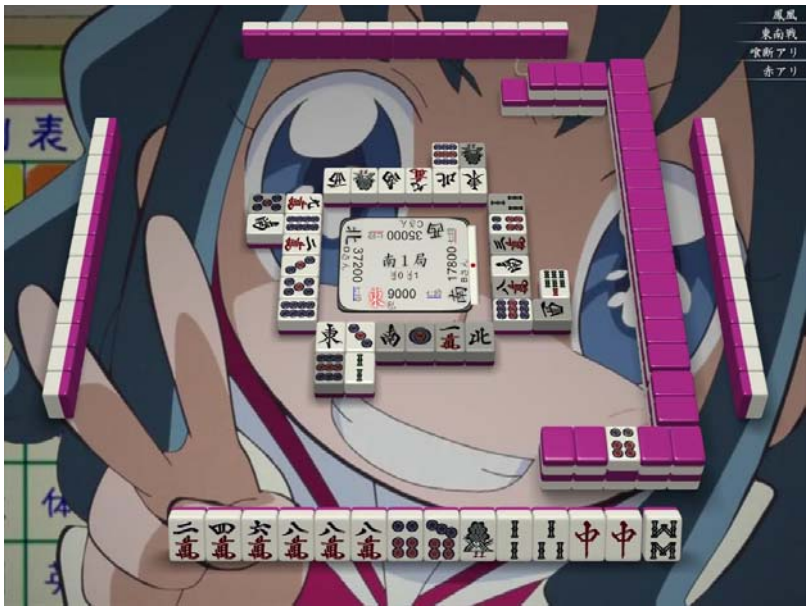
状况判断：親家的重要性

[2010/05/30 18:54 | by puyo]

blog 主按:
以下是最近新進鳳民 light99 為本 blog 撰寫的一篇文章, 希望各位看後可以給點意見, 謝謝.

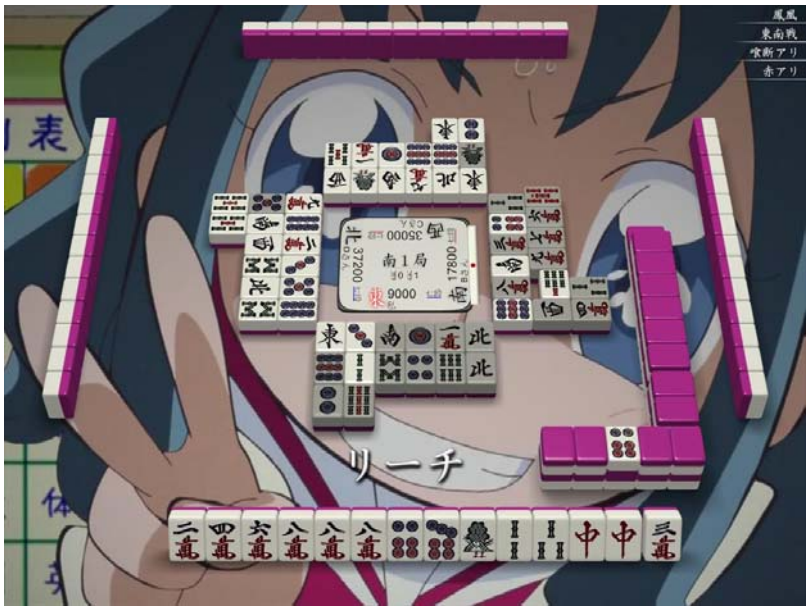
在日本麻雀裡，親家是非常重要的。親家擁有着連莊的特權，而且和牌的點數是子家的 1.5 倍。所以，在狀况判斷中，親家的重要性是格外值得重視的。

以下是本人昨天的對局：
（牌譜：http://tenhou.net/0/?log=2010052623gm-00a9-0000-0dc41b14&tw=0）
南 1 局，自家 9000 點的 4 位。8 巡目，3 位的下家立直：

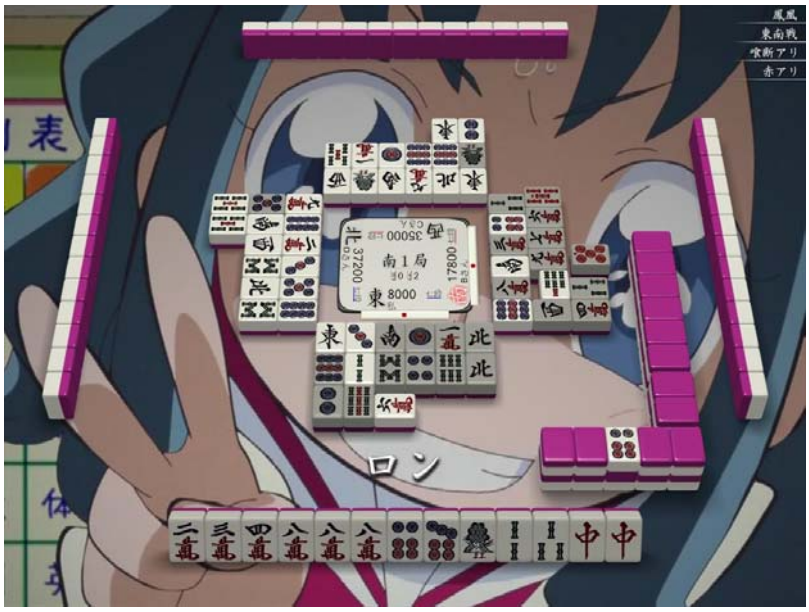


此時做何種選擇？是否稳妥的拆掉 8m 刻選擇棄和？我覺得顯然不好。1 位和 2 位的上家以及對家，在這種點差狀况下，幾乎都會選擇棄和。所以一旦棄和，即便流局，和下家的點差也會拉大到 13800，更重要的是，親家也会旁落。没有了親家可做，只有 3 盤的情况下，13800 的點差可以說很難挽回。更不用說被下家自摸，就算是 1000-2000，已經很不樂觀。

所以，當時我選擇全攻，將此局做為 all last 一样對待。《科学麻雀》中的一句經典的話就是：“攻當最大程度的攻”。接下來的幾巡目中，我連打 8s,4p,6s,2p 等無筋牌。於 15 巡立直聽牌：



奇蹟發生了：



3 位立直的下家一發巡摸切赤 5p，直擊 12000。此局過後，我不僅脱離了 4 位的苦海，同時也具備了争奪 1 位 2 位的可能。

誠然，這次的结果比較理想。可能 10 次的對攻中，8 次都要以失敗而告终。身處 4 位，自然想的是如何去逆轉。而在試圖實现逆转過程中，很重要的是選擇一個最恰當的時機。以該局的點棒狀况以及相應的場况，我覺得目前南 1 局的親是最好的逆轉良機。"攻即最大程度的進攻"，就算是以失敗而告終，也沒什麼可以後悔的。

再談特上的條件

[2010/06/09 23:22 | by puyo]

有很多朋友都希望我再說說要立足於特上的技巧，今天就再以此為題說得詳細一點

特上某程度上來說是將"日麻打得好"的人分隔出來：可以在特上打牌的人，不能說是技藝高超，但絕對可以說是打得不錯．在下亦發覺有不少人都在上級和特上之間被卡住，於是我開始去看看上級到特上入門程度的牌譜，希望可以給大家一點進步建議．

決定雀力的因素

判定一個人日麻水準的高低，其實不太難．根據科學麻雀作者所述，對日麻雀力有大影響的因素，其實只有三個：

1. **得分能力：** 簡單來說就是牌放率，準確的一點是最快做到立直和和了的能力，亦包括立直判斷
2. **完全棄和技巧：** 有安全牌時的打牌順序，沒有安全牌或兩家以上攻擊時的對處，對副露牌的棄和技巧，都屬於此範圍
3. **狀況判斷能力：** 應該攻還是守，要快速和牌還是要做牌等等針對當時狀況的判斷能力

當然，除上面的重要技術之外，還得需要像鳴牌，讀牌之類的技巧，不過相對而言比重是太少了．

有一件事不得不提，很多初中級者都認為，**讀牌技巧是進步的重要因素，這是一個完全錯誤的觀念．**原因有兩個

1. 大部份坊間所提到的讀對方要聽的牌之類的技巧，成功率都是很低
2. 有很多時候，根本就是不需要去讀對方要的牌．

當然我不是說讀牌完全無用，例如一些目指一色系捨牌的讀牌，在實戰中也十分常用，因為這類讀牌的準確度很高，而這些讀牌的結果，很多時都不是最重要的判斷材料．初學者就是把讀牌看成是至高無上的技術，在每一局也嘗試讀牌，甚至把讀牌得來的情報視為最重要的判斷材料，忽視一些正統的理論，是本末倒置．

讀牌在我而言只是一個輔助工具，在初學者來說更不是學習重點．那麼要打入特上，學習重點應放在哪裡?

從一人麻雀到四人麻雀

上面提過的三個重要技巧，得分能力當然是最易學的，因為在絕大部份都可以只看自己的手牌．

棄和技巧是次難的部份，因為需要看對手的捨牌，而較高級的棄和技巧，亦涉及對對手副露攻擊的觀察．

狀況判斷要求從不同地方取得各種局勢的情報，並需要從不同的情報中加以取捨，分析，是最難掌握的技巧．

因此，在上級水平的對局中，在牌效率做得好已經足夠，但對局水平越高，狀況判斷和棄和技巧就越重要．而在鳳凰來說，狀況判斷力對成績影響比重，不會少於四成．

在上級和特上之間的玩家，如果要有所突破，**就是要由只看自己手牌的麻雀，轉化成會留意整局形勢的四人麻雀．**只有培養好大局觀，和狀況判斷力，才可以令自己的雀力繼續進步．

常見的通病
看過不少的初中級者牌譜，犯的錯其實都是那幾種，這都是大局觀不足的結果

1.每局都想和了
打麻雀每個人都想和牌，打廣東牌，和得越多就贏得越多錢，但在日本麻雀來說，有這樣的想法很礙事
沒錯，和了是增加點棒幾乎是唯一的方法，但不要忘記，一個人的和了率，平均只有 25%，而因為日麻是比順位，當你的手牌和了的機會低，就要想想如何去降低自己的損失．
另外當自己領先的時候，再和了的效率就會低，此時亦要多考慮防守，防止對手逆轉．如果每局都只有和了的目標，視野就未免太窄了

2.有潛在大牌就不棄和
另一方面，初學者把自己的牌看得很大．只要自己有 dora 3 或者是一色大牌，不管自己是多少向聽都全攻，這樣的壞習慣，必須戒除
對攻的判斷因素，是和了的機會，而不是手牌的大小．就算你有 10 隻 dora，和不了就是沒用，放銃的話更要面對很大的損失．
對攻時，一定要先看自己的勝算

3. 攻擊力不足
上級很多人都愛暗聽，和了後被人逆轉的光景時有發生．有關立直的基準，大家可以直接看講座內容，這裡不贅述了．

4. 棄和不徹底
棄和的重要性，我相信大家都知道，不過在上級，甚至是特上，有很多我們所謂中途半端的防守，例如:
a. 二向聽手牌，明明手牌有現物，但打了外面有一張的客風牌
b. 一向聽，手牌不大，也不是好形，但就不停打危險牌
c. 明顯要棄和的情況下，明明有現物也去打筋牌
d. 完全無視對副露手的防守
等等
結果偶爾這些大意的棄和就變成放銃，不用說這對成績當然有壞影響．

5. 無視點差狀況
這是所有中上級者的學習重點吧..我明顯這一方面是很難掌握，但最重要的是要有在這一方面下功夫的意識．

希望想在特上立足的玩家，**要先訂立正確的學習方向**，只要肯下功夫，切實的向目標走，就會自然有進步.

最後我也把圍棋十訣貼上來讓大家參詳. 雖然這是圍棋的棋諺，但我覺得對日本麻雀也十分合用呢

不得貪勝　入界宜緩
攻彼顧我　棄子爭先
捨小就大　逢危須棄
慎勿輕速　動須相應
彼強自保　勢孤取和

日麻軟技術(一): 集中力

[2010/07/12 22:51 | by puyo]

日麻要打得好, 要求狀況判斷等各方面的能力, 之前這些已經介紹過了, 不過它們都是硬技巧.

事實上, 日麻打得好的人, 在一些個人精神層面都會有留意. 棄和, 狀況判斷的能力就好像是電腦軟件, 它們要操作正常, 電腦本身的硬件也不可以忽視.

今次我們就軟技術(soft skills)方面開始談, 開始會先說明集中力.

為什麼集中力這麼重要?

日麻對集中力的要求, 遠比玩 boardgames 時為高, 主要原因是前者一局的進行, 遠比後者快.
網上打日麻, 玩家平均兩至三秒打一張牌, 一巡也只花十數秒的時間, 整局的局面可以在短時間內有很大改變. 對局時就算只是有點分心, 都很可能錯和留意這些變化, 得到的情報有偏差, 就會造成不必要的失誤.

同時, 高度的集中力, 也可以提高自己的思考速度和深度. 全神貫注在對局上, 腦袋就可以專心去想日麻的事, 長遠自然對成績有利

實戰打麻雀較網上慢, 而且周圍可以影響你的東西不會多, 集中力的要求不高. 但換到網上對局就是另一回事:MSN, 電視等都是很常見令你分散注意力的東西, 而對局又快速, 所以很多人的網上麻雀都打得比實體差, 縱使它們的牌都是隨機的.

如何提高集中力

最直接的方法, 當然是遠離所有令你分心的東西, 包括電視, MSN, 網頁等, 如果周圍的環境比較吵, 也可以戴上耳塞. 習慣在這情況下上天鳳, 集中力很快會有改善.

其次是改善自己的思考習慣, 很多人都到自己摸牌才思考, 令自己有分心的借口. 其實大家亦應養成在其他人打牌時亦有思考的習慣. 牌不是要到摸到牌才有東西想, 方針, 狀況解讀, 部份可預計發展的部署等, 都是在對手打牌時可以想的事情

很多人在天鳳一口氣打十幾個半莊都樂此不疲, 但我自己在鳳凰連續打兩個半莊已經是十分累了. 每個半莊, 基本上除了自己立直後"無東西可想"的情況, 其餘對局時間我的腦子都是一直在轉. 二十多分鐘作不停的思考和深入計算, 於我而言, 所花的腦汁, 不會比玩一局 Le Havre 或 Agricola 少. 上星期作降段戰配信時, 有一局振聽立一摸, 看上去好像好簡單, 但背後其實涉及不少的計算和計劃. 這其實都是歸功於當時的高度集中力.

那些可以連續打十多場的，究竟是擁有驚人的思考力，還是在對局中沒有什麼思考過，只用直覺打牌？我相信只有他們才知道了.

形勢判斷入門(一)

[2010/10/07 00:30 | by puyo]

各位看過本 blog 的初中級的日麻講座，大概都會對日麻的基本戰術有了解．不過，要真正在特上站得住腳，某程度上還得靠一個好的思考方法．

在初學者間最常見的，就是"見一隻打一隻" 總之每一巡就只是想當前的情況打牌．但在日麻裡面，一個好的戰略定位是十分重要的．見步行步的打法，因為心中沒有既定的目標，會在對局中很容易迷失，繼而產生不少在狀況判斷上的失誤．因此，筆者想寫一系列文章，去分享一下自己在對局時制定戰略的方法．當然我個人的方法，並不一定是最好的，但旨在給各讀者一個參考，改善自己的不足

思考流程

很多對局者，都疏於這方面的練習．但我想說的是，**這是每一局的配牌前的必要工作**．我個人很堅持的是，打牌由東一到南 4 的任何時間，心中一定要有個方針，否則就好像一隻沒有指南針的船---連自己要走的方向都不知道，那怎可以達到勝利呢?

簡單來說，思考的流程如下

1. 從點棒狀況上，有沒有什麼點棒上，或者其他具體的目標?
2. 看到配牌時，制定符合第 1 點的方針．主要的方針有
a. 進攻(和預計的可能手役)
b. 看情況
c. 棄和
3. 當牌局一直進行，按照自己的入章情況，對手的舉動去**不斷**調節自己在第 2 點制定的方針．

對完一局，又回到第 1 步去

如果要在狀況判斷的能力上有進步，這幾步都是需要多加練習

點棒形勢判斷

這是制定一局戰略的第一步．在看到配牌前就應該要把它定好．點棒形勢判斷是很重要的，因為它是整局打牌方針的藍本．這地方做得不好，以後的狀況判斷也會有偏差

假設你是打東南戰，那麼一般的策略是:

東場: 盡量取得最多的點棒．讀者要注意，這裡指的是"把點棒的期待值最大化"，換句話說，這不代表每一局都要進攻．
南場: 結合點棒的分布，制定出對當時順位最有利的目標．

這一步在東場的用途不大，**但當進入南場，越接近 All last，這一步越重要**．可惜這一步通常被人忽略．在點棒上的判斷材料，在本講座已經有提過了．這裡再

在接近 all last 上的點棒判斷上作點補充，因為它是需要很精細的判斷.

在 All last 時，著眼點是在看自己的上下位逆轉/被逆轉的難度，你要掌握的是
a. 對手自摸滿貫能否被逆轉? 自己自摸滿貫能否逆轉?
b. 直擊滿貫又如何?
c. 和其他人滿貫\跳滿又如何?
d. 一人聽牌又如何?
e. 二人聽牌又如何?
當然在場上莊家的位置，已供託的立直棒和積棒都是要納入考慮

以下有幾個練習，在以下的點棒狀況下，你覺得當前的重要目標是什麼?

1.

2.

3.

4.

5.

參考答案

1. 南一局，自己領先不少，所以再增加點棒的意義不大，**反而最重要的，是阻止 2 位的莊家連莊**. 因此如果自己有快牌可以嘗試速攻，自己牌不好，或者莊家有副露動作時就要考慮誅章. 由於只是南一局，暫故不考慮故意向對家上家放銃

2. all last 跟上家的莊家差 2400 點，加上自己跟上家基本上沒有被逆轉 3 位的風險(直擊滿貫都不行)，**故此這局應該搶和**. 因為點差只有 2400 點，流局時必須聽牌

3. 跟 3 位差 5100 點，而跟 2 位 1 位差太多，**因此本局目標是自摸 1300-2600 以上，或者做出 5200 或以上的手牌**(這樣和任何一家也可以)

4. 自摸滿貫才可以逆轉 2 位，相比起對 4 位的莊家只有 4200 的點差，目標應該要放在防止逆轉 4 位上**. 除非自己手牌很有可能自摸滿貫，否則可以考慮速攻**，但因為莊家和了也會連莊，在進攻時不可能太強來

5. 上家自摸滿貫會被逆轉 3 位，而跟對家只差 2600 點，因此自己的目標是和了 2900 點或以上，這應該不是個很難到達的目標. 除非上家在尾巡立直，而自己手牌很不濟，才會考慮棄和.

當然我會要求大家在初次做練習，就可以作出這個深度的形勢判斷. 但我想大家知道的是，形勢判斷並不是機械式的. 要在此處有進步，經常練習是必須的.

下一篇文章會再進一步講解，當看到自己手牌時的方針判斷.

形勢判斷入門(二)

[2010/10/08 18:13 | by puyo]

上一篇文章說明了在點棒上的形勢判斷要點，現在先來個總結和補充

- 點棒的形勢判斷，在半莊的東風戰(前半部)以擴大點棒期待值為主，到南場就逐漸把順位意識納入判斷當中
- All last 的點棒狀況判斷十分重要，要注意對手自摸滿貫等主要狀況下是否可以逆轉
- 找出自己是否需要以和了為目標，推斷自己逆轉時所需要的分數

當初學者對此操作變得熟練，就可以把判斷的深度慢慢加強．也可以學習除了主目標外，**有沒有可以接受的第二(甚至第三)目標**，因為你要知道，麻雀是不會永遠跟從你的意願行事的．

本篇會主要說明在看到自己配牌和 dora 後的形勢判斷．

主要流程

配牌後，看到手牌和 dora，就要在打第一張牌之前把大方針定好．這同樣是所有對局者應有的習慣

方針大概可分為以下幾個

1. 完全沒有希望和了，基本上需要配牌棄和的手牌 (這樣的情況不多)
2. 可以目指和了的手牌，這類的手牌我們需要知道的有兩方面，第一是"進攻取向"，指的是會不會盡力求和，通常的可以分為以下兩類

a. 會盡全力達到和了的手牌：潛在的斷么 dora 2/3 的手牌，斷平好形一二向聽的手牌，明顯的染手等

b. 會看情況是否進攻的手牌：大多數的牌都屬於此類，如果將來的進章情況理想，可以考慮轉為攻擊向，相反就可以準備棄和

例如斷平的多向聽手牌, dora 2 無役/惡形牌，役牌對子+惡形牌，好形 nomi 手等等

另一方面要看的，就是手牌的潛在可能手役，以及是否需要鳴牌等．很多時候，一副牌的可能手役都不只有一種，因此讀者判斷時，除非手牌太好，不要只單一看某一潛在手役．例如一個很不錯的染手，本身可能有 80%是傾向一色，但如果忽視其餘 20%的可能性，必然會吃虧．

接下來要做的，就是要確保這部份的方針取向跟當初在點棒判斷時定下的目標符合．例如當你在點棒上得知，這一局必須和滿貫或以上，而你的配牌有一對役牌和赤牌，那你絕對不會把方針定為目指役牌 dora 1 的 2000 點，而必須去等門前立直的機會(始終自摸裡 1 就是滿貫了，機會是不大，但總好過沒有)

這個大方針，**是以後打牌是作出各式各樣判斷的依據，是狀況判斷之本**．因此我個人是永遠堅持先定好自己在本局的方針，才會去打第一張牌．大家在天鳳觀戰時，看到筆者在有明顯不要牌的配牌中仍然花時間思考，為的都是這個原因．

東場方針練習

由於東場不需要太考慮順位間的關係, 因此看到配牌就只需要找出最位合情理的手役就可以了, 以下是一些練習. 全部都是半莊東 1 局(4 家原點)的北家, 請想出最合理的手役(可能多於一個)

1. dora 9s

2. dora 1p

3. dora 5m

4. dora 2s

5. dora 中

6. dora 5p

參考答案留到下一篇文章內發表

下一篇會講解在南場需要顧及順位時, 制定方針的要點

形勢判斷入門(三)

[2010/10/12 21:23 | by puyo]

今次會再深入一點去看形勢判斷，現在先討論一下上一篇文尾部的習題

1. dora 9s
2. dora 1p
3. dora 5m
4. dora 2s
5. dora 中
6. dora 5p

參考解答:

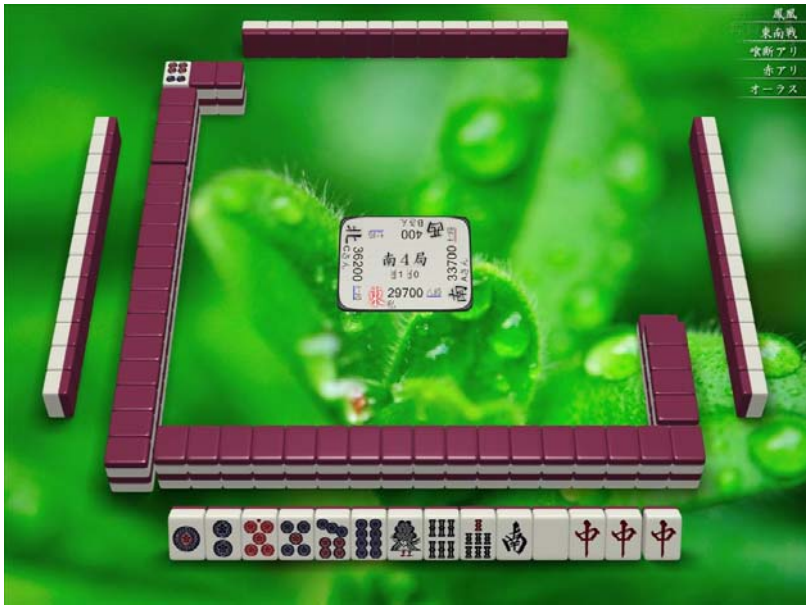
1. 一般來說是平和，是可以希望聽牌立直的手牌
2. 手牌有 dora 2，但牌形不算太好，本命是役牌北 dora2，這是最明顯的手牌發展方向，另外也有混一色筒子的可能性，進章好的可以追求立直. 123 的三色和一通的機會是有，但多出來的 1 隻 1 筒就沒有用，只是次選. 因此在配牌時打役牌北是錯誤的
3. 混一色是本命，不過門清立直的可能性仍在，此處不會打 6 索
4. 跟第 1 手差不多，都是目指平和的手牌，但讀者也應意識到，牌形不夠第 1 手好，棄和的機會比第 1 手大.
5. 可以目指門斷平的手牌，混一色是太遠了
6. 很自然是役牌 dora 1 為本命

作點補充，在考慮可能役種時，應先考慮以下的日麻的役種主軸

1. 立直
2. 平和
3. 染手(混一色/清一色)
4. 食斷
5. 役牌
6. 七對子

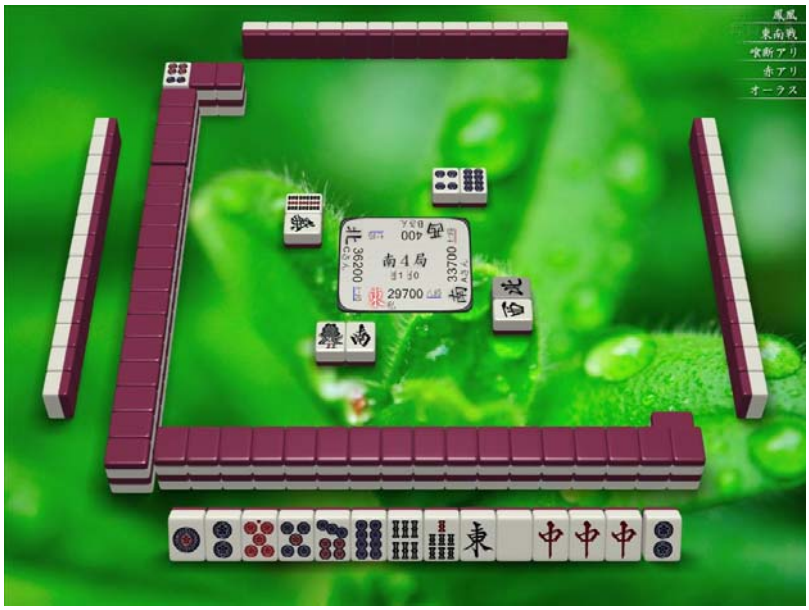
如果上面的役種不太可能，而手牌是 dora 2,3 的好牌，才會去考慮其他役的來源，包括三色，一通等．三色一通在日麻來說是偶然役，除非點差所需或者手牌無役，一般來說都不用考慮．

好，進入正題了，當對自己手牌定好方針，就需要看看它是不是跟現時點棒形勢的目標相符:



南四的莊家，點差跟 2 位差 4000 點，1 位差 6500 點，4 位被飛寸前，因此目前最重要的事是和出 3900 以上的手牌(這樣的話和了的話保證有 2 位)．看看自己的手牌，中 dora 2 的方向是十分明顯．和對家 5800 肯定有 2 位，自摸更加可以有 top，因此這個分數絕對可以滿意吧．
如果當初有把點棒分佈分析過，就會知道目前做混一色是無理．因為滿貫跟 5800 的利益幾乎一樣，但難度就提升不少．

因此，只要在打第一隻牌時已經定下"中 dora 2 一直線，不需要混一色"的大方針，以後打牌就會得心應手

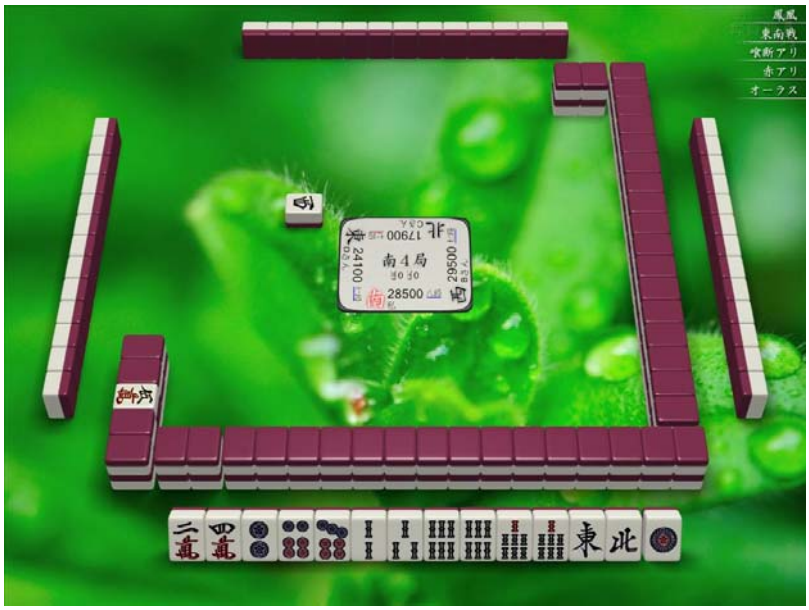


這裡摸到 2 筒，有了這個藍本，就會毫不猶豫地打東出去，而絕不會拆走索子，這樣就省去不少不必要的思考和時間，此仍之前有計劃的好處.

當然，你的手牌並不會永遠像上一局般稱心如意. 很多時候，看過配牌後就發覺無法達成自己當初設下的目標. 舉一個例就明一下

單看點差，目前的最重要的目標是什麼?
答案是和了 2000 以上，因為和得出就自然 top 了.

好，再看看手牌，



第一個問題要問自己的是，剛才設定的"2000 點以上和了"的目標，可能達到嗎?

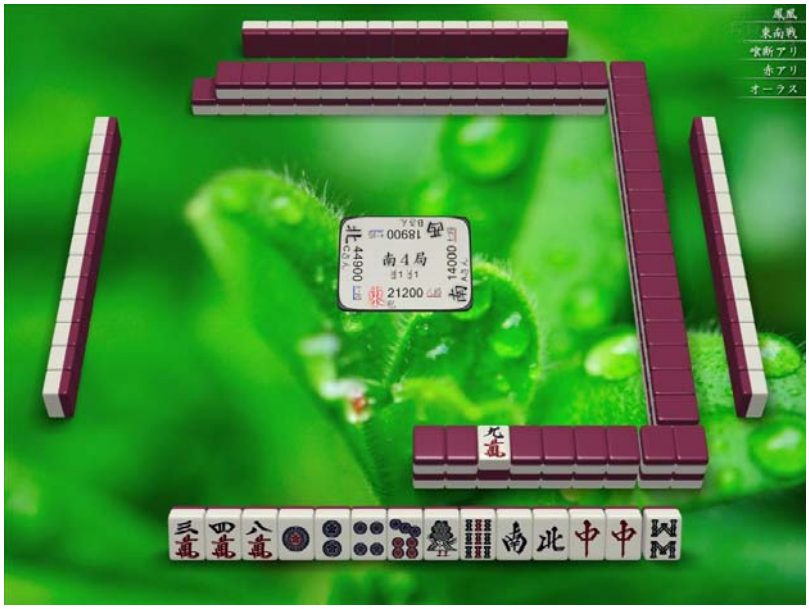
要達到 2000 點，對這一手牌來說，有兩個可能性:
1. 立直平和，立直自摸裡 1
2. 食斷
但兩個潛在手役都很難達到. 手牌愚形很多，要立直還要聽兩面的平和十分有難度，至於中裡 1 或者自摸，在現階段來說，機會很低.
至於食斷，由於沒有 dora 和三色，很大可能只是 1000 點完結，也是不夠. 不過如果之後摸到赤牌或 dora，食斷就變成逆轉 top 的捷徑.
所以本手牌要留意是否摸到赤牌和 dora

既然主要目標很難達到，此時就應該回頭再看看點棒，有沒有可以接受的第二(甚至第三)目標呢?
第二目標當然是和了 1000 點了，但因為要西入兼且西 1 是莊家，效果比和 2000 點是差很遠. 但因為上家的莊家必須是盯著逆轉 1 位，和了去破壞上家的機會，總會是好事.
另外還有一個大家都遺忘的目標，就是避免向上家和對家放銃 (沒錯，目標這兩個字並非一定要指和了，減少損失也是目標的一部份)
放銃莊家親滿是 4 位，點對家也是凶多吉少. 但只要你不點，這一局就一定不會跌到 4 位去，這是在天鳳的高段玩家都需要考慮的.

因此，實戰在我打第一隻牌時，就定下了這個方針:
在不點對家和上家的前提下，嘗試做食斷的 1000 點手牌. 打牌途中，如果摸到赤牌和 dora 就會攻食斷.
有了大方向，以後選擇打牌也會方便很多. 或者在現時讀者都不會覺得在事前訂下計劃有什麼好處. 當本人下一篇會講解在局中的形勢判斷後，就會發現這樣做是有必要的.

好，又到練習時間

以下兩局南 4 局的配牌，請運用本系列文章所提及的技巧，訂下該局的方針



形勢判斷入門(四)

[2010/10/24 09:42 | by puyo]

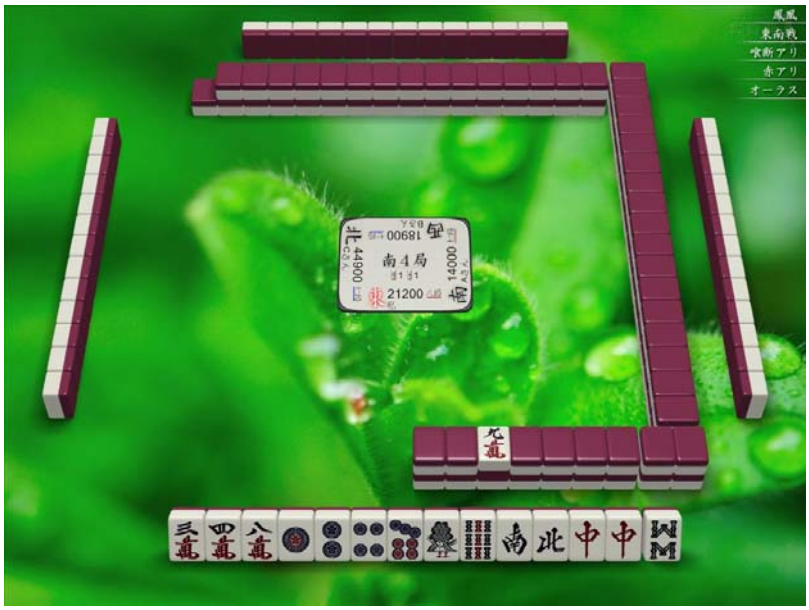
在進入下一個要討論的環節前，先討論在上一篇文章設下的問題

問 1

南 4 只有 15100 分的 4 位，一看點棒第一個閃出的目標是做出滿貫或以上的牌，這樣自摸可以 3 位打西入，直擊上下家也可以避 4 完場. 次選是 5200 以上的自摸，雖然可以西入，但始終西入後仍是 4 位，情況仍然惡劣，只有在不得已的情況下才會接受.

觀乎自己的手牌，目標似乎不難達到. 本命是立直一盃口(平和)dora 1 (自摸就是滿貫，也可以看情況是否直擊) 和七對子. 結果之後雖然 2 筒被打光，中巡摸到 dora 8 筒，最後自摸七對子的跳滿

問 2



本局點差很特殊: 跟 1 位是大差, 相反領先 3,4 位的不是太多. 因此除非自己很有機會自摸親滿或以上的牌, 否則本局的焦點應該放在如何避免 4 位上. 不想 4 位其實十分容易, 只要不放銃就大概可以 (下家自摸跳滿的話會被逆 4, 但本身機會很低, 暫且忽略). 另外, 在此點棒狀況下, 除非牌局出了特殊變化, 否則不會去搶小牌, 這只會增加 3,4 位的逆轉機會.

看到自己手牌, 要滿貫近乎不可能. 因此配牌棄和是正確的方針.

好, 是時候回到今次要討論的內容

之前的三篇文章, 前後近四千字, 目標只有一個, 就是想大家有一個在打牌前訂出計劃的習慣. 可能大家都不是太明白, 為什麼打每局牌都要花精神去做這些事? 今次就說明一下其好處.

1) 打牌會較容易
沒有明確目標時, 當手牌有大量的可能性時, 對局者就會花大量時間回頭看點差, 經一輪考慮才決定. 如果早有目標在心中, 有很多本身不合條件的就會自動被忽略了.

2) 減少不必要的錯誤
很多初學者常犯的錯誤是, 在一直向和牌前進時, 按常鳴牌, 或者打出不要的牌, 結果到後來 (甚至是和了時)才發覺原來自己並不夠分. 這些錯誤通常都是不可挽回的

看點差, 自摸和跳滿似乎是逆轉 3 位的唯一條件 (由於 3 位多數防守, 靠直擊上家滿貫多數會失敗). 看配牌已經有一對 dora, l 牌形還可以, 如果門清可以和得出, 似乎還有希望.
初巡下家打紅中, 當然不可以鳴. 不過初學者可能隨手的碰再打算, 結果就發現原來自己根本不夠分, 不過這時已經太遲了...不能立直的牌, 只有中和一對 dora, 還有另外的 3 番在那裡找呢?
相反如果之前已把判斷做好, 知道本牌要門清才有出路, 開始打牌就已經會開鳴無, 下家打紅中根本不會有 lag, 這樣也避免自己的牌情外泄.

3) 節省思考時間
因為事前已花時間做好整局的形勢判斷, 在局中就不需要再花時間在這方面的判斷上. 多出來的精力就可以用來作更深入的思考, 或為自己想定可見事件發生時的應對 (這方面會在下一篇文章討論), 這在高級的對局中, 是十分重要的

下一篇文章, 會開始進入對局中的形勢判斷討論

(今次沒有習題了, 呵呵 XD)

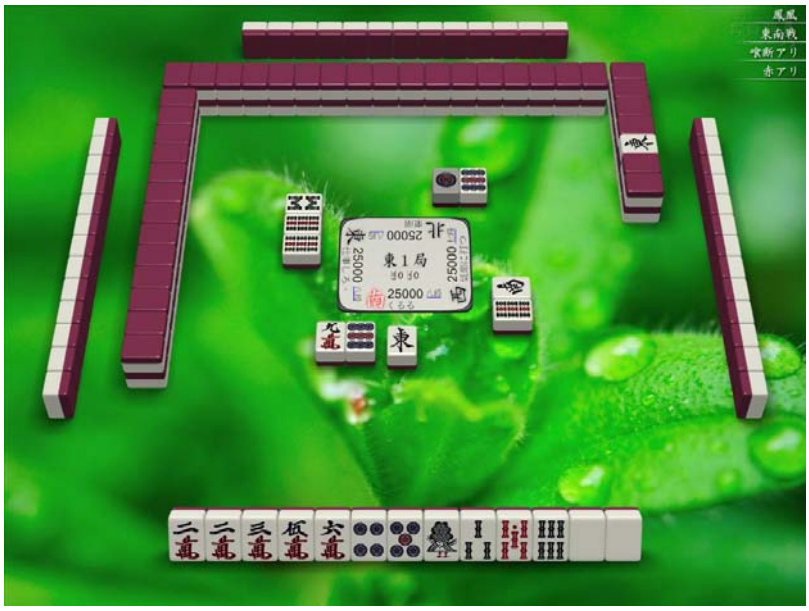
形勢判斷入門(五)

[2010/11/01 10:39 | by puyo]

今節開始，會正式討論在對局中的形勢判斷．本節會先由簡單的地方開始，就是先談及對一些常見事件的應對．

在對局中，很多人都只會在自己摸到牌，或者有人打給你要的牌才花時間去想，這絕對不是一個好的習慣．一個有一定水平的雀士，不單在輪到自己時，在其他人在打牌時，自己的腦袋也是在轉．

你可能會問，既然未輪到自己，有什麼東西要想？ 其實值得花時間的地方還有很多，其中之一就是先預先想定一些多數會發生的問題，例如:



東 1 平場，表面上是一個頗簡單的狀況，但在這時我在想的問題是
在碰到白板之前，上家打 2 索，你要吃嗎?
這絕對不是一個簡單的問題，的確需要先花時間去想想．但大家很可能都不太在意，等到上家確實打 2 索才去想，這是一個壞習慣，它最少有以下的壞處:
1. 上家打牌後會有很長的 lag，洩漏自己手牌的情報
2. 網上打牌，考慮時間有限，很大機會引致錯誤或欠周詳的決定

預先把情況想好，可以令自己可以詳細考慮，在高水平的對局中，在一些重要的狀況下作出正確的判斷，往往是勝負的關鍵

除此以外，以下都是在對局中常要預先考慮的事項
1. 役牌是否鳴牌
2. 摸特定的牌時應該要打什麼
3. (一色時) 上家打每一隻自己色牌是否要鳴，如果要鳴打什麼

等等...

當然, 隨著自己的水平提高, 就應該會自覺地去作出這樣的計算, 否則在狀況判斷要求極高的對局上會很吃虧

"立直的功用"revisited (上)

[2006/01/28 00:30 | by puyo]
立直判斷是日本麻雀中很重要的, 可以直接影響對局的勝負.

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

1. 增加點數
2. 令對手打牌不自由
3. 故意讓對手知你在聽牌, 令某些牌更容易打出

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

這些要點大概是老生常談, 但真正明白它們的人又有多少呢?

在麻雀的討論版, 只要多留意一些人的戰術討論, 都可以發現一些需要留意的想法

1. 立直不是單純的一翻役

不少人都低估了立直的攻擊力. 立直本身雖然只有一翻, 但一隻裡 dora 平均會有 0.3 翻, 再加上 20%左右的一發率, 整體來說立直平均可以額外增加 1.5 翻左右.
四翻以下的牌, 多一翻分數就多一倍, 1.5 翻實際上可以把攻擊力提升至原本的 3 倍. 像平和 dora 1 之類的手牌, 立直所帶來的分數是十分多.
四翻以上的牌, 因為受天井效應影響, 多一翻後的分數未必會增加一倍, 立直增加點數的能力就因此降低. 這就正正解釋為甚麼 4 翻的牌多數會暗聽

2. 漠視立直的威嚇性
立直另一個大好處是它會成為對手無形的束縛, 令對手打牌不自由. 就算在點數上已經告訴你一定要攻, 始終一放銃就\"that's all\"的關係, 也不得不步步為營. 可惜的是這個好處都被不少人矮化, 甚至無視.
立直迫對手兜牌或者棄和, 使對手和了率降低, 換句話說是減低自己的損失, 這是第一賺. 同時對手和了率低了, 意味自己的自摸次數會增加, 這是第二賺.
對碰四暗刻要立直, 為的就是這個原因.

"立直的功用"revisited (下)

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

承上次的 post
繼續討論一些一般人對立直的態度:

3. 立直後很容易放銃?

因為以後的牌都不能換, 很多人都會怕放銃而不想立直. 事實上, 因為有之前所述, 立直具有阻延對手做牌的優點, 有人會追立直的機會實在不高. 當然有時對手有大牌或者是親時, 會博牌再追立直, 但某程度上看, 在他們立直之前已經博過一兩隻無筋牌, 對他們來說這些都是因為你立直而要付的\"特別無形支出\".到他們追立直, 很多人都在心理上都覺得會很容易放銃. 假設你跟對手都是兩面立直, 其他人棄和. 在流局以外就有以下可能.

a) 你自摸
b) 對手自摸
c) 對手放銃
d) 你放銃

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

4. 立直令和了率低很多

過份誇大立直對和了率的影響的人也不在少數.

根據在我東風莊超上級約 300 半莊內的統計, 立直的成功率大約是 49%. 其中

兩面立直約是 63%, 愚形聽牌時是 39%.
在上一個 post 提過立直平均在分數上上升至 3 倍, 但暗聽的和了率, 兩面其實只有 80%, 只是立直和了率的 1.3 倍. 而愚形大約會是 1.7~2 倍. 換句話說, 立直所帶來的追加分數, 是絕對可以彌補在和了率減少上的損失有餘.

立直其實是一道很強的武器, 只要多用, 積極地用, 對你的成績一定有幫助

鳴牌的時機, 拒否和技巧(食斷篇)

[2007/10/06 11:09 | by puyo]
我常常被 EVAN 取笑為副露王(笑)

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

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

鳴牌成役的方式有很多, 不過這次本人擬只深入探討食斷(食いタン)跟役牌的鳴牌(和後付)的技巧.

為甚麼呢?

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

具體舉一個例

東場, dora

上家打東, 相信沒有人不會碰, 不過如果手牌是

東場, dora

情況就大大不同了. 今次有人打東, 就有該鳴與不該鳴的時候.

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

進入正題
先看看這手牌

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

所以上家打 2m，我相信各位讀者都不會上吧...但如果你問我有沒有應該上的時候，我會很肯定的答:有．
例如:
1. 非常接近流局的時候，收聽牌料總好過要賠
2. 自己 all last 和了 top 的狀態
3. 平場狀態，上家打 2m 立直，安全牌很多，但你要的和了牌正好是上家的現物....
等等

因為平和，一盃口都只限門清，鳴牌對斷么形手牌影響可以很大．雖然鳴牌可以提升和了速度，不過因判斷錯誤而令自己得不償失的情況便十分常見．簡單來說，決定鳴牌與否，**就是在權衡和了點數損失大，抑或是因提升和了率而得來的益處大，**前者較大的則不鳴，反之亦然．

以下都是適合副露斷么的好例子:
1. 手牌有 2 個以上 dora 的時候(因 dora 不會副露而減，所以和了點數不會因鳴牌而大減)
2. All last 和了 top，或接近完場但己大 top 的時候 (追加分數已經無意義，應將焦點放在盡快完場上)
3. 做莊的時候 (為親者，連莊為第一要務)
4. 對手有明顯的做大牌傾向的時候 (這時和了的作用是阻止對手和大牌)
5. 他家已有副露行動，但自己有不錯的大牌，但離和了還很遠的時候
6. 中巡接近流局的時候
7. 自己手牌愚形處處，而又想和了的時候．
等等．
麻雀的對局，狀況，千變萬化．不可能在這裡一一寫出要鳴牌的例子，但依照"分數減少的害處比增加和了速度的益處小"的準則去判斷，就一定沒有錯．

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

dora

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

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

副露前後的安全性考量
斷么系副露有一個很大的弱點, 就是因為手牌都是由中章牌組成, 如果副露後有人進攻, 立直, 就會增加自己放銃的風險.
如果當時自己有不俗的手牌(例如 dora 2,3)就當然沒問題, 但手牌小, 而作用是防止他人和了的斷么牌, 放棄小許牌放率去預先留下一隻安全牌, 個人認為都是個可取的做法
例如: 以下的手牌

(碰)

正常來說, 因為索子還有愚形, 所以會留打字牌留下中章牌 4p, 不過如果只是 1000 點的牌, 為方便有人立直後逃生, 可以留下東. 不過, 手牌如果是 dora 3, 則一定會先打東.
一樣的牌, 放在不同環境下有不同的著手. 這就是狀況判斷.

另外, 除非情況特殊, 個人都會要求自己在二副露後可以有良形聽牌, 以便在有人聽大牌或立直可以挑到安全牌逃亡. 在自己防守力較弱時, 在對手聽牌前盡快搶和是十分重要的.
像二副露後劣形一向聽以下, 或三副露 3900 分以下的愚形聽牌之類, 都是惡形, 應盡量避免.

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

(一副露後)

上家打 5m, 初學者見可以砌出一個順子而即上. 這是一個很危險的做法.

上完牌假設打 2p, 剩下的牌就是這樣

仍然是二向聽的手牌. 連雀頭都未有, 又不可以碰人牌, 自摸 9p 的話等於前功

盡棄. 和了速度沒有加快, 但做牌, 棄和則受了限制, 苦不堪言
其實現時三向聽的手牌, 有效牌眾多, 不用急於鳴牌, 現階段鳴牌會限制自己的入章牌, 得不償失.

另外, "**解消愚形, 把好形留在手中**"是鳴牌的另一個重要原則

你有此手牌, 假如你有意鳴牌, 上家打 35p 時可以上, 一副露後 2 面聽, 當然沒問題.
但如果上家打的是 25s, 則有點微妙, 因為卡窿聽牌, 跟兩面聽牌相差很遠, 和了率只有兩面的六成,
兩面的有效牌有 8 隻, 亦不用急於去上. 246 的二間搭一樣都是 8 隻有效牌
不要忘記自摸聽牌是可以立直去追加分數

斷么唔好叫六九??

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

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

曾經有人在日本的何切る揭示板問過這問題

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

我的答案是: "第一巡都會鳴".

很多人很怕自摸 1s, 但我覺得並沒有這樣的必要, 以下是我的理由:

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

遲遲不上牌, 讓其他人的 4s 逃得過才是罪大惡極.

鳴牌的時機, 拒否和技巧(役牌,後付篇) (未完成待補充版)

[2007/11/14 13:07 | by puyo]
給各讀者:

首先要向大家說聲對不起, 因為本人最近較忙, 沒有時間打 blog, 雖然有不少讀

者在久等有關鳴牌討論文的下半部，但進度仍很慢．目前已完成約全文的 7 成，先在此發表，希望各位可以先就此發表意見．之後小弟會繼續補充，請留意更新．

Puyo

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

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

所以有關鳴牌攻擊討論的下半部份，會集中討論翻牌．

引言

通常，如果計劃作出副露攻擊，超過半數的情況都是源自一對役牌，例如:

(西為役牌)

面對這類牌，有很多的處理方式，常見的有以下幾種:
1) 有人打出役牌就即碰 (一鳴き)，碰出後才會處理其他搭子
2) 第二隻牌才開始碰 (二鳴き)
3) 不碰役牌，追求門清立直
4) 把一對役牌捨掉
5) 後付
6) 不碰役牌棄和

手牌及場況，對採用那個方針起決定性的作用．

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

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

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

好了，開始詳細講役牌的本質

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

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

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

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

因此，相對比斷么來說，役牌的鳴牌判斷都會有若干的調整，舉個例：

有人打第一隻發財，除非情況特殊，基本上任何巡目，都會碰
大家可能認為如果自摸發財，立直最少有 5200，自摸起碼有滿貫，不過這是過於理想的想法．現在碰得出是 2000 點聽牌，不碰牌的話 的有效牌只剩 3 隻，不容易求得．而其中有 3 分之 2 的機會是摸 6p 入章，在這場合下的立直得分期待值才 4500 點，不足以彌補在速度上的損失．

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

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

先碰役牌的手法比較簡單，這裡不說明太多，後付才是本篇文章要探討的重點

後付的優點

未講在甚麼時候應該副露，先解說一下自己認為後付的好處．

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

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

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

(為役牌, dora)

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

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

具體說明一下，假如對局中對手有如此的副露

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

<u>後付的時機</u>
其實後付的時機跟普通鳴牌差不多，但主要是有以下幾種情況
1. 解決愚形
一再重申，這是鳴牌的一個重要原則．如果一手牌有對役牌而你又想和了，但愚形處處，等到有役牌來才處理會很慢，特別是卡窿牌--有效牌只有 4 隻，上家打第一隻你不動手，以後可能都沒有機會再吃．

2. 提升和牌速度
對於一些像役牌 dora 2, dora3 的大牌，和了速度就是一切．
麻雀是要 4 個面子加個雀頭才能和的遊戲．如果手牌搭子已經大致定形，後付先完成一搭，對和了一定會有幫助．

役牌是一般來說都不能被其他對手所用．如果對手要攻，他打出役牌時，你最希

望的是和了，而不是碰牌，對嗎?

後付的振聽風險

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

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

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

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

(實戰例: 後補)

再談副露--化腐朽為神奇

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

副露，不能說是我的強項，但的而且確我在這方面的體會會較多．

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

相信有很多朋友都遇到一個本局要非食糊不可的情況，例如:
1. 配牌 dora 2,3 時
2. all last 你是跟 top 僅差的 2 位時
3. 正值大落後當中，而想保住親權的時候

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

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

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

鳴牌判斷

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

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

dora

斷么 dora 2 的好手牌，假設現時只是 2 巡目，由於有效牌眾多，這手牌暫時都不會鳴.
之後兩巡，你的判斷暫時都不會變，問題是...如果該巡有一家碰了發財呢?大家或者仍會維持"不鳴"的方針，這個觀點我也不反對，但大家一定要有開始鳴牌的準備.
這跟平時只看手牌的選擇會有不同，因為他家的舉動，正提升對手的和牌速度，固執做門清而成功的機會就會降低了. 雖然最後可能只和 3900 點. 但要記住的是, 3900 的和了，比 12000 的聽牌好上千倍.

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

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

鳴牌的盲點

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

8 巡目

dora

dora 2, 一向聽的手牌, 場上有兩隻西.

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

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

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

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

整理後, 雖然變回 2 向聽, 但實際上牌形卻變得較舒服. 起碼任一家打 , 也可立刻動手, 而且將來 筒子方面成了愚形, 也可以希望上牌, 必要時還有一隻絕對安全牌逃生, 比之前牌形差得遠了

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

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

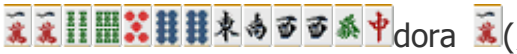
再舉一例

dora

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

大家應該會有恍然大悟的感覺吧.
原本可以是平和 nomi 的普通手, 變成了斷么 dora 3 確定的大牌, 此乃副露的功勞

積極的鳴牌策
3 巡目, 你的手牌是

 dora (東一局, 南家, 場上已見一隻西)

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

上家打 , 很多人又會搖頭, 然後摸牌, 等有役牌成對才動手. 要出奇制勝, 普通的著手是行不通.
這時即上牌, 是我的鳴牌思考, 之後打西, 只此一手. **對於這非常牌形, 就要用非常手段.**

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

有時候, 如果你一早有鳴牌的意識, 動手前先做點工夫, 也可以點石成金, 舉個例

dora

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

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

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

打 以後, 之後摸到好牌如 , 可以繼續拆打 , 以求整形.

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