

# 教えて科学する麻雀

## 第6章

中 喜重

# 麻雀用語

配牌・・・最初に配られた13枚(親は14枚)の牌のこと。

テンパイ・・・あと1枚であがりの状態のこと。

シャンテン数・・・テンパイになるまでの必要な牌の数。

副露・・・他人の捨てた牌をもらって面子を完成させること。鳴く、食うともいう。

メンゼン・・・副露していない状態。

黙聴・・・メンゼンでのテンパイで、リーチをかけないこと。

食いあがり・・・副露によるあがり。

翻数・・・役を数える単位。これが0だとあがることはできない。

マンガン・・・4翻から5翻のあがり。

# 麻雀用語

振り込み・・・自分の捨てた牌で他人があがること。

ベタオリ・・・自分があがることをあきらめ、他人に振り込まないようにすること。

リャンメン・・・45など両側2枚を待つ形。

スジ・・・リャンメン待ちの一方に対してもう一方の牌。1-4-7、2-5-8、3-6-9。

タンヤオ・・・1・9・字牌が一枚も入っていない手でのあがり。1翻つく。

クイタン・・・鳴いてタンヤオを作ること。

ドラ・・・あがったときに1枚持っていれば1翻つく懸賞牌。ドラのみではあがることはできない

# あがり点が高いほど成績が悪い

成績上位者はあがり率が高い。

メンゼンに固執しすぎず、鳴いて早くあがりを狙うからである。メンゼンと鳴きではあがったときの点はメンゼンの方が高いが鳴きより手が進むのが遅い。

## ベタオリの技術

手が悪く、あがれそうにないと判断したときは、ベタオりに回る。麻雀では自分が捨てた牌ではロンあがりができない。逆に言えば、相手が捨てた牌を捨ててもあがられることはないのである。成績上位者はこの判断が適切である。

# 打数型

あがりが多く、あがり点が低いタイプ

- 無理に高い点を狙っていない。
- 食いあがりが多い。
- 降りるときは徹底して降りる
- 振り込み点が低い

とにかく、あがるということが大事。まず、この打数型を目標にする。

# 打点型

あがり少なく、あがり点が高い上級者では珍しいタイプ

- 打数型との違い

リーチ率が高く、鳴きが少ない。リーチによって一発や裏ドラ、ツモがのって点が高くなる。

- 共通点

降りるときは徹底。振り込み点が低い。

いきなり打点型を目指すのは難しい。先に守備力をつけることが大事である。

# 平均順位別の傾向 あがり傾向

成績を上げるための重要事項はあがり率。

そのためにはあがりやすい待ちが必要



リャンメン待ちがあがりやすい。



成績上位者はリャンメン待ちをうまく作っている。

# 役・翻数傾向

ピンフ・タンヤオをベースにマンガンを作る。

成績上位者はリャンメン待ちができるピンフ・タンヤオが多い。トイトイは少ない。

また、ハネマン以上は狙わず、マンガンを連発している。

ハネマン・・・6～7翻のあたり。

ピンフ・・・4面子すべてがシュンツ(234などの連続した数牌3つ)で、待ちがリャンメン待ちの1翻の役。メンゼンに限る。

トイトイ・・・4面子すべてがコーツ(同じ牌3つ)の「2翻の役。鳴きもOK。

# リーチ・ドラ・鳴き傾向

上位者は先制リーチ率は高いが追っかけリーチ率は低い。誰かに先に先制されたら無理せず降りているからである。

また、ヒッカケが多い。

意外なことにドラは成績による傾向はあまり見られない。

降りるのは徹底している。そのため、鳴き率が低い。これは降りているときは鳴かないからである。

またカンが少ない。余計なカンはしない方がよいのである。

ヒッカケ・・・自分の捨てたスジの牌で待つこと。

カン・・・同じ牌4つをひとつの面子にする鳴き。ドラが増える。

# 振り込み傾向

あがり率が高いのと同時に振り込み率が低い。これは降りによるものであるが、振り込んだ牌の種類には成績との関係があまり見られない。

裏スジや暗刻スジなど従来の読みはあまり関係がない。

強いて言うならドラ・ドラスジ・初牌の字牌は注意。

ドラスジ・・・ドラ牌のスジ

初牌の字牌・・・場にはじめて捨てられる字牌。

# 三人麻雀

## 上位者の四人麻雀との共通点

- リャンメン待ちにもっていく。
- ピンフ・タンヤオでマンガンを連発。
- 先制リーチ率 > 追っかけリーチ率。
- 降りるのは徹底。そのため振り込み率も鳴き率も低い。
- カンが少ない。
- ドラ・ドラスジ・初牌の字牌は注意。

相違点は思考時間である。四人打ちでは上位者ほど早いですが三人うちでは上位者ほど遅い。これは、三人打ちの方こそじっくり考えて打っているからである。

# 何回打てば実力を判定できるか

100回打ったデータでは、偶然に左右されてしまふ。500試合ではっきりしたデータが浮かび上がってくる。

あがり率－振り込み率の効果は次のように変形すれば的確になる。

$$\text{平均順位} = 2.630 - 2.396 \times \text{あがり率} + 2.687 \times \text{振り込み率}$$

また、順位率に関する式は

$$\text{平均順位} = 2.522 - 2.618 \times \text{1位率} + 1.519 \times \text{4位率}$$