



浅次郎の麻雀必勝法 1【蛇の巻】

◆著作権について

当レポートは、著作権法で保護されている著作物です。
このレポートの開封をもって下記の事項に同意したものとみなします。

当レポートの著作権は、著者である蠣原和生にあります。

書面による事前許可なく、当レポートの一部または全てを一般に公開すること、転売することを禁じます。また、当レポートをあらゆるデータ蓄積手段（印刷物、電子ファイル、ビデオ、DVD、及びその他電子メディアなど）によって複製、流用及び転載することを禁じます。

このレポートに書かれた情報は、作成時点での著者の見解等です。著者は、事前許可を得ずに誤りの訂正、情報の最新化、見解の変更等を行う権利を有します。

◆免責事項について

当レポートの作成には万全を期しておりますが、万一誤り、不正確な情報等がありましても、著者・パートナー等の業務提携者は、一切の責任を負わないことをご了承願います。

また当レポートは、閲覧者の利益を保証するものではありません。当レポートに沿って実行し、期待通りの効果を得ることが出来なかった場合、また実行するにあたり仮に損失が発生した場合でも一切の責任を負いません。

目次

はじめに

- 1、まず行くか行かぬかを決めろ
- 2、スジ端牌を最初に切れ
- 3、捨て牌から相手の手を予想しろ
- 4、目指すべき役を絞れ
- 5、捨て牌の法則を知るべし
- 6、スジヒツカケで騙せ
- 7、困ったらチートイツを狙え
- 8、ホンイツ主義で行け
- 9、ワンチャンスは信じるべからず
- 10、自分ルールを決めろ

最後に

はじめに。

こんにちは。浅次郎こと蠣原です。



当レポートは、
「麻雀で勝つ為の戦術 10 か条」を記した麻雀戦術書であります。

麻雀初級者はもちろん、
勝てない中級者も、
何故かいつも負け組になってしまうあなたも、

一度でいいから**「倍プッシュだ・・・！」**と言ってみたいあなたも、



出来ればアカギ顔で、メモを取りながらご覧になって頂きたいです。

麻雀もオンライン化が進み、人対人のネット対戦が当たり前の今日。
コンピュータ相手に脱衣麻雀やってた昔が懐かしい限りではありますが、
(現金賭けてネット麻雀やりたいヤツは[浅次郎の麻雀ブログ参照](#))

リアル麻雀だろうと、ネット麻雀だろうと、

麻雀が人対人のスキルゲームである限り、

「勝つ為の戦術」が絶対必要なのでありますよ。

そして**「運」**とか**「流れ」**とか**「勘」**は、私達凡人には不要なのであります。

もちろん麻雀において、こういった不確定要素はとっても大切なんだけどしかし、「運」とか「流れ」なんてのは目に見えんからねー。
目に見えんもんを気にしたってしょーがないですよ。

目に見えるものからマスターしていった方が手っ取り早く強くなれる！

当たり前の話ですが、

我々は爆岡になる必要はないのだー！



で、麻雀で勝つ確率を上げるためには、

徹底的に牌効率を高め、

**常に正確な選択をし、
思考の瞬発力を高める。**

ということが必要になるわけですが、

麻雀では、ツモってから牌を捨てるまでに与えられる時間はわずか数秒。
この刹那の時間で常に正しい選択をするのは至難の業。

この「正しい選択」を瞬間的にどれだけ積み重ねられるか？

が大事なわけで、

これは、ひとえに・・・

知識の蓄えと引き出しの多さ、
後は**訓練**に掛かってるわけですよ。

このレポートでは、

「知識」と「引き出し」を伝授していくぞーい(**亀仙人** のノリで行くことにする)！

そんなの全部知ってるわ！

って方はこの【蛇の巻】は必要なかったということで、
静かにゴミ箱に入れちゃって下さいね！っと。

私よりレベルが上の打ち手には全く必要のない内容でありますから。

この【蛇の巻】は「基本＋アルファ」の戦術。

初心者レベルを脱した人達や中級者の人達向けの戦術指南書です。

2 巻目の【鶴の巻】はもう一步踏み込んだ応用編

になるのですが、2 巻目も欲しい！って方はこちらに登録してね！

↓

<http://shawl-ex.jp/fx/16>

迷惑なメールは送れませんし、
こいつクソ面白くねえ！と思ったら速攻解除してもらっていいので。

尚、麻雀のルールや基本用語に関しては、ここでは一切説明せんぞよ。
一定の知識を持っているものと仮定して話を進めていくのでご承知願います。

また、麻雀用語に関しては、
地方によって表現が違う場合もありますがご勘弁を。

メモの用意はいいかな？

では行くぞー！

1、まず行くか行かぬかを決めろ

まず最初に、配牌を受け取った時にすること。それは・・・

**受け取った配牌で勝負するのか？
それとも勝負しないのか？**

この判断を瞬時にすること。
もちろん状況によるから正解なんてもんはないんですけどね。

負けたら終わりのトーナメントなら、どんなに配牌が悪くても行くしかないし、
断トツトップのオーラスなら、どんなに配牌が良くても降りてりゃいいわけ。

※オーラストップで中途半端に「行く」人が圧倒的に多いが、降りてリヤトップで行く必要は全くない。どんなに断トツトップでも、直撃を受けたらひっくり返る可能性があるってことを知っておこう。例えば 50,000 点持っていて、2 位が 27,000 点。その差 23,000 点の断トツトップでも跳満直撃でヒックリ返るのですよ。

今回、そんな条件は無視して考えてみよう。例えばこんな配牌。ドラは東。



ドラも無いようなこんな配牌。あなたは勝負に行く？行かない？
もし上手くいったとしてもピンフになるかどうかの 4 シャンテンじゃよ。

こうやって問題を出すと殆んどの人が「勝負に行かない」と答えるんですけどね。
実際に牌を握ると、殆んどの人が「南」から切り出すわけ。
偉そうに言ってる私も、卓に付けば南から切り出すことが多いと思う(ワハハ)。

でもよく考えてみよう～。

この手のマックスは「リーチピンフ」。2000 点。
こんなショーモナイ手でも、数順経てば手が整って来るものなのです。
そして一向聴くらいまでは行くものなのです。
そんな時にドラの「東」をツモったとしたら？この東止まります？

鳴かれて・・・親満でも和了された日には、
その半荘の勝負が決まってしまう可能性すらある。
この東は、絶対鳴かれてはいけない牌。

つまりツモって来たら抱いてしまうしかない。

オーラスでトップを争う局面や高得点が狙える牌姿ならまだしも、意味なく役牌ドラを簡単に切るような打ち手は、

「ヘタ」と言って差し支えないぞ。

で、

まず、配牌でやることは、

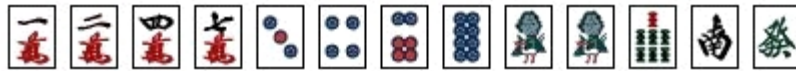
「最終形」を想像して期待できそうもないなら降りる。
「最終形」が期待できそうなら勝負する。

これを明確に決めること。

毎回和了に向うのは・・・素人のやること。

自分が和了することも大切ですが、
他家を上がらせないのもとっても大事なのであーる。

では、さっきと同じ配牌で、ドラが④ピンの場合ではどうでしょう？



最終形はリーチドラ 1 か、リーチピンフドラ 1。つまり 2600 か 3900。

場の状況と点棒計算をして、行く時は行く。降りる時は降りる。
オースで僅差のトップ争いなら行くべきだろうし、
序盤なら降り打ちでもいいかもしれませんね。
ドラ 1 個でも、この配牌ならケースバイケースでしょう。

もう一つ、同じ配牌で、ドラが 1 索の場合ではどう思います？



最終形はリーチドラ 2 か、リーチピンフドラ 2。つまり 5200 か 7700。
ドラが 2 個あれば、基本「GO」。行っていい。
自分にドラがあれば、相手にはドラがないってことでありますし、
ドラ 1 個で得点は 2 倍。2 個なら 4 倍になるのですよ。確実にね。

ドラが 2 個以上あったら基本イケイケです。

2、スジ端牌を最初に切れ

麻雀の基本は、**牌効率**。これは間違いないのです。
オカルトよりデジタル打ちの方が良いのです。

以後、牌効率を無視した戦術も伝授していきますが、
これは麻雀が「人対人のスキルゲーム」であるが故でありまして…
確率論で行けば、牌効率を考えるのが一番いいのですよ。

相手にいかに振り込ませるか？

といった考えは【**鶴の巻**】にて解説するとして、今回は初歩。



さっきと似たような配牌だけど、さて何から捨てる？
多くの人が字牌から手を付けるんじゃないかな？

自風じゃなければ「南」を捨てる人が多いだろうと思いますよ。
(私も十中八九南から切ると思います、笑)

でも、もっといらん牌があるのです。

答えは「一萬」。

この配牌、基本は降り。降りの場合は・・・まあ置いといて、
もし和了に向う場合はピンフかタンヤオを目指すべきでしょう。
もしツモが偏るようならちょっと厳しいけどホンイツ・・・

その全てに必要なのが「一萬」なのであーる。

仮に「二萬」や「三萬」をツモっても「四萬」があるから「一萬」は全く必要なし。
この「四萬」がある場合の「一萬」を「スジ端牌」と勝手に呼ぶ。

「スジ端牌はいらない」

これは、捨て牌の基本概念。牌効率の初歩。

同じ様に孤立しているかのように見える「八萬」はどうでしょう？
「六萬」「七萬」「九萬」とツモって来た場合に有効となるわけだから
安易に切っちゃいかんわけですよ。
スジ牌の「五萬」が手の内にあれば切っても OK ですが、
七萬が入ったら両面になるからねー。様子を見ながら切るべきだと思います。

こういった浮いた「八萬」牌をポイツと切る人。

こういう人がよく陥るのが「フリテン」。

よく「あーあ。フリテンになっちゃったよ」とか言う人がいるよね(一笑)、

「自分はヘタッピで一す」と告白してるようなもんですから、
自分がフリテンになっても絶対口にしないこと(笑)。

上手い人はめったなことではフリテンなどなりやせんもん。
もちろんツモ次第でフリテンになることだってあるけどね。その確率はとても低いのです。



では、「一萬」の次に切るべき牌はどれでしょう？
次こそは「南」？

いいえ、もっと要らない牌がありますよ。

答えは「⑨ピン」。

この⑨ピンも殆んど使い道がないのです。
ホンイツに向う場合か、一通を狙う場合位ですよ。
形としては、先ほどの「一萬」と同じ。
周りのどの牌をツモっても結局出て行くことになるわけです。

字牌はギリギリまで絞る。

特に短期決戦の場合、
自分が和了すること以上に相手に和了させないことが大事。

特に！自分の上がり目が無い場合は、
例えオタ風でもギリギリまで絞るようにしましょう。
安牌にもなるしね。

★浅次郎のプチアドバイス。

オタ風は序盤で切る人が大半だと思いますが、
出来るだけ聴牌直前まで安牌として持っておきましょう。
トイツになればピンフの頭にすればいいし、
誰かがリーチしたら安牌にもなりますよ。

もし路線変更してチートイなんてことになったら抜群の単騎待ちにもなりますよ。
決して邪魔な牌じゃないってことを覚えておきましょう。

尚、先に端牌や字牌を切っておくと
他家に「タンピン系」だと思わせることが可能です。

チートイなどをする時は、
真ん中の牌から切りたくなりますがアカラサマだと警戒されるのがオチ。
(変則手だとバレバレになってしまう)

あと、リーチ宣言牌が「安牌」というのも
「タンピン系」だと思わせるのに役に立つ。覚えておきましょう。

もちろん。。。



こんな勝負手の時は「字牌」から切っていいのですよ。
出来るだけ牌をガメて手を広一くして待ちましょう。
基準は「こりゃツモ上がり出来るでしょ」って配牌か否か。

捨て牌の基本は、
「タンピン系」なら字牌・端牌から。
「変則系」なら中張牌から。
孤立した牌よりも、スジが手の中にある牌を切りましょう。

3、捨て牌から相手の手を予想しろ

牌効率を考える場合に、
必ず考えないといけないのが「**待ちの枚数**」。
ここでは、聴牌形ではなく、聴牌に持っていくまでの牌効率を考えてみよう。

単純に、



こんな両面待ちの場合、
待ちは三萬 4 枚と六萬 4 枚で、合計 8 枚。



こんなカンチャン待ちの場合は、
待ちは五萬 4 枚。

もちろん両面待ちの方がいいに決まってますよ。

麻雀の基本は両面待ち。
しかし、**カンチャンでも待ちが 4 枚もある**ことを忘れてはいかん。

では、



こういったトイツ二つの場合は？それぞれ 2 枚ずつ。合計 4 枚。

多くの初心者はシャンポン待ちを好むけどねー、
このトイツが暗刻になる確率は相当低いのですよ。

しかもこのようなキー牌となるような牌は
他家が手の中で使ってる可能性がかなり高いわけで。

シャンポン待ちのトイツはポンを前提に考えよう。



ではカンチャン二つのこういった形なら？・・・それぞれ4枚×2で合計8枚。
つまり、**トイツ2つよりも、カンチャン2つの方が、2倍も待ちが多い！**

「そんなこと知ってるよ」って方もご注意ください。



こんな形の時に、③ピンを外す人がどれだけ多いことか・・・。
圧倒的に⑤ピン切りの方がいいのに。

同じことがペンチャンにも言える。
鳴くことを考えない場合、
トイツよりもペンチャンの方が待ちが多い。にも関わらず、



こんな形の場合、**圧倒的に①ピンを外す人が多い**のですよ。
タンヤオを目指す場合や頭を固定する場合はともかく、

普通のピンフ狙いやリーチ狙いなら断然②切りの方が良いのです。

なんせ牌効率を考えれば、倍も違うんだから。

こんな単純なことも・・・忘れてしまうからメモしておこう！
ペンチャンを嫌って・・・切った瞬間ズッポシって経験は多々あるでしょ？
私は何度も何度もありますよ(笑)。

牌を切る時は、待ちの枚数を必ず確認すること。

両面、カンチャン、ペンチャン、トイツの基本に加えて・・・
「捨て牌」「ドラ表示牌」・・・と目に見える部分は当然ながら、

※捨て牌から、相手の手を大体でいいので予想しよう。

これは超重要ポイント！
相手の手牌なんて読めないよー！って方がほとんどだと思いますが、
(私もほとんど読めませんが。笑)

以下の判断くらいは誰にだって出来ますよ！
これをやらずして上手くはなれないぞー。

- ・字牌、端牌から切り出している⇒**タンピン系**
- ・中張牌を多く切り出している⇒**変則手、トイツ手**
- ・一つの色に絞っている⇒**染め手**

たったこれだけ予想するだけでも威力抜群ですぜい！
簡単だけど・・・意識している人って少ないんですよ。
特に変則手か否か？はかなり重要。

で、相手が「タンピン系」で序盤に「一萬」を切っているとする、
手の中には「四萬がある」と強引に推測出来るわけ。

で、自分の手牌が、



こういう場合、普通はピンズを外すんだらうけどねー。
こうやって強引に推測していくと、
どっちのカンチャンを外そうかなんて時にとても役に立つのですよ。

一見、手に残したいような牌や絶好の待ちでも、
全然自分の手に入って来ないってことがよくあるでしょー？

こういう場合は十中八九、他家に固まってるわけで、

四萬が空な「三萬・五萬」と
山にたっぷりありそうな「⑦・⑨」さてどっちがいいです？

麻雀で大切なのは、意味を持って牌を切ること。
ただ要らないから切るってんなら、それはただの絵合わせゲーム。
何故それを切ったのか説明出来る様にしましょう。

★浅次郎のプチアドバイス

ドラを抱えて早い聴牌が欲しい場合などは、形には拘らなくていいですよ。
形にこだわる余りに、聴牌出来ないことってよくあるんだこれが。

ドラドラがあればリーチのみで充分。

ペンチャンだろうがカンチャンだろうが、
スピードを一番に考えた方が良かったりしますよ。

特に・・・ペンチャンを嫌う人が多いが、手を遅くすること甚だしいです。
ドラがあればペンチャン待ちリーチで充分。
意外とツモったりするもんだから麻雀は面白いですな(笑)。

4、目指すべき役を絞れ

牌効率に従って、確率が高い方を選択します。
自分の手牌についてはこれが大前提。
一歩でも早く、他家より先に聴牌して先制リーチってのが理想。

どんな打ち手だって、リーチが入れば警戒するからねー。
なかなか無スジの牌を切れるもんじゃないですよ。
実際当たる牌は一つか二つなんだけど、
どれもこれも危険牌に見えるから不思議だよね^^。

覚えておいて欲しいのは、

麻雀は、いかに相手を降ろすか？のゲーム。

降ろしてしまえば、負けることは絶対ないわけで。
よく、リーチが入る度に降りてしまう人がいるが、こりゃ弱い人の典型。カモ。
もちろん降りることも必要ですが、いつも降りてばかりだと絶対に勝てん。

降ろしてしまえば、あとは、悠々とツモればいいだけで。

そしてこういう「降りたがりの人」ほど討ち取り易い人はいないのでしょ。

「安全」を提供してあげればすぐに振り込んでくれる。

とても大事なところ。よく覚えておきましょう。

さて、麻雀初心者用の書籍・サイトには大体こう書いてありますよ。

基本「メンタンピン」を目指しなさい。

うん。

間違っちゃいない。

間違っちゃいないんだが、いつもメンタンピンを目指す人が多過ぎるのです。
というか、実際に「メンタンピン」なんてキレイに和了出来ることなんてそうないでしょ。
それくらい「**難しい役**」なんだよ。メンタンピンって。

他にも・・・「三色」「一通」「チャンタ」なんて美しい役を目指す人が多いです。

実際どう？半荘一回やって、これらの役を上がることがある？

...

..

.

無い！

悲しいくらい無いわー(笑)。

この際断言しちゃおう。これらの役は難しくて上がれん。
よっぽど恵まれないと無理。

せっかく仕上がりでも低目・・・とかね。
ピンフのみと一緒にじゃん(笑)。

振込んだ言い訳に・・・

「コッチは三色ドラドラー 向聴なんだよ」なんて言うヤツもいますよ。
(私も言いたくなります。笑)

それ、三色目指さなきゃ上がってるんじゃないの？
ってか一向聴までは誰だって行くんですよ。そっからが難しいわけで。

つまりこんな難しい役を目指す必要は全くないの・・・だ！

もう一回言うぞー。

難しい役は狙うな！

もっと目指すべき役がある。それは、

ホンイツ

トイトイ

チートイツ

クイタン

役牌

この5つ。

ね。こいつら、よく見るでしょー。

スピード勝負の場なんて、殆んどが役牌かクイタン。
鳴いて鳴いてのホンイツ・トイトイ。意外と良く見るチートイツ。

アリアリのスピード麻雀で、
のんびりタンピンとか三色とか作ってる暇ないのですよ。

そして得点が跳ね上がるのは必ず「ドラ」絡み。

ドラが2個あればクイタンドラドラで充分。
メンタンピンドラドラなんて目指すから上がれんのですよ。

あと言うまでもないのですが、一番簡単なのは、

リーチ。

ドラ一枚持ってリーチしてツモれば、メンタンピンと一緒に。
裏ドラが乗ればマンガンにだって化ける。

何より、相手を降ろせる！

つまり、近代のスピード麻雀にカッコイイ役は不用。

鳴いて鳴いて**スピード麻雀**か、
ドラを抱えての**聴牌即リー麻雀**か。

基本このどちらかを目指すようにしよう～。

5、捨て牌の法則を知るべし

この【蛇の巻】で一番重要なことを話すぞい。
注意深く聞いておくれやす。

「麻雀の情報は捨て牌が全て」と言っても過言ではないです。
相手の息遣いや癖、表情、ツモ切りか手出しか・・・
等が掴めないネット麻雀では尚更ですよ。

つまり、麻雀は捨て牌が超重要。

自分の河もだし、他家の河も超重要です。

コトはそう単純じゃないのですが・・・

「コレが捨てられてたら⇒コレ待ち」

っていう簡単なパターンがあるのですよ。

これを覚えておくだけで、かなり有利になると思うぞい！

◎捨て牌の法則

・捨て牌に上の方の数字が並ぶ場合、手牌は下の方が多いです。



捨て牌の様子から「下のタンピン系」だと読みます。⇒強引に**上は通ると予想する**。
また三色やチャンタをやってる場合はスジは通らないので注意。

・捨て牌に下の方の数字が並ぶ場合、手牌は上の方が多いです。



捨て牌の様子から「上のタンピン系」だと読みます。⇒強引に**下は通ると予想する**。
また早めにカンチャンを整理して来た場合は、
そのカンチャンより有利なターツがあるということ。
つまり「両面」「ドラ絡みカンチャン」「役絡みカンチャン」であります。

・序盤に捨てられた牌の周りは、手牌にない。



この場合役牌を速攻切り出してることから「タンピン系」だと推測できます。
3 順目に「二萬」を切ってるが、「一萬」「三萬」が手牌にあれば切れない牌。つまり手牌は「四萬」より上しかないわけです。そして、四萬があるとすれば「四萬・五萬」の形。
「二萬・四萬・六萬」の形からこの順目で二萬は切れません。

こういう場合は、滅茶苦茶手が早く「二萬・四萬・五萬」もしくは「二萬・五萬・六萬」から「二萬」を外したか、そもそもマンズの下が無いかのどちらか。この場合、「八萬」が切られてるから、あったとしても「二萬・五萬・六萬・八萬」の形からの「二萬・八萬」外し。「二萬・四萬・五萬・八萬」だったら普通「八萬」から切るからね。

つまり！このケースでリーチがかかった場合、
「三六萬」は通りやすく、「四七萬」は危険と言えるのだー！

同じ裏スジでも大きく当たる確率が違うのじゃ！

後から出た牌の裏スジの方が危険！

と覚えておこう！（メモ！）

大事なのはこういった形を想像すること。
相手が意図的（迷彩）に「二萬」を捨ててない限り、「一萬」は余裕で通ります。
切っていい。当たったら潔くゴメンナサイだ。

・序盤に捨てられた牌の周りは危険。



この場合、明らかに変則手。チートイツやトイトイなどのトイツ手を警戒します。
この場合は1順目に「四萬」3順目に「二萬」を切ってますが、
この周り、特に一萬などは超危険牌。

変則手の場合は「スジこそ危険。無スジこそ安全」。

何故なら・・・人は「引っ掛けを食らうのは嫌だけど、引っ掛けするのは好きだから」
よく覚えておきましょう～。

・序盤に捨てられた5の裏スジは危険。



「タンピン系」なのに序盤で「五萬」が捨てられてる場合は、手に「二萬・三萬」か「七萬・八萬」がある可能性大。図の場合、「五七八八」から「五」「八」と処理したカンジだ。つまり待ちは「六萬・九萬」ってわけです。**一見安全そうに見える「九萬」は超危険牌だと言えます。**

では「五萬」と「八萬」の順番が逆なら？

「五七八八」という並びの場合、八から切る人はあんまりいないよね。

つまり「五五六八」とか「二三五八」こういった並びの可能性が高いわけ。

ってわけで**順番が変わるだけで「九萬」安全牌になる**わけです。面白いよねー。

ここでも後から出た牌の周りは危険！の法則が当てはまるぞ！

染め手の捨て牌は分かり易いから省略します。

まず、捨て牌を見て、

「タンピン系か変則手か」

「上か下か」

「その周りは危険か安全か」

これだけ判断できるようになれば、今までと違う景色が見れるようになるぞー！
無スジだって切れるようになるし、スジでも押さえることが出来るようになるぞ。
※【鶴の巻】では、この事を逆に利用して討ち取る方法を伝授しちゃいます。

6、スジヒツカケで騙せ

一般的に「スジ」と呼ばれる「147」「258」「369」の話。
他家からリーチが入るとまず「ゲンブツ」。
なくなったら「スジ」という順番で牌を捨てる人が多いと思います。

で、俗に言う「ヒツカケリーチ」だったりすると、
「なんだよ。ヒツカケかよ」なんて言ったりするヤツ多いよなー！

まるで、「ヒツカケリーチ」を仕掛けた方が騙したみたいな言い方。

初心者ならまだしも、
結構な麻雀歴の中級者でもこういう発言をするので苦笑しちゃうわー。
言うなら「おお。上手いリーチだな！ やられたよ」じゃないの？

「麻雀入門書」や「初心者向け麻雀教室」なんかに書いてある通り、
麻雀は「両面待ち」が基本。

まあ、牌効率を考えれば間違いはないんだけど・・・

愚直にコレに従う必要なし！

何故なら、麻雀は人对人のスキルゲームだから。

両面は、ツモる可能性は高くても、他家が出す確率は低いのです。

「両面」より明らかにしやすい待ちがありますよー！

ドラ①ピン、全て手出しと仮定。



例えばこんな捨牌でリーチが入ったとして、安牌がなかったら何を切ります？
多くの人は⑤ピンのスジを頼って②ピン、⑧ピン等を切るのでは？

しかし、この場合、⑧ピンはまだしも**②ピンは危険！**

なぜなら、⑤ピンがあるのに③ピンを先に切ってるから。もちろん、ただカンチャンを外したってことも考えられるけど・・・普通に考えればこのカンチャンより浮いてる7索や八萬の方がいらぬはずじゃね？ってことは、意図的に捨てられた可能性が大ってことです。

例えば、**①③③⑤**といった形から**③⇒⑤**と外して**①③**残し。

①がドラなんでとても自然。

将来この②ピンを出させるための③・⑤外し。
こう考えると全然あり得る待ちだよね。さらに三色とか付いたりしてねー(笑)。

このカン②ピン。

普通の両面よりも、超出やすいよね。
自分で③を2枚使ってるわけ(一枚は手牌、一枚は捨て牌)だから浮きやすいし、

みんなスジが好きだからね。

この形で②が手牌で浮いてたら迷わず切るでしょ。
初級者の人は特に、無スジは徹底して切らんがスジは簡単に切りますよ。
「通る」と思ってるから討ち取るのは簡単。
ワザワザ手牌から抜き出して振込んでくれるわけ。

「スジヒッカケ」は「両面」より圧倒的に出やすい！

と覚えておこう(メモ)。

「騙し」でもなんでもないっすよ。

だいたい「両面」って決め付ける方がオカシイやんか。

「うわ、ヒッカケかよ」なんて言われたら、心の中で「アホか」と呟いておこう。

★浅次郎のプチアドバイス

序盤に4、5、6などの中張牌が捨てられたら・・・

「その色は使ってない」

「めちゃくちゃ早い」

「スジヒッカケ」

のどれか。特に変則的な捨て牌の場合は、警戒を怠らないようにしましょう。

また、「スジヒッカケは出やすい」とはいえ、
役もドラもなく「リーチ」のみの止めた方がいいですよ。

リスクだけ高くて美味くないからねー。
せめて役の一つ(タンヤオとか役牌とか)、
ドラの一つでもないをやっちゃいかん。
役二つ、ドラ二つ以上あればイケイケでオッケーだと思いますよ(笑)。

ちなみに上記捨て牌は「②③③⑤」からの「③⇒⑤」外しもよくあるパターン。
覚えておこう！

7、困ったらチートイツを狙え

「ボロボロの配牌・・・トップとは大差。ドラもないし、どうしようもない」
ってシチュエーション。誰しも経験があると思います。

こういう時に、

諦めてベタ降りする人。
諦めずに手作りをする人。

がいると思いますけど、さてあなたはどっち？

まあ、たいがいの場合「ベタ降り」が正解。

ボロボロの配牌から
鬼のようなツモを繰り返して
逆転のメンタンピンを作る！！

ってのは、30 代後半の OL が夢見る**白馬の王子様的な夢物語**。

まあ、たまーに**鷺巣様の強運**が舞い降りる時もありますが、



私達は鷲巣様ではなくニセアカギ以下レベルの凡人でありまして、
たまに訪れる強運をアテにしてもいけません。

また、何も出来ない時は**周りの邪魔をしない**ように、
牌を絞って局を進めるのがマナー。

そう。ルールじゃないけどマナー。
特にオーラスで無意味な上がりを目指すのは絶対にやめましょう。

しかし、こういった時でも一つだけ目指して欲しい役がありますよ。

それは、

チートイツ。

ボロボロの手牌もチートイツなら関係ないもんね。
降りながら聴牌を目指せる素晴らしい役ですよ。
他家の手牌を想像しながらやれば、結構手が進んだりするから不思議です。

さらに、**ドラが一枚でも来ればその時点で「跳満」の可能性**が出てくるから
チートイツは凄いいしょ。

「リーチ、ツモ、チートイツ、ドラドラ」

一生懸命「メンタンピン」を目指すよりよっぽど効率がいいですよ。
オースで最低満貫が必要！なんて時は是非思い出して欲しいです。

そして、チートイツの大きな利点は「単騎待ち」になること。

前項でも述べましたが、みんな「スジが好き」。
「スジ」や「字牌」で待てば、みんな自分から振り込んでくれるのですよ。



こんな捨て牌で⑨ピン待ちならもう最高！

★浅次郎のプチャドバイス

変則的な捨て牌だと上級者は警戒するから・・・
なるべくチートイツの臭いを消した捨て牌を意識しましょう。

具体的には、

「序盤に字牌を切る」

「一色手を臭わす」

「間を取る(鳴くか迷うフリをする)」

どうしても中張牌が出て行くんだけど、
できるだけ「タンピン系」「一色系」の手に見えるように工夫をしましょう。

いくら警戒してても、
地獄待ちの「西」を止める人はなんて絶対おらん。
どうしても「直撃」が欲しい時は、
この位のことをやってもいいと思うぜい。

8、ホンイツ主義で行け

色には偏りがありますよ。
この偏りを読むのが上手い人は、一色手が得意だよねー。
逆に下手な人は

「ああ、ホンイツにしておけば良かった」

といつも後悔するハメになりますよ。

だが・・・実際には、偏りなんぞ読めはせんのです。
イける！と思っても全然その色が来ないことだってあるのです。
しかし、実際にホンイツは簡単で狙いやすい役です。

簡単な判断基準をお教えしましょう。

- ・役牌トイツがあればホンイツに行け！
- ・狙った色がドラ色だったらホンイツに行け！

この二つ。

ホンイツは鳴きまくっても2ハン。最低でも 2000 点。
苦労して作ったタンピン 2000 点と同じ。

ドラが 1 個でも付けば、
役牌が 1 個でも付けば 3900 となりますよ。
苦労して作ったメンタンピンと同じ。符ハネすればあっという間に 5200 だ。

しかも鳴けば周りも警戒するよね。
上家の手は止まるだろうし、あなたの色は明らかに警戒されることになります。

相手の手を止める。これも立派な戦略です。

ホンイツはいいぞ！

ホンイツ主義で行こう！

★浅次郎のプチアドバイス。

麻雀やってれば、ホンイツってよく出現するわけで。

実際簡単なんだよね。鳴きまくっていいからツモが4回あるようなもん。

聴牌が異常に早いのもそのせいですよ。

ただし、できればドラ色のホンイツを狙いましょう。

点数的なものもあるけど、違う色でのホンイツは終盤ドラを引いた時に困るのです。

回しようがないので、降りるか、切るか。

ホンイツのみ手の時は潔く降りましょう。



一見酷い配牌だけど、字牌が重なって、ペン⑦ピンが鳴ければ意外と速い。

こんな風に字牌がバラバラっとあるような酷い配牌の時は

是非ホンイツを狙ってみよう～。

字牌と5～6枚の同色牌があれば、ツモ次第でどうにかなるぞ。

字牌って結構トイツになるでしょ。

ムリそうなら字牌を抱えて降りればいいです。

無理矢理タンピン系に行く必要は全くありません。

9、ワンチャンスは信じるべからず

よく「ワンチャンス」と言ってリーチに立ち向かって行く人がいるけどねー。
あなたも経験あると思いますが、

結構な確率で痛い目に遭うよな(笑)。

いわゆる「カベ」とは、4枚見えてる牌のこと。

例えば③③③③と③ピンが4枚見えてたら、
その外の①②ピンは比較的安全だってこと。
これに異存はないですよ。「スジ」なんかより遥かに信頼性が高いです。

特に③③③③と切れてればカンチャンも両面もあり得ないので、
あるのは単騎待ちかシャボ待ちしかないのです。

無作為に選ばれた単騎・シャボ待ちに振り込んだ場合、
運が悪かったと諦めましょう。

はっきり言ってこれを読むのは素人はおろかプロでも不可能。

不可能なことは気にしなくていいのです。

問題は「3枚見え」の場合。いわゆる**ワンチャンス**。
他に安牌が無い場合など、このワンチャンスを信じたい所ですが・・・。

逆に考えれば、あと一枚必ずどこかにあるわけで。
これがリーチ者に無いとは言い切れないぞ！
特に終盤なら尚更。
4人麻雀なら自分以外の3人の誰かが持ってる可能性が高いわけですよ？
つまり確率1/3に突っ込むようなもの。

「ワンチャンス！」は信じるな！終盤なら1/3で当たる！

と覚えておこう(..)φメモメモ。

じゃあ「ワンチャンス」は使えないのか？

と言うと、

そんなことない。

では、効果的な「ワンチャンスの活かし方」を考えてみましょう
他家の「捨て牌」から予測するのが基本。

Aの捨て牌は序盤からピンズの下が捨てられている。⇒③ピンは無い。
Bの捨て牌は「タンピン系」でピンズの下は捨てられてない。⇒③ピンは持ってそう。
Cの捨て牌は「変則系」でサッパリわからない。⇒不明。

こういった時にBがリーチしたら、③のワンチャンスなど信じる方がアホ。
AやCがリーチしたら、③のワンチャンスは極めて信頼が高いです。

といったカンジ。同じワンチャンスでも全然違うのだ！
コレくらいは判断してから「ワンチャンス！」と言うようにしましょう。

10、自分ルールを決めろ。

麻雀に限らず、**ギャンブルの極意は押し引き**。
これが上手い人は全てのギャンブルが強いですよ。
たいして技術がなくても、押し引きだけで勝ちまくる人だっています。

アナタの周りにもこういう人いませんか？

この「押し引き」。天性のものが無い限りは身に付けるしかないわけですが・・・
さて、どうやって身に付けましょう？

至極簡単。

自分の中でルールを決めればいい。

例えば、**親で聴牌したら必ず勝負**する。

例えば、**満貫以上確定したら必ず勝負**する。

例えば、**ドラが2枚以上ある時は必ず勝負**する。

例えば、**どんなに手が良くても、二向聴なら降りる**。

例えば、**当たり牌と確信したら、役満でも降りる**。

こんなカンジで自分の中で絶対のルールを決めればいいわけです。
もちろん、他家の捨て牌を見ながら柔軟に構える必要がありますよ。
しかし、ルールを決めておくで「親で聴牌だから勝負！」・・・と迷うことがない。

この「**覚悟**」が相手に**脅威**を与えるわけです。

「こいつリーチしても降りないんだよなー」とか、
「こいつの親は危険。降りよう」とか、

勝手に妄想を膨らませてくれますよ。
このイメージ戦略は、いつも同じ面子で打つ場合にとっても効果的。

同じメンツでやると、勝つ人と負ける人が決まっているのはこういう訳です。

実力はたいして変わらないけど、

イメージが刷り込まれてしまうと腕が縮んじゃうんだよなあ。

「こいつのリーチ・・・スジ通らないんだよなあ」

なんて思わせればシメタもの(笑)。

いつも両面のリーチばかりしていると、

「こいつはスジ切ってれば OK」ってなるわけで(笑)。

牌効率を求めるあまり、

逆に相手を楽にし、上がりにくくなっちゃうわけ。

両面はダメで。

変則待ちはリーチで。

これが基本。

相手の手が縮こまった所で本線リーチ！ってのが理想です。

終わりに。

これで「浅次郎の麻雀必勝法【蛇の巻】」はお終いです。

知ってることばかりだった、という人には申し訳ないですが、

微妙に知らなかった・・・

今までの麻雀は絵合わせだった・・・

という方には役に立ったのではないかなーと思います。

また「とっても為になった！」という人も・・・

「知ってる」ということと「実践している」ということは

天と地ほども違う！ ということを覚えておいて欲しいです。

知識やテクニックは、実際に実戦で駆使してこそ意味があるもので、
また実戦じゃないと使い方さえ分からないものなのです。

最初に、「知識」と「引き出し」を伝授する。
と言いましたが、ココまではただ伝えただけ。

是非**実戦で一つ一つ試してみたい**です。

この【蛇の巻】で、難しいことを言ったつもりはないです。
「メンタンピンは目指すな」とか「チートイやっつけ」とかその程度。

是非、ネット麻雀を始める前に、
大事な所を紙に書いて目の前に貼り付けて欲しいと思います。

紙に書いて目の前に貼ると、
効果は 3 倍位になりますよ。

大袈裟でも何でもなく、
書いて張るだけで 3 倍位効果が上がります。

もっともっとお伝えしたいこともあるんですけど、

今回はこの位で。

次は【鶴の巻】にて～。

ではまた。

浅次郎(蠣原和生)

【追伸】浅次郎の麻雀必勝法 2【鶴の巻】も見たい！って方はこちらに登録してね。

↓

<http://shawl-ex.jp/fx/16>

◆当レポート発行者情報

発行者: asajiro(蠣原和生)

発行元: 〒861-8010 熊本県熊本市上南部 3-23-38

e-mail: asajiro@fine-store.sakura.ne.jp

blog: <http://doramajan.netgamers.jp/>

facebook: <https://www.facebook.com/kazuo.kakihara>

twitter: https://twitter.com/#!/da_asajiro

※友達申請・フォロー大歓迎です♪