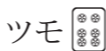


第30問



何を切りますか？

第30問

解答




打 **四萬** (**三萬** **九萬**)

リャンメン二度受けのダブルメンツとカンチャンからの選択ではどうでしょうか。打 **四萬** なら **二萬** **三萬** **伍萬** **八萬**、打 **七萬** **九萬** なら **二萬** **三萬** **四萬** **伍萬** と有効牌の種類は同じです。**四萬** の残り2枚と **八萬** の残り4枚の差で打 **四萬** が有利です。

しかし、打 **七萬** **九萬** の **二萬** **伍萬** ツモならピンフになります。さらに高めイーペーコーなので、これはその2枚の差を埋める価値があります。リーチを狙うだけなら打 **四萬** ですが、手役を追うときは打 **九萬** が正解となります。

第31問



ツモ 













何を切りますか？












第31問

解答




打  ()

ダブルメンツとトイツからの選択です。打  なら     、打  なら      と有効牌の種類も枚数も同じです。

テンパイのときに     を残せば   ツモでリャンメンになるのに対し、打  では   のシャンポンになるので、打   が有利です。



初級のうちはこの変化をみて、基本通り打  です。

第32問



ツモ

何を切りますか？

第32問

解答



打 **二萬** (**三萬** **伍萬** **六萬**)

二萬**三萬****伍萬****六萬** の形は **一萬****四萬** と **四萬****七萬** 待ちで **四萬** がダブる分、やや不利な形です。これをトリプルメンツと呼びます。トリプルメンツを残した場合の有効牌は **一萬****四萬****七萬** の3種、打 **二萬****三萬** とした場合は **四萬****七萬** **二** **三** の4種、同様に打 **伍萬****六萬** では **一萬****四萬** **二** **三** の4種で、トリプルメンツを嫌うのが有利になります。

二萬**三萬**、**伍萬****六萬** のどちらを放すかは場況次第ですが、フラットな局面なら端絡みが出やすいので **伍萬****六萬** とします。

第33問



ツモ











何を切りますか？








第33問









解答



打 

トリプルメンツとカンチャンの選択です。どれをはずすかの選択。トリプルメンツを嫌って打   とした場合の有効牌は    の3種。カンチャンを嫌って打   とした場合は    の3種。つまり、同じです。

    と残した場合はツモ  で3メンチャンになります。この分が差となって打   が有利となるわけです。

この手牌の    が    であれば、ピンフになるので当然の打   となります。

第34問



ツモ



何を切りますか？





第34問

解答



打  ()

  ならリャンメン変化が2つあるので残す手もあるのではと考える人もいるでしょうが、やはり、この時点ではトリプルメンツが有利です。

  からの変化を見越して打   などもありそうですが、それははっきりリャンメン変化があってからの話で、トリプルメンツとカンチャンの選択ではトリプルメンツを優先するのが基本です。