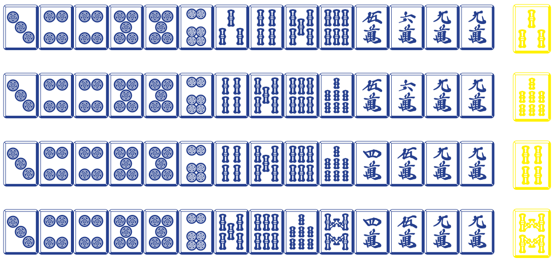
三色三歩高 < 両面聴牌 > 問題集

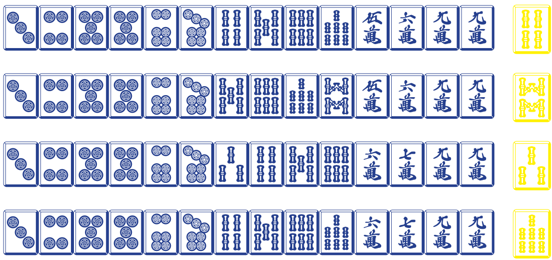
ver.0.2.0

四連問題 [2]<6><4><2>- 帽子



ゴジラ
ゴジラ
達磨落とし
達磨落とし

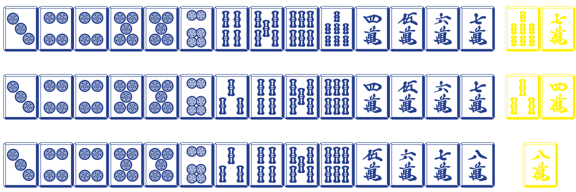
四連問題 [2]<6><4><2>- 鍋蓋



折り返し
折り返し
スフィンクス
スフィンクス

筋半加減法を最後の手を例にとって説明する。筒子の軸の和は 4+6=10、萬子の軸は 6.5 だから 10-6.5=3.5 に 1.5 を加減すると索子で軸が 5 になる面子を残せばよいことがわかる。

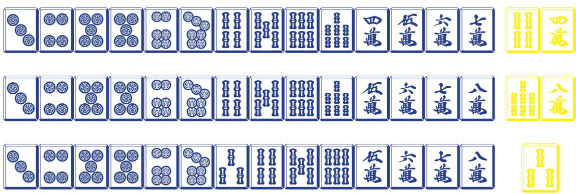
四連問題 <6><4><4>- 帽子



ゴジラ
ゴジラ / 達磨
達磨落とし

解が二つないかチェックせよ。＜同側定理の応用＞

四連問題 <6><4><4>- 鍋蓋



折り返し
折り / スフィ
スフィンクス

解が二つないかチェックせよ。＜同側定理の応用＞

筋半加減法を最後の手を例にとって説明する。筒子の軸の和は 4+6=10、索子の軸は 4.5 だから 10-4.5=5.5 に 1.5 を加減すると萬子で軸が 7 になる面子を残せばよいことになるが、索子と萬子が離れてしまい成立しない。(筋半加減法では筋の面子を区別できない。)

しかし、10- 萬子の軸 6.5=3.5 に 1.5 を加減して索子で軸が 5 になる面子を残せば両面になる。

帽鍋問題 [2]<7><3><2>

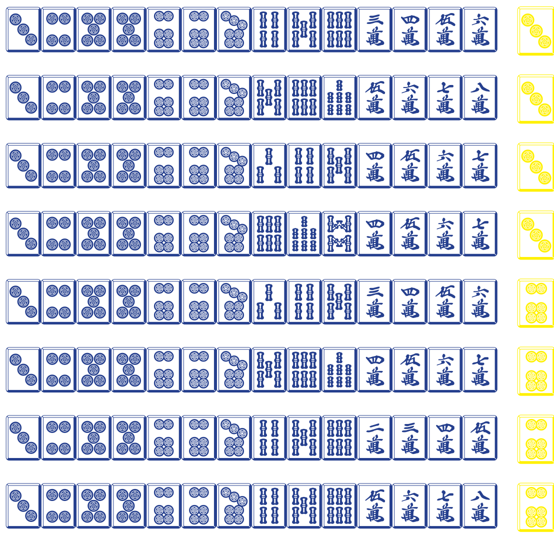
ゴジラ
ゴジラ
達磨落とし
達磨落とし
折り返し
折り返し
スフィンクス
スフィンクス
つちのこ
張り子の虎

帽鍋は、確定面子と四連に分解できる。確定面子が絡まない方から逆算すれば切るべき牌がわかる。

筋半加減法を使うこともできる。最後の手を例にとれば、索子の軸は 6 萬子の軸は 4.5 だからその和は 10.5、筒子の確定面子の軸は 6 だから 10.5-6=4.5 に 1.5 を加減すると筒子で軸が 3 か 6 になる面子を残せばよいことがわかるがそれは不可能。

帽鍋問題 <7><3><4>

実戦では役を確定させる萬子を送り出すであろうが、萬子の両面延単になる牌を見る練習である。＜対偶定理の応用＞



ゴジラ
ゴジラ
達磨落とし
達磨落とし
折り返し
折り返し
スフィンクス
スフィンクス

最後の手に筋半加減法を適用してみる。索子の軸は 5、萬子の軸は 6.5 だからその和は 11.5、筒子の確定面子の軸は 6 だから 11.5-6=5.5 に 1.5 を加減すると筒子で軸が 4 になる面子を残せばよいことがわかる。

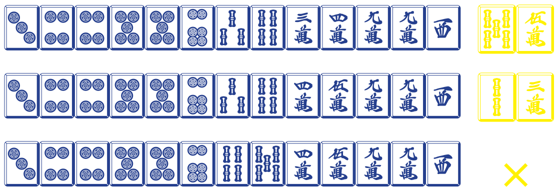
kinton 06.07.14

三色三歩高＜一向聴＞問題集

ver.0.1.0

以下は、両面になる鳴きを意識する問題。

ダブル両塔問題 [2]<6><2><2>- 帽子

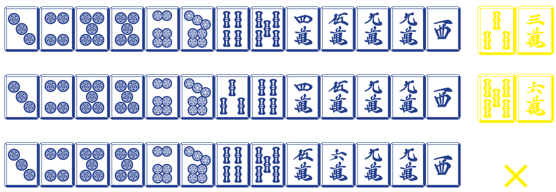


ゴジラ狙い

ゴジラ落とし

山高帽

ダブル両塔問題 [2]<6><2><2>- 鍋蓋



折り返し狙い

スフィンクス返し

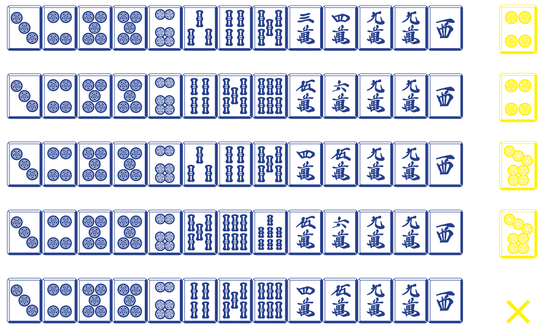
落とし蓋

解答は必ず同じ側に二つある＜同側定理＞。

筋半加減法（例：ゴジラ落とし）：筒子の軸和は 4+5=9。萬子と索子の軸和は 3.5+4.5=8 だから 1.5 を加えると 9.5。従って 0.5 減らす方つまり下待牌を鳴けばよい。落とし蓋の場合は、筒子の軸和と萬子と索子の軸和はともに 10 だから、0.5 の加減で差を 1.5 にできない。

以下は、確定牌を探すのは容易である。両面牌もあることを見る問題。

船問題 [2]<7><3><2>- 皆既日食（wagon）



ゴジラ 1

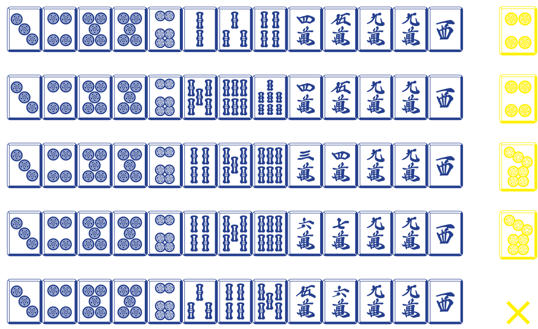
ゴジラ 2

折り返し 1

折り返し 2

つちのころボット

船問題 [2]<7><3><2>- 部分日食（Z）



達磨落とし 1

達磨落とし 2

スフィンクス 1

スフィンクス 2

張り子の提灯

解答は筋半加減法を持ち出すまでもなく、必ず確定牌の対偶になる＜対偶定理＞から実は容易である。

kinton 06.07.14