

## ○役牌について (ホンイツ・チャンタの上級役への指向)

ホンイツはうまい鳴き方をすることがあがるためのコツといえる。このゲームでは、とくに鳴き方についてのプログラムはされていませんが、役牌について1鳴き、2鳴きを選択できますので、早あがりの時は1鳴き、普通、役狙いの時は2鳴きを設定するぐらいはできます。また、早あがりの時はホンイツ指向から、役のみへの手への変更も状況によっては考えます。

役牌ポイントの設定値によって上級役を指向するかどうかの設定をします。役牌のトイツがあったり、ドラか絡んでいるなら、早あがりとなるので、早あがりの役牌ポイントを期待大で10点、確定で20点と設定しておけば、ホンイツやチャンタを指向します。反対にチンイツやジュンチャンなどの上級役を指向させる場合は、役牌は要りませんので、役牌ポイントを確定で0~10点くらいに設定すれば指向するようになります。

(例)	(1)数牌	-チンイツ役ポイント+8点
	メンツ	-28点
	リャンメン	-23~16点
	ターツ	-17~13点
	孤立牌	-11~9点
	(2)役牌	-役牌ポイント (確定20点 期待大10点)
	メンツ	-40点
	トイツ	-16~15点
	孤立牌	-4点
	(3)字牌	-役牌ポイントの半分 (確定10点 期待大5点)
	メンツ	-30点
	トイツ	-11~10点
	孤立牌	-0点

(4)この他にホンイツ役ポイントが上記の全ての牌に足される。

チャンタからジュンチャンの場合もまったくこれと同じ考えかたになります。よって役牌の役ポイントの設定値によって、上級役を指向するかどうかが変わってしまうのです。役牌や字牌のメンツまで崩して、数牌の孤立牌を残すやり方も全て、役牌の役ポイントの設定値によります。