

第6期前期プロ認定試験

論述問題

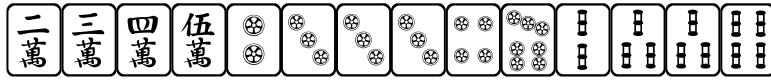
問題

(試験時間 30分)

(平成19年2月25日実施)

注意事項

- 1) 試験開始の前に、問題の枚数と解答用紙を確認してください。
問題は、表紙を含めて2枚。解答用紙は、2枚です。
- 2) 解答はすべて解答用紙に記入してください。
- 3) 解答にあたっては、牌を答える時には牌譜記号を用い、
指示のあるものについては指示に従い、楷書ではっきりと
記入してください。
判読が困難なものに関しては、正解としません。
- 4) 問題に関する質問は一切受け付けません。



上記の牌姿について、以下の設問にもっとも該当する打牌候補をそれぞれ選びまた、その打牌のメリットについて説明してください。ただし、そのメリットにはリーチや喰い仕掛けは含まれないものとする。

- a) テンパイチャンスが多い
- b) 手変わりがない場合、ツモ和了までのパターンが多い
- c) 手変わりがない場合、ツモ和了した際の和了の期待点数が高い。

解答用紙

解答はすべてこの解答用紙に記入すること。

採点欄

/50

点

受験番号

氏名

まず、問題の牌姿においてイーシャンテンを保つ打牌は「打二」「打五」	
「打⑦」「打③」のいずれかである。この4種について a)~c)のポイントについて	
それぞれ考える。	
(あ)ポイント a)について	
この牌姿はいわゆる「くっつき」によるテンパイを求めているので、それぞれ	
の打牌によって生じるテンパイチャンスのロスの枚数を計算するとで	
最もテンパイチャンスの多い打牌を見つけることができる。	
また「打二」と「打五」については、この項目においては同じ評価であるので	
片方を計算するだけでよい。	
ロスする枚数は以下の通り。「打二(打五)」は 24 枚($7 \times 4 - 4 = 24$)。「打⑦」は	
19 枚($5 \times 4 - 1 = 19$)。「打③」は 16 枚($5 \times 4 - 4 = 16$)。	
(い)ポイント b)について	
手変わりがないので(くっついた牌の枚数)×(待ち牌の数)を計算し、その	
合計がパターン数と考える。その数が最も少ない牌が打牌に適していると	
考える。	
マンズ部分	
一→三六が($4 \times 7 = 28$)	二→二($3 \times 2 = 6$)
三→一四が($3 \times 7 = 21$)	四→三六が($3 \times 7 = 21$)
五→五が($3 \times 2 = 6$)	六→一四七が($4 \times 11 = 44$)
七→六が($4 \times 4 = 16$)	合計が142。

以下同様に計算してピンズ部分が 104、ソウズ部分が 100。	
(う)ポイント c)について	
(い)で計算したそれぞれのルート数に和了点数をかけた数の合計が	
最も低い部分がこのポイントで適した打牌と考える。	
マンズ部分	
一→三六が $(4 \times 7 = 28)$	$28 \times 1,500 = 42,000$
二→二 $(3 \times 2 = 6)$	$2,000 \times 6 = 12,000$
※今度は二→③もあるので	$2,000 \times 3 = 6,000$
三→一四が $(3 \times 7 = 21)$	一へが $1,500 \times 12 = 18,000$
	三へが $8,000 \times 9 = 72,000$
四→三六が $(3 \times 7 = 21)$	$8,000 \times 21 = 168,000$
五→五が $(3 \times 2 = 6)$	$8,000 \times 6 = 48,000$
※今度は五→③もあるので	$8,000 \times 3 = 24,000$
六→一四七が $(4 \times 11 = 44)$	一へが $1,500 \times 16 = 24,000$
四へが $8,000 \times 12 = 96,000$	七へが $8,000 \times 16 = 128,000$
七→六が $(4 \times 4 = 16)$	$8,000 \times 16 = 128,000$
合計が 766,000。	
以下同様に計算して、ピンズ部分が 776,000、ソウズ部分が 612,800。	
以上をふまえてそれぞれの打牌について考慮すると	
打3はテンパイチャンスの多さや手変わりがないままに和了につながるルート	
の多さが長所であるが、ヤミテンでのこの手牌から得うる最高点を拒否してし	
まうのが短所である	
打⑦は愚形になりやすいピンズのくっつきを拒否でき、テンパイした時に	
アガリにつながりやすいのが長所である。ただピンズ部分はテンパイした	
時には必ず三色が確定するので、高打点を必要とする時には打⑦の短所	

ともいえる.

打五はテンパイチャンスを減らしてしまうが、低い点数のテンパイをしにくく

なるのが長所である.

打二は三色を拒否してしまう短所があるのであまり考えないだろうが、打五と

比較して安全度を考慮する余地があるのが長所といえば長所.