

振込0を目指している我が麻雀

(2025. 7. 18)

2017年5月に病み上がりの妻が我が家の断捨離を行った。天袋から40数年も使っていない麻雀牌も出てきたので捨てることにした。そのまま捨てるのはもったいないので、2週間前に配布された「島町自治会だより」に「大丈夫ですか？記憶力、簡単な暗算、指先の動きなど・麻雀で、脳活トレーニング、認知症予防！！」「飲まない、吸わない、賭けない」健康麻雀倶楽部という見出しで部員大募集の案内記事が掲載されていたことを思い出し、自治会の麻雀クラブに寄付することにした

5月末の活動日の自治会館に麻雀パイを持っていくと、喜んで受け取ってくれた。これで無駄なく使われることになったので私もほっとした。麻雀は20代から60歳定年退職まで時々楽しんできたので、試しにと誘われた時は後期高齢者になっても昔の牌の切り方が蘇ってくる。私の麻雀は相手に振り込まないことをモットーにしている基本的な麻雀の打ち方である。終わってみれば、プラスで終わった。その時に、メンバーが足りないので会員になってと誘われてしまう。そこで9月から参加することにして、退職後、15年ぶりに麻雀をすることになったのが、老人健康麻雀参加の原点である。

●私の性格でどうせ楽しむならば、どうしたら自分らしい楽しみ方が出来るのか、参加した当初から、データ麻雀で行くことにして例会の記録を取ることから始め、目指す三目標★1/500以上の役達成★振込0の達成★珍しい手役達成を掲げてその達成に努めてきたといっても過言ではない。★1/500以上の役達成と★珍しい手役達成についてはすでにホームページにボタンを作成して発信している。

残る★振込0を達成した例会をまとめてホームページで発信することにした。

●麻雀で振込を少なくすることは、成績を向上させる上で非常に重要です。振込を減らすことで、不要な失点を防ぎ、結果的に和了しやすくなるため、トータルで見て収支が安定しやすくなります。

★振込を少なくすることの意味とメリット

失点の減少⇒振込は、和了した相手に点数を支払う行為であり、直接的な失点に繋がります。振込を減らすことで、不要な失点を減らし、自分の点数を守ることができます。

守備力の向上⇒振込を減らすためには、相手の手牌を読み、安全な牌を選択する能力が必要です。これは、守備力の向上に繋がり、結果的に攻撃にも良い影響を与えます。

★具体的に振込を減らすための方法：

相手の手牌を読む⇒捨て牌や鳴き、リーチなどの情報から、相手の手牌を推測し、危険牌を避けるようにします。

安全牌の選択⇒常に複数の安全牌を確保し、危険牌を掴まないように心がけます。

ベタオリ⇒相手がリーチをかけてきた場合、完全に降りる「ベタオリ」を覚えることも、振込を減らす上で有効な手段です

★振り込まないための実践⇒守るべき時は、あがりをあきらめて徹底して守ります

★振り込まないための判断基準⇒相手のリーチに振り込むと平均5千点なので自分の手もそれに見合えばよい。だめなら上がり放棄。

★相手がリーチをしてきた時に勝負する目安はこうなります。①あと1つでリーチ（イーシャンテン）②役やドラが3つ以上⇒この2つ両方を満たしていなければ守ります。

年度別振込ゼロ回数記録表

2018.9～2019.8 47回試合中(227 ゲーム)振込みゼロ5試合(0.106)

日付	試合数	ゲーム数	振込数	勝敗数	得点数
9/7	4回	31	0	0勝4敗	-168
11/9	5回	32	0	5勝0敗	398
12/7	4回	23	0	4勝0敗	312
5/17	2回	11	0	2勝0敗	169
7/26	6回	35	0	3勝3敗	47

2019.9～2020.8 36試合中(178 ゲーム)振込みゼロ4試合(0.11)

日付	1回戦	2回戦	3回戦	4回戦	5回戦	合計	勝敗
9/27	5=0+24	5=0+45	5=0-70	5=0+80	5=0+110	25=0+189	4勝1敗
11/27	5=0+6	5=0+106	5=0+457	5=0+19		20=0+588	4勝0敗
2/7	6=0+88	4=0-10	6=0-86	5=0+201	5=0+190	26=0+383	3勝2敗
2/21	4=0-56	6=0+252	6=0+137	4=0+127	4=0+80	24=0+540	4勝1敗

2020.9～2021.8 50回試合中(238 ゲーム)振込みゼロ4試合(0.08)

日付	1回戦	2回戦	3回戦	4回戦	5回戦	合計	勝敗
1/15	6=0+114	6=0-161				12=0-47	1勝1敗
1/22	5=0+212	6=0+63	6=0+10	4=0+77		21=0+362	4勝0敗
7/2	6=0+66	6=0+61	6=0+24	6=0+14		24=0+164	4勝0敗
7/9	5=0+14	8=0+9	7=0+43	5=0+41		25=0+107	4勝0敗

2021.9～2022.8 44回試合中(211 ゲーム)振込みゼロ5試合(0.11)

日付	1回戦	2回戦	3回戦	4回戦	5回戦	合計	勝敗
11/12	6=0+72	6=0+231	6=0+62	6=0-36		24=0+329	3勝1敗
12/24	6=0+157	6=0-23	6=0-47	6=0-6		24=0+81	1勝3敗
5/6	5=0+48	5=0+80	6=0-42	6=0+70		22=0+156	3勝1敗
5/20	4=0+54	5=0-4	5=0-48	4=0+82	5=0+91	23=0+175	3勝2敗
8/26	6=0+131	5=0-31	5=0+60			16=0+160	2勝1敗

2022.9～2023.8 43回試合中(185 ゲーム)振込みゼロ6試合(0.14)

日付	1回戦	2回戦	3回戦	4回戦	5回戦	合計	勝敗
9/9	6=0+161	6=0+72	5=0-19	6=0-35		23=0+179	2勝2敗
12/9	6=0+30	6=0-161	5=0+183	6=0+31		23=0+83	3勝1敗
2/17	6=0+132	5=0-27	6=0+480	6=0-74		23=0+511	2勝2敗
5/19	6=0+139	6=0-40	6=0+94	6=0-30	4=0+186	28=0+399	3勝2敗
6/16	5=0-11	5=0+36	5=0+360			15=0+385	2勝1敗
6/23	5=0+117	5=0+20	5=0+9	5=0+109		20=0+255	4勝0敗

2023.9~2024.8 39回試合中(174ゲーム)振込みゼロ6試合(0.153) 8/2現在								
日付	1回戦	2回戦	3回戦	4回戦	5回戦	6回戦	合計	勝敗
2/16	5=0+100	5=0+115	5=0+110	5=0-55	5=0-33		25=0+23	3勝2敗
2/23	5=0+140	5=0-16	5=0+29	5=0+5	5=0-28	5=0-25	30=0+151	3勝3敗
3/15	5=0+120	6=0+78	6=0-36	6=0+26			23=0+188	3勝1敗
4/19	6=0-70	6=0-84	5=0+5	5=0-5	5=0-37		27=0-191	1勝4敗
6/14	6=0+243	5=0+271	6=0+64	6=0-15	6=0-21		29=0+542	3勝2敗
8/2	5=0-5	5=0-51	6=0+230	5=0+33	5=0+51		26=0+258	3勝2敗

2024.9~2025.8 52回試合中(240ゲーム)振込みゼロ8試合(0.154) 7/18現在								
日付	1回戦	2回戦	3回戦	4回戦	5回戦	6回戦	合計	勝敗
9/20	4=0-78	5=0-13	6=0+224	6=0+127			21=0+260	2勝2敗
1/17	4=0+106	4=0+0	6=0+120	6=0+19	6=0+30		26=0+275	5勝0敗
2/28	6=0-15	6=0-81	6=0-10	6=0+159			24=0+53	1勝3敗
3/14	5=0-34	4=0-154	5=0-55	5=0+171			!9=0-72	1勝3敗
5/23	5=0-45	5=0+22	6=0+298	5=0-28			21=0+247	2勝2敗
6/6	5=0+1	5=0+105	5=0+234	5=0+89			20=0+429	4勝0敗
7/4	6=0+15	5=0+115	6=0-10	6=0+29			23=0+149	3勝1敗
7/18	6=0+170	5=0+109	5=0+26	6=0+160	5=0+0		27=0+465	5勝0敗

★誰でもできる振り込まない方法

1、最初の手配で攻めるか降りるか決める

基本的に目指すのは満貫です。でも明らかに無理そうな手配ってありますよね。そのときは役牌だけは鳴かせないようにして、極力諦めます。

2、平和でリーチをかけない。

平和だけではなく、リーチをかけずに上がれるときは黙聴(ダマテン)で待ちます。相手からリーチがかかったら降りることが出来ます。

3、安パイ以外は信用しない。

スジや裏スジなど麻雀は手配を読む技術はたくさんありますが、明らかな安パイ以外は信用しません。正直相手の手配なんて読めません。

4、相手に嫌がらせをする。

明らかな染め手等の場合は鳴かせないようにしましょう。またチャンタ等もわかりやすいのでさすがに読めます。

5、456の真ん中の牌は捨てない。

スジは信用しない方がいいです。1・9・字牌の方が当たる確率は低いです。ただ相手がチャンタや染め手だった場合は注意です。安パイがないからといって無暗に456の牌を捨てるのはよしましょう。

6、相手からリーチがかかったときに、自分がテンパイでない場合、100%降ります。

満貫になりそうでも降ります。テンパイになりそうっていうのが一番の誘惑です。

7、リーチのみで上がらない。

最低でも2翻を考えます。役がリーチのみの形になってしまうのは初心者ではよくあることです。練習して役を増やせるようにしましょう

8、**9巡目以降でテンパイまでリャンシャンテンなら降りる。**

ここで危険配は切りません。9巡目からは局も後半なので相手がダマでテンパイしている可能性があります。倍満や役満が見えるならまだわかりますが、それ以外なら堅く降りましょう。

9、**12巡目以降は3翻以上で良い形のテンパイじゃなきゃ降ります。**

ほぼ相手はテンパイしてると思っていいでしょう。例として12巡目で平和のみでテンパイだった場合は降ります。テンパイだからといって確実に上がれるとは限りません。相手が満貫をテンパイしているかもしれません。

10、**テンパイで流局の誘惑に負けない**→1000点いらないので安全を買います。

11、**ビリでも我慢**→3位の人が振り込んでくれてビリを脱出する可能性も高いです。**焦らず我慢**しましょう。