

# 마작 심화강의

당신도 작호 갈 수 있다

# 강의의 대상

- 마지막 규칙을 완전히 이해하였다
- 작혼 등급이 작사 1 이상이다
- 강해지고 싶다

# 강의의 목표

- 멘젠을 최대한 유지하며 고타점의 패를 만들자
- 피할 수 있는 방총은 피하자
- 라스를 회피하자
- 최대한 효율적으로 작호를 노리자

# 목차

## 1장 조패

- 조패의 기초
- 리치 판단
- 변화를 보고 리치하지 않는 경우
- 타쁘 충분한 경우
- 타쁘 오버의 경우
- 후로의 기본 방침
- 아토즈케

# 목차

## 2장 공수판단

- 베타오리
- 방총형의 확인
- 공수판단의 기초
- 안전패가 없을 경우
- 본인 노텐 시의 공수판단
- 후로요미

# 목차

## 3장 상황판단

- 라스 회피 룰에 대해
- 남 3국의 기술
- 오라스의 기술
  
- 맺음말

# 용어 구분

- 초반: 1~6순
- 중반: 7~12순
- 늦은 중반: 10~12순
- 후반: 13순 이후
- 뜬패: 고립패. 몸통이나 머리가 되지 못하고 혼자 떨어져 있는 패.
- 유효패: 뽑아왔을 때 손에 남기는 패.
- 산텐: 텐파이까지 남은 패의 수. 하나면 이산텐, 두개면 량산텐

# 조패

- 1. 조패의 기초

- 조패의 법칙

1. 변화보다 수용 우선

2. 수비보다 수용 우선

3. 당장의 수용보다 화료에 가까운 단계의 수용 우선

4. 단순 매수보다 고타점이 되는 수용 우선

5. 양면 이상, 만관 이상이 되는 수용 우선

# 조패

- 5블록 타법

- > 역을 만들기 위해선 머리 1개 + 몸통 4개의 총 5블럭이 필요
- > 이때, 완성된 몸통을 멘뜨, 몸통의 후보를 타뜨라고 부름
- > 머리 1개, 타뜨 4개의 5블럭이 있는 상태가 타뜨 충분인 상태
- > 블럭이 5개 미만인 경우는 타뜨 부족한 상태
- > 6블록은 타뜨 오버인 상태

# 조패

- 타쯔의 분류
- 양형 복합 타쯔



-> 양면 타쯔에 또이쯔 하나가 추가된 형태.

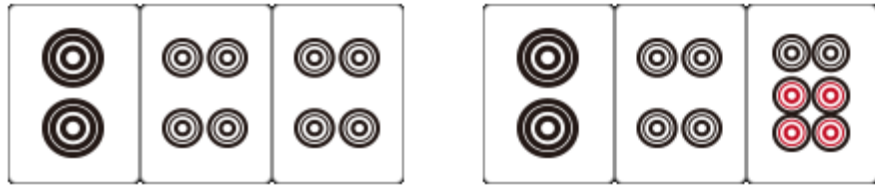
- 양형 타쯔



-> 양면 타쯔

# 조패

- 우형 복합 타짜



-> 우형 타짜에서 1장 늘어난 타짜

- 우형 타짜



-> 간짱, 변짱과 같은 형태

# 조패

- 연속형
- 4연속형



-> 말 그대로 4장의 수패가 연속된 형태. 4+567이나 456+7의 형태로도 볼 수 있기 때문에 변화가 많다.

# 조패

- 나카부쿠레

四	伍	伍	六
萬	萬	萬	萬

- > 4556과 같이 순쯔의 형태에서 가운데 패가 한장 더 있는 형태.
- > 기본적으로 456+뚝패5로 생각한다.

# 조패

- 아양면



- > 머리와 양면타짜가 함께 있는 상태. 567 + 뜯패5로 보거나 다른 곳에 머리가 없을 경우 44 머리 + 56 양면타짜로 볼 수도 있음
- > 양면의 한쪽을 2장 쓰고 있어 유효패가 일반 양면보다 적음
- > 4연형이나 나카부쿠레에 비해선 약한 형태

# 조패

- 2. 리치 판단

- Q. 동1국 남가 5순 도라北 핑후 노미 텐파이. 리치 할 것인가?

聴牌(14枚)



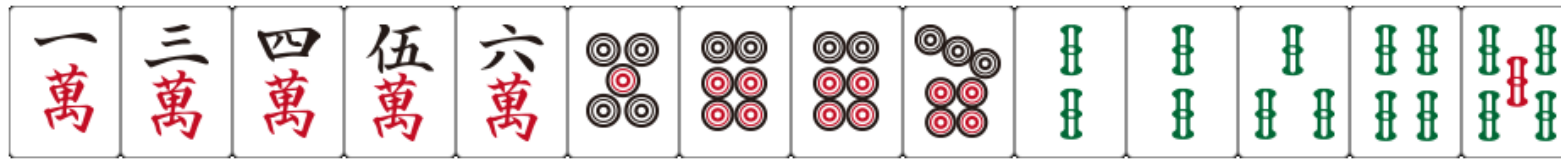


# 조패

- 그럼에도 리치하지 않는 경우
  - > 다마로도 하네만이면 다마로 한다.
  - > 5판의 경우, 후반에는 다마로 한다.
  - > 4판의 경우, 늦은 중반부터도 다마로 할 수 있다.  
(쯔모로 스안커인 경우에는 리치)
  - > 3판 60부는 중반부터 다마.
  - > 양무스지 456 대기의 경우.
  - > 고타점의 변화가 있는 경우.

# 조패

- 3. 변화를 보고 리치하지 않는 경우
- 타점 상승이 보이는 경우 변화를 고려한다

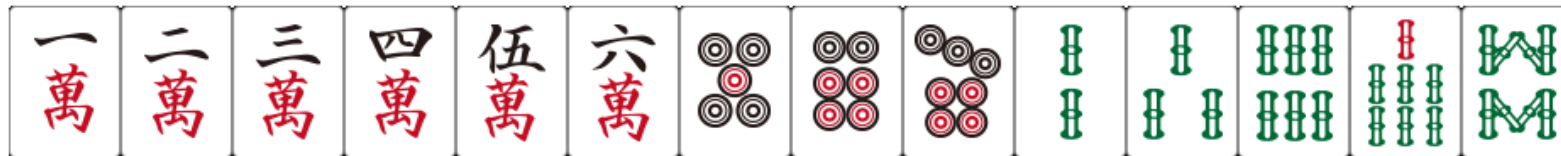


-> 6통을 버리고 리치할 수 있지만, 리치 노미의 간 2만 대기가 된다. 여기서 1만을 버려 3456만의 4연형과 5667통의 나카부쿠레를 남기고 이산텐으로 돌아가자. 2457만과 4578통을 뽑으면 양형 대기가 되고, 타점도 오른다.

# 조패



-> 아카를 버려 간 2만의 리치를 할 수 있지만, 우선 1만을 버리고 5통 근처에 패가 붙기를 기다리자. 패가 붙을 경우 최소 3판의 타점이 생긴다.



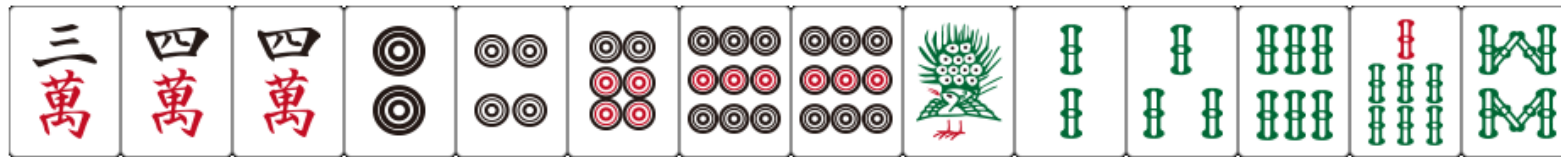
-> 3삭을 버려 단기대기로 하는 것 보다는, 1만을 버리자. 2356만을 뽑으면 리치, 핑후, 탕야오가 가능하고, 14삭을 뽑으면 2-5만이나 3-6만 대기로 리치가 가능하다.

# 조패

- > 즉시 리치했을 때 대기과 타점이 나쁘고, 손에 연속형이 남아있다면 이 샷텐으로 돌아가서 변화를 기다릴 수 있다.
- > 단, 순이 많이 늦었다면 변화를 기다릴 시간이 없다.

# 조패

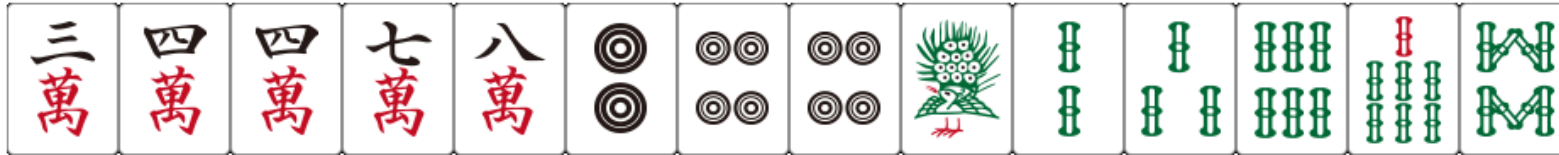
- 4. 타짜 충분한 경우
- 강한 모양은 고정, 약한 모양엔 지원패



-> 이 경우, 강한 모양인 양면을 고정하고, 약한 모양인 간짱에 지원패를 남겨 량칸으로 만드는 4만타가 유효

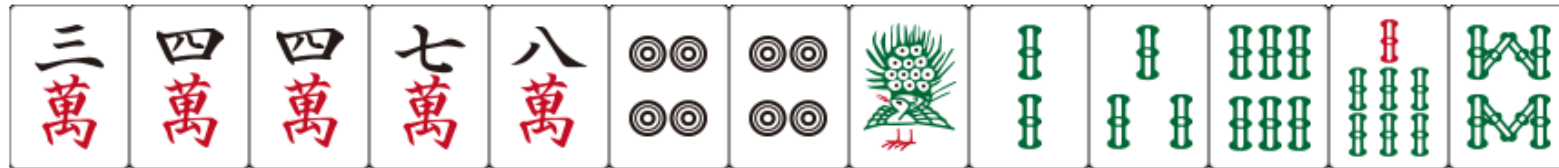
# 조패

- 머리를 고정하자



-> 위의 경우, 머리 후보는 4만과 4통의 2종류. 그러나 타 2통으로 4통을 머리로 하는 쪽이 강한 타짜를 남길 수 있다

- 완전 이산텐



-> 양면 대기 두 개에 머리 후보가 붙어있는 모양을 완전 이산텐이라고 한다. 유효패가 굉장히 넓으므로 노릴 수 있는 상황이 된다면 만들어 보자

# 조패

- 또이뜨는 2개까지만



-> 위의 경우, 2통이나 8통을 버려 양면을 고정하는 것이 바람직하다

# 조패

- 5. 타쯔 오버의 경우

- 가장 약한 타쯔를 버리자

-> 6블록을 유지하는 편이 당장의 수용은 많지만, 텐파이에 가까운 단계에서의 수용은 5블록으로 받는 쪽이 더 많다

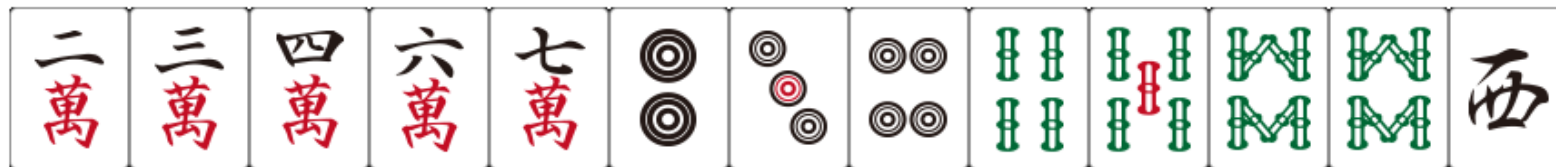


-> 유효패가 3만의 한 종류밖에 없는 1만, 2만의 타쯔를 버린다.

# 조패

## • 6. 후로의 기본 방침

1. 울어도 고타점일수록 후로 유리
2. 먼 후로는 수비 면에서 불안
3. 5블럭이 갖춰진 후가 울기 쉽다
4. 우형부터 우는 편이 바람직하다
5. 샹텐이 진행되는 후로를 하는 것이 화료에 가까워진다



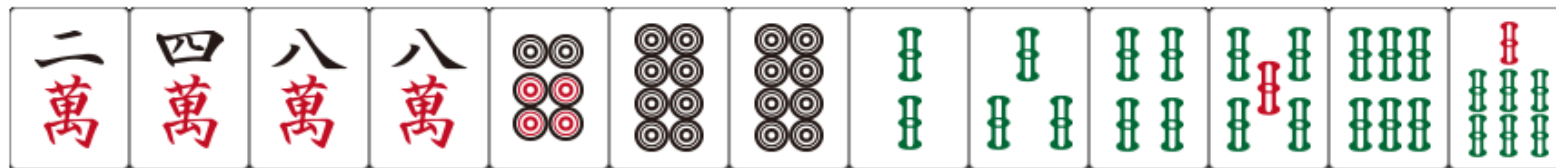
5만을 치해서 탕야오 노미 양면 텐파이 vs 멘탕핑 양면양면 이산텐

# 조패

- 후로의 기준

1. 울면 화료할 가능성이 높아진다

-> 손에 우형이 많다면 멘젠으로 진행하는 이점이 크지 않기 때문에 울어서 속도를 높이는 효과가 크다



-> 우형이 많으므로 3만을 치해서 텐파이하는 효과가 크다

# 조패

## 2. 타점이 있다

-> 울어도 충분한 타점이 있다면 우는 효과가 크다

-> 구체적인 선은 3판 이상 정도



-> 울어도 3판. 도라의 풍이 가능하다면 만관급의 타점도 있다

# 조패

## 3. 울어도 안전하다

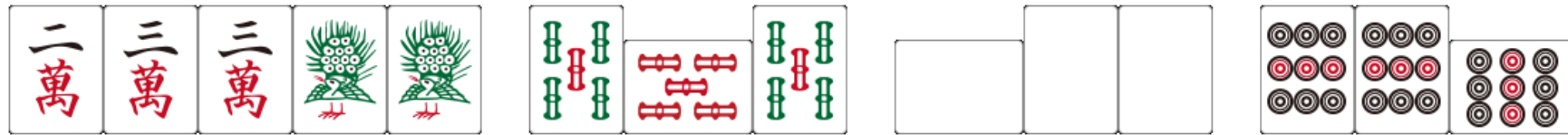
-> 후로를 할 경우 패가 짧아지기 때문에 그만큼 타가의 리치가 들어왔을 때 수비하기 힘들어진다.

-> 후로를 해도 안전하다면, 울 수 있다

- 세 가지 조건중 하나라도 만족한다면 울 수 있고, 두 개 이상 만족한다면 우는 편이 좋다

# 조패

- 후로 손패의 대기 선택
- 양형 저타점 vs 우형 고타점의 선택
  - > 1000점 양형과 2000점 우형은 양형으로 받는 것이 유리
  - > 2000점 양형의 3900점 우형의 경우는 우형으로 받는다
  - > 3900점 양형과 만관 우형의 경우는 우형으로 받는다



-> 위의 경우, 양면으로 받는 타3만보다 또이또이로 2판이 늘면 4배의 타점 변화가 생기는 타2만.

# 조패

- 7. 아토스케

- 아토스케란?

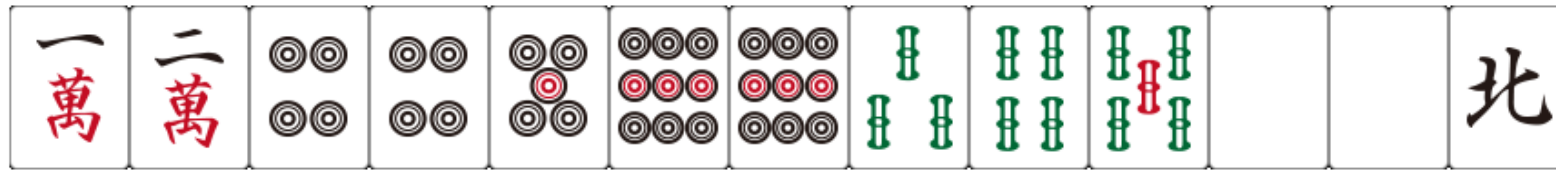
- > 역패를 또이쁘로 가지고 있을 때 다른 멘쯔부터 후로하고 나중에 역패를 커쯔로 만드는 것을 아토스케라 한다.

- 아토스케의 특징

- > 우형 타쯔를 먼저 울면 최종형이 양형이 될 가능성이 높아지고, 속도가 빨라지는 효과가 있지만, 역패가 나오지 않으면 역이 없어 화료가 불가능해지는 단점이 있다.

# 조패

- 아토즈케를 활용하는 방법
- 우형 타쯔의 해소



-> 위의 경우, 445통은 울지 않아도 스스로 완성할 가능성이 높지만, 우형인 12만은 치해서 속도를 높일 수 있다.

# 조패

- 패가 어느 정도 만들어져 있다

-> '어느 정도 만들어져 있다'의 기준은 역패 이외의 머리가 있고, 5블록이 있는 상태



-> 이 경우, 역패 이외의 머리가 없기 때문에, 백을 먼저 울면 높은 확률로 최종형이 단기대기가 된다. 따라서 7통이 나와도 울지 않는다.

# 조패

- 타점이 높다

-> 3판 정도의 타점이 있다면 최종형이 우형이 될 가능성이 있어도 아토즈케를 할 수 있다.



-> 울어도 만관급의 타점이 있으므로 최종형이 간짱이 되더라도 아토즈케 할 수 있다.

# 공수판단

- 1. 베타오리

- 베타오리의 사고방식

- > 타가의 공격이 들어오면 우선 공수판단.
- > 밀어야 할 땐 확실히 밀고, 내려야 할 땐 철저하게 내린다.
- > 방충형을 확인한다.

# 공수판단

- 베타오리의 수순

S	현물
A	4장 보이는 자패 / 3장 보이는 자패
B	스지 19
C	2장 보이는 자패 / 나카스지 456 / 1장 보이는 자패
D	스지 28 / 스키 37
E	무스지 19 / 카타스지 456 / 무스지 28 / 무스지 37
F	양무스지 456

기본적으로는 위의 표에서 위에서 아래 순서대로 버린다.

# 공수판단

- 현물을 버리는 순서

- > 현물을 버릴 때는 타가가 추후 텐파이할 가능성을 고려해 공통 안전패를 남기고 타가의 공격에 대해 위험도가 높은 패부터 버린다.

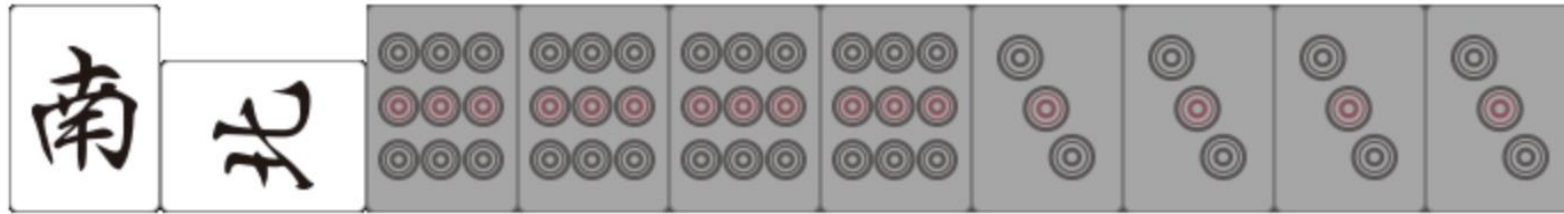
- 스지의 위험도

- > 스지는 양면에는 안전하지만, 그 외의 우형에는 전부 맞을 수 있다. 똑같이 스지라 하더라도, 이른 순에 관련 패가 잘려있거나, 많이 잘려있는 패부터 버린다.

# 공수판단

- 2. 방총형의 확인

- Q. 타가의 다음 버림패에 대해, 4통과 7통 중 방총률이 더 높은 것은?



1.



2.

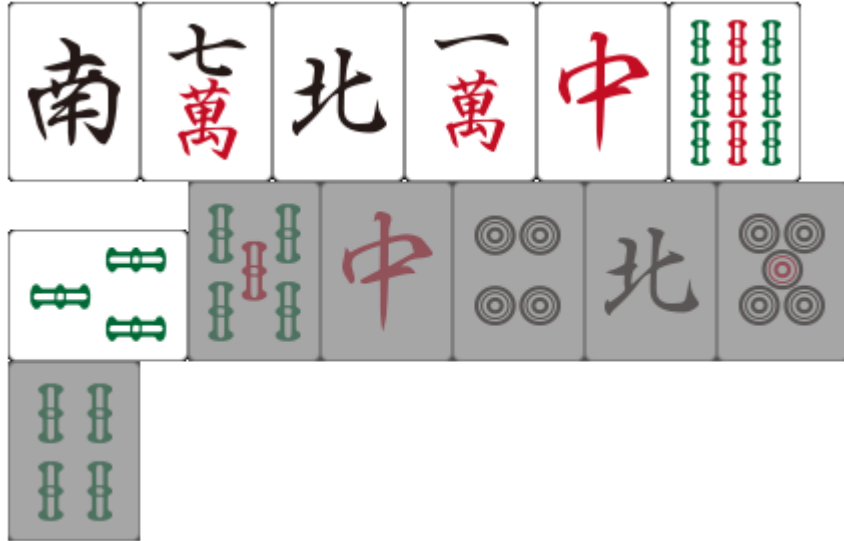


# 공수판단

- 마작의 대기는 양면, 샬보, 간짱, 변짱, 단기의 5가지.
  - 이 중 단기를 제외하고 생각해 보자.
  
  - 4통의 경우 4-7통의 양면, 샬보에 맞을 수 있다.
  - 7통의 경우 4-7통의 양면, 샬보, 간짱에 맞을 수 있다.
- > 따라서 방총률은 7통이 더 높다!

# 공수판단

- Q. 타가의 다음 버림패에 대해, 패를 방총률이 높은 것부터 나열하시오.

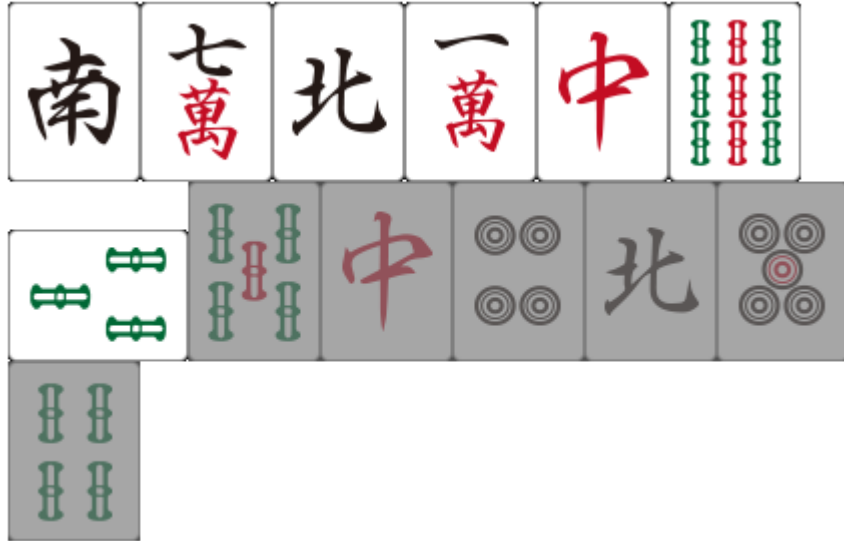


# 공수판단

- 8만의 경우 7만이 일찍 버려져 있기 때문에 간짱이나 샤보의 가능성은 낮음 -> 5-8만의 양면에만 맞을 수 있다!
- 3만의 경우 1만이 일찍 버려져 있어 샤보의 가능성은 낮으나 완전히 부정할 수는 없음 -> 3-6만의 양면, 간짱, 샤보에 맞을 수 있다!
- 3통의 경우 부정할 수 있는 것이 전혀 없다 -> 3-6통의 양면, 샤보, 간짱, 변짱 모두 맞을 수 있다!

# 공수판단

- Q. 타가의 다음 버림패에 대해, 패를 방총률이 높은 것부터 나열하시오.



1.



2.



# 공수판단

- 8삭의 경우 5삭에 의해 양면은 부정되고, 6순에 9삭이 버려져 있음 -> 간짱이나 샬보의 가능성은 낮음.
- 8통의 경우 5통에 의해 양면은 부정되나, 간짱이나 샬보의 가능성을 부정할 수 있는 것이 없음 -> 간짱이나 샬보에 맞을 수 있다!

# 공수판단

- 노찬스와 원찬스
- 한 종류의 수패가 모두 보이는 경우, 그 수패를 포함한 양면대기는 만들 수 없으므로, 다른 패에 비하여 안전하다고 판단되는 것.
  - > 예) 3통이 4장 보일 때의 1통은 노찬스
- 한 종류의 수패가 3장 보이는 경우, 그 수패를 포함한 양면대기를 대기로 할 확률은 낮으므로 다른 패에 비하여 안전하다고 판단되는 것. 노찬스에 비하여 위험도가 높다.
  - > 예) 8만이 3장 보일 때의 9만은 원찬스

# 공수판단

- 3. 공수판단의 기초
- 텐파이라면 밀 수 있다
- 텐파이가 아니라면 대부분 내린다

# 공수판단

- 4. 안전패가 없을 경우

- 기합으로 내리기

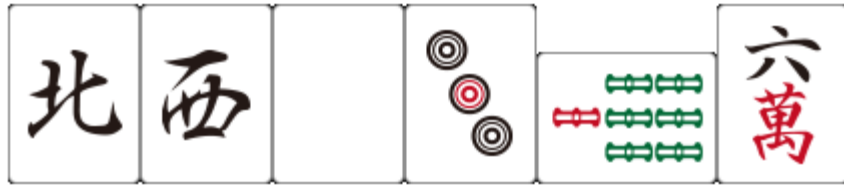
- > 많이 가지고 있는 패부터 버린다 (안커와 또이뜨)

- > 단, 안커라도 양무스지 456을 버리는 것은 좋지 않다

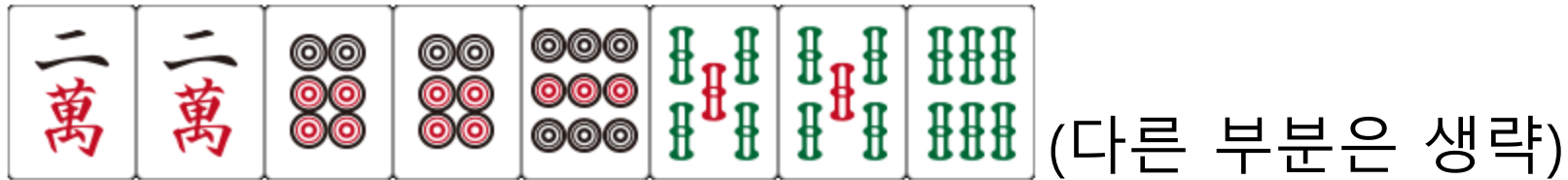
- > 37의 경우에도 변짱에 맞을 수 있기 때문에 좋지 않다

# 공수판단

- 통하는 스지를 늘린다



-> 타가의 이런 버림패에 대해,



이런 패를 가지고 있다면 2만을 버리는 것도 좋지만, 9통을 먼저 버려 만약 통한다면 6통 2장이 나카스지가 되어 통할 가능성이 올라간다.

# 공수판단

- 5. 본인 노텐 시의 공수판단

- 이산텐에서 미는 경우

- > 유효패가 넓을 때 (양면양면 이산텐 이상)

- > 양형 텐파이가 확정일 때

- > 만관 이상의 타점이 있을 때

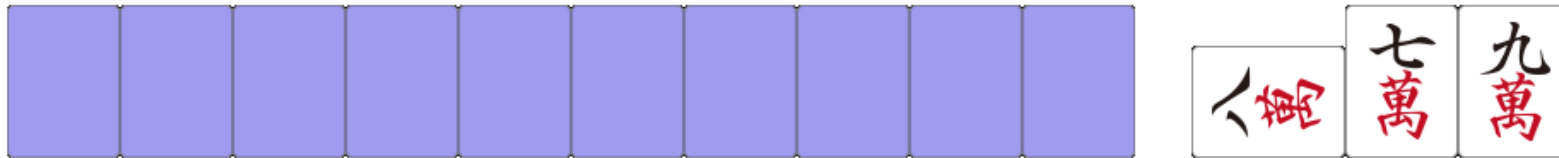
-> 이 세 가지를 모두 충족했다면 밀어도 된다. 다만 후반이거나, 리치자가 오야라면 밀지 않는다. 이 게임은 오야랑은 싸우면 안되는 게임.

# 공수판단

- 6. 후로요미

- 후로한 상대의 역은 소거법으로

- > 타가가 후로했을 경우, 성립할 수 없는 역을 파악하자

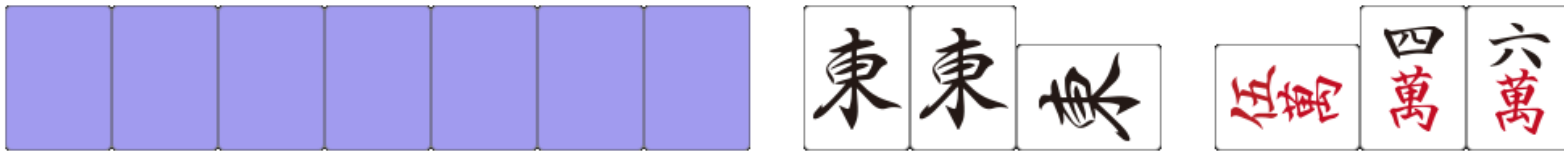


- > 위의 경우, 요구패가 포함된 후로를 하였으므로, 탕야오를 제외할 수 있다.

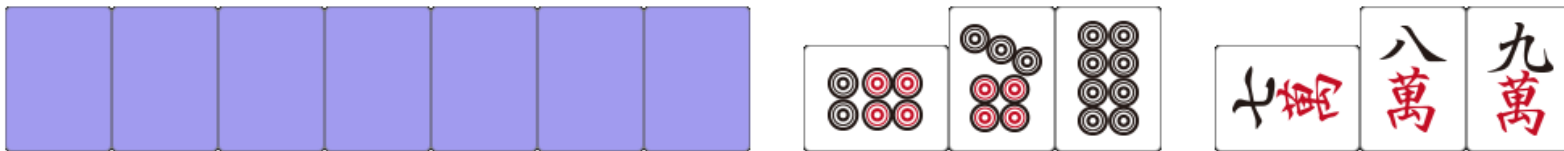
# 공수판단



-> 서가가 아닌 타가가 이런 후로를 하였을 경우, 또이또이나 혼일색의 가능성이 높고, 가능성은 낮지만 삼색이나 찬타도 가능하다



-> 버림패를 보고 혼일인지 역패인지를 판단한다



-> 역패의 아토즈케거나 이미 역패를 안커로 들고있을 가능성이 높음

# 상황판단

- 1. 라스 회피 룰에 대해

- 라스 회피 룰이란?

- > 국이 끝났을 경우, 가진 점수봉이 그대로 점수가 되는건 아님!
- > 등수에 따라서 '우마'라고 부르는 보너스를 더하거나 뺀다.
- > 라스 회피 룰의 경우, 4위의 마이너스가 매우 크다.

	M리그	천봉 봉황탁 7단	작흔 작호1
1위	+60	+90	+140
2위	+5	+45	+65
3위	-20	0	-10
4위	-45	-135	-200

1등 40000점 2등 25000점 3등 20000점 4등 15000점일 경우

# 상황판단

- 라스회피 룰에서 해야 하는 것
  - > 라스회피 룰에선 라스만 피하면 대부분이 해결
  - > 꼭 1등을 노릴 필요는 없음

# 상황판단

- 2. 남 3국의 기술

- 만관 썬모 조건을 만들자

- > 다음 순위와의 점수 차가 10000점 이하라면 만관 썬모 (2000-4000) 조건으로 역전이 가능하다.

- > 다음 순위가 오야라면 12000점 차까지 만관 썬모 조건으로 역전할 수 있다

- > 결국 남 3국에서는 오라스의 조건을 만들기 위한 준비를 해야 한다

# 상황판단

- 3. 오라스의 기술

- 높은 순위를 노려야 할 때

- > 만관 썬모로 역전이 가능할 때

- > 역전당할 가능성이 낮을 때

- > 본인이 4위일 때

- > 이 경우는 역전을 적극적으로 노려도 괜찮음

# 상황판단

- 만관 썬모 조건일 때

- > 만관 확정인 패가 들어오면 좋겠지만, 그렇지 않아도 만관이 될 가능성은 남아있다

- > 손에 도라가 하나만 있어도 적극적으로 리치를 걸자

- > 리치(1판) + 썬모(1판) + 도라(1판) + 일발이나 우라가 붙으면 충분히 만관급의 타점이 나온다

- > 일발률은 약 10%, 우라가 붙을 확률은 약 38%로, 둘 중 적어도 하나가 붙을 확률은 약 44%이다

- > 만관 확정인 패로의 변화를 기다리는 것이나, 일발이나 우라가 붙기를 기대하는 것이나 똑같이 추첨에 기대는 것이므로 크게 다르지 않다

# 상황판단

- 본인이 4위일 때
  - > 한 순위라도 올릴 수 있다면 화료하자
  - > 론으로 3등 vs 찌모로 2등인 경우라도 화료패가 나왔다면 주저하지 말고 론으로 3등을 확정하자

# 상황판단

- 순위 유지를 노려야 할 때
  - > 윗순위와 점수 차이가 크고, 아래 순위와 점수 차이가 가까울 때
  - > 본인이 1위일 때
  
  - > 굳이 적극적으로 역전을 노릴 필요가 없음

# 상황판단

- 본인이 1등인 경우  
-> 기본적으로 역 있는 텐파이를 하면 다마로 한다.

聴牌(14枚)

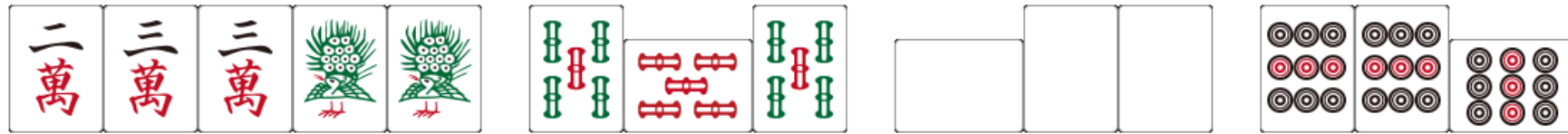


남 4국 북가 40000점 1등  
-> 역 있는 텐파이. 다마.

-> 직격만 피하면 1등인 경우, 텐파이라도 내린다

# 상황판단

- 점수상황에 따른 판단



남 4국 북가 33000점 2등 (1등 34500점)

-> 타 2만으로 백, 도라, 또이또이의 만관 텐파이가 가능하지만 2판으로 충분하기 때문에 타 3만으로 화료하기 더 쉬운 양면 텐파이를 한다.

남 4국 북가 12000점 4등 (3등 20000점)

-> 만관의 타점이 필요하다. 타 2만으로 또이또이를 보자.

# 맺음말

- 마작은 의무도 직업도 아니다. 억지로 할 필요는 전혀 없다. 운이 별로 좋지 않다고 느껴진다면 한동안 패를 내려놓고 쉬도록 하자. 그러다 보면 어느 순간 다시 마작을 하고 싶어지는 순간이 올 것이다.