

○チートイかトイトイか

チートイは独特のルーチンを使用しているため、イーシャンテンの時には、トイツのメンツに20ポイントずつ与えられるようになっている。よって以下のような時にトイトイを指向させるには、特別な配慮がいる。

(例1) ③②②②②の時

この場合は、トイトイに指向させるには、役ポイントを与えてもどうにもならないので、むりやりポンさせる以外トイトイに導く方法はない。よって、役牌のトイツが含まれていれば、役牌を鳴くように設定することで、トイトイ指向にむかうように、設定することができる。

(例2) ②②②②の時

この時は各トイツ及びアankoについて各20点のメンツポイントが与えられる。それにトイトイの期待小とチートイの期待大の役ポイントが足されるのである。20点+10点+0点の合計30点が与えられていることになる。トイトイを指向をさせたいならこの時点での鳴きを考えるようにすればよい。しかしセオリーではあくまで、アankoが1つでもあった状態からの食い仕掛けをやるように設定したい。

○役牌について

役牌のトイツが2翻以上付くなら、トイトイを指向したほうが高い役となる。よって役牌のトイツの枚数によって、早あがり指向させる必要がある。また、トイトイの役狙いはスーアankoやサンアanko狙いということになるので、上記の例で書いた点数を与えるようにしたい。(データ7で早あがりに変更して、鳴きを考える)