

# 麻雀教室 テキスト

本書は初心者・中級者向けに作成されたものです。  
教室で講師から教わったことを家へ帰ってから本書で振り返ってください。  
講師に教わったことがより理解できます。

## 麻雀とは

発祥は中国である。日本に伝わり、日本によって改良され独自のルールが確立をされました。世界的には日本式のルールが基本とされており、喰いタン、後ヅケありのアリアルルール(後述)が最もポピュラーなルールです。本書ではアリアルルールを解説していきます。  
また本書は手積みの麻雀の手順を解説しています。

各プレイヤーは13枚の牌を手牌として対戦相手に見えないようにして目前に配置し、順に山から牌を1枚自摸(ツモ)しては1枚捨てる行為を繰り返します。この手順を摸打(モウダ)あるいは打牌(ダハイ)といい、数回から十数回の摸打を通して手牌13枚とアガリ牌1枚を合わせた計14枚を定められた形に揃えることを目指します。アガリ形の組み合わせに応じて点棒のやりとりが行われ、最終的に最も多くの得点を保持していた者を勝者とします。

---

## 麻雀牌(マージャンパイ)の種類

「数牌」

マンズ



ピンズ



ソーズ



「字牌」もしくはツーパイ

三元牌(サンゲンパイ)



風牌(ファンパイ)



赤牌 ドラ



数は中国語で数えるのが基本です。

1(イー) 2(リャン) 3(サン) 4(スー) 5(ウー) 6(リュウ) 7(チー) 8(パー) 9(チュー)  
しかしなぜか現場では日本語と混ざった表現となっています。

「マンズ」

イーマン リャンマン サンマン スーマン ウーマン ローマン チーマン パーマン キュウマン

「ピンズ」

イーピン リャンピン サンピン スーピン ウーピン ローピン チーピン パーピン キュウピン

「ソーズ」

イーソー リャンソー サンソー スーソー ウーソー ローソー チーソー パーソー キュウソー

「字牌」

ハク ハツ チュン トン ナン シャー ペイ

麻雀牌は全部で 136 枚あります。34 種類の牌が各 4 枚。最近の麻雀はドラ(後述)として5マン・5ピン・5ソーに各1枚赤牌が入っていることが多いです。

## 面子(メンツ)構成 → 4 面子(メンツ) + 1 雀頭(ジャントウ)

麻雀という競技は 13 枚が手持ち牌、14 枚目の牌で和了、アガリとなります。14 枚目のアガリ牌をツモった場合は「ツモ」と発声をして牌を倒して他家(タチャ)に見せます。または他家が河に捨てた牌でアガリの場合は栄和「ロン」と発声して牌を倒して他家に見せます。河に捨てた牌で他家に「ロン」と言われた場合、これを放銃(ホウジュウ)と言います。

例えば以下の和了の形

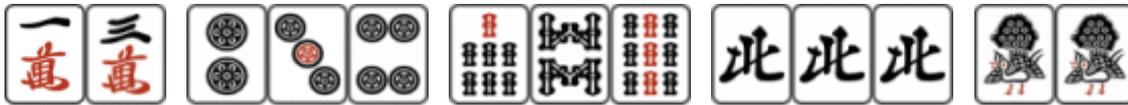


数字が同じ種類で 3 枚、階段状に並んでいるものを順子(シュンツ)。3 枚同じものが並んでいるものを刻子(コウツ)と言います。刻子は数牌でも字牌でも構いません。そして雀頭(ジャントウ)。2 枚同じ牌、対子(トイツ)が 1 組。これは数牌でも字牌でも構いません。

手持ちが 13 牌ですから、実際の手牌の形は以下ようになります。



アガリ牌は  と  です。これをイースマンの**両面(リャンメン)待ち**と言います。



上記の場合、アガリ牌は  となります。これをリャンマンの**カンチャン待ち**と言います。



上記の場合、アガリ牌は  となります。これをサンマンの**ペンチャン待ち**と言います。



上記の場合、アガリ牌は  もしくは  となります。これをペーとイーソーの**シャボ待ち**あるいは**シャンボン待ち**と言います。



上記の場合、アガリ牌は  となります。これをイーソーの**単騎(タンキ)待ち**と言います。



上記の場合、アガリ牌は  と  になります。これをローソーとキュウソーの**ノバタン**と言います。

両面待ちはアガリ牌が 8 枚あります。ノベタンはアガリ牌が 6 枚。カンチャン待ち、ペンチャン待ち、シャボ待ちはアガリ牌が 4 枚しかありません。タンキ待ちのアガリ牌は 3 枚です。従って麻雀の待ちは両面待ちが基本とされています。

**4面子1雀頭、これを5ブロック**と言います。初心者、上級者に関わらず麻雀というゲームは常に5ブロックを意識して進めていくことになります。5 ブロックに不要な牌を河に捨てていきます。

**聴牌(テンパイ)**・・・あと一枚の牌でアガリの状態を言います。実戦ではテンパっていると言います。

**イーシャンテン**・・・あと一枚の牌が来ると聴牌の状態を指します。

## ポン チー カンについて

### ■ポンについて

「ポン」は、他の人(他家たーちゃ)が捨てた牌を刻子(コウツ)の形で自分のものにする行為の宣言です。他の人が捨てた牌が欲しい場合、吸収できるということです。**麻雀というゲームは時計とは逆方向で進行します。**(後述)まずはこちらをご覧ください。



あと一枚来れば、聴牌(テンパイ)というところで、対面から自分が欲しい  が出ました。これを「ポ

ン」と宣言すると、自分がもともと対子(トイツ)として持っていた、2 枚の   に、対面の

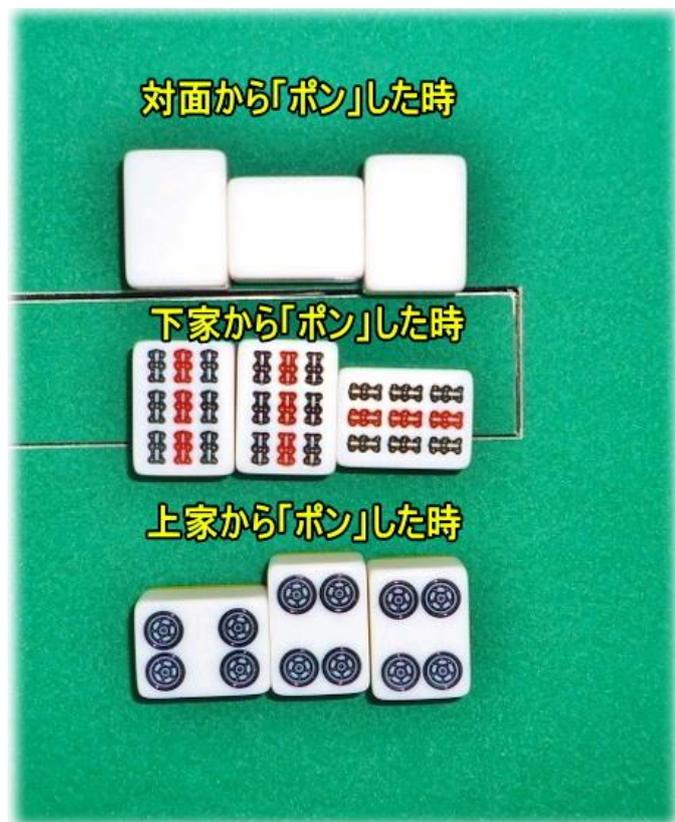
を加えることができるということです。ポンをして3枚揃えた場合、これを明刻(ミンコ)。面前で3枚揃えた場合、これを暗刻(アンコ)と言います。

ちなみに、対面ではなくても、上家、下家、誰からでも「ポン」はできます。

刻子(コーツ)にすることが条件なので、自分の持っている対子(トイツ)に1枚加えたい時のみ有効です。



「ポン」を宣言した後、画像の様に他の人に見えるように自分の手牌から、対子(トイツ)で持っていた牌を右に出します。この時、誰から「ポン」したのか分かるように、相手の捨てた牌を取って相手側に合わせて横向きに置きます。(下の画像参照)その後、自分の手牌から、1枚不要な牌を捨てます。





「チー」を宣言した後、画像の様に他の人に見えるように自分の手牌から、カンチャン、ペンチャン、リャンメンのメンツを右に出します。この時、「チー」した上家の牌をメンツの左側に横向きにくっつけます。その後、自分の手牌から、1枚不要な牌を捨てます。



順子(シュンツ)であればどの形であっても「チー」ができます。

解説・・・「ポン」「チー」は有効に使うと和了(アガリ)やすくなります。

ただし、何でも「ポン」「チー」すれば良くてことでもありません。

これから説明していきますが、麻雀には「役」というものがあって、「チー」「ポン」をすると点数が下がってしまったり、その他にもいろいろなリスクもあります。

上手にバランスよく「チー」「ポン」が出来るようになっていきましょう。

#### ■カンについて

「カン」は4枚同じ牌を揃え、槓子(カンツ)とすることをいいます。

槓子(カンツ)とは、暗刻(アンコ)の強化版のような感覚でとらえてください。

本来麻雀の面子(メンツ)はすべて3枚ずつなのですが、「カン」した面子(メンツ)に関しては、4枚でも面子として認められます。

「カン」をしないと4枚手に持っても面子としては扱えないので注意してください。

「カン」には、細かく分けると、

暗槓(アンカン)

明槓(ミンカン)

大明槓(ダイミンカン)

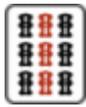
の3種類があります。

それでは詳しくは画像をご覧ください。

## 暗槓(アンカン)



自分の手に同じ牌が4つ来た時に、「カン」ができます。



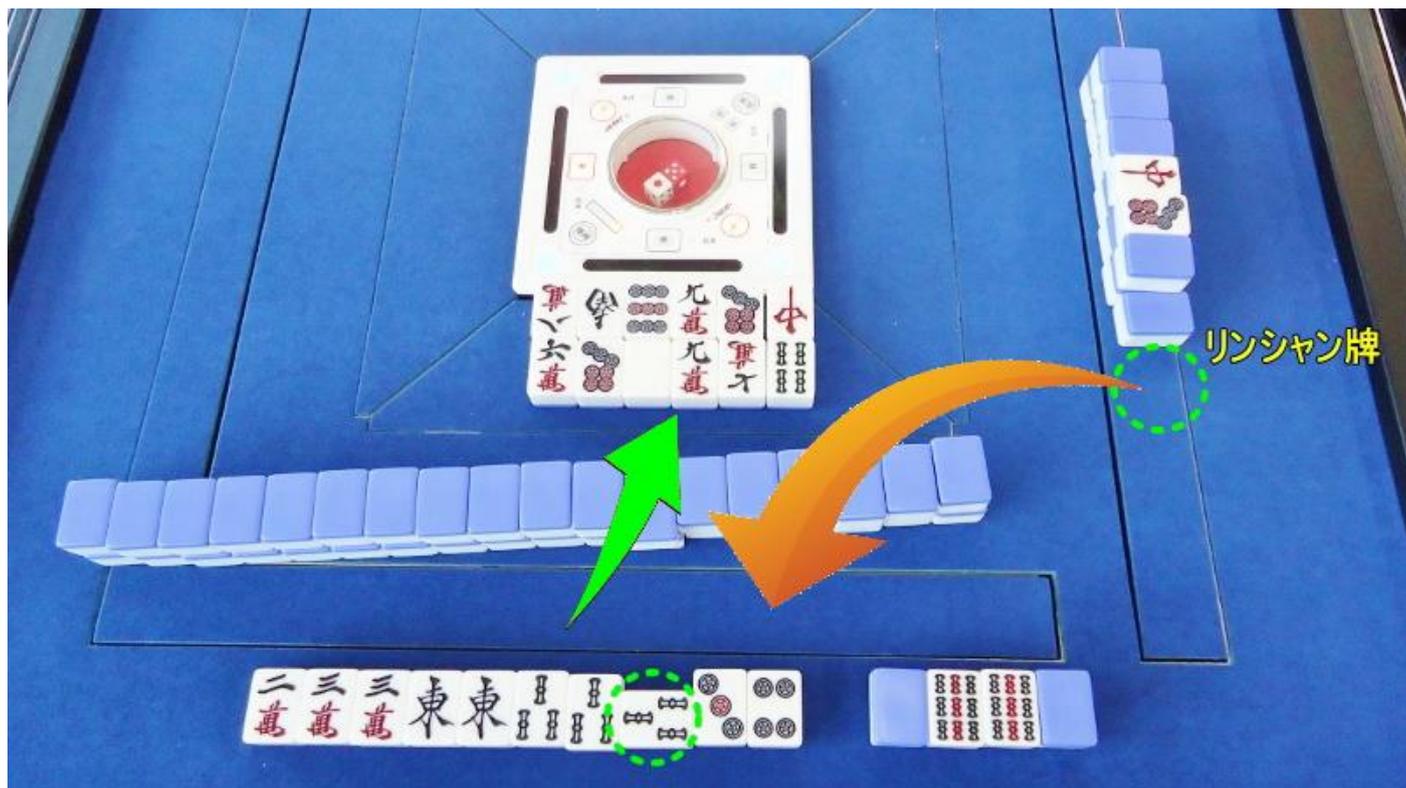
画像の場合は  が4枚あるので、この牌をカンできます。

このように自分の手に4枚同じ牌が来て、「カン」することを「暗槓」(アンカン)といいます。



を「暗槓」(アンカン)した場合、画像の様に、みんなに見えるように4枚を表側にして見せた後、

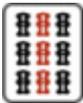
両端をひっくり返して、右側に出しておきます。そして、※ドラ表示牌の右隣の牌をめくります。「カン」をすると、新たにドラが1種類増えます。なので全員にとって、ドラが増えた分、高得点獲得のチャンスが増えます。※ドラについては後述



そのあと、ドラの山(王牌ワンパイ)から※リンシャン牌を1枚ツモって、捨てます。

この場合は、リンシャン牌から  をツモってきて、 を捨てた形になります。

 が横向きになっていますが、分かりやすいように横向きをしているだけなので、実践では普通に手牌に入れてください。

これで「カン」の手順が終了となります。 は、面子(メンツ)扱いとなります。

.....

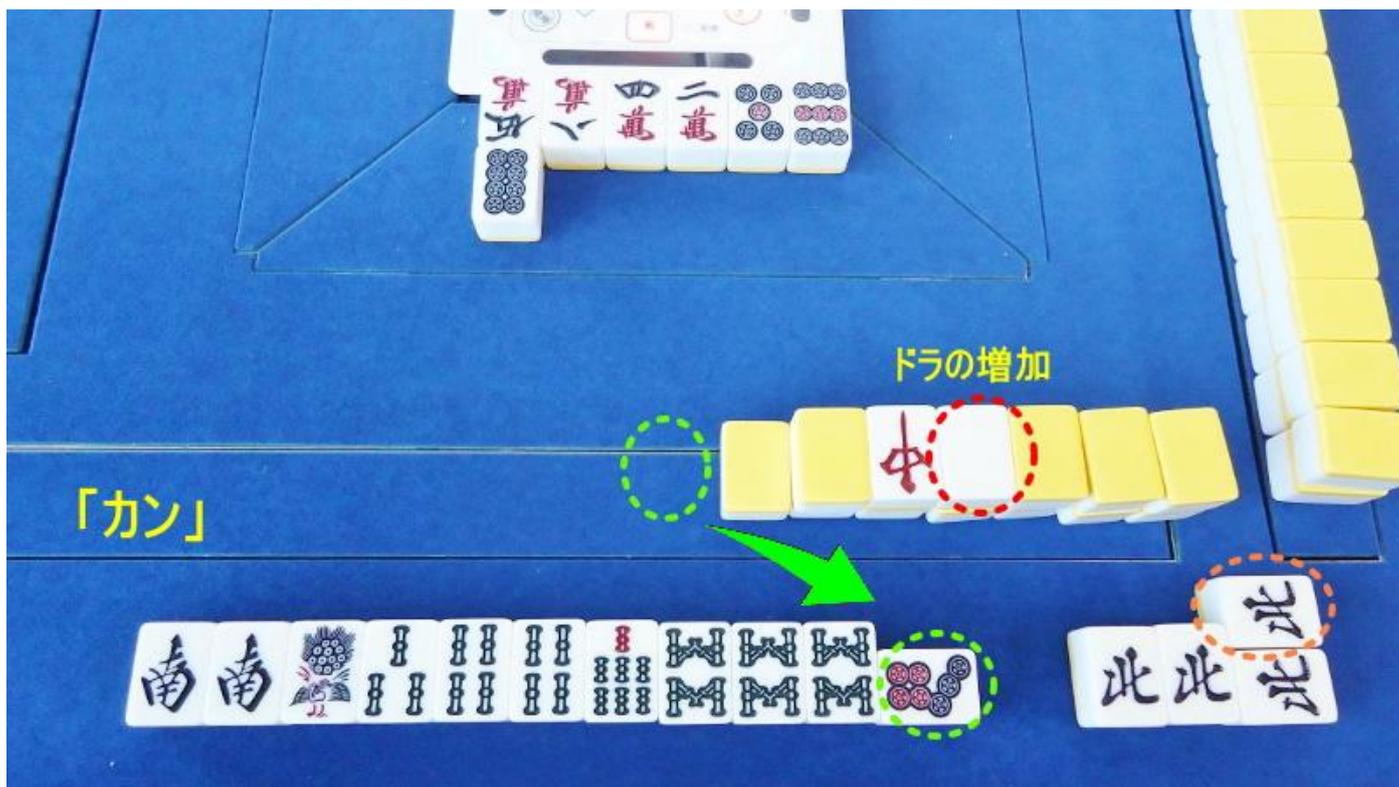
※嶺上牌(リンシャン牌)とは、カンをしたときに足りなくなる手牌分を補充するために用意された牌のことです。嶺上牌は王牌(ワンパイ)の中に含まれており、王牌にはほかにドラ表示牌・裏ドラ表示牌・槓ドラ表示牌・槓ウラ表示牌なども含まれます。位置としては、ドラ表示牌の左隣2列で、上下合わせて計4枚です。

嶺上牌はカンをする度に1枚ずつツモられていきますが、嶺上牌をツモった場合には槓ドラ表示牌側に位置している海底牌が王牌に組み込まれることになるので、嶺上牌がゼロになっても王牌全体の数は減りません。王牌は14枚残しです。

## 明槓(ミンカン)



下家(しもちゃ)から **北** をポンしている状態の時に、さらに1枚 **北** をツモってきました。  
この状態の時に、ポンしている牌にくっつけて「カン」を宣言することができます。



「カン」と発声した後、持っていた **北** を「ポン」していた部分にくっつけます。

くっつけかたは横向きになっている部分に横向きにしてくっつける感じです。

そして、ドラが増えますので、ドラをめくります。

そのあとリンシャン牌から1枚ツモって、不要な牌を捨てる流れです。



上の画像では  をツモってきました。いなければそのまま捨てるといった感じです。

このようにポンしていた牌にさらにくっつける「カン」のことを「明槓(ミンカン)」といいます。

### ■ 大明槓(ダイミンカン)



すでに  を明槓(ミンカン)していて、 を暗槓(アンカン)している状態です。

そして、 待ちで聴牌していますが、下家(しもちゃ)から  が出ました。

自分はすでに暗刻(アンコ)として  を3枚持っていますが、この状態の時に、「カン」を宣言することが出来ます。

「ポン」に似たような感じですが、自分が持っている暗刻(アンコ)の牌を他家が捨てた時に槓子(カンツ)として加えることができます。



「カン」を宣言した後、相手が捨てた「カン」の材料の牌を取ります。  
 そして自分の持っていた暗刻(アンコ)を皆に見せ、それと合わせて右に寄せます。  
 「ポン」の時と同じ要領で、誰から「カン」をしたか分かるように、ひとつ牌を横向きにします。  
 そのあと、新しいドラをめくり、リンシャン牌をツモって捨てるといった流れです。



上の画像では、をツモってきました。いらなければそのまま捨てます。

このように、他の人が捨てた牌をもらって「カン」をすることを「大明槓(ダイミンカン)」といいます。

【参考】「カン」は全員で合わせて4回までとなります。4回目のカンをした場合、その局は流局となります。

例えば、上記画像の様に、自分が3回カンをしていて、対面がカンをした場合、「カン」の一連の流れが終わった時点で流局となります。

※1人が4回カンをした場合のみ続行、他の人は5回目のカンは出来ません。

## ドラについて

麻雀のドラとは・・・ドラ表示牌、裏ドラ、槓ドラ、槓ウラ、赤ドラを解説

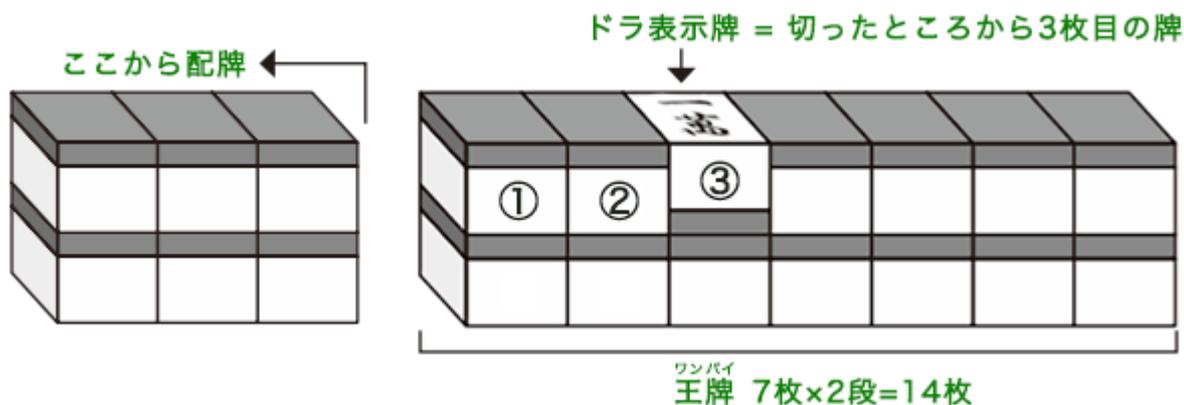
麻雀の「ドラ」とは？

「ドラ」は、アガったときに持っている点数が加算される特殊な牌のことです。「ドラ牌」とも呼びます。アガったときにドラ牌を持っていた場合、1枚ごとに1翻が加算されます。

ただし、ドラは役ではないので、ドラだけではアがりません。ドラ牌を持っていても役がないとアがれないので注意しましょう。ドラは古くは「懸賞牌」と呼ばれていました。対象の牌を持っているだけで点数が加算されるため、ボーナスのようなものと言えます。

ドラ表示牌とは？

配牌時に切ったところの反対側 7 枚 2 段の 14 枚を王牌(ワンパイ)と呼び、ツモ山としては使いません。その切ったところから 3 枚目の牌を「ドラ表示牌」と呼びます。ドラ表示牌は、配牌時に表向きにしておきます。



### ドラ=ドラ表示牌の次位牌

ドラ表示牌の次位牌(次の牌)がドラとなります。次位牌は、数牌なら数字の昇順で数えます(「9」の次位牌は「1」)。風牌は東→南→西→北→東、三元牌は白→発→中→白の順です。

ドラ表示牌=ドラではない点に注意しましょう。点数が加算されるのは、ドラ表示牌と同じ牌を持っている場合ではなく、ドラ表示牌の次位牌=ドラを持っている場合です。

### 次位牌

数牌は 1→2→3→4→5→6→7→8→9→1 の順

風牌は東→南→西→北→東の順

三元牌は白→発→中→白の順

### 5種類のドラ

「ドラ」は以下の 5 種類があります。いずれのドラも、1 枚につき 1 翻がつきます。

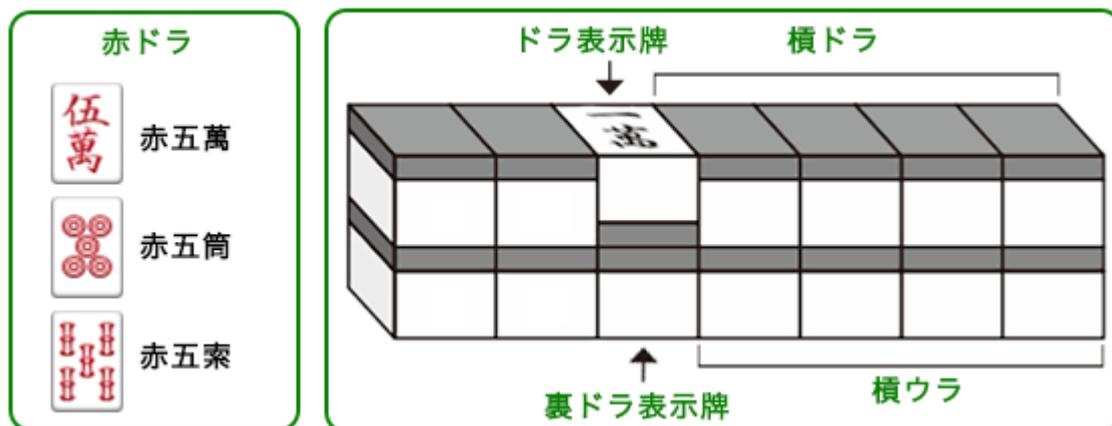
表ドラ:ドラ表示牌の次位牌

裏ドラ:リーチをかけてアがったときに、ドラ表示牌の下の牌をめくる

槓ドラ:カンをしたときにドラ表示牌の隣の 4 枚からめくる

槓ウラ:槓ドラが表示されていて、かつリーチをかけてアがった場合にめくる

赤ドラ:赤牌を持っていればドラとなる

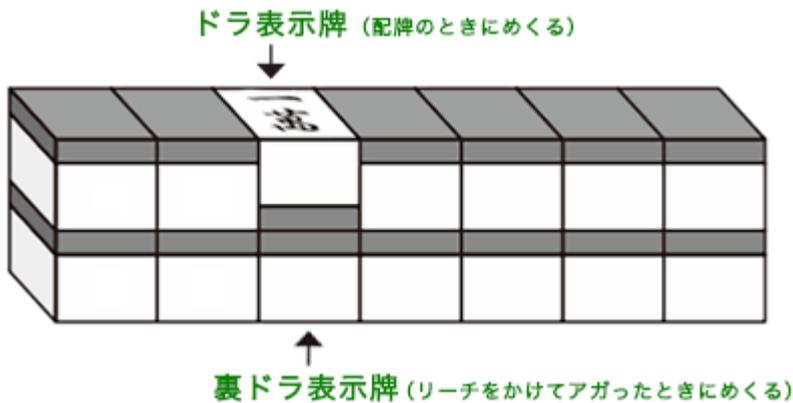


## 表ドラ

表ドラは、「ドラ表示牌の次位牌」です。上述したように、配牌時に切ったところから3枚目の牌が表ドラになります。配牌時にドラ表示牌をめくりましょう。

## 裏ドラ

リーチをかけてアガった場合、通常のドラの下の牌をめくることができます。これを「裏ドラ表示牌」と呼び、通常のドラと同様に扱います。アガってもリーチをかけていなければ裏ドラはめくれません。

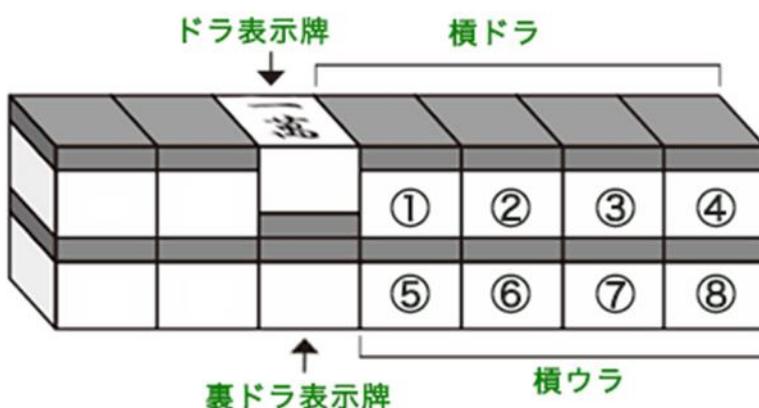


## 槓ドラ(カンドラ)

槓ドラは、カンをしたときに王牌からめくることができる牌です(下記図の1~4の牌)。王牌のうち、ドラ表示牌の隣の4枚が槓ドラになります。

## 槓ウラ(カンウラ)

「槓ウラ」は、4枚の槓ドラの下段にある牌です(下記図の5~8の牌)。槓ドラが表示されていて、かつリーチをかけてアガった場合に、槓ドラの下の牌をめくることができます。槓ウラも槓ドラと同じく1翻扱いです。



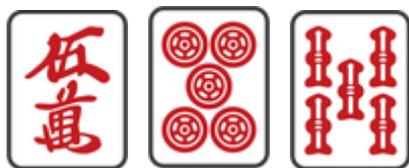
槓ドラ表示牌をめくるタイミングは、暗槓も明槓もリンシャン牌をつもった後に槓ドラをめくるとする。

## 赤ドラ

図柄が赤く塗られている牌を「赤牌(アカハイ)」と呼びます。赤牌を取り入れた「赤ありルール」の場合、赤牌は「ドラ(通称:赤ドラ)」として扱います。

赤ドラは、ドラ表示牌や槓ドラのように王牌をめくる必要はなく、持っているだけでドラ扱いになります。赤ドラが手牌にある状態でアガると赤ドラ1枚ごとに1翻がつきます。

数牌のうち、「5」の牌の各1枚＝「五萬(ウーマン)」「五筒(ウーピン)」「五索(ウーソー)」が赤牌になります。もともと赤ドラはローカルルールでしたが、今ではMリーグの公式ルールでも採用するなど、一般的なルールとなりました。

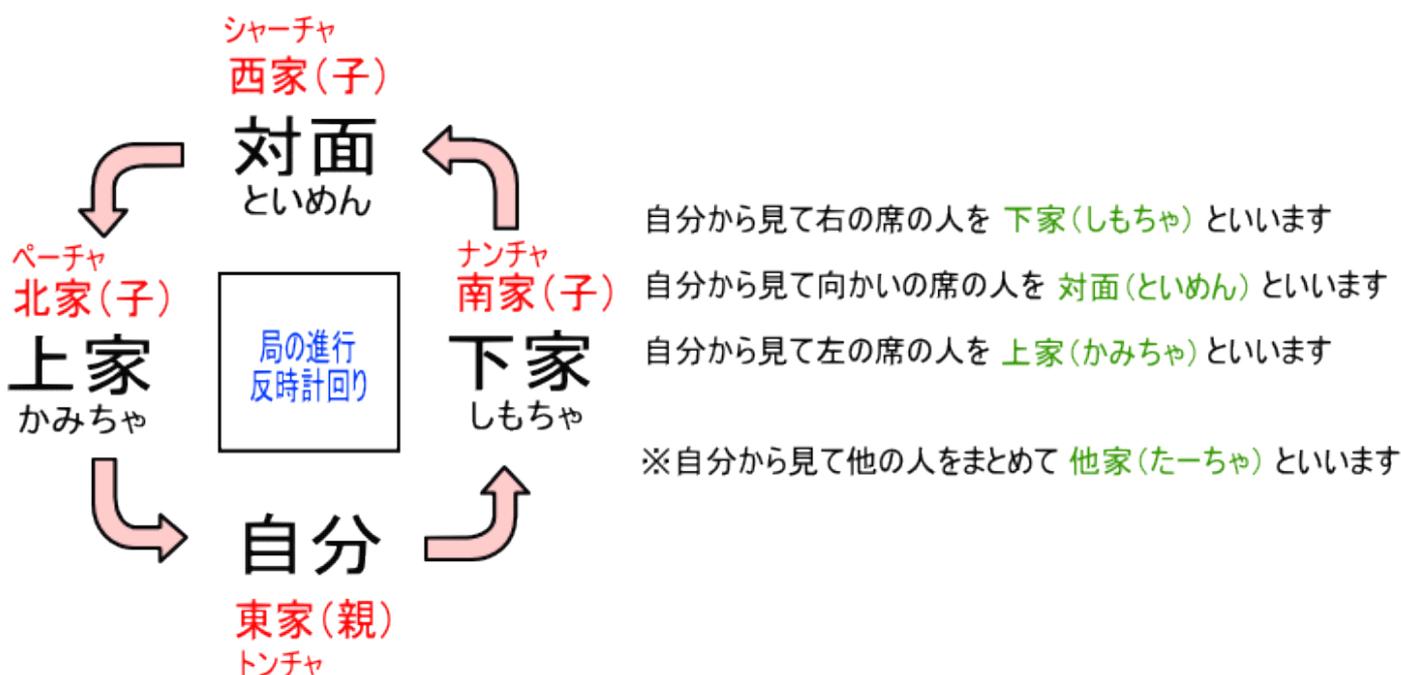


## 役

麻雀は通常、1翻縛り(イーハンしばり)でゲームが進められます。これは少なくとも一つは役(ヤク)がないとあがれないということです。

役の説明をする前に風の説明をします。

## 自分から見たそれぞれの席の名称と自風について



麻雀は時計廻りとは逆の向きでゲームが進められます。ゲームがスタートする時の東家(トンチャ)を起家(チーチャ)と言います。東家から見ると南家(ナンチャ)は下家(しもちや)です。西家(シャーチャ)は対面(といめん)。北家(ペーチャ)は上家(かみちや)と言います。

ゲームは通常、東南戦(とんなんせん)と言って二周します。最初の一周目を東風(トンプウ)、二周目を南風(ナンプウ)と言います。東場と南場を合わせて半荘(ハンチャン)と言います。

親は自身が和了、もしくは誰も和了せずに流局した場合、親を続けることができます。但しテンパイしていることが必要です。

他家が和了、もしくは流局をして親がテンパイしていない場合、親は流れて他家が親になります。

親は廻り親で、下家が今度は親になります。

親を続けることを連荘(レンチャン)と言います。

### 風牌を使って役を作る



東家が  をコウツにすると1翻役が付きます。これを東風の時にコウツにするとダブトンと言って自風と場風を合わせて2翻役となります。



南家が南場の時に  をコウツにすると自風と場風で2翻役となります。ダブナンです。

なお自身に関係のない風牌をオタ風と言います。自身の風をコウツにすると1翻役が付きます。

### 三元牌を使って役を作る



   はコウツにすれば1翻役となります。

### 麻雀の役 全般

◇平和(ピンフ) 1翻役 以下はいずれも最終形



ピンフは麻雀の基本形です。4つのシュンツに1雀頭。面前であることが必要です。フーロしたらピンフにはなりません。

そして注意しなければならないことがあります。雀頭です。雀頭が自風・場風の牌、三元牌の場合はピンフになりません。

上記の手配がピンフになるのは東場で、親である東家、西家、北家となります。南家はピンフになりません。

上記の手牌、南場においてはいずれの家もピンフになりません。

役がない上記の形でテンパイをした場合どうすればいいか。自摸(ツモ)和了か立直(リーチ)をかけて和了するかのどちらかを選択することになります。

◇面前自摸(メンゼンツモ) 1翻役

ツモ和了として役が認められるのは面前の場合のみ。

フーロをしている場合はツモ和了の1翻役は付きません。

◇立直(リーチ) 1 翻役

リーチは面前の場合のみかけることができます。

リーチをかける時は「リーチ」と発声をし、牌を河に横に曲げておきます。そして1、000点棒を卓の中央に置きます。

河は以下のような状態になります。河は6枚ずつ並べます。上下の向きはどうでもいいです。



リーチをかけると手牌の変更は一切できません。



上記は の単騎待ちのリーチです。ここへ をツモって来た場合 の暗槓はできま

せん。牌姿が変わるカンはできないことになっています。 をツモって来た場合はカンができます。

◇一発 1 翻役

リーチ後、鳴きの無い1巡以内に和了すると成立する役です。次の自分のツモを含めて1巡です。

◇W(ダブル)リーチ 2 翻役

配牌の時点でテンパイをしている場合、第一打の捨て牌でリーチをかけることをダブルリーチと言います。

◇タンヨウ 面前・鳴き共に 1 翻役



タンヨウは一・九字牌が含まれない手牌のことを言います。2~8の牌のみで揃えると成立する役です。

※ ダマテン

面前でリーチをかけずにアガルことをダマテンもしくは闇テンと言います。

例えば以下の手牌、面前でテンパイをしていたとします。



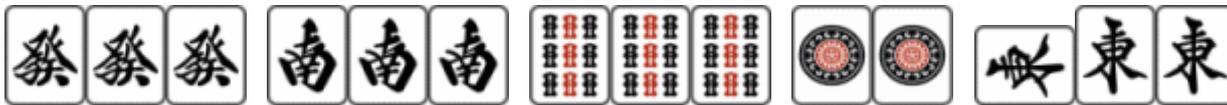


◇混一色(ホンイツ) 面前 3 翻役 鳴き 2 翻役



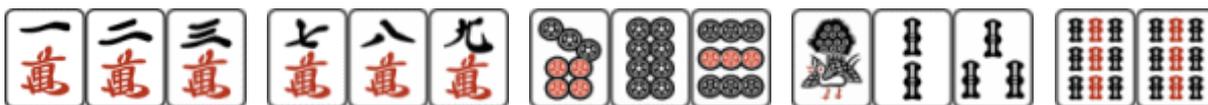
一種類の牌 + 字牌 で構成されている手牌

◇混老頭(ホンロウトウ) 面前・鳴き 2 翻役



字牌と、一・九牌(両方もしくは片方)でコウツ 4 組を揃えると成立する役です。

◇純チャンタ 面前 3 翻役 鳴き 2 翻役



4 面子 1 雀頭がすべて一・九牌に絡んでいる手牌

◇チャンタ 面前 2 翻役 鳴き 1 翻役。



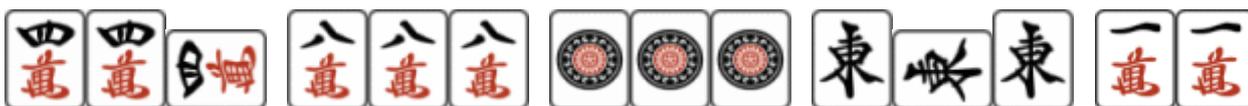
4 面子 1 雀頭がすべて一・九字牌に絡んでいる手牌

◇三色同刻(サンショクドウコウ) 面前・鳴き 2 翻役



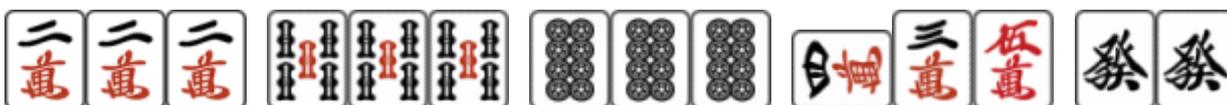
マンズ・ピンズ・ソーズの同じ数字でコウツやカンツ(同じ牌4つを揃えカンした面子)を揃えると成立する役です。

◇対々和(トイトイ) 面前・鳴き 2 翻役



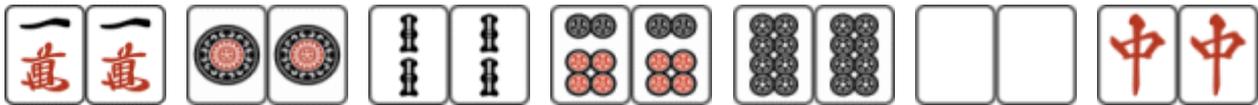
4 面子をコウツやカンツで揃えると成立する役です。

◇三暗刻(サンアンコウ) 面前・鳴き 2 翻役



手牌の一部がフーロされていても三暗刻が手の内であれば OK。

◇七対子(チートーイツ) 2 翻役



トイツが 7 組の形です。

◇小三元(ショウサンゲン) 面前・鳴き 4 翻役



三種類ある三元牌の内2種類がコウツ残りが雀頭。

◇流し満貫 面前 4 翻役

自身の河の捨て牌がすべて一・九字牌で統一されている。途中で他家からポンやチーをされていないことが必要である。また同時に自身の手牌が面前であることが必要である。

◇人和(レンハウ) 面前 6 翻役

親の第一打牌で子がアガルことを指す。人和を役満にするケースもある。

◇三槓子【サンカンツ】 面前・鳴き 2 翻役

カンを 3 回すると成立する役。

◇嶺上開花(リンシャンカイホウ) 1 翻役

テンパイ時に槓(カン)をした時に引いた嶺上牌によってツモ和了すると成立する役です。他に役がなくても嶺上開花だけで和了できます。

◇槍槓(チャンカン) 1 翻役

他家が加槓(ポンしている牌にもう1枚加えて槓)した牌で和了すると成立する役です。他に役がなくても槍槓のみで和了できます。

◇海底(ハイテイ) 1 翻役

自摸牌の一番最後の牌を海底と言います。役が無くても海底だけで和了することができます。海底牌をツモ和了する場合と他家の海底牌でロン和了する二通りのケースがあります。

.....

役満

◇四暗刻(スウアンコ)



役満の中でも出現率が高い。四暗刻の場合、最終形がシャボ待ちになるツモリ四暗刻と、単騎待ちになる四暗刻単騎の二通りあるが、後者を W 役満とする場合もある。

◇国士無双(コクシムソウ)



すべての一・九字牌を 1 枚ずつ集めると完成する役である。上記は 9 ピンが雀頭になっているが、一・九字牌であれば、どの牌が雀頭でも OK である。

上記は最終形ですが、9 ピンがない状態のテンパイは一・九字牌どの牌でもあがることができます。これを国士十三面待ちと言い、W 役満とする場合もあります。

◇大三元(ダイサンゲン)



上記の牌姿は面前であるが、フーロされていても成立します。

三元牌の内、すでに二つをポンしていたとします。三つ目をポンさせて人には責任払い、包(パオ)が発生します。パオについては後述。

◇字一色(ツイーソー)



フーロされていても成立します。以下の場合もあります。字一色の七対子です。



◇小四喜(ショウスーシー)



フーロされていても成立します。風牌の内 3 組がコウツ、残りが雀頭。

◇大四喜(ダイスーシー)



フーロされていても成立します。風牌の 4 組がコウツ、残りが雀頭。

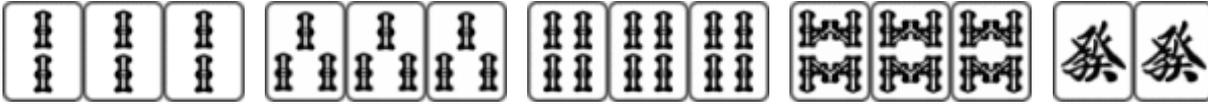
大四喜を W 役満とする場合もあります。

◇清老頭(チンロウトウ)



フー口されていても成立します。一・九牌のみでコウツと雀頭を構成する。

◇緑一色(リュウイーソー)



ソーズの 2・3・4・6・8 及び葵で面子を構成する。フー口されていても成立。

ソーズの 1・5・7・9 を含まない。葵がなくても成立するルールが最近は多いようです。

◇九連宝燈(チュウレンポウトウ)



面前のみ。上記はテンパイ形。1×3 と 9×3 が必須条件で後 1 枚で和了となる。

上記の場合、和了牌は 1~9 すべてとなる。

ピンズ・ソーズでも上記の形であれば九連宝燈が認められる。

ちなみに M リーガー岡田紗佳がテレビ対局で和了した九連宝燈は以下の形だった。



と のシャボ待ちで ツモだった。

◇大車輪(ダイシャリン)



ピンズの 2~8 までの七対子

◇天和(テンホー)

親が配牌を取った時点で和了している。役は必要なし。

◇地和(チーホー)

子が第一ツモで和了している。役は必要なし。

◇四槓子(スーカンツ)

カンを 4 回する。フー口しても成立。

.....

## 責任払い 包(パオ)

責任払いとは、パオとも呼ばれる麻雀における罰則のひとつです。

パオは、「包則」もしくは「包」と表記します。

はじめに、

どのような場合に発生する罰則なのか  
発生させてしまうといくらの支払いが必要になるのか  
について、解説していきます。

鳴きによって役を確定させてしまった場合に発生  
責任払いとは、鳴きによって他家の役が確定した場合、鳴かせた人が責任を取って点数を支払うというルールです。

たとえば、白と中をポンしている他家がいるとき、發を捨ててポンされてしまえば、大三元が確定します。  
この場合、發を捨てた人が責任払いの対象です。

もともとは「コンビ打ちによるイカサマができないように」と考えられた罰則でしたが、現在は放銃に近い考え方で残っているルールです。  
「あの人がアガったのは、あなたの捨てた牌で役が確定したからなので、責任をとって全額支払ってください」というわけです。

基本的には役満を確定させてしまったときに適用されますが、一部例外もあります。  
対象の役については、後ほど解説していきます。

ツモかロンかで支払いの負担額が変わる  
責任払いは、鳴きで役を揃えた人のアガリ方で、責任払い対象者の支払額が変わります。

ツモの場合は、全額支払い  
ロンの場合は、放銃者と責任払い対象者で折半です。

なお、責任払いが発生しても、鳴きで役を揃えた人以外が和了した場合には、支払義務を免れます。

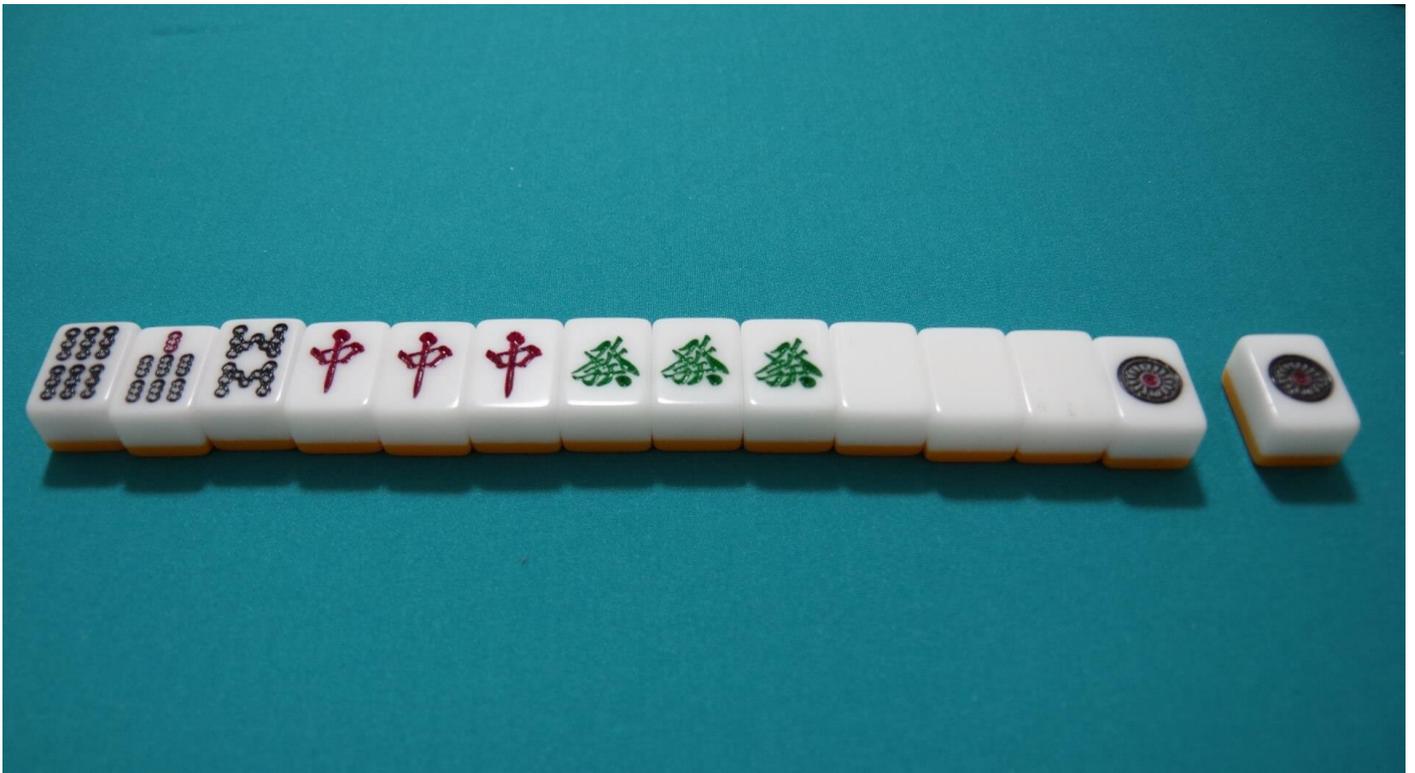
「役が確定するかどうか」が重要  
責任払いが発生するのは、鳴いた牌のみで役が確定している時です。

大三元で言えば、三元牌すべてが鳴かれていれば、その9枚のみで役が判断できます。  
そのため、3種類めの三元牌を鳴かせてしまった人に、責任払いが適用されます。

しかし、白がポンされているときに、中を鳴かせてしまっても、責任払いの対象にはなりません。たとえ、發が場に出ておらず、「中の鳴きで大三元が確定したように見えても」です。

そのため、4回鳴いても役が確定しないものには、責任払いは発生し得ないとも言えます。

### 一般的に採用される3つの責任払い



責任払いありの場合、大三元・大四喜・四槓子の3種類を対象にするのが一般的です。

いずれも役満なので、支払いは「親 48,000 点・子 32,000 点」です。

自分以外が放銃してくれた場合は半分の負担で済みますが、大打撃には変わりありません。

責任払いの成立タイミングを解説するので、覚えておきましょう。

#### 大三元

大三元は、三元牌をすべて刻子もしくは槓子で揃えた場合に成立する役満です。

そのため、白發中のうち2種類を鳴いている人に、3種類めを鳴かせてしまうと責任払いが発生します。

#### 大四喜

大四喜は、風牌をすべて刻子もしくは槓子で揃えた場合に成立する役満です。

そのため、東南西北のうち3種類を鳴いている人に、4種類めを鳴かせてしまうと責任払いが発生します。

#### 四槓子

四槓子は、暗槓・明槓を問わず、槓子を4つ作ると成立する役満です。



この場合は

小三元(4 翻)・ホンイツ(2 翻)・赤 で合計 7 翻である。

その4 トイトイ 喰いじかけをしている場合



東家が東場で他家から  が放たれロンをした。

この場合は

ダブトン(2 翻)・ハク・チュン・ホンイツ(2 翻)・ホンロウ(2 翻)・トイトイ(2 翻)・ドラ・ドラ・ドラで合計 13 翻である。

その5 チートイツ



上記の手でリーチをかけて  をツモった。

この場合は

リーチ・ツモ・チートイツ(2 翻)・ドラ・ドラで合計 6 翻である。

上記は、ほんの一例で他にもいろんなパターンがあります。

役が複合してドラの数が多いと手が高くなることはご理解をいただいたかと存じます。

次は点数計算です。

麻雀はできるが点数計算は苦手という人は結構います。

点数は自己申告が原則ですが、苦手な人はゲームを始める前に点数計算が苦手であることを告げましょう。同卓者で助けてくれる人が必ずいます。

麻雀の点数は 1~3 翻までは複雑ですが、4 翻、これを満貫と言いますが、満貫以上は簡単です。

なお熟練者同士で対戦する場合、その都度、役の申告などはしないのが慣例となっています。

点数のみの申告となります。

.....

## 点数計算

1～3 翻までは複雑ですが、それ以上は簡単です。

□4・5 翻 満貫（子 8, 000 点 親 12, 000 点）

□6・7 翻 ハネ満（子 12, 000 点 親 18, 000 点）

□8・9・10 翻 倍満（子 16, 000 点 親 24, 000 点）

□11・12・13 翻 3 倍満 トリプルとも言います（子 24, 000 点 親 36, 000 点）

□14 翻以上 4 倍満（子 32, 000 点 親 48, 000 点）

役満は 4 倍満です。

親は子の 1.5 倍です。自身があがった場合、子の 1.5 倍もらえます。

満貫の出アガりは 12, 000 点。ツモアガりは 4, 000 点オールです。

子がツモアガりをした場合 1.5 倍を払わなければなりません。

子が満貫をツモった場合、親の支払いは 4, 000 点、子の支払いは 2, 000 点となります。

## 符計算

麻雀をする上で一番難しいのが符計算だと言われています。

◇面前 30 符

◇喰い仕掛けをしてフー口された手牌 20 符

◇七対子 25 符……七対子の場合、符の加算はありません。

これらに符が加算をされていき点数が決まります。

以下のことを頭に入れておかなければなりません。

◆ツモ 2 符

◆カンチャン待ち 2 符

◆ペンチャン待ち 2 符

◆シャボ待ち 2 符

◆一・九字牌の暗槓 32 符

◆一・九字牌の明槓 16 符

◆一・九字牌の暗刻 8 符

◆一・九字牌の明刻 4 符

◆中張牌(2～8)の暗槓 16 符

◆中張牌(2～8)の明槓 8 符

◆中張牌(2～8)の暗刻 4 符

◆中張牌(2～8)の明槓 2 符

◆白・葵・中 自風 場風の雀頭 2 符

なお両面待ち、オタ風の雀頭には符が付きません。

ダブ東のような連風が雀頭の場合、これを 2 符とするか 4 符にするかは事前の取り決めが必要です。

親	符													
	20 (平和・ツモ)	25 (七対子)	30	40	50	60	70	80	90	100	110			
1番飛	ロン	-	-	1,500	2,000	2,400	2,900	3,400	3,900	4,400	4,800	5,300		
	ツモ	-	-	500 オール	700 オール	800 オール	1,000 オール	1,200 オール	1,300 オール	1,500 オール	1,600 オール	1,800 オール		
2番飛	ロン	-	2,400	2,900	3,900	4,800	5,800	6,800	7,700	8,700	9,600	10,600		
	ツモ	700 オール	800 オール	1,000 オール	1,300 オール	1,600 オール	2,000 オール	2,300 オール	2,600 オール	2,900 オール	3,200 オール	3,600 オール		
3番飛	ロン	-	4,800	5,800	7,700	9,600	11,600*	<div style="text-align: center;"> <p><b>満貫</b></p> <p><b>【ロン】12,000</b> <b>【ツモ】4,000オール</b></p> </div>						
	ツモ	1,300 オール	1,600 オール	2,000 オール	2,600 オール	3,200 オール	3,900* オール							
4番飛	ロン	-	9,600	11,600*										
	ツモ	2,600 オール	3,200 オール	3,900* オール										

ツモの場合：子全員からもらう（オールともいいます）

※3翻60符、4翻30符は満貫とする場合があります（切り上げ満貫）

上記の点数表が正規のものですが、最近は11,600は12,000、3,900オールは4,000オールとするのが一般的です。

3翻で60符を超えるものは満貫になると覚えておきましょう。

子	符													
	20 (平和・ツモ)	25 (七対子)	30	40	50	60	70	80	90	100	110			
1番飛	ロン	-	-	1,000	1,300	1,600	2,000	2,300	2,600	2,900	3,200	3,600		
	ツモ	-	-	300/ 500	400/ 700	400/ 800	500/ 1,000	600/ 1,200	700/ 1,300	800/ 1,500	800/ 1,600	900/ 1,800		
2番飛	ロン	-	1,600	2,000	2,600	3,200	3,900	4,500	5,200	5,800	6,400	7,100		
	ツモ	400/ 700	400/ 800	500/ 1,000	700/ 1,300	800/ 1,600	1,000/ 2,000	1,200/ 2,300	1,300/ 2,600	1,500/ 2,900	1,600/ 3,200	1,800/ 3,600		
3番飛	ロン	-	3,200	3,900	5,200	6,400	7,700*	<div style="text-align: center;"> <p><b>満貫</b></p> <p><b>【ロン】8,000</b> <b>【ツモ】2,000/4,000</b></p> </div>						
	ツモ	700/ 1,300	800/ 1,600	1,000/ 2,000	1,300/ 2,600	1,600/ 3,200	2,000/ 3,900*							
4番飛	ロン	-	6,400	7,700*										
	ツモ	1,300/ 2,600	1,600/ 3,200	2,000/ 3,900*										

ツモの場合：子からもらう点数 / 親からもらう点数

※3翻60符、4翻30符は満貫とする場合があります（切り上げ満貫）

上記の点数表が正規のものですが、最近は7,700は8,000、2,000/3,900は2,000/4,000とするのが一般的です。

3翻で60符を超えるものは満貫になると覚えておきましょう。

## 符計算 実例

### ◆ピンフ役がついている場合



ダマで  で出アガリをした場合、加算される符はないので 30 符 1 翻で 1, 000(親 15, 000)となる。

ピンフ役が付いていて出アガリの場合は 30 符スタートです。



がドラの場合は、ピンフ・ドラ 1、30 符 2 翻で 2, 000(親 2, 900)となる。



がドラの場合は、ピンフ・ドラ 2、30 符 3 翻で 3, 900(親 5, 800)となる。

ダマでテンパイをされていて  をツモった。その場合はツモ・ピンフ 20 符 2 翻で 400/700(親 700 オール)となります。ピンフ・ツモは 20 符 2 翻からスタート。ピンフ役が付いた場合、符の加算はありません。



がドラの場合は、ツモ・ピンフ・ドラ 1、20 符 3 翻で 700/1, 300(親 1, 300 オール)となります。



がドラの場合は、ツモ・ピンフ・ドラ 2、30 符 4 翻で 1, 300/2, 600(親 2, 600 オール)となります。

上記のケースはひじょうによく発生をしますので必ず覚えましょう。

### ◆ピンフ役が付いていない面前のタンヨウ



ダマで  で出アガリの場合 面前 30 符 + 4 符(2 マンの暗刻) = 34 符 → 40 符となります。

タンヨウ 1 翻で 1, 300(親 2, 000)となります。符計算はすべて切り上げになります。

喰い仕掛けをしているタンヨウは 20 符スタートとなります。順子ばかりのタンヨウは本来 20 符ですが、便宜上、順子ばかりのタンヨウは 30 符としています。



ダマでテンパイをされていて  をツモった。この場合はツモ・タンヨウで 500/1,000(親 1, 000 オール) となります。

符計算は 20 符+2 符(ツモ)=30 符となります。 **面前でツモの場合、ツモの 1 翻が加算をされるので符計算は 20 符スタートとなります。これが符計算で特殊なところで分かりにくいところです。**

◆暗刻・暗槓が含まれる場合



上記の手でリーチをした。カン  待ちで出アガリをした。

符計算は

面前 30 符+8 符(1 ソー暗刻)+8 符(1 ピン暗刻)+2 符(中雀頭)+2 符(カンチャン待ち)=50 符  
リーチ 1 翻で 1, 600(親 2, 400)となる。



をツモアガリした場合。

符計算は

面前 20 符+8 符(1 ソー暗刻)+8 符(1 ピン暗刻)+2 符(中雀頭)+2 符(カンチャン待ち)+2 符(ツモ)  
=42 符 → 50 符 リーチ・ツモ 2 翻で 800/1, 600(親 1, 600 オール)となる。

符計算も慣れれば、それほど難しいものではありません。

◆七対子 25 符 2 翻からスタートです。



ダマで  出アガリをした。 1, 600(親 2, 400)



リーチをして  を出アガリした。リーチ・チートイツ 25 符 3 翻で 3, 200(親 4, 800)



リーチをして  をツモった。リーチ・ツモ・チートイツ 25 符 4 翻で 6, 400 なので 1, 600/3,200 (親 9, 600 なので 3, 200 オール)

.....

## 点棒

麻雀はアガった時、流局になった時に点棒のやりとりをします。

競技麻雀では 25, 000 点持ちの 30, 000 点返しというケースが多いようです。

(10, 000 点棒 1 本)(5, 000 点棒 2 本)(1, 000 点棒 4 本)(100 点棒 10 本)

1, 000 点単位で得点を表示します。

最終得点が 45, 000 点の場合は +15、18, 000 点の場合は -12 となります。

大会によってはここに順位点が加算をされることがあります。

1 着 +20。2 着 3 着 0。4 着 -20。

### ノーテン罰符 (場 3, 000 点)

流局した場合、テンパイできなかった人はテンパイをしている人に罰符を払わなければなりません。1 人テンパイの場合は、他の 3 人から 1, 000 点ずつもらえます。3 人テンパイの場合は 1 人が 3 人に対して 1, 000 点ずつを支払います。2 人テンパイの場合はテンパイをしていない人がテンパイをしている 2 人に対してそれぞれ 1, 500 点ずつを支払います。

### 本場(1 本場 300 点)

親が連荘(レンチャン)した場合、100 点棒をその都度、卓の右隅に置きます。アガった人は本場に応じて 300 点増しで点棒がもらえます。ツモあがりをした場合は 3 人から 100 点ずつもらいます。

### 供託

リーチをする時は卓の中央に 1, 000 点棒を置きます。その局が流局となった場合、1, 000 点棒は供託として親の横、卓の右隅に置かれます。本場の 100 点棒と並べて置かれます。供託の 1, 000 点は次局にアガった人がもらえます。

### チョンボ

◆テンパイをしていないのに誤って「ロン」と発声をして牌を倒してしまった。誤ロンと言ってチョンボになります。

◆フリテンをしているのに誤って「ロン」と発声をして牌を倒してしまった。フリテンはツモアガリのみです。

チョンボに関してはゲーム前に確認、取り決めが必要です。特に少牌・多牌に関して(少牌・多牌を単にアガリ放棄とする場合もある。)

チョンボは満貫払い。2, 000/4, 000 親 4, 000 オール

.....

## 戦術・読み・麻雀あるある

麻雀には常識的なことがいくつかあります。ざっくばらんにお話します。

### スジ

麻雀は両面待ちが基本です。両面待ちにはスジというものが存在します。

たとえば以下の両面待ちをしている場合



待ちは 1・4 マンです。



待ちは 2・5 マンです。



待ちは 3・6 マンです。



待ちは 4・7 マンです。



待ちは 5・8 マンです。



待ちは 6・9 マンです。

スジは

1・4・7(イッスツチー) 2・5・8(リャンウツパー) 3・6・9(サブロッキュー)と覚えましょう。

たとえば、河に4マンが放たれている場合、両面待ちであれば 1 マンと 7 マンは通る牌ということになります。

### 裏スジ

たとえば以下の手配の場合



このような形ですとサンショクなどの手役が絡まない限り



は

不要なので、早い巡目で河に放たれることとなります。つまり



の裏スジは 1・4 ピン、6・9 ピンとい

うこととなります。



と持っている

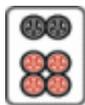
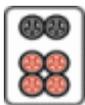
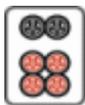


が不要牌です。



の裏スジは 2・5 ピンということになり

ます。

同じように   と持っているとき  が不要牌です。 の裏スジは  と同様 2・5 ピンということになります。

### 間四間(アイダヨンケン)

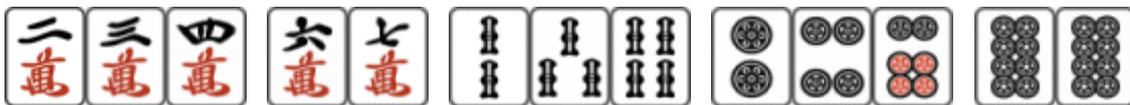
1・6の両方が捨て牌にある場合、1と6の裏スジ同士が複合しており、2・5は最も危険なスジという事になります。1・6の間には2・3・4・5の4つが入りますがこれを間4間という理由です。

間四間を整理してみると

- 1・6が捨てられているときは2・5(リャンウー)
- 2・7が捨てられているときは3・6(サブロー)
- 3・8が捨てられているときは4・7(スーチー)
- 4・9が捨てられているときは5・8(ウーパー)

の4通りが間4間の危険なスジです。

### スジひっかけ



たとえば上記のようなイーシャンテン。目指すは 2・3・4 のサンショクです。

リーチをかけた時に他家から 3 ピンを引き出すために 6 ピンを早めに放つ打ち手があります。一方で 5・8 マンを引いてから 6 ピン切りリーチをかける打ち手もあります。スジの理屈で言えば 3 ピンは通る牌ですが、実際は当たりです。これを「モロひっかけ」「モロひ」などと言います。

前者を選択するのか、後者を選択するかはその都度、打ち手自身が判断をしなければなりません。後述しますが、麻雀というゲームは何をするにしてもメリット・デメリット、リスクが付きまといま

### ワンチャンスとは

麻雀動画を見ていると解説者がよく「これはワンチャンスですね」と言う。これはどういうことかと言うと自

身の手の内に   と持っていて河に  が一枚切れているとします。残り一枚の 

はまだ山の中に眠っているかも知れませんが、他家の手の中に一枚あるのかも知れません。これをワン

チャンスの状態と言います。  と持っていて 3・6 ピン待ちの可能性、あるいは  

と持っていて 4・7 ピンの待ちの可能性のある人は一人だけです。ただワンチャンスということは確率が低いだけで可能性があるということです。その日ツイている人はワンチャンスで待っていることが多いです。

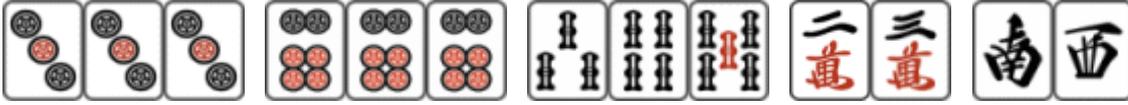
ワンチャンスは両面待ちに限りません。カンチャン待ちのケースもあります。たとえば  を切つての

リーチ。捨て牌から察するとタンヨウ系の模様。2・3・4 のサンショクの可能性もある。場にはすでに



が 3 枚切られている。2・3・4 の可能性は低いがワンチャンスある。

### スジ牌を暗刻で持っている場合、それらは危険牌



このような手牌の場合、3・6 ピンをほしがっている人が間違いなくいると思っていいだろう。

### 手広く構えるのか、それともスリムに構えるのか。

これは麻雀という競技において永遠のテーマです。

M リーガーの佐々木寿人という人は「僕はブクブクに構える方ですね。リーチがかかったって何とかなりませんから。」と言う。

具体例を示しましょう。たとえば以下の手牌



とあつたとします。



もしくは



を引けば順子が完成し 1 面子できます。ま

たは  を引けば暗刻になって 1 面子できます。手広く構えれば、テンパイの確率は上がります。し

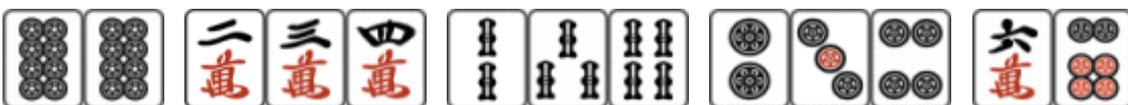
かし一方で  を引っ張りすぎると放銃牌になる可能性があります。最近の雀士は  を引っ

張る傾向にあるように見受けられます。別の見方をすれば  が早い段階で河に放たれている場

合、外側の  は比較的通りやすい牌だと言えます。M リーグに醍醐大(ひろし)という選手がいま

すが、彼の場合は、 を早い時点で切ります。解説者はいつも「醍醐選手の早切りです。」と言っています。スリムに構えれば、テンパイ確率は下がりますが、放銃率は確実に下がります。

### 一番危険な状態

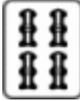


上記は勝負手でイーシャンテン。もしくはのくっつきテンパイだ。そこへ他家からリーチがかかった。どちらも無スジの牌だ。こんな時はテンパイをしたら目をつぶって突撃するしかない。しかし自身が断トツのトップ目の場合、おりるという選択肢もちろんある。

テンパイの確率を上げるための牌選択

孤立牌にくっつけるより中ぶくれの牌を選択した方がテンパイ確率は増します。

 こんな順子を持っているところへ  を持ってきた。残り1枚どんな牌を持ってく

れば両面テンパイをするのかと言えば、    の4種類です。

地獄待ち(単騎待ちの一種)

単騎待ちは元々、待ち牌が3枚と少ないわけです。しかし中には七対子で地獄待ちをする人がいます。河にすでに2枚切られており待ち牌は1枚だけです。出アガリの確率は高いですが、王牌の14牌の中に眠っている可能性もあるので、ひじょうにリスクが高い待ちであると言えます。

**手牌の進め方**

配牌をもらって自身が見やすいように牌を並べ替えることを理牌(リーパイ)と言います。人それぞれやり方はありますが、筆者はポンする予定の牌を一番左に置き、あとは左から種類別、数字の順に置くようにしています。一番右には次順に捨てる牌を置いています。



上記のような配牌をもらった。ドラは5ピン、東家の東場だ。  
配牌をもらったなら最初にすべきことは、この手の理想形をまずはイメージすることだ。  
ではこの手牌の最高形は



リーチをかけて3ソーを一発でツモる。  
リーチ・イッパツ・ツモ・ダブ東・サンショク・ドラ・赤 → 9翻で親の倍満(8,000オール)  
この手は少なくとも東をポンしてダブ東・ドラ・赤の4翻12,000点は成就したい。

**打牌の手順**

基本はオタ風の牌を最初に字牌を順番に切っていく。但し手の内で5ブロックが確定している場合は数牌を先に切ります。なぜなら他家から早いリーチがかかった場合、字牌より数牌の方が危険度が高いか

らです。また5ブロックが確定していない時点で孤立した1・9牌は決して切ってはいけません。実際にゲームではよくあることですが、9ソーを切ったら後から7・8ソーと持ってきてフリテンになってしまった。4ソーの周りがなかなかくっつかない。

### 上級者の頭の中はどうなっている？

親の場合は、とにかく連荘がしたい。テンパイへの最短距離をとる。多少待ちが悪くてもリーチをかけて他家を押さえつける。親のリーチはカンチャン待ち、ペンチャン待ち、シャボ待ち、※単騎待ち、何でもありだと思って間違いない。

子の場合、愚形リーチは親の場合に比べて少ない傾向にある。なぜなら安い手の愚形リーチをかけて親から追いかけてリーチが入って親に放銃、こんなことは避けなければならない。両面待ちにとる場合が多い。但し大物手であったり、ツモの調子が良い日などは強引に行くこともありかも知れない、そのあたりはその都度臨機応変に対応しなければなりません。上級者の場合、親への安パイは必ず持っている人が多い傾向にある。

上級者は他家の打牌を入念に観察している。手出し牌であるのかツモ切牌であるかは、相手の待ちを読む一つの要素ではある。しかしカラ切のケースもあるので、それほど執着する必要はない。

 面子が完成しているところへ  を持ってきた。手の内から  を切ること

をカラ切と言います。相手の待ちはいくら読んでも的中率は60%までであると書かれた解説書を見たことがある。極論を言えば、現物牌以外、当たる可能性は何でもありなのだ。

### 上級者の思考回路はみなほぼ同じである。

- ① 配牌をもらったらこの手を将来どのような形に育てるかイメージをする。麻雀は計画性を持って進めていくゲームである。
- ② 今の自分に必要な牌は何であるか。



この手は両面待ちが二つの好形イーシャンテンだ。

ほしい牌は     です。テンパイをしたら即リーチに行くかどうかは事前に決めておかなければならない。上級者は必ず一歩先をどのようにするかを考えています。



は安全牌、いわゆる安パイです。面子構成において余分な数牌は決して持つてはいけません。

- ③ 自身のツモ番が来るまでに次に切る牌は決めておく。手牌の一番右に寄せておいて、ツモったらすぐに切る。切る予定の牌が数牌で、ツモってきた牌も不要の数牌の場合、危険度が高い方を先に切る。上級者の場合は、この判断が瞬時にできるが初心者あるいは中級者には難しいところである。上級者は他家の河を常に監視をし、手牌の進行状況や将来的に危険牌となりうる牌を予測している。通常、

河は一・九字牌から放たれるものである。しかし中盤で  と  が河に放たれていた場合、





私は親で迷わずリーチをかけた。そうしたらすぐに追いかけリーチがかかった。私の第一ツモは



だった。は待ちが変わるので暗槓はできない。そのまま河に捨てるとすぐに「ロン」の声、

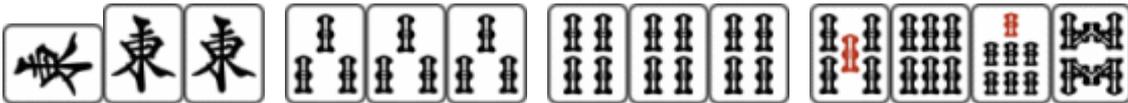


のカンチャン



待ちだった。リーチ・イッパツ・ドラ 3・裏のハネ満だった。何と六面待ちがカンチャン待ちに負けたのだ。

以下もマーチャオで体験した多面待ち この手もアガることはできなかった。



待ちは の六面待ち

考え方としては

まず 3 と 4 を暗刻として考える (3・3・3)(4・4・4)(5・6・7・8) 5・8 のノベタン → 5・8 待ち

次に 3 を暗刻 4 を雀頭とする (3・3・3)(4・4)(4・5・6・7・8) → 3・6・9 待ち

次に 3・4・5・6・7・8 を順子 2 面子と考える (3・4・5)(6・7・8)(3・3)(4・4) → 3・4 待ち

この時、筆者は正直なところ待ちが分からなかった。考えるのも面倒くさかった。そこでお店のスタッフにトイレ代走を頼んだ。最初は女性スタッフだったが、副店長に代わる。副店長は待ちがきちんと分かっていたようだ。後日、店長より「スタッフに清一色を振ったりしないでください。」と注意された。(笑)

以下も筆者がマーチャオで実際に体験した面前清一色です。



筆者はオーラス(最終局)の親で2位を2万点以上離している状態だった。12 巡目に対面の人からリーチがかかった。筆者はオリを選択し安全牌だけを切っていた。そうしたらピンズがどんどんやってきて上記



の形になった。自身の河にはすでに と が放たれている。海底の一つ前に対面のリー



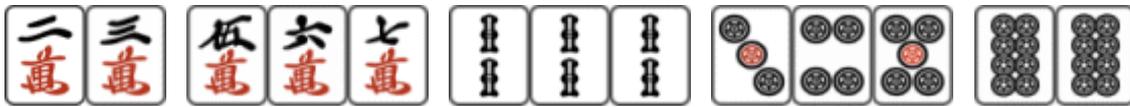
チ者から河に が放たれた。「???」オリることしか考えていなかったのも待ちがどうなのか全く分からなかった。対面の方には「ちょっと待ってください。」とお願いをした。9ピンがフリテンの可能性があったと思った。9ピンを手の内に入れたと想定すると。(3・3)(4・4・4)(5・6・6)(6・7・8)(7・8・9)となりあがっていない。待ちは 3・4・7 の三つしかない。どれくらい長考したか全く記憶が無い。同卓者には迷惑をかけた。筆者は「ロン」と発声して牌を倒した。

清一色、多面待ちは慣れるしかない。長考の際は、同卓者に対して「ごめんなさい」の一言があるべきだ。

## 完全先付け・喰いタンなしのなしなしルールと

### 後付けあり喰いタンありのありありルールの違い

なしなしルールだと面前選択ができない



待ちは   で、なしなしルールの場合、ダマで  の出アガリはできない。面前ツモかり一チをかけなければならない。

以下の手牌



なしなしルールの場合にはあがることができない。中を最初に鳴いていれば OK。ホンイツ・チンイツ・チャンタの喰い仕掛けの場合はどんな順序で鳴いても OK。



上記はいわゆる「王手飛車」と呼ばれる形だ。なしなしルールの場合、ダマでも出アガリができます。

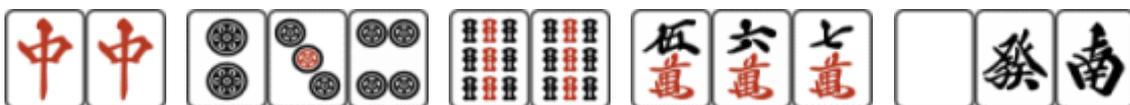
これらは一例ですが、なしなしルールは柔軟性に欠けたルールであることがお分かりいただけたかと存じます。なしなしルールの場合、半荘で一度もあがれないどころか一度もテンパイしないということが普通にあります。なしなしルールは言うなれば、がんじがらめの麻雀なのです。

麻雀本来の面白さ醍醐味を味わうには、ありありルールであるべきことがご理解いただけたかと存じます。

### ありありルールだと積極的な仕掛けが可能

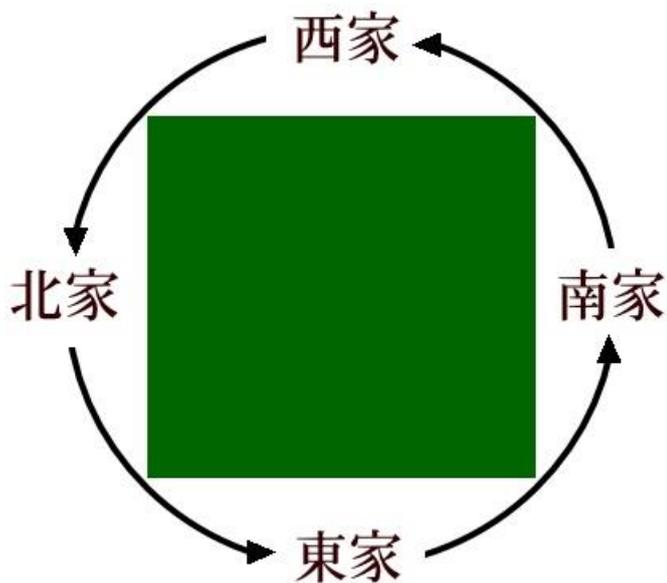
たとえば以下のようなケース

ドラが  で以下のような手牌



序盤でいきなり  が放たれた。そんな場合  のポンを先にするより、先に  を





たとえば東家が河に捨てた牌で南家と西家が同時に「ロン」と発声した場合、あがることができるのは南家の方です。西家から南家を見た場合、南家は上家(かみちゃ)になります・アガリは常に上家が優先になります。

**【基本ルール】** Mリーグのルールに準じています。※はMリーグと違うところです。

ゲームを始める前に対局者同士でルールの確認が必要です。

◇東南戦半荘戦です。

◇喰いタン後ツケあり(アリアリ)1 翻しばかりです。

◇25,000 点持ちの 30,000 点返しです。最高得点者が 55,000 点を越えたらゲーム終了です。またハコ割れの人が出た時点で終了です。(※)

◇リーチ一発、裏ドラ、カンドラ、カン裏ドラあります。

◇赤五萬、赤五索、赤五筒は各 1 枚で全てドラ扱い

◇途中流局なし  
(九種九牌、四風子連打、4 人リーチなど)

◇王牌は 14 枚残し  
(ハイテイ牌のカンはできません)

◇オーラスの親がトップの場合、テンパイ止め、アガリ止めとなります。(※)

◇ダブルロン、トリプルロンなしです。上家、頭ハネ。和了できるのは一人だけです。

◇リーチ、ロン、ポン、チー、カン、ツモは必ず発声してください。  
ポンとチーがほぼ同時の場合(間が 1 秒以内)はポンが優先です。

◇ポン・チー・カンを行う際は【発声】→【フーロ】→【取得】→【打牌】の順に行ってください。

◇アガリ点はアガった方が申告し対局者が責任を持って確認しあってください。  
(申告は子の点数から 1,300・2,600、一本場の場合 1,300・2,600 は 1,400・2,700)

◇ノーテンは場に 3,000 点 形式テンパイありです。  
(空テン、フリテンも可。但し自分でポンしている牌の単騎待ち等自分の手牌でアガリ牌を使い切っている場合はテンパイにならない)

◇テンパイ宣言は原則、東家、南家、西家、北家の順で行う。

◇親はテンパイ連荘です。

◇本場は一本につき 300 点です。

◇【リーチについて】

リーチは発声→打牌→リーチ棒の順で行う。  
リーチ後の見逃し、フリテンリーチはツモアガリのみできます。  
リーチの取り消しはできません。  
ノーテンリーチは流局時チョンボになります。  
自分のツモ山が無くてもリーチはかけられます。(海底以外)  
リーチは 1000 点ないとかけることができません。(※)

◇【カンについて】

カンは 4 枚全て見せてからリンシャン牌をツモる様にする。  
リーチ後のカンは面子構成が変わらない暗カンは可能(役の増減は不問)  
(これに反する暗カンは、流局時アガリ時にチョンボになります)  
嶺上開花は全てツモアガリとする。(カンドラは増えます)  
チャンカンにカンドラは増えない。  
(暗カンのチャンカンは国士無双も含め無しです)  
嶺上開花と海底ツモは重複しない。

◇【パオについて】

役満のパオはツモアガリ責任払い、放銃者がいた場合は折半払いです。  
(大三元、大四喜、四槓子の最後の大明カン)

◇【チョンボについて】

チョンボが発生した場合、その局はノーゲーム扱いとなり本場は増えずに同じ親で再ゲームとなる。  
子のチョンボの場合 2,000 点・4,000 点の支払い。親のチョンボの場合 4,000 点オールとなります。(※)  
チョンボ対象  
正当でないアガリを宣言し倒牌した場合(誤ロン)  
ノーテンリーチやリーチ後の不正なカン(流局時)  
山を壊すなど続行不可能にした場合

アガリが出た後、点棒の授受が完了していないうちに山を崩しアガリの裏ドラが不明になった場合の崩した当事者。

#### ◇【アガリ放棄について】

先ヅモ及び正当でないツモをした場合。

多牌、少牌、喰い替え、空行為(空ポン・チー・カン)錯ポン、錯チー、錯カンロン、ツモの発声のみで倒牌してない場合。

◇アガリ役は 6 翻でハネ満、8 翻で倍満、11 翻で 3 倍満、14 翻で数え役満です。W 役満はありません。(※)

◇ファン牌の雀頭は 2 符もしくは 4 符で連風符が付きます。(例:W 東は 4 符です。)(※)

## 【マナー】

以下は一例

- \* 麻雀競技として紳士的な振る舞いをお願いいたします。
  - \* 周囲の方に言葉や態度による煽り行為は慎みフェアプレーに徹してください。
  - \* 対局者のアガリ批判や手牌に関する発言はしないでください。
  - \* 開局時、自山は前に出してください。牌は河に 6 牌ずつ並べてください。
  - \* 小手返し、牌遊などはしない様をお願いします。
  - \* ポン・チー・カン・リーチ・ロン・ツモの発声は対局者全員に聞こえる様をお願いします。(発声されない場合はゲームに参加できません。)
  - \* 先ヅモ(アガリ放棄)打牌、ツモ牌の強打、引きヅモ、伏牌は禁止です。
  - \* 倒牌は両手をお願いします。
  - \* 点棒の受け渡しは相手の取りやすい位置に置いてください。
  - \* 裏ドラは倒牌した後に対局者に見える様に公開してください。
  - \* 見せ牌、腰牌の罰則はありません。
  - \* 度重なる長考はお控えください。
- \* ツモってくる前の時点で次に切る牌は一番右側にスタンバイしておいてください。ツモったらその牌は一旦一番右に置き、スタンバイしていた牌をすぐに切ってください。その後にツモった牌を手牌の中に入れてください。→ ゲーム進行をできるだけスムーズにするための措置です。ご協力をお願いします。

## 手積み麻雀 ゲームの進め方

配牌とは？・・・牌山(ハイヤマ)から各プレイヤーが、順番に牌を取ることを配牌といいます。親が 14 枚、子が 13 枚となります。

配牌の手順・・・まず、すべての牌を裏返しにして、よくかき混ぜます。4 人のプレイヤーが各自、17 枚 2 段の牌山を作ります。次に親(東家)が 2 個のサイコロを振り、出た目によって最初に牌を取る場所(開門

場所)を決めます。親から左回りに、サイコロの数だけの山を右側に残して、親から4枚ずつ取っていきます。

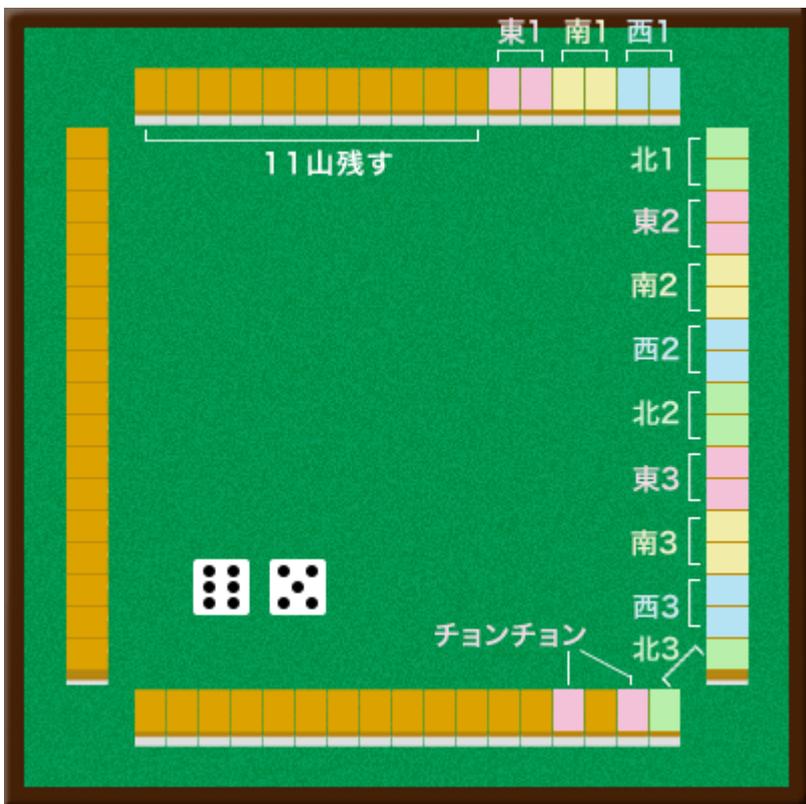
※ここでは、11が出た場合の例を記載します

親から順番に3回繰り返すと、4人の手元には牌が12枚ずつとなります。

3回取り終わったら、最後に親が2枚、子が1枚ずつ牌を取ります。ただし、親が2枚取るときには13枚目と14枚目の牌を上段から1列置いて取ります。これをチョンチョンといいます。これで配牌は完了し、親が14枚、子が13枚となります。

サイの目 3対面 7つ対面 11対面

サイの目  
左4  
左8  
左12

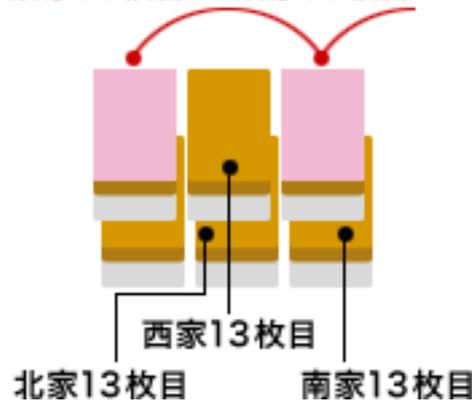


サイの目  
右2  
右6  
右10

サイの目 5ジメツ 9ジメツ

チョンチョンって？

東家14枚目 東家13枚目



牌が12枚ずつとなったところで、最後に親が2枚取るときに、13枚目と14枚目の牌を上段から1列飛ばしてとります。続いて南家が親の13枚目の下の牌を、西家は親が1列置いた場所の上段の牌を、北家はその下段の牌を、それぞれ1枚ずつ取ります。