

8ページズ

分かる

ま あ じ ゃ ん

麻雀



## まあじゃん 麻雀とは

- ・ 麻雀牌を使って、4人でやるゲームです。
- ・ 自分の手元においた、13枚の手牌で「綺麗な組み合わせ＝役<sup>やく</sup>」を作ります。
- ・ 1枚牌を引いたら、不要な牌を1枚捨てていきます。
- ・ それを繰り返し、できあがった「役」に応じて、点数が入ります。
- ・ いわば「カードが13枚あるポーカー」です。



## 麻雀牌について

- ・ 麻雀では、下の様な「牌<sup>はい</sup>」を使います。

	いー 1	りゃん 2	さん 3	すう 4	うー 5	りゅー 6	ちー 7	ばー 8	ちゅう 9
ソウズ 索子									
ピンズ 筒子									
マンズ 萬子	一萬	二萬	三萬	四萬	伍萬	六萬	七萬	八萬	九萬
じはい 字牌	とん 東	なん 南	しゃー 西	ぺい 北	はく 白	はつ 發	ちゅん 中		

- ・ それぞれ4枚ずつあるので、計136枚です。
- ・ 索子、筒子、萬子の3種類は、「字牌」に対して「数牌<sup>すうはい</sup>」と呼びます。



## 勝ち方について

- ・ 自分の引いた牌か、誰かが捨てた牌で役が完成したら「和了<sup>あが</sup>り」です。
- ・ 和了った人の勝ちとなり、そこで1ゲーム終了です。
- ・ 役があれば、いつでも和了<sup>あが</sup>れます。
- ・ 自分の引いた牌で和了<sup>あが</sup>ることを「ツモ」と言います。
- ・ 他の人が捨てた牌で和了<sup>あが</sup>ることを「ロン」と言います。ただし、自分が捨てた牌と同じ牌だった場合等は、和了<sup>あが</sup>れません。



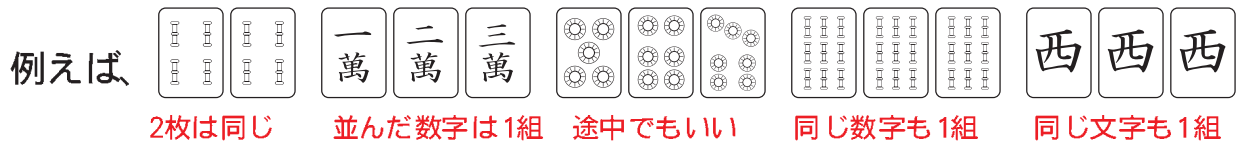
## ゲームの進み方について

- ・最初に牌を捨てる人を「親」と言います。
- ・「親」のときは、普段の1.5倍、点数がもらえます(チャンス!)。でも逆に、和了あがされたときは、子より多く点棒を払います(Oh No!)
- ・和了あがったときは「親」を続けることができます。
- ・和了あがれなかったときは、右側の「子」が、新しい親になります。
- ・順番に親を変わっていき、2周=計8回ゲームをしたら、終了です。
- ・これが「半荘はんちゃん」です。親が続くこともあるので、実際は8回以上になりますが、だいたい1時間ぐらいで、半荘一勝負が進んでいきます。
- ・半荘終了のときに、一番点数の多い人が、最終的な勝ちです。



## 牌の組み合わせ方

- ・牌は、手元に13枚あります。
- ・これで、「同じ牌2枚」と「3枚のセット」を4つ、奇麗に作り上げます。

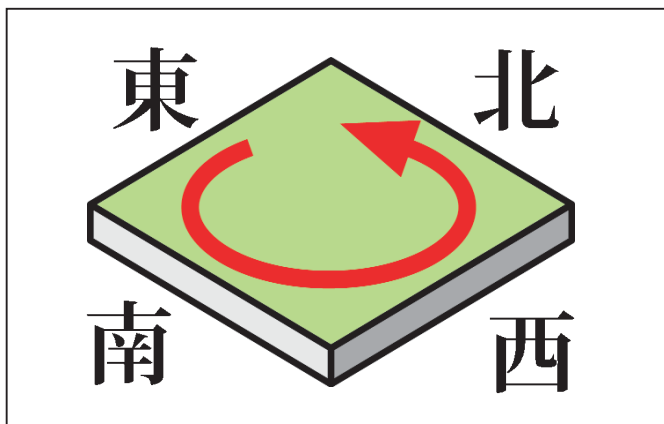


- ・同じ種類や同じ数字で揃えると、その奇麗さに応じていろんな「役」があります。奇麗な役ほど、もらえる点数が高くなります。



## 方角について

- ・4人でやるゲームなので、方角に当てはめて「親」のことを「東」と呼びます。
- ・以下、逆時計回りに「南」「西」「北」と呼ばれます。
- ・牌を捨てる順序も逆時計回りです。つまり、東・南・西・北の順です。



実際の方角と逆なのは、中国では物事を逆さまにしないと縁起が悪いとされるからだそうです。(中国では、幸福を呼びたい時「福」の字を逆さまに「𠂔」と書いて壁に貼るそうです)。正式には「家」という字を付けて、「東家とんちゃ」「南家なんちゃ」「西家しゃーちゃ」「北家べーちゃ」と呼びます。








## 「鳴き」について

- ・自分の番に牌を引く以外に、どうしても欲しい牌を他の人が捨てたときに横取りすることが出来ます。それが「鳴き」です。
- ・「鳴き」には、同じ牌を鳴く「ポン」と、数字の続く牌を鳴く「チー」があります。
- ・誰かが欲しい牌を捨てたら、「ポンッ！」あるいは「チーッ！」とすかさず声を出して、その牌をもらいましょう。
- ・ポンは誰からでも出来ますが、チーは左側の人「上家」からしかできません（ちなみに、自分の次に捨てる人・右側の人を「下家」といいます）。
- ・鳴いた牌は、3枚ともみんなに見せてしまって、自分の右側に置きます。
- ・鳴きは便利ですが、鳴いた場合は無効になる役があるので注意しましょう。
- ・また、自分のところに同じ牌が4枚そろったときに出来る「カン」という鳴きもあります。カンをするとドラが1種類増えます。損得をよく考えてカンしましょう。分からなければ、カンはしないほうがいいでしょう。



## 点棒について

- ・点数を表す細長い棒のことを「点棒」と言います。
- ・点棒は、最低が100点棒、最高が1万点棒です。
- ・以下の種類があります。間違えやすいので注意してください。

100点棒		白地に小さい丸が8個（通称：しば棒）
500点棒		緑地に小さい丸が8個。
1000点棒		青地に丸が1個。
5000点棒		黄地に丸が5個。
1万点棒		赤地に丸が3個と、 小さい丸が6個。

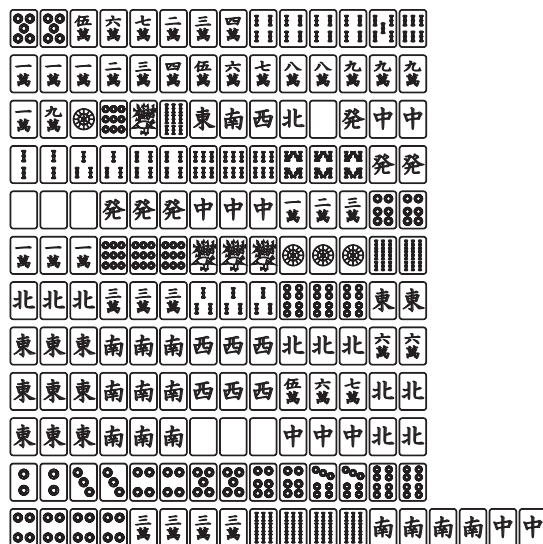
- ・ゲームスタート時には、1万点棒が1本、5000点棒が2本、1000点棒が4本、100点棒が10本(あるいは500点棒1本+100点棒5本)が、渡されます。
- ・計2万5千点です。



## やく 役について

- ・いままで説明してきたとおり、麻雀は「役」を作るゲームです。
- ・トランプのポーカーで言えば、「フルハウス」「ワンペア」「ツーペア」のようなものです。役の種類は、次のページ以降を参照してください。
- ・麻雀マンガなんかのセリフで「リーチ発ツモサンショクドラドラ！」とか言っている呪文みたいなのは、自分の和了った「役」のことです。このように、役はいくつ組み合わせてもかまいません。
- ・役にはそれぞれポイント(翻数)があります。役は、組み合わせるほどに翻数が増え、点数も増えていきます。
- ・ものすごく確率は低いけれども、まれに完成することの出来る最高レベルの役があります。これが「役満」です。

てんほう ちいほう  
天和・地和  
ちゅうれんぼうとう  
九連宝燈  
こくしむそ  
国士無双  
りゅういそ  
緑一色  
だいさんげん  
大三元  
ちんろうとう  
清老頭  
しやうあんこう  
四暗刻  
だいしうしー  
大四喜  
しやうしうしー  
小四喜  
つういそ  
字一色  
だいしゃりん  
大車輪  
しやうかんつ  
四槓子



配られた牌で、すでに役が完成している。  
1と9が3枚、その他が1枚ずつの形になる。  
「文字牌」と「1牌」と「9牌」が1枚ずつ。  
緑色の牌（索子と発）だけで役が揃う。  
白・発・中が、すべて3枚ずつ揃う。  
1の牌と9の牌だけで、手牌が完成する。  
同じ牌の3枚セット（刻子）を、4組揃える。  
東西南北、すべての方向が3枚ずつ揃う。  
大四喜の1枚足らず。  
文字牌だけで、手牌を作る。  
同じ種類の牌の2から8までを、2枚ずつ。  
同じ牌の4枚セットを、4組揃える。



## 「リーチ」について

- ・あと1枚で手牌が完成する状態を「テンパイ」と言います。
- ・「リーチ」と声を出してテンパイしたことを宣言すると、それだけで役になります。他にも、いろいろなチャンスが増えます（裏ドラ、一発）。
- ・そのかわり、それ以後引いた牌は、入れ替えることが出来なくなります。



## 「ドラ」について

- ・ゲームが始まる前に、山の牌を1枚だけ表に向けます。この牌の“次の牌”が、「ドラ」となります。四萬が表示されていたら伍萬がドラです。四萬なら五萬です。西なら北、北なら東がドラです。発なら中、中なら白がドラです。
- ・ドラの牌は、持っているだけで役のポイント(翻数)が増えます。

役名 翻数 鳴いても良いか

例)牌の種類や並び方は、入れ替わってもよい

説明

ツモ	1	×		役は何もないけれども、とにかく自力で鳴かずに、全部の組を完成させて、最後にツモった。
リーチ	1	×		最後の牌を待つだけになったときに、「リーチ」と宣言した。その後は、和了るまで、牌を入れ替えることが出来ない。
ドラ	1	○		ドラ牌を持っていた。ただし、「ドラのみ」という役で和了ることは出来ない。
裏ドラ	1	×		リーチした場合に限り、ドラの裏側の牌も、ドラ扱いになる。リーチした人のみのラッキーチャンス。
一発	1	×		リーチした直後、最初のツモで、和了ることが出来た。リーチした人のみのラッキーチャンス。
白・発・中	1	○		白・発・中のどれかを、3枚セットで揃えた。鳴いて作ってもよい。
場の風向	1	○		1周目は「東」を、2周目は「南」を、3枚セットで揃えた。鳴いて作ってもよい。
自分の風向	1	○		その回の、自分の呼び名の牌を、3枚セットで揃えた。
平和	1	×		3枚セットが、すべて続き数字のセットだった。ただし、「8→9→1」などは続いたことにならない。
断么九	1	○		1の牌、9の牌、文字の牌を、まったく使わずに揃えた。鳴いて作ってもよい。例外作りやすい。
一盃口	1	×		同じ種類・同じ数字の牌で、並びのセットが、1組作れた。
海底	1	○		局のいちばん最後のツモ牌・捨牌で、和了ることが出来た。どんな手格好でもかまわない。
嶺上開花	1	○		カンをして、王牌から引いた牌で、和了ることが出来た。
槍楯	1	○		誰かが「加カン」(ボンしている牌に追加)した牌で、ちょうど和了ることが出来た。
七対子	2	×		他とはちよっと違う組み合わせだけど、ぜんぶ2個ずつ、計7組を作った。もちろん鳴いたら作れない。

# 役名 翻数 鳴いても良いか

## 例 (牌の種類や並び方は、入れ替わってもよい)

## 説明

三色同順 さんしょくどうじゆん	2	▲		桑子・筒子・萬子の全種類で、同じ並びのセットを揃えた。
三色同刻 さんしょくどうこく	2	○		桑子・筒子・萬子の全種類で、同じ数字のセットを揃えた。
三暗刻 さんあんこく	2	○		鳴いてない部分で、同じ牌のセットを揃えた。 数牌でも字牌でもよい。
一気通貫 いっきつうかん	2	▲		同じ種類の数牌の、1から9までを、全部揃えた。 平和や清一色とも組み合わせやすい。
全常幺 ぢやんたう	2	▲		全部のセットに1牌、9牌、字牌が含まれている。 1牌と9牌の混ざった組、字牌は揃いにないので、役にになる。
三積子 さんかんとく	2	○		3枚セットでなく、4枚同一牌のセットを3組作った。 珍しい役だけど、ポイントには案外低い。
対々和 たいたいわ	2	▲		全部の組が、トイツ(3枚セット)で出来上がっている。 鳴いて作っても、もちろんOK。
ダブルリーチ ダブルリーチ	2	×		ゲームが始まって一番最初に捨てた牌でリーチをかけたとき。
混一色 ほんいしき	3	▲		同じ種類の牌と、字牌のみで、組み合わせを作った。 鳴いて作ってもよい。
純全常幺 じゆんぜんたう	3	▲		1牌と9牌の含まれたセットだけで組み合わせを作った。 「全常幺」から文字牌をなくした形。
三盃口 さんはいごう	3	×		同じ数字牌の並び、つまり一盃口を2組作った。 「七対子」や「一盃口」よりも、ポイントがぐんと高くなる。
小三元 しょうさんげん	4	○		白・発・中のうち、3枚セットを2組、2枚セットを1組作った。 完全に揃っていれば「大三元」で、役満になる。
流し満貫 ながしまんかん	4	○		自分の捨てた牌が、すべて1の牌、9の牌、字牌のみだった。 満貫(8千点/12000点)になる。途中で鳴かれたら無効。
混老頭 ほんらうとう	4	▲		1の牌、9の牌、字牌のみで、完全に作り上げた形。 必ず「対々和」と「全常幺」が加わっているので、点が高い。
清一色 ぢやんいしき	6	▲		すべての組を、同じ種類の牌だけで作り上げた場合。 鳴いていなければ、最低でも1万2千点の大技。

▲の場合、鳴いたら1翻、ダブルにする





## 数字のつながり方、文字のつながり方について

- ・役を作るときに、「2→3→4」などは続いた数字になりますが、「8→9→1」などは、続いたことになりません。「123」から「789」までです。
- ・文字牌の「東南西北」「白発中」は続いたことになりません。バラバラに1枚ずつ全部揃えても役になりません。
- ・以上、文字牌は数字牌と違って並ばないので、注意してください。



## 点数について

- ・最初、一人2万5千点を持っています。それを取りあいっこします。
- ・麻雀の点数は、1千点が基本です。
- ・役にはそれぞれポイント（はんすう 翻数）があります。はんすう 翻数が1つ増えるごとに点数がほぼ倍になります。
- ・たとえば「リーチ」だけで和了れば1千点ですが、「リーチ」「ツモ」なら2千点、「リーチ」「ツモ」「ドラ1個」なら4千点、「リーチ」「一発」「ツモ」「ドラ1個」なら、なんと8千点です。
- ・和了った人に、和了らせてしまった人が、点を払います。  
「ツモ」で和了った人は、みんなから点数がもらえます。  
「ロン」で和了った人は、牌を捨てた人から点数をもらえます。
- ・和了ったときに、親は、1.5倍の点数がもらえます。
- ・逆に、ツモられたときは、親は、2倍の点数を払わないといけません。

### ・例えば、8千点の役を和了ったとき

#### ●自分で牌を引いてきた

- ➡ 自分は子 ➡ 親は4千点、子の2人は2千点を払う。
- ➡ 自分は親 ➡ 1万2千点になるので、みんなで4千点ずつ払う。

#### ●誰かが捨てた牌で和了った

- ➡ 自分は子 ➡ 8千点を、その人からもらう。
- ➡ 自分は親 ➡ 1万2千点を、その人からもらう。

※ただ、実際の計算はもう少し複雑で、4千点ちょうどとかでなく「3千9百点」とか「7千7百点」とか、端数が出てしまいます。上級者に点の計算は任せましょう。次のページも参考にしてください。

だいたいこんな感じ。あとは実戦で覚えましょう！





## おまけ：点数計算早わかり（超簡略版）

①たいていの場合、まず1000点が基準の点になります。

これが役がつくごとに、倍になっていきます。

たとえば「発のみ」で1000点だったとすると、

「発・ドラ1」で2000点、「発・白・ドラ1」で4000点といったように、倍々で点数が増えます。

②まず役を指折り数えます。これだと際限がなくなるので、ある程度以上を「満貫<sup>マンガン</sup>」として、点数をまとめます。

	指1本	1000点	
	指2本	2000点（指1の2倍）	
	指3本	4000点（指2の2倍）	正確には3900点
満貫 <sup>マンガン</sup>	指4～5本	8000点（指3の2倍）	
跳満 <sup>トウマン</sup>	指6～7本	12000点（満貫の1.5倍）	
倍満 <sup>バイマン</sup>	指8～10本	16000点（満貫の2倍）	
三倍満 <sup>サンバイマン</sup>	指11～12本	24000点（満貫の3倍）	
役満 <sup>やくマン</sup>	指13以上本	32000点（満貫の4倍）	

これが、だいたいもらえる点数です。

この点数を、「直撃者からすべて」または「親から半分、さらに子2人から半分の半分ずつ」、もらいます。

③親だったら、1.5倍になります。

	指1本	1500点	
	指2本	3000点（指1の2倍）	正確には 2900点
	指3本	6000点（指2の2倍）	正確には 5800点
満貫 <sup>マンガン</sup>	指4～5本	12000点（指3の2倍）	正確には 11600点
跳満 <sup>トウマン</sup>	指6～7本	18000点（満貫の1.5倍）	
倍満 <sup>バイマン</sup>	指8～10本	24000点（満貫の2倍）	
三倍満 <sup>サンバイマン</sup>	指11～12本	32000点（満貫の3倍）	
役満 <sup>やくマン</sup>	指13以上本	48000点（満貫の4倍）	

これが、だいたいもらえる点数です。

この点数を、「直撃者からすべて」または「子で3等分」で、もらいます。

以上が、とりあえず、最低限覚えておくとよい、基本です。

### 【上級編】

●「平和ツモ」（基本20符）は、指2本：1300点（親なら2000点）からが基本となります。

指2 1300点（親なら2000点）

指3 2600点（親なら3900点）

指4 5200点（親なら7700点）

これが、だいたいもらえる点数です。

●以下の場合（40符）なら、指1本：1300点（親なら2000点）からが基本となります。

「ロン」で、待ちが両面でない。（基本20符+ロン10符+待ち符）

「一九字牌の暗刻ありのツモ」で、待ちが両面でない（基本20符+ツモ2符+暗刻8符+待ち符）

「一九字牌の鳴きあり、他に暗刻が2個のツモ」（基本20符+ツモ2符+明刻4符+暗刻2符×2+待ち符）

指1 1300点（親なら2000点）

指2 2600点（親なら3900点）

指3 5200点（親なら7700点）

指4 同じ

	指1	指2	指3	指4	指5
20符	3翻	4翻	5翻	6翻	7翻
	1300	700/400	2600	1300/700	5200
	2000	700符-ル	3900	1300符-ル	7700
30符	1000	2000	2000	2000/1000	7700
	1500	2900	5800	2000符-ル	11600
	1300	2600	5200	2600/1300	3900符-ル
40符	1300	2600	5200	2600/1300	
	2000	3900	7700	2600符-ル	
50符	1600	3200	6400	3200/1600	
	2400	4800	9600	3200符-ル	
60符	2000	3900	7700	4000/2000	満貫
	2900	5800	11600	3900符-ル	
70符	2300	4500	2300/1200		子ロン 子ツモ
	3400	6800	2300符-ル		親ロン 親ツモ
80符	2600	5200	2600/1300		
	3900	7700	2600符-ル		
90符	2900	5800	2900/1500		
	4400	8700	2900符-ル		

指4・5	指6・7	指8・9・10	指11・12	指13~
6/7翻 満貫	8/9翻 跳満	10/11/12翻 倍満	13/14翻 3倍満	15翻 役満
8000	12000	16000	24000	32000
4000/2000	6000/3000	8000/4000	12000/6000	16000/8000
12000	18000	24000	36000	48000
4000符-ル	6000符-ル	8000符-ル	1200符-ル	16000符-ル

ツモ	ロン
20符+ツモ2符+待ち符	20符+ツモ2符+待ち符
30符+待ち符	30符+待ち符
24符+ツモ2符+待ち符	24符+ツモ2符+待ち符
24符+待ち符	24符+待ち符
亂牌ありツモ	亂牌ありロン
暗槓	明槓
暗槓	暗槓
28符+ツモ2符+待ち符	38符+待ち符
	16符
	32符

基本	20
ツモ	2
ロン	10

対子	役牌	2
	風牌	
聴牌形	単騎	2
	嵌張	
	辺張	

刻子	明刻	中張牌	幺九牌
	暗刻	2	4
槓子	明槓	4	8
	暗槓	8	16
		16	32

1翻	門前清摸和 断幺九 平和 リーチ 一発 一盃口 翻牌 海底・河底 嶺上開花 槍槓
2翻	三色同刻 三色同順* 三暗刻 三槓子 対々和* 七対子 一气通貫* 全常么* オーブン ダズル
3翻	混一色* 純全常么* 二盃口
4翻	小三元 混老頭*
6翻	清一色*

\* 聴いたら  
1翻下がる。