

はじめに

麻雀は、約150年前に中国で創られて、日本では約110年前の大正期に一般的に認知されたと言われており、ゲームで使用する言葉は中国語が基になっています。

競技の展開に応じた思考・判断やスリル感が脳を活性化し、腕や指先を動かすことで健康維持・増進にもつながり、対戦者との交流も深められるなど、適度な頭脳ゲームとして注目されています。

※麻雀のルールは仲間内での取り決め（ローカルルール）が多数存在しますが、ここでは一般的なルールに従って説明しますので、実戦時にはその場のルールをよく確認して競技してください。



1 牌は全部で136枚

麻雀では 牌(パイ／ハイ)という駒を使用します。全部で34種類あり、同じものが各4枚ずつ用意されていて、合計で136枚（個）あります。牌はトランプのカードに当たります。

牌は大きく分けて1から9までの数字を表す数牌（チューパイまたはスーパイ）と漢字一文字の字牌（ジハイ）があります。

＊二～八の数牌を中張牌（チュンチャンパイ）、一・九牌と字牌を么九牌（ヤオチューパイ）と呼びます。また、一・九牌を端牌（ハジハイ）と呼ぶこともあります。

下の図のように 普通は中国語の数え方をしますが、ケースにより一部日本語の数え方もします。

①「赤い萬」の漢字で書かれている牌を萬子（マンズ）と言います。例：イーマン・・・



②丸の数で表されている牌を筒子（ピンズ）と言います。例：リャンピン・・・



③棒状の図柄で描かれている牌を索子（ソーズ）と言います。例：サンソー・・・

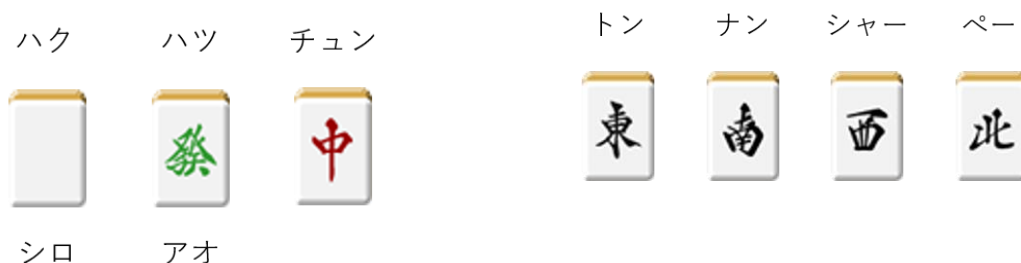


なお、ソーズの だけは孔雀の絵になっています。そのためトリと呼ぶ人もいます。

④字牌は、三元牌（サンゲンパイ）と風牌（ファンパイまたはカゼハイ）の7種類

下図の左側3枚の牌を**三元牌**と言います。「**ハク ハツ チュン**」と覚えましょう。ハクを「シロ」、ハツを「アオ」や「リュウハ」、チュンを「アカ」と呼ぶこともあります。

下図の右側4枚を**風牌**と言います。「**トン ナン シャー ペー**」と覚えましょう。ゲーム中は、日本語と同じようにヒガシ・ミナミ・ニシ・キタという人もいます。



2 14牌で形を完成させて和了（ホーラ＝アガリ）

この牌を4人にそれぞれ13枚配り、残った牌を順番に1枚ずつ取ってきて（**自摸る＝ツモ**ると言います。）、不要な牌を捨てること（**打牌＝ダハイ**と言います。）を繰り返し、早く14枚で完成形＝和了形を作ることを競います。完成したことを和了する（アガる）と言います。

あと1牌必要な牌があればアガれる状態を**聴牌（テンパイ）**、テンパイしていない状態を**不聴（ノーテン）**と言います。聴牌（テンパイ）の**一歩手前**を**一向聴（イーシャンテン）**と呼びます。

完成形の例 14枚



基本は、3枚1組（面子＝メンツ）×4及び2枚1組（雀頭＝ジャントウ）×1の合わせて14枚です。これを4面子（メンツ）1雀頭（ジャントウまたはアタマ）と言います。

3 点数を競う

麻雀は最初に点数（点棒）が配られ、最終的に点数（点棒）の一番多いプレイヤーが勝者となります。一般的に**一人25,000点**（10,000点棒×1本、5,000点棒×2本、1,000点棒×4本、100点棒×10本または500点棒×1本＋100点棒×5本）の持ち点からスタートします。



ゲーム終了時には 30,000 点を基準にして得点(ポイント)を計算します。1,000 点を「1 得点」として、100 点代は五捨六入(500 点は切り捨てて「0」、600 点は切り上げて「1」)します。

例：A B C D の 4 人でゲームし、終了時に A が 31,100 点、B が 25,400 点、C が 10,600 点、D が 32,900 点だった場合の得点(ポイント)は、A はプラス 1、B はマイナス 5、C はマイナス 19 で、D が勝者(トップ)で A B C の得点の差引結果のプラス 23 ポイントを得ることになります。

D の点数だけを見ると 32,900 点でプラス 3 ポイントですが、スタート時の持ち点 25,000 点と精算時基準点 30,000 点との差(オカと言います。)が 5,000 点で、その 4 人分で 20,000 点(得点で 20 点)が勝者(トップ)に入るので、D の得点は 23 ポイントになります。

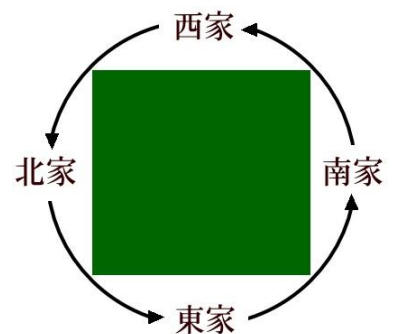
4 ゲームの進め方[全自動卓では、一部の作業や表示が機械的に行われる場合もあります。]

①座席を決める。

東南西北の牌を 1 枚ずつ裏返して置き、それを各自が適当に取り、東を引いた人が好きな場所に座り、南西北を引いた人は反時計回りに着席する。これを「つかみ取り」方式と言いますが、骰子(サイコロ) 2 個と東南西北などの牌を使って決める複雑な方法もあります。

②ゲームスタート時の親を決める。

着席時に東を引いた人を仮親とし、サイコロ 2 個を同時に振り、その出目(合計数)の人が最初に親(東家=トンチャ)になります。これを一度振りと言いますが、今で親になった人を仮親として、もう一度サイコロを振って親を決める二度振りという方法もあります。ゲームスタート時の親(東家)を起家(チーチャ)と呼びます。



東家から反時計回り順に、南家=ナンチャ、西家=シャーチャ、北家=ペーチャと決まります。東家が親で、それ以外の南家、西家、北家が子になります。他の人のことを他家(ターチャ)と言います。自分の左側の人を上家(カミチャ)、右側の人を下家(シモチャ)と呼びます。向かい側に座った人を対面(トイメン)と言います。

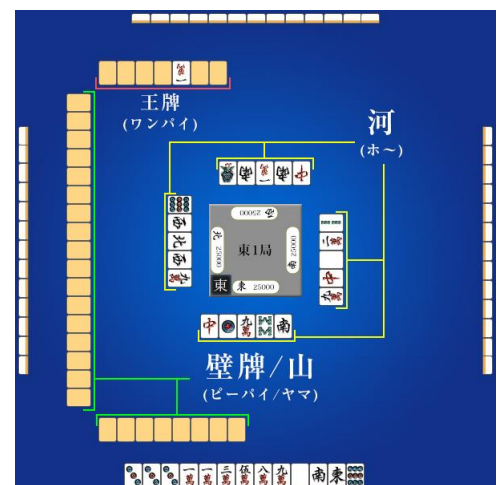
◎自分が何家なのは常に確認・意識してください。

*サイコロ 2 個の合計の出目と示す人

5・9⇒東家(自分)、2・6・10⇒南家、3・7・11⇒西家、4・8・12⇒北家

③牌を並べる、持ってくる、捨てる。

親(東家)が決まったら、皆で洗牌(シーパイ)します。洗牌とは牌をよく混ぜる事で、トランプでいうシャッフルです。洗牌したら壁牌(ピーパイ)します。壁牌とは、卓上に積み上げられた牌の事で、一般的には牌山(ハイヤマ)または、山と呼ばれます。各自が目の前に 17 牌 2 段(上下 2 牌の組み合わせを幢=トンと言います。)計 34 牌の牌山を積みます。その際、左 6、中 5、右 6 で少しずつと分かりやすいです。それから親がサイコロ 2 個を振り、出目の牌山から東家・南家・西家・北家の順で一度に 2 列 2 段の計 4 牌を取り手元まで持ってきます。それを 3 回繰り返した後、最後に 1 牌ずつ取ってきます。これで各自 13 牌が配られたことになり、これを配牌(ハイパイ)、または手牌(テハイ)と言います。



次に東家が牌山から 1 牌自摸ってきます。

*東家は、配牌と同時に第一自摸牌である 14 枚目の牌を持ってくるのが一般的です。

これで14牌になったので、不要な牌を自分の前の空いている場所＝河（ホウ）に捨てます。これを、場（バ）に捨てるとか不要牌を切るという言い方をすることもあります。

東家が捨てたら、南家・西家・北家と順番に繰り返していきます。

○手牌や自模ってくる牌は他の人に見せない・見られないように注意してください。

◎前の人の打牌より先に自模ってくるのを**先ヅモ**と言って、マナー違反なので絶対にしてはいけません。

例：サイコロの出目が11だった時の配牌の取り方

東家（サイコロを振った人）は、西家の牌山の東家から見て左側から数えて11牌×2段を残して、12・13牌目の上下2段、計4牌を取ります。南家は14・15牌目を取ります。

西家の牌山

南家の牌山

①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪ ⑫⑬ ⑭⑮ ⑯⑰

①② ③④・・・

持っていく人⇒東家 南家 西家 北家 東家

*⑤～⑪の上下7段は**王牌（ワンパイ）**と呼び、ゲームで使わないので、最後の自模は④の下段。最後の自模牌（④の下段）を海底（ハイテー）牌、また、最後の打牌を河底（ホウテー）牌と言いますが、実戦では両方ともハイテーと呼ぶ人がいます。

*後述するドラの表示は、⑨の牌を表にする。また、槓（カン）をしたときは⑪を持ってくる。

*捨て牌は、6牌ずつ並べる（7牌目、13牌目で下段に移行）のがマナーです。これは、途中で自模の順番が変わらなければ、東家・南家は18回（巡）、西家・北家は17回（巡）の自摸を繰り返しますが、今、何巡目か、あるいは何巡目に捨てた牌かを分かりやすくするためです。

④試合の構成。

麻雀の一試合を**半荘（ハンチャン）**と言います。半荘の中で、親（東家）が順番に変わって2巡しますが、半荘の1巡目を**東場（トンバ）**、2巡目を**南場（ナンバ）**と言うので、半荘戦のことを**東南戦（トンナンセン）**と呼ぶこともあります。ローカルルールでは、東場だけで終了する**東風戦（トンプウセン）**というのもあります。

スタート時の第一ゲームを**東一局（トンイッキョク）**といい、半荘は、東場の東一局→東二局→東三局→東四局、そして南場の南一局→南二局→南三局→南四局でゲームが終了します。

◎自分が何家なのかと同時に、今は東場か南場か、何局かも常に確認・意識してください。

子がアガるか、または**流局（リュウキョク＝最後まで誰もアガらない。）**時に親がノーテン（テンパイしていない。）の場合に、親の権利を失って、親が反時計回りに移動し、東二局、東三局…というように局が進みます。これを「親が流れる」と言います。

*流局時にノーテンだった人は、テンパイしていた人に**不聴罰符（ノーテンバツプ）**というものを支払います。1人ノーテン⇒テンパイした3人に各1,000点払う、2人ノーテン⇒一人1,500点出してテンパイした2人に渡す、3人ノーテン：一人1,000点出してテンパイした1人に払う。

親がアガったときは、そのまま親を続けます。これを親の**連荘（レンチャン）**と言い、局は進みません。

*連荘したときは、親は100点棒1本を自席の右角に出して連荘中（これを1本場という。）であることを示します。連荘中にアガったときは、通常の点数よりも300点加算されます。さらに連荘すると2本場、3本場となり、加算点数も600点、900点と多くなっていきます。子がアガらないと連荘は終わらないので、流局時に親がノーテンで次の局に移った場合も連荘は引き継がれます。

東二局になると、今まで南家だった人が親になり東家が変わります。同様に西家だった人は南家になり、反時計回りに全員の家が変化します。アガった人が次の親ではなく、反時計回りの順番で親が交代することに注意してください。

半荘戦の南四局の最終局を**オーラス**といいます。オーラスが終了したときに、持ち点を計算し、その多少によって順位が決定します。**半荘に要する時間は、概ね1時間**と見込んでください。
 ＊点数の受け渡しは1局ごとに行います。「箱割れ」とか「飛び」というルールが採用されている場合は、オーラスまで進まなくても、誰かの持ち点が無くなって支払いができずに点棒を借りた時点でゲームが終了します。

5 テンパイ、アガりをめざす

いよいよここから聴牌（テンパイ）、和了（アガリ）をめざす手順やテクニックの説明です。
 アガりは14牌を、4面子（メンツ）・1雀頭（ジャントウ）に整えることが基本と前述しましたが、その過程で大事なのが**役（ヤク）**を作ることです。役は出現頻度が稀なもの、難しいものほど高得点になりますので、配牌時や自摸るたびにどの役を作るかを考えながら不要牌を捨てます。
 ＊役の一覧は別表を参照してください。役は**手役（テヤク）**と呼ぶこともあります。
 親でアガるのと子でアガるのとでは、同じ役でも概ね1.5倍の点数の差があります。

①数牌の順列や同じ牌の集合体を作る。



◎順子（シュンツ）＝面子の一つで、同じ種類の数牌で連続した数字の3枚1組の組み合わせ



・順子の一手手前の状態を**塔子（ターツ）**と言います。



Aは四索か七索の二つのうちどちらかが来れば順子になるので**両面（リャンメン）待ち**と言い、
 Bは五索と七索の間の六索が来ないと順子にならないので**嵌張（カンチャン）待ち**と言います。

また、のようにが来ると順子になるのを**辺張（ペンチャン）待ち**と言います。

◎刻子（コーツ）＝面子の一つで、同じ種類の数牌や字牌を3枚1組にした組み合わせ



白・發・中の刻子、自分の風牌（北家なら北）の刻子、東場の東の刻子、南場の南の刻子はそれぞれ後述する役（ヤク）の一つになります。

◎槓子（カンツ）＝同じ種類の数牌や字牌を4枚1組にした組み合わせ










槓子は特殊な面子で、面子として確定させるには槓（カン）と宣言して卓の自席の右角に出して（この行為を、晒す＝サラすと言う。）、王牌の端から1牌（前述の牌山の説明の⑪牌）持ってきて





て補充します。和了形は牌が14枚と説明しましたが、槓子が1組あれば15枚、2組あれば16枚と増え、最大4組で18枚となります。槓が成立すると元のドラ表示牌の隣の牌（前述の牌山の説明の⑧の牌）もドラ表示牌として追加され、王牌は前述の牌山の説明の④方向に一つずれます。つまり、競技で使える牌がその分だけ減ります。

◎雀頭(ジャントウ)はアタマとも言い、同じ種類の牌2枚1組で揃えます。数牌でも字牌でも構いませんが、アガる為には必ず1組必要です。



例1：が雀頭になればアガれるテンパイのとき、三萬の単騎(タンキ)待ちと言います。

例2：   となっていて、かが雀頭になればアガれるテンパイのとき、二索・五索の延べ単騎(ノベタン)待ちと言います。

例3： と を持っていて、どちらかが刻子、もう一方が雀頭になればアガれるテンパイの形を、五索と中の双碰待ち(シャンポン待ち、シャボ待ち)と言います。

* 同じ種類の牌2枚1組を対子(トイツ)とも呼び、特殊な役として、対子だけを7組作ってアガる七対子(チートイツ)という役があります。注：同じ牌を4枚使って2組とするのは不可。4面子1雀頭が麻雀の和了の基本と前述しましたが、七対子はその例外の形で、あと二つ例外の和了形があります。その一つが国士無双(コクシムソウ)で、一萬・九萬・一筒・九筒・一索・九索・白・發・中・東・南・西・北の13牌とそのどれかと同じ1牌(これが雀頭になる。)でアガります。もう一つは、少しローカルなルールですが、流し満貫(マンガン)と言われるもので、流局したときに河にある自分が捨てた牌すべて(東家・南家は18牌、西家・北家は17牌。鳴かれると不成立。)が么九牌(字牌や端牌)の場合にアガりとみなされます。

②不要牌を捨てる、切る。

早くテンパイするということは、早く順子や刻子を作ることですが、そのためにはその一手手前の塔子や対子を早く作る必要があります。ということは、配牌・手牌の中で、塔子や対子になりにくいものを捨てるということです。

ある孤立している牌があつて、それが他の牌(受け入れ牌と言う。)と結びつく可能性は、
字牌=1種類3枚、一・九牌=3種類11枚、二・八牌=4種類15枚、三～七牌=5種類19枚

例えば、北を持っている場合は、残り3枚の北のどれかを持ってこないと対子や刻子になりません。しかし、五索を持っている場合は、三索・四索・六索・七索の4種類16枚のどれかを持ってくれば塔子ができますし、残り3枚の五索のうち1枚を持ってくれば対子になります。

これらのことから孤立牌の捨てる順番は、字牌⇒一・九牌⇒二・八牌⇒三～七牌になりますが、いつもそれが正しいわけではありません。実戦では、自分がめざす役に必要な牌であれば受け入れの可能性が低くても捨てないとか、自分が持っている牌の受け入れ牌がほとんど場に捨てられてい

て使えないから切るとか、安全な牌だからそれを持っていて他の牌を先に切るとか、自分には不要でも他の人には必要でそれが相手のアガリ牌（**当たり牌**）の可能性が高いので別の牌を切るとか（迂回するので廻す＝**マウス**と言う。）とか、自分の手作りをあきらめて安全牌だけを切る（降りる＝**オリル**と言う。）といったことがよくあります。

これが4人で対戦する麻雀の面白さ・醍醐味で、自分の手牌をどのような方向に持っていこうかと考えたり、相手の捨て牌からどのような役を作ろうとしているかとか何が当たり牌かを推測（**読み＝ヨミ**と言う。）したり、受け入れ牌を広く待っているのに欲しい牌を持ってこないなど自分の思い通りにはならなかったり、逆に配牌を取ったらテンパイや一向聴など思いがけない展開があるので、思考・判断やスリル感が脳を活性化させるゲームなのです。

③他の人が捨てた牌を利用する。

自力でテンパイする（**面前＝メンゼン**と言う。）のはなかなか難しいものです。

そこで、順子・刻子・槓子を作る際に、後1枚足りなければその1枚を他家の捨て牌から取得する方法です。このような他家から牌を貰う行為を **副露（フーロ）** と言い、一般的には「**鳴く**」「**食う**、**喰う＝クウ**」などとも言います。鳴くか鳴かないかは、各自が自由に判断して決めることです。

注：河底牌（ホーデーハイ＝最後に捨てられた牌）は鳴くことができません。

・碰（ポン） *対（トイ）と言う人もいる。

ポンとは、手牌の対子を刻子にする際、他家の捨て牌を貰ってメンツを作る行為のことです。自分の手牌に対子があるとき、他家が自分の対子と同じ牌を打牌した場合に、「**ポン**」と発声し、その牌を貰って刻子を作ることができます。ポンをしたら、その3枚の牌を皆に見えるように倒して開きます。これを晒す（サラす）などと言います。晒した牌は自分から見て右角に置きます。また、ポンすると自摸ったときと同じように手牌が14枚になるので不要牌を一つ捨て、次の自摸の順番は下家になります。

例えば、手牌に を持っていて、対面が を打牌したら、ポンをして の刻

子を作ります。その際、鳴いた相手方の牌を横向きにします。 ※この場合は対面から。

手牌の中でできた刻子を暗刻（アンコ）、鳴いて作ったものを明刻（ミンコ）と呼びます。

・吃（チー）

チーとは、手牌の塔子を順子にする際、上家の捨て牌を貰って面子を作る行為のことです。自分の手牌に塔子があるとき、上家が自分の順子が完成する牌を打牌した場合に、「**チー**」と発声し、その牌を貰って順子を作ることができます。チーをしたら上家の切った牌を左側に横にしてできあがった順子を自分から見て右角に置いて公開します。ポンしたときと同様に手牌が14枚になるので不要牌を一つ捨て、次の自摸の順番は下家になります。

なお、同じ牌に対して、他家からポンやカンという声がかかったときはそちらが優先されます。

をチーした場合の牌の置き方 をチーした場合の置き方

・槓(カン)

槓子(カンツ)とは同じ種類の数牌や字牌を4枚1組にした組み合わせと前述しましたが、手牌の中の槓子を暗槓(アンカン)、鳴いてできた槓子を明槓(ミンカン)と言います。

明槓には二つの方法があります。一つは、手牌の刻子を槓子にする際、他家が自分の刻子と同じ牌を打牌した場合に、「カン」と発声し、その牌を貰って槓子を作ることができます。もう一つの方法は、ポンした後に4枚目の同じ牌を持ってきた場合、ポンした牌に4枚目の牌をつけて「カン」と発声して槓子を作ることができます。

ポンやチーと同様に自席の右角に晒し、鳴いた相手方の牌を横向きに示します。

明槓も暗槓と同様に、王牌の端から1牌(前述の牌山の説明の⑪の牌)持ってきて補充します。



④和了する。

和了(ホーラ=アガリ)には、自分で牌山から持ってきた牌でアガる**自模和(ツモホウ)**と他家が捨てた牌でアガる**荣和(ロンホウ)**があります。荣和は一般的にロンと呼び、聴牌しているときに他家の打牌で和了形を完成させ、アガリの宣言をする行為のことです。

和了が確定した場合、和了したプレイヤーは自分の手役に応じた点数を獲得することができます。

・ツモ

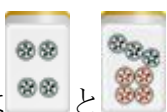
テンパイしているときに、アガリ牌(その牌を自模ることや場に捨てられることを待っているの、**待ち牌**とも言う。)をツモってきて和了形を完成させたら、「ツモ」と発声して自分の手牌を開き、どの牌を持ってきたかを明示します。親で自模和したときは3人の子から均等に、子で自模和したら親と自分以外の子2人の按分で、自分の手役に応じた点数を獲得することができます。

・ロン

他家の打牌で和了形が完成したときは、「ロン」と発声して自分の手牌を開き、どの牌が当たり牌かを明示します。その場合、手役に応じた点数を、当たり牌を振り込んだ人(和了形が完成する牌を捨てた人)からももらいます。そのためロンを「**振り込み**」とか「**放銃(ホウジュウ)**」とか「**当たり**」とも呼びます。

ロンは3人の打牌の中から和了牌を狙うことができるのでツモより和了牌が出現する可能性が高い特長がありますが、一定の役がないとアガれないこと、**フリテン**(自分の捨て牌の中に和了牌があるテンパイ)の場合はアガれない(当たれない)ことに注意が必要です。

例えば、手牌13枚のテンパイが下のような形であったら、アガリ牌(待ち牌)は何でしょうか。



上図はとの待ちですが、それを自模るか、他家が振り込むかがツモとロンの違いです。

練習問題(1) 何を切って何待ちにするか? **23333456789中中中**

練習問題(2) 何を切って何待ちにするか? **22334566777889**

6 役（ヤク）、翻（ハン）、立直（リーチ）、ドラ

①役及び翻 ●詳細は別記一覧表を参照

役とは、ある一定の和了形のことで、ローカルルールで決められたものを含めて40種類程あって、出現頻度が稀なもの、難しいものほど高得点になります。

個々の役には、その難易度に応じた評価点が決められており、それを翻（ハンまたはファン。翻という字で表記することもある。）という単位で表します。翻は点数計算の要素の一つで、複数の役が同時に成立（複合）している場合、得点計算においてはすべての役の翻数を合計します。

なお、鳴いて役を作ったときは面前で役を完成させた時よりも翻数が下がる（これを食い下がり＝クイサガリという。）場合やそもそも鳴いた場合は役として認められないものもあるので注意が必要です。

* 翻を数えるときに、場ゾロとかバンバンといって全ての役に二翻加えて数える人もいます。

次に役の例を掲げますので、難易度の違いを感じてください。

役の例：

平和（ピンフ）＝面前で、字牌を使わず、順子と雀頭だけで構成され、待ちが両面待ち。 一翻



六索・九索待ちの例

断么九（タンヤオ）＝字牌と一・九牌が含まれていない和了形。待ちの形は問わない。 一翻



全帯么（チャンタ）＝面子と雀頭の全てに字牌と一・九牌が含まれている和了形。 二翻



三色同順（サンショクドウジュン）＝萬子・筒子・索子で同一並びの順子を含む和了形。 二翻



六七八の例

一气通貫（イツキツウカン）＝同じ種類の数牌の1～9が並んだ順子を含む和了形。 二翻



混一色（ホンイツ）＝4組の面子と雀頭の全てが一種類の数牌と字牌の和了形。 三翻



清一色（チンイツ）＝4組の面子と雀頭の全てが一種類の数牌で構成される和了形。 六翻



②立直（リーチ）

門前でテンパイしている状態で、立直（リーチ）と発声することによって成立する役[一翻]です。

リーチをする（カケルとも言う。）際は、捨て牌を横向きにして示すとともに、場に 1,000 点棒 1 本を出します。この点棒を立直棒（リーチボー）と呼び、アガった人のものになります。4 人全員がリーチした場合は、これを四家立直（スーチャリーチ）と言って流局になります。

リーチの留意点

- ・他家の打牌で和了するロンは、一定の役がないとアガれないが、リーチはそれが一つの役なので他に役が無くてもロンができる。なお、他に役があるテンパイでリーチをカケルこともできる。
- ・宣言時点で、少なくとも 1 回は自分の自摸順が残っていないとリーチできない。
- ・ポンやチーをするとリーチはかけられず、逆にリーチするとポンやチーができなくなる。
- ・1,000 点棒を出さなければならない。流局したときは供託金（懸賞金）となる。
- ・リーチ後は手を変えられない。ただし、待ちが変わらない暗槓（アンカン）はできる。
- ・テンパイしていることを周知するので、相手の打牌が慎重になり、ロンの可能性が低くなる。
- ・打牌の選択ができないので、危険牌でも振らなければならない、放銃の可能性が高くなる。
- ・和了したときに立直という役が上乘せられるため、点数が高くなる。
- ・和了したときに、後述する「裏ドラ」があれば加算される。
- ・その局の 1 巡目の打牌でリーチすることをW立直（ダブルリーチ）と呼び、普通のリーチより点数が高くなる。ただし、その前にポン・チー・カンが行われると権利は消滅する。
- ・リーチ後、1 巡以内にツモまたはロンで和了すると「一発（イツパツ）」という役が加算される。ただし、その間にポン・チー・カンが行われると一発の権利は消滅する。

リーチの例：面前でテンパイしたが役がないのでリーチする。



テンパイの形



捨て牌の形

③ドラ

和了したときに、ある特定の牌が含まれていると、点数が加算されます。そのある特定の牌のことを「ドラ」と言います。手持ちのドラが多いと点数は高くなる（1 個につき一翻アップ）が、役としては扱われないため、ドラを持っているだけではロンができる役の条件を満たしていません。あくまでも和了に伴う懸賞（ボーナス）であり、麻雀というゲームの偶然性を高める要素の一つです。そのため、競技麻雀など実力本位のルールでは、ドラを採用しないこともあります。

どの牌がドラか

配牌の際に、王牌のうち、開門位置（牌を取り始めたところ）から数えて 3 幢目（3 枚目）の上段の牌（前述の牌山の説明⑨の牌）を表向きにします。この牌をドラ表示牌と言います。

ドラ表示牌の次位牌（数字が 1 つ大きい牌）がドラとなります。

例えば、五萬が表示牌だと六萬がドラになります。なお、ドラの決定においては 9 の次を 1 とみなすので、九萬が表示されたときは一萬がドラになります。

また、字牌の場合は、東→南→西→北 と 白→發→中の順で、南が表示牌ならば西がドラになり、中が表示牌ならば白がドラになります。

槓ドラ（右図の△）

誰かがカンをするたびに、ドラ表示牌の隣の牌（前述の牌山の説明⑧の牌）を表向きにします。それが槓ドラ表示牌になりドラが増えます。

裏ドラ（右図の☆）

リーチをかけてアガると、ドラまたは槓ドラ表示牌の下の牌もドラ表示牌として加算されます。これを裏ドラと呼びます。

＊誰かがリーチでアガるまでは何が裏ドラかは分かりません。



7 点数の計算 ●計算結果は別紙点数早見表を参照

点数計算の要素の一つは「翻」と前述しましたが、もう一つの要素が「符（フ）」です。

符とは、同じ役でも、和了形によって難易度が異なる点に着目した評価点です。

例えば、同じ牌を3個集めた刻子と4個集める槓子では、槓子のほうが難しいので、同じ三色同順でもそれ以外の部分に刻子があるときよりも、槓子があるほうが高得点になります。また、両面待ちよりも、カンチャン待ち・ペンチャン待ち・単騎待ちのほうが難しいので、それらで和了したときは、評価点として「符」を加算して点数を割り出します。

符の留意点

- ・符は和了すると必ず付く **20符**（副底・符底＝フーテイと言う。）を基準に加算していき、合計数の一桁台は切り上げて計算する。例えば合計34符ならば、切り上げて40符として計算する。
- ・面前でロンをした場合は10符加算されるので、副底20符と合わせた30符になる。
- ・ツモ和了したときは、2符が付く。鳴いていても符は付きます。

副底20符＋ツモ2符＝22符⇒切り上げて30符になる。

例外として、ピンフ（6項①参照）はツモ和了しても2符が付かないので20符で計算する。

なお、面前でツモ和了したときは、どの役でも「自摸＝ツモ」という1翻の役が加算される。

- ・カンチャン、ペンチャン、単騎の待ちは2符が付きます。

例えば、両面待ちでツモでアガったときは2符ですが、単騎待ちのツモは4符になります。

- ・順子には符が付きません。刻子や槓子があると符が加算されます。

中張牌（チュンチャンパイ、2～8の数牌）：明刻2符、暗刻4符、明槓8符、暗槓16符

么九牌（ヤオチューパイ、1・9牌・字牌）：明刻4符、暗刻8符、明槓16符、暗槓32符

- ・雀頭（アタマ）は、数牌や他家の風牌及び場風ではない風牌のときは符が付きません。

このことから、ピンフの雀頭は、他家の風牌及び場風ではない風牌でも成立する。

- ・自風、場風、三元牌が雀頭のときは2符、連風牌（自風＋場風）は4符が付きます。

＊七対子（チートイツ）という対子が7組の特殊な役は、符の計算も特別で、二翻25符を基本とし、符は加算したり切り上げたりせずに、翻数だけを加算して点数計算をする。例えばツモ和了ならば一翻足した三翻25符、ドラが2個あれば二翻足した四翻25符で計算する。

点数の計算式 基本点＝符×2^(翻数+2) 注：（ ）内の+2は場ゾロの分 ●別紙早見表参照

例えば、リーチ、タンヤオのカンチャン待ちでロンした場合は、副底20符＋面前ロン10符＋カンチャン2符＝32符⇒切り上げて40符。翻数はリーチ1翻＋タンヤオ1翻＋場ゾロ2翻＝4翻。

したがって、基本点は、40符×2の4乗＝40×2×2×2×2＝640点となる。

＊子の得点は基本点の4倍、親の得点は6倍で、いずれも10点代は切り上げます。上記の子の得点は640×4＝2560⇒2,600点、親は640×6＝3840⇒3,900点になります。