

麻雀役一覧表（場ゾロと呼ばれる2翻を加えていない表記です。） R7(2025).8.26 武居作成

【一翻役】

・門前清自摸和（メンゼンチンツモホウ）

鳴かない（ポン、チー、ミンカンしない）でツモってアガれば一翻の役です。

・立直（リーチ）

鳴かずに（ポン、チー、ミンカンしない）面前でテンパイすると、場に1,000点を出して立直をかけることができます。その状態でアガると「立直」という一翻の役がつきます。立直をしたあとは手を変えられません。

・一発（イツパツ）

リーチをかけた後の一巡以内にアガると加算される一翻の役です。ただし、その一巡以内にポン、チー、カンなどの鳴きが入ったときには、この役は無効になります。

・平和（ピンフ）



4組の面子はすべて順子（シュンツ）で、雀頭が役牌でなく（風牌でも、場風や自風でなければ可）、待ちがリャンメン待ちのときに成立する一翻の役です。 鳴くとこの役はつきません。

・断幺九（タンヤオ）



雀頭及び4組の面子全てに一・九牌と字牌が入っていないもので、一翻の役です。

・役牌（ヤクハイ） * 翻牌（ファンパイ）とも言う。



三元牌（白發中）、場の風、自分の風のどれかを刻子（コーツ）にする役です。例えば東場なら「東」の刻子が役牌になり、自分が西家なら「西」の刻子が役牌になります。一翻役ですが、例えば南場で南家の場合に「南」の刻子があると、役は「ダブ南」の二翻になります。

・一盃口（イーペーコー）



同じ種類の順子（シュンツ）を「3・3, 4・4, 5・5,」のように同じ並びで揃えるもので一翻の役です。 鳴くとこの役はつきません。

・嶺上開花（リンシャンカイホウ）

カンをしたときは王牌（ワンパイ）の端の牌＝嶺上牌（リンシャンハイ）を持ってきますが、その牌でアガると一翻の役です。役がなくても嶺上開花のみであがることができます。

- ・ 槍槓（チャンカン）、槓振り（カンブリ）

ポンした牌と同種の牌をツモってきたとき、その牌を加えてカンすることができますが、この時に他家がその牌でロンあがりをする、と、槍槓という一翻役が付きます。

また、ややローカルな役ですが、カンをしたときに場に捨てた牌でアガることを槓振りと言って一翻役にすることがあります。

いずれも他に役がなくてもこの役だけでアガれます。槍槓は槓ドラが付きませんが、槓振り槓ドラが有効になります。

・海底撈月（ハイテイラオユエ） *ハイテイツモとも言う。

海底（一番最後）の牌でツモ和了したときに与えられる一翻の役です。他に役がなくても可。

・河底撈魚（ハウテイラオユイ） *ハイテイロンとも言う。

河底（一番最後）の捨て牌でロンしたときに与えられる一翻の役です。他に役がなくても可

【二翻役】

- ・二重立直（ダブルリーチ）

ポン、チー、カンの無い純粋な一巡目にリーチをかけると成立する二翻の役です。

・七対子（チートイツ）



面前で7組の対子を作る二翻25符の特殊役です。待ちは必ず単騎待ちとなります。

なお、同一牌を4枚使って対子2組とすることはできません。

- ・三色同順（サンショクドウジュン）



萬子・筒子・索子の3種類で同一並びの順子を完成させる二翻の役です。ポン、チー、カンをして鳴くと一翻に下がります。

上図の例では萬子、筒子、索子で「6, 7, 8」の並びを揃えています。

・一氣通貫（イツキツウカン）



同じ種類の数牌で、「1 2 3、4 5 6、7 8 9」の順子を完成させると二翻の役です。ポン、チー、カンをして鳴くと一翻に下がります。

・全帯么（チャンタ）



雀頭と4組の面子構成の全てに一・九牌及び字牌が含まれる二翻の役です。ポン、チー、カンをして鳴くと一翻に下がります。

・対々和（トイトイホー）



4組の面子全てを刻子で揃える二翻の役です。この役は鳴いても二翻です。

・三暗刻（サンアンコー）



暗刻を3組つくる二翻の役です。暗刻が2組ある状態からシャンポン待ちの場合は、ツモらなければいけません。暗刻3組以外の部分を鳴いても成立して二翻です。

・三槓子（サンカンツ）



暗槓、明槓を問わず3組の槓子を作る二翻の役です。鳴いても翻数は下がりにません。

・三色同刻（サンショクドウコー）



萬子・索子・筒子で同一数の刻子を完成させる二翻の役です。鳴いても翻数は下がりにません。

・三連刻（サンレンコー）



同種の数牌の刻子3組が順番に並んでいると二翻の役です。鳴いても翻数は下がりにません。

・混老頭（ホンロウトウ）



全ての組み合わせを一・九牌及び字牌の刻子（七対子の場合は対子）で揃える二翻の役です。ただし、他の役と複合します。鳴いても翻数は下がりにません。（七対子の場合は面前で成立）

・小三元（ショウサンゲン）



白發中の三元牌のうち、二種類で刻子、残りの一種で対子を作ると小三元となります。鳴いても翻数は下がりにません。 ＊この役自体は二翻ですが、必ず三元牌の2種類が暗刻なので、その二翻と合わせて合計四翻となります。

【 三翻役 】

・混一色（ホンイツ）



雀頭と4組の面子全てを一種類の数牌と字牌で構成する三翻の役です。ポン、チー、カンをして鳴いた場合は二翻です。 * 面前でこの役を作った場合、立て混一色(タテホン)と呼びます。

・純全帯幺（ジュンチャンタ）



雀頭と4組の面子の全てに、一か九の数牌が含まれる三翻の役です。鳴いた場合は二翻です。

・二盃口（リャンペーコー）



一盃口を2組揃える三翻の役です。この役は面前（メンゼン）に限られます。

【 六翻役 】

・清一色（チンイツ）



雀頭と4組の面子全てを一種類の数牌で構成する六翻の役です。ポン、チー、カンなどをして鳴くと五翻に下がります。 * 面前でこの役を作った場合、立て清一色(タテチン)と呼びます。

【 役満 】

・天和（テンホー）

親が配牌（本来の第一ツモ牌を含めた14牌）の時点でアガっていると天和という役満です。

・地和（チーホー）

子が、ポン、チー、カンの無い純粋な第一ツモでアガると地和という役満となります。

・人和（レンホー）

子が、配牌でテンパイしていて、チー、ポン、カンの無い、純粋な一巡目以内に、自分のツモ順より前の他家が捨てた牌でロンすると人和になります。

・国士無双（コクシムソウ）



一、九、字牌をそれぞれ一枚ずつ、計13枚集めて、その内のどれかを雀頭ににしたもので役満

ローカルルール

一萬 一萬 四四四 三三三 二二二 東東東 南南南

ます。単騎待ちの場合、ダブル役満扱いとするルールもあります。鳴くとその役はつきません。

一萬 一萬 一萬 二萬 三萬 四萬 四萬 伍萬 六萬 七萬 八萬 九萬 九萬 九萬

を一から九までの間で一つ揃えると、この役満となります。メンゼンに限られます。

をダブル役満扱いとするルールもあります。

ややローカルではあるが役満としているところがあります。鳴くとこの役はつきません。



白發中の三元牌を全て刻子で揃えたもので役満となります。鳴いても成立します。

東東東南南南西西西北北北

四風牌「東南西北」を全て刻子で揃えたもので役満となります。鳴いても成立します。

東東東南南南西西西北北

四風牌の3種類を刻子、残り1種を雀頭にしたものです。鳴いても成立します。

・ 字一色 (ツイーソー)



雀頭と4組の面子全てを字牌だけで揃えたもので役満となります。鳴いても成立します。
大三元や大四喜、小四喜と複合するときは、ダブル役満になります。

- ・清老頭（チンロートー）



雀頭と4組の面子全てを一、九牌で揃えたものです。鳴いても成立します。

- ・ 四積子（スーカンツ）



自分一人で、明槓・暗槓を問わずに4組の槓子を揃えたものです。テンパイ形は単騎待ちで、四つ目の槓をしたときに嶺上開花でアガった場合に役満となります。嶺上開花でアガれず、捨てた牌で他家に槓振りしなかったときは、四槓子流れと言って流局になります。

なお、四槓子流れは、一人でカンしなくても、その局にカンが4回行われると流局します。

・四連刻（スーレンコー）



同種の数牌の刻子4組が順番に並んでいると役満です。鳴いても成立します。

- ・ 緑一色（リュウイーソー）



索子限定の役で、「二、三、四、六、八」と、字牌の「發」の、緑色の牌だけを使った和了で役満となります。鳴いても成立します。

發がないと成立しないルールと發の有無を問わないルールがあります。例えば、上図で發ではなく、八索が刻子でも緑一色と認めるルールがあります。

※流し満貫

少しローカルなルールですが、**流し満貫**（マンガン）と言われる役があります。

流局したときに河にある自分が捨てた牌すべて（誰も鳴かなければ、東家・南家は18牌、西家・北家は17牌）が么九牌（字牌や端牌）の場合に満貫のアガリとみなされます。

自分が捨てた牌がポン・チー・カンで鳴かれたときは権利が消滅します。