

マイティールールブック

初版

2023/11/20 発行

文責:マイティールール
ブック編集部

ゲームの概要

このルールブックで紹介するゲーム「マイティー」は端的に言えば射幸性を高めるべく改造され、某学生寮の某談話室で楽しまれてきた3人麻雀である。

その由来は麻雀牌である「白」を、大富豪のジョーカーのように、オールマイティー牌として扱うことにある。麻雀としての面白さを持ち合わせながら、白を使うことにより爆発的に上昇する手牌進行速度や打点、和了により生じるチップ精算の操作も非常に投機的であり、ある種の興奮、爽快感をもたらす。

このルールブックはマイティーを開始から終局までフローチャートの図、画像、具体例をはさみながらルール解説している。なお右のQRコードからWeb版も公開している。



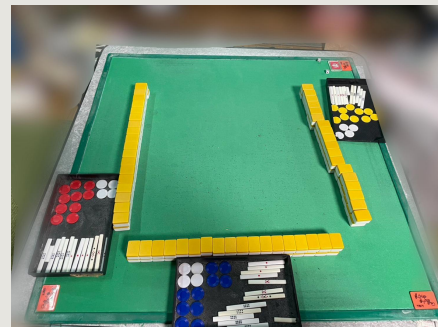
Web版マイティールールブック

<https://github.com/A3danwa/myT>

ルールの説明

ゲームの準備

- 1, 三人で卓に座る。
- 2, 一般的な3人麻雀の用意をする。赤ドラは五筒と五索に各1枚。25000点持ち。
- 3, チップをひとりあたり30枚持つ。セット毎に30枚返して収支を計算する。
(A3では慣例的に白いチップ=5枚、赤・青・黄のチップ=1枚とみなしてやり取りをしている。)
- 4, 焼き鳥札を一人一枚用意し、卓の右手側におく。



- ▲マイティーの準備
(なお点棒が不足している為、500点棒は点棒を半分に分けることで代用している)
- ▼半セットの構成

半セット			
1半荘目 Aが起家	2半荘目 Bが起家	3半荘目 Cが起家	...

半セット

公平性を期すために、起家を反時計回りに1回ずつ変えて3半荘連続で打つ。この3半荘を半セットと呼び、連続打荘数の最小単位とする。

半荘の開始

- 1, 各半荘開局時の点棒は常に原点25000点とする。ただし、チップはセット単位で収支を計算するため、各セットが終了しない限り原点30枚に戻してはならない。
- 2, 焼き鳥札を表にする。

局の開始

- 1, 山はひとりあたり18幢積む。
- 2, サイコロを振り、一般的な3人麻雀と同様に配牌をとる。
- 3, 取り出し位置から4幢空け、5幢目上側の牌をドラ表示牌として表にめくる。

局の進行

一般的な3人麻雀に準拠する。

- ・喰いタンアリ
- ・後付けアリ
- ・聴牌連荘
- ・一発裏アリ
- ・4枚使い七対子なし
- ・西入なし

暗槓明槓の別を問わずドラ表示は先めぐりとする。



▲ドラの表示位置

マイティー牌

- 1, 白が手牌にあるときに、白をマイティー牌(白以外のあらゆる牌と見做せる牌)として扱うことができる。(但し、赤ドラと見なすことはできない)
- 2, 副露時に晒す塔子にマイティー牌を含んではならない(白の刻子・槓子をつくる副露は可能)。
- 3, マイティー牌の看做し方如何でフリテンの存否が変わる場合、フリテンとまらない和了形でのみロン和了できる。
- 4, 他家が河に切った白は、白としてのみロン和了,副露できる(マイティー牌を和了牌とするロン和了はできない)。白でロン和了した時点数は2倍になる。
- 5, マイティー牌の見做し方が複数ある場合、裏、アリスをめくる前に確定させる。忘れた場合は、「倒牌時の」最高目となるように確定させる。点数が変わらなければ、発覚時で安目どりとする。
- 6, 手牌内(抜きドラを含む)に同じ牌が5牌以上存在する見做し方はできない。
- 7, マイティー牌を牌Aとして扱う場合は、ドラ、アリスのカウントも牌Aとして扱う。またドラ表示牌、アリスに白が現れても、白としてみなす。
マイティー牌を用いた聴牌であっても、立直後に待ちや待ちの形が変わる槓は出来ない。もし行った場合、発覚次第チョンボになる。

白フラッシュ(白焚き)

プレイヤーが白を河に切り、他家のロン和了が発生しなかった場合、他家は以降2巡にわたって強制的にツモ切りをし、かつ一切の発声を禁止される。したがって、白フラッシュを行ったプレイヤーは次巡のみいかなる牌を切っても副露、和了されることがない。

また、白フラッシュ発生中に白が河に切られた場合、効果の重複が発生する。この場合でも前の白フラッシュの効果が続くまで、後の白を切ったプレイヤーはツモ切りしなければならない。

北

- 1, 北は、「北(きた)」と発声し、抜きドラとして手牌から抜くことができる。
 - ただし、手牌にあった場合でもドラとしてみなす。また、北は常に風牌として扱われる。
 - 2, 他家が抜いた北に対し副露・和了することが出来る。
 - 3, 北が抜き牌、捨て牌、ドラ表示牌などで場に4枚見えた場合、4枚目が見えた直後に新ドラ表示牌をめくる。
 - 4, ドラ表示牌が西だった場合、北は抜きドラかつ通常ドラとしてダブルカウントする。
- 注)4枚目の北でロンされた場合、新ドラはめくらない。槍槓でも同様。
- 注)前項で述べたが、手牌内の北(北とみなしたマイティー牌含む)と抜かれた北の枚数の合計が5枚以上になるケースも認められない。(前項の「手牌内(抜きドラを含む)に同じ牌が5牌以上存在する見做し方はできない。」より)

付加槓

他家の明刻に加槓できる。ロンされたら槍槓が付く。槍槓が発生した際、支払う点数の配分はカンされた側とカンした側と折半になる。チップは両方からもらえる。例えば、付加槓されたプレイヤーが付加カンへの槍槓で和了した場合、もらえる点数は半分になる。

箱リーチ













持ち点が0点の場合に限り、箱リーチという特殊な立直を行うことができる。持ち点が0点の者がテンパイ時に「箱リーチ」と宣言しリーチ宣言牌がロン上がりされなかった場合、「箱リーチ」が成立する。「箱リーチ」が成立した場合、河を覆い被せるように点棒入れを場におき、それ以降の打牌は点棒入れの上に伏せて切る。(これ以降その局当該プレイヤーの捨て牌を他家は確認することができない。)箱リーチをした者はその局中に限り一切フリテンとしない。

箱リーチ中に他家の白フラッシュを受けた場合は強制ツモ切りとなるが、この場合も伏せて打牌するためフリテンとしない。箱リーチ者が白を切った場合でも伏せて打牌するため白フラッシュは発動しない。箱リーチをし者がその局の収入がなかった場合、リーチ者はトビ(1トビ)になる。トビ賞はその時点でトップのものになる。これは途中流局で流局した場合も同様。

ダブルドラ

- 1, ドラ表示牌に赤ドラ牌が捲れた時、そのドラはダブルドラとなる。
- 2, 西がドラ表示だった場合、北を参照。


マイティー牌の具体例


- 1, 
を  と見做すと  が待ち
を  と見做すと  が待ち
- 2, 
を頭として任意の牌として見做す事ができるため全ての牌が待ち
- 3, 
4枚使い七対子はできないので、
 以外の牌が待ち
- 4, 
 待ちだが、 はフリテンのためロン上がりできない。また、待ちが変わるため  でカンはできない。




▲北抜き例


付加槓の例


ドラ表示 


他家 

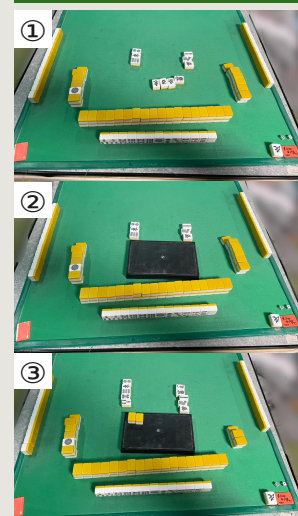
自家(手番) 

付加槓 ↓

ドラ表示  ②新ドラを捲る ①他家のボンに同じ牌を置く

他家 

自家(手番)  ③嶺上牌をツモる



- ←箱リーチの例
- ①0点の者がテンパイ時に箱リーチ宣言をし、牌を横向きに切る。
 - ②箱リーチ成立後、点棒入れの上に被せる。
 - ③以後裏向きで牌を捨てる。

役

小三元/大三元

小三元は役満、大三元は三倍役満となる

流し満貫(流し役満)

流し満貫は役満とする

鬼将軍

マイティー牌を使用せずに役が立直のみのロンで他家から上がった場合、その和了は三倍満となる。ツモ和了、一発などの偶然役や裏ドラ、北抜きなどがある場合は鬼将軍とならない。また、通常のチップ精算に加え祝儀でチップ5枚オールとなる。(祝儀については後項を参照)

役満について

役満については以下を採用とする。なお、役満同士は複合する。

役満) 国士無双、四暗刻、天和、地和、緑一色、字一色、小四喜、清老头、九蓮宝燈、四槓子、小三元、流し役満
2倍役満) 大四喜、四暗刻単騎、国士無双13面待ち、純正九蓮宝燈
3倍役満) 大三元

局の終わり

和了

ダブロンありである。点棒は上家から払っていく。以下の手順で行う。

1, 手牌の確定

マイティー牌の取り方が複数ある場合、裏、アリスをめくる前に確定させる。忘れた場合は、手牌のみで見た時の高目があればそうに取り、変わらなければ、発覚時で安目どり。

2, 裏ドラ表示・点数計算

必要に応じて裏ドラをめくり、点数計算を行う。30符4翻は満貫とする。ツモ損あり。

3, チップ計算

ツモ上がり時は他家全員が、ロン上がり時は振り込んだ他家がチップを支払う。以下の場合にチップが移動する。

- 一発 - 一発が上がった場合、チップが1枚発生する
- 裏ドラ - 裏ドラが1翻乗るごとにチップが1枚発生する
- 赤ドラ - 和了形に赤ドラが1枚含まれるごとに1枚発生する
- リアル - マイティー牌を使用せずに和了した場合、チップが2枚発生する(白をマイティー牌と見做さない和了形にはリアルがつく)
- 枚場 - その局の枚場の数だけチップが発生する
例) 2枚場の場合はチップが2枚発生する(枚場に関しては枚場参照。)
- アリス - リーチをかけて和了した時、次巡以降の上ツモ牌をめくる。表示された牌と同種の牌が手牌(抜きドラ含む)にあればさらに次の上ツモ牌をめくることができる。これ手牌にない種類の牌が表示されるまで続行する。表示終了後、手牌にある同種牌の枚数分のチップを得る。(注、アリスに赤ドラが出てきても1枚とカウントする。)
(注、白をマイティー牌として使っている場合、その牌として扱い、白としては扱わない。)
(注、アリスは王牌の一つ前までしかめくることはできない。)

4, 祝儀

リアル役満または鬼将軍和了で発生する。和了で5枚オール。n倍役満については祝儀が5n枚発生する。その後、ツモなら他家全員、ロンなら放銃者にリアルなど通常のチップ精算を行う。

また、数え役満(13翻以上)を和了した場合、和了者は和了時の翻数から13を減じた枚数のチップを得る。

例) 14翻で和了した場合はチップが1枚発生する

5, 焼き鳥

各家は、その半荘における自身の最初の和了を得るまで、「焼き鳥札」を表示する。

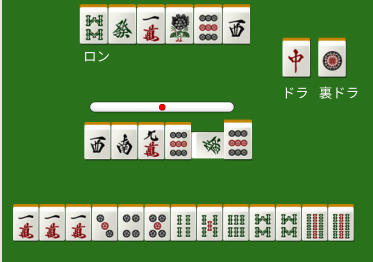
6, 枚場

親連荘、または流局で発生する。4人麻雀の本場と発生条件は同じだが、点棒ではなくチップが加算される。枚場の表示は親がチップを卓上に置いて行う。

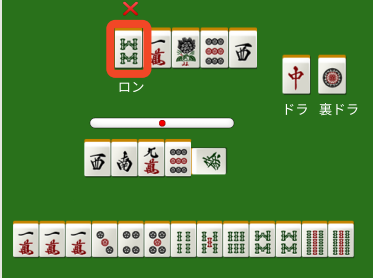
流局

- 九種九牌(ただしマイティー牌を他の牌とみなした九種九牌は不可)
 - 四槓流れあり。また5枚目の新ドラがめくれる状況も流局とする。(その為、北カン含みの四槓子は成立しない。)
 - 王牌は配牌時のドラ表示牌を含めて5幢残るようにする。
(最大で18枚、最低で10枚)
 - チョンボ→チップ2枚オールとしその局を初めからやり直す。
(誤ロン、誤ツモの発声のみの場合は上がり放棄、倒牌した場合はチョンボ)
 - 局進行中に山を崩し白を見せた場合はチョンボとする。
- 局進行中とは、配牌終了後、親の第一打から局終了までを指す。

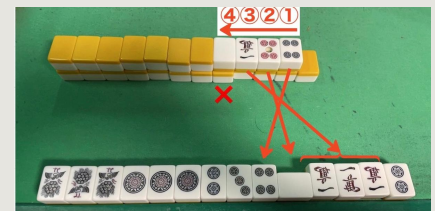
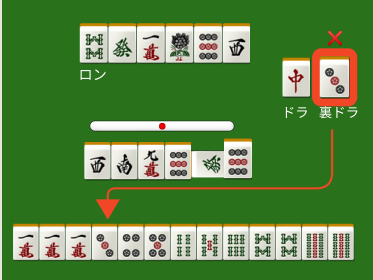
鬼将軍の成立例(リアル,立直のみ)



鬼将軍の不成立例(一発がついている為)



鬼将軍の不成立例(裏がのった為)



▲アリスの例

- ①次巡の上ツモ牌は であり手牌に一枚あるため、アリ1
 - ②隣の上ツモ牌は でありマイティー牌をしているため、アリ1(赤ドラは考慮しない)
 - ③隣の上ツモ牌は であり手牌に3枚あるため、アリ3
 - ④隣の上ツモ牌は であり手牌にない(手牌の白は として使っている)ため、ナシ
- ①～④の合計でアリスはアリ5となる

チップの計算例



