わが国のリーチ麻雀の持ち点は、昭和40年以来、ほとんど全国的に27,000点持ちの30,000点返しということで、一定されています。

これは、昭和27、8年ごろの『報知ルール』による初期のリーチ麻雀にくらべると、約5、6倍ものインフレ化の傾向とみられるでしょう。

そういった傾向につれて、というよりも先んじて、こんどの『週刊現代ルール』では、45,000点持ちの50,000点返しというのですから、いわば10倍もの財形備蓄化でしょうか？

それなりに、新鮮にして痛快、スリルとサスペンスに富んだゲームが展開できるよう、和り役として、かなり思いきった役柄を発表したわけです。

われわれ、生きとし生けるものは、ナマな空蟬の世のなかでどんな願いや望みをいだいたって、叶うことの少なくて、毀されやすく、潰えることのみ多かりけるで、ままならぬ味気なさをなめるばかりだというのに、この麻雀の世界では、それが逆で、ちょいちょいと希望どおり、大願も成就するというのですから、こんなにもたのしく、おもしろい遊びごとは、またとありますまい。

麻雀を通じて、うつし世のきびしさを忘れるのも、短い人間一生のあいだには、意義あることと考えられます。

昭和50年（1975年）度制定

新『週刊現代ルール』抜粋

わたくしたちの日本牌棋院が、さきに『週刊現代ルール』（通称・現代ルール）を編んだのは、去る45年の春で、もう5年になる。

こんどまたリーチ麻雀の新らしい競技規定を公にしたのだが、少ない改正にとどめたので、たんに昭和50年度改訂の『新現代ルール』と呼ぶことにした。

わたくしたちの念願とするところは、完璧な「完全先付け」を基幹として、ルール狂乱時代かとあきれられている現麻雀界の全国的な革正と、それの統一化にあるのである。つね日ごろ牌品高の倫理観に立つ私たちは、どんな競技規程を纏めるにしても、正しく十全なものをと希う理念から、比較的容易な「完先き」路線を採択したわけだが、煩雑さ・困難さの予想される「泣き断」については、後日に譲らざるを得なかったのである。

こんどの『新現代ルール』の新味とするところを、かいつまんでご披露すると、下記のごとくで、あくまでもリーチ麻雀の正統派を、かたく堅持するものである。

- まず賽コロは、従来の2度振りの手数を省くため1回振りとしたが、そのかわり賽コロ3粒の同時振りである。
- 和り役の種類は、改訂年度が昭和50年というのに因んで、ちょうど50銘柄にしぼった。
- 「完全先付け」に徹したので、だれにも分かりいいだろうが、なお疑義のないように和り例を示した。
- ここ数年間の各地ファンよりの質疑をもとに、解説の〔注〕を随所に施しておいた。
- プロ雀士仲間の八百長がうわさされている折柄、スポーティでない〝振聴リーチ〟を廃した。
- さらに雀ゴロの巧妙なインチキを防止するためにも、きびしく〝錯和扱い〟とするケースをふやした。

なお、疑問のある場合は、下記へお問合わせ下さい。

東京都新宿区西新宿1－15　日本牌棋院本部道場　電話 344－6038

起草者代表　天野大三

第一章　競技様式

第1条　入　　局

1　競技方法

① 136枚の牌を用いる清麻雀競技法で、対局者四人が牌の二段重ね・十七対(幢)ずつの山札(城壁牌)を築く井桁型方式（井圏式）とする。

② 「東風」だけの場風制度で、これの二回りをもって全一回戦（全局）とする。

俗には〝東々回り〟という。

〔注〕 これを〈東南回し〉とか場風の複式制度で東南戦・西北戦の二回りなどに変更してもかまわない。

2　縛理と二ゾロ場

① どの一局も縛理と称し、手牌中に一飜（以上）の資格を付けないと、正規に和る（和了を表明する）ことは許されない。

〔注〕 一飜もない手牌で、誤って和りを表明すると、錯和扱いになる。

② 盤面は光の二ゾロ場と称し、和りの得点高に、二飜を水増しして収支する。

〔注〕 花カルタの絶場にあたるもので俗には〈ピカピカ〉〈バンバン〉などという。

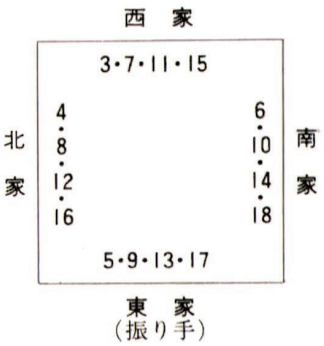
3　賽コロ振り（擲骰）

① 天一地六の正六面賽の3粒を使用し、城壁牌に囲まれた河裡に、同時に振り転がす。

② 親決め（擲荘）および手配り（配牌）を決める賽コロは、すべて3粒の1度振りでよい。

③ 賽コロ3粒による出目は、対家の3から始まり、下図のごとく16通りに当たる。

〔注〕 従来の方法の、2粒による2度振りと比べて、手数がかからず、また出目の割当ても、下図のごとく均等で合理的である。



4　席決め（板位）

① 「東風」「南風」「西風」および「北風」牌の各1枚を、盤面に伏せ、四人のつかみ取りで、そのうち「東風」をつかんだ者が居すわりのまま〝仮親〟となる。

② この〝仮親〟の席から右回りに「南風」「西風」「北風」とつかんだ順に座り直す。

③ 〝仮親〟の振った賽コロ（3粒）の目数に当たった者が〝本親（元親）〟に決まる。

〔注〕 この〈本親〉は別に〈初親〉ともいわれ、術語では起家と書く。

第2条　開局（開戦）

1　札掃除（洗牌）

① 正しい札掃除は南・北両家で行ない、東・西両家は表向きに明いた札を裏伏せにするよう助成する。

② 完全に裏伏せしたのちに、城壁牌の山築きにかかる。

〔注〕 でないと、雀ゴロ連の積み込みなど、インチキが行われやすくていけない。

2　山築き（砌牌）

① 山築きの札積みは、四人一斉に行ない、あらかじめ〝崩れ井桁〟ふうに推牌(押し出)しておくのがよい。

② 札積みした山札（井桁型）の内側は、不要牌の捨場で河（河裡）と、また、外側一帯は手牌および晒し牌（副露牌）の置場で地と、名付けられる。

3　山開き（開門）

① 山開きは、親の振った賽コロ（3粒）の目数に当たったところで、配牌の切り口を開く。

② 山開きをおえたあとの賽コロ（3粒）は、親番の標識として親の手もとに拾い寄せておく。

〔注〕 〈起家札〉のように、これを〈親印し〉とする。

③ 賽コロの出た目によって、ご祝儀（点棒）を出すのは、対局者間の協定による。

◇賽コロのご祝儀目は、次の三種

A　一、二、三と出たときは猪尾（小順）と称して、親より子へ1000符ずつとする。

B　四、五、六と出たときは、大順と呼んで、逆に子より親へ1000符ずつとする。

C　また一から六などのゾロ目が出たときは、報子といい、親子それぞれ1000符ずつを供託する。そして、その局で和った者が、都合4000符を取得する。

〔注〕 猪尾・大順・報子などは遠く宋時代の色子戯（賽遊び）という古戯に則る。

第3条　手配り（配牌）

1　手牌（兵牌）

① 手牌は親子の別なく、それぞれ13枚ずつとする。

ただし親は手配りに際し、便宜上チョンチョンの2枚取りによって、第一ツモの札〝天牌〟を手中に加えてかかる。

〔注〕 親がこの後チョン牌を取りあげた際に、一局のゲームが始動したものと解される。

② 手牌は常に、うち向けに立てた裡向体制でゲームを進め、いわゆる〝明け打ち〟などの不作法は許されない。

2 王牌（王城牌）

① 王牌は七対（14枚）で別建てに仕切り、通常はゲームに参加しない勝負圏外の札となる。

② 城壁牌を山開きした者は、王牌のケツから第三対めの上段牌（めくり札）を明ける。

③ このめくりを見よくしておくために、嶺上の三段重ねを省略するのはよい。

ただし七対に仕切られた別建ての14枚は、嶺上牌の2枚と王牌の六対に分けられるものである、という古義を知っていなくてはいけない。

第4条 摸　　打

1 動作の種類

① 場札から伏さったまま引いてくる摸牌（ツモ）と、手牌のなかから表向きに捨てだす打牌とは、二つの基本動作で、必ず摸牌は打牌より先にする。

② 競技中の基本的発声はチー・ポン・カン・リーチ・ロンまたは和り（和了）の六つに限る。

そのほかは、競技上の発声動作と認められない。

2 肉眼（視覚）の確認

① 対局者は必ず自分の肉眼で、牌の種類と取捨とを確認したうえで、ゲームを進める。

〔注〕打牌またはチー・ポンなどする際に、牌の種類を口にすることは必要でない。

② 摸打の一巡とは、自分のツモ（摸牌）から上家が打牌するまでの過程を指す。

ただし途中でポンやカンなどがあると、上家の捨牌がなくても、次巡に入ることがある。

3 先自摸と自摸止め

① 上家が牌を捨てだす（打牌）まえに早めにツモる先自摸は許されない。

この先自摸によって起きた結果はすべて不当なものとして認められない。

② いったん場札をつまみあげたからには、相手方のポン・カンなどがない限り勝手に自摸止めはできない。

4 打牌→捨牌

① 牌を打つときは、静かに捨場（河裡）に置き、その指頭が札の表面から離れたならば、捨牌（浮屍牌）となる。

〔注〕札の表面が半ば現われ、半見えに分かっても、指頭から離れないうちは、まだ完全な捨牌とはならない。

② 捨牌はその都度、正しく手前向けにして、河裡に置く。

③ いったん指先から離れ、盤面に打ちだした捨牌を、勝手に取りもどすことは許されない。

④ 捨牌は1枚（1打）ごと、自分のまえの捨場に打ちだした巡番にて、向かって左から右へと並べていき、めいめいの捨牌相（浮屍牌相）をつくる。

第5条 チー・ポン・カン

1 チー・ポンについて

① 暗順としてできあがっているのに手を付け、たとえば「四品」をチーして「一品」のほうを切り、これを「断么」つくりの明順として晒しだすような、食い散らかしの真似は許されない。

② 暗刻と同一の牌を出されてポンし明刻として晒しだすのはよいが、同時に、それと同一の札を捨てだし、単に摸巡狂いさせるだけの真似も許されない。

2 カンについて

① 捨牌としていったん河に打ちだしたあとは、それが先にポンした明刻だと気付いても、あらためて明槓作り（加槓）するなどは許されない。

② 海底牌をツモった者に、槓子作りは許されない。嶺上牌を引いてくると、王牌14枚の通則を破るにいたるからである。

③ 槓子作りしたのにつづいて、次のめくり札を明けるのは関連行為と見なし、もしも「嶺上開花」となれば新らしいドラ牌は認めなければならない。

④ 「搶槓」は明槓作りしようとする者に対し、その4枚めを横奪りする和り方である。

「国士無双」や「九蓮宝燈」に限り、暗槓作りに対する「搶槓」を、例外的に認めようとするのは、条理上許されない。

暗槓の4枚は、明槓のような晒し牌でなく、依然として、手中の裡向牌だからである。

第6条 晒し牌（副露牌）

1 晒し牌の順置き

① チー・ポン・カンなどした組み合わせは、一組ごと、泣き揃えた前後が分かるように並べておく。

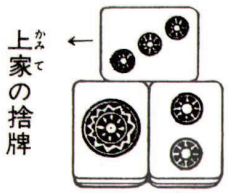
② その等牌（待ち札）が、だれから出されたものであるか、一目見て分かるよう下図のごとく晒しておく。

2 盤上での晒し方

① チーして明順を晒すときは、上家から得た牌の、頭部を左手（上家の方向）に向ける。

牌図①は、上家から出されたペン「三品」をチーしたところ。

牌図①（チー）



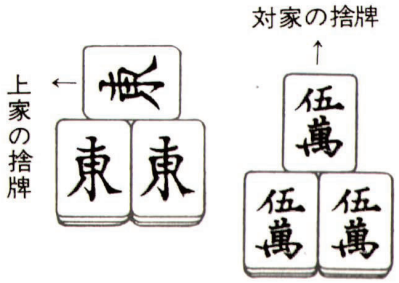
② ポンで明刻を、またはカンで明槓を晒すときは、その牌がだれから出されたかを示すため、チーの場合と同様、捨牌者への方向に向けて置く。

牌図②は、上家から出た「東風」をポンして晒したところ。

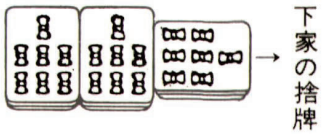
牌図③は、対家から出た「五万」をポンして晒したところ。

牌図④は、下家から出た「七草」をポンして晒したところ。

牌図②（ポン）　牌図③（ポン）



牌図④（ポン）



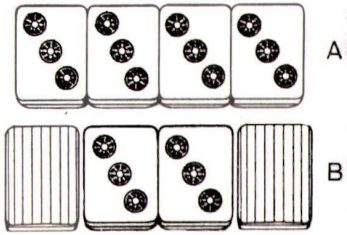
3　槓子の晒し方

① 明刻に4枚めの同一牌を加えて明槓を作る場合（加槓）は、必ず自分のツモの直後、打牌の直前でなさねばならない。

② 暗槓ばかりは、普通の明順や明刻・明槓などの晒し牌と違った出方なので、特に〝脇出し〟といわれる別物であるが、やはりツモの直後で、打牌の直前でなければならない。

牌図⑤は、暗槓の晒し方であるがひとまず同一牌4枚をⒶのごとく示したあと、次はⒷのごとく2枚引っくり返えし、相手方の承認を求めるのが、フェアでよい。

牌図⑤



第二章　飜牌とドラ牌

第7条　飜牌の構成

1　飜牌の種類

① 一飜牌は、次の通りとする。

A　場風牌

第一周のときの「東風」

第二周のときの「東風」

B　門風牌

東家にとっての「東風」

南家にとっての「南風」

西家にとっての「西風」

北家にとっての「北風」

C　三元牌の三種類「紅中」

「緑發」

「白板」

② 二飜牌となるものは、

- 第一周の東風戦にて東家にとっての「東風」
- 第二周の東風戦もまた東家にとっての「東風」

〔注〕 俗には〈ダブ風〉というが、術語では連風牌と書く。

〔注〕 〈東南戦〉とか場風の複式制度でやるときは、無論この限りでない。

2　飜牌の効用

① 飜牌はすべて、得点高の倍勘定札で、一飜縛理を和るための特急券となる。

② 飜牌による一飜は、暗刻か暗槓であるか、完全先付けのポン（明刻）でなければならない。

中付けや後付けのポンによる資格一飜は認められない。

〔注〕〝泣きタンあり〟でやるときは、上のような制限はない。

③ 門前清の手牌が、飜牌対子と飜牌でない対子との両碰待ちで聴牌しているときは、同一巡内に飜牌でないほうが出なかったならば、飜牌の先出によるロン和りで差支えない。

――これも完全な一飜の先付け方である。

3　飜牌の暗刻

① いかなる組み合わせを晒していても、手牌中に飜牌の暗刻があれば、完全な先付けである。

あとで、これを明槓作りしても、完全先付けであることに変わりはない。

② また、いかなる組み合わせを晒していても、飜牌の対子があって、これをツモって暗刻にした和り方ならば、右と同様な完全先付けとみなされる。

4　飜牌の限界

① 場風牌でも門風牌でもないときの四風牌は、飜牌でない。

〔注〕 術語では、客風牌と書き、俗には〈オタ風〉という。

② 「小三元」および字牌類による満貫役においては、四風牌や三元牌などの飜力が、それぞれの役柄に吸着され、飜牌としての効用は認められない。

第8条　禁止札（包牌）

1　禁止札の範囲

① 四倍額満貫（四倍満）のうちの、次の五光役に対しては、禁止札（包牌）を設け、一人払いの責任制を定める。

光一号役「字一色」

光二号役「清老頭」

光三号役「大三元」

光四号役「四喜和」

光五号役「四槓子」

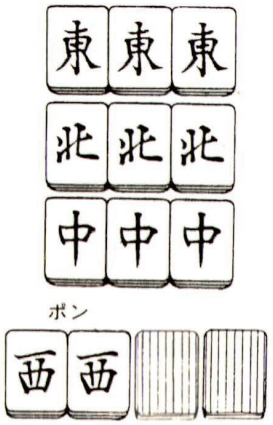
② 「四喜和」のうち「大四喜」には適用されるが「小四喜」に適用されることはない。

2　禁止札の種類

① 五光役のための牌を打って、4組め(「大三元」では3組めの場合もある。)をポンさせ、その役柄を確定させたものは、あとのツモ和りに一人払いの責を負う。

〔例〕「字一色」の場合

(三副露)



〔注〕 上図では「西風」をポンさせた場合が法度札で、このあと単騎ツモ和りに対し、ポンさせた者が一人払い。

② 「四槓子」では、生牌を打ってカンさせ、槓子の4組めを晒した場合が法度札で、このあと裸単騎のツモ和りに対し、一人払いの責を負う。

第9条　ド　ラ　牌

1　表ドラ

① 王牌の上段牌で、ケツから第三対めをめくり、このめくり札と同じ種類の次の札を、第一の表ドラとする。

〔注〕 例えば、めくり札が「二品」ならば、次の「三品」がドラ牌となる。

② 誤って、このめくりを間違えた場合、摸打第一巡以内に気付いたならば、正しくめくり直すことができる。

第二巡以後に入ったときは、そのままゲームを進める。

③ 槓子作りの開槓者は、その都度、嶺上牌を引いてくると同時に、第四対めから第五対めへと順次めくりを進め、新らしい第二・第三の表ドラをふやす。

〔注〕 当の開槓者は新らしいめくり札を見たうえで、捨牌を選び出すことは差支えない。

2　裏ドラ

① リーチ者の和り手に対し、裏ドラの権利を付け、それが、めくり札・下段の最初の1枚だけか、それとも全部であるかは、事前に協定しておかなければならない。

② 裏ドラありと協定した場合、リーチ者がまだ和っていないゲーム中に王牌をまくり、めくり札の下段牌を先見するようなことは許されない。

3　ドラ牌の価値

① ドラ牌は1枚につき、一飜の加算で、和りの得点高を水増しふうに倍勘定する。

② ドラ牌は何枚あっても、縛理を和る特急券とはならない。

第三章　聴牌と和了

第10条　門　前　清

1　門前清体制

① 門前清とは、配牌当初の裡向のままで、チー・ポン・明槓などの晒し牌がない手牌をいう。

暗槓なら何組脇出ししてあっても門前清に変わりはない。

② 門前清の手牌が黙聴(闇聴)で和ると、次の通りの得点が加算される。

A　門前清栄和(ロン和り)

基礎点(和底)の20点に対し、10点を増す。

〔注〕 これを〈小門前清の三十和底〉ともいう。

B　門前清摸和(ツモ和り)

手牌の得点高を一飜増す。

〔注〕 飜牌や和り役がない手でも、この一飜だけで縛理の和り枠にかなう。

2　門前清関連役

① 門前清でないために、一飜役とか一飜付きの資格にならないのは、次の3役である。

A　晒し牌のある「一盃口」

B　「食い平和」

C　「泣き断么」

〔注〕 この標準ルールは〈泣きタンなしの完全先付けルール〉である。もしも〈泣きタンあり〉でやる場合は別で、他の競技規程による。

② 門前清であることを成立要件とした和り役には、左の諸銘柄がある。

「一盃口」「平和」「断么」
「両盃口」「清盃口」
「七対役」「断么車輪」
「天和」「地和」「人和」
「十三么九」「十三竜門」
「九蓮宝燈」など。

第11条　聴牌(待ち)

1　聴牌の形ち

① 和り牌を待つ最後の形は、理論上次の五形式である。

A　単騎待ち——単騎和り
B　両ポン待ち——両ポン和り
C　辺搭待ち——辺張和り
D　嵌搭待ち——嵌張和り
E　両面待ち——両面和り

② 上の五形式以外で、例外的な待ちは「么九振切」の完全振切りと「十三么九」ならびに「十三竜門」の穴単騎とである。

2　振聴の範囲

① 振聴とは、かつて捨てた(振った)ことのある牌が手中にあったならばいまの手牌が和っていたはずの聴牌状態をいう。

② 振った牌と同一なのは無論、振った牌と両面形または三面形に連なる

筋牌での聴牌状態を含む。

③ 振った牌と両ポン待ちである場合または一連の複合面子のなかに振った牌がある場合などは、他筋・他種属での聴牌状態をも、振聴とみなす。

④ 故意または過失によって和り牌を逸し、手牌が和り損った場合は、上の振聴と同様に取り扱われることがある。

〔注〕 上の①②③は、振聴牌全責任の通則である。

3 振聴の和り方

① 振聴の手牌は、ツモ和り（摸和）に限る。誤ってロン和り（栄和）し、手牌を公開すると、錯和扱いになり親で4000点、子で2000点という数満貫と同額の罰符を払わなければならない。

② 振聴者が相手方から捨て出された生牌をカンし、幸いと「嶺上開花」になった場合だけは、例外的に振聴扱いとせず。生牌を打ち出した者の責任として、捨牌者の一人払いになる。

〔注〕 中国で行なわれている生牌包（生牌を打って和らせた者の責任払い）という、道義的規定に則ったもの。

第12条 和り（和了）

1 和りの形態

① 手牌が五組の組み合わせに整ったという和り（和了）の基本形態は、次の五型式である。

◇和りの五型式

(1) 雀頭＋順子＋順子＋順子＋順子
(2) 雀頭＋順子＋順子＋順子＋刻子
(3) 雀頭＋順子＋順子＋刻子＋刻子
(4) 雀頭＋順子＋刻子＋刻子＋刻子
(5) 雀頭＋刻子＋刻子＋刻子＋刻子

〔注〕 刻子は槓子であってもよい。

② 前項の基本形態のほかに、変態型式として、和り役と認めたものに、次の10銘柄がある。

A 「七対子」系　7銘柄
B 「十三么九」系　2銘柄
C 「么九振切」　1銘柄

2 和り方の種類

① 和り牌の得方によって、2通りの和り方がある。

A 摸和（ツモ和り）

ツモによって、場札から引いてきた牌で和ったもの。

〔注〕 一飜役で、開槓者が王牌から引いてきて和った「嶺上開花」および、場札のラス牌で和った「海底摸月」は、ともに摸和である。

B 栄和（ロン和り）

相手方の捨牌によって和ったもの。ただし、〝見せ牌〟による不正な栄和は、錯和扱いになる。

〔注〕 一飜役のなかの「搶槓」および「河底撈魚」は、ともに栄和である。

② 和り牌を得た者が親（荘家）であるか、子（散家）であるにかよって次局は次の3通りの運びになる。

A 連荘（和り連荘）

親が和ったときは、引きつづき親番を務めるが、これに回数の制限はなく、積み場になっていく。

ただし「八和（回）連荘」の満貫勘定などは決めていない。

B 過荘

子が和ったときは、次局の親番を南家に移す。

〔注〕 麻雀の親番は、一局ごと右手回りにスライドする、輪番制である。

C 流荘（親の流れ連荘）

だれ一人和る者がなく、無勝負におわった一局は、流荘（親の流れ連荘）となる。

〔注〕 次局は積み場となる。

3 和了者と放銃者

① 和りになったものは、和了者（和家）と呼ばれる。

相手方より得点を受け渡しされるほか、供託符があれば、それも取得する。

② 相手方を打ちあげた者は、放銃者（放家）といわれる。

この放銃者は、栄和させた一局の収支勘定を責任払いする。

第13条 和りの表明

1 和りの自由

① 一飜以上を付けた手牌が、聴牌の待ち方に間にあう札を得たとき、和りを表明しないことがあっても構わない。

〔注〕 和るのも和らないのも、当人の任意である。

② しかし、いったん和りとかロンと表明した瞬間、相手方に手牌を公開した者があれば、これを取消すことはできない。

2 二墨打・二墨打

① 一枚の打牌に対し、二人のロンがあった場合（両家和）は二墨打と称し、放銃者はそれぞれの栄和者に和りの得点を一人払いする。

② また、三人ロンの場合（三家和）は三墨打と称し、放銃者はそれぞれの栄和者に、和りの得点を一人払いする。

〔注〕 旧来、三家和は平局の一事象であったが、きびしく栄和と改めたのである。

③ 積み符もまた一人払いする。

④ リーチの供託符だけは、放銃者に近い下家が取得する。

3 和り損い

① 和り損いとは、故意または過失によって和り牌を逸し、次の下家が捨牌してしまったあとをいう。

② 和り牌が出されたときから、自分の摸打にくるまでの間、この一巡は振聴と同様にみなされるので、誤って栄和すると、錯和扱いになる。

4 資格一飜だけの和り方

① 門前清ツモだけの和り
② リーチだけの和り
③ 飜牌ポンか暗刻だけの和り

④　一飜役だけの和り

⑤　リーチの燕返えしを認めたときの和り

5　和り手の公開

①　和了者は率先、自分の裡向手牌を公開し、ついで相手方も一斉に、それぞれの手牌を公開しなければならない。

〔注〕　これを〈一和三灘の法〉という。

②　和了者が手牌を公開するにあたっては、組み合わせを整頓して見せ、特に和り牌だけは別建てに明示する。

　殊にツモ和りした際は、いまのツモ札を手牌中に差し込むことなく、別建てに明示したのちに、裡向手牌を公開する。

6　和り牌の明示方法

種別	ツモ和り	ロン和り
単騎		
辺張		
嵌張		
両碰		
両面		

①　ツモ和りの際は、最後の和り札を聴牌面子（基本面子）の上に重ねて示す。

②　ロン和りの際は、最後の和り札を聴牌面子の脇に添えて示す。

第四章　リ　ー　チ

第14条　リーチの成立

1　リーチの宣言

①　チー・ポン・明槓などをやらず、門前清で聴牌しておれば、〝リーチ〟と宣言することができる。暗槓ならば、脇出ししてあっても構わない。

②　正式には〝通ればリーチ〟という表現で宣言すべきだが、単に〝リーチ〟と叫ぶ発声合図だけでもよい。

〔注〕〝プン〟や〝プンプン〟などと宣言する「開きリーチ」は認めない。

2　リーチの横向け牌

①　リーチは捨牌する間際の聴牌宣言で、このときの打牌だけは横向けに置く。

　これを**リーチ宣言牌**という。

②　この横向け宣言牌が通ったところで、リーチは成立し、和りの得点高を一飜（倍勘定）する資格者となる。

③　宣言牌に対し、ロン和りか錯和があると、そのリーチは成立しない。

〔注〕　宣言牌に対し、チー・ポン・カンなどと掛け声しても、これの取消し方だけは、寛大に認められる。

3　供託手続

①　宣言者はリーチの成立と同時に門前清の手牌を伏せ、リーチ料の1000符を供託する。

②　宣言牌が相手方のチー・ポン・明槓などで取り去られたときは、この供託符（リーチ棒）を宣言牌の代用に置き、捨牌相のところに挟む。

③　供託符（1000符）は、その局の和了者が取る。

　和りのない平局や錯局などの場合は、次局に持ち越され、和了者の取得するところとなる。

第15条　リーチの制約

1　宣言時の制約

①　一度はリーチを掛けるつもりでなく、普通の捨て方をしておきながらそれがチー・ポン・カンなどもなく〝通る〟と分かったところで、こんどは改めてリーチと掛け直すような模様眺めの横向け方は許されない。

②　王牌の間近で、次の摸打巡が回ってこない聴牌者に、リーチの宣言は認められない。

2　リーチ者の義務

①　いったん成立したリーチは、以後取消すことができない。

②　リーチ以後のツモで、リーチ者本人の和りにならない牌は、すべて引き放り（ツモ捨て）しなければならない。

③　手牌の入れ替えは無論、チー・ポン・明槓などもできない。

④　その聴牌形と関連のない組み合わせ方であれば、リーチ後の暗槓作りは構わない。

⑤　リーチ者より〝槓材あり〟と断わってきても、相手方の手牌を覗いて見るような無作法は許されない。

⑥　和局・平局・錯局を問わず、リーチ者は閉局に際し、殊に手牌を公開して、聴牌の身分証明をしなければならない。

3　偽リーチ

①　前項の義務が遵守されなかったかあるいは聴牌していないのにリーチを掛けると、偽リーチに問われる。

②　相手方に正規な和りのあった和局か、ゲーム流れの平局におわったかは問題でなく、あとで手牌を公開したときに、錯和扱いとなる。

③　数満貫相当の罰符を払ったほかに相手方に和りの得点を払わせられる場合がある。

④　偽リーチ者のリーチ料は、和った者に取得される。

第16条　リーチの諸手

1　ダブルリーチ

①　チーポン明槓などのない、純潔な

摸打第一巡中に聴牌したときは、第一打牌を横向けにして〝ダブルリーチ〟（ダブリー）二飜の宣言となる。

② 子が配牌と同時に聴牌していても摸打巡が回ってきて、自分が第一打牌する際に掛ける。

③ これが、もしも純潔な摸打第一巡中に和れば「地和」か「人和」の満貫役になる。

〔注〕 この満貫役で和ったときは、ダブルリーチの二飜は加算されない。

2 リーチ一発

① リーチ宣言直後、チー・ポン・カンなどのない純潔な摸打第一巡中に和れば〝一発〟となる。

② このリーチ一発は、リーチ本来の一飜に、もう一飜が加算されて二飜となる。

〔注〕 これがツモ和りとなれば、三飜を下ることがない。

③ 殊に一発のある場合は、下家がツモしたあとで、おそくに掛けてでる出し遅れの横向け宣言などは、絶対に認められない。

〔注〕 前条の1の①参照。

④ 宣言直後の摸打一巡中に、相手方にチー・ポン・カン（暗槓を含む）などがあると、その一発は解消される。

3 リーチの燕返えし（盗塁和）

① リーチ者が放銃したときは、自分のリーチ一飜を、栄和者に明け渡す。

② 栄和者の手牌が無飜無役のものであっても、この燕返えしで完全先付けとなり、一飜縛理にかなう和り方となる。

〔注〕 栄和者にリーチがあった場合は、都合二飜となる。

③ 正規の和了者と同様に得点計算し放銃したリーチ者の供託符だけでなく、その他の供託符や積み符なども取得させる。

〔注〕 この燕返えしを用いるか否かに付いては、第9条裏ドラの場合と同様対局者間その都度の協定による。

第17条 振聴リーチ

1 振聴リーチの否認

① 既存の競技規程（ルール）と違い、振聴者のリーチすなわち振聴リーチは一切認めない。

② 振聴リーチと分かり次第、錯局としてゲームを中断し、錯和扱いの数満貫罰を払わせる。

2 振聴リーチの処分

① かりに振聴と気付かずにリーチを掛けたあと、ツモ和りかロン和りで手牌を公開すると、錯和扱いになる。

② 相手方に正規な和りがあり、正常な一局（和局）におわっても、手牌を公開して振聴リーチと分かれば、当の和了者に和りの得点を払ったほかに、錯和扱いとなる。

〔注〕 振聴リーチ者は、つまり自首してでるほうが、損失も大きくならずにすむ。

③ 勝負なし（平局）におわっても振聴リーチと分かれば、相手方の不聴罰ももらえず、やはり錯和扱いである。

3 リーチ料の処置

① 振聴リーチ者のリーチ料は、その局で和った者が取得する。

② ゲームを中断した錯局か、平局におわった場合は、次局に持ち越され和った者の取得するところとなる。

第18条 リーチの和り損い

1 リーチの和り損い

① 和り牌を逸したリーチ者の和り損いは、和了する意思がなかったものと裁定される。

② このあとのツモ和りは平局だが、そうでない限りは、和了権の喪失で摸打を続けるだけである。

2 リーチ料と不聴罰

① 和り損いリーチ者のリーチ料は、その局で和った者が取る。

② 平局の場合、リーチ料は次局に持ち越され、不聴罰だけは免れる。

第五章 得点計算

第19条 採点方法

1 収支のある場合

① 点棒が収支されるのは、下の場合である。

A	和了（和り）	得点
B	錯和	罰符
C	リーチ	供託
D	積み場	供託
E	不聴罰	罰符
F	賽コロ目のご祝儀、など。	

② 対局者の原点を三万点とするか、五万点とするかは、その都度の協定による。

ただし陸符（トップ賞）の一割を差引いた、二万七千点か四万五千点を配給原点とする。

③ 終局において、その原点を超えた点数がプラス・足りない分がマイナスで、一局ごとの勝敗順位を定める。

第一位（トップ）
第二位
第三位
第四位

2 和了の得点

① 和了（和り）には、次の種類の得点が得られる。

A 基本和了点（連底）
B 加飜点
C 追加点

② 得点の収支は、和り牌の得方によって、2通りとなる。

A 摸和（ツモ和り）の場合は、めいめい払いとなる。

B 栄和（ロン和り）の場合は、放銃者の責任で、三人分を一人払いする。

3　定額勘定

①　定額勘定とは、リーチ・飜牌・ドラ牌・普通役・二ゾロ場などの飜数（加飜点）を掛け算することなく、所定の得点高で収支するものをいう。

満貫で和ったとき、
リーチ料を供託するとき、
積み符を追加点とするとき、
罰符を収支するとき、など。

②　そのうちで、満貫の和りには〝親の一飜〟が認められる。

第20条　得点の形成

1　基本和了点（連底）の形成

①　基本和了点の連底は、和底と称する基礎点20点のほかに、小副と称する小符点を寄せ算したものである。

A　組み合わせによる小符点

	中張牌	么九牌
明刻	2点	4点
暗刻	4点	8点
明槓	8点	16点
暗槓	16点	32点

〔注〕順子には、いかなる場合も、小符点が付かない。

B　聴牌形とツモとの小符点

単騎	2点
辺張	2点
嵌張	2点
ツモ	2点

②　手牌の和りが門前清であろうとなかろうと、上にあげた小符点は計上され、和底（20点）に寄せ算される。

〔注〕両面の聴牌形のツモ和りでもツモの2点は付く。

③　和底の20点に、上のいく通りかの小符点が寄せ算され、22点以上になった連底は、みな30点丁度とか40点丁度、あるいは50点丁度というふうに切りあげられたうえで、加飜点の掛け算段階に入る。

22点～28点＝繰りあげて　30点
32点～38点＝繰りあげて　40点
42点～48点＝繰りあげて　50点

――以下略――

2　加飜点の形成

①　加飜点とは、倍々勘定（飜）を重ねることで、二を累乗根とした倍々式掛け算（累乗法）の算出である。

一飜	二倍
二飜	四倍
三飜	八倍
四飜	一六倍
五飜	三二倍
六飜	六四倍（数満貫）
七飜	一二八倍（数満貫）
八飜	二五六倍（跳満貫）

――以下略――

②　前記、基本和了点の（20点から繰りあげて）丁度になった点数を土台に、和り手のなかにできた次の6通りのうちの飜数を掛け算することによって、加飜点の〝額〟を算出する。

●門前清ツモ和り　一飜
●リーチ　一飜

〔注〕リーチ一発・燕返えしなどがあれば、無論それらの一飜も加飜される。

●飜牌　一飜以上
●ドラ牌　一飜以上
●和り役　一飜以上
●光の二ゾロ場　二飜

3　追加点の形成

①　連荘または平局の次局は、積み符を供託するので、これが、和了者の最終追加点となる。

〔例〕一本場ならば　300点
二本場ならば　600点
三本場ならば　900点

②　門前清栄和では、基礎点の20点に対して10点増しをするが、これは三十和底とみなされるので、ここにいう追加点とはしない。

第21条　積　み　場

1　百符積みの供託

①　親の連荘または平局（勝負流れ）の次局を積み場とする。積み場は百符ずつを供託するので俗に〝百符積み〟ともいう。

②　積み場以後の連荘や平局も同様でその一局ごとに、供託符の百符ずつをふやす。

〔例〕一本場なら、二本場へ。
二本場なら、三本場へ。

③　これらの供託符は、和った者が追加点として取得する。

●摸和　めいめい払い。
●栄和　放銃者の一人払い。

2　二飜縛理〝りゃんしば〟

①　積み場の五本場から以後は、二飜縛理となる。

このうえ何本積んでも、三飜縛理にすることはない。

②　二飜縛理は、子の和りによって解消し、次局はもとの一飜縛理に戻される。

第22条　二飜縛理の和り

1　最低限の和り方

①　リーチでの和り方

A　ダブルリーチ（ダブリー）ならば、ロン和りでよい。

〔注〕リーチ一発や燕返えし（盗塁和）によって、二飜勘定になっても二飜縛理にかなう和り方とはしない。

B　飜牌の暗刻（暗槓）か、手のうちに一飜役があれば、これらのリーチ・ロン和りでよい。

②　飜牌による和り方

A　連風牌ならば、明刻（明槓）でも暗刻（暗槓）でもよい。

B　飜牌の暗刻（暗槓）がある場合は門前清ツモ和りでよい。

C　飜牌をポンして明刻を晒した場合は、つづいて中付けのない飜牌のもう一組か、一飜役（以上）でなければならない。

③　役つくりによる和り方

A　手のうちに一飜役があれば、門前

清ツモ和りでよい。

B　門前清つくりの二飜役なら、もちろん差支えない。

〔例〕「両盃口」
「混帯么」
「一気通貫」など。

C　〝食い下がり〟に関係のない二飜役ならば差支えない。

〔例〕飜牌入りの「混帯么」
オタ風入り「混一色」

D　二飜相当役と認める「並製七対子」の黙聴ロンでもよい。

2　二飜縛理の条件選択性

①　例えば一・四品待ちの両面でリーチを掛け「四品」のほうならば「断么」の一飜とともに二飜勘定になるという、条件選択の和り方は認められない。

②　飜牌対子と飜牌でない対子との両碰待ちで、リーチを掛け、飜牌のほうでロンすれば二飜になる〔あるいはツモすれば三飜勘定にもなる〕といっても、もしも一方の飜牌でないほうが捨てだされたならば、一飜どまりなので、このような条件選択の和り方も認められない。

〔注〕上の場合ばかりは、黙聴でいて、飜牌のほうをツモって、門前清和り（二飜）するしかない。

第23条　総得点高

子の個人点

①　何十点丁度かに繰りあげられた基本和了点（連底）に対し、手づくりでできた飜数〔第20条2②に示した6通りの加飜点のうち1を掛け算して、出された積（点数）は〝子一人当たりの個人点〟である。

②　右の、子の個人点を一とすれば、親は二の割合いで収支するので、これを〝親の個人点〟とする。

2　総得点高算出表

①　次の総得点高算出表で示すように和りになった手牌の得点高を算出するには、第一段階より第七段階までの順序通りに掛け算するのがよい。

②　また下掲の計算式が示すように、親の総得点高は、子の個人点の六倍で、子の総得点高は四倍に当たると覚えられたい。

〔1〕総得点高算出表

段階	基本和了点	20点 30点 40点 50点以上	
1	門前清ツモ	一　飜	↑子一人の個人点↓
2	リ　ー　チ	一　飜	
3	飜牌・ドラ	一 ～ 八　飜	
4	普通役・七対役	一 ～ 六　飜	
5	二　ゾ　ロ	二　飜	
6	親	一　飜	総得点高（合計）
7	追　加　点	100点・100点未満はすべて繰りあげ	

〔2〕親子総得点高計算式

●子の個人点×4＝子の総得点高

●子の個人点×6＝親の総得点高

〔注〕積み符の追加点があれば、これに100符×3人＝300符ずつを寄せ算する。

第六章　和り役

条24条　役の種別

1　和り役の種別

①　手牌体制　普通役に準ずるものとして　3銘柄

A　門前清栄和（ロン和り）
門前清摸和（ツモ和り）

B　リーチ

〔注〕リーチの一発を含む。

C　燕返し（盗塁和）

②　普通役

A　一飜役　7銘柄

B　二飜役　7銘柄

C　三飜役　5銘柄

D　五飜役　5銘柄

③　七対役　7銘柄

④　満貫役（役名満貫）
俗に〝役満〟ともいう。

A　参倍額満貫　俗には参倍満　7銘柄

B　四倍額満貫　俗には四倍満　7銘柄

C　五倍額満貫　俗には五倍満　2銘柄

計　50銘柄

2　和り役の採否

①　このルールの和り役値段を変えるとか、他に新役を採択する場合は、疑義の起らないよう、事前に協議されたい。

②　このルールでは、次の諸役を除くことにした。
「十三不搭」
「十二落撞」
「零牌和」
「三連刻」
「筋牌刻」
「子風三刻」

③　本来の花牌の2聯8枚を加えるのはよいが、俗称〝赤五品〟とか〝鳥籠〟〝北抜き〟などのごとく、牌の一種類に限って特権を付けるのはいけない。

3　和り役の合成

①　普通役同士は合成するが、満貫役との合成は認められない。
満貫役のほうを採る。

②　満貫役同士の合成は、2役分で打切る。

③　普通役・満貫役をつうじて「対々和」の型を成立要件としているものは、その二飜を加算しないのが普通である。

〔例〕満貫役のなかでは
「四暗刻」
「字一色」
「清老頭」など。

〔例〕五飜役のなかでは
「五門斉」
「混老頭」など。

4　普通役・七対役の合成加算

①　普通役中心の合成加算

普通役のそれぞれは、単独で一飜縛理にかなうものであるが、手牌体制の門前清をはじめ、リーチ・飜牌・ドラ牌・普通役同士および二ゾロ場などの合成加算で、六飜以上になると、計算満貫の四階級に限定される。

②　七対役の合成加算

変態的な役柄につき、25点を和底とし、その二飜相当役に取扱うが、実際の得点計算では50点の一飜勘定でよい。

③　次に「七対子」の合成役につき、子一人当たりの役値段表を掲げておく。

◇合成役の値段表◇

「七対子」個人点得点表	二ゾロ場		
	黙聴ロン	リーチロン	リーチツモ
「並製」	400	800	1,600
「断么」	800	1,600	数満
「四風」	800	1,600	数満
「混一」	1,600	数満	跳満
「清一」	跳満	跳満	倍満
「混老」	跳満	跳満	倍満
「字牌」	倍満	超満	超満

〔注〕　積み符の追加点だけは、普通役・満貫役と同じく、最終段階で寄せ算される。

第25条　計算満貫

1　計算満貫の四階級

①　このルールに登録された役名満貫（役満貫）とは別に、合成加算による計算満貫は、次の定額勘定とする。

A　数満貫　限定2000点

合成して、六飜か七飜と算えられた和り方で、満貫階級別の基準額となる。

B　跳満貫　限定3000点

合成して、八飜か九飜と算えられた和り方で、数満貫（2000点）の五割増しとなる。

C　倍満貫　限定4000点

合成して、十飜から十一飜・十二飜などと算えられた和り方で、数満貫の倍額となる。

D　超満貫　限定6000点

合成して十三飜以上と算えられた和り方で、役名満貫の参倍満と同額である。

〔注〕　俗にいう〝役満参倍〟の勘定を限度として、これ以上に青天井のごときはない。

②　基本和了点の30点なり40点から起算した、上の飜数勘定で、計算満貫それぞれの限定額を越える点数があるときは、もちろん切り捨てとなる。

〔注〕　六飜以上の和り方は、上記4通りの定額で収支されるが、積み符は別勘定で、追加点として寄せ算する。

2　計算満貫の受け渡し

①　前の計算満貫限定額は、子の個人点なので、親子としての総得点高は次の通りである。

A　数満貫　子　8000点　親　12000点
B　跳満貫　子　12000点　親　18000点
C　倍満貫　子　16000点　親　24000点
D　超満貫　子　24000点　親　36000点

②　五飜の和り方で、基本和了点が60点を超えたときは〝一丁上がり〟と称し、数満貫扱いとなる。

六飜以上の和り方には、右のような〝一丁上がり〟がない。

第26条　役名満貫

1　満貫役の三階級

①　満貫役（役満）は次の三階級で、都合16銘柄を定む。

A　参倍額満貫　7銘柄

「人和」
「断么車輪」
「百万石」
「緑一色」
「四暗刻」
「十三么九」
「么九振切」

B　四倍額満貫　7銘柄

「天和」
「地和」
「字一色」　光一号
「清老頭」　光二号
「大三元」　光三号
「四喜和」　光四号
「四槓子」　光五号

C　五倍額満貫　2銘柄

「九連宝燈」
「十三竜門」

②　満貫役の得点は前条の数満貫2000点を基準額とし、子の個人点を三倍・四倍あるいは五倍としたものである。

A　参倍額満貫　6000点
俗に〝参倍満〟という。

B　四倍額満貫　8000点
俗に〝四倍満〟という。

C　五倍額満貫　10000点
俗に〝五倍満〟という。

2　満貫役の得点受け渡し

①　上の満貫役定額勘定は、子の個人点なので、親子としての総得点高は次の通りである。

A　参倍満　子　24000点
　　親　36000点
B　四倍満　子　32000点
　　親　48000点
C　五倍満　子　40000点
　　親　60000点

②　満貫役の受け渡しには、リーチ・ドラまたは二ゾロ場などの加飜点を掛け算することはないが、積み符だけは別勘定で、追加点として加えられる。

〔注〕　つまりは定額勘定のほかに、積み場の本数が加算されるのである。

昭和50年度改訂　日本牌棋院編

新『週刊現代』ルール　和り役一覧表

◇一飜役　7銘柄	◇二飜役　7銘柄	◇三飜役　5銘柄
①「一盃口」	①「両盃口」	①「清盃口」
②「平和」	②「混帯么」	②「清帯么」
③「断么九」	③「一気通貫」	③「一色三順」
④「搶槓」	④「三色同順」	④「三色同刻」
⑤「嶺上開花」(槓上花)	⑤「混一色」	⑤「三槓子」
⑥「海底摸月」	⑥「対々和」	
⑦「河底撈魚」	⑦「三暗刻」	
◇五飜役　5銘柄	**◇七対役　7銘柄**	
①「小三元」	①「並製・七対子」	
②「一色四順」	②「断么・七対子」	
③「清一色」	③「四風・七対子」	
④「五門斉」	④「混一・七対子」	
⑤「混老頭」(么九和)	⑤「清一・七対子」	
	⑥「混老・七対子」	
	⑦「字牌・七対子」	
◇参倍額満貫　7銘柄	**◇四倍額満貫　7銘柄**	**◇五倍額満貫　2銘柄**
①「人和」	①「天和」	①「九連宝燈」(紫気東来)
②「断公車輪」(現代車輪)	②「地和」	②「十三竜門」
③「百万石」	③「字一色」(全字鸞和)	
④「緑一色」	④「清老頭」(大揺大和)	
⑤「四暗刻」	⑤「大三元」(三元中選)	
⑥「十三么九」(国士無双)	⑥「四喜和」(四喜臨門)	
⑦「么九振切」	⑦「四槓子」(四槓現代)	

第七章　普通役(上)

第27条　一　飜　役

(1)「一盃口」(いっぺき)

門前清の手牌のなかに、同じ種属で同じ三数字つづきの順子が、二組そろったもの。

最終的和り方では、相手方の捨牌で出来あがった「一盃口」部分のロン和りでもよい。

〔注〕チー・ポン・明槓などで、晒した組み合わせがあると、手に「一盃口」が出来ていても、一飜役にならない。この役は、門前清ロン和りで一飜縛理にかなうのである。

(2)「平和」

飜牌以外の無点の札を雀頭とし、順子ばかりの手牌が、両面形で和ったもの。チーして、明順を晒したのがあると〝食い平和〟といわれ、一飜役にならない。

〔注〕他役と合成していても、この〈食い平和〉は認められない。

(3)「断公九」(たんやお)

組み合わせの種類を問わず、字牌や一九の端札がなく、二から八までの仲札ばかりのもの。チー・ポン・明槓などで、晒した組み合わせがあり、門前清でないものは〝泣き断〟といわれ、このルールは一飜役としないが、他役と合成したときは別で、これの一飜が加算される。

〔注〕〈食い平和なし〉と〈泣き断么なし〉という両語の間には、取扱い上の相違がある。――前者は全く〝チーした平和なし〟であるのに対し、後者では〝泣き断么〟だけの和り方なし、という意味で、他役と合成したのなら、一飜がつくのである。

(4)「搶槓」

相手方が明刻のうえに、同一牌の4枚めを加えてカンし、明槓作りしようとするとき、聴牌者がその札を和り牌として奪い取ったもの。

暗槓に対しては、絶対にこの「搶槓」は許されない。

〔注〕飜牌（刻子）も、和り役もない、無飜無役の陣笠手牌であっても、この「搶槓」役だけで、一飜縛理に和ることができる。

〔注〕次の「嶺上開花」「海底摸月」および「河底撈魚」などでも同様に、それぞれの役だけで、一飜縛理に和ることができる。

(5)「嶺上開花」(電車)

カンをして、引いてきた嶺上牌で和りになったもの。この嶺上牌は、手牌の不足を補なう補充牌という意味から、ツモの2点が付かない。

〔注〕王牌で嶺上の三段重ねをしない限り、場札の尾端にある札が嶺上牌。

A　暗刻をもっていて、相手方からでた同一牌の4枚めをカンして和った場合は、この生牌を捨てだした者の一人払い。

〔注〕聴牌者が振聴でもその場合の「嶺上開花」は、正規な一飜和りである。

B　他の二つの場合は、めいめい払い。

(6)「海底摸月」（はいてい）

ラス札の海底牌をツモって和ったもの。これにはツモの2点が付く。

〔注〕この海底牌をツモった者は、最後の捨牌（河底牌）をせねばならない。

〔注〕海底無槓の通則で、海底牌をツモった者は、いかなるカンもできない。

(7)「河底撈魚」（ラスロン）

海底牌をツモった者の捨牌と限らず、一局最後の捨牌を河底牌と名付けるが、この札によるロン和り。

〔注〕この河底牌に対するチー・ポンカンは許されない。

第28条　王牌とカン

1　王牌の別建て

①　最初の王牌は、嶺上牌の2枚と六対（六幢）とからなるもので、都合14枚である。

②　場札のほうとは別建てのものとなり、殊にケツから算えられて、第一幢から第六幢までとなるが、カンがあると、場札の後尾に進んで第七幢・第八幢と算え込んでいく。（図参照）

③　甲は第一嶺上牌
　乙は第二嶺上牌
　Aは海底牌
　Bは海底直前牌
　Cは海底直前の前の牌
　Yはめくり札
　Zは裏ドラ

2　海底牌・海底直前牌

①　海底牌（A）をツモった者にカンさせないのは、中国古来の〝海底無槓〟という通則によるところだが――

②　次の海底直前牌（B）をツモった者は、カンすることができる。

嶺上牌を引いて、和っていなければ、捨牌して平局となる。

③　残された海底牌は、王牌に繰り入れられてしまうので「海底摸月」の機会がなくなる。――このときの王牌は例外的に14枚である。

3　海底直前の前の牌

①　海底直前の前の牌（C）をツモった者は、無論カンすることができる。

嶺上牌を引いて、和っていなければ、やはり捨牌して平局となる。

②　この際も海底牌は海底直前牌とともに、王牌に繰り入れられて「海底摸月」の機会がなくなる。――このときの王牌は、正常に15枚である。

③　この嶺上牌で和り「嶺上開花」になっても遡って、これが海底牌に当たる札での槓子作りだとし「海底摸月」にもなると誤解してはいけない。

〔注〕「海底摸月」は事前に海底牌と指称された札の和りでなければならない。

④　つぎに（D）をツモった者は無論カンすることができ、嶺上牌で和っていない限り、こんどは（C）の札を海底牌として残すことになる。

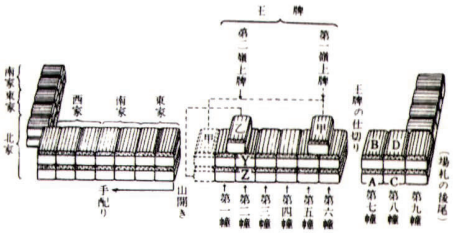
4　カンによる王牌の残し方

①　槓子作りによる王牌の残し方は、一槓七（幢）二槓八（幢）三槓九（幢）の通則に従う。

②　上の通則に従えば――盤面に、
槓子一組あれば、王牌は15枚
槓子二組あれば、王牌は16枚
槓子三組あれば、王牌は17枚
槓子四組あれば、王牌は18枚
のはずである。

③　右の王牌枚数こそ、槓子の何組かが同一人の手もとにでき、その手牌が和りになったときの枚数と、同じ枚数であるべきはずなのだ。

◇正式な王牌幢数のかぞえ方◇



第29条　二　飜　役

(1)「両盃口」（りゃんぺこ）

門前清の手牌のなかに「一盃口」の二組がそろったもの。

最終的和り方では、相手方の捨牌で出来あがったロン和りでもよい。

〔注〕チー・ポン・明槓などで、晒した組み合わせがあると、この二飜役にはならない。

(2)「混帯么」（ほんちゃん）

雀頭をはじめ、どの組み合わせにも、字牌・一九（么九牌）が含まれているもの。

〔注〕チー・ポン・明槓などで、晒した組み合わせがあると、食い下がり一飜になる。

(3)「一気通貫」（いっつう）

同種属の一から九までの札が「一二三」「四五六」および「七八九」という順子三組にそろったもの。

〔注〕食い下がり一飜になる。

(4)「三色同順」（さんしょく）

数牌の三種属の間で、同じ三数字つづきの順子（同順順子）が三組そろったもの。

〔注〕上の二役と同様、食い下がり一飜になる。

(5)「混一色」（ホンいち）

字牌と品子・万子・草子それぞれの一色牌（同じ種属牌）とで、組み合わせの五組が整ったもの。

門前清つくりは〝立てホン〟と称し、一飜増しして三飜役勘定とする。

(6)「対々和」（といとい）

牌の種類に関係なく、雀頭一組に刻子が、ときには槓子入りで四組そろったもの。

〔注〕一方の対子と同一の札を捨ててい

ると、これの両礫待ちは振聴として取扱われるので、ツモ和りしかない。

〔例〕 手に「一品・三品三品三品」と持っていて、かつて「二品」を捨牌していると、これが「一品」でないと「対々和」にならない場合でも、振聴には違いないので、自分でツモ和りするしかない。

(7) 「三暗刻」

牌の種類に関係なく、手牌のなかに暗刻が三組あるもの。暗槓なら脇出ししてあってもよい。

〔注〕 暗槓は、暗刻の延長体とみなされるからである。

〔注〕 門前清つくりの〝ツモり三暗刻〟では、門前清ツモの一飜が加わって都合三飜になる。

第八章　普通役(下)

第30条　三　飜　役

(1) 「清盃口」(ちんぺこ)

門前清の手牌のなかに、同順数字の「一盃口」が二組そろったもの。

〔注〕「両盃口」の一種で、数字順の並び具合いが「三色同順」ふうである。

最終的な和り方では、相手方の捨牌で出来あがった明順のロン和りでもよい。

(2) 「清帯公」(純ちゃん)

雀頭をはじめ、どの組み合わせにも、一九牌が含まれているもの。

〔注〕 字牌の入らない、数牌ばかりの「全帯么」である。

〔注〕 チー・ポン・明槓などで、晒した組み合せがあると、食い下がり一飜になる。

(3) 「一色三順」(さんじゅん)

一色牌(同じ種属牌)で、同じ三数字つづきの順子が三組そろったもの。

〔注〕 食い下がり一飜になる。

(4) 「三色同刻」(どうポン)

数牌の三種属の間で、同じ数字同士の刻子か槓子が三組そろったもの。

〔注〕 この役に準じたもののごとき〝小同碰〟は認めない。

(5) 「三槓子」(さんかん)

牌の種類に関係なく、槓子が三組そろったもの。

第31条　五　飜　役

(1) 「小三元」

三元牌の一種類を雀頭とし、他の二種類を刻子か槓子としてそろえたもの。

〔注〕 三元牌の二種類が入っているが、飜牌としての二飜(加算)は認められない。場風牌と門風牌があれば、その加飜は認められる。

(2) 「一色四順」(よんじゅん)

一色牌で、同じ三数字つづきの順子(同順子)が四組もそろったもの。

雀頭は、なんでも構わない。

〔注〕 この役は、チーした明順が入っていても、食い下がり一飜はない。

(3) 「清一色」(チンいち)

品子・万子・草子それぞれの一色牌ばかりで、組み合わせの五組が整ったもの。

門前清つくりは〝立てチン〟と称し、一飜増しして六飜役勘定とする。

(4) 「五門斉」(ご免さい)

門風牌を雀頭とし、あとは三元牌および数牌の三種属による刻子か槓子の一組ずつで、手牌の五組をそろえたもの。

〔注〕 門風牌を雀頭と限ったのは、あちらの〈字牌財神〉にあやかったもの。

麻雀牌全体の五種属から、それぞれ一組ずつ組み合わせた、中国でいう五族協和の精神を現わした役である。

(5) 「混老頭」(ホンロー)

公九牌(字牌・一九)が雀頭をはじめ、他にも刻子か槓子として五組にそろったもの。

〔注〕 前掲役とともに、対々和型の和り方と定まったものなので、その二飜を加飜することはできない。

〔注〕 よく飜牌が入るので、その飜数は加算される。例えば「紅中」をポンした「混老頭」の和りは、二ゾロ場の二飜を加えて都合八飜勘定となる。

〔注〕 七対役での場合も同様、「清一色」と同じ待遇の役柄と覚えられたい。

第九章　七 対 役

第32条　七対役の限定

1　役柄の限定

① 対子七組の役柄なので、チー・ポン・カンなどはできず、門前清つくりに限られる。

〔注〕 同一牌が二個ずつのところから、俗に〝ニコニコ〟の愛称がある。アメリカから逆輸入されたとかで、英語では〝セブンペア〟といわれる。

② 手牌中の同一牌4枚で、暗槓ふうなものを、対子の二組とみなすことはできない。

③ 数字順の対子三組にて「一盃口」ふうなものがあっても、それは認められない。

〔注〕「七対子」は順子性の役柄ではないからである。

2　採点の限定

① 基本和了点(連底)を、計算上50点の一飜と定めるが、ほかに飜牌の対子とか単騎和り、またはツモの2点などという小符点は、一切付けない。

② 門前清ロン和りしても、10点増しは付けないが、ツモ和りには、その一飜を加える。

〔注〕 本来門前清つくりに限るから。

③ 普通役の二飜役に相当する役柄として扱われ、二飜縛理の場では「並製七対子」だけの黙聴ロンでよい。

〔注〕 どんな七対役(七銘柄)も、すべて二飜縛理の和り枠にかなうのである。

3 七対役の種類

① 種類は、次の七通りとする。

役本来の値段

A 「並製七対子」50点の一飜 100点
B 「断么七対子」50点の二飜 200点
C 「四風七対子」50点の二飜 200点
D 「混一七対子」50点の三飜 400点
E 「清一七対子」50点の六飜 数満貫
F 「混老七対子」50点の六飜 数満貫
G 「字牌七対子」50点の十飜 倍満貫

〔注〕 これに〝立てホン〟とか〝立てチン〟などの一飜増しはいけない。

② 上記それぞれの飜数に対し、門前清ツモ・リーチ・ドラドラおよび二ゾロ場(二飜)などの飜数を掛け算した結果

- 六飜か七飜ならば 数満貫
- 八飜か九飜ならば 跳満貫
- 十飜以上ならば 倍満貫
- 十三飜以上になると超満貫

〔注〕 超満貫とは、役満三倍のことで、

子 6000点 親 12000点

第33条 七対子の役柄

(1)「並製七対子」 (2)「断么七対子」
(3)「四風七対子」 (4)「混一七対子」
(5)「清一七対子」 (6)「混老七対子」
(7)「字牌七対子」以上省略(本文に詳細解説してあるから参照のこと)

第十章 満貫役

第34条 参倍額満貫 6000点役

(1) 「人和」

チー・ポン・カンなどのない純潔な摸打第一巡中の和り。

〔注〕 親や上家に、暗槓の脇出しがあると、純潔な摸打巡とはいえない。

〔注〕 親はロン和りだけだが、子にはツモ和りもある。

(2) 「断么車輪」(現代車輪)

「二品」から「八品」まで、中張牌の七種類が2枚ずつつづいた、品子牌の「断么・清一色・七対子」を役満として取り立てた。

〔注〕 もちろん、チーして晒したのがあってはいけない。

〔注〕 「一品」か「九品」の入った「大車輪」とか「小車輪」というようなのが、一時流行した。これらに代わった新役なのである。

(3) 「百万石」

万子牌の「混一色」か「清一色」つくりで、手牌中〝万〟の数字を合わせ、それが〝百万〟以上と算えられたもの。

〔注〕 かりに「五万」2枚が雀頭で「六万」「七万」「八万」および「九万」などが刻子四組でそろうと、ちょうど百万の数字になる。

(4) 「緑一色」(全緑)

まず三元牌の「緑發」が雀頭か刻子(槓子)で入り、あとは草子牌の「二草」「三草」「四草」「六草」および「八草」など、緑色ばかりの札で、五組にそろったもの。

〔注〕 「緑發」の入らない「二草」「三草」「四草」「六草」「八草」ばかりでは「断么・清一色」になるだけである。

(5) 「四暗刻」

牌の種類に関係なく、手牌のなかに暗刻が四組あるもの。暗槓なら、脇出ししてあってもよい。

〔注〕 すでに暗刻の四組が出来あがりでこれが単騎待ちの場合なら、相手方の捨牌によるロン和りでよい。

〔注〕 上記ロン和りの場合と、対子二組の両ポン待ちをツモ和りした場合とで、同じ満貫役に待遇(得点高)の差を付けることはいけない。

(6) 「么九振切」(流し満貫)

第一打牌から中張牌を一枚も出さず、最後まで么九牌ばかりを捨てつづけたもの。

打ち出した么九牌がチー・ポン・明槓などされ、相手方に使われるとこの役は成立しない。

一局最後の河底牌を打ったものが安全に通り、無勝負の荒牌と決まったときに、遡ってこの役満貫と認められる。

〔注〕 一局のうちで、二人に出来たときは、双方を採る。

〔注〕 これは唯一の場役ともいうべきもので、親に出来たときは和り連荘だが、子に出来たときは過荘で、流れ連荘にならない。それは、得点の受け渡しがあったので、和局のゲームとみなすからである。

(7) 「十三么九」(こくむ)

么九牌が1枚ずつで十三種類そろい、そのうち一種類が雀頭として2枚(対子)あるもの。

〔注〕 この役独得の聴牌形、穴単騎ともいうべき一手待ちになる場合が多い。

〔注〕 上記穴単騎待ちの場合と、理想的な十三面(単騎)待ちの場合とで、同じ満貫役に待遇(得点高)の差を付けることはいけない。

〔注〕 特に満貫役の聴牌だからといって相手方から么九牌が暗槓で脇出しされた時点で、これを「搶槓」和りできるという不合理は許されない。明槓での「搶槓」ならば、無論よい。

〔注〕 また、これが特殊な変態的満貫役だからといって、振聴のロン和りなどを認めることもいけない。

第35条 四倍額満貫 8000点役

(1) 「天和」

親がチョンチョン(跳板)により、配牌の13枚に第一ツモの札〝天牌〟を加えて14枚としたとき、そのままで五組に揃い、和りとなっていたもの。

〔注〕 親が第一打牌の直前、暗槓作りして「嶺上開花」で和ったという場合は、この「天和」にならない。この「嶺上開花」（一飜）だけである。

(2) 「地和」

盤面の〝地〟にはじめて打ちおろされた、親の第一打牌〝地牌〟による、子（散家）の最初のロン和り。

〔注〕 親の配牌手に、暗槓の脇出しがあったら、この役満はない。

(3) 「字一色」

字牌ばかりで、雀頭および刻子か槓子の五組にそろったもの。

(4) 「清老頭」

一九札（老頭牌）ばかりで、雀頭および刻子か槓子の五組にそろったもの。

(5) 「大三元」

三元牌がいずれも、刻子か槓子で、三組入って和ったもの。

〔例〕 例えば先に「ペン三品」をチーし、ついで「紅中」から「緑發」「白板」とポンしても、これが万子などの中張牌の単騎ならば、完全先付けにかなった「大三元」の和り方とはならない。

(6) 「四喜和」

四風牌がいずれも、雀頭および刻子か槓子で、四組入って和ったもの。

「大四喜」と「小四喜」との区別はしない。

(7) 「四槓子」（四槓現代）

牌の種類に関係なく、一人の手牌に、明暗を問わず、槓子四組がそろって和ったもの、

裸単騎で和らなければ、この満貫役にはならない。

裸単騎で和らないうちに、相手方の一人から、槓子の五組めが出されると、普通の〝四槓算了〟と同様、平局（流れ）になる。

第36条　五倍額満貫 10000点役

(1) 「九蓮宝燈」

一色牌の一九がそれぞれ3枚で、二から八までの中張牌が各1枚ずつ並んだ門前清「清一色」聴牌の場合は、一から九までの九面張待ちとなり、どれが出ても和れるから「真性九蓮宝燈」という。

門前清「清一色」で最後に和った形ちが、これと同じであれば、九面待ちでなく一面待ちでもよい。

(2) 「十三竜門」

最初の配牌中に、么九牌の十二種類か十三種類があり、チー・ポン・カンなどのない、純潔な摸打第一巡中に和った、一面待ちか十三面待ちの「十三么九」を取り立てたもの。

〔注〕 ダブル・リーチを掛けた手牌が第二巡以後に和っても、この五倍満にはならない。

〔注〕 「十三么九」が最初から聴牌待ちした配牌で「天和」「地和」「人和」と合成した和り方であるが、これを役満の二役分としてはならない。

第十一章　罰　則

第37条　罰の分類

1　罰として定められるものは、次の場合である。

① 錯局

A 錯和罪（和錯罪）

B 崩壊罪

② 保障

A 和了権喪失罪

B 一千符供託罪

2　罰符

① 錯和罪や崩壊罪には、それぞれ数満貫相当額以上の罰符が課せられる。

② 罰符として用いられるのは、点棒（籌碼）であるから、当然得点の収支計算に入る。

第38条　錯　和　罪

1　錯和の範囲

① 当然、錯和になるもの

A 聴牌していないのに、和了を表明したもの。

B 聴牌形を間違えて、和りを表明したもの。

② 錯和になりうるもので、上と同様に取扱われるもの。

A 和り牌を見間違えてか、あるいは聞き違えて和ったもの。

B 錯摸や先ヅモなど、不当な手運びによって和ったもの。

③ その他、このルールにて錯和扱いと規定するもの。

A 一飜もない手牌で、誤って和りを表明したとき。

B 振聴者がリーチを掛けたと分かったとき。

C 振聴者が振聴と気付かずに、誤って栄和したとき。

D 和り損い者が、誤って同一巡内に栄和したとき。

E 偽リーチに問われたとき。

F 二飜縛理の場合、一飜だけの手牌で、和りを表明したとき。または完全先付けの一飜もない手牌で、リーチを掛けたと分かったとき。

G 誤って〝九么倒し〟をやったとき。

H 〝見せ牌〟によって、不正に栄和したとき、など。

2　二飜縛理の疑制二飜

① 手牌中に例えば一飜牌の暗刻と「三品四品五品」の暗順とがあり、同順ふうに「三万四万五万」とチーしたあと、単に「三草四草」の両面待ちでは、二飜縛理の完全先付けではない。

② 上の場合は「五草」をツモ和りするしかなく、ツモ和りすれば二飜勘定になるが、ロン和りすれば逆に錯和扱いである。

〔例〕 これがもしも「三草・五草」の嵌

搭待ちだったら、完全先付けで、ロン和りできる。

3　錯和の処置

① 錯和は、止むを得ない事由と相手方三人の同意がない限り、免除されることはない。

親ならば　12000符
子ならば　8000符

の罰符を払い、積み場となる。

② 錯和罰には、積み符を加算しないが、いまある積み符は一本増やして次局回しとなる。

③ このルールで錯和扱いとした場合も同様、上の数満貫と同額の罰符を払い、積み場となる。

④ 親が錯和したか、錯和扱いになった場合（錯局）は過荘で、子の場合は流荘（流れ連荘）である。

第39条　崩壊罪ほか

1　役満崩壊罪

① 相手方が役名満貫を聴牌していると知って、故意に錯和したときは、役満崩壊罪となる。

② 相手方の役満が和りになった場合と同額の罰符を払い、積み場となる。

③ 積み符の処理は、錯和の場合に準ずる。

2　山札（場札）崩壊罰

① 故意に山札（場札）なり、相手方の手牌を倒開して、ゲームが続行できなくなったときは、上の錯和扱いと同額の罰符を払い、積み場となる。

② 相手方の一人か二人の手牌を覗き見た場合も、崩壊罪と同様の罰符を払い、積み場となる。

③ 積み符の処理は、錯和の場合に準ずる。

3　和了権喪失罪

① その局で正規に和る権利のない、和了権喪失者は次の通り。

A　リーチを掛けたが、和り牌を逸した〝リーチ和り損い者〟

B　手牌14枚以上の〝多牌者〟または12枚以下の〝少牌者〟

C　本来その牌のツモやチー・ポン・カンなどができないのに、誤って錯摸・錯吃・錯碰・錯槓をやった者。

D　理由なく王牌をまくって見た者。

② 上記和了権喪失者は、以後チー・ポン・カン（暗槓を含む）などもできない、席次順に従い、ただ摸打するだけでゲームを進める義務がある。

③ 平局（主として荒牌）の場合は、A・Dの聴牌者を除き、不聴罰は免がれない。

4　一千符供託者

① 一千符を供託する者は、次の通りである。

A　先ヅモした者

B　先放りした者

C　空摸・空吃・空碰・空槓をやった者

D　晒し牌を出さなかったか、晒し牌を間違えて訂正した者。

E　強く摸打したために、場札や手牌の1・二枚を倒開した者。

F　閉局の際、手牌を正しく灘牌しなかった者、など。

② 一千符供託者でも正規に和る権利を保有しているので、以後チー・ポン・カンなどはできる。

③ 一千符の供託符は、その局の和了者が取得する。

第十二章　全局（全一回戦）

第40条　平　　局

1　平局の事象

① 九公倒し（九種么九倒牌）

最初の配牌か、第一ツモをしたときに、九種類で9枚以上の么九牌があれば〝倒牌〟と称して、平局にすることができる。

この宣言はチー・ポン・明槓などのない、純潔な摸打第一巡中にて、ツモの動作をすませたときに限る。

〔注〕誤って倒牌（手牌倒開）すると、錯和扱いになる。

② 風牌流し（四風子連打）

チー・ポン・明槓などのない、純潔な摸打第一巡中にて、四人とも同じ風牌をつづけ打ちしたとき、最後の北家から出た瞬間に平局となる。

③ 四槓流れ（四槓算了）

四人の間で、盤上に槓子の四組が現われたときで、これに明槓・暗槓の別はない。

四組めの槓子作り（開槓）をした者が、嶺上牌を引いてきたが和れず、その打牌を通した瞬間に平局となる。

〔注〕ある一人の手もとに槓子が四組あって「四槓子」と称する役満貫の単騎待ちでいる場合は、特別なケースで五組めを槓子つくりした相手方が、嶺上牌を引いてきたが和れず、その打牌を通した瞬間に平局となる。

④ 四人リーチ（四家立直）

四人全員がリーチを掛けてきたときで、四人め最後の宣言牌が通った瞬間に平局となる。

〔注〕俗に〝四リー流れ〟といっている。

⑤ 河底仕舞い（荒牌）

場札の全部をツモりきって、だれ一人和る者がないときは、河底仕舞いと名付ける。

海底牌または最後のツモにあたる牌を引いた者が、一局最後の打牌（河底牌）を通した瞬間に平局となる。

2　平局の取扱い方

① 平局は上五つの事象に限り、一本積みのゲーム流れとする。

② 前条の罰則にあげた多牌者・少牌者・錯摸者・錯吃者・錯碰者および錯槓者などは、和了権喪失を事由に平局扱いとすることはできない。

③ 平局は〝流れ連荘〟というように親の連荘とする。

第41条　不　聴　罰

1　灘牌の義務

① 河底仕舞いの荒牌（無勝負）と決まったときも、一和三灘の法に倣い、四人同時に手牌を明けて晒す灘牌の義務がある。

② こう灘牌した際、どんな格好の待ち方であれ、門前清の聴牌か、あるいは一飜付きになっていなければならない。

〔注〕 二飜縛理の場合も同じ条件である。

2　場3000の罰符

① このときの不聴者は、聴牌者の三人に対し、それぞれ1000符ずつの罰符を払う。聴牌者と不聴者が二人ずつの場合は1500符ずつとする。

② 四人全員が不聴の場合は、この罰符の受け渡しがない。

③ 親が不聴でも、原則として連荘（流れ連荘）の一本場であるが、競技会などで例外的に過荘と決めるのもよい。

第42条　閉局・終局

1　閉局（一局ごとの結末）

① 一局は、次の3通りに閉じる。

A　和局

和り（和了）によって、得点の受け渡しがあった、通常の場合である。

B　平局

無勝負で流れたために、親の連荘によって蒔き直しする一局をいう。

〔注〕 大会などでは、この平局を〝親の流れ連荘〟とせず。過荘の一本場とするよう例外的に取扱ってもよい。

C　錯局

錯和か、錯和扱いでおわった一局をいう。

② 連荘と過荘とに分けられるのは、次の通りである。

A　連荘になる場合

- 親が和ったとき（和り連荘）
- 平局流れのとき（流れ連荘）
- 子が錯和したか、錯和扱いのとき

B　過荘になる場合

- 子が和ったとき。
- 親が錯和したか、錯和扱いのとき

2　終局

① 四人が前後二回りの親番をおわると、全一回戦のゲームが終了する。

② 最後の一局は、子の和りによって閉戦（閉局）し、全一回戦の終局となるわけである。

3　勝敗の順位

① 最後の一局を了えたとき、点棒（籌碼）の現在高によって、勝敗の順位が定まる。

② 点棒の現在高が相等しいときは、起家を決めたときの方位順に従い、起家に近い者のほうを上位とする。

③ 四人とも、原点の30000点（あるいは50000点）に満たないときでも、延長戦を行なうようなことはしない。

第十三章　麻雀正打法は省略

図解麻雀入門

昭和51年第39版発行

著者　天野大三

発行者　田中淑雅

発行所　梧桐書院

東京都文京区本駒込1丁目17－2
電話（03）946－2471（代）
振替東京102169番

0076－590868－2368

落丁・乱丁本は本社でお取り替えいたします。