2.2.3 基本术语及规则介绍

1. 轮

行牌一周为一轮。（抓牌顺时针，坐庄及打牌逆时针）

1. 盘

每次起牌到和牌子或荒牌为一盘。

1. 圈

四人各坐一次庄为一圈。

1. 局

每打完四圈或达到规定时间为一局。

1. 圈风

每局比赛圈数的标志。第一圈为东风圈，第二圈为南风圈，第三圈为西风圈，第四圈为北风圈。

1. 门风

每盘座位的标志。庄家为东风，下家为南风，对家为西风，上家为北风。桌面的风顺序因个人而异，系统分配风位，默认东风为庄家开局，玩家为第一视角

1. 定位

运动员按抽签号码确定的桌号及方位。(进场随机座位)

1. 庄家、旁家

门风东者为庄家，其余均为旁家。庄家局非庄家胡牌庄家下庄，庄家胡牌连庄不加翻。

1. 手牌

摆在自己门前的牌为手牌，标准数为13张。行牌过程中包括摆亮在门前的顺子、刻子、杠；开杠多出牌不计算在13张标准牌数内。

1. 将牌

按基本牌型和牌时必须具备的单独组合的对子。

1. 顺子

3张同花色序数相连的牌。

1. 刻子（差）

3张相同的牌。碰出的为明刻，抓在手中的暗刻。

1. 对子

两张相同的牌。

1. 字牌

指风牌和箭牌，风牌为东、南、西、北。箭牌为中、发、白。

1. 幺九牌

序牌中的一、九及字牌。

1. 吃牌

指上家打出牌后，报“吃”者把自己的两张牌取出加在一起组成顺子，并且按规定将此副牌摆亮出。

1. 碰牌

指任一家打出牌后，报“碰”者把自己的对子取出，加在一起组成一副刻子，并且按规定将此副牌摆亮出。

1. 杠

别人打出一张，手中有三张同样的牌，报开杠，即4张相同的牌。开杠后从最末尾抓一张，并打出一张。

1. 暗杠

自己出牌时可扣暗杠，即手握四张相同的牌，扣暗杠后从末尾抓一张不打出。

1. 听牌

只差所需要的一张牌即能和牌的状态，听牌可听多张。

1. 和牌

符合规定的牌型条件，达到或超过起和分标准并报和牌的行为。

1. 自摸和

自己抓进成和的牌，并报和牌。

1. 点炮和

和他人打出的牌。

1. 报听

行牌者宣布听牌，报听后不能换张，只能胡听牌和宝牌（宝牌为朝阳特有）

1. 番种

是具有一定分值的各种牌张组合的形式或和牌方式的称谓。

1. 荒牌（流局，黄局）

每盘抓完第136张牌，打出后仍无人和牌。（朝阳麻将，剩16张，即摸完130张后，最后4张从下一个人一人分一张）

1. 牌墙、牌城

四人各自在门前码成17墩牌，上下两张为1墩，即称牌墙。四道牌墙左右相接称牌城。

1. 牌池

即四道墙围起的区域。

1. 掷点

摇骰子获得的点数，

1. 抓牌

掷点后从对面排摞中从左开始数掷点的墩数，例如掷点为6 则从第7墩开始抓牌，每次抓2墩，庄家第四次抓牌时需要跳牌，（隔一墩）抓上层的2张牌，其他人依次各抓一张，庄家14张牌，其他人13张

1. 海底捞月

在分张时胡牌

1. 杠上开花

开杠抓进的牌成胡牌

1. 杠后流泪

胡别人补杠后打出的牌

1. 飘胡

又称对对胡/碰碰胡，一副对子做将，其它全部由刻子或杠组成的胡牌

1. 四归一

胡牌时，非杠牌可以组成4张相同牌，比如牌里面有一万、二万、二万、二万、二万、三万，凑成一万、二万、三万一顺，二万、二万、二万一刻，这时候就是四归一了

1. 开门

吃，碰，明杠算开门

1. 闭门

胡牌时没开门的人

1. 缺门

万饼条三种花色不齐

1. 摸宝（朝阳特有）

当第一个玩家上听（可胡牌）时，可选择报听，报听后打骰子，打出的红色骰子的点数为宝牌所在位置，从最后一墩开始往前数与骰子数相同的墩数，最上面一颗为宝牌，当上面一颗不存在时取下面一颗（判断时需要随机出牌池中包含数量≤3的牌），宝牌只能自摸胡。其他三家报听后也可自摸宝牌胡

1. 明飘（朝阳特有）

手把一的飘牌为明飘,手中只剩一张牌，碰了四个对子

1. 进宝（朝阳特有）

当胡牌与宝牌相同时加一番

1. A