これまで**麻雀をやったことがない人**のための**最も基本的なルール**を説明します。このページを読んで頂ければ初めての人でも麻雀で遊べるようになりますよ！最後に麻雀無料ゲームをご紹介するので、ここで覚えた知識でチャレンジしてみて下さい！

Kazalo

[**1. Spoznajmo se z mahjongom** 1](#_Toc11694217)

[**(1) Sodobni mahjong** 1](#_Toc11694218)

[**(2) Igralci so štirje** 1](#_Toc11694219)

[**(3) Uporaba ploščic** 2](#_Toc11694220)

[**(4) Do zmage je potrebno zbrati 14 ploščic** 2](#_Toc11694221)

[**(5) Boj za točke** 3](#_Toc11694222)

[**2. Spoznajmo se s ploščicami** 3](#_Toc11694223)

[**(1) Ploščice (hai)** 3](#_Toc11694224)

[**(2) Številske ploščice – manzu oz. vanzu** 4](#_Toc11694225)

[**(3) Številske ploščice – sozu** 5](#_Toc11694226)

[**(4) Številske ploščice – pinzu** 5](#_Toc11694227)

[**(5) Znakovne ploščice – smeri neba oz. vetrovne ploščice** 5](#_Toc11694228)

[**(6) Znakovne ploščice – trije zmaji oz. trije izvori** 5](#_Toc11694229)

[**(7) Rdeče ploščice** 6](#_Toc11694230)

[**(8) Imena številskih ploščic** 6](#_Toc11694231)

[**(9) Vseh ploščic je 136** 7](#_Toc11694232)

[**3. Kako zbirati ploščice** 7](#_Toc11694233)

[**(1) Oblika za končanje je 4 trojčki in 1 par** 7](#_Toc11694234)

[**(2) Kompleti in par ali glava** 8](#_Toc11694235)

[**(3) Kako priti iz začetne roke do tenpaja** 10](#_Toc11694236)

[**(4) Zmagovalna ploščica je ron ali cumo** 11](#_Toc11694237)

[**4. Kaj je riči** 11](#_Toc11694238)

[**(1) Riči je jaku, pri katerem proglasimo, da smo v tenpaju** 12](#_Toc11694239)

[**(2) Začetniki naj zberejo riči** 13](#_Toc11694240)

[**(3) Pon, či, kan so pri ričiju prepovedani** 13](#_Toc11694241)

[**5. Kaj je jaku** 14](#_Toc11694242)

[**(1) Za končanje je potreben jaku** 14](#_Toc11694243)

[**(2) Jakuji, ki se jih je potrebno naučiti najprej** 15](#_Toc11694244)

[**6. Kako se točkuje** 16](#_Toc11694245)

[**(1) Kako štejemo fan - 終わってない** 16](#_Toc11694246)

[**(2) Kako štejemo fu - 終わってない** 16](#_Toc11694247)

[**(3) Kako iz fana in fuja dobimo točke - 終わってない** 17](#_Toc11694248)

[**7. Kaj sta cumo in ron agari** 17](#_Toc11694249)

[**(1) Pri mahjongu imamo dva načina končanja; cumo in ron** 17](#_Toc11694250)

[**(2) Cumo agari je končanje, ko sami potegnemo zadnjo ploščico** 17](#_Toc11694251)

[**(3) Ron je končanje, ko zmagovalno ploščico vzamemo od nasprotnika** 18](#_Toc11694252)

[**(4) Pozor pri zmagovalni ploščici** 19](#_Toc11694253)

[**(5) Prednosti rona pred cumojem** 19](#_Toc11694254)

[**8. Spoznajmo se z načini čakanja** 20](#_Toc11694255)

[**(1) Kaj je način čakanja** 20](#_Toc11694256)

[**(2) タンキ待ち(単騎待ち)** 20](#_Toc11694257)

[**(3) ペンチャン待ち(辺張待ち)** 20](#_Toc11694258)

[**(4) カンチャン待ち(嵌張待ち)** 21](#_Toc11694259)

[**(5) リャンメン待ち(両面待ち)** 21](#_Toc11694260)

[**(6) シャンポン待ち(双碰待ち、シャボ待ち)** 21](#_Toc11694261)

[**(7) ノベタン待ち** 22](#_Toc11694262)

[**(8) リャンメン待ち有利** 22](#_Toc11694263)

[**その9. 「ドラ」を知ろう！** 23](#_Toc11694264)

[**(1) ドラとは** 23](#_Toc11694265)

[**(2) ドラ牌はどの牌？** 23](#_Toc11694266)

[**(3) 裏ドラとは** 24](#_Toc11694267)

[**(4) ドラ を忘れないように** 25](#_Toc11694268)

[**その10. 「ポン、チー、カン」を知ろう！** 25](#_Toc11694269)

[**(1) 鳴くとは** 25](#_Toc11694270)

[**(2) ポンとは** 26](#_Toc11694271)

[**(3) チーとは** 28](#_Toc11694272)

[**(4) カンとは** 29](#_Toc11694273)

[**その11. 「フリテン」を知ろう！** 31](#_Toc11694274)

[**(1) フリテン は ロン が出来ない テンパイ のこと** 31](#_Toc11694275)

[**(2) アガり牌による フリテン と 見逃しによる フリテン** 32](#_Toc11694276)

**1. Spoznajmo se z mahjongom**

**(1) Sodobni mahjong**

麻雀は結構認知度が高い割にとっかかりにくいと思われがちですが、実際はそんなことはありません。最近では健康麻雀が流行っており、バブル期サラリーマンが興じたころの麻雀とは違ってきています。健康麻雀だったら女性一人で気兼ねなく雀荘で遊ぶなんてことも出来ますよ！しかも麻雀は指も使うし頭も使う、また4人でプレイするのでコミュニケーションもあり、とても脳の運動に良い頭脳ゲームです。**老化防止**・**脳活性**においても注目されています。また、最近ではサイバーエージェントの藤田社長(麻雀歴が長くプロにも勝る腕でメジャータイトルホルダーでもあります)が**仕事**の一環として麻雀を取り入れ企業間麻雀対抗戦を繰り広げています！是非ここで麻雀の基本を覚えてみんなで遊んでみて下さい！

**(2) Igralci so štirje**

* Štirje igralci



Mahjong je načeloma igra za 4 igralce (obstaja tudi za 3). V zadnjem času je zelo popularen mahjong na internetu ali na telefonih. S povezavo na internet lahko igra tudi samo en igralec. Preko telefona ali interneta lahko igrate kadarkoli in od koderkoli. Če igrate mahjong doma ali v salonu, so za igro potrebni štirje igralci.



**(3) Uporaba ploščic**

* Ploščici se reče hai oz. pai

Na sliki so prikazane ploščice za mahjong.



Pri mahjongu je 34 različnih ploščic, pri čemer so štirje kompleti, skupno 136 ploščic. Ploščice so podobne igralnim kartam za poker oz. remi. Vsak igralec na začetku dobi 13 ploščic. Vsako rundo vzame 1 ploščico in v primeru, da ne zbere zmagovalne roke, 1 ploščico odvrže. Ta postopek se ponavlja dokler nekdo ne zmaga oz. dokler ne zmanjka vseh ploščic.

**(4) Do zmage je potrebno zbrati 14 ploščic**

* Za zmago je potrebnih 14 ploščic

Mahjong je igra pri kateri je potrebno zbrati 14 ploščic v pravilno obliko. Kdor uspe prvi zbrati pravilno obliko, zmaga. Pravilne oblike so točno določene, ravno zaradi tega je mahjong zelo zabavna igra. Načine zbiranja si bomo ogledali kasneje.

**Pravilna oblika 14 ploščic.**



Trojček Trojček Trojček Trojček Glava

Osnovna oblika za končanje je 4x trojček (lestvica ali tris) in glava (par).

**(5) Boj za točke**

* Pridobivanje točk

Pri mahjongu se na začetku razdelijo točke. Skozi potek igre se igralci ves čas borijo za te točke. Kdor ima na koncu največ točk, je zmagovalec. Pri klasični igri mahjong se za točke uporabljajo točkovne paličice (prikazane na sliki spodaj). Pri računalniških igrah mahjong pa se točke prikazujejo številsko.



Pri mahjongu se eni celotni igri reče hančan. Ta igra je sestavljena iz več rund. Eni rundi se reže kjoku. Po vsaki runde se razdelijo točke med zmagovalce in poražence te runde. Ko se konča celotna igra (hančan), se določi vrstni red tekmovalcev in zmagovalca.

**2. Spoznajmo se s ploščicami**

**(1) Ploščice (hai)**

Pri mahjongu se uporabljajo ploščice, ki jih imenujemo hai. Ploščice se delijo v dve večji skupini – številske in znakovne. Za vsak znak so 4 enake ploščice.

Za vsak znak so 4 enake ploščice



**Številske ploščice**

Številske ploščice predstavljajo števila od 1 do 9. Poleg tega imamo tri vrste (barve) številskih ploščic – manzu, sozu in pinzu. Za vsako barvo so številke od 1 do 9 kar nanese 27 različnih ploščic. Kot smo omenili že prej, se vsak znak 4x ponovi, tako da imamo številskih ploščic 9 števil x 3 barve x 4 = 108 ploščic.

*  (manzu ali vanzu)
*  (sozu)
*  (pinzu)

**Znakovne ploščice**

Znakovne ploščice delimo v dve podskupini. Smeri neba (oz. vetrovne ploščice) in trije izvori (oz. trije zmaji). Skupaj je 7 različnih ploščic (4 smeri neba in 3 zmaji). Vsak znak se 4x ponovi, tako da je znakovnih ploščic skupaj 7x4=28.

*  (smeri neba oz. vetrovne ploščice)
*  (trije izvori oz. trije zmaji)

**(2) Številske ploščice – manzu oz. vanzu**



Zgornjih 9 ploščic na sliki se imenuje manzu oz. vanzu. Predstavljajo kitajske številke od 1 do 9. Vseh ploščic manzu je 36. Kitajski znak man (萬) predstavlja enoto za denar. Sodobnejša različica tega znaka (万) pa predstavlja število 10000.

**(3) Številske ploščice – sozu**



Zgornjih 9 ploščic na sliki se imenuje sozu. Vseh ploščic je 36. Sozu predstavlja šop denarja zavezan z vrvjo. Na Kitajskem je denar simbol sreče ali vpliva.

**(4) Številske ploščice – pinzu**



Zgornjih 9 ploščic na sliki se imenuje pnzu. Vseh ploščic je 36. Pinzu predstavlja staro kitajsko valuto. Skupaj z manzujem in sozujem predstavljajo vse številske ploščice denar, na tak ali drugačen način.

**(5) Znakovne ploščice – smeri neba oz. vetrovne ploščice**



Vzhod Jug Zahod Sever

Zgornje 4 ploščice se imenujejo smeri neba oz. vetrovne ploščice. Vseh ploščic je 16. Pri številskih ploščicah je zaporedje samoumevno, pri smereh neba pa si je potrebno zapomniti naslednje zaporedje:

 kitajsko branje (ton -> nan -> ša -> pei)

Zaporedje bomo potrebovali kanseje, ko si bomo ogledali kaj je dora.

**(6) Znakovne ploščice – trije zmaji oz. trije izvori**



Haku Hacu Čun

Zgornje 3 ploščice so trije zmaji oz. trije izvori. Vseh ploščic je 12. Ploščice predstavljajo žensko lepoto. Bela predstavlja lepo belo kožo, zelena predstavlja črne lase ter rdeča, ki predstavlja rdeče ustnice. Pri treh izvorih je sledeče zaporedje:



Zaporedje bomo potrebovali kanseje, ko si bomo ogledali kaj je dora.

**(7) Rdeče ploščice**

Rdeče ploščice so, kot je razvidno iz spodnje slike, posebne številske ploščice rdeče barve. Reče se jim tudi rdeča dora. Če imamo pri končanju (agari) v roki katero od rdečih ploščic, za vsako ploščico dobimo dodatne točke.



Ali bomo rdeče ploščice uporabljali ali ne, se dogovorimo pred začetkom same igre.

**(8) Imena številskih ploščic**

Ker je mahjong kitajska igra, so tudi imena ploščic kitajska. Kitajskih imen se ni potrebno naučiti, vendar tako poimenovanje zgleda bolj profesionalno. Namesto spodnjega poimenovanja lahko ploščici rečemo manzu 5 ali sozu 8.

**Številke**  
1 ・ i  
2 ・ rjan  
3 ・ san  
4 ・ su  
5 ・ u  
6 ・ ro  
7 ・ či  
8 ・ pa  
9 ・ kju

**Manzu**  
1 ・ iman  
2 ・ rjanman  
3 ・ sanman  
4 ・ suman  
5 ・ uman  
6 ・ roman  
7 ・ čiman  
8 ・ paman  
9 ・ kjuman

**Sozu**  
1 ・ iso  
2 ・ rjanso  
3 ・ sanso  
4 ・ suso  
5 ・ uso  
6 ・ roso  
7 ・ čiso  
8 ・ paso  
9 ・ kjuso

**Pinzu**  
1 ・ ipin  
2 ・ rjanpin  
3 ・ sanpin  
4 ・ supin  
5 ・ upin  
6 ・ ropin  
7 ・ čipin  
8 ・ papin  
9 ・ kjupin

**(9) Vseh ploščic je 136**

Pri mahjongu imamo številske ploščice tri barve po 9ter 7 znakovnih ploščic. Poleg tega je se vsaka ploščica 4x ponovi – imamo 4 komplete.

麻雀牌は数字の牌が3種類で漢字の牌が7種類、そして各牌は4枚用意されているので、全部で

**Manzu 1 ～ 9; 4 kompleti = 36  
Sozu 1 ～ 9; 4 kompleti = 36   
Pinzu 1 ～ 9; 4 kompleti = 36  
7 različnih znakovnih ploščic; 4 kompleti = 28**

Tako pride vsega skupaj 136 ploščic.

**3. Kako zbirati ploščice**

**(1) Oblika za končanje je 4 trojčki in 1 par**

Končanju pri mahjongu rečemo tudi agari. Pri mahjongu zmaga tisti, ki najhitreje zbere obliko (roko) za končanje. V zmagovalni roki moramo imeti 14 ploščic. Teh 14 ploščic mora imeti pravilno obliko. Obstajajo 3 oblike za končanje. Najbolj splošna je 4x komplet in par. Poleg te oblike lahko imamo tudi 7 parov ter še zadnjo obliko, ki je tudi jaku (slika spodaj).

Splošna oblika



Komplet Komplet Komplet Komplet Par

Sedem parov



Jaku kokušimuso



1 in 9 manzu, sozu, pinzu, vse 4 smeri neba, 3 zmaji ter 1 ponovljena ploščica

Poleg splošne oblike (4 kompleti in par) je za končanje pri mahjongu potreben še jaku – pravica za dokončanje. Kaj jaku je, si bomo ogledali v nadaljevanju. Za začetek si moramo zapomniti splošno obliko za dokončanje in izraze za trojčke.

**(2) Kompleti in par ali glava**

**Kaj je komplet?**

Komplet imenujemo 3 ali štiri točno določene ploščice. Nadaljnje delimo komplete v tri kategorije:

* Lestvica – 3 ploščice
* Tris – 3 ploščice
* Kan – 4 ploščice

**Kaj je lestvica?**

Lestvica je komplet, sestavljen iz treh ploščic, pri čemer je to zaporedje številskih ploščic iste barve.

Primeri lestvice



Lestvica se šteje samo od 1 do 9. Pri mahjongu ni ciklične lestvice. Spodaj je primer kjer lestvica ne velja:



Lestvica ne velja tudi v primeru različnih barv zaporednih številk. Spodaj je primer kjer lestvica ne velja:



**Kaj je tris?**

Tris je komplet, sestavljen iz treh enakih ploščic. Te ploščice so lahko številske ali znakovne. Važno je, da so ploščice enake.

Primeri trisa



**Kaj je kan?**

Kan je komplet, sestavljen iz štirih enakih ploščic. Te ploščice so lahko številske ali znakovne. Važno je, da so ploščice enake. V splošnem so kompleti sestavljeni iz treh ploščic, vendar je kan izjema.

Primeri kana



Omenili smo, da mora biti v zmagovalni roki 14 ploščic, vendar v primeru kana jih imamo v zmagovalni roki 15. V primeru dveh kanov 16, v primeru štirih kanov pa kar 18. Ker je kan izjemen komplet (namesto treh ploščic imamo štiri), moramo kan naznaniti in pokazati nasprotnikom. Glede na način kako zberemo kan in kaj nato storimo, obstajajo posebna pravila, katerih pa si v tem Uvodu v mahjong ne bomo pogledali.

**Par ali glava**

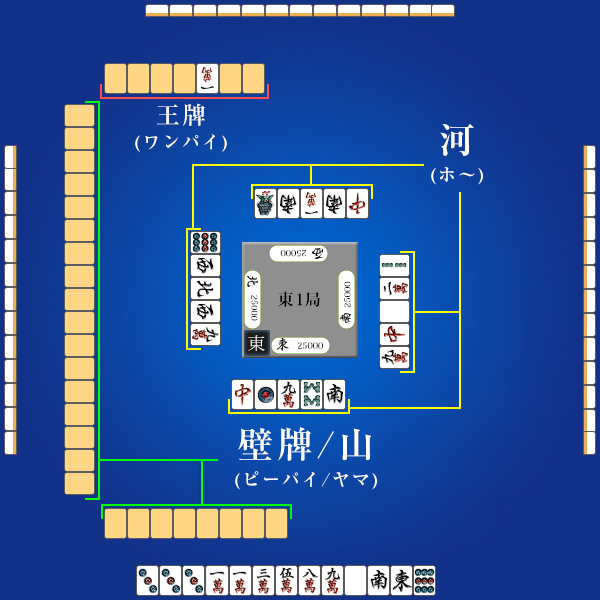
Paru rečemo tudi glava. Je komplet dveh enakih ploščic. Te ploščici sta lahko številski ali znakovni. Važno je, da sta enaki. Za končanje (agari) moramo imeti v roki samo 1 glavo!

Primeri parov oz. glav



**(3) Kako priti iz začetne roke do tenpaja**

Pri mahjongu imamo v roki 13 ploščic. Temu rečemo roka. Pri mahjongu vsak igralec, ki je na vrsti, iz kupa vzame eno ploščico. Potegu rečemo cumo. Preden je na vrsti naslednji igralec, mora trenutni igralec odvreči eno ploščico, tako da ima v roki zopet 13 ploščic. Ploščico odvrže na mizo pred sabo.



Ko sestavimo roko do te stopnje, da nam do končanja manjka samo še 1 ploščica, temu stanju pravimo tenpai. Ko smo v stanju tenpaja, lahko obdržimo 14. ploščico za zmago.

Poglejmo si kako dosežemo iz začetne roke tenpai in končamo (agari).

**V roki imamo 13 ploščic – nismo v tenpaju**



矢印

**V roki imamo 13 ploščic – prišli smo v tenpai**



Komplet Komplet Komplet Komplet Glava

矢印

**Do končanja nam manjka samo še spodnja ploščica**

http://majandofu.com/wp-content/themes/majandofu/img/hai_new/p9.png  
矢印  
**Agari dosežemo s 14 ploščicami**



Komplet Komplet Komplet Komplet Glava

Začetno roko moramo najprej spraviti v tenpai. Nazadnje s 14. ploščico lahko končamo (agari). Končamo lahko cumo ali ron agari.

**(4) Zmagovalna ploščica je ron ali cumo**

Z zmago imamo dva načina – ron ali cumo.

Ron agari je končanje pri katerem zadnjo ploščico vzamemo od soigralca. Vzamemo lahko le zadnjo odvrženo ploščico! S tem svojo roko dopolnimo s 14. ploščico in zmagamo. Cumo agari je končanje pri katerem zadnjo ploščico vzamemo iz kupa. Ron in cumo si bomo podrobneje ogledali v poglavju [7. Kaj sta ron in cumo](#st7).

**4. Kaj je riči**

**(1) Riči je jaku, pri katerem proglasimo, da smo v tenpaju**

**Kaj je riči?**

Riči je pri mahjongu najosnovnejši jaku vreden en fan (eno točko). Jaku pomeni pravico do končanja. Poleg tega pa se število fanov dodeljuje glede na zbrane ploščice v roki. Težje kot je zbrati roko, več je fanov je jaku vreden. Glede jakujev bomo več povedali v naslednjem poglavju. Riči pa je najpreprostejši in najpomembnejši jaku. Vreden je 1 fan. Glede zbiranja točk bomo več omenili v sledečih poglavjih.

**Kako dosežemo riči?**

Za riči moramo biti v tenpaju. Ko pridemo v tenpaj, proglasimo riči in na mizo odvržemo 1000 točk. Edini pogoj je, da moramo vse ploščice zbrati sami! Oglejmo si primer kako priti do ričija.

**V roki imamo 13 ploščic – nismo v tenpaju**

****

矢印

**V roki imamo 13 ploščic – prišli smo v tenpaj**



Komplet Komplet Komplet Komplet Glava

矢印

**Riči! Ko proglasimo riči, odvrženo ploščico položimo vodoravno, namesto navpično**

****

矢印

**Ko proglasimo riči, moramo na mizo odvreči tudi 1000 točk**  
  
矢印  
**Ploščica za agari je pinzu 9**  
(Končamo lahko ron ali cumo agari.)  
  
http://majandofu.com/wp-content/themes/majandofu/img/hai_new/p9.png  
矢印  
**Za končanje smo zbrali 14 ploščic**



Komplet Komplet Komplet Komplet Glava

**(2) Začetniki naj zberejo riči**

Za končanje je potreben jaku – pravica do končanja. Jakujev je veliko, vsak pa ima točno določene kombinacije, katere je potrebno zbrati, da lahko izpolnimo ta jaku. Za začetnike je težko si zapomniti vseh 37, zato je najbolje, da se najprej naučijo riči in nato ostale.

**(3) Pon, či, kan so pri ričiju prepovedani**

**Kaj je pon, či, kan?**

Pon, či, kan je način zbiranja kompletov, pri čemer vzamemo ploščice, ki so jih odvrgli nasprotniki. Po navadi vzamemo ploščico iz kupa ploščic, vendar lahko tudi od soigralca. Kaj je pon, či, kan si bomo podrobneje ogledali v poglavju [10](#st10).

**Kdaj ne moremo imeti ričija?**

Če uporabimo pon, či, kan, lahko hitreje sestavimo komplete kot če ploščice jemljemo samo s kupa. Ker je to prednost, tega ne smemo početi, če želimo doseči riči. Riči je menzen jaku, kar pomeni da moramo vse, razen zadnje ploščice zbrati sami. Začetniki morajo biti pozorni, da ne kličejo pon, či ali kan, če želijo doseči riči.

**5. Kaj je jaku**

**(1) Za končanje je potreben jaku**

Pri mahjongu za končanje ni dovolj zbrati le 4 komplete in par, potrebno je imeti tudi jaku. Že prej smo omenili, da je najlažji jaku riči, vendar kaj sploh je jaku?

**Kaj je jaku?**

Jaku pomen sestaviti točno določeno kombinacijo s ploščicami v roki. Če vzamemo primerjavo s pokrom, bi rekli da je pri pokru jaku par, tris, lestvica, flaš itd. Pri mahjongu je teh zmagovalnih kombinacij, jakujev, 40 (40 je osnovnih, nekateri dodajo posebne jakuje). Kar je več od 40 normalnih, tiste jakuje lahko imenujemo tudi lokalna pravila.

**Jaku imenovan tanjao**

Pri mahjongu obstaja tudi jaku imenovan tanjao. Tanjao je en izmed osnovnih jakujev, pri katerem imamo lahko v roki le številske ploščice od 2 do 8. 1, 9 in znakovne ploščice niso dovoljene. Ta jaku je uporaben tako za začetnike kot za profesionalce.

**Primer tanjaoja**



Kot smo že omenili, moramo imeti 4 komplete in par (glavo). Pri čemer nobena ploščica ne sme biti številka 1, 9 ali znakovna ploščica. Če sestavimo tanjao, lahko končamo igro (agari).

**Primer, ko nimamo jakuja**



Zbrane imamo 4 komplete in par, vendar nimamo jakuja. Samo s tem ne moremo končati. Če proglasimo riči, dobimo jaku in lahko končamo. V primeru, da zadnjo ploščico potegnemo sami, tudi dobimo jaku (imenovan menzen cumo) in lahko končamo.

Na primeru smo si ogledali kako lahko dosežemo tanjao in primer v katerem nimamo jakuja. Jakuje se je potrebno naučit za dobro igranje mahjonga.

**(2) Jakuji, ki se jih je potrebno naučiti najprej**

Pri mahjongu so med najosnovnejšimi jakuji trije: riči, tanjao in pinfu. Sedaj si bomo ogledali te tri jakuje podrobneje.

Riči



Glava Komplet Komplet Komplet Komplet

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 fan | menzen | verjetnost: 43% |

Ko pridemo v tenpaj, proglasimo riči in na mizo odvržemo 1000 točk. S tem smo dobili jaku riči (upošteva se samo v primeru, da končamo!).

**Tanjao**



Komplet Komplet Komplet Komplet Glava

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 fan | lahko tudi kličemo | verjetnost: 21% |

V roki moramo imeti nujno le številske ploščice od 2 do 8. Lahko imamo lestvico ali tris. Jaku se nam upošteva ob končanju.

**Pinfu**



Glava Lestvica Lestvica Lestvica Rjanmen Agari

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 fan | lahko tudi kličemo | verjetnost: 21% |

Za pinfu moramo imeti 4 lestvice in par. Poleg tega pa moramo imeti rjanmen čakanje. To pomeni, da čakamo ali na levo ali na desno ploščico v lestvici (če čakamo na sredinsko ploščico ali na par, pinfu ne velja).

『鳴く(晒す、叩く)』  
他家(ターチャ＝他のプレイヤー) の 捨て牌 を ポン、チー、明カン（ミンカン） などして取得することで面子(メンツ)を揃えること。

『門前(メンゼン)』  
他家(ターチャ＝他のプレイヤー) の 捨牌 で ポン、チー、明カン（ミンカン） などによる 鳴く、晒す をせず、ツモ によって自力で手牌を揃えること。

ご紹介した 役 の説明で、1翻(ハン、ファン)という表記がありますが、これは、役 に対しての点数のようなものです。役によって2翻、3翻と点数がことなります。局（キョク） の最後に点数をやり取りするのですが、アガり形 に従って点数が計算され、その点数のやり取りを行います。

麻雀で アガる には　4メンツ1ジャントウ　＋　役　です！この形を忘れずにゲームを進めてみましょう。その他の 役 について詳しく知りたい方は『[麻雀のルール、役(ヤク)が無いとアガれません！初心者必見、こんな時はこの役を狙え！](http://majandofu.com/mahjong-yaku-rule)』をお読み下さい。

**6. Kako se točkuje**

Točkovanje poteka na koncu vsake igre. Zmagovalec prejme število točk glede na zbrane fane.

Fan = jaku + dora

Točkovanje pri mahjongu je precej zapleteno. Poleg števila fanov je važno še število fujev. Zmagovalec vedno dobi točke od enega ali vseh nasprotnikov. Seštevek točk vseh igralcev je konstanten.

**(1) Kako štejemo fan - 終わってない**

麻雀で アガる 方法は、 ツモ と ロン の2種類あります。常に自分が持っている手牌は13枚で、4メンツ＋1ジャントウのアガり形は14枚です。この最後の14枚目の牌を揃えるのが ツモ か ロン になります。

**(2) Kako štejemo fu - 終わってない**

麻雀で アガる 方法は、 ツモ と ロン の2種類あります。常に自分が持っている手牌は13枚で、4メンツ＋1ジャントウのアガり形は14枚です。この最後の14枚目の牌を揃えるのが ツモ か ロン になります。

**(3) Kako iz fana in fuja dobimo točke - 終わってない**

麻雀で アガる 方法は、 ツモ と ロン の2種類あります。常に自分が持っている手牌は13枚で、4メンツ＋1ジャントウのアガり形は14枚です。この最後の14枚目の牌を揃えるのが ツモ か ロン になります。

**7. Kaj sta cumo in ron agari**

**(1) Pri mahjongu imamo dva načina končanja; cumo in ron**

Pri mahjongu poznamo dva načina končanja - cumo in ron. Vedno imamo v roki 13 ploščic in čakamo na 14. Načinu, kako pridobimo zadnjo ploščico, pravimo cumo ali ron.

**(2) Cumo agari je končanje, ko sami potegnemo zadnjo ploščico**

Za dosego cumo agari moramo sami potegniti 14., zmagovalno ploščico s kupa. Cumo agari se reče, ker vsak poteg iz kupa imenujemo cumo. Ni nujno, vendar je v navadi, da ob zmagi na glas rečemo cumo agari, oz. krajše - cumo. Zmagovalno ploščico postavimo zraven roke, da se loči katera ploščica je bila zmagovalna. Zmagovalno roko pokažemo ostalim soigralcem.

**V roki imamo 13 ploščic – nismo v tenpaju**

****

矢印

**V roki imamo 13 ploščic – prišli smo v tenpaj**

Za končanje potrebujemo pinzu 9

****

矢印

**Iz kupa potegnemo pinzu 9**  
http://majandofu.com/wp-content/themes/majandofu/img/hai_new/p9.png  
矢印

**Za končanje smo zbrali 14 ploščic**

Cumo!

Ko zmagamo, naglas proglasimo cumo. Zmagovalno plošči vidno ločimo od ostalih ploščic v roki (ne tako kot je na sliki).



**(3) Ron je končanje, ko zmagovalno ploščico vzamemo od nasprotnika**

Ron je, ko 14. in zmagovalno ploščico vzamemo od nasprotnika. Vzamemo lahko le nasprotnikovo zadnjo odvrženo ploščico. Ko vzamemo zmagovalno ploščico, rečemo ron. Zmagovalne ploščice dejansko ne vzamemo, ampak jo pustimo tam, kjer jo se soigralec odvrgel. Da se ve za katero ploščico gre, lahko ploščico rahlo odmaknemo od ostalih. Ko zmagamo tudi vsem pokažemo svojo roko.

**V roki imamo 13 ploščic – nismo v tenpaju**

****

矢印  
**V roki imamo 13 ploščic – prišli smo v tenpaj**

Za končanje potrebujemo pinzu 9

****

矢印  
**Nasprotnik je odvrgel pinzu 9 (zadnja ploščica)**

****

矢印  
**Za končanje smo zbrali 14 ploščic**  
Ron!

Ko zmagamo, naglas proglasimo ron. Zmagovalno ploščico pustimo pri soigralcu.



**(4) Pozor pri zmagovalni ploščici**

Ko zberemo agari, lahko ali cumo ali ron agari, to naglas proglasimo in svojo roko odpremo, tako da ploščice vidijo nasprotniki. Sedaj se določi zmagovalno kombinacijo (agari). Če smo zmagali s cumo, zmagovalne ploščice ne damo v svojo roko, ampak jo obrnjeno vidno odmaknemo od ostalih ploščic v roki. Če zmagamo z ron, pustimo zmagovalno ploščico pri igralcu od kogar smo klicali ron. Ploščice ne vzamemo!

Razlog je v tem, da se jaku in število točk določi glede na način končanja in način čakanja. Če pri tem nismo pozorni, se lahko tako jaku kot število točk spremeni. Če zadnjo ploščico damo v roko, lahko pozabimo katera je bila zadnja ploščica.

**(5) Prednosti rona pred cumojem**

Pri ronu vzamemo ploščico, ki jo je nasprotnik odvrgel. Ker to ploščico vidimo in ker lahko vzamemo od treh soigralcev, je večja možnost za končanje kot pri cumo. Ker so pri mahjongu štirje igralci, imamo v enem krogu možnosti za ron agari 3:4. Za cumo agari pa samo 1:4, saj lahko končamo le z lastno ploščico.

**8. Spoznajmo se z načini čakanja**

**(1) Kaj je način čakanja**

Ko imamo zbranih 13 ploščic in čakamo samo že zadnjo, 14. ploščico, nam način čakanja določa postavitev ploščic v tenpaju. Načinu čakanja rečemo tudi tenpaj postavitev. Pri mahjongu je načinov čakanja več.

Poglejmo si primer za spodnji tenpaj. S katero ploščico lahko končamo?



V tem primeru sta zmagovalni ploščici  (supin) in  (čipin). Temu načinu čakanja pravimo rjanmen čakanje.

Če povzamemo, način čakanja oz. tenpaj postavitev nam pove kako način čakanja vpliva na čakanje zmagovalne ploščice. Naprej pa si poglejmo kakšne vse načine čakanja poznamo.

**(2) タンキ待ち(単騎待ち)**

* 未完成雀頭の残り1枚を待つ
* アガり牌は1種類で最大3枚
* スジ読みが通用しない

タンキ待ちはテンパイの際、雀頭(ジャントウ＝アタマ)が1枚しかなく未完成であり、残りの1枚を待っている「アタマ待ち」の形です。アガり牌は1種類で最大3枚です。アガり牌が手牌に加われば雀頭が完成し和了となります。この形はスジ読みが通用しません。  
※スジとはリャンメン待ちのことです。詳しくは「[麻雀の筋(スジ)『振り込まないための7つの読みと実践防御方法』](http://majandofu.com/mahjong-suji) 」をお読み下さい。

アガり牌は字牌の中 の1種類で最大3枚あります。

**(3) ペンチャン待ち(辺張待ち)**

* 未完成順子の片方の端牌を待つ
* アガり牌は1種類で最大4枚
* スジ読みが通用しない

ペンチャン待ちはテンパイの際、メンツの1つが完成していない状態で、そのメンツが[ 8 9 ]の[ 7 ]待ちや[ 1 2 ]の[ 3 ]待ちなど数字の端がない順子(シュンツ)一歩手前の状態です。アガり牌が手牌に加われば順子が完成し和了となります。アガり牌は1種類で最大4枚です。この形はスジ読みが通用しません。

アガり牌はの1種類で最大4枚あります。

ペンチャン待ちの詳細は『[ペンチャン待ちは悪魔の囁き　大胆にさばいてスッキリ麻雀](http://majandofu.com/penchan-waiting)』をお読み下さい。

**(4) カンチャン待ち(嵌張待ち)**

* 未完成順子の真ん中の牌を待つ
* アガり牌は1種類で最大4枚
* スジ読みが通用しない

カンチャン待ちはテンパイの際、メンツの1つが完成していない状態で、そのメンツが[ 1 3 ]の[ 2 ]待ちや[ 6 8 ]での[ 7 ]待ちなど、真ん中の数字がない順子(シュンツ)一歩手前の状態です。アガり牌が手牌に加われば順子が完成し和了となります。アガり牌は1種類で最大4枚です。この形はスジ読みが通用しません。

アガり牌はの1種類で最大4枚あります。

**(5) リャンメン待ち(両面待ち)**

* 未完成順子の両端の牌を待つ
* アガり牌は2種類で最大8枚
* スジ読みが通用する

リャンメン待ちはテンパイの際、メンツの1つが完成していない状態で、そのメンツが[ 5 6 ]での[ 4-7 ]待ちや[ 7 8 ]での[ 6-9 ]待ちなど、両端の牌が待ちとなる順子一歩手前の状態です。リャンメン待ちとなる2枚組を両面塔子(リャンメンターツ＝リャンメン待ちの塔子)と言います。両端の待ち牌のどちらが来ても順子が完成し和了となります。アガり牌は2種類で最大8枚です。この形はスジ読みが通用します。

アガり牌はとの2種類で最大8枚あります。テンパイ6種類の中では1番有利な形とされています。一般的に良形(リョウケイ)と言われています。逆にペンチャン待ち、カンチャン待ち、タンキ待ちなどは悪形(アクケイ)と言われます。

**(6) シャンポン待ち(双碰待ち、シャボ待ち)**

* 未完成刻子の牌を待つ
* アガり牌2種類で最大4枚
* スジ読みが通用しない

シャンポン待ちはテンパイの際、[ 筒4・筒4・中・中 ]など、待ちの形が対子(トイツ)2組ある状態で、トイツのどちらか一方が来た場合、一方が雀頭(ジャントウ＝アタマ)となり、もう一方が刻子(コーツ)となります。

アガり牌はとの2種類で最大4枚あります。テンパイ6種類の中ではリャンメン待ちの次に有利な形と言えます。字牌などを組み合わせることで和了率が高くなります。アガり牌は最大4枚とペンチャン待ちやカンチャン待ちと同じですが、スジ読みが通用せず2種類のアガり牌があるので、比較的アガれる確率が高くなります。

**(7) ノベタン待ち**

* 未完成雀頭の牌を待つ
* アガり牌2種類で最大6枚
* スジ読みが通用しない

ノベタン待ちはテンパイの際、雀頭が1枚しかなく完成していない状態で、[ 5 6 7 8 ]など[ 5 ]か[ 8 ]のアガり牌どちらか一方が手牌に加わればアタマが完成し和了する2枚待ちの形です。

アガり牌はとの2種類で最大6枚あります。

**(8) リャンメン待ち有利**

麻雀ではリャンメン待ちが有利とされています。例えば、

のリャンメン待ちは待ち牌が幾つあるでしょうか。この場合、が4枚とが4枚で合計2種類8枚です。  
やなどの単騎待ち(タンキマチ)の場合は、自分で4枚中1枚使用するので残り3枚となります。つまりタンキの場合は合計1種類3枚です。  
やなどのカンチャン待ちの場合は、待ち牌がで1種類4枚です。  
などのペンチャン待ちの場合は、待ち牌がで1種類4枚です。  
となどのシャンポン待ちは自分で4枚中2枚使用するので残り枚と2枚で合計2種類4枚となります。

リャンメン待ちの待ち牌は、**合計2種類8枚**  
シャンポン待ちの待ち牌は、**合計の牌になります。図の場合のドラ牌は2種類4枚**  
カンチャン待ちの待ち牌は、**合計1種類4枚**  
ペンチャン待ちの待ち牌は、**合計1種類4枚**  
単騎待ちの待ち牌は、**合計1種類3枚**

このように リャンメン待ち などの多面待ちはかなり有利になります。

**その9. 「ドラ」を知ろう！**

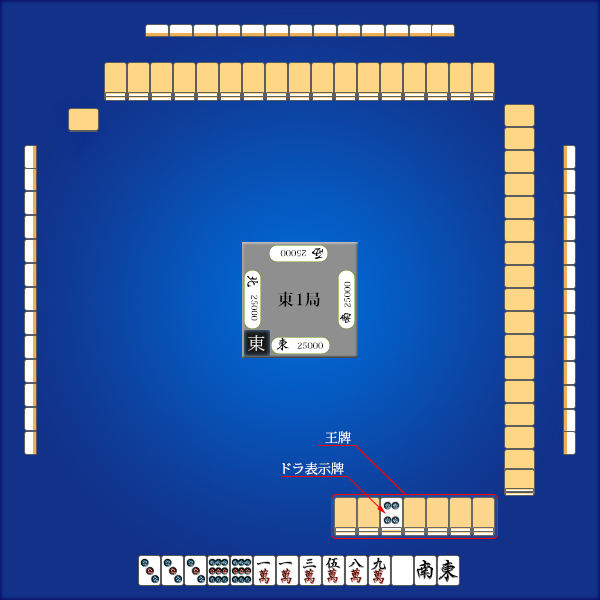
**(1) ドラとは**

**ドラ**とは、いわゆる懸賞牌と言われる牌で、手牌に持っているだけで**1枚につき1翻(ハン)プラス**されます。

例えば東がドラ牌の場合、東の暗刻(アンコ)であれば、ドラ3で3翻となります。ですが、ドラ牌はそれだけで**役が付くわけではない**ので、ドラ牌を持っているだけではアガることが出来ません。

**(2) ドラ牌はどの牌？**

局 の最初の配牌時に **ドラ表示牌** を決めます。王牌(ワンパイ) と呼ばれる場所に ドラ表示牌 があります。



ドラ牌 はこの表示牌の次の牌になります。図の場合のドラ牌は、になります。ドラ表示牌がの場合は、ドラ牌はとなります。つまり、数牌の場合はドラ表示牌とドラ牌は [ 1→2→3→4→5→6→7→8→9 ] の順で、[ 9 ]の次は[ 1 ]となります。  
字牌の場合は、[ 東→南→西→北 ] と [ 白→發→中 ]の順で、[ 北 ]の次は[ 東 ]で[ 中 ]の次は[ 白 ]となります。  
ドラ表示牌の次の牌がドラ牌ということを覚えて下さい。

**(3) 裏ドラとは**

実はドラには**裏ドラ**と言われるものがあります。裏ドラは**ドラ表示牌の直ぐ下に位置する牌が裏ドラのドラ表示牌**になり、ドラと同様に裏ドラ牌は裏ドラ表示牌の次の牌になります。  
  
この裏ドラは**リーチをかけてアガった場合にドラに加えて加算することが出来ます**。

**(4) ドラ を忘れないように**

**初心者の方は ドラ の存在を忘れがちです**。ドラ牌は持っているだけで1翻プラスされる非常に**重宝**する牌です。プロでも意識して処理します。無理に手牌に加えてアガり形が作れなくなってしまったり、終盤に打牌してロンされてしまうのは問題ですが、なるべく手牌に加えるようにしましょう！

ドラについて詳しい内容は『[ドラ・ドラ・ドラ！ドラを使っての麻雀攻略法。](http://majandofu.com/maojahng-dora)』をお読み下さい。

**その10. 「ポン、チー、カン」を知ろう！**

**(1) 鳴くとは**

ポン、チー、カン(ここでは 大明槓＝ダイミンカン のこと)は、順子(シュンツ) 刻子(コーツ) 槓子(カンツ) などの 面子(メンツ) を作る際に、後1枚足りない状態から最後の1枚を他家(ターチャ)が打牌(ダハイ)した河(ホー)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、晒す(さらす)」などとも言います。

『 順子(シュンツ) 』  
3枚連続した数牌(シュウパイ) を揃えた面子(メンツ)のこと。  
『 刻子(コーツ) 』  
3枚同じ種類の牌を揃えた面子(メンツ)のこと。  
『 槓子(カンツ) 』  
4枚同じ種類の牌を揃えた面子(メンツ)のこと。  
『鳴く(晒す、叩く)』  
他家(ターチャ＝他のプレイヤー) の 捨て牌 を ポン、チー、明カン などして取得することで面子(メンツ)を揃えること。

**(2) ポンとは**

ポンとは、手牌の 対子(トイツ)を 刻子(コーツ)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。トイツとは全く同じ種類の牌2枚1組のことで、コーツ とは全く同じ種類の牌3枚1組のメンツのことです。

[ 対子(トイツ)の例 ]  
やなど

[ 刻子(コーツ)の例 ]  
やなど

このトイツが自分の手牌にある際、他家が自分のトイツと同じ種類の牌をダハイした場合、その牌を貰ってコーツを作ることが出来ます。これがポンです。

ポンをしたら、その3枚の牌をみんなが見えるように倒して開きます。これを晒すなどと言います。晒した牌は自分から見て右端に置きます。  


さらに上家(カミチャ)、下家(シモチャ)、対面(トイメン)の誰からもらったか示す必要があります。

例：上家(カミチャ)からポンした場合：中中中

例：対面(トイメン)からポンした場合：中中中

例：下家(シモチャ)からポンした場合：中中中

**ポン できる4つの条件**

* 1. 同じ種類の牌
* 2. 立直(リーチ)していない
* 3. 手牌に 対子(トイツ)がある
* 4. 最新の捨て牌のみ(次の人が ツモ したら ポン できません)

**ポン の手順**

* 1. 他家が ポン できる牌を ダハイ したら「ポン！」とはっきり発声
* 2. 貰った牌と手牌の トイツ を合わせて自分の右側の盤面に公開
* 3. 上家・下家・対面だれから貰ったか分かるように牌を置く
* 4. 手牌から不要な牌を1枚捨てる

**ポン のメリット**

* 1. 欲しい牌が 自摸(ツモ) 以外で手に入る
* 2. 役 を作ったり アガる スピードがアップする

**ポン のデメリット**

* 1. 自由に出来る手牌が少なくなり手詰まりを起こしやすく柔軟性がなくなる
* 2. ポン した牌は盤面に公開するので自分の狙いが読まれやすい
* 3. 同じ 役 でも鳴いて アガる と 翻(ハン) がさがる(点数が下がる)
* 4. リーチ、一発、裏ドラが無くなる

ポン の詳細については、「[麻雀勝率アップ！ ポンでアガってスピードアップ！](http://majandofu.com/mahjong-pong)」をお読みください。

**(3) チーとは**

チー とは、手牌の 搭子(ターツ)を 順子(シュンツ)にする際、上家(カミチャ)の捨て牌を貰って メンツ を作る行為のことです。

ターツ とは後1枚揃えば シュンツ が完成する2枚の組み合わせのことで、シュンツ とは、3枚連続した数牌の組み合わせとなっている メンツ のことです。 カミチャ は自分から見て左のプレイヤーのことです。

[塔子(ターツ)の例]

[順子(シュンツ)の例]

この ターツ が自分の手牌にある際、他家 が 自分の ターツ と同じ種類の牌を ダハイ した場合、その牌を貰って シュンツ を作ることが出来ます。これが チー です。

チー をしたら、その3枚の牌をみんなが見えるように倒して開きます。これを晒すなどと言います。晒した牌は一番左を横に倒します。これはどの牌を貰ったか分かるようにするためです。(チーの場合は上家からしか出来ないのでどの牌を貰ったのか示す必要があります)晒した牌は自分から見て右端に置きます。  


例：チーした場合：

手牌ターツ 1萬3萬→ チー 2萬1萬3萬

**チー できる4つの条件**

* 1. 同じ種類の牌
* 2. 立直(リーチ)していない
* 3. 手牌に 搭子(ターツ)がある
* 4. 上家の最新の捨て牌のみ

**チー の手順**

* 1. 上家が チー できる牌を ダハイ したら「チー！」とはっきり発声
* 2. 貰った牌と手牌の ターツ を合わせて自分の右側の盤面に公開
* 3. 上家から貰ったことが分かるように牌を置く
* 4. 手牌から不要な牌を1枚捨てる

**チー のメリット**

* 1. 欲しい牌が 自摸(ツモ) 以外で手に入る
* 2. 役 を作ったり アガる スピードがアップする

**チー のデメリット**

* 1. 自由に出来る手牌が少なくなり手詰まりを起こしやすく柔軟性がなくなる
* 2. チー した牌は盤面に公開するので自分の狙いが読まれやすい
* 3. 同じ 役 でも鳴いて アガる と 翻(ハン) がさがる(点数が下がる)
* 4. リーチ、一発、裏ドラが無くなる

チー の詳細については、『[麻雀初心者にもわかるチー「“チー“と鳴いて より早くアガる方法」](http://majandofu.com/mahjong-chow) 』をお読みください。

**(4) カンとは**

カン にはいくつか種類があるのですが、ここでは 最も代表的な カン＝大明槓(ダイミンカン)の説明をします。

カン とは、手牌の 刻子(コーツ)を 槓子(カンツ)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。

コーツ とは全く同じ種類の牌3枚の組み合わせとなっている メンツ のことで、カンツ とは、全く同じ種類の牌4枚の組み合わせとなっている メンツ のことです。

[ 刻子(コーツ)の例 ]

[ 槓子(カンツ)の例 ]

コーツ が自分の手牌にある際、他家 が 自分の コーツ と同じ種類の牌を ダハイ した場合、その牌を貰ってカンツ を作ることが出来ます。これが カン です。

カン をしたら、その4枚の牌をみんなが見えるように倒して開きます。これを晒すなどと言います。晒した牌は自分から見て右端に置きます。  


さらに上家、下家、対面のだれからもらったか示さなくてはいけません。

例：上家(カミチャ)から カン した場合：中中中中

例：対面(トイメン)から カン した場合：中中中中 または、中中中中

例：下家(シモチャ)から カン した場合：中中中中

**カン できる4つの条件**

* 1. 同じ種類の牌
* 2. 手牌に 刻子(コーツ)がある
* 3. 他家の最新の捨て牌のみ
* 4. カン が出来るのは1局につき4回まで(全員で)

**カン の手順**

* 1. 他家が カン できる牌を ダハイ したら「カン！」とはっきり発声
* 2. 貰った牌と手牌の コーツ を合わせて自分の右側の盤面に公開
* 3. 他家から貰ったことが分かるように牌を置く
* 4. 嶺上牌(リンシャンハイ)から1枚 ツモ をする
* 5. 手牌から不要な牌を1枚捨てる

**カン のメリット**

* 1. ドラ が増える
* 2. 符(フ)が高くなる＝点数が高くなる
* 3. リンシャンハイ から1枚ツモれる
* 4. カン によって作れる 役 がある(サンカンツ や スーカンツ)

**カン のデメリット**

* 1. 他家に対しても ドラ が増える
* 2. 自由に出来る手牌が少なくなり手詰まりを起こしやすいく柔軟性がなくなる
* 3. カン した牌は盤面に公開するので自分の狙いが読まれやすい
* 4. 同じ 役 でも鳴いて アガる と 翻(ハン) がさがる(点数が下がる)
* 5. リーチ、一発、裏ドラが無くなる

カン の詳細については、『[麻雀初心者必見！もう迷わない槓(カン)の基本と、しどころ。](http://majandofu.com/mahjong-kong) 』をお読みください。

**その11. 「フリテン」を知ろう！**

**(1) フリテン は ロン が出来ない テンパイ のこと**

**フリテン とは**

**フリテン** とは、**ロン が出来ない テンパイ** のことです。つまり、ロン禁止テンパイです。 テンパイ は先ほど説明しましたが、後1枚必要な 牌 が手牌に加われば アガり形 が完成する状態です。通常は 4メンツ＋1ジャントウの形が揃い 役 があれば、いつでも ロン でアガることが出来ます。

**4メンツ＋1ジャントウ で ロン が出来ない！？**

ところが、**4メンツ＋1ジャントウ で 役 があっても、 ロン が出来ない**場合があります。それが フリテン です。

**(2) アガり牌による フリテン と 見逃しによる フリテン**

**2つのフリテンを覚える**

フリテンは少し複雑なのですが、初心者の方はこの**2点**だけは覚えておきましょう。

**1、捨て牌によるフリテン**  
＝自分の捨て牌に自分の アガり牌 がある場合に リーチ：以降は ロン できない！

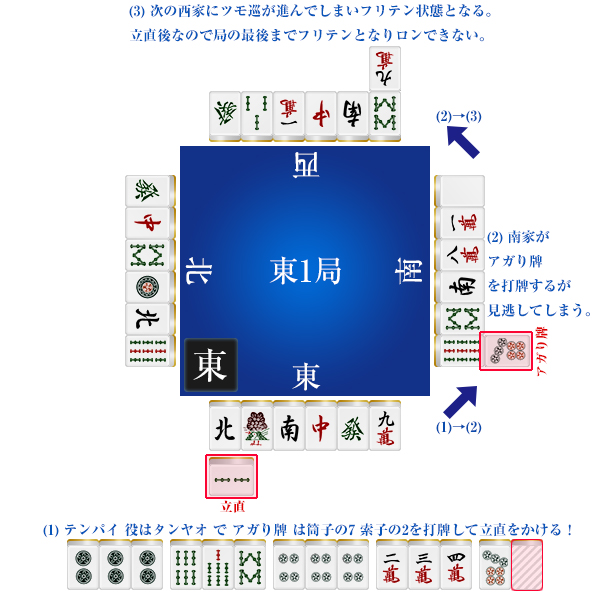
**2、見逃しによるフリテン**  
＝リーチ 後 他家 が ダハイ した アガり牌 を見逃してしまった：以降は ロン できない！

**1 捨て牌によるフリテン**

[](http://majandofu.com/wp-content/uploads/2014/10/04c6edca9ebe99cde118f329f98c02b7.jpg)

* アガり牌 が 自分の 捨て牌 の中にある状態「流れ：(1) → (2) → (3)」
* リーチ 後 なので 局 の最後までフリテン状態でロン出来ない

**2 見逃しによるフリテン**

[](http://majandofu.com/wp-content/uploads/2014/09/bd9ce206318a8e70fe0b2d4e37b90ea4.jpg)

* 他家 が 打牌 した アガり牌 を 見逃してしまう行為をする (1) → (2) → (3)
* リーチ 後 なので 局 の最後までフリテン状態でロン出来ない

**フリテン となったら ツモ でアガる！**

残念ながら上述のように フリテン となったら 局の最後まで ロン はできなくなります。ですが、 **ツモ** によってアガることは可能です。

このような場合、 ロン は諦めて ツモ で アガり を目指しましょう！