

各地麻将特色規則 解釈^{*}

2016 年 12 月 17 日

1 TODO

- <http://www.ourgame.com/> にあるルールは試してみる

2 成都

2.1 牌

数牌のみ 108 枚

2.2 和牌条件と型

条件 缺一門

型 基本型・七対

2.3 特有規則

血戦到底 壁牌が残っていれば、1 人を残し全員のアガリとなるまで続行する。1 つの打牌で複数人のアガリを認める。続行するときのツモ番はアガった者の下家^{*1}から。アガリ者の手牌 (摸和なら全部、点和なら打牌以外) は終局まで公開しない。

輪荘 最初にアガった者が次局の親となる。最初のアガリが複数なら放銃者^{*2}。誰もアガれなければ連荘。

定缺 配牌時に缺一門でなければ使わない色を決めて裏向きに打牌しておき、1 巡目の打牌はこれを表向けることによって行う。配牌時に缺一門 (または清一色) になっていたら、裏向き打牌は行わず、最初に打牌する際に使わない色をコールする。競技会ではこの指定は萬・筒・索のカードによって行うことが望ましい。

查叫 流局時ノーテンかつ缺一門なら、テンパイかつ缺一門のプレイヤーへアガリ相当点を支払う。

錯和 終局時チョンボが発覚したら、すでにアガって抜けた者を除き、全プレイヤーへ半満貫を支払う。加え

^{*} 翻訳・意訳・注釈に加え、矛盾しないように、またプレイに意味のない部分は簡単になるように、変更している。構成も体系的になるよう整えた。

^{*1} 複数人の場合: 2 人がアガリ 2 人が残っていれば、放銃していない方

^{*2} 上家にした方が簡便だろう。

て、その後の摸和・点和にもアガリ点を支払う。^{*3}

花猪 流局時缺一門でなければ、すでにアガって抜けた者も含め、全プレイヤーへ満貫を支払う。

刮風下雨 槓は得点となる。暗槓は2点オール、大明槓は2点、加槓は即座に限り1点オール。

吃なし

2.4 点数計算

- 点和はそのまま、摸和は全員から (1-3 倍得)^{*4}
- 点数: $2^{\min\{\text{翻数}, 3\}} \times 5$

2.5 役

碰碰和 1 翻

槓・根 1 翻 (4 枚使いは、槓してもしなくても 1 翻)

七対 2 翻

清一色 2 翻

全帯幺 2 翻

将将碰 3 翻

杠上開花 1 翻 (槓も加算)

杠上炮 1 翻 (槓振り)

搶杠和 1 翻

3 陝西

3.1 牌

136 枚

3.2 和牌条件と型

条件 なし

型 基本型・七対・全不靠・組合龍

3.3 特有規則

炮子 各プレイヤーは配牌時に 0-4 個の炮子を置く^{*6}。炮子を揃えた数に応じて得失点が増減する。

^{*3} したがって点和も 2 倍

^{*4} 1 を足して全員からとすることもあるらしい

^{*5} 満貫は 3 翻 8 点だが 4 翻 16 点とすることもあるらしい

^{*6} 順番は?

刮風下雨 成都に同じ。

3.4 点数計算

- 摸和は 2 点オール、点和は 1 点オール。親は得失点とも 2 倍。
- 和牌者と非和牌者との間で、炮子の数の和を授受。点和なら全員分を 1 人で払う。

4 太原

4.1 牌

136 枚

4.2 和牌条件と型

条件 聴牌を宣言 (立牌のうち 1 枚を (裏向きに) 捨てる) こと

型 基本型

4.3 特有規則

立牌 配牌のうち最初に取り 4 枚のうち、ちょうど 1 枚を、聴牌宣言*7と同時に、裏向きに切る。

吃なし

4.4 点数計算

- 摸和は 2 倍で全員から。点和放銃者がテンパイなら 1 倍で全員から、ノーテンなら 1 点を加算して 3 人分を放銃者から。
- 点数: $1 + \sum(\text{役})$

4.5 役

缺一門 1 点

坎張 1 点

辺張 1 点

明槓 1 点

暗槓 2 点

親 1 点

清龍 20 点

*7 「リーチ」発声することになるとわかりやすいだろう

5 北京

5.1 牌

136 枚

5.2 和牌条件と型

条件 門前清または摸和 かつ 缺一門

型 基本型・七対

例外 三混 = 摸和のみ; 四混 = 自動和牌

5.3 特有規則

混 オールマイティ。配牌後、1 枚めくり標示牌とする。その次位牌 ([東南西北], [中発白]) が混となる。

互包 同一人物からの 3 副露によって形成される。一方のアガリは他方が責任払いする。両者が同じ牌でアガったら、その差額に対して処理する。互包関係は複数同時に存在することもある。そのような者がアガったら、互包関係にある者それぞれが責任払いする (よって総得点は増える)*⁸

上楼 流局 1 回につき次局は 2 倍

荒牌 王牌 14 枚、槓ごとに 1 増

連荘 流局連荘

5.4 点数計算

- 摸和は全員から。点和は取り決めによる (責任払い?)。親は 2 倍。*⁹
- 得点: (点役) \times 2^(翻役)

5.5 役

門前清 1 点 1 翻

自摸 1 翻

無混 1 点 1 翻

碰碰和 2 点

全求人 2 点

坎 5 2 点

妙手回春 2 点 (アガれなかったらツモ切り)

海底撈月 1 翻

*⁸ 複雑なケースには穴があるかもしれない

*⁹ cf. TODO

風一色 6点 (乱和)*¹⁰
混一色 2点
清一色 6点
缺一門 1点
清龍 3点
平和 1点 *¹¹
杠上開花 5点
七対 4点 (四帰一 1つにつき 2倍)
四混 8点 (手牌を問わない)

6 長春

6.1 牌

136枚

6.2 和牌条件と型

条件 三色全 かつ 有幺九 かつ 有刻子*¹² かつ (裸単騎でないまたは碰碰和) かつ 報聴*¹³
型 基本型*¹⁴

6.3 特有規則

箭槓 配牌に中発白があれば槓でき、補充せず刻子となる。三元牌をツモってくるごとに加槓できる。

風槓 配牌に東南西北があれば槓できる。風牌をツモってくるごとに加槓できる。

幺蛋/九蛋 配牌に 1 または 9 の連子があれば槓でき、補充せず刻子となる。同種牌をツモってくるごとに加槓できる。

大蛋 配牌にあった一索・一筒・中・発・白の刻子が槓子になること。*¹⁵

搶杠碰 特殊槓への加槓は搶杠和だけでなく搶杠碰できる。

連荘 流局連荘

選宝 第 1 聴牌者がサイコロを振り 1 舞めくる。それと同じ牌が宝牌である。ただし、もしそれがアガリ牌であれば対宝の摸和となる。

*¹⁰ 字一色を指す?

*¹¹ 参照先は組合龍になっている

*¹² 三元牌の将頭・箭槓・旋風槓・幺蛋・九蛋で代替可能

*¹³ 聴牌をたもつなら槓できる?

*¹⁴ 4 順子は不可

*¹⁵ 配牌から刻子だったことの証明は?

6.4 点数計算

- 摸和は3人から。点和は記述なし。
- 得点: $1 + \sum(\text{役})$

6.5 役

門前清 2点

独聴 2点

宝 4点 (宝牌によるツモアガリ)

放銃 2点

摸和 2点

親 2点

碰碰和 4点

対宝 4点

明槓 1点

暗槓 2点

箭槓・風槓・幺蛋・九蛋 1点

明大蛋 2点

暗大蛋 4点

7 哈爾濱

7.1 牌

数牌 + 紅中 112枚

7.2 和牌条件と型

条件 副露 かつ (清一色でない) かつ 有幺九 かつ 有刻子 かつ 有順子 かつ (裸単騎でない) かつ 聴牌宣言
型 基本型^{*16}

7.3 特有規則

吃聴 チーして聴牌宣言をするときは誰からでもチー可能。ポン・カンより優先。複数人の吃聴は上家優先。

宝牌 聴牌宣言があったら牌山の最後の牌をめくる。聴牌宣言後にツモるとオールマイティ。

換宝 宝牌が3枚とも場に出たら新たにめくる。

^{*16} 4順子は不可

7.4 点数計算

- 点和は放銃者が聴牌なら基本は 1 点オール。門前清の他家は 3 点。放銃者がノーテンなら責任払いで、放銃者のぶんは 3 点、他家のぶんは聴牌のときに準じる。ともに、独聴の坎張は 2 倍。
- 摸和は 2 点オール。門前清の他家は 3 点。独聴の坎張は 2 倍。
- 摸宝は 3 点オール。独聴の坎張は 2 倍。
- 宝中宝 (独聴の坎張かつアガリ牌＝宝牌のツモアガリ) は 12 点オール。

8 武漢

8.1 牌

136 枚

8.2 和牌条件と型

条件 副露 かつ 中が手牌にない かつ (清一色 または 碰碰和 または 258 将) かつ (百搭 または 大和)
型 一般型・乱字一色・乱将一色

8.3 特有規則

中槓 中は捨てても抜いても槓と数える。

百搭 壁牌の尾部から 5 墩目の上をめくり標示牌とする。次位牌 ([東南西北中発白]) はいつでもオールマイティ。元の牌として使うと 1 翻

王牌 王牌 10 枚。最終 1 巡は摸和でなければ打牌せず下家のツモ番に。槓もできない。

8.4 点数計算

- 摸和・点和ともに 3 人払い。ただし摸和の場合および放銃者は大和で 1.5 倍、小和で 2 倍。
- 点数: $\max\{10(\text{大和}), 1\} \times 2^{(\text{和牌者翻}) + (\text{支払者翻})}$
- 包: 搶杠和・清一色の 3 副露目・ノーテンで全求人へ放銃

8.5 役

碰碰和 大和

清一色 大和

将一色 大和

字一色 大和

開口 副露 1 翻

暗槓 2 翻

9 長沙

9.1 牌

数牌のみ 108 枚

9.2 和牌条件と型

条件 小和・大和または 258 将

型 基本型・七対^{*17}

9.3 特有規則

小和 配牌が「四歸一」「258 なし」「双暗刻」「缺一門」のいずれか

扎鳥 アガリが出たら次のツモ牌をめくる (海底ならアガリ牌そのものとする)。親を 1 として、出た数字にあたる人の関係する点数授受は 2 倍。

海底 海底をツモりたくなければパスできる。^{*18}ツモったとき、アガリでなければツモ切らなければならない。通常同様複数人に放銃しうる。4 人とも拒否したら流局して海底牌を本来ツモるはずだった人が次の親。

輪莊 アガった人が次局の親。複数なら放銃者。

9.4 点数計算

•

9.5 役

10 上海

10.1 牌

144 枚

^{*17} 四歸一は禁止？

^{*18} 4 人目はパスできるのか？

10.2 和牌条件と型

条件 混一色または碰碰和
型 基本型・乱字一色

10.3 特有規則

開宝 サイコロがゾロ目または $1+4$ のときは点数が 2 倍。
荒番 流局の次は点数が 2 倍。

10.4 点数計算

•

10.5 役

11 杭州

11.1 牌

136 枚

11.2 和牌条件と型

条件 二連荘以上 または 摸和 または 親の点和 または 親から点和
型 基本型・七対

11.3 特有規則

財神 配牌後にサイコロを振り出た目だけ壁牌の尾部から数えて残し、次をめくる。同じ牌を財神とし、オールマイティになる。白も財神となる。

暴頭 オールマイティ 1 枚の単騎 (4 面子または 6 対子) 摸和は 2 倍。杠上開花ならさらに 2 倍。

財飄 オールマイティ 2 枚から 1 枚切った暴頭はさらに 2 倍。切った直後の 1 巡に他家は碰・吃・点和できない。杠上開花ならさらに 2 倍。さらにアガらないことを選択すると他家は碰・吃・点和できるようになるが、次巡にアガればさらに 2 倍。

11.4 点数計算

- 摸和: 親子間は 2 倍。
- 点和: (3 人分を 1 人で支払う?)

11.5 役

七対 1 翻

四帰一 七対のとき 1 翻

12 福州

12.1 牌

144 枚

12.2 和牌条件と型

条件 なし

型 基本型 (17 枚)

12.3 特有規則

12.4 点数計算

•

12.5 役

13 広東花

13.1 牌

144 枚

13.2 和牌条件と型

条件 2 翻

型 基本型・七対

13.3 特有規則

とくになし

13.4 点数計算

- 点和: 放銃者は 2 倍、他は 1 倍。
- 摸和: 2 倍オール (自摸の 1 翻とは別)

13.5 役

14 広東素

14.1 牌

136 枚

14.2 和牌条件と型

条件 なし

型 基本型・七対

14.3 特有規則

14.4 点数計算

-

14.5 役