

陝西麻将

2016 年 12 月 1 日

陝西 (shan3xi1) 麻将の基本和牌型はもちろん特殊和牌型でもアガることができる。親の第一打の前に、全プレイヤーは炮子 (pao4zi3) を 1 個から 4 個、出すことができる。炮子の個数に応じてこの局の得失点が増加するので、より刺激的である。

1 牌

136 枚を使用する。サイコロ 2 個。

2 座位の決定と開局

まず親を決めてから全員の座位を決める。親の振ったサイコロの目で取牌対象の山を、2 回目との和で取牌位置^{*1}を決める。

3 炮子・アガリ・流局

親の第一打の前に、全プレイヤーは炮子^{*2}を 1 個から 4 個、出す^{*3}ことができる。^{*4}各局のアガリは 1 人までである (頭ハネ)。親がアガったら、または流局したら、その親を継続する。さもないとその下家が親になる。カンがなければ 13 トン、カン 1 つなら 7 トン、カン 2 つなら 8 トン、カン 3 つ以上なら 13 トン^{*5}を残して、アガリが出ずに牌山を使い切ったら流局する。流局したら得失点はない。

4 和牌型と役

4 面子 1 将頭の基本和牌型のほかに 3 種^{*6}の特殊和牌型があり、どの和牌型も底点は 3 点^{*7}に固定されている。

1. 十三幺

^{*1} 从左至右とあるが、内側から見て、か？

^{*2} 具体的な形状などは示されていないが、チップで代用してよいだろう

^{*3} 出す順については不明

^{*4} 出さなくてもよい

^{*5} 13 トンは 13 枚の誤りか？ それにしても増えてから減るのは不自然である

^{*6} 4 種の誤りだろう

^{*7} 全部この 3 点で割っても同値である。何か混乱があるのかもしれない

- 2. 七対
- 3. 全不靠
- 4. 組合龍

5 得点計算

5.1 カンの得点

加槓 全員から底点の 1 倍、すなわち 3 点をもろう。合計 9 点。
暗槓 全員から底点の 2 倍、すなわち 6 点をもろう。合計 18 点。
大明槓 打牌者から底点の 2 倍、すなわち 6 点をもろう。

5.2 アガリの得点

摸和 全員から底点の 2 倍、6 点ずつもろう。
点和 全員から底点の 1 倍、3 点ずつもろう。
親 親は 2 倍。

5.3 炮子の点数

アガリ者は、自分の炮子の個数の 3 倍に、他家の炮子の個数の和を加え、底点を乗じた点数をもろう。ただし、ツモアガリなら倍になる。非アガリ者は、自分の炮子の個数に、アガリ者の炮子の個数を加え、底点を乗じた点数を支払う。^{*8}

6 計算例

6.1 例

親の自分が 2 個、他家がそれぞれ 2 個、3 個、4 個の炮子を出したとする。あなたが対面からアガったとき、得点は $3 \times 2 + (3 \times 2 + (2 + 3 + 4)) \times 3 = 51$ 点である。^{*9}

6.2 例

親でない自分が 4 個、他家がそれぞれ 2 個 (親)、0 個、1 個の炮子を出したとする。あなたが七対をツモアガったとき、得点は合計 204 点である。^{*10}

炮子 2 個の親 $3 \times 2 \times 2 + (2 + 4) \times 2 \times 6 = 84$ 点

炮子 1 個の他家 $3 \times 2 + (1 + 4) \times 2 \times 6 = 66$ 点

^{*8} 書かれていないが、摸和なら 2 倍、でないと計算が合わない

^{*9} 前節と矛盾している。前節の記述通りなら最初の 3×2 も全員からもろうはずである

^{*10} やはり前章と整合性がとれない。

炮子 0 個の他家 $3 \times 2 + (0 + 4) \times 2 \times 6 = 54$ 点