

# ねこはうす ルールブック

## マナー, 禁止事項について

- 以下のマナーの遵守にご協力ください. よろしくお願ひします.
  - 当店(?)は集合住宅の一部です. 隣室や下階にも住人がおります. 過度な強打, 引きツモ, 大声, 放歌などはご遠慮ください.
  - 牌や点棒を投げる, 先ツモ, 過度な小手返し, 手牌に関する発言, 打牌批判, 和了批判はご遠慮ください.
  - ロン, ツモ, ポン, チー, カン, 立直の発声ははっきりとお願ひいたします.
  - 点棒の授受は卓上を経由して行い, 直接の手渡しは避けてください.
  - 牌山が上がってきたら牌山を前に出していただきますようお願ひします.
  - 捨牌は6枚切りでお願ひします.  
(ブー麻雀の場合はそうでなくても問題ありません.)
  - 初心者の方に対しては積極的なサポートをお願ひいたします.
- 当店(?)での以下の行為はお断りします.
  - 室内での喫煙
  - 泥酔状態での対局
  - イカサマ

## 自動卓設定表 (AMOS JP-EX COLOR)

番号	仕様	枚数	番号	仕様	枚数
00	チェックモード		05	3人花	112
01	四人標準	136	06	三人花花	116
02	四人花	140	07	100枚上がり	100
03	四人花花	144	08	64枚上がり	64
04	三人標準	108			

- ゲームを変更する場合は, 電源を切り, 規定の点棒を入れ, 再度電源を入れ, 卓下の上下スイッチを長押しして上の表からゲームを選び, リセット操作 (サイコロスイッチを2か所同時に長押し) をしてからゲームを開始してください.

# ねこはうす 四人打ち半荘戦Aルール

- 25000点持ち3万点返しの四人打ち半荘戦です。馬は10-30です。
- 南4局終了時全員が3万点未満のとき西入し、1人以上が3万点以上となるか西4局が終了した時点でゲーム終了となります。
- 途中で1人以上の持ち点が0点未満となった場合ゲーム終了です。
- 聴牌連荘です。形式聴牌も有効です。
- オースの親がトップの場合、和了やめおよび聴牌やめは強制です。2着以下の場合はできません。
- ゲーム終了時同点の場合は起家優先とします。
- 喰いタン、後付け。平和ツモ有りです。
- 一発★、裏ドラ★あり。赤伍萬、赤伍筒、赤伍索は各1枚です★。
- 新ドラは暗槓の場合即めくり、明槓の場合後めくりです。嶺上開花の場合や明槓直後の捨牌で放銃した場合は新ドラは無効です。
- 聴牌料は場に3000点、積符は300点です。
- 持ち点が1000点未満の場合、持ち点をすべて供託して立直が可能です。
- 立直後の暗槓は送りカン、聴牌が崩れるカン以外はすべて可です。
- 符計算あり。30符4翻、60符3翻は満貫として計算します。連風牌の雀頭は4符として計算します。嶺上開花の場合はツモの2符を加えて計算します。
- ダブルロン、トリロンあり。親権、積符、供託点は頭ハネです。
- 途中流局は九種九牌、四風連打、四槓散了、四家立直に適用します。無条件に連荘となります。
- 流し満貫あり。鳴いても可ですが、自身の捨牌を鳴かれた場合は不可です。
- ダブル役満なし。複数の役満が複合してもシングル役満です。  
(本役満★10or★5オール、数え役満★6or★3オール)
- 人和は役満とします。国士無双の暗槓ロンは可能です。
- 七対子の4枚使いはできません。
- 包則は大三元、大四喜、四槓子のうち最初に成立したものに適用します。

# 四人打ち半荘戦Aルール（続き）

- 以下の行為はチョンボとなります。チョンボは親、子にかかわらず3000オールの支払いとします。ただし、同卓者全員の合意のもとこれを免除し、もしくは流局時チョンボ、和了放棄、1000点供託のいずれかに変更できます。
  - 和了できない状態で和了を宣言し、1牌でも倒牌した場合
  - 立直を宣言し、流局時にノーテンであった場合
  - 送りカンをした場合
  - 山を崩す、全自動卓の誤操作などの結果、ゲームの続行が不可能となった場合
- 以下の行為は和了放棄となります。和了放棄の際はロン、ツモ、ポン、チー、カン、立直、流局時の聴牌宣言ができません。ただし、同卓者全員の合意のもとこれを免除し、もしくは1000点供託に変更できます。
  - 和了できない状態で和了を宣言したが倒牌しなかった場合
  - ポン、チー、カンができない状態でこれらの発声を行い、1牌でも手牌を公開した場合
  - 喰い替えを行った場合（手牌がすべて喰い替えの対象牌である場合を含む）
  - 多牌、少牌の場合
- 以下の行為は1000点供託となります。発覚した時点で持ち点が1000点未満の場合は持ち点すべての供託となります。ただし、同卓者全員の合意のもとこれを免除できます。
  - ポン、チー、カンの発声を行ったが手牌を公開せず取り消した場合（立直の取り消しはできません。）
- 以上に明記されている以外の反則、繰り返しのマナー違反については同卓者を中心として都度裁定することとします。

# ねこはうす 四人打ち半荘戦Bルール

- 25000点持ち3万点返しの四人打ち半荘戦です。西入はありません。馬は10-30です。
- 途中で1人以上の持ち点が0点未満または6万点以上となった場合ゲーム終了です。
- 聴牌連荘です。形式聴牌も有効です。
- オースの親がトップの場合、和了やめおよび聴牌やめは強制です。2着以下の場合にはできません。
- ゲーム終了時同点の場合は起家優先とします。
- 喰いタン、後付け、平和ツモ有りです。
- 喰い替えが可能です。
- 一発★、裏ドラ★あり。赤伍萬、赤伍筒、赤伍索は各1枚です★。
- 新ドラは常に即めくりです。
- 聴牌料は場に3000点、積符は場に1500点です。
- 持ち点が1000点未満の場合、持ち点をすべて供託して立直が可能です。
- 立直後の暗槓は送りカン、聴牌が崩れるカン以外はすべて可です。
- ダブロン、トリロンあり。親権、積符、供託点は頭ハネです。
- 途中流局は九種九牌のみに適用します。無条件に連荘となります。
- 流し満貫あり。鳴いても可ですが、自身の捨牌を鳴かれた場合は不可です。
- ダブル役満なし。複数の役満が複合してもシングル役満です。  
(本役満★10or★5オール、数え役満★6or★3オール)
- 包則は大三元、大四喜、四槓子のうち最初に成立したものに適用します。
- 人和は役満とします。国士無双の暗槓ロンは可能です。
- 七対子の4枚使いが可能です。
- 点数計算については、点数表(符計算なしルール)四人打ちを参照してください。

## 四人打ち半荘戦Bルール（続き）

- 以下の行為はチョンボとなります。チョンボは親、子にかかわらず3000オールの支払いとします。ただし、同卓者全員の合意のもとこれを免除し、もしくは流局時チョンボ、和了放棄、1000点供託のいずれかに変更できます。
  - 和了できない状態で和了を宣言し、1牌でも倒牌した場合
  - 立直を宣言し、流局時にノーテンであった場合
  - 送りカンをした場合
  - 山を崩す、全自動卓の誤操作などの結果、ゲームの続行が不可能となった場合
- 以下の行為は和了放棄となります。和了放棄の際はロン、ツモ、ポン、チー、カン、立直、流局時の聴牌宣言ができません。ただし、同卓者全員の合意のもとこれを免除し、もしくは1000点供託に変更できます。
  - 和了できない状態で和了を宣言したが倒牌しなかった場合
  - ポン、チー、カンができない状態でこれらの発声を行い、1牌でも手牌を公開した場合
  - 多牌、少牌の場合
- 以下の行為は1000点供託となります。発覚した時点で持ち点が1000点未満の場合は持ち点すべての供託となります。ただし、同卓者全員の合意のもとこれを免除できます。
  - ポン、チー、カンの発声を行ったが手牌を公開せず取り消した場合（立直の取り消しはできません。）
- 以上に明記されている以外の反則、繰り返しのマナー違反については同卓者を中心として都度裁定することとします。

# ねこはうす 三人打ち半荘戦Aルール

- 35000点持ち4万点返しの三人打ち半荘戦です。馬は0-30です。
- 南3局終了時全員が4万点未満のとき西入し, 1人以上が4万点以上となるか西3局が終了した時点でゲーム終了となります。
- 途中で1人以上の持ち点が0点未満となった場合ゲーム終了です。
- 聴牌連荘です。形式聴牌も有効です。
- オースの親がトップの場合, 和了やめおよび聴牌やめは強制です。2着以下の場合はできません。
- ゲーム終了時同点の場合は起家優先とします。
- 喰いタン, 後付け。平和ツモ有りです。
- 一発★, 裏ドラ★あり。赤伍筒, 赤伍索は各1枚です★。二萬～八萬, 花牌は使用しません。
- チーはできません。
- 北は抜きドラです。手牌でも使えます。河に切ることもできます。抜かれた北に対してロンは可能ですが, ポンはできません。北を抜いてもフリテンにはなりません。北を抜くと一発, 天和, 地和, 人和の権利は消滅します。北を抜いて補充した嶺上牌によるツモ上りの場合, 嶺上開花が成立します。
- 王牌は18枚残しです。嶺上牌は8枚です。親の配牌は並び取りです。
- 新ドラは暗槓の場合即めくり, 明槓の場合後めくりです。明槓での嶺上開花の場合や明槓直後の捨牌で放銃した場合は新ドラは無効です。
- 聴牌料は場に2000点, 積符は場に200点です。
- 持ち点が1000点未満の場合, 持ち点をすべて供託して立直が可能です。
- 立直後の暗槓は送りカン, 聴牌が崩れるカン以外はすべて可です。
- 符計算あり, ツモ損あり。30符4翻, 60符3翻は満貫として計算します。連風牌の雀頭は4符として計算します。嶺上開花の場合はツモの2符を加えて計算します。
- ダブロン, トリロンあり。親権, 積符, 供託点は頭ハネです。
- 途中流局は九種九牌, 四風連打, 四槓散了, 四家立直に適用します。無条件に連荘となります。
- 流し満貫あり。鳴いても可ですが, 自身の捨牌を鳴かれた場合は不可です。
- ダブル役満なし。複数の役満が複合してもシングル役満です。  
(本役満★10or★5オール, 数え役満★6or★3オール)
- 包則は大三元, 大四喜, 四槓子のうち最初に成立したものに適用します。
- 人和は役満とします。国士無双の暗槓ロンは可能です。
- 七対子の4枚使いはできません。

# 三人打ち半荘戦Aルール（続き）

- 以下の行為はチョンボとなります。チョンボは親、子にかかわらず6000オールの支払いとします。ただし、同卓者全員の合意のもとこれを免除し、もしくは流局時チョンボ、和了放棄、1000点供託のいずれかに変更できます。
  - 和了できない状態で和了を宣言し、1牌でも倒牌した場合
  - 立直を宣言し、流局時にノーテンであった場合
  - 送りカンをした場合
  - 山を崩す、全自動卓の誤操作などの結果、ゲームの続行が不可能となった場合
- 以下の行為は和了放棄となります。和了放棄の際はロン、ツモ、ポン、カン、立直、流局時の聴牌宣言ができません。ただし、同卓者全員の合意のもとこれを免除し、もしくは1000点供託に変更できます。
  - 和了できない状態で和了を宣言したが倒牌しなかった場合
  - ポン、カンができない状態でこれらの発声を行い、1牌でも手牌を公開した場合
  - チーの発声を行い、1牌でも手牌を公開した場合
  - 喰い替えを行った場合
  - 多牌、少牌の場合
- 以下の行為は1000点供託となります。発覚した時点で持ち点が1000点未満の場合は持ち点すべての供託となります。ただし、同卓者全員の合意のもとこれを免除できます。
  - ポン、チー、カンの発声を行ったが手牌を公開せず取り消した場合（立直の取り消しはできません。）
- 以上に明記されている以外の反則、繰り返しのマナー違反については同卓者を中心として都度裁定することとします。

# ねこはうす 三人打ち半荘戦Bルール

- 35000点持ち4万点返しの三人打ち半荘戦です。西入はありません。馬は0-30です。
- 途中で1人以上の持ち点が0点未満となった場合ゲーム終了です。
- 聴牌連荘です。形式聴牌も有効です。
- オーラスの親がトップの場合、和了やめおよび聴牌やめは強制です。2着以下の場合にはできません。
- ゲーム終了時同点の場合は起家優先とします。
- 喰いタン、後付け。平和ツモ有りです。ツモ損、符計算はありません。
- チーはできません。ポンの場合喰い替えが可能です。
- 一発★、裏ドラ★あり。赤伍筒、赤伍索は各4枚です。二萬～八萬は使用しません。花牌4枚(春夏秋冬)と白ポッチ1枚を使用します。
- 花牌は抜きドラです。河に切ったり手牌で使うことはできません。花牌を抜いても一発、天和、地和、人和、嶺上開花、海底摸月、九種九牌の権利は維持されます。補充牌でのツモ上がりの場合、新たに嶺上開花はつきません。(空気扱い)
- 北は常時役牌です。
- 白ポッチあり。立直後にツモった場合★のみオールマイティとなります。この場合、誤って河に切った場合も強制的に上がりとなります。
- 王牌はツモり切りです。嶺上牌は用意せず、嶺上牌を取るべき場面では代わりに山牌を1枚取ってください。山牌が3枚以下の状態ではカンができず、山牌がない状態では花牌の公開ができません。
- 親の配牌は並び取りです。
- 新ドラは常に即めくりです。
- 聴牌料は場に2000点、積符はロン1000点、ツモ1000オールです。
- オープン立直(2翻)あり。「オープン立直」と発声して1000点を供託し、手牌をすべて公開してください。他家はオープン立直に放銃してもペナルティはありません。
- 持ち点が1000点未満の場合、持ち点をすべて供託して立直(またはオープン立直)が可能です。
- 立直後の暗槓は送りカン、聴牌が崩れるカン以外はすべて可です。
- ダブルロン、トリロンあり。親権、積符、供託点は頭ハネです。
- 途中流局は九種九牌のみに適用します。無条件に連荘となります。
- ダブル役満なし。複数の役満が複合してもシングル役満です。  
(本役満★10or★5オール、数え役満★6or★3オール)
- 包則は大三元、大四喜、四槓子のうち最初に成立したものに適用します。
- 点数計算については、点数表(符計算なしルール)三人打ちを参照してください。
- 人和は役満とします。国士無双の暗槓ロンは可能です。



# 三人打ち半荘戦Bルール（続き）

- 七対子の4枚使いが可能です。
- 流しは役満とします。鳴いても可ですが、自身の捨牌を鳴かれた場合は不可です。
- チャンタ、混老頭は門前 4翻 / 鳴き 2翻, 純チャンは門前 6翻 / 鳴き 4翻とします。
- 以下の行為はチョンボとなります。チョンボは親、子にかかわらず6000オールの支払いとします。ただし、同卓者全員の合意のもとこれを免除し、もしくは流局時チョンボ、和了放棄、1000点供託のいずれかに変更できます。
  - 和了できない状態で和了を宣言し、1牌でも倒牌した場合
  - 立直を宣言し、流局時にノーテンであった場合
  - 送りカンをした場合
  - 山を崩す、全自動卓の誤操作などの結果、ゲームの続行が不可能となった場合
- 以下の行為は和了放棄となります。和了放棄の際はロン、ツモ、ポン、カン、立直、流局時の聴牌宣言ができません。（花牌の公開は可能です。）ただし、同卓者全員の合意のもとこれを免除し、もしくは1000点供託に変更できます。
  - 和了できない状態で和了を宣言したが倒牌しなかった場合
  - ポン、カンができない状態でこれらの発声を行い、1牌でも手牌を公開した場合
  - チーの発声を行い、1牌でも手牌を公開した場合
  - 多牌、少牌の場合
- 以下の行為は1000点供託となります。発覚した時点で持ち点が1000点未満の場合は持ち点すべての供託となります。ただし、同卓者全員の合意のもとこれを免除できます。
  - ポン、チー、カンの発声を行ったが手牌を公開せず取り消した場合（立直の取り消しはできません。）
- 以上に明記されている以外の反則、繰り返しのマナー違反については同卓者を中心として都度裁定することとします。

# ねこはうす ブー麻雀ルール

- 8000点持ち四人打ち半荘戦です. 原点は浮きとして扱います.
- 1人以上の持ち点が16000点以上または0点未満となるか, 南4局が終了すればゲーム終了となります. 4人沈みの場合は持ち点の多い順に3人を浮きとして扱います. 同点者がいる場合は起家優先となります.
- 上がり連荘です.
- 一翻縛りなし. 役なしでも上がれます. 場に2翻 (バンバン) が付きます.
- フリテンは自分の捨てた現物と立直後に他家の捨てた牌 (点数状況のためにロン上がり禁止されている場合も含む) の現物に適用します. 現物以外の待ち牌はロン上がり可能です. 同巡フリテンはありません. フリテンであってもツモ上りに制限はありません.
- 喰いタン, 平和ツモ無しです. 一発, 裏ドラ, 槓ドラはありません.
- 聴牌料はなく, 立直していても流局時に手牌を公開する義務はありません. ノーテンでも立直が可能です.
- 立直料は100点です. 持ち点が0点の場合, 供託なしで立直が可能です.
- 立直後の暗槓は送りカン以外はすべて可です.
- 符計算あり. 連風牌の雀頭は4符として計算し, 嶺上開花の場合はツモの2符を加えて計算します.
- ダブルロン, トリロンはいずれも頭ハネです.
- 途中流局は九種九牌, 四風連打, 四槓散了, 四家立直に適用します. 無条件に連荘となります.
- 流し満貫はありません.
- 七対子の4枚使いが可能です. 国士無双は暗槓ロンが可能です.
- 点数計算は以下の取り決めに従います. これ以外の取り決めは通常の4人麻雀に準じます.
  - 喰い平和のロン上がりは20符として計算します.
  - 満貫は子8000点, 親12000点で, 跳満以上の点数はありません. 切り上げ満貫はありません.
  - 以下の役は通常の4人麻雀と異なる扱いをします. それ以外の役は通常の4人麻雀に準じます.
    - 平和: 鳴いても成立します. 平和ツモはありません.
    - 混一色: 2翻. 喰い下がりはありません.
    - 小三元, 混老頭, 三色同刻, 三槓子, 二盃口, 清一色: 満貫.
    - 赤牌: ドラではなく1翻役として扱います. 赤伍筒1枚のみです.
    - 人和: 役満.
  - ドラは役ではなく, 1枚につき場に1500点です.
  - 積符は場に1500点です. ただし, 役なしの上がりには積符は加算されず, 流局時と同様に次局の積符が増えます.
  - 役満は無条件にゲーム終了となり, 達成者のダブルマルAとします. 包則は大三元, 大四喜, 四槓子に適用します.

# ブー麻雀ルール（続き）

- 通算成績は以下の表に示す勝利点を合計する方法によります。また、トップ者は次のゲームの起家となります。さらに、マルA以上の場合は次のゲームでも続けてマルA以上を獲得した際ダブルマルAとして計算されます。（ダブ権）

ゲーム結果	トップ	浮き	沈み
ダブルマルA	+18	0	-6
マルA	+9	0	-3
マルB	+4	0	-2
マルC	+1	0	-1

- 包則が適用された場合、ツモ上がりの場合は包責者がトップの収入分の全額を支払うものとします。ロン上がりの場合9勝利点を包責者の支払いとし、9勝利点を放銃者の支払いとします。
- 以下の行為はチョンボとなります。チョンボは通算成績を計算する場合は他家に各1勝利点の支払い、それ以外の場合は親、子にかかわらず1500オール支払いとします。ただし、同卓者全員の合意のもとこれを免除し、もしくは和了放棄に変更できます。
  - 自身の点数状況によって以下の上がりを行った場合
    - 上がる直前に沈みの場合
      - 自分の沈みを確定させてゲーム終了となる上がり
    - 上がる直前に浮きの場合
      - 自分がトップになれずゲーム終了となる上がり
      - 自分のマルCを確定させてゲーム終了となる上がり（例外として、オーラスのみ反則となりません。）
  - 和了できない状態で和了を宣言し、1牌でも倒牌した場合
  - 山を崩す、全自動卓の誤操作などの結果、ゲームの続行が不可能となった場合
- 以下の行為は和了放棄となります。和了放棄の際はロン、ツモ、ポン、チー、カン、立直ができません。ただし、同卓者全員の合意のもとこれを免除できます。
  - 和了できない状態で和了を宣言したが倒牌しなかった場合
  - 送りカンをした場合
  - ポン、チー、カンができない状態でこれらの発声を行ったり、発声を取り消した場合
  - 喰い替えを行った場合（手牌がすべて喰い替えの対象牌である場合を含む）
  - 多牌、少牌の場合
- 以上に明記されている以外の反則、繰り返しのマナー違反については同卓者を中心として都度裁定することとします。

# ねこはうす 点数表 (符計算あり/子の場合)

子	0翻 [*1]	1翻	2翻	3翻	4翻
20符	400 100-200	700 200-400	1300 400-700	2600 700-1300	5200 1300-2600
25符			1600 400-800	3200 800-1600	6400 1600-3200
30符	500 200-300	1000 300-500	2000 500-1000	3900 1000-2000	7700 [*2] 2000-3900
40符	700 200-400	1300 400-700	2600 700-1300	5200 1300-2600	8000 (満貫) 2000-4000
50符	800 200-400	1600 400-800	3200 800-1600	6400 1600-3200	8000 (満貫) 2000-4000
60符	1000 300-500	2000 500-1000	3900 1000-2000	7700 [*2] 2000-3900	8000 (満貫) 2000-4000
70符	1200 300-600	2300 600-1200	4500 1200-2300	8000 (満貫) 2000-4000	8000 (満貫) 2000-4000
80符	1300 400-700	2600 700-1300	5200 1300-2600	8000 (満貫) 2000-4000	8000 (満貫) 2000-4000
90符	1500 400-800	2900 800-1500	5800 1500-2900	8000 (満貫) 2000-4000	8000 (満貫) 2000-4000
100符	1600 400-800	3200 800-1600	6400 1600-3200	8000 (満貫) 2000-4000	8000 (満貫) 2000-4000
110符	1800 500-900	3600 900-1800	7100 1800-3600	8000 (満貫) 2000-4000	8000 (満貫) 2000-4000

満貫	跳満	倍満	三倍満	役満
5翻	6-7翻	8-10翻	11-12翻	13翻以上
8000 2000-4000	12000 3000-6000	16000 4000-8000	24000 6000-12000	32000 8000-16000

各項目の上段はロン上がり, 下段はツモ上がり時の点数を表します.

[\*1] 当店(?)で0翻 (役なし) の上がりができるのはブー麻雀ルールのみです.

[\*2] 切り上げ満貫を採用するルールでは満貫として扱います.

# ねこはうす 点数表 (符計算あり/親の場合)

親	0翻 [*1]	1翻	2翻	3翻	4翻
20符	500 200オール	1000 400オール	2000 700オール	3900 1300オール	7700 2600オール
25符			2400 800オール	4800 1600オール	9600 3200オール
30符	800 300オール	1500 500オール	2900 1000オール	5800 2000オール	11600 [*2] 3900オール
40符	1000 400オール	2000 700オール	3900 1300オール	7700 2600オール	12000 (満貫) 4000オール
50符	1200 400オール	2400 800オール	4800 1600オール	9600 3200オール	12000 (満貫) 4000オール
60符	1500 500オール	2900 1000オール	5800 2000オール	11600 [*2] 3900オール	12000 (満貫) 4000オール
70符	1700 600オール	3400 1200オール	6800 2300オール	12000 (満貫) 4000オール	12000 (満貫) 4000オール
80符	2000 700オール	3900 1300オール	7700 2600オール	12000 (満貫) 4000オール	12000 (満貫) 4000オール
90符	2200 800オール	4400 1500オール	8700 2900オール	12000 (満貫) 4000オール	12000 (満貫) 4000オール
100符	2400 800オール	4800 1600オール	9600 3200オール	12000 (満貫) 4000オール	12000 (満貫) 4000オール
110符	2700 900オール	5300 1800オール	10600 3600オール	12000 (満貫) 4000オール	12000 (満貫) 4000オール

満貫	跳満	倍満	三倍満	役満
5翻	6-7翻	8-10翻	11-12翻	13翻以上
12000 4000オール	18000 6000オール	24000 8000オール	36000 12000オール	48000 16000オール

各項目の上段はロン上がり, 下段はツモ上がり時の点数を表します。


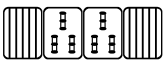

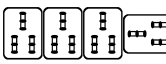

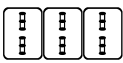


[\*1] 当店(?)で0翻 (役なし) の上がりができるのはブー麻雀ルールのみです。

[\*2] 切り上げ満貫を採用するルールでは満貫として扱います。

# ねこはうす 符計算ガイド

符計算は以下の5個の要素の加算により計算されます。

1. 副底  
20符です。
2. 面子構成  
下表にあてはまる面子があれば面子1組ごとに加算されます。

	1・9・字牌	2～8牌
暗槓	 32符	 16符
明槓	 16符	 8符
暗刻 (ツモ和了での完成含む)	 8符	 4符
明刻 (ロン和了での完成含む)	 4符	 2符

3. 雀頭  
連風牌の場合4符, それ以外の役牌の場合2符が加算されます。  
役牌ではない場合は加算はありません。
4. ロン和了, ツモ和了の別  
下表の符が加算されます。

	ロン	ツモ
門前	10符	2符
鳴き	0符	2符

5. 待ちの形  
嵌張待ち, 辺張待ち, 単騎待ちのいずれかであれば2符が加算されます。

符計算には以下の特例があります。

- 平和とメンゼンツモが複合した場合は上記の計算によらず20符とします。  
(平和ツモありのルールのみ)
- セven子は上記の計算によらず25符とします。
- 鳴いての上がりで, 上記の計算の結果20符となった場合 (喰い平和形) は, 代わりに30符とします。
- 連風牌の雀頭を2符とするルールもあります。
- このほか, ルールによって符計算の方法が異なるケースがあります。

ねこはうす

点数表 (符計算なしルール)

四人打ち

翻数	子	親	翻数	子	親
1翻	1000 500オール	1500 500オール	6-7翻 (跳満)	12000 3000-6000	18000 6000オール
2翻	2000 500-1000	3000 1000オール	8-10翻 (倍満)	16000 4000-8000	24000 8000オール
3翻	4000 1000-2000	6000 2000オール	11-12翻 (三倍満)	24000 6000-12000	36000 12000オール
4-5翻 (満貫)	8000 2000-4000	12000 4000オール	13翻以上 (役満)	32000 8000-16000	48000 16000オール

三人打ち

翻数	子	親	翻数	子	親
1翻	1000 1000オール	2000 1000オール	6-7翻 (跳満)	12000 4000-8000	18000 9000オール
2翻	2000 1000オール	3000 2000オール	8-10翻 (倍満)	16000 6000-10000	24000 12000オール
3翻	4000 1000-3000	6000 3000オール	11-12翻 (三倍満)	24000 8000-16000	36000 18000オール
4-5翻 (満貫)	8000 3000-5000	12000 6000オール	13翻以上 (役満)	32000 12000-20000	48000 24000オール

各項目の上段はロン上がり, 下段はツモ上がり時の点数を表します.

# ねこはうす 麻雀役一覧

役名	翻数 (門前/鳴き)	牌姿の例	条件
立直 (リーチ)	1/0		門前で聴牌し、立直を宣言する。
一発 (イツパツ)	1/0		立直後に鳴き・暗槓をはさまず1巡以内に和了する。
門前清白摸和 (メンゼンツモ)	1/0		門前でのツモ和了。
断么九 (タンヤオ)	1/1 [*1]		数牌の2～8のみで手牌を構成する。
平和 (ピンフ)	1/0		4面子がすべて順子で、雀頭が役牌以外で、両面待ちであること。
一盃口 (イーペーコー)	1/0		同スートかつ同ランクの順子2組。
役牌 (ヤクハイ)	1/1		場風牌、自風牌、三元牌のいずれかの刻子。
嶺上開花 (リンジャン)	1/1		嶺上牌でのツモ和了。
海底摸月 (ハイテイ)	1/1		海底牌でのツモ和了。
河底撈魚 (ホウテイ)	1/1		河底牌でのロン和了。
搶槓 (チャンカン)	1/1		他家の加槓した牌が自分の和了牌であること。
ダブル立直 (ダブルリーチ)	2/0		鳴き・暗槓がない状態で1巡目に立直する。
七対子 (チートイツ)	2/0		4面子1雀頭の原則にあてはまらない特例の役。7組の対子。 [*2]
三色同順 (サンショクドウジュン)	2/1		3つのスートすべてについて同ランクの順子各1組。
一气通貫 (イツキツーカー)	2/1		1種類のスートで123, 456, 789の3組の順子。
混全帯么 (チャンタ)	2/1		すべての面子と雀頭にそれぞれ1枚以上の1・9・字牌。
対々和 (トイトイ)	2/2		刻子、槓子を合わせて4組。
三暗刻 (サンアンコー)	2/2		暗刻、暗槓を合わせて3組。(ロン和了の際に完成した刻子は含まない。)
小三元 (ショウサンゲン)	2/2		白、發、中を用いた2組の面子と雀頭。
混老頭 (ホンローター)	2/2		1・9・字牌のみで手牌を構成する。
三色同刻 (サンショクドウコー)	2/2		3つのスートすべてについて同ランクの刻子か槓子各1組。
三槓子 (サンカンツ)	2/2		3組の槓子。



# 麻雀役一覧（続き）

役名	翻数 (門前/鳴き)	牌姿の例	条件
混一色 (ホンイツ)	3/2		1種類のスートの数牌と字牌で手牌を構成する。
純全帯么 (ジュンチャン)	3/2		すべての面子と雀頭にそれぞれ1枚以上の1・9牌。
二盃口 (リャンペーコー)	3/0		2組の一盃口。
清一色 (チンイツ)	6/5		1種類のスートの数牌のみで手牌を構成する。
天和 (テンホー)	役満/0		親の配牌での和了。
地和 (チーホー)	役満/0		鳴き・暗槓をはさまず第一ツモ牌で和了する。
人和 (レンホー)	役満/0		鳴き・暗槓をはさまず第一ツモより前にロン和了する。
四暗刻 (スーアンコー)	役満/0		暗刻, 暗槓を合わせて4組。(ロン和了の際に完成した刻子は含まない。)
国士無双 (コクシムソウ)	役満/0		4面子1雀頭の原則にあてはまらない特例の役。1・9・字牌計13種を各1枚集め、このうちいずれか1種をさらに1枚集める。[*3]
大三元 (ダイサンゲン)	役満/役満		白, 発, 中を用いた3組の面子。
小四喜 (ショウスーシー)	役満/役満		東, 南, 西, 北を用いた3組の面子と雀頭。
大四喜 (ダイスーシー)	役満/役満		東, 南, 西, 北を用いた4組の面子。
字一色 (ツイーソー)	役満/役満		字牌のみで手牌を構成する。
清老頭 (チンロートー)	役満/役満		1・9牌のみで手牌を構成する。
緑一色 (リューイーソー)	役満/役満		緑色の牌のみで手牌を構成する。 ()
四槓子 (スーカンツ)	役満/役満		4組の槓子。
九連宝燈 (チュレンポーター)	役満/0		1種類のスートの数牌で「1112345678999 + x」の形。暗槓不可。

本表に掲載されている役や条件は多くの場所で一般的と思われるものを採用し掲載しています。個別に採用されているルール等により役の扱いが本表と異なる場合がございます。

【\*1】 鳴いてのタンヤオを不可とするルールもあります。

【\*2】 同一牌4枚を2組の対子として解釈することは不可とすることが多いですが、可能なルールもあります。

【\*3】 国士無双のみ、他家の暗槓に対し搶槓が可能なルールもあります。