3日で覚える麻雀テキスト

～麻雀の楽しみ方～

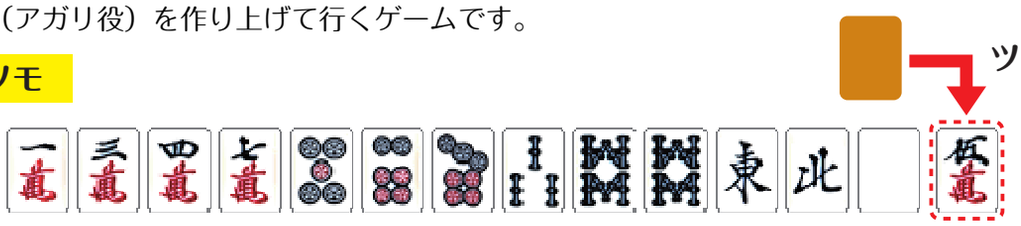
- 麻雀に必要な道具　3P～
- 完成の形、あがりの形　5P～
- ゲームを始める前に　14P～
- ゲームの進め方　17P～
- 麻雀の罰則やマナー　24P～
- 麻雀の役　31P～
- 点数計算　41P～

AMUSEMENT SPOT
since 1998
マーチャオ
www.marchao.co.jp

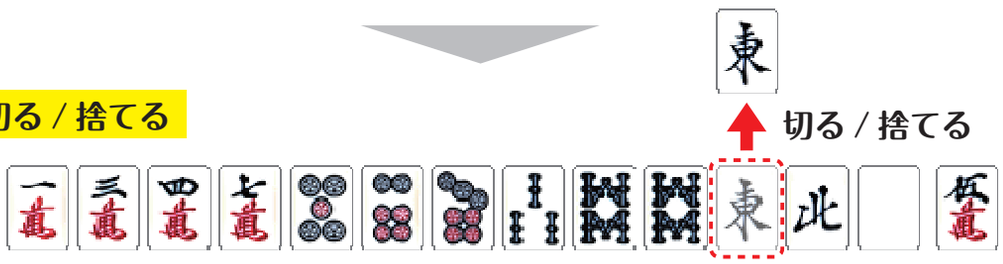
麻雀の楽しみ方

麻雀は卓を囲んだ４人が、３４種１３６枚の牌を使って各々の思惑で組み合わせながら、特定の形（アガリ役）を作り上げて行くゲームです。

①ツモ



②切る / 捨てる



手の中で、同じ種類の牌３枚の順番並び（順子(シュンツ)）、あるいは同じ種類の同じ牌３枚（刻子(コーツ)）のどちらかの組み合わせを４組に、同じ牌２枚の組み合わせ（アタマ）を１つ、この「３枚×４セット＋１ペア」の計１４枚を最も早く作り上げた人がアガリとなります。

持ち点は２５０００点、自分がアガれば増え、誰かにアガられると減ります。アガリを重ね、ゲーム 終了時に最も多く持ち点を増やせていた人が、その対局の勝者となります。

また、勝ち負け以外の楽しみかたが麻雀にはあります。

それは４人で遊ぶということ――同じゲームに興じる仲間が４人集まれば、自ずと会話に花が咲き、様々な関わりが生まれてくるものです。

卓上ゲームというコミュニケーション・ツール、それが麻雀です。

麻雀に必要な道具

項目ごとの重要度を５段階の☆で表記したよ！

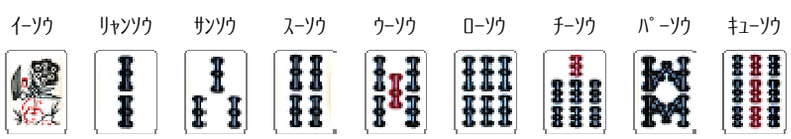
1、麻雀牌の種類と名称　重要度☆☆

日本では一般的に、以下の３４種１３６枚を用います。

A. 数字の示された**数牌**（萬子、筒子、索子の３種それぞれ１～９まで）：各牌４枚ずつ

・萬子

・索子

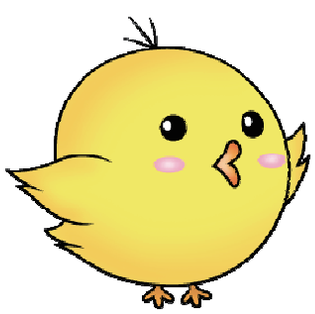


・筒子

B. 字牌

・方角の記された**風牌**（東、南、西、北）：各牌４枚ずつ

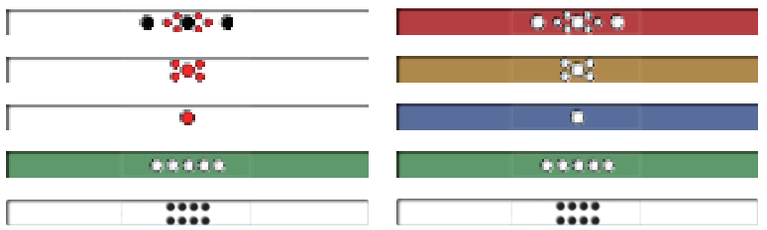
・三大要素を表した**三元牌**（白、發、中）：各牌４枚 ずつ



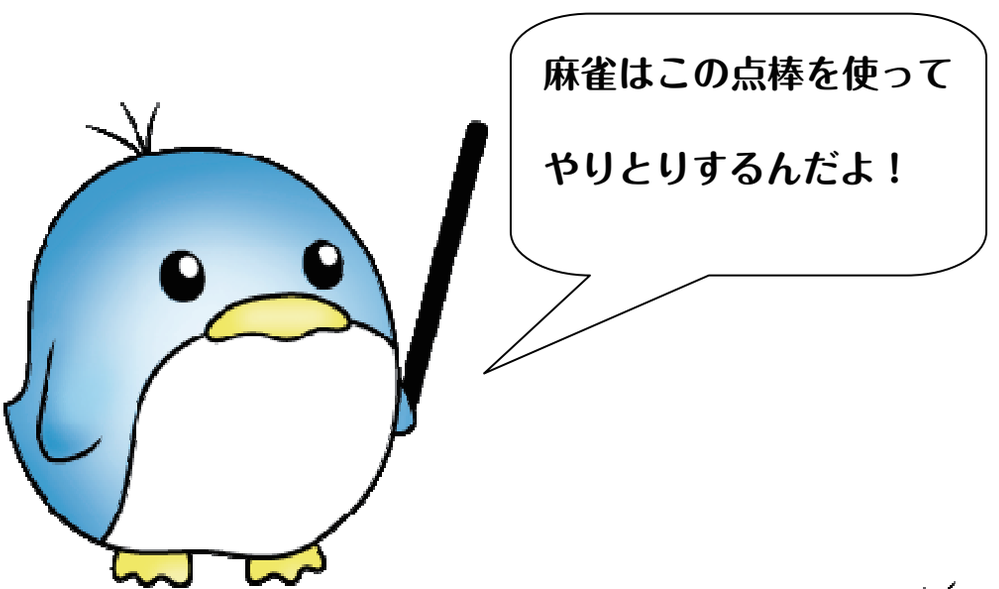
2．点棒　重要度☆☆☆

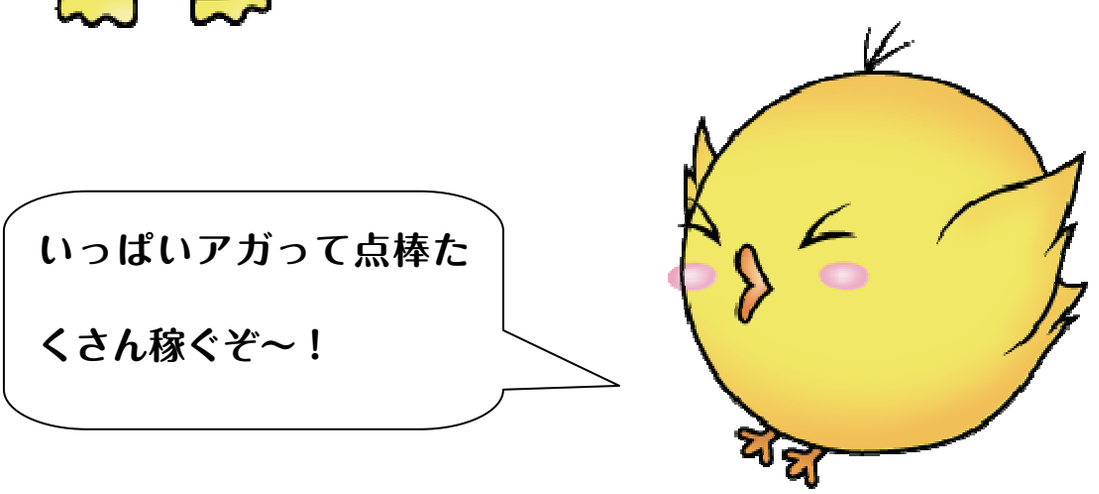
各プレーヤーの得点状況を示す為の道具です。
スムーズな得点のやり取りができるよう、数種類の点棒が用意されています。
また、雀荘などではカラー点棒の導入が進んでおり、こちらも併記しておきます。

一万点棒
五千点棒
千点棒
五百点棒
百点棒



※家庭用セットの場合、五百点棒は入っていない事もあります。





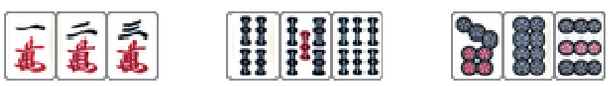
完成の形、アガリの形

ゲームの説明へと移る前に、麻雀の醍醐味となる部分を予習しましょう。
麻雀とは手元に持った牌を組み合わせて、アガリの形を作って行くゲームです。

1．牌の組み合わせ　重要度☆☆☆☆☆

① トイツ（対子）：同じ牌２枚、雀頭（ジャントウ）（アタマ）や七対子（チートイツ）に使用（詳細は後述）

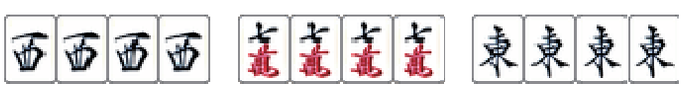
② シュンツ（順子）：同種の順番並び



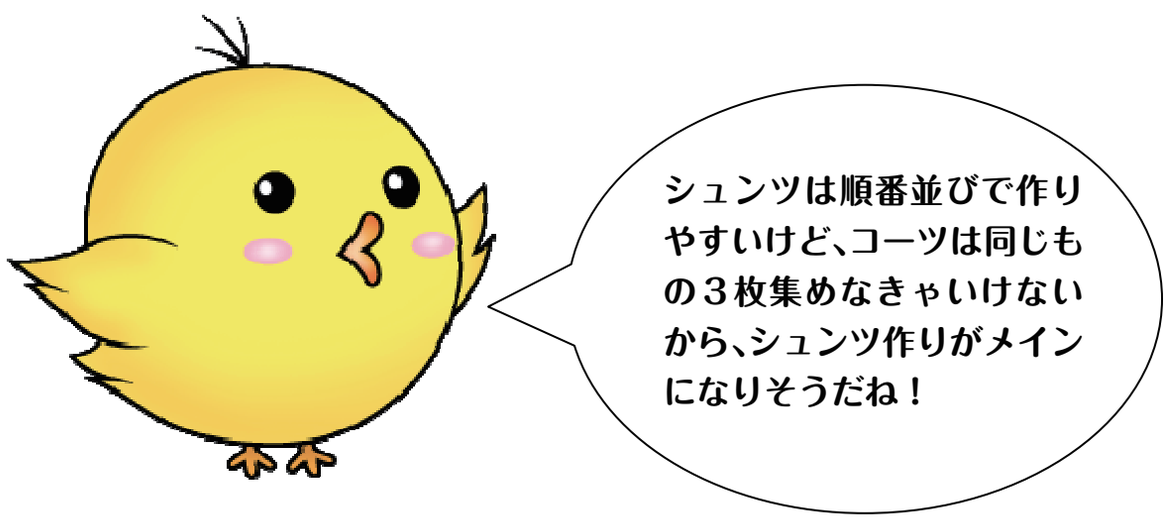
※下記はシュンツにすることができない。

③ コーツ（刻子）：同じ牌３枚

④ カンツ（槓子）：同じ牌４枚※「槓」（後述）を宣言する事で刻子一組と同様にみなす。



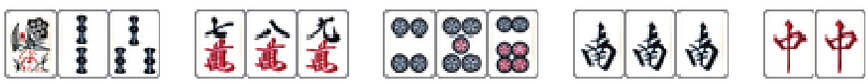
※②と③、いわば３枚１組を一括りにして**メンツ**（面子）と総称します。



２．アガリの形　重要度☆☆☆☆☆

下記のように３枚１組となった**メンツ**が４組。

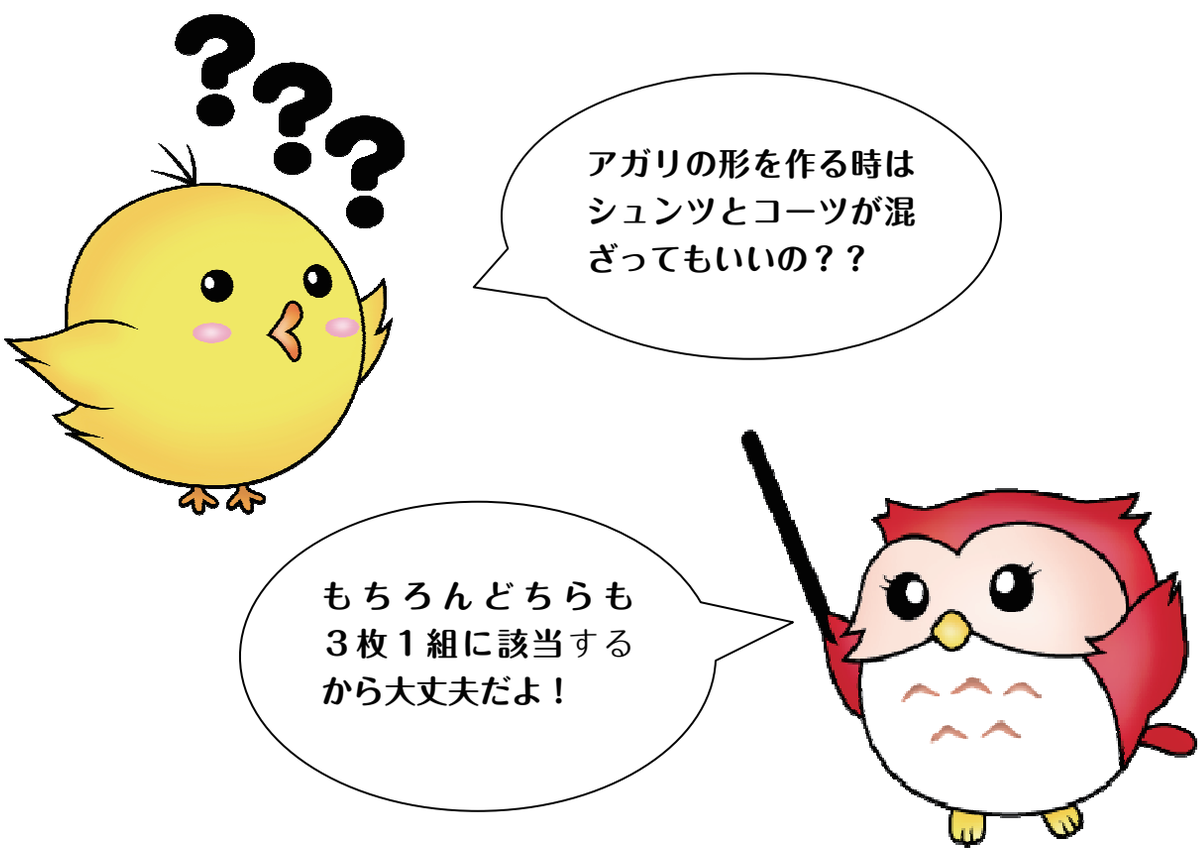
ここに**アタマ**と呼ばれる同じ牌２枚の組み合わせを乗せ、３×４＋２の１４枚としたものをアガリ形と言います。



最初から１４枚持つことは出来ず、手元に置ける牌は１３枚となっています。
この１３枚の形に取って来た１枚を足すことでアガリになるのです。
そのアガリ方は下記の２通り。

① ツモ（自力のアガリ）
　自分の引いてきた牌でアガリ形になる事を、ツモアガリと言います。

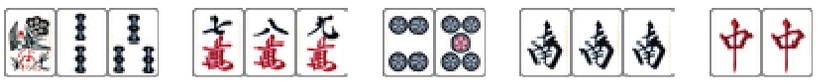
② ロン（他力のアガリ）
　人の捨て牌でアガリ形になる場合、これをロンアガリと呼びます。



２．アガリ形の作り方　重要度☆☆☆☆☆

先述のとおり、１３枚の未完成な形から１４枚目で完成させる事が麻雀の「アガリ」です。
つまりアガリへ向かう最終段階は、**「メンツのどれか一つ or アタマが未完成」の状態から、それを「完成させる牌（アガリ牌）を待つ」形**となります。

完成メンツ　完成メンツ　未完成メンツ　完成メンツ　完成アタマ

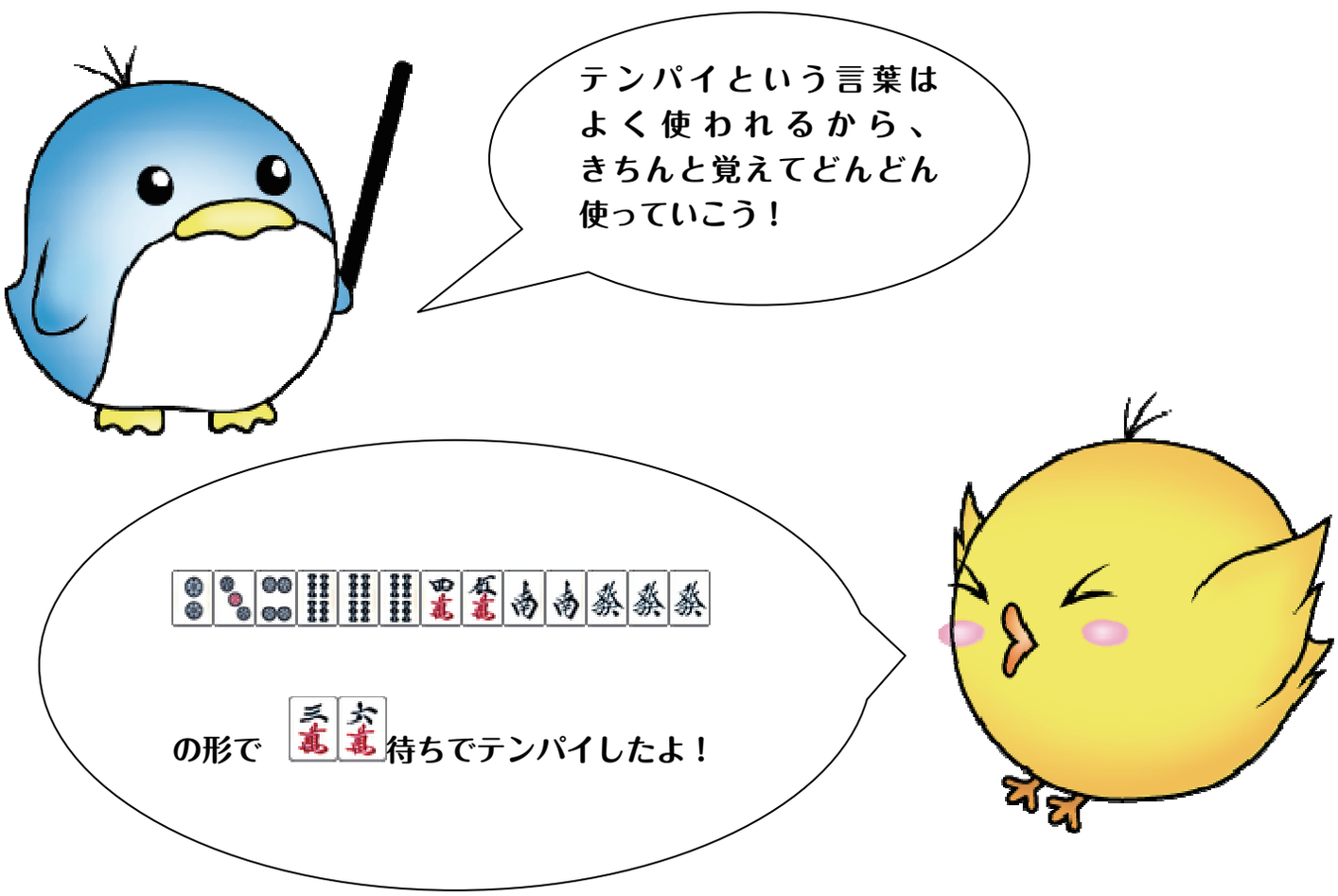


か　で完成

完成メンツ　完成メンツ　完成メンツ　完成メンツ　未完成アタマ

を重ねて完成

こういった「欲しい牌があと一枚来ればアガれる」状態を**「聴牌（テンパイ）」**と言います。
また、アガリ牌を待っている未完成の部分を**「待ち」**と呼びます。



3．待ちの種類　重要度☆☆☆☆

テンパイしたときの「待ち」の種類です。一つ一つのメンツを作るときの基本形でもあります。
また、テンパイでの待ちに対し、メンツ一つを作る際の未完成部分は「搭子（ターツ）」と呼びます。

・基本形５種

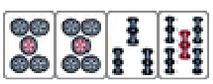
①リャンメン（両門/両面）

シュンツの両側を待つ形で、この例は と が待ち牌。

②ペンチャン（辺張）

シュンツの片側を待つ形で、この例は左側が 、右側が が待ち牌。

③カンチャン（嵌張）


シュンツの真ん中を待つ形で、この例は が待ち牌。

④タンキ（単騎）

アタマのペアを待つ形。メンツが４つ先に完成している時の待ち。

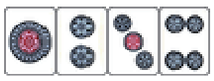
⑤シャンポン（双碰）

トイツ二つから、どちらかをコーツ、もう一方をアタマに取る形。

この例は 待ち、九萬が来ると九萬を刻子（ ）に、東をアタマ（ ）に取ったアガリ形。東が来ると東をコーツ（ ）に、九萬をアタマ（ ）に取ったアガリ形となる。

・応用形２種

①ノベタン（延単）



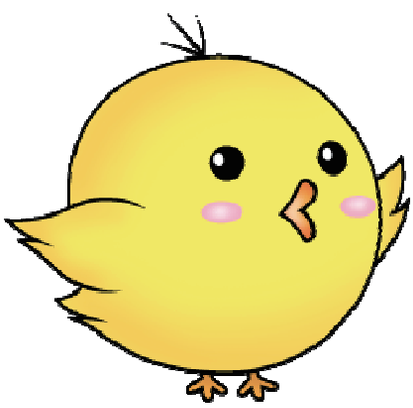
連続した４枚を「シュンツ＋アタマ待ち」と考え、両端のどちらかをアタマとしてアガる形。この例では が来れば ＋ の完成形。 ならば ＋ 。

すなわち、待ちは となる。単騎待ちを横に広げた（延べた）形であるので、ノベタンと言う。 形から を待つリャンメンとアガリ牌は同じだが、ノベタンは**リャンメン待ちとはみなさない。**

②亜リャンメン（亜両面）

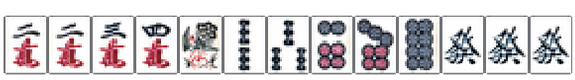
シュンツの端牌が一枚重なっている形。（ ＋ ）と取れば 形から両端の を待つリャンメン、（ ＋ ）と取れば、解釈上 のアタマ待ちとも言える。

こちらはノベタンとは違い、**リャンメン待ちの一種**とみなす事ができる。



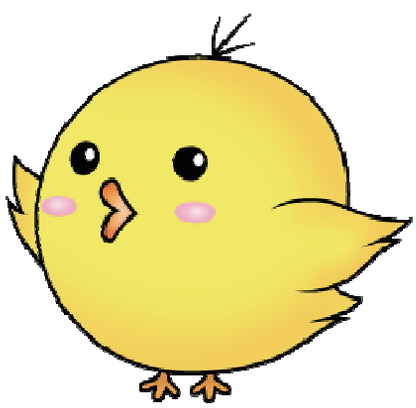
①はこんな形のテンパイでアタマがない

から のアタマ待ちになるんだね！



②は のアタマ待ちのように見えるけど、

のリャンメン待ちなんだね！



・多面張（タメンチャン）・複合形の基本３種

上記の他に、複数の形が組み合わさって３種類以上の待ちを持った形があります。
３種待ちのものを特に三面張（サンメンチャン）、それ以上を多面張（タメンチャン）と呼びます。

①シュンツの三面張（サンメンチャン）

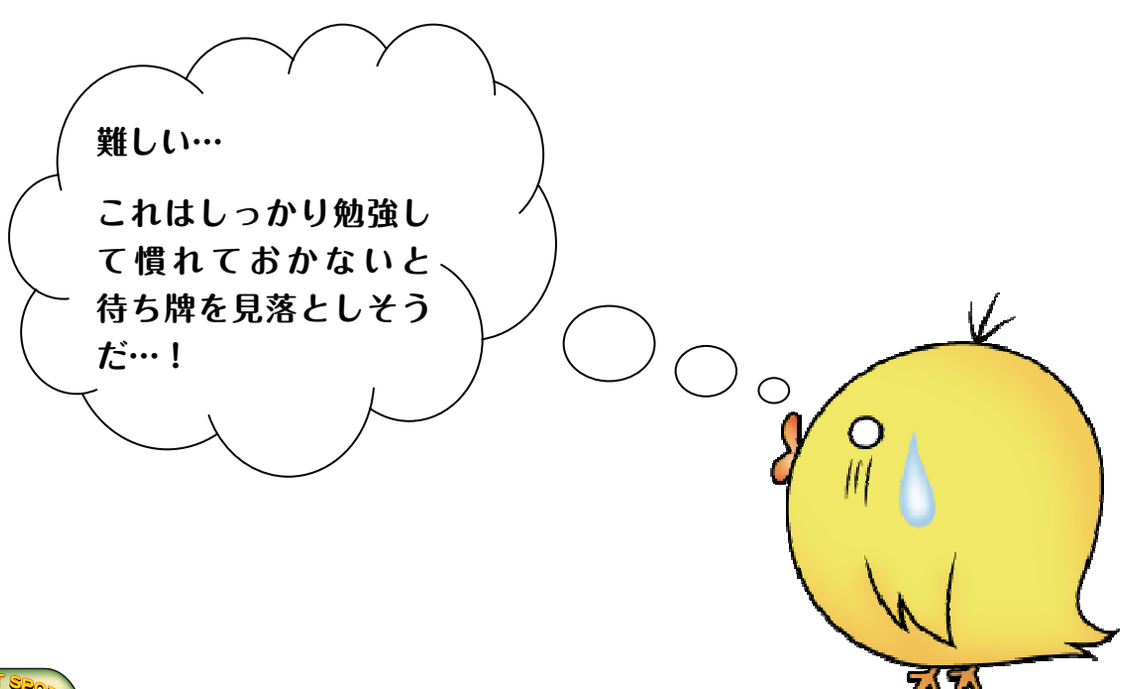
シュンツが横に伸びてリャンメン待ちとくっついた形。
( ) とすると 待ち、( ) に取れば 待ち。
すなわち 待ちとなる。どれでアガっても**リャンメン待ちが成立する**。

②ノベタン三面張（サンメンチャン）

ノベタンが二つ重なった形。
と見れば のノベタン、 に取れば ノベタン。
すなわち の三面張。ノベタンの延長であるため、**リャンメン待ちとはみなさない**。

③複合三面張（サンメンチャン）

暗刻の端が伸びた形。上記①②は同じ種類の待ちが重なった形だが、これは
( ) の リャンメン待ちと、( ) で 単騎待ちの複合形。待ちとなり、 でアガればリャンメン待ちとみなすことができる。



練習問題

①

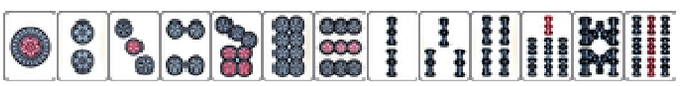
②

③

④

⑤

⑥



⑦

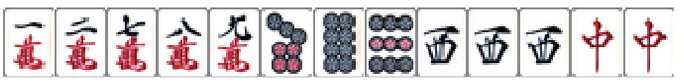
⑧

⑨

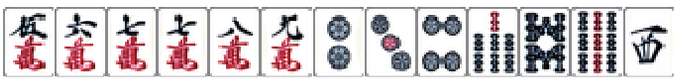
⑩

こたえ

① 待ち

② 待ち 

③ 待ち

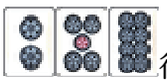
④ 待ち 

⑤ 待ち

⑥ 待ち

⑦ 待ち

⑧ 待ち

⑨  待ち

⑩ 待ち

4．アガリの注意点　重要度☆☆☆☆☆

麻雀のアガリには、基本の形を揃えることの他にいくつかの制約があります。
この制約を破ってアガってしまうと、チョンボ（ルール違反）となってしまいます。

1. 手役

手役とは、それぞれ一定の条件に沿った牌の組み合わせで、アガリに際してはこの難易度や揃え方に応じた点数が貰えます。現代麻雀では、こうした手役を一つ以上含んだ形に仕上げる事が、テンパイ形と共にアガリの必須要項となっています。

2. フリテン

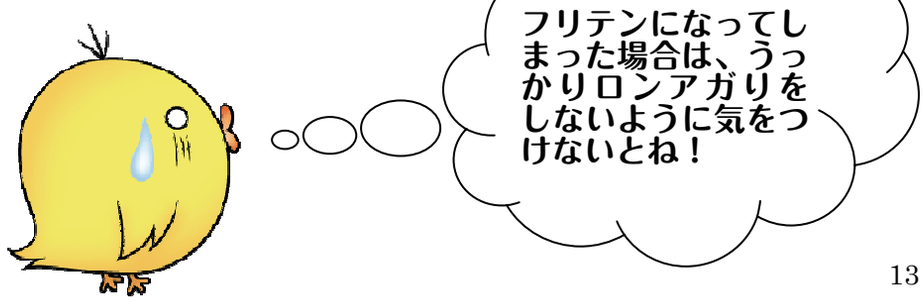
待ち牌をすでに自分が捨ててしまっている事をフリテンと言います。
この場合、ロンアガリが出来ません。待ちが複数ある場合、どれか一つでも捨てていれば、全てフリテンとなります。　※ツモアガリは可能です。

例：

上記は 待ちですが、すでに自分が を捨ててしまっている場合、 でロンアガリが出来ないことは無論、 も同様にフリテン扱いとなります。

このフリテンは上記の他、次のような場合にも適用されます。

・ リーチ（後述）後の見逃し
　リーチの後にアガリ牌を見過ごしてアガらなかった場合、以降フリテン扱いとなります。
・ 一巡以内の見逃し（同巡フリテン）
　アガリ牌を見逃してアガらなかった場合、次に自分のツモ番が回ってくるまでフリテン扱いとなります。下家（自分の次の人）が捨てた自分のアガリ牌を見逃した場合、その直後の対面（自分の正面の人）がアガリ牌を捨てても、フリテン扱いなのでアガれないという事です。
　一巡回って自分の番が過ぎた後は、このフリテンは解消されます。



ゲームを始める前に

１．点棒の振り分け　重要度☆

ゲーム開始前に各自の持ち点を配ります。これを配給原点と言います。
通常２５０００点～３００００点の間で、４人とも同じように配られます。
なお、ゲーム終了時は３００００点からのプラスマイナスでスコアが付き、これはオカ（返し点）と呼ばれています。

本教室では、現代で最も一般的な２５０００点持ち３００００点返しで説明します。

・五百点棒がある場合の分け方

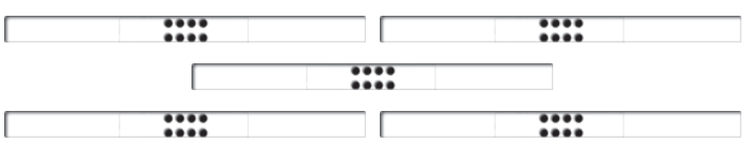
一万点棒　１本

五千点棒　２本

千点棒　４本

五百点棒　１本

百点棒　５本



これで合計２５０００点となります。
大きい方から、１本、２本、４本、１本、５本となるので、「1（イチ）・2（ニ）・4（ヨン）・1（イチ）・5（ゴ）」と覚えます。

・五百点棒の無い場での分け方

上記から五百点棒の代わりに、百点棒を５本足します。
大きい方から、１本、２本、４本、１０本となるので、「1（イチ）・2（ニ）・4（ヨン）・10（トウ）」と覚えます。

2．場所決め　重要度☆

４人の座席を決めます。公平を期すため一定の手順があります。
このとき、「反時計回り」が基本です。

① ４人が任意の場所へ座ります。この時の席は誰がどこでも構いません。
② ４人の中の１人が、東 南 西 北 ● ●● の計６牌を用意し、これらを見えないように裏返しにして混ぜ合わせ、横１列に並べます。
③ 牌を用意した人の向かい側（対面（トイメン））に座っている人がサイコロを振ります。
④ 振った人を起点の１として右手重視に目を数え、起家マークを置きます。
（３が出れば向かいの人、４が出れば左、６は１周回って右側の相手です）
⑤ 起家マークを置かれた人は、引き継いでサイコロを振ってください。
⑥ ここで、用意した６牌を表向けにして、● ●● を両端に置きます。
⑦ ⑤の時に振ったサイコロの目がそれぞれ、偶数の場合は●●、奇数なら●の側から出た目の人に振り分け、その後は反時計回りで配っていきます。
⑧ 起家（チーチャ）（ゲーム開始時の席）マークのある場所が東（トン）となり、これも反時計回りにそれぞれ与えられた場所へ座っていきます。

注：場所は動きません。人が動きます。

※このほかにも「つかみ取り」といわれる場所を決める方法があります。

① 東 南 西 北 を裏向けにして混ぜます。
② ４人が１つずつ取っていきます。このときの取っていく順番は任意です。
③ 東 を引いた人が好きな席に座り、あとはそれぞれ座っていきます。

3．親決め　重要度☆☆

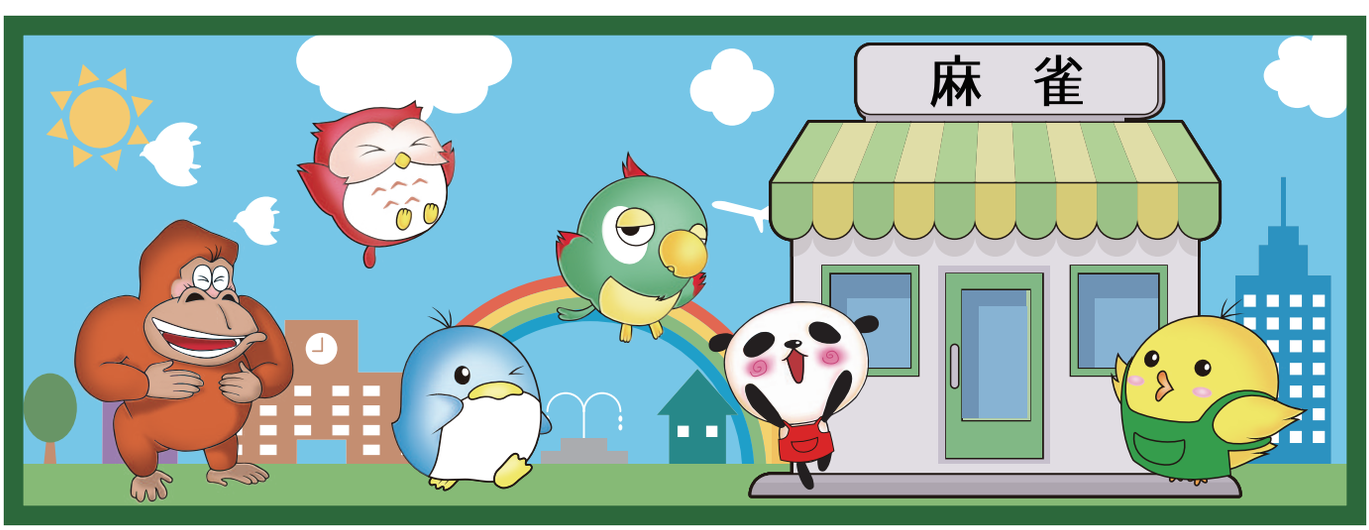
麻雀には親と子があり、親になった人は得点が１．５倍になります。
親は１人であり、これを決めることで残りの３人は自動的に子となります。

① 「東」の場所に座っている人がサイコロを振ります。
② 出た目に示された人がもう一度振ります（ここまでを二度振りと言います）
③ このとき出た目の人が、最初の親（出親（でおや））となります。
親は「東家（トンチャ）」とも言い、そこから反時計回りに南家（ナンチャ）、西家（シャーチャ）、北家（ペーチャ）です。
④ このあと親は持ち回りとなり、南家、西家、北家へと親番（東家）が引き継がれて行きます。

4．山の積み方　重要度☆

全ての牌を裏向きにして四人でかき混ぜます（洗牌（シーパイ））。その後、各々が自分の前に牌を裏向けのまま横に１７列、縦に２列並べ、一方を持ち上げて重ね、壁を作ります。ここで積み上げた牌を山（やま）と呼び、対局時における全麻雀牌の初期位置となります。

これで準備が整いました、いよいよゲームの本番となります。



ゲームの進め方

１．１ゲームの単位　重要度☆☆☆☆

麻雀は主に「半荘（ハンチャン）」を１ゲームの単位として競技します。これは大きく前半戦（東場（トンバ））と後半戦（南場（ナンバ））に分かれ、それぞれ４つの局から成ります。

局とはゲームが始まってから誰かがアガるか、山牌の最後まで行く（流局）までの間を指し、アガリがあるか山牌が無くなった時点で１局が終わります。

この局を最初の親（東家）から南家、西家、北家へと親番を持ち回りで４セット繰り返した時点で、前半戦である東場が終わり、再び最初の親へと戻って南場が始まります。南場の４局（オーラス）まで回りきると半荘終了、ゲームセットとなります。
前半、後半の４つの局はそれぞれ、東一局～南四局と呼称します。

２．開局から終局まで　重要度☆☆☆☆

・配牌

① 親がサイコロを振り、反時計回りに出た目を数え、該当する人の前に積まれた山を、その正面にいる人から見て右側より、目の数だけ分けます。
② またその人から見て、分けられた牌の左側から親は４枚、すなわち上下２段に積まれた牌を２セット分取り、続いて南家、西家、北家が同様に取ります。
③ これを３回繰り返し、手牌が１２枚となったところで、親は次の１枚と、１枚空けた次の牌を一枚取ります。この動作をチョンチョンと言います。
④ 子は親が空けておいた部分から１枚ずつ取り、最終的に親１４枚、子１３枚が配牌となります。
⑤ 配牌を分けた際、右側に残った山の7枚2段の14枚を王牌（ワンパイ）と呼び、ツモ山としては使えません。
⑥ 王牌の左から三つ目の上段を表向きにし、ドラ表示牌とします。

サイコロの目は自分が１・５・９と覚えよう！

・**摸打**（牌を取って捨てるまでの流れ）

① 親が手牌から一番いらない牌を一枚抜き出し、自家の山牌より前へ捨てる事で局が動き出します。これを捨牌（すてはい）と呼び、また並べる場所を河と言います。

② 南家は山牌から一枚取得（自摸（ツモ））し、１４枚となった手牌から不要牌を捨てます。自摸を行う事をツモると表現します。

③ 以後、西家、北家と続き、再び親へ戻り、それぞれ摸打を繰り返しながら手牌を整え、和了形を目指していきます。

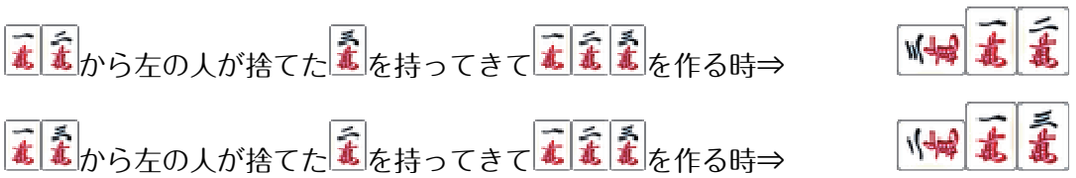
・**チーとポン**

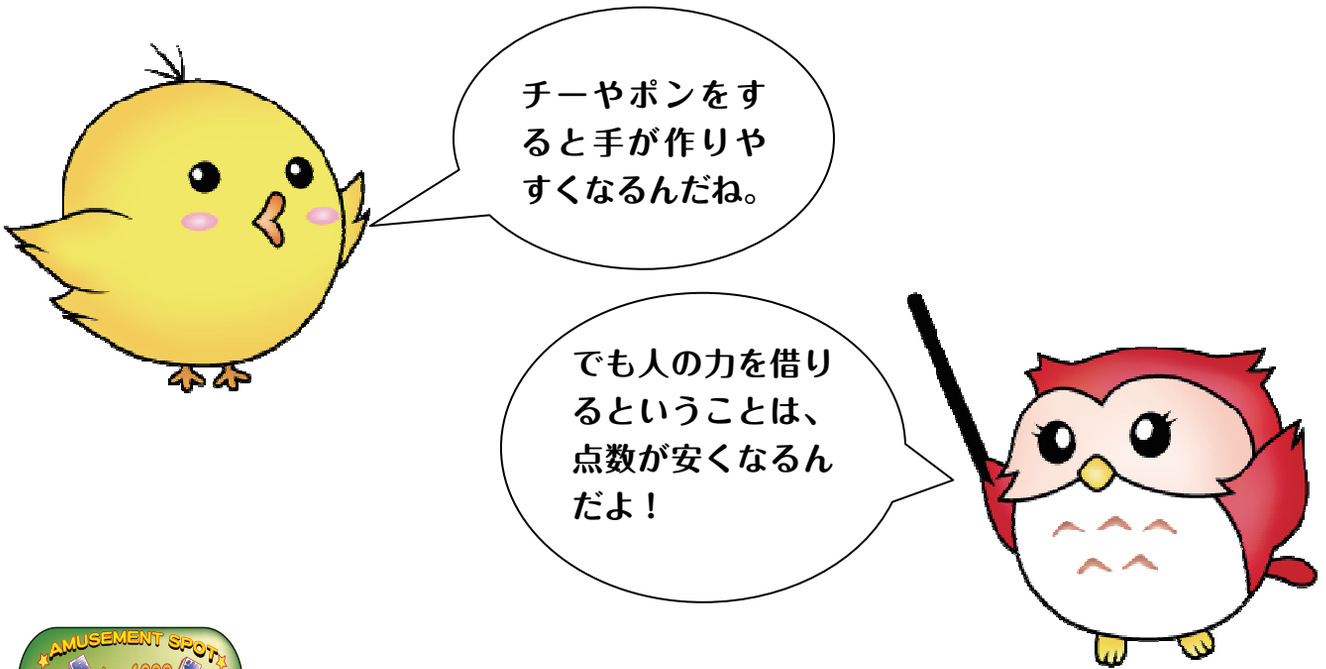
自分自身で３枚１組を仕上げていく以外にも、人が捨てた牌を貰うことができます。
この動作を「**鳴く**」と呼び、鳴いた場合はそれが他の人から貰って作った面子である事を示す為に、一定の形で自分の手牌の右端に開けて（**晒す**と言います）全員に見えるようにします。鳴く事はまた「副露（フーロ）」とも呼びます。
鳴きの種類とその手順は下記の通り。

① チー

これはシュンツを助けてもらう行為です。上家（左側の人）からしか貰えません。

チーの晒し方：貰った牌を左側へ横倒しに置きながら、手持ちの牌を見せます。





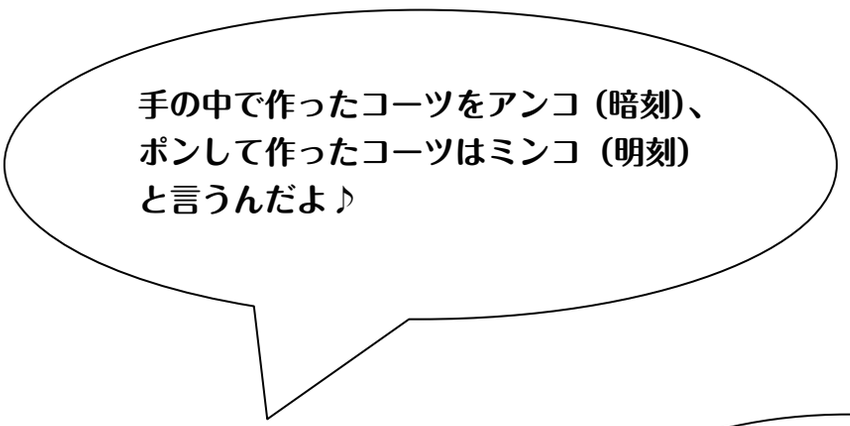
② ポン

これはコーツを助けてもらう行為です。誰からでも貰うことが出来ます。

ポンの晒し方：貰った牌をその相手の位置を示すように横倒しに置きながら、牌を見せます。

から正面の人が捨てたを持ってきてを作る時⇒

から右側の人が捨てたを持ってきてを作る時⇒

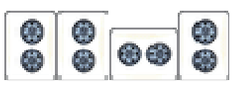


㊦　特殊な鳴き

上記の他に、**槓**（カン）と呼ばれる特殊な鳴きがあります。
これは手の中で３枚揃っている状態から４枚目を鳴くのですが、このときの４枚（槓子（カンツ））は刻子と同じ扱いになります。人から鳴かずに自分の持ってきた４枚目で槓をすることもでき、これも同様に牌を晒しますが、**暗槓**（アンカン）と言って扱いは暗刻と同じ（人から鳴いてはいない状態の刻子）になります。

カンの効果：カンをすることによって、点数がアップして、ドラが増えます。
カンの鳴き方：
貰った牌をその相手の位置を示すように横倒しに置きながら、手持ちの牌を見せます。
自分で持ってきた牌の場合は、両端を裏向けにしながら手持ちの牌を見せます。

から正面の人が捨てた を持ってきて

を作る時⇒　 

に自分の持ってきた を足して

を作る時⇒　

また、既にポンをして晒している刻子の４枚目を引いてきた時にも、行う事が出来ます。
これを**加槓**（カカン）と呼び、次のように晒します。
※人からは貰えません、自分で引いてきた場合のみです。

加槓の晒し方：ポンの際に横倒しにした牌の上に、４枚目を再び横倒しで重ねます。

に持ってきた を足して を作る時⇒　

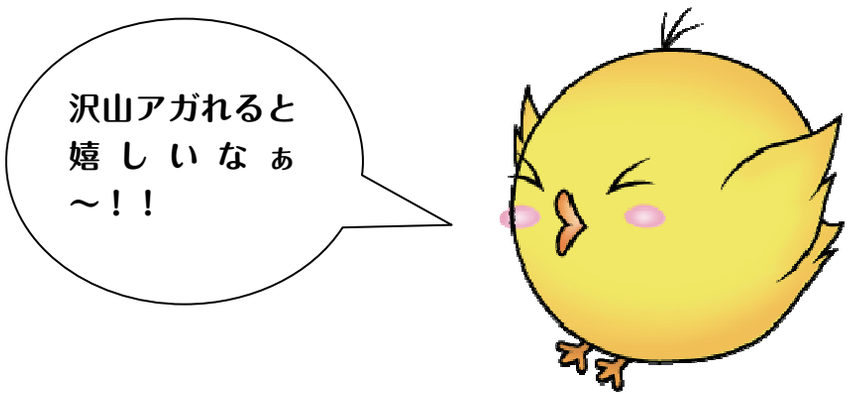
カンをすると手牌が一枚減ります。補充の為、本来のツモとは別に一枚引いてくる事が出来ます。
これは配牌の時に分けておいた王牌の一番左端から取り、嶺上牌と呼びます。

3．アガリと流局　重要度☆☆☆☆☆

一局の終わりには二通りの形があります。

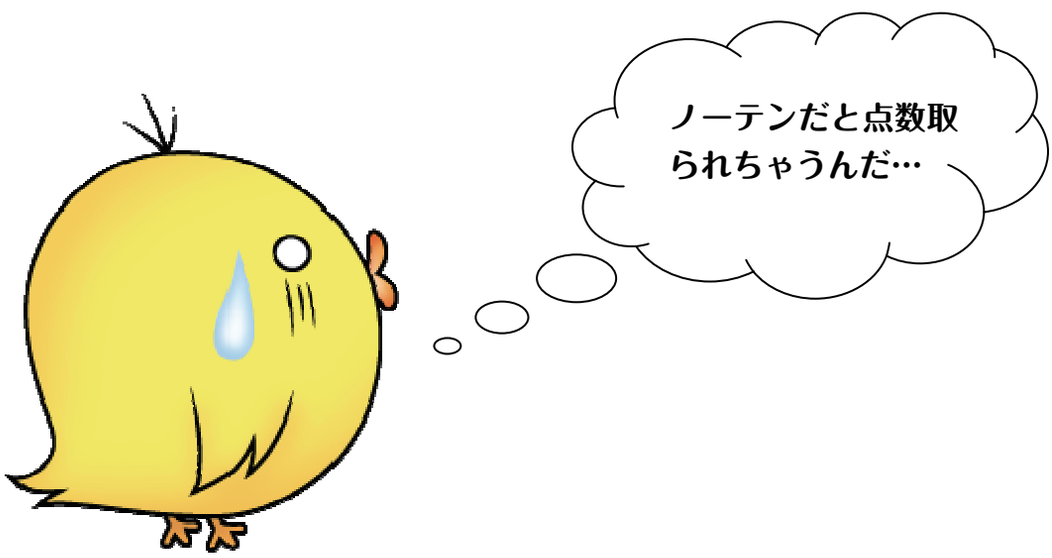
① アガリ（和了）

プレイヤーの誰かがアガリの条件を満たし、ツモ（自摸和了）やロン（栄和了）を宣言して手牌を開けると、その一局の終了となります。
アガリ形や手役に応じた点棒の授受を行い、次の局へ向かいます。



② 流局

誰もアガることなく、王牌１４枚を残した山牌の最後の一枚（海底牌（ハイテイハイ））まで消費され、その捨牌（河底牌（ホウテイハイ））が河へと並んだ時をもって、一局の終わりとします。
また、このときテンパイをしているか、していない（ノーテン）かで優劣をつけ、場に３０００点出します。平局（ピンチュイ）や荒牌（ホァンパイ）とも呼びますが、一般的には流局と呼ばれています。また、後述のチョンボ（ルール違反）によって局の進行が不可能となった場合は、残り牌に関わらず流局となります。ルールによってはこれ以外にも途中流局となるケースがあります。



4．連荘（レンチャン）（親番の続行と親流れ）　重要度☆☆☆☆

一局が終わると親番が移り、次の局へと変わります。

東一局は東二局へ、東四局なら南一局へ、オーラスだったならばゲームセットです。

ただし、以下の条件を満たす時は局が留まり、同じ人の親番がもう一度続きます。

これが連荘（レンチャン）であり、この時の二度目の局を一本場と言います。東二局で連荘が起これば次の局は東二局一本場、その次も連荘なら東二局二本場……と続きます。

連荘の条件

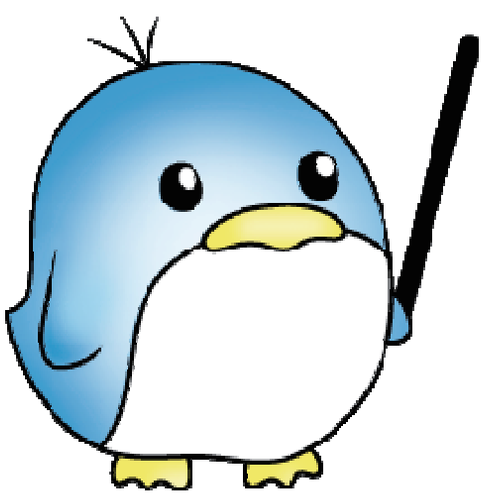
① 親がアガる

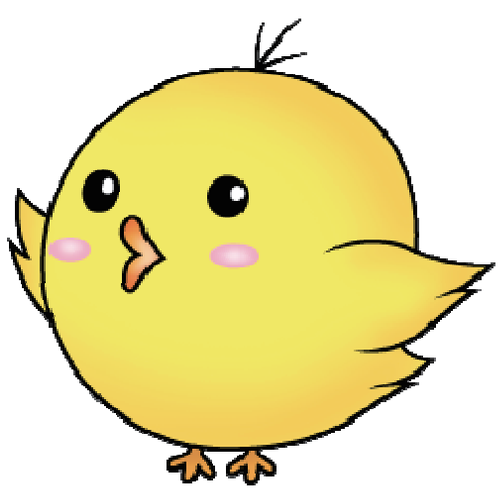
その局でアガリを手にした人が親だった場合、連荘となり親番が続きます。

② 流局時に親が聴牌（テンパイ）（あと一つでアガれる１３枚形が揃っている）

アガれなくとも、流局したときにテンパイ形となっていれば、連荘となります。

※ ルールによってはこの②を採用していない場合もあります。
その場合は、アガリ連荘になります。
親がアガッた時だけ、連荘になります。





以上が、東一局の開局からオーラス終了までのゲームの進み方です。

まとめ

ここまでのことを簡単にまとめてみましょう。

① 点棒を振り分ける
② 場所を決める
③ 親を決める
④ 山を積む
⑤ 親がサイコロを振り配牌を取る
⑥ ドラと呼ばれるおまけを開き、親が１枚捨てる
⑦ 反時計回りで順々に牌の取り捨てを繰り返し、時にはポンやチーをしながら、「３枚一組×４セット＋１ペア」のアガリ形を目指す。
⑧ アガル時は、アガリ牌を人が捨てたらロン、自力で持ってきたらツモ
⑨ １４枚残された王牌まで取りきった場合、流局。
⑩ ここでテンパイかノーテンか確認し、点棒のやりとりを行う
(場に３０００点)
⑪ 親がテンパイしていた場合、親番がもう一度続く。

①～③をゲームの開始前にする。
④～⑪を繰り返し行い、南４局が終わればゲーム終了です。
そして各々の点棒に応じて順位が決まります。

麻雀の罰則やマナー

麻雀は様々なルールがあります。ルールを破ってしまうとペナルティが課されます。

●チョンボのとき

・アガリ牌を誤ロン・誤ツモで倒牌した時
・テンパイにノーテンリーチをして流局した時
・ツモの場所を修復不可能なほどの山崩しなど、局の続行が不可能になった時

これらをしてしまったときにチョンボと呼ばれる罰則が発生します。
チョンボは**満貫払い**、**３０００点オール**、などルールによって異なります

①満貫払いの場合　。

親のチョンボは１２０００点　子３人で４０００点ずつ分けます。
子のチョンボは８０００点　親４０００点、子２０００点です。

②３０００点オールの場合

３人全員に３０００点ずつ支払います。

チョンボの代償は、とっても大きいんだよ！

親でチョンボをすると１万２千点も失うなんて……

●多牌、少牌・錯チー、錯ポン、錯カン

何かのミスで手牌が多くなった場合が多牌といい、少なくなった場合が少牌といいます。チー、ポン、カンをしたとき、出す牌を間違えてメンツが完成していない場合、それぞれ錯チー、錯ポン、錯カンといいます。

これらの状態になっていることに気付いた時点で、以降のアガリ、チー、ポン、カンが禁止されます。この禁止された状態をアガリ放棄といいます。

●誤チー、誤ポン、誤カン

「チー」、「ポン」、「カン」の宣言をしながら取りやめることを誤チー、誤ポン、誤カンといいます。これらをしてしまったときペナルティとしてはいろいろなルールがあり、１０００点罰符、アガリ放棄などあります。

●誤ロン・誤ツモ

アガリ牌を間違えてロンやツモと発声してしまうことを誤ロン・誤ツモといいます。

この場合、手牌を晒してしまうか、発声だけかでペナルティが変わってきます。

晒した場合：チョンボ

発声だけ：アガリ放棄

・マナー、エチケット

① 始めるときには「おねがいします」と挨拶しましょう
② 牌を捨てるときは音の鳴らないようソフトに捨てましょう
③ 考えすぎて人を待たせてはいけません
④ 人をだます（口三味線をひく）ようなことは言ってはいけません
⑤ 怒ったり、イライラした態度は謹んで。モットーはみんなで楽しくしましょう
⑥ 前の人が捨ててないのに牌をツモってこない
⑦ 自分がリーチしてるからといって、人の手牌を見ない

４人全員が気分良く、楽しく麻雀できるようにしましょう。

練習問題

① これはワンズ・ピンズ・ソーズ・字牌のうち、どれに分類されるか。

② これは何点棒か。

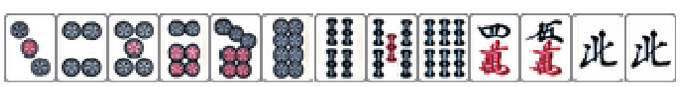
③ シュンツとコーツとはどんな組み合わせか、それぞれ答えよ。

④ アガリの形とはメンツを（　　）組と、（　　）を１組そろえた形である。

⑤ 自分の引いてきた牌でアガリ形になることを、（　　）アガリという。

⑥ 人の捨て牌でアガリ形になる場合、これを（　　）アガリという。

⑦ 「欲しい牌があと一枚来ればアガれる」状態を（　　）という。

⑧  これの待ちは何か。

⑨ 待ち牌をすでに自分が捨ててしまっている場合、ロンアガリはできるか。
また、この状態を何というか。

⑩ 点棒の振り分けは、合計何点になるようにするか。

⑪ 王牌（ワンパイ）は何枚残すか。

⑫ 「ツモる」とはどういう行動か。

⑬ 「チー」と「ポン」は、それぞれ誰から貰えるか。

⑭ アンコ（暗刻）とミンコ（明刻）を説明せよ。

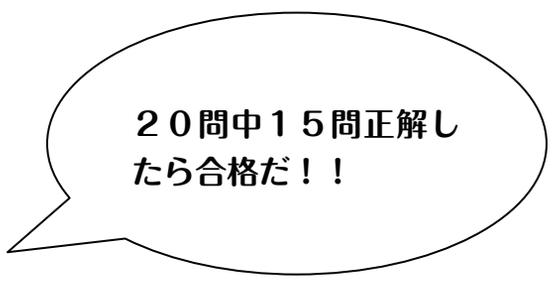
⑮ アンカン（暗槓）とミンカン（明槓）を説明せよ。

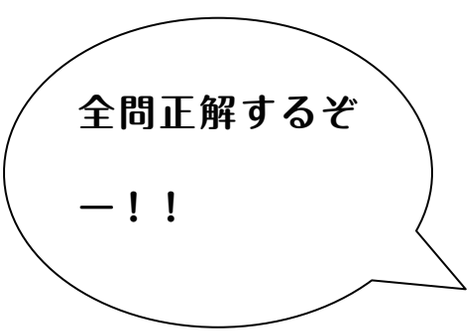
⑯ 一局の終わりには（　　）と（　　）の二通りの形がある。

⑰　連荘（レンチャン）の条件を二つ答えよ。

⑱　誤チー、誤ポン、誤カンをしたときのペナルティは何か。

⑲　多牌、少牌・錯チー、錯ポン、錯カンをしたときのペナルティは何か。





こたえ

① これはワンズ・ピンズ・ソーズ・字牌のうち、どれに分類されるか。

A　ソーズ

② これは何点棒か。

A　１万点棒

③ シュンツとコーツとはどんな組み合わせか、それぞれ答えよ。

A　順番並びの３枚一組をシュンツ、同じ牌３枚をコーツ

④ アガリの形とはメンツを（４）組と、（アタマ）を１組そろえた形である。

⑤ 自分の引いてきた牌でアガリ形になることを、（ツモ）アガリという。

⑥ 人の捨て牌でアガリ形になる場合、これを（ロン）アガリという。

⑦ 「欲しい牌があと一枚来ればアガれる」状態を（テンパイ）という。

⑧ これの待ちは何か。

A 待ち

⑨ 待ち牌をすでに自分が捨ててしまっている場合、ロンアガリはできるか。
また、この状態を何というか。

A　ロンあがりはできない。フリテン

⑩ 点棒の振り分けは、合計何点になるようにするか。

A　２５０００点

⑪ 王牌（ワンパイ）は何枚残すか。

A　１４枚

⑫　「ツモる」とはどういう行動か。
A　自分の番に山から１枚引いてくること

⑬　「チー」と「ポン」は、それぞれ誰から貰えるか。
A　チーは左の人から、ポンはどこからでも

⑭　アンコ（暗刻）とミンコ（明刻）を説明せよ。
A　手の中でコーツを作るとアンコ、ポンで作るとミンコ

⑮　アンカン（暗槓）とミンカン（明槓）を説明せよ。
A　アンコから自分で４枚目を持ってきてカンをするとアンカン
　　アンコから人の捨てた４枚目の牌をカンしたり、ミンコに４枚目をもってきてカンをするとミンカン

⑯　一局の終わりには（アガリ）と（流局）の二通りの形がある。

⑰　連荘（レンチャン）の条件を二つ答えよ。
A　親がアガる、流局時に親がテンパイしている

⑱　誤チー、誤ポン、誤カンをしたときのペナルティは何か。
A　１０００点罰符・アガリ放棄

⑲　多牌、少牌・錯チー、錯ポン、錯カンをしたときのペナルティは何か。
A　アガリ放棄

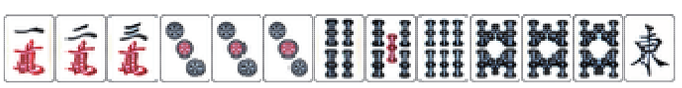
麻雀の役

麻雀のアガリは役を付けることが条件になっています（１ハン縛り）
役無しでアガってしまった場合、チョンボ（ルール違反）となります。

１ハン役（１役）

①リーチ（立直）	１ハン（１役） メンゼン役（ポン・チーなどをしていない手に付く役）

門前（メンゼン）（鳴いていない手）で聴牌（テンパイ）していれば、「リーチ宣言」によって付けられる役。
リーチ宣言は「リーチ」の発声と共に捨牌を横に曲げ、どの牌でリーチしたかを示し、千点棒（リーチ棒）を卓上に置く事で成立する。
リーチの後は、手牌を入れ替える事が出来ない（アガリ牌以外は全て捨てなければならない）
１．門前でテンパイ（ポンやチーをせずにテンパイ）をする

手牌：  待ちは （東でアガリ）

２．「リーチ」を宣言し、**捨牌を横に曲げて示す**
３．**千点棒を自分の捨牌の前へ**置き、供託する（リーチの担保として千点棒を場に預ける）

←③供託するリーチ棒

捨牌： ←②リーチ宣言牌

②一発	１ハン リーチをしている場合の特典

リーチ宣言をした一巡以内でのアガリ。
自分がリーチ後一巡目でツモっても、その前に誰かが出した牌でロンをしても良い。
※純粋な一巡目に限る（ポンやチー、カンなどが入ると消滅）

③ツモ（門前清自摸和（メンゼンチンツモホウ））	１ハン メンゼン役

メンゼンのテンパイからアガリ牌を引いた時、自力のアガリとして一役付く。
アガリ形になっていれば、どんな手牌でも良い。リーチ時以外のフリテンでもアガリ可能。
ポンやチー、カンなどをして晒している場合、この役は付かない（※暗槓は門前扱い）

④ヤクハイ（役牌）

３枚１組で１ハン
鳴いても良い

三元牌（白・發・中）、場風（東場の東や南場の南）、自風（自家が西家ならば西が自風）のいずれかを刻子（３枚１組）で揃えていれば１セットにつき一役。
手の中で揃えた暗刻（アンコ）でも、ポンをして揃えた明刻（ミンコ）でも良い。

役牌の例：

アンコ（三元牌）

アンコ(東場の東)

ミンコ（三元牌）

ミンコ（北家時の自風牌）

⑤ピンフ（平和）

１ハン
メンゼン役

以下３つの条件を満たす事で成立。

1. アタマが役牌以外。2.メンツが全て順子。　3.両面待ち（順子の両側待ち）

メンツ　メンツ　アタマ　メンツ　待ち　アガリ牌

⑥タンヤオ（断幺九）（タンヤオチュウ）

１ハン
鳴いても良い

２～８までの数牌を組み合わせたアガリ形。
字牌や１９牌を合わせて**幺九牌**（ヤオチュウハイ）と呼び、これらを断って作るので断幺九。

メンツ　アタマ　メンツ　メンツ　待ち　アガリ牌

⑦イーペーコー(一盃口)

１ハン
メンゼン役

同種の牌の同順序のペア（同じ順子が二組）。

アタマ　メンツ　メンツ　メンツ＋待ち　アガリ牌

⑧ハイテイ/ホウテイ	1ハン 鳴いても良い
最後の牌でのアガリ。 ハイテイ（海底撈月（ハイテイラオユエ））……自分が山の最後の牌を引き、**ツモった時のアガリ。** ホウテイ（河底撈魚（ホウテイラオユイ））……誰かが河へ捨てた最後の牌で**ロンとなる場合のアガリ。**	

⑨リンシャン（嶺上開花（リンシャンカイホウ））	1ハン 鳴いても良い
カンをして持ってきた嶺上牌によるアガリ。	

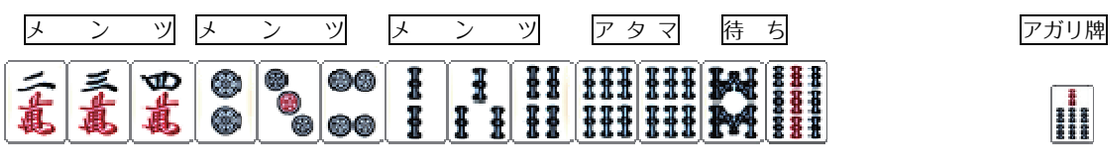
⑩チャンカン（搶槓）	1ハン 鳴いても良い
他家が加槓（ポンの後に4枚目を足すカン）の為に晒した牌が自分のアタリ牌の時、これを捨牌とみなしてロンアガリが出来る。 ※暗槓に対しては出来ない。	

㊚ドラ/裏ドラ・槓ドラ/槓裏	一枚に付き1ハン扱い ※ドラ自体は**アガリ役ではない**
ドラ……配牌時に開けた**ドラ表示牌**の次の牌をドラと呼び、これを含んだ面子があると、アガリの際、一枚につき1ハン加算される。 **裏ドラ**……リーチを掛けてアガった場合、ドラ表示牌の下にある牌もめくり、ここで表示された牌の次の牌がドラと同様の扱いとなる。 **ドラ表示牌の次の牌の見方……数牌は表示牌の次（表示牌が1ならドラは2）、9の次は1へ戻る。風牌は東→南→西→北の順、北の次は東に戻る。** **三元牌は白→發→中、中の次は白に戻る。** **槓ドラ**……ルールによっては槓に際してドラを増やす事がある。この場合、通常のドラ表示牌の王牌側右隣を開け、新たなドラ表示牌とする。 **槓裏**……槓によって増えたドラの裏ドラ。通常の裏ドラと同様、リーチを掛けた人のみの特権となる。	

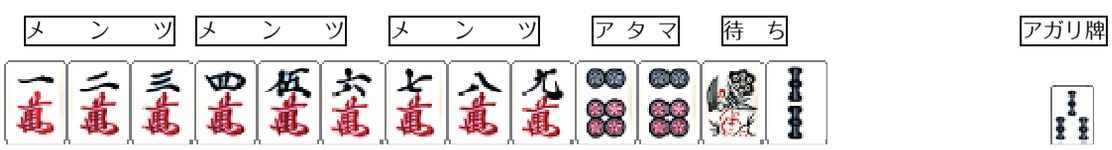
２ハン役

①ダブルリーチ	２ハン メンゼン役
チー・ポン、カンなどの無い純粋な一巡目でのリーチ。 親は配牌時の第一打牌、子は一巡目のツモによる第一打牌のみ可能。	

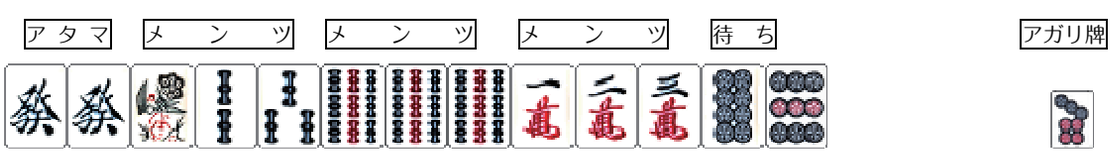
②サンショク(三色同順)	２ハン（喰い下がり１ハン） 鳴いても良い。ただし１役下がる（＝喰い下がり）
数牌３種（萬子・筒子・索子）を全て使って、同じ並びの順子を作る。	



③イッツー（一気通貫）	２ハン（喰い下がり１ハン） 鳴いても良い。ただし１役下がる。
一種類の数牌を１から９まで並びの順子で揃える。	



④チャンタ（全帯幺九）チャンタイヤオ	２ハン（喰い下がり１ハン） 鳴いても良い。ただし１役下がる。
全ての組み合わせに幺九牌（１９字牌）を絡めた手役。 手牌が「全て幺九牌を帯びる」ので全帯幺九。	



⑤トイトイ（対々和）（トイトイホウ）

2ハン
鳴いても良い。

全て刻子で揃えた役。何回ポンやカンをしても良い。

ポン　ポン　ポン

メンツ　待ち(アタマ)　メンツ　メンツ　メンツ　アガリ牌

⑥サンアンコウ（三暗刻）

2ハン
メンゼンの部分役（役に絡まない部分は鳴いて良い）

暗刻（手の中で揃えた刻子）を三つ作る。

手牌の中で暗刻が三つ出来ていれば、他の部分は鳴いていても良い。

アンコ　アンコ　アンコ　待ち(アタマ)　メンツ　アガリ牌

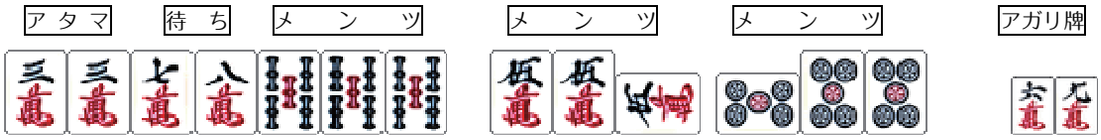
⑦三色同刻（サンショクドウコウ）

2ハン
鳴いても良い。

数牌３種（萬子・筒子・索子）を使って、同じ数字の刻子を作る。

ポン　ポン

アタマ　待ち　メンツ　メンツ　メンツ　アガリ牌



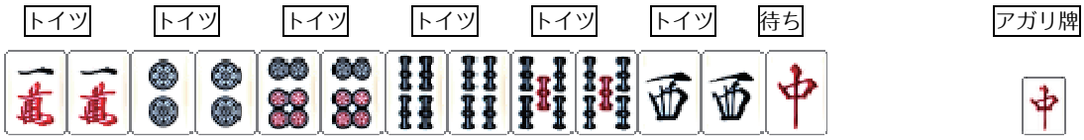
⑧チートイツ（七対子）

2ハン
メンゼン役。

対子（同じ牌のペア）を７組作り、１４枚のアガリ形とする特殊な役。

一盃口に見える並びの部分があっても、それぞれ対子扱いのため一盃口は成立しない。

トイツ　トイツ　トイツ　トイツ　トイツ　トイツ　待ち　アガリ牌



⑨サンカンツ（三槓子）	2ハン 鳴いても良い。

槓子（カンをした面子）を三つ作る役。カンの種類は何でも良い。

アタマ　待ち　アンカン　アンカン　ミンカン　アガリ牌

⑩混老頭（ホンロウトウ）	実質４ハン（混老頭２ハン＋トイトイ２ハン＝４ハン）鳴いても良い。

１・９牌（老頭牌（ロウトウハイ））と字牌のみの組み合わせ。必然的にトイトイかチートイが付く。
トイトイ形のものを混老対々（ホンロウトイトイ）と言う。

待ち(メンツ候補＋アタマ候補)　メンツ　メンツ　メンツ　アガリ牌

⑫小三元（ショウサンゲン）	実質４ハン（小三元２ハン＋役牌二つで２ハン＝２ハン）鳴いても良い。

三元牌のうち二つを暗刻、一つをアタマとして作る形。
小三元のみは二ハン扱いだが、必ず役牌が二つ付くので４ハンとなる。

メンツ　待ち　三元牌　三元牌　三元牌(アタマ)　アガリ牌

3ハン役

①ホンイツ（混一色）（ホンイーソウ）	3ハン（喰い下がり2ハン） 鳴いても良い。ただし1役下がって2ハンになる。

一種類の数牌＋字牌の組み合わせで構成されたアガリ。
メンゼンで作ったホンイツを特に、メンホン（門前混一色（メンゼンホンイーソウ））と呼ぶ。

メンツ　メンツ　待ち　メンツ　アタマ　アガリ牌

②純チャン（純全帯幺九）（ジュンチャンタイヤオ）	3ハン（喰い下がり2ハン） 鳴いても良い。ただし1役下がって2ハンになる。

全てのメンツで1と9を絡めた手役。
字牌を含まず、純粋に1 9のみを帯びた形のため、純全帯幺九と呼ぶ。

メンツ　メンツ　メンツ　アタマ　待ち　アガリ牌

③二盃口（リャンペイコウ）	3ハン メンゼン役

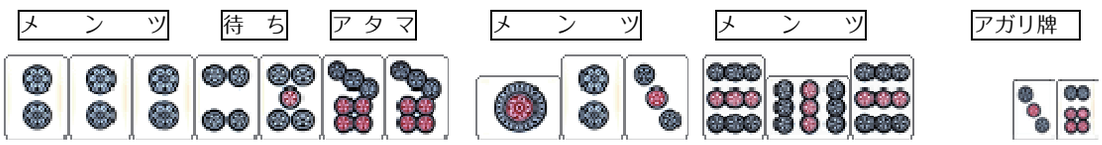
一盃口を二組作った形、見た目は七対子と同じになるが、
こちらは全て順子とみなすため、役として七対子を含むことは無い。

メンツ+メンツ（一盃口①）　メンツ+メンツ（一盃口②）　待ち(アタマ)　アガリ牌

６ハン役

①チンイツ（清一色）（チンイーソウ）	６ハン（喰い下がり５ハン） 鳴いても良い。ただし一役下がって五ハンになる。

数牌一種類のみで全て揃える。
メンゼンで作ったものを特に、メンチン（門前清一色（メンゼンチンイーソウ））と呼ぶ。



特殊役

ルールによって飜数や扱いの変わるローカル役だが、採用されている事が多いもの。

①流し満貫（マンガン）	満貫のツモアガリ扱い 鳴くと不成立、また自分の捨牌を人に鳴かれても不成立

手牌ではなく、河（捨牌）で作る特殊な役。
流局までの捨牌が２～８（中張牌（チュンチャンパイ））を含まず、全て幺九牌であった場合、流局後に満貫（親は１２０００点、子は８０００点の役）のツモアガリとして成立。
自分以外の場所で鳴きが入るのは良いが、自分がポンやチーを仕掛けたり、自分の捨て牌を誰かに鳴かれたりしていた場合は成立しない。「幺九振り切り」とも呼ぶ。

②人和（レンホウ）	４ハン相当（ルールによって変化あり） 鳴きが入っていると不成立

配牌時にテンパイしており、鳴きの入らない純粋な一巡目でのロンアガリ。
ルールに応じた飜数が加算されての役となる。
自分の第一ツモが回ってくる前の間にのみ有効。その性質上、子に限られた役である。

役満　麻雀における最高役。非常に難易度が高く、希少なアガリ形となっている。

① 天和（テンホウ）：親の配牌時で既にアガっている形。

② 地和（チーホウ）：子が配牌時にテンパイしており、第一ツモでアガった形。

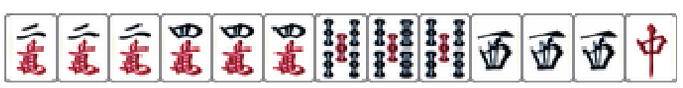
③ 大三元（ダイサンゲン）：三元牌が全て刻子の役、鳴いて作っても良い。

④ 大四喜（ダイスーシー）：風牌が全て刻子の役。鳴いて作って良い。

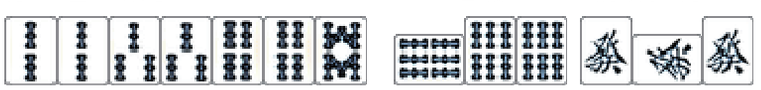
⑤ 小四喜（ショウスウシー）：風牌のうち３種を刻子、残りをアタマにした役。鳴いて良い。

⑥ 字一色（ツーイーソウ）：全て字牌で構成。トイトイ形かチートイ形となる。トイトイ形は鳴いて良い。

⑦ 四暗刻（スーアンコウ）：手の中に暗刻４つ揃えた役。門前限定。



⑧ 緑一色（リュウイーソウ）：索子の２・３・４・６・８と發のみで構成。鳴いて良い。



⑨ 清老頭（チンロウトウ）：１・９牌（老頭牌）だけのトイトイ。

⑩ 国士無双（コクシムソウ）：萬子（ワンズ）・筒子（ピンズ）、索子（ソウズ）のそれぞれ１・９牌と字牌全種を一つずつ揃え、
いずれか一種をアタマに取る特殊形。※下記は１３種全てがアガリ牌

⑪ 四槓子（スーカンツ）：カンツを４組作ったアガリ。槓の種類は問わない。

⑫ 九蓮宝燈（チューレンボウトウ）：同種牌の１と９を３枚、２～８を１枚ずつ使った門前清一色（メンゼンチンイーソウ）。

※左記は９種全てがアガリ牌

パオ（包）

自分の手牌であれば、チー、ポン、カンをしている牌以外、どの牌を捨ててもかまいません。しかし、だれかが役満をつくっていると客観的に判断できるとき、その役満の完成を確定にしてしまう、ポンやカンをさせたならペナルティ（責任払い）の対象になります。
役満を確定させること、これをパオといいます。
パオの対象になる役満は以下の３つです。

①大三元（ダイサンゲン）

白、發、中のうち２種類をポン、カンしている人に対して、残りの種類の牌をポン（カン）させてしまった時にパオが発生します。この上の場合は中。

②大四喜（ダイスーシー）

東、南、西、北のうち３種類をポン、カンしている人に対して、残りの種類の牌をポン（カン）させてしまったとき。この上の場合は南。

③四槓子（スーカンツ）

カンツを３組つくっている人に対して、まだカンツになる可能性のある牌のどれかを捨てて４組目のカンツを確定させてしまったとき。

・パオが発生したときのペナルティ
●役満を確定させた
●結果として役満をアガられた
↓
ツモアガリの場合
→パオを発生させた人が１人で点数を支払う
ロンアガリの場合
→アガリ牌を捨てた人と、パオを発生させた人の２人で半分ずつ点数を支払う

点数計算

麻雀は手作りに応じて点数が貰えます。
ゆっくりでも良いですから、しっかりと覚えましょう。

① まずは点数の仕組みを覚えよう！

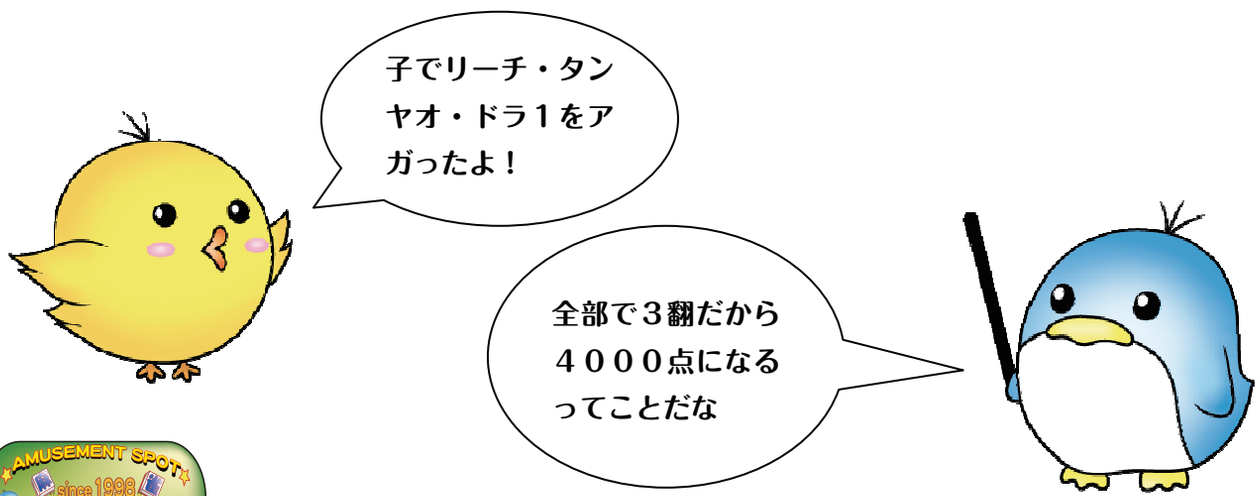
点数計算は麻雀をすることにおいて一番難しいです。
なのでまずは簡単に点数の仕組みを表にしてみました。

※この表は正式なものではありません。

	1翻	2翻	3翻	4翻
親	1500	3000	6000	12000
子	1000	2000	4000	8000

親がもらう点数は子の１．５倍です。子にツモられた場合、子の２倍払います。
基本的にはこのように１翻～２翻、２翻～３翻、３翻～４翻へと、倍々になっています。

② 役をいれて計算してみよう！



③ 正式な点数を覚えよう！

さっきと違いいろんな数字がでてきます。

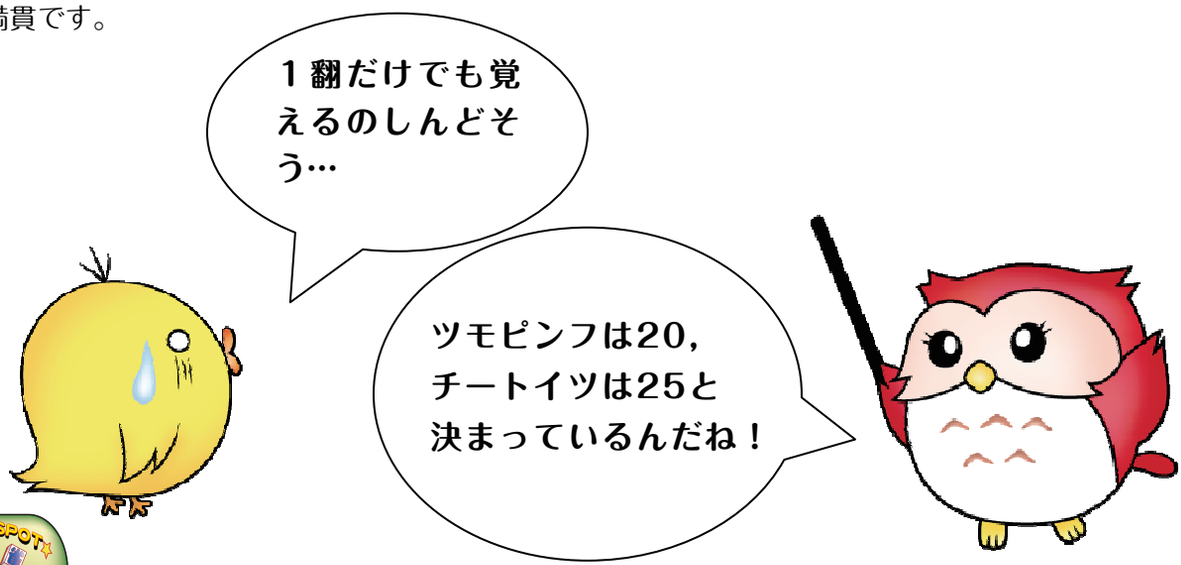
ただ親が１．５倍で倍々計算というところは変わっていません。

なので覚え方としてはまず１翻を覚えてしまうほうがいいです。

親 (荘家)					子 (散家)			
４翻	３翻	２翻	１翻		１翻	２翻	３翻	４翻
2600 ｵｰﾙ	1300 ｵｰﾙ	700 ｵｰﾙ	—	ﾂﾓﾋﾟﾝﾌ 20	—	400/700	700/1300	1300/2600
★	5800 2000 ｵｰﾙ	2900 1000 ｵｰﾙ	1500 500 ｵｰﾙ	30	1000 300/500	2000 500/1000	3900 1000/2000	★
★	7700 2600 ｵｰﾙ	3900 1300 ｵｰﾙ	2000 700 ｵｰﾙ	40	1300 400/700	2600 700/1300	5200 1300/2600	★
★	9600 3200 ｵｰﾙ	4800 1600 ｵｰﾙ	2400 800 ｵｰﾙ	50	1600 400/800	3200 800/1600	6400 1600/3200	★
★	★	5800 2000 ｵｰﾙ	2900 1000 ｵｰﾙ	60	2000 500/1000	3900 1000/2000	★	★
★	★	6800 2300 ｵｰﾙ	3400 1200 ｵｰﾙ	70	2300 600/1200	4500 1200/2300	★	★
9600 3200 ｵｰﾙ	4800 1600 ｵｰﾙ	2400 800 ｵｰﾙ	—	ﾁｰﾄｲﾂ 25	—	1600 400/800	3200 800/1600	6400 1600/3200

４翻以降は点数が決まってしまっています。なので☆のところは決まった点数ということです。

☆は満貫です。



④ ４翻以降の最初から決まっている点数と名称を覚えよう！
　これは点数計算をする必要がないので丸暗記しちゃいましょう。

	翻数	親	子
満貫	（4～）5	**12000** 4000 ｵｰﾙ	**8000** 2000/4000
ハネ満	6～7	**18000** 6000 ｵｰﾙ	**12000** 3000/6000
倍満	8～10	**24000** 8000 ｵｰﾙ	**16000** 4000/8000
3倍満	11～12	**36000** 12000 ｵｰﾙ	**24000** 6000/12000
4倍満	13～ （役満）	**48000** 16000 ｵｰﾙ	**32000** 8000/16000

満貫の点数だけ覚えてしまえばあとの点数も暗算ででるようになっています。
倍満は倍という文字を使っているので満貫の倍の点数になっています。
同様に３倍満は３倍、４倍満は４倍、になっています。名称で計算するようにしましょう。

⑤ 符を覚えよう！

手牌には１つ１つおまけとなる符があります。

これを覚えることによって点数計算ができるようになります。

フウテイ（副底、基本点）	２０符
ロン（栄和）・・・・・メンゼンである	１０
ツモ	2

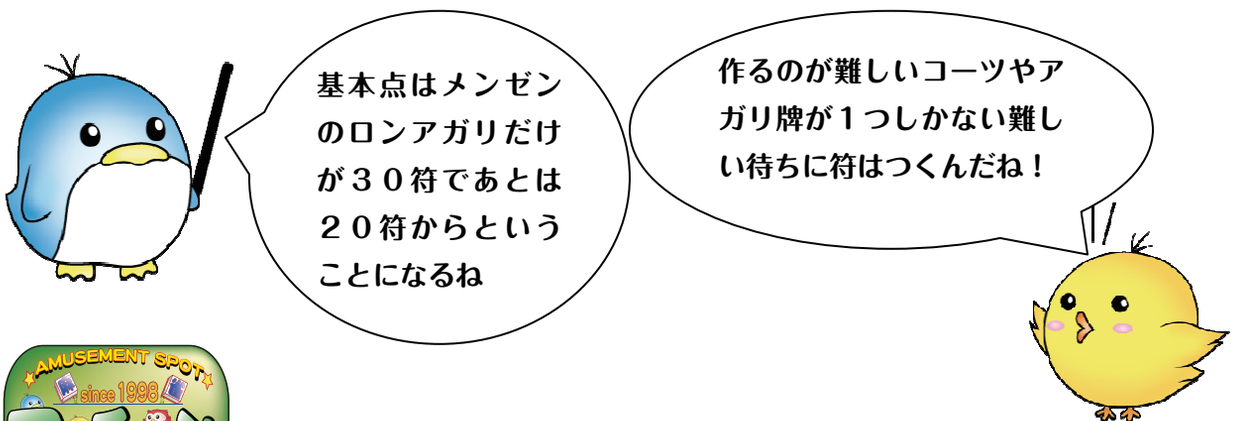
これらが基本点となり、メンゼンのロンだけが３０符スタートでそれ以外は全て２０符スタートということになります。この基本点から手の中の符を足していきます

１・９・字牌	アンコ（暗刻）		8
	ミンコ（明刻）		4
２～８	アンコ（暗刻）		4
	ミンコ（明刻）		2
１・９・字牌	アンカン（暗槓）		３２
	ミンカン（明槓）		１６
２～８	アンカン（暗槓）		１６
	ミンカン（明槓）		8
アタマ	役牌		2
	役牌以外の牌		0

覚え方としては１・９・字牌のアンコの８を覚えて、あとは半分になっていくという風に覚えましょう。

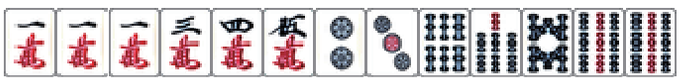
リャンメン待ち		0
カンチャン待ち		2
ペンチャン待ち		2
タンキ待ち		2
シャンポン待ち		0

基本点から符があるだけ足していき、最終的に１の位を切り上げたら符計算が完了します。



点数計算の例

① 東場　子　ドラ

 リーチ　 ロン

役：リーチ　　符：基本点２０符、メンゼンのロンアガリ１０符、 のアンコ８符

２０+１０+8＝３８符　切り上げて４０符　４０符１翻→１３００点

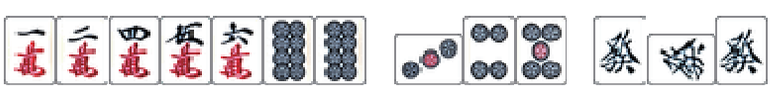
② 南場　親　ドラ

　 ロン

役：ピンフ　ドラ１　　符：基本点２０符、メンゼンのロンアガリ１０符

２０+１０=３０符　切り上げられないので３０符　３０符２翻→２９００点

③ 東場　子　ドラ 　　チー　　ポン

 　 ツモ

役：役牌　ドラ１　　符：基本点２０符、 のミンコ４符、ペンチャン２符、ツモ２符

２０+4+2+2＝２８符　切り上げて３０符　３０符２翻→２０００点

④ 東場　親　ドラ

リーチ　 ツモ

役：リーチ　ツモ　タンヤオ　ピンフ　　符：ツモピンフは２０符と決まっています。

２０符４翻→２６００点オール

⑤ 東場　子　ドラ

ロン

役：チートイ　ドラ２　　符：チートイツは２５符と決まっています。

２５符４翻→６４００点

⑥ 東場　親　ドラ

リーチ　 ロン

役：リーチ　ドラ１　　符：基本点３０符　 のアンコ８符　役牌トイツ２符　カンチャン２符

３０＋８＋２＋２＝４２符　切り上げて５０符　５０符２翻→４８００点

⑦ 東場　子　ドラ

　 ツモ

役：ツモ　　符：基本点２０符　 アンコ４符　 のアンコ４符　ツモ２符　ペンチャン２符

２０＋４＋４＋２＋２＝３２符　切り上げて４０符　４０符１翻→親７００点　子４００点

⑧ 南場　子　ドラ

リーチ　 ロン

役：リーチ　ツモ　タンヤオ　ピンフ　三色同順　　符：基本点３０符

３０符６翻→１２０００点

※満貫以上は点数が決まっているので符を数える必要はない。