

2021年

## 第2弾 Zoom麻雀講座 (第2回)



録音・録画はご  
遠慮ください

第1回 (6月4日) : 符の計算

第2回 (6月11日) : 簡単な役の説明

第3回 (6月18日) : 符と役による点数計算1

第4回 (6月25日) : 符と役による点数計算2

1

1

## 点数を計算する際に必要な項目

- 「親」か「子」
- 「ロン上がり」か「ツモ上がり」
- 符の点数はいくらか
- 役は何ハンか

詳細は点数早見表で確認

2

2

## 基本の役

- (1) 面前ツモ（鳴いているときにはツモは役にならない）
- (2) 立直（リーチ）（鳴いているときにはリーチできない）
- (3) タンヤオ（牌に一九字牌がない）（鳴いていてもタンヤオを認めるかどうかはルール次第、おむすび麻雀では認めている）
- (4) ピンフ（順子（シュンツ）の両面待ちのみ）（鳴いているときにはピンフは役にならない）

3

3

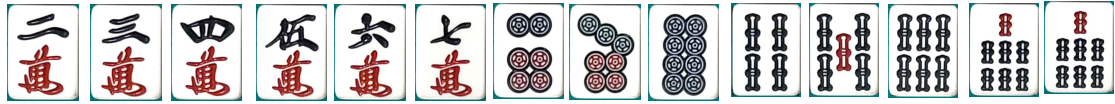
## 1ハンの代表的な役

4

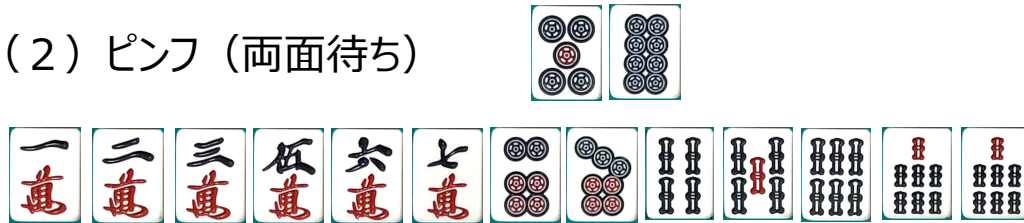
4

## 1ハンの代表的な役

(1) タンヤオ (牌に一九字牌がない)



(2) ピンフ (両面待ち)



5

5

## 1ハンの代表的な役

(3) 三元牌 (白・発・中) (鳴いてもOK)



(4) 場風、自風 (鳴いてもOK) (オタ風では上がれない)



場風が「東」であれば「東」の刻子 (コーツ) で上がる

6

6

## 1ハンの代表的な役

(5) イーペーコー (鳴いたら成立せず)



順子の両面待ちの場合にはピンフもつくので2ハン

7

7

## 1ハンの代表的な役

(5) リーチ (鳴いたら成立せず)

- ・他に役のないときにはリーチが必要
- ・リーチをかけて一巡以内に上がった場合には「**一発**」と言って1ハン増える
- ・ただし、一巡以内にチー・ポン・カンが発生したら「一発」は消える

8

8

## 2ハンの代表的な役

9

9

## 2ハンの代表的な役

### (1) 連風牌 (レンプウハイ)

場風と自風が重なるとき (例: 東場で自風が東)



注: 南場で自風が「西」のとき (オタ風のとき) には「東」の刻子は役にならない

10

10

## 2ハンの代表的な役

(2) 一気通貫 (鳴いたら1ハン) (食い下がりとも言う)

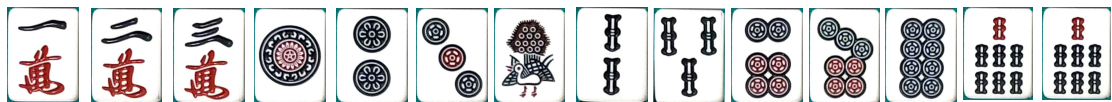


11

11

## 2ハンの代表的な役

(3) 三色同順 (サンショク、サンシキ) (鳴いたら1ハン)  
同じ数字で順子を並べたとき



比較的できやすい役です

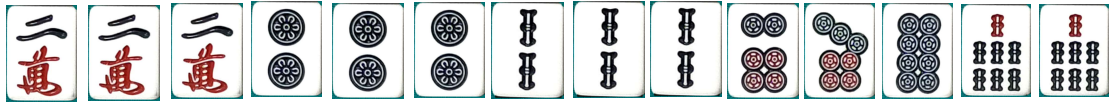
12

12

## 2ハンの代表的な役

(4) 三色同刻 (鳴いても2ハン)

同じ数字で3組の刻子または槓子



できにくい手、他の役と重なることが多い

13

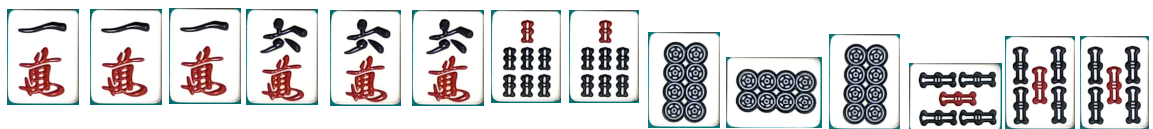
13

## 2ハンの代表的な役

(5) 対々和 (トイトイ) (鳴いても2ハン)

4面子 (メンツ) を刻子 (コーツ) または槓子 (カンツ)

(鳴いても成立、すべて手の内ときは四暗刻で役満)

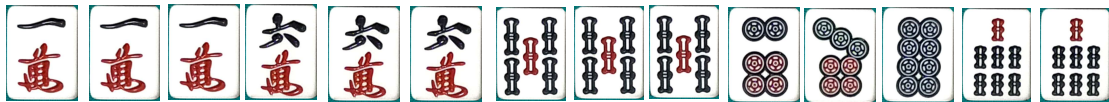


14

14

## 2ハンの代表的な役

(6) 三暗刻 (サンアンコ) (他の牌は鳴いてもOK)  
手の内に暗コ3個、または、暗カン3個



三暗刻トイトイの満貫になることも多い

15

15

## 2ハンの代表的な役

(7) 小三元 (鳴いてもOK)



「白」と「發」の役もつくので実質的に4ハン (満貫) となる

大三元 (役満) になる可能性あり、ホンイツなどの他の役と重なることが多い

比較的できやすい役

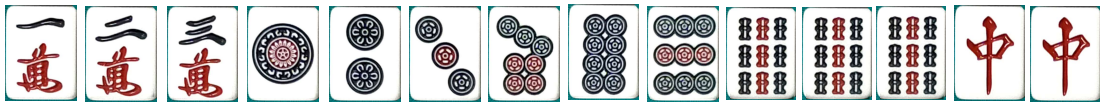
16

16



## 2ハンの代表的な役

(8) チャンタ (鳴いたら1ハン) (混(ホン)チャン)  
順子または刻子が一九字牌を含んでいる



苦勞の割には点数が低い

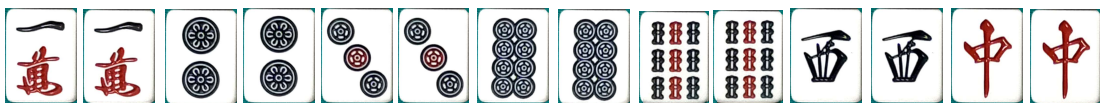
字牌を含まずに一九牌のみの場合には純チャン

17

17

## 2ハンの代表的な役

(9) 七対子 (チートイツ、面前のみ)  
対子 (同じ牌が2つある形) が7組



チートイツは特例で25符2ハンで点数計算

他のホンイツなどの役と加算できる

18

18

## 3ハンの代表的な役

19

19

### 3ハンの代表的な役

- (1) 混一色 (ホンイーソー、ホンイツ) (鳴いたら2ハン)  
(萬子、筒子、索子のうち一色と字牌を含む)



作りやすく、点数も高めなのでお得な役です

字牌を含まない一色のみの場合には「清一色 (チンイーソー、チンイツ)」となり、面前で6ハン、鳴いたら5ハンです

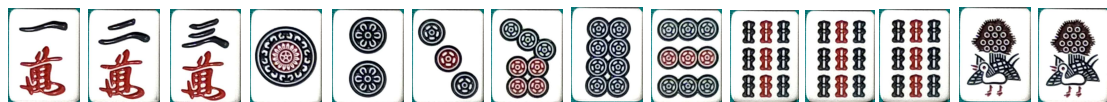


20

### 3ハンの代表的な役

(2) 純チャン (鳴いたら2ハン) (ジュンチャン)

順子または刻子が一九牌を含んでいる (字牌を含まない)



苦労の割には点数が低い

21

21

### 役満 (4倍万) の代表的な役

22

22

## 役満（4倍万）の代表的な役

(1) 大三元（鳴いてもOK）

白、発、中がそれぞれ3枚の刻子または4枚の槓子



他に役があってもプラスしません（上の例ではチャンタ役が重なるものの役満のみで点数計算）

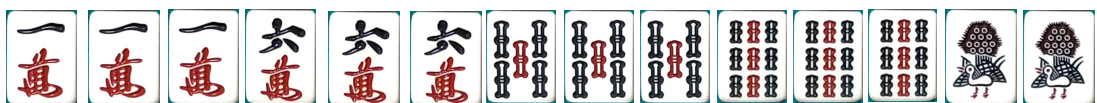
23

23

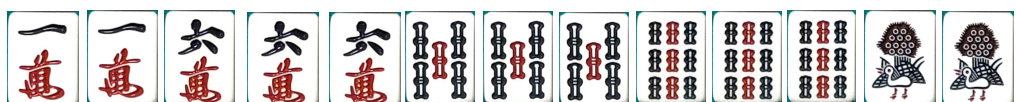
## 役満（4倍万）の代表的な役

(2) 四暗刻（スーアング、面前のみ）

面前で4組の暗コまたは暗カン



他に役があってもプラスしません（上の例ではトイトイ役が重なるものの役満で点数計算）



このように「1萬」と「1索」のシャンポン待ちで、ツモれば四暗子、他家から出れば三暗子トイトイで満貫ということはよくあります

24

24

## 役満（4倍万）の代表的な役

- (3) 国士無双（コクシムソウ、面前のみ）  
一九字牌をすべて揃える（一つはアタマ）



他にも役満はありますが、普通に目にする役満はこれらの三種類です

25

25

## その他の麻雀用語

- ・「シャンポン待ち（シャボ待ち）」とは



2枚組で待っていて、どちらかが出たときに片方がアタマ、片方が刻子（コーツ）となる待ち

- ・「テンパイ（聴牌）」とは、アガリを待っている状態  
最後にテンパイ状態でない人は、「ノーテン」という（ノーテン罰符を払う必要あり）
- ・「イーシャンテン」とは、テンパイになる一つ前の状態

26

26



次回は6月18日（金）10時15分～11時（延長可能性あり）

同じURLから入ってください

「符と役による点数計算1」について説明します

27