



09.8.19~8.22

咲-Saki-カフェ

By.LittleBSD

# 初心者講習 テキスト



## 1. 麻雀とは？



麻雀というのは、4人で136枚の麻雀牌を使って遊ぶゲームです。  
伏せた状態で積まれている136枚の牌は「山牌」と呼ばれます。この山牌から4人それぞれに13枚ずつ配られ、これはそれぞれ自分しか見えないようにします。これが「手牌」です。  
そこから順番に1牌持ってきて（ツモるといいます）、不要牌を1牌捨てる（牌を切る）という動作を繰り返し、和了りの形を目指します。

誰か1人が和了るか、卓上の牌を使い切った時点でその回は終了し、手牌の形によって点数が決まり、点数棒のやり取りが行なわれます。

この伏せられた牌から、「手牌を取る→1取1捨を順番に繰り返す→誰かが和了る or 卓上の牌を使いきる→点数棒の受け渡しをする」までを1局と言います。

何局が行なわれ、最終的に終了時に点数棒の多い順番に順位が決まるのです。



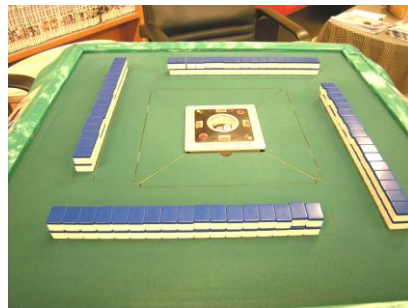
麻雀牌



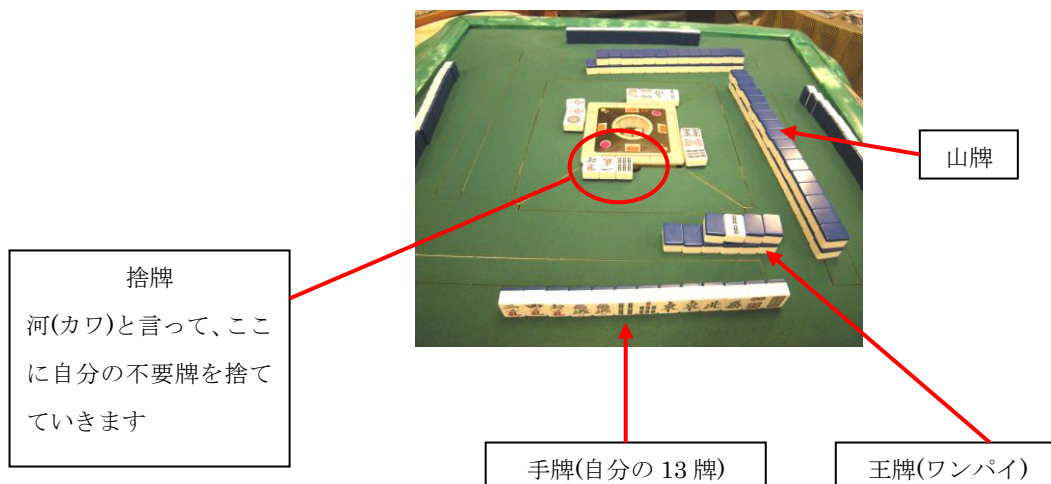
麻雀牌（全136枚）



点数棒



麻雀牌を伏せて積んだ様子  
各自の前に17牌を2段にして積みます。  
この麻雀卓は全自動なので、卓が自動的に牌を積んでくれます。



## 2. 麻雀牌の種類



麻雀牌は全部で 34 種類、それぞれ同じ牌は 4 つずつあるぞ！ 34 種類 × 各 4 枚だから・・・全部で 136 枚だね！  
 牌の呼び方に慣れるまでは、「ニマン」「ヨンソウ」「キタ」「チュウ」でも大丈夫だよ！ イエイ！

萬子(マンズ)									
数	1	2	3	4	5	6	7	8	9
牌									
読み方	イーワン	リャンワン	サンワン	スーワン	ウーワン	ローワン	チーワン	パーワン	チューワン
筒子(ピンズ)									
数	1	2	3	4	5	6	7	8	9
牌									
読み方	イーピン	リャンピン	サンピン	スーピン	ウーピン	ローピン	チーピン	パーピン	チューピン
索子(ソウズ)									
数	1	2	3	4	5	6	7	8	9
牌									
読み方	イーソウ	リャンソウ	サンソウ	スーソウ	ウーソウ	ローソウ	チーソウ	パーソウ	キューソウ
字牌(ジハイ)									
牌									
読み方	トン	ナン	シャー	ペー	ハク	ハツ	チュン		

## 3. 和了りの形



さっき原村さんが「1 枚牌を持ってきて 1 枚いない牌を捨てると  
 いうのを繰り返して、和了りの形をめざす」って言ってたよね。じゃあ「和了りの形」ってなんだろう？

ずばり麻雀での和了りとは、「4 面子 1 雀頭の形」  
 になることなのです！

ちょっと難しい言葉が出てきたね。面子っていうのは 3 つの牌のカタマリのこと、雀頭っていうのは同じ牌 2 つのこと。

3 つのカタマリは面子には 2 種類あって、連続する数 3 つ (順子) と 同じ牌 3 つ (刻子) があるよ。  
 例えば、以下のような組み合わせが面子になるんだ。










萬子 (マンズ) の 1 2 3    筒子 (ピンズ) の 4 5 6

索子 (ソウズ) の 6 7 8    筒子 (ピンズ) の 1 1 1

字牌 (ジハイ) の南南南    字牌 (ジハイ) の中中中

ここで注意！順子は9→1には続かないってことと、同じ種類じゃないとダメだってこと、それから字牌は刻子しかないってこと。

以下の牌のカタマリは面子にはならないから気をつけて！

 続かない！  種類が違う！  字牌は刻子だけ！

雀頭は、同じ牌を2つにすればいいだけだから、簡単だね。具体的にはこんな感じになるよ。















雀頭の説明をした後だけど、実はすべて同じ牌を2つ集めた形でも和了れるんだ。
















         で和了り。
















これは七対子という役なんだよ。特殊な和了りの形だけど、覚えておいて損はないよね！















さて、麻雀の和了りの形の基本は「3つ・3つ・3つ・3つのカタマリ（面子）」と「雀頭」を作れば和了れるってこと、分かったかな？

例えばこんな形が「和了りの形」ってことだね。



















































     →  で和了り

     →  か  で和了り















     →  か  で和了り
















     →  で和了り
















【問題】以下の手牌のうち、和了っているものに○、和了っていないものに×をつけてみよう。



















- ( )     
- ( )     
- ( )     
- ( )     

【問題】以下の手牌は、どの牌で和了れるのかな？和了りになる牌を書いてみよう。

     →  で和了り

     →  か  で和了り

     →  か  で和了り

     →  か  か  で和了り

#### 4. <sup>りーち</sup>立直と<sup>あが</sup>和了り、フリテン



実は、麻雀の和了りっていうのは4面<sup>めん</sup>子・1雀頭<sup>じゃんとう</sup>になっている他に「役」っていうのが必要なの。この役について充分に理解していないと、例えば4面<sup>めん</sup>子・1雀頭<sup>じゃんとう</sup>の形になっていても、和<sup>あ</sup>了れない(つま

## 【<sup>りーち</sup>立直の手順】





- 自分の 1,000 点棒  
を麻雀卓の中央に  
置く



最後の不要牌を横にして捨てる

【<sup>りー</sup>立<sup>ち</sup>直の例】

三萬 三萬 三萬 伍萬 六萬 七萬 西 西 西 四 五 六 七 八 九 十 十一 十二 十三 十四 十五 十六 十七 十八 十九 二十 二十一 二十二 二十三 二十四 二十五 二十六 二十七 二十八 二十九 三十 三十一 三十二 三十三 三十四 三十五 三十六 三十七 三十八 三十九 四十 四十一 四十二 四十三 四十四 四十五 四十六 四十七 四十八 四十九 五十 五十一 五十二 五十三 五十四 五十五 五十六 五十七 五十八 五十九 六十 六十一 六十二 六十三 六十四 六十五 六十六 六十七 六十八 六十九 七十 七十一 七十二 七十三 七十四 七十五 七十六 七十七 七十八 七十九 八十 八十一 八十二 八十三 八十四 八十五 八十六 八十七 八十八 八十九 九十 九十一 九十二 九十三 九十四 九十五 九十六 九十七 九十八 九十九 一百

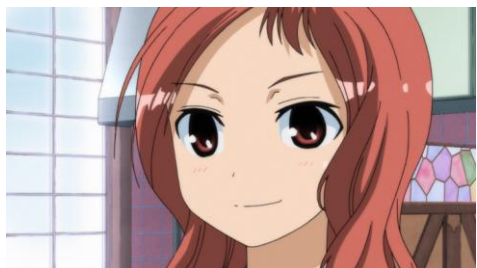
 を捨てれば、 か  で和了れる！ →  を捨てて立直<sup>りーち</sup>をかける！



あとは自分で和了<sup>あが</sup>り牌を持ってきた（ツモった）場合は、「ツモ」と発声して和了<sup>あが</sup>りを宣言して手牌<sup>てはい</sup>を全員にみせるんじや。もし、他の人が和了<sup>あが</sup>り牌を捨てた場合は「ロン」と発声して和了<sup>あが</sup>りを宣言、手牌<sup>てはい</sup>を見せる。これでこの局は君の勝利になるぞ！

ちなみに、立直<sup>りーち</sup>をかけると、一切手牌<sup>てはい</sup>の形は変えられなくなってしまいうから、和了<sup>あが</sup>り牌以外はそのまま捨てることになるのお。

### 【フリテンについて】



それじゃあ「フリテン」について説明するわよ。





麻雀のルールのひとつなんだけど、和<sup>あ</sup>了<sup>が</sup>り牌を1つでも自分で捨ててしまっている場合は、他の人の捨てた牌で和<sup>あ</sup>了<sup>が</sup>ることができないんだ。もし和<sup>あ</sup>了<sup>が</sup>りつつちゃうとチョンボになっちゃうわよ！

ただ、他の人の捨てた牌で和了ることができない(つまりロンで和了ることができない)だけで、自分でツモってきた場合のツモで和了ることはできるわよ。






例えば、上の例の手配で立直した際に、自分が捨てた牌が以下のような場合



→  または  を捨てていない →  でも  でもロン和了りできる



→  を捨てている →  でも  でもロン和了りできない！(ツモならどっちも OK)

注意すべきところは、 を捨てていなくても、 を捨てているので、 と  共にロン和了りできないってことよ。

立直をする前に、待ちはどの牌なのか、その待ち牌を自分は捨てていないかを必ず確認するようにしようね。基本的にフリテンは状況的にとても不利なので、もう少し待ってフリテンにならない待ちに変化させた方がいいかも。

でも、このルールを応用すると、他の人が立直をかけた時は、その人の捨てた牌を捨てれば絶対にロンで和了られることはないってことになるわね。

## 5. 点数の受け渡し



誰かが和了った時は、その手牌の得点に応じて点数を支払います。ロン和了りなら、和了り牌を捨ててしまった人が1人で支払います。ツモ和了りの場合は、残りの3人が分担して（親は倍として折半します）支払います。

例えば、12,000 点の手をロン和了りした場合は、和了り牌を捨ててしまった人が、和了った人に対して1人で12,000 点を支払います。

同じく、12,000 点の手をツモ和了りした場合は、子2人が3,000 点、親1人が6,000 点の合計12,000 点を支払います。親が12,000 点をツモ和了った場合は、子3人が4,000 点ずつ支払います。

## 6. 点数棒について



10,000 点棒



5,000 点棒



1,000 点棒



500 点棒



100 点棒



点数棒は模様によって上の通り。

この点数棒を組み合わせ、点数を支払うよ。1 ゲーム終了時に、点数棒の多い方から順位を決めて、勝負が決まるんだね。

ゲーム開始時には、各自 10,000 点棒×1 本、5,000 点棒×2 本、1,000 点棒×4 本、500 点棒×1 本、100 点棒×5 本の合計 25,000 点を持ってるよ。ゲームを始める前に、ちゃんと足りているか確認しなきゃね。

あと、もし立直をかける時に 1,000 点棒がなかったら、他の人に両替してもらおう！

## 7. 麻雀卓の構造



さて、ここからは実際に卓を使つての講習に入るぞ。

麻雀卓の構造と使い方はだいたい以下の通りじゃ。簡単じゃろ？

### 【麻雀卓 全景】

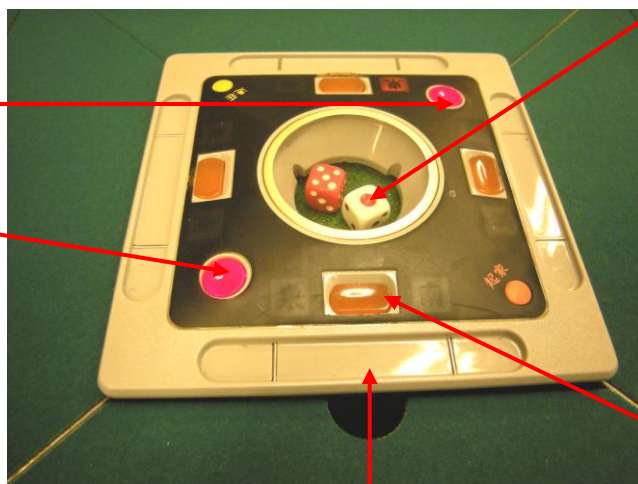


点数棒入れ  
自分の点数棒を格納します。

サイコロボックス  
ボタンを押すとサイコロが回ります。

山牌  
ボタンを押すと、自動的に出てきます。

### 【サイコロボックス】



山崩しボタン  
押すと卓の中央が開き、牌を入れられるようになります。もう一度押すと、閉じて新しい牌の山が出てきます。

サイコロ  
2つのサイコロの目の合計を使います。親決めや王牌の切り出し位置などもサイコロで決めます。

サイコロボタン  
押すと、中央のサイコロが回転します。親番表示も兼ねているので、自分の前のボタンを押してください。

立直(リーチ)棒置き場  
立直をした際に、1,000点棒を置きます。



## 8. 場所決め



まずゲームを始める前に、4人がそれぞれの席に座るかを決めるんだじょ！正式な決め方もあるけど、大抵は東南西北の4牌を伏せてつかみ取りして、東を引



いた人が好きな場所に座り、以降反時計回りに南西北と着席するんだじょ。

あと、自分からみて、左にいる人を上家、正面にいる人を対面、右にいる人を下家と言うんだじょ。これはとっても大切なことだから、覚えておくようになっ！

## 9. 親決め(起家決め)



それぞれが着席したら、次に起家（一番最初の親のこと）を決めようね。親っていうのは、一番最初に牌を取り始めて、一番最初に打牌（不要牌を捨てること）する人のことで、親の時に和了ると1.5倍の点数がもらえるかわりに、子にツモ和了りされると支払う点数が2倍になっちゃうんだ。

起家の決め方には、サイコロを使うよ。仮仮親→仮親→親とサイコロを2回振って決めるんだ。ちなみに、仮仮親は、場所決めで東を引いた人になるよ。

### 【手順】

場所決めで東を引いた人が2つのサイコロを振ります。仮仮親から出た目の数の合計だけ反時計回りに進んだ人が仮親になります。（下図参照）

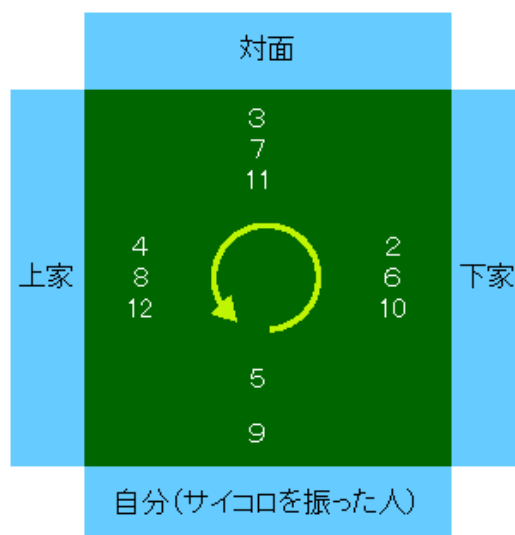
次に仮親が同様に2つのサイコロを振ります。仮親から出た目の数の合計だけ反時計回りに進んだ人が起家になります。

### 【サイコロの出た目と該当する人】

親や山の割り出し位置を決めるのにはサイコロの目の合計で決めます。サイコロを振った人を基準に半時計周りで数えていきます。対応表は以下のとおり。

サイコロの目の合計	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
該当する人	下家	対面	上家	自分	下家	対面	上家	自分	下家	対面	上家
覚え方	うに	といさん	さっし	じご	うろく	といしち	ひだりっぱ	じく	うじゅう	といじゅういち	さじゅうに

つまり、仮親がサイコロを振って、サイコロの目の合計が8だった場合、上家（左側の人）が親になるよ。11だったら、対面（正面の人）が親になるね。





## 10. <sup>わんばい</sup>王牌の切り出し、<sup>はいばい</sup>配牌の取り出し



さて、<sup>ちーちや</sup>起家も決まったところで、いよいよゲームの開始！

<sup>ちーちや</sup>起家の人が東家（親）、以後反時計回りに南家、西家、北家となって、ゲームスタートよ。

ちなみに親は、子が和了るか、親が<sup>あが</sup>ノーテン（流局時に聴牌していない状態）で1局が終了すると、下家に移動していくわよ。最終的には全員が親を経験することになって、東風戦では最後の親（つまり最初に北家だった人の親番）が終了した時点でゲーム終了になるわ。

まず、1局を始めるにあたって、親から手牌を取るよ。どこから取るかは、親がサイコロを振って、サイコロの出た目で決めるの。

### 【手順】

親がサイコロを振ります。

(ア) サイコロの出た目の人の目の前の山が、手牌取り出し山になります。（前ページ参照）

(イ) 次に、山の右側(山の目の前の人から見て)から、サイコロの出た目の分だけ牌を切り離します。

(ウ) 切り離れた部分から、右側(山の目の前の人から見て)へ上下2段7つの計14枚を切り離し、これを<sup>わんばい</sup>王牌とします。<sup>わんばい</sup>王牌

(エ) が足りない場合は、右手の人の牌山の一番左から補充し、計14枚になるようにします。

(オ) <sup>わんばい</sup>王牌の一番左の上段の牌（<sup>りんしゃん</sup>嶺上牌と言います）を下ろします。山の目の前の人から見て左側から3つめの上段の牌をめくり、これを<sup>はいばい</sup>ドラ表示牌とします。

(カ) 切り離れた牌山の右側から、上下2段2つの計4牌ずつ（これを1トンと呼びます）、東家→南家→西家→北家の順番に手牌を取っていきます。

(キ) 各自3トンずつ手牌を取ったら、最後に1牌ずつ手牌を取り、各自13枚の手牌となります。この状態の手牌のことを<sup>はいばい</sup>配牌と呼びます。

(ク) 親は便宜上、第一自摸牌を予め持ってきます。（俗に言う、チョンチョンです）

以上が、手牌を取るまでの一連の流れとなります。

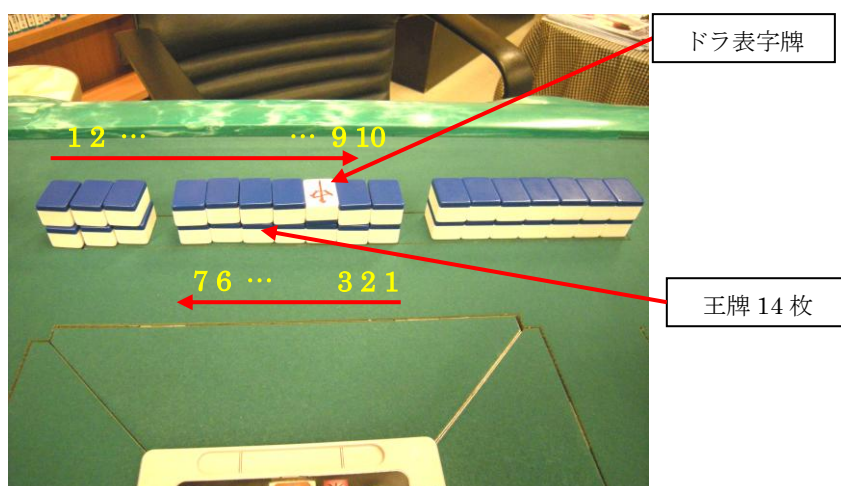
### 【例・親がサイコロを振り10を出した場合】

親から、反時計回りに数えていくと…下家の山が切り出し位置であることが判明。

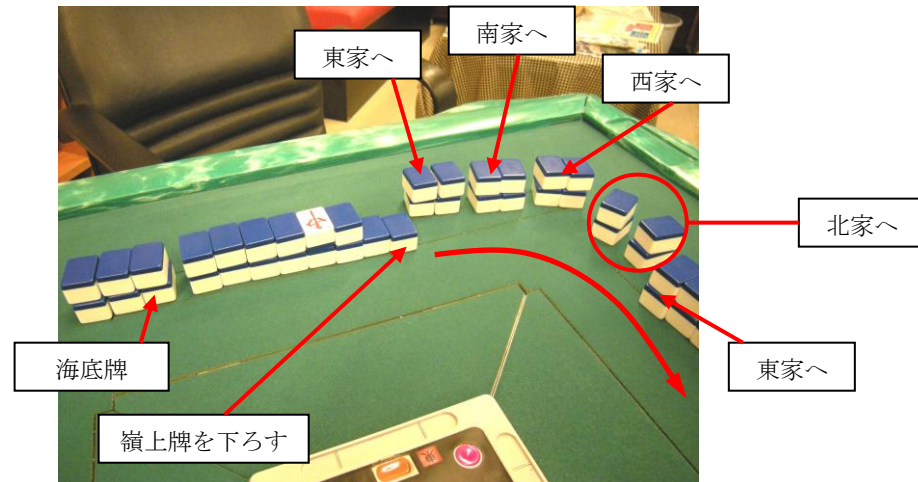
山の前の人から見て、右からサイコロの出た目の数の10で切り離します。

切り離れた位置から、右側に上下2段で7つ、合計14牌を<sup>わんばい</sup>王牌とします。

<sup>わんばい</sup>王牌の左から3つ目の上段の牌をめくり、<sup>りんしゃん</sup>ドラ表示牌とします。<sup>わんばい</sup>嶺上牌(王牌一番左の上段の牌のこと)を下ろします。



次に、9で割った位置の左側から時計回りに、1トン(上下2段、2つ、合計4牌)ずつ、東家→南家→西家→北家→東家…の順番に手牌を取っていきます。



各自が3トン+1牌、そして親が第一ツモ牌を持ってきた時点で、配牌が完了しました。  
親の第一打を始めます。以後は、南家→西家→北家→東家…の順に1牌ずつツモと捨牌を繰り返してゆきます。

## 11. 以後のゲームの流れ



誰かが和了るか、海底牌まで使い切ってしまったら、その局は終了となります。

誰かが和了った場合は、その手牌に応じた点数棒のやり取りが行われ、流局(海底牌まで使い切る事)した場合はノーテン罰符のやり取りが行われます。

親が和了るか、流局し親が聴牌していた場合は、親がもう一度親をやるができます。これを連荘と呼びます。

親以外が和了るか、流局し親が聴牌していなかった場合は、南家が次の親(東家)になります。

なお、親が和了った時、流局した時には、積棒が増えていきます。この本数を〇本場と呼び、和了った人にはボーナスとして、1本場につき300点加算されます。この積棒は子が和了った場合は、解消されます。

また流局した時点で、聴牌している人が…

- 1人の場合は、残りの3人から1,000点ずつ
- 2人の場合は、残りの2人から各1,500点ずつ
- 3人の場合は、残りの1人がそれぞれ3人に1,000点ずつ
- 4人または0人の場合は、ノーテン罰符はありません

ノーテン罰符を支払います(ノーテン罰符の移動はいずれも卓上の合計で3,000点になります)。

以後、最後の親(東1局のときに北家だった人)が終了した時点で東風戦は終了になります。

点数棒の多い順に着順をつけ、勝負を決めます。

## 最後に

今日の講習はここまで。・・・麻雀の遊び方、分かってくれたかな？

でも本当の面白さはまだまだこれから。続きはインターネットのサイトとか書店の本なんかを参考にしてみ  
てね。

ルールが分かったら、あとは実戦あるのみだよ。お友達や家族の人、もちろんゲームでもいいから、ぜひ麻  
雀を楽しんでね！



©小林 立／スクウェアエニックス・清澄高校麻雀部

☆咲カフェ開催店（開催期間 2009.08.19～2009.08.22）

**コスプレ居酒屋 LittleBSD ～小悪魔の宴～**

〒101-0021 東京都千代田区外神田 3-7-12 イサミヤ第8ビル4階

Tel : (03)3252-2733

(<http://www.littlebsd.com>)

☆麻雀講習テキスト制作

**あきば雀荘てんぱね —teMpane—**

〒101-0021 東京都千代田区外神田 3-8-6 イサミヤ第7ビル3階

Tel : (03)3255-3103

(<http://www.tempane.com>)