

中麻への道

我打麻将

2008/04/01 Ver. 1.00

目次

0	序論	2
1	日本麻雀との相違	2
2	手役	2
2.1	1点	3
2.2	2点	3
2.3	4点	3
2.4	6点	4
2.5	8点	4
2.6	12点	5
2.7	16点	5
2.8	24点	5
2.9	32点	6
2.10	48点	6
2.11	64点	6
2.12	88点	6
3	練習法	7
4	点数申告	8
5	点差戦略	9
5.1	1局でつく点差	9
5.2	終盤の心構え	10
6	結論	10

0 序論

日本における麻雀は歴史的な経緯によって、現在中国の政府機関によって定められたルールとは非常に異なったルールで行われている。せっかく麻雀を打つのであれば、世界大会などでも通用する「国際公式ルール」も覚えよう。

本稿は、日本麻雀は打てるが中国麻将については知識がほとんどない者を対象とした、中国麻将の初級テキストである。(日本)麻雀自体についてなにも知らない場合は、拙著「日中麻雀入門」の後に読むことをおすすめする。

1 日本麻雀との相違

日本麻雀との相違点には、主に以下のようなものがある。

- 役の数が多い。
- 点数計算は、符数と翻数によるものではなく、役ごとの点数の単純加算制である。
- 縛りは1翻ではなく8点である。
- 満貫制はない。
- 和了時に、残りの3人から8点を徴収し、放銃者または被自摸者全員から手役の点数を徴収する。放銃者の人数は1、被自摸者の人数は3であるので、自摸和了りの収入は出和了りの収入の1.5倍～3倍弱になる。
- 原則として、一荘戦で行われる。
- 親子の区別がない。
- 振聴はない。
- 立直はない。
- ドラはない。
- 王牌はない。
- 喰い下がりはない。
- 平和の定義が違う。
- 暗槓は4枚とも全て伏せて行い、局の終了(流局・和了の両方)に伴って公開する。(誤暗槓は公開時に錯和となる。)
- 錯和が起こっても、続行可能な限りその局を続ける。(罰則は当然存在する。続行するかどうかの判断が日本麻雀よりも続行寄り、と言ったほうがよい。)
- 花牌が使用されることが多い。

2 手役

中国麻将において認められている手役を一覧にした。全体役には[全]を、部分役には[部]を付け、さらに部分役に関しては構成面子数(雀頭は+の記号とした)を示しておいた。整理して効率よく覚えていくためには、点数別だけでなく、全体役・部分役・状況役、偏数系・字牌系・順子系・刻子系・槓子系、門前役・副露役、などのカテゴリによる分類を行ってみるのがよい。

2.1 1点

イーバンカオ

一般高 [部 2] 一盃口。

シーシャンフォン

喜相逢 [部 2] 異色で同数の順子 2 組。

リエンリユ

連六 [部 2] 同色で 3 つずれた順子 2 組。

ラオシャオフ

老少副 [部 2] 同色で 6 つずれた順子 2 組。

ヤオチュウク

幺九刻 [部 1] 老頭牌または客風牌の刻子。

ミンカン

明杠 [部 1] 大明槓または加槓。

チュエイメン

缺一門 [全] 萬子・筒子・索子のうちちょうど 1 種がない手。

ウーツ

无字 [全] 字牌がない手。

ビェンチャン カンチャン タンチャオチャン

辺張・坎張・単釣将 辺張待ち、嵌張待ち、単騎待ちで、待ちが 5 枚目の牌を想定しても 1 種になる手。

ツモ

自摸 自摸あがりの手。

ファバイ

花牌 春夏秋冬梅欄竹菊の花牌を使用するときはそれぞれを 1 点とする。これらを引いた時には「ファー」と宣言して右端に晒し、山から 1 枚補充する。ただし健康麻将協会、ニューロンなどの大会では花牌は使用しないのが普通である。

2.2 2点

チエンク

箭刻 [部 1] 三元牌の刻子。

チュエンフォンク

圈風刻 [部 1] 場風牌の刻子。

メンフォンク

門風刻 [部 1] 自風牌の刻子。

メンチエンチン

門前清 暗槓以外の副露をしていない手の出和了り。

ピンフ

平和 [全] 4 組の順子と数牌の雀頭によって構成された手。待ちは問わない。

スークワイ

四歸一 [部] 同一牌 4 枚を槓せずに使う手。

シュウントク

双同刻 [部 2] 2 色で同数の刻子か槓子を 1 組ずつ。

シュワンアング

双暗刻 [部 2] 暗刻 2 組。

アンカン

暗杠 [部 1] 暗槓。

タンヤオ

断幺 [全] 断幺九。

2.3 4点

チュエンタイヤオ

全帯幺 [全] 混全帯幺または純全帯幺。中国麻将にはこの区別はない。(純全帯幺になる手には、平和または无字 + 幺九刻が複合するので点数がやや異なると考えてもよい。)

ブチュレン

不求人 門前清自摸和。

シュワンミンカン

双明杠 [部 2] 大明槓または加槓を合計 2 組。^{*1}

フーチュエチャン

和絶張 同一牌 3 枚が誰からも見える卓上に晒されているものを、4 枚目の牌で和了った手。

2.4 6 点

ボンボンフー

碰碰和 [全] 对々和。

フンイーソー

混一色 [全] 混一色。

サンソーサンブカオ

三色三歩高 [部 3] 3 色で 1 つずつずれた順子 3 組。三色同順が 1 つずつずれたもの。

ウーメンチー

五門齊 [部 4+] 萬子、筒子、索子、風牌、三元牌の全てを使った手。^{*2}

チュエンチューレン

全求人 [全] 4 面子を副露^{*3}して出和了った手。

シュワンアンカン

双暗杠 [部 2] 暗槓 2 組。^{*4}

シュワンチエンク

双箭刻 [部 2] 三元牌の刻子か槓子を 2 組。

ここまでの役で、花牌を除くと 80 種中 33 種、41.25% を占める。それでは、10000 局程度のデータによる発生率も見てみよう。

6 点役では三色三歩高、混一色、五門齊、碰碰和が主力で、発生率は順に 17%, 9%, 9%, 4% 程度である。4 点以下の役のみの複合によって 8 点しばかりをみたくす手も 7% 存在し、これらを合計すると約半数が 6 点以下の手役のみによる和了であるとわかる。初心者には「これがあれば和了れる」という 8 点以上の役を覚えたがりがちであるが、点数の低い役を確実に数えられ、狙えるようにするのが先決である。

それでは 8 点以上の役を見てみよう。

2.5 8 点

ファロン

花龍 [部 3] 3 色で 123, 456, 789 の 3 順子。三色同順が 3 つずつずれたもの。

トイブタオ

推不倒 [全] 筒子の 1234589、索子の 245689、三元牌の白のみで構成された手。

サンソーサントンシュン

三色三同順 [部 3] 三色同順。

サンソーサンチェカオ

三色三節高 [部 3] 3 色で 1 つずつずれた 3 刻子。三色同刻が 1 つずつずれたもの。

ウーファンフー

无番和 [全] 无番和以外の役が一切ない手。

ミャオショーフィチュン

妙手回春 海底撈月。^{*5}

ハイテイラオユエ

海底撈月 河底撈魚。^{*6}

カンシャンカイファ

杠上開花 嶺上開花。

チャンカンフー

搶杠和 搶槓。

*1 明槓 + 暗槓の場合は 5 点とする解釈が一般的だったが、2006 年のルール改訂 (後述) に伴って 6 点とされるようになった。

*2 これが全体役か部分役かには議論がある。我打麻將による説は、包含対象が規定されているので部分役というものである。

*3 暗槓を除く。

*4 2006 年のルール改訂で 8 点に昇格した。双暗刻とは複合できる解釈が一般的である。

*5 日本のものとは定義がねじれている。

*6 どちらも 1 翻と 8 点で扱いは変わらない。

2.6 12点

チュエンブカオ

全不靠 [全] 日本麻雀においては非和了形である。数牌を3種でそれぞれ147,258,369, 東南西北白発中の16種から14種を1枚ずつ持ち、字牌が7種未満である手。

ツハーロン

組合龍 [部3] 数牌を3種でそれぞれ147,258,369。チーができない他は順子3組と同様に扱え、全不靠とも複合可能。

ターユウウー

大于五 [全]6~9のみで構成された手で、6を含むもの。^{*7}

シャオユウウー

小于五 [全]1~4のみで構成された手で、4を含むもの。^{*8}

サンフオンク

三風刻 [部3] 風牌の刻子を3組。

2.7 16点

チンロン

清龍 [部3] 一气通貫。

サンソーシュウロンファイ

三色双龍会 [全]3種類の数牌のうち2種で老少副、残りの1種で5の雀頭。

イーソーサンブカオ

一色三步高 [部3] 同色で1つずつずれた、または2つずつずれた3順子。

チュエンタイウー

全帯五 [全] 全ての面子・雀頭に5が含まれる。

サントンク

三同刻 [部3] 三色同刻。

サンアング

三暗刻 [部3] 三暗刻。

2.8 24点

チートイ

七対 七対子。^{*9}

チーシンブカオ

七星不靠 [全] 日本麻雀においては非和了形である。数牌を3種でそれぞれ147,258,369の9種中7種、東南西北白発中の7種を1枚ずつ持つ手。^{*10}

チェンシュウク

全双刻 [全] 偶数のみで構成された碰碰和。

チンイーソー

清一色 [全] 清一色。

イーソーサントンシュン

一色三同順 [部3] 同色で同数の順子3組。一色三順。

イーソーサンチェカオ

一色三節高 [部3] 同色で1つずつずれた刻子3組。三連刻。

チュエンター

全大 [全]7~9のみで構成された手。

チュエンチュン

全中 [全]4~6のみで構成された手。

チュエンシャオ

全小 [全]1~3のみで構成された手。

ここまでに出てくるうち発生率の高いものを示しておこう。8点役では三色三同順、清龍、花龍がこの

^{*7} 6がないともっと高い別の役。

^{*8} 4がないともっと高い別の役。

^{*9} 我打麻将説によれば、13枚麻雀限定の役なので、これは全体役・部分役のいずれでもない。

^{*10} 「全不靠は字牌または数牌が全部揃っているとさらに12点アップ」と理解するのが簡単である。

順に14%,9%,6%を占め、24点役の七対も4%ある。これらと先ほどの6点以下の役を合計すると、全体の8割程度を占める。統計結果では一色三歩高は清一色より低い2%であるが、一色三歩高は清龍より組合せ論的な理由によれば狙いやすいはずである。大きくはない団体で日本人が大半であるから実際の狙いやすさとの誤差が出ているとも考えられる。

この先は非常に出現率の低い役や、日本では役満であるものが並んでいる。

2.9 32点

イソースープカオ

一色四歩高 [部4] 同色で1つずつずれた、または2つずつずれた4順子。

サンカン

三杠 [部3] 三槓子。

フヤオチュー

混幺九 [全] 混老頭。

2.10 48点

イソーストンシュン

一色四同順 [部4] 同色で同数の順子4組。一色四順。

イソースーチェカオ

一色四節高 [部4] 同色で1つずつずれた刻子4組。四連刻。

2.11 64点

チンヤオチュー

清幺九 [全] 清老頭。

シャオスーシー

小四喜 [部3+] 小四喜。

シャオサンユエン

小三元 [部2+] 小三元。^{*11}

ツイーソー

字一色 [全] 字一色。

スーアング

四暗刻 [部4] 四暗刻。

イソージュウロンフィ

一色双龍会 [全]1種類の数牌で2組の老少副と5の雀頭。

2.12 88点

タースーシー

大四喜 [部4] 大四喜。

ターサンユエン

大三元 [部3] 大三元。

リョーイーソー

緑一色 [全] 緑一色。

チュウリエンポトン

九連宝灯 [全] 純正九蓮宝燈。

スーカン

四杠 [部4] 四槓子。

リエンチートイ

連七対 [全]1種類の数牌で7組の連続した対子。大車輪。

シーサンヤオ

十三幺 [全] 国士無双。

^{*11} 日本式では「のみ」だと満貫(正確には最小で7700/11600)しかないのに役満クラス。超お得。

以上が中国麻将で認められている全ての役である。80種という和多いように思えるかもしれないが、決して覚えられない量ではない。

3 練習法

日本麻雀の入門者が最初に習うのは立直である。この役が発生率でもダントツである上、日本麻雀の基本である門前で進めることに即しているからだ。これだけしか使えなくとも、卓につけば「偶然上級者に勝つことがある程度」には戦えるであろう。

一方中国麻将の場合は、数だけでなく、頻出役だけで考えてもバラエティが多い。これではなにから始めればよいか分からなくなるのも当然である。そこで経験者と打つ前に、点数を数えるトレーニングを試みよう。方法は以下の通りである。

1. 立直をかけるつもりで打ってみて、聴牌形の点数を数える。
2. 点数が足りない場合、手変わりによって8点を得るような手を作る方法を考える。このとき、門前清、不求人それぞれの場合について行う。
3. 上を1打ごとに繰り返し、和了可能な手の聴牌を目指す。

和了形の点数を数えるのもよいが、これだけでは待ちの形を見落としがちになってしまうので注意しよう。

「麻雀は平和に始まり平和に終わる」と言われているように、日本麻雀で平和は最も基本的な手役とされる。これは中国麻将にも通ずるセオリーであるので、平和を作る練習を試みよう。平和を作るだけではなく、今度は和了ることのできる聴牌に直接向かう。

1. 以下を、字牌を取り除いて行う。
2. 平和を狙って打ち、点数を数える。
3. 平和 +3 順子役 (6 点以上) を狙って打つ。
4. 平和 + 不求人 +2 点を狙って打つ。
5. 平和 + 門前清 +4 点を狙って打つ。

日本麻雀でいう「メンタンピンツモ」はこれだけで8点あることや、メンタンピン +2 点の和了り方なども身につけられたらだろうか。

平和以外でも、4点以下の役を覚える練習をするとよい。

1. 以下を、456を取り除いて行う。
2. 全帯幺 +4 点を狙って打つ。

清一色をノータイムで摸打できると尊敬されることがあるが、このスキルはトレーニングによって習得可能である。ただし日本麻雀の場合はせいぜい平和・一盃口・一気通貫・三暗刻程度しか複合しないが、中国麻将では順子系・刻子系の部分役がつきやすいため困難である。では打ってみよう。

1. 以下を、萬子・筒子・索子のうち好きなものだけで行う。
2. 清一色を受け入れ最優先で打ち、点数を数える。
3. 清一色を向聴数は戻さない範囲で手役の複合を優先で打つ。

このように中国麻将ならではの部分役に強くなることによって、おのずと「無理にでも8点作る」スキ

ルが身につくであろう。

それでは役の習得に関する「卒業試験」がこれである。役に関して全く問題ない人も、パズルとして取り組んでみるとよいかもかもしれない。

1. 136枚から無番和をできるだけ多く作る。

数牌を全て使い切り字牌が10枚余る9枚が理論的には可能な最高であるが、本当にこれは可能なのか?^{*12}

4 点数申告

中国麻将は、その役の多さから、点数申告の方法が日本麻雀のそれと異なる。

- 手役を(原則として)小さいほうから申告する。
- 手役の申告は、捨て牌を使って現在合計何点になっているかを明示しながら行う。
 - 自分の捨て牌を捨て牌の置かれている部分よりやや手前に引き寄せて数える。
 - 序巡や大物手で自分の捨て牌が足りなくなる際は、下家の捨て牌を使う。誰の目にも明らかに8点を超えていて、暗槓の内容を公開している時以外は、絶対に山牌を使ってはならない。
 - 1点を表向きの捨て牌、10点を裏向きの捨て牌で表す。さらに5点、50点をそれぞれ横向きで表す流派もあるらしい(実在するかは確認されていない)。
 - 8点役の加算時には2点を取り去って10点を加えるなど、分かりやすくする。 $10n - m$ 点の加算時には、右から m 枚目の捨て牌を右に引いて(このとき m 枚目より右の牌は右方に追いやる)、裏にして列につけた後にさらに $n - 1$ 枚を裏にしてつけるのが簡単である。
- 合計点を a とすると、出和了りの申告は「 a は $a + 8$ (です)」で、自摸和了りの申告は「 a は $a + 8$ オール」である。
- 日本麻雀にもいえることであるが、点棒の出し方にも気を配る。
 - 特に8点を2人が出す局面では、一方がすぐに出しもう一方はそれに合わせて出す。合わせるとは、10点棒でおつりを請求する者と、5点棒と1点棒3本でちょうど払う者とが1人ずつになるようにすることである。(点棒の数の都合で片方しかできないものが率先して先に出す。牽制し合って遅れることのないように注意する。)
 - 自摸和了りのときは、最低でも8は16オールで48点となるため、残りの2人が出さないならば50点棒を出してしまってもよい。
 - 当然ながら自分の点棒が足りない場合はこの限りではない。
 - 8点の支払いが多発するため、5点棒が自分に3本以上集中することはできるだけ避ける。

^{*12} 答えはNOである。簡単にいうと、順子の位置の問題である。無番和には字牌の頭が必要である。全ての数牌を使い切るには、刻子と順子を使うことができるが、老頭牌の刻子は幺九刻となってしまう。よってこれらを順子として使うが、全ての数牌を使い切ると仮定すれば123789は全て順子になる。さて、これら24面子を9個の手に分けると、少なくともいくつかには123と789が合わせて3つ揃ってしまう。これらのうち2つは両方123であるか両方789であるかであるので、喜相逢が成立し、無番和とはならない。

5 点差戦略

中国麻将の公式な評価基準は、順位点不加算制と呼ぶことのできるものである。すなわち、1位に4点、2位に2点、3位に1点、4位に0点が与えられ、大会などの場合はこれを通算する。点棒の増減に対する評価は、この順位点が同点の時のみに行うことになっている。

国内の大会では、日本麻雀で行われてきたものを踏襲し、順位点加算制をとることも多い。素点の増減に、1位から順に60, 20, -20, -60を加えて評価基準とするものが一般的である。素点のみ方式なども存在はするが、やはり中国麻将でも順位が重要な評価基準である。^{*13}

そこで、1回のゲームにおける終盤、北2局～北4局では上下との得点差を意識した打ち方が必要になる。まずは自分が和了ったときの得点計算方法をしっかりと書いておこう。

1. 手役の点数を全て合計する。(= a とおく。)
2. 自分のもらう点数を G とすると、自摸和了りでは $G = 3a + 24$ で、出和了りでは $G = a + 24$ である。
3. ある他家の支払う点数を C とすると、自摸和了りでは $C = a + 8$ で、出和了りの場合その他家が放銃したなら $C = a + 8$ で、そうでなければ $C = 8$ である。

5.1 1局でつく点差

さて、現在北^{オーラス}4局、自分はトップとの点差が D である2着目だと仮定しよう。逆転するための条件は、相手の支払い C と自分の収入 G の和が点差より大きいことであるから

$$G + C > D$$

ここで (G, C) は3種の場合、すなわち自摸和了り、直撃の出和了り、他の出和了りによって上に書いたように変化してくる。それではこれらを代入して整理すると

- 自摸和了りのとき $a > \frac{1}{4}(D - 32)$
- 直撃出和了りのとき $a > \frac{1}{2}(D - 32)$
- 他の出和了りのとき $a > D - 32$

ここに共通して現れる $D - 32$ を必要点と呼ぶことがある。まずはこれを求め、8点以下(負でもよい)であれば和了すれば逆転である。それ以上の場合はその得点が出和了りの必要点、半分にすると直撃の必要点、さらに半分にすると自摸の必要点である。

これをみたくような a を点数とする手を作ればよい。今度は逆に、ある手から逆転できる点数を求めてみよう。式を適当に変形するだけであるので、頻出の8, 16, 24点についての結果のみを書こう。

- $a = 8$ のとき $D < 64, 48, 40$
- $a = 16$ のとき $D < 96, 64, 48$
- $a = 24$ のとき $D < 128, 80, 56$

^{*13} オンライン中国麻将「QQ 麻将」は素点評価である。これは中国における一般の競技者の「麻雀は根本的には賭博である」という認識を反映しているものだと思う。

これを見てもいかに自摸和了りが強力かが分かると思う。しかしそれ以上に重要なのが、和了ることそのものの意義である。全員から8点を徴収するので、和了るだけで32点の差は確保され、縛りの8点と合わせて40点差が最も安い手の和了りでひっくり返せるのである。よって中国麻将では「自摸和了りを狙う」より「目の前の和了りを確実に取る」ことが重要となってくる。ちなみに40点は、先ほどの順位点加算式では1順位に相当する。

5.2 終盤の心構え

実際に打っていれば、1局での逆転が不可能なときもしばしば起こる。また仮に逆転圏内にいるとしても、オーラスに和了れなかったら終わりである。よって、オーラスを迎えるより前の段階からも、上下との点差を意識することが必要である。

1局で最低40点差が発生する。流局率は日本麻雀のそれよりも低いことを鑑みれば、こう考えて差し支えない。それでは、自分がぎりぎり8点の手で2回和了ることを考えてみよう。すると

- どちらも自摸和了りのとき 128 点
- 自摸和了りと他からの出和了りのとき 104 点
- どちらも他からの出和了りのとき 80 点

このように、2回連続で和了るというだけで1局ではかなり難しかった点差が比較的容易に逆転できるようになる。出和了りが他からのかわりに直撃であると1回につき8点増えるが、これを考えなくとも80点差までがカバーできることを知っていれば十分だろう。

残り2局の時点で点差が大きい、具体的には150点以上の場合、少なくともどちらかの局で、大きめの手を自摸和了りする必要が出てくるだろう。2局残されていれば、例えばどちらも24点役を狙うというも手である。24+6(七対と五門齊、清一色と平和+α、一色三節高と碰碰和など)の手が2回できれば、絶望的なのは300点差だってなんとかになってしまう。

6 結論

ここからは、実戦あるのみだ。多彩な役に頭を悩まされることを、めいっぱい楽しんでほしい。

2008/04/01 我打麻将