一般の麻雀へのステップアップ

たかしまーじゃんの次に読む資料です（教える人向け）。たかしまーじゃんの上級まで進んだ方が、一般の麻雀へ移るときに使います。

移り方の順番

たかしまーじゃんの上級まで進むと、一般の麻雀との違いはあと少しです。一度に全部ではなく、1 つずつ足していきます。

	足すこと	この資料のどこ
1	山を作る・サイコロ・配牌・王牌とドラ	「一般の麻雀の進め方」
2	チー・ポンの置き方・同時のとき	「チー・ポン（一般の麻雀で）」
3	役がないとあがれない（鳴いても成立する役を知る）	「役」
4	カン・フリテン・食い替え	「カン・フリテン」
5	点数（はじめは早見表を見ながら）と親の連チャン	「点数の数え方」「親の連チャン」
6	麻雀会のルールとマナーで、実際に打つ	「高島健康麻雀クラブのルール」「マナー集」

高島では、公民館の健康麻雀講座のあと、「鳴きと役・点数計算編」の講座でゆっくり学びます。ひととおり終わったら、あとは麻雀会で打ちながら覚えていきます。

資料は HP にあります

この資料と、「たかしまーじゃん ハンドブック」「麻雀牌の読み方表」は、HP から無料でダウンロードできます（登録はいりません）。印刷して、そのまま講座で使えます。https://asoberu-otera.pages.dev/takashimahjong/

たかしまーじゃんで、省いていたこと

	たかしまーじゃん	一般の麻雀
牌の取り方	山を作らない。真ん中の伏せた牌から取る	山を作って、決まった順に取る
役	上級：役があれば点が増える（役なしでもあがれる）	役がないとあがれない
点数	石を 10 個。まず 1 点＋役の点	点数計算
カン・ドラ	なし	あり
自分が捨てた牌でロン	できる	できない（フリテン）

親	続けない	あがると続ける（連チャン）
捨てるときの声	牌の名前を言う	言わない

麻雀の待ちの種類

麻雀の「待ち」とは、テンパイをしてアガリ牌を待っているときの形のことです。

テンパイは、あと１枚揃えばアガれる状態です。テンパイにもいくつか種類があります。

※便宜上、手牌を４枚や７枚として表示しています

① 両面待ち



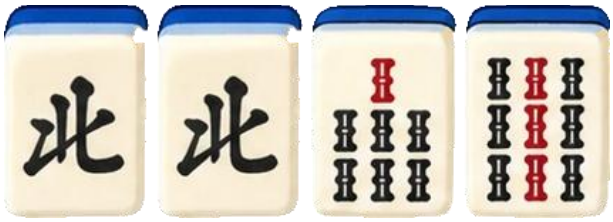
両面待ちとは、順子の両端を待っている状態のことです。

２～８の数牌のうち２枚を連番で持っているケース。

両端のうち、どちらが来てもアガれます。

待ち牌の種類が２種類になるので、残り枚数は最大で８枚。

② 間張待ち



間張待ちとは、順子の真ん中の牌を待っている状態のことです。たとえば、「４・６」「７・９」といった手牌。

待ち牌の種類は１種類、残り枚数は最大で４枚。

③ 辺張待ち



辺張待ちは、順子の片側を待っている状態のことです。

「１・２」もしくは「８・９」の連番で牌を持っているケース。

待ち牌の種類は１種類、残り枚数は最大で４枚。

④ 双碰待ち

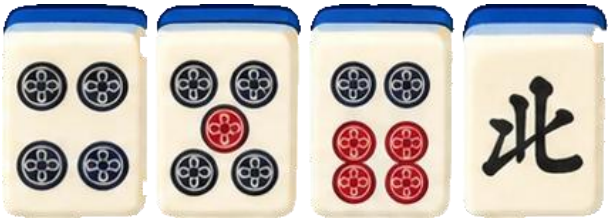


双碰待ちは、対子を２組持っていて、どちらか一方と同じ牌が来れば「刻子と雀頭」になってアガれる状態。

両面待ちと同じく、待ちの種類は２種類。

すでに自身で４枚の牌を持っているため、残り枚数は最大で４枚。

⑤ 単騎待ち



単騎待ちは、雀頭を待つ形のテンパイのことです。面子はすべて揃っており、対子があと１つ揃えば和了、という状態。

待ち牌の種類は１種類、雀頭として自分が１枚所持しているため、場に全くアガり牌が見えていない状態でも、残り枚数は３枚。

⑥ 【複合系・多面待ち】



待ちの形が複合して３種類以上の待ち牌があるケースを、「多面待ち」もしくは「多面張（タメンチャン）」と呼びます。待ち牌の種類が３種類なら３面待ち、５種類なら５面待ち、というように呼び分けるのが一般的です。

麻雀には色々な複合系のパターンがあります。

一般の麻雀の進め方

1　点棒の確認・場所決め



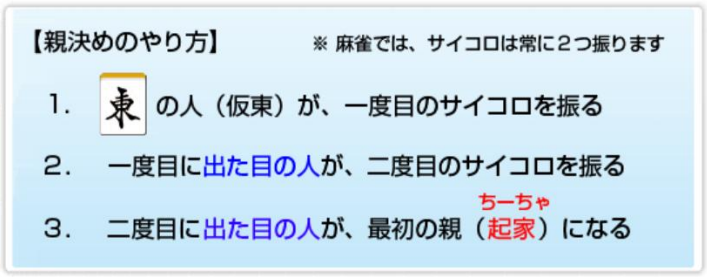


４人それぞれに、最初の持ち点（２万５千点が一般的）があるかを確認します。

左から、１万点棒×１・５千点棒×２・千点棒×４・百点棒×10 です。

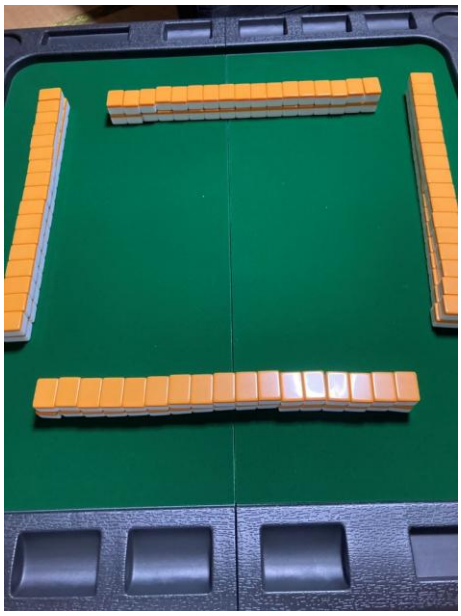
2　親決め





起家になった方が分かるように「東」と書かれたプレートを右側に置きます。半荘戦では南入した際に裏返して「南」とします。

3　洗牌と牌山づくり

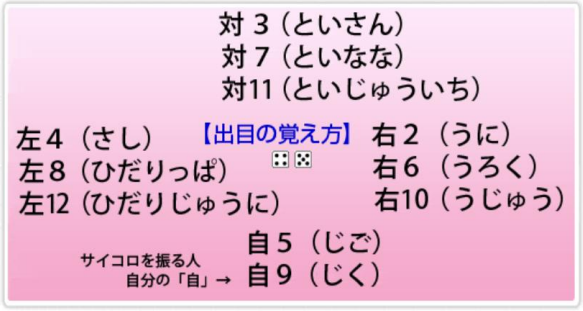


牌を裏返しにして、見えない状態で混ぜます（なるべく裏返らないように）。

４人それぞれが、１７枚の列を２つ作り、２段に重ねます。４人分の牌山ができると、すべての牌が積まれた状態になります。

4　配牌









親がサイコロを振り、どこから牌をとるかを決めます。牌山の左からサイコロの出目の数だけ残し、次の牌から取っていきます。

取る位置が決まったら、全員が順番に４枚ずつ牌を取る動作を３回繰り返し、１２枚にします。

１２枚取ったら、最後に各人が１枚ずつ牌を取り、手牌を１３枚にします。この１３枚が配牌（はいぱい）となります。

親は、１４枚目の第一ツモを取ります。なお、チョンチョンといって、親は１３枚目の牌と、１４枚目の牌を一緒に取ることが一般的です。

5　王牌とドラ

最後の７列分（２段で１４枚）を王牌（わんぱい）と呼び、対局中にツモできない場所とします。

最後から３枚目の牌を表向きにします。その次の牌（ドラ表示牌が一萬なら二萬）がドラとなります。

親から牌を切っていき、対局スタートです。

役：鳴いても成立する役／鳴くと成立しない役

鳴くとリーチはできません。そのため、鳴いても成立する役を知っておくことが大切です。

麻雀の役 一覧表 ❶ まずはこの5つ

役が1つもないと、あがれません

鳴く（チー・ポン）なら、「鳴いてもOK」の役を1つ持っておこう

翻（はん）が多いほど、点数が高くなります

役の名前	どんな形？	翻（はん）	鳴いたら
役牌（やくはい）	白・發・中、または場の風・自分の風の牌を、3枚そろえる  中が3枚	1	OK（1翻）
タンヤオ（たんやお）	2〜8の数の牌だけで作る（1・9・字の牌は使わない）  2〜8の牌しか使っていない	1	OK（1翻）
ホンイツ（ほんいつ）	1つの色（マンズ・ピンズ・ソーズのどれか）と、字の牌だけで作る  マンズと字の牌だけ	3	OK（2翻）
七対子（チートイ）	同じ牌2枚のペアを、7組作る（これだけ特別な形）  ペアが7組	2	ダメ
リーチ（りーち）	鳴かずに、あと1枚であがれる形になったら「リーチ」と言って、1,000点棒を出す。リーチのあとは、手を変えられない  あと6ソーか9ソーが来たら、あがり	1	ダメ



遊べるお寺プロジェクト（滋賀県高島市） この紙は自由にコピーしてお使いください



鳴いても成立する役

役	翻	どんな役か
役牌（やくはい）	1 翻	白・發・中、場風牌、自風牌を 3 枚そろえる役です
断么九（タンヤオ）	1 翻	1・9・字牌を使わず、2〜8 だけでそろえる役です
混一色（ホンイツ）	門前 3 翻／鳴き 2 翻	1 種類の数牌と字牌だけでそろ

		える役です
対々和（トイトイホー）	2 翻	同じ牌 3 枚の組み合わせを 4 つそろえる役です
三暗刻（サンアンコウ）	2 翻	暗刻を 3 組作る役です
三色同順（サンショクドウジュン）	門前 2 翻／鳴き 1 翻	萬子・筒子・索子で、同じ並びを 1 組ずつ作る役です
一気通貫（イッツウ）	門前 2 翻／鳴き 1 翻	同じ種類で、123・456・789 をそろえる役です
混全帯么九（チャンタ）	門前 2 翻／鳴き 1 翻	すべての面子と雀頭に、1・9・字牌が入る役です
純全帯么九（ジュンチャン）	門前 3 翻／鳴き 2 翻	すべての面子と雀頭に、1・9 が入る役です。字牌は使いません
清一色（チンイツ）	門前 6 翻／鳴き 5 翻	1 種類の数牌だけでそろえる役です
三色同刻（サンショクドウコウ）	2 翻	萬子・筒子・索子で、同じ数字の刻子をそろえる役です
三槓子（サンカンツ）	2 翻	槓子を 3 組作る役です
小三元（ショウサンゲン）	2 翻	白・發・中のうち、2 つを 3 枚ずつ、1 つを 2 枚そろえる役です
混老頭（ホンロートウ）	2 翻	1・9・字牌だけで作る役です

※東場の東、自分が東家の東などは役になります。場風牌と自風牌が重なる牌は、1 組で 2 翻になります。

※タンヤオは、この会のルールでは、鳴いても成立します。

鳴くと成立しない役

役	**翻**	**どんな役か**
リーチ	1 翻	門前でテンパイしたときに宣言する役です
一発（イッパツ）	1 翻	リーチのあと、途中で誰の鳴きも入らず、すぐにあがる役です
門前清自摸和（メンゼンツモ）	1 翻	門前のまま、自分でツモあがりしたときの役です
平和（ピンフ）	1 翻	4 組すべてが順子で、雀頭が役牌でなく、待ちが両面待ちの門前役です

一盃口（イーペーコー）	1 翻	同じ順子を 2 組作る門前役です
七対子（チートイツ）	2 翻	2 枚ずつの対子を 7 組作る門前役です
二盃口（リャンペーコー）	3 翻	同じ順子を 2 組ずつ、2 種類作る門前役です

チー・ポン（一般の麻雀で）



ほかの人が捨てた牌を使って、3 枚の組み合わせを作ることを「鳴く」といいます。鳴くときは、牌を取る前に、周りの人に聞こえるように「チー」または「ポン」と発声します。

チー：数字が続く 3 枚の組み合わせを作ります。

- 自分の左側の人が捨てた牌だけ使えます
- 萬子・筒子・索子の数字牌で行います。東・南・西・北・白・發・中はチーできません
- チーした 3 枚は、自分の右側に表向きに並べます。誰から何の牌をチーしたか分かるように、鳴いた牌を横向きにします。チーは左の人からしかできないので、必ず左を横にします

ポン：同じ牌 3 枚の組み合わせを作ります。

- 誰が捨てた牌でも使えます
- 同じ牌を 2 枚もっていれば、数牌でも字牌でもできます
- ポンした 3 枚は、自分の右側に表向きに並べます

鳴いたあとの注意

鳴いたあとは、自分の手牌から 1 枚捨てます。鳴くと、リーチはできなくなります。また、鳴くと成立しなくなる役もあります。鳴く前に、あがれる役があるか確認しましょう。

チーとポンが同時に起きたとき

同じ捨て牌に対してチーとポンの声がかかった場合は、ポンが優先されます。ロンの声がかかった場合は、ロンが最も優先されます。明らかにポンの発声が遅い場合はチーが優先されることが多いです。

チーもポンも、牌が捨てられたあと、ワンテンポおいてから発声するのがマナーです。

カン・フリテン・鳴いたあとに気を付けること

カン

カンとは、同じ牌を 4 枚そろえることです。カンをするとカンドラをめくり、王牌から 1 枚引きます。ドラが増えると、自分の点数が高くなることがあります。ただし、ドラは自分だけのものではありません。ほかの人の手も高くなることがあります。そのため、初心者のうちは、カンできるからといってすぐにカンしなくても大丈夫です。



- **暗槓（アンカン）**：自分の手の中で同じ牌が 4 枚そろったときにするカンです。端の牌を裏返します。門前のままでもできます（リーチができます）。



- **大明槓（ダイミンカン）**：自分が同じ牌を 3 枚持っているときに、ほかの人がその牌を捨てた場合にするカンです。鳴きになるので、リーチはできなくなります

上家(カミチャ　＝　左手の人)の捨てた牌でカンした場合



下家(シモチャ　＝　右手の人)の捨てた牌でカンした場合



対面(トイメン　＝　正面の人)の捨てた牌でカンした場合



または



- **加槓（カカン）**：すでにポンしている牌に、あとから同じ牌を 1 枚加えてカンにすることです。槍槓（チャンカン）という役があり、加槓した牌でロンされる場合があります





フリテン

フリテンとは、自分があがれる牌をすでに自分で捨てているため、ロンあがりできない状態のことです。

たとえば、自分の待ちが「3 萬・6 萬」で、前に「3 萬」を捨てていた場合、3 萬ではロンできません。さらに、同じ待ちの 6 萬でもロンできません。



テンパイの状態で、ほかの人が打牌したアガり牌を見逃した場合、自分のツモ巡が来るまではロンでアガることはできません（同巡内フリテン）。

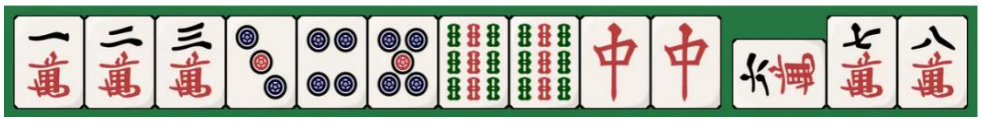
フリテンでも、ツモならあがれます。

食い替え

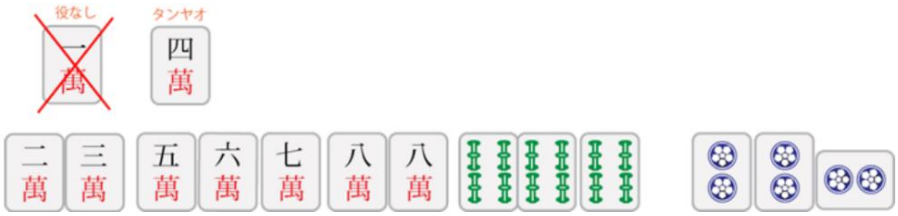
チーやポンをした直後に、鳴いた組み合わせと関係の深い牌をすぐに捨てることです。たとえば「1萬・2萬・3萬」があるところに「4萬」をチーして「2萬・3萬・4萬」を作り、その直後に「1萬」を捨てると、食い替えになります。食い替えはアリなルールもあります。

バックあがり（後付け）・片あがり

- バックあがり：まだ役が確定していない状態で鳴いて進め、最後に役牌などで役を作ってあがる形です



- 片あがり：待ちのうち片方の牌だけに役がついてアガれ、残りの牌は役がつかずアガれない状態です。役のつかない牌を先に引いて捨てると、フリテンになってしまいます



まとめ

- カンは同じ牌を 4 枚そろえること。カンをするとカンドラが増え、自分にも相手にも影響がある
- フリテンになるとロンあがりできない。フリテンでもツモならあがれる
- 食い替えは、鳴いた直後の捨て牌に注意する
- 鳴く前に、役があるか、フリテンにならないかを考える

点数の数え方

一般の麻雀の点数は、**翻（ハン）**と**符（フ）**の 2 つで決まります。翻は役の数（ドラも 1 つで 1 翻）、符はあがった形の細かさです。親は子の 1.5 倍になります。

符の数え方（足していきます）

1. 基本符：20 符
2. あがり方：門前でロン＝10 符／ツモ＝2 符
3. 面子：順子は 0 符。刻子・槓子はプラス（下の表）
4. 雀頭：役牌のとき 2 符
5. 待ちの形：ペンチャン・カンチャン・単騎は 2 符。両面・シャンポンは 0 符

最後に、1 の位を 10 の位に切り上げます（例：32 符→40 符）。平和のツモは 20 符、七対子は 25 符と決まっています。

面子	2〜8 の牌	1・9・字牌
明刻（ポンした刻子）	2 符	4 符
暗刻（手の中の刻子）	4 符	8 符
明槓	8 符	16 符
暗槓	16 符	32 符

いちばんよく出る 30 符の点数（ロンのとき）

	1 翻	2 翻	3 翻	4 翻
子	1,000	2,000	3,900	7,700 → 満貫 8,000
親	1,500	2,900	5,800	11,600 → 満貫 12,000

※30 符 4 翻は満貫に繰り上げます（講座のルール）

満貫から上（符は数えません）

	翻	子	親
満貫	5 翻	8,000	12,000
跳満	6〜7 翻	12,000	18,000
倍満	8〜10 翻	16,000	24,000
三倍満	11〜12 翻	24,000	36,000
役満	13 翻〜	32,000	48,000

はじめのうちは、全部を覚えなくて大丈夫です。点数の早見表を卓に置いて、見ながら数えましょう。

親の連チャン（連荘）

親があがったとき、または流局（だれもあがらずに山がなくなったとき）に親がテンパイしていたときは、**同じ人がもう一度親を続けます**。これを連チャン（連荘）といいます。

- 連チャンするたびに、親は右側に百点棒を 1 本置きます（1 本場・2 本場…と数えます）。あがった人は、1 本場につき 300 点を多くもらえます。
- 子があがったとき、または流局で親がテンパイしていなかったときは、親は右どなりの人に移ります。

- 流局したときは、テンパイしていない人が、テンパイしている人に合計で 3,000 点を支払います（ノーテン罰符）。

親は点数が 1.5 倍なので、親のときにあがり続けると、一気に点が増えます。

高島健康麻雀クラブのルール

- 食いタンあり・ツモアガリあり・後付けありのルールです。東南戦（東風戦にするかは自由）
- 25,000 点持ち、25,000 点返し。ウマ・オカ無し。最終スコアでは 1000 点未満は切り捨て。ドボン、ハコテン時終了。
- （例：30900 点→＋5、30000 点→＋5、20000 点→－5、19100→－6）
- 各対戦記録は点数制で、データとして保管いたします。
- 上達して、よい成績を目指していきましょう！
- 点数は基本的な符計算を行います。
- ただし、30 符 4 翻は繰り上げ満貫とします。
- 形式テンパイあり。（親の形式聴牌での連荘あり）
- 途中流局なし。（九種九牌・四風子連打・四人リーチ・四槓流れなど）
- 流し満貫なし。
- ダブロン・トリプルロンあり。
- リーチ棒アガリ取り。
- 王牌は 14 枚残し。（嶺上開花と海底ツモは複合しない）
- 役満であってもルール上の特例はない。（国士無双のアタリ牌を暗カンされた際のチャンカンロンや、国士無双 13 面待ちだからといって現物以外のフリテンロンなどは認めない）
- ローカルルール全て無し。（人和・十三不塔・大車輪・三連刻・カン振りなどは採用しない）
- 食いかえはなし。（指摘された時は戻す・進行して判明した時はアガリ放棄）
- フリテンリーチあり。（フリテンなのでツモあがりのみ）
- 裏ドラ・カンドラ・カン裏ドラあり。
- ノーテンリーチは流局時チョンボ。
- カンは即めくります。※槍槓によりロンされる場合は乗らず

罰則

チョンボ【ゲーム続行不能】

- 誤ツモ・誤ロンなどで手牌を倒してしまうなど、ゲーム続行不能にした場合は、親・子に関わらず 3,000 点ずつ残りの 3 人に支払い、その局をもう一度やり直す。（その局の供託は出した人に戻す）

1000 点罰則

- 最初に発声したポン・チー・カンができない場合は 1，000 点を供託し、そのままゲームを続行する。(ただし同巡内でのロン・ポン・カン・チーはできない)但し「チー」あるいは「ポン」と言ってしまったが本当はロンだった、という「ポン→ロン」あるいは「チー→ロン」のケースはそのアガリを認める。
- 誤リーチ発声のみの場合は 1,000 点を罰金とする。
- 先ツモしたときにスタッフより注意を受けた場合は、1,000 点を罰金とする。

アガリ放棄

- 誤ツモ・誤ロンで手牌倒すとチョンボだが、手牌を倒していない発声のみのケースはアガリ放棄で局を続行する。アガリ放棄となった者はテンパイ及びリーチしていてもノーテン扱いで、ポン・チー・カンはできない。
- 少牌、多牌はアガリ放棄とする。
- リーチを発声し牌を河に置いて誤リーチした場合はアガリ放棄としポン・チー・カンはできない。

その他

- 暗カン・明カンを問わず、カンが成立した時点で、ドラを公開する。
- ポン・チーの同時発声はポン優先。チー発声後、明らかに遅れているポンを言った場合はチー優先とする。
- 流局時、待ち牌が全て場に出ていてもテンパイと認める。(ただし自分の手牌で、全ての待ち牌を使い切っている場合は除く)
- チャンカンやホーテイ、嶺上開花、ツモのみでもアガれる。
- 役満は子で 32,000 点・親で 48,000 点とし、役満の複合は認めない。
- 数え役満はあり。(13 翻以上で役満)
- その他ルール上に規則の無いトラブルが発生した場合スタッフ判断に委ねる。

健康麻雀マナー集

- 🌸 **1．あいさつは心のリーチ**　「よろしくお願いします」「ありがとうございました」から始まる一局。
- 🪷 **2．牌はそっと置いて、気持ちも穏やかに**　強打せずに、静かに置くと場もやさしくなります。
- 🌿 **3．順番を守ってゆっくり進行**　上家が捨ててからツモ。焦らず落ち着いて。
- 🗣️ **4．声はハッキリ・元気よく**　ポン・チー・カン・リーチ・ロン・ツモは、みんなに届くように。
- 🀄 **5．捨て牌は整えて美しく**　一列 6 枚が目安。整った卓は気持ちいい。
- 🦁 **6．リーチ後もていねいに**　テンパイ・リーチ後も手牌は伏せず、姿勢よく見届けましょう。
- 💬 **7．アガったら笑顔で報告**　役と点数を明るく伝えましょう。「ロン！ピンフ・ドラ 1！」
- 🧉 **8．みんなで取りやすい卓づくり**　山牌は前に出して、相手が取りやすいように。

- 💸 **9. 点棒は投げずに手渡し**　言葉と一緒にやさしく渡しましょう。
- 🙏 **10. 長考も修行のうち**　悩む人も、待つ人も、穏やかに。
- 🤷 **11. うっかりミスは「すみません」で OK**　相手を困らせるより、笑顔を増やす言葉を。
- 🎵 **13. 音も穏やかに**　鼻歌・舌打ち・口笛は控えめに。
- 🧰 **14. 貴重品は手元に**　安心して遊ぶための基本。
- 🚻 **15. 休憩は一声かけて**　「ちょっと抜けますね」で気持ちよく回ります。
- 🧘 **16. トラブルはスタッフへ**　困ったときは無理せず相談。話し合いより落ち着きを。
- 🙏 **17. 注意を受けたら「ありがとう」**　その一言が次の笑顔をつくります。
- 💭 **18. ぼやきは心に留めて、笑いに変えて**　「ついてないな〜」は心の中に。笑いに変えるのも上級者。
- 👀 **19. 観戦は静かに見守りましょう**　後ろからのアドバイス・口出しはご遠慮を。そっと見守るやさしさを。
- 🤝 **20. 人のミスに口を出さず、思いやりを**　「一緒に覚えていきましょうね」の気持ちで。
- 🧘 **21. 勝ち負けより、心の健康を**　点数よりも「今日も楽しかったね」。それが最高のアガリ。
- 🔁 **22. 牌の混ぜ方にも“作法”があります**

麻雀用語一覧

A　席・人の呼び方

ことば	読み	意味
親	おや	その局で東家になっている人
子	こ	親以外の 3 人
東家	トンチャ	現在の親
南家	ナンチャ	東家から見て右側の人
西家	シャーチャ	東家から見て正面の人
北家	ペーチャ	東家から見て左側の人
上家	カミチャ	自分の左隣の人
下家	シモチャ	自分の右隣の人
対面	トイメン	自分の正面の人
起家	チーチャ	ゲーム開始時、最初に親になる人

B　ゲームの進み方

ことば	読み	意味
局	キョク	配牌から誰かがアガる、または流局するまでの 1 回
流局	リュウキョク	誰もアガらずに局が終わること

半荘	ハンチャン	東場と南場を行うゲーム
東風戦	トンプウセン	東場だけで終わるゲーム
東場	トンバ	ゲームの最初の 1 周
南場	ナンバ	東場の次の 1 周
連荘	レンチャン	同じ人が続けて親をすること
本場	ホンバ	親の連荘や流局によって増えていく回数
積み棒	ツミボウ	本場を示すために置く 100 点棒
オーラス	—	ゲームの最後の 1 局
ラス前	—	オーラスの 1 つ前の局
河	ホー・カワ	捨て牌を並べる場所

C　対局中によく使う言葉

ことば	**読み**	**意味**
ツモ	—	牌山から牌を 1 枚取ること。または自分で引いた牌でアガること
打牌	ダハイ	手牌から牌を 1 枚捨てること
捨て牌	ステハイ	自分が捨てた牌
ツモ切り	ツモギリ	引いた牌をそのまま捨てること
ポン	—	同じ牌 2 枚を持っているとき、他の人の捨て牌をもらって 3 枚組を作ること
チー	—	連続する数牌 2 枚を持っているとき、上家の捨て牌をもらって 3 枚の順子を作ること
カン	—	同じ牌 4 枚を 1 組にすること
鳴く	なく	ポン・チー・明カンをすること
副露	フーロ	ポン・チー・明カンなどで他の人の捨て牌を使うこと
門前	メンゼン	ポン・チー・明カンをせず、自分で牌をそろえている状態
アガリ	—	決められた形と役をそろえて、ツモまたはロンをすること
ロン	—	他の人の捨て牌でアガること
テンパイ	—	あと 1 枚でアガれる状態
ノーテン	—	テンパイしていない状態
リーチ	—	門前でテンパイしたとき、1000 点棒を出して宣言する役

フリテン	―	自分の捨て牌などが原因で、ロンできない状態
振り込み	ふりこみ	自分の捨て牌で他の人にロンされること
放銃	ホウジュウ	振り込みと同じ意味

D　手牌・牌の組み合わせ

ことば	読み	意味
頭・雀頭	アタマ・ジャントウ	アガリ形で必要になる同じ牌2枚の組
面子	メンツ	順子・刻子・槓子などの3枚または4枚の組み合わせ
塔子	ターツ	あと1枚で順子になる2枚の組み合わせ
対子	トイツ	同じ牌2枚の組み合わせ
順子	シュンツ	「123」「567」のような連続した3枚の数牌
刻子	コーツ	「222」「東東東」のような同じ牌3枚の組み合わせ
槓子	カンツ	同じ牌4枚の組み合わせ
暗刻	アンコ	鳴かずにそろえた刻子
明刻	ミンコ	ポンなどでそろえた刻子
暗槓	アンカン	自分で4枚そろえて行うカン
明槓	ミンカン	他の人の捨て牌を使って行うカン
加槓	カカン	すでにポンしている牌に4枚目を加えてカンすること
両面待ち	リャンメンマチ	「34」で2か5を待つような、両側を待つ形
嵌張待ち	カンチャンマチ	「13」で2を待つような、真ん中を待つ形
辺張待ち	ペンチャンマチ	「12」で3を待つような、端を待つ形
双碰待ち	シャンポンマチ	対子が2組あり、どちらかを3枚組にするとアガれる形
単騎待ち	タンキマチ	雀頭になる同じ牌1枚を待つ形

E　点数・ドラ・役に関する言葉

ことば	読み	意味
翻	ハン・ファン	役やドラによってアガリの点数を数える単位
符	フ	待ち方や面子の種類などから点数を計算する単位
満貫	マンガン	基本的に 5 翻などで到達する点数区分
跳満	ハネマン	6〜7 翻の点数区分
倍満	バイマン	8〜10 翻の点数区分
三倍満	サンバイマン	11〜12 翻の点数区分
役満	ヤクマン	麻雀で最も高い点数区分の役
点棒	テンボウ	点数をやり取りするための棒
リーチ棒	リーチボウ	リーチするときに出す 1000 点棒
ドラ	—	持ってアガると 1 枚につき 1 翻増える牌。ただしドラだけではアガれない
ドラ表示牌	ドラヒョウジハイ	ドラがどの牌かを示すための牌
裏ドラ	ウラドラ	リーチしてアガったときに確認できる追加のドラ
槓ドラ	カンドラ	カンをしたときに追加されるドラ
赤牌	アカハイ	赤い 5 など、持っているだけでドラになる牌

F　守り・戦い方の言葉

ことば	読み	意味
現物	ゲンブツ	リーチしている人がすでに捨てている牌など、その人からロンされない牌
スジ	—	両面待ちの仕組みから、安全そうな牌を考える方法
オリる	—	アガリを目指すより、振り込まないことを優先すること
ベタオリ	—	自分の手を崩してでも安全な牌を切り、振り込みを避けること
ツッパる	—	危険な牌でも切って、アガリを優先すること
ゼンツ	—	危険を気にせず、最後までアガ

		リを目指して攻めること
回し打ち	マワシウチ	危険牌を避けながら、自分のアガリも残して打つこと
合わせ打ち	アワセウチ	直前に他の人が捨てた牌と同じ牌を捨てること
壁	カベ	同じ数牌が 4 枚見えていることを利用して、安全な牌を考える方法
ノーチャンス	—	同じ数牌が 4 枚すべて見えていることを利用する守りの考え方
ワンチャンス	—	同じ数牌が 3 枚見えていることを利用する守りの考え方
生牌	ションパイ	まだ場に 1 枚も見えていない牌

G　テンパイ・リーチの補足

ことば	読み	意味
一向聴	イーシャンテン	あと 1 枚有効な牌が入ればテンパイになる状態
二向聴	リャンシャンテン	テンパイまであと 2 段階の状態
ノーテン罰符	ノーテンバップ	流局したとき、ノーテンの人からテンパイの人へ支払う点数
ダマテン	—	門前でテンパイしているが、リーチをしていない状態
即リー	ソクリー	テンパイしたらすぐにリーチすること
ダブルリーチ	—	誰も鳴いていない 1 巡目にリーチすると成立する 2 翻役
一発	イッパツ	リーチ後 1 巡以内にツモかロンでアガること。途中で鳴きが入ると成立しない

H　反則・ルール

ことば	読み	意味
チョンボ	—	ルール違反や大きなミスによる反則
罰符	バップ	反則などによって支払う点数
アガリ放棄	アガリホウキ	反則などによって、その局では

		アガれなくなること

I　少し詳しい守りの言葉

ことば	読み	意味
表スジ	オモテスジ	捨て牌から安全度を考えるスジの一種
中スジ	ナカスジ	両側の牌が捨てられていることから安全度を考えるスジ
片スジ	カタスジ	スジの片側だけが確認できる状態
裏スジ	ウラスジ	捨て牌から危険な待ちを推測する考え方
間四軒	アイダヨンケン	同じ裏スジが重なっている形
スジを追う	—	スジを利用して振り込みを避けること
完全安全牌	カンゼンアンゼンハイ	全員からロンされないことが分かっている牌

作成・問い合わせ

- 作成：久我光聖（遊べるお寺プロジェクト・滋賀県高島市）
- 質問・感想：公式 LINE「遊べるお寺プロジェクト｜全国」https://lin.ee/Z4hBJBe

感想をぜひ送ってください

どこで、何人くらいで遊んだかだけでも大丈夫です。

お名前や連絡先は要りません。右のQRから送れます。

https://asoberu-otera.pages.dev/takashimahjong/koe/