

中国麻将を 知らない人のための Q & A

※日本の麻雀をそれなりに知っている人向けの内容です

※この本での中国麻将＝「国際公式ルール」になります。そのほかの中国で遊ばれているルールについては「中国麻雀」と記載しています

※中国麻将の詳細な情報については当サークルの既刊本「国際公式ルール麻雀（国際麻将・中国麻将）解説」をご覧ください

Q. 中国麻将ってどんなの？

A.

中国の麻雀のひとつで、1998年に中国政府国家体育总局にて制定された中国の公式ルールになります。

これまで、中国国内の麻雀のルールは地域ごとにバラバラであったのですが、国際大会などを開催する下地としてルール制定が行われました。2008年の北京オリンピックの公開種目として採用をもくろんでいたためとも言われています。

日本の麻雀と共通点も多く、日本麻雀に慣れていればプレイそのものは難しくありません。以下に、日本の麻雀と異なる点を箇条書きします。

- ・東1局～北4局の一荘戦で行う。上がりや聴牌での連荘ではなく、16局固定
- ・通常の萬子・索子・萬子・字牌の136枚に加え、花牌8枚を使う
 - 花牌は手牌にあると抜き、嶺上牌から補充する。和了時に1枚に付き1点
- ・場が変わるごとに(南入、西入、北入)席替えを行う
- ・役は81種類。1点役から88点役まである
- ・成立した役は(必ず複合する役を除き)全て加算する
- ・点数計算には役の点数だけを使い、符や翻といったものはない
- ・和了時の発声は、ツモ上がり、出上がりにかかわらず「フー」
- ・和了は、花牌役を除き8点縛り
- ・王牌はなく、壁牌は使い切る
- ・親(荘家)と子(散家)の区別はなく、得点計算方法も同じ
- ・リーチ役は無い。ドラもない。ドラと同じような物としては、花牌がある。
- ・門前聴牌が必須の役を除き、副露して役の点数が下がる「食い下がり」はない
- ・暗カンは、局の終了まで伏せる。局の終了後に確認のため開示する
- ・途中流局は無し。九種九牌・四風子連打ではなく、カンの回数も制限なし
- ・チーをした後でもポンが可能。ルールではチー後の三秒以内の発声であればOK
- ・フリテンは一切無し。鳴き替えや、鳴いた牌と同じ牌を捨てるようなことも可能
- ・いわゆる、ダブロンは無し。和了者は一人で、上家優先の頭ハネ
- ・ツモ上がりでは、他家全員が和了者に役の点数+底点(8点)を支払う
- ・出上がりでは、放銃者は和了者に役の点数+8点を支払い、他の二者は8点を支払う
- ・和了時は、出上がりでも上がり牌を手元に持つてくる
- ・和了時の得点計算は、捨牌を使って役の点数を数える
- ・流局時のノーテン罰符等のやりとりはなく、そのまま次の局に移る

なお、日本での競技などでは一部のルールを採用しない場合があります。

花牌を使用しないことも多いですし、席替えを南入時だけに簡略化したり、一回の上がり点数の上限を88点とする、などを規定している場合があります。

その他の部分では、日本の麻雀と同じように行います。

配牌、ツモから捨牌、副露、あたりは日本麻雀とほとんど変わりません。

上がり役は、日本麻雀と大きく違いますが、日本麻雀と同名の役であっても、成立条件がちがう役があります。

「一般高(一盃口)」は、中国麻将では門前・副露を問いません。

「平和」は、中国麻将では「数牌で、4順子と雀頭を作る役」といった定義になります。客風牌を雀頭にできませんが、門前聴牌や両面待ちといった条件はありません。

「七対(七対子)」は、中国麻将では同一牌4枚を二つの対子として使用できます。

「九蓮宝灯(九蓮宝燈)」は、中国麻将では門前九面待ちのみになります。

また、日本麻雀の符点二層等する物が中国麻将では役になる場合があります。

単騎待ち、カンチャン待ち、ペンチャン待ち、はそれぞれ、「単調将」「坎張」「辺張」という1点役です。ただし、いずれも単牌待ちでなければならず、ノベタンのような複数牌を待てる場合は成立しません。

1・9・字牌の刻子も「幺九刻」という1点役になります。明刻・暗刻、どちらでも成立します。

自風牌、場風牌、三元牌の刻子につく役牌については、中国麻将も同じですが、中国麻将では2点役です。

一方、日本麻雀では符点になる字牌の対子、中張牌の刻子については、中国麻将では役になりません。

慣れないうちは、戸惑うこともあるかと思いますが、基本的な麻雀部分は変わりません。

まずはゲームなどで体験すると良いのではないのでしょうか。

日本製のものでは以下が有名です。

・なんとなく中国麻将(Poke Game):Windowsで動作する中国麻将の定番ソフト

<http://www.vector.co.jp/soft/win95/game/se306955.html>

・しらぎくフラ雀(しらぎくさいと):ブラウザで動作する麻雀で、ルールのひとつが中国麻将

<http://www.marguerite.tv/しらぎくフラ雀/>

Q. 中国麻將は役も決めごとも多くて複雑すぎる!

A.

前のページで説明しましたとおり、中国麻將には、日本麻將とは違った多くの決めごとがあります。

たとえ日本麻將に精通していたとしても憶えることはたくさんあるでしょう。

ただし、全く知識がない状態から日本麻將を憶えるのと、中国麻將を憶えるのとではどちらが難しいかというと、どちらもたいして変わらないと思います。

日本麻將には、日本麻將特有の難しさがあります。

フリテンをとっても、待ち牌に関するフリテン、リーチ後の和了は意味逃しに関するフリテン、同順フリテンと3種類があり、一言「フリテン」といっても憶えることは多く複雑です。

また、日本麻將では、和了時の点数計算は、副底、符、翻、といった単位から計算する複雑なルールがあり、初心者泣かせな面があります。

手役に関しては、日本麻將はわりとシンプルにまとまっていると思います。

1翻縛りは判りやすく、手役を知らなくても門前で聴牌し、立直をかけて当たり牌が出れば上がれる、役牌を鳴けば上がれる、というのは、これは単純明快です。

仲間内などの遊びで、難しい点数計算を他人に任せてプレイできれば、初心者でも気軽に遊べるゲームだと思います。

一方の中国麻將は、ある程度の役の点数を知っておかないと厳しいところがありますね。

ただし、役と点数把握してしまえば、得点計算も単に役の点数の足し算。8点分の役が揃ったらいつでも和了できます。

慣れないうちは役の点数表を手元に置いて、点数が不明なところがあれば確認しながらプレイすれば問題ないのではないのでしょうか。

あと、中国麻將は、公式ルールというものが存在するというのは利点だと思います。

日本麻將は、地域や団体、場によって細かいローカルルールがありますが、中国麻將にはローカルルールは少ないといってよいでしょう。

Q. 中国麻将は捨牌は並べないのでしょうか？

A.

中国麻将(国際公式ルール)においては、日本の麻雀と同じように牌を並べて捨てます。ルール上にも、左から右に、一列6枚で並べるように規定されています(下記参照)。

麻将竞赛規則

3.6.4 出牌：凡是拿进牌张或“吃、碰、杠、花”后，不和牌便要打出一张牌。出牌的时限为10秒。允许同时打出与吃进（或碰进）相同的牌。打出的牌应先放在自己立牌前亮明，然后归入牌池内。归入牌池内的牌要有序的从左向右摆放，放置到第六张后，再向后另起一行依次摆放。

麻将競技規則

3.6.4 打牌：牌山から新しいツモを引いたり、チー・ポン・カン・花牌の補充の後アガリでない場合は、10秒以内に打牌を済ませなくてはならない。チーやポンした牌と同じ牌を打ち出しても構わない。打牌は、まずよく見えるように、自分の前に晒し、それから河に入れる。河に入れる牌は、左から右へ順番に並べる。6枚に達したら、その手前に次の列を作りまた順に並べる。

もし、中国麻将の公式的な競技や試合の映像などを見る機会がありましたら、捨牌を並べているのを確認できると思います。

一方、中国の(公式でない)麻雀のほとんどのルールは、並べる規定はありません。

TVで見る街角の麻雀や映画、動画サイトで見られる遊び麻雀は、競技をやっているわけではありませんので、そのようなものを見て「並べない」という印象は当然かも知れません。

いろいろな中国麻雀で、捨牌を並べない理由としては、フリテンのルールを採用していないことがあげられます。

捨てた瞬間に、和了や副露の対象になるかどうかの確認は必要ですが、その後はどの牌をだれが捨てたかはゲームに関係ないからです。

Q. フリテンがないって聞くけど？

A.

中国麻雀では、フリテンはありません。

和了ができる牌が打ち出されたらどのタイミングでも上がることができます。

直前に同一の牌を捨てていても問題ありません。

なお、フリテンルールを採用しているのは、基本的に日本の麻雀だけみたいです。

日本麻雀では、ロン(出上がり)は「放銃一家包」として一人払いになります。

この「一人払い」のルールも日本麻雀特有のものです。

一人払いルールでは、二者間でのみで点数が動くことになります。

順位条件などで特定の人からの直撃をしたいというケースにおいて、当たり牌を見逃した直後などに他家を狙いうちをするようなことを制限していると考えられます。

リーチ時はその影響はさらに大きくなります。

日本麻雀はフリテンは、一人払いルールとリーチとがあるための考えるべきでしょうか。

中国麻雀では、底点(上がられたら全員が払う8点)があるため、ツモ上がりは全員から8点+役の点数をもらいます。

出上がりの場合は、放銃者からは8点+役の点数を、他家からは8点をもらいます。

よって、「ツモ三倍(ツモ上がりでは全員から上がり点をもらうため、出上がりするとき収入の3倍になる)」ほどではありませんが、3倍近い差になります。

したがって、直撃で放銃したとしても「ツモ上がられるよりはまし」「ツモアガリの機会を逃していたため、点差が開かずにすんだ」といった感じになります。

したがって、中国麻雀ルールではフリテン無しでちょうどよく成立するバランスではないかと考えます。

フリテンがないと、安全牌の概念がなくなりますが、役ありきで捨牌を読みますので、単純な筋等に頼って読むことはそれほどありません。

振り込みを警戒する打牌選択をする場合、副露牌や捨牌から相手にどのような役が成立するか、どの牌なら高い役が成立しそうか、といった読みを中心に打牌選択を行います。

Q. 役が多いけど、最初におぼえる役は？


A.

中国麻將は日本麻雀の3倍近い81の役があります。


数は多いですが、日本麻雀の役と同じ役が多数ありますし、役というものは意味がある牌の並び、特徴のある牌の集まりに対して付けられるため、初めて見ても比較のおぼえやすいものが多いと思います。

最初のうちは頻出するいくつかの重要な役をおぼえて遊ぶとよいでしょう。

・三色三歩高(サンソーサンパカオ): 中国麻將でもっとも頻出する役です。6点役です。

のように、三色で数字が1つずつずれた順子で三組で構成します。これだけでは8点縛りに2点足りませんが、平和などを複合すれば簡単にクリアできます。

・花龍(ファロン): 8点役。これだけで縛りをクリアできますので、狙えるなら狙いたい役。

のように、三色で123・456・789の順子を作ります。


・清龍(チンロン): 日本麻雀の「一氣通貫」と同じです。こちらは16点役と高めです。

・一色三歩高(イーソーサンパカオ): ずれた順子三組を一色で作った役で、16点です。

や のような形になります。

なお、一色三歩高では上のように数字が2つずれた順子もOKです。

・五門齊(ウーメンチー): 萬子、索子、筒子、風牌、三元牌を含んだ役で、6点です。

のような役です。これもあと2点が必要ですが、役牌を刻子にしたり、待ち役や順子役などで1点を作れば簡単にクリア出来るでしょう。

慣れないうちは、1~4点役だけで8点縛りをクリアするのは難しいものです。

ほとんどの上がりは上記のような6点以上の役を絡めることが多いです。

役が多彩なため、配牌時に6点以上の役はいくつか見えるものです。


副露の鳴き下がりもないため、積極的に役を狙っていくと良いかも知れません。

慣れないうちに遊ぶ場合は、役を知っている人と対戦し、和了時に役を解説してもらったり、自分が和了したときに見落とした役があれば指摘してもらおうようにすると良いでしょう。

Q. 中国麻将ならではの役といたら？


A.

中国麻将にあって、日本麻雀にない役は約50あるので、それらは全て中国麻将ならではの役と言えます。しかし、ここではその中でも、珍しい役、牌形が特殊な役を紹介します。


・全不靠(チュエンブカオ): 牌例 

p.3にて紹介している役ですね。三色の数牌で異なる筋の牌(1-4-7,2-5-8,3-6-9)9枚と、字牌7種の16種の牌から14枚を重ねないように集める役です。

全不靠の形で字牌を7種集めたものは、「七星不靠」という上位役になります。

・組合龍(ツーハーロン): 牌例 

三色の数牌の別々の筋で9枚集める役です。牌例の数牌の部分になります。


12点役です。全不靠と複合できます。なお、順子扱いとなるので、残りが順子と数牌の雀頭であれば平和と複合します。(牌例 )

・大于五(タイユーウー): 数牌の5より大きい数(6~9)のみで構成した手です。

・小于五(シャオユーウー): 数牌の5より小さい数(1~4)のみで構成した手です。

・全大(チュエンタイ): タイユーウーの上位役で、7,8,9のみで構成した手です。

同様に、1,2,3のみで作れば「全小」に、4,5,6のみで作れば「全中」という役になります。


・推不倒(トイブタオ): 牌例 

牌の上下の区別のない牌()のみを使った役です。

・三色双龍会(サンソーシュワンロンフィ): 牌例 

二色で老少副(123,789)を作り、他の一色で5の対子を作る役です。

なお、一色で11223355778899の形を作ると、「一色双龍会」という役になります。

・全双刻(チュエンシュワンク): 牌例 

全て偶数の数牌で作る碰碰和(対々和)です。

以上の役はほんの一例です。

日本麻雀に慣れていると、中国麻将特有の役で上がるとうれしくなります。

狙えるときは狙ってみるといいかも。

Q. 中国麻将と日本麻雀どっちがおもしろいの？

A.

どちらも面白いです。

ルールがあり、運と実力のバランスで勝敗が決まり、ワンパターンでない多様な展開があり、プレイヤー同士の駆け引きが行えるゲームにそれほどの優劣はないと思います。

ただし、ゲームそのものでなく、試合全体の展開に特徴はありますので、それによって好みは分かれると思いますので参考して下さい。

たとえば、日本麻雀は、1翻1000点～跳満12000点程度がよく出る点数ですが、これだけでも12倍の得点差があります。役満(32000点)を考えると32倍です。

中国麻雀は基本点の最低が8点で、よく出る点数は30～40点くらいまでで、5倍程度の差に収まります。最も高い役でも88点ですので、最低和了点の11倍です。

日本麻雀の方が点数の動きが激しくなりやすく、ダイナミックな試合展開で面白いと思うことも多いでしょう。かなりの劣勢からでも一発逆転の可能性があります。

中国麻将では、得点とともに上がった回数も重要になります。

また、聴牌しただけでは上がれないことも多く8点をいかに作るといった、手作り・役作りを楽しみたい人向けだと思います。ここが中国麻雀の面白さの最重要ポイントになります。

さらに、日本麻雀は、裏ドラといった確率で得点が変わるという、博打的な要素があります。どのような手牌でも高得点になる可能性があり、くじ引きのような楽しさもあります。

そのほか、日本麻雀では立直まわりの要素として、一発や裏ドラへの期待、リーチ者の捨牌や手の読み、降りと勝負、といったものへの対応・判断を行う場面が頻繁に発生します。

この、勝負所が判りやすいというのは、面白さへの大きな利点でしょう。

一方、中国麻将には立直もなく、和了を宣言した段階で得点が決まります。

運の要素が日本麻雀よりも少ない、といったところでしょうか。

逆に言うと、麻雀の実力を発揮しやすいルールと言えるかも知れません。

ともかく、馴染みの薄いゲームにに対しては、面白さが判らなかつたり、表面的な特徴だけを見てつまらないとか、ルールの欠点と認識してしまいがちです。

世の中で遊ばれているゲームは、廃れない理由(面白さ)がありますので、興味があれば一度参加する機会を探してみると良いと思います。

Q. 中国麻将(国際麻将)以外の中国ルールはどんなの？

A.

公式ルール以外のルールとしては、地域ごとによく遊ばれるルールがあります。いわゆる、ローカルルールです。

代表的なローカルルールとしては、広東麻雀(推倒胡麻雀)、成都麻雀、哈爾濱麻雀、香港麻雀、台湾麻雀などがあります。

もちろん、これら以外にも多数のルールがあります。

ルールによって、使う牌の種類や、挙がるための条件、役の点数などが異なります。有名なローカルルールのおもな特徴については次ページの表にまとめました。

なお、中国麻雀全体の特徴としては、

- ・リーチ、ドラが無い(これらは、日本のリーチ麻雀のみの特徴)
 - ・フリテンがない。一部を除いて流局時の点数の授受(ノーテン罰符等)がない
 - ・ツモ上がりは、全員から上がり点をもらえるとしているルールが主流
 - ・上がりに一定の手役が必須というルールはあまり採用されていない
- といったものがあります。

役についても、順子・刻子の数字に着目する役(三色同順、一気通貫(清龍)、三色同刻、一般高(一盃口)、など)はほとんど採用されていません。

ちょうど、トランプの神経衰弱やババぬきでは、カードの柄や数字を気にしないといった感覚に近いような気がします。

一方、全体構成役(平和=4順子1雀頭・碰碰和(対々和)・清一色)、役牌役(風牌、場牌、三元牌、小三元や小四喜など)、自摸・嶺上開花・搶杠和・嵌張などの上がり方、待ち方に関する役は多くのルールで採用されています。

花牌もよく使われています。

中国麻将のように、上がり時に点数が加算されるルールのほかに、季節牌(春、夏、秋、冬)と四君子牌(蘭、竹、菊、梅)をそれぞれ、東家、南家、西家、北家が晒すと役牌になるルール、季節牌または四君子牌を各4枚全て集めると役になるルール、花牌を一定以上(7枚など)集めると役になるルールなどがあります。

| ルールの種類 | ローカルルールのおもな特徴 |
|-----------------|---|
| 広東麻雀 (推倒胡麻雀) | 和了時の点数授受とは独立して、カンを成立した人が受け取る点数があり、和了者以外もカンをしていれば点数を受け取る。 明カンはカンをした人がさせた人から3点、加カンは他家から1点ずつもらうなどで、点を受け取るタイミングは、カンの成立時の場合も、和了後の場合もある 出上がりでは基本点を放銃者から受け取る。ツモ上がりは基本点の2倍を、全員から受け取る。チャンカンはカンした放銃者が和了者に基本点の6倍を支払う。 |
| 成都麻雀 (四川麻雀) | 字牌・花牌は使用しない。チーは無し。 和了は清一色または絶一門でないといけなく(3色の数牌を使用できない)。 和了者が出ても、残りの面子で勝負を続け、3人が和了するか流局まで続ける。 上がり点は、基本点と役一翻ごとに点数を倍にする。 流局時に、手牌に数牌が三色あったり、ノーテンだと罰符がある。 |
| 哈爾濱麻雀 | 萬子、索子、筒子と中の112枚を使用する。中以外の字牌、花牌は使用しない。 清一色形、平和形、断么形、対々和形、門前での上がりは禁止。 そのため手牌には中または2色以上の数牌が必須。最低でも1つの副露が必須で、順子と刻子のどちらも一面子は必須。1・9・中のいずれかの牌がないといけなく。 聴牌時には聴牌宣言を行い、以降の手替えは禁止となる。聴牌宣言をするためのチーに限り、全員から鳴ける。聴牌宣言時の鳴きは、通常のポン・チーよりも優先される。 副露をする前(門前の状態)や聴牌宣言をする前に他家に上がられると支払いが高くなるというルールがある。 |
| 香港麻雀 | 大きな特徴は無いが、縛りや役の翻数などはその場での決めによる。 出上がりは、放銃者一人払いと、放銃者1/2、他家が1/4というルールとがある。 高い手役に対して包があり、「3副露者への放銃は一人払い」「3副露目を鳴かせた人は、ツモ上がったときに一人払い(4副露目を鳴かせた人も包の対象)」など。 |
| 南京麻雀 | 通常の花牌に加え、三元牌も花牌扱いにする。風牌は花牌でなく通常の牌となる。 役の単位も「花」で、例えば、混一色が40花、みたいな数え方になる。 七対は80花だが、四枚使いがあると一組ごとに点数が倍になる。 |
| 台湾麻雀 | 5面子1雀頭で行う。配牌時は全員16枚ずつ取り、親のツモから始まる。 底点と呼ばれる基本点と、手役用の「台点」とがあり、点数は事前に決める。 和了時の点数計算は、基本点+台数(役の数)×台点で計算。 ツモ上がりの場合全員から点がもらえる、いわゆるツモ三倍になる。 食い替えは禁止。同順に同じ牌が捨てられた場合、この2枚目をポンはできない。 大明カンの嶺上開花では和了できない。暗カンや加カンでの嶺上開花は可能。 過水と呼ばれる、同順フリテンのようなルールがあり、和了牌の見逃し後の同順での和了は禁止。自分のツモまでが同順となり、見逃し直後はツモ上がりもできない。 |

あとがき

こんにちは、まいさんです。

今回は軽めのコピー誌的な冊子になりました。

中国麻将を知らない人が疑問に思いそうなところを回答するという形式にしたのですが、微妙に外している上に、自慢げに解説した感じになってしまった感じがします。うーん、いざ本を作ると難しい。

今後の予定ですが、メインの中国麻将の解説本に修正が必要になるルール改正があるか、きちんとした本にするネタを思いつかない限りは、しばらくはこのようなコピーか折り本の小冊子を出すことになるかもです。

咲-Saki-の慧宇さんで何かネタが出るとしてもしばらく先だろうし…。

そんなわけで今回はこんな本ですが、今後もよろしく願いいたします。

中国麻将をしらない人のためのQ & A 奥付

| | | |
|---------|---------------------------|---|
| 発行日 | 2015年8月14日(コミックマーケット88)発行 | |
| 作成 | まいさん | |
| 発行 | まいさんの日記 | |
| メール | maisana@saku2.com | |
| Twitter | @maisana_t | |
| Web サイト | 「まいさんの日記」 | http://d.hatena.ne.jp/maisana/ |
| | 「まいさんのホームページDTI版」 | http://www.green.dti.ne.jp/maisana/ |
| 印刷 | 自宅プリンタ | |

作成時に参考にしたサイト(特に、公式の中国麻将以外の中国麻雀ルールについて)

「麻雀ローカルルール Wiki」様 <http://www29.atwiki.jp/mahjlocal/>

「Wikipedia：中國麻將」(下記ページ)から辿れる各ページ

<https://zh.wikipedia.org/wiki/Category:中國麻將>

- ・この本に記載した考察は作成者の主観によるものになります。
- ・明らかな間違い、誤字・脱字を見つけられましたらご連絡下さい
- ・感想、批評お待ちしております
- ・この本で使用した麻雀牌のフォントは、WEB サイト「Gutenberg Labo」様に公開されているものを使用いたしました。(<http://gutenberg.sourceforge.jp/ja/>)