Kamamura Lab

麻雀チュートリアル

情報通信ネットワーク研究室
高橋優作

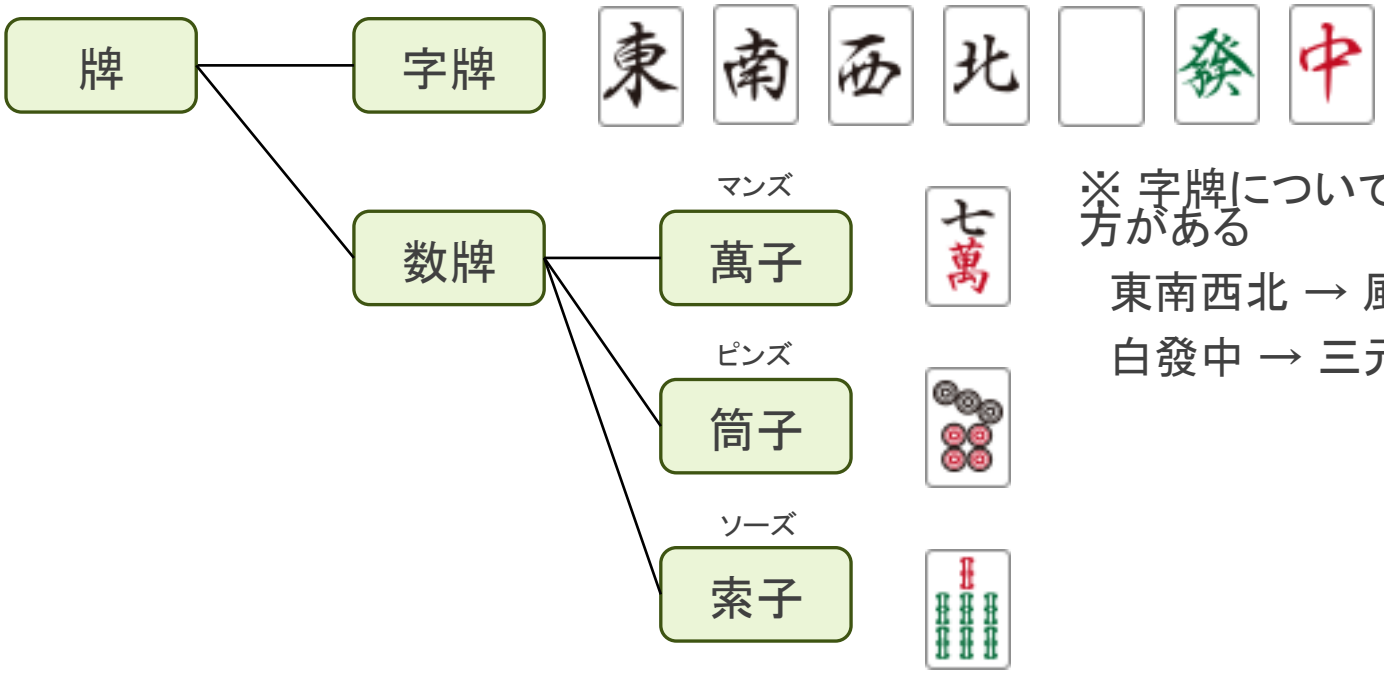
© 2026, Yusaku TAKAHASHI

はじめに

- 麻雀を知らない人が，最低限コレだけ知っていればとりあえず遊べるようになるためのチュートリアルです．
- 先に言っておくと，ここで説明することは全体の一部でしかなく，本来はもっと奥深いものです．

麻雀牌の種類と読み

- 麻雀牌には「字牌」と「数牌」の二種類がある
- 各々4つずつあり、合計で136牌を用いて行われる



※ 字牌については以下のような分け方がある

東南西北 → 風牌(フウパイ)

白發中 → 三元牌(サンゲンパイ)

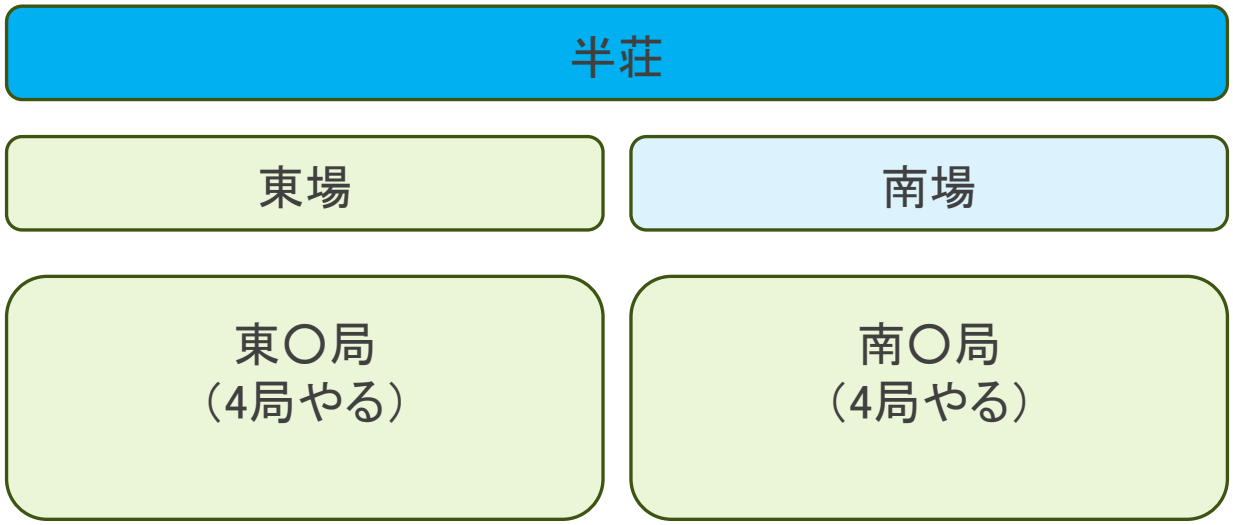
数字の読み

- 数字の読み方は覚えておいてください
  - マンズ → ○○マン
  - ピンズ → ○○ピン
  - ソーズ → ○○ソー

数字	読み（○○に入れる）
1	イー
2	リャン
3	サン
4	スー
5	ウー
6	ロー
7	チー
8	パー
9	キュウ

ゲームの進行

- 多くの場合，半荘(ハンチャン)が1ゲーム
- 前半戦が東場，後半戦が南場と呼ばれる
- 各場4局行う(局は次ページ)



1局が終わる時

- 次局に進む条件
  - 誰かがあがる（和了）
  - 山牌がなくなる（≒誰もあがれない）→ 流局

- 次局に進まない条件
  - 親があがる
  - 流局時，親がテンパイしている

→ 同じ局の1本場をやる

ツモ：山から牌をとること

1本場：連荘するときに「積み棒」が加えられていく
一本あたり300点

天牌(テンパイ):あがりの一歩手前の状態

他にも特殊な条件がありますが，あまり発生しないので一旦スルーでOK

自風と場風

- 局ごとに各々に自風(東西南北)が与えられる(「親」が「東」)
- 局が進んだときに自風が回る
- 最初の4局は「東場」、そのあと4局は「南場」とよばれる
- 自風と場風に関しては点数を上げるための重要な要素の一つなので、毎局ごとに自風と場風を確認しておくことが大切である！

盤面はこんな感じ

- 局の始まりは、いつもランダムに牌が配られる
- 「東家」のひとから牌をツモり、一つ捨て…を繰り返して形を作っていく



自家(ジチャ)
上家(カミチャ)
対面(トイメン)
下家(シモチャ)
} 他家(ターチャ)

※最初「親」の人は起家(チーチャ)

あがりの公式

- 手牌は常に13牌+1牌(ツモ牌)=14牌である
- キーワード 「4メンツ1ジャントウ」である！！！
  - 面子…三枚で一組セット
  - 雀頭…頭とも呼ばれる。2枚で一組セット



↑塔子(ターツ)



↑対子(トイツ)



↑順子(シュンツ)　↑刻子(コーツ)　↑頭

順子・刻子・頭

- 順子になるorならない



○



×



×



×

- 刻子になるorならない



○



×

字牌に関しては刻子or頭
としてしか使えない

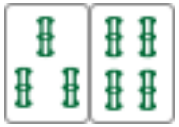
- 頭はなんでもいいから同じの2枚





テンパイ時の待ち

- 上がり牌の待ち方は全部で5つある
- ①リャンメン待ち



待ち



or



- ②カンチャン待ち



待ち



- ③ペンチャン待ち

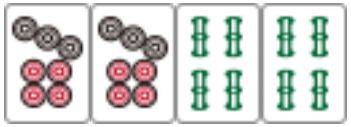


待ち



①両面
②間の牌を待つ
③1・2で3待ちor8・9で7待ちのみ
④どちらかは頭、もう一方は刻子になる
⑤頭をつくる待ち方

- ④シャンポン待ち



待ち



or



- ⑤タンキ待ち



待ち



あがり方

- ツモ
  - 自分であがり牌をツモってあがる
- ロン
  - 他家が捨てた牌であがる

- ※ツモあがりのときは他家から点数をもらうが、ロンあがりの時は当たり牌を捨てた人が点をすべて支払う（後ほど詳しく説明予定）
- いかにロンされないか（放銃しない）が麻雀を勝つうえで大切である！

ここでちょっち注意点

- 和了形を作るだけで点数を稼げるわけではない！
  - 点数を得るには「役」が必要
  - 役：あらかじめ決められた牌の組み合わせ
  - 役によって「翻数(ハンスウ)」が決められていて、このハンと符によって点数が決まっている(符については今回は扱わない)
  - 役が覚えられないというのが初心者あるあるであるが，本書の後半でとりあえずコレは覚えておけ！というものを紹介します

【難】フリテン

- ロンであがることのできないテンパイ
  - ①自分が一度捨てた牌が上がり牌のときはロンできない
  - ②リーチ後に上がり牌が捨てられたとき、見逃したあとはロンできない
  - ③上がり牌が捨てられたとき見逃した場合、自分の次の打牌までロンできない

- 後ほど説明する鳴き（ポン・チー・カン）を乱用するとフリテンに陥りやすいので注意！

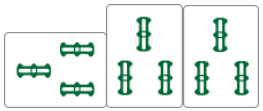
鳴き（ポン・チー・カン）

- 相手が捨てた牌を自分のものにできるルール
- 戦略的に役を作っていくことができる

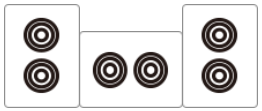
- メリット
  - 確実に刻子(順子)を作ることができる
  - 役牌を作りやすくなる（ドラを囲える）
- デメリット
  - **リーチすることができなくなる！（←めちゃ大事）**
  - テンパイしても役がない状態になる場合がある（初心者がなりやすい）

ポン

- 手牌に対子がある状態で、他家がまったく同じ牌を捨てた時に、これら3枚をひとつの刻子とすることができる
- 捨てた直後にポンと宣言
  → 手牌のなかの2枚を公開し、捨牌とともに自身の卓の右側に並べる
  → いらない牌を捨てる
- 鳴いた時の3枚組は刻子のなかでも明刻（ミンコ）と呼ばれる



上家からポン



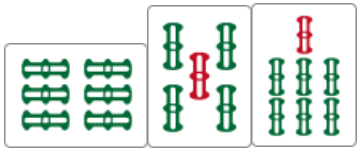
対面からポン



下家からポン

チー

- やりたいことはポンと同じ
- この鳴きは上家（左隣）からしかできない（ポンは誰からでもできる）
- 塔子（ターツ）が手牌にあり、上家が捨てた牌によって順子になるとき、ポンのように振舞うことができる



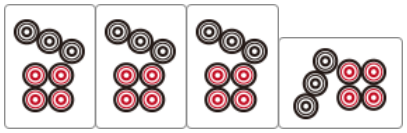
5,7が手牌にあり、
6をチー



1,2が手牌にあり、
3をチー

カン

- 手牌のなかに刻子があって、もう一牌をツモってきたとき4枚の組み合わせを暗槓（アンカン）という→**鳴き扱いではない**！
- 暗刻のとき、他家からカンして作った4枚の組み合わせを**明槓（ミンカン）**という
- 他家が捨てた牌を使って槓子（カンツ）をつくることを**大明槓（ダイミンカン）**という
- すでにポンしてつくった明刻があり、その後同じ牌（4枚目）をツモしたとき、明刻に加えて槓子にすることを**加槓（カカン）**という



大明槓



加槓

和了時の点数の流れ

- ロンあがり
  - あがり牌を捨てた人が全額払う(直撃，放銃)
- ツモあがり
  - 親がツモった時は子が1/3ずつ払う
  - 子がツモった時は親1/2，子1/4ずつ払う

点数表

- ハン数が増えていくと点数があがっていく

「子」の点数表

	1ハン	2ハン	3ハン	4ハン
20符	ピンフツモ ⇒	-	-	-
		400-700	700-1300	1300-2600
25符	七対子 ⇒	1600	3200	6400
		-	800-1600	1600-3200
30符	1000	2000	3900	7700
	300-500	500-1000	1000-2000	2000-3900
40符	1300	2600	5200	満貫
	400-700	700-1300	1300-2600	
50符	1600	3200	6400	
	400-800	800-1600	1600-3200	
60符	2000	3900	7700	
	500-1000	1000-2000	2000-3900	
70符	2300	4500	満貫	満貫
	600-1200	1200-2300		
80符	2600	5200		
	700-1300	1300-2600		
90符	2900	5800		
	800-1500	1500-2900		
100符	3200	6400		
	800-1600	1600-3200		
110符	3600	7100		
	900-1800	1800-3600		

		点数↓
3～5ハン	満貫	8000
6～7ハン	跳満	12000
8～10ハン	倍満	16000
11～12ハン	三倍満	24000
13～ハン	役満	32000

「親」の点数表

	1ハン	2ハン	3ハン	4ハン
20符	ピンフツモ ⇒	-	-	-
		700オール	1300オール	2600オール
25符	七対子 ⇒	2400	4800	9600
		-	1600オール	3200オール
30符	1500	2900	5800	11600
	500オール	1000オール	2000オール	3900オール
40符	2000	3900	7700	満貫
	700オール	1300オール	2600オール	
50符	2400	4800	9600	
	800オール	1600オール	3200オール	
60符	2900	5800	11600	
	1000オール	2000オール	3900オール	
70符	3400	6800	満貫	満貫
	1200オール	2300オール		
80符	3900	7700		
	1300オール	2600オール		
90符	4400	8700		
	1500オール	2900オール		
100符	4800	9600		
	1600オール	3200オール		
110符	5300	10600		
	1800オール	3600オール		

		点数↓
3～5ハン	満貫	12000
6～7ハン	跳満	18000
8～10ハン	倍満	24000
11～12ハン	三倍満	36000
13～ハン	役満	48000

ドラ

- 毎局、ドラとなる牌が指定される
- その牌に関してはあがり時に手牌にあるだけで1ハンつく！
- 「ドラ」のみではあがれない
- ドラはドラ表示牌の次の牌である
- 下例の場合、7mがドラ表示牌のためドラは8mとなる



1→2→3→4→5→6→7→8→9→1→…

東→南→西→北→東→…

白→發→中→白→…

Kamamura Lab

役は一旦コレを覚えておけ！

Kamamura Lab

門前自摸(メンゼンツモ)

- 鳴かずにツモあがりすると成立
  - 簡単にいうと、他の人から牌をもらわずにあがりきるとOK
  - よって、ポン・チー・ロンあがり・ダイミンカンすると不成立

- 今後、門前のみという条件の役がででくるので、この発想はまず覚える！

Kamamura Lab

立直(リーチ) 門前のみ

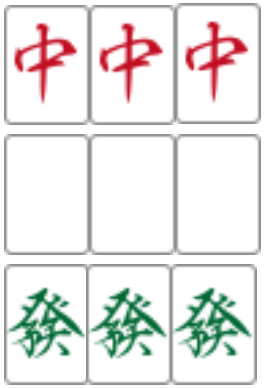
- テンパイ時に「リーチ」と宣言することで成立
  - 鳴くとリーチできない
  - 1000点棒を供託にだす(持ち点が1000点以下のときはリーチできない)
  - これだけ聞くと、リーチするだけ得と思うかもしれない

- リーチするとツモ牌しか捨てられない(防御力の低下に直結)

Kamamura Lab

役牌（ヤクハイ） 鳴きOK

- 三元牌・自風牌・場風牌で刻子や槓子をつくると成立



↑あるだけで一ハンつく！

例1．東場(東〇局)で南家のとき


1ハン


1ハン


役なし


役なし

例2．東場で東家のとき


2ハン


役なし


役なし


役なし

例3．南場で南家のとき


役なし


2ハン


役なし


役なし

2ハンつくところは
ダブトン・ダブナン
と呼ばれ強力

Kamamura Lab

断么九（タンヤオ） 鳴きOK

- 么九牌(ヤオチュウハイ)を使わずにあがると成立
- 么九牌は「1,9,字牌」のこと
- 要は、2～8のみを使ってあがる必要がある(役牌との併用不可)
- 鳴いてタンヤオのみで早あがりすることを「喰いタン」というが、されるとちょっとイラっとくるときがある

Kamamura Lab

平和(ピンフ)　門前のみ

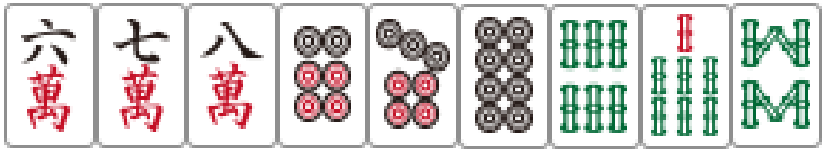
- 最初ややこしいかもしれないが、超重要！
- 条件　「4メンツ1ジャントウ」を思い出す！
  - 4メンツをすべて順子でつくる
  - 1ジャントウは役牌以外でつくる(例.東場西家のときは北・南はOK)
  - テンパイ時の待ちはリャンメン待ちでなければならない
- ロンあがりはOK(メンゼンツモは消えるが…)



https://majandofu.com/mahjong-hands-simple

三色同順　喰下がり

- 萬子、筒子、索子の三種類で同じ数字の順子をつくると成立
- 配牌時にこの役が狙えそうなときがちょくちょくあるので覚えておくと良い
- 鳴いてこの形を作った場合、**喰下がり**になり、1ハン扱いになる



七対子(チートイツ) 25符固定

- 読んで字の如く、7つの対子をつくってあがると成立
  - 数少ないあがりの基本形を脱した形
- メリット
  - 待ちを変えやすい(防御力の高さ)
- デメリット
  - なかなかテンパイできないときもある
  - 点数は伸びにくい(イーペーコーがつかない！)



対子を7種類揃える

混一色(ホンイツ)　喰下がり2ハン

- 萬子、筒子、索子のどれか一種+字牌のみであがると成立
- 捨て牌(河)でホンイツ狙いだなとバレる…

ちなみに，清一色(チンイツ)　喰下がり5ハン

萬子、筒子、索子のどれか一種のみであがると成立(6ハン！)

夢のある役満（一部）

四暗刻(スーアンコ) 門前のみ

- 4つの暗刻+頭であがる



雀頭と暗刻のみで4面子を揃える

大三元(ダイサンゲン) 鳴きOK

- 三元牌を刻子(鳴きOK)で揃える



国士無双(コクシムソウ)

- 「１９１９１９東　南　西　北　白　發　中」+「左のどれか」



一九字牌を1枚ずつ揃え、1種の牌だけ2枚揃える

さいごに

- かなり絞ったつもりですが，ページ数増えてしまいました
- 実際に，何局かやってもらうと分かってくると思います
- もし，面白いと感じたら自分でどんどんルールを覚えていってもらえばいいと思います