

麻雀点数計算入門

千葉 佑介

目次

1. イントロダクション (p2)
2. 点数の計算とは? (p3)
3. 符計算を覚えよう! (p4)
4. 点数計算表を使って、点数を割り出してみよう! (p7)
5. 点数計算の原則について学ぼう! (p10)
6. 最後に (p12)

付録

1. 点数計算表 (p14)
2. 参考文献・ホームページ (p16)

1、イントロダクション

本教材を手にとって下さったみなさま、ありがとうございます。

この教材は、岩手県立大学鈴木研究室情報システム演習Aの課題の一つとして、わたくし千葉佑介が作成した「麻雀の符計算ができるようになるための教材」です。

あなたがこの教材で学習するためには、あなたが以下の2つの条件を満たしている必要があります。

- 麻雀の役とルールについて、大まかに理解していること
- この教材を使う前の段階で、点数の計算が完璧にできないこと

この2つをチェックするために、前提テストと事前テストという2つのテストを受けていただき、**前提テストは合格、事前テストは不合格**して貰う必要があります。この2つの条件を満たす事が、あなたがこの教材で麻雀の点数計算を学ぶための**必要条件**です。なぜなら、この教材は麻雀の役を教える教材ではないし、また既に点数の計算が出来る人がやる必要もないからです。

理解したら、次のページに進んで下さい。ページによっては練習問題が設置されている場合があります。正解できるまでテキストを読み返して解き直してください。なお、解答は第6章の後ろにあります。

2、点数計算とは？

さて、それでは麻雀の点数の計算について順を追って説明していきましょう。

麻雀の点数は、上がった時の手役に付く「翻（役）」と「符」によって決まります。本来は「符×2の翻数乗×4（場に付く翻数）」という計算式で基本点を算出し、その点数を元に点数を計算するのですが、毎回和了（上がる）するたびにこんな計算をしていたのでは場が回りません。そこで、この教材では巻末に付属の**点数計算表**を見て翻と符から点数を割り出す方法について学習します。

麻雀の点数の支払いにはおおまかに3つの場合があります。

1. 誰かが和了した場合
2. 何らかのミスによる罰符
3. 流局した場合のノーテン罰符

今回は、このうち1番の場合について学びます。この1番についても、おおまかに3つのパターンに分けられます。

1. 符と翻によって点数が決まる場合
2. 翻数のみによって点数が決まる場合
3. 役満手を和了した場合

このうち、1番については点数計算表を見ていただければ分かると思いますが、**60符3翻・40符4翻以下で和了した場合**、2番は**それ以上の符と翻で和了した場合**に当てはまります。3番の「役満を和了した場合」ですが、これは**役満という麻雀における最高の役で和了した場合の事**を指し、親ならば必ず**48000点**、子ならば**32000点**を得る事になります。但し、役満が重複するルールを採用している場合もありますので、注意して下さい。役満が重複する場合というのは、例えば「字一色・大三元」や「四暗刻・小四喜」などの和了を指します。この場合は**2倍役満**と呼ばれる役になり、点数は親で**96000点**、子は**64000点**となります。3つの役満が重複した場合（字一色・大三元・四暗刻など）の**3倍役満**も同様です。

3、符計算を覚えよう！

それでは、次に符計算について学びましょう。手役に付く符は以下の7つがあります。

1. 副底（フーテー）の20符
2. 自摸（ツモ）の2符
3. 面前ロンの10符
4. 刻子・槓子に付く符
5. 対子（頭）に付く符
6. 待ち方によって付く符
7. 七対子に付く符

順番に説明していきますので、一つずつ確実に覚えて下さいね。

1. 副底（フーテー）の20符

全ての手には、副底と呼ばれる符が20符付きます。

2. 自摸（ツモ）の2符

ツモ上がりで和了した場合、面前/面前でないを問わず2符が付きます。但し、平和を含む役で和了した場合は、この2符は付きません。

3. 面前ロンの10符

面前でロン上がりをした場合、10符が付きます。

4. 刻子・槓子に付く符

刻子・槓子には以下の符が付きます。これは単純な他の項目と違い、最も忘れやすい符の計算法則ですので、特に重点的に覚えて下さい。

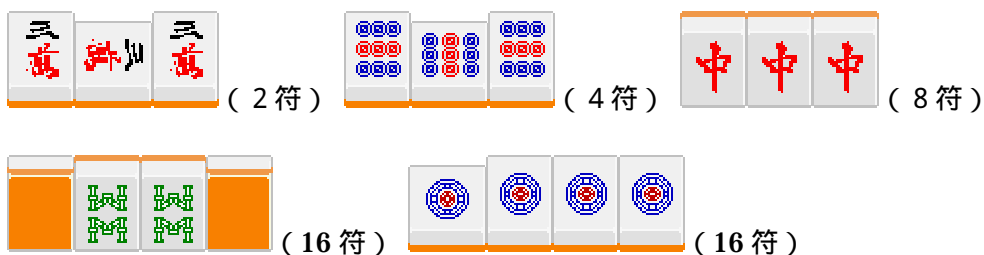
牌の種類	明刻(メンツ)	暗刻(アンコ)	明槓(ミンカン)	暗槓(アンカン)
中張牌	2	4	8	16
ヤオ九牌	4	8	16	32




分からない用語があるかも知れませんが、下で解説します。

- ・ 中張牌 チュンジャン牌。2～8の数牌の事
- ・ ヤオ九牌 1・9・字牌の事

- ・ 明刻 ポンした刻子の事
- ・ 暗刻 手牌の中にある刻子の事
- ・ 明槓 自分以外の人が捨てた牌からカンしてできた槓子。又は、加槓による槓子
- ・ 暗槓 手牌の中から、4つ同じ牌をさらしてカンしてできた槓子

例



特に、が手牌にある時にでロンあがりした場合は、の刻子に付く符は2符である事に注意して下さい。ロン和了してできた刻子は暗刻ではなく明刻です。

5. 対子(頭)に付く符

七対子と国士無双以外の手役には、必ず頭となる2牌があります。その2牌が和了した人にとっての役牌であった場合、以下のように符が付きます。

牌の種類	符
役牌	2
連風牌	4

用語について分からない事があれば、以下を参照して下さい。

- ・ 役牌 三元牌(白・発・中)、場風牌、自風牌の事
- ・ 連風牌 ダブ東、ダブ南など、場風と自風が同じ場合の風牌。3枚集めると、連風牌と呼ばれる2翻役が付く

例



6. 待ち方によって付く符

テンパイ形が辺張待ち、間張待ち単騎待ちの場合は2符が付きます。両面待ち・多面張には符は付きません。用語は以下の通り。

- ・ 辺張待ち 1・2が手牌にあり、3で和了した場合など。片方の端で待っている場合
- ・ 間張待ち 3・5が手牌にあり、4で和了した場合など。間牌で待っている場合
- ・ 単騎待ち 頭牌となる牌で待っている場合
- ・ 両面待ち 6・7が手牌にあり、5か8で和了できる場合など。両端2つの待ちがある場合
- ・ 多面張 3牌以上の待ち牌がある場合。2・3・4・5・6が手牌にあり、1・4・7で和了の場合など

7. 七対子に付く符

七対子で和了した場合は今までの説明は一切無視して、25符とします。

ここまで進んだら、練習問題で確認します。解答は教材の最後に付属していますので、全問正解するまで解説を読んでやり直してから、次へ進んで下さい。

練習問題

1. 七対子の符は必ず()符である。
2. ロン上がりの場合(面前ならば/面前でなくとも)10符がプラスされる。
3. 以下の牌が手牌に含まれる場合に加算される符を答えよ。



4. あなたは北家で場は東場であるとする。今、あなたは西を頭にして和了した。この場合、頭牌による符は(加算される/加算されない)。加算される場合は、()符が加算される。加算されない場合は0符と解答せよ。

4、点数計算表を使って、点数を割り出してみよう！

これまでの説明で、あなたは既に自分の手役の翻数と符が分かるようになっているはず
です。そこで、次は点数計算表を使って手役の点数を計算してみましょう。

まず、巻末の点数計算表を手元に置いて下さい。この表は親の和了の場合と子の和了の
場合に分かれています。さらに、その中でも点数が満貫（親 12000・子 8000）以下の場合
の表と、それ以上の跳満・倍満・三倍満・役満の場合の表に分かれています。後者の表の
方は、自分が6翻以上の手役で和了した場合に参照します。この表から分かる通り、6・
7翻は跳満（親 18000・子 12000）、8・9・10翻は倍満（親 24000・子 18000）、11・12
翻は三倍満（親 32000・子 24000）、13翻以上は役満（親 48000・子 32000）となります。
なお、役満手（四暗刻や九連宝燈など）で上がったわけではなく、翻数を数えて13翻以上
となった役満は数え役満と呼ばれます。

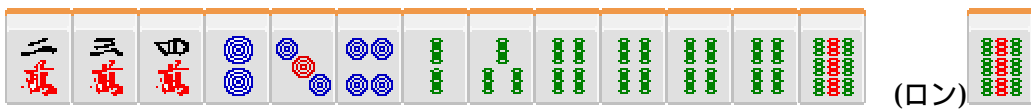
次に前者の表（満貫以下の点数表）について説明します。この表は、右半分のロン和了
によるあがりの場合の表と左半分のツモあがりの場合の表に分かれており、それぞれ縦軸
が符数、横軸が翻数となっています。ここで符数がキリの良い数字 25符や60符といった
符しか載っていない事を不思議に思うかもしれません。これは、実際に計算して出した符
数を切り上げて点数計算に使う符を出すためです。例えば、64符なら70符、24符なら30
符として計算するという事です。

ここまでは分かって頂けたでしょうか？それでは、実際に和了した符と翻を、この表に
照らし合わせて点数を出してみましょう。

例

以下の手牌の役数を求めよ。ただし、この手牌を持つプレイヤーから見た状況は「東1
局・子・南家」である。また、この手役を面前ロン上がりした場合の符と点数を点数計算
表を参考にして求めよ。

ドラ： 



役数 [3翻]

符 [36 符]

点数 [5200 点]

これは教材の学習順序の関係上微妙に変更してありますが、事前テストであなたが解いた問題とほぼ同じ問題です。符計算を覚えた今なら、解けるはずですが、答えは既にご記入済みである通り、5200 点です。それでは、その点数に至るまでのアプローチを解説していきます。

まず、翻数の計算についてです。これは簡単ですね。2 翻役の三色同順と 1 翻のドラが一つで 3 翻です。それでは、符はどこに付くのでしょうか？まず、副底が 20 符。あとは、面前ロン和了による 10 符、単騎待ちによる 2 符の合計 32 符、切り上げると 40 符です。この点数を点数計算表に照らし合わせてみましょう。

散家(子)


ロン和了						ツモ和了(上:子の払い 下:親の払い)				
5 翻	4 翻	3 翻	2 翻	1 翻		1 翻	2 翻	3 翻	4 翻	5 翻
	5200	2600	1300		20 符		400 700	700 1300	1300 2600	
	6400	3200	1600		25 符			800 1600	1600 3200	
	7700	3900	2000	1000	30 符	300 500	500 1000	1000 2000	2000 3900	
		5200	2600	1300	40 符	400 700	700 1300	1300 2600		
		6400	3200	1600	50 符	400 800	800 1600	1600 3200		
		7700	3900	2000	60 符	500 1000	1000 2000	2000 3900		
満貫(12000)			4500	2300	70 符	600 1200	1200 2300	満貫(4000)		

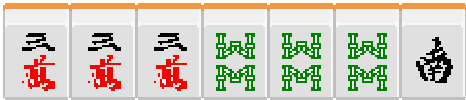
図の薄い灰色の部分が該当の点数です。子の 40 符 3 翻だから 5200 点。分かって頂けたでしょうか？理解したら、練習問題に進みます。




練習問題

以下の手牌の役数を求めよ。ただし、この手牌を持つプレイヤーから見た状況は「南 3

局・子・南家」である。また、この手役をツモ上がりした場合の符と点数を点数計算表を参考にして求めよ。但し、点数は昇順に「～点、～点」という形で答えよ。


ドラ：




(ポン) 
 (ポン) 
 (ロン) 

役数 []
 符 []
 点数 []

以下の手牌の役数を求めよ。ただし、この手牌を持つプレイヤーから見た状況は「東4局・親・東家」である。また、この手役を面前ツモ上がりした場合の符と点数を点数計算表を参考にして求めよ。なお、点数は「～点オール」という形で答えよ。

ドラ：



役数 []
 符 []
 点数 []

5、点数計算の原則について学ぼう

最後に点数計算の原則について学びます。「なんで原則を最後に学ぶんだ？」と思われた方がいるかも知れませんが、麻雀の点数計算の場合は最初に符計算と点数の出し方を学んでから原則を学んでいった方が都合が良いのです。それは、符計算ができない、点数計算表の見方が分からないといった状態で原則を説明しても、分からない事や用語が多すぎるからです。

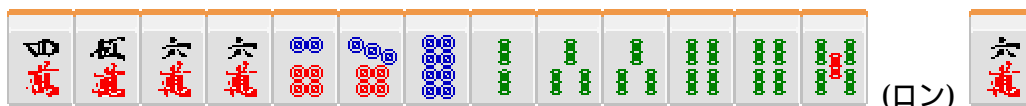
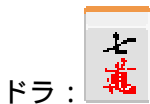
原則に入る前に、一つ点数計算で算出した点数に更に点数が付加される場合がある事について触れておかねばなりません。麻雀では、親が連荘した場合や場が流れた場合に本場というように場というものが設定されるのは、麻雀をやる方ならばご存知かと思います。その場合は、和了した人が得る点数に場数×300点が加算されます。例えば、2本場での3900点のロン和了ならば、 $3900 + 300 \times 2 = 4500$ 点、3本場でのツモ和了4000オールならば、本来得る点数は12000点ですが、 $4000 + (300 \times 3/3) = 4300$ 点を3人から取り、合計12900点を得る事になります。

さて。麻雀の点数計算の原則ですが、それは符も翻も必ず点数が最も高くなるように見なくてはならないという事です。これは簡単な事ですが、意外に重要ですので、頭に叩き込んでおいて下さい。

とは言え、言葉で言われただけでは理解するのは難しいと思います。以下の例と解説を参考にして理解を深め、章の最後の練習問題で正解できるようにして下さい。

例

以下の手牌の役数を求めよ。ただし、この手牌を持つプレイヤーから見た状況は「東1局1本場・子・西家」である。また、この手役を面前ロン上がりした場合の符と点数を点数計算表を参考にして求めよ。



役数 [2翻]

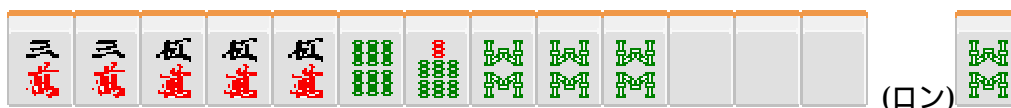
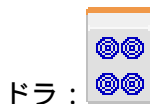
符 [30符]

点数 [2900点]

和了直前の待ち牌は3・6ワンです。3ワンでロンならばともかく、6ワンでロンした場合は、6ワン単騎待ちの形にも見えてしまいますよね。しかし、そのように考えた場合は役はタンヤオのみで32符1翻は1300点、1本場の点数を足して1600点になってしまいます。ですので、ここでは点数の高くなる30符2翻は2600点（場棒込みで2900点）を採用しているワケです。

練習問題

以下の手牌の役数を求めよ。ただし、この手牌を持つプレイヤーから見た状況は「南1局2本場・子・北家」である。また、この手役を面前ロン上がりした場合の符と点数を点数計算の原則に注意しながら、点数計算表を参考にして求めよ。



役数 []

符 []

点数 []

6、最後に

これでこの教材は終了です。事後テストを受けて、合格すれば学習目標である「麻雀の点数計算を覚える」が達成された事になります。お疲れ様でした。点数計算を覚えても満足せず、中級者・上級者への道を目指して麻雀を続けて下さい。

練習問題解答

第3章

1. 25
2. 面前ならば
3. (左上から順に) 0、4、4、8、32
4. 加算されない、0

第4章

1. 役数[3 翻 (役牌・対々子)]
符[44 符]
点数[1600 点 3200 点]
2. 役数[4 翻 (七対子・ドラ2)]
符[25 符]
点数[3200 点オール]

第5章

- 役数[3 翻 (役牌・三暗刻)]
符[46 符]
点数[7000 点]

点数計算表[付録 1]

役数の事を翻（ハン）と記述しています。

庄家（親）

ロン和了						ツモ和了（子の一人分払い）				
5 翻	4 翻	3 翻	2 翻	1 翻		1 翻	2 翻	3 翻	4 翻	5 翻
	7700	3900	2000		20 符	/	700	1300	2600	
	9600	4800	2400	/	25 符	/	/	1600	3200	
	11600	5800	2900	1500	30 符	500	1000	2000	3900	
		7700	3900	2000	40 符	700	1300	2600		
		9600	4800	2400	50 符	800	1600	3200		
		11600	5800	2900	60 符	1000	2000	3900		
満貫（12000）			6800	3400	70 符	1200	2300	満貫（4000）		

6 翻以上の得点

ロン和了				親	ツモ和了（子の一人分払い）			
13 翻~	11,12 翻	8~10 翻	6,7 翻		6,7 翻	8~10 翻	11,12 翻	13 翻~
48000	36000	24000	18000		6000	8000	12000	16000
役満	三倍満	倍満	跳満	跳満	倍満	三倍満	役満	

散家(子)

ロン和了						ツモ和了(上:子の払い 下:親の払い)				
5 翻	4 翻	3 翻	2 翻	1 翻		1 翻	2 翻	3 翻	4 翻	5 翻
	5200	2600	1300	/	20 符	/	400 700	700 1300	1300 2600	
	6400	3200	1600	/	25 符	/	/	800 1600	1600 3200	
	7700	3900	2000	1000	30 符	300 500	500 1000	1000 2000	2000 3900	
		5200	2600	1300	40 符	400 700	700 1300	1300 2600		
		6400	3200	1600	50 符	400 800	800 1600	1600 3200		
		7700	3900	2000	60 符	500 1000	1000 2000	2000 3900		
満貫(12000)			4500	2300	70 符	600 1200	1200 2300	満貫(4000)		

6 翻以上の得点

ロン和了				子	ツモ和了(子の一人分払い)			
13 翻~	11,12 翻	8~10 翻	6,7 翻		6,7 翻	8~10 翻	11,12 翻	13 翻~
					3000	4000	6000	8000
32000	24000	16000	12000		6000	8000	12000	16000
役満	三倍満	倍満	跳満		跳満	倍満	三倍満	役満

参考文献・ホームページ[付録]

1. 兎 野生の闘牌 (伊藤誠 / 竹書房)
2. プレイステーションソフト「兎 野生の闘牌」(team degi)
3. FeelingMahjong(<http://www.interq.or.jp/japan/jack/index.htm>)
4. DISABLED'S HOUSE(<http://page.freett.com/mahjong/top.html>)
5. 競技麻雀サークル・一向聴(<http://www.mahjong.to/>)