

役一覧と簡易点数計算表

■ 枠内はメンゼン役。 ■ 枠内は喰い下がり役(1翻下がる役)

翻数(役・ドラ)を数える	1 翻役	2 翻役	3 翻役	6 翻役
	メンゼンツモ ピンフ イーペイコー リーチ タンヤオ(断么九) 役牌のコーツ ハイテイ(海底撈月) ホーテイ(河底撈魚) チャンカン(搶槓) リンシャンカイホー	三色同順 イツー(一気通貫) チャンタ(混全帯么九) ダブルリーチ チートイツ(七対子) トイトイ(対々和) ホンロー(混老頭) 三カンツ(三槓子) 三色同刻 三アンコ(三暗刻)	ホンイツ(混一色) 純チャン(純全帯么九) リャンペイコー 4 翻役 小三元 (二役を含め4翻)	チンイツ(清一色) 喰った場合 「喰う」とはポン・チー・ミンカンをすること。他に「鳴く」「フーロ」するとも言う。 役がなくなる 1 翻下がる

一般的な符計算は用いず、下記の簡易点数表を採用

1 役1000点(親は1500点)を起点に 4 翻まで倍増

	1 翻	2 翻	3 翻	4~5 翻	6~7 翻	8~10 翻	11 翻~
子のロン	1000	2000	4000	8000	12000	16000	24000
子のツモ	300/500	500/1000	1000/2000	2000/4000	3000/6000	4000/8000	6000/12000
親のロン	1500	3000	6000	12000	18000	24000	36000
親のツモ	500オール	1000オール	2000オール	4000オール	6000オール	8000オール	12000オール

手積み卓作法 「完全裏向き洗牌」

1. 洗牌前の準備(前局の終わり方)

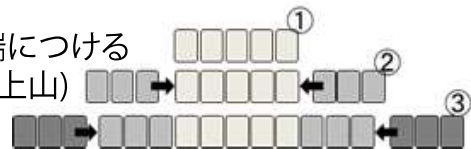
- ① アガリ者の点数申告を確認し、アガリ者以外は手牌を必ず伏せる
流局時はリーチ者、テンパイ者は点棒の授受後に、手牌を裏返す
- ② 自分の前の牌山が残っている場合は上山を下ろす
- ③ 自分の捨て牌を一度に1列6枚ずつを裏返してから洗牌する

2. 牌が表にならないための混ぜ方

- ① 親が中心となり全員で表にならないよう心掛けて混ぜる
- ② 混ぜ方は手の平を上に向け、横から押すように混ぜる
- ③ 全ての牌が裏返し状態で親が積み始めたら、子も積み始める

3. 牌山の積み方

- ① 5枚の牌を手前に揃える
- ② 右手と左手に3枚ずつ牌を掴み5枚の牌の両端につける
- ③ もう一度②を繰り返し両端につけ17枚にする(上山)
- ④ ①~③の動作をもう一度行い下山をつくる
- ⑤ 下山を前に出し、上山をのせる
- ⑥ 牌山を井桁にし(死角を無くす)、前に出す(対面が取りやすい)



4. 開門(カイメン)から親の第一打まで

- ① 親は全員が前に出し井桁の状態で、サイコロを中央に転がす
- ② 開門場所は子は触らず、親が数え取り始め、親は 1) 配牌完了、2) ドラの表示、3) リンシャン牌の移動を確認した後、第一打
- ③ サイコロの片付けは親が第一打後に右隅に置く

TOKYO 縁ジョイ！ 健康マージャン大会ルール

自分に厳しく人にやさしく

健康マージャン実行委員会

1. 食いたんあり・後付けあり

半荘東南戦、半荘終了時持ち点をそのまま記入（例 32600）

- 1 回戦 50分、打ちかけ終了。点棒が無くなっても続行。（足りなくなったらトップから1万点単位で借りて下さい）
- 形式テンパイあり（自分が待ち牌を手牌ですべて使っている時はノーテン）
- 順位点はあります。4回戦の持ち点の合計を競います。
- テンパイ料は場に3000点、積み場はありません。
親はテンパイ連荘、オラス親がノーテンだと半荘終了（**供託はそのまま誰のものにもせず、別欄に記入**）
- 途中流局なし（九種倒牌・四風子連打・四人リーチ・四槓流れなど）
- ダブルロン・トリプルロンは採用しない（頭ハネで1人がアがる）
- 王牌は14枚残し。
- 役満のパオ（責任払い）は大三元の3フーロ目・大四喜の4フーロ目をポンまたは大ミンカンされたときのみ適用。
パオを適用された人は、役満を①ツモアがりされた場合アがり点全てを②ロンアがりされた場合は振り込んだ人と折半して支払う。
- 役満の特例なし（国士無双でも暗カンに捨槓できない・国士無双13門張でも現物以外のフリテンロンできない）
- 採用していない役、ルール** → 人和・数え役満・流し満貫・十三不搭・大車輪・三連刻・カン振り・二翻しばり 等
- 食いかえなし。

リーチについて

- フリテンリーチあり（フリテンなのでロンアがりできない）
- リーチ後にアがり牌を捨てても良い（アがるかどうか選択できる）
- 一発・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（テンパイ料のやり取りはしない）
- ツモ番がない場合でもリーチはかけられる ※ノーテンリーチをしても局が終わるまで同卓者に伝えないこと

罰則について 罰則の運用は審判の裁定に従ってください

1. 1000点罰符

最初に発声したポン・チー・カンができない場合は1000点を罰符として供託し、そのままゲームを続行する。
ただし、誤ったポン・チーの発声をした後、直ちにロンに修正することは認める。

2. アがり放棄

発声のみで手牌を公開していない誤ツモ・誤ロンはアがり放棄。
アがり放棄はテンパイ・リーチをしていても流局時にノーテン扱いとなる。（ノーテンリーチのチョンボにはならない）
アがり放棄となった後は、その局が終わるまでポン・チー・カン・リーチなどの発声行為ができない。

3. チョンボ

正常にゲームの続行ができなくなった場合にやむを得ず採用するものです

- ① 誤ったアがりで手牌の大半を公開した
- ② ノーテンリーチをかけ流局した
- ③ ヤマを復元できないほど崩す等ゲーム続行不能にした
上記の場合チョンボとなり、親・子に関わらず3000点ずつ相手3人に支払い、その局をもう一度やり直す。
その際、積み場は増えず、その局に出た供託は出した人に返す。

補 足

- 暗カン・明カンを問わず、カンが成立した時点でカンドラを公開する。
リーチ、一発、捨槓は複合するがこのときカンドラは増えない。リーチ、ツモ、嶺上開花に一発は複合しないが、カンドラが増える。
- 流局時、カラテン（待ち牌がない状態）でもテンパイを認める。（待ち牌を手牌ですべて使っている時を除く）
- 偶然役（海底撈月、河底撈魚、嶺上開花、捨槓）だけでもアガりを認める。
- 嶺上開花と海底撈月（ハイテイツモ）は複合しない。
- 役満の複合（ダブル・トリプルなど）は認めない。
- ※ 点数が合わなかったときの集計について
4人の点数の合計が12万点を越えている場合、その分をトップから引く。
12万点未満の場合はそのまま集計する。（点数確認は同卓の4人で）
- ※ その他記載されていない事項については審判の裁定に従って下さるようお願いします。