

使えるとちょっとカッコいい 麻雀用語

名称	意味
ソーズ 索子	すずめ雀で使う[1]～[9]の牌の総称。 本来の麻雀では「萬子」と「筒子」もある。
じはい 字牌	[發]と[中]の総称。本来の麻雀では[白]や[東]などもある。
ヤオチュウはい 么九牌	[1][9][發][中]の総称。 タンヤオは「断么九(么九牌を断つ)」、 チンヤオは「清么九(么九牌で揃う)」が由来。
シランツ 順子	[3][4][5]のような3個連番の組み合わせ。
ユニツ 刻子	[8][8][8]のような3個同じの組み合わせ。
ば 場	東から始まり、反時計回りで全員が親になる1周のこと。
カミチャ 上家/下家	順番が自分の前後の人。直前の人为上家、次の人が下家。
き 切る	牌を捨てること。ツモった牌を捨てることをツモ切りと言う。
まち 待ち	あがるために欲しい牌。3個連番の両側の待ちを両面待ちと言う。
振り込む	自分が捨てた牌でロンされること。放銃とも言う。
と 通し	自分が捨てた牌でロンされないこと。
フリテン	自分が捨てた牌なのに人にロンしてしまう反則行為。
あんぜんはい 安全牌	特定の人にロンされない安全な牌。安牌とも言う。
オリる	自分のあがりよりも、ロンされないことを優先する方針。
リウキョク 流局	誰もあがれず、局が流れて終わること。

クレジット

プロデュース：丸田康司 (すごろくや)
 ゲームデザイン：篠崎高広 (しのうじょう)、丸田康司 (すごろくや)
 グラフィックデザイン：春山 敬 (すごろくや)
 プロダクトマネージャ：永田 亮 (すごろくや)

原案・制作：しのうじょう

企画・制作・製造・販売：株式会社すごろくや



SHINOJO

shinojo.web.fc2.com



SUGOROKUYA

〒166-0002

東京都杉並区高円寺北2-3-8 日光ビル1F

TEL : 03-5327-4568

sugorokuya.jp / contact@sugorokuya.jp



SUZUME - JONG

遊び方説明書

第3版

2～5人用 | 所要時間：30分 | 対象年齢：6歳～大人



SHINOJO

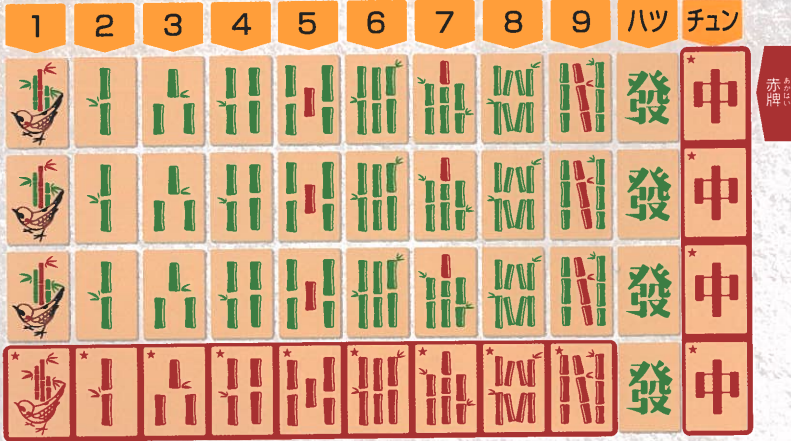


SUGOROKUYA

自分の牌5個に対して新しい牌を1個ずつ出し入れしながら組み合わせを作って得点を競う、麻雀の駆け引きを極めてシンプルに楽しめるゲームです。

内容物

麻雀牌…44個



点棒…50本

1点棒 × 25本

5点棒 × 15本

10点棒 × 10本

親マーカー…1個

風マーカー…1個

早見カード両面…5枚



説明書…1冊

ゲームの準備

- 各自、手元に〈早見カード〉を1枚置き、牌の[1]~[9]の絵柄と[發]・[中]が4枚ずつあること、そして、[1]~[9]が1枚ずつ赤いことを確認してください。
- 各自に点棒を初期得点40点分配ります。10点×2本、5点×3本、1点×5本くらいがいいでしょう。手元にまとめて置いておきます。いつでも両替して構いません。
- じゃんけんなど、適当な方法で最初の番の「親」を決めます。最初の親は、〈親マーカー〉と〈風マーカー〉を自分の手元に置きます。この親マーカーは誰が親かを表すもので、風マーカーは現在何周目かを、方角の名前「東→南→西→北」で表すものです。最初は、1周目を表す「東」を、親から見て読める向きに置いてください。

ゲームの流れ

すべての牌を混ぜ、牌の組み合わせを作って得点する1試合を「局」と呼びます。この「局」を、親を交代しながら繰り返していき、親が4周したらゲーム終了。最終的な得点を競います。



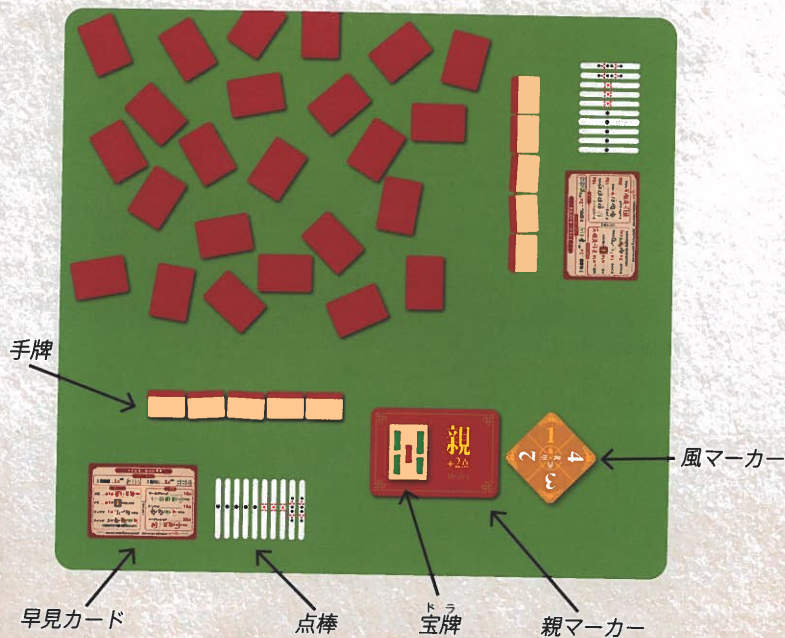
局の準備

1. すべての牌を裏向きに伏せてよく混ぜ、重ねずに中央に集めてストックとします。

ヒント：牌の上を押さえるのではなく、側面に触れて「押す」ようにするとうまく混ぜられます。

2. 各自、このストックから牌を適当に5個ずつ取って手元に集め、自分だけ表側が見えるように立てて並べます。この自分の牌5個を〈手牌〉と呼びます。いつでも自分がわかりやすいように並べ替えてかまいません。

3. 親はストックから牌を1個めくり、親マーカーの「宝牌」と書かれた枠内に置きます。この牌が、「ドラ」と呼ばれる、この局において1個+1点のボーナス牌であることを示します。



局の流れ

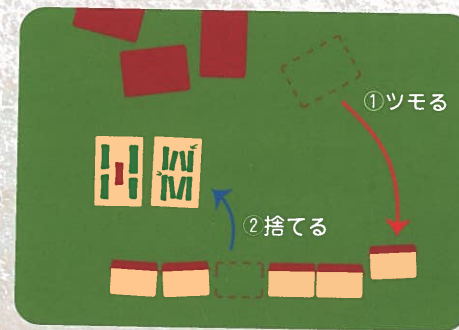
1. 親から始めて、1人ずつ代わりばんこに自分の番が回ってきます。回り方は反時計周りで、自分の次の番は右どなりの人です。

2. 自分の番になったら、ストックから牌を1個取って手牌に加えます。このことを「ツモる」と言います。

3. ツモることで6個になった手牌が、もし3個ずつの〈数の連番〉(=ストレート、かいだん)か〈同じ〉の組み合わせになっていたら、完成したことを「ツモであがり!」と全員に伝えて、手牌を倒して公開し、組み合わせに応じた得点をもらえます。

4. もし、手牌6個が3個ずつの組み合わせになっていなかったり、まだ得点にいたくなかったりするときには、このうち1個を選んで捨てます。この「捨てる」は、ストックと自分の手牌の間に、表向きにして左から右へと並べるように置きます。

【例】

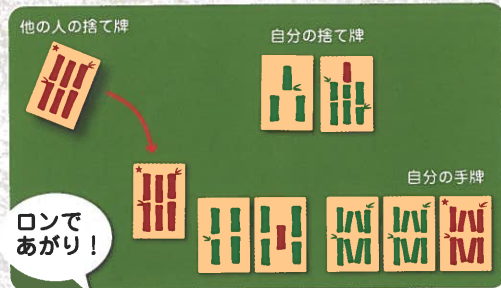


5. これで自分の番は終わりです。次は右どなりの人に移ります。

人の捨て牌で「ロン」

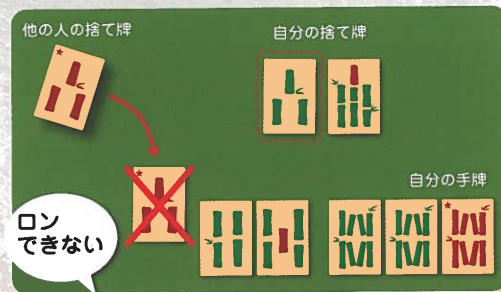
他の人の番で捨て牌が出されたとき、その1個をもらって完成させることもできます。もちろん、3個ずつの〈同じ〉か〈連番〉が完成する前提で、です。この、人の捨て牌をもらって完成させ、得点することを「ロン」と言います。「ロンであがり！」と全員に聞こえるように伝えて、手牌を公開します。「ロン」は捨てた直後でなければ言えませんし、もらえるのはちょうど今捨てた牌だけです。

【例】



さらに、自分の捨て牌にあるのと同じ数や字の牌は「ロン」できません。例えば、「緑の3」が自分の捨て牌にあるとき、他の人が捨てた「緑の3」や「赤の3」では「ロン」できません。

【例】



ただし、最低5点は必要

「ツモ」でも「ロン」でも、次で説明する合計得点が最低でも5点はないと完成できません。なお、この「合計」には、親ボーナスは含めません。何度か遊んでなれるまでは、この「最低5点」は無視して遊んでもかまいません。

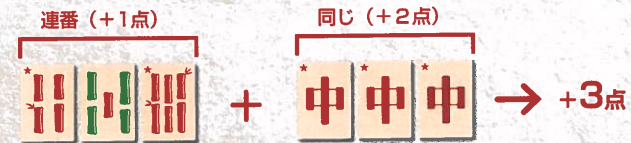
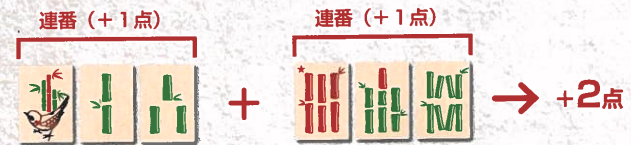
組み合わせと得点

早見カードとあわせてお読みください。

■必須3個2組の連番(1点)か同じ(2点)

あがる最低条件のひとつとして、連番か同じ3個が2組揃っていないとなりません。連番3個は1点、同じ3個は2点が加算されます。連番3個+連番3個、同じ3個+同じ3個、連番3個+同じ3個、の3通りがあります。

【例】



- 赤牌が混ざっていても構いません。
- [發]と[中]は連番にはなりません。
- 連番として[9]から[1]はつながりません。

■ボーナス

・赤牌 (各1点)

あがりの6個に含まれる、赤い牌 ()
1個につき+1点です。

【例】



・ドラ (各1点)

あがりの6個に含まれる、親マーカー上の牌と同じもの1個につき+1点です。番号が同じならよく、色は関係ありません。

【例】



・タンヤオ (1点)

必須の3個2組がすべて [2]~[8]のみ、つまり [1]/[9]/[發]/[中] が含まれていなければ+1点です。

【例】



・チャンタ (2点)

必須の3個2組のどちらにも [1]/[9]/[發]/[中] が1個ずつは含まれていれば、〈チャンタ〉として+2点のボーナスが加わります。

【例】



■役満

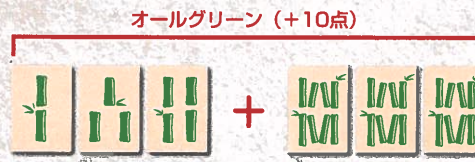
必須の3個2組で、難しい組み合わせを揃えてあがると高得点です。この『役満』の場合、ドラやタンヤオなどの「ボーナス」は数えません。3個連番 (+1点) や3個同じ (+2点) は数えます。

・オールグリーン (10点)

緑色成分しか含まない牌、つまり赤牌ではない [2]/[3]/[4]/[6]/[8]/[發] のいずれかだけなら+10点です。

[1] や [5] など、少しでも緑色ではないところがある牌は対象外です。

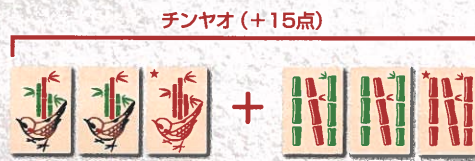
【例】




・チンヤオ (15点)

すべて [1]/[9]/[發]/[中]、つまり [2]~[8] が含まれていなければ+15点です。

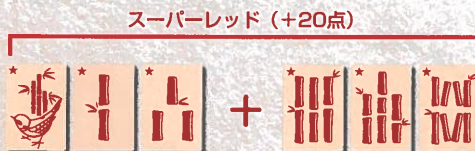
【例】



・スーパーレッド (20点)

赤色成分しか含まない牌、つまり赤い牌 () のいずれかだけなら+20点です。

【例】



・ [1]~[9] なら3個連番の組み合わせ、[中] なら3個同じしかありえません。

■5点必須

あがるためには、前記の得点が合計で5点以上なければあがりません。

■親のあがりボーナス(2点)

親があがったときには、さらにボーナスで+2点加えます。
この親ボーナス+2点は、必須5点の勘定には入れられません。

あがり方

こうして計算した合計得点を、〈ツモ〉か〈ロン〉の上がり方に応じて他の人に点棒で支払ってもらいます。

ツモあがり

他の人全員で得点を分割して支払ってもらいます。1人分の支払い額は、得点を、あがった人を除いた人数で割り算し、端数は切り上げます。

例：7点を3人で割ると、1人3点ずつです。

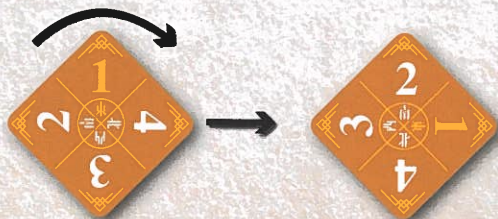
ロンあがり

ロンした牌を捨てた人だけに、得点分支払ってもらいます。

局の終了

誰かがあがって得点するか、ストックの牌が無くなったら、その局は終了です。親マーカーを右どなりの人に渡して親を移します。たとえ親があがっても、です。

もし、親が風マーカーがある人まで戻ってきて1周したら、その都度その風マーカーを傾けて、1(東)→2(南)→3(西)→4(北)、と進めてください。



ゲームの終了

親が4周したとき、つまり、親マーカーが移動して、「4(北)」を示した風マーカーのところに戻ってきたときにゲーム終了です。

各自、持っている点棒で合計得点を数え、最大の人が勝ちです。もし同点1位なら勝利を分かち合しましょう。

何か起きたときに見るルール

■間違っであがってしまった

他の人に1人2点ずつ支払ってから、公開した牌を元に戻して局を続けます。

■点棒が足りなくて得点支払いができない

まずは0点になるまでは支払います。それ以上は支払わなくて構いません。0点になったとしても、特に脱落したりせず、そのままゲームを続けます。

■同じ捨て牌に2人以上が「ロン」した

該当者は全員得点できます。ただし、支払う人は、その人から見て、番が回ると同じ順番で1人ずつ支払っていきます。このため、途中で0点になったときには、それ以上は支払われません。