

駒ちゃん広場「マーじゃん教室」

東京大学麻雀サークル 白

主任講師：大堀龍一

講座の進め方

- 第1回 (今回)
 - どんなゲームかの説明、体験
- 第2回
 - 簡単な戦術
- 第3回
 - 本格的なゲームにトライ
- 第4回
 - プレイを中心に

駒ちゃん広場「マーじゃん教室」 第1回：麻雀ってどんなゲーム？

東京大学麻雀サークル 白
主任講師：大堀龍一

今回の内容

- 麻雀の目的
- 局の準備
- アガリの方法
- 麻雀牌の種類
- 4枚麻雀の実践

その前に…

「よろしくおねがいします」

麻雀の目的

- 麻雀は**何回かの「局」を繰り返して1試合**。終わった時、**点数**をたくさん持っている人が勝ち。
- 点数をもらうために「**アガリ**」を目指す。
- それぞれの局には「**親**」(最初にやる人)がいる。

局の準備 (実演)

- 牌を裏にしてよくかき**まぜる**。
- 牌を17枚ずつ2段に**積む**。
- 牌を親から順に4人へ**配る**。

アガリへの道 (実演)

- 親の人から順にくり返す:
 - 山から牌を1枚**持**ってくる。
 - いらぬ牌を1枚**捨**てる。
- あと1枚で揃う: **テンパイ**
- 最後の1枚が揃った: **アガリ**
 - **自分が持**ってきた牌で揃う: **ツモ**
 - **人の捨**てた牌をもらって揃う: **ロン**
- 点数をつける。

麻雀牌の種類

- 「数牌(かずはい)」：1から9まで揃った「マンス」 「ピンス」 「ソウズ」
- 7種の「字牌(じはい)」：方角と色？
- それぞれ4枚ずつ。

麻雀牌の種類：数牌

- マンズ・ピンズ・ソウズの3グループ。
- 1から9まで。

麻雀牌の種類：字牌

- 数字と違って順番はあまり関係ない。

4枚麻雀

- 最初に4枚ずつ配る。
- アガリの形は「3枚組と2枚組」
- アガった人は点数ゲット。

3枚組の種類

- コーツ: 同じ牌を3枚
など
 - × 違う種類
- シュンツ: 同じグループで数が順番の3枚
など
 - × 字牌
 - × 違う種類
 - × 9から1

2枚組

- トイツ: 同じ牌を2枚
 など
× 違う種類

点数

- 点数の決め方はけっこう難しい。
 - 最初は簡単にします。

4枚麻雀

- 最初に4枚ずつ配る。
- アガリの形は「3枚組と2枚組」
- 3枚組は「同じ牌を3枚」か「同じ種類の数牌を順番に3枚」
- 2枚組は「同じ牌を2枚」
- アガった人は1000点ゲット。

4枚麻雀の復習

- 最初に4枚ずつ配る。
- アガリの形は「**メンツ+トイツ**」
 - **メンツ: コーツかシュンツ**
 - **コーツ: 同じ牌を3枚**
 - **シュンツ: 同じグループで数が3連続**
 - **トイツ: 同じ牌を2枚**
- アガった人は1000点ゲット。

講座の進め方

- 第1回
 - どんなゲームかの説明、体験：4枚麻雀
- 第2回 (今回)
 - 簡単な戦術：**7枚麻雀**
- 第3回
 - 本格的なゲームにトライ
- 第4回
 - プレイを中心に

駒ちゃん広場「マーじゃん教室」 第2回：7枚麻雀へのステップアップ

東京大学麻雀サークル 白
大堀龍一

今回の内容

- テンパイの種類
- 7枚麻雀の説明
 - リーチ
- 7枚麻雀の実戦

テンパイの種類

- トイツが2つあるとき:
 - どちらかの3枚目を待つ「シャンポン」
- トイツが1つあるとき:
 - 両側を待つ「リャンメン」
 - 12で3, 89で7を待つ「ペンチャン」
 - 間を待つ「カンチャン」
- トイツがないとき:
 - メンツは完成、トイツを作る「タンキ」

シャンポン待ち

- トイツが2つ。
- どちらかの3枚目でコーツを作る。

  など。

- アガリになるのは2種類、4枚。

リャンメン待ち

- トイツは完成。
- 23, 34, 45, 56, 67, 78 の両側を待ってシュンツを作る。

  など。

- アガリになるのは**2種類、8枚**。

ペンチャン待ち

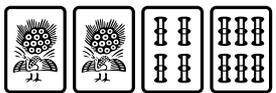
- トイツは完成。
- 12で3を、89で7を待ってシュンツを作る。
(0や10はない)

  など。

- アガリになるのは1種類、4枚。

カンチャン待ち

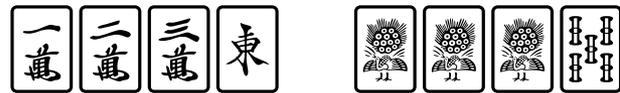
- トイツは完成。
- 13, 24, 35, 46, 57, 68, 79 の間を待つてシュンツを作る。

  など。

- アガリになるのは1種類、4枚。

タンキ待ち

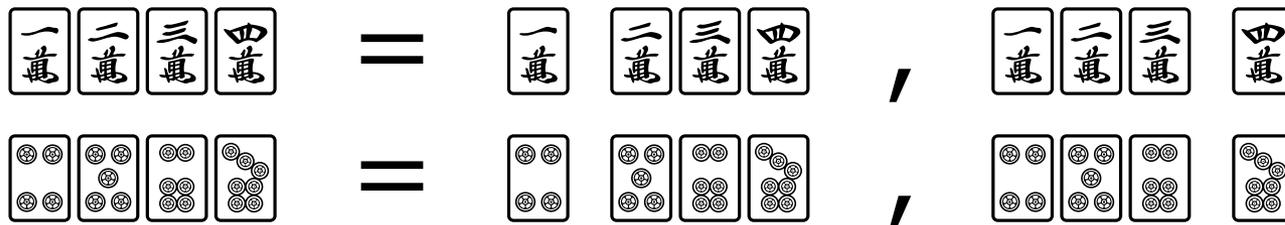
- メンツは完成。
- トイツがない。

 など。

- アガリになるのは1種類、3枚。
- いちばん少ないけど、実は・・・？

組み合わせさせた待ち (1)

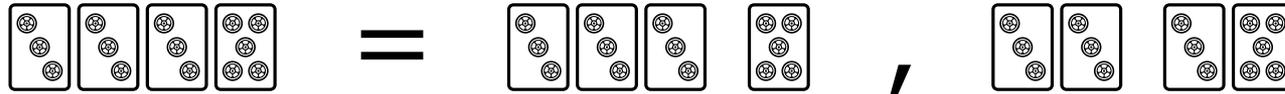
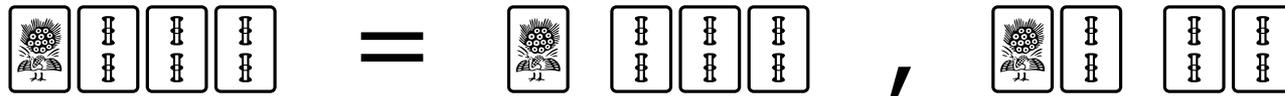
- タンキ + タンキ



アガリになるのは2種類、6枚。

組み合わせさせた待ち (2)

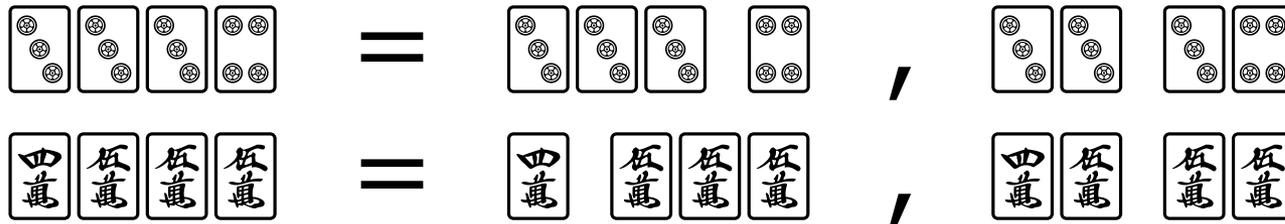
- ペンチャンやカンチャン + タンキ



アガリになるのは2種類、7枚。

組み合わせさせた待ち (3)

- リャンメン + タンキ



アガリになるのは3種類、11枚。

7枚麻雀

- 最初に7枚ずつ配る。親だけ8枚。
- アガリの形は「3枚組2つと2枚組1つ」
- テンパイしたら**リーチ**できる。
- **リーチ**や**ツモ**のアガリは**点数アップ**。

リーチ

- **1枚を捨ててテンパイのときにできる。**
- **してもしなくてもいい。**
 1. 「リーチ」と言う。
 2. 横向きに捨てる。
 3. 1000点を出す。(アガったらもらえる)
 4. その後はアガリまでとりかえない。

7枚麻雀

- 最初に7枚ずつ配る。親だけ8枚。
- アガリの形は「メンツ2+トイツ1」
- テンパイ → 1000点出して**リーチ**できる。
- アガリの点数:
 - ロン: ロンされた人から2000点。
 - ツモ: 他の人から1000点ずつ。
 - リーチした人がアガったら2倍。
 - リーチした人が出した点数ももらう。

7枚麻雀の復習

- 最初に7枚ずつ配る。親だけ8枚。
- アガリの形は「メンツ2+トイツ1」
- テンパイ → 1000点出して**リーチ**できる。
- アガリの点数:
 - ロン: 捨てた人から2000点。
 - ツモ: 他の3人から1000点。
 - リーチした人のアガリは2倍。
 - リーチの点数ももらう。

講座の進め方

- 第1回
 - どんなゲームかの説明、体験：4枚麻雀
- 第2回
 - 簡単な戦術：テンパイの形、7枚麻雀
- 第3回 (今回)
 - 本格的なゲームにトライ：**13枚麻雀、捨て方**
- 第4回
 - プレイを中心に

駒ちゃん広場「マーじゃん教室」 第3回: 13枚麻雀にトライ

東京大学麻雀サークル 白
大堀龍一

何を捨てたらいいの？

- プロの人でも正解がわからないことがある。
- 正しい方を捨ててもたまたまうまくいかないこともある。
- まずはたくさんやってみることが大事。
- 時間をかけて迷うより、さっさと思い切って捨てる。

バラバラな時の捨て方

- つながっているのは取っておく：
 - 1と2, 1と3はつながる。
 - 1と4はつながらない。
- 1枚の字牌を捨てる。
- つながっていない1や9を捨てる。
- つながっていない2や8を捨てる。
- つながっていない3-7を捨てる。

揃ってきた時の捨て方

- **実はもうアガリやテンパイでないか確かめる。**
- リャンメン (23, 45, ..., 78) は取っておく。
- ペンチャン (12, 89) を捨てる。
- トイツが3つ (以上) あったら1つ捨てる。
- カンチャン (13, 24, ..., 79) を捨てる。

テンパイする時の捨て方

- できるだけリャンメン待ちにする。
- 基本的にリーチする。
- タンキ待ちはリーチしなくてもいい。

いよいよ13枚

- 最初に13枚ずつ配る。親だけ14枚。
- アガリの形は「メンツ4+トイツ1」
- テンパイ → 1000点出して**リーチ**できる。
- アガリの点数：
 - ロン: ロンされた人から2000点。
 - ツモ: 他の人から1000点ずつ。
 - リーチした人がアガったら2倍。
 - リーチした人が出した点数ももらう。

駒ちゃん広場「マーじゃん教室」 第4回: 13枚麻雀の実戦

東京大学麻雀サークル 白
大堀龍一

復習：麻雀の目的

- 麻雀は**8回**の「局」を繰り返して1試合。終わった時、点数をたくさん持っている人が勝ち。
- 点数をもらうために「アガリ」を目指す。
- それぞれの局には「親」（最初にやる人）がいる。
- **4人が親を2回ずつやって1試合。**

13枚麻雀の実戦

- 最初に13枚ずつ配る。親だけ14枚。
- アガリの形は「メンツ4+トイツ1」
- テンパイ → 1000点出して**リーチ**できる。
- アガリの点数:
 - ロン: ロンされた人から2000点。
 - ツモ: 他の人から1000点ずつ。
 - リーチした人がアガったら2倍。
 - リーチした人が出した点数ももらう。

より本格的なルール

- 点数アップの手段「役」「ドラ」
- 役がないとアガれない「縛り」
- 他の人の捨て牌を使う「ポン」「チー」
- 4枚組「カンツ」を作る「カン」
- 14枚を残して「流局」
- 一度アガリを逃したらロンできない「フリテン」

「役」

- たくさん作って得点アップ。
- 「リーチ」や「ツモ」は役の1つ。
- 手牌の組み合わせに与えられる芸術点。
 - 「特別な字牌のコーツ」
 - 「2から8だけで作る」
 - 「メンツが4つともコーツ」
- 珍しいアガリを祝うボーナス。
 - 「最初からアガってた」

「縛り」

- なにか1つは役がないとアガれない。
 - 自分はどの役を狙おうか?
 - どの人がどの役を狙っているのか?

「ドラ」

- たった1枚で役と同じパワーがある大事な牌。
 - 今は誰が持ってるんだらう？
- ドラだけではアガれない。

「ポン・チー・カン」

- 他の人から牌をもらったり、同じ牌4枚を使ったりしてメンツを作ること。
- リーチと同じように
 - 声を出す必要がある。
 - ポン・チー・カンしたメンツは変えられない。
- する前に注意!
 - いくつかの役がなくなる。
 - 特に、リーチできなくなる。

「流局」

- 誰もアガれなかった局のこと。
- 山を14枚は残しておく。
- テンパイしていない人はテンパイしている人に点数を払う。

「フリテン」

- 自分の責任で1度アガリを逃したテンパイのこと。
- ツモならアガれる。
- ロンできない。
 - 他の方は「これならロンされない」牌だけを捨てたりできる。

宣伝：ニューロン麻雀スクール

- 場所：JR五反田駅西口徒歩3分
「日本健康麻将協会五反田ふれあい研修サロン」
品川区西五反田2-4-2 東海ビル2F
- 日時：第2・4日曜 12時-18時
※ 2010年08月は2回とも休校
- 運営：東京大学麻雀サークル 白
- 連絡：ニューロン本部 03-3739-4181

http://www.neuron-school.com/kodomo_school.html

宣伝：東京大学麻雀サークル 白

- 健全な麻雀環境の普及を目的とし、2002年度から2005年度に存在、2009年度に復活。
- 学園祭企画出展・麻雀教室運営・競技会運営など戦略的・多角的に活動。
- レッスンプロ3名在籍 (2010年度)。
- 2010年度代表：
教養学部理科一類2年 大堀龍一
neuron.ohori@gmail.com