

麻雀役一覧

一翻役 ▶

ピンフ(平和) メンゼン限定 ▶

数牌もしくは役牌以外の字牌を雀頭とし、順子で4面子揃えたときにつく役です。
ただし、聴牌の形は両面待ちとしなければなりません。また、門前で完成させる必要があります。



麻雀役一覽



ポン・チーをしても成立可能。同じ三色でも食い下がりはありません

一気通貫(イッキツーカー) ※喰い下がりあり ▶

マンズ、ピンズ、ソーズのいずれか1種類で、
123、456、789の3面子を揃えたときにつく役です。鳴いた場合は一翻役として扱われます。



対々和(トイトイホー) ▶

刻子を4面子揃えたときにつく役です。



七対子(チートイツ) ▶

対子だけを7組揃えたときにつく役です。
ただし、同じ牌を4個持っても対子2組とは認められません。



2組×7のチートイツの形

全帯公(チャンタ) ※喰い下がりあり ▶

雀頭と面子全てに1、9、字牌が含まれる場合につく役です。
鳴いた場合は一翻役として扱われます。



チャンタ 例1

混老頭(ホンロートウ) ▶

1、9、字牌だけを使って和了したときにつく役です。数牌と字牌の両方を使う必要があります。

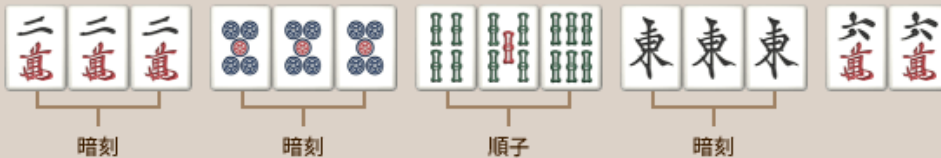


ホンロートウ

三暗刻(サンアンコー) ▶

3つの刻子を揃えたときにつく役で、刻子は暗刻（暗カンも含む）である必要があります。三暗刻をロンアガリする場合は、ロンの対象となる牌が暗刻以外の面子を構成する牌か、雀頭を構成する牌でなければなりません。

順子が混じっているケース



三槇子(サンカンツ) ▶

槓子(暗カン、小明カン、大明カン問わず)で3つの面子を揃えたときにつく役です。



小三元(ショーサンゲン) ▶

3種類ある三元牌のうちの2種類を刻子、残りの1種類を雀頭として揃えたときにつく役です。



ポンをしても成立可能

麻雀役一覧

ダブルリーチ(ダブル立直) メンゼン限定 ▶

一巡目に立直をかけたときにつく役です。ただし、第一ツモ以前に誰かがチー、ポン、カンを行うとダブル立直は成立せず、通常の立直(一翻役)として扱われます。

三翻役 ▶

純全帯公(ジュンチャン) ※喰い下がりあり ▶

老頭牌(1と9の数牌)を使った雀頭と、老頭牌が含まれる4面子を揃えたときにつく役です。鳴いた場合は二翻役として扱われます。



麻雀役一覧

四暗刻(スーアンコー) ▶

雀頭と4つの暗刻を揃えたときに成立する役満です。
シャンポン待ちの場合はツモアガリしなければ成立しません。



四槓子(スーカンツ) ▶

雀頭と4つの槓子(暗カン、小明カン、大明カン問わず)を揃えたときに成立する役満です。



清老頭(チンロートウ) ▶

雀頭と4つの刻子を老頭牌(1と9の数牌)だけで揃えたときに成立する役満です。



チンロートウ

国士無双(コクシムソウ) メンゼン限定 ▶

13種類の1、9、字牌を1個ずつ揃えた形に加え、さらに13種類のうち、いずれか1個の牌を揃えたときに成立する役満です。



待ち牌



大三元(ダイサンゲン) ▶

何らかの牌による雀頭および1面子に加え、三元牌を使った3面子を揃えたときに成立する役満です。



小四喜(ショースーシー) ▶

4種類ある風牌のうち1種類を雀頭に、残りの3種類の風牌をそれぞれ刻子とし、それに何らかの牌による1面子を揃えたときに成立する役満です。



ポンをしても成立可能

字一色(ツイーソー) ▶

字牌のみで1雀頭4面子を揃えたときに成立する役満です。



ポンをしても成立可能

大車輪(ダイシャリン) メンゼン限定 ▶

ピンズの2～8までの牌を使い、七対子と同じ形を揃えたときに成立する役満です。



天和(テンホー) ▶

自分が親の際、配牌された状態で和了の形が揃っていたときに成立する役満です。

麻雀役一覧

地和(チーホー) ▶

自分が子の際、配牌された状態で聴牌の形になっており、チー、ポン、カンのない初巡の、自分の第一ツモで和了した時に成立する役満です。

人和(レンホー) ▶

自分が子の際、配牌された状態で聴牌の形になっており、チー、ポン、カンのない初巡の、自分の第一ツモ以前にロン和了した時に成立する役満です。

ダブル役満 ▶

大四喜(ダイスーシー) ▶

何らかの雀頭と、4種類の風牌で4面子を揃えたときに成立するダブル役満です。



ポンをしても成立可能

国士無双 十三面待ち(コクシムソウ) メンゼン限定 ▶

国士無双を聴牌している手牌に、同じ牌が含まれていない状態で和了したときに成立するダブル役満です。



+どれか1枚

四暗刻・単騎待ち(スーアンコータンキマチ) ▶

四暗刻を聴牌している手牌が、雀頭を構成する牌を待っている状態で和了したときに成立するダブル役満です。



待ち牌 六萬

純正九連宝燈(ジュンセイユウレンポウトウ) ▶

九連宝燈を聴牌している手牌が、1〜9すべての牌を待っている状態で和了したときに成立するダブル役満です。



+どれか1枚

麻雀ローカルルール ▶

オープン立直(オープンリーチ) ▶

オープン立直(オープンリーチ)とは、聴牌時、待ち系(or手牌全部)を晒した状態で局を進行する特殊ルールです。オープンリーチの場合、振込:”役満”とするルールと、”1翻アップ”とする場合があります(両方ローカルルール)。
ツモ:”1翻アップ”とする場合が多数
※フリテンの場合のオープンリーチも、”認める””認めない”場合に分かります。

槓振り(カンブリ) ▶

槓振り(カンブリ)とは、槓をした人が、嶺上牌をツモリ、牌を捨てた時、その牌がロン牌である場合、カンブリという役が付くルールです。1翻役とする場合が多いです。

真似満(マネマン) ▶

真似満(マネマン)とは地域により複数のルールが存在する。
・ローカルルール1: 他家の捨て牌とまったく同じ捨て牌を6順続けた場合、その時点で満貫払いとする(真似られた人が、真似た人に対して支払う)
・ローカルルール2: 親の捨て牌とまったく同じ捨て牌を6純続けた場合、その時点で満貫払いとする(親が真似た人に対して12000点支払う)
途中でポンチー槓が入った場合は認められない
※上記以外にも、8順同じ捨て牌なら役満とする等、様々なルールが存在しています。

十三不塔(シーサンプター) ▶

十三不塔(シーサンプター)とは、第一ツモ迄の手牌が、頭(同種類の牌二枚)以外全部バラバラであった場合、役満とするローカルルールです。



麻雀役一覧

紅孔雀(ベニクジャク) ▶

紅孔雀(ベニクジャク)とは、索子の1、5、7、9(緑一色で使用されない残りの索子)と中のみで手牌を構成した場合、役満とするローカルルールです。



百万石(ヒャクマンゴク) ▶

百万石(ヒャクマンゴク)とは、萬子の清一色で、牌の数字の合計が百万(萬)以上となった場合、役満とするローカルルールです。



南北戦争(ナンボクセンソウ) ▶

南北戦争(ナンボクセンソウ)とは、風牌の“南”“北”の暗刻と、1861(萬子or索子or筒子) 1865(1861で使った以外の萬子or筒子or索子)で手牌を構成した場合、役満とするローカルルールです。



石の上にも三年(イシノウエニモサンネン) ▶

石の上にも三年(イシノウエニモサンネン)とは、ダブル立直をして、海底摸月で和了した場合、役満とするローカルルールです。