

大阪商業大学学術情報リポジトリ

中国哈爾濱麻将〈ハルビン マーチャン〉——
マーチャンの常識「先にツモって後で打つ」を覆す

メタデータ	言語: ja 出版者: 大阪商業大学アミューズメント産業研究所 公開日: 2021-07-15 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 青野, 滋, AONO , Shigeru メールアドレス: 所属:
URL	https://ouc.repo.nii.ac.jp/records/1002

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 International License.



—— マージャンの常識「先にツモって後で打つ」を覆す ——

中国哈尔滨麻将

〈ハルビン マーチャン〉

青 野 滋

はじめに

日本麻雀、中国麻将、その他にも世界中に数多くのマージャンルールがあるが、どのルールにおいても勝ちに近づく方法として「早くアがる」「多くアがる」「高い手をアがる」などの作戦がある。その中でも「高い手をアがる」という作戦は魅力的で、人によっては「勝つことよりも高い手を狙うことのほうが好き」「そのためにトータルの成績が芳しくなくても構わない」という猛者もいる。それもまたマージャンの楽しみ方のひとつではある。

しかし、高い手や華麗な手はアがりたくてもアがれず、必ず役がない手にしてアがらなければならないマージャンがあると言えば驚かれるだろうか。

役がなんにもない手、ただ4メンツと雀頭を揃えるだけのアガりは、旧式の日本麻雀ならば「アルシアル」¹⁾ 中国麻将ならば「無番和」〈ウーファンフー〉ヨーロッパマージャンならば「Chicken hand」〈チキンハンド〉台湾麻将ならば「屁胡」〈ピーフー〉などと蔑まれて呼ばれたりもし、得られる点数はもちろん最低点である。現在の日本麻雀ではイーファン縛りに抵触するからアがることさえ許されない。

そんな役なしの手がアガりの絶対条件とされるマージャンは窮和麻将〈チョンフーマーチャン〉「貧しいアがりをするマージャン」と呼ばれ、中国の東北三省²⁾ 一帯で広く行われている。その中でも黒竜江省の省都である哈尔滨（以後、ハルビン）近辺のマージャンには、この窮和ルールに加えてさらに驚愕のルールがある。

それは「先打后摸」〈シェンダーハウモ〉。この四つの漢字は特に難しい字ではない。すべて日本の小学校で習うものばかりだ。しかし、この四文字熟語を見てすぐに内容が閃く人がどの

ぐらいいるだろうか。

『先に打牌してからその後でツモる』という意味だが、ほとんどのマージャン愛好家は「本当にそんなマージャンがあるのか?」「ポーカーじゃないんだから」と違和感を抱くのではなからうか。「先摸后打」〈シェンモホウダ〉がマージャンの大前提のはずでは。

そしてさらにハルビン式には「宝牌」〈バオパイ〉という万能牌ルールもある。テンパイ後にツモってきたら本来のアガリ牌ではなくてもアガれる牌があるのだ。日本麻雀にも「白ポッチ」³⁾と呼ばれる万能牌のローカルルールがあるが、白ポッチは1枚しかないし、誰かがテンパイする前に場に捨てられたらその局はもう万能牌は無い。比べて宝牌は毎局変わり、いずれかの牌の現物という決まりだから最大3枚ある。もしテンパイ者が現れたときに、すでに宝牌が3枚とも捨てられていたらテンパイ者は宝牌を交換することができる。

このような常識外れとでも言うべきルールがたくさんあるハルビン麻将とは、いったいどんなマージャンなのだろうか。

1. 老版規則〈ラオバンギズ〉

ハルビン麻将における三大特徴と言える「窮和」「先打后摸」「宝牌」だが、その中では先打后摸が一番新しく造られたルールのようなのである。ハルビンの麻将愛好家たちは普通の先摸后打で行うルールを「老版規則」(クラシックルールの意)と呼んでいたからだ。そしてその老版には窮和と宝牌は存在していた。

この章ではまず、普通にツモってから打つ先摸后打の老版ルールから解説してゆこう。

1-1 アガリの条件

①使用する牌は1から9までの〈万〉〈筒〉〈索〉の三種類の数牌と字牌の〈中〉。

$$(9 \times 3 + 1) \times 4 = 112 \text{枚}$$

②アガリ形は4メンツと雀頭のみ。七対は不可。

中国哈尔滨麻将

- ③テンパイ形はカンチャン待ちが必須。他のテンパイ形は不可。
 - ☆1 2 2 3 4 はペンチャンにも取れるから不可。
 - ☆7 8 8 9 はタンキにも取れるから不可。
 - ☆5 7 7 7 はカンチャン以外にも待ちがあるから不可。
 - ☆3 3 4 5 5 いわゆるイーペーコーのカンチャンは可。
- ④ピンフ形は不可。コウツが1組以上必要。
- ⑤トイトイ形は不可。カンチャン待ちにならない。
- ⑥タンヤオは不可。么九牌か〈中〉の使用が必須。チャンタになるのは可だが役ではない。
- ⑦ホンイチ、チンイチは不可。二色以上の使用が必須。
- ⑧メンゼン不可。1組以上のフーロが必須。したがって天和・地和は不可。

七対、メンゼン、タンヤオ、ピンフ、トイトイ、一色、すべて不可。要するに役なし縛り。これが「窮和」である。

1-2 「聴」〈ティン〉

アガるためにはその前に必ずテンパイ宣言をしなくてはならない。宣言は打牌と同時に「聴」〈ティン〉と発声するか、打牌の直後に手牌を伏せるかして意志表示をする。日本麻雀のリーチのように捨て牌を横に曲げることはない。以後、本稿では日本式発音に基づき「テン」と表記する。

- ①テンは取り消しできない。
- ②テンの後、手牌は変えられない。アガリ牌以外はすべてツモ切り。
- ③手牌の内容を忘れた場合は、伏せている手牌を一旦起こして確認することは許される。

④テンは、アガリ牌4枚がすべて枯れていても宣言できる。本来のアガリ牌以外の宝牌でもアガれるから。

1-3 副露〈フール〉

副露にもハルビン麻将独特のルールがある。チーしてテンパイするときは、上家からだけでなく下家からでも対面からでも可能であり、この点については後で説明する。

①チーは上家からのみ。

②ポンは3者からできる。

③ミンカンは3者からと加カン。

④アンカンは非公開。アンカン部分はメンゼン。

カンの補牌はリンシャンから。ただし宝牌は除く（後述）。

⑤チーしてテンパイするときは「チーテン」3者からできる。

⑥ポンしてテンパイするときは「ポンテン」3者からできる。

⑦チーやポンをしてテンパイできる状態でもテン宣言は任意。宣言せずに普通のチー、ポンに止めてもよい。テンパイだがテン宣言をしないチーは当然上家からのみ。

⑧ポンとミンカンはチーに優先する。

⑨チーテンはポンとミンカンに優先する。

⑩チーテンやポンテンが2者以上同時の場合は発牌者から巡って上家優先。

⑪フー（アガリ）はすべてのフーロに優先。

中国哈尔滨麻将

フー>チーテン&ポンテン>ミンカンorポン>チー

⑫クイカエ⁴⁾は最初のフーロは可。テンの場合はいつでも可。2フーロめ以後のテン以外のクイカエは不可。

補足として、4フーロはできない。カンチャン待ちにならないから。またチーばかりで3フーロもできない。手の内にコウツが必要となり、やはりカンチャン待ちにならないからである。

1-4 ゲームの進行

①風牌を使用しないため場所決めは方角には関わらない。4人が任意に着座し、任意の1人がサイコロ2個を振り、出た目の合計数が示す処が起家の座。その後、4人が伏せてある牌を任意に引き、大きい数から順に起家の席から着座する。同数や〈中〉は引き直し。

②開門はサイコロ2個の2度振りで決める。

③配牌は1度に上下3牌、合計6牌を2度取り、最後にオヤはいわゆるチョンチョンで2牌、子方は1牌を取る。

④捨て牌は必ずしも整然と打つ必要はない。いわゆるバラ切りでもよい。

⑤連チャンあり。流局しても連チャン。子方のアガリで輪チャン⁵⁾。チョンボ(後述)はアガリと同様に扱い、オヤのチョンボは連チャン。子のチョンボは輪チャン。

3局連続で流局すると、その度にオヤは子方3人に1点ずつを支払い(点数に関しては後述)連チャンは続く。

⑥ゲームの区切りは1チャン。ただし1チャンごとにオカや順位点がある訳ではない。賭けの方式はアガリ点のやり取りだけなので、1チャンは席替えのタイミング。

⑦王牌なし。宝牌以外は全部ツモる。

- ⑧フリテンなし。ただしテン後に宝牌は捨てられない。
- ⑨チャンカンなし。加カン牌ではアガれない。もちろんチーもチーテンもされないからデメリットはなく、4枚めは捨てずに加カンする一手。ただし、流局間際で安全牌として打つ場合などは、この限りではない。
- ⑩同時アガりは上家優先。
- ⑪ツモ牌が残り4枚になった後の最終巡目は、最後のツモをしてアガリでなければ打牌はしない。その1巡で誰もツモアガりをしなければ流局。最終最後の牌でのツモアガリでもハイテイの役はない。

2. 宝牌〈バオパイ〉

宝牌はオールマイティやワイルドカード、何にでも使える万能牌と言ってよいが、局の最初から知らされている訳ではない。テン者だけがテン宣言と同時に牌山の最後のリンシャンの位置の牌を見ることができ、それと同じ牌が宝牌となる。

- ①テン者が現れた後にカンがあれば宝牌を除いて補牌する。補牌のときに誤まってツモられないように宝牌はリンシャンから少し離して伏せておいておく。
- ②テンの打牌を他者がミンカンすることは可能だが、テン者が宝牌を見るのを待ってから補牌しなくてはならない。
- ③複数のテン者がいるときは共通の宝牌を見ることになる。人によって宝牌が異なることはない。
- ④宝牌はテン者がツモった場合だけ万能アガリ牌として有効になる。他家から出たときはアガれない。出アガりができるのは本来のアガリ牌だけである。

2-1 宝牌の交換

テン者が宝牌を見た時点でそれと同じ牌が卓上に3枚見えていたら、その旨を宣言して宝牌を河に捨てて、新たにリンシャンの位置の牌を宝牌として見るができる。

卓上に3枚見えるとは4人の捨て牌とフォーロメンツに3枚見えている状態のことである。テン者の手牌内で使っている牌は数えない。

新たな宝牌も3枚見えていたら次々と交換する。また、摸打が進むうちに3枚見えたときは、見えた時点でテン者は自分のツモ番を待つことなくすぐに宝牌を交換できる。

テン者がうっかりしていて、宝牌がすでに3枚見えているのに交換をしなくても何も問題はない。テン者が損をする可能性があるだけでノーテン者にはデメリットがないからだ。この場合、テン者は気付いた時点で宝牌を交換できる。ただしうっかり宝牌をツモ切ってしまったテン者は、その後3枚見えたからと言って交換することはできない。

2-2 宝中宝〈バオジョンバオ〉

テン者はテン宣言時や交換時に宝牌を見たときに、それが自分の持ち牌と同じ牌ならば見た時点で即ツモアガリできる。これを宝中宝という。

2人以上のテン者が同じ待ちだとして、宝を交換したときに宝中宝状態になった場合はどちらがアガれるか。

☆3枚見えたことを先に指摘した者を優先。

☆指摘が同時なら3枚めを捨てるかあるいはフォーロメンツに見せるかした者から巡って上家優先。

2-3 コウツの4枚目

テン者が自分が持っているコウツの4枚目をつもってきたら、それも万能牌としてツモアガリをすることができる。アンコでもミンコでも可。

それをうっかりツモ切ってしまったらチョンボ。アンコの場合はすぐには発覚しないが、その後別のアガリ方をして発見されたらチョンボにされる。カンをしてもチョンボである。

また、宝を見たときにそれが自分のコウツと同じ牌なら宝中宝。

3. 得点収支

この章ではひとまず老版規則においての得点収支方法を解説し、新版の収支方法は後章に譲る。

3-1 点和〈デエンフ〉

点和とは出アガりのことである。出アガりは宝牌ではダメで、本来のアガリ牌が出たときだけアガれる。なお、出アガりは任意であり見逃しても構わない。

①出アガりの場合は放銃者が他の2人の点数を合わせて支払う。

②点数は放銃者がテンしているかどうかで変わる。

☆放銃者がテンなら振り込み点は△1点⁶⁾。他の2人の分も△1ずつで、合計して△3を和了者に支払う。

☆放銃者がノーテンなら振り込み点は△3点。他の2人の分の△1ずつと合計して△5を和了者に支払う。

いずれの場合も他の二人のテンかノーテンかは問わない。

3-2 摸和〈モーフ〉

ツモアガりの収支は以下の通り。

①本来の持ち牌をツモアがった場合は2点オール。合計6点の収入。

②宝牌をツモった場合は3点オール。合計9点。

③自分のコウツの4枚めをツモった場合も3点オール。

④宝中宝。宝牌が本来の持ち牌かコウツの4枚めかと同じ牌だった場合は6点オール。合計18点。

アがり点の収支に関する決まりはこれだけである。なにしろアがり手が役なしに統一されているのだから簡単だ。

3-3 錯和〈ツオフ〉

チョンボのペナルティはチョンボ者の状態が変わる。

☆チョンボ者がメンゼンなら△3オール。合計9失点。

☆チョンボ者がフーロしていたら△2オール。合計6失点。

テンの後、例えばタンヤオだったりピンフだったりペンチャン待ちだったりして条件を満たしていないことに気が付いた場合、そのまま他家がアがるか流局するかすれば免責される。アがれなかったテンの内容を検査することはない。

ただし、2人以上がテンしていてその中の1人が宝牌をツモったのにアがらずツモ切りしたり、ミンコの4枚めをツモ切りしたときは条件を満たしていないものと見なされ、その時点でチョンボとされる。

なお禁止事項である4フーロやチーばかりの3フーロをしようとしたり、2フーロめ以後のノーテンクイカエをしようとするなどのケースは、できない旨を指摘されるだけで特に罰則はない。

4. 老版摸打例



写真①

写真①の手牌は14枚で1牌打つところ。普通のマージャンなら打〈7索〉でテンパイさせる手なのかも知れないが、ハルビン式ではそれは悪手に見える。

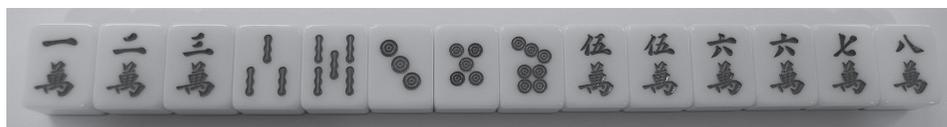
コウツと雀頭をどこに求めるか。

アがるためにはコウツ1組と雀頭が必要なことから、テンパイするまでの道中でトイツ2組以上が絶対になくなくてはならない。

そう考えると写真Aからの打牌は〈5索〉か〈6索〉のどちらかだろう。そして〈1索〉か〈7索〉をポンして写真A'。これでようやくテンパイになる。



写真A'



写真B

写真Bならひとまず打〈8万〉か。そして〈5万〉か〈6万〉のコウツ化を狙う。Bから〈6万〉を打っての形式的なイーシャンテン取りは悪手である。

トイツが少なくヨコに広い手はハルビン式では悪形という認識を持たなくてはならない。456のタンピン三色イーシャンテンなどという手牌はバラバラの手と大差ない。



写真C

写真Cのような、コウツにも雀頭にも目処がついているゴツゴツした形のほうが好手なのだ。〈3筒〉と〈9万〉はポンテン、〈2筒〉と〈8索〉にはチーテンがかけられる。

中国哈尔滨麻将



写真㊸

写真㊸なら〈5万〉〈7筒〉〈9筒〉のポンテンと〈8筒〉のチーテンが取れる。(写真㊸′写真㊸″)



写真㊸′



写真㊸″



写真㊸

写真㊸はくっつきテンパイを待つイーシャンテン。〈3筒〉〈7筒〉〈2索〉〈6索〉のいずれかがくっついたらカンチャン待ちでテンパイする。そして他にもテンパイチャンスがある。誰かが〈3筒〉か〈6筒〉を打てば、それにチーテンが取れるのだ。(写真㊸′)



写真㊸′

このように、常にカンチャンターツを作る意識を持つておく必要がある。



写真㊦

写真㊦はヨコに広く苦しい手牌である。1牌切るところだが、カンチャンターツを作る打〈6筒〉としたい。そして〈3万〉か〈7万〉をポンして、写真㊦'のような形に持ち込みたい。



写真㊦'

〈6筒〉〈7筒〉〈9筒〉のような形は、普通のマージャンなら早々に〈9筒〉を打っておくのが手筋だが、ハルビン式ではカンチャンを意識して残される場合が多い。



写真㊧

また、手牌を内側に寄せすぎてタンヤオ含みになるのも困りもの。写真㊧のテンパイチャンスは〈9索〉のチーテンだけだ。〈3万〉か〈5万〉が入るとカンチャン待ちにならないし、〈6索〉が入るとタンヤオになってしまう。そして〈9索〉もチーテンなら良いが、自分でツモるとメンゼンテンパイとなる。

こういう場合に上家から〈9筒〉が出たとすれば、すかさずクイカエしておく。(写真㊧')



写真㊧'

するとメンゼンではなくなるし、〈6索〉でもタンヤオにならないからテンが可能となる。

中国哈尔滨麻将



写真㉔

同様の手牌でも、写真㉔のようにひとつフーロした後だと〈9筒〉と〈6筒〉のクイカエはできない。



写真㉕

タンヤオ形とは異なり么九牌にトイツがあって、それをポンできる展開になると進行が楽になる。写真㉕から〈1筒〉をポン。これでコウツ1組と非タンヤオの問題が同時に解決した。あとはカンチャンテンパイに持ち込むだけである。打〈5筒〉として写真㉕'。



写真㉕'

テンパイチャンスは〈4筒〉〈5索〉〈7索〉〈8索〉。ここにツモ〈9索〉とでもくれば〈6索〉を打って写真㉕''。



写真㉕''

〈5索〉のテンパイチャンスがなくなったが〈7万〉が入ってのテンパイでもカンチャン待ちにできるから、テンパイチャンスは変わらない。



写真①

写真①はテンパイの形をしているがメンゼンなのでテンは宣言できない。仮テン状態である。ワンドの〈4万〉〈5万〉〈6万〉〈7万〉〈8万〉のどれが出てもクイカエでチーテンがかけられる。(写真①')



写真①'

〈5万〉をチーして〈5万〉を打つ現物クイカエももちろんOK。ピンズなら〈1筒〉〈2筒〉〈3筒〉でクイカエチーテンができるが〈4筒〉だけはタンヤオになるからダメである。



写真①''

仮テンでアガリ形となる〈3索〉が出てきたらチーテンして〈2筒〉か〈6万〉を打って現物フリテン。(写真①''') フリテンの規制はないから他家から出アガリもできる。



写真①'''

そして〈5筒〉が出てきたら、珍しいポンのクイカエで〈5筒〉を打ってポンテン。(写真①''''') この〈5筒〉はミンカンしてもメンゼンではなくなるからテンにはできるが、もしそのときの

リンシャン牌が〈3索〉だったとしたら、クイカエポンテンでの宝中宝を逃がしたことになる。



写真①

写真①もカンチャン待ちではないから仮テン。〈6万〉が出たら〈5万〉〈7万〉で鳴いて〈9万〉を打ってチーテン。(写真①')



写真①'

なお、〈7万〉が出たときも、〈8万〉が出たときも、鳴き方と打牌を工夫すればワンズのカンチャン待ちテンパイにできることを確認されたい。

また、〈4万〉〈7万〉を鳴いて現物フリテンのカン〈7索〉に受ける手もある。(写真①'')



写真①''

写真①や写真①'からの変化のように仮テンでアガる形の牌を鳴いて、他のシュンツの中抜きカンチャンでテンというケースは間々ある。

こういうテンに、日本式の概念で対応して現物を合わせ打ちすると「フー」。そんなとき「あっ！卑怯者」とボヤいても仕方がない。このような要素もハルビン式の面白味だ。

アガりを諦めて受けに回る場合は現物などは信用せずに、まずは么九牌か〈中〉を打つ。これらの牌はカンチャン待ちに放銃する可能性はゼロなのだから。

ただし、他にも安全に打てる牌があるならばそちらを優先し、么九牌や〈中〉と言えどもなるべく3枚めは見せないようにしたい。〈中〉が場に2枚出ているとして、3枚めを打つと、もし〈中〉が宝牌ならテン者に宝牌を交換されてしまうからである。そうすると新たな宝牌で

ツモアガられてしまう可能性が生じる。

5. 新版規則〈シンバングイズ〉

さてここからは新版ルールの解説に移る。

アガりの条件、テン、フーロ、進行、細則、宝牌に関しては老版と新版はほとんど同じ。なんと言っても大きな違いは「先打后摸」先に打牌してからその後でツモるという規則である。そして、この規則から派生したと思われるのがふたつの手役だ。窮和に手役が生まれ、その分だけインフレ化した。

5-1 先打后摸〈シェンダーホウモ〉

新しい手役は、

①メンゼン1翻（2倍）。この役ができたことにより非メンゼンの縛りが無くなった。

②アンコ1組1翻（2倍）。アンカンでも1翻。

二つともツモによってしかできない手役で、先打后摸の難しさを考慮して決められたのであろう。

さて、先打后摸の原則に対する例外がひとつだけある。配牌の取り方は老版と同じなので、オヤのチョンチョン行為だけは先摸となる。そして第1打牌が后打。したがって、

③オヤの配牌からはアンカンできない。唯一の例外、先摸時の手番だから。

④アンカンの手順は、手番のときに宣言し4枚を外に出し（牌種は非公開）、先に打牌をしてからリンシャンパイをツモる。

⑤打牌をした後にツモをして、その牌でテンパイをした場合には、その時点でテン宣言をする。

ツモる牌を予測し得ない以上、このテンは偶然が加味しないとできない。故に、ツモだけに頼るメンゼンテンパイに1翻の付加価値を与えたのであろう。

対して、フーロ時の手順は老版と同様で、鳴いてから打牌という普通のマージャンの進行だ

中国哈尔滨麻将

から、チーテンとポンテンの規定は老版と同じで、打牌と同時に宣言する。

メンゼンテンパイでもアガれるようになり、次の規定もできた。

⑥子方は配牌でテンパイしていたら手番を待たずにテン宣言ができる。

これにより地和もあり得るようになった。ただし地和による加点はない。

⑦オヤは第1打牌でテンパイするときだけ、打牌と同時にテン宣言ができる。故に天和は無い。

⑧テン宣言の後は、アガるまで普通にツモ切りを続ける。

補足として、アンコに対して1飜の価値を与えたため大ミンカン⁷⁾はとても損をする行為となった。アンコもメンゼンも無くしてしまうからだ。メリットがあるとすれば、他家のチーをジャマするという点だけである。チーテンはジャマできない。

5-2-1 新版収支 点和

老版の点和の場合の得点は放銃者がテンかノーテンかで支払い点が変わり、他の2人の状態は問わなかった。

新版での点和は他の2人がメンゼンか否かで放銃者の支払い点が変わる。

他家がメンゼンなら△3点、フーロしていたら△1点が放銃者に加算される。

放銃者分の支払い点は老版と同じで、テンなら△1点、ノーテンなら△3点。

まとめると、

①放銃者がテンなら、他の2人がメンゼンかどうかにより、放銃者の支払い点は△3か△5か△7のいずれかになる。

②放銃者がノーテンなら、他の2人がメンゼンかどうかにより△5か△7か△9のいずれかになる。

この支払い点にアがり手のメンゼンやアンコの1飜がからむと2倍、4倍とインフレになる。
なお、

③放銃は打牌時になされるものだから、その直後のツモを見てテンパイするとしてもそれは無

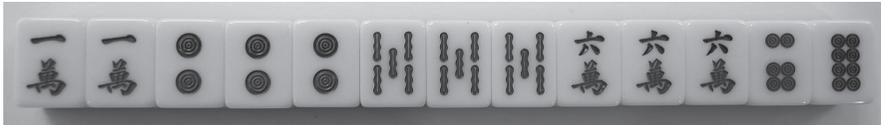
効である。

5-2-2 新版収支 摸和

新版でも摸和の場合は老版と同じ。

- ①普通のツモなら2点オール。
- ②宝牌のツモなら3点オール。
- ③コウツの4枚めをツモなら3点オール。
- ④宝中宝なら6点オール。

これにメンゼンやアンコの1飜があれば乗じていく。



写真㊸

最大点のアガりは写真㊸のような手でテンをして〈7筒〉が宝中宝。メンゼン。3アンコ。

$$6 \times 2^4 = 96$$

96オールは合計288点となる。

参考までに、写真㊸の手牌のようにコウツが3組ある手でツモアガりができる牌は本来の待ち牌、宝牌、コウツと同じ牌、の5種類あることになる。

なお、チョンボのペナルティーは老版も新版も同様である。

6. 新版打摸例

新版は摸打例ではなく打摸例である。

中国哈尔滨麻将

ツモるより前に打つマージャンとはどんなものか。

序盤で明らかな孤立牌がある間は、それを打っておけば大きな失敗をする確率が低いのは普通のマージャンと同じだろう。例えば配牌に〈中〉が1枚だけあるとすればそれを打つ一手か。后摸で、また〈中〉をツモってくることもあるだろうが、それを気にしていたら何も打てない。やはりメンツになりにくい孤立牌から処理するという基本は先打后摸でも同じである。

そして、ある程度手が進むと孤立牌が無くなり、全ての牌がメンツ、ターツ、トイツで繋がった状態になる。そこからどのパーツを犠牲にするとミスが少なくできるかという技を求められるのだ。



写真㊀

写真㊀の手牌。老版なら〈2万〉〈4索〉〈5索〉〈7索〉〈8索〉のテンパイチャンスで、チーテンもよしポンテンもよしの好形だが、新版なら先打によっていくつかのテンパイチャンスを放棄しなくてはならない。

打牌候補は〈4索〉か〈6索〉か〈8索〉のいずれかであろうが、〈4索〉を先打すると写真㊀'。(右端の伏せた牌は后摸する牌)



写真㊀'

〈2万〉と〈5索〉のテンパイチャンスを残して〈4索〉〈7索〉〈8索〉のテンパイチャンスを潰したことになる。チャンス牌数は8枚。



写真㊀''

先打〈8索〉なら写真㊹となり、写真㊸と同様のチャンス牌数8枚の変化。



写真㊹

先打〈6索〉だと、写真㊹となり、必要牌は〈2万〉〈4索〉〈8索〉の3種8枚で同枚数だが、〈2万〉后摸ではシャンポン待ちが残るためテンにはならないし、チーテンもかけられない形になる。

それならば写真㊹からは〈4索〉か〈8索〉を先打するのが手筋だろう。



写真㊺

写真㊺は老版の摸打例で解説した手牌の再載。新版ならここから先打しなくてはならない。アガりに直決しそうなのはやはり〈4索〉か〈5筒〉打ちだろう。

〈5筒〉を先打して〈4索〉を残すと、自力の後摸で〈2索〉か〈6索〉がくればテンになる。

比べて〈4索〉を先打して〈5筒〉へのくっつきを待つ形を残しておけば、后摸での〈3筒〉〈7筒〉の入手以外に〈3筒〉〈6筒〉のチーテンがかけられる。この点は老版と同じ。后摸任せのくっつきテンパイは運任せとなるが、チーテンならば確実にテンパイに持ち込める。この差は大きい。



写真㊻

写真㊻から先打を選ぶならどうするか。

アンコの〈4筒〉か〈5万〉を1枚先打すればカンチャン2組でマギレのないイーシャンテンになる。(写真㊼)

中国哈尔滨麻将



写真㉓'

〈2筒〉〈7万〉ともにチーテンがきき、チャンスは8枚。

写真㉓からアンコを両方残す手筋の先打〈8万〉を選べば写真㉓''

これならカンチャン待ちの形はカン〈2筒〉絞られてしまうが、〈4万〉〈7万〉のチーテンチャンス8枚と、后摸〈6万〉3枚のテンパイチャンスがある。先打〈1筒〉でも同様の变化。



写真㉓''

アンコ1組が1飜でもあるから写真㉓''のほうが面白いかも知れない。



写真㉔

写真㉔はこのままでリャンメン待ちの仮テン。何を先打するか。

先打〈3万〉なら写真㉔'。



写真㉔'

テンパイチャンスは〈6万〉〈9万〉で待ちはカン〈4万〉。

先打〈8索〉なら写真㉔''。



写真⑨''

テンパイチャンスは〈4万〉〈7万〉で待ちはカン〈8索〉。

〈4万〉と〈8索〉の残り枚数、さらに〈7万〉〈6万〉〈9万〉の残り枚数も吟味しなくてはならないだろう。

他にも先打〈7万〉という構え方もある。(写真⑨''')

テンパイチャンスは〈4万〉〈7万〉。



写真⑨'''

〈7万〉を先打して、その後で〈7万〉が出てきたら〈5万・6万〉でチーをして、〈伏せ牌X〉を打てばカン〈7万〉待ちのチーテンという鬼手。とは言うものの、この変化は受け入れが狭すぎて味が悪いかも知れない。

まとめ

「窮和」で「先打后摸」で「宝牌」でアガれるハルビン麻将。その玄妙さの一端だけでもお伝えできただろうか。

筆者は現地ハルビンにおいて中国人プレイヤーたちと老版新版の両方をプレイしてきた。ルール自体はさほど複雑なものではないので老版はほとんど問題なく打てたのであるが、いざ新版となると「打ってからツモる」リズムに中々なじめずに往生した。

雀歴50年を数える筆者は、これまでに何十万回いや何百万回も繰り返して身に染み着いた摸打のリズムをそう簡単には切り替えられなかった。

局の第1打の折りなどに、たまに打牌より先にツモ山に手を伸ばしかけて地元の人たちに苦

笑されたりした。

そして、初体験なので当たり前だが経験では処理できない局面に多く遭遇し、疲れもしたが面白くもあった。

そもそもマージャンは見えない部分が多く、その要素によって確率通りではない結果が頻発するのが大きな面白味なのであるが、その見えない部分が先打后摸によりさらに広がった感じがする。

聴くところによると、老版規則は1949年に新中国が建国される前から遊ばれていたとのこと。そして新版規則は改革開放の1978年以後、80年代から90年代にかけて徐々に流行し現在に続いているようだ。

地元の愛好家は、新版のほうがスピーディでインフレで刺激的だからもう戻れない、今や老版で遊ぶのは文字通り一部のお年寄りたちだけと言っていた。古今東西、ギャンブルとはそういうものなのかも知れない。

拙稿を記すにあたり、取材等にご協力をいただいた国際麻将連盟の李文龍氏、王玉坤氏、哈尔滨麻将愛好家の李輝氏と本研究プロジェクト共同研究者である日本麻将体育協会委員の釘宮公人氏に多大なる感謝を申し述べて結びとする。

本研究は、平成31年度大阪商業大学アミューズメント産業研究所研究費を受けて行ったものである。

〔注〕

- 1) 最低点数の22点を表す中国語。
- 2) 遼寧省、吉林省、黒竜江省の三省。
- 3) 〈白〉の1枚だけにダイヤ状の光り物が埋め込まれている牌。
- 4) 1をチーして4を打つ、9をチーして9を打つ、5をポンして5を打つ、などのフーロのこと。
- 5) 〈ロンチャン〉オヤ流れ。
- 6) △はマイナス。
- 7) アンコに他家の発牌を加えてするミンカン。ミンコにツモ牌を加えてするミンカンは小ミンカン。

