

大阪商業大学学術情報リポジトリ

四川血戦麻雀（続）

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: 2018-10-29 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/641

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



四川血戦麻将（続）

——騰訊麻将錦標賽（2017 TENCENT MAHJONG TOURNAMENT）を参考として——

青 野 滋

はじめに

筆者は当紀要第19号（2017年6月）に「四川血戦麻将——中国の過激なローカルマージャン」と題して、現在中国で流行中の四川式麻将¹⁾の調査結果を発表した。

そこでも記したが、このルールは1990年代の初めに中国四川省で創られたもので比較的歴史が浅い。だが今や、中国ルールのメインとも言える国際式ルールに迫る人気があるそうである。

実際に牌を使用するリアル麻将のみならずインターネット上でのオンラインゲームでも四川式の愛好者が増加中であるらしい。

中国のインターネットゲームサイトの最大手であるテンセント社は、ネット上の予選を勝ち抜いたプレイヤーを集めて年に一度、リアル大会の「テンセント麻将錦標賽（選手権）」を開催している。2017年12月には中国海南島の三亚市で第三回が行われた。

大会は国際式（36名出場）と四川式（40名出場）の二部門で構成されており、テンセント社宣く、それぞれのネット予選には延べ500万人に達するプレイヤーが参加したとのこと。このテンセント大会の国際式部門に日本人選手が四名招待された。筆者はそのうちの一人であった。

テンセント社は筆者の国際式の実績を評価して招待してくださったのかも知れない。だが筆者は昨今、四川式にも強く惹かれているので無理を承知で四川式へのエントリー変更を申し出ると、社は快諾してくださった。

四川式の出場者40名のうち外国人は筆者唯ひとり。完全なるアウェーであったが、幸いにも予選、準決勝戦を勝ち抜き決勝に進出することができた。

そのおかげで多くの四川式の手練れたちと対戦でき、新しい発見も多々あった。そして以前

に調査した四川式ルールとこの大会のルールとでは若干の相違点があることも判った。

よってここに、四川血戦麻将の続編としてまとめてみることにした。

1. 四川式ルールの根本

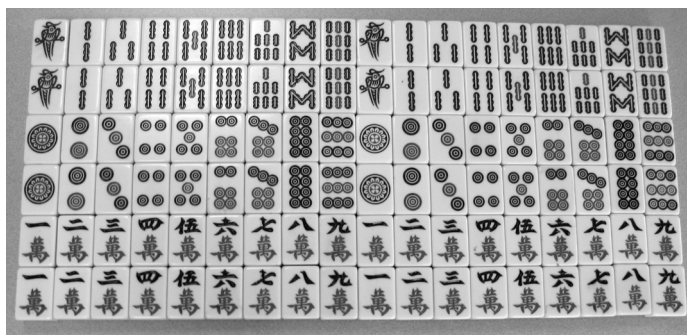
詳細ルールはすでに第19号に記載したので、ここではゲームの根幹に関わる主要な項目だけを抜粋しておく。

1-1 「字牌抜き」

ソウズ、ピンズ、ワンズの数牌のみ108枚を使用する。字牌と花牌は使わない。中国では、字牌を含まない四川式専用の麻将牌セットが広く市販されている。(写真①②)



写真①



写真②

四川血戦麻将（続）

四川式108枚専用モードの全自動卓もある。

1－2「欠色縛り」

アガリ手はソウズ、ピンズ、ワンズのうちの一色が必ず欠けていなくてはならない。

配牌を取り終えた時点で各自がその局に使わない色を決める。一局中はその使わないと決めた色を変更できない。

その色の牌が手牌にある間は、その色しか打牌することができない。その色が手牌から無くなった後にツモってきたその色の牌は必ずツモ切りしなくてはならない。

これらの条項に反すると「花猪」〈ファジュ〉という厳しい罰が科される。（罰則内容は後述）

1－3「和了後の続行」

誰かがアガった後も残りの者で局を続行する。一局は三者がアガるか山が無くなるまで打つ。この取り決めをもって「血戦」〈シュエジャン〉と称する。

和了者の手牌は終局まで開示しない。二家和、三家和あり。

出アガりは放銃者からだけ得点する。ツモアガりは未和了者全員から得点する。

1－4「カンの収支」

四川式はアガりのときだけではなくカンをしたときにも収支が発生する。そのときにやり取りする点は「底」²⁾〈ディ〉単位で数える。

① 暗槓〈アンガン〉

暗カンをすれば未和了者から2底ずつの収入。まだ誰もアガっていなければ $2 \times 3 = 6$ 底の収入となる。手牌に4枚持っていたとしても暗カンをしていなければ収入にはならない。

② 直槓〈ジガン〉“ダイレクト・カン”

アンコを直接明カンすることを直カンと呼ぶ。直カンをすれば発牌者から2底の収入となる。

③ 弯槓〈ワンガン〉“プラス・カン”

ポンしている牌をさらにツモってきて加カンした場合を弯カンと呼び、未和了者から1底ずつの収入となる。ただし手牌から出してきた牌での加カンは、カンは成立するが収入は発生しない。

④ ノーテン返還

山がすべて無くなり流局したときに（王牌無し）ノーテンの者は、それまでにカンをしていたとしても、すべての収入を返還する。和了者にもテンパイ者にも他のノーテン者にも返還である。

和了者とテンパイ者は流局してもカンの収入は返還しなくてよい。

三者が和了しての終局は、残り一者がノーテンでも花猪でさえなければカンの収入は返還しなくてよい。

⑤ カンの付随規定

アンカンは開示する。

カンしたときの補牌は“いわゆるリンシャン牌”ではなく、直後のツモ山の牌をツモる。

1－5 「流局精算」

流局（複数の未和了者がいる場合）時と終局（未和了者が一者の場合）時には未和了者は手牌を開示し、状態を三種に分類し精算を行う。

- ① テンパイ
- ② 普通にノーテン
- ③ 手牌に欠の色が残っているノーテン。花猪。

①と①、及び②と②の間には精算は発生しない。

②は①に対してテンパイの高目に放銃した点数を支払う。

③の花猪になることはめったにないが、万一なってしまったら罰が科される。（後述）

1－6 「チー無し」

ポンとカンができるがチーはできない。

2．前回調査との相違点

2－1 「手役」

前編に記した四川式の手役は、根 1 翻、大対子 1 翻、金鈎釣 1 翻、清一色 2 翻、七対 2 翻、

槓上花 1 翻、槓上砲 1 翻、槍槓 1 翻、海底 1 翻の九種であった。

表① 手役表

倍数	手役名称
1	平和
2	対対和 槓上花 槓上砲 槍槓和 金鈎釣 自摸 根
4	清一色 帶幺九 七対
8	清対 将対
16	清七対 清幺九 十八羅漢 竜七対（減 1 根）
32	天和 地和 清竜七対（減 1 根）

今回のテンセント大会で配られた四川式手役表を日本語表記にしたものが表①。

平和や自摸などが加わっており、海底が削られている。

また、手役の価値が翻数ではなく倍数で記されている点も目新しい。

翻〈ファン〉という文字は麻将用語としては「2 を乗じる」「倍増する」という意味だから、1 翻と 2 倍は同じことである。しかし 2 翻、3 翻、4 翻と増えていくと倍数としては $2^2 = 4$ 倍、 $2^3 = 8$ 倍、 $2^4 = 16$ 倍と数値が上がっていく。

テンセント社の麻将担当者は「選手たちがよりよくルールを理解できるように直接倍数として載せた」そうである。

役が複合した場合、例えば「清一色、自摸」なら、翻数表記だと

$$2 \text{ 翻} + 1 \text{ 翻} = 3 \text{ 翻} = 2^3 = 8$$

となるが、倍数表記だと

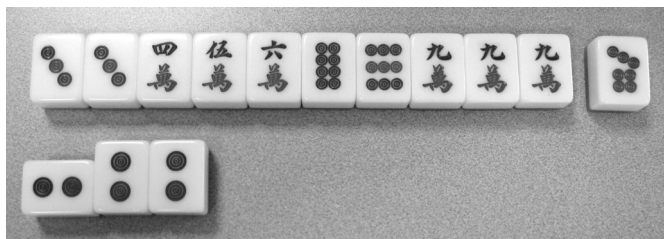
$$4 \times 2 = 8$$

より簡潔に表現できる。

① 平和〈ピンフー〉 1 倍

日本式や国際式の平和の定義とは大きく異なり、**写真**©の手牌のように単に四メンツと雀頭を揃えただけで出アガリした手のこと。役が無いアガリのことを意味する。

1 倍すなわち 1 底。



写真㉔

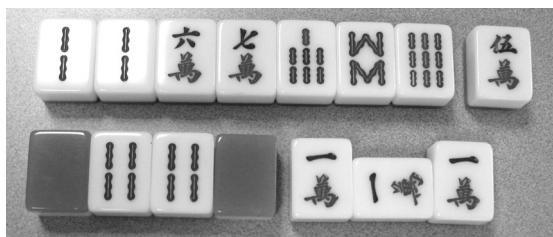
② 自摸〈ツモ〉 2 倍

日本式のツモアガリと同じ。ただしメンゼンか否かは問わない。

③ 根〈ゲン〉 2 倍

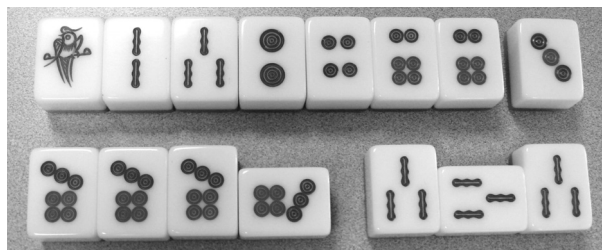
同じ牌を四枚使ってアがる。暗カンでも直カンでも弯カンでもカンではない 4 枚使いでも、すべて 1 組につき 2 倍になる。

写真㉕は（四索）を暗カンしてアガった手牌。根 1 組で 2 倍である。



写真㉕

写真㉖は（七筒）を直カンし、（三索）を 4 枚使いしているから根が 2 組あり $2 \times 2 = 4$ 倍 のアガリ。



写真㉖

④ 槓上花〈ガンシャンファ〉 2倍

日本式のリンシャンカイホー。必ず自摸と根が複合するので $2 \times 2 \times 2 = 8$ 倍 のアガリとなる。

⑤ 槓上炮〈ガンシャンポー〉 2倍

カンをした者がその直後の打牌で放銃するとアガリ点が2倍となる。

そのアガリが局の最初か二番目のアガリであれば、局は続行するのでそのカンは成立する。

槓上炮の場合のカンの収支については後述する。

なお、日本式のローカルルールにも「カンブリ」と称する同様の手役がある。

⑥ 槍槓和〈チャンガンフー〉 2倍

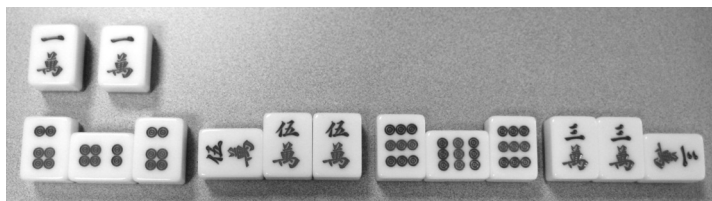
日本式のチャンカン。カンは成立しない。

⑦ 対対和³⁾〈ドイドイフー〉 2倍

日本式のトイトイ。

⑧ 金鈎釣〈ジンゴードィオ〉 2倍

4 フーロして裸タンキのアガリ。チーが無いルールだから写真⑦の手牌のように必ず対対和と複合するので、実質は $2 \times 2 = 4$ 倍 となる。暗カンがあっても可で、その場合は当然根も加算される。



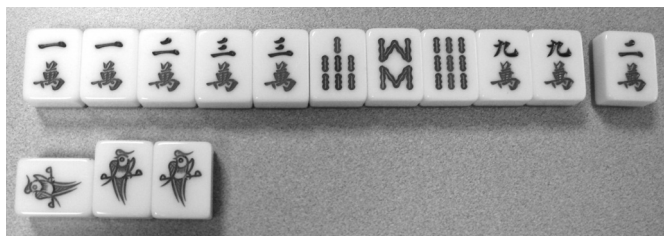
写真⑦

⑨ 清一色〈チンイーソー〉 4倍

⑩ 七対〈チードイ〉 4倍

⑪ 帯幺九〈タイヤオチュー〉 4倍

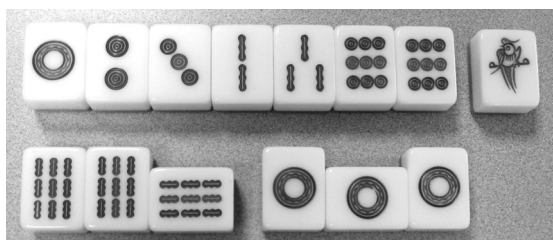
日本式のチャンタ。写真㊦の手牌のようなアガリ。



写真㊦

「字牌抜き」だから純チャンであり、なおかつ「欠色縛り」なので使える幺九牌は四種類しかなく、日本式よりもかなり難しい役である。

写真㊧の手牌のように、四枚使いの根が加わるケースも多いだろう。



写真㊧

この手役は前編ではローカル手役のカテゴリーであった。

⑫ 清対〈チンドイ〉 8倍

写真①のように、清一色、対対和のアガリ。

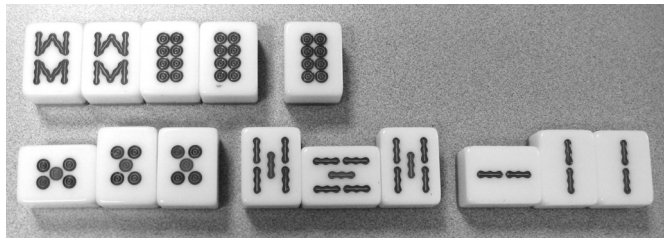


写真①

清一色の4倍と対対和の2倍を乗じると自然に8倍となるので、改めて手役とする必要があるかどうかは判らないが。大会で配られた手配表には載っている。

⑬ 将对〈チャンドイ〉8倍

写真⑪の手牌のように、すべてが「2・5・8」の牌のコウツと雀頭で構成されたアガリ。対対和は加算されない。



写真⑪

前編では「2・4・6・8」の偶数牌で構成されたアガリと定義していた。この手役のみならず、すべての相違点に関して、どちらが正しいかという訳ではなく、ローカルルールにはよくあることと筆者は捉えている。

⑭ 竜七対〈ロンチードイ〉16倍

写真⑫の手牌のように、四枚使いを含んだ七対のアガリ。



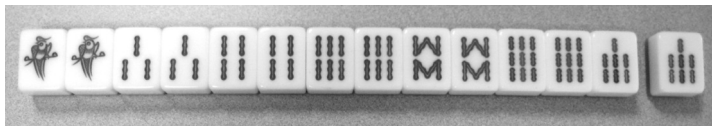
写真⑫

表①の竜七対の横に（減1根）と記載されているのは「さらに根を加算することはない」という意味である。

それでも16倍。七対の4倍と根の2倍を乗じても8倍にしかならないのだから、この手役はさらに2倍の付加があるということになる。

⑮ 清七対〈チンチードイ〉 16倍

写真㊦の手牌のような、清一、七対のアガリ。

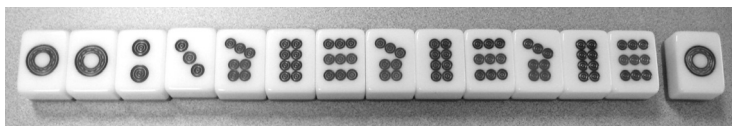


写真㊦

清一 4 倍と七対 4 倍を乗じると16倍なので、この役には竜七対のような付加はない。

⑯ 清幺九〈チンヤオチュー〉 16倍

写真㊧や㊨の手牌のような、清一、帶幺九のアガリ。



写真㊧



写真㊨

写真㊨なら根 2 組が加算される。

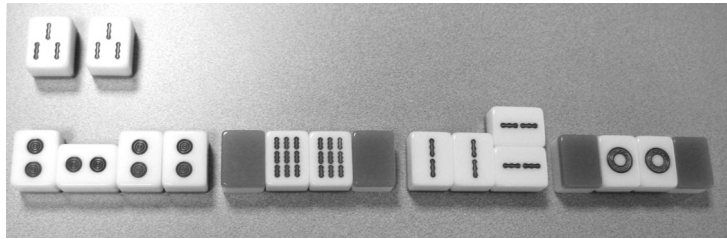
⑰ 十八羅漢〈シーバリュォハン〉 16倍

写真㊩の手牌のような、四カンツのアガリ。

対対和、金鈎釣、4 根は加算しない。

対対和と三カンツだけでも $2 \times 2 \times 2 \times 2 = 16$ 倍 になるから得点は同じではあるが、
四カンツならカンの収入が増える。

四川血戦麻将（続）



写真㊸

羅漢とは「悟りを開いた仏教の修行者」という意味。18人の羅漢。18枚の牌でアガる手は四カンツだけである。

⑱ 清竜七対〈チンロンチードイ〉32倍

写真㊹の手牌のように、4枚使いを含んだ清一、七対のアガリ。減1根。



写真㊹

清一の4倍、七対の4倍、根の2倍をすべて乗じて32倍で収まるので、竜七対のような付加はない。

⑲ 天和〈ティアフー〉32倍

⑳ 地和〈ディフー〉32倍

このふたつは日本式の天和、地和と同じだが「欠色縛り」なので難易度は相当高いだろう。

2-2 「自摸加翻」

前編で紹介したルールは「自摸加底」〈ツモジャディ〉。ツモアガリをしたときのアガリ点は『自摸以外の手役を計算して、それに1底を加える』とし、これがオーソドックス。そして「自摸加翻」〈ツモジャファン〉『自摸も1翻役＝2倍役とする』をインフレルールと位置付け

していた。

だが、麻将麻雀を問わず、アガリ点のインフレ化が歓迎されるのは世の習い。テンセント大会では「自摸加翻」が採用されていた。

この規定の差は大きい。

平和自摸の場合だけは $1 + 1 = 2$ の計算でも $1 \times 2 = 2$ の計算でも答えは同じだが、他に手役があるアガリの場合は、2倍役ならば $2 + 1 = 3$ と $2 \times 2 = 4$ 、4倍役ならば $4 + 1 = 5$ と $4 \times 2 = 8$ という具合に差がついてくる。

さらに、ツモアガリなのだから未和了者全員から得点できるので、未和了者が三者の状態として、2倍役なら $(2 + 1) \times 3 = 9$ と $2 \times 2 \times 3 = 12$ に、4倍役なら $(4 + 1) \times 3 = 15$ と $4 \times 2 \times 3 = 24$ どんどんと格差が開いていく。

もともと「出アガリは放銃者からだけ得点」「ツモアガリは未和了者全員から得点」という点でツモアガリのほうがはるかに有利なルールである上に、「自摸加底」から「自摸加翻」としたことでツモアガリの威力がさらに増す。

2-3 「槓上炮の坎の収支」

アガリ点以外にも坎で収支が発生するのが四川式の大きな特徴のひとつだが、前編では「槓上炮のときは坎の収支を返還する」という規定だとしていた。そのルールで打ったときに筆者が槓上炮をアガったら、本来は坎の失点をするところだった相手に「謝謝」〈シェイシェイ〉（ありがとう）と礼を言われたことがあった。

しかしテンセント大会のルールではこの点が改められ「槓上炮のときの坎の得点は返還するのではなく、そっくりそのまま和了者に移行する」という決まりになっていた。例えば、Aが打った牌をBが直カンして、その直後にCに槓上炮をした場合は、Aが支払う坎の2底はCが取得する。また、Eが暗カンをし、その直後にFに槓上炮をした場合は、GとHがEに支払うはずだった2底ずつはFが取得する。

坎を連続して行い、最後の坎で槓上炮した場合は、最後の坎の得点だけが移行する。それより前の坎の得点はカンした者が取得する。

このルールだと「謝謝」は無い。

2-4 「満貫」

満貫〈マンガァン〉とは日本式のマンガァンと同様に「点数の最高限度額」のことである⁴⁾。

四川式のオーソドックスなルールではマンガンは8底であった。

今回、テンセント大会のルール表を見たとき真っ先に目にとまったのが表①の手役表。32倍までであるので、マンガンはいったい何底なのかと思ったものだ。

だが条項をよく読んでいくと「得失分的組成、8倍封頂」と記してある。これは「マンガンは8倍」＝8底という意味である。中国語なので念のためテンセント社に問い合わせると、やはり「マンガンは8倍」という返答であった。

ではなぜ16倍や32倍の手役が制定されているのかと尋ねたら「今回の大会はマンガン8倍だが、オンラインルールではマンガンは32倍」ということだった。

40名の精鋭大会と百万人単位がプレイするオンラインゲームでは多少ルールが異なるが、手役の価値は同じなので手役表も同じものを使用しているとのことである。

マンガンに関する付記として、アガリ点の最高限度額が8底なのであって、そのアガリにカンがあるとカンの得点を加えて9底以上、ツモアガリなら $8 \times 3 = 24$ プラスαの収入になることもある。

2-5 「花猪」

1-2の「欠色縛り」や1-5の「流局精算」の項で記した花猪〈ファジュ〉の詳細をケース毎に分類して解説する。

④ 「欠の色の牌を多くツモってきて、流局までに全てを打ち切れず残ってしまった場合」

これは、配牌後の欠の色の選択が結果的にミスチョイスであったかも知れないが、その後の展開がアンラッキーであったと言える花猪である。めったにないことであろう。

⑤ 「まだ手牌に欠の色の牌があるのに、他の色の牌を先に打った場合」

これは単なるケアレスミスである。

⑥ 「欠の色の牌を打ち終えてから、その後にツモってきた欠の色の牌をツモ切りせずに手の内に入れ、他の色の牌を打った場合」

これもケアレスミスである。

⑦ 「欠の色の牌をポンやカンしてしまった場合」

こういうレアケースもある。

①の場合はフーロしてしまった時点で花猪が露見する。②と③の場合、そうなった後に欠の色を手の内から打とうとすると反則が露見する。

そして、終局及び流局時には全員が手牌を開示しなくてはならないから②も③も④も必ず最後には露見してしまう。

ただし、三者が和了して終局となったときに、残りの一者が②や③の状態ではないのに手牌に欠の色が残っている場合は②とはならず普通に終局する。

前編では「②は他の未和了者に対して8底ずつ支払う。既和了者には支払わない」「③④⑤は他の未和了者に対しては16底ずつを支払う」と記した。

だが今回のテンセント大会の規定では「全ての花猪者は48底を失点する。この48底は誰の得点にもならず、全体の点数から除外される」とされていた。

前編に記した規定では花猪の罰金を貰える者と貰えない者とがあり、そこに差が生じる。単なるギャンブルとして行う場合はそれでもいいかも知れないが競技会として卓内の四者に順位ポイントを付与する場合は、ある者のミステークによって他者の間に有利不利が生じるのは、やはり合理的ではない。その点がテンセント大会の規定では是正されていると言える。

3. 大会システム

3-1 「予選」

インターネット予選を勝ち抜いた選手と若干名の招待選手（筆者を含む）の合計40名（10卓）が出場した本戦予選は二日間にわたり行われた。一日四戦で合計八戦。16局を一戦とし、一戦毎にメンバーを組み変える。

一戦の卓内順位ポイントは、一位が+3、二位が+1、三位が△1、四位が△3。

一戦は100分打ち切り。全自動卓使用で各卓にスコアラーが一人ずつ付いていたので、ほとんどの卓が100分以内に打ち終わっていた。

八戦終了時のポイント上位8名が準決勝戦に進出する。ポイントが同点の場合は素点が多いほうが上位。

筆者は日本式で「3113」システムの対局には数多く出場しており、その過去の経験から、八戦で40分の8、すなわち上位二割が勝ち上がりなら、トップ三回分の+9ポイントがボーダーラインと予想した。+8ポイントまで下がると素点勝負になる公算が大きい。

四川血戦麻将（続）

そして各回毎の筆者のスコアは以下の通りであった。

回戦	順位	ポイント	素点
1	1	+ 3	+32
2	3	△ 1	△31
3	2	+ 1	+ 6
4	1	+ 3	+15
5	2	+ 1	△ 7
6	4	△ 3	△48
7	1	+ 3	+19
8	2	+ 1	+ 3
		+ 8	△11

一位三回、二位三回、三位一回、四位一回で+ 8 ポイント。しかし、三位と四位になったときのマイナスが大きく、素点合計では△11となってしまった。

これでは同じく+ 8 ポイントの選手に素点負けで「頭ハネ」をされるかなと思っていたら、なんと7位までが+ 9 ポイント以上で、+ 8 ポイントは筆者ひとりだけ。8位でギリギリ勝ち上がったのである。

+ 7 ポイントで素点がプラスしていた選手は沢山いたから、なんともラッキーな予選通価であった。

なお、第6回戦の△48は花猪ではないので念のため。

3-2 「準決勝戦」

大会三日目の昼間に行われた準決勝は8局を一戦として二戦勝負。一戦は50分打ち切り。ポイントや同点の規定は予選と同様である。8名中上位4名が勝ち抜き。+ 2 ポイントがボーダーラインだろう。

筆者のスコアは以下の通り。

回戦	順位	ポイント	素点
1	1	+ 3	+56
2	2	+ 1	+ 2
		+ 4	+58

第1回戦で、相手三者が未和了の状態で七対自摸 $4 \times 2 \times 3 = 24$ マンガンをつモアがるなどして大きなトップを取った。

四川式における七対は清一と同じ4倍で高い手役だが、テンパイするまではツモまかせであるため、しくじるとノーテンになってしまう可能性も高い。それが怖いからトイツが多い手はどうしてもポンで仕掛けて対対和に走ってしまいがちだ。

しかし、このときの七対は欠の色の牌を打っている間にポン材が出ず、欠の色を打ち終えたときに自然にテンパイし、しかも次順にあっさりツモアガったという迷い道無しのラッキーなアガリであった。

第2回戦は怪我をしないように平和でまとめトータル一位で決勝進出を果たした。

3-3 「決勝戦」

決勝戦は三日目の夜に行われテンセントのゲームサイトで生放送された。

16局の一戦勝負。100分打ち切り。

対局者はそれぞれ「条」〈ティアオ〉ソウズ、「筒」〈トン〉ピンズ、「萬」〈ワン〉ワンズ、と記された三枚のカードを持つ。(写真④)



写真④

配牌を取り欠の色を決めたら、その色のカードを伏せて手牌の左側に置く。そして第一打の番が回ってきたときに第一打牌と同時に伏せてあったカードを開示する。

このカード表示は各家の欠の色が視聴者によく判るようにするためである。

筆者は第4局終了時に+15でトップ目であったが、第5局に大事が起こった。二番手の対面が早々と4フーロ。しかも弯カンをひとつ含んでいる。対対和、金鈎釣、根、 $2 \times 2 \times 2 = 8$ マンガン確定のテンパイである。

こんな裸タンキに放銃したらたまったものではない。とは言っても、こちらの欠の色の牌で待たれていたらどうしようもない。

また、放銃を避けらたとしても、流局してノーテンだとマンガン放銃と同じことになってしまう。

当然テンパイするように打ったが、ポン材が鳴けないまま流局しノーテンになってしまった。

するとなんと、4 フーロ以外の三者は全員ノーテンであった。開示された手牌を見比べてみると三者で対死⁵⁾ している牌が多かった。

対面はアガらずして三者からマンガン 8 底プラス弯カン 1 底、 $(8 + 1) \times 3 = 27$ の大量得点。以降もそのまま押し切られてしまった。筆者はついに武運尽き、3 位（素点△2）に敗れた。

ただ、決勝戦は欠色カードのセットがあったり、点差確認なども慎重に行なわれたために14 局で100分が経過してしまったのは残念だった。

これはなにも筆者が敗れたから言っているのではない。

生放送ゆえに、放送時間内で終了させる必要があるのは判るが、それならば決勝戦には120 分ぐらいの放送時間枠を用意してもよかったかも知れない。規定の16局をすべて打ち切れるようにしたほうが選手はもちろん視聴者のためにも良くはなかっただろうか。

3-4 「辺賽」〈ビエンサイ〉

予選から決勝までが大会の“表街道”であるが、予選で敗退した選手に対して「辺賽」という“裏街道”の慰安戦も用意されていた。

四川式と同時に同じ会場で国際式の大会も開催されていたので、こちらのほうの予選敗退者も含めた中から40名ほどの任意参加を募り、三日目の午前中に四時間をかけて四川式辺賽が行われた。

ひとセッションを40分で区切り、その度に下位者をふるい落とすシステムで、最初のハードルは±0。マイナス者は脱落である⁶⁾。

そしてプラス者は、その点数を持ち越したまま次の40分を闘う。

セッション2 は1 底を2 点として計算する。つまりレートアップである。マンガン 8 底は16 点に格上げされる。

こうすると持ち点の動きが大きくなり下位の者は上位との差を詰めやすくなる。

そして40分が経過したら最下位から4名をカットし、次のセッションへ。同時に底のレートもどんどん上がっていき、これを繰り返し、最後の4名で辺賽の決勝戦を闘うというシステムであった。

筆者はスタッドポーカーの大会で似たようなシステムを見たことがある。

3-5 「風神、雨師」

この大会には他にもユニークな四川式ならではの表彰があった。

予選で明カンした回数が一番多かった者を「風神」〈フォンシェン〉。暗カンした回数が一番多かった者を「雨師」〈ユシィ〉として表彰した。

四川式ではカンのことを「刮風下雨」〈グァーフォンシャージュ〉と呼ぶ。「風が吹く雨が降る」という意味である。

参考までに、風神と雨師は二人共女性である。雨師は決勝戦で筆者と闘った選手でもあった。(4位)

4. プレイ感想

テンセント大会では三日間にわたって158局をプレイした。対戦相手のほとんどが多人数のインターネット予選を勝ち抜いてきた選手だったので、以前の対局経験よりレベルが高く、彼私の技の応酬がより細かいところまで感じられたことが印象深い。

かつて四川式を打ったときには、局の序盤に欠の色の牌を処理する段階で、先に打牌をしてからツモ牌を引き寄せるという、いわゆる“先切り”をする打ち手が結構いたものである。

例えば写真[®]のような手牌でピンズを欠の色としているとする。

ツモ番がきて、山から牌をツモってくる前に(七筒)を先に打牌し、その後にツモるというような行為のことである。

これはマナーが悪いどころか歴としたルール違反なのであるが横行していた。

ご本人に言わせると、次のツモが何であれピンズを打つに決まっているのだから問題はないということであろう。

こういう行為をする輩が今回の大会には一人二人しかいなかった。ネット麻将ではやろうとしてみてもできないことなので全体的に矯正されてきたのかも知れない。



写真⑧

言うまでもないが「欠の色なら何を打っても同じ」などという考え方がトータルでは不利を招くということは、賢明な打ち手なら誰でも知っている。

自分にとっては全て不要な牌であっても、その色を使う相手にとってはそうではないのだから、次のツモの牌がさらに欠の色である場合に備えて、ちゃんとツモ牌を見てから打牌を決めるのがあたり前である。

閑話休題、技と言えば「カンの収入が得られない弯カン」が何度かあったことも記憶に残っている。

そういう弯カンとは、予めポンしていたコウツに手の内から出した牌で加カンする明カンのことだが、なんの意味もなくこれをやる打ち手はいないだろう。

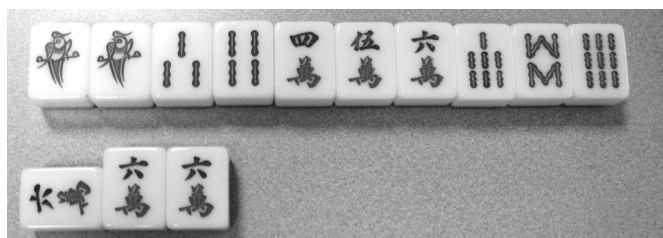
それをしたのは手の内にあったカン材の4枚めが手組みに関係していたからである。

写真⑤の手牌のところに（六万）が出てきたら、カンではなくポンをして手を進めるのが手作りの基本だ。



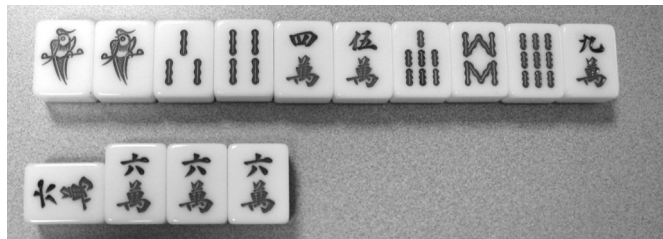
写真⑤

（六万）をポンして（九万）を打ち、写真⑩の手牌のテンパイにする。



写真⑩

直カンの2底が欲しいばかりに無理矢理カンをして**写真㉑**のような手牌にしてしまうと、すぐに（三万）をツモってくるとか、（四万）か（五万）が重なってポンできるとかの変化となればいいが、そうはならず（四万）（五万）のターツがお荷物のまま、（二索）（五索）を他者にどんどん打たれてしまうことあろう。



写真㉑

戻って、欲をかかずに（六万）はポンにしておいて**㉒**のテンパイに構えておけば、直カンの2底こそ貰えないが、根の役は付く。

その後に（三万）をツモってきたとすれば、そのときに（六万）を加カンするか（三万）をツモ切りするかを判断すればいいのだ。

この自然な手作りが「自摸加底」と比べて「自摸加翻」ならばより重要になってくる。

出アガリのときは同じ2底でも、ツモアガったときは「加底」なら3底オール「加翻」だと4底オールになる。

アガリ点の価値が上がりカンの得点がそのままなら、当然カンの値打ちは下がる。

さらに、打ち手のレベルが上がると無茶なカンが減る。

また、ツモアガリの価値が高くなると出アガリを拒否してツモアガリを狙う作戦も多くなる。

大会でこんなシーンがあった。**写真㉓**のように仕掛けていっているところがいて、ここに出てきた（二万）をさらにポンして**写真㉔**。

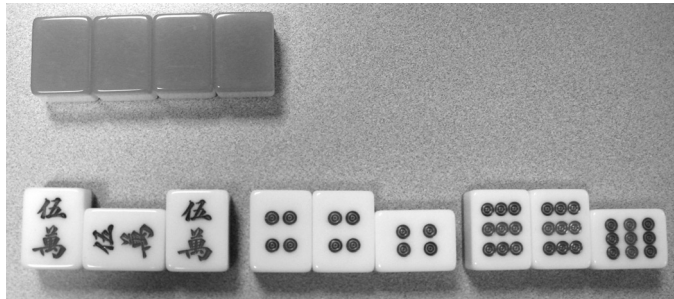
そのときの打牌が（六筒）。

これで4 フーロ。対対和、金鈎釣で4倍が確定している。

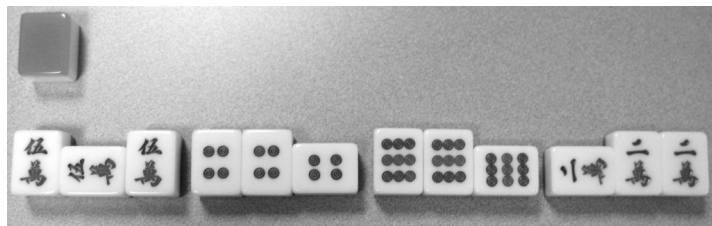
そして次順に4 フーロ者が何かをツモって手の内（と言っても一枚しかないが）から打ってきたのが、また（六筒）。つまりその前巡の**写真㉕**の手牌は（二万）（二万）（六筒）（六筒）だったのである。

対対和のみの2底のアガリをせずにポンして金鈎釣を加える作戦。こうしておいてツモアガ

四川血戦麻将（続）



写真⑤



写真⑥

ればマンガンの8底オールとなる。

タンキはおそらく他の二者が欠の色にしているワンズ待ちか。

“えげつない”作戦に見えるが、高いアガリ点が必要なときはこんな手もあるだろう。

蛇足ながら、この局の結果は4 フーロ者が（九筒）を加カンして、槓上花で（九万）タンキをツモアガったのであった。

マンガン8底のルールだから、その収入は $(8 + 1) \times 3 = 27$ だったが、もしオンラインルールのマンガン32なら $(2^5 + 1) \times 3 = 99$ になるところであった。

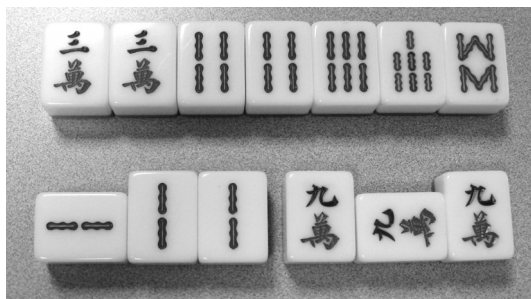
ちなみに、このシーンは予選の第6回戦、筆者が△48を喰わされた回の出来事である。

この4 フーロ選手とは決勝でも対戦し、彼は2位で筆者より上位となった。

“えげつない”と言えば、こんな打法も拝見した。

筆者ともう一人がすでにアガリ、残り二者の「血戦場」。山の牌が残り二枚というところで一方が（三万）を打った。もう一人の手牌は写真⑧。

この（三万）でアガリ型だが平和の1底である。ここで写真⑧の手牌の持ち主は手を止めて、場を子細に見入った。

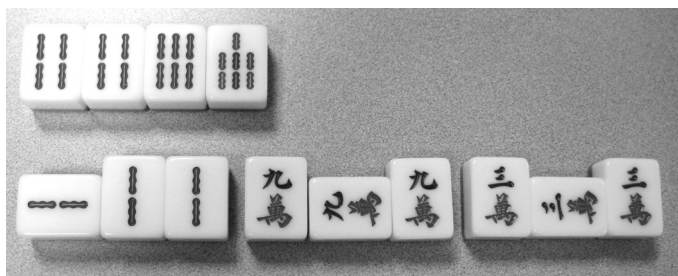


写真⑧

この打ち手から見て相手三者の欠の色はすべてソウズであった。だから、深い巡目になると自分が使っているソウズと場に出ているソウズを数えれば、残りのソウズの在り処はすべて判る訳である。

まだ見えていないソウズは（一索）と（五索）が一枚ずつ。それなら、残り2枚の山の牌は絶対にその2牌だ。

そこでこの打ち手は（三万）でアガらずにポンをして（八索）を打った。手牌は写真⑨となる。



写真⑨

こうしておけば、山の次の牌が（五索）ならば相手がツモ切って、やはり平和でアガることができる。（四川式はフリテン制約無し）

もし次の牌が（一索）なら、相手がそれをツモ切った後で、自分がハイテイで（ハイテイは役ではないが）（五索）をツモるので2底の得点となる。

絶対にどちらかの結果になると判っているのならやらない手はない。

実際の結果はツモっての2底であった。わずか1底の加点であったが、いいものを見せていただいた。

おわりに

大会出場の結果は決勝戦三位という上出来とも残念とも言えるものになったが、多くの四川式強豪たちと対戦できたことは満足であったし、新しい発見もあった。

この機会を与えてくださったテンセント社には深く感謝している。

また、拙稿を記すにあたり取材等にご協力をいただいた中国人麻将高手⁷⁾の趙堅氏、日本麻将体育協会厚木支部長の内田慶氏、日本麻将体育協会事務局の田中実氏に多大なる感謝を申し述べて結びとする。

〔注〕

- 1) 「麻将」はマージャンの中国語表記。日本語は「麻雀」。
- 2) ギャンブルとして行う場合は1底=1元とか10元とかの取り決めになる。大会やオンラインゲームでは当然賭けていないので1底=1点である。
- 3) 前編では大対子〈ダードイズ〉という名称で紹介した。
- 4) 日本式は、本来は最高限度額のはずのマンガンの上にハネマンやバイマンなどがあるので矛盾している。
- 5) 〈ドイシ〉いわゆるモチモチ状態のこと。
- 6) 残留者が4の倍数になるように調整された。
- 7) 〈ガオシュ〉達人。

