大阪商業大学学術情報リポジトリ

中国哈⊠⊠麻将〈ハルビン　マーチャン〉――マージャンの常識「先にツモって後で打つ」を覆す――

メタデータ	言語: Japanese
	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「早くアガる」「多くアガる」「高い手をアガる」などの作戦がある。その中でも「高い手をアガる」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ガりたくてもアガれず、必ず役がない手にしてアガ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ガ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〉「貧しいアガ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」〈シェンダーホウモ〉。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ろうか。「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り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〈ラオバングィズ〉

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　アガりの条件

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〉。

（９×３＋１）×４＝112枚

②アガり形は４メンツと雀頭のみ。七対は不可。

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。

☆１２２３４はペンチャンにも取れるから不可。

☆７８８９はタンキにも取れるから不可。

☆５７７７はカンチャン以外にも待ちがあるから不可。

☆３３４５５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。アガり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、アガり牌４枚がすべて枯れていても宣言できる。本来のアガり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（アガり）はすべてのフーロに優先。

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。子方のアガりで輪チャン[5)]。チョンボ（後述）はアガりと同様に扱い、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。賭けの方式はアガり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り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り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り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り牌だけである。

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ことができる。

卓上に３枚見えるとは４人の捨て牌とフーロメンツに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、その後に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りできる。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枚目をツモってきたら、それも万能牌としてツモアガり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、その後に別のアガり方をして発見されたらチョンボにされる。カンをしてしまっ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〈デェンフ〉

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、本来のアガり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ガった場合は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。

アガり点の収支に関する決まりはこれだけである。なにしろアガ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〈ツォフ〉

チョンボのペナルティはチョンボ者の状態で変わる。

☆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、そのまま他家がアガるか流局するかすれば免責される。アガ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ガ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Ⓐ

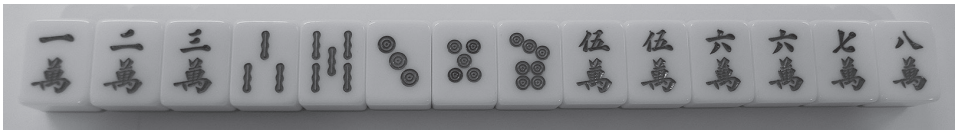
写真Ⓐの手牌は14枚で１牌打つところ。普通のマージャンなら打〈７索〉でテンパイさせる手なのかも知れないが、ハルビン式ではそれは悪手に見える。

コウツと雀頭をどこに求めるか。

アガるためにはコウツ１組と雀頭が必要なのだから、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てはならない。

そう考えると写真Ⓐ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Ⓐ′。これでようやくテンパイになる。

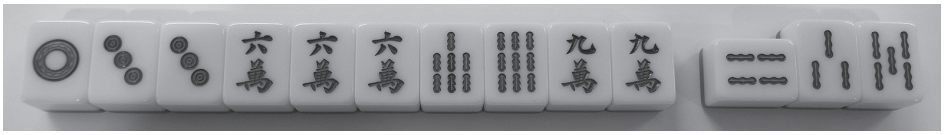
写真Ⓐ′



写真Ⓑ

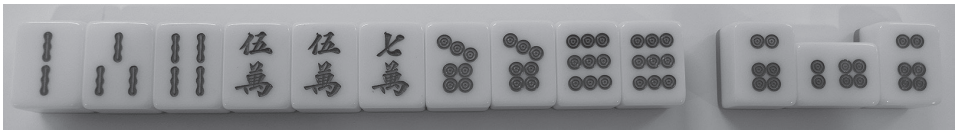
写真Ⓑならひとまず打〈８万〉か。そして〈５万〉か〈６万〉のコウツ化を狙う。Ⓑから〈６万〉を打っての形式的なイーシャンテン取りは悪手である。

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。



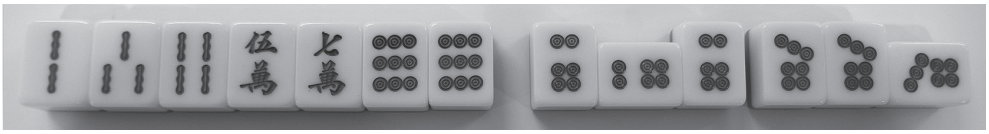
写真Ⓒ

写真Ⓒ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。

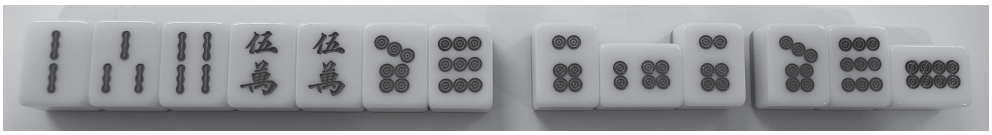


写真Ⓓ

写真Ⓓ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Ⓓ′写真Ⓓ″)



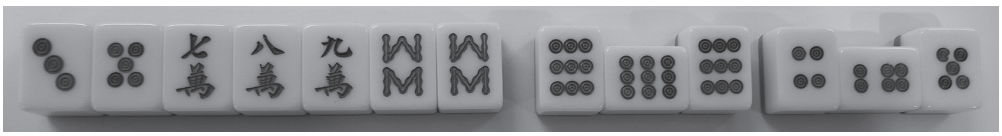
写真Ⓓ′



写真Ⓓ″

写真Ⓔ

写真Ⓔ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Ⓔ′)

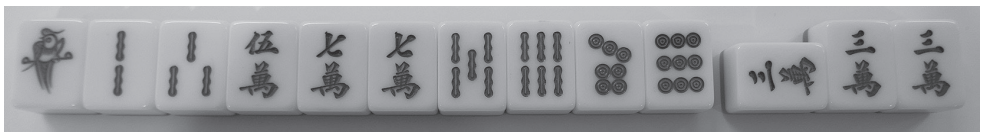


写真Ⓔ′

このように、常にカンチャンターツを作る意識を持っておく必要がある。

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。



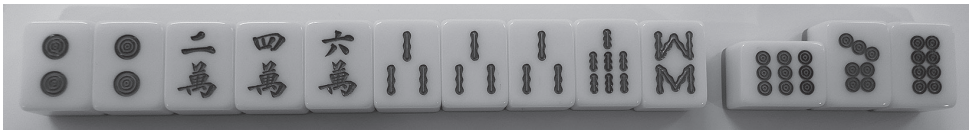
写真Ⓕ′

〈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Ⓖ

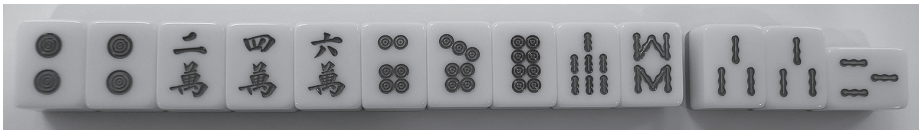
また、手牌を内側に寄せすぎてタンヤオ含みになるのも困りもの。写真Ⓖのテンパイチャンスは〈９索〉のチーテンだけだ。〈３万〉か〈５万〉が入るとカンチャン待ちにならないし、〈６索〉が入るとタンヤオになってしまう。そして〈９索〉もテーチンなら良いが、自分でツモるとメンゼンテンパイとなる。

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

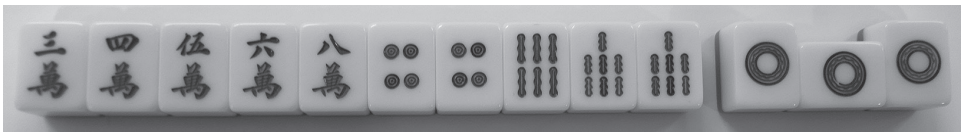


写真Ⓖ″

同様の手牌でも、写真Ⓖ″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。

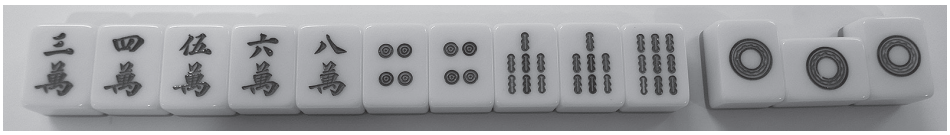
写真Ⓗ

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Ⓗ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Ⓗ′。



写真Ⓗ′

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Ⓗ″。

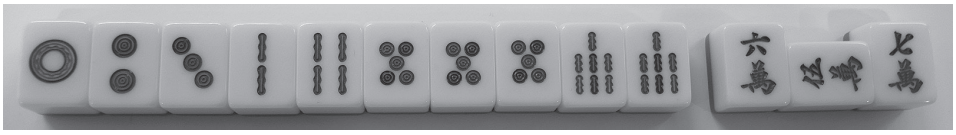


写真Ⓗ″

〈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。ワンズの〈4万〉〈5万〉〈6万〉〈7万〉〈8万〉のどれが出てもクイカエて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″

仮テンでアガり形となる〈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りもできる。

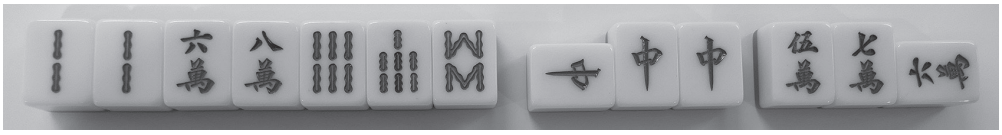
写真①‴

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Ⓙ

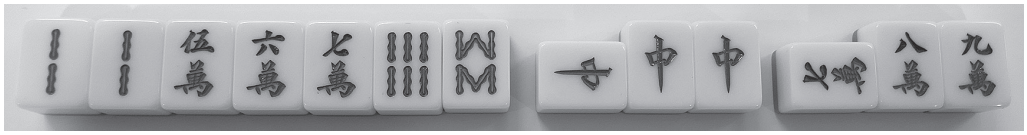
写真Ⓙもカンチャン待ちではないから仮テン。〈６万〉が出たら〈５万〉〈７万〉で鳴いて〈９万〉を打ってチーテン。（写真Ⓙ′）



写真Ⓙ′

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Ⓙ″）



写真Ⓙ″

写真Ⓘや写真Ⓙ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枚出ていたとして、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〈シンバングィズ〉

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飜（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飜（２倍)。アンカンでも１飜。

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飜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

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ことだけである。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。

この支払い点にアガ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。

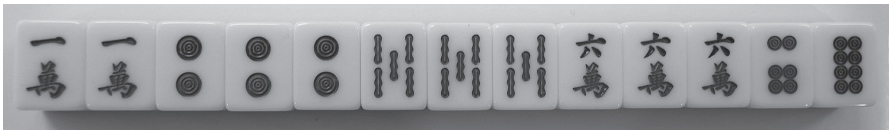
①普通のツモなら２点オール。

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Ⓚ

最大点のアガりは写真Ⓚ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Ⓚ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。

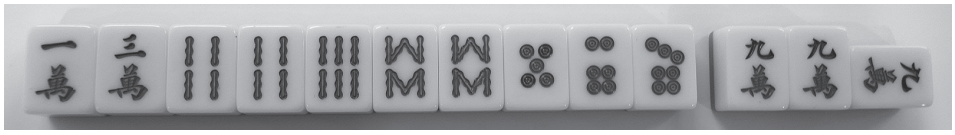
６．新版打摸例

新版は摸打例ではなく打摸例である。

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。

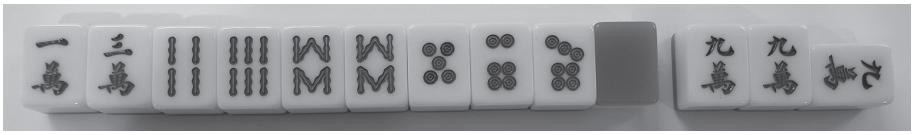
そして、ある程度手が進むと孤立牌が無くなり、全ての牌がメンツ、ターツ、トイツで繋がった状態になる。そこからどのパーツを犠牲にするとミスが少なくできるかという技を求められるのだ。



写真Ⓛ

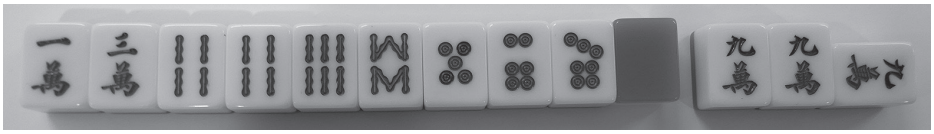
写真Ⓛの手牌。老版なら〈２万〉〈４索〉〈５索〉〈７索〉〈８索〉のテンパイチャンスで、チーテンもよしポンテンもよしの好形だが、新版なら先打によっていくつかのテンパイチャンスを放棄しなくてはならない。

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Ⓛ′。（右端の伏せた牌は后摸する牌）



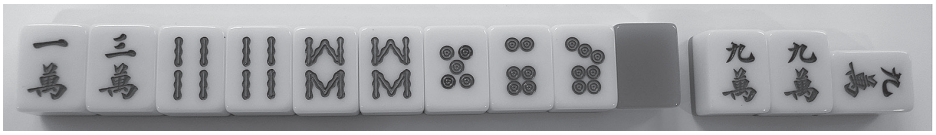
写真Ⓛ′

〈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Ⓛ″

先打〈８索〉なら写真Ⓛ″となり、写真Ⓛ′と同様のチャンス牌数８枚の変化。



写真Ⓛ‴

先打〈６索〉だと、写真Ⓛ‴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Ⓛからは〈４索〉か〈８索〉を先打するのが手筋だろう。

写真Ⓔ

写真Ⓔ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、自力の后摸で〈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Ⓜ

写真Ⓜ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Ⓜ′）

写真Ⓜ′

〈２筒〉〈７万〉ともにチーテンがきき、チャンスは８枚。

写真Ⓜからアンコを両方残す手筋の先打〈８万〉を選べば写真Ⓜ″

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〉でも同様の変化。

写真Ⓜ″

アンコ１組が１飜でもあるから写真Ⓜ″のほうが面白いかも知れない。

写真Ⓝ

写真Ⓝ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Ⓝ′。

写真Ⓝ′

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Ⓝ″。

写真Ⓝ″

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Ⓝ‴)

テンパイチャンスは〈4万〉〈7万〉。

写真Ⓝ‴

〈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そうだ。

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。