

大阪商業大学学術情報リポジトリ

台湾式十六張麻将ー台湾の16枚マージャンー

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: 2015-09-26 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/48

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



台湾式十六張麻将

—台湾の16枚マージャン—

青 野 滋

はじめに

表題の「台湾式十六張麻将」とは、中華民国すなわち台湾で広く遊ばれているマージャンゲームの総称である¹⁾。

十六張は手牌が16枚という意味で、日本や中国本土、ヨーロッパなどのマージャンはすべて手牌13枚が大原則であるが、台湾独自のルールとして16枚の手牌でプレイする。

麻将は、中華民国が成立した民国元年（西暦1912年）に本土から台湾に持ち込まれ、次第に本土の13枚ルールから16枚ルールへと変化したとされる。

そして台湾麻将においても、日本麻雀や中国麻将と同じように、各地域で様々なローカルルールが生まれ広まった。

筆者が詳しく調査したルールは六種類だが、書物に記されているルール、愛好者団体で採用されているルール、ネットゲームのルール、体験取材を行ったいくつかの巷間ルールなど、そのすべてに少しずつ異なる点があった。これらのルールの共通点の概要をまとめたのが本稿である。

故に、本稿は中国麻将競賽規則²⁾のような、その国のマージャンの絶対的なルールではないということを踏まえておいていただきたい。

1. 日本麻雀との相違点

◎手牌は16枚

日本式では13枚の手牌を14枚にしてアガるが、台湾式では16枚を17枚にしてアガる。カンにより枚数が増えるのはどちらも同じである。したがって、アガリ型は五メンツと

一雀頭で構成される。例外として「嘸咕嘸咕」〈リクリク〉という七対子プラス暗刻のアガリ型と「十六不搭」〈シーリュウブータ〉という国士無双の垂流のアガリ型がある。

このふたつの変則型に関しては後述する。

手牌16枚の場合、配牌はオヤから順に四枚ずつを四回取り、最後にオヤがプラス一枚を取る。

◎花牌八枚を使用

日本式では花牌は使わずに34種136枚でプレイするが、台湾式では八枚の花牌を加えて144枚を使用する。

花牌は写真①の（春）〈チュン〉（夏）〈シア〉（秋）〈チュ〉（冬）〈ドン〉の四季花と、



写真①

写真②の（梅）〈メイ〉（蘭）〈ラン〉（菊）〈ジイ〉（竹）〈ジュ〉の四君子³⁾花の合計八枚。



写真②

一局の開始時の牌山は、各自が18枚の二段重ねで36枚ずつを積む。

なお、台湾の南部地方、高雄市を中心とするあたりでは花牌を使用しないローカルルールもある。

◎王牌は16枚

日本式では14枚の王牌を残すが、台湾式では16枚を残す。もちろんカンがあれば海底牌は一枚ずつずれて、王牌は必ず16枚。

流局までに鳴きがなければ各者のツモは16枚ずつとなる。

台湾式十六張麻将

◎捨て牌はバラ切り

各者の捨て牌は日本式のようにきちんと整頓して並べる必要はない。河の内側ならどこに捨てても良い。

◎役なしのアガリが可能

日本式の「イーファン縛り」に相当するルールはなく、五メンツ一雀頭が揃えばなんでもアガれる。

役なしのアガリ手は、「屁胡」〈ピーフー〉と呼ばれる。「屁のようなアガリ」という蔑称である。

◎一荘制

ひと勝負の区切りは、日本式では半荘制のところほとんどだが、台湾式では（東）（南）（西）（北）の一荘を闘う。

◎サイコロは三個

三個の一度振りで開門する。

◎アンカン是非公開

日本式ではアンカンの牌種をアンカン時に即公開するが、台湾式は公開せずに四枚すべてを伏せたままにしておく。局が終了したときに開示する。

◎喰い下がりなし

門前であることが条件の手役を除けば、門前でもフォーロしていても点数は変わらない。

◎マンガンなし

日本式のマンガンのような点数の打ち切りはない。成立している手役はすべて計算する。日本式の役マンに相当する手役に関しても同様に計算する。

◎その他、日本式にあり台湾式にないルール

ドラ、リーチ、ノーテン罰、パオ、途中流局⁴⁾。

2. 手 役

台湾麻雀における手役の価値の単位は台〈タイ〉である。対局の前に1台を何点とするかのレートを決め、アガリがある度に台数に値する点数をやり取りする。

手役名の右に台数を記載するが、「1台」とだけ記してある手役は、調査したすべてのルールで1台と決められているものである。「16台(8台)」のように記してある場合は、ルールにより台数がまちまちで「16台が主流だが8台としているルールもある」という意味である。

☆門前〈メンチエン〉1台

メンゼンでのアガリ。アンカンを含んでいても可。

☆自摸〈ツモ〉1台

ツモアガリ。フーロしていても可。

☆門前自摸〈メンチエンツモ〉3台

メンゼンでツモアガリした場合は、門前1台と自摸1台の上にボーナス1台を加算する。別名「不求」〈ブチュウ〉。他者に求めないアガリ。

☆全求〈チュエンチュウ〉2台

五フーロして裸タンキを出アガリ。他者に全てを求めるアガリ。獨聴(後述)の1台が必ず加算される。

☆半求〈バンチュウ〉1台

五フーロして裸タンキをツモアガリ。獨聴1台と自摸の1台が必ず加算される。

台湾式十六張麻将

☆莊家〈シアンジャ〉 1台

サイコロを振り、配牌を取り始める者のアガリ。日本式のオヤにはアガリ点が五割増のメリットがあるが、台湾式は1台増のメリットである。

☆連莊〈リアンシアン〉 $2n+1$ 台

オヤがアガるか流局するかすれば、日本式の連チャン状態となり同じ者のオヤ番が続く。その連チャン数に応じてボーナス台が加えられる。詳しくは後述。

☆拉莊〈ラーシアン〉 $2n+1$ 台

オヤが連チャン中のとき、子方がツモアガるか、オヤから出アガるかすれば、連チャン阻止のボーナスがつく。後述。

☆風牌〈フォンパイ〉 1台

(東)(南)(西)(北)の風牌のうち、場の風か自分の風かをコウツにすれば1台役となる。カンツでも可。日本式と同様に「ダブ東」などは2台。

場の風は一周めが東場で、順次南場、西場、北場と回る。日本式と同じである。

自分の風は日本式とは異なる。オヤが東家とは限らない。サイコロの出目により配牌を取り出す開門の者(日本式ローカルルールのワレメに相当)が東家となり、以下左回りに南家、西家、北家となる。

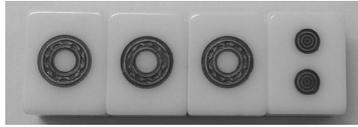
☆三元牌〈サンユエンパイ〉 1台

三元牌のいずれかのコウツ、あるいはカンツ。

☆獨聽〈ドゥティン〉 1台

アガリ牌が一種類のみのテンパイでのアガリ。タンキ、カンチャン、ペンチャン待ちのいずれか。

日本式では写真©のようなテンパイのときに、(二筒)でアガればタンキ待ち、(三筒)でアガればペンチャン待ちとなるが、台湾式ではこのようなケースは獨聽にならない。獨聽が加えられるのは純粹なひとつ待ちに限られる。



写真©

☆海底撈月〈ハイディラオユエ〉1台

ハイティツモ。自摸1台か門前自摸3台のどちらかが加算される。

なお、「河底撈魚」〈ホウディラオユ〉つまりホウテイロンは、ほとんどの台湾ルールで採用されていない。筆者の調査では、使っているルールはひとつだけであった。

☆槓上開花〈ガンシャンカイファ〉1台

リンシャンカイホー。自摸あるいは門前自摸が加算される。カンによる補牌でのアガリだけでなく、花牌を抜いたときの補牌でアガった場合でも成立する。

☆搶槓〈チャンガン〉1台

チャンカン。

☆花牌〈ファパイ〉1台

風牌のコウツと同様に、花牌にも各家の「効き」がある。東家（オヤに非ず。ワレメの処）には（春）と（梅）の2種が有効な花牌となる。以下同様に、南家には（夏）と（蘭）、西家には（秋）と（菊）、北家には（冬）と（竹）が効き花になる。

効いた花牌を抜いていてアガれば一枚につき一台を加算する。

☆花槓〈ファガン〉1台

四季花、あるいは四君子花のどちらかのセット四枚を一人で抜いてアガると1台役となる。当然、セットの中には自分の効き花が含まれているので、それと合わせて2台。別名「一組花」〈イーズファ〉。

☆平胡〈ピンフー〉2台

日本式のピンフに相当する手段だが、台湾式の条件は以下の通り。

台湾式十六張麻将

- ・五メンツはすべてシュンツ。
- ・雀頭は数牌のみ。
- ・待ちはリャンメンのみ。
- ・出アガリの場合のみ。
- ・メンゼンでなくても可。
- ・花牌を抜いていない場合のみ。

日本式では認められているオタ風（効きではない風牌）の雀頭も不可である。字牌はすべて使えない。花牌を抜いていたらダメなのは、台湾麻将において花牌は字牌のカテゴリーだからである。

☆碰碰胡〈ポンポンフー〉 2台
トイトイ。

☆混一色〈フンイーソー〉 4台

☆清一色〈チンイーソー〉 8台（12台）

☆小三元〈シャオサンユエン〉 4台
三元牌二組は加算しない。

☆大三元〈ダーサンユエン〉 8台
三元牌三組は加算しない。

日本式と比べて一メンツ多いマージャンなので、全体手段である一色役が高く評価され、部分手段である三元役は低く評価されている。

☆三暗刻〈サンアंक〉 2台

☆四暗刻〈スーアंक〉 5台（6台）

☆五暗刻〈ウーアंक〉 8台 (16台)

門前と碰碰胡は必然であるため加算しない。ツモアガリの場合は自摸1台と不求ボーナスの1台が加算される。

☆小四喜〈シャオスーシー〉 8台

効きの風牌は必然ではないので(雀頭の場合もあるから)加算する。

☆大四喜〈ダースーシー〉 16台

効きの風牌は必然なので加算しない。

☆字一色〈ゾーイーソー〉 8台 (16台)

字牌は七種類しかないから、そのうちの六種類を使う字一色には小三元、大三元、小四喜、大四喜のうちのいずれかが必ず複合する。もちろんそれらの手役も加算するから、基本の台数を8台と低く設定してあるのではないか。

基本台を16台に設定し、最低条件の小三元4台は加算せず、大三元、小四喜、大四喜を含む場合は、それぞれを加算してから最低条件分にあたる4台を引くというローカルルールもある。写真㉔と㉕は、そのローカルルールの例として、写真㉔のアガリなら、



写真㉔

小三元の4台は加算しない。

写真㉕のアガリなら、



写真㉕

字一色16台 + 大四喜16台 + (發) 1台 - 4台 = 29台、として計算する。

なお、日本麻雀や中国麻将では役マン級の評価をされる清老頭、緑一色、四(五)槓

台湾式十六張麻将

子などは、ほとんどの台湾麻将ルールで採用されていない。

☆八仙儷海〈パーシェンクオハイ〉 8台

八枚の花牌を一人がすべて揃えて満花にしたときの手役。手牌がアガリの形になっていなくても、八枚揃った時点でアガリを認められるという特殊な役。詳しくは後述。

☆七搶一〈チーチャンイー〉 8台

花牌を七枚抜いた者は、他者が抜いているもう一枚の花牌を奪って満花にすることができ、その時点でアガリを認められる。後述。

☆配牌花胡〈ペイパイファフー〉 12台

配牌で八枚の花牌を抜くか、あるいは七枚を抜いて他者の抜いた一枚を奪った場合。台数は12台に増える。後述。

☆天聴〈ティアティン〉 16台 (8台)

子が配牌及び配牌中にある花牌を抜いて補牌した時点でテンパイを宣言すると天聴状態となる。その後にアガると16台 (8台) が加算される。日本式に表現すると「第一ツモの前のダブルリーチ」である。

門前は必然なので加算されない。ツモアガリの場合は自摸と不求ボーナスが加算される。

天聴宣言後にツモ牌を手牌に入れて他の牌を打つと、反則ではないが天聴状態は解除される。

オヤは配牌時にプラス1枚、つまり第1ツモを先にとっているため、天聴を宣言することはできない。

☆地聴〈ディティン〉 8台 (4台)

オヤ、子を問わず、第1打牌と同時にテンパイを宣言すると地聴状態となる。その後にアガると8台 (4台) が加算される。日本式のダブルリーチである。

宣言者は門前でなければならないが、他者が先にチー、ポン、カンをしているかどうかは問わない。

自摸、不求の加算や、手牌を変えると解除になる点は天聴と同様。

☆天胡〈ティアフー〉24台(16台)

オヤが配牌及び配牌中にある花牌を抜いて補牌した時点でアガる。日本式の天和。門前自摸3台は必然のため加算されない。アンカンを含んでいても可。その場合は横上開花も加算する。

☆地胡〈ディフー〉24台(16台)

子が天聴し、第一ツモでアガる。日本式の地和。天聴、門前自摸は加算しない。アンカンを含んでいても可。他者がチー、ポン、カンをしているかどうかは問わない。

☆人胡〈レンフー〉24台(16台)

子が天聴し、他者の第一打で出アガる。天聴、門前は加算しない。

別名は「天聴一發」〈ティアティンイーファ〉。

☆地聴一發〈ディティンイーファ〉12台(8台)

オヤ、子を問わず地聴した者が、他家のチー、ポン、カンを問わず宣言後一巡内でアガる。出アガリにもツモアガリにも加算される。地聴、門前は含んでいる。

日本式のダブルリーチ一發。

手役の追記として、日本式のタンヤオ、三色、一通、チャンタ、イーペーコーなどはまったく採用されていない。参考程度に記述されてはいても超ローカルルール扱いである。

3. アガリ点計算

台湾麻將のアガリ点は、「台」の点の他に「底」〈ディ〉の点も含めて計算される。

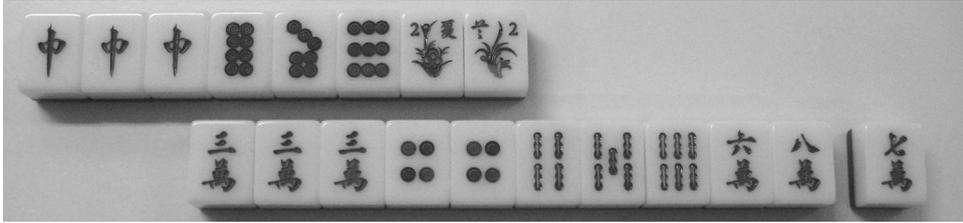
台はそれぞれの手役に依じての加点で、底はひとアガリに対する基本点である。

数値はその場の決めにより設定されるが、だいたい底が台の二倍から四倍となるよ

台湾式十六張麻将

うに決められる。

以下は底50／台20のレートとして計算してみる。



写真㊦

写真㊦の手牌は⁵⁾、(中)1台、獨聽1台のアガリ手で、抜いている花牌は無効花であるとする。

出アガリの場合なら、

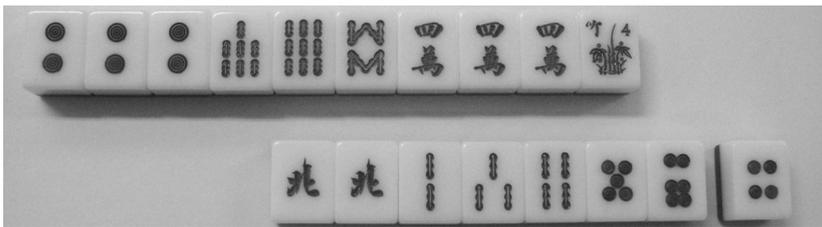
$$(1 + 1台) + (底) = 20 \times 2 + 50 = 90$$

放銃した者が90点を支払う。

ツモアガリの場合には自摸1台も加算して、

$$\{(1 + 1 + 1台) + (底)\} \times 3 = (20 \times 3 + 50) \times 3 = 110 \times 3 = 330$$

三者から110点ずつ、合計330点の収入になる訳である。



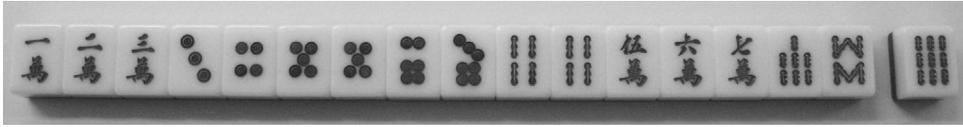
写真㊧

写真㊧の手牌、花牌を無効花だとすると役がないアガリで、出アガリならいわゆる屁胡である。底の50点だけの収入。

同じ手をツモアガったとすると自摸の1台が加算されるから屁胡ではなくなり、

$$\{(1台) + (底)\} \times 3 = (20 \times 1 + 50) \times 3 = 70 \times 3 = 210$$

70点オールで210点の収入になる。



写真⑩

写真⑩は花牌を抜いていないので門前平胡の牌姿。

出アガリなら、門前1台、平胡2台で、

$$(1 + 2台) + (底) = 20 \times 3 + 50 = 110$$

放銃者から110点の収入。

ツモアガリならば平胡がなくなる代わりに門前自摸で

$$\{(3台) + (底)\} \times 3 = (20 \times 3 + 50) \times 3 = 110 \times 3 = 330$$

3倍の収入となる。

五フー口手役の全求と半求とを比べてみても、全求は獨聴を含んで3台の出アガリであり、半求は獨聴と自摸を含めて同じ3台でもこちらはツモアガリ。やはりツモアガリのほうがずっと収入が良い。

台湾麻雀では、この台と底のバランスがどうであるかによってゲームの性格が変わってくる。

例えば底/台 = 100/5 などとし、底を重くすると手役の価値が下がり、いかに回数多くアガるかを競う、いわゆる「絵合わせゲーム」になるかも知れない。反対に10/10など、底を軽くしすぎると手役の価値は増すが、その手役の種類が少ないルールなので、先行者を逆転しにくい展開になりがちなのではないだろうか。

筆者の巷間取材では、一般的な大学生のレートが20/10NTD（ニュー台湾ドル）⁶⁾ のことであった。そこから30/10、50/20のように上がっていき、社会人におけるやや高めのレートが100/50ぐらいのこと。

4. 連荘と拉荘

手役の章で、連荘と拉荘のアガリにはボーナスが加えられると記した。

日本式の「一本場」と似ているが、それよりも連拉荘のほうがゲームに与える影響

台湾式十六張麻将

は、はるかに大きい。

新たに始まったオヤ番のときは平場でなにもないが、オヤがアガるか流局するかすれば連荘場となり、一回めが「連一」、続いて「連二」、「連三」……というふうが増えていく。連荘の回数に制限はなく、子方の誰かがアガるまで続く。

ボーナスの値段は $2n + 1$ 台。連一のときは3台、連二なら5台、連三なら7台……ということになる。

連荘中にオヤがアガれば支払額に $2n + 1$ 台が加えられ、さらに連荘場が続くのである。

子方がアガれば「拉一」「拉二」「拉三」と呼び方が変わり $2n + 1$ 台のボーナスはオヤの支払にのみ加えられる。そして連荘場が終わり、オヤ番が下家に移動する。

連拉荘時の収支を数式にまとめると以下ようになる。

◇収入方

オヤのツモアガリ	$\{ \text{台} + \text{底} + (2n + 1) \} \times 3$
オヤの出アガリ	$\text{台} + \text{底} + (2n + 1)$
子のツモアガリ	$(\text{台} + \text{底}) \times 3 + (2n + 1)$
子のオヤからの出アガリ	$\text{台} + \text{底} + (2n + 1)$
子の子からの出アガリ	$\text{台} + \text{底}$

◇支払方

オヤにツモられた子	$-\{ \text{台} + \text{底} + (2n + 1) \}$
子にツモられたオヤ	$-\{ \text{台} + \text{底} + (2n + 1) \}$
子にツモられた子	$-(\text{台} + \text{底})$
オヤに放銃した子	$-\{ \text{台} + \text{底} + (2n + 1) \}$
子に放銃したオヤ	$-\{ \text{台} + \text{底} + (2n + 1) \}$
子に放銃した子	$-(\text{台} + \text{底})$

5. 花胡〈ファフー〉

花牌と花槓の二役は、抜いただけではダメで、手牌をアガリの形にしなければ収入に

はならない。

だが、その二つとは異なり、八仙過海と七搶一と配牌花胡の満花三役は手牌がアガリの形になっていなくても、満花を抜き終えて補牌した時点でアガリが認められるという特殊な役である。

これらの役を解説する前に、まずは「花牌の抜き」に関するルールを詳しく述べておく必要がある。

- ① 配牌完了後、オヤから順に各家が配牌中に取得した花牌をすべて抜き、手牌の前に明示し、同じ枚数をリンシャンから補牌していく。花牌がない者は順番のときにその旨を宣言して配牌時の作業は終わり。
- ② 北家までが一周めの補牌をしたら、二周めに入る。一周めの補牌中に、さらには花牌があれば、オヤから順にそれをすべて抜き補牌する。
- ③ 同様に、全員が花牌を抜き終えるまでこれを繰り返す。
- ④ 全員が、もう抜いていない花牌はないと宣言した後にオヤが第一打を行う。
- ⑤ それ以後は、抜き忘れた花牌があっても手牌から抜き出すことはできない。実質、アガリ放棄の状態となる。アガリ放棄のことを相公〈シャンゴン〉という。このアガリ放棄状態は他者には判っていないので暗相〈アンシャン〉ともいう。対して、他者に認識されているアガリ放棄は明相〈ミンシャン〉。
- ⑥ ツモってきた花牌はそのときに必ず抜かなくてはならない。もし抜かずに手牌に入れたら、その時点から暗相となる。
- ⑦ ツモってきた花牌をそのままツモ切ってしまったら、その時点から明相となり、その花牌は強制的に抜かされ、その補牌をツモ切りさせられる。それによる放銃のリスクを負う。

台湾式十六張麻将

- ⑧ 手牌の中の花牌を抜こうとして他者に見せてしまったら、暗相が明相となる。そして抜くことはできずに強制的に手牌に戻されて、任意の一牌を抜き取られて打牌させられる。それによる放銃のリスクを負う。
- ⑨ 海底で花牌をツモってきた場合は補牌はできず、抜いた時点で流局となる。

「八仙過海」

前述の通り、八枚の花牌をすべて抜いて満花にしたときにアガれる役である。ただし、八枚めの花牌の補牌を完了してからアガリを宣言しなくてはならない。八枚めを抜いただけで焦って宣言したりするとアガリは認められない。

なぜかという、リンシャンから補牌するまでは、手牌はまだ17枚になっていないからだ。特殊役とはいえ、手牌が17枚の状態でないとはアガれないということである。

補牌を完了し17枚になった時点でアガリを宣言すれば、手牌の内容が五メンツ一雀頭になっていなくてもそれは構わない。

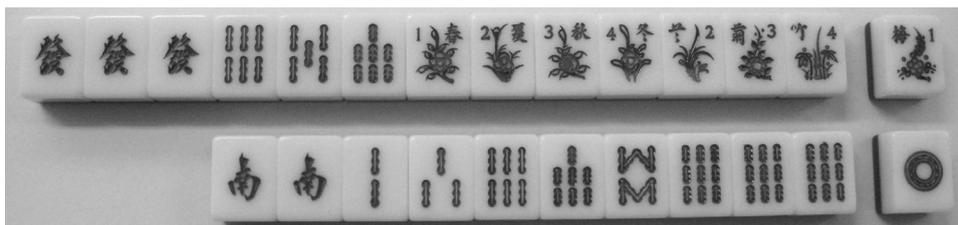
計算は、八仙過海 8台と底のみで、

$$\{(8台)+(底)\} \times 3$$

の授受となる。

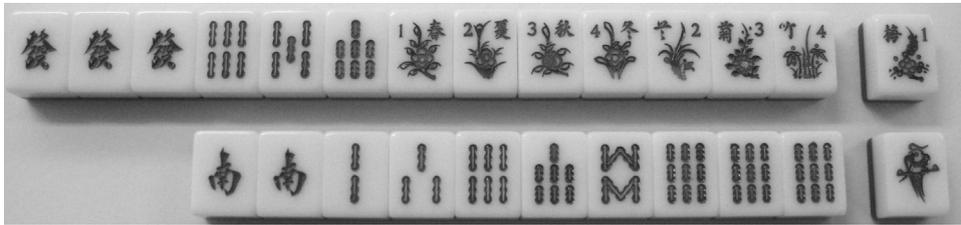
自摸や門前自摸、槓上開花、花槓二組は加算しない。庄家、連拉荘は加算する。

そして、もし補牌したときにたまたま手牌の内容もアガリ型になれば、そのアガリ台も加算する。



写真①

写真①は、八枚めの花牌（梅）をツモってきて抜いて、リンシャンからの補牌が（一筒）という状態。手牌はアガリの形にはなっていないが17枚はあるので八仙過海をアガることができる。



写真①

写真①は、まったく同じ局面で補牌が（一索）というケース。これなら手牌も同時にアガっているので、自摸1、槓上開花1、（発）1、混一色4、満花8⁷⁾のアガリとして計算する。

$$\{(1 + 1 + 1 + 4 + 8 \text{ 台}) + (\text{底})\} \times 3 = \{(15 \text{ 台}) + (\text{底})\} \times 3$$

これだけの点数を三者から貰える訳である。

では、せっかく八枚めの花牌をツモってきたのに、補牌前にアガリを宣言してしまった場合はどうなるか。残念ながらアガリは認められないが、補牌をすることはでき、相公にもならずに行ける。

そして、その後に手牌がアガリの形になったらアガれるし、そのアガリの台に満花の8台も加算できる。

参考までに、「八仙」とは『八人の仙人』という意味で、道教の仙人たちの中でも代表的な八人のユニットである。八仙は中華民族の多くの人に好まれている。日本の「七福神」のような存在だ。その影響で台湾でも中国でもラッキーナンバーは8、好きな麻将牌は（八万）という人が多い。

その八仙が活躍するのが「八仙過海」という物語。昔々、八仙が仙人たちの宴会に参加するために、宝物の玉板に乗って海を渡ろうとした。この玉板を、海の魔王である東海竜王の息子が奪い取ってしまった。八仙は東海竜王たちと闘って玉板を取り返すというストーリーである。

「七搶一」

八仙過牌を満花のツモアガリ役とすると、七搶一は満花の出アガリ役となる。

花牌を七枚抜いた者は、他者が抜いたもう一枚の花牌を奪って満花にしてアガることができるという役で、その方法は二通り。

台湾式十六張麻将

- ① すでに七枚の花牌を抜いている者は、他者が最後の花牌を抜こうとすれば「搶花」〈チャンファ〉を宣言して、最後の花牌を奪うことができる。八仙過海と同様、この時点ではまだアガリではない。搶花による補牌を完了して手牌を17枚にしてからアガリを宣言する。

手牌の内容はアガリ型になっていなくても良い。

搶花された者は七搶一の8台と底を支払う。莊連拉があれば加算する。槓上開花と花槓二組は加算しない。

もし補牌で手牌の内容もアガリの形になったら、その牌姿の台と槓上開花も加算する。この場合は搶花された者の放銃と見なされるので、自摸や門前自摸は加算されない。

とは言うものの、他者が七枚の花牌を抜いているときに、搶花を承知でわざわざ八枚めを抜くプレイヤーはいないだろう。

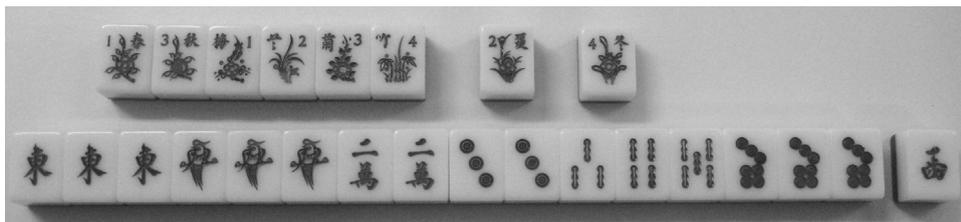
そういう場合は黙って手牌に仕舞い込み、他の牌を打って暗相を受け入れるはずである。

現実的なのは、すでに花牌を一枚抜いている者がいて、その後に他者が七枚の花牌を抜くというパターンである。

- ② 六枚の花牌を抜いている者と、他に一枚を抜いている者がいる状態とする。ここに六枚抜き者が最後の花牌をつもってきたら、それを抜くと同時に搶花を宣言して、すでに抜かれていた他者の一枚を奪い、八枚の花牌を揃え、さらに補牌を完了して手牌を17枚にした時点でアガリを宣言できる。

8台と底に、莊連拉があれば加算して、搶花された者の放銃として扱われる。

補牌により、手牌の内容もアガリの形になれば、槓上開花のツモアガリとして計算し、手役の台と底を他の二人が支払い、搶花された者はそれに七搶一8台をプラスして支払う。

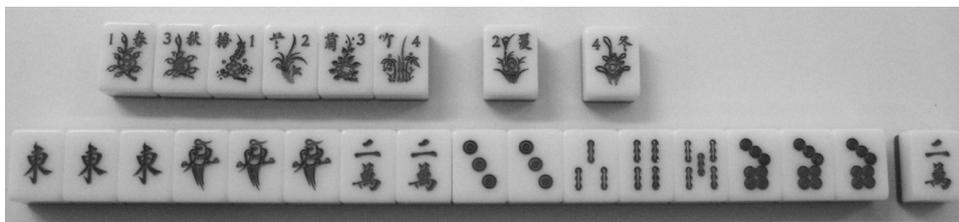


写真①

写真⑩は、南場の開門者、つまり自分の風が（東）で、花牌の（春）と（梅）が効きの者が七捨一をアガった局面。

すでに（春）（秋）（梅）（蘭）（菊）（竹）の六枚を抜いており、他者が（冬）を抜いていたところに、最後の（夏）をツモ。

この（夏）を抜いて、すかさず他者の（冬）を捨花して奪い、リンシャンからの補花が（西）。ここで七捨一のアガリを宣言。手牌の内容はアガっていないので、捨花をされた者が8台と底を支払う。



写真⑩

写真⑩は同じ局面で、補牌が（二万）であったケース。これなら手牌も同時にアガっており、門前自摸3、槓上開花1、（東）1、四暗刻5のアガリとして計算する。

$$(3 + 1 + 1 + 5 \text{ 台}) + (\text{底}) = (10 \text{ 台}) + (\text{底})$$

相手三者はこの点数をベースにして支払うのだが、他に花牌部分の点数として（冬）を捨花された者は七捨一の8台を加えられる。他の二人は（冬）以外の七花分、（春）1と（梅）（蘭）（菊）（竹）花槓2の合計3台を加えて支払う。

「配牌花胡」

配牌とその補牌とで八枚の花牌を抜いた場合、あるいは七枚を抜いて他者が抜いた一枚を捨花した場合、順番が回ってくるのを待って一枚めのツモをしたとき、すなわち手牌が17枚になったときに八仙過牌、もしくは七捨一をアガることができる。台数は12台に増える。もし手牌がアガっていればそれも加える。その場合は当然、天胡や地胡のアガリである。

反対に、海底で八枚めの花牌をツモってきたとしても、補牌することができないので、花胡は成立せずに流局となる。

6. 変則アガリ型

日本式の変則アガリ型には七対子と国士無双がある。このふたつは14枚のアガりにびたりと収まる形といえる。

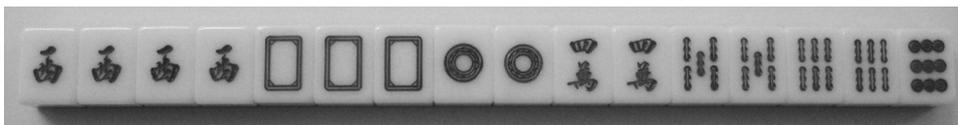
台湾式は17枚でアガるので日本式より三枚多く、変則型も七対子と国士無双に三枚足したような形がある。

☆囁咕囁咕〈リクリク〉8台

別名は「八対半」〈パートイバン〉。七組のトイツと一組のコウツで構成された形。つまり七対子にコウツが一组プラスされた形である。コウツの部分はポンできず、門前でなくてはならない。そのコウツが風牌役か三元牌である場合は台数を加算する。

他に、自摸（不求ボーナスは不可）、獨聴、混一色、清一色、字一色があれば加算することができる。

同じ牌四枚をトイツ二組として使用することは可能。ただしそれは役にはならない⁸⁾。



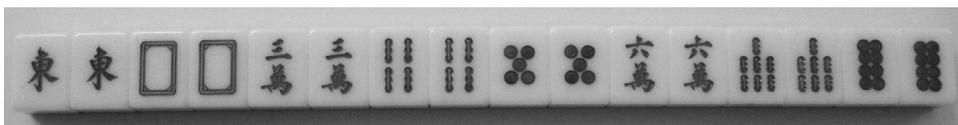
写真㉓

写真㉓は（九筒）待ちの囁咕囁咕。獨聴1と（白）1を加算。



写真㉔

写真㉔は（一万）（六万）2メン待ちの囁咕囁咕。混一色4を加算。



写真㉕

写真㉕は（東）（白）（三万）（四索）（五筒）（六万）（七索）（八筒）8メン待ちの囁咕囁咕。



写真⑯

写真⑯は門前清一色の手牌。五メンツ一雀頭のアガリ型になるための待ち牌は、(カン二万)(四万と五万のシャンボン)(七万と八万のシャンボン)(三万六万九万の3メン待ち)がある。

他に(一万)か(三万)ならば嘸咕嘸咕のアガリ型となる。

すなわち、写真⑯はワンスの一から九まで9メン待ちのテンパイという訳である。

嘸咕嘸咕とは、仙人や魔物などが唱える呪文の意味である。アガリ型が普通のものとは異なり、怪しげに見えるからついた名称であろう。

別名の八対半のほうが、手役の特徴をよく表しているが、筆者は嘸咕嘸咕の禍々しさのほうが断然に好きである。

なお、嘸咕嘸咕は採用していない処もあるらしいので、ゲーム開始前に採用を選択する必要があるようだ。

☆十六不塔〈シーリュウブータ〉10台(6台)

手牌に塔子〈ターツ〉がなく、雀頭が一組だけある形でのアガリ。

ターツとはシュンツの一手手前の形で(一万)(二万)(四筒)(六筒)(七索)(八索)などの二枚型のことである。

同じ色の数牌が四種類あれば、必ずどこかにターツができてしまう。(一万)(四万)(七万)(九万)や(一筒)(五筒)(八筒)(九筒)のようになるからである。

つまり、十六枚でターツがない状態にするためには、まずワンス、ピンズ、ソースでそれぞれ離れている三枚ずつを持つ。これで九枚。残りの七枚を七種類の字牌にすればぴたりと当てはまる。

その16枚のうちのいずれかの牌をもう一枚加えて雀頭にすると十六不塔の条件に合う。

台湾式十六張麻将



写真㉑

写真㉑は十六不塔のテンパイの手牌。

数牌の部分は離れてさえいけばなんでもいいから、この手牌は（一索）か（二索）か（三索）ならどれでもアガれる3メン待ちである。



写真㉒

写真㉒の手牌も十六不塔のテンパイだが、これなら（四万）限定の獨聴。

この十六不塔という手段を採用しているルールは少ないのであるが、興味深い牌姿になる手役なので紹介しておいた。

7. 禁止事項

アガリの条件を充たしていないのにアガリを宣言するとか、牌山や他者の手牌などを崩してしまうなどの行為は、どこのマージャンでも禁止されるのが当然なので、わざわざ記載する必要はないが、他に台湾麻将ならではの禁止事項がいくつかあるので、それらを紹介しておこう。

- ㊦ （四筒）（五筒）のターツでチーをしたとして、そのときに（三筒）（六筒）は打牌することができない。

日本式ローカルルールの「喰い変え禁止」に似ているルールである。

- ㊧ ポンをしたときに、同じ牌を打牌することはできない。

㊦ 自分を含むプレイヤーが、同巡内に先に打った牌と同じ牌をポンすることはできない。同巡内の二鳴きはできないということである。

㊧ 山の牌が残り三枚以下になったら、以後はチー、ポン、大ミンカン⁹⁾をすることはできない。アンカンと加カンはできる。

㊦～㊧を侵すと明相となる

㊦ 大ミンカンの補牌でツモアガリすることはできない。その補牌で花牌をツモってきて再び補牌した場合も同様である。さらに、その補牌でアンカンをして再々の補牌をしたときも同様。

これらの補牌が、もしアガリ牌であった場合、そのときにはアガれないのだから何かを打たなくてはならないが、何を打っても日本式でいうフリテンの状態となってしまう、次章で解説する「過水」という成約を受ける。

テンパイした後の大ミンカンは、しないほうが無難だろう。

8 . 過水 〈クオスイ〉

過水とは日本式の「同巡内フリテン」に近い概念のことである。

故意、過失、大ミンカン直後などの理由を問わず、アガれる形になる牌でアガらなかった場合は過水状態となる。その後、過水者はアガれる形になっていない牌を一枚打つまではアガることができない。

多メン待ちのテンパイだからと、ツモアガリの得点増を欲ばって出アガリを見送ったりしたとき、その同巡でツモアガリの形になったとしてもアガれないのである。そして、当然、手牌のどの牌を打っても過水は続くため、次のツモ番でもまたアガることができない。

アガれる形になっていない牌を一枚打つか、あるいは加カンをすれば過水は解除される。アンカンでは解除されない。

加カンでは解除されて、アンカンではされない理由は、加カンには捨槓されるという

台湾式十六張麻将

リスクが伴っているので、打牌に準じると見なされるからである。加カンと同時に過水解除だから、その補牌で槓上開花のアガリが可能となる。

対してアンカンは、放銃のリスクを負っていないから打牌に準じるとは見なされず、その補牌でアガることができないのである。

日本式の同巡内フリテンは、直後でもツモればアガれるから、過水はそれよりもずいぶん重い制約といえよう。

台湾麻将におけるトラブルの原因の多くは、この過水に関するものである。こんなに厳しい制約を設けているのに捨て牌がバラ切りなので「今、アガリを見送った直後ではないか」「いや、その牌が出たのは前巡だった」などのトラブルが起こりやすい。

『そんなことなら、捨て牌をきちんと並べるルールにすれば良いのに』
と思うのは筆者が日本人だからであろうか¹⁰⁾。

9. プレイ感想

日本式よりも手牌が多く王牌も多いのだから、各者のツモの回数が少なくなるのは当然である。そのため、レベルが高い対局では流局が多くなるのもまた必然である。

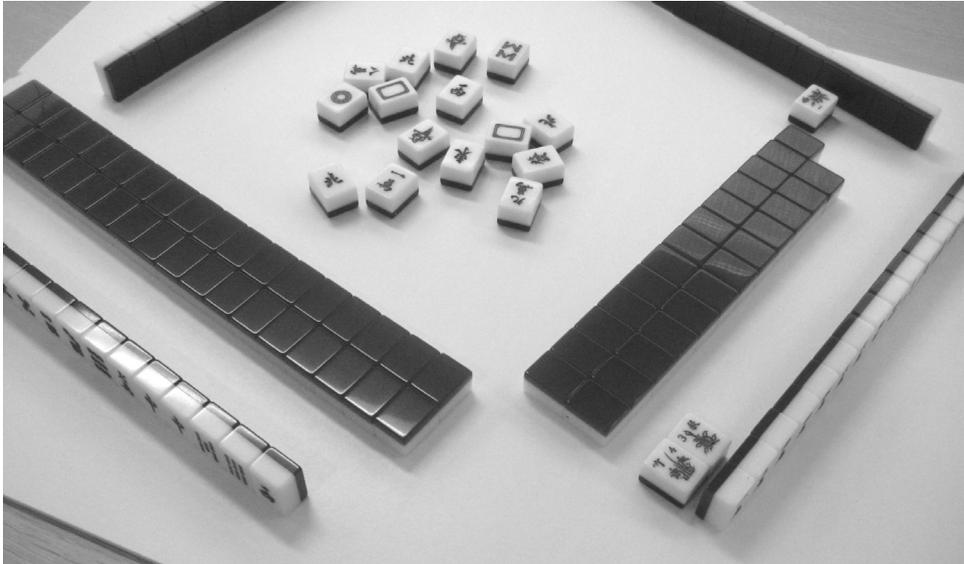
特に、誰かが一色手とか碰碰胡などの高い手を狙っている場合は、フォーメンツや捨て牌から見え見えになりやすいので、皆が警戒して流局になりやすい。流局すると連荘場となり、早アガリ、安アガリの価値が高くなる。

一見、なんでもありの絵合わせで十分通用しそうなルールなので、単純なゲームに感じられるかもしれないが、実際に打ってみるとスキルの差が勝敗に直結しやすい難しいマージャンだと思った。

日本式では見られない光景として、写真⑤のように、山を二段に積まずに二列を平たく並べたままプレイするグループがあったのには驚いた。

並べた者から見て、手前の列が上山で、その外側の列が下山である。それを二段に積んで見なしてツモっていく。

こうすれば、不用意な落牌の可能性が減るし、牌山の陰で見えにくくなりがちな他者のフォーメンツや抜いた花牌が見やすいし、日本の牌よりもかなり大きなサイズの中華牌を積み上げる労力を省略できる。主に年配者が打っている卓で見かけた。



写真⑤

道具では、日本では使わない排尺〈パイチ〉という物差し状の平たい棒を、ほとんどの打ち手が使っていた。

洗牌のとき、築牌後の山を前方に押し出すとき、手牌が倒れないように支えるときなどに使う便利な棒である。(写真①)



写真①

四本一組になっており各自が一本ずつ使うのだが、その中に一本だけ色が違うものがあり、それを起家が使う。日本式の起家マークの役目も果たす。

場所決めの方法は、簡易な掴み取りの場合もあれば、サイコロを使って行う場合もあった。場替えのときに、四者とも前回と同じ席になったらやり直しをしていた。

サイコロは三個の一度振りて開門だが、「三ゾロ」つまり三個のサイコロに同じ目が

台湾式十六張麻将

出たとき、その局は台も底も倍にするというオプションを採用しているグループもあった。

最後に、海底牌に関するローカルルールをひとつ。

「海底牌を一枚残す状況のとき、それをツモる手番の者は、そのツモを放棄して流局を宣言することができる。もちろん、そうせずに海底牌をツモることもできるが、ツモってアガれなかった場合は打牌をしなければならない」

海底撈月のメリットを放棄すれば、放銃のデメリットも回避できるということだ。海底手番者はテンパイしていなければ、ツモを放棄する一手であろう。

おわりに

筆者は、日本各地、中国本土、香港、マカオ、ヨーロッパなど、さまざまな処でマージャンを打った経験があるが、台湾麻将における七捨一ほど毛色が変わったルールを見聞したことはない。よくこんな手役を思いついたものだと感心させられる。

同じ花胡でも八仙過海のほうは、一人ですべての花牌を抜き揃える役なのだから、他者はそれを防ぐ手立てはない。ところが七捨一は、前述の通り、その成立が見ているのに最後の一枚を抜いてわざわざ捨花される者はいないだろう。

最後の一枚はもとより、あと二枚ぐらいになった時点で、相当な警戒を要するのは当然だ。どこかが六枚の花牌を抜いていて、他者が七枚めの花牌をツモってきたとしよう。この時点で抜いただけでは、まだ捨花はされないが、その後は六花者のツモ番の度に、七捨一の危機に晒されることになる。

こちらも高い手をテンパイしているというのなら、勝負を賭けて抜いてみる手もあるかも知れないが、テンパイしていなかったり、していても屁胡などであったりすれば、七枚めの花牌はそっと手牌に収め、暗相に甘んじる手ではなかろうか。

相公とは、本来はアガリ放棄という罰則を科される反則であるはずなのに、自らその反則エリアに踏みこむ手段をとるほうが、戦略上有利に働くこともある。

このような問題点があるため、とある台湾麻将愛好者団体は、民国101年（西暦2012年）に七捨一ルールを廃止したそうである。

伝統のルールを維持するか、あるいは明解なゲーム性を求めるかは、日本麻雀においても難しい問題である。

台湾麻雀を調査、取材するにあたり、こういったことも考えさせられたのが印象に残っている。

[注]

- 1) マージャンは日本語では麻雀と表記するが、中国語では麻将と表記される。
- 2) 1998年に制定された、中国本土の代表的なルール。中国の麻将大会ではほとんどがこのルールにより対局される。日本やヨーロッパにおける国際麻将大会においてもこのルールが採用される。
- 3) 梅・蘭・菊・竹、四種類の植物を描いた中国の絵画。高潔な美しさを君子に例える。
- 4) 日本式における九種九牌、四風連打、四槓算などのルール。
- 5) 台湾麻将ではフーロメンツと花牌は手牌の左前方にセットする。チーをしたシュンツは鳴いた牌を真ん中にして並べる。ペン(七筒)をチーした場合(八筒)(七筒)(九筒)と並べる訳である。鳴いた牌を横にする必要はない。またポンとカンもどこから鳴いたかを表示する必要はない。
- 6) 2015年1月の為替レートは100NTD \approx JPY376。
- 7) 八枚の花牌を抜いたプレミアだけのアガリを八仙過海と呼ぶ。手牌も同時にアガっている場合は満花。どちらも8台なのは同じ。
- 8) 同種牌の四枚使いは、中国式では「四歸一」〈スークィイー〉という手役になる。
- 9) アンコに他家が打った四枚めを加えてするミンカン。
- 10) 中国でもローカルルールにはバラ切りが多いが、中国麻将競賽規則では捨て牌は日本式の整頓切りとされている。