

大阪商業大学学術情報リポジトリ

デュプリケート方式マージョンーDuplicated Format for Mahjong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: 2018-05-19 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/576

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



デュプリケート方式マーじゃん

— Duplicated Format for Mahjong —

青 野 滋

はじめに

デュプリケート方式マーじゃんとは何ぞや？

「duplicate」は、形容詞として「重複の」「うりふたつの」、名詞として「複製品」「模写物」、動詞として「複製する」「複写する」などという意味の単語である。

複数の卓で、各卓の選手は同じ配牌とツモヤマのセットを使ってプレイする。そしてその結果を比較して評価する。これがデュプリケート方式のマーじゃん。

同じ方式を採用している競技としてはカードゲーム（トランプ）のコントラクト・ブリッジ（以下、ブリッジ）が有名で、こちらはデュプリケート方式の大会や競技会が盛んに行われているそうである。

筆者のところに「世界初のデュプリケート方式マーじゃん大会」の案内が届いたのは2015年7月のことであった。

主催は「国際麻将連盟¹⁾」(Mahjong International league、以下 MIL)。スイスのローザンヌで登録されたマーじゃん機構で、世界各国と地域のマーじゃん競技が発展し、マーじゃんが世界中の人々に愛されるマインドスポーツの一種となるように指導、推進することを目的とする団体だそうである。

MIL の目下の目標は「国際マインドスポーツ協会²⁾」(International Mind Sports Association) に加入して、マーじゃんを同協会の正式な競技種目にする事。

そのためには、マーじゃんにおける配牌やツモの善し悪しによる影響を弱められ、選手の技術の差がよりはっきりと現れるデュプリケート方式の採用が今後の重要な鍵となると、MIL は主張している。

筆者は興味を持ち、2015年10月に中国海南省三垂市で行われた世界初のデュプリケート方式

のマージャン大会取材した。

1. 競技手順と規則

- ◎デュプリケート方式マージャンでは、どの卓も同じ配牌とツモヤマのセットを使って同じ条件の下で競技を行う。
- ◎競技の結果は、同じ配牌とツモヤマを与えられたすべての選手の得失点の平均点と個々の選手の得失点の差を、一定の方式で換算して得られる IMP (International Match Point) を用いて評価する。(IMP に関しては後述)
- ◎各回の開始前に、各選手は指定された卓、指定された席に着席する。途中で席換えはなく、各回が終わるまでは同じ席で対局する。
- ◎各回は東場 4 局、南場 4 局、西場 4 局、北場 4 局、合計 16 局の一荘。
- ◎使用する配牌とツモヤマのセットは一局ごとに運営スタッフが用意し、各卓へ運ぶ。
- ◎各選手の配牌とツモヤマはスタッフが直接各選手の前に 3 列で配置する。(写真 A)
- ◎3 列の牌は、手前から順に、配牌 13 枚、下ヤマ 11 枚、上ヤマ 10 枚。(写真 B)

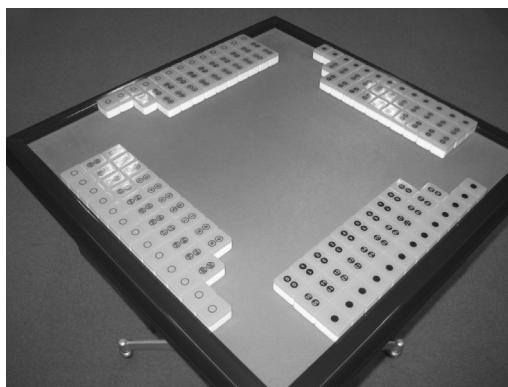


写真 A

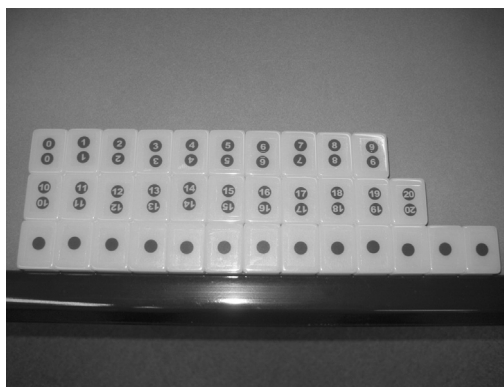
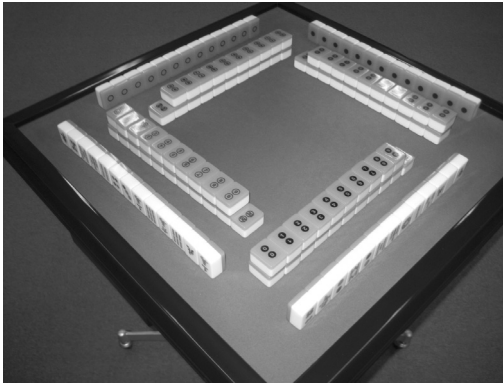


写真 B

- ◎各選手は 3 列の牌が配置されたら、一番遠くにある上ヤマの牌 10 枚を伏せてある状態のまま下ヤマの牌 11 枚の上に積み上げる。次に一番手前にある配牌 13 枚を自分に向けて開く。(写真 C)
- ◎東家から順に、自分の前にあるツモヤマから毎回のツモを行う。チー、ポン、カンがあってもツモヤマが変わることはなく、ツモ番の時は必ず自分の前のツモヤマをツモる。カンの場

デュプリケート方式マーじゃん



写真C

合もツモヤマの最後から取るのではなく、普通のツモと同じ順序で牌をツモる。

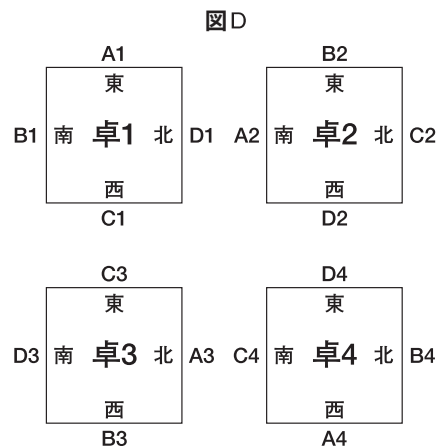
- ◎いずれかの選手のツモヤマがなくなった場合、その選手が打牌、下家が摸打、対面が摸打、上家が摸打して終局となる。その最後の上家がツモアガった場合は妙手回春（ハイティツモ）、上家が打った牌で他家がアガった場合は海底撈月（ホウテイロン）となる。
- ◎その他のルールは中国麻将競賽規則を基本とする。ただし花牌は使用しない。

2. チーム戦と個人戦

デュプリケート方式マーじゃんには、チーム戦と個人戦がある。

☆チーム戦

- ◎参加チームの数は4の倍数とする。
- ◎選手は各チーム4名。
- ◎参加チームが8以上の場合は4チームをひと組とし、各組で対局する一荘を1回戦とする。2回戦以降は新たに組み分けをする。
- ◎各組の4卓に、各チームからひとりずつ、4人がそれぞれ東、南、西、北になるように席に着く。（図D）Aチームの4人はA1、A2、A3、A4。Bチーム以下も同様。



◎図Dの各卓で同じ牌セットを使って対局すると各チームはそれぞれ東家、南家、西家、北家をひとりずつプレイすることになる。その4人の得失点を合計したものが、その牌セットに対するそれぞれのチームの得失点となる。

◎4チームの得失点の合計は当然0なので、平均点も0。したがって得失点の数値がそのまま平均点との差となり、この差をIMP換算表（表E）に照らして換算したものが各チームのIMPとなる。

表E マージャンのIMP換算表

点差	IMP	点差	IMP	点差	IMP	点差	IMP
0-1	0	24-31	5	64-71	10	132-155	15
2-5	1	32-39	6	72-83	11	156-179	16
6-9	2	40-47	7	84-95	12	180-211	17
10-15	3	48-55	8	96-107	13	212-243	18
16-23	4	56-63	9	108-131	14	244-295	19
						296以上	20

◎一荘、16局分の各チームのIMPを合計して優劣を決める。

☆個人戦

◎参加選手は16の倍数とする。

◎参加選手が32名以上の場合は16名をひと組とし、各組で対局する一荘を1回戦とする。2回戦以降は新たに組み分けをする。

◎或る局の、或る家の同じ配牌とツモヤマで対局した結果の得失点の平均点を算出し、それと個々の選手との差をIMP換算表に照らして換算したものがその選手のIMPとなる。

例えば、選手Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ・Ⅳが同じ配牌とツモヤマで48点・-8点・-8点・-16点の結果だったとすると平均点は4点。

$$(48 - 8 - 8 - 16) \div 4 = 4$$

表Fのように、平均点からの差の絶対値をIMP換算表に照らして換算し、元の点差と同じ正負の符号を付けたものがIMP。

◎一荘、16局分の各選手のIMPを合計して優劣を決める。

表F

選手	点数	平均点	点差	IMP
Ⅰ	48	4	44	7
Ⅱ	-8		-12	-3
Ⅲ	-8		-12	-3
Ⅳ	-16		-20	-4

☆デュプリケート方式マージャンの競技会では、同時にチーム戦と個人戦のふたつの計算方法を行うことはない。

3. 運営方法

デュプリケート方式マージャンの競技会を運営するためには、従来のマージャン競技会と比べて、はるかに多大な労力が必要となる。

この章では、実際の運営手順を説明しながらその大変さをお伝えしよう。なお、デュプリケート方式において一番シンプルな16名での4チーム戦に基づいて記すこととする。

◎運営者は必ず16名4チームを揃えなくてはならない。競技会当日に「1チーム足りない」とか「ひとり欠席した」などとなると大会が成立しない。

◎4卓を使用するが、まず各卓を遮って視覚や聴覚で他の卓の対局内容を察知することができないようにしなくてはならない。

同じ配牌とツモヤマのセットを使ってプレイするのであるから、事前に他卓の内容の情報を得ると公平ではなくなる。

実際には4部屋を用意し、各部屋に1卓ずつを置いてプレイし、選手は一荘16局が全卓プレイ終了するまでは他の部屋に入れないようにする。他にも、同チームの選手同士が連絡を取り合えないようにするため、携帯電話の使用を制限したりトイレ休憩などで会話ができないように配慮する必要がある。

◎各牌セットの作り方であるが、まず16局分16組のマージャン牌を用意しなくてはならない。

そして、それを出場選手たちに対局前に洗牌（シャッフル）させてランダムな牌セットを16組作る。事前に運営側が作っておけば手間が省けるが、そうすると出場選手の中から「配牌が偏りすぎだ」「ツモが不自然だ」などの声が必ず起るそうである。それを憂慮して、選手たち自身に牌セットを作らせるのである。

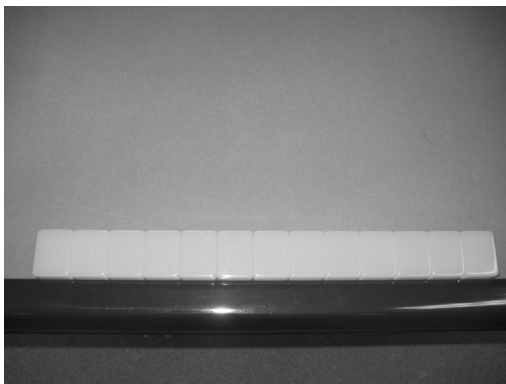
◎図Dのように分かれた各卓に、スタッフがまずひと組めの牌を持っていく。それを各卓で洗牌し、築牌し、サイコロを振り、配牌を取る。この配牌は伏せたままで開けて見てはならない。（写真G）

次に各家は、東家から順に4枚ずつを5回取ってきて2列に横に並べ、最後に1枚ずつを

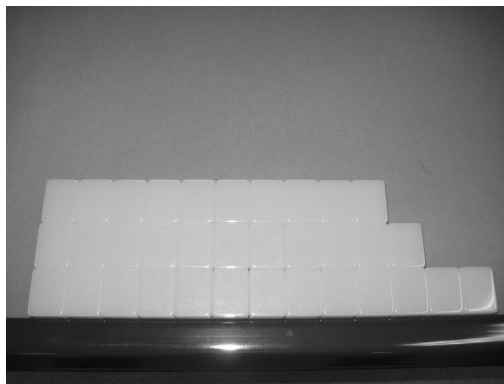
取って、写真Hのような10枚と11枚のツモヤマを配牌の前方に並べる。もちろんこれも見てはならない。

このとき卓全体を見渡すと写真Iの状態になっている。

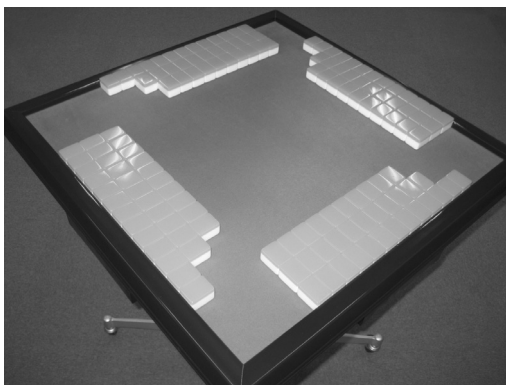
◎ここまで進行すると、スタッフが写真Jのような木製の枠³⁾を運んできて牌列に被せ、嵌



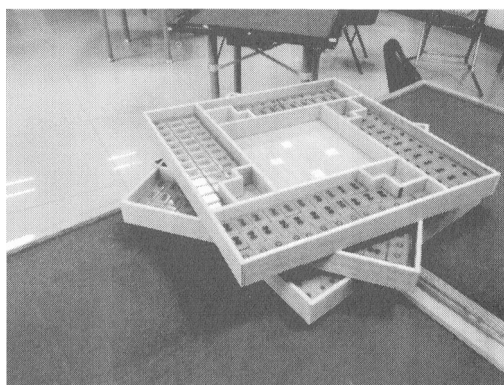
写真G



写真H



写真I

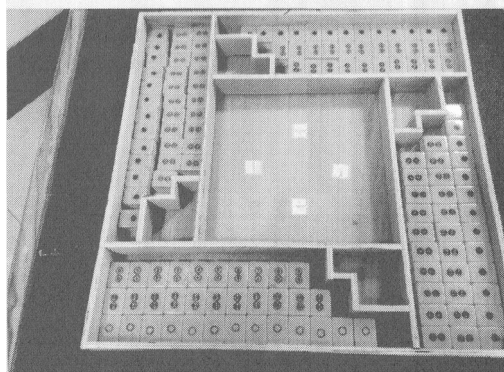


写真J

め込む。

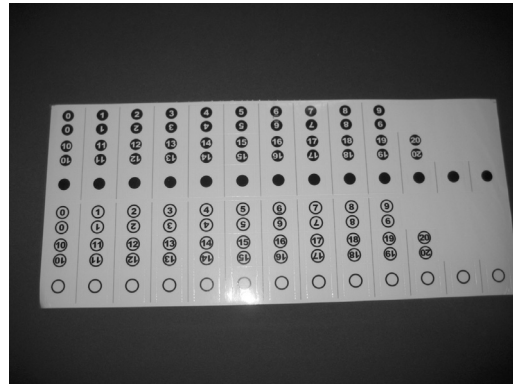
そして、スタッフは嵌まった牌と共に枠を控えのスペースに持ってゆき、替わりに次のセットを作るための牌を卓上に置く。

◎選手は次の牌セットを作り始める。その間にスタッフは、デュプリケート方式のために作製された「牌ヤマシール」(写真K)を牌の背に貼る。



デュプリケート方式マージャン

このシールは各家の $10 + 11 + 13 = 34$ 枚分が3枚1組となっており、3回の動作で3列の背に貼ることができる。そして、貼った後に少し力を加えるとシールに入った切れ目が離れ、34枚の牌がそれぞれ背に1枚の小シールを貼った状態に分かれる。これを4家分行ない、136枚すべてに各家の配牌かつモヤマ（ツモる順番も記入されている）かの印が付く。



写真K

この準備をしておけば、摸打されて混ざってしまった牌でも開始時の状態にセットし直すことができる。

- ◎この作業を各卓で4回繰り返し、4セット分の牌ヤマを作る。つまり4卓で16セット、一荘分の牌ヤマができる訳である。

スタッフは、どのセットが東1局～北4局にあたるかを正しく管理しなくてはならない。

- ◎卓1で積まれた4セットは東場の4局分となり、卓1ではまずこの4局が対局される。

東1局が終わり、得失点が記録されると、すぐにスタッフが東1局のセットを下げて、東2局のセットを枠ごと運んでくる。そして、卓上で枠を外して牌ヤマだけを残していく。

続いて東2局が対局されている間に、スタッフは東1局分の牌を他の卓で使えるようにセットし直すのである。

- ◎同様に卓2では南場の4局がセットされるから、ここでは南場の対局からスタートする。順番通りに東場から始めようとするれば、卓1が打ち終わるまで待たなくてはならないから時間にロスが生じる。

言うまでもないが卓3は西場から、卓4は北場から始める。

- ◎各卓が各場の4局を打ち終わると、スタッフがそれぞれの4セットの枠を次の部屋まで運び、各部屋の卓では次の場風で対局がなされる。

これを4回行えば、順番は異なれど全卓で一荘16局が対局され、各チームは各局の各家を均等にプレイしたことになる。

通常のマージャンよりも、はるかに手がかかるということがお判りいただけたと思うがいかがだろうか。

圖 L

[illegible]

4. 実戦譜

この章では、実際のデュプリケート方式マージャンで図Lのようにセットされた牌ヤマを使用して、4卓のそれぞれでどのようにプレイされ、結果にどのような差が表われたかを解説する。

なお、牌譜で使われている記号の意味は以下の通り。

☆ → イーシャンテン

△ → テンパイ

☆△→テンパイ取らず

☆☆→リャンシャンテン（ただし、最初のリャンシャンテン時には記入しない）

× → 放銃

フー → アガリ

【卓1】

– 265 –

で2枚の牌を取るなので配牌は14枚となるが、デュプリケート方式では各家同型に牌がセットされるため、東家の配牌も13枚で1枚ツモってくることからスタートする。

東家 A1の第1ツモは（九索）。この牌姿なら789の三色三同順と全帯么を目指す打（六万）は自然な打牌であろう。

以降、2巡目に西家 C1が打った（中）も、7巡目に南家 B1が打った（中）も、どちらもポンせずに打ち進める東家。

5巡目の手牌は、

（中・中・七万・九万・八筒・九筒・九筒・一索・一索・一索・二索・三索・八索・九索）
〈14〉⁴⁾

ここから打（九筒）とし、三色三同順の形を決めている。

南家は第1ツモ（西）のところで（四万）か（三筒）か（六筒）のいずれかを打てば全不靠⁵⁾の3シャンテンに取れる牌姿だが、そうはせずに孤立の字牌を整理していき、メンツ手を目指した。

西家も同様に、手なりで字牌を処理。

北家 D1は第1ツモでカン（四万）が入り、早くもイーシャンテン。（白）を残せば五門齊⁶⁾の可能性はあるが、南家と西家の第1打が共に（白）なので、それを考慮せずに（白）を打った。そして2巡目には（南）がアンコになり早くもテンパイ。

（南・南・南・北・北・三万・四万・五万・七筒・八筒・六索・七索・八索）〈14〉

しかし、この手では（六筒）をツモってきたとしても、

不求人⁷⁾ 4点 + （南）2点 + 喜相逢⁸⁾ 1点 = 7点

7点しかなく、8点縛り⁹⁾を充たさないのでアガれない。もちろん出アガリもできないので手を変えていくしかない。4巡目にテンパイを崩した。

4巡目の西家の牌姿は、

（七万・九万・一筒・七筒・八筒・九筒・二索・二索・四索・四索・五索・五索・九索・九索）〈14〉

ここでの打（二索）は花竜¹⁰⁾への変化を意識したものか。しかし次の5巡目には（五索）がアンコになって（一筒）を打ち、花竜の目はなくなった。

そして、7巡目にカン（八万）をツモってきて最終形のテンパイ。この手は出アガリでは8点に届かないが、（四索）をツモれば、

不求人 4点 + 二暗刻 2点 + 無字¹¹⁾ 1点 + 喜相逢 1点 = 8点

デュプリケート方式マーじゃん

ちょうど8点でアガれる。(九索)のツモなら、さらに么九刻¹²⁾ 1点もついて9点となる。
あるいは(七索)か(八索)をツモって(九索)を打てば、789の三色三同順に変化させられる。

10巡目に北家がツモ切った(八万)を東家がチーしてテンパイをし、次巡にツモアガった。

三色三同順8点+全帯么4点+平和2点+老少副¹³⁾ 1点+辺張1点+自摸1点=17点

17点+8点¹⁴⁾ =25点

25点×3=75点

25点オールは+75の得点となった。

東家のツモアガリの直前に南家はようやくイーシャンテンの最終形となったが、この手からの直接テンパイでは、どうテンパイしても8点に届く形にはならない。ただし、この先のツモヤマには(五筒)(六索)(三万)が眠っているから、東家が何らかのミスでアガリを逃したりすれば、

(二万・四万・四万・四万・三筒・四筒・五筒・五索・六索・六索・七索・七索・八索)

〈13〉

この手牌に(三万)をツモって、

不求人4点+断么九2点+平和2点=8点

アガれたかも知れない。

[illegible]

【卓2】

卓2の東家B2も卓1の東家と同様に（六万）からの切り出しで全帯么系を目指したが、（中）をポンする進行となったため、5巡目に、
（七万・九万・八筒・九筒・九筒・一索・一索・二索・三索・八索・九索）〈11〉ポン（中・中・中）

ここから（一索）を打ってのイーシャンテン構えで、三色三同順がつかない形になってしまった。

南家A2は全不靠一直線の手順で、3巡目に（八万）、8巡目に（九索）、10巡目に（北）と順調にツモり最終形のテンパイ。（南）、（五万）、（七筒）待ちの3メンチャンで、高目の（南）ならば七星不靠¹⁵⁾のアガリとなる。

北家C2は、2巡目に取れるテンパイではどうにもならないと、その時点で判断し、（白）を残して五門斉を狙う。

（南・南・南・北・北・白・三万・四万・五万・七筒・八筒・六索・七索・八索）〈14〉

（北）を打ってテンパイを取らなかった。

そして、10巡目に（九筒）をチーして、狙い通りの五門斉（白）タンキのテンパイとなったが最後の（白）は南家の全不靠に組み込まれていたためアガリ目はなかった。

西家D2の手順は、序盤に孤立の字牌を切り出すところまでは卓1の西家と同様だが、4巡目に（一筒）を引いたところで、

（七万・九万・一筒・七筒・八筒・九筒・二索・二索・四索・四索・五索・五索・九索・九索）〈14〉

ここからの（七万）打ちは推不倒¹⁶⁾を見たものだろうか。

次巡（五索）をアンコにしてメンツ手のイーシャンテン。さらに次巡の6巡目には（一筒）を重ねてシュンツを崩す（七筒）を打ち、

（一筒・一筒・八筒・九筒・二索・二索・四索・四索・五索・五索・五索・九索・九索）〈13〉

七対子、推不倒のイーシャンテンに構え直した。

ところが、すぐにカン（八万）をカブリ捨ててメンツ手も七対子もテンパイを逃がす。

その後（八筒）（九筒）を、やはり推不倒に使える（二筒）（五筒）に入れ替えたが、11巡目に（南）をツモ切って、南家の七星不靠に放銃してしまった。

七星不靠24点 + 8点 = 32点

－32の失点である。

放銃していない東家と北家も無傷ではすまずに基本点－8点の失点。

アガった南家は、

$$(24点 + 8点) + 8点 \times 2 = 48点$$

+48点の得点となった。

東家の手順は、5巡目のイーシャンテンの形に9巡目（七筒）をツモり、
（七万・九万・七筒・八筒・九筒・九筒・一索・二索・三索・八索・九索）〈11〉ポン（中・
中・中）

打（七万）とし、11巡目に（九万）を重ねて最終形のテンパイを組んだ。

もし次巡までツモが回ってくれば（七索）のツモアガリだったのだが、そうなる前に南家に
アガられてしまった。

【卓3】

– 271 –

ンする展開で強引に混一色へ。

強引な仕掛けは南家 D3も同様に、3巡目に（白）をポンしたときの牌姿は、

（東・発・二万・四万・四万・三筒・四筒・六筒・三索・六索）〈10〉ポン（白・白・白）

遠くに五門齊、さらに遥かなたに双箭刻¹⁷⁾も見えなくはないが、まずは4メンツと雀頭を揃えるだけでも大変そうな手牌だ。

さらに西家 B3も強引で、孤立の字牌を整理した直後の4巡目にカン（八万）を喰って出た。

（七筒・八筒・九筒・二索・二索・四索・四索・五索・五索・九索）〈10〉チー（七万・八万・九万）

トイツだった（九索）を1枚打って、もう1枚を残し、これに（七索）か（八索）をくっつけて三色三同順にするしか手段はなさそうである。

7巡目（五索）をアankoにしてテンパイ形とはなるも、8点にはほど遠い手のテンパイには取れず打（四索）でこの牌姿。

（七筒・八筒・九筒・二索・二索・四索・五索・五索・五索・九索）〈10〉チー（七万・八万・九万）

北家 A3だけは巧みな打ち方で、4巡目に（南）をアankoにしてのテンパイをリャンメン待ちにせずに、打（八筒）としてカン（六筒）待ちとした。

（南・南・南・北・北・三万・四万・五万・五筒・七筒・六索・七索・八索）〈13〉

このままでは（六筒）をツモっても、

不求人4点+（南）2点+坎張1点=7点

1点足りないからアガれない。けれどもピンズをこの形にしておけば、三色三歩高¹⁸⁾への変化がある。

（六万）をチーするかあるいはツモって（三万）を打てば、シュンツの部分が、

（四万・五万・六万・五筒・七筒・六索・七索・八索）

ひと目上がりの3シュンツとなって三色三歩高。これなら（六筒）が出てもツモってアガれる。

また、先に（六筒）をチーするかツモるかの変化でも（三万）を打って、

（四万・五万・五筒・六筒・七筒・六索・七索・八索）

シュンツの部分がこの形で、やはり（六万）でアガれば三色三歩高¹⁹⁾。

実戦ではそうはならず、12巡目に（四筒）をツモって（三筒・六筒）待ちのリャンメンに変

える。

(南・南・南・北・北・三万・四万・五万・四筒・五筒・六索・七索・八索)〈13〉

依然として8点には足りない手だが、今度は(八索)を(五索)に振り替えての三色三歩高狙い。この時点で(六万)がウスくなっているのが判断材料であろう。

13巡目には(南)をミンカンして槓上開花を狙ってみたがそうはならず、17巡目に西家が放った(五索)をチーしてソウズのシュンツをずらし、狙い通りの三色三歩高で東家20巡目の(六筒)を討ち取った。

三色三歩高6点 + (南) 2点 + 明槓1点 = 9点

(9点 + 8点) + 8点 × 2 = 33点

+ 33の得点。

北家に肝の(五索)を喰わせた西家の手順は、あまりにもお粗末なので触れずにおこう。

南家の最終形テンパイも形式だけで、このままではアガれない。

卓 4				
東家 D 4	配牌			

【卓4】

4家合わせて7フーロの乱戦となった卓3とは打って変わって、卓4は全員メンゼンでの摸

打となった。

東家 D4は西家 A4が2巡目に打った（中）を見送り、ソウズのツモの流れに乗って混一色へ。

南家 C4は卓2の南家と同様に全不靠。

西家も卓2の西家とほとんど同じ切り順で七対子、推不倒を狙う。

北家 B4は（六筒）（九筒）待ちのアガれないテンパイのまま、為すすべもなくツモ切りの繰り返し。

結果は卓2と同じで、西家から南家に七星不靠の放銃となった。

この牌セットでは、南家が全不靠を狙い、それに対して西家が（南）を止めない限りは、この結果に終わるようである。

そして南家が全不靠をアガラないとすると、チャンタ系に手を進め1フーロした東家がペン（七索）をツモアガリする結果が予想される。

5. 結果の評価

前章の通り、同じ牌ヤマのセットでプレイしても打ち手が変われば結果もガラリと変わるのがマージャンというゲームだ。

ではその、それぞれの結果をいかにして比較し評価するかだが、MILは独自のIMP換算表を作成し、それを用いて得失点の差をIMPに換算し評価する。（表E）

前章で解説した対局結果を表にまとめると表Qとなる。

これをチーム毎に整理してIMPに換算したものが表R。

表Q

チーム	東	南	西	北	合計
A	75	48	-32	33	124
B	-8	-25	-8	-8	-49
C	-17	48	-25	-8	-2
D	-8	-8	-32	-25	-73

表R

チーム	差	IMP
A	124	14
B	-49	-8
C	-2	-1
D	-73	-11

この牌セットでは、A チームが+14、B チームが- 8、C チームが- 1、D チームが-11 の IMP 得点ということになる。

このように算出した IMP を一荘、16局分すべて合算し、各チームに優劣をつける訳である。

この評価法であれば、例えば誰もが手なりで四暗刻をツモるような配牌とツモヤマであれば四暗刻をツモって平均点である。

また放銃をした局であっても、同じセットの他卓同家がもっと高い手に放銃していたとすれば自分の安い放銃はマイナス評価が緩いかも知れない。

こういう点が、MIL が主張する「マージャンにおける配牌やツモの善し悪しによる影響を弱められ、選手の技術の差がよりはっきりと現れる」ことに繋がるのであろう。

6．IMP 換算曲線

結果を評価するために用いられる IMP 換算表だが、これはどのように考えて作成されたのであろうか。MIL の主要メンバーに問い合わせたところ以下の解答があった。

◎ IMP の換算区間 0 ～295は、アガリ点の差異により発生する点差の可能性の範囲に基づいて設定された。

◎最小点差は2点とし、1点の差異は計算を省略しても良いと考えた。

◎最大点差は「最高手役の坎張、不求人」のアガリにより生じる点差の

$$(88 + 4 + 1) \times 3 + 16 = 295$$

295とした。それ以上は最高 IMP とした。

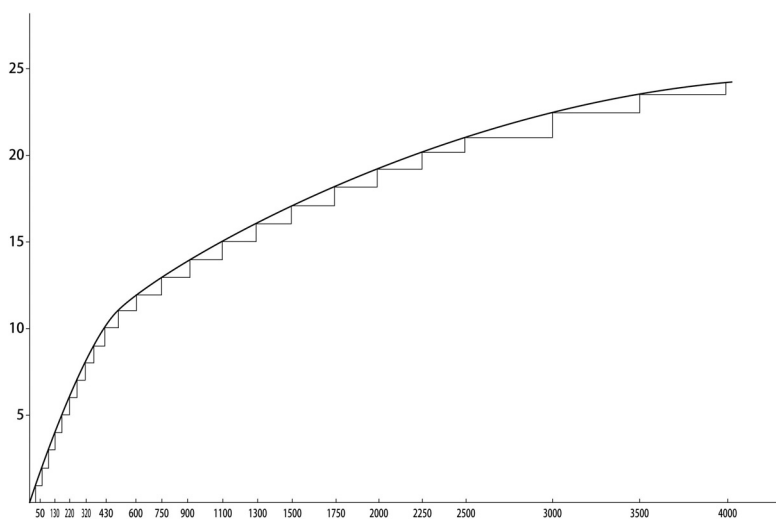
◎換算区間 0 ～295の内の区切りはブリッジの IMP 換算曲線を参考として、点差を一定の範囲に縮め、緩やかな曲線となるようにした。

デュプリケート方式マージャン

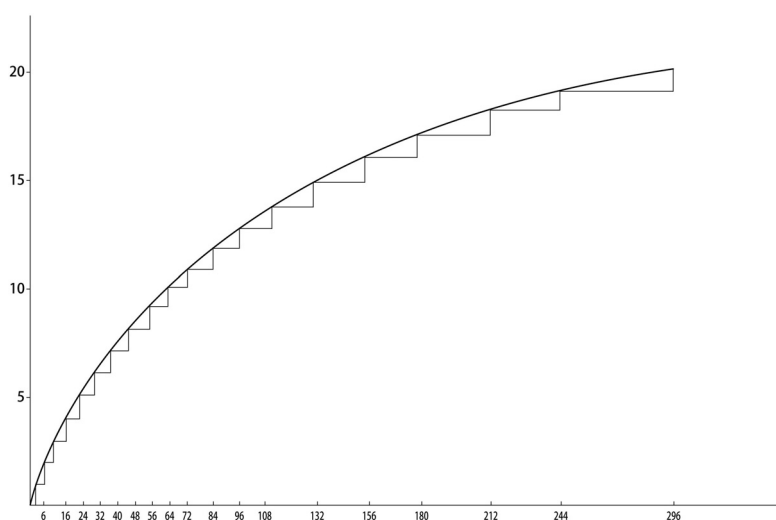
表S ブリッジのIMP換算表

点差	IMP	点差	IMP	点差	IMP	点差	IMP
20-40	1	270-310	7	750-890	13	2000-2240	19
50-80	2	320-360	8	900-1090	14	2250-2490	20
90-120	3	370-420	9	1100-1290	15	2500-2990	21
130-160	4	430-490	10	1300-1490	16	3000-3490	22
170-210	5	500-590	11	1500-1740	17	3500-3990	23
220-260	6	600-740	12	1750-1990	18	4000-	24

表T ブリッジのIMP換算曲線



表U マージャンのIMP換算曲線



- ◎具体的な設定として、よく見うける放銃点数（主に8の倍数、8、12、16、32、48、64、88）を開始点として異なるIMPに対応させた。
- ◎その放銃点数の中間値もプレイヤーとしての経験値で区切りを補った。
- ◎もちろん、これらの区間の判定は主観的に定義したもので、今後より多くの対局データが得られた時にIMPをより良く修正する必要がある。

おわりに

筆者は取材と同時に、日本チームの一員として大会に出場もした。参加国はアメリカ、オーストラリア、カナダ、中国、台湾、デンマーク、香港マカオ連合、イタリア、日本、ロシア、フランス、スペイン、スイス、シンガポールの14ヶ国から16チーム。

日本チームは9位で、芳しくない成績であった。

優勝は中国Bチーム、2位は香港マカオ連合チーム、3位は中国Aチーム。まさにチャイニーズ圧勝の結果である。

大会終了後の懇親会で、中国人の友人（優勝チームの一員）からアドバイスをいただいた。

「日本人がマージャン上手なのは良く知っている。通常のマージャンなら受け主体の打法もいいけれど、デュプリケートを勝ち切るには、もっと攻めたほうがいいと思う」

御意である。

通常のマージャンは、目の前に座っている3人に勝つのが目的であるが、デュプリケート方式は他の卓で打っている人間も凌駕しなくてはならない。多くの相手に勝つためにはハイリスク、ハイリターンのマージャンを打たなくてはならないのかも知れない。

それはともかく、運営の章でも記したが、デュプリケート方式の大会は多くの人手と道具が必要で時間もかかる。

一局が終わる度に牌セットを元通りに組み直すスタッフの労力はかなりのものである。ひとつ並べ間違えたら競技が台無しになってしまうのであるから。

またプレイヤーにも、上ヤマを下ヤマの上に乗せるときなどは、ことさら慎重さが要求される。手前のヤマの牌をこぼして見てしまうということは、その局でいずれ自分がツモってくる牌を先に見てしまうということ。これがゲームにどれだけ大きな影響を与えるかは誰にでも判

る。

ならば、中にはわざと牌を引っかけて、先のツモ牌を見ようとする不埒者もいるかも知れない。

今回は初めての開催でテストケースの意味合もあったらしく、そういうことをあまり気にせずに運営されたが、将来的には、ずるいプレイヤーには重いペナルティを科すルールを設定する必要があると、MIL のメンバーが言っていた。

ところが、これらの問題を一気に解決してしまう方法がひとつある。

デュプリケート方式のマージャン大会はリアルの牌を使って行うのではなく、インターネット上で行えば良い。

ネットマージャンなら過失であれ故意であれ牌をこぼして見せてしまうことはないし、木枠やシールを用意したり、それらを扱うスタッフを揃える必要もない。牌ヤマのセットや記録なども簡単にできるに違いない。

筆者はネット世代ではないのでマージャンを好んでネットでやろうとは思わないが、これも時代の流れ、ネットマージャンにおいてこそデュプリケート方式の普及が期待できるのではないだろうか。

[注]

- 1) マージャンの国際公式ルールは中国ルールを基としてるため、漢字表記の場合は中国語で麻将とする。麻雀は日本語。
- 2) 国際マインドスポーツ協会の正式種目はチェス、ブリッジ、囲碁など。
- 3) この枠も16枚必要である。
- 4) 〈14〉は14枚の手牌であるということを示している。つまり、その手牌から1枚を打つ手番である。〈13〉とあれば13枚の手牌で、打牌は完了している。
- 5) チェンブカオ。牌譜 N、卓 2 の南家 A2 のアガリ手のような、三色で三筋の数牌 9 種類と字牌の 7 種類、合計 16 種類のうち 14 種を揃えた形。雀頭は不要。
- 6) ウーメンチャー。4 メンツと雀頭の 5 パーツに、三色の数牌と三元牌と風牌をそれぞれ 1 パーツずつ使ったアガリ。
- 7) ブチューレン。メンゼンツモのアガリ。
- 8) シーシャンフォン。二色同順。
- 9) 中国ルールでは、8 点以上なければアガれない。
- 10) ファロン。三色通貫。
- 11) ウーツ。字牌を使わないアガリ。
- 12) ヤオチュウク。1・9・客風牌のコーツ。
- 13) ラオシャオフー。一色の数牌で 123 と 789 の 2 シュンツ。
- 14) 中国ルールでは、アガリ点の他にポーカーのアンティのような基本点 8 点を加えて計算する。
- 15) チーシンブカオ。7 種類の字牌がすべて揃った全不靠。
- 16) トイブタオ。牌の図柄に天地区別がない(白)(一筒)(二筒)(三筒)(四筒)(五筒)(八筒)(九筒)(二索)(四索)(五索)(六索)(八索)(九索)の 14 種類だけを使ったアガリ。

- 17) シュワンチェンク。三元牌ふた組のコウツ、またはカンツ。
- 18) サンソーサンブーカオ。三色の数牌で、ひと目上がりの3シュンツ。
- 19) この場合、(三万) がフリテンとなるが、中国ルールにはフリテンがないので(六万) は出てもツモってもアガれる。