

大阪商業大学学術情報リポジトリ

四川血戦麻将—中国の過激なローカルマージャン—

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: 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/589

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



四川血戦麻将

中国の過激なローカルマーじゃん

青 野 滋

はじめに

中華人民共和国、南西部に位置する四川省。ここで誕生した麻将¹⁾のローカルルールは「血戦麻将」〈シュエジャンマーチャン〉と呼ばれ、数ある麻将ルールの中で、現在中国で一番人気があると言われている。

中国人麻将研究者によるとその歴史はまだ浅く、1990年代の始めに創られたルールだそうだが「字牌抜き」「欠色縛り」「カンの収支」「和了後の続行」「ノーテンの収支」などの新ルールが刺激的で興味を増し、なおかつ簡単で覚えやすくアガリやすい。しかも奥が深い。故に一部のグループに留まらず広範囲に普及したとのことである。

上記のルールにより、

「三色同順無し」

「カンするだけで得点」

「一人がアガっても局は終わらず、残りのプレイヤーで続行する」

「先にアガった者がその局の勝者とは限らない」

「放銃した者がその一局でアガリ返して立ち直ることも可能」

「ノーテン罰がマンガンより高い」

等々、日本マーじゃんの常識からは簡単に想像できないマーじゃんになっている。

現在は四川省周辺の重慶省や貴州省にも広まっており、その一帯の麻将荘で使われている自動卓は、ほとんどが字牌抜きの108枚専用モードになっているようだ。その仕様の自動卓では、字牌を使う“普通のマーじゃん”はもはや打つことができないのである。

そして、四川省の省都である成都市から遠く1500km以上も離れた北京市の麻将荘でも、自動卓の半数が血戦麻将用の字牌抜きモードにセットされているという。首都にもそのブームは広がっている。

さらに血戦麻將のネット対局サイトも人気で、一説によると競技人口はすでに一億人を超えていると言われる。

2016年には成都市で「首屆世界四川麻將大獎賽」（第一回世界四川麻將大賞）という大会が開催された。出場者256名という大規模なイベントで、筆者も出場した。本稿はその大会での取材に基づいて解説するものである。

1. 基本ルール

- ①使用する牌はピンズ、ソウズ、ワンズの数牌のみ。合計108枚。字牌と花牌は使わない。
- ②ゲームの単位は1局。「場風」「半荘」「卓内順位」などの概念はない。大会では10局を1セッションとし、セッション毎に対戦相手を変えて10セッション、合計100局を闘った。
- ③開始前に座順と最初のオヤを、サイコロを振ってランダムに決める。
- ④オヤと対面は14トン（上下14枚、合計28枚）の山を積み、他の2者は13トンの山を積む。ただし自動卓を使用する場合は、場所により積むトン数が決まっているので、オヤと対面が13トンになる局もある。
- ⑤オヤはサイコロ2個の一度振りで開門場所を決める。出目の和で開門家を決め、小さいほうの目数から取り出す。例えば「4・3」が出たら“いわゆる西家”の山の3の処から開門する。「1・1」なら“いわゆる南家”の1から。「6・6」なら“いわゆる北家”の6からとなる。14トンと13トン、2種類の山があるので“○枚残し”でスムーズに取りにくいことから考え出された方法であろう。
- ⑥配牌、ツモ、打牌、ポン、カン は日本麻雀と同じ。暗カンは開示する。
- ⑦チーはなし。
- ⑧カンしたときは“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。
- ⑨王牌はなし。
- ⑩ホウテイ牌に対するポンはできる。カンはできない。ホウテイ牌をポンしたときの打牌が“次のホウテイ牌”。これももちろんポンできる。ホウテイ牌に対してポンもロンもなければ流局となる。
- ⑪日本麻雀にあるリーチ、ドラ、メンゼンのインフレ、オヤの得点の優位、途中流局などはない。

2 . 和了に関するルール

- ①和了型は4メンツ+将²⁾の基本型と七対型の2種類。七対の4枚使いあり。
- ②和了があった後も残りの者で局を続行する。これが「血戦」〈シュエジャン〉。局は3者がアガるか山がなくなるまで打つ。これを「血戦到底」〈シュエジャンダオディ〉という。
- ③和了者の手牌は終局まで開示しない。出アガリのときはアガリ牌を打牌者の河から取ってきて、アガリ牌だけを開示して手牌は伏せておく。ツモアガリのときはアガリ牌も開示しない。
- ④和了者はその後、ツモ、打牌、ポン、カンができない。またその後の精算（後述）には加わらない。ただしカンの点の返還（後述）は受けられる。
- ⑤二家和、三家和あり。
- ⑥和了があった後、次のツモ番は和了者の下家。二家和の後のツモ番は、放銃者から左回りで第2和了者の下家。
- ⑦最初の和了者が次局のオヤとなる。最初の和了が二家和や三家和の場合は放銃者が次局のオヤとなる。誰もアガらずに流局した場合、オヤは続行する。
- ⑧ロンとポンもしくはカンの同時の場合はロンが優先する。

3 . 欠色縛り

血戦麻将是、アガるときは必ず一色の牌が欠けていなければならない。つまり、二色で構成された手が清一色でなければアガれないということである。

- ①まずは配牌を取り終えた時点で自分がその局に使わない色を決める。そしてその中の一枚を自分の河の第1打の位置に伏せて置く。
- ②オヤがその牌を開けて第1打牌として局がスタートする。子方は第1ツモをしてから伏せ置いた牌を開けて第1打牌とする。第1ツモを見た後で伏せた牌を変えることはできない。第1ツモの前に他家にポンや明カンがあってツモ番が飛ばされた場合は、改めて“最初のツモ番”がきてツモをしてから伏せた牌を開けて第1打牌とする。第1ツモの前に自分がポンや明カンをした場合も、伏せ置いた牌を開けて第1打牌とする。
- ③配牌ですでに欠けている色があり、なおかつその欠けた色を使わない色に指定したい場合

は、第1打牌の前に口頭でそれを宣言する。

- ④前項③のこのプレイのことを「定缺」〈ディンチェー〉という。“缺”は“欠”である。大会では『言った言わない』のトラブルを避けるために、審判員を呼んでその旨を告げ、「定缺カード」(写真④)のうちの1枚を選んで河に置き宣言の代わりとする。



写真④

- ⑤手牌に欠にしたい色の牌がある間は、その色しか打牌することができない。また、欠の色が手牌になくなった後にツモってきた欠の色は、すべてツモ切りしなくてはならない。欠の色より後に他の色を打って、その後に手の内から欠の色を打ち出したりすれば、それは反則となり厳しい罰則(後述)が科される。

4. 精算

血戦麻雀では和了だけではなく、カンのときも流局したときにも精算が発生する。精算でやり取りする点は「底」〈ディ〉単位で数える。

4-1 カンの精算

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。当然だが、手の内に4枚あっても暗カン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”

アノ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。

- ③弯槓〈ワンガン〉“プラス・カン”「弯」は“曲がっている”“回り道”“直接ではない”という意味。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。ただし手牌の内から出してきた牌での加カンは、カンは成立するが収入

四川血戦麻将

は発生しない。

- ④カンをした直後の打牌で放銃した場合は、そのカンの収入はすべて返還する。

例えばAが暗カンして、その直後の打牌でBに放銃したとすると、AはBだけではなくCからもDからもカンの点は貰えない。

また、EがFから出た牌を直カンし、その直後の打牌でGに放銃したとすると、EはFからのカンの点を貰えない。

なお連続してカンした直後の打牌で放銃した場合は、最後のカンの収入だけを返還する。

- ⑤流局時に未和了者が2者以上いる場合にノーテンの者は、それまでにカンの収入があったとしても、すべての収入を返還する。すでにアガっている者にも返還する。

テンパイしていれば返還しなくてよい。

また3者がアガったの終局は未和了者がノーテンでも、カンの収入は返還しなくてよい。

血戦麻将の愛好家たちはカンのことを「刮風下雨」〈グァーフオンシャーユ〉と呼ぶ。“風が吹く雨が降る”という意味である。暗カンと弯カンが刮風、直カンが下雨。

4-2-1 和了の精算

- ①役なしでも和了の基本型になればアガれる。そのアガりを「平和」〈ピンフー〉と呼ぶ。平和の基本点は1底。

- ②役ありのアガりは「翻」〈ファン〉³⁾の数だけ基本点の1に2を乗ずる。

$$1 \text{ 翻} = 1 \times 2 = 2 \text{ 底}$$

$$2 \text{ 翻} = 1 \times 2^2 = 4 \text{ 底}$$

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

3翻でマンガンとして計算を打ち切る。4翻以上の手でも基本点は8底。

- ③出アガリのとき、和了者は放銃者から基本点の収入を得る。

例えば2翻手の出アガリなら放銃者から4底を貰う。

- ④ツモアガリのとき、和了者は未和了者から「基本点+1底」の収入を得る。これを「自摸加底」〈ツモジャディ〉という。

例えば2翻手のツモアガリなら未和了者から $4 + 1 = 5$ 底オール収入となる。

⑤和了の精算は3者が和了するか流局してから行う。大会では和了順を表示する和了カード（写真⑧）を使うこともある。



写真⑧

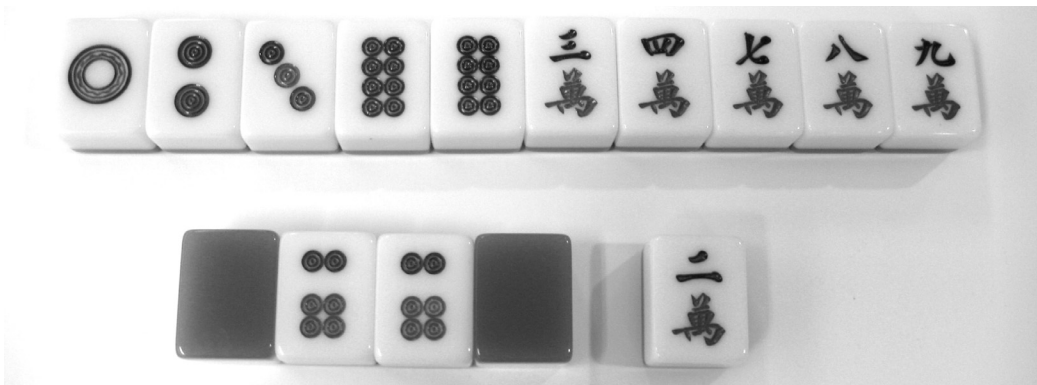
4-2-2 役と翻数

血戦麻雀の役は全部で9種類。

①根〈ゲン〉1翻

同じ牌を4枚使ってアガる。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1翻。

写真⑨は（六筒）を暗カンしてアガった手牌。根の1翻。



写真⑨

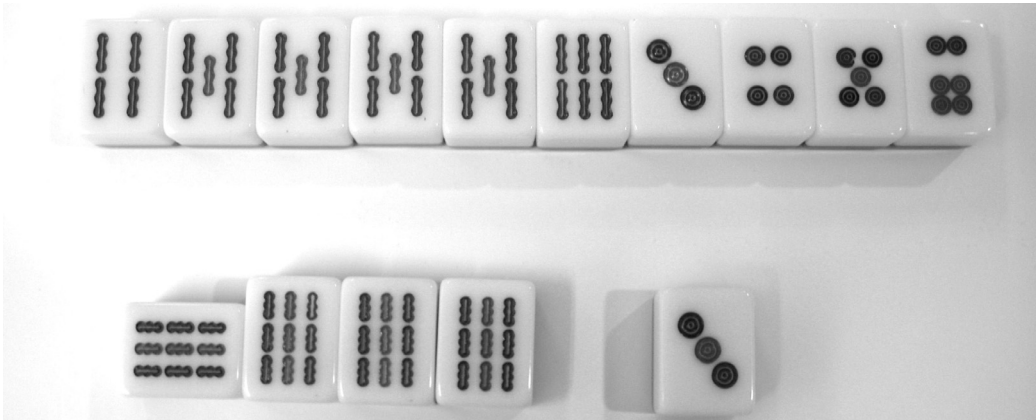
写真⑩は（一索）と（八万）をポンして（一索）でアガった手牌。（一索）の4枚使いで根の1翻。

写真⑪は（九索）を弯カンしてアガった手牌、弯カンと4枚使いで根が2翻。

四川血戦麻将



写真①



写真②

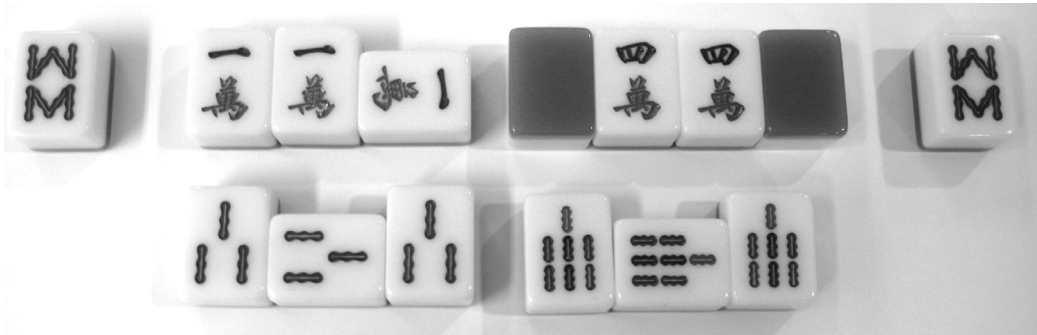
②大対子〈ダードイズ〉1 翻

日本麻雀のトイトイホーと同じ。

③金鈎釣〈ジンゴードィオ〉1 翻

4 フーロして裸タンキのアガリ。

写真②のように、必ず大対子と複合するので実質は2 翻。フーロメンツの中に暗カンがあっても可で、その場合は根の1 翻も加算する。

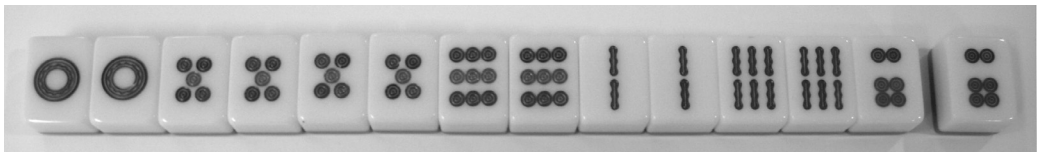


写真④

④清一色〈チンイーソー〉2 翻

⑤七対〈チードイ〉2 翻

写真⑤のように4枚使いを含むと、根の1翻も加算されて合計3翻。



写真⑥

⑥槓上花〈ガンシャンファ〉1 翻

リンシャンカイホー。必ず自摸加底となる。

⑦槓上砲〈ガンシャンポー〉1 翻⁴⁾

カンをした者がその直後の打牌で放銃すると、カンの収入を返還し、さらにアガった者に1翻が加算される。

なお、そのアガリがその局の最初か二番めのアガリであれば、局は続行しカンは成立する。

⑧槍槓〈チャンガン〉1 翻

チャンカン。カンは成立しない。

⑨海底〈ハイデイ〉1翻

ハイテイツモとハウテイロン。

4-3-1 流局の精算

流局時に未和了者の間で精算が発生する。これを「流局査叫」〈リュジュチャジョウ〉という。

①未和了者の状態を3種類に分ける。

「有叫」〈ユージョウ〉テンパイ。

「没叫」〈メイジョウ〉普通のノーテン。

「花猪」〈ファージョウ〉手牌に欠の色が残っているノーテン。

②花猪はめったにないことだが、もしそうなったら有叫者と没叫者に対してマンガン8底ずつを支払う。ただしすでに和了した者には支払わない。

③未和了者の手牌が花猪であるかないかを調査するために、流局時には有叫、没叫に関わらず全員が手牌を全部開示しなくてはならない。

また3者がアガった局でも、未和了の者も手配を開示して「欠の色の打牌より後に他の色を打ったが、その後は手牌に欠の色がない」ことを証明しなくてはならない。

④3-⑤で記したとおり、「欠の色の打牌より後に他の色を打って、その後に手の内から欠の色を打ち出す」ような行為があれば、その時点で局は終了してその者は未和了者すべてに16底を支払わなくてはならない。万一、欠の色をボンやカンしてしまった場合も局は終了してその者は未和了者に16底支払う。

⑤没叫者は有叫者に対してテンパイの高目を放銃した点を支払う。ただし槓上花、槓上砲、槍槓、海底は付け加えない。

写真⑧の有叫者に対して、没叫者は大対子の高目（四万）で放銃した点の1翻2底を支払う。没叫者の手牌に（四万）があるかないかは考慮しない。

写真①の有叫者に対して、没叫者が5枚めの（六万）で放銃したと仮定しても、根に対する加算は1種類の牌につき1翻とし、支払いは2底。

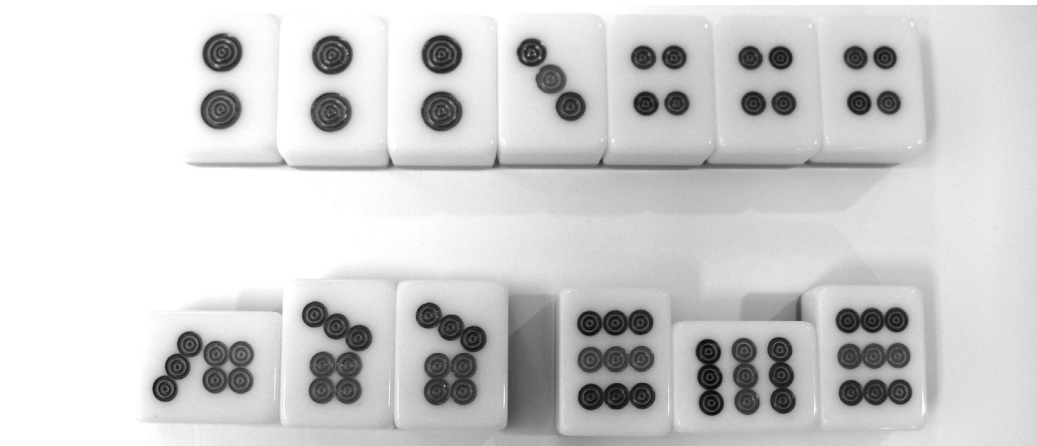
写真①の有叫者は（一筒）（二筒）（三筒）（四筒）（五筒）持ちの清一色のテンパイ。（三筒）のアガリなら大対子、（二筒）か（四筒）のアガリなら根が加算される高目となるから、没叫者は3翻8底を支払う⁵⁾。



写真④



写真①



写真①

四川血戦麻将

⑥未和了者同士の状態が同じ場合は精算は発生しない。ただし没叫者、花猪者のカンの収入返還は発生する。

4-3-2 テンパイの概念

アガリ牌のないテンパイは「死叫」〈スジョウ〉と呼ばれるが、自分の純手牌⁶⁾ですべてのアガリ牌を殺していなければテンパイとして成立し、有叫と認められる。

写真㊸は(一索)待ちの死叫だが、純手牌ですべてを殺しているので没叫。



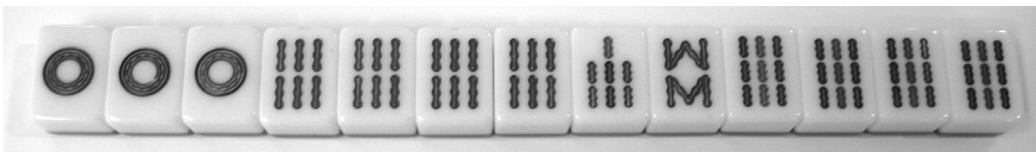
写真㊸

写真㊹は純手牌で殺していないので有叫。没叫者は5枚めの(一索)で放銃したことにされ根、大対子の2翻4底を支払う。



写真㊹

写真㊺は(六索)(九索)待ちの死叫で、写真㊸と同様にすべてを純手牌で殺しているので没叫。



写真㊺

写真㉓は(六索)を暗カンしている(六索)待ちだが、写真㉒と同様に純手牌で殺していないので有叫。



写真㉓

5. フリテン

フリテンは同順フリテンだけあり。出アガリを見送ったらその同順内は出アガリができない。

ただし、点が高くなる場合は同順内でもアガれる。

例えば、前出の写真㉒のテンパイをしているとして、(二万)(五万)の平和のアガリを見送った後、同順内で高目大対子となる(四万)が出てきたときは出アガれる。

また、出アガリを見送った同順に同じ牌をツモった場合も、自摸加底で高くなっているからアガれる。

参考までに、前順以前に自分が捨てている牌に対してのフリテン制約は何もない。

四川血戦麻将

6. 精算例

表①

イベント	A	B	C	D
A暗カン	+ 6	△ 2	△ 2	△ 2
B和了、A放銃、平和	△ 1	+ 1		
C弯カン	△ 1		+ 2	△ 1
D弯カン（流局没叫のため返還）	△ 1		△ 1	+ 2
C直カン、A発牌	△ 2		+ 2	
Cツモ和了、大対子+根 2、自摸加底	△ 9		+18	△ 9
D弯カン（流局没叫のため返還）	△ 1			+ 1
流局、A清一色+根の有叫、D没叫	+ 8			△ 8
収支合計	+ 1	△ 1	+ 20	△ 20

7. ローカル手役

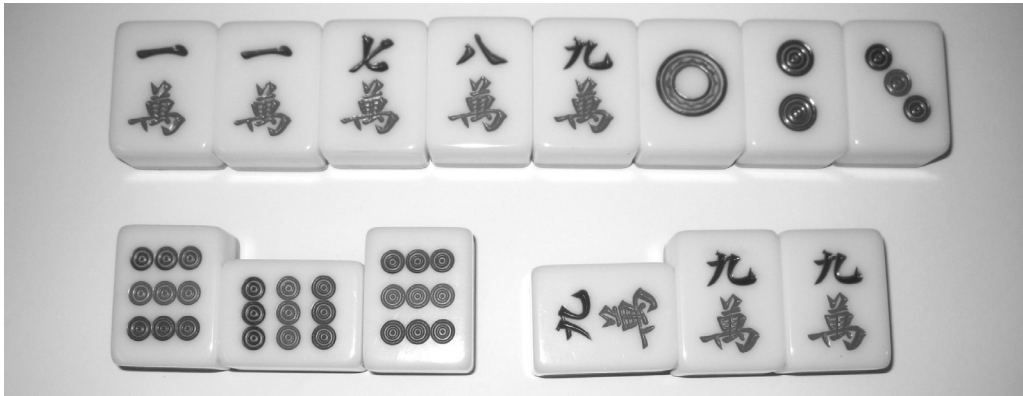
前章までに記したのが、2016年に開催された「第1回世界四川麻将大賞」のルールである。これを四川血戦麻将のスタンダードなルールと捉えていただきたい。

だが日本でも中国でもどこでも、マージャンというゲームは広まるにつれて新しいルールが付け加えられていくものである。血戦麻将もその例に洩れず、あちこちで様々なルールが加えられたようだ。

この章では、大会では採用されなかったローカルルールを紹介しておこう。

①帯幺〈タイヤオ〉2翻

日本式のチャンタと同じ。ただし「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4種類しかない。日本式よりもかなり難しい役だと思われる。写真①のような牌姿で、根が重複するケースが多いだろう。



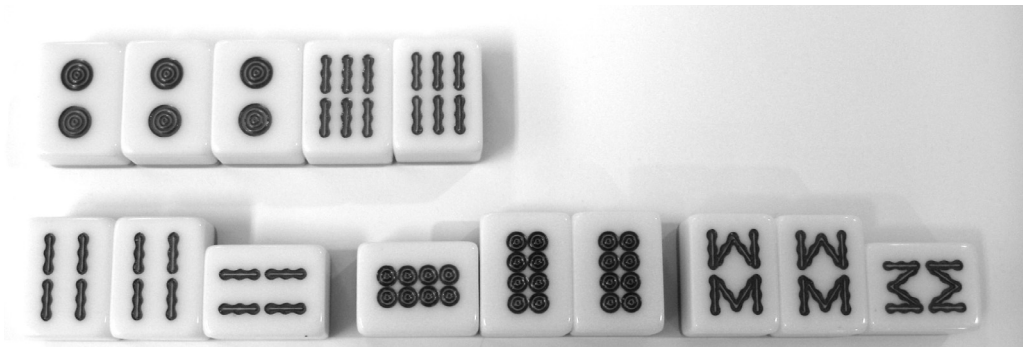
写真◎

②天胡〈ティアフー〉地胡〈ディフー〉マンガン

日本式の天和、地和。これも「欠色縛り」なので難易度は相当高いだろう。

③将对〈チャンドイ〉マンガン

写真◎のように、すべて2・4・6・8の牌で構成された大対子のアガリ。偶数トイトイ⁷⁾。



写真Ⓟ

④絶張〈チェエチャン〉1 翻

同一牌のうちの3枚が、4者いずれかの捨て牌、フー口牌、ロン牌として皆に見えている状態で、4枚めの牌でアガった場合に加えられる役⁸⁾。

写真◎のように、自分がポンしている牌でアガると、根と絶張が重複する。

四川血戦麻将



写真④

⑤手役ではないが、一部の地域では以下の特別ルールも採用されている。

流局間際になって、それまでに放銃や他者のカンで大きくマイナスしている者が、安い手をわざとアガらずに流局させ、他の未和了者の没叫や花猪に期待する作戦がある。このような作戦を“是”としないために、残りの牌が4枚以下になった後はアガリが可能ならば無条件にアガらなくてはならない。

8. インフレ・ルール

流行と共に、“手役の増加”と“動く点数がインフレ”になっていくのもマージャンというゲームの宿命か。血戦麻将も例外ではない。ルールが創られてから20余年の間に様々なインフレ・ルールが派生した。

①「自摸加翻」〈ツモジャファン〉

本来のツモアガリの特典は4 - 2 - 1 - ④で解説した「自摸加底」(基本点 + 1底)であるが、これを加翻に変えて(基本点 × 2)にする処が増えているそうである。

こう変えれば、平和の場合だけは1 + 1と1 × 2は同じ2底オールであるが、他に役があってツモアガった場合は1 × 2² = 4底オール、8底オール、16底オールとインフレになっていく。マンガンは4翻16底に格上げされる。

②自摸加翻の他にも手役を増やすことと相まってマンガンも16底から32底、はては青天井にす



写真⑤

- ⑤槓上砲の場合はカンの収入を返還するというルールもインフレの対象となった。

カンの直後に打った牌で放銃した場合は、そのときのカンの収入を返還するのではなく、そっくりそのままアガった者に譲るというルールが生まれた。

このルールのことを「轉雨」〈シュワンユー〉という。“向きが変わった雨”という意味である。

- ⑥「血流成河」〈シュエリユチョンヘ〉

2010年を過ぎたころに発生した真新しいルールで、和了者は一度アガった後もアガリ牌が出る度に何度でもアガリ点が貰えるという、ものすごいルール。

一度放銃したらその後はその牌は打ちたくはないが、それが欠の色だとすれば、判っていてもツモ切りせざるを得ない。一局に何度も何度も放銃させられる地獄が待っているかも知れないのである。

血流成河とは読んで字の如く“血が流れて河になる”という意味である。

9. プレイ感想

筆者は「第1回世界四川麻将大賞」に出場し、大会前の練習で約20局、大会本番で100局をプレイした。そのときに感じたことをこの章でまとめてみる。

9-1 欠色の選択

配牌を取ると、まず欠の色の選択をしなくてはならない。オヤなら配牌は14枚だから、三色のディストリビューションは表㉑のように(14-0-0)から(5-5-4)までの24通り。()内の数字は左から、多い色の枚数、少ない色の枚数を示す。

表㉑ オヤの配牌 三色のディストリビューション

①14-0-0	⑨10-2-2	⑰7-7-0
②13-1-0	⑩9-5-0	⑱7-6-1
③12-2-0	⑪9-4-1	⑲7-5-2
④12-1-1	⑫9-3-2	⑳7-4-3
⑤11-3-0	⑬8-6-0	㉑6-6-2
⑥11-2-1	⑭8-5-1	㉒6-5-3
⑦10-4-0	⑮8-4-2	㉓6-4-4
⑧10-3-1	⑯8-3-3	㉔5-5-4

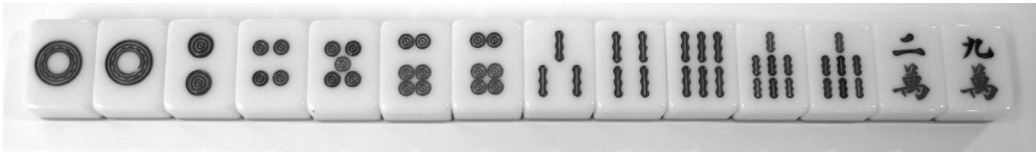
子方なら配牌は13枚で、表㉒のようにディストリビューションは21通りである。

表㉒ 子の配牌 三色のディストリビューション

①13-0-0	⑧9-3-1	⑮7-4-2
②12-1-0	⑨9-2-2	⑯7-3-3
③11-2-0	⑩8-5-0	⑰6-6-1
④11-1-1	⑪8-4-1	⑱6-5-2
⑤10-3-0	⑫8-3-2	⑲6-4-3
⑥10-2-1	⑬7-6-0	⑳5-5-3
⑦9-4-0	⑭7-5-1	㉑5-4-4

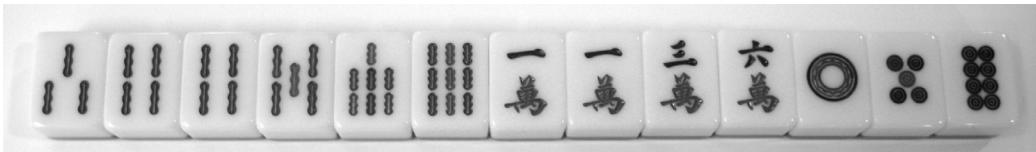
写真㉑の配牌(オヤ)なら(7-5-2)のディストリビューション。

四川血戦麻将



写真㊦

写真㊦の配牌(子)なら(6-4-3)のディストリビューションということになる。



写真㊧

まずは枚数が一番少ない色を欠に指定するのが基本で、写真㊦ならワズ、写真㊧ならピンズを指定するところ。

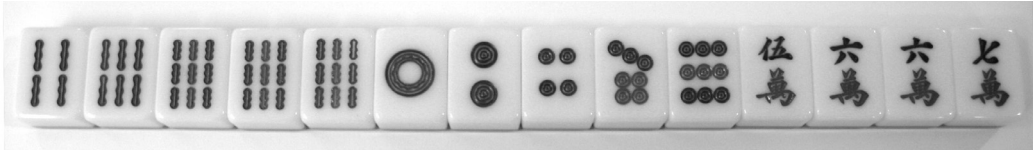
では写真㊧のように枚数が同じならどうするか。(5-4-4)だが、ピンズは他より1枚多く、シュンツが1組あるので残すとして、比較するのは4枚のワズとソウズ。筆者ならトイツがあるワズを残してソウズを欠に指定しそうだ。チーなしで、ポンしかできず、さらにカンに妙味があるマージャンである。ポンして仕掛けられる色を大事にしたい。



写真㊨

また、単に枚数だけを比べるのではなく2メンツが作りやすい形かどうかも考慮したい。基本型は4メンツ+将なのだから、2色のうち短いほうの色で2メンツができれば手作りは楽になる。

写真㊨はオヤの配牌で(5-5-4)のディストリビューション。カン材があるソウズは当然残すとして、5枚のピンズと4枚のワズを比べてみると、枚数は少なくともワズのほうが2メンツを作りやすい好形だから、ワズを残してピンズを欠にする手も有力かも知れない。

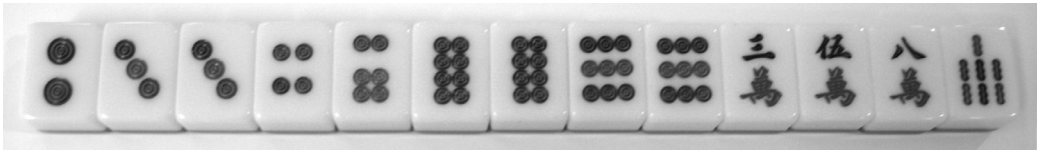


写真㊦

このように、子方より1枚多い配牌から欠を選べるオヤは、やはり有利な立場であると言える。

さて、(9-3-1)とか(10-2-1)のような偏った色がある配牌は清一色を狙うチャンスである。

写真㊦の配牌なら、(八筒)や(九筒)をポンしたりしてピンズの清一色に走る手筋が想定される。それならば欠の色をワンズかソウズのどちらにするのかは、手作りに関しては重要な選択ではない。



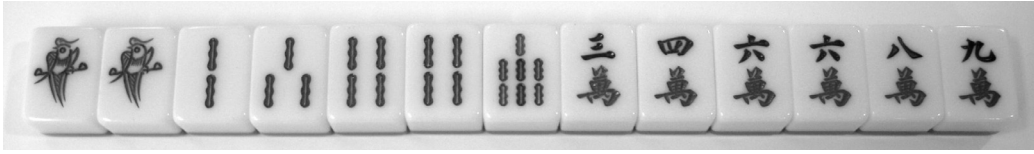
写真㊧

そうすると、清一色狙いをちょっとでもぼやかすために、単純に一番少ないソウズを欠にするのではなく、あえて3枚あるワンズを欠にする作戦もある。ワンズを欠にすれば少くとも3順目まではワンズを打つことになるので普通の進行に見える。対してソウズを欠にすれば、第1打(七索)の後、すぐに異なる色のワンズを打つ可能性が高い。すると、目ざとい相手にはこちらの手が早いと読まれてしまうかも知れない。そこにピンズのポンを仕掛けていくとなれば、清一色の狙いが早めに見破られそうだ。

写真㊧は(7-6-0)で、すでに一色がない配牌である。この手なら当然ピンズを欠に指定するので、3-③と④で記したように口頭で「欠の色がある」と宣言し、自分の第1ツモの順番がきたら「ピンズを欠色とする」と告げる。大会ならば審判員を呼んで定缺カードを使わせてもらい、そのうちのピンズのカードを河に伏せて置き、第1打牌のときに開示する。

先の大会で、筆者は一度だけ定缺カードを使用した。対戦相手にも1度の使用があった。

四川血戦麻将



写真㊦

100局戦だから400の配牌で2回である。この頻度が高いか低いかは、このぐらいの数値では言い切れないが、そうしょっちゅうあることではなさそうである。

写真㊦は(10-3-0)ですでに欠色がある。しかも短いほうのピンズでは1メンツができあがっている。素直にソウズを欠に指定すれば、平和なら簡単にアガれそうである。それでもこの手牌であれば清一色を狙いたいところだから、筆者ならソウズの定缺カードを使って目立つより、ピンズを欠に指定してこっそり打ち出していきたい。その道中に(一筒)などをツモってきたとしたら、(六筒)(七筒)(八筒)などととは並べずに、(八筒)(一筒)(六筒)(七筒)とかにして、なるべく注目を浴びないようにしたい。



写真㊧

9-2 欠色の打牌

欠の色を決めたら、その色が手牌から無くなるまで打ち続けなくてはならない。したがってその間は、使う2色に関しては、ツモってくる牌を溜め込むこととポンとカンを見逃さないようにするだけである。ターツの選択やその打牌順などは使う2色で満杯になってから決定すれば良い。

では、欠の色の切り順はどうしたら良いだろう。どうせすべて不要牌なのだから適当に右端から打っておくか。もちろんそれではダメである。自分にとってはすべて不要牌でも、その色を使う者にとってはそうではないからだ。

大会で、欠の色を打っている間は極めて無造作で、何も考えていないような中国人選手を散見したが、そういう人たちの成績は推して知るべしである。上位に入賞していた選手の多くは欠の色を打つ段階から丁寧に切り順を考慮していたものである。

欠の色の打牌選択は必ず局の序盤に行くことなので、放銃を恐れる必要はあまりない。それよりもケアしなくてはならないことは、まずはポン、次にカンに対してである。

相手の配牌ですでにトイツやアンコで持たれていたのなら、それをポンや直カンされるのを防ぐ手立てはない。しかし、初牌を不用意に留めて、相手にトイツやアンコにされてから打ち出すという愚はできる限り避けたい。

例えば、欠の色が(一万)(三万)(七万)(七万)の4枚あるとしよう。ここから相手のロンに対するケアを第一とするのなら、まずこちらがトイツで持っている(七万)から打ち出していく手であろう。牌理として、こちらに枚数が多い牌は相手がシュンツを作るために必要としていることが多いのは当然。だから、相手にシュンツを作らせたくない、言い替えればリャンメンやカンチャンやペンチャンのテンパイに放銃する率を少しでも下げたいのなら、チーがないことでもあるし、(七万)のトイツ落としから打ち始めるのがセオリーである。

しかし序盤に早いテンパイが入ることが少ないルールであるから、そこに気を遣うよりもポンで手を進められたり、カンの点を取られたりすることを少なくするための対策を採ったほうが良いはずだ。

ならばまず打(一万)からであろう。先に記したようにもうすでに相手に(一万)がトイツかアンコで入っているなら仕方がない。だが、まだトイツになっていない状態なら何も起らない。これと、トイツになってから出てきてポンするのとでは手牌の進行度は大差である。

場合によっては、(一万)(一万)(二万)(三万)の形からでも(一万)をポンして出て、ここで2メンツと根を作りにくる作戦を採られてしまうかも知れない。

比べて(三万)はどうか。単独のトイツであればいつ出てきてもポンされるだろうが、例えば(一万)(二万)(三万)(三万)の形であれば、必ずしもポンするとは限らない。この仕掛けは、首尾よく4枚めの(三万)を入手すればいいが、そうならなければ大ブレーキとなりかねない形だからである。

相手の手牌にトイツで入る確率はどの牌も同じだが、そのトイツをポンするかどうかは牌の性質により変わってくる。端牌のトイツなら、ためらわずにポンしてくる可能性が高いだけに、先に殺しておくなら端のほうからがセオリーとなる。

そして、初牌が出てきてそれにポンがかからなかったとすると、それと同じ牌があっても「合わせ打ち」⁹⁾は急がなくてもいい。カンされることはもう絶対にないし、「二鳴き」でポンすることもまずないマージャンだからだ。合わせ打つよりも別の初牌があればそちらを優先して打ったほうが良いだろう。

9-3 欠色のディストリビューション

3種類の色から4者がそれぞれに欠の色を選ぶのだから、そのディストリビューションは表Ⅳの4通りとなる。

表Ⅳ 欠色のディストリビューション

① 4 - 0 - 0
② 3 - 1 - 0
③ 2 - 2 - 0
④ 2 - 1 - 1

(4 - 0 - 0) は4者とも欠の色が同じというケース。これは皆の少ない色が同じだということだから、先のツモ山にはその色が多く残っているはずである。花猪が一番起こりやすいケースはこれかも知れない。言うまでもないがこの色の切り順を気にする必要はまったくない。このときだけは2色の組み合わせだけに集中することができる。筆者の百数十局の経験では1回だけ出現した。

(3 - 1 - 0) は3者の欠が同じ色で、1者だけ他の色というケース。これは(1)の者に楽しみが生じるかも知れない。(1)の者が(3)の色の待ちでテンパイしたら「四人引き」。アガリ牌があと何枚残っているのが確実に判るし、さらにそれを誰が持ってきてもツモ切りしてくれる。残り枚数が沢山あればツモアガリを狙って出アガリを見送る手も十分ありそうだ。

また、(1)の者は(3)の色が長ければ清一色狙いも有力であることは言うまでもない。

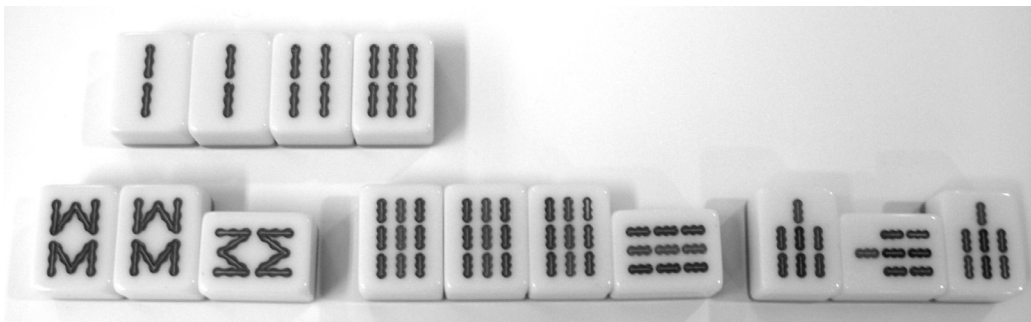
(2 - 2 - 0) の場合、(0)の色は中盤まで出てこないから、当然「場に高い」¹⁰⁾色になりやすい。こういう色でのテンパイは、例えリャンメン待ちでもどこかに固まって持たれていることが多く、そうなるとアガリに手間取ることになる。先にアガった者の手牌にこちらの持ち牌がアンコになっていたりしたケースも多かった。

反対に(2)の色の待ちでテンパイすれば(3)の次に有利な立場となる。二色からのメンツ選択のときは、当然(2)の色を残したい。

(2 - 1 - 1) これが一番偏っていないパターンだが、やはりなるべく(2)の色の待ちでテンパイを組むようにしたい。

件の大会で、筆者は第6セッション終了時に△15のスコアで苦戦していた。そして第7セッ

ションで(2-2-0)のとき写真⑦の手でテンパイした。



写真⑦

まだ和了者がいない状態で、すぐに(五索)が出たが、ソウズが(2)の色だったので、ツモアガりに賭けて見送った。そして次順に(五索)をツモアガった。

清一色2翻、根1翻のマンガンに自摸加底と直カンの2点も加えて $(1 \times 2^3 + 1) \times 3 + 2 = 29$ 底。このアガリでトータルプラスに転じることができた。

おわりに

大会における筆者のスコアは、第1セッションから順に+5、△5、△19、△9、+26、△13、+40、△4、+8、+10でトータルスコアは+39。やはり第7セッションの清一色のツモアガリが大きかった。

この成績で順位は256名中52位。上位64名までが入賞とのことで表彰していただいた。1位のスコアは+184。以下、2位+160、3位+147と続き、上位入賞の対象となる16位のスコアが+71であった。

そして上位16名には別途に行われるデュプリケート方式での四川血戦麻将大会の出場権が与えられた。

デュプリケート方式とは、複数の卓で同じ配牌とツモ山のセットを使ってプレイし、その結果を比較して評価する競技方法である¹¹⁾。

近年、この方法にて中国麻将の大会が随時開催されているが、そのときに使用されるルールは全て「中国麻将競賽規則」。いわゆる普通の中国ルールで対局される。

四川血戦麻将

筆者はそのデュプリケート大会も取材した経験があるが、それよりも四川血戦のルールによるデュプリケートのほうが結果に差が付きやすいのではないかと思う。

普通のルールでも、打ち方によって結果が大きく変わる配牌とツモ山のセットはもちろん沢山あるが、反対に誰が打っても簡単にアガれてしまう局もそこそこあるものだ。そういう局なら、どの卓の結果も評価に大差は表れない。

しかし、ピンズ、ソウズ、ワンズの3色のうち1色を欠かすルールであれば、1人が欠の色の選び方を変えるだけで序盤の展開から大きく変わってくるし、中終盤の強制ツモ切りの色も違う。さらに、簡単にアガれる配牌の者がさっさとアガってしまった後も、それ以外の者同士で血戦が続くとあらば、一局の結果は普通のルールとは比べ物にならないほど変わるであろう。

こういうマージャンこそ、デュプリケート方式の対局により適しているのではないだろうか。

了

【注】

- 1) 「麻将」はマージャンの中国語表記。日本語は「麻雀」。
- 2) 「将」は日本式なら「雀頭」のこと。
- 3) 「翻」は「倍増する」という意味。
- 4) 日本麻雀でも「カンブリ」と呼んで1翻とするルールもある。
- 5) このルールが創られたのが1990年以降であることを考慮すれば、まず間違いなく日本式の「ノーテン罰」の概念が逆輸入されたのであろう。
- 6) ボンやカンで晒しているメンツは純手牌に含まない。
- 7) 中国麻将の公式ルールとも言える「中国麻将競賽規則」では「全双刻」〈チェンシュワンク〉という役名で採用されている。
- 8) 「中国麻将競賽規則」では「和絶張」〈フーチュエチャン〉という役名で採用されている。
- 9) 続けて打つこと。
- 10) 出ている枚数が少ないこと。
- 11) デュプリケート方式マージャンに関する詳細は「大阪商業大学アミューズメント産業研究所紀要 第18号」に記した。

