

カンターン麻雀 ルール表 (三麻)

2023.4.27 から

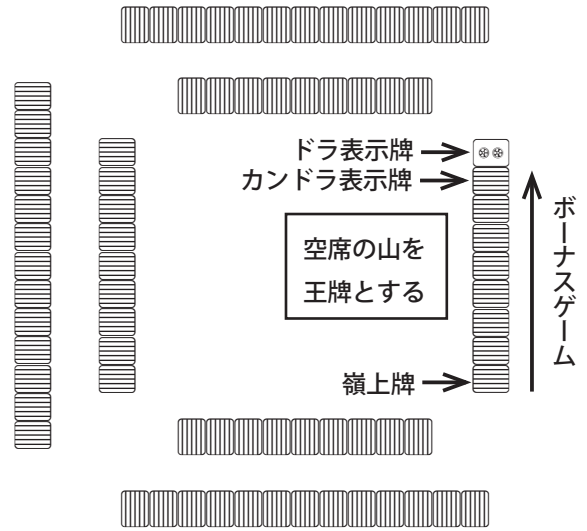
局の進行

- 自分の山からツモる
- ポン、大明槓、ロンは自分のツモ番に行く

ポン	他2人の最後の捨て牌をポン・カン出来る
カン	※チーされた牌もポン・カン出来る
ロン	他2人の最後の捨て牌をロン出来る ※チー・ポン・カンされた牌もロン出来る ※ロン牌が複数出た場合は全員からあがる

- 「ポン」「チー」「カン」「ロン」「リーチ」「ツモ」の発声不要
- 全員のツモ山が無くなったら流局 → ボーナゲームへ
- ボーナゲーム (誰かが和了った時・流局した時)

- ・和了った人とテンパイ (役無し可) した人が交互に王牌をツモり、あがり牌をツモれば得点
- ・ツモあがりのみ可 (ロンは不可)
- ・高目ねらいで安目をあがらなくてもいい
- ・カンは不可 ・一発は付かない ・裏ドラは1回目だけ乗る



鳴き方：捨て牌の代わりに山の牌を加える

ポン
鳴いた相手が分かるように

対面から 東 東

上家から 東 東

下家から 東 東

チー
鳴いた牌が分かるように

をチー 東 東

をチー 東 東

をチー 東 東

赤牌は横向きに
(黒牌と区別)

赤 東 をチー

※両面チー以外は置き方が違っていても進行に不都合は無いのであまり神経質にならなくて大丈夫です。

試合の進行

- 東1局～南3局の6局を打つ
- 西場から トップ取りサドンデス戦



- 北場から 供託ルール追加
北1局 1000点、北2局 2000点、北3局 3000点、東1局 4000点、…
(北場でも決着が付かない場合は東場に戻る)

- コールドゲーム 南3局までで、あがって2位に8万点以上差を付けたトップになると試合終了

和了点

符計算無し・親子の区別無し

	1 翻	2 翻	3 翻	4~5 翻	6~7 翻	8~10 翻	11~12 翻	13 翻 ~	役満
ロン	1000	2000	4000	8000	12000	16000	24000	32000	32000
ツモ	500 オール	1000 オール	2000 オール	4000 オール	6000 オール	8000 オール	12000 オール	16000 オール	16000 オール

※役満同士の複合でダブル役満やトリプル役満になります

カン

- カンドラ即乗り ● チャンカン無し
- リーチ後の暗槓は待ちや面子構成が変わっても可
- 一人が同じ手番でポンやチーした後さらにカン出来る

その他

- ~ を抜いた 108 枚を使用、赤 2 枚入り
- アリアリ ● 一発有り（鳴きで一発は消えない） ● 裏ドラ有り
- ピンフ無し ● フリテン無し
- トビ無し ● 連荘無し ● 食い替え（現物も）可 ● ツモ番の無いリーチ可
- 途中流局（四風子連打・九種九牌・四人立直）無し ● 流し満貫無し ● パオ（役満の責任払い）無し

手役一覧

役名 翻数→食い下がり

ツモ 1	リーチ 1	ダブルリーチ 2	嶺上開花 1			
※鳴きがあっても成立						
タンヤオ 1	場風・自風・三元牌 1	ダブ東・南・西・北 2				
イーペーコー 1→×	リャンペーコー 3→×	一色三順 3→×				
一気通貫 2→1						
七対子 2	トイトイ 2	三暗刻 2	三色同刻 2	小三元 2	三連刻 2	三槓子 2
※ 4 枚使い有り						
チャンタ 2→1	ジュンチャン 3→2	混老頭 2				
ホンイツ 3→2	チンイツ 6→5					
四暗刻	国士無双	大三元	小四喜	大四喜	字一色	清老頭
緑一色	九蓮宝灯	一色四順	四連刻	大車輪	天和	地和
四槓子						
※この形のみ						

※鳴きがあっても成立

※ピンフ・海底・河底・チャンカンが無い