

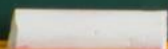
麻雀を教えるとき用資料04



麻雀役をマスターしよう

相関図から関連づけて覚える方法

麻雀グッズ研究所
初心者講座



麻雀役とは？

- 麻雀はアガリの際に、ドラ以外の役が1つ以上必要
- 麻雀の役は全部で40個くらいある
- 鳴いてOKな役と鳴きNGの役がある

麻雀役一覧

1翻役 (11個)	鳴きNG: 面前清自摸、立直(リーチ)、一発、平和(ピンフ)、一盃口(イーペーコー) 鳴きOK: タンヤオ、役牌、槍槓(チャンガン)、嶺上開花(リンシャンカイホウ)、 海底撈月(ハイテイラオユエ)、河底撈魚(ホウテイラオユイ)
2翻役 (10個)	鳴きNG: 七対子(チートイツ)、ダブル立直 鳴きOK: 対々和(トイトイホー)、三色同順、三色同刻、三暗刻、一気通貫、 混老頭(ホンロー)、チャンタ、小三元
3翻役 (3個)	鳴きNG: 二盃口(リャンペーコー) 鳴きOK: 純チャン、混一色(ホンイツ)
6翻役 (1個)	鳴きOK: 清一色(チンイツ)
役満役 (12個)	鳴きNG: 天和(テンホー)、地和(チーホー)、国士無双(コクシムソウ)、 四暗刻(スーアンコウ)、九蓮宝燈(キューレンホウトウ) 鳴きOK: 大三元、小四喜、大四喜、緑一色(リュウイツ)、 字一色、清老頭(チンロート)、四槓子



麻雀グ
ッツ研
究所
た
く
る

麻雀役の覚え方のポイント

麻雀役の覚え方のおすすめは以下の通り。

1. 基本の3役をまずは完璧にする
(リーチ、タンヤオ、役牌)
2. そこそこよく出る役を覚える
(平和、混一色、三色同順、一気通貫、対々和、七対子)
3. 役満を含めた全ての役を覚える
(役満はほとんど出ないので座学で覚える)

本動画の
メイン範囲

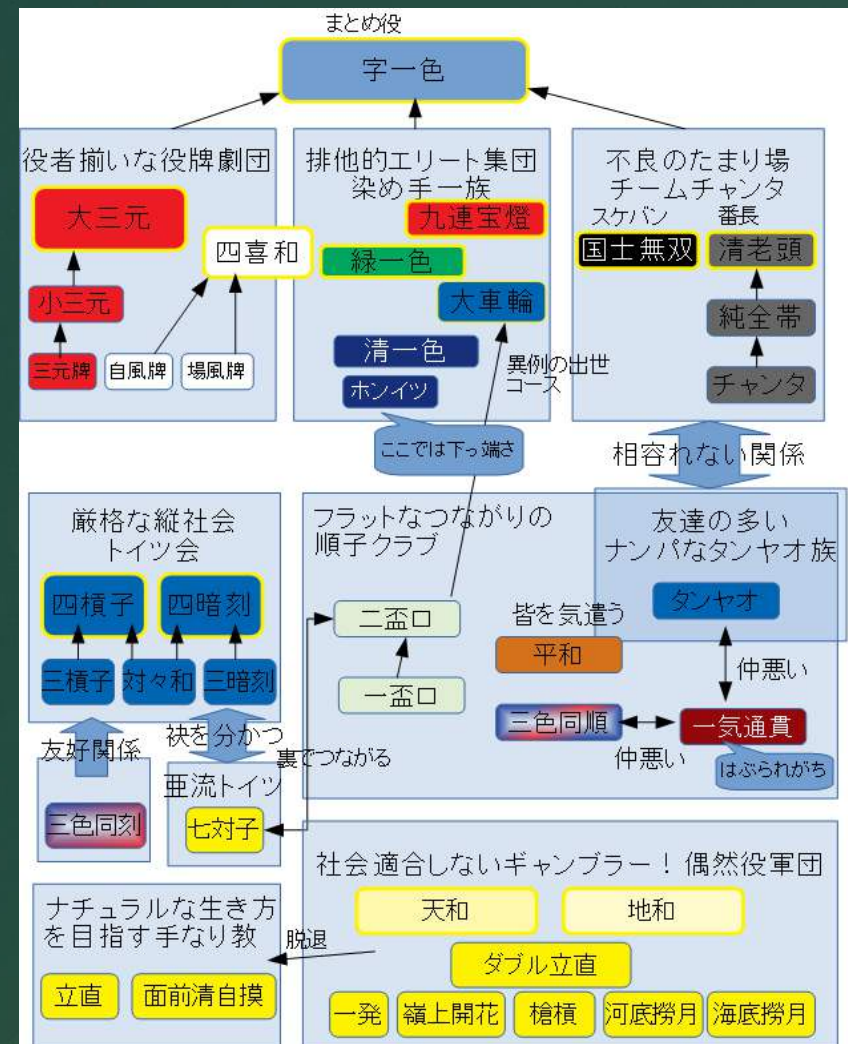


麻雀グ
ッツ研
究所
た
く
る

麻雀役のでき方の分類

- 役牌系
- 一色系
- チャンタ系
- 順子系
- 対子系
- てなり系
- 偶然役系

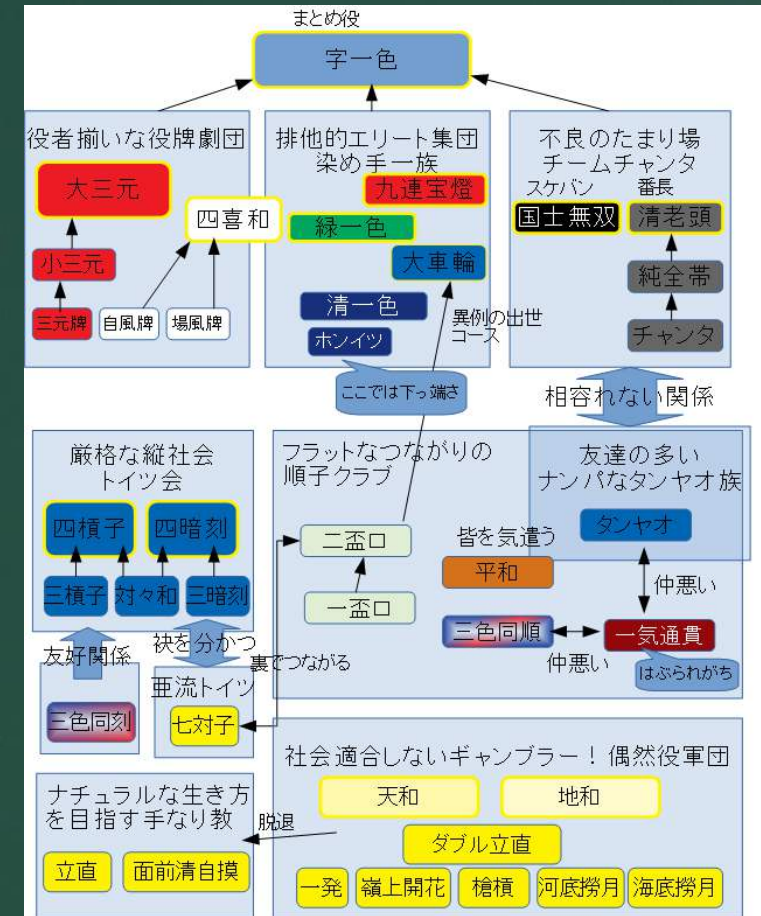
相関図→



麻雀グッズ研究所
たくる

麻雀役のでき方の分類 2

- ・ 役牌系 ・ ・ 役になる字牌を集める
- ・ 一色系 ・ ・ 同じ種類（色）の牌を集める
- ・ チャンタ系 ・ ・ 1、9、字牌を集める
- ・ 順子系 ・ ・ 順子（階段状の3枚）を集める
- ・ 対子系 ・ ・ 刻子（同じ牌3枚）を集める
- ・ てなり系 ・ ・ 普通に手を作るだけでたまにつく
- ・ 偶然役系 ・ ・ 珍しいことが起きたときにつく



先
る
所

麻雀役のでき方の分類3

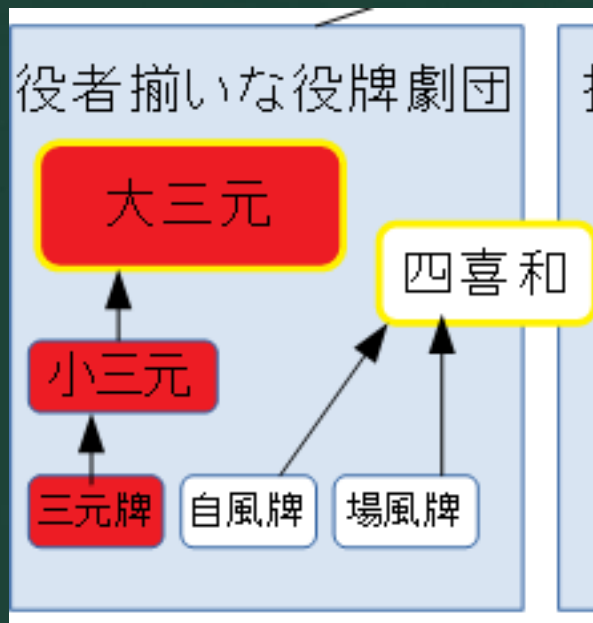
- 役牌系・・・役牌、小三元、大三元、小四喜、大四喜
- 一色（染め手）系・・・混一色、清一色、字一色 etc...
- チャンタ系・・・チャンタ、純チャン、ホンロー、国士 etc...
- 順子系・・・ピンフ、タンヤオ、一盃口、三色同順 etc...
- 対子系・・・対々和、七対子、三暗刻 etc...
- てなり系・・・リーチ、ツモ
- 偶然役系・・・一発、ハイテイ、ホウテイ etc...



麻雀グ
ッツ研
究所
た
く
る

それぞれのタイプで見ていきましょう。

タイプ①-1：役牌系の麻雀役とは？



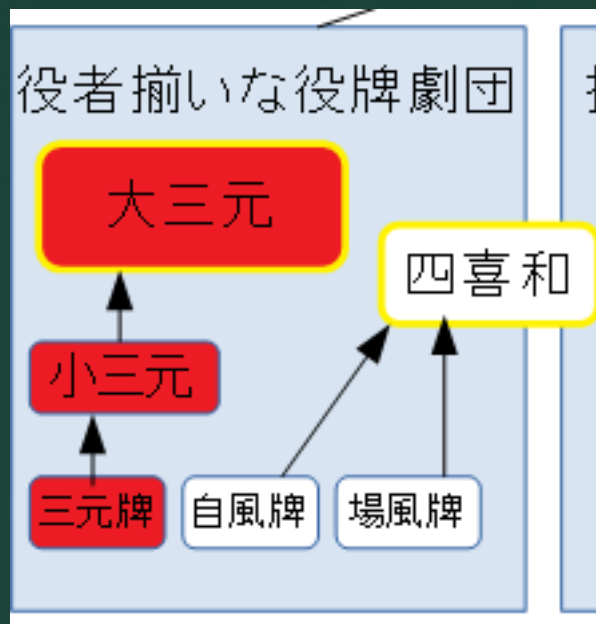
- ・ 役牌(1役) : 基本の役。役がつく牌を3枚集める
- ・ 小三元(4役) : 白發中のうち2種類を3枚、残り1種を2枚
- ・ 大三元(役満) : 白發中を3枚ずつ集める
- ・ 小四喜(役満) : 東南西北のうち3種を3枚、残り1種を2枚
- ・ 大四喜(役満) : 東南西北を3枚ずつ集める



麻雀グッズ研究所
たくる

全て鳴いてもOKで、門前でも鳴いても点数が変わらないのが特徴。

タイプ①-2：役牌系の基本は役牌



ヤクハイ 役牌

字牌の白發中のいずれか、
あるいは場風か自風の字牌
を3枚集めると成立。鳴きOK



役牌の種類

場風牌・・・東場なら東、南場なら南
で全員共通

自風牌・・・親から順に反時計回りで
東南西北で人によって違う

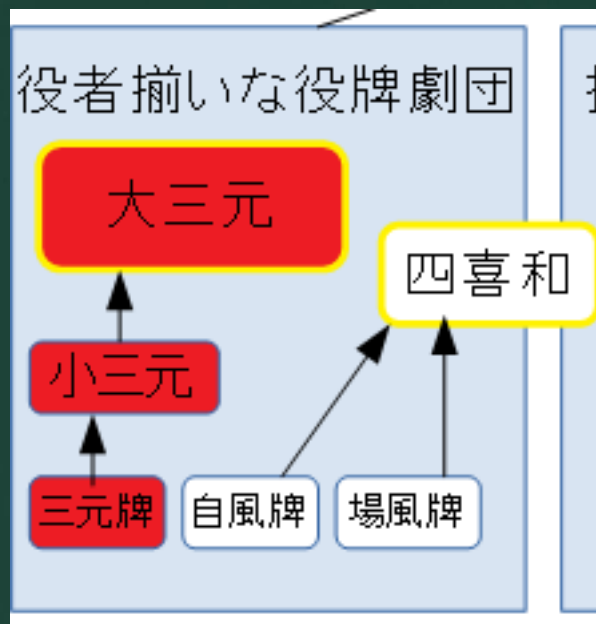
三元牌・・・白發中のこと。常に役牌

基本は役牌。三元牌、自風牌、場風牌を総称して役牌という。
場風でも自風でもない風牌（東南西北）のことをオタ風という。



麻雀グッズ研究所
たくる

タイプ①-3：三元牌は小三元、大三元に進化



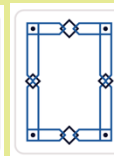
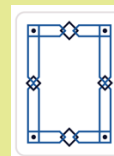
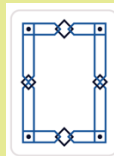
ダイサンゲン

大三元
(役満)

發

發

發



中

中

中

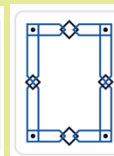
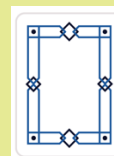
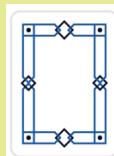
ショウサンゲン

小三元
(4役)

發

發

發



中

中

役牌
(1役)

發

發

發

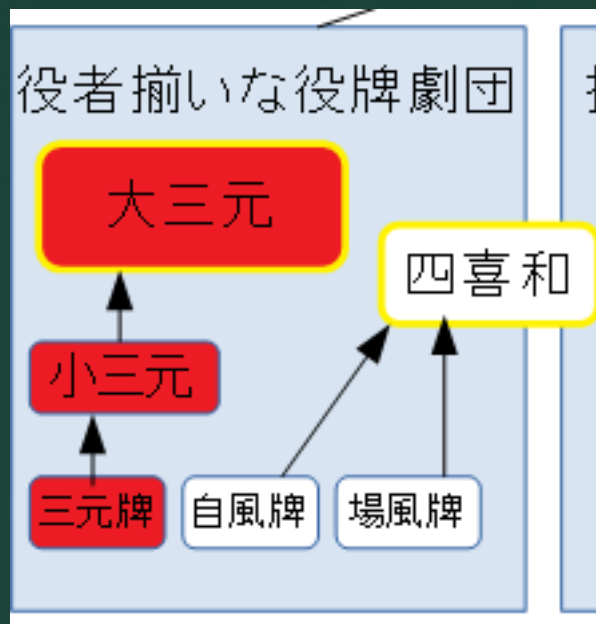
← 白發中のどれか1種を3枚

白發中はいつも役牌。白發中のうち2種類を3枚、残り1種類を2枚で小三元（役牌込みで4役）
白發中を全部3枚集めると大三元という役満役になる。



麻雀グッズ研究所
たくる

タイプ①-4：風牌は小四喜、大四喜に進化



ダイスーシー
大四喜
(役満)



×3



×3



×3



×3

ショウスーシー
小四喜
(役満)



×3



×3



×3



×2

役牌
(1役)



×3

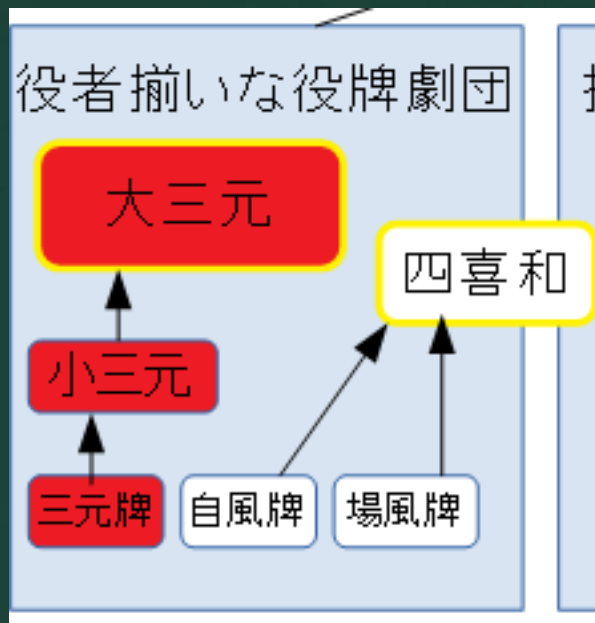
←場風か自風の牌を3枚
(場風と自風が被ったら2役)

四喜和系は4種類あって難しいので、小四喜でも役満。
大四喜をダブル役満とするルールもある。



麻雀グッズ研究所
たくる

タイプ①-5：役牌系の麻雀役まとめ



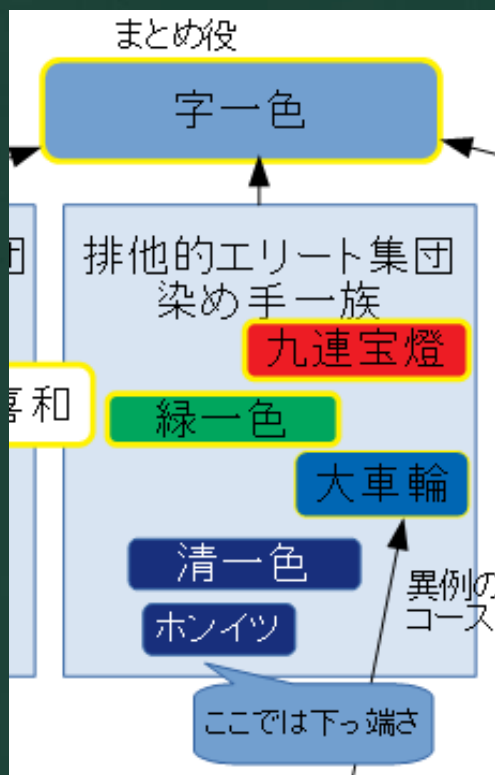
- ・ 役牌(1役) : 基本の役。役がつく牌を3枚集める
- ・ 小三元(4役) : 白發中のうち2種類を3枚、残り1種を2枚
- ・ 大三元(役満) : 白發中を3枚ずつ集める
- ・ 小四喜(役満) : 東南西北のうち3種を3枚、残り1種を2枚
- ・ 大四喜(役満) : 東南西北を3枚ずつ集める



麻雀グッズ研究所
たくる

役牌の先が一気に難しい。
字牌の対子がたくさんあるときに狙ってみよう。

タイプ②-1：一色系の麻雀役とは？



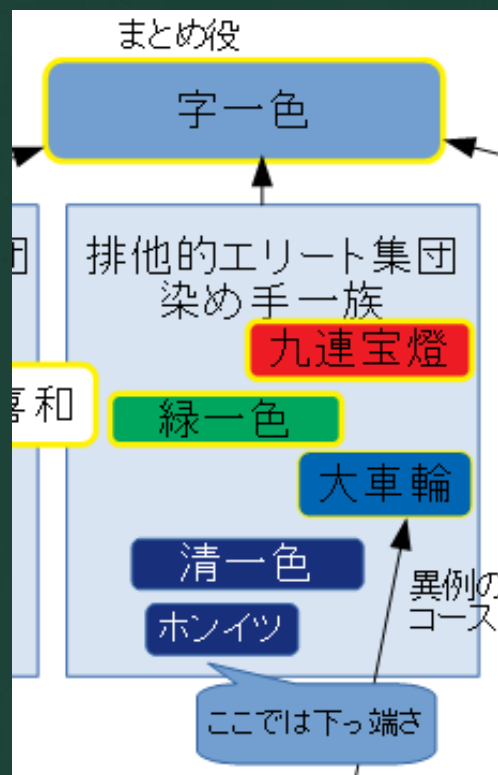
- ・ 混一色(門3役/鳴2役) : 萬子・筒子・ソウズのどれか1色+字牌
- ・ 清一色(門6役/鳴5役) : 萬子・筒子・ソウズのどれか1色のみ
- ・ 緑一色(役満/役満) : ソウズの23468發(緑色)のみで手を作る
- ・ 字一色(役満/役満) : 字牌だけで手を作る
- ・ 九蓮宝燈(役満/なし) : 1112345678999+同じ色1枚
- ・ 大車輪(ローカル役満/なし) : 22334455667788の形



麻雀グ
ツズ研
究所
た
く
る

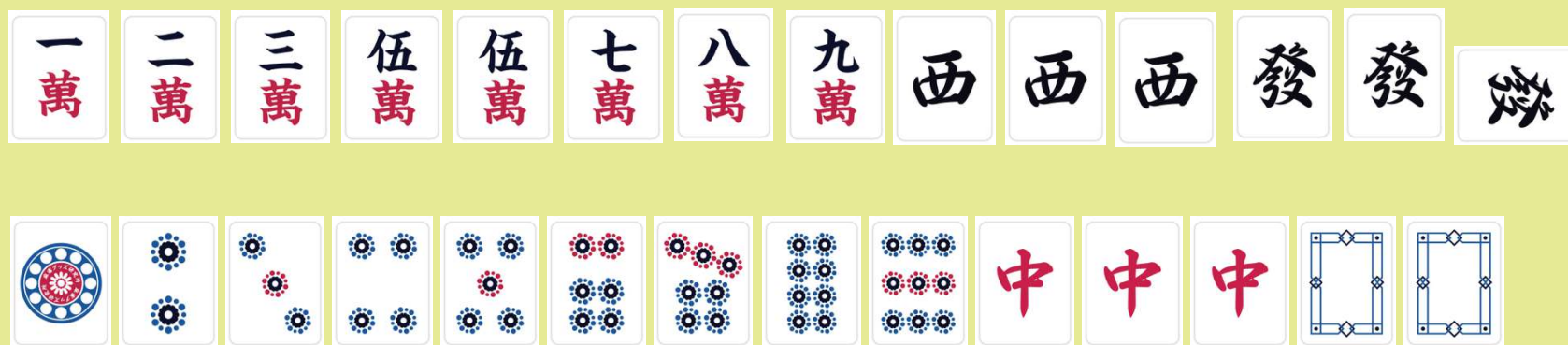
萬子、筒子、ソウズのどれか1種類だけを集めるという縛りプレイにつく役。
字牌もOKの混一色が基本形。鳴きでも2役～と高打点。

タイプ②-2：一色系の基本はホンイツ



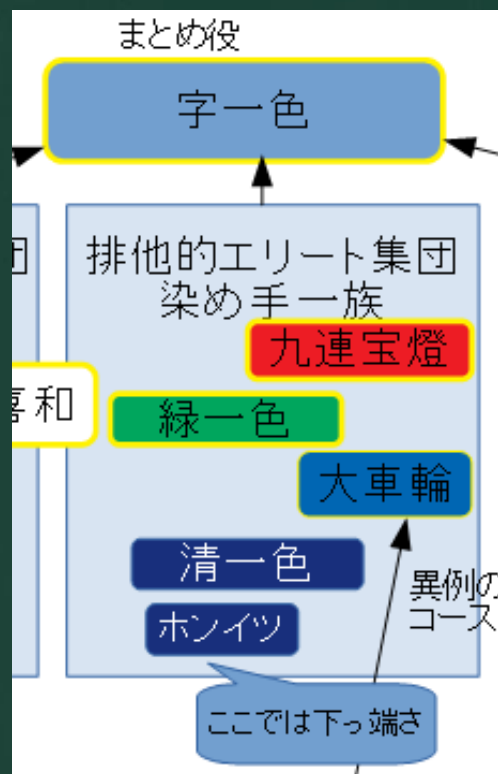
混一色（ホンイーソー・ホンイツ）

マンズ、ピンズ、ソウズのどれか1種類+字牌はOK。門前3役/鳴き2役。



マンズ+字牌、ピンズ+字牌、ソウズ+字牌のいずれかで手を作ると成立。
門前3役/鳴き2役で、だいたい鳴きで作ることが多い。

タイプ②-3：混一色の進化形は清一色か緑一色



リユーイーソー

緑一色

(役満/役満)

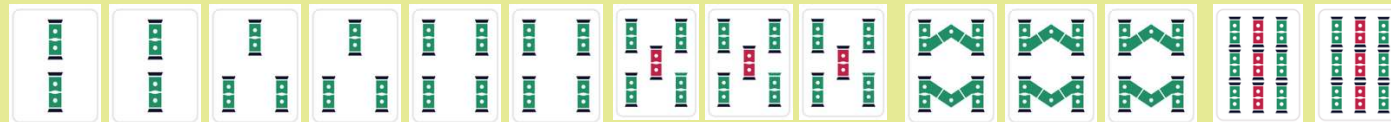


ソウズの23468、字牌の發のみを用いて手を作る

チンイーソー・チンイツ

清一色

(門6役/鳴5役)



マンズ、ピンズ、ソウズのいずれか1種類のみで手を作る

ホンイーソー・ホンイツ

混一色

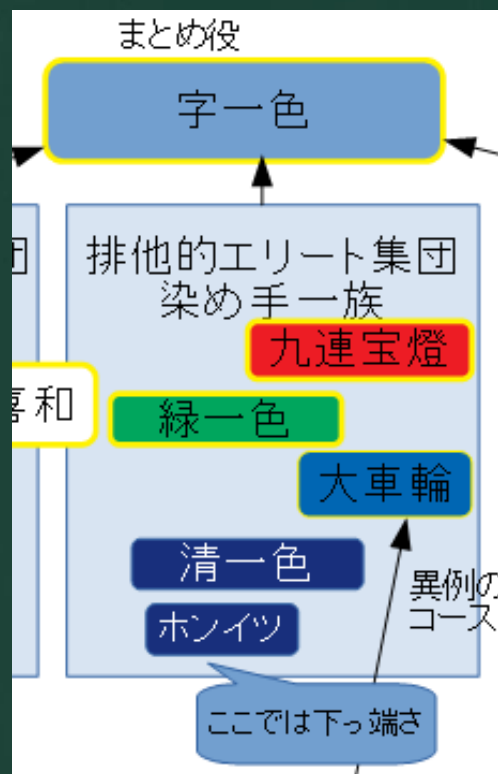
(門3役/鳴2役)



マンズ、ピンズ、ソウズのいずれか1種類と字牌のみで手を作る

混一色から字牌を無くせば清一色に進化。字牌率が少ない場合は狙いやすい。
ソウズの混一色は緑牌だけを集める緑一色へ進化できる場合もある。

タイプ②-4：清一色の進化形は大車輪か九蓮宝燈



チューレレポートー

九蓮宝燈

(役満/なし)



清一色の1112345678999+同じ色1枚で成立

ダイシャリン

大車輪

(役満/なし)

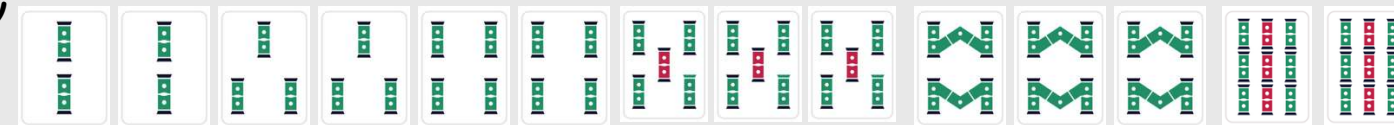


清一色の22334455667788の形で成立

チンイーソー・チンイツ

清一色

(門6役/鳴5役)

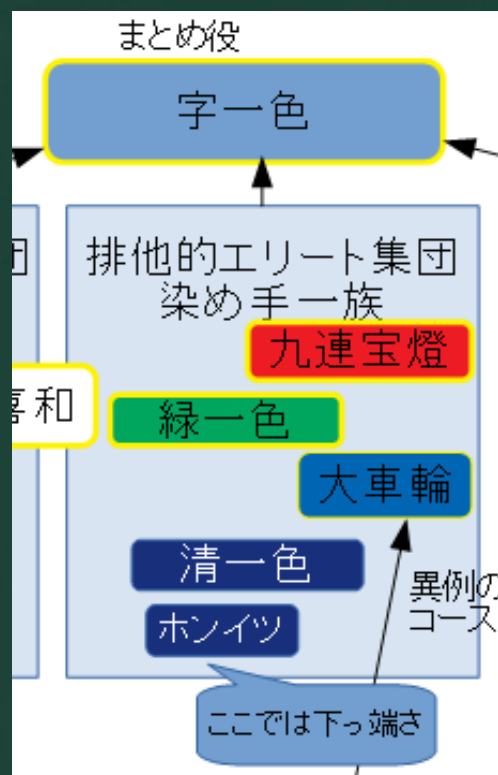


マンズ、ピンズ、ソウズのいずれか1種類のみで手を作る

門前の清一色からは大車輪、九蓮宝燈に進化できる場合が稀にあり。
どちらも鳴きが不可なので注意。大車輪はローカル役。

る所

タイプ②-5：字牌だけの染め手は字一色



ツイーソー
字一色
(役満/役満)

東	東	南	南	西	西	北	北			發	發	中	中
東	東	東	南	南	南	西	西				發	發	發

字牌のみで手を作る

混一色
(門3役/鳴2役)

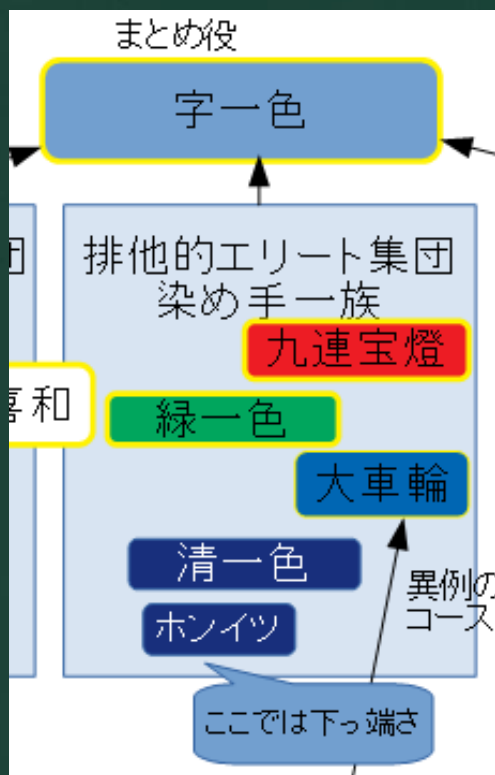
												發	發
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---	---

マンズ、ピンズ、ソウズのいずれか1種類と字牌のみで手を作る

字牌率が高い混一色の場合、字一色へ進化できる可能性あり。
混一色や字一色は七対子系も可能。(その場合鳴きは不可)

る所

タイプ②-5：一色系の麻雀役まとめ



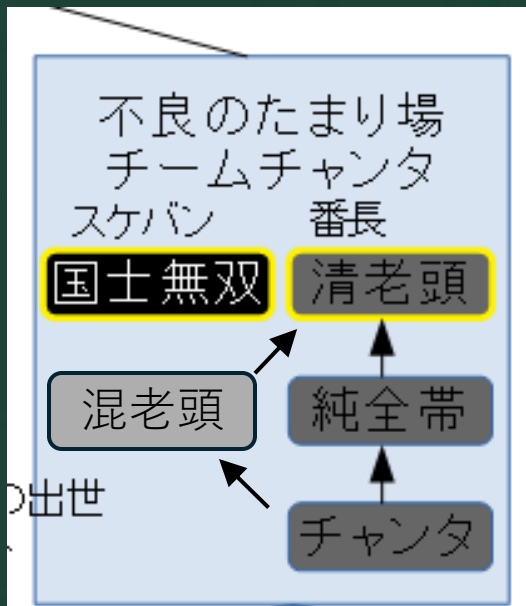
- ・ 混一色(門3役/鳴2役) : 萬子・筒子・ソウズのどれか1色+字牌
- ・ 清一色(門6役/鳴5役) : 萬子・筒子・ソウズのどれか1色のみ
- ・ 緑一色(役満/役満) : ソウズの23468發(緑色)のみで手を作る
- ・ 字一色(役満/役満) : 字牌だけで手を作る
- ・ 九蓮宝燈(役満/なし) : 1112345678999+同じ色1枚
- ・ 大車輪(ローカル役満/なし) : 22334455667788の形



麻雀グ
ツズ研
究所
た
く
る

配牌でマンズ、ピンズ、ソウズのいずれかが7枚くらいあったら混一色を狙ってみよう。
基本は鳴きで進めて、ツモによっては清一色に進化させてみよう。

タイプ③-1：チャンタ系の麻雀役とは？



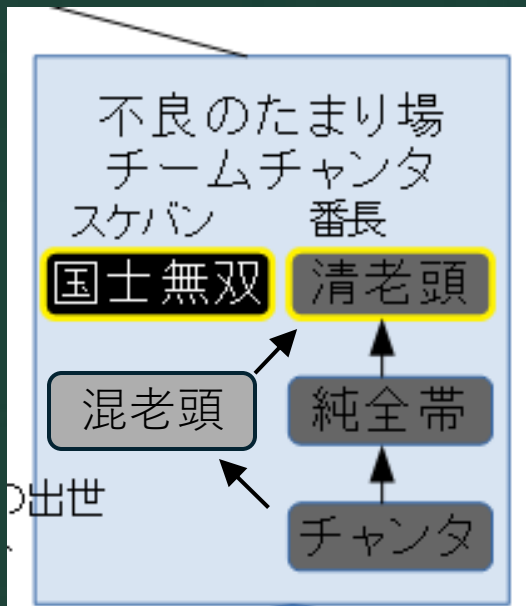
- ・ チャンタ (門2役/鳴1役) : 1、9、字牌を全メンツと頭に含む
- ・ 純チャン (門3役/鳴2役) : 1、9を全メンツと頭に含む
- ・ 混老頭 (門2役/鳴2役) : 1、9、字牌のみで手を作る
- ・ 清老頭 (役満/役満) : 1、9のみで手を作る
- ・ 国士無双 (役満/-) : 全13種類の1,9,字牌を1枚ずつ
+そのうちどれか1種類をもう1枚



麻雀グ
ッツ研
究所
た
く
る

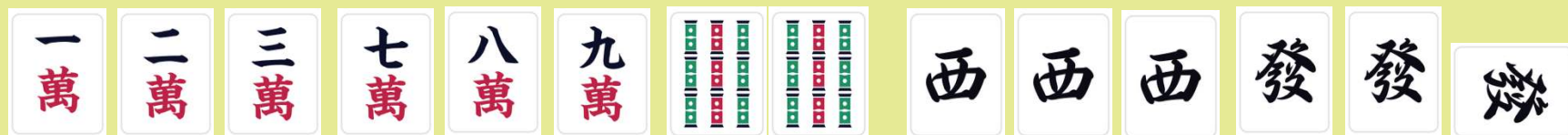
使いづらい1、9、字牌を用いて手を作ること成立する役。
チャンタ、純チャン、ホンローター、チンローターと進化する。国士無双は例外形。

③ -2：チャンタ系の基本はチャンタ



混全帯幺九（ホンチャンタイヤオチュウ・チャンタ）

1,9,字牌を全てのメンツとアタマに含むと成立。門前2役/鳴き1役。



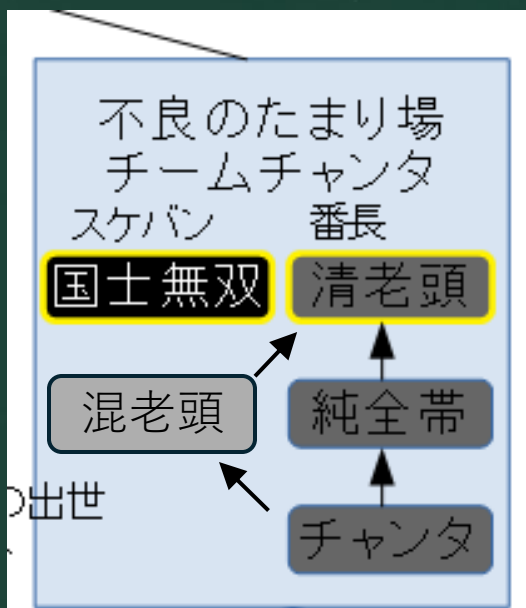
↑123なども1,9,字牌を含んでるのでOK

悪配牌からでも狙いやすいのが特徴！

る所

チャンタの関連牌は456以外なので実は多くて25種類（/全34種類）ある。
ただ待ちが両面にならない（片方は上がれない）など意外と作るのが難しく割に合わない役

③ -3：チャンタの進化系は純チャンとホンロー

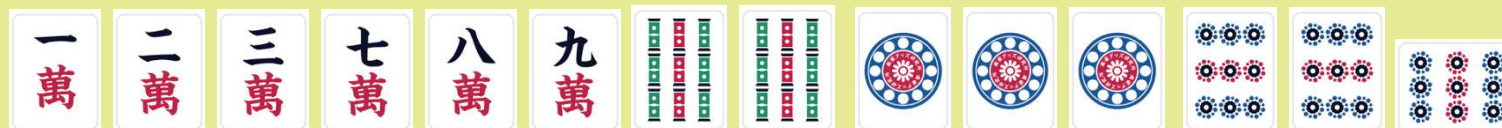


ホンロートー
混老頭
(門2役/鳴2役)



1,9,字牌のみで手を作ると成立。(123,789はなし)

ジュンチャン
純全帯
(門3役/鳴2役)



1,9を全てのメンツとアタマに含んで手を作ると成立。(字牌なし)

チャンタ
(門2役/鳴1役)

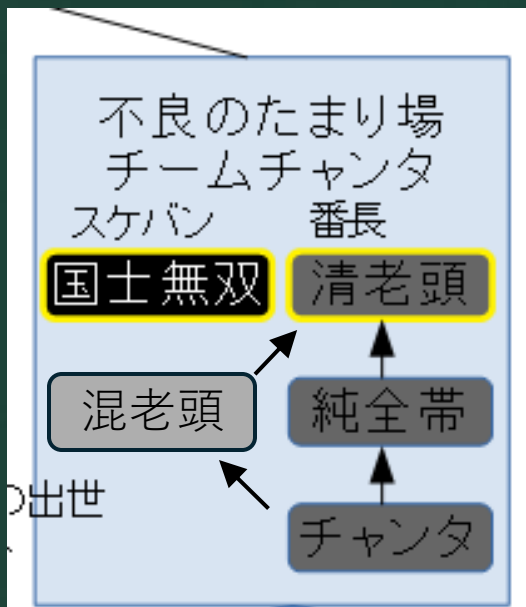


1,9,字牌を全てのメンツとアタマに含むと成立

チャンタの字牌抜きが純チャン、2378抜きがホンロー。
ホンローは必ず七対子か対々和が複合するので計4役～となる。(自身は2役)

る所

③ -4：チャンタの最終進化系はチンロートー



チンロートー
清老頭
(役満/役満)



1,9のみで手を作ると成立。(字牌、2378はなし)

ホンロートー
混老頭
(門2役/鳴2役)



1,9,字牌のみで手を作ると成立。(123,789はなし)

ジュンチャン
純全帯
(門3役/鳴2役)

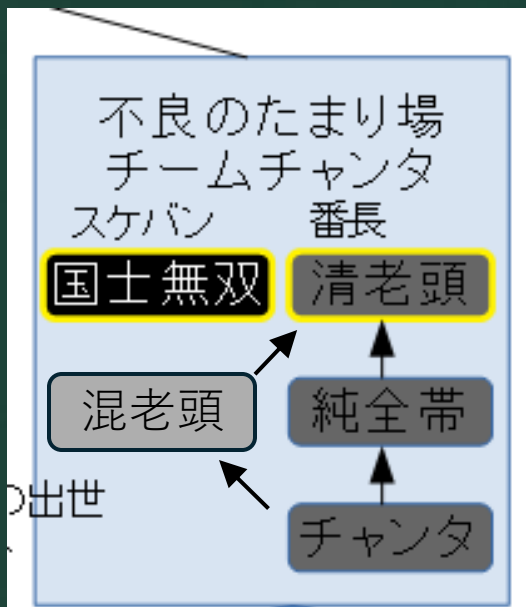


1,9を全てのメンツとアタマに含んで手を作ると成立。(字牌なし)

1,9のみで手を作るとチンロートーという役満になる。
一見ホンロートーとそんなに変わらないようにも見えるが、1,9牌は6種しかなく、かなり難しい

る所

③ -5：毛色が違う特殊役・国士無双



国士無双（コクシムソウ）

1,9,字牌を全て1枚ずつとどれか1種類を2枚にする。役満。



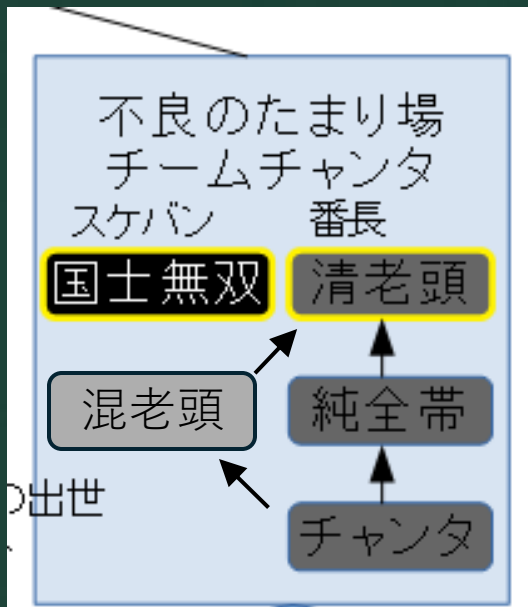
↑全然アガリの形ではないが例外的に認められている

どれかを2枚に↑

る所

1,9,字牌を全種類集めるという珍しい形の役満。
配牌に1,9,字牌が多いときに狙いやすい。どれか1種類でも4枚切られるとアウト。

タイプ③-6：チャンタ系の麻雀役まとめ



- ・ チャンタ (門2役/鳴1役) : 1、9、字牌を全メンツと頭に含む
- ・ 純チャン (門3役/鳴2役) : 1、9を全メンツと頭に含む
- ・ 混老頭 (門2役/鳴2役) : 1、9、字牌のみで手を作る
- ・ 清老頭 (役満/役満) : 1、9のみで手を作る
- ・ 国士無双 (役満/-) : 全13種類の1,9,字牌を1枚ずつ
+そのうちどれか1種類をもう1枚

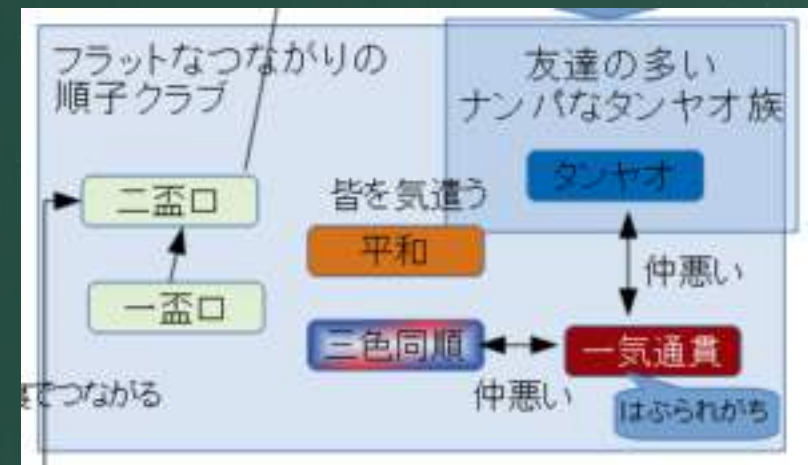


麻雀グ
ッツ研
究所
た
く
る

どうしようもなく手が悪いときはチャンタ系を狙ってみるのもあり。
手の中に使いづらい1,9,字牌が溜まるので守備力が高い状態になる。

タイプ④：順子系の麻雀役

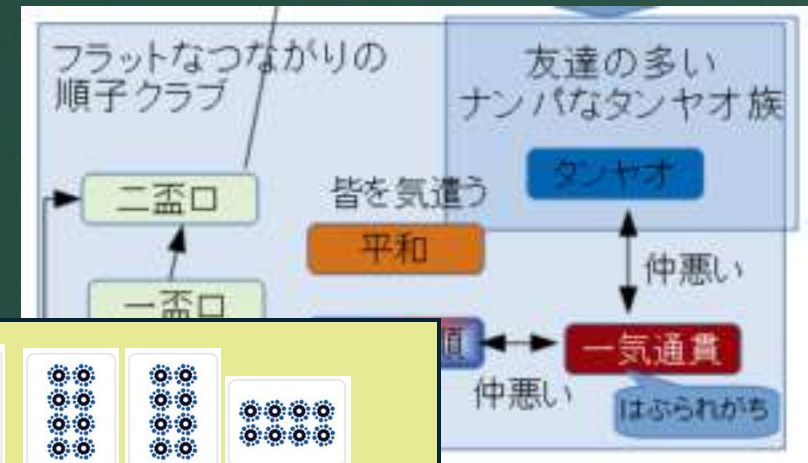
- 平和(門1役/-) : 符が上がらない手で上がること (ツモはOK)
- タンヤオ (門1役/鳴1役) : 2～8のみで手を作る
- 一気通貫 (門2役/鳴1役) : マンズ、ピンズ、ソウズの1種類で123,456,789の順子を作る
- 三色同順 (門2役/鳴1役) : マンズ、ピンズ、ソウズのそれぞれで同じ順子を作る
- 一盃口 (門1役/-) : 全く同じ順子を1セット作る (マンズの223344など)
- 二盃口 (門3役/-) : 全く同じ順子を2セット作る



麻雀グッズ研究所
たくる

順子とは階段状のメンツ（3枚組）を指し、その組み合わせによって役がつくタイプ。
平和は同タイプの全ての役と複合できるが、一気通貫と三色、タンヤオと三色は複合しない

④ -2：順子系は皆がエース！

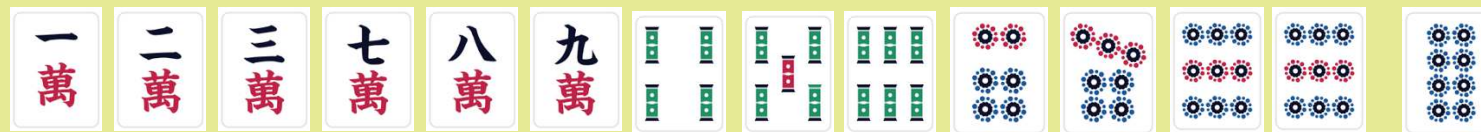


タンヤオ
(門1役/鳴1役)



2～8のみで手を作ると成立

ピンフ
平和
(門1役/-)



↑メンツが全て順子（階段状）

↑両面待ち

↑役牌でない
アタマ

平和（へいわ）ではなく、平（符の上がらない）の和（アガリ）

・待ちが両面待ち ・アタマが役牌でない ・全てのメンツが順子 のとき成立。

順子系に基本となる型はなく、各役の出現率も高い。
タンヤオ、平和は特に出やすい。

麻雀グッズ
研究所
たくる

④ -3：順子系鳴きOK三人衆

サンショクドウジュン

三色同順

(門2役/鳴1役)



マンズ、ピンズ、ソウズのそれぞれで同じ順子を作る

イツキツウカン

一気通貫

(門2役/鳴1役)



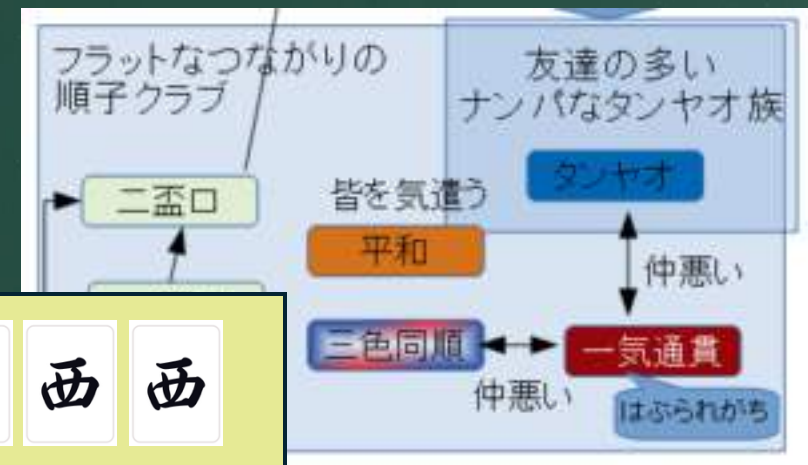
マンズ、ピンズ、ソウズのいずれか1色で123,456,789を作る

タンヤオ

(門1役/鳴1役)



2～8のみで手を作ると成立

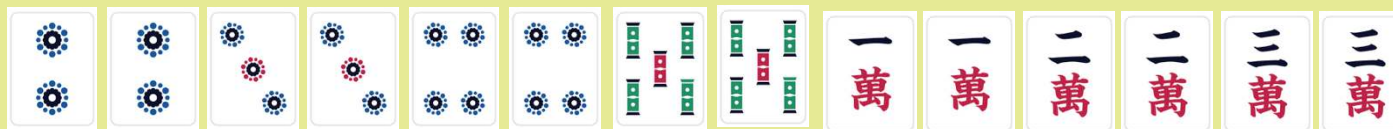


麻雀グッズ研究所
たくる

一気通貫と三色同順はともに門前2役、鳴き1役。役に3メンツを使う点も同じ。
しかし、一気通貫は順子系の相性が悪く、タンヤオや三色同順とは複合せず。

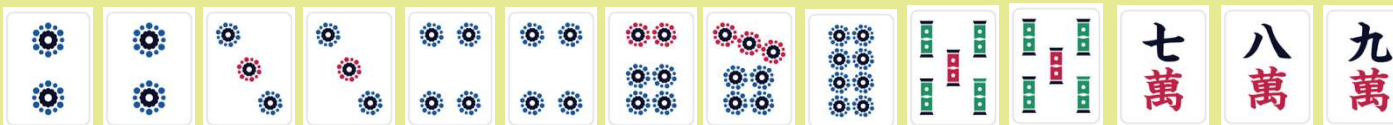
④ -4：順子系鳴きNG三人衆

リャンペーコー
二盃口
(門3役/-)



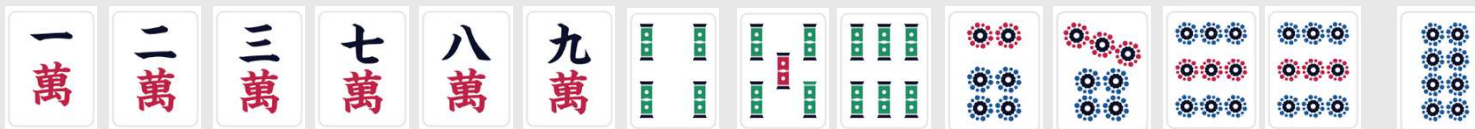
全く同じ順子を2セット作る (一盃口を2つ)

イーペーコー
一盃口
(門1役/-)



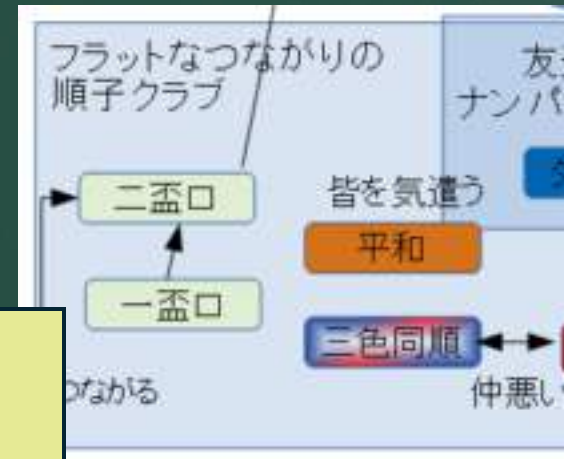
全く同じ順子を1セット作る

ピンフ
平和
(門1役/-)



・待ちが両面待ち ・アタマが役牌でない ・全てのメンツが順子 のとき成立。

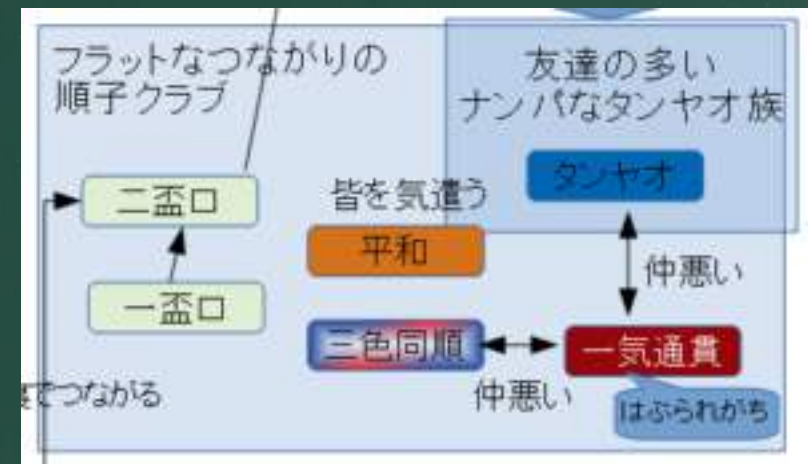
全く同じメンツを2つ作る一盃口は鳴きが不可なので注意。
一盃口が2つある二盃口は非常に珍しい役として知られる。(3役なのに役満レベルのレア度)



麻雀グッズ研究所
たくる

④-5：順子系の役まとめ

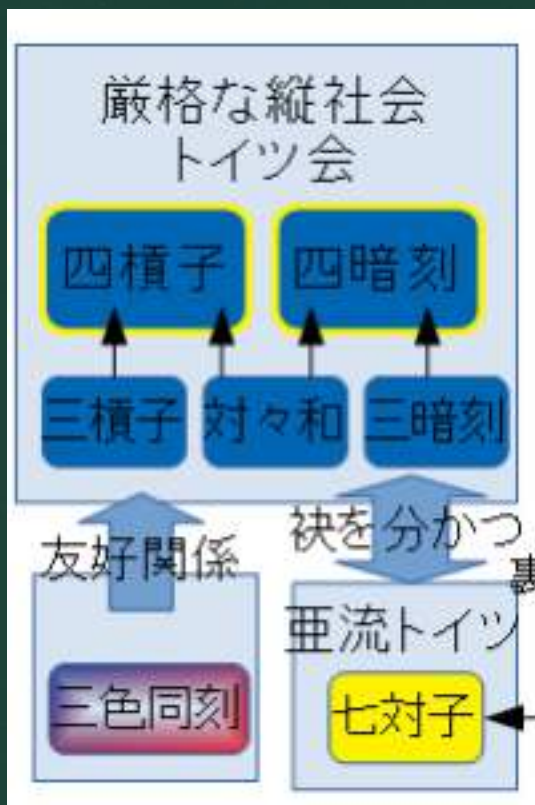
- 平和(門1役/-)：符が上がらない手で上がること(ツモはOK)
- タンヤオ(門1役/鳴1役)：2～8のみで手を作る
- 一気通貫(門2役/鳴1役)：マンズ、ピンズ、ソウズの1種類で123,456,789の順子を作る
- 三色同順(門2役/鳴1役)：マンズ、ピンズ、ソウズのそれぞれで同じ順子を作る
- 一盃口(門1役/-)：全く同じ順子を1セット作る(マンズの223344など)
- 二盃口(門3役/-)：全く同じ順子を2セット作る



麻雀グッズ研究所
たくる

二盃口以外はメジャーな役ばかり。
鳴きOKのものと鳴きNGのものがあるので間違えないように注意しよう。

タイプ⑤-1：対子系の麻雀役とは？



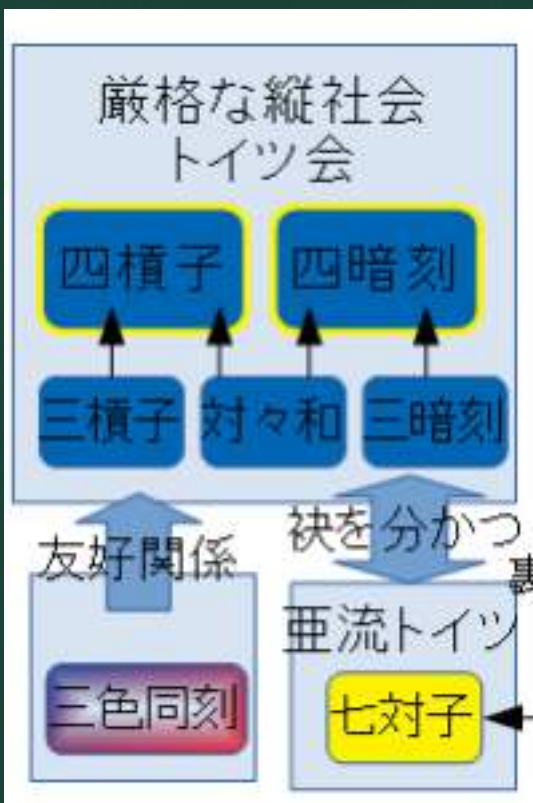
- ・ 対々和(門2役/鳴2役) : 全てのメンツが刻子
- ・ 七対子(門2役/-) : 異なる種類の対子を7つ作る(特殊形)
- ・ 三暗刻(門2役/鳴2役) : 鳴かずに作った刻子(暗刻)を3つ
- ・ 四暗刻(役満/-) : 鳴かずに作った刻子(暗刻)を4つ
- ・ 三槓子(門2役/鳴2役) : カンツ(カンでできるメンツ)を3つ
- ・ 四槓子(役満/役満) : カンツ(カンでできるメンツ)を4つ
- ・ 三色同刻(門2役/鳴2役) : マンズ、筒子、ソウズで
同じ数字の刻子を作る



麻雀グ
ッズ研
究所
た
く
る

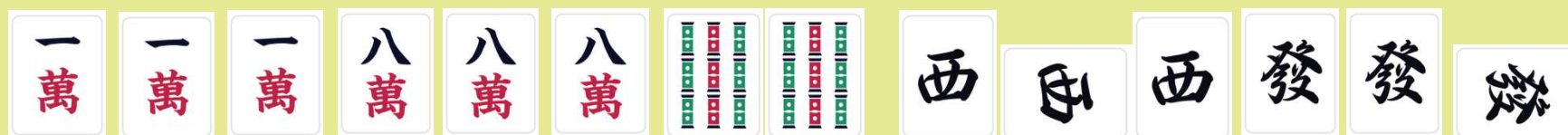
同じ牌3枚で作る刻子を作ることにより成立する役タイプ。
カンをして作ったり、鳴かずに作ったりすると役がランクアップする。

⑤ -2：トイツ系の基本は対々和と七対子



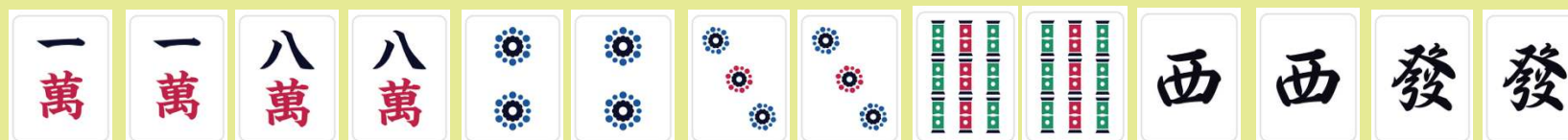
対々和（トイトイホー・トイトイ）

全てのメンツが刻子。門前2役/鳴き2役。



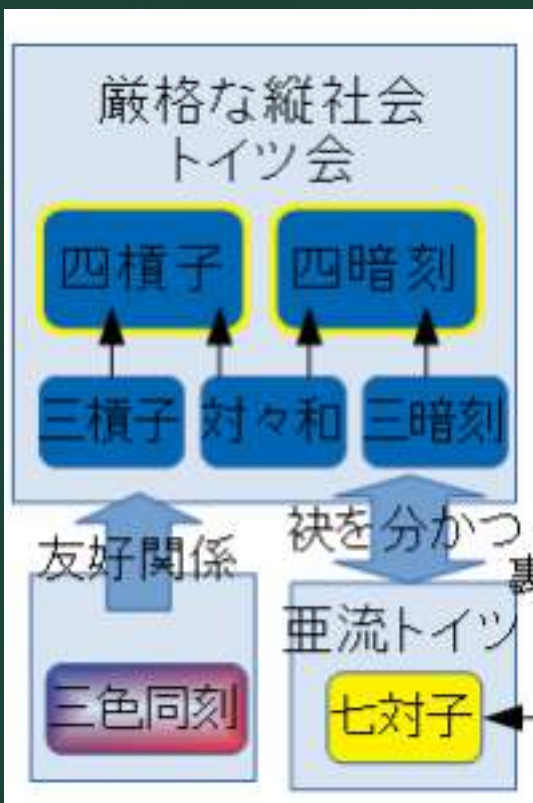
七対子（チートイツ・チートイ）

異なる対子を7種類作る。門前2役/鳴きなし。



ポンを繰り返すことでできる対々和、鳴かずに対子を集める七対子が基本系。
4つの対子がある場合は対々和か七対子に分岐できる。

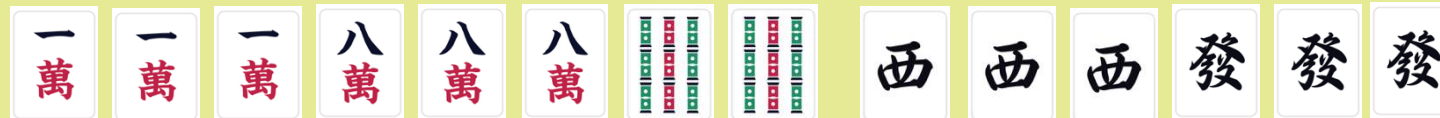
⑤ -3 : 鳴かずに作った刻子が増えると進化



スーアンコウ

四暗刻

(役満/-)



鳴かずに作った刻子（暗刻）を4つ

サンアンコウ

三暗刻

(門2役/鳴2役)



鳴かずに作った刻子（暗刻）を3つ

トイトイホー

対々和

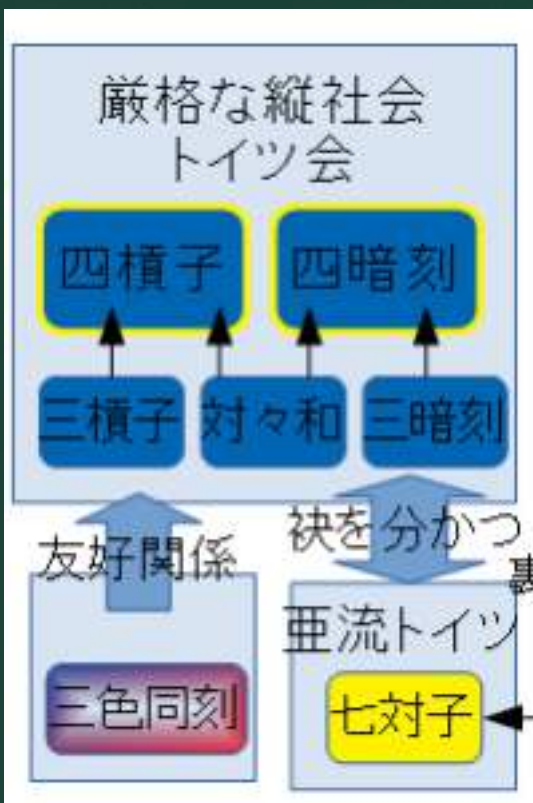
(門2役/鳴2役)



全てのメンツが刻子。門前2役/鳴き2役。

対々和、三暗刻、四暗刻は鳴かずに作った刻子（暗刻）の数によって決まる。
ロンで刻子を作った場合は鳴きメンツ扱い。三暗刻は残りの1つのメンツは順子の形もある。

⑤ -4 : 3回カンをすると三槓子に進化



スーカンツ

四槓子

(役満/役満)



カンで作った刻子（槓子）を4つ

サンカンツ

三槓子

(門2役/鳴2役)



カンで作った刻子（槓子）を3つ

トイトイホー

対々和

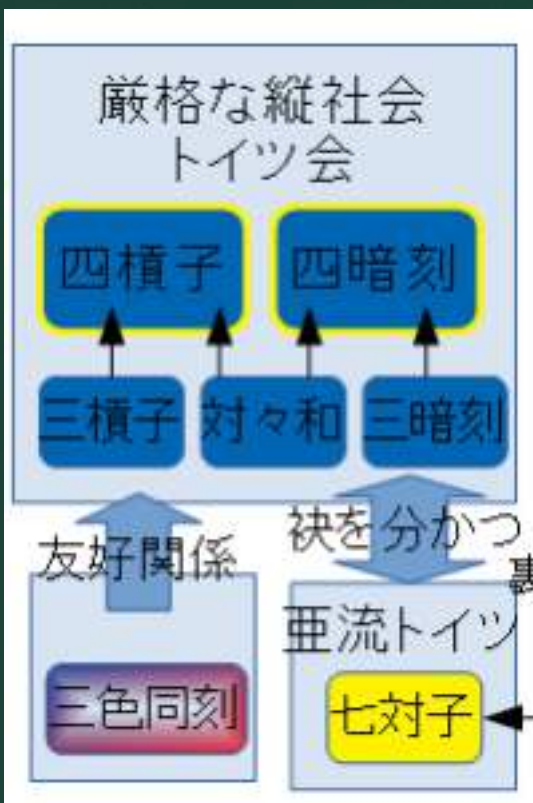
(門2役/鳴2役)



全てのメンツが刻子。門前2役/鳴き2役。

カンを3回して上がると三槓子、4回だと四槓子という役満になる。
カンは2人以上のプレイヤーで合計4回行くと流局となるため、四槓子は他家にカンされる前に1人で4回行う必要がある。四槓子を4回カンできた時点で成立とするルールもある。

⑤ -5：もう一つの三色、三色同刻



サンショクドウコウ

三色同刻

(門2役/鳴2役)

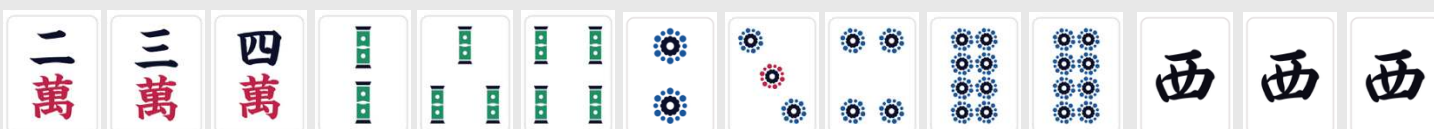


マンズ、筒子、ソウズで同じ数字の刻子を作る

サンショクドウジュン

三色同順

(門2役/鳴1役)



マンズ、ピンズ、ソウズのそれぞれで同じ順子を作る

トイトイホー

対々和

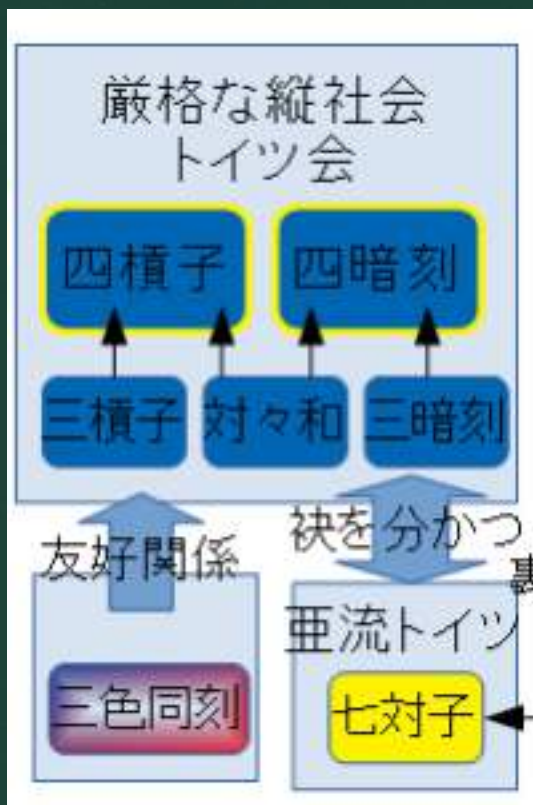
(門2役/鳴2役)



全てのメンツが刻子。門前2役/鳴き2役。

トイトイ系と相性のいい役として、同じ数字に刻子をマンピンソウで作る三色同刻もあり。めったにでない役なので、単に三色という三色同順の方を指す。(三色同刻と略さずいう)

⑤-6：対子系の麻雀役まとめ



- ・ 対々和(門2役/鳴2役) : 全てのメンツが刻子
- ・ 七対子(門2役/-) : 異なる種類の対子を7つ作る(特殊形)
- ・ 三暗刻(門2役/鳴2役) : 鳴かずに作った刻子(暗刻)を3つ
- ・ 四暗刻(役満/-) : 鳴かずに作った刻子(暗刻)を4つ
- ・ 三槓子(門2役/鳴2役) : カンツ(カンでできるメンツ)を3つ
- ・ 四槓子(役満/役満) : カンツ(カンでできるメンツ)を4つ
- ・ 三色同刻(門2役/鳴2役) : マンズ、筒子、ソウズで
同じ数字の刻子を作る



麻雀グ
ッズ研
究所
た
く
る

配牌で対子が多いときなどにまずは七対子、対々和を狙ってみよう。
役牌や混一色などが絡む場合はトイトイ、他に役がなければチートイにすることも多い。

タイプ⑥-1：てなり系の麻雀役とは？

リーチ

- ・立直(門1役/-) : 聴牌時にリーチを宣言し、1,000点を場に供託することで成立。リーチ宣言後、手牌の変更は不可

メンゼンチンツモ

- ・門前清自摸和(門1役/-) : アガリ牌を自分のターンに引いてくると成立(ロンはだめ、ツモならOK)

ナチュラルな生き方
を目指す手なり教

立直

面前清自摸

鳴きを入れていると成立しなくなるので注意。

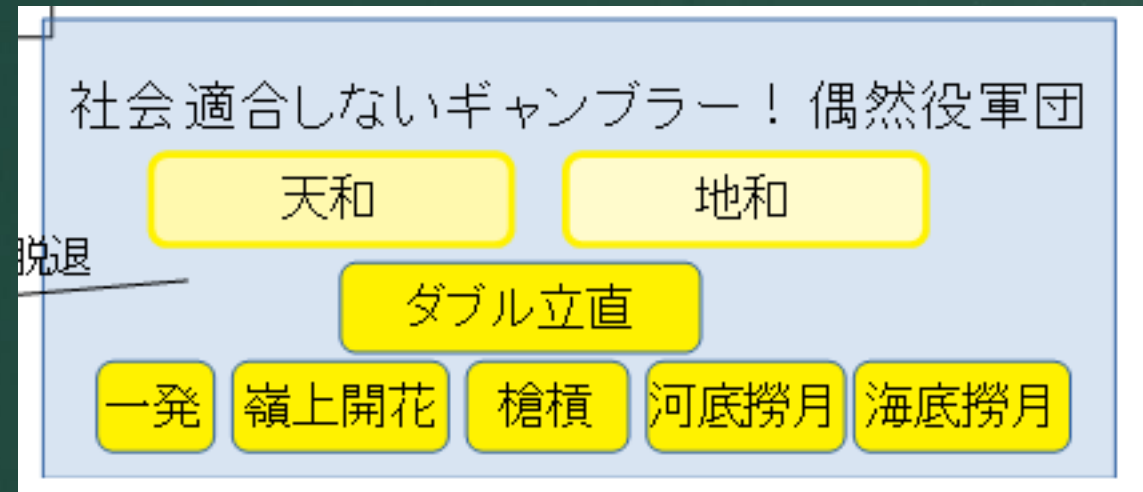
特になんでもないけど普通につく役タイプです。とりあえず鳴かなければ、立直でなんとかなる
門前清自摸和は略してツモといい、立直してなくてもツモなら上げれる。



麻雀グ
ツズ研
究所
た
く
る

タイプ⑦-1：偶然役とは？

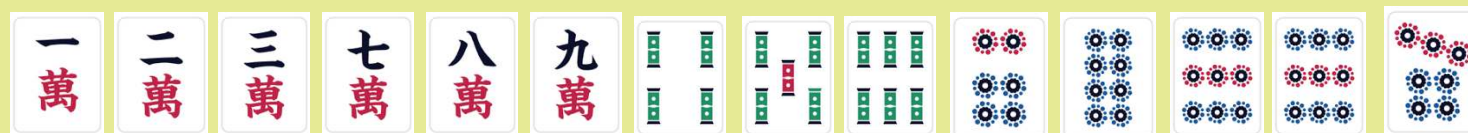
- 天和(役満/-) : 親の配牌で上がってる
- 地和(役満/-) : 子の第一ツモでアがる
- ダブル立直(門2役/-) : 第一ツモでリーチをかける
- 一発(門1役/-) : リーチ後、1順以内にアがる
- 嶺上開花(門1役/鳴1役) : カンをしてツモった嶺上牌でアがる
- 槍槓(門1役/鳴1役) : 他人の加カン牌に対しロンを宣言すると成立
- 海底撈月(門1役/鳴1役) : その局最後のツモ牌でツモアがりする
- 河底撈魚(門1役/鳴1役) : その局最後の捨て牌でロンアがりする



基本的には狙ってできるものではなく、偶然訪れるタイプの役です。
後半の4つは鳴いて役なしのときに最後の希望になることもあります。

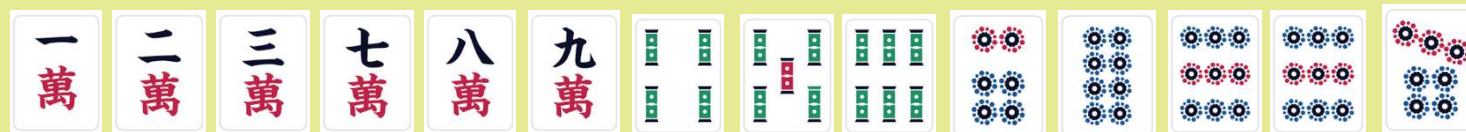
⑦-2：天運三人衆、天地和ならずでダブルリー

テンホー
天和
(役満/-)



親の配牌時（第一ツモ）ですでに上がっている

チーホー
地和
(役満/-)

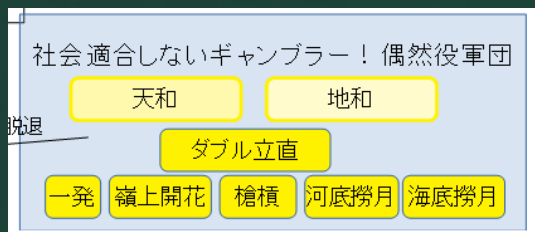


子の第一ツモでアがる。ただし鳴きが入った場合は不成立

ダブルリーチ
ダブル立直
(門2役/-)

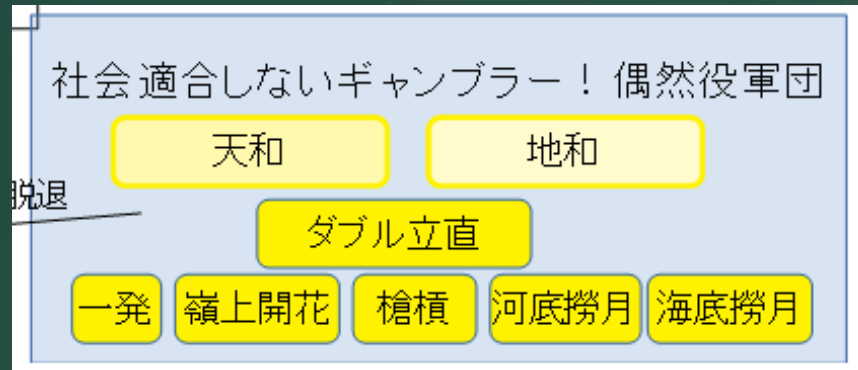


第一ツモ番でリーチをかける。鳴きが入っていた場合は不成立

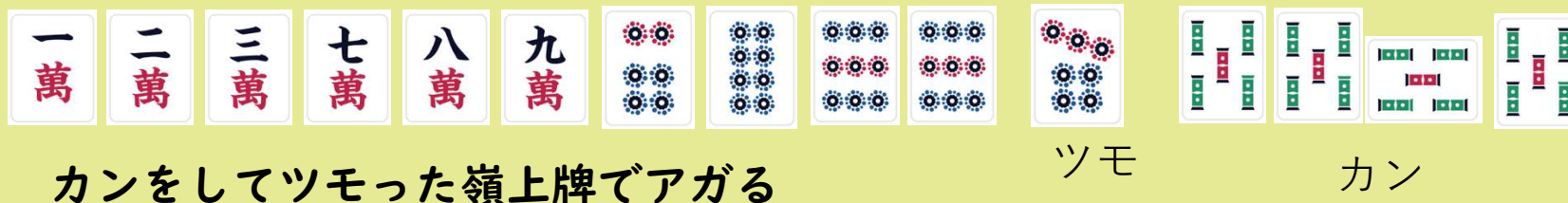


天和は配牌のみで決まり、ヨンマで約1/30万の確率とされています。地和、ダブル立直（ダブルリー）は鳴きが入ると無効になるので注意。第一ツモ前にロンすると成立の人和というローカル役も一部であり。

⑦-3：カンに関する偶然役



リンシャンカイホウ
嶺上開花
(門1役/鳴1役)

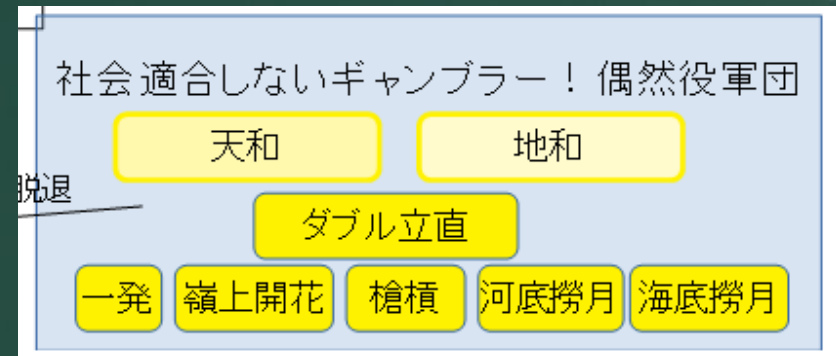


チャンカン
槍槓
(門1役/鳴1役)

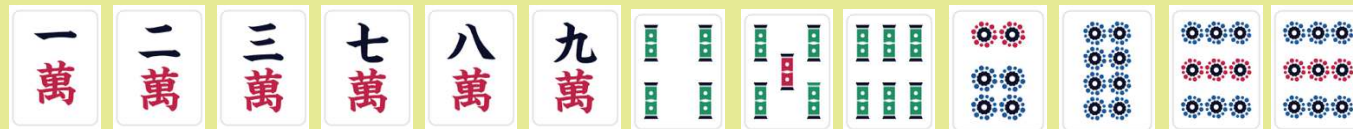


カンをすると、4枚を1メンツ（3枚）扱いとするため、リンシャン牌から1枚引きます。
これでアガると嶺上開花。槍槓はポンに後から1枚加える加カン牌をロンすると+1役つく。

⑦-4：最終牌に関する偶然役



ハイテイラオユエ
海底撈月
(門I役/鳴I役)



ツモ

その局最後のツモ牌でツモアガリする

ハウテイラオユイ
河底撈魚
(門I役/鳴I役)



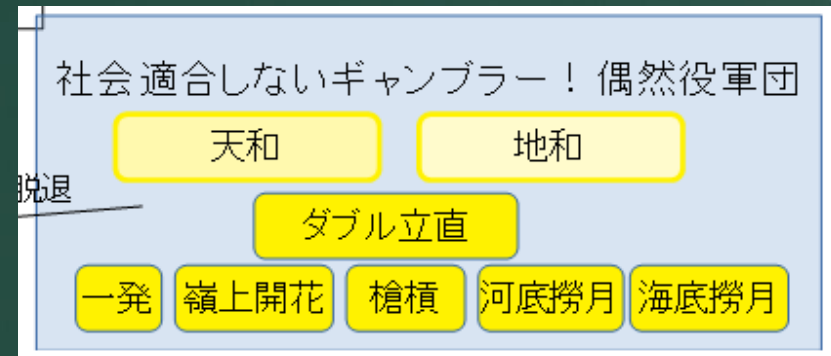
ロン

その局最後の捨て牌でロンアガリする

名前が長いので基本は略して、ハイテイ・ハウテイという。
鳴きが入っていない場合のハイテイは南家。（ハウテイチャンスは南家以外）

麻雀グッズ研究所
たくる

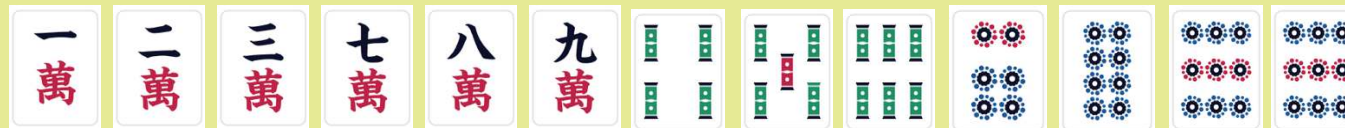
⑦-5：リーチに関する偶然役



麻雀グ
ッツ研
究所
た
く
る

イッパツ
一発

(門1役/-)



リーチ後、1巡以外にアがる。立直後に鳴きが入ると不成立。



次のツモ番
までにアがる

ダブルリーチ
ダブル立直

(門2役/-)

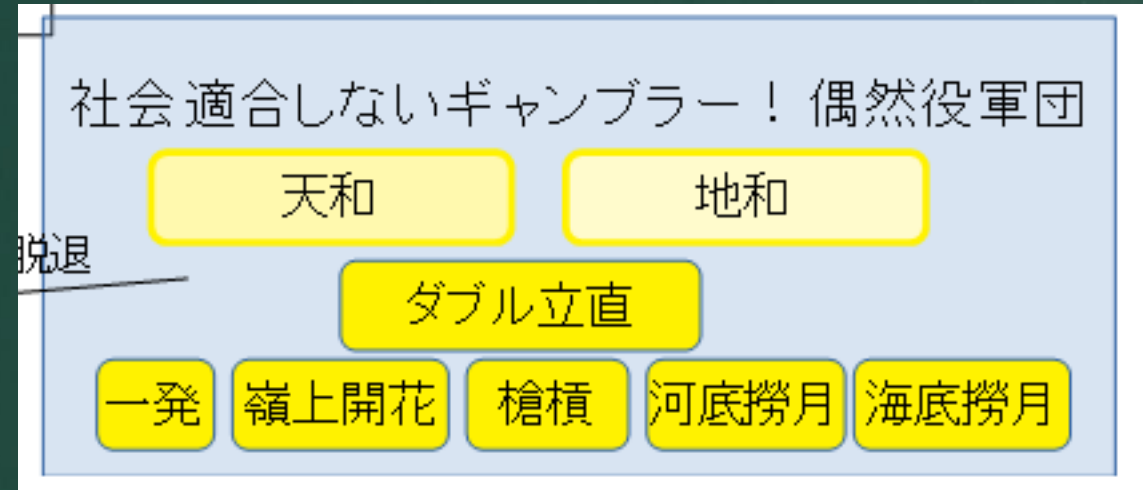


第一ツモ番でリーチをかける。鳴きが入っていた場合は不成立

リーチ時の一発率は10%程度とされています。
次のターンにツモると、リーチ一発ツモで合計3役になります。

⑦-6：偶然役のまとめ

- 天和(役満/-)：親の配牌で上がってる
- 地和(役満/-)：子の第一ツモでアがる
- ダブル立直(門2役/-)：第一ツモでリーチをかける
- 一発(門1役/-)：リーチ後、1順以内にアがる
- 嶺上開花(門1役/鳴1役)：カンをしてツモった嶺上牌でアがる
- 槍槓(門1役/鳴1役)：他人の加カン牌に対しロンを宣言すると成立
- 海底撈月(門1役/鳴1役)：その局最後のツモ牌でツモアがりする
- 河底撈魚(門1役/鳴1役)：その局最後の捨て牌でロンアがりする

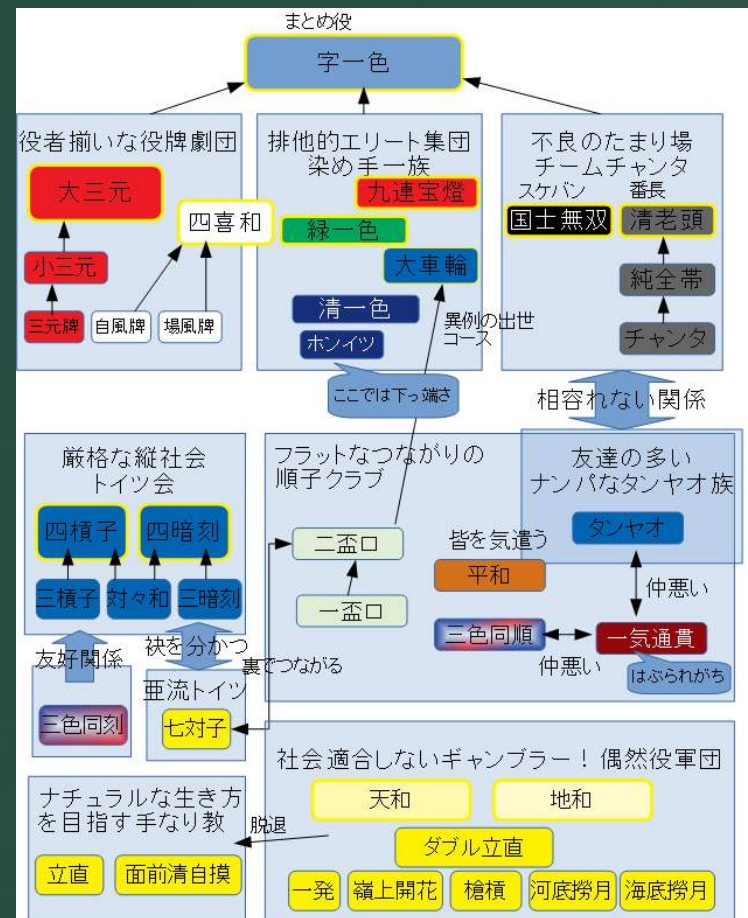


麻雀グ
ッツ研
究所
た
く
る

偶発的な役ですが忘れないように注意しましょう。
相手のハイテイを避けるために鳴きをいれるテクニックもあります。(ハイテイずらしという)

役のでき方まとめ

- ・ 役牌系 ・ ・ 役になる字牌を集める
- ・ 一色系 ・ ・ 同じ種類（色）の牌を集める
- ・ チャンタ系 ・ ・ 1、9、字牌を集める
- ・ 順子系 ・ ・ 順子（階段状の3枚）を集める
- ・ 対子系 ・ ・ 刻子（同じ牌3枚）を集める
- ・ てなり系 ・ ・ 普通に手を作るだけでたまにつく
- ・ 偶然役系 ・ ・ 珍しいことが起きたときにつく



先
る
所

どうでしょうか。1つ1つ覚えるよりもなんとなく頭に入りやすいんじゃないかと思います。
（ただあまり出ない役は忘れてしまうと思うので）定期的に相関図を眺めていきましょう！

麻雀役のでき方のまとめ

- 役牌系・・・役牌、小三元、大三元、小四喜、大四喜
- 一色（染め手）系・・・混一色、清一色、字一色 etc...
- チャンタ系・・・チャンタ、純チャン、ホンロー、国士 etc...
- 順子系・・・ピンフ、タンヤオ、一盃口、三色同順 etc...
- 対子系・・・対々和、七対子、三暗刻 etc...
- てなり系・・・リーチ、ツモ
- 偶然役系・・・一発、ハイテイ、ホウテイ etc...



麻雀グ
ッツ研
究所
た
く
る

どうでしょうか。1つ1つ覚えるよりもなんとなく頭に入りやすいんじゃないかと思います。
(ただあまり出ない役は忘れてしまうと思うので) 定期的に相関図を眺めていきましょう！