

## 麻雀得点計算法

麻雀オーストラリアで採用されているこの得点システムは後述の目的の為に国際麻雀ルールとして開発された。習得しやすく簡潔なルールであり、国際的に平等であり、ゲーム性（技術面の競争）があること。その中心となるのがその得点様式である。

注意：麻雀マスターズにおける「翻縛り」は15点であり、通常の麻雀オーストラリアのルールとは異なる。

### 基本規則

- 和了者だけが得点を計算し、「得点授受法」に従って他の三家から得点をもらう。
- 44の「役」（中国語では「和種」）は下記のリストの通りで、和了の手が役の条件を満たせば、役の得点を得られる。和底（副底）などはなく、役の点数がそのまま手の得点になる。
- 役（パターン）は種類（カテゴリー）と系列（シリーズ）に分かれる。役の番号の一番目の数字は役の種類を表し、二番目の数字は（その種類内の）系列を表す。例えば3.3は「字牌類」の「四喜系列」を表す。
- 複合役加算規則：手が複数の役の条件を満たした場合、基本的にそれぞれの役の得点を加算法で合計し、手の得点を割り出す。（「翻」の掛け算はしない。）ただし同じ系列の役は一個のみを一回だけ数えられる。（3.1の翻牌は例外で、翻牌の刻子は一つにつき10点加算できる。）異なる系列の役は例外なく複合できる。例えば「四暗刻」の手は必ず「門前清」と「對對和」も含まれるので、必ず $125+5+30=160$ 点以上になる。
- 翻縛り：麻雀マスターズのトーナメントルールは特別で、翻縛りがあり、15点以上無い場合は、和がることができない。役のない手は「錯和」として扱い（俗に「チキンハンド」という）和がることができない
- 満貫：320点で「満貫」になる。複数の（320点未満の）役で合計320点以上の場合は「数え満貫」と呼び、320点の手とする。320点以上と記される（単一の）役を達成した場合は「役満貫」と呼び、手の一番高い役のみ（一つの役だけ）数えられる。この場合、「自由数和」の原則（手が複数の排列で和了形を成せる場合、和了者は自由に最も有利な排列を選んで、その排列によって得点を計算することができる）が用いられる。
- 門前インフレなし：ほとんどの役は門前に限定されることなく、鳴いても役の点数は減らない。

### 得点授受法

- 固定収入原則：和了者の総計収入は手役の内容のみで決定され、自摸でもロン和でも総計収入は変わらない。（自摸により収入が跳ね上がることはない。）和了者の総計収入は常に手役の点数の3倍とする。
- 自摸で各家払い：自摸和の場合、責任者はないものとする。責任者がいない場合は各家払いで、各家は手役の点数の1倍を払う。
- 高い手は放銃者の責任：ロン和の場合、通常は放銃者が責任者になる。（下記の例外以外は）30点を標準点とし、30点以下の小さい手は責任者に関係なく各家払いで、各家は手役の点数の1倍を払う。30点以上の高い手では、まず各家が30点を払い、責任者は残り分を全部払う。例えば70点の手では、他の二家が30点ずつ払い、責任者は残り分の150点を払って、和了者は合計210点（70点の3倍）の収入を得る。
- 同巡内免責規定：自分が聴牌している状態で、他家が捨てた和了牌を見逃した場合、次の自分の自摸番を経るまでの間、ロン和はできない。

### 麻雀オーストラリア麻雀得点計算法

役：44の役は10種類に分かれる。

#### 1.0 門断平

##### 1.1 平和：5点

手に順子四つで、刻子／槓子は無い。（雀頭、待ち型、門前は不問。）

##### 1.2 門前清：5点

和がるまで吃、碰、明槓をしない、基本和了形の手。ロン和、暗槓は可。

### 1.3 断么九：5点

手は中張数牌（2～8）のみで構成され、么九、字牌は無い。

## 2.0 一色類

### 2.1.1 混一色：40点

手は一色の数牌と字牌のみで構成される。

### 2.1.2 清一色：100点

手は一色の数牌のみで構成される。

### 2.2 九蓮宝灯：480点

九面待ちの手。手の中に一色の「1112345678999」を持っていて、最後にその一色のどれかの牌で和が  
る。

## 3.0 字牌類

### 3.1 翻牌：一組ごと10点

門風（自風）、三元牌の刻子／槓子。注意：場風を認めない。

### 3.2.1 小三元：40点

三元牌の刻子／槓子二つに三元牌の雀頭。

例： (雀頭)

(三元牌の刻子×2も数えられるので、必ず40+10+10=60点以上になる。)

### 3.2.2 大三元：130点

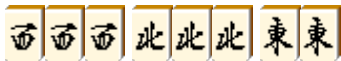
三元牌の刻子／槓子三つ。

例：

(三元牌の刻子×3も数えられるので、必ず130+10+10+10=160点以上になる。)

### 3.3.1 小三風：30点

風牌の刻子／槓子二つに風牌の雀頭。

例： (雀頭)


### 3.3.2 大三風：120点

風牌の刻子／槓子三つ。

例：

### 3.3.3 小四喜：320点

風牌の刻子／槓子三つに風牌の雀頭。

例： (雀頭)

### 3.3.4 大四喜：400点

風牌の刻子／槓子四つ。

例：

### 3.4 字一色：320 点

手は字牌のみで構成される。

## 4.0 刻槓類

### 4.1 対々和：30 点

手に刻子／槓子四つで、順子は無い。

#### 4.2.1 二暗刻：5 点

手には暗刻／暗槓が二つ含まれる。

#### 4.2.2 三暗刻：30 点

手には暗刻／暗槓が三つ含まれる。

#### 4.2.3 四暗刻：125 点

手には暗刻／暗槓が四つ含まれる。

#### 4.3.1 一槓子：5 点

手には槓子が一つ含まれる。（明槓、暗槓は不問。以下同。）

#### 4.3.2 二槓子：20 点

手には槓子が二つ含まれる。

#### 4.3.3 三槓子：120 点

手には槓子が三つ含まれる。

#### 4.3.4 四槓子：480 点

手には槓子が四つ含まれる。

## 5.0 一色同順類（注意：一盃口などは門前に限定されることはない。）

### 5.1.1 一盃口：10 点

一色で同じ数の順子二つ。

例：

### 5.1.2 二盃口：55 点

手に「一盃口」を二セット含む。

例：

### 5.1.3 一色三同順：120 点

一色で同じ数の順子三つ。

例：

### 5.1.4 一色四同順：480 点

一色で同じ数の順子四つ。

例：

## 6.0 三色類

### 6.1 三色同順：35 点

三色で同じ数の順子三つ。



### 6.2.1 三色小同刻：30 点

三色で同じ数の刻子／槓子二つと雀頭。



### 6.2.2 三色同刻：120 点

三色で同じ数の刻子／槓子三つ。



## 7.0 連続類

### 7.1 一气通貫：40 点

一色の「123」「456」「789」の三つの順子。



### 7.2.1 三連刻：100 点

一色で三つの連続した数の刻子／槓子。



### 7.2.2 四連刻：200 点

一色で四つの連続した数の刻子／槓子。



## 8.0 公九類

### 8.1.1 混全帯么：40 点

4組の牌と雀頭それぞれに么九牌或いは字牌が含まれる。略して「チャンタ」と読む。



### 8.1.2 純全帯么：50 点

4組の牌と雀頭それぞれに么九数牌が含まれる。



### 8.1.3 混么九：100 点

即ち「混老頭」。么九牌と字牌のみで構成される「対々和」或いは「七対子」の手。「十三么九」の手は対象外。



### 8.1.4 清么九：400 点

即ち「清老頭」。手は么九数牌のみで構成される。



## 9.0 偶然類

珍しい和がり方でラッキーボーナス。

9.1.1 海底撈月：10点

「海底牌」（牌山の最後の自摸牌）で和がる。

9.1.2 河底撈魚：10点

「河底牌」（海底牌を引いた人の最後の捨牌）でロン和。

9.2 嶺上開花：10点

「嶺上牌」（槓した時で引く牌）で自摸和。嶺上牌は海底牌でもある場合、両方も数えられる。

9.3 搶槓：10点

「搶槓」（他家が「小明槓」した時、その槓した牌）で和がる。

9.4.1 天和：155点

東家の14枚の配牌で和がる。東家の暗槓で無効。

9.4.2 地和：155点

散家の13枚の配牌で聴牌し、東家の初めての捨牌で和がる。東家の暗槓で無効。

10.0 特殊和了形

「基本和了形」（4組の牌と雀頭の対子）以外の和了形。特殊和了形の手に「門前清」は加算しない。

10.1 十三么九：160点

「国士無双」とも呼ぶ。十三種類の么九と字牌の中に1種類の対子と、他の12種類を一枚ずつで構成する手。

10.2 七対子：30点

七つの対子で構成する手。

例：

4枚同じの牌は槓しない限り二つの対子として扱える。

七対子は刻子、槓子、順子を条件とする役とは複合できない。そういう条件のない役とは複合できる。