

符（フ）計算早見表

チート イツ 一律 25 符	アガリ 基本符 20 符	メンゼン ロン 10 符	ツモ (ピンフ除く) 2 符	シュンツ 0 符				アタマ 役牌 2 符	リャンメン待ち シャンボン待ち 0 符	ペンチャン待ち カンチャン待ち タンキ待ち (ノベタンも OK) 2 符	合計符
				2～8の牌 (チュン チャンパイ)	ミンコ 2 符	アンコ 4 符	ミンカン 8 符				
ツモ ピンフ 一律 20 符				1・9・字牌 (ヤオ チュウハイ)	ミンコ 4 符	アンコ 8 符	ミンカン 16 符	アンカン 32 符			

(符計算 詳細説明) ↓

①

副底 (フーテイ=基本符のこと)	
アガリ 基本符 として付与されます。アガリ が成立した場合に必ず付きます。	
	20 符

+

②

門前加符 (メンゼンカフ)	ツモ符 (ツモフ)
メンゼンロン で アガった場合に付与される加符点です。 ボン、チー、明カンなど 鳴くと付きません。	ツモ でアガった場合に付与される加符点です。ピンフでアガった場合を除きます。 ボン、チー、明カンなど 鳴きがあっても付きます。
10 符	2 符

+

③

面子 (メンツ) の種類		
面子の組み合わせによって付与される加符点です。		
1～9の数牌 (シュウバイ)	順子 (シュンツ)	0 符
2～8の中張牌 (チュンチャンパイ)	明刻 (ミンコ)	2 符
	暗刻 (アンコ)	4 符
	明槓 (ミンカン)	8 符
	暗槓 (アンカン)	16 符
1・9・字牌の幺九牌 (ヤオチュウハイ)	明刻 (ミンコ)	4 符
	暗刻 (アンコ)	8 符
	明槓 (ミンカン)	16 符
	暗槓 (アンカン)	32 符

+

④

雀頭 (ジャントウ=アタマ) の種類	
アタマの種類によって付与される加符点です。役牌 は 2 符となります。	
数牌 (シュウバイ)	0 符
客風牌 (コーフォンパイ)=オタ風牌	0 符
門風牌 (メンフォンパイ)=自風牌	2 符
圈風牌 (チャンフォンパイ)=場風牌	2 符
三元牌 (サンゲンパイ)	2 符
連風牌 (リェンフォンパイ)	2 符 或いは 4 符

+

⑤

待ちの種類	
リャンメン待ち	0 符
シャンボン待ち	0 符
ペンチャン待ち	2 符
カンチャン待ち	2 符
タンキ待ち (ノベタンも OK)	2 符
リャンメン待ち 以外の解釈が可能な場合は 符 を付けることが出来ます。 例えば、[3・4・5・6]での[3・6]待ち、[5・6・6・6]での[5・7]待ちなど。	

① + ② + ③ + ④ + ⑤

合計符

※符は1の位を10の位に切り上げます。例えば、32符であれば、40符として計算します。