

【決定版】麻雀の役・初心者向け完全バイブル

はじめに：麻雀の頂を目指すあなたへ

はじめまして。これからあなたを麻雀の奥深い世界へご案内します。

麻雀は、ただ牌を揃えるだけのゲームではありません。相手の心を読み、状況を分析し、最適な一打を導き出す、知的なスポーツです。その面白さの中核をなすのが、アガりに不可欠な「役」の存在です。

役は、アガるための「資格」であり、点数を生み出す「設計図」でもあります。このバイブルでは、無数にあるように見える役を論理的に体系化しました。単なるルールの暗記で終わらせず、一つひとつの役が持つ戦略的な意味や戦術的な価値まで踏み込んで解説します。

このバイブルを読み終える頃には、あなたは役を自在に使いこなし、自分だけのアガリという物語を紡ぎ出す楽しさを知っているはずです。さあ、一緒に勝利への扉を開きましょう。

第0章：麻雀語をマスターしましょう！基本用語集

本格的な役の学習に入る前に、頻出する基本用語を覚えましょう。これが分かれば、この先の理解がぐっとスムーズになりますよ。

- ・ 面子（メンツ）：手牌を構成する基本パーツ。3枚1組の「順子」か「刻子」のことを指します。アガリの形は、基本的に4つの面子と1つの雀頭（ジャントウ）で構成されます。
- ・ 順子（シュンツ）：[②③④]のように、同じ種類の数牌が数字の順番通りに3枚並んだ組み合わせです。
- ・ 刻子（コーツ）：[東東東]や[⑦⑦⑦]のように、全く同じ牌が3枚揃った組み合わせです。
- ・ 槓子（カンツ）：[北北北北]のように、全く同じ牌が4枚揃った組み合わせです。4枚で1つの面子として扱います。
- ・ 対子（トイツ）：[白白]のように、全く同じ牌が2枚揃った組み合わせです。
- ・ 雀頭（ジャントウ）：アガリの形に必要な、たった1組の対子のことです。「アタマ」とも呼ばれます。
- ・ 門前清（メンゼンチン）：ポン・チー・明カン（ミンカン）を一度もしていない状態のことです。「鳴いていない状態」と覚えてください。略して「門前（メンゼン）」と言います。
- ・ 鳴き：他のプレイヤーが捨てた牌をもらって、自分の面子を完成させることです。「ポン」「チー」「明カン」があります。鳴くと手早く揃えられますが、作れなくなる役があったり、点数

が下がったりする（食い下がり）ことがあります。

- **食い下がり**: 鳴いて役を作った場合に、本来の翻数（ハンスウ、役の価値）が1つ下がってしまうことです。どの役が食い下がるのかを覚えるのが重要です。
- **么九牌**（ヤオチュウハイ）: 数牌の「1」と「9」、および「字牌（東南西北白發中）」のことです。
- **中張牌**（チュンチャンパイ）: 数牌の「2」から「8」までの牌のことです。

第1章：勝利への第一歩！覚えるべき7つの基本役

まずは、実戦で本当によく出会う、最も基本的で重要な7つの役をマスターしましょう。これらを覚えるだけで、アガれる回数が格段に増えますよ。

1. 立直（リーチ）

【翻数】: 1翻

【条件】: 門前（鳴いていない状態）でテンパイ（あと1枚でアガれる形）になること。リーチを宣言し、1000点棒を場に出します。

【鳴き】: 不可（門前限定役）

【牌姿例】: **二三四** **⑥⑦⑧** **中中中** **西西** の形で、**一** か **四** が来ればアガリ（テンパイ）。この状態で「リーチ」と宣言します。

【先生からのポイント】:

最強の基本役です。リーチをかけることで「一発」や「裏ドラ」といった追加のボーナス役の権利も得られ、点数が跳ね上がる可能性があります。相手にプレッシャーを与える効果も絶大ですよ。まずは「門前でテンパイしたらリーチ！」を合言葉にしましょう。

2. 役牌（ヤクハイ）

【翻数】: 1翻（1刻子につき）

【条件】: 「場風牌」「自風牌」または「三元牌（白・發・中）」のいずれかを刻子（3枚組）で揃える。

【鳴き】: OK（食い下がりなし）

【牌姿例】: **發發發**（三元牌）、東場の南家（親）なら **東東東**（場風牌）と **南南南**（自風牌）の両方が役になります。

【先生からのポイント】:

最も手軽に作れるスピード役です。鳴いても成立するため、とにかく早くアガりたい時に重宝します。配牌

（最初に配られた牌）に役牌が2枚（対子）あったら、積極的に3枚目を狙っていきましょう。2種類揃えればそれだけで2翻になります。

3. 断么九（タンヤオ）

【翻数】：1翻

【条件】：手牌の全てを中張牌（数牌の2～8）だけで構成する。么九牌（1・9・字牌）は使えません。

【鳴き】：OK（食い下がりなし）※ただし、ルールによっては鳴くと認められない（クイタンなし）場合もあるので事前に確認しましょう。

【牌姿例】：〔②③④〕〔⑤⑤⑤〕〔⑦⑦⑧〕〔三三〕の形で〔六〕か〔九〕でアガリ。

【先生からのポイント】：

役牌と並ぶスピードスターです。使える牌の種類が多いため非常に作りやすく、他の多くの役と複合（組み合わせる）しやすいのが最大の強みです。速攻を仕掛けたい時に、まず考えたい役ですね。

4. 平和（ピンフ）

【翻数】：1翻

【条件】：以下の4つの条件を全て満たす必要があります。

1. 門前であること。
2. 4つの面子が全て順子であること。
3. 雀頭（アタマ）が役牌ではないこと。
4. 待ちの形が両面待ち（例：〔四五〕で〔三〕か〔六〕を待つ形）であること。

【鳴き】：不可（門前限定役）

【牌姿例】：〔二三四〕〔五六七〕〔②③〕〔⑥⑦⑧〕〔發發〕この形で〔①〕か〔④〕でアガリ。

【先生からのポイント】：

条件が少し複雑に見えますが、「鳴かずに、綺麗な階段（順子）を4つ作り、待ちの形も良いもの」とイメージしてください。リーチやタンヤオ、ドラなどと非常に相性が良く、美しい上に高得点にも繋がりがやすい、麻雀の基本形ともいえる役です。

5. 門前清自摸和（メンゼンツモ）

【翻数】：1翻

【条件】：門前（鳴いていない状態）で、アガリ牌を自分でツモってくる（山から引いてくる）こと。

【鳴き】：不可（門前限定役）

【牌姿例】：どんな手でも、門前でテンパイし、自分でアガリ牌を引いてくれば成立します。

【先生からのポイント】：

リーチとセットで付いてくることが多い、嬉しい役です。「リーチ・ツモ」という言葉をよく聞くのはこのためですね。ロン（相手の捨て牌でアガる）よりツモでアガる方が点数が高くなるのは、この役のおかげです。守備を固めながら、静かにアガリを目指す「ダマテン」（リーチをしないテンパイ）からのツモアガリは、玄人好みの上級戦術ですよ。

6. 七対子（チートイツ）

【飜数】：2飜

【条件】：手牌を7つの対子（同じ牌2枚のペア）で揃える。4面子1雀頭の原則に当てはまらない、特殊な役です。

【鳴き】：不可（門前限定役）

【牌姿例】：[二二][八八][①①][⑨⑨][東東][南南][中中]

【先生からのポイント】：

面子がなかなか揃わない時や、対子が多い時に自然と向かうことになる役です。守備力が高いのが特徴で、相手がリーチをかけてきても安全な牌を捨てやすいです。一方で、待ちの形が必ず単騎待ち（1種類の牌しか待てない）になるため、アガりにくいという側面もあります。場の状況を見ながら、じっくりと育てていきましょう。

7. 混一色（ホーソー）

【飜数】：3飜

【条件】：1種類の数牌（萬子・索子・筒子のいずれか）と、字牌だけで手を作る。

【鳴き】：OK（食い下がって2飜になる）

【牌姿例】：[二三四][二二][東東東][白白白]（萬子と字牌）

【先生からのポイント】：

基本役の中では得点力が頭一つ抜けています。作り始めると特定の色の牌ばかり捨てることになるため、相手に狙いがバレやすいという欠点があります。しかし、それを逆手に取り「相手にプレッシャーを与え、動きを制限する」という高等戦術にも使えます。鳴いて速攻を仕掛けるか、門前で高得点を狙うか、状況判断が試される面白い役です。

第2章：得点力を飛躍させる！戦術を広げる攻撃役

基本役を覚えたら、次はより高い点数を狙える攻撃的な役を学びましょう。これらの役は、あなたの麻雀に戦術の幅と深みをもたらしてくれます。

2-1：順子で描く美しい並び

- 一盃口（イーペーコー）

- 【翻数】：1翻
- 【条件】：同じ種類・同じ並びの順子を2つ作る。
- 【鳴き】：不可（門前限定役）
- 【牌姿例】：[②②③③④④] [東東東] [⑥⑦⑧]
- 【先生からのポイント】：平和（ピンフ）などと複合しやすく、門前で手を進めていると自然にできることがあります。美しい形ですが、チーをしてしまうと成立しないので注意しましょう。

- 三色同順（サンショクドウジュン）

- 【翻数】：2翻
- 【条件】：萬子・索子・筒子の3種類で、同じ数字の並びの順子を1つずつ作る。
- 【鳴き】：OK（食い下がって1翻になる）
- 【牌姿例】：[二三四] (萬子) [二三四] (索子) [二三四] (筒子) [東東東] [白白]
- 【先生からのポイント】：麻雀の華やかさを代表する役の一つです。出現頻度も高く、タンヤオや平和と絡めて高得点を狙えます。鳴くと点数が下がってしまうので、できるだけ門前で仕上げたい役ですね。

- 一気通貫（イッキツウカン）

- 【翻数】：2翻
- 【条件】：1種類の数牌で、1から9までの牌を全て使って3つの順子を作る。
- 【鳴き】：OK（食い下がって1翻になる）
- 【牌姿例】：[一二三] [四五六] [七八九]（全て萬子）[東東東] [白白]
- 【先生からのポイント】：「イッツー」という愛称で親しまれています。一直線に揃う形が壮観で、達成感のある役です。こちらも三色同順と同じく、門前で仕上げて2翻を確保したいところです。

- 二盃口（リャンペーコー）

- 【飜数】：3飜
- 【条件】：一盃口を2組作る。
- 【鳴き】：不可（門前限定役）
- 【牌姿例】：〔②②③③④④〕〔⑥⑥⑦⑦⑧⑧〕〔東東〕
- 【先生からのポイント】：七対子と形が似ていますが、こちらは4面子1雀頭の形である必要があります。成立条件が厳しく、作るのが難しいですが、その分3飜と高得点です。門前限定なので、じっくりと手牌を育て上げる忍耐力が求められます。

2-2：刻子で築く重厚な構え

・ 対々和（トイトイホー）

- 【飜数】：2飜
- 【条件】：刻子（槓子でも可）を4つ作る。
- 【鳴き】：OK（食い下がりなし）
- 【牌姿例】：〔②②②〕〔⑧⑧⑧〕〔東東東〕〔中中中〕〔西西〕
- 【先生からのポイント】：ポンを積極的に使えるため、アガリへのスピードが非常に速いのが魅力です。役牌や混老頭、三暗刻など、他の刻子系の役と複合しやすく、爆発的な点数を生み出すことがあります。攻撃は最大の防御、を体現するような役ですね。

・ 三暗刻（サンアンコー）

- 【飜数】：2飜
- 【条件】：暗刻（アンコー、鳴かずに自力で揃えた刻子）を3つ作る。
- 【鳴き】：OK（4つ目の面子や雀頭は鳴いても良い）
- 【牌姿例】：〔②②②〕〔⑧⑧⑧〕〔東東東〕（これらが暗刻）〔⑥⑦⑧〕〔中中〕
- 【先生からのポイント】：対々和と似ていますが、こちらは「自力で揃える」ことに価値があります。そのため、門前で進めることが多く、リーチと絡めて高得点を狙えます。ロンアガリの場合、ロンした牌で刻子を作るとそれは明刻（ミンコー）扱いになるので、三暗刻にならない点に注意が必要です。

・ 三槓子（サンカンツ）

- 【飜数】：2飜
- 【条件】：槓子（カンツ）を3つ作る。
- 【鳴き】：OK（食い下がりなし）

- 【牌姿例】：〔②②②②〕〔⑧⑧⑧⑧〕〔東東東東〕〔中中中〕〔西西〕
- 【先生からのポイント】：出現頻度は非常に低いですが、成立すれば必ず高い点数になります。カンをするとドラが増えるため、自分の点数を上げるだけでなく、他家の点数も上げてしまうリスクを伴います。場の状況を冷静に分析してから実行すべき、上級者向けの戦術と言えるでしょう。

2-3：端と字牌を使いこなす

• 混全帯么九（ホンチャンタイヤオチュウ）

- 【飜数】：2飜
- 【条件】：4つの面子と雀頭の全てに、必ず么九牌（1・9・字牌）が含まれていること。
- 【鳴き】：OK（食い下がって1飜になる）
- 【牌姿例】：〔一二三〕〔九九九〕〔東東東〕〔西西北〕〔白白〕
- 【先生からのポイント】：通称「チャンタ」。役牌や混一色と複合しやすく、鳴いても作れるため、見た目以上に柔軟な役です。タンヤオとは正反対の性質を持つ役と覚えると良いでしょう。

• 純全帯么九（ジュンチャンタイヤオチュウ）

- 【飜数】：3飜
- 【条件】：チャンタの条件から字牌を除いたもの。つまり、4つの面子と雀頭の全てに、必ず数牌の1か9が含まれていること。
- 【鳴き】：OK（食い下がって2飜になる）
- 【牌姿例】：〔一二三〕〔七八九〕〔一一一〕〔九九〕〔一二三〕（索子）
- 【先生からのポイント】：通称「ジュンチャン」。字牌が使えない分、チャンタより作るのが難しく、点数も高くなります。三色同順と複合することもあり、その場合は非常に高い得点が期待できます。

• 混老頭（ホンロウトウ）

- 【飜数】：2飜
- 【条件】：手牌の全てを么九牌（1・9・字牌）だけで構成する。
- 【鳴き】：OK（食い下がりなし）
- 【牌姿例】：〔一一一〕〔九九九〕〔東東東〕〔白白〕〔中中中〕
- 【先生からのポイント】：この役は、必ず「対々和」か「七対子」のどちらかと複合しま

す。そのため、実質的な点数は「混老頭(2)+対々和(2)=4翻」か「混老頭(2)+七対子(2)=4翻」となり、満貫（マンガン）が確定する強力な役です。

第3章：状況を支配する！一発逆転の特殊役

ここからは、特定の状況やタイミングでのみ成立する、ドラマチックな役をご紹介します。これらを使いこなせば、あなたも勝負師の仲間入りです。

- ダブル立直（ダブルリーチ）

- 【翻数】：2翻
- 【条件】：ゲーム開始後、ポン・チー・カンが一度も行われていない自分の第1ツモでテンパイし、そこでリーチをかけること。
- 【先生からのポイント】：純粋な運に左右される役ですが、決まれば相手に強烈なプレッシャーを与えます。もし配牌でテンパイしていたら、迷わずダブルリーチをかけましょう。

- 一発（イッパツ）

- 【翻数】：1翻
- 【条件】：リーチをかけた後、誰のポン・チー・カンも挟まずに1巡以内にアがること。
- 【先生からのポイント】：リーチの価値をさらに高めるボーナス役です。これを狙ってリーチをするわけではありませんが、付いたらラッキーですね。相手からすると、リーチ一発は精神的なダメージも大きい一撃になります。

- 海底撈月（ハイテイラオユエ） / 河底撈魚（ホウテイラオユイ）

- 【翻数】：1翻
- 【条件】：その局の最後の牌でアがること。ツモアがりなら「海底撈月」、ロンアがりなら「河底撈魚」となります。
- 【先生からのポイント】：最後まで諦めない心が生み出す奇跡の役です。特に自分がテンパイしている最終盤は、全員が緊張する瞬間。そこで冷静にアガりを決められたら最高ですね。

- 嶺上開花（リンシャンカイホウ）

- 【翻数】：1翻

- 【条件】：カンをした時に補充する牌（嶺上牌）でツモアガリすること。
 - 【先生からのポイント】：漫画やアニメでよく見る、非常に格好良いアガリ方です。狙ってできるものではありませんが、カンをする際は「もしかしたら」という期待を持ってツモりたいですね。
- 搶槓（チャンカン）
 - 【翻数】：1翻
 - 【条件】：他のプレイヤーが加槓（カカン、ポンした刻子に4枚目を加えること）をした牌が、自分のアガリ牌である場合にロンアガリすること。
 - 【先生からのポイント】：他人のカンを乗っ取る、という特殊な役です。出現頻度は極めて低いですが、相手のチャンスを自分のチャンスに変える、まさに「人間行動予測スペシャリスト」のような観察眼が光る役と言えるでしょう。
- 流し満貫（ナガシマンガン）
 - 【翻数】：満貫（子8,000点/親12,000点）
 - 【条件】：局の最後まで（流局まで）自分の捨て牌が全て么九牌（1・9・字牌）であり、かつ自分の捨て牌が一度も鳴かれなかった場合に成立。アガリの形は必要ありません。
 - 【先生からのポイント】：非常に特殊な役で、アガリではありませんがアガリと同様に点数を受け取れます。配牌が悪く、通常のアガリが絶望的な時に狙うことがあります。守備をしながら点数を得る、究極のディフェンス戦術とも言えますね。
-

第4章：一生に一度の夢！麻雀の華・役満

役満は、麻雀における最高の栄誉です。その点数は他の役とは比較にならず、一発で勝負を決める力を持っています。一生に一度はアガってみたい、ロマン溢れる役の世界を覗いてみましょう。

- 国士無双（コクシムソウ）：么九牌13種類を全て1枚ずつ集め、そのうちのどれか1つを雀頭にした形。唯一、4面子1雀頭の原則から外れた役満です。
- 四暗刻（スーアンコー）：暗刻（鳴かずに揃えた刻子）を4つ作る。対々和の究極形ですね。ツモアガリなら無条件で成立しますが、ロンアガリの場合は単騎待ちでないと成立しません。
- 大三元（ダイサンゲン）：三元牌である「白」「發」「中」の3種類を全て刻子で揃える。役牌の頂点です。
- 字一色（ツーイーソー）：手牌の全てを字牌だけで作る。混一色の究極形であり、必ず対々和か七対子の形になります。

- ・ 緑一色（リューイーソー）：緑色の牌、つまり「②③④⑥⑧索」と「發」だけで手を作る。「發」がなくても成立します。
- ・ 清老頭（チンロウトウ）：手牌の全てを老頭牌（数牌の1と9）だけで作る。混老頭の究極形で、必ず対々和の形になります。
- ・ 四槓子（スーカンツ）：槓子を4つ作る。成立の難易度は全ての役満の中でも最高峰と言われます。
- ・ 九蓮宝燈（チューレンポウトウ）：門前で、1種類の数牌で **[1112345678999]** の形をテンパイし、同じ種類の数牌のどれでもアガれる形でアがる。
- ・ 大四喜（ダイスーシー） / 小四喜（ショウスーシー）：風牌（東南西北）を全て刻子で揃えると大四喜（ダブル役満扱いが多い）、3つを刻子、1つを雀頭にすると 小四喜（役満） になります。
- ・ 天和（テンホウ） / 地和（チーホウ）：親の配牌時点で既にアガっているのが天和、子の第1ツモでアがるのが地和。究極の運がもたらす役満です。

【先生からのポイント：ダブル役満について】

ルールによっては、特定の難しい条件を満たした役満を「ダブル役満」として、通常の役満の2倍の点数とすることがあります。代表的なのは「四暗刻単騎待ち」や「国士無双十三面待ち」、「大四喜」などです。プレイする場所のルールを事前に確認しておきましょう。

特別補講：さらに麻雀が楽しくなる知識

7-1：点数を爆発させる「ドラ」の秘密

ドラは「役」ではありませんが、持っているだけで1枚につき1飜分の価値が加算されるボーナス牌です。リーチ・ドラ3なら、それだけで4飜になります。ただし、ドラだけではアガれないので、必ず何か1つは役を作る必要があります。

7-2：役の複合で高得点を狙うコツ

麻雀の点数は、役を複合させる（組み合わせる）ことで飛躍的に高くなります。

例えば、「リーチ(1)・ツモ(1)・平和(1)・タンヤオ(1)・ドラ(1)」。

これは実戦で非常によく出る組み合わせで、合計5飜（満貫）にもなります。基本役がいかに大切かがわかりますね。役の性質を理解し、「この役とこの役は相性が良いな」と考え始められたら、もう初心者卒業は目前です。

7-3：こんな役も！ローカル役の世界

ここで紹介した役が、日本の麻雀における標準的な役です。しかし、遊ぶ仲間や場所によっては、下記のような「ローカル役」が採用されていることもあります。「こんな役もあるんだ」という程度に知っておくと、いざという時に驚かずに済みますよ。

- **人和（レンホウ）**：自分の第1ツモの前に、他の誰かの捨て牌でロンアガリする役。役満、倍満などルールによって扱いが大きく異なります。
- **三連刻（サンレンコー）**：**〔②②②〕〔③③③〕〔④④④〕**のように、同色で連続した数字の刻子を3つ作る。2翻役として採用されることが多いです。
- **大車輪（ダイシャリン）**：筒子（ピンズ）の**〔②②③③④④⑤⑤⑥⑥⑦⑦〕**の形で七対子を作ると成立する役満。

おわりに：バイブルを手にも、実践の場へ

ここまでお疲れ様でした。このバイブルで、あなたは麻雀の「役」という名の、勝利へ至るための無数のルートを手に入れました。

しかし、知識は使ってこそ真の力となります。最初は全てを覚えられなくても構いません。まずは第1章の基本役を意識して、実際に牌を触り、対局を楽しんでみてください。失敗や成功を繰り返す中で、このバイブルに書かれていた戦略的な意味が、きっと肌感覚で理解できるようになるはずです。

あなたの麻雀ライフが、豊かでエキサイティングなものになることを心から願っています。それでは、また対局の場でお会いしましょう。