

白樺会マーじゃんサークル（健康マーじゃん）

【基本ルール】

- 東南戦、30,000点持ちのありありルール。
- サイコロはすべて一度振り。
- 常時1翻しぼり。（あがった時に1翻あれば良い）
- 食いタンヤオあり。（タンヤオはポンしてもチーしてもつく）
- 流れても一本場。
- フリテンリーチあり。（但し、ツモ和了のみ。 チョンボではない）
- リーチ後の和了選択あり。（但し、フリテン扱いとなり、ツモあがりのみとなる）
- リーチ後に、誤って和了牌を見逃した場合は、同様にフリテン扱いとなる。
- 形式テンパイ・フリテンテンパイ・空テンテンパイも認める。（但し、自分で4枚使用している場合は、認めない）
- リーチ一発・ウラドラ・カンドラ・カンウラあり。
- 途中流局、2翻しぼり、ダブロンは無し。
- ツモの無いリーチはかけられない。
- 最終回で(南場オーラス)、親がノーテンの場合、終局となり、供託棒があった場合、各自へ戻す。
- ポン・チー・カンは発声者優先、同時の場合は、ポン・カン優先。
- リーチ後、待ちが変わる暗カンはできない。
- 役満は、4倍満とし、ダブル役満は無い。
- 満貫は6翻以上、8翻でハネ満、10翻で倍満、13翻で3倍満。

【罰則】

- リーチの解消は次ツモ者打牌前なら 1,000 点供託でゲーム続行。
- ポン・チー・カン解消は、打牌前なら 1,000 点供託でゲーム続行。
- ポン・チー・カンのさらし間違いは打牌前ならば訂正してゲーム続行できるが、打牌してしまえば、アガリ放棄となる。
- 誤ロンは倒牌前であればアガリ放棄とし、倒牌してしまった場合は、チョンボとし、リーチ棒は戻す。
- 多牌・少牌・手牌の一部公開は、アガリ放棄とし、その局内のポン・チー・カンはできない。
- チョンボが起こったときは、満貫払い。
※その局内の供託棒は戻り、積み棒は増えない。
※親がチョンボした際は、親移動となるが、子がチョンボした場合は、親は移動しない。
- ノーテンでリーチをかけた場合、流局時チョンボ扱いとなり、流局前に他者が上がった場合はチョンボにならない。

【特殊な符となる規則】

- ピンフ・ツモは 20 符 2 翻とする。
- チートイツは 25 符 2 翻とする。
- 鳴きタンヤオでピンフと同じ形で、振り込みであがった場合も 30 符とする。
- 鳴きホンイツでオタ風を頭にして（所謂バカホン）、ピンフと同じ形で振り込みであがった場合も 30 符とする。

【パオ、包】

- パオとは責任払いのこと。役満を完成させた場合に適用される。
⇒大三元の3種類目をポンされた場合、大四喜の4種類目をポンされた場合。
- ツモアガリの時は一人払い、ロンアガリ時放銃者払いとし、その際の積み棒は放銃者負担。

【マナー】

☆しなければならない事☆

- 捨て牌は6枚切りで3段にきれいに並べてください。
- 牌山（ツモ山）は他の人が取りやすいように前に出してください。
- リンシャン牌は、こぼれ落ちないように必ず1枚降ろしてください。
- リーチ者は、流局時に必ず公開してください。
- 発声は、明確に発生してください。
- ポン・チー・カンはフロー牌を明示してください。
- 対局前後に必ず挨拶を行ってください。

★してはいけない事★

- 先ツモは厳禁！ 打牌者の指が捨て牌から離れるまではツモってはいけません。
- ツモ牌に指が触れるとツモ動作となり、ポン・チー・カン・ロンはできません。
- 打牌とは、捨て牌が河に接地した時を言い、河に一度ついた牌は取り換えができません。
- ウラドラは、アガル迄見えてはいけません。
- 手牌の中にツモ牌を入れてはいけません。
- 点数の受け渡しが終わるまで、手牌や牌山は崩さないでください。
- 発声はせず、ポン・チー・カン・ロン・ツモをしてはいけません。

- 紛らわしい言動（口三味線等）や行動をしてはいけません。
- リーチ者は他家の手牌を覗いてはいけません。
- 手中に牌を持ってのツモ、牌を並べる以外の両手使い、卓に両手を乗せること、手牌を伏せること、卓に肘をつくこと、打牌の呼称、打牌の叩きつけ、等はしてはいけません。
- 細かい点棒で支払わないでください。（3,900 なら、5,000 点棒でお釣りを貰うようにする）
一人に細かい点棒が集まらないように、リーチ棒の 1,000 点は、常に残しておきましょう。
- 牌や、点棒や、卓を乱暴に扱ってはいけません。
自分たちの道具、棒ですから、大切に使いましょう。

白樺会マーじゃんサークル3人マーじゃんについて

3人マーじゃんを楽しんでみませんか。ルールは4人マーじゃんと同じですので、特に難しいことはありません。

【準備からサイコロを振る迄】

1. 二マンから八マン迄の牌を抜く
2. 東・南・西の場所決めをする。北場には人はおりません。(仮親はなく、本親となります)
3. 東と西に14牌2段に積み、南・北には13牌2段に積みます。北場には、3人で協力して積みます。
4. 親がサイコロを振り、始まります。

【4人マーじゃんと異なる事】

- ポンはできますが、チーはできません。
- ドラ表示牌に一マンが出たときは、九マンがドラとなり、九マンが表示牌の場合、一マンがドラとなります。
- アガリ点数は親・子に関係なく、ツモの場合、2で割り、支払います。
※例→親が満貫をツモの場合、6,000 ずつ払う。
※例→子が5,200 をツモの場合、親も子も2,600 ずつ払う。
- 手役等は、4人マーじゃんと同じですが、三色同順のみできません
- 3人マーじゃんは、東、南、西を一荘としますが、回りが早く、又、手役が高くなる場合が多く、思ったより楽しくできると思います。