

【マナー】

☆しなければならない事☆

1. 対局前後に必ず挨拶を行ってください。
2. 他人を不快にさせる言動は慎みましょう。
3. 捨て牌は6枚切りで3段にきれいに並べてください。
4. 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。
5. 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。
6. リーチ者は、流局時に必ず公開してください。
7. 発声は、明確に発声してください。
8. ポン、チー、カンはフロー牌を明示してください。
9. カンをした場合、速やかにドラをめくってください。

★してはいけない事★

1. 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。
2. 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。
3. 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。
4. ウラドラは、アガル迄見えてはいけません。
5. 手牌の中にツモ牌を入れてはいけません。
6. 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。
7. 喰いかえはできません。
8. 発声をせず、ポン・チー・カン・ロン・ツモをしてはいけません。
9. 紛らわしい言動（口三味線等）や行動をしてはいけません。
10. リーチ者は他家の手牌を覗いてはいけません。
11. 手中に牌を持つてのツモ、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。
12. 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。
13. 牌や、点棒や、卓を乱暴に扱うことは、してはいけません。

◎自分たちの道具、棒ですから、大切に使いましょう。

## 【基本ルール】

1. 東南戦、30,000点持ちのありありルール。但し、時間制にする場合あり。
2. サイコロはすべて一度振り。
3. 常時1翻しぼり。(あがった時に1翻あれば良い)
4. 喰いタンヤオあり。(タンヤオはポンしてもチーしてもつく)
5. 流れても一本場。
6. 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)
7. 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)
8. 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。
9. 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)
10. リーチ一発・ウラドラ・カンドラ・カンウラあり。
11. 途中流局(四風連打・四人リーチ・九種倒牌・ノーテンリーチ等)、2翻しぼり、ダブロンは無し。
12. ツモの無いリーチはかけられない。
13. 最終回の流局時の供託リーチ棒は各自へ戻し、終局となるが、不明時は預かりとする。
14. ポン・チー・カンは発声者優先、同時の場合は、ポン・カン優先。
15. リーチ後、待ちが変わる暗カンはできない。
16. 役満は、4倍満とし、ダブル役満は無い。
17. 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】

1. 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。
2. 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。
3. 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。(アガリ放棄の場合全てノーテン扱いで、ポン・チーはできない)
4. 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、チョンボとなり、リーチ棒は戻す。
5. 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。

6. 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。

7. 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】

1. ピンフ・ツモは20符2翻とする。

2. チートイツは25符2翻とする。

3. 喰い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。

4. 喰い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】

1. 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。

※打牌を明カンされ、リンシャンカイホウでツモられたときはツモ扱い。

## 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. ニマンから八マン迄の牌を抜きます。
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・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、ツモ場合、2で割り、支払います。  
※例→親が満貫をツモの場合、6,000つつ払う。  
※例→子が5,200をツモの場合、親も子も2,600つつ払う。
- 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、また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。