

ルール・マナーを守る

賭けない・吸わない・他人に不快感を与えない

これらを柱に、いつまでも皆さんと楽しめる白樺会のマーじゃんサークルにしていきましょう。

過去の、古いマージャンのイメージを払拭し、明るく健全な頭脳スポーツとしての健康マージャンを楽しみましょう。

【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。
開始時は「よろしくお願いします」
終了時は「ありがとうございました」
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。

【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。

【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。

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 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、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。