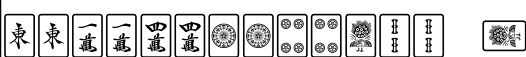
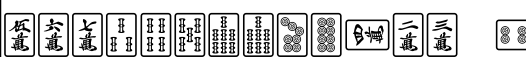
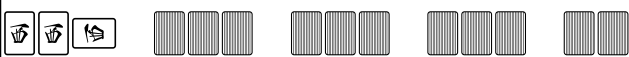
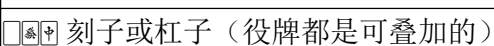
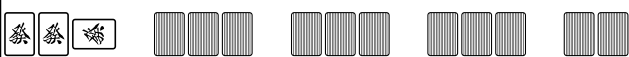


简明日本麻将规则

【第一阶级】有麻雀基础，达到能参与游戏的程度：

- 日麻通常不允许【食替】，【不允许食替】就是不能用吃碰换张
用  去吃时，不能立刻打 ，要过一轮才能打
用  去吃时，不能立刻打 ，要过一轮才能打
用  去碰时，不能立刻打 ，要过一轮才能打
- 【振听】以下 3 种情况进入振听，振听=只能自摸
 1. 【现物振听】听的牌被自己打过（永久振听）
(例  听 ， 任意一张打过就【振听】)
 2. 【立直振听】立直后，【听的牌被打出，但不和】则振听（永久）
 3. 【同巡振听】【听的牌被打出，但不和】则振听（之后打出 1 张牌就解除振听）
(例  听 ，和  有【断幺】役，和  是 0 翻
有人打了 ，0 翻不许和，会强行进入同巡振听，同巡内，别人打的  没法和)
- 【役】日本麻雀必须满足【一定的条件】才能和牌，这些条件就是【役】
日麻役虽然多，但是绝大部分可以暂不记
 1. 门前清只要立直就能和，需要【门前清（没有吃、碰、明杠）】的可以暂不记
 2. 太难的役（比如役满）

进行简化之后，剩下这些，除了立直跟七对子之外，都能随意吃碰杠。

立直	門前清時，支付 1000 點宣告聽牌，立直後只能暗槓与和牌 (和牌後，翻开裏 DORA 表示牌)
七對子	對子=7（四张牌不能当作 2 组对子） 
斷幺九	幺九牌=0，幺九牌=  
役牌	自风牌刻子或杠子 (首次出牌人自风为东，按逆时针，其他三家自风依次为南、西、北)  場風刻子或杠子（东 N 局，场风为东，南局时，場風南）   刻子或杠子（役牌都是可叠加的） 

對對和	全是刻子、槓子
一氣通貫	同花色的 123, 456, 789 三組順子
三色同順	3 種花色同一順子
三色同刻	3 组同一数字的刻子（或槓子）
混全帶幺九	所有面子，对子都帶幺九牌 (必须有字牌，可以是七对子，不能有对对和)
純全帶幺九	所有面子，对子都帶 (不能有对对和)
混一色	同花色的牌+字牌
清一色	全是花色相同的牌

【第二阶级】规则的初步

● 基本的术语

顺子：万索筒中连续三张： ( 不算顺子)

刻子：相同三张：

碰出来的叫明刻，自己手里的算暗刻

杠子：相同四张宣告杠

【大明杠】自己手里三张，杠别人打出的第四张

【加杠】碰出明刻后，手里有第四张，把明刻杠成明杠

【暗杠】自己手里四张，开杠

大明杠与加杠都是明杠

明杠可视为明刻，暗杠可视为暗刻

面子：顺子或刻子或杠子

对子：相同 2 张：

雀头：普通牌型需要 4 组【面子】，1 组【对子】，这组对子叫雀头

搭子：未完成的面子

【两面搭子】2~8 中，连续 2 张数牌：

【边张搭子】数牌 12 或 89：

【嵌张搭子】相差 2 的数牌：

听牌：差 1 张牌就能和牌的状态

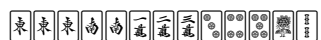
【两面听】等待两面搭子变成顺子的听牌

 听 

【嵌张听】等待嵌张搭子变成顺子的听牌

 听 

【边张听】等待边张搭子变成顺子的听牌

 听 

【双碰听】等待对子变成刻子的听牌

 听 

【单骑听】等待雀头完成的听牌

 听 

荣和：和别人打出的牌

鸣牌：吃、碰、明杠（暗杠不属于鸣牌）

副露：因为吃碰杠而露出面子

门前清：没有吃、碰、明杠过（暗杠不破坏门前清）

风牌：

三元牌：

老头牌：

么九牌：

数牌： 之外的牌

字牌：

么九牌：

中张牌： 之外的牌

庄家（亲家、东家）：投骰子，最先出牌的人

子家（散家、闲家）：庄家以外的人

场风（又叫圈风、庄风）：东 N 局时【东】为场风，南 N 局时【南】为场风

自风（又叫门风）：庄家自风为【东】，逆时针的 3 家自风依次为南、西、北

流局：所有牌抓完没人和

西入：南四局结束时，所有人低于三万点（正好 3 万点，不西入），则进入西场。西场时，一旦有人大于等于三万点立刻结束西场。

- 点数的初步知识
 - ◆ 亲家（最先出牌的人）和牌时，收益是其他人（子家）的 1.5 倍
 - ◆ A 给 B 放炮（放铳）时，A 一个人支付全部点数
 - ◆ 子家自摸时，亲支付点数的一半，其他子家支付四分之一
 - ◆ 亲家自摸时，每个子家支付三分之一
 - ◆ 每个【本场】需要多出 300 点（2 本场时，和 2000 点，会变成 2600）

5 翻以下才会用到【符】，下表显示了分数与翻数的大致的规律（实际比表上少一点）

翻数	1 翻	2 翻	3 翻	4 翻	5 翻	6~7 翻	8~10 翻	11~12 翻	≥13 翻
亲家	1500	2900	5800	11600	12000	18000	24000	36000	48000
子家	1000	2000	3900	7700	8000	12000	16000	24000	32000
					満貫	跳満	倍満	三倍満	役満

- 【悬赏牌】（又称宝牌，DORA）

每有 1 张 DORA 就多 1 翻，DORA 可以叠加计算（也就是 1 张牌可能变成 DORA2）

牌山会翻开一张 DORA 表示牌，这张牌的下一张便是 DORA

红色的  也是 DORA（赤 DORA）

 - ◆ 即使有 DORA，没有役，无法和牌。
 - ◆ 有杠发生时，【DORA 表示牌】右侧的牌翻开，作用和 DORA 表示牌相同
 - ◆ 立直和牌后，所有【DORA 表示牌】下方的牌翻开，作用相同
 - ◆ 悬赏牌规律如下，日本麻雀字牌的顺序是【东南西北白发中】

DORA 表示牌							
DORA							

- 对局的进行、连庄、轮庄

东场				南场				西场				北场			
东 1 局	东 2 局	东 3 局	东 4 局	南 1 局	南 2 局	南 3 局	南 4 局	西 1 局	西 2 局	西 3 局	西 4 局	北 1 局	北 2 局	北 3 局	北 4 局
东风战															
半庄战（东南战）															
全庄战（一庄战）															

全庄比较长，一般打半庄战（东 1 局~南 4 局）

连庄：庄家和牌、流局时听牌会继续坐庄家。否则下庄（轮庄）

轮庄：庄家连庄失败时，上局的南家变成庄家，这称为轮庄

本场：只要流局，或是连庄，本场都会加 1，例如【东 3 局，2 本场】

	选手 A	选手 B	选手 C	选手 D
东 1 局	东家（庄家）	南家	西家	北家
东 2 局	北家	东家（庄家）	南家	西家
东 3 局	西家	北家	东家（庄家）	南家
东 4 局	南家	西家	北家	东家（庄家）

● 流局

牌全部打完，而没人和牌称为流局（荒牌平局）

【途中流局】分以下几种，一般会连庄：

九种九牌：第一次出牌时，手牌的幺九牌 9 种以上（此前没人吃碰杠）（可选择不流局）

四风连打：四家最初打的是同一张风牌

四杠散了：四家共计杠四次（同 1 人开 4 杠不流局）

三家和了：有人同时放铳给其他三家（和牌方有亲家则连庄）

四家立直：四家立直

流局时，没听牌的人要支付【不听罚符】

	1 人听牌	2 人听牌	3 人听牌
听牌者	+3000	+1500	+1000
不听牌者	-1000	-1500	-3000