

日式麻将规则详解

1. 麻将牌以及一些基础术语

1.1. 麻将牌

1.1.1. 三种花色牌 (Trois familles)

三种基本花色为饼 (筒) (Cercle, Monnaie), 条 (索) (Bambous), 万 (Chiffre, Caractère), 每种花色有一到九各四张。

1.1.2. 字牌 (Honneur)

字牌分为风牌 (Vent) (东, 南, 西, 北) 和箭牌 (Dragon) (白, 发, 中) 各四张。

1.1.3. 幺九牌 (Terminale et Honneur)

三种花色牌中的 1 和 9 (Terminale) 以及所有的字牌统称幺九牌。

1.2. 手牌的组成

1.2.1. 顺子 (Chii)

由三种花色中同一种花色的三个连续数字的牌组成的一副牌, 比如 234 万, 789 饼。

1.2.2. 刻子 (Pon)

由同样的三张牌组成的一副牌, 比如说三张 3 条, 三张东风。

1.2.3. 杠 (Kan)

由同样的四张牌组成的一副牌。注意, 声明过杠的杠才算是杠 (请参阅 3.1)。

1.2.4. 对子 (Pair)

两张同样的牌。

1.3. 和牌 (Mahjong)

一般的和牌由四副牌 (任意顺子、刻子、杠) 以及一个对子组成。有两种特殊的和牌牌型不遵守此规则, 分别是: 七对子和十三幺。

2. 打牌流程

2.1. 风位

四位玩家, 按照座位称为东家, 南家, 西家和北家。东家右手方为南家, 东家的对家为西家, 东家的左手家为北家。

2.2. 决定风位

游戏开始前, 准备东、南、西、北四张牌各一张, 由四位玩家随机抽牌来决定座次。按照风位坐定后, 由东家开始坐庄。

2.3. 门风 (Vent du joueur)

玩家的门风指在玩家在每一局中的位置, 庄家 (Vent d'est) 的门风为东风, 庄家右手家 (下家) 门风为南风, 庄家对家门风为西风, 庄家左手家 (上家) 门风为北风。门风和风位不同, 风位决定座次, 一旦决定直到游戏结束都不会改变。但是门风根据每一局庄家的位置在变化, 请有所留意。

2.4. 码牌

每个玩家码 17 对，34 张牌组成一道牌墙（Mur）。

2.5. 起牌

由庄家掷两颗骰子。从庄家开始，以逆时针方向数到掷出的点数的玩家，为起牌家。（快速记忆：掷出 5，9 为庄家，掷出 2，6，10 为右手家（下家），掷出 3，7，11 为对家，掷出 4，8，12 为左手家（上家））。决定了起牌家之后，从起牌家面前的牌，以顺时针方向数过掷出骰子点数的牌，为开始抓牌的位置。

2.6. 抓牌

决定了起牌位置后，由庄家开始，所有玩家以逆时针顺序，一次抓 4 张牌，每人抓 12 张牌。然后庄家跳抓两张牌，其他玩家按顺序补抓 1 张牌。

2.7. 王牌（Mur intouchable）和宝牌（Dora）

从牌墙尾部数出 7 对 14 张牌作为王牌，王牌为每一局预留，不参与摸牌的牌。翻开倒数第 3 对上面的牌，翻开的牌的顺序下一张牌为宝牌。比如，翻开 6 饼，则 7 饼为宝牌；翻开 9 万，则 1 万为宝牌；翻开南风，则西风为宝牌；翻开红中，则白板为宝牌。

2.8. 打牌

请参阅 3。

2.9. 连庄和下庄

每一局（Partie）打牌以玩家和牌（详见 3.11）或者流局（详见 3.14）为结束，如果庄家和牌，或者流局但是庄家听牌（详见 3.10），下一局牌庄家继续坐庄，称为连庄。否则，庄家下庄，由庄家下一家坐庄。从第一次连庄开始，每多连一庄，庄家添加一根 100 点棒作为连庄次数指示。庄家下庄后收回。如果因为闲家和牌而下庄，连庄数归零。如果因为流局而庄家没听牌而下庄，连庄数传给下一个庄家。

2.10. 场风（Vent de la manche）

游戏开始由东家开始坐庄，下庄后南家坐庄，然后是西家，最后是北家。北家下庄后称为游戏进行了一场（Manche）。游戏开始的第一场称为东风场，第二场称为南风场，以此类推。第一场东家坐庄的牌局称为东风东局，第二场北家坐庄的牌局称为南风北局。

2.11. 游戏结束

游戏开始时，四个玩家每人有 30000 点点棒，游戏过程中根据和的牌来决定点数的流动。两场（半庄）结束后游戏结束，玩家盘点点棒来决定胜负。首先，玩家计算手中点棒的点数减去 30000 点的差。排名第一位加上 15000 点，第二位加 5000 点，第三位减去 5000 点，第四位减去 15000 作为最终的分数。

3. 打牌过程

玩家在每一局牌中的目的是通过调整手牌来达到和牌的形式。牌局开始，庄家抓 14 张牌，其他各家抓 13 张牌后，由庄家打出第一张牌。然后从庄家右手家开始，按照逆时针的顺序玩家轮流抓牌打牌。

3.1. 摸牌（Pioche）

一般的情况下，轮到一个人时，该玩家从牌墙头抓一张牌，如果构成了和牌的牌型，他可以宣布自摸，否则打出一张牌（Défausse）。

3.2. 吃牌 (Chii)

轮到一个人的时候，如果左手家（上家）刚刚打出的牌可以和手中另外两张牌组成一个顺子，该玩家可以宣布吃牌。比如，手牌 2 万 4 万，上家打出 3 万，可以吃牌。吃牌时，亮出组成顺子的两张牌和吃到的牌。跳过摸牌，打出一张牌。

3.3. 碰牌 (Pon)

任何其他三个玩家打出一张牌之后，如果玩家手中有和打出的牌相同的两张牌，该玩家可以宣布碰牌。碰牌时，亮出组成的刻子，称为明刻。跳过摸牌，打出一张牌。注：如果同时有一个玩家要吃牌，而另一个玩家要碰牌，碰牌比吃牌优先。

3.4. 杠牌 (明杠) (Kan)

任何其他三个玩家打出一张牌之后，如果玩家手中有和打出的牌相同的刻子（暗刻），该玩家可以宣布杠牌。杠牌时，亮出组成的杠，从牌墙尾补一张牌，再打出一张牌。注：同碰牌一样，杠牌比吃牌优先。

3.5. 加杠 (Kan)

玩家摸牌后，如果该玩家已经有一个明刻，之后摸到第四张和明刻相同的牌，该玩家可以把这第四张牌补到明刻上组成明杠。从牌墙尾补一张牌，再打出一张牌。注：加杠并不是强制的，玩家可以选择把牌留在手牌中组成其他的顺子。

3.6. 暗杠 (Kan)

玩家摸牌后，如果该玩家有四张一样的牌在手中，他可以宣布暗杠。暗杠时，亮出杠的四张牌，两张亮明，两张盖着。从牌墙尾补一张牌，再打出一张牌。注：暗杠并不是强制的，玩家可以选择把牌留在手牌中组成其他的顺子或者刻子。

3.7. 杠牌的附加注解

3.7.1. 任意一个玩家杠牌后，牌墙发生如下变化：从可用牌墙的尾部（王牌前）拿出最后一张牌，加入王牌。翻开的宝牌指示牌后面的牌，作为附加宝牌指示牌。

3.7.2. 一局中所有玩家杠牌总数不超过 4 个，如果已有 4 个杠，任何玩家不能再过杠

3.8. 替换吃牌 (Kuikae)

替换吃牌为吃牌和碰牌之后对打出的牌的限制。

第一种情况，为了改变顺子的吃牌：手牌已有顺子 123 万，上家打 4 万，吃 234 万后不可打出 1 万，必须先打出其他的牌等到下一轮才可以打出 1 万。

第二种情况，为了避免摸牌而吃牌：手牌已有顺子 123 万，上家打 1 万，吃 123 万后不可打出 1 万，必须先打出其他的牌等到下一轮才可以打出 1 万。

第三种情况，为了避免摸牌而碰牌：手牌已有刻子红中，任意玩家打出红中，碰红中后不可以打出第四张红中，必须先打出其他的牌等到下一轮才可以打出红中。

3.9. 门清 (Main fermée)

在牌局进行中，如果一个玩家暂时没有吃、碰或明杠，这种状态称为门清。任何吃、碰或明杠的动作统称为开门。

3.10. 听牌 (Tenpai)

玩家手牌处于只差一张牌就可以和牌的状态（无论有翻与否，详见 4）称为听牌。听牌的类型有下列几种：

边张听牌：如 1 万 2 万，听牌 3 万

嵌张听牌：如 1 万 3 万，听牌 2 万

单骑听牌：听牌对子。注：1234 万，听牌 1 万 4 万也算单骑听牌。

双碰听牌：如 1 万 1 万 2 万 2 万，听牌 1 万 2 万。

两面听牌：如 2 万 3 万，听牌 1 万 4 万。注：两面听牌并不是指听两张牌，如 23456 万，听牌 147 万也是两面听牌。

3.11. 和牌

自摸 (Tsumo)：一个玩家从牌墙摸牌之后，手牌构成和牌条件（详见 4）即可宣布自摸。

荣和 (Ron)：任意玩家打出一张牌能够使手牌构成和牌条件（详见 4）即可宣布荣和，打出这张牌的玩家为放枪的玩家。

宣布和牌后，玩家亮出手牌，所有玩家确认无误后计算得点，牌局结束。

3.12. 立直 (Riichi)

如果一个玩家的手牌是门清听牌状态，该玩家可以宣布立直。宣布立直后，玩家要拿出 1000 点棒置于打出牌的区域旁，然后横放打出的牌。如果打出的牌被吃或者碰，横放下一张打出的牌。如果这张牌使得另一个玩家和牌，则听牌立即取消，玩家拿回 1000 点棒。如果牌墙剩下不到 4 张牌的时候，不可以宣布立直。

宣布立直以后，玩家不可更换手牌。如果手牌已有刻子，摸到第四张相同的牌，如果暗杠之后不会改变玩家要和的牌的时候，可以暗杠。比如，手牌中有 2333 条，听牌 124 条，摸到第四张 3 条则不可以暗杠，因为暗杠之后听牌变为 2 条。

宣布立直以后，如果该玩家和牌，则取回 1000 点棒；如果其他玩家和牌，此 1000 点归和牌的玩家所有；如果黄牌（参见 3.14），此 1000 点帮留在牌桌上，直到有玩家和牌时赢走。宣布立直而和牌以后，把所有已翻开的宝牌下面的牌全部翻开，作为附加宝牌。

3.13. 震听 (Furiten)

震听是一个玩家处于听牌但是却不允许荣和的状态

3.13.1. 如果一个玩家处于听牌状态（无论立直与否），但是之前打出的任意一张牌能够使其荣和，这种情况称为震听。比如：手牌 2 万 3 万，听牌 1 万 4 万，但是因为之前打过 1 万，此时为震听，其他玩家即使打出 4 万也不允许荣和。

3.13.2. 如果一个玩家处于非立直听牌状态，另一个玩家打出一张牌能够使其荣和，但是玩家选择不和牌，玩家进入同巡震听状态。在再次轮到玩家摸打牌之前，其他任何玩家如果打出听的牌均不允许荣和。比如，手牌 3 饼 4 饼，听牌 2 饼 5 饼。右手家打出 2 饼但是玩家选择不和牌，此时如果对家无论打出 2 饼还是 5 饼玩家均不允许荣和。

3.13.3. 如果一个玩家处于立直听牌状态，另一个玩家打出一张牌能使其荣和，但是玩家选择不和牌，玩家进入永久震听状态，此时玩家只能等待自摸。

3.14. 流局 (Match nul)

如果所有可用的牌墙的牌全部摸打之后依旧没有玩家和牌，称为流局。流局时按照以下规则处理。

如果四家都听牌 (Tenpai)，或者四家都不听牌 (Noten)，则没有罚点数。

如果有玩家听牌，有玩家不听牌，则不听牌的玩家要罚一定点数给听牌的玩家。如果一家听牌，三家不听牌，则三家各罚 1000 点给听牌玩家；如果两家听牌，两家不听牌，则不听牌两家各罚 1500 点分给听牌的两家；如果一家不听牌，三家听牌，则不听牌的玩家罚 3000 点分给听牌的三家各 1000 点。

4. 计分

日本麻将的计分以算翻和符为基础。一副牌不仅要符合基本和牌的形式，还要能够数出至少一翻才能够达到和牌的条件。以下介绍能够数出翻和符的牌型。

4.1. 符 (Fu)

符是计算牌的价值的小单位，如果一副牌翻数在四翻以下的时候，符的数量显得相对重要；五翻以上的时候，符数忽略不计。

和牌基础符

门清荣和	30
七对子	25
门清自摸，或者非门清和牌	20

手牌中，顺子不算符，刻子和杠根据以下表格计算符

	明	暗
非幺九刻子	2	4
幺九刻子	4	8
非幺九杠	8	16
幺九杠	16	32

以下牌型各算 2 符

箭牌对子
门风对子
圈风对子
边张听牌、卡张听牌、单骑听牌而和牌
自摸和牌 (除了平和以外)
开门平和

手牌全部的符加总之后，取顶到整十，比如：34 符取顶到 40 符。再和翻数联合起来计算点数。

4.2. 翻 (Han, Yaku)

以下介绍翻的牌型。需要注意的几点：有些牌型要求门清，还有些根据是否门清翻数有所变化。如果一手牌同时符合多个翻型的牌型，翻数是累加的。如果一手牌可以有不同的组合方式来和牌，以翻数较大的组合方式计算。一副牌 1 翻到 4 翻没有特别的称呼，5 翻称为满贯 (Mangan)，6-7 翻称为跳满 (Haneman)，8-10 翻称为倍满 (Baiman)，11 翻以上称为三倍满 (Sanbaiman)。有些牌型十分的罕见，和的难度也比较大，他们有一个特别的翻数叫役满 (Yakuman)。役满是最大的翻数，和这种牌型时，其他的翻数便不再另算。

4.2.1. 一翻牌型

4.2.1.1. 立直 (Riichi)

门清，宣布立直而和牌。

4.2.1.2. 双立直 (Double Riichi)

打第一张牌就宣布立直。

4.2.1.3. 一发 (Ippatsu)

宣布立直以后，第一轮以内就和牌。注：如果期间有玩家吃碰牌则无效。

4.2.1.4. 门清自摸 (Manzen Tsumo)

门清，可以有暗杠，自摸而和牌。

4.2.1.5. 平和 (Pinfu)

门清，手牌除了和牌基本符以外没有其他的符的牌。换一种说法，只有顺子，没有刻子，对子不是箭牌，也不是圈风或门风，两面听牌而和牌。

4.2.1.6. 一色二顺 (一盃口) (Double Chiis)

门清，同一个花色的两个相同的顺子。

4.2.1.7. 断幺九 (Tout ordinaire)

手牌没有任何幺九牌。

4.2.1.8. 一气通贯 (Grande suite)

由同一种花色组成的 1 到 9 的三个顺子。门清加一翻。

4.2.1.9. 三色同顺 (Triple Chiis)

三种花色的三个同数字的顺子。门清加一翻。如 123 万 123 饼 123 条。

4.2.1.10. 翻牌 (役牌) (Fanpai, Yakupai)

箭牌刻子，圈风和门风的刻子。

4.2.1.11. 混全带幺 (Terminales et Honneurs Partout)

手牌四副牌和对子至少含有一个幺九牌的非对对和。门清加一翻。

4.2.1.12. 抢杠 (Voler un Kan)

其他玩家加杠的牌如果正好是要和的牌，抢来和牌。注：因为没有成功加杠，所以不增加宝牌。

4.2.1.13. 杠上开花 (Finir sur Kan)

任何形式的过杠，从海底牌尾补来的牌而和牌。

4.2.1.14. 海底捞月 (Fond de la Mer)

牌墙最后一张牌自摸和牌。

4.2.1.15. 河底捞鱼 (Fond de la Mer)

其他玩家摸完牌墙最后一张牌后打出的牌而荣和。

4.2.1.16. 宝牌 (Dora)

和牌时，如果手牌中有宝牌，则每张宝牌额外增加一翻。注意：宝牌的翻数是额外的，不能满足允许和牌的一翻的要求。

4.2.2. 两翻的牌型

4.2.2.1. 七对子 (Sept Paires)

门清，由七个互不相同的对子组成的特殊牌型。无论对子为如何，七对子算 25 符。

4.2.2.2. 三色同刻 (Triples Pons)

三种花色的三个相同数字的刻子。

4.2.2.3. 三暗刻 (Trois Pons Cachés)

手牌有三个暗刻。注意：荣和的刻子算明刻。

4.2.2.4. 三杠子 (Trois Kans)

三个任意的杠。

4.2.2.5. 对对和 (碰碰和) (Tout Pon)

和牌时全部都是刻子。注：如四个刻子都是暗刻请参照役满四暗刻。

4.2.2.6. 混一色 (Semi Pure)

有三种花色中的一种以及字牌组成的和牌。门清加一翻。

4.2.2.7. 小三元 (Trois Petits Dragons)

两个箭牌的刻子加一个箭牌的对子。两个刻子各算役牌一翻，小三元两翻共四翻。

4.2.2.8. 混老头 (Tout Pon Terminales et Honneurs)

幺九牌组成的对对和。对对和算两翻，共计四翻。注：不再计算混全带幺。

4.2.2.9. 纯全带幺 (Terminales Partout)

手牌四副牌和对子至少含有一个非字牌的幺九牌的非对对和。门清加一翻。

4.2.3. 三翻的牌型

4.2.3.1. 二色二顺 (两盃口) (2xDouble Chiis)

门清，两组两个相同的顺子。注：不再计算一色二顺，也不再计算七对子。

4.2.4. 五翻的牌型

4.2.4.1. 清一色 (Pur)

完全由三种花色中的一种组成的牌型。门清加一翻。

4.2.5. 役满的牌型

4.2.5.1. 十三幺（国士无双）（Treize Orphelins）

由十三种不同的幺九牌和其中任意一张做的对子的特殊牌型。

4.2.5.2. 九莲宝灯（Neuf Portes）

由三种花色中任意一种组成的 1112345678999 加上任意一张该花色的牌组成的和牌。

4.2.5.3. 天和（Bénédictio du Ciel）

庄家起手 14 张牌便和牌。

4.2.5.4. 地和（Bénédictio de la Terre）

闲家第一圈内自摸和牌。

4.2.5.5. 四暗刻（Quatre Pons Cachés）

和牌时手上四个暗刻。注：同样的注意事项，同三暗刻。

4.2.5.6. 四杠子（Quatre Kans）

任意四个杠。

4.2.5.7. 绿一色（Main Verte）

由 2 条 3 条 4 条 6 条 8 条和青发（纯绿色的牌面）组成的和牌。

4.2.5.8. 清老头（Tout Pon Terminale）

非字牌的幺九牌组成的对对和。

4.2.5.9. 字一色（Tout Honneurs）

全部是字牌的对对和或七对子。

4.2.5.10. 大三元（Trois Grand Dragon）

三个箭牌的刻子或杠。注：如果三个都是明刻或明杠，让赢家碰到或杠到第三个刻子或杠的玩家，如果自摸则一人全付，如果荣和则分摊一半的点数。

4.2.5.11. 小四喜（Quatre Petits Vents）

三个风牌的刻子或杠和一个风牌的对子。

4.2.5.12. 大四喜（Quatre Grands Vents）

四个风牌的刻子或杠和任意一个对子。注：同大三元

4.3. 计算点数

4.3.1. 和牌翻数 4 翻以下时，根据翻数和符数，使用以下公式计算出基本得点

$$\text{基本点} = \text{符} \times 2^{\text{翻}+2}$$

庄家自摸，闲家各付基本点×2 取顶到百；庄家荣和，放枪玩家付基本点×6 取顶到百。

闲家自摸，庄家付基本点×2 取顶到百，两闲家各付基本点取顶到百；闲家荣和，放枪玩家付基本点×4 取顶到百。

4.3.2. 和牌翻数 5 翻以上时，得点数为固定的数值。用下面的速查表能快速的查出不同的翻数和符数对应的点数。

翻数速查表

名称	翻数	门清	描述
立直	1	是	门清听牌宣布立直而和牌
双立直	1	是	开局打出第一张牌即宣布立直
一发	1	是	宣布立直后第一轮内和牌（如有其他玩家吃碰则无效）
门清自摸	1	是	门清自摸和牌
平和	1	是	门清，对子没有符，只有顺子没有刻子，两面听牌而和牌
一色二顺	1	是	两个相同花色相同数字的顺子
断幺九	1	否	手牌没有幺九牌
一气贯通	1	加	由同一花色的三个从 1 到 9 的顺子
三色同顺	1	加	三个不同花色相同数字的顺子
翻牌	1	否	箭牌、场风和门风的刻子
混全带幺	1	加	每一副牌都带有一个幺九牌（含字牌）
抢杠	1	否	其他玩家加杠的牌抢来和牌
杠上开花	1	否	过杠补来的牌和牌
海底捞月	1	否	摸到牌墙最后一张牌而和牌
河底捞鱼	1	否	流局前最后一个玩家打出来的一张牌而胡牌
宝牌	1	否	和牌时每一张宝牌加算 1 翻
七对子	2	是	七个各不相同的对子
三色同刻	2	否	三个不同花色相同数字的刻子
三暗刻	2	否	三个暗刻，注：荣和的刻子算明刻
三杠子	2	否	三个杠
对对和	2	否	都是刻子的和牌
混一色	2	加	由单一花色加字牌的和牌
小三元	2	否	两个箭牌刻子加一个箭牌对子，加上箭牌刻子共 4 翻
混老头	2	否	全部都么九牌和字牌的对对和，加上对对和一共 4 翻
纯全带幺	2	加	每一副牌都带有一个非字牌的幺九牌
二色二顺	3	是	两组一色二顺，不再分别计算一色二顺和七对子
清一色	5	加	由单一花色组成的和牌
十三幺	役满	是	由 13 张幺九牌和其中任意一张牌的对子组成的特别牌型
九莲宝灯	役满	是	单一花色的 1112345678999 加该花色任意一张牌
天和	役满	是	庄家起牌即和牌
地和	役满	是	闲家第一圈内自摸胡牌
四暗刻	役满	是	四个暗刻的对对和，注：如果荣和一个刻子则算对对和加三暗刻
四杠子	役满	否	四个任意的杠
绿一色	役满	否	由 23468 条和青发组成的和牌
清老头	役满	否	全部是非字牌的幺九牌组成的对对和
字一色	役满	否	全部是字牌组成的对对和或七对子
大三元	役满	否	三个箭牌刻子
小四喜	役满	否	三个风牌刻子加一个风牌对子
大四喜	役满	否	四个风牌刻子

和牌翻数对应点数速查表

庄家自摸，其他三家各付

	1 翻	2 翻	3 翻	4 翻	满贯	跳满	倍满	三倍满	役满
20 符		700	1300	2600	4000	6000	8000	12000	16000
25 符			1600	3200					
30 符	500	1000	2000	3900					
40 符	700	1300	2600	4000					
50 符	800	1600	3200	4000					
60 符	1000	2000	3900	4000					
70 符	1200	2300	4000	4000					

庄家荣和，放枪玩家付

	1 翻	2 翻	3 翻	4 翻	满贯	跳满	倍满	三倍满	役满
25 符		2400	4800	9600	12000	18000	24000	36000	48000
30 符	1500	2900	5800	11600					
40 符	2000	3900	7700	12000					
50 符	2400	4800	9600	12000					
60 符	2900	5800	11600	12000					
70 符	3400	6800	12000	12000					

闲家自摸，两闲家以及庄家各付

	1 翻	2 翻	3 翻	4 翻	满贯	跳满	倍满	三倍满	役满
20 符		400	700	1300	2000 4000	3000 6000	4000 8000	6000 12000	8000 16000
		700	1300	2600					
25 符			800	1600					
			1600	3200					
30 符	300	500	1000	2000					
	500	1000	2000	3900					
40 符	400	700	1300	2000					
	700	1300	2600	4000					
50 符	400	800	1600	2000					
	800	1600	3200	4000					
60 符	500	1000	2000	2000					
	1000	2000	3900	4000					
70 符	600	1200	2000	2000					
	1200	2300	4000	4000					

闲家荣和，放枪玩家付

	1 翻	2 翻	3 翻	4 翻	满贯	跳满	倍满	三倍满	役满
25 符		1600	3200	6400	8000	12000	16000	24000	32000
30 符	1000	2000	3900	7700					
40 符	1300	2600	5200	8000					
50 符	1600	3200	6400	8000					
60 符	2000	3900	7700	8000					
70 符	2300	4500	8000	8000					