

# 日本麻将规则

欧洲麻将协会制定（2016 年修订版）

## 0. 前言

本文根据欧洲麻将协会（European Mahjong Association）制定的日本立直麻将规则（Riichi – Rules for Japanese Mahjong）2016 修订版编制。

本文档受 Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International 版权保护。

## 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

三种基本花色为**饼（筒）**、**条（索）**、**万**，每种花色有 1 到 9 各四张。

#### 1.1.2. 字牌

字牌分为**风牌**（东，南，西，北）和**箭牌**（白，发，中）各四张。

#### 1.1.3. 幺九牌

三种花色牌中的 1 和 9 以及所有的字牌统称幺九牌。

### 1.2. 手牌的组成

#### 1.2.1. 顺子

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，例如 234 万，789 饼。

#### 1.2.2. 刻子

由同样的三张牌组成的一副牌，例如说三张 3 条，三张东风。

#### 1.2.3. 杠

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 3.4）。

#### 1.2.4. 对子

两张同样的牌。

### 1.3. 和牌

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

玩家的门风指在玩家在每一局中的位置，庄家的门风为东风，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

每个玩家码十七对，三十四张牌组成一道牌墙。

## 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，一次抓四张牌，每人抓十二张牌。然后庄家跳抓两张牌，其他玩家按顺序补抓一张牌。

## 2.7. 王牌和宝牌指示牌

从牌墙尾部数出七对十四张牌作为王牌，王牌为每一局不参与摸牌的牌。翻开倒数第三对上面的牌作为宝牌指示牌，此牌按顺序的下一张牌为宝牌。例如，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，由庄家右手家坐庄。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。如果因为流局庄家没听牌而下庄，连庄数传给下一个庄家。

## 2.10. 场和场风

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。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。第一场东家坐庄称为东风东局或东场东局，第二场北家坐庄称为南风北局或南场北局。

## 2.11. 游戏长度

游戏进行了四场后称为一庄。最常见的游戏长度为半庄（东南战）。游戏开始前玩家可以商议游戏的长度，通常为了一场（东风战）、半庄（东南战）或一庄（一庄战）。锦标赛中游戏长度为半庄。

## 2.12. 名次奖分

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。游戏结束后，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。点数最高者获得 15000 点奖分，第二位加 5000 点，第三位减去 5000 点，第四位减去 15000 点。其次，若游戏长度为半庄，此得分为最终得分；若游戏长度为一场，得分除以二为最终得分；若游戏长度为一庄，得分乘以二为最终得分。

## 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，庄家抓十四张牌，其他各家抓十三张牌后，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

一般的情况下，轮到玩家时，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。

### 3.2. 吃牌

轮到玩家的时候，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。例如，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

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）

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

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

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四个，如果已有四个杠，任何玩家不能再杠牌。

### 3.8. 替换吃牌

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，为了改变顺子或为了避免摸牌的吃牌：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

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

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：23456 万，听牌 147 万也算两面听牌。  
特殊情况：3345 万，和牌 3 万，既可以解释为单骑听牌也可以解释为两面听牌。

### 3.11. 和牌

**自摸**：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**：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。如果这张牌能使多个玩家荣和，则所有宣布荣和的玩家同时和牌。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

- 如果一个玩家的手牌是门清听牌状态，该玩家可以在打牌前宣布立直。宣布立直后，横放打出的牌；如果打出的牌被吃或者被碰，则横放下一张打出的牌。如果打出的牌使得另一个玩家和牌，则立直不成立；如果立直成立，玩家要拿出 1000 点棒置于打出牌的区域前方。如果牌墙剩下不到四张牌的时候，不可以宣布立直。
- 宣布立直以后，玩家不可更换手牌。如果符合以下所有条件时，可以暗杠：1、手牌已有暗刻摸到第四张相同的牌；2、该暗刻只能被视为暗刻（如手中有三张 3 条，三张 4 条和三张 5 条，这种组合既可以被视为三个暗刻又可被视为三组相同的顺子，此时三个暗刻都不允许用来暗杠）；3、暗杠之后不会改变玩家要和的牌（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）。
- 玩家宣布立直以后，如果和牌，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；如果多个玩家同时和牌，宣布立直而和牌的玩家取回自己的点棒，其他的点棒归按逆时针方向离放枪玩家最近的玩家所有；如果流局（参见 3.14），此 1000 点棒留在牌桌上，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

任何时候，如果一个玩家的手牌构成和牌条件，自摸总是可以和牌的。震听是一个玩家不允许荣和（和别家打出的牌）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和牌（无论有翻与否），此时称玩家处于震听状态。例如：手牌 23 万，听牌 14 万，但是因为之前打过 1 万，此时为震听，其他玩家无论打出 1 万和 4 万都不允许荣和。如果玩家没有宣布立直，这种震听状态是临时的，可以通过换牌而取消。上例中，如果玩家摸到 5 万打出 2 万，手牌变为 35 万，听牌 4 万，此时就不再是震听状态，可以荣和 4 万了。

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（无论有翻与否），但是玩家选择不和牌（有翻）或者无法和牌（无翻），玩家进入**同巡震听**状态。在再次轮到玩家摸打、吃碰杠牌之前，其他任何玩家如果打出听的牌均不允许荣和。例如，手牌 34 饼，听牌 25 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。另一个例子，手牌 78 万，听牌 6 万断幺九和牌，如果对家打出 9 万，虽然该玩家不能和 9 万但是同样进入同巡震听，如果此时上家打出 6 万也不允许荣和。

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. 流局和听牌罚符

可用牌墙的最后一张牌称为海底牌。玩家摸到此张牌之后不可杠牌。之后打出的牌其他玩家不可吃碰杠，但是可以荣和。至此如果依然没有玩家和牌，称为流局。流局时宣布立直的玩家和听牌玩家需亮出手牌。根据听牌的人数按照以下规则处理听牌罚符：

如果四家都听牌，或者四家都不听牌，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宣布和牌。以下分别介绍符的计算方法和有翻的牌型。

### 4.1. 符

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		刻子和杠	明	暗	其他 2 符牌型
门清荣和	30	非幺九刻子	2	4	箭牌、门风、圈风对子
七对子	25	幺九刻子	4	8	边张听牌、卡张听牌、单骑听牌
门清自摸	20	非幺九杠	8	16	自摸和牌（门清平和除外）
非门清和牌	20	幺九杠	16	32	非门清平和

注解：

- 七对子无论自摸还是荣和，无论对子是否为有符的对子，都算 25 符，同时也不计算单骑听牌。
- 手牌全部的符加总之后，取顶到整十，例如：34 符取顶到 40 符。再和翻数联合起来计算点数。

## 4.2. 翻

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。
- 1 翻到 4 翻没有特别的称呼，5 翻称为满贯，6 翻和 7 翻称为跳满，8 翻到 10 翻称为倍满，11 翻以上称为三倍满。
- 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。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 (Daburu riichi)

门清，开局打第一张牌就宣布立直。注：如果之前有玩家吃碰杠牌则无效。

#### 4.2.1.3. 一发 (Ippatsu)

宣布立直以后，第一轮以内（包括自摸）和牌。注：如果期间有玩家吃碰杠牌则无效。

#### 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) (Iipeikou)

门清，同一个花色的两个相同的顺子。

#### 4.2.1.7. 断幺九 (Tanyao)

手牌没有任何幺九牌。

#### 4.2.1.8. 一气贯通 (Iitsu)

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 (San shoku doujun)

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 (Chanta)

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 (Chan 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 (Rinshan kaihou)

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 (Haitei)

牌墙最后一张牌自摸和牌。

#### 4.2.1.15. 河底捞鱼 (Houtei)

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 (Chi toi)

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 (San shoku doukou)

三种花色的三个相同数字的刻子。

#### 4.2.2.3. 三暗刻 (San ankou)

手牌有三个暗刻。注意：荣和的刻子算明刻。

#### 4.2.2.4. 三杠子 (San kan tsu)

三个任意的杠。

#### 4.2.2.5. 对对和 (碰碰和) (Toi toi)

和牌时全部都是刻子。

#### 4.2.2.6. 混一色 (Honitsu)

由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 (Shou sangen)

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 (Honroutou)

幺九牌组成的对对和或七对子。与对对和或七对子共计四翻。注：不再计算混全带幺。

#### 4.2.2.9. 纯全带幺 (Junchan)

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) (Ryan peikou)

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 (Chinitsu)

完全由三种花色中的一种组成的牌型。门清加一翻。

#### 4.2.4.2. 人和 (Renho)

门清，在摸第一张牌之前荣和。注：如之前有玩家吃碰杠牌则无效；不再另算其他翻。

#### 4.2.5. 役满的牌型

##### 4.2.5.1. 十三幺 (国士无双) (Kokushi musou)

门清，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 (Chuuren pooto)

门清，由三种花色中的一种组成的 1112345678999 加上任意一张该花色的牌组成的和牌。

##### 4.2.5.3. 天和 (Tenho)

门清，庄家起手十四张牌便和牌。

##### 4.2.5.4. 地和 (Chiho)

门清，闲家第一轮内自摸和牌。注：如之前有玩家吃碰牌则无效。

##### 4.2.5.5. 四暗刻 (Suu ankou)

门清，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 (Suu kantsu)

任意四个杠。

##### 4.2.5.7. 绿一色 (Ryuu iisou)

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 (Chinroutou)

非字牌的幺九牌组成的对对和。

##### 4.2.5.9. 字一色 (Tsuu iisou)

全部是字牌的对对和或七对子。

##### 4.2.5.10. 大三元 (Dai sangen)

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，如果荣和则与放枪玩家分摊一半的点数。

##### 4.2.5.11. 小四喜 (Shou suushii)

三个风牌的刻子或杠和一个风牌的对子。

##### 4.2.5.12. 大四喜 (Dai suushii)

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

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

如果基本点大于 2000 点 (满贯)，则取 2000 点作为基本点。庄家自摸，闲家各付两倍基本点取顶到百；庄家荣和，放枪玩家付六倍基本点取顶到百。闲家自摸，庄家付两倍基本点取顶到百，两闲家各付基本点取顶到百；闲家荣和，放枪玩家付四倍基本点取顶到百。



- 4.3.2. 和牌翻数 5 翻以上时，得点数为固定的数值。用速查表能快速的查出不同的翻数和符数对应的点数。
- 4.3.3. 如果一副牌有多种不同的解释方法，要按照得点最高的方式解释。举例：  
2234455 万 234 饼 234 条，闲家自摸 3 万。如果两张 2 万看做对子，345 万，45 万两面听牌，和牌 3 万，这样计算门清自摸、断幺九、一色二顺，平和，共计 4 翻 20 符 5200 点。但如果将两张 5 万看做对子，234 万，24 万嵌张听牌，和牌 3 万，因为同时有 234 饼和 234 条，这样算门清自摸、断幺九、一色二顺和门清三色同顺，共计 5 翻 30 符满贯 8000 点。因为后者得点高所以要以后者为准。
- 4.3.4. 和牌时如有连庄（庄家面前的 100 点棒），任何玩家和牌，每一个连庄多得 300 点。如自摸，则平均分摊给三家（不分庄家闲家）；如荣和，放枪玩家一人全付。
- 4.3.5. 和牌玩家最终的得点为根据手牌的翻和符计算出的得点，加上其他宣布立直的玩家 1000 点（参见 3.12），加上连庄点。例如，东家坐庄 3 连庄，东家和西家宣布立直，南家自摸和牌，手牌算出 5 翻 20 符，满贯。东家付 4000 点加 300 点连庄，西家和北家各付 2000 点加 300 点连庄，南家共赢得 8000 点手牌，2000 点立直以及 900 点连庄共 10900 点。

## 5. 犯规以及惩罚

### 5.1. 过失

过失是不影响游戏进行的小失误，如及时修正则不予惩罚。

#### 5.1.1. 吃碰杠牌

##### 5.1.1.1. 吃碰杠牌的动作顺序

玩家在吃碰杠牌时，应首先说“吃”，“碰”或“杠”，然后亮出手中的牌。如果顺序颠倒，其他玩家应及时指出但不予处罚。

##### 5.1.1.2. 未及时取回吃碰杠的牌

玩家可以在取回吃碰杠的牌之前打牌，但是要在接下来两个玩家打牌之前取回。如果超过这个时限，则该玩家不允许取回牌，并对该玩家处以陪打的惩罚。

##### 5.1.1.3. 空吃、空碰和空杠

玩家喊出“吃”，“碰”或“杠”但是没亮出手牌前即反悔则不做任何处罚。如果玩家喊出“荣和”或“自摸”但是却没有真正和牌，若没有亮出任何手牌，玩家处以陪打处罚，若亮出手牌则处以罚符，本局作废。

##### 5.1.1.4. 改口

一般情况下，玩家喊出“吃”，“碰”或“杠”之后不允许改口，但是如果是和牌并及时改口的话则不予处罚，如“碰，不对，荣和”。但是如果先喊出和牌再改口则处以陪打的处罚，如“荣和，不对，碰”。

玩家应使用正确的词汇来宣布和牌。如果玩家喊出“一发”即亮出手牌要被处以罚符惩罚。若及时纠正则不予处罚，如“一发，不对，荣和”，“和，不对，自摸”。如果玩家混淆“荣和”和“自摸”不予处罚，但是其他玩家应及时指出。错吃，错碰和错杠  
如果玩家错吃、错碰或错杠，在打出牌之前被发现并及时纠正则不予处罚。一旦打出牌后被发现则处以陪打的处罚。

### 5.1.2. 牌墙

5.1.2.1. 摸牌过程中亮出几张牌不予处罚，但是如果太多牌被亮出，本局作废，重新洗牌摸牌。打牌过程中玩家不小心推倒手牌或牌墙亮出少量的牌不予处罚。但是如果太多的牌被亮出则游戏不可继续，违规的玩家被处以罚符惩罚，本局作废。但是如果不是人为的原因，则本局作废，重新开始。

### 5.1.2.2. 摸错牌

如果一个玩家从牌墙错误的位置摸牌，如在打牌前及时发现，应将摸的牌放回原处；如牌已打出，则将错就错。无论哪一种情况均不予处罚。

### 5.1.3. 立直

一个有效的立直应由三个动作组成：首先玩家喊出“立直”，然后打出并横放牌，最后拿出 1000 点棒置于打牌区域。如果玩家忘记拿出 1000 点棒，立直依然成立，若本人或其他玩家发现应立刻修正。如果玩家没有喊“立直”，或忘记横放打出的牌，则立直不成立，取回 1000 点棒，并处以陪打的处罚。如果宣布立直时打出的牌被吃、碰或杠，而玩家忘记横放接下来打出的牌，其他玩家应指出并修正，不予处罚。如果一个玩家在非门清的状况下宣布立直将被处以陪打的处罚。

### 5.1.4. 泄露信息

打牌过程中，任何对于其他玩家手牌的推测，如一个玩家是否已经听牌，或者打哪一张牌是否有放枪的危险，或者一个玩家可能做哪一种翻型，都被视为不正当的行为。如情节严重或屡犯，裁判有权利判处陪打甚至罚符的惩罚。

### 5.2. 陪打

以下情况给予玩家陪打的处罚。被处以此处罚的玩家，不得再吃、碰、杠或和牌，不得宣布立直。无论手牌如何，流局时被强制认为不听牌。

- 未和牌喊出“荣和”或“自摸”但没有亮出手牌
- 非门清宣布立直
- 宣布立直时没有喊出“立直”或忘记横放打出的牌
- 多牌或少牌
- 吃错、碰错或杠错牌并且已打出牌
- 替换吃牌

### 5.3. 罚符

以下情况给予玩家罚符的处罚，出现处罚的牌局作废。但如果当时有其他玩家和牌，则处罚取消。一场游戏内，罚符的处罚可以累积，每处罚一次，被处罚玩家在最终成绩上减掉 20000 分。

- 未和牌喊出“荣和”或“自摸”并且亮出手牌
- 未听牌而宣布立直。此处罚只在流局的时候判定。如果宣布立直之后有其他玩家和牌则不予处罚。如果流局之前因其他过失被判处陪打，则按照不听牌处理。
- 立直之后在不满足所有暗杠条件下暗杠。此处罚只在宣布和牌或流局的时候判定。如有其他玩家和牌则不予处罚。
- 被处以陪打处罚之后吃、碰或杠牌。
- 太多的牌被亮出以至于干扰游戏的公平性。

## 翻数速查表

1 翻牌型		
立直	Riichi	门清听牌宣布立直而和牌
双立直	Daburu riichi	开局打出第一张牌即宣布立直（如之前有其他玩家吃碰杠则无效）
一发	Ippatsu	宣布立直后第一轮内和牌（如有其他玩家吃碰杠则无效）
门清自摸	Menzen tsumo	门清自摸和牌
平和	Pinfu	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	Iipeikou	门清，两个相同花色相同数字的顺子
断幺九	Tanyao	手牌没有幺九牌
翻牌	Fanpai	箭牌、场风和门风的刻子
抢杠	Chan kan	其他玩家加杠的牌抢来和牌
杠上开花	Rinshan kaihou	过杠补来的牌和牌
海底捞月	Haitei	摸到牌墙最后一张牌而和牌
河底捞鱼	Houtei	流局前最后一个玩家打出来的牌而和牌
一气贯通	Itsu	由同一花色的 123, 456, 789 三个顺子
三色同顺	San shoku doujun	三个不同花色相同数字的顺子
混全带幺	Chanta	每一副牌都带有一个幺九牌（含字牌）的非对对和
2 翻牌型		
七对子	Chi toi	门清，七个各不相同的对子
三色同刻	San shoku doukou	三个花色相同数字的三个刻子
三暗刻	San ankou	三个暗刻，注：荣和的刻子算明刻
三杠子	San kan tsu	三个杠
对对和	Toi toi	都是刻子的和牌
小三元	Shou sangan	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	Honroutou	全部都幺九牌和字牌的对对和或七对子，加上对对和或七对子共 4 翻
混一色	Honitsu	由单一花色加字牌的和牌
纯全带幺	Junchan	每一副牌都带有一个非字牌的幺九牌的非对对和
3 翻牌型		
二色二顺	Ryan peikou	门清，两组一色二顺，不再分别计算一色二顺和七对子
5 翻牌型		
清一色	Chinitsu	由单一花色组成的和牌
人和	Renho	门清，在第一次摸牌之前荣和（如有其他玩家吃碰杠则无效）
役满牌型		
十三幺	Kokushi musou	门清，由 13 张幺九牌各一张和其中任意一张牌的对子组成的特别牌型
九莲宝灯	Chuuren pooto	门清，单一花色的 1112345678999 加该花色任意一张牌
天和	Tenhou	庄家起牌即和牌（不得有暗杠）
地和	Chiho	闲家第一圈内自摸和牌（如有其他玩家吃碰杠则无效）
四暗刻	Suu an kou	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	Suu kan tsu	四个任意的杠
绿一色	Ryuu iisou	由 23468 条和青发组成的和牌
清老头	Chinroutou	全部是非字牌的幺九牌组成的对对和
字一色	Tsuu iisou	全部是字牌组成的对对和或七对子
大三元	Dai sangan	三个箭牌刻子
小四喜	Shou suushii	三个风牌刻子加一个风牌对子
大四喜	Dai suushii	四个风牌刻子

红色字体的牌型要求门清。

绿色字体的牌型如门清则多算一翻。

## 符数速查表

和牌基础符	刻子和杠	明	暗	其他 2 符牌型	
门清荣和	30	非幺九刻子	2	4	箭牌、门风、圈风对子
七对子	25	幺九刻子	4	8	边张听牌、卡张听牌、单骑听牌
门清自摸	20	非幺九杠	8	16	自摸和牌（门清平和除外）
非门清和牌	20	幺九杠	16	32	非门清平和

## 和牌翻数对应点数速查表

1 翻	2 翻	3 翻	4 翻	5 翻 满贯	6-7 翻 跳满	8-10 翻 倍满	11 翻以上 三倍满	役满
-----	-----	-----	-----	-----------	-------------	--------------	---------------	----

庄家自摸，其他三家各付

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					
80 符	1300	2600	4000	4000					
90 符	1500	2900	4000	4000					
100 符	1600	3200	4000	4000					

庄家荣和，放枪玩家付

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					
80 符	3900	7700	12000	12000					
90 符	4400	8700	12000	12000					
100 符	4800	9600	12000	12000					

闲家自摸，两闲家（上排数字）以及庄家（下排数字）各付

20 符		400	700	1300	2000	3000	4000	6000	8000
25 符		700	1300	2600					
30 符	300	500	1000	2000					
40 符	400	700	1300	2000					
50 符	400	800	1600	2000					
60 符	500	1000	2000	2000					
70 符	600	1200	2000	2000					
80 符	700	1300	2000	2000					
90 符	800	1500	2000	2000					
100 符	800	1600	2000	2000					

闲家荣和，放枪玩家付

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					
80 符	2600	5200	8000	8000					
90 符	2900	5800	8000	8000					
100 符	3200	6400	8000	8000					