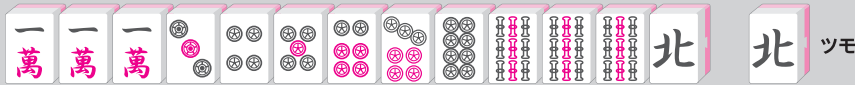


しくみがわかればカンタン

# 実戦の計算例

得点を計算してみよう

例 東2局・西家



1 翻数計算  $\text{メンゼンツモ}(1\text{翻}) + \text{ドラ}1(1\text{翻}) + \text{場ゾロ}(2\text{翻}) = 4\text{翻}$

2 基本符計算  $\text{副底}(20\text{符}) + \text{ツモアガリ}(2\text{符}) + \text{タンキ待ち}(2\text{符}) + \text{アncio}2(16\text{符}) = 40\text{符}$

3 基準点計算  $40(\text{符}) \times 2 (\text{メンゼンツモ}) \times 2 (\text{ドラ}1\text{翻}) \times 2 \times 2 (\text{場ゾロ}2\text{翻}) = 640\text{点}$

翻数と符を求めたら基本符を翻数の回数だけ倍々に計算します。この3と4の計算式をはぶいたものがP.144の計算早見表です(4翻の行と50符の列の重なるところが得点になります)。

4 アガリ得点計算  $\text{親のツモアガリの場合} \quad \text{基準点}640\text{点} \times 2 = 1280\text{点} \quad \text{子の1人分の払い}$   
 $1280\text{点} \times 3\text{人分} = 3840\text{点}$

麻雀には満貫<sup>マンガン</sup>という得点基準があり、満貫以上の得点は上記の2~4の計算式はおこないません。満貫以上は次のような得点になります。満貫 = 7翻もしくは40符以上で6翻、70符以上で5翻(親12,000点、子8,000点)。ハネ満 = 8~9翻(親18,000点、子12,000点)。倍満 = 10~12翻(親24,000点、子16,000点)、3倍満 = 13翻以上(親36,000点、子24,000点)、役満 = 役満(親48,000点、子32,000点)。