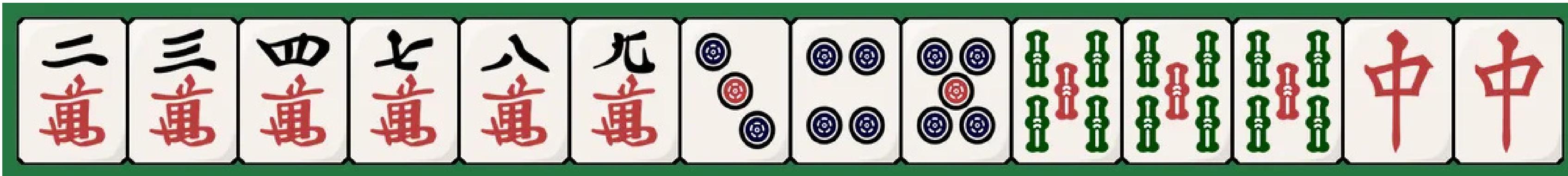


**勝つために  
最初に覚えるべき役**



# リーチ（門前1翻・門前限定）



## 成立条件

- 門前で聴牌（暗槓は可）
- 牌山に自分のツモが1回以上残っている時に自分のツモ番に「リーチ」と発声し、1000点棒を供託し、捨て牌を横向きに置く

※リーチ後は手牌を入れ替えない

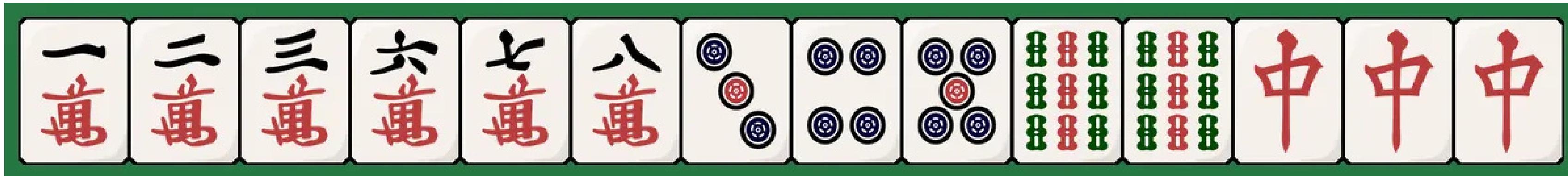
## 強み

- 1翻が必ず付く（役なし手でも出和了り可能に）
- 裏ドラや一発で高打点になる可能性がある
- 相手に圧力をかけることで降りたり、回ったりさせることが可能
- 他役との複合が広い（役満を除き全役と複合）

## 弱み

- リーチ宣言後手牌を変えられない
- 和了できなければ供託1000点を失う（順位・点差に影響）
- 見逃しは即フリテン化
- リーチ後の不適切な暗槓はチョンボになり得る（待ちが変化する槓は不可）

# 役牌（門前1翻・鳴き1翻 ※連風牌は2翻）



## 成立条件

- 対象となるのは三元牌（白・發・中）と自風牌・場風牌
- これらのいずれかを刻子または槓子にすることで成立
- 刻子、槓子になるのであれば、ポン、カンしても成立

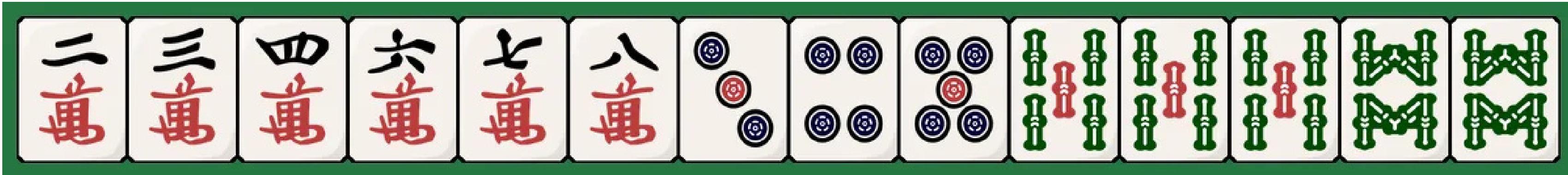
## 強み

- 最速で和了できる役のひとつ（ポン1回で役が確定）
- 他の役（トイトイ・混一色・小三元など）と複合しやすい
- 親の連荘・オーラス条件での“かわし手”として優秀
- 安全牌としても使える（特に自風・場風）

## 弱み

- 単体では1翻しかなく、打点が低くなりがち
- オタ風を勘違いして鳴くミス（初心者に多い）に注意
- トップ目などで鳴くと、手牌が短くなり、守備重視の局面では危険な鳴きになりがち

# タンヤオ（门前1翻・鳴き1翻）



## 成立条件

- 1・9・字牌（ム九牌）を一切使わ  
ず、2~8の数牌のみで手牌を構成  
する
- 面子形は自由（順子・刻子・槓子  
いずれも可）、七対子でも2~8の  
みなら可
- 待ち形は任意（両面・カンチャ  
ン・シャンポン等）

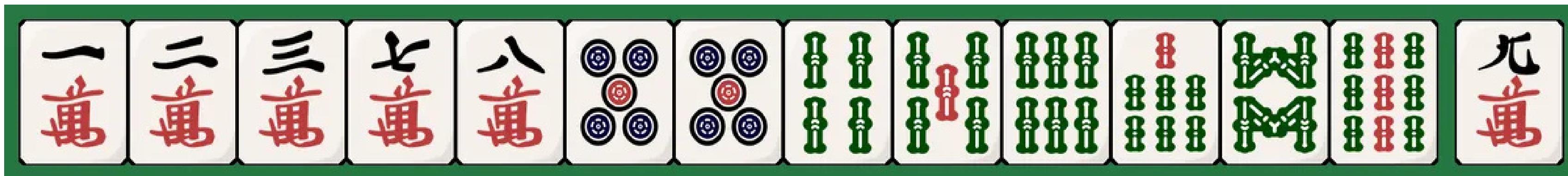
## 強み

- 材料が集まりやすく、良形にしや  
すいためスピード和了りに向く
- 複合しやすい（リーチ・ピンフ・  
三色同順など）
- 赤ドラ（5）や通常ドラを自然に  
活かしやすく、打点を盛りやすい
- 役作りの基本形”メンタンピン”と  
いった強形を作りやすい

## 弱み

- 単体では1翻で低打点になる
- 鳴き过多で愚形化・情報露出しや  
すく、和了り率低下、放铳率増加  
に繋がることがある
- 手牌が中張牌偏重で守備力低下  
(安全牌を抱えにくい)

# 平和（門前1翻・門前限定）



## 成立条件

- 門前限定（ポン・チー・明カンが入ると不成立）
- 4面子すべてが順子
- 雀頭は役牌以外（数牌可／字牌はオタ風のみ可）
- 最終形の待ちは両面（リヤンメン）。カンチャン・ペンチャン・シャボ・单騎は不可

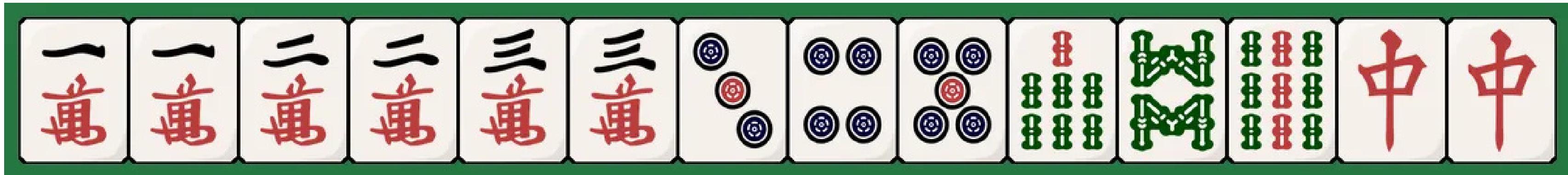
## 強み

- 出現率が高く、牌効率重視だと自然に狙いやすい基礎役
- 他役と複合しやすい（リーチ／タンヤオ／一盃口／三色同順／一気通貫など）
- 門前リーチと相性が良く、裏ドラ・一発等で高打点が見込める

## 弱み

- 単体では1翻で安い
- 鳴けないためスピード勝負で不利になる局面がある
- 条件が多く不成立になりやすい（役牌頭や両面以外の待ちなど）

# 一盃口（門前1翻・門前限定）



## 成立条件

- 同一種・同一並びの順子を2組そろえる（上記の場合、萬子の112233が一盃口の部分）
- 門前限定（チー／ポン／カンの副露を1回でもすると不成立）
- 雀頭・残り面子は自由

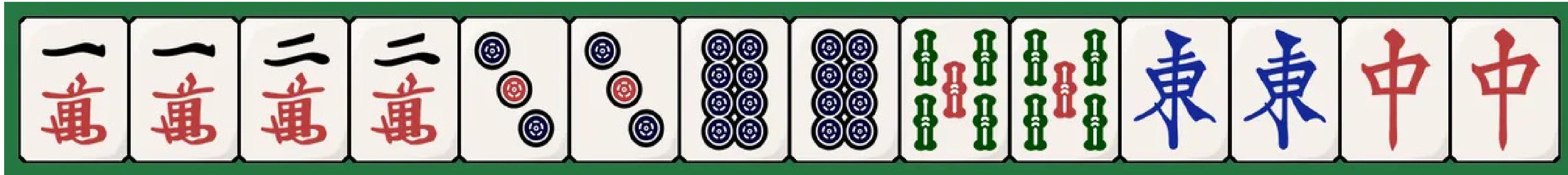
## 強み

- ピンフ・タンヤオとの相性が良く、メンタンピン一盃口などで打点を底上げしやすい
- 形が作りやすく、中ぶくれ（例：3445）等から一盃口が狙いやすい
- 他面子は自由な構成でよいため、成立さえしてしまえば、手牌の柔軟性が増す

## 弱み

- 門前縛りでスピードが落ちやすく、押し返しに弱い場面がある。
- 1翻止まりのため、単独では打点が物足りない
- テンパイ形がカンチャン・ペンチヤンなど等、待ちが悪くなるケースがある

# 七対子（門前2翻・門前限定）



## 成立条件

- 対子（同一牌2枚）を7組そろえる（面子は不要）
- 門前限定：チー・ポン・（明）カン不可／暗カンも不可
- 同一牌4枚=対子×2は不可（一般的なリーチ麻雀）。採用するローカルもある

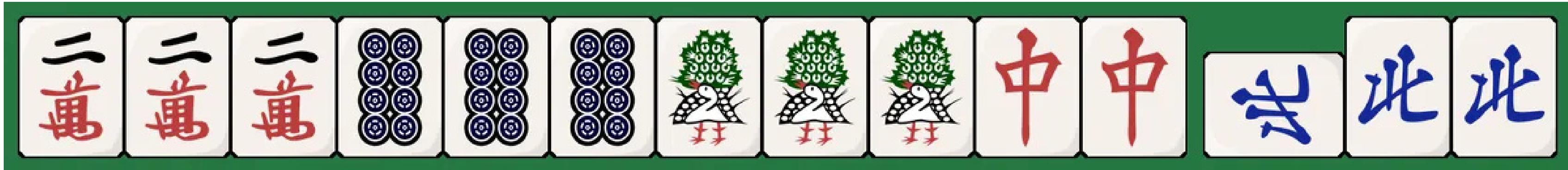
## 強み

- 安全牌を抱えながら進められ、攻守のバランスが良い
- 単騎待ちの選択自由度が高く、字牌や端牌でのリーチが有効
- 配牌がバラバラでも狙えるうえに、裏ドラが乗れば高打点になる
- 相手に読まれにくく待ち（地獄待ち・スジ引っかけなど）が可能

## 弱み

- 有効牌が少なく、テンパイまでに時間がかかる（シャンテン地獄）
- 待ちが必ず単騎で、最大でも三枚しか残っていない場合が多い
- 鳴けないためスピード勝負に弱い
- 中張牌が多い捨て牌になりやすく、狙いが読まれることもある

# トイトイ（門前2翻・鳴き2翻）



## 成立条件

- 4つの面子がすべて刻子（同一牌3枚）で構成されていること
- 雀頭（1組の対子）は自由で、字牌でも数牌でも問題ない
- ポン・明カン・暗カンすべてで刻子を作ってOK

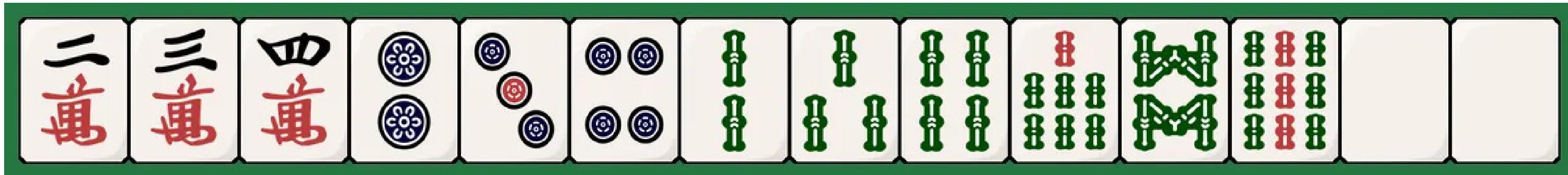
## 強み

- 鳴いても翻数が下がらないためスピードが出しやすい
- 刻子系の役と複合しやすく、高打点が狙いやすい
- 対子が多い配牌から自然に向かいやすい
- 単騎待ちもでき、他家を狙い撃ちしやすい

## 弱み

- 鳴きすぎると守備力が大幅に低下する
- 待ちの種類が限られ、相手に待ちを推測されやすい＆終盤での自由度が低い
- 対子ばかり集めると形が窮屈になり手詰まりしやすい

# 三色同順（門前2翻・鳴き1翻）



## 成立条件

- 萬子・筒子・索子で同じ数字の順子を3組そろえる。
- 他の面子・雀頭には制限なし（タンヤオや役牌と複合可）。

## 強み

- 門前なら2翻+リーチ・平和・一盃口などと複合しやすく高打点化しやすい。
- 鳴いても成立するためスピード重視の手作りが可能。
- 形が柔軟で、途中からでも自然に三色が見えるケースが多い。

## 弱み

- 特定の数字を3種でそろえる必要があり、牌効率は悪め。
- 鳴いた場合は1翻止まりで打点が低いため、高打点狙いの場合はドラや役牌の助けが必要。
- 同じ順子を2副露すると、三色同順狙いがバレやすい

# 一気通貫（門前2翻・鳴き1翻）



## 成立条件

- 同一色の数牌で [123][456][789] の3順子を作る（3順子は1色限定）
- 4面子1雀頭の形であれば、残り1面子と雀頭は任意（色・種類とも自由）
- 門前2翻／副露（チー・ポン・明カン）時は食い下がりで1翻

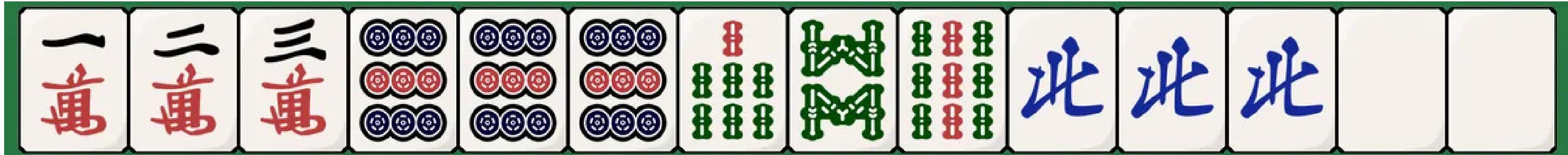
## 強み

- 門前で平和と好相性で高打点になりやすい
- 染め手系（混一色・清一色）と相性良く、伸びると跳満～倍満が見える
- 副露でも成立するため、オーラス和了条件などで“スピード役”として使える

## 弱み

- 鳴き1翻なため、副露主体だと打点不足になりやすい
- 役を確定させるために愚形が残るケースが割と多い
- 三色同順としばしば天秤関係になり、最適ルートの判断が難しい

# チャンタ（門前2翻・鳴き1翻）



## 成立条件

- 4面子1雀頭すべてに「1・9・字牌（ヤオチュー牌）」を含める
- 順子は必ず1組以上必要（123または789のみ）
- 雀頭も1・9・字牌で構成する

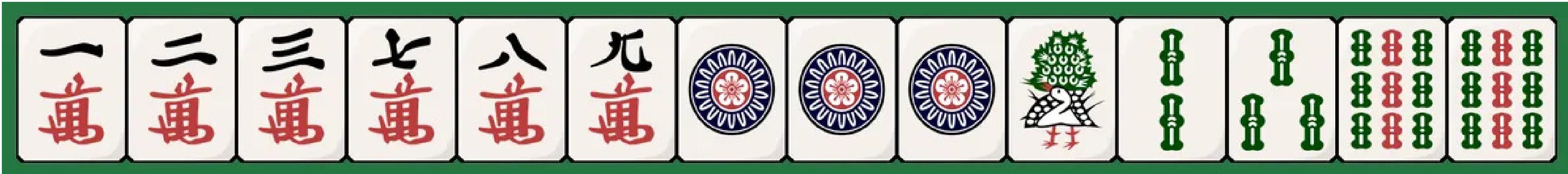
## 強み

- 関連牌が「4・5・6以外」なので、配牌が悪い時に狙いやすい
- 鳴きが可能なため、スピード重視で和了を狙える
- 役牌や三色同順などと複合しやすく、打点を補える

## 弱み

- 中張牌（特に4・5・6）が使えず、柔軟性が低い
- 愚形（カンチャン・ペンチャン）や片アガリになりやすい
- 鳴くと1翻に下がるため、愚形になりやすい割に打点が低い

# ジュンチャン（門前3翻・鳴き2翻）



## 成立条件

- すべての面子（順子・刻子）に必ず1・9牌を含む
- 雀頭も1・9牌で構成される
- 中張牌（2~8牌）・字牌（東南西北白發中）は一切使えない

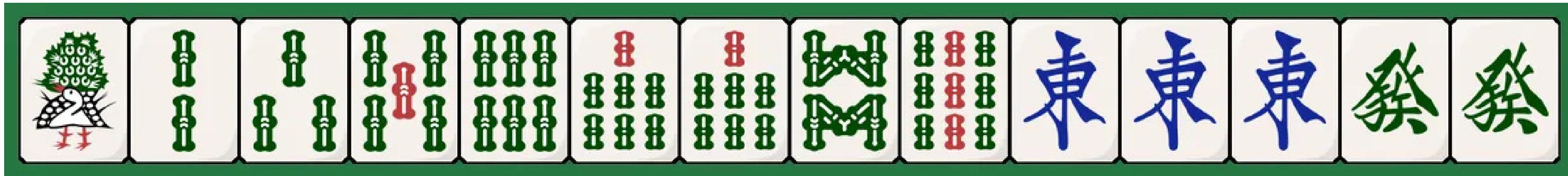
## 強み

- 三色・平和・一盃口など複合やすく高打点を狙える
- 門前ならリーチ込みで跳満まで十分狙える
- 1・9牌が多くため放銃パターンが少なく守備面が比較的安定

## 弱み

- 1・9牌が多く受け入れが狭いため進行速度が遅い
- 他役へ切り替えにくく柔軟性が低い
- 愚形待ちになりやすくアガリ率が下がる
- 赤牌が使えずドラ効率が悪い

# 混一色（門前3翻・鳴き2翻）



## 成立条件

- 手牌の構成が「字牌+1種類の数牌のみ」であること
- 門前でも副露でも成立（鳴きOK）
- 順子・刻子・槓子のどの形でも可
- 門前時は3翻、副露時は2翻（食い下がり）

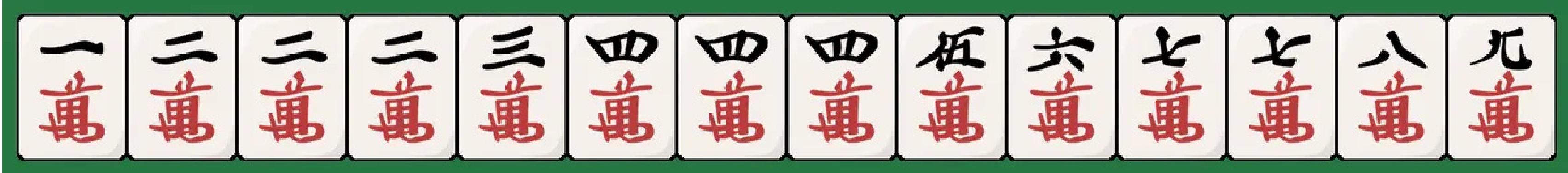
## 強み

- 鳴いても成立するためスピードが出しやすい
- 役牌があれば鳴いても、高打点を狙いやすい
- 他家への攻撃的プレッシャーを与えやすい
- 門前でリーチをかけることができれば、爆発力がある

## 弱み

- 捨て牌から狙いが非常にバレやすい（染めバレ）
- 他家から警戒され、鳴かれにくくなる／和了阻止されやすい
- 手牌バランスが崩れやすく、守備に回りにくい場合がある

# 清一色（門前6翻・鳴き5翻）



## 成立条件

- 萬子・筒子・索子のいずれか1種類の数牌だけで手牌を構成する
- 字牌は一切不可（字牌が混ざると混一色）
- 面子は順子・刻子・槓子いずれでも可、頭も同種の数牌
- 門前でも副露でも可

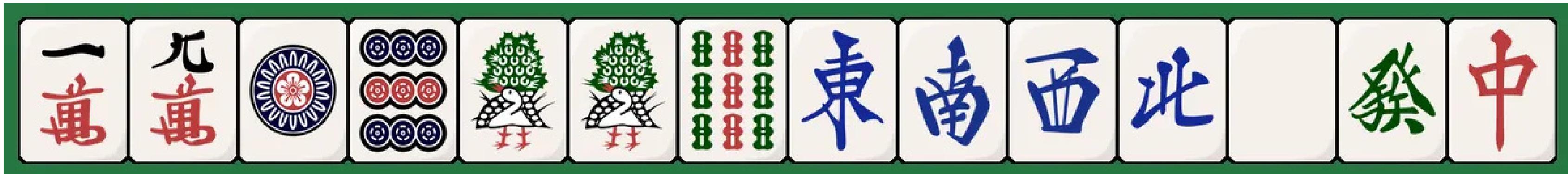
## 強み

- 役満以外で最高クラスの打点：門前6翻・鳴いても5翻
- 多面待ちになりやすい
- 仕掛けても十分高いため、スピード勝負でも選択肢になる
- ホンイツ→チンイツの行き来がしやすい（場況や配牌に応じて柔軟に移行）

## 弱み

- 狙いがバレやすい（河が偏りやすく、他家に絞られやすい）
- 押し引きが難しく、放铳リスクが上がる
- 待ちが複雑で把握ミスしやすい（フリテン・見逃し・チョンボの誘発）

# 国士無双（役満・門前限定）



## 成立条件

- 一九字牌（1・9・東南西北白發中）13種類をすべて使用する
- 13種類のうち12種類は1枚ずつ揃える
- 13種類のうち1種類だけは2枚揃えて雀頭にする

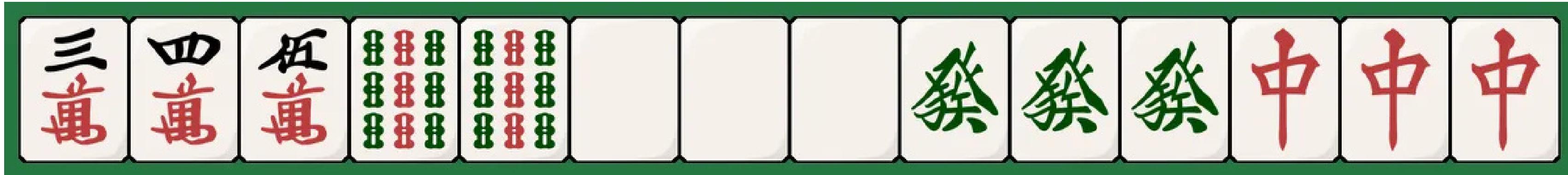
## 強み

- アガれば役満で親48,000点・子32,000点と打点が最大級
- 一九字牌が多いといった悪い配牌でも狙える
- 降りたい局面で字牌を使ってベタオリしやすい
- 役満の中では比較的出やすい部類で実戦での成立率が高め

## 弱み

- 捨て牌が真ん中ばかりになり狙いがバレやすい
- 河に一九字牌のうち1種類でも4枚見えると成立不可能になる
- 途中で通常手役に作り直すのがほぼ不可能
- 聴牌率が低く、どこまで押すべきかの判断が難しい

# 大三元（役満・鳴きあり）



# 成立条件

- 白・發・中の三元牌すべてで刻子または槓子を作る
  - 三元牌以外に自由な1面子を作る  
(順子でも刻子でも可)
  - 雀頭はどの牌でもよい (字牌でも数牌でもOK)
  - 鳴きOK (ポン・カンしても成立)

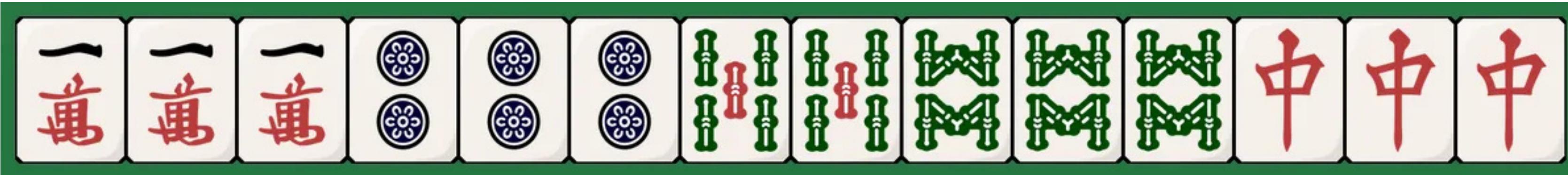
# 強み

- 鳴きOKなので役満の中では狙いや  
すい
  - 条件が三元牌で3面子作るだけな  
ので他の牌構成が自由
  - 小三元や役牌のみの和了とも両狙  
いしやすい
  - 出現確率は役満の中でも高め（約  
0.03～0.04%）

# 弱み

- 三元牌2種が鳴かれているときは  
他家からも強く警戒されて、絞ら  
れる
  - 無理に狙うと和了率が落ち、放銃  
リスクが上がる

# 四暗刻（役満・門前限定）



## 成立条件

- 4面子すべてが暗刻（または暗槓）で構成されている
- 和了可能な待ちは以下のどちらか
  - 单騎待ち（ツモ・ロンとも成立）
  - シャンポン待ち（ツモのみ成立／ロンは不成立）

## 強み

- 牌種に制限がなく、役満の中では最も出やすい部類
- 門前進行で手が読まれにくく、警戒されにくい
- 七対子・トイトイ系の自然な手順から発展しやすい
- ツモり四暗刻はリーチと相性が良く、ツモりやすい

## 弱み

- 鳴けないため、スピード勝負の場では不利になりやすい
- シャンポン待ちもしくは单騎待ちのため、聴牌しても待ちは弱い
- 四暗刻を意識しすぎると、他の和了チャンスを逃しやすい

# 小四喜（役満・鳴きあり）



## 成立条件

- 東・南・西・北の4種を使用。
- そのうち 3種を刻子（ポン・暗刻・槓子可）、残り1種を雀頭にする。
- 残り1面子は自由（順子・刻子どちらでもOK）。
- 副露しても成立。待ち形も自由。

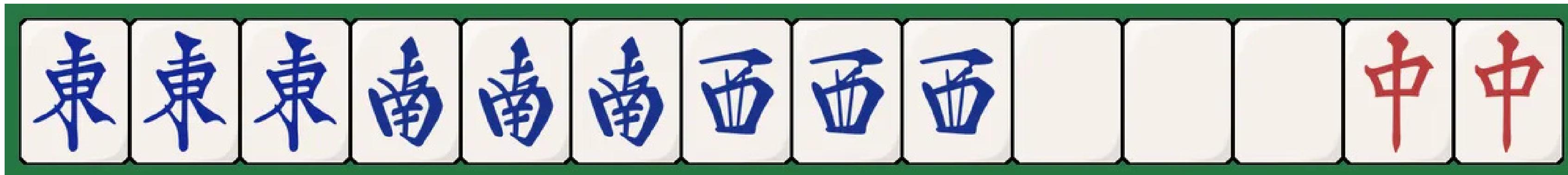
## 強み

- 一和了で大きな点差を一気にひっくり返せる爆発力がある。
- 副露しても成立するため、風牌をポンしながらスピードを上げて手を進められる。
- 暗刻で持てれば風牌を枚数を意識されることが少なく、意外と他家の警戒をかいぐりやすい。

## 弱み

- 風牌4種を必要とするため、配牌・ツモ運の要求が高い。
- 複数の風牌をポンすると狙いが露骨になり、止められやすい。
- 無理に狙うと放銃・流局のリスクが大きい。

# 字一色（役満・鳴きあり）



## 成立条件

- 手牌14枚すべてが字牌のみ（東南西北・白發中）
- 牌構成は刻子 or 梓子+雀頭のトイトイ系、または七対子形
- 鳴いても成立（門前限定ではない）

## 強み

- 副露OKの役満で、鳴きながら作りやすい
- トイトイ系になりやすくテンパイ速度が意外と早い局もある
- ダブル役満以上が比較的狙いやすい（字一色+大三元など）
- 和了れば一撃で勝負を決められる破壊力がある

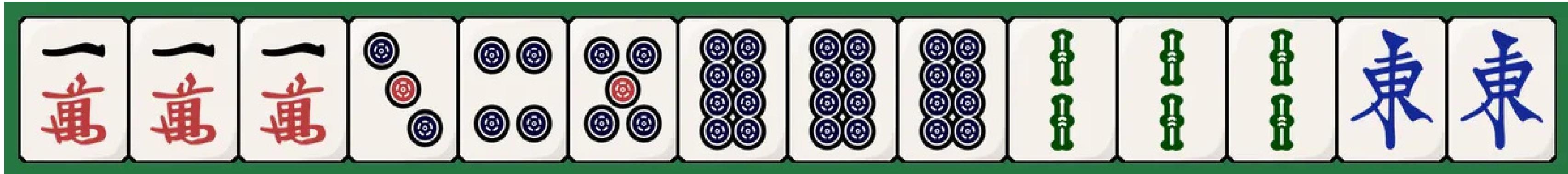
## 弱み

- 相手に字牌を絞られ、テンパイ後に和了り牌が出づらい
- 必要牌が限られ、配牌依存度が非常に高い
- トイトイ型に寄りやすく待ちが狭い（单騎orシャンポン）
- 七対子形はさらにレアで、実戦ではほぼ出ないレベルの難易度

**勝つために  
覚えておいたほうがよい役**



# 三暗刻（門前2翻・鳴き2翻）



## 成立条件

- 「暗刻（自摸でそろえた同一牌3枚）」を3組そろえることで成立
- 暗刻部分は暗槓（アンカン）でもOK
- 暗刻以外の1面子はポン・チー可（食い下がりなし）
- 門前でも副露でも成立

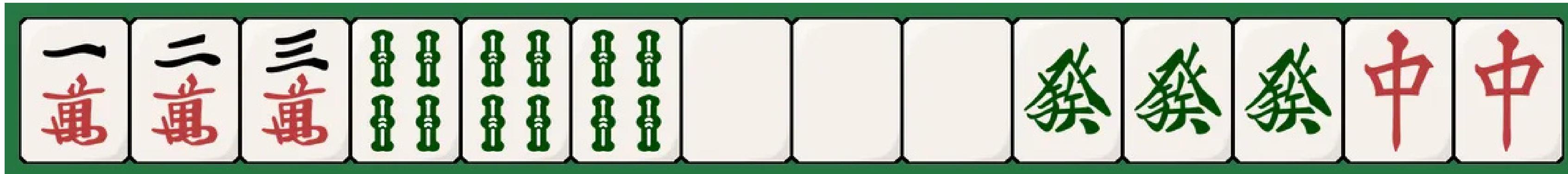
## 強み

- 3つの暗刻さえ揃えば、手牌の柔軟性は非常に増す
- 鳴き進行でも翻数が下がらず、攻撃的な展開が可能
- 対々和・役牌・タンヤオなどとの複合で打点が伸びやすい
- 対子・刻子が多い配牌では自然に狙いやすい

## 弱み

- 暗刻を3組そろえる必要があるため、ツモ運に左右されやすい
- ツモ限定（ツモり三暗刻）など、成立条件を誤るとチョンボの危険
- 形が重く、速度勝負の場では手遅れになりやすい
- 役を見逃して、翻数数え忘れなどのミスが起こりやすい

# 小三元（門前2翻・鳴き2翻）



## 成立条件

- 白・発・中の三元牌3種をすべて使う
- そのうち2種を刻子 (or 横子)、残り1種を雀頭にして和了する
- 鳴きOK (門前・副露どちらでも成立／食い下がりなし)

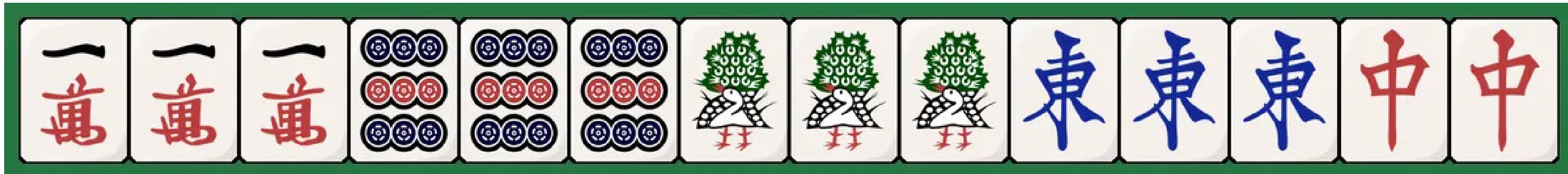
## 強み

- 小三元2翻+役牌2種で最低4翻確定の高打点
- 鳴きやすく、スピードと打点を両立しやすい
- 混一色・対々和などと複合しやすく、跳満以上にもなりやすい

## 弱み

- 三元牌8枚が必要で、配牌・ツモ依存が高い
- 三元牌を2種晒すと場全体に警戒されやすい
- 単騎・シャンポン待ちになりやすく、和了率が下がりがち

# 混老頭（門前2翻・鳴き2翻）



## 成立条件

- 手牌14枚すべてが「1・9牌+字牌（東南西北白發中）」だけ
- 2~8の数牌は一枚も使わない
- 形は下記のいずれか
  - 刻子×4+雀頭（順子なし）
  - 七対子
- 標準ルールでは、門前でも鳴いても常に2翻（食い下がりなし）

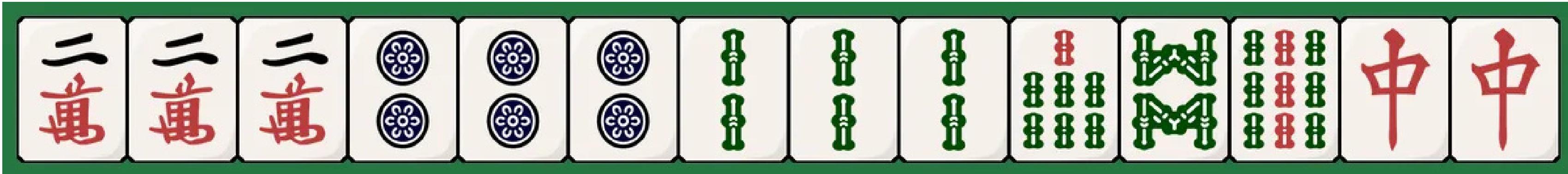
## 強み

- 必ず「対々和」か「七対子」と複合し、実質4翻スタートで高打点になりやすい
- 役牌・混一色・小三元などと複合しやすく、一発逆転の火力がある
- 鳴いても翻が落ちないため、ポン主体でスピードと打点を両立しやすい

## 弱み

- 使える牌が一九字牌だけで受け入れが狭く、狙える局面が少ない
- ポンが多くなって狙いがバレやすく、一九字牌を絞られて和了り損ねやすい
- 七対子形だと鳴けず、難度の割に4翻25符(6400点)で打点がやや物足りない

# 三色同刻（門前2翻・鳴き2翻）



## 成立条件

- 萬子・筒子・索子それぞれで、同じ数字の刻子（または槓子）を1組ずつ作る
- 4面子1雀頭のうち、3面子が同じ数牌の刻子になつていればOK
- 鳴き可（食い下がりなし）。残り1面子と雀頭はどんな形でもよい

## 強み

- 対々和・三暗刻・混老頭など、刻子系の役と複合しやすく高打点になりやすい
- 鳴いても2翻のままなので、ポンを絡めてスピードも出せる

## 弱み

- 桁違いにレアな役で、意図的に狙える役ではない
- 難度のわりに2翻止まりで、単体だと点数が物足りない
- 同じ数牌を2種類ポンすると、途中で狙いが読まれやすくなる
- 三色同刻のみを狙う場合、片アガリになりやすい

# 三槓子（門前2翻・鳴き2翻）



## 成立条件

- 槓子（同一牌4枚）を3組そろえて和了
- 牌種・暗槓／明槓・門前／鳴きはすべて自由
- 残り1メンツ+雀頭・待ち形も自由（四開槓流局ルールに要注意）

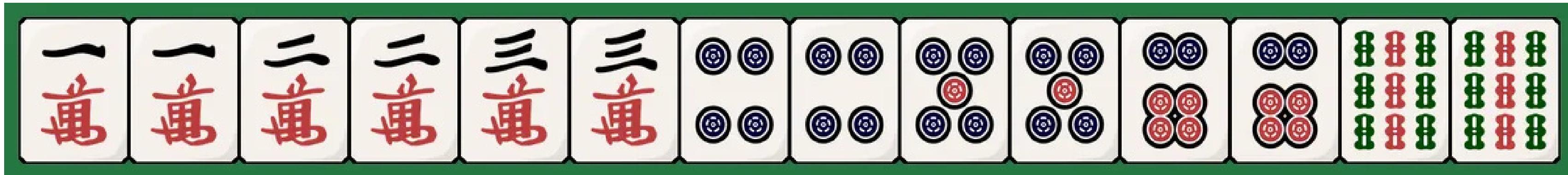
## 強み

- 槓3組で符が高く、満貫クラスになりやすい
- 対々和・三暗刻・役牌など刻子系の役と複合しやすい
- カンドラが乗ると一気に大物手になる口マン役

## 弱み

- 槓子3組は役満級の超レアで狙って作りにくい
- それでも2翻止まりで打点効率が悪い
- カン連発でドラ増加・手牌縮小・四開槓流局のリスクが大きい

# 二盃口（門前3翻・門前限定）



## 成立条件

- 門前限定の3翻役（チーをすると不成立）
- 同じ色・同じ並びの順子を「2組×2セット」作る
- 雀頭などの牌でもOK／七対子とは複合せず、成立時は二盃口と扱う

## 強み

- 基本3翻でリーチ・平和など順子系と複合しやすく高打点
- 「タンピン二盃口」など、満貫～倍満級の勝負手になりやすい
- 面子手扱いのため、同じ牌4枚を頭+順子に振り分けるなど牌姿に融通が利く

## 弱み

- 門前限定かつ形が厳しく、出現率がきわめて低いレア役
- カンチャン・ペンチャン絡みになりやすく、実質单騎待ちのような悪形になりがち
- 二盃口にこだわると和了率が下がり、七対子や普通のメンツ手の方が得な場面も多い

# 流し満貫（満貫）

## 成立条件

- 荒牌流局（最後まで回って流局）になる
- 自分の捨て牌がすべて么九牌（1・9・字牌）
- 自分の捨て牌が一度も鳴かれない（ポン／チー／明カンされない）
- テンパイ不問・鳴き不問（採用ルールが多い）

## 強み

- 手牌の形に関係なく、条件達成で満貫確定（リカバリー向き）
- 放銃者がいないので、基本はツモ同様に全員から受け取れる
- 終盤まで条件が残れば、相手の押し引きに圧をかけられる
- 国士ほど露骨にならず、局面によっては狙いが読まれにくく

## 弱み

- 流局しないと成立しない（誰かがアガれば消える）
- 鳴かれた瞬間に不成立で、相手が妨害しやすい
- 2～8を切れないため、手が詰まりやすく守備も苦しくなりがち
- 条件維持を優先しすぎると、普通の手に切り替え遅れになりやすい

# 大四喜（役満・鳴きあり）



## 成立条件

- 東・南・西・北を全て刻子/槓子で揃えて和了
- 鳴きOK（門前不要）：ポン・明槓しても成立
- 形は基本 風牌4面子+雀頭1組（雀頭は数牌でも字牌でもOK）

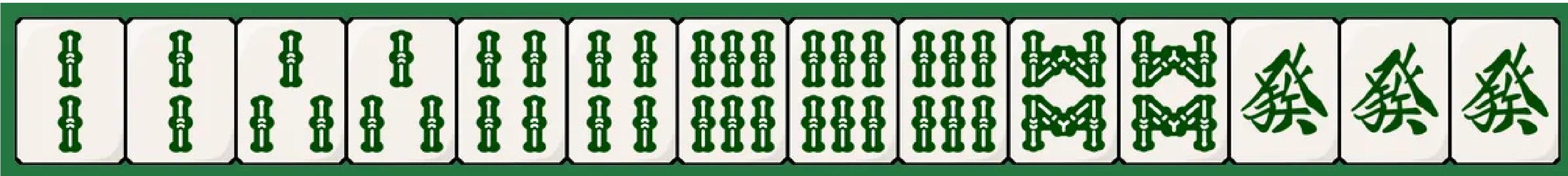
## 強み

- 役満（ルールによってはダブル役満）で逆転性能が高い
- 字牌の刻子手なので鳴いてスピードを出せる（条件が揃う局では最短形になりやすい）
- 風牌の仕掛けが見えるだけで相手を降ろし・絞りに寄せやすい

## 弱み

- 必要牌が重く出現率が極低（4種の風牌を全て3枚ずつ要求）
- 狙いがバレやすく風牌を止められやすい（進行が止まる）
- 待ちが弱くなりがち（单騎/シャンポンが多め）
- ルール次第で包（責任払い）が絡み、場の警戒がさらに強くなる

# 緑一色（役満・鳴きあり）



## 成立条件

- 手牌14枚を 2・3・4・6・8索・發だけで和了（他牌1枚でも含むと不成立）
- 4面子1雀頭／鳴きOK（チー・ポン・カン可）
- （ルール差）發を必ず含める扱いのケースもある

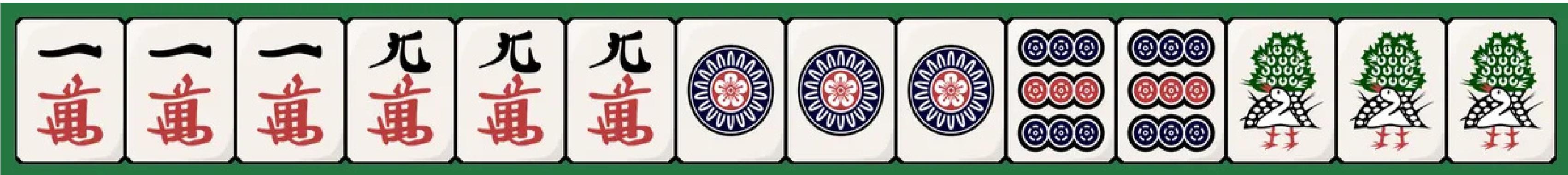
## 強み

- 鳴いても役満なので、条件が揃えばスピード勝負で一発が狙える
- 234索でチーが効く=役満の中では進行を作りやすい局面がある
- 見た目が分かりやすく、配牌が寄ったときは方針がブレにくい（一直線で組める）

## 弱み

- 使える牌が6種しかなくそもそも集まりにくい（難度高い）
- 染め手なので狙いがバレやすく絞られやすい
- 形によっては高目だけ緑一色／安目は別役になることがあり、当たり方で打点差が出る

# 清老頭（役満・鳴きあり）



## 成立条件

- 数牌の1・9のみ（老頭牌6種）で手牌を構成
- 字牌・2~8は使用不可
- 形は刻子／槓子×4+雀頭
- 鳴いても成立

## 強み

- 役満なので、和了できれば一撃の破壊力が極めて高い
- 鳴いても成立するため、条件が整えば仕掛けてスピードを上がる
- 国士無双・純チャン系が崩れた手から、老頭牌の対子/刻子が増えて派生することがある

## 弱み

- 使える牌が6種類しかなく自由度が極端に低いため、そもそも手になりにくい
- 1・9を大量に集める必要があり、他家に抱えられると鳴けずに止まりやすい
- 待ちが単騎/シャンポン中心で、和了牌が読まれやすくロンしづらい

# 九蓮宝燈（役満・門前限定）



## 成立条件

- 門前限定（鳴き不可／※カンも不可扱いが一般的）
- 数牌1色（萬・筒・索のどれか）
- 和了形：1112345678999 + 同色
- 純正：1112345678999 テンパイ = 9面待ち

## 強み

- 役満で一撃の破壊力が最大級
- 純正は待ちが広く、和了率が高い
- 清一色進行から自然に育つことがある

## 弱み

- 成立難度が極めて高い（配牌・ツモ依存）
- 門前限定で鳴けないため遅い
- 染めがバレやすく絞られやすい
- 純正以外は当たり牌管理が難しい（九蓮にならない/フリテン注意）

# 四槓子（役満・鳴きあり）



## 成立条件

- 4面子すべてが「槓子（同じ牌4枚）」になっている
  - 暗槓・明槓・加槓はどれでもOK
- ※卓全体で槓が合計4回になる  
途中流局になるルールが多いが  
「1人が4回槓した場合は流局に  
しない」扱いが一般的

## 強み

- 役満なので、成立すれば点数が最大級。
- 鳴いても成立する（カンの種類も何でもOK）
- 牌の色や種類などに制限なく成立する

## 弱み

- 成立難度が極端に高い
- 槓を重ねるほどドラが増えて他家の打点も跳ねやすいのに、自分は裸单騎で守備が効きにくい=事故りやすい。
- 他家の槓が入ると四開槓流局に潰されるため、防がれやすい

# 最後の覚えれば良い役



# 一発（1翻）

## 成立条件

- 門前でリーチを宣言している（ダブル立直でも可）
- リーチ宣言牌を捨てたあと、次の自分のツモ番まで（1巡以内）にツモorロンで和了する
- その間に誰かの鳴き（チー／ポン／カン）が入ると不成立

## 強み

- +1翻で打点が底上げされ、リーチの期待値が上がる
- 裏ドラと相性◎で、満貫～跳満ラインに乗りやすい
- 成立すると、早い決着になりやすく、点棒状況を一気に動かせることがある

## 弱み

- 運要素が強い役なので、自分でコントロール不可
- 鳴きが入ると一発が不成立になるため、他家に防がれやすい

# 海底摸月（門前1翻・鳴き1翻）

## 成立条件

- 王牌（ワンパイ）を除いた牌山の「最後の1枚（海底牌）」を自分がツモって和了する
- 門前・副露（鳴き）を問わない
- カンが入ると山の残り枚数が動くため、海底牌の位置は固定ではなくズレる
- ルール上、海底では槓ができず、また嶺上開花（リンシャン）とは複合しない（“最後のツモ”が嶺上牌なため）

## 強み

- 1翻が上乗せでき、僅差の局面で順位・勝敗を左右しやすい
- 待ち形を選ばないので、どんなテンパイ形でもチャンスがある
- 多くの役と複合しやすい（形の縛りがないため）
- （ルール次第だが）副露していて役無しの手牌でも、海底が役になってアガれる扱いの場が多い

## 弱み

- 発生頻度が低く、狙って作るより“たまたま付く”役になりやすい
- 海底牌をツモれるかは、他家の鳴きでツモ順がズレるなど自分以外の要因に左右されやすい
- ルールによっては（完先・二翻縛り等で）海底だけではアガリを認めない場合がある
- 「海底があるかも」で押しすぎると、終盤の放銃・失点リスクが上がりやすい

# 河底撈魚（門前1翻・鳴き1翻）

## 成立条件

- その局の最後に捨てられた1枚で、ロン和了したときに成立
- 門前・副露どちらでもOK
- 待ち形・面子構成は不問（両面/单騎/シャンポン等なんでもOK）
- フリテンだとロンできないため、河底も成立しない

## 強み

- 偶然付く1翻として価値が高く、点数を底上げできる（僅差の順位争いで効く）
- 副露でも成立するので、鳴き手（タンヤオ/役牌/混一色など）でも最後に乗る可能性がある
- 手牌条件がほぼ無いため、他の役と複合しやすい（形を選ばない）
- “最後の1枚”という局面なので、実質ラストチャンスのロンとして期待値がある

## 弱み

- 狙って作る役ではない
- ロン限定なので、ツモ和了では成立しない（ツモは海底摸月）
- フリテンだと不成立（最後に当たり牌が出ても和了できない事故が起きうる）

# 嶺上開花（門前1翻・鳴き1翻）

## 成立条件

- 事前にテンパイしている状態で槓（カン）をする
- 槓の種類は 暗槓／明槓／加槓 のどれでもOK
- 槓の補充で引く 嶺上牌（リンシャン牌）をツモし、その嶺上牌でツモアガリしたら成立
- 門前／副露どちらでも可、面子構成・雀頭・待ち形の制限なし

## 強み

- 1翻上乗せで打点が伸びる
- 槓をするので、基本的に槓ドラが増え、打点が伸びる可能性がある
- 形の縛りがほぼなく、多くの役と複合しやすい（リーチ・役牌・タンヤオ・対々和など）

## 弱み

- 槓が必須で、さらに嶺上牌でツモ和了が必要なため発生頻度が低く狙いにくい
- 槓そのものがリスク：手が進みすぎて守備が薄くなる／情報が増える／相手も槓ドラで打点が上がる
- 加槓は捨槓（チャンカン）で取られる可能性がある

# 門前清自摸和（門前1翻・門前限定）

## 成立条件

- 門前であること（チー・ポン・明カンなどの副露が一切ない）
- ツモ和了であること（自分で引いた牌でアガる）
- 面子構成・待ち形は不問（両面／カンチャン／シャンポン／单騎など何でもOK）
- 門前でもロン和了だと不成立（代わりに一般的には「門前加符10符」が付く）

## 強み

- 門前でツモれれば+1翻の上乗せ
- ほぼすべての役と複合しやすいため、「狙う役」というよりついたら嬉しいボーナス役として働く
- 鳴かない進行なので、手牌の情報が漏れにくく、リーチ・一盃口など他の門前役も同時に狙いやすい

## 弱み

- 門前縛りなので、仕掛けで速度を出す手（鳴き手）にスピード負けしやすい
- 条件戦（オーラス等）では、特定の相手から点を直撃で取りたい場面でツモ（分散払い）が噛み合わないことがある
- ルール差（ピンフ+ツモ不可など）で、想定より翻数が伸びないケースがある

# 槍槓（門前1翻・鳴き1翻）

## 成立条件

- 他家の加槓（力カン）に使う牌が自分の当たり牌なら、その瞬間にロンして成立（1翻）。
- 基本は加槓のみ対象（暗槓・大明槓は不可）。※国士などで暗槓を認めるローカルあり。
- フリテン中は不可（見逃し扱いも通常のロンと同様）。

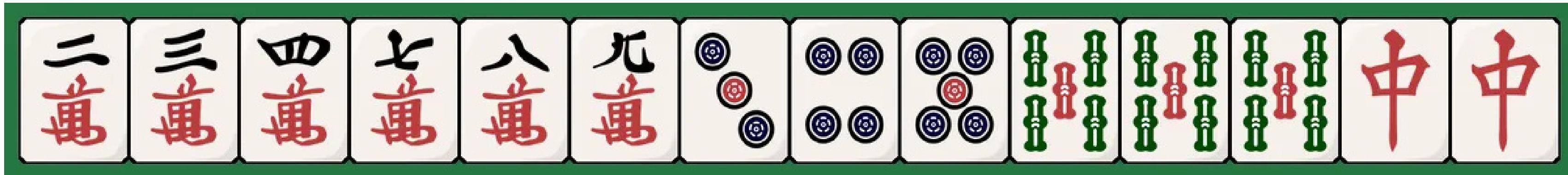
## 強み

- 1翻上乗せでき、リーチ中ならリーチ+槍槓になって打点が伸びる。
- 条件次第で一発と複合し得る（加槓は副露成立前にロンするため、一発が消えない扱いになるケース）。

## 弱み

- 条件が厳しくかなりレアで、狙って出す役ではない。
- 待ちの性質上、单騎・シャンポン系では起こらない（チートイ・トイトイと噛み合いにくい）。

# ダブルリーチ（門前2翻・門前限定）



## 成立条件

- 1巡目で門前で聴牌（暗槓は可）
- 1巡目の自分のツモ番までに誰も鳴いていない
- 牌山に自分のツモが1回以上残っている時に自分のツモ番に「リーチ」と発声し、1000点棒を供託し、捨て牌を横向きに置く  
※リーチ後は手牌を入れ替えない

## 強み

- 2翻確定で、通常リーチより打点が伸びやすい
- 最速級のリーチなので、他家は情報が少なく守りづらい
- 形が悪い待ちでも2翻なため、期待値的に押し切れる場面が多い

## 弱み

- リーチと同様に、宣言後は基本手変わり不可となる
- 和了できなければ供託1000点を失う（順位・点差に影響）
- 待ちが極端に弱い場合に他家が聴牌すると放銃する可能性がいい

# 天和（役満）

## 成立条件

- 親番限定（子では成立しない）
- 局開始の配牌時点で、すでに和了形が完成していること
- 和了形は自由（4面子1雀頭／七対子／国士無双など、配牌で完成していればOK）
- 注意：配牌で4枚あって暗槓→嶺上牌で和了すると天和は不成立（嶺上開花など別役扱い）

## 強み

- 役満確定で点数インパクトが最大級（親の役満）
- 形の制限がなく、条件がシンプルで覚えやすい
- 読み・押し引き・手順判断が不要（成立した時点で確定）

## 弱み

- 狙って作れない運100%の偶然役
- 出現率が極端に低い（約33万局に1回程度と言われる）
- 見落とし注意：配牌確認前に打牌すると成立しない扱いになる
- 暗槓などのアクションで天和が消える可能性があるため、完成っぽい配牌ほど慎重さが必要

# 地和（役満）

## 成立条件

- 子番限定（親番では成立しない）
- 自分の第1ツモで和了すること
- 自分の第1ツモまでに“鳴き”が一切入らないこと（他家のチー・ポン・カンに加え、暗槓もNG）
- 自分も鳴き・暗槓をしないこと
- 待ち形の制限なし

## 強み

- 役満確定で点数インパクトが最大級（子の役満）
- 形の制限がなく、条件がシンプルで覚えやすい
- 読み・押し引き・手順判断が不要（成立した時点で確定）

## 弱み

- 狙って作れない運100%の偶然役
- 出現率が極端に低い（約10万局に1回程度と言われる）
- 見落とし注意：配牌確認前に打牌すると成立しない扱いになる
- 他家の鳴きや自身の暗槓などで地和は不成立

# 人和（役満 ✕ ルール次第）

## 成立条件

- 子番限定（親番では成立しない）
- 自分の第1ツモが来る前に、他家の捨て牌でロン和了する
- その第1ツモ前までに、誰も副露（チー・ポン・明カン）や暗槓をしていないこと（=鳴きやカンが入った時点で不成立）

## 強み

- ルール次第だが、満貫～役満クラスの大きな点が付くため、一撃で局が決まりやすい
- 牌姿（待ち・面子構成）の縛りがないため、成立すれば高打点になりやすい
- 読み・押し引き・手順判断が不要（成立した時点で確定）

## 弱み

- 採用されない卓が多いうえ、採用でも点数がバラバラで事前確認しないと揉めやすい（事前確認必須）
- 狙って作れない運要素の強いレア役（再現性がない）
- 条件がシビア：第1ツモ前に誰かの鳴き/カンが入ると不成立になる