

打天九

4人専用 30～60分

・ゲームの目的

メIFOロータイプ®のトリックテイキングゲームです。

8枚の牌を持ち、最後のトリックに勝利したプレイヤーが得点を得ます。これを規定の回数繰り返して、一番点を稼いだプレイヤーが勝利です。

・ゲームの回数

1. ショートゲーム（東風） 15～30分

各自50点持ち。親プレイヤーが4回変わると終了。

2. ハーフゲーム（半荘） 30～60分

各自100点持ち。親プレイヤーが8回変わると終了。

・ゲームの手順

1. 仮親を決める。（親＝リードプレイヤー）

ジャンケン・ダイス・牌引き（文牌＞武牌で強い方）などで仮親を決める。

2. 牌を配る。

牌を裏向きに各人8枚ずつ配る。配られた人は手札を確認する。

3. 牌を打ち出す。

局の最初は親（仮親）から牌を打ち出す。

それ以降は各周（トリック）で勝った人が次の週の牌を打ち出す。

打ち出した牌によってその週の牌の出し方が決まる。

A. 文牌を出す：その周は文牌の中でランクが一番高い人が勝つ。

B. 武牌を出す：その周は武牌の中でランクが一番高い人が勝つ。

※文牌・武牌ともに同じランクの牌はペアで出す事ができる。

他のプレイヤーもそれ以上のランクの牌をペアで出さないと勝てない。

C. 文武混合：その周は同じ組み合わせでランクが一番高い人が勝つ。

※文牌と武牌で同じランクのものは組み合わせで出す事ができる。

「天と雑九」「地と雑八」「人と雑七」「和と雑五」

組み合わせは最大4枚までまとめて出せる。※ボーナスあり（後述）

※至尊：銅錘六のペアか大鶏六と細鶏三のペアを打ち出した場合、最強牌の扱いとなる。ただし、銅錘六のペアは高脚七のペアが出されると負ける。

4. 勝負

反時計回りで、左隣の人が出した牌より同種同数で強い牌を出す。

先出し勝ちなので、同じ強さの牌では勝負できない。

同種同数で強い牌がない場合や出したくない場合は、いらぬ牌を打ち出された牌と同じ枚数だけ裏向きに出して降りる。

5. 1周して最も強い牌を出せた人が次の週の打ち出しを行う。

週の勝者は勝った牌を自分の手前に表にして置く。

6. 手札を出し切った周で勝った人がこの局の勝者。

局の最後の打ち出しの際、この局で1度も勝っていない人は勝負に参加する事ができず、必ず降りなくてはならない。

ただし、最後の打ち出しが2枚以上の場合は出す事ができる。

7. 得点を清算し、局で勝った人が次の局の親になる。

負けた人は、局で勝った人に基準点4点から、自分が勝った牌の数を引いて差額を支払う。5枚以上の人は逆に勝った人から差額分をもらう。

勝った牌が0の人は、勝った人に4点+罰則点1点の合計5点支払う。

8. 親の得点と連荘

親になると次局の勝ち点と負け点が2倍になる。ただし、ゲーム開始時の仮親の場合は、倍付けにはならない。

また、親が連勝すると、勝ち点、負け点ともに3倍4倍と増えていく。

この親の得点倍率はゲーム中のボーナス点など全てに適用される。

・特別な得点

A. 四大賀：4枚出しの文武混合牌で勝ったら場合、全員から4点もらう。

最後を4枚出して勝つと清算時の得点が4倍になる（賀四結）

B. 幺結：最後の牌を最弱牌（銅錘六か細鶏三）1枚で勝つと得点2倍。

ただし、銅錘六には高脚七、細鶏三には大鶏六を出されてしまうとこの局の勝者への支払いが4倍になる。

C. 賀尊・包尊：打ち出して至尊を出した場合、全員から2点もらう。

ただし、銅錘六ペアに高脚七ペアが出された場合、高脚七ペアを出した人が全員から2点もらう。同様に最後の牌を至尊で勝つと得点2倍だが、銅錘六ペアに高脚七ペアを出されると勝者への支払いが倍になる。

D. 七支結・八支結：1局で7枚取ると得点2倍 8枚目も勝てるなら4倍。