

よくわかるふいーばーさんま

執筆者：永江 衣玖

執筆年月日：2009年2月19日

Ver.1.1：2009年2月21日

Ver.1.2：2009年2月28日

Ver.1.3：2009年3月17日

執筆協力者：比那名居 天子、伊吹 萃香

目次

1	はじめに	2
2	フィーバー三麻の基本的なルール	3
2.1	三麻の基本的なルール	3
2.2	割れ目	3
2.3	二翻縛り	4
2.4	まとめ	5
3	フィーバー三麻特有の役	5
3.1	フィーバーリーチ	5
3.2	ベンツ	7
3.3	脊髄	7
3.4	役満について	8
3.5	まとめ	8
4	実際にやる上での注意	8
4.1	手積みの場合	9
4.2	全自動卓の場合	9
4.3	半荘終了時	9
4.4	流局について	10
5	戦略と戦術	11
5.1	基本戦略	11
5.1.1	割れているか否か	12
5.1.2	親か子か	12
5.2	戦術	12
5.2.1	字牌の処理	12
5.2.2	オープンリーチ	13
5.2.3	七対子	14
5.2.4	脊髄	14
6	終わりに	14
7	謝辞その他	15

登場人物は東方 Project に準拠しているので説明略。

麻雀のルールと基本的な戦略戦術は最低限理解しているものとする。

また、牌については

一九一九①⑨東南西北白發中

(1)

な感じで記述する。左から順に萬子、索子、筒子。

「はじめに」は意味ないので読み飛ばし推奨。

1 はじめに

事の発端は香霖堂で見つかった雀牌セットだった。通常の麻雀は既に幻想入りしており珍しくも何とも無い。しかしその雀牌セットに付属していたルールブックには奇妙なタイトルが付いていた。

そう、「フィーバー三麻」と。

フィーバー三麻はその凄まじい中毒性であつという間に幻想郷全土に広がった。そこかしこで「ザブロク」だの「ナッツ」だの「にばぱー」だのおよそ麻雀とは思えない用語が飛び交う日々が続いた。

当時幻想郷で流行った噂に以下のようなものがある。

飛びたい人にお勧めの危険なゲームフィーバー三麻

- 親のドラ 8 の三倍満なら大丈夫だろうと思っていたら同じような点数の子に 36000 で飛ばされた
- 場決めから 3 分の 5 巡目で 54000 食らって飛んでいた
- ツモから腐臭を感じたが恐る恐る切ってみると 72000 だった
- 8 索を切った子が鳴かれ、気がついたら -101 と記録されていた
- 北を抜いたら鳴かれた、というか鳴いた後から役とかを確定する
- フィーバーリーチを掛けられ、親も「45000 持ちの子も」全員飛ばされた
- 8 半荘記録できる用紙 1 枚の間に +110 が -550 になっていた
- 24000 確定なら安全だろうと思ったら、場の全員が 24000 以上を確定していた
- プレイヤーの 1/3 が点数三倍。しかも脊髄という特殊ルールから「1000 点以下ほど危ない」
- 「そんな危険なわけがない」といってトイレに抜けたら 5 分後自分の番が戻ってきた
- 「失うものは何も無い」と強気で打っていた熟練者がオープンリーチに振り込んでぶっ飛んだ
- 最近流行っている手作りは「ダマザブロク」ダマでも 36000 で一人飛ばせるから
- フィーバーリーチから流局までは振り込む確率が 150 %。一度振り込んでからまた振り込む確率が 50 % の意味
- フィーバー三麻における参加賞は -10、大半が自分以外が先に飛んだことによる

そしてその噂は遥か天界にまで届いたのである。

天子：衣玖～？居ないの？

衣玖：はい、何でしょう、総領娘様。

天子：下界で何か面白い遊びが流行ってるらしいじゃない？

衣玖：え？ええ、そうですね.....

天子：ちょっと私にルール教えなさい！あの博麗の巫女にぎゃふんと言わせてやるわ！

衣玖：はあ、わかりました.....

衣玖：(言えない.....「フィーバーリーチの衣玖」と異名を取るまでのめりこんでいたなんて言えない.....)

2 フィーバー三麻の基本的なルール

衣玖：総領娘様は麻雀のルールはご存知ですか？

天子：それなら大体わかるわ。でも三人でやるんでしょ？どうなってるのよ。

衣玖：ではまず三麻の基本的なルールからご説明致しますね。

2.1 三麻の基本的なルール

衣玖：三麻の四麻との最大の違いは三人で円滑に自体を進めるために牌の数が減らされていることです。具体的には、萬子の中張牌が存在しません。

天子：萬子だけ？酷い差別だわ。

衣玖：萬子を抜くのは伝統みたいなもので……。その分、残った一萬と九萬は常にドラになっているので一概に差別でもないですよ。おっと、これはフィーバー三麻特有のルールでしたか。

天子：それに、三色が作りにくくなってんじゃない。

衣玖：三色は作りにくいですがその分染め手は作りやすくなっています。幺九牌絡みの役も作りやすくなっていますね。それと、牌の種類が減って参加人数も減ったので望みの手を作りやすい傾向があります。

天子：他に何か変わっているところは無いのかしら？

衣玖：特徴的なのは抜きドラです。北は常にドラになっていますがこれを抜くことができます。

天子：抜く？どういうこと？

衣玖：ツモって来たときに「北を抜く」と宣言することで嶺上牌を一つ持つてくることができます。ドラ表示牌が増えたりはしませんが、手元にドラを一つ保持したとカウントされるので非常に有利ですね。

天子：何よそれ、北をツモって来たら一方的に有利じゃない。

衣玖：基本的にはそうですが、必ずしも有利にならない場合もあります。抜いた北は捨て牌扱いになるので、当然当たり牌になってしまいます。

天子：じゃあ北を抜いたら北待ちはフリテンってこと？

衣玖：いいえ、それは可能です。七対子や対々和系の手で北待ちにすることができれば非常に有利です。まあ得てして読まれることが多いですが。

天子：捨て牌扱いっていうことは抜いた北をポンすることもできるのね？

衣玖：ええ、そういう場合は恐らく阿鼻叫喚の事態が発生するかと思われます。

天子：どういうことなの？

衣玖：北は単体でドラであるばかりでなく、三元牌と同様に刻子になると1翻つきます。そのため、抜いた北をポンされた瞬間北ドラ3が確定してしまいます。場合によっては36000点が確定するので中盤以降で北が一枚も抜かれていないと場が静まりますね。

天子：36000点？親でも最大で12000点じゃないの？

衣玖：おっと、そうですね。では次にフィーバー三麻特有のルールの説明に移りましょう。

2.2 割れ目

衣玖：フィーバー三麻の強烈な中毒性を生み出しているのはこの割れ目のルールと言っても過言ではないでしょう。

天子：割れ目なら聞いたことあるわ。ドラ表示牌の前に座った人のやり取りする点数が倍になるって奴よね？

衣玖：ええ、その通りです。しかしフィーバー三麻ではこれが三倍になります。

天子：三倍って……。

衣玖：例えば子が満貫をツモると普通は2000,4000になります。しかしツモった子が割れていれば6000,12000です。他にもツモられた子が割れていれば6000,4000ですし、親が割れていれば2000,12000です。

このように本来の麻雀ではあり得ない点数が時々登場するので、聞きなれない名前が付いている場合も多いです。とりあえず表にまとめておきました。

天子：何で数えダブル役満が定義されてるのよ……。

ロン	子	呼称	親	呼称	割れ子	呼称	割れ親	呼称
二翻 (40 符)	2600	にんろく	3900	ざんく	7800	なっぱ	11700	いいな
三翻 (30 符)	3900	ざんく	5800	ごっぱ	11700	いいな	17400	いなし
三翻 (40 符)	5200	ごんつ	7700	ちっち	15600	びっころ	23100	
四翻 (25 符)	6400	ろくよん	9600	くんろく	19200		28800	にばぱー
満貫 (四、五翻)	8000		12000	わんつー	24000	にっし	36000	ざぶろく
ハネ満 (六、七翻)	12000	わんつー	18000	いんぱち	36000	ざぶろく	54000	ごっし
倍満 (八～十翻)	16000		24000	にっし	48000	よんぱち	72000	なっつ
三倍満 (十一、十二翻)	24000	にっし	36000	ざぶろく	72000	なっつ	108000	
役満 (十三～十九翻)	32000		48000	よんぱち	96000	くんろく	144000	いしし
ダブル役満 (二十～三十翻)	64000	ろくよん	96000	くんろく	192000		288000	にばぱー

表 1:

衣玖：必要だから、です。ちなみにこの表に「ロン」と表記されているのは、外注した業者がツモ上がりの場合の表を作るうとして挫折したしるしです。ツモの場合は誰が割れているかと誰が親かによって場合わけが必要なので諦めたようです。まあ「なっぱおー」とかロンの場合から推測してもらえれば十分でしょう。

天子：じゃあさっきの 36000 点っていうのは.....。

衣玖：親が割れて満貫確定するともう 36000 点です。普通はザブロクと呼びますね。しかし、通常このような場合は 54000 点は覚悟すべきでしょう。

天子：え？何だよ？

衣玖：それは次に説明しますね。

天子：それにしても.....最初の手持ちが 25000 点しか無いのにそんなことになるの？

衣玖：ええ、だからこのゲームは楽しいんですよ。

2.3 二翻縛り

衣玖：先ほどは説明しませんでした、通常の三麻ではチーは認められていません。

天子：そうなの？

衣玖：ええ、でないと簡単に断幺九などの役ができてしまいますからね。ですが、フィーバー三麻ではチーが認められています。

天子：じゃあ断幺九ドラ 3 が飛び交うわけね？そんなゲームのどこが面白いのよ.....。

衣玖：いえいえ、ですから、それを防ぐために二翻縛りが設けられているわけです。お分かりと思いますが、ドラ以外で二翻が確定していないと上がれません。それと、混一色は食い下がり一翻になっています。パカ混ドラ 4 で簡単にハネ満を作られてはたまりませんからね。

天子：まあ、それは当然よね。でもそれじゃリーチドラ 3 はできないわけね？

衣玖：そういうことになります。オープンリーチが認められているのでそういう場合はオープンするのが一般的ですね。むしろクローズリーチという言葉があるくらいですよ。

天子：何よそれ.....。っていうか、さっきの 54000 点はどこへ行ったのよ。

衣玖：それは今からご説明します。先ほど申し上げましたが、二翻縛りですので北ドラ 3 では上がることができません。

天子：それはわかったわ。

衣玖：そのため、例えば北中ドラ 3 などの手を作るのが基本になります。

天子：.....ということは！

衣玖：ええ、これに例えば混一色がついてしまえばもう北中混一色ドラ 3 でハネ満、親の割れ目なら 54000 点になりますね。

天子：恐ろしいゲームね.....。

衣玖：このゲームはハネ満程度は日常茶飯事です。点数表に記録される数字が一番良く出るのは +71, -10, -61 と言われるくらいですから。

天子：どういふことなの？

衣玖：これは東一局で誰かが 36000 点を食らった場合です。後で詳しく説明しますがフィーバー三麻では-11000 点で飛ぶようになります。

天子：……怖いゲームね。

2.4 まとめ

天子：何だかルールが多くて混乱してきたわ。

衣玖：では少しまとめておきましょうか。覚えておくべきことはそれほど多くないので最低限これだけ覚えてくださいね。

- 基本は普通の三麻
- ドラ表示牌の山がある人 (=割れ目) のもらう or 払う点数は三倍
- 二翻縛り
- チーがある
- 一萬と九萬は常にドラ

天子：まあこれくらいなら覚えられそうね。

3 フィーバー三麻特有の役

天子：こういうゲームには変な役がつき物だと思ふけれど、何かあるの？

衣玖：そうですね、代表的な役としては 3 つあるのでそちらをご説明しましょう。

3.1 フィーバーリーチ

衣玖：このゲームで最も恐ろしい役と言われるのがこのフィーバーリーチです。

天子：何で変なポーズ取ってんのよ……。

衣玖：コホン、失礼しました。フィーバーリーチとは⑦索もしくは⑦筒を確定暗刻として持っている場合のリーチで、非常に特殊な状況が出現します。

天子：ちょっと待って、確定暗刻ってどういふことよ？

衣玖：そうですね……。例えば

―― 3 4 5 7 7 7 ④⑤東東東 北 (2)

こういうリーチですね。

逆に

―― 5 6 7 7 7 ③④⑤東東東 北 (3)

こういうリーチでは駄目だということです。

天子：えっと、前者では 7 索が暗刻で確定しているのに対して後者では一萬で上がった時に 7 索が頭になるから駄目ってことね？

衣玖：そういうことです。他にも

―― 7 7 7 8 8 8 9 9 9 ③④ 北 (4)

こういうリーチも駄目です。一見確定暗刻に見えますが、「確定暗刻以外にも見える」場合は駄目なようです。

天子：ふうん、意外と面倒なのね。

衣玖：フィーバーリーチは通常のリーチと違い二翻になります。2 の聴牌形ではフィーバーリーチ東ドラ 3 でハネ満確定ですね。

天子：何よ、大した事ないじゃない。

衣玖：いえ、フィーバーリーチが恐ろしいのはここからです。ここでこのリーチが成立し、つまりこの時に切った牌で当たられず、かつフリテンでは無かったとします。その場合この局での勝ちが確定します。

天子：確定？ どういうこと？

衣玖：以降残り二人はオートツモ切りマシンと化し、上がることも安全牌を選ぶこともできなくなります。

天子：何よそれ！？ そんなの両面待ちだったら間違いなく上がられるじゃない。

衣玖：それだけではありません。この状態では「何度でも」上がることができます。フィーバーリーチを掛けた者も当然参加してツモり合いを続けるわけですが、この者がツモればそれも上がり点に換算されます。さらに抜きドラ、暗槓も行えます。従って途中で点数が増える場合もあります。

天子：意味がわからないわ……。

衣玖：まあこればかりはフィーバーリーチが行われた状態を見てもらった方が早いと思いますが……。

天子：12000点を筆られ続けるなんて、とんだルールね。

衣玖：いえ、12000点で留まれば良い方です。2のフィーバーリーチなどはほぼ試合終了と言っても良いでしょう。場に居る三人に一人は割れているので、その人にこれが直撃すれば36000点で非常に高い確率で飛んでしまいます。

天子：……。

衣玖：俗にフィーバーリーチ三要件というのがありまして、

- 割れている
- ドラが多い
- 当たり牌が多い

を満たすととんでもない大虐殺が行われるケースがあります。

一晩打ち続ければ少なくとも一度はこの要件を満たしたフィーバーリーチが発生しますね。

天子：ど、どうなるの……？

衣玖：あくまで一例ですが、36000,36000,36000,48000と食らって合計で156000点を失うとか、そういう感じですね。

天子：場に合計で75000点しか無いのに？

衣玖：ええ。過去には144000点確定フィーバーリーチなるものが存在したとも聞きました。

天子：頭痛くなってきたわ……。

衣玖：まあそういうわけでこのリーチは素晴らしい攻撃力を秘めています、同時に防御力も非常に高いです。

天子：そうね、相手の上がりは一切封じれるんだものね。

衣玖：それだけでなく、万が一流れても相手をノーテン扱いにして罰符を独り占めすることができます。後でもう一度言いますが、通常場3000でやり取りする罰符をこの麻雀では場6000にしてやりとりします。つまり、相手から3000点ずつもらえるということですね。まあ36000点が飛び交うこのゲームで3000点は誤差に等しいですが、このような流局狙いのフィーバーリーチは守備表示と呼ばれて意外と良く出現します。

天子：……異常な優遇具合ね。何か弱点は無いの？

衣玖：強いて言えば、1000点無いとリーチが掛けられないことでしょうか。

天子：それだけ？

衣玖：ええ、それだけです。実はこのゲームでは残り1000点になることが良くあります。

天子：普通はなさそうだけど……。ああ、最初の25000点の手持ちで24000点を食らえばもう1000点なのね。

衣玖：その通りです。しかし、1000点あれば十分逆転可能です。残り1000点から逆転したケースなど指を折って数えるのも億劫なほどあります。それほど優遇されたあまりですね、あり得ない打ち筋になることもしばしばです。

九九九 1 2 3 4 5 5 7 7 9 西西

(5)

こういう状況で総領娘様は何を切りますか？

天子：え？……7索じゃないの？

衣玖：捨て牌の状況にもよりますがほぼ9索です。まあ5索でも良いかもしれませんが。

天子：それは……。

衣玖：ええ、もちろん、フィーバーリーチに行くためですね。この状況で9索を切って7索を引いた場合5索が通ればフィーバーリーチドラ3確定の両面待ちになるので勝ち確と言っても良いでしょう。慣れてくると配牌に7索が⑦筒の対子

があるだけで心の中でほくそ笑むようになりますよ。ちなみに、777⑦⑦⑦と確定させているとダブルフィーバーリーチと言って、七翻になります。

天子：……何だかどっと疲れたわ。

衣玖：この程度はまだまだ序の口です。次、行きますよ。

3.2 ベンツ

衣玖：ベンツという役の由来は定かではないですが、非常に強烈なインパクトのある役です。

天子：どんな役なの？

衣玖：8索を槓すると二翻付きます。それと、ドラを三倍にして数えます。

天子：(° °)？

衣玖：いえ、ですから……例えばですね

1 2 3 4 5 6 ③④—— 8 8 8 8 (明カン) ②(ツモ) (6)

こんな上がりがあったとします。何点かわかりますか？

天子：ええと、ベンツドラ…ドラ6で8翻だから、これだけで倍満ってこと？

衣玖：ええ、その通りです。槓ドラの表示牌が7索だったりすると場が凍りつきますね。

天子：これ、当然北もカウントされるのよね？

衣玖：もちろんです。私が見た中で最悪だったのは

1 2 3 4 5 6 ③④西西 8 8 8 8 (明カン) 北北 (7)

こんな感じの聴牌形です。これでドラ表示牌が7索×2だったので、さあいくらでしょう？

天子：ええと、ベンツと、ドラが $4 \times 2 + 2 = 10$ 個だから、ベンツドラ30で……32翻は数えトリプル役満？

衣玖：正解です。このようにベンツは運次第でとんでもない破壊力を生み出すので注意が必要です。上級者は手元に8索の暗刻があってもポンして、自分が聴牌に近づいた後おもむろに加槓すると言います。

天子：嫌な汗が出て来そうだわ……。

3.3 脊髄

衣玖：そしてもう一つ、場が奇妙な緊張感と興奮に包まれるのがこれ、脊髄です。役の付く条件はとっても簡単で裸単騎になることです。

天子：また、どうしようもない役ね。

衣玖：高得点の飛び交うこのゲームで防御力皆無になる分その恩恵は役満どころではありません。脊髄という役は単純に13翻と数えます。

天子：つまり、数えダブル役満の余地が残っているという意味ね？でも相当危なっかしい役よね。普通やらないと思うわ。

衣玖：しかし、逆転においては非常に有効な役でもあります。何しろフィーバーリーチとは違って0点からでも逆転可能なのですから。まさに窮鼠猫を噛むという感じです。

天子：噛まれる側は溜まったもんじゃないわね……。

衣玖：さて、この脊髄ですが、色々縛りがあります。暗槓してしまうと成立しませんが、明槓では成立します。また、食い替えは認められませんが、捨てた牌を鳴いても構いません。

天子：複雑そうに聞こえるけど、とにかく相手の禪で相撲をしろってことね？

衣玖：ま、まあそういうことです。また、裸単騎になった後は待ち牌を替えたかどうかの宣言が必要です。これはマナーの問題のような気もしますが。

天子：鳴かせないための上家との戦いが熾烈なものになりそうね……。

衣玖：その通りです。例えば345から3索を切って、安心した上家の3索を食い取るなどは常套手段です。

天子：恐ろしい世界だわ……。

衣玖：そこまで苦勞した拳句、相手のオープンリーチが14索待ち、自分の手持ちが1索のところで一発で4索を引いてくる、そんな悲劇も数々生まれました。かく言う私も脊髄だけは未だに使いこなせていません。

天子：それはそうよ、こんな狂気じみた役を使いこなせるほうがおかしいわ。

衣玖：ええ、私もそう思います。

3.4 役満について

天子：こんなゲームだと役満なんて簡単に出るわよね？

衣玖：そうですね。酷い例として、大三元四暗刻聴牌と国士無双聴牌を潜り抜けて数え役満を上ったなどというケースがあるようです。

天子：……。普通の役満の存在価値は少ないのね。

衣玖：いいえ、そんなことはありません。このゲームでは役満賞は場 40 です。もちろん数え役満には適用されません。

天子：場 40 ってどういうこと？

衣玖：通常の点数計算の他に、ツモなら 20 ずつ、ロンなら 40 払うということです。これくらいしないと通常の役満の立場が無いということでしょう。点数に直しておよそ 40000 点分ですから、上がることのメリットは非常に大きいといえます。

天子：幺九牌が多くて人数が少ないから普通の麻雀よりは狙いやすそうね。

衣玖：その通りです。一晩で一人が三回役満を上ったとか、九人で二桁の役満を出したとか、冗談みたいな事例には事欠かないようです。

天子：まあ、これは少し楽しそうだわ。

3.5 まとめ

天子：役についてもまとめておいて欲しいのだけど。

衣玖：わかりました。単純に言えばこんな感じです。

- フィーバーリーチ：7 索か⑦筒の確定暗刻で勝ち確
- ベンツ：8 索の槓でドラ三倍
- 脊髄：裸単騎で 13 翻

役についてはフィーバーリーチ以外簡単ですよ。

それと

- 流局時は場 6000
- 役満賞は場 40

も覚えておいてくださいね。

4 実際にやる上での注意

天子：これでもう打てるかな？

衣玖：まあ打つこと自体は可能ですが、いくつかやる上で気をつけることがあるのでそれに触れておきますね。ちょっと萃香さん、手伝ってもらって良いですか？

萃香：はいよ～、フィーバー三麻だね？

衣玖：ええ、お願いします。

4.1 手積みの場合

衣玖：まず、基本的な流れですけど、手積みの場合は 18 牌を一山にします。

天子：17 牌じゃないの？

萃香：単純に枚数の問題だよ。萬子の中張牌を抜いたから $136 - 4 \times 7 = 108$ で、三人でやると $3 \times 2 \times 18 = 108$ になってちょうど良いんだ。

衣玖：積んだ後は親を決めます。これは普通の麻雀の通りですね。さいころの目を mod3 で見て 1 だったら振った人、2 だったら親の下家、0 だったら親の上家、となります。

天子：……よくわかんない。

萃香：よく「自 5」とか「右 6」とか「左 8」とか言われるだろ？あれと同じようにやれってことさ。この場合は「自 4」と「自 7」あたりを覚えておけば良いかな。

衣玖：それからドラの山を決めますが、ドラ表示牌は山の左端から 5 枚目をめくります。普通より 4 枚多く嶺上牌を置くためですね。

天子：それは北を抜いた時のためね。

萃香：そういうこと。

衣玖：そうしたら普通の麻雀と同じように 4 枚ずつ持って行ってください。

天子：ちょんちょんはどうするの？

衣玖：親が上から 2 枚取り、残りを子が取ります。これを「ちょちょん」と呼ぶ文化もあるそうですが……。

4.2 全自動卓の場合

天子：でも今時全自動卓でやるのが普通よね？

衣玖：そうですね、その場合もお教えしておきましょう。まずは店員さんに頼んで三麻の設定にしてもらってください。

萃香：その時に萬子を抜く必要があるから店員をちゃんと手伝うように。もしかしたら店員と三麻についてちょっとした会話が弾むかもね。

天子：その後はどうするの？

衣玖：手積みの場合と同じようにちょちょんをやってください。嶺上牌の数を間違えないようにしてくださいね。

天子：あれ、私たち以外の山が割れてるけど、この場合はどうするの？

衣玖：左から数えてドラ表示牌が何枚目になるかを見ます。例えば座席から見て



というように割れていたら、五枚目が割れていますね。東南西東南と割り振って行って、この場合南家が割れ目です。

天子：それで嶺上に八枚残すから、ちょちょんは次の山から始めるということね。

衣玖：その通りです。せっかくですからしばらくこのままやってみましょう。

4.3 半荘終了時

(10 分後)

天子：フィーバーリーチ！フィーバードラドラで満貫どまりだけど 1 4 7 索の三面張よ！

衣玖：困りましたね、手元には147索は2枚しかありません。

萃香：私も1枚しかないね。

天子：場には4枚も見えてるけど、後4枚はあるわ！

衣玖：.....

萃香：.....

天子：一発ツモ！フィーバー一発ツモドラドラに.....裏が2つ乗って倍満ね！って、王牌にあと3枚全部あるじゃない。

衣玖：十分ですよ、親の私が割れているので24000点払いですが、これで飛びです。

天子：場棒は？

萃香：100点単位のやり取りは面倒だから場棒はカウントしないよ。

衣玖：では点数をつけましょうか。私は-3000点の飛びですね。これを3飛びと言って-53になります。-10のウマ、30000点までの丘が-33、飛び賞の-10ですね。

天子：ウマはどうなってるの？

萃香：ウマは+15,-5,-10だよ。私は27000点だから-8かな。丘で-3、ウマで-5だ。

衣玖：2位は基本的に25000点との差を見たほうが早いです。25000点持ちの2位は-10を払いますが、これを参加賞と言っています。

天子：何もしないまま他の人が飛んで-10を払うってことね。

萃香：で、天子、あんたが+58ってことだ。

天子：もう終わりなの？

衣玖：このゲームはこの調子でどんどん進みます。本当は東風制なのですがオーラスまで回る可能性はそれほど高くありません。その代わりに、4人居て回すような時でも順番待ちの時間は短いですね。

天子：いや、4人居るなら四麻を打ちなさいよ.....。

衣玖：(無視して) 点数の記録についてもまとめておきましょうか。

- 25000 持ちの 30000 返し
- ウマは普通+15,-5,-10
- 飛び賞は飛ばした人に+10

単純に覚えなければ

- n 飛びは-(50+n)
- 2 位は 25000 なら参加賞-10

辺りが慣れてくると便利です。

4.4 流局について

天子：そういえば流れた場合はどうなるの？

衣玖：そうですね、流局の条件がいろいろあるのでそれに触れておきます。簡単に言うと、流局になるケースは全員分のツモを取り終えた時のみです。

天子：じゃあ例えば九種九牌は流れないのね？

衣玖：ええ、それから四風牌連打、つまり同じ風牌を四連打しても流れません。

萃香：それと、三人リーチも流れない。この時のツモり合いは楽しいよ。

衣玖：ああ、でも四つ槓があるなら流れますね。些細ですが。

天子：.....じゃ、じゃあ流れた時はどうなるの？

衣玖：流局時にノーテンだった人が聴牌の人に罰符を払うのは同じです。通常の麻雀が場の3000点をやり取りするのに対してこの場合は場の6000点をやり取りします。

天子：形式聴牌の扱いは？

衣玖：鳴いていなければ通常の麻雀と同じです。鳴いている場合は一翻無いと形式聴牌とは認められません。まあたかが6000点のために形式聴牌を取りに行くことはあまり考えられませんが.....。

萃香：流し満貫にも触れておこう。流し満貫は通常の麻雀の通り。ただしその人が切ったドラも翻数にカウントするよ。
天子：じゃあドラを四枚切りつつ流し満貫を成立させれば倍満ってこと？

衣玖：その通りです。後は、基本的には必要ないかもしれませんが、チョンボの確認も。上がり放棄で許すとか、オートツモ切りになるとか、そのあたりは通常の麻雀と同じ感覚で良いと思います。

萃香：一応チョンボは倍満払いで「無かったことになる」のが普通かな。もちろんこの場合は割れは適用しない。

衣玖：まあ罰することが目的ではないので場の空気を読んでやってくださいね。当然ですが「倍満ですむなら……」「槓した方が楽しい！」等々の意図的なチョンボはもってのほかです。

5 戦略と戦術

天子：これでルールも分かったし、ちょっとあの巫女をぶっ飛ばしてくるわ！

衣玖：あ、総領嬢様、まだやめておいたほうが……。

天子：大丈夫よ！

萃香：(無理だと思いがねえ……)

(数時間後)

天子：い〜く〜……ボロボロにされたわ……

衣玖：それはそうですよ。フィーバー三麻は麻雀はおるか三麻とも似て非なるゲームですから、麻雀が打てるというくらいで熟練者に挑んではいけません。いくつか基本的な戦術をご説明しますね。

天子：お願いするわ……。

5.1 基本戦略

衣玖：まず、基本的なことですけど、このゲームは攻めと守りのバランスが非常に重要です。戦略的には守ることに殆ど意味はありません。45000点持っていた人が次の瞬間54000点を当てられて飛んでいたなどというのはザラです。「負け筋を失くすことは不可能」と言い換えてもいいですね。

天子：逆に言えば1000点でも諦めないって事ね。フィーバーリーチで一気に逆転するんだから。

萃香：その通り。麻雀でも逆転は可能だが、このゲームならもっと容易ってことさ。「勝ち筋は常に残っている」ということかな。

衣玖：その分、一つ一つの局面では守ることが非常に重要です。割れれば36000点くらいは簡単に作れます。割れてない子のハネ満、いや、倍満確定手くらいでも潔く下りるべきです。割れている相手が脊髄を始めたりすると状況は変わりますが。

天子：割れてない親だったら？

衣玖：そのあたりからが難しくなりますが、やはり基本的には下りるべきでしょう。一つの目安としては「その手で誰かを飛ばせるのか？」が有効でしょう。このゲームは飛ばさない限り逆転がありますが、飛ばしてしまえば確定です。

萃香：だからもっと言うと、24000点と36000点の間には大きな差がある。前者は飛ばせないのに対して後者は飛ばせるからね。

衣玖：それから、七対子も重要になってきます。親の七対子ドラドラで割れていると9600は28800点となって一番手軽に飛ばせる方法になります。

天子：何だか、難しいわね……。

衣玖：このあたりは慣れが重要ですが、とにかく言えるのは「飛ぶか否か」でしょう。攻撃に回るときはその手で飛ばせるか否かですし、守備に回るときはツモられて飛ぶか否かです。飛ばせもしない手で突っかかる必要はありませんし、ツモられたら飛ぶのに守っても仕方ありません。

萃香：まあ大きく飛ばずに小さく飛ぶというのも大事な戦略だけどね。残り1000点で罰符で飛ばせば最悪で-45で済むが、ここで54000でも食らおうものなら-103だ。この差は大きいよ。

天子：なんでよ！白黒が抜いた北を紅白がポンしたんだから私は悪くないでしょ！

萃香：もちろん割れ親のときに不用意に北を抜くべきではないが、その後で東を鳴かせたことのほうがもっと悪い。

衣玖：このゲームは二翻縛りですから、鳴いた相手に二翻を確定させるのは非常にまずいです。二翻が確定してしまうと一萬などを簡単にポンされてしまうので、相手の点数が跳ね上がることが多いです。ましてや相手は親割れです。北をポンされた時点で最低でも 36000、悪くすれば 54000 を覚悟すべきです。この時点でベタ下りを初めてもいいくらいの勢いですね。

萃香：しかもお前はよりによってダブ東なんかを鳴かせてしまった。ダブ東は親が割れたら最優先で抱えるべき牌だよ。何しろ一発で二翻が確定するからね。親が切るまでは切ってはいけないというくらいだ。まあこの場合はダブ東でなくても字牌はある程度ケアすべきなだけだ。

天子：だからってダブ東を引くたびに下りてたら何も出来ないでしょう？

衣玖：そうですね。勝算があるというのであれば思い切って初手で切ってしまうべきかもしれません。

萃香：切らないなら抱え落ち、切るなら初手、大切なのはやっぱりメリハリだよ。

5.2.2 オープンリーチ

衣玖：他の牌譜も見てみましょう。これなんか面白いですね。

九九 2 3 4 5 6 7 ⑤⑥⑨⑨⑨ (9)

で総領娘様がオープンリーチをかけた局です。

天子：オープンリーチドラドラでツモれば満貫あるけど、これくらいは曲げちゃいけないってこと？

衣玖：まあそういうことです。割れてない子のリーチは基本的に無視されます。さらに開けてしまったので相手はプレッシャーを一切感じません。

萃香：もっと悪いことに、こんな真ん中の牌でオープンリーチを掛けても相手は上手く立ち回れてしまう。まあ両面だからツモれる可能性は比較的高いが、この局は結局どうなったんだい？

天子：……白黒のフィーバーリーチで飛ばされたわ。どう仕掛けても同じだったわね。

萃香：そうでもないよ。開けた結果プレッシャー無く打たれてしまったという側面があるからね。閉じていれば下りてくれたかもしれないのに。

衣玖：その通りです。このリーチはやはり多くの教訓を含んでいます。オープンリーチは使い方次第で破壊力も出ますが取るに足らないものになってしまう可能性もあります。基本的には開けずに済むなら開けないほうが良いです。当たり前ですが。

萃香：やむなく開ける場合は、「開ける根拠」がある時にしたほうが良い。私なら、例えばドラ 6 で割れてたりしたらペンチャンでも躊躇無く開けるよ。

衣玖：オープンリーチは、相手が単騎待ちオープンリーチを掛けてきた場合などには有効な手かもしれません。それから、二人がリーチしていれば三人目は空けるべきでしょう。

天子：三人リーチは続くんだったわね……。

衣玖：他に、防御面に目を向けるという手もあります。

一一九九⑥⑦⑧ 2 3 4 4 5 6 (10)

こういうオープンリーチは攻撃力ももちろんですが防御力が非常に高いですね。

天子：えっと、相手が一萬か九萬を掴んだら手作りを妨害できるって意味よね。

衣玖：その通りです。他にも 1 4 7 2 5 索待ちなどの多面張であればツモる可能性が高い上に相手の手作りを妨害する可能性も高く、良いオープンリーチと言えます。

萃香：逆に⑤筒と 4 索のシャボなんてのは悪いオープンリーチと言えるね。まあこれで開けざるを得ない場合もあるだろうけど。

5.2.3 七対子

衣玖：それから、例えばこんな配牌がありましたね。

一九二三四七⑤⑥⑥南西中

(11)

総領娘様はどんな手作りをされましたか？

天子：え？普通にオタ風を落として平和手に行ったけど？

萃香：うん、それはまず無いね。

天子：どうしてよ！？

衣玖：次ツモにもよるとは思いますが、基本的には七対子に向かうべき手です。理想的には九萬を重ねて西待ちあたりですが、最悪九萬待ちになっても構いません。それで七対子ドラ4でハネ満ですから。

萃香：牌の種類が減っているから望みの牌を重ねることは意外と難しくないんだ。対子が三つあったら七対子は考慮に入れるべきだね。

天子：それにしただってハネ満どまりじゃない。

衣玖：それともう一つ、七対子にはメリットがあります。それは、点数が二翻で量子化されているため、自動的にドラドラになりやすい七対子は有利だということです。

萃香：それに、七対子は待ち牌も自由に選べるシダマでも高得点が期待できる。

衣玖：親の七対子ドラドラが割れると28800で綺麗に飛ぶという話もありましたしね。フィーバー三麻は七対子のためにあるようなゲームと言っても過言ではないかもしれません。

5.2.4 脊髄

天子：後は脊髄の使い方ね。

衣玖：私は中々上手く使えません。基本的にはチャンタや混一色、清一色を狙いながら次々と鳴いていくものらしいです。役が確定したら積極的に鳴いていくということでしょうか。

②③發發 123 (チー) 白白白 (ポン) 北北北 (ポン)

(12)

こんな手が作れれば理想です。

萃香：いや、そう一筋縄ではいかないよ。脊髄をやるにあたっては、役が確定しないまま鳴くことを恐れてちゃダメだ。むしろ、役が無い状態で役をつけるためのものだと思っていい。

衣玖：そんなものですか？

萃香：とりあえず手牌バラバラで、北だけ2枚あったらポン！しておくのは悪くないと思う。あとは翻牌とか一萬九萬あたりの重なりを見たり、染めるなり、染めるのに見せかけて脊髄など結構好き勝手暴れられる。

衣玖：確かに、割れてない子で場の注目を集めたかったら積極的な鳴きが一番でしょう。

萃香：そういうことだね。だけど脊髄は基本的に手牌が短くなるから、守りが強い人がやる役だね。手牌を四枚にして警戒させつつ下りることが出来れば上出来かもしれない。

天子：なににせよ、難しい役なのね……。

6 終わりに

衣玖：いかがでしたか、総領娘様？

天子：う～ん、色々覚えることがあって大変だわ。

萃香：始めは誰だってそう。しばらくやればこの緊張感と理不尽さの虜になっているはずだから。

衣玖：私もそう思います。まずは習うより慣れるでやってみてください。きっとこのゲームの面白さがわかってもらえるはずです。そして、池袋の三階が禁煙で四階が喫煙の雀荘で叫びましょう。

フィーバー！

7 謝辞その他

(無断で) キャラクターを借りた ZUN 氏、執筆の動機をくれたダークライの愉快的仲間たちには深く感謝します。中でも間違いや正しい? ルールを教えてくれたポテトアタック、脊髄に関する記事を寄稿して下さった Clark さんには重ねて御礼を述べたいと思います。

それから、いつも騒ぎまくってる ZOO 池袋サンシャイン通り店の店員さん達、すいませんでした。でもまた行きます。何か不備等のご連絡がありましたら

seraphic_gate@hotmail.com

までお願いします。