# ○○マージャン教室

№0022
2010.01.01

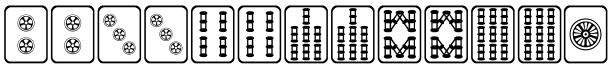
## 高点法

点数を計算するときに、見方によって高くも安くもできる場合があります。このような場合、「高点法」という決まりに従います。

高点法とは「見方によって、高くも安くも計算できる場合には一番高い点数にとらなくてはならない」という決まりです。「高くしても良い」ではなく、「高くしなくてはならない」ということですので注意してください。

では、よく間違えやすい例を2つ見ていきましょう。

**図１**

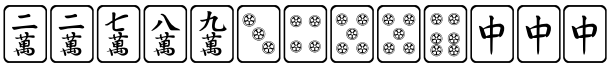


ドラ

まず図１。 でロンしました。さて、子だと何点になるでしょうか。チートイツだと決めてしまって、待ち牌の を右端によけて置いていると間違えやすいケースです。実はリャンペイコーになっているのですね。

つまり図１の場合、チートイツ・ドラ2・バンバンの 6400 点ではなく、ピンフ・リャンペイコー・ドラ2・バンバンのハネマンで 12000 点になります。

**図２**



ドラ

図２は 待ちですが、ツモアガリした場合に高めと安めが出ます。役はツモ・ ・ドラ1・バンバンの５翻で同じですが、符が違うのです。

をツモった場合、ピンズの部分を と にしかとれないので、基礎 20 符＋ツモ2符＋ 暗刻８符＝ちょうど 30 符で、1000・2000。

しかし ツモの場合は、ピンズの部分を と にとることができるので、基礎 20 符＋ツモ2符＋ 暗刻８符＋カンチャン待ち２符＝32 符。切り上げると 40 符なので 1300・2600 になるのです。

図１、図２からもわかるように、役を高くとれる場合と、符を高くとれる場合の2通りあります。

**高くも安くも計算できる場合は、高い方で計算します。**

**役を高くとれる場合と、符を高くとれる場合があります。**