한 권으로 익히는 리치 마작

Majyongsoul

기획/제작: 요스타
저자: 한국마작연맹 (KML)

머리말

< 한 권으로 익히는 리치 마작 > 을 펴내면서

마작이라는 게임은 고대 중국에서 유래하였다고 알려져 있습니다. 네 명의 플레이어가 테이블에 둘러앉아서 여러 장의 패를 가지고 역을 만들어 득점을 쌓아가는 것이 마작의 기본적인 형태입니다.

마작에는 여러가지 게임 방식과 다양한 규칙이 존재하는데, 그 중에서도'리치 마작'은 1900년대 초반 청나라로부터 일본으로 마작이 전파된 이후 독자적인 규칙을 정립해 가면서, 현재까지도 꾸준하게 발전해 온 대중적인 마작 게임 방식 중 하나입니다.

리치 마작은 전략성과 재미를 모두 가졌다는 평가를 받고 있으며, 체스나 장기, 바둑과 같이 '마인드 스포츠'의 한 장르로서 자리매김을 할 수 있을 정도로 충분한 잠재력을 지니고 있는 매력적인 게임입니다.

또한 리치 마작은 2000년대 이후부터 인터넷의 보급과 온라인 통신 대전 환경의 발달에 의해, 이전보다 더욱 빠른 속도로 보급되었으며 만화, 애니메이션 등 게임 외에도 다채로운 매체를 통하여 리치 마작 붐이 일어나게 되어 많은 사람들의 흥미를 일으키게 되었습니다.

국내에서도 이러한 흐름에 힘입어 2010년대 전후로 리치 마작을 즐기는 애호인들의 숫자가 늘어나게 되었으며, 사람들이 모여 리치 마작을 즐길 수 있는 장소 역시 전국 각지에 생겨나기 시작하였습니다.

현재는 온라인 대전 마작 게임의 활성화와 더불어 다양한 인터넷 미디어 매체의 발전을 통해, 남녀노소를 가리지 않고 직접 즐기는 것뿐만 아니라 마인드 스포츠의 종목으로써 마작을 관전하며 즐기는 문화 또한 자리를 잡아가고 있습니다.

이 책은 국내에서 리치 마작을 처음 접하거나 리치 마작에 흥미가 생겨 즐겨보고 싶은 사람들을 대상으로 작성되었으며, 리치 마작의 게임 안에서 사용되는 다양한 용어들에 대한 해설을 포함하여 리치 마작의 기본적인 규칙을 상세하게 설명하고 있습니다. 아무쪼록 이 책이 여러분들께서 리치 마작을 조금이라도 더욱 재미있게 즐길 수 있는 작은 계기가 되기를 바랍니다.

책을 펴내기까지 많은 도움을 주신 한국마작연맹(KML)의 유재원님, 이정은님, 이창건님, 조성원님, 최유진님, 그리고 출판 작업에 있어 큰 지원을 해 주신 온라인 마작 게임 '작혼: 리치 마작'의 퍼블리셔인 요스타(YOSTAR) 관계자 분들께 감사의 인사를 드리며 머리말을 마칩니다.

한국마작연맹 김충석(설탕마을)

목차

머리말

1 개요 ····· 1
1.1 게임의 준비 ····· 1
1.2 게임에 필요한 도구 ····· 1
1.2.1 마작패 ····· 1
1.2.2 주사위 ····· 3
1.2.3 점수봉 ····· 3
1.3 게임의 인원 수 ····· 4
1.4 게임의 종류 ····· 4
1.4.1 동풍전 ····· 4
1.4.2 반장전 ····· 4

2 게임의 진행 ····· 4
2.1 자리와 친 정하기 ····· 4
2.2 패산 쌓기 ····· 6
2.3 배패 ····· 6
2.3.1 배패 할 패산 정하기 ····· 6
2.3.2 왕패 ····· 8
2.4 도라 ····· 9
2.5 쯔모와 타패 ····· 10
2.6 텐파이와 리치 ····· 10
2.6.1 텐파이 ····· 11
2.6.2 후리텐 ····· 11
2.6.3 리치 ····· 12
2.7 게임 중의 상황 ····· 14
2.7.1 퐁 ····· 14
2.7.2 깡 ····· 16
2.7.2.1 안깡 ····· 16
2.7.2.2 가깡 ····· 18
2.7.2.3 대명깡 ····· 20
2.7.3 치 ····· 21
2.7.4 울기의 우선권과 제한 ··· 22
2.8 화료 ····· 23
2.8.1 론 화료 ····· 23
2.8.2 쯔모 화료 ····· 24
2.8.3 책임지불 ····· 25
2.9 유국 ····· 25
2.10 연장 ····· 26
2.11 게임의 종료 ····· 27
2.11.1 오라스 ····· 27
2.11.2 들통 ····· 27

3 마작의 역 ····· 28
3.1 한판역 ····· 28
3.2 두판역 ····· 30
3.3 세판역 ····· 32
3.4 여섯판역 ····· 32
3.5 특수역 ····· 32
3.6 역만 ····· 33

4 점수 계산 ····· 35
4.1 점수표 ····· 35
4.2 점수 계산 방법 ····· 37
4.2.1 판수 계산 ····· 37
4.2.2 부수 계산 ····· 37
4.3 우마과 오카 ····· 38
4.3.1 우마와 소지점 ····· 38
4.3.2 오카 ····· 39
4.4 동점자 처리 ····· 39

5 벌칙 ····· 40
5.1 벌칙의 적용 ····· 40
5.2 벌칙 점수 ····· 40
5.3 화료 불가 ····· 40
5.4 촌보 ····· 41

부록 - 즐거운 리치 마작을 위한 에티켓 ··· 42

1 개요

1.1 게임의 준비

리치 마작이라는 게임을 즐기기 위해서는 기본적으로 마작패 한 세트와 함께 그 마작패들을 올려놓을 수 있는 정사각형의 탁자인 작탁, 주사위 두 개, 그리고 참가자가 각자 가진 점수를 표시해 놓기 위한 점수봉 등 여러 도구가 필요합니다.

하지만 최근에는 누구나 간편하게 인터넷 웹 사이트나 휴대폰 앱을 통하여 시간이나 장소, 도구 등에 구애받지 않고 리치 마작 게임을 즐길 수 있게 되었습니다.

1.2 게임에 필요한 도구

1.2.1 마작패

마작은 작은 직육면체 모양의 타일을 게임의 패로써 사용합니다. 리치 마작에서 일반적으로 쓰이는 마작패는 1부터 9까지의 숫자를 나타내는 수패와, 특정한 문자를 나타내는 자패로 구성되어 있으며, 자패에는 풍패와 삼원패가 있습니다.

(1) 풍패: 동(東), 남(南), 서(西), 북(北)의 4가지 자패입니다. 바람패라고도 합니다. 풍패를 말할 때는 정해진 순서가 있는데 위와 같이 동-남-서-북의 순서이며, 이 순서는 게임 안에서 진행의 우선순위를 정할 때에도 사용하기 때문에 익숙해질 필요가 있습니다.



- 장풍패: 리치 마작에서는 1번의 게임을 '국'이라 부르고 각 게임마다 딜러 혹은 선의 역할을 하는 '친'이 존재합니다. 그리고 네 명이 순서대로 친을 맡아 한 국씩 진행하여 한 바퀴를 다 돌았을 때 이를 '장'이라 합니다. 풍패와 순서와 같이 첫 한바퀴는 '동장', 두 번째 바퀴는 '남장'이라 부르는데, 동장 진행 중일 때의 동, 남장 진행 중일 때의 남은 '장풍패'라고 부릅니다.
- 자풍패: 국 안에서 친은 항상 '동가'입니다. 또한 친의 자리에서 오른쪽 방향, 즉 반시계 방향으로 앉은 자리를 차례로 '남가', '서가', '북가'라 하는데, 이와 같이 본인 자리에 해당하는 풍패는 '자풍패'라고 부릅니다.
- 연풍패: 동장에서 동가일 때의 동, 남장에서 남가일 때의 남은 장풍패와 자풍패 양 쪽에 모두 해당하므로 '연풍패'라고 부릅니다.

(2) 삼원패: 백(白), 발(發), 중(中)의 3가지 자패입니다.

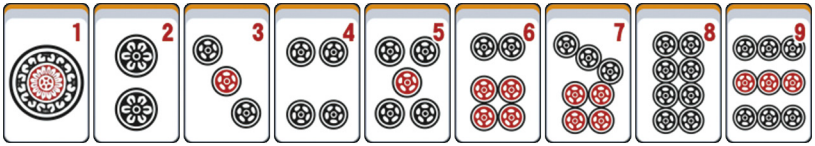


(3) 수패: 1부터 9까지의 숫자를 나타내는 패로, 한자로 쓰여진 만수패, 동전 모양의 통수패, 대나무 모양의 삭수패의 3종류가 있습니다.

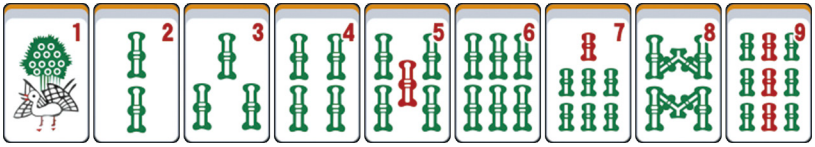
만수패



통수패



삭수패



또한 룰에 따라서 수패의 정 가운데인 5가 붉은색으로 되어있는 적패를 채용하여 적도라(아카도라)로 사용하기도 합니다. 적패는 만수, 통수, 삭수 각 1장씩 총 3장을 사용하거나, 만수와 삭수는 1장씩 사용하고 통수를 2장 사용하는 경우도 있습니다.



한 개의 패는 각각 동일한 모양이 4개씩 존재합니다. 리치 마작에서 사용하는 마작패의 개수는 수패가 1~9까지 9 × 4개씩 36개이고 통수, 삭수, 만수의 3종류이므로 3종류 X 36개로 총 108개가 됩니다. 자패 역시 동일한 모양이 4개씩 존재하고 동, 남, 서, 북, 백, 발, 중의 7종류 X 4개로 총 28개가 됩니다. 따라서 총 136개의 마작패를 가지고 리치 마작을 진행하게 됩니다.

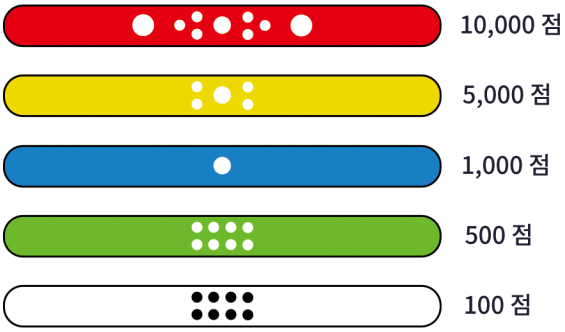
1.2.2 주사위

게임이 진행되는 순서와 패를 나누어 가지기 위한 시작 위치를 정하기 위해서, 마작에서는 주사위 두 개를 사용합니다. 두 개의 주사위를 동시에 굴려 나온 눈금의 합으로 순서나 위치를 정하게 됩니다.

1.2.3 점수봉

리치 마작에서는 게임의 참가자들이 각자 자신이 가진 점수 상황을 표시하기 위해 정해진 개수의 점수봉을 가지고 시작하며, 점수의 이동에 따라 점수봉을 서로 주고받습니다.

점수봉은 10000점, 5000점, 1000점, 500점, 100점의 5종류가 있으며, 각각의 점수별로 알아보기 쉽도록 다른 무늬가 새겨져 있거나 다른 색상으로 구분되어 있기도 합니다. 일부 전자동 마작 탁자의 경우, 0점 미만의 마이너스 점수를 표시하기 위한 마이너스 1만점 분의 흑색봉을 사용하는 경우도 있습니다.



4인 마작인 경우에, 참가자들은 각각 25000점 또는 30000점을 가지고 게임을 시작하게 됩니다. 점수봉은 10000점봉 1개, 5000점봉 2개 또는 3개, 1000점봉 4개, 500점봉 1개, 100점봉 5개로 배분하는 것이 일반적입니다.

1.3 게임의 인원 수

기본적으로 리치 마작은 4명의 참가자가 순위를 겨루는‘4인 마작’과, 3명의 참가자가 순위를 겨루는 ‘3인 마작’의 두 가지 게임 방식이 있습니다.

이 책에서는 대중적으로 많은 사람들이 즐기고 있는‘4인 마작’을 바탕으로 이후모든 내용의 설명을 진행하려고 합니다

1.4 게임의 종류

1.4.1 동풍전

동풍전은 동1국부터 시작해서 동4국까지 최소 4경기를 진행하여, 동4국이 종료되면 게임이 끝나는 대전 방식입니다. 동장만 진행한다고 하여 ‘동장전’이라고도 합니다.

1.4.2 반장전

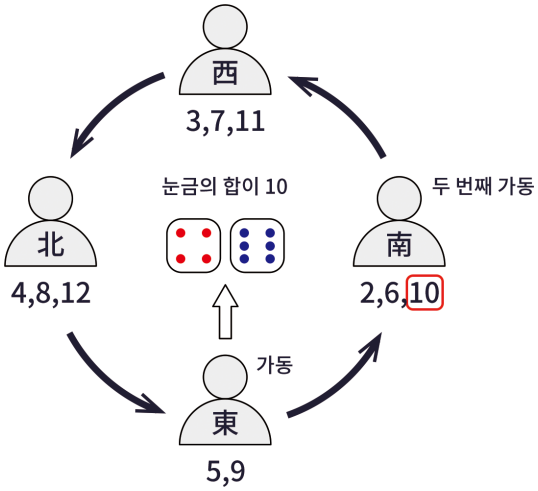
반장전은 동1국부터 시작해서 동4국까지, 그리고 남1국을 거쳐 남4국까지의 최소 8경기를 진행하여, 남4국이 종료되면 게임이 끝나는 대전 방식입니다. 동장부터 남장까지 경기를 진행하기 때문에 동-남-서-북의 절반이라는 의미에서 반장전이라고 불립니다.

2 게임의 진행

2.1 자리와 친 정하기

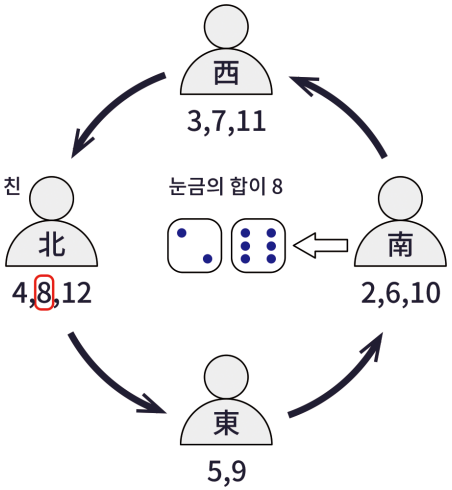
일반적으로 리치 마작은 정사각형 테이블인 작탁에 참가자 네 명이 각자 앉을 자리를 정하면서 시작합니다. 풍패인 동, 남, 서, 북을 무작위로 섞어서 참가자 네 명이 하나씩 패를 고릅니다. 동을 선택한 사람이 임시 친인 ‘가동’이 되어 가장 먼저 동가의 자리에 앉습니다. 이후에는 남가, 서가, 북가의 순서대로 가동이 앉은 자리 기준, 반시계 방향(오른쪽)으로 앉습니다. 게임의 진행 방향 또한 반시계 방향입니다.

네 명 모두 자리에 앉게 되면, 주사위를 두 번 굴려 게임 진행의 순서를 정합니다. 한 번 굴릴 때 마다 주사위 두 개의 눈금의 합으로 계산하게 되며, 5-9가 동, 2-6-10이 남, 3-7-11이 서, 4-8-12가 북입니다.



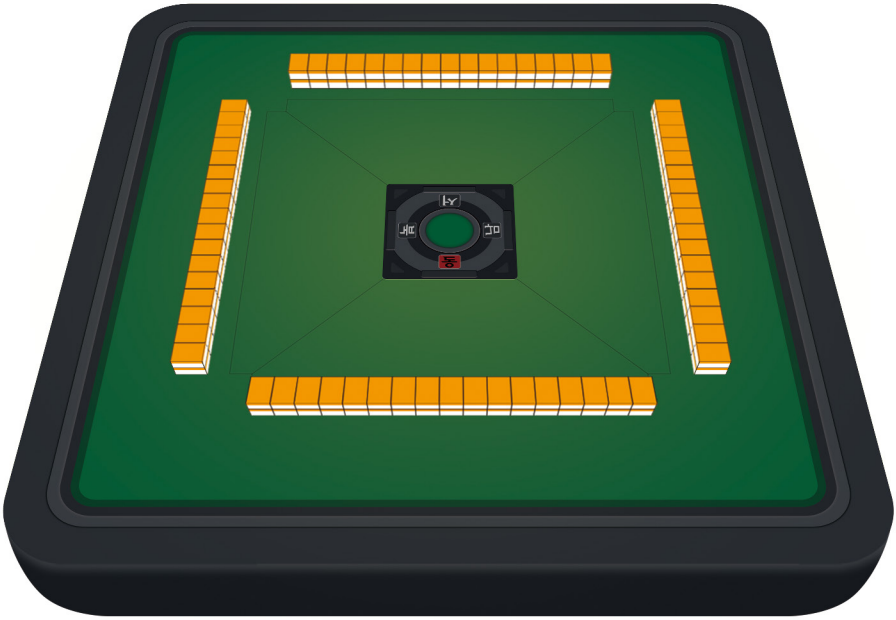
처음은 임시 친인 가동이 주사위를 굴리고, 그 결과로 나온 자리가 두 번째 가동이 되어 다시 한번 주사위를 굴립니다. 거기서 나온 결과로 실제 게임의 친과 자리가 결정됩니다.

예를 들어, 처음 가동이 굴린 주사위 눈금의 합이 10이면 남가에 앉은 사람이 두 번째 가동이 되어 다시 주사위를 굴리고, 두 번째 눈금의 합이 8인 경우, 가동 기준 북가에 앉은 사람이 게임의 실제 친이자 최종 동가가 됩니다. 이는 '기가' 라고도 불립니다.



2.2 패산 쌓기

일반 테이블은 마작패 전체를 작탁의 바닥에 놓고 충분히 섞은 후, 네 사람이 각각 자신의 앞에 패를 17개씩 두개의 층으로 쌓아서 패산을 만듭니다.



전자동 테이블인 경우에는 패를 내리는 버튼을 누르고 패를 전부 테이블 안으로 집어넣은 뒤에, 다시 한번 버튼을 누르면 자동으로 쌓인 패산이 올라오게 됩니다.

2.3 배패

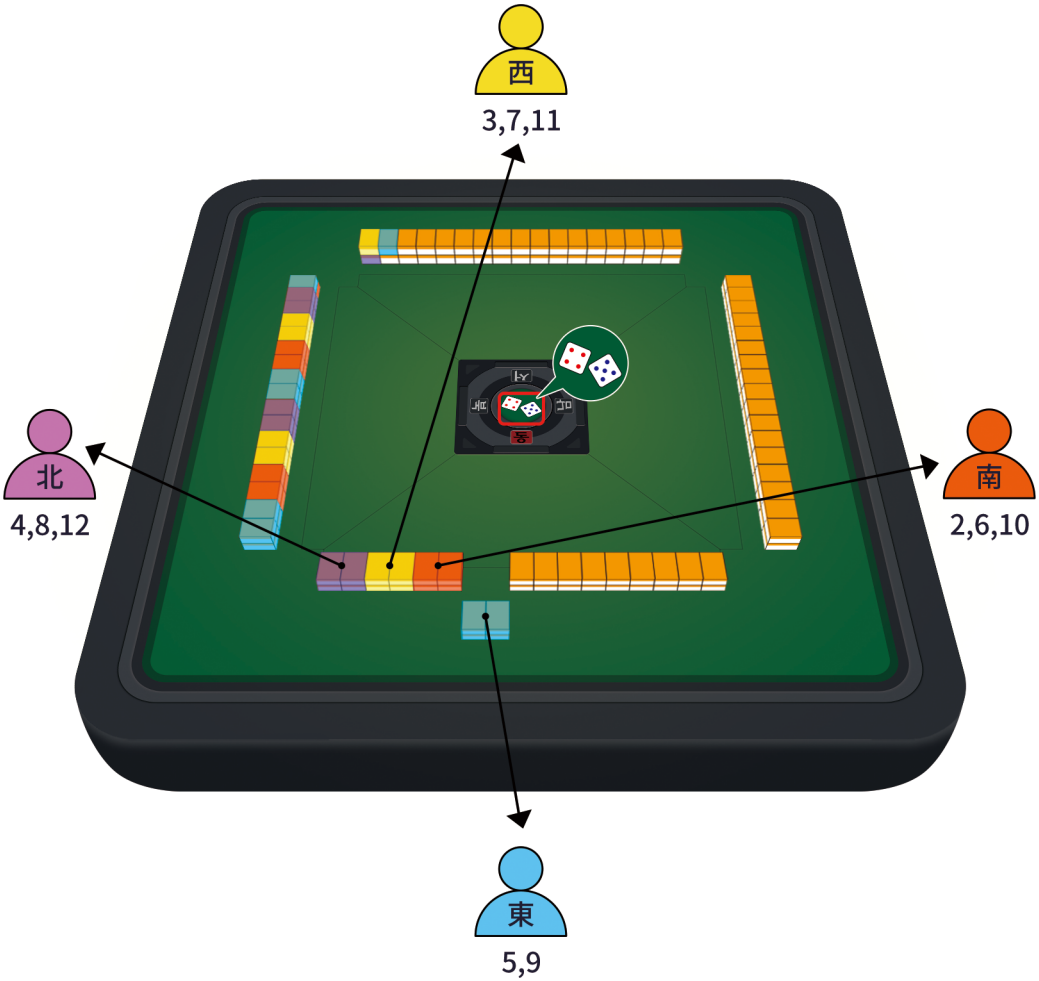
2.3.1 배패 할 패산 정하기

패산 쌓기가 완료되면 게임의 친, 즉 동가가 주사위를 굴려 배패할 패산을 정합니다. 앞서 자리를 정하였을 때와 같이 주사위 두 개의 눈금의 합으로 계산하게 되며, (1)-5-9가 동가 앞 패산, 2-6-10이 남가 앞 패산, 3-7-11이 서가 앞 패산, 4-8-12가 북가 앞 패산입니다. 또한 패산 오른쪽부터 눈금 숫자만큼의 개수를 떼어 놓고 떼어낸 왼쪽 패산에서 동가부터 순서대로 패를 가져가서 배패를 진행합니다.



주사위 두 개의 눈금의 합(9)으로 계산하며, 동가부터 순서대로 패를 가져와 배패를 진행합니다.

배패는 동가-남가-서가-북가의 순서로 번갈아가며 4개씩 세 번을 가져가고 이후 1개씩 다시 한번 가져가서, 한 사람이 게임에서 사용하게 될 자신 앞의 '손패'는 총 13개를 들고 게임을 시작하게 됩니다. 다만, 친인 동가는 첫 쯔모패까지 포함하여 14개의 패를 받고 게임을 시작하는데, 일반적으로 13번째 패와 14번째 패를 동시에 2개 가져갑니다.

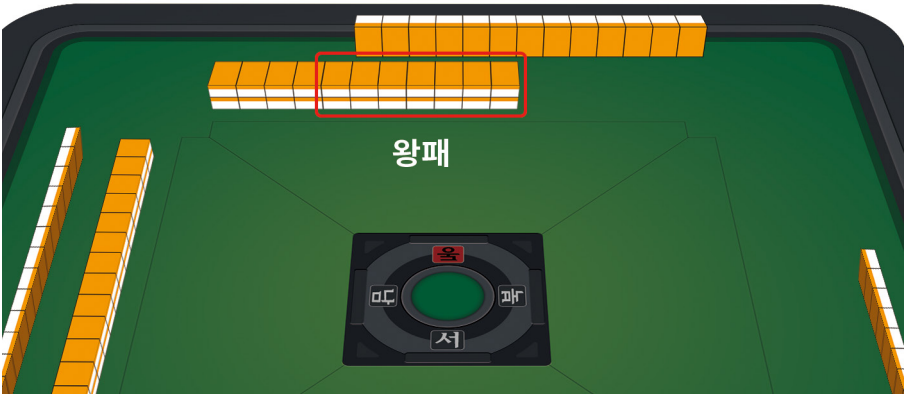


2.3.2 왕패

해당 게임에서 사용하지 않는 패산의 패를 '왕패'라고 부릅니다. 왕패는 배패 할 패산을 정하면서 패산을 떼어낼 때, 떼어낸 패산 오른쪽의 7단, 즉 14개의 패가 왕패로 결정됩니다.

기본적으로 왕패는 손댈 수 없으나 왕패 중에서 도라 표시패 기준 왼쪽의 네 장은 '영상패'라 하여, 게임 진행 중 깡을 선언한 경우에만 한 장씩 가져갈 수 있습니다. 영상패가 줄어들면 줄어든 만큼 왕패 우측에서 보충하여 왕패는 상시 14장으로 유지되며 그 14장은 해당 국이 끝날 때까지 사용할 수 없습니다.

또한 첫 영상패 한개는 윗단에서 아랫단으로 내려놓는 것이 일반적입니다.



2.4 도라

게임 시작 시에 왕패의 왼쪽에서 3번째 패를 뒤집어 도라 표시패를 결정하고, 도라 표시패의 순서상 다음 패를 도라패로 결정합니다. 도라는 화료할 때 가지고 있는 것만으로도 도라패의 개수만큼 판수가 가산되는 중요한 패입니다. 적도라를 채용할 경우에는 적도라 또한 그 개수만큼 판수가 가산됩니다.



수패는 1-2-3-4-5-6-7-8-9의 순서를, 풍패는 동-남-서-북의 순서를, 삼원패는 백-발-중의 순서를 각각 가지고 있으며, 마지막 순서의 다음은 다시 처음 순서로 돌아옵니다. 즉, 도라 표시패가 9이면 1이 도라패이고, 북이 도라 표시패라면 동이 도라패가 됩니다.

깡도라를 인정하는 경우, 깡이 발생하였을 때 도라 표시패 오른쪽에 도라 표시패를 추가 공개하게되며 그에 따른 새로운 도라패가 추가됩니다.

2.5 쯔모와 타패

네 명의 참가자가 각각 13장씩의 배패를 완료하고, 첫 쯔모패를 포함하여 14장째를 가져간 친이 처음 패를 버림으로써 게임이 시작됩니다. 이 때 작탁에서 자기 패산 앞쪽에 버림패를 버리는 곳을 '바닥' 또는 '강(카와)'이라고 부릅니다. 버림패는 바닥에 6개를 왼쪽부터 늘어놓고, 6개가 채워지면 그 아랫줄의 왼쪽부터 다시 늘어놓습니다.

친이 첫 패를 버리고 나면, 그 다음부터는 게임의 진행 순서대로 패를 패산에서 가져오는 '쯔모'와, 바닥에 버리는 '타패'의 과정을 반복합니다. 앞선 순서의 사람이 패를 바닥에 버리기 전에 패산으로 손을 가져가서는 안 되고, 자신의 차례가 되었음을 확인 한 후에 패산에서 쯔모하는 것을 권장합니다.

또한 타패는 일반적으로 바닥에 패가 닿은 시점에서 타패를 한 것으로 간주하고, 패가 바닥에 닿은 경우에는 다시 손패로 되돌리거나 쯔모 화료, 깡 등의 행위를 할 수 없습니다.



2.6 텐파이와 리치

마작이라는 게임은, 자신이 가진 패 13장과 상대방의 버림패 또는 패산에서 내가 쯔모해온 패 1장을 합친 14장을 사용해서 다른 사람보다 먼저 '화료(오름)'하는 것이 게임의 가장 큰 목표입니다. 또한 화료를 위해서는 먼저 '텐파이' 상태가 되어야 합니다.

리치 마작에서는 패 14장을 이용해 각 3장씩으로 구성된 '몸통(타쯔)' 4개와 같은 패 2장을 겹친 '머리(아타마)' 1개를 만드는 것이 가장 기본적인 텐파이의 형태입니다.

2.6.1 텐파이

현재 가지고 있는 13장의 패 형태가 다음 1장의 패로 화료가 가능한 모양일 때, 그러한 화료가 기대되는 상태를 '텐파이'라고 합니다. 다만 화료를 하기 위해서는 반드시 역이 필요합니다. 역이 없는 상태의 텐파이는 형식 텐파이, 또는 형식텐이라고 부릅니다. 텐파이가 아닌 상태는 '노텐'이라고 표현합니다.

텐파이인 경우에는 여러가지 대기의 형태가 존재합니다.

- 양면 대기(両面待ち): 45 또는 78과 같이 양쪽 모두 기대할 수 있는 연속적인 형태입니다.
- 변짱 대기(辺張待ち): 12 또는 89와 같이 1, 9를 포함하여 한쪽이 막혀 있는 형태입니다.
- 간짱 대기(嵌張待ち): 24 또는 79와 같이 가운데가 비어 있는 형태입니다.
- 샤보 대기(双碰待ち): 같은 패 2장을 두 세트 가지고, 하나는 머리로 사용하고 하나는 몸통으로 사용할 수 있을 때 어느 쪽이든 3장째를 기대하는 형태입니다. 샹퐁 대기라고도 불립니다.
- 단기 대기(単騎待ち): 머리 후보 1장을 가지고 나머지 1장을 기다리는 형태입니다.

또한 다른 사람의 버림패를 일절 이용하지 않고 내가 가진 손패로만 패를 만들고 있는 상태를 '멘젠'이라고 하는데, 멘젠 상태의 텐파이인 경우에만 리치를 선언할 수 있습니다.

2.6.2 후리텐

텐파이 상태에서 내가 화료할 수 있는 패를 내 스스로 바닥에 버렸거나 다른 사람이 버렸을 때 화료하지 않고 지나가게 되면 '후리텐'이 되어, 론 화료가 불가능하고 쯔모한 패로만 화료할 수 있는 상태가 됩니다.

후리텐은 자신의 모든 화료 대기패에 적용됩니다. 예를 들어, 258의 다면 대기패 중, 하나라도 자신의 바닥에 버려져 있다면 다른 대기패로도 론 화료는 불가능합니다. 샹퐁 대기의 경우에도 양쪽 대기패 중 하나만 버려져 있더라도 다른 대기패 또한 론 화료가 불가합니다.

후리텐에 해당하는 상황은 크게 다음 세 가지가 있습니다.

(1) 자신이 버린 패로는 론 화료 불가: 자신이 바닥에 버린 패 중 하나라도 화료 대기패에 포함되는 경우에, 해당 국이 끝날때까지 후리텐이 되어 쯔모 화료만 가능해집니다.

(2) 같은 순에 버려진 패로는 론 화료 불가: 역이 있는 텐파이 상태에서 리치를 하지 않았을 경우에, 다른 사람이 버린 화료패를 화료하지 않고 넘기게 되면 다음 내 차례가 오기 전까지는 론 화료가 불가능한 '동순 후리텐' 상태가 됩니다. 예로 자신이 동가일 때 남가가 버린 화료패를 넘겼을 때, 그 순 동안은 후리텐이 되어 서가-북가가 내 어떤 화료패를 버리더라도 론 화료가 불가합니다. 동순 후리텐은 내 차례가 다시 돌아오면 해소됩니다.

(3) 리치 후에 화료하지 않고 넘긴 패로는 론 화료 불가: 리치를 선언하고 난 이후에, 쯔모 또는 론 화료가 가능한 패를 넘긴 경우는 해당 국이 끝날 때까지 후리텐 상태가 지속되어 론 화료가 불가능합니다.

2.6.3 리치

'리치'는 그 명칭에서 알 수 있듯이 리치 마작이라는 게임에서 대표적이고 독특한 규칙 중 하나입니다. 자신의 차례가 되어 패산에서 패를 쯔모해 온 뒤, 바닥에 패를 버릴 때 리치를 선언할 수 있습니다.



리치 선언이 가능한 조건은 멘젠 상태에서 나의 패가 텐파이일 때입니다. 리치를 선언함으로써 내가 텐파이 상태인 것을 다른 모든 상대방에게 알리게 됩니다.

언뜻 보면 불리해 보이지만 리치 선언 그 자체로 화료할 수 있는 조건인 1판역이 발생하며, 리치를 선언한 첫 순 안에 화료를 성공할 경우 '일발'이라는 1판역 또한 추가로 발생하게 됩니다. 또한 화료하였을 때 왕패의 도라 표시패 아래에 숨겨져 있는 뒷도라(우라도라) 표시패까지 확인하여 뒷도라를 화료점수에 가산할 수 있는 등 여러가지 이점을 가지고 있습니다.

리치의 올바른 선언 순서는 다음과 같습니다.

(1) 내 패가 텐파이인지 확인한 후, “리치”라고 명확하게 발성하여 선언한다.

(2) 버림패를 바닥에 가로 방향으로 눕혀서 리치 상태임을 표시한다.

(3) 내가 가진 점수에서 1000점봉을 꺼내서 내 버림패 앞에 공탁한다.

리치를 선언한 이후부터는 내가 가진 패 구성을 변경할 수 없으며, 기본적으로 패산에서 쯔모하고 그것이 화료패가 아니라면 바로 바닥에 버려야만 합니다.

후리텐인 경우에도 리치를 선언할 수 있지만 쯔모 화료만 가능합니다. 그 외에도, 리치를 선언한 상태에서 화료패를 지나치거나 내 바닥에 버린 경우 국이 끝날 때까지 후리텐이 되고 쯔모 화료만 가능해집니다.

리치는 자신이 텐파이임을 공개적으로 선언하였기 때문에, 유국으로 해당 국이 종료된 경우 반드시 자신의 손패를 공개해야 할 의무가 있습니다. 따라서 만약에 노텐 상태에서 리치를 선언한 경우, 다른 사람이 도중에 화료했다면 특별한 벌칙이 주어지지 않으나, 유국 시에는 손패를 공개하므로 촌보*의 벌칙을 받게 됩니다. (*촌보에 대해서는 벌칙 항목에서 후술합니다.)

리치의 공탁 점수는 기본적으로 먼저 화료한 사람이 가져가며, 해당 국 안에서 그 누구도 화료하지 못하고 끝났을 경우는 공탁으로 남겨놓았다가, 다음 국에서 화료한 사람이 가져가게 됩니다. 또한 경기가 완전히 종료된 경우에는 1등이 가져가는 경우가 일반적입니다.

리치 선언 후 누군가의 촌보 벌칙이 발생하여 해당 국이 처음부터 다시 진행되는 경우, 리치의 공탁 점수는 리치 선언자에게 다시 반환됩니다.

2.7 게임 중의 상황

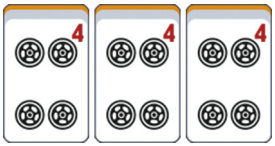
리치 마작에서는 게임 진행 중, 상대방이 바닥에 버린 패를 자신이 가져와 사용할 수 있는 방법이 있습니다. 그러한 방법을 '울기'라 하며, 울기는 '후로'라고도 부릅니다. 울기에는 '퐁', '깡', '치'의 세 가지 종류가 있습니다.

울기를 하면 가져온 패를 포함한 몸통을 다른 사람들이 볼 수 있도록 오른쪽 하단에 공개해 놓아야 하며, 누구의 버림패로 울었는지도 알려주기 위해서 가져온 패를 눕혀 놓는 위치로 표시해 줍니다.

슌쯔



커쯔



또이쯔



2.7.1 퐁

같은 패를 두 개 가지고 있는 형태를 '또이쯔'라고 합니다. 이 때 다른 누군가 그 패를 바닥에 버리면, 퐁을 선언하고 그 패를 가져와서 같은 패 세 개로 만든 몸통인 '커쯔'를 만들 수가 있습니다.

퐁의 올바른 선언 순서는 다음과 같습니다.

(1) 퐁을 할 수 있는 패를 확인한 후 "퐁"이라고 명확하게 발성하여 선언한다.

(2) 손패의 같은 패 두 개를 열어서 공개한다.

(3) 상대방의 버림패를 더해 오른쪽 하단에 퐁으로 만든 커쯔를 공개해 놓는다.

(4) 손패에서 패를 한 장 버린다.





자신의 오른쪽 사람(하가)에게서 가져왔음을 표시

자신의 왼쪽 사람(상가)에게서 가져왔을 경우



자신의 맞은 편 사람(대가)에게서 가져왔을 경우



자신의 오른쪽 사람(하가)에게서 가져왔을 경우



2.7.2 깡

같은 패를 네 장 가지고 있거나, 퐁으로 만든 커쯔의 마지막 네 장 째를 쯔모하여 가져오거나, 울지 않고 멘젠으로 만든 커쯔인 '안커'를 가지고 있을 때 누군가 그 패의 마지막 네 장 째를 버렸을 경우, 깡을 선언할 수 있습니다. 깡으로 만든 몸통을 '깡쯔'라고 합니다.

퐁이나 치를 한 다음 바로 깡을 하는 것은 불가능하며, 깡 이후에 바로 다시 깡을 하는 것은 허용됩니다.

2.7.2.1 안깡

내 손패에 같은 패 네 장을 가진 경우, 안깡(暗槓)을 선언할 수 있습니다. 일반적으로 퐁, 깡, 치와 같은 울기를 했을 경우 다른 사람의 버림패를 사용하게 되므로 멘젠 상태가 아니게 되지만, 안깡의 경우는 다른 사람의 패를 사용하지 않고 내 손패로만 만들었기 때문에 멘젠으로 인정이 됩니다.

안깡의 반대는 명깡(明槓)으로, 다른 사람의 버림패를 이용하여 깡을 선언하는 것을 말합니다.

기본적으로 리치를 선언한 후에는 패를 변경할 수 없으나, 예외적으로 안깡만은 가능합니다. 안깡으로 인해 역이 줄어들거나 늘어나는 것은 관계가 없지만, 리치의 대기패가 변경되는 안깡은 인정되지 않습니다. 단, 룰에 따라서 복합된 형태가 아닌 독립된 안커인 경우에만 안깡이 인정되고 패 구성이 변경되는 안깡도 금지되는 경우가 있으므로 주의해야 합니다.

안깡의 올바른 선언 순서는 다음과 같습니다.

(1) "깡"이라고 명확하게 발성하여 선언한 후, 같은 패 네 장을 공개한다.

(2) 네 장의 양쪽 끝 패를 뒤집어 안깡 표시를 하고 오른쪽 하단에 깡쯔를 공개해 놓는다.

(3) 새로운 도라 표시패를 뒤집는다.

(4) 왕패에서 영상패를 한 장 가져온다.

(5) 손패에서 패를 한 장 버린다.



내 손패에 동일한 네 장의 패가 있을 경우, 안깡을 선언할 수 있습니다.



네 장 중 양쪽 끝의 패를 뒤집어 안깡임을 표시하고, 오른쪽 하단에 깡쯔를 둡니다.

2.7.2.2 가깡

가깡(加槓)은 명깡의 방법 중 하나입니다. 퐁으로 만든 커쯔가 있을 때, 그 마지막 네 장째를 스스로 쯔모하여 가져왔을 경우 가깡을 할 수 있습니다.

가깡의 올바른 선언 순서는 다음과 같습니다.

(1) “깡”이라고 명확하게 발성하여 선언한 후, 퐁으로 만들어서 공개해 놓은 커쯔 위에 깡패를 더하여 표시한다.

(2) 새로운 도라 표시패를 뒤집는다. (명깡의 경우, 룰에 따라 타패 이후에 도라 표시패를 뒤집기도 한다.)

(3) 왕패에서 영상패를 한 장 가져온다.

(4) 손패에서 패를 한 장 버린다.

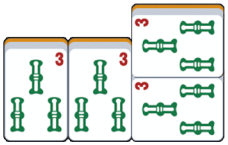
자신의 왼쪽 사람(상가)에게서 가져와 커쯔를 만들었을 경우:



자신의 맞은 편 사람(대가)에게서 가져와 커쯔를 만들었을 경우:



자신의 오른쪽 사람(하가)에게서 가져와 커쯔를 만들었을 경우:





퐁으로 백패 커쯔를 완성한 상황에서 네 장째 백패를 쯔모하여 가져온 경우 가깡을 선언할 수 있습니다.



퐁으로 만든 커쯔 위 마지막으로 쯔모해온 깡패를 올려두어 가깡임을 표시합니다.

2.7.2.3 대명깡

대명깡(大明槓)도 명깡의 방법 중 하나입니다. 내 손패 중에 같은 패 세장으로 된 안커가 있는 상태에서 마지막 네 장째를 상대방이 바닥에 버렸을 경우, 대명깡을 할 수 있습니다.

대명깡의 올바른 선언 순서는 다음과 같습니다.

(1) 깡이 가능한 패를 확인한 후, “깡”이라고 명확하게 발성하여 선언한다.

(2) 손패의 같은 패 세 개를 열어서 공개한다.

(3) 상대방의 버림패를 더해 오른쪽 하단에 깡으로 만든 깡쯔를 공개해 놓는다.

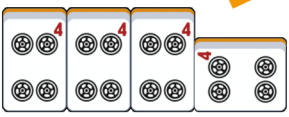
(4) 새로운 도라 표시패를 뒤집는다. (명깡의 경우, 룰에 따라 타패 이후에 도라 표시패를 뒤집기도 한다.)

(5) 왕패에서 영상패를 한 장 가져온다.

(6) 손패에서 패를 한 장 버린다.



현재 손패에는 같은 패 세 장으로 된 안커가 있습니다.



오른쪽 하단에 깡쯔를 공개합니다.

자신의 왼쪽 사람(상가)에게서 가져왔을 경우:



자신의 맞은 편 사람(대가)에게서 가져왔을 경우:



자신의 오른쪽 사람(하가)에게서 가져왔을 경우:



2.7.3 치

123, 678 등과 같이 연속된 3개의 숫자로 이루어진 몸통을 '슌쯔'라고 합니다. 치는 나의 앞 순서인 상가의 버림패를 가져와서 슌쯔를 만드는 울기의 방법입니다.

내가 가진 몸통 후보인 타쯔의 형태에 따라 12나 89의 형태를 '변짱 타쯔', 24나 79의 형태를 '간짱 타쯔', 45나 78의 형태를 '양면 타쯔'라고 하는데, 어떤 모양이라도 치를 선언하여 슌쯔를 만들 수 있습니다.

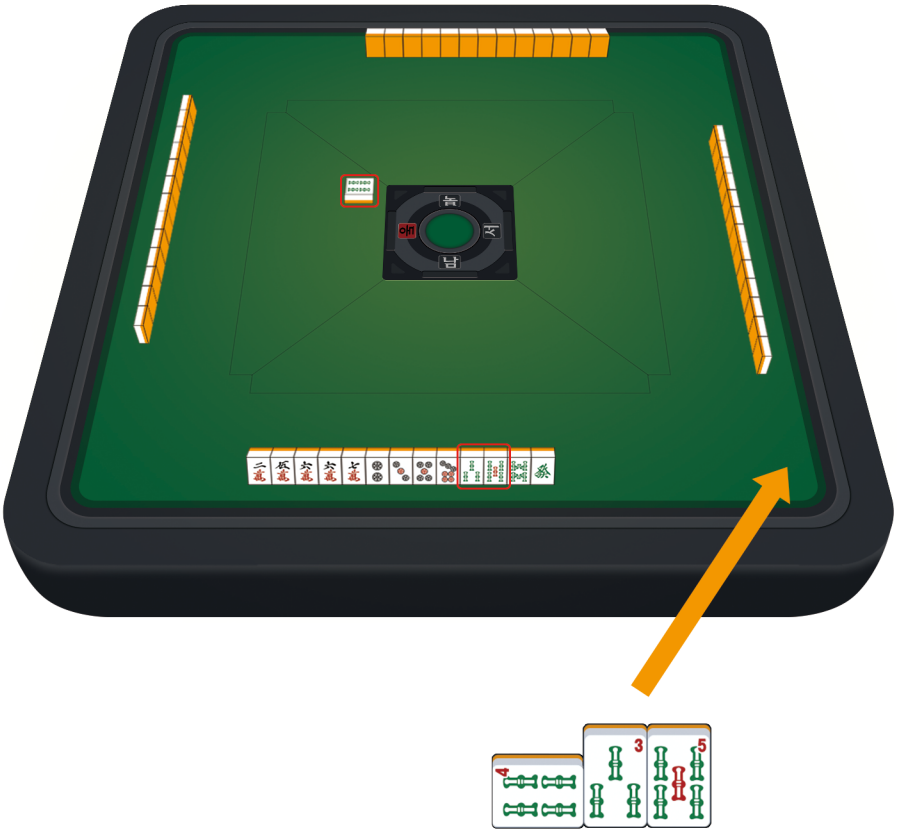
치의 올바른 선언 순서는 다음과 같습니다.

(1) 상가의 버림패가 치를 할 수 있는 패인지 확인하고, 그 버림패에 대해 퐁, 깡, 또는 론의 선언이 없을 경우 "치"라고 명확하게 발성하여 선언한다.

(2) 버림패와 함께 슌쯔를 만들 수 있는 손패 두 개를 공개한다.

(3) 버림패를 더해 슌쯔를 만들어서 오른쪽 하단에 공개해 놓는다.

(4) 손패에서 패를 한 장 버린다.



자신의 왼쪽 사람(상가)에게서 가져왔음을 표시

2.7.4 울기의 우선권과 제한

(1) 상대방의 타패 직후 동시에 울기 선언이 나온 경우, 퐁 또는 깡이 치보다는 우선권을 가지게 됩니다. 하지만 동시 선언으로 보기 어려울 정도로 명백하게 선언의 발성이 늦은 경우에는 앞서서 선언한 행위가 우선하게 됩니다.

(2) 해당 국의 마지막 버림패는 퐁, 깡, 치 등의 울기 행위를 할 수 없습니다.

(3) 이미 완성되어 있는 3장의 몸통을 이용하여 치나 퐁으로 패를 가져온 직후에 그 몸통을 구성하고 있던 패를 버릴 수는 없습니다. 만일 실수로 버렸다면 버림패를 되돌리고 벌칙으로 화료불가** 상태가 됩니다. (**화료불가에 대해서는 벌칙 항목에서 후술합니다.)

- 스지 울어바꿈: 양면 슌쯔를 만들 때 대체할 수 있는 패를 '스지'라고 부릅니다. 라인이라고 표현하기도 합니다. 스지 울어바꿈은 완성된 슌츠의 일부인 양면을 사용하여 치를 선언한 경우, 원래의 슌츠에서 남아있는 스지패는 버릴 수 없다는 규칙입니다. 예를 들어 상가가 5만을 버렸을 때, 내 손패의 완성된 슌쯔 678의 일부분인 67을 사용하여 치를 선언하여 567을 만드는 경우, 가져온 패인 5의 스지인 8은 그 순서에 버릴 수 없다는 규칙입니다.

- 현물 울어바꿈: 현물 울어바꿈은 치나 퐁으로 울기를 선언한 경우, 상대방의 버림패에서 가져온 패와 동일한 패는 그 순서에 버릴 수 없다는 규칙입니다. 예를 들면 333의 안커를 손패에 가지고 있을 때 상대방의 3으로 퐁을 받은 경우, 손패의 3은 그 순서에 버릴 수 없습니다. 또는 내가 123의 슌쯔를 가지고 있을 때 13으로 치를 선언하여 상대방의 버림패인 2를 가져와 새로 123을 만드는 경우, 손패에 있던 2는 그 순서에 버릴 수 없게 됩니다.

2.8 화료

리치 마작에서 하나의 국 진행에 있어서, 승리하기 위한 조건은 '화료(오름)'입니다. 화료가 발생하면 진행하던 게임은 즉시 종료되고 그 다음 게임을 진행합니다.

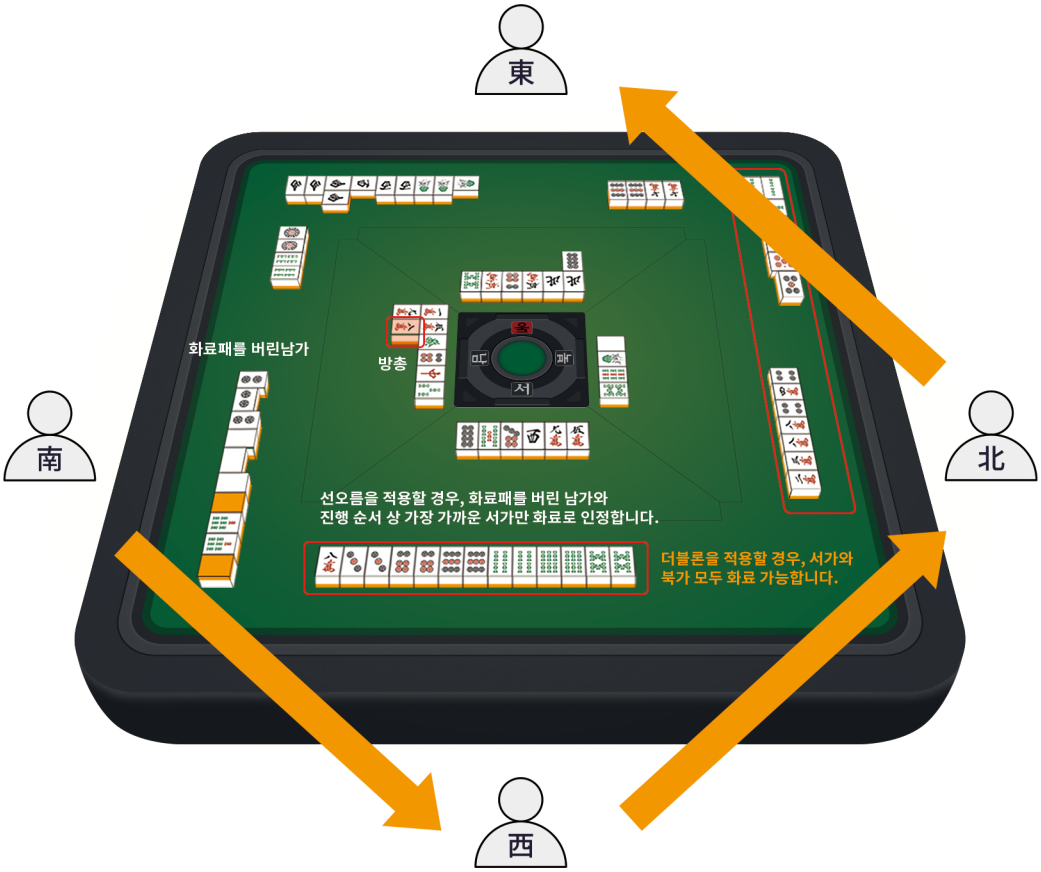
해당 국의 친이 화료를 하였을 경우는 같은 국의 게임을 연달아 한 번 더 진행하는 '연장'이 되며 친의 자격 또한 유지됩니다. 또한 친은 화료 시에 친이 아닐 때 보다 약 1.5배의 점수를 더 많이 받게 됩니다. 만약 친 이외의 사람에게서 화료가 발생하면 다음 국의 게임이 시작되고 친 또한 다음 순서로 넘어갑니다.

2.8.1 론 화료

텐파이 상태에서 상대방의 버림패를 사용하여 역이 성립되는 경우, 론 화료가 가능합니다. "론"이라고 명확하게 발성한 후에, 손패를 열어서 모두에게 공개하고 화료 여부를 확인합니다.

론 선언은 치, 퐁, 깡 등의 울기와 동시에 발생한 경우, 항상 우선권을 가집니다. 하지만 상대방이 울기를 선언하고 이미 행위를 진행하여 다음 순서까지 넘어간 이후에 론 발성을 하는 등과 같이, 동시에 발성한 것으로 보기 어려울 정도로 명백하게 발성이 늦은 경우에는 울기와 마찬가지로 앞서서 발성한 행위를 우선하게 됩니다.

'선오름(아타마하네)' 룰을 채용한 경우에는 두 명 이상의 론 화료가 발생하더라도 화료패를 버린 사람에게서 가장 가까운 자리에 있는 사람의 화료만 인정하게 되며, 반대로 선오름 룰을 채용하지 않았다면 두 명이 동시에 론 화료하는 더블론이 인정됩니다. 단, 세 명이 론 화료할 경우는 룰에 따라서 유국이 되기도 합니다.



화료패를 버려서 론을 당하는 행위를 '방총'이라고 하며, '쏘였다'라고 표현하기도 합니다. 론 화료의 경우, 방총을 당한 사람이 모든 점수를 지급합니다.

2.8.2 쯔모 화료

텐파이 상태에서 패산으로부터 쯔모해 온 패로 어떤 역이든 성립한 순간, 쯔모 화료가 가능합니다. "쯔모"라고 명확하게 발성하여 선언한 후에, 쯔모패를 손패와는 별도로 바닥에 먼저 놓고 공개한 다음, 손패를 열어서 모두에게 공개하여 화료 여부를 모두 함께 확인합니다.

만일 쯔모한 패를 별도로 먼저 공개하지 않고 손패 안에 넣은 뒤 전체 손패를 공개하는 경우는 대기 형태에 따라 성립하는 역이나 점수 계산은 모두 인정되지 않으므로 주의가 필요합니다.

쯔모 화료의 경우, 자신을 제외한 세 명에게 화료 점수를 나눠서 받게 됩니다.

친은 쯔모 화료를 당했을 때 다른 두 명보다 2배 많은 점수를 지불해야 하나, 반대로 친이 쯔모 화료를 한 경우는 세 명에게 2배의 점수를 받게 됩니다.

예를 들어, 친이 아닌 사람이 5판역을 쯔모 화료한 경우는 친에게 4000점을 받고 나머지 두 명에게 2000점씩 받아 총 8000점을 획득합니다. 하지만 친이 5판역을 쯔모 화료한 경우는 세 명에게 4000점을 받아 총 12000점을 획득하여 결과적으로 친이 아닐 때 보다 1.5배 많은 점수를 얻게 됩니다.

2.8.3 책임지불

'책임지불(파오)'은 특정한 역, 주로 역만에 대하여 역이 확정 성립되는 패를 울게 만든 사람에게 해당 역의 점수 지불에 대한 책임을 묻는 특수한 규칙입니다.

쯔모로 화료가 발생하면 책임지불에 해당하는 사람이 해당 역에 대한 점수를 모두 지불하고, 론으로 화료가 발생한 경우는 방총당한 사람과 책임지불 해당자가 해당 역에 대한 점수를 반으로 나누어 지불합니다.

룰에 따라 대명깡 영상개화에 대해서도 책임지불이 적용되는 경우가 있습니다.

(1) 대삼원 책임지불: 삼원패 백, 발, 중 중에서 2종류가 울기로 공개된 상태에서 나머지 한 종류의 패를 버려 퐁 또는 깡으로 대삼원을 확정시켜 준 경우

(2) 대사희 책임지불: 풍패인 동, 남, 서, 북 중에서 3종류가 울기로 공개된 상태에서 나머지 한 종류의 패를 버려 퐁 또는 깡으로 대사희를 확정시켜 준 경우

(3) 스깡쯔 책임지불: 한 명이 세 번의 깡을 선언한 상태에서, 한 장도 바닥에 보이지 않는 패인 '생패'를 버려 대명깡을 통해 스깡쯔를 확정시켜 준 경우

2.9 유국

왕패를 제외한 패산의 패가 모두 소진되고 마지막 타패까지 이루어진 시점에서 그 누구도 화료하지 못하였다면 해당 국은 '유국'이 됩니다.

유국 시 노텐인 사람은 점수를 지불하게 되는데, 노텐인 사람들 이 3000점을 사람 수만큼 나누어서 지불하고, 텐파이인 사람들 이 그 점수를 동일하게 나누어 받게 됩니다. 전원 노텐이거나 전원 텐파이라면 점수의 수수는 발생하지 않습니다. 또한 역이 없는 형식 텐파이도 유국 시에는 텐파이로 인정합니다.

단, 자신이 화료에 필요한 모든 패를 사용중인 경우는 텐파이로 인정되지 않음에 유의해야 합니다. 예를 들어 백을 퐁 하여 커쯔를 만든 상태에서 백 단기로 대기하는 것은 내가 대기패인 백을 모두 사용하고 있으므로 노텐이 됩니다. 또한 24통의 3통 간짱 대기에서 내가 3통의 깡쯔를 가지고 있다면 해당 대기 또한 노텐으로 간주합니다.

유국 시 친이 노텐 상태이거나, 화료연장의 룰을 채용한 경우 친은 다음 순번의 사람에게 넘어가게 됩니다.

다만 국 진행 도중에 유국으로 국이 종료되는 경우도 있는데, 이를 도중유국이라고 합니다. 도중유국은 선택적으로 채용하는 룰이며 마작 경기나 대회에서는 채용하지 않는 것이 일반적입니다. 도중유국은 기본적으로 친이 넘어가지 않고 연장에 들어가지만, 룰에 따라서 사풍연타나 구종구패는 친이 넘어가는 경우도 있습니다.

도중유국이 선언되는 경우는 다음과 같습니다.

(1) 사풍연타(四風連打): 게임 시작 후 첫번째 순서에 네 명이 모두 같은 풍패를 버린 경우에 유국이 선언됩니다. 울기가 발생한 경우는 해당하지 않습니다.

(2) 구종구패(九種九牌): 마작에서 수패의 1과 9, 그리고 자패는 '노두패(야오츄패)'라고 부릅니다. 게임 시작 후 첫번째 순서에 노두패를 중복되지 않게 9종류 이상 가진 경우, 구종구패를 선언하면 유국이 됩니다. 내 순서가 오기 전에 울기가 발생했다면 선언할 수 없습니다.

(3) 사깡유국(四槓散了): 한 국 내에서 두 명 이상이 도합 네 번의 깡을 발생시킨 경우에 유국이 선언됩니다. 깡은 기본적으로 한 국에서 네 번을 초과하여 발생할 수 없습니다.

(4) 사가리치(四家立直): 세 명이 리치를 선언한 상황에서, 네 번째 리치가 성립하여 그 누구도 화료하지 못한 순간 유국이 선언됩니다.

(5) 트리플론 유국(三家和): 세 명이 동시에 론 화료를 선언한 경우, 유국이 선언됩니다.

2.10 연장

친이 화료하거나, 유국 종료 시 '연장'이 발생합니다. 연장의 횟수는 '동O국 O본장'과 같이 해당 국에 '본장'을 붙여 표현합니다. 친은 연장 1회당 100점 점봉 하나로 우측 하단에 연장 횟수를 표시합니다. 연장 표시가 별도로 존재하는 전자동 탁자인 경우에는 점봉으로 표시할 필요가 없습니다.

연장에서 화료한 사람은 연장 횟수당 300점의 보너스 점수를 받게 됩니다. 쯔모 화료인 경우 세 명에게 100점씩 나누어 받고, 론 화료인 경우는 방총당한 사람에게 300점을 모두 받습니다.

룰에 따라서, 친의 텐파이 유국도 친의 화료와 동일하게 취급하는 '텐파이 연장'이나 친의 화료 이외에는 반드시 다음 국으로 넘어가는 '화료 연장'의 두 가지 중 한 가지를 채용하게 됩니다.

텐파이 연장 룰을 채용한 경우, 친의 화료 또는 텐파이 유국 시 동일한 국으로 연장 횟수가 쌓이게 되며, 친의 노텐으로 유국이 되면 연장 횟수는 쌓이지만 다음 국으로 넘어갑니다. 예를 들어, 동4국에 친이 화료하면 연장이 발생하여 동4국 1본장이 되고, 여기서 친의 노텐 유국으로 연장이 발생하는 경우, 동4국에서 남1국으로 넘어가지만 연장 횟수는 쌓이므로 남1국 2본장으로 다음 게임이 시작됩니다.

연장의 종료는 텐파이 연장인 경우에 친이 아닌 자가 화료를 했을 때이며, 화료 연장인 경우는 친이 화료를 하지 못했을 때입니다. 다음 국으로 넘어가면서 연장 횟수도 없어집니다.

2.11 게임의 종료

2.11.1 오라스

해당 게임의 마지막 국을 '오라스'라고 부릅니다. 오라스는 영어 'ALL LAST'에서 유래한 용어입니다. 동풍전인 경우 동4국, 반장전인 경우 남4국이 기본적으로 오라스가 되며, 연장이 발생하면 그대로 오라스가 유지됩니다.

오라스에서는 친이 아닌 다른 사람이 화료하거나 유국 시 친이 노텐이라면 그 시점에서 게임이 종료됩니다.

다만 오라스에서 친이 화료한 경우 그 시점에서 1등이 아닐 때에는 반드시 연장을 계속 이어가야 하며, 1등이 된 경우는 룰에 따라서 연장을 선택적으로 멈출 수도 있는데 이것을 '화료중지'라고 합니다.

오라스 친이 유국 시 텐파이한 경우는 화료연장을 채용하지 않았다면 원칙적으로 연장을 이어가야 하지만, 마찬가지로 유국 텐파이 시점에서 1등인 경우 룰에 따라서 연장을 선택적으로 멈출 수도 있는데 이것을 '텐파이중지'라고 부릅니다.

2.11.2 들통

국을 시작하려고 할 때, 한 명이라도 소지한 점수가 0점 미만이면 들통이 되면서 오라스가 아니라도 게임이 종료됩니다. 들통은 룰에 따라서 채용하지 않을 수도 있으며, 그 경우에는 누군가가 마이너스 점수가 되더라도 게임을 계속 진행합니다.

룰에서 들통을 채용한 경우, 소지점이 1000점보다 적다면 리치로 공탁할 수 있는 점수가 없는 것으로 간주하여 리치를 선언할 수 없습니다. 들통을 채용하지 않았다면 마이너스 점수라도 리치를 선언할 수 있습니다.

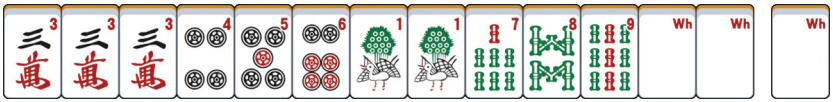
3 마작의 역

3.1 한판역

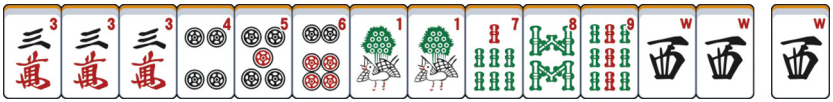
(1) 리치(입직, 立直): 멘젠 상태에서 텐파이인 경우 1000점봉을 공탁하고 리치를 선언하면 그 자체로 1판역이 발생하여 쯔모 또는 론으로 화료할 수 있습니다. 리치 선언 전, 후로 후리텐이 발생한 경우에는 쯔모 화료만 가능합니다.

(2) 역패(야크하이, 役牌): 삼원패인 백, 발, 중이나 장풍패, 자풍패 중 한 가지를 커쯔 또는 깡쯔로 가진 경우, 1판역으로 인정합니다. 또한 역패는 중복이 가능하기 때문에 연풍패는 2판으로 계산합니다.

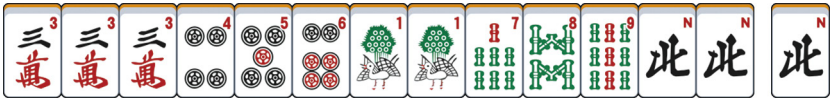
삼원패



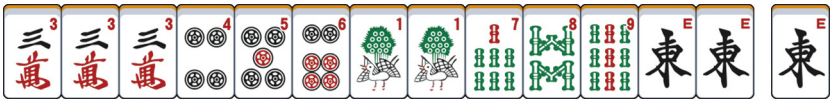
동장의 서가



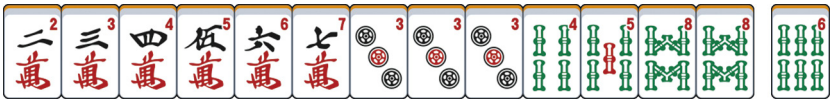
남장의 북가



동장의 동가



(3) 탕야오(단요구, 斷幺九): 수패의 1과 9, 그리고 자패를 포함한 패를 '노두패(야오츄패)'라고 합니다. 그 나머지인 수패의 2~8은 '중장패'라고 합니다. 여기서 중장패만 이용하여 손패를 만들면 탕야오가 성립합니다. 과거에는 울어서 만드는 탕야오(쿠이탕)를 인정하지 않는 룰도 많았으나 최근에는 대부분의 경우 쿠이탕을 인정하고 있는 추세입니다.



(4) 핑후(평화, 平和): 리치 마작에서 울지 않고 멘젠인 상태로 패를 만들 때 가장 일반적인 형태이며 가장 만들기도 쉬운 1판역입니다. 역패가 아닌 자패나 수패의 또이쯔로 구성된 머리1개, 수패의 슌쯔로 구성된 몸통 4개로 멘젠 손패를 만들면 핑후 화료가 가능합니다. 핑후는 몸통 후보의 양면 대기 텐파이인 경우에만 성립합니다.

(5) 멘젠쯔모(문전청자모화, 門前清自摸和): 내 손패가 멘젠이고 텐파이일 때 패산에서 대기패를 쯔모해 온 경우, 멘젠쯔모라는 1판역이 발생하여 화료할 수 있습니다. 다른 역을 만들지 못하였더라도 멘젠인 상태라면 멘젠쯔모라는 역이 존재하기 때문에 반드시 쯔모 화료가 가능합니다.

(6) 일발(잇빠츠, 一発): 리치 선언 후에, 본인의 안깡을 포함하여 그 어느 누구도 울지 않은 상태에서 바로 다음 순에 대기패를 쯔모하여 화료하는 경우 일발이라는 1판역이 추가로 발생합니다. 리치를 선언하지 않으면 일발이라는 역 또한 발생하지 않습니다.

(7) 이페코(일배구, 一盃口): 223344와 같이 같은 종류의 수패로 이루어진 슌쯔를 2쌍 가지고 멘젠 화료합니다. 멘젠이 아닌 경우에는 이페코가 인정되지 않습니다.



(8) 해저로월(하이테이라오유에, 海底撈月): 내 손패가 텐파이인 상태에서 해당 국의 마지막 패를 쯔모해 왔을 때 그 패가 나의 대기패라면, 해저로월이라는 1판역이 발생하여 쯔모 화료를 할 수 있습니다.

(9) 하저로어(호우테이라오유이, 河底撈魚): 내 손패가 텐파이인 상태에서 다른 사람이 바닥에 버린 해당 국의 마지막 패가 나의 대기패라면, 하저로어라는 1판역이 발생하여 론 화료가 가능합니다.

(10) 영상개화(린샹카이호, 嶺上開花): 내 손패가 텐파이인 상태에서 깡을 선언하고 왕패에서 쯔모해 온 영상패가 나의 대기패라면, 영상개화라는 1판역이 발생하여 쯔모 화료를 할 수 있습니다.

(11) 창깡(창공, 槍槓): 내 손패가 텐파이인 상태에서 다른 사람이 가깡을 선언한 순간에 그 가깡한 패가 나의 대기패라면, 창깡이라는 1판역이 발생하여 론 화료를 할 수 있습니다. 창깡이 발생하였을 때 론 화료를 하지 않으면 같은 순 동안 후리텐이 되며, 만일 리치를 선언한 상태에서 론 화료를 하지 않았다면 해당 국 종료시까지 후리텐이 됩니다.

3.2 두판역

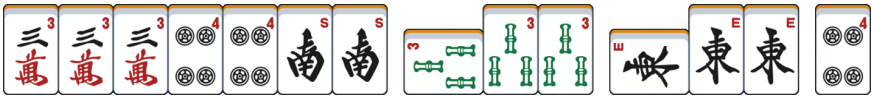
(1) 찬타(혼전대요구, 混全帶幺九): 주로 원래 명칭인 혼찬타야오츄를 줄여서 찬타라고 부릅니다. 수패 123, 789의 슌쯔를 한 개 이상 포함하면서, 나머지는 수패 1, 9와 자패로만 구성된 손패로 화료합니다. 멘젠으로 화료한 경우에는 2판역으로 인정하지만, 멘젠이 아닌 경우에는 1판역으로 낮추어 계산합니다.



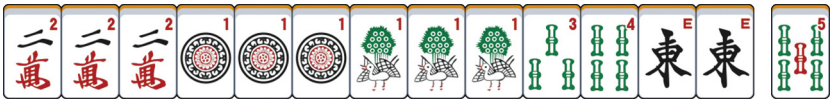
(2) 혼노두(혼로토, 混老頭): 노두패인 수패 1, 9와 자패로만 구성된 손패로 화료합니다.



(3)또이또이(대대화, 対々和): 커쯔 또는 깡쯔 4개와 머리1개로 구성된 손패로 화료합니다.



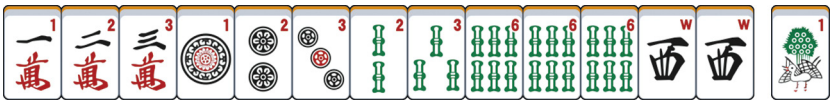
(4) 산안커(삼암각, 三暗刻): 안커 3개를 손패에 포함하여 화료합니다. 안커 3개 이외의 나머지 타쯔 1개는 울어서 구성하더라도 산안커가 인정됩니다.



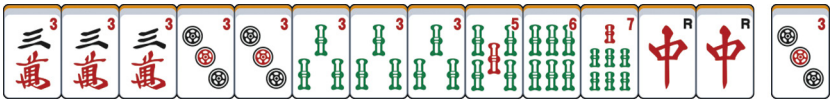
(5) 일기통관(잇키츠칸, 一気通貫): 한 종류의 수패 123, 456, 789로 이루어진 슌쯔 3개를 손패에 포함하여 화료합니다. 멘젠으로 화료한 경우에는 2판역으로 인정하지만, 멘젠이 아닌 경우에는 1판역으로 낮추어 계산합니다.



(6) 삼색동순(산쇼쿠도쥰, 三色同順): 삭수패, 통수패, 만수패의 같은 숫자로 이루어진 슌쯔 각각 3개를 손패에 포함하여 화료합니다. 멘젠으로 화료한 경우에는 2판역으로 인정하지만, 멘젠이 아닌 경우에는 1판역으로 낮추어 계산합니다.



(7) 삼색동각(산쇼쿠도코, 三色同刻): 삭수패, 통수패, 만수패의 같은 숫자로 이루어진 커쯔 또는 깡쯔 각각 3개를 손패에 포함하여 화료합니다. 멘젠이 아니라도 2판역으로 인정합니다.



(8) 치또이쯔(칠대자, 七対子): 또이쯔 6개와 나머지 1장의 단기대기로 손패를 구성하여, 또이쯔 7개가 되었을 때 화료할 수 있는 특수한 형태의 역입니다. 리치 마작에서는 같은 패 4장이 포함된 경우, 치또이쯔로 인정하지 않는 점에 주의할 필요가 있습니다. 3판역인 량페코도 패의 구성이 치또이쯔와 동일하나 두 역은 중복되지 않습니다.

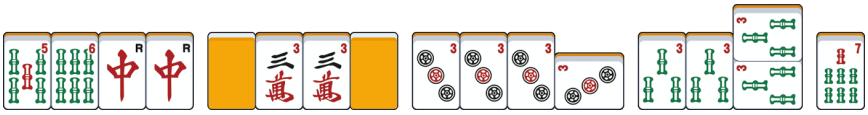


(9) 소삼원(쇼산겐, 小三元): 자패인 백, 발, 중을 사용하여 몸통 2개와 머리 1개를 만들면 성립합니다. 2판역인 소삼원은 몸통에 역패 2종류가 포함되어 있으므로 실질적으로는 4판으로 계산하게 됩니다.



(10) 더블리치(ダブル立直): 자신의 첫 쯔모 전까지 어느 누구도 울지 않은 상태에서 첫 쯔모 직후에 바로 리치를 선언하면 더블리치가 되고, 화료하면 2판역으로 인정됩니다. 첫 쯔모 후 안깡을 한 뒤에 리치를 선언하면 더블리치가 성립되지 않습니다.

(11) 산깡쯔(삼공자, 三槓子): 안깡, 명깡, 가깡 구분 없이 본인의 손패로만 3번의 깡을 선언한 뒤 화료합니다. 단, 한 국 안에서 최대로 깡을 선언할 수 있는 것은 4번까지이므로 다른 사람들이 도합 두 번 이상 깡을 선언했다면 산깡즈로 화료하는 것은 불가능합니다.



3.3 세판역

(1) 준찬타(순전대요구, 純全帶幺九): 원래의 명칭인 준찬타야오츄를 줄여서 '준찬타' 또는 '준짱'이라고 부릅니다. 수패 123, 789의 슌쯔를 한 개 이상 포함하면서, 나머지는 수패 1, 9로만 구성했을 때 성립합니다. 찬타와는 중복되지 않습니다. 멘젠으로 화료한 경우에는 3판역으로 인정하지만, 멘젠이 아닌 경우에는 2판역으로 낮추어 계산합니다.



(2) 혼일색(혼이츠, 混一色): 삭수, 통수, 만수 중 어느 한 가지 종류와 자패로만 구성했을 때 성립합니다. 멘젠으로 화료한 경우에는 3판역으로 인정하지만, 멘젠이 아닌 경우에는 2판역으로 낮추어 계산합니다.



(3) 량페코(이배구, 二盃口): 이페코 두 쌍과 머리 하나로 멘젠 손패를 구성했을 때 성립하며 이페코와는 중복되지 않습니다. 패 구성이 치또이쯔의 형태가 되지만, 일반적으로 점수 계산은 판 수가 높은 역을 우선적으로 인정하므로 량페코가 성립하는 경우에는 량페코로 계산합니다. 멘젠이 아닌 경우에는 인정되지 않습니다.



3.4 여섯판역

(1) 청일색(친이츠, 清一色): 삭수, 통수, 만수 중 어느 한 가지 종류로만 구성한 경우 성립합니다. 멘젠으로 화료한 경우에는 6판역으로 인정하지만, 멘젠이 아닌 경우에는 5판역으로 낮추어 계산합니다.



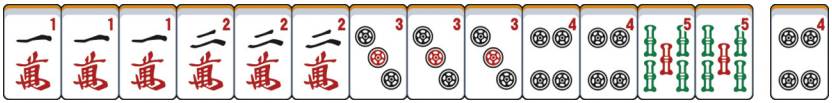
3.5 특수역

(1) 유국만관(나가시만간, 流し満貫): 유국이 될 때까지 자신의 버림패를 다른 사람이 울지 않고, 모든 버림패가 1이나 9, 자패인 경우에 만관 점수를 쯔모 화료한 것으로 인정하는 특수한 역입니다. 룰에 따라 인정하지 않는 경우도 있습니다.

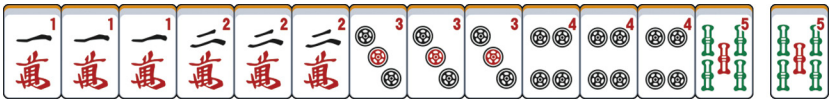
3.6 역만

(1) 스안커(사암각, 四暗刻): 멘젠인 상태에서 울지 않은 커쯔인 안커 4개로 몸통을 만들어 화료하는 경우에 성립합니다. 안깡의 깡쯔 또한 멘젠이 유지되므로 안커로 인정합니다. 일반적으로 안커 3개와 또이쯔 2개의 샤보 대기로 멘젠 텐파이하고 어느 한 쪽으로 쯔모 화료하면 그 순간 안커 4개가 되면서 역만이 성립합니다. 샤보 대기를 론 화료하면 스안커가 아닌 산안커가 됩니다. 만약 머리의 단기 대기로 멘젠 텐파이한 뒤에 화료하면, '스안커 단기 대기'라 칭하여 더블역만으로 인정하는 경우도 있습니다.

스안커



스안커 단기 대기



(2) 대삼원(다이산겐, 大三元): 자패인 백, 발, 중으로 몸통 3개를 만들어 화료하는 경우에 성립합니다.



(3) 국사무쌍(코쿠시무소, 国士無双): 삭수, 통수, 만수 각각의 1, 9패 여섯 장과, 자패인 동, 남, 서, 북, 백, 발, 중의 일곱 장으로 13장을 구성하고, 나머지 한 장이 그 13장 중 어떤 패든 상관없도록 총 14장의 손패를 구성하여 화료하면 성립하는 특수한 형태의 역입니다. 또한 '삭수19통수19만수19동남서북백발중'의 13면 대기로 텐파이하여 화료하는 경우, '국사무쌍 13면 대기'라고 칭하여 더블역만으로 계산하는 경우도 있습니다.

국사무쌍



국사무쌍 13 면 대기



(4) 자일색(츠이소, 字一色): 자패인 동, 남, 서, 북, 백, 발, 중으로만 구성된 손패로 화료하는 경우에 성립합니다.



(5) 소사희(쇼스시, 小四喜): 자패인 동, 남, 서, 북으로 몸통 3개와 머리 1개를 만들어 화료하는 경우에 성립합니다.



(6) 대사희(다이스시, 大四喜): 자패인 동, 남, 서, 북으로 몸통 4개를 만들어 화료하는 경우에 성립합니다. 대사희를 더블역만으로 인정하는 경우도 있습니다.



(7) 청노두(친로토, 清老頭): 요구패인 수패 1, 9로만 구성된 또이또이로 화료하는 경우에 성립합니다.



(8) 구련보등(츄렌포토, 九蓮宝燈): 한 종류의 수패 중 1, 9를 세 장씩, 2~8까지를 각각 한 장씩으로 13장을 구성하고 나머지 한 장이 1~9 중 어떤 패든 상관없도록 총 14장의 손패를 멘젠으로 구성하여 화료하게 되면 성립합니다. 룰에 따라서 만수패로 구성한 경우에만 구련보등으로 인정하기도 합니다. 그리고 1112345678999 형태의 9면대기로 텐파이 하여 화료하는 경우, '순정 구련보등'이라 칭하여 더블역만으로 계산하는 경우도 있습니다.

구련보등



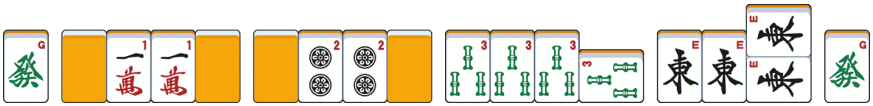
순정 구련보등



(9) 녹일색(류이소, 綠一色): 삭수패의 2, 3, 4, 6, 8과 자패의 발, 총 여섯 종류만으로 구성된 손패로 화료하게 되면 성립합니다. 룰에 따라 발이 포함되지 않는 녹일색을 인정하지 않는 경우도 있습니다.



(10) 스깡쯔(사공자, 四槓子): 안깡, 대명깡, 가깡 구분 없이 본인이 4번의 깡을 선언한 뒤 화료하면 성립합니다. 단, 한 국 안에서 깡을 선언할 수 있는 것은 최대 4번까지이므로 다른 사람이 한 번이라도 깡을 선언했다면 스깡쯔를 만드는 것은 불가능합니다.



(11) 천화(텐호, 天和): 자신이 친인 경우, 첫 쯔모패를 포함하여 배패 14장 자체로 화료하는 경우 성립합니다.

(12) 지화(치호, 地和): 자신이 친이 아닌 경우에 어느 누구도 울지 않은 상태에서 첫 쯔모패로 멘젠 쯔모 화료하는 경우에 성립합니다.

(13) 인화(렌호, 人和): 자신이 친이 아닐 때, 어느 누구도 울지 않은 상태에서 다른 사람의 첫 버림패로 멘젠 론 화료가 가능한 경우 성립합니다. 룰에 따라서 로컬역으로 취급하여 역만으로는 인정되지 않는 경우도 있습니다. 배만으로 계산하거나 또는 아예 역으로 인정하지 않기도 하니 주의할 필요가 있습니다.

4 점수 계산

기본적으로 화료에 따른 점수의 수수가 발생할 경우에는 화료한 사람이 받아야 할 점수를 계산한 뒤 신고하고, 네 명이 모두 함께 신고한 점수를 확인해야 합니다. 마작은 네 명의 참가자가 각자 플레이어인 동시에 심판이기도 한 게임입니다. 만일 점수 계산이 익숙하지 않은 사람이 있다면, 나머지 사람들이 올바르게 점수 계산을 할 수 있도록 도와주어야 합니다.

친이 아닌 사람을 '자'라고 하는데, 자일 때와 친일 때 획득 및 지불하는 점수가 각각 다릅니다. 같은 패를 화료했을 경우 친이 자에 비해 1.5배가량 많은 점수를 획득하게 되며, 거꾸로 쯔모 화료를 당했을 때에는 친이 자에 비해 2배가량 더 많은 점수를 지불하게 됩니다.

4.1 점수표

자

부 \ 판	1	2	3	4	5 이상	
20	론	-	-	-	5 만관	8000
	쯔모	400 700	700 1300	1300 2600		2000 4000
25	-	1600	3200	6400	6~7 하네만	12000
	-	400 800	800 1600	1600 3200		3000 6000
30	1000	2000	3900	7700	8~10 배만	16000
	300 500	500 1000	1000 2000	2000 3900		4000 8000
40	1300	2600	5200	만관	11~12 삼배만	24000
	400 700	700 1300	1300 2600			6000 12000
50	1600	3200	6400		13~ 역만	32000
	400 800	800 1600	1600 3200			8000 16000
60	2000	3900	7700			
	500 1000	1000 2000	2000 3900			
70	2300	4500	만관			
	600 1200	1200 2300				

친

부 \ 판	1	2	3	4	5 이상	
20	론	-	-	-	5 만관	12000
	쯔모	700 All	1300 All	2600 All		4000 All
25	-	2400	4800	9600	6~7 하네만	18000
	-	800 All	1600 All	3200 All		6000 All
30	1500	2900	5800	11600	8~10 배만	24000
	500 All	1000 All	2000 All	3900 All		8000 All
40	2000	3900	7700	만관	11~12 삼배만	36000
	700 All	1300 All	2600 All			12000 All
50	2400	4800	9600		13~ 역만	48000
	800 All	1600 All	3200 All			16000 All
60	2900	5800	11600			
	1000 All	2000 All	3900 All			
70	3400	6800	만관			
	1200 All	2300 All				

4.2 점수 계산 방법

4.2.1 판수 계산

리치 마작의 판수는 점수를 계산하기 위한 기본적인 단위입니다. 화료한 패의 총 판수는 화료한 역의 판수와 함께, 도라 및 적도라의 개수를 모두 합하여 계산합니다. 리치를 선언하여 화료한 경우는 총 도라의 개수에 뒷도라의 개수도 함께 포함됩니다.

판수와 함께 부수를 계산하여 판수 및 부수가 높아질수록 점수도 함께 높아지고, 판수가 1판 증가할 때마다 점수는 2배 증가하지만, 만관(満貫)부터 하네만(跳満), 배만(倍満), 삼배만(三倍満), 그리고 역만(役満)은 점수가 정해져 있으므로 판수에 따른 점수 증가 폭이 고정되어 있습니다.

일반적으로 5판이 만관, 6~7판이 하네만, 8~10판이 배만, 11~12판이 삼배만으로 정해져 있습니다. 룰에 따라서 13판 이상을 '헤아림(카조에) 역만'이라 하여 역만과 동일하게 인정하기도 합니다.

또한 부수가 20부로 고정된 핑후 쯔모를 제외하면, 30부 4판의 경우 점수가 만관과 크게 차이나지 않으므로, 룰에서 '절상(키리아게) 만관'을 채용하였다면 핑후역이 있는 쯔모 화료를 제외한 4판도 만관으로 계산할 수 있게 됩니다.

4.2.2 부수 계산

몸통의 종류에 따른 부수 계산					대기 형태에 따른 부수 계산			
	중장패	부수	노두패	부수		대기 형태	화료패	부수
슌쯔	 형태에 상관없이 0부				양면			0
커쯔	 (울었을때)	2	 (울었을때)	4	샤보			0
	 (안커)	4	 (안커)	8	변짱			2
깡쯔	 (명깡)	8	 (명깡)	16	간짱			2
	 (안깡)	16	 (안깡)	32	단기			2

(1) 기본 부수

기본 부수는 [20부]에서 시작하고 [멘젠 론 화료일 때는 30부]에서 시작하며, 일의 자리에서 올림하여 계산합니다. 예를 들어 부수의 총 합이 22부이면 30부로, 42부이면 50부로 올려서 계산합니다.

(2) 쯔모 화료의 부수

[쯔모로 화료할 경우 2부]가 추가됩니다. 단, 핑후 쯔모는 슌쯔에도 부수가 없으며 머리에도 부수가 없는 관계로 예외적으로 쯔모의 부수를 더하지 않고 20부로 계산합니다. 영상개화 쯔모도 룰에 따라 부수를 추가하지 않기도 합니다.

(3) 머리의 부수

머리에 부수가 추가되는 경우가 있는데, [역패가 머리일 때 2부]의 부수가 가산됩니다. 즉 삼원패와 장풍패 및 자풍패가 해당되며, 연풍패는 기본 4부가 추가되지만 룰에 따라 중복을 인정하지 않고 2부만 추가되는 경우도 있습니다

(4) 몸통의 종류에 따른 부수

슌쯔는 부수가 0이지만, 커쯔와 깡쯔는 부수가 있습니다. [중장패의 안커는 4부]가 추가되는데, 이것을 기준으로 하여 다른 경우도 쉽게 계산할 수 있습니다. [노두패는 2배], [깡은 4배], [울면 1/2]의 세 법칙에 따라 계산이 가능합니다. 예시로 수패 1의 안커는 8부, 안깡으로 만든 깡쯔는 32부입니다. 반면 퐁으로 만든 커쯔는 4부, 가깡이나 대명깡으로 만든 깡쯔는 16부가 됩니다.

(5) 대기 형태에 따른 부수

화료했을 때에 어떤 대기로 텐파이를 했는지에 따라서도 부수가 추가됩니다. [단기 대기, 간짱 대기, 변짱 대기로 화료한 경우에 2부]를 가산합니다.

(6) 치또이쯔의 부수

특수한 형태의 역인 [치또이쯔는 25부]로 계산합니다.

(7) 추가되는 부수가 없는 경우

현대의 리치마작에서는 일반적으로 '핑후 쯔모' 이외의 20부 화료를 채용하지 않고 있습니다. 그에 따라, 멘젠이 아니면서 추가되는 부수 또한 존재하지 않는 20부 론 화료의 경우에는 30부로 올려서 계산합니다.

4.3 우마과 오카

4.3.1 우마와 소지점

리치 마작에서는 게임이 종료되면 소지 점수가 많은 순서대로 순위를 매기고, 소지한 점수와 함께 순위에 따라 추가로 부여한 순위점을 합산하여 최종 성적을 산정합니다. 이러한 순위점을 '우마'라고 부르며, 룰에 따라서 10-20(원투) 우마나 10-30(원쓰리) 우마를 채용합니다.

10-20 우마는 1등부터 4등까지 순서대로 각각 +20점, +10점, -10점, -20점의 순위점을 부여하고, 10-30 우마는 각각 +30점, +10점, -10점, -30점의 순으로 순위점을 부여하게 됩니다.

소지 점수는 1000점당 1점으로 환산하고, 30000점을 기준 점수로 하여 30000점을 넘는 점수는 플러스로, 30000점에 미치는 못하는 점수는 마이너스로 계산해서 순위점과 합산합니다.

4.3.2 오카

리치 마작에서 게임을 시작할 때 네 명이 각각 가지고 시작하는 점수는 보통30000점이거나 또는 25000점입니다. 이는 '시작 점수'와 '반환 점수'에 따라 결정됩니다. 반환 점수는 소지 점수를 계산할 때 기준이 되는 점수입니다.

시작 점수가 30000점인 경우는 보통 반환 점수도 30000점입니다. 하지만 시작 점수가 25000 점이고 반환 점수가 30000점인 경우에는 개인당 5000점의 점수가 모자라게 됩니다. 그 모자란 4명 분의 5000점, 즉 20000점을 순위점 20으로 환산하여 1등에게 모두 주는 것을 '오카'라고 합니다.

따라서 오카가 있는 룰에서는 1등의 순위점에 20점이 더해집니다.

또한 모든 사람이 반환 점수 미만의 점수를 소지한 채로 오라스가 종료된 경우, 룰에 따라서는 서든 데스 형식의 연장전을 진행하기도 합니다. 동풍전에서 남장에 돌입하거나, 반장전에서 서장에 돌입할 수 있습니다. 이를 각각 남입, 서입이라 부릅니다. 연장전에서는 반환 점수 이상이 된 사람이 발생하는 순간 게임이 종료됩니다.

예로 오카를 채용한 룰에서 반환 점수가 30000점일 때, 반장전 오라스인 남4국 종료 시에 네 명의 소지 점수가 각각 29000점, 28500점, 21500점, 21000점인 경우라면 반환점인 30000점 이상을 가진 사람이 아무도 없기 때문에, 서장에 돌입하여 연장전인 서1국을 계속해서 진행하게 됩니다.

4.4 동점자 처리

게임이 종료되었을 때, 동점자가 발생한 경우는 룰에 따라서 아래의 두 가지 방법 중 한 가지로 처리합니다.

(1) 해당 국의 첫 친과 가까운 자리에서부터 높은 순위점 및 순위을 부여합니다.
(2) 순위점은 원래 순위의 순위점들을 합한 뒤, 동점자의 수대로 나누어서 계산합니다. 순위 자체는 높은 쪽으로 동일한 순위를 부여합니다.

5 벌칙

5.1 벌칙의 적용

게임에서 벌칙을 인정하는 시점은 친의 첫 타패 이후부터 화료가 발생하거나 또는 유국이 된 시점까지로 정해져 있습니다. 또한 화료와 동시에 벌칙 상황이 발생할 경우는 화료를 우선적으로 인정합니다.

5.2 벌칙 점수

벌칙 점수 상황은 대국의 진행에 크게 영향을 미치지 않는 정도의 실수를 범한 경우에 해당합니다. 일반적으로는 퐁, 깡, 치의 발성을 잘못 한 경우에 해당합니다. 벌칙 점수 상황을 만든 사람이 자신의 점수 1000점을 공탁합니다.

만약 들통이 있는 룰을 채용한 경우에 소지점이 1000점 미만인 상태에서 국의 진행 도중에 벌칙 점수를 공탁해야 하는 상황이 발생하면, 우선 1000점을 다른 사람에게 빌려서 공탁하고 해당 국의 종료 시에 그 벌칙 점수를 회수하지 못하여 마이너스 점수가 되었다면 들통이 되면서 게임이 종료됩니다.

5.3 화료 불가

화료 불가(오름 불가) 상황은, 대국 진행 중 실수를 범한 경우 실수한 당사자에게만 영향을 미칠 경우에 해당합니다. 화료 불가 상태가 되면 그 즉시 노텐 상태로 취급되므로 쯔모 및 론 화료를 할 수 없는 것은 물론이며 퐁, 깡, 치 또한 할 수 없습니다. 만일 그 제한사항을 어길 경우에는 촌보로 처리하게 됩니다.

멘젠 텐파이에서 리치를 선언한 이후 시점에 화료 불가 상황이 된 경우 또한 노텐으로 취급하므로, 유국이 발생하였을 시에는 노텐 리치로 간주하여 촌보가 됩니다.

화료 불가 상황은 다음과 같습니다.

(1) 잘못된 퐁, 깡, 치를 한 경우: 선언 후 손패를 공개하고 다른 사람의 버림패를 가져온 시점부터 잘못된 울기를 하였다고 확인될 경우 화료 불가가 됩니다. 발성만 잘못된 경우에는 화료 불가 상황으로 보지 않습니다.

(2) 가진 손패의 개수가 정해진 숫자보다 적거나 많을 경우: 타패까지 마친 상태에서 가지고 있는 손패의 개수가 규정된 개수보다 적으면 '소패'라고 하며, 많으면 '다패'라고 하는데, 두 경우 모두 화료 불가 상황이 됩니다. 일반적으로 깡쯔가 없는 경우에 13개를 기준으로 하고, 깡쯔 하나당 1장씩 기준 개수가 늘어나게 됩니다. 보통 패를 가져올 차례에서 이를 잊었을 때 소패가 되고, 착오로 패를 한 번 더 가져왔을 때 다패가 됩니다.

(3) 울어바꿈을 한 경우: 스지 울어바꿈 또는 현물 울어바꿈을 한 경우 화료 불가 상황이 됩니다.

(4) 쯔모, 론의 선언을 잘못한 경우: 쯔모, 론의 선언을 하고 손패를 열지 않은 경우에 화료 불가 상황이 됩니다.

(5) 리치의 선언을 잘못한 경우: 리치 선언을 실수로 한 뒤 취소하는 경우에도 화료 불가 상황이 됩니다.

5.4 촌보

대국 진행 중에 누군가 전체 국에 대해 지대한 영향을 미칠만한 실수를 하여, 정상적으로 국을 진행하는 것이 불가능하다고 판단될 때, 촌보 상황이 됩니다.

촌보가 발생하면 촌보 상황을 만든 사람이 타가에게 만관에 해당하는 벌칙 점수를 지불합니다. 친인 경우는 4000점을 모두에게, 자인 경우는 자2000점, 친4000점을 각각 지불합니다. 최근에는 공평하게 3000점을 모두에게 지불하는 경우도 있습니다.

해당 국은 무효가 되어 처음부터 다시 시작하게 됩니다. 연장 횟수 또한 쌓이지 않으며, 해당 국 동안 공탁된 벌칙 점수나 리치 선언봉은 원래 소유자에게 되돌려줍니다.

촌보에 해당하는 상황은 다음과 같습니다.

(1) 패산을 무너트려 누적 합산하여 패가 5개 이상 보인 경우

(2) 노텐 리치를 하고 유국이 되었을 경우

(3) 역이 없는데 화료를 선언하고 손패를 열어 공개한 경우

(4) 후리텐 상황에서 론 화료를 선언하고 손패를 열어 공개한 경우

(5) 다른 사람의 손패를 건드리거나 충격으로 공개해버린 경우

(6) 다른 사람의 손패를 들여다보는 경우

(7) 리치 이후에 허용되지 않는 깡을 한 경우

일반적으로 '패의 구성이 변하는 깡'은 허용되지 않는데, 달리 말하면 복합적인 패 구성이나 대기 형태를 가지지 않는 순수하게 독립된 안커의 경우에만 리치 후 안깡이 가능합니다.

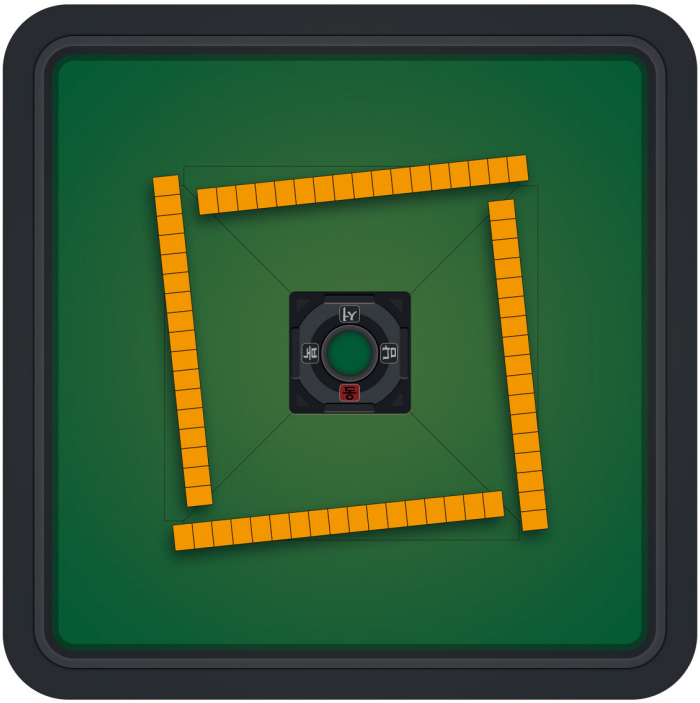
예로 동동동3455678999만 형태에서 24578만 대기로 리치를 선언한 경우, 만일 동을 쯔모해 왔다면 안깡이 가능하지만, 9만을 쯔모해 온 경우는 9만이 깡쯔가 되었을 때 대기의 모양 중에서 89만의 펜짱 7만 대기 형태가 사라지므로 안깡이 불가능합니다.

부록 - 즐거운 리치 마작을 위한 에티켓

1. 게임의 시작과 전자동 탁자 조작

(1) 전자동 탁자의 조작은 시작되는 국의 친이 조작하는 것을 원칙으로 합니다.

(2) 패산이 처음 올라오면 패를 쯔모하기 편하도록 오른쪽 대각선 방향으로 패산을 살짝 밀어주시길 바랍니다.



(3) 배패 시에 친은 쯔모패를 포함한 마지막의 두 장을 한꺼번에 가져갑니다. 배패까지 자동으로 이루어지는 전자동 탁자의 경우에는, 게임 시작 시 친의 첫 쯔모를 잊지 않도록 주의가 필요합니다.

2. 게임 중에 겪을 수 있는 다양한 상황

(1) 쯔모 화료 시에 패를 바닥에 끌어서 테이블 모서리에 세게 부딪히는 행위, 타패 시에 패를 세게 내려치는 강타 행위는 자제해 주시기를 바랍니다. 충격에 의해 마작패가 상하는 가장 큰 원인이 됩니다.

(2)타패 시에 바닥에는 한 줄 당 6장의 패를 가지런히 나열해주시길 바랍니다.

(3)타패 및 쯔모 시에 자신의 패에 대한 불평, 게임 플레이 내, 외적인 발언 등을 통해 다른 참가자를 혼란스럽게 하는 행위를 자제해 주십시오.

(4)쯔모 및 타패는 한 손으로만 행해 주시기를 바랍니다.

(5)화료나 유국이 발생한 후, 영상패나 우라도라 표시패 등 왕패를 뒤집어 보거나 남아있는 패산을 확인하는 행위는 자제하여 주시기를 바랍니다.

(6)게임 중에는 같이 플레이하는 사람들을 배려하여 휴대폰 조작이나 다른 용무 등은 가급적이면 삼가고, 부득이하게 용무가 필요한 경우에는 양해를 구하도록 합니다.

3. 발성

(1) 자신의 순서에 쯔모하려고 패산에 손을 대었음에도 불구하고 뒤늦게 치, 퐁, 깡 등을 선언하는 행위는 자제해 주시기를 바랍니다.

(2) 화료 시에는 명확하게 “쯔모” 또는 “론” 발성을 먼저 하여 화료를 선언한 뒤에, 손패를 공개하고 점수를 고지하여 주시길 바랍니다. 또한 쯔모 발성은 ‘멘젠쯔모’ 역과는 별개로 화료에 대한 선언이므로 반드시 화료 시 먼저 쯔모 발성을 해야 합니다.

(3) 자신의 손패를 덮는 행위는 노텐을 선언하는 의미가 함축되어 있으므로, 노텐 선언 시 이외에는 패를 덮는 행위를 삼가 주시기를 바랍니다.

4. 점수의 고지와 수수

(1) 쯔모 화료 시에 점수 신고는 ‘자에게 받을 점수 -> 친에게 받을 점수’ 순서로 신고하여 주시기를 바랍니다. 예로 30부 3판 쯔모의 경우에는 “천, 이천”, 40부 3판 쯔모의 경우에는 “천삼백, 이천육백”으로 신고하는 것이 올바른 방법입니다.

(2) 연장이 있을 경우는 본래의 점수를 신고한 다음, 연장 점수를 합계한 점수를 다시 한 번 신고합니다. 예를 들어, 3연장 상태에서 20부 3판 쯔모로 화료한 경우에는 “칠백, 천삼백은 천, 천육백”으로 신고하는 것이 올바른 방법입니다.

(3) 점수봉을 다른 사람에게 지불하는 경우, 지불 대상의 앞쪽 구석에 점수봉을 살며시 내려놓습니다. 점수봉을 던지거나 기타 감정을 상하게 할만한 행위는 삼가 주시기를 바랍니다.

5. 게임의 종료와 기록

(1) 모든 사람의 점수가 표시되는 전자동 탁자에서 게임을 진행하는 경우 이외에는, 점수 상황에 대해 확인을 필요로 하는 사람이 있다면 그에 응할 의무가 있습니다.

(2) 오라스 직전에는 점수 확인을 명확하게 할 필요가 있습니다. 전자동 탁자의 경우에도 점수 합계가 맞는지, 점수 표기에 오류는 없는지 꼼꼼하게 확인해야 합니다.



©2019 SOULCREATOR NETWORK TECHNOLOGY CO., LTD ©2019 YOSTAR (HONGKONG) LIMITED