

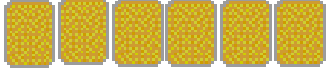


基礎 2 (場所きめ、親きめ)

場所決め

1. 対局者 4 人が任意の場所に座ります。
2. 麻雀牌の  の 4 枚の風牌と  の数牌の 2 枚を裏返しにしてかき混ぜます
3. 裏返してかき混ぜた 6 枚を横一列に誰かが並べます。






4. 6 枚を並べた人の対面がサイコロを振ります。
5. 出た目の場所が仮東 (カリトン) となります。起家 (チーチャ) マークを置いておきます。
6. 仮東の人がサイコロを振ります。
7. かき混ぜて横一列に置いておいた 6 枚を表向きにします。





8. 数牌の 2 枚を 4 枚の風牌の並びをそのままに左右に分け、それぞれ左端右端に置きます。



9. 6. で決まったサイコロの目に該当する人から、サイコロの目が奇数なら  のほうから
偶数なら  の方から順に風牌を反時計回りに取ります。

10. 5. で決定した仮東の場所に、 をとった人が着座して仮東となり、東家から反時計回りで
南家→西家→北家となりますので、それぞれ取った風牌の場所に着座します。

※数牌の   は奇数と偶数の牌なら何でも構いません。

親決め

麻雀は、親と子があり、東家が親、南家・西家・北家が子になります。

場所決めで決まった座位から

1. 仮東の人がサイコロを振ります。
2. サイコロの目に該当する人が仮親 (カリオヤ) となり、サイコロを振ります。
3. 仮親が振ったサイコロの目に該当する人が起家 (最初の親) となります。
(起家マークを置きます)

親の移動

子の誰かが上がるか、
親がノーテンで流局したときは、
親が次の人に移動します。

