

### 4. 3. 点数計算別法2 (6・4倍法)

基本的仕組みで説明したことですが、ロンあがりしたときの点数計算は結構面倒です。

この 320 を 親は6倍、子は4倍 することにより直接点数計算することができます。

親 320×6=1920  
子 320×4=1280

楽になったといっても、ロンアがりしたとき、親の場合は大きな数字を6倍しなければならず  
これが結構大変です。

そこで、小さい数字のうちに、親は6倍、子は4倍して、先にアがり点を計算してしまう方法も  
あります (ただし、バンバンと2翻分を数えなければなりません) たとえば

	1 翻	2 翻	3 翻
40 符親の場合	40×6=240	→ 480	→ 960 → 1920 → 2000
子の場合	40×4=160	→ 320	→ 640 → 1280 → 1300

### 4. 4. 点数計算別法3 (暗記法)

究極の方法として、点数を覚えてしまうという方法があります。

実戦的には、この方法を利用している人も多いのではないかと思います。

1 翻の点数として赤数字を覚え、次いで2 翻、3 翻の数字を横のラインとして覚える

(例: 1000→2000→3900)

		1 翻	2 翻	3 翻	4 翻
子	3 0 符	960 → 1000	1920 → 2000	3840 → 3900	7680→切上満貫
	4 0 符	1280 → 1300	2560 → 2600	5120 → 5200	満貫
	5 0 符	1600 → 1600	3200 → 3200	6400 → 6400	
親	3 0 符	1440 → 1500	2880 → 2900	5760 → 5800	11520→切上満貫
	4 0 符	1920 → 2000	3840 → 3900	7680 → 7700	満貫
	5 0 符	2400 → 2400	4800 → 4800	9600 → 9600	

次は符に関係なく点数が決まっているので覚えてしまう

ピンフ・ツモは 子 1300 親 2000

(2 0 符2翻、点数は4 0 符1翻と同じ)

チートイツは (ツモ、ロンにかかわらず) 子 1600 親 2400

(2 5 符2翻、点数は5 0 符1翻と同じ)

### 4. 5. 麻雀九九 (覚えておくと便利です)

翻数が増えるごとに倍、倍...していくときに使われるのが、麻雀九九です。

ヨン パー イチロク ザンニイ ロクヨン イチニツバ ニゴロ ゴイチニ  
 4 0 → 80 → 1 6 0 → 3 2 0 → 6 4 0 → 1 2 8 0 → 2 5 6 0 → 5 1 2 0  
 イチニイ ニイヨン ヨンパー クンロク イツクニ ザンパース ナナロクパー  
 1 2 0 → 2 4 0 → 4 8 0 → 9 6 0 → 1 9 2 0 → 3 8 4 0 → 7 6 8 0  
 イチハチ サンロク ナナニ イッチョンチョン ニツパツパ ゴナンロク イチイチゴニ  
 1 8 0 → 3 6 0 → 7 2 0 → 1 4 4 0 → 2 8 8 0 → 5 7 6 0 → 1 1 5 2 0