

②. 次いで役（翻数）を調べる

③. あらかじめ各符・各翻ごとの上がりの点数を覚えておく

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	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	切上満貫
	4 0 符	1920 → 2000	3840 → 3900	7680 → 7700	満貫
	5 0 符	2400 → 2400	4800 → 4800	9600 → 9600	

ついでに、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. 点数の支払

ロン上がりときは、点数を振り込んだ人の一人払い

ツモ上がりときは、親の場合は点数を、3人の子が3分の1づつ（割り切れないときは切り上げ）

子の場合は、半分を親が、残りの半分を子二人が支払う