

일러두기 :

- 갈수록 용어가 난무하므로 기본 용어를 반드시 숙지할 것. 용어는 굵은 글씨로 표기. PDF 버전을 두 개 띄워서 한쪽을 읽으면서 다른 한쪽으로는 용어를 검색해 가며 읽는 것을 추천한다.
- 이 글은 일본식 리치마작을 설명한다. 다만 중간중간에 비교를 위해 중국식 국표마작에 대한 설명도 가능한 한 추가하였다.
- 이 글은 대부분 나무위키의 설명을 참고하였다. 그런데도 굳이 이렇게 문서로 따로 만든 것은, 나무위키에 마작 치는 법에 대한 설명이 잘 정리되어 있으나, 예시가 약간 부족하고 디테일이 모자란 듯하여 좀더 풀어썼기 때문이다.
- 이미지 파일(패 그림) 역시 나무위키에서 인용하였다.
- 룰은 작룡문의 것을 대부분 인용하였고, 역(죽보)별 출현 확률은 코나미 마작 파이트 클럽의 역별 출현 횟수를 이용하여 계산한 것이다.
- 나무위키의 설명을 가져왔으니 이 문서도 CC BY-NC-SA 2.0 KR에 따라 이용 가능.

목차

1. 패의 종류	4
2. 세팅하기	5
3. 게임의 진행	6
4. 마작의 룰	7
4-1. 기본사항	7
4-1-1. 머리(또이츠 또는 뚜이츠, トイツ)	7
4-1-2. 몸통(먼쯔 또는 멘쯔, メンツ)	7
4-1-2-1. 순쯔 (シュンツ, 순자(順子), 순)	7
4-1-2-2. 커쯔(コーツ, 각자(刻子), 각)	7
4-1-2-3. 깡쯔(カンツ, 공자(槓子), 공)	8
4-2. 부르기의 종류 : 치, 평, 깡	9
4-2-1. 치(チー)	9
4-2-2. 평(ポン)	9
4-2-3. 깡(カン)	10
4-2-3-1. 다이밍깡(대명공, 大明槓)	10
4-2-3-2. 가깡(가공, 加槓)	10
4-3. 게임 진행과 관련된 용어	11
4-3-1. 쓰모(ツモ)	11
4-3-2. 론(ロン)	11
4-3-3. 멘젠(メンゼン)	11
4-3-4. 텐파이(テンパイ)	11
4-3-5. 후리텐(フリテン)	13
4-3-6. 유국(流局, りゅうきょく)	13
4-3-7. 도중유국	13

5. 마작의 점수 계산	14
5-1. 부(符)	14
5-2. 판(飜, ハン)	15
5-2-1. 도라(ドラ)	15
5-3. 점수 계산표	16
6. 마작의 역(役, 족보)	18
6-1. 1판역	19
6-1-1. 멘젠 한정 1판역	19
6-1-2. 멘젠 비한정 1판역	24
6-1-3. 특수화료 1판역	26
6-2. 2판역	29
6-2-1. 멘젠 한정 2판역	29
6-2-2. 멘젠 준한정 2판역	30
6-2-3. 멘젠 비한정 2판역	32
6-3. 3판역	35
6-4. 만관역	37
6-5. 6판역	38
6-6. 역만(役滿)	39
6-6-1. 헤아림 역만(数え役滿, 카조에야쿠만)	39
6-6-2. 멘젠 한정 역만	40
6-6-3. 멘젠 비한정 역만	43
6-7. 로컬역	47

1. 패의 종류

리치마작에서는 아래 5종을 사용한다.

- 수패 (만수패, 삭수패, 통수패)
- 자패 (풍패, 삼원패)

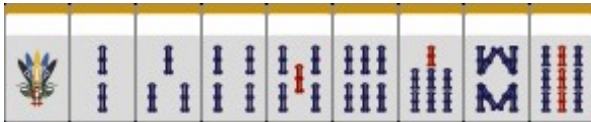
수패 - 개수 또는 글자로 숫자를 표시한 패.

만수패 - 한자로 수를 표시한 패. 글자 아래에 萬이 있어서 만수패.



읽는 방식 : 1만, 2만, 3만, ...

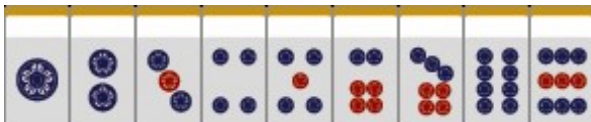
삭수패 - 대나무로 수를 표시한 패.



읽는 방식 : 1삭, 2삭, 3삭, ...

1삭의 경우 보다시피 참새 그림이 그려져 있다. 마작의 작을 일본에서는 雀으로 쓰는데, 이게 '참새 작'이다. 1삭에 참새가 그려져 있는 이유. 중국에서는 마작이라 하지 않고 마장(麻將)이라 한다.

통수패 - 원의 개수로 수를 표시한 패.



읽는 방식 : 1통, 2통, 3통, ...

이 수패들 중 양 끝 숫자패(1만, 9만, 1삭, 9삭, 1통, 9통)를 합쳐서 **노두패**라 한다.

자패 - 숫자로 나타낼 수 없는 패. 방향을 나타내는 **풍패** 및 **삼원패**(백, 발, 중)로 나뉜다.



원판이 중국인지라, 음독으로 읽지 않고 중국식 발음을 일본식으로 바꾼 방식으로 읽는다. 예를 들면 동의 경우 とう가 아니라 トン. 순서대로 통 / 난 / 샬 / 뽀 / 하쿠 (ハク) / 하츠(ハツ) / चु(チュン)이다.

자패와 노두패 13종을 합쳐서 **귀족패** 또는 **요구패**라 한다. 나머지는 **중장패**라 한다.

각 패가 4개씩 있어서 총 $34 * 4 = 136$ 개의 패를 쓴다. 국표마작에서는 여기에 화패를 8개 추가하여 144개. 한국에서는 일본식에서 삭수패를 빼고 화패 4개를 더해서 104개의 패를 쓴다.

2. 세팅하기

선이 정해지면 각자 자리에 앉은 후, 자기 앞에 패를 17개 패 * 위아래 2줄로 34개씩 패를 쌓는다. 이를 **패산**이라 한다.

선이 앉은 자리가 동(東). (사실 가동이니 진동이니 하면서 첫 타자를 정하는 수순이 있기는 한데, 좀 복잡하다. 원래는 조패술이나 사기마작 등을 막기 위함이다. **여기서는 과감하게 생략**) 동부터 오른쪽으로 남/서/북을 정한다. (이거 무지 헛갈린다. **방위표와 거울상이기 때문**)

이렇게 정해진 동/남/서/북에 해당하는 사람이 각각 **동가(東家)/남가/서가/북가**가 되는 것이다.

주사위 2개를 굴려서 어디서부터 패를 가져갈지 정한다.

1, 2, 3 - 동가 앞에 있는 패부터 가져감

4, 5, 6 - 남가 앞에 있는 패부터 가져감

7, 8, 9 - 서가 앞에 있는 패부터 가져감

10, 11, 12 - 북가 앞에 있는 패부터 가져감

이 때 무조건 맨 앞에서 가져가는 것이 아니다. 예를 들어 주사위를 굴려 7이 나왔으면, 서가 앞에 있는 패산 오른쪽 끝에서부터 세서 7번째 패 **바로 다음**의 패부터 가져간다.

가져갈 때는 동가가 먼저 2개를 가져가고, **가져가는 순서는 시계방향 순서대로**(즉 남가가 아니라 북가가 먼저), **가져가는 패도 시계방향으로** 2개씩 가져간다. (패산을 2줄로 쌓는 이유) 12개씩 가져간 후, 동가가 1개, 북가가 1개, 서가가 1개, 남가가 1개를 가져오고 마지막으로 동가가 1개를 가져오면 배패는 끝난다. (동가 14개, 나머지 13개)

배패 후 처음 패를 가져갔던 지점에서 시계 반대 방향으로 $7 * 2\text{줄} = \text{총 } 14\text{개의 패}$ 를 따로 분리하여 세팅한다. 이 중 처음 가져갔던 지점으로부터 반대로 세서 **3번째** 패의 위쪽을 뒤집어 표시한다. (이것이 **도라표시패**이며, 도라에 관해서는 점수 계산에서 후술한다) 이 14개의 패는 특수한 경우가 아니고서야 절대로 가져갈 수 없다. 이 14개의 패를 **왕패**라 한다.

동가가 필요없는 패를 버리면서(이를 **타패**라 한다) 게임이 시작된다.

매우 드물게 동가의 패가 버릴 패가 하나도 없는 경우가 나올 수 있는데... 이거 **역만**이다. 쉽게 말해서 거의 거기서 게임 끝. 역만이 무슨 뜻인지, 이에 대한 이야기는 이후 마작의 역, 즉 족보 이야기를 할 때 후술한다. 이후 역만이라는 단어가 종종 등장할 텐데, 대충 상상할 수 없을 정도로 확률이 낮은 귀하신 몸, 엄청 쉽게 말하면 **로도 맞은 격**이라 생각하면 된다.

동가가 패를 버리면 남가가 패를 가져오고, 필요없는 패를 버리고, 이하 반복. 따라서 게임의 진행 방향은 **반 시계방향**이 된다.

3. 게임의 진행

먼저 알아두어야 할 것은 **장풍**과 **자풍**의 개념. 장풍(場風)은 판 전체에 깔리는 바람을 의미하며, 자풍(自風)은 자기 자신의 바람(즉, 아까 정했던 그 동가/남가/서가/북가)을 의미한다.

우선 장풍은 무조건 동으로 시작한다.

리치마작에서는 **자풍**이 한 번 정해진 이후 계속 고정되어 진행되는 것이 아니라, 차례대로 바뀐다. 즉 처음 시작했을 때 동가라고 계속 동가가 아닌 것이다. 자풍의 방향은 반시계방향으로 돌아가서, 첫 판에서 동가였다면 그 다음 판에서는 (동/남/서/북을 반시계방향으로 돌려) 북가가 되고, 또 그 다음 판에서는 서가가 되고, 마지막 판에서는 남가가 되는 식이다. 자풍이 동인 사람을 **친(親)**, 나머지를 **자(子)**라고 칭하기도 한다.

단, 한 판이 끝났다고 자풍이 무조건 반시계방향으로 돌아가는 건 아닌데... 그 판에서 **동가가 이겼거나**, 가져올 패가 다 떨어져서 더 이상 판을 진행할 수 없을 때(이를 **유국**이라 한다) 동가가 패 하나만 더 있었으면 판을 끝낼 수 있는 상황이었다면(이를 **텐파이**라 한다) 자풍이 바뀌지 않고 그대로 진행된다. (이를 **연장**이라 한다) 유국과 텐파이에 대해서는 마지막 룰 챕터에서 상세하게 후술한다.

아무튼 연장의 경우 연장 횟수를 카운트한다. 점수 오갈 때 필요하기 때문. 연장이 성립되면 1연장, 그 판에서도 연장이 성립되면 2연장, 이런 식이다.

처음 동가였던 사람이 선인 판이 1국이 된다. 1국이 끝나면 처음 남가였던 사람이 동가가 되어 선을 이어받게 되는데, 이것이 2국이다. 같은 방식으로 처음 서가였던 사람이 동가가 된 판이 3국이며, 마지막으로 북가였던 사람이 동가가 된 판이 4국이다. 이런 식으로 4국까지 완료한다. 이렇게 자풍이 한 바퀴 돌면, 이번에는 **장풍을 다음 바람으로 돌린다**. 즉 장풍이 동에서 남으로 바뀌는 것이다. **원래는 이런 식으로 장풍이 한 바퀴 돌 때까지 쳐야 했다.**

즉, 동1국(장풍이 동일 때의 1국) → 동2국(장풍이 동일 때의 2국) → 동3국 → 동4국 → 남1국(장풍이 남일 때의 1국) → 남2국 → 남3국 → 남4국 → 서1국 → ... → 북4국까지. 이렇게 죄다 치는 것을 **전장전(全場戰)**이라 하는데...

문제는, 가뜰이나 유국이나 연장 같은 게 없어도 엄청나게 긴 판인데 리치마작 특성상 유국과 연장이 진짜 왕왕 벌어지기 때문에 전장전을 치면 시간이 너무 오래 걸린다(배패를 자동으로 해 주고 타패에 시간 제한을 둔 인터넷으로 쳐도 최소 1시간 반 가량이다).

그래서 반만 똑 잘라서 치거나(이것이 **반장전**), 아예 동4국까지만 치기도 한다(이것이 **동풍전**). 어차피 각 사람마다 선은 똑같은 횟수씩 잡으니까 딱히 어느 한쪽에게 불리할 것도 없다. (나중에 점수 계산할 때 선이나 아니냐에 따라서 점수 계산이 상당히 달라지기 때문에, 선을 잡는 횟수가 공평한 것이 매우 중요하다.)

반장전의 남4국 또는 동풍전의 동4국은 그 판이 끝나면 게임이 거의 끝나므로(연장이 유효하기 때문에 안 끝날 수도 있다) All Last를 일본식으로 읽은 **오라스(オ-ラス)**라 한다.

동풍전의 경우 인당 25000점, 반장전의 경우 인당 30000점으로 시작한다.

※ 각 판마다 점수를 계산하다 보면 자기 기본 점수가 다 바닥나서 더 이상 마작을 칠 수 없는 경우가 왕왕 생기는데, 이걸 **들통(붓토비, ぶっとび)**이라 한다. 어느 한쪽이 들통나면 그 순간 게임 종료.

4. 마작의 룰

여기서는 역(족보)이 아니라 리치마작의 룰 및 역을 알기 위한 용어에 대하여 설명한다.

4-1. 기본사항

들고 있는 패 13개 + 자신이 가져온 패 1개로 총 14개의 패를 이용하여 2/3/3/3/3 모양을 만드는 것이 목표. 일부 특수한 경우가 있기는 한데, 이걸 마작의 역 부분에서 설명한다.

4-1-1. 머리(또이츠 또는 뚜이츠, トイツ)

2/3/3/3/3의 2. 똑같은 패가 2개이기만 하면 된다.

예시



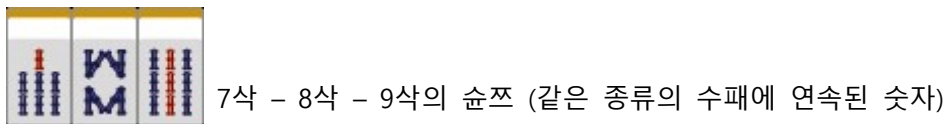
4-1-2. 몸통(먼쯔 또는 멘쯔, メンツ)

2/3/3/3/3의 3. 몸통에는 순쯔/커쯔/깡쯔 3가지 종류가 있다.

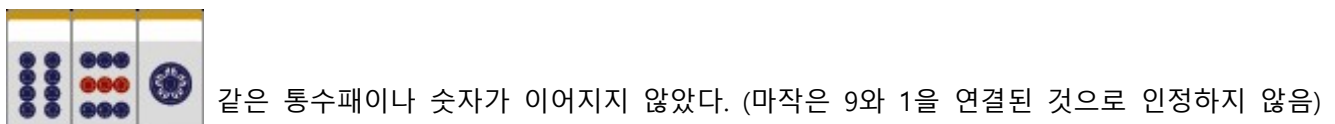
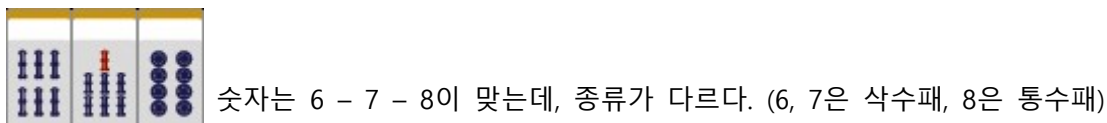
4-1-2-1. 순쯔 (シュンツ, 순자(順子), 순)

같은 종류의 수패로 만든 연속된 숫자 3개.

올바른 예시



잘못된 예시



4-1-2-2. 커쯔(コｰツ, 각자(刻子), 각)

같은 패 3개.

예시



4-1-2-3. 깡쯔(カンツ, 공자(槓子), 공)

같은 패 4개. 근데 2/3/3/3에서는 기본적으로 4개의 패를 쓰는 것이 불가능하므로, 다음과 같은 과정을 통해 인정받아야 한다.

1) 자신이 같은 패 4개를 들고 있으면, "깡"이라고 선언하며 4개의 패를 내려놓는다. (물론 패를 4개 들고 있다고 **무조건 선언해야 하는 건 아니다**. 깡이라고 인정을 못 받을 뿐) 이 때 2개의 패는 보이게, 2개의 패는 안 보이게 내려놓는다.

예시



이런 깡을 **안깡**(암공, 暗槓)이라 한다.

2) 패를 4개를 내려놓았으므로 그냥 진행하면 죽었다 깨어나도 2/3/3/3을 만들 수 없다. 부족한 패 1개를 받아야 한다. 어디서 받아오느냐? 맨 처음에 따로 놓았던 14개의 패 중 도라표시패 쪽 끝의 4개의 패 중 1개를 순서대로 가져온다. 이것을 **영상패**(嶺上牌)라 한다. 영상패를 가져오고 필요없는 패를 버려 다음 차례를 진행한다.

3) 깡은 기본적으로 **커쯔**로 취급한다. 점수 계산할 때 조금 룰이 바뀌는 것만 빼면 동일.

4) 깡을 선언하면 도라표시패 시계 반대방향의 위쪽 패(즉, **영상패와 반대 방향의 패**)를 뒤집는다. 이를 **깡도라 표시패**라 한다. 도라표시패와 같은 기능을 갖는다. 도라표시패가 점수에 미치는 영향은 뒤에 후술.

이 깡 때문에 약간 복잡한 경우가 생길 수 있다.

예시



2/3/3/3 모양으로 끝났는데, 보다시피 1만이 4개다.

1) 1만이 4개고 1만으로 커쯔가 만들었으니 깡으로 인정되느냐? **아니다**. 깡을 선언하지 않았기 때문에 깡으로 인정받지 못한다.

2) 1만이 4개가 손에 있다고 무조건 깡을 선언해야 하느냐? 이것도 **아니다**. 위와 같은 상황에서는 깡을 선언하는 것보다 그냥 선언하지 않고 들고 있는 것이 전략상 훨씬 유리하다.

깡을 치면 영상패를 들고 오게 되는데, 이렇게 되면 왕패가 14개에서 13개로 줄어들게 된다. 그런데, 리치마작에서는 왕패가 14개로 유지되어야 하기 때문에, 이 경우 **패산의 맨 마지막 패를 왕패의 끝에 보충한다**. (이게 중요한 게, 마지막 패 여부에 따라서 족보가 달라지는 경우가 있어서 그렇다. 자세한 건 마작의 역 부분에서 후술) 왕패가 14개로 반드시 유지되어야 하기 때문에 **패산에 남은 패가 없다면 깡을 선언할 수 없다**.

이렇게 1개의 또이츠와 4개의 멘쯔(순쯔, 커쯔, 깡쯔)로 2/3/3/3을 만들면 되는데, 이게 꼭 자기 순서에 집어온 패로만 만들어야 되는 건 아니다. 여기에서 **운다**(鳴き, 혹은 **부른다**)라는 개념이 들어간다.

4-2. 부르기의 종류 : 치, 평, 깡

4-2-1. 치(チ -)

앞사람이 버린(즉, 건너편이나 뒷사람이 버린 패는 못 쓴다) 패를 이용해 쉼표를 만들 수 있을 경우, 치를 선언하고, 해당 패를 가져온 후, 만든 쉼표를 공개한다. 물론 강제되지 않는다.

예시 : 앞 사람이 3통을 버렸는데 내 손에 2통, 4통이 있을 경우 치를 선언하고 아래와 같이 내려놓는다.



순서대로 놓는 것이 아니라 무조건 가져온 패를 가장 왼쪽으로 하여 돌려놓는다.

주의사항

1) 내 손에 4통, 5통, 6통이 있는 상황에서 치로 3통을 가져오고 그 차례에 6통을 버리면, 그 즉시 반칙패로 취급한다. (4, 5 연속된 수패를 기준으로 3과 6을 바꿔칠 수 없다)

2) 내 손에 3통, 4통, 5통이 있는 상황에서 치로 3통을 가져오고 그 차례에 3통을 버리면, 이것도 역시 반칙패로 취급한다. (치로 받아온 것과 같은 패를 버릴 수 없다)

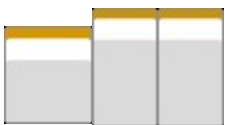
이를 쿠키카에(喰い替え)라 한다. 멀쩡한 몸통을 깨고 상대방의 버림패를 이용해서 치를 선언할 수는 없다는 뜻이다. 단, 그 차례가 지난 다음에 버리는 것은 가능하다.

4-2-2. 평(ポン)

다른 사람이 버린 패를 이용하여 커뜨를 만들 수 있을 경우, 평을 선언하고, 해당 패를 가져온 후, 만든 커뜨를 공개한다. 역시 강제되지 않는다.

1) 누구의 버림패를 이용하여 평을 선언하였는지 아래와 같이 표시해야 한다. (점수 계산 등에 활용될 몇 가지 특수한 경우 때문)

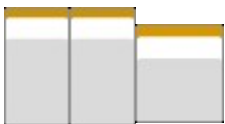
예시 : 누군가 버린 백패로 평을 선언하였을 경우



자기 왼쪽에서 백을 버렸을 경우 이렇게 놓는다.



자기 맞은편에서 백을 버렸을 경우 이렇게 놓는다.



자기 오른쪽에서 백을 버렸을 경우 이렇게 놓는다.

2) 평을 선언하고 패를 버리면, 턴은 평을 선언한 사람의 다음 사람 차례로 넘어간다. 즉 경우에 따라서 순서를 건너뛰게 된다는 말.

주의사항

치와 마찬가지로 평을 선언한 패를 가져오고 그 차례에 해당 패를 버릴 수 없다. 역시 쿠키카에에 반칙패. 물론 그 차례가 지난 후에 패를 버리는 것은 가능. 그리고 치와 평을 동시에 선언하면 평을 선언한 사람에게 우

선권이 있다.

남이 버린 패로 만든 커뜨는 **밍커(ミンコー)**라고 하며, 평을 부르지 않고 자기 스스로 만든 커뜨(즉, 자기 손에 똑같은 패 3개를 들고 있는 경우)는 **안커(アンコー)**라고 한다.

4-2-3. 깡(カン)

이 경우는 2가지로 나뉜다.

4-2-3-1. 다이밍깡(대명공, 大明槓)

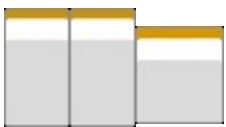
다른 사람이 버린 패를 이용해서 깡뜨를 만들 수 있는 경우.




이런 것. 밍커와 똑같다. 깡이라서 패가 하나 더 있는 것뿐. 이렇게 하면 안깡과 똑같이 패가 하나 모자라므로 영상패를 가져와서 패 수를 맞춘다. 줄여서 **밍깡**. 마찬가지로 **치와 깡을 동시에 선언하면 깡을 선언한 쪽에 우선권이 있다.** (마작에서 같은 패는 4개뿐이기 때문에 평과 깡이 겹칠 일은 절대로 없다.)

4-2-3-2. 가깡(가공, 加槓)

밍커에 패를 덧붙이는 경우.



이 상황에서  이 하나 더 들어왔을 때 (남의 버림패로는 안 된다)



이렇게 자기 손의 패를 밍커에 갖다붙여 깡을 선언하고 영상패를 가져오며 깡도라표시패를 뒤집는다. 물론 꼭 가깡을 칠 필요는 없다.

4-3. 게임 진행과 관련된 용어

4-3-1. 쯔모(ツモ)

원래 쯔모라 하면 패산에서 패를 가져오는 것을 말하는데, 자기 손으로 집은 패와 자기가 들고 있던 13개의 패를 합쳐서 2/3/3/3/3을 만들었다면 쯔모라 선언하고 자신의 패를 공개하여 게임을 끝낼 수 있다. 쯔모로 경기를 끝낼 경우 **쯔모로 올랐다**라고 표현한다.

4-3-2. 론(ロン)

남이 버린 패를 이용해서 2/3/3/3/3을 만들 수 있다면 론을 선언하고 패산을 내려놓아 게임을 끝낼 수 있다. 론으로 경기를 끝낼 경우 **론으로 올랐다**, 혹은 **쏘았다**라고 표현한다.

당연히 다른 사람이 **치나 깡, 평을 부른 것에 상관없이** 쓸 수 있다. 즉 우선순위는 **론 > 깡, 평 > 치**.

쯔모나 론으로 판을 끝내는 것을 **화료**라고 한다. **화료하려면 반드시 어떤 역(죽보)이든 해당하는 것이 하나라도 있어야 한다. 역이 없는데 화료를 선언하면 반칙패이다.**

매우 드문 케이스지만, 우연히 서로 대기패가 일치하여 동시에 두 명 이상이 쓰는 경우가 있을 수 있다. **일명 더블 론, 트리플 론**. 작룡문에서는 더블 론과 트리플 론을 모두 인정. 그렇지만 버림패를 버린 사람 기준으로 다음 쯔모 차례가 가장 빨리 오는 사람만 론을 인정하는 경우도 있다(이를 **선오름**이라고 함).

4-3-3. 멘젠(メンゼン)

다른 말로는 문전(門前). **치나 평을 부르지 않은 상태.**

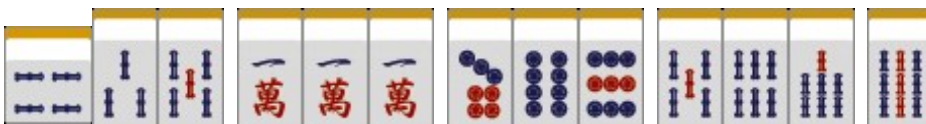
멘젠의 개념은 반드시 익혀야 한다. 역 중에서 멘젠이나 아니냐에 따라서 점수가 차이가 있거나, **아예 역이 성립이 안 되는 경우도** 있기 때문이다. 때문에 치나 평을 부르는 것을 가리켜서 **멘젠을 깬다**고 이야기한다.

깡의 경우, 가깡은 애초에 멘젠이 깨진 상태에서 치는 것이고, 밍깡은 평을 부른 것과 같은 것으로 친다. 즉 멘젠이 깨진다. 단, **안깡은 멘젠이 깨지지 않은 것으로 간주한다.**

4-3-4. 텐파이(テンパイ)

일반적으로는 **역(죽보) 성립 여부에 상관없이** 패가 하나만 더 들어오면 2/3/3/3/3 모양을 만들 수 있는 상황. 일부 역의 경우 2/3/3/3/3 모양이 아닐 수 있는데, 그런 역을 만들기 위해 패가 하나만 더 들어오면 되는 상황도 텐파이로 인정한다.

예시



9삭 하나만 들어오면 2/3/3/3/3이 완성되므로 텐파이.



5통 또는 8통이 들어오면 2/3/3/3/3이 완성되므로 텐파이 상태.

텐파이 상태에서 자기 손 안에 어떤 식으로든 들어오면 2/3/3/3이 완성되는 패를 **대기패** 또는 **오름패**라 한다. 위 예시의 경우, 첫 번째는 9삭이 대기패가 되고, 두 번째는 5통 및 8통이 대기패가 된다. 텐파이 상태에서 대기패의 유형에 따라 다음과 같이 나뉜다.

1) **펜짱**(변장(辺張), ペンチャン) - 2/3/3/3을 완성하고 남은 2개가 같은 종류의 수패 1, 2 또는 8, 9여서 각각 3 또는 7이 들어오면 순쯔를 만들 수 있는 경우.

예시



2) **간짱**(간장(坎張), 칸찬) - 2/3/3/3을 완성하고 남은 2개가, 가운데 숫자가 없는 순쯔 모양인 경우.

예시



3) 양면대기(또는 양면팅, 리안멘마치) - 2/3/3/3을 완성하고 남은 2개가, 연속된 2개의 수패이면서 양쪽으로 순쯔를 만들 수 있는 경우. (펜짱도 남은 2개가 연속된 2개의 수패이지만 9와 1이 연결되어 있지 않기 때문에 한쪽으로는 순쯔를 만들 수 있고, 때문에 양면대기라 부르지 않는다.)

예시



4) 단기대기(단기, 단기)

2/3/3/3에서 3/3/3/3이 완성되고 머리패 하나만 기다리는 경우.

예시



5) 쌍봉대기(쌍봉, 샴폰)

2/3/3/3에서 3/3/3이 완성되고 나머지 4개의 패가 머리 2개의 풀인 경우.

예시



6) 다면대기

대기패가 3개 이상인 경우.

예시



4-3-5. 후리텐(フリテン)

자기가 버린 패 중 단 한 종류라도 대기패가 있으면 **그 판은 론으로는 절대 못 끝낸다**. 패를 바꿔서 대기패를 바꾸던가 아니면 자기가 그 패를 집기를 바라거나. **쏘는 순간 반칙패**가 되며, 이를 **후리텐**이라 한다.

또한 어떠한 이유로든 다른 사람이 자신의 대기패를 버렸는데 쏘지 않았다면(설령 그 버려진 패로는 역을 만들 수 없어서 쏘면 반칙패당하는 상황이었다고 해도), **자기 차례가 되어 썬모하는 순서가 돌아올 때까지는 절대로 쏠 수 없다**. (일명 **일시적 후리텐**) 이는 골라 쏘는 짓을 방지하기 위한 것. 자기가 평/깡을 불러도 소용없다. 무조건 자기가 패산에서 패를 가져올 때까지이다.

국표마작에서는 후리텐 룰이 없다.

4-3-6. 유국(流局, りゅうきょく)

패산의 패가 다 떨어질 때까지 누구도 오르거나 쏘지 못한 경우. 고스톱으로 치면 나가리. 유국 때 텐파이가 아니면 **노텐**(No-텐파이, ノーテン)이라 한다. 텐파이 여부에 따라서 소정의 점수가 오간다.

전원 텐파이 - 점수 변동 없음, 연장전 진입.

3명 텐파이 - 노텐이 텐파이 3명에게 각각 1,000점 지불.

2명 텐파이 - 노텐이 각각 가까운 텐파이에게 1,500점 지불. 만일 텐파이가 마주 보고 있다면 시계 반대방향.

1명 텐파이 - 나머지 3명의 노텐이 텐파이에게 1,000점 지불.

전원 노텐 - 점수 변동 없음, 다음 국으로 진입.

4-3-7. 도중유국

특수한 경우로 게임이 진행되는 도중에 유국되는 경우. 자동으로 연장전에 돌입한다.

1) 구종구패(큐슈큐파이, 九種九牌, キューシュキューハイ)

배패를 처음 받았을 때, 서로 다른 요구패가 9종 이상 있으면 구종구패를 선언하고 패를 공개 및 유국처리할 수 있다. 강제성 없음. 단 **자기가 구종구패를 선언하기 전에 누군가가 평/깡/치를 선언하면 안 된다**.

평/깡/치 없이 썬모하고 타패하는 한 바퀴를 **순정1순**이라 한다.

2) 스깡산라(사공산료, 四槓散了)

한 대국에서 깡을 4번 이상 치면 즉시 유국처리. 단, **혼자서 깡을 네 번 치면 유국이 아니다**. 이 때는 게임을 계속 진행한다.

3) 사풍연타(스후렌다, 四風連打)

순정1순에 네 사람이 버린 첫 패가 모두 같은 **풍패**일 때.

예시) 동가 동 타패 - 남가 동 타패 - 서가 동 타패 - 북가 동 타패 - 사풍연타 유국

4) 사가(四家)리치

4명이 모두 리치를 건 경우. 리치에 대해서는 마작의 역 부분에서 후술. 단, 마지막으로 리치를 건 사람이 패를 버렸는데 그 패를 다른 사람이 쏘면 유국이 아니라 **썬 사람이 승리하는 것으로 처리한다**.

게임의 전체적인 진행 및 룰에 대해 배웠으니 이제 점수가 났을 때의 계산법을 배운다.

5. 마작의 점수 계산

점수 계산이 먼저 나오는 이유는, **부수**와 **판수**라는 개념을 알아야 하기 때문이다. 고스톱을 칠 때도 일단 점이라는 게 뭔지를 알아야 족보의 경중을 따지고 점수 계산을 하든 말든 할 것이 아닌가? 간단하게 판수만 계산하는 방법도 있지만, 여기서는 정통 룰인 부판계산법을 설명한다.

5-1. 부(符)

화료했을 때의 모양에 따라서 점수 계산 유형이 달라진다. 이 점수 유형을 구분짓기 위한 계산이다.

- 1) 우선 일단 나면 무조건 20부를 기본으로 깔고 들어간다.
- 2) 쓰모로 오르면 멘젠 여부와 상관없이 +2부, 론으로 쓰면 멘젠 상태에서만 +10부.
- 3) 화료했을 때 펜짱, 간짱 혹은 단기대기 텐파이였다면 +2부.
- 4) 머리패가 장풍과 같은 패(장풍패) / 자풍과 같은 패(자풍패) / 삼원패라면 +2부. 장풍패와 자풍패가 같다면 중복이 가능하다. (이를 연풍패라 함) 따라서 이 경우는 +4부.
- 5) 순뜨는 부수를 추가하지 못한다.
- 6) 커뜨는 중장패/요구패 여부 및 커뜨의 종류에 따라서 부수 계산이 판이하게 달라진다.

	밍커	안커	밍깡	안깡
중장패	+2부	+4부	+8부	+16부
요구패	+4부	+8부	+16부	+32부

- 7) 부수의 총합이 1의 자리가 0이면 그대로 두고, 아니면 무조건 올림한다.

예시 : 동풍전이고 자신이 북가일 때



- 1) 오름 : 기본 20부
 - 2) 멘젠이 아닌 상태에서 쓰았으므로 부수 추가 없음
 - 3) 펜짱 텐파이였으므로 +2부
 - 4) 머리패 - 자풍패(자기가 북가이므로) : +2부
 - 5) 커뜨 - 요구패 밍커(동) : +4부
 - 6) 깡뜨 - 중장패 안깡(7만) : +16부
- 합계 : $20 + 0 + 2 + 2 + 4 + 16 = 44$ 부이므로 일의 자리를 올림하여 50부.

이론상 가능한 최대 부수는 110부. 겉보기에는 더 가능할 것 같지만(당장 요구패 안깡 4번이면 128부다), **부수 계산은 판수가 높아지면 의미가 없어지는 경우가 많다.** 부수 계산이 의미있는 선에서 이론상으로 낼 수 있는 최대가 110부이기 때문에, 점수 계산표에도 110부까지만 적혀 있다.



동풍전에 자신이 동가일 때만 110부가 가능하다. 위의 부수를 직접 계산해 보길 바람.

부수가 고정되는 경우도 있다. 특정 역(쓰모로 오른 핑후 1판역, 치또이츠 2판역)이 성립할 때 이야기인데 이 건 뒤의 마작의 역의 해당 역들에서 서술한다.

5-2. 판(飜, ハン)

번이라고도 한다. 자기가 만든 역에 따라서 정해지는 값이다. 고스톱 점수 계산과 비슷하다. 고도리면 5점, 비삼광이면 2점, 피 10장이면 1점에 추가 피 장당 1점씩 등등. 마작에서도 이 역은 몇 판, 이 역은 몇 판, 이런 식으로 설정해 놓은 기본값이 있다. 그것이 판이다. 고스톱과 마찬가지로 여러 가지 역이 조합된다면 중첩 가능하며, 뒤에서 보겠지만 **부수 오르는 것보다 판수 하나 오르는 게 훨씬 중요하다.**



고스톱에서 나는 경우에 따라 점수가 다르듯이 마찬가지로 만든 역에 따라서도 판수가 판이하게 다르다. 어느 게임이나 그렇듯이 일반적으로 만들기 쉬운 역이 판수가 낮고, 판수가 높으면 만들기가 어렵다. 다만 꼭 그렇지 않고... 이것은 뒤 챕터의 마지막 역 부분에서 후술.

5-2-1. 도라(ドラ)

보너스로 붙는 판이다. (**부수가 아니다!**) 보너스이기 때문에 역(족보)이 아니며, 따라서 도라만 가지고 썬모로 오르거나 론으로 쓸 수는 없다.



도라는 **도라표시패의 다음 순서패**이다.

예시

도라표시패가  이라면 도라패는  이다.

도라표시패가  이라면 도라패는  이다.

9와 1은 순쯔에서는 연결되어 있지 않은 것으로 판정하지만, 도라표시패에서는 이야기가 다르다.

도라표시패가  이라면 도라패는  이다.

풍패가 돌아가는 순서가 동 - 남 - 서 - 북 - 동이기 때문.

도라표시패가  이라면 도라패는  이다.

삼원패가 돌아가는 순서는 백 - 발 - 중 - 백이다.

게임이 끝나고 점수 계산을 할 때, **도라패 하나당 판수 1판을 추가로 올린다.** 만약 도라패 커쯔가 있다면 순식간에 3판이 오른다!

게임에서 깡이 선언되어 도라표시패가 늘어났다면(깡도라표시패) **해당 도라표시패의 다음 순서패도 도라로 인정받는다.** 이것이 **깡도라**이다.

적도라(아카도라, 赤ドラ)라는 것도 있는데, 붉은색으로 표시된 5만 / 5통 / 5삭이다. 역시 도라로 인정한다.

5-3. 점수 계산표

부수와 판이 정해지면 아래 표에 따라 점수를 주고받는다. 여기에서 **선(동가)이 올랐느냐, 나머지가 올랐느냐에 따라 점수 계산이 달라진다.**

또한 론이나 썸모냐에 따라서도 점수가 바뀌는데, 론으로 오르면 해당 버림패를 버린 사람이 오른 사람에게 점수를 모두 지불하고, 썸모로 오르면 나머지 세 사람이 점수를 오른 사람에게 각각 지불한다.

선(동가)이 오른 경우 : 괄호 밖은 론으로 받는 점수, 괄호 안은 한 사람당 썸모로 받는 점수.

판/부	20부	25부	30부	40부	50부	60부	70부	80부	90부	100부	110부
1판	1000 (400)	해당없음	1500 (500)	2000 (700)	2400 (800)	2900 (1000)	3400 (1200)	3900 (1300)	4400 (1500)	4800 (1600)	5300 (해당없음)
2판	2000 (700)	2400 (해당없음)	2900 (1000)	3900 (1300)	4800 (1600)	5800 (2000)	6800 (2300)	7700 (2600)	8700 (2900)	9600 (3200)	10600 (3600)
3판	3900 (1300)	4800 (1600)	5800 (2000)	7700 (2600)	9600 (3200)	11600 (3900)	만관 : 12000 (4000)				
4판	7700 (2600)	9600 (3200)	11600 (3900)	만관 : 12000 (4000)							
5판	만관 (滿貫, まんがん) : 12000 (4000)										
6~7판	하네만 (도만, 跳滿) : 18000 (6000)										
8~10판	배만 (倍滿, ばいまん) : 24000 (8000)										
11~12판	삼배만 (三倍滿, さんばいまん) : 36000 (12000)										
13판 이상	헤아림 역만 (카조에야쿠만, 数え役滿) : 48000 (16000)										

나머지가 오른 경우 : 괄호 밖은 론으로 받는 점수, 괄호 안의 큰 점수는 썸모일 때 선으로부터 받는 점수, 작은 점수는 썸모일 때 나머지로 부터 받는 점수.

판/부	20부	25부	30부	40부	50부	60부	70부	80부	90부	100부	110부
1판	700 (200 400)	해당없음	1000 (300 500)	1300 (400 700)	1600 (400 800)	2000 (500 1000)	2300 (600 1200)	2600 (700 1300)	2900 (800 1500)	3200 (800 1600)	3600 (해당없음)
2판	1300 (400 700)	1600 (해당없음)	2000 (500 1000)	2600 (700 1300)	3200 (800 1600)	3900 (1000 2000)	4500 (1200 2300)	5200 (1300 2600)	5800 (1500 2900)	6400 (1600 3200)	7100 (1800 3600)
3판	2600 (700 1300)	3200 (800 1600)	3900 (1000 2000)	5200 (1300 2600)	6400 (1600 3200)	7700 (2000 3900)	만관 : 8000 (2000 4000)				
4판	5200 (1300 2600)	6400 (1600 3200)	7700 (2000 3900)	만관 : 8000 (2000 4000)							
5판	만관 : 8000 (2000 4000)										
6~7판	하네만 : 12000 (3000 6000)										
8~10판	배만 : 16000 (4000 8000)										
11~12판	삼배만 : 24000 (6000 12000)										
13판 이상	헤아림 역만 : 32000 (8000 16000)										

점수를 보다시피 선으로 오를 때는 1.5배의 점수를 받고, 선일 때 다른 사람이 쓰모로 날 때는 2배의 점수를 지불한다.

원래부터 이렇게 표로 있던 건 아니었다. 부수로부터의 점수 계산식이 있는데 이게 워낙 복잡해서... 계산 결과를 한눈에 정리한 것뿐이다.

여기에 연장 점수가 추가로 오간다. 연장 한 번당 쓰모는 100점씩 모든 사람이 추가로 지불해야 하고, 론이면 연장 한 번당 300점을 쏘인 사람이 추가로 지불해야 한다.

예시

동3국 5연장에서 선이 아닌 사람이 30부 3판 론으로 올랐다면 :

기본적으로 30부 3판 : 3900점

여기에 5연장이므로 $300 * 5 = 1500$ 점을 추가로 지불

최종적으로 쏘인 사람은 오른 사람에게 5400점을 지불한다.

예시

남2국 3연장에서 선이 30부 4판 쓰모로 올랐다면 :

기본적으로 30부 4판 : 인당 3900점

여기에 3연장이므로 모든 사람이 300점씩 추가로 지불

최종적으로 모든 사람이 선에게 4200점씩 지불한다. 일본에서는 이런 경우 4200 All 하는 식으로 줄여 부른다.

5판 이상의 경우는 부수 여부에 상관없이 판수만 따지며, 각각 만관, 하네만, 배만, 삼배만, 헤아림 역만으로 계산한다. 물론 연장에 따른 추가 점수도 지불해야 한다.

선 12000점, 나머지 8000점에 **만관(満貫)**이라는 이름이 붙은 이유는 이론상 수식에 들어맞으면서 플레이어가 납득이 가능한 최고 점수였기 때문이다. 그 이상으로 올라갈 경우에는 원 수식이 지수함수였기 때문에 터무니 없이 오가야 할 점수가 커졌고, 따라서 여기에 적당하게 제한선을 걸어놓은 것.

판수야 얼마든지 더 올라갈 수 있으니 부수 계산을 하지 않는 상황에서 판수에 따라 만관의 몇 배 하는 식으로 점수를 올렸고(배만이니 삼배만이니 하는 게 만관의 2배, 3배라는 뜻이다), 이 정도면 더 올라갈 일이 없다고 생각되는 시점에서(13판) 판수를 헤아려볼 때 역이 모두 들어섰다고 하여 **헤아림 역만**이라는 이름이 붙은 것이다.

절상만관이라는 룰도 있는데, 만관에 매우 가까운 30부 4판 및 60부 3판을 그냥 만관으로 통치는 것이다. **일반적으로 잘 인정되지는 않는다.**

후리텐 등을 설명하면서 **반칙패**를 읊어댔던 것을 기억하는가? 반칙패의 경우, **만관**에 해당하는 점수를 지불한다. 룰이 좀 가지각색인데... 만약 반칙패당한 사람이 선이 아니었다면 선에게 4000 / 나머지에게 2000점을 지불하고, 선이었다면 전체에 4000점을 지불하는 룰이 있다. 그런데 이건 선 여부에 따라서 주고받는 점수가 달라진다는 문제가 있어, 바리에이션으로 선에 관계없이 2000점 또는 3000점을 전체에 지불하는 룰도 있다. 대회의 경우에는 고득점을 가리는 문제 등도 있어서, 아예 그냥 반칙을 저지른 사람의 점수를 만관만큼 깎아버리고 그대로 게임을 진행하는 경우가 많은 편. 여담으로 일본에서는 반칙패를 **춘보(冲和, 冲和)**라고 한다.

게임의 전체적인 진행 및 점수 계산법을 배웠으니, 마지막으로 어떤 경우에 게임을 이기는지 확인할 시간이다.

6. 마작의 역(役, 족보)

★표시가 있는 역들은 국표마작에도 있는 역이다.

앞선 몇 차례 예시를 보며 대충 눈치챘겠지만, 기본적으로 역끼리는 조합이 안 된다고 코멘트가 달려 있지 않는 이상 온갖 경우로 조합이 가능하다. 단, **머리나 몸통을 바꿔 가며 이것저것 조합하는 것은 불가능하다.** 어디까지나 머리와 몸통이 고정된 상태에서 이것저것 역의 조합이 가능하다는 말.

예시



이 경우 각각 이렇게 나뉘볼 수 있다. 어차피 123통 몸통은 고정이므로 제외하고 나머지만 이야기하면,

1) 11 / 123 / 234 / 23에서 양면대기 : 핑후 + 일배구



2) 111 222 333 커썬 3개 / 4 단기대기 : 삼삼각



3) 123 123 123 순썬 3개 / 4 단기대기 : 일배구



이 세 가지가 모두 조합되어 점수를 받는 게 아니라, **이 중 가장 점수가 높은 한 가지 경우만 인정된다.** 이 경우 2)만 인정. 3)의 경우 1)보다 역의 판수 합이 적어서 점수가 떨리고, 1)과 2)는 판수는 같지만 부수에서 2)가 더 높기 때문에 결국 삼삼각 단기대기로 화료한 것이 된다.

역에 대한 공부가 끝나면 남은 것은 실전뿐이다. 본래는 우마니 오카니 하면서 반환점수에 따른 점수계산 룰이 따로 있지만, 마작에 입문하는 레벨에서는 과감히 설명을 생략해도 될 내용일 듯하다.

6-1. 1판역

가장 기본적인 역. 근데 위 용어들을 완벽히 숙지해야만 하는 역들이 많다. 그리고 1판역 중에는 나기는 더럽게 어려운 주제에 풀랑 1판밖에 안 준다고 투덜대게 만드는 역도 있다.

6-1-1. 멘젠 한정 1판역

즉, 자기가 치 / 평 / 밍깁을 치지 않은 상태여야만 역 완성으로 인정한다.

1) **멘젠쯔모**(문전청자모화, 門前淸自摸和) ★

말 그대로 **멘젠에서 쯔모하는 것.**

즉 멘젠 텐파이 상태에서 **자기 차례에 자기가 집은 패가 대기패일 경우, 쯔모를 선언할 수 있다.** 줄여서 **쯔모.**

확률 약 18.0016%. 여기서 확률은 일단 올랐을 경우 그것이 해당 역(여기서는 쯔모)이었을 확률을 말한다. 수학적 확률이 아닌 인터넷 마작 코나미 마작 파이트 클럽을 통해 집계한 통계적 확률.

국표마작에서는 **부추런**(불구인, 不求人)이라 하여 4점역이다. 국표마작에서 오르기 위한 최소 점수는 8점이기 때문에, 0.5판역 정도로 인정받는 셈.

2) **리치**(立直, リーチ)

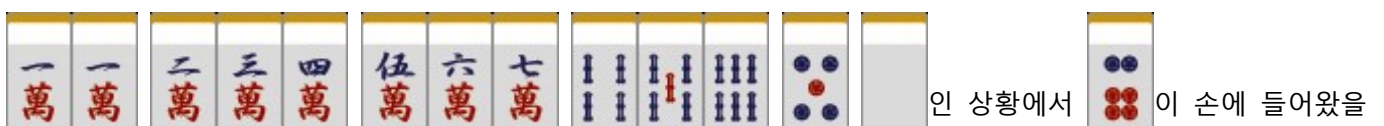
일본마작이 리치마작이라 불리는 이유. 리치마작의 꽃.

멘젠 상태에서 버림패를 버려서 텐파이를 만들 수 있을 때, 리치를 선언할 수 있다. 리치를 선언한 후 누군가가 대기패를 버리면 쓸 수 있고, 자기가 패를 집었는데 그게 대기패이면 쯔모로 판을 끝낼 수 있다. 당연히 멘젠 상태이기 때문에 멘젠쯔모와 중복이 가능하다.

근데 리치에 걸리는 제약조건이 한둘이 아니다.

- A. 패산에 패가 적어도 4개 이상 남아 있어야 한다. 경우에 따라서는 패산에 패가 남아 있지 않은 상태에서 리치를 걸었을 경우 그 판은 오르지 못하는 것으로 처리하기도 한다.
- B. 리치를 선언할 때는 **1,000점을 공탁점으로 낸다. 다른 사람이 오르거나 소면 공탁금으로 낸 1,000점도 다른 사람이 가져간다.** 공탁점으로 1,000점을 내야 하기 때문에 자기 점수가 최소 1,000점 이상이어야 한다.
- D. 리치임을 표시하기 위해 **버림패를 가로로 돌려서 버린다.** 다만 이 때 버림패를 누군가가 치/평/깁으로 가져갈 수 있는데, 이 경우에는 다음 버림패를 가로로 돌려서 버린다.
- E. 일단 리치 선언을 하면 **치/평/깁을 할 수 없다.** 단, 안깁의 경우 대기패가 바뀌지 않는다는 전제조건 하에 선언이 가능하다. 멘젠이 깨지는 것이 아니므로.
- F. 일단 리치 선언을 하면, 패를 가져왔을 때 **가져온 패 외의 다른 패를 절대로 버릴 수 없다. 무조건 가져온 패를 버려야 한다.**
- G. 리치 선언을 했고, 다른 사람이 자기 대기패를 버렸는데 그냥 지나쳤을 경우, **그 판은 절대로 쓸 수 없다.** 단, 자기가 쯔모해서 오르는 것은 가능하다.

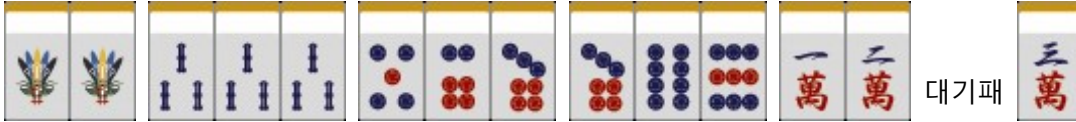
예시



경우, 백패를 버려서 텐파이가 될 수 있으므로 백패를 버리면서 리치 선언을 한다. 버린 백패는 가로로 돌려서 리치 선언을 하였음을 표시한다.

실수로 텐파이가 아닌 경우에 리치를 거는 경우도 있는데, 이를 **노텐 리치**라 하여 유국시 들키면 반칙패로 처리. 노텐/텐파이 여부에 따른 점수계산 후 추가적으로 반칙패에 따른 점수를 지불한다. 단, 다른 반칙과 달리 이건 **안 들키면 OK**. 판 사람이 먼저 나면 상관없다.

가라텐 리치라는 것도 있다. 예시로 설명한다.



이 때 누군가가 3만으로 깡을 먼저 쳤거나(자기 자신은 제외. 대신 이 경우 노텐으로 처리되어 유국시 반칙패다) 이미 3만이 죄다 버림패에 깔려버린 상황이라면, 이 판은 죽었다 깨어나도 오를 수가 없다. 3만의 개수가 4개인데 4개가 다 공개되었으니까. 이런 경우 텐파이라 하더라도 리치를 걸어봤자 오를 수가 없는데, 이런 상황에서 리치를 거는 것을 가라텐 리치라 한다. 보통 프로마작대국에서는 가라텐 리치는 OK. 근데 마작장에서 치는 마작의 경우 가라텐 리치면 반칙패로 처리하는 경우가 왕왕 있다.

단, 리치를 먼저 건 후 누군가가 3만으로 안깡을 쳤다면 반칙패가 아니다. 물론 죽었다 깨어나도 못 나는 건 똑같기 때문에 그 판이 무사히 끝나기를 바랄 수밖에 없다(...) 이걸 진짜 당해 본 사람만이 그 심정을 안다.

리치로 오르거나 쏘면, **도라표시패의 아래에 있는 패를 뒤집어서 오픈한다.** 이것이 **뒷도라표시패**이다. 뒷도라표시패도 도라표시패와 마찬가지로 똑같이 뒷도라표시패의 다음 패를 도라로 인정한다. 이것이 **뒷도라**(우라도라, 裏ドラ)이다.

깡으로 도라표시패가 추가로 열렸다면 그 깡도라표시패도 죄다 뒷도라표시패를 연다. 이것이 **깡뒷도라**(깡우라도라, 積ウラ)이다.

확률 약 43.0543%. 즉 열추 다섯 판 중 두 판은 리치로 나는 셈.

멘이라 많이 줄여 부른다. 리치의 리가 아닌 멘인 이유는 멘젠에서만 리치를 거는 것이 가능하기 때문.

3) 일발(一発, イッパツ)

한 방에 끝낸다. 영어 번역으로도 원샷이다.

리치를 건 상태에서 자기가 패를 집어와서 버리기 전까지 화료하면 성립. 단, **중간에 다른 사람이 치/평/깡을 부르면 안 된다.** 즉 리치 선언 및 타패 이후 순정1순 이내로만 허용되는 역.

'자기가 버리기 전까지'이므로 (다른 사람이 치/평/깡을 선언하지 않았다면) 리치를 건 바로 다음 턴에 자기가 쯔모 화료해도 일발이 성립한다. 이 경우 당연히 멘젠쯔모와도 중복.

확률 약 9.5955%. 무조건 리치와 엮이므로 리치로 난 판 중 일발로 난 판의 비율을 보면 대략 22.2869% 가량 된다. 생각보다는 일발로 많이 오르거나 쏘이는 셈이다.

4) 핑후(平和, ピンフー) ★

말 그대로 평화. 아마 부수가 극단적으로 적은 역이라 판의 분위기가 상대적으로 평화로워서였을지도 모른다. **이 역을 이해했다면 적어도 리치마작 용어는 죄다 꿰고 있는 것이다.** 즉 아래 내용이 이해가 가지 않는다면

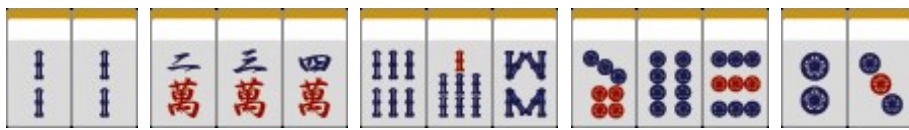
위의 마작 용어들을 하나하나 다시 짚어볼 것.



조건은 다음과 같다.

- 1) 멘젠이어야 한다.
- 2) 2/3/3/3/3의 3이 죄다 **순쯔**여야 한다. 커쯔나 깡쯔가 하나라도 있으면 안 된다.
- 3) 대기는 반드시 **양면대기**여야 한다. 다면대기라도 대기하는 모양이 양면대기이면 OK.
- 4) 머리패가 백 / 발 / 중 / 장풍패(장풍과 같은 풍패) / 자풍패(자풍과 같은 풍패)가 아니어야 한다. 이런 패를 **역패**(役牌)라 한다. 뒤에서도 보겠지만 이런 패로 커쯔를 만들면 역을 만들 수 있기 때문.

외울 건 더럽게 많고 초보자가 짜기에는 무진장 백세지만 이 역을 정복하지 못한다면 어디 가서 리치마작 친다고 이야기 못 한다. 아래 예시를 잘 숙지할 것.

올바른 예시



대기패  또는  로 양면대기. 머리패가 역패가 아니다. 해당 패가 들어오면 핑후 성립.



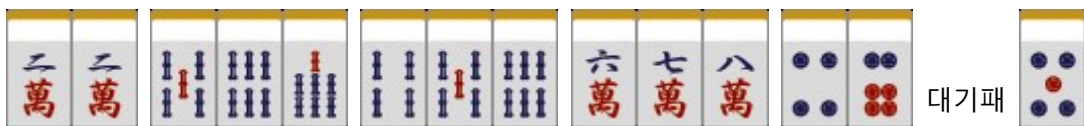
이 예시의 경우 뭐가 들어오건간에 양면대기로 볼 수 있다.

예를 들어  이 들어오면 삭패/통수패 및  로 2/3/3/3이 완성되었고  양면대기 상태에서 대기패가 들어온 것으로 볼 수 있다.

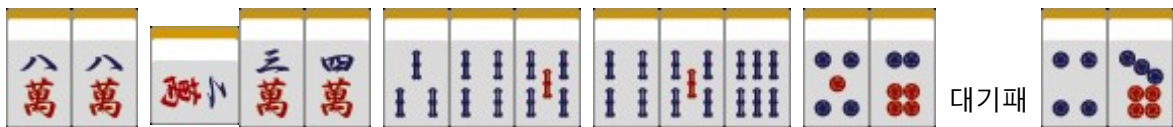
잘못된 예시



변짱이다.



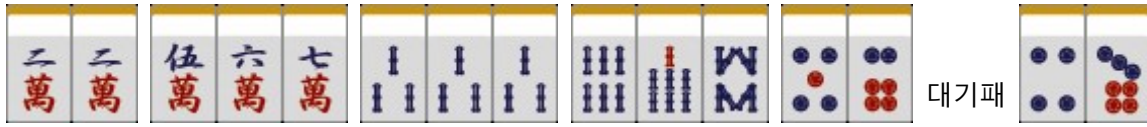
간짱이다.



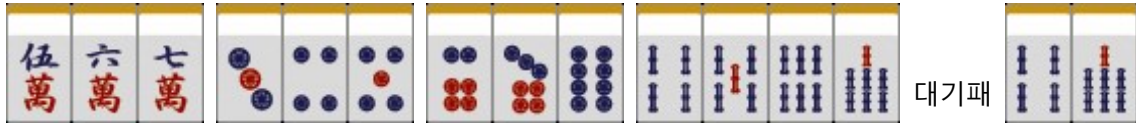
양면대기는 맞는데 치를 선언했기 때문에 멘젠이 아니다.



양면대기에 멘젠은 맞는데 머리가 역패(백)이다.

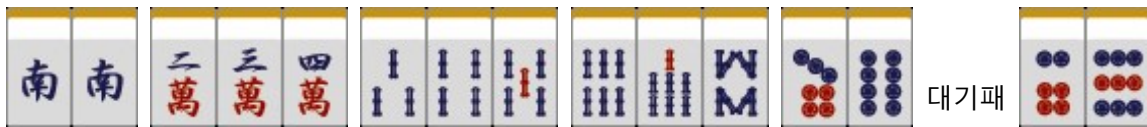


양면대기 멘젠에 머리도 역패가 아니지만 커쯔(3삭)가 끼어 있다.



얼핏 보기에는 양면대기 같지만 이건 3/3/3/3이 완성되고 머리가 없는 양면 단기대기. 따라서 핑후가 아니다.

경우에 따라 판정이 달라지는 예시 (바로 이것 때문에 핑후가 초보자들에게 어려운 것)



자기가 남가가 아니고 장풍도 남풍이 아닌 경우에만 핑후. 머리패가 역패가 되면 안 되기 때문이다.



이 중 **三萬** 과 **六萬** 으로 올랐을 때만 핑후로 인정. 패를 2/3/3/3/3 모양으로 나눠보면 알 수 있다.



양면대기이면 이 때의 대기패는

三萬 과 **六萬** 으로 핑후.



이건 대기패가 **二萬** 과 **伍萬** 인 단기

대기가 되어 둘 중 하나로 머리를 만들어야 함 + 1만 커쯔가 끼어 있으므로 핑후가 아니다.

이처럼 잘못된 예시가 넘쳐나기 때문에 철저하게 숙지하고 조심해서 접근해야 한다.

확률 자체는 18.4836%로 출현 확률이 매우 높은 편.

리치와 비슷하게 이쪽도 핑으로 많이 줄여 부른다. 예컨대 멘핑이면 리치 + 핑후.

핑후 역을 썩모로 오르면 부수는 20부로 고정된다.

국표마작에도 같은 이름의 역이 있다. 하지만 거의 이름 내지는 리치마작 핑후 역에 끼친 영향력 정도만 똑같고 사실상 아예 다른 역이라고 봐도 무방. 멘젠 여부에 상관없이 그냥 4개의 순쯔와 수패로 된 머리만 있으면 끝이며, 때문에 점수도 낮은 2점역(1/4판)이다. 그렇지만 리치마작의 핑후와 마찬가지로 국표마작도 이것저것 역을 조합하기 쉬워서 자주 나오는 편.

5) 일배구(이빠커, 一盃口, イ - ペ - コ -) ★

동일한 순쯔(패의 종류와 그 숫자가 같은 것)가 2개 있으면 성립한다.

일(1)배구인데 이빠커인 이유는 리치마작 용어가 중국산이기 때문이다. 1을 중국어로 읽으면 이가 되기 때문에 이빠커. 우리 나라나 2의 발음 때문에 헛갈리지 일본에서는 고로아와세로도 이가 1에 대응하므로 별로 헛갈릴 일이 없다.

뒤에서 설명할 칠대자(2판역)나 양배구(3판역)와 중복되지 않는다.

예시



2/3/3/3에 같은 순쯔가 있음(1만 - 2만 - 3만).

확률 4.3003%. 특수화료를 제외하고 1판역 중에서는 가장 확률이 낮다.

국표마작에서는 1점역으로 가장 낮은 역이지만, 대신에 멘젠일 필요가 없다. 국표마작에서 부르는 이름은 이반가오(일반고, 一般高)이다.

이 역의 이름이 일배구가 된 것은, 일반고를 일본식으로 읽은 것이 와전된 것이다. 다이쇼(大正) 및 쇼와(昭和) 시대에는 리치마작이 지금처럼 그리 국민적이지는 않았는데, 2차대전 전후 쇼와 22년경(1947) 마작이 관서지방으로 퍼지면서 이 일반고를 일본식으로 읽은 이빠코(イ - ペ - コ -)라는 역의 이름만 먼저 퍼졌다. 그러다가 리치마작의 룰을 정립하면서 일본마작연맹의 간부 멤버 중 하나가 "그거 내가 듣기로는 무슨 잔에 관계된 역(족보) 이름이었는데..." (술잔을 의미하는 쥬의 중국식 발음이 '빠이'다)라고 하면서 거기에 갖다맞춰버린 것.

일반적으로 리치마작은 역의 이름을 들으면 독일어 읽듯이 글자의 요소로 잘라서 분리하거나 아예 역의 모양에 갖다 맞춘 해석이 가능한데, 이 일배구만은 해석이 잘 안 되는 것도 이에 기인한다.

6-1-2. 멘젠 비한정 1판역

즉, 멘젠 여부에 상관없이 화료할 수 있는 것.

1) 역패(役牌, ヤクハイ) ★

역을 만들 수 있는 패.

앞서 핑후에서 설명한 그 역패다. 자패 7종 중 5종(경우에 따라서는 4종)이 역패에 해당하며, 이 5종 중 아무거나 하나로 커쯔나 깡쯔를 만들면 된다. 역패로 만든 커쯔 하나당 1판으로 인정한다. 물론 멘젠 상태에서 만들어서 쓰모했다면 멘젠쯔모가 추가되는 등 다른 역과 조합된다.



이 3종은 자풍과 장풍에 상관없이 언제나 역패이다.



이 4종은 자풍이나 장풍과 일치할 때만 역패이다.

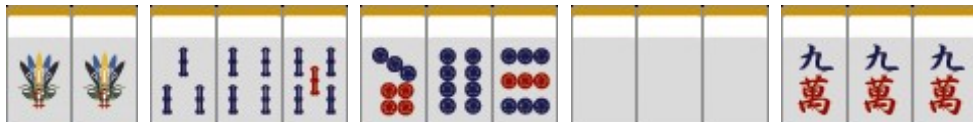
예컨대 다음과 같다.

백/발/중으로 만든 커쯔가 있다 - 언제나 역패이며 해당 커쯔 하나당 1판.

동1국에서 자신이 동가 - 동만 역패. 단 이 경우 자풍패와 장풍패 모두 인정받기 때문에 실제로는 2판.

동1국에서 자신이 남가 - 동, 남이 역패.

예시



백패 하나가 커쯔이므로 1판.



이 경우는 동이 커쯔이긴 한데, 아래 경우에 따라 판수가 달라진다.

동풍전(장풍이 동) + 자신이 동가 = 장풍패 + 자풍패 = 2판 (이런 경우를 **더블동** 혹은 **연풍패**라 한다. 마찬가지로 남풍전에서 자신이 남가일 때 남으로 커쯔를 만들었다면 **더블남**이라 한다.)

동풍전 + 자신이 남가 / 서가 / 북가 = 장풍패 = 1판

남풍전(장풍이 남) + 자신이 동가 = 자풍패 = 1판

남풍전 + 자신이 남가 / 서가 / 북가 = **해당 역패가 아님** = **오를 경우 반칙패** (물론 멘젠쯔모나 리치 등 다른 역이 있다면 그 때는 오를 수 있다.)

확률은 백 / 발 / 중 / 자풍패 / 장풍패를 합쳐서 40.6168%. 확률은 고만고만하지만 굳이 따지자면 장풍패 > 백 > 발 > 중 > 자풍패 순이다. 백발중은 어차피 다 기능이 똑같으므로 사실상 확률이 같다고 해도 무방.

국표마작에서는 모두 2점짜리, 즉 1/4판이다. 삼원패 커쯔 하나면 젠커(전각, 箭刻). 장풍패 커쯔면 취안펑커(권풍각, 圈風刻). 자풍패 커쯔면 먼펑커(문풍각, 門風刻). 다만 삼원패 커쯔 두 개면 6점짜리(3/4판)역인 상젠커(쌍전각, 雙箭刻)이다. 당연히 전각과 중복 불가.

2) **탄야오**(断幺九, 단요구, タンヤオチュ-) ★

야오, 즉 **요구패를 다 잘라**(斷)버린 것.

2/3/3/3/3 안에 자패 및 수패 1/9가 하나라도 있으면 안 된다.

본래 이 역은 **멘젠 한정역이었지만**, 리치마작을 두면서 시간이 오래 걸린다는 이유로 멘젠이 아닌 탄야오를 역으로 인정하는 경우가 조금씩 늘었다. (이를 **쿠이탕**, 또는 **식단**(食斷)이라 함) 쿠이탕이 대중적이 되면서 인터넷 마작에서는 쿠이탕 허용 여부를 사전에 합의하고 마작을 치는 경우가 늘어났다.

예시



4통으로 오르면 탄야오다. 1통으로는 역이 없으므로 오르지 못한다.

멘젠 비한정에서 확률은 21.2424%.

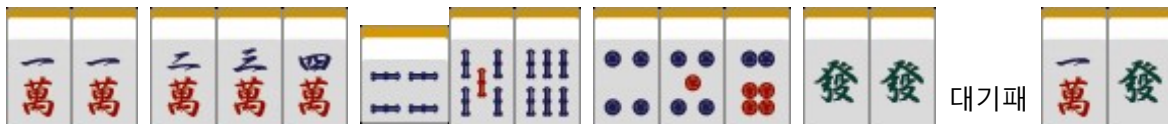
국표마작에서는 탄야오주(단요구, 断幺九)라 하여 2점(1/4판)역이다.

워낙 자주 등장하기 때문에 **탕**으로 줄여 부른다. 멘탕핑이면 리치 탄야오 핑후.

※ **아리아리, 나시나시**(ありあり, なしなし)

이 쿠이탕 허용 여부와 더불어, 어떤 대기패가 와도 확정적으로 역을 만들 수 있어야 하는가 아니면 대기패 중 어느 하나만 역을 만들 수 있어도 쓰모나 룬을 선언할 수 있는가 여부를 사전에 합의하여 마작을 쳤다.

예컨대 다음과 같다.



이 경우, 1만이 들어오거나 누가 1만을 버려도 역(족보)이 없기 때문에 화료할 수 없지만, 발패가 들어온다면 역패 1판으로 화료할 수 있다. 스피드를 중시하는 인터넷 시대가 도래하면서 이처럼 대기패에 따라 화료 가능 여부가 달라지는 것을 허용하느냐 마느냐도 사전에 합의하기 시작했다. (본래는 **닥치고 안 됐다**.) 확정역이 반드시 있어야 하는 것을 **사키즈케**(先付け), 확정역이 불필요한 것을 **아토즈케**(後付け)라 한다.

이렇게 쿠이탕과 일부 대기패 화료가 가능하냐 여부에 따라 이렇게 나뉜다.

아리아리 - 쿠이탕 인정, 확정화료 불필요. 쿠이탕과 아토즈케가 **있기**(ある) 때문에 아리아리인 것.

나시나시 - 쿠이탕 불인정, 확정화료 필요. 쿠이탕과 아토즈케가 없기 때문에 나시나시이다.

실제로 판을 쳐 보면 아리아리가 나시나시보다 속도가 월등히 빠르다. 체감상 걸리는 시간은 거의 3배 가량. 이 때문에 대세는 아리아리가 되었고, 탄야오가 거의 멘젠 비한정역이 된 것. 게다가 나시나시의 경우, 어디까지 확정화료로 볼 것인가에 대한 기준점을 또 합의해야 한다. 들어오는 패에 따라 역이 달라지는 경우를 반칙으로 볼 것이냐 여부까지 합의해야 하기 때문. 반면 아리아리의 경우 굳이 그걸 합의할 필요가 없다. 단, 목직 한 방을 좋아하는 사람들은 나시나시를 선호하기도 한다.

3) **삼색동순, 일기통관, 혼전대요구**

이것들은 원래 2판역인데 멘젠이 깨지면 1판역으로 떨어지는 것들. 자세한 것은 2판역에서 서술.

6-1-3. 특수화료 1판역

말 그대로 특수 형태로 화료하는 것으로, 하나같이 **확률은 더럽게 낮는데 판수는 고작 1판**뿐이다. 그냥 보너스라고 생각해야 할 정도. 물론 말이 보너스지, 엄연히 **족보에 있는 것들**이다. 도라 따위와는 급이 다르다는 말.

1) **영상개화**(린산카이호, 嶺上開花, リンシャンカイホウ) ★

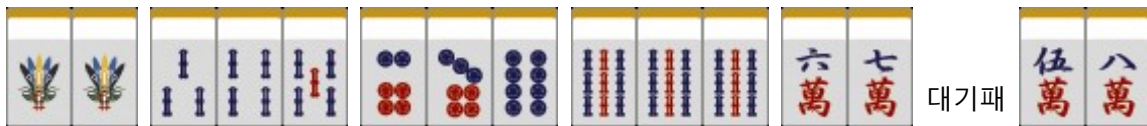
산 위에 꽃이 피어나다.


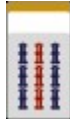
깡 많이 치는 사람들의 로망.

깡을 치고 영상패를 가져오는 것은 앞에서 설명했는데, 해당 **영상패가 딱 자신의 대기패일 경우** 쯤모를 선언할 수 있다. 당연히 자기 손으로 영상패를 가져와야 하므로 **무조건 쯤모로만 날 수 있다.**

일본에서는 만화 사키의 주인공이 정말 밥 먹듯이 영상개화로 판을 끝내버리기 때문에 당시 애니메이션으로 마작에 입문한 사람들에게는 상당히 유명한 역이지만, **정작 확률은 바닥이다.** 이걸 직접 경험해 봐야 **왜 사키가 사기 소리를 듣는지** 뼈저리게 깨달을 수 있다. 뭐 애초에 그 만화는 제대로 된 마작만화라기보다는 완전 이능력 배틀물이지만... 참고로, 애초에 만화 제목부터 노린 거다. 영상개화라는 것 자체가 산 위에 꽃이 피었다는 소리인데, 일본어로 사키가 **咲**, 즉 꽃이 핀다는 뜻이기 때문.

예시



자기 차례가 되어 손패에  이 들어왔거나 다른 사람이  을 버렸을 경우, 깡을 선언할 수 있음은 앞에

서 배웠다. 근데 깡을 선언하고 집어온 영상패가  또는  이었다면, 2/3/3/3/4 (4는 9삭깡)가 되어 머리와 몸통을 완성하였으므로 쯤모를 선언하고 판을 끝낼 수 있는 것. 이것이 영상개화다.

중요한 것은, 앞서 깡에서 설명했듯이 **패산의 마지막 패를 쯤모했다면**(즉, 패산에 남은 패가 없다면) **깡을 칠 수 없다.**

처음에 정해지는 영상패 4개 중 하나가 자기 대기패여야만 성립하는 역이기 때문에, 몇 번 강조하지만 **더럽게 확률이 낮다.** 확률 0.3313%. 즉 평균적으로 300판에 1번 볼까말까다.

국표마작에서는 공상개화(강상카이화, 杠上开花)라 하여 8점역. 리치마작과 똑같은 1판 수준이다.

한국마작에서는 깡 올라. **무려 5판이다.** 단 깡 올라 자체가 부가족보이기 때문에(쉽게 말해서 도라와 같은 취급) 무조건 다른 역이 있어야 한다.

※ **책임지불**(파오, パオ)

로컬 룰이지만 일본프로마작연맹에서도 적용하고 있는 룰이므로 여기에 서술.




어떤 역을 확정지어 주었다는 의미로 쓰인다. 누군가 버린 패로 깡을 쳐서 영상개화로 오른 경우(즉, 다이밍깡의 경우에만 가능)에 해당한다. 본래는 쯤모 오름이기 때문에 나머지 3명 전부에게 점수를 받아야 하지만, 여기서는 패를 버림으로써 깡을 치게 하여 영상개화 역을 확정지어 버렸으므로, **쯤모 오름이라도 깡패를 버린**

사람이 론으로 쏘인 것처럼 혼자 해당 점수를 지불해야 한다.

예시 (실제 애니메이션에 등장한 장면)



(이미 이 정도도 정신나간 패지만) 여기에서 누군가가  을 버렸는데, 여기에서 다이밍강을 선언, 마침 영상

패에서 가져온 패가  이었다. 이후 2통과 3통을 연속으로 강쳐서 영상패로부터 차례로  와  를 가져와서 화료했다. 당연히 영상패가 미리 정해져 있을 리는 전혀 없으므로 이쯤되면 거의 사기마작 수준이지만 일단 실제로 벌어졌다 해 두자.

그러면 이렇게 된다.



뒤에서 배울 역들을 모조리 조합하면 12판인데, 가져온 5통이 적도라였기 때문에 도라 1판이 붙어 13판, 즉 헤아림 역만이 되었다. 선이 아니었기 때문에 이 헤아림 역만에 해당하는 점수인 32000점을 원래는 다른 3사람으로부터 각각 받아야 하나(점수 계산표 참조), 이 경우에는 **다이밍강으로 강을 선언해서 영상개화로 오른 것이므로 1통을 버린 사람이 혼자서 32000점을 지불해야 한다!** 이것이 책임지불 룰이다.

영상개화에 대해서 책임지불 룰을 적용하는 경우는 그때그때 다르지만, 뒤에서 배울 역만 중에는 거의 99% 책임지불 룰을 적용하는 것이 있으므로 미리 숙지하고 있을 것.

2) **해저모월**(또는 해저로월, 海底摸月, 海底撈月, 하이테이쯔모, ハイテイモ-ユエ) ★

바다 밑에서 달을 찾아낸다. (혹은 건져낸다.)

패산의 마지막 패를 집어왔는데 그것이 자기 대기패일 경우 쯔모를 선언할 수 있다. 역시 마지막 패를 자기 손으로 가져와야 하므로 **론으로는 죽었다 깨어나도 불가능**. 이 마지막 패를 해저패(海底牌)라 한다.

몇 번 이야기하지만 마지막 패로는 강을 칠 수 없기 때문에, 근본적으로 영상개화와 해저모월의 조합은 불가능하다. 패산의 마지막 직전 패를 쯔모한 후 영상개화하면 되지 않냐고 반문할 수 있는데, **무조건 집어온 패가 집어온 순간 패산의 마지막 패였을 때에만 해저모월이 성립하므로** 이 경우에도 조합이 불가능.

확률 약 0.3704%. 270판에 1번꼴. 영상개화보다는 약간 낮다.

국표마작에서는 해저모월 대신에 묘수회춘(마오서우후이춘, 妙手回春)이라 한다. 역시 8점역.

한국마작에서는 '허리띠 올라'(혹은 하이테이 올라)라고 한다. 영상개화와 마찬가지로 5판 부가역.

3) **하저로어**(河底撈魚, 하이테이론, 호-테이랴오유이) ★

강바닥에서 고기를 건지다.

패산의 패가 다 떨어진 상황에서 유국되기 직전에 다른 사람이 버린 버림패가 자신의 대기패일 경우 그 패를 쏘고 화료할 수 있다. 따라서 앞선 영상개화나 해저모월과는 달리 **무조건 론으로만 날 수 있다**.

리치마작에서는 패산을 바다, 버림패를 강으로 본다. 즉 패산에서 패를 가져오는 것은 바다에서 패를 가져오는 것이며, 남의 버림패를 론/강/평/치 등으로 가져오는 것은 강에서 패를 가져오는 것으로 해석한다. 해저모월과 하저로어의 어원이 이것. 근데 왜 리치마작 한정이나면, **국표마작에서는 반대로 버림패가 있는 쪽을 바다로 보아, 썸모로 오르는 쪽이 아닌 쏘는 쪽을 해저모월이라 하기 때문.**

본래 정식 명칭은 위 가타카나에서 보듯이 호테이라오유이다. 하이테이가 해저, 호테이가 하저이기 때문에 엄밀히 말하면 **하이테이 론이라는 표현은 틀린 것.** 하지만 작룡문 등지에서 하도 하이테이론을 밀다 보니 어느새 대중화되었다. 하이테이쯔모와 하이테이론으로 구분하는 것이 직관적으로 알기 쉽기도 하고.

하이테이쯔모와는 달리, 일단 마지막 순서가 자기가 될 확률은 1/4에 불과하기 때문에 상대적으로 마지막 패를 자기가 썸모하기보다는 쓸 기회가 많다는 점에서 하이테이쯔모보다는 확률이 높다.

확률은 약 0.5953%. 170판에 1번 정도 구경할 수 있다.

국표마작에서는 앞서 이야기했듯이 이쪽이 해저로월(하이디라오웨, 海底撈月)이다. 8점역.

한국마작에서는 '허리띠 쏘아'(혹은 하이테이 쏘아)라고 한다. 똑같이 5판 부가역.

4) **창강(槍槓 / 槍槓, 창공, チャンカン) ★**

창으로 강을 찌른다.

다른 사람이 친 가강패가 자신의 오름패인 경우 쓸 수 있다. 버림패를 쏘지 않는 유일한 역.

이 경우 강 선언은 자동으로 무효가 된다. 또한 기본적으로 남의 패를 쏘는 것이기 때문에 론의 영역으로 들어간다. 론으로 쓸 경우 확인해야 하는 후리텐 리치 등의 제약조건이 다 달라붙는다는 말.

그리고 이 창강은 **가강에만 해당되지 안강이나 다이밍강은 해당되지 않는다.** 안강을 쓸 수 있는 경우가 딱 하나 있기는 한데, 그거 역만이라 창강은 여차피 무시된다. 뒤의 역만 부분에서 후술.

본래는 강을 빼앗다는 뜻의 槍槓이었는데 槍(창 창, 옛날 무기로 찌르거나 던지던 그 창이다)으로 오역된 게 널리 퍼지면서 현재는 槍槓이라는 표현이 더 많이 쓰인다.

일본에는 프로마작연맹과 프로마작협회가 따로 있는데, 희한하게도 연맹에서는 공식 룰이지만 프로마작협회에서는 인정하지 않고 있다.

누군가가 자기 대기패 중 하나로 평을 부른 상황에서 해당 대기패에 가강을 쳐야 하므로, 매우 확률이 낮다. 확률 0.05342%. 대략 1900판에 1번 가량 등장. **이 정도면 확률로는 준 역만급이다.**

국표마작에서도 창공화(창강허, 槍杠和)라 하여 8점역. 한자로 '빼앗을 창'을 쓰기 때문에 국표마작을 영어로 번역하면 Rob the Kong, 즉 공(강)을 빼앗는다고 번역하게 된다.

한국마작에서도 '강 쏘아'라고 하며 5판 부가역이다.

6-2. 2판역

1판역보다는 달성하기 약간 까다롭지만 머릿속에 잘 기억해 두고 전략을 짜면 고득점으로 손쉽게 오를 수 있는 역들이기 때문에 잘 숙지하면 좋다. 2판역을 잘 숙지해 두면 노림수가 획기적으로 늘어난다.

6-2-1. 멘젠 한정 2판역

1) 더블 리치(ダブルリーチ)

처음 자신이 받은 배패가 리치를 걸 수 있는 패(즉 패 하나만 버리면 텐파이)이면, 더블 리치를 선언할 수 있다. 공탁금은 똑같이 1,000점. 반드시 자기 첫 턴에 걸어야 한다. 그리고 자기가 리치를 걸기 전에 치/평/깡이 나오면 안 된다.

당연히 배패가 리치패라는 것은 실력이고 뭐고 없는 운의 영역이라 확률은 리치에 비하면 엄청나게 낮은 편. 0.1829%로, 리치의 1/235밖에 안 된다. 대략 550판 치다 보면 한 판 보이는 수준.

2) 치또이츠(칠대자, 七対子, チートイツ) ★

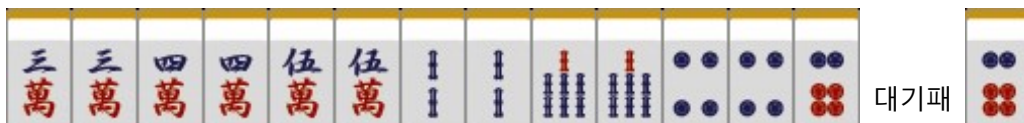
7개의 또이츠. 즉 머리가 7개.

2/3/3/3/3 모양의 역이 아닌 단 두 개의 역 중 하나. 머리가 7개이기 때문에 2/3/3/3/3이 아닌 2/2/2/2/2/2/2 모양이 된다.

주의사항이 몇 가지 있는데

- 1) 앞서 이야기했듯이 일배구가 인정되지 않는다. 3/3/2/2/2/2꼴의 괴상한 모양을 가지고 화료했다고 할 수 없기 때문.
- 2) 역시 양배구(3판역)와 중복으로 인정되지 않는다. 이에 대해서는 뒤에서 후술.
- 3) 안깡을 선언하지 않았다고 해도 같은 패 4개를 2/2로 인정하지 않는다. 즉 치또이츠의 7개 머리는 모두 다른 패여야 한다.

예시



일배구 모양이 들어갔다고 해서 일배구가 인정되지 않음. 이 상태로 화료하면 치또이츠 2판에 탄야오 1판이 더해져 최종적으로 3판. 리치나 멘젠쯔모 등이 붙으면 판수가 더 올라갈 수 있다.

확률은 2.0826%로 생각보다 자주 보이는 편.

국표마작에서는 24점역으로 3판역에 상당한다. 그리고 국표마작에서는 굳이 패의 종류가 다를 필요가 없다.

치또이츠로 오르면 부수는 25부로 고정된다.

6-2-2. 멘젠 준한정 2판역

이것들은 멘젠이 깨지면 1판으로 계산한다.

1) 삼색동순(三色同順, 산쇼쿠, サンショクドウジュン) ★

일명 삼색. 세 가지 색(종류)의 같은 순쯔.

리치마작 국민역 중 하나.

멘젠 비한정 2판역에 삼색동각이라고 똑같이 삼색으로 시작하는 역이 있기는 한데(후술) 삼색(산쇼쿠)이라 하면 무조건 이 삼색동순이다. 삼색동각이 만들기가 진짜 옛 같은 역이라...

세 가지 종류의 수패로 같은 숫자를 갖는 세 개의 순쯔를 만들면 된다.

예시



순쯔 3-4-5가 각각 만수패, 삭수패, 통수패로 완성되어 있으므로 삼색동순이다.

별의별 역과 다 조합되고 설령 멘젠이 깨져도 일단 1판은 확보할 수 있기 때문에 굉장히 애용되는 역이다. 순쯔라서 조합 난이도도 매우 낮은 편.

멘젠 삼색과 멘젠 깨진 삼색(이런 걸 부로 삼색이라 한다)은 확률상 큰 차이가 없다.

확률은 두 경우를 합하여 3.3716% 가량. 확률에서 보다시피 2판역치고는 굉장히 쉬운 편이다. 과거에는 이 역이 마작의 꽃이라 불렸다.

국표마작에서는 삼색삼동순(三色三同順, 산서산통순)이라 하여 8점역, 즉 1판에 상당한다.

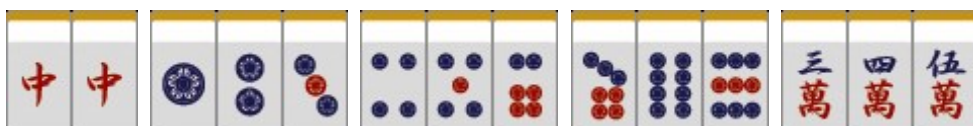
2) 일기통관(一氣通貫, 잇쯔, イッキツウカン) ★

한 번에(一氣) 관통하다.

한 종류의 수패를 1부터 9까지 전부 모아서 3개의 순쯔, 즉 각각 123 / 456 / 789의 순쯔를 만든 경우.

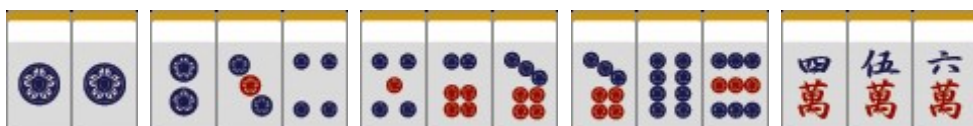
1부터 9까지 전부 뚫어 꿰었다고 하여 일기통관이다. 삼색과는 달리 그냥 만들기는 좀 까다로운 역. 주의해야 할 것은 무조건 123 / 456 / 789 세 개의 순쯔가 있어야만 성립하며, 무작정 같은 종류의 수패를 1부터 9까지 모았다고 성립하는 게 아니라는 것이다.

올바른 예시



1통부터 9통까지 전부 모았고 123 / 456 / 789 3개의 순쯔가 있다.

잘못된 예시



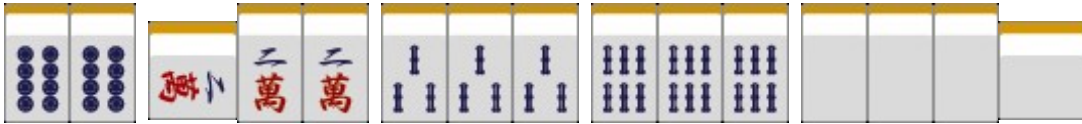
1통부터 9통까지 전부 모았지만 순쯔의 모양이 123 / 456 / 789가 아니므로 일기통관이 아니다.

6-2-3. 멘젠 비한정 2판역

1) **대대화(또이또이, 対々和, 돌돌이, 또이또이호, トイトイホー) ★**
몸통이 모두 커뜨거나 깡뜨.

참 쉽죠? 의외로 정도가 아니라 대놓고 자주 출현하는 역 중 하나. 조건 자체가 단순해서 그런지 여러 가지 역과 조합하기에도 매우 좋다.

예시



안커 2개, 밍커 1개, 밍강 1개에 또이츠 하나. 여기에 백패가 역패이므로 위의 경우 1판이 더 붙는다. 만일 영상개화로 올랐다면 1판 더 추가.

확률 3.8142%로 국민역인 삼색보다도 높다.

그래서 그런지 국표마작에서는 팡팡화(핑핑허, 碰碰和)라 하여 1판역 수준도 안 되는 6점역으로 취급.

2) **삼암각(산안커, 산안꼬, 三暗刻, サンアンコウ) ★**
암각, 즉 안커 3개.

이것도 참 쉽죠? 그런데 정작 만들기는 대대화보다 훨씬 까다롭다. 왜냐하면 또이또이는 평으로 커뜨를 만들 수 있지만 산안커는 안커 3개를 확보하지 않는 이상 평이 봉인되기 때문. 그나마 대개 삼암각이 끼어 있으면 높은 확률로 대대화도 끼어 있다는 게 위안.

그리고 주의사항이 있다. 아래는 그 예시.



일단 대기패가 뭐든지간에 대대화는 확보된 상황이다. 따라서 쓸 수도 있고 쓰모할 수도 있는데, 문제는 여기서 쓰모하면 삼암각이 성립되지만, 론으로는 삼암각이 성립되지 않는다. 근본적으로 쓰는 것은 남의 패를 가져와서 자기가 오르는 것이기 때문에, 론으로 쓰아서 만든 커뜨는 안커가 아닌 밍커로 취급되기 때문이다. 이것 때문에 삼암각 역이 되는 줄 알고 잘못 쓰았다가 반칙패당하는 경우가 많으니 주의.

확률은 0.7046%로 대충 140판 중에서 1판 정도 볼 수 있다.

국표마작에서는 16점으로 일추 2판역.

3) **소삼원(小三元, 쇼산겐, ショウサンゲン) ★**
삼원패 백, 발, 중 중 2개를 몸통으로, 1개를 머리로 만든다.

보통 역의 경우 그 모양이 상위호환인 경우(Ex 일배구 - 치또이쯔 등) 하위의 역은 판수를 인정하지 않는 경우가 많은데, 이 소삼원은 각각의 역패로 만든 커뜨에 대한 1판역도 인정한다. 따라서 실제로는 4판역.

소삼원이라는 이름이 붙은 이유는 삼원패가 다 모이기는 했는데 그 삼원패가 모두 몸통이 아니라 하나가 몸통보다 작은(小) 머리이기 때문이다. 삼원패가 다 몸통이면 대삼원이다. **근데 대삼원은 역만.** 그래서 소삼원은 소삼원 자체를 노리고 나오기보다는 대삼원 역만을 노리다가 얼떨결에 얻어걸리는 경우가 절대적으로 많다. 다른 역에서도 자패를 요구하는데 역의 이름을 소/대로 구분한다면 해당 패가 전부 다 몸통이냐 아니면 그 중 머리가 하나 끼어 있냐로 구분하면 된다.

예시



위 예시는 실제로 인터넷 마작게임 천봉에서 걸린 케이스인데 소삼원 삼삼각 대대화 각 2판에 발, 중 각 1판, 장풍패 1판, 뒤에서 서술할 혼노두 2판과 혼일색 2판이 끼어서 **무려 13판. 헤아림 역만이 발생했다.** 이처럼 멘젠 깨지고 보너스(도라) 하나 없는 상황에서조차 생각보다 이것저것 엮이는 것이 가능한 역이라 소삼원의 파괴력은 다른 2판역을 월등히 상회한다고 할 수 있다. 애초에 시작부터 4판으로 반쯤 만관 확정이다.

확률은 0.1487%로 그 까다롭다는 영상개화의 절반도 안 된다. 거의 700판 중 1판 나올까말까한 수준. 국표마작에서는 똑같은 한자로(샤오산위안) 64점역인데, 나머지 64점역은 리치마작으로 치면 모두 역만이다. 쉽게 말해서 **높으신 몸.**

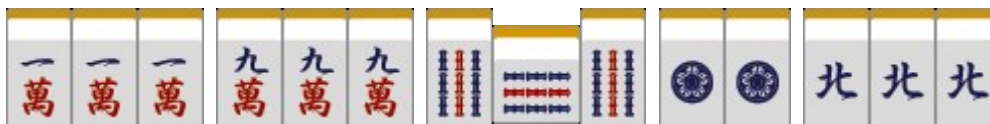
4) **혼노두**(혼로토, 混老頭, ホンロウトウ) ★
노두패(수패 1, 9) 및 자패만으로 머리와 몸통을 만든다.

역시 자패가 끼어 있기 때문에 혼노두.

노두패만으로는 죽었다 깨어나도 쉼표를 만들 수 없기 때문에 몸통은 무조건 커뜨여야 하며, 때문에 무조건 대 대화와 중복된다. 따라서 이것도 **실질적으로는 4판역.** 앞서 찬타에서 이야기했듯이 완벽한 찬타의 상위호환이기 때문에 찬타는 카운트하지 않는다.

멘젠 비한정이긴 한데... 이걸 멘젠으로 만들려면 찬타를 멘젠으로 만드는 난이도 **따위**와는 비교할 수도 없는 헬게이트가 열린다. 노두패와 자패가 총 13종에 각 패가 종류당 4개씩 있으니 52개인데 52개 중 14개를 내 손으로 가져와야 하며, 쉼표가 불가능하니 대기는 무조건 쌍봉 아니면 단기 고정이다. 게다가 역패에 해당하지 않는 자패는 초반부터 버려지는 것을 감안하면 멘젠 혼노두는 패보로나 찾아봐야 하는 정도. 그리고 깜빡하기 쉬운 게 있는데, 멘젠에 안커가 넷이면 **그건 쓰안커 역만이다.** 쓰안커 역만 보는 것보다 멘젠 혼노두 보는 게 더 어려운 이유.

예시



앞서 설명했듯이 기본적으로 4판이 깔리며, 만일 장풍패나 자풍패가 북이라면 1판이 추가로 붙는다. 썸모로 올랐거나 1통을 쓰았다면 안커가 셋이 되어 삼삼각 2판 추가.

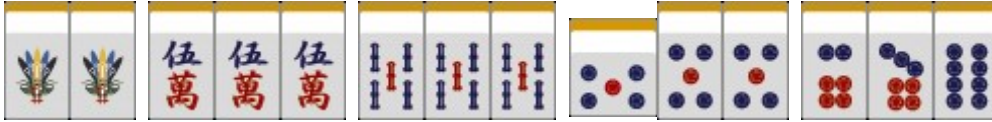
확률은 0.07808%. 1300분의 1이다. 국표마작에서는 32점역으로 상당히 높은 역이다. 거진 4판역 내지는 만관역에 해당.

5) **삼색동각**(산쇼쿠도코, 三色同刻, さんしょくド-コ-) ★

세 가지 다른 색의 각, 즉 커쯔. 물론 깡쯔여도 상관없다.

속칭 **지랄역**으로 통하는데, 더럽게 만들기 힘들기 때문. 이걸 노리고 만들기도 어렵다. 만들기 엄청나게 어려운 주제에 고작 이게 2판역이냐는 말이 나오는 역이다. 게다가 위의 소삼원이나 혼노두처럼 다른 역과 확정적으로 엮여서 시너지 효과가 나는 역도 아니기 때문에 이 역을 노리고 만드는 경우는 거의 없다. 진짜 어찌다가 나오는 수준으로, 이걸로 쏘이면 그냥 좋은 구경했다 셈쳐야 할 정도.

예시



확률은 0.04921%로 2050분의 1 수준. **그 준 역만 수준이라던 창깡보다 낮다.** 이보다 확률이 낮은 일반역(역만 및 특수 만관역이 아닌 것)은 양배구(3판역)과 아래 서술할 산깡쯔뿐이다. 국표마작이라고 좋게 쳐주는 건 아니라서 2판역에 대응하는 16점역으로 취급.

6) **산깡쯔**(삼공자, 三槓子, サンカンツ) ★

깡을 세 번 친다.

환상의 2판역.

이 역을 띄우는 것은 **3대 국민역만(역만 중 출현 확률이 높은 3개의 역)을 띄우는 것보다 더 힘들다.**

산깡쯔가 더럽게 안 나오는 이유는 일단 깡 자체가 나오기가 힘들며, 세 번 깡을 치면 다른 사람이 한 번이라도 깡을 한 번 더 치는 순간 유국이 되어버리고(앞서 룰에서 설명한 스깡산라), 도라패가 줄줄이 늘어나 다른 사람도 빨리 끝내려고 할 가능성이 높아 시간이 없기 때문이다.

예시



뭘 해도 2판밖에 안 되는 경우. 설령 영상개화로 올랐다고 해봤자 1판이 추가될 뿐이다.

확률은 0.006716%로, **무려 1만 5천 판 가량 쳐도 한 판 보기가 힘든 역이다.** 다른 일반역에 비해 독보적으로 낮은 출현률을 자랑한다.

국표마작에서는 삼공(三杠, 산깡)이라 하여 32점역. 4판역이다.

7) **순전대요구, 혼일색**

이것들은 원래 3판역인데 멘젠이 깨지면 2판역으로 떨어지는 것들. 자세한 것은 3판역에서 서술.

6-3. 3판역

3판역은 세 종류밖에 없기 때문에 따로 단락으로 구분하지 않는다. 단, 멘젠 한정 등 역에 따른 조건부는 유효하다. 혼일색을 제외하면 노리고 치기는 힘든 역이다.

1) 양배구(兩盃口, 이배구, 량페코, リャンペーコー) : 멘젠 한정

일배구가 둘이니 양배구이다.

앞서 일배구가 종류와 숫자가 같은 순쯔 2개라고 했으니, 그걸 두 개 만들면 양배구이다. 리치마작 및 국표마작에서는 둘을 의미할 때 이(二)가 아닌 양(兩)을 쓴다. (양면대기라고 하지, 2면대기라고 하지 않듯)

양배구가 되는 숫자가 겹치지 않는 이상 무조건 각 패를 2개씩 확보해야 한다. 즉 모양상 치또이츠와 중복된다는 말. 그러나 **치또이츠와는 중복해서 계산하지 않는다.** 그리고 일배구의 상위호환 역이기 때문에 당연히 일배구와도 중복해서 계산하지 않는다.

예시



7개의 서로 다른 패가 각 2개씩이지만 이건 칠대자가 아니라 양배구.

멘젠 한정이기 때문에 멘젠이 깨지는 순간 죽었다 깨어나도 양배구로 오르는 것은 불가능하다. 이는 일배구의 조건을 그대로 달고 올라왔기 때문이다. 그러나 가뜰이나 일배구도 만들기 까다로운 판에 양배구를 멘젠으로 만드는 건 엄청나게 어려워서, 결과적으로 양배구는 역만 및 특수만관역을 제외한 일반역 중 산강쯔 다음으로 보기 어려운 역이 되고 말았다. 그나마 멘젠 한정에 순쯔 여러 개를 쓰기 때문에 멘탕핑(리치, 탄야오, 핑후)과 조합이 매우 쉬워서 파괴력 자체는 센 편.

확률은 0.04363%로 약 2,300분의 1의 확률.

2) 순전대요구(純全帶么九, 준짱, 순전, 준찬타, ジュンチャンタイヤオチュ) : 멘젠 준한정

자패 없이 허리띠 전체에 요구패가 들어갈 것.

따라서 **노두패가 머리와 몸통에 반드시 들어가야 한다.**

찬타에서 자패가 빠지고 노두패를 쓴 모양이기 때문에 당연히 만들기가 훨씬 빠세다. 안 그래도 6종밖에 없는 노두패 중 하나가 머리에 들어가야 하고 나머지 몸통에도 최소 하나씩은 어떻게든 끼어 있어야 하기 때문. 물론 찬타의 상위호환역이기 때문에 찬타는 계산하지 않는다.

앞서 앞글자에 혼(混)이 들어간 것은 특정 조건에 자패가 추가되는 것이라 했는데, 그 반대로 특정 조건을 달성하며 자패를 빼야 하는 것은 순(純) 또는 청(淸)이라 한다.

3판역답게 나기가 상당히 까다로운 편이지만 양배구와 비교하면 그래도 해볼 만한 역이긴 하다. **멘젠 준한정이기 때문에 멘젠으로 못 만들면 2판역으로 떨어지지만** 확률 자체가 다른 2판역에 비해 낮지 않고, 뒷보다 초반에 잘 버려지는 노두패의 특성상 상대적으로 치나 평, 강을 치기 쉽기 때문에 빠르게 화료하는 것을 목표로 노려볼 만하다. 다만 준짱으로 빨리 내려면 4, 5, 6패를 무작정 버려야 하므로, 상대방 입장에서는 대놓고 준짱을 노리는 게 너무 뻘히 보이게 되니 그리 쉬운 이야기는 아니다.

예시



찬타와 마찬가지로 멘젠으로 만들기는 엄청 빠세다. 다만 원체 찬타도 멘젠으로 만들기 매우 어렵다 보니 찬타에 비해 생각보다 확률 차이는 크지 않은 편. 멘젠 찬타가 0.1467%인데 멘젠 준짱은 0.1019%로 얼추 찬타의 2/3 가량이다. 영상개화 세 번 볼 동안 멘젠 준짱 한 번 보기 힘들어서 그렇지.

멘젠을 깬 준짱은 0.3050%로 영상개화보다 약간 낮은 수준. 따라서 준짱의 전체 등장확률은 0.4069%로 해저 모월(하이테이쯔모)보다 약간 높은 수준이다.

3) 혼일색(混一色, 혼일, 혼이쯔, ホンイーソー) : 멘젠 준한정 ★

한 종류의 수패로 머리와 몸통을 만들 것. (이걸 일색이라 한다) 그 중에 자패가 끼어 있으면 혼일색이다.

3판역 주제에 웬만한 2판역보다 출현 확률이 높고, 멘젠을 깨면 2판으로 떨어지지만 전 2판 이상 역 중 가장 출현 확률이 높은 황당한 역. 국민역인 삼색동순의 2배 가량이다!

매우 만들기 쉽고 조건도 직관적으로 알기 쉬워서 초보자들이 가장 많이 떠올리게 되는 역 중 하나이다. 하지만 프로 레벨에서는 그리 환영받지 못하는 역이기도 한데 이는 대놓고 노리기에는 버림패를 통해 너무 티가 많이 나기 때문. 게다가 다른 역과 다소 조합하기 어려워 파괴력도 그렇게 높지 않다.

예시



멘젠을 깨도 2판인데다 멘젠으로 만드는 게 쉽지 않은지라, 일단 혼일이 뒀다 하면 부로 혼일색의 비율이 멘젠 혼일색의 비율보다 압도적으로 높다. 부로 혼일색의 확률은 6.0789%로 최상위권이며, 멘젠 혼일색의 확률도 0.4541%로 그 자체만으로 하이테이쯔모보다 상당히 높다.

중국의 국표마작에서는 6점역으로, 혼일색 단독으로는 나는 것조차 불가능한 저렴한 역(0.75판)이다. 그만큼 출현 확률이 높다는 말.

6-4. 만관역

만관역은 매우 특수한 경우 중 하나로, 특정 조건이 성립하면 달성되며 도라패 여부에 상관없이 **무조건 만관**으로 고정된다.

1) 유국만관(流し満貫, 나가시만간)

이름에서부터 보듯이 **유국 상황**에서 특정 조건이 만족되면 만관이다. 아래 조건들을 만족해야 한다.

A. 버림패들이 모두 요구패(자패, 숫자 1, 9)일 것.

B. **한 번이라도 자기가 버린 버림패가 치/평/깡을 당하지 않았을 것.** 단, 자기가 치/평/깡을 치는 건 상관없다.

유국이기 때문에 이걸 역으로 보느냐 마느냐에 따라 공탁금(리치 1,000점 및 연장점수)을 죄다 가져가느냐 마느냐가 달라진다. 프로 레벨에서는 인정하지 않지만, 인터넷 마작에서는 매우 널리 퍼져 있다. 일반적으로는 역으로 보아서 화료로 보아 공탁금과 연장점수를 죄다 가져가는 편.

조건이 단순해 보이지만 역패 등을 생각해볼 때 치/평/깡 한 번을 당하지 않기가 어렵고 게다가 요구패가 자기 손에 많아야 하기 때문에 매우 보기 힘들다. 양배구보다 조금 나은 수준으로 확률 0.04611%. 2200판 중 한 번 보는 정도이다.

2) 인화(人和, 렌허, レンホー)

자기가 선이 아닌 상태에서 배패를 받았을 때 텐파이 상태이고, **누구도 치/평/깡을 부르지 않은 상태에서 자신의 첫 순서가 오기 전에 누군가 텐파이 패를 버리면** 즉시 쓸 수 있다.

아마도 가장 바리에이션이 심한 룰일 것이다. 보통 만관으로 보는데, 인터넷 마작의 상당수에서는 아예 역만으로 처리하고, 또 프로씬에서는 인화 자체를 인정하지 않는 경우도 많기 때문. 1인용 마작게임에서는 8판(배만)으로 보기도 한다.

배패가 텐파이 상태여야 하고 다른 사람이 해당 대기패를 버려 줘야 하니 가능성은 그야말로 기하급수적으로 낮아진다. 인터넷 마작에서 역만으로 처리하는 건 다 그만한 이유가 있는 셈. 확률은 0.001023%. **무려 10만 번에 한 번 나올까말까한 수준이다!** 코나미 마작 파이트 클럽과 작룡문에서도 역만으로 친다.

6-5. 6판역

6판역은 하나뿐이다.

청일색(淸一色, 칭이쯔, 칭이소, チンイーソー) : 멘젠 준한정 ★

맑은 일색.

자패 없이 한 종류의 수패로만 머리와 몸통을 만들면 된다. 청(淸)이기 때문에 자패도 쓰면 안 된다.

멘젠 준한정이기 때문에 울면 5판으로 떨어지지만 이게 어디인가. 웬만한 한두 판짜리 역과는 기본 체급부터가 다르다. 물론 노림수가 너무나 뻥히 보이기 때문에 견제당하기도 쉽고, 게다가 전부 같은 종류의 수패로 이루어져 있기 때문에 **까딱 패 하나 잘못 버렸다가는 후리텐 되기도 쉬운 역이다.** 대기패가 무엇인지 알려주는 인터넷 마작으로도 후리텐 나기 쉬운데 오프라인이야 말해 무엇하겠는가? 오죽하면 대기패가 무엇인지 맞추는 청일색 대기패 퀴즈도 조금만 뒤져보면 인터넷에 널려 있을 정도.

한 종류의 수패이기만 하면 되기 때문에 다른 역과 조합하기 쉽다.

예시



이 중 6만 / 9만으로 오르면 일배구에 핑후가 끼어서 2판 추가. 3만으로 오르면 단기대기 또는 벤짱으로 일배구 1판 추가. (어차피 멘젠 청일인 시점에서 최소 하네만이므로 부수 계산은 의미없다.)

파괴력에 대비해서 청일색이 나올 확률은 엄청나게 높은 편인데, 부로 청일색이 0.8182%로 멘젠 일기통관과 비슷한 수준이다. 멘젠 청일색도 0.1057%로 멘젠 찬타나 멘젠 준짱과 비슷한 수준. 둘이 합치면 얼추 110판 중 1판 정도 볼 수 있는 역이다.

일색에 대한 대접이 별로 좋지 않은 국표마작에서는 24점역으로 대략 3판역에 상당.

6-6. 역만(役滿)

역이 짝 들어찼다는 의미로, **마작사들의 로망**. 물론 그만큼 **매우 보기 드물다**.

역이 짝 들어찼기 때문에 일단 역만이 뜨면 다른 역은 절대로 중복하지 않고 역만만 인정한다. 단, **역만끼리는 중복이 가능하다**. 더블 역만, 트리플 역만 등으로 역만끼리 중복되는 경우가 있을 수 있다. 물론 그 정도 되려면 아마 평생 운을 다 써야 할 것이다. 점수는 역만의 더블, 트리플, 이런 식으로 지불.

그리고 일부 역만의 경우, 그 자체로 더블 역만으로 처리되기도 한다. 보통 인터넷 마작에서는 자체 더블 역만을 많이 채용하는 편.

6-6-1. 헤아림 역만(数え役滿, 카조에야쿠만)

이것저것 판수를 조합해서 **13판 이상이 되면** 헤아림 역만으로 계산한다.

예시 중 하나가 소삼원에서 보여준 예시.

그 외의 여러 예시는 다음과 같다.



자기가 동가에 장풍이 동일 경우 발 1판 + 중 1판 + 더블동 2판 + 소삼원 2판 + 혼전대요구 2판 + 삼암각 2판 + 혼일색 3판 = 13판. 헤아림 역만.



자기가 동가에 장풍이 동이고 쓰모로 올랐을 경우 더블동 2판 + 대대화 2판 + 삼암각 2판 + 혼전대요구 2판 + 삼색동각 2판 + 산강쯔 2판 + 혼노두 2판 = 이미 14판으로 헤아림 역만. 14판이라고 13판짜리 헤아림 역만보다 점수를 더 받지 않는다. 어차피 역만이 나는 순간 압도적인 우위를 달성할 수 있고, 쓰기라도 했다면 거기서 게임이 끝날 수도 있다.



영상개화로 올랐을 경우 청일색 5판 + 탄야오 1판 + 산강쯔 2판 + 삼암각 2판 + 대대화 2판 + 영상개화 1판 = 13판. 헤아림 역만. 꼭 노두패를 써야만 헤아림 역만이 되는 것은 아니라는 이야기이다.

헤아림 역만을 볼 확률은 0.01919%. 5천 2백 판 중 한 번 보는 정도이다. **일추 산강쯔의 3배 정도 된다는 것이 충격과 공포**. 그만큼 산강쯔가 보기 힘든 역이라는 것이다.

6-6-2. 멘젠 한정 역만

1) 천화(天和, 텐호우, テンホー)

하늘이 내린 패. 자기가 선일 때 **배패가 완성된 상태로 들어오면** 거기서 게임이 끝난다.

2) 지화(地和, 치호우, チホー)

땅에서 오른 패. 자기가 선이 아닐 때 텐파이 상태이고, **순정1순에서 자기가 오름패를 쪼모하는 것.**

이 천화와 지화, 그리고 앞서 만관역으로 보았던 인화는 동양의 천/지/인 사상과 관련이 있다. 천화는 하늘이 배패를 내려준 것, 지화는 땅(패산)에서 오름패가 솟은 것. 그리고 인화는 사람의 힘으로 오르는 것이다.

당연히 셋 다 확률은 엄청나게 낮다. 인화의 확률은 앞서 설명했으니 생략.

천화의 확률은 136개의 패 중 14개를 집어 왔을 때 그 패로 2/3/3/3/3을 만들 수 있거나 칠대자 또는 뒤에서 설명할 국사무쌍을 만들 수 있는 확률과 완전히 동일하므로, 심리적인 영역이 끼어들어갈 틈이 전혀 없기 때문에 그나마 수학적으로 계산이 가능하다.

어느 일본인이 이 확률을 계산하였는데¹⁾ 전체 425경 305조 291억 6821만 6천 가지 경우의 수 중 화료가 가능한 경우는 12조 8590억 7820만 7674가지로, 확률 0.00030255%. **대략 33만 500판 중에 한 판 볼까말까한 확률인 것이다. 1억 판이 넘게 집계된 인터넷 마작 게임에서 천화로 오른 것은 단 344판뿐.** 얼마나 끔찍한 확률이며 또 얼마나 많은 마작사들이 천화 한 번 못 해보고 눈을 감는지를 알 수 있는 대목이다.

여담으로 지금까지 서술된 모든 역들의 확률은 이 천화의 확률을 바탕으로 전체 집계 대국 수를 역산하여 계산한 것.

지화의 경우는 기회가 천화의 3배 정도 되기 때문에, 천화보다는 높다. 물론 그래도 확률은 0.0008434%로 대충 12만 판에 한 번 볼까말까한 수준이지만 어쨌든 천화보다는 많이 볼 수 있다. 인화의 80% 정도 확률이다.

3) 사암각(쓰안커, 四暗刻, スーアンコ) : 단기대기일 경우 더블 역만 ★

안커가 4개. 물론 안깁이어도 상관없다.

리치마작 3대역만 중 하나.

아주 단순하고, 그 정신나간 확률들로 유명한 수많은 역만들 중에서 그나마 가장 해볼만한 역만으로 통한다.

안커가 4개여야 하기 때문에 쌍봉대기일 때는 쪼모로만 화료가 가능하다. **쌍봉대기 론이면 안커가 아니라 밍커이기 때문에 사암각이 아닌 삼암각 대대화.** 단기대기라면 론, 쪼모 둘 다 사암각으로 화료 가능. 다만 단기대기가 쌍봉대기보다 텐파이까지 가기 훨씬 어렵기 때문에, 인터넷 마작에서는 사암각 단기대기(줄여서 **사암각 단기**)를 더블 역만으로 채용하는 룰이 많다. 프로씬에서는 그런 거 없이 그냥 역만.

사암각(단기대기 제외)의 확률은 0.03913%로, 2550판쯤 치다 보면 한 판은 볼 수 있다. **무려 산강쪼의 6배 확률.** 괜히 국민 역만이 아닌 셈이다. 단, 단기대기의 확률은 0.004459%로 사암각의 1/9 수준이다. 2만 2천 판 중 한 판 정도에서 출현.

국표마작에서도 역만급으로 64점역이다. 단, 단기대기 따위 없다.

4) 국사무쌍(国土無双, 코쿠시무소, コクシムソウ) : 13면 대기일 경우 더블 역만 ★

둘도 없는 뛰어난 인물. 한신과 유방의 고사인 그 국사무쌍이 맞다.

13개의 요구패를 모두 가지고, 이 중 한 개의 요구패가 2개 있으면 된다. 리치마작 3대역만 중 하나.

1) <http://wandm.syakuhati.com/nichimahu.html>

머리 2개를 제외하고 모든 요구패가 한 개씩만 있다 보니 애초에 멘젠이 아닐래야 아닐 수가 없으며, **2/3/3/3/3 모양이 아닌 오직 둘뿐인 예외 중 하나**. 모든 역 중에서 국사무쌍에 비견될 모양은 없다. 머리패 하나 제외하면 생긴 걸로 보나 생긴 유형으로 보나 둘도 없긴 하다.

13개의 요구패가 모두 필요하므로, 보통 2가지 경우의 텐파이가 있을 수 있다.
 하나는 요구패 중 하나를 둘 가지고 나머지 13개의 요구패 중 12개를 가지고 기다리는 경우.
 예시



이것이 일반적인 국사무쌍이다.

또 하나는 요구패 13개를 가지고 요구패가 들어오기를 기다리는 경우.

예시



13개의 요구패 중 아무거나 하나를 기다리는 모양이기 때문에 13면 대기가 되며, 이 때문에 이런 특수한 경우를 가리켜서 국사무쌍 13면 대기라고 따로 부른다. 당연히 **일반적인 국사무쌍 대기와는 차원이 다른 난이도를 자랑한다**. 괜히 더블 역만이 아닌 셈.

특이한 로컬 룰로, **국사무쌍에 한하여 안강을 쓰는** 로컬 룰이 있다. 즉 위의 국사무쌍 대기에서 누군가가 9석을 안강쳤을 때 그 순간 쓰는 것이 가능. 로컬 룰이지만, 일본프로마작연맹에서도 공식 룰로 지정한 유명한 룰이다. (일본프로마작협회에서는 인정하지 않음)

국사무쌍이 날 확률은 0.04208%로, 2400판 중 1판 정도에서 볼 수 있다. 사암각보다도 확률이 약간 높으며, 헤아림 역만을 포함해서 **모든 역만 중 가장 보기 쉬운 역만이다**. 단, 국사무쌍 13면 대기의 경우 **지화보다도 보기 힘들다**. 0.0006623%로 15만 판을 넘게 쳐야 간신히 한 판 보는 정도이다. 국표마작에서는 십삼요(스산야오, 十三幺)라 하여 88점역. 더블 역만급으로 친다.

재미있게도, 사암각과 사암각 단기대기를 합친 확률과, 국사무쌍과 국사무쌍 13면대기를 합친 확률이 얼추 비슷하다. 확률을 합치면 사암각 쪽이 약간 높고(1/2294 대 1/2339), 분리했을 경우 나오는 것 자체는 국사무쌍이 사암각보다 조금 더 나온다(1/2376 대 1/2556).

5) 구련보등(九蓮宝燈, チューレンポウトン) : **순정구련보등일 경우 더블 역만 ★**

아홉 연꽃처럼 줄줄이 늘어선 보물등.

한 종류의 수패로 111 2345678 999 + 아무 수패나 더한 모양을 만들면 된다.

환상의 역만 중 하나.

이게 왜 구련보등이냐면, 위의 111 2345678 999 모양에서 1부터 9까지 어느 패가 와도 2/3/3/3/3을 만들 수 있기 때문이다. 아홉 연꽃이 줄줄이 늘어선 보물등이라고 해서 구련보등인데 蓮(연꽃 연)을 連(이을 련)으로 쓰는 경우도 있는 모양.

111 2345678 999 대기에서 2/3/3/3/3을 만드는 방법은 다음과 같다.

- 1, 9가 들어올 경우 - 들어온 패로 안커 하나, 1부터 9까지 일기통관, 남는 2개로 머리.
- 2, 5, 8이 들어올 경우 - 들어온 패로 머리 하나, 1과 9 안커 둘, 나머지 6개로 순쯔 둘.
- 3, 7이 들어올 경우 - 3이 들어오면 1, 7이 들어오면 9로 머리. 반대편 끝으로 안커. 나머지로 순쯔 셋.
- 4, 6이 들어올 경우 - 4가 들어오면 9, 6이 들어오면 1로 머리. 반대편 끝으로 안커. 나머지로 순쯔 셋.

대기패가 청일색의 형태인데 앞서 청일색에서 보았듯이 진짜 별의별 생각지도 못한 대기패가 다 나오는 게 청일색이다. 거기에 까딱 잘못해서 패 하나 잘못 버리면 후리텐 되기 딱 좋고, 게다가 청일색인 만큼 버림패를 통해 죄다 티가 난다. 환상의 역만 중 하나인 데는 다 이유가 있는 셈.

예시



이 중 오직 8만으로 올라야만 구련보등이 성립한다. 나머지는 멘젠 청일색에 불과(?).

순정구련보등(純正九蓮宝燈, じゅんせいちゅうれんぼうとう)이라고 하는 것도 있는데, **오르기 전 대기 상태가 111 2345678 999이여만 한다.** 당연히 더블 역만.

즉 오르기 전 뭇 수패가 들어와도 판을 끝낼 수 있는 상황이어야만 순정구련보등으로 인정.

예시(라고 할 게 있겠냐마는)



멘젠 한정이기 때문에 당연히 치나 평을 부를 수 없으며 **안강도 치면 안 된다.**

그나마도 본래는 만수패만 인정했는데, 워낙 난이도가 더럽게 높아서 다른 수패로 만들어도 인정한 것이다. 오죽하면 일본마작계에서는 구련보등으로 오르면 평생 운을 거기에 다 썼기 때문에 곧 죽는다는 루머도 있을 정도며(물론 사실무근이다. 방송 프로마작경기에서 구련보등으로 오른 코지마 타케오 프로도 구련보등 이후 5년이나 더 살다가 지난 2018년 82세로 타계했다), 장 제스(그 대만 총통 장개석 맞다)가 죽기 직전에 **구련보등 한 번 못 하고 죽는 게 한이다**라는 말을 남겼다는 풍문이 있을 정도.

환상의 역만답게, 1억 판이 넘는 대국 중 구련보등으로 오른 대국은 300판을 넘기는 수준일 정도다. 단, 확률을 집계한 코나미 마작 파이트 클럽에서는 만수패로 된 구련보등만 인정했으니 실제 확률은 집계된 확률의 3배이다. 그래도 무려 12만 3천 판을 쳐야 한 판 구경할 수 있다. (물론 구경할 수 있다고 했지 **당신이 오른다고는 안 했다.**) 지화보다는 조금 높고, 인화보다는 약간 낮은 정도.

그냥 구련보등도 이 모양인데 **순정구련보등은 말해 무엇하겠는가.** 1억 판이 넘는 대국 중에서 32판만 집계되었다. 확률로 따지면 무려 355만 3천 판 중 한 판에 불과. (0 하나 잘못 쓴 것이 아니다!) 이것도 만수패로 된 것만 인정했을 테니 실제 확률은 집계된 확률의 3배겠지만, 그렇다고 해도 **120만 판을 쳐야 한 번 구경할 수 있다.** (역시 **당신이 오른다고는 안 했다.**)

국표마작에서는 당연히 88점역(더블 역만)인데, **순정구련보등의 형태만 인정하기 때문에** 난이도는 가히 최흉이자 최악.

한국마작에서도 순정구련보등만 인정한다. 거기다가 **후리텐이면 아예 순정구련보등으로 쳐 주지도 않기 때문**에 난이도는 더 올라간다. 한국마작에서의 이명이 바로 천의무봉(天衣無縫)인데, 과연 완전무결해야 하는 역.

6-6-3. 멘젠 비한정 역만

멘젠 비한정이라고 상대적으로 쉽게 할 수 있을 거라는 생각 따위는 고이 접어두는 것이 좋다. 애초에 역만 중에서 가장 확률이 높은 것은 멘젠 한정역인 국사무쌍과 쓰안커이다.

1) 대삼원 (大三元, 다이산겐, 다이산겐) ★

삼원패 셋이 전부 커뜨이면 된다.

리치마작 3대역만 중 하나.

사암각이나 국사무쌍과는 달리 멘젠 비한정이기 때문에 부를 수가 있다는 점에서 상대적으로 만들기 자체는 쉬워 보이는 역. 단, 대삼원에는 **책임지불** 룰이 있기 때문에 대삼원의 김새가 보이면 방어적으로 나서는 경우가 많아 화료율 자체는 국사무쌍보다 약간 떨어지고 사암각과 비슷한 수준. 집계된 통계 기준으로는 대략 국사무쌍 > 사암각 ≥ 대삼원이다.

대삼원의 책임지불에 대해 설명하면 다음과 같다.

우선 삼원패 셋 중 둘이 밍커/밍강/**안강**으로 공개된 상황에서, 누군가 나머지 삼원패를 버려 평으로 가져온다면, 만일 대삼원으로 오를 경우 책임지불이 발동된다. 대삼원을 썬으로 오르면 **역만에 해당하는 점수를 혼자 지불**해야 하며, 대삼원을 룬으로 오르면 **룬으로 쓰인 사람과 점수를 나눠 지불**해야 한다.

예시



중, 백이 공개된 상태에서 발패를 던진 것이었다면 맞은편의 사람에게 책임지불 적용.

드물게 역만끼리 겹칠 수도 있는데, 작룡문 등 인터넷 마작에서는 전체 점수에 대해 책임지불을 시전한다. 그렇지만 일단 먼저 책임지불을 계산하고 나머지 역만에 대한 점수는 따로 계산하는 경우도 있으니 참고할 것.

예시

선이 대삼원 + 자일색(뒤에서 설명) 역만을 낸 경우, 대삼원 역이 책임지불로 화료했을 경우

작룡문 - 일단 선 더블 역만이므로 96000점, 이 점수를 **한 사람이 혼자서 지불**.

인천마작 - 먼저 대삼원에 대한 점수 48000점을 책임지불한 후, 나머지 48000점을 세 명이 나눠서 지불.

3대역만답게 역만치고는 확률이 높은 편이다. 0.03904%로 2550판 중 1번 정도는 볼 수 있다.

국표마작에서는 88점역으로 더블 역만급인데, 88점역 중에서 가장 달성하기 쉬운 역이다.

2) 소사희 (小四喜, 쇼스시, 쇼우스-시) ★

네 가지 풍패 중 하나로 머리를 만들고 나머지로 몸통을 만들면 된다.

희(喜)라는 글자는 송나라 시대 시인 왕수(汪洙)의 시 《喜》(기쁨) 중의 시구 久旱逢甘雨 他乡遇故知 洞房花烛夜 金榜挂名时에서 유래했다. 각각 오랜 건기 끝의 단비, 멀리 떨어져 있던 오랜 친구와의 만남, 결혼 첫날밤, 과거 합격이라는 네 가지 즐거움을 희(喜)라 했는데, 이걸 방위와 엮은 것.

삼원패와 마찬가지로 네 개의 패 중 하나가 조그망고(머리) 나머지가 몸통으로 쓰였기 때문에 사희 앞에 소

(小)가 붙었다. 다만 필요한 패가 비교도 안 되게 많은데다 풍패는 초반에 버려지는 경우가 많아 소삼원과 달리 소사희는 역만인 것.

예시



3대 국민역만보다는 훨씬 어렵지만, 그래도 제법 출현 확률이 높은 역만이다. 0.01158%로 8600판 중 한 판 정도 구경할 수 있다. 역만의 출현 확률 순서대로 따지면 3대 국민역만과 헤아림 역만에 이어 5번째로 높다. 국표마작에서는 소삼원과 마찬가지로 64점역.

3) 자일색(字一色, 썬이소, ツーイーソー) ★

문자 그대로 글자 일색.

자패로 머리와 몸통을 만들면 된다.

아무 자패로나 머리와 몸통을 만들면 끝이기 때문에 일단 자일색이라면 대삼원이나 소사희, 그리고 뒤에서 서술할 대사희와 손쉽게 조합이 가능하다. 문제는 **그렇게 패가 나와 주느냐** 하는 것뿐.

예시



역만끼리는 조합이 가능하므로 대삼원과 조합되어 더블 역만이다.

자패의 종류가 7종인데, 나머지 역만은 특정 몸통을 요구하거나 7종보다 적은 패로 만들어야 하기 때문에 칠대자 모양으로 화료가 불가능한데 비해 자일색은 칠대자 모양으로 화료가 가능한 유일한 역이다. 일명 궁극의 치도이츠라 불리는 대칠성이 그것인데, 더블 역만으로 처리하는 경우가 많다. 자세한 것은 로컬 룰에서 설명.

난이도는 산강쯔와 엇비슷한 난이도. 0.006156%로 1만 6천 판 중 한 판 정도 볼 수 있다.

국표마작에서는 다른 역만과 같은 64점역.

4) 청노두(淸老頭, 친로토, チンロート) ★

노두패로만 역을 만들어야 하는데 청이 들어갔으니 자패는 다 뺀다.

즉 수패 1, 9로만 머리와 몸통을 만들어야 한다.

난이도가 아주 볼 만한 역. (그래도 구련보등보다는 쉽다.) 수패 1, 9가 합쳐서 총 24장인데 그 중 14장을 끌고 와야 한다는 이야기이니 이게 말이 쉽지...

예시



역만의 확률을 바탕으로 역만을 몇 개 군으로 나눠 보면 대충 6개 정도로 나눠볼 수 있는데, 3대역만 - 헤아림 역만 & 소사희 - 자일색 & 사암각단기에 이은 4번째 군. 다시 말해 이미 여기서부터 지독하게 나기 어렵다는 말이다. 다음 군으로 내려갈 때마다 최소 2~3배 정도 보기 힘들다고 보면 된다.

확률은 0.001578%. 6만 3천 판을 넘게 쳐야 한 번 구경할까말까다. 국표마작에서도 64점역으로 역만인데, 청노두라 하지 않고 청요구(淸玄九, 칭야오주)라 한다. 국표마작에서는 칠대자의 패가 서로 달라야 하는 조건이 없으니 칠대자 청노두도 가능.

5) **녹일색**(綠一色, 류이소, リュ一ソ) ★

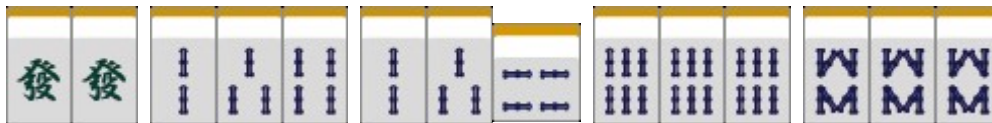
녹색 패 일색.

아래 특정 패로 몸통과 머리를 만들어 화료하면 된다.

여기서 말하는 녹색 패는 패에 녹색 외에 다른 색이 없는 패를 말한다. 즉 **발과 일부 삭수패**. 해당 패는 다음과 같다.



예시



나무위키에서 가져온 패 그림은 삭수패가 청색 내지는 검은색이지만, 실제 패를 보면 녹색으로 되어 있는 경우가 많다. 그래서 녹일색. 청노두와 마찬가지로 24개 패 중 13개를 들고 와야 녹일색 텐파이라도 하니 난이도가 청노두와 비슷하다. 집계된 것만 놓고 보면 거의 똑같은 정도. 청노두 화료가 1794회, 녹일색 화료가 1792회인데 전체 화료가 1억 판이 넘게 집계된 것을 감안하면 이건 그냥 확률이 똑같은 것이다.

이 역만은 위에서 보다시피 **역만의 조건이 되는 몸통을 치료 구성할 수 있는 유일한 역만**이다. 다른 역만 중 치를 받을 수 있는 역만이 없는 건 아닌데(예를 들면 대삼원의 나머지 몸통 하나는 치를 받아서 만들어도 상관없다), 그런 부분은 역만을 만들기 위한 조건과 상관이 없다. 다 걷어내고 나면 치를 받아도 역만에 해당하는 몸통을 만들 수 있는 것은 녹일색뿐인 것.

본래 세 가지 종류의 수패에는 각각 궁극의 역이 있었다. 만수패에 구련보등, 통수패에 대차륜, 그리고 삭수패에 이 녹일색이었다. 그런데 구련보등과 대차륜이 만들기가 더럽게 어려웠던 관계로, 해당 역은 만수패와 통수패 한정이라는 룰을 걸어냈다. 하지만 숫자가 아닌 **패의 색에 의존하는** 녹일색은 삭수패 한정이라는 제한조건을 걸어낼래야 걸어낼 수가 없었던 것이다.

발패를 꼭 넣어야 녹일색으로 인정하는 로컬 룰이 있는데(프로마작연맹에서도 룰로 채용) 실제로는 거의 쓰이지 않는다. 보다시피 발패 빼고 녹일색 내는 게 더 어려워서...

확률은 0.001576%. 청노두와 소수점 여섯째 자리 차이니 비슷하게 6만 3천 판 중 한 번 구경할까말까다. 근데 국표마작에서는 청노두가 64점역인 것과 달리 녹일색은 88점역.

6) **대사희(大四喜, 다이스시, ダイスーシー) : 더블 역만 ★**

소사희의 큰 버전이니 **풍패 4개가 몸통이고** 머리가 아무거나 있으면 된다.

의외로 들리겠지만 **환상의 역만 중 하나.**

예시



대삼원과 마찬가지로 책임지불 룰이 있다.

소사희와 대사희의 차이는 상상 이상으로 크다. 소사희가 3티어 정도의 역만이면 대사희는 5티어 역만. 구련 보등이 만수패 한정이 아니라면 **그 구련보등보다 안 나온다!** 화료기록으로는 소사희의 1/20 수준이다. 소사희는 16개 중 11개 패를 사용하고 몸통을 순쯔로 만들 수 있지만, 대사희는 16개 중 12개 패를 사용하고 나머지 하나를 머리로 만들어야 하기 때문에 최종적으로는 **같은 패가 필요한 것이 강제되는 상황이라** 생각보다 훨씬 어려운 것이다.

확률은 0.0006060%. 16만 5천 판 중 한 번 볼 수 있다. 확률로는 고작 천화의 두 배 정도. 더블 역만인 데는 다 이유가 있다. 다만 더블 역만으로 인정하지 않는 곳에서는 소사희와 엮어서 사희화(四喜和, 스키허)라고 하기도 한다. 국표마작에서는 당연히 88점역.

7) **스강쯔(쓰강쯔, 사공자, 四槓子, 스-칸쯔) ★**

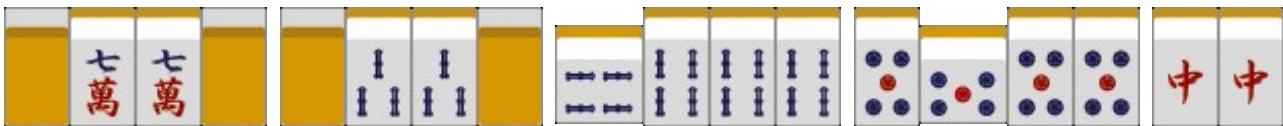
강을 네 번 친다.

이야말로 환상의 역만.

산강쯔도 가뜰이나 어려워 죽을 맛인데 스강쯔면 말이 필요하겠는가? 단기대기가 강제되어 위험패를 버려야 할 상황이 엄청나게 많아져 쏘이기도 쉽고 강이 늘어나니 강도라패가 많아져 다른 사람들도 최대한 빨리 오르는 것을 서두르게 되며 결정적으로 **내가 강을 네 번 치기 전에 누군가 한 사람이라도 강을 치면 스강산라 유국이다.**

따라서 역만 중 가장 어렵다고 해도 과언이 아니다. **이보다 출현 확률이 낮은 것은 만수 한정 순정구련보등과 통수 한정 대차륜, 그리고 궁극의 칠대자 대칠성뿐이다.** 그나마도 대차륜과 대칠성은 로컬역.

예시



네 번 강을 친 이후 다른 사람이 강을 치는 것에 대하여 룰이 두 가지가 있는데 하나는 강을 치는 순간 유국인 룰이고, 나머지 하나는 강 자체가 봉인되는 룰이다. 후자가 그나마 많이 채택되는 편. **뒤, 오르는 건 고사하고 강을 네 번 칠 수 있더라도 한다면 말이지만.**

문자 그대로 수십 수백 수억 대국에서 쓰강쯔가 나온 대국은 딱 62판이었다. 확률로는 0.00005453%. 무려 200만 판 중 한 번 나올까말까한 진귀한 기록인 셈이다.

국표마작에서도 스강(사공, 四杠)이라 하여 88점역이다.

6-7. 로컬역

말 그대로 로컬. 이런 것도 역으로 보자고 약속하는 일종의 지역룰이다. 마이티를 칠 때 민사(강원) 5마, 경기 5마, 대전 5마, 포항 5마 하듯이 지역별로 세세한 규칙이 조금씩 다른데, 그런 역을 의미한다. 당연히 로컬역 이기 때문에 프로씬에서 적용되는 경우는 거의 없으며, **판수도 제각각이다.**

여기서는 유명한 로컬역을 소개한다. 리치마작에서는 빠졌지만 국표마작에서는 인정받거나, 그런대로 유명한 로컬역들을 모았다.

다른 건 몰라도 맨 마지막에 기록한 대차륜과 대칠성은 인정하는 곳이 한둘이 아니니 반드시 숙지할 것.

1) 추부도(투이부다오, 推不倒) : 1판 ★

뒤집어도 모양이 같은 패 14종으로 머리와 몸통을 만들면 된다.

국표마작에서는 8점역으로 인정. 1판이라 적은 것은 8점이 국표마작에서 오를 수 있는 최소 점수이기 때문. 해당 패 14종은 다음과 같다.

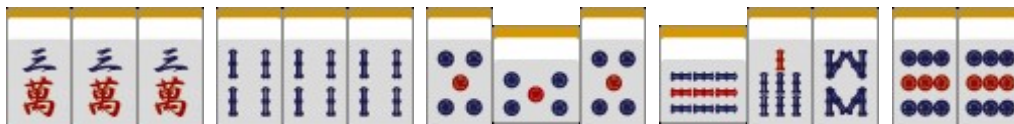


추부도로 오른 예시



2) 삼색삼절고(산서산제가오, 三色三節高) : 1판 ★

연속된 숫자의 커쯔를 세 가지 다른 종류의 수패로 만들면 된다.



3) 삼색통관(화룡, 三色通貫, さんしょくつうかん, 화룡, 花龍) : 멘젠 한정 1판 ★

리치마작 로컬에서는 삼색통관, 국표마작에서는 화룡이라 한다. 국표마작에서는 멘젠이 아니어도 성립.

123 456 789의 통관 순쯔를 서로 다른 세 가지 색으로 만들면 된다. 국내에서는 이수마장에서 채용 중.



4) 오문제(우먼치, 五門齊, うーめんさい) : 2판 ★

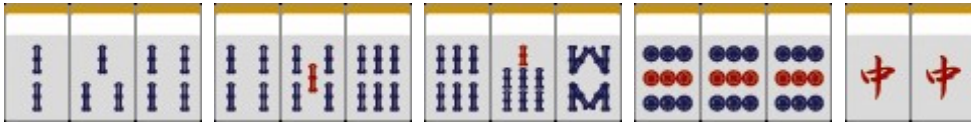
만수, 통수, 삭수, 풍패, 자패 모두를 활용하면 된다. 국표마작에서는 6점역이지만 리치마작에서는 옛날부터 꽤 잘 알려진 로컬 룰.



5) **삼풍각**(산풍커, 三風刻, さんぷうこー) : 2판 ★
바람패 3개로 커뜨를 만든다. 국표마작에서는 12점역.

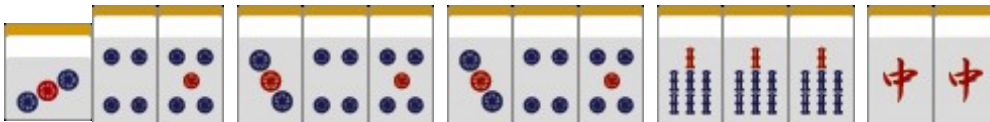


6) **일색삼보고**(이서산부가오, 一色三步高) : 2판 ★
동일한 종류의 수패로 3개의 순뜨를 만드는데, 그 간격이 일정해야 한다. (Ex. 123 234 345, 123 345 567 등)
국표마작에서는 16점역.

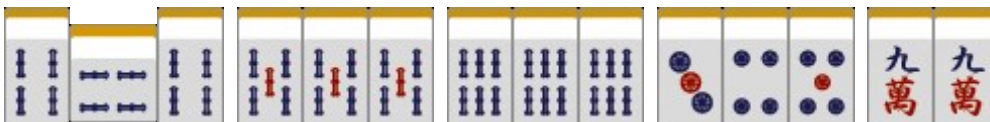


7) **연개화**(連開花, れんかいほう) : 2판
강을 연속 2번 이상 쳐서 영상개화 쯤모. 연상개화(連槓開花, れんかんかいほう) 또는 강강화(槓々和, かんかんほう)라고도 한다.

8) **일색삼순**(일색삼동순, 一色三順, いっしょくさんじゅん, 이서산통순, 一色三同順) : **멘젠 준한정** 2판 ★
같은 순뜨 3개. 멘젠으로 만들지 못하면 1판으로 떨어진다.
국표마작에서는 24점역.



9) **삼련각**(일색삼절고, 三連刻, さんれんこー, 이서산제가오, 一色三節高) : 2판 ★
같은 종류의 수패로 만들어진, 연속된 세 숫자 커뜨. 멘젠으로 만들면 일색삼순과 똑같은 모양이기 때문에 어느 쪽이 점수가 더 높은지 비교해야 한다.
마찬가지로 국표마작에서는 24점역이다.



10) **오통개화**(五筒開花, うーぴんかいほう) : 4판
영상개화를 5통으로 하면 된다. 5통 생긴 게 꽃이 피는 것과 비슷해서 그렇다. 한국마작에서는 공식 부가역.

11) **일통모월**(一筒摸月, いーぴんもーゆゑ) : 4판
해저모월을 1통으로 하면 된다. 1통 생긴 게 달 같아서. 역시 한국마작에서는 공식 부가역.

25) **대차륜**(다이샤린, 大車輪, だいしゃりん) : **멘젠 한정 더블 역만** ★

큰 차바퀴. 통수패의 원형이 수레바퀴처럼 생기지 않았는가.

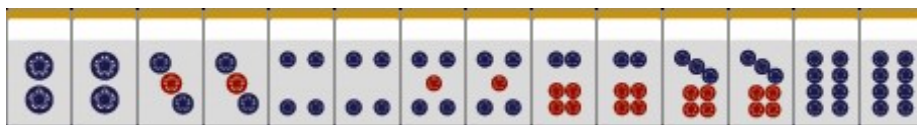
한 종류의 수패로 2부터 8까지 양배구.

앞서 구련보등이나 녹일색에서 설명하였듯이 본래 통수패를 대표하는 3대 궁극의 역만 중 하나였다. 그러나 워낙 만들기가 어려워서 대차륜도 대수린(大数隣, だिसうりん)과 대죽림(大竹林, だいちくりん)으로 확장되었다. 대수린은 만수패로, 대죽림은 삭수패로 만든 대차륜.

대차륜을 통수로 한정할 경우, 그 악명높은 스강쯔보다 만들기 어렵다. 만들 확률은 고작 400만 분의 1로, 0.00002551%. **1억 번이 넘는 게임 중 단 29번만 집계된** 악명높은 역이다. 대죽림과 대수린을 인정한다 해도 곱하기 3배 정도에 불과할 테니, 500만 명이 모여서 동시에 마작게임을 칠 때 딱 한 판 정도 나올까말까하다는 이야기. 아직도 감이 안 잡히는가? 이 역, **집계된 횟수가 순정구련보등보다 적다!**

작룡문과 코나미 마작 파이트 클럽은 통수 대차륜만 인정한다. 그리고 멘젠 한정으로 그냥 역만으로 처리하는 경우도 많다.

국표마작에서는 연칠대(렌치두이, 连七对, 연속된 칠대자라는 뜻)라 하여 소차륜과 함께 88점역으로 인정한다. 국표마작에서는 양배구가 없기 때문에 칠대자의 형태로만 인정되어, 결과적으로 리치마작과 마찬가지로 **멘젠 한정**으로만 인정되는 역이다. 결국 국표마작이나 리치마작이나 스강쯔, 순정구련보등 및 대차륜 이 셋은 지독하게 만들기 힘든 것.



이것이 원판 대차륜.

26) **대칠성**(대칠성, 大七星, ダイチーシン) : **멘젠 한정 더블 역만**

일곱 개의 큰 별. 유래는 불분명하지만, 아무래도 북두칠성이 아니겠는가.

자패 7개로 치포이츠. 일명 궁극의 칠대자.

나오기 어려운 이유는 다음과 같다.

- 1) 상식적으로 이런 경우는 평을 통해 대삼원이나 소사희를 노리는 것이 일반적이라, 대칠성은 진짜 완전 초보(아예 역 자체를 모르는 수준)가 치거나 손패가 제대로 꼬인 경우가 아니면 나타나기 매우 힘들다.
- 2) 게다가 칠대자이기 때문에 **멘젠 한정**이다!
- 3) 자패 7개로 칠대자라고 했는데 그 자패의 종류가 7종이다(...) 28개 패 중 13개를 자기 손으로 들고 와야 텐 파이라도 한다. 그나마도 **같은 패끼리 두 개씩 들고 와야지** 더 들고 와도 덜 들고 와도 안 된다. 28개 패 중에서 둘 둘 둘 둘 이런 식으로 14개 들고 올 확률도 엄청나게 낮는데 전체 패의 개수는? **더 설명해 드릴까요?**

하긴 대칠성을 인정 안 하더라도 어차피 자일색 역만이긴 하다.



보는 것만으로도 패에 절하고 싶어질 정도. 착한 마작사라면 대칠성을 보면 반드시 인증샷을 남기도록 하자.