



⑧ ルールブック ⑧

セット内容

ひらがな牌 120 個

⑥「あ」～「ん」まで「を」を除く 全45音 各2個

あいうえお かきくけこ さしすせそ
たちつてと なにぬねの はひふへほ
まみむめも やゆよ らりるれろ わん

⑥濁音・半濁音 全25音 各1個

がぎぐげご ざじずぜぞ だぢづでど
ばびぶべぼ ぱぴぷぺぽ

⑥拗音・促音・長音 全5音 各1個

や ゆ よ っ ー

基本ルール



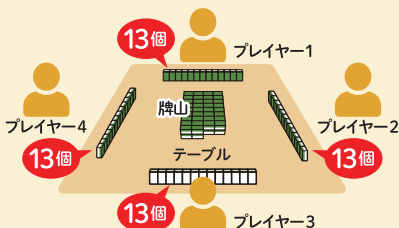
対象年齢
7歳以上



プレイ人数
2～4人



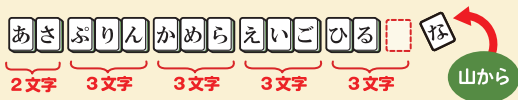
プレイ時間
15分～



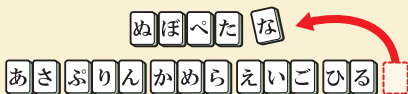
- 1 牌をよく混ぜ、各プレイヤーに牌を13個ずつ配る。
残りの牌はまとめて中央に置いておく。
- 2 配られた牌を並べ直し、
相手に見えないように牌を立てる。

- 3** じゃんけんで勝ったプレイヤーから時計回りに手番を回す。手番の人は中央の牌を1個取っていき、合計14個のひらがな牌を組み合わせて実在する単語(名詞)を作る。

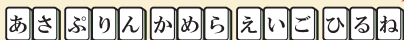
2文字を1組、3文字を4組、合計5組の単語を作る。



- 4** 単語がすべて完成しない場合は、手牌の中から要らない牌を1個全員に見えるように捨てて、次のプレイヤーが牌を引く。



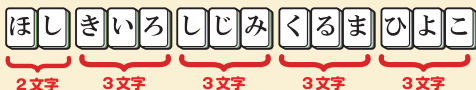
- 5** 3と4を繰り返し、最初に5組の単語を作ったプレイヤーのあがり！
- 引いた牌であがる場合は「ツモ」と宣言し、他のプレイヤーが捨てた牌であがる場合は「ロン」と宣言する。 ※自分が捨てた牌と同じ文字ではロンできない。
- あがり方に応じて点数を振り分ける。



- 6** 何回かゲームを行い、点数の多いプレイヤーの勝ち！



基本のあがり例 (14 牌)



ロン 他のプレイヤーが捨てた牌であがること

	ロンしたプレイヤー	ロンされたプレイヤー
点数	+3 点	-3 点

ツモ 自分で引いた牌であがること

	ツモったプレイヤー	それ以外のプレイヤー
点数	+3 点	-1 点

その他ルール

ポン

やま みらい かめら こい

さかな

- 麻雀の「ポン」と同様、他のプレイヤーが捨てた牌を使い、単語を作ることができる場合に「ポン」と言って牌をもらえる
- ポンは他のプレイヤーが捨てた直後しかできず、直前に捨てた牌しかもらえない
- ポンで作った単語は手牌の右側に置き、全員が見えるようにする
- 置いた後、ポンをしたプレイヤーは牌を1個捨て、左隣のプレイヤーの番になる
- ポンをした場合、ロンあがりはできず、ツモあがりのみとなる

⑧ カン

ねこへいわやぬしけんさ

やきにく

- 4文字以上の単語が作れたら、「カン」をすることができる
- 作った単語は手牌の右側に置き、全部が見えるようにする
- 置いた後、作った文字数から3を引いた数の牌を引く
- 引いた後、カンをしたプレイヤーは牌を1個捨てる

カン4文字のあがり例 (15牌)

とりしかくへいわなから一めん

2文字 3文字 3文字 3文字 4文字

カン5文字のあがり例 (16牌)

うみなまえあいすふとんくさむしり

2文字 3文字 3文字 3文字 5文字

カン2回のあがり例 (16牌)

まるおかしやるきひらがなけんてい

2文字 3文字 3文字 4文字 4文字

⑨ 七対子 (チートイツ)

- 手牌で2文字×7単語ができる場合のみ、あがることができる
- ロンはできるが、ポンやカンをした場合は七対子ではあがれない

七対子のあがり例 (14牌)

ねこかわなつたびうらももおじ

2文字 2文字 2文字 2文字 2文字 2文字 2文字

ほんさばよるぬまかにふねいぬ

2文字 2文字 2文字 2文字 2文字 2文字 2文字

Contents

Hiragana Tiles: 120 total

45 Hiragana characters from “あ” through “ん,” excluding “を” 2 pieces each

あいうえお かきくけこ さしすせそ
たちつてと なにぬねの はひふへほ
まみむめも やゆよ らりるれろ わん

25 voiced & semi-voiced Hiragana syllables 1 piece each

がぎぐげご ざじずぜぞ だちづでど
ばびぶべぼ ぱぴぷぺぽ

5 contracted & long Hiragana syllables 1 piece each

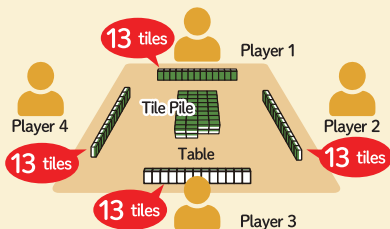
や ゆ よ っ ー

Basic Rules

Age 7+

Players
2-4

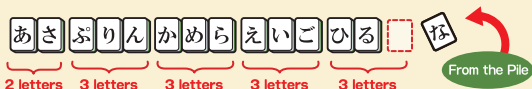
Time
15+ min



- 1 Shuffle the tiles well and deal 13 tiles to each player. Place the remaining tiles in a single pile in the center of the table.
- 2 Arrange your tiles and stand them up so that other players cannot see them.

3 The player who wins rock-paper-scissors goes first; play proceeds clockwise.
On their turn, the player draws one tile from the center and uses their 14 hiragana tiles to form real words.

Players freely combine these tiles to form words, aiming for one pair (2 letters) and four sets (3 letters each), like in Mahjong, to create real Japanese words.



4 If unable to complete five words, discard one unwanted tile face-up for all to see. Then the next player draws a tile.



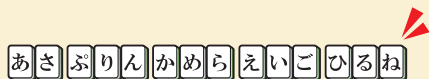
5 Repeat steps 3 and 4 until a player uses all 14 tiles to complete their five words. That player wins!

If the winning tile is drawn from the pile, declare "Tsumo".

If it's from another player's discard, declare "Ron".

You cannot declare Ron by taking a tile with the same letter you have discarded yourself.

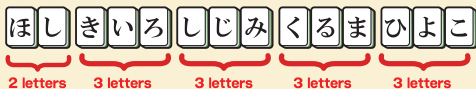
Points are awarded based on how the player wins.



6 Play several rounds and the player with the highest total score wins!



Basic Winning Example (14 Tiles)



Ron Winning with a tile discarded by another player

	Player who declares Ron	Player who discarded the tile
Points	+3 points	-3 points

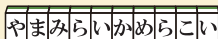
Tsumo Winning with a tile drawn by yourself

	Player who declares Tsumo	Other players
Points	+3 points	-1 points

Other Rules



Pon



- Similar to "Pon" in Mahjong, when another player discards a tile that can be used to form a word, you may call "Pon" and take that tile.
- You may only call "Pon" immediately after another player discards, and only take the most recently discarded tile.
- Words formed through "Pon" should be placed in front of your hand on the right side, visible to all players.
- After placing the word, the player who called "Pon" must discard one tile, and play passes to the player on their left.
- If you call Pon, you cannot win by Ron; only by Tsumo (self-draw).



Kan

ねこへいわやぬしけんさ

やきにく

- If you can form a word consisting of four or more letters, you may declare "Kan."
- Place the completed word to the right of your hand, visible to all players.
- After placing it, draw a number of tiles equal to (word length - 3). Then, discard one tile.

Kan Winning Example: 4-Letter Word (15 Tiles)

とりしかくへいわなかまら一めん

2 letters 3 letters 3 letters 3 letters 4 letters

Kan Winning Example: 5-Letter Word (16 Tiles)

うみなまえあいすふとんくさむしり

2 letters 3 letters 3 letters 3 letters 5 letters

Kan Winning Example: Two Kan Declarations (16 Tiles)

まるおかしやるきひらがなけんてい

2 letters 3 letters 3 letters 4 letters 4 letters



Chiitoitsu (Seven Pairs)

- You may win with seven pairs of two-letter words in your hand.
- Ron is allowed, but if you have made any Pon or Kan, you cannot win with the Seven Pairs hand.

Chiitoitsu Winning Example: Seven Pairs (14 Tiles)

ねこかわなつたびうらももおじ

2 letters 2 letters 2 letters 2 letters 2 letters 2 letters 2 letters

ほんさばよるぬまかにふねいぬ

2 letters 2 letters 2 letters 2 letters 2 letters 2 letters 2 letters



ひらがじゃんシリーズ



牌版（22mm 牌）



英語牌版（22mm 牌）



牌版専用マット



牌版専用ケース



カード版



英語カード版



プロ版（28mm牌）
家庭用自動麻雀卓対応



プロ版に関する注意事項

Edison Brain

販売元

株式会社 NEXT

〒105-0012

東京都港区芝大門1丁目3-8

Vort芝大門Ⅱ 7階