

1. 序論

麻雀は古くから広くプレイされており、時代と共に様々なローカルルールが作られている。麻雀のヴァリエーションの一つがミニ麻雀である。普通の麻雀では 34 種 136 枚の牌を使ってゲームを行うが、ミニ麻雀では牌は萬子をすべて抜き、残りの 25 種で行う。さらに、ミニ麻雀では、一局中に 25 種 100 枚すべての牌が使われるわけではなく、そのうちの 68 枚がランダムで使われる。また、普通の麻雀では、手牌が 13 枚で、対子 1 組と、順子、刻子、槓子のいずれかから成る面子 4 組揃いと和了となるが、ミニ麻雀では手牌が 7 枚で対子 1 組と面子 2 組がそろいと和了となる。普通の麻雀は牌が多く一般的なボードゲームと比べるとかなり難しいが、ミニ麻雀では手牌が 7 枚なので、鳴きがなければ 9 巡目で終了となる。よって麻雀初心者向けのゲームといえる。

そこで本研究では、麻雀初心者のプレイヤーをサポートする機能を付けたミニ麻雀プログラムを作成し、評価を行っていく。

2. 研究内容

本研究では Java を用いてミニ麻雀プログラムを作成する。本研究で作成するプログラムは、初心者が麻雀を学びやすくするために、手牌からお勧めの捨て牌を表示する機能を付ける。お勧め捨て牌を選ぶため、本研究で作成するプログラムは、各捨て牌に対して、欲しい待ち牌が来る確率を求め、最も和了しやすい捨て牌を探す。

3. 結果・考察

プログラムは作成中であり、結果や考察について現時点では検証できていない。

4. 結論

プログラムは作成中であり、結果や考察について現時点では検証できていない。

参考文献

- 1) 石畑 恭平：コンピュータ麻雀のアルゴリズム, I・O BOOKS (2007)

- 2) 永岡書店：ポケットダブル 本格派ミニ麻雀(2007)