

スーパーファミコン®



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

本格麻雀

徹 萬

取 扱 説 明 書

SHVC-OM

naxat soft

株式会社 ナグザット

〒112 東京都文京区音羽1-1-1 音羽島根ビル
TEL 03-5395-2080(代表)

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。

© 1993 naxat soft

使用上のご注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水に濡らすなど、汚さないようにしてください。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の、症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合は、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

本ソフト「本格麻雀 徹萬」では、名人位クラスからアマチュア雀士まで、個性豊かな12人のプレイヤーをエンタリーし、実践同様の打ち筋をリアルに再現しました。

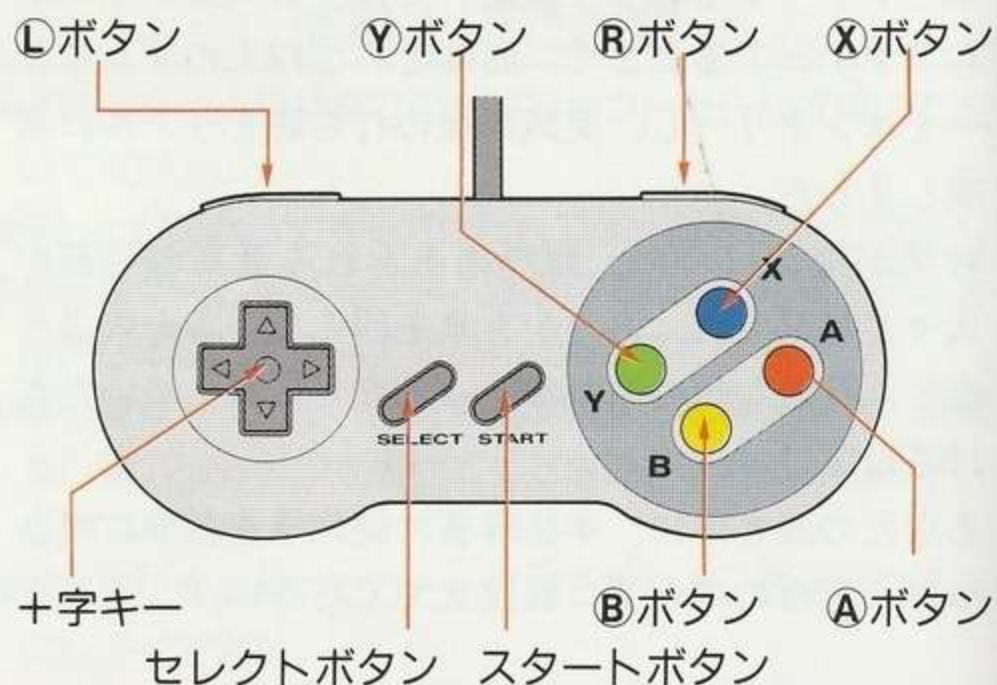
対局が進むにつれ、臨場感あふれる最高の局面が次々と展開され、あたかも卓を囲んでいるかのような、人間的な牌の流れがたつぷりと体験していただけるはずです。

あなたの頭と体に、本格麻雀の醍醐味を存分に焼きつけ、雀力のアップにお役立てください。

目次

コントローラーの操作方法	2
ゲームスタートまでの操作	3
ゲーム中の操作	4
画面の説明	5
基本ルール	7
流局の種類	8
ルールの設定について	9
メンバーの紹介	10
あがり役の紹介	12

★コントローラーの操作方法★



①ボタン

各種コマンドの決定。捨牌。点滅牌をロン、カン、ポン、チーしない。

②ボタン

各種キャンセル。十字キーと併用操作し、画面スクロール。

③ボタン

BGMのON・OFFとBGMの選曲。(6曲あります)

④ボタン

ルール画面の呼び出し。

スタートボタン

得点画面の呼び出し。

十字キー
ボタン

カーソルの移動。[上下左右]
宣言ウインドウ (ロン、リーチ、ポン、チーなど) の呼び出し。[下]
ロン、リーチ、ポン、チーなどの選択。[上下]

①ボタン ②ボタン
セレクトボタン

使用しない。

★ゲームスタートまでの操作★

①タイトル画面でスタートボタンを押し、メニュー画面を呼び出します。



タイトル画面



メニュー画面

②十字キーでプレイモードなどを選択決定します。

●プレイモードを決定します。

SINGLE-1人用プレイモード

TAG-2人用プレイモード(1人で2プレイヤーを操作することも可能です)

●プレイレベルを決定します。

EASY・NOMAL・HARDの3段階のレベルが設定できます。

●ルールを設定をします。

ルール設定 (CHOOSE RULE 説明は9ページ) が終了したら、スタートボタンを押し、セレクトメンバー画面を呼び出します。

③十字キー左右で、対局のメンバーを決定します。

SINGLEモードの場合は3人を、またTAGモードの場合は2人を選択します。



④スタートボタンを押し、ゲームをはじめます。

※起家、親決めは、あらかじめコンピュータにより決定され、画面に表示されます。

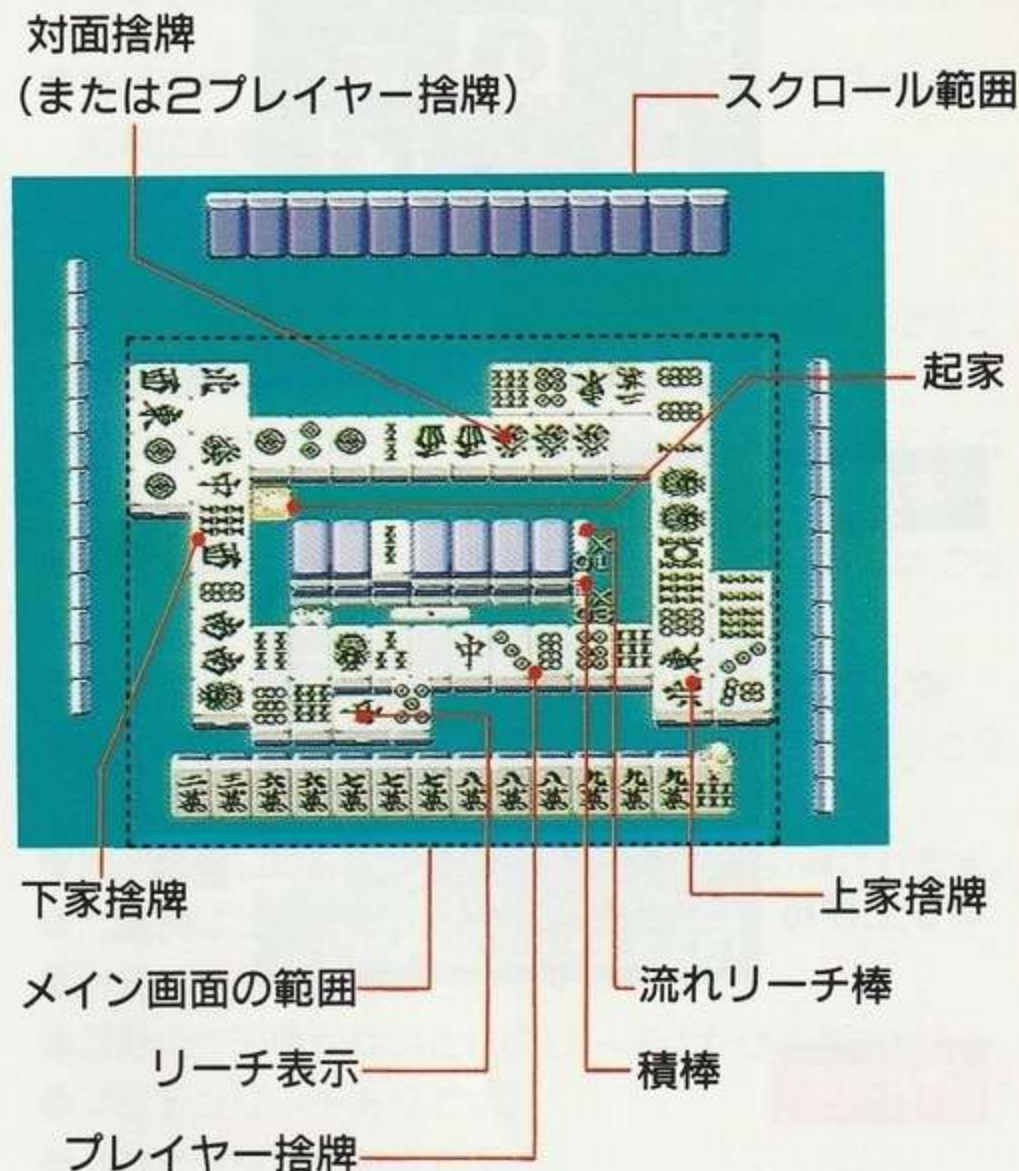
★ゲーム中の操作★

- ①ゲーム中は、**A**ボタンでツモ牌、捨牌をします。十字キーの左右により牌を選択することができます。
- ②プレイヤーのナキ牌やロン牌は、牌の点滅で表示されます。ナキたいときやロンするときには、十字キーの下を押すと、宣言ウィンドウが表示されます。実行したい項目を選び、**A**ボタンで決定してください。(キャンセルは**B**ボタン)必要ないときは**A**ボタンまたは**B**ボタンで続行されます。
- ③また、スタートボタンを押すと、持ち点画面が表示され、現在の各プレイヤー持ち点を見ることができます。
- ④**Y**ボタンではルール設定を見ることができます。
- ⑤リーチが宣言されると、コンピュータの場合は宣言者が表示され、牌が横向きに捨てられます。
- ⑥相手のさらしている牌などを見たいときは、**B**ボタンを押しながら十字キーを操作すると、画面がスクロールします。
- ⑦1局が終了すると、**A**ボタンで、あがり役得点画面が登場します。その後**A**ボタンで得点が計算され、次の局へと進みます。
- ⑧半荘が終了した時点で、清算画面が表示され、成績が発表されます。
- ⑨そのまま続行したい場合は、次の選択画面で「はい」を選び、スタートボタンで続行してください。やめたいときは「いいえ」でトップの人が表示され、終了となります。



★画面の説明★

対局画面



※**B**ボタンを押しながら十字キーを操作すると、画面がスクロールします。

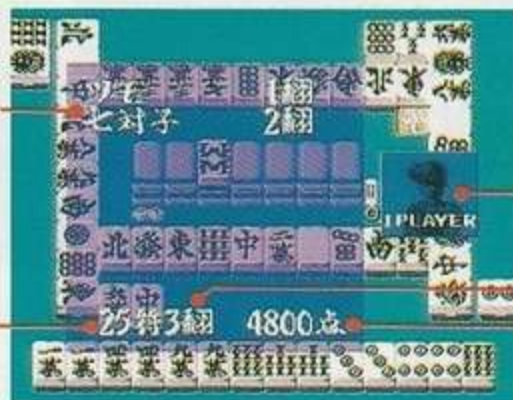
★画面の説明★

持ち点画面



プレイヤー
持ち点

あがり役得点画面



役と翻数

あがり者

翻数
得点

切り上げ符

清算画面

TOTAL POINT				
MEMBER	1PLAYER	ヒロ	ヒロ	ロズ
1	197	51	102	44
2	197	51	102	44
3	197	51	102	44
4	197	51	102	44
5	197	51	102	44
TOTAL	197	51	102	44

メンバーの
名前

得点

半荘の回数

トップ表示

最下位表示

★基本ルール★

「徹萬」では、あらかじめ基本ルールが設定され、ソフトに組込まれています。また、一部ルール設定で変更可能なものもあります。基本ルールは以下のとおりです。

- 場所決め、起家、親はコンピュータによって決められ、配牌は自動的に行われます。
- 持ち点は2万5千点持ちの3万点返しです。
- 食いタン、先づけありルールです。(変更可能)
- 東南廻りの半荘戦で場に2翻つける、1翻縛りです。
- 5本場以降の2翻縛りはありません。
- ドラはすべて次ドラ。カンと同時に槓ドラがめくられます。(カンドラ有無、変更可能)
- 王牌は14枚残して、海底でのポン、チー、カンはできません。
- 食い換えは自由です。
- ツーラン、スリーランはありません。上家が優先となります。
- 門前を崩した形の平和形のロンは20符で計算されます。
- 七対子は25符2翻として計算します。
- 形式テンパイは認められます。
- 自分のツモ牌がないときのリーチはかけられません。
- フリテンリーチありです。
- ハコテンリーチありです。
- あがり牌が1つでも捨牌にあるときは、フリテンとみなされます。また、リーチ後あがり牌を見送ったときもフリテン扱いとなります。
- リーチ後の暗槓は、ツモった牌でしかも待ちの形が変わらないときのみに行えます。
- カンぶりはありません。
- ノーテン罰符は場に3千点です。

★基本ルール★

- 卓上に出されたリーチ棒は、あがった人が取れます。
オースで流れたときは、出した人に戻ります。
- オースで流れた場合は半荘終了となり、リーチ棒を返した時点での清算となり、順位が発表されます。
- 15翻役以上は数え役満となります。
- 2つ以上の役満が複合したときのみダブル役満となります。
- 暗槓の搶槓は国士無双のときにのみあがることができます。
- 役満の責任払いはありません。

★流局の種類★

流局は以下のようなときに行われます。

- 荒牌 その局であがり者がいなかったとき。
- 九種九牌 親の場合は配牌時に、子の場合は第1ツモで么九牌が九種九牌以上ある場合。(十字キーの下を押すと、宣言ウインドウが登場し、たおすの表示があらわれます)
- 四槓子流れ 4つ目をカンし、捨牌した時点でロンがないとき。(一人が4つカンしたときは、四槓子の可能性が発生するため流局せず、5つ目のカンはできなくなります)
- 4人リーチ 全員がリーチしたとき。
- 四風子連打 1巡目に全員が同じ風牌を捨てたとき。

★ルール設定について★

本ソフトでは、あらかじめ基本ルールが設定されていますが、ルールを変更できるものもあります。メニュー画面でCHOOSE RULEを選びスタートボタンを押すと、ルール設定画面が登場しますので、この画面で変更を行ってください。

変更できるルールは以下のとおりです。

食いたん	Yes	ポン、チー、カンした断么九を認める。
	No	ポン、チー、カンした断么九を認めない。
先づけ	Yes	先づけを認める。
	No	先づけを認めない。
一発	Yes	リーチ後のナキ牌のない1巡目にあがったときに一発役を認める。
	No	一発役を認めない。
裏ドラ	Yes	裏ドラを認める。
	No	裏ドラを認めない。
カンドラ	Yes	カンドラを認める。
	No	カンドラを認めない。

★メンバーの紹介★

	ネズミ		性別	女
	役作り	B	リーチ	B
	ナキ B			
標準レベルのノーマルな雀士。				

	ヨシツネ		性別	男
	役作り	C	リーチ	A
	ナキ A			
場を荒らすのを心情とし、ナキ牌であがりを誘う。				

	チエコ		性別	女
	役作り	C	リーチ	C
	ナキ A			
何も考えない素人麻雀。ペースを乱されないように注意したい。				

	ヒロシ		性別	男
	役作り	B	リーチ	C
	ナキ A			
ナキあがりで強さを発揮する。以外な手であがることもある。				

	ウズラ		性別	女
	役作り	C	リーチ	C
	ナキ B			
後半になるとナキが増え、早いあがりを狙ってくる。				

	チエゾー		性別	男
	役作り	A	リーチ	A
	ナキ C			
男性陣最強を誇る。その手づくりには芸術さえも感じられる。				

★メンバーの紹介★

	ラン		性別	女
	役作り	B	リーチ	A
	ナキ C			
謎が多い。見かけに惑わされているとヒドイ目にあうことも…。				

	イクラ		性別	男
	役作り	A	リーチ	B
	ナキ B			
半荘を通して安定した麻雀を打つ。マイペースの実力者。				

	マリー		性別	女
	役作り	A	リーチ	B
	ナキ C			
追い込み強く、後半にその力を発揮。実力も上位クラス。				

	タチオ		性別	男
	役作り	C	リーチ	B
	ナキ A			
気分屋で、前半のペースの善し悪しに左右される。ノルと怖い。				

	ハヤブサ		性別	女
	役作り	A	リーチ	A
	ナキ B			
女性陣最強雀士。そのヒキの強さが、強さの証明か…。				

	アキラ		性別	男
	役作り	B	リーチ	C
	ナキ C			
闇テンが多く、渋い麻雀を打つ。捨牌に要注意。				

★あがり役の紹介★

1 翻役

●門前清自摸（メンゼンツモ）

門前（ポン、チー、明カンをしない状態）で、ツモあがりをしたときの役。

●平和（ピンフ）

翻牌以外の雀頭で、その他全てが順子の組み合わせ、しかも、
両面待ちで受けたときの役。



●断么九（タンヤオ）

中張牌だけの組み合わせのときの役。



●一盃口（イーペイコウ）

門前で、同じ種類、同じ数字でできた順子が2組そろったときの役。



●翻牌（ファンパイ）

門前牌・莊風牌・三元牌の1つを刻子、槓子にしてあがったときの役。刻子、槓子の数だけ翻数がつきます。

●立直（リーチ）

門前で、テンパイした後宣言し、あがったときの役。リーチを宣言すると待ちを変えることはできません。

●一発 (イッパツ)

リーチしたときから1巡目の間に、ポン、チー、カンがない状態であがったときの役。

★あがり役の紹介★

●搶槓（チャンカン）

他家が加槓を宣言したときに、その牌でロンしたときの役。

●海底撈月（ハイテイラオユエ）

海底牌（最後のツモ牌）でツモあがりしたときの役。

●河底撈魚（ホウテイラオユイ）

河底牌（最後の捨牌）でロンしたときの役。

●嶺上開花（リンシャンカイホウ）

カンをしたときのツモ牌であがったときの役。

2 翻役

●一色三順（サンジュン）※

同じ種類の同じ数でできた順子が3組そろったときの役。



●混全帯么 (ちゃんた) ※

雀頭も含め、全ての組み合わせに么九牌が含まれたときの役。



●三色同順（サンショク）※

同じ数の順子と万子、索子、筒子が3組そろったときの役。



●三色同刻（サンショクドウコウ）

同じ数の数牌が刻子または槓子で3種類そろったときの役。



※のものは、さらすと1翻下がります。

★あがり役の紹介★

●一気通貫（イッキツウカン）※

同じ種類の数牌が、123、456、789の順子でそろったときの役。



●小三元（ショウサンゲン）

三元牌の2種類を刻子もしくは槓子で、さらに1種類を雀頭にしたときの役。



●三暗刻（サンアンコウ）

暗刻もしくは暗槓が3組あるときの役。



●三槓子（サンカンツ）

明槓、暗槓の区別なく槓子が3組あるときの役。



●対々和（トイトイホウ）

雀頭1組に刻子もしくは槓子が4組あるときの役。



●七対子（チートイツ）

対子だけが7組あるときの役。



★あがり役の紹介★

●混老頭（ホンロウトウ）

全ての組み合わせを順子なしで、么九牌だけで組み合わせたときの役。



●ダブル立直（ダブルリーチ）

ポン、チー、カンのない1巡目にリーチをしたときの役。

●連風牌（レンファンパイ）

莊風牌、門前牌が重なったときの刻子、もしくは槓子があるときの役。

3 翻役

●純全帯么（ジュンチャン）※

全ての組み合わせに老頭牌がふくまれたときの役。



●混一色（ホンイツ）※

字牌と1種類の数牌だけで組合わされた役。



●二盃口（リャンペイコウ）

一盃口を2組そろえたときの役。



満貫役

●人和（レンホウ）

親の第一捨牌をロンあがりした時の役。

★あがり役の紹介★

6 翻役

●清一色 (チンイツ) ※

1 種類の数牌だけで組合わされた役。



役 満

●清老頭 (チンラオトウ)

老頭牌だけで雀頭と刻子もしくは槓子が4組そろったときの役。



●緑一色 (リュウイーソウ)

索子牌の2、3、4、6、8の6種類と発だけの組み合わせのときの役。



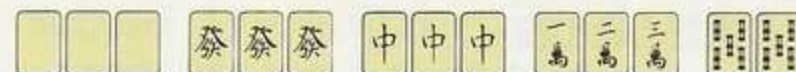
●四槓子 (スーカンツ)

明槓、暗槓の区別なく、槓子が4組あるときの役。



●大三元 (ダイサンゲン)

三元牌を3種類とも刻子もしくは槓子にしたときの役。



●字一色 (ツーイーソウ)

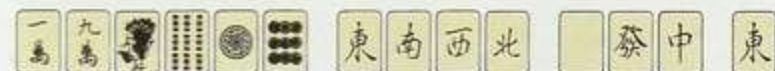
字牌のみで雀頭と刻子もしくは槓子が5組そろったときの役。



★あがり役の紹介★

●国士無双 (コクシムソウ)

么九牌が全13種類そろって、そのうちのどれか1枚が雀頭になるときの役。



●四暗刻 (スーアンコウ)

暗刻が4組あるときの役。暗槓を含んでもよい。



●九蓮宝燈 (チュウレンポオトウ)

門前で、1種類の牌で1、9を3枚ずつと2～8を1枚ずつ持った形で、1～9の牌であがったときの役。



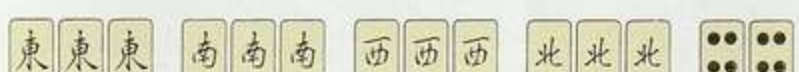
●小四喜 (ショウスウシー)

四風牌のうち、3種類が刻子もしくは槓子で、残った1種類が雀頭のときの役。



●大四喜 (ダイスーシー)

4種類の四風牌が全て刻子か槓子であるときの役。



●天和 (テンホウ)

親が配牌の14枚であがったときの役。

●地和 (チーホウ)

子がボン、チー、カンのない1巡目でツモあがりしたときの役。