

故障・不良品について

お買い上げいただきました製品が正常に作動しなかったり、使用・保管中に故障してしまった場合には、検査の上、次のように処理させていただきます。カセットに、故障状況とお客様のご住所・お名前・お電話番号を書いたメモ、代金分の郵便定額小為替を同封の上、当社ファミコンサービス係までお送りください。尚、切手での代金のお支払いは受け付けておりません。又、通常の封筒・小荷物等に現金を同封されますと郵便法に触れますのでご注意ください。

- 当社の責(製造・出荷段階での問題)による不良の場合は、無償にて新品と取り替えいたします。
- お客様の使用・保管中におこった故障は、有償にて修理、交換します。
- バッテリーバックアップ用の電池は、1,000円(税込)にて交換します。
電池交換の際には、記憶されているすべてのデータが消去します。
予めご了承ください。
- お客様の過失や、長期の使用による故障・破損等、修理が不可能なものについては、希望小売価格にて新品と有償交換します。

修理品の発送・ゲームについてのお問い合わせは

〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル3F
株式会社エニックス ファミリーコンピュータサービス係
TEL:03-3371-5581 (平日10:00~18:00)

※当社では、ゲーム内容やヒント等についてのお問い合わせには一切お答えしておりません。ゲーム中の情報や、雑誌等を参考にしてください。

SUPER FAMICOM
スーパーファミコンマウス 対応

このマークはスーパーファミコン用マウスのマークが表示されている機器、または標準コントローラでご使用可能なソフトであることを示します。



株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル3F
TEL:03(3371)5581

スーパーファミコン、ワテラビュー は任天堂の商標です。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の貸貸は禁止されています。

©ゲーム アーツ/マイクロバイン/エニックス1995



SHVC-ZTMJ-JPN

ごあいさつ

この度は、弊社スーパーファミコン用ゲームカセット「常勝麻雀 天牌」をお買い上げいただき誠にありがとうございます。ご使用の前に、この取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用方法で愛用ください。

ゲームを始める前に

「常勝麻雀 天牌」で遊ぶためには、以下の機器が必要です。

●スーパーファミコン ●テレビ

スーパーファミコンマウス（以下マウス）がオプションとして使用可能です。また、任天堂セントギガ衛星放送に対応していますので、サテラビューセットを使用することでデータを更新することができます。

※「常勝麻雀 天牌」は1人用です。本体のコントロール端子1に、コントロールパッドを接続してご使用ください。



警告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、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、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

常勝麻雀



「常勝麻雀 天牌」は、エニックスが送る“一切インチキ無し”の本格麻雀ソフト。麻雀ゲームの命である思考ルーチンは、ゲームアーツ社とマイクロバイン社が試行錯誤を繰り返して約10年の歳月をかけて練りに練り上げた、最新の思考ルーチンを使用。既存の麻雀ソフトに比べ、より実践に則した闘牌を楽しめます。

また、プロ同士の対戦の採譜（打牌の記録）と指導機能で初心者から上級者まで雀力アップを図ることができます。

「常勝麻雀 天牌」のテーマは、「プロとアマチュアの差を考える」。アマチュアが、このソフトを通じて「プロ」に近付いていき（学び）、価値観を共有するのが目的です。それゆえ、観戦モードの各対局は、過去プロ創世紀に携わった方々から、現在の新人プロ、そして将来、麻雀の実力者たらん、ユーザーの方々へのモチベーションであると考えております。

今回参加していただいたプロ雀士のメンバーは、一般的にも有名で、なおかつ、タイトルホルダーとして実力が伴っている方々です。そうしたプロの考え方を「常勝麻雀 天牌」で学び、さらなる雀力アップされることを願っております。

目次

■ゲームの準備	【5】何を切る？	P.19
【1】ゲームの起動・終了方法	【6】雀力診断	P.20
【保存のしかた】	【7】過去の成績	P.21
【2】コントローラー・マウスの操作方法	【8】環境	P.22
【3】プレイヤーの選択	【9】おまけ	P.23
■ゲームの進め方	■常勝麻雀 天牌のルール	P.26
【1】メインメニューの見方	■役の説明	P.30
【2】ゲーム選択	■得点計算の仕方	P.36
【3】中断再開	■登場人物の紹介	P.38
【4】観戦	■麻雀用語集	P.42
【衛星放送で送信されるデータについて】		P.18

【1】ゲームの起動・終了方法

【ゲームの起動】

「常勝麻雀 天牌」のカートリッジをスーパーファミコン本体のカートリッジスロットにしっかりとセットしてから、本体の電源を入れてください。タイトル画面が表示されます。もし、うまく起動しない時は、電源を切り、カートリッジをセットし直してください。



【ゲームの終了】

メインメニュー画面が表示されている時に電源スイッチをOFFにしてください。
※半荘の途中や記録中にリセットや電源OFFを行ないますと、記録中のデータが正常に読めなくなる場合があります。ご注意ください。



【保存のしかた】

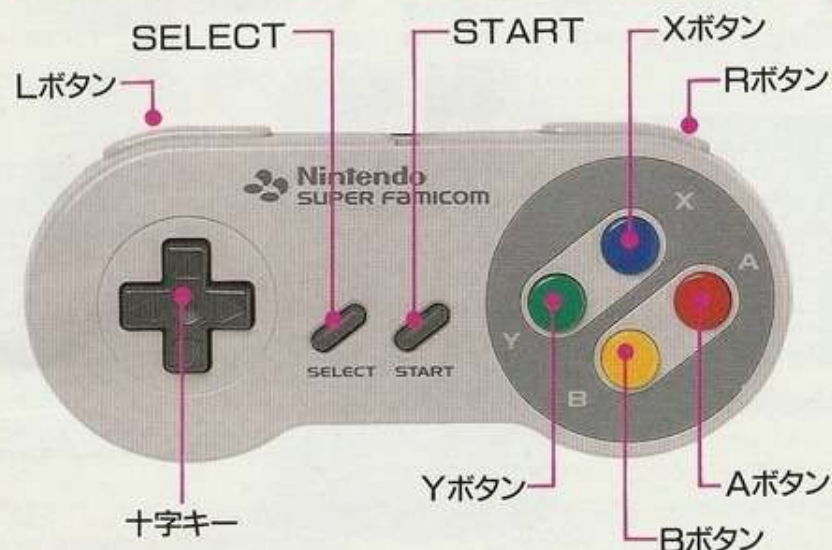
半荘ことのデータは、自動的に保存されます。半荘の途中でデータを保存してプレイを中断したい場合は、自摸和や栄和、荒牌の表示画面から点数表示画面の間にBボタン（右ボタン）を押すと専用のウィンドウが開きますので、「はい・いいえ」を選択してください。局の途中で保存終了することはできません。再開は次局の始めからになります。

※半荘の途中で【保存中断終了】することにより、途中経過をセーブして次回にその続きをすることができますが、中断中に一度でも他のプレイヤーのファイルや、他のモードでプレイすると、途中経過

のデータは消えてしまいます。また、昇級試験・勝ち抜き戦ではその対戦の半荘最初からのプレイになってしまいます。途中で中断して次回再開したいデータがある時は、他のモードでは遊ばないでください。



【2】コントローラー・マウスの操作方法



【コントローラー／メニュー時】

十字キー	選択のためのカーソル移動
Aボタン	選択決定
Bボタン	キャンセル
Xボタン	プレイヤーデータの削除
Yボタン	プレイヤーデータの複写
STARTボタン	タイトル画面からプレイヤー選択画面へ
LRボタン	選択のためのカーソル移動

【コントローラー／ゲーム中】

十字キー上下	選択のためのカーソル移動
十字キー左右(LRボタン)	捨牌の選択
Aボタン	捨牌、ウィンドウオープン後のボン・チー等の決定、牌点減中のボン、チー等のキャンセル
Bボタン	コマンドウィンドウの開閉、キャンセル
SELECTボタン	動作ウィンドウの開閉
Xボタン(Yボタン)	十字キーと併用し、画面スクロール

スーパーファミコンの1コン側にコントロールパッドを、2コン側にマウスを接続してください。



【マウス/メニュー時】

マウスの上下左右移動	選択のためのカーソル移動
左ボタン	メニュー表示、選択決定 タイトル画面からプレイヤー選択画面へ
右ボタン	キャンセル

【マウス/ゲーム中】

マウスの上下移動	選択のためのカーソル移動
マウスの左右移動	捨牌の選択
左ボタン	捨牌、ウインドウオープン後のポン・チー等の決定、 牌点減中のポン、チー等のキャンセル
右ボタン	コマンドウインドウの開閉、キャンセル 動作ウインドウの開閉

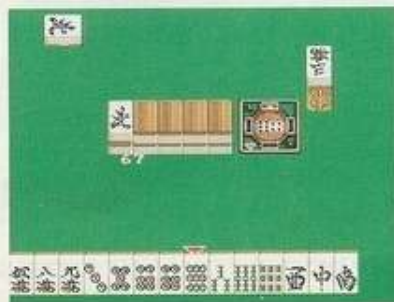
※ゲーム中、マウスカーソルは矢印の形をしています。矢印の先を目標に合わせて、コマンドの選択や捨牌の選択を行います。

※画面のスクロールは、コントロールパッドを使って行なってください。

【操作方法の説明】

※ () 内はマウスの場合。

- 牌は、自分の番になると自動的に自摸します。牌を捨てる時は、カーソルをその牌に合わせ、Aボタン（左ボタン）を押してください。



- 他家の捨牌で、ポン、チー、槓、栄和が可能な牌が点減中で、必要のない時は、Aボタン（左ボタン）でパスできます。
- 他家の点減中の捨牌で、ポン、チー、槓、栄和をしたい時はBボタン（右ボタン）で、コマンドウインドウを開き、Aボタン（左ボタン）で決定します。



- プレイ中に得点表示を見たい場合には、Bボタン（右ボタン）を押してコマンドウインドウをオープンにしてください。（ただし、昇級試験では見れない場合があります。）



- ※マウスカーソルは、ゲームを始めた時には、画面右下に置かれていますので、マウスを動かさなければコントロールパッドによる操作に支障はありません。万一マウスを動かしたために、コントロールパッドによる操作に支障をきたす場合には、マウスカーソルを画面の右下に移動させてください。

【3】プレイヤーの選択

※ () 内はマウスの場合。

タイトル画面で、STARTボタン(左ボタン)を押すと、プレイヤー選択画面になります。登録してあるデータの中から、プレイしたいデータを選択してください。メインメニューに進みます。

初めてプレイする方は、最初にプレイヤーの登録を行ないます。

【登録方法】

プレイヤー選択画面で〈未登録〉のデータを選択すると、名前入力画面になります。四角いカーソルを移動させて名前を入力してください。入力後、「決定」を選択すれば登録完了です。尚、内蔵バッテリーバックアップRAMに3名まで登録可能です。



【削除】

登録済のデータの中で、不要なものを削除する場合は、プレイヤー選択画面でXボタンを押してください(マウスなら「削除」クリック)。不要なデータを選択すると、確認のメッセージが表示されますので、よければXボタン(「はい」クリック)を押してください。途中でキャンセルをした場合は、Bボタン(右ボタン)を押してください。



【複写】

登録済みのデータを現在の状態のまま残しておきたい場合は、プレイヤー選択画面でYボタンを押してください(マウスなら「複写」クリック)。データを、同じバッテリーバックアップRAM内に複写します。複写したいデータを選択した後、〈未登録〉のデータを選択してください。確認のメッセージが表示されますので、よければYボタンを押してください。ただし、すでにすべてのデータが登録済みの場合は、どれかひとつを削除し、空きデータを作ってから複写を行なってください。

【1】メインメニューの見方



メインメニューでは、以下の8項目が選択可能です。

【ゲーム選択】(詳しくはP9参照)

遊びたいゲーム、ルール、級を選んで、半荘を最初から始めることができます。

【中断再開】(詳しくはP16参照)

途中で保存終了をした通常ゲームを再開することができます。

【観戦】(詳しくはP17参照)

プロ雀士が実際に行なった対戦を元に、プロ雀士の対局を体験することができます。(対局は日本プロ麻雀連盟Bルール。)

【何を切る?】(詳しくはP19参照)

質問形式で、各プロを指南役に打ち筋を学ぶことができます。

【雀力診断】(詳しくはP20参照)

いくつかの質問に答えるだけで、あなたの雀力と、指針となるプロがわかります。

【過去の成績】(詳しくはP21参照)

一般麻雀と競技麻雀ごとに、あなたの今までの全成績を見ることができます。

【環境】(詳しくはP22参照)

音楽のあり/なし、効果音のあり/なしの指定、対戦相手の打つスピードの調節ができます。

【おまけ】(詳しくはP23参照)

家庭麻雀などで、符計算がわからない時などに利用できます。

【2】ゲーム選択

●ゲームの選択

【競技麻雀練習】【競技麻雀勝ち抜き戦】
【競技麻雀昇級試験】【一般麻雀練習】【一般麻雀勝ち抜き戦】の5つの中からゲームを選択してください。



練習

練習では、昇級卒業を目指すための練習に焦点をあてています。対戦相手は自分が選んだ認定級によって自動的に設定されます。

勝ち抜き戦

半荘一回戦で上位2人が勝ち上がっていく実戦的な対戦です。一回戦は8級3人と対戦し、トップか二位に入れば二回戦に進むことができます。二回戦では一回戦でトップまたは二位になった者と、7級2人を新たに加えて戦います。八回戦まで戦い、第九回戦が決勝戦になります。決勝戦は一荘(半荘2回)戦で行なわれ、決勝一回戦で二位以内にならないと、また決勝一回戦からとなります。決勝一回戦で二位以内に入ったら、二回戦に挑戦です。一回戦終了時の得点表示画面で次ゲームを選んでください。決勝二回戦で一位になれば、優勝となります。一般麻雀・競技麻雀の両方で遊ぶことができます。どちらも真剣勝負で行

ないますので、オープン、オートモードは使用できません。

昇級試験

安定した実力を身につけることを第一の目的としています。浮き沈みの激しい麻雀よりも確実に浮きを取る麻雀を目指します。

◆昇級条件

初級(8~5級)

半荘を8回打って4回浮きであれば昇級します。なお、半荘4回目以降ですでに4回浮いた場合は、その場で昇級とします。

中級(4~1級)

半荘を8回打って4回以上浮きで、なおかつトータル浮きであるならば昇級します。必ず半荘8回を打つ必要があり、得点申告も満貫未満は自分で申告となります(自動計算ではなくなります)。また、点数表示機能は「ユーザーのみ表示」となります。

上級(プロに挑戦)

点数の動きは表示されません。自分で記憶するようにしてください。半荘2回戦でトータルトップならば、卒業認定されます。※競技麻雀と一般麻雀の違いは「常勝麻雀天牌のルール」(P26)を参照してください。

※注意! 昇級試験ではオープンモード、オートモードは使用できません。昇級試験の対戦相手となる人物は架空のものであり、実在の人物とは一切関係ありません。

●ルールの設定

ルールの設定は、選択したゲームによって変わります。練習を選択した時のみ、以下の表のように変更できます。ルール選択を終えるとゲームスタートとなります。※練習を選択した時のみ、ルール設定の後にプレイしたい認定級を選択してください。勝ち抜き戦・昇級試験はルールが固定されており変更できません。



競技麻雀

	練習	勝ち抜き戦	昇級試験
ドボン	あり/[なし]	なし	なし
うま	[あり]/なし	あり	あり
得点申告	あり/[なし]	なし	あり(★)
一発役	なし	なし	なし
裏ドラ	なし	なし	なし

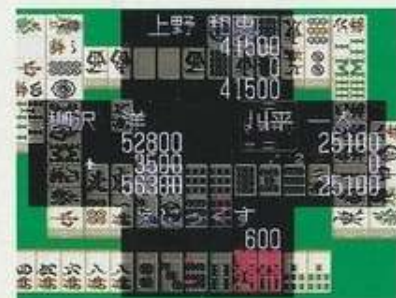
一般麻雀

	練習	勝ち抜き戦
ドボン	あり/[なし]	なし
うま	[あり]/なし	あり
得点申告	あり/[なし]	なし
一発役	あり	あり
裏ドラ	あり	あり

[]…初期設定 ★…中級・上級のみ

◆「ドボン」

対戦中に点数割れ(持ち点がマイナス)になった者が出た時点でゲームを終了させます。



ワンポイントアドバイス

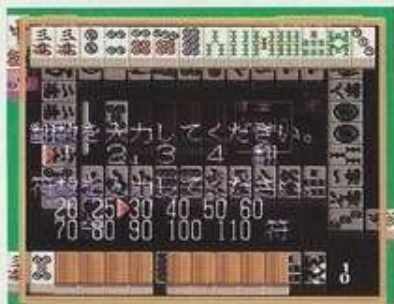
目指す所は、トップを取る麻雀です。半荘一回の中で常に勝ち抜くということは、かなり難しいことです。常に勝負どころを押さえて、果敢に戦わなければならないでしょう。これに対し、浮きを目指す麻雀があります。どちらかといえば、これは危険牌を抑えることに重点を置いて無理な勝負はしかけないというような形になるでしょう。長丁場では、浮きを確実に取っていくことが非常に重要ですが、短期決戦の場合には、瞬発力が重要になってきます。

◆「うま」

半荘終了後の順位によって点数を加減します。なお、一般麻雀と競技麻雀ではそれぞれ方法が異なります。詳しくは14ページを参照してください。

◆「得点申告」

通常、局終了後の得点計算はコンピュータが自動的に行ないますが、これをプレイヤーが自己申告するように変更します(満貫未満のみ)。申告点が合っているか、コンピュータの計算点より低ければ(実際の点数より低くても申告点が優先されます)次局へ進めますが、それ以外ではやり直しを要求されます。競技麻雀昇級試験(中級・上級のみ)では「得点申告あり」となります。



◆「一発役」

立直をかけて一巡以内に和了した場合につきます。ただし、立直後一巡以内でもボン、チー、カンされた場合は権利がなくなります。一般麻雀でのみ採用。

◆「裏ドラ」

リーチをかけて和了すると、ドラ表示牌の裏側もドラ表示牌となり(裏ドラ表示牌)、裏ドラ表示牌の次の牌が裏ドラとなります。競技麻雀では認められていません。

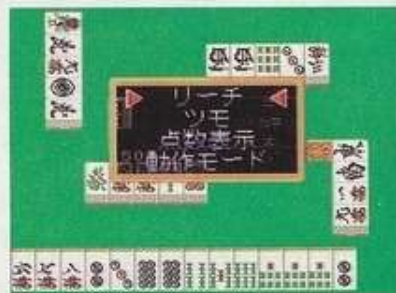
●対局中の操作

麻雀対局中の操作はすべてウインドウで行ないます。ウインドウには、コマンドウインドウと動作モードウインドウの2種類があります。

※ () 内はマウスの場合。

《コマンドウインドウ》

麻雀をプレイ中にアクションを行なうためのウインドウです。ウインドウを開く時は、プレイ中にBボタン(右ボタン)を押してください。ウインドウを閉じたい時は、もう一度、Bボタン(右ボタン)を押してください。



◆立直(リーチ)、自摸(ツモ)

常時選択が可能です。コマンドにカーソルを合わせ、Aボタンを押してください。

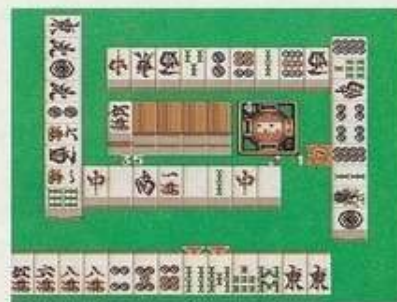
◆九種九牌倒牌(キュウシュクキュウハイトウハイ)

九種九牌倒牌が可能な時にのみ表示され、選択することができます。

◆栄和(ロン)、ボン、チー、横(カン)

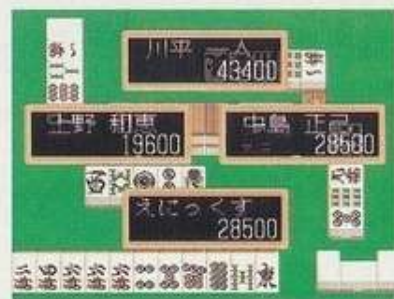
他家の捨牌が点減中にBボタン(右ボタン)を押すと、その時に選択可能なものが表示されますので、コマンドにカーソルを合わせ、Aボタン(左ボタン)を押してください。

チーや暗槓など、牌の組み合わせが複数ある場合には、十字キー(カーソルの左右移動)によって選択することができます。



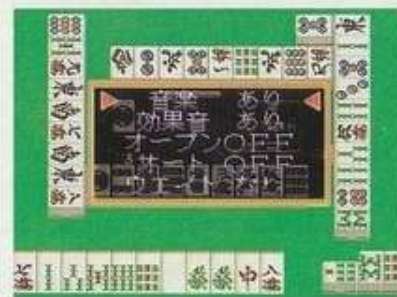
◆点数表示

現在の得点を表示します。ただし、競技麻雀昇級試験では、級によって「ユーザーおよび対戦相手の得点を表示」、「ユーザーのみ表示」、「すべて表示しない」の3パターンがあります。



《動作モードウインドウ》

麻雀をプレイ中に動作モードを変更するためのウインドウです。ウインドウを開く時は、プレイ中にSELECTボタン(右ボタンを押した後動作モード選択)を押してください。ウインドウを閉じたい時は、Bボタン(右ボタン)を押してください。



◆音楽

ゲーム中のBGMのあり/なしを選択します。

あり：音楽を出力します。

なし：音楽をすべて止めます。

◆効果音

ゲーム中の効果音のあり/なしを選択します。

あり：効果音を出力します。

なし：効果音をすべて止めます。

◆オープンモード（「練習」のみ）

オープンモードを「ON」にすると、他家の手牌がすべて表示された状態でプレイすることができます。



●半荘終了

半荘が終わると全員の点数が計算され、順位ごとに表示されます。さらに、「考察」のコマンドを選択すれば、その半荘のタイプやアドバイス、得点の推移などがわかる「半荘終了後の考察」を見ることができます。

《点数計算》

一般麻雀・競技麻雀とも、「うまあり」の場合には、半荘終了後の順位によって右図のように得点が増減されます。なお、一般麻雀と競技麻雀ではそれぞれ方法が異なります。

【半荘終了】			
1: えにっくす	占拠 + 25.7P	3: 上野 和恵	占拠 + 25.7P
うま + 8.0P		うま + 8.0P	
合計 + 33.7P		合計 + 33.7P	
2: 川平 一人	占拠 + 1.1P	4: 中島 正己	占拠 + 1.1P
うま + 4.0P		うま + 4.0P	
合計 + 5.1P		合計 + 5.1P	

◆オートモード（「練習」のみ）

オートモードを「ON」にすると、コンピュータがあなたに代わってゲームを進めます。中断したい時はウィンドウを開き、オートモードを「OFF」にしてください。

◆ウエイト

対戦相手の打つスピードを8段階に調節することができます。

◆一般麻雀の「うま」

一位	+20,000点
二位	+10,000点
三位	-10,000点
四位	-20,000点

※一位にはオカの20000点が付いて、計40000点が加えられます。

◆競技麻雀の「うま」

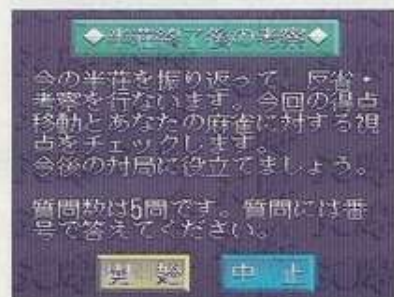
	一人浮き	二人浮き	三人浮き
一位	+12P	+8P	+8P
二位	-1P	+4P	+3P
三位	-3P	-4P	+1P
四位	-8P	-8P	-12P

※競技麻雀は得点計算方法をポイント制で行ないます。12ポイント(P)を浮きの人数によって分けたものを加算します。それぞれのポイントは、日本プロ麻雀連盟ルールに準じています。

※「浮き」とは、半荘開始時点の持ち点(原点)を割らずに半荘を終了した場合を指します。

《半荘終了後の考察》

順位得点表示画面で「考察」コマンドを選択すると、コンピュータとの対話(質問形式)開始の画面になります。5つの質問に答えると、その半荘の流れを振り返った《半荘終了後の考察》を見ることができます。



◆半荘タイプ

半荘の流れを“約300パターン”に統括し、順位にそって考察。その半荘の動きをタイプ別に分析します。



◆アドバイス

質問の答えとその半荘での点数の移動により考察。アドバイスが表示されます。今後の対局のポイントとして役立ててください。



◆得点推移

その半荘で自分の得点がどれだけ動いたのか見ることができます。たとえば、結果的に持ち点が原点前後で半荘が終了したとしても、途中ではかなりの点数が動いています。この動きを見ることによって「浮き沈みの激しい麻雀だったのか、静かな場だったのか」、「勝負どころはどこだったのか」などが見えてきます。



◆得点経過表

昇級試験の場合のみ半荘終了後、得点経過表が表示されます。半荘終了画面から「次頁」を選択してください。これは、昇級試験の成績の途中経過を見るためのものです。合計が浮きになっているかどうか注意してプレイしましょう。

ワンポイントアドバイス

この麻雀ソフトは、ただ漠然と麻雀をするのではなく、状況を意識し、対処する方法を自分なりに考えてやっていただくことを目的として作られています。自分のフォームが完成している場合には、参考程度にとどめて、自分のフォームに磨きをかけることに注意をそそぐようにした方が良いでしょう。

【半荘終了】

1: えにっくす 古勢 + 9.0P うま + 12.0P 合計 + 21.0P	3: 川平 一人 古勢 - 8.0P うま - 12.0P 合計 - 20.0P
2: 中島 正己 古勢 - 8.0P うま - 12.0P 合計 - 20.0P	4: 上野 和恵 古勢 - 8.0P うま - 12.0P 合計 - 20.0P

考察 次頁

【得点経過表】

えにっくす	対戦級: 8級
1回 + 21.0P	5回
2回	6回
3回	7回
4回	8回
合計 + 21.0P	

次頁 終了

【3】中断再開

●続き

途中で保存終了したゲームを、続きから始めることができます。保存は、宋和や自摸和や荒牌の表示画面から点数表示画面の間に行われますが、再開は次局の始めからになりますので注意してください。



【4】観戦

通常プレイとの違いは、観戦するプロ雀士の打ち筋を見ることにあります。プロ雀士とアマチュアの対局中の視野の違いを元に、より広い視野から、プロ雀士の「その一手はなぜか？」を解析してください。

●観戦データの選択とメンバーの選択

画面に表示される対局一覧表の中から観戦データを選択し、どのメンバーについて観戦を行なうか選択してください。



〈観戦機能の使い方〉

自分の番の時にAボタンを押すと、プロ雀士が実際に対局した時のデータを元に、自動的に対局が進行していきます。自分の読みと、プロの視点の違いを学びとってく

ださい。重要なところではメッセージが画面に表示され、入力待ちの状態になります。プロ雀士になったつもりで捨牌や鳴き、和了を行なってください。もし、あなたの一手が、観戦しているプロ雀士の判断と同じだったら、そのままゲームは進行します。違っている場合には、処理が訂正され、キーポイントではその一手についてプロ雀士が解説してくれます。半荘終了時には、今の半荘を振り返っての総合的な感想が表示されます。

途中で観戦モードを終了したい時は、自分の番の時にコマンドウインドウを開き、【終了】を選んでください。ただし、観戦途中からの再開はできません。常に半荘最初からの開始になります。

ワンポイントアドバイス

同じ半荘を違う4人のプロでやってみると、イメージのズレが勝敗を分けていることに気がつきます。自分自身のイメージ作りを強化しましょう。

観戦対局リスト

- ①新選組VS雀豪作家
対局者：小島武夫・古川凱章・清水一行・伊集院静
- ②新選組VS雀豪作家
対局者：小島武夫・古川凱章・清水一行・伊集院静
- ③名人位VS王位対局
対局者：安藤満、新津潔、井出洋介、金子正輝

④プロ連盟&最高位戦&101 (越境対決)

対局者：伊藤優孝、前原雄大、
飯田正人、金子正輝

⑤プロ連盟年代別対局

対局者：小島武夫、石崎洋、
原浩明、高橋純子

⑥プロ連盟対局

対局者：伊藤優孝、前原雄大、
安藤満、石崎洋

⑦最高位戦対局

対局者：井出洋介、飯田正人、
金子正輝、新津潔

⑧プロ連盟&最高位戦ベスト4対局

対局者：安藤満、伊藤優孝、
井出洋介、飯田正人

(敬称略、順不同)

《衛星放送で送信されるデータについて》

有名プロ雀士10人によるリーグ戦「常勝麻雀 天牌戦」のデータを、月2回、半年間に渡って送信いたします。「常勝麻雀 天牌戦」は、賞金総額500万円、優勝賞金300万円というビッグイベント。プロ雀士たちの真剣な戦いを観戦することができます。出場プロについてはP41をご覧ください。

《受信データ観戦の手順》

1. 衛星データ放送時間帯に、衛星放送専用カセット (BS-X) を使用してデータを受信してください。
2. 受信したデータが格納されたメモリーバックを「常勝麻雀 天牌」のROMカセットに装着してゲームを起動してください。
3. 「常勝麻雀 天牌」のメインメニューから【観戦】を選択してください。

4. 受信したデータがメモリーバックに存在する場合は、メモリーバックのデータのみが観戦データとして表示されます。

※メモリーバックを装着していてもメモリーバックのデータが読めない時は、「メモリーバック内のデータを読み込むことができません。BS-Xで内容を確認してください。」のエラーメッセージが表示されます。その場合はメモリーバックをBS-Xにセットし、「保存データの実行」を行ない、メモリーバック内に「天牌戦 Part 〇」のデータが入っているかどうか確認してください。

送信される観戦データリスト

- ①天牌戦 Part 1
 - 第1節① (1回戦～2回戦)
- ②天牌戦 Part 2
 - 第1節② (3回戦～4回戦)
- ③天牌戦 Part 3
 - 第2節① (1回戦～2回戦)
- ④天牌戦 Part 4
 - 第2節② (3回戦～4回戦)
- ⑤天牌戦 Part 5
 - 第3節① (1回戦～2回戦)
- ⑥天牌戦 Part 6
 - 第3節② (3回戦～4回戦)
- ⑦天牌戦 Part 7
 - 第4節① (1回戦～2回戦)
- ⑧天牌戦 Part 8
 - 第4節② (3回戦～4回戦)
- ⑨天牌戦 Part 9
 - 第5節① (1回戦～2回戦)
- ⑩天牌戦 Part 10
 - 第5節② (3回戦～4回戦)
- ⑪天牌戦 Part 11 4～8位決定戦
- ⑫天牌戦 Part 12 決勝戦

電源を入れたままでのメモリーバックの抜き差しは、絶対に行なわないでください。

【5】何を切る?

ある一定の状況で、何を切るかクイズ形式で行ないます。出題形式は、以下の4種類で、指南役を選びます。「何を切る?」は、打ち手によって切り方が違うので、回答も指南役によって変わります。

プロ雀士の中で、自分の打ち筋に近い人を指南役に選べば、雀力アップに役立ってでしょう。逆に、自分とは、異なる傾向のあるプロに指南を受ける場合には参考程度にとどめた方がよいでしょう。

●出題形式

出題は、観戦モードに収録されている「テーマ別対局」のプロの実戦譜からピックアップされた問題が中心になっています。

- ◆個人指南10問 ◆総合問題10問
- ◆個人指南20問 ◆総合問題20問



●指南役

指南役は12名のプロより選択してください。個人指南の場合は、各指南役の人が評価を行ないます。総合問題の場合は、小島プロが評価を行ないます。プロ麻雀棋士のタイプは、38ページからの「登場人物の紹介」を参照してください。



●結果発表・評価

指南役のプロより評価が行なわれます。今後の実戦に役立てましょう。評価はすべて100点満点で行なわれます。



10問の場合は1問最高10点、20問の場合は1問最高5点で採点されます。

【6】雀力診断

質問に答えるだけで、ユーザーの雀力を診断します。質問は、42問（基本問題30問、実戦問題10問、血液型、好きな色）です。診断結果を今後の対局に役立ててください。



●評価項目

《基本的な性格》

麻雀は「人生の縮図」とまで言われています。その言葉が表すように、打ち方に人格が写し込まれます。この項目は、あなたの持つ基本的な性格を評価し、以下の4項目と比較します。

《打ち筋》

合理的な手を打っているか？ 状況判断は優れているか？ を判断します。



《ツキ》

天性のツキを判断します。その日の体調が反映されることもあります。

《精神力》

「なにがなんでも勝ちたい」という、勝負をする者にとって必要不可欠な精神力の強さを判断します。

《マナー》

競技麻雀には、「強さ」だけでなく「マナー」も備わっていなければなりません。その「マナー」という言葉の裏側には、自分が対局者に対して迷惑をかけてしまっていることが表れます。この項目ではその「マナー」について評価します。

《目標となるプロ雀士》

あなたの打ち筋から今回登録されている12名のプロ雀士と比較を行ない最も近い打ち筋のプロ雀士を表示します。その日の気分、打ち方が変わる場合もありますから、数回行ない、最も多く出るプロを目標にされると良いでしょう。



【7】過去の成績

これまでにプレイしたデータを、以下の項目で表示します。あなたの闘牌のくせや傾向を数字で見ることができます。「競技ルール」と「一般ルール」を選択してください。



●データの見方

《総半荘数(そうハンチャンすう)》

データの半荘平均を出す時に使います。

《総局数》

流局回数や半荘の局数平均を出すことができます。

《総流局数》

半荘のうち流局する平均値を知ることでも実力アップの目安になるでしょう。

《立直成功率(リーチせいこうりつ)》

自分の目指す役と密接に関係しています。成功率の低い人は、待ち牌や役の選択を再考しましょう。

《和了率(ホーラーりつ)》

立直以外にダマ聴や鳴きも含めた和了時の数値。状況に応じた攻めができていないか、立直にたよらないフォームを実現しているかを確認します。

《流局時牌率(リウキョクテンパイりつ)》

形式聴牌ありのルールなので、上級者ほど数値が高くなります。特に、競技麻雀の場合は、付属役が制限されるので、聴牌料の移動で順位が決定することも十分あります。ツキのないと思う時ほど、形式聴牌を大切にしてください。

《立直平均待ち牌数》

広い待ちほど和了しやすいというのは当たり前ですが、意外と待ちが両面でも残り牌は2枚しかないという状況で無理に平和を狙う人もいたりします。迷彩などのため、わざと狭い待ちをすることもありますが、待ち牌の残りの数を意識しながら打つことが非常に重要と言えます。

《順位の回数》

一/二/三/四位、それぞれの取った回数。注意点は、二位と四位の回数です。その理由は、二位の回数が多ければ、毎回トップを取ることはできないが浮きを狙うのはそれほど難しい問題ではないということ。また、四位の回数が少なければ（ラスを多く取らなければ）、それほど苦しい戦いにはならないはず。順位の回数から、読む力が重要視されることに気が付き、自分のタイプも自覚できるでしょう。

《翻数別和了回数》(ファンすうべつホーラかいすう)

プレイヤーが和了した回数を、翻数(得点)別にチェックします。

過去の成績(競技)			
翻数別和了回数 (1/3)			
子	親	子	親
満貫 8000	0	12000	0
ハネ満 12000	0	18000	0
倍満 16000	0	24000	0
三倍満 24000	0	36000	0
役満 32000	0	48000	0
W役満 64000	--	96000	--

《翻数別放銃回数》(ファンすうべつホーチャンかいすう)

プレイヤーが、相手に振り込んだ回数を翻数(得点)別にチェックします。

過去の成績(競技)			
翻数別放銃回数 (1/3)			
子	親	子	親
満貫 8000	1	12000	0
ハネ満 12000	0	18000	0
倍満 16000	0	24000	0
三倍満 24000	0	36000	0
役満 32000	0	48000	0
W役満 64000	--	96000	--

《アガリ役別和了回数》

プレイヤーの和了した手が何であったか記録します。打つ回数が増えていくほど自分の得意手(好きな手役)が何であるのかわかります。平和、断么九より対々和や混一色が多いようだと言われます。基本役の部分に特に注目してください。

過去の成績(競技)			
アガリ役別和了回数 (1/3)			
子	親	子	親
自摸和 2回	ハイテイ 横	00000	100
和 5回	槍上開花 直	00000	100
ドラ数 2回	立 直	00000	100
牌モ 1回	ワン 立	00000	100
前ツ 1回	チャンタ	00000	100
シヤオ 1回	三色同順	00000	100
一色 1回		00000	100

※《翻数別和了回数》《翻数別放銃回数》で、80符以上は、70符のところにデータが加算されます。

【8】環境

音楽、効果音及びウエイトは、対局中、動作モードウインドウでも設定可能です。(詳しくはP13参照)



【9】おまけ

「おまけ」機能はゲーム上の機能とは違い、点数計算ができない人が実際に友人と麻雀をプレイする場合に利用していただきたい機能です。友人が集まって麻雀をする時に誰も点数計算ができず、本を見ながら「本当の得点は何点なのか？」を話あったりしたことはありませんか？

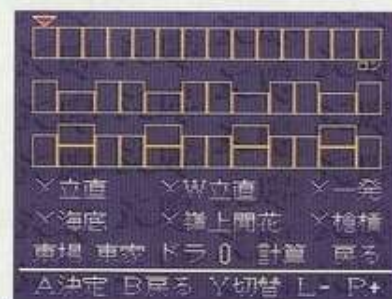
この機能は点数計算に関するトラブルを防ぎ、円滑な麻雀を楽しんでいただくために作られています。同時に点数計算のメカニズムも理解することができるよう。家庭麻雀等でご利用ください。

●基本操作

- Aボタン 決定、牌の入力、ドラの増減、場・家の変更、立直等のある/なし
 - Bボタン 前の画面に戻る
 - Yボタン 栄和・自摸和牌の切り替え、暗槓・明槓の切り替え、ポン・チーの喰い牌の変更
 - L・Rボタン カーソルの左右移動、ドラの増減、場・家の変更
 - 十字ボタン カーソルの移動
- ※Xボタンは使用しません。

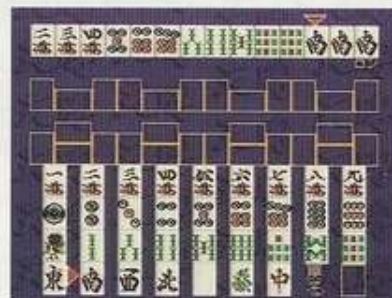
●操作の手順

1. メインメニューで「おまけ」を選択してください。和了した時の状況を入力する画面になります。

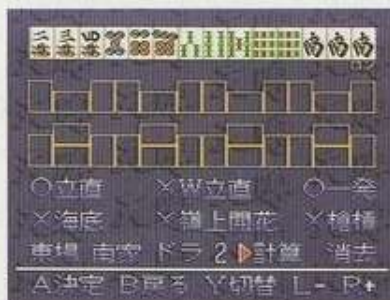


2. 入力画面で、牌を入力するマスにカーソルをあわせて1回Aボタンを押すと、画面下半分が切り替わり、入力用の牌が表示されます。十字キーで牌を選択し、Aボタンで入力を行ってください。

最上段の14マスについては、面前の手牌を入力してください。2段目のマスには、チーした牌及びポンした牌を入力してください。3段目の牌には、槓をした牌を入力してください。尚、暗槓・明槓の切り替えは、槓牌を入力後、その位置で、Yボタンを押すことにより可能です。



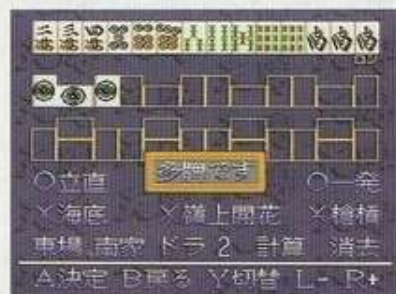
3. 手牌の内容により発生する役以外の、状況により発生する役（「立直」や「一発」など）については、「○×」形式で入力します。
4. 場と家については、家庭麻雀で西入ありルールや一荘戦を行なう方のために、北場まで入力することができます。親と子では得点が違いますので、指定を間違えないようにしてください。
5. ドラは、ドラ表示牌の次の牌という前提で制作されています。横ドラ・横ウラまで含め、最大40まで入力することができます。
6. すべて入力し終わったら、「計算」を選択してください。点数計算画面へ行き、その手牌の点数を表示します。



7. 「戻る」のコマンドは、牌が1枚でも入力されている場合は「牌をすべて消去」。牌が1枚も入力されていない場合は「メインメニューへ戻る」役割をします。

●入力ミスについて

入力ミスがあった場合は、以下のようなエラーメッセージが表示されます。牌は、基本的に14枚構成です（槓がある場合には1つにつき1枚プラス）。以下、代表的なものを表記します。



- ◆「多牌です」
牌を全部で15枚以上入力した場合は多牌となります。
- ◆「少牌です」
牌入力が13枚以下の場合に少牌と表示されます。
- ◆「嶺上開花の指定には、槓牌が必要です」
嶺上開花は、自分が槓をすることにより発生する役です。牌の入力が「槓をした状態」になっていないなど、その条件が満たされていない場合はエラーとなります。
- ◆「槍槓には、栄和を指定してください」
槍槓は栄和になりますので、槍槓と自摸和を同時指定した場合にはエラーとなります。

- ◆「同じ牌は5枚以上使えません」
同種の牌は各4枚なので、5枚以上入力した場合はエラーとなります。
- ◆「その待ちでは槍槓になりません」
槍槓は他家の槓した牌で和了する役ですから、自分の手の中に同じ牌があることはありえません。したがって、単騎待ちや双ポン待ちなどの時に槍槓を同時指定した場合にはエラーとなります。
- ◆「鳴き牌が間違っています」
3 3 4 等、面子として成り立たない組み合わせを入力した場合に表示されます。

- ◆「嶺上開花にはツモを指定してください」
嶺上開花での和了は必ず自摸和になります。栄和を指定した場合に表示されます。
- ◆「嶺上開花と一発は重複しません」
嶺上開花での和了は純粋な立直後の1巡以内という規定から外れるため、一発役と重複することはありません。

火花散る、プロの真剣勝負——天牌戦

観戦モードは、実際にプロ達が対局した模様を追体験できるモードです。ゲーム内に入っている対局は、普段なかなかお目にかかれない組み合わせが多数入っていて、麻雀ファンにはこたえられない内容になっています。さらに、10人の選抜プロによる「天牌戦」というリーグ戦の模様を、サテラビューを使って送信する予定です。サテラビューセットを持っている方は、こちらぜひお楽しみください。



新たに観戦モードに登場することになる土田プロ(下)と浦田プロ(左)。



天牌戦の模様。優勝すれば賞金300万円が獲得できるとあって、皆さん真剣な対局です。

常勝麻雀 天牌のルール

「常勝麻雀 天牌」のルールは、モードによりルールが違います。

競技麻雀……日本プロ麻雀連盟Aルール

一般麻雀……一般的な雀荘ルール

観戦……日本プロ麻雀連盟Bルール

●競技麻雀とは？

ツキなどの不確定な要素をできる限り除き、実力（打ち筋）のみをゲームに反映しようとする麻雀です。裏ドラ、横ドラ、一発役などの偶然役がありません。練習、勝ち抜き戦と昇級試験が遊べます。

ワンポイントアドバイス

不確定要素（一発や裏ドラ等）が少ないため、役指向の手作りが要求されます。順位点制のみの採用で、相手の持ち点も関係ありますが、それ以上に自分の持ち点が原点より多いか少ないかが重要になります。そのために、安定した麻雀を目指さないと勝ちにくいという性質を持っています。

●一般麻雀とは？

一般的なルールで、裏ドラ、横ドラ、一発役など不確定要素の部分が、競技麻雀に比べて大きいものとなっています。練習と勝ち抜き戦で遊べます。

ワンポイントアドバイス

裏ドラがあるので、立直麻雀の魅力が最大限に発揮されるルールです。役にこだわると、立直で裏ドラを期待するなど、人によって状況判断の仕方（考え方）が分かれる麻雀になります。状況による判断力を身に付けることが大事です。

【競技麻雀ルール】

（日本プロ麻雀連盟Aルール）

《基本》

- ◆競技は4人で行なう。
- ◆東、南半荘を一回戦とする。
- ◆常に一翻し、場には二翻をつける。
- ◆王牌はいかなる場合も14枚残しとする。
- ◆クイタン、先づけは認め、食い平和は認めない。
- ◆ドラ牌は1枚を一翻とする。
- ◆ノー聴は場に3,000点（形式聴牌あり）、積み棒一本につき300点とする。
- ◆海底でのボン、チー、カンはできない。
- ◆役満、明槓の嶺上開花の責任払いはなし。
- ◆点数は、30,000点持ちの30,000点返し。
- ◆和了者が同時に出了場合には、上家を優先する。
- ◆横ドラは増えず、裏ドラ・一発役はなし。
- ◆流し満貫なし。
- ◆役満は複合しない。
- ◆終了時、持ち点が同点の場合は上家優先。

《立直》

- ◆立直料として千点供託する。
- ◆立直後の和了選択は認めるが、見逃し後は振り聴扱いとなり自摸和以外認めない。
- ◆立直後の暗槓は、暗刻の牌と同一牌であり、かつ聴牌の形、面子構成が変わらない時に限る。
- ◆面子構成が変わる暗槓を行なった場合には、発覚後、錯栄（ノー聴立直処理）扱いとする。
- ◆立直者は流局の際、手牌を必ず公開する。
- ◆ノー聴立直は錯栄と同じ罰則（満貫払い）を適用する。
- ◆四人立直は流局とする。
- ◆自分の自摸が残っていないときには立直できない。
- ◆立直料はその局の和了者が取得する。和了者のない場合は供託となり、次局の和了者が取得する。また、南場四局（オーラス）で荒牌になり半荘が終了した場合、立直料は立直者には戻らず、トップ者に加えられる。
- ◆立直時点で、待ち牌の残っていない場合は、流局後、空聴立直として錯栄扱いとする。

《振り聴》

- ◆振り聴は自摸和以外認めない（他家からの栄和ができない）。
- ◆振り聴立直は認める。
- ◆同一巡内（一巡とは自分の摸打を経過したことをいう）の和了選択は認めない。

《連局（レンキョク）と流局》

- ◆親のノー聴は親流れ。最終局（オーラス）の場合も、親がノー聴の場合は親流れとなりゲームが終了する。
- ◆親の連荘は何回でも可能。
- ◆親ノー聴時の積み棒、立直供託棒は、次局の親番に移行する。
- ◆四風子連打、九種九牌倒牌（子は第一自摸により倒牌の権利が発生）、四開槓は、すべて流局とし、親の連荘とする。
- ◆親の錯栄は親流れ（1本積みとし、立直棒は供託）。
- ◆子の錯栄は親の連荘（1本積みとし、立直棒は供託）。

《槓》

- ◆暗槓は槍槓を認めないが、国士無双のみ槍槓を認める。
- ◆明槓はすべて（振り聴以外）の槍槓を認める。
- ◆海底と嶺上開花は重複しない。

《和了点》

- ◆副底（基本点）20符、面前清栄和10符、自摸2符（除：嶺上開花和了）を加符する。
- ◆符なしの食い平和系は、食い平和を認めないために、特例として10符加符の計算とする。
- ◆七対子は例外で25符二翻。
- ◆30符四翻は、子7,700点、親11,600点とし満貫扱いとしない。

※日本プロ麻雀連盟Bルールは、上記Aルールに一発役、裏ドラ、横ドラを加えたものを呼びます。

【一般麻雀ルール】

《基本》

- ◆競技は4人で行なう。
- ◆東、南半荘を一回戦とする。
- ◆常に一翻しぼり、場には二翻をつける。
- ◆王牌はいかなる場合も14枚残しとする。
- ◆クイタン、先づけは認め、食い平和は認めない。
- ◆ドラ牌は1枚を一翻とする。
- ◆ノー聴は場に3,000点（形式聴牌あり）、積み棒一本につき300点とする。
- ◆海底でのポン、チー、カンはできない。
- ◆役満、明槓の嶺上開花の責任払いはなし。
- ◆点数は、25,000点持ちの30,000点返し。
- ◆和了者が2人同時に出た場合には、それを認める。
- ◆ドラは裏ドラ・横ウラ（立直和了時）あり、横ドラあり。
- ◆流し満貫あり。
- ◆役満の複合を認める（国士無双（13面待ち）、純正九連宝燈、大四喜、四暗刻単騎、その他役満が重なった場合）。
- ◆十三翻以上は数え役満とする。

《立直》

- ◆立直料として千点供託する。
- ◆立直の取り消しはいかなる場合も認めない。
- ◆立直後の和了選択は認めるが、見逃し後は振り聴扱いとなり自摸和以外認めない。
- ◆立直後の暗槓は、暗刻の牌と同一牌であり、かつ聴牌の形、面子構成が変わらない時に限る。
- ◆面子構成が変わる暗槓を行なった場合には、発覚後、錯栄（ノー聴立直処理）扱いとする。

- ◆立直者は流局の際、手牌を必ず公開する。
- ◆ノー聴立直は錯栄と同じ罰則（満貫払い）を適用する。
- ◆四人立直は流局とする。
- ◆自分の自摸が残っていないときには立直できない。
- ◆立直料はその局の和了者が取得する。和了者のない場合は供託となり、次局の和了者が取得する。また、南場四局（オーラス）で荒牌になり半荘が終了した場合、立直料は立直者には戻らず、トップ者に加えられる。
- ◆一発役は立直後に鳴き（ポン、チー、カン）があった時点で消滅する。
- ◆立直時点で、待ち牌が残っていない場合は、流局後、空聴立直として錯栄扱いとする。

《振り聴》

- ◆振り聴は自摸和以外認めない（他家からの栄和ができない）。
- ◆振り聴立直は認める。
- ◆同一巡内（一巡とは自分の摸打を経過したことをいう）の和了選択は認めない。

《連局と流局》

- ◆親のノー聴は親流れ。最終局（オーラス）の場合も、親がノー聴の場合は親流れとなりゲームが終了する。
- ◆親の連荘は何回でも可能。
- ◆親ノー聴時の積み棒、立直供託棒は、次局の親番に移行する。
- ◆四風子連打、九種九牌倒牌（子は第一自摸により倒牌の権利が発生）、四開槓、三家和は、すべて流局とし、親の連荘とする。

- ◆親の錯栄は親の連荘とする。
- ◆子の錯栄は親の連荘（1本積みとし、立直棒は供託）。

《槓》

- ◆暗槓は槍槓を認めないが、国士無双のみ槍槓を認める。
- ◆明槓はすべて（振り聴以外）の槍槓を認める。
- ◆海底と嶺上開花は重複しない。

《和了点》

- ◆副底（基本点）20符、門前清栄和10符、自摸2符（除：嶺上開花和了）を加符する。
- ◆符なしの食い平和系は、食い平和を認めないために、特例として10符加符の計算とする。
- ◆七対子は例外で25符二翻。
- ◆30符四翻は、子7,700点、親11,600点とし満貫扱いとしない。

【天牌戦のルール】

- ◆基本は日本プロ麻雀連盟Bルール。相違点は以下の通り。
- ◆点数は25,000点持ちの30,000点返し。
- ◆うまは1-3で、同点の場合は等分する。
- ◆包則あり。大三元、大四喜、四槓子の確定牌を鳴かせた者に適用し、自摸和は責任払い、栄和は放銃者との折半払いとする。積み棒は放銃者の負担とする。
- ◆喰いかえなし。
- ◆四風子連打、九種九牌倒牌、四開槓の途中流局はなし。
- ◆流し満貫あり

【各ルールでの注意点】

以下は、初心者が起しやすいミスです。気をつけてください。

◆役なし

麻雀は、通常、一翻しぼりで行なわれます。一翻しぼりとは、役が一翻なければ和了することができないということ、または、和了すると錯栄になってしまうということです。よく役の説明を読んで、役にはどういふものがあるか覚えましょう。
※ドラは、付属役なのでドラのみでは和了できません。

◆振り聴

振り聴とは、和了役が手の内にありながら、他家から和了をすることができない状態のことで、見逃した同巡に当たり牌が出た場合、自分が待ち牌をすでに捨ててしまった場合、立直後に和了牌を見逃した場合があります。この状態で、栄和すると錯栄になります。

◆ノー聴立直（ノーテンリーチ）

通常、聴牌をしていないのに立直をかけることをノー聴立直といいます。また、聴牌していても、待ち牌が、捨てられたり、副露されてすでにすべてなくなっている状態で、立直をかけると空聴立直といって、聴牌をしていないものとして判断されます（立直後に待ち牌がなくなった場合は除く）。

役の説明

一般麻雀を基本として、編集されています。競技麻雀と役の扱いが違う場合には、注釈を入れています。

【面前自摸(メンゼンツモ)】

面前のみ 1 翻(ファン)

面前で自摸和した時に付きます。

【立直(リーチ)】

面前のみ 1 翻

面前で聴牌後、立直宣言することにより付く役です。

○利点……一発や裏ドラが期待できます。

○欠点……立直をしたら、もう手を変えることができません。

【一発(イツパツ)】

面前のみ 1 翻

立直をかけて一巡以内に和了した場合につきます。ただし、立直後一巡以内でも、ポン、チー、カンされた場合は権利がなくなります。一般麻雀でのみ採用。

【平和(ピンフ)】

面前のみ 1 翻

雀頭は役牌以外で作り、順子だけの組み合わせ、両面待ちの場合の役です。



【断么九(タンヤオ)】

1 翻

中張牌のみで和了した場合に付く役です。



【一盃口(イーペーコー)】

面前のみ 1 翻

順子がダブった形です。



【海底撈月(ハイテイラオユエ)と河底撈魚(ホウテイラオユイ)】

1 翻

一局の最後の牌(海底牌)で自摸和した時は海底撈月になり、最後の捨牌(河底牌)で和した時は河底撈魚という役になります。

【嶺上開花(リンシャンカイホウ)】

1 翻

嶺をして嶺上牌で自摸和した場合につく役です。

【槍槓(チャンカン)】

1 翻

他家が加槓した場合、その牌が和了できる牌ならば、槍槓という役で和了することができます。

【翻牌(ファンバイ)または役牌(ヤクハイ)】

1 翻

下記の牌を刻子または槓子で使った場合に役となります。

- 場風 東場の東、南場の南
- 自風 東家の東、南家の南、西家の西、北家の北
- 三元牌 白、発、中
- 東場の親(東家)、南場の南家はそれぞれ重複し 2 翻になります。

【ダブル立直(ダブルリーチ)】

面前のみ 2 翻

ポン、チー、カンのない純粋な第一自摸直後に立直をかけると、ダブル立直になります。

【三色同順(サンショクドウジュン)】

面前 2 翻、鳴くと 1 翻

万子、索子、筒子でそれぞれ同じ順序の順子を作る役です。



【三色同刻(サンショクドウコウ)】

2 翻

三色同順は順子ですが、三色同刻は万子、索子、筒子の同じ数の刻子を作った場合に成立します。



【一気通貫(イツキツーカーン)】

面前 2 翻、鳴くと 1 翻

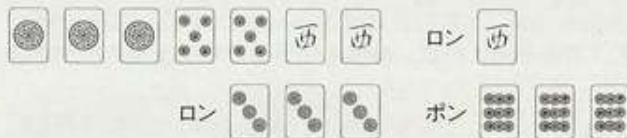
一種類の牌で一から九までの牌が「一二三」「四五六」「七八九」の 3 組の順子になった役です。



【対々和(トイトイホー)】

2 翻

刻子はかりで和了した場合の役です。最後まで面前で和了すれば四暗刻(役満)になります。



【三暗刻(サンアンコ)】

2 翻

手の中に暗刻が3つある役です。



【三槓子(サンカンツ)】

2 翻

暗槓・明槓を問わず3つの槓を含む役で、三暗刻や対々和と複合しやすい役です。



【七対子(チイトイツ)】

面前のみ2 翻

手牌の14枚が対子7組にそろった形になった役です。ただし、同じ牌4牌を使って和了すると踏張(フミヤ)になります。特殊な形の役なので、一般的には点数は25符2翻で数えられます。



【全帯么(チャンタ)】

面前2 翻、鳴くと1 翻

雀頭とすべての面子に字牌または老頭牌が使われている役です。下の場合、九萬が出れば全帯么になりますが、六萬では全帯么になりません。



【純全帯么(ジュンチャン)】

面前3 翻、鳴くと2 翻

雀頭とすべての面子に老頭牌を使います。ほとんど全帯么と同一形ですが、字牌がない分スッキリとしています。三色同順などと組み合わせられることが多い役です。



【混老頭(ホンロウトウ)】

2 翻

么九牌の刻子のみで作る役で、対々和や七対子と一緒にになるので必ず4翻になります。

【小三元(ショウサンゲン)】

2 翻

三元牌のうち2つが刻子、1つが雀頭形で和了する役で、役牌が2つあるので必ず4翻になります。

【二盃口(リャンペーコー)】

面前のみ3 翻

一盃口が2つある形になります。七対子と混同しがちですが、七対子として見ると点数が安くなってしまいます。



※七対子と二盃口は、一緒にカウントすることはできません。七対子は牌の形を対子とみているのに対し、二盃口は順子としてとらえるからです。

【混一色(ホンイツ)】

面前3 翻、鳴いて2 翻

同一種の牌と字牌だけでできている役です。



【清一色(チンイツ)】

面前6 翻、鳴いて5 翻

同一種の牌だけでできている役です。



【四暗刻(スーアンコ)】

役満

4つの暗刻と1つの雀頭からなる役です。下の図の場合は自摸和した場合は四暗刻ですが、栄和の場合は鳴いたことになり、対々和、三暗刻の満貫になってしまいます。4つの暗刻が先にできた場合には、四暗刻単騎といって一般麻雀ではダブル役満になります。



【国士無双(コクシムソウ)】

役満

雀頭が最後になる、すなわち么九牌の13種類を先に集めると、么九牌のどれが出てても和ることができます。これを国士13面待ちといい、一般麻雀ルールではダブル役満になります。この役に限り、雀頭は、現物以外フリテンになりません(立直時は除く)。



【四喜和(スウシイホウ)】

役満

東、南、西、北の4種の風牌をすべて使うと四喜和になります。風牌の内の一つが雀頭になるものが小四喜といい役満です。風牌がすべて刻子になったものを大四喜と呼び、一般麻雀ルールではダブル役満になっています。



【大三元(ダイサンゲン)】

役満

白、発、中の三元牌をすべて刻子で集めた役です。下の図の場合、三筒で和了すれば小三元、中で和了すれば大三元です。



【天和(テンホー)】

役満

親が配牌で和了の形になっていた時、天和といって役満になります。他には役がいらず、また七対子の形などでも構いません。

【地和(チーホー)】

役満

子が第一自摸で和了した場合、地和となります。ただし、初めのツモをする前に他家が鳴いた場合は無効です。

【人和(レンホー)】

役満

子が第一自摸をする前に他家から栄和した場合は人和です。ただし、その前に他家が鳴いていたら無効となってしまいます。一般麻雀では役満ですが、競技麻雀では、満貫役(5翻)になります。

【緑一色(リュウイーソー)】

役満

索子の二、三、四、六、八と発だけの緑色だけからできている牌のみで和了した役です。(発がなくても認められます。)

【清老頭(チンロウトウ)】

役満

老頭牌のみを使って雀頭と面子を作る役です。

【四槓子(スウカンツ)】

役満

4つの槓をする役です。暗槓、明槓を問いません。槓は1人が続ける場合だけ4つまで許されますが、2人以上で槓をした場合には4つ目の槓が成立した時点で、四開槓といって流局になります。

【字一色(ツイイーソー)】

役満

字牌だけを使って和了した役です。字牌だけの七対子も字一色で役満になります。



【九連宝燈(チュウレンボウトウ)】

役満

同じ種類の牌で老頭牌(一と九)を3枚ずつと中張牌(二~八)を1枚ずつ、さらに同じ種類の牌1枚が和了形になる役満です。下の九面待ちの場合、純正九連宝燈といって一般麻雀ではダブル役満となります。



【流し満貫(ナガシマンガン)】

特殊役 満貫

捨牌がすべて么九牌で、一牌も鳴かれずに荒牌した時に成立し、満貫になります。一般麻雀のみで可能です。

【八連荘(バーレンチャン)】

特殊役 役満

親が和了し続けて8回連荘することです。さらに8回目以降は、1翻で和了しても親は役満になります。一般麻雀のみで可能です。

得点計算の仕方

【メンツ符計算表】

●組み合わせによる符

得点は、^ツ翻（役数）と符によって計算されます。

	チュンチャンバイ 中張牌	ロートーハイ 老頭牌	ヤクハイ 役牌	レンフォンバイ 連風牌
コーツ 明刻(ミンコ)	2符	4符	4符	4符
刻子 暗刻(アンコ)	4符	8符	8符	8符
カンツ 明槓	8符	16符	16符	16符
槓子 暗槓	16符	32符	32符	32符
トイツ 対子	0	0	2符	4符
タンキ 栄和(ロン)	2符	2符	4符	6符
単騎 自摸和(ツモホー)	4符	4符	6符	8符

※辺張および嵌張は栄和二符、自摸和四符。

※双ポン待ちの場合は栄和は明刻扱い、自摸和は暗刻扱いで自摸和二符がつく。

【得点早見表】

1. 百点以下は切り上げ。

2. 点数の移動方法

誰かから栄和した場合…栄和された人から全額。

子の自摸和の場合…親（東家）から1/2、子から1/4ずつ。

親の自摸和の場合…子が1/3ずつ。

●得点(栄和)

	20符	30符	40符	50符	60符	70符
一翻 (子)	1,000	1,000	1,300	1,600	2,000	2,300
(親)	1,500	1,500	2,000	2,400	2,900	3,400
二翻 (子)	1,300	2,000	2,600	3,200	3,900	4,500
(親)	2,000	2,900	3,900	4,800	5,800	6,800
三翻 (子)	2,600	3,900	5,200	6,400	7,700	
(親)	3,900	5,800	7,700	9,600	11,600	
四翻 (子)	5,200	7,700	マンガン満貫			
(親)	7,700	11,600				

●得点(自摸和)

	20符	30符	40符	50符	60符	70符
一翻 (子)	300	300	400	400	500	600
(親)	500	500	700	800	1,000	1,200
二翻 (子)	400	500	700	800	1,000	1,200
(親)	700	1,000	1,300	1,600	2,000	2,300
三翻 (子)	700	1,000	1,300	1,600	2,000	
(親)	1,300	2,000	2,600	3,200	3,900	
四翻 (子)	1,300	2,000	満貫			
(親)	2,600	3,900				

●七対子の得点

七対子は例外として二翻25符計算とします。

	親	子
一翻	2,400	1,600
二翻	4,800	3,200
三翻	9,600	6,400

●満貫以上の得点

		親	子
70符三翻、 40符四翻～五翻	満貫	12,000点	8,000点
六～七翻	ハネマン 跳満	18,000点	12,000点
八～十翻	バイマン 倍満	24,000点	16,000点
十一～十二翻	サンバイマン 三倍満	36,000点	24,000点
十三翻以上(一般のみ)	数え役満	48,000点	32,000点
	役満	48,000点	32,000点

ダブル役満以上は一般麻雀のみにあり、得点は、役満の数だけ役満の点数とかけ算をしてください。

登場人物の紹介

【プロ麻雀棋士】

《高橋純子プロ》

- ◆所属／日本プロ麻雀連盟
- ◆出身地／秋田県
- ◆麻雀歴／11年



《常勝麻雀 天牌》監修にあたって

私たちプロにとって、相手がどのように考えて対局し、採譜を残すのかはたいへん興味深いことです。まして、タイトルホルダーや小島武夫氏、古川凱章氏など麻雀界を担ってきた大先輩ともなれば、プロ、アマを問わずぜひともその打ち筋を拝見したいところ。このソフトでは、そんなユーザーのニーズに応えるため、プロの対局が観戦できる機能を2つ付けました。1つはテーマ別の対局で、もう1つは優勝賞金300万円をかけた「天牌戦」^{ハンデマン}。半荘1回勝負の場合とリーグ戦で賞金を争う場合の打ち方が、プロのコメントとともに観ることができます。これはきっと、皆さんの実戦にも役立つことでしょう。そして充実しているのが、オプション機能。「何を切る？」では、700問というSFCソフトでは過去最高の出題数で、プレイヤーの挑戦を受けます。また、半荘終了後に反省、考察ができる機能も付き、初心者から上級者まで、楽しみながら麻雀を覚えられるよう設計されています。

《小島 武夫プロ》

- ◆所属／日本プロ麻雀連盟
- ◆出身地／福岡県
- ◆麻雀歴／38年
- ◆第3期、第4期最高位、第2期最強位



《ジュンコの一〇メモ》 私がプロになるきっかけを作ってくれた一人が小島先生。もちろん師匠として尊敬していますが、プライベートではいろいろ遊んでもらっています。お酒が大好きな先生は、美味しいお店をみつけては、みんなでワイワイやるのが楽しみです。機嫌の良い時はビール片手に麻雀をしますが、お酒が入っても小島武夫の打牌は、決して変わりません。酔っているから甘い牌を出そうものなら、すぐに負けてしまいます。

《安藤 満プロ》

- ◆所属／日本プロ麻雀連盟
- ◆出身地／千葉県
- ◆麻雀歴／31年
- ◆第19期名人位、第6期十段位、第16期王位、第2、5、6、10期プロリーグ鳳凰位



《ジュンコの一〇メモ》 『亜空間殺法』で一躍有名になった安藤プロですが、その強さの秘密は常に自問自答し、他の人の麻雀も研究しているからなのです。最近では「安藤研究会」を作って若手と一緒に打ち方の研究をしています。その安藤プロから一言、「亜空間はツカない時に使うべし!」。間違っていると逆亜空間になってとんでもないことになりかねません。

《石崎 洋プロ》

- ◆所属／日本プロ麻雀連盟
- ◆出身地／富山県
- ◆麻雀歴／21年
- ◆第8期十段位、第10期十段位



《ジュンコの一〇メモ》 若手ではありませんが、プロ連盟の第一期生でもあり雀歴も実力も一流のプロの一人です。'93に二度目の十段位をとった同プロは「他のタイトル戦でもがんばって、これからは自分の“色”を出していきたい」と今年もタイトル戦にける意気込みは人一倍です。

《伊藤 優孝プロ》

- ◆所属／日本プロ麻雀連盟
- ◆出身地／秋田県
- ◆麻雀歴／28年
- ◆第6期雀魔王位、第9期プロリーグ鳳凰位、第3回最強位、第4、6期プロアママスターズ



《ジュンコの一〇メモ》 女流プロ雀士である浦田和子プロと夫婦麻雀で活躍している伊藤プロは、新宿と池袋でオープンした雀荘のかけもちで、大忙しの毎日を送っています。その間ゲストの仕事や対局もこなしているので私としてはちょっぴり同プロの体調を心配しています。お酒も仕事もできるだけほどほどにがんばって下さい。たまには一緒に遊んで欲しいものです。

《原 浩明プロ》

- ◆所属／日本プロ麻雀連盟
- ◆出身地／福岡県
- ◆麻雀歴／12年
- ◆昨年度AIIリーグ優勝



《ジュンコの一〇メモ》 今回自ら対局をこなし、しかも残った時間は他の選手の牌譜をつけ、おまけに牌譜の整理、テストプレイと大活躍してくれたのが同プロなのです。私より一期先輩で、業界では辛口評論家としても有名ですが、それだけ麻雀に対して思い入れも深く、また「安藤研究会」のメンバーでもある、根っからの麻雀人間なのです。地道に活動しており、現在Aリーグでがんばっています。今年は、初タイトル制覇を密かに狙っているようです。

《前原雄大プロ》

- ◆所属 日本プロ麻雀連盟
- ◆出身地／東京都
- ◆麻雀歴／23年



《ジュンコの一〇メモ》 体が大きいせいか、一見怖いお兄さんのように見える同プロですが、じつは大変神経が細やかでびっくりするぐらいの気配りをみせる時があるのです。きっとそれは麻雀にも表れているのかもしれませんが。最近は執筆活動も多く文才もなかなかのものです。「とにかく一人でも多くの人に麻雀の楽しさを分かってほしい」というのがユーザーに対する前原プロのメッセージです。

《飯田正人プロ》

- ◆所属／日本麻雀最高位戦
- ◆出身地／富山県
- ◆麻雀歴／26年
- ◆第14～17期最高位、第17期王位、第1期麻雀グランプリ、第5期八翔位



《ジュンコの一コマメモ》 業界でも人格者として信頼を集めている飯田プロは、池袋で学生専用の麻雀荘の経営をしており、若手の育成に励んでいるプロの一人です。懐の広い麻雀でたくさんのタイトルを取っており他のプロからも“大魔神飯田”と恐れられています。'93に惜しくも最高位を連覇できず本人にとっては少々ショックだったようですが、今年は再び最高位に返り咲くように努力しています。

《井出洋介プロ》

- ◆所属／日本麻雀最高位戦
- ◆出身地／東京都
- ◆麻雀歴／34年
- ◆第16、17、18、20期名人位



《ジュンコの一コマメモ》 テレビ、雑誌などですっかり有名になった井出プロですが、麻雀プロといっても、実はたいへん気さくな一面を持っていて一緒にお酒を飲んでもおもしろい人なのです。今回の“観戦モード”に関しては「プロの打ち方は何を切るかよりも、状況判断の方を勉強してほしい」というコメントをいただきました。名人位を連覇した同プロの状況判断をじっくり研究して下さい。

《新津 潔プロ》

- ◆所属／日本麻雀最高位戦
- ◆出身地／東京都
- ◆麻雀歴／22年
- ◆第2期發王位、第19期王位



《ジュンコの一コマメモ》 若いわりには、最高位戦の所属は長く、Aリーグでがんばっているプロです。立て続けにタイトルを二つとり周りよりも本人のほうがびっくりしているそうです。今、ノリにノッているプロではないでしょうか。“観戦モード”の対局では、隣の卓に尊敬する古川先生がいらしたせいで「あがってしまった」とのことです。

《古川凱章プロ》

- ◆所属／101競技連盟
- ◆出身地／神奈川県
- ◆麻雀歴／42年
- ◆第3、第11期名人位



《ジュンコの一コマメモ》 プロの人たちの間でもファンが多く、古川先生に憧れてこの世界に入った人もたくさんおられます。初めてお会いした時は、あまりお話をしないので怖い人かなと思ったのですが、実はしっかりと相手を受け止めて、ご自分がどう対処するのか考えてくれていたのです。麻雀の競技化を目指し、本格派を育成して今日に至っておられるのが、まさに古川先生なのです。

《金子正輝プロ》

- ◆所属／101競技連盟
- ◆出身地／新潟県
- ◆麻雀歴／27年
- ◆第9、11、12期最高位、第21、22、23期名人位、第10期八翔位



《ジュンコの一コマメモ》 昨年オープンした同プロのお店は、大反響を得て連日学生さんでにぎわっています。それは金子プロの元来の明るさと麻雀に対する熱い思いが若者に伝わっているせいではないかと思えます。タイトル戦の連覇をみてもわかるように実力ではトップクラス。今年は、最高位戦リーグも順調にこなしており、現最高位にとっては決勝に残ってほしくないプロの一人だと思います。

《雀豪作家》

《清水一行》

- ◆出身地／東京都
- ◆麻雀歴／44年



《ジュンコの一コマメモ》 同氏は、1931年に東京都に生まれ、早稲田大学を中退した後、フリーのライターとして活躍なさり、昭和41年に「小説兜町」で文壇にデビューされました。そして、企業小説の第一人者として現在も御活躍中ということ言うまでもありません。また、昭和50年には「動脈列島」で第28回日本推理作家協会賞を受賞されています。私が最近読んだ「天国野郎」は“女”“酒”“ギャンブル”が好きな

主人公を痛快にユーモラスに描いておられます。モデルはまるで小島武夫プロ。とってもおもしろいのでユーザーの皆さんにもお勧めします。

《伊集院 静》

- ◆出身地／山口県
- ◆麻雀歴／27年



《ジュンコの一コマメモ》 同氏は、1949年に山口県に生まれました。立教大学を卒業後、広告代理店に勤務なさり、その後はフリーのCFディレクターとして活躍されておりました。「乳房」で吉川英治文学新人賞、「受け月」で直木賞を受賞したのは御存知の方も多いはずです。'94に発売になった「暇なのに忙しかった一日」（徳間書店）の中では、伊藤優孝プロなどが登場し伊集院さんのギャンブル生活を覗くことができます。ギャンブルも真剣にやっているとある種神聖なものに思えてくるのは私だけでしょうか。

《常勝麻雀 天牌戦出場プロ》

- ◆古川凱章 ◆金子正輝 ◆土田浩翔
- ◆安藤満 ◆飯田正人 ◆浦田和子
- ◆伊藤優孝 ◆石崎洋 ◆高橋純子
- ◆新津潔

「連盟のプリンス」と呼ばれる土田プロと「女流プロNo.1」との声が高い浦田プロが新たに加わって、半年間に渡る闘いを繰り広げます。

順不同敬称略

麻雀用語集

.....【あ】行.....

頭 (アタマ)

和了のための牌の組み合わせの一種で、正しくは雀頭。同じ牌2枚1組のセット。

暗槓 (アンカン)

面前で作った槓子。

安全牌 (アンゼンパイ)

厳密な定義はないが、通常、他家の和了牌にならないことが客観的に判断できる牌。

一向聴 (イーシャンテン)

必要な牌があと1枚くれば聴牌になれる状態。あと2枚なら二向聴、あと3枚なら三向聴となる。

一翻しぼり (イーファンシバリ)

最低、1翻の役がなければ和了として認められないこと。

一局 (イツキョク)

親が移動するまでの単位をいいます。

一本場 (イツボンバ)

親が1回目の連荘をしている局のこと。2回目の連荘以降、2本場、3本場...となっていく。1本場につき、和了した人には300点のボーナスが付く。

ウマ

半荘終了後に、順位や持ち点などによって差をつける約束事をさす。

ウラスジ

間が4つあいた牌が捨てられている時は、その内側のスジが非常に危険なことから裏スジと呼ばれます。例えば、3と8が捨てられている時には、3 5 6 8の形からの面子処理や、3 5 → 3 5 6 → 5 6と嵌張待ちから両面待ちへの受け替えが考えられます。

オカ

半荘終了後に与えられるボーナス点。一般麻雀は25000点持ちの30000点返しなので、その時に生じる点数の差額をいう。

親 (オヤ)

麻雀は、親1人子3人を交代で行なうゲーム。親は常に東家をさす。本来は莊家といい、それに対して子のことを散家という。

.....【か】行.....

仮東 (カリトン)

場決めをして、正式に親を決める時、仮の親となる人をさす。

カベ

自分の手牌を含めて、切りたい牌の内側の4枚が見えている時、その状態をさしてカベという。切りたい牌が安全牌である可能性が他の牌より高いのが特徴。

例：4が場に1枚手の内に3枚あった場合、2 5待ち、3 6待ちは、両面待ちでは有り得ない。それゆえ、3または2は、当たる可能性が低いと考えられる。

槓 (カン)

槓子ができた（または作る）場合の宣言。

槓子 (カンツ)

同一の4枚を1面子とする組み合わせ。暗槓・明槓・加槓の総称。

嵌張待ち (カンチャンマチ)

別名穴ポコ待ち、1 3の形で2待ち、7 9の形で8待ちなど間を待つ形をさす。

クイタン

断么九を面前でなく、副露していった場合の俗称。

九種九牌倒牌 (キュウシュキウハイ トウハイ)

第一自摸の時点で、么九牌が、九種類九牌以上あった場合に、流局にすることができるとのルール。

刻子 (コーツ)

同じ牌3枚の組み合わせをさす。刻子でも、面前で作った場合は「暗刻」、さらして作った場合を「明刻」という。

.....【さ】行.....

三元牌 (サンゲンパイ)

白・発・中のこと

三家和 (サンチャホー)

一人の捨牌で3人が和了すること。ルールによって、全員の和了を認める方法、上家1人を和了と認める方法（頭ハネ）、流局とする方法に大別されます。常勝麻雀 天牌競技麻雀ルールでは、和了者は1人のみ

の頭ハネルール、一般麻雀ルールでは、流局扱いとなっています。

自風 (ジカゼ)

東家の「東」、南家の「南」、西家の「西」、北家の「北」をさす。

洗牌 (シーバイ)

ゲームの手始めに、卓の上で、牌をかき混ぜること。最近は、全自動卓が多くなったので、機械が行なっている。

下家 (シモチャ)

卓に座った状態で、自分の右側（自摸の順番が自分の後）の人をさす。左側にいる人は上家という。

双ポン待ち (シャンポンマチ)

手牌の中に対子2組を持って聴牌し、対子の内のどちらかが刻子、もうひとつが雀頭になって和了する待ちをいう。

順子 (シュンツ)

数字順3枚1組の組み合わせをいう。

生牌 (シヨンパイ)

1枚もまだ場に表れていない牌のこと。

四開槓 (スーカイカン)

2人以上で、1局に槓が4回行なわれた場合、4つめの槓をした人が、捨牌をして和了がなければ、流局となるルールをさす。尚、王牌から額上牌を持ってきて、手牌を補うことを開槓と言う。

四風子連打 (スーフォンツレンター)

第一打牌の時、同じ種類の風牌が東家から北家まで捨てられた時、流局となるルールです (ただし、間にポン、チーなど鳴きが入った時は除きます)。

スジ

牌の数字に3を加減したものをさす。具体的には、147、258、369がそれぞれスジである。両面待ちの場合には、スジ牌が切られている場合には、振り聴で和できないという考えから安全牌のひとつの目安になっている。

捨牌 (ステハイ)

手牌から場に捨てる牌。あるいは捨てた牌。

.....**【た】行**.....**他家** (ターチャ)

対戦相手3人の総称

打牌 (ターバイ)

牌を自摸した後に牌を捨てる所作のこと。捨牌のこと。

多面待ち (タメンマチ)

待ち牌の種類が、3種類以上の場合です。

単騎待ち (タンキマチ)

頭を最後に作る待ちです (七対子は除く)。持っている1枚と同じ牌で和了になる形。

チー

上家から出た捨牌を利用して、チーと発声し、順子を作る。

起家 (チーチャ)

東1局 (最初) の親のこと。

中張牌 (チュンチャンバイ)

2~8の数牌をさす。

錯榮 (チョンボ)

和了宣言を行なった後で、和了できないことが判明した場合のその行為及びその罰則をさす。

自摸 (ツモ)

①山から手牌へ1枚牌を持ってくること。
②自分で和了牌を持ってきた時の和了宣言。この場合は「自摸和」となる

手牌 (テハイ)

対局者それぞれが、手に持っている13枚の牌のこと。

聴牌 (テンバイ)

手牌が、和了待ちの状態になっていること。

対子 (トイツ)

同じ牌2枚の組みをさす。

ドラ

ゲーム性を向上させるために考え出された付属役。王牌の配牌を取り始めた方から数えて3番目の上の牌がドラ表示牌で、その次の牌がドラ牌となります。

.....**【な】行**.....**ノー聴** (ノーテン)

荒牌時に、聴牌していない状態をさす。

.....**【は】行**.....**海底** (ハイテイ)

対局者が、自摸することができるその局の最後の牌。

包則 (バオ)

役満を確定させた者に適応される罰則。

場風 (バカゼ)

東場の「東」、南場の「南」をさす。

場三千点ルール (バサンゼンテンルール)

荒牌のときには、ノー聴の人達が、合計で3千点を出し合い、それを聴牌している人が均等に分けます。1人聴牌のときには他の3人が千点ずつ、2人聴牌なら千五百点ずつ、3人聴牌の場合にはノー聴の人が千点ずつ支払うことになります。

半荘 (ハンチャン)

東場の「東風戦」、南場の「南風戦」を1ゲームとして半荘という。

符 (フ)

得点計算の際に基本となる単位。

翻 (ファン)

得点を倍にすること

副底 (フーテー)

麻雀の点数は、役と符からなっているが、符の最低値 (基礎符20符) のこと。

副露 (フーロ)

ポン、チーをして手をさらすこと

振り聴 (フリテン)

他家から和了できず、自分で自摸和するしかない状態。

辺張待ち (ベンチャンマチ)

12の3待ち、89の7待ちなど、端で待つ形をさす。

和了 (ホーラ)

あがりのこと。

荒牌 (ホワンバイ)

和了者が出ずにその局が終了した場合をさす。平局と言う場合もある。

ボン

他家から捨てられた牌を持って来て、刻子を作る宣言。

.....**【ま】行**.....**面子** (メンツ)

①対局者4名をさす。
②手牌の中で組み立てられた、順子、刻子等をさす。

面前 (メンゼン)

ボン、チー、明槓をしていない状態。

面前加符 (メンゼンカフ)

面前で、榮和をした場合にのみ、10符加えられる。このボーナス符をさしている。

.....**【や】行**.....**么九牌** (ヤオチューバイ)

数牌の1・9牌、字牌を総称したもの。

役満 (ヤクマン)

特定の形を高得点として定めたもの。

四人立直 (ヨニンリーチ)

4人共立直をかけてしまった場合です。4人目の立直宣言牌が通って、全員の立直が成立した時点で流局となります。

.....【ら】行.....

立直 (リーチ)

聴牌したので、和了牌を待つという宣言を行なう意味を持ち、1翻が付く。

両面待ち (リャンメンマチ)

45の状態での36待ちなど、両側で待てる形をさす。

流局 (リュウキョク)

その局が流れてしまうこと。荒牌、四人立直、四開槓、四風子連打、九種九牌倒牌、三家和がある。

理牌 (リーハイ)

配牌を取った時点では、牌がバラバラになっているので、牌順に整理し、見易くすること。

嶺上開花 (リンシャンカイホー)

槓を宣言し、王牌から牌を補充した時点で、和了した場合に付く役。その形での和了そのものをさすこともある。

連荘 (レンチャン)

親が続けて親をやること。

老頭牌 (ローターパイ)

数牌の1・9牌をさす。

栄和 (ロン)

他家の捨牌で和了する時に発する宣言。

.....【わ】行.....

王牌 (ワンパイ)

ドラ表示牌を含む2段7列の14枚。槓があった場合には、ここから牌が補充される。その場合に海底の牌が1枚王牌に補充され、14枚常に残ると考える。

ワンチャンス

捨てたいと思う牌の内側の牌が3枚場に見えていて、栄和される可能性が低いと思われる牌。



警告

火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。

- 使用後はACアダプタ (HVC-002) をコンセントから必ず抜いておいてください。

（使用上のお願い）

- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及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、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- 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。
- カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。
- 使用後もサテラビュー専用ACアダプタ (SHVC-032) は、コンセントから抜かないでください。
- 本ソフトは、1人プレイ専用です。
- コントローラーとマウスの差し替えは、電源をOFFにした状態で行なってください。
- 本製品は、局終了時と半荘終了時に自動的にデータを保存するバッテリーバックアップ方式になっています。画面切替時にもやみに電源のON・OFFを行なうと蓄積されたデータが消えてしまったり、過去の成績の累計に影響をきたしたりするおそれがありますので、ご注意ください。



注意

- 健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間使用する時は、適度に休憩してください。
- めやすとして1時間ごとに10-15分の小休止をおすすめします。
- 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。

STAFF

ディレクター：斉藤勝紀(ゲーム アーツ)
 メインプログラム：小松徹(マイクロバイン)
 システムプログラム：増利利道(ゲーム アーツ)
 グラフィックデザイン：株式会社アートメディア
 ミュージック&サウンド：街ツーフアイブ
 ミュージックコンボウズ：上条有(ゲーム アーツ)
 データプロデュース：斉藤勝紀/加藤孝視
 (ゲーム アーツ)
 進行：内田敏幸(ゲーム アーツ)

監修：高橋純子(麻雀工房)
 アートワーク：大石直樹(エニックス)
 マニュアル制作：株式会社企画
 パッケージイラスト：松並良仁
 プロデューサー：上坂哲(ゲーム アーツ)
 藤本広貴(エニックス)
 ゼネラルプロデューサー：宮路洋一(ゲーム アーツ)
 千田幸信(エニックス)
 パブリッシャー：福嶋康博(エニックス)