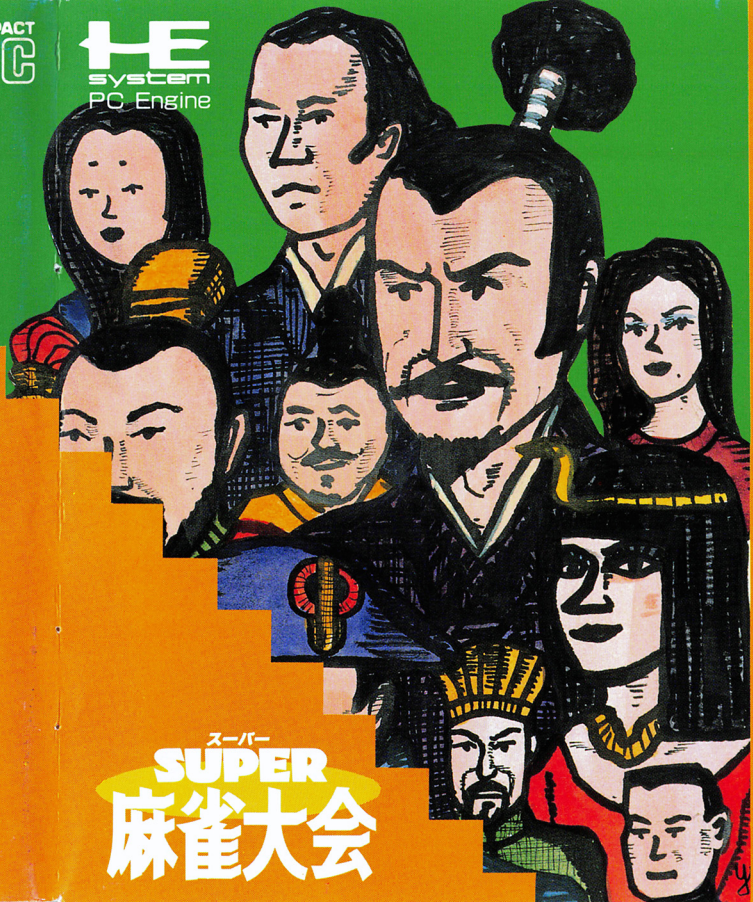


COMPACT  
disc

HE  
system  
PC Engine

SUPER  
CD-ROM<sup>2</sup> SYSTEM

KOEI



麻雀大会規則

スーパー  
SUPER  
麻雀大会

KOEI

このたびは、株式会社光栄のCD-ROMディスクをお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。

スーパー シーディー ROMソフト  
●SUPER CD-ROM<sup>2</sup>ソフト使用上の注意



①PCエンジン、CD-ROM<sup>2</sup>などハードの接続及び動作方法に関しては、各機器に付属の「取扱説明書」を必ずご熟読の上ご使用ください。



②CD-ROMディスクには、表と裏があります。必ず、レーベル面(ゲームタイトル等が印刷されている面)を上にしてセッティングしてください。



③ゲームプレイ中に、CD-ROM<sup>2</sup>プレーヤーのふたを開けることは絶対にお止めください。正常なプレイが出来なくなり本体を痛める場合があります。



④また、ゲームプレイ中に、CD-ROM<sup>2</sup>本体に振動を与えることは、お止めください。正常にデータが読み込みできなくなり、誤動作する場合があります。

このCD-ROM<sup>2</sup>ディスクは、「SUPER CD-ROM<sup>2</sup>」専用ソフトです。従来の「CD-ROM<sup>2</sup>SYSTEM」では動作いたしませんのでご注意ください。動作させるためには、「SUPER SYSTEM CARD」が必要です。

※CD-ROMディスクは、音楽用CDプレーヤーでは、使用しないでください。コンピュータ用データがオーディオ機器に悪影響を及ぼす場合があります。

※万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取り替えいたします。

シーディー ROMディスク ●保管上の注意

COMPACT  
disc



●信号読み取り面(レーベル面の反対側の光った面)を汚さないように注意してください。汚れた場合は、やわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭きとってください。



●CD-ROMディスクにキズをつけないようにしてください。ケースからの出し入れの際は、こすりキズをつけないよう、特に注意してください。



●レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字を書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。CD-ROMディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。



●プレイ後は元のケースに入れて保管してください。また、CD-ROMディスクは、高温、高湿の場所には保管しないでください。



※このディスクを無断で複製すること、及び賃貸業に使用することを禁じます。

流局(平局) ●一局が荒牌ホワンパイなどで勝負なしに終わること。

嶺上牌リンシャンパイ ●王牌の一番最後の牌。カンした人が、ツモります。

連荘レンチャン ●親が続くこと。親がアガリ続ける場合と、流局で連荘になる場合があります。

連風牌レンフオンパイ ●ダブ東トウ、ダブ南ナン。莊風牌チャンフオンパイと門風牌メンフオンパイが重なった牌。刻子コウジにすると、2リャンファン贏ファンがつきます。

ロンアガリ ●ロン。他家の捨て牌ターチャクをもらって、アガること。

輪荘ロンチャン ●親が流れること。子がアガった場合と、荒牌ホワンパイによる流局があります。親が不聴フーテンのときにも輪荘になる場合があります。

## ワ

ワレ目ハイパイ ●配牌をしはじめたツモヤマの場所に座る人の支払い、受取りをそれぞれ倍の計算をするルール。

王牌ワンパイ ●ツモることのできない14枚の牌。明槓ミンカン、暗槓アンカンがあって嶺上牌が1つつもられると、ツモ牌が1つ減って1枚ずつずれます。王牌はつねに14枚です。

オペレーションマニュアル『麻雀大会規則』

©1992 KOEI CO.,LTD

## トラブルについて

お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合などは、CD-ROMディスクに故障内容を書き添えて、下記の当社係あてにお送りください。検査の上、次のように処理させていただきます。

1. 製造段階での問題点等、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換いたします。
2. お客様の不注意でCD-ROMディスクに傷をつけたり、破損した場合は、交換いたしません。ご了承ください。

●不良品の検査・交換等には、多少時間がかかる場合があります。また、故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。

●郵便事故による紛失、破損等について当社では保証いたしかねますので、できる限り「簡易書留郵便」にてお送りくださいますようお願い申し上げます。

〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3

株式会社 光栄

SUPER CD-ROM<sup>2</sup>『スーパー麻雀大会』ユーザーサポート係

電話 045-561-6861

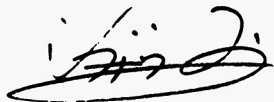
## はじめに

スーパーファミコンでご好評いただきました『スーパー麻雀大会』が、このたびSUPER CD-ROM<sup>2</sup>でお楽しみいただけるようになりました。対戦相手には個性あふれる人物を用意し、また、ルールの選択、オッズ、差馬など様々な趣向をこらしています。

『スーパー麻雀大会』で貴方のお相手をするキャラクターは全部で21人。歴史に名を残すヒーロー・ヒロインはもちろんのこと、現代を代表する雀士としてオバタリアンやおたく学生などいろいろなタイプの人物を集めました。キャラクターの個性的な打ち方、表情豊かなアニメーション、局面に応じたセリフ——麻雀を現実の雰囲気そっくりにシミュレートした『スーパー麻雀大会』では、手に汗にぎる、熱いゲーム展開をお約束します。

さらに、競技麻雀からインフレ・ルールまで、きめ細かいルールの設定ができ、思考アルゴリズムはプロもウナる本格派の最強麻雀ソフトだと自負しています。きっと、あなたは『スーパー麻雀大会』のとりこになってしまうでしょう。

シブサワ・コウ



- 明刻<sup>ミンコク</sup>●他家の捨て牌をポンしてつくった刻子。
- 門前聴牌<sup>メンゼンテンパイ</sup>●門前<sup>メンゼン</sup>。チー、ポン、明槓をしないで聴牌すること。
- 門風牌<sup>メンフウパイ</sup>●自風牌<sup>ジカゼパイ</sup>。その局の自分の風と同じ牌。自分が西家<sup>シーチヤ</sup>であれば、西が門風牌となります。刻子にすれば、1飜<sup>イーファン</sup>がつかます。
- 摸打<sup>モーダ</sup>●ツモと打牌の一連の動作のこと。
- 持点<sup>チテン</sup>●得点のやりとりのために各自が持っている点棒の点数。半荘終了の時点で持点の多い人が勝ちです。


ヤ

- 公九牌<sup>ヤオチュウパイ</sup>●字牌<sup>ツウパイ</sup>と老頭牌<sup>ラオトウパイ</sup>。13種類52枚の牌のこと。
- 焼鳥<sup>ヤクニトリ</sup>●1度もアガれなかった人が他の人に罰金を支払うルール。

ラ

- 老頭牌<sup>ラオトウパイ</sup>●万子牌<sup>マンゾ</sup>、索子牌<sup>ソウゾ</sup>、筒子牌<sup>ピンゾ</sup>の1と9の牌。
- 立直<sup>リチ</sup>●リーチ。門前聴牌が完了したことを他家に宣言すること。アガったときに1飜<sup>イーファン</sup>がつかます。
- 立直料<sup>リチリョウ</sup>●立直を宣言したときに出す1,000点(棒)のこと。その局にアガった人がもらえます。流局の場合、次に持ち越します。
- 二飜<sup>ニハン</sup>縛り<sup>シバ</sup>●リャンシバ<sup>リャンシバ</sup>。親が連荘して五本場になったとき、2飜<sup>ニハン</sup>以上の役がつかないとアガリを認めないルール。
- 両面塔子<sup>リャンメンターツ</sup>●4・5あるいは7・8など、順子<sup>ジュンゾ</sup>にするときに両側に牌をつけられる2枚の牌の組合せ。
- 両面待ち<sup>リャンメンテン</sup>●両面聴<sup>リャンメンテン</sup>。両面塔子でアガリを待つ聴牌の形。

# 目次

- 八連荘●親が続けてアガって連荘となった時、9回目以降の親のアガリはそのアガリ手に関係なく、すべて役満になるルール。
- 半荘●東南西北場をおこなう一荘のうち、時間短縮のために東場と南場の半分で1ゲーム（半荘）とする現在の標準ルール。
- 飜数●役の難易度に応じて何飜と決められているもの。
- 副落●チー、ポン、明槓、暗槓をして、牌を場にさらすこと。
- 複合役●高い得点を得るために、役と役とを複合させてアガること。たとえば、メンタンピン（門前清摸和、断么九、平和）など。
- 振り込み●放銃。自分の捨てた牌で、他家にロンアガリされること。
- 振り聴●アガリ牌をすでに捨ててしまっているか、同巡あるいは立直後にロンアガリできるのを見逃してしまった状態。ツモアガリ以外ではアガれません。
- 辺塔子●1・2あるいは8・9など、片側が老頭牌につながる2枚の牌の組合せ。
- 辺張待ち●辺張聴。辺塔子でアガリを待つ聴牌の形。
- 河底牌●ラスパイ。4人を通じて、一局の最後の捨て牌。
- 荒牌●ツモヤマの牌がなくなっても、誰もアガラなかったとき。このときは、流局になります。
- ポン●他家の捨て牌をもらって、刻子をつくること。
- 
- 待ち●アガリを待つ聴牌、その形。
- 明槓●他家の捨て牌をもらってつくった槓子。

- ・ I. 『スーパー麻雀大会』の世界へ \_\_\_\_\_ 4  
ゲームの遊び方と操作方法について説明します。
- ・ II. 麻雀は人生のロマンだ！ \_\_\_\_\_ 7  
ゲームの始め方・終わり方について説明します。
- III. 雀荘へようこそ \_\_\_\_\_ 18  
雀荘での遊び方について説明します。
- IV. 大会で賞金を稼ごう \_\_\_\_\_ 26  
大会での遊び方について説明します。
- V. キャラクター紹介 \_\_\_\_\_ 30  
登場人物のプロフィールを紹介します。
- ・ VI. 麻雀役について \_\_\_\_\_ 35  
麻雀役の種類と作り方について説明します。
- ・ VII. 麻雀用語集 \_\_\_\_\_ 57  
知っておくべき麻雀用語を簡単に解説します。

# I. 『スーパー麻雀大会』の世界へ

## ゲームの遊び方

『スーパー麻雀大会』は、「雀荘」と「大会」という二つのモードに参加して賭け金や賞金を稼ぎ、最終的に持金\$10,000をめざす麻雀ゲームです。栄光の\$10,000を、総勢21人のキャラクターの誰よりも早く達成し、勝利をつかんでください。

最初は、雀荘モードで持金を増やします（最初は大会賞金が\$0のため、大会モードは選べません）。雀荘で、レートによる賭け麻雀をすると、半荘の点数・差馬の点数にレート<sup>レート</sup>を掛けた分だけ、持金が増減します。レートは、プレイヤーとキャラクターの持金合計により上がっていきます。また、半荘の回数を重ねるごとに、大会モードの賞金も上がっていきます。

雀荘である程度の持金を確保し、大会賞金も高くなってきたら（大会賞金が\$8,000以上になると、雀荘モードを選ぶことができなくなります）、いよいよ大会に参加します。大会モードでは、全員でトーナメントを行います。最初に優勝と準優勝者を予想し、その枠番号（連勝複式）で馬券を買ってください。大会では、半荘の点数で持金が増えることはありませんが、馬券が当たればその配当が持金に加算されます。半荘終了時にプレイヤーが4人のメンバーのなかで1位か2位なら、勝ち抜きで次の対戦に進めます。何度か対戦に勝ち抜いて見事決勝戦まで進めば、優勝者には大会賞金の全額、準優勝者には半額、3位には4分の1の額が、授与されます。

ドラ表示牌●配牌時に、王牌の終わりから3つめの上段を開いた牌。

東家●親。東の席に座っている人のこと。子の3人はそれぞれ左まわりに、南家、西家、北家です。

東風戦●東場。半荘のうち、4人がそれぞれ1回目の親を担当しているとき。2回目からを南風戦（南場）……といいます。

### ナ

流れる●流局のこと。一局が勝負なしに終わることです。

ナキ断●食い断。チーやポン、明槓を利用してつくった断ム九。

ナク（食う）●チーで順子、ポンで刻子、カンで槓子をつくって牌をさらすこと。門前聴牌がくずれます。

南場不聴●南場で流局したときに、親が聴牌していないと親を次に移すかどうかをルール設定できます。

不聴●流局したときに、聴牌していないこと。

### ハ

配給原点●半荘の最初に各自に与えられる持点のこと。

海底牌●ツモることのできる最後の牌のこと。

配牌●一局の最初に各自に配られる牌のこと。

包則●ポンをされて、大三元や大四喜などを確定させるような捨て牌をした人が、アガリに振り込まなくても、役満成立時にその責任をとって得点を支払わなければならないルール。

ハコ点●持点がすべてなくなること。

チー●上家の捨て牌をもらって順子シュンツをつくること。

起家チーチャ●半荘ハンチャンの最初の親のこと。

加積チヤカク●明刻ミンコクと同じ牌をツモって明積ミンカンすること。

庄風牌チュウフンパイ●場風牌バカセパイ。東場なら東、南場なら南の牌のこと。刻子コウジにすれば  
 聽牌ファンパイとして1聽イーファンがつかます。

中張牌チュンチャンパイ●万子牌マンズ、索子牌ソウズ、筒子牌トウバの2～8の牌。

字牌ジパイ●四風牌スウフンパイと三元牌サンゲンパイの7種類28枚の牌。

積み棒レンチャン●連荘レンチャンのたびに場に積まれる百点棒。次にアガった人がもらえます。一本場、二本場……と子がアがるまで増えていきます。

ツモ●ツモヤマの牌を1枚ずつ順シュンに持ってくること。

ツモアガリ●自分のツモった牌でアがること。

ツモ順●ツモヤマの牌を東家トウチャ→南家ナンチャ→西家シャーチャ→北家ペーチャととる順番。

ツモ牌●自分がツモってきて手牌に加えることのできる牌。

ツモヤマ●場に積まれている牌のこと。ツモ牌はここから持ってきます。

手牌●自分の前に並んだ13枚の牌。各自は手牌をもとに組合せをつくってアガりをめざします。

聽牌テンパイ●牌があと1枚くればアガれるという、アガリを待つ手の形。

点棒●得点のやりとりに使われる点数棒のこと。

対子トイツ●同じ牌2枚の組合せ。

対面トイメン (対家) ●自分の向い側の人をいいます。

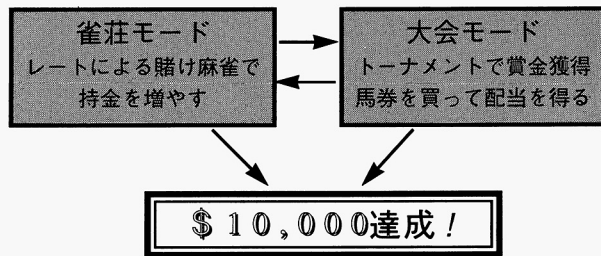
ドボン●持点がなくなった人が出た時点で半荘ハンチャンを終了させること。

ドラ●配牌時に、主牌ツウパイの終わりから3つめの上段を開いた牌の次の牌。アガリの手にあると、1枚につき1聽イーファンがつく懸賞牌。

ただし、一度大会が終了すると、大会賞金は\$0に戻ります。再び雀荘モードで半荘の回数を重ねて賞金を上げてから、次の大会にのぞんでください。この繰り返しで、持金\$10,000を達成するのが最終目標です。

- ・ゲームが進み、レートや大会賞金が上がってくると、どちらのモードを選ぶべきか迷ってしまうかもしれません。どのようにして栄冠いつかくを勝ちとるかは、すべてあなた次第です。雀荘で着実に増やしてもいいし、大会で一攫千金を狙うのもいいでしょう。ただ、大会賞金が高額になると、一気に\$10,000達成の可能性も高くなりますが、一方、他のキャラクターに達成されてしまう危険性も、同時に大きくなります。対局しながらも常に持金やレート、大会賞金に目を光らせてください。

このようなスリルを純粋に楽しんでいただくために、『スーパー麻雀大会』では、ヤマ牌をのぞく・積み込む・プレイヤーの手牌をのぞく等々のイカサマはいっさい行われていません。コンピュータ本来の純粋な思考アルゴリズムとバランス調整のみで、最高レベルの強さを実現しています。腕を磨きつつ、並いる強豪に打ち勝つ楽しみを味わってください。



## パッドの操作のしかた

『スーパー麻雀大会』では、主として以下のようにボタンを使用します。

### ●方向キー●

カーソル（画面上には▶や▼で表示されます）を動かすときに使います。方向は↑↓←→（上下左右）で表記します。

### ●Iボタン●

選択したことがらを決定するときに使います。

### ●IIボタン●

選択したことがらをキャンセルをするときに使います。

### ●RUNボタン●

ゲームスタート時、プレイヤー登録時に使います。

### ●SELECTボタン●

対局中に環境設定を変更するときに使います。

シャニユウ ナンバ  
西入●南場が終わった時点で、トップの人の持点が定められた点数以上なかった場合、さらに西場でゲームを続行すること。

シャンボン シャンボンテン  
双槓待ち●双槓聴。最後に完成する組合せが対子2組になり、どちらかが刻子になればアガれる聴牌の形。

シュウバイ マンズ ビンズ ソウズ  
数牌●万子牌、筒子牌、索子牌の1～9の牌。

シヤン  
順子●3・4・5など、連続してつながる同じ種類の数牌3枚の組合せのこと。

スウチャリーチ  
四家立直●一局に全員が立直をかけること。このとき流局になります。

スウフォンソフレンター  
四風子連打●1局の最初のチー、ボン、カンのない一巡中に、同じスウフォンバイ  
が4枚とも捨てられること。このとき、流局になります。

スウフォンバイ トン ナン シャー ベン  
四風牌●東・南・西・北の4種類16枚の牌。

ターハイ  
捨て牌●要らない牌として打牌された牌のこと。この捨て牌をもらってチーやボンなどができます。

## 夕

ターチャ  
他家●4人のメンバーのうち、自分以外の他の3人のこと。

ターツ  
塔子●あと1枚牌がくれば、順子が完成する2枚の牌の組合せ。  
両面塔子、嵌塔子、辺塔子があります。

ターハイ  
打牌●不要になった牌を場に捨てること。

ターハイ  
倒牌●アガったとき自分の手を見せること。または、他家の手牌をこわすこと。

アタマ  
単騎待ち●アガリの組合せのうち、頭だけができていないときに、手のうちの1枚と同じ牌でアガりを待つ聴牌の形。



## カ

**上家**●自分の上手にあたる左隣の人。右隣は下家、向い側は対面と  
 います。ツモは上家→下家の順にまわります。

**カン** (開槓) ●「カン!」と宣言して、槓子を明槓あるいは暗槓する行為。  
 この後、嶺上牌をツモります。

**槓ウラ**●カンがあってドラが増えたとき、この裏ドラもドラ牌と同様  
 の扱いにすること。1枚あれば1翻がつきます。

**嵌塔子**●6・8など、間に1枚入れば順子になる2枚の牌。

**嵌張待ち**●嵌塔子でアガリを待つ聴牌の形。

**槓子**●カンによってつくられた同じ牌4枚の組合せ。

**九種么九倒牌**●親は配牌、子は第一ツモ時点で、么九牌が9種類以上ある場  
 合、流局にできること。

**形式聴牌**●荒牌で流局した時に役がなくても聴牌していること。罰符を  
 支払わなくて済みます。

**子**●散家。親以外の3人のこと。

**刻子**●同じ牌3枚の組合せのこと。

## サ

**さらす**●チー、ポン、カンをして作った組合せを、手の外に開くこと。

**三元牌**●白・発・中の3種類12枚の牌。

**三家和**●スリーラン。1人の捨て牌で他の3人が同時にロンアガリに  
 なること。このとき、流局になります。

**下家**●自分の下手にあたる右隣の人。

## Ⅱ. 麻雀は人生のロマンだ!

### 初めてゲームをするには

- ①CD-ROMディスクをセットし、本体の電源をONにしてください。
- ②SUPER CD-ROM<sup>2</sup>のタイトル画面が表示されたらRUNボタンを押します。
- ③オープニング・デモが始まります。好きなところで何かボタンを押してください。
- ④SUPER CD-ROM<sup>2</sup>のBACKUP RAMに「初期化」やデータの「削除」が必要な場合は画面にそれぞれメッセージが出ます。その指示にしたがって初期化や削除を行ってください。(操作方法は、本体の説明書をごらんください)
- ⑤プレイヤーの登録画面に移ります。

### プレイヤーを登録する

ゲームを初めてプレイするときは、プレイヤーの登録を行います。

- ①最初にプレイヤーの名前(6文字まで)を登録します。「カタカナ」に▶を合わせてIボタンを押すごとに「カタカナ→ABC→ひらがな→カタカナ」と、入力できる文字の種類が切り替わるので(SELECTボタンでも切り替わります)、入力したい文字を選んでください。方向キーで▶を移動させ、Iボタンを押して1文字ずつ決定します。IIボタンを押すか「もどる」を選択すると、直前の1文字を消すことができます。名前が入力が終了したら、RUNボタンを押すか、「おわり」に▶を合わせてIボタンを押します。

②次に性別を決めます。「おとこ」か「おんな」のどちらにするかを決めてください。

③最後にプレイヤーの顔を決めます。その顔でよいときは「はい」を、別の顔にしたいときは「いいえ」を選びます。「はい」を選ぶと、プレイヤーの登録は終了となり、生涯成績画面に移ります。

## 生涯成績画面

登録されているプレイヤーのこれまでの成績が表示されます。

IボタンかRUNボタンを押すと、次ページのメインメニュー画面に移ります。

|   |      |      |     |       |
|---|------|------|-----|-------|
| ① | 半荘成績 | 2回   | 平均  | -18.0 |
|   |      | 000  | 500 | 000   |
| ② | 大会成績 | 0回   | 馬券  | \$0   |
|   |      | 000  | 000 | 000   |
| ③ | 和了率  | .181 | 栄和率 | .500  |
|   | 放銃率  | .272 | 立直率 | .227  |
|   | 流局率  | .136 | 副落率 | .272  |

①半荘回数・平均点・1~3位をとる割合  
②大会回数・馬券収支  
③和了、栄和などをした割合

※「.500」は50%、「.181」は18.1%の要領で読んでください。

現在登録されているプレイヤーを別のプレイヤーに登録しなおしたいときは、この画面で方向キーの→を押しながらIボタンを押すと、データを削除するかどうかメッセージが出ますので「はい」を選んで、削除を行ってください。

## Ⅶ. 麻雀用語集

### ア

アガリ牌●アガるのに必要となる牌、またはアガった牌。

アガリ役●平和、対々和などアガった手につく役。

アタマ(雀頭)●手のうちの同じ牌2枚の組合せは頭となり、ヤオチュウフリキリ、チートイ子以外には、必ず1組だけ含まれます。

頭ハネ●同時にロンアガリがあったとき、振り込んだ人の下家に近い方のアガリを優先させること。

アンカン暗槓●手のうちにある同じ牌4枚をカンしたものの。カンしなければ、槓子と認められません。

アンコウ暗刻●手のうちにある同じ牌3枚の組合せ。

一巡●自分が打牌してから、次にツモるまでのひと回り。

一局●4人のうちの誰かがアガるか、流局するまでの1ゲーム。

一発●立直一発の略。立直を宣言してから、チー、ポン、ミンカン槓のない一巡中にアガること。

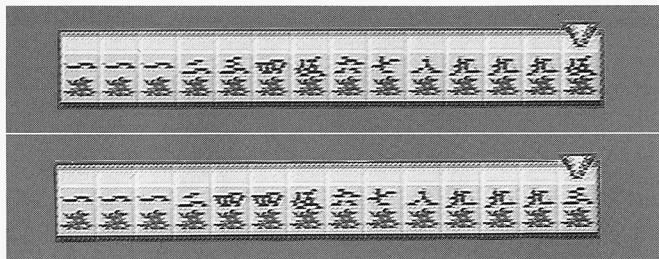
馬(順位点)●半荘終了時の順位によって、プラスマイナスする点のこと。

裏ドラ●立直をかけてアガったときだけ、ドラと同じ扱いを受ける懸賞牌。ドラ表示牌の下の牌が、裏ドラ表示牌。

親(庄家)●その局の東家のこと。

## 九蓮宝燈

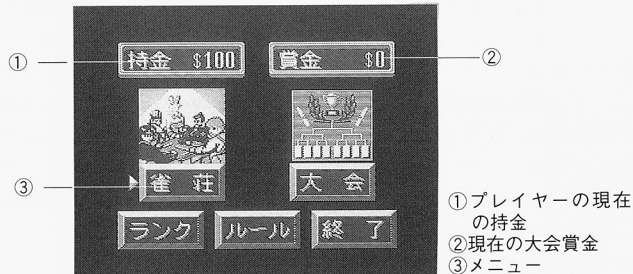
チュウレンパオトン 役満(純正ダブル役満)



チンイツ  
メンゼンテンパイ  
清一色の特殊形です。門前聴牌で、同じ種類の1と9を3枚ずつ、2～8をそれぞれ1枚ずつそろえてアガった役です。この形から1～9のどの牌でもアガれる純正九蓮宝燈(上)のほかに、最終的なアガリの形が九蓮宝燈になる(下)の準性も認められます。準性が役満、純正がダブル役満となります。

## メインメニュー画面

生涯成績画面でIボタンかRUNボタンを押すと、次のようなメインメニュー画面が表示されます。「雀荘」「大会」「ランク」「ルール」「終了」の5つのメニューがあります。



方向キーで▶を任意のメニューに合わせ、Iボタンで決定すると次の画面に進みます(雀荘→18ページ、大会→26ページ、ランク→13ページ、ルール→13ページ、終了→10ページ)。

- 大会賞金が\$0の場合、「大会」は選べません。大会賞金は雀荘で半荘の回数を重ねるごとに増えていきますので、はじめは「雀荘」を選んでください。また、大会賞金が\$8,000を越えると「雀荘」を選べなくなりますが、その大会が終了すれば、再び「雀荘」が選べるようになります。

## ゲームの終了・再開

- 終了●メインメニュー画面で「終了」を選び、Iボタンで決定します。また、一局が終了し、4人の点数が表示されているときにSELECTボタンを押すと、環境設定(→13ページ)に「ちゅうだん」が追加されます。▶を「ちゅうだん」に合わせてIボタンで決定します。このとき、ゲーム途中のデータが自動的にセーブされます。
- 再開●オープニング・デモが流れている時に何かボタンを押すと生涯成績画面が表示され、前回と同じプレイヤーで再開することができます。一局の最中に終了や中断はできません。もし、半荘開始時点より半荘終了画面までの間にリセットした場合、雀荘中なら所持金が半額に、大会中ならその半荘での順位が最下位になる罰則があります。それ以外の画面では基本的にリセットしても構いませんが、画面の切り替わる瞬間はデータの保存が行われることがありますので避けてください。

### 「セーブくん」を使用する場合

SUPER CD-ROM<sup>2</sup>のBACKUP RAMにはプレイヤーを1人しか登録できませんが、「セーブくん」を使用すると、プレイヤーを4人まで登録することができます。ここでは「セーブくん」を使用する場合について説明します。

※「セーブくん」は弊社発売の大容量セーブユニットの名称です。

#### ●初めてゲームをするには●

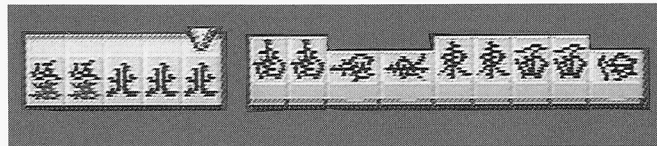
①SUPER CD-ROM<sup>2</sup>の本体とパッドの間に「セーブくん」を接続してください。(接続方法は「セーブくん」の説明書をごらんください)

※ゲーム中には「セーブくん」を絶対にはずさないでください。

②CD-ROMディスクをセットし、本体の電源をONにしてください。

## 大四喜 ダイスウシー

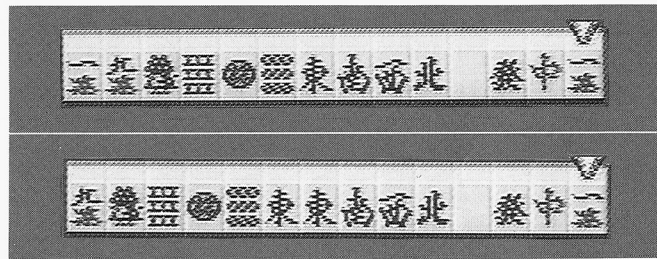
ダブル役満



4種類の四風牌を、すべて刻子または槓子にしてアガった役です。頭の牌は何でもかまわず、また門前聴牌の必要もありません。

## 国士無双 コクシムソウ

役満(純正ダブル役満)

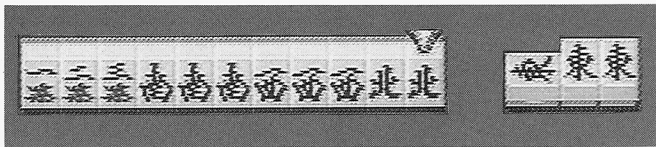


ヤオチュウバイ 幺九牌 (7種類の字牌と6種類の老頭牌) をすべて1枚ずつそろえ、このうちのどれか1種を頭にしてアガった役です。聴牌までに13枚の幺九牌を1枚ずつそろえて13面待ちにした純正国士無双(上)と、足りない1枚の幺九牌がアガリ牌になる準性国士無双(下)があります。

## 小四喜

ショウスウシー

役満

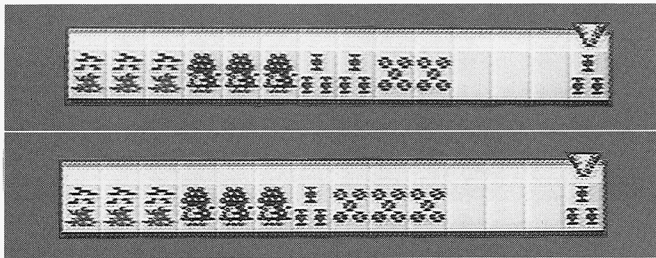


スウフォンバイ  
四風牌のうち3組を刻子または槓子にし、1組をアタマにしてアガった役です。  
他の1組の牌の組合せに制約はありません。四風牌4種類を刻子か槓子で  
そろえると、ダブル役満の大四喜となります。門前聴牌の必要はありません。

## 四暗刻

スウアンコウ

役満(単騎ダブル役満)



門前聴牌で、暗刻または暗槓を4組そろえてアガった役です。アガリ牌で4  
つめの刻子ができあがる聴牌の場合は、ツモアガリでのみ成立して役満(上)  
です。頭を単騎待ちしてアガった時はダブル役満(下)となります。

③SUPER CD-ROM<sup>2</sup>のタイトル画面が表示されたらRUNボタンを押します。

④オープニング・デモが始まります。何かボタンを押してください。

⑤「セーブくん」に「初期化」やデータの「削除」が必要な場合は、画面にメッセージが出ます。その指示にしたがって初期化や削除を行ってください。

⑥「プレイヤーを登録する」(→7ページ)を参照して登録を行ってください。

### ●プレイヤーを選択する●

プレイヤーの登録が終わると、生涯成績画面に移る前に、プレイヤー選択画面が表示されます。方向キーで登録したプレイヤーに▶を合わせてIボタンで決定します。選択が終わると、生涯成績画面に移ります。(生涯成績画面が表示されてからIIボタンを押すと、プレイヤー選択画面に戻ります)

※プレイヤーを1人登録すると、次にゲームを始めるときはプレイヤー選択画面から始まります。新たなプレイヤーを登録する場合は、空欄に▶を合わせてIボタンかRUNボタンを押すと、プレイヤー登録画面に切り替わります。

※「セーブくん」の空き容量が足りない場合、他のゲームデータを削除するかどうか、画面にメッセージが出ます。「はい」を選ぶとファイル整理画面があらわれますので、指示にしたがって削除を行ってください。「いいえ」を選ぶと、プレイヤー選択画面に戻ります。

※プレイヤーを4人登録しても、いらないプレイヤーを削除すれば、新たにプレイヤーを登録できます。▶を削除するプレイヤーに合わせ、方向キーの→を押しながらIボタンを押すとデータを削除してよいかどうか、メッセージが出ますので指示にしたがって削除を行ってください。

※プレイヤー選択画面でSELECTボタンを押すと、いつでも「セーブくん」のファイル整理が行えます。

### ●ゲームの再開●

オープニング・デモが流れている時に何かボタンを押すと、プレイヤー選択画面が表示されます。登録してあるプレイヤーのなかから1人を選ぶと、その続きからゲームを始めることができます。

## ゲームオーバー

プレイヤーが破産すると、ゲームオーバーになります。破産とは、<sup>ジャンク</sup>雀荘の精算（→25ページ）で得点がマイナスになり、持金が\$0以下になることです。ゲームオーバーになった時点でそのゲームは終了となり、全員の持金が初期値の\$100に戻されます。

また、キャラクターかプレイヤーの誰かが持金\$10,000を達成すると、その人の勝ちになりゲームは終了となります。このときも全員の持金が初期値の\$100に戻されます。

どちらの場合でも、生涯成績はそのまま保持されます。

## 環境設定

BGMやキャラクターの話すセリフをONにしたりOFFにしたりすることができます。

対局中にSELECTボタンを押すと、画面中央に次のようなウィンドウが表示されます。

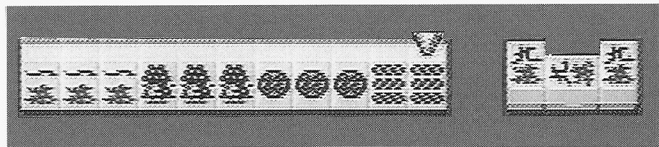
BGM ON  
セリフ ON

変更したい項目に▶を合わせ、Iボタンを押すごとにONとOFFが切り替わります。IIボタンを押すと対局に戻ります。

※BGMをOFFにした場合でも、局途中の音楽以外は演奏されます。

## 清 老 頭 チンラオトウ

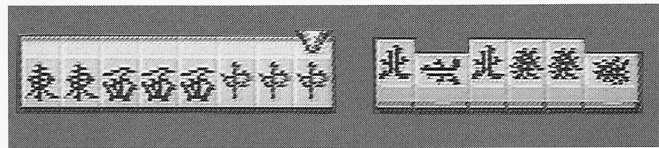
役満



<sup>ラオトウパイ</sup>老頭牌だけで、<sup>アタマ</sup>頭と4組の<sup>コウツ</sup>刻子または槓子をそろえてアガった役です。つまり、<sup>ジュンチャン</sup>純全帯<sup>トイトイホウ</sup>公版の対々和という形になります。門前聴牌の必要はありません。

## 字 一 色 ツウイーソウ

役満

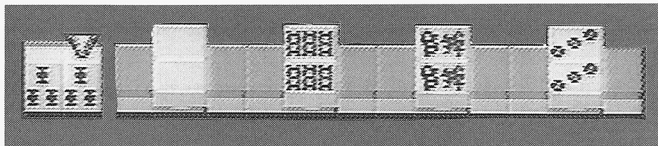


<sup>ツウハイ</sup>字牌の組合せだけでアガる役で、<sup>チートイツ</sup>対々和の形か七対子の形となります。つまり、<sup>サンゲンパイ</sup>三元牌と<sup>スウフォンパイ</sup>四風牌だけで頭と4組の刻子または槓子をそろえてアガった役です。

## 四槓子

スウカンツ

役満

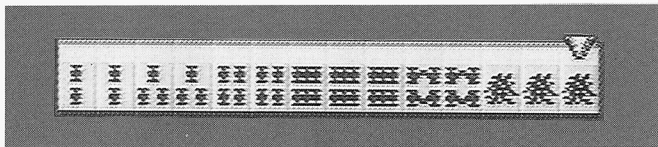


4組の<sup>カンツ</sup>槓子をそろえてアガった役で、アガりは単騎待ちとなります。一局中にカンが4つ出ると<sup>スウカイカン</sup>四開槓で流局しますが、1人で4つともカンをした場合は流局になりません。ただし、そのあとに他家が<sup>フーチヤ</sup>カンをすると、流局になってしまいます。<sup>メンセンチンパイ</sup>門前聴牌をくずしてもかまいません。

## 緑一色

(オールグリーン) リュウイーソウ

役満



麻雀牌のうち、緑色だけで描かれている<sup>ハツ</sup>発と<sup>ソウズ</sup>索子の2・3・4・6・8の6種類の牌の組合せだけをそろえてアガった役です。この組合せはどんな形でもかまわず、門前聴牌である必要もありません。

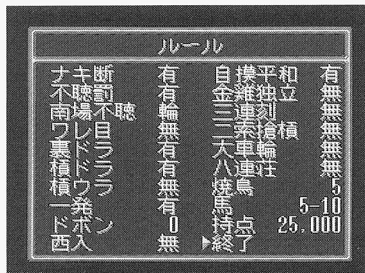
## ランク

メインメニュー画面で「ランク」を選ぶと、プレイヤーを含めキャラクター総勢22人の、「大会成績」と「雀荘平均得点」のランキングが表示されます。方向キーの←→かSELECTボタンで、「大会成績」か「雀荘平均」のどちらかを選んで点減させます。方向キーの↑↓で画面をスクロールさせると、画面に一度に表示しきれないキャラクターの成績を見ることができます。

IIボタンを押すと、メインメニュー画面に戻ります。

## ルール

メインメニュー画面で「ルール」を選ぶと、設定できるルールが画面に表示されます。方向キーで▶を動かし、Iボタンで設定を変えます。IIボタンを押すとすべてキャンセルになります。設定が済み「終了」を選ぶと、メインメニュー画面に戻ります。以後、このルールで対局することができます。

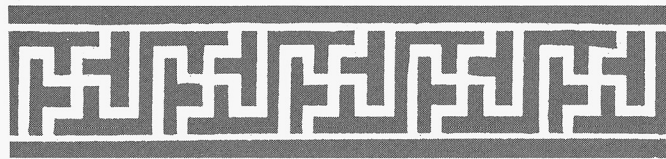


## 各ルールの解説

- ナキ断<sup>カン</sup>● チー、ポンなどを利用して作った断<sup>カンヤオ</sup>么九を、アガリ手として認めるかどうかを設定します。
- 不聴罰<sup>ノーテンバツ</sup>● 流局したときに、聴牌<sup>テンパイ</sup>していない人が、聴牌している人に対して点数を支払うかどうかを設定します。
- 南場不聴<sup>ナンバノーテン</sup>● 南場で流局したときに、親が聴牌<sup>テンパイ</sup>していなければ親を次に移すかどうかを設定します。移す場合は「輪」、移さない場合は「連」に設定してください。
- ワレ目<sup>ハイパイ</sup>● 配牌を取り始めたツモヤマの場所に座っている人の支払い、受取りの点数を2倍の計算にするかどうかを設定します。
- 裏ドラ<sup>リーチ</sup>● 立直でアガったときに、裏ドラを懸賞牌とするかどうかを設定します。ドラ表示牌の下にある牌が裏ドラ表示牌です。
- 槓ドラ<sup>カン</sup>● カンにより増えたドラ（槓ドラ）を懸賞牌として扱うかどうかを設定します。
- 槓ウラ● 槓ドラに裏ドラをつけるかどうかを設定します。裏ドラ、槓ドラのどちらかが「無」の場合、「有」には設定できません。
- 一発● 立直を宣言した後、チーやポン、カンのない一巡中にアガったときに、1飜<sup>イーファン</sup>を追加するかどうかを設定します。なお、一発はナイた人の捨て牌が通った時点でのクリアとなります。
- ドボン● ハコ点（持点がすべてなくなること）になった人が出た時点で、半荘<sup>ハンヂョウ</sup>を終了するかどうかを設定します。無、0、10、20（ハコ点になった人は、アガった相手に対して、さらに0、10,000、20,000点を支払う）の4つに設定できます。

人和 レンホウ

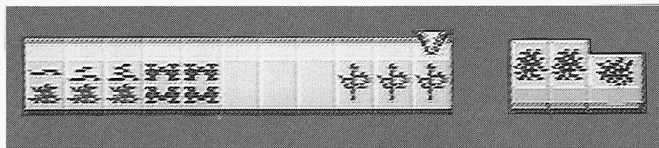
役満



『スーパー麻雀大会』では、チーやポン、カンのない一巡中に、最初のツモをする前に他家の捨て牌でロンアガリをしたときにつく役のことをいいます。

大三元 ダイサンゲン

役満



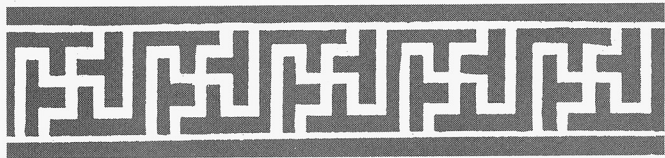
サンゲンパイ 三元牌を3種類とも、コウツ 刻子またはカンツ 槓子にしてアガった役です。アタマ 頭と残る1組の牌の組合せは何でもよく、メンセンテンパイ 門前聴牌の必要もありません。



# 天和

テンホウ

役満

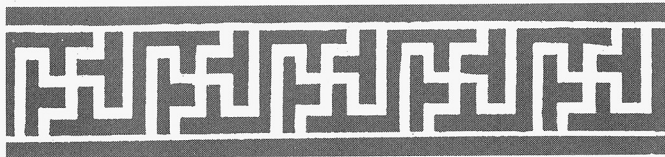


親が配牌ハイバイの時点でそのままアガリとなっているときにつく役です。牌の組合わせはどんな形でもかまいません。

# 地和

チーホウ

役満



子が最初のツモでアガったときにつく役です。ただしこの、第1ツモの前に他家のチーやポン、明槓ミンカン、暗槓アンカンがあると地和は無効になります。

## ●西入シェーニョウ

一局の終了時に、トップの人の持点が定められた点数以上なかった場合、さらに西場に入ってゲームを続行するかどうかを設定します。西入の無、点数30,100点・33,100点・35,100点の設定ができます。西場が済んでも、まだ点数に達する人がいない場合は北入して北場を、その後は再び東場に戻りゲームを続けます。

## ●自摸平和ツモピンフ

ツモでアガった場合の平和を認めるかどうかを設定します。「無」の場合、平和役を認めない代わりにツモ点（2符）がつきます。

## ●金雞独立キンチー

1 翻役。チーやポンなどをして自分の手のうちをさらしたあとに、手に残った最後の一枚の牌で単騎待ちをしてアガれる役（金雞独立）を採用するかどうかを設定します。

## ●三連刻サンレンコウ

2 翻役。3 連続する3組の刻子または槓子をそろえてアガれる役（三連刻）を採用するかどうかを設定します。「有」の場合、四連刻だと役満になります。

## ●二索搶槓リヤンソウチャンカン

二索搶槓（二索での搶槓）、一筒撈月（一筒での海底撈月）、及び五筒開花（五筒での嶺上開花）の各2 翻役を採用するかどうかを設定します。

## ●大車輪ダイシャリン

役満。筒子の2～8の7種類の牌で作った七対子（大車輪）を役満に採用するかどうかを設定します。

## ●八連荘ハレンチャン

親が続けて8回アガったとき、9回目以降の親のアガリはそのアガリ手に関係なく、すべて役満になるルールを採用するかどうかを設定します。

●焼鳥●

<sup>ハンチャン</sup>半荘で、一度もアガれなかった人が、<sup>バツ</sup>罰符を支払うかどうかを設定します。罰符は5、10、20の三段階を選べ、それぞれ5,000点~20,000点到相当します。焼鳥が1人だけの場合は、さらに3倍した点数を支払わなくてはなりません。数字の後ろに十がついている設定にした場合、全員アガったら再び全員焼鳥となって継続されます。

●馬●

半荘終了時に、最終得点を計算して順位点をつけるかどうかを設定します。順位点は、5-10、10-20、10-30から選択できます。たとえば、5-10に設定したとき、1位は4位の人から10,000点を、2位は3位から5,000点を受けとります。

●持点●

最初の持点を、24,000点~30,000点の間で設定できます。

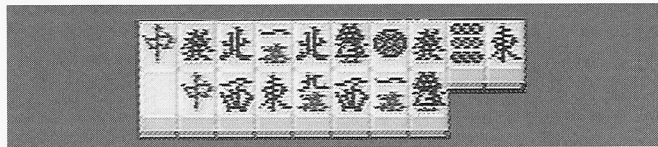
あらかじめ設定されているルール

1. 場所決め、<sup>ハイバイ</sup>配牌は自動で行われます。
2. ツーラン、スリーランはありません。  
<sup>カミチャ</sup>ツーランは上家取り、<sup>サンチャホウ</sup>スリーランは三家和で流局となります。
3. <sup>パオツク</sup>包則是<sup>テンカク</sup>大三元と<sup>タイスウシ</sup>大四喜のみに適用されます。
4. <sup>ワンハイ</sup>王牌数はカンに関わらず、常に14枚です。
5. 食い直しは自由です。
6. <sup>テンカク</sup>振り聴片アガリはできません。
7. 完全先付けのルールは設定できません。
8. <sup>テンバイ</sup>形式聴牌は常に認められます。
9. 5本場以降は<sup>リンファン</sup>2翻縛りになります。

## 么九振切

(流し満貫) ヤオチュウフリキリ

満貫

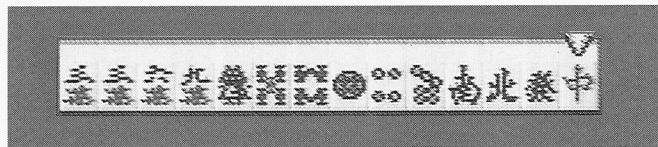


捨て牌をすべて<sup>ヤオチュウバイ</sup>么九牌でそろえれば、<sup>ホワンバイ</sup>荒牌で流局した時点でアガリとなる特殊役です。ただし、途中で捨て牌を他家にチーやポン、<sup>ミンカン</sup>明槓をされていないことが条件です。

## 十三不塔

シーサンプーター

満貫

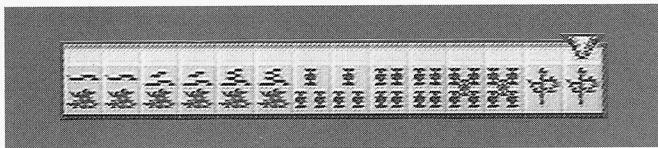


親の場合は<sup>ハイバイ</sup>配牌時、子の場合はチーやポン、カンのない第1ツモの時の手が問題になります。手のなかにひとつだけ<sup>トイツ</sup>対子があり、残りの牌に順子、刻子、<sup>カンツ</sup>槓子の組合せがひとつもなく、<sup>ターツ</sup>塔子さえない場合この役でアガれます。

## 二盃口

リャンペイコウ

3翻

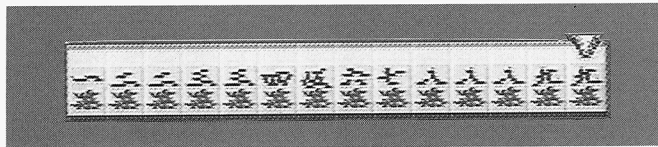


アタマ頭以外の4組の組合せで、イーペイコウ二盃口を2組そろえてアガった役です。チー、ポンなどをして門前聴牌をくずすと、二盃口は無効となります。七対子とは複合しません。

## 清一色

チンイツ

門前6翻



シュウバイ数牌のうち、どれか1種類の牌の組合せだけをそろえてアガった役です。この組合せの形は順子でも刻子でも何でもかまいません。ただし、門前聴牌をくずすと、5翻に下がります。

10. 門前を崩した平和形の栄和（振り込みによってアがること）は20符で計算します。そのため子700点、親1,300点というケースが起こります。
11. 子の7,700点、親の11,600点は満貫にしません。
12. 三倍満は場ゾロ含めて13翻、数え役満は15翻以上です。
13. 一発はナイた人の捨て牌が通った時点でのクリアとなります。
14. オープンリーチはできません。
15. カン振りの役はありません。
16. 二盃口は3翻役とします。
17. 十三不塔は、親は配牌時、子は第一ツモ時に対子があれば成立し、満貫となります。
18. 七対子は25符の2翻役として計算されます。
19. 単独でダブル役満となるものは純正九蓮宝燈、国士無双十三面待ち、四暗刻単騎待ち、大四喜の4つです。
20. 幺九振切（流し満貫）は満貫となります。
21. 地和、人和の定義は、子の第一ツモ和了（ツモでアがること）を地和、子の第一ツモ以前の栄和を人和とします。ただし、どちらも他家にチーやポン、カンをされると無効になります。
22. この他の特殊役、変則役（南北戦争等）、特別ドラ、固定ドラはありません。
23. ドラは表裏、積ドラも、すべて次ドラです。

# Ⅲ. 雀荘へようこそ

## メンバーの選択

雀荘で卓を囲むメンバーを3人選びます。



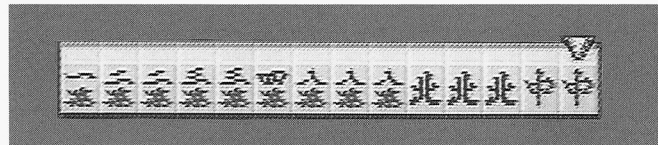
※プレイヤーも含め、現在の持金の多い順に並んでいます。

メインメニュー画面で「雀荘」を選ぶと、上のような画面になります。方向キーで▶を動かして（↑↓で画面が上下にスクロールします）キャラクターを選び、Iボタンで対局を申し込みます。選択済みのキャラクターをもう一度指定すると、取り消されます。IIボタンを押すとメインメニュー画面に戻ります。どうしてもメンバーが足りない場合を除いて、持金が\$ 0以下の破産したキャラクターを選ぶことはできません。

対局する3人のメンバーが決定すると、自動的に次ページの「差馬」の画面に進みます。

混一色 ホンイツ

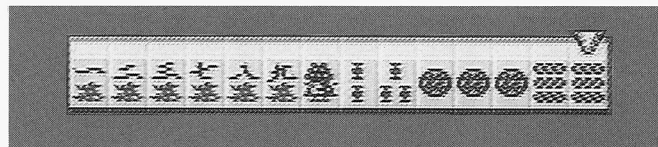
門前3翻



字牌と1種類の数牌だけでできた組み合わせをそろえてアガった役です。字牌以外の牌の組み合わせに制約はありません。門前聴牌をくずすと、2翻に下がります。

純全帯么 ジュンチャン

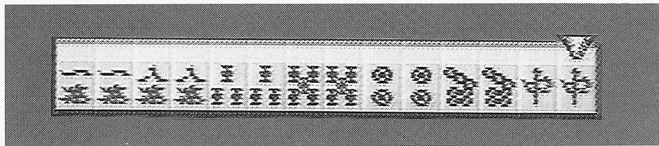
門前3翻



すべてに数牌の1か9を含んだ組み合わせをそろえてアガった役です。全帯么から字牌をのぞいた形なので、全帯么、混老頭とは複合役にはなりません。門前聴牌をくずすと、2翻に下がります。

## 七対子 (ニコニコ) チートイツ

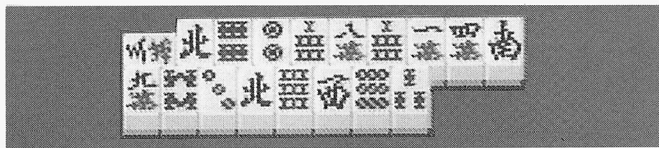
2 翻



対子ばかりを7組そろえてアガった特殊役です。組合せのなかに同じ牌が4枚あってはいけません。すべて対子という形のため、当然門前聴牌で、アガりはかならず単騎待ちとなります。

## ダブル立直 (ダブリー) ダブルリーチ

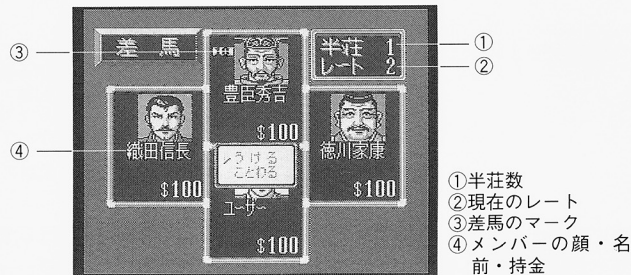
2 翻



配牌後、チーやポン、カンのない最初の一巡中に聴牌して、立直を宣言することです。ルールは立直と全然変わりませんが、アガれば2翻になります。

## 差馬を受ける

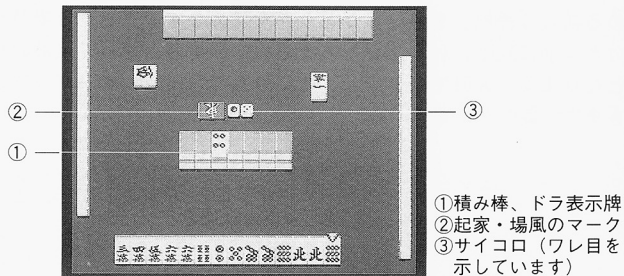
集まったメンバー4人が、自動的に場所決めされて表示されます。対局を始める前に「差馬」を受けるかどうかを決めます。差馬とは半荘全体の勝ち負けとは別に対面だけと賭けをするもので、半荘が終って点数の高い方が勝ちとなります。雀荘では、半荘ごとに対面のキャラクターが差馬を申し込めます。条件を見て受けるかどうか決めてください。



方向キーの↑↓で▶を動かし、Iボタンで差馬を受けるかどうかを決めます。現在のレートは、半荘終了時の得点の1,000点分をいくらで精算するかを表わしています。たとえば、レート2で、半荘が終わったときに+10,000点勝っていれば、\$20を儲けたこととなります。レートは大会賞金などで全体の持金が増えるにしたがって高くなっていきます。差馬の賭け金には、レートの金額の10倍、20倍、40倍の3段階があり、差馬に勝ち続けることによって増えていきます。差馬をどうするか決めると対局面に進みます。

# 対局する

親（<sup>チー</sup>起家）が自動的に決められて、<sup>ハイバ</sup>配牌された直後から勝負が始まります。



※サイコロは現在の親の位置に置かれ、配牌の取り始めの場所を示します。

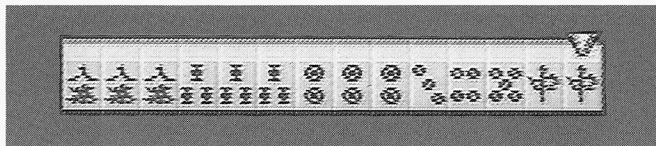
プレイヤーに順番が回ってくるまでは、対局は自動的に進行します。プレイヤーがツモると、手牌の上に▼が表示されます。方向キーの←→で▼を動かして、Iボタンで不要牌を打牌してください。

●ナキ・倒牌・立直・アガリ●

チー・ボン・明槓・ロンアガリができる牌が捨てられると、対局は一時中断され、その牌が点減します。方向キーの↓を押し選択肢のウィンドウ（残りのヤマ数も表示されます）を表示させ、Iボタンで決定します。牌が点減しているときにIボタンを押すと見逃しとなり、対局が続行されます。ウィンドウを表示した後、キャンセルするときは方向キーの↑かIIボタンを押し、ウィンドウを消してからIボタンを押します。暗槓・加槓・九種么九倒牌・

## 三暗刻 サンアンコウ

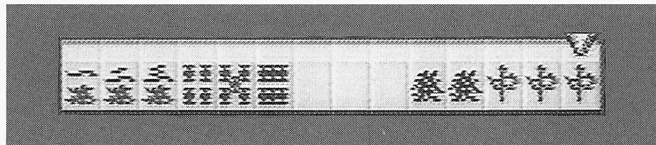
2 翻



アンコウ（暗槓を含む）を3組そろえてアガった役です。門前聴牌をくずしても、2翻役です。アガリ牌で3組めの暗刻ができる聴牌形の場合は、かならずツモアガリすることが三暗刻になる条件となります。

## 小三元 ショウサンゲン

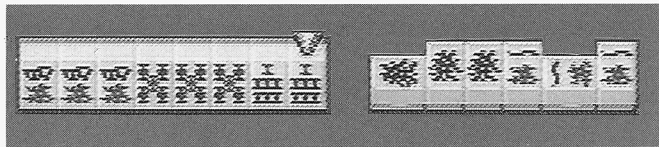
2 翻



サンゲンパイ三元牌のうち、2種で刻子または槓子を、残る1種で頭を作ってアガった役です。門前聴牌をくずしても2翻ですが、翻牌2組の2翻が加わって、実質4翻となります。役満の大三元に発展する可能性もあります。

## 対々和 (トイトイ) トイトイホウ

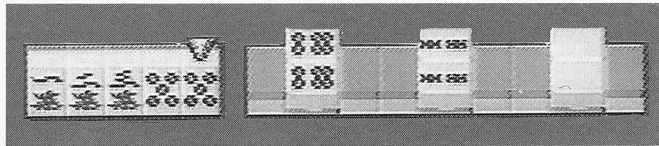
2 翻



アタマ頭以外の4つの組合せを、すべて<sup>コウツ</sup>刻子または<sup>カンツ</sup>槓子で作ってアガった役です。門前<sup>メンゼン</sup>聴牌でロンアガリすれば<sup>サンアンコウ</sup>三暗刻と複合し、ツモアガリなら<sup>スクアンコウ</sup>四暗刻の大役へと発展します。

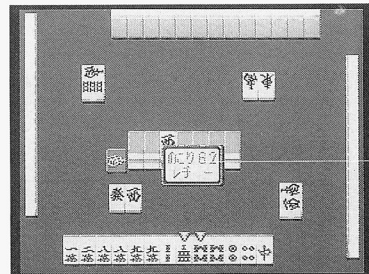
## 三槓子 サンカンツ

2 翻



カンを1人で3回行って、3組の槓子をそろえてアガった役です。その一局中に、他家がカンをすると、<sup>ターチロ</sup>四開槓で流局となってしまいます。

立直・ツモアガリをしたいときにも、同じ操作で選択枝のウィンドウが表示されます。なお、誤ったナキ・倒牌・立直・アガリは、自動的にチェックされ、いっさい受けつけられません。



選択枝のウィンドウ

ヤマに残っている牌数を知りたい場合は、自分の番がまわってきたときに方向キーの↓を押せば表示されます。また、↑を押すと対局中の各メンバーの持点が表示されます。雀荘では、もう一度↑を押すと点数表(→24ページ)の確認もできます。

### ●チーなどの組合せと立直時の捨て牌の選択●

チーできる組合せや立直できる捨て牌が何通りかある場合や加槓・暗槓ができる状態になった場合は、手牌の上に▼が表示されます。方向キーの←→で選びIボタンで決定します。

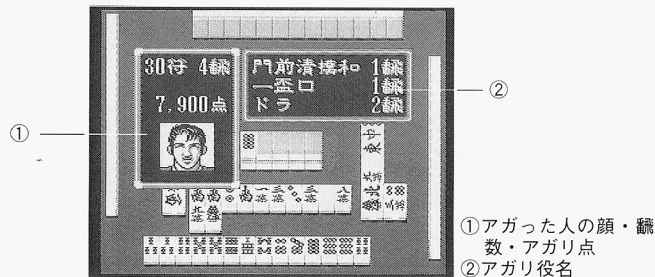
チーでどの牌をナイたか、ポン・<sup>ミンカン</sup>明槓の場合、誰の捨て牌をナイたかは、通常の麻雀のように牌を倒して表示されます。

誰かがアがるか、または流局になると、その局が終了し、役表示と点数の計算に進みます。

## 役表示と点数の計算

誰かのアガリで一局が終了すると、画面にアガリ役名・<sup>ファン</sup>・アガリ点が表示されます。

ただし、流局のときは、そのまま点数計算に進みます。



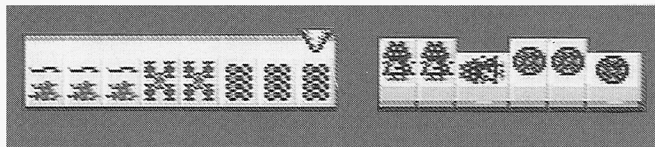
この画面のとき、II ボタンを押すとアガリ役名・<sup>ファン</sup>・アガリ点の表示が消え、卓上を確認することができます。もう一度II ボタンを押すと、再びアガリ役名・<sup>ファン</sup>・アガリ点が表示されます。

アガリ役・<sup>ファン</sup>・アガリ点が表示されている時、または表示を消して卓上を確認している時にI ボタンを押すと点数計算が行われ、次ページの写真のように各メンバーの顔と、いま終った一局の得失点が表示されます。

この画面の時にもII ボタンを押すと表示が消え、卓上を確認することができます。

## 三色同刻 (三色同ポン) サンショク

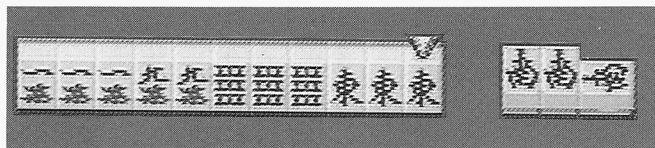
2 翻



数牌のうち、同じ数の<sup>コウツ</sup> (楯子) を万子、索子、筒子ともに3組そろえてアガった役です。ポンやカンなどをして牌をさらしても、<sup>リャンファン</sup>のままです。

## 混老頭 (ホンロウ) ホンラオトウ

2 翻



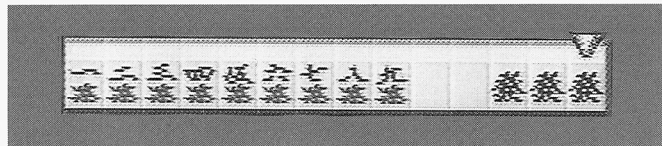
すべての<sup>ヤオチュウバイ</sup> (組合せ) を么九牌だけでつくってアガった役です。実際は、<sup>トイトイホウ</sup> (対々和) あるいは七対子の2翻役のどちらかと複合した形となって、<sup>スウファン</sup> (4 翻) になります。  
<sup>ホンチヤン</sup> (全帯么) ・<sup>ジュンゼンチヤン</sup> (純全帯么) とは複合させることはできません。



# 一気通貫

(イツウ) イッキツウカン

門前 2 翻

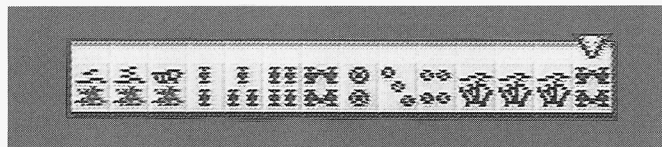


同じ種類の数牌の1～9を連続した3組の順子にしてアガった役です。門前聴牌をくずしてアガった場合は、1翻に下がります。

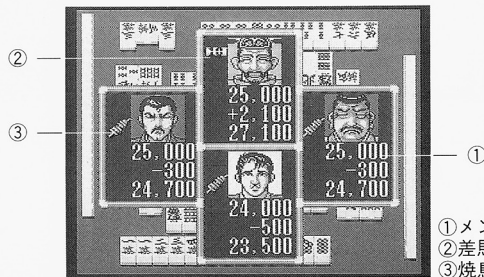
# 三色同順

サンショク

門前 2 翻



同じ数の順子を万子、索子、筒子ともに3組そろえてアガった役です。チーやポン、明槓などで作った組合せがあると、1翻役に下がってしまいます。



- ①メンバーの顔・得点
- ②差馬のマーク
- ③焼鳥のマーク

もう一度Iボタンを押すと、半荘の途中の場合は次の対局へ進みますが、半荘が終了した場合には、各メンバーの顔と半荘の得点、馬(順位点)、トップ賞および焼鳥・ドボンの結果(いずれもルールで設定したとき)を加えた最終点が表示されます。

差馬をしていれば、得点にその結果も加算されます。半荘の得点は、100の位で五捨六入してから30,000点を差し引き、千点単位で表わします。たとえば、45,200点であれば、200を五捨六入した45,000から30,000を引いて15,000となり、これを千点単位で表すと「+15」の勝ちとなります。

# 点数表

ハンチャンが終了すると、下のような点数表が表示されます。

① — ② — ③ — ④ —

|   |     |      |     |      |     |
|---|-----|------|-----|------|-----|
| ① | 点数表 | ▶ 継続 | 精算  | レト 2 |     |
| ② |     |      |     |      |     |
| ③ | 1   | +11  | -24 | -21  | +34 |
|   | 2   |      |     |      |     |
|   | 3   |      |     |      |     |
|   | 4   |      |     |      |     |
| ④ | 計   | +11  | -24 | -21  | +34 |

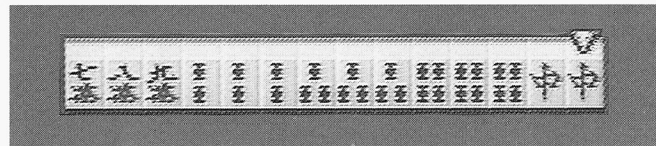
- ① 継続、精算の選択
- ② 各メンバーの顔
- ③ 今回の得点
- ④ 最終得点の合計

雀荘では、半荘4回まで同じメンバーで続けて対局することができます。半荘4回未満のときは、「継続」か「精算」かのどちらかを選びます。得点と持金とを考えあわせて、対局を続けるかどうかを決めてください。半荘4回が終わってれば自動的に精算となります。

方向キーの←→で「継続」か「精算」を選び、Iボタンで実行します。「継続」を選ぶと、差馬の申し込みから始まって同じメンバーで対局が再開されます。「精算」を選ぶと、次ページの精算の画面へ進みます。

## 一色三順 サンジュン

門前 2 翻



同じ種類の同じ数の牌でできた順子を3組そろえてアガった役です。したがって、一盃口にさらに同じ順子1組を加えた形になります。チーやポンなどをして牌をさらしている場合は、1翻役に下がります。

## 全帯么 (ホンチャン) チャンタ

門前 2 翻

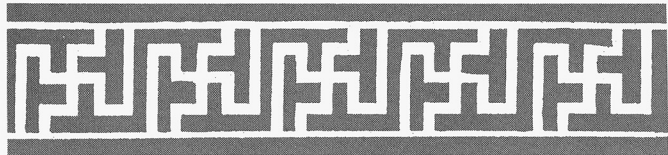


牌の組合せのそれぞれに、么九牌を1枚以上含んだ形のアガリ役です。このうち、1組でもチーやポン、明槓などをして作った組合せがあると、1翻役に下がります。

## 海底撈月

(海底ツモ) ハイテイラオユエ

1 翻

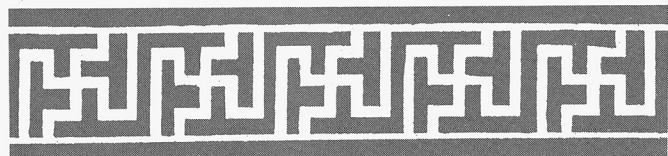


ハイテイハイ  
海底牌をツモってアガったときにつくラッキーな役です。牌の組合せに制約はありません。アガリ牌が筒子の1なら「一筒撈月」という2翻役になるルールが設定できます (→15ページ)。

## 河底撈魚

(海底ロン) ホウテイラオユエ

1 翻



ホウテイハイ  
海底牌をツモった誰かが捨てた河底牌でアガリとなったときにつくラッキーな役です。ほかの牌の組合せは、アガリの形になっていれば何でもかまいません。

## 精算

雀荘での勝負の最終得点を、レートによって持金に換算します。



持金はここで精算されるまでいっさい増減しません。精算後、メンバーのうち誰かが \$10,000 を達成するか、プレイヤーの持金が \$0 以下になって破産してしまうと、そのゲームは終了になります (→12ページ)。また、キャラクターの持金が \$0 以下になってしまうと、そのキャラクターを雀荘でのメンバーに選ぶことができなくなってしまいます (→18ページ)。  
I ボタンを押すと、メインメニュー画面に戻ります。

## Ⅳ. 大会で賞金を稼ごう

### 馬券を購入する

大会に先立ち、優勝と準優勝者の枠番号を予想して、その連勝複式馬券（1枚\$20）を買うことができます。

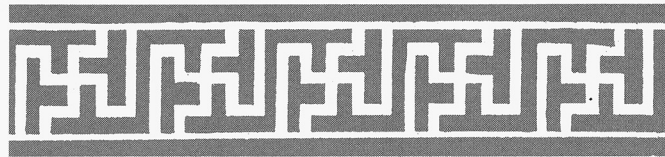
プレイヤーを含めた22人全員が、1～6枠には3名ずつ、7、8枠には2名ずつ、自動的に振り分けられます。

| 第2回大会 |   |
|-------|---|
| ①     | 1 源義経 2クレオパトラ 3平野忠男 4宮本武蔵<br>ユーザー 豊田秀吉 諸葛孔明 小宮圭一<br>織田信長 ナギスハツ 山田香代 朝香あかり |
| ②     | 5 楊貴妃 6ジェニ 7シバワコウ 8 シーザー<br>坂本龍馬 ナストラムス 徳川家康 小野小町<br>大森大 ナポリオン            |
|       | 馬券 1-7 6-7 1-1 5-6 2-6  |
|       | ▶馬券購入 1枚 \$20<br>大会開始 持金 \$306  |
|       | ④ ③   |

- ① 連勝複式の枠順
- ② 購入した馬券
- ③ 馬券1枚の金額
- ④ プレイヤーの持金

### 搶槓 チャンカン

1 翻



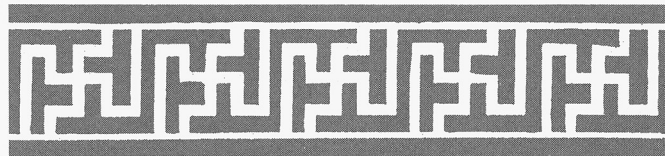
他家が加槓しようとした牌でアガったときにつく役です。

この場合、加槓をしようとした人の振り込みとなります。

アガリ牌が索子の2なら「二索搶槓」という2翻役になるルールが設定できます（→15ページ）。

### 嶺上開花 リンシャンカイホウ

1 翻

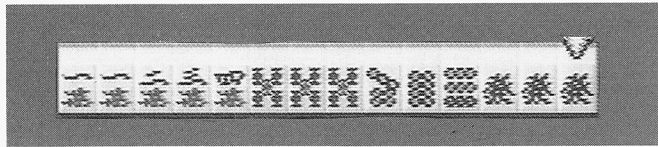


聴牌しているときにカンをし、ひいてきた嶺上牌でアガったときにつく役です。アガリ牌が筒子の5なら「五筒開花」という2翻役になるルールが設定できます（→15ページ）。

# 翻牌

ファンパイ

1 翻

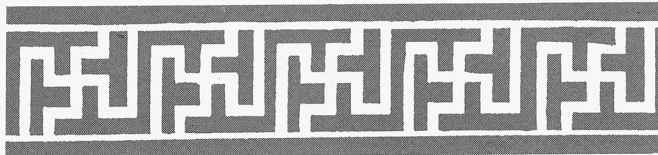


サンゲンパイ、チャンフォンパイ、メンフォンパイのうち、どれかひとつを刻子か槓子にしてアガった役です。刻子（槓子）のある数だけ翻数がつきます。この刻子（槓子）は、明刻（明槓）でもかまいません。連風牌があるときは、2翻になります。

# 立直

リーチ

1 翻



メンゼンテンパイしているときにだけ「リーチ！」と宣言して千点棒を場に出し、これがアガったときに役となるものです。

立直後、ツモ牌以外を捨てることはできませんが、聴牌の形（待ち）が変化しない場合に限り、暗槓だけはすることができます。

前ページの大会枠順が表示されている画面で「馬券購入」を選択すると、下のようにオッズが表示されます。

|     |        |     |       |     |       |
|-----|--------|-----|-------|-----|-------|
| 1-1 | 1465.1 | 2-6 | 13.7  | 4-7 | 121.5 |
| 1-2 | 49.0   | 2-7 | 25.3  | 4-8 | 96.6  |
| 1-3 | 107.0  | 2-8 | 20.1  | 5-5 | 38.1  |
| 1-4 | 235.4  | 3-3 | 283.2 | 5-6 | 10.3  |
| 1-5 | 36.7   | 3-4 | 171.2 | 5-7 | 18.9  |
| 1-6 | 41.3   | 3-5 | 26.7  | 5-8 | 15.0  |
| 1-7 | 75.9   | 3-6 | 30.0  | 6-6 | 47.5  |
| 1-8 | 60.3   | 3-7 | 55.2  | 6-7 | 21.3  |
| 2-2 | 79.1   | 3-8 | 43.9  | 6-8 | 16.9  |
| 2-3 | 35.6   | 4-4 | 483.0 | 7-7 | 190.2 |
| 2-4 | 78.4   | 4-5 | 58.8  | 7-8 | 31.1  |
| 2-5 | 12.2   | 4-6 | 66.1  | 8-8 | 99.1  |

オッズ

馬券は持金の範囲内で5枚まで買えますが、同じ馬券を2枚買うことはできません。

オッズは対戦成績や組合せを加味して計算されます。

馬券が見事当たった場合、「オッズ×20」の配当金が持金にプラスされます。たとえば、10.0倍のオッズの馬券が当たると、\$200が持金にプラスされるわけです。

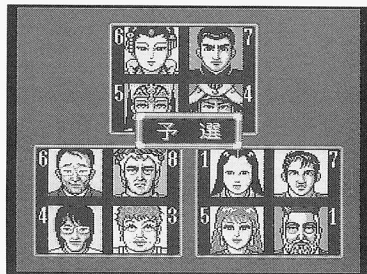
方向キーで▶を好みの馬券にあわせ、Iボタンで購入します。買った馬券は赤色で表示されます。選択済みの馬券をもう一度指定すると、取り消しになります。

馬券を購入し終わったらIIボタンを押し、前ページの大会枠順の画面に戻ります。

## 対戦の組合せ

大会は予選・準々決勝・準決勝・決勝の4回戦麻雀トーナメント方式で行われます。

大会枠順が表示されている画面(→26ページ)で「大会開始」を選択すると、次のような画面が表示され、対戦の組合せが決まります。



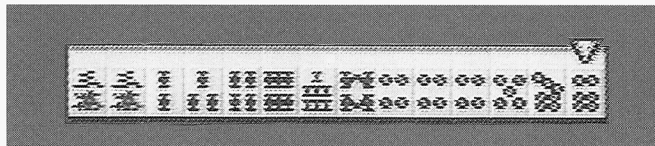
対戦の組合せは自動的に決められ、それぞれ予選・準々決勝・準決勝・決勝が始まる前に表示されます。

プレイヤーを含めた22名のうち、10名はシードされて準々決勝からの参加となります。プレイヤーはまず予選からの出場となりますが、大会での成績がよいと、シードされやすくなります。

何かボタンを押すと、対局が始まります。各対戦は半荘1回の勝負です。各対戦ごとに1位と2位の上位2名が、次の対戦に進むことができます。そして見事、決勝まで勝ち進んでトップになった人がその大会の優勝者となります。

## 断么九 タンヤオ

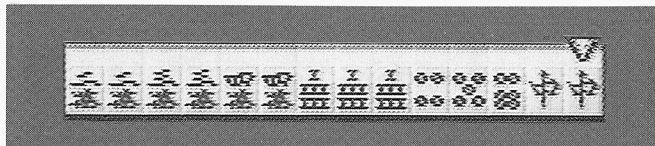
1 翻



数牌のうち、<sup>ラオトウバイ</sup>老頭牌をのぞく2~8の中張牌だけの組合せでアガった役です。<sup>チュンテンパイ</sup>順子、<sup>クシ</sup>刻子、<sup>ケン子</sup>槓子のどの組合せでもアガれます。『スーパー麻雀大会』では、ナキ断<sup>タン</sup>を認めるかどうかのルール設定ができます(→14ページ)。

## 一盃口 (一色二順) イーペイコウ

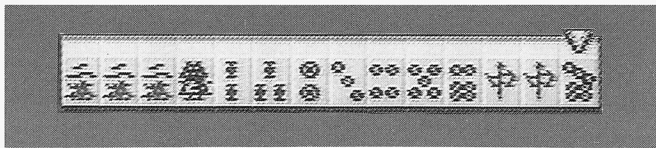
1 翻



手のなかに、同じ種類の同じ数でできた順子を2組そろえてアガった役です。それ以外の牌の組合せに条件はありませんが、門前聴牌でなければアガれません。

## 門前清摸和 メンゼンツモ

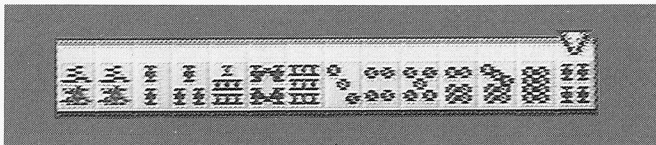
1 翻



チーやボン、ミンガン明槓などで牌をさらさず、モーター摸打を繰り返して門前聴牌した状態からツモってアガった役です。シュンツ順子、コウツ刻子、カンツ槓子のどの組み合わせでもアガることができます。

## 平和 ピンフ

1 翻



アタマ頭以外の組合せをすべて順子にそろえてアガった役です。ただし様々な制限があり、ファンバイ翻牌が頭の場合、門前聴牌でない場合、リャンメン両面待ちでない場合は認められません (→15ページ)。

大会では、得点は持金に精算されず、大会賞金と馬券の配当金だけで持金が増加します。

優勝・準優勝・3位にそれぞれ大会賞金と同額、2分の1、4分の1の賞金が授与されます。

また、馬券が当たると配当金が表示されます。



## V. キャラクター紹介

### 日本史上のスーパーヒーロー



#### 織田信長 【1534~1582】

ご存知『信長の野望シリーズ』の主人公。大胆な麻雀をするが、冷静な判断力もかねそなえる最強の雀士である。



#### 豊臣秀吉 【1536~1598】

貧農から太閤に昇りつめた怒涛の天下人。リーチが好きで、勝負に出るときの勘は抜群の冴えを誇る。



#### 徳川家康 【1542~1616】

徳川幕府三百年を開いた創始者。勝利への野望を内に秘め、ダマ聴を得意とする。



#### 源義経 【1159~1189】

平安末期の悲劇のヒーロー。天才的なリーチ麻雀の打ち手だが、手におぼれることも。

## VI. 麻雀役について

麻雀の基本的なルールは、「3枚の牌の組合わせを4組と、このほかに同じ牌を2枚集めてアガればよい」というものです。そして、特定の牌だけでアガったり、決められた組合せでアガると「役」になります。現在のルールでは、牌の組合せだけを完成させても、役が一つ以上できないとアガれません。麻雀に慣れるには、まずアガリやすい役から順にマスターすることです。なお、わからない用語は57ページ以降の「麻雀用語集」を参照してください。

### 役の複合について

たとえば立直をして、何巡目かにツモアガリしたら、立直1飜と門前清摸和1飜の複合で2飜になります。通常は、このように役を複合させて、より高い得点を狙います。しかし、役の複合ができない条件が三つあります。

- ①アガリの牌の組合せはひと通りにしかとれません。二盃口は七対子の条件を完全に満たしていますが、このアガリを対子7組とみるか、順子4組と頭1組とみるかは、得点で有利な方が選ばれるので、複合はできません。
- ②混老頭と全帯么のように、一方がもう一方の条件を完全に含んでしまう場合、役は複合しません。
- ③役満貫は、4倍満以上の役満貫同士が複合する（ダブル、トリプル役満と呼びます）以外は一切複合しません。複合しない役は、点の高い方が優先的に選択されます。



## 現代男性代表



### 平野忠男 【1946～】

酒とカラオケが趣味の平凡なサラリーマン。下手ではないのだが、接待麻雀が身につけているので、すぐにおりてしまう。



### 小宮圭一 【1972～】

アニメ、アイドルなどに造詣ぞうけいが深いおたく学生。麻雀はうまいが積極性に欠け、手作りに溺れるタイプ。



### 大森大 【1972～】

某三流大学の空手部に所属し、目上には礼儀正しい。麻雀に関してはド素人。感情が高まると、言葉を失ってしまう。



### 坂本龍馬 【1835～1867】

大政奉還を成功に導いた幕末の快男児。役にこだわらない自然流のリーチ麻雀を好む。



### 宮本武蔵 【1584～1645】

天下無双の剣豪けんごう。一発逆転を狙った待ちの麻雀を好むが、実を結ぶことは少ない。

## 歴史を彩る世界三大美女



### クレオパトラ 【B.C.69～B.C.30】

絶世の美貌びぼうを誇ったエジプトの女帝。なかなかの実力者ではあるが、プライドが高く、おりることを知らない。



### 楊貴妃 【719～756】

中国盛唐王朝は玄宗皇帝の後。基本的には弱いのだが、明るく楽しい麻雀をモットーとしている。



### 小野小町 【?～?】

平安時代前期の女流歌人。勝負にはこだわらない。いつも「ものあはれ」を感じており、つい歌を詠んでしまう。

## 東奔西走！世界征服者



### チンギス・ハーン 【1167～1227】

モンゴル帝国を築き上げた草原の覇者。言動は短気<sup>はしき</sup>で乱暴だが、意外にも確実な麻雀<sup>テン</sup>を打つ。家康と同様、ダマ聴<sup>テン</sup>を好む。



### ナポレオン 【1769～1821】

一司令官からフランス人民の皇帝となった英雄的軍人。目立ちたがり屋でやたら名言を吐きたがる。



### シーザー 【B.C.100頃～B.C.44】

『ガリア戦記』を著した古代ローマの英雄。実力があるにもかかわらず、なぜか気弱な一面がある。

## 謎の天才奇才



### 諸葛孔明 【181～234】

『三國志』でおなじみの天才軍師。判断力に富み麻雀は強いが、相手に対して少々お節介なきらいある。



### ノストラダムス 【1503～1566】

「人類の滅亡」を予言したとされる人文主義者。リーチをかけるときは一発ツモを確信……？



### シブサワ・コウ 【?～】

ゲームプロデューサーにして現代を代表する強豪雀士。自分の腕に絶対の自信を持ち、負けることを非常に嫌う。

## 現代女性代表



### 朝香えり 【1969～】

流行には敏感な、遊び好きのOL。役をよく知らず、テンパったら即リーチという脳天気な麻雀を打つ。



### ジェニー柏木 【1967～】

バイリンガルにして最強の女性雀士。堅実な麻雀をする。興奮すると、つい英語が出てしまう。



### 山田春代 【1946～】

芸能人の噂話や井戸端会議を好む典型的なオバタリアン。他人の迷惑を顧みないマイペースな麻雀を打つ。