

スーパーファミコン®



ぎゅわんぱらあ

# 自己中心派

とりあつかいせつめいしょ  
取扱説明書

マージャンのおいせん  
**麻雀皇位戦**



SHVC-GJ

# PALSOFT

## ごあいさつ

このたびは、PALSOFTスーパーファミコン専用ソフト「SUPERFAMICOM ぎゅわんぶらあ自己中心派 麻雀皇位戦」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取り扱い説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取り扱い説明書」は大切に保管してください。

## 使用上の注意

1. 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。
2. 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。
3. 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
4. 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。また絶対に分解したりしないでください。
5. 端子部に手を触れたり、水にぬらさないようにしてください。
6. シンナー、ペンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
7. 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。
8. このカセットは、スーパーファミコン専用です。ファミリーコンピュータでは使用できません。
9. スーパーファミコンにプロジェクションテレビを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。  
（\*スクリーン投影方式のテレビ）

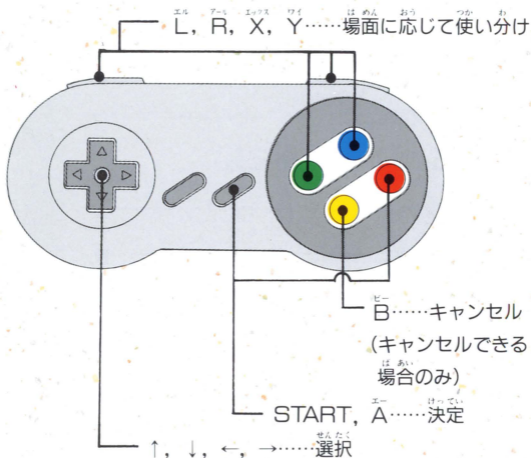
# CONTENTS

コントローラーの <small>そう き ほう ほう</small> 操作方法	2
ゲームの <small>はじ かつ</small> 始め方	3
ぎゅわんぶらあ <small>じ こ ちゅう しん ば</small> 自己中心派	
<small>き ほん</small> 基本ルール	4
フリー <small>たい せん</small> 対戦	6
<small>ぜん こく だ とう</small> 全国タコ打倒ツアー	8
<small>マー ジャン</small> 麻雀クイズ	10
<small>とう じょう</small> 登場キャラクター <small>しょう かい</small> 紹介	11
<small>しょ きゅう マー ジャン こう ざ</small> 初級麻雀講座	17
あがり <small>やく</small> 役リスト	20
<small>てん すう かぞ かつ</small> 点数の数え方	23
とくてんはやみ <small>ひょう</small> 得点早見表	24



# コントローラーの操作方法

## 基本キー操作



## ゲーム中

a) 牌選択時やナキが可能なとき

←, Y, L……牌の選択カーソルを左へ

→, R……牌の選択カーソルを右へ

START, X……点数表示

SELECT……オープン/オート選択ウィンドウ

A……捨て牌決定

B……ナキウィンドウをオープン

b) ナキウィンドウ表示時

↑, ↓……項目を選択

A……決定

B……キャンセル

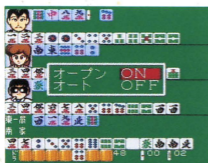
# はじめかた ゲームの始め方



「ぎゅわんぷらあ自己中心派」のカセットを正しくスーパーファミコン本体にさしこみ、電源スイッチをONにしてください。タイトル画面が出ているときに、スタートボタンを押すとゲームが始まります（デモ画面中に押すとタイトル画面に戻ります）。

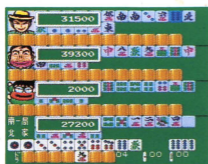
## ◆ ゲーム中のウィンドウ

ゲーム中では割り当てられたキーを押すことにより、各種のウィンドウが出力されます。



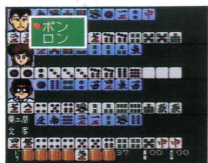
### オープン/オート ウィンドウ

◀相手の手牌を見るオープンモード、自分のツモ・捨てをコンピュータが自動で行なうオートモードの設定を行ないます。ただし、ツアーモードではオープン/オートモードの変更はできません。またBGMのON/OFFもこのウィンドウで行ないます。



### 点数 ウィンドウ

◀全員の点数を表示します。



### ナキ ウィンドウ パスはAボタン

◀ロン・ツモ・ボン・カン・チー・倒牌などの、各種牌操作を指示するウィンドウです。このウィンドウは、ウィンドウをオープンしたときにできる動作のみ表示します。

# じこちゅうしんは ぎゅわんぶらあ自己中心派

## ❖ 一般事項

1. 東南半莊戦で場に二翻を付けます。東南とも親がノーテンの場合、流局となるサクサクルールです。一翻縛りで、二翻縛りはなしです。
2. 25,000点持ち30,000点返しです。ウマあり、一発賞なし、ドボンなしです。
3. ダブロンあり、トリプルロンは流局です。
4. クイタン、後ツケのアリアリルールです。
5. 裏ドラ、カンドラ、カン裏ドラあります。
6. ノーテン罰符は場に3,000点、形式テンパイを認めます。
7. ダブル、トリプル役満あり、それ以上の役満も認めます。
8. 王牌は14枚残し、ハイテイでの鳴き（ポン、カン、チー）はできません。
9. 流し満貫あります。
10. 役満の責任払いはなしです。

## ❖ リーチ

1. リーチは常に「通らばリーチ」で、リーチ時の捨て牌でロンされたときには、そのリーチはなかったことになり、リーチ棒が戻ります。
2. ノーテンリーチは流局時にチョンボとなります。
3. 一発役はありますが、鳴き（ポン、カン、チー）があった時点で消えます。
4. フリテンリーチあり、リーチ以後見送るとフリテンとなります。
5. 自分のツモが残っていないときは、リーチできません。

# きほん 基本ルール

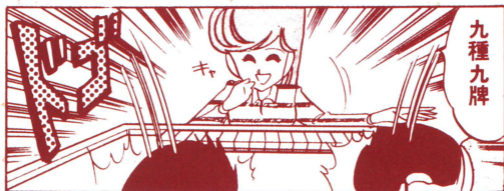


## ❖ 流局

1. 親がノーテンの場合、東南ともに親流れとなります。
2. 四開積流れ、4つめのカンをした人が打牌した時点で、ロンがなければ流局です。
3. トリプルロン、4人リーチは流局です。
4. 東南西北の風牌の、どれか一種を全員が第一打で打った場合、四風子連打として流局します。
5. 配牌時に一九字牌が9種類以上ある九種九牌は、流局にするか、ゲームを続行するか選択することができます。

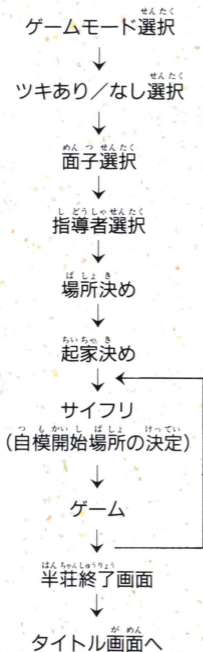
## ❖ その他の持記事項

1. 南場4局（オース）で荒牌になり半荘が終了した場合、リーチ棒はリーチをかけた人には戻らず、トップの人にウマとして加算されます（ウマは直接順位には関係ありません）。

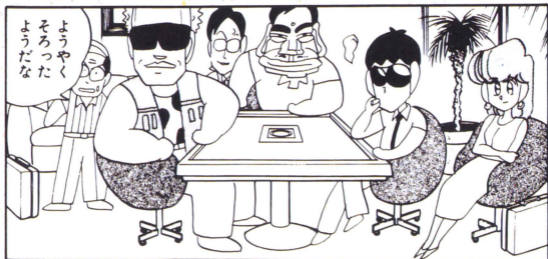


# たいせん フリー対戦

## たいせん なが ❖フリー対戦の流れ



はんちやんしゆうりやう くりかえ  
半荘終了まで繰返し

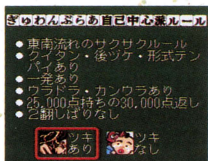




たいせん  
❖フリー対戦のはじめかた



◀ゲームモード<sup>せんたくがめん</sup>選択画面で、「フ  
リー対戦モード<sup>たいせん</sup>」を<sup>せんたく</sup>選択します。



◀「ぎゅわんぶらあ自己中心派<sup>じこちゅうしんはま</sup>麻  
雀皇位戦<sup>じゃんおおいせん</sup>」で<sup>しよう</sup>使用されるルールが  
表示<sup>ひょうじ</sup>されます。また、「ツキ」あ  
り<sup>あり</sup>でプレイする<sup>き</sup>か聞いてきますの  
で、<sup>せんたく</sup>選択してください。



◀<sup>たいせんあいて</sup>対戦相手を<sup>にんえら</sup>3人選びます。



◀<sup>しどうし</sup>指導者をつけるなら「<sup>しどうし</sup>指導者を  
つける」を、<sup>しどうし</sup>指導者を<sup>つ</sup>付け  
ないのなら「<sup>はじ</sup>ゲームを<sup>えら</sup>始める」  
を選んでください。

# ぜんこく だとう 全国タコ打倒ツアー

いま、日本はタコの恐怖に包まれている。その犯人は…ルールはもちろん、マナーさえも無視してしまうタコ軍団だ!! そこで君には使命を与えよう。主人公(持杉ドラ夫)となって、このタコ軍団から日本を守るのだ!!

## ❖ ツアーモードのはじめかた



◀ゲームモード選択画面で、「ツアーモード」を選択します。



◀始めからツアーをプレイする場合には「はじめから」を、途中からツアーをプレイする場合には「続きから」を選んでください。

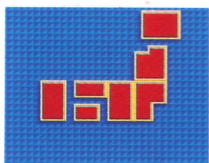
Ⓐボタンを押すと、ゲーム開始です。



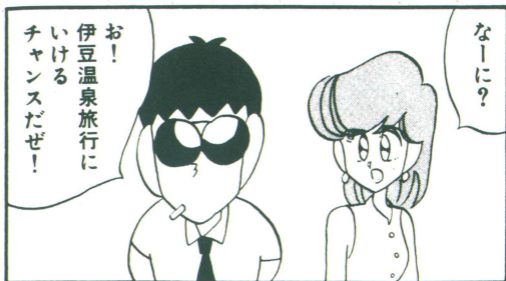
◀始めからツアーをプレイする場合には、続けてゲームレベルを設定します。腕に自信のある人は「むずかしい(1位のみ勝ち抜き)」を、まずツアーをやってみようという人は「やさしい(1位、2位勝ち抜き)」を選んでください。



途中からツアーをプレイする場合には、続けてパスワードを入力しなければなりません。パスワードは、地区を制覇することに表示されます。忘れないように、メモの用意をしましょう。



タコに占領されてしまっている地区は6地区（アジトは九州だ）。対戦相手は地区ごとに変わり、あなたと同じように移動しています。どこから攻めていくかはあなたの自由です!! さあ、早くタコの恐怖から日本を救ってください!!

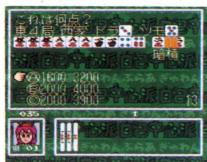


# まーじゃん 麻雀クイズ

ぎゅわんぶらあ自己中心派製作スタッフが厳選した麻雀クイズに挑戦!! 出題は「どれを切る?」「テンパイ・当たり牌」「点数計算」から10問ずつの合計30問。さて、君は何点取ることができるかな?



◀ゲームモード選択画面で、「麻雀クイズ」を選択します。



◀あなたの持ち点は25,000点です。画面の時計がゼロになる前に答えを選んでください。正解なら1,000点プラス、不正解なら1,000点マイナスとなります。



# とうじょう しょうかい 登場キャラクター紹介

## もちすぎ お 1 持杉ドラ夫

運 A 血液型 AB 技術 A 総合 A



勝つための手段を選ばない。麻雀のテクニクもバツグンで、「ぎゅわんぶらあ自己中心派」ではダントツの強さを誇る。自己中心的で、点棒はすべて自分のものとなると考えている。

## りちみ え 2 律見江ミエ

運 A 血液型 B 技術 B 総合 B



明るく、いい加減でマイペースの打ちかたをする。喜怒哀楽が激しく、麻雀の最中は、ツモれば恨むし、アガれなければフテて、しまいには帰ってしまう。ヒキが強く、リーチが多いので、一発や裏ドラをつけることが多い。「チャイ」が必殺技。

## みせのますた 3 店野真澄太

運 D 血液型 A 技術 B 総合 D



麻雀のマスターをやっているぐらいだから、ある程度の腕は持っている。しかし、自己不信を抱えているので強気の麻雀が打てない。本人の弁では、「お客さんに楽しんでもらうことに重点をおいて、浮き原点を目標に打っているから強くないとみんなから言われるけど、本当は一番強い打ち手なのだ」とのことだ。

## くん 4 ソニー君

運 B 血液型 A 技術 A 総合 B



ソニー君は常に独自の麻雀技術を開発し、他の人とは一味違う麻雀をするためにガンバっている。しかし、そのためにみんなからマークされ、卓の中での戦いではいつもひとりぼっちになってしまう。



びんぼう  
5 貧乏おやし

運 E 血液型 O 技術 C 総合 E



女房と子供3人を抱え、ツキなし、腕なし、お金なしの苦しい麻雀生活をしている。麻雀にすべてを注ぎ込んでしまうので、シケモクを吸い、ムサ苦しい格好をして、いつも顔色がよくない。もとは、大金持ちだったのだが、麻雀ですべてをスッてしまった。そして、何らかの形でツキサえ戻ればという夢を捨て切れないういいる。

なぞ  
6 謎のじいさん

運 D 血液型 AB 技術 B 総合 C



自分こそは麻雀の神様であると信じている。昔は山奥で仙人のような生活をして、麻雀技を磨いたらしい。経験は豊富だから技術はあるものの、ツキに見放されているので無駄ツモが多く、テンパイは遅い。はかりしれない打ち方をするが、じいさんなりにポリシーで打っていることは確かだろう。

ぜんじどう おおかみ  
7 全自動の狼

運 B 血液型 AB 技術 A 総合 A



自ら作り出した麻雀コンピュータを横に置き、常にすべての状況を計算しつくして打牌してくる理論派雀士。コンピュータに打ち込まれたデータから、最善手を確率の計算によって決めていく。あのドラ夫やミエちゃんですえ苦戦した手強い打ち手だ。

な  
8 哭きのカバ

運 E 血液型 A 技術 A 総合 D



麻雀を覚えたてのころ、負けてばかりいた彼は、スナフキンの助言によって自分の引きの弱さを哭きでカバーすることを知った。それ以来、彼は哭き麻雀に徹し、決して自分のツモでは麻雀を打たなくなった。哭きにすべてを賭け命を削って生きている。

## 9 ヤーメネーター

運 C 血液型 なし 技術 D 総合 C



彼は自分を倒した雀士に復讐するために、サイボーグとなって蘇ったスーパーキャラクタである。体の内部に埋め込んだコンピュータを使って打牌してくるが、自分の手牌以外のデータは入力しないので、ただひたすら突進してくる。何度やられてもあきらめない。しつこいキャラクタだ。

## 10 ブラックザンク

運 D 血液型 O 技術 C 総合 C



謎の外科医ブラックザンク。彼は、依頼された仕事の報酬として多額の金を取り、さらに患者が弱ったところで無理矢理、麻雀をして二重に金を稼ごうとする守銭奴である。彼の医術の能力は世間で高く評価されているが、彼の麻雀の腕はまったく評価されていない。

## 11 ゴットハンド氏

運 超A 血液型 ? 技術 E 総合 A



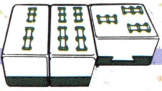
麻雀は力と技であると考え、麻雀の為に日夜修行に励んでいる。氏は無駄ツモのない完全な麻雀技を作ることを生涯の目標としているのである。「真空」「稲妻」「竜巻」などのツモ技を開発した。振り込みをしたり、ツモられたりするとパワーを失う。

## 12 勝ち過ぎの金蔵

運 超A 血液型 O 技術 E 総合 A



強運の持ち主として、麻雀を始めてから負けたことがない。配牌ではつねに字牌が10枚以上配られ、ときには役満を配牌時点でテンパイしているようなこともある。彼と一緒に卓をかこんだ者は一様に「金蔵に気をつけろ」といって、それ以上彼のことを話したがない。直撃されると弱気になり、そのパワーを失う。



ひきわかまる  
**13 引若丸**

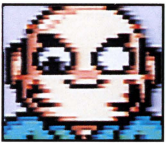
運	A	血液型	B	技術	C	総合	B
---	---	-----	---	----	---	----	---



引きの良さは超一流。しかし、その引きの良さが逆にウィークポイントになっている。リーチの速度が早く、役指向型というより速効タイプ。親の時の連荘に注意。

**14 バッドハンド**(自横山真二)

運	E	血液型	O	技術	B	総合	B
---	---	-----	---	----	---	----	---



彼は生まれつき手が悪かった。配牌はいつもぐちゃぐちゃで、ツモも字牌や一、九牌ばかりをツモってくる。やっとテンパイしてもハイテイ近くで、単騎地獄待ちという最悪のツキを持つ男であった。しかし、彼は超人であった。そんな不運に耐えて、クズ手しかできないツモを逆に利用した極真麻雀を会得したのだ。

チョン  
**15 CHON<sup>2</sup>**

運	D	血液型	A	技術	E	総合	E
---	---	-----	---	----	---	----	---



日本雀プロオーディション、全国二千人の応募者の中から選びぬかれたアイドル。オーディション内容が強さでなく、強さ以外の魅力、個性、意外性に置かれたため選ばれた。プロの一員であるわりに打ち筋は完全な素人で、ヘタクソである。

めいさい  
**16 迷彩レディー**

運	B	血液型	B	技術	B	総合	B
---	---	-----	---	----	---	----	---



極端な迷彩を作って他家を惑わす。点数よりも仕込みに面白さを感じている。かなり、屈折した正確の持ち主だが、それゆえにかなりのテクニシャンであるともいえるだろう。本名は律見江奈衣といい、ミエちゃんの実の姉である。横須賀雀士の憧れの的である迷彩レディーの7代目なのだ。

### 17 カリフォルニアレディー

運 C 血液型 A 技術 B 総合 C



アメリカのUCLAから来た3人娘の1人。彼女は大学で日本の学生と同じく麻雀を学んで、この道にはまってしまった。専攻が心理学であることから、「マージャンと人間心理」というテーマの論文を書いており、その研究のために日本まで来たということだ。

### 18 クリスチーネ・<sup>エム</sup>M

運 C 血液型 A 技術 C 総合 C



普段は明るい女子高生なのだが、麻雀をすることの喜びを知り、この世界にのめり込んでしまった。牌を握っていないと手が震える麻雀中毒にかかっており、麻雀をする資金稼ぎの為に夜の仕事（ハンバーガー屋）までしている。

### 19 テナリンズ(キムチ)

運 C 血液型 AB 技術 E 総合 E



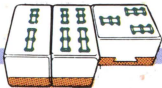
キムチ・小雪・若葉の女子校生3人が集まって美少女結社テナリンズを結成。キムチはおおらかな麻雀、小雪はじっと我慢の麻雀、若葉はこすっからい麻雀が身上。今回は代表でキムチが打っている。千点のみの「ぶっしゅん攻撃」で場を荒らしまくる。

### 20 オクトパシーふみ

運 B 血液型 B 技術 D 総合 C



日本タコ友の会の会員ナンバー001で、自分がタコであることに誇りを持ち、タコ麻雀の普及に努力をしている。他のタコを引き連れて、いろいろな雀荘をタコパワーで荒らしまくり、とうとう全国制覇をしてしまったのだ。



みやうち  
21 タコ宮内

運 B 血液型 O 技術 E 総合 ?



彼が何を考えて手作りをしているのか。まったく理解できない。麻雀のルールや役を知らないことがかえって不気味だ。ツモるとき以外が自分の手牌しか見ていないので、迷彩やヒッカケはまったく意味がない。ヒキが強いので、とんでもない待ちをツモリアがることもある。

もうばい わたなべ  
22 盲牌の渡辺

運 E 血液型 A 技術 E 総合 E



無口で表情の変化がない。麻雀をよく解っていない。盲牌のみの男。

23 ババプロ

運 B 血液型 A 技術 B 総合 B



片ちゃん大王とよくつるんでいるプロ雀士。清一色でアがることに魅せられ、それ以来、頭の中には、チンしかない。しかしながら、すぐムリチンやスムチンと言うので、手の状況がばれてしまい、ツモ以外ではほとんどあがれない。

かた だいおう  
24 片チン大王

運 D 血液型 A 技術 B 総合 B



『日本タコ友の会』の会長。その正体が謎に包まれている。

(オクトパシーふみ、タコ宮内たちがいる『日本タコ友の会』の会長で、日夜、タコ麻雀の普及に努めている。一見、まともな雀士をきどっているが、負けがこんでくると、だんだん熱くなってタコ打ちを始める。)

# しよきゅうマーじゃんこうざ 初級麻雀講座



## ◆ マーじゃん 麻雀とは？

1. 麻雀とは、136牌（34種類×4牌）を使って行なうゲームです。
2. まず4人で、この牌を各自13牌ずつ持ちます。
3. 山にした残りの牌を、左周りに1牌ずつツモっていきます（牌を引くことをツモる、といいます）。
4. そして14枚になった手の牌から1牌捨てる、という動作を繰り返します。
5. 基本的には、手の中の14牌を、4つのメンツと1つの対子の形にすると、あがることができます。
6. メンツは、山からツモってくる以外に、鳴いて（人の捨てた牌をもらうことを鳴く、といいます）つくることができます。
7. こうして14牌めで各種の組み合わせができると、あがることができます。14牌めは、他の3人が捨てた牌からでもあがるすることができます。

## ◆ 組み合わせの作り方

### ◎ メンツの組み合わせ方

■ 順子…2、3、4、や6、7、8、のように、数牌（マンズ、ピンズ、ソウス）を3枚つなげてつくります。（1と9はつながりません）。

■ 刻子…2、2、2、や東、東、東のように、同じ種類の同じ牌を3枚並べてつくります。

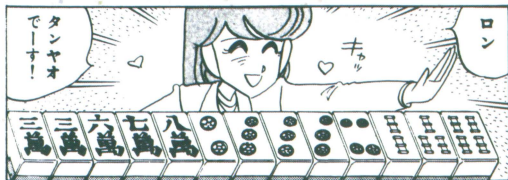
### ◎ 対子の組み合わせ方

■ 南、南や1、1、のように同じ牌を2枚並べてつくります。

### ◎ その他の組み合わせ

■ 七対子…同じ牌のペアを7組つくります。

■ 国士無双…手の中の牌を一枚ずつ、数牌の1か9、および字牌で構成し、頭（対子）も1、9字牌でつくります。





## ❖ 鳴きについて

◎ポン…手の中に同じ牌が2枚あり、他の人がその牌を捨てたとき、ポンといってその牌をもらい、刻子をつくることができます。

◎チー…手の中に数牌の2、3等、連続した牌があり、左側の人が捨てた牌が自分の2枚とつながっているときは、チーといってもらい、順子をつくることができます。

■ただし、鳴いて刻子や順子をつくった場合、あがり役の数が減ったり、点数が低くなったりという、各種ペナルティが課せられます。また一度鳴いてつくった牌は、二度と形を変えることは出来ません。

■鳴いてつくった牌は場にさらして(出して)おきます。

## ❖ カンについて

カンと同じ牌が4牌集まったときに宣言できます。

◎暗カン…ツモってきた直後に、カンと宣言します。暗カンは暗刻(鳴いていない刻子)と同じ扱いになります。

◎明カン…手の中に暗刻があり、誰かが同じ牌を捨てたときにカンを宣言します。明刻(鳴いた刻子)と同じ扱いになります。

◎加カン…ツモってきた牌を明刻に付け加えて、カンを宣言します。明カンと同じ扱いです。

■カンを宣言した場合、牌は場にさらし、その後には王牌から1牌をツモり、カンドラをめくりまします。

## ❖ ドラについて

あがったときに、手の中に持っている、数に応じて点数があがる特別な牌です。表示されている牌の1つ先の牌がドラになります。

◎数牌…表示されている牌に1を足した、同じ種類の牌がドラになります。

◎風牌…東南西北の順番で、表示牌の次のものがドラになります。

◎三元牌…白発中の順番で、表示牌の次のものがドラになります。



### ❖ あがり役について

麻雀であるためには、基本形の手プラスあがり役というものが必要で  
す（役リスト参照）。

### ❖ フリテンについて

テンパイ（あと1牌である状態）しているときに、以下のような行動  
をするとフリテンになります。この場合、罰則としてロン（誰かの捨て  
牌である）できなくなります。

◎あがり牌が自分の捨てた牌のなかにあるとき。

◎リーチ後に当たり牌を見逃したとき。

◎同順で当たり牌が出た場合は、フリテンとなり自分のツモ番が過ぎる  
か、ポン、チーが入れば、フリテンを解消できます。

### ❖ チョンボについて

ルール違反をチョンボと呼びます。チョンボした場合、親なら12,000点、  
子は8,000点、他家に払います。

◎フリテンなのにロンした。

◎テンパイしていないのにリーチし、流局になった。

◎役なしであがった。

◎待ち牌以外であがった。



# やく あがり役リスト

## 門前清自摸 (メンゼンツモ) ■ 面前1 録

面前 (鳴いていないとき) でテンパイし、あがり牌をツモる。

## 立直 (リーチ) ■ 面前1 録

面前でテンパイし、リーチと宣言する。捨て牌は横にして河へ、場に1,000点棒を供託。以後手は変えられない。

## 一発 (イツバツ) ■ 面前1 録

リーチをかけて一巡以内にあがり牌が出る、ツモる。鳴かれると無効。

## 平和 (ピンフ) ■ 面前1 録

頭と4つのシュンツから成る。リャンメン待ちに限る。頭は役牌以外。

## 断公 (タンヤオ) ■ 面前1 録、鳴いても1 録

中張牌のみ (1、9、字牌なし) で構成。

## 一盃口 ((イーペーコー) ■ 面前1 録

シュンツをダブらせて (たとえばピンスの5、6、7が2組) 構成。

## 海底捞月 (ハイテイ)、河底捞魚 (ホウテイ) ■ 1 録

局の最後の牌をツモるとハイテイ、最後の捨て牌であがるとホウテイ。

## 横上开花 (リャンシャンカイホウ) ■ 1 録

カンをしてリャンシャイ牌でツモあがる。

## 槍横 ■ 1 録

他家が加カンした牌であがれる。

## 録牌 (ファンバイ)、役牌 (ヤクハイ) ■ 1 録

場風、自風、三元牌でコーツをつくる。

## ダブル立直 (ダブルリー) ■ 2 録

第一ツモ直後にリーチをかける。

## 三色同順 (サンショク) ■ 面前2 録、鳴くと1 録

ピンス、ワンス、ソーズで同じシュンツをつくる。

## 三色同刻 (サンショクドウコウ) ■ 2 録

ピンス、ワンス、ソーズで同じ数のコーツをつくる。

## 一気通貫 (イツソー) ■ 面前2 録、鳴くと1 録

一種類の牌で123、456、789のシュンツをつくる。







**国士無双（コクシムソウ） ■役満**

1、9、字牌を各種一枚ずつ（アタマは2枚）で構成。

**四喜和（スーシイホウ） ■役満**

東、南、西、北四種すべての風牌でコーツをつくる。

一種アタマでも小喜和という役満。

**大三元（ダイサンゲン） ■役満**

三元牌をすべてコーツでつくる。

**清老頭（チンロートー） ■役満**

老頭牌のみでコーツ、頭をつくる。

**緑一色（リュウイソー） ■役満**

ソウズの緑色の牌、23468と発のみで構成。

**四槓子（スーカンツ） ■役満**

四つのカンで構成。

**字一色（ツイーソー） ■役満**

字牌のみで構成。

**九連宝燈（チュウレンボウトウ） ■役満**

同種の牌で、老頭牌を3枚ずつ、中張牌を1枚ずつ、

さらに同種の牌である。

**流し満貫（ナガシマンガン） ■特殊役満貫**

捨て牌すべてが公九牌で、一牌も鳴かれず、荒牌したとき。

**八連荘（パーレンチャン） ■特殊役満貫**

親があがり続けて 八回連荘すると、それ以降は1翻の手でも役満となる。

よーし  
高めで  
九蓮宝燈  
テンパッタ  
ぞ！



# てんすう かぞ なた 点数の数え方



「ぎゅわんぶらあ自己中心派」では、自動的に点数を計算していますが点数計算の方法を覚えたいという方は、以下の表をご利用ください。なお、基本事項として、あがった場合の親の得点は、子の1.5倍もらえますが、子にツモられた場合、親はあがられた得点の半分を支払います。

## ●副底（フウテイ）

アがった場合の基本符として、まず20符が与えられます。

## ●面前加符

面前で出あがりした場合は10符を加えます。

## ●メンツの符

	トイツ	コーツ		カンツ	
		ミンコ	アンコ	ミンカン	アンカン
中張牌	—	2 符	4 符	8 符	16 符
老頭牌	—	4 符	8 符	16 符	32 符
客風牌	—	4 符	8 符	16 符	32 符
自風場風牌	2 符	4 符	8 符	16 符	32 符
連風牌	4 符	4 符	8 符	16 符	32 符
三元牌	2 符	4 符	8 符	16 符	32 符

## ●アガリの待ち牌による符

リャンメン	—
ベンチャン	2 符
カンチャン	2 符
タンキ	2 符

●シュンツは、0符です。

●ツモアガりは、平和以外2符を加えます。  
平和は、例外で加符はありません。

●七対子は例外で2翻25符です。

●シャンホン待ちは、待ち牌によって符が変わり、それぞれコーツのミンコはロンあがり、アンコがツモあがりに相当します。

## 符の得点

副底、面前加符、メンツの符、待ち牌の符を合計して下一桁を切り上げたものがアガリの符になります。

とくてんはやみひょう  
得点早見表



ロンあがり

	20 符	30 符	40 符	50 符	60 符	70 符
一 翻	1,000 1,500	1,000 1,500	1,300 2,000	1,600 2,400	2,000 2,900	2,300 3,400
二 翻	1,300 2,000	2,000 2,900	2,600 3,900	3,200 4,800	3,900 5,800	4,500 6,800
三 翻	2,600 3,900	3,900 5,800	5,200 7,700	6,400 9,600	7,700 11,600	
四 翻	5,200 7,700	7,700 11,600	満 貫			

ツモあがり

	20 符	30 符	40 符	50 符	60 符	70 符
一 翻	/	300 500	400 700	400 800	500 1,000	600 1,200
二 翻	400 700	500 1,000	700 1,300	800 1,600	1,000 2,000	1,200 2,300
三 翻	700 1,300	1,000 2,000	1,300 2,600	1,600 3,200	2,000 3,900	
四 翻	1,300 2,600	2,000 3,900	満 貫			

※上段が子の得点、下段が親の得点で百点以下は切り上げ。

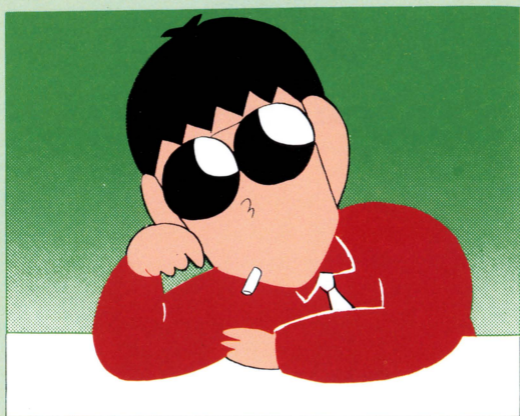
※子がツモの場合もらう得点は、親（東家）から得点の2分の1、子から得点の4分の1ずつ。

※親がツモの場合は、子が得点の3分の1ずつ。

満貫以上の得点

3翻70符または4翻40符～5翻

	満貫	親 12,000点	子 8,000点
6～7翻	ハネ満	親 18,000点	子 12,000点
8～10翻	倍満	親 24,000点	子 16,000点
11～12翻	三倍満	親 36,000点	子 24,000点
13翻以上	数え役満	親 48,000点	子 32,000点
	役満	親 48,000点	子 32,000点
	二倍役満	親 96,000点	子 64,000点
	三倍役満	親 144,000点	子 96,000点
	四倍役満	親 192,000点	子 128,000点
	五倍役満	親 240,000点	子 160,000点
	六倍役満	親 288,000点	子 192,000点



©片山まさゆき、講談社/ヤングマガジン  
©1992 GAME ARTS/YELLOW HORN  
©1992 PACK IN VIDEO/PALSOFT



**PALSOFT**

**スーパーファミコン**<sup>®</sup> は任天堂の商標です。

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。