

スーパーファミコン®

取扱説明書



SUPER FAMICOM
スーパーファミコンマウス 対応

必

購

虎

巻

巻

歌舞伎町
リーチ麻雀
東風戦

R88V5949 (SHVC-IF)

このたびは、ポニーキャニオンのスーパーファミコン用カセット「歌舞伎町リーチ麻雀東風戦」をお買い上げいただきまことにありがとうございます。より楽しく遊んでいただくため、ぜひ、この取扱説明書をお読みください。なお、取扱説明書は大切に保管してください。

使用上の注意

- 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ときは、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10～15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。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。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）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。

健康上の安全に関する注意

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、ごく希に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、ゲーム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、意識の喪失等の状態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、テレビゲームをしていて、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。

歌舞伎町 リーチ麻雀 東風戦

必勝虎ノ巻・目次

心得その① “目的”

「麻雀道を極め、歌舞伎町の王となれ!」———— 4～7

心得その② “マップ”

「勝つために、足元をしかと見つめよ!」———— 8～11

心得その③ “ルール”

「勝つために、ルールをしかと覚えよ!」———— 12～15

心得その④ “操作法”

「勝つために、操作法を頭に叩き込め!」———— 16～21

心得その⑤ “雀荘”

「勝つために、お店の特徴を見極めよ!」———— 22～29

心得その⑥ “大会”

「勝負一番、金のなる木は大会にあり!」———— 30～33

心得その⑦ “ライバル”

「56雀士全データ、敵を知り己を知れ!」———— 34～39

基本資料・“役一覧/点数表”———— 40～42

麻雀を愛する、
世の、全ての雀士にこの書を捧ぐ。
そして願わくば、
この歡樂の激戦地にて
数々の修羅場をくぐり抜け、
天下に轟く雀豪にならんことを願う——。

歌舞伎町麻雀大王

心得その① “目的”

「麻雀道を極め、歌舞伎町の王となれ！」

ここは麻雀勝負のメッカとして世に名高い新宿・歌舞伎町。
生き馬の目を抜くこの地に集まる勝負師たちを打ち負かし、この街を征した者こそ、
正に“天下の雀豪”と呼ばれるにふさわしいのである。



麻雀勝負でお金を稼ぎ、 目指せ6店の雀荘オーナー!

腕に覚えのある雀士諸君よ、この歌舞伎町の地をよく訪れてくれた。さて諸君たちはこれから、この虎の巻を手に、激烈なる麻雀勝負の日々に突入することになるだろうが、その前に、私から1つだけ忠告を送ろう。これは大事なことゆえ、よく聞いてほしい。

諸君たちに課せられた目的、それはズバリ、この地にある6軒の雀荘を支配することである。“支配する”といっても、何も力づくで店をブン取れというのではない。曲がりなりにも諸君らは勝負師。その腕で得た金にモノをいわせて買い取るのである。

しかし買い取るといっても、何百万というはした金では到底話にならない。バブルは弾けたとはいえ、ここは天下の歓楽街。その権利取得には何千万単位の金が必要となろう。し



● 買い取れる店の順番





かも、6件もの店を買収するともなれば、その総額は億単位。目的達成までの道のりは非常に険しいといわざるをえない。

それでもこの難関に、あえて挑戦したいというのであれば、その勇気に敬意を払い、私から諸君たちにささやかなプレゼントを送ろう。ここに用意したのは10万の種銭。そして添える言葉は、千里の道も一歩から、である。

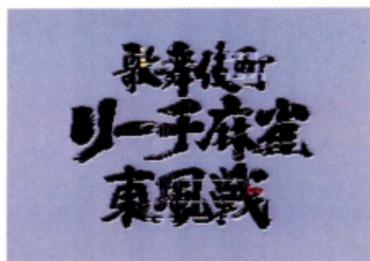
“麻雀”は頭脳のゲームであり、運のゲームでもある。時にはあまりのツキのなさに、悔し涙を流す日もある。しかし、そうした荒波に揉まれてこそ、真の“雀豪”への道が開けてゆくものである。麻雀勝負に身を捧げ、億万長者になるも人生、破産するも人生・・・。諸君らの健闘を、私は心から祈る。

歌舞伎町麻雀大王



●ゲームスタート

本体にカセットをセットし、電源を入れたらゲームのスタートです。タイトル画面のあと「Aボタン」を押すと、スタート画面が現れます。最初はここに、プレイヤーの名前を入力します。



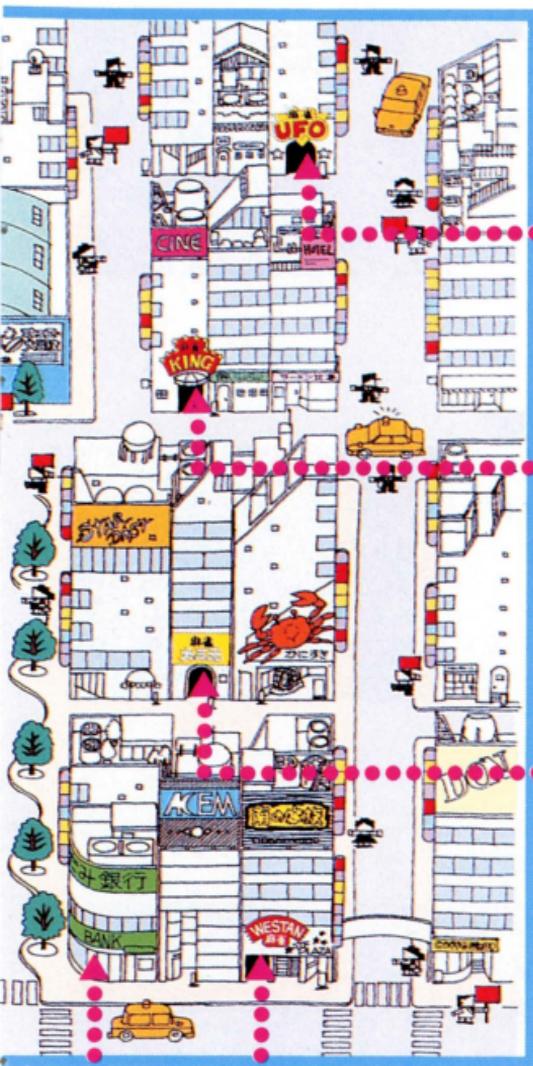
心得その② ムムツプ

「勝つために、足元をしかと見つめよ！」

戦いに勝つには、まず戦場をよく知ることである。

さまざまなる人々が入り乱れ、

今や無国籍地帯と化した歌舞伎町は、24時間眠らない街でもあるのだ。
どこどこんな店があるかをよく知るべし！



雀荘
「UFO (P 25参照)」

雀荘
「キング (P 28参照)」

雀荘
「大三元 (P 24参照)」

雀荘
「ウエスタン (P 27参照)」

銀行
ここに入ると、現在までのお金の出し入れが確認できる。残高を確かめたいときには寄ってみよう。

明細書		PONY 様 1	
日付	金支払	高残つ	低高
01		100,000	100,000
02	500		
03			
04			
05			
06			
07			
08			
09			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			

●街の人たちに話を聞くべし

街を歩いている人たちに近づくと、いろいろな情報を聞き出すことができます。中には重要な情報を知っている人もいますので、会った人には必ず話しかけてみましょう。



●時間はリアルタイムに進む

歌舞伎町にはリアルタイムで時が流れています。ですから、夜が来ると当然辺りは暗くなります。なお、現在時刻は画面の右上に表示されます。24時間眠らない街だけに、お店はいつも開いています。



●雀荘の他にも秘密の博打場が!?

歌舞伎町には、6軒の雀荘以外にも、ある一定以上のお金を持っていないと入ることができない秘密の麻雀クラブがあるという噂です。それがどこにあるのかは、よく分かりませんが、街にはそのことをよく知っている人もいますそうです。



心得その③ “ルール”

「勝つために、ルールをしかと覚えよ！」

地方・場所によっていろいろなルールが存在するのが麻雀勝負の奥深いところ。この歌舞伎町にも当然このオキテというものがある。つまりぬちヨソボをやらぬためにも、まずはルールを覚えるが肝心。

歌舞伎町リーチ麻雀のオキテ

- 1、ゲーム代はどの店も1回500とする。
- 1、東場のみの半荘勝負。
- 1、25,000点持ちの30,000点返し。
- 1、ご祝儀*あり(ただし大会は別)。
- 1、親がノーテン*ならば、その親は流れる。
オーラス*時も同様。
- 1、オーラスの親は、上がった時点で、その場を
終了させるか連荘させるかを選択できる。
- 1、一発、裏ドラ、カンドラ、カン裏あり。
- 1、2翻シバリ*なし。
- 1、4人の内の誰かが箱点(ドボン)になった時点
で、その半荘勝負は終了。
- 1、食いたンヤオあり。





- 1、ダブル役満、数え役満なし。
- 1、ダブロン*なし。ダブロンの場合、上家にロンの権利あり。
- 1、4人リーチの場合は連荘。
- 1、流し役満は、親のみ連荘。
- 1、赤牌*あり。
- 1、“大三元”と“大四喜”のみ責任払い*あり。
- 1、両面鳴いた牌の現物・スジは切れない。
- 1、フリテンリーチ、リーチ後の見逃しあり（その場合、フリテン扱い）。
- 1、四風子連打*、四開カン*、九種九牌*は全て流局。
- 1、終了時で同点の場合、上家が勝ちとなる。
- 1、形式テンパイあり。

*印は、次頁の「用語解説」参照。

用語解説

- ご 祝 儀：ロンした状態で、裏ドラ、1発などがあった場合、「ご祝儀」としてある決まった金額を払うこと。ツモの場合は3人が同額を払う。
- ノ ー テ ン：対局終了時にテンパイになっていない状態。
- オ ー ラ ス：半荘最後の対局。
- 2 翻 シ バ リ：役が2翻以上ないと上がれないという決まり。
- ダ ブ ロ ン：ダブルロンの略。2人以上が同じ牌でロンすること。
- 赤 牌：赤く色づけされた5マン、5ソ、5ピンのこと。ドラまたは祝儀として扱う。
- 責 任 払 い：前記の役満で上がった場合、その役満となる最後の字牌を捨てた者が責任を取って払うこと。
- 四 風 子 連 打：最初の捨牌で、東南西北のうち同じ牌を4人が捨てること。
- 四 開 カ ン：4人がカンをすること。
- 九 種 九 牌：最初のツモで、一九字牌が9牌以上バラバラにあること（ポン・チー・カンがあった場合は無効）。

心得その④ 「操作法」

「勝つために、操作法を頭に叩き込め！」

ルールと同じく、この麻雀勝負の操作法を覚えるのは非常に大切なことである。操作はシンプルなだけに、心得のある者ならすぐに体得できるとは思っていない。何をやるにもまずは基本第一、なのである。

●使えるコントローラーは2種類

このゲームは、コントロールパッドとマウスでの操作に対応しています。コントロール法は以下の通りです。

〈コントローラー〉

十字キー：

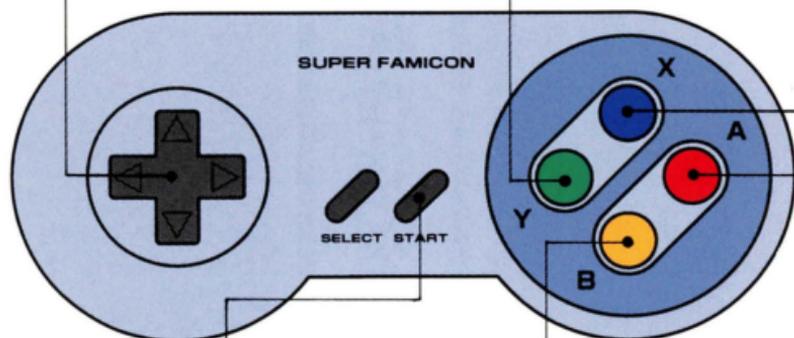
カーソルの移動に使用します。

Yボタン：

捨牌カーソルを左に移動させます。また、ウィンドウ内ではカーソルが下移動します(右手のみの操作に使用)。

Xボタン：

現在の点数、成績、明細書の表示に使用します。



スタートボタン：

ゲームのポーズ(ただし、「バードシューティングゲーム」ではできません)。

Bボタン：

ウィンドウの消去に使用します。

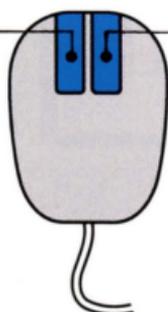
Aボタン：

捨牌、あるいはリーチ、ツモ、ボン、チー、カン、バスの決定に使用します。

〈マウス〉

左クリック：

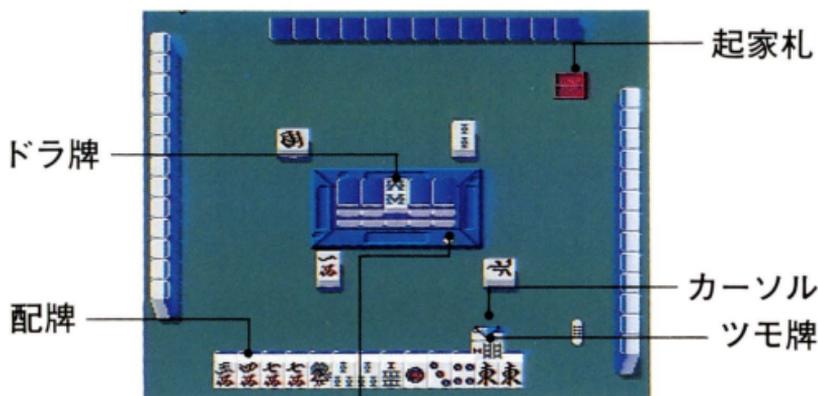
コマンドの実行。



右クリック：

コマンドのキャンセル(素早く2回押すと、現在の点数、成績、明細書のウィンドウが表示されます)。

●画面の見方



現在親の指定 & 捨牌注意ランプ

●お店に入ったら勝負開始!

歌舞伎町の街中にある雀荘に入ると、いよいよ4人打ちのリーチ麻雀が始まります。最初に各雀荘のルール説明が行われますので、確認してから「Aボタン」を押してください。普通はそのまま対局に入りますが、お店が混んでいる場合、卓を選択できることもありますので、3人の対局相手を確認し、好みに応じて選んでください。



●ゲーム代はどの店も1回500

卓に付くと、自動的にゲーム代の1回500(半荘)が持ち数から引かれます。料金はどの雀荘も同じですが、レートやウマはお店によって異なりますので注意してください(各雀荘の説明はP22からを参照)。なお、ゲーム代は1回プレイするごとに支払わなければなりません。



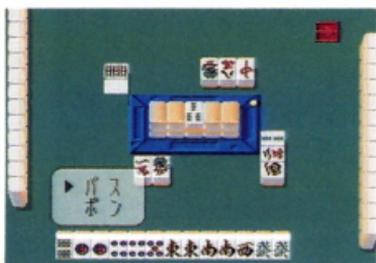
●捨牌は一定時間以内に!

サイコロが振られ、親が決定し、配牌されてドラ牌がめくられたら対局モードに入ります。捨牌をするときは、矢印のカーソルを動かし、配牌の中から捨てたいものを選んで「Aボタン」を押してください。各雀荘では、対局進行を早くするため、ある一定の捨牌考慮時間が設けられています。牌をツモってからしばらくすると画面中央の捨牌注意ランプが点滅し、一定時間が過ぎるとその時点で矢印カーソルのある牌が強制的に捨てられてしまうので注意してください。



●ポン、チー、カンの方法

ポンやチー、カンができる牌を対局者の中の誰かが捨てると、自動的に対局が一時停止し、「ポン」「チー」「カン」のウィンドウが画面に現れます。それらを行うときには各コマンドを選択し、「Aボタン」で決定してください。不必要の場合はそのまま「パス」を選択します。なお、チーできる牌の並びが複数あるときには、カーソルで必要な並びを選択し、決定してください。



●リーチのかけ方

テンパイになり、リーチをかけられる状態になると、自動的に「リーチ」のウィンドウが画面に現れます。捨牌を選び、「Aボタン」で実行してください。なお、ダメテンをする場合や、違うツモ牌でリーチ待ちをするときには、「パス」を選択します。次にかけてなくなった時点で「Bボタン」を押すと、再び「リーチ」のウィ



ンドウが出現します。“ロン”や“ツモ上がり”を行うときにも、これまでの説明と同じ要領で行います。

●点数計算と清算

対局者の誰かが上がった時点で、その役と点数が計算され、点棒のやり取りが行われたあと、次の対局へと進みます。その際、“祝儀”があるときには、その場ごとに清算されてゆきます。半荘勝負が終了すると、4人の持ち点から順位とウマが自動的に計算され、その結果が“本日の成績表”に書き込まれます。そのまま同じメンバーで対局を続けるか、あるいは店を出て違うメンバーを捜すかはプレイヤーの自由です。



●オーラスの親は連荘の選択が可能

プレイヤーがオーラスの親で上がった場合、そのあと連荘するか・しないかを選択することができます。画面上の問いに「はい」「いいえ」で答えて決定してください。プレイヤーが近差でトップの場合は、そのまま終わらせたほうが得策かも知れません。



●対局中のXボタンの利用法

麻雀対局中、「Xボタン」を押すとウィンドウが開いて次の事柄が確認できます。状況に応じて使い分けてください。



点数：

現在持っている点棒の合計点を確認できます。同時に、自分の風も確認できます。



本日の成績：

その日行った対局の結果成績が表示されます。なお、この成績表は、ゲーム内時間での午前0時になった時点で初期化されます。



明細書：

その日の収支が確認できます。明細書は最新の10ページを記憶しています。なお、半荘中はページをめくれません。

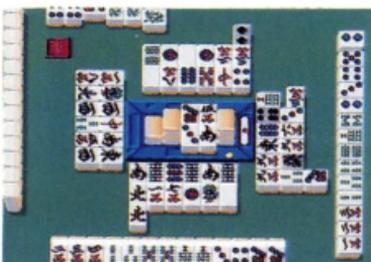


残り牌：

その時点で、残り牌があといくつあるかを確認できます。

Bボタンで相手の“上がり”を確認！

リーチ合戦で相手に負け、しかも高得点を振り込んだりすると何とも悔しいものです。相手がどんな待ちをしていたのか、あるいはどんな打ち回しをしたかなどを確認したいときには、点数計算が行



われたあとに「Bボタン」を押して画面のウィンドウを消すことができます。その状況をじっくり観察してください。

心得その⑤ “雀荘”

「勝つために、お店の特徴を見極めよ！」

前にも述べたが、この街には6軒の雀荘が存在している。
その店々によってルールが若干異なり、
初級者向きから上級者向きまで段階的に揃っている。
どこを根城にするのかは諸君たちの腕次第である。

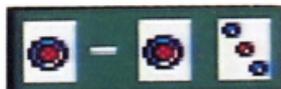
麻雀 チョンボ



●特徴

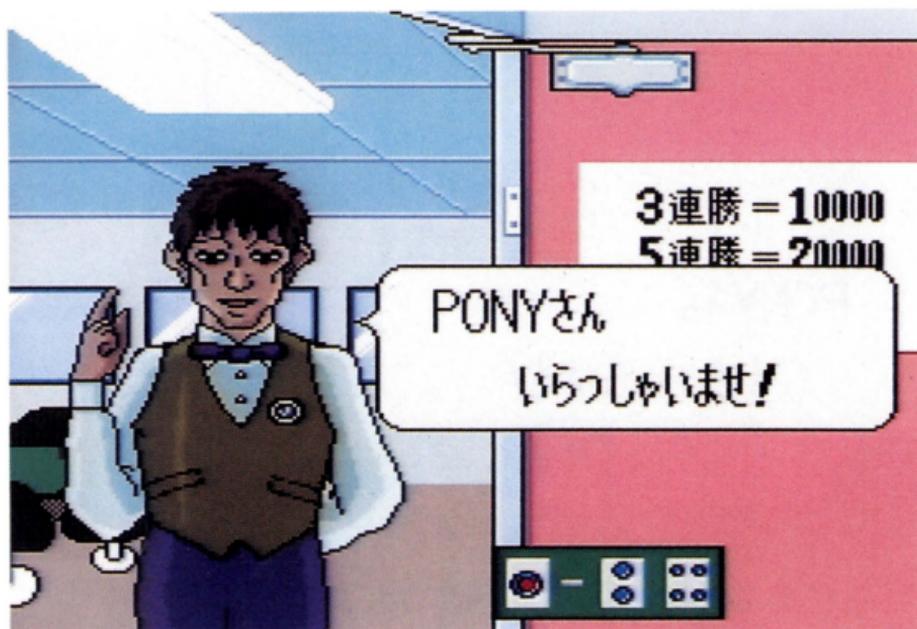
初心者でも安心して打てる雀荘。ルートは1,000点100で1本場300点。祝儀は500で、赤牌は鳴くと祝儀にならない。役満の祝儀は2,000で、ドボンは500払い。毎月20日に大会が開かれる。

風速：



ウマ：1,000 (3位→2位)・3,000 (4位→1位)

麻雀 大三元



●特徴

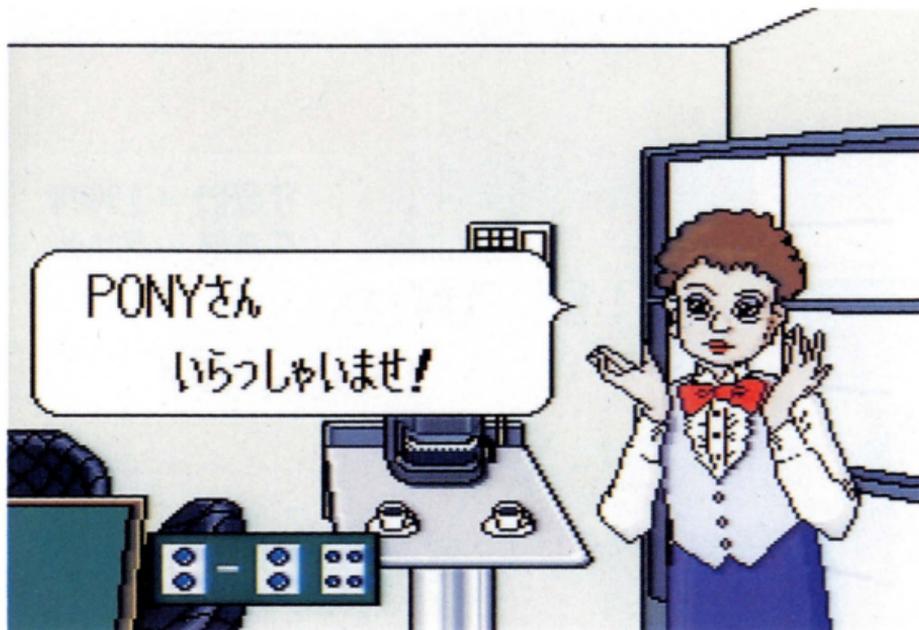
1,000点100の初心者向けの店だが、ウマ(P 29参照)が多少高めに設定されている。1本場300点。祝儀は500で、赤牌は鳴くと祝儀にならない。役満の祝儀は2,000で、ドボンは500払い。3連荘=10,000、5連荘=20,000、10連荘=50,000の祝儀が得られるのも特徴。

風速：



ウマ：2,000(3位→2位)・4,000(4位→1位)

麻雀 UFO

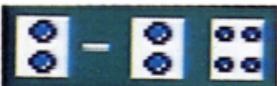


●特徴

中級者向けの店だが、「白ポッチあり」というのが最大の売り物。1,000点200で一本場1,500点。祝儀は1,000で、赤牌は鳴いても祝儀になる。役満の祝儀は5,000で、ドボンは1,000払い。

白ポッチとは？

「白」のまん中にポッチのある牌。普通は「白」と同じ扱いだが、リーチをかけ、1発目でこの牌をツモった場合のみ、オールマイティの牌とみなされ、どんな待ちでも上がることができる。全部で2牌ある。

風速：

ウマ：2,000(3位→2位)・4,000(4位→1位)

雀雀



●特徴

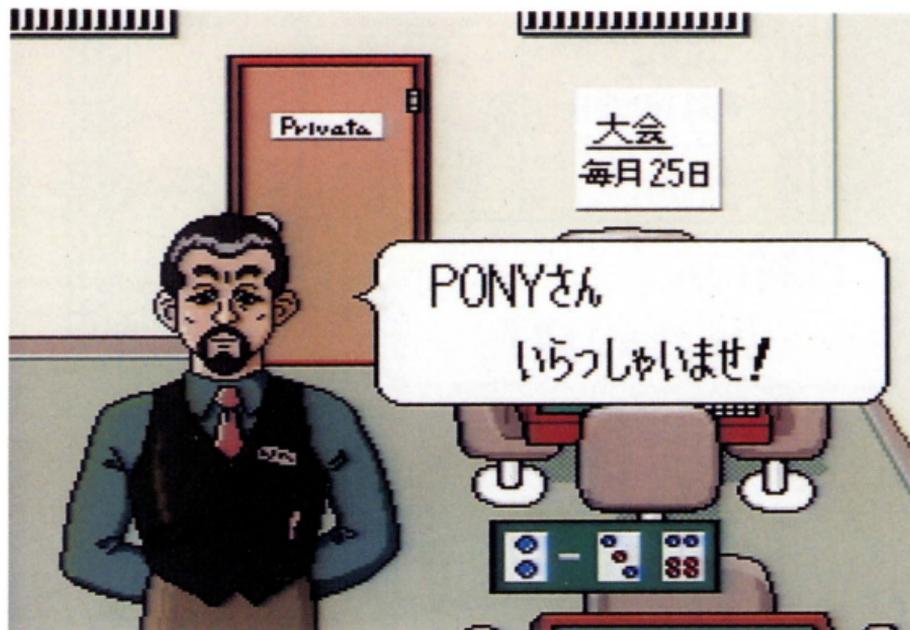
幅広い客層が集まる人気店。というのも毎月10日と25日に大会があるからだ。1,000点200で一本場1,500点。祝儀は1,000で、赤牌は鳴いても祝儀になる。役満の祝儀は5,000で、ドボンは1,000払い。

風速：



ウマ：2,000 (3位→2位)・4,000 (4位→1位)

WESTAN 麻雀



●特徴

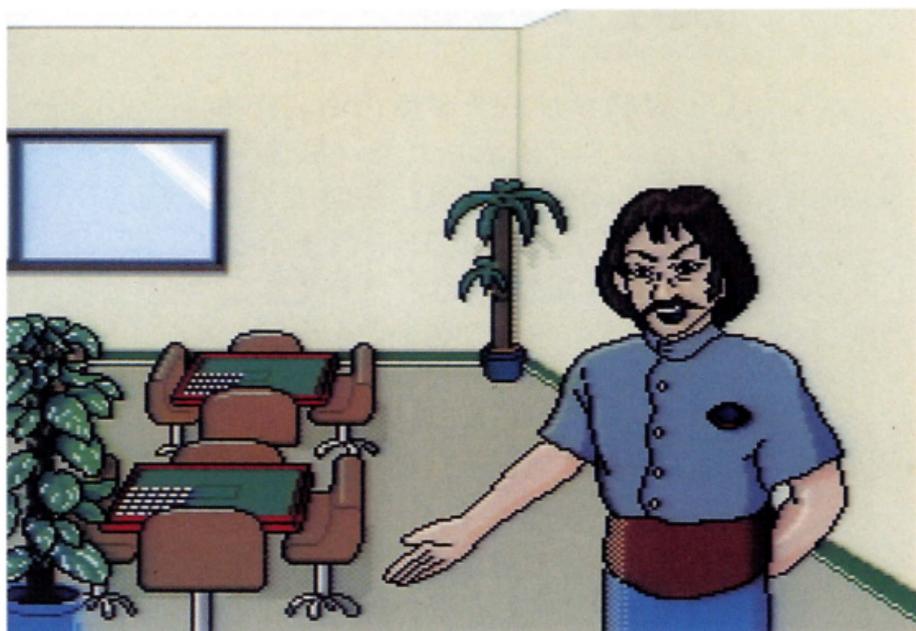
中・上級者向けの店だけに、ウマの設定も高め。1,000点200で一本場1,500点。祝儀は1,000で、赤牌は鳴いても祝儀になる。役満の祝儀は5,000で、ドボンは1,000払い。大会は毎月25日に開かれる。

風速：



ウマ：3,000(3位→2位)・6,000(4位→1位)

麻雀 KING



只今改装工事中、7月1日オープンの予定。レートなど、その詳細はまだ分からないが、ウワサによると上級者・プロ専用の店になるらしい。オープンまでにお金を貯めておいたほうが良さそうだ。

風速：？

ウマ：？

“風速”の解説

一般的なりーち麻雀のお店でも、このピンズで表示された“風速”の看板を見かけますが、実はこれは、その店で採用しているルールを示しています。最初の数字は、1,000点につきいくらのレートなのかということを示し、次の2つの数字は、半荘終了時に3位が2位に、4位が1位に支払う“ウマ”の数字を示しています。とはいえ、実際に金銭のやりとりをするのは違法となりますので、あくまでも遊び上の数字として利用されているようです。

(例)

テンピンのウマが1,000・3,000



心得その⑥ “大会”

「勝負一番、金のなる木は大会にあり！」

この街にある数力所の雀荘では、毎月決まった日に大会を催している。大会には2つの種類があり、毎回、大勢の雀士たちが参加している。もちろん目当ては優勝賞金。このチャンスを見逃す手はない。

トーナメント戦

総勢16名の雀士たちが4卓に分かれ、半荘勝負で腕を競いあうのが「トーナメント戦」です。半荘が終わった時点で、1位と2位が勝ち上がり、次の勝負へと進みます。準決勝・決勝戦を経て、最終的に1位から3位に入った雀士が賞金を手にできます。参加費用は各雀荘によって異なり、途中で対局を放棄すると、棄権とみなされ、賞金は手にできません。



●開催場所および詳細



毎月20日開催。参加費用＝5,000、優勝賞金＝100,000。

雀雀

毎月10日・25日開催。

参加費用＝10,000、優勝賞金＝200,000。

●ルール

東場のみ半荘勝負。

赤牌、一発、裏ドラの祝儀はなし。

●参加方法

大会の開催される日に各雀荘を訪れてください。大会ルールの説明が行われ、確認のあと、対局が始まります。

山手線一周レース

東京の街を周回する“山手線”の新宿駅をスタートし、いち早く29駅を一周した雀士が優勝となる麻雀すごろく勝負です。参加人数は16名。4組に分かれた半荘勝負が終了した時点で、「1位＝7つ」「2位＝3つ」「3位＝1つ」「4位＝0」の各数だけ進むことができます。16名の中の誰かがゴールした時点でレースは終了となり、近い順で3位までに賞金が与えられます。

なおこの大会では、半荘終了時に結果をセーブし、中断することもできますが、対局途中で中断すると、その半荘勝負は放棄したとみなされ最下位になります。優勝賞金は百万と高額なために、大会には手強い雀士が集まるそうです。



●開催場所および詳細



毎月25日開催。

参加費用＝50,000、優勝賞金＝1,000,000。

●ルール

東場のみ半荘勝負。

赤牌、一発、裏ドラの祝儀はなし。

●参加方法

大会の開催される日に「ウエスタン」を訪れてください。大会ルールの説明が行われ、確認のあと、対局が始まります。

麻雀大王からの 必勝アドバイス

◆大会での勝負はとにかく“上がること”が第一。「先行逃げきり型」で勝負に挑むべし。

◆よって、“ヤクハイ”“食いたンヤオ”を基本に、鳴きはどんどん行うのが得策。

◆振り込みには細心の注意を払うべし。特に対局後半は、無理な勝負は慎むこと。

◆“赤牌(P15参照)”を活かすことを常に頭に入れるべし。

◆大会が来る前までに、充分腕を磨いておくこと。どうしても待ちきれない場合は、スタート地点でセーブを繰り返し、日にちを進めるのも一つの手じゃな。

心得その⑦「ライバル」

「56雀士全データ、敵を知り己を知れ！」

“雀豪”を目指して日夜麻雀に励んでいるのは何も諸君たちだけではない。海千山千の勝負師たちがこの地で修行し、切磋琢磨しているのだ。そんな56人のライバルたちの全データをここで紹介しよう。

心得その⑦“ライバル”



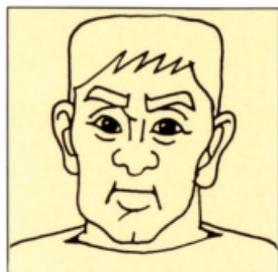
眠 ヤスコ (26歳)
プログラマー
危険度=C



金野 金太郎 (32歳)
中華調理師
危険度=B



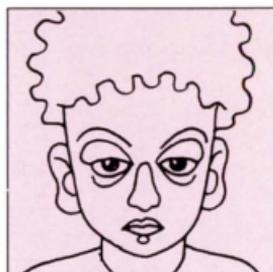
東大 出太郎 (35歳)
学習塾教師
危険度=A



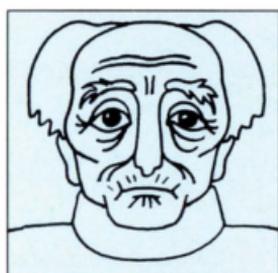
岩野 鉄造 (38歳)
建築技師
危険度=B



ロバート ポンカン (45歳)
大使館勤務
危険度=A



紫 魔子 (38歳)
雀荘店員
危険度=A



松平 長之助 (73歳)
隠居
危険度=C



キャッシー 蒲田 (21歳)
モデル
危険度=B



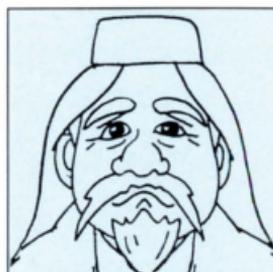
綾野小路 澄江 (32歳)
会社オーナー
危険度=C



デビル 田楽 (26歳)
女子プロレスラー
危険度=B



海風 波一郎 (65歳)
作家
危険度=A



新宿の父 (68歳)
易者
危険度=C



熊 五郎 (53歳)
大工
危険度=C



権田原 拳 (38歳)
雀荘店員
危険度=A



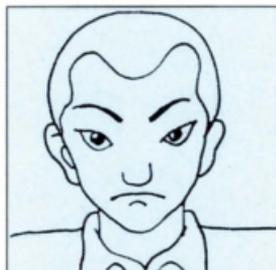
死神の讓 (44歳)
プロ雀士
危険度=A



オホッホー 東西 (?)
正体不明
危険度=B



花野 咲恵 (30歳)
家事手伝い
危険度=B



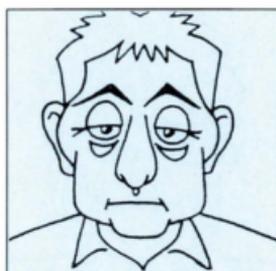
田中 平治 (20歳)
バーテン
危険度=C



大口 神三郎 (62歳)
映画監督
危険度=B



近藤 地雷也 (35歳)
パチプロ
危険度=A



ピエールボワン (39歳)
エンジニア
危険度=C



針 剣山 (21歳)
学生
危険度=B



丸山 金魚 (22歳)
学生
危険度=B



太菜 治 (33歳)
フリーター
危険度=B

心得その⑦“ライバル”



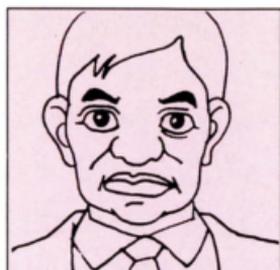
宝塚 明夫 (48歳)
土地ブローカー
危険度=B



小宅 六郎 (28歳)
業界紙編集員
危険度=C



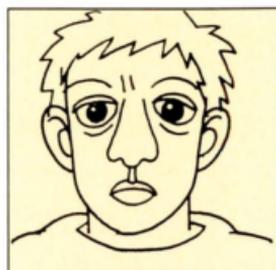
斉藤 あられ (25歳)
雀荘店員
危険度=C



ダマテンの健 (40歳)
プロ雀士
危険度=A



半津 角之進 (62歳)
役者
危険度=B



大柄 太一 (29歳)
カメラマン
危険度=B



デューク 東城 (40歳)
ホスト
危険度=A



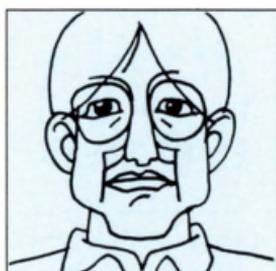
桜吹雪 舞子 (28歳)
デザイナー
危険度=B



柳 幽也 (27歳)
雀荘店員
危険度=B



バンジー 八戸 (25歳)
ミュージシャン
危険度=B



大洞 吹男 (30歳)
経営コンサルタント
危険度=C



梅野 モミ (83歳)
不動産会社オーナー
危険度=A



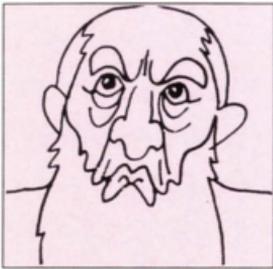
カミソリ勇 (34歳)
無職
危険度 = A



李白牌 (39歳)
雀荘店員
危険度 = B



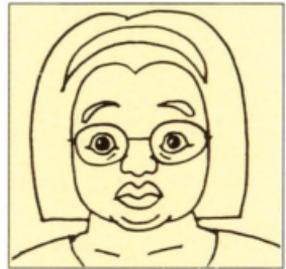
降天 振利雄 (36歳)
商社勤務
危険度 = B



一本場 徳次郎 (80歳)
隠居
危険度 = A



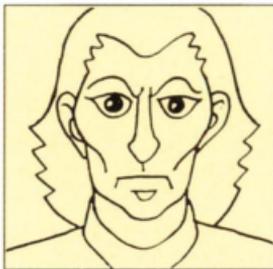
丸菱 ワカ (82歳)
主婦
危険度 = C



富山 福美 (33歳)
主婦
危険度 = B



原黒 玄周 (29歳)
無職
危険度 = B



スポック 船川 (40歳)
歯科医
危険度 = B



塩野谷 地蔵 (58歳)
新興宗教教祖
危険度 = B



猫田 猫造 (65歳)
会社役員
危険度 = B

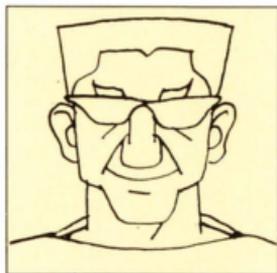


戸手茂 元子 (55歳)
教師
危険度 = C



グルマン 舂升 (43歳)
食味評論家
危険度 = B

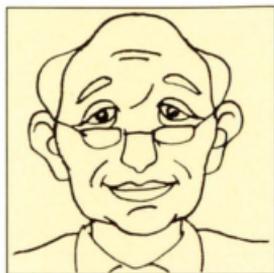
心得その⑦“ライバル”



今市 金造 (40歳)
庭師
危険度=B



ユカナキノビッチ
貿易会社勤務
危険度=B



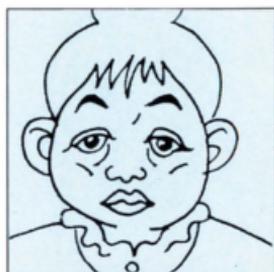
浮草 三平 (70歳)
隠居
危険度=B



夜野 喋子 (31歳)
ホステス
危険度=B



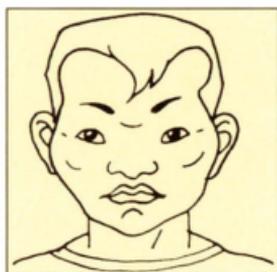
桃山 桜 (34歳)
雀荘店員
危険度=B



伊勢屋 団子 (48歳)
菓子店経営
危険度=C



アントニオ 榎 (37歳)
調理師
危険度=B



平均 (23歳)
公務員
危険度=B

基本資料・“役一覽／点数表”

●役の一覧表

番	名 称	番	名 称
1 翻	立直 リーチ	3 翻	混一色 ホンイツ
	門前清自摸 ツモ(メンゼンのみ)		純全帯公 ジュンチャン
	河底撈魚 ハイテイ		二盃口 リャンペイコウ
	嶺上開花 リンシャンカイホー	5 翻	混一色七対子ホンロウトウチートイツ
	槍槓和 チャンカン		6 翻
	平和 ピンフ	役満	
	断公九 タンヤオ(クイタンも可)	地和 チーホー	
	一盃口 イーペイコウ	人和 レンホー	
	役牌 ヤクハイ	大三元 ダイサンゲン	
	2 翻	七対子 チートイツ(ただし25フ)	字一色 ツーイーソー
対々和 トイトイ		清老頭 チンロオトウ	
三暗刻 サンアンコウ		四暗刻 スーアンコウ	
三槓子 サンカンツ		緑一色 リュウイーソー	
三色同刻 サンシキドウコウ		国土無双 コクシムソウ	
全帯公 チャンタ		四槓子 スーカンツ	
三色同順 サンシキ		九連宝燈 チュウレンポウトウ	
一氣通貫 イッツウ		大四喜 ターシューシー	
		小四喜 ショーシューシー	

投了栄

●点数表

荘家

五翻	四翻	三翻	二翻	一翻	和	得点
3840	1920	960	480	240		20
5760	2880	1440	720	360	180	30
7680	3840	1920	960	480	240	40
9600	4800	2400	1200	600	300	50
11520	5760	2880	1440	720	360	60

散家

五翻	四翻	三翻	二翻	一翻	和	得点
2560	1280	640	320	160		20
3840	1920	960	480	240	120	30
5120	2560	1280	640	320	160	40
6400	3200	1600	800	400	200	50
7680	3840	1920	960	480	240	60

自模栄

荘家

五翻	四翻	三翻	二翻	一翻	和	得点
						20
1920	960	480	240	120	60	30
2560	1280	640	320	160	80	40
3200	1600	800	400	200	100	50
3840	1920	960	480	240	120	60

散家

五翻	四翻	三翻	二翻	一翻	和	得点
						20
960	480	240	120	60	30	30
1280	640	320	160	80	40	40
1600	800	400	200	100	50	50
1920	960	480	240	120	60	60

■スタッフ■

- プログラム：ソフトムーブ／大塚 達治
- グラフィックス：(有)クラブス
- 音楽：川崎 康宏
- パッケージデザイン：(株)NPC
- 解説書制作：(株)オブズ／(有)YDS
- 企画・制作：(株)ポニーキャニオン マルメディア制作部
- 協力：雀荘ベル／歌舞伎町リーチ麻雀店



(株)ポニーキャニオン マルチメディア制作部
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5

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。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.

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。

東

歌舞伎町
リーチ麻雀