



VIDEO SYSTEM

スーパーファミコン



SUPER FAMICOM  
LICENSED BY NINTENDO

# 麻雀 観戦版

SHVC-TV  
SUPER FAMICOM  
スーパーファミコン

取扱説明書

# The 麻雀闘牌伝

はじめに

このたびは、ビデオシステムのスーパーファミコン専用ソフト「The麻雀・闘牌伝」をお買いあげいただきまことにありがとうございます。ゲームを始める前に、この「取扱説明書」をお読みいただき、取扱いかたや使用上の注意を理解して、正しくご使用ください。なお、この取扱説明書は大切に保管してください。

## 〈使用上の注意〉

- 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、アルコールなどの揮発油で拭かないでください。
- 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テレビ)を接続すると、残像現象(画面焼け)が生ずるため、接続しないでください。

## 健康上の安全に関するご注意

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

# 入局から終局まで (目次)

操作方法	4
コントローラ・マウスの機能	
画面説明・基本操作	6
モード紹介	7
4つのモードの紹介	
闘牌王モード	8
四天王を倒して、闘牌王の名誉を!	
フリー対戦モード	10
10人の闘牌師が、君の好敵手!	
実戦麻雀モード	12
君を加えて12人での実力戦!	
麻雀大会モード	13
トーナメントで競う、黄金のカップ!	
The麻雀ルール解説	14
セーブ/オプション/ルールセレクト	15
対局を白熱させる数々!	
ステータス/The麻雀用語集その①	16
各キャラクターのもつステータス(能力)が対局を左右する!	
アイテムショップ/ギャンブル	18
勝負の鍵なのだ。	
闘牌王の伝説	19
11人のキャラクターと闘牌奥義(P25)	
The麻雀和り役一覧	26
The麻雀用語集その②	30
The麻雀得点早見表	31

# 操作方法

## コントロールパッド・マウスの各部の名称と操作



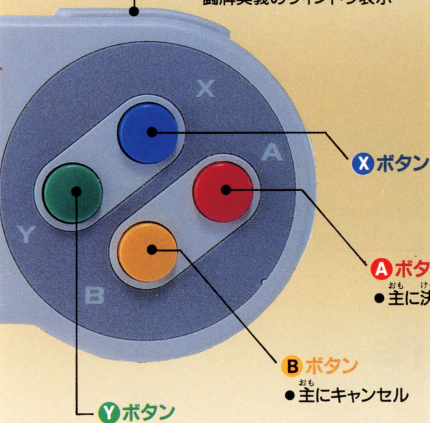
SELECT (セレクト) ボタンはプレイ中使しません。

⊗ ⊙ ボタンは使しません。

このゲームは1人用です。コントローラは、スーパーファミコン本体の、コントローラコネクタに差しこんでください。

### R ボタン

- 対局中、現在の持ち点、アイテム、  
闘牌奥義のウィンドウ表示



### X ボタン

- ### A ボタン
- 主に決定

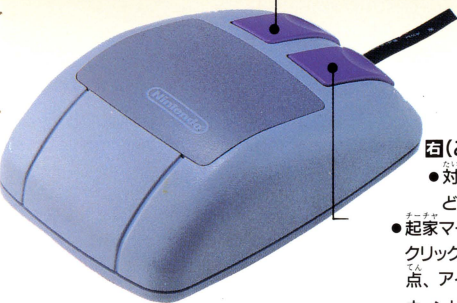
### B ボタン

- 主にキャンセル

### Y ボタン

### 冏(ひだり)ボタン

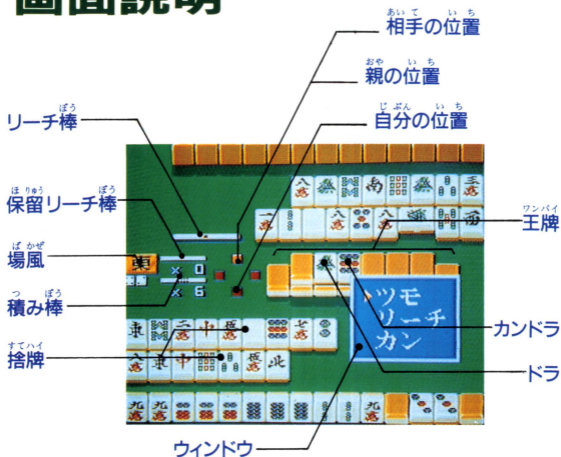
- 主に決定



### 冏(migi)ボタン

- 対局中、ポン・チーな  
どのウィンドウを表示
- 起家マーク(東・南)の上で  
クリックすると現在の持ち  
点、アイテム、闘牌奥義の  
ウィンドウ表示

# がめんせつめい 画面説明



# きほんそうさ 基本操作

## ■オープニング

**START** を押す。(デモ画面は **A** でスキップ)

## ■モードセレクト

4つのモードから1つを **十字** で選び、**A** で決定。

## ■ツモ

ツモは自動的に行われる。

## ■牌の点滅

相手の捨て牌が、ロン・ポン・チー・カン可能な場合、その牌は点滅する。チーは打牌した相手の位置にかかわらず、することができる。

## ■ロン・ポン・チー・カン

ロン・ポン・チー・カンする時は、**十字** の下でウインドウを出し、どれかを **十字** の上下で決定。しない場合は、**A** でとばす。

## ■和了

あがった場合は **十字** の下でウインドウを出し、ロン・ツモに合わせ、**A** を押す。

# モード紹介

アイテム・闘牌奥義のいずれもが使える「闘牌王モード」と「フリー対戦モード」、どちらも使わない「実戦麻雀モード」と「麻雀大会モード」の4モード。

すべてにチャレンジしてこそ、雀聖というものだ。

## アイテムマーザン

### 闘牌王モード

10人の闘牌師を葬り、闘牌王となれ!

自分の選んだキャラクター以外の10人との対戦。最初の5人に勝つと、次にひかえるのは「四天王」だ。なかなか手強い。それを粉碎して、「闘牌王」との対局だ。その王を倒すことができれば、君(のキャラクター)が、レベル、持ちアイテム・奥義もそのまま新しい闘牌王となる。そして次回からは、別のキャラクターを選び、新闘牌王に挑戦だ。

### フリー対戦モード

百戦錬磨の打ち筋に、泣きを見るな!

自分の選んだキャラクター以外の10人との対戦。相手は誰を選んでもいい。それぞれ個性的かつ挑戦的、ひどくせもふたくせもある強者ぞろい(中には魅惑的なものもいる)。

## リアルマーザン

### 実戦麻雀モード

牌の心を見よ、己れの実力が試される!

11人と君を含めた12人の戦いが続く。リアルで、シビアな戦いを戦い抜いてこそ、君の麻雀の実力は磨き抜かれ、高みへと登ることができる。

### 麻雀大会モード

競りあい、金のカップを手によせ!

10人と君を含めた11人の戦い。トーナメント方式で、金のカップをめざす麻雀大会だ。2位は銀、3位は銅のカップが手渡される。それらを並べておくことができる。燦然と輝く金のカップを5個連続獲得すると、素晴らしい……だ。

# とう はい おう 闘牌王モード

アイテムや奥義を駆使して闘牌王をめざそう。5人のキャラクターとは

にゆうきよく

## ■ 入局

- 初めての時又はやり直す時は「始めから」  
前回の続きからの時は「続きをする」を選び、**A**で決定。

せんたく

## ■ キャラクターの選択

- 11人の中から1人、自分のキャラクターを  
**(十字)**の左右で選び、**A**で決定。

しょうかい

## ■ キャラクターのステータス紹介

- レベル、集中力、体力、精神力、運、技術、経験値などを数値で表示。
- **A**で次の画面、**B**で前の画面。

しょうかい

## ■ アイテム紹介

- 選んだキャラクターが所持しているアイテムを表示。
- 装備するタイプのアイテムは、使用中にアイテムの横にEを表示。
- **A**で次の画面、**B**で前の画面。

とうはいおう ぎ しょうかい

## ■ 闘牌奥義の紹介

- 選んだキャラクターが使える闘牌奥義を表示。
- **A**で次の画面、**B**で前の画面。

## 闘牌王

- ▶ 始めから  
続きをする  
データをうつす  
データを消す

自分のキャラクターを  
選んで下さい



九条 克明



九条 克明	
レベル	4
集中力	58 / 58
体力	60 / 60
精神力	45 / 45
運	65 / 65
技術	25
経験値	700



牌交換  
一発リーチ牌  
ドラ積み込み  
一色積み込み  
体力回復薬  
集中力回復薬

3000円



牌交換  
断么積み込み

ハンチャン かいせん してんのう ハンチャン かいせん とうはいおう ハンチャン かいせん  
 半荘2回戦、四天王とは半荘4回戦、闘牌王とは半荘6回戦だ。

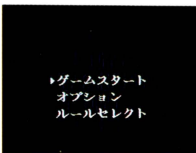
## ■キャラクターの決定

- 自分のキャラクターがよければ「はい」、替えなければ「いいえ」を選び、Aで決定。



## ■ゲームスタート

- 「ゲームスタート」、「オプション」、「ルールセレクト」の中から、「ゲームスタート」を選び、Aで決定。
- 次に、「対局」、「アイテムショップ」、「ギャンブル」「ゲーム終了」の中から、「対局」を選び、Aで決定。



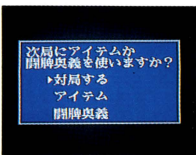
## ■起家決め

- 最初の親(起家)の位置を、Aで決定。



## ■闘牌奥義・アイテムの使用

- 対局前に、自分の闘牌奥義・アイテムの中から、使うものを選び、Aで決定。



## ■対戦

- 規定の半荘数を戦い、トータル点数の多い方が勝利をおさめる。
- 半荘終了ごとに点数を表示。

点数表

	春日 源四郎	白川 さわみ
1	-3	45
2	-15	26
計	-18	71

## ■継続または終局

- 継続する場合は「はい」、しないときは「いいえ」を選び、Aで決定。

# たい せん フリー対戦モード

にん なか す ひとりえら ほかにん なか  
11人のキャラクターの中から好きなものを1人選び、他の10人の中から



## ■ ゲームスタート

- 「ゲームスタート」、「オプション」、「ルールセレクト」の中から、「ゲームスタート」を選び、**A**で決定。

## ■ キャラクターの選択

- 自分のキャラクターを**(十字)**の左右で選び、**A**で決定。

## ■ キャラクターのステータス紹介

- レベルや集中力などを数値で紹介。
- **A**で次の画面、**B**で前の画面

## ■ アイテム紹介

- 選んだキャラクターが所持しているアイテムを表示。
- 装備するタイプのアイテムは、使用中にアイテムの横にEを表示。
- **A**で次の画面、**B**で前の画面

## ■ 闘牌奥義の紹介。

- 選んだキャラクターが使える闘牌奥義を表示。
- **A**で次の画面、**B**で前の画面。

たいせんあいて えら たいきよく  
対戦相手を選んで対局だ。

## ■ キャラクターの決定 けってい

- 自分のキャラクターがよければ「はい」、替えなければ「いいえ」を選び、**A**で決定。

## ■ 対局 たいきよく

- 「対局」「アイテムショップ」「ギャンブル」「ゲーム終了」の中から、「対局」を選び、**A**で決定。

## ■ 対戦相手の選択・決定 たいせんあいて せんたく けってい

- 10人の中から1人のキャラクターを、**(十字)**の左右で選び、**A**で決定。
- よければ「はい」、替えなければ「いいえ」を選び、**A**で決定。

## ■ 起家決め ちーちゃ ぎ

- 最初の親(起家)の位置を、**A**で決定。

## ■ 闘牌奥義・アイテムの使用 とうはいおう ぎ しょう

- 対局前に、自分の闘牌奥義・アイテムの中から、使うものを選び、**A**で決定。

## ■ 終局 しゅうきよく

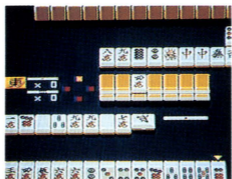
- 半荘終了後に点数表を表示。
- 同じキャラクターとは連続6回までしか対戦できない。

## ■ 継続 けいぞく

- 継続する場合、対戦相手を変更する時は「はい」、しない時は「いいえ」を選び、**A**で決定。

# じっ せん マー ジャン 実戦麻雀モード

11人すべてのキャラクターと君自身が対戦する実力戦だ。



にゆうきよく

## ■ 入局

- 始めてする時は「始めから」、前回の続きをする時は「続きをする」を選び、**A**で決定。
- 「成績」を選ぶと、いままでの成績を確認することができる。

にゆうりよく

## ■ ネーム入力

- 自分の好きな名前を入力する。

## ■ ゲームスタート

- 「ゲームスタート」、「オプション」、「ルールセレクト」の中から、「ゲームスタート」を選び、**A**で決定。

たいせんあいて せんたく けつてい

## ■ 対戦相手の選択・決定

- 11人の中から、対戦相手を**(十字)**の左右で選び、**A**で決定。
- よければ「はい」、替えなければ「いいえ」を選び、**A**で決定。

チーチャ ぎ

## ■ 起家決め

- 最初の親(起家)の位置を、**A**で決定。

しゆうきよく

## ■ 終局

- 半荘終了後に点数表を表示。
- 同じキャラクターとは連続6回までしか対戦できない。

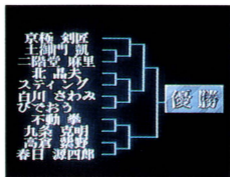
けいぞく

## ■ 継続

- 継続する場合、対戦相手を変更する時は「はい」、しない時は「いいえ」を選び、**A**で決定。

# マー ジャン たい かい 麻雀大会モード

ほうしき にん きみ ゆうしょう あらそ  
トーナメント方式で、キャラクター10人と君で優勝を争うのだ。



にゆうきよく

## ■ 入局

- 初めてする時は「始めから」、前回の続きをする時は「続きをする」を選び、**A**で決定。
- 「成績」を選ぶと、いままでの成績を確認することができる。

にゆうりよく

## ■ ネーム入力

- 自分の好きな名前を入力する。

## ■ ゲームスタート

- 「ゲームスタート」「オプション」「ルールセレクト」の中から「ゲームスタート」を選び、**A**で決定。

ひょう かくにん

## ■ トーナメント表の確認

- 今回の麻雀大会の組合せを、**A**で決定。
- 他のトーナメント参加者の対戦をみることができる。

チャーチャギ

## ■ 起家決め

- 最初の親(起家)の位置を、**A**で決定。

けいぞく

## ■ 継続

- 半荘終了後、このまま継続する時は「はい」、しない時は「いいえ」を選び、**A**で決定。

# The 麻雀ルール解説

**もちてん 持点** まんでん も まんでんかえ  
3万点持ちの3万点返し。

**ばかぜ 場風** とん なん  
東・南まわし。

**きよくすう 局数** ハンチャン きよく  
半荘は8局。

**かいすう ツモ回数** きほん かい へ  
基本は18回。チー、ボン、ミンカンをすることにツモが1回ずつ減っていく。

**ワンバイ 王牌** つね まいのこ  
常に14枚残す。

**リーチ 立直**

- フリテンでもリーチはかけられる。
- リーチ後にアガリ牌の見逃しは出来るが、以後フリテン扱いになる。
- 保留リーチ棒はアガリ取り。
- ルール設定で南場を輪荘にして、南場4局で流局になり半荘が終了した場合、リーチ棒はリーチをかけた者に戻らず、持ち点の多い方に加えられます。
- リーチ宣言牌を鳴いて、手牌から切ったがロン牌だった場合も、リーチ一発になります。

**レンチャン 連荘** トン バ おや りちうきよくじ レンチャンで き  
東場は親で流局時にテンパイしていれば連荘出来る。  
南場はルールセレクトで連荘か輪荘かを定める。

※対面以外が親のときには連荘できない。

**つぼう 積み棒**

- 親で連荘することに、積み棒を1本づつ置いていく。
- 積み棒は1本につき300点アガリ点に加算される。
- 支払い、受け取りの計算方法は、ロンアガリと振込みは、アガリ点+300点。ツモアガリはアガリ点+100点。

**ノーテンバツ 不聴罰**

ノーテンバツ てん  
不聴罰は1500点。

**リャンハンしば 二翻縛り**

- 5本場以降は二翻縛りにする。
- アガリ時に二翻なければあがれない。

**シャージュウ 西入**

ハンチャンしちりようじ たいきよくしや も てん まんでん い か シャー  
半荘終了時にプレーヤーと対局者の持ち点が3万点以下なら西入する。(ルールセレクトで選択)

**アカウービン 赤五筒**

も アカウービン つうじよう ウービン まいこうかん  
持っているだけでドラになる赤五筒を、通常の五筒と2枚交換する。(ルールセレクトで選択)

**チョンボ 途中流局**

- 無し。
- 九種九牌/親は配牌、子は第一ツモで、一九牌・字牌が手のなかしゆるいじよう  
中に9種類以上あれば、流局することができる。
- 四槓流れ/2人で4つの槓が成立した場合は流局。

**バオソク 包則**

なし  
無し。

**レンホウ 人和**

なし  
無し。

※当ゲームのルールとしてご理解ください。

# セーブ

- 半荘終了後、自動的にセーブされる。
- 各モード2つずつのセーブファイルがある。
- セーブの続きから始める時は、「続きから」を選び、ファイルを決める。
- ファイルは、移したり・消したりできる。

※フリー対戦モードはセーブできません。

## 闘牌王

▶ステイキング  
春日 源四郎  
EXIT

# オプション

6つのオプションで、対局はさらに白熱。

- 難易度(ノーマル、イージー)

- 理牌(する、しない)

※牌を、種類や数字順に並べかえること

- BGM(ON OFF)

- 効果音(ON OFF)

- サウンド(ステレオ モノラル)

- サウンドテスト

- EXIT

## オプション

▶難易度	ノーマル	イージー
理牌	する	しない
BGM	ON	OFF
効果音	ON	OFF
サウンド	ステレオ	モノラル
サウンドテスト		
EXIT		

# ルールセレクト

ギャンブル性の強いルールを選んで、相手をへこませてしまえ。

- ナキ断 (有、無)

- 不聴罰 (有、無)

- 一発 (有、無)

- 裏ドラ (有、無)

- 槓ドラ (有、無)

- 槓裏ドラ (有、無)

- 南場不聴 (連、輪)

- 箱ワレ (有、無)

- 西入 (有、無)

- 八連荘 (有、無)

- ワレ目 (有、無)

- 赤五筒 (有、無)

EXIT

# ステータス

ステータスは、各キャラクターの「能力」だ。これをアップすると、以下の

## 集中力

1. 相手に振りこんだり、「体力」が減少すると、集中力が減少し、「運」も減少する。
2. 集中力のMax値が高いキャラクターは集中力の減少率が低い。レベルアップすると、Max値が上昇する。
3. 減少した集中力は、アイテムなどで回復させることができる。

## 体力

1. 体力は半荘ごとに減少し、それにともない、「集中力」や「運」も減少する。
2. 体力のMax値の高いキャラクターは体力の減少率が低い。レベルアップすると、Max値が上昇する。
3. 減少した体力は、アイテムなどで回復させることができる。

## 精神力

1. 精神力は、闘牌奥義を使うごとに消費され、0になると技が使えなくなる。
2. レベルアップすると、精神力のMax値が上昇する。
3. 減少した精神力は、アイテムなどで回復させることができる。

※RPGでいうマジックポイントのこと。

## 運

1. 運は、配牌やツモ牌に大きくかわる。
2. 「体力」や「集中力」が減少すると、運も減少する。
3. 「体力」と「集中力」が回復すると、運も回復する。
4. レベルアップすると、運のMax値が上昇する。

## 技術

1. 技術の数値によって、使用可能な闘牌奥義が決まっている。
2. レベルアップして技術を上げれば、より高度な闘牌奥義が使えるようになる。

こうもく あ じょうしやう  
項目が上がり、ステータスは、ますます上昇するのだ。

## レベルと経験値

1. レベルと経験値には相関関係があり、経験値を一定量上げると、レベルがアップし、キャラクターは成長する。
2. レベルがアップすれば、各ステータスのMax値が上昇する。
3. 経験値は、上がり点100点につき1ポイントである。

※自分以外のキャラクターの各ステータスのMax値は変わらない。

## タイピングの



## ザ マージャンようごしゅう The 麻雀用語集 その①

タン ナキ断 チーやボン、明槓を利用してつくれた断么九。

ノーテンパツ 不聴罰 流局のとき聴牌していないと点棒を支払わなくてはならない。

イツパツ 一発 あが やく さんしやう  
和り役(P26参照)

はこ 箱ワレ も てん じてん ハンチャン しやうりやう  
持ち点がすべてなくなった時点で半荘が終了する。

ナンバ ノーテン 南場不聴 ナンバ りやうきやく おや テンパイ おや つぎ うつ き  
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決める。

ワレ目 ハイバイ やま ぼしよ すわ ひと しはら う と ばい  
配牌をしはじめたツモ山の場所に座る人の支払い、受け取りを倍にする。

うら 裏ドラ ほうじはい うら リーチ あが  
ドラ表示牌の裏にあるドラ。(立直をかけて和ったときだけ有効)

カン 槓ドラ カン はい けつてい  
槓でめくられた牌で決定するドラ。

カンうら 槓裏 じやうき うら  
上記の裏にあるドラ。

シャーニエー 西入 ハンチャンしやうりやうじ ばあい か ほう きていてんすう いじやう  
半荘終了時にトップ(このゲームの場合、勝っている方)が規定点数以上な  
かった場合、さらに西場までゲームを続行すること。

バーレンチャン 八連荘 あが やく さんしやう  
和り役(P29参照)

あかうーびん 赤五筒 あつか ウービン あかいろ ほうじ  
ドラとして扱う五筒。赤色で表示。

# アイテムショップ

アイテムは、値段もまちまち。当然、値のはるものは効果も抜群!?「ホント?」と驚くばかりのアイテムもあるのだ。

- 対局やギャンブルで得たお金で、アイテムショップへ行き、売買する。
- アイテムショップへは、規定半荘終了後にしか行けない。
- 相手を倒し、先に進めば進むほど、使用効果の大きいものが店頭に並び、値段も高くなる。
- 鑑定で、アイテムの効果を知ることができる。

十字で「鑑定」を選び、Aで指定してご覧ください。

※「実戦モード」と「大会モード」には、アイテムショップは登場しない。



# ギャンブル (ティービーと対戦)

1. 互いに、1~9の数牌を表向けにして持ち、先攻を決める。

2. 2つのサイコロの出た目の合計の数の牌を裏返していく。

※たとえば合計が5の場合、5だけでもいいし、2と3、1と4、でもよい。

3. 交互に行い、裏返せない牌が出たら終了。

4. 残りの目の数を合計し、数の少ない方の勝。

5. (数の差) × (レート) を支払う。

6. 牌を全部裏返した場合、(数の差) × (レート) × 2の勝。

- 規定半荘終了後にしか行えない。
- ギャンブルを始める前に、ティービーとレートの交渉。
- 持ち金はマイナスにはならないが、0になるとギャンブルはできない。
- ティービーを大きくマイナスさせると、アイテムをくれることもある。



闘牌王とは日本の政治経済を裏の世界からあやつる力を持つ闘の王のことである。その存在を知るものはごく少数だが闘牌王の持つ国家予算の数年分とも言われる財産を狙う者は後を絶たない。これは闘牌王と闘牌王の座を狙う者との壮絶な闘いの物語である。

# 闘牌王の伝説

## 京極 剣匠

KENSHO-KYOGOKU

不動拳の繰り出す突きや蹴りが、京極剣匠を襲う。かすただけでも、京極剣匠が消し飛んでしまおうである。それぐらいの突きであり、蹴りである。京極剣匠は不動拳の突きや蹴りを、数ミリで見切っていた。ふいに、不動拳の視界から京極剣匠が消えた。次に、京極剣匠が出現したときは、京極剣匠の左の手刀がこめかみに、右の手刀が心臓の上にピタリと止まっていた。「やっぱり、まだかなわねえーな」不服そうに不動拳が言った。「いやいや、なかなかどうして」ほほえみながら京極剣匠が言った。弟子の成長ぶりが嬉しいらしい。闘牌王京極剣匠、まだまだ健在



〈闘牌奥義〉  
牌交換  
体力回復  
力強いツモ  
最強の運  
一色積み込み  
ドラ爆弾  
役牌積み込み  
天和積み込み



# 伊達 万丈

BANJO-DATE

地面から上空に向かって、強い風が吹いていた。  
 伊達万丈のコートは裾がバタバタと鳴っている。  
 伊達万丈は、ビルの屋上から飛び降りようとしていた。  
 今回の映画のクライマックスシーンである。  
 伊達万丈は、どんな危険なシーンでもスタントマンを使わない。  
 今までもそうしてきたし、これからもそうだ。伊達万丈の意地である。  
 微塵の恐怖もなかった。恐怖というものを感じたことはない。  
 俺を恐怖させてみろ。と、伊達万丈は思った。  
 伊達万丈は地を蹴った。  
 映画俳優として、闘牌王の勇ましき四天王。

〈闘牌奥義〉  
 牌交換  
 体力回復  
 力強いツモ  
 気を吸収  
 一色積み込み  
 ドラ爆弾  
 役牌積み込み  
 役満積み込み

# 土御門 凱

GAI-TSUCHIMIKADO

ピンと張り詰めた空気がその部屋にあった。  
 男が一人、部屋の中央で燃えている炎の前に座っていた。  
 囲炉裏から出ている紅い炎が、初老の男を照らしていた。  
 「よくない相が出た」初老の男がポツリとつぶやいた。  
 初老の男、土御門凱は組んでいた印をほどき、溜め息をひとつついた。  
 力を持つ6人が、闘牌王に近づいている。  
 その中には、闘牌王を凌ぐであろう力を持つ者が何人も混じっている。  
 「式神たちよ、四天王に知らせてこい」  
 土御門凱は部屋の片隅に向かって、静かに言った。  
 現代の陰陽師として、闘牌王の怪しき四天王。

〈闘牌奥義〉  
 牌交換  
 念じるツモ  
 力強いツモ  
 気を吸収  
 一色積み込み  
 式神召喚  
 アイテム修復  
 護法童子召喚



「あんた、不動拳だろっ」言うなり男は殴りかかってきた。  
 不動拳は男の突きをスウェイバックでかわした。空手の突きだった。  
 こういふ輩は少なくない。不動拳を倒せば、名が売れるからだ。  
 「おもしれえ」不動拳は腰を浅く落とし、攻撃の構えをとった。  
 「しゃっ」男は、速い蹴りを不動拳の顔面を目標けて繰り出した。  
 男の蹴りは、1秒前まで不動拳の顔面があった空間をえぐった。  
 不動拳は男の背後に立っていた。  
 男の顔が恐怖に歪んだ。信じられないような表情である。  
 不動拳は右の拳を男の顔面に叩き込んだ。  
 武闘家として、闘牌王の力強き四天王。



〈闘牌奥義〉  
 牌交換  
 断么積み込み  
 力強いツモ  
 体力回復  
 一色積み込み  
 気を吸収  
 式神召喚  
 役満積み込み

# 不動拳

## KEN-FUDO



「マリちゃん！今晚は食事に付き合ってくれる約束だぜっ」  
 「ごめんなさい。急用が出来たんだから仕方ないでしょ！」  
 「いつもこうなんだからまいっっちゃうよなー」  
 テレビ局のプロデューサーが不服そうに言った。  
 「また電話するからさー」  
 二階堂麻里の背中に、プロデューサーの声が空しく響いていた。  
 二階堂麻里は、今夜の闘いのことを夢想していた。  
 今夜の相手、少しは楽しませてくれるんでしょうね。  
 その美しい口もとには、不敵なほほえみがあった。  
 トップモデルとして、闘牌王の美しき四天王。

〈闘牌奥義〉  
 体力回復  
 牌交換  
 敵牌透視  
 精神力吸収  
 誘惑の瞳  
 元気百倍  
 役牌積み込み  
 一瞬の神ワザ

# 二階堂 麻里

## MARI-NIKAIIDO

# 九条 克明

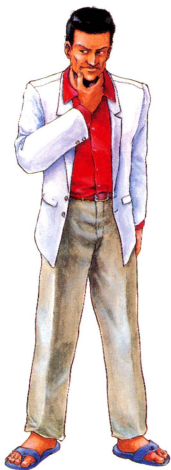
KATSUAKI-KUJO



「うちの店では、だれもあんたとは打たないよ！  
悪いか！おまを当ってくれないか！」  
ボタン！音を立ててドアを閉めながら雀荘のマスターが言った。  
「けっ！どいつもこいつも」ひとりこちて、  
九条克明は、まだ半分も吸っていない煙草を歩道に投げ捨てた。  
その目は鋭く光り、口もとにはあるかなしかの微笑が漂っていた。  
前から歩いてくる通行人は、九条克明を避けて通っていた。  
彼の強さは関東中に轟いて、対戦相手は誰もいなくなった。  
後に彼は闘牌王に挑戦することになるが、今はまだ知るよしもない。  
どこからともなく現れて、瞬間に関東を制覇した若き魔人がいた。

〈闘牌奥義〉

- 牌交換
- 断么積み込み
- 体力回復
- 力強いツモ
- 一色積み込み
- ドラ爆弾
- 役牌積み込み
- 天和積み込み



# 春日 源四郎

GENSHIRO-KASUGA

- 〈闘牌奥義〉
- 牌交換
  - 断么積み込み
  - 念じるツモ
  - 力強いツモ
  - 一色積み込み
  - ドラ爆弾
  - 役牌積み込み
  - 役満積み込み

「ロン！ハネマンや！またわしの勝ちやな」  
「また源さんにやられてもうたわ。ちよつとは手加減してえな」  
わしづかみにした札束を、腹巻きにねじ込みながら  
伝説の麻雀職人、春日源四郎は言った。  
「アホ言え、ちゃんと手加減してるわい。  
手加減せえへんかったらこんなんですまへんで！」  
春日源四郎は今日の勝ちに満足はしたが、  
なにか物足りなさや空しさを感じていた。  
血が煮えたぎるような勝負がしたいと思った。  
春日源四郎が、闘牌王の存在を知る数ヶ月前のことであった。



北晶夫は拍手と歓声の中にいた。  
 大手企業が主催した麻雀大会の優勝祝賀パーティの会場である。  
 「おめでとうございます北プロ。5年連続の優勝ですね」  
 「ありがとうございます。皆さんの応援のおかげです」  
 早くこの場から立ち去りたいと思っただが、笑顔を崩さなかった。  
 ファンや、自分が麻雀を教えている生徒が見ているからだ。  
 インタビューはうわの空だった。九条克明のことはばかり考えていた。  
 もし彼がこの大会に参加していたら、自分は優勝できたのだろうか。  
 競技麻雀界のプリンスは、九条克明と闘う日を夢見ていた。

〈開牌奥義〉  
 牌交換  
 敵牌透視  
 煙幕  
 体力回復  
 アイテム透視  
 東場に戻す  
 積み込み防止  
 サイコバリアー

# 北 晶夫

AKIO-KITA

〈開牌奥義〉  
 牌交換  
 敵牌透視  
 体力回復  
 力強いツモ  
 断么積み込み  
 一色積み込み  
 元気百倍  
 一瞬のはやワザ



「やっぱりネ」  
 「えっ、またツモったんですか」  
 「そうよ、この牌をツモる確率はねえ……」  
 「もういいですよ。先生の講釈は長いんだからさ」

高倉紫野は、次にツモってくる牌を  
 かなりの確率で当てることが出来た。  
 それは、高倉紫野の人並みはずれた高い知能がなせる技である。  
 実戦を通して得られたデータベースを、コンピューターを使って分析し、  
 それによってつくられた麻雀確率論を、高倉紫野は暗記していた。  
 カンが頼りの麻雀では、私に勝てるはずがない、高倉紫野の自負である。

# 高倉 紫野

SHINO-TAKAKURA

# スティング

## STING

〈闘牌奥義〉  
 体力回復  
 牌交換  
 集中力回復  
 敵牌透視  
 アイテム透視  
 一色積み込み  
 元気百倍  
 悪魔のパラード



「スティングよう、本当に日本に行っちゃうのかよう」  
 「ああ」英国一のロッカーはあいまに答えた。  
 「コンサートやレコーディングはどうすんだよう」  
 「うっせーなあ、日本にはトーハイオウってのがいるらしいんだ。  
 そいつを一目見りや帰ってきてやる！」  
 ギターのジェイクは、これ以上なにを言っても無駄なのは分かっていた。  
 スティングとは長い付き合いである。  
 スティングは、一度言い出したことは絶対に実行する男だ。  
 ジェイクは、スティングに麻雀を教えたことを後悔していた。  
 誰かは知らないが、闘牌王の存在を知らせたやつを恨んでいた。



〈闘牌奥義〉  
 体力回復  
 牌交換  
 アイテム透視  
 元気百倍  
 精神力吸収  
 最強の運  
 不思議な力  
 摩訶不思議な力

# 白川 さわみ

## SAWAMI-SHIRAKAWA

「また役満だとし、いったいどうなつていやがるんだっ！」  
 対面の男は、両手で麻雀卓を叩き大きな声をあげた。  
 「3回連続チョンボの後は、3回連続の役満かよっ！」  
 「ごめんなさいっ」少女は目に涙を浮かべながら言った。  
 「ごっごめんよ、お嬢ちゃん。つい大きな声を出しちゃってよお。  
 長年麻雀やってるが、こんなの初めてでよお。  
 俺が悪かったからさあ、泣かないでおくれよお」  
 「うんっ！オジサン続きやろっ！」少女は涙を拭いながら笑顔で言った。  
 「そうなくっちゃいけねーよなあ」  
 最強の運を持つ少女白川さわみ、その片鱗が少し覗いただけである。

# 闘牌奥義

- 牌交換** 配牌の不要牌をカーソルで選択し牌を交換する。(交換牌はランダム)
- 体力回復** 体力を回復。
- 力強いツモ** リーチ成立後にアガリ牌をツモれる。相手がアガリ牌を持っていたり、場にアガリ牌が全て出ている場合は効果が無い。
- 最強の運** 一局だけ運が上昇する。
- 一色積み込み** 配牌に同種数牌を積み込む。(牌種、内容はランダム)
- ドラ爆弾** 配牌にドラ牌を積み込む。(裏ドラ・カンドラを含む)
- 役牌積み込み** 配牌に白・発・中が2枚ずつ入ってくる。
- 天和積み込み** 天和が積み込まれている。
- 気を吸収** 相手の体力と精神力を奪い、自分の体力と精神力にプラスする。
- 役満積み込み** 役満の完成形から2〜3枚変えた配牌が来る。
- 念じるツモ** 10枚中に最大8枚のアガリ牌を入れておく。
- 式神召喚** 相手のアタリ牌を教えてくれる。
- アイテム修復** 壊れたアイテムを修復出来る。
- 護法童子召喚** 護法童子が相手の装備アイテムを全て破壊する。
- 断么積み込み** 配牌にタンヤオ牌を積み込む。
- 敵牌透視** 相手の牌が透明になる。
- 精神力吸収** 相手の精神力を奪う。
- 誘惑の瞳** 相手の集中力をダウンさせる。
- 元気百倍** 体力・集中力を完全回復。
- 一瞬の神ワザ** 対戦相手と自分の所持アイテムを全て交換する。
- 煙幕** 自分の捨牌に煙幕を張り、捨て牌が見えなくなり相手がロン出来なくなる。
- アイテム透視** 相手の所持アイテムを見ることが出来る。
- 東場に戻す** 南場を東場に戻せる。(南場2局で使うと東場2局になる)
- 積み込み防止** 全ての積み込みアイテムの効果を無効にし、プレイヤー・対戦相手ともに、配牌が完全ランダムでセットされる。
- サイコバリアー** 体力、集中力が減少しない。吸血鬼の牙、死神の鎌、魔神バズズの像の効果を無効にする。闘牌奥義の「気を吸収」「精神力吸収」「誘惑の瞳」「悪魔のバラード」も無効。
- 一瞬のはやワザ** 相手のアイテムを1つ盗むことが出来る。(盗むアイテムを選択可能)
- 集中力回復** 集中力を回復。
- 悪魔のバラード** 相手の体力・集中力・精神力をダウンさせる。
- 不思議な力** A. 体力・集中力・精神力・運をMAX値まで回復。  
B. 配牌にドラ牌を積み込む。  
C. 断么牌を積み込む。  
D. 配牌に同種数牌を積み込む。  
E. 積み込み防止。  
F. なにも起こらない。  
上記のA〜Fの6種類の中からランダムで決まる。(対局前)
- 摩訶不思議な力** G. 天和で役満が積み込まれている。(プレイヤーが東家の場合)  
H. 地和で役満が積み込まれていて、第一ツモでアガリ牌が来る。(プレイヤーが東家以外の場合)  
不思議な力のA〜FとG・Hを加えた8種類の中からランダムで決まる。(対局前)

※奥義の「強さ」はキャラクターにより異なります。

ザ・ マー ジャン あが やく いち らん  
**The麻雀和り役一覧**

※ メンゼンツモ  
**門前清自摸** (1 翻) イーハン

※テンパイ あが  
1度も鳴かずに聴牌し、ツモ和りする。

リーチ  
**立直** (1 翻) イーハン

メンゼン テンパイ リーチ ステハイ あが  
門前で聴牌し立直を宣言。捨牌を横にして千点棒を場に出し、和る。

イツパツ  
**一発** (1 翻) イーハン

リーチ ※ ※ ※カン あが  
立直をかけてポン・チー、槓の無い巡中に和る。

ハンパイ  
**翻牌** (門前1翻 副露1翻) メンゼンイーハン フーロイーハン

※サンゲンパイ バカゼ ジフウ コウツ あが  
三元牌、場風、自風を刻子にして和る。

ピンフ  
**平和** (門前1翻) メンゼンイーハン

メンゼン テンパイ ※シュンツ ハンパイ ※リヤンメン あが  
門前で聴牌させ、4つの順子と翻牌以外の頭をつくり、両面待ちで和る。

タンヤオ  
**断么九** (門前1翻 副露1翻) メンゼンイーハン フーロイーハン

チュウチヤンハイ スウハイ  
中張牌(2~8の数牌)の組合わせでつくる。

イーペイコウ  
**一盃口** (1 翻) イーハン

シュンツ  
同じ順子を2組そろえてつくる。

ハイテイラオユエ  
**海底捞月** (門前1翻 副露1翻) メンゼンイーハン フーロイーハン

ハイタイハイ ハイ あが  
海底牌(最後の牌)をツモって和る。

ハウテイラオユイ  
**河底捞魚** (門前1翻 副露1翻) メンゼンイーハン フーロイーハン

ターチャ ハイ あが  
他家が捨てた最後の牌で和る。

チャンカン  
**槍槓** (門前1翻 副露1翻) メンゼンイーハン フーロイーハン

ターチャ カン ハイ あが  
他家が加槓した牌で和る。

リンシャンカイホウ  
**嶺上開花** (門前1翻 副露1翻) メンゼンイーハン フーロイーハン

カン ※アンカン ※ミンカン ※リンシャンハイ あが  
槓(暗槓、明槓)をして嶺上牌でツモ和る。

## リーチ ダブル立直リヤンハン (2 隼)

第1自摸直後に立直をかける。

## トイトイホウ 対々和

メンゼンリヤンハン フーロリヤンハン  
(門前2 隼 副露2 隼)

コーツ ※ジャントウ あが  
4組の刻子と雀頭で和る。



## サンアンコウ 三暗刻

メンゼンリヤンハン フーロリヤンハン  
(門前2 隼 副露2 隼)

チハイ アンコウ あが  
手牌の中に暗刻を3組つけて和る。



## サンカン ツ 三槓子

メンゼンリヤンハン フーロリヤンハン  
(門前2 隼 副露2 隼)

アンカン ミンカン あが  
暗槓、明槓を問わず、3組の槓をつけて和る。



## ショウサンゲン 小三元

メンゼンリヤンハン フーロリヤンハン  
(門前2 隼 副露2 隼)

サンダンバイ コーツ カンツ ジャントウ  
三元牌の2種類を刻子か槓子にして、残りの1種で雀頭をつくる。



## ホンロウトウ 混老頭

メンゼンリヤンハン フーロリヤンハン  
(門前2 隼 副露2 隼)

トイトイホウ チートイツ  
1、9、字牌の組合せで和る。対々和あるいは七対子と複合した形となって、実際は4 隼になる。

## サンショクドウジュン 三色同順

メンゼンリヤンハン フーロリヤンハン  
(門前2 隼 副露1 隼)

シュツ マンズ ビンズ ソウズ  
同じ数の順子を万子、筒子、索子で3組つくる。



## サンショクドクウ 三色同刻

メンゼンリヤンハン フーロリヤンハン  
(門前2 隼 副露2 隼)

スウハイ コーツ カンツ  
数牌の刻子か槓子を同じ数字で3組つくる。



## イツ キ ツウカン 一気通貫

メンゼンリヤンハン フーロリヤンハン  
(門前2 隼 副露1 隼)

スウハイ シュンツ  
同じ種類の数牌で1から9の連続した順子をつくる。



## チャンタ 全帯么

メンゼンリヤンハン フーロリヤンハン  
(門前2 隼 副露1 隼)

ジャントウ ジハイ ハイ  
雀頭をはじめ、どの組合せにも字牌及び1、9、牌を含む。



## チートイツ 七対子

(特殊役)

トイツ

対子を7組そろえてつくる。(子の場合1,600点、親の場合2,400点を基本とする)



リャンペイコウ

## 二盃口

サンハン (3 飜)

ジャントウ

雀頭以外の組合わせで一盃口を2組つくる。



イーペイコウ

ホンイーソウ

## 混一色

メンゼンサンハン (門前3 飜)

フォーロウサンハン (副露2 飜)

ジャントウ

1種類の数牌と字牌だけの組合せでつくる。



ジュン チャン

## 純全帯么

メンゼンサンハン (門前3 飜)

フォーロウサンハン (副露2 飜)

ジャントウ

雀頭をはじめ、どの組合せにも1、9牌を含む。



チンイーソウ

## 清一色

メンゼンローハン (面前6 飜)

フォーロウサンハン (副露5 飜)

ジャントウ

1種類の数牌だけの組合せでつくる。



マンガン

## 流し満貫 (4 飜)

捨て牌すべてが1、9、字牌だけで一度も鳴かれず流局したとき。

## ヤクマン 役満

テンホウ

## 天和

ハイバイ あが 親が配牌で和っている状態。

チーホウ

## 地和

あが ターチャ 子が第1ツモで和る。(他家の鳴きがあると不可)

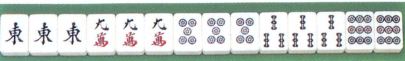
## コク シ ム ソウ 国士無双



ジャントウ

1、9、字牌を各1枚ずつ(雀頭は2枚)そろえる。13面待ちの場合はダブル役満。

## スウアンコウ 四暗刻



メンゼン

コーツ

カンツ

ジャントウ

※タンキ

門前で刻子か槓子を4組そろえる。雀頭の単騎待ちはダブル役満。

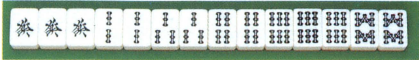
## ダイサンゲン 大三元

サンゲン パイ コウツ カンツ  
三元牌の刻子か槓子を3組つくる。



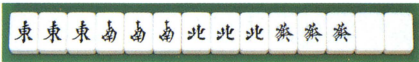
## リュウイーソウ 緑一色

ソウズ ハツ  
索子の2、3、4、6、8と発でつくる。発が入ってなくてもよい。



## ツウイーソウ 字一色

字牌だけの組合せでつくる。



## ショウスウシー 小四喜

カゼハイ コウツ カンツ ジャントウ  
風牌の3種類を刻子か槓子にして残りの1種で雀頭をつくる。



## ダイスウシー 大四喜

※カゼハイ コウツ カンツ  
風牌の4種類を刻子か槓子にする。ダブル役満。



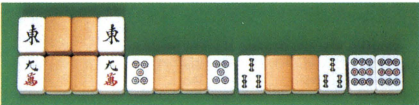
## チンラオトウ 清老頭

ジャントウ コウツ カンツ  
1、9牌だけで雀頭と刻子か槓子をつくる。



## スウカン ツ 四槓子

カンツ アンカン ミンカン  
槓子(暗槓、明槓のどちらでも)を4組そろえる。



## チュウレンポウトウ 九連宝燈

メンゼン スウハイ  
門前で同じ種類の数牌の1と9を3枚ずつ、2から8を1枚ずつそろえる。9面待ちの場合ダブル役満。



## パーレンチャン 八連荘

イーハン  
親が8回連続あがりつづけると、それ以降は1 翻の手でも役満となる。



## ザ マージャンようごしゅう The 麻雀用語集 その②

メンゼン な  
門前 鳴いていないとき。

テンパイ パイ また ターチャ す とき あが じょうたい  
聴牌 あと1牌をツモ又は他家が捨てた時に和れる状態。

ポン て なか おな ハイ まい ターチャ ハイ す せんげん コーツ  
手の中に同じ牌が2枚あり、他家がその牌を捨てたとき、ポンと宣言し刻子をつくる。

チー て なか スウハイ れんぞく ハイ ひだりがわ ひと す ハイ じぶん まい  
手の中に数牌の連続した牌があり、左側の人が捨てた牌が自分の2枚とつながる場合、チーを宣言し順子をつくる。

カン おな しゆるい ハイ まい せんげん リンシャンハイ  
槓 同じ種類の牌を4枚そろえて「カン」を宣言し、嶺上牌をツモる。

フーロ な  
副露 鳴いたとき。

サンダンプай ハク ハツ チュン しゆ はい  
三元牌 白、発、中、の3種の牌。

シュン ツ スウハイ まい  
順子 数牌を3枚つなげてつくる。(1と9はダメ)

リャンメン ま リャンメンター ツ あが ま テンパイ かたち  
両面待ち 両面塔子で和りを待つ聴牌の形。

ター ツ ハイ シュン ツ かんせい ハイ くみあわせ  
塔子 あと1牌くれば順子が完成する牌の組合せ。

チュウチャンハイ スウハイ  
中張牌 数牌の1と9をのぞいたもの。

ターチャ にん じぶん い がい ほか にん  
他家 4人のメンバーのうち、自分以外の他の3人。

アンカン おな ハイ て なか まいあつ とき せんげん  
暗槓 同じ牌が手の中に4枚集まった時に宣言することができる。

ミンカン て なか アンコー ターチャ おな ハイ す とき せんげん  
明槓 手の中に暗刻があり、他家が同じ牌を捨てた時に宣言することができる。

リャンシャンハイ ワンパイ いちばんあと ハイ カン せんげん ばあい ワンパイ ハイ カン  
嶺上牌 王牌の一番後の牌。槓を宣言した場合、王牌から1牌をツモり、槓ドラをめくる。

ワンパイ まい ハイ  
王牌 ツモることのできない14枚の牌。

コー ツ おな しゆるい ハイ まいあつ  
刻子 同じ種類の牌を3枚集めてつくる。

ジャントウ おな しゆるい まい ハイ あが やく ひつよう なが マンガン  
雀頭 同じ種類の2枚の牌。すべての和り役に必要。(流し満貫をのぞく。)

いちじゆん じぶん ターハイ つぎ まわ  
1巡 自分が打牌してから、次にツモるまでのひと回り。

アンコウ コーツ な  
暗刻 刻子を鳴かずにつくる。

タン キ ま あが くみあわせ あたま じょうたい  
単騎待ち 和りの組合せのうち、頭だけができていない状態。

かぜハイ トン ナン シャー ベー しゆ ハイ  
風牌 東、南、西、北の4種の牌。

スウハイ サンダンプай かぜハイ い がい すうじ ハイ  
数牌 三元牌と風牌以外の数字の牌。

ラオトウハイ スウハイ  
老頭牌 1と9の数牌。

ザ・ マー ジャン とく てん はや み ひょう  
**The麻雀得点早見表**

				チュウチャンハイ 中張牌	ラオトウハイ 老頭牌	ハン パイ 飜 牌	レンフォンパイ 連風牌
コー刻	ツ	明	刻	2符 4符	4符 8符	4符 8符	4符 8符
カン槓	ツ	明	槓	8符 16符	16符 32符	16符 32符	16符 32符
トイ対	ツ			0	0	2符	4符
タン単	キ	栄	和	2符 4符	2符 4符	4符 6符	6符 8符

### ロンあがり

			20符	30符	40符	50符	60符	70符
1	飜	子親	640 960	960 1,440	1,280 1,920	1,600 2,400	1,920 2,880	2,240 3,360
2	飜	子親	1,280 1,920	1,920 2,880	2,560 3,840	3,200 4,800	3,840 5,760	4,480 6,720
3	飜	子親	2,560 3,840	3,840 5,760	5,120 7,680	6,400 9,600	7,680 11,520	
4	飜	子親	5,120 7,680	7,680 11,520	満貫			

### ツモあがり

			20符	30符	40符	50符	60符	70符
1	飜	子親	/	960 1,440	1,280 1,920	1,600 2,400	1,920 2,880	2,240 3,360
2	飜	子親	1,280 1,920	1,920 2,880	2,560 3,840	3,200 4,800	3,840 5,760	4,480 6,720
3	飜	子親	2,560 3,840	3,840 5,760	5,120 7,680	6,400 9,600	7,680 11,520	
4	飜	子親	5,120 7,680	7,680 11,520	満貫			

まんがん いじょう とくてん  
**満貫以上の得点**

3飜70符・ 4飜40符～5飜	満貫	子親 8,000 12,000
6～7飜	ハネ満	子親 12,000 18,000
8～10飜	倍満	子親 16,000 24,000
11～12飜	三倍満	子親 24,000 36,000
13飜以上 役満	数え役満 役満	子親 32,000 48,000

※実際の支払いは100点未満切り上げ。

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

※親がツモの場合は、それぞれの子から1/3ずつ。

**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。

SYSTEM  
**V VIDEO SYSTEM**

**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。

MADE IN JAPAN ©VIDEO SYSTEM 1993

**ビデオシステム株式会社**

ユーザーテレフォン 075-723-1544

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。