

スーパーファミコン®

SHVC-AZ3J-JPN

©1995/Athena



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

推薦

日本プロ麻雀連盟

日本麻雀最高位戦

101競技連盟

プロ麻雀

極

III

KIWAME 3

取扱説明書

Athena

使用上のご注意

- 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時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～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、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

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、ゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

推薦

日本プロ麻雀連盟・日本麻雀最高位戦・101競技連盟

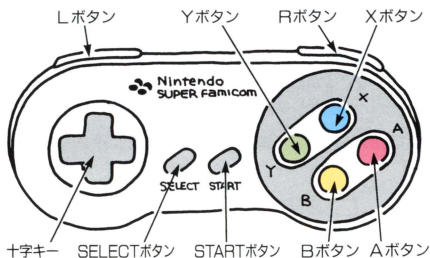
プロ麻雀 **極** KIWAME3
III

PROFESIONAL MAHJONG KIWAME part III

目次

目次	3
操作方法	4
画面説明	6
メインメニューまでの流れ	10
システム設定モード	12
プロモード	14
チャレンジ対局 ルール解説	18
ギャンブルモード	24
スペシャル対局 ルール解説	28
クイズモード	44
登場するプロ雀士の紹介	46
基本ルールの説明	54
選択可能なルール(プロモード)	58
選択可能なルール(ギャンブルモード)	60
あがり役一覧	62
ゲーム中・その他の注意事項	68
強くなるために	69
イベント大会について	72
符計算一覧表	73
得点早見表	74

操作方法



▼対局中

十字キー

(上・下・左右) 捨て牌などのカーソルの移動
(下) 残り牌枚数のチェックや、リーチ・ツモ・ロン・ポン・チー・カンを選択するウィンドウを開きます。
(上・下) ウィンドウの表示中に出る項目を選択。
(Bボタンを押しながら上・下・左・右)
雀卓上をスクロールできます。
(SELECTボタンを押しながら上・下・左・右)
画面表示位置の微調整ができます。

START ボタン

各プレイヤーの現在の持ち点を確認できます。

Aボタン

牌を切ります。
CPUの捨て牌が点減しているときの入力待ちをキャンセルします。

Bボタン

(押しながら十字キー)
雀卓上をスクロール。

Xボタン

システム設定ウィンドウを開きます。

Yボタン

ルール設定画面を表示します。

L,Rボタン

Aボタンの代わりに使えます。

▼ゲーム以外

十字キー (上・下・左・右) カーソルの移動を行います。

START ボタン 決定をします。
ボタン デモ画面のスキップなども行えます。

Aボタン 選択をします。次の画面に進みます。

Bボタン 選択をキャンセルします。
その画面から前の画面に戻ります。

Xボタン STARTボタンの代わりに使えます。

L,Rボタン Aボタンの代わりに使えます。

▼クイズモード

十字キー (上・下・左・右)
カーソルの移動や数字の入力に使用します。

START ボタン 答えを選択します。
ボタン 決定の項目がある場合は、それを直接選択します。

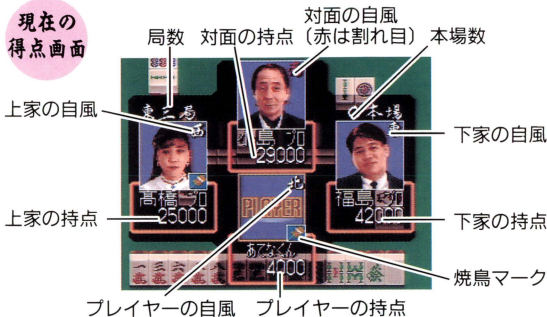
Aボタン 答えを選択します。次の画面に進みます。

Bボタン 選択をキャンセルします。
その画面から前の画面に戻ります。

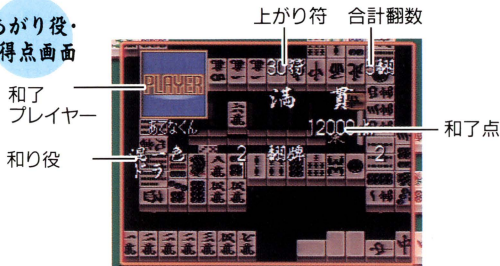
Xボタン 答えを選択します。
決定の項目がある場合は、それを直接選択します。

L,Rボタン Aボタンの代わりに使えます。

現在の
得点画面



あがり役・
得点画面



半荘終了画面



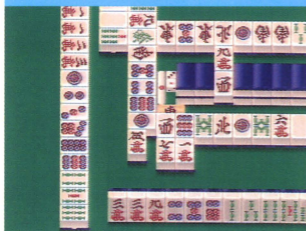
結果のポイントは、罰符・順位点を含めた
3万点に対する差を千点単位で表示しています。

画面説明 対局画面表示の解説

プロ麻雀「極Ⅲ」の対局時には、3種類の画面表示から表示方法を選ぶことができます。この設定はメインメニュー、もしくは対局中から選択できる「システム設定」の中でプレイヤーの好みに合わせて選ぶことができます。

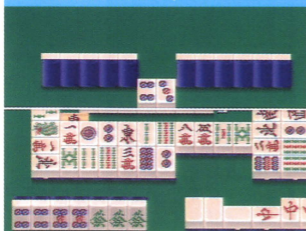
表示方式には、スクロール方式、切替方式、全切替方式の3種類があり、それぞれ次のような特徴を持っています。

1 スクロール方式



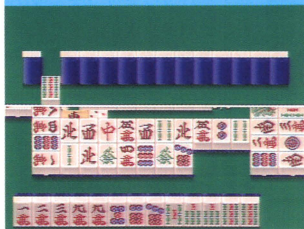
通常はプロ雀士の手牌は表示せず、ポン・チーやロンなどのときに、動作を行うプレイヤーの位置に向けて、画面がなめらかに移動する方式です。

2 切替え方式



スクロール方式同様通常はプロ雀士の手牌は表示しませんが、何か動作を行う時に、画面の一部を分割してプロ雀士の手牌を表示します。ただし、和了の場合は自動的にスクロールによって表示の位置が移動します。

3 全切替方式



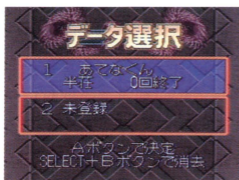
画面の一部を分割し、ポン・チーなどの特殊な動作に関係なく、1手毎にプロ雀士の手牌を表示します。このときに、捨て牌が倒されるので、プロ雀士のツモ切りと手出しを見分けることができます。この方式でも、和了の場合だけは自動的にスクロール方式に変わります。

表示方式を、これら3種類のどれに設定しても、プレイヤーの入力を待つ場面では、Bボタンを押しながら十字キーを操作することで、卓上全体を自由にスクロール移動させて見ることができます。

対局中に表示方式を設定した場合は、設定を終了した直後から表示方式が変化します。

メインメニューまで

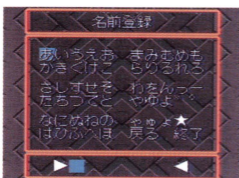
1



デモ画面でSTARTボタンを押すとバックアップデータの選択から始まります。すでに登録してある場合は、ここであなたのデータを十字キーの上下で選んでAボタンで決定してください。メインメニュー画面に進みます。

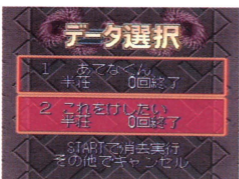
あなたが登録した名前の下には、プロモード・フリー対局の対局半荘数が表示されています。

2



データの無いところ（未登録と表示）を選ぶとプレイヤーの新規登録になります。あなたの名前を登録してください。ひらがなを7文字まで登録することができます。最後に「終了」を選ぶとメインメニューに進みます。名前を入れない場合は、「終了」を選択しても先には進みません。

3

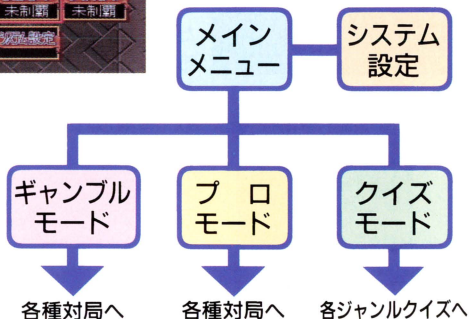


古いデータを削除して新しいプレイヤーを登録したい場合は、カーソルを合わせ、SELECTボタンを押しながらBボタンを押します。データが赤くなったところでSTARTボタンを押すとデータが消去されます。その後、改めてプレイヤーの新規登録を行ってください。

メインメニューについて



「極III」のメニューは以下のような構造になっています。



プロモード

プロ雀士の活躍の場である競技麻雀モードです。

ギャンブルモード

麻雀を徹底的に楽しむための、娯楽性を高めたモードです。

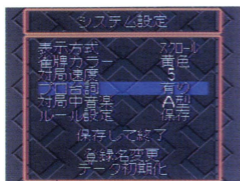
クイズモード

麻雀に対する知識を増やすためのクイズモードです。

システム設定

ゲームプレイの環境に関する設定を行います。

システム設定について



メインメニューの下段にあるシステム設定を選ぶと、ゲームに関する各種設定を行うシステム設定画面に切り替わります。

ただしデータファイルに関する部分以外は、このカートリッジ全体の設定として保存されるため、登録したプレイヤー毎に設定を変えることはできません。



ここで設定できるのは以下の項目です。

1. 表示方式

スクロール：対局中の画面表示をスクロールモードに設定します。

切替：対局中の画面表示を切替モードに設定します。

全切替：対局中の画面表示を全切替モードに設定します。

2. 雀牌カラー

青色／茶色／紫色／黄色

：対局で使う雀牌の色を設定します。

3. 対局速度

1 ～ 8：対局のテンポ(速度)を設定します。

4. プロ台詞

有り：対局中、プロ雀士のメッセージを表示します。

無し：対局中にメッセージを表示しません。

5. 対局中音楽

A型／B型／C型／無し

：対局中の音楽を設定します。

(ただし捨て牌指導中は、この設定は無効になります)

6. ルール設定

保 存：プロモード、ギャンブルモードのフリー対局でプレイヤーが設定したデータを保存します。

初 期 化：プレイヤーが設定したルールは保存されません。

また、以下の操作も可能です。

7. 登録名変更

：データファイルに登録した名前を変更することができます。この機能を実行した瞬間に、以前の名前は消去されます。

8. 保存データ初期化

：今迄の対局によって記録されたデータを消すことができます。項目を選んで画面の指示に従ってください。

対局中のシステム設定

対局中にも、システム設定の一部を行うことができます。対局中のプレイヤーのツモのときにXボタンを押すと、システム設定ウィンドウが開きます。ウィンドウをBまたはXボタンで閉じることができます。

ここでは以下の設定が可能です。設定する値は、メインメニューのシステム設定と同じです。

1. 画 面 表示方式を設定します。
2. 速 度 対局のテンポ(速度)を設定します。
3. プロ台詞 対局中のプロの台詞の有無を設定します。
4. 音 楽 対局中の音楽を設定します。

ここで設定した場合は、変更した瞬間から設定が有効になります。

プロモード

プロモードについて

このモードは、プロ麻雀「極」が目指すプロフェッショナルな麻雀の世界である、「競技麻雀」を楽しむためのモードです。

競技麻雀とは、麻雀における偶然性を意識的に遠ざけ、打者の判断や実力がより明らかな形で結果に現れるように、ルールが設定された麻雀を指します。そこには純粋な勝負だけが、研が澄まされて残っているのです。

ご存じの通り、日本にはプロ雀士が所属する団体として、日本プロ麻雀連盟・日本麻雀最高位戦・101競技連盟の3つの団体があります。どの団体もそれぞれが理想とするルールを掲げ、麻雀の理解と普及のために努力しているのです。

このプロモードにおいては、これらの団体の公式戦ルールをできるだけ再現することを試みた「チャレンジ対局」によって、プロと同じスタンスでの長期戦を体験することができます。また、プレイヤーの自由に設定したルールと対戦相手によって楽しむ「フリー対局」も用意されており、また、その結果を「雀風分析」によってデータとして見ることもできます。これは実力重視の競技麻雀を基本としている、プロモードならではの特徴です。

フリー対局

1



モードメニューから中央のフリー対局を選びます。

2

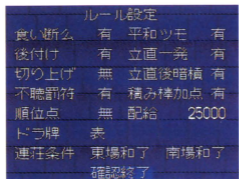


最初に16人のプロ雀士から、対戦相手を選びます。カーソルを動かしてAボタンで選択します。3人選んだら状態でボタンを押すと決定です。

Bボタンを押すと選んだプロ雀士を、下から順番にキャンセルできます。

スタートボタンを押したとき、プロ雀士が不足している場合は、自動的に補充されます。

3



次にルールを選択します。十字キーで項目を選び、Aボタンで選択肢を合せます。全部の設定を終了したら、決定にカーソルを合せてボタンを押すと、対局に進みます。

この後、親決めをして対局がスタートします。また、対局スタート前の状態でスタートボタンを押すと、いきなり対局を開始することができます。

このときの起家は、自動的に決定されます。

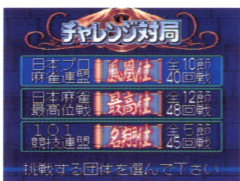
チャレンジ対局

1



モードメニューから左側のチャレンジ対局を選びます。

2



最初に挑戦する団体を選択します。一度クリアした団体には「制覇済」の表示が出ます。

3



団体を選んだ後に、最初から挑戦するか、続きから挑戦するかを選択します。初めての場合は、選択は不要です。

各団体とも、全対局はいくつかの節に分けて行われます。途中経過の保存は、各節が終了した時に自動的に行われます。このため、続きが選べる状態で新たに始めると、第1節が終了した時点で以前に保存されたデータが、新たな途中経過によって消去されてしまいます。御注意下さい。

3つの団体を全て制覇すると、キーワードが表示されます。忘れずにメモするようにしてください。

雀風分析

1



モードメニュー右側にある雀風分析をえらんで下さい。麻雀の打ち筋を分析します。

2

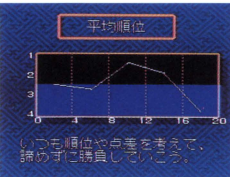


最初に現在のあなたがノーマルモードで打った対局データの概要が表示されます。

ボタンを押すと、あなたがプレイした対局中のデータが表示されます。

十字キーを操作して上下にスクロールさせて見ることができます。

3



カーソルで項目を選んでAボタンを押すとグラフ表示に切り替ります。

グラフは過去の半荘4回ごとの平均の折れ線グラフに、全体の平均値がバックの色分けで示されます。

プロモード・チャレンジ対局

日本プロ麻雀連盟

鳳凰位

◆案内役 小島 武夫プロ◆

日本最大のプロ雀士団体、日本プロ麻雀連盟のA1リーグ戦の優勝者の称号が、この名誉ある「鳳凰位」です。現在12期を迎えています。現在の昨年度のチャンピオンと、リーグ戦成績上位者との決勝戦という方式になったのは、1994年の第11期からです。

現在のタイトルホルダー(第11期)は土田浩翔プロ。過去の歴史を振り返ると、安藤 満プロが通算4回優勝という記録を保持しています。特に重病を押してまで優勝を為し遂げた1990年(第6期)の優勝は、今や伝説とまで言われています。それだけに、この鳳凰位の名誉の重さを感じることができます。

リーグ戦は半荘4回を1節とし、年間全10節の合計40回戦という長丁場。プロ連盟の強者を相手に、プロリーグの厳しさを体験してみてください。

プロ連盟の歴史

1981年4月1日、初代会長に小島武夫(現最高顧問)以下総勢約35名でスタート。全国の会員数は約160名。

現会長は灘麻太郎プロ。


プロ連盟主催の主なタイトル戦

日本プロリーグ鳳凰位 (連盟会員によるリーグ戦)

王位戦 (オープンタイトル)

十段位戦 (連盟会員による勝ち抜き戦)

鳳凰位戦



日本プロ麻雀連盟A1を
リーグ戦は、1年間を
通して鳳凰位を争う。指
プロ連盟の頂点を目
小島 祐 して挑戦しよう。

クリア条件

全40回戦終了時+500R以上

制覇
条件

全40回戦終了時+500ポイント以上

採用ルール

喰い断么	有	平和ツモ	有
後付け	有	立直一発	無
切り上げ	無	立直後カン	有
不職罰符	有	積み棒加点	有
順位点	12000	配給	30000
ド ラ	表ドラのみ		
連荘条件	東場：聴牌	南場：聴牌	

※順位点は浮きの人数に対応して、支払額や受取額が可変。
 1人浮き、(トップ)+12000、-2000、-4000、-6000(ラス)
 2人浮き、(トップ)+8000、+4000、-4000、-8000(ラス)
 3人浮き、(トップ)+6000、+4000、+2000、-12000(ラス)

注 意

上に挙げたルールは、プロ連盟公式ルールとは一部異なる場合があります。

プロモード・チャレンジ対局

日本麻雀最高位戦

最高位

◆案内役 井出 洋介プロ◆

創立時は 単独の大会であった最高位戦も、今ではABCに分けられた3つの階級を持つ、3大プロ団体の1つです。最高位戦は、プロ雀士が真のプロとして、その活動を行うことを目指し、競技プロ麻雀の確立に向け積極的に働きかけています。

最高位戦は前年の最高位に対し、年間12節48回戦のリーグ戦を行い、挑戦者を決定して決勝戦を行うシステムです。ABC各階級には、その成績によって入れ替えを行う昇降級のシステムがあります。

現在(第19期)の最高位は井出洋介プロ。過去には飯田正人プロの4連覇といった偉業もあり、競技麻雀の最高峰としての実績と知名度の高いタイトルです。リーグ戦と同一のシステムに挑戦し、実力重視の長期戦を堪能してください。

最高位戦の歴史と概要

「最高位戦」は1976年に麻雀専門誌の企画としてスタート。競技麻雀の地位確立にむけ、そのリーダーシップ的存在となるタイトル戦を目指す。1985年から団体として井出洋介を中心に運営され、現在の代表は井出洋介、会員数は47名。

最高位戦主催のタイトル戦

最高位戦 (最高位A級リーグ戦)

發王位戦 (オープンタイトル戦・一発裏ドラあり)

最高位戦



井出 元

真の麻雀プロを目指す最高位戦は、競技麻雀の最高峰。長期戦の麻雀に大切な考えを、身に付けて欲しいな。

クリア条件

全48回戦終了時+600R以上

制覇条件

全48回戦終了時+600ポイント以上

採用ルール

喰い断么	有	平和ツモ	有
後付け	有	立直一発	無
切り上げ	無	立直後カン	無
不聴罰符	無	積み棒加点	有
順位点	4-12	配給	30000

ドラ	表ドラのみ
----	-------

連荘条件	東場：和了	南場：和了
------	-------	-------

注意

上に挙げたルールの他に、以下のものを採用しています。
(ただし最高位戦公式ルールとは一部異なるところがあります。)

- 途中流局の禁止

プロモード・チャレンジ対局

101競技連盟 名翔位

◆案内役 古川 凱章プロ◆

競技麻雀のあるべき姿を求め、半荘を1ゲームと定め、その勝敗を明確に決定するというスタイルを持つ101麻雀は、他のプロ団体の点数制による麻雀とは、一線を画しています。トップを1ポイント(1昇)、ラスを-1ポイントとし、通産のポイントで順位を決定します。もちろん101連盟の年間順位戦も、このシステムによって行われています。その中でも、A級順位戦の優勝者を「名翔位」と呼ぶのです。

現在(第15期)の名翔位は青野 滋プロで、通産2度目の就位を果たしています。101の場合は、ディフェンディング制を採用していないため、翌年も他の選手と一緒に順位戦を戦うことになっています。

101の年間順位戦は、5節合計45戦。純粋な勝敗のポイント勝負に挑戦してみましょう。

101競技連盟の歴史


1982年3月、古川凱章の主宰により順位戦101がスタート。その後1987年9月、101競技連盟として正式に団体として発足。現在の代表は1993年より復活した古川凱章。現在の会員は約40名。

101競技連盟主催のタイトル戦

八翔位 (オープンタイトル戦)

名翔位 (連盟会員によるA級順位戦)

名翔位戦



半荘を1ゲームとし、その勝敗を競う独特のルールは101だけ。勝利を積み重ねる努力が勝者の王道なのだ。

古川 拓

クリア条件

全45回戦終了時 +15昇以上

制覇条件

全40回戦終了時15昇以上

採用ルール

喰い断ム	有	平和ツモ	有
後付け	有	立直一発	無
切り上げ	有	立直後カン	無
不聴罰符	無	積み棒加点	無
順位点	無	配給	30000

ド ラ	表ドラのみ
-----	-------

連荘条件	東場：和了	南場：和了
------	-------	-------

※持ち点に関係なく順位で点数が決まります。
 トップは+1ポイント(1昇)・2、3位は±0・ラスは-1ポイントです。
 同点トップの場合は両方に+1ポイント(1昇)、同点ラスの場合は±0になります。

注 意

上に挙げた101連盟の公式ルールの他に、以下のものを採用しています。

- あがり時の発声は常に「ロン」
- 天和・地和・人和・途中流局の禁止
- 満貫以下における、あがり点数表

ギャンブルモード

ギャンブルモードについて

このモードは、プロ麻雀「極」のもうひとつの世界である、ゲーム性の高い麻雀を楽しむためのモードです。

麻雀には実力を重視した競技の世界と、あくまでもゲームとして楽しむという2つの側面があります。ゲーム性を高めると麻雀の持つ運的な要素を強調し、実力以上の勝負ができるといった楽しみ方が生まれます。このギャンブルモードは、色々な追加ルールを組み合わせ、麻雀を楽しむためのモードです。

こういったことを踏まえて、このギャンブルモードでは、登場するプロ雀士16人がそれぞれ用意したルールとクリア条件に挑戦する「スペシャル対局」で、麻雀のバリエーションを楽しむことができます。もちろんルールを自由に設定することのできる「フリー対局」も用意されていますので、特定のルールを生かした打ち方を研究するようなこともできます。

また、お遊び的な要素として麻雀牌を使ったミニゲームで運試しのできる「運勢診断」が用意されています。何度でも気軽に自分の運やツキを測ってみてください。とにかくギャンブルモードは、麻雀をとことんまで楽しむモードなのです。

フリー対局

1



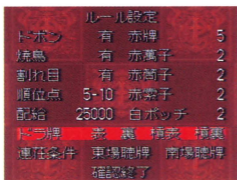
モードメニューから中央のフリー対局を選びます。

2



16人のプロ雀士から、対戦相手を選びます。カーソルを動かしAボタンで選択します。3人選んだら状態でボタンを押すと決定です。Bボタンを押すと選んだプロ雀士を、下から順番にキャンセルできます。

3



次にルールを選択します。十字キーで項目を選び、Aボタンで選択肢を合せます。全部の設定を終了したら、決定にカーソルを合せてボタンを押すと、対局に進みます。

この後、親決めをして対局がスタートします。また、対局スタート前の状態でスタートボタンを押すと、いきなり対局を開始することができます。このときの起家は、自動的に決定されます。

スペシャル対局を8種類以上クリアしている場合、このフリー対局ではコンピューターの指導を受けることができます。ただしコンピューターが指す牌に沿って打ったとしても、必ずしもトップを取ることができる保証はありません。また、その捨て牌を選んだ根拠は一切表示されません。

スペシャル対局

1



モードメニューから左側のスペシャル対局を選びます。

2



最初に挑戦するプロのルールを選択します。既にクリアしたプロの名前は赤色で表示されます。十字キーで選んで、Aボタンで決定してください。

3



挑戦するルールを決めると、クリア条件と設定されたルールが表示されます。その後、クリア条件で指定された回数の半荘がスタートします。

対局は原則的に指定回数行われますが状況によって、それ以前にクリアが確定したり再挑戦が確定したりということがあります。こういった場合、その時点で対局は強制的に終了します。

16種類全てのルールを制覇すると、キーワードが表示されます。忘れずにメモするようにしてください。

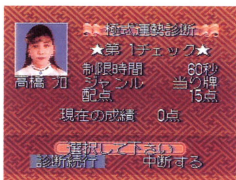
運勢診断

1



モードメニューから右側の運勢診断を選びます。

2



最初に案内が出たあと、直ぐに診断が始まります。診断は全部で5問。100点満点で診断が出ます。

3



診断の内容は、あなたのツキと一緒に毎回変化します。良い結果が出たところで安心して止めておくほうがいいでしょう。

ギャンブルモード

スペシャル対局ルール設定

小島武夫プロルール

条件 半荘1回で1人浮きトップ

採用ルール

ドボン	有
焼鳥	無
割れ目	無
順位点	無
配給原点	27000
赤牌の数字	3
赤萬子	2
赤筒子	2
赤索子	2
白ポッチ牌	無
ドラ牌	表・裏・槓表・槓裏の全て有効
連荘条件	東場・聴牌 南場・聴牌

このルールの特徴

辺チャンが好きだと言う小島プロルールでは、もちろん赤牌も辺チャン牌ということで、3が赤くなっているのが特徴。小島プロ出身の九州ルールに近くなっています。目指すはダントツのトップですが、油断しているとオーラスでちやっかり浮いてしまうプロが出たりします。見かけよりも対局条件が厳しいですが、基本はドラを活かしてドンドン攻めていくようにしましょう。

古川凱章プロルール

条件 半荘2回で連続トップ

採用ルール

ドボン	無
焼鳥	無
割れ目	無
順位点	5-10
配給原点	30000
赤牌の数字	—
赤萬子	無
赤筒子	無
赤索子	無
白ポッチ牌	無
ドラ牌	表ドラ・裏ドラ
連荘条件	東場・聴牌 南場・聴牌

このルールの特徴

競技麻雀に近いルール設定になっているので、手役作りをこころがけてください。あまり裏ドラに期待してリーチばかりかけていると、逃げ場が無くなって手痛いダメージを受けてしまうことになります。手役作りによる改撃力だけでなく、他のプレイヤーの牌勢を読み、守備も自在にこなせる総合力が求められます。こつこつと、落ち着いて努力していきましょう。

ギャンブルモード

スペシャル対局ルール設定

安藤 満プロルール

条件 半荘4回で一度もラス目なし

ドボン	有
焼鳥	有
割れ目	有
順位点	10-30
配給原点	25000
赤牌の数字	5
赤萬子	3
赤筒子	3
赤索子	3
白ポッチ牌	2
ドラ牌	表・裏・槓表が有効
連荘条件	東場・和了 南場・聴牌

このルールの特徴

ドラの多い麻雀では、つつい破壊力に目を奪われがちになりますが、それだけに自分が振り込んだ時のダメージも大きいということ。ここでの条件は、そういった場の荒れ易いルールで、必要以上のダメージを負わない打ち方を求めます。攻めることよりも、手広く自在に、そして確実な打法で押し引きのメリハリを身に付ければ、このルールを制覇したも同然です。

青野 滋プロルール

条件 半荘4回でトップ2回

採用ルール

ドボン	有
焼鳥	無
割れ目	無
順位点	5-10
配給原点	30000
赤牌の数字	—
赤萬子	無
赤筒子	無
赤索子	無
白ポッチ牌	無
ドラ牌	表・裏・槓表が有効
連荘条件	東場・和了 南場・聴牌

このルールの特徴

101のお目付役とまで言われる青野プロのルールは、やっぱり麻雀本来の駆け引きを重視した実力勝負。しかし、こういった固いルールでも、頭脳の方は柔軟に手作りをしないと、トップはなかなか難しいものです。リーチを軸に攻めていきたいところでしょうが、制覇条件はポイントではなく順位ですから、点差を常に意識しながらトップ目指して勝負していきましょう。

ギャンブルモード

スペシャル対局ルール設定

伊藤優孝プロルール

条件 半荘5回でトップ2回

採用ルール

ド ボ ン	有
焼 鳥	無
割 れ 目	有
順 位 点	10-20
配 給 原 点	25000
赤牌の数字	5
赤 萬 子	2
赤 筒 子	2
赤 索 子	2
白ポッチ牌	2
ド ラ 牌	表・裏・槓表・槓裏の全て有効
連荘条件	東場・和了 南場・和了

このルールの特徴

オーソドックスな赤入り麻雀ですが、運にばかり頼っているようでは、トップ2回という制覇条件は、かなり難しいでしょう。白ポッチを生かそうとするあまりの無謀なリーチや、割れ目を生かそうと無理して振込んでしまっているうちは、気持ちが焦っている証拠。伊藤プロを見習って、最後まであきらめず、粘りの麻雀をやってみましょう。

金子正輝プロルール

条件 半荘4回全てプラス

採用ルール

ド ボ ン	有
焼 鳥	無
割 れ 目	無
順 位 点	10-30
配 給 原 点	25000
赤牌の数字	5
赤 萬 子	1
赤 筒 子	1
赤 索 子	1
白ポッチ牌	無
ド ラ 牌	表・裏・槓表が有効
連荘条件	東場・和了 南場・和了

このルールの特徴

比較的大人しめの赤入りルール。しかしだからといって、安心してはダメ。赤牌が5なので、断么を中心に手堅くプラスのスコアをキープするように打つのがいいでしょう。流局が親流れなので、思ったよりも対局が進むことにあわてず、勝負の中で流れをつかんでいくようにすれば、制覇もそれほど難しくありません。

ギャンブルモード

スペシャル対局ルール設定

高橋純子プロルール

条件 半荘2回で+70以上

採用ルール

ドボン	有
焼鳥	有
割れ目	有
順位点	5-10
配給原点	25000
赤牌の数字	5
赤萬子	3
赤筒子	3
赤索子	3
白ポッチ牌	2
ドラ牌	表・裏・槓表・槓裏の全て有効
連荘条件	東場・和了 南場・聴牌

このルールの特徴

とにかく割れ目と赤牌を駆使し、ブッチ切りのトップを狙うのが、ここでの戦法。勝つからには、気持ちのいい位の大勝利を目指して勝負しましょう。ただ、この対局数は半荘2回の短期決戦、勢いに乗らないと制覇は難しいかもしれません。とりあえず、赤牌を活かすために断么を中心に攻めながら、活路を見出しましょう。

忍田幸夫プロルール

条件 半荘3回で+30以上

採用ルール

ドボン	無
焼鳥	有
割れ目	無
順位点	10-20
配給原点	27000
赤牌の数字	3
赤萬子	1
赤筒子	1
赤索子	1
白ポッチ牌	無
ドラ牌	表ドラ・裏ドラが有効
連荘条件	東場・和了 南場・不聴

このルールの特徴

赤牌や焼鳥があるにもかかわらず地味なルールなので、逆にこれといった決め手に欠けるところがポイント。赤牌の位置が3の辺チャン系なのですが、なんとかこれを利用して手をのばしたいところです。他人の焼鳥をアテにするよりも、確実なあがりの積み重ねでトップを狙っていくようにしてください。

ギャンブルモード

スペシャル対局ルール設定

古川孝次プロルール

条件 半荘4回で合計がプラス

採用ルール

ドボン	無
焼鳥	無
割れ目	無
順位点	5-10
配給原点	30000
赤牌の数字	5
赤萬子	無
赤筒子	無
赤索子	2
白ポッチ牌	無
ドラ牌	表・裏・槓表・槓裏の全て有効
連荘条件	東場・南牌 南場・聴牌

このルールの特徴

ピンズに赤を入れて、ちょっと遊び心を出しつつも、オーソドックスにまとまったルール。条件も厳しくないなので、プレッシャーなどを感じずに伸び伸びと対局しましょう。基本に返った麻雀をすることで、自分のペースを確認して流れやツキのコリをほぐせば、厳しい条件や強敵との対局にも効果があるかも。

井出洋介プロルール

条件 半荘5回で井出プロより上位

採用ルール

ドボン	無
焼鳥	無
割れ目	無
順位点	4-12
配給原点	30000
赤牌の数字	—
赤萬子	無
赤筒子	無
赤索子	無
白ポッチ牌	無
ドラ牌	表・裏・槓表ドラが有効
連荘条件	東場・聴牌 南場・聴牌

このルールの特徴

最高位戦主催のオープントーナメント、發王位戦ルールで井出プロとのマッチレース。とりあえず、トップでなくても井出プロより上位なら、3位でも制覇になります。特定のプレイヤーをマークしつつポイントで押えきって勝つには、相手との点差を意識するだけでなく、他の対局者にスキを見せないことも重要。力み過ぎると空回りして、チグハグな結果になってしまいますよ。

ギャンブルモード

スペシャル対局ルール設定

浦田和子プロルール

条件 半荘4回で合計2位以上

採用ルール

ドボン	有
焼鳥	無
割れ目	無
順位点	10-20
配給原点	25000
赤牌の数字	5
赤萬子	1
赤筒子	1
赤索子	1
白ポッチ牌	2
ドラ牌	表・裏・槓表が有効
連荘条件	東場・和了 南場・聴牌

このルールの特徴

過激なルールは、ついつい運に勝負が流されてしまいますが、ガチガチのルールでは地味な勝負になりがち。ここではそういった矛盾を踏まえ、過激にならずに赤や白ポッチを楽しめるのが特徴。もちろん赤牌等を大いに生かしてポイントを伸ばしていきましょう。条件は2位以上ですが、トップを狙うつもりで勝負した方が、気持ちも乗っていいかもしれません。

飯田正人プロルール

条件 半荘2回、飯田プロのトップを阻止

採用ルール

ドボン	有
焼鳥	無
割れ目	有
順位点	10-20
配給原点	25000
赤牌の数字	7
赤萬子	1
赤筒子	1
赤索子	1
白ポッチ牌	無
ドラ牌	表・裏・槓表が有効
連荘条件	東場・和了 南場・聴牌

このルールの特徴

あまり馴染みのない7の赤牌を、どのように割れ目と絡めていくかが勝負の分かれ道。しかし条件が条件だけに、自分だけでなく、飯田プロ以外のプロの動きに細心の注意をはらって対局していきましょう。時と場合によっては、他のプロへの差し込み(故意の放銃)で、トップを阻止するような、ハイテクニックが必要になるかも!?

ギャンブルモード

スペシャル対局ルール設定

土田浩翔プロルール

条件 半荘5回で合計トップ

採用ルール

ドボン	有
焼鳥	有
割れ目	無
順位点	10-20
配給原点	25000
赤牌の数字	5
赤萬子	無
赤筒子	無
赤索子	4
白ポッチ牌	無
ドラ牌	表・裏・槓表が有効
連荘条件	東場・聴牌 南場・聴牌

このルールの特徴

攻めと守りの姿勢をハッキリさせることは、麻雀の勝負に於いては、もはや常識。トータルトップを目指して、バランスの取れた麻雀を打つようにしましょう。ここでは赤牌を絡めた攻めの巧拙が、勝負のポイント。少ないチャンスを逃さずに勝利に導くことが、本当の「強さ」の証明になるでしょう。

新津 潔プロルール

条件 半荘3回でドボンや焼鳥なし

採用ルール

ドボン	有
焼鳥	リセット式
割れ目	有
順位点	10-30
配給原点	25000
赤牌の数字	5
赤萬子	4
赤筒子	4
赤索子	4
白ポッチ牌	4
ドラ牌	表・裏・槓表・槓裏の全て有効
連荘条件	東場・和了 南場・和了

このルールの特徴

勝負で人を熱くさせるのはスリル。大きな勝負ほど、些細なミスも命取りになってしまいます。そこでここでは、徹底的にルールを過激にし、出入りの激しい麻雀に挑戦。緊張感ある勝負を楽しんでみましょう。一見簡単そうな条件ですが、焼鳥リセット直後のドボンによる半荘終了には、くれぐれも要注意。どの瞬間にも、決して油断することのないように。命取りになりますよ!?

ギャンブルモード

スペシャル対局ルール設定

土井泰昭プロルール

条件 半荘3回で合計がプラス

採用ルール

ド ボ ン	有
焼 鳥	有
割 れ 目	有
順 位 点	10-30
配 給 原 点	25000
赤牌の数字	3
赤 萬 子	3
赤 筒 子	3
赤 索 子	3
白ポッチ牌	2
ド ラ 牌	表・裏・槓表が有効
連荘条件	東場・聴牌 南場・聴牌

このルールの特徴

赤牌や割れ目のあるルールでのポイント勝負が、このルールでの罫。場が荒れるので、逆に原点付近で帳尻を合わせることが至難の技。気持ちを切りかえて、ブッチ切りのトップを目指すつもりで、攻めていきましょう。順位点や罰符が厳しいので、ラス目になったときのダメージは想像以上。見かけよりハードな対局です。

福島 治プロルール

条件 半荘1回で+70以上のトップ

採用ルール

ドボン	有
焼鳥	有
割れ目	有
順位点	10-30
配給原点	25000
赤牌の数字	7
赤萬子	2
赤筒子	2
赤索子	2
白ポッチ牌	2
ドラ牌	表・裏・槓表・槓裏の全て有効
連荘条件	東場・和了 南場・和了

このルールの特徴

麻雀に限らず、勝負に妥協は禁物。勝てる時は徹底的に攻め切って、完全に相手を押え込むのが定石です。ここではそんな根っからの勝負士魂を刺激する、一発勝負対局に挑戦。どこまで、どれだけ勝ち切れるかを、ここで追求してみましょう。もちろん中途半端な勝ち方じゃ、制覇条件すら満たせないなので、覚悟してかかって下さい。

クイズモード

1



メインメニューから、右側にあるクイズモードをえらくてください。

2



次にジャンルを選びます。問題の内容によって6種類のジャンルが用意されています。

3

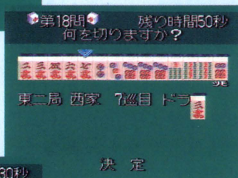
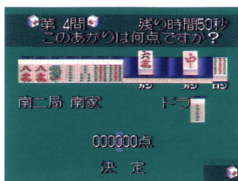


クイズの進行に必要な情報は、全て出題前の画面で見ることができます。

中断したりセーブする場合は、左右にカーソルを動かしてメニューを選択して下さい。

6種類全てのジャンルで満点を取ると、キーワードが表示されます。忘れずにメモするようにしてください。

4



問題には色々な種類があります。ジャンルの中でもいくつかのバリエーションを楽しむことができます。このモードのキーワードを目指し、全てのジャンルでの満点に挑戦してみてください。

注意

- ドラの表示は現物で表示されています。
- 何ハン問題では、必ず場の2ハンを加えて解答して下さい。
- また、何切るクイズには、数多くの考え方がありますが、このゲームでは出題者のプロ雀士が考えた答えを、正解とさせていただきます。

プロ雀士の紹介



人気も実力もトッププロ

小島 武夫プロ(雀界の帝王)

- 所属/日本プロ麻雀連盟
- 出身地/福岡県
- 雀風/手役重視追い込み自在型
- 好きな牌/ペンチャンの牌
- 好きな手役/純チャン三色
- 麻雀を覚えた年齢/20歳

◆プロから一言

毎年新しいバージョンの「極」を発表して今年で3年。制作スタッフも充実して、より良いソフト作りに励んでいます。私たちプロもお蔭さまで、活躍の場がたくさんできて大変うれしく思っています。今後も、ゲームを通じてユーザーの皆さんと接点もてるように、また、地方などで大会があった時はご当地で、それぞれ対局できる事を楽しみにしております。



健康麻雀で健康ライフ

井出 洋介(東大麻雀井出)

- 所属/日本麻雀最高位戦
- 出身地/東京都
- 雀風/手役自在万能型
- 好きな牌/特になし
- 好きな手役/メンホン・三色
- 麻雀を覚えた年齢/5歳

◆プロから一言

振り返ってみて今年一番嬉しかったことは、やはり念願の「最高位」に就いたことでしょう。そして、もう一つが「名人位」を獲得できたことです。皆さんに二冠達成のパーティーも開いていただいて、こんなに嬉しいことはありません。今後も健康的な麻雀を普及するために、また、ファンの人たちのご期待に応えられるように、より一層がんばりたいと思います。



根強いファンを持つ超現役

古川 凱章プロ(雀翁)

- 所属/101競技連盟
- 出身地/神奈川県
- 雀風/手役重視万能型
- 好きな牌/2と8の牌
- 好きな手役/タンヤオ
- 麻雀を覚えた年齢/15歳

◆プロから一言

一昨年から再び現役の打ち手として101競技連盟の代表を務めております。同世代の小島プロも各方面でがんばっていますので、私なりに若い人たちを引っ張ってあげたいと思っています。101の麻雀は忍耐が必要ですが、ユーザーの皆さんにも体験してもらいたいので、このソフトを参考にして友人同士で対局してみてください。いろいろなルールで遊ぶのも麻雀の醍醐味です。



亜空間殺法で勝負をかける

安藤 満プロ(亜空間の鬼)

- 所属/日本プロ麻雀連盟
- 出身地/千葉県
- 雀風/手役自在万能型
- 好きな牌/136牌すべて
- 好きな手役/アガリ役すべて
- 麻雀を覚えた年齢/17歳

◆プロから一言

ソフトの中では一年ぶりにお会いしますが、この一年は地方のゲスト打ちが多く、たくさんの人達と対局することができました。若い方々と麻雀を打つのは本当に楽しいことです。そして「亜空間殺法」に興味のある方には私の戦術論を解説した『麻雀 亜空間でポン!』が白夜書房から発売されましたので、どうぞ参考にしてください。今年も各タイトル戦で活躍できるように、応援をお願いします。

プロ雀士の紹介



まっすぐ打ち通す迫力と恐怖

飯田 正人プロ(大魔人飯田)

- 所属/日本麻雀最高位戦
- 出身地/富山県
- 雀風/手役自在攻撃型
- 好きな牌/♠
- 好きな手役/国士無双・七対子
- 麻雀を覚えた年齢/10歳

◆プロから一言

今年は個人的にはあまり活躍できませんでしたが、麻雀界は様々な方向に活躍の場を拓げ、これはたいへん注目すべきことだと思います。さて、池袋にある私の店では連日学生さんで賑わっていますが、その雀力アップの速さには目を見張るものがあります。やはり早い時期に麻雀を覚えることも強くなる秘訣かもしれません。私自身も子供のころに覚えておいて良かったと思っております。



牌の声を聞く牌流定石の使い手

金子 正輝プロ(常勝男金子)

- 所属/101競技連盟
- 出身地/新潟県
- 雀風/手役軽視追い込み守備型
- 好きな牌/♠
- 好きな手役/七対子
- 麻雀を覚えた年齢/11歳



◆プロから一言

昨年オープンした店舗が一周年を迎え、ますます学生さんと接する機会が多くなり、毎日楽しく対局しております。それにしても、若い人たちの成長の早さには驚いていて、今後の麻雀界はもっと良い方向に行くのではないかと、逆に期待しております。ソフトを通じてしか対戦していない方は、ぜひ坂戸市にある私の店において下さい。金子の牌流定石が、わかってもらえるかもしれません。



粘り強く相手をねじふせる

伊藤 優孝プロ(死神の優)

- 所属／日本プロ麻雀連盟
- 出身地／秋田県
- 雀風／手役重視自在攻撃型
- 好きな牌／ 
- 好きな手役／メンホン・三色
- 麻雀を覚えた年齢／16歳


◆プロから一言

早いものでこのシリーズも三作目。その間私も新宿と池袋に店舗をかまえ、より多くの方々と対局ができるように努力しています。今後は若手のプロが活躍できる場を作り、また、一般の人達とも対戦できる大会に協力していきたいと思います。もし何かの大会で会ったら「粘りの麻雀」を観てください。たとえ負けている時でも、決して諦めないで打てるようになって下さい。



ていねいな打ち筋が決め手

土田 浩翔プロ(雀界の貴公子)

- 所属／日本プロ麻雀連盟
- 出身地／大阪府
- 雀風／手役軽視先行攻撃型
- 好きな牌／
- 好きな手役／四暗刻・対々和
- 麻雀を覚えた年齢／7歳

◆プロから一言

今年真先に嬉しかったこと、それはプロリーグの頂点である「鳳凰位」になれたこと。しかもディフェンディングの安藤プロに勝てたのですから、これ以上嬉しいことはありません。これをバネにV2、V3を目指したいと思います。相変わらず札幌では、夜と昼の顔を使い分けていますが、東京に来た時は、たびたび伊藤プロのお店にもお邪魔していますので、機会があったらぜひ対局しましょう。

プロ雀士の紹介



若い人に麻雀の楽しさを伝えたい

古川 孝次プロ(ファンキー古川)

- 所属/日本プロ麻雀連盟
- 出身地/愛知県
- 雀風/手役重視先行攻撃型
- 好きな牌/特になし
- 好きな手役/混一色・タンヤオ
- 麻雀を覚えた年齢/20歳

◆プロから一言

お蔭さまで名古屋では、若い人の麻雀層があつくなってきて、今後の動きが楽しみになってきました。安藤プロにはたびたびゲストに来ていただいています。店内ではあちらこちらで『亜空間殺法』が炸裂し、その人気の凄さに私も驚いています。実は現在いろいろな面から麻雀を研究していますが、結論がでないのも麻雀だし、結論を出さなくてはいけないのも麻雀なのだと痛感しています。



リーチ一発ツモならオマカセ

高橋 純子プロ(ミス・ジュンコ)

- 所属/日本プロ麻雀連盟
- 出身地/秋田県
- 雀風/手役軽視追い込み自在型
- 好きな牌/🀄🀅
- 好きな手役/タンピン三色
- 麻雀を覚えた年齢/20歳

◆プロから一言

このごろ「極」を購入してくれたユーザーの人達から、ゲーム内での打ち方についてのご質問を受けますが、正直に言うと、完全なアルゴリズムとして各プロの打ち筋が完成したわけではありません。もちろん実在のプロに近づくために、データの改良は日に日に行っているのです。今回の「極Ⅲ」は、前作よりはるかにグレードアップした内容で皆さんにお目にかかれると自信を持っています。



気迫も度胸も天下一品

浦田 和子プロ(雀姫カズコ)

- 所属/日本プロ麻雀連盟
- 出身地/東京都
- 雀風/手役重視自在攻撃型
- 好きな牌/☰
- 好きな手役/タンピン三色
- 麻雀を覚えた年齢/20歳

◆プロから一言

ゲスト打ちに大会にと、忙しい1年でした。中でも印象深いのは、竹書房主催の大会でプロの部で優勝し、賞金百万円を手にした事でした。麻雀打ちになって本当に良かったと思いました。今年は、女子プロ初のタイトルホルダーになれるようにがんばりたいと思います。また、一人でも多くの女性が麻雀に興味をもち、その方々のお手本になれるようにしていきたいと思います。



劇画ならまかせろ!

土井 泰昭プロ(ナルミの使者)

- 所属/日本麻雀最高位戦
- 出身地/島根県
- 雀風/手役重視万能型
- 好きな牌/☶
- 好きな手役/三色
- 麻雀を覚えた年齢/17歳

◆プロから一言

いろいろな麻雀雑誌で、劇画の原作を書かせてもらっていますが、現実の麻雀はそんなにカッコイイことばかりではありません。タイトルを手にするには、雀力、精神力、ツキ、流れなど三拍子も四拍子も揃わなくてはなりません。だからこそ読者に夢を与えられるような原作で、「麻雀」のおもしろさと厳しさを、堪能してもらいたいと思っています。どうぞご期待ください。

プロ雀士の紹介



卓上で会話できるのがプロだ

青野 滋プロ(おおきに青野)

- 所属/101競技連盟
- 出身地/兵庫県
- 雀風/手役自在先行守備型
- 好きな牌/特になし
- 好きな手役/翻牌・門前清ツモ
- 麻雀を覚えた年齢/13歳

◆プロから一言

ユーザーの皆さん、今回も「極」をお買い上げ、毎度おおきに。今年早々阪神では大地震があり、わが家も避難生活を強いられました。全国からお見舞いをいただき、この紙面をお借りしてお礼を申し上げます。そんな中で唯一の朗報が、第15期名翔位に就位できたことです。これは私だけではなく家族にとっても励みになり、たいへんうれしく思っております。今年もよろしくお願ひします。



트렌ディな麻雀は背骨で打つ

新津 潔(ダブル王位新津)

- 所属/日本麻雀最高位戦
- 出身地/東京都
- 雀風/手役自在万能型
- 好きな牌/特になし
- 好きな手役/特になし
- 麻雀を覚えた年齢/17歳

◆プロから一言

残念ながら「發王戦」も「王位戦」も防衛できませんでしたが、今年も各タイトル戦に挑戦するつもりです。中でも「最高位戦」では良い成績を残し、ぜひ決勝戦に参加したいと思います。自分では若手だと思っていましたが、知らないうちに後輩も増え、追いかける立場になっています。今まで以上に気持ちを引き締めて、良い対局ができるように心掛けたいと思います。



センスで勝負の実力派

忍田 幸夫プロ(ゲーセン忍田)

- 所属/101競技連盟
- 出身地/東京都
- 雀風/手役重視先行守備型
- 好きな牌/𠄎
- 好きな手役/一盃口
- 麻雀を覚えた年齢/16歳

◆プロから一言

あっと言う間の1年でしたが、残念ながら今年あまり活躍できず、少々スランプに陥っています。でも、ソフトの中では一番若手なので、今期はパワーのある麻雀で思いっきり戦いたいと思います。また、ユーザーの皆さんの中でプロを目指す人がいたら、調子の悪い時に動揺しない精神力を持つことも必要だということを、認識していただきたいと思います。応援よろしくお願いします。



いつもニコニコ元気印

福島 治プロ(ミスター・ふくちゃん)

- 所属/日本麻雀最高位戦
- 出身地/愛知県
- 雀風/手役軽視追い込み攻撃型
- 好きな牌/特になし
- 好きな手役/タンヤオ(しかも喰いタン)
- 麻雀を覚えた年齢/13歳

◆プロから一言

お酒より甘いものが好きなのですが、飲まないでお酒の席で盛り上げられるし、朝まででもお付き合いできます。もちろん麻雀も大好きですから、これも朝までお付き合いできます。とりあえず楽しいことが大好きですから、ぼくと麻雀する人はきっと楽しいと思いますよ。特に若い人と打っていると、新しい発見があったりして、ぼく自身の勉強にもなるので、皆さんどんどん対局しましょう。



基本ルール

ここでは「極Ⅲ」の標準ルールを紹介します。

*がついているものはプレイヤーが変更可能になっています。

変更可能な詳しいルールは58、60ページの「選択ルール」のページを参照してください。

対局

- 東・南半荘を1回戦とします。
- 常に1翻しぱりとし、場には2翻をつけます。
- * 持点は25,000点、30,000点返しとします。
- 西入はありません。
- 食いピンフは無し。
- ドラ牌は次ドラです。
- 現物での食い換えはできません（鳴いた牌と同じ牌を切ることはできません）。
- * 食いタンは認める。
- * 後付けありです。
- * リーチ一発があります。
- * 槓ドラありです。
- * 裏ドラありです。
- * 槓裏ありです。
- 王牌はいかなる場合も、14枚残しとします。
- あがりは上家優先です。
- * ノーテン罰符は、場に3000点です。
- 形式テンパイを認めます(ジュンカラも可)。
- * 積み棒1本に付き、300点とします。

基本ルール

リーチ

- リーチ後のあがり選択は認めるが、以後は振聴扱いとなり、ツモ和り以外は認めません。
- * リーチ後の暗槓は、当り牌の受け入れが変化しない物に限ります。
- 四人リーチは流局とします。
- オーラスが流局で半荘終了になった場合、リーチ料はリーチ者に返却します。

フリテン

- 振聴はツモ和り以外を認めません。
- 振聴リーチは認めます。
- 同一巡内のあがり選択は認めません。
- 一巡とは、自分のツモが経過したことを指します。

連荘と流局

- * 親ノーテンは親流れ、オーラスの親ノーテンの場合も親が流れてゲーム終了とします。
- 親がノーテンのときの積み棒と供託リーチ棒は、次局の親が継承します。
- 四風連打・九種九牌倒牌・四槓流れ・四人リーチは親の連荘になります。
- 四槓流れは4つ目をさらして嶺上牌を補充し、捨て牌完了後に流局とします。四槓子テンパイ時は、それ以上のカンが禁止されます。

カン

- 国士無双のみ、暗槓槍槓を認めます。
- 海底と嶺上開花は重複しません。
- 海底をツモった場合と、河底牌は槓できません。
- 嶺上開花は暗槓により面前が維持されていれば、面前清ツモを認めます。ツモの2符もつきます。

あがり役

- 役の複合を認めます。
- 役満は別種の役満と同時に成立した時に複合を認めます。
- 流し満貫は認めません。
- カン振りはありません。

「立直後の暗槓について」

立直後の暗槓・有りの設定でも、以下の場合には暗槓が禁止されます。

- 暗槓によって当り牌の種類が変わる場合
(ノーテンになる場合も含む)
- 暗槓によって当り牌の受け入れが変わる場合

例



この場合二・三・五萬が当り牌ですが、四萬を暗槓すると五萬待ちが消えるので、暗槓はできません。また一萬を暗槓した場合は、当り牌の種類は変わりませんが、二萬の嵌張による受け入れが消えてしまう(三色同順の役も消える)ので、これも暗槓はできません。

プロモード選択可能ルール

ギャンブルモードフリー対局では以下のルールを選択することができます。表示されている文字が、現在有効な設定です。選択項目の中の太字が初期化時の設定になります。

1. 食い断么

- 有：ポン・チー・明カンをした断么九を認めます。
- 無：ポン・チー・明カンをした断么九は認めません。

2. 後付け

- 有：役の確定していない状態での和りを認める「後付けあり」ルールを採用します。
- 無：役の確定していない状態での和りは認めない「完全先付け」ルールを採用します。

3. 切り上げ

- 有：30符6翻と60符5翻(場の2翻含む)を、満貫と同じ得点(子8,000・親12,000)として扱います。
- 無：切り上げ処理はしません。

4. 不聴罰符

- 有：流局時にテンパイ者は手牌を公開し、ノーテン者は場に3000点のテンパイ料を支払います。
- 無：流局時に一切の手牌公開を行わず、テンパイのチェックを行いません。
※「連荘条件」の設定を「和了・和了」から変更した場合、この設定は自動的に「有」に切り替ります。

5. 順位点

- 無／5-10／10-20／10-30
：順位点を設定します(数字は千点単位)。
5-10の場合、3着から2着へ5,000点、4着からトップに10,000点の順位点が支払われます。

6. 平和自摸

- 有：面前ツモのあがりで、平和の役の複合を認めます。
(ただしツモの2符は加えません)
- 無：面前ツモのあがりでは、平和の役は認めません。
(代わりにツモの2符を認めます)

7. 立直一発

有：立直後のポン・チー・カンの無い一巡にあがった場合にこの役を認めます。

無：立直一発役を認めません。

8. 立直後暗槓

有：立直後のあがり牌の受けが変化しない暗槓を認めます。

無：立直後の一切の暗槓を認めません。

9. 積み棒加点

有：親の連荘による本場数に応じ、1本場に付き300点をあがり点に加えます。

無：親の連荘数に応じた積み棒の加点を行いません。

10. 配給(原点)

25000/27000/30000

：半荘開始時の点棒の持ち点を設定します。

30,000点に満たない分は4人分を合計し、半荘終了後にトップのプレイヤーに加算される陸符(トップ賞)になります。

11. ドラ牌

表/表・裏/表・槓表/表・裏・槓表/表・裏・槓表・槓裏

：ドラの有効牌を設定します。

12. 連荘条件

和了連荘：親(荘家)は和了(あがり)しない限り連荘できません。

聴牌連荘：親(荘家)は和了が流局時のテンパイで連荘できます。

不聴連荘：子(散家)があがらない限り親(荘家)は連荘することができます。

：親の連荘条件を設定できます。東場と南場で設定を変えることができますが、東場より南場の条件を厳しくすることはできません。

※「不聴罰符」の設定を「無」にした場合、この設定は自動的に東場・南場共に和了連荘に切り替ります。

注：以下のルールはプロモードでは採用されていません。

●赤牌設定全般

●ドボン(罰符含む)

●焼き鳥(罰符含む)

●割れ目

●白ポッチ

ギャンブルモード選択可能ルール

ギャンブルモードフリー対局では以下のルールを選択することができます。表示されている文字が、現在有効な設定です。選択項目の中の太字が初期化時の設定になります。

1. ドボン(罰符)

無：マイナス側の点棒を計算します。

有：誰かの点棒がマイナスになった時点で半荘を終了させます。マイナスになった人は、他の3人に一律10,000点の罰符を支払います。

ドボンのルールを採用した場合、持ち点が1000点未満の場合はリーチができません。

2. 焼き鳥(罰符)

無：焼き鳥ルールを採用しません。

有：半荘終了時に1回もあがらなかったプレイヤーは、他の3人に一律10,000点の罰符を支払います。焼き鳥が複数出た場合は、互いに支払うことで点数が相殺されます。

R有：全員が1回以上あがった時に、全員焼き鳥に戻るよう設定します。

3. 割れ目

無：割れ目ルールを採用しません。

有：配牌を取り始める山の場所のプレイヤーの受取・支払の点数を倍付けにします。このルールを採用している場合、配牌前に割れ目のプレイヤーが発表されます。ゲーム中は卓上のサイコロの目、もしくは持ち点表示画面の自風表示の色(赤色)で確認することができます。

4. 順位点

5-10/10-20/10-30：順位点を設定します(数字は千点単位)。

5-10の場合、3着から2着へ5,000点、4着からトップに10,000点の順位点が支払われます。

5. 配給(原点)

25000/27000/30000：半荘開始時の点棒の持ち点を設定します。

30,000点に満たない分は4人分を合計し、半荘終了後にトップのプレイヤーに加算される陸符(トップ賞)になります。

6. 赤牌(数値)

3/4/5/6/7：固定ドラである赤牌の数値を設定します。

この数字は萬子・索子・筒子で共通です。

7. 赤萬子(枚数)

無/1/2/3/4：萬子の赤牌の枚数を設定します。

8. 赤索子(枚数)

無/1/2/3/4：索子の赤牌の枚数を設定します。

9. 赤筒子(枚数)

無/1/2/3/4：筒子の赤牌の枚数を設定します。

10. 白ポッチ(枚数)

無/1/2/3/4

：立直一発のツモに限り、ポッチ(赤点)付きの白がオールマイティ牌となり必ず和了できるルールを設定します。ここではポッチ付きの白の枚数も同時に設定します。

11. ドラ牌

表・裏/表・裏・槓表/表・裏・槓表・槓裏

：ドラの有効牌を設定します。ギャンブルモードでは槓ドラに関する部分だけが選択可能です。

12. 連荘条件

和了連荘：親(荘家)は和了(あがり)しない限り連荘できません。

聴牌連荘：親(荘家)は和了か流局時のテンパイで連荘できます。

不聴連荘：子(散家)があがらない限り親(荘家)は連荘することができます。

※親の連荘条件を設定できます。東場と南場で設定を変えることができますが、東場より南場の条件を厳しくすることはできません。

注：以下のルールはギャンブルモードでは固定されています。

- 食い断么 有
- 平和自摸 有
- 後付け 有
- 立直一発 有
- 30符翻と60符5翻の満貫切り上げ 有
- 立直後の暗槓 有
- 積み棒の点数 有
- 不聴罰符 有

あがり役一覧

プロ麻雀極は基本的に日本プロ麻雀連盟競技ルールを参考にしております。

※印がついている役については、門前を崩すと一翻少なくなります。

一翻役

平和 雀頭以外を全て順子で組み合わせ、待ちが両面待ちの時の役です。
(門前に限る)



断么九 中張牌だけで組み合わせせた役です。



一盃口 同じ種類の同じ数でできた順子を2組そろえた役です。
(門前に限る)



門前清自摸 門前でツモあがりした時に付く役です。
(門前に限る)

立直 門前で聴牌した後、宣言する役です。
(門前に限る)

一発 立直した時より一巡内で、ポン、チー、カンがない状態であがった役です。

搶槓 相手が明刻に加槓した時、その牌でロンした役です。

海底摸月 海底牌でツモあがりした役です。

河底捞魚 海底牌をロンあがりした役です。

嶺上開花 カンをした際に嶺上牌であがる役です。

翻牌 門風牌・莊風牌・三元牌の刻子に付く役です。

二翻役

※ **混全帯么** 雀頭もふくめて全ての組合わせに么九牌が含まれた役です。



※ **三色同順** 同じ数の順子を万子、索子、筒子で3組そろえて組合わせて作った役です。



三色同刻 同じ数字の数牌を刻子または槓子で3種類そろえて組み合わせた役です。



※ **一気通貫** 同じ種類の数牌で1・2・3、4・5・6、7・8・9、の順子の組合わせの役です。



小三元 三元牌の2種類を刻子もしくは槓子にして1種類を雀頭にした組合わせの役です。



三暗刻 暗刻が3組ある役です。



三槓子 明槓、暗槓の区別なしで槓子が3組ある役です。



あがり役一覧

二翻役

対々和 雀頭1組に刻子及び槓子が4組の役です。



七対子 対子だけで7組作った役です。



混老頭 全ての組み合わせを順子なしで么九牌だけで組み合わせた役です。(七対子も可)。



ダブルリーチ (門前に限る) ポン、チー、カンのない第一巡目に聴牌して立直をかける役です。

連風牌 莊風牌、門風牌が重なって刻子又は槓子である役です。

三翻役

二盃口 一盃口を2つ組み合わせた役です。
(門前に限る)



※ **純全帯么** 全ての組み合わせに老頭碑がふくまれた役です。



※ **混一色** 字牌と1種類の数牌で組み合わせた役です。



六翻役

※ **清一色** 1種類の数牌で組み合わせた役です。



あがり役一覧

特役

人 和 子がポン、チー、カンのない第一巡目でロンあがりした役(満貫となります)。

役満

清 老 頭 老頭牌だけで雀頭および刻子か槓子で5組を作った役です。



緑 一 色 索子牌の2、3、4、6、8の6種類を組み合わせて作った役です(発が対子、刻子、槓子で入っても可)。



四 槓 子 明槓、暗槓の区別なく槓子が4組ある役です。



大 三 元 三元牌を3種類とも刻子または槓子にした役です。



字 一 色 字牌のみで雀頭および刻子か槓子で5組になった役です(七対子も可)。



国士無双 么九牌が全13種類そろってどれか1枚が雀頭にはった役です。



四暗刻 暗刻が4組ある役です。



九蓮宝燈 一色牌で1と9を3枚ずつ2～8がそれぞれ1枚ずつある形で1～9の牌で和がった場合。
(門前に限る)

(最終的に九蓮宝燈の形になればOKです)



天和 親が配牌14枚であがっている役です。

地和 子がポン、チー、カンのない第1巡目でツモあがりした役です。

小四喜 四風牌のうち3種類を刻子または槓子にし残った1種類で頭をつくった役です。

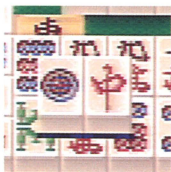


大四喜 4種類の四風牌をすべて刻子か槓子であがった役です。頭の牌は何でもかまいません。



ゲーム中の注意事項

- ★捨て牌が21枚以上になるときは、21枚目以降の捨て牌は捨て牌の上に重ねて表示されます。



- ★ポン・チーの場合、さらす牌に同じものが複数ある場合は左優先で牌をさらします。赤牌を入れた場合には、赤牌が左優先で並ぶので、優先的にさらされることとなります。

便利な機能



- ・L,RボタンはAボタンの代わりに使うことができます。
- ・フリー対局のプロ選択画面でSTARTを押すと、選ばれていない所には、プロがランダムに選ばれて入ります。
- ・クイズモードでは、決定にカーソルを合わせる代わりにXボタンを押しても、答えを「決定」することができます。
- ・対局中に持ち点を参照した時に、Aボタンを押しているとプロ雀士の持ち点表示が、プレイヤーとの点差の表示に切り替ります。
- ・画面の端で牌が隠れて見えにくい場合、画面の表示位置を調整することができます。ゲーム中にSELECTボタンを押しながら十字キーを操作すると、表示位置を調整できます。

強くなるために

ここでは麻雀を始めたばかりの人や、極IIIであまり勝てないという人へのアドバイスをまとめたページです。さしあたり麻雀の基本用語として、以下のものを使います。

辺張(ペンチャン)  1 2などの形

嵌張(カンチャン)  2 4などの形

両面(リャンメン)  2 3などの形

面子(メンツ)   1 2 3や3 3 3の形

手順とは何か

当たり前の事ですが、麻雀はあがらないと勝つことはできません。勝つためには手順というものが、しっかりしていなければいけません。

一般に手順と言うといろいろありますが、極IIIで大事にしているのは牌の効率と手作りの無駄を無くすことです。これらを考えに入れ、あがり形やその要素となる面子をより確実に作り上げることを目指します。

形と確率

牌の効率というのは、どうすればあがり易いか、どうすれば面子ができ易いかというものです。

例えば8 9の辺張では7を引くと面子になり、2 3の両面では1か4を引くと面子になります。



89の辺張は1種類で4枚の受け入れ牌がありますが、23の両面は2種類で合計8枚もの受け入れ牌を持っています。すると両面の方が辺張よりも面子になり易いことがわかります。両面は形から見て、牌の効率が良いと言えます。しかし、1・4が合計6枚捨てられていると、23の両面の受け入れは差し引き2枚しか残っていないこととなります。さらにこの時、7が捨てられていなければ、89の辺張の受け入れ牌は4枚とも残っていることとなります。こういった状況では最初の例とは異なり、辺張の方が両面よりも確率的に見て牌の効率が良くなります。



このように効率とは、実際の状況での確率まで考えに入れて判断するものであることがわかります。ただし基本的な方針としては、形の効率を中心に考え、嵌張や辺張だらけの三色同順を狙ったりせず、両面の多い平和等を目指す方が、効率が良くなることになると言えます。

無駄を無くす

もう1つ大事なことは、無駄(=口ス)の無い捨て牌選択を心がけると言うことです。

無駄が無いとは14枚の手牌の中で、ある牌を捨てても受け入れ牌の種類が変わらない捨て牌を選んでいくことです。例を挙げれば



このような手牌の中で、不要な牌の候補として、矢印の3種類を比べてみます。この3種類の牌のうちで、7ソウや6ピンを捨ててしまうと、次のツモで6・8ソウや5・7ピンが来た場合、振り聴の両面ができたり、本来ならば有効な牌が不要牌になってしまいます。



それでは1ピンはどうでしょう。1ピンがドラでない限り、1ピンを切っても受け入れ牌の種類は変わっていないことがわかります。



このような無駄を無くした打牌を、ロスがない、又は裏目が無いと呼び、捨て牌選択の基本になっています。

まとめ

ここで説明してきた手順は、言ってみれば麻雀の基礎の部分にあたります。もっともっと強くなるためには、より複雑で特殊な場面での定石などを覚えていくような努力も必要になってきます。麻雀は偶然性の高いゲームですが、そこにしっかりした理論があるからこそ、これほどまでに奥の深いゲームとして楽しめるのです。より麻雀を楽しむためにも、いろいろなことを考えながら、対局をしてみてください。

符計算一覧表

基本符の計算の仕方

A	副底	あがった時	20符
B	門前加符	門前でロンあがりした時	10符
C	自摸	自摸あがりした時 (平和役のみ該当しません)	2符
D	聴牌形	^{ベンチャン} 辺張待ち、 ^{カンチャン} 嵌張待ち、 ^{タンキ} 単騎待ちの時	2符
E	牌の組合わせ	中張牌、么九牌、順子、刻子、 槓子、対子の時	右表参照

上記の表をもとにして符(点数)の計算をして下さい。A～Eで該当する項目を足してゆきます。点数の数え方はすべて切り上げ符で計算して下さい。(10符以下の端数は切り上げになります。)
(例) 合計したものが32符だった場合→40符となります。

么九牌	順子	刻子		槓子		老頭牌 客風牌	三元牌 莊風牌 門風牌	連風牌
		暗刻	明刻	暗槓	明槓			
	0符	8符	4符	32符	16符	0符	2符	4符
中張牌	順子	刻子		槓子		対子		
		暗刻	明刻	暗槓	明槓			
	0符	4符	2符	16符	8符	0符		

次ページの表で翻数の所と符の所を合わせて見た所が得点となります。

得点早見表

荘家（親）

7翻	満貫4000						
6翻	2600	3200	3900				
5翻	1300	1600	2000	2600	3200	3900	
4翻	700		1000	1300	1600	2000	2300
3翻			500	700	800	1000	1200
▲ ツモ和り（オール）							
和り基本符	20	25 (七対子)	30 (22~30)	40 (32~40)	50 (42~50)	60 (52~60)	70 (62~70)
▼ ロン和り							
3翻			1500	2000	2400	2900	3400
4翻		2400	2900	3900	4800	5800	6800
5翻		4800	5800	7700	9600	11600	
6翻		9600	11600	満貫12000			
7翻							

得点表の見方

1. 親か子を選んで下さい。
2. ツモあがりかロンあがりかを選んで下さい。
3. あがった役の翻数（ここでは場に必ず2翻つくルールですのであがった翻数に2翻をプラスして下さい）。と符計算した符数とを確認して照らし合わせて下さい。合った所が点数となります。
4. 切り上げ計算の場合、親・子ともに30符6翻、60符5翻の所は8000点、12000点となります(場の2翻を含む)。

散家(子)

※()内は親の払い

7翻	満貫2000(4000)						
6翻	1300 (2600)	1600 (3200)	2000 (3900)				
5翻	700 (1300)	800 (1600)	1000 (2000)	1300 (2600)	1600 (3200)	2000 (3900)	
4翻	400 (700)		500 (1000)	700 (1300)	800 (1600)	1000 (2000)	1200 (2300)
3翻			300 (500)	400 (700)	400 (800)	500 (1000)	600 (1200)
	▲ ツモ和り						
和り 基本符	20	25 (七対子)	30 (22~30)	40 (32~40)	50 (43~50)	60 (52~60)	70 (62~70)
	▼ ロン和り						
3翻			1000	1300	1600	2000	2300
4翻		1600	2000	2600	3200	3900	4500
5翻		3200	3900	5200	6400	7700	
6翻		6400	7700	満貫8000			
7翻							

5.

8~9翻	跳満貫	親18000	6000 (オール)	子12000	3000 (6000)
10~12翻	倍満貫	親24000	8000 (オール)	子16000	4000 (8000)
13~14翻	三倍満貫	親36000	12000 (オール)	子24000	6000 (12000)
15翻以上	数え役満	親48000	16000 (オール)	子32000	8000 (16000)

※このゲームでは七対子の符計算は25符になります。

※門前を崩した平和形のロンあがりは30符で計算します。

Athena

株式会社 **アテナ**

東京都新宿区坂町28-6

坂町Mビル3F 〒160

ご 注 意

電源が入ったまま、コントローラーを抜き差ししたり、スーパーファミコン純正コントローラー以外でプレイすると、誤動作をおこす場合がありますので、ご注意ください。

製品の制作には万全を期しておりますが、ゲーム内容の複雑化に伴い、予測できないプログラム上の不都合が生じる場合が考えられますので、予めご了承下さい。

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。