

スーパーファミコン®



SUPER FAMICOM

LICENSED BY NINTENDO

SHVC-IQ

麻雀大会規則



SUPER
麻雀大会

はじめに

パソコン、ファミコンでご好評いただきました『麻雀大会』が、このたびスーパーファミコンでお楽しみいただけるようになりました。従来の面白さはそのまま引き継いで、対戦相手のキャラクターにオリジナリティあふれる個性を盛り込み、ルールの選択、オッズ、差し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21人に増え、豪華メンバーがそろいました。歴史上のヒーロー・ヒロインに加え、現代を代表する強者たちが、貴方とエキサイティングな麻雀を展開してくれることでしょう。

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やみません。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



■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。
- ROMカセットの交換は、リセットボタンを押しながら本体の電源を切ったあとに行ってください。
- テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。
- 長時間プレイするときは、健康のため、約2時間ごとに10～15分の休憩をとってください。
- 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。
- 端子部に手を触れたり、水に濡らす等、汚さないようにしてください。故障の原因になります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等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。

■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、ゲームカセットに、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。

なお、サウンドウェア（CD）の交換はご容赦願います。

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. お客様の不注意による故障や、長期の使用による故障等、当社の責に因らない事由での動作不良の場合は、3,000円にて有償交換いたします。（事情により、有償交換価格を変更することがあります。ご了承ください）
3. お客様の不注意でカセットを破損した場合は、有償交換いたしません。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。

●通常の封筒・小荷物等に現金を同封すると、郵便法に触れます。交換手数料は郵便小為替にてご同封ください。

また、万一の郵便事故による紛失、破損等については当社では保証できませんので、できる限り「簡易書留郵便」でお送りくださいますようお願い申し上げます。

株式会社 光荣

「スーパー麻雀大会」ユーザーサポート係
phone.045-561-6861

● 目 次 ●

I. 『スーパー麻雀大会』の世界へ・5

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！・8

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・25

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・28

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・32

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・54

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2つのモードに参加して賭け金や賞金を稼ぎ、最終的に持ち金\$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。

プレイヤーはまず雀^{ジャンソウ}荘モードで持ち金を増やします（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^{ハンチャン}荘の点数・差し馬の点数にレートを掛けた分だけ、持ち金が増減します。レートは、プレイヤーとキャラクターの持ち金合計によって上がっていきます。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。

ある程度の持ち金を確保し、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^{ジャンソウ}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、半荘の点数で持ち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ち金に加算されます。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。

ただし、1度大会が終了すると、大会賞金は\$0に戻ります。再び雀^{ジャンソウ}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。この繰り返して、持ち金\$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か迷うところでしょう。雀荘で着実に増やすのも、大会で一攫^{いっかく}千金を狙うのも、あなた次第です。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、同時に大きくなるのですから。対局しながらも常に持ち金やレート、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、山牌^{ヤマハイ}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。

コントローラーの操作のしかた

『スーパー麻雀大会』では、主として以下のボタンを使用します。

【**+**ボタン】：主にカーソル（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。

【**A**ボタン】：主に決定するときに使います。

【**B**ボタン】：主にキャンセルするときに使います。

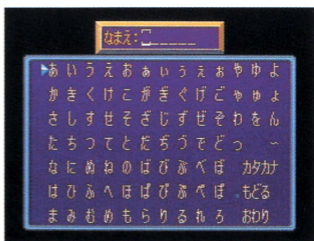
【**L**ボタン】：対局中に点数表を表示します（雀荘モードだけです）。

【**R**ボタン】：対局中に現在の持ち点を表示します。

II . 麻雀は人生のロマンだ！

ゲームをセットする

- ①ROMカセットをスロットに差し込み、本体の電源をONにします。
- ②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。
- ③次のようなプレイヤー登録画面が表示されます。



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、必ずプレイヤーの登録を行ってください。

- ①最初にプレイヤーの名前を登録します。6文字まで入力できます。セレクトボタンを押すか、「カタカナ」に▶を合わせてAボタンを押すごとに「カタカナ→ABC→ひらがな→カタカナ」と、入力できる文字が切り替わるので、入力したい文字を決めてください。⊕ボタンで▶を移動させ、Aボタンを押して1文字ずつ選

びます。

B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、スタートボタンを押すか、「おわり」に▶を合わせてA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。その顔で良いときは「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、プレイヤー選択画面に移ります。

※1人でもプレイヤーが登録されている場合、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Aボタンかスタートボタンを押すとプレイヤー登録画面に移ります。

※プレイヤーを4人登録してしまっても、Lボタン+Rボタン+Aボタンの操作で要らない登録データを消せば、新たにプレイヤーを登録することができます。ただし、大切なデータを消してしまわないよう注意してください。

※▶を希望のプレイヤーにあわせてXボタンを押すと、そのプレイヤーの通算成績を見ることができます。Bボタンで戻ります。

メインメニュー画面

初期設定メニュー画面で、登録済みのプレイヤーを選択すると、次のようなメインメニュー画面が表示されます。メインメニュー画面では、雀荘・大会・ランク・ルール・終了のそれぞれを選ぶことができます。

- ①プレイヤーの現在の持ち金
- ②現在の大会賞金
- ③メニュー



✦ボタンで▶を任意のメニューに合わせ、Aボタンで決定すると次の画面へ進みます（雀荘→18ページ 大会→25ページ ランク→11ページ ルール→11ページ 終了→16ページ）。

なお、大会賞金が\$0の場合は、「大会」を選ぶことはできません。大会賞金は雀荘で半^{ハンチャン}荘の回数を重ねるごとに増えていきますので、まず「雀荘」を選んでください。また、大会賞金が\$8,000を越えたときは、「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。

ランク

プレイヤーを含めキャラクター総勢22人の、「大会成績」と雀荘での「^{ハンチャン}半荘平均」のランキングが表示されます。

大会成績	雀荘平均
 1位 織田信長 \$0	 1位 織田信長 0.0
 1位 豊臣秀吉 \$0	 1位 豊臣秀吉 0.0
 1位 徳川家康 \$0	 1位 徳川家康 0.0

⊕ボタンの←→かセレクトボタンで、見たい項目を切り替えます。見たい項目が点滅し、⊕ボタンの↑↓を操作すると画面がスクロールして、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。
Bボタンを押すと、メインメニュー画面に戻ります。

ルール設定

次のようにルールが表示され、自由に設定できます。

ルール			
ナキ断	有有	自摸平和	有無無無無無無無
不聴罰	有有	金雜立	無無無無無無無無
南場不目	有有	三連刻	無無無無無無無無
ワレド	有有	天車輪	無無無無無無無無
裏積ド	有有	八連鳥	無無無無無無無無
積積	有有	焼馬持	無無無無無無無無
一ド	有有	馬持点	5-10
ボ	有有	終了	25,000
西入	無		

✦ボタンで▶を動かし、Aボタンで設定を変えます。Bボタンを押すと変えた設定がすべてキャンセルになります。ルール設定が済み「終了」を選ぶと、その時のルール設定を保持したままメインメニュー画面に戻ります。以後、このルールで対局できます。

各ルールの解説

(ナキ断)^{タン}

チー、ポンなどを利用して作った断公九^{タンヤオ}を、和り手^{アガ}として認めるかどうかを設定します。

(不聴罰)^{ノーテンバツ}

流局したときに、聴牌^{テンパイ}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)^{ナンバノーテン}

南場で流局^{リュウキョク}したときに、親が聴牌していなければ親を次に移すかどうか設定します。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)

配牌を取り始めたツモ山の場所に座っている人の支払い、受取りの点数をそれぞれ2倍の計算をするかどうか設定します。

(裏ドラ)

立直^{リーチ}で和^{アガ}ったときに、裏ドラを懸賞牌とするかどうか設定します。ドラ表示牌の下にある牌を裏ドラ表示牌とみなします。

(槓ドラ)^{カン}

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設定します。

(槓ウラ)

槓ドラにも裏ドラをつけるかどうか設定します。裏ドラ、槓ドラのどちらかが「無」の場合、「有」に設定することはできません。

(一発)

リーチ^{リーチ}立直を宣言後、チーやポン、カンのない1巡中に和った^{アガ}ときに、1 翻^{イーファン}を追加するかどうか設定します。

(ドボン)

ハコ点（持ち点がすべてなくなる）になった人が出た時点で、半荘^{ハンチャン}を終了するかどうか設定します。無、0、10、20（ハコ点になった人は、和った相手に対して、さらに0、10,000、20,000点を支払う）の4つに設定できます。

(西入)^{シャニユウ}

1局の終わりに、トップの人の持ち点が定められた点数以上なかった場合、さらに西場^{シャーバ}に入ってゲームを続けるかどうかを設定します。西入^{シャニユウ}の無、点数30,100点・33,100点・35,100点の設定ができます。西場^{シャーバ}が済んでも、まだ点数に達する人がいない場合は北入^{ペーニユウ}して北場^{ペーバ}を、その後は再び東場^{トンバ}に戻ってゲームを続けます。

(自摸平和)^{ツモピンパ}

ツモで和った場合の平和を認めるかどうか設定します。「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}

イーハン^{イーハン}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^{タンキ}で単騎待ちをして和れる役（金雞独立）を採用するかどうか設定します。

サンレンコー
(三連刻)

リャンハン ピンフ
2 翻役。3 連続する 3 組の刻子または槓子をそろえて和れる役（三連刻）を採用するかどうか設定します。「有」の場合、スーレンコー四連刻だと役満になります。

リャンソウチャンカン
(二索搶槓)

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設定します。

(大車輪)

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

バーレンチャン
(八連荘)

親が続けて 8 回和ったとき、9 回目以降の親の和りはその和り手に関係なく、すべて役満になるルールを採用するかどうか設定します。

(焼鳥)

半荘で、一度も和れなかった人（焼鳥）が、罰符を支払うかどうか設定します。罰符は 5、10、20 の三段階を選べ、それぞれ 5,000 点～20,000 点に相当します。焼鳥が一人だけの場合、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＋がついている設定にした場合、全員和つたら再び全員焼鳥となって継続されます。アガ

(馬)

ハンチャン
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)

最初の持ち点を、24,000点～30,000点の間で変えることができます。

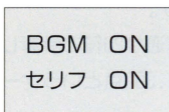
あらかじめ設定されているルール

1. 場所決め、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。
ツーランは上家取り、スリーランは三家和で流局となります。
3. 包則は大三元と大四喜のみに適用されます。
4. 王牌数は槓に関わらず、常に14枚です。
5. 食い直しは自由です。
6. 振り聴片和りはできません。
7. 完全先付けのルールは設定できません。
8. 形式聴牌は常に認められます。
9. 2 翻 縛りは5本場以降になります。
10. 門前を崩した平和形の栄和は基本通り20符で計算します。そのため子の700点、親の1,300点というケースが起ります。
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. 一発のクリアは鳴い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. 十三不塔は満貫で、親は配牌時、子は第一ツモ時に
トイツ
対子があれば成立します。
18. 七対子は25符の2 ^{リャンファン} 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、^{チュウレンバオトン} 国士
ムソウ ^{スーアンコウタン キ} 無双十三面待ち、^{ダイスーシー} 四暗刻単騎待ち、大四喜の4つで
す。
20. ^{ヤオチュウフリキリ} 么九振切（流し満貫）は満貫となります。
21. ^{チーホウ} 地和、^{レンホウ} 人和の定義は子の第一自模和了を地和、子の
第一自模以前の栄和を人和とします（どちらも鳴き
が入ると無効となります）。
22. 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、槓ドラも、すべて次ドラです。

環境設定

対局中にセレクトボタンを押すと



と表示されます。変更したい項目に▶を合わせ、Aボタンで決定します。Bボタンで対局に戻ります。

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。

ゲームの終了・中断・保存・再開

- ①メインメニュー画面で「終了」を選びます。
- ②1局が終了し、4人の点数が表示されているときにセ

レクトボタンを押すと、環境設定に「ちゅうだん」が追加されます。▶を「ちゅうだん」に合わせてAボタンで決定します。

終了・中断すると、それまでの対局データが自動的に保存されます。

次回にプレイヤー選択画面で同じプレイヤーを選べば、その続きからゲームを再開することができます。

一局の最中では終了できません。もし、半荘開始時点より半荘終了画面までの間リセットボタンを押したり電源を切った場合、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電源を切って構いませんが、画面の切り替わる瞬間はデータのセーブが行われることがありますので避けて下さい。

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、雀荘の精算（→24ページ）でマイナス得点になり、持ち金が\$0以下になることです。ゲームオーバーになるとそのゲームは終了となり、全員の持ち金が初期値の\$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ち金\$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。全員の持ち金が初期値の\$100に戻されます。

Ⅲ. 雀荘へようこそ

メンバーの選択

ジャンソウ

雀 荘で卓を囲むメンバーを3人選びます。

- ①キャラクターの顔
- ②現在の持ち金
(プレイヤーも含め、
多い順に並んでいます)



✦ボタンで▶を動かしてキャラクターを選び(↑↓で画面が上下にスクロールして一度に画面に表示しきれないキャラクターが表示されます)、A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、取り消しになります。

B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、持ち金が\$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。

3人のメンバーが決定すると、自動的に次ページの差し馬の画面に進みます。

差し馬を受ける

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「差し馬」を受けるかどうかを決めます。差し馬とは半荘^{ハンチャン}全体の勝ち負けとは別にトイメン^{トイメン}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し馬を申し込んできます。条件を見て受けるかどうか決めてください。

- ①半荘数
- ②現在のレート
- ③差し馬の賭け金
- ④メンバーの顔・名前・持ち金



✦ボタンの↑↓で▶を動かし、Aボタンで差し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点分をいくらで清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ち金が増えるにしたがって高くなっていきます。

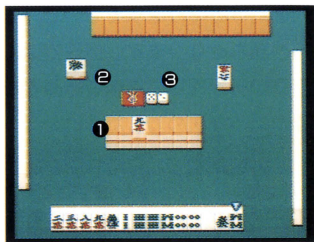
●差し馬の賭け金には、レートの金額の10倍、20倍、40倍の3段階があり、差し馬に勝ち続けることによって増えていきます。

差し馬をどうするか決めると対局画面に進みます。

対局する

親（起家）が自動的に決められて、^{ハイバイ}配牌された直後から勝負が始まります。

- ①積み棒、ドラ表示牌
- ②起家と場風を示すマーク
- ③フレ目を示すサイコロ（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）



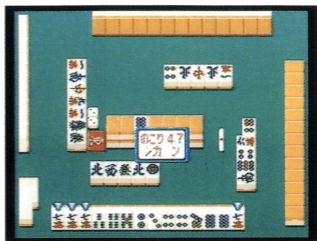
プレイヤーに^{ツモ}自摸る順番が回ってくるまでは、対局は自動的に進行します。プレイヤーが^{ツモ}自摸すると、手牌の上に▼が表示されます。✚ボタンの←→で▼を動かし、Aボタンで不要牌を打牌してください。

(ナキ・^{ターハイ}倒牌・^{リーチ}立直・^{アガ}和り)

チー・ポン・^{ミン}明カン・ロン和り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。何かを行うときは✚ボタンの↓を押し選択肢のウィンドウを表示させ、Aボタンで決定します。このとき残りのヤマ数も表示されます。(山に残った牌数は自分の番がまわってきたときに✚ボタンの↓を押せば表示されます)。牌が点減しているときにA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✚ボタンの上かBボタンを押し、ウィンドウを消してからAボタンを押します。

アン　　チャ　　キュウシャヤオチュウタオハイ　　リーチ　　アガ
暗カン・加カン・九種公九倒牌・立直・ツモ和りをし
たいときにも、同じ操作で選択肢のウィンドウが表示さ
れます。



なお、誤ったナキ・和り・立直・倒牌は、自動的にチェ
ックされ、いっさい受けつけられません。

(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
や加カン・暗カンができる状態になった場合は、手牌の
上にカーソルが表示されます。✚ボタンの←→で選びA
ボタンで決定します。

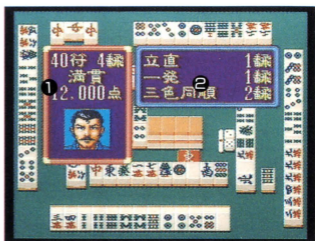
チーでどの牌をナイたか、ポン・明カンの場合、誰の捨
て牌をナイたかは、通常の麻雀のように牌を倒して表示
されます。

誰かが和るか、または流局リュウキョクになると、その局が終了し、
Aボタンを押すと、役表示と点数の計算に進みます。

役表示と点数の計算

誰かの和りで一局が終了すると、和り役を表示します。流局のときは、そのまま点数計算に進みます。

- ①和った人の顔・^{ハン}翻数・和り点
- ②和り役名



この時、Bボタンを押すと和り役名の表示が消え、卓上を確認することができます。

また、和り役が表示されたあとにAボタンを押すと点数計算が行われ、各メンバーの顔と得失点が表示されます。この時にもBボタンで表示を消すことができます。

- ①各メンバーの顔・得点・差し馬・焼鳥のマーク



もう一度Aボタンを押すと、^{ハンチャン}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（ルールで設定したとき）を加えた最終点が表示されます。

差し馬をしていれば、得点にその結果も加算されます。

ハンチャン
半荘の得点は、100の位で5捨6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5捨6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

半荘が終了すると、点数表が表示されます。

- ①各メンバーの顔
- ②今回の得点
- ③最終得点の合計

	①	②	③	④
1	43	-12	-2	-29
2				
3				
4				
計	+43	-12	-2	-29

ジャンソウ
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、「連続」か「精算」かのどちらかを選びます。得点と持ち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回が終わっていれば自動的に精算となります。

✚ボタンの←→で選び、Aボタンで実行します。「連続」を選ぶと、差し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、精算の画面へ進みます。

精算

ジャンソウ

雀 荘での勝負の最終得点を、レートによって持ち金に換算します。

- ①各メンバーの顔
- ②今回の精算
- ③精算後の持ち金



持ち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、プレイヤーの持ち金が\$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(→17ページ参照)。また、キャラクターの持ち金が\$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ページ参照)。

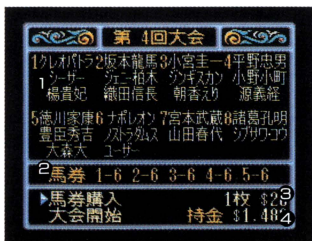
Aボタンを押すと、メインメニュー画面に戻ります。

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。

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



上の大会枠順表示画面で「馬券購入」を選択すると、オッズ表示画面に進みます。

- ①オッズ



馬券は持ち金の範囲内で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」の配当金が持ち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が持ち金にプラスされるわけです。

⊕ボタンで▶を好みの馬券にあわせ、A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。

馬券を購入し終えたらBボタンを押し、大会枠順表示画面に戻ります。

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。

大会枠順表示画面で「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準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^{ハンチャン}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。

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

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

天下人御三家



織田信長 【1537～1587】

ご存知『信長の野望シリーズ』の主人公。冷静かつ大胆、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濤^{どとう}の天下人。いざ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^{テン}を得意とする。

歴史を彩る世界三大美女



クレオパトラ【B.C.69～B.C.30】

絶世の美貌を誇ったエジプトの女帝。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。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。勝負にはこだわらず、いつも「もののあはれ」を感じている。

日本史上のスーパーヒーロー



坂本龍馬【1835～1867】

たいせいほうかん
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。



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。



宮本武蔵【1584～1645】

天下無双の剣豪。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。

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、少々お節介な面がある。



ノストラダムス【1503~1566】

「人類の滅亡」を予言した人文主義者。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っている。

東奔西走! 世界征服者



ジンギスカン【1167~1227】

モンゴル帝国の創始者。言動は短気で乱暴だが、意外にも確実な麻雀を打つ。



ナポレオン【1769~1821】

『ランペルール』でおなじみの英雄的軍人。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.102頃~B.C.44】

『ガリア戦記』を著した古代ローマの英雄。実力はあるが、なぜか気弱な一面がある。

現代女性代表



朝香えり【1969～】

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～】

今流行のバイリンガルにして女最強雀士。興奮すると、つい英語が出てしまう。



山田春代【1946～】

芸能人の噂話を好むオバタリアン。他人の迷惑を顧みないマイペースな麻雀を打つ。

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。接待麻雀が身について、すぐおりてしまう。



小宮圭一【1972～】

アニメ、アイドルなどに造詣が深いおたく学生。麻雀はうまいが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。目上には礼儀正しいが、こと麻雀に関してはど素人。

VI. 麻雀役について

麻雀をひとくちで説明すると、「3枚の牌の組合わせを4組と、このほかに同じ牌を2枚(頭)集めて和ればよい」ということになります。そして、136枚の麻雀牌のうち、特定の牌だけで和ったり、決められた組合せで和ると和り役(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1つ以上できないと和れません。麻雀に慣れるには、まず和りやすい役から順にマスターすることが大事です。なお、わからない用語は54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

例えば立直リーチをして、何巡目かにツモ和りしたら、立直イー1翻が門前清模和1翻と合わせて2翻リャンハンの和りになります。通常は、このように複数の役を複合させて、より高い得点を狙います。

しかし、この役の複合ができない条件が3つあります。

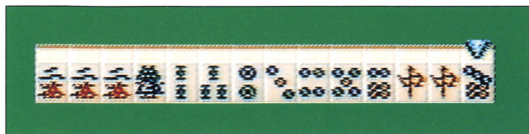
①和りの牌の組合せはひと通りにしかとれません。リャンペー二盃口コーは七対子チートイツの条件を完全に満たしていますが、この和りを対子トイツ7組とみるか、順子シュンツ4組と頭1組とみるか、得点で有利な方が選ばれ、複合はできません。

②混老頭ホンラオトウと全帯公チャンタのように、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。

門前清模和

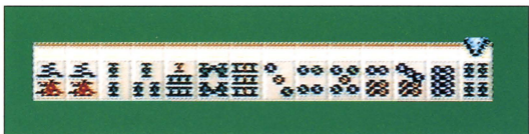
メゼンツモ 1 翻



チーやポン、明カンなどで牌をさらさず、^{ミン}模打を繰り返して門前聴牌した状態からツモって和った役です。^{モーター}順子、^{メゼンテンパイ}刻子、^{アガ}槓子のどの組み合わせでも和ることができます。

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和った役です。ただし様々な制限があり、^{ファンパイ}翻牌が頭の場^{アタマ}合、^{メゼンテンパイ}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(ルール設定→13ページ)。

翻牌

ファンパイ

1 翻



三元牌、^{チャンフォンパイ} 莊風牌、^{メンフォンパイ} 門風牌のうち、どれかひとつを刻子^{コウツ}か槓子^{カンツ}にして和った役です。刻子(槓子)のある数だけ翻^{ファン}数がつきます。この刻子(槓子)は、^{ミンコウ} 明刻(明カン)でもかまいません。^{レンファンハイ} 連風牌があるときは、^{リャンファン} 2 翻になります。

立直

リーチ

1 翻

^{メンゼンテンパイ} 門前聴牌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、これが和ったときに役となるものです。
^{リーチ} 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、^{アン} 暗カンだけはすることができます。

搶 槓

チャンカン

1 翻

他家が加槓チャカンしようとした牌で和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。
 和り牌が索子のソウズ2なら「二索リャンソウチャンカン 搶 槓」という2 翻役リャンファンになるルールが設定できます(→14ページ)。

嶺 上 開 花

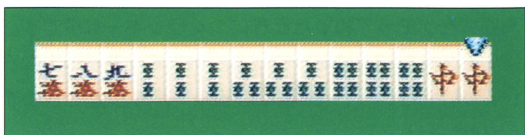
リンシャンカイホウ

1 翻

聴牌テンバイしているときにカンをし、ひいてきた嶺上リンシャンハイ牌で和ったときにつく役です。和り牌が筒子のピンズ5なら「五筒ウーピンカイホウ開花」という2 翻役リャンファンになるルールが設定できます(→14ページ)。

一色三順

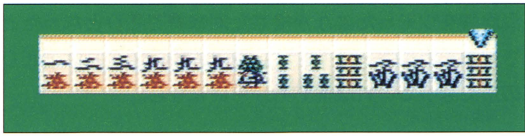
サンジュン 門前 2 翻



同じ種類の同じ数の牌でできた順子^{シュンツ}を 3 組そろえて和った役です。したがって、一盃口^{イーペイコウ}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^{イーファン}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^{ヤオチュウバイ}九牌を 1 枚以上含んだ形の^{アガ}和り役です。このうち、1 組でもチーやポン、明カン^{ミン}などをして作った組合せがあると、1 翻^{イーファン}役に下がります。

VI 麻雀役について

一 氣 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組の順子にして和った役です。門前聴牌をくずして和った場合は、1翻に下がります。

三 色 同 順

||||| サンショク 門前 2 翻

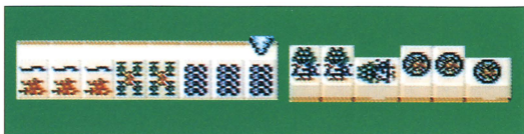


同じ数の順子を万子、索子、筒子ともに3組そろえて和った役です。チーやポン、明カンなどをして作った組合せがあると、1翻役に下がってしまいます。

三色同刻

(三色同ポン) サンショクドウコウ

2 翻

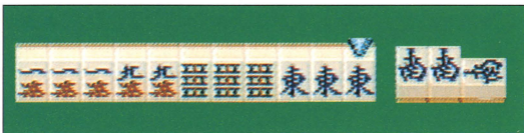


シュウバイ コウツ カンツ
数牌のうち、同じ数の刻子(槓子)を万子、索子、筒子とも
に3組そろえて和った役です。ポンやカンなどをして
牌をさらしても、^{リャンファン}2 翻 役のままです。

混老頭

ホンラオトウ (ホンロウ)

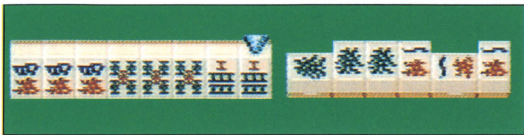
2 翻



ヤオチュウバイ アガ
すべての組合せをム九牌だけでつくって和った役です。
トイトイホウ チートイツ リャンファン
実際は、対々和あるいは七対子の^{リャンファン}2 翻 役のどちらかと
複合した形となって、^{スーフアン}4 翻 になります。全帯ム、純全帯ム
とは複合させることはできません。

対々和

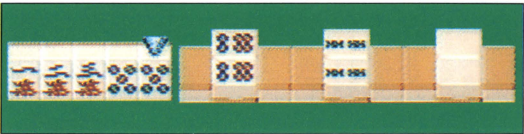
(トイトイ) トイトイホウ 2 翻



頭以外の4つの組み合わせを、すべて^{コウツ}刻子または^{カンツ}槓子で作って和った役です。門前聴牌でロン和りすれば^{メンゼンテンパイ}三暗刻と^{サンアンコウ}複合し、ツモ和りなら^{スウアンコウ}四暗刻の大役へと発展します。

三槓子

サンカンツ 2 翻



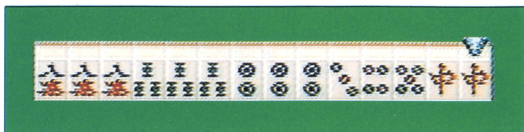
カンを1人で3回行って、3組の槓子をそろえて和った役です。その1局中に、他家が^{ターチャ}カンをすると、^{スウカイカン}四開槓で流局となってしまいます。

三暗刻



サンアンコウ

2 翻



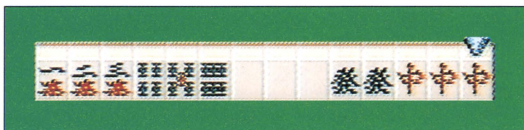
アンコウ アン
暗刻(暗カンを含む)を3組そろえて和った役です。門前
テンパイ
聴牌をくずしても、2 翻 役です。和り牌で3組めの暗刻
アガ
ができる聴牌形の場合は、かならずツモ和りすることが
メンゼン
三暗刻になる条件となります。

小三元



ショウサンゲン

2 翻



三元牌のうち、2種で刻子または槓子を、残る1種で頭
アタマ
を作って和った役です。門前聴牌をくずしても2 翻です
アガ
が、翻牌2組の2 翻が加わって、実質4 翻となります。
メンゼンテンパイ
ファンパイ
スーフアン
役満の大三元に発展する可能性もあります。
ダイサンゲン

七対子

(ニコニコ) チートイツ

2 翻



トイツ
 対子ばかりを7組そろえて和った特殊役です。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、当然メンゼンテンパイ門前聴牌で、和りはかならず単騎待ちとなります。

ダブル立直

(ダブルリーチ) ダブルリーチ

2 翻



ハイバイ
 配牌後、チーやポン、カンのない最初の1巡中に聴牌して、リーチ立直を宣言することです。ルールは立直とまったく変わりませんが、アガ和ればリャンファン2 翻になります。

混**一****色**

ホンイツ

門前 3 翻



ツウハイ シュウバイ
 字牌と 1 種類の数牌だけでできた組合わせをそろえて
 アガ
 和った役です。字牌以外の牌の組合わせに制約はありま
 せん。門前聴牌をくずすと、^{メンゼンテンパイ} 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 を含んだ組合わせをそろえて和った
 アガ
 役です。全帯么から字牌をのぞいた形なので、全帯么、
 チャンタ
 混老頭とは複合役にはなりません。門前聴牌をくずすと、
 ホンラオトウ
^{メンゼンテンパイ} 2 翻に下がります。

二 盃 口

リャンペイコウ

3 翻



アタマ 以外の 4 組の組合せで ^{イーペイコウ} 一盃口を 2 組そろえて和った役です。チー、ポンなどをして ^{メンゼンテンパイ} 門前聴牌をくずすと、^{リャンペイ} 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



数牌のうち、どれか 1 種類の牌の組合せだけをそろえて和った役です。この組合わせの形は ^{シュツ} 順子でも ^{コウツ} 刻子でも何でもかまいません。ただし、^{メンゼンテンパイ} 門前聴牌をくずすと、^{ウーファン} 5 翻に下がります。

么九振切

(流し満貫) ヤオチュウアリキリ

満貫



捨て牌をすべて么九牌でそろえれば、^{ヤオチュウハイ}荒牌で流局した時点に^{アガ}和りとなる特殊役です。ただし、途中で捨て牌を他家にチーやポン、^{ミン}明カン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^{ハイバイ}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対子があり、残りの牌に^{トイツ}順子、^{シュツ}刻子、^{コウツ}槓子の組合せがひとつもなく、^{ターツ}塔子さえない場合この役で和れます。

天和 テンホウ 役満

親が配牌の時点でそのまま和り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

子が最初のツモで和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チャーチャやポン、明カン、暗カンアンがあると地和チーホウは無効になります。

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1巡中に、最初のツモをする前に他家の捨て牌でロン和り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 または カンツ にして和った役です。
アタマ
頭と残る1組の牌の組合せは何でもよく、メンゼンテンパイ
の必要もありません。

清老頭

チンラオトウ

役満



ラオトウハイ アタマ コウツ カンツ
 老頭牌だけで、頭と4組の刻子または槓子をそろえて和
 った役です。したがって純全帯么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

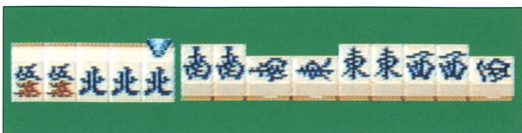


ツウハイ トイトイホウ チートイツ
 字牌の組合せだけで和る役で、対々和の形か七対子の形
 となります。つまり、三元牌と四風牌だけで頭と4組の
 刻子または槓子をそろえて和った役です。

大喜

ダイスウシー

ダブル役満

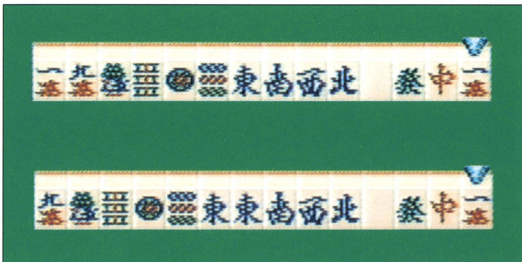


4種類の^{スーホワンバイ}四風牌を、すべて^{コウツ}刻子または^{カンツ}槓子にして^{アガ}和った役です。頭の牌は何でもかまわず、また^{アタマ}門前聴牌の必要^{メンゼンテンバイ}もありません。

国士無双

コクシムソウ

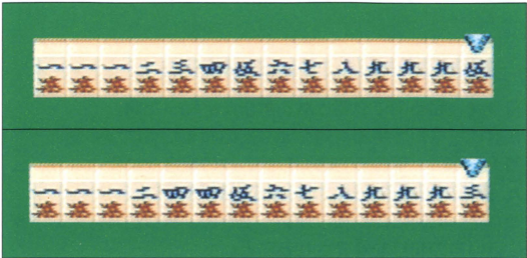
役満(純正ダブル役満)



^{ヤオチュウハイ}么九牌(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^{アガ}して和った役です。^{テンバイ}聴牌までに13枚の么九牌を1枚ずつそろえて13面待ちにした^{コクシムソウ}純正国士無双(上)と、足りない1枚の么九牌が和り牌になる^{コクシムソウ}準性国士無双(下)があります。

九蓮宝燈

チュウレンバウトン 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枚ずつそろえて和った役
 です。この形から1～9のどの牌でも和れる純正^{アガ}九蓮宝
 燈(上)のほかに、最終的な和りの形が九蓮宝燈になる
 トン
 (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。

Ⅶ. 麻 雀 用 語 集

「ア」

アガ **バイ**
和り牌 和るのに必要となる牌または和った牌。

和り役(役) **ピンフ** **トイトイ**
平和、対々和などの和った手につく役。

頭(雀頭) **ジャントウ**
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 **チートイツ**
九振切、七対子以外には、必ず1組だけ含まれます。

頭八ネ **シモチヤ**
同時にロン和りがあったとき、振り込んだ人の下家に近い方の和りを優先させること。

暗カン(暗槓) **アンカン**
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、**カンツ**
槓子と認められません。

暗刻 **アンコウ**
手のうちにある同じ牌3枚の組合せ。

一巡 **ターバイ**
自分が打牌してから、次にツモるまでのひと回り。

一局
ゲームを開始してから、4人のうちの誰かが和るか、流局するまでの1ゲーム。

一発(立直一発) **リーチ**
立直を宣言してから、チー、ポン、明カン、暗カンのない一巡中に和ること。

馬(順位点) **ハンチャン**
半荘終了時の順位によって、プラスマイナスする点。5-10、10-20など。

裏ドラ
立直をかけて和ったときだけ、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 **チャンチャ**
庄家。その局の東家のこと。

「カ」

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

カン(開槓) **リンシャンバイ**
「カン!」と宣言して、槓子を明カンあるいは暗カンする行為。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。和りの手に1枚あるごとに1**イーファン**
翻が付きす。

嵌塔子 **カンターツ** **シュンツ**
6・8など、間に1枚入れば順子になる2枚の牌。

^{カン}張待ち ^嵌塔子で和りを待つ^{テン}聴牌の形。

^{カン}槓子 カンによってつくられた同じ牌4枚の組合せ。

^{キョウ}九種^ム九倒牌 親は配牌、子は第一ツモ時点で、^{ヤオ}ム九牌が9種類以上ある場合、流局にできること。

食う(鳴く) チーで^{ゴウ}順子、ポンで^{コウ}刻子、カンで^{カン}槓子をつくって牌をさらすこと。^{メン}門前聴牌がくずれます。

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。^{バツ}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。

^{コウ}刻子 同じ牌3枚の組合せのこと。

「サ」

さらす チー、ポン、カンをしてつくった組合せを、手の外に開くこと。

^{ハク}三元牌 白・^{ハツ}発・^{チュン}中の3種類12枚の牌。

^{サン}三家和(スリーラン) 1人の捨て牌で他の3人が同時にロン和りになること。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。

^{シヤ}西入 南場が終わった時点で、^{ニウ}トップの人の持ち点が定められた点数以上なかった場合、さらに^{シヤ}西場でゲームを続行すること。

^{シヤン}双碓待ち(双碓聴) 最後に完成する組合せが対子2組になり、どちらかが^{コウ}刻子になれば和れる聴牌の形。

^{シュウ}数牌 ^{マン}万子牌、^{ピン}筒子牌、^{ソウ}索子牌の1～9の牌。

^{シュン}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。

^{スウ}四家立直 一局に4人全員が立直をかけること。このとき、流局になります。

^{スウ}四風子連打 ^{フォン}1局の最初のチー、ポン、カンのない一巡中に、同じ四風牌が4枚とも捨てられること。このとき、流局になります。

^{スウ}四風牌 ^{トン}東・^{ナン}南・^{シヤ}西・^{ベイ}北の4種類16枚の牌。

捨てる牌 要らない牌として打牌された牌のこと。この捨てる牌をもらってチーやポンなどができます。

「タ」

- 他家** ターチャ 4人のメンバーのうち、自分以外の他の3人のこと。
- 塔子** ターツ あと1枚牌がくれば、順子が完成する2枚の牌の組合せ。リヤンメン両面塔子、カン嵌塔子、ベン辺塔子があります。
- 打牌** ターハイ 不要になった牌を場に捨てること。
- 単騎待ち** 和りの組合せのうち、頭だけができていないときに、手のうちの1枚と同じ牌で和りを待つ聴牌の形。
- 起家** チーチャ ハンチャン 半荘の最初の親のこと。
- チー** 上家の捨て牌をもらって順子をつくること。
- 加カン** チャウン ミンコウ (加積) ポンでつくった明刻と同じ牌をツモって明カンすること。
- 庄家** チャンチャ 親のこと。
- 庄風牌** チャンフォンバイ バカゼバイ トンバ (場風牌) 東場なら東、南場なら南の牌のこと。
- 刻子** コウツ にすれば翻牌として1翻がつかます。
- 中張牌** チュンチャンバイ 万子牌、索子牌、筒子牌の2～8の牌。
- 字牌** ツウバイ 東・南・西・北の四風牌と、白・発・中の三元牌の7種類28枚の牌。
- 積み棒** レンチャン 親が連荘するたびに場に積まれる百点棒。次に和った人が特別賞与をもらえます。一本場、二本場……と子が和るまで増えていきます。
- ツモ** ツモ山の牌を1枚ずつ順に持ってくること。
- ツモ和り** 自分のツモった牌で和ること。
- ツモ順** ツモ山の牌を東家→南家→西家→北家ととる順番。
- 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。
- ツモ山** 場に積まれている積み牌の山のこと。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和りをめざします。
- 聴牌** テンバイ 必要な牌があと1枚くれば和れるという、和りを待つ手の形。
- 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 トイチャ (対家) 自分の向い側の人をいいます。
- ドボン** ドボン (ブツビ) 持ち点がすべてなくなった人が出た時点で半荘を終了させること。ハンチャン

ドラ 配牌時に、^{ワンバイ} 王牌の終わりから3つめの上段を開いた牌の次の牌。和りの手にあると、1枚につき1 ^{イーファン} 飜がつく懸賞牌。
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 ^{トンチャ} 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、^{ナンチャ} 南家、^{シャアチャ} 西家、^{ベイチャ} 北家です。

東風戦(東場) ^{トンフォンセン} 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^{ナンフォンセン} 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) ^{タン} チーや^{ポン}、^{ミン} 明カンを利用してつくった^ヤ断^オ么九。

南場不聴 ^{ナンバ} 南場で流局したときに、^{テンバイ} 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 ^{ノーテン} 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ち点のこと。

海底牌 ^{ハイテイバイ} 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 ^{バオゾク} ポンをされて、^{ダイサンゲン} 大三元や^{ダイスーシー} 大四喜などを確定させるような捨て牌をした人が、たとえ和りに振り込まなくても、^{ヤクマン} 役満成立時にその責任をとって得点を支払うルール。

ハコ点 持ち点がすべてなくなること。

八連荘 ^{パーレンチャン} 親が続けて和って連荘となったとき、9回目以降の親の和りはその和り手に関係なく、すべて役満になるルール。

半荘 ^{ハンチャン} 東南西北場をおこなう^{イーチャン} 一荘のうち、時間の短縮のために東場と南場の半分で1ゲーム、つまり半荘とする現在の標準ルール。

飜数 ^{ファンスウ} 役の難易度に応じて何飜と決められているもの。

複合役(役の複合) 高い得点を得るために、役と役とを複合させて和ること。例えば、「^{メンゼン ツモ} 門前清模和、断

么九、平和)」など。

振り込み (放銃) ホウチュウ 捨て牌を他家にロン和りされてしまうこと。

振り聴 テン 和り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和りできるのを見逃してしまった状態。ツモ和り以外では和れません。

辺塔子 ベンタウジ 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) ベンチャンテン 辺塔子で和りを待つ聴牌の形。

河底牌 (ラスパイ) カワソコパイ 4人を通じて、一局の最後の捨て牌。

荒牌 アワパイ ツモ山の牌がなくなっても、誰も和らなかつたとき。このときは、流局になります。

ポン ポン 他家の捨て牌をもらって、刻子をつくること。

「マ」

待ち 和りを待つ聴牌、その形。

明カン (明槓) ミンカン 他家の捨て牌をもらってつくった槓子。

明刻 ミンコク 他家の捨て牌をポンしてつくった刻子。

門前聴牌 (門前) メンゼンテンパイ チー、ポン、明カンをしないで聴牌すること。

門風牌 (自風牌) メンフオンパイ ジカゼパイ その局の自分の風と同じ牌。例えば、自分が西家であれば、西が門風牌となります。刻子にすれば、翻牌として1翻がつかます。

模打 モウ ツモと打牌の一連の動作のこと。

持ち点 モチテン 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ち点の多い人が勝ちです。

「ヤ」

么九牌 ヤオチュウパイ ツウパイ ラオトウパイ 字牌と老頭牌。13種類52枚の牌のこと。

焼鳥 ヤクトリ 1度も和れなかつた人が他の人に罰金を支払うルール。

「ラ」

老頭牌 万子牌、索子牌、筒子牌の1と9の牌。

立直（リーチ） メンゼンテンパイ 門前聴牌が完了したことを他家に宣言すること。和ったときに1翻がつきます。

立直料（立直棒） 立直を宣言したときに出す1,000点（棒）のこと。その局に和った人がもらえます。流局のときは、次の局に持ち越されます。

二 翻 縛り（リャンシバ） リャンファンシバ 親が連荘して五本場になったとき、2 翻 以上の役がつかないと和りを認めないルール。

両 面 塔 子 リャンメンターツ 4・5あるいは7・8など、順子にすると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（両面聴） 両面塔子で和りを待つ聴牌の形。

流局（平局） 一局が荒牌などで勝負なしに終わること。

嶺上牌 リャンシャンパイ ワンパイ 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。親が和り続ける場合と、流局で連荘になる場合があります。

連 風 牌（ダブル東、ダブル南） レンフオンパイ トン ナン チャンフオンパイ メンフオンパイ 荘 風牌と門 風牌が重なった牌。刻子にすると、2 翻がつきます。

ロン和り（ロン） 他家の捨て牌をもらって、和ること。

輪 荘（親流れ） ロンチャン 親が流れること。子が和った場合と、ホワンパイ 荒牌による流局があります。親が不聴のときにも輪荘になる場合があります。

「ワ」

ワレ目 配牌をしはじめたツモ山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。明カン、暗カンがあって嶺上牌が1つツモられると、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。

KOEI

株式会社 光栄アド

〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3

© 1992 KOEI CO.,LTD. MADE IN JAPAN

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.

本品の輸出、使用営業及び貸賃を禁じます

スーパーファミコン[®] は任天堂の商標です

