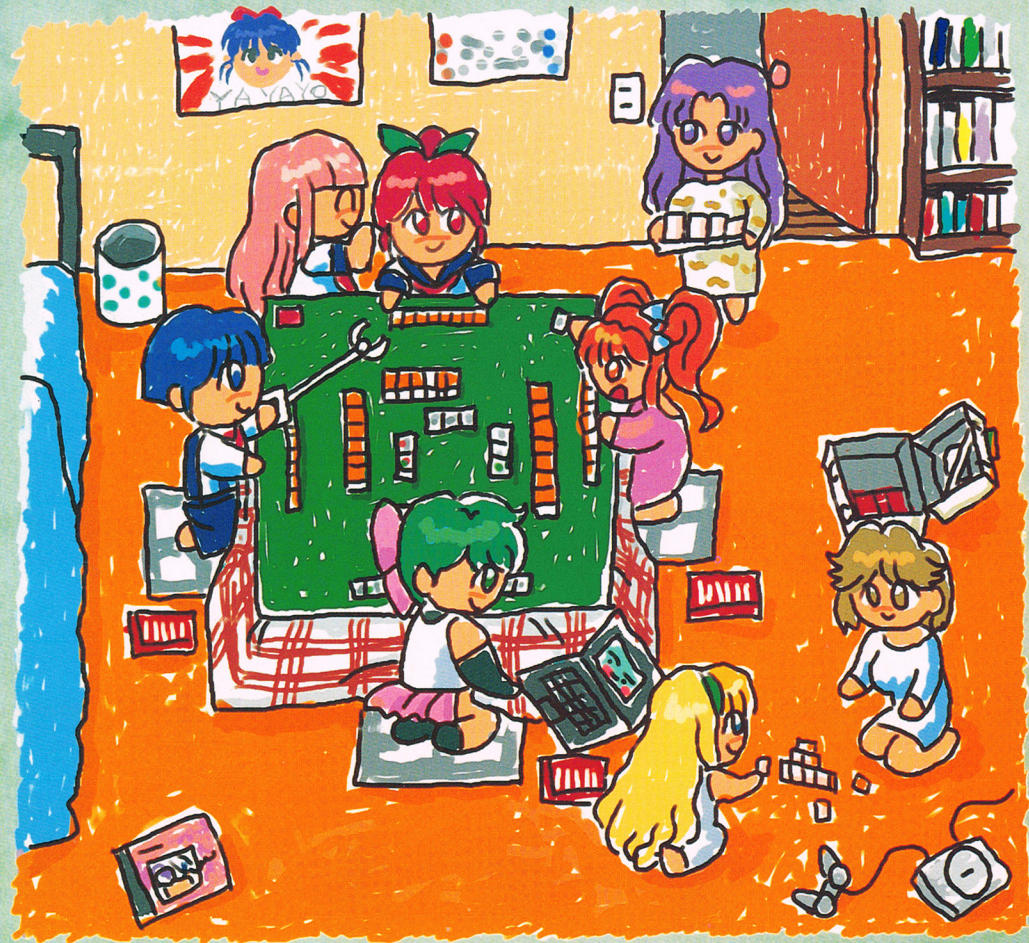


なる麻雀



まにある

ご注意

本作品は、Libidoの著作物です。映像、音響、プログラム、印刷物の一部、または全部を複写・複製することを禁じます。また、リバースエンジニアリングなど解析行為、プログラム、データの改変、複製などをご遠慮下さい。

本作品の運用、もしくは不適切な運用の結果につきましては、一切、責任を負いかねますのでご注意下さい。一体、どんな結果になるのだという気もしますが、ま、念のため。

本作品はフィクションですので、行動や感情などの種々の描写が必ずしも現実に沿ったものであるとは限りません。現実の世界に変な期待をお持ちにならないようお願い申し上げます。また、Libidoでは、これら内容について、一切の保証や推奨をするものではありませんので、ご注意下さい。「女の子って、こうすれば喜ぶんだ」とか言って彼女に試してみても、往復ビンタをくらっても知りませんので、宜しくお願い致します。

ユーザーサポート

ユーザーサポートはユーザー登録をしているお客様に限らせて頂きます。ご面倒をお掛け致しますが、ユーザー登録ハガキは必要事項をご記入の上、ご返送下さい。

ディスクが壊れた場合には有償にて修理交換致します。壊れたディスクと修理交換費1枚につき1,500円をLibidoまでお送り下さい(ディスクに同封する場合は郵便小為替にてお願いします)。その際、状況もあわせてお知らせ下さい。

ソフトウェアの内容に関するお問い合わせは一切受け付けておりません。

[連絡先]

仙台市太白区鉤取本町1-10-40
Libidoユーザーサポート係

まえがき

このたびは「なる麻雀」をお買い上げ頂き、まことにありがとうございました。本ソフトウェアはオカズウェア「Libido7」に登場した女の子達をフィーチャーした本格的4人打ち麻雀ゲームです。

いわゆる5人打ち(牌を配る人までいる)と異なりインチキなしの麻雀ですが、8人の女の子達は、なかなかの腕前を持っています。しかし、麻雀初心者の方でも心配は要りません。「なる麻雀」にゲームオーバーはありませんし、勝てなくたって負けなければ、いや、負けたって十分にお楽しみ頂けるようになっています。

「なる麻雀」は、気軽に楽しめる麻雀です。8人の女の子のグラフィックを短時間で全て見ることも不可能ではないと思いますが、毎日、就寝前に半荘だけプレイするといった感じで、お手軽に楽しく「なる麻雀」とお付き合い頂ければと思います。



CONTENTS

まえがき	1
CONTENTS	1
起動方法	2
さあ始めよう	4
いざ麻雀	6
早分かり麻雀ルール	8
付録	11
役一覧	12
初心者のための必勝法	20
用語	22

Copyright 1995 Libido

Macintosh、漢字TALK7はApple Computer社の登録商標です。

MS-DOS、MS-WINDOWSは米国MicroSoft社の登録商標です。

他、ブランド名、製品名はそれぞれ各社の商標または登録商標です。

起動方法



本ソフトウェアは、ご使用のパソコンの機種、メディアで、起動方法が異なります。それぞれ、以下の手順で起動して下さい。

PC-9801の場合

パソコンの電源をONにし、すべてのドライブがアクセス中ではないことを確認してから、システムディスクをフロッピードライブに挿入し、リセットボタンを押します。

ハードディスクでプレイする場合

MS-DOSを起動し、続いて、「なる麻雀」のシステムディスクをディスクドライブ（ここではドライブBとします）挿入し、続けて、
B:INSTALLD
と入力後、リターンを押します。以降は画面の指示に従い操作して下さい。
ゲームを始める場合は、NARUMJと入力後、リターンを押します。



FM TOWNSの場合

パソコンの電源をONにし、すべてのドライブがアクセス中ではないことを確認してから、CD-ROMをCD-ROMドライブに挿入し、リセットボタンを押します。なお、データセーブ用にフロッピーディスクが1枚必要です。

■通る

ロンされずに済むこと。

■ドラ指示牌（ドラ指示パイ）

ドラ牌を示す牌。王牌の中にあり、順番的に次の牌がドラ牌となる。例えば、一萬の場合は二萬がドラ牌。

■ドラ牌（ドラパイ）

持っているだけで、その牌の数だけ翻が上がる牌。ただし、アガるための役としては認められない。

■ノー聴（ノーテン）

テンパイしてないこと。

■場の風

東風戦の場合は東、南風戦の場合は南のこと。または、その牌を指す。

■ハンチャン（半荘）

東風戦と南風戦による1ゲームを指す。さらに、西風戦、北風戦を加えたイーチャン（一荘）を1ゲームとする場合もある。

■ベンチャン待ち（辺張待ち）

手牌に1、2または8、9があって、3または7を待つこと。

■ボン

他家の捨て牌を食いコオツを作ること、または、その場合の宣言を指す。

■メンゼン（門前）

手のうちをさらさないことを指す。全くボン、チー、カン（ミンカン）をしていない状態。

■メンツ

麻雀をプレイする4人のメンバーのこと。

■立直棒（リーチぼう）

リーチする時に場に出す1000点棒。

■両面待ち（リャンメン待ち）

2つの牌の両隣の牌を待つこと。例えば、手牌に2と3がある場合、1と4の両面待ちと言う。

■王牌（ワンパイ）

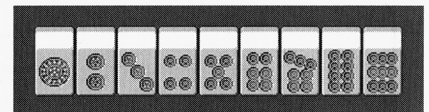
牌の山で末尾から7組14枚の牌。

ワズ（萬子）



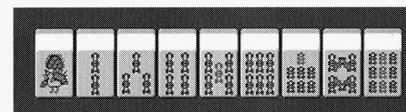
イーワン
リャンワン
サンワン
スーワン
ウーワン
リュウワン
チーワン
パージュワン
チュウワン

ピンズ（筒子）



イーピン
リャンピン
サンピン
スーピン
ウーピン
リュウピン
チーピン
パージュピン
チュウピン

ソーズ（索子）



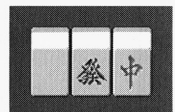
イーソ
リャンソ
サンソ
スーソ
ウーソ
リュウソ
チーソ
パージュソ
チュウソ

スーファンパイ（四風牌）



ト
ン
シャ
バ

サンゲンパイ（三元牌）



ハ
ツ
チ
ン

用語

■アガる

ツモもしくはロンによって、その局の勝利を宣言すること。

■アタマ(雀頭)

アガリの条件を満たすために必要な同じ牌2枚のこと。単に同じ牌2枚を指す場合はトイツと言う。

■頭ハネ(アタマハネ)

同時にロンとなった場合に、時計回りで近い人が優先的にアガれること。

■イーシャンテン(一向聴)

あと1枚でテンパイとなる状態。

■オタ風

場の風、自分の風以外の風のこと。または、その牌を指す。

■上家(カミチャ)

左隣りの人。右隣りは下家と言う。

■カン

他家の捨て牌を食う、もしくはポンした牌に1枚を加えてカンツを作るミンカン、あるいは、手牌の4枚でカンツを作るアンカンのこと、または、それぞれの場合の宣言。

■カンチャン待ち(嵌張待ち)

2つの牌の間の牌を待つこと。例えば、手牌に1と3がある場合、2のカンチャン待ちと言う。

■カンツ(槓子)

同じ牌を4枚を揃えたもの。手牌のみで揃えたものをアンカン、食ったり、ポンしたコイツに1枚加えてカンしたものをミンカンと言う。

■食う

他家の捨て牌を手に入れること。ポン、チー、カンをすること。ただし、チーの場合は上家の捨て牌のみ可能。条件として、手に入れた結果、それぞれ、コイツ、シュンツ、カンツが完成する状態でなければならず、完成した牌は場にさらす。

■刻子(コイツ)

同じ牌を3枚揃えたもの。

■さらす

牌を倒して、他家に牌が見えるようにすること。

■三元牌(サンゲンパイ)

ハク、ハツ、チュンを指す。

■字牌(ツーパイ)

東、南、西、北の四風牌と、ハク、ハツ、チュンの三元牌をす。

■自分の風

自分に割り当てられた風。親なら東で、以降、逆時計回りに南、西、北となる。また、その牌を指す。

■数牌(シューバイ)

ワンズ、ソース、ピンズのこと。

■シュンツ(順子)

数が連続している同種類の牌を3枚揃えたものを指します。

■他家(ターチャ)

自分以外の対局者。

■チー

上家(左隣のメンツ)の捨て牌を食いシュンツを作ること、または、その宣言を指す。

■積み牌(つみはい)

牌をツモるために用意された牌の集まりのこと。山(ヤマ)とも言う。

■ツモる

麻雀の手順で、積み牌から牌を1枚取ること。

■聴牌(テンパイ)

あと1枚でアガリになる状態。

■点棒

黒や赤の丸が描かれた白色の棒。自分の点数を示す。

■トイツ(対子)

2枚の同じ牌のこと。



Macintoshの場合

漢字TALK7の起動後、「Libido」フォルダ内の「なる麻雀」という名前のアイコンをダブルクリックします。HDにインストールする場合は、HDのボリュームあるいは、その中の任意のフォルダに「Libido」フォルダをDropして下さい。



Windowsの場合

プログラムマネージャの「Libido」グループを開いて、「なる麻雀」のアイコンをダブルクリックします。なお、初めてプレイする場合は、ファイルマネージャよりドライブBのSETUP.EXEをダブルクリックして、セットアップを行って下さい。



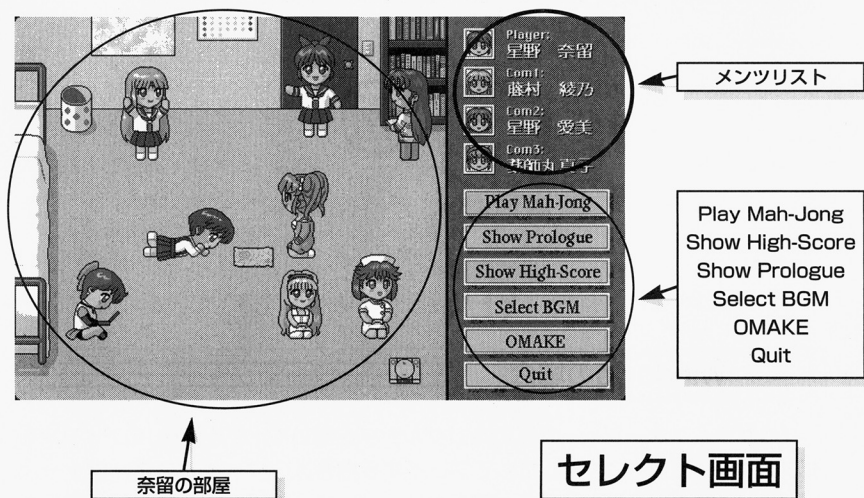
X680x0の場合

パソコンの電源をONにし、すべてのドライブがアクセス中ではないことを確認してから、システムディスクをフロッピードライブに挿入し、リセットボタンを押します。ハードディスク優先起動になっている場合はリセットを押した後、しばらくOPT.1を押していると起動します。

さあ始めよう



ゲームが起動し、タイトルが表示された時点で、リターンキーやスペースキーもしくはマウスボタンを押すとセレクト画面に進みます。ここでは、麻雀のメンツを選択したり、実際に麻雀を始めたりすることが出来ます。



奈留の部屋

麻雀をプレイする女の子達は、奈留ちゃんの部屋に集まっています。メンツを選択する場合は、女の子にマウスカーソルを合わせ、クリックしてください。なお、最初に選択した女の子がプレイヤーが操作するプレイヤーキャラクターとなります。

既に選択されているキャラクタのアイコンをもう一度クリックすると選択は解除されます。プレイヤーキャラクターの解除を行うと、他のキャラクターの選択も同時に解除されます。

メンツリスト

現在選択されているメンツの一覧が表示されます。

早くアガるためには

メンゼン、タンヤオ、ピンフ、ファンパイ

麻雀はメンゼンが基本です。で、テンパイしたら即リーチを心掛ければ、初心者でもある程度、アガることは出来るハズです。また、1や9もしくは字牌が手元にある場合は、その牌を優先的に捨てて（ピンフが狙えそうならメンゼンで）タンヤオを狙います。ピンフは雀頭とシュンツのみで構成される役なので、手頃な役と言えます。

また、手元にファンパイのトイツがある場合、当該の捨て牌があれば迷わずボンして役を確保するという手もあります。この場合、さらに役の上乗せを狙う場合はチャンタやトイトイが狙い目です。

高い役作りも大事ですが、それらは最初から条件が揃っていたり、比較的早い段階で条件が揃った場合に狙うもので、メンゼンを崩してまで条件を揃えに行くべきではありません。セコク勝って相手の勝ちの芽を摘み、チャンスが訪れたら大きく勝つというのが、とりあえずの必勝法です。

振り込まないためには

フリテンとスジを見極める

他家がテンパイしたら、とりあえず自分が振り込むことだけは避けなければなりません。まず、当人の捨て牌と同じ捨て牌は安全です。仮にアガってもフリテンチョンボになるためです。

また、テンパイ時には両面待ちの状態が多いことを考えると、捨て牌から相手の手を想像することも可能です。例えば、他家が4を捨てた場合、それでロンにならないと、1と7も比較的安全な牌と言えます。なぜなら、4が通った以上、2と3あるいは5と6の両面待ちになっているとは考えづらいからです。

また、テンパイしている（様子の）他家の捨て牌がツモ切りではなく、手牌からのものだった場合、カンチャン待ちから両面待ちに変わったと考えられます。例えば1が捨てられた場合、1、3の待ちから3、4の待ちに変わったと想像できます。ですから、この場合は2と5が危険性の高い牌です。

と、まあ、色々ありますが、考えるのが面倒でしたら、いいです、別に。

初心者のための必勝法

麻雀に慣れていない方は、へたに高い役を狙うより、まずアガることを目標にプレイすることが大事かも知れません。また、それが結果として良い成績を残すための近道でもあります。

初めに・・・

「アガる」とは、具体的には、「ツモ」もしくは「ロン」の宣言によって、14枚の牌の組み合わせの完成と、役の成立を示すということです。なお、「ツモ」は自分のツモ牌で条件が揃った場合で、「ロン」は他家の捨て牌で揃った場合の宣言です。

必ず役を成立させたい場合は、メンゼン（メンゼンの意味が分からない？安心して下さい。本マニュアルには用語集があります！）で揃え、ツモ牌によって14枚の牌の組み合わせを完成させます。この場合、「メンゼンツモ」という役が付きます。また、「ロン」の宣言も使いたい場合はテンパイした時点で「リーチ」を掛けます。これによって、アガる確率は高くなりますが、他家にアガられた場合、「リーチ」の宣言に必要な1,000点棒を失うこととなります。自分がアガった場合は「リーチ」という役が付きます。

なお、「リーチ」の宣言をしなくても「ロン」をすることは出来ます。ただし、この場合は、「ロン」した時点で、何らかの役が成立していなければなりません。例えば、手牌にハクのコイツがある場合は、それだけで「ファンパイ」という役が付きますから、テンパイしていれば、「ロン」することが可能です。

早くテンパイするには

字牌、1、9牌は捨てて両面で待つ

早くテンパイするには、要らない牌の見極めが大事です。まず、役にならない字牌は要りません。次に、1、9の数牌も他の牌と全くつながりがなければ捨ててしまいます。この時点で、トイツ以上になっていない字牌があれば、それも捨てます。さらに、ペンチャン待ちの牌があれば、それも捨て、同時にコイツにしか発展しないトイツも他にアタマがあるなら捨てます。そして、次にカンチャン待ちの牌も捨てます。と、ここまで捨てると、捨てた牌でコイツやシュンツが出来ているかも知れません。こうなると、捨てすぎということになってしまいますが、ツキのない牌の並びというものもあるものです。

逆に早いテンパイを狙う場合、ツキのある牌の並びとは、タンヤオ、ピンフが狙える牌の並びです。



Play Mah-jong(ゲームを始める)

麻雀を始める場合は、これを選択します。予め、メンツを選択しておいて下さい。

Show High-Score(ハイスコアを見る)

これまでにプレイした中で、最も高得点だったものより順にTOP5が表示されます。

Prologue(プロローグ)

「なる麻雀」の女の子達が麻雀をすることになった経緯を簡単に紹介するものです。

Select BGM(BGMの選択)

BGMを選択します。

OMAKE(おまけ)

既に見た「ぬぎぬぎシーン」をもう一度見る場合に選択します。プレイヤーキャラクターになっている女の子の「ぬぎぬぎシーン」が順番に表示されます。

Quit(終了)

「なる麻雀」を終了します。





いざ麻雀

麻雀をプレイする上で必要となる操作は、不必要な牌を捨てる「捨て牌」や、「ポン」や「リーチ」などの種々の宣言となります。

「なる麻雀」は、より自然な操作を目指した結果、他の多く見られるコンピュータ麻雀とは、ちょっとだけ操作方法が異なる部分があります。

捨て牌

要らない牌をダブルクリック

捨て牌をする場合は、その牌をダブルクリックします。なお、ダブルクリックとは、マウスボタンを短い間隔で2回押す動作のことです。また、2回押す動作の間にマウスカーソルが移動しているとダブルクリック動作とはなりません。



Mouse Double Click

ポン・チー・カン

組み合わせに必要な手牌を全て選択

ポン・チー・カンの宣言を行う場合は、組み合わせに使う手牌をそれぞれクリックして選択して下さい。また、ボタンを押したままカーソルをスライドさせて複数枚を同時に選択することも出来ます。選択された牌は自動的に確定され、それぞれの宣言が行われます。つまり、ポンやチーを行う場合は手牌の2枚を、カンの場合は3枚（アンカンの場合は4枚）を選択します。また、ポンした後に手牌の1枚でさらにカンする場合は、その牌を選択します。なお、ミンカンの場合は、ポンの動作とならないように、カーソルをスライドさせて一気に3枚選択して下さい。



Mouse Down & Slide

不適切な牌の選択について

規則的にありえない組み合わせでのポンやチーなど、不適切な牌の選択が行われた場合、その選択は確定されません。ただし、ノーテンやフリテンでのアガリは可能です。この場合はチョンボとなりますので、ご注意下さい。

四暗刻

スーアンコオ

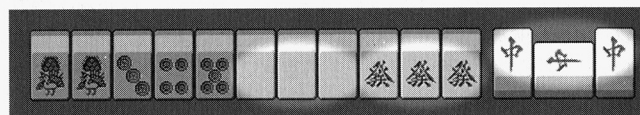
暗刻4組と雀頭1組



大三元

ダイサンゲン

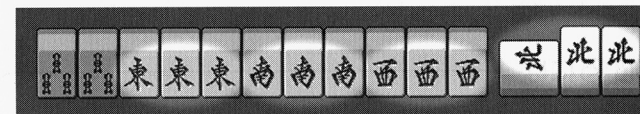
三元牌を刻子で揃える



四喜和

スーシーホー

東南西北の全種類を刻子または雀頭で使う



字一色

ツイーソー

字牌のみで刻子を4組と雀頭もしくは七対子を作る



清老頭

チンロートー

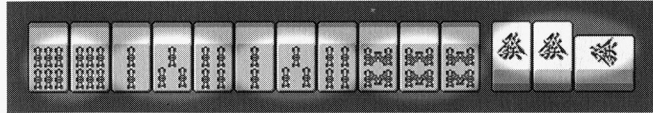
1、9の数字牌だけで刻子を4組と雀頭





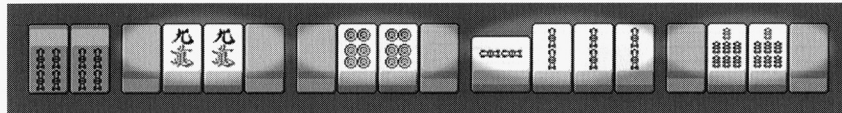
緑一色 リュウイソー

ハツと緑色だけのソーズのみで揃える



四槓子 スーカンツ

槓子を4組揃える



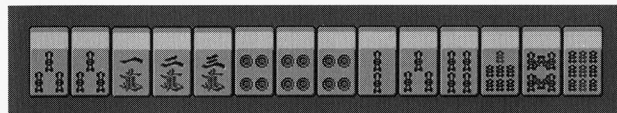
九連宝燈 チュウレンボウトウ

1と9の刻子と2から8の各1枚と、さらにいずれか1枚を全て同種で揃える



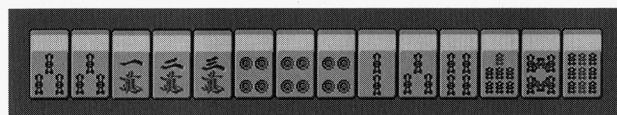
天和 テンホー

親の配牌で既にアガリの形になっている



地和 チーホー

1巡目のツモでアガリの形になっている



リーチ

表示されたリーチ棒を選択

リーチの宣言を行う場合は、リーチ棒をクリックした後に捨て牌します。リーチ棒はリーチ出来る状態になるとツモ牌の隣に表示されます。

↓ Mouse Click

ツモ・ロン・九種九牌流局

全ての手牌を選択

ロンの場合は全ての手牌を選択します。また、ツモアガリの場合や、九種九牌による流局を選ぶ場合はツモ牌も含んだ全ての手牌を選択します。この場合、カーソルをスライドさせて全ての牌を同時に選択すると簡単確実です(いえ、イヤなら別にいいんですけど、ポンやチーとして確定されないようご注意ください)。

↓ Mouse Down & Slide

気になる「脱ぎ脱ぎル〜ル」だけど・・・

安心して下さい。難易度は高くありません。具体的なルールですが、

半荘やって一番負けた人が脱ぐ

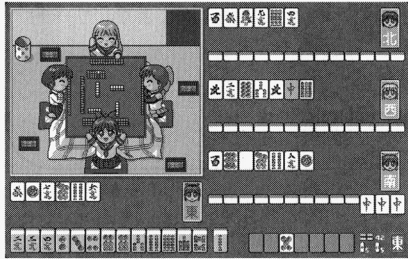
もう、これだけです。結局、誰かは脱ぐわけですね。

自分が負けた場合でも大丈夫。貴方が脱ぐ必要はありません。貴方が操作しているキャラクターすなわち、貴方が選んだ女の子が代わりに脱いでくれます。



早分かり麻雀ルール

麻雀は、13枚の手牌と1枚のアガリ牌の合計14牌による特定の組み合わせを完成させる早さと、その際の組み合わせ内容のレベルの高さを競うゲームです。



東南半荘戦 親が二回りした時点で1ゲーム終了となります。アガリによって一勝負が付くと親は反時計回りで移りますが、連荘といって親が移らずに続く場合もあります。1ゲームの点数は25,000点持ちの30,000点返しです。

連荘 親がアガった場合と荒牌による流局の場合は、親はそのままとなります。ただし、荒牌の場合でも親がテンパイしていなければ、連荘とはなりません。

ゲーム進行 通常、手元にある牌は13枚です。そして、「積み牌から、1枚取って、アガリの形になっていなければ、要らない牌を1枚捨てる」という手順を4人で順番に繰り返して行きます。同時ロンの場合は頭ハネになります。

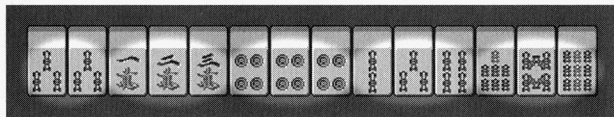
他にも細かいルールはありますが・・・

プレイする上で必要な基本的なルールは、このマニュアルに全て記載されていますが、符計算の仕方等、より深い理解を得たい場合は入門書等書籍をご覧ください。

基本的にすることと言えば

3枚組を4つ、2枚組を1つ揃える

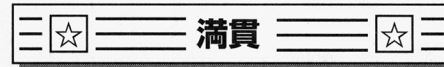
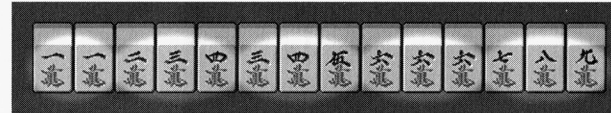
14枚の牌を構成する牌の組み合わせは、基本的に「3枚の組を4つと2枚の組を1つ」です。他にも、「2枚の組を7つ」または「特殊な14枚の組を1つ」という組み合わせもありますが、これらは特殊なパターンです。



清一色 チンイソー

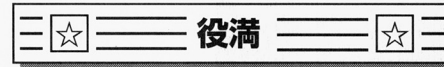
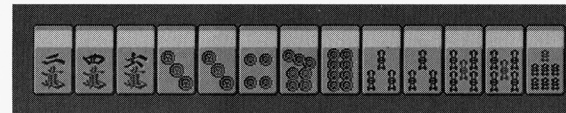
食い下がり
五翻

同じ種類の数牌のみで揃える



流し満貫 ながしまんがん

流局までの捨て牌を1、9、字牌のみで揃える



国士無双 こくしむそう

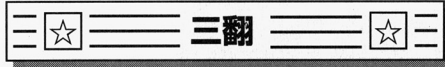
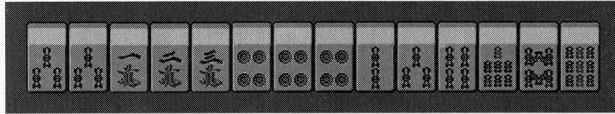
1、9数牌と字牌を全種類揃えて残り1枚を加えて雀頭





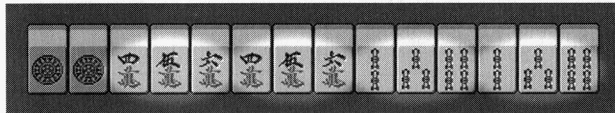
ダブル立直 ダブルリーチ

親なら配牌、子なら最初のツモでリーチの宣言



二盃口 リャンペーコー

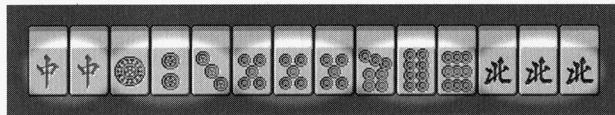
一盃口を2組揃える



混一色 ホンイーツー

食い下がり
二翻

同じ種類の数牌と字牌のみで揃える



純全帯么 ジュンチャン

食い下がり
二翻

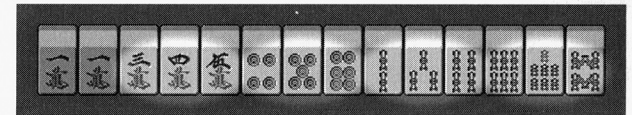
全ての組み合わせに1か9が含まれる



和了(アガリ)

14枚の組み合わせの完成
役がある

14枚の牌による組み合わせを完成させ、その組み合わせが役と呼ばれる条件を1つ以上満たしているとアガリとなり、その人の勝利となります。ほとんどの役はある種の牌の組み合わせによって成立します(例えば、チンイーツーという役は「牌の組み合わせが全て同一種類の牌で構成されている」場合に成立します)。それに対して、組み合わせ以外の役として「メンゼンツモ」や「リーチ」などがあります。なお、役については「役一覧」を参照して下さい。

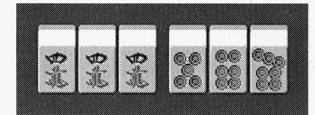


ちなみにこれはピンフ

牌の組み合わせ

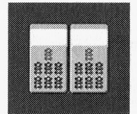
3枚

3枚の組み合わせは、3枚とも同じ牌、もしくは数が連続している同じ種類の牌によって作ります。なお、これらはそれぞれコーツ(刻子)、シュンツ(順子)と呼ばれます。



2枚

2枚の組み合わせは、同じ牌によって作ります。なお、これはトイツ(対子)と呼ばれます。



14枚

14枚の牌による組み合わせは、国士無双と呼ばれる役になる形になっています。





流局(りゅうきょく)

四風子連打・四槓子
荒牌・九種九牌

誰かがアガる前に、ある条件が成立し、その局が勝負なしとなることがあります。これを流局といい、条件として、4人の第1捨て牌がすべて同じ風牌の場合、カンが4つになった場合(一人で4つカンをしている場合は5つめ)、ツモ牌がなくなった場合があげられます。また、配牌(子の場合は第1ツモを含む)のうち、字牌と1,9牌が9種類以上ある場合はその人の任意の判断で流局に出来ます。

参考までに・・・

「なる麻雀」では採用していませんが、捨て牌に対して3人がロンを宣言した場合や4人全員がリーチをかけた場合も流局とするルールもあります。

振り聴(フリテン)

自分の捨て牌でアガれる状態

捨ててある牌を手の中に1牌加えることにより、手牌がアガリの条件を満たしてしまう場合、その状態をフリテンといい、ロンの宣言が使えなくなります。

ロンの場合、テンパイ時の状態がフリテンになっていなかったか判断されますので、仮にフリテンの原因となっている牌(現物)とは異なる牌でのロンであってもフリテンとして扱われます。ただし、「国士無双」役の場合は、現物のみがフリテンとして扱われます。ツモによるアガリの場合はフリテンの判断は行われません。

他にも見逃しというもの・・・

ロン出来る牌にもかかわらずロンの宣言を行わなかった場合、「見逃し」といって、その後ツモ、ポン、チーなどして牌の取捨を行うまでロンすることが出来なくなります。また、リーチの宣言をしている場合は、その局の終了までロンの宣言は使えません。

沖和(チョンボ)

フリテン・ノーテン・役なし
見逃し

アガれない状態であるにもかかわらずアガリを宣言してしまった場合は、チョンボとして8000点(親の場合は12000点)を他家に支払わなければなりません。

混老頭

ホンロー

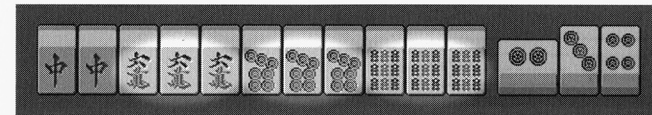
刻子を1,9、字牌のみで揃える



三暗刻

さんアンコオ

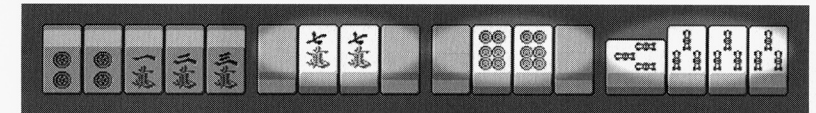
アンコオ(暗刻)を3つ揃える



三槓子

さんカンツ

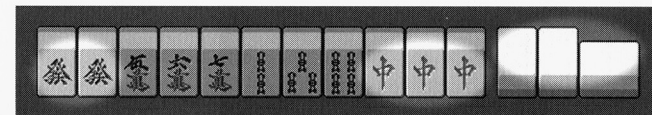
槓子を3組揃える



小三元

しょうさんげん

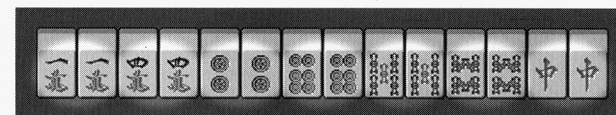
ハク、ハツ、チュンで刻子を2つと雀頭を揃える

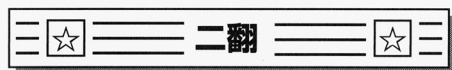


七対子

チートイツ

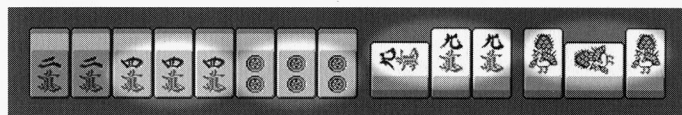
対子を7組揃える





対々和

雀頭と刻子4組



全帯么

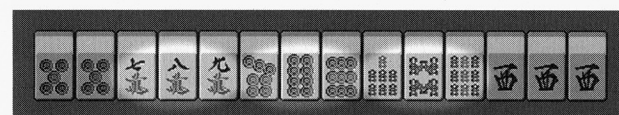
すべての組に1、9、字牌のいずれかが含まれる



三色同順

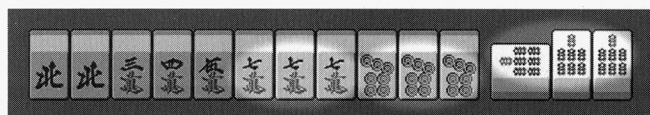
食い下がり 一翻

順子を同じ並びで数牌3種類揃える



三色同刻

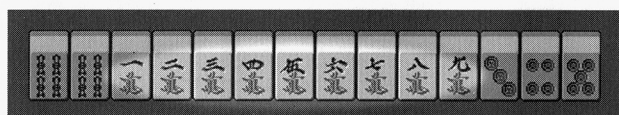
刻子を同一数字で数牌3種類揃える



一気通貫

食い下がり 一翻

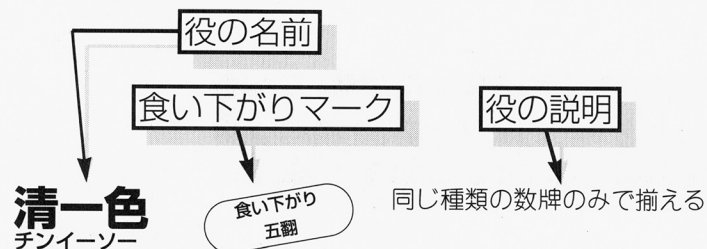
数牌を同一種類で1から9まで揃える



- 役一覧
- 初心者のための必勝法
- 用語

「役の一覧」は、「なる麻雀」で使用する役の一覧表です。プレイする際に参考にして下さい。また、「初心者のための必勝法」は、初心者向けのガイドです。「用語」は本マニュアルでも使用している麻雀特有の言葉、言い回しについての解説です。

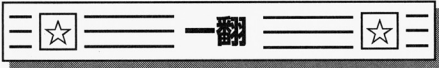
役一覧表の見方



役の例

「役の例」がメンゼンで揃えられている場合は、基本的にメンゼンテンパイが前提の役です。ただし、「食い下がり」マークが表示されているものについては、翻は下がりますが、食いを入れても役として認められます。

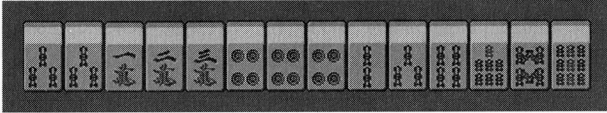
役一覧



門前清白摸

メンゼンツモ

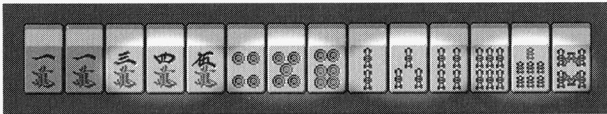
メンゼンテンパイしてツモ牌でアがる



平和

ピンフ

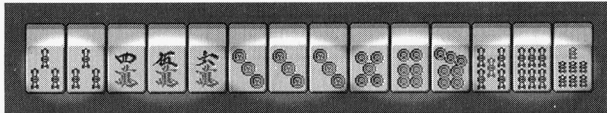
雀頭と順子を4組。メンゼンテンパイで両面待ちから、ツモまたはロン



断么九

タンヤオ

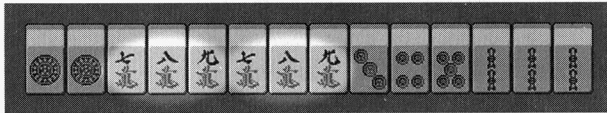
ヤオチューパイ(1、9牌と字牌)以外の牌のみ



一盃口

イーペーコー

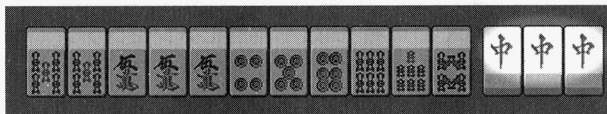
同じ種類、同じ数で2組の順子を揃える



翻牌

ファンバイ

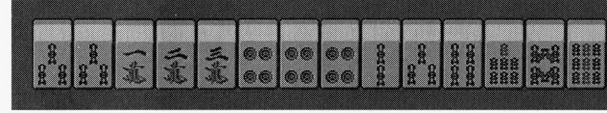
三元牌や場の風、自分の風で刻子



立直

リーチ

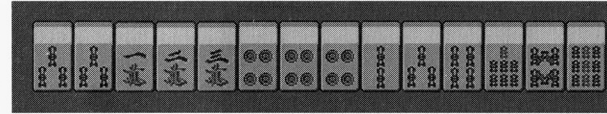
メンゼンテンパイでリーチの宣言



立直一発

リーチいっぱいつ

リーチ後、1巡内にツモまたはロン



嶺上開花

リャンシャンカイホー

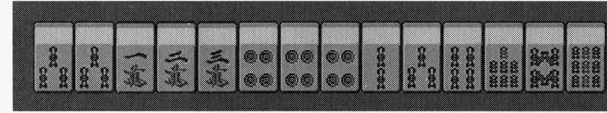
カンの補充牌でツモ



搶槓

チャンカン

他家がさらしている刻子に同牌を加えてカンした牌でロン



海底

ハイタイ

最後の牌でツモもしくは、最後の捨て牌でロン

