ファミリーコンピュータ™

FAMICOM FAMILY

HVC-YT

とりあつかいせつめいしょ

【取扱説明書】



Nintendo®

新4人打ちマージャン

役満天国™

ごあいさつ

このたびは「役満天国」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。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

1) 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。
2) 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。
3) 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
4) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解したりしないでください。
5) 端子部に手を触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
6) 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。
7) バックアップしているため、電源の投入および切り方に注意してください。
8) ファミリーコンピュータにプロジェクションテレビ*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。
＊スクリーン投影方式のテレビ
9) このソフトはシャープのC1ではご使用になれません。

新4人打ちマージャン

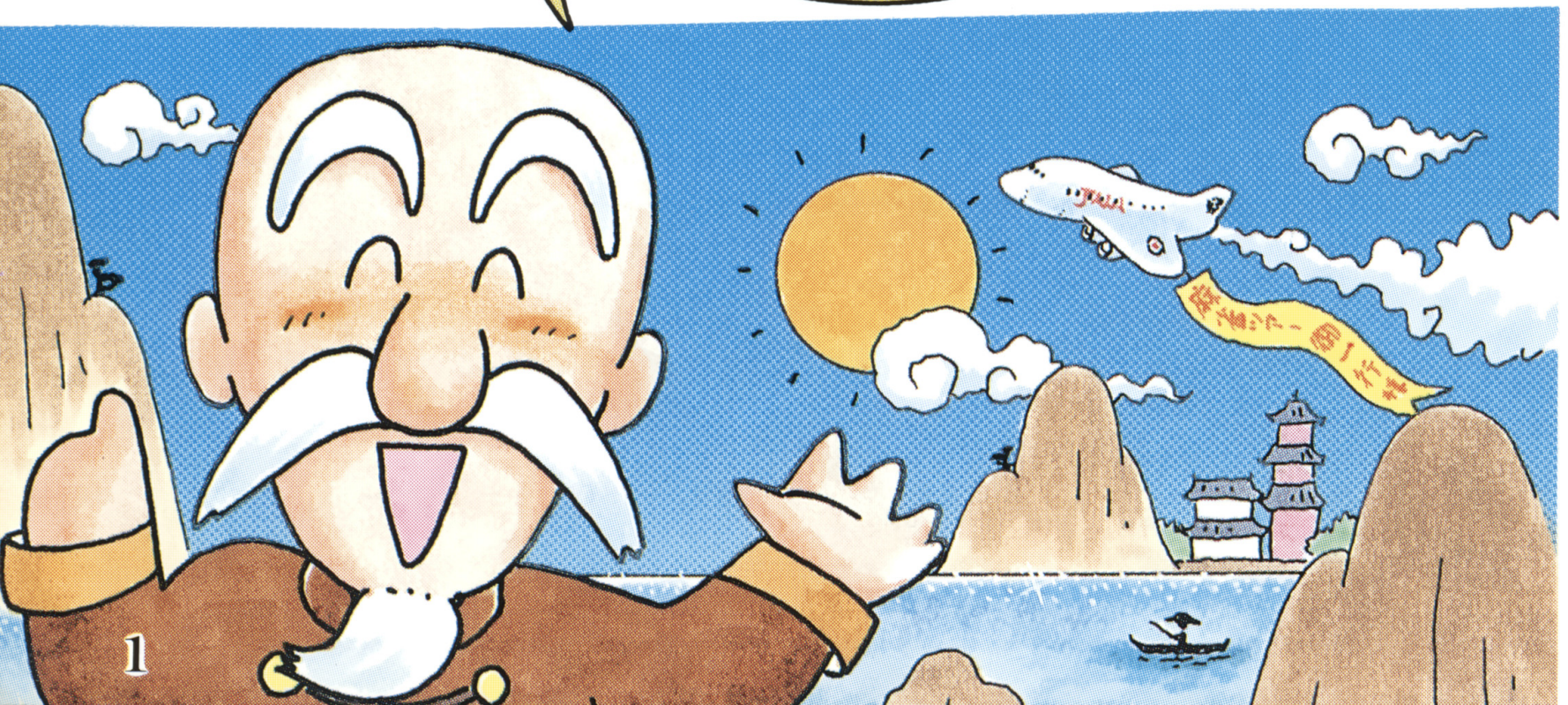
役満天国™

目次

役満天国ってどんなゲーム？ …… 1
ゲームを始める前に …… 3
コントローラの使い方 …… 5
ゲームの始め方　①名前を入力します …… 6
②自分のキャラクターを選びます …… 8
③「つづきからはじめる」ときは …… 9
④「きろくをけす」ときは …… 10
モード選択 …… 11
ワールドモードでの遊び方 …… 12
①ルール設定 …… 15
（◎オプションルール一覧／◎基本ルール一覧）
②TOP 4とは …… 21
③ENDについて／④ワールドモードの条件について …… 22
【警告】 …… 26
⑤対戦の仕方 …… 27
（配牌と起家決め／AUTOツモと手動ツモ／打牌／チー，ポン，カン／リーチ／アガリ／タオス）
⑥一局終了／⑦半荘終了（精算の仕方） …… 31
⑧都市クリア …… 33
⑨機内対戦とは …… 34
フリーモードでの遊び方　①対戦相手を選ぶ …… 35
②ルール設定／③対戦方法 …… 37
④半荘の終了 …… 38
【注意事項】
「あっ／あがれない!!」 …… 39
麻雀ってなに？　牌の種類 …… 41
ゲームの進め方 …… 43
（順子とチー／刻子とポン／槓子とカン／テンパイとリーチ／ロン／ツモ／役について／役牌について／ドラについて／流局／一局の終わりと半荘）
登場人物紹介 …… 53
バッテリーバックアップ使用上の注意について …… 60

やくまんてんごく 役満天国ってどんなゲーム？

わしの名前はモーパイパイ。これからおまえを世界一の雀士にするために、京都・パリ・ラスベガスなど世界7都市で一流雀士達を相手に麻雀の修行をさせるのがわしの役目じゃ。各都市ごとに条件が出され、それをクリアすると次の都市へ行けるようになっておる。これがワールドモードじゃ。レベルは1・2・3とあるが、最初はもちろんレベル1からスタートじゃ。レベル1はわしが案内するので、安心して行くがよい。



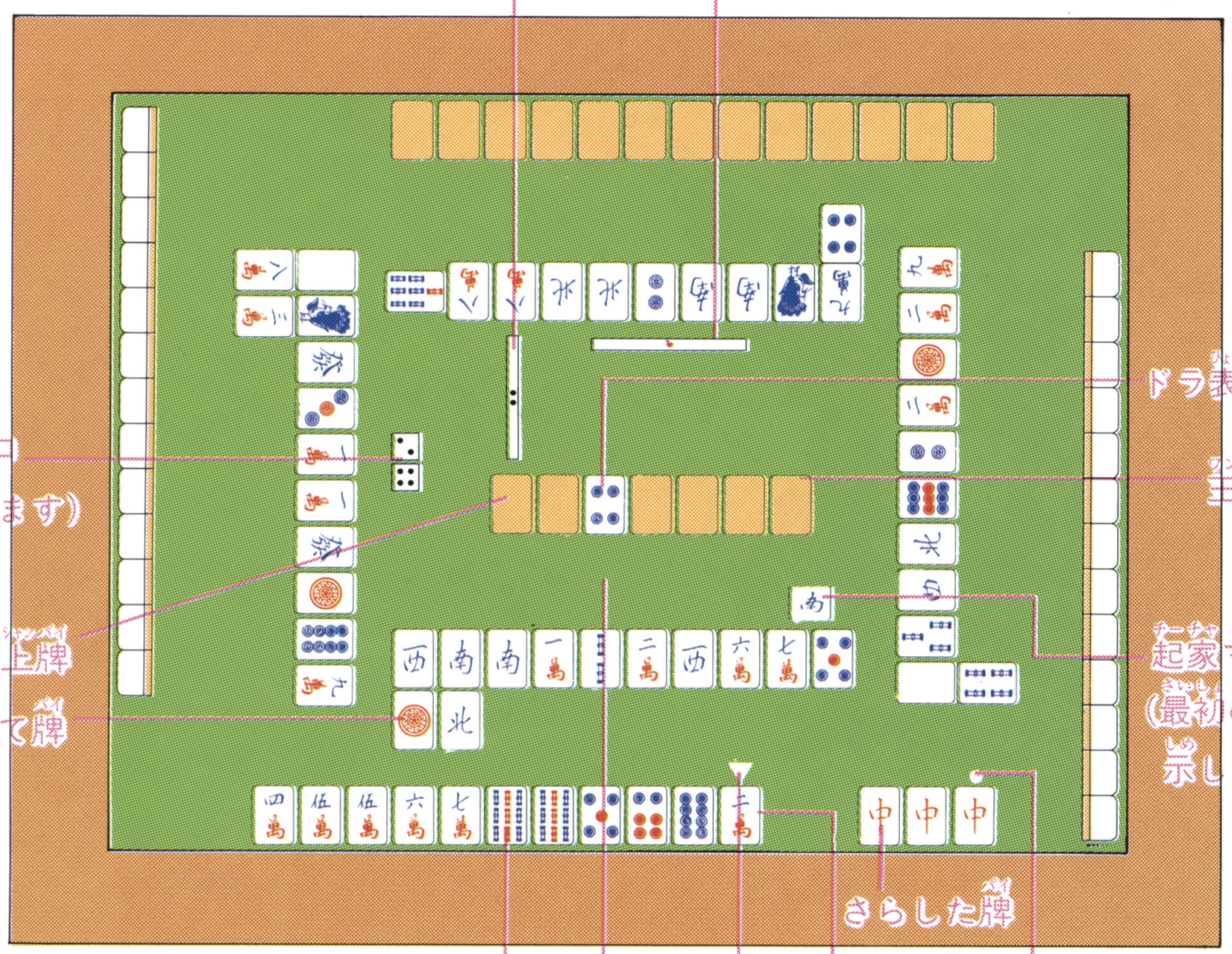


そうそう、ところで各都市では参加費を支払うことになっておるのだが…、なに、お金なんか持っていない？

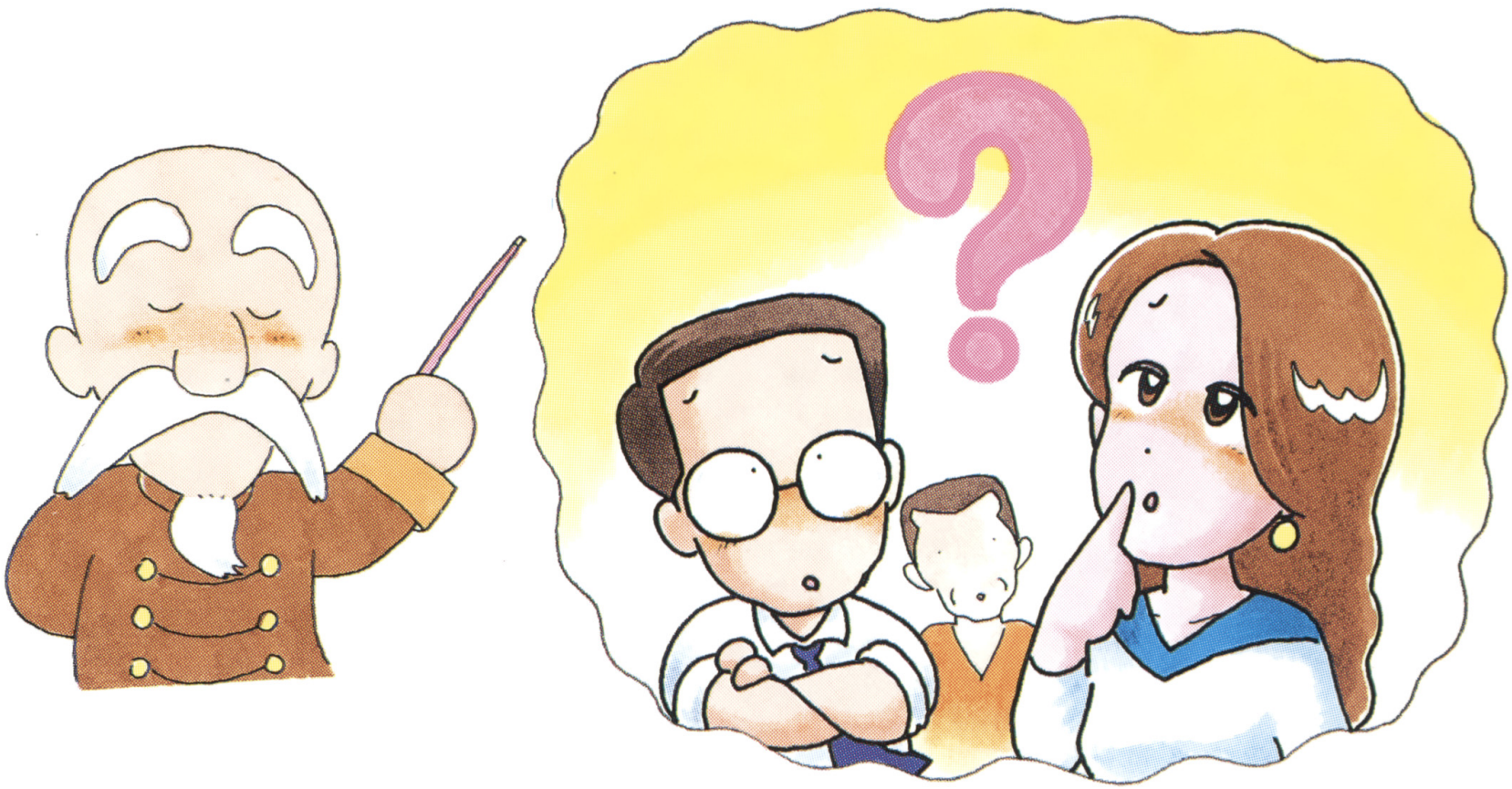
ハハハハ。ならばここに400ドルある。仕度金として持っていくがよい。じゃが、あとは自分のウデで稼ぐことじゃ。参加費が払えなくなると、修行の旅が続けられなくなるから気をつけなきゃいかん。

あ、それから、条件に関係なく麻雀をプレイするフリーモードもあるぞ。いずれにしろ、どちらもファミコン史上最強の本格的麻雀ゲームじゃ。こころしてかかるがよいぞ。

ゲームを始める前に

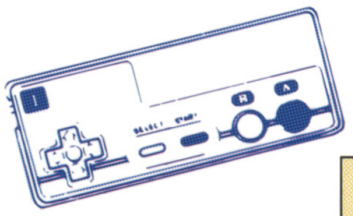


※親から左回りの順に進行する



役満天国が本格的麻雀ゲームだということはわかってくれたじゃろう。もちろん、コンピュータ側がツミコミをするようなイカサマもなしじゃ。皆フェアな雀士たちばかりじゃよ。が、麻雀そのものが何だかよくわからないのではちょっと困る。そこで、よくわからない人は初心者のための「麻雀って何?」(P41参照)をまず初めに読んでからプレイするとよかろう。

コントローラの使い方



	●ゲーム進行中の場合	●半荘プレイ中の場合
A	選択の決定	牌やコマンド選択の決定
B	コマンドのキャンセル（ただし、内容によってはキャンセルできないものもあります。）	持ち点表示画面、成績表示画面から半荘プレイ画面に戻る ✚ボタンと併用しながら画面をスクロールさせる
スタート	ゲームスタート	持ち点表示画面（ルール、BGM、AUTOツモのコマンド選択画面）との切り替え
セレクト	メニューカーソルの移動	成績表示画面との切り替え
✚ボタン	カーソルの移動	↓ボタンでタオス、チー、ポン、カン、リーチ、ロン、ツモおよび残り牌数の表示ウインドウを開く（↑ボタンでウインドウをキャンセル） ←、→ボタンで手牌の選択

ゲームの始め方

初めてこのゲームをするときは、メニュー画面から「あたらしくはじめる」を選び、プレイヤーを記録することから始めます。

①名前を入力します

タイトル画面でスタートボタンを押すと、下のようなメニュー画面になります。

▶つづきからはじめる
　記録があるときだけ表示されます。

あたらしくはじめる
　記録が作れるときだけ表示されます
　(記録は3つまで作れます)。

きろくをけす
　記録があるときだけ表示されます。



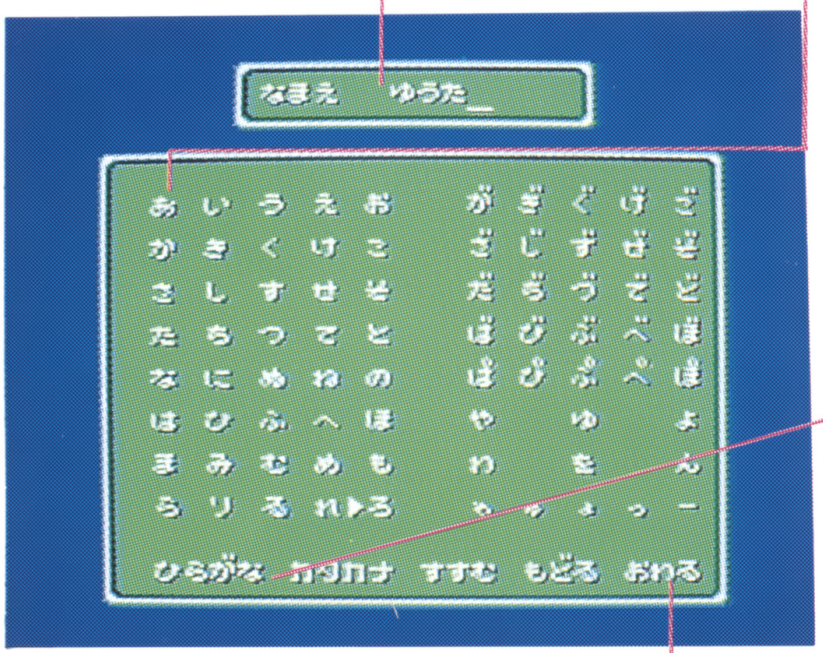
ゲームの始め方

「なまえ」
五十音表からAボタンで決定した文字が表示されます。最大7文字まで入力できます。

「あいうえお…」
必要な文字のところに✚ボタンでカーソルを移動させ、Aボタンで決定します。

「すすむ・もどる」
入力をまちがえたときや、文字と文字の間に空白を入れたいときなどに使います（Bボタンで戻ることもできます）。

「ひらがな・カタカナ」
通常はひらがなモードになっています。カタカナで入力したいときは、「カタカナ」を選んでモードを切り替えます（セレクトボタンでも切り替えられます）。

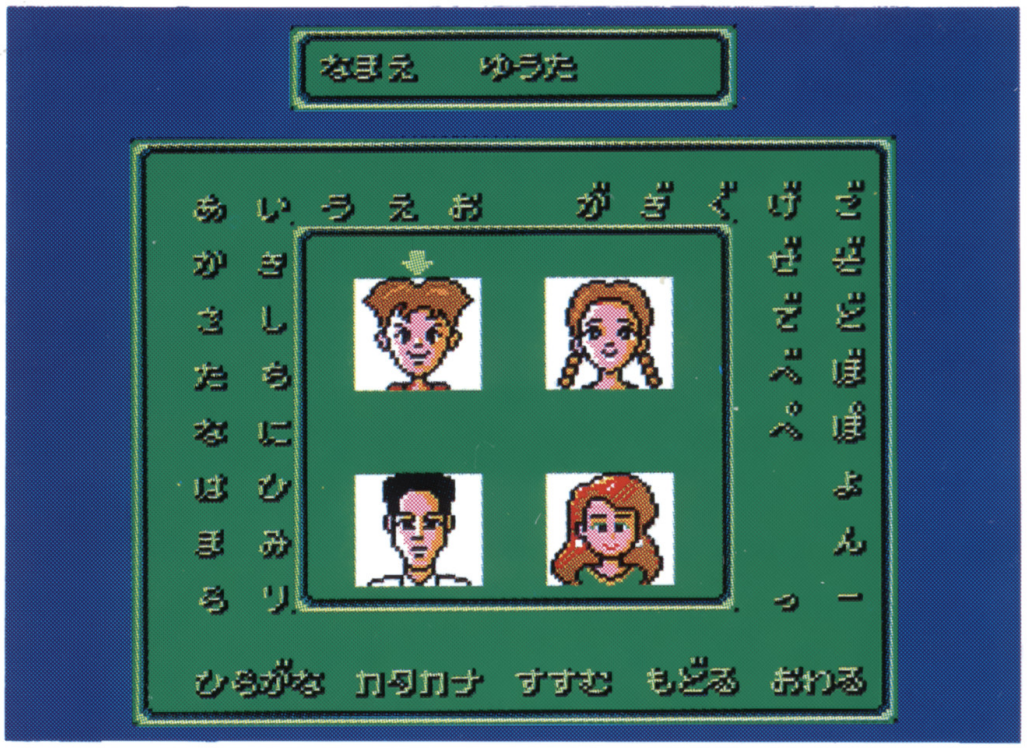


「おわる」
入力が終わったらこれを選びます（スタートボタンで決定もできます）。ただし、空白だけの名前は受け付けません。



②自分のキャラクターを選びます

名前入力画面で「おわる」を選ぶとこの画面になります（Bボタンを押せば名前入力画面に戻ります）。✚ボタンで好きなキャラクターにカーソルを合わせAボタンで決定してください。



もし、キャラクターをまちがえて指定してしまったときは、一度リセットして最初のメニュー画面で「きろくをけす」を選び、まちがえたキャラクターのデータを消去したうえで、もう一度最初からやり直してください（詳しくは「きろくをけす」ときは…（P10）をお読みください）。

③「つづきからはじめる」ときは…

いちど記録を作ったら、次からは「つづきからはじめる」を選ぶことができるようになります。すると下のような名前とキャラクターが表示されたデータ表示画面が出ますので、どの記録の続きをやるのかを✚ボタンで選んで、Aボタンで決定してください。



④「きろくをけす」ときは…





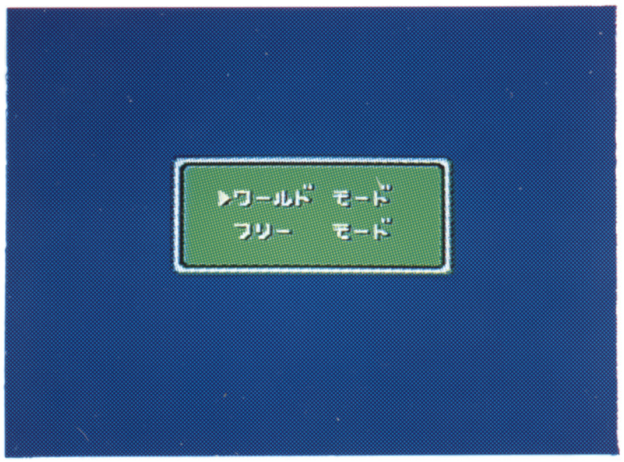
記録（プレイヤー・セーブデータ）は、3つまで作れます。さらに新しく記録を作りたいときは、現在記録されているデータのどれかを消去しなければなりません。そんなときには、メニュー画面で「きろくをけす」を選んでください。

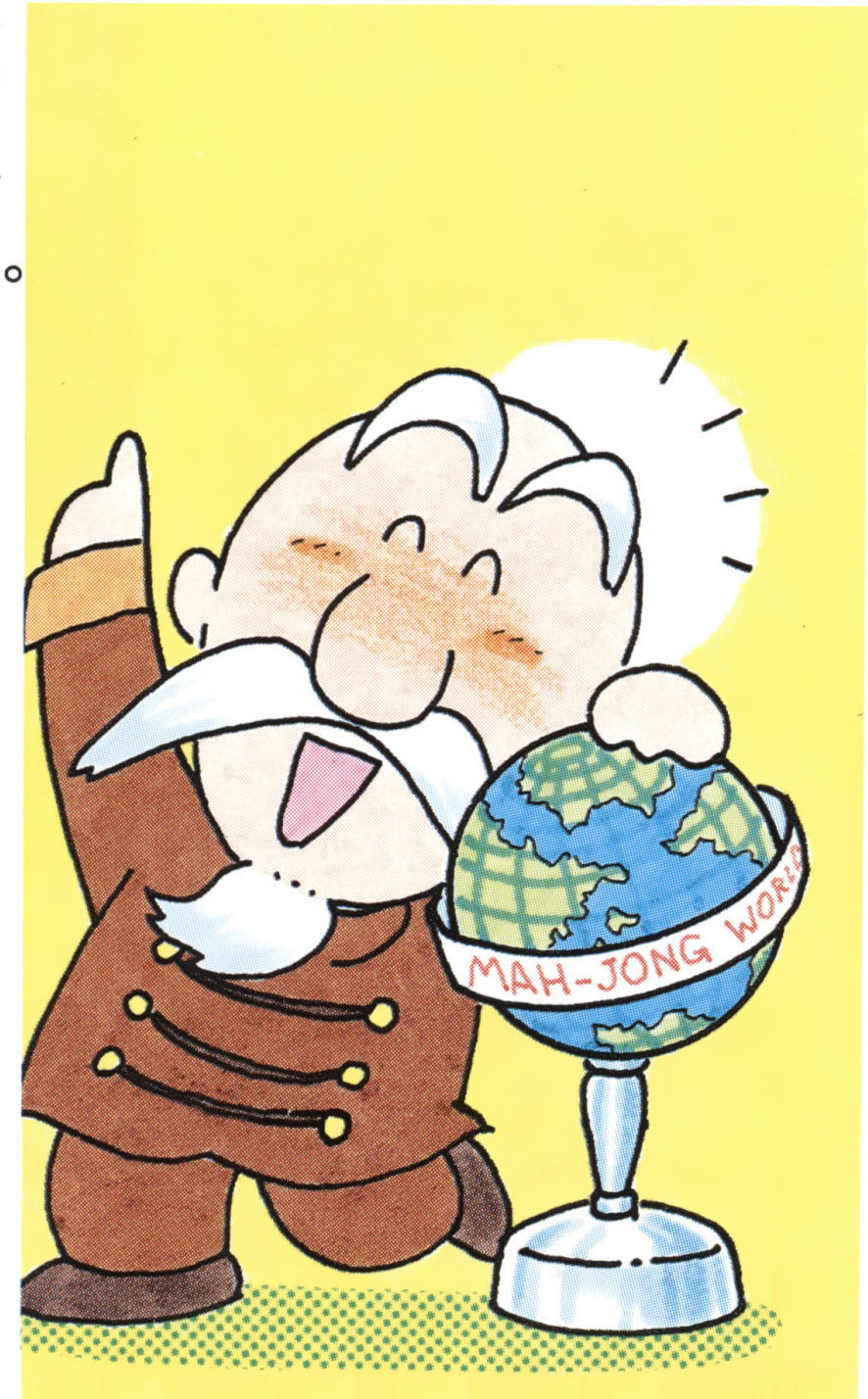
すると、③と同様のデータ表示画面が出ますから、その中からどれを消すのか✚ボタンで選んで、Aボタンで決定します。さらに確認のメッセージ画面が出ますから、消してよいのなら「はい」、やめるときは「いいえ」を選んでください。

モード選択

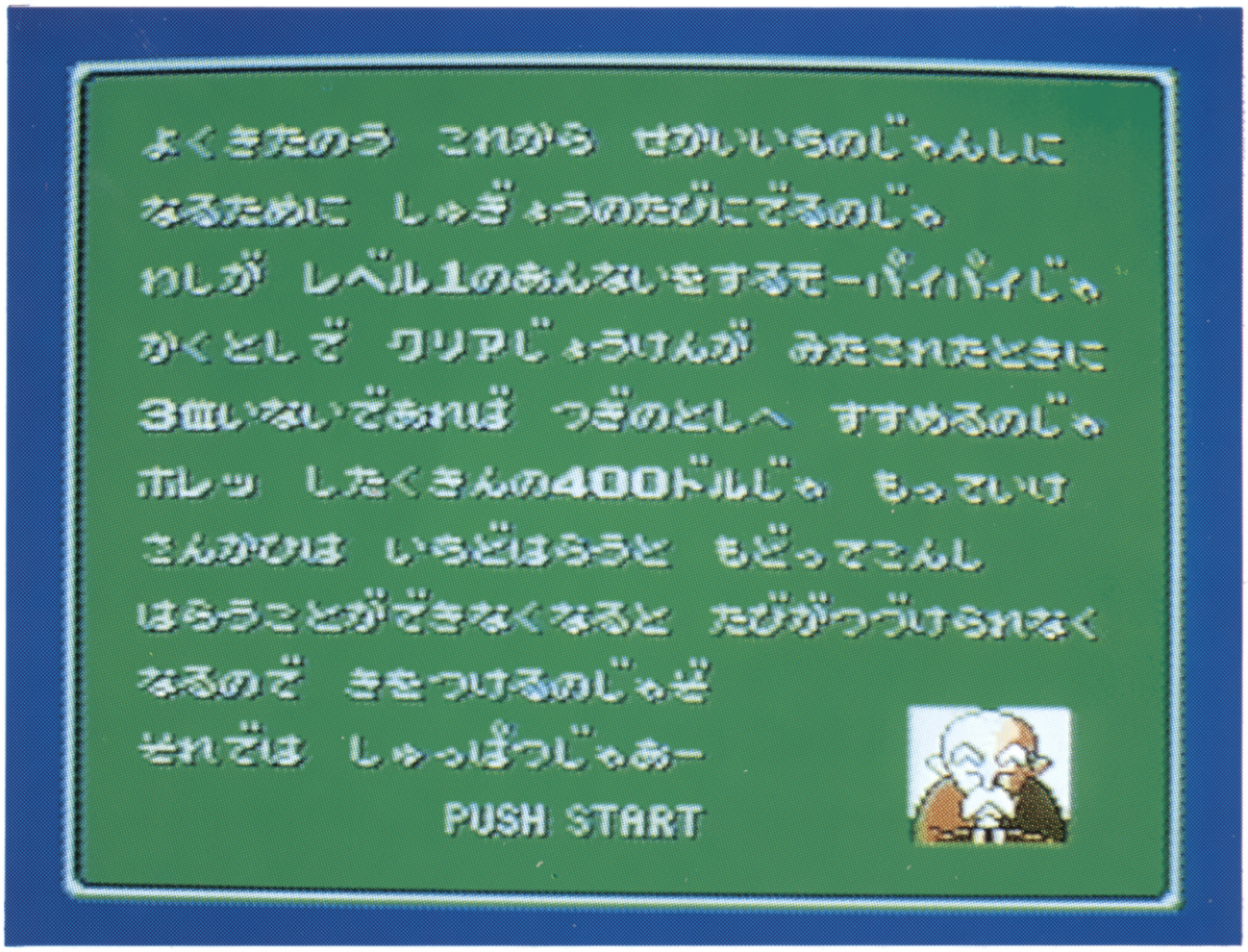
初めにも言ったとおり、このゲームには「ワールドモード」と「フリーモード」の２種類があるんじゃ。ワールドモードは世界一の雀士を目指して世界７都市を修行してまわり、フリーモードはストーリーに関係なく単純に麻雀をプレイするというものじゃ。

メニュー画面で記録作りや記録選びをしたらこのモード選択画面に切り替わるから、どのモードで麻雀ゲームを楽しむか選ぶのじゃ。





モード選択画面で「ワールドモード」を選ぶと、モーパイパイによるゲーム解説画面が表示され、支度金として400ドルもらえます。



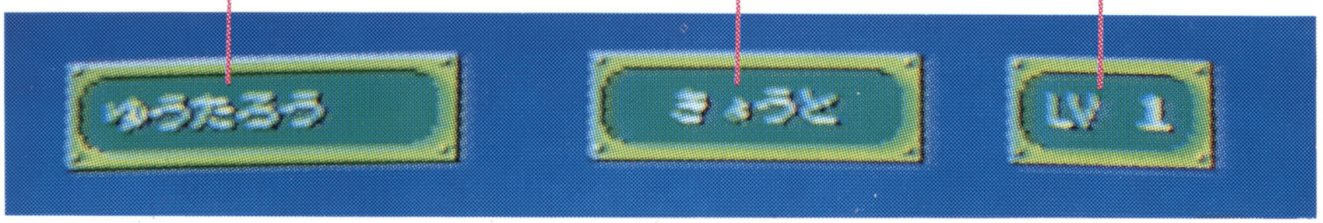
スタートボタンを押すとワールドマップ画面になります。

ワールドモードでの遊び方

「名前」
プレイヤーの名前

（赤く点滅している所）
：現在の滞在地

「レベル」
プレイヤーの
現在のレベル



丸印の所
修行する都市の位置



「END」
タイトル画面に戻る

「所持金」
プレイヤーが現在持っているお金



「PLAY」
半荘プレイに入る

「ルール設定」
ルール設定の確認、変更ができる

「TOP 4」
過去のプレイヤーの記録中上位４つが見られる



マップ上で赤く点滅している場所が現在の滞在地で、最初は京都から出発します。ここで「PLAY」を選ぶとその都市での麻雀修行が始まりますので、その前に「ルール設定」を選んでルールを確認しておきましょう。一度麻雀を始めると、その都市での対戦が終了するまでルールを変更することはできませんので注意してください。

①ルール設定（※初心者の方は、お読みにならなくてけっこうです）

麻雀は、決められたルールに従ってプレイするものですが、そのルールも地方によって異なったり、打ち手の習慣によってまちまちだったりします。役満天国では、どこでやっても変わらないような一般的なルールを「基本ルール」としてゲームに組み込んでありますが（このルールはすでに決められているため、ゲーム中に変更することはできませんのでご了承ください。種類については「基本ルールの一覧」（P19）を参照してください）、人や場所によって変更できるルールも必要ですから、そのために「オプションルール」というものを設けてあります。これは、各都市で麻雀を始める前にワールドマップ画面で「ルール設定」コマンドを選択すると、変更可能なルールが表示されます。





ルールを変更したいときは、そのルール箇所に✚ボタンでカーソルを合わせてください。そこでAボタンを押すと画面下の「決定」の色が変わり、変更されたことがわかります(元に戻したいときは、再びAボタンを押してください)。設定変更を終わるときは、画面下の「決定」にカーソルを合わせAボタンを押せば、そのルール内容がセーブされたうえでワールドマップ画面に戻ります（設定変更中にBボタンを押すと、変更前の設定に戻ります)。

なおルール設定は、役作りや点数計算に大きく影響しますのでよく理解しておく必要があります。次に「オプションルール」と「基本ルール」を紹介しますので、参考にしてください。

◎オプションルール一覧

このオプションルールは、「ルール設定」で変更可能です。有、無は左側にあるのが最初に設定されているものです。

食い断么	有　無	ポンやチーをした断么九のみの手役であがることを認めるかどうか。
不聴罰	有　無	荒牌になったとき、ノーテンの人がテンパイしている人に罰点を払うかどうか（場3,000点）。
ウラドラ	有　無	リーチをかけたとき、通常のドラの他に裏ドラも認めるかどうか。
槓ウラ	無　有	槓ドラの裏ドラも採用するかどうか（ウラドラを「無」にすると自動的に無しになります）。
一発	有　無	リーチ一発に一飜を付けるかどうか。
西入	無　有	オーラスが終了した時点でトップが30,000点以下なら、延長戦として次の四局も行うかどうか。
二飜縛り	有　無	五本場以降、あがり役が二飜以上ないとあがれなくするかどうか。



南場不聴（ナンバノーテン）	輪荘（リンチャン）　連荘（レンチャン）	南場での荒牌時に親が不聴のとき、親流れするかどうか。
自摸平和（ツモピンフ）	有　無	ツモあがりの平和を役と認めるかどうか。
三連刻（サンレンコー）	有　無	三連刻有りにするかどうか（二飜になります）。
四連刻（スーレンコー）	有　無	四連刻有りにするかどうか（役満になります）。
八連荘（パーレンチャン）	有　無	親が8回続けてあがった場合、以降その親のあがりをすべて役満とするかどうか。
数え役満（かぞヤクマン）	有　無	十三飜以上のあがりを役満とするかどうか。
ダブル役満（ヤクマン）	有　無	役満の複合および四暗刻単騎、国士十三門、大四喜、純正九蓮宝燈を倍役満とするかどうか。
二盃口（リャンペーコー）	三飜（サンファン）　二飜（リャンファン）	二盃口を三飜にするか二飜にするか。
ドボン	有　無	メンバーのうち誰か1人でも持ち点がマイナスになった時点で半荘を終了するかどうか。
馬（うま）	有　無	馬をつけるかどうか。馬有りの場合、半荘終了時に1位の人は4位の人から＋10もらい、2位の人は3位の人から＋5もらうことになります。

◎基本ルール一覧

先付け	すべて有り。
振聴	アガリ牌とみなされる牌が１つでも捨牌中にあれば振聴となります。またリーチ後アガリ牌を見送った場合も以後振聴となります。
振聴立直	振聴でもリーチすることができます。
包	大三元、大四喜を決定づけるようなポン、カンをさせた場合、その打牌をした人は責任をとらされます(責任払い)。もしツモあがりされた場合は包牌を打牌した人が全得点を支払い、ロンあがりの場合はあがり牌を他家が捨てたときでも、得点の半分を払わなくてはなりません。
荘風	東南半荘戦で場に二飜を付けます。
持ち点	25,000点持ちの30,000点返しです。
二家和	頭ハネ、ダブロン無し（１つの捨て牌で同時に２人がロンできる場合には、上家が優先的にあがれます)。
立直料	1,000点。



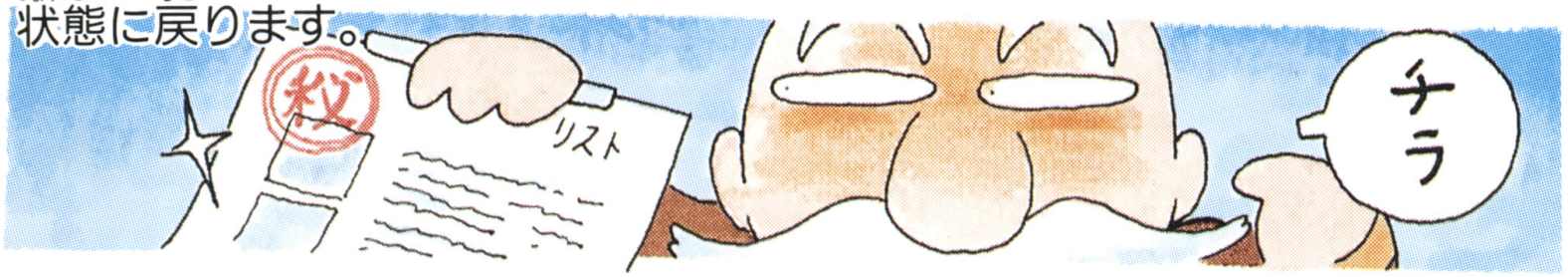
立直後の暗槓	ツモった牌でかつテンパイの形が変わらないときのみ認められます。
九種么九倒牌	ポン、チー、ミンカンのない配牌後1巡のツモのとき、公九牌が9種以上あった場合は、流局にすることができます。
途中流局	九種么九倒牌の他に、四槓算了、四風子連打、四家立直、三家和があります。



②TOP 4とは…

ワールドマップ画面で「TOP 4」コマンドを選ぶと、過去のプレイヤーがどのレベルのどの都市までクリアしたか、その記録が上位4名まで登録された画面を見ることができます。なお登録には優先順位があり、第一にレベルの高さ、第二に都市クリア数、第三にゲームを始めたときのレベルの高さ(高いほど有利です)、第四に所持金の多さの順に上位が決定されていきます。

※TOP 4のデータを消すときは、「TOP 4」の画面で✚ボタンの下を押しながらA、B、スタート、セレクトのボタンを同時に押してください。初期状態に戻ります。



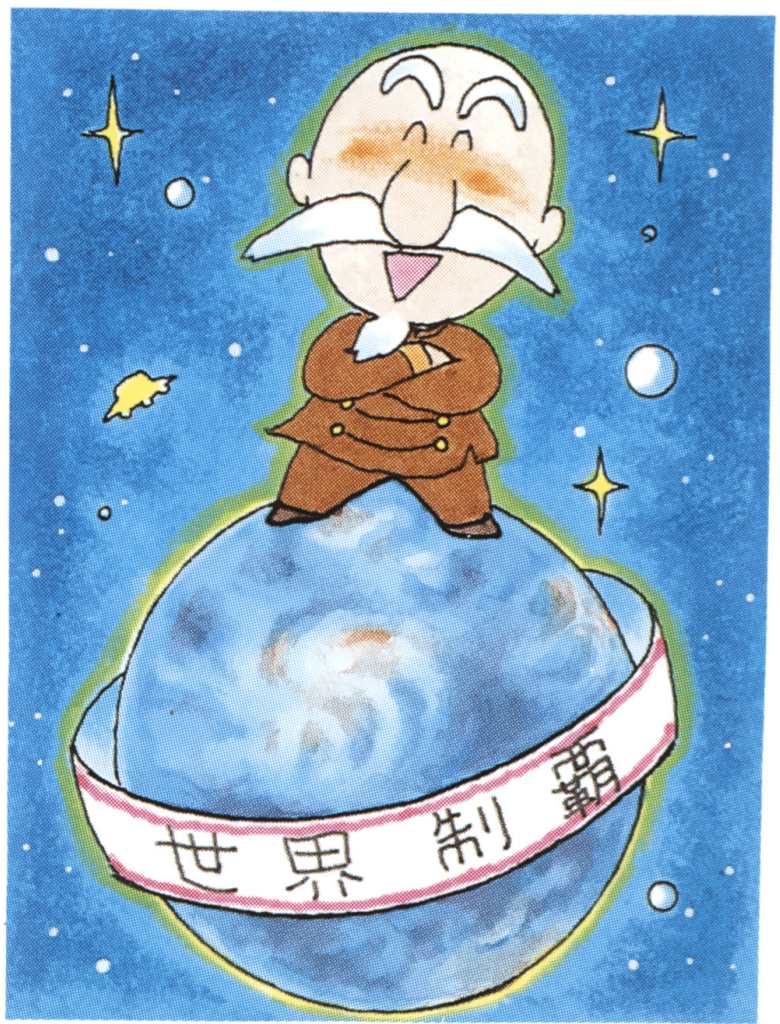
そうそう、忘れておったがキミが戦う相手についてはまだ何も言ってなかったのう。とにかくいろんなヤツがおるんじゃ。勝負ごとは自分を知ることも大切じゃが、相手がどんな人物かもわからんのでは作戦も何もありゃせん。じつはわしには、秘かに調べさせておいた一流雀士たちのリストがあるんじゃ。あとでこっそり見せてあげるからな、じっくりと研究しておくのじゃよ(詳しくは「登場人物紹介!」(P53)を見るがいい)。

③ENDについて

ワールドマップ画面で「END」コマンドを選ぶと、タイトル画面に戻ることができます。ゲームを中断したいときや、新しいデータで遊び直したいとき、またフリーモードで遊びたいときなどはこの「END」を選んでください。

④ワールドモードの条件について

ワールドマップ画面で「PLAY」を選ぶと画面が切り替わり、次に修行をする都市の条件表示画面になります。(「あたらしくはじめる」を選んだときは、最初の都市である京都・レベル1の条件表示画面が出ます)。ここでBボタンを押せば再びマップ画面に戻ります。

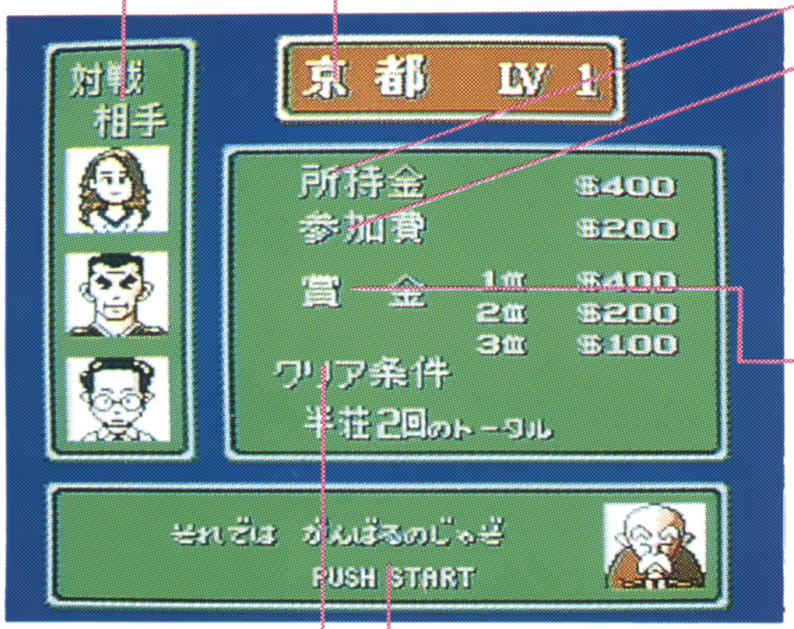


ワールドモードでの遊び方

対戦相手
この都市で対戦するキャラクターを表示します。

都市・レベル
これから挑戦する都市の名前とレベルを表示します。

所持金
現在のプレイヤーの所持金です。



参加費
半荘プレイ費用として200ドル必要です(各都市共通)。これが払えない場合はゲームオーバーとなります。

賞金
その都市で支払われる賞金です。都市クリアするともらえます。

条件
都市ごとに出される優勝条件です。メンバーの誰かが満たした時点でプレイ終了です。2位以下は、そのときの持ち点により決定します。

PUSH START
スタートボタンを押すと、セーブしたうえで半荘プレイ画面になります(ここからは半荘終了までゲームを中断することはできません)。

ここに、各都市の優勝条件とレベルごとの賞金額一覧をのせておきます。

◎都市名と条件一覧

都市名	条件
京都	半荘2回のトータル
モスクワ	先にトータル＋50取る※
パリ	先に2回トップを取る
ニューデリー	連続2回トップを取る※
ホンコン	半荘3回のトータル
リオ	先にトータル＋80取る※
ラスベガス	先に3回トップを取る

※半荘の回数制限はありません。

なお同点の場合には、最後の半荘の順位になります。

どの都市でも条件を満たした人が、その都市での1位となります。従って、パリ、ニューデリー、ラスベガスではトータル点数が他の人より低くても1位になる可能性があります。



◎各都市の賞金金額

レベル	賞金			
1	1位 $400	2位 $200	3位 $100	4位 $ 0
2	1位 $400	2位 $200	3位 $ 0	4位 $ 0
3	1位 $400	2位 $ 0	3位 $ 0	4位 $ 0

※レベル1の場合は3位以内に入れば都市クリア。
レベル2の場合は2位以内に入れば都市クリア。
レベル3の場合は1位で都市クリア。
従って、賞金獲得ができれば都市クリアということになります。

【警告】

それからっと、このワールドモードでのプレイについて注意しなければいけないことがあるんじゃった。半荘プレイ中にリセットボタンを押したり電源を切ったりすると、ゲームを棄権したものとみなされるのじゃ。これは実戦だからのう。棄権したときは、その参加費が戻ってこんので気をつけるのじゃ。

おっと、あともうひとつ。このゲームでは各都市に着いたとき、半荘プレイを始めるとき、都市クリアしたとき、そして半荘終了したときには、必ずそれまでの記録がセーブされることになっておる。「SAVE」と表示された部分が点滅しているときはセーブしている最中なんじゃよ。このときリセットボタンを押したり電源を切ったりしないように注意することじゃ。

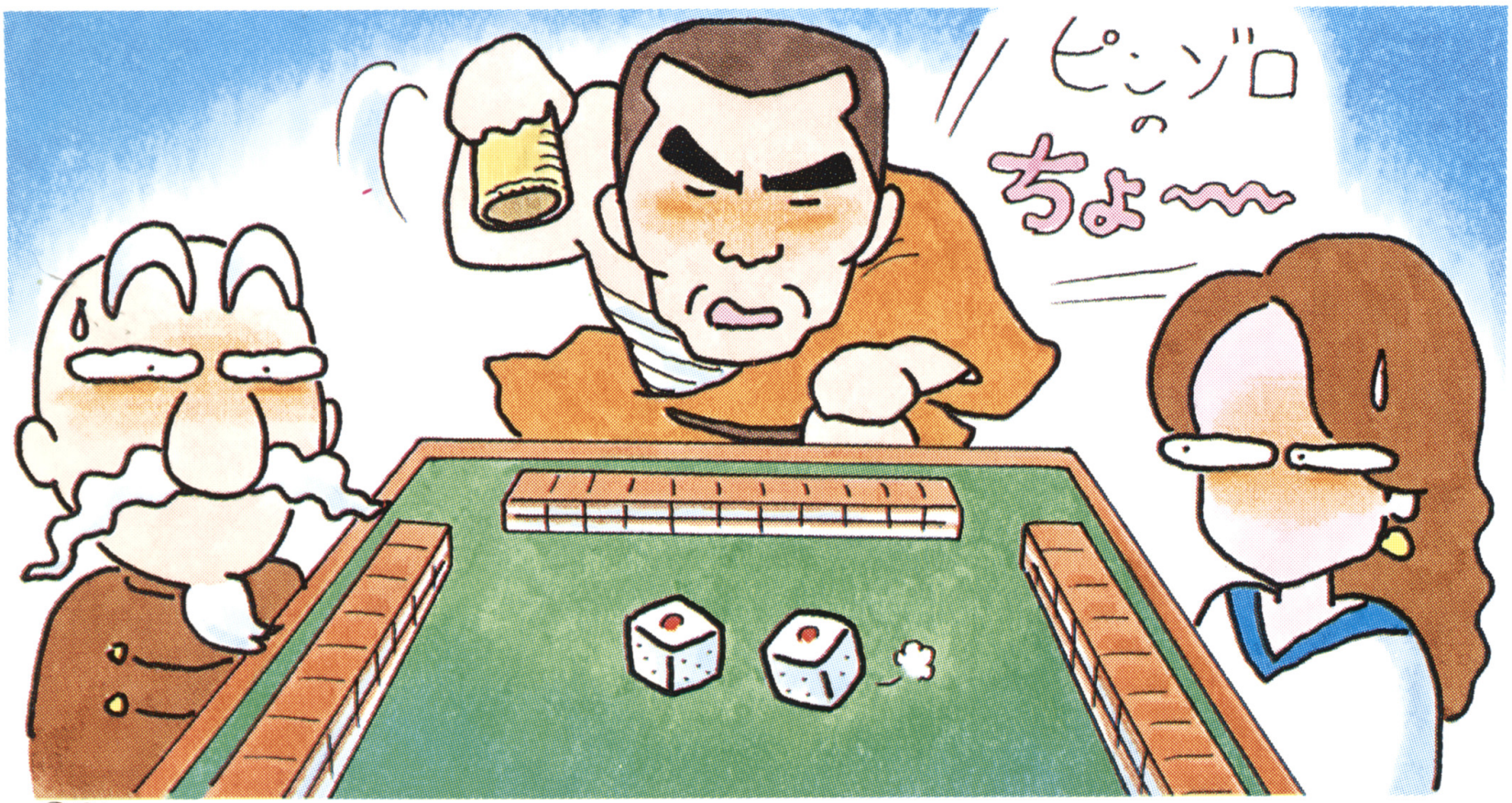


⑤対戦の仕方

条件表示画面でスタートボタンを押し、参加費を支払うと対戦が始まります。まず対戦メンバーの座席位置が表示され、ここでAボタンを押せば半荘開始です。

●配牌と起家決め

役満天国では、起家と場所は自動的に決められ、配牌も行ってくれます。

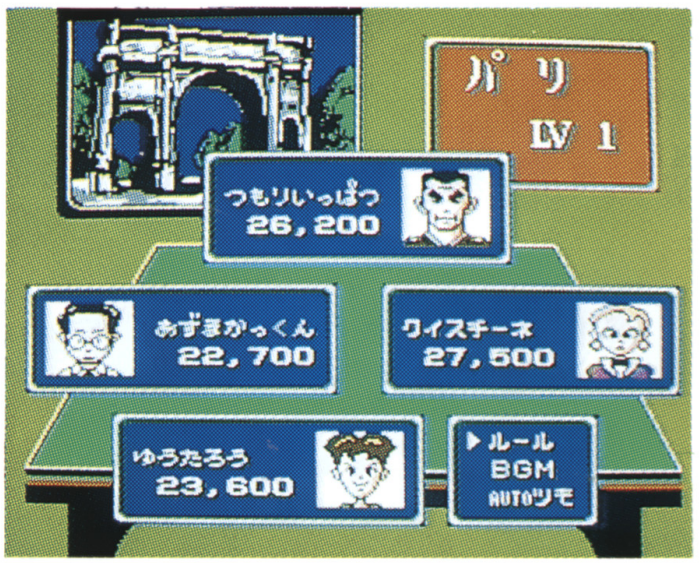


●AUTOツモと手動ツモ

ツモは、コンピュータが自動的に行うAUTOツモと、自分でAボタンを押してツモる手動ツモのどちらかを選ぶことができます。初期状態はAUTOツモが選択されています。手動ツモにしたいときは、半荘プレイ中にスタートボタンを押して持ち点表示画面を出し、「AUTOツモ」にカーソルを合わせてAボタンを押してください。すると「AUTOツモ」の文字色が暗くなり、OFFの状態になります

※右の画面で「ルール」を押せばルール表示画面に切り替わります。ここではルールの確認だけで変更することはできません（Bボタンで画面が戻ります）。

※また「BGM」を押すと文字色が暗くなり、BGMは流れなくなります。



※この画面からBボタンを押せば半荘プレイに戻ります。

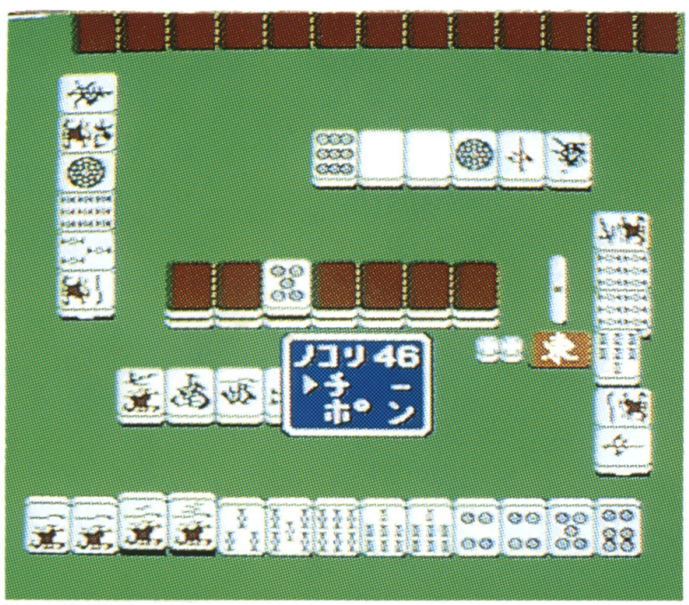
再び「AUTOツモ」にカーソルを合わせAボタンを押せば、文字色が明るいON状態に戻ります。手動ツモのときは自分がツモる番になると、手牌の右端（ツモった牌を置く場所）の上にカーソルが点滅表示されますから、Aボタンを押して牌をツモってください。

●打牌（ターパイ）

牌をツモったら、✚ボタンの左右で捨て牌にカーソルを合わせてAボタンを押します。

●チー、ポン、カン

河に捨てられた牌が点滅していれば、その牌はチーなどができます。プレイヤーがチー、ポン、カンをしたいときは、✚ボタンの下を押してウィンドウを開きます(✚ボタンの上を押せばキャンセルできます)。これらをしないならウィンドウを開いていない状態でAボタンを押してください。なお、Aボタンを押さないかぎり牌は点滅し続けます。



このウィンドウを開いた状態でAボタンを押せばチー、ポン、カンができます。なお、チーかポンあるいはカンのどれでもできる場合は、ウィンドウに表示されたコマンドを✚ボタンの下で選んだうえでAボタンで決定してください。また、手牌のうちのどれかを選ぶ

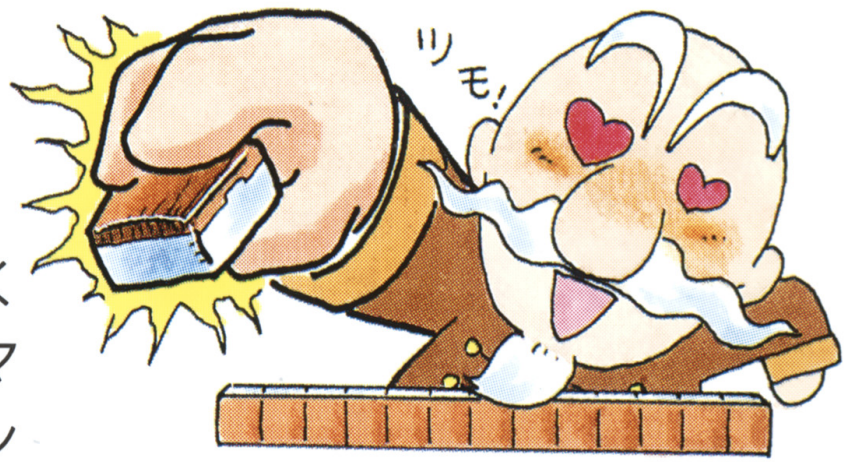
必要があるときは、ウィンドウを開いた状態のまま✚ボタンの左右で選んでAボタンを押します。

※チーしたとき、場にさらした牌のうちどの牌を上家からもらったかがわかるように、その牌には白点が付きます。
※ポン、ミンカンしたときは上家からもらったなら場にさらした左の牌、対面からなら真ん中の牌、下家からなら右の牌に白点が付きます。

●リーチ

リーチをかけたいときも、チーやポンのときと同じように✚ボタンの下を押してウィンドウを開いたままAボタンを押します。またどの手牌でリーチをかけるか選ぶときも、やはりウィンドウを開いた状態で✚ボタンの左右で牌を選びAボタンで決定してください。

●アガリ(ツモ、ロン)



ツモやロンであがれるときは、✚ボタンの下でウィンドウを開くと「ツモ」または「ロン」のコマンドが表示されますので、ウィンドウを開いたままAボタンを押してください(ロンできるときは、他人の捨て牌が点滅します)。

●タオス

第一ツモで手牌が九種公九牌（一、九、字牌が９種類以上ある）の場合は、✚ボタンの下を押してウィンドウを開いて、その場を流局にすることができます。

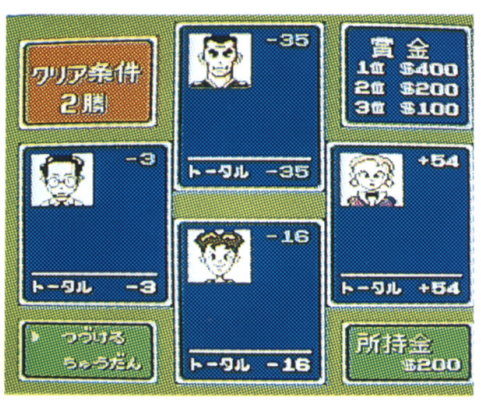
⑥一局終了

誰かがあがったり流局になると、その時点でその局は終了します。終了すると役表示画面が、さらにAボタンを押すと精算表示画面が出ます（『役満天国』では役判定、精算は自動的に行われます）。そしてもう一度Aボタンを押せば次の局が始まります。

※役表示画面が出ても、その下の画面が見たいときは、Bボタンを押しながら✚ボタンを押せば役表示画面が消え、しかも画面をスクロールさせることができます。

⑦半荘終了

東を四局、南を四局の計八局やると半荘終了です。半荘終了ごとに各メンバーの得点や合計点などが表示された成績画面が出ます。
ここで「ちゅうだん」コマンドを選ぶとタイトル画面に戻ります。



●精算の仕方

半荘プレイが始まる時点での各メンバーの持ち点は、25,000点です。そして半荘終了後にそれぞれが精算しなければならない点数が30,000点です。ここで5,000点の差額（4人分で計20,000点）については1位になった人がもらえます。

まず2位、3位、4位になった人の持ち点の100の位を五捨六入した後、30,000点を引き、1,000で割ります。さらに2位から4位までの人の点を合計したものをプラスに変えた値を1位の人の点にします。

※もし、同点の人がいる場合、順位は起家（半荘で最初に親になった人）から優先になります。

〈例〉		馬ありの場合	
1位	+36	+10	+46
2位　33,500	+3	+5	+8
3位　17,900	−12	−5	−17
4位　3,000	−27	−10	−37

※「ルール設定」で馬有りにした場合は、4位の人は1位の人に+10(10,000点)、3位の人は2位の人に+5(5,000点)渡さなくてはなりません（馬無しの場合はこの点数は入りません）。

⑧都市クリア

誰かが優勝条件を満たした時点でその都市が終了し、総合順位が表示されます。ここで自分がそのレベルでの規定順位内に入っていれば、無事にその都市を通過（クリア）したことになります。結果表示画面からスタートボタンを押すと、都市クリア画面に切り替わります。



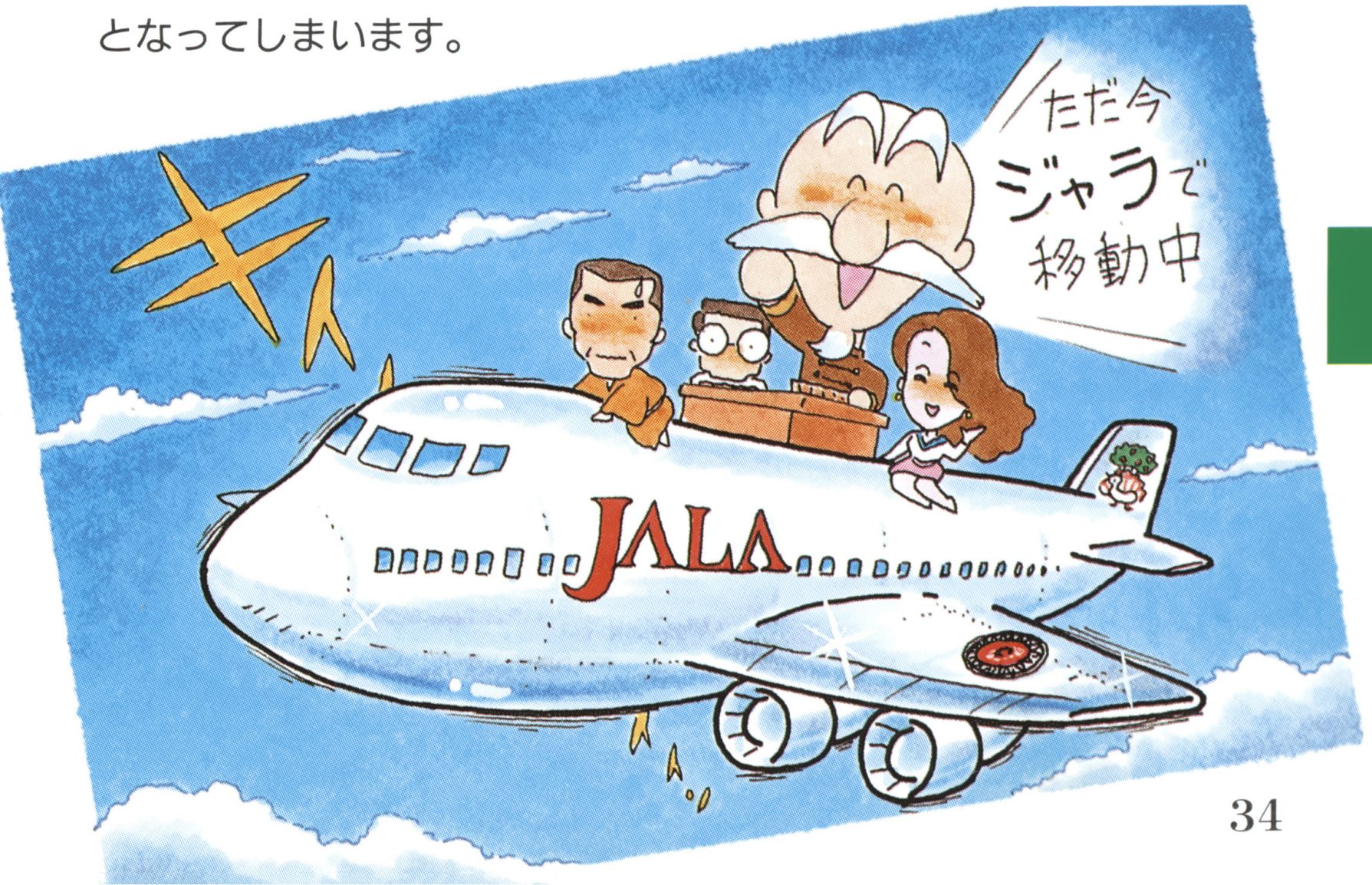
ここでスタートボタンを押すと賞金が加算され、続いてワールドマップ画面に切り替わります。そして、自動的に飛行機が画面に現れて次の都市へと移動していくことができるのです。



⑨機内対戦とは…

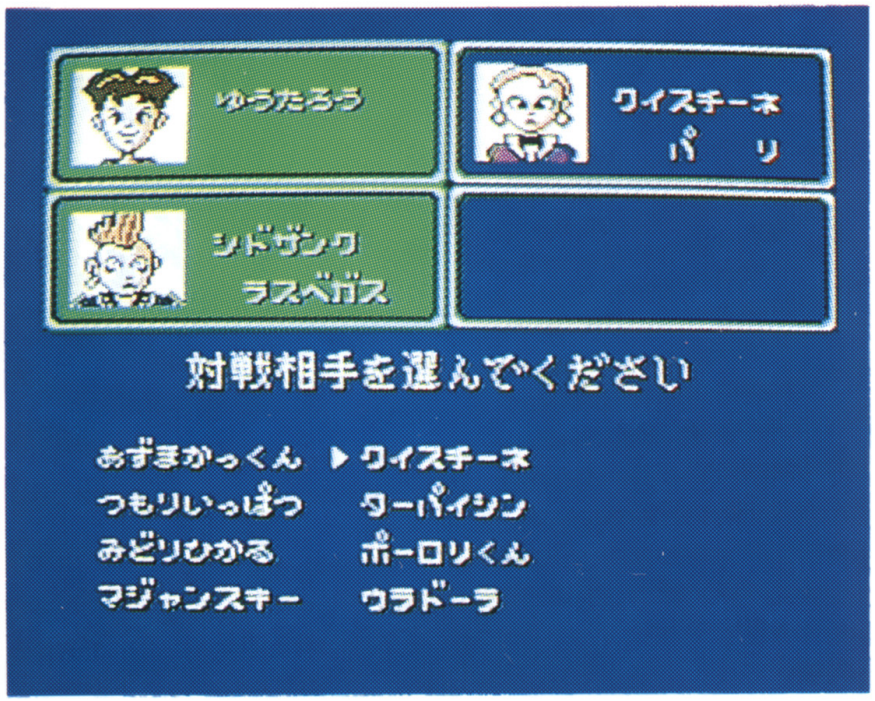
せっかく都市クリアしてもそのときの所持金が100ドルしかないと、次の都市で参加費が払えずゲームオーバーになってしまいます（レベル1のときだけですが）。そこでその救済として次の都市へ行く飛行機の中でモーパイパイの弟子との半荘勝負のチャンスが与えられます。

半荘を1回行った結果1位になれば100ドルもらえ、次の都市へと進むことができるのですが、1位になれなければそこでゲームオーバーとなってしまいます。



フリーモードでの遊び方

モード選択画面で「フリーモード」を選ぶと、対戦相手選択画面に切り替わります。ワールドモードでは自動的に対戦相手が決められていますが、フリーモードでは自分で対戦相手を選ぶことができます（初期状態のデータでは、ワールドモードのレベル１で対戦することになる相手全員と戦えるようになっています）。





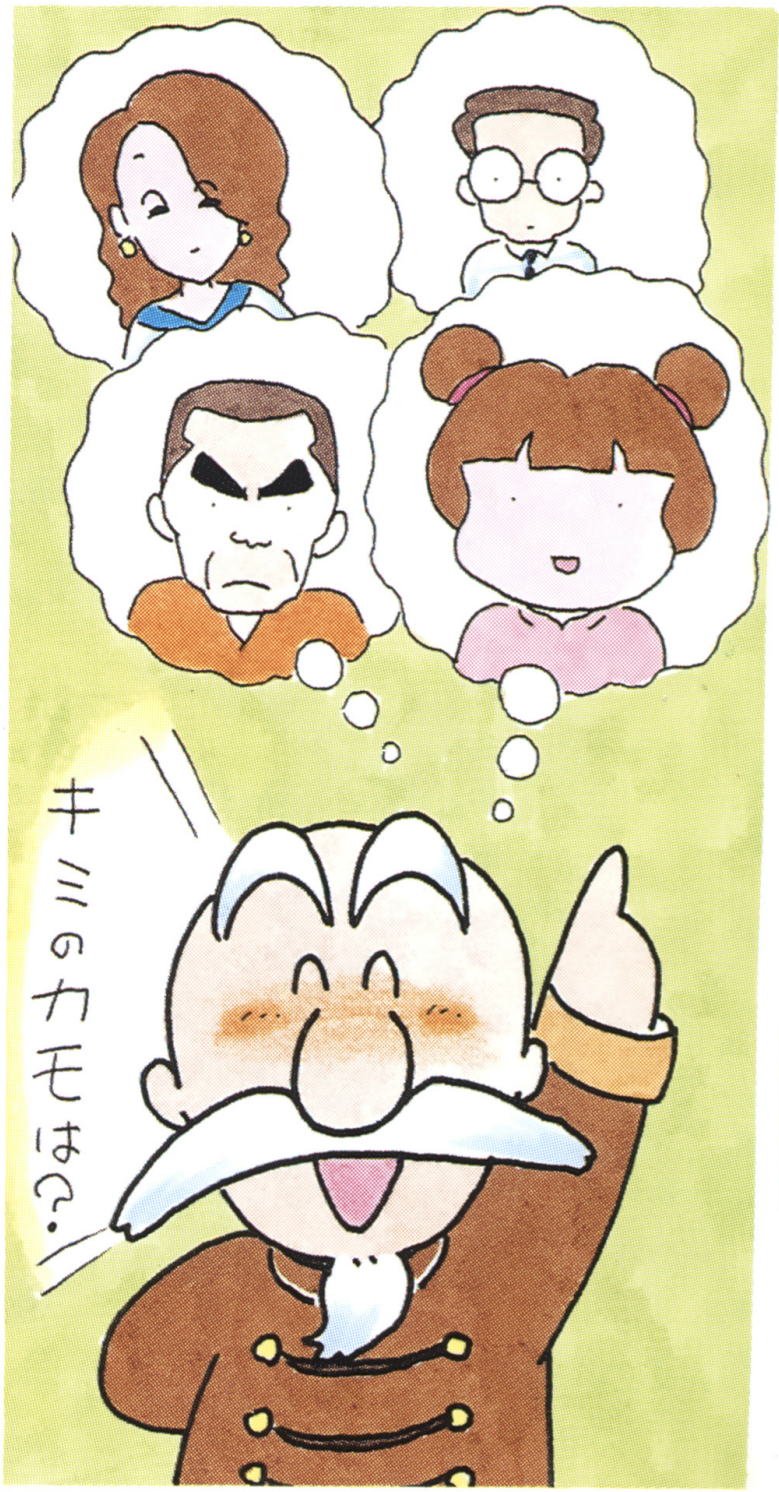
さらに、ワールドモードで対面したことのある相手とは、このフリーモードで戦うことができるようになりますので、ワールドモードの練習用としてこのモードを活用するのもいいでしょう。

①対戦相手を選ぶ

✚ボタンで対戦したいキャラクターにカーソルを合わせます。画面に表示しきれない相手にカーソルを合わせようとすると、画面が自動的にスクロールします。

カーソルを合わせると、上のウィンドウに顔や名前、滞在地が表示されますから、そのキャラクターでいいのならAボタンを押して決定してください。するとウィンドウの色が変わり、下の表から名前が消えます。以後そこにカーソルを合わせても、ウィンドウには何も表示されません。なお、選択をまちがえたときは、Bボタンでキャンセルできます。

3人相手を選んだら、スタートボタンを押してください。

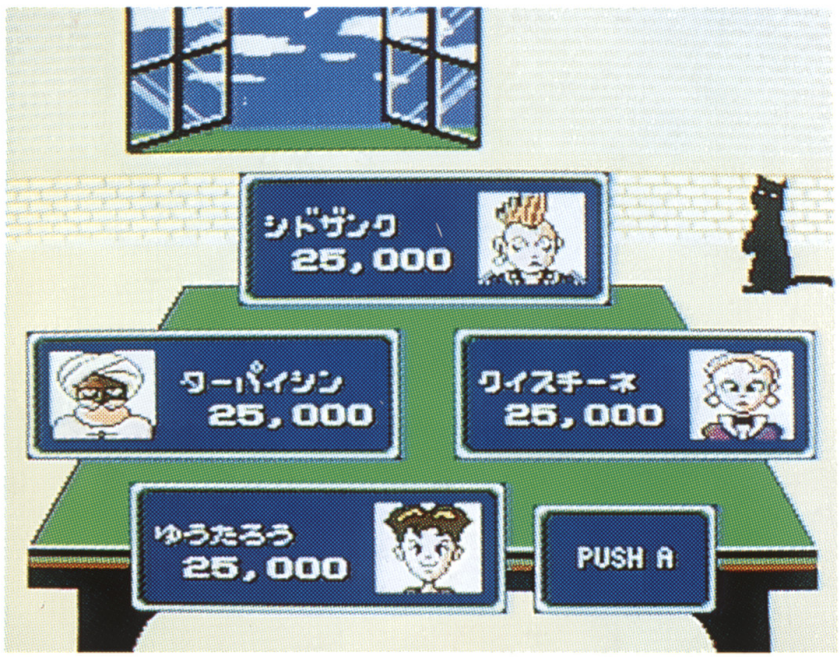


②ルール設定

ワールドモードと同じですので、詳しくは「 ワールドモードでの遊び方」の①ルール設定(P15)を参照してください。なお、フリーモードではルールを変更してもセーブされません。

③対戦方法

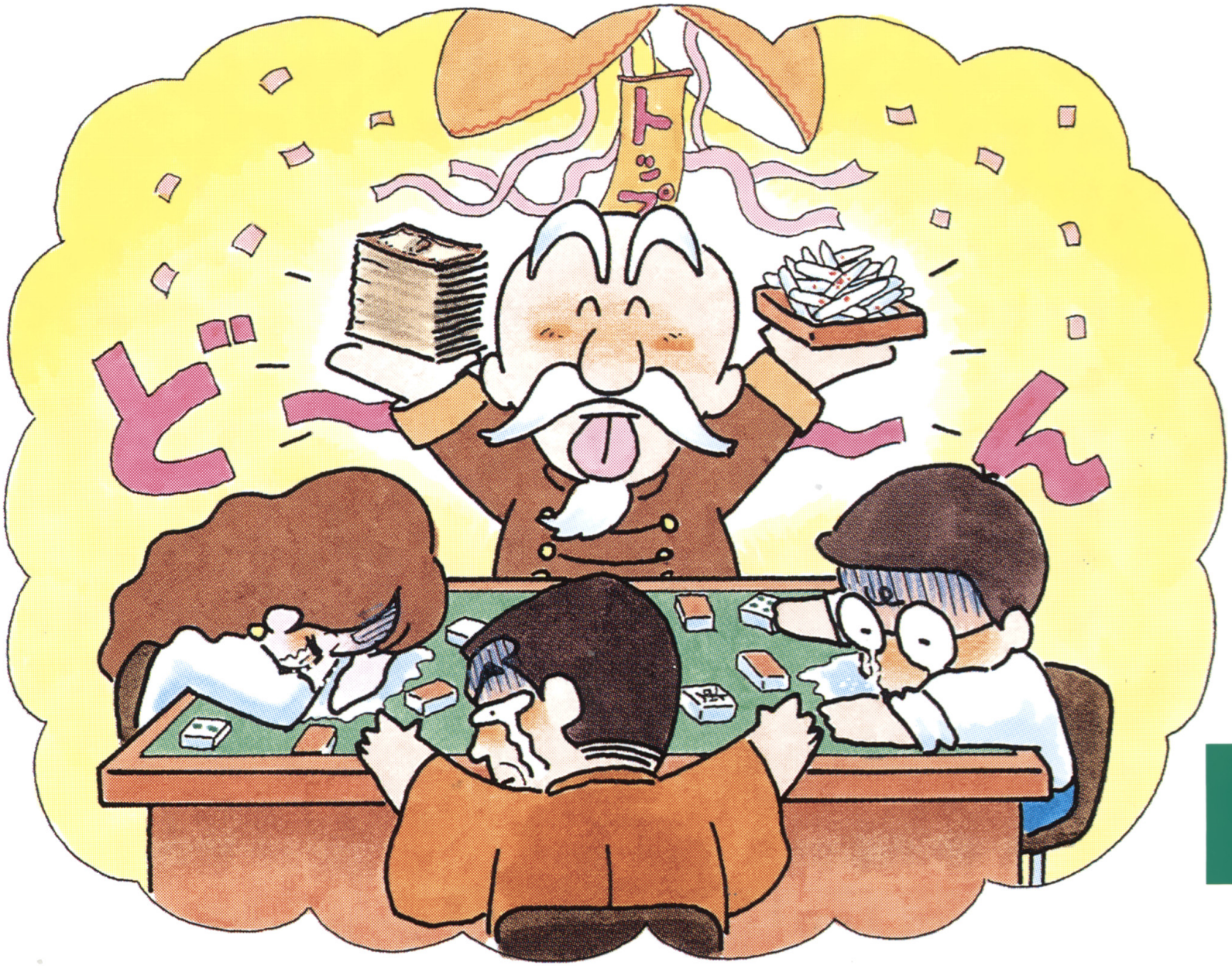
ルール設定が終わると対戦が始まるわけですが、半荘が始まる前に対戦者の座席位置が表示されます。



ここでAボタンを押すと、半荘が始まります。詳しい対戦方法は、「6 ワールドモードでの遊び方」の⑤対戦の仕方(P27)を参照してください。



④半荘の終了



半荘が終わると成績が表示されます。勝負は半荘6回または成績画面で「おわる」を選ぶまでの合計点で決まります。

勝負が終わってスタートボタンを押すと、タイトル画面に戻ります。

【注意事項】

「あっ！あがれない!!」

半荘プレイ中にあがれるはずなのに、ウィンドウを開いても「ロン」や「ツモ」のコマンドが出ず、くやしい思いをすることがあります。こんなときは、もう一度冷静に手牌をよく見てください。どこかにあがれない理由があるはずです。

次のようなことが当てはまってはいないかどうかを確認しましょう。

1) 役がない場合。とくにチーやポンなどしているときは注意してください。
2) ドラは役ではありません。手牌にドラがあると、あがった場合一飜プラスされますが、ドラじたいは役ではないのです。これと同等のものにリーチ一発、食い断么なしに設定したときのチー、ポン、ミンカンをしたタンヤオも、ドラと同じ扱いになります。
3) ルール設定によっては、五本場以上のとき役は二飜以上なければあがれません。





4) 振聴のロンあがりの場合

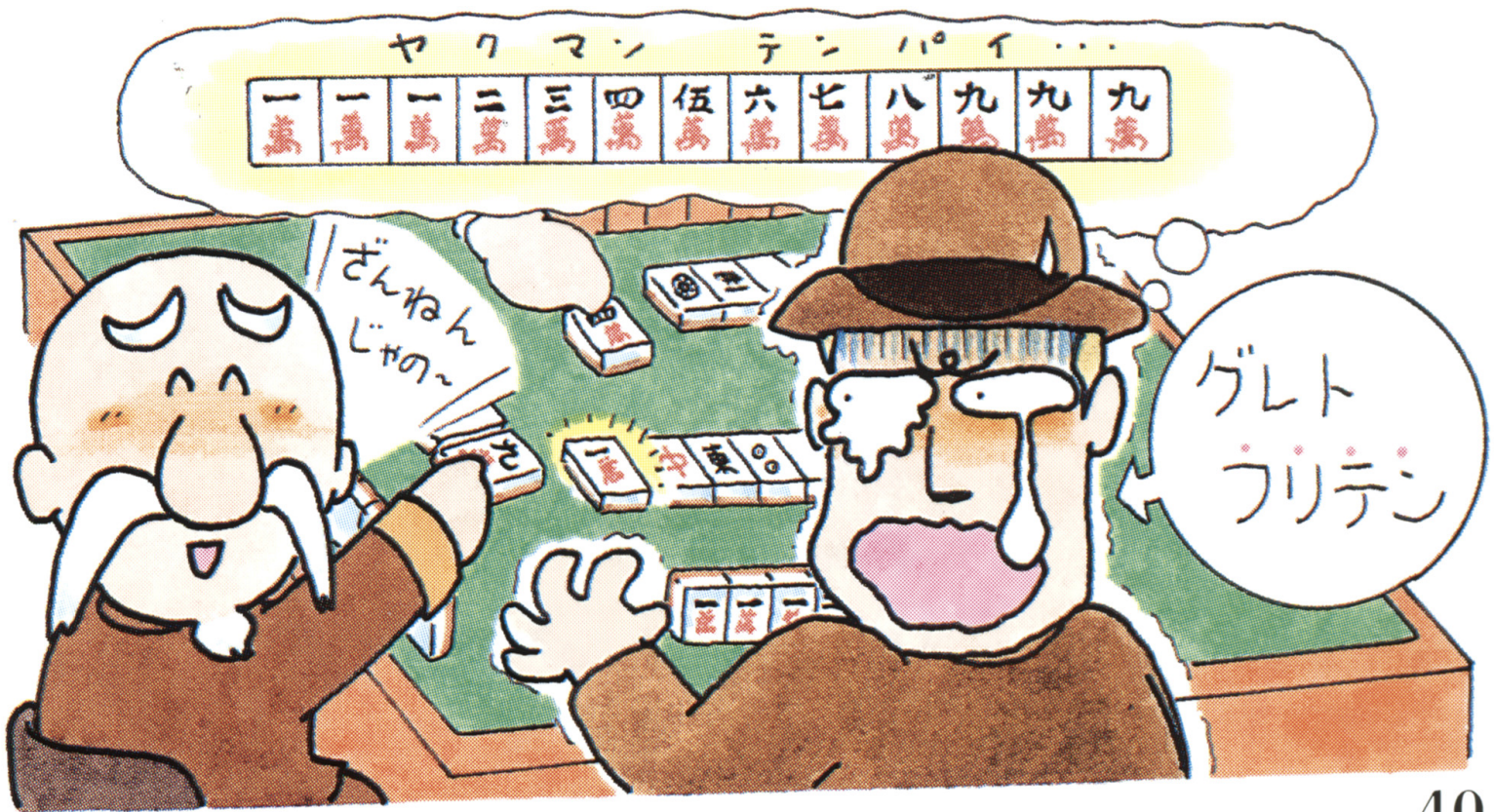
a.あがれる牌をすでに河に捨てているときは振聴になります。

b.アガリ牌の待ち牌が複数あるとき、そのうちの1つでも捨てられていると振聴扱いになります。

c.アガリ牌を見逃した後は、自分の番がくるまで一時的に振聴となります（同順振聴）。

d.リーチをかけた後にアガリ牌を見逃したときは、以後振聴扱いになります。

以上、どの場合もロンあがりできません(ツモあがりはできます)。



麻雀って何？

ここで、麻雀とはどういうものなのか、ゲーム説明とは別に麻雀そのものについて説明することにしましょう。

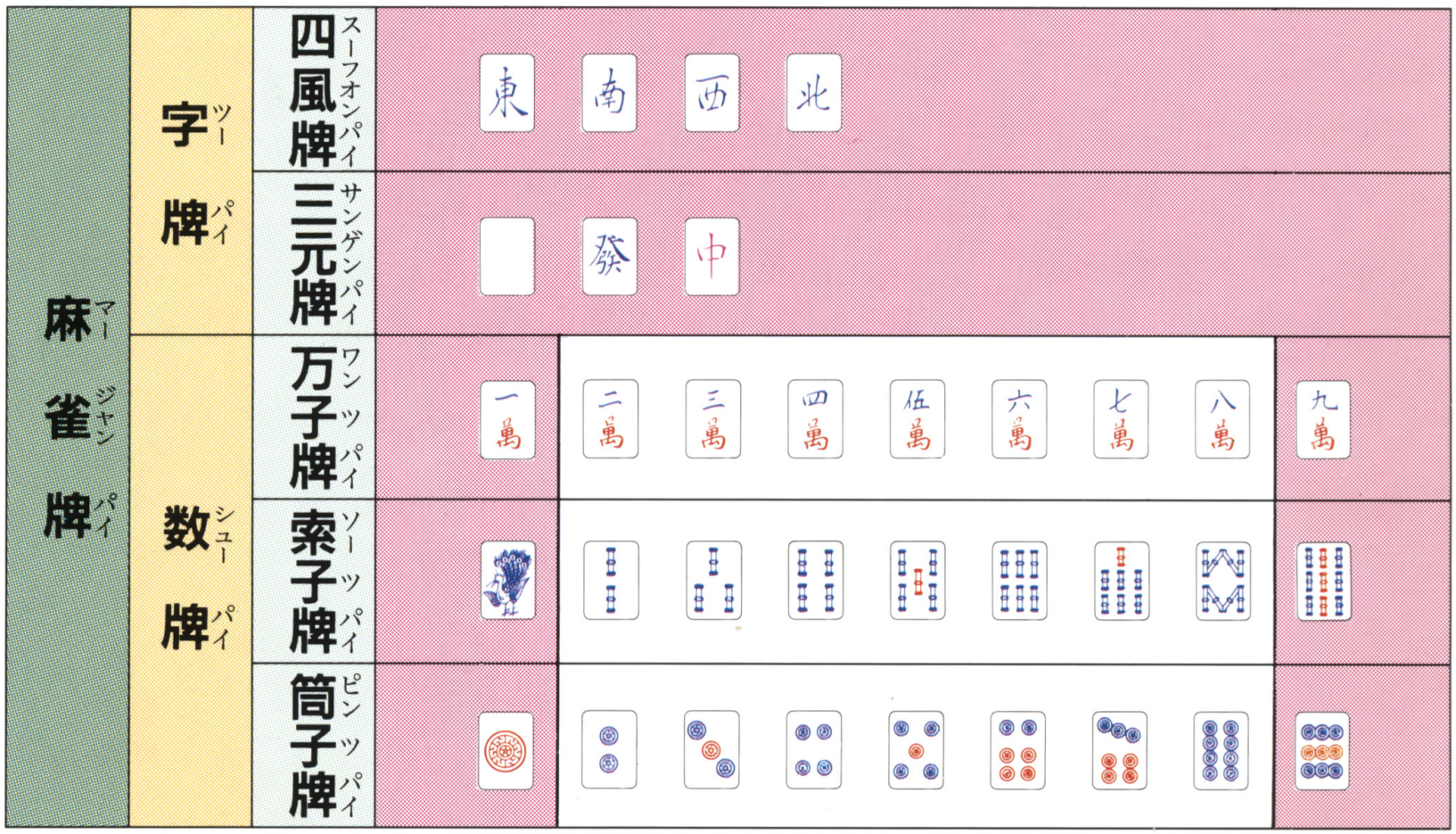
麻雀は、136個の牌を使って4人のプレイヤーが「役（決められた牌の組み合せ）」を作り、その点を競い合うゲームです。基本的には13個の手牌に牌を1個ツモっては1個捨てていきながら、面子（3個同じ牌を揃える刻子、数牌を連続で3個揃える順子など）を4組揃え、頭（2個同じ牌を揃える対子）1つを付けて14個であがればいいのです。



役にはさまざまな種類があり、それぞれ点の高さが異なりますし、役が作れなければ点をとることができません。

牌の種類

まず、どんな牌があるのか見てみましょう。



麻雀牌は34種類の牌が4組、全部で136個あり、これらは字牌（四風牌・三元牌）と数牌（万子牌・索子牌・筒子牌）に分けられます。

また、一、九、字牌のことを公九牌（上の図表の色のついた部分）、2～8までの数牌のことを中張牌（色のない部分）と呼びます。

※役の種類については、別紙「役一覧」を参照して下さい。

ゲームの進め方

麻雀では、まず半荘を始める前にサイコロで最初の親（起家）を決めます。親があがったときなどはそのまま親を続けることができますが(連荘と言います)、子があがると親は右隣の人へと移ります。１人の親から次の親に移るまでを一局と言い、４人目の親が終わると四局行われたことになり、親も１巡したことになります。

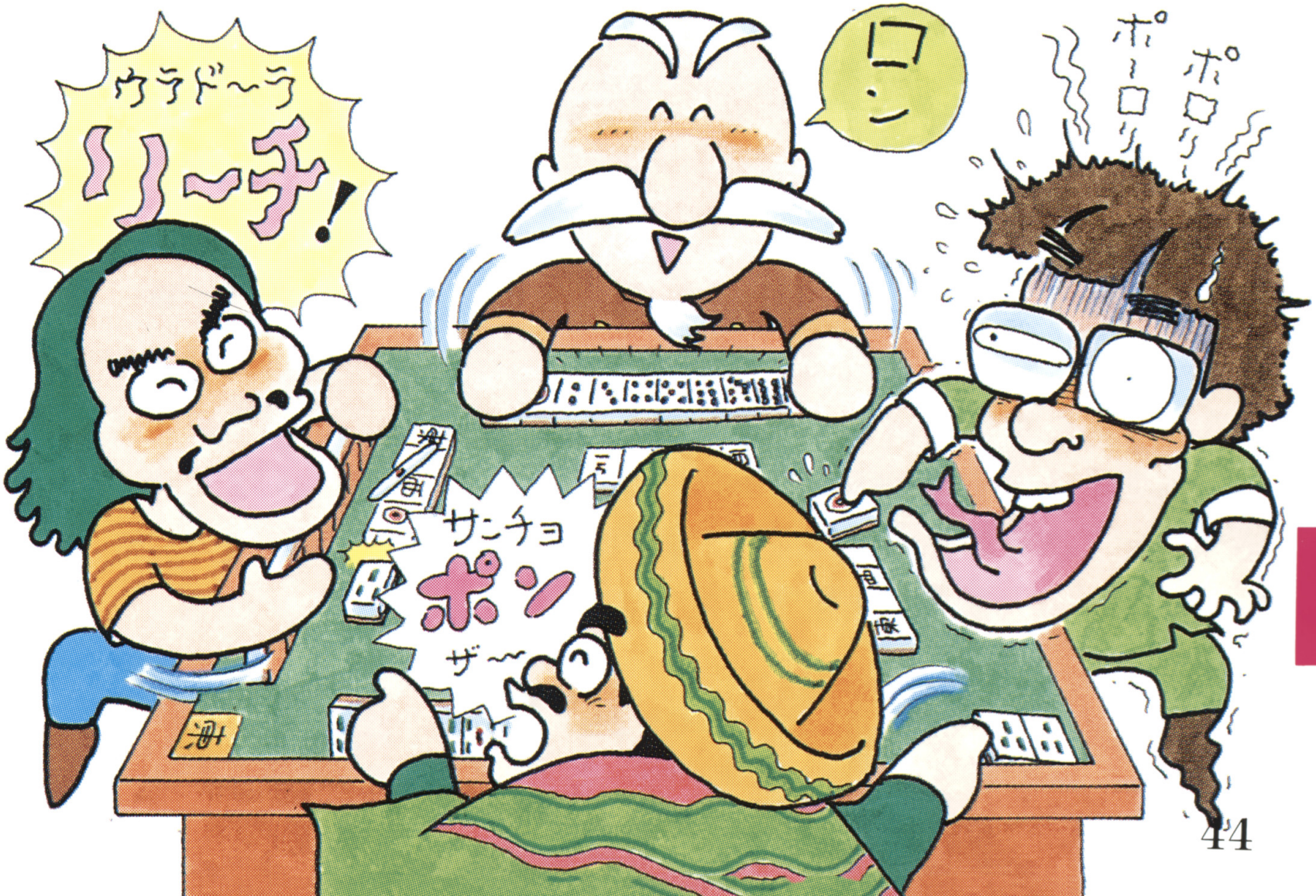
最初の１巡を東場と言い、２巡目を南場と言います。そして南場終了までを半荘、南場の四局目をオーラスと言います。

親は自分があがると、子よりも高い得点（子の1.5倍）がもらえますが、子がツモあがりすると子の倍支払わなければなりません。従って親のときにいかにあがるかが、麻雀の勝負ポイントとなるわけです。



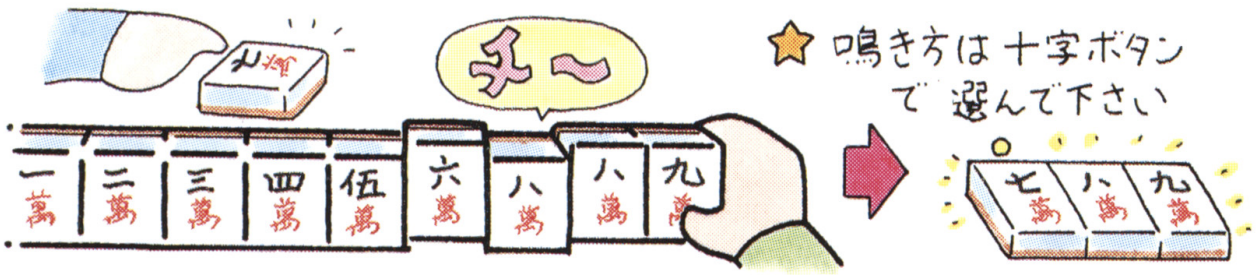
一局は、具体的には以下の要領で進められます。

まず、卓上で136個の牌をよくかきまぜ、牌を裏返し二段に積み上げます。そこから親は14個、子はそれぞれ13個の牌を取ります(配牌)。配牌が終わると、親がまず14個の牌の中から不要な牌を捨てます(打牌)。以後左回りに各プレイヤーが牌を1個ずつツモってきては1個捨て、役を作るために牌を揃え、アガリを目指すのです。牌を揃えるためには、自分で牌をツモってくる以外に他人の捨て牌も利用できます。



●順子(シュンツ)とチー

同じ種類(しゅるい)の数牌(シューパイ)が「一・二・三」とか「四・五・六」というように3個順番(こじゅんばん)に並(なら)んだ組(く)み合(あわ)せを順子(シュンツ)と言います。この順子(シュンツ)を完成(かんせい)させるために必要(ひつよう)な牌(パイ)を上家(カミチャ)が捨(す)てたときのみ、「チー」と宣言(せんげん)してその牌(パイ)をもらうことができます。このときチーした順子(シュンツ)は場(ば)にさらして置(お)かなければなりません。そして手牌(テハイ)の中(なか)から不要(ふよう)な牌(パイ)を1個河(こホー)に打牌(ターパイ)します。



●刻子(コーツ)とポン

字牌(ツーパイ)、数牌(シューパイ)にかぎらず、同一(どういつ)の牌(パイ)を3個(こ)集(あつ)めたものを刻子(コーツ)と言(い)います。手(て)の中(なか)にすでに2個同一(こどういつ)の牌(パイ)を持(も)っていれば、それと同(おな)じ牌(パイ)を誰(だれ)かが捨(す)てたとき「ポン」と宣言(せんげん)してその牌(パイ)をもらうことができます。ポンは他(た)の3人(にん)の誰(だれ)からでももらえます。ポンでできた刻子(コーツ)はチーと同様(どうよう)、場(ば)にさらして牌(パイ)の中(なか)から1個河(こホー)に打牌(ターパイ)します。

なお、チーよりポンが優先(ゆうせん)されます。





●槓子とカン

字牌、数牌にかぎらず、同じ牌を4個集めたものを槓子と言います。手の中にすでに刻子が完成しているとき、誰かが4個目の同じ牌を捨てると「カン」と宣言してその牌をもらうことができます。これを明槓と言い、槓子を表向きに場にさらします。

また、すでに自分の手牌の中に同じ牌が4個ある場合もカンすることができます。これを暗槓と言い、明槓と区別する意味で2個だけ裏返して場にさらします。

さらに、すでにポンしている刻子と同じ牌が手牌にあれば、やはりカンすることができます。これを加槓と言い、できた槓子は明槓子となります。ただし、このときこの牌を他の人にロンされることもありますから注意が必要です（搶槓和という役になります）。

なお、カンしたときは必ず嶺上牌から1個取ってきます（ここでツモあがりすると嶺上開花という役になります）。カンすると、ドラが1個増えます。



●テンパイとリーチ

あと1牌、必要な牌がくればあがり、という状態をテンパイと言います。そしてそれまでポン、チー、ミンカンをしていなければ、リーチをかけることができます。



リーチとは千点棒を支払い、捨て牌を横にして宣言するもので、役の1つです。リーチを宣言した後で手を変えることは許されませんが、ルールによって裏ドラや一発などが付き、得点が高くなります（テンパイの形を変えないならば、アンカンはできます）。

なお、自分に残りツモがない場合（残り3個以下）にはリーチはかけられません。ドボン有りのルールの場合に持ち点が1,000点未満でもやはりリーチはかけられません。

●ロン

テンパイしているときに誰かがそのアガリ牌を捨てた場合、「ロン」と宣言してあがることができます。ただし、役がない場合や振聴ではロンできません。ロンした場合、その牌を捨てた人があがった人に全額支払います。

●ツモ

テンパイのときアガリ牌をツモってくるとツモあがりになり、他の3人から点数がもらえます。

●役について

牌の組み合せでいろいろな役が作れます。そして麻雀であがるためには、少なくとも役が1つはなければならないのです。役にはそれぞれ点数があり、役の組み合せ方やあがり方によって点数も異なります（役の種類や点数については、別紙「役一覧」をご覧ください）。

●役牌(ヤクハイ)について

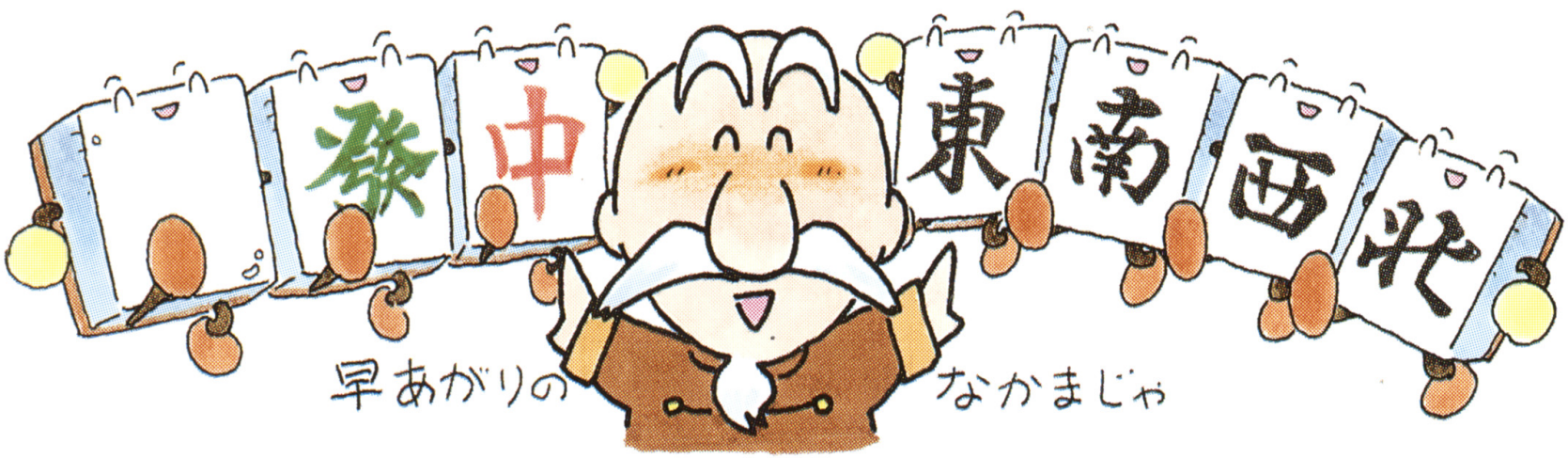
牌(パイ)の中(なか)には3個揃(こそろ)っているだけで役(やく)になるものがあります。

三元牌(サンゲンパイ)(白(ハク)・發(ハツ)・中(チュン))……3種類(しゅるい)のうちどれか1種類(しゅるい)だけでも3個(こ)揃(そろ)えれば役(やく)になりますが、3種類全部(しゅるいぜんぶ)を3個(こ)ずつ揃(そろ)えたときは大三元(ダイサンゲン)という役満(ヤクマン)になります。

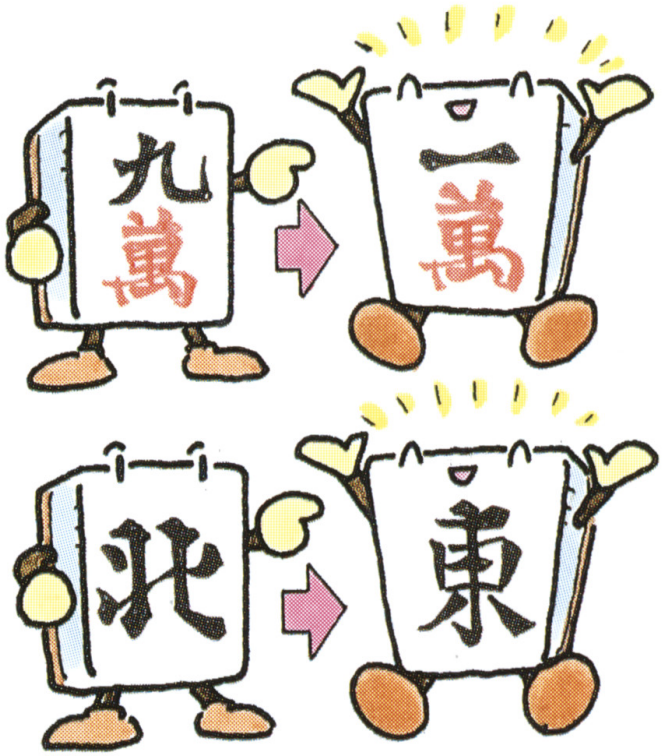
場(ば)の風(かぜ)(荘風(チャンフオン))……東場(トンバ)なら東(トン)の牌(パイ)、南場(ナンバ)なら南(ナン)の牌(パイ)を揃(そろ)えます。

自分(じぶん)の風(かぜ)(門風(メンフオン))……親(おや)を東(トン)として左回(ひだりまわ)りに南(ナン)、西(シャー)、北(ペー)と各(かく)プレイヤーの風(かぜ)が決(き)まります。東場(トンバ)で自分(じぶん)も親(おや)のときは、場(ば)の風(かぜ)と自分(じぶん)の風(かぜ)が同(おな)じになりますから、東(トン)の牌(パイ)を3個(こ)揃(そろ)えると役(やく)が2つ付(つ)くことになります(ダブ東(トン))。

これらはポンしてもあがれるので、てっとり早(ばや)くあがるには便利(べんり)です。



●ドラについて



ドラとは、ドラ表示牌の次の牌のことです。ドラ表示牌が数牌の2なら3、9なら1です。字牌の場合は北なら東、中なら白となります。あがったときにドラ牌を1個持っていれば一飜付き、2個持っていれば二飜付くというように、同じ役でも点数が高くなるのです。



●流局（りゅうきょく）

流局には、九種公九倒牌（親は配牌時、子は最初のツモ時に一、九、字牌が９種類以上あるとき、その人の意思によって流局にできる）と四風子連打（配牌後１巡目に４人が同じ風牌を捨てたとき）、荒牌（誰もあがらないままツモれる牌がなくなって終わったとき）、四家立直（４人が同時にリーチをかけたとき）、三家和（１人が捨てた牌で他の３人が同時にロンできてしまったとき）、そして四槓算了（一局の中で４つのカンが行われたとき）があります。

荒牌したとき、親がテンパイしていなければ、次の人に親が移りますが、その他の流局時にはすべて連荘となります。

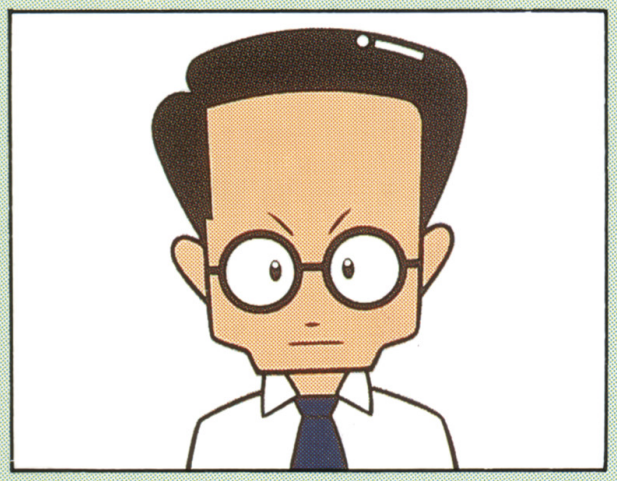
なお、荒牌になったとき捨て牌が最初から最後まで一、九、字牌で、しかもチー、ポン、カンされていない場合は、公九振切（流し満貫）という役になります。



●一局の終わりと半荘

誰かがあがるか流局になればその一局は終了し、あがった場合は点数の受け渡しが行われます。東の一局から親が変わるごとに東の二局、三局、四局、そして南一局、二局、三局、四局と八局すると半荘終了です。半荘が終了したときの持ち点がその人の得点となります。





1　あずまかっくん(34才)

①京都

②サラリーマン

③幼い頃からブー麻雀（雀荘で半荘までやらず手短かに勝負を決める麻雀）や東風戦（東場のみの麻雀）を経験。

④気が小さくて堅実な麻雀を打つ。高い手を決して狙おうとはしない。

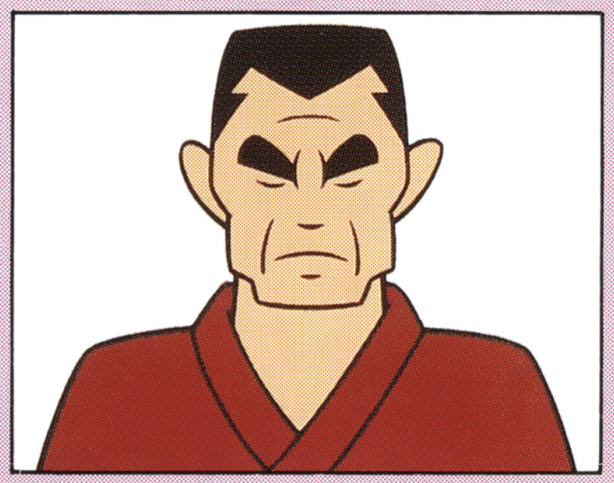
2　つもりいっぱつ(50才)

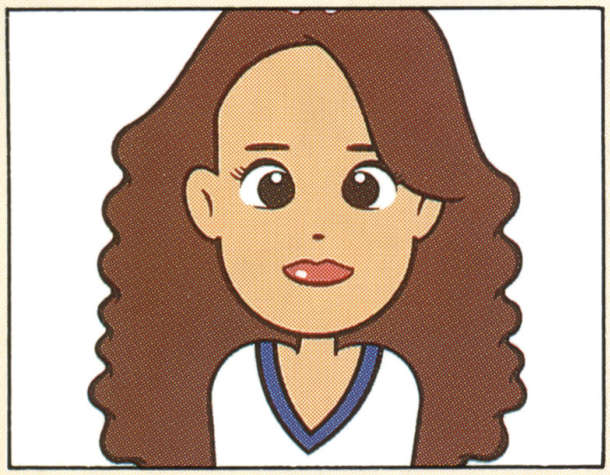
①北海道

②ギャンブラー

③北海道の厳しい寒さに耐えて暮らしてきた。

④その生い立ちのせいか鳴くのをじっとこらえ、リーチ一発を狙うのだが、まず成功しない。しかも役も乏しい。





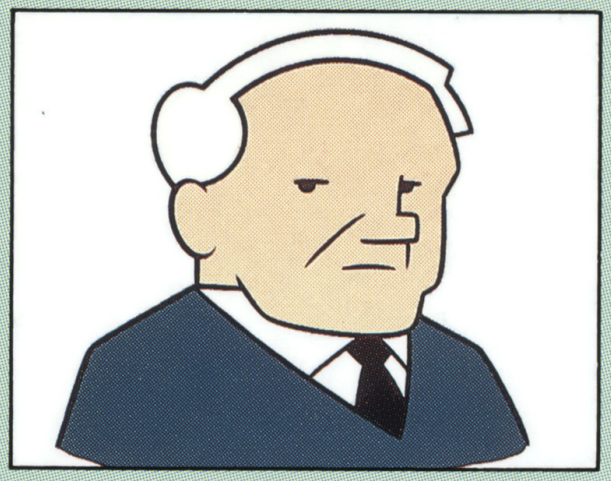
3　みどりひかる(24才)

①東京

②OL

③わがままいっぱいに育てられた。東京の女子短大を卒業後、証券会社に就職。気ままなOL生活を送っている。

④發、索子の混一色を好む。いらない牌は何でも切るわがまま麻雀を打つ。

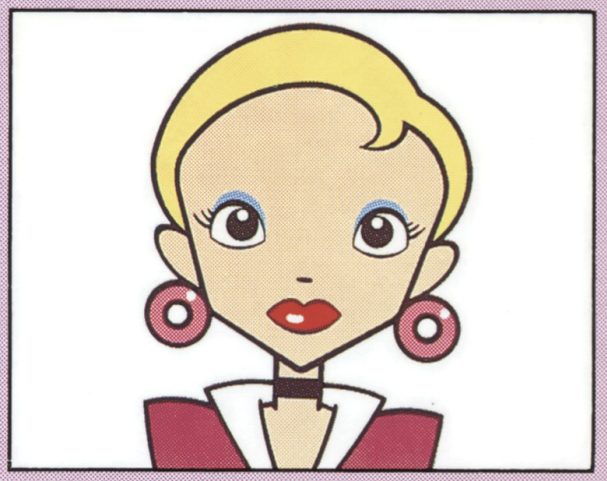


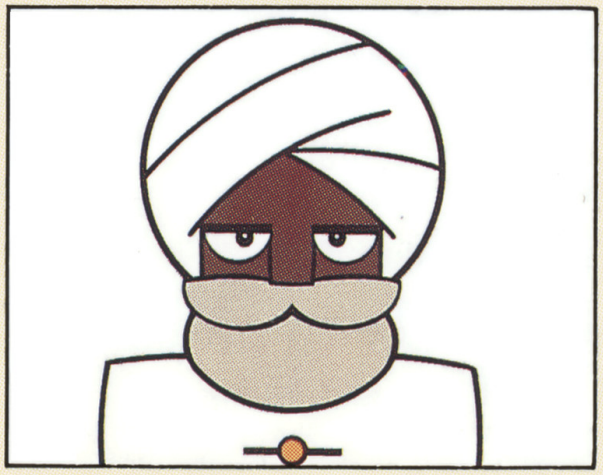
4　マジャンスキー(60才)

①モスクワ
②共産党幹部
③ヘタストロイカを推進。ヘタでも麻雀が楽しめる国にすることを公約にし一躍人気を得たが、最近は下降気味。
④ヘタの横好き的イメージもあるが、強気一辺倒の麻雀を打つ。秘密主義。

5　クイスチーネ(29才)

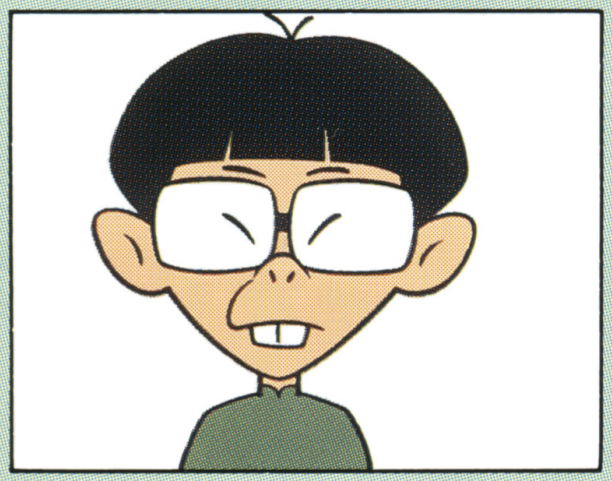
①スウェーデン
②モデル
③普段はとてもやさしい性格なのだが、麻雀をやると人が変わる。
④上家からチーできる牌が出ると、誘惑にかられてつい鳴いてしまうため、めったにリーチをかけることがない。





6　ターパイシン(42才)

①インド
②プロレスラー
③凶器攻撃専門のプロレスラーだけに、乱暴で攻撃的な性格。
④アンカン、ミンカン、リーチ、ドラ切りなど場を荒らすことは何でもやるが、他人がやると怒る。自己中心的麻雀。

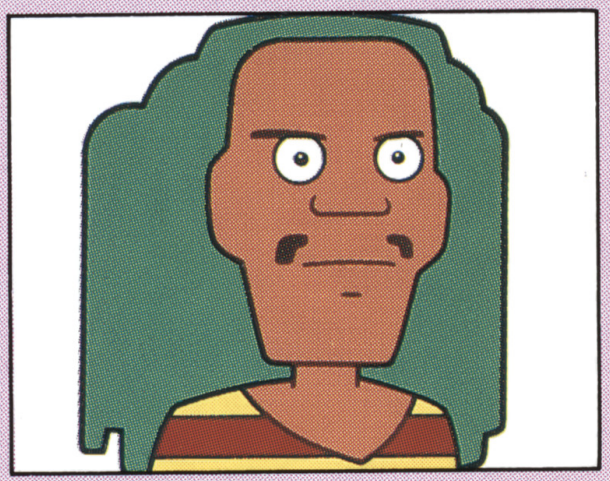


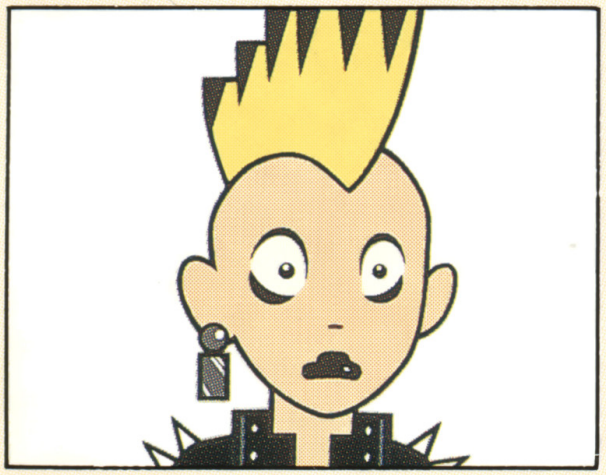
7 ポーロリくん(25才)

①香港
②学生
③ひとりっこで甘やかされて育った典型的なオタク青年。マージャンはテレビゲームでおぼえた。
④ガードが甘く、ポロポロと当たり牌を出して振り込んでしまう。

8 ウラドーラ(52才)

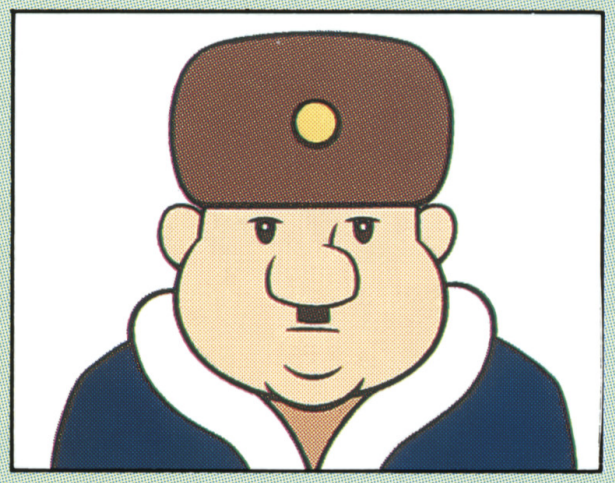
①ジャマイカ
②ミュージシャン
③昔は有名なレゲエバンドのボーカルだったが、サンチョポンザと出会ってから麻雀にのめり込み、本業を忘れる。
④役が何もない手でも力まかせにリーチをかけて裏ドラを狙う、無節操雀士。





9 シドザンク(21才)

①イギリス
②パンクロッカー崩れ
③パンクが好きで、高校生のときにミュージシャンを目指していたが、途中で麻雀に溺れる。
④いつもつっぱっていて降りることがない。よくあがるが振り込みも多い。

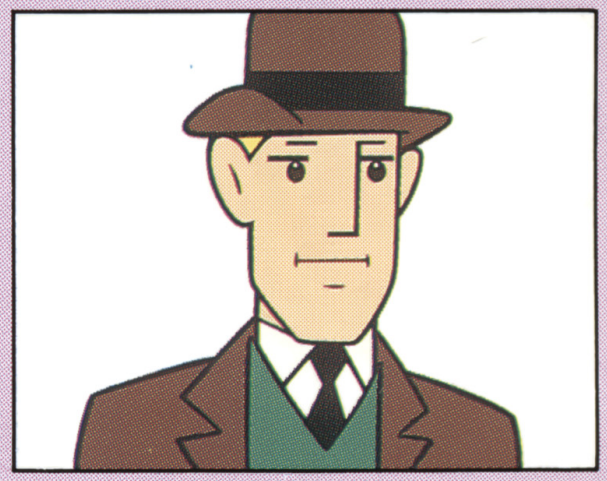


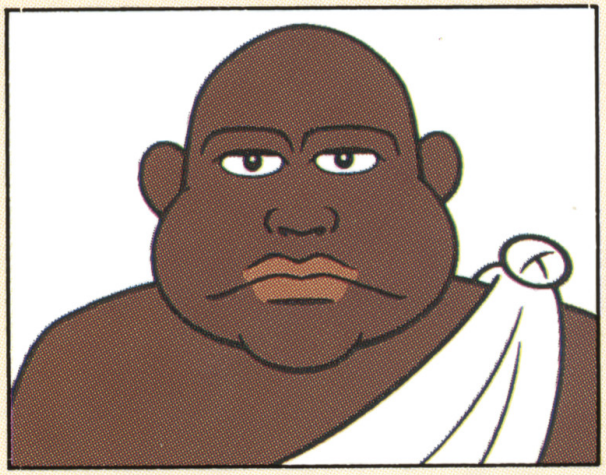
10　シロステチョフ(50才)

①リトアニア
②労働者
③リトアニアのしがない労働者。世間の騒乱ももものとせず、ただひたすら麻雀にのめり込んでいる。
④手牌が悪いときは降り、次のチャンスまで辛抱のガマン強い麻雀を打つ。

11　グレトフリテン(38才)

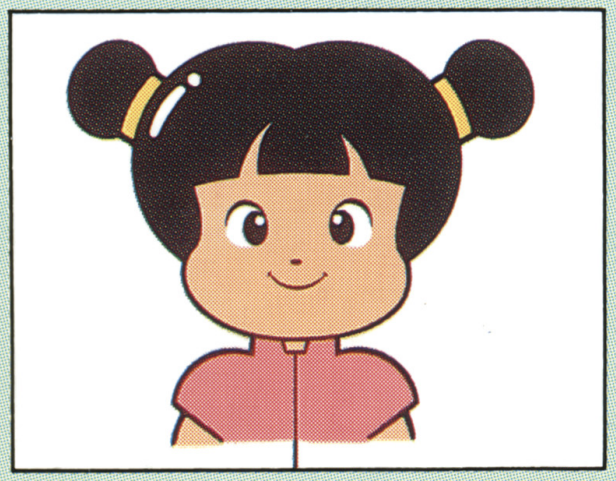
①イギリス
②貴族
③身分が高いのでプライドも高く、捨て牌で面子ができることを嫌う。
④8、9の辺張を捨てようとして9を切った後7がくると、他の嵌張を処理したりと優柔不断なため、振聴が多い。





12　ドラキリ(35才)

①インド
②怪しい宗教の修行僧
③普段はインドの奥地で、怪しげな密教の修行をしている。
④喜怒哀楽を顔に出さない。ピンチになると錯乱してついドラを切ってしまうのだが、それでも顔は無表情のまま。

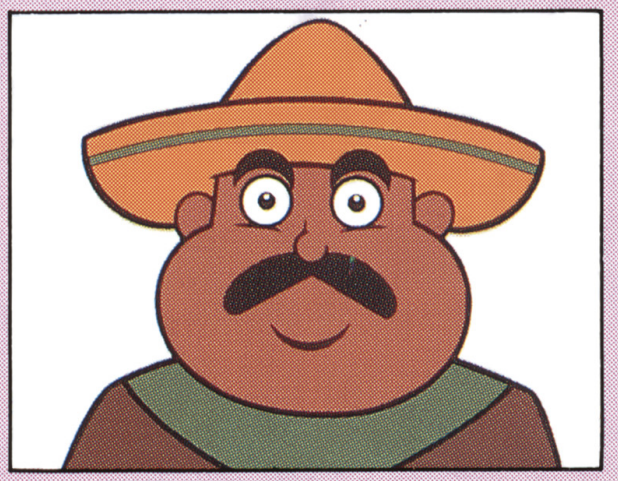


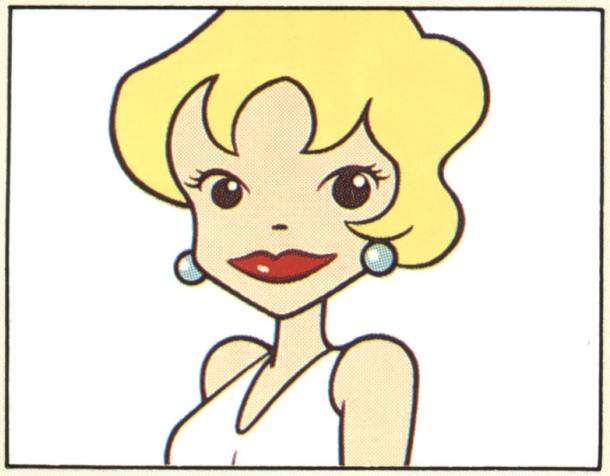
13 ロンロン(12才)

①中国
②家事見習い
③本場中国の山奥で麻雀修行をしていたが、師匠の許しを得て現在は北京の雀荘を荒らしまくっている。
④得点力に欠けるが、よくあがる。巧みな麻雀を打つ。

14 サンチョポンザ(37才)

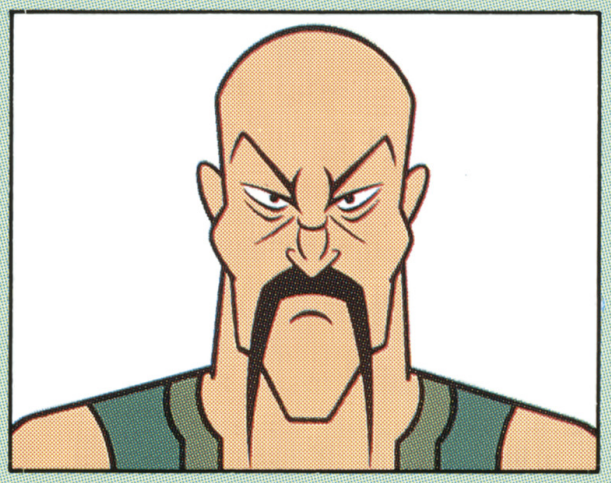
①メキシコ
②ミュージシャン
③メキシコの民族音楽を世界に広めようと各地を旅しているうちに麻雀を覚え、その魅力にとりつかれてしまった。
④トイトイ狙いですぐポンをするが、結局はたいした手にならない。





15 マリリンホンロ(35才)

①アメリカ
②女優
③一時期の下積み生活から這いあがって現在の地位を築いた。
④堅実な麻雀を打つ。ホンロートイトイを主としたチャンタ系の手が得意。

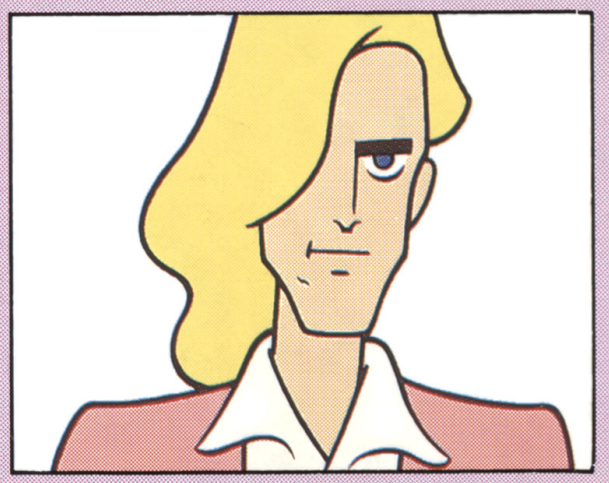


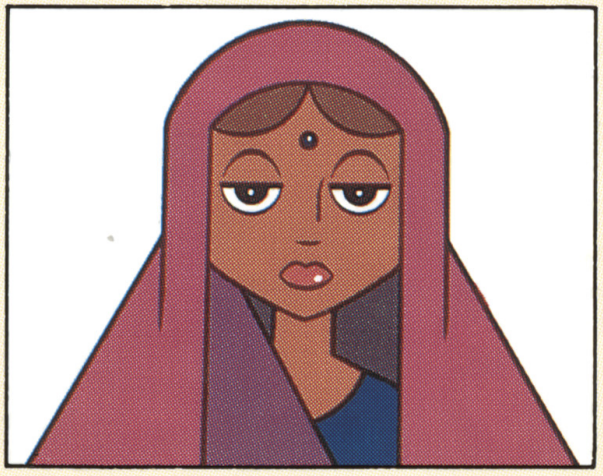
16　チンイツカン(40才)

①モンゴル
②フリー雀士
③ジンギスカンを目標とし世界制覇を目指していたが、途中で麻雀の魅力にとりつかれ、今はただのフリーの雀士。
④やたらと清一色ばかりを狙う。カンをして場を荒らすことがよくある。

17　ジャンピエール(25才)

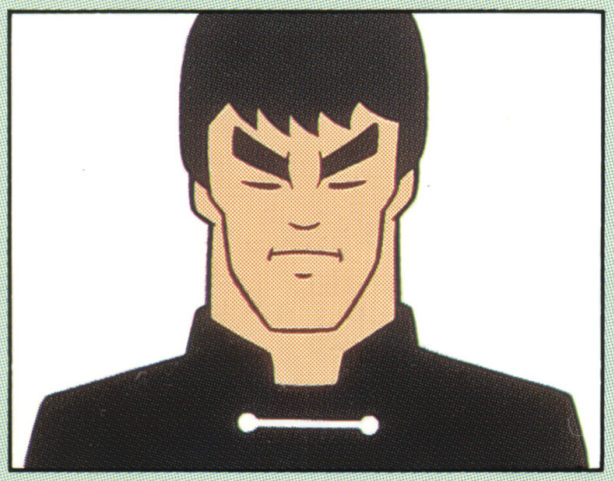
①フランス
②金持ちのプレイボーイ
③プライドが高く、麻雀という名前の響きに魅せられ現在に至っている。
④華麗な麻雀を好む。とくにメンタンピンドラ1を得意とする。





18　ピンズーラジャ(45才)

①インド
②占い師
③少女時代に突然霊感を得て占い師となった。独特の占いによって打牌を決めるのだが、ときどき無茶苦茶になる。
④筒子を崇拝しているが外目には目立たない。占いが冴えるとすごく強い。

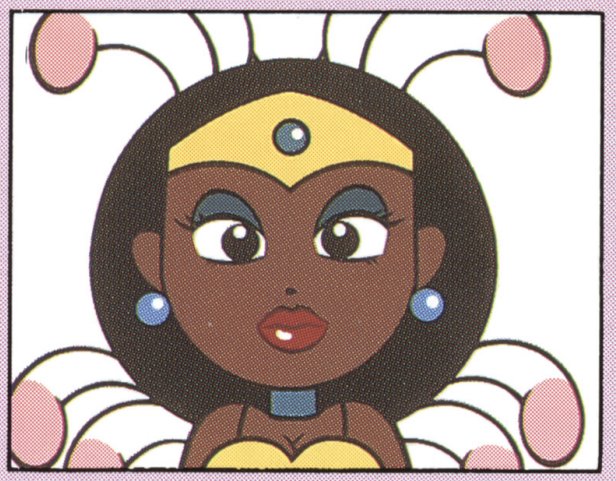


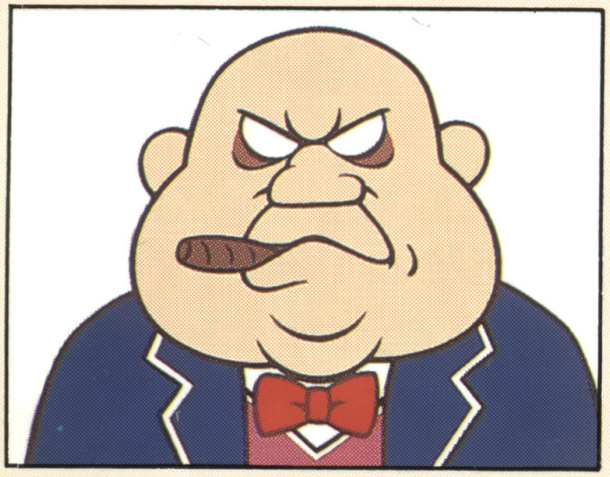
19 ブルースリーチ(30才)

①香港
②武道家
③一撃必殺の中国拳法を修得。その奥義を麻雀に応用することを編み出し、勝ちまくっているという噂。
④一撃必殺のリーチ麻雀。彼に振り込むと点数が高いため立ち直れない。

20 サンバデロン(28才)

①ブラジル
②ダンサー
③子供の頃からサンバでリズム感を鍛えた。華麗なダンスで人を惑わせ、そのスキにあがってしまう特技を持つ。
④巧みに相手のリーチをかわしてあがる。振り込まない。荒れ場が得意。





21 アタルカモネ(51才)

①イタリア
②マフィアのボス
③他のマフィアとの激しい争いを勝ち抜いてきただけに、手段を選ばない。「裏切り者は消せ」が口癖。
④テンパイの時期がまったくわからず、まさかと思った牌が当たってしまう。

メモリバックアップ機能付カセット使用上の注意

このカセット内部には、ゲーム途中経過をメモリ（記憶）しておくバックアップ機能があります。むやみに電源スイッチをON／OFFしたり本体の電源を入れたままでカセットの抜き挿しをすると、蓄積されている内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。
なお、リチウム電池は、有償で交換させていただきます。

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。

AUDIO VISUAL and PROGRAMED
© 1991 NINTENDO,CHATNOIR
MANUAL
© 1991 NINTENDO,CHATNOIR

禁無断転載



任天堂株式会社

●本社
〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地
TEL (075)541-6113㈹

●東京支店
〒101 東京都千代田区神田須田町1丁目22
TEL (03)3254-1781㈹

●大阪支店
〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目5番1号
TEL (06)245-4155㈹

●名古屋営業所
〒451 名古屋市西区幅下2丁目18番9号
TEL (052)571-2506㈹

●岡山営業所
〒700 岡山市奉還町4丁目4番11号
TEL (0862)52-1821㈹

●札幌営業所
〒060 札幌市中央区北9条西18丁目2番地
TEL (011)621-0513㈹

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。