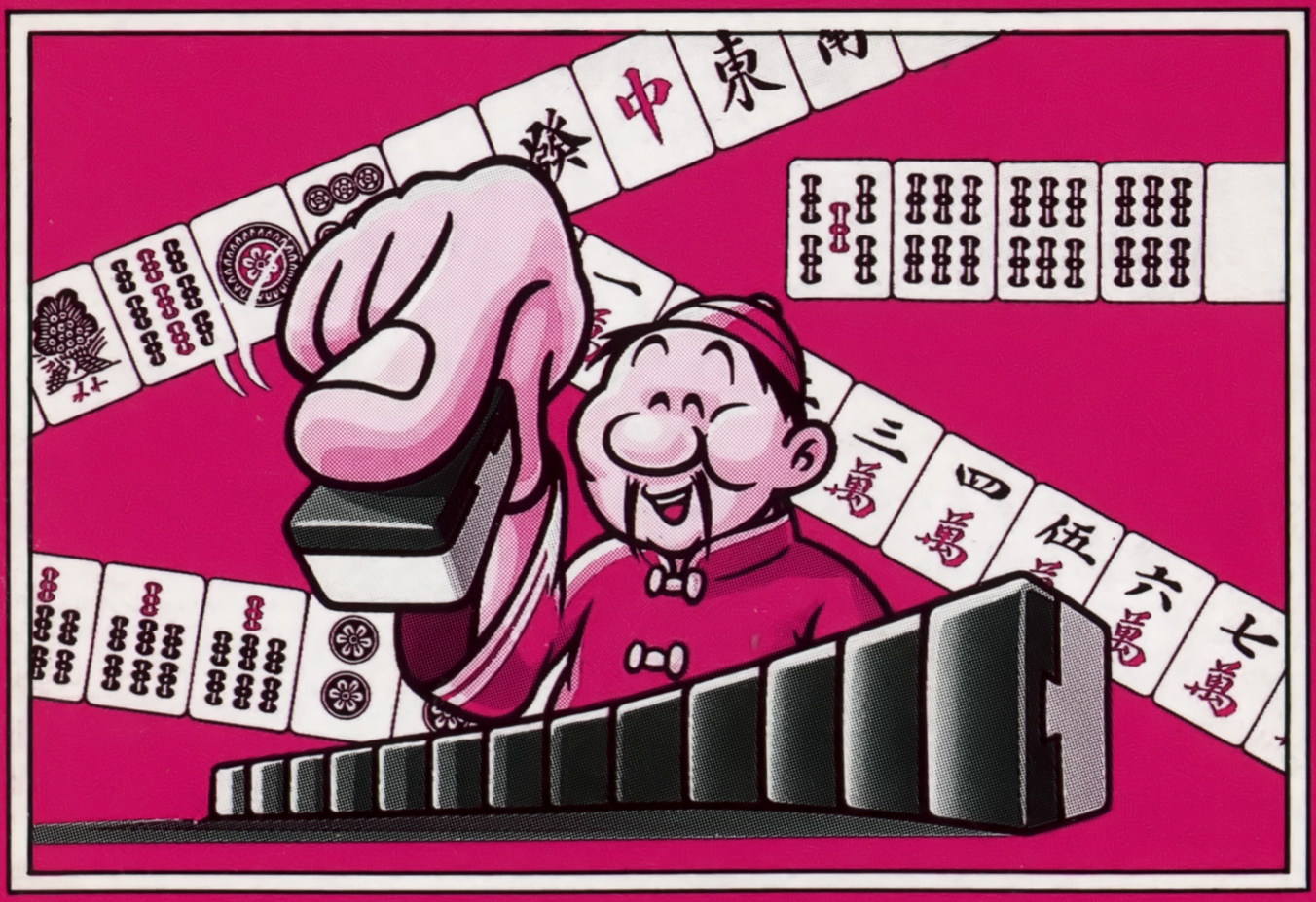
ゲームボーイ専用カートリッジ DMG-MJJ-1

やくまん

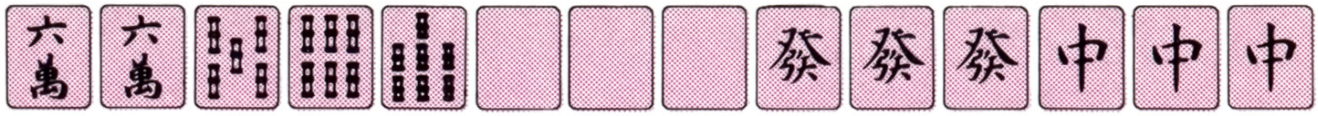


取扱説明書

対戦型
1人でも遊べます

發 滿®

Nintendo®



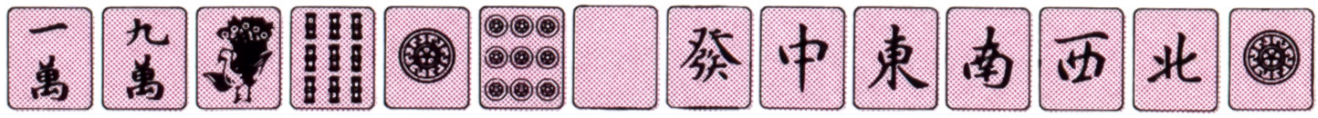
健康上の安全に関するご注意

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、ゲーム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、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

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。

もくじ

1. コントローラーの操作……1
2. ルールの設定……2
3. ゲームの遊び方……6
4. ゲーム中の操作方法……9
5. マージャン入門……10
6. 役の種類と得点……12

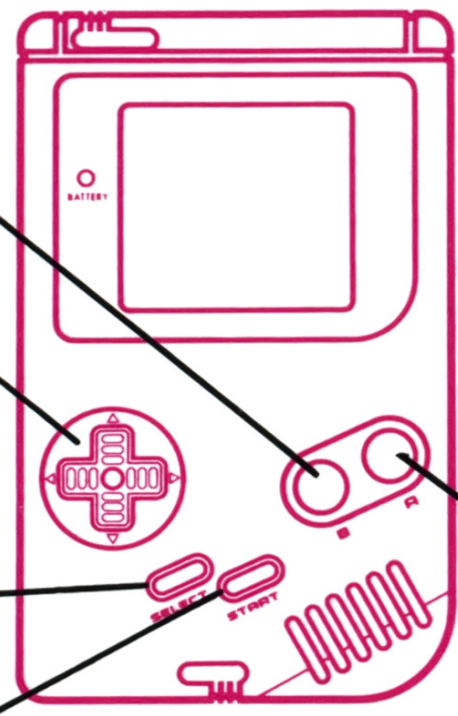


「役満」は……

- 実戦と同じ緊張の中で、役づくりが楽しめます。
- １プレイヤーゲームでは、コンピュータ雀士の性格を選択することができます。
- 通信ケーブル(別売)でもう１台のゲームボーイと接続して、２人でゲームが楽しめます。

——さあ、あなたもチャレンジしてください!!

1.コントローラーの操作



Ⓑボタン
コマンドのキャンセル

＋ボタン
カーソルの移動と
コマンド選択

SELECTボタン
カーソルの下方向移動

STARTボタン
ルール設定終了

Ⓐボタン
ルールの決定・ゲームの進行

2.ルールの設定

ゲームボーイにカートリッジを正しくセットしてください。電源スイッチを入れると「Nintendo」の表示につづいてタイトル画面が現われます。ゲームを始める前に、まずルールを設定しましょう。

●プレイヤー数の設定

タイトル画面で1プレイヤーか2プレイヤーかを決定します。✚ボタンの上下かⒷボタンでカーソルを選択するプレイヤー数に合わせ、スタートキーかⒶボタンを押してください。



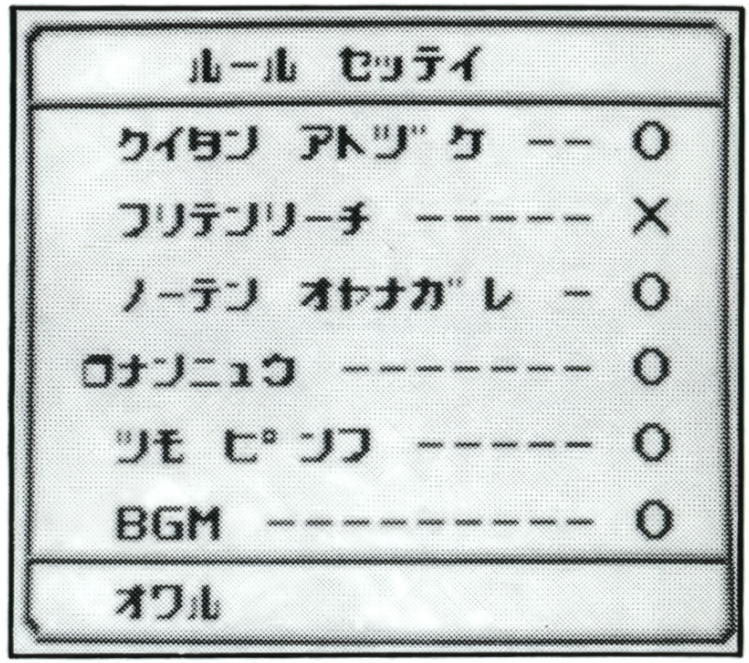
カーソル

1人でコンピュータ相手にゲームします。

通信ケーブル(別売)を使用して2人で対戦します。
(ケーブルをつないでいないときはプレイできません)

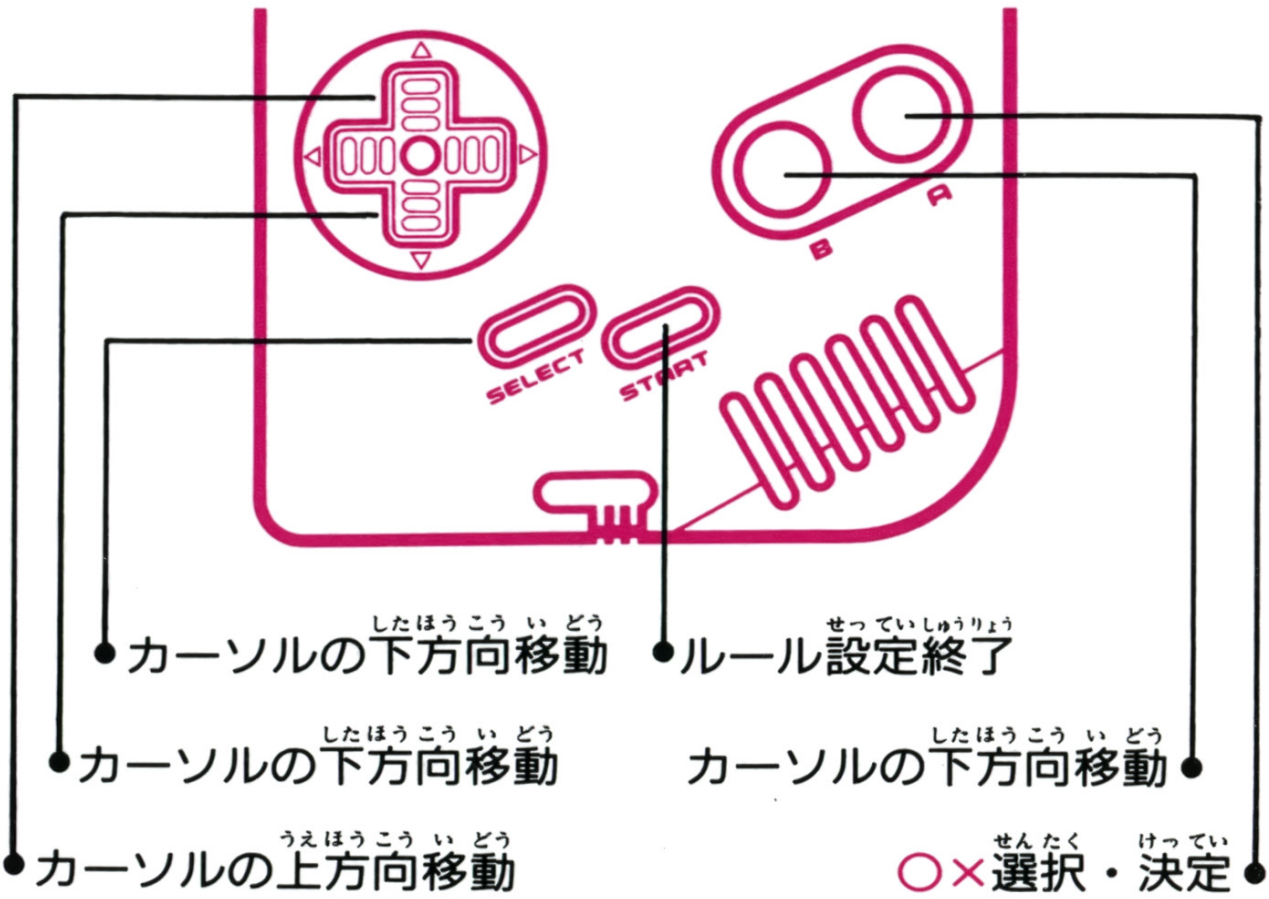
●ルール設定画面

ルール設定画面が現われたら、✚ボタンで変更したいルール項目にカーソルを合せⒶボタンで○×を設定します。



- **クイタン アトヅケ**……○で、アリアリルール。×で完全先づけの、クイタンなしのルールとなります。
- **フリテンリーチ**……×でなし、○であり。
- **ノーテン オヤナガレ**……○で流れる。×で流れない。
- **ナンニュウ**……○で南入あり。×で東場のみで終了します。
- **ツモ ピンフ**……○でツモピンフあり、20符2飜。×でツモピンフなし30符1飜ルールです。
- **BGM**……○であり、×でなし。

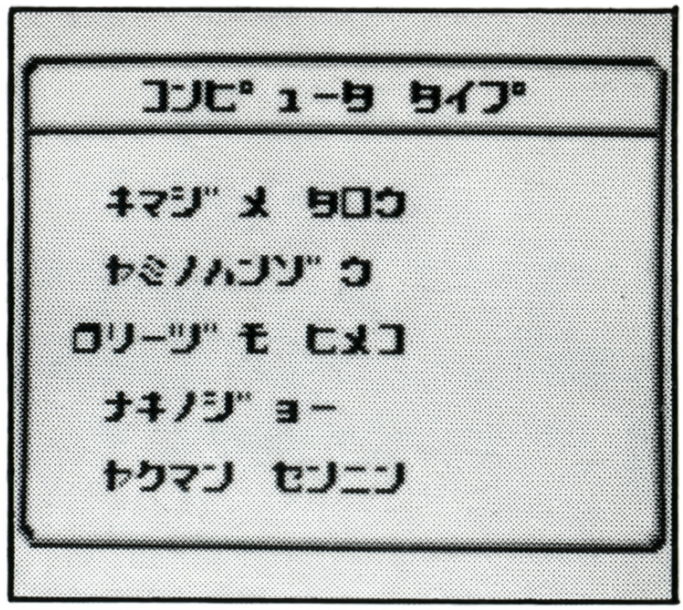
●ルールの設定の仕方



ルール設定画面でゲームのルールを選択・決定します。Ⓐボタンを押すとカーソルのあるルールの○×が交互に変わります。どちらかに決まれば次のルール項目にカーソルを移動させてください。

カーソルの移動は ✚ボタンかセレクトキー、またはⒷボタンを使用します。ルールの設定が終了したらスタートキーを押すか、カーソルを**「オワル」**に合わせてⒶボタンを押してください。

●コンピュータタイプの選択



1プレイヤーゲームに限り、対戦コンピュータの性格(打ち方)を選択することができます。

①キマジメ太郎…ごく一般的なマージャンを打つ。強くもなく弱くもない。平均的な雀士。

②闇の半蔵……決して鳴き上がりしないで手作りにはげむ。

③リーゾモ姫子…どんな手でもリーチをかけてくる。ツキだすと止まらないが、どちらかといえば弱い。

④泣きのジョー…すぐポン・チー・カンをかけて鳴きまくる。

⑤役満仙人……彼のあがり手はすべて役満。強力なツキをもっているため、配パイが異常に良い。彼に勝つには安手でも何でも早あがり以外にはない。

3. ゲームの遊び方

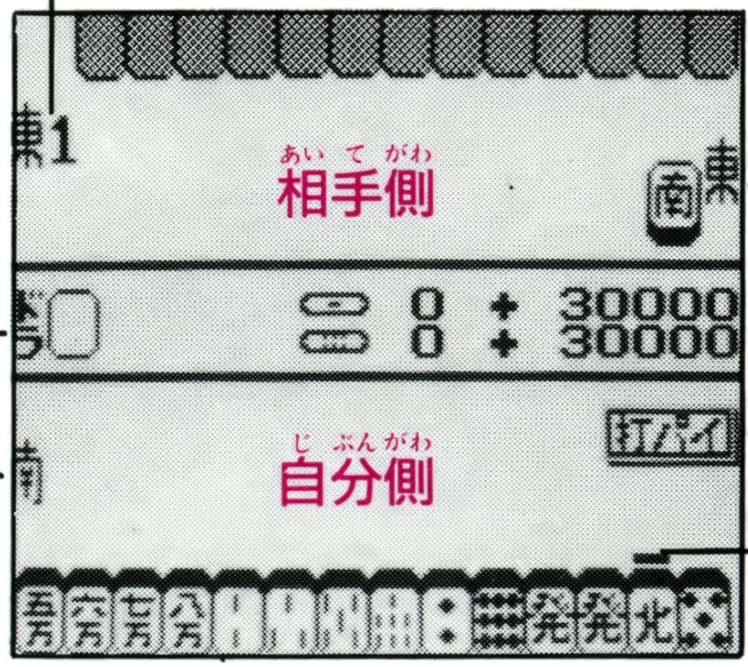
ゲームをスタートさせると配パイ画面が現われ、パイは自動的に整理されます。最初はプレイヤーが親、コンピュータが子となります（2プレイヤーゲームのときの親はコンピュータが決めます)。まずドラ(NEXT)を確認して、**「打パイ」**あるいは**「ツモレ」**のコマンドに従ってゲームを始めます。

●共通ルール

- １飜しばりで、５本場以降でも２飜しばりはなし。
- ドラはすべてＮＥＸＴで、カン裏もありです。
- リーチ棒はあがり取りです。
- 形式テンパイありです。
- 七対子は25符２飜相当ですが、満貫以下では便宜的に50符１飜で計算しています。
- ルール設定画面で、ノーテン親流れを○にした場合のオーラスの時、１プレイヤーゲームでは親がノーテンで終了しますが、２プレイヤーゲームでは親がノーテンでもゲーム終了となりません。
- ダブル、トリプル等の役満の複合はありません。
- チョンボやリーチ後の手変えなど、ルール違反のプレイではボタンを押しても機能しません。

●ゲーム画面

現在の場が東の一局であることを示します。



風

ドラ表示パイ

風

このカーソルを移動させて打パイを決めます。

コマンドが表示されます。

●2プレイヤーゲーム

通信ケーブル(別売)でもう1台のゲームボーイとつなぐと、2人でプレイすることができます。

通信ケーブル接続後、2台とも電源を入れ、共にタイトル画面になってから、2プレイヤーを選んでください。そうでないと正常に2プレイヤーゲームがはじまらない場合があります。

ルールの設定やボタン操作は1プレイヤーゲームと同じです。

●コマンドの種類

（★印のついたコマンド表示のときのみカーソルを自由に動かせます。）

★①**打パイ**……カーソルのついたパイを捨てる。

②**ツモレ**……自分のツモの番がくると点滅します。Ⓐボタンを押してください。

③**ナガス**……9種9パイ以上のとき流す。

④**ポン**……ポンするときに使います（自動）。

⑤**チー**……チーするときに使います（カーソルで組合わせを選択）。

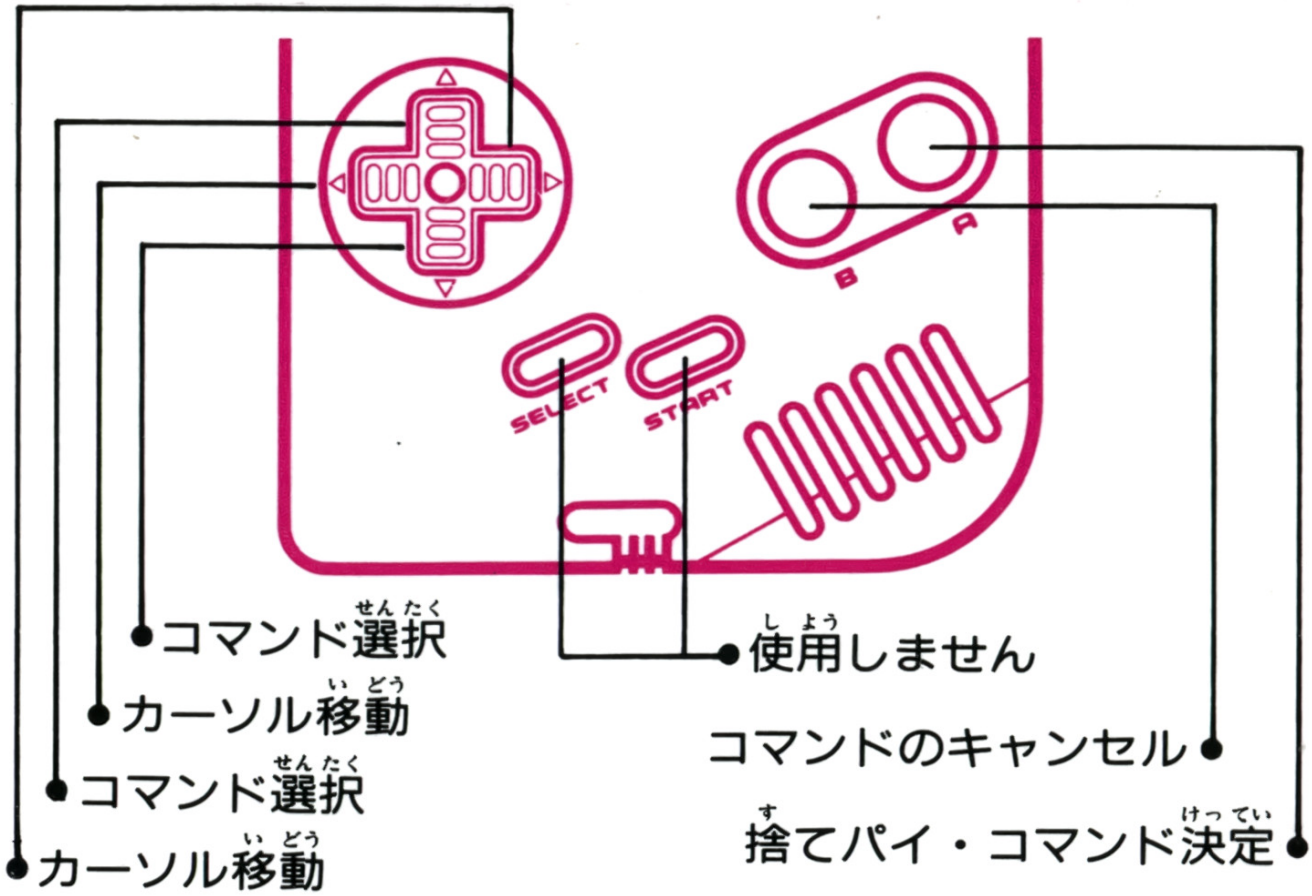
⑥**カン**……カンするときに使います（自動）。

★⑦**リーチ**……打パイしてテンパイのとき、このコマンドにしてリーチをかけることができます。

⑧**ツモ**……ツモであがるときに使います。

⑨**ロン**……相手の捨てパイであがるときに使用します。

4.ゲーム中の操作方法



①打パイ…… ✚ボタンを左右に移動させてカーソルを捨てたいパイに合わせ、Ⓐボタンを押す。

②ツモル……Ⓐボタンを押す。

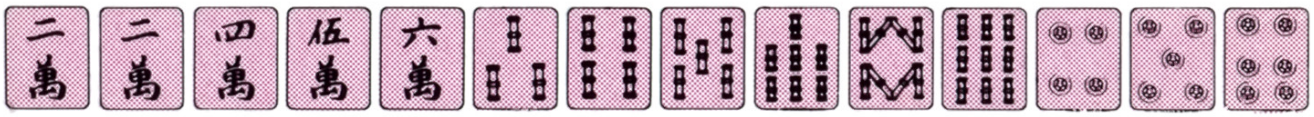
③ナガス…… ✚ボタンを上下に操作し、**「ナガス」**の表示が出たらⒶボタンを押す。

★チー・ポン・カン・リーチ・ロン等については、③と同様に ✚ボタンで希望のコマンドを出し、Ⓐボタンを押します。

5.マージャン入門

●マージャンの遊び方

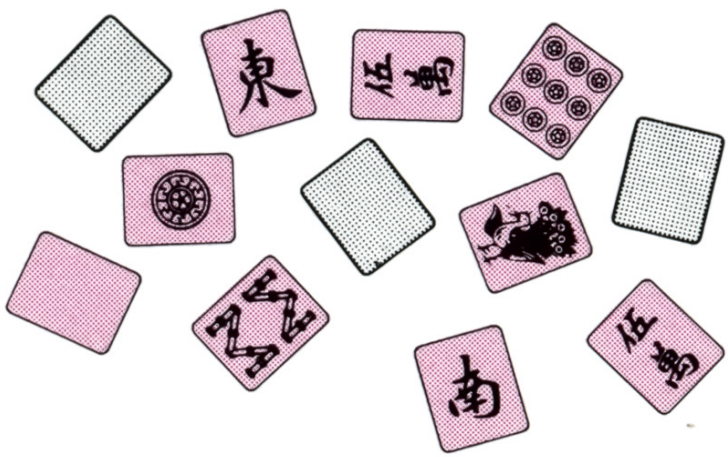
- マージャンでは、**「2・3・4」**等の同種パイの3枚のつづきを1つの単位として**順子**とよび、**「5・5・5」****「東・東・東」**等の同じ種類の数または、字パイの3個1組を**刻子**とよびます。また同じパイの2枚ペアを**「頭」**と呼びます。
- マージャンは、基本的には、**「順子」**と**「刻子」**を合わせて4つと、**「頭」**を1つ相手よりも早く作っていくゲームです。



- マージャンであがるためには**「役」**が必要です。上図は**「ピンフ」**という1飜役です。P12・13掲載の役作りに挑戦してみてください。2飜役、3飜役となるほど得点も高くなります。役満が最高点です。
- 相手の捨てたパイをもらうことを**「鳴く」**といい、鳴いても手を作ることができます。ただし鳴くと役がなくなったり、役の価値が1飜下がったりする場合があります。

●マージャン用語ABC

- **ツモル**……パイをひくこと。
- **打パイ**……不要なパイを捨てること。
- **ポン**……**「刻子」**を作るため鳴くこと。
- **チー**……**「順子」**を作るため鳴くこと。
- **テンパイ**……あと１枚であがる状態になること。
- **リーチ**……特別な役がなくても、鳴いてない時リーチをかければあがることができる。
- **ドラ**……表示パイの次のパイ（ＮＥＸＴ）がドラです。ドラは役ではありませんが、あがった場合、手の中にあると１個につき１飜として得点計算されます。
- **ツモ**……ツモってあがること。
- **ロン**……相手の捨てたパイであがること。



6.役の種類と得点

1飜役

タンヤオ

リンシャンカイホー

ハイテイ

＊リーチ

＊イッパツ

＊ツモ

＊ピンフ

＊イーペーコー

ヤクハイ
（1組につき）

ドラ
（1個につき。役ではない）

2飜役

サンアンコー

サンカンツー

サンショクドーコー

ショーサンゲン

＊ダブルリーチ

＊チートイツ（25符）

ホンロートー

トイトイ

★イッキツーカン

★サンショクドージュン

★チャンタ

3飜役

＊リャンペーコー

★ホンイツ

★ジュンチャン

4飜役

ナガシマンガン

6飜役

★チンイツ

役満

ダイサンゲン
ツーイーソー
スーシーホー
チンロートー
スーカンツ
リューイーソー
（緑発はなくてもよい）
シーサンプートー

＊スーアンコ
＊コクシムソー
＊チューレンポートー
＊ダイシャリン
（ピンズのみ、チンイツ七対子）
テンホー
チーホー
レンホー

＊面前のみ
★鳴いたら1飜下がるもの

●得点の計算

●和了してⒶボタンを押すと得点画面が出、各あがり役に応じた配点をコンピュータが自動的に計算して結果が表示されます。

★このゲームは多少実戦ルールと異なる場合がありますので、あらかじめご了承ください。

使用上の注意

1)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。
2)精密機械ですので、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。
3)端子部に触れたり、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。
4)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。

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番
東京支店　〒111 東京都台東区浅草橋5丁目21番5号
TEL.(03)5820－2251番
大阪支店　〒531 大阪市北区本庄東1丁目13番9号
TEL.(06) 376－5950番
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番
岡山営業所　〒700 岡山市奉還町4丁目4番11号
TEL.(086)252－1821番
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番

禁無断転載