

MARK III / MASTER SYSTEM 共用

GOLD CARTRIDGE

麻雀戦国時代

ゲームの遊び方

1人用



目次

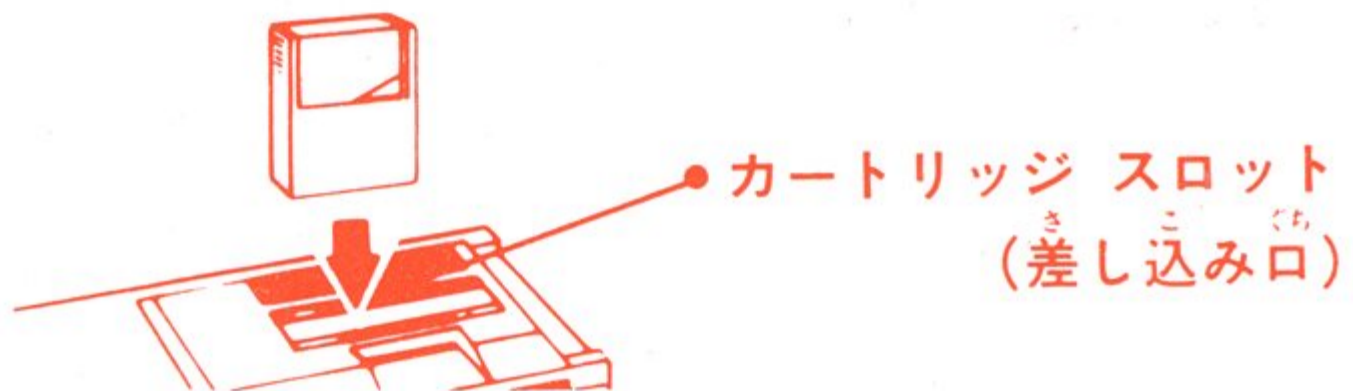
ゲームを始める前に読んでおこう	1
操作方法	2
遊び方	
麻雀戦国時代ルール	4
ゲームの目的／対局形式／	
スタートのしかた	5
四人打麻雀の遊び方	6
ルール設定	7
ポーズボタン	8
ポン、チー、カン、リーチ、ロンのしかた	9
二人打麻雀の遊び方	10
麻雀戦国時代あがり役一覧	12
参加者プロフィール	22
必勝のための ^秘 アドバイス	24
セガ ゴールド カートリッジからのお願い	25

ゲームを始める前に読んでおこう

セガ ゴールド カートリッジは、コンピュータテレビ
ゲーム SEGA MARK III専用です。

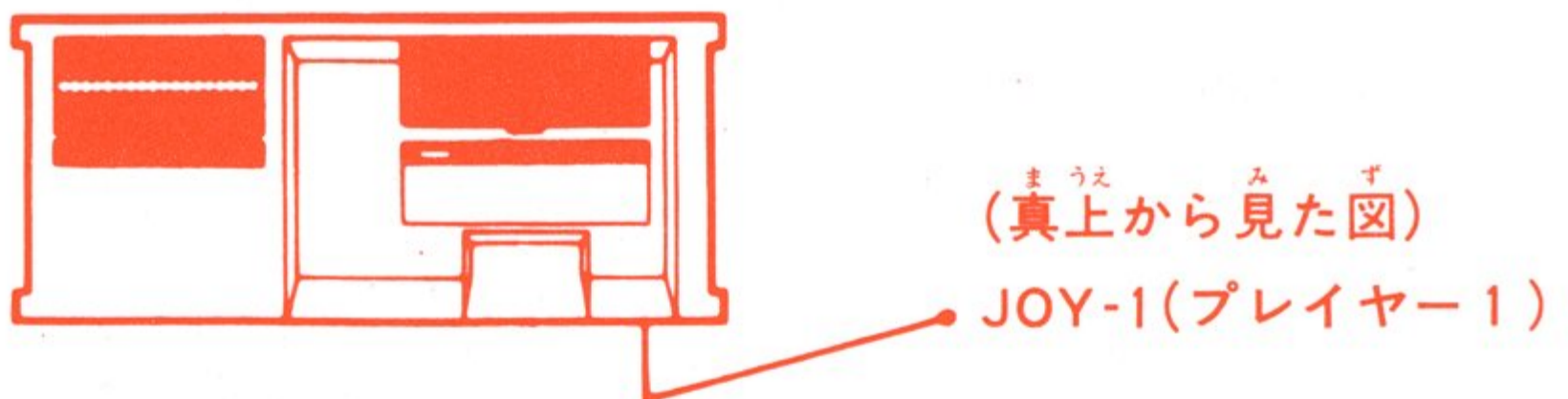
セガ ゴールド カートリッジの使い方

- ① 電源スイッチをOFFにしておく。
- ② 次に、カートリッジを差し込む。



- ③ 電源スイッチをON。テレビ画面に何も映らないときは、②の差し込みを確認しよう。
- ④ プレイ後は、必ず電源スイッチをOFFにしてからカートリッジを抜き、ケースに入れて大切に保管しよう。

ジョイスティックの取り付け位置

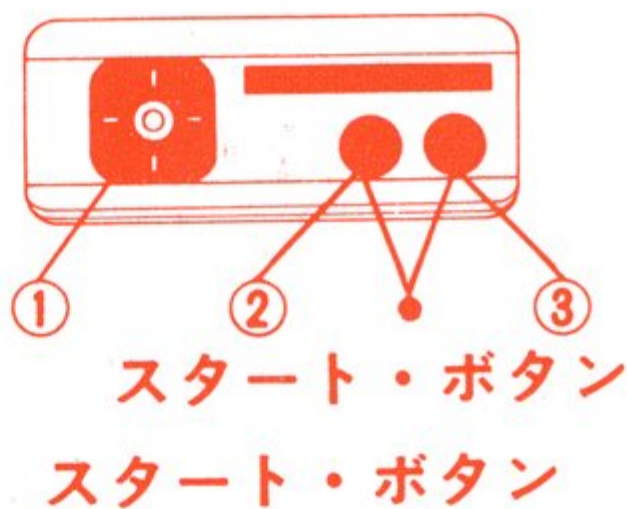


上のJOY-1にジョイスティックを差し込もう。

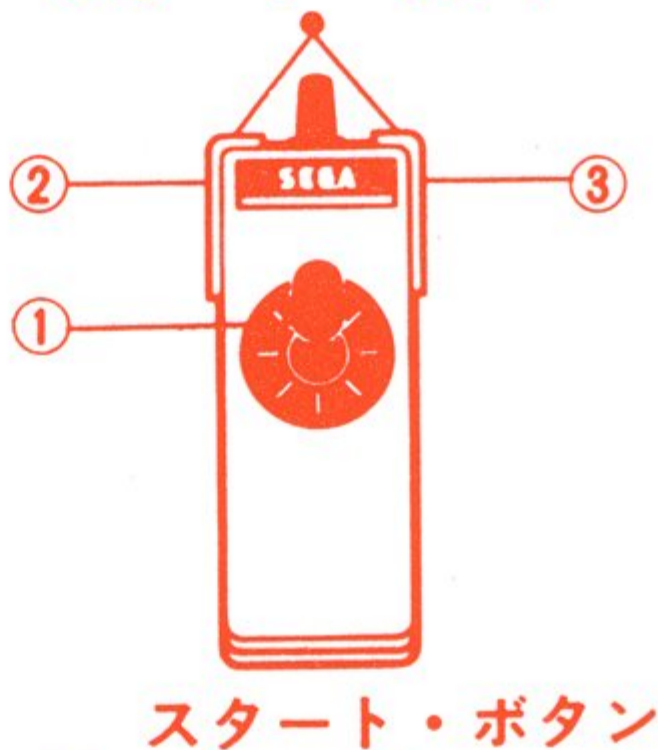
操作方法

このゲームは、ジョイスティック (SJ-150シリーズ、SJ-200、SJ-300シリーズ) で遊ぶ^{あそ}ものです。キーボード (SK-1100) をつないでいるキミは、プレイする^{まえ}前にキーボードをMARK IIIから取り^とはずしてください。

SJ-150シリーズ



SJ-200

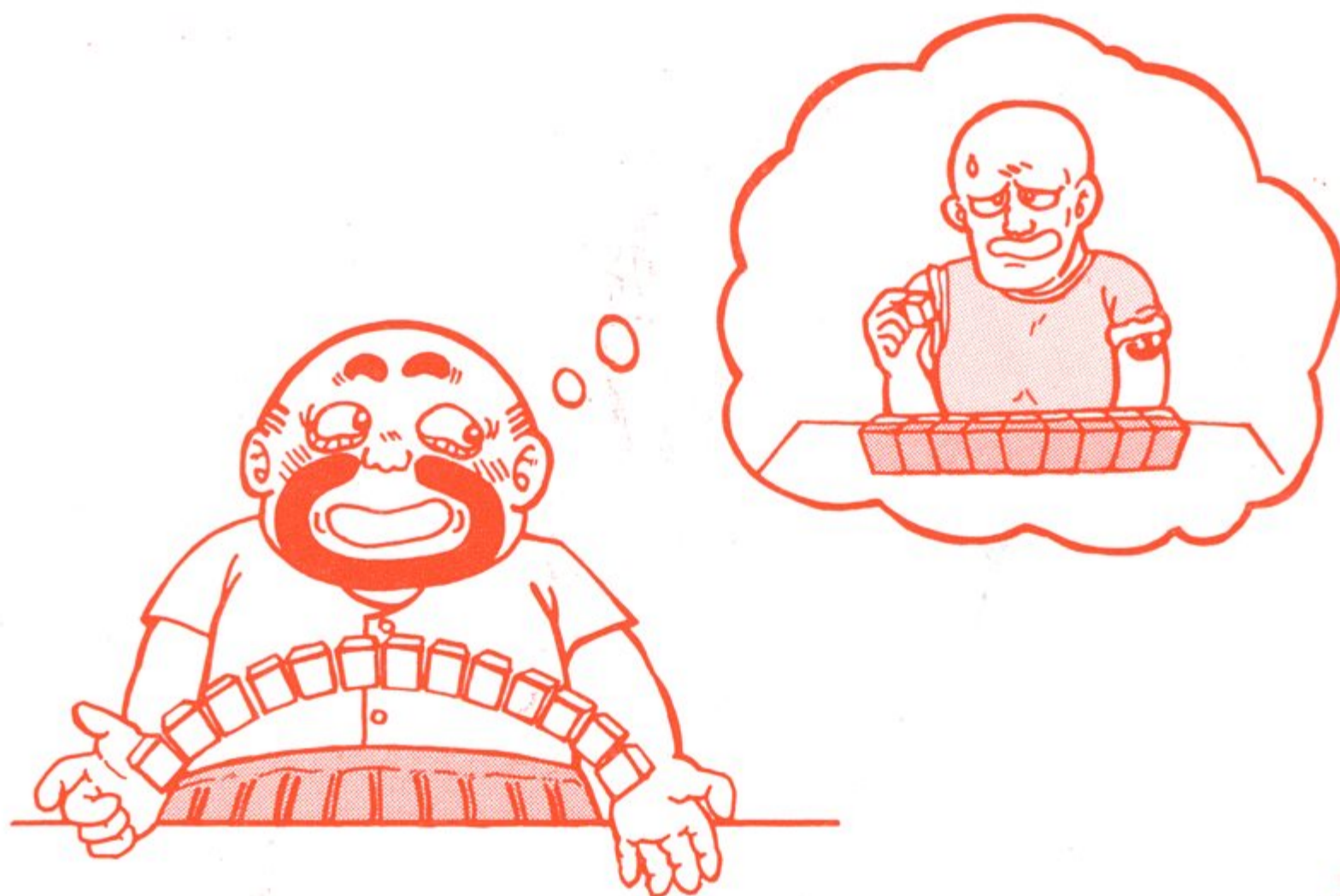


SJ-300シリーズ ^{べつうり} (別売)



- ① MENU画面やゲーム画面中に出てくる矢印(▶)を動かす。
- ② ゲーム中にポン、カン、チー、ロン、リーチしたいときに押す。
- ③ ^{パイ}牌をツモるとき、ステるときに押す。また、ポン、チー、カンなどせず、ゲームを進めたいときに押す。

ポン、チー、カン、ロンのときのくわしい操作方法は、9ページを見てね。



遊び方

■麻雀戦国時代ルール

- リーチ、ウラドラ、カンドラあり。
ドラは表示牌の次牌。
ひょうじばい じばい
- ノーテン親流れ。ただし、オーラスの親は流れない。
(形式テンパイあり)
- 25,000点持ちの30,000点返し。
- 役満は4倍満、ダブル、トリプルもあり。
やくまん ばいまん
- 二人、三人の同時アガりは、上家の頭ハネとなる。
かみちや あたま
- フリテンリーチあり。リーチ後のアガリ牌見送りは、
ツモアガリのみ可能。
- 四開槓、四人リーチは流局。四風子連打、九種九牌
スーカイカン リゅうきよく スーファー シレンダ きゅうしゅきゅうはい
倒牌はなし。
とうはい



■ゲームの目的

世界中から集まった8人の強豪たちと四人打麻雀、二人打麻雀で対局しよう！

■対局形式

- 四人打麻雀のときは、^{ハンチャン}半荘終了後、継続するか、終了するかを選ぶ。継続する場合は、合計半荘4回で終了。
- 二人打麻雀（VS）のときは、2回ずつ親になった後、継続するか、終了するかを選ぶ。継続する場合は、合計4回戦で終了。
- 二人打麻雀（勝ち抜き戦）のときは、負けるか、順位が決まった時点でゲームオーバー。

■スタートのしかた

タイトル画面が出たら、スタート・ボタンを押す。



- ①でMENU画面の四人打麻雀か、二人打麻雀かを選び、③ボタンを押す。

■四人打麻雀の遊び方

四人打麻雀

- ▶ 初級者
- 中級者
- 上級者

- ①で▶を上下に動かし、ゲームのレベルを決め、③ボタンを押す。

ルール設定

▶ 食断公	有無
一発	有無
槓ウラドラ	有無
ノーテン罰符	有無
二翻しばり	有無
八連荘	有無
西入	有無
ヤキトリ	有無

- ①で▶を上下させ、左右で有無を選ぶ。
- すべての項目を選んだら、③ボタンを押す。
(ルール内容の詳しい説明は、7ページを見てね。)



- ①で好きな対戦相手を3人選び、③ボタンを押す。
(くわしくは、22ページを見てね。)

■ルール設定

食断么（クイタン）

ポン、チーをしてもタンヤオ役であがれる。

一発（イッパツ）

リーチ後、一巡目でロンすると1翻加算される。

槓ウラドラ（カンウラ）

カンしたときのウラドラも1翻となる。

ノーテン罰符（ノーテンバツプ）

りゅうきょく流局のときテンパイしていないと、テンパイしている人に罰則点数を払う。

ノーテン1人 3,000点

ノーテン2人 1,500点ずつ

ノーテン3人 1,000点ずつ

二翻しばり（リャンハンシバリ）

りゅうきょく流局または親があがり続けて、5本場になったときから、二翻以上の手でないとあがれなくなる。

八連荘（パーレンチャン）

親が続けて0本場から8回あがり続けると、役マンになる。

（次のページへ続く）

西入（シャーニュー）

ハンチャン
半荘終了後、各自の持ち点が30,000点未満のときは西入する。

ヤキトリ

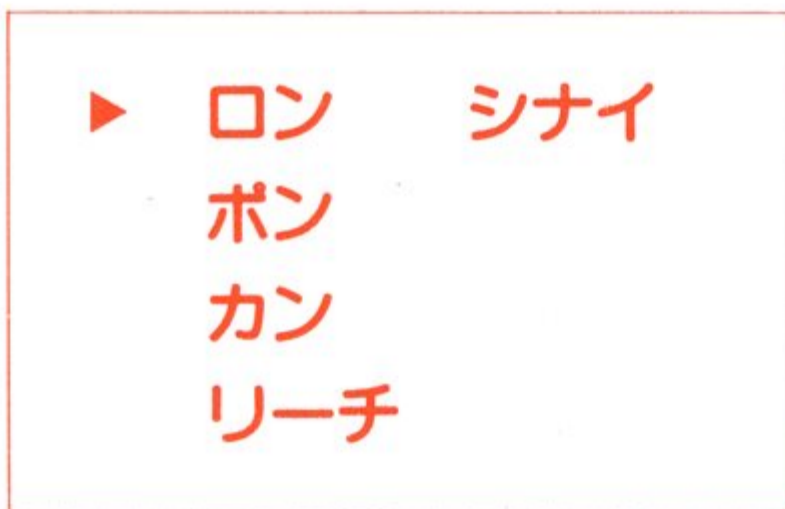
ハンチャン
半荘終了時に一度もあがっていない場合、15,000点を場に払い、あがった人で等分してもらえる。

■ポーズボタン（四人打）

1. 四人打麻雀で、プレイヤーがツモの順番の時にポーズボタンを押すと、四者の点棒状態が画面中央に表示される。
2. この時ジョイスティックレバーで自由に画面をスクロールでき、対局相手の副露（フーロポン・チー・ミンカン）状況を確認できる。また、プレイヤーがリーチをしている場合には、対局相手の手牌は、すべてオープンされるので、それを見ることもできるよ。
3. 再度ポーズボタンを押せばゲームが再開する。

■ポン、チー、カン、リーチ、ロンのしかた

ゲーム中に②ボタンを押すと、画面中にコマンドが表示される。



- ①で▶を動かし、必要な項目を選び、②ボタンを押す。



- カン、あるいはチーなど何通りか組み合わせが可能な場合は、はいばい配牌の下に▲が表示され、自動的に移動する。
- 望みの場所に▲が移動したら、③ボタンを押す。

■二人打麻雀の遊び方

二人打麻雀

▶ 勝ち抜き戦 半荘勝負
VS

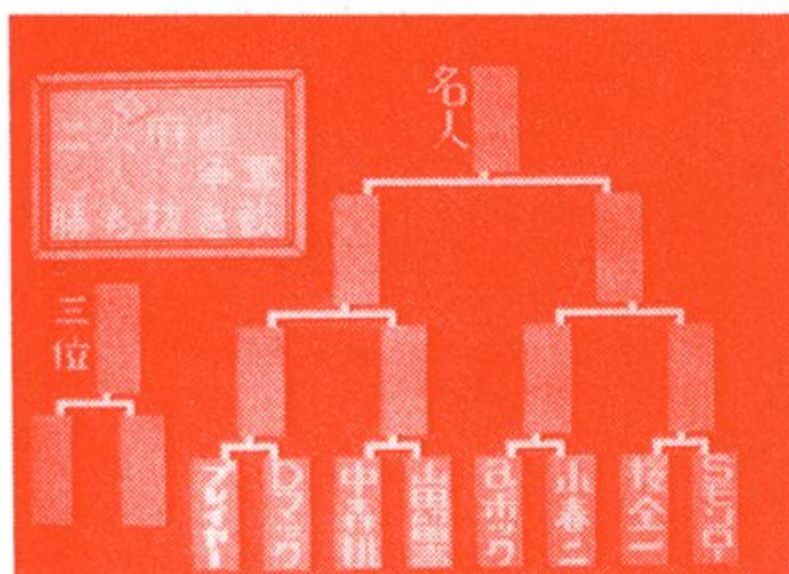
- ①で▶を上下させ、好きな方を選び、③ボタンを押す。

◆ 勝ち抜き戦を選んだとき

ルール設定

▶ 食断么	有無
一発	有無
槓ウラドラ	有無
ノーテン罰符	有無
二翻しばり	有無
八連荘	有無

- 8人によるトーナメント戦。
- ルールの設定方法は、四人打麻雀のときと同じ。(くわしくは、7ページを見よう。)



- トーナメント表が出て、一回戦の対戦相手が表示される。

◆VSを選んだとき

二人打麻雀

- ▶初級者
- 中級者
- 上級者

- ①で▶を上下させ、ゲームのレベルを決め、③ボタンを押す。

ルール設定

▶食断么	有無
一発	有無
槓ウラドラ	有無
ノーテン ^① 罰符	有無
二翻しばり	有無
八連荘	有無
西入	有無

- ルールの設定方法は、四人打麻雀のときと同じ。(くわしくは、7ページを見よう。)

二人麻雀 対戦者リスト



- ①で好きな対戦相手を選び、③ボタンを押す。
- くわしくは、22ページを見よう。

麻雀戦国時代あがり役一覧

()内は画面表示の名称

■ 1 翻役

○ 三元牌 (ヤクハイ)



白・発・中のいずれかを^{コーツ}刻子または^{カンツ}槓子にしてあがる役。その他はどんな組み合わせでもよい。

○ 莊風牌、門風牌 (ヤクハイ)



^{チョワンフォンパイ}莊風牌(場の風牌)または^{メンフォンパイ}門風牌(自分の風牌)を^{コーツ}刻子または^{カンツ}槓子にしてあがる役。その他はどんな組み合わせでもよい。

○ 門前清自摸 (ツモ)



^{フーロ}副露(ポン・チー・ミンカン)なしで、ツモアガリすること。どんな組み合わせでもよい。

○ 平和 (ピンフ)



副露なしで雀頭と4つの順子の組み合わせであがる役。
 また、テンパイ形が両面のかたちになっていて、雀頭が符のつかないもの（三元牌・莊風牌・門風牌は不可）であることを必要とする。

○断么九（タンヤオ）



二から八までの数牌のみの組み合わせであがる役。

○一盃口（イーペーコー）



副露なしで同種類の同一順子を2組そろえてあがる役。
 その他はどんな組み合わせでもよい。

○海底摸月（ハイテイ）

海底牌をツモってあがったときにつく役。手牌はどんな組み合わせでもよい。

○河底捞魚（ハイテイ）

海底牌をツモった人の捨て牌であがる役。

リンシャンカイホウ
○嶺上開花（リンシャン）

カンによって補充される嶺上牌でツモあがりした時に
つく役。手牌はどんな組み合わせでもよい。

チャンカン
○槍槓（チャンカン）

他家が加槓（ポンしている牌と同じ牌をポンに加えて
カンすること）しようとした牌であがる役。手牌はど
んな組み合わせでもよい。

リーチ
○立直（リーチ）

副露なしでテンパイした時にテンパイしたことを公表
し、以後手牌を変えないことをリーチという。リーチ
をするとリーチ料として1000点を場に供託しなければ
ならない。リーチをしてあがると1翻役となる。

■2翻役

イチートンカン
○一気通貫（イツツウ）



同種類の数牌で一から九まで連続してそろえてあがる
役。その他はどんな組み合わせでもよい。副露すると
1翻役となる。

サンソウトンシュン
○三色同順（サンショク）



ワンズ・ピンズ・ソウズの3種類で同じ組み合わせの順子をそろえてあがる役。その他はどんな組み合わせでもよい。副露すると1翻役となる。

○全帯么 (チャンタ)



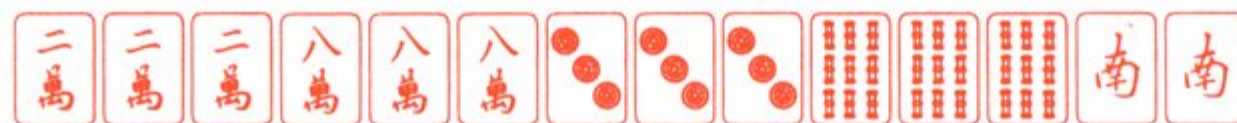
雀頭と面子のすべてに字牌または老頭牌 (数牌の一と九) が含まれたあがり。副露すると1翻役となる。

○三暗刻 (サンアンコー)



三組の暗刻または暗槓をそろえてあがる役。その他はどんな組み合わせでもよい。

○対々和 (トイトイ)



雀頭と4組の刻子または槓子だけであがる役。

○三色同刻 (サンショクドウボン)



ワンズ・^{ピンズ}筒子・^{ソウズ}索子で同じ数の^{コーツ}刻子をそろえてあがる役。
 その他はどんな組み合わせでもよい。

○^{サンカンツ}三槓子（サンカンツ）



三組の^{カンツ}槓子をそろえてあがる役。その他はどんな組み合わせでもよい。

○^{ホンラオトウ}混老頭（ホンロー）



^{ジャントウ}雀頭と^{メンツ}面子のすべてが^{ツーバイ}字牌と^{ローターハイ}老頭牌で構成されたあがり。図のような^{トイトイ}対々の形と^{チートイツ}七対子の形があり、^{トイトイ}対々の場合は必ず^{マンガン}満貫以上となる。七対子の場合は^{チートイツ}ドラがなければ6,400点。

○^{シャオサンユアン}小三元（ショウサンゲン）



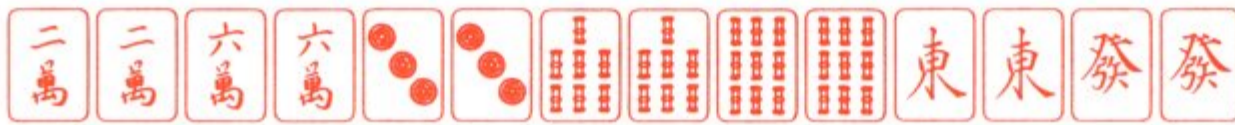
^{サンユアンバイ}三元牌のうち2種類を^{コーツ}刻子で1種類を^{ジャントウ}雀頭にしたらあがり。その他はどんな組み合わせでもよい。^{サンユアンバイ}三元牌の^{コーツ}刻子が2種類あるので必然的に4翻役となる。

○^{サンレンコウ}三連刻 (サンレンコー)



同種類の連続した3組の^{コーツ}刻子をそろえてあがる役。その他のはどんな組み合わせでもよい。

○^{チートイツ}七対子 (チートイツ)



七組の^{トイツ}対子をそろえたあがり。

○ダブルリーチ (ダブルリー)

ポン・チー・カンのない開局1巡めに第1捨て牌でリーチをし、あがった時につく役。どんな組み合わせでもよい。

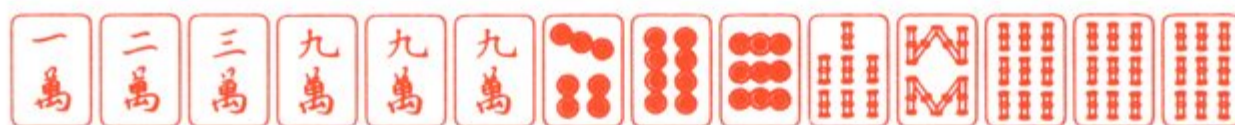
■3翻役

○^{ホンイツウ}混一色 (ホンイツ)



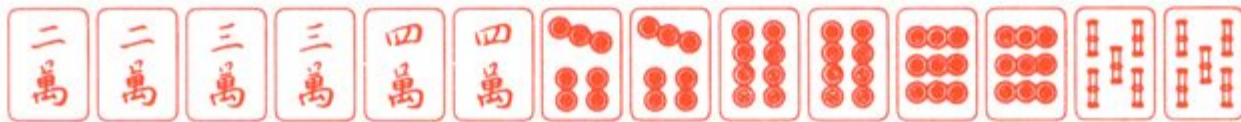
^{ツウバイ}字牌と1種類の^{シュウバイ}数牌だけの組み合わせであがる役。^{フー}副露すると2翻役となる。

○^{ジュンチャンヤオ}純全帯么 (ジュンチャン)



じゃんとう メン ツ ロートーハイ フーロ
 雀頭と面子のすべてに老頭牌が含まれたあがり。副露
 すると2翻役となる。

リャンペイコウ
 ○二盃口（リャンペーコー）



フーロ イーペーコー
 副露なしで一盃口の形を2種類そろえてあがる役。

■6翻役

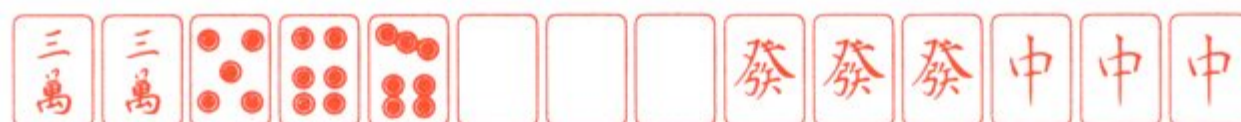
チンイーソウ
 ○清一色（チンイツ）



シュウバイ フーロ
 同種類の数牌だけの組み合わせであがる役。副露する
 と5翻役となる。

■役満貫（ヤクマン）

ターサンゲン
 ○大三元（ダイサンゲン）



コーツ カンツ
 白・発・中を3組とも刻子または槓子にしてあがる役。
 その他はどんな組み合わせでもよい。

スーアンコウ
 ○四暗刻（スーアンコー）



アンコー アンカン
4組の暗刻または暗槓をそろえてあがる役。

コーシーウーショウ
○ 国士無双 (コクシムソウ)



ツーバイ ロートーハイ バイ
字牌と老頭牌を1牌ずつそろえ、いずれか1つを雀頭
としたあがり。

ツイーソウ
○ 字一色 (ツイーソー)



じゃんとう メンツ ツーバイ
雀頭と面子のすべてが字牌だけで構成されたあがり。

チンラオトウ
○ 清老頭 (チンロートー)



じゃんとう メンツ ロートーハイ
雀頭と面子のすべてが老頭牌だけで構成されたあがり。

リュウイーソウ
○ 緑一色 (リュウイーソー)



じゃんとう メンツ
雀頭と面子のすべてが、
の6種類のうちで構成されたあがり。

^{シャオスウシイ}
○小四喜（ショウスーシー）



^{フォンバイ} 風牌のうち3種類を^{コーツ}刻子または^{カンツ}槓子にして残りの1種
^{じゃんとう}を雀頭にしたあがり。

^{タースウシイ}
○大四喜（ダイスーシー）



^{フォンバイ} 風牌を4種類すべて^{コーツ}刻子または^{カンツ}槓子にしたあがり。^{じゃんとう}雀頭はどんなものでもよい。

^{チュウレンバオトン}
○九連宝燈（チューレンポーター）



1種類の数牌で、^{シュウバイ}一と九の^{コーツ}刻子に、二から八までを1
^{パイ}牌ずつそろえ、さらに一から九までのいずれかを1牌^{パイ}
加えた形である役。☒は^{ワンズ}万子の^{チュウレンポーター}九連宝燈であるが、
^{ピンズ}筒子でも^{ソウズ}索子でもよい。

^{ダイシャリン}
○大車輪（ダイシャリン）



^{ピンズ}筒子の2から8までを使った^{チートイツ}七対子。

スーレンコー
○四連刻（スーレンコー）



同種類の連続した4組の刻子をそろえてあがる役。雀
頭とうはどんなものでもよい。

スーカンツ
○四槓子（スーカンツ）



槓子カンツを4組そろえてあがる役。明槓ミンカンでも暗槓アンカンでもよい。

テンホー
○天和（テンホー）

親が配牌であがっている時につく役。どんな組み合わせでもよい。

チーホー
○地和（チーホー）

子が第1ツモであがったときにつく役。ただし、第1ツモをする前にポン、チー、カンがあった場合は成立しない。

レンホー
○人和（レンホー）

ポン、チー、カンのない開局一巡目に出あがりしたときにつく役。どんな組み合わせでもよい。

参加者プロフィール



小春二

(ショウ・シュンラン)

横浜出身。年齢？歳。麻雀のやりすぎにより、今は幽霊として存在している。得意技は、早打ち、早リーチ。

中大人

(チュン・タイシン)

ホンコン出身。年齢52歳。顔に似合わずクールな雀士で、大三元が得意。お金こそ生きがいと考えている。



山田留吉

(ヤマダ・トメキチ)

関西方面の出身と思われる。年齢50歳。ポン、チー、カンとやたらに泣く。別名泣きのトメ。



桜金一

(サクラ・キンイチ)

東京は深川生れ。年齢40歳。
ダマテンこそ麻雀の神髄だと思
い込んでいる。趣味は、トリ
モノごっこ。



D・マック

(ドンブリ・マック)

アメリカ出身。年齢35歳。ベ
トナムにて麻雀を覚えた変わ
り種。ニコニコを得意とし、
セオリー通りに打つ。

α・ポック

(アルファ・ポック)

M75星雲出身。年齢135歳。地
球に取り残される。今はスタ
ントマンをしている。
ほとんどシロート麻雀。





S・モンロー

(ソフィア・モンロー)

アメリカから観光旅行で来日したが、ある事情で帰国できない。年齢25歳。ヤスアガリが得意。

中森桃子

(ナカモリ・モモコ)

東京出身の現役女子大生。パブでバイトに励んでいる。得意技は、トイトイとブリッコ麻雀で油断させること。



必勝のための秘アドバイス

- 早く上達するためには、何よりも場数を踏むこと。8人の対戦者と積極的にプレイしよう。
- 大きな役を狙いすぎるとあがれなくなる。配牌をよく見て早くあがれる手を見つけよう。

セガ ゴールド カートリッジからのお願い

セガ ゴールド カートリッジは、ホームテレビ
ゲーム セガ マーク センよう SEGA MARK III 専用です。

—— 正しくお使いいただくために ——



- ぬらしたときは、完全に乾かしてから使いましょう。
- 汚れたら、石けん液で湿らせた柔らかい布で軽くふいてください。
- 使用後は、ケースに入れてください。

ちょうじかん 長時間にわたりゲームをするのはやめましょう。

また、長時間ゲームをするときは、1時間ごとに

10分～20分の休憩をしましょう。

セガ ジョイジョイテレフォン



テレビゲームの最新ソフト情報を、
キミだけにお知らせします。
今すぐ、ダイヤルしちゃお!

さっぽろ

札幌

011-832-2733

とうきょう

東京

03-236-2999

おおさか

大阪

06-333-8181

ふくおか

福岡

092-521-8181

※電話番号は、よく確かめて、正しく回してね。

株式
会社

セガ・エンタープライゼス

本社 〒144 東京都大田区羽田1-2-12

電話03(743)7435(代表)

お問い合わせ：本社消費者サービス係

電話03(742)7068(直通)