

SEGA®

ホーム麻雀™ ゲームの遊び方 (1人～2人用)

麻雀は知っているけれど、なかなか上達できない。そんな人のために登場したコンピューターソフト。家庭用テレビで自主トレはもちろん、2人で同時にプレイできる世界初の新機能。マイペースで楽しんでいるうちにメキメキ実力アップ。アマチュアのあなたもプロ級に育ててしまう驚きのソフトです。

☆ゲームをはじめる前に読んでおこう☆

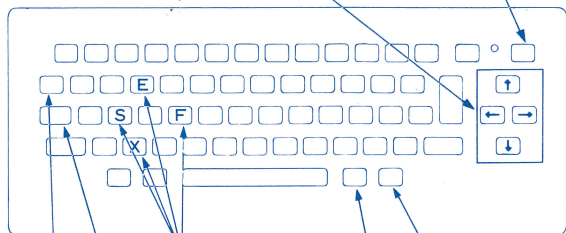
1. このゲームカートリッジはSC-3000シリーズ又はSG-1000シリーズでご使用ください。
2. SC-3000シリーズ又はSG-1000シリーズのROMカートリッジ挿入孔にゲームカートリッジを差し込んだ後、電源を“ON”にしてください。電源を“ON”にしたままカートリッジを差し込むと、本体及びカートリッジの故障原因となりますのでご注意ください。
3. このゲームは、SG-1000シリーズではジョイスティックで、SC-3000シリーズではキーボード又はジョイスティック(別売)で、操作できます。また、SG-1000シリーズに別売のセガ・キーボード (SK-1100) をつないで、SC-3000シリーズと同じようにキーボード操作ができます。
4. SC-3000シリーズやSG-1000IIでは、ジョイスティックでプレイする場合、1人でプレイするときは“JOY1”、2人でいっしょにプレイするときは“JOY2”の端子へも、ジョイスティックのコネクターを差し込んでください。SG-1000では、2人でプレイする場合、あいている端子へジョイスティックのコネクターを差し込んでください。
5. キーボード (SC-3000シリーズ、SG-1000シリーズ+SK-1100) でプレイする場合は、図を参照してください。
6. カートリッジのご使用後は、本体の電源を“OFF”にし、カートリッジを抜き、ケースに入れて大切に保管してください。

☆キーボード(SC-3000シリーズ SG-1000シリーズ+SK-1000)で遊ぶ場合☆

ゲーム中の
各家持点表示

カーソルコントロールキーで
矢印を移動(プレイヤー1)

RESET



E、F、S、Xキーで矢印を
移動(プレイヤー2)

FUNC

CTRL

プレイヤー2の決定ボタン、
ツモ、ステ(どちらでも可)

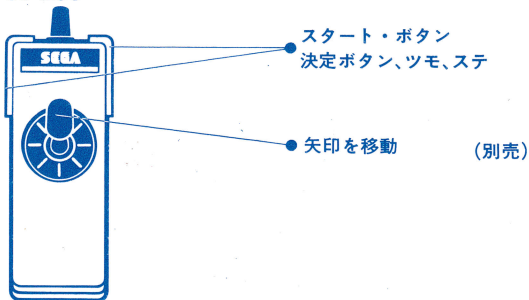
HOME
CLR

INS
DEL

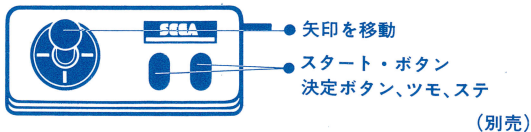
スタート・ボタン
プレイヤー1の決定
ボタン、ツモ、ステ
(どちらでも可)

☆ジョイスティック (SJ-200, SJ-150, SJ-300) で遊ぶ場合 ☆

SJ-200



SJ-150

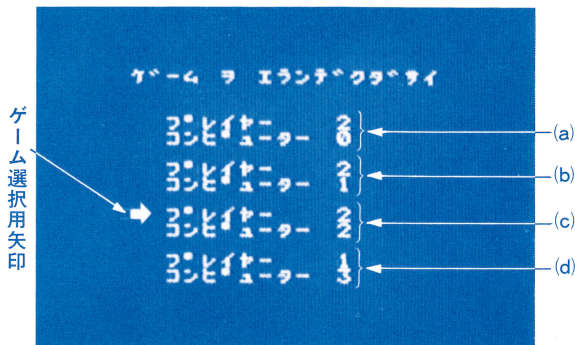


SJ-300



☆遊び方☆

1. スタート・ボタンを押します。
2. ゲーム方式選択画面になりますから、4種類の中から選んでください。



2人で遊ぶ場合は(a)、(b)、(c)の中から、1人で遊ぶ場合は(d)を選びます。

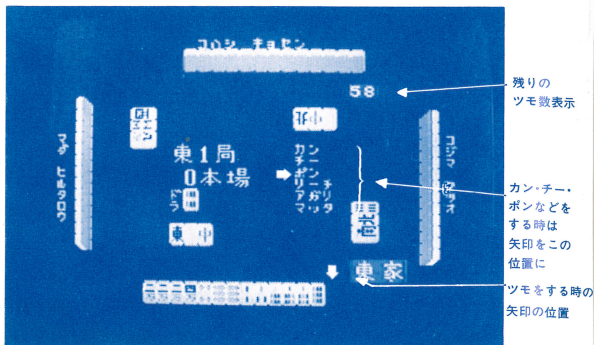
矢印をプレイしたいゲーム方式に合わせて決定ボタンを押してください。

3. 2. で(b)、(c)、(d)を選んだ場合は、コンピューター側のメンバーを選択する画面となります。ランク、トクチョウなどを参考にして10人の中から対戦したい相手を1人～3人選んでください。ランクは、A—上級、B—中級、C—初級となっています。

選みたい対戦相手の名まえに矢印を合わせ決定ボタンを押してください。

4. 起家、席順がコンピューターにより自動的に決まります。
5. 2人で遊ぶ場合（2、で(a)、(b)、(c)のいずれかを選んだ場合）は、緑色のシャドウボードを画面の指示に従って取りつけてください。（22ページ参照）
6. 準備が整いましたらゲーム開始です。スタート・ボタンを押してください。
7. ゲーム中に、青地に白ヌキで表示される数字は残りのツモ数です。

◎ゲーム方法



- 自摸（ツモ）——自分の手牌の右側に矢印が移動してから決定ボタンを押します。
- 捨て（ステ）——捨てたい牌に矢印を合わせ決定ボタンを押します。
- カン——「カン」に矢印を合わせ決定ボタンを押します。カンできるものが複数ある場合は矢印が自動的に手牌の方に戻りますから、カンをする方の牌に矢印を合わせ決定ボタンを押してください。
- ポン——「ポン」に矢印を合わせ決定ボタンを押します。
- チー——「チー」に矢印を合わせ決定ボタンを押します。チーの組み合わせが複数ある場合は自動的に矢印が手牌に戻りますから、チーしたい組み合わせの2牌を矢印で選んでそれぞれ決定ボタンを押してください。

(例)



左の手牌で上家の 四萬 を

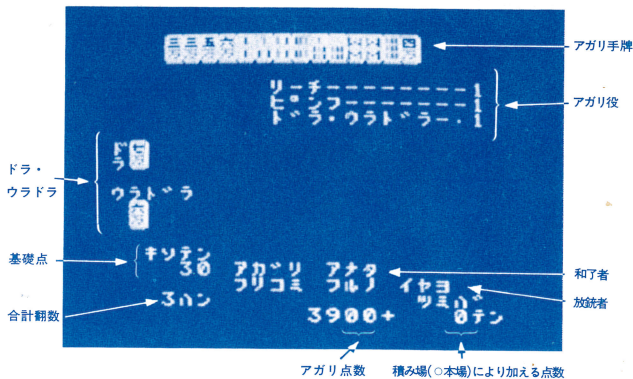
三萬 四萬 伍萬 でチーする場合。

- ① 矢印を「チー」に合わせ決定ボタンを押します。
- ② 次に 三萬 に矢印を合わせ決定ボタンを押します。
- ③ 同様に 伍萬 にも矢印を合わせ決定ボタンを押します。
注…②と③の順序は逆でも構いません。

- リーチ——矢印を「リーチ」に合わせて決定ボタンを押すとリーチ音が鳴りリーチ棒が出されます。その後捨てる牌をすればリーチとなり、リーチ牌が横向きになります。ただし、手牌がノーテンの場合はリーチとならずリーチ棒も戻されます。
- マッタ——自分のツモ番でない時はいつも「マッタ」を矢印が指していますから決定ボタンを押せば「マッタ」となります。「マッタ」となっている間は「マッタ」の文字が赤く変わりチャイムが鳴り続け、ゲーム進行がストップします。その間に他家の捨てる牌に対してのポン・チー・カン・アガリの操作をすれば、あわててジョイスティック操作をする必要はありません。「マッタ」をしたが、ポン・チーなどをしていない場合には、再び決定ボタンを押してゲームを再開します。自分のツモ番と他家がツモをしている間は、マッタをすることはできません。
- アガリ——矢印を「アガリ」に合わせて決定ボタンを押します。
- プレイヤー、コンピューターのいずれかにアガリがあった時は、すべての手牌が開かれ、その後プレイヤー1の決定ボタンを押す毎に次の順序で画面が変わります。

①アガリ役・点数表示

(a)出アガリの場合



注…画面上にはアガリ役の3翻が表示されていますが、場に常に付いている2翻を加えた5翻で得点計算をしています。

(b)子のツモアガリの場合

ツモ --- 1
 リーチ --- 1
 トウラ・ウラトウラ --- 1

ドラ
 ウラトウラ

キソテン 30 アカツリ アナタ ツミハベ 100テン
 3ハン オヤ 2000+ コ 1000+ 100テン

親の支払い
 点数
 子の支払い
 点数

図では、親が2,100点、子が1,100点ずつをそれぞれ支払い、和了者は合計4,300点を得る。

(c)親のツモアガリの場合

ツモ --- 1
 リーチ --- 1
 トウラ・ウラトウラ --- 2

ドラ
 ウラトウラ

キソテン 30 アカツリ アナタ ツミハベ 0テン
 4ハン コ 3900+

子の支払い
 点数

図では、子が3,900点ずつ支払い、和了者は合計11,700点を得る。

②各家点数加減

③次局開始

- ゲーム中にRESET(SG-1000は、HOLD、SG-1000 IIはPAUSE)を押すとその時点での各家の持ち点が表示されます。ただし誰かがツモをしている時は表示されず、捨て牌をした後に表示されます。再び押せばゲーム再開となります。

☆セガ・ホーム麻雀ルール及び上り役☆

◎ルール

- リーチ・一発・ウラドラ・カンドラあり。ドラは、表示されている牌です。
- 常に1翻しぱり。
- ノーテン罰符は場に3000点とし、プレイヤー同士の1対1では1,500点とします。
(形式テンパイあり。)
- 食いタン・先ツケ・ピンフツモあり。
- ノーテン親流れ。(ただし、南場は流れず連荘となります。)
- 持ち点は30,000点でスタート
- 役満は4倍満(親は48,000点、子は32,000点)で、

役満が重複した場合は点数も2倍、3倍…となります。

- リーチ後の暗カンはできません。
- 国土無双の13面待ちは、自分の捨てた牌以外ならフリテンでも出アガリできます。
- 2人、3人の同時アガりは上家優先です。(三家和による流局はなし) プレイヤー同士での2人同時アガりは先にアガりの操作をした人を優先します。
- 四風子連打、九種么九牌倒牌による流局はありません。
- 4人リーチ、四開槓は流局となります。
- 満貫以上は、ハネ満—6・7翻、倍満—8～10翻、3倍満—11・12翻、四倍満—13翻以上となっています。
- 場に供託されたリーチ棒は、次にあがった人がもらえます。
- 七対子は基礎点100符で2翻待遇とし、七対子のみであがると子は1,600点、親は2,400点です。

◎役の種類と説明 ()内は画面表示の名称

※ 1 翻役

サンユアンバイ

○三元牌 (ヤクハイ)



白・発・中のいずれかを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。

チョウワンフオンバイ

メンフオンバイ

○莊風牌、門風牌 (ヤクハイ)



莊風牌 (場風の牌) または門風牌 (自分の風牌) を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。

メンゼンチンツモ

○門前清自摸 (ツモ)



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。

ピンフー

○平和 (ピンフー)



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。

タンヤオチヨウ
 ○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。

イイペイコウ
 ○一盃口 (イイペイコウ)



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。

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一翻役となる。

イッパツ
 ○一発 (イッパツ)

リーチをして、ポン・チー・カンのない1巡内にあがること。

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。

ハイテイラオユエ
 ○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。

- ハウテイヲオユイ 河底撈魚 (ハイテイフリコミ)

海底牌をツモった人の捨て牌である役。

- リンシャンカイハウ 嶺上開花 (リンシャンカイハウ)

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。

※ 2 翻役

- イチナトシカン 一気通貫 (イツキツウカン)



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)



万子・筒子・索子の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。

- チャンタンヤオ 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。

サンアンコー
○三暗刻 (サンアンコウ)



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。

トイトイホー
○対々和 (トイトイ)



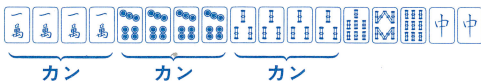
雀頭と4組の刻子または槓子だけであがる役。

サンソウトンコウ
○三色同刻 (サンショクドウコウ)



万子・筒子・索子で同じ数の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。

ホンラウトウ
○混老頭 (ホンロウトウ)



雀頭と面子のすべてが字牌と老頭牌で構成されたあ

がり。図のような対々の形と七対子の形があり、対々の場合は必ず満貫以上となる。七対子の場合はドラがなければ6,400点。

○小三元（ショウサンゲン）



三元牌のうち2種類を刻子で1種類を雀頭にじたあがり。その他はどんな組み合わせでもよい。三元牌の刻子が2種類あるので必然的に4翻役となる。

○七対子（チイトイツ）



七組の対子をそろえたあがり。

○ダブルリーチ（ダブルリーチ）

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

○混一色（ホンイイソウ）



字牌と1種類の数牌だけの組み合わせである役。副露すると2翻役となる。

ジュンチャンタンヤオ
 ○ 純全帯么 (ジュンチャン)



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 (リャンペイコウ)



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

チンイソウ
 ○ 清一色 (チンイソウ)



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。

※ 倍満貫役

レンホウ
 ○ 人和 (レンホウ)

ポン・チー・カンのない開局一巡内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。ただし、手牌が3倍満以上であればそちらを優先する。

※ 役満貫 (ヤクマン)

ダイサンゲン
 ○ 大三元 (ダイサンゲン)



白・発・中を3組とも刻子^{カキ}は槓子^{カキ}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 (スウアンコウ)



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)



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 (ツイイソウ)



雀頭と面子のすべてが字牌だけで構成されたあがり。

- チンラウトウ
○ 清老頭 (チンロウトウ)



雀頭と面子のすべてが老頭牌だけで構成されたあがり。

- リュウイソウ
○ 緑一色 (リュウイソウ)



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。

- ショウスウシイ 小四喜 (ショウスウシイ)



風牌のうち3種類を刻子または槓子にして残りの1種を雀頭にしたあがり。

- ダイシャリン 大車輪 (ダイシャリン)



筒子の2から8までを使った七対子。

- スウカンツ 四槓子 (スウカンツ)



槓子を4組そろえてあがる役。明槓でも暗槓でもよい。

- テンホウ 天和 (テンホウ)

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。

- チイホウ 地和 (チイホウ)

子が第1ツモであがったときにつく役。どんな組み合わせでもよい。ただし、第1ツモをする前にポン・チー・カンがあつた場合は成立しない。

○九連宝燈 (チュウレンポウトウ)



1種類の数牌で、一と九の刻子に、二から八までを1牌ずつそろえ、さらに一から九までのいずれかを1牌加えた形である役。図は万子の九連宝燈であるが、筒子でも索子でもよい。特にA図のテンパイ形は、一から九までのどの万子でもあがれるもので純正九連宝燈といい、本ゲームでは2倍役満（親は96,000点、子は64,000点）としている。逆にB図のように9面待ちでないものは準正九連宝燈といい、普通の役満（親は48,000点、子は32,000点）である。

A図一純正九連宝燈テンパイ形



(9面待ち)

B図一準正九連宝燈テンパイ形



(一萬と八萬待ち。一萬で九連宝燈)

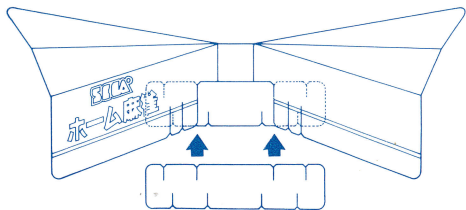
タースウシイ
○大四喜（ダイスウシイ）



風牌を4種類すべて刻子または槓子にしたあがり。
雀頭はどんなものでもよい。本ゲームでは小四喜と
区別するために、2倍役満（親は96,000点、子は64,000
点）としている。

☆シャドウボードの上手な取付方法☆

- ①まず、テレビの画面をよくふいてきれいにしてください。(ホコリ・ヨゴレがついているとシャドウボードがとれやすくなります)
- ②とりつけ画面には、下方にパイが左右に2列並んでますから、それぞれの中央の相手側のパイが見えなくなる位置にシャドウボードをとりつけてください。この際、シャドウボードの高さを考えて調節してください。
- ③相手側のパイがすべて見えなくなるように角度を調節してください。角度が決まったら、ストッパーをシャドウボードにさし込んで、しっかりと停めてください。



- ④角度と高さの調節がうまくいかない場合は、シャドウボードの一部を切り取っても構いません。

注意：シャドウボードを無理に何度も折り曲げたり、乱暴に扱うと破損することがあります。また、画面に接着する部分の粘着性がなくなりましたら、新しい両面テープと貼り替えてください。尚、このシャドウボードは、14～20インチのテレビ画面用です。

株式会社 **セガ**・エンタープライゼス

本 社 東京都大田区羽田1-2-12

〒144 電話 03(742)3171(大代表)

お問合せは本社パーソナルコンピュータ事業本部まで