

COMPACT
disc

取扱説明書

SEGA SATURN

ELECTRONIC ARTS

麻雀悟空

天竺


ChalHeur
a guarantee for software that won't wear

このたびは、「麻雀悟空 天竺」をお買い上げいただきありがとうございます。

ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

なお、本書は大切に保管してください。

◆目次◆

ゲームの進め方	4
コントロールパッドの使い方	4
ゲームの終了方法	6
国一覧	8
対戦の仕方	9
昇段条件	13
清算の仕組み	13
フリー対戦	14
記録室	15
「天竺」のルール	16
麻雀点数表	19
登場人物のプロフィール	22
役一覧	26
和了できないときは	28
お問い合わせの方法	29

「いつかこんな日が来るとしていました。」

釈迦如来様は、にやっと笑って言いました。

昔々の中国、美しい山々に囲まれた豊かな土地で、

人々は幸せに、でも少し退屈に暮らしていました。

ある時、澄んだ水の流れる川の辺、1匹の猿が拾った不思議な箱から全ては始まったのです。

いつの間にかすっかり国中の人々を夢中にさせてしまったその箱の中身、実は麻雀牌というものでした。

やがて月日は流れ、再び平和な毎日。

この国では敵無しという者達が、今日も卓を囲んでいます。

あの時の猿悟空、そして三蔵、八戒、悟浄の4人です。

「つまらないな。」

「いつもお前達とはな。」

「おい。もしや?」

「この国の外なら?」

これを空から見ていた如来様は彼らにこう言いました。

「確かにこの国の外には、もっと強い者がたくさんいます。

しかしそれは皆とても恐ろしい妖怪達です。あなた方にはそんな危険を冒してまで戦う勇気があるのですか?」

「自分達の力を試してみたいんだ。」

「よくぞ言いました。ならば出かけるがよいでしょう。

もしも全ての妖怪を打ち負かすことができたら、

すばらしい褒美を授けましょう。」

「はうし、やってやるうじゃないか。」

こうして4人の長い修行の旅が始まったのです。

それにしても、川に流れてきた不思議な箱は、

一体誰の仕業だったのでしょうか……。

プレイヤーのあなたは

悟空、八戒、悟浄、三蔵の

4人から一人を選んで、

麻雀修行の旅に出ます。

待ち受けるのは6カ国

18人の妖怪達。

彼らはそれぞれ

打ち筋も違い性格も様々です。

各国にはそれぞれ

異なった優勝条件があって、

もし3位以内に入れば

ポイントがもらえます。

6カ国を巡って集めたポイントが

規定の条件に達すれば

昇段していくことができます。

究極の段位は名人位。

さて、あなたはこの名誉ある称号に

どこまで近づくことが

できるでしょうか?

さあ今、わくわくする

でも厳しい旅の始まりです……。

◆ゲームの進め方◆

1 ゲームの始め方

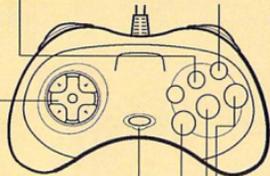
本体の電源を入れ、ディスクトレイに「天竺」のCDをセットしてください。タイトル画面が表示され、デモが始まります。スタートボタンを押すとプレイヤー選択画面になります。

☑ テレビによっては画面の端が欠けたり、片寄ったりして見づらいことがあります。このような時には、対戦中に、スタートボタンを押しながら方向ボタンを押すことによって画面の位置補正ができます。

コントロールパッドの使い方

Y 半荘プレイ中に「セイセキ」の画面を出す (→P.11)

Z 半荘プレイ中に「モチテン」の画面を出す (→P.11)



方向ボタン
カーソルの移動
記録室での画面
の切換え

スタートボタン
方向ボタンとの
併用で画面を補
正する

C 選択の決定
B キャンセル
A オプション
メニューを
表示する

方向ボタンの

下で半荘プレイ中に操作ウィンドウを開く
上で半荘プレイ中に操作ウィンドウを閉じる
方向ボタン+Xボタンで画面スクロール

2 プレイヤーの登録

2-1 キャラクターの選択

まず、悟空・八戒・悟浄・三蔵のうち、どのキャラクターでプレイするかを選択します。方向ボタンでカーソルを合わせ、Cボタンを押してください。



☑ 「天竺」では、バックアップRAMにデータをセーブしますので、セーブ領域が足りないとプレイヤーの登録ができません。この場合、画面に「セーブ機能なしで遊ばますか」のメッセージが表示され、「はい」を選ぶと選択したキャラクターで遊べますがセーブはできないまま進行、「いいえ」を選ぶと選択したキャラクターはキャンセルされ前の画面(キャラ

替わっていきます。

「終了」にカーソルを合わせてCボタンを押すと、プレイヤーの登録が完了します。

ゲームの終了方法

「天竺」はいつでも終了することができます。ただし、修行の旅では、1局の途中で電源を切ったりCDを取り出したりすると、その国の大会を棄権したと見なされます。大会中は半荘の終了時に中断するか、1局の終了時に「チュウダン」のメニューを選べば、次にプレイするときに続きから始めることができます。終了するときは、CDを取り出してから電源を切ってください。

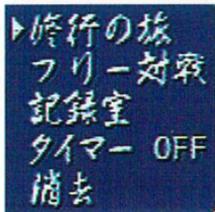
3 メインメニュー

「修行の旅」

名人位を目指した修行の旅を始めます。

「フリー対戦」

相手を自由に選んで対戦します。ここでは指導を受けることも



できます。

「記録室」

プレイヤーの6カ国での総合成績を見ることができます。

「タイマー」

遊び過ぎを防止するためにタイマーを設定できます。カーソルを合わせ、方向キーの左右で時間を設定します。

「消去」

プレイヤーのデータを消去します。

4 マップ画面



メインメニューで「修行の旅」を選ぶとマップ画面になります。各国での順位点の棒グラフと、プレイヤーの現在いる国がマップ上に示され、画面上方に、順位点の合計と昇段条件が数字と棒グラフで表示されます。最初、カーソルはプレイヤーの現在いる国に表示されています。方向ボタンの左右でカーソルを移動し、Cボタンを押すとその国の「国画面」が表示されます。ここでは、現在いる国でなくても、その国の記録などを見たりルールを設定したりすることはできませんが、対戦を開始することはできません。

5 国画面



国名、優勝条件(→P.8)、固定ルール(→P.8)対戦雀士(→P.22)などが表示されています。ここで選択できる内容は、以下のとおりです。

「対戦開始」／「対戦再開」

マップ画面で現在いる国を選択したときに表示されます。これからその国の大会が始まるときは「対戦開始」が、大会の途中で中断していたときは「対戦再開」が表示されます。それぞれ大会を開始または再開します。

「対戦結果」

マップ画面で他の国を選択したときに表示されます。前回の対戦結果を見ることができます。

「記録室」

その国でのプレイヤーを含めた4人のデータを見られます。

「ルール」

ルールを設定します。ここで決めたルールはその国だけで有効になります。国ごとに決められている「固定ルール」は変更できません。また、対戦中の国でのルール変更もできません。

国一覽

各国での優勝条件、順位点、固定ルールは、次のようになっています。

	国名	優勝条件	順位	順位点	固定ルール
				1位/2位/3位	
初級	傲来国	2回戦	点数	40/20/10	一発・裏ドラ・槓ドラ・槓ウラ有り
	烏鶏国	十80*	点数	60/30/15	西入・ドボン無し、喰い断ム有り
	車遅国	2連勝か3勝	勝数	80/40/20	西入(35, 100)・ドボン有り
上級	宝象国	3回戦	点数	40/20/10	一発・裏ドラ・槓ドラ・槓ウラ有り
	祭賽国	2勝	勝数	40/20/10	一発・裏ドラ無し、喰い断ム有り
	朱紫国	十100*	点数	60/30/15	西入・ドボン無し
	比丘国	2連勝か4勝	勝数	60/30/15	西入(35, 100)・ドボン有り、
	滅法国	5回戦	点数	80/40/20	喰い断ム・ウマ(1・2)有り、 持ち点25,000
	天竺国	3勝	勝数	80/40/20	一発・裏ドラ有り

*優勝条件が十80や十100の国では、半荘ごとに全員に10点がプラスされます。

●優勝条件

優勝者を決定するルールです。各国の大会は優勝者が
出た時点で終了します。同点者が出た場合は、順
位の決定方法に従って決めます。

「△回戦」というのは、半荘△回が終わった時点で
点数が一番多い人が優勝するということです。

「十△」という国では、その点数に最初に達した人
が優勝です。「十△」の国では、半荘ごとに全員に
10点がプラスされます。

「2連勝か△勝」の国では、最初に2連勝または△勝
した人が優勝です。

「△勝」の国では、最初にその勝数に達した人が優
勝します。

●順位

順位を決めるときに「勝数」と「点数」のどちらを
優先するかを示します。勝数や点数が同じ人が出た
場合は、もう一方の多い人を優先します。勝数も点
数も同じ場合は、最後の半荘で順位が上の人を優先
します。

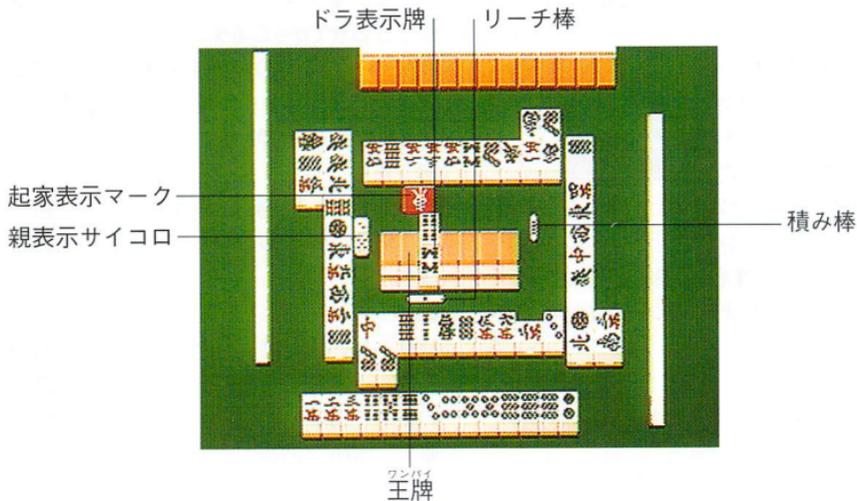
●順位点

1位、2位、3位の人にそれぞれ与えられるポイントで
す。

●固定ルール

固定ルールは、その国であらかじめ決められている
ルールで、プレイヤーが変更することはできません。

◆対戦の仕方◆



■^{ハイバイ}配牌とツモ

^{チー}起家と場所決め、^{ハイバイ}配牌、ツモは、すべて自動的に行われます。ツモった牌は、一番右に置かれ、その上にカーソルが表示されます。

■^{カーバイ}打牌

方向ボタンの左右で捨てる牌にカーソルを

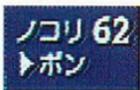
合わせてCボタンを押します。

❑ 画面の補正(→P.4)を行っても端が欠けて見づらな場合は、ゲーム(対戦)中に再度Xボタンを押しながら方向ボタンを押すと画面をスクロールさせられます。

■ 1局の途中で電源を切ったりCDを取り出したりすると、その大会で棄権したと見なされて順位点がもらえませんから、注意してください。

操作ウィンドウ

打牌以外の以下の操作は、すべて操作ウィンドウを開いて



行います。操作ウィンドウは方向ボタンの下で開き、方向ボタンの上で閉じます。操作ウィンドウには、フンバイ王牌を除くヒューバイ壁牌の残り数と、そのときできる操作(チー、ボン)などが表示されます。

■ロン

ロンできる牌が捨てられた場合は、その牌が点減します。ロンをするときは、操作ウィンドウを開いて「ロン」にカーソルを合わせてCボタンを押します。

■チー、ボン、カン(明槓)

チー、ボン、ミンカンのできる牌がキニ河に捨てられると、その牌が点減します。

チーやボン、ミンカンをしないう場合は、そのままCボタンを押します。

チーやボン、ミンカンをする場合は、操作ウィ

ンドウを開いてCボタンを押します。

同時に二つ以上のこと(たとえばチーとボン)ができる場合は、方向ボタンの下でカーソルを合わせてからCボタンを押します。

また、チーする牌の組合せが複数あるような場合は、方向ボタンの左右で組合せを選んでからCボタンを押します。

■ツモ

ツモであがれるときは、操作ウィンドウを開いて「ツモ」にカーソルを合わせてCボタンを押します。

■リーチ

リーチをかけるときは、操作ウィンドウを開いて「リーチ」にカーソルを合わせ、方向ボタンの左右で捨牌を選んでからCボタンを押します。

■カン(暗槓、加槓)

アンカン、チャンカンをする場合は、操作ウィンドウを開いて「カン」にカーソルを合わせてCボタンを押します。カンできる牌が2種類以上ある場合は、方向ボタンの左右でカンする牌を選んでからCボタンを押します。

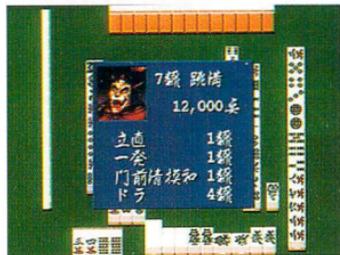
■タオス

第一ツモで手牌に9種以上のセオチューバイ九牌がある場合は、操作ウィンドウを開くと「タオス」と表

示されますので、Cボタンを押せば流局にできます。

1局の終了

1局が終わると、あがった人の役が表示されます。ダブロンリャンチンホーのとき(二家和)には、役表示が2ページになります。ページの切り替えは、



方向ボタンの左右で行います。

Bボタンで役表示画面を消したり表示したりできます。

Cボタンを押すと点数表示の画面になります。Bボタンで点数表示画面を消したり表示したりできます。

次の局を始めるときは、Cボタンを押します。

★オプションメニュー

半荘プレイ中にAボタンを押すとオプションメニューが表示されます。メニューを閉じるときはもう一度Aボタンを押します。

「モチテン」「セイセキ」「ルール」の画面では、Cボタンでメニューに戻り、Bボタンを押すと対戦画面に戻ります。

「モチテン」

4人の持点を見ることができます。

■ 対戦画面でZボタンを押しても、「モチテン」の画面を表示できます。

「セイセキ」

4人の成績を見ることができます。

■ 対戦画面でYボタンを押しても、「セイセキ」の画面を表示できます。半荘5回以上の成績は方向ボタンの上下で画面をスクロールさせ確認してください。

「ルール」

現在の対戦ルールを確認できます。

■ ここではルールの変更はできません。

「BGM」

BGMのオン・オフができます。



「ケイコク」

フリテン
振聴や役がなくてあがれない状態のときに警告を出すかどうかの設定ができます。

■ 初心者のかたは、警告を出す設定でプレイすることをおすすめします。

以下のメニューは1局の終了時にのみ表示されます。

「チュウダン」

ゲームを中断します。次にプレイするときには続きから始められます。

■ 1局の途中で電源を切ったりCDを取り出したりすると、その大会で棄権したと見なされて昇段に必要な順位点がもらえませんから、注意してください。

「リプレイ」

今の局のリプレイが見られます。リプレイは、相手の手牌がオープンになりますので、他の雀士の打ち筋を研究することができます。プレイヤーの打ったとおりにカーソルが移動しますので、Cボタンを押していくことでその局を再現できます。前回と違った打ち方もできます。ただし、一度でも違った打ち方をすると、そのあとの部分は再現されません。

リプレイを終了するときは、Bボタンを押します。

■ リプレイは点数には影響しません。

半荘の終了

半荘が終了すると、精算が行われます。精算については、13ページを参照してください。

大会の終了

優勝者が決まると、その国の大会が終了します。

上位3位までに入賞すると、昇段に必要な順位点がもらえます。

Cボタンを押すと、マップ画面になります。次の国へ進んで対戦を続けてください。

■ 各国の優勝条件や順位点については、8ページを、昇段条件については、13ページを参照してください。

昇段条件

最近6カ国で得た順位点の合計が昇段条件を満たすと、昇段できます。各段級の昇段条件は、次のとおりです。

初級		上級	
6級	80	初段	160
5級	100	二段	180
4級	120	三段	200
3級	140	四段	220
2級	160	五段	240
1級	180	六段	260
		七段	280
		八段	300
		九段	320
		十段	340
		名人	360

■昇段は、各国の最新の順位点の合計で決まります。2巡目からは、前回のその国での順位点が消えて、今回の順位点が足されます。また、1局の途中で電源を切ったりリセットしたりするとその大会を棄権したことになり、順位点はもらえません。

精算の仕組み

半荘が終了すると、持点の精算が行われます。精算は、次のように行われます。最初の持点が25,000点の場合を例に説明しましょう。

- ①2～4位の人の持点の100の位を五捨六入した後、30,000点を引き、1,000点単位の数値を得点とします。
- ②全員の得点を足して0になるように、1位の人の得点を決めます。
- ③ウマがある場合は、ウマを足します。

例)

	1位	2位	3位	4位
持点		33,500点	17,900点	3,000点
①得点		+3	-12	-27
②		+36		
③ウマ(5・10)		+10+5	-5	-10
		+46+8	-17	-37

たとえば2位の人の場合、100の位を五捨六入して33,000-30,000=3,000なので、得点は+3。1位の人は、+3-12-27+36=0なので、+36。

◆フリー対戦◆

「フリー対戦」では、自由に相手を選んで対戦できます。最高で半荘13回まで行えます。他の雀士の打ち方を参考にできる指導モードもあります。

■ここでの成績は、記録室のデータや昇段には関係ありません。

- 1 メインメニューで「フリー対戦」を選択します。
- 2 対戦相手を3人選びます。方向ボタンでカーソルを合わせてCボタンを押します。



- 3 指導モードにするかどうかを選びます。指導モードにするときは「はい」を、しないときは「いいえ」を選択します。
- 4 指導を受ける場合は、師匠を方向ボタンとCボタンで選びます。初級の人でも上級

の雀士の指導を受けられます。

指導モードでは、Cボタンを押していけば指導どおりに打つことができます。指導と違った打ち方をしても構いません。

5 ルール設定をします。ルール設定の操作については5ページを、ルールの内容については16～18ページを参照してください。

6 対戦が始まります。

対戦の仕方は「修行の旅」の場合と全く同じです。対戦中に使えるオプションメニューも同じです。

フリー対戦は、1局の途中でもやめられます。対戦をやめたいときは、Aボタンでメニューを表示して「チュウダン」を選ぶとメインメニューに戻ります。

◆記録室◆

記録室には「国ごとの記録室」と「プレイヤーの記録室」があります。

●国ごとの記録室

国画面でメニューから「記録室」を選択すると、その国でのプレイヤーを含めた各雀士のデータが見られます。データを分析することで各雀士に対する戦略を練ることができます。データは数ページにわたって表示されます。方向ボタンの上下でページが切り替わり、方向ボタンの左右で他の雀士のデータが表示されます。国画面に戻るには、Bボタンを押します。

●プレイヤーの記録室

メインメニューで「記録室」を選択すると、プレイヤーの6カ国での総合成績が表示されます。プレイヤー自身の特徴の把握や他プレイヤーとの比較ができます。

プレイヤーの記録室には、通算の成績画面と、現在の段位になってからの成績画面の2種類があり、方向ボタンの左右で切り替わります。方向ボタンの上下でページが切り替わります。Bボタンを押すとメインメニューに戻ります。

「記録室」で見ることのできるデータ

大会▶今までに戦った大会数
半荘▶今までに戦った半荘数
大会優勝率／2位率／3位率／4位率▶大会で各順位をとった数÷大会数
平均順位点▶順位点合計÷大会数
半荘トップ率／2位率／3位率／ラス率▶半荘で各順位をとった数÷半荘数
半荘平均▶半荘合計÷半荘数
和了率／放銃率／立直率▶和了／放銃／立直の数÷局数
副落率▶副落した局数÷局数
平均副落数▶副落数合計÷副落した局数
一発率▶立直一発数÷立直して和了した数
和了立直率▶立直して和了した数÷和了数
和了副落率▶副落して和了した数÷和了数
平均不聴罰符▶不聴罰符計÷荒牌局数
平均和了点▶和了点合計÷和了数
平均放銃点▶放銃点合計÷放銃数
連続優勝／4位／トップ／ラス▶連続優勝／4位／トップ／ラス記録および記録保持者

以下のデータは、プレイヤーの記録室でのみ表示されます。

昇段記録▶各段位を獲得するのに要した大会数／半荘数
連続トップ無し／ラス無し▶連続トップ無し／ラス無しの記録
連続和了／放銃▶連続して和了／放銃した記録
連続無和了／無放銃▶連続無和了／無放銃の記録

◆「天竺」のルール◆

「天竺」の麻雀ルールには、変更することのできない基本ルールとプレイヤーが設定できるルールがあります。

ルールの設定方法は、5ページを参照してください。

●基本ルール

- チヤンフォン**
狂風 東南半荘戦で場に2飜をつけます。
- フリテン**
縛り 1飜縛り。
- ワンバイ**
王牌 常に14枚残す。
- 先付け** 有り。
- 喰い替え** 自由です。
- フリテン**
振聴 あがり牌のうち一つでも捨牌中にあれば振聴となり、自摸和しかできません。国士無双の13門待ちもこれに従います。
- パオ**
包 ダイサンゲン タースーシー
大三元、大四喜を決定づけるようなボンをさせた人は包となります。自摸和の場合全額、他家が放銃した場合でも半額を支払わなければなりません。
- ノーテンバツ**
不聴罰 場3千点で、形式聴牌や空聴牌も有ります。
- ドラ** すべてドラ表示牌の次の牌です。

カン
槓ドラ

チョンホー
沖和(錯和)
立直

フリテンリーチ
振聴立直
立直料

リーチ **アンカン**
立直後の暗槓

ミンカン
明槓後の
嶺上 開花

アンカン **チャンカン**
暗槓の搶槓

途中流局

カン
槓と同時に発生します。ただし、搶槓されたときは発生しません。

無し。
自摸のない立直(壁牌の残り3枚以下のとき)はかけられません。ドボン有りで持点が千点に満たない場合も立直はかけられません。

有り。
千点。オーラスで流局した場合、場の立直棒はトップの人が取ります。

リーチ **アンカン** **チャンバイ**
立直後の暗槓 ツモった牌がかつ聴牌の形が変わらないときのみ可。槓をさせた人の責任払いとなります(振聴は関係ありません)。暗槓が入った場合は責任払いにはなりません。暗槓の搶槓は国士無双といえどもできません。

アンカン **チャンカン** **コクシムソク** **フリテン**
アンカン チャンカン
暗槓の搶槓は国士無双といえどもできません。

スーチャリーチ **サンチャホー** **スーフロツ**
スーチャリーチ サンチャホー スーフロツ
四家立直、三家和、四風子連打、九種么九倒牌、四槓算了的5種類。

スーチャリーチ
四家立直

四家目の立直が成立した時点で流局となります。

サンチャホー
三家和

一人の捨牌に対し他の三家がすべてロンできるとき流局となります。

スーフオンツレンター
四風子連打

チー、ボン、ミンカンのない配牌後1巡目に全員同じ風牌を切るで流局となります。

きゅうしゅやオチュウターバイ
九種ム九倒牌

チー、ボン、ミンカンのない配牌後1巡のツモのとき、手牌にム九牌が9種以上あった場合は、流局にできます。

スーカンサンラ
四槓算了

4個目の槓をした人が嶺上牌をひいて打牌し、誰も和了しなければ流局になります。四槓子を聴牌している人がいるときは、5個目の槓が行われた時点で流局となります。

●プレイヤーが設定できるルール

喰い断ム(無し/有り) チー・ボン・ミンカンをして断ム九を作った場合、縛りの対象役として認めるかどうかを選びます。

裏ドラ(無し/有り) 裏ドラの有無を選びます。

槓ドラ(無し/有り) 槓をしたときにドラを増やすかどうかを選びます。

槓ウラ(無し/有り) 槓をしたときに裏ドラも増やすかどうかを選びます。

裏ドラあるいは槓ドラが無しのときは自動的に無しになります。

一発(無し/有り) 一発という役を認めるかどうかを選びます。

一発失効(捨前/捨後) 一発が消えるのをチー、ボン、ミンカンをしたときにするか(捨前)、打牌をした後にするか(捨後)を選びます。

二家和(無し/有り) 一つの捨牌に対して2人同時にロンできるとき、上家の頭ハネとするか、2人の栄和とするかを選びます。二家和有りの場合でも、場の立直棒と積み符は上家だけが取ります。

二 翻縛り(無し/有り) 五本場以降、2翻以上の役がないとあがれなくなるかどうかを選

びます。

ノーテンバツ ノーテンバツ
不聴罰(無し/有り) 不聴罰を有りにするか
どうかを選びます。

ナンバノーテン ナンバノーテン リンチャン ノーテン
南場不聴(連荘/輪荘) 南場で親が不聴
のとき、親流れとするかどうかを選びます。

ドボン(無し/有り) 誰かの持点がマイナス
になったら半荘を終了するかどうかを選びま
す。

シャニュー シャニュー
西入(無し/30,100/33,100/35,100)
オーラス終了時にトップが一定の点数を越え
ていなかった場合、さらに4局を行うかどうか
を選びます。たとえば「30,100」の場合ならト
ップが30,100点以上ないと西入となります。

チャンフォン チャンフォン
庄風は西→北→東→南の順に回ります。
ツモ ツモ ピンフ ピンフ
自摸平和(無し/有り) 門前清摸和と平和
の複合を認めるかどうかを選びます。

サンヌーレンコ サンヌーレンコ サンレンコ ヌーレンコ
三四連刻(無し/有り) 三連刻、四連刻とい
う役を認めるかどうかを選びます。

ダイヤク ダイヤク ダイヤク セウマン
大車輪(無し/有り) 大車輪(役満)という役
を認めるかどうかを選びます。

ハレンチャン ハレンチャン
八連荘(無し/有り) 親が8回続けてあが
った場合、以後その親の和了をすべて役満と
するかどうかを決めます。このとき、他に役は
必要ありません。

セウマン セウマン キョーラ
数え役満(無し/有り) 13翻以上の和了を
役満としかるかどかを選びます。

セウマン セウマン セウマン
二倍役満(無し/有り) ダブル役満以上を
認めるかどうかを選びます。

セトイッ セトイッ セトイッ
七対子(25符/30符) 七対子の基本点を
25符にするか30符にするかを選びます。

フーロ フーロ ピンフ ピンフ
副落平和(20符/30符) 副落した平和形
の基本点を20符にするか30符にするかを決
めます。

リヤンベイコ リヤンベイコ リヤンベイコ
二盃口(2翻/3翻) 二盃口という役を2翻
にするか3翻にするかを選びます。

ウマ(無し/5・10/1・2/1・3) ウマをど
れだけつけるかを決めます。たとえば、「5・10」

なら、1位(+10)、2位(+5)、3位(-5)、
4位(-10)、「1・2」なら、1位(+20)、2位
(+10)、3位(-10)、4位(-20)とつきます。

持点(25,000/26,000/27,000/30,000)
半荘開始時の持点を決めます。持点にかか
わらず3万点返して、精算は五捨六入です。

◆ 麻雀点数表 ◆

● 基本点

あがり方	副底	20 (門前ロンあがり30)		
	自摸和	2		
	嵌張・辺張・単騎	2		
あがり手	翻牌の雀頭	2 (連風牌4)		
		中張牌	么九牌	
	刻子	明刻	2	4
		暗刻	4	8
	槓子	明槓	8	16
		暗槓	16	32

● 満貫表

跳満	6翻
倍満	8翻
3倍満	11翻
数え役満	13翻

●点数表

①子のツモあがり

	20	30	40	50	60	70
		(22~30)	(32~40)	(42~50)	(52~60)	(62~70)
1番飛		300	400	400	500	600
2番飛	400	500	700	800	1000	1200
3番飛	700	1000	1300	2600	2000	2000
4番飛	1300	2000	2000	2000	2000	2000

②親のツモあがり

	20	30	40	50	60	70
1番飛		500	700	800	1000	1200
2番飛	700	1000	1300	1600	2000	2300
3番飛	1300	2000	2600	3200	3900	4000
4番飛	2600	3900	4000	4000	4000	4000

● 点数表

③子のロンあがり

	20	30	40	50	60	70
1 翻	700	1000	1300	1600	2000	2300
2 翻	1300	2000	2600	3200	3900	4500
3 翻	2600	3900	5200	6400	7700	8000
4 翻	5200	7700	8000	8000	8000	8000

④親のロンあがり

	20	30	40	50	60	70
1 翻	1000	1500	2000	2400	2900	3400
2 翻	2000	2900	3900	4800	5800	6800
3 翻	3900	5800	7700	9600	11600	12000
4 翻	7700	11600	12000	12000	12000	12000

①子のツモあがり：2人の子は表①の点数を、親は表②の点数を払います。

②親のツモあがり：3人の子が表②の点数を払います。

③子のロンあがり：振り込んだ人が表③の点数を払います。

④親のロンあがり：振り込んだ人が表④の点数を払います。

◆登場人物のプロフィール◆

●プレイヤーのキャラクター



こくう
悟空

花果山に住む石から生まれた猿。蟠桃宴を乱し、天宮において謀反を起こしたため、仏に捕らえられ五行山下に押さえこまれていたが、三蔵の弟子となり、西天への旅の手助けをする。



はっかい
八戒

前世は天河の天蓬元帥。蟠桃宴のおり、酒に酔って悪さをしたため下界に流され豚に生まれ変わった。福陵山雲栈洞に住んだ。三蔵の第二の弟子。



ごじょう
悟浄

もと靈斎殿の捲簾大将。蟠桃宴で手をすべらせ玻璃の皿を壊したため流沙河に流された。三蔵の第三の弟子。



さんざう
三蔵

前世は釈迦如来の第二の弟子、金蟬子。生まれ変わって、陳光蕊の子となった。唐の太宗のため取經に応じた僧。

● 対戦するキャラクター

1 宝象国 (初級=倣来国)



ひゃくがんたいおう

百眼大王

黄花観にすむ怪道士。その正体は七尺におよぶ大むかで。もと同門の7人の妖精の仇に三蔵に毒を盛る。

その百個の眼を生かして、他家の捨牌をよく見て場の状況にあった打ち方をする。が、ときどき頭が混乱して混一色ばかり狙うこともある。



ちようしじん

地湧夫人

もとは金鼻白毛ねずみ精と言われた天界の妖精。三蔵をさらい夫にしようとしたため、李天王率いる天兵に捕えられた。

手牌にドラがあると大抵降りずに勝負する。門前で聴牌した場合は、裏ドラ期待で立直をかける。



とらしょうぐん

虎将軍

双叉嶺に住む虎の精。三蔵がまだ一人で旅をしていたころ、最初に出会った妖怪。三蔵を食べようとしたが太白金星に邪魔された。

自分の手牌しか見ない打ち方。ひたすら聴牌を目指し、聴牌したら待ちが悪くとも必ず立直をかける。

2 祭賽国 (初級=烏鷄国)



きんかく

金角

平頂山蓮花洞に住む妖怪。もと太上老君の炉の番人。赤いふくべに悟空を閉じこめたりしてひどい目にあわせた。ひたすら和了をめざす攻撃一辺倒の麻雀を打つ。周りなど全く見ていないが、調子づくと手がつけられない。



ぎんかく

銀角

金角の弟。

兄と同じく攻撃型で、しかも全然辛抱しない麻雀。聽牌などが出ると必ずボンする。早く安いあがりを得意とする。



れいかんだいおう

靈感大王

通天河の水怪。観音が飼っていた金魚が逃げて精になったもの。

比較のおとなしい麻雀を打ち、ダメ聴で討ち取るのを得意としている。しかし点棒がなくなってくると、突然立直をかけることもある。

3 朱紫国 (初級=車遅国)



ぎゅうまおう
牛魔王

太上老君の青牛。妻である羅刹女を捨てて積雲山の玉面公主と暮らしている神通広大な魔王。天界の武將たちも征伐できないつわもの。

普段は強気の麻雀で、一発、裏ドラを狙って立直をかけたまくる。最強のキャラクターの一人。



らせつじょ
羅刹女

牛魔王の妻。息子が三蔵を食べようとしてつかまり、善財童子として観音菩薩に仕えているのを逆恨みしている。基本的に何も考えていない。暗槓、明槓などでドラを増やして場を荒らすので、牛魔王との組合せはかなり厄介。



こうがいじ
紅孩児

牛魔王と羅刹女の子。枯松潤火雲洞の妖怪。観音に捕えられて善財童子となる。

観音の教育が行き届いているせいか、慎重な麻雀を打つ。あまり立直をかけず、他家の立直にもすぐ降りる。

4 比丘国



くろだいおう
黒大王

黒風山黒風洞に住む黒熊の妖怪。三蔵の袈裟を盗んだので菩薩と悟空にこらしめられる。後に落伽山の裏山の見回り役となる。

その容貌に似て、豪快な麻雀を打つ。あがりも大きい、振り込みも大きい。浮き沈みの激しい麻雀。



はくこつふじん
白骨夫人

白虎嶺の怪。三度も姿を変え、三蔵を食べようとしたが悟空に退治される。そのため悟空は三蔵に追放される。攻撃は最大の防御を地でいくスピード重視の麻雀を打つ。ほとんど降りることはせず、他家の立直をかくいぐってあがろうとする。



こりきだいせん
虎力大仙

道士に化けた虎の精。鹿力大仙、羊力大仙とともに車遅国の国王をたぶらかしていた。悟空に難題をしかけ行く手をはばんだ。

自分が親になると突然強気になり、かさにかかって攻めてくる。立直、鳴きのバランスが良く手強い。

5 めっぼう 滅法国



いよしんせん 如意真仙

牛魔王の弟。落胎泉の水を独り占めにしての道士。あやまって飲んだ水で懐妊した三蔵らに手みやげがないと言って水をあげない。

良く鳴き良くあがる。降りがうまいため、なかなか点棒を吐き出さない。しぶとい打ち手である。



さいたさい 賽太歳

観音菩薩乗用の金毛のおおかみが化けた妖怪。朱紫国の金聖皇后を奪って妻としていた。

手役を追求し、美しい手であがろうとする。高い手が多いので立直をかけてきたら要注意だ。



ごくう にせ悟空

悟空の住みかである花果山水洞に住みつけた六耳びこうの妖怪。悟空そっくりに化け三蔵らをだました。

まったく降らない麻雀。門前で聴牌すれば、必ずとっていいほど立直をかけるし、鳴きがうまく喰い断や翻牌の先付けなどであがりになる。

6 てんじく 天竺国



きゅうれいげんせい 九霊元聖

太乙救苦天尊の乗用である九つ頭の獅子。竹節山盤垣洞に住む。悟空の金箍棒、八戒の九齒のまぐわ、悟浄の降魔の杖を盗んだ。

手役重視の重厚な麻雀を打つ。あがりには遅いが捨牌に迷彩をかけてくることがあるので注意しよう。



ぎょくめんこうしゅ 玉面公主

積雲山摩雲洞に住む万年狐王の娘の玉面狸。莫大な財産を受け継いだが管理できないので、その財産をかたに牛魔王を婿に迎えていた。

トップをとりにくる麻雀で、立直をよくかける。少々、守りが甘い。



じだいおう 兕大王

もと太上老君に飼われていた青牛。鬩をかけて人を食べる魔王。鬩にかかった三蔵を食べようとした。

あがり早く守りも固い。よくひっかけ立直をするので、自分から筋の牌は切らないほうがよい。

◆ 役一覧 ◆

● 一般役

- | | | | |
|---------------------|--------------------------|---------------------|---------------------|
| ■ 飜牌 (ファンバイ) | 1 飜 | ■ 对々和 (トイトイホー) | 2 飜 |
| ■ 平和 (ピンフ) | 1 飜 門前 | ■ 三暗刻 (サンアンコー) | 2 飜 |
| ■ 断么九 (タンヤオチュウ) | 1 飜 | ■ 小三元 (ショウサンゲン) | 2 飜 |
| ■ 一盃口 (イーベイコー) | 1 飜 門前 | ■ 三色同刻 (サンソートンコー) | 2 飜 |
| ■ 門前清摸和 (メンゼンチンモホー) | 1 飜 門前 | ■ 三槓子 (サンカンゾ) | 2 飜 |
| ■ 立直 (リーチ) | 1 飜 門前 | ■ 混老頭 (ホンロートウ) | 2 飜 |
| ■ 一発 (イッパツ) | 1 飜 門前 ルール | ■ 三連刻 (サンレンコー) | 2 飜 ルール |
| ■ 海底撈月 (ハイテローユエ) | 1 飜 | ■ 七対子 (チートイツ) | 2 飜 門前 |
| ■ 河底撈魚 (ホテローユイ) | 1 飜 | ■ ダブル立直 (ダブルリーチ) | 2 飜 門前 |
| ■ 嶺上開花 (リンシャンカイホー) | 1 飜 | ■ 二盃口 (リャンベイコー) | 3 飜または2 飜 門前 |
| ■ 搶槓和 (チャンカンホー) | 1 飜 | ■ 混一色 (ホンイーソー) | 3 飜 喰下 |
| ■ 三色同順 (サンソートンシュン) | 2 飜 喰下 | ■ 純全帯么 (ジュンチャンタイヤオ) | 3 飜 喰下 |
| ■ 一气通貫 (イッキツウカン) | 2 飜 喰下 | ■ 清一色 (チンイーソー) | 6 飜 喰下 |
| ■ 一色三順 (イーソーサンシュン) | 2 飜 喰下 | ■ 十三不塔 (シーサンブータ) | 満貫 門前 |
| ■ 混全帯么 (ホンチャンタイヤオ) | 2 飜 喰下 | ■ 么九振切 (ヤオチュウフリキリ) | 満貫 |

●役満

- 九蓮宝燈 (チューレンポートー) 役満 門前
- 大四喜 (タースーシー) 役満
- 小四喜 (ショースーシー) 役満
- 大三元 (ダイサンゲン) 役満
- 四槓子 (スーカンツ) 役満
- 緑一色 (リュウイーソー) 役満
- 清老頭 (チンロートウ) 役満
- 字一色 (ツイイーソー) 役満
- 国士無双 (コクシムソウ) 役満 門前
- 四暗刻 (スーアンコー) 役満 門前
- 大車輪 (ダイシャリン) 役満 門前 ルール
- 四連刻 (スーレンコー) 役満 ルール
- 天和 (テンホー) 役満 門前
- 地和 (チーホー) 役満 門前
- 人和 (レンホー) 役満 門前
- 八連荘 (バーレンチャン) 役満 ルール

門前

門前でなければならないもの

喰下

チー、ポン、ミンカンをすると1
翻下がるもの(喰い下がり)

ルール

ルール設定で認めるかどうか
選択できるもの

■ホーラ 和了できないときは■

あがれると思ってウィンドウを開いても「ロン」や「ツモ」の表示が出ない! — こんなときは、もう一度冷静に手牌や捨牌をよく見てください。次のような場合は和了^{ホーラ}できません。

1. 「天竺」では一翻縛りのルールとなってますから、役がないとあがれません。

ドラは役ではありません。手牌にドラがあると、あがったときに一翻がプラスされますが、ドラがあるだけでは和了^{ホーラ}できません。一発^{イツパツ}や、ルール設定で「喰い断ム」を「無し」に設定したときの断ム^{タンヤオチュウ}九も同様です。

「二翻縛り」を「有り」にしている場合、五本場以上のときは二翻以上必要です。

2. 次のような場合は振聴^{フリテン}となり、ロンあがりにはできません(ツモあがりはできます)。特に、捨牌が喰われているときや、待ちが複数あつて特殊な形をしているときに、あがり牌に気

づかない場合が多いので注意してください。

- ①あがり牌をすでに捨てているとき。
- ②あがり牌の待ち牌が複数ある場合に、そのうちの一つでも捨てられているとき。
- ③あがり牌を見逃した場合。次に自分の番がくるまで一時的に振聴^{フリテン}扱いとなります(同巡^{ドウジュン}振聴)。
- ④リーチ後であがり牌を見逃したとき。

(待ちが複数ある聴牌^{テンパイ}の例)



待ち牌



■初心者のかたは、役なし・振聴の警告機能を使ってプレイされることをおすすめします(P.12)。

■お問い合わせの方法

企画・開発 株式会社シャノアール
発売元 エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社
〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-12
フルークス外苑
カスタマーサポート係
TEL. 03-5410-3100
受付時間 13:00～16:00 (月～金)
©1994 CHATNOIR

※郵便でのお問い合わせの際には、必ず住所、氏名、電話番号を忘れずにお書きください。

■画面の端が欠ける場合は……

お使いのテレビによっては、画面の一部が欠けて見づらい場合があります。そのようなときは、画面補正 (→P.4) や画面のスクロール (→P.9) の機能を使って調整してください。

麻雀 悟空

天竺

「麻雀悟空天竺」は著作権法により保護されています。著作者の文書による許可なしにソフトウェアあるいはマニュアルの一部または全部を複写・複製することは法律によって禁じられています。

セガサターンCD 使用上のご注意

●キズつけないで

ディスクにキズをつけないよう、扱いは注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●文字を書いてはダメ

レーベル面に文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

●保管場所に注意して

プレイ後は元のケースに入れ、高温・高湿のところを避けて保管してください。

●ゲームで遊ぶときは

ゲームで遊ぶときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足でのプレイは避けてください。

●汚れを拭くときは

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●健康上のご注意

ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、ゲームで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

セガサターンCDは、セガサターン専用のゲームソフトです。普通のCDプレイヤーで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面輝力が生じる可能性があるため、接続しないでください。

★セガサターン本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

★このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351;
Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999;
France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396

麻雀 悟空

天竺

企画・開発 株式会社シャノール

発売元 エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社

〒150 東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルークス外苑

カスタマーサポート係

TEL. 03-5410-3100 受付時間 13:00~16:00 (月~金)

© 1994 CHATNOIR

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用の
ソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

T-10601G