

ぎゅわんぱらあ自己中心派

片山まさゆきの

麻雀道場



このたびは、メガドライブカートリッジ
 「ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆ
 きの麻雀道場(以下ぎゃん自己道場と省略)」
 をお買い上げいただき、誠にありがとうございます
 ございました。ゲームを始める前にこのマニ
 ュアルをお読みいただきますと、より楽し
 く遊ぶことができます。

C O N T E N T S

目次

操作 <small>そう</small> 方法 <small>き ほう ほう</small>	3
ゲームの始め <small>はじ</small> かた.....	7
『ぎゃん自己道場』ルール.....	9
特記事項・半荘終了 <small>とつき じこう はんちやんしゆうりゆう</small>	10
持杉先生 <small>もちすぎ せんせい</small> の麻雀講座 <small>まーじゃんこうざ</small>	12
あがり役 <small>やく</small> について.....	19
点数 <small>てんすう</small> の数え方 <small>かぞえかた</small>	34
得点早見表 <small>とくてんはやみりょう</small>	37
キャラクタ紹介 <small>しょうかい</small>	39
使用上 <small>しやうじょう</small> のご注意 <small>ちゆうい</small>	46

『ぎゃん自己道場』は一人用です。コントロール端子にコントロールパッドを接続してください。

麻雀の操作方法

牌を切る

方向ボタンでカーソルを移動し、捨てたい牌にあわせてCボタンを押してください。

リーチ、ツモ、九種九牌、カン

牌をツモったときに、Bボタンを押すとウィンドウが開きます。ウィンドウの選択肢からコマンドを選び、Cボタンを押してください。もう一度Bボタンを押すと、キャンセルになります。



操作方法

■ 鳴き (ポン、チー、カン)、ロン

「鳴き」や「ロン」ができる場合は、相手の捨て牌が点滅します。このときに、Bボタンを押すとウィンドウが開きます。ウィンドウの選択肢からコマンドを選び、Cボタンを押してください。

また、鳴きやロンをしたくない場合は、牌の点滅時にCボタンを押してください。

■ 鳴きの選択

チーやカンのときに鳴き方が二通り以上ある場合には、どの牌で鳴くかを聞いてきますので、鳴きたい牌をカーソルで選び、Cボタンを押してください。



その他

捨て牌表示

画面外の捨て牌を確認したいときは、Aボタンを押しながら左か右に方向ボタンを押してください。

機能

START ボタンを押すと、機能ウィンドウが開きます。音楽の選択や、音楽のOFF、点数表示、オープンモード、オートモードが選択できます。キャンセルしたいときは、START ボタンかBボタンを押してください。

チャイについて

ミエ先生は振り込みのときに、「チャイ」といって牌を交換しようとしています。このときに、ウィンドウが開かれますので、認める場合は「はい」を、認めない場合は「いいえ」を選択してください。





ゲームを始める前に

『ギャン自己道場』のカートリッジをメガドライブ本体のカートリッジスロットにしっかりとセットしてから、本体の電源を入れてください。自動的にデモンストレーションが始まります。もし、うまく立ち上がらないときは、電源を切り、カートリッジをセットし直してください。

ゲームの始め方

ゲームスタート

デモンストレーション中にSTARTボタンを押すと、ゲームの選択画面になりますので、方向ボタンでゲームを選択し、Cボタンで決定してください。



クラス対抗戦

能力別クラスの体制を打破するために、豊臣が立ち上がった!

プレイヤーは豊臣となり、各クラスで戦います。

クラス対抗戦の一巡目は、一対三の戦いです。半荘終了時に浮いた場合、つぎのクラスに進めます。

クラス対抗戦の二巡目は二人ずつのタッグマッチです。二人の合計得点が相手より上回った場合、つぎのクラスに進めます。



ゲームの始め方

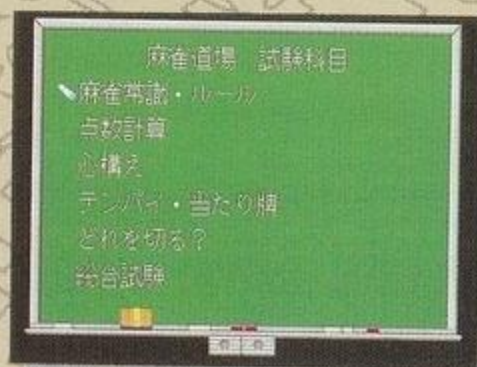
『ぎゃん自己道場』に登場するキャラクターと自由に対戦するモードです。指導者を選び、その指導者のツキで対戦することができます。

ツキあり、ツキなしの選択も行なえますので好きなモードでプレイしてください。(ツキなしを選択した場合は指導者を選ぶことはできません。)



麻雀道場

ここでは、四暗高校の授業を受けることができます。授業は、すべて三択の質問形式になっています。



じこどうじょう ぎゃん自己道場の のルール

いっほんじこ 一般事項

- 東南半荘戦で場に2翻をつけます。東南とも親がノーテンの場合流局となるサクサクルールです。1翻縛りで、2翻縛りはありません。
- 点数は、2万5千点持ちの3万返しで、順位ごとにウマが、20,000、10,000、-10,000、-20,000点付きます。
- ダブロンはあります。トリプルロンは流局となります。
- クイタンありの後ツケありのアリアリルールとなっています。
- ドラはウラドラ（リーチあがりのみ）あり、カンドラ、カンウラあります。
- ノーテン罰符は場3,000点で形式テンパイは認めます。
- ダブル役満、トリプル役満、それ以上の役満も認めます。
- 王牌は14枚残し。ハイテイでのポン、チー、カンはできません。
- 流し満貫もあります。
- 役満の責任払いなどはありません。
- ノーテンリーチでそのまま流局になってしまった場合は、チョンボとなり満貫払いです。
- フリテンリーチもあります。リーチ後の見送りは以後フリテンと見なします。
- 自分のツモが残っていないときはリーチはできません。残りの牌数に気を付けましょう。

流局

流局とは、勝負がつかず、その局が終わってしまうことで、以下のようなものがあります。

- 四開槓は流れます。四つ目のカンをしたものが打牌した時点でロンがなければ流局です。
 - 四人リーチ……四人目のリーチが成立した場合です。
 - 四風子連打……一巡目に同じ風牌を全員が捨てたときです。
 - トリプルロン……三人が同時に一人の捨て牌でアガった場合です。
 - 九種九牌倒牌……配牌（子は第一ツモ）で、么九牌が九種類九牌以上ある場合には流局にすることができます。
 - 荒牌……誰もあがらず、局が終わってしまった場合で、ノーテン罰符により点数が移動します。
- 親がノーテンのときは、東南場ともに親流れになります。

特記事項

- 南場4局（オーラス）で荒牌になり半荘が終了した場合、リーチ棒はリーチをかけた人には戻らず、トップの人にウマとして加えられます（ウマは、直接順位には関係ありません）。
- 「ツキ」は、半荘終了後、初期値に設定し直されます。
- 『ぎゃん自己道場』における役は、P.19から説明されているもの以外は認められません。例えば、一色三順、南北戦争、大車輪などはありません。

ハンチヤンしゅうりょう
半荘終了

ハンチヤン お ぜんいん てんすう けいさん じゆん い じゆう じ
半荘が終わると全員の点数が計算され、順位ごとに表示が
おこ 行なわれます。この点数計算では、ウマも加算されます。

じゆうだん とくてん も てん
上段の得点 (持ち点)
ちゆうだん とくてん しょう
中段の得点 (トップ賞、ウマ)

げだん とくてん ごうけいとくてん
下段の得点 (合計得点)

じゆうだん とくてん まん せんてん も まんでんかえ まんでん
上段の得点は、2万5千点持ちの3万点返しなので3万点
を引いた得点を表示します。トップにはトップ賞として2万
点 [(3万-2万5千)×四人分] が加えられます。



もち すぎ せん せい
持杉先生の
マー ジャン こう ざ
麻雀講座



牌の種類と名称

[マンズ]



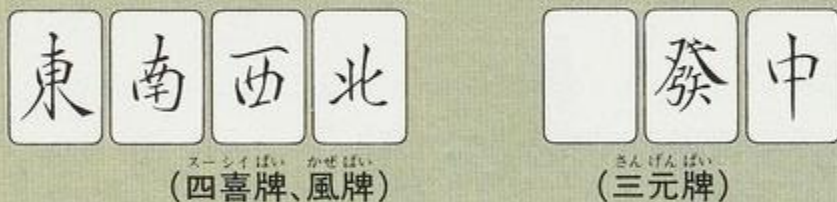
[ピンズ]



[ソウス]



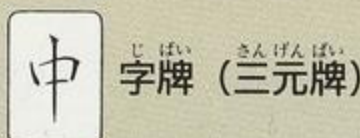
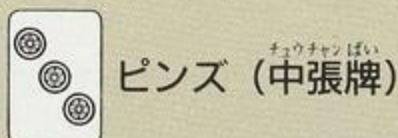
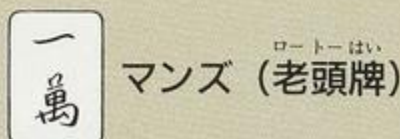
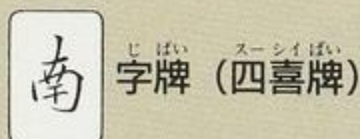
[字牌]



数による分類

マンズ、ピンズ、ソウズの2～8が中張牌、1と9が老頭牌ともいいます。また、老頭牌と字牌を合わせて么九牌ともいいます。

例



麻雀とは？

麻雀とは、136牌 (34種類×4牌) を使って行なうゲームです。この牌を各自13牌ずつ持ち、その他にトランプのセブンブリッジのように1牌引いては1牌捨てるという動作を繰り返します。

このときに、14牌目で各種の組み合わせができると、あがることができます。14牌目は、他の三人からでもあがることができます。

牌の組み合わせ

あがりの基本形 (例外は、七対子と国士無双) は四つのメンツと一つの対子です。

メンツの組み合わせかたは2種類、対子の組み合わせは一つだけあります。

メンツの組み合わせかた

■ 順子 (シュンツ)

2 3 4 や 6 7 8 のように数牌 (マンス、ピンス、ソウス) を3枚並べたものです。※ 1と9はつながりません

■ 刻子 (コーツ)

2 2 2 や 東東東 のように同じ種類の牌を3枚並べたものです。

対子 (トイツ) の組み合わせかた

1 1 や 南南 のように同じ種類の牌を2枚並べたものです。

自摸 (ツモ) と鳴き (ナキ)

ツモ 自摸について

ゲームは左まわりに進みます。ゲーム中に、自分の順番がきた場合に、山から1牌持ってきます。このことを「ツモる」といいます。

ナ 鳴きについて

ツモと違い、他の人の捨てた牌を持ってくる動作を言います。これには、以下の種類があります。

■ ポン

他の三人の捨てた牌を持ってきてコーツをつくりま
す。

■ チー

左側の人 (上家) が捨てた牌を持ってきてシュンツ
をつくります。

鳴いた場合は各種のペナルティが付きます。(あがり役の数が減ったり、あがったときの点数が低くなります。また、鳴いた牌はその形で固定され、二度と捨てたり、形を変えたりすることができなくなります)



■ カンについて

『カン』とは、4枚の牌をひとまとめに使うという宣言のことです。

宣言された4枚の牌のことをカンツと呼びます。

カンされた牌は、この形（4枚組み）で固定されるため、この牌は捨てたり、形を変えたりすることができなくなります。

■ カンのやりかた

以下に該当する手順で『カン』を宣言した場合、ポンやチーのように場にさらします。その後、王牌から1牌をツモり、カンドラをめくりします。

■ 1. 暗カン

ツモを行なった直後に、手牌中の4枚を『カン』と宣言することができます。

暗カンは形の変えられない暗刻（鳴いていない刻子）と同じ扱いになります。

■ 2. 明カン

暗刻があり、さらにそれと同じ牌を誰かが捨てた場合は『カン』と宣言することができます。

明カンは明刻（鳴いた刻子）と同じ扱いになります。

■ 3. 加カン

ツモを行なった直後に、明刻に付け加える形で『カン』と宣言することができます。

扱いは明カンと同様です。

あがり役について

麻雀は四人があがりを追及するゲームですが、あがるためには『あがり役』というものがひつよう必要です。この『あがり役』がなばあいはあがることできませんのでちゆうい注意してください。解説はP.19からありますので、よくおぼえてください。

その他の役（ドラ）

『あがり役』以外の役として『ドラ』というものがああります。ゲーム画面の上に一枚表示してある牌（ドラ表示牌）のひと一つ先（さき）の牌が『ドラ』です。ドラはあがり役にはなりません。リーチをかける（うら）と裏ドラ（きたい）が期待できます。

■ 数牌の場合

ドラ表示牌の数+1（同じ種類のみ）。ドラ表示牌が9の場合1がドラになります。

■ 四喜牌（風牌）の場合

ドラ表示牌が東の場合は南がドラになります。また、北の場合は、東がドラになります。

■ 三元牌の場合

ドラ表示牌が白の場合は発がドラになります。また、中の場合は、白がドラになります。

※牌の順番については、P.13の『牌の種類と名称』の図を参照してください。

フリテンについて

麻雀には、振りテンというものが存在します。これは、テンパイ（後1牌であがれる状態）でなおかつ、以下の場合に成立します。

- あがり牌が自分の河に捨てられていたとき。
 - リーチ後に当たり牌を見逃したとき。
 - 相手が当たり牌を捨てたあと、つぎの相手がさらに当たり牌を捨てた場合は、たとえ牌が違ってても当ることができません。これは、自分のツモ番（自分がポン、チーしてもOK）が過ぎれば解消されます。
- フリテンをすると、罰則として、ロン（相手からあがる）をすることができなくなります。（ツモはOK）

チョンボについて

チョンボとは間違った行為をしてしまった場合のことです。

このとき、親は12,000点、子は8,000点分だけ他家に払います。

チョンボには、以下の種類があります。

- 振りテンなのにロンをした。
- ノーテンなのにリーチをし、流局になった。
- あがり役がないのに、あがりを宣言した。
- 待ち牌以外で、あがりを宣言した。

あがりやく役について

マーじゃん
麻雀は、あがり役がなくてはあがりません。
い か やく かいせつ
以下にすべてのあがり役を解説します。

門前清白摸 (メンゼンツモ) 面前1翻

メンゼン※
面前でテンパイしていたときに、あがり牌をツモった場合に1翻役となる。

メンゼン
※面前とは、鳴いていない状態のこと。

立直 (リーチ) 面前1翻

メンゼン
面前でテンパイしていたときに、リーチと宣言することによって成立する役です。手順は以下の通りです。

1. 「リーチ」と他人に聞こえるように発声する。
2. 捨て牌を横にして河に捨てる。
3. 1,000点棒を場に供託する。(これは、あがった人のものになる)

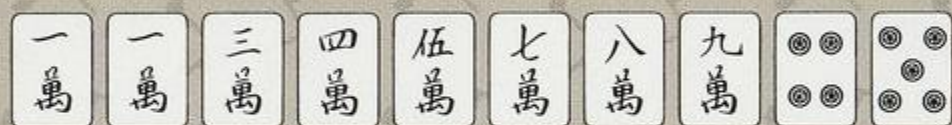
- 利点……一発や裏ドラが期待できます。
- 欠点……リーチをしたら、手を変えることができなくなります。

あがり役について

一発 (イッパツ) メンゼン 面前1翻 はん

リーチをかけて一巡以内に出るか、ツモった場合につきます。
ただし、リーチ後一巡以内でもポン、チー、カンされた場合は権利がなくなります。

平和 (ピンフ) メンゼン 面前1翻 はん



ロン



頭と四つのシュンツからなる役。
待ち形は、リャンメンに限る。頭は、役牌以外で構成すること。

断么 (タンヤオ) メンゼン 面前1翻、鳴いても1翻 はん



ロン



中張牌だけで構成する役。面前でも鳴いてもOK。

チー

一盃口 (イーペーコー) ^{メンゼン} 1 ^{はん} 翻 ■



ロン シュンツがダブった形です。^{かたち} 面^{メンゼン}前でのみつく役です。

海底撈月 (ハイテイ) と河底撈魚 (ホウテイ) ^{はん} 1 翻 ■

局の最後の牌 (海底牌) をツモったときは海底撈月になり、最後の捨て牌 (河底牌) でアガったときは河底撈魚という役になります。

嶺上開花 (リンシャンカイホウ) ^{はん} 1 翻 ■

カンをして嶺上牌でツモあがった場合につく役です。

槍槓 (チャンカン) ^{はん} 1 翻 ■

他家が加カンした場合、その牌があがれる牌ならば、槍槓という役であがることができます。

あがり役について

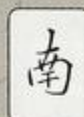
翻牌(ファンパイ)または役牌(ヤクハイ) 1翻 はん

ばかせ
■場風

トンば
東場の



ナンば
南場の



じかせ
■自風

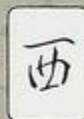
トンチャ
東家の



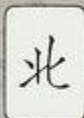
ナンチャ
南家の



シャチャ
西家の



ペーチャ
北家の



トンば おや トンチャ ナンば ナンチャ
東場の親(東家)、南場の南家はそれぞれダブルで2翻になります。

さんげんばい
■三元牌



ダブル立直(ダブリー) 2翻 はん

だいいち ちやくご はん
第一ツモ直後にリーチをかけると、ダブルリーチで2翻になります。

三色同順(サンショク) 面前2翻、鳴くと1翻 はん



ピンズ、ピンズ、ソースでそれぞれおなじ順序のシュンツを作る役です。

三色同刻(サンショクドウコウ)

はん
2翻



ロン

七
萬

サンショクドウコウ シュンツ サンショクドウコウ
三色同順は順子ですが、三色同刻
はワンズ、ピンズ、ソーズの同じ
数の刻子を作った場合に成立しま
す。

一気通貫(イツツー)

メンゼン はん
2翻、鳴くと1翻



ロン



いつしゆるい はい いち 30000 はい
一種類の牌で一から九までの牌
が「一二三」「四五六」「七八九」の
三組のシュンツになった役です。

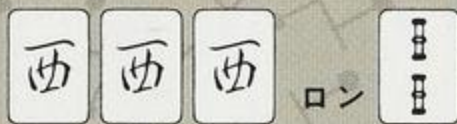
対々和(トイトイ)

はん
2翻



ポン

コーツばかりでアガった場合は
トイトイホー さいご な メンゼン
対々和です。最後まで鳴かずに面前
であがれば四暗刻(役満)になり
ます。



ロン

ポン

あがり役について

三暗刻 (サンアンコ) ^{はん}2翻



てなか アンコ みつ ^{やく}手の中に暗刻が三つある役です。

三槓子 (サンカンツ) ^{はん}2翻



アンカン



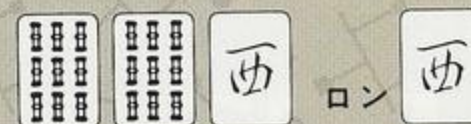
ミンカン



ミンカン

アンカン・ミンカンを問わず^と三^{みつ}つのカンを含む役で、三暗刻やトイトイホー^{ふく}・^{やく}三暗刻^{サンアンコ}や対々和と複合しやすい役といえます。

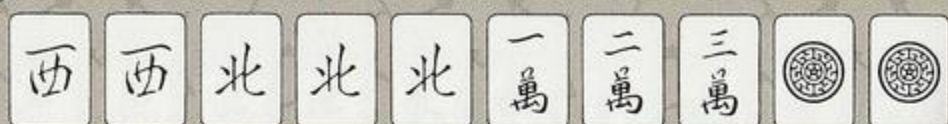
七対子 (チートイツ) ^{メンゼン} ^{はん}面前2翻



てはい ^{まい} ^{トイツ} ^{なくみ}手牌の14枚が対子七組にそろった形になった役です。ただし、同じ牌を4牌使った場合は、成立しません。特殊な形の役なので、25^ふ符^{はんけいせん}計算になります。

全帯么(チャンタ)

メンゼン はん な はん
 面前2翻、鳴くと1翻



アタマとすべてのメンツに字牌シハイ または老頭牌ロートーはいが使われている役やくです。上の場合、九万が出ればチャンタになりますが、六万ではチャンタになりませんが、六万ではチャンタにならず、ロンあがりはできません。

純全帯么(ジュンチャン)

メンゼン はん な はん
 面前3翻、鳴くと2翻



アタマとすべてのメンツに老頭牌ロートーを使つかいます。ほとんどチャンタと同一形ですが、字牌がない分スッキリとしています。三色同順などと組み合わせられることが多い役です。

混老頭(ホンロートー)

はん
 2翻



ヤオチーはい コーチ つく やく
 么九牌の刻子のみで作る役で、
 トイトイホー トートイフ いつしよ
 対々和か七対子と一緒に
 かなら はん いじよう
 必ず4翻以上になります。



あがり役について

小三元 (ショウサンゲン) はん 2翻



サンゲンはい
三元牌のうち二つがコーツ、ひ
とつがアタマの形である役で、
ヤクはい ふた 役牌が二つあるので必ず4翻以上
になります。

二盃口 (リャンペーコー) メン セン はん 面前3翻



イーペーコー ふた
一盃口が二つある形になりま
す。七対子と混同しがちですが、
チートイツ み 七対子と見ると点数が安くなって
しまいます。

チートイツ リャンペーコー いつしよ
※七対子と二盃口は、一緒にカウントすることはできま
せん。七対子は牌の形をトイツとみているのに対し、
リャンペーコー
二盃口はシュンツとしてとらえるからです。

混一色 (ホンイツ) メン セン はん 面前3翻、鳴いて2翻



ワンズかピンズかソーズのどれ
か一色と自牌だけで成る役。

清一色(チンイツ)

メンゼン はん な はん
 面前6翻、鳴いて5翻



アガリ牌



どういつしゆ はい
 同一種の牌だけでできている役です。

天和(テンホー)

やくまん
 役満

おや はいばい かつら
 親が酒記牌でアガリの形になっていたとき、天和と言って役
 マン 満になります。ほか やく
 はじ 初めのツモをする前に他家が鳴いた場合は無効です。

地和(チーホー)

やくまん
 役満

こ だいいち ばあい チーホー
 子が第一ツモでアガった場合、地和となります。ただし、
 はじ 初めのツモをする前に他家が鳴いた場合は無効です。

人和(レンホー)

やくまん
 役満

こ だいいち まえ クチヤ で ばあい レンホー
 子が第一ツモをする前に他家から出あがりした場合は人和
 はじ 初めのツモをする前に他家が鳴いていたら無効となっ
 ています。

あがり役について

四暗刻（スーアッコ） 面前のみ 役満

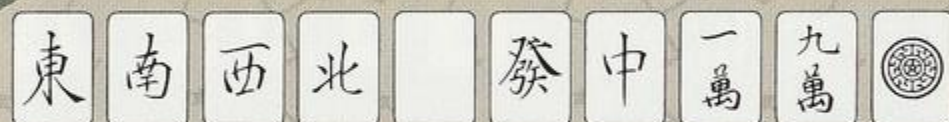


四つの暗刻とひとつのアタマからなっていますが、上の図の場合はツモったら四暗刻ですが、出あがりの場合は鳴



いたことになり、トイトイ、三暗刻の満貫になってしま
います。四つの暗刻が先にできた場合には、四暗刻単騎
と言ってダブル役満になります。

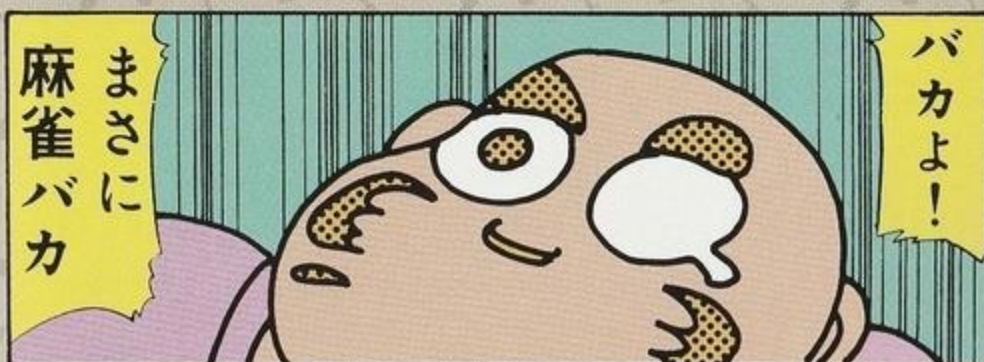
国士無双（コクシムソウ） 役満



アタマが最後になる、すなわちム九牌の13種類を先に集めると、ム九牌のどれが出て



もあがれます。これを国士13面待ちと言い、「ぎゃん自己道場」ルールではダブル役満になります。なお、この役に限りアタマは、現物以外フリテンになりません。

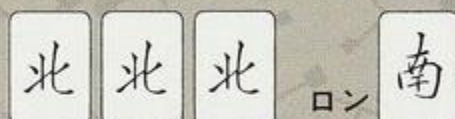


四喜和 (スーシイホウ) 役満



ポン

東、南、西、北の四種の風牌をすべて使うと四喜和になります。(ただし、七対子では成立しない) 風牌の内の一



ロン

ポン

つがアタマになるものが小四喜と言い役満です。風牌がすべてコーツになったものを大四喜と呼び、「ぎゃん自己道場」ルールではダブル役満になっています。

大三元 (ダイサンゲン) 役満



アガリ牌

白、發、中の三元牌をすべてコーツで集めた役です。

※この場合、三筒でアガれば小三元、中でアガれば大三元です。

清老頭 (チンロートー) 役満



ロン

老頭牌のみを使った役です。

ポン

あがり役について

緑一色 (リュウイーソー) 役満



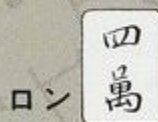
ソウスの緑色^{スズグいろ}だけからでき
ている牌^{はい} (二、三、四、六、
八) と発^{はち}のみでアガった役で
『ぎゃん自己道場^{じこどうじょう}』ルールで
は発^{はち}がなくても認められます。



四槓子 (スーカンツ) 役満



四つ^{よっ}のカン^{かん}をする役^{やく}です。ミンカン、
アンカン^{あんかん}を問^といません。カン^{かん}は一人^{ひとり}が続^{つづ}
ける場合^{ばあい}だけ四つ^{よっ}まで許^{ゆる}されますが、二人^{ふたり}
でカン^{かん}をした場合^{ばあい}には四つ^{よっ}目のカン^{かん}が成立^{せいりつ}
した時点^{じてん}で、四開槓^{スーカイカン}と言^いって流局^{りゅうきよく}になります。四つ^{よっ}ともアンカンの
場合^{ばあい}には四暗刻^{スーアンコク}単騎^{たんき}を含^{ふく}んでトリプル役満^{やくまん}になります。



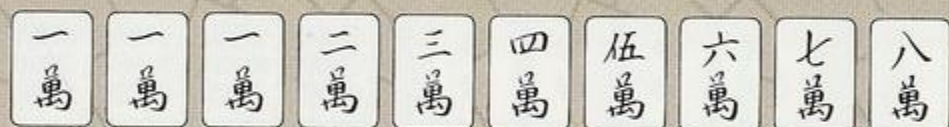
字一色 (ツイーソー) やくまん 役満



字牌じはいだけを使ってアガった役やくです。字牌じはいだけの七対子チートイツも「ぎゃん自己道場じこんどうじょう」ルールでツイーソーツイーソーやくまんやくまんは字一色で役満やくまんになります。



九連宝燈 (チュウレンポウトウ) めんぜんのみ 役満 やくまん



同じ一種の牌おなじいっしゆはいで老頭牌ロートーハイ (一と九いちとく) を3枚ずつと中張牌チュウチャンはい (二〜八に〜はち) を1枚ずつ、さらに同じ種類おなじしゆるいの牌はい1枚まいがあがった形かたちになる役満やくまんです。上の九面待ちうえのきゅうめんまちの場合ばあい、純正九連宝燈じゆんせいきゅうれんぽウトウと言ってダブル役満やくまんとなります。



流し満貫 (ナガシマンガン) とくしゆやく 特殊役 まんがん 満貫

捨て牌すてはいがすべて么九牌やオチーはいで、一牌いちはいも鳴かれずに荒牌なしたときこうはいに成立せいりつし、満貫まんがんになります。

あがり役について

八連荘(パーレンチャン) 特殊役 役満

おや親がアがり続けて八回連荘することです。さらに八回目以
こら降は、はん1翻であがっても親は役満になります。
おや ヤクマン



てん 点数 の 数 え 方 かぞ なた

点数の数え方



いっばん じ こう 一般事項

『ぎゃん自己道場』では、自動的に点数を計算していただきますが、点数計算の方法を覚えたいという方は、以下の表をご利用ください。

なお、基本事項として、あがった場合の親の得点は、子の1.5倍もらえますが、子にツモられた場合、親はあがられた得点の半分を支払います。

てんすう かぞ かた て じゅん 点数の数え方の手順

- まず、翻数の計算をします。このとき、五翻以上の場合は、下記の計算を行わずに、P.38の満貫以上の得点を参照します。
- 七対子は例外です。P.38を参照してください。
- 下記の通り、符の計算をします。
- P.37の表を利用して、点数を導きだします。

ふ けいさんほうほう 符の計算方法

- 副底 アがった場合の基本符として、まず20符が与えられます。
- 面前加符 面前で出あがりした場合は10符を加えます。
- 次ページを利用してメンツの符、待ち牌の符を計算し、これに前述の副底、面前加符を加えたものがアガリの符になります。
- 符の1の位を切り上げます。

メンツの符計算表

■ メンツによる符

	トイツ	コーツ		カンツ	
		ミンコ	アンコ	ミンカン	アンカン
中張牌	—	2符	4符	8符	16符
老頭牌	—	4符	8符	16符	32符
客風牌	—	4符	8符	16符	32符
自風場風牌	2符	4符	8符	16符	32符
連風牌	4符	4符	8符	16符	32符
三元牌	2符	4符	8符	16符	32符

■ アガリの待ち牌による符

リャンメン	—
ペンチャン	2符
カンチャン	2符
タンキ	2符

- シュンツは、0符です。
- ツモアガリは、平和以外2符を加えます。平和は、例外で加符はありません。
- 七対子は例外で2翻25符です。
- シャンポン待ちは、待ち牌によって符が変わり、それぞれロンあがりはコーツがミンコ、ツモあがりがアンコに相当します。

とく てん はや み ひょう 得点早見表

■ ロンあがり

	20 ^ふ 符	30 ^ふ 符	40 ^ふ 符	50 ^ふ 符	60 ^ふ 符	70 ^ふ 符
1 ^{はん} 番飛	1,000 1,500	1,000 1,500	1,300 2,000	1,600 2,400	2,000 2,900	2,300 3,400
2 ^{はん} 番飛	1,300 2,000	2,000 2,900	2,600 3,900	3,200 4,800	3,900 5,800	4,500 6,800
3 ^{はん} 番飛	2,600 3,900	3,900 5,800	5,200 7,700	6,400 9,600	7,700 11,600	
4 ^{はん} 番飛	5,200 7,700	7,700 11,600		まん がん 満 貫(8,000)		

- ※上段が子の得点、下段が親の得点で百点以下は切り上げ。
 ※子がツモの場合もらう得点は、親（東家）から得点の2分の1、子から得点の4分の1ずつ。
 ※親がツモの場合は、子が得点の3分の1ずつ。



まん がん い じょう とくてん
満貫以上の得点

	やく 役	おや 親	こ 子
3 翻 ^{はん} 70符 ^ふ または、 4 翻 ^{はん} 40符 ^ふ ～ 5 翻 ^{はん}	まん がん 満 貫	12,000 ^{てん} 点	8,000 ^{てん} 点
6～7 翻 ^{はん}	ハ ネ まん ハネ 満	18,000 ^{てん} 点	12,000 ^{てん} 点
8～10 翻 ^{はん}	ばい まん 倍 満	24,000 ^{てん} 点	16,000 ^{てん} 点
11～12 翻 ^{はん}	さん ばい まん 三 倍 満	36,000 ^{てん} 点	24,000 ^{てん} 点
13 翻 ^{はん} 以上 ^{いじょう}	かぞ やく まん 数え 役 満	48,000 ^{てん} 点	32,000 ^{てん} 点
	やく まん 役 満	48,000 ^{てん} 点	32,000 ^{てん} 点
	ばい やく まん 二倍 役 満	96,000 ^{てん} 点	64,000 ^{てん} 点
	さん ばい やく まん 三倍 役 満	144,000 ^{てん} 点	96,000 ^{てん} 点
	よん ばい やく まん 四倍 役 満	192,000 ^{てん} 点	128,000 ^{てん} 点
	ご ばい やく まん 五倍 役 満	240,000 ^{てん} 点	160,000 ^{てん} 点
	ろく ばい やく まん 六倍 役 満	288,000 ^{てん} 点	192,000 ^{てん} 点

ちーとイツ れいがい ば あい
七対子(例外)の場合

おや ば あい 親の場合	はん 2 翻 2,400	こ ば あい 子の場合	はん 2 翻 1,600
	はん 3 翻 4,800		はん 3 翻 3,200
	はん 4 翻 9,600		はん 4 翻 6,400

キャラクター



紹介

とよ とみ ひで ゆき
豊 臣 秀 幸

あがり^{すく}が少なく、勝負^{しょうぶ}に弱い^{よわ}。
クラス^{たいこうせん}対抗戦^{しゅじんこう}の主人公。



しゅう はい わた なべ
盲牌^{めうはい}の渡辺^{わたなべ}

無口^{むくち}で、表情^{ひょうじょう}の変化^{へんか}がない。麻^ま雀^{じゃく}をよく解^{わか}っていない。盲牌^{めうはい}のみ^{おこ}の男。



たこ みやうち
タコ 宮内

オクトパシーふみの
愛弟子^{まなでし}。カンが大好き^{だいす}
である。

タコ宮内^{みやうち}が入ると、
確実に場^{かくじつ}がグチャグチャ^ば
になるだろう。



オクトパシーふみ

麻雀^{まーじゃん}は鳴きだ^なと勘違^{かんちが}いをしてい
る。好きな役^{やく}は、対々^{たいたい}と混一^{ほんいつ}。

わかば
若葉 (テナリンズ)

おおらかな麻雀が身上。スジすらも解らないほどの初心者。



こゆき
小雪 (テナリンズ)

じっとガマンの麻雀が身上。テナリンズの中で最も堅いが、振り込まないだけなので、ジリジリと落ちていくことが多い。

キムチ (テナリンズ)

こすっからい麻雀が身上。ひと鳴き、ぶっしゅんが得意。



ババプロ



チンイツが大好きで、いつも自指している。

巨大なクチビルを持ち、武器にして戦う。一発大きいのが出ないかぎり、あまり相手にする必要はない。

早見明菜

点数形計算もできないが、ツキ
は人並ならぬものを持っている。
運だけであがりまくるので、注意
が必要だ。



徳川康兵衛

手作りは鳴いてからするという、
自己中心的な人間の代表。自信の
固まりということだけが、唯一の
武器といえるだろう。

謎のじいさん

何故、四暗高校にいるのかその
こと自体が謎である。

はかりしれない打ち方をするが、
じいさんなりのポリシーで打って
いることはたしかであろう。



織田信太郎

一発ツモ、ウラドラノって当た
り前という価値観をもつ男。俗に
言うヒンシュク麻雀が得意である。

あけ ち こう いた
明 智 光 一

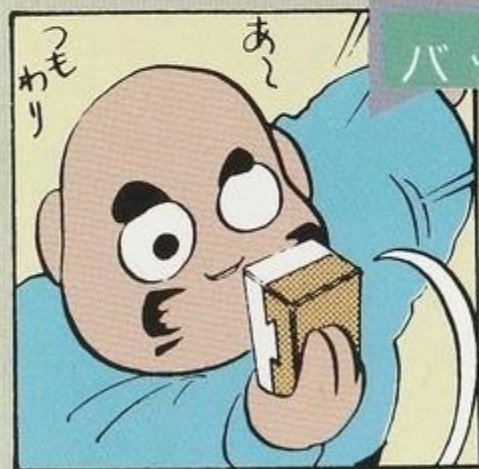
りろん はじやんし じつせんせい たか う
理論派雀士で実戦性も高い打ち
かたをする。



りち み え
律 見 江 三 江



び じん そうあんこう
美人で、この四暗高
校のアイドル教師であ
る。おもに役満を教え
ている。必殺技「チャ
イ」を駆使する。



バッドハンド

いちげきひつさつ きやくしんマージャン
一撃必殺の極真麻雀
けんざい
は健在。バッドツモを
ぶき たか
武器に戦う。

か す きんぞう
勝 ち 過 ぎ の 金 蔵

てんか ねこ な はじ ハイばい
天下のツキ男の名に恥ない配牌
とツモを持つ。振り込みをすると
パワーを失う。



ゴッドハンド氏



完全無欠のムダツモなし。ツモあがりのみしかしない。振り込みをしたり、ツモられたりするとパワーを失う。

引若丸

引きに引いてツモあがる。引きの強さでは定評がある。



片チン大王

タコ友の会の会長。その正体は謎に包まれている。



持杉ドラ夫

過去は、プロ雀士であつたらしい。現在は、四暗高校の学年主任をしている。



みせのますた
店野真澄太

すうあんこうこう こうちゆうせんせい
四暗高校の校長先生。
それなりの打ちかたを
するが、引きは弱い。



ますみちゃん

とよとみ した なぞ びしうじよ
豊臣を慕う謎の美少女。
こんかい たいせんじ
今回は、フリー対戦時にサイコ
口を振ってくれる。

俺達は
最高さ

ワンポイント アドバイス

ツキを持っているゴッドハンドや金蔵には直撃するロン、ツモでツキを奪おう！ そうすればヤツらもただのカモ!?になるゾ。

でんげん オフ かくにん 電源 OFF をまず確認!

カートリッジを抜き差しするときは、必ず、本体のパワースイッチを OFF にしておいてください。パワースイッチを ON にしたまま無理に、カートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。

カートリッジはデリケート

カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつけたり、踏んだりするのは厳禁です。また、分解は絶対にしないでください。

たんしぶ ふ 端子部には触れないで

カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。

ほかんばしょ ちゅうい 保管場所に注意して

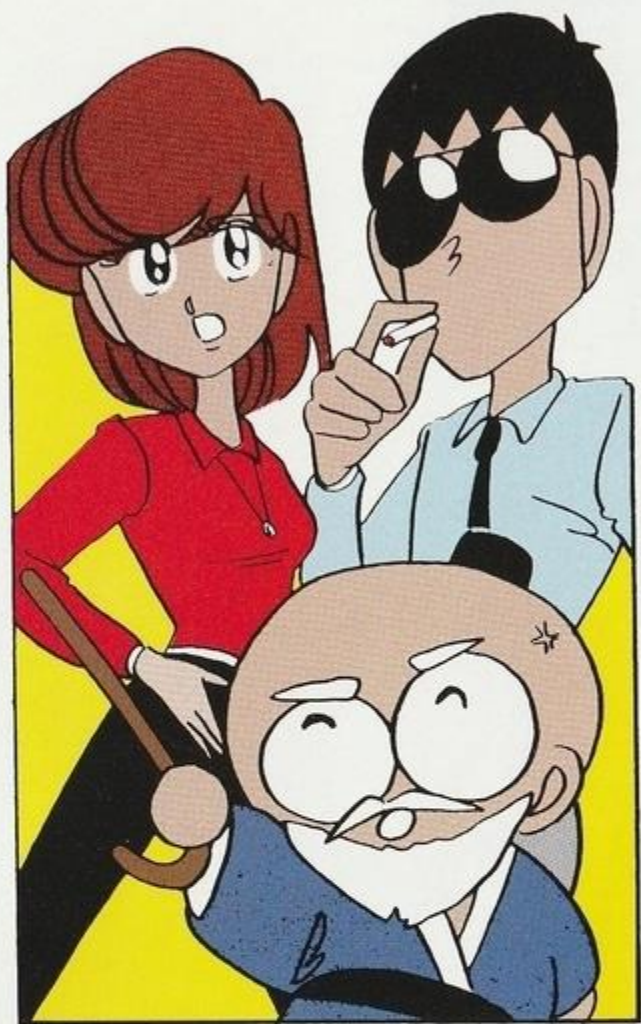
カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けてください。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなども厳禁です。

やくひん つか ふ 薬品を使って拭かないで

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。

あそ ゲームで遊ぶときは

長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとってください。また、テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。



Copyright©片山まさゆき, 講談社/ヤングマガジン

Copyright©1990 GAME ARTS, YELLOW HORN

株式会社 ゲームアーツ

〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9

第一池袋ホワイトビル7F

TEL 03-984-1136(平日10:00~17:00)

ゲーム内容に関する電話でのご質問は、
勝手ながら一切お断りしております。



GA GAME ARTS

この商品は、株セガ・エンタープライゼスが
SEGA MEGA DRIVE 専用のソフトウェアとして、
自社の登録商標 **黄色い星** の使用を許諾したものです。

T-45013

Copyright © 片山 まさゆき、講談社/ヤングマガジン
Copyright © 1990 GAME ARTS, YELLOW HORN