

Mahjong Master



KONAMI

取扱説明書

<http://www.emulation64.fr>

NINTENDO 64

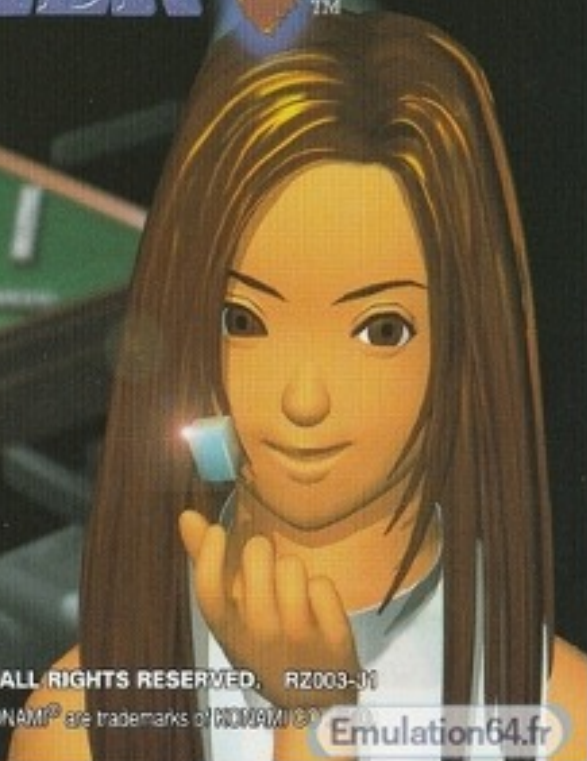


NUS-NMMJ-JPN

KONAMI

麻雀

MAHJONG
MASTER



© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. RZ003-J1

麻雀MASTER™ and KONAMI® are trademarks of KONAMI CO.

Emulation64.fr



麻雀 MASTER

もくじ 目次

●はじめに	2
●麻雀MASTERのルール	3
●コントローラ <small>の操作方法</small>	6
●NINTENDO 64コントローラについて	7
●コントローラバックについて	8
●対局画面 <small>タイキョクがめん</small>	12
●オプション	14
●ゲームの始め方 <small>はじめかた</small>	16
●プライベートルームについて	17
●フリー対戦モード <small>たいせん</small>	18
●ストーリーモード	20
●バトルモード	40
●クイズモード	41
●記録画面 <small>きろくがめん</small>	42
●セーブ画面 <small>がめん</small>	43
●ゲーム終了 <small>しゅうりょう</small>	43
●登場キャラクター紹介 <small>とうじょう</small>	44
●標準ルール <small>の</small> 説明 <small>せつめい</small>	52
●役 <small>やく</small> の説明 <small>せつめい</small>	54
●麻雀用語集 <small>麻雀ようごしゅう</small>	64

—はじめに—

相手の微妙な心理状態を表情によって読み取る。

「第一級の知的遊戯」としての心理戦を可能とした「麻雀MASTER」。

「実力」「打ち筋」の違いなどの本格的かつ高速な思考ルーチンを備えた

多数のキャラクターを相手に、テンポよく展開する

本格派麻雀をお楽しみください。

「麻雀MASTER」は更に遊びながら麻雀の知識・実力を

向上できる数々のモードも充実。

ビギナーから上級愛好者まで何度プレイしても飽きのこない、

「4人打ち麻雀ゲームの決定版」として

お勧めいたします。

マージャンマスター

麻雀MASTERのルール

◆「麻雀MASTER」の固定ルールです。変更はできません。

- 起家マークは常に場風を示します。西入ありのルールでは実際にはありませんが、起家マークは「西」を表示します。
- 積み符は、1本につき場に300点とします。
- 通常は一翻縛り。5本場から二翻縛りとなります。4本場からではありません。
- 縛りは最終和了形で満たされていると和了可能とします。聴牌時の手の内確定ではありません。
- 形式聴牌は常に認めます。二翻縛り時に役なし聴牌をしても聴牌形であれば、聴牌とします。また不聴罰則ありのルールの時、不聴罰則は場に3,000点とします。
- 八連荘は8本場からではなく、親の和了連荘で8回目からです。7回目からではありません。
- 河底牌での明槓、ポン、チー及び海底牌での暗槓はできません。また、正常な次の自摸順がない時には立直はできません。
- 立直成立は、捨て牌で他家に栄和がない時に成立するものとします。また、一発役も、例え明槓、ポン、チーをしても、その後の捨て牌で他家に栄和がない時に初めて消えるものとします。
- 立直料は1,000点です。もし持ち点が1,000点ない時は、立直をかけることはできません。また、オープン立直はできません。
- 立直をかけた後でも、聴牌が変わらない時に限り暗槓できます。
- 和了牌が1つでもその人の捨て牌にある時は振聴扱いします。振聴でも立直はかけられます。
- 南不聴親流れの時、最終局が流局の時でも、供託された立直料は供託者には返却せず、その時の持ち点でそれぞれ最終計算に入ります。また、返し点は常に30,000点で固定にして計算されます。
- 立直棒立直和了取りのルールで、対局終了した時の供託立直棒は最後に和了した人に加算されます。

- ドラは表示牌の次の牌とします。
- 積ドラありのルールの時、暗槓は嶺上牌自摸時に積ドラをめくり、加槓、明槓は捨て牌後、他家に栄和がない時にめくるものとします。
- 誰か1人が四槓子の時に限り、四開槓(流局)とはせず、そのまま競技を続行します。ただし他家の誰かが5回目の槓をした時は、槓をした人は嶺上牌を取らずに槓をした時点で四開槓(流局)とします。
- 王牌14牌厳守の方式を採用しています。これは「槓」をすれば嶺上牌を手牌に補充しますが、同時に海底牌が王牌に送り込まれ、海底直前牌が新たに海底牌になり、王牌は常に14牌であるということです。
- 包は大三元、大四喜、四槓子確定した時のみ、確定させた人を包とし、自摸和の時は1人払い、栄和の時は振り込んだ人と2人払いとします。それ以外での包はありません。明槓をした時の嶺上開花も、明槓させた牌を捨てた人を包扱いしないで、自摸和として計算します。
- 暗槓でチャンカンはできません。例え国士無双であってもチャンカンはできません。
- 人和と他役は複合できません。人和が満貫の設定時は和了点が多くなる方を優先します。
- 役牌対子は運風牌を含めて2符で計算する。また自摸和は嶺上開花を含めて2符で計算します。
- 七対子は2翻25符で計算します。「自摸平和あり」にルールが設定してある時の自摸平和は、自摸の2符はつけずに1翻20符で計算します。「喰い断あり」にルールが設定してある時の喰い平和形の栄和は、慣例として、30符で計算されます。
- アガリ点の最高限度を2,000点として満貫とします。
 - 以下、6~7翻を(3,000点として)跳満
 - 8~10翻を(4,000点として)倍満
 - 11~12翻を(6,000点として)3倍満
 - 13翻以上を(8,000点として)役満とします。

◆「麻雀MASTER」の初期設定ルールです。

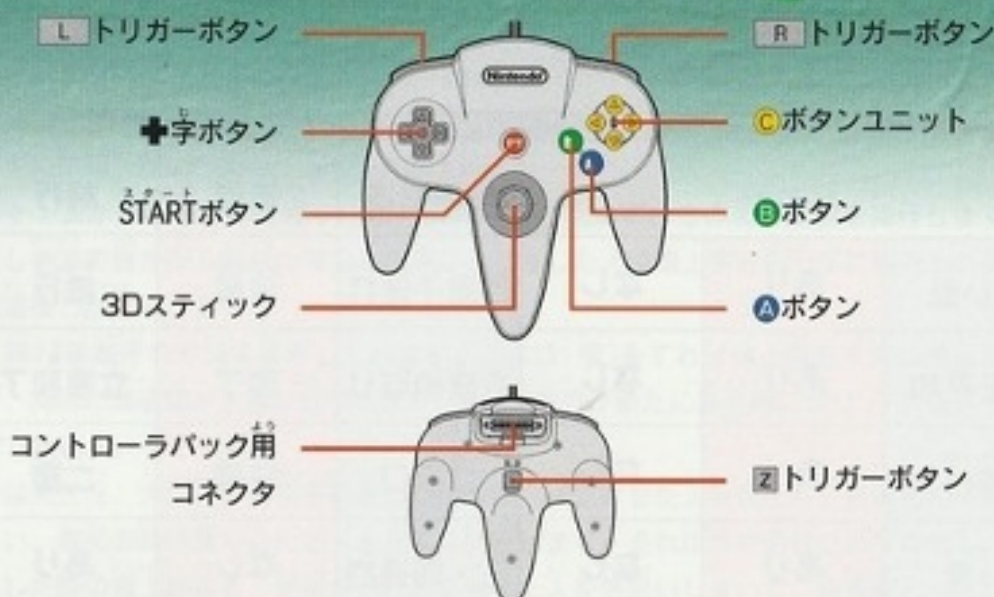
ルールの説明は、「標準ルールの説明」(P.52)をご覧ください。

ルールの変更は、フリー対戦の「OPTION」(P.14)で設定できます。

(が初期設定です。)

					スーチャリーチ 四家立直	リュウキョク 流局	モッコウ 続行		
ク 喰い断	あり		なし		スーフォンゾレンター 四風子連打	リュウキョク 流局	モッコウ 続行		
ツモ 平和	あり		なし		リーチボウド 立直棒取り	ホーラ 和了	リーチホーラ 立直和了		
フトク 後付	あり		なし		リャンペイコウ 二盃口	サンファン 三翻	リャンファン 二翻		
イツバツ 一発	あり		なし		サン・スーレンコー 三・四連刻	なし	あり		
ナンノテンリョウ 南不聴流	レンチャン 連荘		オヤナガ 親流れ		レンコー 人和	マンガン 満貫	ヤクマン 役満	なし	
ノテンバツ 不聴罰	あり		なし		シーサンブター 十三不塔	マンガン 満貫	ヤクマン 役満	なし	
ハコ 箱ワレ	0	10	20	なし	ダイシャリン 大車輪	なし	あり		
シーニョ 西入	なし	30,000	30,100	33,000	ヒョクマンゴク 百万石	なし	あり		
	33,100	33,300	35,000	35,100					
ウマ 馬	なし	5-10	10-20	10-30	パーレンチャン 八連荘	あり	なし		
モチ 持ち点	25,000	26,000	27,000	28,000	ウツ 裏ドラ	あり	なし		
	30,000	20,000	24,000						
ヤ 焼き鳥	なし	5	10	20	カン 槓ドラ	あり	なし		
ウ 割れ目	なし		あり		カンウラ 槓裏	あり	なし		
リャンチャホー 二家和	アクマ 頭ハネ		ダブルロン		アカウービン 赤五筒	なし	まい 1枚	まい 2枚	まい 4枚
サンチャホー 三家和	リュウキョク 流局	アクマ 頭ハネ	トリプル ロン		アカウーマン 赤五萬	なし	まい 1枚	まい 2枚	まい 4枚
ダブルヤクマン ダブル役満	あり		なし		アカウーソー 赤五索	なし	まい 1枚	まい 2枚	まい 4枚

コントローラの操作方法



◆対局中の操作

「麻雀MASTER」ではNINTENDO 64のコントローラの機能を発揮してより快適に麻雀を楽しめるように、様々な持ち方に対応しています。

※これらのボタンは同時に併用できます。

◆基本の「両手操作」(ファミコンポジション)

※この説明書での操作方法の説明は、基本の「両手操作」に準じています。

- 十字ボタン ← → 牌・行動アイコン選択。
- 十字ボタン ↑ ↓ 手牌エリア・行動アイコンエリア間のカーソル移動。
- Aボタン 牌・行動の決定。

◆手軽な「片手操作」

- 3Dスティック ← → 牌・行動アイコン選択。
- 3Dスティック ↑ ↓ 手牌エリア・行動アイコンエリア間のカーソル移動。
- Z トリガーボタン 牌・行動の決定。

◆更に右手、左手対応の「片手操作」

- (右手用)
- Cボタンユニット ← → 牌・行動アイコン選択。
 - Cボタンユニット ↑ ↓ 手牌エリア・行動アイコンエリア間のカーソル移動。
 - R トリガーボタン(Aボタン) 牌・行動の決定。

ひだりてよう
(左手用)

- 十字ボタン←→ 牌・行動アイコン選択。
 十字ボタン↑↓ 手牌エリア・行動アイコンエリア間のカーソル移動。
 トリガーボタン 牌・行動の決定。

NINTENDO 64 コントローラについて

NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意して下さい。

3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

*** NINTENDO 64 本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。**

* 本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。



この時に、3Dスティックが傾いている場合(左上の図)、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。



正しいニュートラルポジションの位置(左下の図)に修正する場合、次の操作をしてください。

3Dスティックから指を離し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。

(再設定機能)

* 3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、お買い上げ店にご相談ください。

* 3Dスティックの使用方法については、操作説明のP.6をご覧ください。

コントローラパックについて

◆コントローラパックについて

- 「麻雀MASTER」はコントローラパック(別売)を使うと、データのセーブ、ロードができるようになります。ゲームのデータはコントローラに装着されたコントローラパックにセーブします。
- コントローラパックの保存領域は123ページにわかれています。「麻雀MASTER」は1つのノートに保存領域を14ページ必要とします。保存データの無いコントローラパックを使った場合、8つのノートを作ることができます。

「麻雀MASTER」のデータ保存の内容

- ・プレイヤーの登録データ
- ・オプションデータ
- ・レコードデータ
- ・ストーリーモード記録データ
- ・バトルモード記録データ
- ・クイズモード記録データ

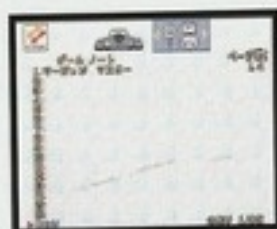
コントローラパック使用時の注意

- コントローラパックは別売です。
- コントローラパックの使用に関してはコントローラパック付属の説明書をよく読んで、正しい使用方法でお使いください。
- コントローラパックがないとデータの保存ができません。
その場合、本体の電源を切るとデータは失われます。
- コントローラパックの抜き差しは、必ず本体の電源を切って行ってください。セーブされたデータが消失する恐れがあります。また、本体の電源が入っている状態でコントローラパックを差しても、コントローラパックが差されていないものとして本体に認識されます。

◆コントローラバックメニュー

コントローラバックの保存データを見ることができます。また、いらなくなったデータの消去も可能です。3Dスティックではコントローラバックメニューの操作はできません。

- 1.コントローラバックをコントローラに装着した状態で、STARTボタンを押しながら、本体の電源ボタンを入れてください。コントローラバックメニュー画面が表示されます。



- 2.コントローラバックメニュー画面でセーブされたゲームデータ、コントローラ、コントローラバックの接続状態が確認できます。

●コントローラバックのデータの消去

- 1.コントローラバックメニュー画面で十字ボタンで消したいデータにカーソルを合わせ、Aボタンで決定します。
 - 2.ウインドウの「はい」を選び、Aボタンでデータが消去されます。
- ※一度、消去したデータは元には戻らなくなりますので、データの消去はよく確認して行ってください。



Emulation64.fr

◆コントローラパックのエラーメッセージ

セーブ画面で、エラーメッセージが表示されたときは下記の操作を行ってください。青字はタイトル画面でのエラーメッセージです。ゲームを始めることはできますが、ゲームのセーブはできません。

●「コントローラがつながっていません。」

➡一度電源を落とし、コントローラを装着してゲームを始めてください。

●「残りページが不足しているため、ゲームノートが作れません。このゲームは14ページ必要です。」

「残りページが不足しているため、ゲームをセーブすることができません。」

「ゲームノートがいっぱいのため新しく作ることができません。ゲームノートは16冊までです。」

「ゲームノートがいっぱいのため、ゲームをセーブすることができません。」

➡コントローラパックメニューでいらぬデータを消去し、コントローラパックに14ページ以上の空きを確保してください。

●「コントローラパックが差し込まれていません。」

「コントローラパックがないため、ゲームをセーブすることができません。」

➡コントローラパックが装着されていません。このままでもゲームはできますが、セーブができません。コントローラパックを装着してゲームをすることをお勧めします。

●「電源を入れたまま差し込まれたコントローラパックは使用できません。」

「電源を入れたまま差し込んだパックにはゲームをセーブすることができません。」

➡一度電源を落とし、コントローラパックを装着しなおしてからゲームを始めてください。

●「セーブデータが壊れています。このデータは使用できません。」

「コントローラパックに異常があります。1度確認してください。」

「コントローラパックに異常があるため、ゲームをセーブすることができません。」

➡このエラーメッセージは、コントローラパック自体が壊れた場合、もしくはノートが壊れ、なおかつそれが消せないとき、またどのエラーにも当てはまらない場合に表示するメッセージです。

(要検討)

1.一度、電源を落としてもう一度試してみてください。

2.別のコントローラパックに差しかえて試してみてください。

別のコントローラパックでノートが作れる場合はエラーの起きたコントローラパックが壊れている可能性があります。

コントローラパック付属の説明書をご確認ください。

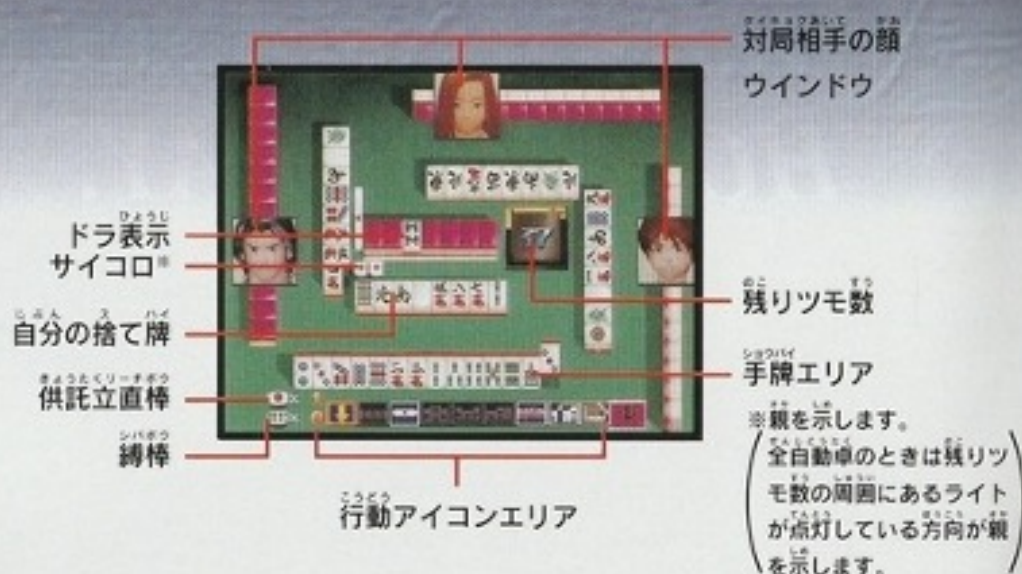
Mahjong Master

MAHJONG MASTER HOW TO PLAY.



Emulation64.fr

タイキョクがめん みかた 対局画面の見方



◆「手牌エリア」と「行動アイコンエリア」について

「手牌エリア」

「ツモ」の際、オートでこのエリアに切り替わり「捨て牌の選択」などが行えます。

「行動アイコンエリア」

「ポン」や「リーチ」など、その時点で操作可能なものだけが点灯し、そこへカーソルが移動できるようになります。

※「OPTION」で画面サイズを「ズーム」に設定した場合は「ツモ」の際、**+**字ボタン**↓**でアイコンが表示されます。



◆「コミュニケーションシステム」について

プレイヤーのツモの際に、対局相手のうち1人に1回だけ「調子」を尋ねることができます。その会話から、その人は今どんな手なのか等を読み取り、あなたの今後とる行動の判断材料にしてみたいかがでしょう…

1. 「ツモ」の際、**+**字ボタン**↑**で対局相手の顔ウインドウを選択できるようになります。
2. **+**字ボタンで1人選んで**A**ボタンで呼びかけると、選んだ人のその時点での調子を聞くことができます。






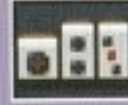





Emulation64.fr

- ◆「焼き鳥」の表示について ※「焼き鳥」ルールの説明はP.52をご覧ください。
 「焼き鳥」の設定がされている場合、対局の始めに「卵」が表示されます。対局者が1人アがるごとに「雛」→「鶏」→「焼き鳥」と変わっていきます。半荘終了まで、「焼き鳥」が残っている人は設定された罰符を払わなければなりません。



◆行動アイコンの説明

	ニュートラル アイコン	対局中、プレイヤーの行動が必要ないとき、常に表示されているアイコンです。
	アガリ (ロン/ツモ)	対局中、これらの操作に該当する局面が発生したときだけ点灯し、使用できます。
	リーチ	
	カン	
	ポン	
	チー	
	オプション	対局の設定を変更することができます。 ※内容についてはP.14をご覧ください。
	リーバイ 理牌	ツモの際、手牌を確かめる為に使用します。「オプション」の「理牌設定」を「マニュアル」にすると、手動による理牌操作ができます。※リーチ後の理牌はできません。
	テンボウ 点棒	その時点における対局者4人の持ち点数を表示します。

オプション

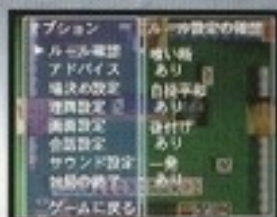
◆ゲーム(対局)の様々な設定を変更することができます。

1.対局中、「ツモ」の際、十字ボタン↓で「行動アイコンエリア」に切り替え「OPTION」を選び、Aボタンを押します。

※各ゲームモードのセレクト画面の「OPTION」でも変更できます。

2.変更したい項目を十字ボタン↑↓で選び、→で画面を切り替え、Aボタンで内容を変更します。

※Bボタン(ゲームに戻る)で対局画面(セレクト画面)に戻ります。



赤字が初期設定です。

◆ルール確認……参加中の対局で設定されているルール、フリー対戦モードで再設定したルールの確認ができます。

◆アドバイス……●手出し牌の表示
※「フリー対戦モード」のみの使用になります。

ON/OFF

●危険牌の表示
プレイヤーの打牌の危険度合いを「顔ウインドウ」の下に5段階のシグナルで表示します。
赤に近づくほど、危険度が増します。

ON/OFF

●オープンモード
対局相手全員の手牌を倒して表示します。
※「オープンモード」を「ON」にすると、自動的に顔の表示が「OFF」になります。

ON/OFF

◆場決め設定……場決めに「あり」か「なし」かを選択できます。「場決めなし」に設定した場合、キャラクター選択で対局時のキャラクターの座席を指定することができます。

※「フリー対戦モード」のみの使用になります。

場決めあり/場決めなし

◆理牌設定……理牌操作を自動で行うか、手動で行うかを選択できます。「マニュアル理牌」は、「理牌」アイコンを選択することで、自由に理牌操作が行えます。

オート理牌/マニュアル理牌

Emulation64.fr

◆**画面設定**……………

※「バトルモード」では設定できません。

●**画面サイズ**

画面表示サイズの設定が行えます。

※「ズーム」を選ぶと自動的に顔の表示が「OFF」になり、対局中の会話表示は「会話表示なし」になります。

ノーマル/ズーム

●**顔の表示**

対戦相手の顔を表示するか、表示しないかを選択できます。

ON/OFF

●**牌のデモ**

ツモをする際の、牌のデモ表示の設定が行えます。

すべて表示/自家自摸のみ/なし

◆**会話設定**……………

※「バトルモード」では設定できません。

●**対局中の会話**

対局中のキャラクターの会話表示の設定が行えます。

全て表示する/ポイントのみ/会話表示なし

●**表示の待ち時間**

会話表示の待ち時間の設定が行えます。

普通/速い/遅い

●**対局中ヴォイス**

対局中のキャラクターの声を発声するか、しないかを選択できます。

ON/OFF

◆**サウンド設定**…●**BGM設定**

対局中のBGMを下の中から選択できます。

- ・オートプレイ
- ・フェニックス
- ・BGMなし
- ・月影の都
- ・ロンリーマン
- ・上海ロマンス
- ・太陽の丘

●**ステレオ・モノラル切り替え**

お持ちのテレビに合わせて設定できます。

ステレオ/モノラル

◆**対局の終了**……………

※「フリー対戦モード」・「バトルモード」の対局中のみの使用になります。

対局を終了したいときに使用します。

◆**ゲームに戻る**…

対局画面(セレクト画面)に戻ります。

はじ かつ ゲームの始め方

1. NINTENDO 64にカセットを正しくセットし、電源スイッチを入れます。(このとき、3Dスティックには触らないでください。)デモ画面の後、タイトル画面が表示されます。
- ※コントローラバックを使用する場合、コントローラにコントローラバックを正しくセットしてから電源を入れてください。



2. STARTボタンを押してください。
- ※コントローラバックにセーブデータがある場合、「前回のつづきから」か「新しくゲームをはじめる」かを選択します。「前回のつづきから」を選択するとプライベートルーム(ゲームセレクト画面)が表示されます。
- ※コントローラバックのエラーメッセージが表示された場合、この状態でゲームを始めることもできますが、ゲームデータのセーブはできません。エラーメッセージの内容についてはP.10をご覧ください。

3. 「サウスエンド倶楽部」に入会するための登録手続きをします。
(プレイヤーの登録)

- 十字ボタン・・・カーソルの移動・項目の選択
- Aボタン・・・項目の決定・文字の入力
- Bボタン・・・名前登録時の一字取り消し
- STARTボタン・・・名前登録



- (1) プレイヤーの名前をひらがな・カタカナ・漢字・記号の中から選択し、登録します。
(姓：4文字以内 名：4文字以内)



- (2) 性別の設定を登録します。

- (3) 「サウスエンド倶楽部」の会員の自己紹介の後であなたが最も好印象を持ったメンバーを1人選びます。

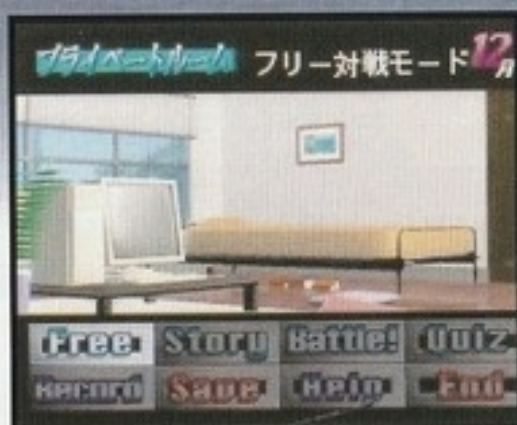
- ※コントローラバックを使用している場合、全ての登録を終了した後、コントローラバックにゲームデータをセーブします。Aボタンで決定してください。



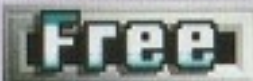
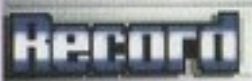
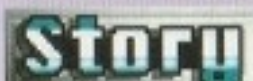
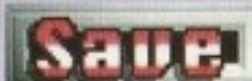

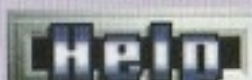


4. ゲーム開始→プライベートルームへ

プライベートルームについて

- ◆プライベートルーム(ゲームセレクト画面)は、「麻雀MASTER」でのプレイヤーの部屋に相当します。この部屋で、ゲームモードの選択やセーブ等を行います。



◆ゲームセレクトアイコンの説明

 Free	フリー対戦 モード (P.18)	 Record	記録画面 (P.42)
<p>自由なメンバー、ルールで麻雀を楽しめるモードです。</p>	<p>自由なメンバー、ルールで麻雀を楽しめるモードです。</p>	<p>対局に関する記録を見ることができます。</p>	<p>対局に関する記録を見ることができます。</p>
 Story	ストーリー モード (P.20~)	 Save	セーブ画面 (P.43)
<p>最高の栄誉「最強位」と「全タイトル制覇」を目指す、真の実力を試せるモードです。</p>	<p>最高の栄誉「最強位」と「全タイトル制覇」を目指す、真の実力を試せるモードです。</p>	<p>対局のデータのセーブができます。</p>	<p>対局のデータのセーブができます。</p>
 Battle!	バトルモード (P.40)	 Help	ヘルプモード
<p>持ち点3,000点の勝ち抜き戦形式。短時間でプレイしたいときに適したモードです。</p>	<p>持ち点3,000点の勝ち抜き戦形式。短時間でプレイしたいときに適したモードです。</p>	<p>各ゲームモードの説明を見ることができます。</p>	<p>各ゲームモードの説明を見ることができます。</p>
 Quiz	クイズモード (P.41)	 End	ゲーム終了 (P.43)
<p>麻雀の基本から、より良い打ち方に関する問題まで、クイズ形式で進んで行くモードです。</p>	<p>麻雀の基本から、より良い打ち方に関する問題まで、クイズ形式で進んで行くモードです。</p>	<p>ゲームを終了させます。</p>	<p>ゲームを終了させます。</p>

たいせん フリー対戦モード

Free

◆フリー対戦モードは、対戦相手やルールを自由に選び、自分に合ったスタイルで麻雀を楽しめます。

◆フリー対戦の進め方

1. プライベートルーム(ゲームセレクト画面)の「フリー対戦」アイコンを選択し、**A**ボタンで決定します。



2. 行き先を選択します。

以下の場所を選択し、**A**ボタンで決定します。

・麻雀荘「九龍」

中級者以上の打ち手が集う店で麻雀を満喫できます。

・純喫茶「South End」

比較的レベルの高くない対局キャラクターが設定されており、会話を含めた実戦麻雀の面白味を満喫できます。



3. セレクト画面で「CHARA SELECT」アイコンを**A**ボタンで選択し、対局キャラクターの選択画面を開きます。

対局したいキャラクターを3名選出します。

- 十字ボタン←→・・・対局キャラクターの席を選択
- 十字ボタン↑↓・・・対局キャラクターの選択
- A**ボタン・・・決定



キャラクターの設定後、セレクト画面に戻ります。






「RULE SELECT」では理想のルールに、「OPTION」では対局の様々な設定を行えます。

4. 「START」アイコンを選択し、**A**ボタンでゲーム(対局)を開始します。



Emulation64.fr

◆フリー対戦モード用アイコンの説明




	対戦キャラ 選択	対局キャラクターを3名選びます。
	ルール 選択	各種ルールを自由に設定できます。 ※ルールの説明はP.52をご覧ください。
	ゲーム終了	プライベートルーム(ゲームセレクト画面)に戻ります。
	オプション 設定	ゲーム(対局)の設定を行えます。 ※内容についてはP.14をご覧ください。
	対局開始	ゲーム(対局)を開始します。

◆アドバイスモードについて

フリー対戦モードで選択できる初心者向けの機能です。

以下の捨て牌の判断基準となる牌を知らせてくれ、実戦形式で実力向上が図れます。

※対局中でも「OPTION」で設定を変更できます。

手出し牌の表示	捨て牌の中で「ツモ切り」されたものにシェイドがかかり、手出し牌の確認がしやすくなり、対局相手の手牌と役作りを読む練習ができます。	
危険牌の表示	プレイヤーの手の内の牌が、各対局相手にとってどの程度必要なのかを5段階のシグナルで表示されます。赤に近づくほど危険度が増します。	
オープンモード	対局相手全員の手牌を倒して確認でき、対局相手の打ち方を研究できます。	

ストーリーモード

◆ストーリーモードは、「麻雀MASTER」の最高の栄誉「最強位」と「全タイトル制覇」を目指すモードです。

◆「最強位リーグ戦」と「タイトル戦」

ストーリーモードには「最強位リーグ戦」と「タイトル戦」の2種類があります。

「最強位リーグ戦」及び全ての「タイトル戦」を制覇すると、エンディングに入ります。

●「最強位リーグ戦」

毎月行われる月例戦のリーグポイントを重ねて「最強位」を目指します。……P.22

●「タイトル戦」

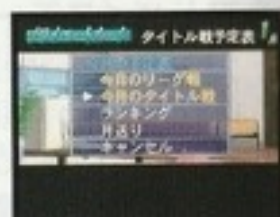
月例戦と並行して、毎月1タイトル開催される様々なタイトル戦に挑戦し、12タイトル全制覇を目指します。……P.26

◆ストーリーモードの進め方

1. プライベートルーム(ゲームセレクト画面)の「STORY」アイコンを選んでAボタンで決定します。

2. 「今月の予定表」が表示されます。

十字ボタン↑↓で「今月のリーグ戦」か「今月のタイトル戦」を選び、Aボタンで決定します。



3. 1シーズン(1年間)に開催される「月例戦」「タイトル戦」の予定表が色別で確認できます。

出場できることを確認し、Aボタンで「月例戦」「タイトル戦」を開始します。







- 参加資格があり、その月に出場できる「月例戦」「タイトル戦」……………黄色で表示
- 参加資格のない、または終了した「月例戦」「タイトル戦」……………グレーで表示
- 参加資格があり、別の月に出場できる「月例戦」「タイトル戦」……………白で表示

◆「今月の予定表」の見方

- 今月のリーグ戦・・・「最強位リーグ戦」(P.22)
※リーグに登録されていない場合は「予定なし」と表示されます。
- 今月のタイトル戦・・・「タイトル戦」(P.26)
- ランキング・・・「最強位リーグ戦」の所属者の、その時点での成績が確認できます。
- 月送り・・・一月先へ時間が進みます。
※月送りをすると、「リーグ戦不参加(P.23)」・「タイトル戦不参加(P.26)」に対してペナルティーが課せられることがあります。
- キャンセル・・・ウインドウを閉じます。

◆ストーリーモード用アイコンについて

	対局の 組み合わせ	対局の組み合わせ表を見ることができます。
	リーグの ランキング	最強位リーグのランキング表を見ることができます。
	オプション 設定	ゲーム(対局)の設定を行えます。 ※内容についてはP.14をご覧ください。ただし、「ア ドバース」「場決め設定」「対局の終了」は選べません。
	対局開始	ゲーム(対局)を開始します。

◆ストーリーモードのセーブの注意

- 対局のセーブはプライベートルーム(ゲームセレクト画面)の「SAVE」(P.43)で行います。ただし、一度対局に入ると、1回のリーグ戦、タイトル戦を終了するまでプライベートルーム(ゲームセレクト画面)に戻ることができません。対局の途中で本体の電源を切ると、その対局の記録は残りません。

最強位リーグ戦

◆最強位リーグ戦は月例戦でのリーグポイントを重ね、1年間を通しての総合ポイントによって順位を争います。

最終的には、「麻雀MASTER」の最高の栄誉「最強位決定戦」に出場し、「最強位」を獲得することが目標です。

◆「Cリーグ入門戦」

●リーグは、上位者から順にA・B・C(ランク)の3つのリーグに分かれており、各リーグには5人ずつの所属者が登録されています。

●プレイヤーが「最強位リーグ戦」に出場するには、まず12月に開催される「Cリーグ入門戦」に参加し、3位以内の成績を納め、「Cリーグ」に登録されなくてはなりません。

(ゲームの開始は「Cリーグ入門戦」から始まります。)

●最下位の場合、「Cリーグ」の登録はできず、翌年12月開催の「Cリーグ入門戦」を待たなくてはなりません。(「今月の予定表」の「今月のリーグ戦」は、リーグに登録されるまで「予定なし」と表示されます。)

◆「リーグポイント」

●月に一回開催される「月例戦」の年間成績(10ヵ月分)を「リーグポイント」として集計し、その総合ポイントで順位を争います。

●「リーグポイント」とは、30,000点を基準とするポイントに、+1,000点を1pとする「ポイント」に、「4-12」の順位点を加算した、最強位リーグ戦特有のルールです。

※「4-12」の順位点とは半荘終了時の順位が確定した後、3位から2位に4,000点、4位からトップに12,000点支払う馬のことです。

◆対戦者の組み合わせ

●対局メンバーは自動的に決まります。

●各リーグの月例対局戦は、各所属者5人による総当たり戦を2回ずつ、1月～10月までの年間10回開催され、各所属者は、そのうち8回に出場します。

※各リーグに所属する5名を、仮に A-B-C-D-E とすると、以下の5つの組み合わせがあり、この組み合わせを10ヵ月で2回ずつ行います。

組み合わせ1	A	B	C	D	
組み合わせ2	A	B	C	E	
組み合わせ3	A	B	D	E	
組み合わせ4	A	C	D	E	
組み合わせ5	B	C	D	E	

◆「入れ替え戦」

- 12月に行われる「入れ替え戦」は、「Aリーグ」のリーグポイント下位者1名と「Bリーグ」のリーグポイント上位者3名が、それぞれリーグ間の「入れ替え戦」を行い、そこでのトップ者が「Aリーグ」へ昇格し、下位者3名が「Bリーグ」へ降格します。
- 同様に「Bリーグ」のリーグポイント上位者2名も「Cリーグ」のリーグポイント上位者2名と「入れ替え戦」を行い、そこでの上位者2名が「Bリーグ」へ昇格し、下位者2名が「Cリーグ」へ降格します。
- 「Cリーグ」での年間成績の下位者3名に限っては「Cリーグ入門戦」に出場し、入門者1名と戦うこととなります。最下位の場合「Cリーグ」登録を抹消され、再度挑戦する機会は翌年の「Cリーグ入門戦」を待たなくてはなりません。

◆リーグ戦不参加について

- 各月例戦の参加は、プレイヤーの意志に委ねられており、出場を強制されることはありません。ただし、1回の月例戦不参加につき「リーグポイント」が減らされるペナルティーがあります。

$$-30p(\text{基準点}) - 12p(\text{4位の順位点}) = -42$$

- 「最強位決定戦」を不参加とした場合、プレイヤーの順位は最下位となり、その年のAリーグの最終順位で優勝が決定します。プレイヤーがAリーグ1位のときは、2位者が繰り上がり、優勝となります。
※「入れ替え戦」・「Cリーグ入門戦」においても同様の規則となります。

◆最強位決定戦

- Aリーグに所属する5名のうち、1シーズン(1年)の成績(10ヵ月分)の上位者4名のみが12月開催のタイトル戦「最強位決定戦」への切符を手にすることができます。

◆ストーリーモードのセーブの注意

- 対局のセーブはプライベートルーム(ゲームセレクト画面)の「SAVE」(P.43)で行います。ただし、1回の「月例戦」を終えるまでプライベートルーム(ゲームセレクト画面)に戻り、セーブすることができません。対局の途中で本体の電源を切ると、その対局の記録は残りません。

◆最強位リーグ戦の流れ
(Cリーグ入門戦～最強位獲得までの道のり)

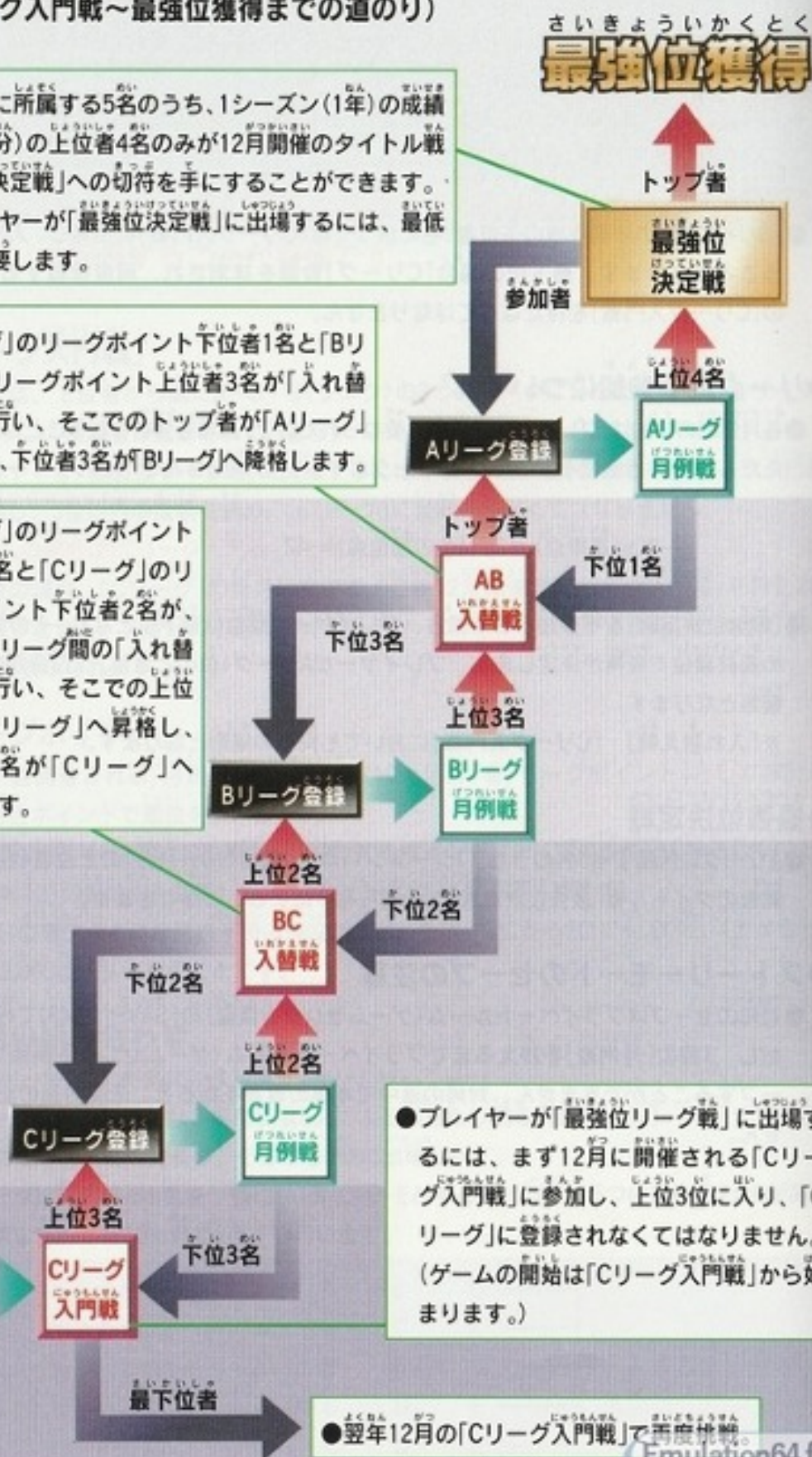
- Aリーグに所属する5名のうち、1シーズン(1年)の成績(10ヵ月分)の上位者4名のみが12月開催のタイトル戦「最強位決定戦」への切符を手にすることができます。
※プレイヤーが「最強位決定戦」に出場するには、最低3年を要します。

- 「Aリーグ」のリーグポイント下位者1名と「Bリーグ」のリーグポイント上位者3名が「入れ替え戦」を行い、そこでのトップ者が「Aリーグ」へ昇格し、下位者3名が「Bリーグ」へ降格します。

- 「Bリーグ」のリーグポイント下位者2名と「Cリーグ」のリーグポイント下位者2名が、それぞれリーグ間の「入れ替え戦」を行い、そこでの上位2名が「Bリーグ」へ昇格し、下位者2名が「Cリーグ」へ降格します。

- プレイヤーが「最強位リーグ戦」に出場するには、まず12月に開催される「Cリーグ入門戦」に参加し、上位3位に入り、「Cリーグ」に登録されなくてはなりません。(ゲームの開始は「Cリーグ入門戦」から始まります。)

スタート



一月~十二月 【最強位リーグ戦】

◆開催場所	会員制麻雀荘「嵐」		
◆参加資格	「Cリーグ入門戦」で上位3位に入り、リーグに登録されること		
◆対戦形式	入れ替え戦形式	半荘2回/12月に開催	
	リーグ入門戦形式	半荘1回/12月に開催	
	月例対局会形式	半荘1回/年間10回の月例戦形式	
◆ポイント制	基準点：30,000点 +1,000点：+1p / -1,000点：-1p		
◆順位点	1位：+12p 2位：+4p 3位：-4p 4位：-12p		
◆不参加の規則	-42p(原点分の30,000点=-30p+4位の順位点の-12p) 以降の月例戦への出場権は失わない		

◆ルール設定(が設定項目)	四家立直			流局		続行	
喰い断	あり	なし	四風子連打	流局		続行	
ツモ平和	あり	なし	立直棒取り	和了		立直和了	
後付	あり	なし	二盃口	三翻		二翻	
一発	あり	なし	三・四連刻	なし		あり	
南不聴流	連荘	親流れ	人和	満貫	役満	なし	
不聴罰	あり	なし	十三不塔	満貫	役満	なし	
箱ワレ	あり	なし	大車輪	なし		あり	
西入	30,100			百万石		なし	
馬	なし	5-10 10-20 10-30	八連荘	あり		なし	
持ち点	30,000			裏ドラ		あり	
焼き鳥	なし	5 10 20	槓ドラ	あり		なし	
割れ目	なし		槓裏	あり		なし	
二家和	頭ハネ	ダブルロン		赤五筒	なし	1枚	2枚 4枚
三家和	流局	頭ハネ	トリブルン	赤五萬	なし	1枚	2枚 4枚
ダブル役満	あり	なし		赤五索	なし	1枚	2枚 4枚

※ただし、順位点として「4-12」のポイントの移動あり。

Emulation64.fr

タイトル戦^{せん}

◆タイトル戦は月例戦と並行して毎月1タイトル開催されています。
各タイトル戦で優勝し、全タイトル制覇することが目標です。

◆12種類の「タイトル戦」

- 各月によってルール・参加資格・開催場所・対局メンバーが異なる12種類の「タイトル戦」があります。
- 参加資格に沿わない「タイトル戦」には出場できません。
- 各「タイトル戦」は予選から始まり、準決勝～決勝へと進んでいきます。
- いくつかの「タイトル戦」については優勝者・準優勝者は、翌年の同タイトルにおいて「準決勝シード」され、タイトルホルダーとして参加します。
- 優勝した「タイトル戦」には、タイトル戦予定表の空欄にトロフィーが表示されます。
※各タイトル戦の詳細内容はP.28-をご覧ください。

◆タイトル戦不参加について

- 「タイトル戦」の不参加は、プレイヤーが任意に選択できます。
- 「タイトル戦」の不参加についての規則は、各タイトル戦によって異なります。
※詳しくはP.28-の「タイトル戦の紹介」をご覧ください。

◆ストーリーモードのセーブの注意

- 対局のセーブはプライベートルーム(ゲームセレクト画面)の「SAVE」(P.43)で行います。ただし、一回のタイトル戦を終了するまでプライベートルーム(ゲームセレクト画面)に戻り、セーブすることができません。対局の途中で本体の電源を切ると、その対局の記録は残りません。次回は「予選」からの参加となります。

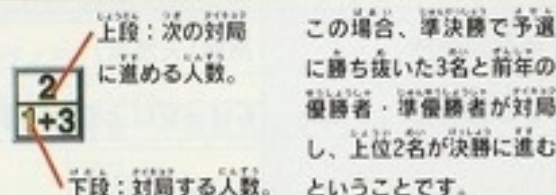


Emulation64.fr

◆対戦形式について

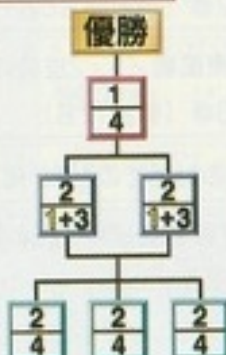
タイトル戦には、A~Fの対戦形式があります。タイトル戦の紹介と合わせてご覧ください。

- 予選 **黄字** 前年の優勝者・準優勝者
 準決勝 **青字** 男性
 決勝 **赤字** 女性



A 1月・2月・4月・5月・8月

準決勝において前年の優勝者・準優勝者がタイトルを防衛する為に対局に参加し、上位各2名が決勝へ進めます。



B 6月・9月

前年の優勝者もシードされません。予選・準決勝ともに半荘1回の上位各2名が次の対局に進めます。



C 3月

予選から決勝まで男女2名ずつ卓を囲んで勝負をします。優勝者は男性部門、女性部門の最高得点者各1名が選ばれます。



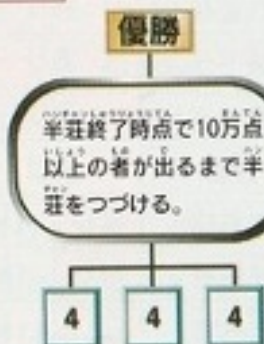
D 7月

予選から準決勝までは「男性卓」・「女性卓」に分かれて対局します。決勝戦は、男女両卓の上位2名どうしの対局になります。



E 10月

参加者全員が総当たり戦を行い、半荘終了時点で得点を集計し、一番早く10万点以上取った者が優勝となります。



F 11月

各4店で代表者を立てて各1名が決勝戦に挑みます。



◆タイトル戦の紹介

一月	【東風】	麻雀王座・人日杯
◆開催場所	旅館「天涯苑」	
◆参加資格	Cリーグ以上の所属者／前年の優勝者・準優勝者はシードされる	
◆対戦形式 A	決勝戦形式	東風戦 1卓（準決勝勝ち4名）
	準決勝戦形式	東風戦／1・2位抜けのトーナメント 2卓（予選勝ち6名+前年シード2名）
	予選形式	東風戦／1・2位抜けのトーナメント 3卓（参加12名）
◆不参加の規則	予選・決勝を問わず、その対局での4位が確定する	
日本古来の節句の風情をまとったタイトル戦、「麻雀王座」の人日（七種の節句）版。 東場のみで勝負を決する「東風戦」のルールを採用する。		

◆ルール設定 (が設定項目)	四家立直			流局	続行			
喰い断	あり	なし	なし	四風子連打	流局	続行		
ツモ平和	あり	なし	なし	立直棒取り	和了	立直和了		
後付	あり	なし	なし	二盃口	三翻	二翻		
一発	あり	なし	なし	三・四連刻	なし	あり		
南不聴流	連荘	親流れ	なし	人和	満貫	役満	なし	
不聴罰	あり	なし	なし	十三不塔	満貫	役満	なし	
箱ワレ	あり	なし	なし	大車輪	なし	あり		
西入	なし*			百万石	なし	あり		
馬	なし	5-10	10-20	10-30	八連荘	あり	なし	
持ち点	30,000			裏ドラ	あり	なし		
焼き鳥	なし	5	10	20	積ドラ	あり	なし	
割れ目	なし	あり		積裏	あり	なし		
二家和	頭ハネ	ダブルロン		赤五筒	なし	1枚	2枚	4枚
三家和	流局	頭ハネ	トリブルン	赤五萬	なし	1枚	2枚	4枚
ダブル役満	あり	なし		赤五索	なし	1枚	2枚	4枚

※ただし、「東風戦」ルールのため東場のみの勝負を決する。

Emulation64.fr

二月

【マーじゃんフェスティバル イン ダイヤモンドダスト】

◆開催場所	スキー山荘「白嶺ヴィラ」		
◆参加資格	特に条件なし／前年の優勝者・準優勝者はシードされる		
◆対戦形式 A	決勝戦形式	半荘2回 1卓（準決勝勝ち4名）	
	準決勝戦形式	半荘1回／1・2位抜けのトーナメント 2卓（予選勝ち6名+前年シード2名）	
	予選形式	半荘1回／1・2位抜けのトーナメント 3卓（参加12名）	
◆不参加の規則	予選・決勝を問わず、その対局での4位が確定する		

「若者の祭典」風タイトル戦、「マーじゃんフェスティバル」の冬季版。
リーグに所属しないキャラクターも参加できるため、ゲーム内での権威はさほど高くなく、最強位リーグ戦の上位者の中では、あえて参加しないメンバーもいる。

◆ルール設定 (が設定項目)	四家立直			流局	続行				
喰い断	あり	なし		四風子連打	流局	続行			
ツモ平和	あり	なし		立直棒取り	和了	立直和了			
後付	あり	なし		二盃口	三翻	二翻			
一発	あり	なし		三・四連刻	なし	あり			
南不聴流	連荘	親流れ		人和	満貫	役満	なし		
不聴罰	あり	なし		十三不塔	満貫	役満	なし		
箱ワレ	あり	なし		大車輪	なし	あり			
西入	なし			百万石	なし	あり			
馬	なし	5-10	10-20	10-30	八連荘	あり	なし		
持ち点	25,000				裏ドラ	あり	なし		
焼き鳥	なし	5	10	20	槓ドラ	あり	なし		
割れ目	なし	あり		槓裏	あり	なし			
二家和	頭ハネ	ダブルロン		赤五筒	なし	1枚	2枚	4枚	
三家和	流局	頭ハネ	トリブルロン	赤五萬	なし	1枚	2枚	4枚	
ダブル役満	あり	なし		赤五索	なし	1枚	2枚	4枚	

三月

【比翼連理】
麻雀王座・上巳杯

◆開催場所	旅館「天涯苑」		
◆参加資格	特に条件なし／前年の優勝者・(男女1名ずつ)もシードされない		
◆対戦形式 C	決勝戦形式	半荘2回／男女トップの各1名が優勝 1卓 (準決勝勝ち男性2名+女性2名)	
	準決勝戦形式	半荘1回／1・2位抜けのトーナメント 必ず男性2名・女性2名で卓を囲む 2卓 (予選勝ち男性4名+女性4名)	
	予選形式	半荘1回／1・2位抜けのトーナメント 必ず男性2名・女性2名で卓を囲む 4卓 (参加男性8名+女性8名)	
◆不参加の規則	予選・決勝を問わず、その対局での4位が確定する		
<p>日本古来の節句の風情をまとったタイトル戦「麻雀王座」の上巳(桃の節句)版。 「雛祭り」の情緒を活かして、予選から決勝まで男女2名ずつで卓を囲んで勝負する。優勝者は、それぞれの最高得点者を、それぞれ1名ずつ選出することになっている。決勝戦では、同性の片方を沈めてしまえば優勝なので、男女同士で点の奪い合いになる。決勝3位者が、どちらかの部門の優勝者になる可能性もある。</p>			

◆ルール設定(が設定項目)	スーチャリーナ			四家立直	流局	続行		
喰い断	あり	なし		スーフオンクレンター	流局	続行		
ツモ平和	あり	なし		立直棒取り	和了	立直和了		
後付	あり	なし		二盃口	三翻	二翻		
一発	あり	なし		三・四連刻	なし	あり		
南不聴流	連荘	親流れ		人和	満貫	役満	なし	
不聴罰	あり	なし		十三不塔	満貫	役満	なし	
箱フレ	あり	なし		大車輪	なし	あり		
西入	30,100			百万石	なし	あり		
馬	なし	5-10	10-20	10-30	八連荘	あり	なし	
持ち点	25,000			裏ドラ	あり	なし		
焼き鳥	なし	5	10	20	横ドラ	あり	なし	
割れ目	なし	あり		横裏	あり	なし		
二家和	頭ハネ	ダブルロン		赤五筒	なし	1枚	2枚	4枚
三家和	流局	頭ハネ	トリプルロン	赤五萬	なし	1枚	2枚	4枚
ダブル役満	あり	なし		赤五索	なし	1枚	2枚	4枚

Emulation64.fr

四月

【牌聖位】

◆開催場所	シティーホテル展望ラウンジ [TOP of LAUREL]		
◆参加資格	Cリーグ以上の所属者／前年の優勝者・準優勝者はシードされる		
◆対戦形式 A	決勝戦形式	半荘2回 1卓（準決勝勝ち4名）	
	準決勝戦形式	半荘1回／1・2位抜けのトーナメント 2卓（予選勝ち6名+前年シード2名）	
	予選形式	半荘1回／1・2位抜けのトーナメント 3卓（参加12名）	
◆不参加の規則	予選・決勝を問わず、その対局での4位が確定する		

優雅に夜景を眺めながら対局する、ゲーム内最高の栄誉のひとつ。
開始時点の持ち点が少ないため、慎重なプレイが必要となる。

◆ルール設定 (が設定項目)	四家立直			流局	続行				
喰い断	あり	なし			四風子連打	流局	続行		
ツモ平和	あり	なし			立直棒取り	和了	立直和了		
後付	あり	なし			二盃口	三翻	二翻		
一発	あり	なし			三・四連刻	なし	あり		
南不聴流	連荘	親流れ			人和	満貫	役満	なし	
不聴罰	あり	なし			十三不塔	満貫	役満	なし	
箱ワレ	あり	なし			大車輪	なし	あり		
西入	なし			百万石	なし	あり			
馬	なし	5-10	10-20	10-30	八連荘	あり	なし		
持ち点	20,000				裏ドラ	あり	なし		
焼き鳥	なし	5	10	20	槓ドラ	あり	なし		
割れ目	なし	あり			槓裏	あり	なし		
二家和	頭ハネ	ダブルロン			赤五筒	なし	1枚	2枚	4枚
三家和	流局	頭ハネ	トリプルロン		赤五萬	なし	1枚	2枚	4枚
ダブル役満	あり	なし			赤五索	なし	1枚	2枚	4枚

Emulation64.fr

五月

【葛蒲】

麻雀王座・端午杯

◆開催場所	旅館「天涯苑」		
◆参加資格	Cリーグ以上の所属者／前年の優勝者・準優勝者はシードされる		
◆対戦形式 A	決勝戦形式	半荘2回 1卓（準決勝勝ち4名）	
	準決勝戦形式	半荘1回／1・2位抜けのトーナメント 2卓（予選勝ち6名+前年シード2名）	
	予選形式	半荘1回／1・2位抜けのトーナメント 3卓（参加12名）	
◆不参加の規則	予選・決勝を問わず、その対局での4位が確定する		

日本古来の節句の風情をまとったタイトル戦「麻雀王座」の端午（葛蒲の節句）版。「葛蒲」のしおらしさから連想される「超テフレール」を採用する。通常の「ドラ」以外、すべての運的な翻アップ要素を排した、完全な実力重視のタイトル戦。

◆ルール設定 (が設定項目)					四家立直	流局	続行		
喰い断	あり	なし			四風子連打	流局	続行		
ツモ平和	あり	なし			立直棒取り	和了	立直和了		
後付	あり	なし			二盃口	三翻	二翻		
一発	あり	なし			三・四連刻	なし	あり		
雨不聴流	連荘	親流れ			人和	満貫	役満	なし	
不聴罰	あり	なし			十三不塔	満貫	役満	なし	
箱ワレ	あり	なし			大車輪	なし	あり		
西入	30,100				百万石	なし	あり		
馬	なし	5-10	10-20	10-30	八連荘	あり	なし		
持ち点	25,000				裏ドラ	あり	なし		
焼き鳥	なし	5	10	20	槓ドラ	あり	なし		
割れ目	なし		あり		槓裏	あり	なし		
二家和	頭ハネ		ダブルロン		赤五筒	なし	1枚	2枚	4枚
三家和	流局	頭ハネ	トリプルロン		赤五萬	なし	1枚	2枚	4枚
ダブル役満	あり	なし			赤五索	なし	1枚	2枚	4枚

六月

【麻雀チャンピオンシップ】

◆開催場所	シティーホテル「HOTEL LAUREL」		
◆参加資格	特に条件なし／前年の優勝者もシードされない		
◆対戦形式 B	決勝戦形式	半荘2回 1卓（準決勝勝ち4名）	
	準決勝戦形式	半荘1回／1・2位抜けのトーナメント 2卓（予選勝ち8名）	
	予選形式	半荘1回／1・2位抜けのトーナメント 4卓（参加16名）	
◆不参加の規則	予選・決勝を問わず、その対局での4位が確定する		

すべてのタイトル戦の中で、一番スタンダードなルールに設定されているタイトル戦。予選から、最強位リーグ戦の上位者も参戦してくる。

◆ルール設定 (が設定項目)	四家立直			流局	続行			
喰い断	あり	なし			流局	続行		
ツモ平和	あり	なし			和了	立直和了		
後付	あり	なし			三翻	二翻		
一発	あり	なし			なし	あり		
南不聴流	連荘	親流れ			満貫	役満	なし	
不聴罰	あり	なし			満貫	役満	なし	
箱ワレ	あり	なし			なし	あり		
西入	30,100				なし	あり		
馬	なし	5-10	10-20	10-30	あり	なし		
持ち点	25,000				あり	なし		
焼き鳥	なし	5	10	20	あり	なし		
割れ目	なし	あり			あり	なし		
二家和	頭ハネ	ダブルロン			なし	1枚	2枚	4枚
三家和	流局	頭ハネ	トリプルロン		なし	1枚	2枚	4枚
ダブル役満	あり	なし			なし	1枚	2枚	4枚

七月

【星祭】
麻雀王座・七夕杯

◆開催場所	リゾートホテル「LAUREL the OCEAN」
◆参加資格	特に条件なし／前年の優勝者もシードされない
◆対戦形式 D	決勝戦形式 半荘2回 1卓（準決勝勝ち男性2名+女性2名）
	準決勝戦形式 半荘1回／1・2位抜けのトーナメント 必ず男性2名・女性2名で卓を囲む 2卓（予選勝ち男性4名+女性4名）
	予選形式 半荘1回／1・2位抜けのトーナメント 必ず男性2名・女性2名で卓を囲む 4卓（参加男性8名+女性8名）
◆不参加の規則	予選・決勝を問わず、その対局での4位が確定する

日本古来の節句の風情をまとったタイトル戦「麻雀王座」の七夕版。
「七夕伝説」にあやかって、予選～準決勝までの勝負は、「男性卓」・「女性卓」に分かれて対局。決勝戦において、男女両卓の上位2名ずつが牌を交えるという「変則トーナメントルール」を採用する。

◆ルール設定 (が設定項目)	四家立直			流局	続行				
喰い断	あり	なし		四風子連打	流局	続行			
ツモ平和	あり	なし		立直棒取り	和了	立直和了			
後付	あり	なし		二盃口	三翻	二翻			
一発	あり	なし		三・四連刻	なし	あり			
南不聴流	連荘	親流れ		人和	満貫	役満	なし		
不聴罰	あり	なし		十三不塔	満貫	役満	なし		
箱ワレ	あり	なし		大車輪	なし	あり			
西入	30,100			百万石	なし	あり			
馬	なし	5-10	10-20	10-30	八連荘	あり	なし		
持ち点	25,000			裏ドラ	あり	なし			
焼き鳥	なし	5	10	20	槓ドラ	あり	なし		
割れ目	なし		あり		槓裏	あり	なし		
二家和	頭ハネ	ダブロン		赤五筒	なし	1枚	2枚	4枚	
三家和	流局	頭ハネ	トリプルロン		赤五萬	なし	1枚	2枚	4枚
ダブル役満	あり	なし		赤五索	なし	1枚	2枚	4枚	

八月

【マーじゃんフェスティバル イン サマーナイト】

◆開催場所	リゾートホテル「LAUREL the OCEAN」		
◆参加資格	特に条件なし／前年の優勝者・準優勝者はシードされる		
◆対戦形式 A	決勝戦形式	半荘2回 1卓（準決勝勝ち4名）	
	準決勝戦形式	半荘1回／1・2位抜けのトーナメント 2卓（予選勝ち6名+前年シード2名）	
	予選形式	半荘1回／1・2位抜けのトーナメント 3卓（参加12名）	
◆不参加の規則	予選・決勝を問わず、その対局での4位が確定する		

「若者の祭典」風タイトル戦、「マーじゃんフェスティバル」の夏季版。
 冬季版同様、レジャーのようなタイトル戦のため、ゲーム内での権威はさほど高くなく、
 最強位リーグ戦の上位者の中では、あえて参加しないメンバーがいる。

◆ルール設定 (が設定項目)	四家立直			流局	続行				
喰い断	あり	なし			四風子連打	流局	続行		
ツモ平和	あり	なし			立直棒取り	和了	立直和了		
後付	あり	なし			二盃口	三翻	二翻		
一発	あり	なし			三・四連刻	なし	あり		
南不聴流	連荘	親流れ			人和	満貫	役満	なし	
不聴罰	あり	なし			十三不塔	満貫	役満	なし	
箱ワレ	あり	なし			大車輪	なし	あり		
西入	なし			百万石	なし	あり			
馬	なし	5-10	10-20	10-30	八連荘	あり	なし		
持ち点	25,000				裏ドラ	あり	なし		
焼き鳥	なし	5	10	20	横ドラ	あり	なし		
割れ目	なし		あり		横裏	あり	なし		
二家和	頭ハネ	ダブルロン			赤五筒	なし	1枚	2枚	4枚
三家和	流局	頭ハネ	トリプルロン		赤五萬	なし	1枚	2枚	4枚
ダブル役満	あり	なし			赤五索	なし	1枚	2枚	4枚

九月

【乱菊】

麻雀王座・重陽杯

◆開催場所	旅館「天蔭苑」		
◆参加資格	特に条件なし／前年の優勝者・準優勝者はシードされない		
◆対戦形式 B	決勝戦形式	半荘2回 1卓（準決勝勝ち4名）	
	準決勝戦形式	半荘1回／1・2位抜けのトーナメント 2卓（予選勝ち8名）	
	予選形式	半荘1回／1・2位抜けのトーナメント 4卓（参加16名）	
◆不参加の規則	予選・決勝を問わず、その対局での4位が確定する		

日本古来の節句の風情をまとったタイトル戦「麻雀王座」の重陽（菊の節句）版。
「乱れ咲く菊」の艶やかさから連想される「超インフレルール」を採用する。12枚の「赤五牌」を含むすべての「ドラ」と、すべての運的な翻アップ要素を採用する。

◆ルール設定 (が設定項目)	四家立直			流局	続行				
喰い断	あり	なし		スーフオンフレンター 四風子連打	流局	続行			
ツモ平和	あり	なし		立直棒取り	和了	立直和了			
後付	あり	なし		二盃口	三翻	二翻			
一発	あり	なし		三・四連刻	なし	あり			
南不聴流	連荘	親流れ		人和	満貫	役満	なし		
不聴罰	あり	なし		十三不塔	満貫	役満	なし		
箱ワレ	あり	なし		大車輪	なし	あり			
西入	35,100			百万石	なし	あり			
馬	なし	5-10	10-20	10-30	八連荘	あり	なし		
持ち点	30,000			裏ドラ	あり	なし			
焼き鳥	なし	5	10	20	積ドラ	あり	なし		
割れ目	なし	あり		積裏	あり	なし			
二家和	頭ハネ	ダブロン		赤五萬	なし	1枚	2枚	4枚	
三家和	流局	頭ハネ	トリブルン		赤五萬	なし	1枚	2枚	4枚
ダブル役満	あり	なし		赤五索	なし	1枚	2枚	4枚	

十月

【平成雀豪位】

◆開催場所	旅館「天涯苑」		
◆参加資格	Cリーグ以上の所属者／前年の優勝者もシードされない		
◆対戦形式 E	10万点先取形式	半荘1回／参加者全員の総当たり戦 3卓（参加12名）	
◆不参加の規則	予選・決勝を問わず、その対局での4位が確定する		

ゲーム中の最高栄誉のひとつ。

参加者全員が総当たり戦を行い、得点を各半荘ごとに集計。

半荘終了時点で10万点先取した参加者が優勝となる。

ただし、10万点以上が複数名の場合は、その中の最高得点者が優勝者とする。

同点者が出た場合は、リーグ所属者が優先。

ともにリーグに所属している場合は、リーグ上位者が優先して勝者となる。

◆ルール設定(が設定項目)				四家立直	流局	続行			
喰い断	あり	なし			四風子連打	流局	続行		
ツモ平和	あり	なし			立直棒取り	和了	立直和了		
後付	あり	なし			二盃口	三翻	二翻		
一発	あり	なし			三・四連刻	なし	あり		
南不聴流	連荘	親流れ			人和	満貫	役満	なし	
不聴罰	あり	なし			十三不塔	満貫	役満	なし	
箱フレ	あり	なし			大車輪	なし	あり		
西入	なし				百万石	なし	あり		
馬	なし	5-10	10-20	10-30	八連荘	あり	なし		
持ち点	25,000				裏ドラ	あり	なし		
焼き鳥	なし	5	10	20	槓ドラ	あり	なし		
割れ目	なし		あり		槓裏	あり	なし		
二家和	頭ハネ	ダブルロン			赤五筒	なし	1枚	2枚	4枚
三家和	流局	頭ハネ	トリプルロン		赤五萬	なし	1枚	2枚	4枚
ダブル役満	あり	なし			赤五索	なし	1枚	2枚	4枚

十一月

【九龍杯争奪麻雀大会】

◆開催場所	決勝戦形式	麻雀荘「九龍」
	各店予選・決勝	純喫茶「SOUTH END」
◆参加資格	各店ごとで行う代表選手会でトップになること 前年の優勝者もシードされない	
	決勝戦形式	半荘2回 1卓（各店代表者4名）
◆対戦形式 F	準決勝戦形式 (SOUTH ENDのみ)	半荘1回/トップ抜け 1卓（予選勝ち4名）
	予選形式	半荘1回/1・2位抜けのトーナメント 2卓（参加8名）
◆不参加の規則	予選・決勝を問わず、その対局での4位が確定する	

純喫茶「SOUTH END」・麻雀荘「九龍」・麻雀荘「葉」・麻雀荘「王'S」の4店ごとに代表者を立て、各1名が決勝戦で激突する。プレイヤーは、純喫茶「SOUTH END」のメンバーとの店内予選に勝ち抜き本戦に臨む。他店の代表者は、毎回内部のオート対戦で選出される。

◆ルール設定(が設定項目)	四家立直			流局	続行			
喰い断	あり	なし		四風子連打	流局	続行		
ツモ平和	あり	なし		立直棒取り	和了	立直和了		
後付	あり	なし		二盃口	三翻	二翻		
一発	あり	なし		三・四連刻	なし	あり		
南不聴流	連荘	親流れ		人和	満貫	役満	なし	
不聴罰	あり	なし		十三不塔	満貫	役満	なし	
箱ワレ	あり	なし		大車輪	なし	あり		
西入	30,100			百万石	なし	あり		
馬	なし	5-10	10-20	10-30	八連荘	あり	なし	
持ち点	25,000			裏ドラ	あり	なし		
焼き鳥	なし	5	10	20	横ドラ	あり	なし	
割れ自	なし	あり		横裏	あり	なし		
二家和	頭ハネ	ダブルロン		赤五筒	なし	1枚	2枚	4枚
三家和	流局	頭ハネ	トリプルロン	赤五萬	なし	1枚	2枚	4枚
ダブル役満	あり	なし		赤五索	なし	1枚	2枚	4枚

Emulation64.fr

十二月

【最強位決定戦】

◆開催場所	旅館「天涯苑別館」		
◆参加資格	Aリーグの所属者で、年間リーグポイントの上位4名まで 前年の優勝者もシードされない		
◆対戦形式	決勝戦形式	半荘4回12月に開催	
	予選形式	「月例対局会」の10戦が予選にあたる	
◆不参加の規則	プレイヤーの順位は最下位となり、その年のAリーグの最終順位 で優勝が決定する。プレイヤーがAリーグ1位のときは2位者が繰 り上がり、優勝となる。		

Aリーグの1～10月期の月例戦を戦い、獲得リーグポイント上位者4名が決定戦に出場する
本ゲーム中最高の栄誉。「麻雀MASTER」最強の対局キャラクター3名がプレイヤーを待ち
受ける。この決定戦の卓に座るまでに、ゲーム内の時間で最短で3年の戦いを終なければ
ならない「一期一会」の大勝負。

◆ルール設定 (が設定項目)					四家立直	流局	繰行	
喰い断	あり	なし	四風子連打	流局	繰行			
ツモ平和	あり	なし	立直棒取り	和了	立直和了			
後付	あり	なし	二盃口	三翻	二翻			
一発	あり	なし	三・四連刻	なし	あり			
南不聴流	連荘	親流れ	人和	満貫	役満	なし		
不聴罰	あり	なし	十三不塔	満貫	役満	なし		
箱ワレ	あり	なし	大車輪	なし	あり			
西入	30,100			百万石	なし	あり		
馬	なし	5-10	10-20	10-30	八連荘	あり	なし	
持ち点	30,000			裏ドラ	あり	なし		
焼き鳥	なし	5	10	20	槓ドラ	あり	なし	
割れ目	なし	あり	槓裏	あり	なし			
二家和	頭ハネ	ダブロン		赤五筒	なし	1枚	2枚	4枚
三家和	流局	頭ハネ	トリブロン	赤五萬	なし	1枚	2枚	4枚
ダブル役満	あり	なし	赤五索	なし	1枚	2枚	4枚	

バトルモード

Battle!

◆4人のうち、いずれかの持ち点3,000がゼロになった時点で終局となる勝ち抜き戦形式です。19人全員に勝ち抜いて完全勝利を目指します。

◆「MAHJONG GROOVE NETWORK」について





- プライベートルームのパソコンからアクセスする通信対戦麻雀ネットワーク、それが「MAHJONG GROOVE NETWORK」(マージャングルーブネットワーク)です。
- 対戦者いずれかの持ち点(3,000点)を奪えば終局となり、空席には次のキャラクターをセットし、再び対局となります。19人全てを「箱」にすればクリアです。
- 持ち点(3,000点)以外のルールは「麻雀MASTER」の最強位リーグ戦のルール(P.25)と同様です。

◆バトルモードの進め方

- 1.プライベートルームの「BATTLE」アイコンを選択し、**A**ボタンで決定します。
※コントローラバックにセーブデータがある場合、「前回のデータで始める」か「新規ゲーム」かを選択します。「前回のデータで始める」を選択すると、前回の続きから始めることができます。
- 2.「バトルモード用アイコンの「CHARA SELECT」アイコンを**A**ボタンで選択し、対局キャラクターを3名選出します。
 ◆十字ボタン・・・対局キャラクターの選択
 ◆**A**ボタン・・・決定
 ◆**B**ボタン(キャラクターに合わせて)・・・キャンセル
- 3.「スタート」アイコンを選択し、**A**ボタンでゲーム(対局)を開始します。



◆バトルモードアイコンの説明

	対戦キャラ 選択	対戦キャラクターを選びます。
	対局開始	ゲーム(対局)を開始します。
	オプション 設定	ゲーム(対局)の設定を行えます。 ※内容についてはP.14をご覧ください。ただし、「アドバイス」「場決め設定」「画面設定」「会話設定」の変更はできません。
	ゲーム終了	プライベートルーム(ゲームセレクト画面)に戻ります。 また、対局のデータのセーブができます。

Emulation64.fr

クイズモード



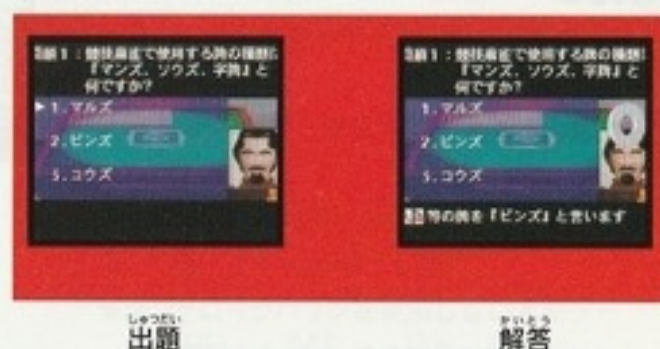
- ◆「基本的なルール」をはじめ、「点数計算」「セオリー」「より良い打ち方」等、クイズ形式で麻雀の知識を身につけます。
段階的に楽しみながら実力向上できるモードです。

◆クイズモードの項目内容

純喫茶「SOUTHEND」	Practice-1	麻雀用語問題
	Practice-2	知って得する基本の問題
麻雀荘「九龍」	Practice-3	知って得する手筋の問題
	Practice-4	知って得するスピード戦法の問題
麻雀荘「王's」	Practice-5	知って得する点数問題
	Practice-6	知って損することはない打ち筋の問題

◆クイズモードの進め方

1. プライベートルーム(ゲームセレクト画面)の「QUIZ」アイコンを選択し、Aボタンで決定します。
 2. 行き先を十字ボタン↑↓で選び、Aボタンで決定、ゲームを開始します。
- ※「Practice-1」からスタートして出題される10問全て正解すると、次のPracticeに進めます。
一度クリアしたPracticeは何度でも復習できるようになります。



出題

解答

- ※出題形式は全問3択です。クイズとして全問正解の目標達成以外に、麻雀の基礎知識を身につけられます。

◆クイズモードのセーブの注意

- クイズの途中経過のセーブはプライベートルーム(ゲームセレクト画面)の「SAVE」(P.43)で行います。

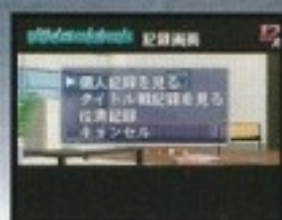
きろくがめん 記録画面

Record

◆対局に関する様々な記録を見ることができます。

1. プライベートルーム(ゲームセレクト画面)の「RECORD」アイコンを選択し、**A**ボタンで決定します。

2. 見たい項目を**十字ボタン**↑↓で選び、**A**ボタンで決定します。



●「個人記録」を見る

全キャラクターの対局の様々な記録を見ることができます。

十字ボタン↑↓で項目を選びます。

←→でキャラクターを選択できます。

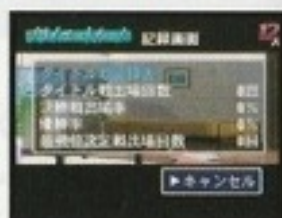
A・**B**ボタンで「記録画面」に戻ります。



●「タイトル戦記録」を見る

プレイヤーのタイトル戦の記録を見ることができます。

A・**B**ボタンで「記録画面」に戻ります。



●「役満記録表」を見る

これまでにアガった役満の記録を見ることができます。

十字ボタン↑↓で項目を選びます。

←→でキャラクターを選択できます。

A・**B**ボタンで「記録画面」に戻ります。



がめん セーブ画面

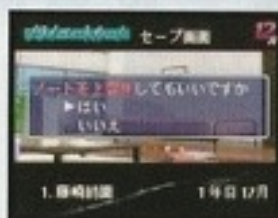


◆データのセーブをすることができます。

※コントローラバックを使用しないままゲームを開始した場合、セーブの保存はできません。
その場合、プライベートルーム(ゲームセレクト画面)の「SAVE」アイコンは選択できません。

1.プライベートルーム(ゲームセレクト画面)の「SAVE」アイコンを選択し、**A**ボタンで決定します。

2.いずれかの項目を十字ボタン↑↓で選び、**A**で決定します。



マージャンマスター 「麻雀MASTER」のデータ保存の内容

- プレイヤーの登録データ
- ストーリーモード記録データ
- オプションデータ
- バトルモード記録データ
- レコードデータ
- クイズモード記録データ

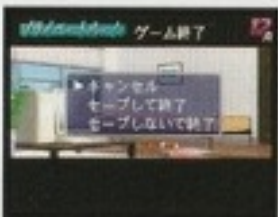
しゅうりょう ゲーム終了



ゲームを終わります。

1.プライベートルーム(ゲームセレクト画面)の「END」アイコンを選択し、**A**ボタンで決定します。

2.いずれかの項目を十字ボタン↑↓で選び、**A**ボタンで決定します。



キャンセル・・・ゲームセレクト画面に戻ります。

セーブして終了・・・セーブ後、ゲームを終了します。

※コントローラバックを使用しないままゲームを開始した場合、この項目は選べません。

セーブしないで終了・・・セーブしないでゲームを終了します。

MAHJONG MASTER CHARACTERS PROFILE.





とくがわてんち
徳河天地

TENCHI TOKUGAWA

- 年齢：60歳
- 性別：男
- 出身地：兵庫県芦屋市
- 血液型：Rh+O

◆沈着冷静、温厚篤実な好々爺で、ホテル経営者。

崩り込まない麻雀をモットーに、長期にわたって「最強位」の座に君臨する。攻・守・逃げと局面に応じて使い分ける。「大負けしないこと」、「アガれるときにアガること」といった基本を改めて見せつけてくれることだろう。



おだむそう
織田無双

MUSOH ODA

- 年齢：49歳
- 性別：男
- 出身地：兵庫県神戸市灘区
- 血液型：Rh+B

◆勝負に強烈な執着を持つ、自称プロ雀士。

スーツの下にTシャツ、オールバックで後ろ髪を束ねた遊び人。攻めが信衆、手廻しは他を寄せ付けない。勝つためなら、どんな安手でアガろうが「鳴き」でどれだけ場を乱そうが、「振聴リーチ」になろうがお構いなしだ。



とよとみせいいち
豊富清一

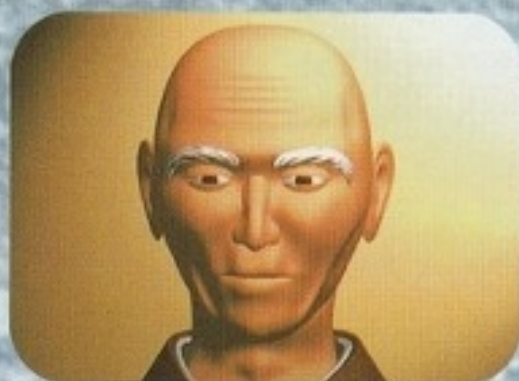
SEIICHI TOYOTOMI

- 年齢：42歳
- 性別：男
- 出身地：大阪府大阪市北区
- 血液型：Rh+B

◆外資系化粧品会社の宣伝部長。

調子に乗りやすく、リーチ戦法を愛して止まない実力派。守りに回ると穴がある。分の悪い時は、ひたすら逃げ回るが、ひとたび勝機が見えると強気に「大物手の決め打ち」にかかる。

Emulation64.fr



せんのじゅうぞう
千野十三

JUZOHO SENNO

- 年齢；75歳
- 性別；男
- 出身地；滋賀県彦根市
- 血液型；Rh+AB

◆前衛書道家。

感情を表面に出すことを嫌い、どんな局面でも、ほとんど顔にださない男。「黙聴」が信条の上、ポーカーフェイスな為、とにかく不気味な印象を与える。綺麗な手役重視の本格派。



たけだごうき
猛田豪気

GOHKI TAKEDA

- 年齢；51歳
- 性別；男
- 出身地；岐阜県高山市
- 血液型；Rh+O

◆不動産経営の傍ら、趣味の麻雀に入れ揚げる男。

スキンヘッドにごつつい眉・あご・口髭が立派な、胡散臭いスーツの大人道。「捨て牌の煙幕」「奇襲戦法」などを好み、気合いを前面に大きな役を狙ってくる策士。対局中の喜怒哀楽が激しく、ことあるごとによくしゃべる。



よしなが
吉永ミドリ

MIDORI YOSHINAGA

- 年齢；42歳
- 性別；女
- 出身地；富山県富山市
- 血液型；Rh+AB

◆大阪はミナミの繁華街のド真ん中で、飲食店を構えるやり手経営者。

清楚な着物美人で年齢不詳に見える。「手作りの早さ」優先で、細かく数多くアガってくるので侮れない。「小さな儲けをコツコツ重ねて財を成す。」という人生哲学が、麻雀にも反映されているらしい。

Emulation64.fr



おざわやくまる
小澤役丸

YAKUMARU OZAWA

- 年齢；27歳
- 性別；男
- 出身地；東京都小平市
- 血液型；Rh+B

◆ゲームメーカーに勤めるプログラマー。

若手の理論型実力派で、徹底的に確率論で局面を判断していく。とげとげしい物言いは、彼の個性であって悪気はないので、許してあげて欲しい。



ファ カイホワ
法 開花

FA KAI HUA

- 年齢；24歳
- 性別；女
- 出身地；福建省福州市
- 血液型；Rh+A

◆老舗の麻雀荘「九龍」の看板娘。

幼い頃から慣れ親しんだ麻雀の腕は確かで、「リーチ・ドラ・複合役」といった翻アップ要素にこだわる傾向がある。



やざき とおる
矢崎 通

TOORU YAZAKI

- 年齢；40歳
- 性別；男
- 出身地；三重県津市
- 血液型；Rh+A

◆食品メーカーに勤めるサラリーマン。

七三分け、眼鏡にスーツ、真面目で気弱そうな典型的サラリーマン。セオリー通りではあるが、接待麻雀で培われた「相手の手役や危険牌の読み」は天下一品。

Emulation64.fr



E.D.パーピン

E.D. PERPIN

- 年齢；21歳
- 性別；男
- 出身地；ミシガン州デトロイト市
- 血液型；Rh+A

◆アメリカから来た留学生で底抜けに陽気な男。

どういうわけか、対局中やたらにリズムに乗っているが、自分の手はしっかり作っているようだ。「対子・刻子・一色」中心の大味な麻雀が彼の持ち味。



くどう べに 工藤 紅

BENI KUDOH

- 年齢；28歳
- 性別；女
- 出身地；岩手県盛岡市
- 血液型；Rh+B

◆吉永さんのお店に勤めるおネエさん。

茶髪のストレートロング、全身光り物という派手なおネエさん。いつも気怠そうな顔をしているが、決して麻雀が嫌いではない。「ドラ・自風・赤五」などの付加価値のある牌をコレクションする傾向がある。



みやこほうおう 宮古鳳凰

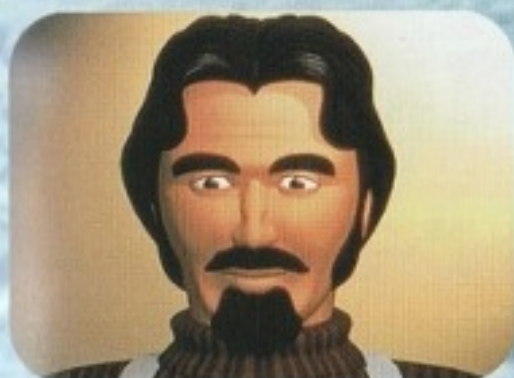
HOUCOH MIYAKO

- 年齢；69歳
- 性別；女
- 出身地；和歌山県和歌山市
- 血液型；Rh+O

◆その半生を、海外で過ごした経験を持つおバアちゃん。

なんでもかんでもリーチしたがる頑固さは筋金入り。「絶対にツモるのは、自分しかない」という自信をみなぎらせている。ドラ麻雀で、このバアちゃんベースに巻き込まれたらヤバい!

Emulation64.fr



おざきじゅんいち
尾崎 順一

JUNICHI OZAKI

- 年齢：42歳
- 性別：男
- 出身地：大阪府枚方市
- 血液型：Rh+A

◆純喫茶「South End」のマスターで、現在独身。

無類の麻雀好きで、自分の店に麻雀卓を据え付けてしまった。店の常連客をメンバーに、「サウスエンド倶楽部」を主催。テーブルゲームとして楽しめる麻雀を提唱している。極めて慎重で、「セオリー重視」。スタンダードかつバランスいい打ち手。



ながやま しずか
長山 静

SHIZUKA NAGAYAMA

- 年齢：21歳
- 性別：女
- 出身地：岡山県総社市
- 血液型：Rh+A

◆「South End」の常連客で、日本文学を専攻する女子大生。

「サウスエンド倶楽部」のメンバー。ロングの黒髪を束ねた、飾り気のない和風美人。慎重かつ大胆、「黙聴」中心の戦法で、常に華麗な手役を目指す本格派。「サウスエンド倶楽部」のメンバーでは随一の打ち手。



かにぬまえりこ
蟹沼 選子

ERIKO KANINUMA

- 年齢：41歳
- 性別：女
- 出身地：愛知県名古屋千種区
- 血液型：Rh+O

◆「South End」の近所に住む有閑マダム。

「サウスエンド倶楽部」のメンバー。茶髪にショートパーマの典型的なオバサン。見た目の印象を裏切らない豪快な麻雀を打つ。「役牌」などの価値の高い牌には執着し、抱え込んだままり手する。ドラに執着するため、アガればデカイ？

Emulation64.fr



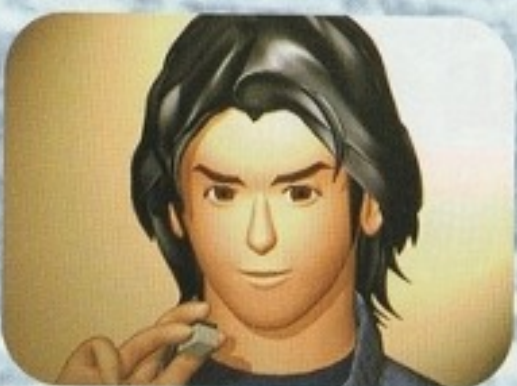
なむろはつえ
奈室初恵

HATSUE NAMURO

- 年齢；18歳
- 性別；女
- 出身地；大阪府豊中市
- 血液型；Rh+O

◆「South End」でアルバイトする女子高生。

「サウスエンド倶楽部」のメンバー。麻雀を始めてから日が浅く、役もルールも最近覚えたらしい。周りを見る余裕がなく、自分の手作りに専念しているので、たまにデカイ役ができてしまったりする。



きむら たく
樹村 卓

TAKU KIMURA

- 年齢；18歳
- 性別；男
- 出身地；大阪府吹田市
- 血液型；Rh+B

◆「South End」をたまり場にする高校生。

「サウスエンド倶楽部」のメンバー。精悍な印象通りに直情径行な少年で、狙いを定めて「決め打ち勝負」をかけてくる。



まつむらざんくろう
松村三九郎

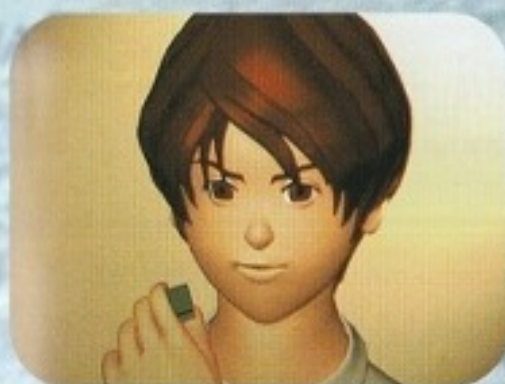
ZANKUROH MATSUMURA

- 年齢；18歳
- 性別；男
- 出身地；奈良県生駒市
- 血液型；Rh+A

◆麻雀好きの高校生で、奈室や樹村とは同級生。

「サウスエンド倶楽部」のメンバー。麻雀自体は、さほど上手くないが、場を大いに盛り上げてくれるムードメーカー。わりと弱気になりがちな反面、笑顔で「セコ手」をどんだんアガってくる曲者。

Emulation64.fr



うちだ ゆうき
内田 勇生

YUUKI UCHIDA

- 年齢；19歳
- 性別；女
- 出身地；福岡県福岡市博多区
- 血液型；Rh+AB

◆「South End」の近くに下宿する美大生。

「サウスエンド倶楽部」のメンバー。ショートカットにTシャツ・ジーンズという、ボーイッシュなスタイルを好む。麻雀の魅力に取り憑かれ、生涯を通して極めようと考えている。常に勝負に対して真剣で、麻雀に対する情熱だけは人一倍。対局中は言葉少ないが、「セオリー」から少し離れた「大胆な待ちや手役」を駆使する。若さ故、やや策におぼれがちになることもある。



Emulation64.fr

ひょうじゆん せつめい 標準ルールの説明

ルールページ 1/6

- 喰い断/チー、ボン、明槓をした断么九を役として認めるかどうかを設定します。
- ツモ平和/門前で平和を自摸ってアガったときに、自摸の二点(符)は加算せず、平和を役として認めるかどうかを設定します。なしの時は平和は役として認められず、自摸の二点(符)が付きません。
- 後付/最初に鳴くとき、その面子が手役に関係していない場合にアガれるかどうかを設定します。
- 一発/立直をかけチー、ボン、明槓のない一巡中にアガった場合が「一発」の役になり、それを認めるかどうかを設定します。
- 南不聴流/南場で流局したとき、親が聴牌していなければ親を次に変わるかどうかを設定します。連荘の場合は親が続行し、輪荘の場合は親は変わります。
- 不聴罰/流局のとき、不聴の人が聴牌している人に点棒を払うかどうかを設定します。

ルールページ 2/6

- 箱ワレ/ハコ点(持ち点がマイナスになること)になった人が出た時点で半荘終了するかどうかを設定します。
(例) 10に設定している場合は、ハコ点になった人が他家に10,000点ずつ点棒を支払って半荘終了となります。
- 西入/半荘終了時にトップの人の得点により、西入するかどうかの得点を設定します。
(例) 35,100に設定すると、半荘終了時にトップの人が35,100に満たないと西入し対局が続けられ、35,100を超えるまで続けられます。ただし、北入までで終了となります。
- 馬/半荘終了時の最終得点から順位点をつけるかどうかを設定します。
(例) 5-10に設定されている場合は三位の人が二位の人に5,000点、四位の人が一位の人に10,000点払わなければなりません。
- 持ち点/初期設定は25,000点。
- 焼き鳥/半荘終了時に一回もアガれなかった人(焼き鳥)が罰符を払うかどうかを設定します。焼き鳥が一人だけの場合は罰符の三倍の得点を払わなければなりません。
- 割れ目/配牌を取り始めた山の場所にいる人の得点収支を二倍にするかどうかを設定します。ただし、不聴罰符はこれに含みません。

ルールページ 3/6

- 二家和/ある人の捨て牌によって二人同時にアガったときの設定を行います。なし(頭ハネ)の設定時には振り込んだ人の下家に近い方を優先します。ありの設定のときは振り込んだ人がアガった人にそれぞれに得点を払います。

- 三家和/ある人の捨て牌によって三人同時にアガったときの設定を行います。なし(頭ハネ)の設定時には振り込んだ人の下家に近い方を優先し、アガリとします。なし(流局)の設定時には流局となります。ありの設定のときは振り込んだ人がアガった人にそれぞれに得点を払います。
- ダブル役満/役満が2つ以上の場合、得点をその役数分換算するかどうかを設定します。また、「純正九連宝塔」「大四喜」「純正国士無双」「四暗刻単騎」でアガった場合はダブル役満として取り扱います。
- 四家立直/四人全員が立直したときに流局にするかどうかを設定します。なし(流局)の設定時には、四人目の立直宣言者の捨て牌で、他家にアガリがないとき流局になります。
- 四風子連打/チー、ボン、明槓のない一巡目に東家から北家まで四人とも同じ風牌を捨てると流局になるかどうかを設定します。ありの設定の場合、北家が捨てた時点で流局になります。
- 立直棒取り/自分が立直をして和了しないと供託立直棒をとることができない設定をします。

ルールページ 4/6

- 二盃口/二盃口を3翻として得点計算するか、2翻として得点計算するかを設定します。
- 三・四連刻/続き番号の刻子が3つもしくは4つあれば、役として認めるかどうかを設定する。
- 人和/人和を満貫として計算するか、役満として計算するか、なしとするかを設定します。
- 十三不塔/十三不塔を満貫として計算するか、役満として計算するか、なしとするかを設定します。

ルールページ 5/6

- 大車輪/筒子の二三四五六七八でつくる七対子は役満の設定をします。(門前役)
- 百万石/萬子だけで牌数の合計が1,000,000以上の役の設定をします。
- 八連荘/親が八回以上連荘してアガった場合、役として認めるかどうかを設定します。

ルールページ 6/6

- 裏ドラ/立直してアガった場合、裏ドラをつけるかどうかを設定します。(裏ドラとはドラ表示牌の下にある牌のことをいいます。)
- 槓ドラ/槓をした後の槓ドラを次の数の牌にするかどうかを設定します。
- 槓裏/立直してアガった場合、槓裏ドラをつけるかどうかを設定します。(槓裏ドラとは槓ドラ表示牌の下にある牌になります。)
- 赤五萬/赤五萬子を入れるかどうかを設定します。この牌はドラと同等の扱いになります。
- 赤五筒/赤五筒子を入れるかどうかを設定します。この牌はドラと同等の扱いになります。
- 赤五索/赤五索子を入れるかどうかを設定します。この牌はドラと同等の扱いになります。

ヤク せつめい 役の説明

◆役と翻数

アがる為には、最低一翻の役をつけるというのが条件として伴い、34種類の牌を上手く組み合わせる必要があります。以下の定められた形にすると役がつき、その難易度に応じてそれぞれ翻数が決まっています。この翻数というのは、得点計算段階において、倍にする働きをもっており、一翻なら2倍、六翻なら64倍と高得点の道に近づきます。

イーファンヤク 一翻役	リャンファンヤク 二翻役	サンファンヤク 三翻役	ヤクマン 役満
リーチ 立直	ダブル立直	リャンパイ20 二盃口	テンホー 天和
イツパツ 一発	サンカシツ 三槓子	カンイーゾー 混一色	チーホー 地和
リンシャンカイホウ 嶺上開花	トイトイホー 対々和	ジュンキョウ 純全帯么	ハチレンヤク 八連荘
ハイテイラオイエ 海底撈月	サンアンゴ 三暗刻	リョクファンヤク 六翻役	ダイサンマン 大三元
カウテイラオイエ 河底撈魚	サンゾーサウコ 三色同刻	カンイーゾー 清一色	キョウアンゴ 四暗刻
カンゴ 搶槓	サンゾーサウゴ 三色同順	マンガン 満貫	シヨウシヨウ 小四喜
マンゼンチンツキ 門前清自摸	チートイツ 七対子	レンホー 人和	ダイスロシ 大四喜
ファンイ 翻牌	カンラオトウ 混老頭	チホー マンガン 流し満貫	ツイーゾー 字一色
ピンパ 平和	シヨウヤン 小三元	チホー マンガン 十三不塔	リョウイーゾー 緑一色
イーパイコウ 一盃口	マンレンゴ 三連刻		カンラオトウ 清老頭
タンイホウ 断么九	キョウキョウ 全帯么		スヤカシツ 四槓子
	イツキョウ 一气通貫		ヒトクワンゴ 百万石
			ダイシャリン 大車輪
			ユクランムツ 国士無双
			キョウレンゴ 九連宝燈
			キョウレンゴ 四連刻

◆一翻役 イーファンヤク

【立直リーチ】(門前役)

チー、ボン、明槓をしていない状態で聴牌にし、「立直」と宣言することにより、役は成立します。そのとき、場に1,000点を供託しなければなりません。

【一発イツパツ】(ルール設定/門前役)

リーチをかけてチー、ボン、明槓のない一巡中にアガった場合。

【嶺上開花リンシャンカイホウ】

槓後の嶺上牌でアガった場合。

【海底撈月ハイテイラオイエ】

その局の最終自摸牌で自摸アガリをした場合。

【河底撈魚ホーテイラオユイ】

その局の最後の捨て牌で栄和した場合。

【搶槓チャンカン】

加槓（明刻を明槓にすること）したとき、加槓した以外の人がその加槓牌でアがる場合。

この場合、加槓をした人の振り込みあつかいとなります。

【門前清自摸メンゼンチンツモ】（門前役）

チー、ポン、明槓をしていない状態で聴牌にして、自摸アガリをした場合。

【翻牌ファンハイ】

アガった手牌の中の三元牌、荘風牌、門風牌を刻子（槓子）の数だけ翻数が加えられます。

また明刻（明槓）でもかまいません。連風牌ならばその刻子（槓子）だけで二翻と数えます。

【平和ピンフ】（門前役）雀頭以外はすべて順子で構成してアガった場合。ただし、雀頭が三元牌、荘風牌、門風牌のいずれかのとき、または聴牌の形式が順子を構成する両面待ちでないときと平和にはなりません。



【一盃口イーベイコウ】（門前役）門前で同じ順子を手牌の内に二組揃えてアガった場合。



【断么九タンヤオチュウ】（ルール設定）么九牌を含めずに中張牌だけで組み合わせアガった場合。



◆二翻役 リャンファンヤク

【ダブル立直ダブルリーチ】(門前役)

第一自摸で聴牌して立直をかけるとW立直となり、二翻あつかいとなります。

【三槓子サンカンツ】手牌の内に三組の槓子を含みアガった場合。



【対々和トイトイホー】刻子(槓子)四組と雀頭の組み合わせでアガった場合。



【三暗刻サンアンコー】手牌の内に三組の暗刻を含んでアガった場合。ただし、栄和によって三組目の刻子が完成しても三暗刻にはなりません。自摸の場合は三暗刻になります。



【三色同刻サンソードウコー】筒子、索子、萬子の同じ数字の刻子を三組揃えてアガった場合。



【三色同順サンソードーション】(食い下がり) 筒子、索子、萬子の同じ数字の順子を手牌の内に三組揃えてアガった場合、門前で二翻役。チー、ボン、朗槓している場合は「食い下がり」で一翻役になります。



【七対子チートイツ】(門前役) 対子を七組揃えてアガった場合、ただし、槓子は二組の対子とは認められません。



【混老頭ホンラオトウ】(門前役) 么九牌だけの組み合わせでアガった場合、この場合混老頭で二翻、さらに対々和か七対子で二翻が加えられますので、実質四翻になります。



【小三元ショウサンゲン】(門前役) 三元牌の二種類を刻子(槓子)にし、残る一種を雀頭にしたものを含め、アガった場合、この場合、小三元で二翻、翻牌で二翻となり、実質四翻になります。



【三連刻サンレンコー】(ルール設定) 数牌の刻子(槓子)三組が数字続きの役でアガった場合。



【全帯么チャンタ】(食い下がり) 四面子一雀頭全てに么九牌が含まれた形式でアガった場合。刻子(槓子)、雀頭は必ず么九牌で順子も一二三か七八九のいずれかになります。門前は二翻役。チー、ボン、明槓をした場合は「食い下がり」で一翻役になります。



【一気通貫イッキトンカン】(食い下がり) 同じ種類の数牌で一〜九まで連続した三組の順子を手牌の内に含めてアガった場合。門前で二翻役。チー、ボン、明槓をしている場合は「食い下がり」で一翻役になります。



◆三翻役 サンファンヤク

【二盃口リャンベイコウ】(ルール設定/門前役) 門前で一盃口を手牌の内に二組揃えてアガった場合。



【混一色ホンイーソー】(食い下がり) 字牌と筒子、索子、萬子のうちの一種類の数牌でアガった場合。門前の場合は三翻役。チー、ボン、明槓をした場合は「食い下がり」で二翻になります。



【純全帯么ジュンチャンタ】(食い下がり) 四面子一雀頭全てに老頭牌(数牌の一と九)が含まれた形式でアガった場合。刻子(槓子)、雀頭は必ず老頭牌で順子も一二三か七八九のいずれかになります。門前は三翻役。チー、ボン、明槓をした場合は「食い下がり」で二翻役になります。



◆六翻役 リュウファンヤク

【清一色チンイーソー】(食い下がり) 筒子、索子、萬子のうちの一種類の数牌だけでアガった場合。門前の場合は六翻役。チー、ボン、明槓をした場合は「食い下がり」で五翻役になります。



◆満貫 マンガン

【人和レンホー】(ルール設定)

チー、ボン、明槓のない一巡目の最初の自摸をする前に他家の捨て牌で栄和した場合。

【流し満貫ナガシマンガン】流局となったときにすべての捨て牌が么九牌であった場合。

【十三不塔シーサンブター】(ルール設定) ボン、チー、明槓がなく、第一自摸で雀頭以外の手牌すべてが孤立した牌(順子、刻子、槓子、対子、塔子、辺塔、嵌塔のいずれもない)であった場合。



◆役満 ヤクマン

【天和テンホー】(門前役)

親が配牌で和了になっている場合。牌の組み合わせはどのようなものでも構いません。

【地和チーホー】(門前役)

子が最初の自摸で和了になっている場合。牌の組み合わせはどのようなものでも構いません。但し、最初の自摸の前にチー、ボン、明槓があれば成立しません。

【八連荘パーレンチャン】(ルール設定)

親が八回以上連荘しているときにアガると役満になります。

【大三元ダイサンゲン】手牌の内に三元牌の全てを刻子(槓子)として揃えてアガった場合。



【四暗刻スーアンコー】(ルール設定/門前役) 門前で四つの暗刻(暗槓)を揃えた場合。ただし、自摸ではなく榮和により四組目の刻子が完成しても四暗刻にはなりません。単吊聴の場合は榮和でもよく、W役満になります。

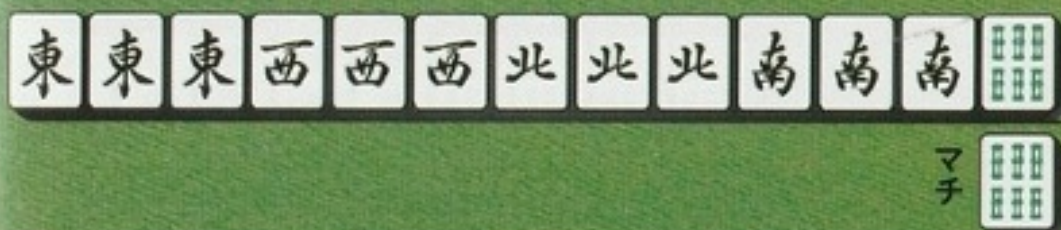


Mahjong Master

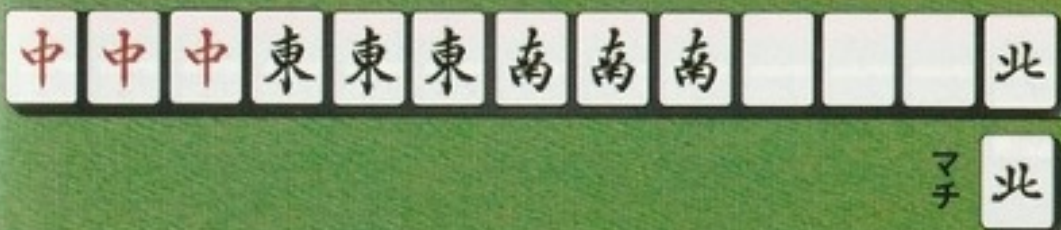
【小四喜ショウスーシー】一つの風牌を雀頭に使い、残り三種類の風牌を刻子(槓子)として揃えた場合。



【大四喜ダイスーシー】(ルール設定) 四種類の風牌を刻子(槓子)として揃えた場合。さらにこの役はW役満となります。



【字一色ツイーソー】字牌だけの組み合わせでアガった場合。アガリは対々和か七対子のどちらかの形になります。



【緑一色リューイーソー】索子の二、三、四、六、八と發の牌だけの組み合わせでアガリになった場合。



Mahjong Master

【清老頭チンラオトウ】老頭牌だけでアガった場合。



【四槓子スウカンツ】手牌の内に四組の槓子を含み、アガった場合。



【百万石ヒャクマンゴク】(ルール設定) 萬子だけで牌数の合計が1,000,000以上の場合。



【大車輪ダイシャリン】(ルール設定) 筒子の二三四五六七八でつくる七対子。



【**国土無双**コクシムソウ】(ルール設定) 么九牌を全て一枚ずつ揃え、このうちどれかを雀頭としてアガる変形の役。十三枚の么九牌を全て一枚ずつ揃え聴牌(国土無双十三面待ち)とどれか一枚足りない么九牌がアガリ牌になる聴牌があります。国土無双十三面待ちでアガったときはW役満になります。



純正

マチ
十三面待ち

【**九連宝燈**チュウレンボウトウ】(ルール設定) 門前一色の形で一牌が三枚、九牌が三枚、二から八までの牌が一枚ずつあり、もう一枚その種類の一から九のどの牌でもアガリになる場合(純正九連宝燈九面待ち)。最終的なアガリが九連宝燈の場合でも役として成立します。純正九連宝燈九面待ちでアガった場合はW役満になります。



純正

マチ
九面待ち

【**四連刻**スーレンコー】(ルール設定) 数牌の刻子(槓子)四組が数字続きの役の場合。

マチ
二萬

マージャンようごしゅう

麻雀用語集




あ
行

- アガリ牌 その牌が加わるとアガリになるという牌。
- 暗槓 配牌と自摸のみでつくった槓子。
- 暗刻 配牌と自摸のみでつくった刻子。
- 一向聴 必要な牌があと一枚加われば、聴牌になる状態のこと。
- 一翻縛り アガるためには、最低一翻の役をつくらなければ、アガれないというルール。
- 一局 配牌時から、誰かが和了もしくは流局までのこと。



か
行


- 槓 同じ牌を四枚そろえること。
- 嵌塔 一つとんでつながっている二枚の牌のこと。
- 嵌張待ち 聴牌形の一つで、嵌塔の中を待つ聴牌のこと。
- 槓子 同じ牌 四枚セットのこと。
- 供託点 立直をかけたときや、連荘があった時に、場に出す点棒のこと。(立直棒はルール設定による)。
- 刻子 同じ牌三枚の組合わせのこと。
- 客風牌 場の風でも、自分の風でもない風牌のこと。

さ
行

- 三元牌 字牌の中で、   をさします。
- 捨牌 場に捨てられている牌のこと。
- 骰子 サイコロのこと。
- 西家 東家の向かい側の人のこと。
- 下家 自分の右隣りの下手にいる人のこと。
- 上家 自分の左隣りの上手にいる人のこと。
- 雀頭 同じ牌二枚の組み合わせのこと。
- 数牌 数で表わされる牌のこと。
- 順子 同種類で連続してつながっている三枚の数牌のこと。



た
行

- 手牌 テウパイ 自分の手持ちの十三枚の牌のこと。
- 四開槓 シカイカン 一局に槓子が四組できた状態のことで、流局となります。
- 四風子連打 シフウシレンダイ 第一順目の打牌で四人が同じ風牌を捨てること。流局となります。
- 索子 ソウジ  ~  の牌のこと。
- 他家 タカ 対戦相手のこと。
- 塔子 タウジ 連続してつながっている二枚の牌のこと。
- 打牌 タイパイ 牌を捨てること。
- W立直 ダブルリーチ 第一打牌によって立直をかけること。
- ダマ聴 ダマテン 門前で聴牌しているのに、立直をかけていないこと。
- 単吊 タンテイ 聴牌の形で、アガリ牌によって雀頭をつくるものこと。
- チー チー 順子をつくるために、上家の捨てた牌をもらうこと。
- 起家 キカ 最初の親になる人のこと。
- 九種么九牌倒牌 クシュウモウクワパイダイ 配牌時もしくは第一自摸で、么九牌が九種以上あるとき、自分の手を公開して流局にすること。
- 莊風牌 サンフウパイ 場の風の牌。
- 筋牌 スジパイ 両面塔子に結びつく牌のことで「一 - 四 - 七」「二 - 五 - 八」「三 - 六 - 九」のこと。
- 字牌 ジパイ 四風牌と三元牌を合わせたもの。
- 積み棒 ツミボウ 連荘の目印として親が卓上に出す点棒のこと。
- 自摸 ジモク 壁牌から順番に牌をとることをさし、この牌のことを自摸牌といいます。
- 自摸和 ジモクワ 自分が壁牌から自摸してきた牌によって、アガリになること。

- 聴牌 テイパイ あと一枚、必要な牌があれば、アガリになる状態のこと。
- 対子 トイツ 同一牌二枚セットのこと。
- 対面 トイメン 正面の席の人のこと。
- 同種牌 ドウシュウノハイ 同じ種類の牌。
- ドラ牌 ドラハイ 一枚につき、役が一翻つく牌のこと。
- 東家 トウザ 親のこと。
- 東風 トウフウ ゲームの一巡目の場の風のこと。
- な行
- 流れる リウキョク → 流局。
- 鳴く ナゲク 他家の捨て牌をもらう行為をさし、チー、ポン、明槓のこと。
- 南家 ナンザ 東家の右側の人のこと。
- 南風 ナンフウ ゲームの二巡目の場の風のこと。
- 不聴 フテイ だれもアガれずにゲームが終了したとき、聴牌していない状態のこと。
- は行
- 海底牌 ハイダイパイ 王牌直前の自摸ができる最後の牌のこと。
- 配牌 ハイパイ 一局の初めに分配された、十三枚の手牌のこと。
- 包 ハイ 役満を確定させる牌を鳴かせた人が、そのアガリに対しての点数を払わなければならないこと。
- ハコ点 ハコテン 持ち点がすべて、なくなってしまうこと。
- 半荘 ハンサウ 東、南戦を戦って一ゲームとすること。
- 壁牌 ヒイパイ 積み上げた牌のこと。
- 筒子 ビンズ  の牌のこと。
- 平局 ヘイキョク 一局が無勝負になること。
- 放銃 フウシュウ 相手のアガリ牌を捨てて、アガられること。
- 翻牌 フアンパイ 刻子にすると役のつく牌のことで、三元牌・荘風牌・門風牌をさします。
- 風牌 フウパイ 字牌のうち「東」「南」「西」「北」の四つの牌のこと。

ま
行

- 振り聴** 自分の捨て牌の中にアガリ牌があること。この場合、自摸アガリでないとアガることはできません。
- 風牌** 字牌のうち「東」「南」「西」「北」の四つの牌のこと。
- 副落** チー、ポン、明槓によって牌をさらすこと。
- 北家** 東家の左側の人のこと。
- 辺塔** 「一・二」あるいは「八・九」の二枚の牌のこと。
- 辺張待ち** 辺張の牌を(三もしくは七)を待ちとする聴牌のこと。
- 河** 捨て牌を並べるところ。
- 和了** アガリのこと。
- 荒牌** 自摸れる牌がなくなったのに、誰もアガれない状態をいいます。
- ポン** 人の捨てた牌を鳴いて、刻子をつくること。

- 満貫** アガリ得点の上限のひとつで、数満貫と役満貫に分けられます。
- 明槓** 他家の捨てた牌をつかってつくる槓子、もしくは明刻に自摸ってきた牌を加えて作る槓子。
- 萬子**  ~  の牌のこと。
- 明刻** ポンをしてつくった刻子。
- 門前** 副落せずに、自摸のみで、組み合わせを作ること。
- 面子** 順子、刻子、槓子の総称のこと。
- 門風** 自分の風のことで、東家なら東風、北家なら北風といい、この牌のことを門風牌といいます。

や
行
ら
行

- 么九牌** 字牌と老頭牌を合わせたものをさします。
- 立直宣言** 牌を横に向けて打牌し、立直の表示をすること。
- 理牌** 手牌を整理して、並べなおすこと。
- 両面待ち** 両面待ちの聴牌の形のこと。
- 流局** 一局が無勝負で終ること。→平局

- 嶺上牌** リンシャンパイ 王牌の一番後ろの牌のことで、槓をした時の補充になる牌のこと。
- 連荘** レンザン 親が引き続いて、次局も親をすること。
- 連風** レンフウ 荘風と門風が重なった風のこと。
- 老頭牌** ラウトウパイ 数牌の中の「一」と「九」のことをさします。
- 輪荘** リンザン 親が移ること。
- 栄和** エイワ 他家の捨て牌でアがること。
- わ行**
- 王牌** ワンパイ 壁牌の中で、自摸ることのできない十四枚の牌をさします。