

美少女

麻雀俱樂部

ときめきの、ふんわか美少女麻雀俱樂部!!

●麻雀入門編

▲麻雀とは何か

麻雀の歴史は、非常に古いものです。いまから200年前に中国で生まれました。中国と育ち、ヨーロッパに流れ、アメリカに伝わり、そして明治の後半にアメリカから日本に入ってきました。室内遊技の一種である麻雀は、非常にポピュラーなゲームの一種であり、なおかつ社交的な遊技でもあります。

▲牌の種類を覚えよう！

麻雀の牌は全部で136個あります。この136枚の牌を、種類別に分類してみますと、大別して

漢字の書いてある牌=字牌（ツーパイ）

数字の書いてある牌=数牌（スーパイ）

の二通りに別れています。そして字牌のなかでも、二通りに分別しなければならないのです。以下に牌の種類を図解入りで説明いたしますので、よく覚えてください。

図1

風牌(フォンパイ)	東	南	西	北																
三元牌(サンゲンパイ)		發	中																	
万子牌(ワンズハイ)	一萬	二萬	三萬	四萬	伍萬	六萬	七萬	八萬	九萬											
筒子牌(ピンズハイ)																				
索子牌(ソウズハイ)																				

※全ての牌はそれぞれ4個づつあります。

万子牌、筒子牌、索子牌は、老頭牌(ロートーハイ)と中張牌(チューチャンパイ)に別れます。老頭牌というのは、それぞれの1と9の牌の事で、中張牌というのは2から8までの牌の事を指します。これは役づくりにおいて非常に大切な事ですので、よく覚えておいてください。

ご 注 意

ゲーム中のディスクセット時にディスクを取り出すと、画面に「DISK SET ERR 01」と表示が
出ることがありますが、これはゲームのバグで
はなく、ハードの性質によるものです。

そのままディスクをセットすれば正常にゲーム
が楽しめます。ご安心下さい。

▲麻雀のゲームの進めかた

麻雀は実際は4人で行なうゲームですが、この『美少女麻雀倶楽部』では2人で行なう麻雀になっています。しかし、基本的なルールは4人麻雀と変わりませんのでご安心下さい。

■あがりについて

麻雀は前記したとおり4人で競い合うゲームです。他の3人より、いかに早く、高い得点の役で、牌の組み合わせを完成させるか、つまり「あがる」事が大切です。麻雀の完成基本形は、手牌13枚で、14枚目で完成（あがること）するのです。

■上がりの組み立て方

雀頭(ジャントウ)=アタマと呼ばれる2枚一組のもの、3枚で一組に組み立てたものを、計4組揃えるのです。ただし、ほとんどの役(ヤク)はこの形となりますが、これに当てはまらない役も中にはあります。後述の「役の種類について」を参考にしてください。

●『美少女麻雀倶楽部』の特長

『美少女麻雀倶楽部』は2人で行なう対局麻雀です。(もちろん一人はあなた。もう一人はコンピュータ、つまり女の子が受け持ちます。)女の子を相手にゲームを行ない、あなたが勝ち続ければ、その対戦している女の子の♡♡♡の画面を見る事が出来るでしょう。『美少女麻雀倶楽部』には3人の女の子が入っています。1人目はセーラー服の女の子。2人目はウェイトレスさん、3人目は看護婦さんです。ただし、セーラー服の女の子と、ウェイトレスの女の子は自由に対戦する事が出来ますが、3人目の看護婦さんだけは、バトルモードで勝ち進んでいきませんと、対戦する事は出来ません。

▲ゲームのロード方法

美少女麻雀倶楽部のゲームディスクを、A面を上にしてディスクシステムに入れて下さい。PUSH START BUTTONと表示されている時に、スタートボタンを押すとゲームが始まります。あとは画面の指示に従って、ディスクをA面からB面へ、B面からA面へと入れ換えて下さい。

※ご注意=お手持ちのファミリーコンピュータ及び、ディスクシステムが正常に接続されているかを確認してから行なってください。

▲セレクト画面について

スタートボタンを押しますと、今度はセレクト画面が表示されます。

GAL1はセーラー服の女の子、GAL2はウェイトレスの女の子、BATTLE MODEとは勝ち抜き戦モードの事です。GAL1、GAL2、GAL3の順で戦っていきます。つまり、GAL3の女の子(看護婦さん)と対戦できるのは、このモードのみです。十字ボタンの上下で選択し、スタートボタン決定です。

▲ゲーム中のキーの操作方法

Aボタン==ツモ、ウィンドウ内のポン、チー、カン、リーチ、ロンなどの決定、捨て牌の決定。

Bボタン==ポン、チー、カン、リーチ、ロンなどのウィンドウを開く、閉じる。
十字ボタン=横方向は、捨て牌の選択。縦方向は、ウィンドウ内のポン、チー、カン、リーチ、ロンなどの選択。

▲『美少女麻雀倶楽部』のゲームの進めかた

麻雀ではまずゲームに入る前に配牌を行ないますが、『美少女麻雀倶楽部』では自動的に配牌をしてくれます。『美少女麻雀倶楽部』は東、南、西、北回して半荘(ハンチャン)とします。画面右の点数の上に表示してある、「東」「南」はあなた自身の風がどちらであるかを示しています。つまり「南」である場合は、相手の女の子が「東」で「親」であり、あなたは「子」になるわけです。この状態で、あなたが「あがり」ますと、画面左の「東一局」の表示が、「東二局」になり、今度はあなたが「東」になり、つまり「親」になるわけです。このままあなたが「連荘」(レンチャン=親がつけてあがる事)しますと、あなたはずっと「東」のままで、「東二局」の表示も変わりません。もし、相手の女の子があがった場合などは、また女の子が「東」となり「親」になります。そして「東二局」から「南一局」になります。このようにゲームを進めていくと、「南二局」、「西一局」、「西二局」、「北一局」となり、最後は「北二局」となります。この時点で、「親」が移る状態になった場合は、「北三局」はありませんので、ゲームオーバーとなります。つまりあなたは、この「東一局」から「北二局」の間に女の子の服を全部とってしまえばいいわけです。

■得点及び持ち点について

画面の右中央に表示されている点数が、あなたの現在の持ち点となります。ゲームが始まった時点では3000点持っています。この点数が0、あるいはマイナスになると、ゲームオーバーになってしまいます。たとえば、ゲームを始めてから3回続けてリーチをかけて、一回もあがれなかった場合、リーチ一回につき1000点を「場」に出しますので、これもまた0点になってしまい、ゲームオーバーになります。この得点に応じて女の子が脱ぐしくみになっています。何点でどこまで脱ぐかは、ご自分でためてみてください。もし8000点で女の子が1枚目を脱いだとしても、そのあと女の子にあがられてしまい、持ち点が8000点以下になると、残念ながら女の子は一枚目の服を、また着てしまいます。つまり、高い得点の役をあがり続ければ、必ずや女の子の全てを見る事が出来るでしょう。

※注意=バトルモードの場合、相手の女の子が変わりますと、得点はクリアされます(3000点に戻る)のでご注意ください。

■ツモ及び捨て牌について

「ツモ」とは、自分の手牌に新しい牌を一つもってくる事です。これは、女の子と交互に行ないます。自分の順番が回ってきますと、画面右下に「ツモせよ」の表示が点滅します。この時にAボタンを押しますと、牌を「ツモ」する事ができます。「ツモ」をしたら、今度は自分の手牌の中からひとつ「捨て牌」をしなくてはなりません。「あがり」の状態になった場合は別です。）自分の手牌の上にバーのマークがあります。これは十字ボタンの左右で動かす事ができます。このバーを捨てたい牌の下に持っていく、Aボタンを押しますと、「捨て牌」をする事ができます。

■「ポン」について

同一の牌を2つそろえた物を対子（トイツ）といいます。また、同一の牌を3つそろえた物を刻子（コーツ）といいます。「ポン」とは、この対子を相手の捨てた牌を利用して、刻子にする行為をいいます。字牌、数牌に限らず「ポン」をする事ができます。たとえば、あなたが、手牌の中に「筒子の四」を2枚持っていたとします。そして女の子が同じ「筒子の四」を捨てたとします。あなたはここで必要であれば「ポン」をする事が出来ます。「ポン」の仕方は、まずBボタンを押しますとウィンドウが開きます。ウィンドウの中の「ポン」の所に十字ボタンの上下で▶マークを持ってきます。Aボタンを押すと「ポン」をする事が出来ます。もし、「ポン」をキャンセルしたい時は、Aボタンを押す前に、もう一度Bボタンを押しますと、ウィンドウが閉じゲームをそのまま続ける事が出来ます。

※注意＝女の子が牌を捨てたあと、自分で牌を「ツモ」してしまいますと、「ポン」をする事はもうできません。

■「チー」について

同種の数牌が、「三、四、五」とか「四、五、六」というように三つ続いたものを順子（シュンツ）といいます。「チー」とは相手の捨て牌を利用して、順子をつくる行為をいいます。たとえば、手牌に「筒子の四」と「筒子の五」を持っていたとします。そして女の子が、「筒子の三」あるいは「筒子の六」を捨てたとします。あなたはここで、必要であれば、「チー」をする事が出来ます。「チー」の仕方は、まずBボタンを押しますとウィンドウが開きます。ウィンドウの中の「チー」の所に十字ボタンの上下で▶マークを合わせAボタンを押すと「チー」をする事が出来ます。ただし、「チー」を出来る組み合わせが複数ある場合は、十字ボタンを左右に押し、どの牌を「チー」するか選択してからAボタンを押してください。もし、「チー」をキャンセルしたい時はAボタンを押す前に、もう一度Bボタンを押しますと、ウィンドウが閉じゲームをそのまま続ける事が出来ます。

※注意＝女の子が牌を捨てたあと、自分で牌を「ツモ」してしまいますと、「チー」をする事はもうできません。

■「カン」について

同一の牌を四つそろえた物を槓子（カンツ）といいます。字牌、数牌に限らずこれをつくる事が出来ます。槓子にはつぎの三種類があります。一つ目は配牌とツモだけで四枚がそろった「明槓」（ミンカン）。二つ目は手牌の中にすでに刻子があり、四枚目の牌

を女の子が捨て、それをもらってくる「明槓」（ミンカン）。三つ目はすでにポンをしている状態で、四枚目をツモってきて、さらしてある明刻（ミンコウ）に加えた「加槓」（チャンカン）。以上の三つの状態になった時に、Bボタンを押しますとウィンドウが開きます。ウィンドウの中の、「カン」の所に、十字ボタンの上下で▶マークを合わせ、Aボタンを押すと「カン」をする事が出来ます。もし、「カン」をキャンセルしたい時は、Aボタンを押す前に、もう一度Bボタンを押しますと、ウィンドウが閉じゲームをそのまま続ける事が出来ます。

※注意＝明槓の場合、女の子が牌を捨てたあと、自分で牌を「ツモ」してしまいますと、「チー」をする事はできません。また、『美少女麻雀倶楽部』では「カン」をしても「ドラ」は増えません。

■テンパイ及びリーチについて

あと一牌あれば「あがり」の状態になる事を「テンパイ」したといいます。「リーチ」はこの「テンパイ」した状態であれば、いつでも宣言する事が出来ます。ただし、「ポン」、「チー」、「ミンカン」をしているの「テンパイ」では「リーチ」はかけられません。「リーチ」は、一翻役とされているので、手牌に役がないような時に、現行の一翻しぼりのルール（役がなければ、組み合わせが完成していても「あがる」事が出来ないルール）のようなとき「リーチ」の一翻でそれをおぎなう事が出来ます。また、「リーチ」をかけた場合は、それ以降手牌を変える事はできなくなります。『美少女麻雀倶楽部』での「リーチ」のかけ方は、「テンパイ」した状態でBボタンを押すと、ウィンドウが開きます。▶のマークを「リーチ」の所に合わせてAボタンを押しますと、自分の持ち点から1000点が引かれ、「リーチ」がかかった事になります。

※注意＝「リーチ」をかける時は、必ず「ツモ」をして、捨て牌をする前に行って下さい。そうしないと「リーチ」をかける事は出来ません。また、「リーチ」をかけた直後の捨て牌は横に牌が寝た状態になります。（リーチをするには1000点以上の持ち点が必要です）

■ドラ、ウラドラについて

画面中央に、七個の牌が置いてあります。左から3番目だけが表を向いていて、あとは全部裏を向いています。この表を向いている牌の次ぎの数の牌が「ドラ」となります。たとえば、この表を向いている牌を仮に「筒子の六」とします。この場合「ドラ」は「筒子の七」という事になります。「筒子の九」の場合は「筒子の一」が「ドラ」という事になります。それでは、もしこの表を向いている牌が「字牌」だとしたらどうなるのでしょうか。数字の一、二、三、四、……と同じように「東、南、西、北」「白、発、中」の順と考えます。つまり表を向いている牌が「東」の場合は、「ドラ」は「南」になり、「中」の場合は「白」が「ドラ」となります。それでは、この「ドラ」とはいったい何かと申しますと、あがったときに、この「ドラ」を一つ持っているで一翻、二つ持っているで二翻がつきます。つまり、「ドラ」をもっている数だけ、「翻」がつく事になるのです。ただし、「翻」がついても「役」はつきませんので、「ドラ」を持っていても「役」がなければ「あがる」事は出来ません。つぎに「ウラドラ」ですが、これは「リーチ」をかけた状態で、「あがる」事ができた時に、画面の中央で表を向いている牌の下の牌（画面上ではわかりませんが、二段につんであります。）が「ウラドラ」となります。扱いは、「ドラ」とまったく同様です。

■ロンアガリとツモアガリについて

「テンパイ」したあと、「あがり」の状態にするには、自分であがり牌を「ツモ」するか、女の子の捨てた牌をもらってくる二つの方法があります。あがり牌を自摸(ツモ)ってきた場合は、自動的にウィンドウが開き、「ツモ」が表示されます。このときにAボタンを押しますと、「あがり」となります。もし、何らかの理由でキャンセルしたい場合は、Bボタンを押しますと続けてゲームが進行します。女の子があがり牌を捨てた場合も、自動的にウィンドウが開き、「ロン」が表示されます。Aボタンを押しますと、「あがり」となり、キャンセルしたい場合はBボタンを押し、ウィンドウを閉じて下さい。ただし、牌の組み合わせのみで、「役」がついていない場合は、組み合わせ上のおがり牌を自摸ったり、女の子が捨てたとしても、「ツモ」や「ロン」は表示されません。「あがり」の状態となりますと、ファンファーレと共に画面が切り変わり、牌の絵と「役」、「翻」および「得点」が表示され、現在の得点に加算されます。もし、次ぎの服を脱ぐ得点に到達していますと、画面が女の子の絵に切り変わります。到達していない場合は、続けてゲームを行なう事になります。

■役と翻、及び点数の計算について

「翻」とは、前述したように麻雀独特の用語であり、その意味は「2倍にする」という意味があります。「あがり」になると、まず基本の点がつき、さらにあがり役などで何翻かがあれば、それだけ倍々した得点になります。この「翻」は、「役」が作れたり、「ドラ」があった時などに与えられます。難易度の高い役をつくるほど翻数は多くなりますし、たくさんの「役」をつくれれば、それだけたくさんの「翻」が加えられます。「翻」は一翻から始まり、二翻、三翻……と続き、もうこれ以上大きな「役」はありませんという事で、「役満」が定められています。点数の計算ですが、『美少女麻雀倶楽部』では正確に早くコンピュータが行なってくれますので、本説明書ではかつあいさせていただきます。

■『美少女麻雀倶楽部』の基本的ルールについて

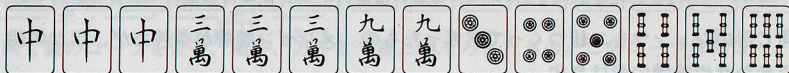
麻雀ほど、地域、場所によって色々なルールで行なわれているゲームは他にないように思われます。『美少女麻雀倶楽部』では統一をとる為、以下のようにルールが決められています。

クイタン	チーやポンをしてのタンヤオ	あり
ノーテンバツ	ノーテンの人がテンパイしている人にバツを払う	あり
ウラドラ	リーチをかけてあがった人にウラドラをつけるか	あり
イッパツ	リーチをかけてから一巡する間にあがった場合の役	あり
二翻縛り	親が5連荘したときに二翻以上ないとあがれなくなる	なし
ツモピン	メンゼンとピンフの複合をみとめるか	あり
三連刻	役の名称	なし
四連刻	役の名称	なし
大車輪	役の名称	なし
八連荘	親が8回続けてあがった場合の役	あり
数え役満	4倍満をみとめるかどうか	あり
ダブル役満	8倍満をみとめるかどうか	あり
リャンベコー	二盃口という役をあがった時に何翻にするか	3翻
流し満貫	誰にもなかれずに捨て牌が字牌と老頭牌のみのときの役	あり

(アガリ役一覧)

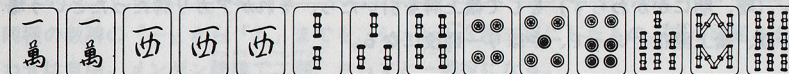
一翻役

翻 牌 (ファンバイ)



—— ポン —— ———— ポン ——
サンゲン バイ 三元牌、マンフウ 場風、マンフウ 門風牌のうちのどれかをコーツ (カンツでもよい) にしたもの。ほかの組み合わせやテンパイ 聴牌の形は自由で、メンゼン聴牌の必要はない。

リーチ

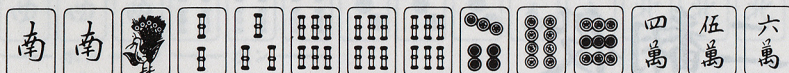


メンゼンでテンパイ 聴牌し、以後手を変えないことを条件に「リーチ」と宣言するとイーファン 一翻つく。牌の組み合わせは自由。

リーチ一発

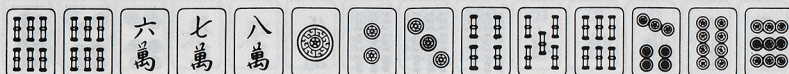
リーチをかけて、次の自分のツモまでの1巡のうちにアガったもの。次の自分のツモまでにだれかがアガリ牌を捨てるとロンアガリになり、自分のツモでアガるとツモアガリになる。ただし、その1巡のうちにチー、ポン、カンがあれば認められない。

門前清自摸 (メンゼンチンツモ)



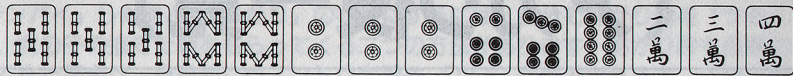
メンゼンでテンパイ 聴牌し、さらにツモアガリしたもの。

平和 (ピンフ)



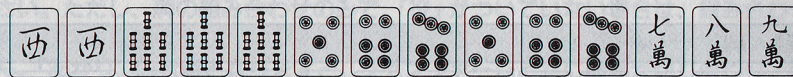
シュンツ三組と、アタマになるトイツ (ファンバイ 翻牌以外のもの) 一組でメンゼンテンパイ 聴牌して、リャンメン待ちでアガったもの。

断么九 (タンヤオチュー)



—— ポン ——
 チョウヤンパイ シュンパイ
 中張牌 (数牌の「二」~「八」) だけでアガったもの。メンゼン聴牌の必要はなく、牌の組み合わせや聴牌の形も自由。

一盃口 (イーペーコー)



同じ形のシュンツを二組つくってアガったもの。メンゼン聴牌が条件だが、ほかの組み合わせや聴牌の形は自由。

槍 槓 (チャンカン)

嶺上開花 (リンシャンカイホー)

チーヤ
 他家が明カンをした牌でロンアガリすると槍槓という一牌役がつく。また、自分がカン (暗、明にかかわらず) をして嶺上牌を引いたら、それがアガリ牌だったという場合は、嶺上開花といって、やはり一翻役になる。

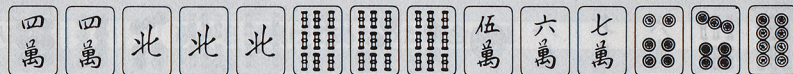
海底摸月 (ハイターモーユエ)

河底撈魚 (ホーテラオユイ)

ハイターパイ
 海底牌 (ツモのできる最後の牌) でツモアガリすると海底摸月という一翻役がつき、逆に、海底牌をツモった人の捨て牌でロンアガリすると、河底撈魚という一翻役がつく。

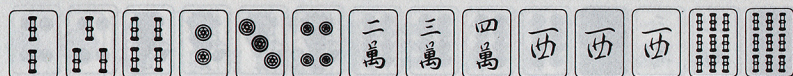
二翻役

ダブル・リーチ



第一ツモで聴牌して、第一捨て牌でリーチをかけたもの。ただし、自分のツモ以前にチーやボン、カンがあるとこの役は成立せず、たんなるリーチになる。

三色同順 (サンショクドージュン)



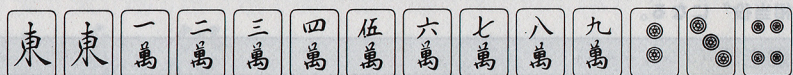
同じ連続数のシュンツを、索子、筒子、万子と3種三組そろえたもの。メンゼン聴牌で二翻、さらして一翻役。

三色同刻 (サンショクドークー)



—— ポン —— —— ポン ——
 ソウゾク ビンゾク マンゾク
 同じ数のコーツを索子、筒子、万子と3種三組そろえたもの。このコーツは暗コー、明コーを問わない。また、ほかの組み合わせも自由。

一気通貫 (イツキツーカー)



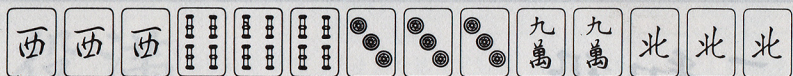
同種の数牌の「一」から「九」までを、シュンツ3種三組にしたもの。ほかの組み合わせは自由。メンゼン聴牌で二翻、さらすと一翻役になる。

全帯么 (チャンタイヤオ)



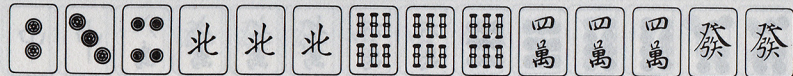
すべての組み合わせに么九牌 (「一」と「九」の数牌と字牌) を含むもの。メンゼン聴牌で二翻、さらして一翻役。

対々和 (トイトイホー)



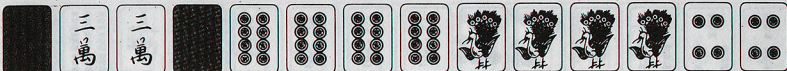
—— ポン —— —— ポン ——
 コーツ (カンツでもよい) 四組とアタマー組をつくってアガったもの。メンゼンだと四暗刻 (役満) になる。

三暗刻 (サンアンコー)



—— チー ——
 アン
 暗コー (暗カンでもよい) を三つつくってアガったもの。ほかの組み合わせや聴牌の形は自由で、メンゼン聴牌の必要もない。

三槓子 (サンカンツ)



カン カン カン



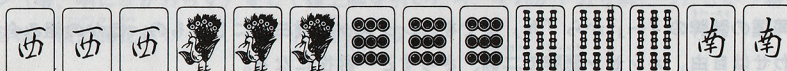
暗カン、明カンを問わず、カンツを三つつけてアガったもの。ほかの組み合わせや聴牌の形は自由。

七対子 (チートイツ)



対子を7種七組そろえてアガる特殊役。当然メンゼン聴牌が条件で、正確には「二翻相当役」になる。

混老頭 (ホンロートー)



ボン ボン

么九牌だけで、対々和か七対子の形にしてアガったもの。実質四翻役。

小三元 (ショーサンゲン)



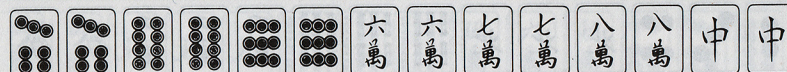
ボン

チー

三元牌のうちの2種をコーツにし、残りの1種をアタマにしたもの。実質四翻役。

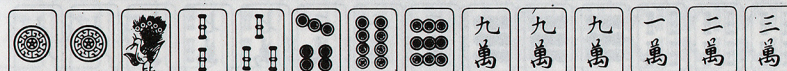
三翻役

二盃口 (リャンペーコー)



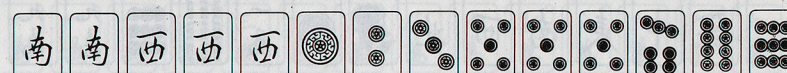
一盃口を二つつけてアガったもので、一盃口と同じくメンゼン聴牌が条件。ほとんどの場合、七対子と同じ形になるが、二つは複合しない。

純全帯么 (ジュンチャンタイヤオ)



すべての組み合わせに老頭牌（「一」と「九」の数牌）を含めてアガったもの。メンゼン聴牌で三翻、さらして二翻役。

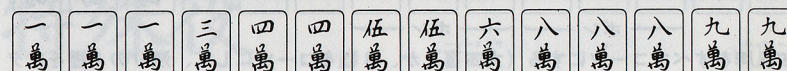
混一色 (ホンイーソー)



字牌と1種類の数牌だけでアガったもの。メンゼン聴牌で三翻、さらして二翻役。

六翻役

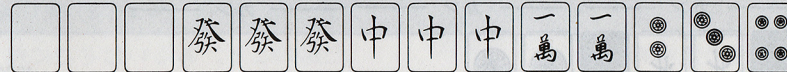
清一色 (チンイーソー)



1種類の数牌だけを用いてアガったもの。メンゼン聴牌で六翻、さらして五翻役。

役満

大三元 (ダイサンゲン)



三元牌をすべてコーツ（カンツでもよい）にしてアガったもの。ほかの組み合わせや聴牌の形は自由。

四暗刻 (スーアンコー)



暗コー (暗カンでもよい) を四組つくってアガったもの。聴牌の形はシャンポン待ちかタンキ待ちになる。

国子無双 (コクシムソー)



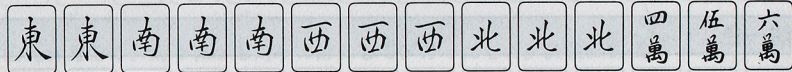
12種の么九牌を1枚ずつそろえ、残りの么九牌1種をアタマにしてアガったもの。

字一色 (ツイーソー)



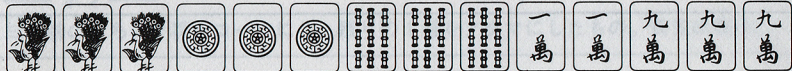
字牌だけでアガったもの。対々和か七対子の形になる。

四喜和 (スーシーホー)



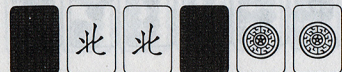
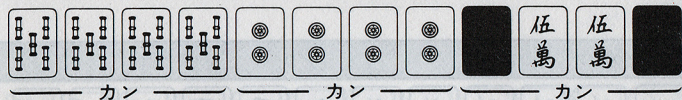
四風牌をすべてコーツにする (大四喜) か、3程をコーツにして、残りの1種をアタマにしたもの (小四喜)。

清老頭 (チンロートー)



老頭牌 (「一」と「九」の数牌) だけでアガったもの。アガリの形は対々和形になる。

四槓子 (スーカンツ)



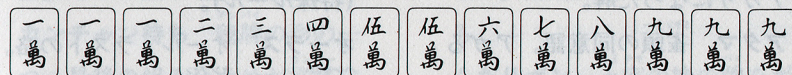
暗カン、明カンを含め、カンを含め、カンツを四組つくってアガったもの。タンキ待ちになる。

緑一色 (リュウイーソー)



と索子の「二」「三」「四」「六」「八」の6種類の牌だけでアガったもの。はアタマでもよい。

九連宝燈 (チューレンポードン)



メンゼン聴牌の清一色で、「一」と「九」が各3枚と「二」~「八」を1枚ずつ、さらにもう1枚の同種牌でアガったもの。

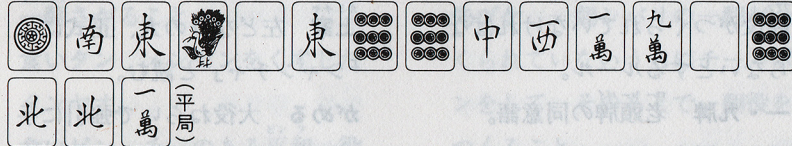
天和・地和 (テンホー・チーホー)

親が配牌の14枚の牌でアガった場合は天和になり、子が配牌後、第一ツモでアガった場合は地和になる。

特殊役

流し満貫

(捨て牌)→



だれもアガれず平局 (流局) になって、しかもそれまでの捨て牌がすべて么九牌の場合。満貫相当。

人和 (レンホー)

配牌後の1巡以内にロンアガリしたもの。ただし、その間にチー、ボン、カン (暗カンを含む) があれば認められない。倍満役。

マーじゃん用語の解説

【ア行】

アガリ牌 ^{バイ} その1枚がくればアガリになるという牌。または、アガリになった牌。

アタマ ^{ジャント} 雀頭の同意語。アガるための牌の組み合わせに必要なトイツ一組。

アナ カンチャンの同意語。

安全牌 ^{ターチヤ} 他家のアガリ牌ではないと思われる牌。

一向聴 ^{イーシャンテン} 必要牌があと1枚加われば聴牌となる状態。

一幢 ^{イードン} 積み牌の1段、上下合わせた2枚のこと。

一荘 ^{イーザン トンフォン} 東風戦から北風戦までの四風戦を総称したもの。普通は東南戦 ^{ドンナン} (半荘) で1ゲーム。

一翻シバリ ^{イーファン} アガリには必ず一翻役 ^{ファン} がつくられていなければならぬとするルール。

一・九牌 ^{ロートーパイ} 老頭牌の同意語。

浮き 原点 (3万点) よりも点棒がふえていること。

裏入り ^{ハンザン} 半荘で1ゲームのルールでの南風戦。

裏ドラ リーチをかけてアガったときは、ドラ表示牌の下段の牌も、ドラをつくる役目をもつ (特殊ルール)。

オーラス オール・ラストの略。半荘戦では南風戦の四局目。

オタ風 ^{オウフウ} 莊風牌、門風牌以外の風牌。客風牌の俗称。

追っかけリーチ ^{オウキケリーチ} すでにリーチがかかっている状態のときに、別の人がかけるリーチ。

オリる 敵に対して危険を感じたとき、フリコミをさけるために、自分のアガリを放棄して手をくずし、安全牌を捨てていくこと。

【カ行】

開槓 ^{カイカン} カンをする事。

上家 ^{カミチヤ} 左どなりの人、正式には「シャンチャ」と読む。

がめる 大役ねらいで強引に手をすすめること。

飯東 ^{カイトン} 場所決めのときに、**園**をとった人が座るように定められた席のこと。あるいはそこに座

った人のこと。

嵌搭 ^{カンター} 一つとんでつながっている2枚の数牌。たとえば「一・三」とか「五・七」の状態。

カンチャン待ち ^{カンチャン} 聴牌の形の一つ。最後の組み合わせが嵌搭になっている状態の聴牌。

カンドラ ^{カンドラ} 場にカンツができるたびに、本来のドラ牌以外にドラ牌の種類をふやしていくルールでのドラ。

危険牌 ^{カイケン} 他家のアガリ牌であろうと思われる牌。

供託点 ^{キョトクテン} リーチをかけたとき、あるいは連荘があったときに供託される点。

食いさがり一翻 ^{イクイサガリ} メンゼンをくずすことによって、役の翻数が一翻 ^{ファン} さがること。

食いタン ^{イクイタン} メンゼンをくずしたタンヤオ。

食いピン ^{イクイピン} チーのある平和。役として認められていない。

食う ^{イクウ} チー、ポン、カンをする事。

空チー、空ポン、空カン ^{カンチヤ} まちがってチー、ポン、カンをしたり、一度宣言したのをとり消すこと。罰則規定があてはめられる。

くだりポン ^{カミチヤ} 上家の捨て牌 ^{バイ} をポンすること。

現物 ^{テンバイ} 聴牌をしている人、または聴牌をしているであろう人がすでに捨てている牌。

原点 最終得点計算におけるプラス、マイナスを計算するときの基準点 (3万点)。

客風牌 ^{キョクフウパイ} 莊風牌 ^{サンフウパイ} でも門風牌 ^{モンフウパイ} でもない風牌。翻牌にならない。

【サ行】

先ツモ ^{カミチヤ} 上家が捨て牌をする以前にツモること。

先ツケ ^{イーファン} 一翻シバリの一翻 ^{ファン} がつくられていないうちにチー、ポンをして、そのあとで一翻役をつくること。

さらす ^{サラス} チー、ポン、明カンを ^{メイカン} して、それを手牌の右に出し、公開すること。

散家 ^{サンチャ} 子の同意語。
三家和 ^{サンチャホー} 一つの捨て牌で他家3

人が同時にロンアガリを宣言すること。平局の一種。

洗牌 ^{シーバイ} 牌をかきまぜること。

沈み 原点よりも点棒が少なくなっていること。つまり負けている状態。

下家 ^{シモチャ} 右どなりの人。正式には「シャーチャ」。

雀頭 ^{ダクトー} アタマのこと。

シャンポン待ち ^{テンバイ} 聴牌の形の一つ。対子二組をもって聴牌の形としたもの。シャンポン聴とも

いう。
手牌 ^{ショーバイ} 自分の手持ちの牌のこと。

少牌 ^{ショーハイ} ミスで手牌が規定より少なくなった状態。

生牌 ^{シヨウバイ} まだ1枚も場に捨てられていない牌。

四開槓 ^{スーカイカン} カンツが四つできた状態。平局の一種。

四家リーチ ^{スーチャ} 全員がリーチをかけること。平局の一種。

四風子連打 ^{スーフオンツレンター} 第一捨て牌が4人

とも同じ風牌であった場合。平局の一種。

スジ ^{フオンバイ} リャンメンが順子になるには2種の牌のどちらかが加わればよいが、この2種の牌の数字の関係をスジという。つまり、「一と四」「四と七」「二と五」、「五と八」「三と六」「六と九」の関係がスジ。

捨て牌 ^{バイ} ツモ、チー、ポン、カンをしたときに必ず手牌から1枚捨てなければならない牌。あるいは捨てた牌。

【夕行】

他家 ^{ターチャ} 自分以外の対局者。

搭子 ^{ターツ} シュンツの原形になる2枚。両面、嵌搭、辺搭の総称。

打牌 ^{ターバイ} 捨て牌をすること。

多牌 ^{ターハイ} 手牌が規定より多くなった状態。

倒牌 ^{タオバイ} 勝負後、各人が手牌を公開すること。

ダブ東 ^{ダブ} 庄風牌かつ門風牌であるもの。

ダブ南 ^{ダブ} 庄風牌かつ門風牌

であるもの。

ダマ聴 ^{ダマ} メンゼン聴牌でリーチをかけない状態。ヤミ聴ともいう。

タンキ待ち ^{タンキ} 聴牌の形の一つ。アタマだけがまだできていない聴牌。

チー ^{チー} シュンツをつくるために、上家の捨て牌をもらう行為。また、そのためにする宣言。
起家 ^{チーチャ} 1ゲームで最初に親になった人。

砌牌 ^{チーバイ} 洗牌後各自が17列2段に牌を積むこと。

中張牌 ^{チュウチャンバイ} 数牌のうち、「二」から「八」までの牌の総称。

籌馬 ^{チウマ} 点棒のこと。

庄家 ^{チャンチャ} 親のこと。
チョンチョン ^{チョン} 配牌の最後に、親が積み牌から2枚もってくる行為のこと。

庄風牌 ^{チャンフオンバイ} 東風戦における^{トウフオン} 庄と、南風戦における^{ナンフオン} 南のことで、^{フオン} 翻牌になる。

チョンボ まちがってアがるこ

と。ルール違反。

井圈 ^{フナクエ} 積み牌のこと。

つかみどり 座席を決める方法の一つ。だれかが^{フナクエ} 4枚をとりだし、裏返してかきまぜ、各自が勝手に1枚ずつめくって座席を決めるという略式の場所決め。

ツミ場 ^{ツミ} 連荘で、ツミ棒が出ている局のこと。

ツミ棒 ツミの目印として親が出す百点棒。

ツモ 積み牌から各自順番に1枚ずつ牌を持ってくること。

ツモアガリ ツモ牌によってアガること。

ツモ切り ツモ牌をそのまま捨て牌にすること。

ツモ山 ^{ツモ} 積み牌、井圈などの同意語。

ツモリ点 ツモアガリしたときにつく2符。

手の内 チー、ポン、カンなどで他家に公開していない自分の牌。

聴牌 ^{テンパイ} あと1枚の必要牌がくればアガれるという状態。

点棒 得点のやりとりをするのに使う棒。

トイツ 2枚の同一牌。

対面 ^{トイメン} 正面の人。^{トイチャ} 対家。

ドラ牌 ^{パイ} アガったときに、それがあると1枚につき一翻ふえる牌。

東風戦 ^{トンフウ} ^{ハンチャン} 半荘で1ゲームの場合の前半戦。後半戦は南風戦となる。

【ナ行】

流れる ^{ビンチヨイ} 平局のこと。

鳴く ^{ナン} チー、ポン、カンの俗称。

南風戦 ^{ナンフウ} ^{ハンチャン} 半荘で1ゲームの場合の後半戦。

ノー聴 ^{テン} ^{テンパイ} 聴牌をしていない状態のこと。

ノー聴罰符 ^{テンバツフ} ^{ホツパイ} 荒牌(流れ)になったとき、聴牌をしていないと、聴牌をしている人に罰料を支払うというルール。

ノベタン ^{テンパイ} リャンメンタンキの別称。

【ハ行】

場 広い意味では一局、狭い意味では4人の捨て牌の状況。

配給原点 最初に配られる点棒の点数。

海底牌 ^{ハイターパイ} ^{ワンパイ} 王牌の一つ手前の牌。

配牌 ^{パイパイ} 最初に配られる牌。親は14枚、子は13枚。

倍満貫 ^{マンガン} ^{リヤン} 十翻(二ゾロを含む)以上でアガった場合。満貫の2倍の得点、つまり親は24,000点、子は16,000点。

パオ牌 ^{パイ} 役満貫を確定させるような牌。たとえば、□と⊕をポンして大三元になりそうな人に対する⊕。

ハコ点 点棒箱に点棒が1本もなくなった状態。

ハダカタンキ チーやポンで四組をすべてさらし、残った1枚でタンキ待ちにしているもの。

ハネ満 ^{ハーフ} ^{リヤン} 八翻(二ゾロを含む)以上でアガったもの。満貫の1.5倍の得点、つまり親なら18,000点、子は12,000点。

バンバン すべてのアガりにつく二翻のこと。^{リヤン} ^{リヤン} 二ゾロ。

平場 ツミのないとき。

平局 ^{ビンチヨイ} 無勝負になること。

符 アガリ点を計算するときの単位。

翻牌 ^{フアンパイ} コーツにすれば一翻になる牌。^{チャンフウパイ} ^{メンフウパイ} ^{サンゲンパイ} 荘風牌、門風牌、三元牌のこと。

副底 ^{フウチ} アガったときに必ず与えられる20符。

副露 ^{フクロ} ^{ターチャ} チー、ポン、カンで他家に公開すること。

フリコミ 自分の捨て牌でアガられること。放銃ともいう。

フリ聴 ^{テン} 聴牌していて、アガリを逃した状態。ツモアガリでないとアガれない。

辺搭 「一・二」または「八・九」の数でくっついている2枚の同種牌。

ペンチャン待ち ^{テンパイ} 聴牌の形の一つ。最後の組み合わせが辺搭になっている状態の聴牌。

河 ^{ホー} 積み牌に囲まれた空地のこと。

と。捨て牌をする場所。

放銃 ^{ホーチャン} ^{ターチャ} 捨て牌で他家にアガれること。

和了 ^{ホーラ} アガリの同意語。

荒牌 ^{ホツパイ} ツモれる牌がなくなったのに、だれもアガっていないこと。平局になる。

ポン コーツをつくる方法。また、そのためにする宣言。トイツを持っているときに、同一牌を他家が捨てたときに使われる。

【マ行】

満貫 ^{マンガン} アガリ得点の上限。親は12,000点、子は8,000点。ただし八翻(二ゾロを含む)以上の場合はこの限りではない。

明カン ^{ミン} ^{ターチャ} 他家の捨て牌に自分が持っている暗コーでカンをするか、明コーをしている牌と同一牌をツモってカンをしてできたカンツ。

明コー ^{ミン} ポンによってつくったコーツ。

メンゼン ^{ミン} チー、ポン、明カンをしていない状態。

メンゼン^{テンバイ} 聴牌 メンゼンのまま
聴牌した状態。

メンタンピン タンヤオ・平和
でリーチをしてアガった役。

メンツ^{リャンメン} 両面、^{ベンター} 辺搭、^{カンター} 嵌搭とト
イツの総称。セットになったコ
ーツ、シュンツ、カンツを指す
こともある。

門風牌^{メンフオンバイ} 自分の場所につく風牌。

たとえば西家の^{シヤーチヤ}回。

摸打^{モーター} ツモをして捨て牌をする
一連の動作のこと。

盲牌^{モバイ} ツモの際に、牌の表を見
ないで、どの牌かを知る方法。

持ち持ち 同一牌を2枚ずつ2
人が持ち合っている状態。

【ラ行】

ラス前 オーラスの一局前。南
^{フオン}風戦の第三局。

リーチ料 リーチをしたときに
必要な供託点。一般に1,000点。

理牌^{リーバイ} 手牌を見やすいように並
べなおすこと。

リゾロ^{リオン} アガったときに無条件
にふやす^{リャンフアン}二翻。バンバン。

二翻シバリ^{リャンフアン} ^{レンチャン} 連荘がつづき、ツ
ミが五本場になったときには、
役が^{リャンフアン}二翻ないとアガれないとい
うルール。

リャンメンタンキ タンキ待ちが
二つある^{テンバイ}聴牌。ノベタンの同意語。

リャンメン待ち ^{テンバイ} 聴牌の形の
一つ。最後の組み合わせがリャン
メンになっている^{テンバイ}聴牌。

嶺上牌^{リンシャンバイ} ^{ワンバイ} 王牌のいちばん最後の
牌。カンをしたときの補充牌になる。

連荘^{レンチャン} 親がアガって同じ人が親
をつづけること。

連風牌^{レンフオンバイ} ^{フアンフオンバイ} 莊風牌と^{メンフオンバイ}門風牌が重な
った牌。

老頭牌^{ロートーバイ} ^{シュバイ} 数牌のうち「一」と「九」
の牌の総称。

ロン 他家の捨て牌でアガると
きにいう宣言。

ロンアガリ ^{ターチヤ} 他家の捨て牌でア
ガること。

輪荘^{ロンチャン} 親が移ること。

【ワ行】

王牌^{ワンバイ} ツモができない14枚の積
み牌

●製品は万全の検査をいたしておりますが、万一不良の場合にはハッカー・インターナショナルまでお電話ください。

企画・制作 MIMI-Pro 発売元 (株)ハッカー・インターナショナル 〒104 東京都中央区銀座7-14-6太陽銀座ビル1F ☎03-546-1117