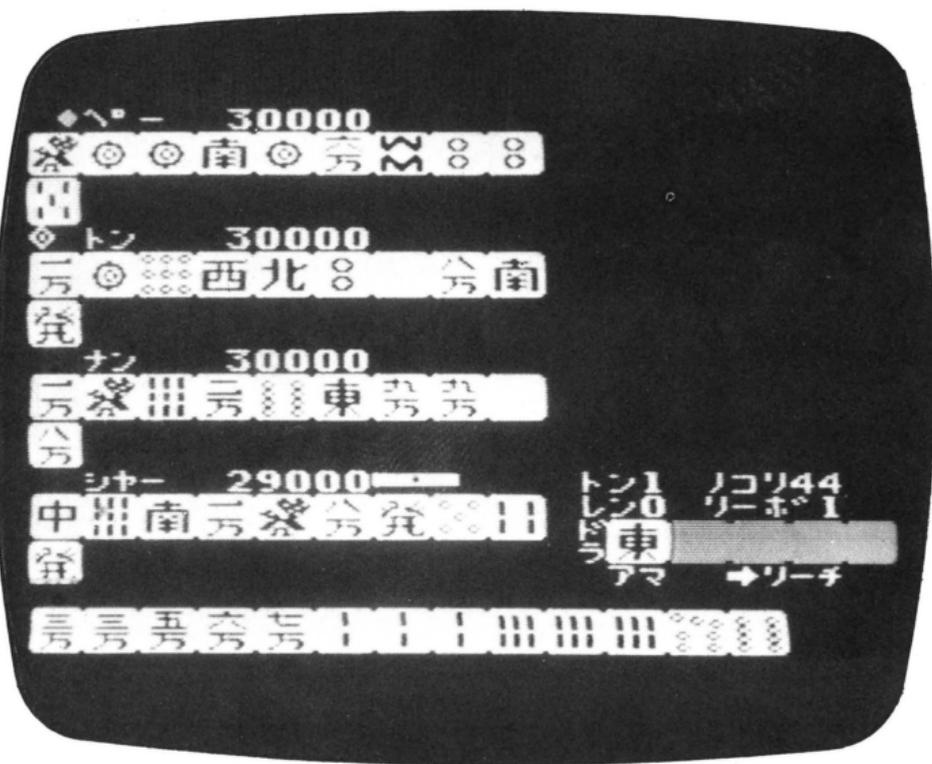


雀 麻 人 四

© TOMY 1983

ゲーム説明書



TOMY

ぴゅう太★ぴゅう太 Jr.

■ 四人麻雀の特長

- 1人で本格的な四人麻雀が楽しめます。
- 40種類の役を採用し、ほぼ完全な麻雀が楽しめます。
- 実力に合わせて、対局相手の強さが選べます。
- 牌が大きくて見やすい画面構成になっています。
- ゲームを始める前に、黒又は緑のバックカラーを自分で選べます。
- 実戦さながらにチー、ポン、カン(明カン、暗カン)、リーチ、ロン、ツモが自在。そしてゲーム途中でもストップがかけられる機能もあります。
- 役の判定・点数計算は、コンピューターが計算し表示するので初心者でも簡単に遊べます。

■ 画面の説明

The screenshot shows a Mahjong game interface with the following elements labeled:

- 親** (Kintō): The dealer's position, indicated by a small icon at the top left.
- 現在の得点** (Genjain no Tokuten): Current score, shown as 29000 for the dealer.
- 現在の局数** (Genjain no Ryūjū): Current round number, shown as 1.
- リーチ棒** (Ritchi Bō): A bar representing the number of Riichi sticks, shown as 1.
- 連荘時の積み数** (Renzōjō no Tsumikazari): Number of stacks during a Ranzō, shown as 35.
- ツモ牌の残り枚数** (Tsumo Pai no Nokori Mōsū): Number of tiles left in the dealer's hand, shown as 1.
- 現在のツモ家** (Genjain no Tsumoya): The player whose turn it is to draw, shown as the dealer.
- ツモ牌** (Tsumo Pai): The tile drawn by the dealer, shown as a red dragon tile.
- 手牌** (Tenpai): The player's hand, shown as a set of tiles.
- なき面子組** (Naki Mōji Kumi): A group of tiles that do not form a面子 (mianzi), shown as a set of tiles.
- 指示** (Shiji): A prompt for the next action, shown as "ドラ" (Dora).
- ドラ…表ドラ表示** (Dora... Ura Dora Hōshi): A prompt for the next Dora tile, shown as "ドラ 発" (Dora Han).
- 表示の順序チー、ポン、明カンをした場合、一番最初にないた面子を一番左に表示します。** (Hōshi no Junjū Chī, Pōn, Mei Kan ni Shita Baai, Ichiban Saisho ni Naita Mōji o Ichiban Hidarari ni Hōshi shimasu.): A rule explaining that when a Chi, Pon, or Mei Kan is made, the first available面子 is shown on the left.
- リーチ棒の数 (平局時のリーチ棒含む)** (Ritchi Bō no Kazu (Heiryūjō no Ritchi Bō o Fumiku)): The number of Riichi sticks, including those from a Heiryūjō, shown as 1.

■ ゲームの手順

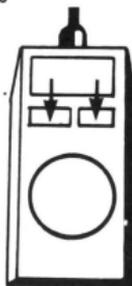
● 四人麻雀の基本設定

- ①先ツケルールではありません。
- ②くいタンヤオは有効です。
- ③コンピューターに設定されている基本ルールは、ツモ平和は20符二翻、七対子は50符1翻。
- ④振り聴リーチはあります。
- ⑤第一巡ツモで、九種公牌なら、流すこともできます。
- ⑥第一巡で同風搭牌（四風子連打）なら流局します。
- ⑦連荘のとき、5本場からは、二翻縛りです。
- ⑧場風は東南回しです。
- ⑨ダブルロンの時は、親に近い家が優先です。
- ⑩トリプルロン、4開槓（5開槓）、4人リーチは流局します。
- ⑪流局時は、形式聴牌でも有効です（2翻縛りの時も同様）。
- ⑫カンウラドラはありません。
- ⑬リーチ後の暗カンはできません。
- ⑭ダブル役満はありません。

1 四人麻雀のカートリッジをびゅう太又はびゅう太Jr.にセットし、パワースイッチをONにします。

アマ(初心者向)SLキー、プロ(上級向)SRキーのどちらかを選んで押しください。つぎに、バックカラー、SLキー(黒)・SRキー(緑)お好きな色を選んでください。
 ※画面が右図のように表われないときは、びゅう太又は、びゅう太Jr.のマニュアルをよくお読みください。

SLキー SRキー.....
 どちらかを押す。



2 親を決めます

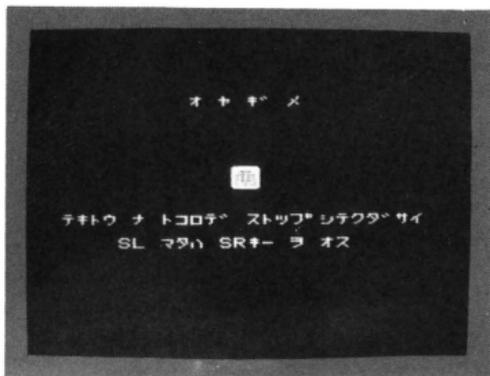
(SLキー又はSRキーどちらかを押しください。)

対局相手は、コンピューターが3人うけもちます。

仮の親はアナタです。

画面に東・南・西・北が表われま
 すので、SLキー又は、SRキー
 を押して親を決めます。

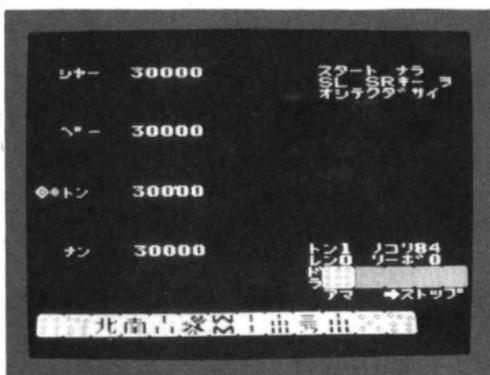
ゲーム中、親のところには
 ♠マークが表示されます。



3 対局を開始します。

SLキー、SRキーのどちらかを押し
てください。最下段があなたの牌です。
上段3例がコンピューターです。

- ①親から捨牌が始まります。
- ②アナタの番がくると、自動的に
の右端へツモ牌が表示されま
す。
- ③牌を捨てるときは、コントロー
ラーの方向キーで左右に ◯ 印を
捨てる牌の下に移動し SLキー又は
SRキーを押してください。



4 他家の牌をなく場合

ポン、チー、明カンの場合には牌
の下に青いバーがそれぞれ表示さ
れます。

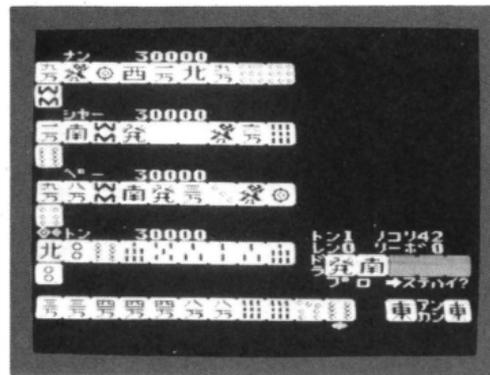
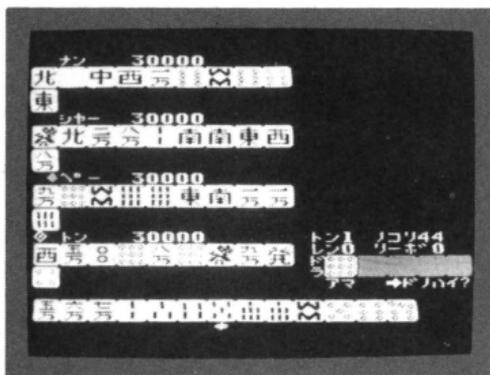
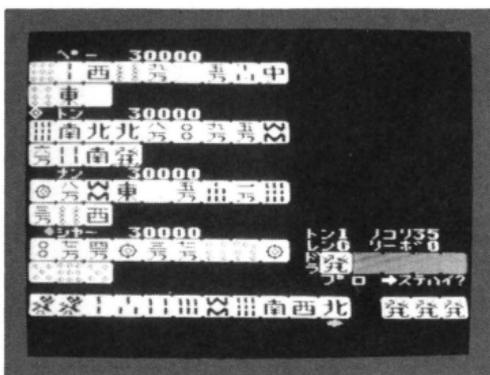
- ポンの場合
手順 SLキー又はSRキー
→ 方向キーの上又は下を押す
→ ポン → 捨牌の指示

- チーの場合
→ ドンハイ? の指示で牌を指示
する場合はチーしたい牌の左側
に ◯ 印を移動し SLキー又は
SRキーを押してください。

- カンの場合
① 明カン SLキー又はSRキー
→ 方向キーの上又は下を押す
→ カン → チー牌の指示 →
捨牌の指示

- カンの場合
② 明カン ツモ →
方向キーの上又は下を押す → カン →
カン牌の指示 → 捨牌の指示
(ポンしてある牌に手牌を加えて
カンする場合)

- カンの場合
③ 暗カン ツモ →
方向キーの上又は下を押す
→ カン → カン牌の指示
→ 捨牌の指示

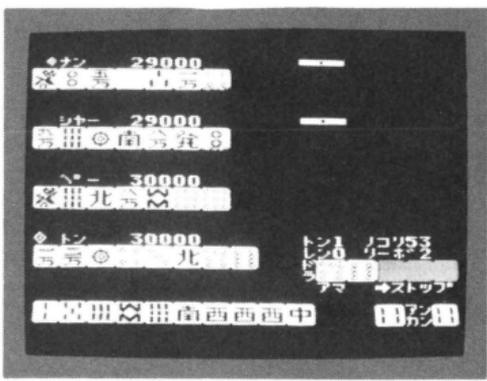
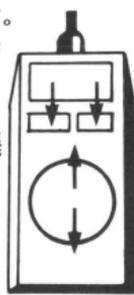


★リーチ(リーチをしたときの捨牌の下には、赤いバーが表示されます) 方向キーの上又は下を押す⇒リーチの指示をして[S L]キー又は[S R]キーを押してから捨牌を指示します。

捨牌が表示されると、リーチ棒が自動的に表示されます。

※リーチ供託料は1000点とし、
がもらいます。リーチ一発

の権利は、一般ルールと同様に、捨牌を他家になかれるとなくなり、なき家の捨牌でリーチ家がロンしても一発はありません。



★連チャン・ツミ ツミ符は1本に付300点、親の連チャンの場合はブルー欄のところにレンとして表示されます。

★ストップ

ゲームの途中でプレイを一時中断したいときに[S L]キー又は[S R]キーを押すとゲームがストップします。次に、スタートしたいときは、⇒キャンセルという指示をさがして[S L]キー又は[S R]キーを押してください。前の状態からゲームが続けられます。

★キャンセル

ポン、チー、カンなどを行ないたい場合に、方向キーでの上又は下でいずれかの指示をえらんで[S L]キー又は[S R]キーを押しますが、[S L]キー又は[S R]キーを押す前にキャンセルしたい場合は⇒キャンセルという指示をさがして[S L]キー又は[S R]キーを押すと、キャンセルされます。

5 和りの場合

(あなたが和っても、他家が和っても、以下と同様の画面になります。)

● ロン

[S L]キー又は[S R]キーを押し、方向キーの上又は下を押して、ロンをえらび、再び[S L]キー又は[S R]キーを押してください。

画面が赤く点滅して和り家の牌を開いた画面になります。

振り込み家に←フリコミが表示されます。他家がロン和りした場合も同様です。

● ツモ和り

方向キーの上又は下を押して、⇒アガリをえらび、[S L]キー又は[S R]キーを押してください。

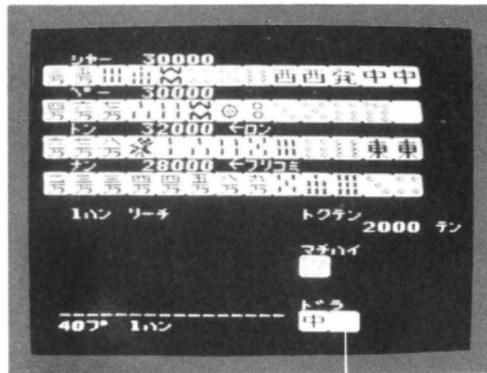
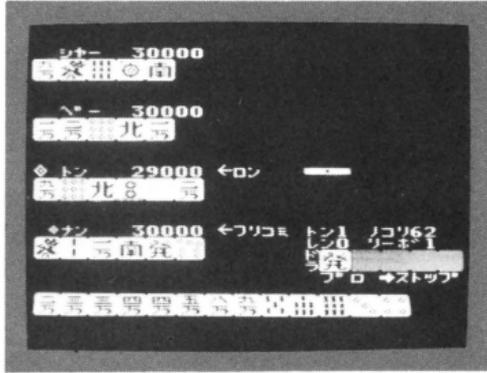
画面が青く点滅して和り家の牌を開きます。他家がツモ和りした場合も同様です。

● 和った場合の役と点数

誰かが和ると、[S L]キー又は[S R]キーを押すことにより、役と点数が画面に表示されます。次に進むには[S L]キー又は[S R]キーのどちらかを押してください。

● 半荘終了

終了するとおのおのの点数が表示されます。再ゲームのときは、びゅう太の場合[R T]キーを押してください。びゅう太 Jr. の場合は、[ENTER]キーを押してください。



ウラドラ

上 にん マージャン あが やくいちらん ■ 四人麻雀の和り役一覧

役	面前 順数	喰い 下り	役	面前 順数	喰い 下り	役	面前 順数	喰い 下り
海底、河底 (ハイテイ) ツモ及びロン	1	1	一色三順 イツショクサンジュン (1ショク3ジュン)	2	1	四槓子 (スーカンツ)	役満	役満
嶺上開花 リンシャンカイホウ (リンシャン)	1	1	三色同刻 サンショクドウコウ (サンショクドローコウ)	2	2	大四喜 ダイスーシー(ダイスーシ) 大四喜と小四喜がある。	役満	役満
槍 横 (チャンカン)	1	1	三連刻 サンレンコウ (サンレンコウ)	2	2	清老頭 チンロウトウ (チンロウトウ)	役満	役満
自 摸 (ツモ)	1	-	三暗刻 サンアンコウ (サンアンコ)	2	2	字一色 ツワイイソウ (ツイーソー)	役満	役満
平 和 (ピンフ)	1	-	三槓子 (サンカンツ)	2	2	緑一色 リュウワイソウ (リュウワイソ)	役満	役満
断公九 (タンヤオ)	1	1	小三元 ショウサンゲン(ショウサン) 実牌は牌牌2種が複合されて少くとも4牌。	2	2	大車輪 (ダイシャリン) 筒子の七対子形式で連続するもの。	役満	-
一盃口 イーペイコウ (イーペーコー)	1	-	混老頭 ホンロオトウ(ホンロー) 対々和が複合され少くとも4牌。	2	2	九連宝燈 (チュウレンボウトウ) 九牌待ちでなくともあがりの形式が九連であればよい。(チュウレン)	役満	-
立 直 (リーチ) ダブルリーチは二翻。(ダブル)	1	-	全帯公 (チャンダ)	2	1	国士無双 コクシムソウ (コクシ)	役満	-
一 発 (イツツ)	1	-	純全帯公 (ジュンチャン)	3	2	天 和 テンホウ (テンホー)	役満	-
飄 牌 ファンバイ (ヤクハイ) 三元牌及び場、産風牌。	1	1	二盃口 リャンペイコー (リャンペーコー)	2	-	地 和 チイホウ (チーホー)	役満	-
七対子 チートイツ (チートイ)	1	-	混一色 (ホンイツ)	3	2	人 和 (レンホー)	満貫	-
一気通貫 イッキツーカー (イツツ)	2	1	清一色 (チンイツ)	6	5			
対々和 (トイトイ)	2	2	大三元 ダイサンゲン (ダイサン)	役満	役満			
三色同順 サンショクドウジュン (サンショク)	2	1	四暗刻 スーアンコウ (スーアンコ)	役満	-	(流し満貫) ナガシ(ナガシマンガン) 荘家12,000点、敵家8,000点とする。	満貫 担当	-

上 にん マージャンとくてん はや み ひょう ■ 四人麻雀得点早見表

翻	符	30	40	50	60以上
1	子	1000	1300	1600	1 翻増し (30符)
	親	1500	2000	2400	
2		2000	2600	3200	1 翻増し (30符)
		2900	3900	4800	
3		3900	5200	6400	1 翻増し (30符)
		5800	7700	9600	
4		8000			
5	(満 貫)	12000			
6		12000			
7	(ハネ満)	18000			
8		16000			
9		24000			
10	(倍 満)	24000			
11		24000			
12	(三倍満)	36000			
13以上(役 満)		32000			
		48000			

()内の名称が面圈に表示されます。

(注) 子の場合 1 翻20符700点
親の場合 1000点
20符の場合は1 翻下げた40符同得点です。

注意事項

- ツモ牌がきてから、自分で捨牌をしないている場合
アマ、プロどちらも時間がたつと、自動的に捨牌してしまいます。
アマの場合は、考える時間に余裕がありますが、プロの場合は、時間があまりありません。
- 矢印のドノハイの指示で牌を指示する場合に、チーしたい牌の左側以外に 印を移動し、S キー又は R キーを押してしまうと“フー”という音が出て、ツモ牌がきてしまいチーをすることは出来ません。

おことわり

③対局を開始します。

②アナタの番がくると、自動的に
手牌の右端へツモ牌が表示され
ます。

※リー子供託料は1000点とし、和
り家がもらいます。