

TEL TEL TEL TEL TEL



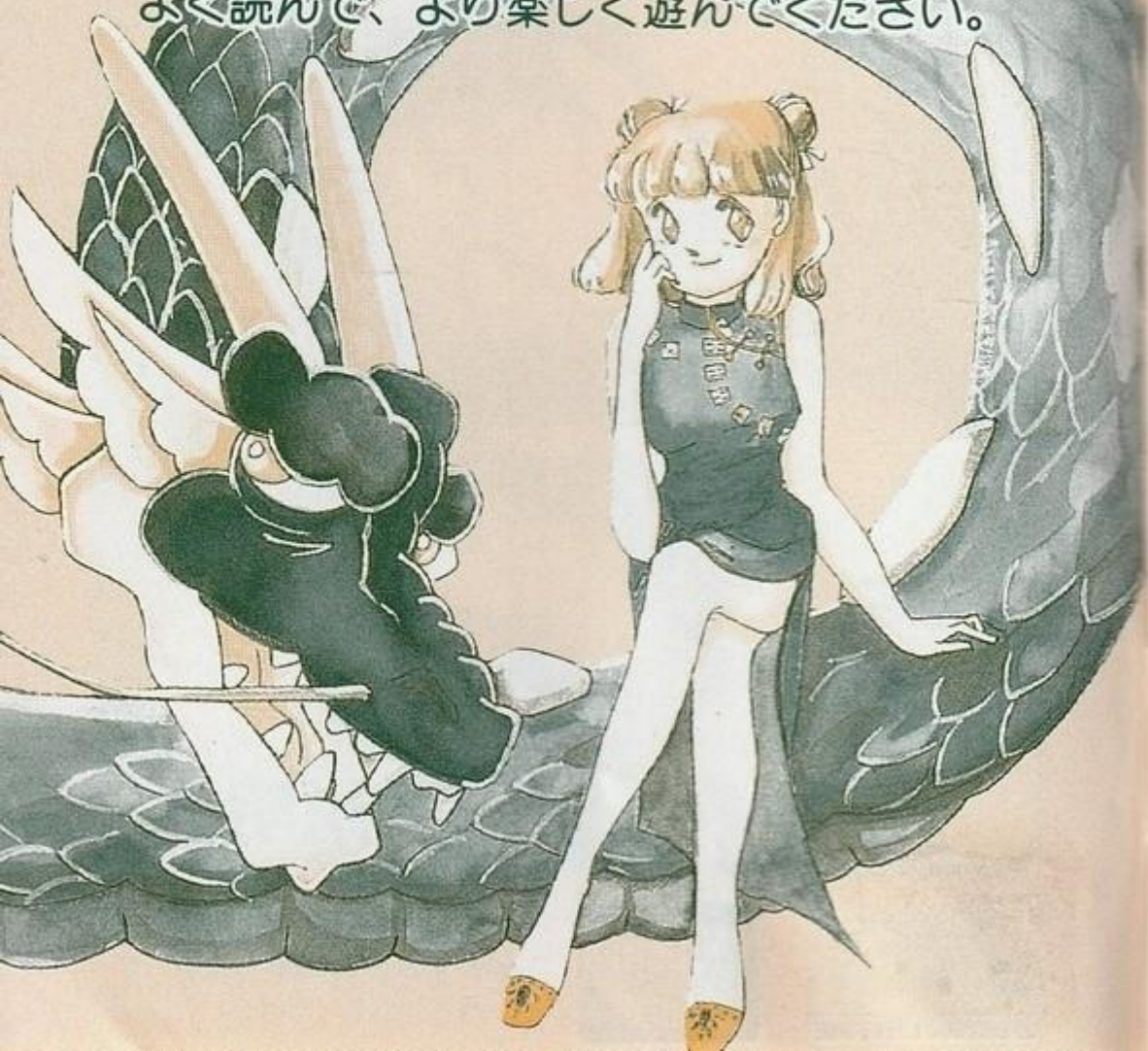
とりあつかいせつめいしよ
取扱説明書



SUNSOFT
夢・創造・サンソフト

このたびは、**SUNSOFT** のメガドライブ
用カートリッジ「TEL・TELまあじゃん」
をお買いあげいただき、誠にありがとうございました。
ございました。

ゲームを始める前に、この取扱説明書を
よく読んで、より楽しく遊んでください。



もくじ

1	ゲームの始め方 <small>はじ かた</small>	2
	コントロールパッドの使い方 <small>つか かた</small>	2
	基本画面の説明 <small>きほん がめん せつめい</small>	3
2	実戦 <small>じっせん</small>	4
	● ノーマル	5
	● 段位戦 <small>だん い せん</small>	11
	● TELモード <small>テル</small>	15
3	環境設定 <small>かんきょう せってい</small>	30
4	ルールについて	32
5	役の一覧表 <small>やく いちらんひょう</small>	36
6	雀士の紹介 <small>しやくし しやうかい</small>	39
7	使用上の注意 <small>しようじょう ちゆうい</small>	43

1 ゲームの始め方

コントロールパッドの使い方



ウインドウをとじる
又は、メニューの選択

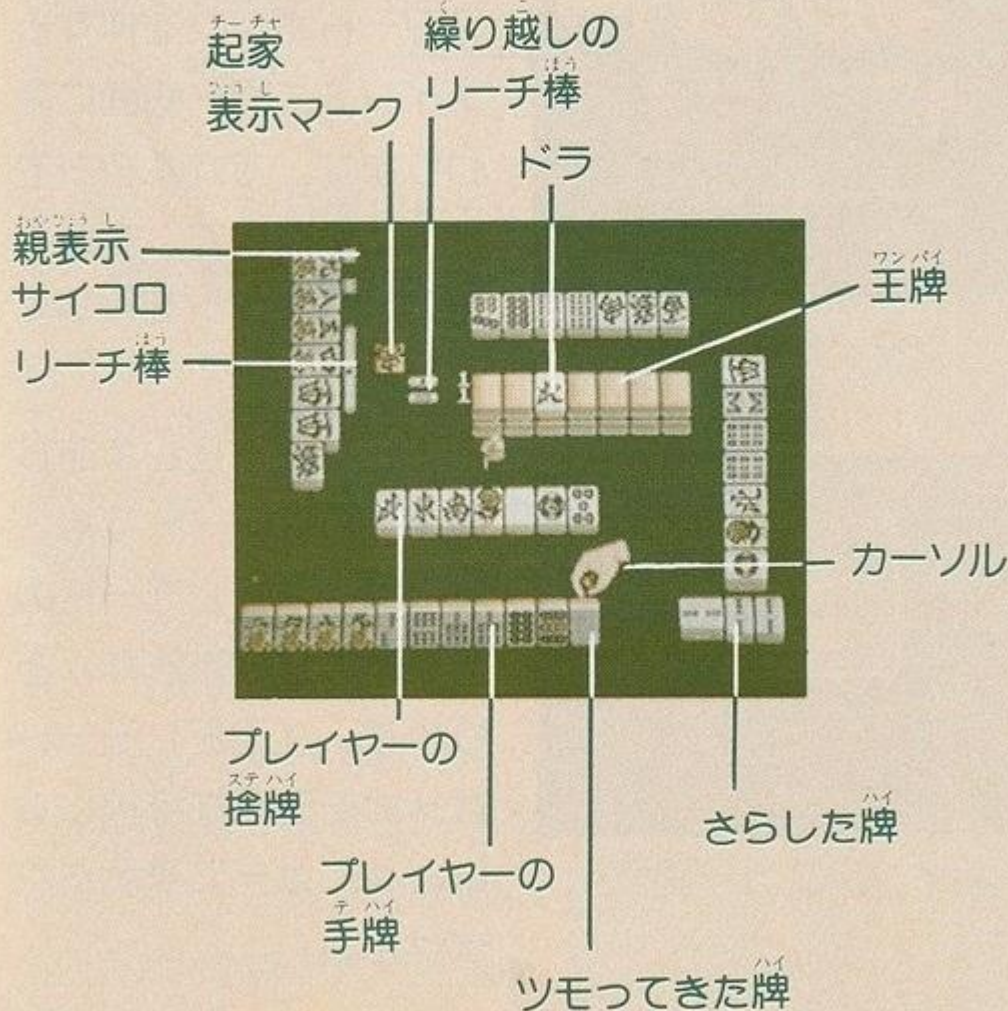
ステハイ
捨牌を
選ぶ



ステハイ
捨牌を
選ぶ

ウインドウオープン
又は、メニューの選択

きほんがめん せつめい
基本画面の説明





タイトル画面



メインメニュー画面

タイトル画面のときに、スタートボタンを押すとメインメニュー画面に変わります。方向ボタンを上下に操作して、実戦を選び、Cボタンを押してください。

「TEL・TELまあじやん」には、ノーマル、段位戦、TELモードの3種類の対戦方法があります。(TELモードはメガモデムを接続しないとメニューに表示されません。)

ノーマル

ハンチャンいっかい しょうぶ へんこう たいせんあいて
半荘一回だけの勝負で、ルールの変更や、対戦相手
の選択が自由にできます。

かめん えら お
メニュー画面でノーマルを選び、Cボタンを押して
ください。

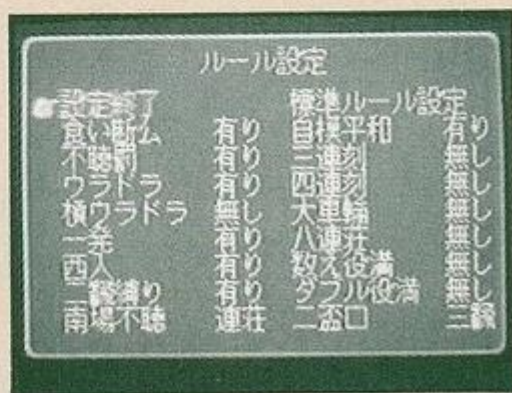
せつぞく
メガモデムが接続されてい
て、電話機が使用中だと、
てんわき しやうちう
ノーマル・段位戦・TEL
たんにせん
モードの選択画面がでます。
せんたく かめん
ノーマルモードを選んでく
ださい。



かめん
メニュー画面

へんこう ルールの変更

ノーマルモードでは、ルー
ルの変更ができます。ほうこう
方向ボタンでカーソルを移動し
いとう
Cボタンで有無などを選択
せんたく
します。終わったらカーソル
お
を設定終了にあわせ、C
ボタンを押してください。



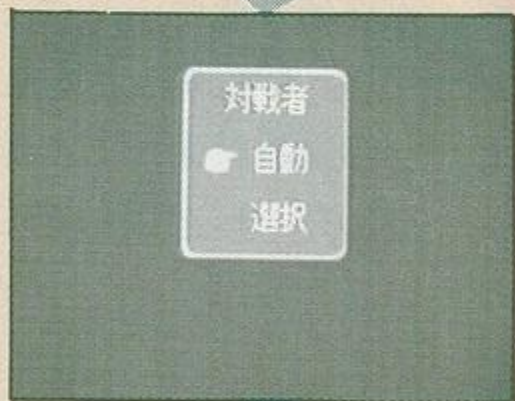
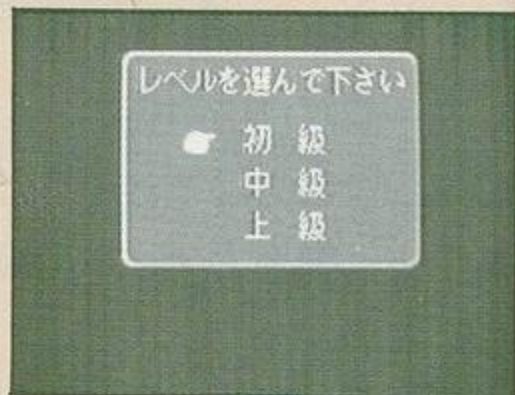
せつてい かめん
ルール設定画面

たいせん あいて えら 対戦相手を選ぶ

しよきゆう ちゆうきゆう しよきゆう
初級・中級・上級のレ
ベルを選びCボタンを押し
ます。

つき し どうてき たいせん あいて
次に自動的に対戦相手を
決めるか、自分で選択す
るか、を選びCボタンを
押します。

し ふん せんたく は あい
自分で選択する場合は、
方向ボタンで対戦者にカ
ーソルをあわせCボタン
で3人決定していきます。
ルールの設定・対戦者が
表示されゲームスタート
です。



せんたく は あい ひろし
(選択の場合のみ表示)

たいせんちゆう そうさほうほう 対戦中の操作方法

ハイバイ 配牌とツモ

ハイバイ
配牌とツモはすべて自動的におこなわれます。

ターバイ 打牌

ほうこう
方向ボタンのさゆうつか
左右を使い、カーソルを捨てたい牌の
いちいどう
位置へ移動させ、Cボタンをおします。

ポン・カン・チー

ちゆうハイてんめつ
プレイ中に牌が点滅しているときは、ポン・カン・
チーができます。牌をもらいたいときは、ほうこう
方向ボタンのしたお
の下を押してCボタンを、みおく
見送るときはCボタン
をおします。

ポンとは？
手の中にすでに同じ牌を
2個もっていれば、それと同
じ牌をだれかが捨てたとき、
「ポン」を宣言して、その
牌をもらうことができます。



カンとは？
手の中にすでに刻子が
完成しているとき、だれか
が4枚目の同じ牌を捨てたら
「カン」を宣言して、その
牌をもらうことができます。

チーとは？

順子を完成させるために必要な牌を左隣の人が、捨てたとき、「チー」を宣言して、その牌をもらうことができます。

リーチ立直とは？

テンパイになるまでにポン・カン・チーをしていなければリーチをかけられません。リーチをかけたあとは手はかえられません。

リーチ立直

聴牌のとき方向ボタンの下を押し、カーソルを立直にあわせてCボタンを押し、立直をかけたあとは捨てられる牌にしかカーソルが移動しません。

ロン・ツモあがり

あがる牌がきたときに、方向ボタンの下を押し、カーソルをあわせて、Cボタンを押し、

ロンとは？

テンパイになっているときあがり牌をだれかがすてたら「ロン」の声をかけて、その牌であがるができます。役がないとロンあがりはできません。

ツモあがりとは？

テンパイのときあがり牌をツモってくると、ツモあがりになります。



スクロール：Bボタン

自分の番がきたときにBボタンを押すと矢印がでるので方向ボタンでスクロールさせてください。

A・B・Cいずれかのボタンで解除できます。

また、対戦者がポン・カン・チーなどをすると画面が自動的にスクロールします。

持ち点を見る：Aボタン

自分の番がきたときにAボタンを押すと、持ち点が見られます。

残りの牌の数をみる：方向ボタンの下

自分の番がきたときに方向ボタンの下を押すと、残りの牌の数が見られます。上を押すと、ウィンドウが閉じます。

いっきよくしゅうりょう

一局終了

一局が終了すると、Cボタンで、和了画面→点数受渡し画面→（思考時間表示画面）→スクロール画面と進み、もう一度、Cボタンを押すと次のような表示がでます。



- Aボタンで持ち点を見る事ができます。
- Bボタンでスクロール画面になり、他の雀士の手を確認できます。
- Cボタンで次の局にすすみます。

ハンチャンしゅうりょう

半荘終了

プレイは東の一局からスタートして、親が変わるたびに、東の二局→東の三局→東の四局→南の一局→南の二局→南の三局→南の四局と進行していきます。標準ルール設定では、南の四局で子があがれば半荘終了です。

だん い せん 段位戦

ノーマルモードで操作そうさになれば、**段位戦**で実力じつりきをためしてみよう。

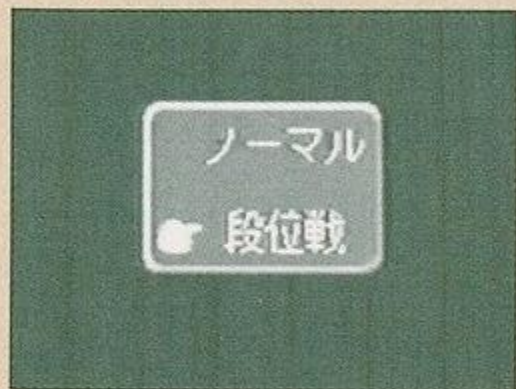
※**段位戦**では、標準ひょうじゆんルールが適応てきおうされます。

(くわしくは34ページ)

メニュー画面かめんで**段位戦**を選び、Cボタンを押します。

9級きゅうから始めるときは“初めから”を、**前**回のつ

づきから始めるときは、“パスワード”を選んで、Cボタンを押してください。



はじめから

“初めから”を選ぶと**段位・昇段条件**等しやうだんじょうけんどうを示す画面しめかめんに変わり、コンピュータが選んだ3人の**対戦相手**が表示ひびされます。

Cボタンを押すと、ゲームスタートです。

プレイヤーの段位は9級からスタートします。

9級から8級になるためには、半荘3回で、+8以上の平均点をとらなければなりません。もし、半荘3回を終わったじてんで、平均点が+8未満だった場合は、もう一度半荘を3回を繰り返します。

段位戦では、半荘中にゲームをやめるとデータがクリアされてしまいます。ゲームをやめるときは、半荘終了後に表示される、パスワードを記録してください。

The screenshot shows a green screen with white text and boxes. At the top left is a box labeled '段位戦' (Rank Battle). To its right is a box labeled '9級' (9th Rank). Below these are two boxes: '今回の得点 - 4' (This time's score - 4) and '平均点 - 4 / 1回' (Average score - 4 / 1 game). To the right of these is a box labeled '昇段条件 + 3回' (Promotion condition + 3 games). At the bottom is a long box labeled 'パスワード 2567113330' (Password 2567113330). Annotations with lines point to these elements: '現在の段位' (Current rank) points to '9級'; 'いままでの平均点' (Current average score) points to '平均点'; '昇段条件' (Promotion condition) points to '昇段条件'; and 'パスワード' (Password) points to the password box.

現在の段位

いままでの平均点

昇段条件

この場合平均点+8を3回とると昇段

パスワード

パスワードの入力方法



つづきを^{はじ}めたいときは、メニュー画面で“パスワード”を、^{えら}選んでCボタンを押します。

パスワード入力画面

パスワードは、^{ほうこう}方向ボタンでカーソルをあわせ、Cボタンで^{けつてい}決定し、^{にゅうりょく}入力していきます。入力ミスは、カーソルを[◀]にあわせCボタンを押すとクリアできます。

^お終わったらカーソルを^GにあわせCボタンを押します。^{しゅうだんじょうけん}昇段条件などを^{あら}表わす画面が表示され、Cボタンを押すと^おゲームスタートです。

^{だん}段位には^{きゅう}9級から^{じゅうだん}十段、さらにその^{うえ}上に^{めいじん}名人という^{くら}位があります。

昇段条件

初級	8級	半荘3回で平均点が+8以上
	7級	半荘4回で平均点が+9以上
	6級	半荘5回で平均点が+10以上
	5級	半荘6回で平均点が+12以上
	4級	半荘7回で平均点が+13以上
中級	3級	半荘8回で平均点が+14以上
	2級	半荘9回で平均点が+14以上
	1級	半荘10回で平均点が+15以上
	初段	半荘4回で平均点が+11以上
	二段	半荘6回で平均点が+12以上
	三段	半荘8回で平均点が+13以上
	四段	半荘10回で平均点が+14以上
上級	五段	半荘12回で平均点が+15以上
	六段	半荘14回で平均点が+16以上
	七段	半荘16回で平均点が+17以上
	八段	半荘18回で平均点が+18以上
	九段	半荘20回で平均点が+19以上
	十段	半荘22回で平均点が+20以上
<div style="border: 2px solid black; border-radius: 50%; padding: 10px; display: inline-block;"> めいじん 名人!! </div>		半荘25回で平均点が+22以上

テル TELモード

このモードでは、電話回線を使って、離れた相手とゲームができます。

TELモードを始めるには、メガモデム、メガドライブ、TV、電話回線と、この「TEL・TELまあじゃん」のカートリッジが必要です。メガモデムは取扱説明書をよく読み、正しく接続してください。

またTELモードの始め方には、電話機を使って始める方法と、直接メガモデムを使って始める方法の2種類がありますが、まず最初は、電話機を使ってゲームを始めましょう。

(メガモデムを使って始める方法は24ページからくわしく説明してあります。)

でんわき つか 電話機を使って

テル はじ TELモードを始める

電話をかける方

とし だち ^{でんわ}に電話をかけ、
「いまゲームができる
かどうか？」を確かめ
てください。OKなら
ゲームを ^{はじ}始めましょう。

電話をうける方

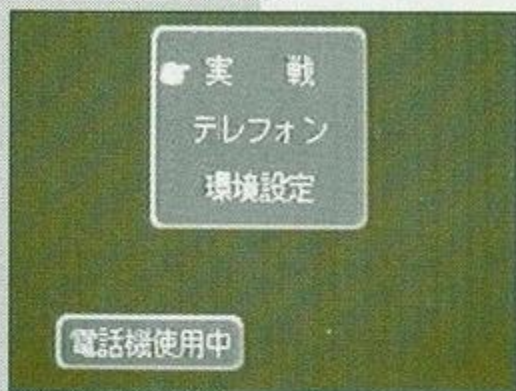
とし だちから「TEL・
TELまあじゃん」を
しよう！と電話があり
ました。まずはこのペ
ージをよく ^よ読んでゲー
ムを ^{はじ}始めてください。

- ① メガモテムの ^{とりあつかいせつめいしょ}取扱説明書をよく読んで、モテムを ^{ただ}正しく ^{せつぞく}接続してください。

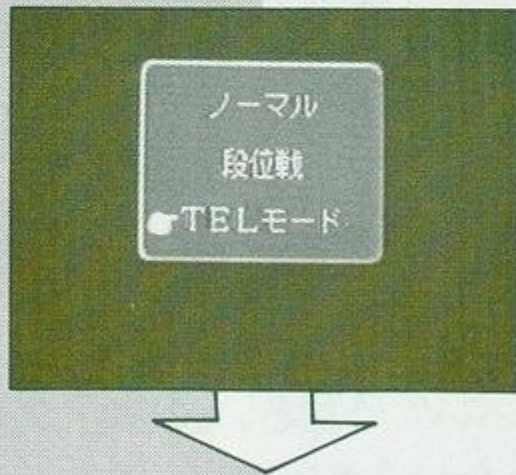
ただし、モテムを ^{せつぞく}接続するために、電話コンセン
トから、電話機コードのモジュラープラグを ^ぬ抜く
と、電話は切れてしまいます。あらかじめ ^う打ち合
わせて ^{でんわ}電話を ^{くわ}かけ直すようにしてください。

- ② カートリッジをセットし、すべての ^{でんげん}電源を、ON
にしてください。

- ③ メインメニュー画面で実戦を、選んでください。



- ④ TELモードを、選んでください。



電話をかけた方

- ⑤ 「電話をかけたのはどちらですか？」で、〈こちら〉を選んでください。



電話をうけた方

- ⑤ 「電話をかけたのはどちらですか？」で、〈相手〉を選んでください。



- ⑥ 〈こちら〉・〈相手〉を選択すると、電話回線がつながり、以後は会話モードで話せます。

「受話器をおいてください」の表示ができるまでは、電話機でも話せます。

また⑥以降は受話器を戻しても回線はきれません。

かいわ 会話モード

メガモデムには、マイクとスピーカー機能があり、ゲーム中、遠く離れた対戦相手と、電話機を使わずに話ができます。自分が話したいときは、Aボタンを押しながら、モデムに少し近づいて話してください。Aボタンを押し続けている間は、相手の声は聞こえません。相手の話を聞くとときは、Aボタンを離してください。



会話モードマーク

このマークが、画面に表示されているときは、会話ができます。



音量調節マーク

モデムの音量調節ができます。Bボタンで操作してください。

TELモード中のみ有効です。

TELモードを終わると環境設定で設定した音量にもどります。



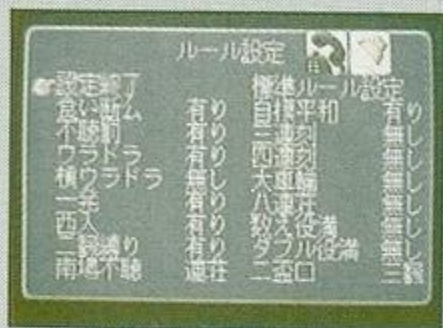
大



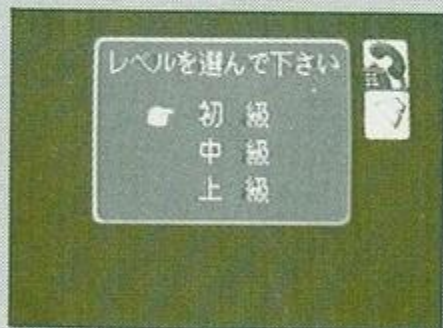
小

電話をかけた方

- ⑦ ルール設定を、してください。



- ⑧ レベルを選んでください。



- ⑨ 対戦者を選んでください。



電話をうけた方

- ⑦.⑧.⑨.

ルール設定・レベル・対戦者などの、設定権は電話をかけた方にのみあり、電話をうけた方には画面が表示されません。会話モードなどを使い話し合って、決めてください。



(ルール・レベル・対戦者のくわしい設定のしかたは5ページからをみてください。)

⑩ 受話器をおいてください。

⑪ モデムを接続します。相手と同時にスタートボタンを押してください。

スタートボタンを押すタイミングが、自分と対戦相手
手で一分以上、差があると通信エラーになります。
会話モードで打ち合わせてから、押してください。

接続に失敗したら……？

※回線は正しく接続されていますか？どこかはずれているところはありませんか？もう一度、確かめてください。


※スタートボタンを押すタイミングが悪くて、接続に失敗した場合は、会話モードで打ち合せ、実戦を選択するところからやり直してください。

⑫ ルール設定、対戦相手を確認ゲームスタートです。

たいせんちゆう そうさほうほう 対戦中の操作方法

基本操作はノーマルモード(7ページ)と同じです。

かいわ はいかた 会話モードへの入り方

自分の打牌の番がくると、 (コールマーク)が表示されます。コールマークが表示されているときにスタートボタンを押すと、会話モードに入れます。会話中の操作方は、19ページ会話モードをみてください。

※もう一度、スタートボタンを押すと会話モードからぬけます。

ただし、スタートボタンを押すタイミングが自分と対戦相手で一分以上、差があると通信エラーになり、ゲームが続行できなくなります。会話モードで打ち合わせてから、押してください。

いっ きよくしゅうりょう

一局終了

一局が終了すると、Cボタンで、和了画面→点数受渡し画面→（思考時間表示画面）→スクロール画面と進み、もう一度、Cボタンを押すと次のような表示ができます。



- Aボタンで持ち点を見ることが出来ます。
 - Bボタンでスクロール画面になり、他の雀士の手を確認できます。
 - Cボタンで次の局にすすみます。
- スタートボタンで会話モードに入り次局へうつります。（会話中の操作方法は、19ページ会話モード）

ハンチャンしゅうりょう

半荘終了

半荘が終了すると四人の点数が表示され、メニュー画面に戻ります。

続けて対戦をしたいときは、もう一度③（17ページ）から始めてください。

モデムで電話をかけて、 TELモードを始める

メガモデムには、コンピューターのデジタル信号を電話回線を使って相手におくるほか、電話機と同じように、電話をかけたり、うけたりする機能があります。

ここではその機能を使い、モデムを使って電話をかけ、TELモードをはじめてみましょう。

モデムで電話をかける

- ① モデムを正しく接続し、電源を入れてください。
- ② メインメニュー画面でテレフォンを、選んでください。

- ③ 電話画面で、相手の電話番号を入力し、カーソルを **START** にあわせ、Cボタンを押してください。
- ④ 「ダイヤル中です。」と表示され、モデムが電話をかけます。
- ⑤ メインメニュー画面にもどり、「モデム使用中」の表示がされます。
- ⑥ 相手が電話にでると、会話モードにはいれます。

モデムを使って電話にでる

- ① 電話がかかってきました。メインメニュー画面で、テレフォンを選び、電話画面にしてください。
- ② 電話画面にすると自動的に電話にでます。メインメニュー画面に変わったら会話モードにはいれます。

でんわがめん でんわばんごう にゅうりょく
電話画面と電話番号の入力のしかた



- (注) 電話の回線タイプは、ふつう自動的に判別されます。しかし、条件によっては判別できないことがあります。このときは電話の右側に回線タイプのマークが表示されます。カーソルを回線タイプにあわせ、Cボタンを押してください。
(回線タイプは、NTTの電話料金請求書に記載されています。参考にしてください。)

PUSH: プッシュホン回線

10PPS: 10PPSのダイヤル回線

20PPS: 20PPSのダイヤル回線

P : ポーズ ダイアルの途中で2秒の間をあけたいときに使います。

- : ハイフオン 電話番号を見やすくするために使います。実際のダイアルには関係ありません。

← : バックスペース 入力ミスをクリアします。カーソルを**←**にあわせ、Cボタンを押すと、後ろから一つずつ消えていきます。

START : 実際のダイアル開始

コントロールパッド

①ボタン

リダイヤルボタン 前回と同じ電話番号に、もう一度電話をかけたいときは、Aボタンを押すと同じ番号が表示されます。

②ボタン

バックスペースと同じです。

TELモードでの注意

- TELモードを始めるまえに、メガモデムの取扱説明書をよく読んでください。
- モデムを接続するときや、ゲーム中会話モードからゲームにもどるときには、スタートボタンを押しますが、そのスタートボタンを押すタイミングが自分と対戦相手で一分以上、差があると通信エラーになります。会話モードで打ち合わせてから、押してください。
- TELモードをしているときは、他からかかってくる電話は、すべて話中になります。
- TELモードをしているときに、電話回線にノイズがはいると、通信エラーになります。

☎ キャッチホン^{けいやく}契約などをしている回線^{かいせん}では、TELモードをしているときにキャッチホンが入ると通信エラーになります。

☎ ゲーム中に受話器^{じはわき}をあげると、ノイズがはいる、通信エラー^{つうしん}になります。受話器^{じはわき}をあげないでください。

☎ 他に異常^{ほか いじょう}がないのに、モデムで電話^{でんわ}がかけられないときは、回線タイプ^{かいせん}を設定^{せってい}してみてください。

電話画面^{でんわがめん}で、相手の電話番号^{あいて でんわばんごう}を入力し、カーソルを **START** にあわせたあと、コントロールパッドのスタートボタン^おを押しながら、Cボタン^おを押してください。電話^{でんわ}の右側に、回線タイプ^{かいせん}のマークが表示^{ひょうじ}されます。

☎ モデムで電話^{でんわ}をかけたり、TELモード^{テル}でゲームをした後は、必ず「電話を切る^{あつ}」を選択^{かんら}するか、リセットボタン^おを押してください。回線を接続したままにしておく^{かいせん}と電話料金^{せつぞく}が加算^{かさん}されます。

☎ TELモード中は、通常電話^{ちゆうじゆうでんわ}を使用^{しよう}するときと同じ電話料金^{でんわりいきん}がかかります。

3 環境設定



環境設定画面

環境設定では、音楽、声（ポン・チー・リーチなど）、打牌の音のON・OFF、モテム音量の大・小の調節、などができます。

方向ボタンで項目を選び、Cボタンを押して決定します。選択が終わったら設定終了にカーソルをあわせてCボタンを押してください。

ビージーエム BGM	1・2・3・4・無し
効果音	有り・無し
声	有り・無し
思考時間表示	しない・する
モデム音量	大・小

※モデム音量は、TELモード中でも調節できますが、TELモードをぬけると環境設定で設定した音量にもどります。



4ルールについて

基本ルール

サキ ツ
先付け——すべて有り。

フリ テン
振聴——あがり牌のうち、1つでも捨牌中ステハイちゅうにあれば振聴となります。また、立直後、あがり牌を見送ると以後振聴となり、自摸和しかできません。国士無双の13門聴も同様です。

フリ テン リーチ
振聴立直——有り。

バオ
包——有り。大三元、大四喜を決定づけるようなポン、カンをさせた場合、その打牌をした人は責任をとられます。役満が自摸和した場合は包牌を打牌した人が全得点を支払い、ロンあがりの場合はあがり牌を他家が捨てたときでも、得点の半分を払わなくてはなりません。

こほん ば リャンファンしば
五本場二翻縛り——五本場からは二翻縛りになります。

ノー テン バツ
不聴罰——場3千点で、形式聴牌・空聴牌も有ります。

ドラ・裏ドラ——ドラはいずれも次の牌です。ただし、チャン搶カン積ハッされたときは発生しません。

チャンフオン 莊風——トシナンハンチャンセン 東南半莊戦で場バに二翻リヤンファンをつけます。

イツバツ 一発の失効——チー、ポン、カンのない一巡内の和了をイツバツ一発とし、チー、ポン、カンがあった場合は、その打牌までをイツバツ一発とします。

チョンボ 沖和——無し。

モチテン 持点——2万5千点持ち、3万点返し。

ウマ 馬——1位(+10)、2位(+5)、3位(-5)、4位(-10)。

フーロ 副落した平和形——副落した平和形には役が付きません。また、その場合は20符として計算します。

リヤンチャホー 二和家——頭ハネ。

リーチ 立直料——千点。

リーチ 立直後の暗槓——自摸った牌でかつ、聴牌の形が変わらないときのみ可。

チャーシュヤオチューハイターバイ 九種公九牌倒牌——ポン、チー、ミンカンのない配牌後1巡のツモのとき、公九牌が9種以上あった場合は、流局にすることができます。

ルール設定

ク 食 <small>タンヤオ</small> 断 <small>ム</small>	有 <small>あり</small>	チーやポンをして断 <small>タンヤオチュウ</small> 公 <small>つく</small> 九 <small>ぼ</small> を作った場合 これを役 <small>やく</small> として認 <small>みと</small> めるかどうかを決 <small>き</small> めます。
ノー 不 <small>テン</small> 聴 <small>バツ</small> 罰	有 <small>あり</small>	荒牌 <small>オアソバイ</small> になったとき、ノーテン <small>ひと</small> の人が、 テンパイ <small>ひと</small> している人に罰符 <small>バツ</small> を払 <small>はら</small> うかど うかを選びます。
ウラドラ	有 <small>あり</small>	リーチを掛けてあがった人 <small>ひと</small> に対して、 ウラドラがつくかどうかを選びます。
カン 槓 <small>ウラ</small>	無 <small>なし</small>	カンをして表返した王牌 <small>ワンパイ</small> のウラドラが、 有効 <small>ゆうこう</small> になるかどうかを選びます。
イツ 一 <small>バツ</small> 発	有 <small>あり</small>	一発 <small>イツバツ</small> という役 <small>やく</small> を認 <small>みと</small> めるかどうかを選び ます。
シャ 西 <small>ニュー</small> 入	有 <small>あり</small>	南 <small>ナン</small> の4局 <small>きよく</small> をおわったとき、トップが 30,100点未満なら西入 <small>シャニュー</small> するかどうかを 選びます。
リャンファン <small>しは</small> 二 <small>リャン</small> 翻 <small>ファン</small> 縛 <small>い</small> り	有 <small>あり</small>	五本場 <small>ごほんばいこう</small> 以降 <small>いじょう</small> 、二翻 <small>ふた</small> 以上の役 <small>やく</small> がないとあ がれなくするかどうかを選びます。
ナン 南 <small>バ</small> 場 <small>ノー</small> 不 <small>テン</small> 聴	連 <small>レン</small> 荘 <small>チヤン</small>	南場 <small>ナンバ</small> で親 <small>おや</small> が不聴 <small>ノーテン</small> のとき、親流 <small>おやなが</small> れとする かどうかを決 <small>き</small> めます。

※標準ルール設定での有無です。

ツ モ ビンフ 自摸平和	有 ^あ り	メンゼンチン モ ホー ビンフ ふくごう ひと 門前清摸和と平和の複合を認めるかどう かを選びます。
サン レン コー 三連刻	無 ^な し	おな しけい シュウバイ そうじ 同じ種類の数牌で、数字がつづいた3 つの刻子を作る役を認めるかどうかを 選びます。
スー レン コー 四連刻	無 ^な し	れんぞく くみ コー ツ つか 連続する4組の刻子を使ったあがり役 を認めるかどうかを選びます。
ダイ シャ リン 大車輪	無 ^な し	ビンズ に はち つか つく ナートイツ 筒子の二から八を使って作った七対子 の役を認めるかどうかを選びます。
バー レン チャン 八連荘	無 ^な し	おや かい ば あい い こ 親が8回つづけてあがった場合、以後 その親の役をすべて役満と認めるかを 決めます。
かぞ ヤクマン 数え役満	無 ^な し	かぞ やくまん まん ばい まん ひと 数え役満（四倍満）を認めるかどう かを選びます。ルール設定で有りにする と13翻。
ヤクマン ダブル役満	無 ^な し	やくまん はち ばい まん い じょう ひと ダブル役満（八倍満以上）を認めるか どうかを選びます。
リャン ベー コー 二盃口	三 ^{さん} 翻 ^{はん}	リャンベーコー やく つく 二盃口という役を作ったとき これを二翻にするか三翻にするかを選 びます。

5 やく 役 の 一 覧 表

名	称	フアン 翻	しょうけん 条件
翻 牌	ファンパイ	イーファン 一翻	
平 和	ピンフ	イーファン 一翻	メンゼン 門前
断 么 九	タンヤオ	イーファン 一翻	☆
一 盃 口	イーペーコー	イーファン 一翻	メンゼン 門前
立 直	リ ー チ	イーファン 一翻	
一 発	イツパツ	イーファン 一翻	☆
門前清摸和	ツ モ	イーファン 一翻	
海底撈月	ハイテイツモ	イーファン 一翻	
河底撈魚	ホウテイロン	イーファン 一翻	
嶺上開花	リンシャンカイホー	イーファン 一翻	
搶 槓 和	チャンカン	イーファン 一翻	
混全帶么	チャンタ	リャンファン 二翻	食い下がり
一色三順	サンジュン	リャンファン 二翻	食い下がり
三色同順	サンショク	リャンファン 二翻	食い下がり
一氣通貫	イツツウ	リャンファン 二翻	食い下がり

三色同刻	サンショクドウポン	リャンファン 二翻	
小三元	ショーサンゲン	リャンファン 二翻	
三暗刻	サンアンコウ	リャンファン 二翻	
三槓子	サンカンツ	リャンファン 二翻	
対々和	トイトイ	リャンファン 二翻	
混老頭	ホンロウトウ	リャンファン 二翻	
七对子	チートイツ	リャンファン 二翻	メンゼン 門前
ダブル立直	ダブルリーチ	リャンファン 二翻	
三連刻	サンレンコウ	リャンファン 二翻	☆
二盃口	リャンペイコウ	サン リャンファン 三・二翻	メンゼン 門前・☆
純全帯么	ジユンチャン	サンファン 三翻	食い下がり
混一色	ホンイツ	サンファン 三翻	食い下がり
清一色	チンイツ	ローファン 六翻	食い下がり
九連宝燈	チュウレンポウトウ	ヤクマン 役満	メンゼン 門前
小四喜	ショウスウシ	ヤクマン 役満	
大三元	ダイサンゲン	ヤクマン 役満	

四 槓 子	スウカンツ	ヤクマン 役満	
緑 一 色	リュウイーソウ	ヤクマン 役満	
清 老 頭	チンロウトウ	ヤクマン 役満	
字 一 色	ツウイーソウ	ヤクマン 役満	
国 士 無 双	コクシムソウ	ヤクマン 役満	メンゼン 門前
四 暗 刻	スウアンコウ	ヤクマン 役満	
大 車 輪	ダイシャリン	ヤクマン 役満	メンゼン 門前・☆
四 連 刻	スウレンコウ	ヤクマン 役満	☆
大 四 喜	ダイスウシ	ヤクマン 役満	
天 和	テンホウ	ヤクマン 役満	
地 和	チーホウ	ヤクマン 役満	
人 和	レンホウ	ヤクマン 役満	
八 連 荘	パーレンチャン	ヤクマン 役満	☆
十 三 不 搭	シーサンプトウ	マンガン 満貫	
么 九 振 切	ナガシマンガン	マンガン 満貫	

6 雀士の紹介

うで
まずは腕だめし

星源氏

テンバイそく リーチ
聴牌即、立直。

こ がお て しん やつ
手が顔に出る純な奴。

しよきゆう にん
—初級8人—

沢宮娘

どきういっはつ うんしけふ
度胸一発、運勝負。

まだ、麻雀の恐さを
し
知りません。

爆竹福

こ なるの うち筋。
手なりの打ち筋。

ハイ なか
牌は流れのままに。

爆風落

かんか う
考えて打っているんだ

けど、なぜか勝てない。

へたの横好き。

浅唯香

こころよわ しんし
心弱き雀子。

リーチ
立直がかかると、すぐ降りちゃう。

渡美里

ひっさつ はや
必殺の早あがり。

イーファン
一翻でもがむしゃら

ホーラ
に和了するから

きず ふか
傷も深い。

工香静

ぼんぼん
覚たてのホヤホヤ。

わたし まあいい
私まだ麻雀よくワカン

ナイ。

ちから 力をつけよう

— 中級8人 —

御長剛

じつりき じょうきゅう
実力は上級。

つよき リーチ
強気の立直が、アダ

になる。

小應善

リーチ
とにかく立直。

まあいい リーチ はし
麻雀は立直に始まり、

リーチ お
立直に終わる。

田原健

スマートな打ち筋

やく
役よりスピード！

中菜明

しんし
雀士たちの

マドンナです。

印餘冒

バランスのとれた打ち筋で
現点キープ。

青龍鎖

必殺のドラドラ
七対子！
絶対に降りない。

芋肉湯

聴牌が早く、
4・5順目には
立直棒が。
手の内は…？

南野陽

手づくりはうまいのだ
が、気が弱く、すぐ降り
てしまう。

史上最強の雀士

— 上級8人 —

酒法舌

毎回 和了し
ようと強引に
手を進める。

戦筋肉

最強の雀士。雀聖王。

東少年

マイルドの牌筋。^{ハイすし}センス^{ばっくん}抜群。

淀長映

ハイなが牌の流れをつか
みとる。連荘し
だすと止まらない。

超手力

ヤミ^あ上がりの
超手力。
終わってみれば
いつのまにか
トップに。

浅野温

あたハイと
当り牌を止めるのが
ばっくん
抜群!! チャンスに
はおおものねら
は大物狙いも。

笑友輪

こづき
手造りのうまさ^{ばっくん}抜群!!

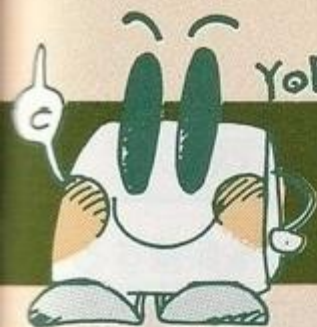
Going my way

育貴由

ひとたびなけば
ホーラ
和了まっしぐら。

社め覚

じょせい
女性No.1 雀士
ニッコリ^{わら}笑ってロン!



YoRoShiKuNe!!

7 使用上の注意

カートリッジは、精密機器ですので、とくに次のことに注意してください。

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、踏んだりするのは禁物です。また、分解は絶対にしないでください。

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。



ほかんほししちうい
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禁物です。

やくひんつか
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。



TEL・TEL スタジアム

君の作戦が、勝負を左右する。
シュミレーション野球!!
キミは、名監督になれるか.....!?

近日発売予定
6,500円(税別)

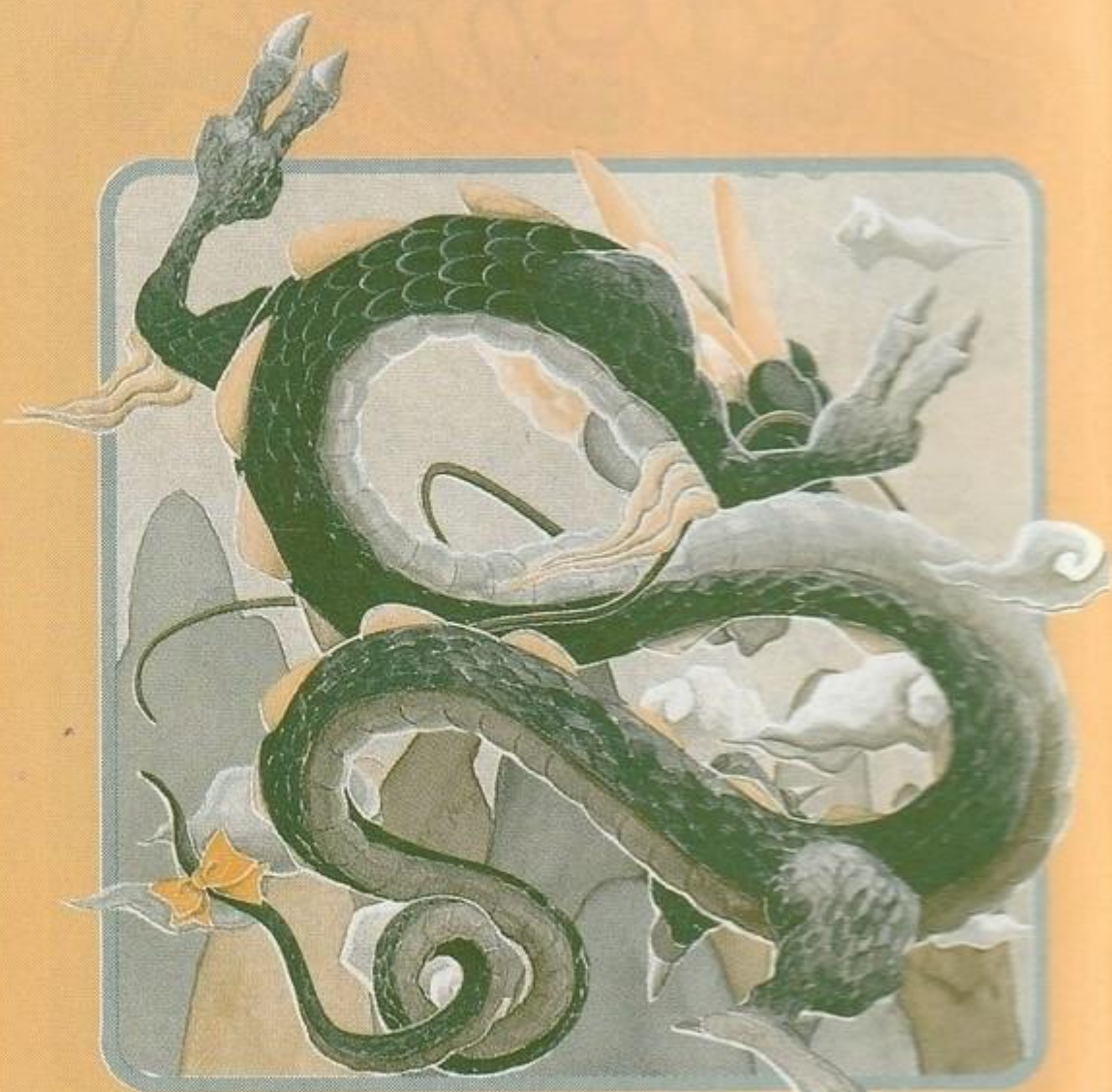
メガモデム対応ソフト
(モデムがなくても遊べます。)



SUNSOFT

メガドライブ専属

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 **SEGA**® の使用を詐諾したものです。



ザン電子株式会社

T-15033

〒483 愛知県江南市古知野町朝日250

TEL (0587) 55-3500

テレホン案内(0587)55-1120