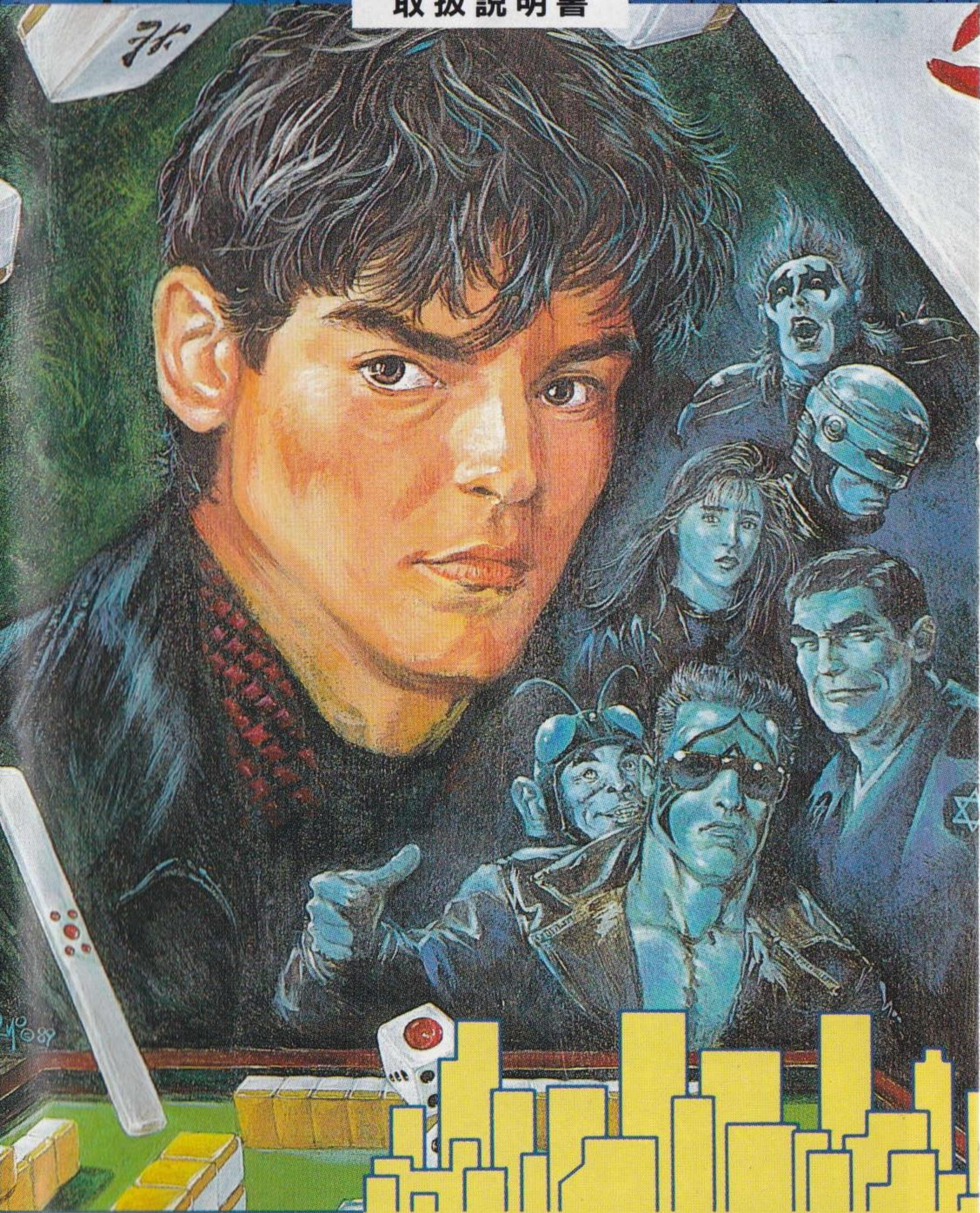


スーパーストリートCOP 電

取扱説明書



SEGA®

ねん がつ やみ まあじゃん
1989年1月、闇の麻雀シンジケート

じゃんろうかい にほん せいざいかい
「雀狼会」は日本の政財界を

かんぜん しはい じゃんおう
完全に支配し、ボス雀王は、

やみ そうり だいじん い
闇の総理大臣と言われるほどの

けんりよく しゅちゆう おさ
権力をその手中に収めていた。

雀狼会



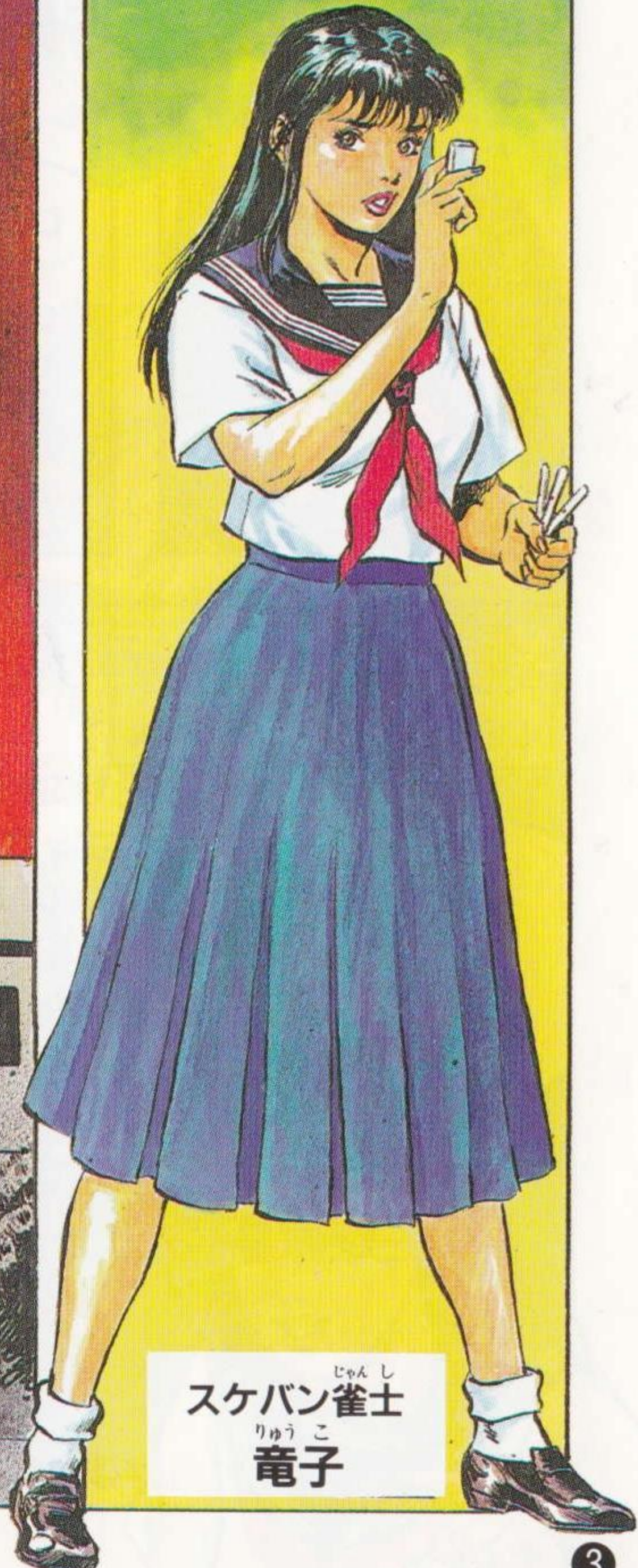
このたびはメガドライブカートリッジ「マージャンCOP

竜」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました

ました。ゲームを始める前にこの取扱説明書をお読みい

ただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

けいしちやう て あし で じゃんろうかい
 警視庁は手も足も出ず、「雀狼会」に
 たたか いど けいしちやうまあじゃんとくそうぶ
 戦いを挑む警視庁麻雀特捜部(MJC)の
 エージェントたちも、すべてが
 やみ やみ ほむ さ
 闇から闇へと葬り去られた。
 ばんさく まえ
 万策のつきはてたMJCの前に、1人の
 スケバン雀士が現れた。
 かのじよ な りゅうこ
 彼女の名は“竜子”……。



スケバン雀士
 りゅうこ
 竜子

目次

ストーリー..... 2
 ゲームの始め方..... 10
 マージャンCOP竜
 登場キャラクター紹介... 19
 初めて麻雀をする人へ... 23

じゃんろうかい たんしんの こ
「雀狼会」に単身乗り込んだ
りゅうこ つぎつぎ た
竜子は、次々と立ちはだかる
あんこくじゃんし たお
暗黒雀士たちをなぎ倒した。

ロンッ

ロンッ

ウッ

ロンッ

そして、ついにボス雀王の
いるアジトにたどり着いた。

じゃんおう
雀王あんたも
もうお
もう終わりね

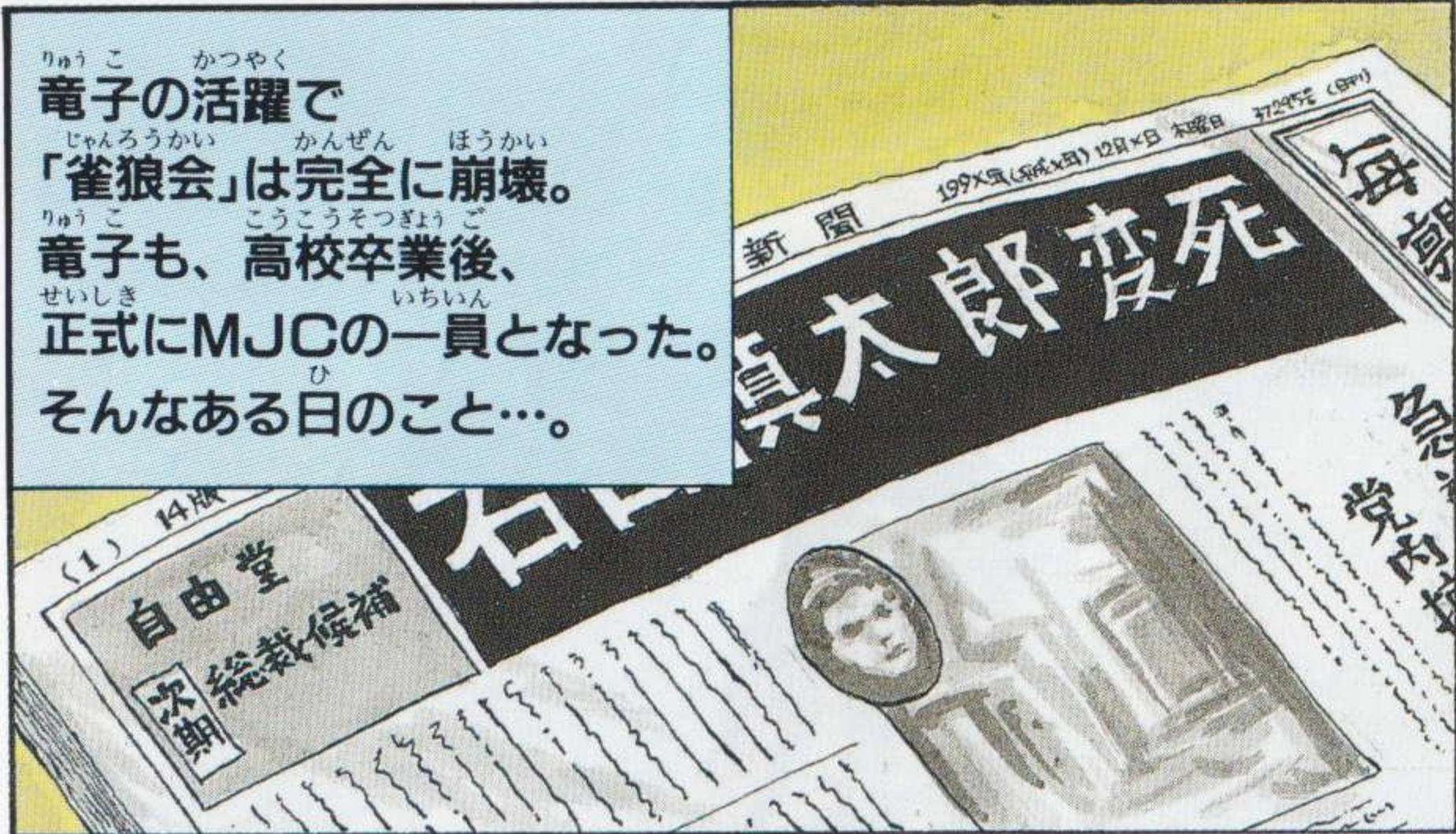
ロンッ



それはどうかしら……。
 ここから生きて
 帰れるとでも
 思ってるの!?

.....

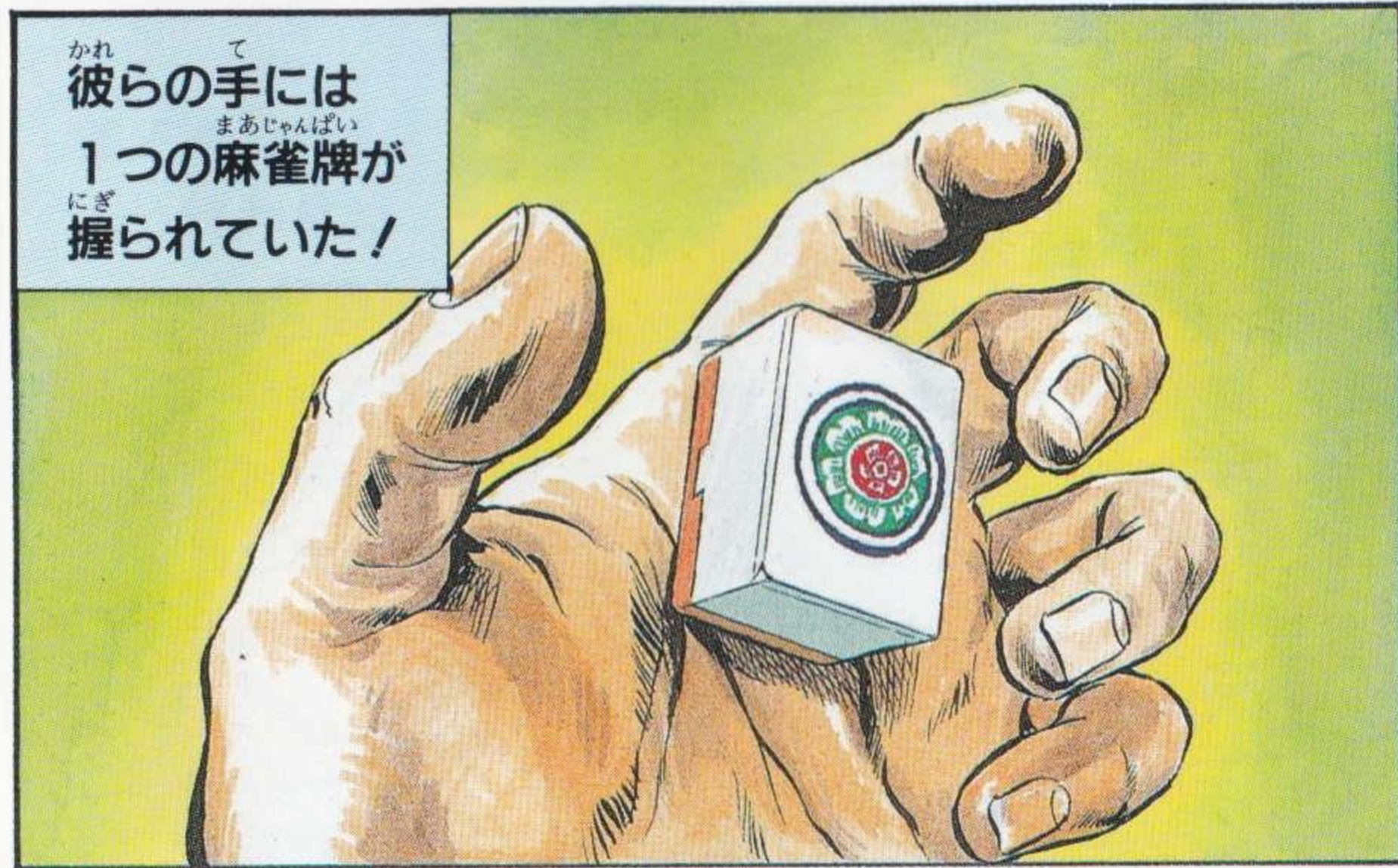
ば なん きょく はげ こうぼう く ひろ
 場は南4局。激しい攻防が繰り広げられていたが、
 わずかの差で雀王がトップに立っていた。
 きゅうきょく つ こ わざ つか りゅうこ てはい
 究極の積み込み技を使った竜子の手牌には、
 やくまんてんばい て はい
 トリプル役満聴牌の手が入ったが、
 はや じゃんおう
 それより早く雀王がリーチをかけてきた。
 りゅうこ のこ かい
 竜子に残されたツモはあと1回。
 きんだん つか か
 ついに禁断のイナツマツモを使うことにすべてを賭けた。
 きょくげん たか ちやうてん きわ
 イカリパワーを極限まで高め、そのパワーが頂点を極め
 てんくう こがねいろ かがや りゅう ひとすじ らいこう
 たとき天空に黄金色に輝く竜がいななき一筋の雷光とと
 あ はい なん
 もに和がり牌ではある南をツモった。
 ツーイーソー ダイサンゲン スーアンコ
 「ツモ! 字一色、大三元、四暗刻」
 ば か
 「うっ、そんな馬鹿な!」
 わたし か じゃんろうかい お
 「私の勝ちよ、これで雀狼会も終わりね」



りゅうこ かつやく
竜子の活躍で
 じゃんろうかい かんぜん ほうかい
「雀狼会」は完全に崩壊。
 りゅうこ こうこうそつぎょうご
竜子も、高校卒業後、
 せいしき いちいん
正式にMJCの一員となった。
 ひ
そんなある日のこと…。



せいざいかい おおもの
政財界の大物が
 つぎつぎ なぞ し
次々と謎の死を
 と じけん はっせい
遂げる事件が発生した。



かれ て
彼らの手には
 まあじゃんぱい
1つの麻雀牌が
 にぎ
握られていた！

あら やみ まあじゃん そしき
 新たなる闇の麻雀組織の
 存在を察知したMJCは
 うでき
 腕利きのエージェントたちを
 つぎつぎ おく こ
 次々と送り込んだが、
 すべてが消息を絶ってしまった。



やみけい し
 闇警視



そしき ほんこん
 この組織こそ香港に
 ほんきよち お きょうだい
 本拠地を置く強大な
 まあじゃん
 麻雀シンジケート
 はくろう
 「白狼」であった。

はくろう
 「白狼」のボス
 じゃれい し
 蛇靈子

MJCのトップエージェント
として勇躍、ゆうやく「白狼」はくろうに
のこ乗り込むりゆうこ竜子だったが……。

これでMJCの
ナンバー1か……。
くち口ほどにもない!



MJCをなめたら
いた痛い目めに会あうわよ!
まえお前あんこくじゃんしたち暗黒雀士の
リストは、すでに
MJCの本ほんぶ部に
おく送おくってあるのよ!!

なにっ!?



き、きさま
——っ!

この女おんなを地下室ちかしつに
と閉じこめておけっ!!





クッ……



これが竜子から
送られてきた
暗黒雀士の
リストだ!

LIST OF THE WHITE WOLVES
- 白狼会メンバー リスト -
THE DARK-JUNG-NERS
暗黒雀士

お前の使命は
竜子救出と
「白狼」の壊滅!

たの
頼んだぞ
“竜”!

マーシャンCOP最強のライセンスをかつて持っていた
男“竜”が、いかにこの事件を解決するのたろうか……。

[ゲームの始め方]

モードの設定

ゲームを始める前にモードの設定を行います。タイトル画面中に“PUSH START BUTTON”と表示されるので、方向ボタンの上下で、マージャンCOP竜モード、対局麻雀モード、清一クイズモード、ルール設定のどれかに合わせ、スタートボタンを押せば始まります。



コントロール

このゲームは1人用です。本体のコントロール端子1にコントロールパッドを接続してください。

スタートボタン



Cボタン

Bボタン

Aボタン

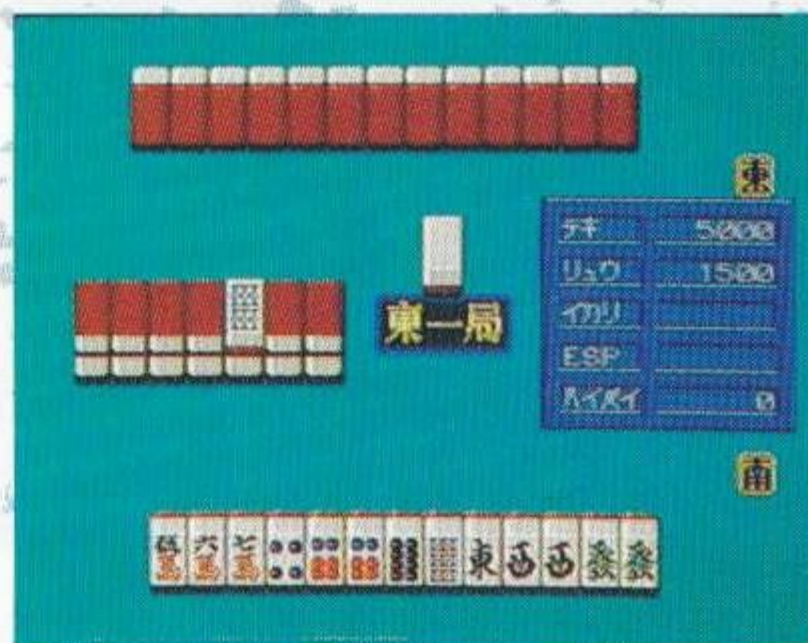
方向ボタン

●マーじゃんCOP竜モード

アドベンチャーゲーム+麻雀ゲームの全10ステージから構成されています。主人公竜の目的は、闇の麻雀組織「白狼」の壊滅と竜子の救出ですが、その前にはステージ1から暗黒雀士が手ぐすねを引いて待ちかまえています。竜は暗黒雀士たちと、はなす、みせる、おどすの3コマンドで会話を交わしながら麻雀で勝負をするように誘い、勝って次のステージに進むための情報を得なければなりません。当然勝てなければ、その時点でゲームオーバーになってしまいます。



アドベンチャーゲーム画面



麻雀ゲーム画面

対局麻雀モード

マーじゃんCOP竜モードに登場する「白狼」の暗黒雀士8人と対局できるモードです。対戦者は、方向ボタンの上下左右で選択して、スタートボタンで決定します。



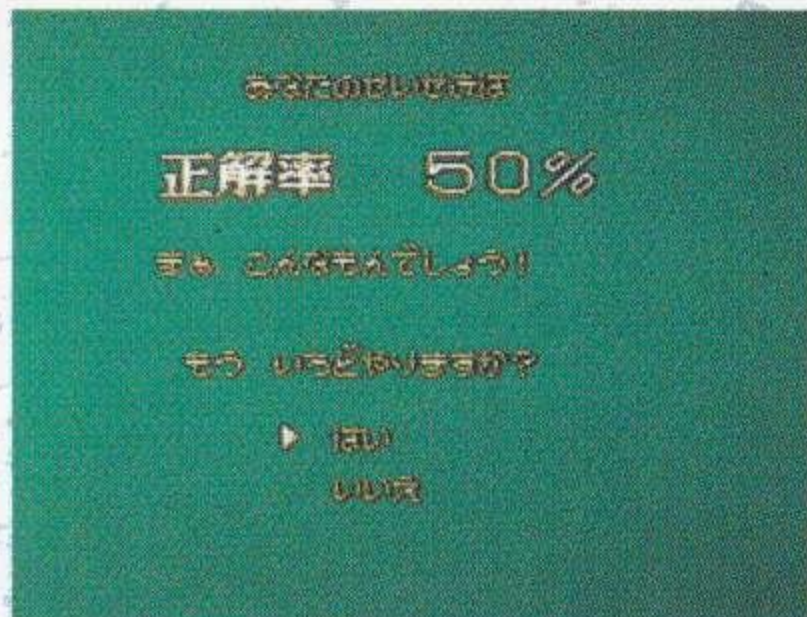
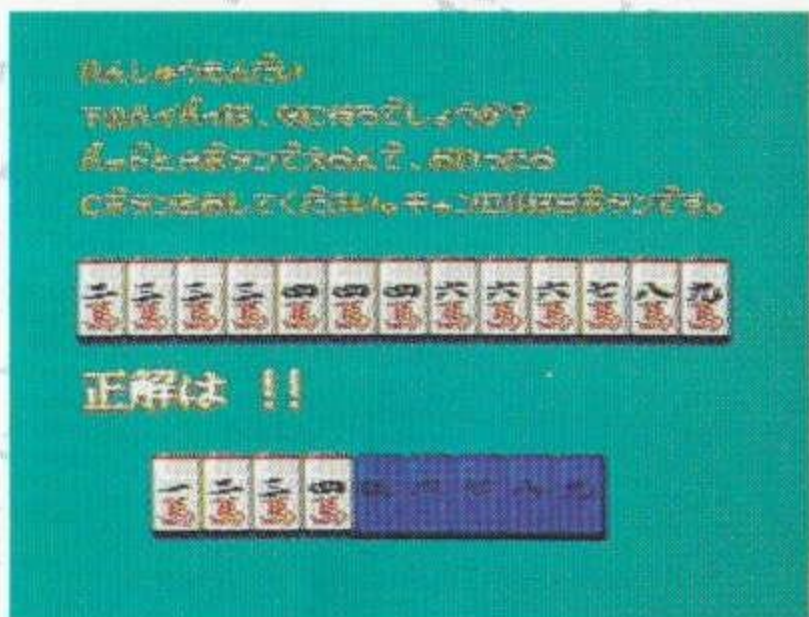
聴牌当てクイズ(1)

Q



ちんいつ
●**清一クイズモード**

ちんいつ がた てんぱい あ
清一型の聴牌当てクイズです。ほうこう さゆう あ
ほうこう さゆう あ
はい えら けってい
たり牌を選び、Aボタンで決定します。キャンセルはBボ
たんです。かい もんだいすう ぜんぶ もん さいご せいかいりつ
1回の問題数は全部で10問で、最後に正解率
はっぴょう
が発表されます。



せってい
●**ルール設定**

ほうこう じょうげ せってい
方向ボタンの上下で設定し
たいルールに合わせ、左右で
あり、なしをせんたく
せんたく せん
選択します。選
たく お
択が終われば、スタートボタ
ん けってい
ンで決定します。



な めんぜん な
鳴きタン………面前でなくても(鳴いても)タンヤオのみで
あ
和がることができます。

あとづけ やく な
後付け………役がなくて鳴いたとしても、和がるときに役が
あ
あれば和がることができます。

おやなが りゅうきよく とき おや てんぱい ばあい
ノーテン親流れ………流局の時に親が聴牌していない場合、
おや うつ
親が移ってしまうことです。

わざ つ こ わざ つか
技………イカリ、ESP、積み込み技を使ってゲームをするか
き
どうかを決めることです。



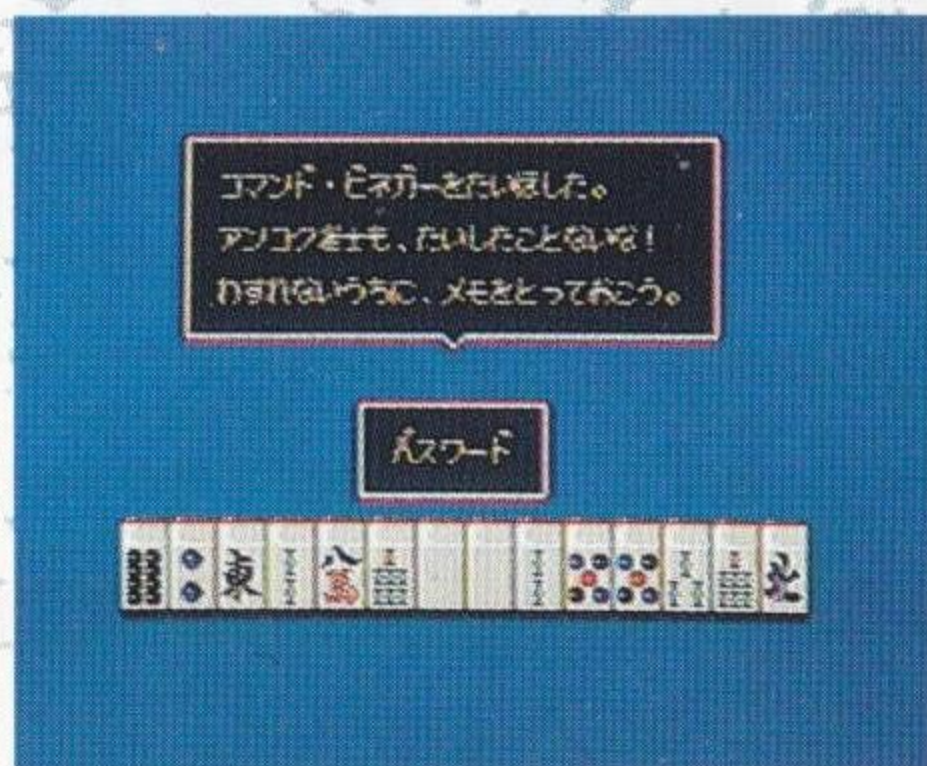
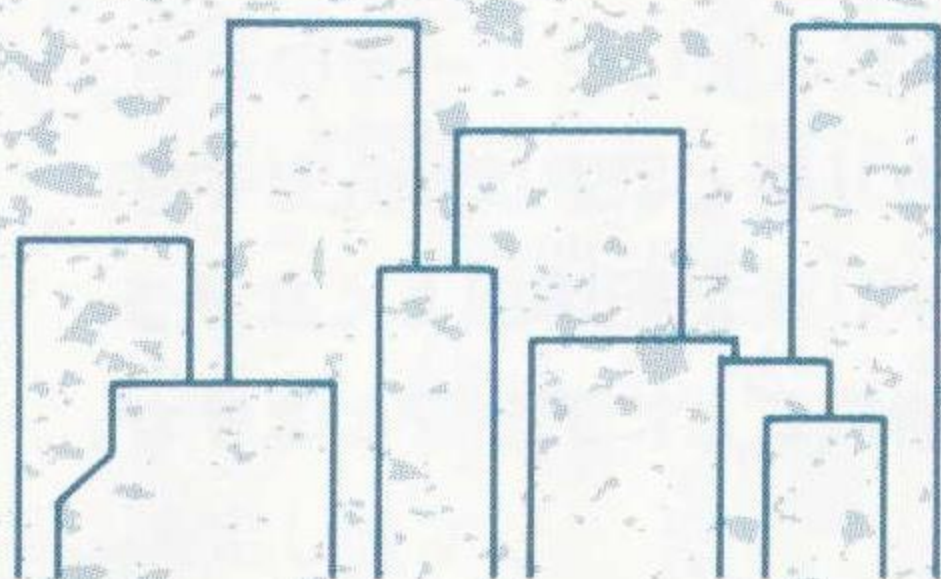
アドバイスモード

捨て牌や待ち牌、チーやポンなどのアドバイスをゲーム中にしてくれます。

● マージャンCOP竜モードのパスワード

パスワードは麻雀牌での入力です。入力のやり方は、初めカーソルが左端にあるので、方向ボタンを上下に動かすことで、カーソルを左右に動かすことができます。牌を選ぶときはAボタンを使用します。Aボタンを押すごとに牌は1～9の順で上がっています。牌の種類を選ぶときはBボタンを使用します。Bボタンを押すごとに牌は万子、筒子、索子、字牌の順に変化していきます。Cボタンを押すごとに牌は9～1の順で下がっていきます。全て入れ終わったらスタートボタンを押します。パスワードが合っていればゲームの続きができますが、間違っているともう1度入力し直しです。

(※パスワードには、いくつかの裏技があるかもしれません?)



てんばいあ 聴牌当てクイズ(2)

Q

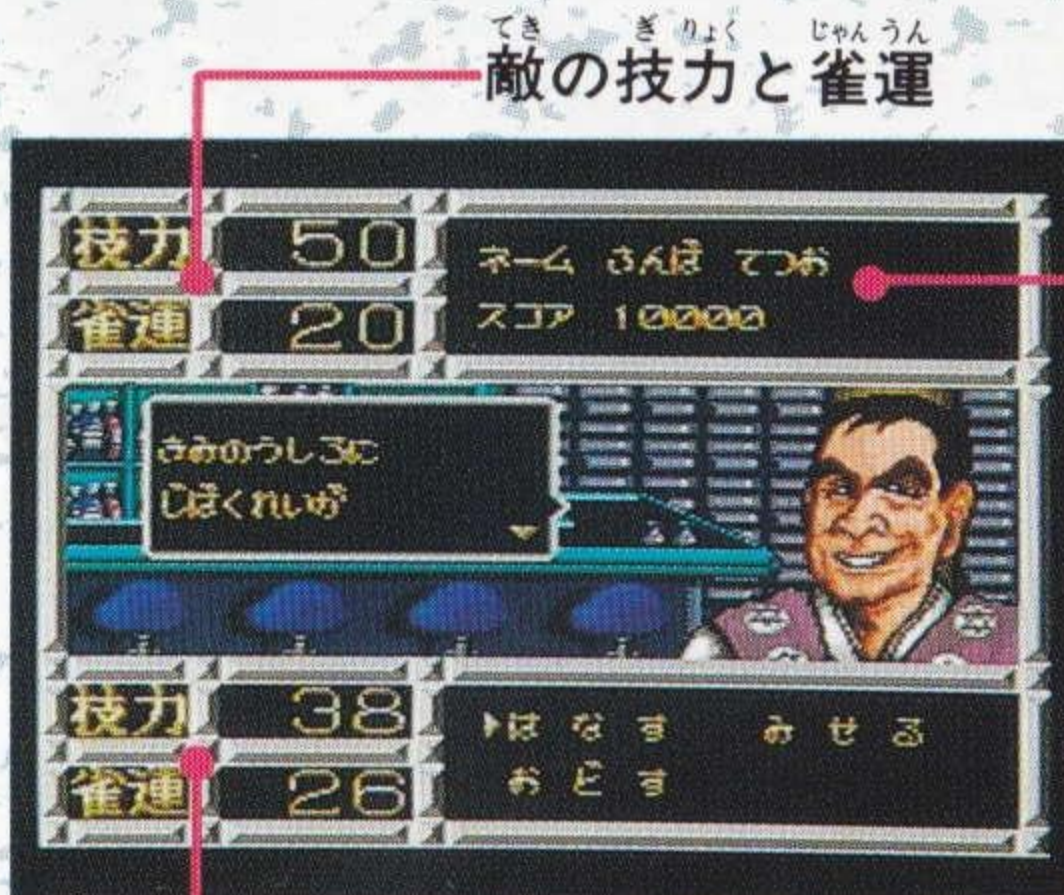


[アドベンチャーゲームの進め方]

マーじゃんCOP竜モード

はなす、みせる、おどすの3コマンドは、方向ボタンの上下左右で選択して、A、B、Cのどれかのボタンで決定します。Aボタンを押すと会話のスピードが速くなります。敵を勝負に誘い込むことができれば、しょうぶをするのコマンドが出ます。また勝負に勝って次のステージに進む情報を完全に得ることができると、いどうのコマンドが出ます。

▶ アドベンチャーゲーム画面



敵の技力と雀運

敵(暗黒雀士)の名前

竜(自分)の技力と雀運

技力……技(イカリ、ESP、積み込み技など)の威力を左右する数値です。技力が上がれば、イカリパワーのメーターが上がりやすくなり、敵の手牌を見れるESPの時間および見え方がアップします。

雀運……雀運が上がると、イカリ牌とESP牌が入りやすくなり、ツモ牌もよくなります。また配牌もよくなります。技力、雀運ともに勝負に勝つごとにアップしますが、負けるとダウンします。

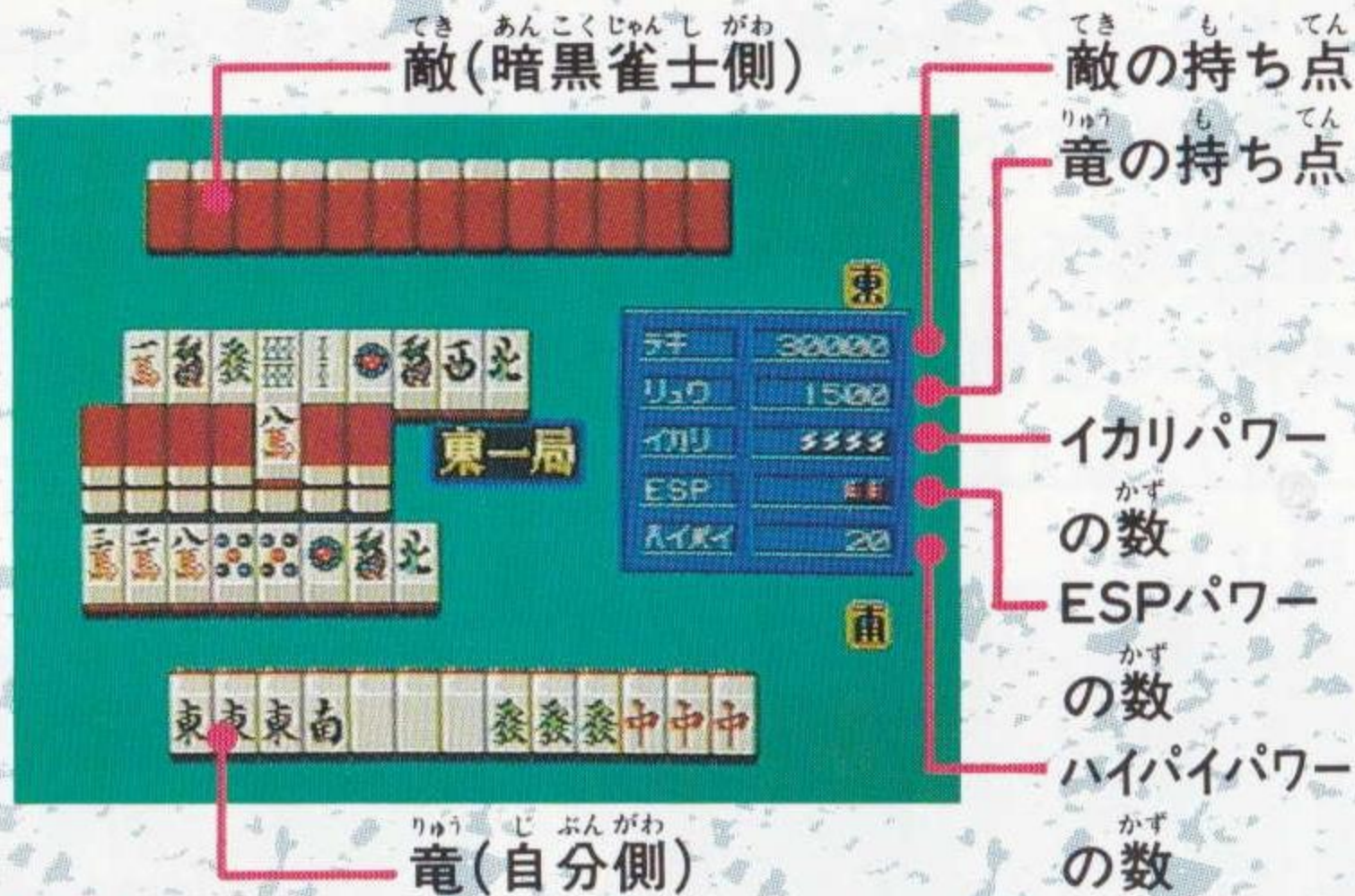
A



麻雀対局の進め方

マーじゃんCOP竜モード、対局麻雀モード

麻雀ゲーム画面



操作方法

Aボタン……麻雀牌のツモ、ステ牌の決定。配牌のスピードアップ。ウインドウのスキップ。

Bボタン……キャンセル

Cボタン1回……ツモ、ロン、ポン、チー、カン、リーチのウインドウが開きます。方向ボタンの上下で選び、Aボタンで決定します。

〈チーのやり方〉チーを選択すると、組み合わせが1つしかない場合は即座にチーをしますが、組み合わせが2つ以上ある場合は、その組み合わせが画面に表示されます。自分のチーしたい組み合わせを方向ボタンで選び、Aボタンで決定します。

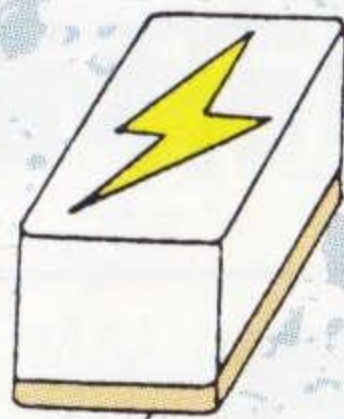
Cボタン2回……イカリパワーとESPパワー使用のウインドウが開きます。方向ボタンの上下で選び、Aボタンで決定します。

聴牌当てクイズ(3)

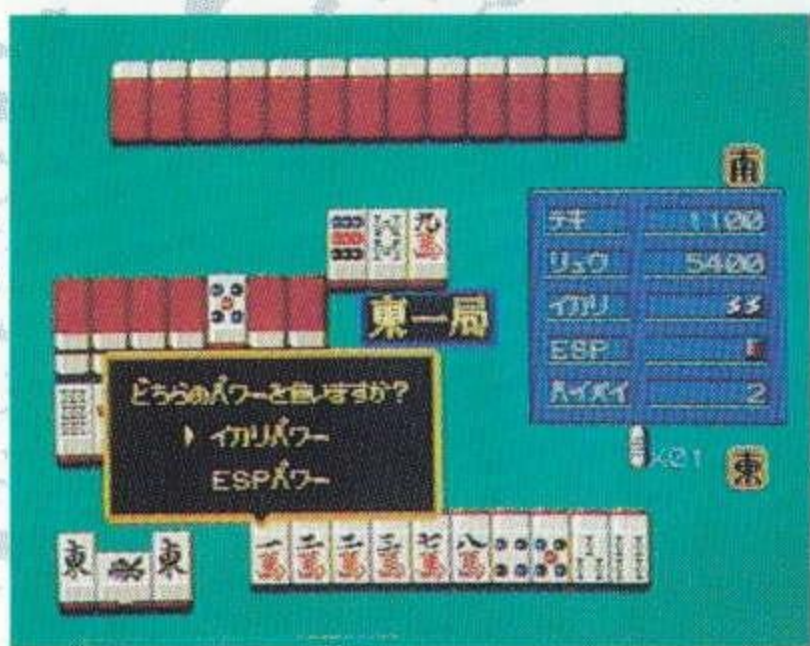


●イカリパワー

イカリパワーはイカリ牌をツモるごとに溜り、最高6個まで溜めることができます。

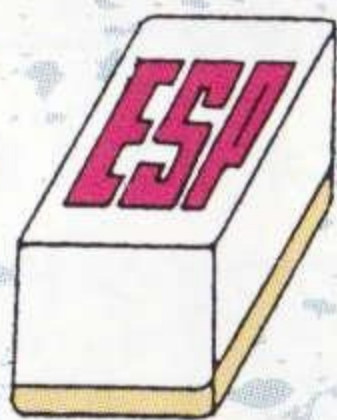


イカリパワーを使用するには、Cボタンを2回押してからイカリパワーを選び、それからCボタンを連打してパワーメーターを上げ、MAXの時にAボタンを押すと有効牌または和がり牌をツモることができます。しかし、MAX状態でなければ、必ず有効牌をツモるとは限りません。

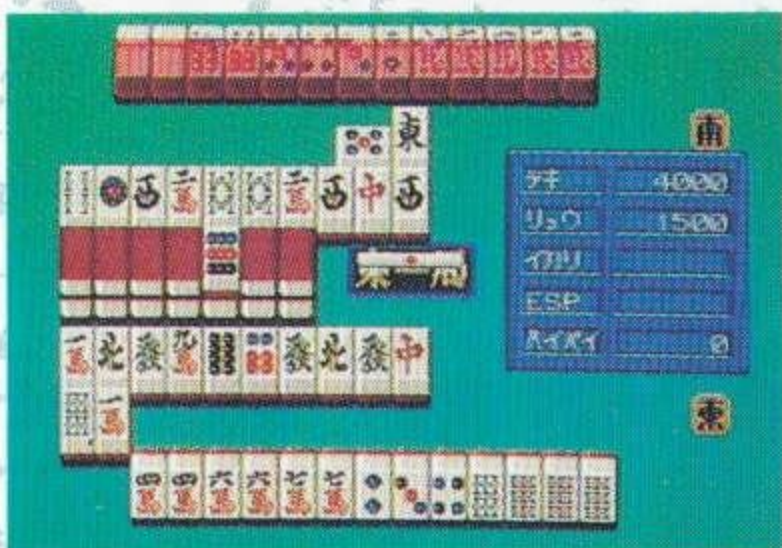


●ESPパワー

ESPパワーはESP牌をツモるごとに溜り、最高2個まで溜めることができます。

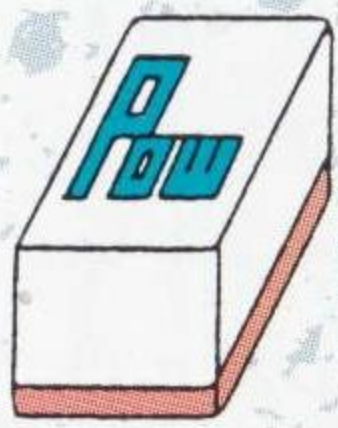


ESPパワーはCボタンを2回押して、ESPパワーを選ぶと使用できます。ESPパワーを使用すると、相手の手牌を一定時間見ることができます。技力が高いほど、その時間が長くなります。※相手もESPパワーやイカリパワーを使うことができます。ESPパワーを使われると、自分の手牌が透けて、相手に待ちが読まれてしまいます。



●ハイパイレベル

ハイパイレベルはパワー牌をツモるごとに1~2増えていきます。パワー牌はハイパイレベルが3以下に出てきます。また麻雀ゲームで和がった役の分だけ増えていきます。ハイパイレベルが一定数以上になると、順次高レベルの積み込み技が使えるようになります。



●積み込み技

麻雀ゲームをする前に積み込み技を選ぶ画面が表示されます。現在のレベルで使える積み込み技は、白く表示されていますので、方向ボタンの上下で選び、Cボタンで決定します。

積み込み技	レベル	積み込み技	レベル
パイコウカン	3	ネンイリ	12
イーペイコウ	3	ショウナンゴ	15
ピンフ	6	ナンナンゴ	15
タンヤオ	6	チンイリ	18
ナンショク	9	リユーイリ	18
チートイ	9	タイヨウリン	18
イリウ	12	キョウショク	20

積み込み技のレベルは、今使える技より1レベル以上高いものと表示されています。

レベル3

パイコウカン(牌交換)……配牌後に自分の手牌の中から交換したい牌があれば、方向ボタンの左右でカーソルを合わせてAボタンで選び、Cボタンで決定します。必ずしも自分に都合のよい牌に交換できるとは限りません。

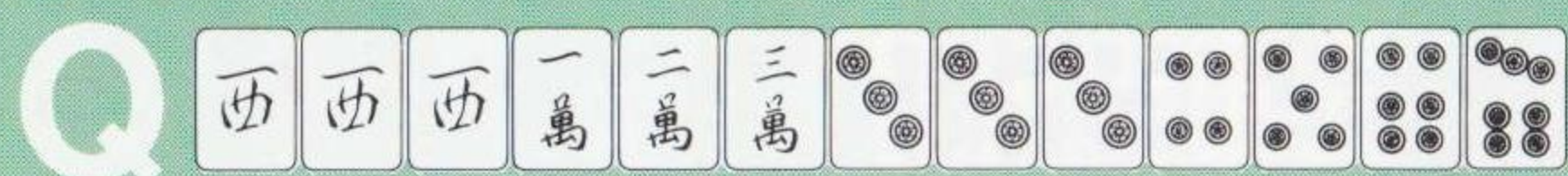
イーペイコウ(一盃口)……手牌の中にイーペイコウの役ができやすい牌が含まれています。以下、積み込み技の場合は、技力が高いほど有利な牌が含まれています。

レベル6

ピンフ(平和)

タンヤオ(断么九)

聴牌当てクイズ(4)



レベル 9

サンショク(三色同順)
さんしょくどうじゅん

チートイ(七対子)
ちーといつ

レベル 12

イツウ(一気通貫)
いっ き つうかん

ホンイツ(混一色)
ほんいーそー

レベル 15

ショウサンゲン(小三元)
しょうさんげん

サンアンコウ(三暗刻)
さんあんこ

レベル 18

チンイツ(清一色)
ちんいーそー

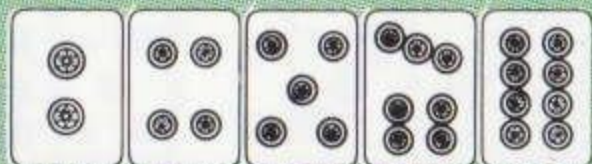
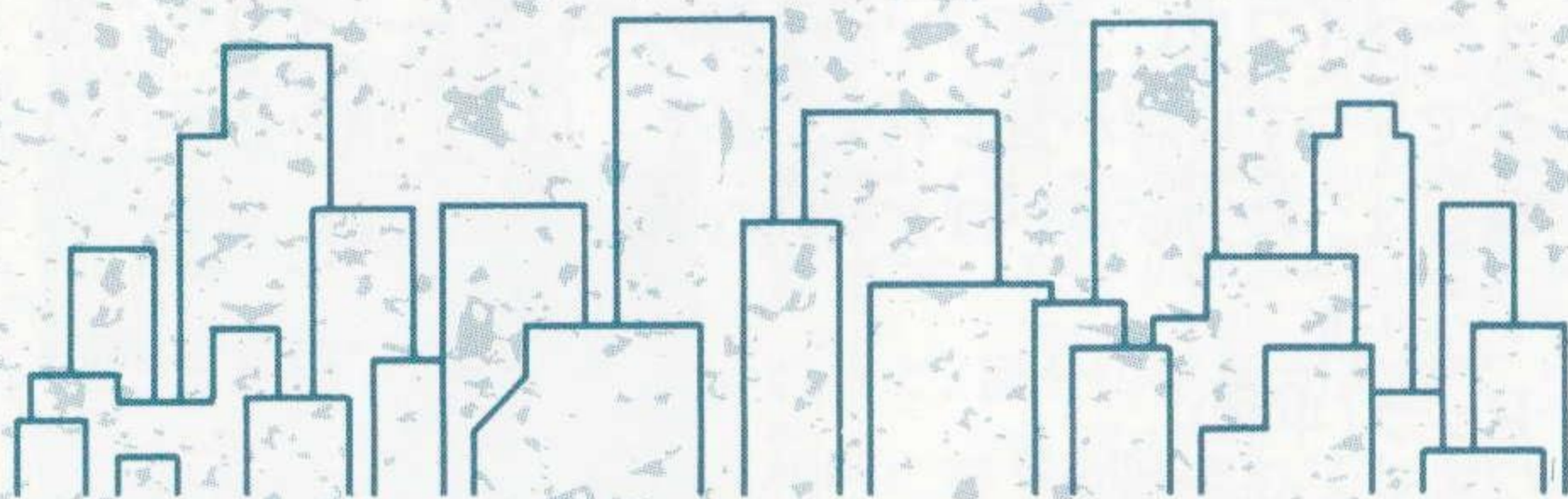
リュウイーソー(緑一色)
りゅういーそー

ダイシャリン(大車輪)……公式ルールこうしきの麻雀役まあじゃんやくにはあり

ませんが、形かたちとしては筒子ぴんずの2～8の牌はいを2枚まいずつ集めあつたものです。

レベル 20

キュウキョク……これも麻雀役まあじゃんやくにはありません。その名なの通り究極きゅうきょくの積み込み技つこわざです。何が起きるかなに おは、自分のじぶん目めで確かめたしてください。

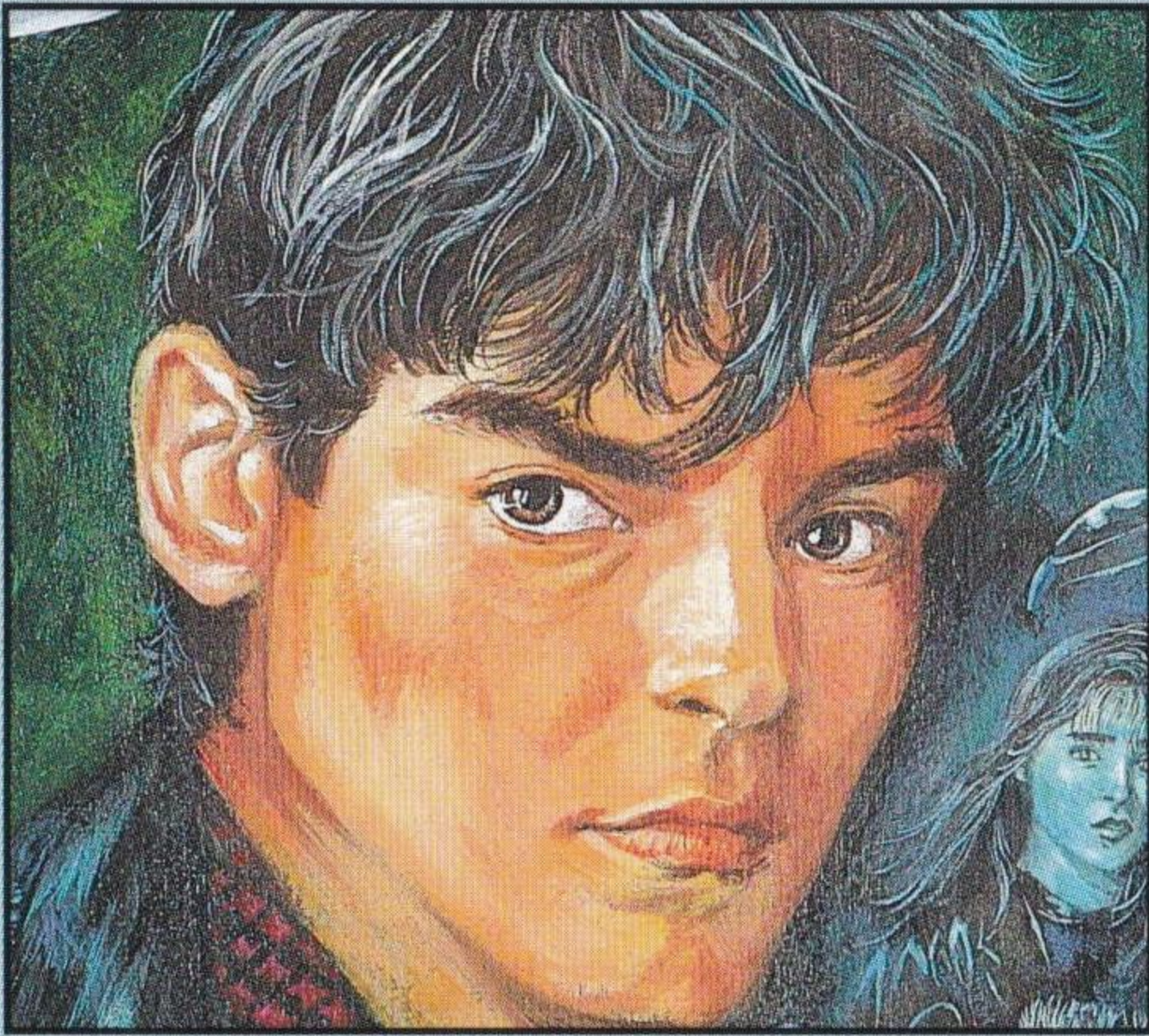




マジャンCOP竜

登場キャラクター紹介

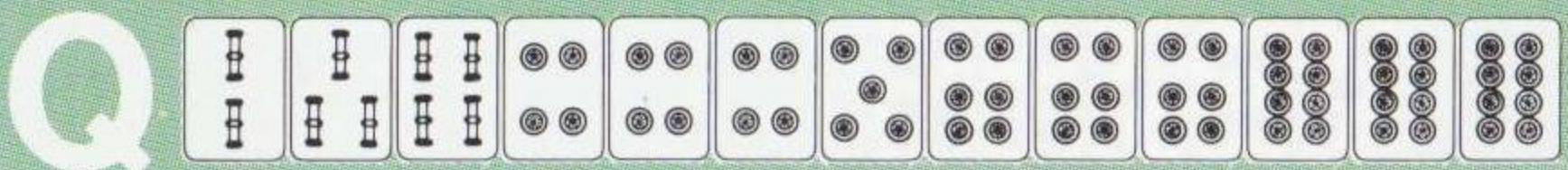
ゲームの始め方 / 登場キャラクター紹介



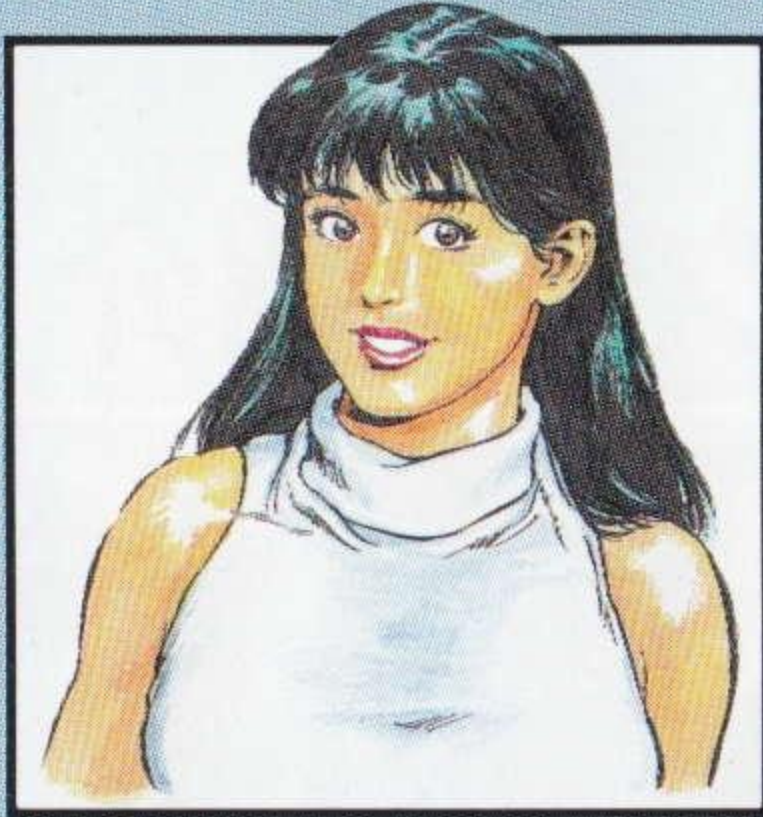
竜

警視庁麻雀特捜部(MJC)のエージェントの中でも、役満許可書を持つことが許されたスペシャルエージェントの1人が「竜」だ。本来「竜」とはコードネームの名称だが、初代コードネームを持つ彼のことを「竜」と呼ぶようになった。「竜」はスペシャルエージェントの中でも最強の男と言われていたが、7年前に起きたある事件を機にライセンスを取り上げられ、長く現場から遠ざけられていた。しかし、今回の「白狼」壊滅捜査における現役エージェントの相次ぐ死、そして竜子の失敗により、「竜」のライセンスの回復が図られることになった。果たして「竜」は、「白狼」を壊滅させることができるのか、そして竜子を救出することができるのか。

聴牌当てクイズ(5)



竜子



スケバン雀士として「雀狼会」を壊滅させた竜子は、高校卒業後、その活躍が認められ、MJCの一員として迎えられた。その雀力は、「竜」に次ぐといわれるほどの腕を持

っており、積み込み技に関しては雀界随一といわれるほどの指さばきを持っているが、今回の事件では「白狼」のボス蛇霊子に敗れ、捕らわれの身となった。しかし、その直前に捜査の重要資料となる暗黒雀士のリストをMJCの本部に送信し、大事な手がかりを残すことに成功した。

蛇霊子



香港麻雀シンジケート「白狼」のボス。かつて竜子が壊滅させた「雀狼会」は、「白狼」の日本支部であり、日本政財界を再び手中に収めるため、乗り出してきた最強最悪の闇

の麻雀組織が「白狼」だ。蛇霊子は、そのボスとして今まで謎の人物とされていたが、竜子の送信したリストによって初めてその存在が明らかにされた。性格は冷酷非情で、この男の前に数多くの雀士が敗れ、葬り去られている。彼の赤いネクタイは、それらの血に染められたものといわれている。



コマンドビネガー



持ち点5,000 技力20 雀運30

ステージ1・新宿の雀荘「あとのまつり」に登場するマッチョマンタイプの男。プロレスラー“スティング”に似た風貌を持ち、見ての通り力でグイグイ押す麻雀を得意とする。

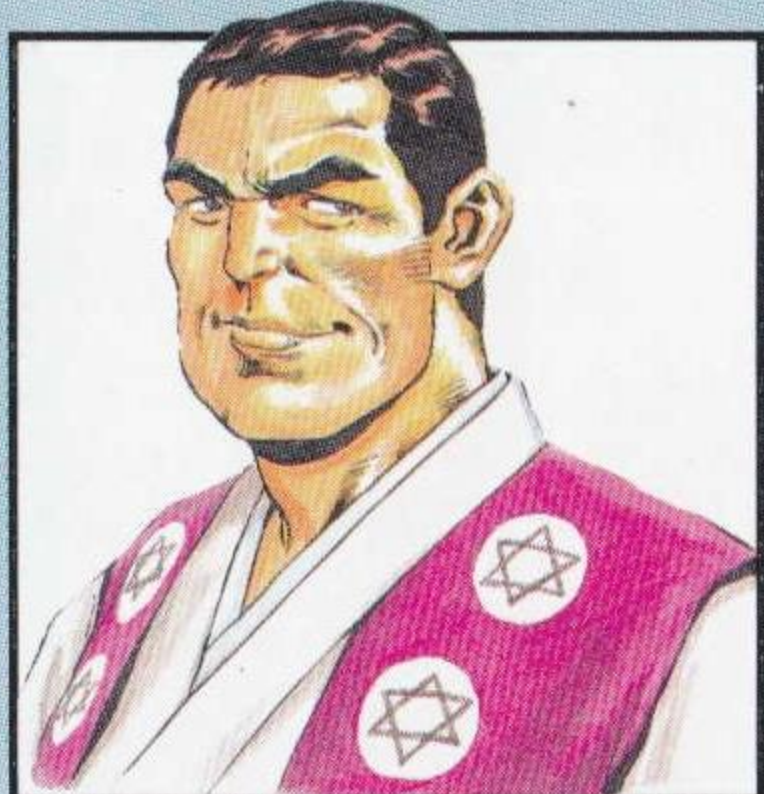
仮面ヘンダー



持ち点8,000 技力20 雀運40

ステージ2・渋谷の喫茶店「ひまつぶし」に登場する仮面ノリダーに似た男。とぼけた感じで見弱そうだが、序盤ではなかなかの強敵で、変則的な待ちを好む戦いにくい相手だ。

産波哲夫



持ち点10,000 技力50 雀運20

ステージ3・銀座のクラブ「守護霊」に登場する薄気味悪いおじさん。丹波哲郎に似た、霊界通らしい。麻雀では、その暗い性格とマッチするよう純チャン、チャンタなどを得意とする。

聴牌当てクイズ(6)

Q 東 東 東

しらき
白木かおり



もちてん ぎりよく じゃんうん
持ち点15,000 技力40 雀運40

“ナニしませんか”と迫ってくる、黒木かおりに似たエッチ大好きな大人の女性。哲学的な思考法を持ち、麻雀でも美しい手作りを好む。

こんどう
近藤しずか



もちてん ぎりよく じゃんうん
持ち点20,000 技力10 雀運100

ワンレンボディコンのキャピキャピギャル。タコ麻雀ながら、強烈な引きの強さを持っているので、あなどると痛い目に会う。工藤しずかに似ている。

おおぐれ
デビル大暮



もちてん ぎりよく じゃんうん
持ち点30,000 技力70 雀運70

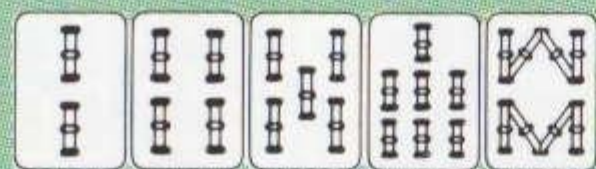
ものものしい態度は、まるでボスキャラのイメージを受ける。わがままな性格を表すように、自分本位の麻雀をしてくる。見ての通りデーモン小暮にそっくりだ。

ロボ
ロボジヤンシ



もちてん ぎりよく じゃんうん
持ち点40,000 技力90 雀運60

感情的なものは何も持たない、コンピューターのような性格無比の麻雀をする。ロボコップを麻雀用にプログラミングしなおした、麻雀最強のマシンだ。強敵である。



[初めて麻雀をする人へ]

麻雀とは…

麻雀は、万子、筒子、索子、字牌の合計34種類の136枚の麻雀牌を使うゲームです(1種類の牌はトランプのように4枚あります)。1人が13枚の牌を持ち、麻雀卓の上に並べてある余分な牌の中から1枚を持ってきて、替わりにいらぬ牌を1枚捨てます。これを順番に繰り返して、一番早く「和がり」の形を作った人が点数をもらえます。「和がり」の形や点数にはいろいろな種類がありますが、それはあとで説明しましょう。

13枚の牌の集め方








ただデタラメに13枚の牌を集めても「和がり」にはなりません。「和がり」には決められた基本の形があるのです。「3枚1組」のものを合計4組と、それから「頭」と呼ばれる同じ牌2枚のものが1組。そういう組み合わせになるように牌を集めてください。「3枚1組」の組み合わせには2つの種類があります。

①連続した3枚(順子)……数の連続した牌3枚の組み合わせで、万子、筒子、索子の同じ種類で数が連続しているものに限ります。二萬三萬四萬といった種類の違う組み合わせは間違い、それから八萬九萬一萬というものも間違いで、9から1へは連続しません。

②同じ牌3枚(刻子)……まったく同じ牌3枚の組み合わせで、違う種類で数が同じ牌3枚三萬四萬五萬といった組

聴牌当てクイズ(7)




Q 西 西 西 一萬 一萬 一萬 二萬 三萬 四萬 伍萬 六萬 七萬 八萬

み合わせは間違いです。それから  發  中  とか  東  南  西  といった組み合わせもありません。

「和がり」は14枚目の牌で

自分が持っている牌が13枚。「和がり」の時の形が、「3枚1組」4つ(12枚)と「頭」が1つ(2枚)ですから、14枚目の牌が「和がり」になるわけです。







上の図は、13枚が全部揃ってあと1枚で「和がり」の状態(「聴牌」)です。和がり牌は 。麻雀卓に並んでいる余分な牌(「山」)の中から順番に1枚ずつ持ってくる時に  を持ってくれば、もちろん「和がり」ですが、それ以外にも人が  を捨てた時も「和がり」を宣言することができます。自分が「山」から持ってきた牌で「和がる」時は「ツモ」、人が捨てた牌で「和がる」時は「ロン」と宣言します。

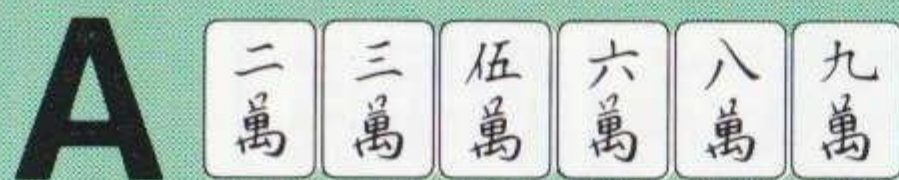
いろいろな「聴牌」

あと1枚で「和がり」の状態を「聴牌」と言いますが、それにはいろいろな形があります。

① 両面待ち



  のように、両側どちらでも「和がり」になる「聴牌」です。「和がり牌」は  と  の2種類。1種類が4枚ありますから、「和がり牌」の枚数は8枚になります。



②カンチャン待ち



☞のように、数が1つ飛んでいる2枚の間の牌を待つ形です。「和がり牌」は1種類ですから、枚数は4枚だけになります。

③ペンチャン待ち



☞のように、1と2で3を待つか、8と9で7を待つ形です。これも「和がり牌」は1種類ですから、枚数は4枚だけです。

④シャンポン待ち



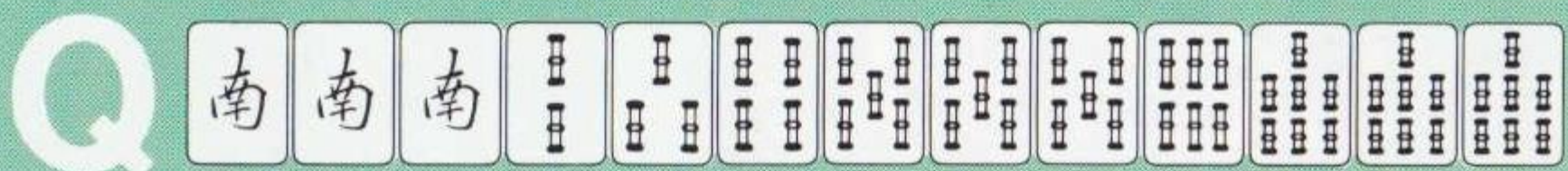
☞のように、どちらかで同じ牌3枚の組を作り、3枚にならなかったほうが「頭」になる待ちです。「和がり牌」はと中の2種類ですが、自分で2枚ずつ使っていますから、枚数は4枚だけになります。

⑤「頭」待ち



☞のように、で残りのでだけを持って「頭」を最後に作る待ちで、「単騎待ち」とも言います。「和がり牌」は1種類ですから、枚数はあと3枚あるわけです。

てんばいあ 聴牌当てクイズ(8)



⑥ 3面待ち、多面待ち



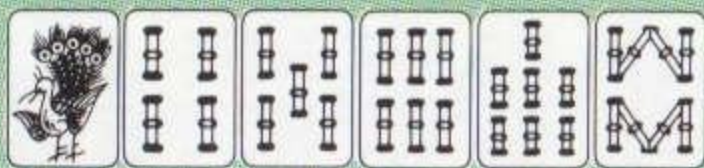
四萬 伍萬 六萬 と 四萬 伍萬 六萬 という風に見れば 三萬 と 六萬 の待ちですし、
 四萬 伍萬 六萬 と 四萬 伍萬 六萬 という風に見れば 六萬 と 九萬 の待ちになり、
 六萬 九萬 どれでも「和がり牌」になります。「和がり牌」の種類は
 3つですが、枚数は自分で 六萬 を1枚使っているので11枚になり
 ます。3面待ちには、この他 三萬 四萬 四萬 四萬 というような形もあ
 ります。これは 三萬 と 四萬 四萬 四萬 という風に見れば 三萬 の「頭」待
 ち、 三萬 四萬 四萬 と 四萬 四萬 という風に見れば 四萬 が「頭」で 二萬 と 伍萬 の
 両面待ちになります。「和がり牌」は 二萬 三萬 伍萬 の3つになります。
 3面待ちよりも、もっと「和がり牌」の種類が多いものを「多
 面待ち」と言います。これにはたくさんの形があるので、ペ
 ージの下の部分「聴牌当てクイズ」か、マージャンCOP竜の
 「清一クイズ」を見てください。

ポンとチーとカン

「和がり」になるように、「3枚1組」の組み合わせを4つ
 作っていく時に、人の捨てた牌を利用してよいのです。こ
 れは「ロン」を宣言するのと似ています。

① ポン…… 相手の捨て牌をもらって刻子を作ることを
 「ポン」と言います。例えば 中 中 とある時、相手が 中 を捨て
 れば「ポン」と声を出して持ってくることができます。「ポン」
 して1組にした3枚の牌は、あとの10枚の自分の持ち牌とは
 別に右側に見えるように置きます。

② チー…… 相手の捨て牌をもらって順子を作ることを
 「チー」と言います。例えば 六萬 七萬 とある時、相手が 伍萬 か 八萬 を



捨てれば「チー」と声を出して持ってくることができます。あとは「ポン」と同様に右側に見えるように置きます。「ポン」「チー」とともに相手がその牌を捨てた時にしかできませんので、注意してください。

③カン…… 同じ牌が4枚全部揃った時は「カン」と言
って、4枚1組の組み合わせを特別に作ることができます。
「カン」には、4枚とも自分で「山」から持ってきた時と、
3枚自分で持っていて4枚目を相手が出した時、「ポン」をし
たあとで「山」から4枚目を持ってきた時の3つの種類があ
ります。しかし「カン」はしなくてはいけないものではありません。

「役」について

麻雀は「役」がないと「和がり」にならないルールになっ
ています。「役」は40ぐらいあるので、どれかの「役」が必ず
あるように組み合わせを作りましょう。また「役」の数で、
「和がり」の時もらえる点数も決まる仕組みになっています。
「役」の数が多いほど点数も多くなります。

〈リーチ〉役数 1

「役」のない時は「リーチ」をかければ「役」がつきます。
「ポン」「チー」をしているとかけられません。

〈ツモ〉役数 1

「ポン」「チー」をしないで、「山」から持ってきた牌で「和
がり」を作れば「役」が1つつきます。

〈役牌〉役数 1



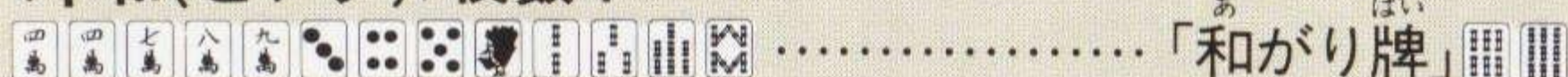
中 發 中 のどれか、または場の風牌か自分の風牌を3枚を揃
えれば「役」がつきます。「ポン」をしてもかまいません。

聴牌当てクイズ(9)

Q



びんふ やくすう
<平和(ピンフ)>役数 1



「チー」をしないで順子を4つ揃え、「両面待ち」であること。ただし「頭」が役牌ではいけません。

たんやおちゅう やくすう
<断么九(タンヤオ)>役数 1



字牌と1と9の牌を使わずに「和がり」の形にしたものです。「ポン」「チー」をしてもかまいません。

いーべいこう やくすう
<一盃口(イーペイコウ)>役数 1



上の図の点のついた部分が「役」になります。「ポン」「チー」をすると「役」になりません。

さんしょくどうじゅん やくすう
<三色同順(サンショクドウジュン)>役数 2~1



万子、筒子、索子の3種類で同じ順子を揃えたものです。

「ポン」「チー」をすると「役」が1つ下がります。

いっきつうかん やくすう
<一気通貫(イツキツウカン)>役数 2~1



同じ種類の牌で1~9の3つの順子を作ったものです。「ポン」「チー」をすると「役」が1つ下がります。

チャンタ やくすう
<混全帯公(チャンタ)>役数 2~1



すべてに1か9の牌か字牌が入っているものです。「ポン」

「チー」をすると「役」が1つ下がります。

トイトイホウ やくすう
<对々和(トイトイ)>役数 2



「頭」以外は同じ牌3枚の組み合わせで全部ができている

「役」です。「ポン」をしてもかまいません。

チートイツ やくすう
<七対子(チートイツ)>役数 2



14枚全部が同じ牌2つでできているものです。ただし同じ



です。「ポン」をしてもかまいません。

チンイツー やくすう
〈清一色(チンイツ)〉役数5~6



1種類の牌だけで全部の組み合わせを作ったものです。「ポン」「チー」をすると「役」が1つ下がります。

やくまんがん やくすう
●役満貫(ヤクマン)役数13

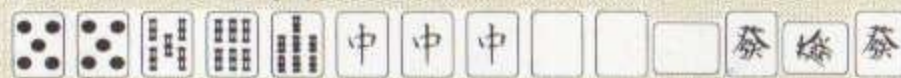
ヤクマンは麻雀の「役」の中で最高級のもので、「役」の数は13、点数は親48,000点、子32,000点です。「役」の数が1つのものは、親でだいたい1,500点、子で1,000点ですから、どのくらいすごい「役」がおわかりでしょう。点数が高い分、「和がる」のも難しく、中には一生に一度和がれるかどうかというものもあります。

こくし むそう
〈国士無双(コクシムソウ)〉



字牌と1と9の牌を1枚ずつ、全部集めるとちょうど13枚になります。そのうちどれか1つを「頭」にします。

だいさんげん
〈大三元(ダイサンゲン)〉



發中の3種類の字牌がすべて刻子になると、「大三元」です。

すうあんこう
〈四暗刻(スーアンコ)〉



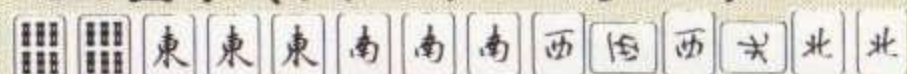
「暗刻」が4つ揃うと「四暗刻」です。「シャンポン待ち」の時は「ツモ」、「単騎待ち」の時は「ロン」でも和がれます。

つういーそー
〈字一色(ツイーソー)〉



字牌だけで、すべての組み合わせを作ったものです。「ポン」をしてもかまいません。

すーしーほー
 <四喜和(スーシーホー)>



東南西北の4つの牌をすべて「刻子」にしたものを「大四喜」。その中で1つを「頭」にしたものを「小四喜」と言います。

ちんろうとう
 <清老頭(チンロウトウ)>



1と9の牌だけで、すべての組み合わせを作ったものです。

「ポン」をしてもかまいません。

すーかんつ
 <四槓子(スーカンツ)>

1人で「カン」を4つすると、四カンツという「役」になります。

りゅういーそー
 <緑一色(リュウイーソー)>



緑と緑色の索子牌だけで作った組み合わせが、「緑一色」です。

ちーほー
 <地和(チーホー)>

「子」が第1回目にツモった牌で「和がり」のときを「地和」と言います。「和がり」の形はどんなものでもかまいません。

れんほー
 <人和(レンホー)>

「子」が親の第一捨牌で「和がり」のときを「人和」と言います。「和がり」の形はどんなものでもかまいません。

てんほー
 <天和(テンホー)>

「親」が「配牌」を取った時点で、すでに「和がり」の形になっているものです。どんな形でも和がれます。

ちゅうれんぱおとう
 <九連宝燈(チュウレンパオトウ)>



「清一色」の形をしていますが、1と9の牌を3枚ずつ、その間の2～8の牌を1枚ずつ集めると「聴牌」になり、万子のどの牌でも和がれます。和がった形が同じなら「聴牌」の形は問いません。㊄は万子ですが、索子や筒子でもかまいません。一生に一度和がれるかどうかという「役」です。

※このゲームには「十三不塔」、「流し満貫」、「九種九牌」、「槍槓」等の役は入ってません。

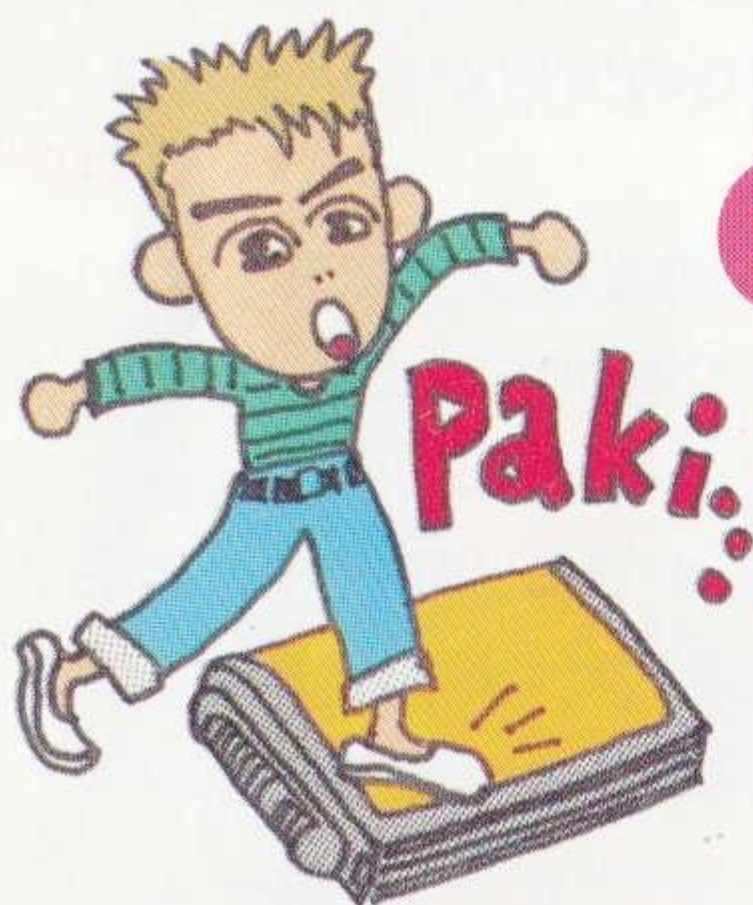
使用上のご注意

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、本体の電源スイッチをOFFにしておいてください。電源スイッチを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。



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。



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。

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。



MEGA DRIVE NEW LINE UP!



GOLDEN AXE

ゴールデンアックス

ひじゅん こうりかかく
標準小売価格

えん
6,000円

まおう たお
魔王・デス=アダーを倒すため
さんじん せんし たあ
いま/る人の戦士が立ち上がる!!



ヴァーミリオン

VERMILLION

ひじゅん こうりかかく
標準小売価格

えん
8,500円

すべ やつ ゆびわ はじ
全ては8つの指輪から始まった。
しんとうじょう アクション
新登場! ニュータイプのARPG。

スーパースコップ

きさい かかく しゅうひぜい ふく
記載の価格には消費税は含まれません。

セガジョイジョイ
テレフォン



セガからのホット
ライン。新作ゲームソフト
や楽しい情報を、どんどん
お知らせしています。

さっぽろ 札幌	011-832-2733
とうきょう 東京	03-236-2999
おおさか 大阪	06-333-8181
ふくおか 福岡	092-521-8181

☆電話番号をよく確かめて、正しくかけてください。

メガドライブカートリッジ **マジックCOP電**

このゲームに対するご意見やご感想を、
下記までお寄せください。

株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1-2-12
お客様サービスセンター
☎03(742)7068(直通)

禁無断転載



MEGA DRIVE