

<http://www.emulation64.fr>



NUS-NKMJ-JPN

プロ麻雀

極64

KIWAME64

取扱説明書

Athena

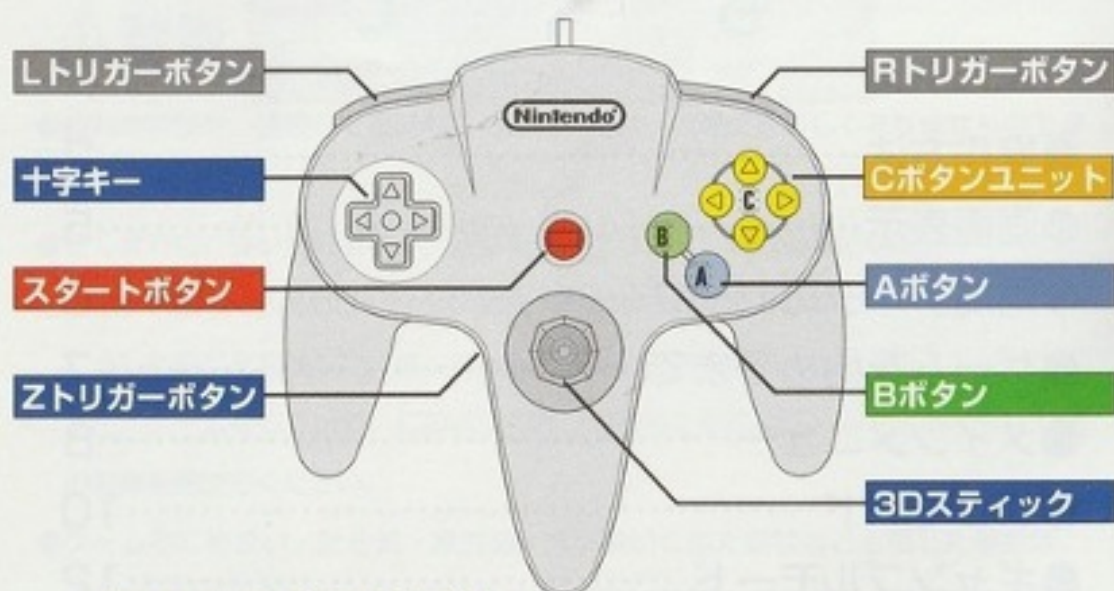
[Emulation64.fr](http://www.emulation64.fr)

CONTENTS

もくじ

- 操作方法.....2
- 画面表示.....5
- 対局データのセーブ.....6
- ゲームを始めるまで.....7
- メインメニュー.....8
- プロモード.....10
- ギャンブルモード.....12
- トレーニングモード.....14
- システム設定.....20
- プロ雀士プロフィール.....22
- 基本ルール.....34
- プロモード選択ルール.....36
- ギャンブルモード選択ルール.....38
- あがり役一覧.....40
- 強くなるために.....44
- 得点早見表.....46
- 符計算一覧表.....48

操作方法



主要キー説明 (麻雀対局中)

Aボタン



決定、ツモ、捨牌決定
(Z Lでも同様)

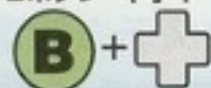
十字キー



(下方方向へ入力)

和了、リーチ、ボン、チー、カン等
(3Dスティックの下方方向でも同様)

Bボタン 十字キー



画面を移動する(スクロール)
(Bボタン+3Dスティックでも同様)

メニュー等

1. 十字キー、3Dスティック……………カーソルの移動をします。
2. Aボタン、Zトリガーボタン、Lトリガーボタン
……………選択を決定し、次の画面に進みます。
3. Bボタン……………キャンセルします。一つ前の画面に戻ります。

麻雀クイズ

1. 十字キー、3Dスティック……………カーソルの移動をします。
2. Aボタン、Zトリガーボタン、Lトリガーボタン
……………回答を決定します。また、ウィンドウ内の項目を決定します。
3. Bボタン……………ウィンドウをクローズ(キャンセル)します。

麻雀対局中

1. 十字キー、3Dスティック(左右)

……カーソルの移動をします。

2. 十字キー、3Dスティック(下)

……残り牌枚数のチェックや、リーチ・ツモ・ロン・ボン・チー・カンを選択するウィンドウを表示します。

3. 十字キー、3Dスティック(ウィンドウ表示中の上下)

……ウィンドウ内のカーソルを移動します。

4. Aボタン、Zトリガーボタン、Lトリガーボタン

……牌を切ります。対局者の捨て牌が点減している時の入力待ちをキャンセルします。また、ウィンドウ内の項目を決定します。

5. Bボタン

……ウィンドウをクローズ(キャンセル)します。
また、押しながら十字キー(3Dスティック)で画面表示を移動できます。
Bボタンを放すと、通常位置に表示が戻ります。(流局後も操作できます。)

6. スタートボタン、Rトリガーボタン

……1回押すと、現在の得点を表示します。もう一度押すと、トータルポイント画面を表示します(連続した対局2回以上時)。
さらに押すと、対局に戻ります。

7. Cボタンユニット△

……押しながら十字キー(3Dスティック)で画面表示を移動できます。
この時の表示は固定されます。ボタンを放しても、通常位置には戻りません。

8. Cボタンユニット◁

……1回押すと、ルールを表示します。プロモード・チャレンジ対局、ギャンブルモード・チャレンジ対局の場合、もう一度押すことで通過条件を表示します。さらに押すと、対局に戻ります。

9. Cボタンユニット▷

……環境設定ウィンドウを表示します。

10. Cボタンユニット▽

……通常画面と拡張画面の表示を切り替えます。

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ください。

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。

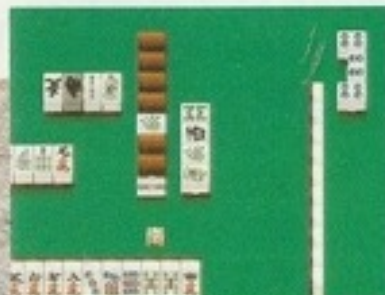
3Dスティックから指を離し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。（再設定機能）

***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、2～3ページをご覧ください。**

画面表示

「プロ麻雀 極64」には対局中に3つの表示方式と、2つの画面モードがあります。

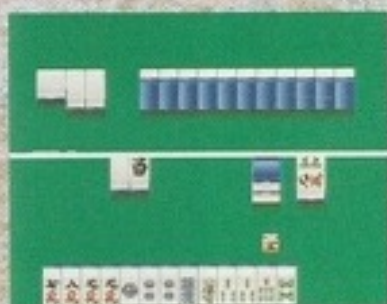


スクロール方式

プロ雀士の手牌は表示せず、ポン、チー、カン、ツモ、ロンのときに画面がなめらかに移動します。

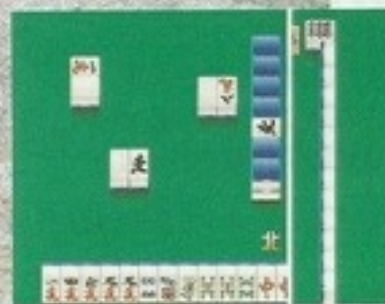
通常画面

ゲームを始めたときの画面モードです。通常画面には、3つの表示方式があります。



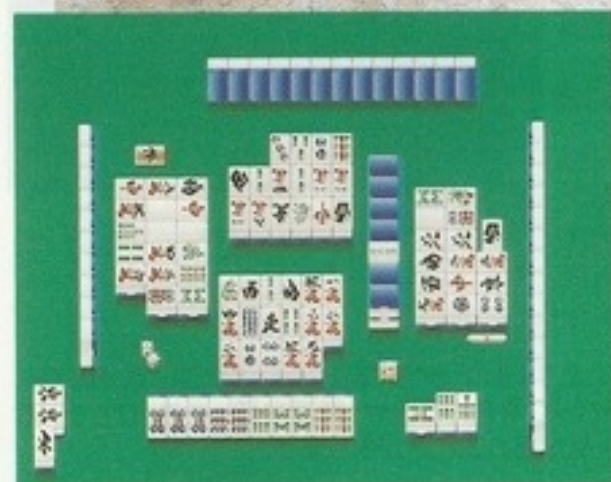
切り替え方式

プロ雀士の手牌は表示せず、ポン、チー、カン、ツモ、ロンのときに画面の一部を分割して表示します。



全切り替え方式

画面の一部を分割し、1手毎にプロ雀士の牌を表示します。



拡張画面

Cユニットボタン▽を押すことで、通常画面と拡張画面を切り替えられます。表示方式はありません。

対局データのセーブ

コントローラパックについて

- この「プロ麻雀 極64」はコントローラパックに対応しています。
コントローラパックを使用することで、対局データをセーブできます。
- コントローラパックは別売りです。
- コントローラパックの使用量は1ノート、28ページです。
- コントローラパックの脱着は、必ず本体の電源を切った状態で行ってください。

新しいコントローラパックを使用する。

「プロ麻雀 極64」のゲームノートがない、または新しいコントローラパックを使用すると、図のような画面になります。
この時に「プロ麻雀 極64」のゲームノートが自動的に作成されます。



ゲームノートを新規作成中です

コントローラパックメニューについて。

- コントローラパックが接続されている場合に、スタートボタンを押しながら電源を入れるか、リセットを押すと、コントローラパックメニュー画面が表示されます。
- この画面でコントローラパックに記録されている内容を確認できます。
- また、記録されているデータの消去もこの画面で行います。
- データを消去したい時は、十字キーの上下でデータを選択し、Aボタンを押してください。誤ってセーブデータを消さないように注意してください。



ゲームノート
1: KIWAME 64
ページ
27 - カシマツ

スワブル
ノコリ = 96

注 意

このゲームはオートセーブ機能をそなえています。各モード終了直後にセーブしますのでメニュー画面が表示されるまで、コントローラパックを抜くことや、電源を切ったり、リセットボタンを押すことはおやめ下さい。ゲームデータが壊れることがあります。

ゲームを始めるまで

1

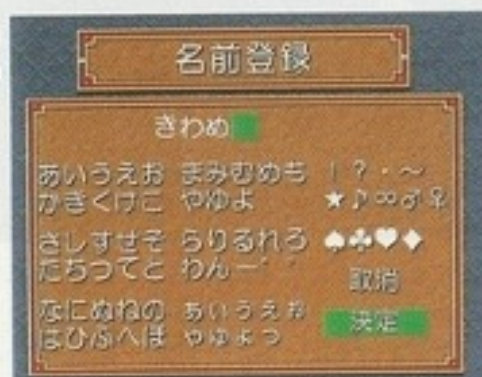


コントローラバックが接続されている場合、タイトル画面から「データ選択画面」に移ります。

「プロ麻雀 極64」では、2つのデータを記録することができます。

どちらかのデータを選んで下さい。

2



未登録のデータを選択した場合、「名前入力画面」に移ります。

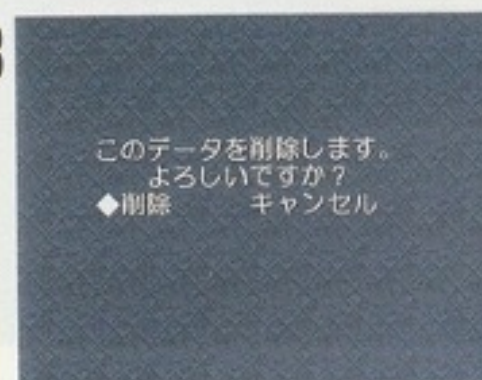
ここでプレイヤーの名前を入力し、新たにデータを作成します。

十字キーで文字を選び、Aボタンを押すと、文字を入力できます。

Bボタンか「取消」を選択すると、入力した文字を取り消します。

名前を入力し終わったら、スタートボタンを押すか、「決定」を選択してAボタンを押してください。データを作成してから、「メイン・メニュー画面」へ移ります。

3



登録してあるデータを削除したい場合、「データ選択画面」で削除したいデータにカーソルを合わせ、Bボタンを押しながらスタートボタンを押して下さい。

確認メッセージが表示されますので、削除したい場合、「削除」の項目を選択してAボタンを押して下さい。中止したい場合は、「キャンセル」の項目を選択してAボタンを押して下さい。

メインメニュー

メインメニューではモードを選択します。
「プロ麻雀 極64」では以下のモードがあります。

プロモード



プロ雀士の活躍の舞台である、
競技麻雀をベースにした、実力
重視の対局が楽しめます。



ギャンブルモード



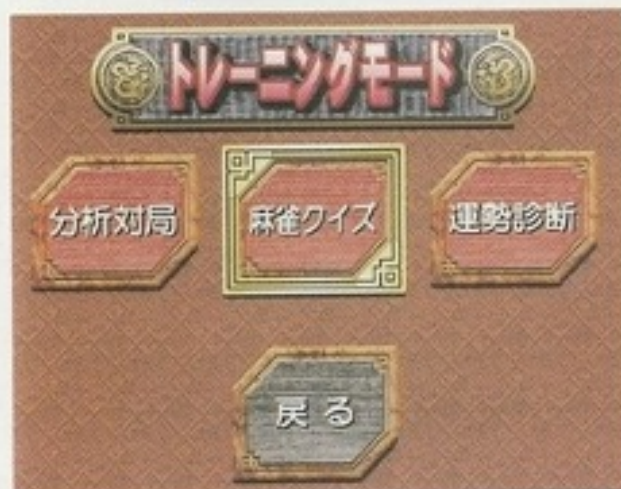
麻雀を徹底的に遊ぶ、確率的な
ルールを加えた娯楽性の高い対
局が楽しめます。



トレーニングモード



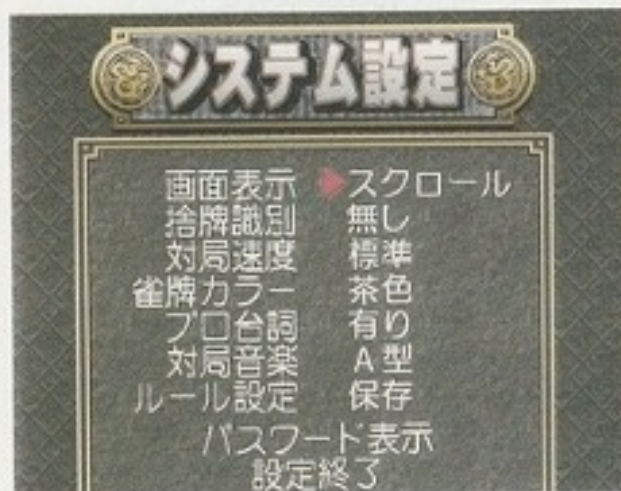
麻雀の実力を養うため、あらゆる麻雀トレーニングができます。



システム設定



ゲームプレイの環境に関する設定や、制覇パスワードの確認などが行えます。



プロ プロモード



プロモードでは、「プロ麻雀 極64」が目指すプロフェッショナルな麻雀の世界、「競技麻雀」を楽しむためのモードです。

（「競技麻雀」とは、麻雀における偶然性を意識的に遠ざけ、打者の判断や実力が、より明らかな形で結果に現れるよう、設定されたルールの麻雀を指します。そこには「理論の勝負」が集約されています。）

ここでは3種類の対局が用意されています。

フリー対局 フリー対局

ルールと対局者を自由に選んで対局できます。

チャレンジ対局 チャレンジ対局

3つの団体に、それぞれルールと条件が設定されています。

三団体全ての予選通過条件を満たすと、本戦に挑戦できます。

全ての団体の本戦通過条件を満たせば、チャレンジ対局を制覇したことになります。

代表戦 代表戦

チャレンジ対局を制覇すると、挑戦することができます。団体対抗戦ということで、各団体からの代表者と対局することになります。勝利条件を満たせば、プロモードを制覇したことになります。

フリー対局

フリー対局

1

対局半荘数	0/00
トップ回数	0/00
打勝合計	0勝
勝利率	0.00%
敗北率	0.00%
平均手	0.00
平均手	0.00
平均手	0.00
平均手	0.00

フリー対局を選択すると、最初に簡単な対局データが表示されます。ここではフリー対局で、どの程度対局したかを知ることができます。これはプロモードのフリー対局のみの集計です。

2

16人のプロから3人の対戦相手をAボタンで選びます。Bボタンでキャンセルができます。スタートボタンを押すと、足りないメンバーを自動的に選択して、次に進みます。

3


ルール設定をします。十字キーの上下左右で項目を選んで、Aボタンを押すとルールを変更できます。決定を選択すると、ルール設定完了です。

4 親決めが始まり、対局開始です。

チャレンジ対局

チャレンジ対局

- 1  最初に挑戦する団体を選びます。マークの付いている団体は、すでに通過条件をクリアした団体です。

- 2  「予選」「本戦」「再開」のどれかを選びます。ここで「本戦」を選ぶには、3つの団体全ての「予選」を通過していなくてはなりません。「再開」を選択すると、前回中断したところから再開することができます。

- 3  対局前に回戦数と通過条件、中間成績が表示されます。

- 4 対局を開始します。

- ※対局終了後、対局条件画面の項目に「休止」が表示されるまでセーブは行われません。
- ※猛虎戦では、トップになると「1昇」となります。それ以外の着順は、「0昇」「-1昇」となります。

代表戦

代表戦

- 1  プロモードのチャレンジ対局を制覇すると、代表戦に挑戦できるようになります。

- 2  代表者を各団体が自動的に選出します。代表者が選出されたら、Aボタンを押して下さい。

- 3  対局前に回戦数と通過条件、中間成績が表示されます。

- 4 親決めが始まり、対局開始です。

- ※対局終了後、対局条件画面の項目に「休止」が表示されるまでセーブは行われません。

ギャンブル

ギャンブルモード



ギャンブルモードは、麻雀のゲームとしての側面、娯楽性、を掘り下げた内容を楽しむモードです。

偶然と確率が織りなす、麻雀の複雑な味わいを体験することができます。(点数の倍付けルールである「割れ目」、赤牌が徹底重視される「ご祝儀」、それこそ羽までむしられてしまう「焼き鳥」、人を熱くさせる数々のルールが挑戦をお待ちしています。)

ここでは2種類の対局が用意されています。

フリー対局

フリー対局

ルールと対局者を自由に選んで対局できます。

チャレンジ対局

チャレンジ対局


地区の各ブロックにいるプロ雀士と、プロの提示する対局条件で対局します。


各ブロックにいる4人のプロ雀士に勝つと、ブロック制覇となります。


全てのブロックを制覇するとチャレンジ対局を制覇したことになります。

フリー対局

フリー対局

- 1  フリー対局を選択すると、最初に簡単な対局データが表示されます。ここではフリー対局で、どの程度対局したかを知ることができます。これはギャンブルモードのフリー対局のみの集計です。

- 2  16人のプロから3人の対戦相手をAボタンで選びます。Bボタンでキャンセルができます。スタートボタンを押すと、足りないメンバーを自動的に選択して、次に進みます。


- 3  ルール設定をします。十字キーの上下左右で項目を選んで、Aボタンを押すとルールを変更できます。決定を選択すると、ルール設定完了です。

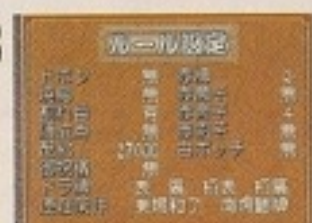
- 4 親決めが始まり、対局開始です。

チャレンジ対局

チャレンジ対局

- 1  画面に表示されている地図から、挑戦するブロックを選びます。各ブロックには4人のプロ雀士がいます。ブロックにいる4人のプロ雀士に勝利すると、そのブロックにマークが付きます。

- 2  半荘ごとに回戦数と通過条件、中間成績が表示されます。

- 3  対局するルールが提示されます。よく覚えて、対局に挑んでください。

- 4 対局を開始します。

※通過判定画面まで、セーブは行われません。

トレーニング

トレーニングモード



麻雀が強くなるためには、様々なトレーニング方法があります。このモードでは、「プロ麻雀 極64」で麻雀がより強くなるために、様々なトレーニングができます。

トレーニングモードは、「麻雀クイズ」を制覇することで、「モード制覇」になります。

(「麻雀クイズ」で麻雀理論をクイズ形式で学び、「分析対局」で自分の雀風を研究し、「運勢診断」でツキを調べることができます。)



ここでは3種類のメニューが用意されています。

麻雀クイズ 麻雀クイズ

「何切るクイズ」、「何待ちクイズ」、「点数計算クイズ」の3つのジャンルがあります。

「ノンセクション」では3つのジャンルを混在させて出題し、総合力を鍛えます。

わかりやすい状況設定と丁寧な解説で、あなたの実力を上げることができます。



分析対局 分析対局

プロモードのフリー対局の形式で対局します。対局後に細かい情報を参照できます。

ルールに応じた戦法の研究など、データを活用して実戦での雀力をレベルアップすることができます。

最新の半荘30回分のデータが分析されます。



運勢診断 運勢診断

麻雀ではツキも実力のうちです。「運勢診断」ではあなたのツキを診断することができます。

当たるも八卦、当たらぬも八卦。「運勢診断」であなたのツキの参考にしてください。



麻雀クイズ

麻雀クイズ



麻雀クイズは全部で30問出題されます。
10問を一つのピリオドとし、3つのピリオド
でクイズに挑みます。



回答を選択すると、回答に対する判定をし、
解説を表示します。



出題前の画面で継続か中断を選択できます。



合計30問の出題が終了すると、総合評価が
出ます。
満点目指してがんばって下さい。



出題されたら、回答を選択します。
回答の制限時間はありませので、条件に合
わせたベストな回答を選択してください。

何待ち?

何待ちクイズ

問題 3 和了り牌を正解に答えて。

十字キーでカーソルを操作し、Aボタンで当たり牌を選択してください。選択が終わったら、「決定」にカーソルを合わせ、Aボタンを押します。選択した牌は、もう一度選択することで、選択をキャンセルできます。正解は複数牌の場合があります。回答の中に不正解が混じっていたり、正解が足らなかつたりした場合、満点にはなりませんので、よく考えて回答してください。

何切る?

何切るクイズ

問題 8 配給原点の時、どの牌を切るのが最も有効手か?

十字キーでカーソルを操作し、Aボタンで捨て牌を選択して下さい。選択した後にBボタンを押すと、回答を選択しなおすことができます。

点数計算

点数計算クイズ

問題 2 このあがりは何点ですか?

十字キーで数字を変え、Aボタンで回答してください。選択した後にBボタンを押すと、回答を選択しなおすことができます。
※表ドラのみ計算してください。

分析対局

分析対局

1



最初に「分析対局」のメニューが表示されます。ここで対局か、データ参照かを選択できます。

データはジャンル分けされていますので、データ参照の場合は、まずジャンルを選択してください。

2



データが無い場合は、対局の最初でルール設定を行います。

ルールを再度設定してデータを取り直す場合は、メニューから「データ初期化」を選択してください。



3



ジャンルをAボタンで選択すると、グラフが表示されます。

十字キーの上下で個別

のデータを切り替えて参照することができます。

分析対局で
参照できるデータ

分析対局では、以下の情報を参照することができます。統計は平均値と分布グラフで表示されます。

●半荘

半荘得失点	半荘終了時の配給原点との差の分布(陸符含まず)
平均順位	半荘終了時の順位の分布
東場得失点(平均)	東場終了時の配給原点との差の分布

●和了

和了率	全対局数に対する和がった回数の比率
和了回数(半荘)	半荘単位での和了回数の分布
和了点数	和がった点数の分布
和了内容	和了の時の自分の手牌状況の分布
和了形式	和了の形式の分布(ツモorロン)

●立直

立直率	全対局数に対する立直の比率
立直回数(半荘)	半荘単位で見た立直回数の分布
立直結果	プレイヤーの立直に対する結果の分布
立直巡目	プレイヤーの立直の巡目の分布

運勢診断

運勢診断

●副露

副露率	全対局数に対する副露の比率
副露結果	副露した局の結果の分布
副露巡目	副露(1つめ)の巡目の分布
副露数	副露した局の最終副露数の分布

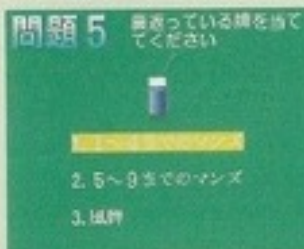
●振込

振込率	全対局数に対する振り込んだ回数の比率
振込点数	振り込んだ点数の分布(ツモられたものは含まない)
振込回数(半荘)	半荘単位で見た振込回数の分布
振込内容	振り込み相手の手牌状況の分布
振込状況	振り込み時の自分の手牌状況の分布

●流局

流局率	全対局数に対する流局(荒牌)の比率
流局状況	流局時の自分の手牌状況の分布
連荘回数	親で連荘した回数(東場南場の合計)の分布

1



全8問の質問に答えて下さい。

2

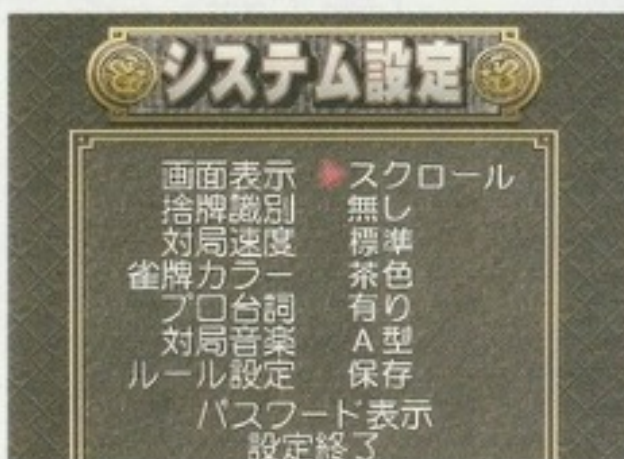


質問が終わると、診断結果が表示されます。各項目は☆マークが多い方が「吉」ということになります。

システム設定

システム設定

システム設定ではゲームに関する設定と制覇パスワードの確認ができます。



設定変更

変更したい項目にカーソルを合わせ、Aボタンで変更します。

設定終了にカーソルを合わせAボタンを押すと、変更された内容が記録されます。

ここで変更可能なものは、以下の項目です。

☆印のついたものが初期設定です。

画面表示

☆スクロール……対局中の画面をスクロール方式にします。

切替……対局中の画面を切替方式にします。

全切替……対局中の画面を全切替方式にします

※拡張画面の場合、この設定は無効になります。

捨牌識別

☆無し……捨牌を区別しません。

有り……ツモ切り牌をグレーで表示するようになります。

対局速度

低速 / ☆標準 / 高速……対局のテンポを設定します。

雀牌カラー

☆茶色 / 青色 / 紫色 / 黄色……対局で使用する牌の色を設定します。

プロ台詞

☆有り……対局中にプロの台詞を表示します。

無し……プロの台詞を表示しません。

対局中音楽

☆A型 / B型 / 無し……対局中の音楽を選択します。

ルール設定

☆保 存……フリー対局で設定したルールを保存します。

初期化……設定したルールは保存されません。

対局中でもゲームに関する設定を変更することができます。

Cボタンユニット▷を押すと、環境設定ウィンドウを開けます。

変更可能な項目は以下の5つです。

- 画面表示……表示方式を設定します。
- 捨牌識別……捨牌の色分け設定をします。
- 対局速度……対局中の速度を設定します。
- プロ台詞……プロの台詞の有無を設定します。
- 対局音楽……対局中の音楽を選択します。

パスワード表示

各モードを制覇すると表示されるパスワードを確認できます。

パスワードは5枚の麻雀牌です。

全ての牌が表で表示されると、全制覇です。

全制覇めざしてがんばってください。



プロ雀士プロフィール

TAKEO KOJIMA

人気も実力もトッププロ。



小島 武夫^{プロ}

出身地/福岡県
雀風/手役重視追い込み自在型
好きな牌/ペンチャンの牌
好きな手役/純チャン三色
麻雀を覚えた年齢/20歳

あらゆるプロ雀士の代表的存在。天下のコジマは実力も人気も最上位。11PMで一躍有名となった元相麻雀タレント。最近は競艇に造詣が深い。

MIITSURU ANDO

亜空間殺法で勝負をかける。



安藤 満^{プロ}

出身地/千葉県
雀風/手役自在万能型
好きな牌/136牌すべて
好きな手役/アガリ役すべて
麻雀を覚えた年齢/17歳

亜空間殺法という独自の戦法を、自らの強さで証明した実力派雀士。修羅場をくぐった凄味は驚異。第10期鳳凰位などタイトル多数。

プロ雀士プロフィール

YUKO ITO

粘り強く
相手をねじふせる。



伊藤 優孝プロ

出身地/秋田県
雀風/手役重視自在攻撃型
好きな牌/☞☞
好きな手役/メンホン・三色
麻雀を覚えた年齢/16歳

ダイハードとか死神と呼ばれる、粘り強い麻雀が特徴。
麻雀雑誌等での逸話ではヒョウキンだが、対局中は別人のように凄味を帯びる。

KOSHO TSUCHIDA

ていねいな打ち筋が
決め手。



土田 浩翔プロ

出身地/大阪府
雀風/手役軽視先攻攻撃型
好きな牌/☞
好きな手役/四暗刻・対々和
麻雀を覚えた年齢/7歳

麻雀の実力もさることながら、実はプロ雀士中トップと言われるほどの競馬好き。
前鳳凰位で、札幌を基点に活動している。

プロ雀士プロフィール

KAZUKO URATA

浦田 和子^{プロ}

気迫も度胸も天下一品。



出身地/東京都
雀風/手役重視自在攻撃型
好きな牌/①
好きな手役/タンピン三色
麻雀を覚えた年齢/20歳

数少ない女性プロ雀士で、実力派と言えはこの人。
各種大会にも積極的に参加しており、好成績をあげている。

JUNKO TAKAHASHI

高橋 純子^{プロ}

リーチ一発
ツモならオマカセ。



出身地/秋田県
雀風/手役軽視追い込み自在型
好きな牌/④⑤
好きな手役/タンピン三色
麻雀を覚えた年齢/20歳

麻雀ゲームをプロ雀士が監修するというスタイルを確立したパイオニア。
ユーザーとプロの両方の視点から見た、鋭い批評眼が「極」を支えている。

プロ雀士プロフィール

MASATO IIDA

まっすぐ打ち通す
迫力と恐怖。



飯田 正人^{プロ}

出身地／富山県
雀風／手役自在攻撃型
好きな牌／
好きな手役／国士無双・七対子
麻雀を覚えた年齢／10歳

大魔人とか白鯨と呼ばれ、迫力ある風体と雀風で最高位4連覇等の数々の実績を誇る。最高位と最強位のタイトル獲得の経験がある。

KIYOSHI NIITSU

トレンディな麻雀は
背骨で打つ。



新津 潔^{プロ}

出身地／東京都
雀風／手役自在万能型
好きな牌／特に無し
好きな手役／特に無し
麻雀を覚えた年齢／17歳

独創的なスタイルの麻雀を打つと評判。過去には王位と發王位を同時に保持したこともある。温和な顔と裏腹な実力派プロ。

プロ雀士プロフィール

HIROAKI HARA

原 浩明^{プロ}

巨体が繰り出す辛口麻雀。



出身地/福岡県
雀風/自在万能型
好きな牌/☀
好きな手役/タンピン (+3色)
麻雀を覚えた年齢/19歳

その巨体ぶりに益々磨きがかかっている巨漢の王者。
手筋に対するうるさい程の辛口評論には、麻雀への熱い思いが込められている。

TOSHIHIKO SAKAMOTO

阪元 俊彦^{プロ}

セオリーを大切に。



出身地/東京都
雀風/手役重視追い込み守備型
好きな牌/☀☀
好きな手役/純チャン三色・面混七対子
麻雀を覚えた年齢/18歳

じっくりと我慢強い麻雀を打たせたら、右に出るものはいない。
長年、麻雀教室の講師を務め、業界の普及に貢献している。

プロ雀士プロフィール

OSAMU FUKUSHIMA

いつもニコニコ元気印。



福島 治^{プロ}

出身地/愛知県
雀風/手役軽視追い込み攻撃型
好きな牌/特になし
好きな手役/タンヤオ(特に喰いタン)
麻雀を覚えた年齢/13歳

お菓子の食べ過ぎで、さらに太ったという噂の福島プロ。
最近は麻雀の映画やビデオの打牌指導で活躍。
自称「麻雀評論家」。

TOSHIYUKI SHIMAMURA

のったら怖い
イケイケ麻雀。



嶋村 俊幸^{プロ}

出身地/埼玉県
雀風/手役自在攻撃型
好きな牌/8
好きな手役/タンヤオ・三色同順
麻雀を覚えた年齢/13歳

しばらく最高位戦リーグを退いていたが、2年前から復活。
とにかく麻雀が好きで、四人でも三人でも何でも来いの暴れん坊プロ。

プロ雀士プロフィール

GAISHO FURUKAWA

根強いファンを持つ
超現役。



古川 凱章^{プロ}

出身地／神奈川県
雀風／手役重視万能型
好きな牌／2と8の数牌
好きな手役／タンヤオ
麻雀を覚えた年齢／15歳


麻雀新撰組という初の麻雀プロ集団のメンバーであり、101連盟の代表でもある。体勢論という流れを意識した麻雀を打つ理論派。

MASATERU KANEKO

牌の声を聞く
牌流定石の使い手。



金子 正輝^{プロ}

出身地／新潟県
雀風／手役軽視追い込み守備型
好きな牌／ 7
好きな手役／七対子
麻雀を覚えた年齢／11歳

牌流定石という、牌の流れから先を読む麻雀を展開する。牌の声を聞きその流れに乗ったときは、どんな相手もかなわないと言われる。

プロ雀士プロフィール

SHIGERU AONO

青野 滋^{プロ}



出身地／兵庫県
 雀風／手役自在先行守備型
 好きな牌／特になし
 好きな手役／翻牌・門前清ツモ
 麻雀を覚えた年齢／13歳


101連盟のお目付け役。麻雀に対しては、誰よりも真面目に、本気で取り組んでいる。ツモ牌相理論という戦法の使い手でもある。

卓上で会話できるのがプロだ。

MASAHIKO KITTAKA

橋高 正彦^{プロ}



出身地／大阪府
 雀風／手役重視万能守備型
 好きな牌／
 好きな手役／食いタン、食いホン
 麻雀を覚えた年齢／18歳

見た目の印象と同じビッグな麻雀を打つ実力派プロ。怒濤のような押しの強さがあると言われ、過去には、名人位、八翔位を獲得している。

体も手役も大きく勝負。

この店に行けば

安藤 満
「きらきら惑星」

0486-44-3348

大宮駅東口下車すぐのこの店では、あの「垂空間殺法」で有名な、人気・実力ともNo.1の安藤満プロと打てるのである。打ちに来るお客さんも若い方が多く、女性メンバーも多いので雰囲気もよく、マナーも抜群!安藤プロは曜日は決まっていないが、夕方ごろから出動している。

金子 正輝
「K.O(ノックアウト)」

0492-89-2456

東武東上線坂戸駅から歩いて30秒の「K.O(ノックアウト)」は、牌流定石で有名な金子正輝プロのお店である。店に打ちに来るお客さんの9割が学生ということだが、レベルがかなり高いと言うことである。金子プロは毎日出勤しており、初心者にも親切に指導してくれるので初めての人でも心おきなく麻雀を楽しむことができるだろう。楽しく、そして厳しく麻雀を打ちたい人にはオススメの店である。

飯田 正人
阪元 俊彦
「リツ」

03-3985-1896

池袋駅西口から歩いて3分の「リツ」は、最高位戦の飯田正人、阪元俊彦プロと打てる店である。打ちに来る人のレベルはかなり高く、初めは苦戦するだろうが、2人のプロが親切に指導してくれるので、短期間で強くなりたいと思っている人には最高の環境で、麻雀を楽しむことができるだろう。飯田プロは月、火、木、金の昼過ぎから、阪元プロは水、土、日の昼過ぎから出動している。

浦田 和子
「ベガ」

03-5469-9312

渋谷駅南口より徒歩1分の「ベガ」は、女性麻雀プロの中では実力No.1との呼び声の高い浦田和子プロの店である。店の雰囲気も良く、メンバーも活気があるので、楽しく麻雀を打ちたい人には最適な店といえるだろう。浦田プロはほとんど毎日出勤しており、初めての人には優しい指導も行っている。キャッチフレーズは「みんなおいでよ!渋谷で麻雀打つならベガ!」とのことである。

このプロと打てる

橋高 正彦

「麻雀サークル21」

052-762-9131

名古屋駅から地下鉄東山線本山駅下車歩いて30秒の「麻雀サークル21」は、攻めの鋭さでは定評のある橋高正彦名人と打てる店である。打ちに来るお客さんは、学生や若い人が多いため、初めての人でも安心して麻雀を楽しむことができる。スタッフは男女学生アルバイト中心に30名以上いるのでいつでも待たずに対局することができるのも嬉しい。橋高プロは毎日出勤しており、毎週月曜日には競技会も開催されている。

古川 凱章
青野 滋

「クラブタイヨー」

06-271-3325

101競技連盟の大阪支部でもある「クラブタイヨー」は、競技麻雀界の重鎮古川凱章、絶一門や対子系の手が得意な青野滋の2人と打てる店である。毎週土曜日の午後2時から101ルールで対局が開始され、成績の優秀な人は、101競技連盟が発行している雑誌「101マガジン」の全国ランキングに掲載されると言うことである。シビアな麻雀を打ちたいあなたにはぜひお勧めの店である。

土田 浩翔
「夢道場」

011-271-5040

札幌市内、地下鉄大通り駅から徒歩5分にある「夢道場」は、競技麻雀をこよなく愛する土田 浩翔プロの店である。土田プロの情熱に魅せられた麻雀ファンが道内各地から集まって来ており、特に女性のお客さんがかなり多いとのこと。土田プロは月、土曜の夕方から出勤しているそうで、毎月第一日曜日の午後1時からは「夢道場杯」という誰でも参加できる大会も開催されている。

プロが推薦する楽しいお店

高橋 純子プロのおすすめ

「ばんばん王国」

☎03-5300-3240

京王井の頭線西永福駅下車徒歩3分の「ばんばん王国」は、学生麻雀組織体ニューロンの本部でもあり、学生麻雀選手権大会の決勝などはすべてこの店でされている。普段の日は、「麻雀テーマパーク」とうたっており、ゲームセンター的な感覚で麻雀を打ちたい人には絶好のお店で、自分の成績を一括集計した「全国ランキング」も発行している。打ちに来るお客さんはやはり学生が多く、真剣さの中に楽しさがあるのも嬉しい限りである。

プロが薦める楽しいお店

新津 潔プロのおすすめ

「ミンミンハウス」

☎03-3360-5846

高田馬場駅より徒歩1分の「ミンミンハウス」は、最高位戦A、Bリーグの対局会場に指定されているため、信用性は最高位戦の保証付である。まだオープンしたてのホヤホヤだが女性メンバー陣は充実しており、季節に合わせたのコスプレ的な制服は男性陣の興味的にもなっている。

プロが薦める楽しいお店

嶋村 俊幸プロのおすすめ

「ポリエステル100%」

☎03-5285-4588

高田馬場駅より徒歩3分の「ポリエステル100%」は、最高位戦の河本智彦プロのお店である。初めてメンバーに女性を起用した事でも有名なこの店は、プロの来店も多く、女性メンバーの雀力の高さは業界でもピカイチ。10連勝の方には、バリ島へご招待という特典も魅力である。



「あそぼ!サンマPart I」(仮) ビデオ発売のお知らせ

高橋純子プロが主宰し、嶋村、阪元、新津の各プロが参加している三人麻雀グループ「サンマの会」がビデオを制作した。もともと遊びで始めた組織だが、サンマ好きを募ったらりっばなリーグに発展し、現在では総勢24名が毎月1回熱い戦いを繰り広げている。このリーグ戦に関する情報記事は、月刊「マージャン麻雀」やホームページにも掲載されているが、ぜひサンマの遊び方を知りたいという人のために、サンマの会が自費でビデオを制作し販売に至った。サンマリーグのルールやサンマの会の紹介も入っていて、ちょっと違った麻雀の楽しみ方をしたい人には必携の1本だ。購入をご希望の方は以下までお申込み下さい。

〒161 東京都新宿区中落合1-8-1 ウィルシャー中落合B-102
麻雀工房宛 TEL.03-3953-4188
受付時間 15:00~17:00(土、日、祭休み)

君もこれを読んで**強**くなるろう!

劇画誌

マーじゃん麻雀

(株)メディアボーイより **毎月30日** 発売

漫画誌の中では歴史は浅いが中身はかなり充実しているといえるだろう。漫画では安藤プロがモデルの「安藤」、戦術論が非常に面白い「ナイヤ!!」、連載記事では飯田プロの「飯田道場」、高橋プロと浦田プロの「アニキが通る」、安藤プロの「亜空間な麻雀観」など興味をそられる企画が目白押しである。また、新津プロや金子プロが出場している最高位戦のAリーグが漫画と観戦記で構成されているのも斬新である。

劇画誌

近代麻雀

(株)竹書房より **毎月1日** 発売

近代麻雀オリジナル

(株)竹書房より **毎月13日** 発売

近代麻雀ゴールド

(株)竹書房より **毎月23日** 発売

硬派な内容の漫画が多く初心者から上級者まで楽しめる「近代麻雀」、漫画と戦術記事がバランスよく組み込まれている「近代麻雀オリジナル」、ギャグからシリアスな作品まで幅広くカバーしている「近代麻雀ゴールド」、各紙とも強く個性を打ち出し読む者を飽きさせない工夫は見事である。漫画を読みながら自然と実力を身につけたい、そんなあなたにぜひオススメしたいのがこの3冊である。

専門誌

月刊プロ麻雀

(株)銀星出版社より **毎月27日** 発売

「麻雀が10倍強くなる戦術情報誌」のキャッチコピー通り麻雀戦術満載の雑誌である。執筆陣も小島武夫などの一流プロが顔をそろえており、初心者から上級者まで全てのニーズに合わせて構成されている。各団体の成績もすべて掲載され、麻雀界の最新のニュースにも明るく、対談のゲストも多彩である。初心者から上級者まで手元には、ぜひおいておきたい一冊である。

専門誌

101マガジン

101競技連盟より **年5回** 発売

八羽位戦の観戦記、順位戦A級戦全局牌譜など全体的に上級者向けに書かれている記事も多いが観戦記は各人に非常に個性がありおもしろさはNO.1と言っても過言ではないだろう。青野滋プロと漫画家の花摘香里がゲストを招いての「飲みっぱなしTALK」では麻雀界の昔話が聞けたり、ゲストの意外な一面が表れる(酔っぱらって対談しているため)のも興味深い。購読希望の方は、03(3635)0743に土曜日の午後12時から午後8時の間に連絡を。

基本ルール

ここでは「プロ麻雀 極64」の
基本ルールを説明します。

※のついている項目は
フリー対局で変更可能です。

- 東・南半荘を1回戦とします。
- 常に1翻しぼりとし、場には2翻をつけます。
※持点は25,000点、30,000点返しとします。
- 西入はありません。
- 食いピンフは無し。
- ドラ牌は次ドラです。
- 現物での食い換えはできません。
(鳴いた牌と同じ牌を切ることはできません)。
※食いタンを認めます。
※後付けありです。
※リーチ一発があります。
※槓ドラありです。
※裏ドラありです。
※槓裏ドラありです。
- 王牌はいかなる場合も、14枚残しとします。
- 和りは上家優先です。
- 形式テンパイを認めます(ジュンカラも可)。
※ノーテン罰符は、場に3000点です。
※積み棒1本につき、300点とします。

リーチ

- リーチ後のあがり選択は認めますが、以後は振聴扱いとなります。ツモ和り以外は認めません。
※リーチ後の暗槓は、当たり牌の受け入れの変化しない物に限ります。
- 四人リーチは流局とします。
- オーラスが流局で半荘終了になった場合、リーチ料はリーチ者に返却します。

フリテン

- 振聴は自模和り以外を認めません。
- 振聴リーチは認めます。
- 同一巡内のあがり選択は認めません。

連荘と流局

- ※親ノーテンは親流れ、オーラス親ノーテンの場合は親が流れてゲーム終了とします。
- 親がノーテンのときの積み棒と供託リーチ棒は、次局の親が継承します。
- 四風連打・九種九牌倒牌・四槓流れ・四人リーチは流局後、親の連荘になります。
- 四槓流れは4つ目を晒して嶺上牌を補充し、捨て牌完了後に流局とします。四槓子テンパイ時は、それ以上のカンが禁止されます。

カン

- 国士無双のみ、暗槓槍槓を認めます。
- 海底と嶺上開花は重複しません。
- 海底を自模った場合と、河底牌は槓できません。
- 嶺上開花は暗槓により門前が維持されていれば、門前清自模を認めます。ツモの2符もつきます。

あがり役

- 役の複合を認めます。
- 役満は別種の役満と同時に成立した時に複合を認めます。
- 流し満貫は認めません。
- カン振りはありません。

立直後の暗槓について

立直後の暗槓「有り」の設定でも、以下の場合には暗槓が禁止されます。

- 暗槓によって当たり牌の種類が変わる場合。(ノーテンになる場合も含む)
- 暗槓によって当たり牌の受け入れが変わる場合。
- 暗槓によって手牌の面子構成が変わる場合。

例



この場合二・三・五萬が当たり牌ですが、四萬を暗槓すると五萬待ちが消えるので、暗槓はできません。また一萬を暗槓した場合は、当たり牌の種類は変わりませんが、二萬の嵌張による受け入れが消えてしまう(三色同順の役も消える)ので、これも暗槓はできません。

プロモード選択ルール

●**食い断么**

☆有：ポン・チー・明カンを含んだ断么を認めます。

無：ポン・チー・明カンを含んだ場合の断么を認めません。

●**後付け**

☆有：役が事前に確定していなくとも、何か役があれば和れます。

無：全ての待ちで、何らかの役が無くては和れません。

副露の順番は一切問いません。

●**(満貫)切り上げ**

☆有：30符6翻、60符5翻(場の2翻含む)を満貫と同じ得点にします。

無：切り上げ処理は行いません。

●**不聴罰符**

☆有：流局(荒牌)時に場に3000点のノーテン罰符を取ります。

無：ノーテン罰符を取りません。

●**順位点**

☆無／5-10／10-20／10-30

半荘終了時に順位が確定した後、3位から2位、4位からトップに順位点を渡します。(単位は1000点)

●**平和ツモ**

☆有：ツモあがりでの平和役を認めます(ツモ和了の符を加えません)。

無：ツモあがりでは平和役を認めません(ツモ和了の2符を加えます)。

☆の付いたものが初期設定になります。

●立直一発

☆有：リーチ直後の和了に一発役を認めます。

無：リーチ一発役を認めません。

●立直後暗槓

☆有：リーチ後に待ち受けの変わらない暗槓を認めます。

無：リーチ後の暗槓を認めません。

●積棒加算

☆有：連荘時に積み棒1本場につき300点を和り点に加えます。

無：親の連荘数に応じた積み棒の加算を行いません。

●配給原点

☆25000/27000/30000

開局時の持点を設定します。

●ドラ牌

表/表・裏/表・槓表/表・裏・槓表/

☆表・裏・槓表・槓裏

ドラ牌の有効範囲を決めます。

●連荘条件

☆東場・和了 南場・和了

和了：親は和りでないと連荘できません。

聴牌：親は流局でもテンパイしていれば連荘できます。

不聴：子が和りをするまで親は流れません。

東場より南場の条件を厳しくする設定はできません。

●ドボン

有：持点がマイナスになった場合半荘が終了します。

持点が1000点未満ではリーチができません。

☆無：持点のマイナス側を計算します。

以下の設定は 固定になります。

- 赤 牌:無 し
- 焼 烏:無 し
- 割れ目:無 し
- 白ポッチ:無 し
- 御祝儀:無 し

ギャンブルモード選択ルール

☆の付いたものが初期設定になります。

●ドボン

☆有：持点がマイナスになった場合半荘が終了します。

持点が1000点未満ではリーチができません。

無：持点のマイナス側を計算します。

●焼鳥(罰符)

R10/R5/10/5/☆無

和了しないと焼鳥になるルールを設定します。Rマークのある場合は、全員が和了すると全員焼鳥状態に戻ります。

数字は全員に支払う罰符の一人分です(1000点単位)。

●割れ目

有：配牌を取り始める位置のプレイヤーの点数の出し入れを倍付けにします。

対象者は配牌時に表示されます。

☆無：割れ目ルールを採用しません。

●順位点

☆5-10/10-20/10-30

半荘終了時に順位が確定した後、3位から2位、4位からトップに順位点を渡します。

(単位は1000点)

●配給原点

☆25000/27000/30000

開局時の持点を設定します。

●赤牌

3/4/☆5/6/7

赤牌になる牌の数字を決めます。

●赤萬子(牌の枚数)

☆無/1/2/3/4

萬子の赤牌の枚数を決めます。

●赤索子(牌の枚数)

☆無/1/2/3/4

索子の赤牌の枚数を決めます。

●赤筒子(牌の枚数)

☆無/1/2/3/4

筒子の赤牌の枚数を決めます。

●白ポッチ

☆無/1/2/3/4

リーチ一発ツモ時に無条件で和了できる白のポッチ牌の枚数を決めます。この白ポッチは手役やドラの高めの受けはできますが、赤牌の扱いはできません。

●ドラ牌

表・裏/表・裏・槓表/

☆表・裏・槓表・槓裏

ドラ牌の有効範囲を決めます。

●連荘条件

☆東場・和了 南場・和了

和了：親は和りでないと連荘できません。

聴牌：親は流局でもテンパイしていれば連荘できます。

不聴：子が和りをするまで親は流れません。

東場より南場の条件を厳しくする設定はできません。

●御祝儀

有：一発や赤牌・裏ドラ1つにつき1枚御祝儀を支払います。

ツモ和了の場合は全員払うので3倍付けになります。

☆無：御祝儀を支払いません。

以下の設定は固定になります。

- 食い断么：有 り
- 後付け：有 り
- 切り上げ：有 り
- 不聴罰符：有 り
- 平和ツモ：有 り
- 立直一発：有 り
- 立直後暗槓：有 り
- 積棒加点：有 り

あがり役一覧

「プロ麻雀 極64」は基本的に競技ルールを参考しております。

※印が付いている役については、門前を崩すと一翻少なくなります。

一翻役

●平和

雀頭以外を全て順子で組み合わせ、待ちが両面待ちの時の役です。(門前に限る)
(雀頭が字牌の場合はオタ風のみになります)



●断么九

中張牌だけで組み合わせた役です。



●一盃口

同じ種類の同じ数でできた順子を2組そろえた役です。(門前に限る)



●門前清自摸

門前でツモあがりした時に付く役です。(門前に限る)

●立

直

門前で聴牌した後、宣言する役です。(門前に限る)

●一

発

立直した時より一巡内で、ボン、チー、カンがない状態であがった役です。

●搶

槓

相手が明刻に加槓した時、その牌でロンした役です。

●海底摸月

海底牌でツモあがりした役です。

●河底捞魚

河底牌でロンあがりした役です。

●嶺上開花

カンをした際に嶺上牌であがる役です。

●翻

牌

門風牌、狂風牌、三元牌の刻子に付く役です。

二翻役

●混全帯么

※ 雀頭も含めて全ての組み合わせに么九牌が含まれた役です。



●三色同順

※ 同じ数の順子を萬子、索子、筒子で3組そろえて組み合わせて作った役です。



●三色同刻

同じ数字の数牌を刻子または槓子で3種類そろえて組み合わせた役です。



●一気通貫※

同じ種類の数牌で1・2・3、4・5・6、7・8・9、の順子の組み合わせの役です。



●小三元

三元牌の2種類を刻子もしくは槓子にして1種類を雀頭にした組み合わせの役です。



●三暗刻 暗刻が3組ある役です。



●三槓子 明槓、暗槓の区別なしで槓子が3組ある役です。



●対々和 雀頭1組に刻子及び槓子が4組の役です。



●七対子 対子だけで7組作った役です。



●混老頭

全ての組み合わせを順子なしで么九牌だけで組み合わせた役です。(七対子も可)



●ダブル立直

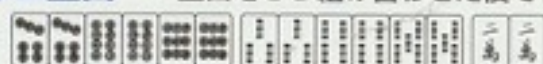
ボン、チー、カンのない第一巡目に聴牌して立直をかける役です。(門前に限る)

●連風牌 荘風牌、門風牌が重なって刻子または槓子である役です。

あがり役一覧

三翻役

- **二盃口** 一盃口を2つ組み合わせた役です。(門前に限る)



- **純全帯么**※ 全ての組み合わせに老頭牌が含まれた役です。

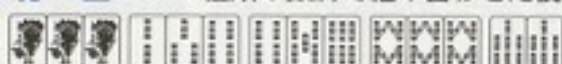


- **混一色**※ 字牌と1種類の数牌で組み合わせた役です。



六翻役

- **清一色**※ 1種類の数牌で組み合わせた役です。



特 役

- **人 和**

子がボン、チー、カンのない第一巡目でロンあがりした役。(満貫となります)

役 満

- 清老頭** 老頭牌だけで雀頭および刻子か槓子で5組を作った役です。



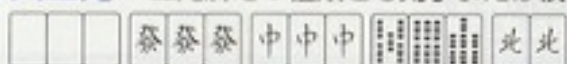
- 緑一色** 索子牌の2、3、4、6、8、の6種類を組み合わせて作った役です。
(發が対子、刻子、槓子で入っても可)



- 四槓子** 明槓、暗槓の区別なく槓子が4組ある役です。



- 大三元** 三元牌を3種類とも刻子または槓子にした役です。



- 字一色** 字牌のみで雀頭および刻子か槓子で5組になった役です。(七対子も可)



- 国士無双** 么九牌が全13種類そろってどれか1枚が雀頭になった役です。



- 四暗刻** 暗刻が4組ある役です。



- 九連宝燈** 一色牌で1と9を3枚ずつ2~8がそれぞれ1枚ずつある形で1~9の牌で和がった場合。(最終的に九連宝燈の形になればOKです。門前に限る。)



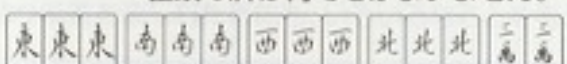
- 天和** 親が配牌14枚であがっている役です。

- 地和** 子がボン、チー、カンのない第一巡目でツモあがりした役です。

- 小四喜** 四風牌のうち3種類を刻子または槓子にし、残った1種類で雀頭を作った役です。




- 大四喜** 4種類の四風牌をすべて刻子か槓子であがった役です。
雀頭の牌は何でもかまいません。







強くなるために

ここでは麻雀を始めたばかりの人や、「プロ麻雀 極64」で、あまり勝てないという人へのアドバイスをまとめたページです。さしあたり麻雀の基本用語として、以下のものを使います。

辺張 (ベンチャン)  1, 2などの形

嵌張 (カンチャン)  2, 4などの形

両面 (リャンメン)  2, 3などの形

面子 (メンツ)    1, 2, 3や3, 3, 3の形

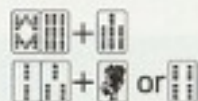
手順とは何か

当たり前のことですが、麻雀はあがらないと勝つことはできません。勝つためには手順というものが、しっかりしていなければなりません。

一般に手順と言うといろいろありますが、「プロ麻雀 極 64」で大事にしているのは牌の効率と手作りの無駄を無くすことです。これらを考えに入れ、あがり形やその要素となる面子をより確実に作り上げることを目指します。

形と確率

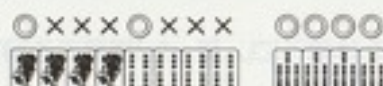
牌の効率というのは、どうすればあがり易いか、どうすれば面子ができ易いかというものです。例えば89の辺張では7を引くと面子になり、23の両面では1か4を引くと面子になります。



89の辺張は1種類で4枚の受け入れ牌がありますが、23の両面は2種類で合計8枚もの受け入れ牌を持っています。すると両面の方が辺張よりも面子になり易いことが分かります。両面は形から見て、牌の効率が良いと言えます。

しかし、1・4が合計6枚捨てられていると、23の両面の受け入れは差し引き2枚しか残っていないことになります。さらにこの時、7が捨てられていなければ、89の辺張の受け入れ牌は4枚とも残っていることになります。

こういった状況では最初の例とは異なり、辺張の方が両面よりも効率的に見て牌の効率が良くなります。

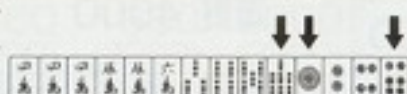


このように効率とは、実際の状況での確率まで考えに入れて判断するものであることがわかります。ただし基本的な方針としては、形の効率を中心に考え、嵌張や辺張だらけの三色同順を狙ったりせず、両面の多い平和等を目指す方が、効率がよくなることになると言えます。

無駄を無くす

もう1つ大事なことは、無駄(=ロス)のない捨て牌選択を心がけると言うことです。無駄が無いとは14枚の手牌の中で、ある牌を捨てても受け入れ牌の種類が変わらない捨て牌を選んでいくことです。

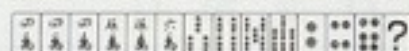
例を挙げれば



このような手牌の中で、不要な牌の候補として、矢印の3種類を比べてみます。この3種類の牌のうちで、7ソウや6ピンを捨ててしまうと、次のツモで6・8ソウや5・7ピンが来た場合、振り聴の両面ができたり、本来ならば有効な牌が不要牌になってしまいます。



それでは1ピンはどうでしょう。1ピンがドラでない限り、1ピンを切っても受け入れ牌の種類は変わっていないことがわかります。



このような無駄をなくした打牌を、ロスがない、又は裏目が無いと呼び、捨て牌選択の基本になっています。

まとめ

ここで説明してきた手順は、言ってみれば麻雀の基礎の部分に当たります。もっともっと強くなるためには、より複雑で特殊な場面での定石などを覚えていくような努力も必要になってきます。

麻雀は4人のゲームですから、自分と自分以外の点数状況を把握し、あがり点を考えた確率を考えながら手作りし、時には自分が育てたものを壊しておける勇気も必要です。麻雀は偶然性の高いゲームですが、そこにしっかりした理論があるからこそ、これほどまでに奥の深いゲームとして楽しめるのです。

より麻雀を楽しむためにも、いろいろなことを考えながら、対局をしてみてください。

得点早見表

■ 荘家(親)

7翻							
6翻	2600	3200	3900	満貫 4000			
5翻	1300	1600	2000	2600	3200	3900	
4翻	700		1000	1300	1600	2000	2300
3翻			500	700	800	1000	1200
▲ ツモ和り(オール)							
和り 基本符	20	25 (七対子)	30 (22~30)	40 (32~40)	50 (42~50)	60 (52~60)	70 (62~70)
▼ ロン和り							
3翻			1500	2000	2400	2900	3400
4翻		2400	2900	3900	4800	5800	6800
5翻		4800	5800	7700	9600	11600	
6翻		9600	11600	満貫 12000			
7翻							

得点表の見方

1. 親か子を選んで下さい。
2. ツモあがりかロンあがりかを選んで下さい。
3. あがった役の翻数(ここでは場に必ず2翻つくルールですのであがった翻数に2翻をプラスして下さい。)と符計算した符数とを確認して照らし合わせてください。合った所が点数となります。
4. 切り上げ計算の場合、親・子ともに30符6翻、60符5翻の所は12000点、8000点となります。(場の2翻を含む。)

※このゲームでは七対子の符計算は25符になります。

※門前を崩した平和形のロンあがりは30符で計算します。

■ 散家(子) ※ () 内は親の払い

7翻							
6翻	1300 (2600)	1600 (3200)	2000 (3900)	満貫 2000(4000)			
5翻	700 (1300)	800 (1600)	1000 (2000)	1300 (2600)	1600 (3200)	2000 (3900)	
4翻	400 (700)		500 (1000)	700 (1300)	800 (1600)	1000 (2000)	1200 (2300)
3翻			300 (500)	400 (700)	400 (800)	500 (1000)	600 (1200)
▲ ツモ和り							
和り 基本符	20	25 (七対子)	30 (22~30)	40 (32~40)	50 (43~50)	60 (52~60)	70 (62~70)
▼ ロン和り							
3翻			1000	1300	1600	2000	2300
4翻		1600	2000	2600	3200	3900	4500
5翻		3200	3900	5200	6400	7700	
6翻		6400	7700	満貫 8000			
7翻							

8~9翻	跳満貫	親18000	6000 (オール)	子12000	3000 (6000)
10~12翻	倍満貫	親24000	8000 (オール)	子16000	4000 (8000)
13~14翻	三倍満貫	親36000	12000 (オール)	子24000	6000 (12000)
15翻以上	数え役満	親48000	16000 (オール)	子32000	8000 (16000)

符計算一覧表

基本符の計算の仕方

A	副底	あがった時	20符
B	門前加符	門前でロンあがりした時	10符
C	自摸	自摸あがりした時（平和役のみ該当しません。）	2符
D	聴牌形	辺張待ち、嵌張待ち、単騎待ちの時	2符
E	牌の 組合わせ	中張牌、么九牌、順子、刻子、槓子、対子の時	下表 参照

上記の表をもとにして符（点数）の計算をして下さい。A～Eで該当する項目を足してゆきます。点数の数えかたは全て切り上げ符で計算して下さい。

（10符以下の端数は切り上げになります。）

例：合計したものが32符だった場合 → 40符となります。）

么九牌	順子	刻子		槓子		老頭牌 客風牌	三元牌 莊風牌 門風牌	連風牌
		暗刻	明刻	暗槓	明槓			
	0符	8符	4符	32符	16符	0符	2符	4符
中張牌	順子	刻子		槓子		対子		
		暗刻	明刻	暗槓	明槓			
	0符	4符	2符	16符	8符	0符		

前ページの表で翻数の所と符の所を合わせて見た所が得点となります。