

<http://www.emulation64.fr>



NUS - NNR J - JPN

取扱説明書

Emulation64.fr

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、操作説明のページおよび付属の操作一覧表をご覧ください。

ご挨拶

今までの常識を打ち破った本格的4人打ち麻雀ソフト、プロ麻雀「兵」が新メンバーを加え、バージョンアップしてNINTENDO64に登場！プロ雀士16名の兵（つわもの）達の実写で登場、人工知能搭載で実際にプロと対局しているような感覚を存分に堪能できます。又、初心者でも楽しみながら麻雀が上達する指南モードも付いています。誰もが期待していた夢のような麻雀ゲームをお楽しみください。

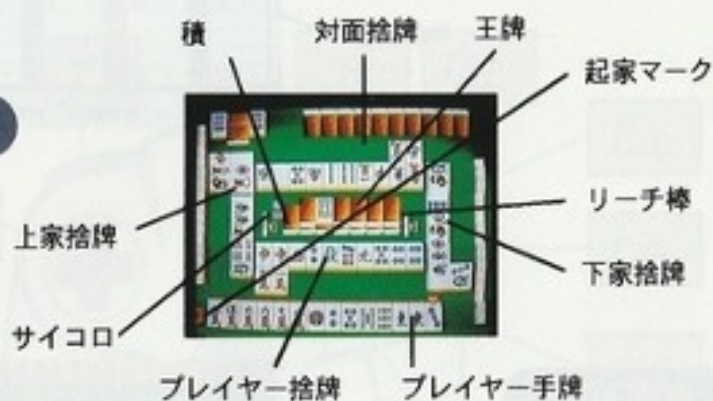
もくじ

画面説明	5
基本操作	7
ゲームの始め方	8
各モードの説明	10
ルール設定	11
対局中の操作	12
対局中の画面切り替え	13
フリー対局モード	14
大会モード	15
雀荘バトルモード	17
麻雀指南モード	22
システム設定	24
成績	24
基本ルール	25
雀士プロフィール	26
基本的な役	28

※パッケージ及び本書中の画面写真等は開発中のものを使用しているため一部製品版と異なる場合があります。あらかじめご了承ください。

画面説明

対局画面



あがり役画面



得点画面



半荘終了画面

各プレイヤーの半荘結果

各プレイヤーの合計

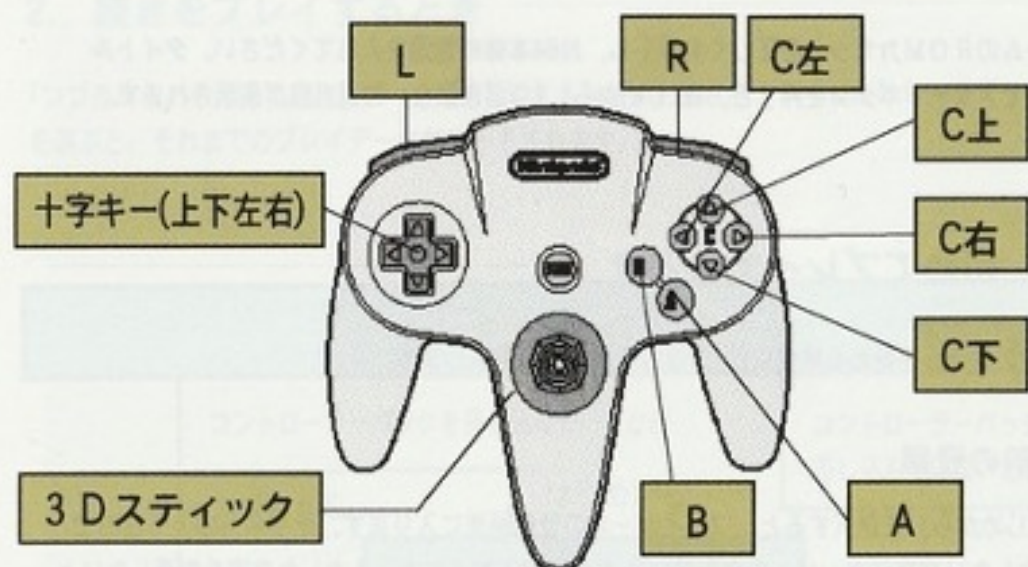
プレイヤー	半荘回数	半荘結果	合計
阿部阿部	42	+ 42	+ 42
野吹徹三	36	- 36	- 36
原田五文	5	+ 5	+ 5
橋高正彦	11	- 11	- 11

対局続行 対局終了

指南画面



基本操作



十字キー (左右上下)	カーソルの移動
十字キー (下)	コマンドウィンドウの表示 ウィンドウ表示中に出る項目を選択
十字キー (上)	ウィンドウ表示中に出る項目を選択
L ボタン	対局中のルール確認 (押している間)
R ボタン	対局中の各プレイヤーの得点を表示
スタートボタン	ゲームをスタートするとき
A ボタン	決定するとき/牌を切るとき/点減した牌をロン、カン、ポン、チーしない場合
B ボタン	キャンセル
C上ボタン	バトルモードのクリア条件

ゲームの始め方

ゲームのROMカセットを正しくセットし、N64本体の電源を入れてください。タイトル画面でスタートボタンを押すと、「はじめから」「つづきから」の選択肢が表示されます。

1. 初めてプレイするとき

新規にゲームを始める場合には、「はじめから」を選択します。

名前の登録

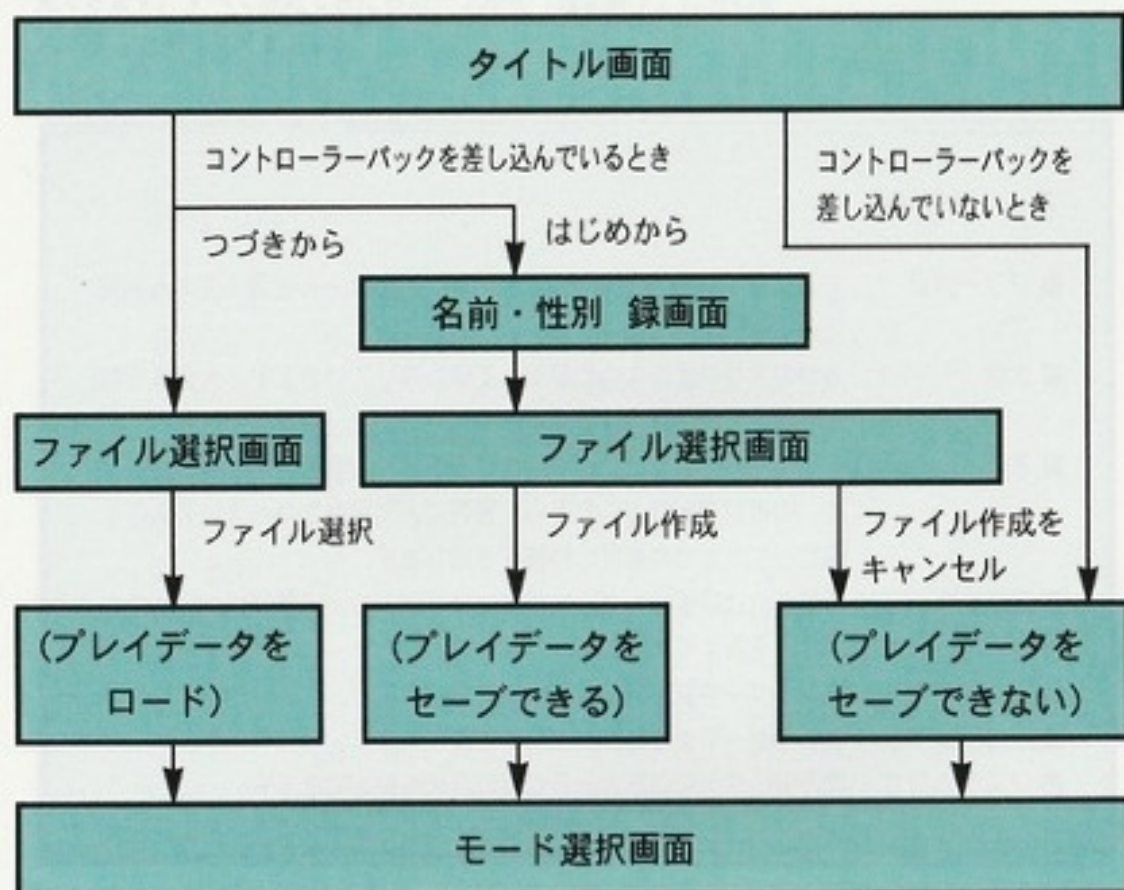
「はじめから」を選択すると、プレイヤー名の登録画面に入ります。十字キーの上下左右で入力したい文字にカーソルを合わせ、Aボタンで入力します。入力した文字を変更したいときは、Bボタンを押してください。カタカナ・漢字・空白を入力したいときは、メニューからそれぞれ「カナ」「漢字」「スペース」を選んでください。漢字入力の場合は、ボタンでページを送れます。名前を入力（最大4文字）が終了したら、「決定」を選んでください。

セーブファイルつくる

名前を入力すると、ファイル選択画面に入ります。空きブロックに新規登録するか、他のファイルに上書きして、新しいセーブファイルを作成してください。セーブファイルはコントローラーバックに4つまで作成できます。ファイルを作成しておくと、対戦成績や大会モード・雀荘バトルモードのプレイ状況が、半荘終了後にオートセーブ（自動保存）されます。セーブせずにプレイする場合は、コントローラーバックを差し込まずにプレイして下さい。

2. 続きをプレイするとき

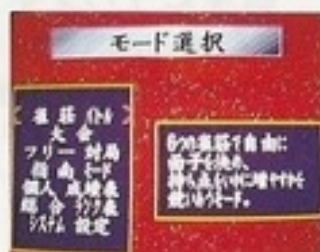
「つづきから」を選択すると、データ選択画面に入ります。続きをプレイしたいセーブデータを選ぶと、それまでのプレイデータがロードされます。



各モードの説明

モード選択

十字キーの上下で、プレイしたいモードにカーソルを合わせてください。画面右側に、カーソルが示しているモードの説明が表示されます。Aボタンで選んだモードに入ります。



モード説明

- フリー対局 16人のプロ雀士の中から面子を決め、対局ルールを選んでから対局できるモードです。
- 大会 3つのオリジナル大会に参加して勝ち抜いていきます。大会はそれぞれ進行方法が違います。
- 雀荘バトル 6つの雀荘で、16人の中から面子を決めて対戦し、持ち点を競います。対戦相手をつぶしながら、雀荘ごとに設定されたクリア条件を満たして、6つの雀荘の制覇を目指します。
- 麻雀指南 初級者には麻雀仙人が、中級者には伊藤プロ・安藤プロが麻雀のセオリーを教えてください。
- 個人成績表 プレイヤーや雀士の成績を個別に見られます。
- 総合ランク表 プレイヤーや雀士の総合ランクを見られます。
- システム設定 牌の背色や対局の速さ、BGMの有無を設定できます。

ルール設定

モードによっては自由にルールを変更することができます。

ルール設定画面

十字キーでカーソルを動かし項目を選びます。項目はAボタンで変更できます。すべて設定できたらカーソルを「設定終了」に合わせAボタンを押してください。



設定項目

- | | |
|-------------------------------|-----------------------------------|
| ●持ち点 (24000~30000) | ●流し満貫 (有/無) |
| ●場風 (東南/東風) | ●三連刻 (有/無) |
| ●西入 (30100/33100/
35100/無) | ●八連荘 (有/無) |
| ●不聴罰符 (有/無) | ●人和 (有/無) |
| ●南場不聴 (連荘/輪荘) | ●ドボン (無/10/20/40) |
| ●二翻縛り (有/無) | ●焼き鳥 (無/5/10/20/
40) |
| ●ナキ断 (有/無) | ●馬 (無/5-10/10-20
/10-30/20-40) |
| ●自摸平和 (有/無) | ●裏ドラ (有/無) |
| ●一発 (有/無) | ●槓ドラ (有/無) |
| ●ワレ目 (有/無) | ●槓裏 (有/無) |
| ●振聴立直 (有/無) | |

対局中の操作

■ 牌を捨てる時

十字キーの左右でカーソルを動かし、捨て牌を選びます。Aボタンで牌を捨てます。

■ コマンドウィンドウの表示

十字キーの下を押すと画面中央にコマンドウィンドウが開きます。コマンドウィンドウには、残り枚数とそのときにできる行動が表示されます。

■ ポン、チー、カン

ポン、チー、カンができる時、牌が点減します。ポンなどをしない時は、そのままAボタンを押して対局を進めてください。ポンなどをする時は、コマンドウィンドウを開いて「ポン」「チー」「カン」にカーソルを合わせ、Aボタンで決定してください。

■ リーチ

リーチをかける牌にカーソルを合わせ、コマンドウィンドウを開き、リーチを選択してAボタンで決定してください。

■ 当たり牌がでた時

コマンドウィンドウを開き、「ロン」「ツモ」にカーソルを合わせてAボタンで決定してください。

対局中の画面切り替え

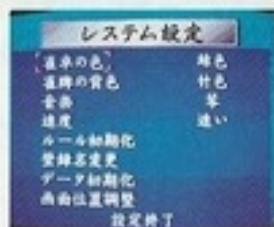
得点画面

各プレイヤーの得点を見たいときは、Lボタンを押してください。得点画面に切り替わり、各プレイヤーの得点を見ることができます。対局画面に戻すにはRボタンをはなしてください。



システム設定画面

システム設定を変更したいときは、C上ボタンを押すとシステム設定画面に切り替わります。変更したい項目にカーソルを合わせてAボタンを押すと変更できます。対局画面に戻れば設定終了にカーソルを合わせてAボタンを押すと、対局画面に戻ります。



ルール確認画面

ルールを確認したいときは、Rボタンを押してください。対戦相手やプレイヤーの得点が見れます。対局画面に戻すにはLボタンをはなしてください。



雀荘バトルモードの各雀荘のクリア条件

雀荘バトルで今対局中の雀荘クリア条件を見るにはC下ボタンを押すとクリア条件が見れます。C下ボタンをはなすと対局画面に戻ります。



フリー対局モード

モード選択画面で「フリー対局」を選びます。

1 対戦相手を選ぶ

対戦者選択画面では、一度に4人の雀士が表示されます。次の雀士を見たいときは、十字キーの上下で雀士の表示をスクロールさせられます。十字キーの左右でカーソルを移動させ、Aボタンで決定してください。3人選び終わったら、「はい」を選択してください。



2 ルールを決める

次にルールを設定します。

十字キーで項目を選びAボタンで変更していきます。(詳しくはP.11のルール設定を参照)



このようにフリー対局モードでは、プレイヤーの好みに合わせて各種ルールを設定・変更することができます。

大会モード

モード選択画面で「大会」を選びます。

1 大会を選ぶ

3つの大会の中から、参加したい大会を十字キーで選んで、Aボタンで決定してください。



2 ルールを確認する

その大会のルールを確認します。画面で確認し、よければAボタン、よくなければBボタンを押してください。Bボタンを押すと大会選択画面にもどります。



※Aボタンを押すと次の画面へ進みますが、そこでBボタンを押してもルール確認画面や大会選択画面にもどることはできません。

※大会モードでは、ルールの変更や面子の選択はできません。面子は毎回変わります。

新しい顔のレートは、色柄は白で、あつこに顔が赤です。あつこは白で、あつこに顔が赤です。

大会モード

C B 杯戦

参加者 8人で1半荘毎に面子を変えて4半荘戦い上位4人と下位4人に分かれ、決勝戦で4半荘戦い総合点で優勝者を決めます。

持ち点	25000
場風	東南
西入	30100
不聴罰符	有
南場不聴	輪荘
二翻縛り	有
ナキ断	有
自摸平和	有
一発	有
ワレ目	無
振聴立直	有
流し満貫	有
三連刻	有
八連荘	有
人和	有
ドボン	無
焼き鳥	無
馬	5-10
表ドラ	有
裏ドラ	有
横ドラ	有
横裏ドラ	有

名人戦

参加者 16人によるトーナメント戦です。4つの卓に分かれて打ち、4半荘毎に各卓の上位2人がトーナメントの上に進んでいきます。

持ち点	27000
場風	東南
西入	無
不聴罰符	有
南場不聴	連荘
二翻縛り	無
ナキ断	無
自摸平和	無
一発	無
ワレ目	無
振聴立直	無
流し満貫	有
三連刻	無
八連荘	有
人和	有
ドボン	無
焼き鳥	無
馬	無
表ドラ	有
裏ドラ	有
横ドラ	無
横裏ドラ	無

最強位戦

参加者 8人による総当たり戦です。1半荘毎に面子を変え8半荘戦い、その後決勝戦を4半荘戦い総合点で優勝者を決めます。

持ち点	25000
場風	東南
西入	無
不聴罰符	有
南場不聴	輪荘
二翻縛り	有
ナキ断	有
自摸平和	有
一発	有
ワレ目	無
振聴立直	有
流し満貫	有
三連刻	有
八連荘	有
人和	有
ドボン	無
焼き鳥	無
馬	無
表ドラ	有
裏ドラ	有
横ドラ	有
横裏ドラ	無

雀荘バトルモード

モード選択画面で「雀荘バトル」を選びます。

1 雀荘を選ぶ

6つの雀荘の中から雀荘を選びます。カーソルを合わせると、その雀荘のオーナーとクリア条件が表示されますので、打ちたい雀荘を選んでAボタンを押してください。



2 ルールを確認する

雀荘バトルモードでは、雀荘ごとにルールが決まっています。変更することはできません。Aボタンを押すと、対局がスタートします。



3 対戦者を選択する

3人の対戦相手を選択します。一度に4人の雀士が表示されますので、次の雀士を見たいときは十字キーの上下で雀士の表示をスクロールさせてください。十字キーの左右でカーソルを移動させ、Aボタンで決定してください。3人選び終わったら、「はい」を選択してください。



4 差し馬の交渉

半荘終了ごとに、「差し馬しますか?」と表示されますので、差し馬をする場合は「はい」を選んでカーソルで差し馬の相手を選びます。すると、これでいいですか「はい」「いいえ」と表示されますので「はい」に合わせてAボタンで差し馬！
差し馬のレートは、最初は10で、勝つごとに倍になります。最高で40です。負けると10に戻ります。



雀荘バトルモード

清算画面

清算は点棒清算と各プレイヤーの持ち点が清算されます。各雀荘のクリア条件を満たしていればそのまま続行ですが、クリア条件を満たしていなければ「残念でした、またのおこしをお待ちしております」と表示され、雀荘バトル選択画面に戻ります。



■雀荘をクリアするには

各雀荘のクリア条件をクリアするか、オーナーの持ち点を0にするとその雀荘は制覇でき、閉店になります。ただし、プレイヤーの持ち点が0になるとゲームオーバーで、今まで持ち点が0になった雀士は復活し、オーナーも雀士として復活します。

■雀士の敗退

各雀士の持ち点（点棒ではありません）が0になるとその雀士は、次の回からは選ぶことができません。

プレイヤーの持ち点が0になり、ゲームオーバーにならないかぎり使えません。

雀荘バトルモード

雀荘 飛龍荘

安藤プロがオーナー
持ち点200
半荘1回戦をプラス60以上で上がるとクリア。

持ち点	24000
場風	東風
西入	無
不聴罰符	有
南場不聴	輪荘
二翻縛り	有
ナキ断	有
自摸平和	有
一発	有
ワレ目	無
振聴立直	有
流し満貫	有
三連刻	有
八連荘	有
人和	有
ドボン	30
焼き鳥	無
馬	無
表ドラ	有
裏ドラ	有
槓ドラ	有
槓裏ドラ	無

雀荘 メンタンピン

田中プロがオーナー
持ち点250
半荘7回戦で全員に差し馬で勝ち、全てプラスで上がるとクリア。

持ち点	25000
場風	東南
西入	無
不聴罰符	有
南場不聴	連荘
二翻縛り	無
ナキ断	有
自摸平和	有
一発	有
ワレ目	無
振聴立直	有
流し満貫	有
三連刻	有
八連荘	有
人和	有
ドボン	無
焼き鳥	無
馬	無
表ドラ	有
裏ドラ	有
槓ドラ	有
槓裏ドラ	有

雀荘バトルモード

雀荘 国士無双

金子プロがオーナー
持ち点250
半荘4回戦を全てプラス
で上がり、オーナーに勝
つとクリア。

持ち点	25000
場風	東南
西入	無
不聴罰符	有
南場不聴	輪荘
二翻縛り	有
ナキ断	有
自摸平和	有
一発	有
ワレ目	無
振聴立直	有
流し満貫	有
三連刻	有
八連荘	有
人和	有
ドボン	無
焼き鳥	無
馬	10-20
表ドラ	有
裏ドラ	有
横ドラ	有
横裏ドラ	無

雀荘 律

飯田プロがオーナー
持ち点200
半荘3回戦でオーナーに
勝ち、トップをとるとク
リア。

持ち点	25000
場風	東南
西入	無
不聴罰符	有
南場不聴	輪荘
二翻縛り	有
ナキ断	有
自摸平和	有
一発	有
ワレ目	有
振聴立直	有
流し満貫	有
三連刻	有
八連荘	有
人和	有
ドボン	30
焼き鳥	10
馬	5-10
表ドラ	有
裏ドラ	有
横ドラ	有
横裏ドラ	有

雀荘バトルモード

雀荘 天和

伊藤プロがオーナー
 持ち点200
 半荘5回戦を総合トップ
 で上がるとクリア。

持ち点	25000
場風	東南
西入	無
不聴罰符	有
南場不聴	連荘
二翻縛り	有
ナキ断	有
自摸平和	有
一発	有
ワレ目	無
振聴立直	有
流し満貫	有
三連刻	有
八連荘	無
人和	無
ドボン	無
焼き鳥	10
馬	10-20
表ドラ	有
裏ドラ	有
横ドラ	有
横裏ドラ	無

雀荘 アニマルハウス

荒プロがオーナー
 持ち点250
 半荘4回戦を3位以内
 で上がるとクリア。

持ち点	25000
場風	東南
西入	無
不聴罰符	有
南場不聴	連荘
二翻縛り	有
ナキ断	有
自摸平和	有
一発	有
ワレ目	無
振聴立直	有
流し満貫	有
三連刻	無
八連荘	有
人和	有
ドボン	無
焼き鳥	無
馬	10-20
表ドラ	有
裏ドラ	有
横ドラ	無
横裏ドラ	無

麻雀指南モード

モード選択画面で「麻雀指南」を選びます。

1 指南役を選ぶ

麻雀仙人を選ぶと初級レベルの指南(アドバイス)をしてくれます。安藤・伊藤プロを選ぶと中級レベルの指南(アドバイス)をしてくれます。



2 指南レベルを選ぶ

指南レベルは1～3まであり、レベルにより1半荘に受けられる指南の回数異なります。レベル1を選べば無制限に受けられます。



3 対戦相手を選ぶ

対戦相手を選びます。カーソルを動かしAボタンで決定します。3人選び終わると次の画面に進みます。



4 ルールを決める

ルールを設定します。十字キーで項目を選びAボタンで変更していきます。(詳しくはP.11のルール設定を参照)



麻雀指南モード

5 指南を受けたいとき

対局中に十字キーを下に押すとコマンドウィンドウが開きます。「指南」にカーソルを合わせてAボタンを押し、捨牌、ポン、チー（場に応じて出る）いずれかにカーソルを合わせてAボタンを押すと指南のアドバイスが表示されます。

次に何の牌を捨てたらいいか指示が出るので、その後Aボタンを押すと捨てる牌の上に▼マークが付くのでその牌を捨ててください。



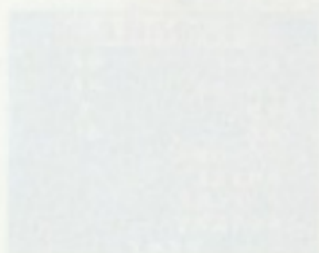
十字キーを押す。指南が出る。



指南、捨牌の指示が出る。



指南の内容が出て、捨牌のマークが出る。



ポン、チーをするかしないかの指示が出る。



ポン、チーの場合、指示が出る。

成績

見たい成績によって、モード選択画面で「個人成績表」「総合ランク表」のいずれかを選びます。他の雀士の成績を見たいときは、十字キーの左右で画面を切り替えます。

個人成績表

プレイヤーや雀士の細かいデータを見られます。

個人成績表	
大会優勝	0回優勝
名人戦	0回優勝
最上位戦	0回優勝
797番荘数 0番荘	
和了率 0%	自摸率 0%
立直率 0%	放銃率 0%
鳴り率 0%	流局率 0%

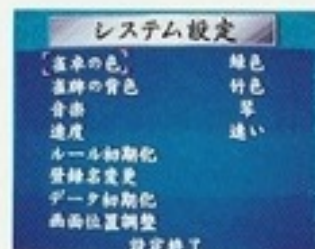
総合ランク表

プレイヤーや雀士の、大会ごとの成績を見られます。

総合ランク表		
797番荘数 0番荘		
C B 杯	名人戦	最上位戦
優勝率 0%	優勝率 0%	優勝率 0%
2位率 0%	2位率 0%	2位率 0%
3位率 0%	3位率 0%	3位率 0%
4位率 0%	4位率 0%	4位率 0%

システム設定

モード選択画面で「システム設定」を選びます。設定を変更したい項目にカーソルを合わせてAボタンを押すと、設定が切り替わります。設定が終了したら、「設定終了」にカーソルを合わせてAボタンを押し、モード選択画面に戻ってください。



- 雀卓の色 「緑色」「白色」から選べます。
- 雀牌の背色 「竹色」「緑色」「青色」から選べます。
- 音楽 「琴」「ボサノバ」等数曲から選べます。また「有」「無」も選べます。
- 速度 「速い」「遅い」の切り替えができます。
- ルール初期化 フリー対局のルールを初期化状態に戻します。
- 登録名変更 名前と性別を変更します。
- データ初期化 「大会」「雀荘バトル」を選択すると、これまでの進行状態を初期状態に戻します。「完全消去」を選択すると、雀士のデータを含めて全て初期状態に戻します。
- 画面位置調整 対局中の画面位置を調節します。
- 設定終了 モード選択画面に戻ります。

基本ルール

ここではこのゲームの基本ルールについて紹介します。
P.10のルール設定で紹介しているルールについては変更可能なため、
ここでは紹介しません。

- 食いピンフなし。
- ドラは次ドラ。
- 横と同時に横ドラ発生。
- あがりは上家優先。
- 不聴罰符は場に3000点。
- 形式テンパイあり(ジュンカラも可)。
- 積み棒 1本につき300点。
- 王牌は14枚残し。
- オールスで流れた場合、リーチ棒はトップの総どり。
- リーチ後の暗槓は当り牌の受け入れが変化しない場合に限
り認められます。
- 四人リーチは流局、親の連荘。
- 第一巡目に同じ風牌を全員が捨てた場合は流局。(四風子連打)
- 振聴はツモあがりのみ。
- 同一巡内でのあがり選択は認めません。
- カン振りはありません。

雀士プロフィール



荒 正義 プロ

- 所属/日本プロ麻雀連盟
- 出身地/北海道
- 第8期 プロリーグ 優勝
- 最強戦



安藤 満 プロ

- 所属/日本プロ麻雀連盟
- 出身地/千葉県
- 第28・29期 名人位



金子 正輝 プロ

- 所属/最高位戦
- 出身地/新潟県
- 第21・22・23期 名人位
- 第9・11・12期 最高位



飯田 正人 プロ

- 所属/最高位戦
- 出身地/富山県
- 第14~17・20期 最高位
- 第17期 王位



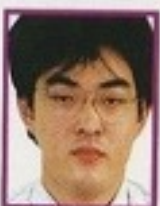
橋高 正彦 プロ

- 所属/麻将連合
- 出身地/大阪府
- 八期位・第24期 名人位



伊藤 優孝 プロ

- 所属/日本プロ麻雀連盟
- 出身地/秋田県
- 第3期 最強位
- 第6期 發王位



木村 和幸 プロ

- 所属/麻将連合
- 出身地/北海道
- 第21期 最高位戦 準優勝



沢崎 誠 プロ

- 所属/日本プロ麻雀連盟
- 出身地/群馬県
- 第13期 十段位

※五十音順、敬称略



下山 道夫 プロ

- 所属/日本プロ麻雀連盟
- 出身地/東京都
- A1リーグ



清水 香織 プロ

- 所属/日本プロ麻雀連盟
- 出身地/栃木県
- B2リーグ



田中 利春 プロ

- 所属/麻将連合
- 出身地/東京都
- 第11・12期 十段位



野吹 敬三 プロ

- 所属/日本プロ麻雀連盟
- 出身地/岡山県
- 第20期 王位



原田 正史 プロ

- 所属/日本プロ麻雀連盟
- 出身地/東京都
- 第14期 鳳凰位



前原 雄大 プロ

- 所属/日本プロ麻雀連盟
- 出身地/東京都
- 第13期 鳳凰位
- 第14・15期 十段位



村田 光陽 プロ

- 所属/最高位戦
- 出身地/東京都
- A1リーグ



渡辺 洋香 プロ

- 所属/フリー
- 出身地/大分県

基本的な役

<一翻役>

メンゼンテンツモ

門前清自摸

門前でツモあがりした時に付く役。

リーチ

立直

門前でテンパイした時に宣言する役。

ピンフ

平和

翻牌以外の雀頭と順子のみの組み合わせで、待ちが

両面または三門待ちの時の役。



タンヤオチュー

断公九

中張牌だけで組み合わせた役。



イーペーコー

一盃口

同種類の順子を2組そろえた役。門前のみ



<三翻役>

ジュンチャング

※純全帯公

全ての組み合わせに老頭牌を含んだ役。



ホンイーツー

※混一色

字牌と1種類の数牌だけで組み合わせた役。



リャンペーコー

二盃口

一盃口を2つ組み合わせた役。門前のみ



<六翻役>

チンイーツー

※清一色

1種類の数牌で組み合わせた役。



※印がついている役は、門前を崩すと一翻少なくなります。

<二翻役>

※^{イツキツーカー}一気通貫

同じ種類の数牌で1から9までを3組の順子で組合わせた役。



※^{サンショクドーション}三色同順

同じ数の順子を万子、索子、筒子で3組そろえた役。



^{トイトイホー}対々和

雀頭1組に刻子及び横子が4組ある役。



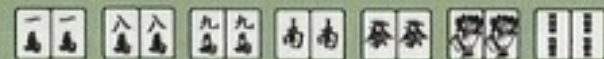
^{サンショクドークー}三色同刻

同数牌を刻子または横子で3組そろえた役。



^{チートイツ}七対子

7組の対子で組み合わせた役。



^{サンアンコ}三暗刻

暗刻及び暗槓を3組そろえた役。



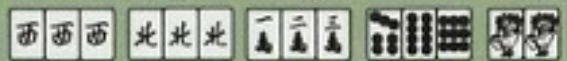
^{サンカンツ}三槓子

明槓、暗槓に関係なく槓子が3組ある役。



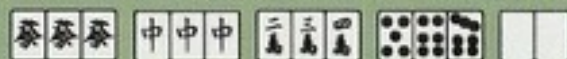
※^{キンテンマンゴ}混全帯公

雀頭もふくめて全ての組合せに字牌もしくは老頭牌が含まれた役。



^{ショウサンゲン}小三元

三元牌の2種類を刻子もしくは横子にして1種類を雀頭にした役。



^{ホンローター}混老頭

全ての組み合わせを順子なしで字牌と老頭牌だけで組み合わせた役。



基本的な役

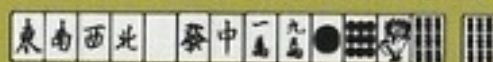
※印がついている役は、門前を崩すと一翻少なくなります。

<役満>

コクシムソウ

国士無双

13枚の字牌と老頭牌を1枚ずつそろえ、どれか1枚を雀頭にした役。



スーアンゴ

四暗刻

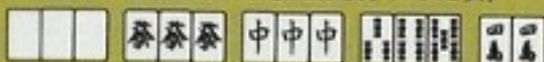
暗刻及び暗槓を4組そろえた役。シャンポン待ちの時はツモあがりのみ。



ダイサンゲン

大三元

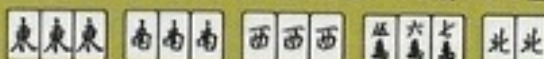
三元牌を3種類とも刻子または槓子にした役。



ショースーシ

小四喜

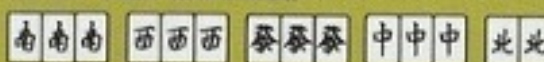
四風牌のうち3種類を刻子または槓子にし残った1種類を雀頭にした役。



フーイソウ

字一色

字牌だけで組み合わせた役。



リュウイソウ

緑一色

発と索子牌の2, 3, 4, 6, 8の6種類を組み合わせて作った役。



テンロウトウ

清老頭

老頭牌だけで組み合わせた役。



スーカンツ

四槓子

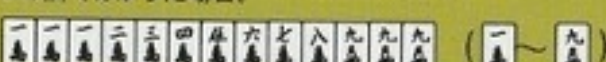
明槓、暗槓に関係なく槓子が4組ある役。



チュウレンバウトン

九連宝燈

一色牌で1と9を刻子にし、2～8がそれぞれ1枚ずつある形で1～9の牌であがった場合。



(和了の形が上図のようになっていれば成立します)