

VIDEO SYSTEM

<http://www.emulation64.fr>



雀豪シミュレーション

麻雀道64



取扱説明書

Emulation64.fr

雀豪シミュレーション

麻雀道64

目次

| | | |
|-----------------|-------|------|
| ■ ゲームの始めかた | | P.3 |
| スタート | | P.3 |
| キャラデータ | | P.5 |
| ■ 対局画面 | | P.6 |
| ■ コントローラの操作方法 | | P.7 |
| ■ コントローラパックについて | | P.9 |
| ■ モードセレクト画面 | | P.12 |
| 雀豪モード | | P.13 |
| フリー対局モード | | P.17 |
| オリジナルキャラクターについて | | P.18 |
| 2人打ちモード | | P.19 |
| 環境設定・成績モード | | P.20 |
| 牌譜モード | | P.21 |
| 成績モード | | P.22 |
| ■ キャラクター紹介 | | P.23 |
| ■ ルール説明 | | P.25 |
| ■ アガリ役一覧 | | P.29 |
| ■ 用語解説 | | P.32 |

ゲームの始め方

①カセットを NINTENDO 64 本体に正しくセットして、コントローラの接続を確認してから、電源を入れてください。

※コントローラバックを使用する場合は、電源を入れる前に装着してください。

②電源を入れるとデモが始まります。

デモ画面で**START**ボタンを押すとタイトル画面になります。

③タイトル画面では、2つの項目を選択することができます。

(1) **“スタート”** …ゲームを始めます。

→P.3

(2) **“キャラデータ”** …キャラクターデータの転送や確認ができます。

→P.5

※コントローラバックが差さっていない場合は、キャラデータの項目は表示されません。



タイトル画面

スタート はじめから

初めてゲームを遊ぶ時や、新しいキャラクターでゲームを始める時に選びます。

① **“はじめから”** が選択されると、キャラクター選択画面になります。

②キャラクター選択画面では、16人の中から、使用するキャラクターを1人、選択してください。

③使用するキャラクターが決まると、名前変更確認画面になります。

名前確認画面で **“はい”** が選ばれると名前入力画面になります。

④名前入力画面で名前を決定するか名前変更画面で **“いいえ”** が選ばれると **“モードセレクト”** 画面になります。

→P.13

名前入力画面の操作

十字ボタン・3Dスティック・・・入力カーソルの移動

Aボタン・Zトリガーボタン・・・入力文字の決定

Bボタン・・・入力文字の削除

LRトリガーボタン・・・漢字が多い場合のページ切り替え

スタートボタン・・・名前入力の終了

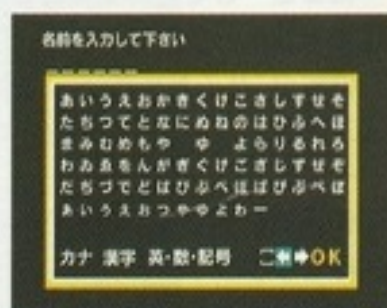
※ “かな” “カナ” “漢字” “英数記号” を選ぶことによって入力文字を切り替えることができます。

※ コントローラバックが差さっていない場合や、残りページが足りなくて、データが保存できない場合は、セーブなしで始めるかどうかのメッセージが表示されます。

“はい” を選ぶとセーブなしでゲームを始めます。この場合、“はじめから” が選ばれた時と同じようにゲームが進みます。



キャラクター選択画面



名前入力画面

つづきから

【要: コントローラバック (『雀豪シミュレーション麻雀道64』キャラクターデータ)】

コントローラバックに保存されたキャラクターデータを使用して、前回のつづきから遊ぶ時に選びます。 → P.5

- ① “つづきから” が選択されると、データ選択画面になります。
- ② データ選択画面で、続きをおこないたいデータを選択してください。
- ③ 使用するキャラクターデータが決まると、“モードセレクト” 画面になります。

削除…セーブされたキャラクターデータを削除する時に選びます。

- ① “削除” が選択されると、データ選択画面になります。
- ② データ選択画面で、削除したいデータを選択してください。
- ③ 削除するデータを決めると、確認のメッセージが表示されます。
- ④ “はい” を選択するとデータが削除されます。

コピー…セーブされたキャラクターデータをコピーする時に選びます。

- ① “コピー” が選択されると、データ選択画面になります。
- ② データ選択画面で、コピー行いたいデータを選択します。

※ データ選択画面に空きがない場合、データのコピーはできません。



データ選択画面

キャラデータ画面

【要:コントローラパック(「雀豪シミュレーション麻雀道64」キャラクターデータ)】

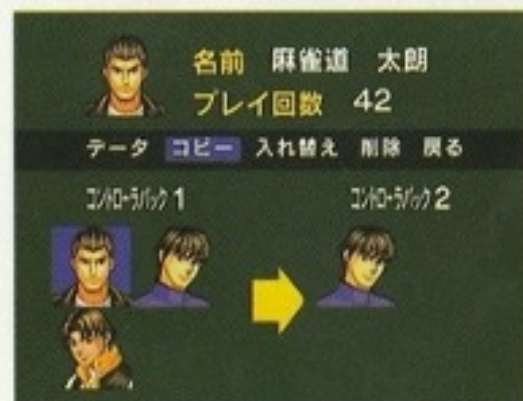
キャラデータ画面では、キャラクターデータの確認、コピー等ができます。
さらに、コントローラとコントローラパックを2個ずつ用意することによって、コントローラパック間のキャラクターデータのコピーや入れ替えもできます。
この機能を利用して、友達の育てたキャラクターデータを、自分のコントローラパックにコピーして対局することが出来ます。

- ①キャラデータ画面では、十字ボタン(3Dスティック)で移動元のパッドを選択して、**A**ボタン(Zトリガー)で決定します。
- ②次に使用するデータを十字ボタン(3Dスティック)で選択して、**A**ボタン(Zトリガー)で決定します。
- ③使用するデータが決定されると、キャラクターデータの表示がおこなわれます。
- ④キャラクターデータの中から使用するデータを十字ボタン(3Dスティック)で選択して、**A**ボタン(Zトリガー)で決定します。
- ⑤キャラクターデータを決定すると、5つの項目を選択することができます。
項目選択後は、画面の指示にしたがってください。
 - (1) **“データ”** …選択されているキャラクターデータを見ることが出来ます。
 - (2) **“コピー”** …キャラクターデータをコピーします。
 - (3) **“入れ替え”** …キャラクターデータを入れ替えます。
 - (4) **“削除”** ……キャラクターデータを削除します。
 - (5) **“戻る”** ……タイトル画面に戻ります。

※2個のコントローラパックでキャラクターデータのコピーや入れ替えをする場合は、本体の電源を入れる前に1P、2Pコントローラに「雀豪シミュレーション麻雀道64」のデータが保存されたコントローラパックを装着しておいてください。

その時、操作は1P側のコントローラでしか出来ません。

- ⑥キャラデータ画面で、**“戻る”**を選択すると、タイトル画面に戻ります。



キャラデータ画面

対局画面

対局画面1 (闘牌モード、4人打ちフリー対局モード)



対局画面2 (2人打ちモード)



コントローラーの操作方法



※確認・環境設定ウィンドウは自分がツモをしているときにしか表示できません。

■対局中の操作■

- 十字ボタン (左右) …… 牌の選択, 行動ウィンドウの移動
 (下) …… 行動ウィンドウのオープンとウィンドウ内の項目の選択
 (上) …… 行動ウィンドウ内の項目の選択
- Lトリガーボタン …… 捨牌, メニューの決定
- Rトリガーボタン …… 確認・環境設定ウィンドウのオープン
- START** ボタン …… 確認・環境設定ウィンドウのオープン
- 3Dスティック (左右) …… 牌の選択
 (下) …… 行動ウィンドウのオープンとウィンドウ内の項目の選択
 (上) …… 行動ウィンドウ内の項目の選択
- Aボタン …… 捨牌, メニューの決定
- Bボタン …… ウィンドウのクローズ
- Cボタンユニット …… 対局者のステータスウィンドウのオープン
- コントローラバック用コネクタ …… コントローラバックを使用する場合は、ここに装着します。
- Zトリガーボタン …… 捨牌, メニューの決定

■対局中以外の操作■

十字ボタン……モード・メニュー等の選択

Lトリガーボタン……モード・メニュー等の決定、設定の変更、デモ画面のスキップ

Rトリガーボタン……選択メニュー・選択画面のキャンセル

STARTボタン……ゲームのスタート

3Dスティック……モード、メニュー等の選択

Aボタン……モード・メニュー等の決定、設定の変更、デモ画面のスキップ

Bボタン……選択メニュー・選択画面のキャンセル

Cボタンユニット……使用しません

コントローラバック用コネクタ……コントローラバックを使用する場合は、ここに装着します。

Zトリガーボタン……モード・メニュー等の決定、設定の変更、デモ画面のスキップ

■対局中の各操作について■

ツモ

自動的に行います。

捨牌

十字ボタンか3Dスティックで牌を選択して、決定ボタンを押します。

チー・ボン・明カン・ロン

行動ウインドウが自動で開くので、チー・ボン・カン・ロンを十字ボタンか3Dスティックで選択して、決定ボタンを押します。

見送る場合は、キャンセルを選択して決定ボタンを押します。

リーチ・暗カン・加カン

十字ボタンか3Dスティックを下に入れて行動ウインドウを開いて、リーチ・暗カン・加カンを選択して、決定ボタンを押します。

ツモアガリ

十字ボタンか3Dスティックを下に入れて行動ウインドウを開いて、ツモを選択して、決定ボタンを押します。

※このゲームでは基本的に、Aボタン、Lトリガーボタン、Zトリガーボタンの3つのボタンが決定ボタンとして同じ機能を持ちます。

コントローラパックについて

- 「雀豪シミュレーション麻雀道64」では、別売りのコントローラパック（別売）を使用すると、ゲームデータを保存したり、保存したデータを呼び出したりすることが出来ます。
- ゲームデータの保存には20ページ必要です。牌符を保存する場合はさらに22ページ必要です。（合計42ページ）
- コントローラパックを使用する場合は、本体の電源を入れる前に1Pコントローラに差し込んでください。
ゲームのデータは、1Pコントローラに装着されたコントローラパックに保存します。
- コントローラパックを使わずにゲームを始めると、ゲームは楽しめますが、データを保存することが出来ません。

※ 本体の電源を切るとデータは失われてしまいますので注意してください。

「雀豪シミュレーション麻雀道64」の保存データの内容

コントローラパックを使用すると、以下のデータを保存することができます。

- ・ゲームデータ（20ページ）
- ・使用キャラクターと名前、打ち筋記録データ(キャラクターデータ)
- ・雀豪モード進行状況データ
- ・二人打ちモード進行状況データ
- ・フリー対局モードの対局成績データ
- ・牌譜データ（22ページ）
- ・オプション設定データ
- ・牌譜記録データ（最大6つまで）

不要になったノート（データ）の消去について

不要になったゲームノートの消去は、コントローラパックメニューで行います。

コントローラパックメニューでは、保存されたデータ、コントローラ、コントローラパックの接続状態が確認できます。

コントローラパックメニューの入りかた

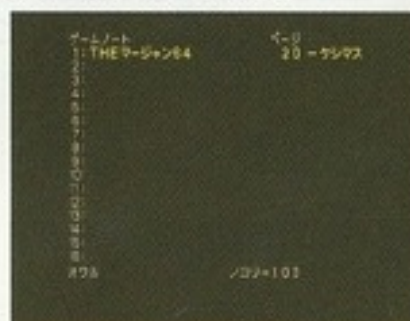
※ 3Dスティックではコントローラパックメニューの操作は出来ません。

1. コントローラパックをコントローラに装着した状態で、**START**ボタンを押しながら、本体の電源を入れてください。コントローラパックメニューに入ります。

コントローラパックのデータの消去

1. コントローラパックメニューで十字ボタンで消したいデータにカーソルをあわせて、**A**ボタンを押します。
2. 消去確認で「ホントウニケス」を選んで**A**ボタンを押すとデータが消去されます。

※ 一度、消去したデータは元には戻りませんので、データの消去はよく確認をしてから行ってください。



コントローラパックメニュー画面

コントローラバックメニューの抜けかた

- 1.コントローラバックメニューで十字ボタン（3Dスティック）で“**オフル**”にカーソルをあわせて、**A**ボタンを押すと、コントローラバックメニュー画面を抜けます。

コントローラバックのエラーメッセージ

ノートの作成や、データの保存、読み込みがうまく行えなかった場合、エラーメッセージが表示されます。以下のとおり対処してください。

- コントローラバックが差さっていません。セーブ無しで始めますか？ はい いいえ**

- コントローラにコントローラバックが装着されていません。**

データ保存をせずにゲームをする場合は、“**はい**”を選択して決定ボタンを押してください。データ保存を行いたい場合は、一度電源を切り1Pコントローラにコントローラバック（別売）を装着してからゲームを始めてください。

“**いいえ**”を選択して決定ボタンを押すとデモ画面に戻ります。

- ゲームノートがいっぱいのため、データを保存することが出来ません。**

データ保存できませんがゲームを始めますか？ はい いいえ

コントローラバックの容量が足りないため、ゲームノートが作成できません。

データ保存をせずにゲームをする場合は、“**はい**”を選んでください。

データ保存を行いたい場合は、コントローラバックメニューでいらないデータを消去し、コントローラバックに??ページ以上の空きを確保してください。

“**いいえ**”を選択して決定ボタンを押すとデモ画面に戻ります。

- 電源を入れたまま差し込まれたコントローラバックは使用できません。**

電源を入れたまま装着されたコントローラバックは使用できません。一度電源を切り、もう一度電源を入れ直してください。

- コントローラバックが差し込まれていません。**

コントローラバックが装着されていません。

一度電源を切り、もう一度電源を入れ直してください。

※電源を入れたまま、コントローラバックを抜かないでください。

- データの保存に失敗しました。もう一度保存をしますか？ はい いいえ**

データの保存に失敗しました。“**はい**”を選んで、もう一度保存してください。

何度もこのエラーメッセージが表示される場合は、コントローラバックが壊れている可能性があります。新しいコントローラバックと取り替えることをお勧めします。

“**いいえ**”を選択して決定ボタンを押すとデータを保存せずにゲームを終了します。

- データの読み込みに失敗しました。もう一度読み込みますか？ はい いいえ**

データの読み込みに失敗しました。“**はい**”を選んで、もう一度読み込んでください。

何度もこのエラーメッセージが表示される場合は、保存データかコントローラバックが壊れている可能性があります。

新しいコントローラパックと取り替えることをお勧めします。

“いいえ”を選択して決定ボタンを押すとデモ画面に戻ります。

- **コントローラパックでエラーが発生しました。このコントローラパックは使えません。**
コントローラパックが正しく接続されているか確認してから、本体の電源を入れ直してください。

何度もこのエラーメッセージが表示される場合は、コントローラパックが壊れている可能性があります。新しいコントローラパックと取り替えることをお勧めします。

コントローラパックについての使用上のご注意

!注意

コントローラパックを床に放置しないでください。

コントローラパックはプラスチック、金属部品、リチウム電池でできています。

燃えると危険ですので、捨てる場合は十分注意してください。

<使用上のお願い>

本体の電源スイッチが入っている時は、コントローラパックの抜き差ししないでください。

コネクタの端子部分に指や金属で触れないでください。

モードセレクト画面

モードセレクト画面では、以下の6つのモードを選択することができます。

1. **“雀家モード”** →P.13
 - ・4人打ち対局で賞金を稼ぎ、ライバル達よりも先に所持金を1,000万Gにすることを目指すモードです。
2. **“フリー対局モード”** →P.19
 - ・対局者やルールを自由に設定して、4人打ち麻雀で対局ができるモードです。
3. **“二人打ちモード”** →P.20
 - ・二人打ち麻雀を行い、勝ち抜くことによって、ストーリーが進行していくモードです。
4. **“環境設定・成績モード”** →P.21
 - ・ゲーム中の様々な設定の変更が行えます。
 - また**“雀家モード”**や**“フリー対局モード”**で過去に行った対局の成績を見ることができます。
5. **“牌譜モード”** →P.22(要コントローラバック)
 - ・コントローラバックに保存した対局データを牌譜として表示するモードです。



モードセレクト画面

雀豪モード

●雀豪モードでは、雀荘や大会で賞金を稼ぎ、ライバル達よりも先に所持Gを1,000万Gにすることを目指すモードです。

雀豪モードの進め方

1. モード選択画面で“雀豪モード”を選択し、決定ボタンを押します。
2. 最初からゲームをするか、続きからゲームをするかを選択する画面になります。
“最初から”が選ばれた場合は、簡単なストーリー紹介後、マップ画面になります。
“続きから”が選ばれた場合は、保存データを元に、前回終了した場所からゲームを再開します。

※ “続きから”は、保存データがない場合は、選択できません。

注意：保存データがあるときに“最初から”を選ぶと、前回までの“雀豪モード進行状況データ”は失われます。

3. マップ画面では、“移動先の選択”ができます。
マップ画面でSTARTボタンを押すと、“参加者の情報”を見ることができます。
① 移動先の選択・・・対局をおこなう場所を選択します。
(1月～5月、7月～11月は各雀荘、6月と12月は大会会場しか選べません。)
② 参加者の情報・・・その月にいる雀荘名と所持Gを見ることができます。

4. 移動場所が決まると、場所によってゲーム進行が変わります。

(1) [雀荘] 1月～5月、7月～11月は、雀荘に移動して、対局をおこないます、

●雀荘に入ると、“ルール説明” “ライバルの情報” “対局する” “マップに戻る”の4つが選択できます。

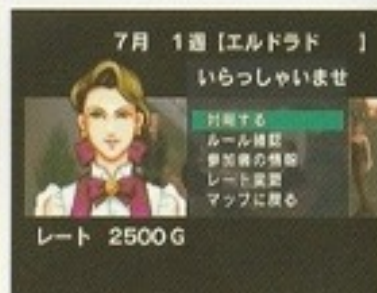
- ① ルール説明・・・現在いる雀荘のルールとレートを見ることができます。
- ② 参加者の情報・・・その月にいる雀荘名と所持Gを見ることができます。
(マップ画面で見れるものと同じ物です。)
- ③ 対局をする・・・対局者選択画面になります。
- ④ マップに戻る・・・マップ画面に戻ります。



マップ画面



参加者の情報画面



雀荘画面

●対局者選択画面で、対局者を3人決定すると、差し馬をするかどうか確認してきます。差し馬交渉をする場合は“はい”、差し馬交渉をしない場合は、“いいえ”を選んでください。

●差し馬交渉が終了すると、対局を開始します。

※差し馬とは相手とどちらが上位になるかを賭けて勝負をすることです。

●雀荘で、対局をおこないます。

同じ雀荘にいる人物に限り、対局者に選ぶ事ができます。

対局を4回行うと一ヶ月が経過します。

(2) [大会] 6月と12月は、大会が開催されるので、大会に参加します。

●大会会場で、参加する大会を選択します。

(所持Gが少ない場合、大会に参加できない場合があります。また、参加者が8人未満の場合、その大会は開かれませんが。)

●参加する対局が決定すると、トーナメント表示の後、対局を開始します。

●半荘終了後に、上位2名が次の試合に進めます。

●決勝戦が終了すると、大会結果が表示されて、大会は終了します。

5.大会や雀荘での対局4回が終了すると、“今月の結果表示”が行われ、1,000万G達成者がいなければ、次の月のマップ画面になります。

プレイヤーのキャラクターの所持Gが、ライバルたちよりも先に1,000万Gになるか、ライバルの所持Gが0以下になるとモードクリアになります。

自分の持ちGが0以下になるか、自分よりも先にライバルの所持Gが1,000万Gを超えるとゲームオーバーになります。



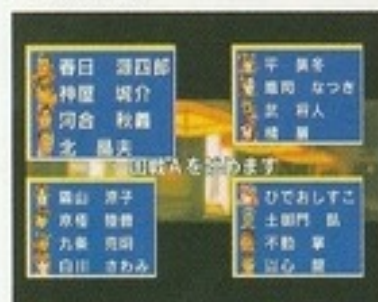
対局者選択



差し馬交渉



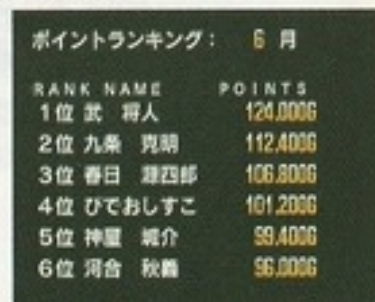
会場選択



トーナメント



大会結果



今月の結果

「ポイント」

雀荘によってルールやレートが違うので、自分の所持Gや得意・不得意に応じて雀荘や参加大会を選ぶと有利に進められます。

後半は、情報確認を行って、1,000万G達成しそうなライバルをみつけたら、直接雀荘に乗り込んで、1,000万G達成を阻止しましょう。

雀荘紹介

1. 雀々倶楽部

ルール設定がポピュラーなので、初心者でも安心して遊べる雀荘です。時折、上級者が顔を出すこともあります。

2. ソニック

唯一、4局で勝負が決まる“東風戦”のルールを採用している雀荘です。東風戦のうえ、ドボンや和了終了もあるので、短時間で勝敗が決します。運の要素が重要なギャンブル性が、若者やギャンブル好きに人気があります。反面、勝敗に実力が反映しにくいので、腕自慢はあまりこの店には来ません。

3. 実力館

勝負から極力運の要素を排除したルール設定を行っている雀荘です。そのかわり、順位を重んじるため、馬はあります。この店には、麻雀の技術を高めようとする玄人が集まります。北晶夫や霧山涼子は、この店の常連です。

4. ビッグゲーム

高額な馬、ドボン、焼き鳥等、麻雀とギャンブルの醍醐味を味わうには、もってこいの雀荘です。

レートが高いため、おのずと上級者や金持ちが集まってきます。九条克明や春日源四郎や武将人は、よくこの店に現れます。

5. エルドラド

「勝てば天国、負ければ地獄」のハイリスク、ハイリターンな雀荘です。高額の馬と焼き鳥、割れ目が有り、ドボンが無いので、負けがかさむと一瞬で破産する可能性があります。

よほど資金に余裕がない限り、この店に現れる人はいません。

麻雀の只々

麻雀大会

イベント

各雀荘のレート・ルール設定・大会ルール設定

「雀々倶楽部」のレート・ルール設定

レート：300G・400G・500G

| | | | |
|-------|-------|-------|------|
| 鳴き断公九 | 有 | 割れ目 | 無 |
| 自摸平和 | 有 | 和了終了 | 無 |
| 後付け | 有 | 二翻縛り | 無 |
| 立直一発 | 有 | 流し満貫 | 有 |
| 裏ドラ | 有 | 八連荘 | 無 |
| 槓ドラ | 有 | 数え役満 | 有 |
| 槓裏ドラ | 有 | 役満の複合 | 有 |
| 連荘 | 聴牌 | 食いかえ | 有 |
| 場風 | 東南 | ドボン | 10 |
| 持ち点 | 25000 | 馬 | 5-10 |
| 延長戦 | 無 | 焼き鳥 | 無 |

「ソニック」のレート・ルール設定

レート：200G、300G、400G

| | | | |
|-------|-------|-------|------|
| 鳴き断公九 | 有 | 割れ目 | 無 |
| 自摸平和 | 有 | 和了終了 | 有 |
| 後付け | 有 | 二翻縛り | 無 |
| 立直一発 | 有 | 流し満貫 | 有 |
| 裏ドラ | 有 | 八連荘 | 無 |
| 槓ドラ | 有 | 数え役満 | 有 |
| 槓裏ドラ | 有 | 役満の複合 | 有 |
| 連荘 | 聴牌 | 食いかえ | 有 |
| 場風 | 東風 | ドボン | 20 |
| 持ち点 | 25000 | 馬 | 5-10 |
| 延長戦 | 無 | 焼き鳥 | 10 |

「ビッグゲーム」のレート・ルール設定

レート：1500G・1800G・2000G

| | | | |
|-------|-------|-------|-------|
| 鳴き断公九 | 有 | 割れ目 | 無 |
| 自摸平和 | 有 | 和了終了 | 無 |
| 後付け | 有 | 二翻縛り | 無 |
| 立直一発 | 有 | 流し満貫 | 有 |
| 裏ドラ | 有 | 八連荘 | 有 |
| 槓ドラ | 有 | 数え役満 | 有 |
| 槓裏ドラ | 有 | 役満の複合 | 有 |
| 連荘 | 聴牌 | 食いかえ | 有 |
| 場風 | 東南 | ドボン | 30 |
| 持ち点 | 25000 | 馬 | 10-20 |
| 延長戦 | 無 | 焼き鳥 | 20 |

「実力館」のレート・ルール設定

レート：600G・700G・800G

| | | | |
|-------|-------|-------|-------|
| 鳴き断公九 | 有 | 割れ目 | 無 |
| 自摸平和 | 有 | 和了終了 | 無 |
| 後付け | 有 | 二翻縛り | 有 |
| 立直一発 | 無 | 流し満貫 | 無 |
| 裏ドラ | 無 | 八連荘 | 無 |
| 槓ドラ | 有 | 数え役満 | 有 |
| 槓裏ドラ | 無 | 役満の複合 | 無 |
| 連荘 | 聴牌 | 食いかえ | 有 |
| 場風 | 東南 | ドボン | 無 |
| 持ち点 | 30000 | 馬 | 10-20 |
| 延長戦 | 無 | 焼き鳥 | 無 |

「エルドラド」のレート・ルール設定

レート：2500G・2800G・3000G

| | | | |
|-------|-------|-------|-------|
| 鳴き断公九 | 有 | 割れ目 | 有 |
| 自摸平和 | 有 | 和了終了 | 無 |
| 後付け | 有 | 二翻縛り | 無 |
| 立直一発 | 有 | 流し満貫 | 有 |
| 裏ドラ | 有 | 八連荘 | 有 |
| 槓ドラ | 有 | 数え役満 | 有 |
| 槓裏ドラ | 有 | 役満の複合 | 有 |
| 連荘 | 聴牌 | 食いかえ | 有 |
| 場風 | 東南 | ドボン | 無 |
| 持ち点 | 25000 | 馬 | 10-30 |
| 延長戦 | 無 | 焼き鳥 | 復活20 |

「大会」のルール設定

レート：なし

| | | | |
|-------|-------|-------|---|
| 鳴き断公九 | 有 | 割れ目 | 無 |
| 自摸平和 | 有 | 和了終了 | 無 |
| 後付け | 有 | 二翻縛り | 無 |
| 立直一発 | 有 | 流し満貫 | 有 |
| 裏ドラ | 有 | 八連荘 | 無 |
| 槓ドラ | 有 | 数え役満 | 有 |
| 槓裏ドラ | 無 | 役満の複合 | 有 |
| 連荘 | 聴牌 | 食いかえ | 有 |
| 場風 | 東南 | ドボン | 無 |
| 持ち点 | 25000 | 馬 | 無 |
| 延長戦 | 無 | 焼き鳥 | 無 |

Emulation64.fr

フリー対局モード

- 対局者やルールを自由に設定して、4人打ち麻雀で対局ができるモードです。ストーリーや制約等はないので、気軽に対局できます。
- このモードで使用されたキャラクターは、プレイヤーの打ち方のクセや成績等を記録していき、コントローラバックがあれば、そのデータをキャラクターデータとして保存することが出来ます。
- こうして作ったキャラクターデータをデータ管理画面で、対局相手の所にデータをコピーすると、プレイヤーの打ち方を真似る対局相手としても選択することができます。

※キャラクターデータのコピーに関しては、P.5の“データ管理”を参照してください。

- オリジナルキャラクターと対局するときもこのモードを使用します。

フリー対局モードの進め方

1. モード選択画面で“フリー対局モード”を選択し、決定ボタンを押します。
- ※ルールを変えたい場合は、“環境設定”の“フリー対局ルール設定”で変更しておいてください。
2. 対局者選択画面になりますので、対局相手を3人選択して、決定します。
3. 対局者が決定すると、対局を開始します。



対局者選択画面



フリー対局画面

対局中は、Rトリガー（**START**）ボタンを押すと、“確認・環境設定ウインドウ”がオープンして、「持ち点確認」「ルール確認」と「環境設定」の変更ができます。

ただし、対局中はルールの変更はできません。

「環境設定」の“点数移行”設定が無の場合は、「持ち点確認」はできません。

オリジナルキャラクターについて

フリー対局モードで対局を重ねることによって、使用キャラクターにはプレイヤーの打ち方のクセや成績が蓄積されていきます。

コントローラバックがあれば、そのデータを保存することができます。

※コントローラバックがない場合は、電源を切ると蓄積されたデータは失われます。

オリジナルキャラクターのデータが保存されているコントローラバックを使用して、違うキャラクターでゲームを始めると、対戦相手としてオリジナルキャラクターを選択することができます。

※オリジナルキャラクターは、フリー対局モードのキャラクター選択画面の右側に表示されます。

オリジナルキャラクターには基本となる打ち方があり、フリー対局モードのプレイ回数が増えれば増えるほど、プレイヤーの打ち方のクセを蓄積していき、そのデータを元にパラメーターが変化し、対戦相手として選ばれた時の打ち方も変化していきます。

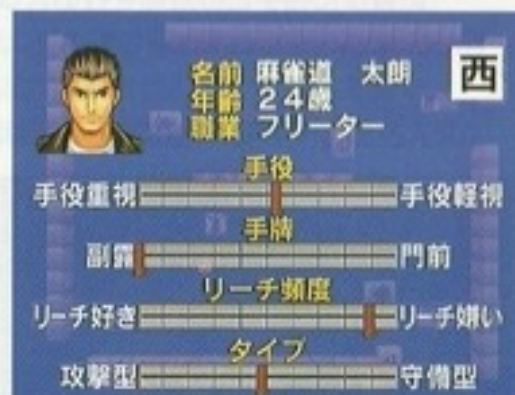
※1回もフリー対局を行っていないオリジナルキャラクターは、基本となる打ち方が設定されており、対戦相手として選ばれると基本設定の打ち方をします。

これによって、友達が育てたキャラクターや自分が育てたキャラクターとフリー対局モードで対戦することができます。

また、コントローラとコントローラバックを2個ずつ用意することによって、オリジナルキャラクターデータを交換することもできます。 →データ転送P.5



オリジナルキャラクター選択画面



オリジナルキャラクターステータス画面

2人打ちモード

●二人打ち麻雀を行い、勝ち抜くことによって、ストーリーが進行していくモードです。

2人打ちモードの進め方

1. モード選択画面で**“2人打ちモード”**を選択し、決定ボタンを押します。

※ルールを変えたい場合は、**“環境設定”**の**“2人打ち対局ルール設定”**で変更しておいてください。

2. 最初からゲームをするか、続きからゲームをするかを選択する画面になります。**“最初から”**が選ばれた場合は、簡単なストーリー紹介後、最初の対局相手とのVS画面になります。

“続きから”が選ばれた場合は、保存データを元に、前回勝ち抜いた相手の、次の対局相手とのVS画面になります。

※**“続きから”**は、保存データがない場合は、選択できません。

注意：保存データがあるときに**“最初から”**を選ぶと、前回までの**“2人打ちモード進行状況データ”**は失われます。

3. VS画面の表示が終了後、対局画面になります。
選択した台詞によって、以後の会話が変化します。

4. 対局に勝つと勝利画面が表示され、次に進めます。

対局に負けるとコンティニュー画面が表示され、コンティニューをすれば直前に負けた相手との対局を行い、コンティニューをしなければ終了します。

5. こうして対局を繰り返していき、最後の対局相手に勝つと、エンディングになります。

※2人打ちモードでは親は東家、子は南家になります。



VS画面



対局画面

対局中に、Rトリガー (**START**) ボタンを押すと、**“確認・環境設定ウインドウ”**がオープンして、「ルール確認」と「環境設定」の変更ができます。

ただし、対局中はルールの変更はできません。

環境設定・成績モード

“環境設定”を選ぶと環境設定画面に、“過去の成績”を選ぶと成績画面になります。

環境設定

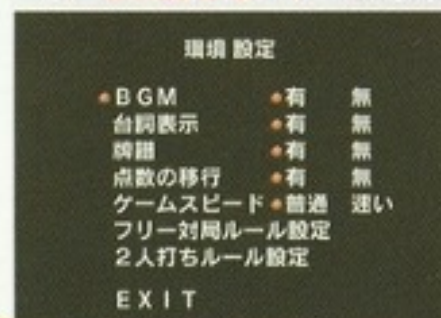
・環境設定モードでは、ゲーム中の様々な設定の変更が行えます。

1. タイトル画面で“環境設定”の項目を選択してAボタン(Zトリガーボタン)を押すと、環境設定画面が表示されます。
2. 十字ボタンの上下で変更したい項目を選択して、Aボタン(Zトリガーボタン)を押すと設定を変更することが出来ます。
3. 環境設定画面が表示されているときに“閉じる”が選ばれるか、Bボタンが押されると、タイトル画面に戻ります。

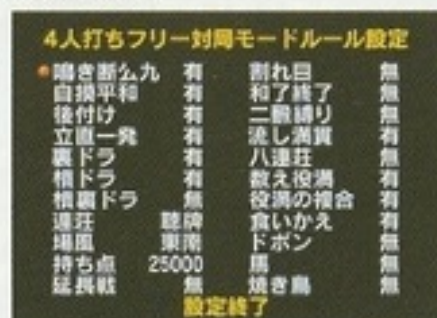
※コントローラバックがある場合は、環境設定はキャラクターデータに保存されますが、コントローラバックがない場合は保存できません。

【変更可能なこと(全7種類)】

1. BGM 有/無
 - 有：対局中にBGMを鳴らします。 無：対局中にBGMを鳴らしません。
 2. 台詞表示 有/無
 - 有：対局中に台詞の表示を行います。 無：対局中に台詞の表示を行いません。
 3. 牌譜 有/無 (4人打ち対局時にのみ影響)
 - 有：終局時に“牌譜記録を行うかどうか”のメッセージを表示します。
 - 無：終局時に“牌譜記録を行うかどうか”のメッセージを表示を行いません。
- ※コントローラバックが装着されていない場合は、メッセージ表示は行われません。
- “牌譜：有”を設定しておかないと、牌譜記録は出来ません。
4. 点数の移行 有/無 (フリー対局モード時にのみ影響)
 - 有：対局中に点数の移行の表示を行います。
 - 無：対局中に点数の移行の表示を行いません。
 5. ゲームスピード ふつう/速い (4人打ち対局時のみ)
 - ふつう：通常のゲームスピードです。
 - 速い：ふつうよりもゲームスピードが速くなります。
 6. フリー対局ルール設定
 - “フリー対局モード”の対局ルール設定画面になります。
 7. 2人打ち対局ルール設定
 - “2人打ちモード”の対局ルールの設定画面になります。



環境設定画面



ルール設定画面 Emulation64.fr

●成績画面では、“総半荘数” “平均得点” “各役の和了回数” 等の過去に行った対局の成績を見ることが出来ます。

1. モードセレクト画面で“成績画面”の項目を選択して決定ボタンを押すと、成績画面が表示されます。
2. 成績画面は3画面分あり、十字ボタンの左右で画面を切り替えることが出来ます。
3. 成績画面が表示されているときにBボタンが押されると、モードセレクト画面に戻ります。

さらにBボタンが押されるとモードセレクト画面に戻ります。

※コントローラバックがある場合は、成績はキャラクターデータに保存されますが、コントローラバックがない場合は保存できません。

| 安田 雅行 | | | |
|-------|--------|-----|-----|
| 総半荘数 | 16回 | 和了率 | 18% |
| 平均得点 | 24781点 | ツモ率 | 53% |
| 平均和了点 | 2638点 | ロン率 | 46% |
| 平均放銃点 | 2615点 | 放銃率 | 16% |
| トップ率 | 0% | 門前率 | 66% |
| 2位率 | 0% | 副露率 | 33% |
| 3位率 | 0% | 流局率 | 24% |
| ラス率 | 0% | 聴牌率 | 10% |
| リーチ率 | 16% | 不牌率 | 89% |

成績画面

牌譜モード (要コントローラバック)

●このゲームでは、自分の行った対局コントローラバックに記憶しておき、牌譜として表示する機能が付いています。

※この機能は、コントローラバックに牌符データが保存されていなければ、使用することは出来ません。

牌譜データの保存方法

1. オプション画面で“牌譜”の項目をONに設定します。
2. “牌譜”設定がONになっていると、4人打ち対局の終局時に“今の対局を牌譜記録として残しますか？”というメッセージが出るので、“はい”を選択して決定ボタンを押してください。“いいえ”を選択すると、牌譜記録をせずにゲームを続けます。
3. 牌符記録は4つまで行えますが、4つ以上保存する場合は、上書き保存をする必要があります。牌譜記録画面で、上書きする場所を選択して、決定ボタンを押すと牌譜記録の保存を行います。上書き保存をする場合は“記録しない”、上書き保存をしない場合は“いいえ”を選択してください。

※上書き保存をした場合は、過去の牌譜記録は消えてしまいます。

牌譜記録データ画面でBボタンを押すと、牌譜記録の上書きをせずに牌譜データ画面をぬけてゲームに戻ります。

4. 牌譜記録の保存が終了すると、牌譜記録画面を終了してゲームに戻ります。

牌譜画面の表示方法 (要牌譜データ)

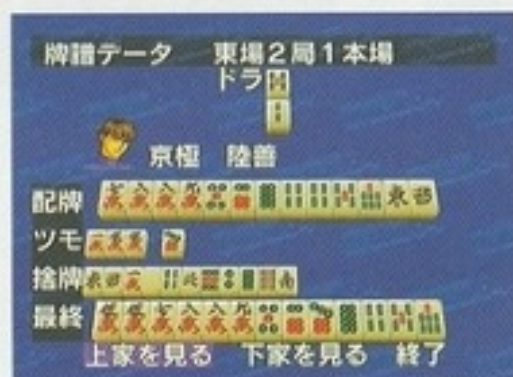
1. モードセレクト画面で“牌譜モード”の項目を選択してAボタン(Zトリガーボタン)を押すと、牌譜記録選択画面になります。
2. 対局記録選択画面で、牌譜表示を行いたい牌譜記録を選択してAボタンを押すと、牌譜記録が牌譜画面として表示されます。
3. 牌譜画面は4画面分あり、上家を見る下家を見るを選択すると画面を切り替えることが出来ます。

※上家、下家は現在牌符表示されているキャラクターから見てのものです。

4. 終了にあわせてAボタン(Zトリガーボタン)が押されると、モードセレクト画面に戻ります。



牌符記録画面



牌符画面

キャラクター紹介



京極 陸善

●年齢17歳 職業 高校生

偉大な父の影に悩まされている高校生。未完の神器は、今のところ、その片鱗を見せたことがない。麻雀は初心者。



神谷 城介

●年齢20歳 職業 大学生

将来官僚になることを目指している国立大学の学生。性格は異常だが、頭はいい。セオリー重視の麻雀を打つ。



以心 龍

●年齢24歳 職業 フリーター

九条克明に憧れ、一流の勝負師を目指しているが、実力が伴わない。猪突猛進。攻撃オンリーの麻雀を打つ。



河合 秋義

●年齢33歳 職業 大学教授

自意識過剰なタレント教授。派手な言動とは裏腹に、手作りと守りを重視する地味な麻雀を打つ。



武 将人

●年齢42歳 職業 探偵

一匹狼の私立探偵。仕事が無いので、毎日雀荘に通っている。麻雀の例は一流。本業で活かされない推理が冴える。



不動 掌

●年齢36歳 職業 武道家

土御門風の弟子の武道家。こちらは、陰陽道を武道に取り入れている。見た目と同様、豪快な麻雀を打つ。



土御門 風

●年齢48歳 職業 陰陽師

陰陽師であり、裏の世界の勝負師でもある。陰陽道を麻雀に取り入れているらしい。が、その効果は不明。

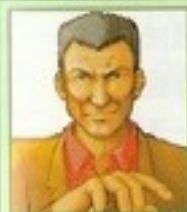


北 品夫

●年齢30歳 職業 競技麻雀プロ

人気、実力ともにナンバーワンの競技麻雀プロ。セオリーを重視し、初心者の手本となるような麻雀を打つ。





ひらがた げんしろう
春日 源四郎

●年齢56歳 職業 雀ゴロ

裏の世界で唯一、九条に対抗できる腕を持つ麻雀職人。鳴きを多用する麻雀を打ち、対戦相手を幻惑させる。



くじょう かつあき
九条 克明

●年齢29歳 職業 雀ゴロ

若干29歳にして裏の世界の頂点に君臨する最強の勝負師。状況に合わせて、打ち方を変える。



みさきの なつき
鷹司 なつき

●年齢17歳 職業 高校生

京極陸舎のクラスメイト。京極陸舎に、ラブラブ光線を照射し続けている。麻雀は見たばかり。



ひらの みつき
平 美冬

●年齢22歳 職業 大学生

普通のどこにでもいる女子大生。ガマンすることを知らないで、鳴ける牌は聴いてしまう。



しらかわ さわみ
白川 さわみ

●年齢21歳 職業 家事手伝い

メルヘンチックな家事手伝い。高校の同級生だった平美冬とは、犬猿の仲。麻雀は初心者だが、意外な打ち方をする時も...



はしの れい
橋 麗

●年齢32歳 職業 女優

お色気が売りの女優。溜まったストレスは、麻雀で発散。裏ドラ、一発狙いで、リーチを連発するギャンブル打法。



りゅうざき りょうこ
霧山 涼子

●年齢27歳 職業 競技麻雀プロ

北島夫と同じ協会に所属する競技麻雀プロ。理論派で有名。守りと手作りを重視する整った麻雀を打つ。



にしどう まり
二階堂 麻里

●年齢25歳 職業 ミュージシャン

ミュージシャンであり、裏の世界の勝負師でもある。攻撃と防御のバランスの取れた麻雀を打つ。



この他にも、対局相手としてのみ登場するキャラクターもいます。

Emulation64.fr

ルール説明

基本ルール

- 場に二翻ついており、一翻縛りです。
(ルール設定で、二翻縛りを“有”にした場合、5本場から二翻縛りになります。)
- ドラ牌は表示牌の次の牌です。
- 喰い平和はありません。
- チョンボはありません。
- 形式聴牌を認めます。
- 王牌はいかなる場合も、14枚残しとします。
- ロンはすべての鳴きに優先します。また、ボンとカンはチーに優先します。
- 誰かが四槓子を聴牌しているときには、それ以上のカンは禁止されます。
- 残り牌が三枚以下のとき(自分のツモ牌がないとき)は立直できません。
- 立直時の捨て牌が、他家のロン牌になった場合、立直は不成立とします。
- 立直後のアガリ選択は認めますが、以後は振り聴扱いになりツモアガリ以外は認めません。
- 振り聴はツモアガリ以外認めません。
- 国士無双のみ、暗カンの槓子を認めます。(4人打ち対局時のみ)
- 対局終了時に同点の場合は、起家に近い方を上位とします。
- 基本符は、一の位を切り上げとします。
- 海底牌は暗カン禁止とします。
- 海底撈月と嶺上開花は重複しません。
- 河底牌は鳴き禁止とします。



変更可能ルール

フリー対局モードと2人打ちモードは、以下のルールを“オプション”の“ルール設定”画面で変更することが出来ます。

※雀豪モードのルールは変更することは出来ません。

フリー対局モードで変更可能なルール 【赤文字が初期設定】

1. 鳴き断么九 有/無

- 有：副露した断么九を役として認めます。
- 無：副露した断么九を役として認めません。

2. 自摸平和 有/無

- 門前のツモアガリで、平和役との複合を認めるかどうかを選択します
- 有：平和役の複合を認めます。ただし、ツモの2符は加えません。
- 無：平和役の複合を認めません。ただし、ツモの2符は加えます。

3. 後付け 有/無

- 有：役の確定していない状態でのアガリを認めます。
- 無：役の確定していない状態でのアガリを認めません。（完先ではありません）

4. 立直一発 有/無

- 有：一発を役として認めます。無：一発を役として認めません。

5. 裏ドラ 有/無

- 有：立直後にアガった時に裏ドラが発生します。無：裏ドラは発生しません。

6. 横ドラ 有/無

- 有：カンを行った時に、横ドラが発生します。無：横ドラは発生しません。

7. 横裏 有/無

- 有：立直後にアガった時に横裏ドラが発生します。

- 無：横裏ドラは発生しません。

※裏ドラと横ドラが共に有の場合のみ、“横裏有”設定が行えます。

8. 割れ目 有/無

- 割れ目とは、開山位置のプレイヤーの得点収支を2倍にするルールです。
- 有：割れ目ルールを使用します。無：割れ目ルールを使用しません。

9. 和了終了 有/無

- 和了終了とは、東風戦にのみ適用されるルールで、オーラスで親がアガってトップが確保できたら、そこで対局を止めるかどうかを選択することが出来るルールです。
- 有：和了終了ルールを使用します。無：無条件で親の連荘です。

10. 二翻縛り 有/無

- 有：5本場から二翻縛りになります。無：二翻縛りはありません。

11. 流し満貫 有/無

- 有：流し満貫を役として認めます。無：流し満貫を役として認めません。

12. 八連荘 有/無

- 有：八連荘を役として認めます。無：八連荘を役として認めません。

14. 役満の複合 有/無

●有：二種類以上の役満の複合を認めます。

無：二種類以上の役満の複合を認めません。

※役満の複合を有りにすると四暗刻単騎、大四喜、純性九連宝燈はダブル役満になります。

15. 散え役満 有/無

●有：15翻以上は、役満として計算します。

無：13翻以上は、三倍満として計算します。

16. 食いかえ 有/無

●既に完成している刻子や順子を副露して構成する牌を同一巡に打牌することを食いかえといいます。

有：食いかえを認めます。 無：食いかえを認めません。(現物のみ)

17. 連荘 聴牌/南場/和了

●連荘条件を設定します。

聴牌：親は聴牌していれば、子が和了しない限り、連荘することができます。

南場：東場は親は聴牌していれば、子が和了しない限り、連荘することができます。

南親は子が和了しない限り、連荘することができます。

和了：親は和了しなければ、連荘することができません。

18. 場風 東南/東東/東風

●対局時の場風を設定します。

19. ドボン 無/0/1/2/3

無：誰かの持ち点がマイナスになっても、マイナス分を計算し、対局を続行します。

無以外：誰かの持ち点が0未満になった時点で対局を終了します。

0：罰符なし、1：罰符10,000点、2：罰符20,000点、3：罰符30,000点

罰符は、持ち点がマイナスになった人から、マイナスにした人に得点が移動します。

不聴罰符で得点がマイナスになった場合は、ドボン罰符は発生しません。

20. 持ち点 25000/27000/30000

●対局開始時の持ち点を設定します。対局終了時に返す点数は、常に30,000点です。

持ち点と30,000点との差額の点数は対局終了後、トップに加算されます。

21. 馬 無/5-10/10-20/10-30

●対局終了時の最終得点から順位点をつけるかどうかを設定します。

無：順位点は付きません。

5-10：3位の人が2位の人に5,000点、4位の人が1位の人に10,000点払います。

10-20：3位の人が2位の人に10,000点、4位の人が1位の人に20,000点払います。

10-30：3位の人が2位の人に10,000点、4位の人が1位の人に30,000点払います。

22. 西入 無/30000/30100/33100

●対局終了時にトップの得点が設定点より低い場合は、延長戦になります。

無：対局終了時のトップの点数に関係なく延長戦は行いません。

30000：対局終了時の点数が30,000未満の場合は延長戦になります。

30100：対局終了時のトップの点数が30,100未満の場合は延長戦になります。

33100：対局終了時のトップの点数が33,100未満の場合は延長戦になります。

23. 焼き鳥 無/10/15/20/復活10/復活15/復活20

●対局終了時まで、一度もアガれなかった人が罰符を払うかどうかを設定します。復活がついている場合は、全員が一度以上和了した場合、焼き鳥が初期状態に戻ります。

無：焼き鳥罰符はありません。

10：焼き鳥罰符10,000点、焼き鳥は復活はしません。

15：焼き鳥罰符15,000点、焼き鳥は復活はしません。

20：焼き鳥罰符20,000点、焼き鳥は復活はしません。

復活10：焼き鳥罰符10,000点、焼き鳥は復活します。

復活15：焼き鳥罰符15,000点、焼き鳥は復活します。

復活20：焼き鳥罰符20,000点、焼き鳥は復活します。

2人打ちモードで変更可能なルール **【赤字が初期設定】**

(1. ~12. 14. 15. の設定内容は、4人打ちフリー対局モードと同じです。)

- | | |
|-----------|-------|
| 1. 鳴き断么 | 有/無 |
| 2. 自摸平和 | 有/無 |
| 3. 後付け | 有/無 |
| 4. 立直一発 | 有/無 |
| 5. 裏ドラ | 有/無 |
| 6. 横ドラ | 有/無 |
| 7. 横裏 | 有/無 |
| 8. 二翻縛り | 有/無 |
| 9. 流し満貫 | 有/無 |
| 10. 八連荘 | 有/無 |
| 11. 役満の複合 | 有/無 |
| 12. 食いかえ | 有/無 |
| 13. 局数 | 4局/8局 |

●対局終了までの局数を設定します。

14. ドボン 有/無

15. 持ち点 25000/27000/30000

16. ツモられた時の支払 全額/4人打ちの支払

●相手にツモアガリをされたときの、点数の払い方法を設定します。

全額：ロンアガリされたときと同じく、全額払います。

4人打ちの支払い：4人打ちのように、親の場合はアガリの半額、子の場合はアガリの四分の一を支払います。(ロンアガリのときは、全額支払います)

和り役一覧

このアガリ役は、「雀豪シミュレーション麻雀道64」特有のもので、
 実際の和り役、釐数と異なるものもあります。ルール設定で、有無を変えられる役もあります。

門前清自摸 (門前一釐・副露不可)
 一度も副露せずにツモ和りする。

平和 (門前一釐・副露不可)
 翻牌以外の雀頭と4つの順子のうち1つを
 両面待ちにして和る。

一盃口 (門前一釐・副露不可)
 同じ順子を2組つくる。

断么九 (門前一釐・副露一釐)
 中張牌(2~8の数牌)だけの組合せでつくる。

翻牌 (門前一釐・副露一釐)
 三元牌、場風、自風で刻子が槓子をつくる。

海底摸月 (門前一釐・副露一釐)
 海底牌(最後の牌)でツモ和りする。

河底撈魚 (門前一釐・副露一釐)
 河底牌(最後の捨牌)でロン和りする。

嶺上開花 (門前一釐・副露一釐)
 カン(暗槓、明槓)をして嶺上牌でツモ和りする。

槍槓 (門前一釐・副露一釐)
 他家が明槓に加槓したとき、その牌でロン和りする。
 ※二人打ち麻雀に“槍槓”役はありません

立直 (門前一釐・副露不可)
 門前で聴牌し「リーチ」と宣言。千点棒を場に出す。

一発 (門前一釐・副露不可) (あり/なし)
 リーチしてポン、チー、カン、の無い1巡中に和る。

ダブル立直 (門前二釐・副露不可)
 第一捨牌で立直する。

対々和 (門前二釐・副露二釐)
 暗刻、明刻を問わず、4組の刻子と雀頭をつくる。

三暗刻 (門前二釐・副露二釐)
 手牌の中に暗刻が暗槓を3組つくる。

三槓子 (門前二釐・副露二釐)
 暗槓、明槓を問わず、3組の槓子をつくる。

小三元 (門前二釐・副露二釐)
 三元牌で雀頭と刻子が槓子をつくる。

混老頭 (門前二釐・副露二釐)
 1、9字牌だけの雀頭と刻子が槓子でつくる。
 対々和あるいは七対子と複合し、実際は4翻になる。

三色同刻 (門前二釐・副露二釐)
 同じ数字の刻子が槓子を萬子、筒子、索子でつくる

三色同順 (門前二釐・副露一釐)
 同じ数字の順子を萬子、筒子、索子でつくる。

一気通貫 (門前二釐・副露一釐)
 1種類の数牌で123、456

EMULATION64.FR

全帯么 (門前三幺・副露一幺)


1、9字牌を含む組合せだけでつくる。

七対子 (特殊役 25符2幺・副露不可)


対子を7組つくる
 (子1,600点、親2,400点を基本とする)

二盃口 (門前三幺・副露不可)


雀頭以外で一盃口を2組つくる。

混一色 (門前三幺・副露二幺)



字牌と1種類の数牌だけの組合せだけでつくる。

純全帯么 (門前三幺・副露二幺)


1、9牌を含む組合せだけでつくる。

清一色 (門前六幺・副露五幺)


1種類の数牌だけの組合せでつくる。

流し満貫 (満貫)

 捨牌すべてが1、9、字牌だけで一度も鳴かれず流局する。

役満

天和
 親が配牌で和る

地和
 副露のない第一巡の子のツモ和り

国士無双(十三么九)


各1枚の1、9、字牌(雀頭は2枚)つくる。

四暗刻


門前で刻子が槓子を4組つくる。

大三元


三元牌で刻子が槓子をつくる。

字一色


字牌だけの組合せだけでつくる。

小四喜


風牌の3種類を刻子が槓子にして残りの1種で雀頭をつくる。

大四喜


風牌の4種類を刻子が槓子にする。

清老頭



1、9牌だけの雀頭と刻子が槓子でつくる。

四槓子



槓子(暗槓、明槓のどちらでも可)を4組つくる。

緑一色



索子の2、3、4、6、8、と發でつくる。

發が入ってなくてもよい。

八連荘

親で8回連続して和る。

連続して和る限り9回目以降も役満。

九連宝燈



門前で1種類の数牌の1と9を3枚ずつ、2~8

を1枚ずつ含む組み合わせでつくる。

用語解説

- 三元牌……白、發、中の3種の牌。
- 風牌……東、南、西、北の4種の牌。
- 字牌……三元牌と風牌。
- 数牌……字牌以外の萬子、索子、筒子牌の総称。
- 懸賞牌(ドラ)……ドラ表示牌の次の牌。持って和れば1個につき1翻プラス。
- 裏ドラ……ドラ表示牌の裏(下)にあるドラ。(立直をかけて和ったときにだけ有効)
- 么九牌……字牌と数牌の1と9。
- 老頭牌……数牌の1と9。
- 中張牌……数牌の2~8。
- ツモ(自摸)……ツモの山の牌を1枚取る動作。また、ツモ和りのこと
- 雀頭……1組の対子のこと。流し満貫をのぞく、すべての和り役に必要
- 順子……数の連続する数牌を3枚つなげたもの。
- 塔子……あと1枚くれば順子が完成する牌の組み合わせ。
- チー(吃)……塔子があり、上家が捨てた牌が自分の2枚とつながる場合、「チー」と宣言し順子をつくること。
- 刻子……同じ牌を3枚集めたもの。
- 対子……同じ牌を2枚集めたもの。
- ポン(碰)……対子があり、相手がその牌を捨てたとき、「ポン」と宣言し刻子(明刻)をつくること。
- 明槓……暗刻(鳴かずにつくった刻子)があり、相手が同じ牌を捨てたとき、または明刻があり、同じ牌をツモったときに「カン」と宣言して槓子をつくること。
- 暗槓……同じ牌が手の中に4枚集まったときに宣言できる。
- カン(槓)……明槓、暗槓の場合「カン」と宣言し、王牌(ツモ山の後ろから14枚に牌)の一番後ろの牌(嶺上牌)をツモり、牌をめくることが。めくった牌の次の牌が槓ドラになる。
- 槓ドラ……槓でめくられた牌で決定するドラ。
- 槓裏……槓ドラの裏にあるドラ。(立直をかけて和ったときだけ有効)
- 副露……チー・ポン・明カンによって面子を公開すること。鳴くこと。
- 門前……鳴いていない状態。
- 聴牌……和り牌をツモるか、相手が捨てれば和れる状態。
- 単騎待ち……和りの組み合わせのうち、雀頭だけができていない聴牌。
- 双碰待ち……2組の対子で、どちらかの牌で和りを待つ聴牌。
- 両面待ち……両面塔子で和りを待つ聴牌。
- 辺張待ち……数牌の1・2における3、9・8における7を待つ聴牌。
- 嵌張待ち……数牌の1間跳び(嵌塔子)で中の牌を待つ聴牌。
- 栄和(ロン)……相手の捨てた牌で和ること。
- 流局……勝負がつかずに終わること。