

# 突極

アイドル グラフィック



本格ゲームセンター仕様

© GAMES EXPRESS

FOR PC ENGINE USE










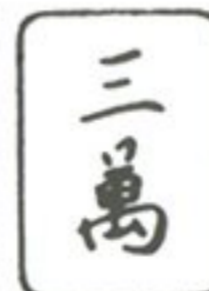

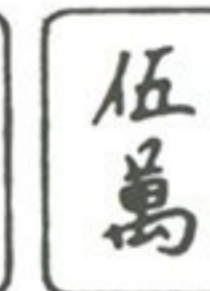





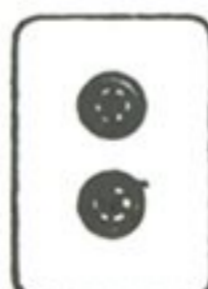

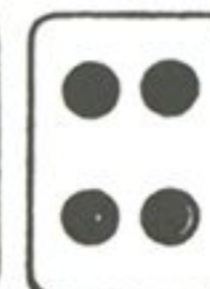







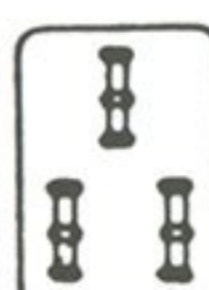








# 麻雀の手引き

## ◆牌の種類

麻雀の牌は、全部で136個の牌が使用されます。

種類別に分類しますと、大別して漢字の書いてある牌を「字牌」ツ  
ーパイ、数字の書いてある牌「数牌」スーパイの2種類に分けられま  
す。細かい牌種は次の通りです。

風牌(フォンパイ)									
三元牌(サンゲンパイ)									
万子牌(ワンズハイ)									
筒子牌(ピンスハイ)									
索子牌(ソウズハイ)									

## ◆ルールについて

麻雀は実際は4人で行うゲームですが、この「究極麻雀」では2人で行う麻雀になっています。基本的なルールは4人麻雀と変わりませんので御安心下さい。

### ●あがりについて

麻雀はいかに早く、高い得点の役で、牌の組み合わせを完成させるか、つまり「あがる」事が大切です。麻雀の完成基本形は、手牌13枚で、14枚目で完成（あがる）します。

### ●あがりの組み立て方

雀頭(ジャントウ)=アタマと呼ばれる2枚1組のものと3枚1組に組み立てたものを、計4組揃えるのです。ほとんどの役は、この形となりますが、これに当てはまらない役もあります。後述の「役の種類について」を参考にして下さい。

### ●「究極麻雀」のルール

基本的には、完全なゲームセンター仕様であり、女の子（コンピューター）と二人で行う対局麻雀です。持ち点は、あなたが1000点で最初の女の子が10000点。勝ち進むに従って、相手の女の子の持ち点が増え、腕も強くなっています。

サイコロの目が奇数ならあなたが荘家、偶数なら女の子が荘家で、

東南回しの4局で一勝負。どちらかの持ち点がマイナスになった場合には、その時点で勝負終了です。但し、あなたが3回あがれた場合には、特別にあなたの勝ちとします。

「究極麻雀」では、持ち点が1000点と非常に少ないですが、GOLDを稼げば、後述の「秘技カード」が使用出来ますので、うまく使えば勝ち進めるでしょう。また、勝負に負けてもコンティニュー出来ますので安心して下さい。但し、時々変なヤツが対戦相手に出る事がありますので、その時は要注意です。(負けた時によく判ります)

## ◆ゲームの進め方

### 1. ゲームスタート

タイトル画面にて、「RUNボタン」を押すとコイン入力待ちになりますので、「Iボタン」を押して好みの数(最高9枚迄)だけコインを投入して「RUN」して下さい。

### 2. 秘技カードの選択

ゲームスタート時には1000Gしか持っていませんが、一勝負に勝つとまたこの画面に戻って来ます。持っているGOLDの量によって「秘技カード」が使用可能になります。十字ボタンの上下で選び、Iボタンで決定して下さい。また、「秘技カード」を使用しない場合及び選択し終わった時には「終了」を選びます。

### 3. 時間制限

「究極麻雀」では、時間制限ルールを採用していますので、ツモ牌、捨て牌、秘技カードの選択等の時には、素早い判断力が必要です。

### 4. ゲーム中のキー操作の方法

I ボタン…………ツモ牌、捨て牌の決定

II ボタン…………ロン、ツモ

十字ボタン上…リーチ                   左…チー

                          下…カン                   右…ポン

※組み合わせが複数ある時は、十字ボタンで組み合わせを選択して I ボタンで決定

## ◆点数の計算方法

ゲームを行っていて、うまくあがる事が出来た場合には、その時の役によって計算がなされます。しかし、「究極麻雀」では、面倒な計算は全てコンピューターが迅速かつ正確に行ってくれます。この場合、あがり役や勝ち点等は、判り易いように画面上に表示がなされます。

## ◆ツモ及び捨て牌について

「ツモ」とは、自分の手牌に新しい牌を一つ持って来る事です。これは対戦相手と交互に行います。自分の順番になった時に I ボタンを

押すと「ツモ」は自動的に行われます。「ツモ」をしたら、今度は自分の手牌の中から一つ「捨て牌」をしなくてはなりません。（「あがり」の場合は別です。）これは十字ボタンの左右で、手牌の中の捨てたい牌の所にカーソルを移動させ I ボタンを押しますと「捨て牌」をすることが出来ます。

## ◆ 「ポン」について

同一の牌を2つ揃えた物を「対子」（トイツ）と言います。又、同一の牌を3つ揃えた物を「刻子」（コーツ）と言います。「ポン」とは、この対子を相手の捨てた牌を利用して刻子にする事を言います。例えば、貴方が手牌の中に「万子の七万」を2枚持っていたとします。そして相手と同じ「万子の七万」を捨てたとします。あなたはここで必要があれば「ポン」をすることが出来ます。「ポン」の仕方は、まず、自分が「ツモ」をする前に十字ボタンの右を押す事によって自動的に「ポン」の作業が完了し、次に自牌の中から一つ捨て牌をします。自分で「ツモ」してしまえば「ポン」をすることが出来ません。

## ◆ 「チー」について

同種の数牌が、「二、三、四」とか「六、七、八」というように三つ

続いたものを「順子」(シュンツ)と言います。「チー」とは相手の捨て牌を利用して、順子を作る事を言います。例えば、手牌に「万子の五、六」を持っていたとします。そして相手が「万子の四」あるいは「万子の七」を捨てたとします。貴方はここで必要があれば、「チー」をする事が出来ます。「チー」の仕方は、自分が「ツモ」する前に十字ボタンの左を押す事によって自動的に「チー」の作業が完了し、次に自牌の中から一つ捨て牌をします。複数の組み合わせがある場合はカーソルを好みの位置に移動させ I ボタンで決定して下さい。

## ◆ 「カン」について

同一の牌を四つ揃えた物を「槓子」(カンツ)と言います。字牌、数牌に限らずこれを作る事が出来ます。「槓子」には次の三種類があります。一つは配牌とツモだけで四枚が揃う「暗槓」(アンカン)。二つ目は手の中に既に刻子があり、4枚目の牌を相手が捨て、それをもらって来る「明槓」(ミンカン)。三つ目は既にポンをしている状態で、4枚目をツモってきて、さらしてある「明槓」に加えた「加槓」(チャンカン)。以上の状態になり「カン」をしたい時は自分の番の時に、十字ボタンの下を押す事によって自動的に「カン」の作業が完了します。複数の「カン」がある場合はカーソルを好みの位置に移動させ I ボタンで決定して下さい。



## ◆「テンパイ」及び「リーチ」について

あと一牌あれば「あがり」の状態になる事を「テンパイ」したと言います。「リーチ」はこの「テンパイ」した状態であればいつでも宣言する事が出来ます。ただし、「ポン」、「チー」、「ミンカン」をしているの「テンパイ」では「リーチ」をかける事は出来ません。「リーチ」は一翻役とされているので、手牌に役がないような時に、現行の一翻しばりのルールのような時「リーチ」の一翻役でそれをおぎなう事が出来ます。又、リーチをかけた場合は、それ以降手牌を変える事は出来なくなります。

リーチのかけかたは「テンパイ」した状態で、十字ボタン上を押す事によって「リーチ」の作業が完了します。「リーチ」をする時は、必ず「ツモ」をして、捨て牌をする前に行って下さい。そうしないと「リーチ」をかける事は出来ません。

## ◆「ドラ」、「ウラドラ」について

「ドラ」は自動的にゲーム中表示されますが(通常一つ上の牌)「ウラドラ」は点数表示の時にのみ表示されます。「ドラ」と言うのは、あがった時に、この「ドラ」を一つ持っているで一翻、二つ持っているで二翻がつきます。つまり、「ドラ」を持っている数だけ、翻がつく事になるのです。ただし「翻」がついても「役」はつきませんので、「ド

ラ」を持っていても「役」がなければ「あがる」事は出来ません。つぎに「ウラドラ」ですが、これは「リーチ」をかけた状態で「あがる」事が出来た時に、画面の中央で表を向いている牌の下の牌が「ウラドラ」となり、扱いは「ドラ」と全く同じです。

## ◆秘技について

「究極麻雀」では、GOLDを貯める事によって、特殊な「秘技カード」を使う事が出来る様になります。このGOLDは、1回の勝負に勝つとその時の持ち点分がGOLDとして加算されます。その他、女の子が負けた時に「秘技カード」をプレゼントしてくれます。

### 1. 牌交換

配牌の時に、必要でない牌を別の牌に交換することが出来ます。カーソルを十字キーの左右で移動させ、不用の牌の位置でIボタンをおすと牌が伏せられます。RUNボタンを押すと、伏せた牌が新しい牌に交換されます。キャンセルは出来ません。

### 2. ラストチャンス

流局になる時にあなたがテンパイしていれば、数枚の牌の中から5枚を選び、その中にあがり牌が有ればあがる事が出来ます。

### 3. 透視牌

相手の女の子の手牌がオープンされます（透視出来ます）。

#### 4. リーチ一発棒

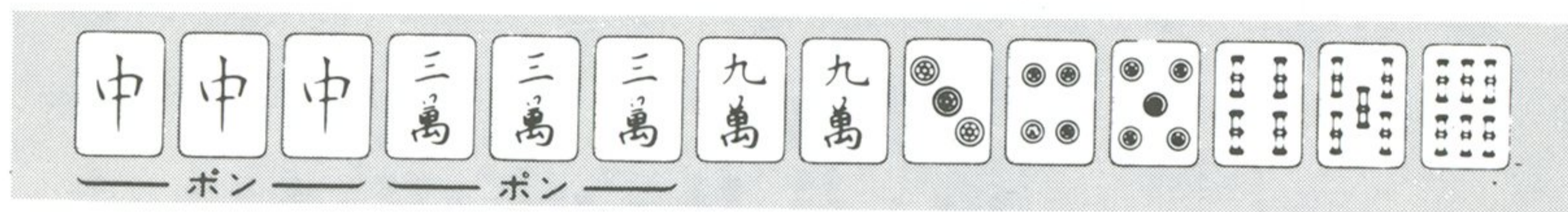
リーチをした時に、必ず一発でツモする事が出来ます。但し、相手の手牌及び王牌（ツモ出来ない山牌）の中に入っている場合には、ツモれません。

#### 5. 役牌積込

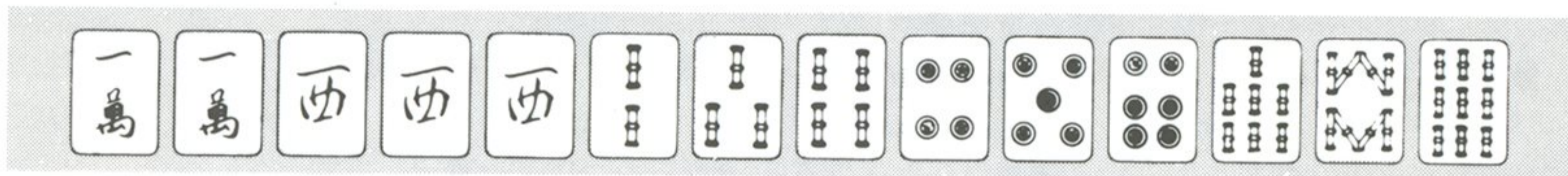
配牌及びツモ牌の中に各種の役を積み込む事が出来ます。ランプの点減が移動しますので、タイミングを狙ってIボタンでストップして下さい。但し、完全に積み込み出来ない場合も有ります。

## アガリ役一覧

### 一翻役

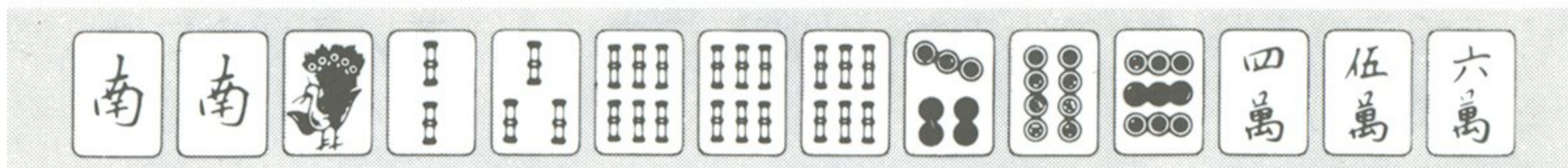


- **翻牌 (ファンバイ)** <sup>サンゲンバイ</sup>三元牌、<sup>メンファンバイ</sup>場風、<sup>メンファンバイ</sup>門風牌のうちのどれかをコーツ (カンツでもよい) にしたものの。ほかの組み合わせや<sup>テンバイ</sup>聴牌の形は自由で、<sup>メンゼン</sup>聴牌の必要はない。

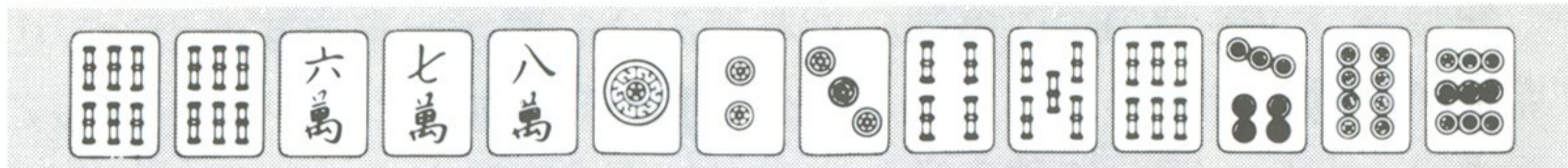


- **リーチ** <sup>メンゼン</sup>で<sup>テンバイ</sup>聴牌し、以後手を変えないことを条件に「リーチ」と宣言すると<sup>イチファン</sup>一翻つく。牌の組み合わせは自由。

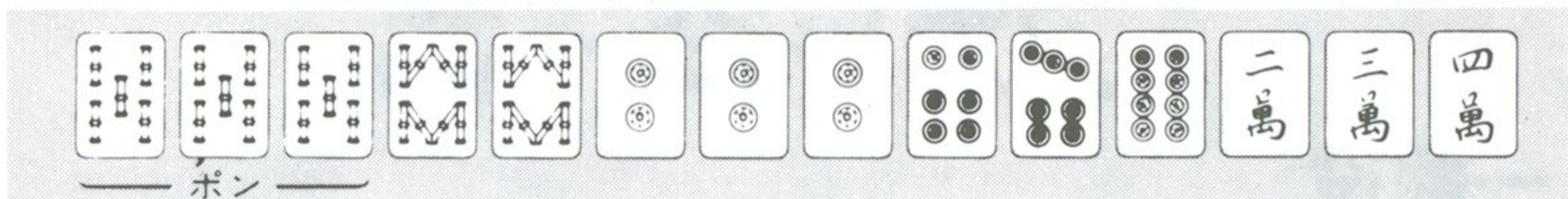
- リーチ発** リーチをかけて、次の自分のツモまでの1巡のうちにアガったもの。次の自分のツモまでにだれかがアガリ牌を捨てるとロンアガリになり、自分のツモでアガるとツモアガリになる。ただし、その1巡のうちにチー、ポン、カンがあれば認められない。



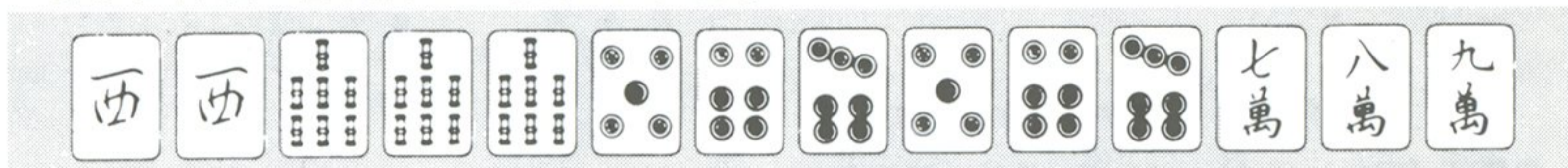
- 門前清自摸 (メンゼンチンツモ)** メンゼンで聴牌し、さらにツモアガリしたもの。<sup>テンパイ</sup>



- 平和 (ピンフ)** シュンツ三組と、アタマになるトイツ (翻牌以外のもの) 一組でメンゼン聴牌して、リャンメン待ちでアガったもの。<sup>ファンパイ</sup> <sup>テンパイ</sup>



- 断么九 (タンヤオチュー)** 中張牌 (数牌の「二」~「八」) だけでアガったもの。メンゼン聴牌の必要はなく、牌の組み合わせや聴牌の形も自由。<sup>チュンヤンハク</sup> <sup>シュハク</sup> <sup>テンパイ</sup>

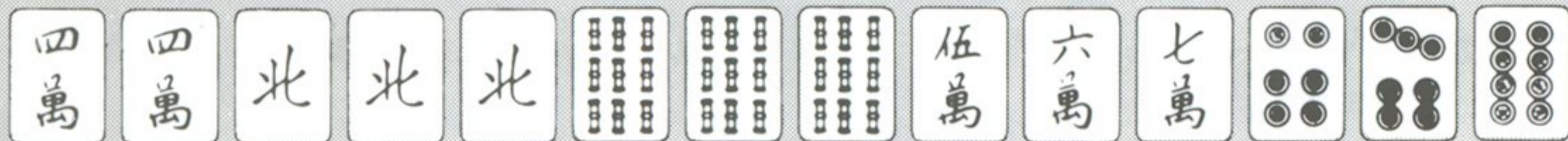


- 一盃口 (イーペーコー)** 同じ形のシュンツを二組つくってアガったもの。メンゼン聴牌が条件だが、ほかの組み合わせや聴牌の形は自由。<sup>テンパイ</sup>

- 槍槓 (チャンカン)** ●**嶺上開花 (リンシャンカイホー)** 他家が明カンをした牌でロンアガリすると槍槓という一牌役がつく。また、自分がカン (暗、明にかかわらず) をして嶺上牌を引いたら、それがアガリ牌だったという場合は、嶺上開花といって、やはり一翻役になる。<sup>チャンカン</sup> <sup>イーファン</sup> <sup>タンチャ</sup> <sup>アン</sup> <sup>ミン</sup> <sup>リンシャンパイ</sup> <sup>イーファン</sup>

- 海底摸月 (ハイターモーユエ)** ●**河底撈魚 (ホーターラオユイ)** 海底牌 (ツモのできる最後の牌) でツモアガリすると海底摸月という一翻役がつき、逆に、海底牌をツモった人の捨て牌でロンアガリすると、河底撈魚という一翻役がつく。<sup>ハイターモーユエ</sup> <sup>イーファン</sup> <sup>ハイターハイ</sup> <sup>ホーターラオユイ</sup>

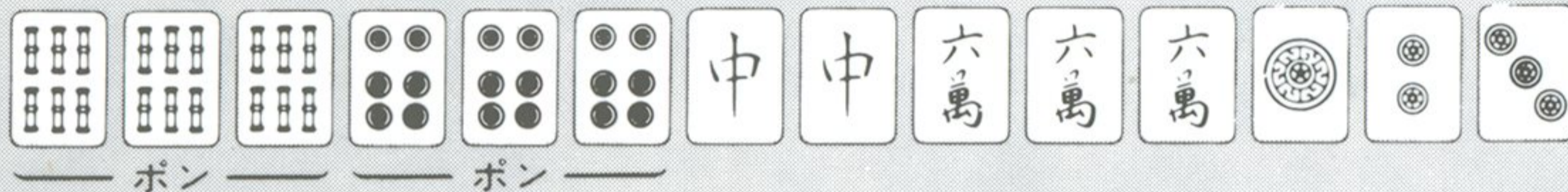
# 二翻役



- **ダブル・リーチ** 第一ツモで<sup>テンパイ</sup>聴牌して、第一捨て牌でリーチをかけたもの。ただし、自分のツモ以前にチーやポン、カンがあるるとこの役は成立せず、たんなるリーチになる。



- **三色同順 (サンショクドージュン)** 同じ連続数のシュンツを、<sup>ソツ</sup>索子、<sup>ヒンツ</sup>筒子、<sup>ワンツ</sup>万子と3種三組そろえたもの。メンゼン<sup>テンパイ</sup>聴牌で二翻、さらして<sup>リャンファン</sup>一翻役。



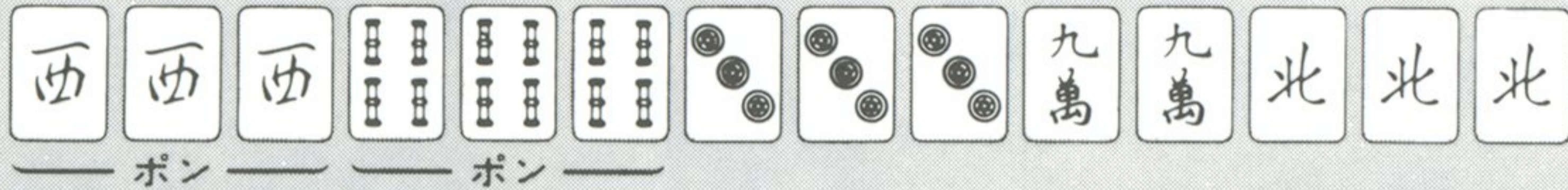
- **三色同刻 (サンショクドークー)** 同じ数のコーツを<sup>ソツ</sup>索子、<sup>ヒンツ</sup>筒子、<sup>ワンツ</sup>万子と3種三組そろえたもの。このコーツは<sup>アン</sup>暗コー <sup>ミン</sup>明コーを問わない。また、ほかの組み合わせも自由。



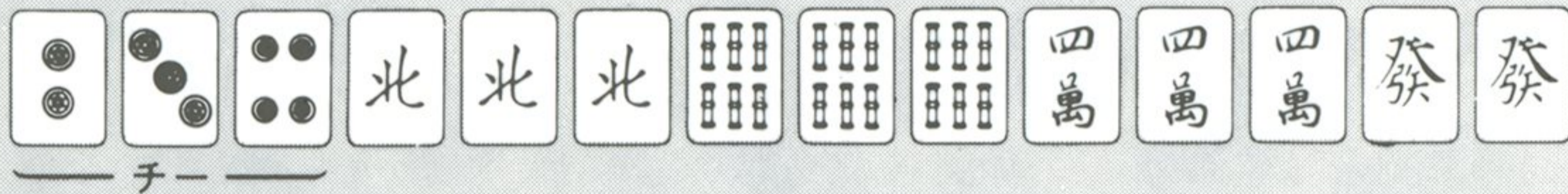
- **一気通貫 (イッキツーカー)** 同種の<sup>シュンツ</sup>数牌の「一」から「九」までを、シュンツ3種三組にしたもの。ほかの組み合わせは自由。メンゼン<sup>テンパイ</sup>聴牌で二翻、さらすと<sup>リャンファン</sup>一翻役になる。



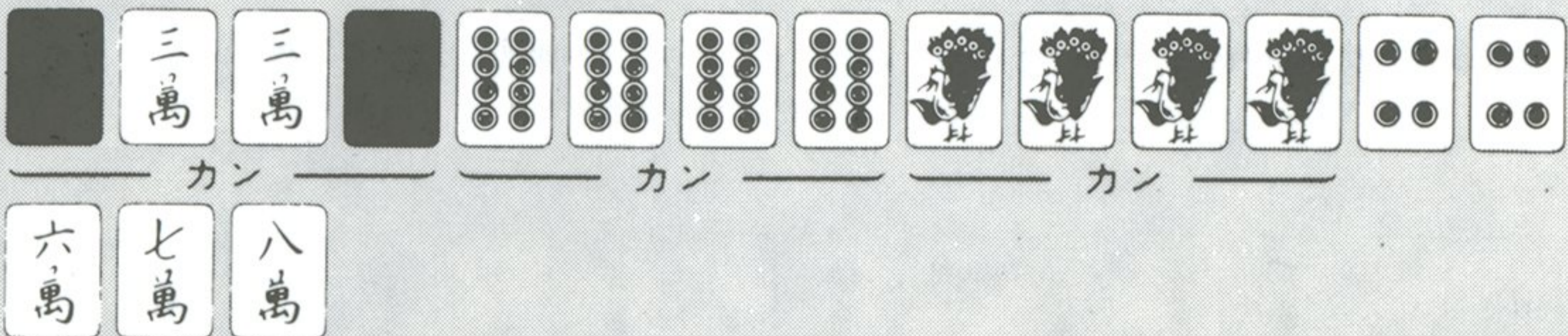
- **全帯么 (チャンタイヤオ)** すべての組み合わせに么九牌 (「一」と「九」の数牌と字牌) を含むもの。  
ヤオチュウハイ (「一」と「九」の数牌と字牌) を含むもの。  
テンバイ 聴牌で二翻、さらして一翻役。



- **対々和 (トイトイホー)** コーツ (カンツでもよい) 四組とアタマー組をつくってアガったもの。  
スーアンコー 四暗刻 (役満) になる。



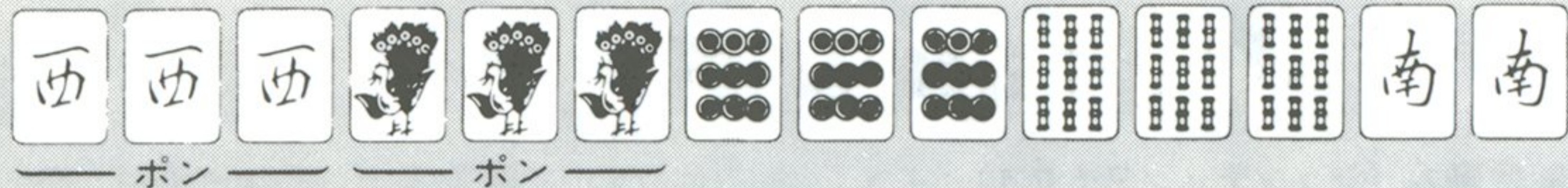
- **三暗刻 (サンアンコー)** 暗コー (暗カンでもよい) を三つつくってアガったもの。ほかの組み合わせや聴牌の形は自由で、メンゼン聴牌の必要もない。



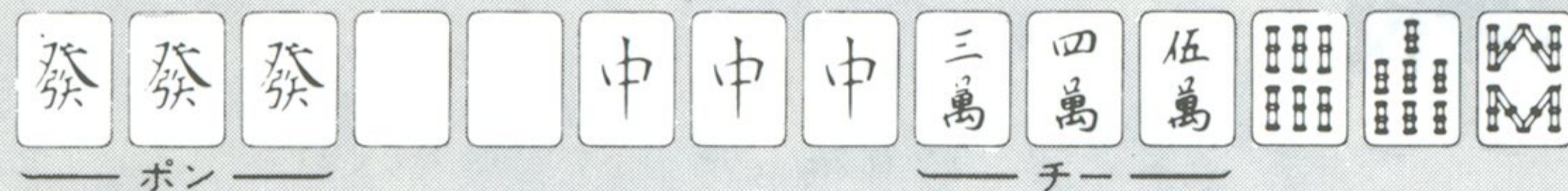
- **三槓子 (サンカンツ)** 暗カン、明カンを問はず、カンツを三つつくってアガったもの。ほかの組み合わせや聴牌の形は自由。



- 七対子 (チートイツ) <sup>トイツ</sup> 対子を7種7組そろえてアがる特殊役。当然メンゼン<sup>テンパイ</sup>聴牌が条件で、正確には“二翻相当役”になる。



- 混老頭 (ホンローター) <sup>ヤオチュウパイ</sup> 九牌だけで、<sup>トイトイホー</sup> 対々和か<sup>チートイツ</sup> 七対子の形にしてアがったもの。実質<sup>スーファン</sup>四翻役。

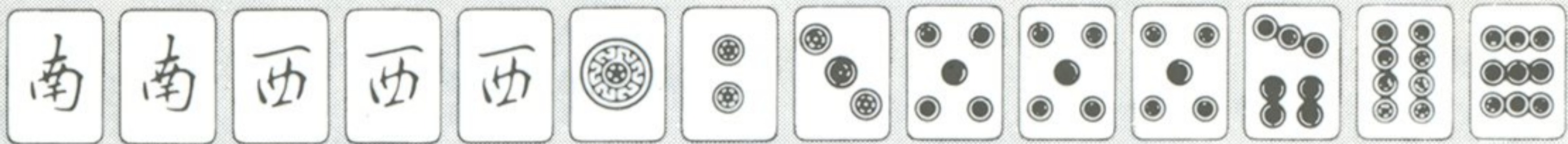


- 小三元 (ショーサンゲン) <sup>サンゲンパイ</sup> 三元牌のうちの2種をコーツにし、残りの1種をアタマにしたもの。実質<sup>スーファン</sup>四翻役。

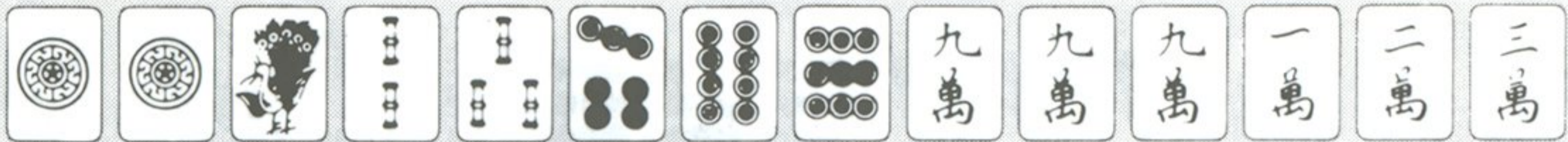
## 三翻役



- 二盃口 (リャンペーコー) <sup>イペーコー</sup> 一盃口を二つつくってアがったもので、<sup>イペーコー</sup> 一盃口と同じくメンゼン<sup>テンパイ</sup>聴牌が条件。ほとんどの場合、<sup>チートイツ</sup> 七対子と同じ形になるが、二つは複合しない。



●混一色 (ホンイーソー) <sup>ツープイ</sup>字牌と1種類の<sup>シュープイ</sup>数牌だけでアガったもの。メンゼン<sup>テンパイ</sup>聴牌で三翻、さらし<sup>リヤオファン</sup>て二翻役。



●純金帯幺 (ジュンチャンタイヤオ) すべての<sup>ロートープイ</sup>組み合わせに<sup>シュープイ</sup>老頭牌 (「一」と「九」の数牌) を含めてアガったもの。メンゼン<sup>テンパイ</sup>聴牌で三翻、さらして<sup>リヤオファン</sup>二翻役。

## 六翻役



●清一色 (チンイーソー) 1種類の<sup>シュープイ</sup>数牌だけを用いてアガったもの。メンゼン<sup>テンパイ</sup>聴牌で六翻、さらし<sup>リヤオファン</sup>て五翻役。

## 役満



●大三元 (ダイサンゲン) <sup>サンゲンパイ</sup>三元牌をすべて<sup>テンパイ</sup>コーツ (カンツでもよい) にしてアガったもの。ほかの組み合わせや聴牌の形は自由。





- **四暗刻 (スーアンコー)** <sup>アン</sup>暗コー (暗カンでもよい) を四組つくってアガったもの。聴牌の形はシャンポン待ちかタンキ待ちになる。



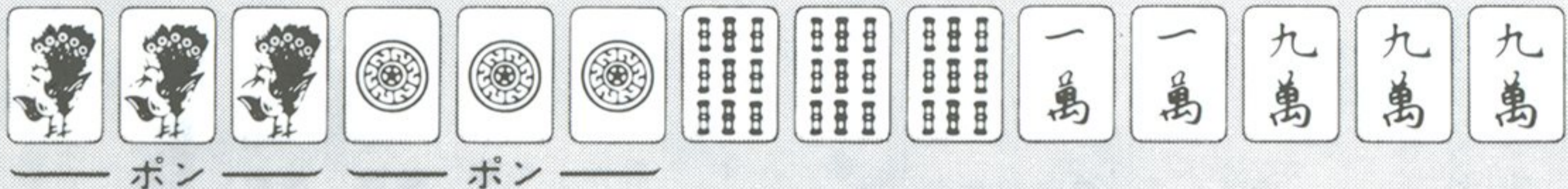
- **国子無双 (コクシムソー)** 12種の<sup>ヤオチウバイ</sup>九牌を1枚ずつそろえ、残りの<sup>ヤオチウバイ</sup>九牌1種をアタマにしてアガったもの。



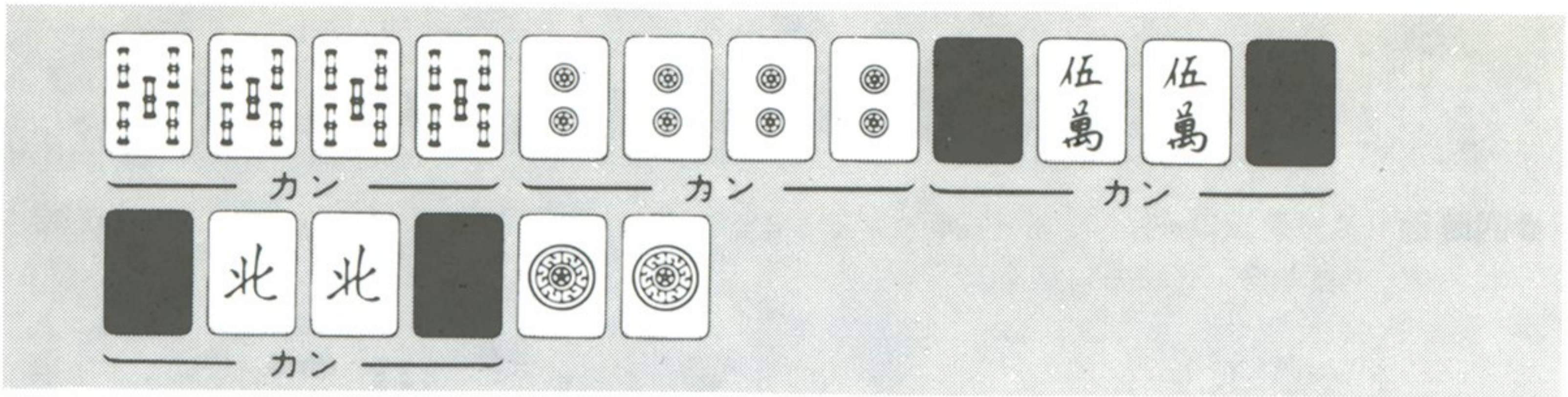
- **字一色 (ツイーソー)** <sup>ツーパー</sup>字牌だけでアガったもの。<sup>トイトイホー</sup>対々和か<sup>チートイツ</sup>七対子の形になる。



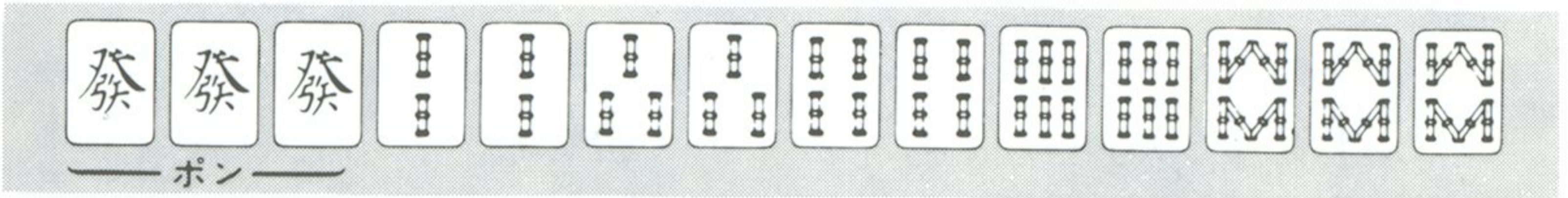
- **四喜和 (スーシーホー)** <sup>スーファンバイ</sup>四風牌をすべてコーツにする (<sup>ダイスーシー</sup>大四喜) か、3種をコーツにして、残りの1種をアタマにしたもの (<sup>ショクスーシー</sup>小四喜)。



- **清老頭 (チンロー)** <sup>ロートーパー</sup>老頭牌 (「一」と「九」の<sup>シューパー</sup>数牌) だけでアガったもの。アガリの形は<sup>トイトイホー</sup>対々和形になる。



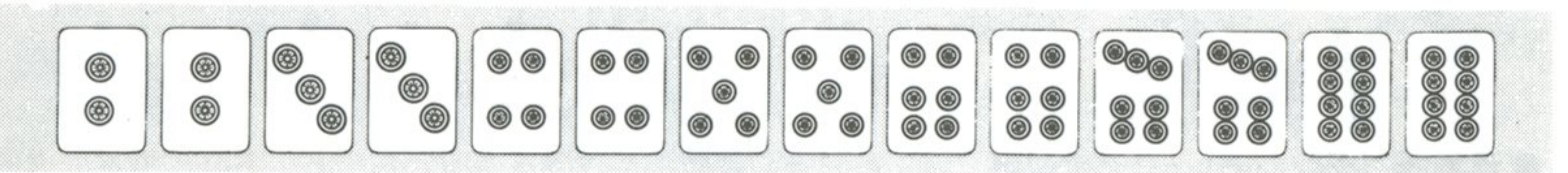
- 四槓子 (スーカンツ) <sup>アン</sup>暗カン、<sup>ミン</sup>明カンを問わずカンツを四組つくってアガったもの。タンキ待ちになる。



- 緑一色 (リユーイーソー) <sup>ソウ</sup>と索子の「二」「三」「四」「六」「八」の6種類の牌<sup>パイ</sup>だけでアガったもの。<sup>ソウ</sup>はアタマでもよい。



- 九連宝燈 (チューレンポートン) <sup>テンパイ</sup>メンゼン聴牌の清一色<sup>チンイーソー</sup>で、「一」と「九」が各3枚と「二」～「八」を1枚ずつ、さらにもう1枚の同種牌<sup>パイ</sup>でアガったもの。<sup>マンツ</sup>万子のみ。



- 大車輪 (ダイシャリン) <sup>ビンズ</sup>筒子の二～八の七対子<sup>チートイツ</sup>。

# 特殊役

- 人和（レンホー）** 配牌後の1巡以内にロンアガリしたもの。ただし、その間にチー、ポン、カン（暗カンを含む）があれば認められない。倍満役。
- 天和・地和（テンホー・チーホー）** 親が配牌の14枚の牌でアガった場合は天和になり、子が配牌後、第一ツモでアガった場合は地和になる。

## マーじゃん用語の解説

### ア行

- アガリ牌** その1枚がくればアガリになるという牌。または、アガリになった牌。
- アタマ** 雀頭の同意語。アガるための牌の組み合わせに必要なトイツー組。
- アナ** カンチャンの同意語。
- 安全牌** 他家のアガリ牌ではないと思われる牌。
- 一向聴** 必要牌があと1枚加われば聴牌となる状態。
- 一幘** 積み牌の1段、上下合わせた2枚のこと。
- 一荘** 東風戦から北風戦までの四風戦を総称したもの。普通は東南戦（半荘）で1ゲーム。
- 一翻シバリ** アガリには必ず一翻役がつくらなければならないとするルール。
- 一・九牌** 老頭牌の同意語。
- 浮き** 原点（3万点）よりも点棒がふえていること。
- 裏入り** 半荘で1ゲームのルールでの南風戦。
- 裏ドラ** リーチをかけてアガったときは、ドラ表示牌の下段の牌も、ドラをつくる役目をもつ（特殊ルール）。
- オーラス** オール・ラストの略。半荘戦では南風

戦の四局目。

**オタ風** 荘風牌、門風牌以外の風牌。客風牌の俗称。

**追っかけリーチ** すでにリーチがかかっている状態のときに、別の人がかかるリーチ。


**オリる** 敵に対して危険を感じたとき、フリコミをさけるために、自分のアガリを放棄して手をくずし、安全牌を捨てていくこと。

### カ行

**開槓** カンをする事。

**上家** 左どなりの人、正式には「シャンチャ」と読む。

**がめる** 大役ねらいで強引に手をすすめること。

**仮東** 場所決めの際に、をとった人が座るように定められた席のこと。あるいはそこに座った人のこと。

**嵌搭** 一つとんでつながっている2枚の数牌。たとえば「一・三」とか「五・七」の状態。

**カンチャン待ち** 聴牌の形の一種。最後の組み合わせが嵌搭になっている状態の聴牌。

**カンドラ** 場にカンツができるたびに、本来のド

ラ牌以外にドラ牌の種類をふやしていくルールでのドラ。

**危険牌** 他家のアガリ牌であろうと思われる牌。

**供託点** リーチをかけたとき、あるいは連荘があったときに供託される点。

**食いさがり一翻** メンゼンをくずすことによって、役の翻数が一翻さがること。

**食いタン** メンゼンをくずしたタンヤオ。

**食いピン** チーのある平和。役として認められていない。

**食う** チー、ポン、カンをすること。

**空チー、空ポン、空カン** まちがってチー、ポン、カンをしたり、一度宣言したのをとり消すこと。

罰則規定があてはめられる。

**くだりポン** 上家の捨て牌をポンすること。

**現物** 聴牌をしている人、または聴牌をしているであろう人がすでに捨てている牌。

**原点** 最終得点計算におけるプラス、マイナスを計算するときの基準点（3万点）。

**客風牌** 荘風牌でも門風牌でもない風牌。翻牌にならない。

## サ行

**先ツモ** 上家が捨て牌をする以前にツモること。

**先ツケ** 一翻シバリの一翻がつくられていないうちにチー、ポンをして、そのあとで一翻役をつくること。

**さらす** チー、ポン、明カンをして、それを手牌の右に出し、公開すること。

**散家** 子の同意語。

**三家和** 一つの捨て牌で他家3人が同時にロンアガリを宣言すること。平局の一種。

**洗牌** 牌をかきまぜること。

**沈み** 原点よりも点棒が少なくなっていること。つまり負けている状態。

**下家** 右どなりの人。正式には「シャーチャ」。

**雀頭** アタマのこと。

**シャンポン待ち** 聴牌の形の一種。対子二組をもって聴牌の形としたもの。シャンポン聴ともいう。

**手牌** 自分の手持ちの牌のこと。

**少牌** ミスで手牌が規定より少なくなった状態。

**生牌** まだ1枚も場に捨てられていない牌。

**四開横** カンツが四つできた状態。平局の一種。

**四家リーチ** 全員がリーチをかけること。平局の一種。

**四風子連打** 第一捨て牌が4人とも同じ風牌であった場合。平局の一種。

**スジ** リャンメンが順子になるには2種の牌のどちらかが加わればよいが、この2種の牌の数字の関係をスジという。つまり、「一と四」「四と七」「二と五」「五と八」「三と六」「六と九」の関係がスジ。

**捨て牌** ツモ、チー、ポン、カンをしたときに必ず手牌から1枚捨てなければならない牌。あるいは捨てた牌。

## タ行

**他家** 自分以外の対局者。

**搭子** シュンツの原形になる2枚。両面、嵌搭、辺搭の総称。

**打牌** 捨て牌をすること。

**多牌** 手牌が規定より多くなった状態。

**倒牌** 勝負後、各人が手牌を公開すること。

**ダブ東** 東が荘風牌かつ門風牌であるもの。

**ダブ南** 南が荘風牌かつ門風牌であるもの。

**ダマ聴** メンゼン聴牌でリーチをかけない状態。ヤミ聴ともいう。

**タンキ待ち** 聴牌の形の一種。アタマだけがまだできていない聴牌。

**チー** シュンツをつくるために、上家の捨て牌を

もらう行為。また、そのためにする宣言。

**起家** <sup>チーチャ</sup> 1ゲームで最初に親になった人。

**砌牌** <sup>チーバイ シーバイ</sup> 洗牌後各自が17列2段に牌を積むこと。

**中張牌** <sup>チュンチャンバイ シューバイ</sup> 数牌のうち、「二」から「八」までの牌の総称。

**籌馬** <sup>チュウマ</sup> 点棒のこと。

**庄家** <sup>チュンチャ</sup> 親のこと。

**チョンチョン** <sup>ハイバイ</sup> 配牌の最後に、親が積み牌から2枚もってくる行為のこと。

**荘風牌** <sup>チュンフオンバイ トンフオン</sup> 東風戦における<sup>東</sup>と、南風戦における<sup>南</sup>のことで、<sup>フアンバイ</sup>翻牌になる。

**チョンボ** まちがってアがること。ルール違反。

**井圍** <sup>チンユエン</sup> 積み牌のこと。

**つかみどり** 座席を決める方法の一つ。だれかが<sup>東</sup><sup>南</sup><sup>西</sup><sup>北</sup>の4枚をとりだし、裏返してかきませ、各自が勝手に1枚ずつめくって座席を決めるという略式の場所決め。

**ツミ場** <sup>ツミ</sup> 連荘で、ツミ棒が出ている局のこと。

**ツミ棒** ツミの目印として親が出す百点棒。

**ツモ** 積み牌から各自順番に1枚ずつ牌を持ってくること。

**ツモアガリ** ツモ牌によってアがること。

**ツモ切り** ツモ牌をそのまま捨て牌にすること。

**ツモ山** 積み牌、井圍<sup>チンユエン</sup>などの同意語。

**ツモリ点** ツモアガリしたときにつく2符。

**手の内** チー、ポン、カンなどで他家に公開していない自分の牌。

**聴牌** <sup>テンバイ</sup> あと1枚の必要牌がくればアガれるという状態。

**点棒** 得点のやりとりをするのに使う棒。

**トイツ** 2枚の同一牌。

**対面** <sup>トイメン</sup> 正面の人。対家<sup>トイチャ</sup>。

**ドラ牌** <sup>バイ</sup> アがったときに、それがあると1枚につき<sup>イーファン</sup>一翻ふえる牌。

**東風戦** <sup>トンフオン</sup> 半荘で1ゲームの場合の前半戦。後半戦

<sup>ナンフオン</sup>は南風戦となる。

## ナ行

**流れる** <sup>ビンチュイ</sup> 平局のこと。

**鳴く** チー、ポン、カンの俗称。

**南風戦** <sup>ナンフオン</sup> 半荘で1ゲームの場合の後半戦。

**ノー聴** <sup>テン</sup> 聴牌<sup>テンバイ</sup>をしていない状態のこと。

**ノー聴罰符** <sup>テンバツフ</sup> 荒牌<sup>キワンバイ</sup>（流れ）になったとき、聴牌<sup>テンバイ</sup>をしていないと、聴牌<sup>テンバイ</sup>をしている人に罰料を支払うというルール。

**ノベタン** リャンメンタンキの別称。

## ハ行

**場** 広い意味では一局、狭い意味では4人の捨て牌の状況。

**配給原点** 最初に配られる点棒の点数。

**海底牌** <sup>ハイチーバイ</sup> 王牌<sup>ワンバイ</sup>の一つ手前の牌。

**配牌** <sup>ハイバイ</sup> 最初に配られる牌。親は14枚、子は13枚。

**倍満貫** <sup>マンガン</sup> 十翻<sup>ジャン</sup>（ニゾロを含む）以上でアがった場合。満貫の2倍の得点、つまり親は24,000点、子は16,000点。

**パオ牌** <sup>パイ</sup> 役満貫を確定させるような牌。たとえば、<sup>東</sup>と<sup>中</sup>をポンして大三元<sup>ダイサンゲン</sup>になりそうな人に対する<sup>東</sup>。

**ハコ点** 点棒箱に点棒が1本もなくなった状態。

**ハダカタンキ** チーやポンで四組をすべてさらし、残った1枚でタンキ待ちにしているもの。

**ハネ満** <sup>ハネファン</sup> 八翻<sup>ジャン</sup>（ニゾロを含む）以上でアがったもの。満貫の1.5倍の得点、つまり親なら18,000点、子は12,000点。

**バンバン** <sup>ワンファン</sup> すべてのアガリにつく二翻<sup>ジャン</sup>のこと。ニゾロ。

**平場** ツミのないとき。

**平局** <sup>ビンチュイ</sup> 無勝負になること。

**符** アガリ点を計算するときの単位。

**翻牌** コーツにすれば一翻になる牌。莊風牌、門風牌、三元牌のこと。

**副底** アガったときに必ず与えられる20符。

**副露** チー、ポン、カンで他家に公開すること。

**フリコミ** 自分の捨て牌でアガられること。放銃ともいう。

**フリ聴** 聴牌していて、アガリを逃した状態。ツモアガリでないとアガれない。

**辺搭** 「一・二」または「八・九」の数でくっついている2枚の同種牌。

**ペンチャン待ち** 聴牌の形の1つ。最後の組み合わせが辺搭になっている状態の聴牌。

**河** 積み牌に囲まれた空地のこと。捨て牌をする場所。

**放銃** 捨て牌で他家にアガられること。

**和了** アガリの同意語。

**荒牌** ツモれる牌がなくなったのに、だれもアガっていないこと。平局になる。

**ポン** コーツをつくる方法。また、そのためにする宣言。トイツを持っているときに、同一牌を他家が捨てたときに使われる。

## マ行

**満貫** アガリの得点の上限。親は12,000点、子は8,000点。ただし八翻(ニゾロを含む)以上の場合はこの限りではない。

**明カン** 他家の捨て牌に自分が持っている暗コーでカンをするか、明コーをしている牌と同一牌をツモってカンをしてできたカンツ。

**明コー** ポンによってつくったコーツ。

**メンゼン** チー、ポン、明カンをしなない状態。

**メンゼン聴牌** メンゼンのまま聴牌した状態。

**メンタンピン** タンヤオ・平和でリーチをしてアガった役。

**メンツ** 両面、辺搭、嵌搭とトイツの総称。セットになったコーツ、シュンツ、カンツを指すこともある。

**門風牌** 自分の場所につく風牌。たとえば西家の西

**摸打** ツモをして捨て牌をする一連の動作のこと。

**盲牌** ツモの際に、牌の表を見ないで、どの牌かを知る方法。

**持ち持ち** 同一牌を2枚ずつ2人が持ち合っている状態。

## ラ行

**ラス前** オーラスの一局前。南風戦の第三局。

**リーチ料** リーチをしたときに必要な供託点。一般に1,000点。

**理牌** 手牌を見やすいように並べなおすこと。

**ニゾロ** アガったときに無条件にふやす二翻。バンバン。

**二翻シバリ** 連荘がつづき、ツミが五本場になったときには、役が二翻ないとアガれないというルール。

**リャンメンタンキ** タンキ待ちが二つある聴牌。ノベタンの同意語。

**リャンメン待ち** 聴牌の形の1つ。最後の組み合わせがリャンメンになっている聴牌。

**嶺上牌** 王牌のいちばん最後の牌。カンをしたときの補充牌になる。

**連荘** 親がアガって同じ人が親をつづけること。

**連風牌** 莊風牌と門風牌が重なった牌。

**老頭牌** 数牌のうち「一」と「九」の牌の総称。

**ロン** 他家の捨て牌でアガるときにいう宣言。

**ロンアガリ** 他家の捨て牌でアガること。

**輪荘** 親が移ること。

## ワ行

**王牌** ツモができない14枚の積み牌





好評発売中!!

ゲームセンターそのまんま!!

“本格脱衣式花札ゲーム”

アイドル

花札ファンクラブ

希望小売価格¥8,900(税別)

## GAMES EXPRESS

〒105 東京都港区浜松町1-27-13 八大浜松町ビル TEL:03-3435-1042

●当商品は厳重な管理ののち販売致しておりますが、万一不良な点にお気付きの際は、当社宛へ現品をお送り下さい。  
送料当社負担にて、お取り替えさせていただきます。 ●この希望小売価格には消費税は含まれておりません。