

使用上の注意

- 1) 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- 2) 精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解したりしないでください。
- 3) 端子部に触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
- 4) シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

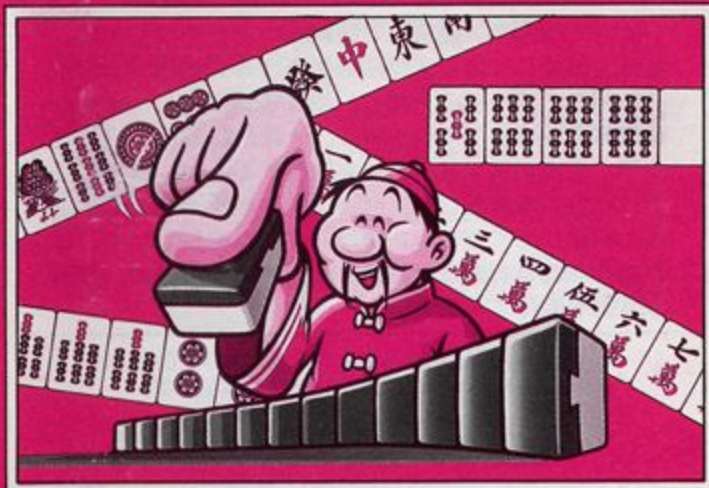
任天堂株式会社

- 本社 〒605 京都市東山区福福上高松町60番地
TEL.(075)541-6113番
- 東京支店 〒111 東京都台東区浅草橋5丁目21番5号
TEL.(03)5820-2251番
- 大阪支店 〒531 大阪市北区本庄東1丁目13番9号
TEL.(06) 376-5950番
- 名古屋営業所 〒451 名古屋市西区幡下2丁目18番9号
TEL.(052)571-2506番
- 岡山営業所 〒700 岡山市奉還町4丁目4番11号
TEL.(086)252-1821番
- 札幌営業所 〒060 札幌市中央区北9条西18丁目2番地
TEL.(011)621-0513番

禁無断転載

ゲームボーイ専用カートリッジ DMG-MJJ-1

やくまん



取扱説明書

対戦型
1人でも遊べます



Nintendo®



健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、ゲーム画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
 本品の輸出、使用営業及び買貨を禁じます。

もくじ

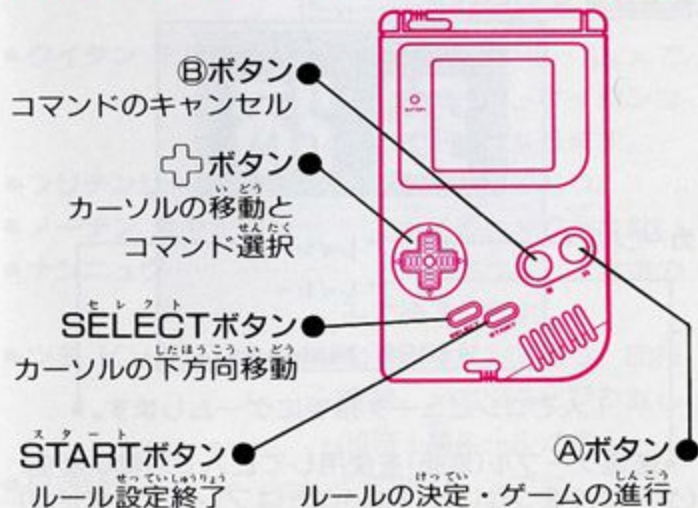
1. コントローラーの操作	1
2. ルールの設定	2
3. ゲームの遊び方	6
4. ゲーム中の操作方法	9
5. マージャン入門	10
6. 役の種類と得点	12



「役満」は……

- 実戦と同じ緊張の中で、役づくりが楽しめます。
 - 1プレイヤーゲームでは、コンピュータ雀士の性格を選択することができます。
 - 通信ケーブル(別売)でもう1台のゲームボーイと接続して、2人でゲームが楽しめます。
- さあ、あなたもチャレンジしてください!!

1. コントローラーの操作



2. ルールの設定

ゲームボーイにカートリッジを正しくセットしてください。電源スイッチを入れると「Nintendo」の表示についてタイトル画面が現われます。ゲームを始める前に、まずルールを設定しましょう。

● プレイヤー数の設定

タイトル画面で1プレイヤーか2プレイヤーかを決定します。+ ボタンの上下かBボタンでカーソルを選択するプレイヤー数に合わせ、スタートキーかAボタンを押してください。



1人でコンピュータ相手にゲームします。

通信ケーブル(別売)を使用して2人で対戦します。
(ケーブルをつないでいないときはプレイできません)



● ルール設定画面

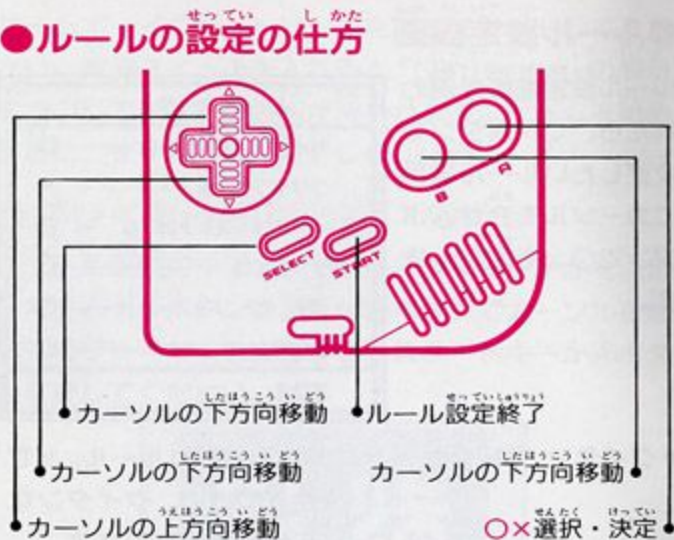
ルール設定画面が現われたら、+ ボタンで変更したいルール項目にカーソルを合わせAボタンで○×を設定します。

ルール	セッテイ
クイタン アトツケ	-- 0
フリテンリーチ	----- X
ノーテン オヤナガレ	- 0
ナンニユウ	----- 0
ツモ ピンフ	----- 0
BGM	----- 0
オワル	

- クイタン アトツケ……○で、アリアリルール。×で完全先づけの、クイタンなしのルールとなります。
- フリテンリーチ……×でなし、○であり。
- ノーテン オヤナガレ……○で流れる。×で流れない。
- ナンニユウ……○で南入あり。×で東場のみで終了します。
- ツモ ピンフ……○でツモピンフあり、20符2翻。×でツモピンフなし30符1翻ルールです。
- BGM……○であり、×でなし。



● ルールの設定の仕方



ルール設定画面でゲームのルールを選択・決定します。

① ボタンを押すとカーソルのあるルールの○×が交互に変わります。どちらかに決まれば次のルール項目にカーソルを移動させてください。

カーソルの移動は ボタンかセレクトキー、または ボタンを使用します。ルールの設定が終了したらスタートキーを押すか、カーソルを「オウル」に合わせて

① ボタンを押してください。



● コンピュータ タイプの選択

1 プレイヤーゲームに限り、対戦コンピュータの性格(打ち方)を選択することができます。

コンピュータタイプ
キマジメ太郎
オビノノゾウ
リーツモ姫子
オキノジョー
オクマン セノコ

- ① **キマジメ太郎**…ごく一般的なマージャンを打つ。強くもなく弱くもない。平均的な雀士。
- ② **オビノノゾウ**…決して鳴き上がりしないで手作りにはげむ。
- ③ **リーツモ姫子**…どんな手でもリーチをかけてくる。ツキだと止まらないが、どちらかといえば弱い。
- ④ **オキノジョー**…すぐポン・チー・カンをかけて鳴きまくる。
- ⑤ **オクマン セノコ**…彼のあがり手はすべて役満。強力ないつきをもっているため、配パイが異常に良い。彼に勝つには安手でも何でも早あがり以外にはない。

3. ゲームの遊び方

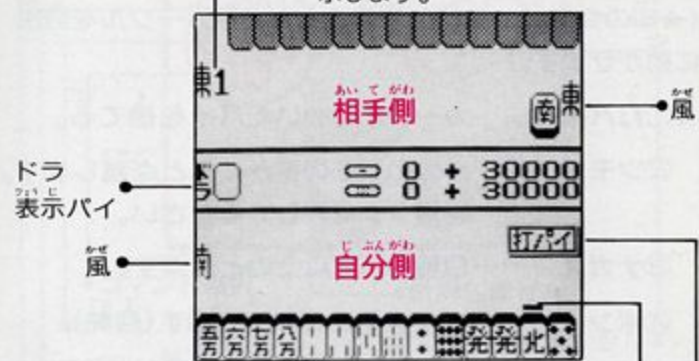
ゲームをスタートさせると配パイ画面が現われ、パイは自動的に整理されます。最初はプレイヤーが親、コンピュータが子となります(2プレイヤーゲームのときの親はコンピュータが決めます)。まずドラ(NEXT)を確認して、「打パイ」あるいは「ツモレ」のコマンドに従ってゲームを始めます。

●共通ルール

- 1翻しばかりで、5本場以降でも2翻しばかりはなし。
- ドラはすべてNEXTで、カン裏もありです。
- リーチ棒はあがり取りです。
- 形式テンパイありです。
- 七対子は25符2翻相当ですが、満貫以下では便宜的に50符1翻で計算しています。
- ルール設定画面で、ノーテン親流れを○にした場合のオーラスの時、1プレイヤーゲームでは親がノーテンで終了しますが、2プレイヤーゲームでは親がノーテンでもゲーム終了となりません。
- ダブル、トリプル等の役満の複合はありません。
- チョンボやリーチ後の手変えなど、ルール違反のプレイではボタンを押しても機能しません。

●ゲーム画面

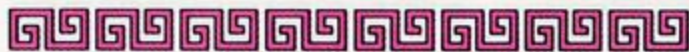
現在の場が東の一局であることを示します。



このカーソルを移動させて打パイを決めます。
コマンドが表示されます。

●2プレイヤーゲーム

通信ケーブル(別売)でもう1台のゲームボーイとつなぐと、2人でプレイすることができます。通信ケーブル接続後、2台とも電源を入れ、共にタイトル画面になってから、2プレイヤーを選んでください。そうでないと正常に2プレイヤーゲームがはじまらない場合があります。ルールの設定やボタン操作は1プレイヤーゲームと同じです。

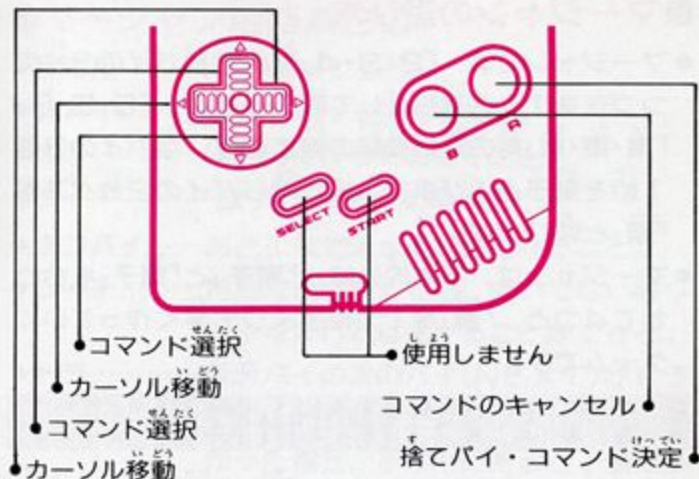


●コマンドの種類

(★印のついたコマンド表示のときのみカーソルを自由に動かします。)

- ★①打パイ………カーソルのついたパイを捨てる。
- ②ツモレ………自分のツモの番がくると点滅します。
④ボタンを押してください。
- ③ナガス………9種9パイ以上のとき流す。
- ④ポン………ポンするときに使います(自動)。
- ⑤チー………チーするときに使います(カーソルで組合わせを選択)。
- ⑥カン………カンするときに使います(自動)。
- ★⑦リーチ………打パイしてテンパイのとき、このコマンドにしてリーチをかけることができます。
- ⑧ツモ………ツモであがるときに使います。
- ⑨ロン………相手の捨てパイであがるときに使用します。

4.ゲーム中の操作方法



- ①打パイ……… ボタンを左右に移動させてカーソルを捨てたいパイに合わせ、④ボタンを押す。
- ②ツモル………④ボタンを押す。
- ③ナガス……… ボタンを上下に操作し、「ナガス」の表示が出たら④ボタンを押す。
- ★チー・ポン・カン・リーチ・ロン等については、③と同様に ボタンで希望のコマンドを出し、④ボタンを押します。

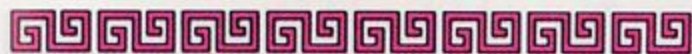
5. マージャン入門 にゅうもん

● マージャンの遊び方 あそびかた

- マージャンでは、「2・3・4」などの同種パイの3枚のつづきを1つの単位として順子とよび、「5・5・5」「東・東・東」等の同じ種類の数または、字パイの3個1組を刻子とよびます。また同じパイの2枚ペアを「頭」と呼びます。
- マージャンは、基本的には、「順子」と「刻子」を合わせて4つと、「頭」を1つ相手よりも早く作っていくゲームです。



- マージャンであがるためには「役」が必要です。上図は「ピンフ」という1翻役です。P12・13掲載の役作りに挑戦してみてください。2翻役、3翻役となるほど得点も高くなります。役満が最高点です。
- 相手の捨てたパイをもらうことを「鳴く」といい、鳴いても手を作ることができます。ただし鳴くと役がなくなったり、役の価値が1翻下がったりする場合があります。



● マージャン用語ABC ようご

- ツモル……パイをひくこと。
- 打パイ……不要なパイを捨てること。
- ポン……「刻子」を作るため鳴くこと。
- チー……「順子」を作るため鳴くこと。
- テンパイ……あと1枚であがる状態になること。
- リーチ……特別な役がなくても、鳴いてない時リーチをかければあがることができる。
- ドラ……表示パイの次のパイ(NEXT)がドラです。ドラは役ではありませんが、あがった場合、手の中にあると1個につき1翻として得点計算されます。
- ツモ……ツモってあがること。
- ロン……相手の捨てたパイであがること。



やく しゅるい とくてん 6. 役の種類と得点

ほんやく 1 翻役

- タンヤオ
- リンシャンカイホー
- ハイテイ
- * リーチ
- * イッパツ
- * ツモ
- * ピンフ
- * イーペーコー
- ヤクハイ
(1組につき)
- ドラ
(1個につき。役ではない)

ほんやく 2 翻役

- サンアンコー
- サンカンツ
- サンショクドーコー
- ショーサンゲン
- * ダブルリーチ
- * チートイツ (25符)
- ホンロートー
- トイトイ
- ★ イッキツーカー
- ★ サンショクドージュン
- ★ チャンタ

ほんやく 3 翻役

- * リャンペーコー
- ★ ホンイツ
- ★ ジュンチャン

ほんやく 4 翻役

- ナガシマンガン

ほんやく 6 翻役

- ★ チンイツ

やくまん 役満

- ダイサンゲン * スーアンコ
- ツーイーソー * コクシムソー
- スーシーホー * チューレンポーター
- チンロートー * ダイシャリン
- スーカンツ (ピンズのみ、チンイツ七対子)
- リューイーソー テンホー
- (緑発はなくてもよい) チーホー
- シーサンブートー レンホー

* 面前のみ

★ 鳴いたら1翻下がるもの

とくてん けいさん ● 得点の計算

- 和了して④ボタンを押すと得点画面が出、各あがり役に応じた配点をコンピュータが自動的に計算して結果が表示されます。

★ このゲームは多少実戦ルールと異なる場合がありますので、あらかじめご了承ください。