

●安全に使用していただくために…

1 健康上のご注意

2 使用上のご注意

3 インターネット接続時のご注意

4 コントローラの準備

5 お問い合わせ先など

●ゲームの始めかたと終わりかた

6 はじめに

7 健康麻将ルール

8 コントローラの使いかた

9 ゲームの始めかた

10 ゲームの終わりかた

●対局

11 対局画面の見かた

12 対局の進めかた

13 対局中にできること

14 対局結果

●フリー対局

15 フリー対局  
(対局相手選択)

16 フリー対局  
(対局相手管理)

●通信対局

17 通信対局 (遊びかた)

18 通信対局 (ルール)

●そのほかのお楽しみ

19 井出名人問題

20 ステータス

21 オプション

●麻雀の遊びかた

22 麻雀の基本①

23 麻雀の基本②

## 1 健康上のご注意


### ごあいさつ

このたびはWii専用ソフト『役満Wii 井出洋介の健康麻将』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

ご使用前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

### 警告

- 健康のため、ゲームなどをお楽しみになるときは、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れて使用してください。特に小さなお子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。
- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。また、身体が平常の使用の場合でも、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。特に、高齢の方や、運動習慣のない方、心臓病・高血圧症などの循環器に既往症のある方は、十分休憩をとってください。もし、めまいや吐き気など、身体に異常を感じた場合には、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。また、お子様が使用される場合は、保護者の方が十分に注意を払ってください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きた場合には、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。
- 使用中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じたり、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕など身体の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームなどの操作をすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、使用する前に医師に相談してください。

- Wiiリモコンやゲームキューブコントローラの振動機能について、次のことに注意してください。
    - ・ 頭部、ひじ、ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部にWiiリモコンやゲームキューブコントローラを当てて使用しないでください。皮膚などを痛める可能性があります。
    - ・ 指、手、腕などにけがや疾患があり、治療を受けている方は、絶対に使用をしないでください。症状を悪化させる恐れがあります。
    - ・ 長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので、めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をとってください。
    - ・ Wiiリモコンやゲームキューブコントローラの振動を不快に感じたときは、HOMEボタンメニューのWiiリモコン設定画面で振動をOFFにしてください。振動設定に関しては、Wii本体取扱説明書（機能編 P.9）をご覧ください。
  - 使用中に、手や腕など、身体に疲れを感じたら必ず休憩をとってください。もし、身体に痛みや不快感が続くようであれば、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。
- 

## 2 使用上のご注意

事故やけが、家財の破損、故障の原因となりますので、以下の点に注意してください。

### 警告

- ゲーム中はWiiリモコンやヌンチャクをしっかりと握り、手から離さないでください。また、絶対に投げたり、必要以上に振り回したりしないでください。Wiiリモコンを投げたり、必要以上に振り回して手から離れた場合、過度の力がストラップにかかりストラップが切れる恐れがあります。
- 必ず専用ストラップを手首に通して、ストッパーで固定してください。また、ゲーム中にストッパーが緩んだり外れたりしたときは、ゲームを中断して、ストッパーを再度固定してください。
- ゲーム中に、手や腕を振ったり、動き回る可能性がありますので、ゲームを始める前に周りには何も無いことを確認し、Wiiリモコンを振ったときでも、Wiiリモコンとテレビとの距離が1m以上になるように、離れてください。また、複数のプレイヤーが同時に遊ぶときは、ぶつかったりしないように、十分なスペースを確保してください。
- 専用ストラップ [RVL-018] や任天堂のライセンス許諾を受けているストラップ以外は使用しないでください。
- ゲーム中、手が汗ばんできた場合は、ゲームを中断して、乾いたタオルなどで拭き取って使用してください。
- ストラップだけを握ってWiiリモコンを振り回すことは絶対にしないでください。また、ヌンチャクやクラシックコントローラを振り回したり、首にかけたりしないでください。
- Wiiリモコンを使用する前に、ストラップが傷んでいないか点検してください。もし、ストラップが傷んでいる場合は、Wiiリモコンの使用を中止し、必ずストラップを交換してください。
- 病院、医療機関などでは、無線通信が制限されている場合があります。そのような場所では、絶対に使用しないでください。
- 心臓ペースメーカーを装着されている方が使用される場合は、Wiiリモコンは心臓ペースメーカーの装着部位から22cm以上離してください。
- お子様ゲームをされる場合は、保護者の方が注意事項をよく読んでご説明いただき、目の届く所で遊ばせてください。特に小さなお子様の場合は、保護者の方が手助けをして一緒に遊んでください。

## 注 意

- **Wiiリモコンをより安全に使用していただくため、Wiiリモコンジャケットを装着して使用されることをおすすめします。**

### 使用上のおねがい

- ゲーム中はゲームキューブコントローラを引っ張らないでください。ディスクに傷がつく原因となります。
- ゲームキューブコントローラを抜き差しする前にWii本体からディスクを取り出してください。
- コントロールスティックやLスティックやRスティックを操作する場合、手のひらなどの皮膚の弱い部分で力を入れて操作することは避けてください。皮膚を痛めることがあります。
- コントロールスティックやLスティックやRスティックを乱暴に操作すると故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますのでご注意ください。

### 3 インターネット接続時のご注意

#### ニンテンドーWi-Fiコネクションのご利用に関するご注意

このゲームは、インターネット（ニンテンドーWi-Fiコネクション）に接続して無料で対戦を楽しむことができます。ご利用に関して、以下の点に注意してください。

- インターネットに接続すると、あなたの入力した情報（プレイヤーの名前など）が多くの人目に触れる可能性があります。個人を特定できるような重要な情報や他の人が不快な気持ちになるような言葉は使用しないでください。
- フレンドコードは、お互いによく知っている人同士で安心して遊べるようにするための仕組みです。インターネットの掲示板などで、知らない人とフレンドコードを交換すると、改造データを受け取ってしまったり、不快な気持ちになるような言葉を使用されたりする危険があります。知らない人には自分のフレンドコードを教えないようにしてください。
- ゲームデータの改ざんなどにより、他のユーザーに迷惑をかけるような不正行為は絶対に行わないでください。そのような行為が確認された場合、当サービスへの接続停止などの対処を行う場合があります。
- ニンテンドーWi-Fiコネクションのゲームサーバーは、障害の発生によるメンテナンスなどによって、予告なく一時停止することがあります。また、将来的に各対応ソフトのサービスを終了することがあります。詳しくは、任天堂ホームページをご覧ください。
- ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続すること、または接続できないことによって生じたいかなる損害についても、当社は一切の責任を負いません。あらかじめご了承ください。

## WiiConnect24のご利用に関するご注意

このゲームは、インターネット（WiiConnect24）に接続して楽しむことができます。ご利用に関して、以下の点に注意してください。

- ゲームデータの改ざんなどにより、他のユーザーに迷惑をかけるような不正行為は絶対に行わないでください。そのような行為が確認された場合、当サービスへの接続停止などの対処を行う場合があります。
- WiiConnect24のゲームサーバーは、障害の発生によるメンテナンスなどによって、予告なく一時停止することがあります。また、将来的に各対応ソフトのサービスを終了することがあります。詳しくは、任天堂ホームページをご覧ください。
- WiiConnect24に接続すること、または接続できないことによって生じたいかなる損害についても、当社は一切の責任を負いません。あらかじめご了承ください。

## 4 コントローラの準備

### コントローラの持ち方

WiiリモコンやWiiリモコンと組み合わせて使用する周辺機器によって、持ち方が異なります。

※WiiリモコンとWiiリモコンジャケット、ストラップの装着方法や各周辺機器の取り付け方法については、Wii本体取扱説明書、または各コントローラの取扱説明書をご覧ください。



Wiiリモコンを使用する場合



クラシックコントローラを使用する場合

### ニュートラルポジションと再設定機能

クラシックコントローラの各ボタンや各スティックのニュートラルポジション※の位置がずれ、正常に操作できなくなった場合は、次の操作を行ってください。

Lスティック、Rスティック、Lボタン、Rボタンを指から離し、接続したWiiリモコンの(A)・(B)・(+)(-)を同時に約3秒間押し続けてください。

※ニュートラルポジションとは…

各スティックが傾いていない状態、各ボタンが押されていない状態の位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。本体の電源をONにするときなどに各スティックが傾いていたり、各ボタンが押されていたりすると、その状態が「ニュートラルポジション」に設定され、各スティックや各ボタンが正常に操作できなくなります。



クラシックコントローラのニュートラルポジション  
※イラストはLスティック



## 5 お問い合わせ先など

任天堂テクニカルサポートセンター  
Wiiウェアのゲームとサービス全般に  
関するお問い合わせ

0570-020-210 (ナビダイヤル)

PHS、IP電話からのご利用は…

03-4330-7570

- ◆ ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。
- ◆ 電話受付時間：午前9時～午後5時（祝日、会社特休日を除く）
- ◆ 電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いいたします。

### 警告

任天堂のゲームの複製は違法であり、国内及び外国の著作権法によって厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内及び外国の著作権法で保護されています。

### WARNING

Copying of any Nintendo game or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

本品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますので、使用できません。

FOR USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの使用とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

© 2008 Nintendo

**Wii**は任天堂の登録商標です。

Trademarks registered in Japan.

ニンテンドーWi-Fiコネクション・Nintendo Wi-Fi

Connectionは任天堂の商標です。

本ソフトウェアでは、DynaFontを使用しています。

DynaFontは、DynaComwareTaiwan Inc.の登録商標

です。

禁無断転載

RVL-WAQJ-JPN-1



## 6 はじめに

### ● 健康麻将（まーじゃん）とは

「麻雀」は囲碁や将棋と並ぶ、奥の深い頭脳ゲームです。また、ゲームを通じて対局相手とコミュニケーションをはかることもできます。「健康麻将」は麻雀プロの井出洋介氏が提唱している遊びかたで、ルールやマナーを統一し、誰でも気軽に楽しめるよう考えられています。現在では全国各地で「健康麻将」の大会も開催されています。

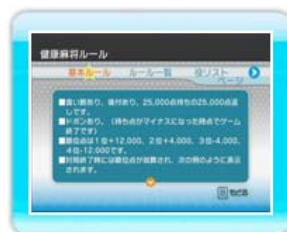
### ・「麻将」とは

中国では麻雀のことを「麻将」と書きます。

日本でも「麻将」と記述することで、これまでの麻雀と頭脳のスポーツとしての健康麻将を区別しています。

### ● 全国どこでも共通ルール

麻雀は、それぞれの雀荘やご家庭、世代や地域などによって異なるルール（ローカルルール）が採用されていることがあります。「健康麻将」ではルールを統一し、全国どこでも同じルールで遊べます。（→P.7：健康麻将ルール）



本ソフトも共通ルールを採用しており、場所や相手にかかわらず、誰でも同じ条件で遊べます。

### ● 麻雀初心者の方は……

P.22～23に麻雀の基本的な進めかたやルールを記載しているので、ご覧ください。

## 7 健康麻将ルール

本ソフトのルールは固定されており、健康麻将協会  
で採用されているルールに準拠しています。

※ルールは変更できません。

### ● 基本ルール

- ・ 食い断あり、後付あり、25,000点持ちの  
25,000点返しです。
- ・ ドボンあり。（持ち点がマイナスになった時点  
でゲーム終了です）
- ・ 順位点は1位+12,000、2位+4,000、3位-  
4,000、4位-12,000です。
- ・ 対局終了時には順位点が加算され、次の例のよ  
うに表示されます。

1位	2位	3位	4位
32,400	26,100	22,200	19,300
+19.4	+5.1	-6.8	-17.7

この計算の内訳は次のとおりです。

1位：32,400+12,000（順位点）=44,400  
25,000点から+19,400点なので  
「+19.4」

2位：26,100+4,000（順位点）=30,100  
25,000点から+5,100点なので「+5.1」

3位：22,200-4,000（順位点）=18,200  
25,000点から-6,800点なので「-6.8」

4位：19,300-12,000（順位点）=7,300  
25,000点から-17,700点なので  
「-17.7」

- ・ 同点の場合は上家を上位とします。
- ・ 形式テンパイあり（自分が待ち牌をすべて使っ  
ているときは無効）です。
- ・ 流局時ノーテン者が合計3,000点を支払い、テ  
ンパイ者に分配する。
- ・ 連チャンは1本場につき300点です。
- ・ 親ノーテンは親流れとし、オーラスの場合は  
ゲーム終了です。供託点はトップが取ります。
- ・ 途中流局はありません（九種九牌・四風連打・  
四人リーチ・四槓流れなど一切なし）。
- ・ アガリ者は常に1人。（同時アガリの場合は頭  
ハネ）
- ・ 30符4翻（60符3翻）は、子で8,000点、親で  
12,000点とします。
- ・ 役満の包は大三元の3副露・大四喜の4副露目を  
ポンあるいはカンさせたときとし、ツモは全  
額、ロンは半額を負担します。
- ・ 裏ドラ、カンドラ、カン裏ドラあります。
- ・ 役満の特例なし。（国士無双の暗カンロンおよ  
び、フリテンロンは13面待ちの現物牌以外でも  
認めない）

- ・フリテンリーチはツモアガリのみ認めます。
- ・リーチ後のツモ牌選択あり。
- ・食い変えなしです。

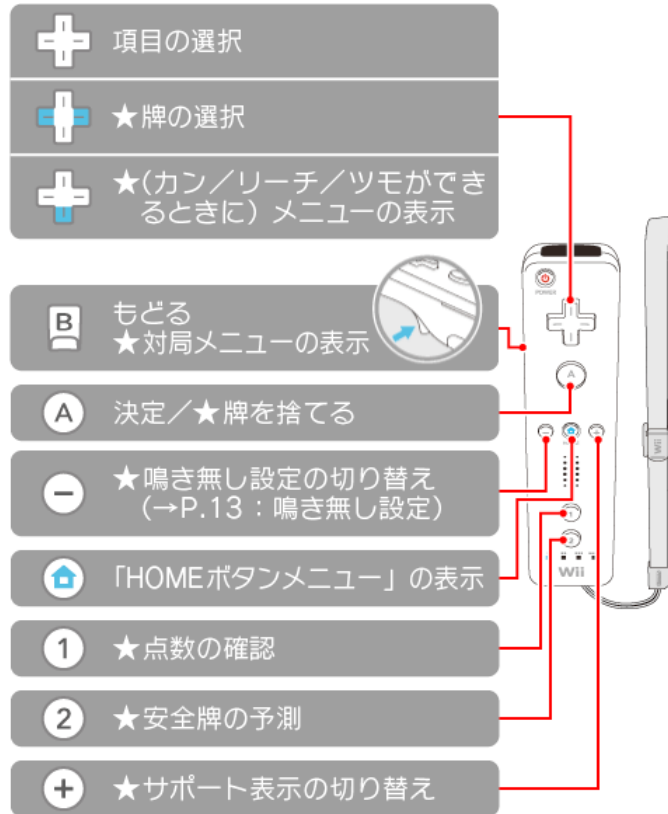
● ルール一覧

持ち点	25,000点の 25,000点返し
食い断	あり
後付	あり
平和ツモ	あり
食い変え	なし
裏ドラ	あり
カンドラ	あり
カン裏ドラ	あり
赤（ドラ）	なし
割れ目	なし
ドボン	あり
複数ロン	頭ハネ
二翻縛り	なし
カン振り	なし
西入	なし
四人リーチ流れ	なし
四槓流れ	なし
四風連打流れ	なし
九種九牌（流れ）	なし
アガリやめ	あり
形式テンパイ	あり
親ノーテン	親流れ
ノーテン罰符	場3,000点
包	あり
フリテンリーチ	ツモアガリのみ認める
リーチ後のツモ牌選択	あり

オカ	なし
差しウマ	なし
焼き鳥	なし
流し満貫	なし
ダブル役満	なし
数え役満	なし
国士無双の暗カンロン	なし
国士無双のフリテンロン	なし
人和	なし
八連荘	なし
十三不塔	なし
大車輪	なし
四連刻	なし
三連刻	なし
オープンリーチ	なし










## 8 コントローラの使いかた

基本的にWiiリモコンを縦に持って操作します。  
クラシックコントローラも使えますが、この取扱説明書ではWiiリモコンでの操作を中心に説明します。  
※★は、対局時の操作です。



### ● クラシックコントローラを使う場合

Wiiリモコンにクラシックコントローラを接続すると、クラシックコントローラを使ってプレイできます。基本的な操作は以下のとおりです。このほかの操作方法については、ゲーム中に表示されるアイコンを参照してください。

	項目の選択
	★牌の選択
	★（カン／リーチ／ツモができるときに）メニューの表示
	決定／★牌を捨てる
	もどる／★対局メニューの表示
	★点数の確認
	★安全牌の予測
	★サポート表示の切り替え
	★鳴き無し設定の切り替え



## 9 ゲームの始めかた

タイトル画面で $\text{A}$ と $\text{B}$ を同時に押し、セーブデータを選んでください。

### ● セーブデータ選択

初めてゲームを遊ぶときは、「データがありません」と表示された項目を選び、セーブデータを作りましょう。セーブデータがある場合は、データを選ぶとメインメニューに移り、前回の続きから遊ぶことができます。



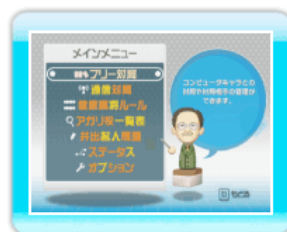
名前やプレイ時間などが表示されます。

### ・ セーブデータ作成

ゲーム内のキャラクターとして使用するMiiを選ぶと、セーブデータが作成され、メインメニューが表示されます。なお、Miiは「ステータス」で変更することができます（→P.20：ステータス）。  
**?**マークのゲストキャラだけは名前をつけることができます。



- **メインメニュー**  
メニューを選び、対局や設定を行きましょう。



フリー対局	コンピュータと対局したり、通信対局で手に入れた対局相手の「分身」データを管理したりできます。「対局相手選択」か「対局相手管理」のどちらかを選んでください。
通信対局	ニンテンドーWi-Fiコネクションを利用し、全国のプレイヤーと対局できます。
健康麻將ルール	健康麻將のルールを確認することができます。
アガリ役一覧表	アガリ役を確認できます。
井出名人問題	井出名人が制作した問題に挑戦することができます。
ステータス	成績の確認や、Miiの変更などができます。
オプション	ゲームの設定を変更できます。

#### セーブデータの削除について

セーブデータ選択画面で⊕を押すと、セーブデータを削除できます。**一度削除したデータは元に戻らないのでご注意ください。**なお、セーブデータに使用しているMiiを「似顔絵チャンネル」で削除しても、セーブデータは削除されません。その場合はMiiが？になり、セーブデータや使用していた名前が引き継がれます。

## 10 ゲームの終わりがた

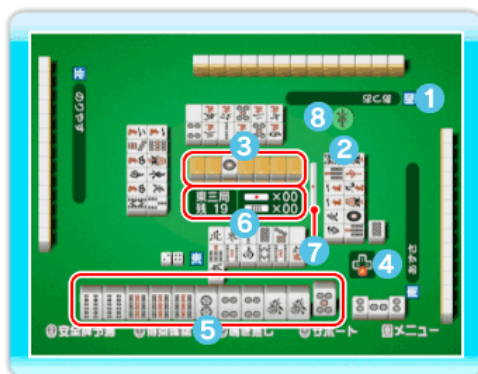
- **データの保存（セーブ）について**  
対局の成績やオプションの設定などは、対局終了後やオプションの設定終了後など、特定のタイミングで自動的に保存されます。
- **ゲームを終える**  
Ⓜで「HOMEボタンメニュー」を表示し、「Wiiメニューへ」を選んでください。

### ご注意ください

以下のような操作を行うと、プレイ記録（セーブデータ）が保存されなかったり、失われたりすることがあります。それらの記録は復元することができませんので、ご注意ください。

- ・プレイ記録の保存中に、Wii本体、またはWiiリモコンの電源ボタンやリセットボタンを押す。
- ・ゲームのプレイ中に、ACプラグをコンセントから抜く。

## 11 対局画面の見かた



- ① 自風と名前  
「東」と表示されているプレイヤーが親です。
- ② 捨て牌
- ③ 王牌  
ドラ表示牌が表示されます。
- ④ カン／リーチ／ツモメニュー表示  
表示されているときに $\oplus$ を押すとメニューが表示されます。いずれかのメニューを $\oplus$ で選び、 $\odot$ で決定してください。
- ⑤ 手牌  
選択中の牌は少し浮いて表示されます。
- ⑥ 現在の対局情報  
現在の局数や残り牌数などが表示されます。
- ⑦ リーチ棒  
リーチをかけたプレイヤーに表示されます。
- ⑧ 起家マーク  
初めに親になったプレイヤーです。東場のときは「東」、南場のときは「南」になります。

## 12 対局の進めかた

フリー対局の基本的な進めかたです。通信対局も基本的に同じ進めかたですが、特殊なルール（→P.18：通信対局（ルール））が加わります。

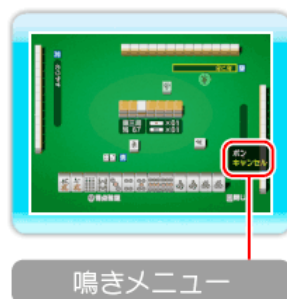
### ● 牌を引く／捨てる

自分の順番が回ってくると、自動的に牌を引きます。手牌のなかから不要な牌を $\oplus$ で選び、 $\textcircled{A}$ で捨ててください。

※牌を引いた際に暗カンや加カン、リーチ、ツモができる場合はメニューが表示され、「カン」「リーチ」「ツモ」を選ぶと実行します。なお、「キャンセル」後は、 $\oplus$ でメニューを再表示することができます。

### ● 鳴いて他人の牌を使う

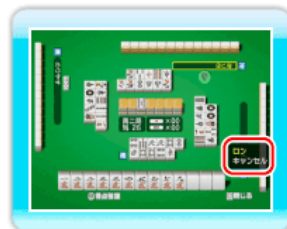
ほかのプレイヤーが捨てた牌は、鳴いて自分のものにできることがあります。鳴きメニューが表示されたら、「チー」「ポン」「カン」「キャンセル」のいずれかを選んでください。



チー	左のプレイヤー（上家）が捨てた牌を自分のものにして順子（数字が順に並んだ牌3枚の組み合わせ）を作ることができます。
ポン	ほかのプレイヤーが捨てた牌を自分のものにして刻子（同じ牌3枚の組み合わせ）を作ることができます。
カン	ほかのプレイヤーが捨てた牌を自分のものにして槓子（同じ牌4枚の組み合わせ）を作ることができます。

### ● アガリ

手牌を完成させる最後の1牌を引くか、ほかのプレイヤーが捨てるとアガれます。メニューが表示されたら、「ツモ」や「ロン」を選んでアガりましょう。




ツモ	自分がアガリ牌を引いて手牌を完成させると、アガることができます。
ロン	他人が捨てた牌が自分のアガリ牌の場合、その牌を手に入れてアガれます。

### 「リーチ」とは

鳴かずに手牌をそろえてアガリ牌待ちの状態（テンパイ）になると、メニューが表示されてリーチをかけることができます。リーチをかけると役が1翻発生しますが、以降はアガる以外ツモ切りとなり、捨てる牌は選べません。

※リーチには1,000点必要です。

※一度リーチをキャンセルしたあとは、でふたたびメニューを表示できます。

## 13 対局中にできること

対局中は井出名人に安全牌を予測してもらったり、サポートしてもらったりすることなどができます。

### ● 安全牌の予測

対局中に②を押すと、自分の手牌のうち、どの牌がどのプレイヤーに対して安全なのか、井出名人が教えてくれます。②を押すことに予測する相手プレイヤーが切り替わるので、+で牌ごとの詳しい内容を見てください。全員の牌を確認するか、回を押すと対局に戻ります。

※通信対局時は使用できません。

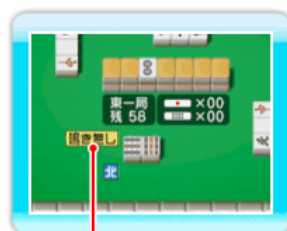


### ● 点数を確認する

①を押すと現在の点数を確認できます。対局に戻るときは回を押してください。

### ● 鳴き無し設定

⊖を押すと、鳴ける牌が捨てられたときに、鳴きメニューが表示されないよう設定することができます。鳴かずに対局を進めたいときに使ってください。もう一度⊖を押すと元に戻ります。



鳴き無し  
設定が有効なときに表示されます。なお、通信対局の相手プレイヤーからは見えません。

### ● サポートを使う

+を押すと牌の上に●が表示され、井出名人が捨てるべき牌を教えてくれます。

※サポートを使っても、かならずアガれるとは限りません。また、ほかのプレイヤーのアガリ牌を選んでしまうこともあります。

● 対局メニュー

☰を押すと、以下のメニューが表示されます。

※通信対局時は「代打ち」のみ表示されます。

代打ち	自分の代わりにコンピュータに 対局してもらうことができます。 自分が対局に戻るときはⒶ を押してください。
アガリ役一覧表	アガリ役を確認できます。
健康麻将ルール	健康麻将のルールを確認する ことができます。
オプション	ゲームの設定を変更できます。
対局終了	対局を終了します。



## 14 対局結果

### ● アガリ画面

誰かがアガると、アガリ役の詳細や点数が表示され、⊕で符の詳細も確認できます。確認を終えたらⒶを押し、次の対局に進んでください。



### ● 対局終了

東風戦の場合は「東場」が、半荘戦の場合は「南場」が終わると、最終的な結果が表示されます。もう一度同じ相手と対局するかどうかを「はい」か「いいえ」で選んでください。

※得点がマイナスになったプレイヤーが出たときは、その時点で対局が終了します。

点数  
実際の対局の点数です。

得点  
点数と順位によって計算されます。

これまでの得点  
過去4戦の得点と合計得点です。

	1位	2位	3位	4位
点数	+1800	+2360	+1200	+4400
順位	+12.2	+4.6	-23.5	+31.1
1	-21.9	+6.0	+18.9	-3.0
2	-20.1	+7.0	+21.0	-7.9
3	-12.2	+4.6	-23.5	+31.1
4	-54.2	+17.6	+16.4	+20.2

## 15 フリー対局（対局相手選択）

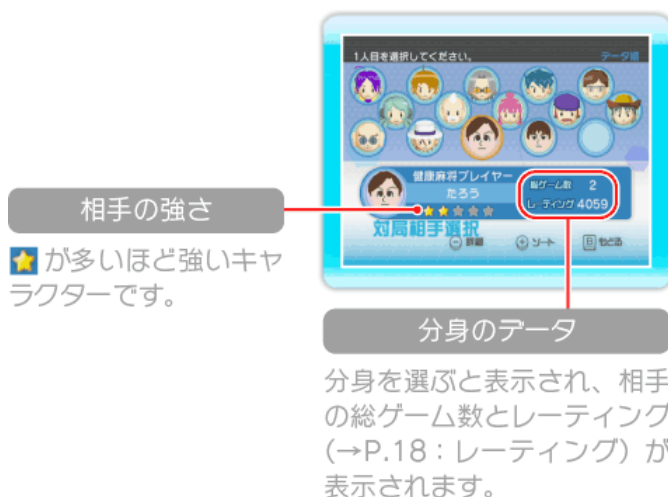
フリー対局の「対局相手選択」では、コンピュータと対局することができます。

### ● 対局相手の選択方法を選ぶ

初めに、対局相手の選択方法を「自分で選ぶ」や「ランダム」などから選んでください。

### ● 対局相手を選ぶ

選択方法を「自分で選ぶ」にした場合、対局相手を3人選んでください。そのほかの選択方法の場合、自動的に3人選ばれます。分身（→P.16：分身について）にカーソルを合わせて $\ominus$ を押すと、相手の成績などの詳細データを確認できます。  
※ $\oplus$ で相手の並び順を変更できます。



### ● 相手を確認する

対局相手を選び終わると、右の画面が表示されます。このメンバーで対局するときは「OK!」を選び直すときは「選びなおす」を選んでください。



### ● 東風戦／半荘戦を選ぶ

対局を「東風」戦で行うか、「半荘」戦で行うかを選んでください。続いて場決めに移ります。



● **場決め**

場（席順）は風牌を1枚ずつ使って決めます。プレイヤーは自動的にいずれかの牌を引き、「東」を引いたプレイヤーから反時計回りに、「南」「西」「北」を引いたプレイヤーが座ります。



● **親決め**

サイコロ2つが自動的に振られ、サイコロの目の数と「東」のプレイヤーの位置によって仮親が決まります。もう一度サイコロ2つが自動的に振られ、サイコロの目の数と仮親の位置によって、親が決まります。親が決まると対局開始です。

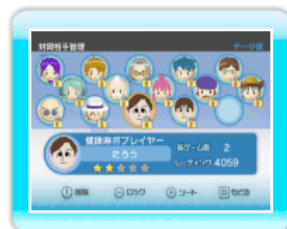


## 16 フリー対局（対局相手管理）

フリー対局の「対局相手管理」では、対局相手であるコンピュータのデータや、通信対局で手に入れた対局相手の分身データを管理できます。

### ● 対局相手管理画面

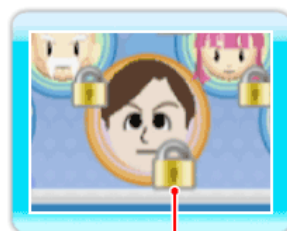
⊕でコンピュータや分身を並べ替えることができます。また、分身にカーソルを合わせてⒶを押すと、詳しいデータを確認できます。



### ・分身の削除

①を押すと、選択中の分身を削除できます。

※分身は最大100体（コンピュータ含む）まで保存できますが、100体を超えた場合、長い間対局していない分身から順に自動的に削除されるので注意してください。



□ツク  
⊖を押すたびに分身のロック／解除ができます。ロックされた分身は自動で削除されません。

### 分身について

通信対局をすると、対局後に自分の分身データと相手の分身データが自動的に送受信されます。フレンド以外のプレイヤーと通信対局したときは、お互いが「ステータス」（→P.20：ステータス）の「分身の公開」を「全体へ公開」に設定しているときのみ送受信されます。

受信した分身はフリー対局で対局相手として選ぶことができます。分身には相手のこれまでの成績や打ち筋の傾向などが保存され、それらを元にコンピュータは捨て牌や鳴きの選択を行います。

※別のセーブデータ（→P.9：セーブデータ）上でプレイヤーとして登録されている分身も、対局相手として選択できます。

## 17 通信対局（遊びかた）

ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続し、全国のプレイヤーと対局できます。「対局相手検索」と「フレンドコード」のいずれかを選んでください。

### ● 対局相手検索

「誰とでも」「ともだちと」「ステータス」から選んでください。

#### ・誰とでも

すべてのプレイヤーから対局相手を探します。対局方法を「どちらでもOK」「東風戦」「半荘戦」から選んでください。対局相手が3人見つかり対局に移ります。4人集まらないときは、コンピュータが参加します。

#### ・ともだちと

フレンドコードを登録しているプレイヤーと対局します。「フレンド募集」か「フレンド参加」を選んでください。4人集まらないときは、コンピュータが参加します。

フレンド募集	フレンドから対局相手を募集します。「東風」戦か「半荘」戦を選び、点計算の方法を「A（25,000点返し）」と「B（30,000点返し）」から選んでください。
フレンド参加	対局相手を募集しているフレンドの一覧が表示されるので、対局したい相手を選んで対局に参加してください。

#### ・ステータス

これまでの成績の確認や、Miiの設定などができます。（→P.20：ステータス）

## ● フレンドコード

フレンドコードの登録や確認などを行います。  
以下のメニューから選んでください。

フレンドコード登録	フレンドコードを入力し、ほかのプレイヤーをフレンドとして登録します。
フレンドコード確認	自分のフレンドコードを確認します。
フレンドリスト	フレンド登録しているプレイヤーを確認します。

※フレンドコードは、セーブデータごとに初めてニンテンドーWi-Fiコネクションに接続した際に決定される12ケタの数字のことです。自分のフレンドコードを取得するときは、「対局相手検索」を選び、一度ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続してください。

### ご注意ください

インターネットへの接続がうまくいかないときは、画面に表示される「エラーコード」や「エラーメッセージ」をご確認の上、Wii本体取扱説明書 機能編の「故障かな?と思ったら」をご覧ください。

## 18 通信対局（ルール）

通信対局特有のルールを説明します。

### ● 制限時間

牌を引いたときや鳴きメニューが表示されたときなど、自分が操作するときには制限時間がゲージで表示されます。ゲージがなくなると、自動的に牌を捨てたり、鳴かずに進んだりします。

#### ・ 牌を引いたとき

牌を引くと右のゲージが表示され、黄色のゲージが減り始めます。黄色のゲージがなくなると、オレンジ色のゲージが減り始め、ゲージがすべてなくなると選択中の牌を自動的に捨てます。



制限時間

黄色のゲージは牌を引くたびに回復しますが、**オレンジ色のゲージは対局が終了するまで回復しません。**

#### ・ 鳴きメニューが表示されたとき

鳴きメニューが表示されたときは、黄色のゲージのみ表示され、ゲージが減り始めます。ゲージがなくなると、鳴かずに対局が進みます。



制限時間

### ● カウントダウン

誰かのアガリ後などのタイミングで、カウントダウンが表示されます。全員がAを押すか、カウントダウンが0になると次の画面に進みます。



カウントダウン

## ● レーティング

通信対局を行うと、対局終了時に成績によって「レーティング」が増減します。「レーティング」はプレイヤーの強さを表し、好成績を収めるほど数値が高くなります。



### 通信対局時の注意

通信対局時に通信が切断された場合、自動的にコンピュータの代打ちになります。通信が切断されたプレイヤーは、メインメニューから「通信対局」を選び、ふたたびWi-Fiコネクションに接続してみてください。まだ対局中であれば、対局画面に戻って自分で操作することができます。



## 19 井出名人問題

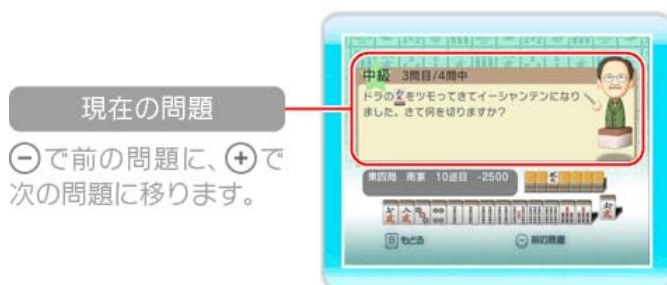
井出名人が制作した「どの牌を捨てるべきか」という問題に挑戦できます。「最新の問題」か「問題リスト」を選んで始めましょう。なお、問題は1週間に一度、4問ずつ配信されます。

※「最新の問題」はWiiConnect24の設定が「ON」のときに受信できます。詳しくはWii本体取扱説明書 機能編（Wiiオプション）をご覧ください。

※問題の配信スケジュールは変更することがあります。また、本ソフト発売後、予告なく終了する場合があります。あらかじめご了承ください。

### ● 最新の問題

WiiConnect24で配信された最新の問題に挑戦できます。問題が表示されたら、状況をよく見てどの牌を捨てるべきかを選んでください。間違えた場合は、ほかの牌を選び直しましょう。



### ・ 解説

正解すると解説が表示されます。



### ● 問題リスト

これまでに配信された問題に挑戦できます。インターネットへ接続して問題リストと問題を受信してください。

※WiiConnect24で最新の問題がうまく配信されないときは、問題リストから問題をお楽しみください。



## 20 ステータス

これまでの対局の内容やアガった役の詳細を確認したり、Miiの設定をしたりできます。

### ● 対局詳細

これまでの対局の詳細な成績を確認できます。

⊕で見たいページを選び、⬆でスクロールしましょう。なお、⊕で「フリー対局」や「通信対局」、「半荘戦」、「東風戦」などのデータを切り替えることができます。



### ● アガリ役詳細

これまでにアガった役を確認できます。

「対局詳細」と同じ方法で、ページや情報を切り替えましょう。



### ● Mii設定

使用するMiiや称号、セリフなどを設定できます。

⊕で項目を選び、Ⓐで決定してください。



Mii	使用するMiiを変更できます。
なまえ	名前が表示されます。なお、名前は変更できません。(？のMii以外)
称号・服	対局中などに表示される称号やMiiの服を変更できます。称号は⊕で、服は⊕で選んでください。なお、称号や服は特定の条件を満たすと獲得することができます。
セリフ	対局開始時や終了時、アガリ時、振り込み時のセリフを設定できます。設定したセリフは、特定のタイミングで自動的に表示されます。
分身の公開	通信対局で分身をやりとりする相手を設定します。

## 21 オプション

ゲームの設定を変更できます。設定する項目を $\oplus$ で選び、 $\oplus$ で変えてください。  
※「スタッフロール」は $\textcircled{A}$ を押してください。



自動打牌	リーチ後に自動で牌を捨てるかどうか設定します。なお、アガリ牌を引いたときは止まります。
打牌速度	コンピュータが牌を捨てるときのスピードを設定します。
BGM	BGMのON/OFFを設定します。
効果音	効果音のON/OFFを設定します。
ボイス	ボイスのON/OFFを設定します。
牌の色	牌の色を変更します。
卓の色	卓の色を変更します。
スタッフロール	スタッフロールが表示されます。

## 22 麻雀の基本①

### ● 麻雀とは

麻雀は136枚の牌のなかから王牌14枚を除いた122枚を使うゲームです。4人で「牌を引く→不要な牌を捨てる」という手順を順番にくり返しながらか、手牌で特定の組み合わせ（役）を完成させます（これをアガるといいます）。アガったときの役によって、ほかのプレイヤーから点数をもらい、対局終了時にもっとも点数の高いプレイヤーが勝ちです。

### ・ 牌の種類

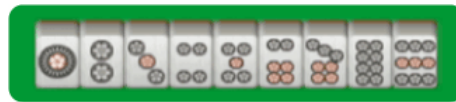
牌は「数牌」である「マンズ牌」「ソーズ牌」「ピンス牌」と、「字牌」である「風牌」「三元牌」に分かれています。



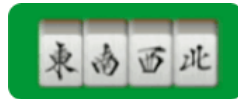
マンズ牌



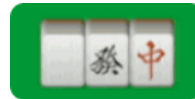
ソーズ牌



ピンス牌



風牌

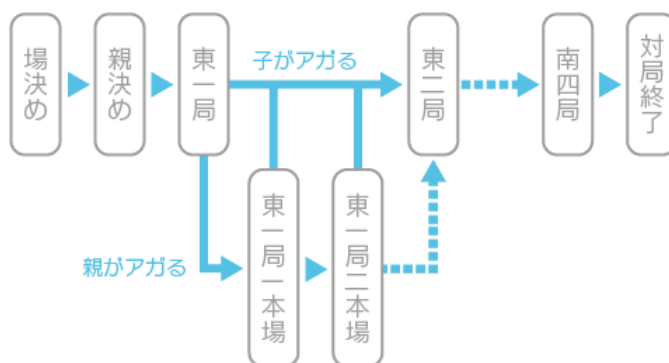


三元牌

## ● 麻雀の進めかた

麻雀は初めに場（座席）と、誰が親や子になるかを決めます。（→P.15：場決め、親決め）これらが決まったら牌を配って対局が始まります。各プレイヤーは反時計回りの順番で牌を引き、不要な牌を捨ててください。役を作ってアガると、ほかのプレイヤーから点数を獲得できます。これらを繰り返し、南四局を終えると終了です（半荘戦の場合）。

### ・対局の進みかた



### ・東場と南場

基本的に、麻雀は前半の「東場」と後半の「南場」に分かれ、4つの局で構成されています。東場は東一局から東四局で構成され、子がアガるか、親がアガリ牌を待った状態（テンパイ）にならずに局が終わると次の局に進みます。

東四局が終わると南場に移り、同様に南四局まで終わると終了です。

※「東風戦」は「東場」のみで終了します。

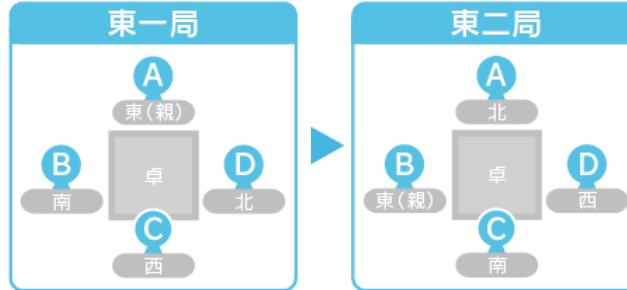
### ・親と子

麻雀は1人の親と3人の子に分かれて行います。親はアガったときに獲得できる点数が高くなり、アガると親の権利を持ち続けることができます。子がアガったり、親がアガリ牌を待つ状態（テンパイ）にならずに局が終わると、右側のプレイヤー（下家）に親が移ります。

※親がアガったり、テンパイ状態で局が終了したり、親がノーテンで流局した場合は「積み棒」が増えます。積み棒が1増えるごとに、アガったときに獲得できる点数が300点増えます。

・自風

麻雀では、座席と局数によって自風（東南西北）が決まり、どの局でも親が「東」になります。子は親から反時計回りに南→西→北になります。  
※自風と同じ風牌を集めることで、役を作ることができます。



・場風

東場のときは「東」、南場のときは「南」が場風になります。現在の場風と同じ風牌を集めることで、役を作ることができます。

## 23 麻雀の基本②

対局が始まったら、各プレイヤーが順番に「牌を引く→捨てる」という手順を繰り返します。不要な牌を捨て、手牌をそろえましょう。

なお、ほかのプレイヤーが捨てた牌を鳴いて自分のものにすることもできます。（→P.12：鳴いて他人の牌を使う）

### ● 手牌をそろえる

基本的に、アガるには牌を3枚組み合わせた「面子（メンツ）」を4つ、同じ牌2枚の「雀頭（ジャントウ）」を1つ作る必要があります。面子には「順子（シュンツ）」「刻子（コウツ）」「槓子（カンツ）」の3種類があり、雀頭は「対子（トイツ）」になります。

#### 順子（シュンツ）



連続した数牌3枚の組み合わせです。

#### 刻子（コウツ）



同じ牌3枚の組み合わせです。自分の手牌のなかで作った刻子を「暗刻（アンコ）」、鳴いて作った刻子を「明刻（ミンコ）」と呼びます。

#### 槓子（カンツ）



特殊な面子で、同じ牌4枚の組み合わせです。槓子を作るには「カン」を行う必要があります。自分の手牌のなかで作った槓子を「暗槓（アンカン）」、他人の牌を鳴いて作った槓子を「明槓（ミンカン）」と呼びます。

#### 対子（トイツ）



同じ牌2枚が対子です。

### ● 役を作る

アガるためには、4つの面子と1つの雀頭をそろえるだけでなく、その組み合わせで役を作る必要があります。役の種類についてはメインメニューの

「アガリ役一覧表」でご確認ください。

（→P.9：アガリ役一覧表）



## ● アがる

手牌をそろえ、アガリ牌を引くか、ほかのプレイヤーが自分のアガリ牌を捨てると、アガリを宣言できます。アガったときの手牌や役、ドラの数によって、獲得できる点数が異なります。

### アガリの種類

ツモ	自分がアガリ牌を引いて手牌を完成させると、「ツモ」を宣言してアガれます。
ロン	他人の捨てた牌が自分のアガリ牌のときに「ロン」を宣言すると、その牌を手に入れてアガることができます。

### ・ドラ

アガったときの牌のなかにドラが含まれていると、その数だけ翻数が高くなります。また、ドラは誰かがカンを行うと増えます。

※リーチ (→P.12:「リーチ」とは) してアガった場合、ドラの裏にある牌もドラ表示牌として使用できます。

#### ドラ表示牌

この牌より数字が1大きい牌(9の次は1)がドラとなります。風牌の場合は東南西北の順(北の次は東)、三元牌の場合は白發中の順(中の次は白)となります。



## ● 流局

誰もアガれずに残りの牌がなくなると「流局」になります。流局時にテンパイできなかった(ノーテン)プレイヤーは全員で合計3,000点の罰符を場に支払い、テンパイしたプレイヤーにその点数が分配されます。

