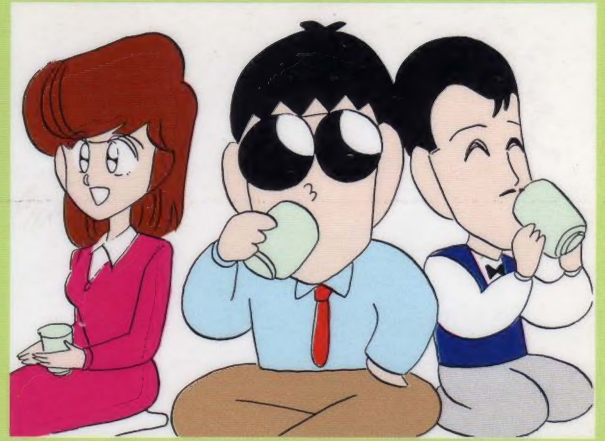


ぎゅわんぶらあ 麻雀ゲーム

自己中心派

麻雀ゲーム『ぎゅわんぶらあ自己中心派』の、登場キャラクターである。卓を囲むお友だちを決めるとき、ひと目で全個性がわかってしまう! という便利さ。ご使用ください。

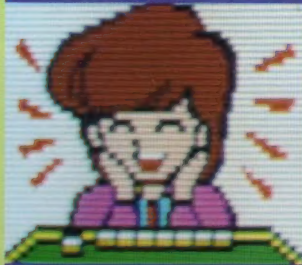


持杉ドラ夫



運A、血液型AB、技術A、総合ランクA。このメンバーではダントツの強さ。テクニックも一流である。

律見江ミエ



運A、血液型B、技術B、総合ランクB。打ち方はマイペース。ヒキが強く、リーチを好む。要注意人物。

店野真澄太



運D、血液型A、技術B、総合ランクD。オーソドックスな打ち手。攻守のバランスはいいが、少々弱気。

迷彩レディー



運B、血液型B、技術B、総合ランクB。迷彩を作って他家を惑わす。律見江ミエの実のお姉さんなのだ。

ゴッドハンド



運超A、血液型?、技術E、総合ランクA。無駄ツモ、連荘阻止でガタガタ。自分のツモのみでアがる。

タコ宮内



運B、血液型O、技術E、総合ランク?。まったく理解できない。場を乱す。が、ヒキは強かったりして。

中島ハコ



運D、血液型A、技術C、総合ランクD。純チャン、チャントなどを好む。グマテン、狙い打ちの傾向。

貧乏おやじ



運E、血液型O、技術C、総合ランクE。ツキなし、腕なし。強くない。ほっておいても沈んでいく……。

北家拳士郎



運C、血液型AB、技術C、総合ランクC。メンゼンが基本。高い役を狙う。リーチをかけてきたら要注意。

クリスティーネ・M



運C、血液型A、技術C、総合ランクC。大物手指向。アガリの役がだんだん高くなっていく打ち方だ。

オクトパシーふみ



運B、血液型B、技術D、総合ランクC。ホンイツ大好き。日本タコ友の会の会員ナンバー001。タコ。

謎のじいさん



運D、血液型AB、技術B、総合ランクC。テクニックはあるが運はない。が、推理力はかなりのものだ。



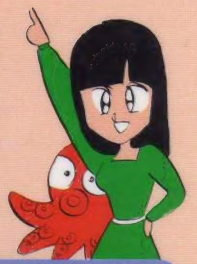
MSX 11月号特別付録

昭和63年11月1日発行(毎月1回1日発行) 第6巻 第11号 通巻60号

©片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン
©1988 GAME ARTS/YELLOW HORN



ミラクル得点計算表だ!



やっぱり、麻雀の得点計算は正確に行ないたいものだね。そういうときには、この下敷きのウラ。十二分に活用あれ。

●得点計算式

$$(組み合わせの点 + アガリの点 + \left\{ \begin{matrix} 20 \\ \text{or} \\ 30 \end{matrix} \right\}) \times \text{役} \times 4 \times \left\{ \begin{matrix} 4 \dots\dots\dots \text{子} \\ 2 \times 3 \dots \text{親} \end{matrix} \right.$$

東 南 西 北

正式には、こういう式。しかし、いちいちこんな式を考えているのはめんどくさいので、表にて計算しましょ。



●組み合わせの点

副底		20	● 荘風牌とはその場の風牌 ● 門風牌とは自分の風牌 ● 客風牌は、荘風牌、門風牌のいずれでもない風牌 ● 連風牌とは、その場の風と、自分の風が重なった場合の風牌。	
門前聴牌栄和の場合の副底		30		
中張牌	組み合わせかた	点		
	順子	0		
	対子	0		
	刻子	明刻		2
		暗刻		4
	槓子	明槓		8
暗槓		16		
么九牌	対子	老頭牌・客風牌		0
		荘風牌・門風牌・三元牌	2	
		連風牌	4	
	刻子	明刻	4	
		暗刻	8	
	槓子	明槓	16	
暗槓		32		

●アガリの点

聴牌	アガリかた	点	● タンキ、シャボの場合は、組み合わせの点を含んでいる ● 嶺上開花のツモリ点は0点。 ● 門前ピンフツモアガリの場合は、嶺ツモリ点は0とする。	
リヤンメン	ツモ	2		
	ロン	0		
カンチャン	ツモ	4		
	ロン	2		
ベンチャン	ツモ	4		
	ロン	2		
タンキ	数牌・客風牌	ロン		2
		ツモ		4
	荘風牌・門風牌・三元牌	ロン		4
		ツモ	6	
	連風牌	ロン	6	
		ツモ	8	
シャボ	中張牌	ロン	2	
		ツモ	6	
	么九牌	ロン	4	
		ツモ	10	

●親のロンのときの点数

合計点	一翻	二翻	三翻	四翻
20	—	2,000	3,900	7,700
22~30	1,500	2,900	5,800	11,600
32~40	2,000	3,900	7,700	12,000
42~50	2,400	4,800	9,600	12,000
52~60	2,900	5,800	11,600	12,000
62~70	3,400	6,800	12,000	12,000
72~80	3,900	7,700	12,000	12,000
82~90	4,400	8,700	12,000	12,000

●親のツモのときの点数

合計点	一翻	二翻	三翻	四翻
20	—	700	1,900	2,600
22~30	500	1,000	2,000	3,900
32~40	700	1,300	2,600	4,000
42~50	800	1,600	3,200	4,000
52~60	1,000	2,000	3,900	4,000
62~70	1,200	2,300	4,000	4,000
72~80	1,300	2,600	4,000	4,000

●子のロンのときの点数

合計点	一翻	二翻	三翻	四翻
20	—	1,300	2,600	5,200
22~30	1,000	2,000	3,900	7,700
32~40	1,300	2,600	5,200	8,000
42~50	1,600	3,200	6,400	8,000
52~60	2,000	3,900	7,700	8,000
62~70	2,300	4,500	8,000	8,000
72~80	2,600	5,200	8,000	8,000
82~90	2,900	5,800	8,000	8,000

●子のツモのときの点数

合計点	一翻	二翻	三翻	四翻
20	—	400	700	1,300
22~30	300	500	1,000	2,000
32~40	400	700	1,300	2,000
42~50	400	800	1,600	2,000
52~60	500	1,000	2,000	2,000
62~70	600	1,200	2,000	2,000
72~80	700	1,300	2,000	2,000

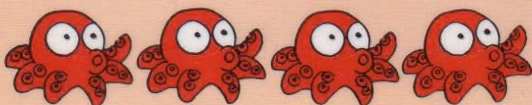
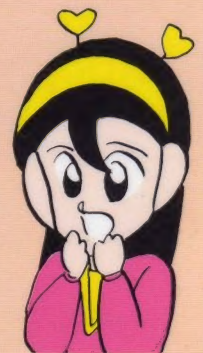
●満貫以上の得点

3翻70符または4翻40符~5翻

満貫	親 12,000点	子 8,000点	
6~7翻	親 18,000点	子 12,000点	
8~10翻	親 24,000点	子 16,000点	
11~12翻	親 36,000点	子 24,000点	
13翻以上	数え役満	親 48,000点	子 32,000点
	役満	親 48,000点	子 32,000点
	二倍役満	親 96,000点	子 64,000点
	三倍役満	親 144,000点	子 96,000点
	四倍役満	親 192,000点	子 128,000点
	五倍役満	親 240,000点	子 160,000点
六倍役満	親 288,000点	子 192,000点	

アガったあ! では計算していきましょう。組み合わせの点とアガリの形の点を算出し、たし算しましょう。そうしたら、それに副底……つまり、ロンアガリなら20点、門前で

のツモアガリなら30点を加算。合計点が出たら、手役の繰数に応じて表から自分の点数を導き出しましょう。子のツモのときは、親からはその2倍をもらってください。



これでキミも得点博士!!