



64 花札

天使の約束



この度は、アルトロンの NINTENDO64 専用ソフト「64花札—天使の約束—」をお買い上げいただき誠にありがとうございます。ご使用前に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。

なお、この取扱説明書は再発行いたしませんので大切に保管してください。



CONTENTS

- ◆ 操作方法 4
- ◆ NINTENDO 64 コントローラについて 5
- ◆ ゲームの始め方 6
- ◆ ストーリーモード 7
- ◆ フリー対戦モード 8
- こいこい 9
- 花合わせ 12
- おいちよかぶ 15
- ◆ オプション／花札解説モード 18
- ◆ 札の種類と点数 19
- ◆ 「こいこい」の出来役 21
- ◆ 「花合わせ」の出来役 22

※この取扱説明書の画面写真は開発中のもので、製品版とは異なる場合があります。

そうさほうほう 操作方法

このゲームは1人プレイ用です。

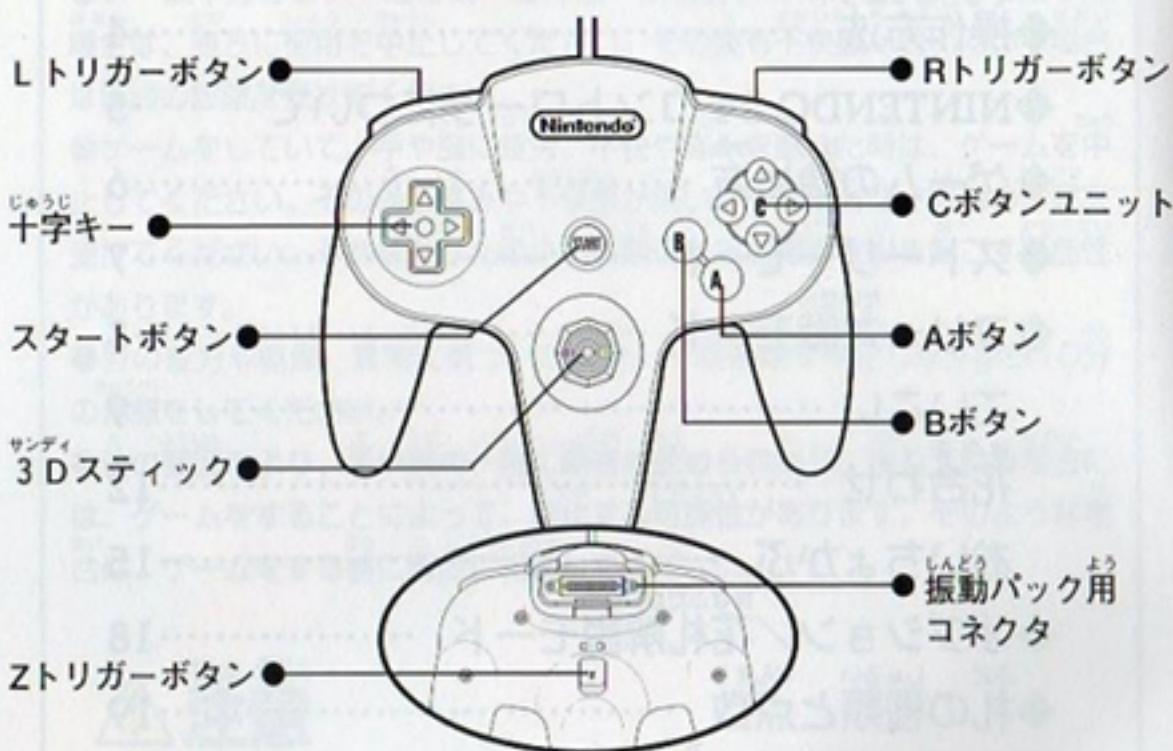
カセットをNINTENDO64本体にセットし、電源をONにしてください。
(このとき、3Dスティックには触れないで下さい)。

アルトロンロゴの後、タイトル画面が表示されます。ここでスタートボタンを押せばモードセレクトに移ります。

■コントローラの操作■

コントローラーを接続してから電源を入れてください。

コントローラ各部の名称



スタート	スタートボタン
カーソル移動	じゅうじ十字キーまたはサンディ 3Dスティック
決定	A・Zボタン
キャンセル	Bボタン

(C・L・Rボタンは使用しません。)

NINTENDO64コントローラについて

NINTENDO64コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

3Dスティック機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることに
より、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、
従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも
可能になります。

* NINTENDO64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3D
スティックの部分に触らないでください。

* 本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュ
ートラルポジション」と呼びます。



この時に、3Dスティックが傾いている
場合（左上の図）、傾いた状態が「ニュ
ートラルポジション」と設定されます。
このようにニュートラルポジションの
位置がズレた状態では、3Dスティック
が正常に操作できなくなります。



正しいニュートラルポジションの位置
（左下の図）に修正する場合、次の操作
をしてください。

3Dスティックから指を離し、Lトリガ
ーボタンとRトリガーボタンを押しなが
らスタートボタンを押ししてください。

（再設定機能）

* 3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因
となります。もし誤って入った場合は、お買い上げ店にご相談くださ
い。

* 3Dスティックの使用方法については、4ページをご覧ください。

はじめかた ゲームの始め方

タイトル画面が出た後、スタートボタンを押すと、各ゲームモードが表示されます。

モードを選び、AまたはZボタンで決定します。

●ストーリーモード●



13年前、“あのひと”とかわしたやくそく。主人公はあの日のやくそくをかなえるために、行く先々で出会うひとびとと花札勝負を繰り広げながら、思い出の場所を目指します。果たして主人公は“あのひと”に再会できるのでしょうか!?

●フリー対戦●

対戦したいキャラクターを選択し、「こいこい」「花合わせ」「おいちよかぶ」から競技を選んで対戦します。

●ルール説明●

花札についての基本的な解説を行います。

ストーリーモード

ストーリーモードを^{えら}選ぶと、^{した}下の画面が^{がめん}表示^{ひょうじ}されます。



「はじめから」または「つづきから」を^{えら}選び、AまたはZボタンで^{けってい}決定してください。

プレイヤーはゲームを^{はじ}初めてプレイするときには^{おとこ}男の^{しゅじんこう}主人公を^{えら}選びます。

「つづきから」を^{せんたく}選択すると、^{いま}今までにクリアしたステージの^す好き^{はじ}なところから始めることができます。



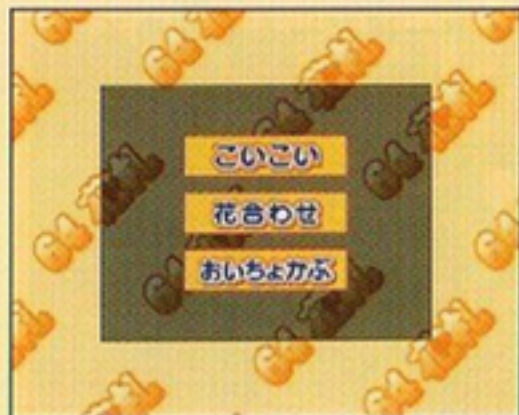
^{とうじょうじんぶつ}登場人物との^{たいせんご}対戦^か後、勝った^{ばあい}場合、「^{つづ}続ける」「^{きろく}記録する」または「^{しゅうりょう}終了」を^{せんたく}選択します。

^ま負けた場合、「^{ばあい}続ける」または「^{しゅうりょう}終了」のいずれかを^{えら}選べます。^ま負けると^{きろく}記録することができません。

たいせん フリー対戦

ストーリーモードで登場する一部のキャラクターたちと対戦することができます。

●ゲーム選択画面●



フリー対戦を選択すると、左の画面が表示されます。

「こいこい」「花合わせ」「おいちよかぶ」の中から好きな競技を選び、AまたはZボタンで決定してください。

●キャラクター選択画面●



キャラクターの中から、プレイヤーのキャラクターと、「こいこい」では1人、「花合わせ」「おいちよかぶ」では2人、対戦相手のキャラクターを選びます。

こいこい

プレイヤーキャラクターと対戦相手のキャラクター1人を選び、勝負を行います。

出来役によって勝敗が決まります。

自分の取り札で出来役ができれば「こいこい」または「勝負」を選択することができます。「勝負」を選ぶと、現在までの出来役の文数を得ることができます。

もっと大きい役を狙いたい時には「こいこい」を選択し、ゲームを続行してください。ただし、さらに役ができなかったり、相手の役が先にできてしまうと、出来役は無効になってしまいます

●ルール設定画面●

この画面では以下のルール設定を変更することができます。



- 制限時間・・・無／5秒／10秒／20秒
- 対戦方式・・・半どん／12回戦／4本先取
- 合札表示・・・有／無
- 月見花見・・・有／無
- 親権・・・有／無
- ドボン・・・有／無

※「半どん」・・・6回対戦を行い、勝ち負けを決めることです。

※「ドボン」・・・手持ちの文数が無くなった時点でゲームを終了。文数を奪ったプレイヤーが勝ちになります。

ゲームを始める前に親を決めます。



親を決めるには1～12月の札のうち各月で最も点の高い12枚の札を使って決めます。

裏になっている12枚の札の中から方向ボタンで1枚を選び、A・Zボタンで決定します。

札には1～12月があり、小さい月の札をひいた方が親になります。親は勝った方の継続となります。



親権が「有」で出来役がひとつもできなかった時は自動的に親の勝ちとなります。

親権が「無」で対戦が引き分けに終わった場合、勝負なしとして、その回戦をやり直します。

場に2枚以上同月の札がある場合は、方向ボタンで選択できます。



※プレイヤーの選択している手札は大きく表示されます。

方向ボタンの左右で札を選び、A・Zボタンで決定してください。

プレイヤーの手札に表示されているカーソルは、場札と合わせることができる札をあらわします。(ルール設定画面で合札表示を「無」にすると、このカーソルは表示されません。)

画面右のプレートには、「かす」の枚数と、リーチのかかっている出来役が表示されています。「こいこい」か「勝負」か選択し、「こいこい」ならゲームを続け、「勝負」なら集計画面に移ります。

はなあ 花合わせ

プレイヤーキャラクターと、2人の対戦者を選び勝負を行います。
場札が無くなるまで勝負を行い、最後に点数が一番多いプレイヤーが
勝利者となります。

●ルール設定画面●



この画面では以下のルール設定を変更
することができます。

制限時間・・・無／5秒／10秒／20秒
対戦方式・・・半どん／12回戦
合札表示・・・有／無
化札・・・有／無
雨鳥・・・無／20点役／役流し



※「化札」……左の札を使うと、場に出ているどの札とも
合札にすることができます。また、最後に残る2枚の札も、
化札を使用したプレイヤーのものとなります。

※「雨鳥」……柳の札4枚を雨鳥といいます。

「無」：柳のカス札を化札とし、雨鳥を無しにします。

「20点役」：柳のカス札を化札とせず、雨鳥を「20点役」とします。

「役流し」：柳のカス札を化札とせず、雨鳥を「役流し」として、取り
札の清算だけを行います。

※雨鳥を20点役・役流しにした場合、化札は「無」となります。

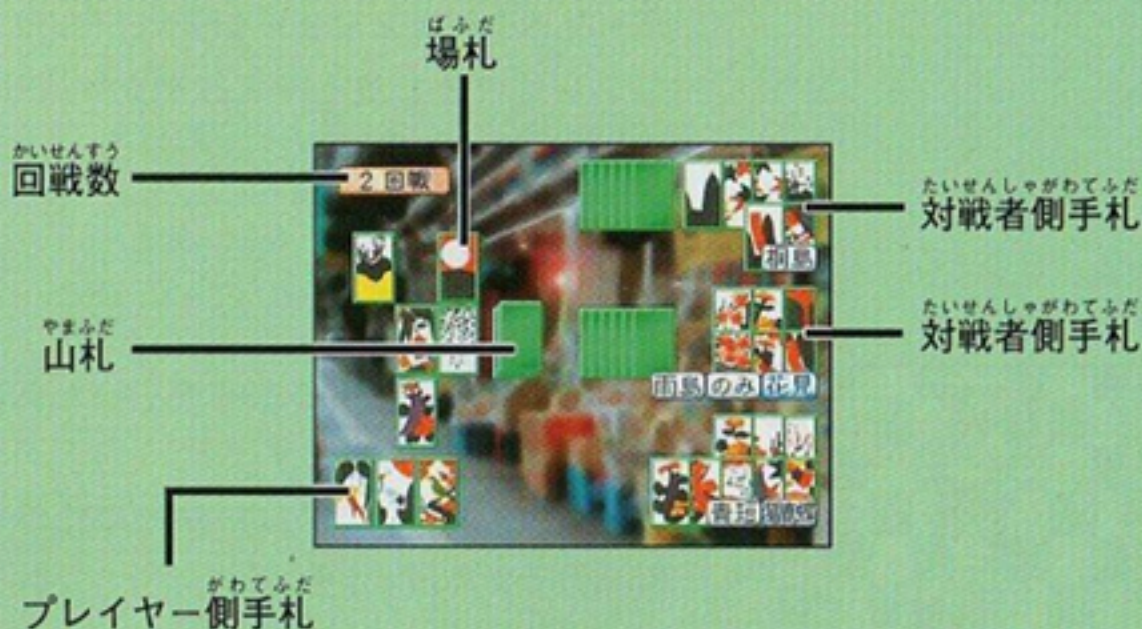
おやぎ 親決め

「こいこい」と同様、親決めを行いゲームを始めます。



裏になっている12枚の札の中から方向ボタンで1枚を選び、A・Zボタンで決定します。

たいせんがめん 対戦画面



※プレイヤーの選択している手札は大きく表示されます。

方向ボタンの左右で札を選び、A・Zボタンで決定してください。

かく と ふだ そうごうてんすう
各プレイヤーが取った札の総合点数で
けいさん
計算します。

しょうはい と ふだ てんすう で
勝敗はプレイヤーの取り札の点数と出
きやく やくだい う わた おこな そんしつてんさ
来役の役代の受け渡しを行い、損失点差
てんすう おお か
で点数の多いプレイヤーの勝ちとなりま
す。うえふだ ふだ てん たんふだ
す。上札は20点、たね札は10点、短札は5
てん ふだ てん けいさん
点、カス札は1点として計算します。

2回戦

プレイヤー	赤い髪	金髪	赤い髪
得点	89点	-72点	-17点
取札	89点	-72点	-17点
取札	87点	56点	111点
取札	40x2	0x2	0x2
取札	0点	-40点	-40点
取札	-88点	-88点	88点

と ふだ なか できやく ばあい ほか ふたり
取り札の中に出来役がある場合、他の2人
のプレイヤーからその点数を受け取り、
やくだい けいさん
役代を計算します。

対戦終了

1位	赤い髪
2位	赤い髪
3位	金髪

さいご きじゅんてん てん ひ てんすう
最後に、基準点である88点を引いた点数
さいしゅうとくしつてん
が最終得失点となります。

(この基準点は、使用した48枚の札の合
けいてんすう てん にん わ かず
計点数である264点を、3人で割った数で
す。)

と ふだ そうごうてんすう てんいか
なお、取り札の総合点数が20点以下の
ばあい むしょうが あつか
場合フケ（無勝負）扱いとしてその回戦
をやり直します。

おいちよかぶ

プレイヤーキャラクターと、2人の対戦者を選び勝負を行います。

2枚、または3枚の札の月の合計数で勝負を競います。

合計数を9、または最も9に近い数にして親との勝負を行い、合計数が2

ケタになった場合は1ケタ目の数字が点数になります。1～9月までは、

それぞれの月の数を、10月は0として加算していきます。

おやぎ

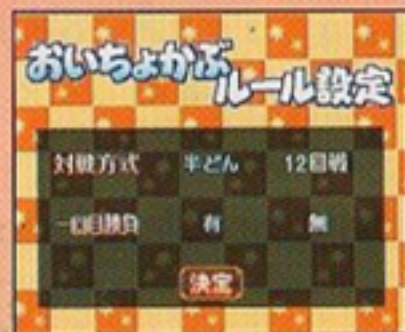
● 親決め ●

おやぎ おこな はじ
親決めを行いゲームを始めます。



うら まい ふだ なか
裏になっている12枚の札の中から
ほうこう まい えら
方向ボタンで1枚を選び、A・Zボタ
ンで決定します。

● ルール設定画面 ●



この画面では以下のルール設定を変更
することができます。

- ・対戦方式・・・半どん／12回戦
- ・一回目勝負・・・有／無

※「一回目勝負」：もし親の二枚の手札の合計数が6の場合、三枚目を引くまえに、一つの場と勝負することもできます。



さいしょ おや まい まい ばふだ くぼ
最初に親が1枚ずつ、4枚の場札を配ります。

つぎ こ ふだ か てんすう てんい
次に子が札に賭ける点数を10点以内で振り分けて決めます。方向ボタンで賭ける札、および点数を決め、
けってい
決定してください。



つぎ まいめ ばふだ くぼ
次に2枚目の場札を配ります。この時にもう1枚必要かどうかを聞いてきますので、合計数などを考え、「いる」「いない」の選択をします。

こ いけん わ ばあい
子の意見が分かれた場合は、じゃんけんとなります。3枚の札の中から選んでください。

●おいちよかぶの
めかす よ な とくしゅやく
目数の呼び名と特殊役●

ごうけいすう よ な
■合計数の呼び名■

めかす 目数	よ な 呼び名
1	ピ ン
2	ニ ゾ ウ
3	サ ン タ
4	ヨ ツ ヤ
5	ゴ ケ
6	ロ ッ ポ ウ
7	シ チ ケ ン
8	おいちよ
9	か ぶ
0	ブ タ



とくしゅやく
<特殊役>

「四一・九一（親のみの役）」……最初の手札が「四月」または「九月」、2枚目が「一月」の場合、親の無条件勝ちとなります。

「アラシ（親・子共に有効）」……3枚の札がどれも同じ月数の場合、張った点の3倍計算で行われます。親も子もアラシの場合、合計目数で勝敗を決めます。アラシは親の「四一・九一」に勝ちます。

オプション

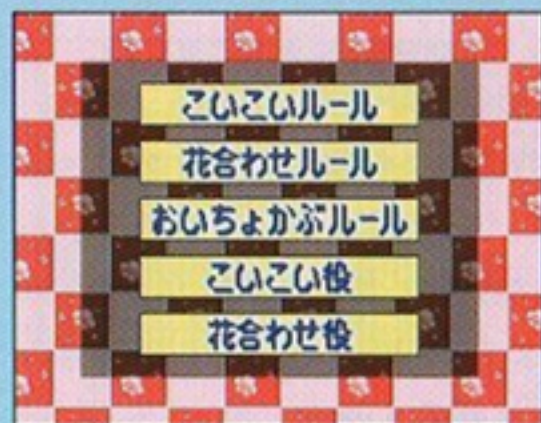
こいこい・^{はなあ}花合わせ対局中、スタートボタンでオプションを呼び出すことができます。



リーチ画面ではどの札を揃えれば役が完成するのか、教えてくださいます。

はなふだかいせつ 花札解説モード

ここでは、^{はなふだ}花札についての^{きほんてき}基本的な^{かいせつ}解説を行います。



こいこい^{かいせつ}解説

^{はなあ}花合わせ^{かいせつ}解説

おいちよかぶ^{かいせつ}解説

こいこい^{やくせつめい}役説明

^{はなあ}花合わせ^{やくせつめい}役説明

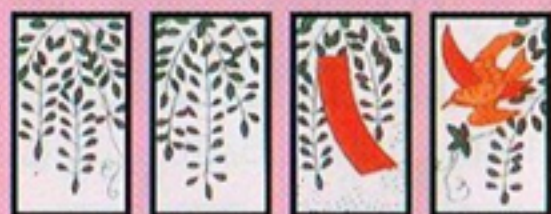
ふだ しゅるい てんすう
札の種類と点数

1月 松(まつ)



1点札 1点札 5点札 20点札

4月 藤(ふじ)



1点札 1点札 5点札 10点札

2月 梅(うめ)



1点札 1点札 5点札 10点札

5月 菖蒲(あやめ)



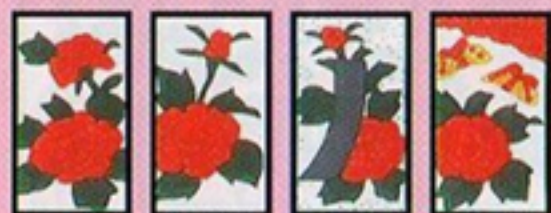
1点札 1点札 5点札 10点札

3月 桜(さくら)



1点札 1点札 5点札 20点札

6月 牡丹(ぼたん)



1点札 1点札 5点札 10点札

7月 萩(はぎ)



1点札 1点札 5点札 10点札

10月 紅葉(もみじ)



1点札 1点札 5点札 10点札

8月 芒(すすき)



1点札 1点札 10点札 20点札

11月 柳(やなぎ)



1点札 5点札 10点札 20点札

9月 菊(きく)



1点札 1点札 5点札 10点札

12月 桐(きり)



1点札 1点札 1点札 20点札

できやく
こいこい出来役

五光



猪鹿蝶



四光



月見酒



花見酒



雨四光 (「柳に小野道風」と20点札を3枚)



たね (たね札を5枚)



三光 (「柳に小野道風」以外の20点札を3枚)



たん (短札を5枚)



青短



かす (かす札を10枚)



赤短



はなあ　　できやく
花合わせ出来役

五光



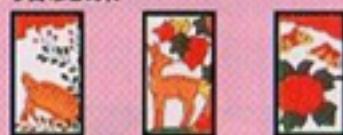
松桐坊主



四光



猪鹿蝶



七短 (「柳」を除く短札を7枚)



月見



六短 (「柳」を除く短札を6枚)



花見



赤短



くさ



青短



藤島



のみ



桐島



表菅原



雨島

