

NUS-NHFJ-JPN

NINTENDO 64



# 64 花札

## 天使の約束



**AV** ALTRON  
Emulation64.fr

<http://www.emulation64.fr>

EMULATION64.FR

この度は、アルトロン<sup>たび</sup>の NINTENDO64 専用ソフト<sup>せんよう</sup>「64花札一天使の<sup>はなふだ てんし</sup>約束<sup>やくそく</sup>」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<sup>しょうまえ</sup>に取扱説明書<sup>とりあつかいせつめいしょ</sup>をよくお読みいただき、正しい使用方法<sup>しょうほうほう</sup>でご愛用<sup>あいよう</sup>ください。

なお、この取扱説明書<sup>とりあつかいせつめいしょ</sup>は再発行<sup>さいはつこう</sup>いたしませんので大切に保管<sup>たいせつ ぼかん</sup>してください。



## CONTENTS

◆操作方法 <sup>そうさほうほう</sup> .....	4
◆NINTENDO 64 コントローラについて .....	5
◆ゲームの始め方 <sup>はじ かた</sup> .....	6
◆ストーリーモード .....	7
◆フリー対戦 <sup>たいせん</sup> モード .....	8
こいこい .....	9
花合わせ <sup>はなあ</sup> .....	12
おいちよかぶ .....	15
◆オプション/花札解説 <sup>はなふだかいせつ</sup> モード .....	18
◆札の種類と点数 <sup>ふだ しゅるい てんすう</sup> .....	19
◆「こいこい」の出来役 <sup>できやく</sup> .....	21
◆「花合わせ」の出来役 <sup>はなあ できやく</sup> .....	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。

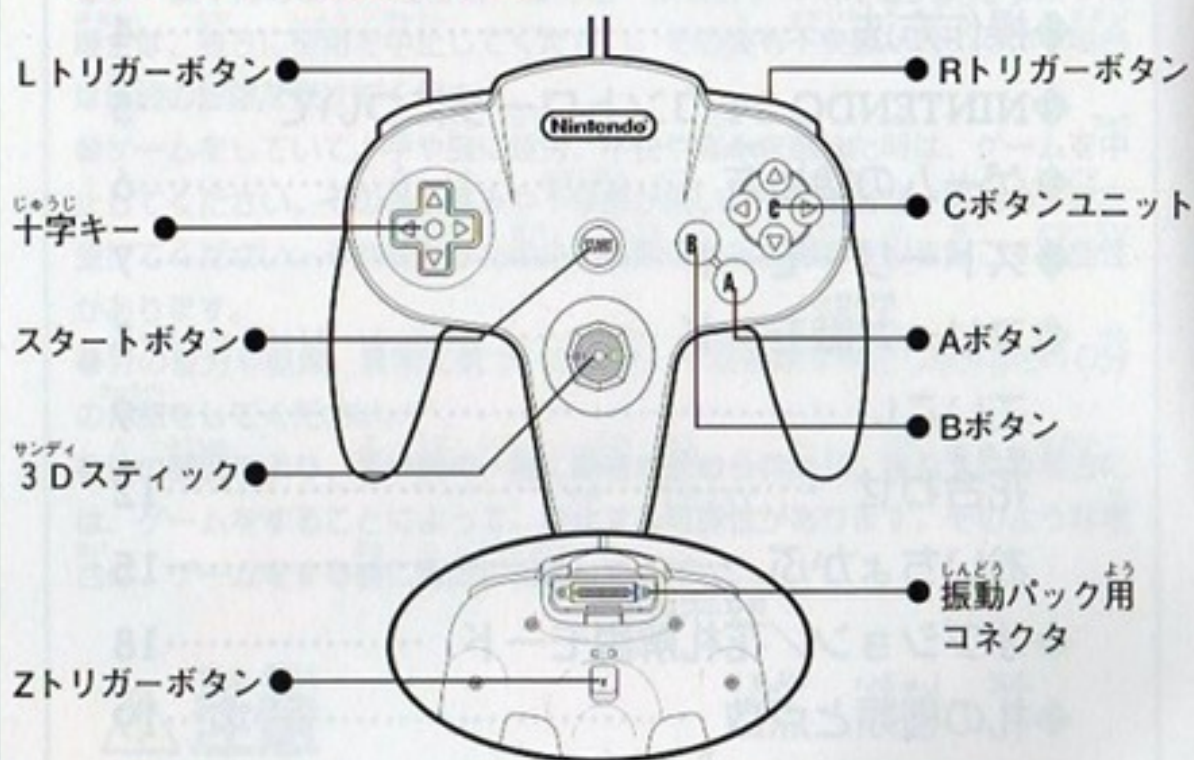
カセットをNINTENDO64本体にセットし、電源をONにしてください。  
(このとき、3Dスティックには触れないで下さい)。

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	.....	十字キーまたは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で、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ボタンで決定してます。

### ●ストーリーモード●



13年前、“あの人”と交わした約束。主人公はあの日の約束をかなえるために、行く先々で出会う人々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“あの人”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<sup>えら</sup>選ぶと、<sup>した</sup>下の画面が<sup>がめん</sup>表示<sup>ひょうじ</sup>されます。



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

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

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



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

<sup>ま</sup>負けた<sup>ばあい</sup>場合、「<sup>つづ</sup>続ける」または「<sup>しゅうりょう</sup>終了」の<sup>えら</sup>いずれかを選びます。<sup>ま</sup>負けると<sup>きろく</sup>記録<sup>せんとく</sup>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。





あやぎ

## ●親決め●

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。

たいせんがめん

## 対戦画面

ばにまいじょうどうげつふだがある場合は、ほうこうでせんたくできます。



※プレイヤーのせんたくしているてふだは大きくひょうじされます。  
ほうこうのさゆうふだえらでけってい  
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。

プレイヤーのてふだひょうじに表示されているカーソルは、ばふだあわせることができふだをあらわします。(ルール設定画面であいふだひょうじなし合札表示を「無」にすると、このカーソルは表示されません。)

がめんみぎ画面右のプレートには、「かす」のまいすう枚数と、リーチのかかっているできやくひょうじ出来役が表示されています。「こいこい」か「勝負」かせんたくし、「こいこい」ならゲームをつつし、勝負ならしょうけいがめん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、<sup>どうよう</sup>親決め<sup>おやぎ</sup>を行いゲーム<sup>おこな</sup>を<sup>はじ</sup>始めます。



<sup>うら</sup>裏になっている12枚の札の中から<sup>まい</sup>方向ボ<sup>みだ</sup>タンで1枚を選び、<sup>なか</sup>A・Zボタンで<sup>ほうこう</sup>決定<sup>けってい</sup>します。

たいせんがめん  
● 対戦画面 ●



※プレイヤーの<sup>せんたく</sup>選択<sup>てふだ</sup>している手札は大きく表示<sup>おわ</sup>されます。<sup>ひょうじ</sup>

<sup>ほうこう</sup>方向ボタンの左右で札を選び、<sup>あ</sup>A・Zボタンで<sup>えら</sup>決定<sup>けってい</sup>してください。

はなあ とくてんけいさん  
●花合わせの得点計算●

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。

項目	プレイヤー1	プレイヤー2	プレイヤー3
2. 得点	88点	-72点	-17点
勝敗	88点	-72点	-17点
残り札	97枚	56枚	111枚
短札	40×2	0×2	0×2
カス札	0枚	-40枚	-40枚
カス点	-88点	-88点	-88点

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 が  
で点数の多いプレイヤーの勝ちとなりま  
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。

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 と  
役代を計算します。

対戦終了	1位
	2位
	3位

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 いが  
なお、取り札の総合点数が20点以下の  
ばあい ぶしょうぶ あつか かいせん  
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 裏になっている12枚の札の中から  
ほうこう 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。

たいせんがめん

対戦画面



最初に親が1枚ずつ、4枚の場札を配ります。



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、決定してください。

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。

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●■ごうけいすう合計数の呼び名■

<small>めかす</small> 目数	<small>よ な</small> 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



## &lt;特殊役&gt;

「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

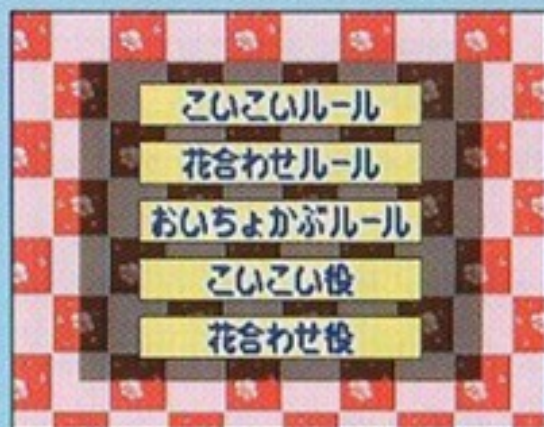
こいこい・花合わせ対局中、スタートボタンでオプションを呼び出すことができます。



リーチ画面ではどの札を揃えれば役が完成するのか、教えてくれます。

## はなふだかいせつ 花札解説モード

ここでは、花札についての基本的な解説を行います。



こいこい解説

花合わせ解説

おいちよかぶ解説

こいこい役説明

花合わせ役説明

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)



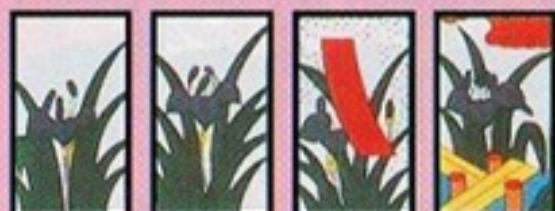
1点札 1点札 5点札 10点札

## 2月 梅(うめ)



1点札 1点札 5点札 10点札

## 5月 菖蒲(あやめ)



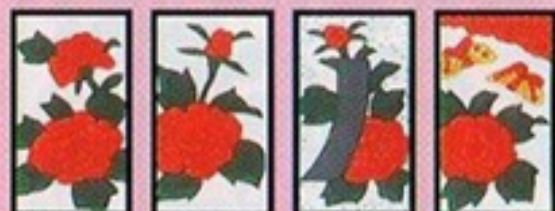
1点札 1点札 5点札 10点札

## 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

