

か行

- [回収期【かいしゅうき】](#)
- [改装中【かいそうちゅう】](#)
- [買い取り【かいとり】](#)
- [肩書き【かたがき】](#)
- [神設定【かみせってい】](#)
- [期間限定【きかんげんてい】](#)
- [キューイイン](#)
- [幻球【げんきゅう】](#)
- [原点【げんてん】](#)
- [原点合わせ【げんてんあわせ】](#)
- [ゴッドハンド演出【ごっどはんどえんしゅつ】](#)

回収期【かいしゅうき】

好調な状態が続いていたのに、唐突に長期間勝てなくなる事。
オカルトであり、系統的にそんなものが存在するとは信じがたいが、MJではよくあること。
対義語は「確変」。

改装中【かいそうちゅう】

多くのお店で店をたたむ場合の常套文句。
なお、風営許可証を公安に返納しないとその場所では永久に風俗営業ができなくなります。

買い取り【かいとり】

タイム制における、タイムオーバーなしのこと。麻雀格闘倶楽部での同様なシステムの呼び方から。

- タイムオーバーでは終了しないだけで、もちろん他の条件では終了する。（飛びなど）
- タイムオーバーの有無、どちらを選択するかは料金設定やモード、プレイスタイルによるので一概には言えないが、神設定であれば「東風戦を1戦のみ行う（原則コンティニューしない）」場合以外はタイムオーバー無しを選択した方が良いケースが多い。

肩書き【かたがき】

プレイヤーキャラクターの上に表示される短文のこと。
特定のランキングに載る、イベントで良い成績を出す、対戦で特定の条件を満たす、MJ.NETのショップで購入する、等の方法で付ける事ができる。

- 肩書きの入手難度には差があり、容易に入手できる物ほど良く見かける。対戦相手全てが「トレジャーハンター」の肩書きを付けているなんてことも・・・。
- 種類や条件等の詳細はメニュー内リンクのMJ4 Tipsを参照。

神設定【かみせってい】

1-0111/2-0111/2-0111/3-0111/1-011/2-011/F のように、コンティニューがオール1クレで出来る設定を指す。この定義に従えば6-0111であれば神設定には変わりなし。
実際には100円2クレであったりする店もあるので、大雑把に言えば半荘TOなしのコンテが100円以下でできる店と考えればよい。
最近はタイムサービスで500円10クレだったり、食事がついてくる過剰なサービスの店もある模様。

期間限定【きかんげんてい】

オペレータが行うプロモーションの常套文句。
これを出して値下げした場合、ほぼ確実にその価格でオペレートし続けています。
特に競合店がある場合はほぼ例外なし。

キューイイン

倍満以上の上がりやオーラス上がりトップになる満貫～ハネ満の上がりで見れる最高級のツモ演出。
自分がトップのオーラスに出されたり、役満演出を出されたりすると、(自分次第で何とかなるロンと違い)怒りのやり場がない。

幻球【げんきゅう】

十段より上の上級段位で、経験値に変わり段位変動の基準となるもの。
通常、同じ色の幻球を持ったプレイヤーが同卓すると、幻球争奪戦という特別なルールで幻球の奪い合いをすることになる。詳細は、メニュー内リンクのMJ4tipsを参照
MJ5になって者クラスと王クラスの幻球が同じ青色に、龍クラスと神クラスの幻球が同じ赤色になった。

原点【げんてん】

1. 「配給原点」のこと。意味は字面の通り。ルール説明などで「n点持ちのm点返し」と言った時の「n点」のこと。
2. MJ4Evoまでであった「原点攻防戦」のこと。幻球争奪戦の内、条件を満たしたものがこの特別ルールになる。MJ5では廃されています(幻球争奪戦SPに模様替えされています)。
 1. 転じて「原点合わせ」のこと。詳細は次項目参照。

原点合わせ【げんてんあわせ】

原点攻防戦を意図的に起こすため、同じ色の幻球を10個(MJ4は原点の仕様上13個)以上持ったプレイヤー同士が、決められた時間に特定のモードを選択して対戦する行為。
原則として、プロリーグの開催されない月末の半荘Aリーグで開催される。なおMJ5では原点攻防戦はなくなり、代わりに幻球争奪戦SPとなった。
合わせる方法は以下の通り。

1. 約1分前に携帯電話で117にかけ、時報を聞きながらカードを筐体に挿しクレジットを入れる。
2. 公式 半 タイムの順に選ぶ。
3. 総合成績画面をスキップし、リーグ成績画面を出す。
4. 時間ジャストにリーグ成績画面をスキップする。

時間ジャストの10秒前にリーグ成績画面が出るよう、調整しながら操作を行う。

- なお、あくまで有志達による自発的な(セガ非公認の)イベントであるため、事情を知らないプレイヤーが紛れ込んで、原点攻防戦が起こらないことは多分にある。言うまでも無く、12個以下になった場合は抜けよう。ただの4人争奪戦にしかならない。

原点タイムテーブル(MJ4時代)

1. 者クラス：18:00より40分間隔(18:00,18:40,19:20,20:00...)
2. 王クラス：18:10より40分間隔(18:10,18:50,19:30,20:10...)
3. 龍クラス：18:20より40分間隔(18:20,19:00,19:40,20:20...)
4. 神クラス：18:30より40分間隔(18:30,19:10,19:50,20:30...)

雀クラス：18:35より40分間隔(18:35,19:15,19:55,20:35...)

5.

毎月このとおり実施されるとは限りませんが、他のクラス・段位の方は、上記時間帯でのエントリーは避けてもらえると助かります。

月末が土日祝にあたる場合、昼12:00から実行されているという噂もあり（未確認。ただし、原点タイムテーブルは2時間ごとに1周するので、12時から始まっても18時から開催される回と合流するので問題はない）

- MJ5では者クラスと王クラス、龍クラスと神クラスの幻球が同じ色になったため、タイムテーブルも見直される模様。しかし合わせ行為が正規に不正行為となりどうなるかは不明（セガでは明示的に不正行為とっていますが...）。

ゴッドハンド演出【ごっどはんどえんしゅつ】

ある一定条件を満たし、ツモ和了りが出来る牌をツモってくる場合に「白い手」が出る演出。基本的には「満貫以上（役満未満）」が条件だが、「オーラストップ目」なら満貫未満でも出現する。

MJシリーズの特徴的な演出で、MJ1（ネットワーク対戦Ver.）から搭載されている。ドラ翻牌暗刻牌ツモや役満聴牌ツモ、国士無双向聴増加ツモ等で早い薄いハンドが起こる。そして役満ツモの場合画面が画面が停電してゴットハンド演出が行われる。

- MJ5初期版では「他家のツモ和了りでゴッドハンド演出」が行われていた。（MJ5 Ver.Aでは廃止）