

Zestawienie Yaku

Nazwa japońska	Nazwa polska	opis
Yaku warte 1 Han		
Riichi	-	zamknięta ręka, zastaw 1000 punktów. +1 han za wygraną w nieprzerwanej kolejce (Ippatsu). Daburu Riichi: +1 han za wygraną w pierwszej kolejce rozdania.
Menzen Tsumo	zamknięta ręka	zamknięta ręka, zwycięstwo z muru
Tanyao	same zwykłe	same kamienie zwykłe (od 2 do 8)
Pinfu	same chi	same chi, niepunktowana para. Wygrana na czekaniu otwartym.
Iipeikou	-	dwa takie same chi
Yakuhai/Hanpai	-	pon/kan smoka/wiatru rundy/gracza
Rinchan Kaihou	dodatkowym kamieniem, na dachu	wygrana dobranym kamieniem za zgłoszonego kana
Chan Kan	rabowanie kana	wygrana przez rabunek kana
Haitei	z dna morza	wygrana ostatnim kamieniem z muru
Houtei	z dna rzeki	wygrana ostatnim kamieniem ze zrzutki
Yaku warte 2 Han		
Chii Toitsu	siedem par	siedem różnych par
San Shoku Doujun	-	takie same chi w trzech rodzajach (234 man, 234 pin, 234 sou). -1 han za otwarcie ręki.
Itsu	Strit	trzy chi po kolei w jednym rodzaju (123,456,789). -1 han za otwarcie ręki.
Chanta	zewnątrzna ręka	każdy układ zawiera kamień skrajny lub honor. -1 han za otwarcie ręki.
San Shoku Dokou	potrójny pon	trzy pony/kany tej samej liczby, ale w trzech rodzajach (np. 444 pin, 444 man, 444 sou)
San Ankou	trzy zamknięte pony	trzy zamknięte pony. Cała ręka nie musi być zamknięta.
San Kantsu	trzy kany	trzy kany
Toitoui Hou	bez chi	cztery pony/kany i para
Shou Sangen	małe trzy smoki	dwa pony/kany smoków i para trzeciego. +2 han za pony/kany smoków.
Honroutou	skrajne i honory	układy złożone z samych honorów i kamieni skrajnych. +2 han za Toitoui.
Yaku warte 3 Han		
Honitsu	pół kolor	kamienie jednego rodzaju i honory. -1 han za otwarcie ręki.
Junchan Taiyai	skrajne w każdym układzie	każdy układ zawiera kamień skrajny. Musi być przynajmniej jedno chi. -1 han za otwarcie ręki.
Ryan Peikou		dwa razy dwa takie same chi (2x Iipeikou)
Yaku warte 6 Han		
Chinitsu	kolor	ręka z kamieni jednego rodzaju bez honorów. -1 han za otwarcie reki.
Yakuman		
Kokushimusou	trzyście sierot	po jednym z każdego wiatru, każdym smoku i każdym skrajnym. Jeden z tych kamieni w parze.
Chuuren Pooto	dziewięć bram	ręka złożona z kamieni jednego rodzaju 1112345678999 i jakkolwiek z tych kamieni jako czternasty
Tenho	błogosławieństwo nieba	Wschód wygrywający przy rozdaniu kamieni
Chiho	błogosławieństwo ziemi	wygrana z muru w pierwszej nieprzerwanej kolejce
Renho	błogosławieństwo człowieka	wygrana zrzutką w pierwszej nieprzerwanej kolejce
Suu Ankou	cztery zamknięte układy	cztery zamknięte pon/kan. Wygrana ze zrzutki dozwolona tylko przy pojedynczym czekaniu do pary. Za czekanie do pary dodaje się kolejnego Yakumana.
Suu Kantsu	cztery kany	cztery kany
Ryuu Iisou	same zielone	ręka złożona z samych „zielonych” kamieni: sou: 2,3,4,6,8 i zielony smok
Chinrouto	same skrajne	ręka złożona z samych kamieni skrajnych
Tsuu Iisou	same honory	ręka złożona z samych honorów
Dai Sangen	trzy duże smoki	trzy pony/kany smoków
Shou Suushii	cztery małe wiatry	trzy pony/kany wiatrów i para czwartego wiatru
Dai Suushii	cztery duże wiatry	cztery pony/kany wiatrów. Podwójny Yakuman.

* Kolorem szarym zaznaczono ręce zamknięte

Rozliczenia i punktacja

Wschód TSUMO	1 Han	2 Han	3 Han	4 Han
20	-	700	1300	2600
25	-	-	1600	3200
30	500	1000	2000	3900
40	700	1300	2600	4000
50	800	1600	3200	4000
60	1000	2000	3900	4000
70	1200	2300	4000	4000
80	1300	2600	4000	4000
90	1500	2900	4000	4000
100	1600	3200	4000	4000

Wschód RON	1 Han	2 Han	3 Han	4 Han
25	-	2400	4800	9600
30	1500	2900	5800	11600
40	2000	3900	7700	12000
50	2400	4800	9600	12000
60	2900	5800	11600	12000
70	3400	6800	12000	12000
80	3900	7700	12000	12000
90	4400	8700	12000	12000
100	4800	9600	12000	12000

Inni TSUMO	1 Han	2 Han	3 Han	4 Han
20	-	400 700	700 1300	1300 2600
25	-	-	800 1600	1600 3200
30	300 500	500 1000	1000 2000	2000 3900
40	400 700	700 1300	1300 2600	2000 4000
50	400 800	800 1600	1600 3200	2000 4000
60	500 1000	1000 2000	2000 4000	2000 4000
70	600 1200	1200 2300	2000 4000	2000 4000
80	700 1300	1200 2600	2000 4000	2000 4000
90	800 1500	1500 2900	2000 4000	2000 4000
100	800 1600	1600 3200	2000 4000	2000 4000

Inni RON	1 Han	2 Han	3 Han	4 Han
25	-	1600	2300	6400
30	1000	2000	3900	7700
40	1300	2600	5200	8000
50	1600	3200	6400	8000
60	2000	3900	7700	8000
70	3200	4500	8000	8000
80	2600	5200	8000	8000
90	2900	5800	8000	8000
100	3200	6400	8000	8000

Limit	Han	Wschód	Inni
Mangan	5	4000	2000 4000
Haneman	6-7	6000	3000 6000
Baiman	8-10	8000	4000 8000
Sanbaiman	11-12	12000	6000 12000
Yakuman	13+	16000	8000 16000

Honba (licznik – powtórkowa runda)

zwiększa wygraną o 300 (jest powiększana, gdy jest więcej powtórek):
przy Tsumo – dzielone na 3 graczy;
przy Ron – wypłacane przez „zronowanego”.

Fu	Open	Closed
Pon zwykłych	2	4
Pon skrajnych/honorów	4	8
Kan zwykłych	8	16
Kan skrajnych/honorów	16	32

Wygrana	20
Ron	10
Tsumo	2
Para Smoków	2
Para wiatru rundy/wł.	2
Cz. skrajne/zamkn./poj.	2
Open Pinfu	2
7 par	2Han/25Fu

Wielokrotne Yakumany

Open Closed

Zamknięta ręka	Menzen Tsumo	-	1
	Riichi	-	1
2x Riichi	Daburu Richi	-	2
Otwarte Riichi	Open riichi	-	2
(wygrana w kolejce)	Ippatsu	-	1
	Pinfu	0	1
Same zwykle	Tan Yao	0	1
Pon/Kan Smok/wiatr	Yaku Hai	1	1
4 pon/kan + para	Toi Toi	2	2
1 rodzaj + honory	Hon Itsu	2	3
1 rodzaj	Chin Itsu	5	6
3 rodzaje tych samych chi	Sanshoku Doujun	1	2
Strit	Ikki Tsukan (Itsu)	1	2
2 takie same chi z rodziny	Ii Pei Kou	0	1
2x takie same chi z rodziny	Ryan Pei Kou	0	3
Skrajne i honory (w tym chi)	Chanta	1	2
skrajne (w tym chi)	Jun Chan	2	3
Same skrajne i honory	Hon Routou	2	2
7 par	Chii Toitsu	-	2
	Sanshoku Shou Dou Kou	1	1
3 takie same pon/kan z rodzin	Sanshoku Dou Kou	2	2
3 pon z rodziny o 1 w górę	San Ren Kou	2	2
3 ukryte pon	San An Kou	-	2
3 kan	San Kan Tsu	2	2
Małe smoki	Shou San Gen	2	2
Wygrana z muru	Hai Tei	1	1
Wygrana ze zrzutki	Ho Tei	1	1
Wygrana dobranym	Rin Shan Kai Hou	1	1
Rabunek kana	Chan Kan	1	1
	Nagashi Man Gan	-	L
Wygrana po E rozdaniu	Tenhou	-	S
Wygrana dobraniem za kana	Chiihou	-	S
Wygrana 1.zrzutką	Renhou	-	2xL
13 sierot	Kokushi Musou	-	S
13 sierot czekanie	Kokushi Musou 13-wait	-	O
9 bram	Chuuren Poutou	0	S
9stronne czekanie	Junsei Chuuren Poutou	-	O
4 ukryte pon/Kan + para	Suu An Kou	-	S
4 ukryte pon/Kan czekanie do pary	Suu An Kou Tanki	X	X
4 kan	Suu Kan Tsu	S	S
Duże smoki	Dai San Gen	S	S
Duże wiatry	Dai Suushi	X	X
Małe wiatry	Shou Suushi	S	S
Same zielone	Ryuu Ii Sou	S	S
Same honory	Tsu Ii Sou	S	S
Same skrajne	Chin Routou	S	S
Pin pary o 1 w górę	Dai Sharin	0	S
Pon rodzina o 1 w górę (+/- para)	Suu Ren Kou	S	S
4 takie same chi	Ishoku Yonjun	S	S
13 kamieni bez relacji (w 1.ruchu)	Shi San Puuta	n/a	S
Wygrana przy 8. honbie	8+ Honba Dealer win	S	S
Wygrana otwarte riichi przez Ron	Open riichi won by Ron	S	S

Han	Hand	Limit	Pkt.	Pkt. Dealera
5	Mangan	Limit	8000	12000
6-7	Haneman	Limit-and-half	12000	18000
8-10	Baiman	Double	16000	24000
11-12	Sanbaiman	Triple	24000	36000
13+	Yakuman	Quadruple (S)	32000	48000
		Sextuple (X)	48000	72000
	Daburu Yakuman	Octuple (O)	64000	96000

Dokładna wartość ręki

Oya Ron: **6xPunkty** (1x 6xPunkty)

Oya Tsumo: **6xPunkty** (1x+1x+1x 2xPunkty)

Ko Ron: **4xPunkty** (1x 4xPunkty)

Ko Tsumo: **4xPunkty** (2xPunkty [Oya] + 1xPunkty+1xPunkty)

*Zaokrąglenie do następnej setki następuje na końcu - po przemnożeniu wszystkiego!

$$\text{Punkty} = \text{Fu} \times 2^{2+\text{Han}}$$

Han/Fu	Ko			
	1 han	2 han	3 han	4 han
20	400/700	700/1300	1300/2600	2600/5200
30	1000	2000	3900	7700
40	300/500	500/1000	1000/2000	2000/3900
50	1300	2600	5200	Mangan
60	400/700	700/1300	1300/2600	Mangan
70	400/800	800/1600	1600/3200	Mangan
	2000	3900	7700	Mangan
	500/1000	1000/2000	2000/3900	Mangan
	2300	4500	8000	Mangan
	600/1200	1200/2300		Mangan

Ron
Tsumo

Chiiitoitsu			
Han	2 han	3 han	4 han
Oya	2400	4800	9600
Ko	1600	3200	6400
	800/1600	1600/3200	

- **POCZĄTEK GRY:**

Liczmany: Czerwono-zielone = 10 000 Czerwone (5 kropek) = 5000 Czerwone (1 kropka) = 1000 Czarne = 100
Dla każdego na początku: 1x10 000; 2x5000; 4x1000; 10x100 = 25 000

- **BUDOWA MURU:**

Mur jest złożony z 4 ścian. Ściana to 17 par (bez bonusowych. 2 ściany po 18 par, 2 po 17 z bonusowymi kamieniami).

- **WYBÓR PRZERYWAJĄCEGO:**

Dealer (Wschód) - rzut 1x kostkami. Rzucający odlicza od siebie przeciwnie do ruchu wskazówek zegara. Wybrany Przerwywający odlicza wyrzuconą liczbę oczek na swojej ścianie – od PRAWY. Robi przerwę w Murze między ostatnią odliczoną a następną.

- **MARTWY MUR:**

Od przerwy w PRAWO – 14 kamieni to Martwy Mur. Odstania się trzeci kamień od przerywania w Martwym Murze – wskaźnik DORA. Dalej w prawo – Kan/Dory. Kamienie na lewo od wskaźnika Dory – kamienie dobierane za Kany. (Dora kolejność: 1-2-3-4-5-6-7-8-9-1; E-S-W-N-E; Zielony-Czerwony-Biały-Zielony)

- **ROZDANIE KAMIENI:**

Od przerwy w LEWO (niektóre warianty – rozdanie kamieni w prawo), po 4 kamienie. Kolejność: E S W N
Do 12 kamieni w ręce każdego gracza. Potem w takiej samej kolejności po jednym kamieniem. E bierze dodatkowy, 14. kamień.

- **UKŁADY:**

Według wartości (od najsłabszego): Chi -> Pon -> Kan -> Mahjong

- **KAN – kolejność czynności:**

- ukryty – wzięcie dodatkowego – odkrycie kandora - rzutka;
- odkryty – wzięcie dodatkowego – rzutka – odkrycie kandora;
- uzupełniony pon – wzięcie dodatkowego – rzutka – odkrycie kandora

- **GRA NIEROZEGRANA:**

1. W pierwszej rzutce - wszyscy wyrzucą ten sam wiatr
2. Gracz ma 9 różnych skrajnych i/lub honorów (przerwanie gry nie jest obowiązkowe – może zbierać do Kokushimuso)
3. Zostają zgłoszone 4 kany (różnych graczy) i po rzutce nikt nie zgłosił wygranej
4. Wszyscy zgłaszają Riichi i nikt nie zgłosił wygranej po rzutce
5. Trzech wygrywa na tej samej rzutce.

Przy wyczerpaniu Żywego Muru, gracze ujawniają układy. Bonus dla czekających – tenpai (3000). Ci, którzy nie byli Tenpai płacą tym, którzy byli Tenpai. Gdy więcej graczy czeka – bonus jest dzielony

- **ROZLICZENIA:**

Fu (małe punkty) zaokrągla się w górę do pełnej 10.

Tylko wygrany otrzymuje punkty.

Gdy jest wygrana z Muru (Tsumo) – wszyscy płacą; gdy ze rzutki (Ron), płaci ten, od którego rzutka pochodziła.

Gdy zostanie już określona wartość Han/Fan (podwojeń) i Fu (małe punkty), można użyć zestawień (tabel), by ustalić „należności” poszczególnych graczy.

SPOSÓB WYGRANEJ

Han	Nazwa japońska	Nazwa polska	opis
Mangan	Nagashi Mangan	-	specjalny rodzaj wygranej przez wyrzucanie tylko kamieni skrajnych i honorów. Wygrana następuje przy rozegraniu nierozstrzygniętym. Ręka gracza musi być ukryta, a żaden z kamieni nie może być zabrany do zameldowanego układu. Gracz nie jest w tenpai. Wygrana to mangan, jak przy wygranej z muru, plus wszystkie honby i zastawy Riichi.
1-3	Riichi	-	całkowicie zamknięta ręka, zastaw 1000 punktów. +1 han za wygraną w nieprzerwanej kolejce (Ippatsu) . Daburu Riichi: +1 han za wygraną w pierwszej kolejce rozdania .
1	Menzen Tsumo	zamknięta ręka	zamknięta ręka, zwycięstwo z muru
1	Rinchan Kaihou	dodatkowym kamieniem, „na dachu”	wygrana dobranym kamieniem za zgłoszonego kana
1	Chan Kan	rabowanie kana	wygrana przez rabunek kana
1	Haitei	z dna morza	wygrana ostatnim kamieniem z muru
1	Houtei	z dna rzeki	wygrana ostatnim kamieniem ze rzutki
Yakuman	Tenho	błogosławieństwo nieba	Wschód wygrywający przy rozdaniu kamieni
Yakuman	Chiho	błogosławieństwo ziemi	wygrana z muru w pierwszej nieprzerwanej kolejce
Yakuman	Renho	błogosławieństwo człowieka	wygrana rzutką w pierwszej nieprzerwanej kolejce