

Mahjong Chiński Tradycyjny - Układy specjalne*

I		
Wyłowienie Księżycy z Dna Morza	wygrana ostatnim kamieniem w Żywym Murze, gdy tym kamieniem jest „Księżyc” (1 kółko)	Limit
Błogosławieństwo Niebios	Wschód wygrywający przy rozdaniu kamieni	Limit
Błogosławieństwo Ziemi	Południe, Zachód lub Północ wygrywa pierwszą zrzutką Wschodu	Limit
Dwukrotne Szczęście	przy dobraniu kamienia za kong, złożenie kolejnego konga, i wygrana dobranym kamieniem	Limit
Zebranie Kwiatu Śliwy z Dachy	przy czekaniu na 5 kółek (Kwiat Śliwy), wygrana przy dobraniu tego kamienia jako Luźnego za konga/kwiat/porę roku	Limit
II		
Niebiańskie bliźniaki (7 Par)	para kamieni w jednym rodzaju – ostatni kamień ze zrzutki	Limit
Pary (7 Par)	para kamieni w jednym rodzaju + honory	1/2 Limitu
Pary Honorów (7 Par)	para honorów i kamieni skrajnych	Limit
Przeplatanka	para odpowiadających sobie kamieni z dwóch rodzajów (np. 1k-1b; 4z-4k). Wartości nie mogą się powtarzać.	1/2 Limitu
Potrójna przeplatanka	trójki odpowiadających sobie kamieni z trzech rodzajów + „para” z dwóch rodzajów (np. 2b-2k-2z)	1/2 Limitu
Trzyście Sierot Trzyście Cudów	skrajne z każdego rodzaju, po jednym ze smoków i wiatrów. Jeden z kamieni w parze.	Limit
Wijący się Wąż	para 1 1, od 2 do 9 w tym samy rodzaju + po jednym z wiatrów.	Limit
Cesarski Nefryt, same zielone	same zielone kamienie: 2,3,4,6,8 bambus + zielony smok	Limit
Same Honory	pungi/kongi, para z samych honorów	Limit
Poczwórny Dostatek, cztery kongi	4 kongi i para	Limit
Zakopany Skarb, cztery ukryte układy	4 układy w jednym rodzaju (możliwe honory)+ para.	Limit
Bramy Niebios, dziewięć bram	jeden rodzaj 1112345678999 + jakikolwiek kamień tego rodzaju	Limit
Głowy i Ogony, same skrajne	pungi/kongi i para skrajnych	Limit
Czystość	pungi/kongi i para w jednym rodzaju	Limit
Cztery Błogosławieństwa, Duże wiatry	pungi/kongi wiatrów + jakakolwiek para	Limit
Trzech Wielkich Mędrców, Duże Smoki	pungi/kongi smoków + jakikolwiek pung i para	Limit
Dodatkowe (większość z zasad amerykańskich) – opcja		
Królewski Rubin	pungi/kongi + para z 1,5,7,9 bambusów + czerwone smoki	Limit
Rubinowy Jadeit	pungi z czerwonych, zielonych smoków, czerwonych, zielonych bambusów + jakakolwiek bambusowa para	Limit
Rubinowa Ręka	para czerwonych kamieni (bambusy/smoki) – 2 kongi rozbite na pary	Limit
Ogród Grety	1-7 jednego rodzaju + po jednym z wiatrów i smoków	Limit
	5 par w jednym rodzaju + po jednym z wiatrów	Limit
Oddech smoka	5 par w jednym rodzaju + każdy ze smoków (jeden w parze)	Limit
Smoczy Ogon	1-9 w jednym rodzaju + pung wiatru/smoka + para smoka/wiatru	Limit
	3 pary w jednym rodzaju + para honorów + 6 innych honorów	Limit
Pięć różnych Honorów	1-9 w jednym rodzaju + 5 różnych honorów	Limit
Ważka	3 pungi – każdy innego rodzaju + 3 pojedyncze smoki + jakakolwiek para	1/2 Limitu
Brudne Pary (7 Par)	7 różnych par	1/2 Limitu
Czyste Pary (7 Par)	para honorów i kamieni jednego rodzaju	Limit

* Kolor szary (i kursywa) – ręka ukryta (wygrana może być ze zrzutki)

• **POCZĄTEK GRY:**

Dla każdego na początku:

suma = 2000 (do uzgodnienia)

• **BUDOWA MURU:**

Mur jest złożony z 4 ścian. Ściana po 17 par kamieni (bez bonusowych. 18 par z bonusowymi kamieniami).

• **WYBÓR PRZERYWAJĄCEGO:**

Dealer (Wschód) - Rzut 1x kostkami. Rzucający odlicza od siebie przeciwnie do ruchu wskazówek zegara. Wybrany Przerwyjący rzuca kostkami i sumuje z liczbą wyrzuconą przez Wschód - odlicza wyrzuconą liczbę oczek na swojej ścianie, lub gdy większa – od PRAWEJ. Wyjmuje dwie pary kamieni, kładzie je na murze po PRAWEJ stronie od przerwy (luźne kamienie) i robi przerwę w Murze.

• **MARTWY MUR:**

Od przerwy w PRAWO – 14 kamieni to Martwy Mur (uzupełniany lub nie uzupełniany – do uzgodnienia). Stawiane są 2 luźne kamienie na Martwym Murze. Luźne kamienie są używane do uzupełniania za Kongi i Kamienie bonusowe.

• **ROZDANIE KAMIENI:**

Od przerwy w LEWO (niektóre warianty – rozdanie kamieni w prawo), po 4 kamienie.

Kolejność: 1.E 2.S 3.W 4.N

Do 12 kamieni w ręce każdego gracza. Potem w takiej samej kolejności po jednym kamieniem.

E bierze dodatkowy, 14. kamień.

Poszczególne Kwiaty/Pory roku są przypisane do Wiatrów: 1.E 2.S 3.W 4.N

Kwiaty –	czerwone cyfry, czarne znaki
Pory roku –	czarne cyfry, czerwone znaki

• **UKŁADY:**

Według wartości (od najsłabszego): Chow -> Pung -> Kong -> Mahjong -> Układ specjalny

• **GRA NIEROZEGRANA:**

Wyczerpanie kamieni w Żywym Murze. Nie następują wtedy rozliczenia między graczami.

• **ROZLICZENIA:**

Możliwe bardzo wysokie punktacje przez podwojenia, dlatego ustala się limit. Najczęściej 2 000.

Wschód otrzymuje/płaci podwójnie.

Wygrany otrzymuje punkty od wszystkich lub od gracza, na którego kamieniu wygrał (do uzgodnienia).

Przeigrani płacą wygranemu jego liczbę punktów, następnie rozliczają się między sobą, płacąc sobie różnicę swoich punktów.

Wariant: nie następują rozliczenia między pozostałymi graczami.

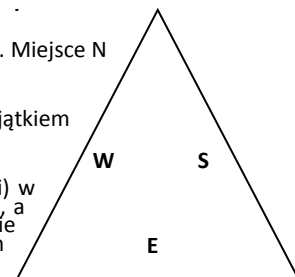
DODATKOWE:

• **TRZECH GRACZY**

Są dwa *warianty* gry: użycie standardowego ułożenia kamieni – mur z czterech ścian. Gracze to E, W, S. Miejsce N zostaje puste. Gdy w początkowej fazie gry zostanie wylosowany N, kości przejmuje W.

Może być dopuszczony normalnie układ Chow. Inne zasady mówią, że Chow jest zabronione, z wyjątkiem układów specjalnych, lecz wtedy nie stosuje się podwojenia dla Mahjonga bez Chow.

Przy grze z murem z trzech ścian, pomijany jest wiatr N. Mur układa się wtedy z 23 par (46 kamieni) w ścianie. Kamienie wiatru N i przypisane mu kamienie bonusowe (zima i kwiat bambusa) są odkładane, a liczba kamieni jest redukowana do 138. Inna wersja mówi, że kamienie wiatru N i wszystkie kamienie bonusowe są odłożone – wtedy ściana ma 22 pary (44 kamienie). Dalej gra toczy się tak jak dla czterech graczy. Gra składa się wtedy z trzech rozdań w trzech lub czterech rundach.



Punkty

	Odkryte	Ukryte
Chow	0	0
Pung prostych	2	4
Pung skrajnych/honorów	4	8
Kong prostych	8	16
Kong skrajnych/honorów	16	32

Wygrana	20 (10)*
Wygrana jedynym możliwym	2
Cz. skrajne/zamkn./poj.	2
Para Smoków	2
Para wiatru rundy/wł.	2
Kwiat/Pora roku	4

* w zależności od ustaleń (najczęściej 20)

PODWOJENIA:

<u>Zwycięzca rozdania:</u>	Podwojenia
Wygrana ostatnim kamieniem z Żywego Muru (Z dna morza)	1
Wygrana ostatnim kamieniem z Żywego Muru, który został wzięty i wyrzucony (Złowienie ryby z dna rzeki)	1
Wygrana Luźnym Kamieniem (Zwycięstwo na szczycie/dachu)	1
Wygrana „ostatnim” Luźnym kamieniem - ostatni kamień z Muru kompletuje Konga lub jest Bonusowym Kamieniem, zwycięstwo wziętym Luźnym kamieniem. Też może kwalifikować do zwycięstwa „Na dachu”. (Otwierając kwiat)	1
Same Chow + niepunktowana para	1
Wygrana bez Chow	1
Wygrana z Honorów (Smoki, Wiatry) i kamieni jednego rodzaju	1
Wygrana z Kamieni skrajnych i honorów (1, 9, Smoki, Wiatry) z jakąkolwiek parą (bez Chow)	1
Wygrana przez zrabowanie Konga	1
Wygrana z samych skrajnych i honorów (1, 9, Smoki, Wiatry)	2
Wygrana z kamieni jednego rodzaju (bez Honorów)	3
<u>Wszyscy:</u>	
Pung/Kong Smoków	1
Pung/Kong Wiatru rundy	1
Pung/Kong własnego Wiatru	1
Bukiet wszystkich Kwiatów	1
Bukiet wszystkich Pór Roku	1
Para z Własnego Kwiatu i Pory Roku	1
3 ukryte Pungi	1
Trzy Małe Smoki - Dwa układy Smoków i para trzeciego Smoka (Trzech Małych Mędrców)	1
Cztery Małe Wiatry - Trzy układy Wiatrów i para czwartego Wiatru (Cztery Mniejsze Błogosławieństwa/Cztery Małe Radości)	1
Trzy Duże Smoki - Trzy układy Smoków (Trzech Wielkich Mędrców)	2
Cztery Duże Wiatry - Cztery układy Wiatrów (Cztery Wielkie Błogosławieństwa/Cztery Wielkie Radości)	2