

NAZWA*	TAI	OPIS
Bez bonusów	1	ręka bez kamieni bonusowych
Bez honorów	1	ręka bez honorów
Kamień bonusowy	1	Kwiat lub pora roku. <i>Opcja: +1 za bonus miejsca.</i>
Księżyc z dna morza	1	Wygrana ostatnim kamieniem z muru
Otwarty Kong	1	Otwarty Kong
Pung honorów	1	Pung smoków/wiatrów. <i>Opcja: dodatkowy Tai za wiatr rundy/miejsca.</i>
Rabunek Konga	1	Rabunek Konga
<i>Zamknięta ręka*</i>	<i>1</i>	<i>Zamknięta ręka, wygrana ze zrzutki</i>
2 zamknięte pungi	2	2 zamknięte pungi
Zamknięty kong	2	Zamknięty Kong
Bez honorów czy kwiatów	3	Ręka bez honorów i bonusowych
<i>Całkowicie zamknięta ręka</i>	<i>3</i>	<i>Ręka bez meldunków, zwycięstwo z muru</i>
Same chow (z kwiatami czy honorami)	3	Ręka złożona z samych chow
3 małe wiatry	5	Dwa pungi wiatrów i para wiatru
3 zamknięte pungi	5	3 zamknięte pungi
Otwarty Strit	5	3 chow po kolei 1,2,3-4,5,6-7,8,9. Można meldować.
Wygrana przy 5-10 wyrzuconych kamieniach	5	Zgłoszenie wygranej, gdy przez graczy zostało wyrzucone od 5 do 10 kamieni
3 duże wiatry	10	3 pungi wiatrów
3 małe smoki	10	2 pungi smoków i para smoka
4 zamknięte pungi	10	4 zamknięte pungi
Czekanie po rozdaniu i wygrana	10	Zgłoszenie czekania zaraz po rozdaniu i wygrana w pierwszej nieprzerwanej kolejce
Jedna rodzina i honory	10	Ręka złożona z kamieni jednej rodziny i honorów
Same chow bez honorów czy kwiatów	10	Ręka złożona z samych chow, bez honorów czy kwiatów
Same meldunki	10	Ręka złożona z samych meldowanych układów
Same pungi	10	Ręka złożona z samych pungów i pary
Wygrana do 5 zrzutek	10	Zgłoszenie wygranej, gdy przez graczy zostało wyrzuconych mniej niż 5 kamieni
Zamknięty strit	10	3 chow po kolei 1,2,3-4,5,6-7,8,9, nic nie meldowane
7 bonusów i kradzież	20	Gracz posiadający 7 bonusowych kamieni, kradnie 8. zadeklarowany i wygrywa. Deklarujący jest przegranym.
3 duże smoki	30	3 pungi smoków
4 małe wiatry	30	3 pungi wiatrów i para wiatru
<i>7 par i pung</i>	<i>30</i>	<i>7 par i pung (niemeldowany)</i>
Wszystkie bonusy	30	Komplet kamieni bonusowych – 8 Nieśmiertelnych
4 duże wiatry	40	4 pungi wiatrów
5 zamkniętych pungów	40	5 zamkniętych pungów
<i>Błogosławieństwo nieba</i>	<i>40</i>	<i>Wygrana E w rozdaniu (bez meldunków)</i>
<i>Błogosławieństwo ziemi</i>	<i>40</i>	<i>Wygrana w pierwszej zrzutce (bez meldunków)</i>
Jedna rodzina	40	Ręka złożona z kamieni jednej rodziny, bez honorów
Punkt Dealera	+/-1	punkt dla E przy jego wygranej/przegranej
Ponowna wygrana Dealera	2	Dodatkowe punkty dla E przy kolejnej wygranej z rzędu
Wygrana	2	Punkty za zwycięstwo
Wygrana z muru	1	Wygrana kamieniem z muru
Pojedyncze czekanie	2	Czekanie do pary
Zamknięte czekanie	2	Czekanie na środkowy kamień do Chow

\*kolor szary (z kursywą) oznacza rękę zamkniętą.

# Mahjong TAJWAŃSKI – ściągą

## szczegółowe zasady na stronie [mahjong.info.pl](http://mahjong.info.pl)

### • BUDOWA MURU

Mur jest złożony z 4 ścian. Ściana po 18 par (z bonusowymi kamieniami).

### • WYBÓR PRZERYWAJĄCEGO

Pierwszy wybrany Wschód - Rzut 1x trzema kostkami. Rzucający odlicza od siebie przeciwnie do ruchu wskazówek zegara. Wybrany gracz zostaje ostatecznym Wschodem - rzuca trzema kostkami i odlicza wyrzuconą liczbę oczek na swojej ścianie od PRAWEJ. Po odliczonej na murze liczbie oczek robi przerwę. Bierze dla siebie dwie pary kamieni z lewej strony przerwania. Można także dla jasności wyjąć ostatnią odliczoną parę kamieni i położyć na wcześniejszych dwóch (z PRAWEJ strony przerwania – luźne kamienie).

### • MARTWY MUR

Od przerwy w PRAWO – 16 kamieni to Martwy Mur - uzupełniany. Mogą być ustawione 2 luźne kamienie na Martwym Murze. Luźne kamienie są używane do uzupełniania za Kongi i Kamienie bonusowe.

### • ROZDANIE KAMIENI

Od przerwy w LEWO po 4 kamienie.

Kolejność: 1.E 2.S 3.W 4.N

Do 16 kamieni w ręce każdego gracza. Potem w takiej samej kolejności po jednym kamieniu. Potem następuje deklaracja kamieni bonusowych, poczynając od E, potem S, W, na końcu N. Dopiero na końcu E bierze dodatkowy, 17. kamień.

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

<b>Kwiaty –</b>	czerwone cyfry, czarne znaki
<b>Pory roku –</b>	czarne cyfry, czerwone znaki

### • UKŁADY:

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

Ukryty Kong – kamienie znakami do dołu, 3 kamienie w rzędzie, 4.na środkowym (piramidka).

Odkryty Kong – kamienie znakami do góry, 3 kamienie w rzędzie, 4.na środkowym (piramidka).

Możliwe jest uzupełnienie Punga w Konga tylko przez kamień z muru.

Przy wygranej możliwy jest rabunek Konga.

### • WYGRANA:

5 układów i para. Można ustalić minimum Tai do wygranej (zazwyczaj 5 Tai).

### • GRA NIEROZEGRANA:

Wyczerpanie kamieni w Żywym Murze. Nie następują wtedy rozliczenia między graczami. Wiatry nie ulegają zmianie.

### • ROZLICZENIA:

Liczone są Fan, tu określane jako Tai. Ustala się, ile jest warty 1 Tai (np. 1 Tai = 5p). Na koniec gry przelicza się Tai na punkty. Gdy E wygra, otrzymuje 1 Tai extra. Gdy przegra, traci 1 Tai extra.

Przy wygranej na zrzutce – całość płaci wyrzucający. Przy wygranej z muru – płacą wszyscy wartość ręki.

*Warianty:*

- *Pełna wygrana to 8, a nie 14. Połówkowa wygrana to wtedy 4 a nie 7 (jak w tabeli wyżej).*
- *Dodatkowe 2 punkty za wygraną.*

NIŻSZA PUNKTACJA

NAZWA	TAI	OPIS
<i>Czekanie na jeden kamień</i>	<b>1</b>	<b>Wygrana jedynym możliwym? Czekanie zamknięte/pojedyncze? Nie musi być z muru</b>
Otwarty Kong	1	Każdy otwarty kong
Zamknięty Kong	2	Każdy zamknięty Kong
Bez honorów	1	Ręka bez honorów
Bez bonusów	1	Ręka bez kamieni bonusowych
Czysta ręka	1	Zamknięta ręka, żadnych meldunków
Z muru	1	Zwycięstwo z muru
Czyste z muru	3	Zamknięta ręka, zwycięstwo z muru
Dodatkowym (luźnym) kamieniem	1	Dodatkowym kamieniem za Konga lub bonus
Księżyc z dna morza	1	Ostatnim kamieniem z muru
Rabunek Konga	1	Rabunek Konga
Ręka żebraka	2	Wszystkie meldunki, ostatni kamień ukryty (do pary)
Pung Smoków	1	Pung smoka
Pung wiatru miejsca	1	Pung wiatru miejsca
Pung wiatru rundy	1	Pung wiatru rundy
Bonus miejsca	1	Kwiat/pora roku odpowiadająca wiatrowi miejsca
Bukiet kwiatów	2	Bukiet kwiatów (bez pór roku)
Bukiet pór roku	2	Bukiet pór roku (bez kwiatów)
Pokojowe zwycięstwo, same chow	2	Same chow i para. Para nie może być smoków czy wiatru. Czekanie na jeden i zwycięstwo z muru nie jest dozwolone.
Same pung	7	Bez chow
3 zamknięte pung	2	Ręka z 3 zamkniętymi pungami
4 zamknięte pung	7	Ręka z 4 zamkniętymi pungami
5 zamkniętych pung	14	Ręka z 5 zamkniętymi pungami
Rodzina i honory	7	Układy z kamieni jednej rodziny, para z honorów
3 małe smoki	7	Dwa układy smoków i para trzeciego smoka
4 małe wiatry	7	Trzy układy wiatrów i para czwartego wiatru
3 duże smoki	14	3 układy smoków
4 duże wiatry	14	4 układy wiatrów
7 bonusów i kradzież	14	Gracz posiadający 7 bonusowych kamieni, kradnie 8. zadeklarowany i wygrywa. Deklarujący jest przegranym.
8 bonusowych, 8 nieśmiertelnych	14	8 kamieni bonusowych – automatyczne zwycięstwo
Błogosławieństwo nieba	14	Wygrana w pierwszym ruchu (bez meldunków)
Błogosławieństwo ziemi	14	Wygrana w drugim ruchu (bez meldunków)
Punkt Dealera	1	Dealer dodaje 1 punkt extra do swojej wygranej
Ponowna wygrana Dealera	2	2 extra punkty przy kolejnym zwycięstwie Dealera (plus 1 za wygraną)
8 i pół pary	14	7 par i układ. Układ nie może być meldowany.