

### Zestawienie układów \*

Old Style	
Ręka	Fan
Chicken Hand (chow, pung, para - bezwartościowa ręka)	0
Same Chow	1
<i>Ukryta ręka (ostatni może być ze zrzutki)</i>	1
Wygrana z muru	1
Wygrana ostatnim kamieniem	1
Wygrana dodatkowym kamieniem	1
Pung Smoków	1
Pung własnego wiatru	1
Pung wiatru rundy	1
Żadnych bonusowych	1
Własny bonusowy	1
Bonusowy wiatru rundy	1
Same Pungi/Kongi	3
Czysta ręka (jeden rodzaj + Honory)	3
Bukiet Kwiatów/Pór roku	3
Kong on Kong	4
Same Pary	4
Małe Trzy Smoki (dwa Pungi i para)	4
Małe Cztery Wiatry (trzy Pungi i para)	4
Trzy Smoki	6
Czystość (jeden rodzaj - bez Honorów)	6
Same Honory	7
<i>Trzyście sierot</i>	Limit
<i>Ukryty Skarb (4 ukryte Pungi, wygrana w czekaniu do pary – z muru)</i>	Limit
Same skrajne (Pungi/Kongi Brzegowych)	Limit
Dziewięć Bram (1112345678999 + ?)	Limit
<i>Błogosławieństwo Nieba (wygrana przy rozdaniu)</i>	Limit
Błogosławieństwo Ziemi (wygrana po zrzutce pozostałych wiatrów)	Limit

New Style	
Ręka	Fan
Para 2,5,8	1
Chow 1,2,3 i 7,8,9 tego samego rodzaju	1
Dwa rodzaje (+ honory)	1
Małe 4 w 1 (trzy kamienie w Pung i jeden w Chow: np. 222+234)	1
Dwa takie same Chow w jednym rodzaju	2
4 w 1 (dwa w Chow i dwa w parze)	2
12 odkrytych (12 odkrytych w układach, czekanie na parę)	2
Odkryty Wąż (123,456,789 – jeden odkryty)	2
<i>Ukryty Wąż</i>	3
Pięcioro drzwi (każdy układ innego rodzaju)	3
Tylko 1-5	3
Pięć rogów (brzegowy w każdym układzie)	3
Wszystkie zrzutki	3
Wszystkie 3-7	3
Wszystkie 5-9	3
Kroczące Pungi (po kolei Pungi tego samego rodzaju np.111,222,333)	4
Pasujące Pungi (np. 222 w każdym rodzaju)	4
Trzy takie same Chow	6
Duże 4 w 1 (np. 345,456,567)	6
Jeden numer (ten sam numer w każdym układzie – różne rodzaje)	6
Trzy numery (tylko 3 numery w układach + np. honory – 222ch,123b,123ch,EEE,GG)	6

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

• **POCZĄTEK GRY:**

Liczmany –

Dla każdego na początku:  
suma = (do uzgodnienia)

• **BUDOWA MURU:**

Mur w kształcie kwadratu jest złożony z 4 ścian. Ściana to 17 par bez bonusowych. 18 par z bonusowymi kamieniami.

Kamienie w ścianie mogą być ułożone nie na sobie, ale w dwa rzędy. Środkowy – wewnętrzny jest „górnym”. Gdy kamienie ułożone są na sobie, zamiast kwadratu można je ułożyć jak skrzydła wiatraka. Ściany podczas przebiegu gry, są przesuwane do środka.

• **WYBÓR PRZERYWAJĄCEGO:**

Mur przerywa zawsze Dealer (Wschód) - Rzut 1x trzema kostkami. Rzucający odlicza od siebie przeciwnie do ruchu wskazówek zegara. Odlicza wyrzuconą liczbę oczek na ścianie – od PRAWEJ i robi przerwę w Murze.

• **MARTWY MUR:**

Do uzgodnienia. Często nie występuje – gra się do wyczerpania wszystkich kamieni. (Od przerwy w PRAWO – 14 kamieni to Martwy Mur (uzupełniany lub nie uzupełniany – do uzgodnienia)).

• **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 kamieniu. 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 najniższego): Chow -> Pung -> Kong -> Mahjong

• **GRA NIEROZEGRANA:**

Wyczerpanie kamieni w (Żywym) Murze. Nie następują wtedy rozliczenia między graczami. Wiatry pozostają bez zmian.

• **CZEKANIE:**

Gdy gracz czekający nie weźmie aktualnie wyrzuconego kamienia do wygranej, licząc na mur, a kolejny gracz także wyrzuci wygrywający kamień (uważając go już za bezpieczny), czekający nie może go wziąć. Może to zrobić dopiero w następnej kolejce. Zawsze jest możliwe zwycięstwo z muru.

• **ROZLICZENIA:**

Wchód nie otrzymuje i nie płaci podwójnie.

Wygrywający przy zwycięstwie „z muru” otrzymuje punkty od przegranych – od każdego (1+1+1) - w sumie trzy razy.

Wygrywający przy zwycięstwie „ze zrzutki” otrzymuje punkty od gracza, na którym wygrał (1). Pozostali płacą połowę punktów (0,5+0,5) – w sumie dwa razy.

Wariant: Przegrany płaci punkty wygranemu; podwójne punkty lub potrójne gdy wyrzucony kamień został wzięty do Konga a wygrywający był luźnym kamieniem. (Kong on Kong)

• **PUNKTY:**

Pungi/Kongi nie dają żadnych punktów. Zlicza się tylko podwojenia (Fan). Fan za poszczególne układy sumują się. Uzgadnia się liczbę Fan potrzebną do legalności ręki. Można ustalić limit (Laak) dla większych rąk (ujęty w tabeli) lub grać bez limitu.

Fan	Laak	Zrzutka			Mur	
		Zwycięzca	Wyrzucający	Reszta	Zwycięzca	Reszta
0		+4	-2	-1		
1		+8	-4	-2	+12	-4
2		+16	-8	-4	+24	-8
3		+32	-16	-8	+48	-16
4, 5, 6	1	+64	-32	-16	+96	-32
7, 8, 9	2	+128	-64	-32	+192	-64
10+	3	+256	-128	-64	+384	-128

Reka bez bonusowych                    +1 Fan  
Własne bonusowe                        +1 Fan  
Bukiet kwiatów lub pór roku        +1 Fan

*Warianty:*

Każdy z bonusów                        + 1 Fan  
Bonus wiatru rundy                       +1 Fan  
Bonus własny i rundy                    +1 Fan

Zebranie wszystkich bonusów – automatyczne zwycięstwo.

• **KARY**

*Nine Tiles Penalty* – przy odkrytych zestawach jednego rodzaju, wyrzucając kamień tego samego rodzaju, gracz wygra na nim - wyrzucający płaci za innych. Przy zebraniu kamienia do układu (Pung/Kong) – częściowa „odpowiedzialność” – gdy gracz wygra z muru – płaci wszystkim. Przy późniejszym wyrzuceniu wygrywającego kamienia – płaci się podwójną wartość punktów, pozostali nic nie płacą. Gdy inny gracz wyrzuci wygrywający kamień – on płaci. Gdy dwóch graczy zbiera „Purity”, a gracz posiada tylko niebezpieczne kamienie, wyrzuca kamień drugiego niebezpiecznego – wtedy unika kary.

*Five Tiles Penalty* - przy 5 kamieniach do wyczerpania muru, wyrzucając kamień, który nie był zagrany, inny gracz na nim wygra – wyrzucający płaci za innych.

Przy trzech odkrytych Pungach/Kongach Wiatrów u jednego gracza, inny wyrzuca brakujący Wiatr i tamten wygrywa – wyrzucający płaci podwójną wartość punktów.

Przy dwóch odkrytych Pungach/Kongach Smoków u jednego gracza, inny wyrzuca brakującego Smoka i tamten wygrywa – wyrzucający płaci za innych.

Przy trzech odkrytych Pungach/Kongach Brzegowych u jednego gracza, inny wyrzuca Brzegowy i tamten wygrywa – wyrzucający płaci podwójną wartość punktów.

Przy trzech odkrytych Pungach/Kongach Honorów u jednego gracza, inny wyrzuca Honora i tamten wygrywa – wyrzucający płaci za innych.