



Zasady Japońskiego Mahjonga



Edycja 2025

Tłumaczenie:
Wiktor Wieczorek dla
Mahjong Kaszëbë

Przedmowa



Popularność mahjonga riichi wciąż rośnie na całym świecie. Niemal w każdy weekend gdzieś w Europie odbywają się turnieje riichi. Ogromny wzrost społeczności graczy obserwuje się w obu Amerykach. Platformy internetowe poświęcone riichi są odwiedzane przez graczy z całego świata. Transmisje z rozgrywek profesjonalnej japońskiej ligi mahjonga cieszą się dużą popularnością. Mistrzostwa Świata w Riichi to uznana impreza, która do tej pory odbyła się cztery razy: 1. WRC w Paryżu, Francja, 2014 r.; 2. WRC w Las Vegas, USA, 2017 r.; 3. WRC w Wiedniu, Austria, 2022 r.; 4. WRC w Tokio, Japonia, 2025 r. Ogłoszono również, że piąte WRC odbędzie się w Nowym Jorku w USA w 2028 r. Riichi zostało przyjęte jako jeden z trzech oficjalnych zestawów zasad mahjonga stosowanych przez Międzynarodową Ligę Mahjonga, członka Międzynarodowego Stowarzyszenia Gier Umysłowych.

Zasady riichi istnieją w różnych wersjach, różniących się etykietą, punktacją i wdrażaniem niektórych wariantów zasad, ale nadal mają te same podstawowe zasady, które wyraźnie odróżniają je od innych odmian mahjonga. Również japońskie ligi zawodowe stosują różne warianty zasad. Zasady WRC zostały ustanowione w celu ujednolicenia zasad dla wszystkich graczy w mahjonga riichi. Opierają się one na szeroko zakrojonym badaniu zasad na całym świecie przeprowadzonym przez Sylvaina Malbeca w 2013 roku i przed każdymi mistrzostwami WRC poddawane są niewielkim zmianom. Zasady WRC stanowią jasny i dobrze zdefiniowany zestaw reguł odpowiedni dla zawodów na wysokim poziomie.

Głównym celem zasad EMA dotyczących riichi jest zapewnienie, by riichi było rozgrywane i nauczane w ten sam sposób na całym kontynencie europejskim, tak aby gracze spotykający się przy stołach znali te same zasady etykiety i te same zasady gry. Ma to zasadnicze znaczenie dla rozgrywek turniejowych, aby zapewnić uczciwość i płynny przebieg gry w środowisku wielokulturowym. Drugim celem zasad riichi EMA jest stworzenie zestawu zasad, których można nauczyć początkujących i które mogą być stosowane również przez graczy rekreacyjnych w klubach mahjonga w całej Europie, gdzie nie wszyscy gracze są zainteresowani rywalizacją.

Pierwsza edycja zasad riichi EMA została opracowana w ramach przygotowań do pierwszych Mistrzostw Europy w Riichi w 2008 roku w Hanowerze w Niemczech. Zostały one zrewidowane w 2012 roku, aby zbliżyć je do aktualnych japońskich zasad riichi, a w 2016 roku, aby zbliżyć je do zasad WRC. Obecna rewizja została przeprowadzona w celu poprawy przejrzystości i wprowadzenia drobnych zmian w zasadach, aby były one bardziej zgodne z zasadami WRC, i opiera się na szeroko zakrojonej ankiecie przeprowadzonej wśród sędziów riichi certyfikowanych przez EMA.

*Tina Christensen, Vice President
European Mahjong Association
Sierpień 2025*

Podziękowania



Za pomoc przy tworzeniu pierwszego wydania serdecznie dziękujemy Sjefowi Strikowi, Jenn Barr i Benjaminowi Boasowi. Kolejne wydania w znacznym stopniu skorzystały z dyskusji z Sylvainem Malbecem, Scottem Millerem, Jenn Barr, Gemmą Sakamoto i Garthe Nelsonem.

Przy opracowywaniu najnowszej wersji komisja ds. zasad riichi przy EMA oparła się na ankiecie przeprowadzonej wśród europejskich certyfikowanych sędziów, w wyniku której zebrano ponad 100 sugestii dotyczących poprawek lub wyjaśnień. Dodatkowe przydatne uwagi dotyczące wyjaśnień zostały przekazane przez członków zarządu EMA w późniejszym etapie procesu.

Główna grupa komisji ds. zasad riichi (Klaudia Lensu (FI), Sergio Lima (PT), Gemma Sakamoto (UK), Manuel Tertre (FR) i Tina Christensen (DK)) przeanalizowała wszystkie uwagi i wprowadziła wyjaśnienia oraz poprawki opisane poniżej. Prace te nadzorowała cała komisja ds. zasad riichi, w skład której wchodzi również Michael Gürtl-Dusleag (AT), Maxim Ivanov (UA), Manuel Kameda-Schlich (DE), Edgar Rubio Rodilla (ES) oraz Michael van der Sluijs (RO). Układ i formatowanie dokumentu przygotowała Sheila Hansen (DK).

*Tina Christensen, Chair
EMA Riichi Rule Committee
Sierpień 2025*

Zawartość

1. Kamienie	7
1.1 Trzy rodziny	7
1.2 Honory	7
1.3 Dodatkowe kamienie	7
1.4 Dodatkowe wyposażenie	8
2. Konfiguracja.....	9
2.1 Ustawienie Wiatrów.....	9
2.2 Wiatr Rundy	9
2.3 Umiejscowienie przy stole	9
2.4 Budowanie Muru	10
2.5 Rozbijanie Muru	10
2.6 Martwy Mur	10
2.7 Wskaźnik dory	11
2.8 Dobieranie.....	11
3. Rozgrywka.....	13
3.1 Fazy gry	13
3.2 Zwycięska ręka	13
3.3 Runda gracza	14
3.3.1 Kolejność i czas przejęcia kamienia	14
3.3.2 Meldunek wymienny.....	15
3.3.3 Meldunki	15
3.3.4 Meldunek do czwórki	16
3.3.5 Czwarta czwórka	17
3.3.6 Pokazywanie grup	17
3.3.7 Obowiązek zapłaty: Trzecia zameldowana grupa smoków i czwarta zameldowana grupa wiatrów.....	17
3.3.8 Tenpai i noten.....	17
3.3.9 Furiten.....	18

3.3.10 Riichi	19
3.3.11 Wygrana poprzez dobranie z Muru (Tsumo)	20
3.3.12 Wygrana poprzez odrzucenie (Ron)	20
3.3.13 Wygrana poprzez zameldowanie czwórki	20
3.3.14 Martwa ręka	21
3.4 Zakończenie rozdania	21
3.4.1 Ostatni kamień i odrzucenie	21
3.4.2 Wyczerpanie Muru	22
3.4.3 W przypadku meldunku wygranej	22
3.4.4 Liczniki (Honba)	23
3.4.5 Rotacja rozdającego	23
3.4.6 Chombo	24
3.5 Kontynuacja gry	24
3.6 Arkusze podsumowujące	25
3.7 Zakończenie gry	25
3.7.1 Premie zwycięzcy (Uma)	25
4 Punktacja	27
4.1 Liczenie punktów wygranej ręki	27
4.1.1 Fu (małe punkty)	27
4.1.2 Dokładne wyliczenie wartości ręki	29
4.1.3 Tabele punktacji	30
4.1.4 Patyczki	30
4.2 Przegląd Yaku	31
4.2.1 Yaku o wartości 1 han	31
4.2.2. Yaku o wartości 2 han	32
4.2.3 Yaku o wartości 3 han	34
4.2.4 Yaku o wartości 5 han	34
4.2.5 Yaku o wartości 6 han	34
4.2.6 Yakuman	35
4.3 Przykłady punktacji	36
5 Etykieta	40
5.1 Przesuwanie Muru	40
5.2 Rozbijanie Muru	40

5.3 Postępowanie z Martwym Murem.....	41
5.4 Granie jedną ręką.....	41
5.5 Odrzucaj płynnie.....	41
5.6 Wręczanie patyczków punktowych.....	42
5.7 Unikaj rozpraszania.....	42
5.8 Wygrywaj i przegrywaj z klasą.....	43
6 Błędy i kary	44
6.1 Ogólne zasady	44
6.1.1 Drobne błędy	44
6.1.2 Martwa ręka	44
6.1.3 Chombo	44
6.1.4 Punkty karne.....	44
6.2 Odkrycie kamieni	45
6.3 Zbyt mała lub zbyt duża liczba kamieni w ręce	45
6.4 Błędy przy dobieraniu	46
6.4.1 Dobranie kamienia z niewłaściwej części ściany	46
6.4.2 Dobranie kamienia z ręki przeciwnika.....	46
6.4.3 Dobranie poza kolejnością	46
6.4.4 Wkładanie dobranego kamienia do ręki.....	46
6.4.5 Zbyt szybka lub zbyt wolna gra	46
6.5 Błędy przy meldunku do grupy	47
6.5.1 Nieprzejęcie zameldowanego kamienia	48
6.5.2 Puste meldunki.....	48
6.5.3 Niejasny meldunek.....	48
6.5.4 Zmiana meldunku.....	48
6.5.5 Wystawienie błędnej grupy.....	49
6.5.6 Meldunek wymienny.....	49
6.6 Błędy przy deklaracji riichi.....	49
6.6.1 Deklaracja riichi z otwartą ręką	50
6.6.2 Deklaracja riichi z ręką noten	50
6.7 Błędy po deklaracji riichi.....	50
6.7.1 Nieważna zamknięta czwórka	50

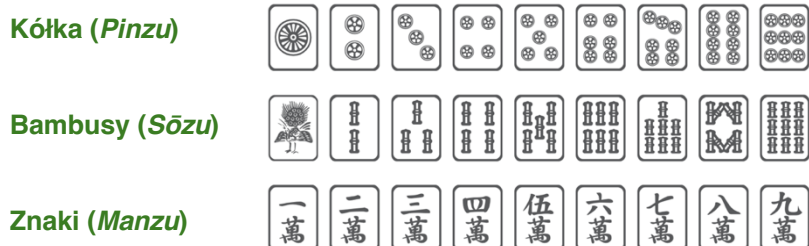
6.7.2 Dobrany kamień dotykający ręki	52
6.7.3 Odłożenie kamienia z ręki	52
6.7.4 Meldunek kamienia do grupy.....	52
6.8 Błędy przy meldowaniu wygranej	52
6.9 Meldunki przy martwej ręce	53
6.10 Błędnie wypełniony arkusz podsumowujący	53
6.11 Przekazywanie informacji.....	53
6.12 Oszukiwanie i utrudnianie gry.....	53
7 Zasady turniejowe.....	55
7.1 Telefony	55
7.2 Spóźnienie na turniej	55
7.3 Gracze rezerwowi.....	55
7.4 Sesje turniejowe.....	55
7.5 Karta wyników	56
8 Załączniki	57
Kary	57
Lista yaku	58
Tabela punktacji	59
Arkusz podsumowujący	60

1. Kamienie

Poniżej przedstawiono 34 podstawowe rodzaje kamieni mahjonga. Pełny zestaw kamieni składa się z czterech identycznych kamieni każdego rodzaju.

1.1 Trzy rodziny

Istnieją trzy rodziny kamieni, z których każdy zawiera kamienie ponumerowane od jednego do dziewięciu:



Wygląd ptaka na kamieniu jedyńki bambusów różni się w zależności od zestawu mahjonga. Kamienie o wartości 1 i 9 nazywane są terminalami.

1.2 Honory

Oprócz kamieni rodzin istnieje siedem różnych kamieni Honorów: cztery Wiatry i trzy Smoki. Wiatry są ułożone w kolejności: Wschód–Południe–Zachód–Północ. Smoki są ułożone w kolejności: Biały–Zielony–Czerwony. Wygląd Białego Smoka różni się w zależności od zestawu mahjonga; zazwyczaj jest on pusty albo ozdobiony niebieską ramką.



1.3 Dodatkowe kamienie

Zestaw do mahjonga składa się ze 136 kamieni, po cztery z każdego z wyżej wymienionych rodzajów. Zestawy do mahjonga mogą również zawierać dodatkowe kamienie: kwiaty, pory roku czy jokery, które nie są używane w riichi mahjongu. Japońskie zestawy kamieni często zawierają czerwone piątki. Używane są one zamiast zwykłych piątek, tak aby każda rodzina miała jedną czerwoną piątkę i trzy

zwykle. Każda czerwona pięćka w ręce daje jeden han. Czerwone pięćki nie są używane w zasadach riichi mahjonga EMA.

1.4 Dodatkowe wyposażenie

Zestawy do mahjonga często zawierają znaczniki wskazujące Wiatr Rundy oraz patyczki służące do zapisywania wyników. Służą one również jako liczniki i do obstawiania zakładów riichi. Wartości patyczków punktowych pokazanych poniżej to: 100, 1 000, 5 000 i 10 000. Inne patyczki mogą być używane dla wartości 500. Gracze zaczynają z 30 000 punktów. Zestaw powinien również zawierać co najmniej dwie kostki do gry.



2. Konfiguracja

2.1 Ustawienie Wiatrów

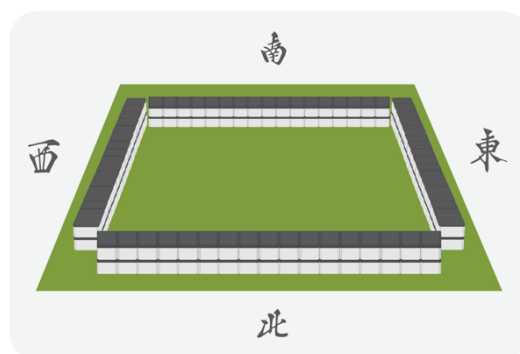
W mahjonga gra czterech graczy, z których każdy jest przypisany do jednego z kierunków wiatru, zwanego Wiatrem Miejsca. Wschód jest graczem rozpoczynającym. Południe siedzi po prawej stronie Wschodu, Zachód siedzi naprzeciwko Wschodu, a Północ siedzi po lewej stronie Wschodu. Kolejność grania jest przeciwna do ruchu wskazówek zegara. Kolejność kierunków wiatrów (Wschód-Południe-Zachód-Północ) nie odpowiada kierunkom kompasu. Najłatwiej zapamiętać kolejność wiatrów przez ruch słońca w trakcie doby (słońce wschodzi, następnie jest południe, słońce zachodzi i jest północ). Pomiędzy rozgrywkami wiatry miejsc zmieniają się, patrz **sekcja 3.4.5**. W trakcie pełnej rozgrywki każdy gracz jest Wschodem co najmniej dwa razy.

2.2 Wiatr Rundy

Na początku rozgrywki Wiatrem Rundy jest Wschód. Gdy gracz, który rozpoczął rozgrywkę jako Wschód, ponownie staje się Wschodem po tym, jak wszyscy pozostali gracze rozegrali co najmniej jedną partię jako Wschód, rozpoczyna się runda Południa, a Wiatrem Rundy staje się Południe. Znacznik wiatru powinien zostać umieszczony na stałe przy graczu, który rozpoczyna jako Wschód. Kiedy ponownie staje się on Wschodem po pierwszej (wschodniej) rundzie gry, znacznik jest odwracany, aby wskazać nowy Wiatr Rundy - Południe.

2.3 Umieszczenie przy stole

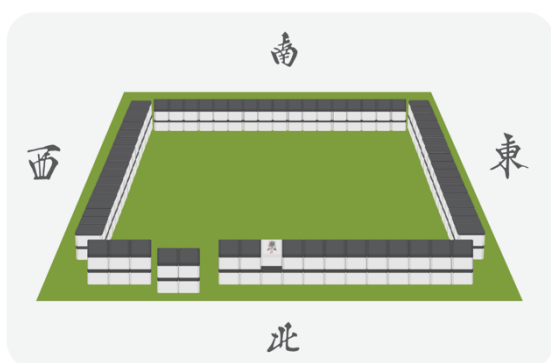
Miejsca graczy przy stole ustala się poprzez losowanie, chyba że zostały one wcześniej określone w harmonogramie turnieju. Do losowania wykorzystuje się po jednym kamieniu z każdym Wiatrem. Cztery kamienie tasuje się zakryte, a każdy gracz wybiera jeden z nich - gracz, który tasował kamienie, wybiera jako ostatni. Podczas losowania musi być obecnych co najmniej trzech graczy. Gracz, który wylosował kamień Wiatru Wschodu, rozpocznie grę jako Wschód i wybierze swoje miejsce (jeśli nie zostało ono wcześniej ustalone). Pozostali gracze zajmą miejsca zgodnie z wylosowanymi kamieniami.



2.4 Budowanie Muru

Kamienie należy dokładnie przetasować. Jeśli gracze tasują je ręcznie, powinni zacząć od ułożenia ich stroną zadrukowaną do dołu i dokładnie je przetasować. Następnie należy odwrócić wszystkie kamienie, które się odwróciły, stroną zadrukowaną do dołu i przetasować je ponownie, tym razem delikatniej, tak aby kamienie pozostały stroną zadrukowaną do dołu. Każdy gracz buduje przed sobą ścianę Muru z zakrytych kamieni, składającą się z siedemnastu kamieni w rzędzie i dwóch w wysokości. Cztery ściany są zsuwane razem, tworząc kwadrat (Mur).

2.5 Rozbijanie Muru

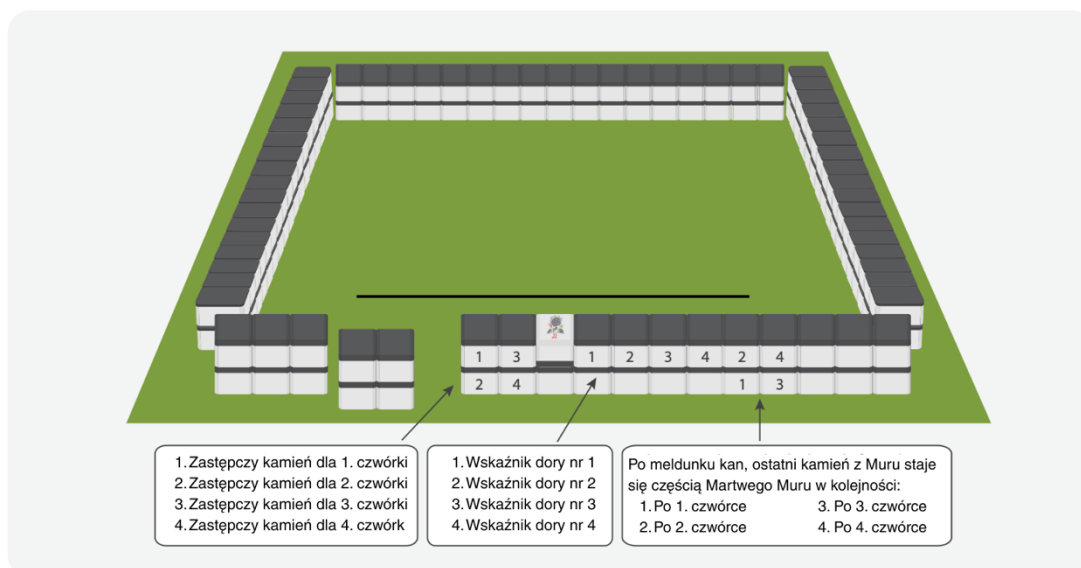


Wschód rzuca dwiema kostkami i liczy taką liczbę graczy w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, zaczynając od siebie. Mur przed tak wyznaczonym graczem zostaje rozbity poprzez odliczenie od jego prawej strony takiej samej liczby stosów kamieni, jaka wypadła na kostkach. Po odliczeniu ostatniego stosu kamieni, Mur zostaje rozbity poprzez delikatne rozsuniecie dwóch jej części.

Jeśli Wschód wyrzucił 12, Mur zostaje rozbity tak, jak pokazano na rysunku.

2.6 Martwy Mur

Pierwsze siedem stosów kamieni, licząc w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara od miejsca rozbicia, tworzy Martwy Mur. Martwy Mur nie powinien być oddzielony od Muru na początku rozdania, patrz sekcja 5.3. Czternaście kamieni Martwego Muru różni się od reszty kamieni Muru; cztery kamienie najbliższe miejsca rozbicia to cztery kamienie zastępcze; kolejne dziesięć kamieni to wskaźniki dory, które dzielą się na wskaźniki kan dory i wskaźniki ura dory, jak pokazano poniżej.



Zaleca się, aby gracz siedzący przed Martwym Murem umieścił pierwszy kamień zastępczy bezpośrednio po jej lewej stronie, tak aby ściana Muru składała się najpierw z dwóch pojedynczych kamieni, a następnie z sześciu stosów kamieni. Ma to na celu zmniejszenie ryzyka strącenia i odsłonięcia pierwszego kamienia zastępczego.

2.7 Wskaźnik dory

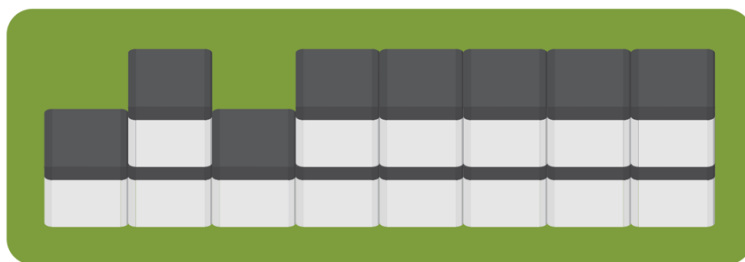
Wskaźnik dory ustala się, licząc trzy stosy kamieni w Martwym Murze od pierwotnego rozbicia Muru, a następnie odwracając kamień z wierzchu. Kamień ten wskazuje, który kamień jest dorą. Jeśli wskaźnikiem dory jest kamień rodziny, dorą jest następny kamień tej samej rodziny, np. 7 bambusów jest dorą, jeśli wskaźnikiem dory jest 6 bambusów. Jeśli wskaźnikiem jest 9, dora to 1 tej samej rodziny. Jeśli wskaźnikiem jest Smok, dora jest również Smokiem w następującej kolejności: Czerwony wskazuje na Białego, Biały wskazuje na Zielonego, a Zielony wskazuje na Czerwonego. W przypadku wiatrów obowiązuje podobna kolejność: Wschód-Południe-Zachód-Północ-Wschód.



W późniejszym czasie mogą pojawić się dodatkowe wskaźniki kan dory i ura dory; wskazują one odpowiednio na kan dorę i ura dorę

2.8 Dobieranie

Gracz zajmujący pozycję Wschodu dobiera pierwsze cztery kamienie z Muru, po początkowym rozbiciu. Kamienie dobiera się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, podczas gdy kolejność ruchów graczy przebiega przeciwnie do ruchu wskazówek zegara. Południe dobiera kolejne cztery kamienie, Zachód kolejne cztery, Północ kolejne cztery i tak dalej, aż wszyscy gracze będą mieli po dwanaście kamieni. Wschód kontynuuje, dobierając dwa kamienie: górne kamienie z pierwszego i trzeciego stosu. Południe, Zachód i Północ dobierają po jednym kamieniu w kolejności. (Odpowiada to sytuacji, w której Wschód dobiera jeden kamień, czeka, aż pozostali gracze dobiorą po jednym kamieniu, a następnie Wschód dobiera swój czternasty kamień.) Wschód ma teraz rękę startową składającą się z czternastu kamieni, podczas gdy pozostali gracze mają ich trzynaście.



Każdy gracz układa swoje kamienie pionowo przed sobą, tak aby tylko on mógł widzieć ich zawartość. Jeśli to możliwe, kostki umieszcza się po prawej stronie gracza na pozycji Wschodu; dzięki temu wszyscy gracze zawsze wiedzą, który z nich jest Wschodem.

3. Rozgrywka

Celem gry jest skompletowanie zwycięskiego układu kamieni. Ostatecznym celem gry jest zgromadzenie jak największej liczby punktów za zwycięskie układy. Nie ma znaczenia, ile układów wygrał każdy z graczy; o zwycięstwie decyduje łączna liczba punktów.

3.1 Fazy gry

Pełna rozgrywka składa się z dwóch rund: wschodniej i południowej. Każda runda składa się z co najmniej czterech rozdań, podczas których każdy gracz po kolei pełni rolę Wschodu. Pierwsze rozdanie rozpoczyna się wraz z rozpoczęciem rozgrywki; kolejne rozdania rozpoczynają się po zakończeniu poprzedniego rozdania. Rozdanie kończy się, gdy gracz skompletuje zwycięską rękę i ogłosi wygraną lub gdy nastąpi wyczerpanie Muru, patrz **sekcja 3.4**.

Każde rozdanie składa się z tur. Tura gracza rozpoczyna się, gdy dobiera on kamień z Muru lub gdy zgłasza meldunek. Tura gracza kończy się, gdy odrzuca on kamień. Nieprzerwany seria ruchów składa się z czterech tur, po jednej dla każdego gracza.

3.2 Zwycięska ręka

Kompletna ręka składa się z czterech grup i pary. Grupę może stanowić sekwencja, trójka lub czwórka. Zwycięska ręka musi być kompletna i zawierać co najmniej jedno yaku (wzór punktowy), patrz **sekcja 4.2**. Ponadto gracz w furitenie nie może ogłosić wygranej na odrzuconym kamieniu, patrz **sekcja 3.3.9**.

Sekwencja to trzy kolejne kamienie tej samej rodziny. Sekwencji nie można tworzyć z Honorów (Smoków ani Wiatrów). 8-9-1 lub 9-1-2 tej samej rodziny nie tworzą sekwencji. Trójka składa się z trzech identycznych kamieni. Czwórka składa się z czterech identycznych kamieni. Para składa się z dwóch identycznych kamieni.



Istnieją dwa specjalne układy, które nie składają się z czterech grup i pary, a mimo to są kompletne: Siedem Par i Trzyńście Sierot.

3.3 Runda gracza

Gracze wykonują swoje ruchy po kolei. Rozgrywkę rozpoczyna gracz Wschodu, a kolejność ruchów przebiega w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.

Gracz rozpoczyna swoją turę od dobrania kamienia. Jako że Wschód rozpoczyna grę z czternastoma kamieniami, nie dobiera kamienia w swojej pierwszej turze. Jeśli gracz nie może lub nie chce zadeklarować wygranej, riichi lub czwórki, kończy swoją turę, odrzucając jeden ze swoich zakrytych kamieni. Wschód powinien poczekać, aż wszyscy gracze zobaczą swoje kamienie, zanim wykona pierwsze odrzucenie.

Gracze nie powinni od razu umieszczać dobranego kamienia w swojej ręce. Zamiast tego powinni trzymać go oddzielnie od ręki lub na jej skraju. Najpierw powinni odrzucić kamień, a dopiero potem włożyć dobrany do ręki (chyba że go odrzucili). Gracz, który melduje zamknięty kan, również powinien przez chwilę trzymać dobraną płytkę oddzielnie, zanim doda ją do ręki lub czwórki. Umożliwia to cofnięcie błędnego lub zbyt szybkiego dobrania. Umieszczenie dobranego kamienia w ręce po odczekaniu kilku sekund jest dozwolone, np. jeśli gracz musi przemyśleć skomplikowany układ.

Gracze powinni uważać, aby odrzucać kamienie bez zakrywania ich powierzchni dłonią, tak aby każdy gracz widział powierzchnię kamienia w tym samym czasie. Odrzucone kamienie układa się odkryte w uporządkowany sposób, od lewej do prawej, po sześć kamieni w rzędzie, przed każdym graczem i w obrębie Muru, tak aby było jasne, kto odrzucił który kamień i w jakiej kolejności. Trzeci rząd odrzuconych kamieni może liczyć więcej niż sześć kamieni.

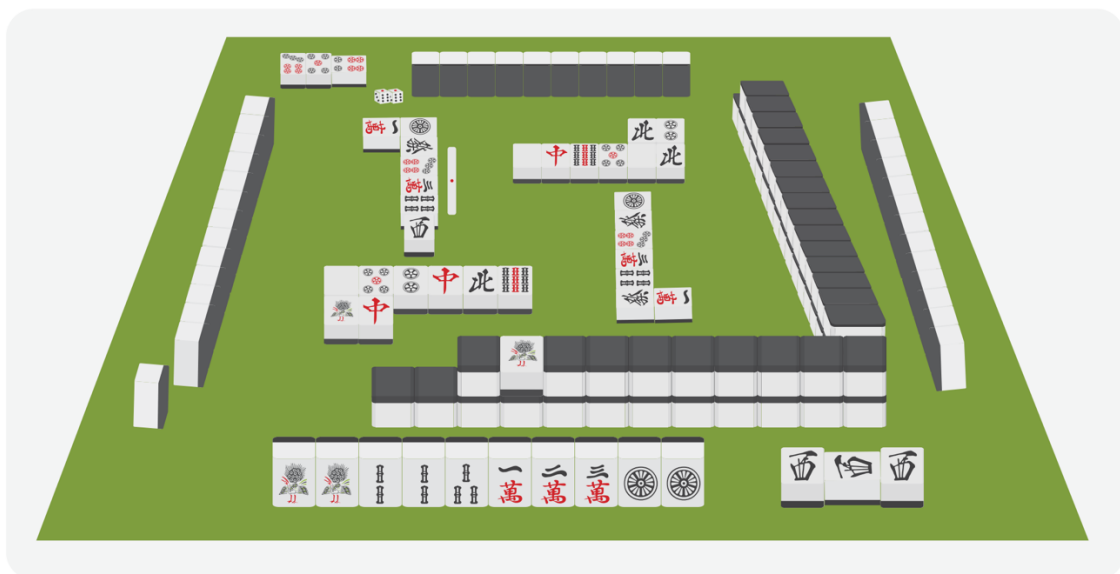
Gdy gracz dotknie kolejnego kamienia z Muru w ramach dobierania, traci prawo do kradzieży ostatniego odrzuconego kamienia.

3.3.1 Kolejność i czas przejęcia kamienia

Każdy gracz może przejąć ostatnio odrzucony kamień w celu wygrania, dopóki następny gracz nie odrzuci kamienia, nie zamelduje ukrytej/rozszerzonej czwórki lub nie zamelduje „tsumo” (chyba że następny gracz zareagował zbyt szybko – patrz **sekcja 6.4.5**). Każdy gracz może przejąć ostatnio odrzucony kamień w celu utworzenia trójki/czwórki, dopóki następny gracz nie dobierze kamienia. Gracz, który ma rozpocząć swoją turę, może zameldować ostatnio odrzucony kamień do sekwencji. Jeśli nie chce tego zrobić, rozpoczyna swoją turę, dobierając kamień z Muru.

Meldunek kamienia jako wygranej ma pierwszeństwo przed wszelkimi innymi meldunkami. Jeśli gracz zamelduje kradzież kamienia do wygranej, wszelkie równoczesne meldunki dotyczące kamienia są ignorowane. Kilku graczy może zameldować wygraną na tym samym odrzuconym kamieniu.

Meldunek w celu utworzenia trójki/czwórki może skutkować utratą tury przez graczy, ponieważ gra toczy się dalej od gracza, który ukradł kamień, a nie od gracza, który go odrzucił.



W przypadku, gdy dwóch graczy zgłasza meldunek na tym samym kamieniu w celu utworzenia grupy:

- Jeśli meldunki nastąpiły jednocześnie lub z podobną szybkością po tym, jak odrzucony kamień stał się widoczny dla wszystkich graczy, meldunek dotyczący trójki/czwórki ma pierwszeństwo przed sekwencją.
- Jeśli meldunek nastąpił ze znacznym opóźnieniem, pierwszeństwo ma pierwszy meldunek.
- Jeśli nie jest jasne, czy meldunki nastąpiły jednocześnie, należy uznać, że tak było.

3.3.2 Meldunek wymienny

Meldunek wymienny jest zakazany. Nie wolno wziąć kamienia i natychmiast odrzucić ten sam kamień.

Nie wolno ukraść  do trójki    i odrzucić 

Nie wolno ukraść  do sekwencji    i odrzucić  lub 

Meldunek wymienny jest karany martwą ręką.

3.3.3 Meldunki

Ostatnio odrzucony kamień można wykorzystać do stworzenia grupy w trzech krokach:

1. Gracz wyraźnie ogłasza:
 - „chii” w przypadku sekwencji (dopuszczalne jest również „chow”);
 - „pon” w przypadku trójki (dopuszczalne jest również „pung”);
 - „kan” w przypadku czwórki (dopuszczalne jest również „kong”);
2. Gracz odkrywa pasujące do grupy kamienie ze swojej ręki.
3. Gracz odrzuca kamień ze swojej ręki i bierze ukradziony kamień.

W przypadku trzeciego kroku kolejność tych dwóch czynności nie ma znaczenia: gracz może najpierw wziąć ukradziony kamień, a następnie odrzucić lub odwrotnie. Przy meldunku do czwórki odkrywa się wskaźnik kan dora, a gracz dobiera kamień zastępczy przed odrzuceniem, patrz **sekcja 3.3.4**.

Kamienie w zameldowanych grupach nie mogą być przestawiane w celu utworzenia innych grup i nie mogą być odrzucane.

Kamień może być zameldowany do sekwencji wyłącznie od gracza po lewej stronie. Kamień może być zameldowany do trójki/czwórki przez dowolnego innego gracza.

Po zameldowaniu kamienia do grupy, ręka gracza staje się otwarta i nie jest już zamknięta.

3.3.4 Meldunek do czwórki

Aby zameldować czwórkę, gracz musi najpierw wyraźnie powiedzieć „kan” (dopuszczalne jest również „kong”). Istnieją trzy rodzaje czwórek: kradziona, rozszerzona i zamknięta

Meldunek kradzionej czwórki polega na meldunku na ostatnio odrzuconym kamieniu do czwórki, odkryciu trzech identycznych kamieni z ręki i zabranii zameldowanego kamienia.

Meldunek czwórki rozszerzonej polega na dołożeniu dobranej przez gracza z Muru kamienia do zameldowanej wcześniej trójki poprzez odkrycie czwartego kamienia z ręki i umieszczenie go obok obróconego kamienia z trójki.

Meldunek zamkniętej czwórki polega na odkryciu czterech identycznych kamieni i z ręki i odwróceniu dwóch środkowych kamieni lub dwóch skrajnych kamieni stroną zakrytą. Zgłoszenie ukrytej czwórki nie ma wpływu na status ukryty/otwarty ręki gracza. Należy pamiętać, że cztery identyczne kamienie nie tworzą czwórki, chyba że zostaną zameldowane jako czwórka.

Kamienie w zameldowanych czwórkach nie mogą być przestawiane w celu utworzenia innych zestawów i nie mogą być odrzucane.

Gracz może zameldować rozszerzoną lub zamkniętą czwórkę podczas swojej tury po dobraniu kamienia z Muru lub Martwego Muru, tj. nie w turze, w nastąpił meldunek do sekwencji/trójki.

Po zameldowaniu czwórki gracz znajdujący się przed Martwym Murem odkrywa nowy wskaźnik kan dory, odwracając kamień znajdujący się na prawo od poprzedniego wskaźnika (wskaźników). Kamień ten wskazuje kan dorę. Gracz, który zameldował czwórkę, dobiera następnie kamień zastępczy znajdujący się najbliższej miejsca przzerwania Muru i kontynuuje swoją turę w normalny sposób.

Martwy Mur składa się zawsze z czternastu kamieni. Po każdym meldunku czwórki ostatni kamień ze ściany staje się częścią Martwego Muru, a przedostatni kamień z Muru staje się nowym ostatnim kamieniem. Zasady postępowania ze Martwym Murem znajdują się w **sekcji 5.3**.

3.3.5 Czwarta czwórka

Po zameldowaniu czwartej czwórki gra toczy się dalej, ale w tej rozgrywce nie można meldować kolejnych czwórek. W żadnym wypadku nie można utworzyć piątej czwórki.

3.3.6 Pokazywanie grup

Zameldowane grupy umieszcza się po prawej stronie kamieni graczy, tak aby były widoczne dla wszystkich graczy. Zameldowane kamienie są obracane, aby wskazać, który gracz je odrzucił. Zameldowany kamień jest umieszczany po lewej/środku/prawej stronie grupy, w zależności od pozycji, na której siedzi gracz, który odrzucił kamień. Zameldowana kradziona czwórka ma jeden obrócony kamień. Rozszerzona czwórka ma dwa obrócone kamienie: dodany kamień jest umieszczany obok poprzednio obróconego kamienia. Wiele grup zameldowanych przez jednego gracza jest pokazywanych pionowo lub poziomo w kolejności meldowania, przy czym zestaw zameldowany jako pierwszy znajduje się najbliżej rogu.



3.3.7 Obowiązek zapłaty: Trzecia zameldowana grupa smoków i czwarta zameldowana grupa wiatrów.

Gracz jest zobowiązany do zapłaty, jeśli posiada kamień do ostatniej trójki/czwórki, uzupełniającą yaku „Trzy Duże Smoki” lub „Cztery Duże Wiatry”, gdy pozostałe trójki/czwórki zostały już zameldowane. W przypadku wygranej poprzez dobranie z Muru, gracz zobowiązany do zapłaty sam pokrywa pełną wartość yakumana. W przypadku, gdy inny gracz odrzuci kamień zapewniający wygraną poprzez yakumana, dzieli się on płatnością równomiernie z graczem zobowiązanym do zapłaty, ale tylko ten, kto odrzucił kamień, pokrywa ewentualne liczniki.

3.3.8 Tenpai i noten

Tenpai (oczekiwanie) oznacza, że układ jest prawie kompletny; istnieje co najmniej jeden kamień, który po dodaniu do układu uzupełniłby go. Przeciwnieństwem tenpai jest noten (brak oczekiwania). Kamień/kamienie, które uzupełniłyby układ, nazywane są kamieniami oczekiwanymi. Zestaw do gry nie może zawierać pięciu takich samych kamieni, więc układ zawierający cztery sztuki tego samego kamienia nie może oczekiwać na piątą, dlatego takie oczekiwanie stanowi noten. Ręka gracza nadal jest uważana za tenpai, jeśli wszystkie jego kamienie oczekiwane są widoczne wśród odrzuconych kamieni i zameldowanych grup.

Podczas swojej tury ręka gracza jest uważana za tenpai, jeśli po odrzuceniu kamienia możliwe jest osiągnięcie stanu tenpai.

Jeśli ręka gracza została uznana za martwą, jest to stan noten.

Tenpai i noten – przykład 1:

Poniższa ręka jest w notenie:



Tenpai i noten – przykład 2:

Poniższa ręka jest w tenpai, niezależnie od tego, ile 9 kółek jest widocznych w odrzuconych kamieniach i zameldowanych grupach.



3.3.9 Furiten

Gracz w furitenie nie może ogłosić „ron”. Nadal może jednak ogłosić „tsumo”, „riichi”, „chii”, „pon” lub „kan”.

Gracz w tenpai jest w furitenie, dopóki może skompletować rękę, wykorzystując jeden ze swoich poprzednio odrzuconych kamieni, nawet bez yaku; dotyczy to również kamieni zameldowanych przez innych graczy do grup. Kamień, który rozszerza jedną z grup trzech kamieni gracza do czwórki, nie jest zaliczany do odrzuconych kamieni gracza. Gracz może zmienić swoje oczekiwane kamienie, aby wyjść z furitenu (chyba że gracz zadeklarował riichi).

Gracz, który nie zamelduje wygranej po odrzuceniu, który uzupełnia jego rękę (lub nie zdoła ukraść czwórki), jest tymczasowo w furitenie, nawet jeśli uzupełniona ręka nie ma yaku. Tymczasowy furiten kończy się, gdy gracz następnym razem dobierze lub zamelduje kamień.

Jeśli gracz, który zadeklarował riichi, nie zdoła wygrać na odrzuconym kamieniu, które uzupełnia jego rękę (lub nie zdoła zameldować czwórki), pozostaje w stanie furiten do końca rozdania.

Furiten – przykład 1:

Rozważmy gracza z następującą ręką:



Gracz ma potrójne czekanie na 3, 6 i 9. Gracz znajduje się w furitenie, jeśli odrzucił którykolwiek z trzech kamieni, na które czeka.

Furiten – przykład 2:

Rozważmy gracza z następującą ręką:



Gracz czeka na kamienie 1 lub 4 kółek. Odrzucenie kamienia z 7 kółek nie powoduje, że gracz jest w furitenie. Gracz jest w furitenie tylko wtedy, gdy odrzuci jeden ze swoich kamieni, na które czeka (1 lub 4 kółek).

Furiten – przykład 3:

Rozważmy gracza z następującą ręką:



Gracz czeka na trzy kamienie: 4 i 7 kółek oraz Czerwonego Smoka. Gracz znajduje się w furitenie, jeśli odrzucił którykolwiek z tych kamieni.

3.3.10 Riichi

Gracz posiadający zamkniętą rękę w tenpai może zadeklarować riichi w trzech krokach:

1. Gracz wyraźnie ogłasza „riichi”.
2. Gracz odrzuca kamień i ustawia go bokiem, np.



3. Gracz umieszcza zakład riichi (patyczek o wartości 1000 punktów) przy odrzuconych kamieniach.

Zakład riichi należy umieścić w pobliżu środka stołu, w miejscu dobrze widocznym dla wszystkich graczy, w przestrzeni między czterema obszarami odrzuconych kamieni, najbliżej własnych odrzuconych kamieni gracza.

Riichi można ogłosić tylko wtedy, gdy w Murze pozostał co najmniej jeden kamień.

Jeśli przeciwnik zamelduje wygraną na odrzuconym kamieniu, na którym zadeklarowano riichi, deklaracja riichi traci ważność, a zakład riichi zostaje zwrócona graczowi, który zadeklarował riichi. Jeśli przeciwnik zamelduje kamień, na którym zadeklarowano riichi do swojego układu, gracz, który ogłosił riichi, obraca swój następny odrzucony kamień.

Gracz, który zadeklarował riichi, bierze z powrotem zakład riichi, jeśli zamelduje wygraną. Jeśli inny gracz zamelduje wygraną, ten gracz zabiera zakłady riichi. W przypadku wielu zwycięzców, wszyscy zwycięzcy, którzy zadeklarowali riichi, otrzymują z powrotem swoje zakłady riichi z bieżącej ręki. Wszelkie zakłady od graczy, którzy nie zameldowali wygranej, oraz zakłady z poprzednich rozdania, są zabierane przez zwycięzcę pierwszego w kolejności po graczu, który odrzucił kamień. W przypadku zakończenia rozdania przez wyczerpanie Muru, zakłady riichi pozostają na stole, dopóki gracz nie wygra rozdania.

Gracz, który zadeklarował riichi, nie może już zmieniać swojej ręki. Może jednak zameldować zamkniętą czwórkę, jeśli dobrany kamień pasuje do zamkniętej trójki, o ile nie zmienia to jego kamieni oczekujących i o ile trzy kamienie, które mają zostać użyte do czwórki, mogą być interpretowane wyłącznie jako trójka w układzie uzupełnionym dowolnym kamieniem oczekującym. (W przypadku trzech kolejnych trójek tej samej rodziny nie można ogłosić czwórki, ponieważ kamienie można zinterpretować jako trzy identyczne sekwencje.)

Przykłady nieprawidłowych ukrytych czwórek można znaleźć w **sekcji 6.7.1**.

3.3.11 Wygrana poprzez dobranie z Muru (Tsumo)

Gracz, który może skompletować zwycięską rękę (z co najmniej jednym yaku) przy użyciu kamienia właśnie dobranego z Muru lub z Martwego Muru może zadeklarować zwycięstwo, wyraźnie ogłaszając „tsumo”. Gracz powinien odłożyć kamień, który zapewnił mu zwycięstwo, z dala od reszty ręki, tak aby dla wszystkich graczy było jasne, który kamień był tym zwycięskim. Gracz w furitenie również może wygrać poprzez „tsumo”.

3.3.12 Wygrana poprzez odrzucenie (Ron)

Gracz, który może skompletować zwycięską rękę (z co najmniej jednym yaku) przy użyciu ostatnio odrzuconego kamienia, może wygrać, wyraźnie ogłaszając „ron”, o ile nie znajduje się w furitenie.

3.3.13 Wygrana poprzez zameldowanie czwórki

Gdy zameldowano rozszerzoną czwórkę, inny gracz może przejąć dodany kamień i zameldować wygraną, wyraźnie ogłaszając „ron”, o ile nie jest w furitenie. Wygrana poprzez zameldowanie czwórki traktowana jest tak samo jak wygrana poprzez odrzucenie; gracz, który zameldował czwórkę, płaci pełną wartość ręki zwycięzcy. Ponieważ czwórka nie została pomyślnie zameldowana, nie odkrywa się wskaźnika kan dory. Gracz, który straci okazję do przejścia czwórki, jest tymczasowo w furitenie.

Zamknięta czwórka może zostać ukradziona wyłącznie w celu zameldowania wygranej z Trzynastoma Sierotami.

3.3.14 Martwa ręka

Niektóre nieprawidłowości podczas rozgrywki są karane martwą ręką. Gracz, którego ręka została uznana za martwą, nie może ogłaszać „tsumo”, „ron”, „riichi”, „chii”, „pon” ani „kan” i nigdy nie jest w tenpai.

Do nieprawidłowości karanych „martwą ręką” należą między innymi:

- Zbyt mała lub zbyt duża liczba kamieni w ręce.
- Nieprawidłowe zameldowanie wygranej bez odkrycia kamieni.
- Nieprawidłowa deklaracja riichi.

Pełna lista błędów i związanych z nimi kar znajduje się w **rozdziale 6**.

Wszyscy gracze muszą poinformować pozostałych graczy o wszelkich zauważonych martwych rękach. Ręka musi zostać wcześniej uznana za martwą, aby mogła być traktowana jako martwa.

W przypadku, gdy ważna ręka riichi zostanie uznana za martwą po ogłoszeniu riichi, a rozgrywka zakończy się wyczerpaniem Muru, płaci się karę noten. Sytuacja ta nie jest karana chombo. Gracz musi jednak ujawnić swoją rękę, aby udowodnić, że była to ważna ręka riichi i że nie zawierała żadnych nieważnych ukrytych czwórek.

Próba meldunku z martwą ręką karana jest chombo; zob. **sekcja 3.4.6**.

3.4 Zakończenie rozdania

Rozdanie może zakończyć się na dwa sposoby: poprzez wyczerpanie Muru (żaden z graczy nie melduje wygranej po ostatnim odrzuceniu) lub poprzez zameldowanie wygranej przez jednego lub więcej graczy. Chombo skutkuje powtórzeniem bieżącego rozdania i nie jest traktowane jako rozdanie.

3.4.1 Ostatni kamień i odrzucenie

Gdy gracz dobierze ostatni kamień z Muru (nie licząc 14 kamieni ze Martwego Muru), może jedynie zameldować „tsumo” lub odrzucić kamień. Nie wolno meldować „kan” po dobraniu ostatniego kamienia.

Po każdym zameldowaniu czwórki ostatni kamień z Muru staje się częścią Martwego Muru, a przedostatni kamień z Muru staje się nowym ostatnim kamieniem. W przypadku meldunku czwórki, gdy

w Murze pozostaje jeden kamień, nie następuje dobieranie ostatniego kamienia; następuje jedynie dobieranie kamienia zastępczego. Meldunek kolejnej czwórki po tym nie jest dozwolony.

Kamień odrzucony, gdy w Murze nie ma już kamieni, jest ostatnim odrzuceniem. Można je wykorzystać wyłącznie do wygranej, a nie do meldunku do grupy.

3.4.2 Wyczerpanie Muru

Wyczerpanie Muru ma miejsce, gdy po ostatnim odrzuceniu nikt nie zameldował wygranej. Po wyczerpaniu Muru gracze w noten płacą karę graczom w tenpai. Gracze ogłaszają czy są w tenpai, czy noten, w kolejności: Wschód, Południe, Zachód i na końcu Północ. Ogłoszenie poza kolejnością nie podlega karze, ale ogłoszenia nie można zmienić. Gracze, którzy zadeklarowali riichi, muszą ujawnić swoje ręce w przypadku wyczerpania Muru. Gracze, którzy ogłosili, że są w tenpai, muszą ujawnić swoje ręce. Gracze z ręką tenpai mogą nadal ogłaszać, że są noten.

Łączna kara noten wynosi 3000 punktów. Jeśli trzech graczy jest w tenpai, gracz noten płaci po 1000 każdemu. Jeśli dwóch graczy jest w tenpai, każdy z nich otrzymuje 1 500 punktów od gracza noten. Jeśli tylko jeden gracz jest w tenpai, otrzymuje 1 000 punktów od każdego z graczy noten. Jeśli żaden lub wszyscy gracze są w tenpai, nie wymienia się punktów.

Po wyczerpaniu Muru gracz Wschodu umieszcza nowy licznik po swojej prawej stronie. Jeśli następuje zmiana rozdającego, nowy gracz Wschodu jest odpowiedzialny za umieszczenie liczników, a poprzedni gracz na pozycji Wschód zabiera swoje liczniki z powrotem; np. jeśli przed wyczerpaniem Muru były dwa liczniki, nowy gracz Wschodu umieszcza trzy liczniki.

Po wyczerpaniu Muru wszelkie zakłady riichi pozostają na stole, aby mogły zostać odebrane przez następnego gracza, który ogłosi wygraną. Zakłady riichi są umieszczane po prawej stronie gracza Wschodu, obok liczniku/liczników.

3.4.3 W przypadku meldunku wygranej

Gdy rozgrywka kończy się zameldowaniem wygranej przez jednego lub więcej graczy, następuje rozliczenie punktów. Zapłatę otrzymują wyłącznie zwycięzcy. Jeśli istnieje więcej niż jeden możliwy sposób na skompletowanie wygrywającego układu za pomocą danego kamienia, wybierana jest zawsze opcja dająca najwyższą liczbę punktów. Szczegółowe instrukcje dotyczące punktacji znajdują się w **sekcji 4**.

Gracz, który melduje wygraną poprzez dobranie z Muru, otrzymuje zapłatę od trzech przeciwników. Gracz, którego odrzucenie powoduje jedno lub więcej meldunków wygranej, płaci zwycięzcy pełną

wartość każdego rozdania, w tym wartość wszelkich liczników. Zwycięzca zbiera zakłady riichi, patrz **sekcja 3.3.10**. Obowiązek zapłaty może mieć wpływ na zapłatę, patrz **sekcja 3.3.7**.

Wschód otrzymuje więcej punktów za wygraną, ale również płaci więcej, jeśli przeciwnik zamelduje wygraną poprzez dobranie z Muru.

Po zameldowaniu wygranej przez Wschód (niezależnie od tego, czy więcej graczy ogłosiło wygraną, czy nie), umieszcza on nowy licznik na stole po swojej prawej stronie.

3.4.4 Liczniki (Honba)

Podczas gry z patyczkami punktowymi, licznik zazwyczaj reprezentuje patyczek o wartości 100 punktów, pobrany z zestawu gracza Wschodu. Patyk o wartości 500 punktów może służyć jako pięć liczników. Patyczki wykorzystywane jako liczniki nadal należą do gracza Wschodu, są traktowane jako część jego wyniku i zostaną odłożone wraz z pozostałymi patyczkami punktowymi, gdy nastąpi zmiana rozdającego lub gra się zakończy.

Alternatywnie jako liczniki można wykorzystać inne przedmioty lub wskaźniki, takie jak żetony pokerowe.

Każdy licznik na stole zwiększa wartość zwycięskiej ręki o 300 punktów. W przypadku wygranej przez dobranie z Muru, zapłata jest dzielona, więc każdy przeciwnik płaci zwycięzcy 100 punktów za każdy licznik, oprócz standardowej zapłaty za rękę. W przypadku wielu zwycięzców gracz, który odrzucił kamień, płaci 300 za każdy licznik każdemu zwycięzcy.

Nowy licznik umieszcza się na stole po prawej stronie Wschodu po rozdaniu, w którym Wschód zameldował zwycięstwo oraz po wyczerpaniu Muru. Wszystkie liczniki są usuwane ze stołu po rozdaniu, w którym gracz inny niż Wschód zameldował zwycięstwo, a Wschód nie.

3.4.5 Rotacja rozdającego

Po zakończeniu rozdania ustala się, czy gracz Wschodu pozostaje na tej pozycji, czy też kolejka przechodzi na następnego gracza.

Gracz Wschodu pozostaje na tej pozycji, jeśli zameldował wygraną lub był w tenpai w momencie wyczerpania Muru. W przypadku wielu zwycięzców gracz Wschodu pozostaje na tej pozycji, jeśli był jednym ze zwycięzców. W przeciwnym razie następuje rotacja rozdającego, a gracz, który był na pozycji Południe, staje się teraz Wschodem, podczas gdy Zachód staje się Południem, Północ staje się Zachodem, a Wschód staje się Północą.

W przypadku chombo nie ma rotacji rozdającego: Wschód pozostaje Wschodem.

3.4.6 Chombo

Poważne wykroczenia popełnione w trakcie rozgrywki są karane chombo, po czym następuje powtórzenie bieżącego rozdania. W przypadku ponownego rozdania zakłady riichi z bieżącego rozdania są zwracane graczom, którzy ogłosili riichi. Nie umieszcza się nowego licznika a rola rozdającego nie ulega zmianie.

Jeśli wygrana zostanie zameldowana w tym samym czasie, co wystąpienie chombo, chombo zostaje unieważnione. Jeśli chombo wystąpi zaraz po ostatnim odrzuceniu, przed wyczerpaniem Muru, chombo zostaje zastąpione ręką martwą. Wykroczenia, które uniemożliwiają prawidłowe rozpatrzenie zwycięskiej ręki (rąk) lub wyczerpania Muru, są nadal karane chombo.

W turnieju kara za chombo wynosi 20 000 punktów, które są odejmowane od ogólnego wyniku turniejowego gracza po zakończeniu gry i po zastosowaniu umy do wyników graczy. Poza turniejami karą za chombo jest odwrotna zapłata mangana: 4 000 dla Wschodu, 2 000 dla pozostałych graczy. Jeśli graczem popełniającym wykroczenie jest Wschód, 4 000 wypłaca się każdemu z pozostałych graczy.

Do wykroczeń karanych chombo należą między innymi:

- Nieprawidłowe zameldowanie wygranej i odkrycie kamieni.
- Próba meldunku na kamieniu po ogłoszeniu martwej ręki.
- Odkrycie zbyt dużej liczby kamieni.
- Ogłoszenie riichi w sytuacji noten (stwierdzone wyłącznie podczas wyczerpania Muru).
- Niemożność kontynuowania gry w sposób uczciwy z powodu błędu gracza, np. gracz popełnia błąd prowadzący do ogłoszenia błędnej wygranej przez innego gracza.

Wyczerpująca lista błędów i odpowiadających im kar znajduje się w **rozdziale 6**.

W turnieju, w którym sesje są ograniczone czasowo, jeśli dojdzie do chombo w momencie, gdy gracze kończą ostatnie lub przedostatnie rozdanie, chombo traktuje się jako jedno rozdanie, aby uniknąć problemów z harmonogramem.

3.5 Kontynuacja gry

Po zakończeniu rotacji rozdającego kamienie są tasowane grafikami do dołu i rozpoczyna się nowe rozdanie.

Gdy gracz, który rozpoczął grę jako Wschód, ponownie staje się Wschodem po tym, jak wszyscy przeciwnicy przynajmniej raz byli Wschodem, rozpoczyna się Runda Południowa.

Gdy gracz, który rozpoczął grę jako Wschód, ponownie staje się Wschodem po tym, jak wszyscy przeciwnicy przynajmniej raz byli Wschodem w Rundzie Południowej, gra się kończy.

3.6 Arkusze podsumowujące

Organizator turnieju może rozdać graczom arkusze podsumowujące, aby ułatwić im śledzenie punktów podczas ostatniego rozdania gry.

Arkusz podsumowujący to zazwyczaj kwadratowy, pusty arkusz papieru lub tabliczka z krzyżykiem (X) pośrodku. W każdej strefie zaznaczono aktualne kierunki wiatru dla graczy. Gracze muszą zapisać swój aktualny wynik albo jako wynik całkowity, albo jako różnicę w stosunku do wyniku początkowego (wszyscy czterej gracze stosują ten sam format). Gracze powinni upewnić się, że suma jest prawidłowa, zanim będą kontynuować grę. W tym celu można użyć kalkulatora.

3.7 Zakończenie gry

Po zakończeniu Rundy Południa i zakończeniu gry zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów. Nie ma znaczenia, ile poszczególnych rozdań zostało wygranych; o zwycięstwie decyduje łączna suma punktów. Mogą wystąpić remisy.

Wszelkie zakłady riichi pozostałe na stole przejmuje zwycięzca; w przypadku remisu punkty są dzielone (wszelkie ułamki są zaokrąglane w dół).

Gra może również zakończyć się z powodu upływu limitu czasowego, patrz **sekcja 7.4**. Nie ma zasady bankructwa, patrz **sekcja 4.1.4**.

Przy obliczaniu wyników końcowych gracze zliczają swoje punkty (biorąc pod uwagę pożyczki) i odejmują 30 000 punktów. W następnym kroku dodaje się/odejmuje premie zwycięzcy (uma), a następnie odejmuje się wszelkie nałożone kary. Wynik końcowy, który dla uproszczenia można podzielić przez 1000, zapisuje się na karcie wyników. Ostateczny wynik, który dla uproszczenia można podzielić przez 1000, zapisuje się na karcie wyników.

Po zakończeniu obliczania wyników gracze odwracają wszystkie kamienie stroną zadrukowaną do dołu i resetują patyczki punktowe. W razie potrzeby gracze układają cztery kamienie Wiatrów osobno i odkrywają je na następną rozgrywkę.

3.7.1 Premie zwycięzcy (Uma)

Pod koniec gry do wyników dodaje się umę (premię/karę). Dwóch graczy z najlepszymi wynikami otrzymuje premię od dwóch graczy z najniższymi wynikami w grze, zgodnie z następującym schematem: zwycięzca otrzymuje 15 000 punktów, gracz zajmujący drugie miejsce otrzymuje 5 000 punktów, gracz zajmujący trzecie miejsce otrzymuje karę -5 000 punktów, a ostatni gracz otrzymuje karę -15 000 punktów.

W przypadku remisu graczy o daną pozycję, punkty za odpowiednie miejsca są sumowane i równo dzielone między nich.

Premia dla zwycięzcy – przykład 1:

Jeśli dwóch graczy zajmie ex aequo 1. miejsce, premia za 1. miejsce (+15 000 punktów) i premia za 2. miejsce (+5 000 punktów) są sumowane, co daje 20 000 punktów. Każdy z graczy, którzy zajęli ex aequo 1. miejsce, otrzymuje połowę tej sumy, czyli 10 000 punktów.

Premia dla zwycięzcy – przykład 2:

Jeśli trzech graczy zajmie ex aequo 2. miejsce, premia za 2. miejsce (+5 000) oraz kary za 3. (-5 000) i 4. (-15 000) miejsce są sumowane, co daje -15 000 punktów, a każdy z graczy zajmujących ex aequo otrzymuje jedną trzecią tej kwoty, czyli -5 000 punktów.

4 Punktacja

4.1 Liczenie punktów wygranej ręki

Wszyscy gracze są odpowiedzialni za zapewnienie, by każda zwycięska ręka została poprawnie oceniona i otrzymała maksymalną liczbę punktów. Każdy gracz ponosi główną odpowiedzialność za zliczenie han i fu we własnym układzie. W razie potrzeby można poprosić o pomoc, a pozostali gracze muszą skorygować wszelkie popełnione błędy.

Najpierw gracz oblicza liczbę han (duże punkty) poprzez zsumowanie han przyznanych przez yaku (co najmniej jeden) oraz han przyznanych przez dory, kan dory i ura dory w ręce. Ura dory są dodawane tylko w przypadku riichi. Kamień oznaczony wieloma wskaźnikami dory jest odpowiednio traktowany jako wielokrotna dora.

Następnie gracz oblicza liczbę fu (małych punktów) i zaokrągla w górę do najbliższej dziesiątki (np. 32 fu zaokrągla się w górę do 40). W przypadku ręki Siedem Par wartość ręki wynosi 25 fu i nie zaokrągla się w górę. W przypadku rąk z pięcioma lub więcej han, fu nie mają znaczenia.

Wartość ręki można znaleźć w tabelach w **sekcji 8**. Tabele zostały dokładniej opisane w **sekcji 4.1.3**. Do wartości podanej w tabeli dodaje się liczniki: za każdy licznik na stole dodaje się 100 w przypadku wygranej przez dobranie z Muru lub 300 w przypadku wygranej przez odrzucenie. Ponadto wszelkie zakłady riichi od graczy, którzy nie ogłosili wygranej, oraz z poprzednich rozdań, są odbierane przez zwycięzcę. W przypadku wielu zwycięzców gracz, który odrzucił kamień, rozlicza się z każdym zwycięzcą osobno. Każdy zwycięzca otrzymuje wartość ręki, w tym wartość liczników znajdujących się w grze.

W przypadku wielu zwycięzców wszyscy zwycięzcy, którzy zadeklarowali riichi, odzyskują swoje zakłady riichi z bieżącej ręki. Wszelkie zakłady od graczy, którzy nie ogłosili wygranej, oraz nieodebrane zakłady z poprzednich rozdań, są zbierane przez zwycięzcę, który jest pierwszy w kolejności po gracz, który odrzucił kamień.

Gracze muszą odwrócić kamienie nadrukowaną stroną do dołu dopiero po zakończeniu zapłaty. Błędy w punktacji wykryte po odwróceniu kamieni mogą i muszą zostać skorygowane tylko wtedy, gdy gracze uzgodnią prawidłową wartość ręki (rąk) i zapłaty.

4.1.1 Fu (małe punkty)

Za układ zawierający Siedem Par przyznaje się dokładnie 25 fu (nie przyznaje się żadnych dodatkowych fu). Za pozostałe układy przyznaje się 20 fu.

Fu za układy na ręce	
Siedem Par	25
Pozostałe układy	20

Fu mogą być przyznane za sposób wygranej.

Fu za sposób wygranej	
Poprzez odrzucenie z zamkniętą ręką	10
Poprzez dobranie z Muru	2

2 fu za wygraną poprzez dobranie z Muru nie mogą być łączone z yaku Pinfu.

Fu przyznawane są za każdą trójkę i czwórkę na ręce. Jeśli gracz wygrywa na kamieniu do trójki, traktowane jest to jako zameldowana trójka w przypadku wygranej poprzez odrzucenie i jako zamknięta trójka w przypadku wygranej poprzez dobranie z Muru.

Fu za układ	Zameldowana	Zamknięta
Sekwencja	0	0
Trójka, 2-8	2	4
Trójka, terminale/Honory	4	8
Czwórka, 2-8	8	16
Czwórka, terminale/Honory	16	32

2 fu są przyznawane za wartościowe pary

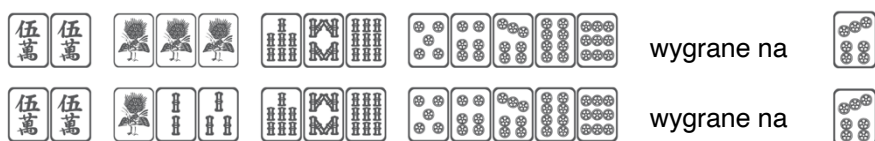
Fu za wartościowe pary	
Para Smoków	2
Para Wiatrów Rundy/Gracza	2

Za parę Wiatrów będących jednocześnie Wiatrem Gracza i Rundy przyznawane są 2 fu.

2 fu mogą być przyznawane za rodzaj czekania.

Fu za czekanie	
Skrajne czekanie	2
Zamknięte czekanie	2
Dwustronne czekanie	0
Czekanie na trójkę	0
Czekanie na parę	2

Skrajne czekanie to sytuacja, w której kamień 3 zamyka sekwencję 1-2-3 lub kamień 7 zamyka sekwencję 7-8-9. Zamknięte czekanie to czekanie na środkowy kamień w sekwencji (np. czekanie na 5 przy sekwencji 4-5-6). Dwustronne czekanie to czekanie na sekwencję, które może być dopełnione z dwóch stron (np. czekanie na 6 i 9 mając 7-8 na ręce). 2 fu za czekanie skrajne, zamknięte lub na parę są przyznawane nawet wtedy, gdy ręka czeka też na inne kamienie



Liczba han	Nazwa	Bazowa wartość
5	Mangan	2000
6 - 7	Haneman	3000
8 - 10	Baiman	4000
11+	Sanbaiman	6000
-	Yakuman	8000

W przypadku wygranej przez odrzucenie, gracz, który odrzucił kamień, płaci pełną wartość ręki, tj. czterokrotność wartości bazowej, jeśli zwycięzcą nie jest Wschód, oraz sześciokrotność wartości bazowej, jeśli zwycięzcą jest Wschód.

Płatności są zaokrąglane w górę do najbliższych 100.

4.1.3 Tabele punktacji

Tabele punktacji są podzielone na kategorie w zależności od tego, czy zwycięzcą jest gracz Wschodu, czy nie.

Tabela punktacji kolumna podaje wartość fu ręki, a wiersz – wartość han. Ręce limitowe są zaznaczone w przypadku rąk wartych pięć lub więcej han. Ręce o wartości 4 han i 30 lub więcej fu oraz 3 han i 60 lub więcej fu są warte mangan. Wiersz oznaczony literą Y oznacza yakuman.

Każda komórka wskazuje najpierw zapłatę za wygraną przez odrzucenie, a następnie zapłatę (zapłaty) za wygraną przez dobranie z Muru. Pierwsza (największa) liczba jest wypłacana przez gracza, który odrzucił kamień, w przypadku wygranej przez odrzucenie. W przypadku wygranej przez dobranie z Muru przez Wschód, każdy przeciwnik płaci drugą kwotę. W przypadku wygranej przez dobranie z Muru przez gracza innego niż Wschód, w odpowiedniej tabeli wskazane są dwie kwoty: ostatnia kwota jest wypłacana przez Wschód, a druga (najmniejsza) kwota jest wypłacana przez pozostałych dwóch przeciwników.

Do wartości podanych w tabelach dodaje się liczniki, a zakłady riichi są pobierane przez zwycięzcę.

4.1.4 Patyczki

Gdy punkty są zapisywane za pomocą patyczków, gracze powinni umieścić je na stole w taki sposób, aby wszyscy gracze mogli je widzieć podczas wymiany. Wszyscy gracze są odpowiedzialni za upewnienie się, że rozliczenia są prawidłowe i muszą zgłaszać wszelkie popełnione błędy. Patyczki graczy powinny być zawsze widoczne, a gracz może zostać poproszony w dowolnym momencie o zliczenie swoich patyczków.

Gra nie kończy się, jeśli wynik gracza spadnie poniżej zera. Gra toczy się dalej bez żadnych zmian. Gracz powinien pożyczyć patyczki punktowe od sędziego lub od innego gracza, jeśli nie jest to turniej. Dług należy zapisać na arkuszu podsumowującym.

4.2 Przegląd Yaku

Niektóre yaku wymagają zamkniętej ręki. Wygrana poprzez odrzucenie nie wpływa na status zamknięty/otwarty ręki gracza, ale ma wpływ na status dobrany/zameldowany grupy utworzonej przez kamień, który zapewnił wygraną.

Yaku sumują się (o ile nie określono inaczej), więc w tej samej wygrywającej ręce można połączyć kilka yaku. Np. zamknięta ręka z Samymi Zwykłymi i Mieszaną Potrójną Sekwencją jest warta cztery han, jeśli wygrana nastąpiła poprzez dobranie z Muru. Jeśli ręka jest otwarta, jest warta tylko dwa han. W ten sposób można uzyskać nie więcej niż jedenaście han.

Yakuman nie sumują się.

4.2.1 Yaku o wartości 1 han

Riichi (Riichi) RIICHI

Zamknięta ręka w tenpai zadeklarowana poprzez postawienie patyczka riichi. Szczegółowe zasady deklaracji riichi znajdują się w **3.3.10 Riichi**.

Ippatsu (Ippatsu) IPPATSU

Wygrana w pierwszej nieprzerwanej serii ruchów po deklaracji riichi, wliczając w to następne dobranie przez gracza, który zadeklarował riichi. Seria ruchów zostaje przzerwana, jeśli kamień zostanie zameldowany do grupy bądź czwórki.

Całkowicie Dobrana Ręka (Fully Concealed Hand) MENZEN TSUMO

Wygrana poprzez samodzielne dobranie z Muru z zamkniętą ręką.

Pinfu (Pinfu) PINFU

Zamknięta ręka z czterema sekwencjami i parą bez wartości, tzn. parą, która nie jest Smokami, ani Wiatrem Gracza, ani Rundy. Kamień wygrywający musi zakończyć sekwencję z dwustronnym czekaniem. Ręka z definicji nie jest warta żadnych fu, tylko podstawowe 30 za odrzucenie lub 20 za samodzielne dobranie.

Czysta Podwójna Sekwencja (Pure Double Sequence) IPEIKŌ

Zamknięta ręka z dwiema identycznymi sekwencjami, tj. o tych samych wartościach z tej samej rodziny np.:



Same Zwykłe (All Simples) TAN'YAO

Ręka bez terminali ani Honorów.

Trójka Smoków (Dragon Triplet) **FANPAI/YAKUHAI**

Trójka lub czwórka Smoków. Dwie trójki Smoków są warte łącznie dwa han.

Trójka Wiatru Gracza (Seat Wind Triplet) **FANPAI/YAKUHAI**

Trójka lub czwórka Wiatrów Gracza.

Trójka Wiatru Rundy (Round Wind Triplet) **FANPAI/YAKUHAI**

Trójka lub czwórka Wiatrów Rundy.

Po Czwórcie (After a Quad) **RINSHAN KAIHŌ**

Wygrana po dobraniu kamienia zastępczego po meldunku czwórki. Punkty za wygraną przez dobranie z Muru są liczone. Nie łączy się z Pod Powierzchnią Morza **HAITEI**.

Kradzież Czwórki (Robbing a Quad) **CHANKAN**

Wygrana na kamieniu rozszerzającym zameldowaną trójkę do czwórki, patrz **sekcja 3.3.13**. Ponieważ czwórka nie została pomyślnie zadeklarowana, nie ujawnia się wskaźnik kan dora, a to yaku może być łączone z Ippatsu.

Pod Powierzchnią Morza (Under the Sea) **HAITEI**

Wygrana poprzez dobranie z Muru ostatniego kamienia z Muru. Nie łączy się z yaku Po Czwórcie **RINSHAN KAIHŌ**.

Pod Powierzchnią Rzeki (Under the River) **HŌTEI**

Wygrana na ostatnim odrzuconym kamieniu, gdy w Murze nie pozostały już żadne kamienie. (To odrzucenie można wykorzystać wyłącznie do wygrania, a nie do ułożenia grupy.)

4.2.2. Yaku o wartości 2 han

Podwójne Riichi (Double Riichi) **DABURU RIICHI**

Riichi ogłoszone w pierwszej serii ruchów w rozdaniu, tj. w pierwszej turze gracza. Pierwsza seria ruchów musi być nieprzerwana. Seria ruchów zostaje przzerwana, jeśli kamień zostanie zameldowany do grupy lub czwórki. Nie łączy się z Riichi. Można łączyć z Ippatsu.

Siedem Par (Seven Pairs) **CHIITOITSU**

Zamknięta ręka z siedmioma różnymi parami. Nie są dozwolone dwie identyczne pary. Siedem par zawsze daje dokładnie 25 fu; np. dodatkowe fu za parę Smoków nie są przyznawane.

Mieszana Potrójna Sekwencja (Mixed Triple Sequence) SANSHOKU DŌJUN

Ręka z trzema sekwencjami tych samych liczb, po jednej z każdej rodziny, np.:



Warta tylko 1 han, jeśli ręka jest otwarta.

Strit (Pure Straight) ITTSŪ/IKKITSŪKAN

Ręka zawierająca następujące po sobie sekwencje kamieni z tej samej rodziny, np.



Warta tylko 1 han, jeśli ręka jest otwarta.

Półownicze Zewnętrzna Ręka (Half Outside Hand) CHANTA

Wszystkie grupy zawierają terminale lub Honory, a para składa się z terminali lub Honorów. Ręka zawiera Honory i co najmniej jedną sekwencję.

Warta tylko 1 han, jeśli ręka jest otwarta.

Potrójna Trójka (Triple Triplet) SANSHOKU DŌKŌ

Ręka zawierająca trzy trójki/czwórki tej samej wartości, po jednej z każdej rodziny, np.:



Trzy Zamknięte Trójki (Three Conealed Triplets) SAN'ANKŌ

Ręka zawierająca trzy zamknięte trójki lub czwórki. Nie jest wymagane, aby cała ręka była zamknięta.

Trzy Czwórki (Three Quads) SANKANTSU

Ręka zawierająca trzy czwórki.

Same Trójki (All Triplets) TOITOI

Ręka zawierająca cztery trójki lub czwórki oraz parę.

Trzy Małe Smoki (Three Little Dragons) SHŌSANGEN

Ręka z dwoma trójkami/czwórkami Smoków i parą Smoków. Gracz dodaje jeden han za każdą pojedynczą trójkę/czwórkę Smoków.

Same Terminale i Honory (All Terminals and Honours) HONRÔTÔ

Ręka zawierająca wyłącznie terminale i Honory. Gracz dodaje dwa han za Same Trójki **TOITOI** lub Siedem Par **CHIITOITSU**.

4.2.3 Yaku o wartości 3 han

Dwukrotna Czysta Podwójna Sekwencja (Twice Pure Double Sequence) RYANPEIKŌ

Zamknięta ręka zawierająca cztery sekwencje, które tworzą dwie Czyste Podwójne Sekwencje IPEIKŌ, np.:



Nie przyznaje się dodatkowych han za Czystą Podwójną Sekwencję IPEIKŌ.

Półkolor (Half Flush) HON'ITSU

Ręka zawierająca wyłącznie kamienie z jednej z trzech rodzin w połączeniu z Honorami.

Warta tylko 2 han, jeśli ręka jest otwarta.

Całkowicie Zewnętrzna Ręka (Full Outside Hand) JUNCHAN

Wszystkie grupy zawierają terminale, a para również składa się z terminali. Ręka zawiera co najmniej jedną sekwencję.

Warta tylko 2 han, jeśli ręka jest otwarta.

4.2.4 Yaku o wartości 5 han

Błogosławieństwo Człowieka (Blessing of Man) RENHŌ

Wygrana poprzez odrzucenie kamienia w pierwszej nieprzerwanej serii ruchów, zanim gracz wykonał swój pierwszy ruch. Seria ruchów zostaje przerwana, jeśli kamień zostanie zameldowany do grupy lub czwórki.

Nie można łączyć z innymi yaku ani z dorą.

4.2.5 Yaku o wartości 6 han

Pełen Kolor (Full Flush) CHIN'ITSU

Ręka złożona wyłącznie z kamieni należących do jednej z trzech rodzin. Nie dopuszcza się Honorów.

Warta tylko 5 han, jeśli ręka jest otwarta.

4.2.6 Yakuman

Trzynaście Sierot (Thirteen Orphans) KOKUSHI MUSŌ

Zamknięta ręka zawierająca po jednym z trzynastu terminali i Honorów oraz jeden dodatkowy terminal lub Honor, np.:



Zwycięstwo w grze przez „Trzynaście Sierot” to jedyny przypadek, w którym zamknięta czwórka może zostać ukradziona do wygranej po zameldowaniu.

Dziewięć Bram (Nine Gates) CHÜREN PŌTŌ

Zamknięta ręka składająca się z kamieni 1112345678999 z tej samej rodziny oraz dowolnego dodatkowego kamienia tej samej rodziny, np.:



Zamknięta czwórka nie jest dozwolona.

Błogosławieństwo Nieba (Blessing of Heaven) TENHŌ

Wschód wygrywa swoją ręką startową. Zamknięta czwórka nie jest dozwolona.

Błogosławieństwo Ziemi (Blessing of Earth) CHIHŌ

Wygrana poprzez dobranie z Muru w pierwszej nieprzerwanej serii ruchów. Zamknięta czwórka nie jest dozwolona.

Cztery Zamknięte Trójki (Three Concealed Triplets) SÜANKŌ

Zamknięta ręka zawierający cztery zamknięte trójki/czwórki oraz parę. Wygrana poprzez odrzucenie kamienia jest możliwa wyłącznie w przypadku oczekiwania na parę.

Cztery Czwórki (Four Quads) SÜKANTSU

Ręka z czterema czwórkami i parą.

Całkowicie Zielona (All Green) RYÜIISŌ

Ręka złożona wyłącznie z zielonych kamieni. Zielone kamienie to: Zielony Smok oraz bambusy 2, 3, 4, 6 i 8, np.:



Same Terminale (All Terminals) CHINRŌTŌ

Ręka złożona wyłącznie z terminali.

Same Honory (All Honour) **TSŪIISŌ**

Ręka złożona wyłącznie z Honorów.

Trzy Duże Smoki (Three Big Dragons) DAISANGEN

Ręka zawierająca trzy trójki lub czwórki Smoków. W przypadku trzech zameldowanych trójek/czwórek Smoków, gracz posiadający kamień, który mógłby uzupełnić trzecią grupę Smoków musi zapłacić całą wartość ręki przy wygranej przez dobranie z Muru lub podzielić się płatnością z graczem odrzucającym w przypadku wygranej przez odrzucenie, patrz **sekcja 3.3.7**.

Małe Cztery Wiatry (Little Four Winds) SHŌSŪSHII

Układ zawierający trzy trójki/czwórki Wiatrów i parę Wiatrów.

Cztery Duże Wiatry (Big Four Winds) DAISŪSHI

Ręka z czterema trójkami/czwórkami Wiatrów. W przypadku czterech zameldowanych trójek/czwórek Wiatrów gracz posiadający kamień, który mógłby uzupełnić czwartą grupę Wiatrów, musi zapłacić za całą rękę w przypadku wygranej przez dobranie z Muru lub podzielić się płatnością z graczem odrzucającym w przypadku wygranej przez odrzucenie, patrz **sekcja 3.3.7**.

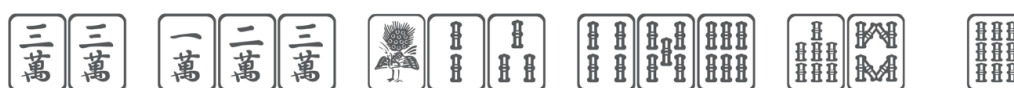
4.3 Przykłady punktacji

Przykład punktacji nr 1:



Zwycięskim kamieniem jest 9 bambusów, dobrana z Muru. Ręka jest zamknięta. Gracz zadeklarował riichi. Ręka daje 1 han za riichi, 1 han za Całkowicie Dobraną Rękę 1 han za Pinfu i 2 han za Strit (ponieważ ręka jest zamknięta). Razem: 5 han. Jeśli nie ma dory, kan dory ani ura dory, wartość ręki wynosi 5 han. Jest to ręka limitowa – mangan - i daje 4000 punktów od każdego, jeśli zwycięzcą jest Wschód: łącznie 12 000 punktów. Jeśli zwycięzcą nie jest Wschód, otrzymuje on 4000 od Wschodu i 2000 od każdego z pozostałych przeciwników: łącznie 8000 punktów.

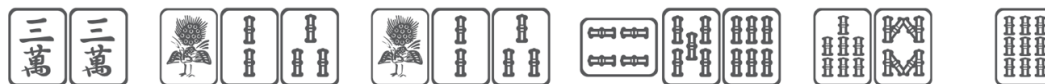
Przykład punktacji nr 2



Zwyczajnym kamieniem jest 9 bambusów z odrzucenia. Ręka jest zamknięta. Gracz zadeklarował riichi. Układ daje 1 han za Riichi, 1 han za Pinfu i 2 han za Strit (należy pamiętać, że mimo iż to zameldowany

kamień, który kończy Strit, to nadal daje 2 han, bo ręka jest zamknięta). Razem: 4 han. Fu: 20 za wygraną i 10 za wygraną po odrzuceniu przy zamkniętej ręce. Nie ma żadnych dodatkowych fu. Jeśli nie ma dory, kan dory ani ura dory, wartość ręki wynosi 4 han, 30 fu, co zaokrągla się w górę do mangana. Ręka daje 12 000 od gracza, który odrzucił kamień, jeśli zwycięzcą jest Wschód. Jeśli zwycięzcą nie jest Wschód, ręka daje 8 000.

Przykład punktacji nr 3



Zwycięskim kamieniem jest 9 bambusów z odrzucenia. W układzie znajduje się zameldowana grupa. 7 bambusów to dora. Układ daje 1 han za Strit (ponieważ ręka jest otwarta). Razem: 1 han. Układ daje dodatkowy han za dorę. Fu: 20 za wygraną i 2 za otwarte pinfu. 22 fu zaokrągla się w górę do 30 fu. Wartość ręki wynosi 2 han, 30 fu, a wygrywający otrzymuje 2900 punktów od gracza, który odrzucił kamień, jeśli wygrywającym jest Wschodem. Jeśli wygrywającym nie jest Wschodem, otrzymuje on 2000 punktów.

Przykład punktacji nr 4



Zwycięskim kamieniem jest 8 bambusów, dobrana z Muru. Ręka jest zamknięta. Ręka zapewnia yakumana za Cztery Zamknięte Trójki. Dalsze yaku lub dory nie mają znaczenia, ponieważ limitem jest yakuman. Jeśli zwycięzca jest Wschodem, otrzymuje on 16 000 od każdego; łącznie 48 000. Jeśli zwycięzca nie jest Wschodem, otrzymuje on 16 000 od Wschodu i 8 000 od każdego z pozostałych przeciwników; łącznie 32 000.

Przykład punktacji nr 5



Zwycięskim kamieniem jest 8 bambusów z odrzucenia. Ręka jest zamknięta. Dora to 4 kótek. Mimo że ręka jest zamknięta, ostatnia trójka (która została uzupełniona przez zameldowany kamień) nie jest uznawana za zamkniętą. Układ daje 2 han za Trzy Zamknięte Trójki, 2 han za Same Trójki i 1 han za Same Zwykle. Razem: 5 han. Ręka zdobywa dodatkowy han za każdy z kamieni dora, co daje łącznie 8 han. Jest to ręka limitowa - baiman, która daje 24 000 punktów od gracza, który odrzucił kamień, jeśli zwycięzcą jest Wschód. Jeśli zwycięzcą nie jest Wschód, otrzymuje on 16 000 punktów od gracza, który odrzucił kamień.

Przykład punktacji nr 6



Zwycięskim kamieniem jest 4 bambusów, dobrana z Muru w serii ruchów bezpośrednio po zadeklarowaniu riichi przez gracza. Ręka przynosi 1 han za Riichi, 1 han za Ippatsu, 1 han za Całkowicie Dobraną Rękę, 1 han za Same Zwykle i 2 han za Siedem Par. Razem: 6 han. Jest to układ limitowy - haneman, który daje 6 000 punktów od każdego gracza, jeśli zwycięzca jest Wschodem; łącznie 18 000 punktów. Jeśli zwycięzca nie jest Wschodem, otrzymuje on 6 000 od Wschodu i 3 000 od każdego z pozostałych przeciwników; łącznie 12 000 punktów.

Przykład punktacji nr 7



Zwycięskim kamieniem jest 4 bambusów z odrzucenia. Gracz nie zadeklarował riichi. Ręka daje 2 han za Siedem Par. Fu: 25 za wygraną z Siedmioma Parami. Ręka nie daje żadnych dodatkowych punktów, mimo że zawiera parę Smoków i czekanie na parę. Wartość ręki wynosi 2 han, 25 fu, a gracz zdobywa 2400 punktów od gracza, który odrzucił kamień, jeśli zwycięzcą jest Wschód, a w przeciwnym razie 1600 punktów.

Przykład punktacji nr 8



Zwycięskim kamieniem jest Czerwony Smok z dobrania z Muru. Ręka jest zamknięta i nie zawiera kamieni dory. Ręka daje 3 han za Czystą Podwójną Sekwencję oraz 1 han za Całkowicie Dobraną Rękę. Ręka nie może również uzyskać punktów za Siedem Par, ponieważ składa się albo z siedmiu par, albo z czterech grup i jednej pary, a zawsze wybierana jest opcja dająca najwyższą liczbę punktów. Fu: 20 za wygraną, 2 za wygraną przez dobrane z Muru, 2 za parę Smoków i 2 za czekanie na parę. 26 fu zaokrągla się w górę do 30. Wartość ręki wynosi 4 han, 30 fu, co odpowiada manganowi, a zwycięzca otrzymuje 4 000 od każdego, jeśli jest Wschodem; łącznie 12 000. Jeśli zwycięzca nie jest Wschodem, otrzymuje on 4 000 od Wschodu i 2 000 od każdego z pozostałych przeciwników; łącznie 8 000.

Przykład punktacji nr 9



Zwycięskim kamieniem jest Wiatr Zachodu z odrzucenia. Dora to 7 bambusów. Gracz jest Wschodem w Rundzie Wschodu. Ręka daje 2 han za Półkolor, 1 han za trójkę Wiatru Gracza, 1 han za trójkę

Wiatru Rundy i 1 han za Połowicznie Zewnętrzną Rękę. Razem: 5 han. Ręka daje dodatkowy han za kamień dora. Wartość ręki wynosi 6 han. Zwycięzca otrzymuje 18 000 od gracza, który odrzucił kamień.

Przykład punktacji nr 10



Zwycięskim kamieniem jest 7 kółek zdobyta przez dobranie z Muru. Ręka jest zamknięta. Gracz jest Południem. Ręka daje 3 han za Półkolor (ponieważ ręka jest zamknięta) oraz 1 han za Całkowicie Dobraną Rękę. Fu: 20 za zwycięstwo, 2 za zwycięstwo przez dobranie z Muru, 8 za zamkniętą trójkę Honorów i 2 za skrajne czekanie. Należy zauważyć, że mimo iż występuje trójstronne czekanie, zwycięzca wybiera zestaw, w którym kończy się zwycięski kamień w taki sposób, aby uzyskać maksymalną liczbę punktów. 32 fu są zaokrąglane w górę do 40. Wartość układu wynosi 4 han, 40 fu, co odpowiada manganowi płatnemu: 4000 od Wschodu i 2000 od pozostałych graczy, co daje łącznie 8000 punktów.

5 Etykieta

Duch riichi mahjonga opiera się na wzajemnym szacunku i współpracy. Obowiązkiem każdego gracza jest traktowanie przeciwników z uprzejmością, pomaganie im w razie potrzeby oraz dbanie o to, by gra przebiegała płynnie i komfortowo dla wszystkich. Gracze powinni starać się grać w duchu fair play. Atmosfera gry powinna być rywalizacyjna, ale jednocześnie uczciwa, przyjazna i przyjemna.

Gracze powinni zawsze być uczciwi i zgodnie z prawdą odpowiadać na pytania dotyczące stanu gry oraz informacji powszechnie znanych, nie ujawniając jednak prywatnych informacji na temat ręki żadnego z graczy.

Poniżej znajduje się lista wskazówek dotyczących etykiety w różnych fazach gry. Nadmierne naruszenie tych wytycznych może zostać uznane za utrudnianie gry, patrz **sekcja 6.12**. Niektóre z tych wytycznych mogą zostać złączone w zależności od sytuacji, np. podczas gry towarzyskiej lub sesji treningowych.

5.1 Przesuwanie Muru

Zachęcamy graczy do przesuwania swoich Murów, aby ułatwić innym graczom szybkie i płynne dobieranie kamieni. Gracze powinni zachować ostrożność podczas przesuwania swoich Murów, aby uniknąć przypadkowego odślonięcia kamieni.

- Na początku rozdania wszyscy gracze powinni przesunąć swoje Mury do przodu, a prawą stronę przesunąć dalej do przodu niż lewą.
- W miarę postępu rozdania gracze mogą przesuwać swoje Mury dalej do przodu lub w prawo, aby ułatwić innym dobieranie kamieni w miarę wyczerpywania się Muru.
- Jeśli wśród graczy znajduje się osoba z ograniczeniami fizycznymi, które uniemożliwiają jej łatwe i sprawne sięganie, dopuszczalne jest przesunięcie całej ściany Muru bliżej stołu, aby gracz mógł łatwiej dobierać kamienie. Pozostali gracze nie powinni dobierać kamieni za gracza z ograniczeniami (chyba że jest to absolutnie konieczne).

5.2 Rozbijanie Muru

Na początku rozdania, po rzucie kostką przez Wschód, istnieją dwa sposoby rozbicia Muru.

- Wschód natychmiast dobiera swoje pierwsze cztery kamienie, rozbijając w ten sposób Mur.
- Wschód wskazuje, w której miejscu Muru ma zostać rozbity. Gracz siedzący przed tym Murem rozdziela go albo oddzielając Martwy Mur od pozostałej części, albo przesuwając pierwsze cztery kamienie Wschodu do przodu. Następnie Wschód dobiera swoje pierwsze cztery kamienie.

Metodę można wybrać w zależności od sytuacji, na podstawie wyniku rzutu kostką i preferencji graczy.

5.3 Postępowanie z Martwym Murem

Ponieważ skład Martwego Muru zależy od liczby zameldowanych czwórek, nie należy go oddzielać od końca Muru na początku rozdania. Gdy rozdanie dobiega końca, dopuszczalne jest nieznaczne rozsunięcie kamieni z Muru i Martwego Muru, ale nie w przypadku zameldowania 1 lub 3 czwórek. Jeśli czwórka zostanie zameldowana po rozdzieleniu Martwego Muru, kamieni z Martwego Muru nie wolno przestawiać, rozbijając stos kamieni. Po zameldowaniu dwóch czwórek dopuszczalne jest przesunięcie pełnego stosu kamieni.

W każdej sytuacji gracze mogą zapytać, ile kamieni pozostało w Murze, a pozostali gracze muszą odpowiedzieć prawdziwie. Gracze powinni poinformować innych graczy, którzy zamierzają popełnić błąd, np. dobierając kamień po ostatnim odrzuceniu lub ujawniając swoją rękę przed wyczerpaniem Muru.

5.4 Granie jedną ręką

Po dobraniu i posortowaniu kamieni na początku rozdania gracze powinni grać wyłącznie jedną ręką. Powinni dobierać, odrzucać, odbierać zameldowane kamienie oraz układać kamienie tą samą ręką. Kamienie w ręce gracza można przesuwając lub układać obiema rękami tylko w razie konieczności.

Gracze nie mogą zasłaniać odrzuconych kamieni ani zameldowanych grup dłonią lub ramieniem, z wyjątkiem ruchów niezbędnych do dobrania, odrzucenia lub pobrania zameldowanego kamienia. Gracze nie mogą zasłaniać ostatniego odrzuconego kamienia.

5.5 Odrzucaj płynnie

Gracze powinni odrzucać kamienie szybko i płynnie, tak aby wszyscy przeciwnicy widzieli odrzucony kamień w tym samym momencie. Należy unikać powolnego odstawiania kamienia lub powolnego przesuwania go z dłoni do stosu odrzuconych kamieni.

Gracz po prawej stronie nie może zobaczyć odrzuconego kamienia przed pozostałymi dwoma graczami, ponieważ mogłoby to doprowadzić do dobrania lub ogłoszenia „chii” przed tym, jak pozostali dwaj gracze będą mieli szansę ogłosić „pon”, „kan” lub „ron”. Gracze grający lewą ręką powinni zwrócić na to szczególną uwagę.

5.6 Wręczanie patyczków punktowych

W przypadku rozliczania się za pomocą patyczków gracz dokonujący płatności powinien położyć swoje patyczki przed zwycięzcą. Zwycięzca następnie kładzie odpowiednią kwotę reszty (jeśli jest) obok płatności, a następnie zabiera płatność.

Płatności należy dokonywać w taki sposób, aby zminimalizować całkowitą liczbę użytych patyczków:

- Rękę wartą 3900 punktów najlepiej jest zapłacić 4000 (lub 5000) punktów, otrzymując jeden patyczek o wartości 100 punktów (i jeden patyczek o wartości 1000 punktów) jako resztę, zamiast 900 punktów w patyczkach o wartości 100 punktów.
- Rękę o wartości 3 200 punktów najlepiej wypłacić za pomocą 5 200 punktów zamiast 5 000 punktów, aby uniknąć sytuacji, w której zwycięzca musiałby wręczyć 800 punktów patyczkami o wartości 100 punktów jako resztę.

Dokonując zapłaty, gracze powinni zawsze starać się zachować co najmniej jeden patyczek o wartości 1 000 punktów, aby móc ogłosić riichi. W razie potrzeby mogą poprosić trzeciego gracza o wymianę patyczków podczas zapłaty. Zdarzają się sytuacje, w których nie każdy gracz może mieć patyczek o wartości 1000 punktów, ponieważ część z nich pozostaje na stole po wyczerpaniu Muru. W takim przypadku gracz ogłaszający riichi może być zmuszony poprosić o wymianę w trakcie rozdania.

Gracze powinni dokładnie podawać liczbę swoich punktów, gdy zostaną o to poproszeni. Aby ułatwić i przyspieszyć obliczanie wyniku, gracze powinni ułożyć swoje patyczki punktowe z wyprzedzeniem, jeśli mają na to czas. Staranne ułożenie patyczków pozwala również innym graczom oszacować wynik na podstawie wyglądu. Gracz ma prawo zapytać o wynik przeciwnika (przeciwników) podczas swojej kolejki w dowolnym rozdaniu, ale nadmierne zadawanie pytań może zostać uznane za utrudnianie gry, patrz **sekcja 6.12**.

5.7 Unikaj rozpraszania

Gracze powinni unikać niepotrzebnego zatrzymywania lub spowalniania gry. Jeśli gracz chce poprosić innego gracza o podanie wyniku, przesunięcie Muru itp., powinien to zrobić podczas swojej tury, aby nie przerywać tury innego gracza. Gracze nie mogą nigdy przerywać gry w celu uzyskania przewagi, np. aby zyskać więcej czasu na zastanowienie się, czy ogłosić „pon”. Gracze powinni również skupiać się na grze, unikać rozpraszania uwagi i utrzymywać szybkie tempo rozgrywki.

Istnieją jednak sytuacje, w których gracz może być zmuszony do długiego zastanowienia się przed podjęciem decyzji. W takich sytuacjach, o ile jest jasne, że gracz jest zajęty myśleniem, inni gracze powinni powstrzymać się od ponagrania gracza wykonującego ruch za pomocą dźwięków lub gestów.

Gracze powinni unikać niepotrzebnych i głośnych rozmów. W zależności od atmosfery panującej podczas turnieju, przyjacielskie rozmowy i nawiązywanie kontaktów towarzyskich w trakcie gry mogą

być dopuszczalne, o ile nie zakłócają tobie rozgrywki ani nie przeszkadzają przy innych stołach. W każdej sytuacji gracze muszą unikać podnoszenia głosu, przerywania sobie nawzajem oraz wywoływania błędnego koła, w którym głośność rozmów i śmiechu stopniowo wzrasta. Zabrania się prowadzenia rozmów w języku, którego nie rozumieją wszyscy gracze przy stole. Gracze muszą szanować prośby o ciszę ze strony sędziów, organizatorów i innych graczy.

Gracze powinni rozmawiać z sędziami tylko wtedy, gdy jeden z nich interweniuje lub zostaje wezwany do stołu w celu rozwiązania jakiejś kwestii. Należy unikać niepotrzebnych rozmów, głośnych wypowiedzi i kłótni z sędziami.

5.8 Wygrywaj i przegrywaj z klasą

Chociaż mahjong może budzić silne emocje, gracze powinni powstrzymywać się od nadmiernych reakcji, aby okazać szacunek innym graczom. Gracze, którzy wygrali, nie powinni śmiać się ani świętować w przesadny sposób, ani krytykować przegranego. Gracze, którzy przegrali, powinni unikać głośnego jęczenia, przeklinania i narzekania.

Po zakończeniu gry każdy gracz powinien pozostać przy stole i skupić się na wypełnieniu karty wyników, uporządkowaniu stołu oraz podziękowaniu przeciwnikom. Gracz może opuścić grę wcześniej, jeśli ma pilną potrzebę, ale powinien nadal upewnić się, że jego wynik został poprawnie zapisany.

6 Błędy i kary

6.1 Ogólne zasady

Gdy gracz zauważy popełniony błąd, powinien natychmiast poinformować o tym pozostałych graczy, a rozgrywkę należy wstrzymać. Jeśli to możliwe, należy zapobiec błędowi lub go skorygować, tak aby gra mogła toczyć się dalej bez dalszych zakłóceń. Podczas korygowania błędu rozgrywkę przywraca się do stanu sprzed błędu poprzez odłożenie kamieni na miejsce, z których zostały zabrane.

W przypadku sporu lub sytuacji, której gracze nie są w stanie rozwiązać samodzielnie, powinni wezwać sędziego. W sytuacjach nieokreślonych w niniejszym regulaminie oraz w złożonych sytuacjach obejmujących wiele błędów sędziowie powinni kierować się własnym osądem oraz niniejszymi zasadami, aby podjąć decyzję o właściwej karze.

6.1.1 Drobne błędy

Pojedyncze drobne błędy nie podlegają karze. Powtarzające się drobne błędy popełniane przez gracza mogą być karane odebraniem punktów lub martwą ręką według uznania sędziego. Gracze powinni poinformować sędziego, jeśli któryś z graczy popełnia ten sam drobny błąd wielokrotnie.

6.1.2 Martwa ręka

Błędy, które uniemożliwiają graczowi dalsze uczciwe rozgrywanie własnej ręki, są karane martwą ręką, patrz **sekcja 3.3.14**.

6.1.3 Chombo

Błędy, których nie da się naprawić i które uniemożliwiają uczciwą kontynuację gry, są karane chombo, patrz **sekcja 3.4.6**. Może to obejmować sytuacje, w których błąd gracza uniemożliwia innemu graczowi kontynuowanie rozgrywki, oraz sytuacje, w których poważny błąd gracza powoduje, że inny gracz popełnia poważny błąd, którego w innym przypadku by nie popełnił.

6.1.4 Punkty karne

Błędy poza rozdaniem i utrudnianie gry mogą być karane punktami karnymi według uznania sędziego, patrz **sekcja 6.12**.

Punkty karne są odejmowane od wyniku gracza na koniec gry po zastosowaniu umy, nie wpływając tym samym na pozycję w rankingu przy stole. Punkty nie są dodawane do wyników innych graczy (wyjątkiem jest kara chombo w grze poza turniejem).

6.2 Odkrycie kamieni

Odkrycie kilku kamieni stanowi drobny błąd; odkryte kamienie odkłada się z powrotem do Muru lub do ręki, z której pochodzą.

Odkrycie kamieni, zanim którykolwiek z graczy obejrzał swoje kamienie, nie podlega karze. Jeśli sytuacja zostanie uznana za utrudniającą przebieg gry, następuje ponowne rozdanie bez żadnych kar. Nie umieszcza się nowego licznika, a rola rozdającego nie ulega zmianie.

Jeśli w trakcie rozdania odkrytych zostanie zbyt wiele kamieni, gra nie może być kontynuowana. Jest to ocena zależna od okoliczności i przebiegu gry, w miarę możliwości należy skonsultować się z sędzią. Zasadniczo gra nie może być kontynuowana, jeśli znaczna część Muru została zniszczona, gracz ujawnił znaczną część swojej ręki lub kilka kamieni zostało ujawnionych z ręki przeciwnika. Im mniejszy jest Mur lub ręka, tym mniej kamieni można z niej ujawnić, zanim kontynuowanie gry stanie się niemożliwe.

Jeśli rozgrywka nie może być kontynuowana, gracz, który popełnił wykroczenie, zostaje ukarany chombo. Jeśli kamienie zostały odsłonięte bez winy gracza, następuje ponowne rozdanie, bez żadnych kar.

Nawet po zakończeniu rozdania gracze nie mogą odsłaniać kamieni z Muru, Martwego Muru ani z rąk innych graczy.

Celowe odsłanianie kamieni w poważnych lub powtarzających się przypadkach jest uważane za utrudnianie gry i będzie karane według uznania sędziego, patrz **sekcja 6.12**.

6.3 Zbyt mała lub zbyt duża liczba kamieni w ręce

Posiadanie zbyt małej lub zbyt dużej liczby kamieni na ręce skutkuje uznaniem ręki za martwą rękę w momencie, gdy błąd zostanie zauważony lub wskazany.

6.4 Błędy przy dobieraniu

6.4.1 Dobranie kamienia z niewłaściwej części ściany

Dobranie kamienia z niewłaściwej części Muru lub z Martwego Muru jest drobnym błędem. Jeśli błąd zostanie zauważony lub wskazany zanim gracz umieści kamień w ręce, odrzuci kamień lub zamelduje „tsumo”, „riichi” lub „kan”, błąd należy skorygować. Po tym momencie błędu nie można już skorygować.

Dobranie kamienia z niewłaściwej części Martwego Muru jest karane chombo, jeśli kamienia nie można umieścić z powrotem tam, skąd pochodzi.

6.4.2 Dobranie kamienia z ręki przeciwnika

Dobranie kamienia z ręki przeciwnika jest karane chombo, chyba że gracz zostanie zatrzymany.

6.4.3 Dobranie poza kolejnością

Jeśli gracz dobierze kamień poza swoją kolejnością, a błąd zostanie zauważony lub wskazany przed umieszczeniem kamienia w ręce, przed odrzuceniem kamienia przez gracza lub przed zameldowaniem przez gracza „tsumo”, „riichi” lub „kan”, błąd należy skorygować. Po tym momencie błędu nie można już naprawić, a gracz zostaje ukarany martwą ręką. Jeśli już odrzucił kamień, bierze go z powrotem.

Rozgrywka toczy się dalej od miejsca, w którym była przed dobraniem poza kolejnością.

6.4.4 Wkładanie dobranego kamienia do ręki

Gracze, którzy nie zadeklarowali riichi, nie powinni zbyt szybko wkładać dobranego kamienia do ręki. Jest to drobny błąd; inni gracze powinni zwrócić uwagę, że należy tego unikać.

Jeśli błąd wymaga cofnięcia poprzez odłożenie dobranego kamienia z powrotem do Muru, a kamienia tego nie da się zidentyfikować na podstawie kamieni w ręce, gracz zostaje ukarany martwą ręką.

6.4.5 Zbyt szybka lub zbyt wolna gra

Gracze nie mają ograniczeń czasowych, ale oczekuje się od nich, że będą grać w rozsądnym tempie. Gracz, który dobiera kamienie zbyt szybko, aby inni gracze mieli czas na meldunek lub który wielokrotnie zajmuje zbyt dużo czasu, może zostać ukarany za utrudnianie gry według uznania sędziego, patrz **sekcja 6.12**.

Jeśli gracz wykona którąkolwiek z poniższych czynności, uniemożliwiając innym graczom zameldowanie wcześniej odrzuconego kamienia jako wygrywającego, wygrana przez odrzucenie kamienia pozostaje ważna:

- Zbyt szybkie dobranie i odrzucenie kamienia;
- Zbyt szybkie dobranie i zameldowanie zamkniętej/rozszerzonej czwórki;
- Zbyt szybkie dobranie i zameldowanie wygranej;
- Meldunek kamienia do grupy i zbyt szybkie odrzucenie;

Jeśli gracz wykona którąkolwiek z poniższych czynności, uniemożliwiających innym graczom zameldowanie wcześniej odrzuconego kamienia jako trójki/czwórki, meldunek trójki/czwórki pozostaje ważny, a rozgrywka zostaje cofnięta:

- Zbyt szybkie dobieranie i odrzucanie kamienia;
- Zbyt szybkie dobieranie i zameldowanie ukrytej/rozszerzonej czwórki.

Aby cofnąć rozgrywkę, gracz, który popełnił wykroczenie, umieszcza kamień (kamienie) z powrotem w miejscu, z którego pochodziły przed popełnieniem wykroczenia. Gracz, który popełnił wykroczenie, zostaje ukarany martwą ręką, jeśli dobranego kamienia (jeśli taki istnieje) nie można zidentyfikować spośród kamieni w ręce lub jeśli gracz ten dobrał już kamień zastępczy.

Jeśli gracz dobiera i melduje wygraną zbyt szybko, aby inni gracze mogli zameldować roszczenie do wcześniej odrzuconego kamienia w celu utworzenia trójki/ czwórki, wygrana przez dobranie z Muru kamienia jest ważna.

6.5 Błędy przy meldunku do grupy

Meldując do grupy, gracz najpierw wyraźnie ogłasza „chii”, „pon” lub „kan”, następnie odkrywa pasujące kamienie ze swojej ręki, a na końcu odrzuca kamień z ręki i bierze zameldowany kamień (w dowolnej kolejności). Przy zameldowaniu czwórki odkrywa się wskaźnik kan dora, a gracz dobiera kamień zastępczy przed odrzuceniem.

Nieprzestrzeganie powyższej kolejności podczas zgłaszania kamieni stanowi drobny błąd.

Za każdym razem, gdy kamień jest meldowany do grupy, gracze powinni zwracać uwagę na to, na którego gracza wskazuje zameldowana grupa. Błąd należy skorygować, gdy tylko zostanie zauważony lub wskazany. Jeśli błąd pozostanie niezauważony i zameldowana zostanie wygrana, gracz, na którego wskazuje grupa, jest uważany za tego, który odrzucił obrócony kamień i otrzyma karę furiten, jeśli czekał na ten kamień.

6.5.1 Nieprzejęcie zameldowanego kamienia

Chociaż gracz meldujący może odrzucić kamień przed umieszczeniem zameldowanego kamienia wśród swoich odkrytych kamieni, powinien przejąć zameldowany kamień w ciągu dwóch kolejnych tur innych graczy, tj. zanim zostaną odrzucone dwa inne kamienie. Pozostali gracze powinni przypomnieć graczowi meldującemu o przejęciu kamienia. Nieprzejęcie kamienia w odpowiednim czasie skutkuje uznaniem ręki za martwą, ponieważ gracz będzie miał fałszywą grupę.

6.5.2 Puste meldunki

Puste meldunki do grupy (wypowiedzenie „chii”, „pon” lub „kan” i wycofanie się z nich przed odkryciem jakichkolwiek kamieni) są drobnymi błędami. Po odkryciu pasujących kamieni, meldunku nie można cofnąć.

Puste meldunki na wygraną (wypowiedzenie „ron” lub „tsumo” bez odkrycia kamieni) są karane martwą ręką. Jeśli kamienie zostały ujawnione, gracz zostaje ukarany chombo.

Pusta deklaracja riichi (wypowiedzenie „riichi” i wycofanie się z niego przed odrzuceniem obróconego kamienia) są karane martwą ręką. Zadeklarowane riichi zostaje unieważnione, a zakład riichi (jeśli został wniesiony) jest zwracany graczowi. Po odrzuceniu kamienia przez gracza zadeklarowanego riichi nie można cofnąć.

6.5.3 Niejasny meldunek

Gracze powinni składać prawidłowe meldunki o wygranej. Gracz, który myli terminy „ron” i „tsumo” lub używa niestandardowego terminu (np. „mahjong”, „hu” lub „agari”), dokonał prawidłowego meldunku wygranej. Jest to drobny błąd; inni gracze powinni zwrócić uwagę na konieczność użycia prawidłowego terminu.

Meldunki powinny być jasne. Gracz, który melduje niejasno, dokonał ważnego meldunku zgodnie ze swoją następną akcją. Jest to drobny błąd; inni gracze powinni na to zwrócić uwagę. Np. gracz, który ogłasza „on”, dokonał niejasnego meldunku. Jeśli odsłonił dwa kamienie, meldunek dotyczy trójki; jeśli odsłonił swoją rękę, meldunek dotyczy wygranej.

6.5.4 Zmiana meldunku

Meldunków nie należy zmieniać. Pierwszy meldunek powinno być tym prawidłowym. Jednakże, o ile początkowy meldunek nie dotyczył wygranej, dopuszczalna jest szybka korekta.

Gracz, który zameldował „pon, nie - ron”, dokonał prawidłowej korekty swojego meldunku, a meldunek wygranej jest ważny.

Gracz, który zameldował „ron, nie - pon”, zameldował wygraną. Może on zameldować kamień jako wygrywający, ale nie jako trójkę. Jeśli nie ma on wygrywającej ręki, zostaje ukarany martwą ręką, jeśli nie odkryto żadnych kamieni lub jeśli odkryto dwa pasujące kamienie. Jeśli gracz odkrył wszystkie swoje kamienie, nie mając wygrywającej ręki, zostaje ukarany chombo.

6.5.5 Wystawienie błędnej grupy

Jeśli gracz wystawi błędną grupę, a błąd zostanie zauważony lub wskazany przed odrzuceniem kamienia lub dobraniem kamienia zastępczego, należy go skorygować. Gdy gracz odrzuci kamień lub dobierze kamień zastępczy, błędu nie można już skorygować, a gracz zostaje ukarany uznaniem ręki za martwą.

Np.:



6.5.6 Meldunek wymienny

Gracz, który melduje kamień i odrzuca ten sam kamień lub który melduje kamień do sekwencji i odrzuca kamień z drugiej strony sekwencji, zostaje ukarany martwą ręką.

6.6 Błędy przy deklaracji riichi

Prawidłowa deklaracja riichi powinna odbywać się w trzech krokach: gracz najpierw wyraźnie ogłasza „riichi”, następnie odrzuca kamień bokiem, a na końcu wnosi zakład riichi.

Gracz, który wykonał pierwsze dwa kroki, ale zapomniał wnieść zakład riichi, nadal dokonał prawidłowego meldunku riichi, ale powinien skorygować błąd, gdy tylko go zauważy lub zostanie mu to wskazane. Błąd powinien zostać wskazany przez innych graczy. Gracz, który wnosi zakład riichi jako pierwszy lub drugi krok, również dokonał prawidłowego meldunku riichi, ale należy mu wskazać prawidłową kolejność.

Gracz, który nie wykrzyknie wyraźnie „riichi” lub nie obróci odrzucanego kamienia, albo który odrzuca kamień jako pierwszy krok, nie dokonał prawidłowego meldunku riichi. Zakład riichi (jeśli został postawiony) jest zwracany graczowi, a gracz zostaje ukarany martwą ręką.

Jeśli przeciwnik zamelduje obrócony kamień jako część grupy, a gracz zapomni obrócić swój następny odrzucony kamień, powinno to zostać wskazane przez innych graczy bez kary.

Pusta deklaracja riichi (wypowiedzenie „riichi” lub postawienie zakładu riichi, a następnie wycofanie się z tego przed odrzuceniem kamienia) skutkuje uznaniem ręki za martwą. Deklaracja riichi zostaje unieważniona, a zakład riichi (jeśli został postawiony) wraca do gracza. Po odrzuceniu kamienia przez gracza zadeklarowanego riichi nie można już cofnąć.

Jeśli gracz próbuje zadeklarować riichi, gdy nie ma już żadnych kamieni w Murze, deklaracja riichi zostaje unieważniona, a zakład riichi jest zwracany graczowi bez kary.

6.6.1 Deklaracja riichi z otwartą ręką

Próba deklaracji riichi z otwartą ręką jest karana martwą ręką, ponieważ deklaracja riichi jest nieważna. Zakład riichi jest zwracany graczowi, a obrócony kamień jest korygowany, gdy błąd zostanie zauważony lub wskazany.

6.6.2 Deklaracja riichi z ręką noten

Deklaracja riichi z ręką noten jest niedozwolona. Jeśli gracz zadeklarował riichi z ręką noten, zostaje ukarany chombo w przypadku wyczerpania Muru.

6.7 Błędy po deklaracji riichi

W przypadku, gdy ważna ręka riichi zostanie uznana za martwą po deklaracji riichi, a rozgranie zakończy się wyczerpaniem Muru, gracz płaci karę noten. Musi on nadal ujawnić swoją rękę, aby udowodnić, że była to ważna ręka riichi i że nie było w niej nieważnych zamkniętych czwórek. Przypadek ten nie jest karany chombo.

6.7.1 Nieważna zamknięta czwórka

Gracz, który zadeklarował riichi, może ogłosić zamkniętą czwórkę, jeśli dobrany kamień pasuje do zamkniętej trójki, o ile nie zmienia to jego oczekiwanego kamienia, a trzy kamienie, które mają zostać

użyte do utworzenia czwórki, można interpretować wyłącznie jako trójkę w układzie uzupełnionym dowolnym oczekiwanym kamieniem.

Jeśli gracz, który zadeklarował riichi, zameldował nieprawidłową zamkniętą czwórkę, zostanie ukarany chombo, jeśli zameldował wygraną lub w przypadku wyczerpania Muru.

Nieprawidłowa zamknięta czwórka – przykład 1:

Rozważmy gracza, który zadeklarował riichi z następującą ręką:



Gracz ma cztery sztuki 3 bambusów. Po dobraniu 6 bambusów nie może ogłosić zamkniętej czwórki: dobrany kamień nie pasuje do zamkniętej trójki.

Nieprawidłowa zamknięta czwórka – przykład 2:

Rozważmy gracza, który zadeklarował riichi z następującą ręką:



Gracz ma trójstronne czekanie na 1, 3 i 4 kółek. Gracz nie może zameldować zamkniętej czwórki 2 kółek: zmieniłoby to jego kamienie oczekiwane.

Nieprawidłowa zamknięta czwórka – przykład 3:

Rozważmy gracza, który zadeklarował riichi z następującą ręką:



Gracz czeka na 7 i 8 znaków. Gracz nie może zameldować zamkniętej czwórki znaków 6 lub 9: kamienie, które mają zostać użyte, można zinterpretować jako sekwencję 6-7-8 lub 7-8-9, przy czym kamieniem, na który gracz czeka, jest 7 znaków. Gracz może jednak zameldować czwórkę 1 bambusów.

Nieprawidłowa zamknięta czwórka – przykład 4:

Rozważmy gracza, który zadeklarował riichi z następującą ręką:



Gracz czeka na 1 i 4 znaków. Gracz nie może zameldować zamkniętej czwórki 4, 5 lub 6 kółek: trzy trójki można interpretować jako sekwencje 4-5-6, nawet jeśli jest to opcja dająca najniższy wynik w każdej ręce uzupełnionej przez oczekiwane kamienie.

6.7.2 Dobrany kamień dotykający ręki

Po deklaracji riichi przez gracza wylosowane przez niego kamienie nie mogą dotknąć kamieni w jego ręce. Przy meldunku czwórki dobrany kamień musi być trzymana z dala od ręki i może dotykać pozostałych trzech kamieni czwórki dopiero po oddzieleniu ich od ręki. Przy meldunku wygranej przez dobranie z Muru, dobrany kamień wygrywający musi być umieszczony oddzielnie od ręki.

Jeśli dobrany kamień gracza, który zadeklarował riichi, dotyka kamieni w jego ręce, należy najpierw zwrócić uwagę, że należy tego unikać. W przypadku powtarzających się sytuacji, zarówno w tej samej rozgrywce, jak i w wielu rozgrywkach, gracz zostaje ukarany martwą ręką, z wyjątkiem sytuacji, gdy wylosowany kamień jest kamieniem wygrywającym.

6.7.3 Odłożenie kamienia z ręki

Jeśli gracz, który zadeklarował riichi, odrzuci kamień inny niż ten, który właśnie wylosował, lub włoży wylosowany kamień do ręki, a następnie go odłoży, zostaje ukarany chombo.

6.7.4 Meldunek kamienia do grupy

Gracz, który zadeklarował riichi, nie może już zmieniać swojej ręki. Jeśli wykrzyknie „chii”, „pon” lub „kan” (z wyjątkiem meldunku zamkniętej czwórki), a błąd zostanie zauważony lub wskazany przed odrzuceniem kamienia lub dobraniem kamienia zastępczego, błąd należy skorygować. Gracz zostaje wówczas ukarany martwą ręką i nadal nie może zmieniać swojej ręki. Gdy gracz odrzucił kamień lub dobrał kamień zastępczy, błędu nie można już skorygować, a gracz zostaje ukarany chombo.

6.8 Błędy przy meldowaniu wygranej

Gracz, który nieprawidłowo zamelduje wygraną i odkryje swoje kamienie, zostaje ukarany chombo. Możliwe przyczyny nieważnego wygrania to: brak tenpai, brak yaku, brak oczekiwania na kamień, na którym ogłoszono wygraną oraz ogłoszenie ron będąc w furiten.

W przypadku wygranej przez dobranie z Muru, kamień wygrywający powinien zostać umieszczony obok ręki gracza i być wyraźnie widoczny. Jeśli kamienia wygrywającego nie da się zidentyfikować spośród kamieni w ręce jako kamień wygrywający zostanie wybrany kamień o najniższej wartości. W przypadku, gdy kamień wygrywający zostanie umieszczony w stosie odrzuconych kamieni, zanim gracz wyraźnie ogłosi „tsumo”, meldunek wygranej zostaje unieważniony. Jeśli gracz nie ujawnił jeszcze swojej ręki, zostaje ukarany martwą ręką; jeśli kamienie zostały już ujawnione, zostaje ukarany chombo.

W przypadku wygranej przez odrzucenie, kamień wygrywający powinien pozostać w stosie odrzuconych kamieni gracza, który go odrzucił. Zabranie kamienia wygrywającego jest drobnym błędem; powinni na to zwrócić uwagę inni gracze.

6.9 Meldunki przy martwej ręce

Gracz, który próbuje zameldować „tsumo”, „ron”, „riichi”, „chii”, „pon” lub „kan” z wcześniej ogłoszoną martwą ręką, zostaje ukarany chombo. Jeśli ręka jest martwa w momencie meldunku (zanim gracz odrzuci kamień, dobieże kamień zastępczy lub jego czwórka zostanie skradziona), meldunek zostaje anulowany.

6.10 Błędnie wypełniony arkusz podsumowujący

Posiadanie poprawnie wypełnionego arkusza podsumowującego ma kluczowe znaczenie dla zakończenia gry. Gracz, który nieprawidłowo zapisał swój wynik w arkuszu podsumowującym podlega karze 8 000 punktów (po zastosowaniu uma), jeśli miało to wpływ na przebieg gry.

6.11 Przekazywanie informacji

Przekazywanie informacji lub wskazówek dotyczących strategii przeciwników w jakikolwiek sposób (np. o stanie tenpai, o tym, czy odrzucone kamienie są niebezpieczne, lub o tym, do jakiego yaku ktoś może dążyć) jest niedozwolone. Drobne przypadki uznaje się za drobne błędy. Poważne lub powtarzające się przypadki uznaje się za utrudnianie gry – patrz **sekcja 6.12**.

Gracze powinni informować innych graczy, którzy zamierzają popełnić błąd, np. dobierając kamień po ostatnim odrzuceniu lub ujawniając swoją rękę przed wyczerpaniem Muru.

Wszyscy gracze muszą informować innych graczy o wszelkich zauważonych błędach, które podlegałyby karze martwej ręki. Ręka jest uznawana za martwą dopiero po formalnym ogłoszeniu jej martwą.

6.12 Oszukiwanie i utrudnianie gry

Oszukiwanie i utrudnianie gry zakłócają przebieg turnieju, a celowe zakłócenia będą surowo karane. Gracze powinni przestrzegać zasad fair play. Nie wolno im nadużywać zasad ani wykorzystywać luk w przepisach, takich jak wykonywanie nieprawidłowych działań w celu uzyskania przewagi lub celowe

doprowadzenie do unieważnienia ręki lub chombo. Popęłnianie błędów celowo i/lub z korzyścią dla gracza może zostać uznane za utrudnianie gry lub oszukiwanie.

Gracz przyłapany na oszukiwaniu zostanie natychmiast zdyskwalifikowany, ale jest to bardzo poważny zarzut, więc dowody muszą być jednoznaczne.

Celowe zachowania utrudniające grę są karane według uznania sędziego odjęciem 8 000 lub 12 000 punktów, a w poważnych lub powtarzających się przypadkach odjęciem od 12 000 do 48 000 punktów. Punkty karne są odejmowane od ogólnego wyniku turniejowego zawodnika po zakończeniu meczu i po zastosowaniu umy do wyników zawodników.

Dalsze powtarzające się zachowania utrudniające grę skutkują natychmiastową dyskwalifikacją.

7 Zasady turniejowe

7.1 Telefony

Zawodnicy i widzowie powinni podczas rozgrywki ustawić swoje telefony i inne urządzenia elektroniczne w trybie cichym i bez wibracji. W zależności od stopnia zakłócenia, gracz może zostać ukarany punktami według uznania sędziego za dzwonienie telefonu lub wydawanie innych zakłócających dźwięków. Gracz, który ma konkretny i ważny powód, by spodziewać się połączenia (lub jest w podobnej sytuacji), powinien przed sesją uzgodnić z sędzią (sędziami) sposób postępowania w takiej sytuacji.

7.2 Spóźnienie na turniej

Gracz, który spóźni się o 10 minut lub mniej, podlega karze punktowej w wysokości 1000 punktów za każdą minutę spóźnienia, zaokrąglonej w górę (po zastosowaniu uma). Zatem gracz, który spóźni się o 1 minutę, otrzymuje karę 1000 punktów, podczas gdy gracz, który spóźni się o 9 minut i 30 sekund, otrzymuje karę 10 000 punktów (po zastosowaniu uma).

7.3 Gracze rezerwowi

Ponieważ w mahjonga gra czterech graczy, organizatorzy turnieju potrzebują graczy rezerwowych, jeśli pewne jest, że gracz jest nieobecny lub nie będzie w stanie grać, np. z powodu choroby lub dyskwalifikacji. Dopóki gracz nie może grać, jego miejsce zajmie gracz rezerwowy.

Zmieniony gracz traci -15 000 punktów i -15 000 uma w każdej sesji, czyli łącznie -30 000 punktów. Gracz, który spóźni się o ponad 10 minut, zostaje zastąpiony przez gracza rezerwowego i nie otrzymuje kary za spóźnienie; gracz ten może nadal grać w kolejnych sesjach, jeśli jest w stanie to zrobić.

Jeśli zmiana nastąpiła przed rozpoczęciem gry przy stole, wynik gracza rezerwowego ma znaczenie dla ustalenia uma przeciwników. Np. jeśli gracz rezerwowy wygra partię, otrzyma -15 000 punktów uma, a pozostali gracze otrzymają 5 000, -5 000 i -15 000 punktów.

Jeśli zmiana nastąpiła po rozpoczęciu gry przy stole, wynik gracza zastępczego nie ma znaczenia; zawsze otrzyma on -15 000 punktów uma, a pozostali gracze otrzymają 15 000, 5 000 i -5 000 punktów.

7.4 Sesje turniejowe

W turniejach wygodnie jest rozgrywać sesje z limitem czasowym. Często sesje trwają 90 minut. Podczas rozgrywania sesji z limitem czasowym wyraźny sygnał dźwiękowy musi zasygnalizować, kiedy

pozostało 15 minut. Po usłyszeniu sygnału trwające rozdanie zostaje zakończone i rozgrywa się jeszcze jedno rozdanie (chyba że pełna gra została już zakończona). Po upływie 90 minut nie rozbrzmiewa sygnał; gracze powinni być w stanie zakończyć ostatni lub dwa ostatnie rozdania w pozostałym czasie, ale jeśli tak nie jest, będą grać do zakończenia rozdań. Chombo po sygnale czasowym traktuje się jako jedno z pozostałych rozdań.

Przed rozpoczęciem pierwszego rozdania w sesji gracze mogą budować Mur. Gra oficjalnie rozpoczyna się, gdy każdy stół ustawi swoje Mury i zostanie wydany sygnał startowy. W tym momencie Wschód rzuca kostką.

Rozdanie kończy się, gdy gracz ogłasza wygraną lub gdy ostatni kamień zostaje odrzucony w przypadku wyczerpania Muru (przed podliczeniem punktów, przed zbudowaniem Muru i przed rzutem kostką). Kolejne rozdanie rozpoczyna się natychmiast po poprzednim.

7.5 Karta wyników

Po zakończeniu gry, gdy gracze wypełnią kartę wyników, powinni przekazać arkusz podsumowującym wraz z kartą wyników obsłudze turnieju. Wszyscy gracze są odpowiedzialni za prawidłowe wypełnienie karty wyników. Każdy błąd w karcie wyników, którego nie można skorygować w samej karcie ani w arkuszu podsumowującym, podlega karze 2000 punktów dla każdego z graczy (po zastosowaniu umy).

Gracze muszą podpisać kartę wyników, aby potwierdzić, że zgadzają się z wynikiem gry. Powinni upewnić się, że wszyscy pozostali gracze również podpisali kartę. W przypadku sporu dotyczącego wyniku gracze powinni wezwać sędziego. Karty wyników, które nie zostały podpisane, są nieważne, a każdy gracz, który bez uzasadnionej przyczyny nie podpisał karty, podlega karze 2000 punktów według uznania sędziego.

Różne turnieje mogą stosować różne procedury dotyczące kart wyników i arkuszy podsumowujących. Organizatorzy turnieju powinni poinformować graczy o sposobie zgłaszania wyników. Gracze są odpowiedzialni za przestrzeganie instrukcji organizatorów i proszenie o pomoc w razie potrzeby.

8 Załączniki

Kary

Martwa Ręka	Chombo
Rozpoczęcie i dobieranie kamieni	
Za mało lub za dużo kamieni na ręce	Zbyt wiele odkrytych kamieni
Dobranie kamienia poza kolejnością i brak możliwości odłożenia jej z powrotem	Nieprawidłowe dobranie kamienia z Martwego Muru i brak możliwości odłożenia go z powrotem
Zbyt szybkie dobranie kamienia i brak możliwości odłożenia go z powrotem	Dobranie kamienia z ręki przeciwnika
Meldunki i deklaracje wygranej	
Próba deklaracji riichi z otwartą ręką	Próba deklaracji riichi z martwą ręką
Próba deklaracji „riichi” po odrzuceniu kamienia, niejasne wygłoszenie „riichi” lub nieobrócenie odrzuconego kamienia	Deklaracja riichi z ręką w noten <i>(stwierdzone wyłącznie w przypadku wyczerpania Muru)</i>
Pusta deklaracja riichi	Nieprawidłowy meldunek zamkniętej czwórki po riichi <i>(stwierdzone wyłącznie w przypadku wygranej lub wyczerpania Muru)</i>
Wielokrotne dotknięcie ręki dobranym kamieniem po riichi <i>(z wyjątkiem wygranej przez dobranie z Muru)</i>	Odrzucenie kamienia z ręki po riichi
Meldunek kamienia po riichi <i>(jeśli wycofany)</i>	Meldunek kamienia po riichi <i>(jeśli niewycofany)</i>
Zakłócanie gry	
Przekazywanie informacji <i>(ustalone wyłącznie przez sędziego)</i>	Gra nie może być kontynuowana w sposób uczciwy z powodu błędu gracza, np. gracz popełnia błąd, który prowadzi do tego, że inny gracz ogłasza błędną wygraną

Kary punktowe	Dyskwalifikacje
Poważne/powtarzające się ujawnianie informacji	Oszukiwanie
Świadome i/albo powtarzające się zakłócanie gry	Poważne i/albo powtarzające się zakłócanie gry
Spóźnienie się na grę	
Nieemożliwe do naprawienia niepoprawne uzupełnienie arkusza podsumowującego	
Niepodpisanie karty wyników	

Lista yaku

Yaku o wartości 1 han

<i>Riichi</i> RIICHI	<i>Zamknięta ręka w tenpai z zadeklarowanym zakładem riichi</i>
<i>Iipatsu</i> IIPATSU	<i>Wygrana w pierwszej nieprzerwanej serii ruchów po deklaracji riichi</i>
<i>Całkowicie Dobrana Ręka</i> MENZEN TSUMO	<i>Wygrana poprzez dobranie z Muru z zamkniętą ręką</i>
<i>Pinfu</i> PINFU	<i>Zamknięta ręka zawierająca cztery sekwencje i parę bez wartości. Kamień wygrywający uzupełnia sekwencję z dwustronnym oczekiwaniem</i>
<i>Czysta Podwójna Sekwencja</i> IIPEIKŌ	<i>Zamknięta ręka zawierająca dwie całkowicie identyczne sekwencje</i>
Same Zwykłe TAN'YAO	Ręka bez Honorów i terminali
Trójka Smoków (FANPAI/YAKUHA)	Ręka z trójką/czwórką Smoków
Trójka Wiatru Gracza	Ręka z trójką/czwórką Wiatrów Gracza
Trójka Wiatru Rundy	Ręka z trójką/czwórką Wiatrów Rundy
Po Czwórcę RINSHAN KAIHŌ	Wygrana na dobranym kamienia zastępczym po meldunku czwórki
Kradzież Czwórki CHANKAN	Wygrana dzięki kamieniowi, który rozszerza ukradzioną trójkę do czwórki
Pod Powierzchnią Morza HAITEI	Wygrana na przez dobranie ostatniego kamienia z Muru
Pod Powierzchnią Rzeki HŌTEI	Wygrana na ostatnim odrzuconym kamieniu w rozgraniu

Yaku o wartości 2 han

<i>Podwójne Riichi</i> DABURU RIICHI	<i>Riichi zadeklarowane w pierwszej serii ruchów w rozgraniu</i>
<i>Siedem Par</i> CHITOITSU	<i>Zamknięta ręka zawierająca 7 par</i>
<i>Mieszana Potrójna Sekwencja</i> SANSHOKU DŌJUN	<i>Ręka zawierająca trzy identyczne sekwencje z każdej rodziny</i>
<i>Strit</i> ITTSŪ/IKKITSŪKAN	<i>Ręka zawierająca trzy kolejne sekwencje z tej samej rodziny</i>
<i>Półowicznie Zewnętrzna Ręka</i> CHANTA	<i>Wszystkie grupy i para zawierają terminale i Honory</i>
<i>Potrójna Trójka</i> SANSHOKU DŌKŌ	<i>Ręka zawierająca identyczne trójki/czwórki z każdej rodziny</i>
Trzy Zamknięte Trójki SAN'ANKŌ	Ręka zawierająca trzy zamknięte trójki/czwórki
Trzy Czwórki SANKANTSU	Ręka zawierająca trzy czwórki
Same Trójki TOITOI	Ręka zawierająca cztery trójki/czwórki i parę
Trzy Małe Smoki SHŌSANGEN	Ręka zawierająca dwie trójki/czwórki Smoków i parę Smoków
Same Terminale i Honory HONRŌTŌ	Ręka zawierająca tylko terminale i Honory

Yaku o wartości 3 han

<i>Dwukrotna Czysta Podwójna Sekwencja</i> RYANPEIKŌ	<i>Ręka zawierająca dwie Czyste Podwójne Sekwencje</i>
<i>Półkolor</i> HON'ITSU	<i>Ręka zawierająca tylko kamienie jednej rodziny i Honory</i>
<i>Całkowicie Zewnętrzna Ręka</i> JUNCHAN	<i>Ręka w której wszystkie grupy i para zawierają terminale</i>

Yaku o wartości 5 han

<i>Błogosławieństwo Człowieka</i> RENHŌ	<i>Wygrana przez odrzucenie w pierwszej nieprzerwanej serii ruchów</i>
---	--

Yaku o wartości 6 han

<i>Pełen Kolor</i> CHIN'ITSU	<i>Ręka zawierająca kamienie tylko z jednej rodziny</i>
------------------------------	---

Yakuman

<i>Trzyście Sierot</i> KOKUSHI MUSŌ	<i>Jedna sztuka każdego z Honorów i terminali + 1 dodatkowy terminal/Honor</i>
<i>Dziewięć Bram</i> CHŪREN PŌTŌ	<i>1112345678999 z tej samej rodziny + dodatkowy kamień z tej rodziny</i>
<i>Błogosławieństwo Nieba</i> TENHŌ	<i>Wschód wygrywający na startowej ręce</i>
<i>Błogosławieństwo Ziemi</i> CHIHŌ	<i>Wygranie poprzez dobranie z Muru w pierwszej nieprzerwanej serii ruchów</i>
<i>Cztery Zamknięte Czwórki</i> SŪANKŌ	<i>Zamknięta ręka zawierająca 4 trójki/czwórki i parę</i>
<i>Cztery Czwórki</i> SŪKANTSU	Ręka zawierająca cztery czwórki i parę
<i>Całkowicie Zielona</i> RYŪIISŌ	Ręka zawierająca tylko 2,3,4,6,8 bambusów i Zielone Smoki
Same Terminale CHINRŌTŌ	Ręka zawierająca tylko terminale
Same Honory TSŪIISŌ	Ręka zawierająca tylko Honory
Trzy Duże Smoki DAISANGEN	Ręka zawierająca trzy trójki/czwórki Smoków
Cztery Małe Wiatry SHŌSŪSHII	Ręka zawierająca trzy trójki/czwórki Wiatrów i parę Wiatrów
Cztery Duże Wiatry DAISŪSHII	Ręka zawierająca cztery trójki/czwórki Wiatrów

Uwaga: *Yaku kursywą wymagają zamkniętej ręki*
Yaku podkreślone tracą 1 han jeśli ręka jest otwarta

European Mahjong Association 2025



Kolejność
Smoków



Tabela punktacji

Fu					
Sposób wygranej		Para i czekanie		Trójka/czwórka	Zameldowana Dobrana
Siedem par (bez dodatkowych fu)	25	Para Smoków	2	Trójka 2-8	2 4
Wygrana	20	Para Wiatru Rundy/Gracza	2	Trójka, terminale/Honory	4 8
Przez odrzucenie, zamknięta ręka	10	Czekanie Skrajne/Zamknięte/na parę	2	Czwórka, 2-8	8 16
Przez dobranie z Muru (chyba że pinfu)	2	Otwarte pinfu	2	Czwórka, terminale/Honory	16 32

Wschód																	
Han	20 fu	25 fu	30 fu	40 fu	50 fu	60 fu	70 fu	80 fu	90 fu	100 fu	110 fu						
1	-		1,500 500	2,000 700	2,400 800	2,900 1,000	3,400 1,200	3,900 1,300	4,400 1,500	4,800 1,600	-						
2	- 700	2,400 - -	2,900 1,000	3,900 1,300	4,800 1,600	5,800 2,000	6,800 2,300	7,700 2600	8,700 2,900	9,600 3,200	10,600 3,600						
3	- 1,300	4,800 1,600	5,800 2,000	7,700 2,600	9,600 3,200	Mangan – 12,000 4,000											
4	- 2,600	9,600 3,200															
5																	
6-7	Haneman – 18,000 6,000																
8-10	Baiman – 24,000 8,000																
11+	Sanbaiman – 36,000 12,000																
Y	Yakuman – 48,000 16,000																

Nie-Wschód																	
Han	20 fu	25 fu	30 fu	40 fu	50 fu	60 fu	70 fu	80 fu	90 fu	100 fu	110 fu						
1	-		1,000 300 500	1,300 400 700	1,600 400 800	2,000 500 1,000	2,300 600 1,200	2,600 700 1,300	2,900 800 1,500	3,200 800 1,600	-						
2	- 400 700	1,600 - -	2,000 500 1,000	2,600 700 1,300	3,200 800 1,600	3,900 1,000 2,000	4,500 1,200 2,300	5,200 1,300 2,600	5,800 1,500 2,900	6,400 1,600 3,200	7,100 1,800 3,600						
3	- 700 1,300	3,200 800 1,600	3,900 1,000 2,000	5,200 1,300 2,600	6,400 1,600 3,200	Mangan – 8,000 2,000 / 4,000											
4	- 1,300 2,600	6,400 1,600 3,200															
5																	
6-7	Haneman – 12,000 3,000 / 6,000																
8-10	Baiman – 16,000 4,000 / 8,000																
11+	Sanbaiman – 24,000 6,000 / 12,000																
Y	Yakuman – 32,000 8,000 / 16,000																

Legenda - Wschód

Płatność dla wygranej przez odrzucenie

Płatność dla wygranej przez dobranie z Muru - dla każdego z graczy

Legenda - Nie-Wschód

Płatność dla wygranej przez odrzucenie

Płatność dla wygranej przez dobranie z Muru - dla Nie-Wschodu
Płatność dla wygranej przez dobranie z Muru - dla Wschodu

Arkusz podsumowujący

