**Mah-jong játékszabály**


**A játékkövek és a játék megkezdése**

**A Mah-Jong-ot kövekkel játsszuk, melyek hasonlóak a dominó köveihez. Egy teljes játszma 144 követ tartalmaz, hat csoportra osztva, amelyek közül rendesen 5 csoport, 136 kő használatos. (Rakjuk ki és csoportosítsuk a köveket, hogy képeiket megismerjük.) A kövek nevei és egyéb kifejezések kínai nyelven a függelékben vannak felsorolva. Az általános 5 kőcsoport képe az első lapon látható.**

|  |  |
| --- | --- |
| **1. Bambusz 1-9. sorszámozva, mindegyik kőből 4-4 drb.** | **= 36 kő** |
| **2. Kör 1-9. sorszámozva, mindegyik kőből 4-4 drb** | **= 36 kő** |
| **3. Karakter 1-9. sorszámozva, mindegyik kőből 4-4 drb** | **= 36 kő** |
| **Összesen:** | **= 108 kő** |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **4. Sárkányok,** | **4 piros** |   |
|   | **4 zöld** | **= 12 kő** |
|   | **4 fehér** |   |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **5. Szelek,** | **4 Keleti szél (East)** | **= 16 szél** |
|   | **4 Déli szél (South)** |
|   | **4 Nyugati szél (West)** |
|   | **4 Északi szél (North)** |

|  |
| --- |
| ***Különleges sorozat*** |
| **6.** | **4 évszak (piros)** | **= 8** |
|   | **4 virág (zöld)** |
|   | **Összesen:** | **144 kő** |

**A 8 utolsó kő felhasználása teljesen tetszőleges, igen gyakorlott játékosok is néha mellőzik őket. Ez a sorozat a játékban egyáltalában nem tölt be lényeges szerepet és sok játszmából ki is van zárva. Nem ajánlatos ennek a sorozatnak a használata mindaddig, míg a játékban némi tapasztalatot nem nyertünk és törvényeit teljesen el nem sajátítottuk. Négy fős sima kövön kívül, amelyek az esetleg elvesztett köveket helyettesítik, a játékhoz még négy széljelző lap, két kocka és egy rend játékpénz tartozik. A két kocka és négy széljelző lap arra szolgál, hogy a játék megkezdésekor meghatározza a játékosok helyeit, a fal megnyitását és a játék körforgását. Miután írásbeli elszámolás nincs, a számadás minden egyes játszma után játékpénzzel történik. Minden játékosnak 29 darab játékpénzt szokásos kiosztani, következő viszonylagos értékben:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **10** | **db legkisebb pénz egyenként** | **2 pont értékben** |
| **8** | **db következő nagyságú egyenként** | **10 pont értékben** |
| **9** | **db nagyobb nagyságú egyenként** | **100 pont értékben** |
| **2** | **db legnagyobb nagyságú egyenként** | **500 pont értékben** |
|   | **Összesen:** | **2000 pont étékben** |

***A játék bevezetése***

**A Mah-Jong 4 vagy 3 személyes játék, de éppen úgy, mint a bridget, két személy is játszhatja. (Két személyes alakja a játéknak a 6. fejezetében van leírva.)**

**1. Tegyük a széljelzőket írással az asztalra és minden játékos húzzon egyet. Aki a keleti (east) szelet húzza, az vezeti a játékot és megválaszthatja helyét. A többi játékos a következő sorrendben foglal helyet: Déli szél (south), a játékvezető jobboldalán, Nyugati szél (west) szemben, Északi szél (north) balfelől. Ebből látható, hogy nem követjük a szélrózsa európai fogalmak szerint vett irányát. Valóságban a Keleti és Nyugati szél felcserélődnek. Tehát:**

****

A széljelzők rendesen a szelelek angol neveinek kezdőbetüivel vannak jelölve: E=east, kelet, S=south, dél, W=west, nyugat, N=north, észak.
 **Ez az elrendezés határozza meg a játékvezetői előjog sorrendjét; a Játékvezető abban a kedvezményben részesül, hogy nyerőpontjai duplán számítanak, viszont veszteségét is duplán kell fizetnie, tehát nincsenek zavartalan örömei. Minden játszma befejezésével a játékvezetői jog rendszerint a következő játékosra származik át, mindaddig, míg a körforgásban minden játékos négyszer vezette a játékot. Négy fordulót vagyis szelet szokás játszani, ami körülbelül két és fél óráig tart. A játékosok tetszésszerint kevesebb fordulóban is megállapodhatnak. Ha csak 3 személy játszik, az egyik helyet egyszerűen kihagyják; ez képezi az egyedüli különbséget a hármas és négyes játék között.**

**2. Az összes játékkövet, tehát 136 darabot (a virágokat és évszakokat kivéve) képpel lefelé az asztalra tesszük; a játékosok alaposan elkeverik őket. Mindenki felépít egy-két kőmagasságú és hosszában 17 kőből álló falat olymódon, hogy a köveket egymás mellé, képpel lefelé sorba rakja. A 4 falat az asztal közepén úgy toljuk össze, hogy azok négyszöget alkossanak, melynek minden oldala 34 követ tartalmaz.**

**3. Elhelyezkedés után, a Játékvezető kockáz és sajátmagánál kezdve a számítást jobbfelé számlál mindaddig, míg a kockázott pontok számát el nem érte. Akire a szám esik, annak falát kell megbontani.**

**Tegyük fel, hogy a kockázott szám 8. Tehát az északi fal, ez esetben "hátsó"-nak nevezett fal az melyet megbontunk. Magyarázatul szolgál a következő ábra:**



 **A kockák most használatra Észak kezébe mennek át. Észak dob, és a most dobott számot az előző számhoz (8-hoz) hozzáadja; a kettő összege határozza meg azt a pontot, ahol a felet meg kell bontani. Tehát, ha Észak 7-et dob, akkor a 15. kőpár volna a kiindulópont a fal jobb sarkából balfelé haladva (a játék irányával ellenkezően).**



 **A falmegbontás se nem előny, se nem hátrány. Az egész eljárás célja az, hogy bármely játékost megakadályozzon abban, hogy akár szántszándékkal, akár véletlenül előnyt biztosítson magának egy meghatározott kő elhelyezéséből.**

**A 15. rend két követ a fal tetejére helyezzük, olymódon, hogy az alsó kő a nyílás mellé, a felső tőle jobbra feküdjék; ezeket laza köveknek nevezzük.**

**A nyílás bal oldalánál kezdve a Játékvezető elveszi az első két pár követ, azután Dél, Nyugat és Észak következnek körben háromszor, mindaddig, míg minden játékos előtt 12 kő van. A Játékvezető most elveszi a felső kősor első és harmadik kövét, a többiek egy-egy követ; Dél az első alsó, Nyugat a következő felsőt, Észak az alatta levőt. Most minden játékosnak 13 köve van, a Vezetőnek pedig 14. Ezzel befejeződnek az előkészületek és megkezdődik a tulajdonképpeni játék.**



**A játék alapelvei és törvényei**

**A játék célja az, hogy a kézben lévő köveket úgy csoportosítsuk, hogy azok végre 4 hármas csoportból és egy párból álljanak.**

**Csoportnak olyan alakulatot nevezünk, mely áll:**

**a) "3 egyforma" kövéből egy és ugyanazon kőképnek;**

**b) 3 egymást követő kövéből ugyanazon kövéből ugyanazon kőképnek, tehát
"3 egyforma kő"-ből álló csoport**



**3 egymást követő álló csoport, "sorozat"**



**Az a játékos, aki először gyűjti össze a "teljes lap"-hoz szükséges köveket, megnyerte a játszmát ás nyereségét a többi játékos együttesen fizeti. A következő ábra egy Mah-Jong (nyerő) lapot mutat.**

**

A következő játékos, Déli szél ezután átveszi a játék vezetését, a köveket keverjük, a falat felépítjük és a kövek osztása újra az előbbi fejezetben leírt módon történik.**

**Látható tehát, hogy Mah-Jong (nyerő) lap 14 kőből áll, ezért lehetséges volna az, hogy a Játékvezető, miután ő az egyetlen akinek 14 köve van, a kövek kiosztásánál azonnal teljes lapot húzzon. Ennek a lehetősége fennforog és kinek a szerencse ilymódon kedvez, az igen nagy összeget nyer, amint azt a következő, nyereségekről szóló fejezetben meg fogjuk magyarázni. Azonban az az eshetőség, hogy a Játékvezető ilyen lapot húzzon, elenyészően csekély, mert rendszerint bizonyos időbe kerül, míg a játékos a megfelelő köveket összegyűjtve és a hasznavehetetleneket kidobva lapját Mah-Jon-gá egészítheti ki. Abban rejlik a játékos ügyessége, hogy felismerje mit kell kiselejteznie és lapját milyen terv szerint egészíti ki. A Vezető első tevékenysége, hogy lapját csoportosítsa s kirakja a részére legkevésbé hasznosnak látszó követ. A kirakott követ képpel felfelé a 4 fal által alkotott négyszög közepére helyezi el. Tegyük fel, hogy a Vezető következő lappal indul:**



**Egy csoportja már teljes és természetszerűen a kör nyolcast fogja, mint legkevésbé hasznosat, kitenni. Most már épp úgy, mint a többieknek csak 13 köve van. Minden játékosnak kell, hogy miután kitett 13 köve legyen, sem több, sem kevesebb, különben lapja halott; ebben az esetben többé nem számít, nem nyerhet, ellenben mindenkinek fizetni köteles.**

**Miután Vezető kitett, Dél van soron, tekintve, hogy a játék midig balról jobbra folyik.**

**Most 4 eset lehetséges:**

**a) Dél azt találja, hogy a Vezető által kirakott kő nem szolgálhat lapjának megjavítására. Ebben az esetben a falról, a nyílás (kapu) baloldaláról húz egy követ és ha ez a kő sem szolgál hasznára, kiteszi az asztalra. Ha a kő hasznos, felveszi és helyette egy másik követ teszi ki. Ezután Nyugat következik.**

**b) Dél azt találja, hogy a Vezető által kitett kör nyolcas kiegészítőül szolgálhat egy olyan csoport számára, melynek két kövét már kezében tartja. Ha kör hat és hetese volna, akkor ezek a nyolcassal egy sorozatot képeznének. Ebben az esetben jogában áll Chow-t mondani és a követ felvenni .**

**Chow (ejtsd csau) annyit jelent: "szükségem van a kitett kőre; folytatólagos csoportot alkot azon két kővel együtt, melyeket kézben tartok". Ennek bizonyítására Délnek ki kell maga elé tennie a két követ az asztalra és melléjük rakni a most húzott harmadikat; nem szabad Chow-al elvenni egy követ abban a reményben, hogy valamely módon később felhasználhatja. Így tehát egy csoportja teljes és azt nyíltan maga előtt hagyja az asztalon. Az ilyen csoportot nyílt csoportnak nevezzük. Ezután lapjából egy hasznavehetetlen követ kirak és Nyugati szél van soron.**

**c) Dél a Vezető által kitett követ egy "3 egyforma" kiegészítőéjül használhatja. Két kör nyolcasa kézben van és a kitett kör nyolcassal együtt három egyenlő köve volna. Jogában áll Pung-ot mondani és a kitett követ elvenni.**

**Pung annyit jelent: "szükségem van a kőre, hogy három egyenlőből álló csoportom legyen. Kettő már kézben van". Bizonyítékul kikell tennie a két meglevő követ az asztalra és mellé rakni a húzott harmadikat. Ez is nyílt csoport. Ezután kitesz egy követ és folytatódik a játék.**

**d) Megtörténhetik, hogy a Vezető által kitett követ, melyet Dél Chow részére akar felvenni, a másik játékos egyike Pung részére igényli, három egyforma kőből álló csoport kiegészítésére. Ebben az esetben a Pung Chow fölött előnyben részesül. Például: Vezető kiteszi a nyolcas kört, Déli szél Chow részére igényli, miután hatos és hetes kör kezében van. De Északi szélnek két nyolcas köre van, tehát ő Pung részére felveheti, mert a Pung van előnyben.**

**Sárkány vagy szél természetesen csak Pung részére vehető fel, miután ezek sorozatos csoportokba nem szedhetők. Nyilvánvaló, hogy több mint egy játékos nem tarthat egy és ugyanazon kőre Pung részére, miután csak 4 egyforma kő van; ha két játékosnak volna ugyanazon kőpárja, a Punggá való kiegészítésre egy ötödik kő szükségeltetnék.**

**Minden játékos felvehet kitett követ Pung részére, ellenben Chow részére csak a kitevőnek a játékban soron levő szomszédja veheti fel.**

**Pung után a játékot a Pung felvevőjének jobboldali szomszédja folytatja.**

**Például: a vezető nyolcas kört dob., Észak felveszi Pungnak és lapjából dob egy követ. Ezután ismét a Vezető kerül sorra a játékban, miután ő ül jobbján; a másik lát játékos kimarad.**

**Így tehát egy kő felvételének három módja van: falról húzás, felvevés Pung-nak vagy Chow-nak. Ha azonban a követ addig, míg a következő játékos dob, Pung-nak vagy Chow-nak senki sem vette fel, az halott és kiesik a játékból. Már megemlítettük, hogy Pung előnyben van Chow fölött. Az elsőbbségnek két nevezetes szabályát kell itt megemlíteni:**

**a) Ha a kidobott kőre valamely játékosnak azon célból van szüksége, hogy lapja teljessé váljék, elsőbbségi joga van akár "három egyforma" csoport, sorozatos csoport, vagy akár egy pár kiegészítésére is. Tegyük fel tehát, hogy Nyugat a játék folyamán olymódon csoportosította köveit, hogy a következő összeállítás keletkezett:**



**Négy teljes csoportja van és a nyeréshez még egy kettes körre van szüksége. A játékban most Északon van a sor. A falról húz és kidobja a kettes kört. Erre a kőre Nyugatnak elsőbbségi joga van, mert ez az egyedüli kő, melyre szüksége van annak a párnak kiegészítésére, mely minden nyerőlap elmaradhatatlan alkatrésze; ha a Vezér vagy bármely mások játékos Pung vagy Chow részére igényelné. Ez az egyetlen kivétel azon törvény alól is, hogy a Pung megelőzi a Chow-t.**

**b) Ha két vagy három játékos egyidejűleg igényelne egy követ a nyeréshez, az részesül előnyben, aki a kő kidobója után a játékban soron van. Tehát, ha a Vezető négyes karaktert dob és mindhárom játékosnak ez a köve hiányzik csupán a nyeréshez, a felvevésre Dél jogosult. Ilyen helyzet nem fordul elő sűrűn, de talán érdekelné az olvasót három olyan lap gyakorlati megszerkesztése, melyek mindegyikét egy és ugyanazon kő, mondjuk a négyes karakter egészíti ki.**

**Emlékezetes, hogy ha egy követ Pung vagy Chow részére felveszünk, a csoportot fel kell fedni. Ha azonban a játékos kézben tart vagy falról húz egy csoportot, akkor nem fedi fel. Az ilyen zárt csoport nemcsak nagyobb értéket bír, hanem a többi játékos sem tudja meg, hogy az illető milyen közel áll a nyeréshez és lapja kiegészítésére milyen kövekre van szüksége.**

**Az olvasó valószínűleg felvetette magában azt a kérdést is, hogy mi történik akkor, ha a játék folyamán 4 egyforma kőre tesz szert, mint például 4 darab hatos bambusz, 4 vörös sárkány stb. Ez az eset nyilvánvalóan ellenkeznék a Mah-Jong lap megszerkesztésének szabályaival, melynek 4, egyenként 3 kőből álló csoportból és egy párból kell állnia. Ezen okból a négyes csoport negyedik köve különleges elbánásban részesül. Ezt a követ nem számítjuk a többi közé, noha a lap értékét lényegesen emeli. Azonban, hogy a játékos ezt az előnyt élvezhesse, négyes csoportját ki kell az asztalra rakni.**

**A négyes csoportra a következő egyszerű szabályok vonatkoznak:**

**a) Ha a játékos az első négy egyforma követ, mondjuk 4 hetes karaktert kap, felfedheti őket, mihelyt a játékban soron van, egy vagy két követ képpel lefelé fordítva, ezzel jelezvén azt, hogy csoportját**



**a falról húzta. Bár az a csoport fel van fedve, ez nem befolyásolja nyerőértékét úgy mint a Pung-ét.**

**Miután egy ilyen csoport negyedik köve nem számít, a játékosnak joga van egy újabb követ húzni (hogy a négyes csoport kirakása után is megmaradjon szabály szerint a 13 kő.) Ezt a követ az úgynevezett laza kövekből húzzuk, melyek a fal ellenkező végén a kaputól jobbra vannak felrakva. Ezután a játék a rendes mederben folytatódik.**

**b) Ugyanezt az eljárást kell követni, ha a játékos három egyforma követ tart kézben és a játék folyamán a negyediket a falról húzza. A már leírt módon maga elé teszi a négyes csoportot és húz egy laza követ. A csoport kirakását azonban függőben tarthatja mindaddig, míg lapja a nyerést megközelíti vagy a nyeréshez mér csak egy köve hiányzik. Az érték emelése szempontjából ez jó taktika, de a játékost az a veszély fenyegeti, hogy egy másik játékos előbb mond Mah-Jong-ot. Ha valaki más nyer, mielőtt négyes csoportját felfedte volna, az csak hármas csoportnak számít.**

**c) Ha a játékosnak három egyforma kőből álló csoportja van kézben és a megfelelő negyedik követ valaki kidobja, azt felveheti és az ábrán feltüntetett módon rakja maga elé,**



**hogy kitűnjék az, hogy Pung-ból egészítette ki. Azután laza követ húz és a játék folytatódik úgy, ahogy azt az előző szakaszban leírtuk.**

**d) Nem vehet fel negyedik követ egy már felfedett hármas csoport kiegészítésére. Más szavakkal: a játékos egy és ugyanazon csoporthoz nem vehet fel kétszer követ. Lehet azonban egy szerencsés, hogy a negyedik követ a falról húzza. Ebben az esetben a c) pont alatt megjelölt módon csatolhatja a már kirakott hármas csoporthoz. Ezután a játék a c) pont alatt leírt módon folytatódik.**

**Itt meg kell jegyeznünk, hogy ha azon laza kövek, melyeket eredetileg a fal hátsó vége fölé helyeztünk, húzás útján elfogytak, a fal jobboldali végének két utolsó köve válik laza kővé és azokat a már leírt módon a fal tetejére kell helyezni.**

**e)Beállhat az a sajátos helyzet is, hogy a játékos, bár húz három egyforma kőhöz egy negyediket, nem kívánja azt négyes csoporthoz felhasználni, hanem annak nyerő értékétől eltekintve sorozatnak veszi föl. Többek között kövei vannak kézben:**



**Tegyük fel, hogy a még fennmaradó hetes kört a falról húzza. Kitehetné mint "négy egyformát" a négy darab hetes kört és ennek megfelelő érték számítana javára. De az egyetlen lehetőség, hogy az ötös és hatos körből sorozat váljék az, hogy a négyes kört falról húzza vagy feltegye. Ennélfogva a játék állásához képest határozhat, tanácsosabb-e a hetes kört Mah-Jong alakítására felhasználni, semmint a négy egyforma csoport nagyobb értékét elnyerni.**

**Lehetséges, hogy a kövek úgy oszlanak meg a játékosok között vagy szándékosan oly ügyesen helyezik el őket, hogy a játék folyamán nyilvánvalóan senki sem képes lapját Mah-Jong-gá kiegészíteni. Ha az utolsó tizennégy kő kivételével (betudva a laza köveket is) az összes kő húzása útján elfogyott és senki sem mondhat Mah-Jong-ot, valamennyi lapot holtnak nyilvánítják és újra megindul a játék; keleti szél a következő játékos birtokába megy át, aki ezzel a játék vezetését átveszi.**

**Ezek a Mah-Jong játékszabályai négy vagy három játékos számára, amennyiben tisztán a játékról van szó. A nyereményszámítást a következő fejezetben fogjuk megmagyarázni, de talán megfelelő lenne előbb a mondottakat összefoglalva ismételni, betudva a helyek megválasztását, a fal megbontását és az első 13 kő kiosztását is, hogy szükség esetén könnyen áttekinthető legyen.**

***A játék szabályai***

***Összefoglalás***

**1. A játék kezdetén a széljelzők húzása határozza meg az ülés sorrendjét. Keleti szél vagyis a Játékvezető választja meg helyét., Déli szél tőle jobbra, Nyugati szél szemben, Északi szél pedig Déllel szemben foglal helyet. Ezt a viszonylagos sorrendet a játék végéig fenn kell tartani.**

**2. A köveket a játékosok együttesen keverik.**

**3. Minden játékos felépíti saját falát; a falakat az asztal közepén négyszögben összetolják.**

**4. A fal megbontásának helyét két kocka dobása határozza meg; Vezető dob és az asztal körül jobbfelé számol magát elsőnek számítva.**

**5. Az a játékos, akinek falát meg kell bontani, két kocka dobásával határozza meg a kapu helyét olymódon, hogy Vezető által dobott számhoz hozzáadja a saját dobásának összegét. Ez a szám jelöli meg jobbról balra számítva azon kőpár helyét, amelynél a falat meg kell bontani.**

**6. A kapu jobboldalán levő két kő laza kő és ezeket a kaputól jobbra a falfölé helyezzük; az alsó a kapu felől, a felsőt pedig mellé. Ha a laza kövek húzás útján elfogynak az utána következő követ helyezzük el ugyanilyen módon.**

**7. A kövek kiosztása a következőképpen történik: Vezető elveszi a kaputól balra levő négy követ, a következő négyet Dél, azután négyet Nyugat és négyet Észak. Ezt háromszor kell megismételni. Minden játékosnak 12 köve lévén, Kelet leveszi a felső sor első és harmadik kövét. Dél az alsósor első kövét, Nyugat a felső sor második és Észak az alsó sor második kövét.**

**8. A játék jobbról balra halad.**

**9. A Játékvezető vagyis a Keleti szél kiváltsága minden játszma után a játékban következő játékosra száll át és egyidejüleg a széljelző is továbbítandó.
Kivétel: ha Kelet jelent Mah-Jong-ot, ő marad a Vezető és a széljelzőt nem kell továbbítania.**

**10. Négy játszma alkot egy játékot; minden játékos négyszer Vezető, eltekintve a kilencedik pont alatt megjelölt kivételtől. Kevesebb számú játszma is játszható, ha a résztvevők között az első kockadobás előtt ilyen irányban megállapodás történik.**

**11. A nyerési pontozatokban és határokban a játék megkezdése előtt az összes részvevőnek meg kell egyezniök.**

**12. Minden egyes játszma után kell számolni.**

**13. Négy körjáték (vagy megállapodás szerint kevesebb) után az első pontban előírt módon új játék kezdődik.**

**14. Háromszemélyes játék csupán három körjátékból áll, kivéve, ha előzőleg más irányú megállapodás történt.**

**15. Háromszemélyes játék éppen úgy folyik, mint a négyes; a hiányzó szélet kihagyjuk.**

**16. A játékot a Vezető dobásával megkezdettnek tekintjük.**

**17. Minden dobás után a játékosnak sem több, sem kevesebb köve nem lehet 13-nál, különben halott. A játék mindazonáltal tovább folyik, mindaddig, míg az egyik játékos Mah-Jong-ot jelent vagy mindannyian halottak. A halott játékos az összes többinek fizet, saját nyerőpontjai azonban nem számítanak. Négy egyforma kőből álló csoport negyedik köve, amennyiben fel van fedve, nem számítható a rendes játék 13 köve közé.**

**18. Mah-Jong bemondásához kell, hogy a játékos lapja 3 hármas csoportból és egy párból álljon.**

**19. Egy csoportnak egy és ugyanazon kőkép három egymás után következő kövéből vagy három egyforma kőből kell állnia.**

**20. Négy egyforma követ is csoportnak tekintünk Mah-Jong bemondásának szempontjából.**

**21. Ha egy játékos sem mondhat Mah-Jong-ot és elérkeztünk a fal utolsó 14 kövéhez (a laza köveket betudva) az összes lapok holtaknak tekintendők. Ebben az esetben nincs elszámolás. A játék újra megindul és Keleti szél annak a birtokába megy át, aki a vezetésben soron van.**

**22. Hogy egy kő Pung-olható legyen a Pung-olónak megfelelő kőpárral kell rendelkeznie. A Pung-olt csoportot ki kell rakni.**

**23. A kő akkor Chow-olható, ha a sorozat kiegészítésére szükséges. Chow-olt csoportot ki kell rakni.**

**24. Csak a követ kidobó játékos soros szomszédja Chow-olhatja a dobott követ.**

**25. Pung előnyben van Chow fölött.**

**26. Pung után a Pung-oló jobboldali szomszédja folytatja a játékot.**

**27. Az a játékos, kinek csupán a kitett kőre van szüksége, hogy lapját teljessé tegye, minden más játékos előtt előnyben részesül.**

**28. Ha két, vagy több játékosnak van szüksége a dobott kőre, hogy Mah-Jong-ot mondhasson, azé az elsőbbség, aki a játék körforgása szerint legközelebb ül a dobóhoz.**

**29. Ha a dobott követ nem Chow-olják vagy Pung-olják és senki sem veszi fel amíg a következő játékos dob, akkor az meghal és az illető játszma alatt többé nem szerepel.**

**30. Hogy 4 egyforma kő számításba vétessék, ki kell rakni, mielőtt egy másik játékos Mah-Jong-ot jelentene.**

**31. Negyedik követ Pung-olhatunk már kézben levő 3 kő mellé.**

**32. Negyedik kő nem Pung-olható egy már kirakott hármas csoport kiegészítésére, vagyis egy olyan csoporthoz, melynek már harmadik kövét is Pung-olás útján szereztük.**

**33. Ha a negyedik követ falról húzzuk, az a Pung-olt hármas csoporthoz csatolható.**

**34. A "négy egyforma" kőből álló csoport negyedik kövének helyébe a játékosnak laza követ kell húznia.**

**35. A Mah-Jong-ot jelentő játékosnak köveit azonnal fel kell mutatnia és ha azok teljeseknek találtatnak, a többi játékos is kirakja maga elé köveit; ezeket mindaddig nem szabad elmozdítani, míg az elszámolás meg nem történt.**

**36. A Mah-Jong-ot jelentő játékosnak köveit azonnal fel kell mutatnia. Ha azok nem találtatnak teljeseknek, holtnak nyilvánítják őket és a játék folyik tovább. A játék végén a halott játékos fizet, de nyerőpontjai nem számítanak.**

**37. A már kidobott kő vissza nem vonható. (kivétel a 38. pont.)**

**38. Soron kívül dobó játékos elveszti húzási vagy felvevési jogát és dobott kövét vissza kell vonnia.
Ezek a törvények szabályozzák a 136 kőből álló játékot. Ha a Virágok és Évszakok külön sorát is csatoljuk a játékhoz, újabb négy egyszerű törvénnyel kell megismerkednünk.**

 **A nyereményszámítás alapelvei és szabályai

A nyereményszámítás szabályai első pillantásra nehezeknek és bonyolultaknak látszanak, de mihelyt az olvasó kissé megismerkedik velük, látni fogja, hogy végeredményképpen nem komplikáltak és könnyen megjegyezhetők. Ezenkívül e sorok írója a nyerési pontok egy új és igen egyszerű kiszámítási módját eszelte ki, melyet e fejezet végéhez fogunk csatolni.**

**A nyerési pontok szabályait megismerni igen fontos, mivel a játék irányítása a nyerési lehetőségek megítélésétől függ. Míg a Mah-Jong-ot jelentő, aki először egészíti ki lapját, nyer és az összes többi játékos egymás között számolja el nyerő pontjainak különbségét. Ezek néha jóval meghaladják azon játékos pontjainak számát, aki a játszmát nyerte. Mondjuk, hogy Déli szél nyer és a többiektől összesen 160 pontot kap. Lehet azonban, hogy Észak nyerőpontjainak összege sokkal nagyobb, 4-, sőt 5-szöröse Dél nyereségének. Tekintve azt a nagy befolyást, melyet a nyerési pontok kiszámítása a játék irányítására gyakorol, jónak láttuk minden egyes szabályt külön megmagyarázni és ábrázolni és a fejezet végén könnyebb áttekintésre táblázat alakjában megismételni. Itt is tanácsos, hogy az olvasó játékköveiből az egyes szabályokban megjelölt alakulatokat egyenként kiválogassa. Ilymódon értéküket könnyen emlékezetében fogja tartani.**

**Mindenekelőtt azon pontokat fogjuk figyelem"be venni, melyek minden játékosnak számítanak, tekintet nélkül, hogy Mah-Jong-e vagy sem.**

**Különbséget teszünk kirakott, tehát olyan csoportok között, melyekhez egy követ Pung-oltunk vagy Chow-oltunk és melyeket ennek folytán képpel felfelé kirakunk az asztalra és olyan csoportok között, melyeket a játékos a falról húz és csak a számadás alkalmával kell felmutatnia. Nehogy az olvasó azt higyje, hogy a sorozatos csoportok nyerőpontjait tévedésből hagytuk ki, megjegyezzük, hogy ezen csoportok csakis a lap kiegészítésére szolgálnak, más értékük azonban nincsen.**

***Nyílt vagy kitett csoportok
"Három egyforma" kő***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1.** | **Minden képsor számai 2-8-ig bezárólag** | **2 pont** |
|   | **Az 1 és 9 számok, szelek és sárkányok** | **4 pont** |

**Tehát  két pontot számítana, viszont  vagy  4 pontot.**

 ***"Négy egyforma" kő.*
Olyan csoport, melyhez egy követ Pung-oltunk.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **2.** | **Minden képsor számai 2-8-ig bezárólag** | **8 pont** |
|   | **Az 1 és 9 számok, szelek és sárkányok** | **16 pont** |

***Zárt vagy ki nem tett csoportok
"Három egyforma" kő***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **3.** | **Minden képsor számai 2-8-ig bezárólag** | **4 pont** |
|   | **Az 1 és 9 számok, szelek és sárkányok** | **8 pont** |

***"Négy egyforma" kő***

**Hogy nyerőpontjaink számítsanak, minden négyes csoportot ha teljes azonnal, vagy mielőtt más játékos Mah-Jong-ot jelent, fel kell fedni, egy vagy két követ képpel lefelé, ezzel jelezve azt, hogy a csoport egyik kövét sem szereztük Pung-olás útján. Az ilyen csoport zártnak tekintendő.
4. Minden képsor számai 2-8-ig bezárólag 16 pont
Az 1 és 9 számok, szelek és sárkányok 32 pont**

***Sárkány pár***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **5.** | **Két vörös, két zöld, vagy két fehér sárkány vagy a játékos saját szeléből egy pár** | **2 pont** |

 **Tehát ha Déli szél játékos két déli szél követ tart kézben, 2 pontot nyer, de ha nyugati szél kőből van a párja, az részére nem bír nyerő értékkel.**

**Ezek a nyerőpontok elemi szabályi, melyek minden játékosra érvényesek. Most a Mah-Jong-ot jelentő részére számbajövő nyerőpontokat fogjuk sorra venni. Ezeket Mah-Jong előnyöknek nevezik.**

***Mah-Jong előnyök***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **6.** | **Mah-Jong bemondásáért** | **20 pont** |

 **Tehát ha északi szélnek következő lapja van**



**Mah-Jong-ért kap 20 pontot. Miután sem a sorozatos csoportok, melyekből a Mah-Jong áll, sem pedig a déli szélpár nyerőértékkel nem bír:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **7.** | **Mert nyerőpontjai nincsenek** | **10 pont.** |

**Összes nyeresége eszerint 30 pont, tehát Déli és Nyugati szél egyenként 30-30 pontot fizetnek, Keleti szél vagyis Játékvezető pedig 60 pontot, mivelhogy nála nyereség és veszteség egyaránt duplán számít. Északi szél össznyeresége 120 pont. Ha a déli szél helyett saját, tehát északi szél párja lett volna, ez két pontot számítana részére. Ezáltal azonban elesnék attól a 10 ponttól, melyet a pontnélküliség biztosít. Lapjának értéke 22 pont volna és össznyeresége 88.**

**Vegyük azt az esetet, hogy Északi szél lapjának Mah-Jong-á való kiegészítéséhez csupán 8-as körre van szüksége és ezt a követ a falról húzza. Természetesen adott alkalommal Chow-olhatja is.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **8.** | **Nyerőkövet falról húzni** | **2 pont** |
| **9.** | **Nyolcas kör az egyetlen kő mellyel a lapot Mah-Jong-gá kiegészíthette** | **2 pont** |

**Ha azonban a hatos és hetes köröket tartotta volna kézben és arra várt volna, hogy akár a nyolcast akár az ötöst húzza, nem lett volna joga a kilencedik pont alatt említett 2 nyerőpontra, mert a Mah-Jong lapot két helyen is egészíthette ki.**

**Nézzünk most egy másik Mah-Jong lapot, mely a következőkből áll:**



**Mielőtt Déli szél a Mah-Jong-ot jelentett volna, hiányzott neki az egyik hármas kör és egy vörös sárkány. Először falról húzta a hármas kört és miután ez külön kőnek számított, joga volt egy laza követ húzni. Ekkor húzta a vörös sárkányt. Ezáltal megkapta a szükséges párt és ezért (eltekintve azon két ponttól, mely az egyetlen lehetséget nyerő kőért jár):**

**10. Laza kővel alakított Mah-Jong-ért 10 pont és miután sorozatos csoportjai nincsenek:**

**11. Sorozatos csoportok nélküli lapért 10 pont**

**Ezzel felsoroltuk a Mah-Jong előnyöket.**

**Most következik a nyerőpontok utolsó csoportja, melyek ismét az összes játékosok számára érvényesek.**

**Bizonyos ritka alakulatoknak az a előjoguk van, hogy a lap összes nyerőpontjait egyszer, kétszer, sőt háromszor is megduplázzák és ezek a**

***Duplázó előnyök***

**Ha a játékos lapjában hármas vagy négyes sárkánycsoport fordul elő, vörös, zöld, vagy fehér sárkányokból, megkapja a csoportnak járó 1., 2., 3. vagy 4. törvény alatt felsorolt nyerőpontokat. Azonkívül, miután összes nyerőpontjait összeadta, az összeget minden egyes sárkánycsoportért megduplázza.**

**12. Minden hármas vagy négyes sárkánycsoport 1-szer dupláz
A következő lapnak nyerőpontjai, feltéve, hogy az összes csoportok nyiltak:**



**három zöld sárkány 1-szer dupláz 28 pont
három fehér sárkány 1-szer dupláz 56 pont
három vörös sárkány 1-szer dupláz 112 pont**

**Hasonlóképpen:**

**13. A játékos saját szeléből hármas vagy négyes csoport 1-szer dupláz**

**A következő lapnak, mely egy és ugyanazon kőképből, szelekből és sárkányokból áll következő nyerőpontjai vannak:**



**14. Egykép lap, szelek és sárkányok 1-szer dupláz**

**15. Olyan lap, mely kizárólag egyfajta képből áll (csupa kör, csupa bambusz, csupa karakter) egykép lap 3-szor dupláz**

**16. Kizárólag szelekből és sárkányokból álló lap 3-szor dupláz**

**17. Mah-Jong eredeti kézben 3-szor dupláz v. nyereségi maximum.**

**18. Olyan lap, amely az összes sarokkövekből, vagyis mindhárom kép egy-egy egyeséből és kilenceséből, a háromféle sárkányból és négyféle szélből, azonkívül valamelyik sarokkő párból áll --- előre megállapított nyerési maximum.**

**Az ilyen lap, noha szigorúan véve nem nevezhető Mah-Jong lapnak, mégis olyannak számít és a játék úgy folytatódik, mintha a játékos Mah-Jong-ot jelentett volna.**

**S felsoroltak azok a duplázó előnyök, amelyeket úgy a keleti, mint a nyugati játékosok elfogadtak. Ezeken kívül vannak még egyéb duplázó előnyök is, amelyeket sokan kedvelnek, azonban általános érvényük nincsen. A használatuk egészen tetszőleges, de amennyiben alkalmazzuk őket, eben a játék megkezdése előtt az összes résztvevőknek meg kell egyezniük. A leghasználatosabb alakulatok egy sorát a kilencedik fejezet végén közöljük.**

**Van tehát 18 nyerési szabály a rendes 136 köves játék számára és 6, melyek használata tetszőleges és melyeket gyakran el is szoktak hagyni. A 16 szabályhoz járul még további 3, amelyek a Virág és Évszak kövekre vonatkoznak és amelyeket azon rövid fejezetben fogunk felsorolni, mely kizárólag ezen kövek használatával foglalkozik.**

**Az előbb elmondottakból kitűnik, hogy igen nagyszámú pontot lehet nyerni. Szemléltetés céljából közlünk itt egy lapot, amelyet noha ritkán sikerül összeállítani, még távolról sem tartozik a legnagyobb nyerőlapok közé.**

**Déli szél Mah-Jong-ot jelent és következő lapot rakja ki:**



**Ez a lap következő nyerőpontokkal bír:**

**Mah-Jong ... ... ... 20 pont
Nincs sorozatos csoport ... ... ... 10 pont
Első csoport (négy egyforma) ... ... ... 16 pont
Második csoport ... ... ... 4 pont
Harmadik csoport ... ... ... 4 pont
Negyedik csoport (saját szél) ... ... ... 4 pont
A nyerő kő húzva ... ... ... 2 pont
A nyerő kő laza kövekből húzva ... ... ... 10 pont
A nyerő kő az egyetlen lehetséges ... ... ... 2 pont
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Összeg 72 ... ... ... pont**

**Az első csoport egyszer dupláz ... ... ... 144 pont
A második csoport egyszer dupláz ... ... ... 288 pont
A harmadik csoport egyszer dupláz ... ... ... 576 pont
A negyedik csoport egyszer dupláz(saját szél) ... ... ... 1152 pont
Csupa szél és sárkány háromszor dupláz ... ... ... 2304 pont ... ... ... 4608 pont
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Összesen ... ... ... 9216 pont**

**Tegyük fel, hogy a Déli szél ahelyett, hogy a laza kövekből nyugati szelet húzna és ezzel Mah-Jong-ot mondana, északi szelet húzott volna és egy másik játékos nyernék meg a játszmát, akkor is, bár lényegesen csökkentve, tetemes számú nyerő pontja lenne.**

**Első csoport (négy egyforma) ... ... ... 16 pont
Második csoport ... ... ... 4 pont
Harmadik csoport ... ... ... 4 pont
Negyedik csoport (saját szél) ... ... ... 4 pont
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Összeg ... ... ... 28 pont**

**Azután:**

**Első csoport egyszer dupláz ... ... ... 56 pont
Második csoport egyszer dupláz ... ... ... 112 pont
Harmadik csoport egyszer dupláz ... ... ... 224 pont
Negyedik csoport egyszer dupláz ... ... ... 448 pont
Csupa szél és sárkány háromszor dupláz ... ... ... 896 pont ... ... ... 1792 pont
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Összesen ... ... ... 3584 pont**

**Semmi esetre sem megvetendő nyeremény!**

**Az olvasó bizonyára érdekes feladatnak fogja találni néhány nyerőlap megszerkesztését olymódon, hogy lehetőleg nagyszámú nyerőpontot érjen el. Ez nemcsak hogy jó számadási gyakorlat, hanem bepillantást enged a majdnem korlátlan számú változatába a játéknak és megtanítja annak a felismerésére, hogy a nyerési lehetőségeket a játszma folyamán állandóan figyelemmel kell kísérni.**

**Miután a nyerőpontok összege rendkívül magas lehet, szokásos meghatározni a nyeremény maximumát. Ez bizonyos mértékig a tételektől függ. A Sanghai-Clubban például pontját egy centbe számítva a nyerési határ 3000 pont. Vagyis semmilyen lap, tekintet nélkül pontjára, nem érhet el többet 3000 pontnál. Ha a tét magasabb, a határ rendszerint 600 pont. Családi körben alacsony tét mellett a határ magasabbra tehető, mert minden lehetőséget tekintetbe véve nagy nyerőlap ritkán fordul elő.**

***A nyerőpontok elszámolása***

**Az elszámolás minden játszma után elvégzendő, mielőtt az új szél játéka megindul. Ha egy játékos Mah-Jong-ot, jelent, köveit maga elé kirakja és a többi játékos követi példáját. A nyerő minden egyes játékostól megkapja a pontjának megfelelő nyereménypénzt. Azután a többiek egymás között elszámolják nyerőpontjaik különbségét; a Vezető vagyis a Keleti szél mindig duplán nyer és fizet (ezért a nyerési maximuma is dupla) például:**

**Déli szél nyer és pontjainak összege 30, nyugati szélé 64, Északi szélé és Vezetőé 32. Az elszámolás a következő:**

**a) Dél minden játékostól, Vezetőt kivéve, kap 30 pontot ... ... ... 60 pont
Dél vezetőtől dupláját kapja ... ... ... 60 pont
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Összesen ... ... ... 120 pont**

**b) Nyugat Északtól pontjaik különbségét kapja ... ... ... 62 pont
c) Nyugat vezetőtől pontjaik különbségét duplán kapja ... ... ... 64 pont
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Összesen ... ... ... 126 pont**

**d) Vezető Északtól pontjaik különbségét duplán kapja ... ... ... 126 pont**

**Ebben az elszámolásban az egyes játékosok nettó nyeresége, illetve vesztesége a következő:
1. Dél nyer ... ... ... 120 pontot
2. Nyugat nyer ... ... ... 96 pontot
3. Észak veszít ... ... ... 152 pont
4. Vezető veszít ... ... ... 64 pont
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Összesen ... ... ... 216 pont és 216 pont**

**Miután az összes nyereségek ki vannak számítva, a köveket újabb széljáték számára keverjük.**

**A kínaiak között, olyan helyeken, melyek a nyugati világ kártyaklubjainak felelnek meg, rendszerint egy döntőbíró járja sorra az asztalokat, hogy azokat a kis vitákat elintézze, melyek a számadás és egyes szabályok helyi változatai körül felmerülnek.**

**A lap tisztára aritmetikai kiszámításának egyszerűsítésére a következő rendszer igen ajánlatos. Ez a szerzőnek a találmánya, ha ilyen egyszerű megoldás egyáltalában annak nevezhető és természetesen nem változtat a nyeremények viszonylagos értékén.**

**Ahelyett hogy a különböző csoportok nyerőpontjait 2., 4., 8., 16. és 32 pontba számítanók, számítsuk a legalacsonyabb tényező, 2 helyett 10-et, tehát szorozzuk meg az összes pontokat 5-el. Ilymódon a használatos pontok 10, 20, 40, 80, 160 stb. volnának. Mah-Jong 20 helyett 100 volna és így tovább. Ez a rendszer egy tényezőt kiküszöböl és egyszerűsíti a számadást. A számolópálcák ennek megfelelőleg új értékeket nyernek. Ha ez a számítási módot elfogadjuk, akkor vagy a pontok számát kell az eredményben elosztani 5-el vagy a számolópálcák értékét ötszörösre emelni; a végeredmény ugyanaz lesz. Így a nyerőpálcák pontjait felemelhetjük 2000-ről 10.000-re, azonban eredetileg megállapított pénzértékük ugyanaz maradhat.**

**A nyereményszámítás szabályait táblázat alakjában mutatjuk be, az új számítást zárjelbe téve.**

***Nyílt csoportok
"Három egyforma" kő.***

**1. 2-től 8-ig bezárólag bármely képből ... ... ... 2 (10) pont
1. és 9. szelek és sárkányok ... ... ... 4 (20)**

***"Négy egyforma" kő***

**2. 2-től 8-ig bezárólag bármely képből ... ... ... 8 (40)
1. és 9. szelek és sárkányok ... ... ... 16 (80)**

***Zárt csoportok*
*"Három egyforma" kő***

**3. 2-től 8-ig bezárólag bármely képből ... ... ... 4 (20)
1. és 9. szelek és sárkányok ... ... ... 8 (20)**

***"Négy egyforma" kő***

**4. 2-től 8-ig bezárólag bármely képből ... ... ... 16 (80)
1. és 9. szelek és sárkányok ... ... ... 32 (160)
5. egy pár sárkány, vagy egy pár játékos saját szélből ... ... ... 2 (10)**

***Mah-Jong előnyök***

**6. Mah-Jong ... ... ... 20 (100)
7. Nincs kézben nyerőpont ... ... ... 10 (50)
8. Nyerő kő falról húzva ... ... ... 2 (10)
9. Nyerő kő az egyetlen lehető helyre ... ... ... 2 (10)
10. Nyerő kő a laza kövekből húzva ... ... ... 10 (50)
11. Nincs sorozatos csoport ... ... ... 10 (50)**

***Duplázó előnyök***

**12. Három vagy négy egyforma sárkány ... ... ... 1-szer dupláz
13. Három vagy négy egyforma saját szél ... ... ... 1-szer dupláz
14. Egyféle kép, a többi szél, vagy sárkány ... ... ... 1-szer dupláz
15. Egykép játék ... ... ... 3-szor dupláz
16. Csupa szél és sárkány ... ... ... 3-szor dupláz
17. Mah-Jong kiosztásnál kézben ... ... ... 3-szor dupláz
18. Sarokkő lap: maximum vagy előre megállapított érték.**

***Bírságok***

**1. Az a játékos, aki olyan képet dob, melyből egy másiknak 9 vagy több kirakott köve van, köteles, amennyiben az illető a dobott kővel megnyeri az egykép játékot, nemcsak a saját, hanem az összes többi játékos veszteségét is kiegyenlíti.**

**2. Azon játékos, aki sárkányt vagy egy másik játékos szelét kidobja, amikor az illető már három szél vagy sárkány csoportot kirakott, az összes veszteségeket viseli, ha a kidobott kő által a felvevő megnyeri a háromszoros duplázást.**

 **Hogyan forgassuk lapunkat

Egy rövid fejezet keretében csak nagy körvonalakban jelezhetjük azokat az irányokat, melyeket minden játékosnak figyelemmel kell kisérnie. A játékos maga is fel fogja ismerni azon nagyszámú eshetőséget, amelyekben alkalma van ítélőképességét gyakorolni és megtanulni azt, hogy bizonyos alapvető szabályokat lapja összeválogatásában hogyan alkalmazzon.**

**Rögtön első megtekintésre képek szerint rendezni kell a köveket, hogy egy pillantásra felismerje a játékos, hol egészíthetők ki a hézagok leggyorsabban Mah-Jong-gá. Ez a fő dolog. Azután mérlegelni kell lapjának húzási lehetőségeit és hogy milyen irányban egészíthető ki legjobban. Alakulhat egy lap úgy is, hogy inkább érhető el magasszámú nyerőpont, semmint a többi játékost nyerésben megelőzzük. Ebben az esetben a játékosnak ezen cél felé kell törekednie és ezáltal a többitől annyi pontot szerezhet, hogy kárpótolva van azért az összegért, melyet a nyerőnek kell fizetnie.**

**Tegyük fel, hogy Nyugati szélnek következő lapja van kézben:**



**Ez a lap nem tartalmaz sem nagy nyerési lehetőséget sem magas számú pontra sincs remény. Mindazonáltal érdekes részletesen megvizsgálni. Vegyük az első 3 bambusz követ. Ezek közül a 8-as ebben az összeállításban semmire sem használható. Sorozatos csoporthoz hetest és kilencest, vagy hatost és hetest kellene húzni; "három egyforma" csoporthoz még 2 nyolcast. Mindenképpen még 2 kő volna szükséges ahhoz, hogy a nyolcas bambusz értékessé váljék. Viszont a hármas és négyes bambusz kiegészítésére bármelyik oldalról csak egy kő kellene, mert akár az ötös, akár a kettes, sorozatot adna. Miután a kövek között négy darab kettes és négy darab ötös van, tehát nyolc darab, a két oldalról nyitott sorozatnak eshetőségei nagyobbak; azonban a sorozatos csoportnak, mint olyannak nincs nyerő értéke. Értéke kizárólag a csoportosításban rejlik, melynek a Mah-Jong kialakulásában van szerepe. A következő 4 kőnél látjuk, hogy húzhatunk vagy Pung-olhatunk egy hatos karaktert "három egyforma" csoporthoz és húzhatunk vagy Chow-olhatunk ötös vagy nyolcas karaktert egy sorozatos csoporthoz. Ezzel a 3 kővel a még künnlevő 10 kő bármelyike csoportot alkothat. A kettes karakter magában áll és ezért értéktelen. A következő csoportban több lehetőség van körcsoportok alakítására. Az ötös vagy hármas kör csoportot alkotnak. Az északi szél és vörös sárkánynak akadhat párjuk, de ennél többre kevés remény van.**

**Ezekből látjuk, hogy nyerőpontok tekintetében ezen a lapon nem sok kiépíteni való van, ellenben csoportok alakítása Mah-Jong részére nagyobb sikerrel kecsegtet.**

**Tegyük fel, hogy a játékos legközelebb, ha soron van, nyolcas kört húz. Ennek a kőnek erősítő hatása van, mert növeli azt a lehetőséget, hogy a kör-kép keretén belül csoportokat alkothasson. Dobjuk ki a nyolcas bambuszt, állandóan figyelemmel kisérve, hogy mit dob a többi játékos. Kevés gyakorlattal képesek leszünk néhány kő kidobása után hozzávetőleg megítélni a többi játékos, főleg a jobboldali szomszédunk lapjának összeállítását; igyekeznünk kell, hogy elkerüljük azon kövek dobását, melyek a többieknek hasznosak lehetnének. Különösen azokat a köveket kell fegyelembe vennünk, melyeket az utánuk következő Chow-olhatna, hacsak azért nem vagyunk kénytelenek kidobni őket, hogy saját lapunkon javítsunk.**

**Mindez gyors kombinációt és ügyes következtetést igényel, és ez a sajátossága teszi a játékot valóban vonzóvá és érdekessé.**

**Nem valószinű, hogy a játékos olyan követ kidobjon, amely páros, vagy amelyből sorozatos csoportot alakíthatna, tehát azáltal, hogy a Nyugati szél a nyolcas bambuszt dobja, jelzi a többi játékosnak, hogy a nyolcas bambusz különálló és hogy neki nincs se hetese, se kilencese, sőt valószinüleg hatosa sem. Egyúttal nyilvánvaló, hogy Nyugatnak nincs nyolcas bambuszpárja sem, mert különben nem dobná ki az egyiket a játék elején, kivéve természetesen azt az esetet, ha más csoportosítással igen közel állna a Mah-Jong-hoz.**

**Egyidejűleg szem előtt tartandó, hogy bár a páros kőhöz a legközelebbi lépés "három egyforma" csoport, mégis sok pár kézbentartása nem olyan előnyös, mint amilyennek első pillantásra látszik; csoportokká való kiegészítésük, amennyiben egyáltalán lehetséges, túl sok időt venne igénybe.**



**Ez a lap, bár sokat igérőnek látszik, valójában mégsem olyan kilátásteljes, mert minden kőfajtából csak kettő-kettő van még szabadon.**

**Ellenben az olyan lap, melyben van egy pár és ugyanabból a képből két közelfekvő kő, igen nagy lehetőségeket nyújt, mégpedig vagy egy sorozatos csoport, vagy három egy forma kő összeállítására.**

**Annak a játékosnak, aki három egyformát és hozzájuk közelfekvő követ húz, kitünő esélyei vannak, hogy két csoportot alkothasson. Ha például következő kövei volnának kézben:**



**A játékos ezek közül egyiket sem dobná, mert kitünően egészíthetők ki csoportokká. Gyakran előáll az a sajátságos helyzet is, hogy egy és ugyanazon kő Pung-olható és Chow-olható is.**

**Északi szélnek egyebek közt következő kövei vannak:**



**Nyugati szél, miután húzott, dobja a hármas kört és Észak Pung-olhatja vagy Chow-olhatja azt. Melyik eljárás helyesebb? Ha Pung-olja, teljes a "három egyforma" kő csoportja, azonban az egyetlen fenmaradó hármas körre van szüksége, hogy a sorozatos csoportot kiegészítse. Erre a célra húzni vagy Chow-olni kellene a hármas kört; miután azt csak Nyugattól Chow-olhatná, az eredmény egyedül attól függ, vajjon Nyugat újra dob-e hármas kört. Ha azonban Chow-olja az először dobott hármast és kirakja az 1., 2. és 3. kör sorozatot, akkor, bár igaz, hogy a "három egyforma" csoporthoz még egy hármas körre van szüksége, de azt vagy húzhatja vagy Pung-olhatja bármely más játékostól is. Emiatt esélyei nagyobbak a hiányzó kő megszerzésére, mint ha az első dobást annak reményében Pung-olná, hogy az utolsó hármas kört később Chow-olhatja. Az esély növekedésével szemben áll az a tény, hogy "három egyformá"-nak van nyerő értéke, míg a sorozatnak nincs és ezen a ponton a játékosnak tekintetbe kell vennie, hogy a többiek milyen közel állnak a nyeréshez. Két pont mindenképpen számít és ha a Mah-Jong esélye csekély, jobb két pontot nyerni, mint semmit.**

**Ez a helyzet kissé változna, ha a következő lap volna kezében:**



**Ha Nyugati szél dobja a négyes kört, azt Északi szélnek tanácsos Pung-olnia, mert az a lehetőség, hogy később hetes kört Chow-olhat, éppen akkora, mint az, hogy egy másik négyest. Ezúttal jó számítás először a "három egyforma" csoportot kiegészíteni. Az előző példában Északnak csak egyes és kettes köre volt, azaz csak az egyik végén nyilt sorozata, ellenben a jelen esetben a kiegészítés mindkét végén lehetséges.**

**Ha a játékosnak egy képből sok köve van kézben, meg kell fontolnia, vajjon tiszta egyszín játékra egészítse-e ki vagy pedig egyszín játékra saját szelével és egy sárkánnyal, miután ez a lap egyszer dupláz; sohasem szabad megfeledkeznie azon különös alakulatokról, melyek külön duplázó előnnyel járnak. De óvatosan kell kerülnie, hogy ellenfelei megsejtsék, mire törekszik, mert különben bizonyára mindent elkövetnének, hogy terveit meghiusítsák. Bár ahhoz, hogy a négyes csoport nyerőlapjai számbavétessenek a csoportot ki kell raknia, mégis beállhat az a helyzet, hogy mondjuk Déli szélnek következő kövei vannak kézben:**



**Egy másik játékos dobja a négyes karaktert és Déli szél azonnal Pung-olja. Tanácsos csak hármas csoportot kirakni és fenntartani a negyedik követ arra az időre, amikor az egész lap közeledik Mah-Jong-hoz. Akkor a Déli szél kiteheti a negyedik követ és helyette egy laza követ húzhat. Ha nagyon szerencsés, lehet az a nyerő kő vagy csakis ezt a követ kell dobnia, amikor a nyerőkövet felveszi vagy húzza. Ezen eljárás csak egy kifogás alá esik: ha közben valaki Mah-Jong-ot mond mielőtt Dél lapját kiegészíthetné, elveszti azokat a nyerőpontokat, melyeket a negyedik négyes karakter hozott volna.**

**Hogy melyik eljárás követendő, azt a játékos csakis a játék beható megfigyelésével döntheti el. A többi játékos elé kirakott csoportokból körülbelül megítélheti, hogy azok milyen közel vannak a nyeréshez.**

**A szabályok között említettük, hogy ha egy kidobott követ senki sem Chow-ol vagy Pung-ol, az meghal és kiesik a játékból. Tegyük fel, hogy a játék elején valamelyik játékosnak idegen szele van kézben. Természetesen senki sem dobná a saját szelét, ha azonban Nyugatnak például egy keleti szele van kézben, ez olyan gyorsan ki kell dobnia, amennyire csak a játék megengedi, mert az a lehetőség, hogy Vezetőnek a játék elején saját szélpárja van és ezáltal a Nyugattól kidobottat Pung-olhatja kisebb, mint később, amikor a Vezetőnek már több módja volt párt húzni. Ha a Vezető nem Pung-olhatja a követ rögtön, az meghal és a saját szélcsoport kiegészítésének esélye és ezzel a lap értékének megduplázási lehetősége lényegesen csökken.**

**Ezen az alapon tanácsos az idegen szeleket minél előbb kidobni.**

**Sárkányokat, amennyire lehetséges, tartani kell, kivéve ha a Mah-Jong részére kell a lapot szabaddá tenni.**

**Ezek a tanácsok, úgy hisszük, megmutatják az olvasónak, hogy a játék állandóan ingadozik, hogy a valószinüségek sorozata minden dobással változik és bő teret nyújt ügyes fogásoknak, melyek lapunk összeállítása tekintetében félrevezetik ellenfeleinket és arra késztetik őket, hogy éppen ezt a követ dobják ki, amelyre várunk.**

 **Kettős játék**

**A kettős játékot európai játékosok nem fogadták be, noha Kína bizonyos részeiben régi idő óta játszák.**

**Játszásnak két módja van. Az egyik, hogy a rendes játék mindhárom képsorából a 6-9 köveket bezárólag félretesszük. Így a játékot 88 kővel játszuk, melyeket 4 falra felépítve minden fal 11 párból áll. Hogy ki a Keleti szél, azt kockázással állapítjuk meg, a játszmák számát előzetes megállapodás határozza meg; a játékosok felváltva viselik a vezetőséget. Minden más tekintetben a játék teljesen azonos a 3-as vagy 4-es játékkal, csakhogy természetesen sarokkő lap nem lehetséges.**

**A másik, ennél sokkal érdekesebb módja a játéknak a 136 kővel az egykép játék, melyet gyakran hárman és négyen is játszanak.**

**Mielőtt a játék megkezdődik, mindegyik játékos választ egy képet, melynek keretében reméli, hogy lapját ki fogja egészíteni; hogy melyiket, azt nem árulja el. Kizárólag ezen képcsoportjai, szelek és sárkányok számítanak nyerőknek.**

**Ebben a játékban minden játékos arra törekszik, hogy egykép lapost állítson össze szelekkel és sárkányokkal és természetes, hogy azt a képet fogja választani, melyből a játék kezdetén a legtöbbet tart kézben. Természetesen lehetséges, hogy az ellenfél ugyanazt a képet választja és bizonyos ügyességet igényel az ellenfelet minél tovább bizonytalanságba tartani afelől, hogy melyik képet választottuk. Ámbár a játékos mindazon köveket dobja, melyekre szüksége nincsen, kinálkozhatik alkalom, hogy a saját képéből is dobhat egy-egy követ, hogy ezzel ellenfelét számításában megzavarja. Az ilyen cselt azonban nagyon óvatosan kell alkalmazni, mert határozottan kétélű fegyver. Néha a játékos úgy találja, hogy bár eredetileg mondjuk kör mellett döntött, mégis jobb volna a játék folyamán más képre áttérni, hogy olyan köveket Pung-olhasson vagy Chow-olhasson, melyeket ellenfele valószinűleg dobni fog. Mondjuk, hogy a következő lappal indul:**



**Nyilvánvaló, hogy bambusz nyújtja a legjobb kilátásokat, miután abból 5 darab van kézben. Tegyük fel, hogy még egy hatos kört húz. Természetesen kettes karaktert dobná, jól megfigyelve ellenfele dobását. Mondjuk, hogy az ellenfél is karaktert dob. Most érdemesnek látszik egy elszigetelt bambuszt dobni, hogy a másikat is bambusz dobására késztessük. Ha azonban ő folytatja a karakterek dobásást, nem tanácsos ezt a kétes kimenetelü tervet fenntartani. Ha a csel azonban sikerül és az ellenfél bambuszt dob, ajánlatos, amennyiben megfelel, a dobott követ Pung-olni vagy Chow-olni és ezzel színt vallani.**

**Ezeket a cselfogásokat nem lehet sok fordulónál megismételni, mert hamarosan nyilvánvaló lesz, hogy a játékos melyik képre pályázik és az ellenfél fokozott figyelemmel fogja várni az alkalmat, hogy azokat a köveket, melyektől mindenáron szabadulnia kell, olyankor dobja, amikor se nem Pung-olhatók se nem Chow-olhatók.**

**Nem tanácsos tiszta szél és sárkánylapra számítani, mert noha ezen lap duplázó előnyei igen nagyok, az ellenfél a játék végéig tartani fogja szeleit és sárkányait vagy legalább is nem dobja őket a játék elején; miután szelet és sárkányt Chow-olni nem lehet, kicsi a lehetősége, hogy lapunkat az ellenfél által dobott kövekkel kiegészíthessük.**

**Amikor lapunk eljutott addig a pontig, hogy 9 vagy 10 kő van egy képből, időszerű, valahányszor a saját képünket húzzuk, szél vagy sárkány követ dobni.**

**Ez a kettős játék, mely egyébként minden pontban azonos a négy játékkal.**

**Három vagy négy játékos között az egykép játék nagyon érdekes, mert előfordulhat, hogy mindannyian ugyanarra a képre vetnek szemet. Ebben az esetben a játékos nem engedheti meg magának, hogy fondorlattal terelje el ellenfelét a csapásról. Itt kell, hogy azonnal egy képre összpontosítsa erejét és csak akkor térhet át másikra, ha azt találja, hogy egy másik játékos (főleg baloldali szomszédja, akitől Chowolhat) olyan követ dob, melyekből könnyűszerrel állíthat össze lapot. Néha, ha hárman vagy négyen játszák ezt a játékot, előre meghatározzák azt a képet, melyre ki-ki lapját építi és ezt a játék megkezdése előtt kihirdetik. Vezető előbb választ képet, azután Dél stb. a játék sorrendjében. Itt is a lehetőségek sorozata végtelen, megszámlálhatatlan alkalom nyílik éles ítéltre és nyors elhatározásra. Miután minden játékos igyekszik lapját megtisztítani mindentől, ami nem szél, sárkány vagy saját képe, ez a játék tiszta lap néven ismeretes.**

  **A külön képsor**

***Évszakok (vagy virágok)***

**Ennek a nyolcas képsornak különböző kövei különféle neveket viselnek Kínában, melyek a könyv végén levő magyarázó szótárban megtalálhatók. Európai játékosok között mint virágok vagy évszakok ismeretesek, úgyis mint két külön sorozat: virágok és évszakok. Általános szokás évszakoknak nevezni őket, melyekből négy zöld és négy piros.**



**Ennek a sornak bevonása természetesen sokkal érdekesebbé teszi a játékot, azonban mielőtt használatba vesszük őket, a közönséges játékot kell gyakorolni és a szabályokat teljesen el kell sajátítani.**

**Az évszakok egytől négyig vannak számozva, égy vörös és négy zöld és olyan összefüggésben vannak a szelekkel, hogy a vörös és zöld egyes Keleti szél sajátja, kettes Déli szélé, hármas Nyugaté és négyes Északé. Minden játékosnak megvan tehát nemcsak a saját szele hanem a saját évszaka is. Miután a játékhoz nyolc követ adtunk, összesen 144 kővel rendelkezünk és minden falat 17 kőpár helyett 18 kőpárból építjük fel.**

**Az évszakok különleges kövek és azon szabályoknak vannak alávetve, melyek a négyes csoportok negyedik kövére érvényesek. A játékban ugyanúgy kezeljük őket, mint a négyes csoport negyedik kövét, azaz nem számítjuk be őket a lap 13 kövébe; ha a játékos évszakot húz, helyette laza követ kell húznia.**

**Mihelyt évszakot húzunk, kirakjuk magunk elé az asztalra és e négy pontot számít. Miután senki sem dob évszakot, azokat sem Pung-olni, sem Chow-olni nem lehet. Arra sincsen ok, hogy az évszak kirakását későbbre tartsuk fenn, mint a négyes csoport negyedik kövét.**

**Számadásban az évszak akár vörös, akár zöld, négy pontot jelent. Saját évszak egyszer duplázza a nyerőpontokat. Négy egyszínű évszak, tehát sorozat 1-4-ig háromszor dupláz. Az ilyen sorozatot csokornak hívják; az összes évszakot egy kézben kettős csokornak.**

**Például: Déli szél Mah-Jong-ot jelent és Észak kirakja lapját (Figyeljük meg, hogy 17 kőből áll, amelyből 4 darab külön kő).**



**Nyerési pontjai a következők:
1. csoport ... ... ... 2 pont
3. csoport ... ... ... 2 pont
Négy évszak egyenként 4 pont ... ... ... 16 pont
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
20 pont**

**A negyedik számú évszakért (Észak saját évszakja) egyszer dupláz ... ... ... 40 pont
Négy sorozatos évszak egy színből háromszor dupláz ... ... ... 80 pont ... ... ... 160 pont
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Összesen 320 pont**

**Ebből látható, hogy az évszakok erősen növelik a nyerési lehetőségeket. Ebben az esetben 4 nyerőpontot 320-ra emeltek fel. Ha ezt a 4 évszakot egy olyan laphoz csatolnók, amilyen az 52. lapon van, a nyeremény 100.000 pontot is meghaladna. Itt újra ábrázoljuk. (19 követ tartalmaz, melyek közül 14 a Mah-Jong lap és 5 külön kő.)**



**A Mah-Jong előny és pontok ... ... ... 72 pont
Négy évszak ... ... ... 16 pont
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
88 pont**

**Hétszeres duplázás alapján felemelik ... ... ... 11.264 pontra
A játékosnak saját évszaka egyszer dupláz ... ... ... 22.528 pont
Négy egyszínű évszak sorozata háromszor dupláz ... ... ... 45.056 pont ... ... ... 90.112 pont
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Összesen 180.224 pont**

 **Hogy ezt a képsort virágoknak, vagy színeik szerint külön virágoknak és évszakoknak nevezzük, egészen egyéni és nem érinti sem a játékot, sem a számadást.**

**A következő szabályok járulnak a játékhoz, ha az évszakot belevonjuk:**

**1. Az évszak (virág) külön kőnek számít.**

**2. Aki évszakot húz, rögtön kirakja az asztalra és helyette laza követ húz.**

**3. Két-két évszak, mindegyik színből egy a megfelelő szélhez tartozik következő sorrendben¨1. évszak Keleti szél vagy Vezetőhöz, 2. évszak Déli szélhez, 3. évszak Nyugati szélhez, 4. évszak Északi szélhez.**

**4. A megfelelő számot viselő évszakokat a szél sajátjának tekintjük.**

***Az évszakok (virágok) nyereményszámítási szabályai***

**1. Minden évszakért 4 pont
2. Saját évszak 1-szer dupláz
3. Négy évszak egy színből 3-szor dupláz**

 **"Veréb", a játékos angol változata**

**A Mah-Jong játék különös vonzerővel bír újdonságánál fogva a nyugati ember számára, ha kínai jelekkel díszített kövekkel vagy kártyával játszik. Ezer rejtéllyel teli képet idéz fel a képzelődő agyában és Mah-Jong játék közben öntudatlanul áthatja a kínai élet tarka-barka varázsa. Az európai számára ennek az ősi nemes fajnak szellemi élete még mindig csukott könyv. A pecsét, melyet a nyelv nyom rá igen nehéz feltörni.**

**A kínai számára azonban a Mah-Jong tényleg csupán játék, melynek van ugyan valami homályos mondaszerű és történeti vonatkozása, főleg azonban időtöltés, melyben oly szerencsésen vegyül a véletlen az ész munkájával, hogy az ügyes, előrelátó játékos határozottan felülmúlja az az ellenfelét, aki kizárólag a szerencsére bízza magát. Ha a kínai a játékot kövekkel játssza az asztal kemény lapján, a gyors egymásutánban dobott kövek kopogása egyhangú, de idegmegnyugtató zajt okoz, akár az esőcseppek kopogása a háztetőn. Ettől eltekintve is igen vonzó számára ez a játék. A kínai, természettől fogva gondolkodó, aki gyönyörködik az elmék harcában és emberöltőkön keresztül gyakorolta a szabatos okfejtést.**

**A játéknak ez a kétségtelen vonzereje az, mely megmarad akkor is, ha keleti ragyogásából kivetkőztetjük és amely arra indította e sorok íróját, hogy európai kártyákra átalakítsa. A játék angol változata, melyet "Veréb"-nek hívnak és amely a következő néhány pontban le van írva, csupán elnevezésekben tér el a Mah-Jong-tól. Azok számára, aki ezt a könyvet elolvasták az átmenet a Mah-Jong-tól a "Veréb"-ig csak egy könnyű lépés.**

**A "Vereb"-et közönséges, mindenki által jól ismert kártyákkal játszhatjuk. A teljes játszma 4 csomag kártyából állítható össze a következő módon (Poker kártya):**

**A bambusz, kör és karakter helyett káró, treff és szivet használunk 1-9-ig; az ász egyesnek számít. A négy káró király, a négy szív királynő és fiú és a 4 csomag 4 Jokerje (bohóc) a szeleket helyettesítik. Három király vagy három fiú "három egyforma" keleti és nyugati szélcsoportnak felelne meg. Négy-négy pik ász, kilences és tizes szolgál sárkánynak, miután a pikket külön erre a célra tartjuk fel. Három pik ász három fehér sárkányt helyettesít stb. Keleti szél, Déli szél, Nyugati szél és Északi szél helyett a 4 játékost királynak, királynőnek, fiúnak és Joker-nek hívják és minden széljátszmát rangnak. Például úgy mondjuk, hogy minden "Veréb" után a rang a következő játékosra száll. Az elhelyezkedés és nyereményszámítás ugyanaz marad. Az a játékos, aki Fiú és három fiút húz, tehát hármat a saját rangjából, ugyanannyi nyerőpontot számít, mint a Déli szél számítana akkor, ha saját szélcsoportja lenne. A Pung és Chow kifejezések helyett Követelés és Kívánság szókat használjuk, hogy ezekkel a megnevezésekkel a felszólítás nyomatékosságát jelezzük. Egyébként a játék folyása ugyanaz, mint a Mah-Jong-nál és ezért szükségtelen, hogy a nyereményszámítás szabályait ebben a fejezetben megismételjük, miután csak néhány megnevezés különbözik a harmadik és negyedik fejezetben leírottaktól. Mindazonáltal érdekesnek tartjuk ábrázolni, hogy az a lap, melyet az 52. lapon mint magas nyerőlapot mutattunk be, hogyan fest a "Veréb" játékban. Déli szél helyett királynő rakja ki a következő lapot:**



**Nyerőpontjai a következők:
"Veréb"-ért ... ... ... 20 pont
Nincs sorozat ... ... ... 10 pont**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **1.** | **csoport "Négy egyforma" pik ász (követelés)** | **15 pont** |
| **2.** | **csoport "Három egyforma" pik kilences (követelés)** | **4 pont** |
| **3.** | **csoport "Három egyforma" pik tizes** | **4 pont** |
| **4.** | **csoport, saját rang** | **4 pont** |

**Nyerőkártya, húzva ... ... ... 2 pont
Nyerőkártya, laza kártya ... ... ... 10 pont
Nyerőkártya, egyetlen lehető ... ... ... 2 pont
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
72 pont**

**1. csoport egyszer dupláz ... ... ... 144 pont
2. csoport egyszer dupláz ... ... ... 288 pont
3. csoport egyszer dupláz ... ... ... 576 pont
4. csoport egyszer dupláz (saját rang) ... ... ... 1.152 pont
Csupa értéklap (sárkány és szél helyett) háromszor dupláz ... ... ... 2.304 pont ... ... ...4.608 pont
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_
Összesen ... ... ... 9.216 pont**

**Mah-Jong-nak "Veréb"-bé való átalakításában a játék lényege meg van őrizve, viszont népszerűségét széles rétegekre kiterjeszti, mert bizonyára sokan szivesebben játszák az egész életünkben ismert és megszokott kártyákkal.
Meg kell említeni, hogy a kártya Mah-Jong-nál a 4 fal felépítése szükségtelen és a következő egyszerű osztási mód ugyanazon célt szolgálja:**

**1. A helyek megválasztását és a játék forgását a széljelzők húzása vagy emelése dönti el.**

**2. Ha a játékosok elfoglalták helyeiket, a kártyákat az asztal közepére teszik és úgy keverik őket, mint a dominóköveket.**

**3. Ezután minden játékos egymásra rak egy csomag kártyát. A csomagok legyenek hozzávetőleg egyformák, de szükségtelen a lapokat megszámlálni, mert nem fontos, hogy az egyik csomag több lapot tartalmaz-e mint a másik.**

**4. Kockadobással döntjük el, hogy melyik csomagnál kezdődjék el a kártyák kiosztása. Ezt a csomagot a Játékvezető emeli le és a két legfelső kártya lesz a laza lap.**

**5. Játékvezető ezután kioszt ebből a csomagból, az osztást magánál kezdve, fejenként háromszor négy lapot, azután egy-egy lapot és utoljára saját magának a 14-et. Ezután a játék úgy folytatódik mint a kövekkel.**

 **Függelék**

**A különböző képsorok, kövek és csoportok kínai nevei a következők:**

***Képsorok***

**Bambusz ... ... ... So-tsz.
Kör ... ... ... Tung-tsz.
Karakter (ezek közönséges számok egytől-kilencig ezresekben. A déli vidékeken Meng-nek hívják őket) ... ... ... Wan-tsz.**

***Sárkányok***

**Vörös (jelentése közép) ... ... ... Chueng
Zöld ... ... ... Fa
Fehér ... ... ... Po**

***Szelek***

**Keleti ... ... ... Tung
Déli ... ... ... Nan
Nyugati ... ... ... Si
Északi ... ... ... Pe
Vezető ... ... ... Chang-chia**

***Évszakok* vagy virágok (Hwapai) különböző neveken ismeretesek**

**Tavasz ... ... ... Chun
Nyár ... ... ... Hsia
Ősz ... ... ... Chau
Tél ... ... ... Tung
Szél ... ... ... Feng
Virág ... ... ... Hwa
Hó ... ... ... Hsueh
Hold ... ... ... Yueh
Halász ... ... ... Yu
Favágó ... ... ... Chiao
Földműves ... ... ... Keng
Tanuló ... ... ... Tu**

**Nyitott csoport "három egyforma" ... ... ... Pung
Nyitott csoport "négy egyforma" ... ... ... Ming-kang
Zárt csoport "három egyforma" ... ... ... An-ko
Zárt csoport "négy egyforma" ... ... ... An-kang
Mah-Jong eredeti kézben (tökéletes nyerés) ... ... ... Tin-ho
Mah-Jong az első dobott kővel (majdnem tökéletes nyerés) ... ... ... Ti-ho
Rendes Mah-Jong (egyszerű nyerés) ... ... ... Ping-ho
Párhoz húzni a nyerő követ (verébfej) ... ... ... Jong-tao
Laza követ húzni és azzal mondani Mah-Jong-ot (négy egyforma( nyitott virággal) ... ... ... Kang-tao-kai-hwa
Nyerő követ húzni közvetlen az utolsó 14 előtt (felhozni a holdat a tenger fenekéről) ... ... ... Hai-ti low-yueh
Mah-Jong-ot mondani olyan laza kővel, melyet más dobott (elkapni a négy egyformát) ... ... ... Chang-kang**

**A duplázó alakulatoknak több mint 40 helyi változata közül a következőket fogadta el a játékosok zöme. Bármelyik használatát előzetes megegyezés állapítja meg.**

**a) Ha valamely játékos laza követ húz, mely se nem szél, se nem sárkány és azt kidobva egy másik játékos Mah-Jong-ot csinál vele, az a felvevőnek 1-szer dupláz**

**Ezt Kínában úgy hívják (chang-kang) mert, hogy az illető laza követ húzhasson, kellett hogy négyes csoportja legyen és ezen húzás ás dobás által lehetett a másik Mah-Jong.**

**b) Némely helyen a játékos, ha laza kő húzásával mond Mah-Jong-ot a tizedik szabály alatt említett 10 pont helyett 1-szer dupláz
Ezt Kang-taokai-hawa-nak hívják, azaz: négy egyfajtából nyílt virágokkal.**

**c) Mah-Jong lap kiegészítése a 14 utolsó kővel (mielőtt az összes lapokat holtnak nyilvánítanák). A kínai játékos az ilyen szerencsés húzást igen találóan úgy hívja: kihúzni a holdat a tenger fenekéről. Hai-Ti-Low-Yueh 1-szer dupláz**

**d) Ha a játékos követ húzva azt negyediknek egy három (egyforma( csoport mellé csatolhatja és ez a negyedik kő az egyetlen, mellyel egy másik játékos Mah-Jong-ot mondhat, jogában áll ezt a követ eltulajdonítani 1-szer dupláz
(Ez az egyetlen eset amikor olyan kő, melyet nem dobtak, felvehető.)**

**e) Mah-Jong bejelentése olyan kővel, melyet a Vezető a játék megkezdésekor dob 2-szer dupláz v. maximum**

**f) Olyan lap, mely egy képsor 12 kövét egy saját szélpárt vagy sárkányt tartalmaz 2-szer dupláz**

**g) Olyan lap, mely egy képből, egy saját szélből és egy sárkánycsoportból áll 3-szor dupláz**

**h) Olyan lap, mely négy egyes és kilences hármascsoportból és egy egyes vagy kilences párból áll Nyerési maximum.**

**i) Egykép Mah-Jong, mely áll 3 sorozatos csoportból 1-9-ig és egy (három egyforma( sarokkő csoportból meg egy ellenkező sarokkő párból Nyerési maximum.**

**k) Egy változat, melyet sok játékos használ az, hogy az egykép játék csak mint nyerő lap tarthat igényt háromszoros duplázásra.**