A Mah-Jong célja bizonyos kombinációkat kirakni a köveken szereplő jelekből, számokból.

I. A kövek

A teljes játszma 144 kőből áll. Ezek:

1. A virágok (8 db) 4 darab piros és négy darab zöldszínű kínai jellel van ellátva. A pirosakat évszakoknak is nevezik, bár a játék folyamán teljesen egyenlő elbírálás alá esnek. A színek 1-4-ig számozva vannak.

2. A honneurök, még pedig a szelek és sárkányok:

A sárkányok: (12 db) a vörös-, a zöld- és a fehér sárkány, mindegyikből négy-négy egyforma darab. A vörös sárkányos vörös színű kínai jel és latin C (Chung = közép) a zöld sárkányon zöldszínű kínai jel és latin F (Fa = virágzó), a fehér sárkányon pedig csak latin P (Po = fehér) van bevésve. Ez utóbbinál igen gyakori, hogy egészen üres.

A szelek: (16 db) keleti-, déli-, nyugati- és északi szél, mindegyikből négy-négy egyforma darab.

3. A színek, nevezetesen a bambuszok, körök és írások.

A bambuszok (36 db) 1-9-ig számozva, minden számból 4-4 darab. A kövön jelzett minden dupla íz egy-egy bambuszt jelent. Tehát a kettesen kettő, a hármason három és így tovább. Kivétel az egyes, melyen egy madár képe van (állítólag veréb) Innen is a játék egyik elnevezése: sparrow-game.

A körök (vagy karikák, 36 db) ugyanígy, mint a bambuszok: 1-9-ig számozva, mindegyikből négy-négy teljesen egyforma darab. Itt is a körök száma jelzi a kő számát.

Az írások (számok vagy karakterek, 36 db) hasonlóan az előbbiekhez 1-9-ig számozva, minden számból négy-négy egyforma darab. Ezen kínai számok jelzik a kő számát. Minden kőre ezrekben van felírva. Természetesen kínai jelekkel.

II. A játék előkészítése

A játékot négyen játsszák, bár lehet hárman is, de így korántsem olyan élvezetes.

1. Legelőször is megállapítandó az ülés sorrendjét a négy játékos közül bárki (rendszerint a legidősebb) dob a két kockával. A kidobott pontszámok összegét sajátmagán eggyel kezdve jobbfelé kiszámolja. Az a hely, amelyik ily módon számoltatott, lesz a Keleti Szél helye. Tehát, ha 2, 6 vagy 10 volt a pontszámok összege, úgy a jobbszomszéd, ha 3, 7 vagy 11 volt, úgy a szembelevő, ha 4, 8 vagy 12, úgy a balszomszéd, ha pedig 5 vagy 9, akkor a saját helyén játszik az első Keleti Szél.

Ezután a négy széljelző lapocskát lefedve az asztalon összekeveri, mire mindegyik játékos vesz belőle egyet. Evvel már meg is van állapítva, hogy ki-ki milyen szélirányt képvisel. A Keleti Szél leül a már előre kijelölt helyen, tőle jobbra a Déli Szél, szembe vele a Nyugati Szél, balján pedig az Északi Szél. Ezáltal már az ülés sorrendje számozza is a játékosokat: Keleti Szél (E East) egyes; a Déli Szél (S South) kettes; a Nyugati Szél W West) hármas; végül az Északi Szél (N North) négyes. Ennek az elnevezésnek és számozásnak, mint a későbbiekből ki fog tűnni, igen nagy fontossága van, éppen ezért ajánlatos megjelölni azt, hogy melyik játékos milyen szélirányt képvisel, a kis széljelző táblácskákkal.

2. Miután mindenki így elhelyezkedett, a köveket lefordítva az asztalra teszik és jól összekeverik. Majd az u. n. kínai fal felépítéséhez fognak olyan formán, hogy minden játékos a léce előtt tizennyolc követ sorba rak (rendszerint egy léc hossza) arra még egy sort tesz ugyanilyen módon. Mikor minden játékos kész evvel, akkor ezeket a falrészeket négyszögalakba összetolják, miáltal elkészült a teljes fal.

Hogy ezt a falat hol nyitják meg, szintén kockavetéssel döntik el. Még pedig úgy, hogy a Keleti Szél által újólag kidobott pontszámokat az előbbi módszer szerint kiszámolja, majd akire ez esett, a két kockával újra dobva, annak az eredményét hozzá adja a Keleti Szél által kidobott pontszámokhoz. Ezt a teljes összeget most az, aki utoljára dobott a saját falrészének jobbvégén kezdve kiszámolja, az utolsó párt kiemeli és visszafelé a falra felteszi.

Példa: A Keleti Szél hatot dobott. Kiszámolva ez az összeg a Déli Szélre jut. Ez újra dob, még pedig nyolcat. 6 és 8 = 14, tehát a fal jobb oldaláról kezdve a 14. párt kiemeli és a már átszámolt kövekre ráteszi. (L. 7. ábra)

A két kő kiemelése által támadt nyílástól jobbra levő rész (tehát amin a kiemelt két kő van) lesz a fal vége, ezzel szemben (a nyílástól balra) a fal eleje. A kiemelt két követ pótkőnek nevezzük és arra szolgálnak, hogy a játék közben felvett virágokat pótolják. Éppen azért, ez a két kő kevés is lesz erre a célra - lévén nyolc virág - tehát ha elfogy ujjal kell pótolni. Ez úgy történik, hogy az a játékos, aki előtt a fal vége van, köteles a legutolsó párt feltenni. Ugyanaz a játékos gondoskodik arról is, hogy a fal utolsó 14 köve egy kis réssel el legyen választva a többitől. Tehát mikor egy pár pótkövet feltesz, ugyanakkor egy pár követ az utolsó 14 kőhöz is csúsztat. (ezt a 14 követ t. i. már nem lehet felvenni.)

A fal elejéről (a nyílástól balra) kezdődik az osztás: Keleti Szél az első két párt veszi, utána Déli Szél ugyanannyit és így tovább körbe, míg mindenkinek 12 köve lesz (háromszor négy.) Akkor a Keleti Szél leveszi az első pár és harmadik pár felső köveit, a Déli az első pár alsó kövét, a Nyugati a második pár felső - és Északi az első kövét. Mikor már mindez megtörtént, tehetik csak fel a játékosok a lécekre a 13, illetve a Keleti Szél a 14 követ, amivel a játék előkészítése befejeződött.

"Minek ez a sok hókusz-pókusz, kockadobás, számolgatás, kérdezheti méltán a játékos - mikor mindezzel csak az időt húzzuk és a játékot komplikáljuk?" Bizony nálunk - szerencsére - nincs is erre olyan nagy szükség. Tudvalevő ugyanis, hogy a kínai általában igen szeret - csalni. Ennek a lehetőségnek kizárására csinálták aztán ezeket a rafinált szabályokat, úgy hogy aki ezt ki akarja játszani, annak ugyancsak ravasz és főleg ügyesnek kell lenni. Természetesen, mind az eddig tárgyaltakat, mind a továbbiakat meg lehet tetszés szerint változtatni, akár egyszerűsíteni, akár komplikálni. Pl. a hely kisorsolása teljesen el is maradhat; a Keleti Szél kisorsolása megtörténhetik akár csak egy egyszerű kockadobással is, de lehet úgy is, hogy a fent leírt módon lett Keleti Szél még csak ideiglenesen viseli e tisztet, s csak mikor már a fal fel van építve dob újra a kockával és akire a kiolvasott pontszám esett, avval megcseréli a helyét (természetesen a jellegét is). És még számtalan módon lehet a játékon változtatni. (Minden attól függ, hogy hasonlóan játszunk mint a kínaiak, avagy sem).

3. A Keleti Szél a játék vezetője és a legfontosabb játékos. Ő kap az osztásnál először és ő indítja meg a játékot. Van ezenkívül még más privilégiuma is: ha a játékot megnyeri, mindenkitől duplán kap, ezzel szemben, ha elveszti duplán fizet. Mindaddig marad Keleti Szél, míg nyer; ha nem nyer, a széljelző lapocskák eggyel jobbra mennek. A Keleti Szél eme előnyei más szabály szerint a "bankárt" illeti, kit kockadobással jelölnek ki, és ugyanazokat a jogokat élvezi, mint a Keleti Szél (világos, hogy akkor a Keleti Szél, csak mint egyszerű játékos játszik). A továbbiakban "Keleti Szél" helyett ez esetben "bankár" értendő.

Még a bankárság (vagy Keleti Szél) egyszer körbe megy, vagyis ugyanaz lesz a Keleti Szél aki először volt, lejátszottak egy "game"-et. Ezek a játékok a Keleti Szél játékai (East game) a következő, míg a bankárság egyszer körbe megy a South game és úgy tovább, míg újra East game lenne, akkor újra kell a helyet és a bankárt ill. Keleti Szélt kisorsolni.

III. A játék menete

1. Mindenek előtt a léceken levő kövek közül kiválasztják a virág köveket és azokat jobbra kifektetik. Ezáltal annyival kevesebb kövük lesz, mint ahány virágot kitettek. Ezeknek pótlására szolgál a fal végén levő két pótkő. Először a Keleti Szél vesz, utána sorrendben a többiek (ha van virágjuk). Ha ez a vett kő is virág, akkor megvárják, míg mindenki kicserélte és csak akkor vesz újat helyette. A játék közben felvett virág helyett is pótkövet kell felvenni.

Mint már fentebb említettük a virágok számozva vannak. Ha egy játékos ugyanolyan számú virágot vesz fel, mint amennyi az ő száma (Pl.: Nyugati Szél 3-as virágot), úgy azt saját virágjának nevezi.

2. Hosszas előkészület után immár megkezdődhet a játék. A Keleti Szél a neki legkevésbé illő követ leteszi. Melyik a legkevésbé illő kő? Mindenek előtt tisztába kell jönnünk a játék céljával. Egész röviden: egy-egy kő kicserélése által 3 vagy 4 egyforma kőből álló csoportok, ill. 3 kőből álló sorozatok és egy pár (két egyforma kő) képzése. Akinek négy ilyen csoportja vagy sorozata és egy párja van, "mah-jong"-ot (nyertem), vagy "haula"-t (kész van) mond és a játékot megnyerte.

Ezen is fordul meg aztán az egész játék sorsa, hogy ki tudja korábban összegyűjteni ezeket a figurákat.

Miután tehát a Keleti Szél letette az első követ, a játék kezdetét vette. Ezt a követ és a többit is sorban a többi játékosok bizonyos alább megmagyarázott esetekben felvehetik. De mindig csak a legutoljára letett követ szabad felvenni. Mihelyt a következő játékos a falból új követ vett, az előbb letett kő a játék végéig fel nem vehető. Nagyon gyakorlott játékosok már úgy is játszanak, hogy a lepasszolt köveket lefedve teszik az asztalra úgy, hogy mindig csak a legutolsó követ látják, a többit fejben kell tartani. Ez az úgynevezett: vakjáték.

Lássuk tehát sorjában a figurákat:

3. Chow. (ejtsd: csau) vagy sequentia: Egy szín három - számbelileg - egymás után következő köve. Pl.: a 3, 4, 5 bambusz; 7, 8, 9 írás stb. (Honneurökből nem lehet Chowt képezni!) Négy egymásután következő (quart) a játékban nincs! Miután az elszámolásban teljesen értéktelen, csupán csak arra szolgál, hogy gyorsabban lehessen mah-jongot képezni. Kivétel csupán csak az, ha négy chow-val és egy zárópárral vagyunk mah-jong, amikor is külön érték az, hogy tisztán chowból áll. A chowhoz szükséges harmadik kő csak akkor vehető fel, ha a balszomszéd teszi le. Pl.: ha a Nyugati Szélnek kézben van a 4 és 6 köre, a Déli Szél pedig leteszi az 5 kört, úgy azt chowra az előbbi fölveheti. Ha tehát az Északi vagy Keleti Szél teszi le, úgy nem veheti fel. Az előbbi esetben - bebizonyítandó, hogy valóban hiányzott neki az a kő - a két kézben levő és a felvett követ képpel felfelé leteszi, a saját köveiből pedig egyet letesz az asztalra. A kitett chowhoz aztán már a játék végéig nem nyúlhat hozzá, azaz sem részben, sem egészben más figura alakítására azt fel nem használhatja. Ez áll az alábbi pongoknál is. (4. pont.)

Egy másik kivétel, hogy chowra nem csak a balszomszéd által letett kő vehető fel: mikor avval a játékos mah-jong lesz. Pl.: három figura van már, azonkívül egy zárópár és az 5 és 6 bambusz. Ebben az esetben bárki leteszi a 4 v. 7 bambuszt, a játékos felveheti és mah-jongot mond, mivel négy figurája és egy zárópárja van.

4. A pong: három teljesen egyforma kő. Pl.: 3 db 7 kör, 3 db fehér sárkány, 3 db Északi Szél stb. Ennek a végelszámolásban már értéke van, ezért jobban megbecsülik; nehezebb is ilyent összegyűjteni, mint chowt. Ha két egyforma kő kézben van, a harmadikat pedig bármelyik játékos leteszi pong kiáltással felvehető. Ez a nyitott pong. Persze ezt is jobbra ki kell tenni. Ezután a saját köveiből helyez egyet az asztalra, majd ha ezt a letett követ senki sem veszi föl, a jobbra ülő következik, tekintet nélkül arra, hogy ki van soron. Így tehát előfordulhat, hogy valaki egy játékban 6-8-szor kimarad.

Ha két egyforma kő kézben van, a harmadikat pedig a falból hozzáveszi, úgy azt nem kell bemondani; ez a kézben pong és az elszámolásnál még egyszer annyit ér, mint a nyitott pong.

A játékosok mindegyike valamely szélirányt képvisel. Ha egy játékos ugyanolyan szélből, mint amilyent képvisel hármat vagy négyet összegyűjt, akár nyitva, akár kézből, az az elszámolásnál a végösszeget megduplázza. Ez az un. "saját" szél-pong.

5. A kong vagy kan négy egyforma kőből álló csoport. Mégegyszer annyit ér, mint a pong.

Ha egy játékosnak egy kézben pongja van és a falból felvette a negyedik ugyanolyan követ, akkor kongot mond és a négy követ jobbra kifekteti: ez a kézben kong.

Hogy egy játékos mah-jongot mondhasson, okvetlenül 14 kőre van szüksége (négy figura és egy zárópár). Ha pedig a kong letétele után még egy követ le is tesz, nem alkothat négy figurát és egy zárópárt. Tehát az eljárás itt a következő: Miután letette a kongot a két középső követ lefordítja, evvel jelezvén, hogy ez "kézben kong", majd vesz egy pótkövet és helyette egyet letesz. Így összesen 14 köve lesz ugyan, de a négy csoportot és az egy zárópárt csakis így tudja összeszedni. A kong negyedik köve - ép úgy mint a virág - a 13 kőhöz nem számít.

Lássuk most a "nyitott kong"-ot: Ha egy játékosnak kézből pongja van és ahhoz egy eldobott követ felvesz, kongot mond és ugyanúgy jár el mint előbb, csak a középső köveket nem fordítja le. Ha nyitott pongja van, ahhoz csak falból vett követ tehet. Eszerint

kézből ponghoz falból vett negyedik kő = kézben kong

kézből ponghoz középről vett negyedik kő = nyitott kong

nyitott ponghoz falból vett negyedik kő = nyitott kong

nyitott ponghoz középről nem lehet felvenni.

Előfordulhat azonban ezenkívül még egy eset, t. i. ha a kiosztott 13 ill. 14 kőben van a kong. Ezt ugyanígy kiteszik, mint a kézből kongot (középső köveket lefordítva) és úgy mint a virág helyett, pótkövet kell venni. (Pótkövet egyáltalán kong után mindig kell venni.)

A kong igen sok változatosságot nyújt a játékban, ez főleg igen komplikálható. Például kézben kongot nem mutatja meg a játékos, hanem esetleg chowk képzésére használja fel a kong negyedik kövét.

6. A zárópár két teljesen egyforma kő. Ez azonban csak akkor kapja ezt az elnevezést, mikor már négy figura van mellette, azaz, ha már mah-jong.

Kétfélekép lehet felvenni: vagy mind a kettőt falból veszi vagy az egyik követ a falból, másikat pedig mint ledobott követ veszi fel. Ez azonban csak akkor lehetséges, ha már akkor a négy figura megvan. Hisz ez könnyen érthető is, mert, ha egy kő mellé egy ugyanolyan ledobott követ fel lehetne venni, akkor igen könnyű lenne pongokat összegyűjteni.

7. Előfordulhat olyan eset is, hogy egy ledobott követ ketten, sőt hárman is igényelnek. Ezt esetenként kell vennünk.

Ha egy játékos chowt mond, a másik pongot vagy kongot ugyanarra a kőre, úgy az utóbbié lesz a kő.

Ha egyik játékos chowt, pongot vagy kongot mond, a másik mah-jongot, akkor azé lesz a kő, ki mah-jongot mondott.

Ha egy kőre ketten v. hárman mah-jongot mondanak, úgy mindig azé lesz a kő, aki a letevőhöz jobbra közelebb van, tekintet nélkül, hogy chowhoz, ponghoz, konghoz vagy zárópárhoz kellett.

Itt említjük meg, hogy ha egy játékos egy pongjához hozzá akar tenni egy negyedik követ és ugyanevvel a kővel egy másik játékos mahjong lenne, akkor ez utóbbi játékosnak jogában áll ezt a negyedik követ tőle elvenni és a mah-jongot mondani. Ezáltal a végösszegét is egyszer megduplázza. (Rabolt kong.)

8. Ha a Keleti Szél által letett legelső követ senki sem veszi fel, úgy a játék tovább megy, amennyiben a Déli Szél vesz egy követ a fal elejéről, ehelyett pedig a legkevésbé illő követ leteszi. És így tovább, míg valaki a legutoljára letett követ fel nem veszi valamely figurához, amikor is a jobbra ülő tovább folytatja a játékot.

Mint előbb említettük, a fal végén levő 14 követ már nem lehet felvenni. Ha tehát addig senki sem mondott mah-jongot, akkor a játék érvénytelen, a következő játékban pedig - miután a Keleti Szél nem nyert - a széljelző lapocskák eggyel jobbra mennek.

IV. Elszámolás

Az elszámolás ebben a játékban nagyon érdekes, szinte páratlanul áll a társasjátékok között. Itt is, mint az egész játékmenetnél, csak irányelveket adunk, amit azután ki-ki a maga ízlése szerint változtathat: hozzátehet új kombinációkat, elvehet belőlük, felemelheti vagy leszállíthatja a pontszámokat. Általános szokás, hogy a kifizetendő pontok számát limitálják, azaz bizonyos összegnél többet nem kötelesek a játékosok kifizetni. Meg szokták állapítani a legkisebb kifizetendő pontszámokat is: általában 26 pont. Ez annyit jelent, hogy aki mah-jong lett, de a pontszámai összege 26-on alul van, az a köveit kimutatja, abban a játékban tovább nem játszik, az elszámolásnál pedig a nyertesnek, azaz aki mah-jong lett, semmit sem fizet, a többi játékosokkal pedig a saját pontszámai figyelembe vételével számol el. Ugyanis itt van az érdekesség, hogy míg a nyerőnek mindenki minden levonás nélkül kifizeti azt az összeget, ami a nyerő pontszámainak megfelel, addig a másik három játékos az egymás pontjai közt levő különbséget fizetik ki egymásnak.