

PRAVIDLA PRO MAHJONG V MAME

Verze 1.0
Vydáno 13/12/2004

Tento dokument je určený výhradně pro <http://emux.esero.net>, kde můžete také najít nejnovější verzi těchto pravidel. Pravidla byla přeložena z <http://mahjonginmame.nm.ru> se souhlasem vlastníka. Nejsou doslovným překladem, některé pasáže byly úplně vypuštěny a naopak, některé byly přidány! Napsal **DRI**. Veškeré dotazy, připomínky, komentáře atp. směřujte na spinal@email.cz.

OBSAH:

HRA MAHJONG

- Videomahjong

JAK HRÁT

- Kameny
- Začátek kola
- Co lze dělat během kola
- Co je to mahjong?
- Skryté a odkryté sety
- Co lze dělat během kola (pokračování)
- Konec kola
- Vyhrání hry

CO JE NA OBRAZOVCE?

OVLÁDÁNÍ

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

- Proč nejde zahlásit mahjong?
- Požadavek 1 yaku pro uzavření
- Furiten
- Puštění výherního kamene po reach
- Tsumo pinfu
- Kuitan
- Dora
- Předměty k zakoupení

DALŠÍ MOŽNOSTI VÍTĚZNÉ KOMBINACE

BODOVÁNÍ

- Bodovací tabulky
- Hůlky reach
- Bonusové body
- Poznámky na okraj
- Příklady bodování

STRATEGIE

- Naplánujte si vaši kombinaci
- Jděte po lehkých yaku
- Pozor při děláním odkrytých setů
- Znejte své yaku
- Nemyslete si, že můžete vyhrát každé kolo
- Zvyšte svou pravděpodobnost na výhru
- Kombinace tenpai: Čekání na...
- Další zvýšení pravděpodobnosti

YAKU! YAKU! YAKU!

- 1 fanové yaku
- 2 fanové yaku
- 3 fanové yaku
- 6 fanové yaku
- Mangan
- Yakuman
- Dvojitý yakuman

SLOVNÍČEK

HRA MAHJONG

Mahjong je klasická hra s kameny, která vznikla pradávno v Asii, přesněji řečeno v Číně a v Japonsku. Dodnes je poměrně populární hrou vyskytující se v několika různých obměnách, kterými prošla od čínského a japonského mahjongu až k videomahjongu. Nicméně většina popularity stále zůstává v Asii. V České republice je hrou poměrně neznámou.

Mahjong se nejlépe hraje ve čtyřech. Na začátku hry každý hráč obdrží určitý počet kamenů. Kolik, to záleží na dané variantě mahjongu, který se hraje. Jednotlivé tahy přechází od jednoho hráče k druhému. Obyčejně tah začíná, když si hráč bere nový kámen a končí, když odhazuje jeden ze svých kamenů. Když hráčův tah skončí, začíná tah dalšího hráče. Hra pokračuje tímto stylem, dokud někdo nevyhraje kolo zahlášením mahjongu. Abyste vyhráli v mahjongu, vaším cílem je přeměnit vaši kombinaci kamenů ve vítěznou kombinaci dříve než se to podaří někomu jinému.

VIDEOMAHJONG

Videomahjong je jednoduše digitální verzí hry mahjong. Místo abyste hráli u stolu proti skutečným lidem, hrajete na obrazovce proti počítači. Dále, oproti tradiční sestavě 4 hráčů, ve

většině videomahjong hráčů proti sobě stojí pouze 2 hráči: vy a soupeř na obrazovce. Pod MAME si můžete zahrát více než stovku těchto her.

Většina těchto her byla vyrobena a vyvinuta v Japonsku. Proto se většina z nich sobě velice podobá a hraje se jako obměněná verze skutečného mahjongu. I zvláštní pravidla, která se používají pouze v japonských verzích, jako reach a dory jsou zahrnuta ve videomahjongu. Japonská podoba mahjongu se nazývá Riichi mahjong nebo Reach mahjong.

Samozřejmě podoba mezi těmito dvěma mahjongy je pouze v základu. Videomahjong je podobný skutečnému mahjongu, ale ve své hloubce, složitosti a rozsahu je o několik tříd nižší. Hra proti umělé inteligenci, která dokáže následovat pouze vzory a směrnice naprogramované výrobcem, se nikdy nemůže vyrovnat hře proti opravdovým lidským protivníkům, kteří dokáží přemýšlet a přizpůsobit se vývoji hry. Opravdový poker a videopoker o tom samém. Ale i tak je videomahjong záladná a napínavá hra, jenom ne tak jako proti lidskému protějšku.

Jak už asi víte, v hraní a bavení se mahjongem nespočívá hlavní půvab těchto her. Kdyby to tak bylo, pak by jich neexistovalo tolik. Hlavním lákadlem videomahjongu jsou samozřejmě dívky ve hře. Nejenže dobře vypadají (teda ne všechny), ale i se pro vás svlékají. Ve většině mahjong her v MAME jsou soupeři samé ženy. Obvykle když nad nimi vyhraje kolo, objeví se záběr, ve kterém si odloží část svého oblečení. Hra je vyhrána, když už si nemá co svléci. Dobré, že? Ne nadarmo se tomu říká svlékácký mahjong. Nahota je tedy součástí hry. Proto má většina z nich nálepkou "pro dospělé".

I když existuje ve většině mahjong her nahota, vše je drženo pod kontrolou. Nejsou tam žádné prasárny nebo úchylárny. Teda v některých titulech ze začátku 90.let jsou obludně vypadající holky, ale to kvůli špatným barvám, rozlišení a hardwaru tehdejší doby. Jestli máte rádi mahjong, ale uráží vás nahota, jednoduše přeskočte svlékácké scény nebo hrajte mahjong bez nahotinek. Pokud se vám líbí hra tak jak je, užijte si ji a při hraní se dobře bavte. Koneckonců hlavně jde přece o zábavu.

JAK HRÁT

Jako v každé hře, cílem hry je vyhrát. Abyste vyhráli v mahjongu, vaším cílem je vytvořit "vítěznou kombinaci" (kombinace kamenů vedoucí k vítězství) dříve než váš soupeř. Vítězná kombinace sestává ze 14 kamenů, které často obsahují 4 sety a pár.

Na začátku každého kola je rozdáno vám a vašemu soupeři 13 kamenů. Z 99,99% úvodní kombinace nebude kombinace, se kterou můžete vyhrát. Během každého kola máte možnost si vzít nový kámen (čtrnáctý) a jednoho se zbavit. V podstatě jde o to zbavit se nepotřebných kamenů a ponechat si ty, co se vám hodí. Vaším cílem je změnit vaši kombinaci ničeho v kombinaci vítěznou a vyhrát kolo. Takto funguje mahjong popsáno velice zjednodušeně.

KAMENY

Ve hře mahjong máte k dispozici spoustu různých kamenů. V podstatě existují 3 různé druhy: čísla, větry a draci. Jsou tři sady očíslovaných kamenů od 1 do 9: znaky, bambusy a tečky. Dále 4 druhy větru a 3 různé draci. Celkem 34 jednotlivých kamenů ve 4 sadách, dohromady tedy 136 kamenů.

Znaky (MANZU):



První krok pro naučení mahjongu - zapamatovat si symboly. Čísla 1-3 nejsou tak těžká, horší je to s těmi dalšími. Čím víc budete hrát, tím rychleji se je naučíte. Není to zas až tak těžké.

Bambusy (SOUZU):



Poznámka: Číslo 1 je vždy obrázek ptáka.

Tečky (PINZU):



*Čísla 1 a 9 jsou **konce**. Čísla 2-8 jsou **obyčejné**.

Větry:



Pořadí zobrazených větrů: východ, jih, západ, sever.

Draci:



Pořadí zobrazených draků: bílý drak, zelený drak, červený drak.

*Větry a draci jsou **honéry**.

ZAČÁTEK KOLA

Na začátku hry se hodí dvěma kostkami. Tím se určí kdo začíná. Podle čeho se to rozhoduje se v každé hře liší. Když je součet méně než 6, začíná protihráč. Když je součet více než 6, začínáte vy.

Každý hráč má přidělený vítr, podle toho kde sedí u stolu. Kdo začíná (dává) je obvykle východní vítr. Další hráč je jih, třetí západ a čtvrtý sever proti směru hodinových ručiček. Ve videomahjongu jsou hráči jenom 2. V tomto případě je ten, kdo začíná východní vítr a protihráč je jižní vítr. Na začátku kola je vládnoucí vítr toho, kdo začíná. Ale přidělený a

vládnoucí vítr se může během hry měnit.

Až jsou kostky vrženy a je určeno kdo začne, teprve pak začne skutečná hra. Každý hráč má 13 kamenů. Řekněme, že začínáme my. Jedinou věc, kterou můžete udělat v prvním kole je, vzít si nový kámen. (Pokud ovšem nemáte kong, ale o tom až později.) Nový kámen si vezmete zmáčknutím klávesy N. Teď byste měli mít kamenů 14.

Během doby kdy jste na řadě můžete zahlásit reach, pon nebo mahjong, ale opět o tom až později. Řekněme, že nemůžete dělat nic, což bývá nejčastěji. Abyste ukončili váš tah, musíte se zbavit jednoho kamene, abyste jich měli zase 13. Když dáte pryč kámen, váš tah končí a je na řadě soupeř. Vezme si kámen a když nemůže nic dělat, dá taky pryč jeden kámen. Až ho dá pryč, končí soupeřův tah a cyklus se opakuje. Teď jste na řadě vy a to se opakuje dokud jeden z vás nevyhraje nebo když vám nezbudou žádné kameny, ze kterých můžete tahat. V tomto případě se jedná o remízu.

CO LZE DĚLAT BĚHEM KOLA

Během každého kola můžete:

1. vzít si nový kámen (což budete dělat nejčastěji).
2. zahlásit chi pomocí soupeřova odhozeného kamene.
3. zahlásit pon pomocí soupeřova odhozeného kamene.
4. zahlásit kong pomocí soupeřova odhozeného kamene.
5. zahlásit kong po vzetí nového kamene.
6. zahlásit reach po vzetí nového kamene.
7. zahlásit mahjong po vzetí nového kamene nebo pomocí soupeřova odhozeného kamene.
8. odhodit kámen (což budete dělat nejčastěji).

Než se pustím do dalšího vysvětlování, musím nejdříve vysvětlit co je to ten mahjong a ty další divné výrazy.

CO JE TO MAHJONG?

Mahjong je to, co potřebujete k vyhrání kola. Je to vítězná kombinace. Vítězná kombinace obsahuje **4 sety a pár**. Set je skupina kamenů. Jsou 3 typy setů:

- pon (nebo také pung nebo koutsu)
- chi (nebo také chow nebo juntsu)
- kong (nebo také kan nebo kantsu)

Pon je skupina 3 kamenů stejného druhu a čísla, větru nebo draka.

Několik příkladů pro ilustraci:



Chi je skupina 3 po sobě jdoucích kamenů stejného druhu. Všimněte si, že kombinace 8-9-1 a 9-1-2 nelze tvořit. Také si všimněte, že větry a draci nemohou být použiti k vytvoření chi.

Několik příkladů pro ilustraci:



Kong je skupina 4 kamenů stejného druhu a čísla, větru nebo draka.

Několik příkladů pro ilustraci:



Pár je jednoduše skupina 2 kamenů stejného druhu a čísla, větru nebo draka.

Několik příkladů pro ilustraci:

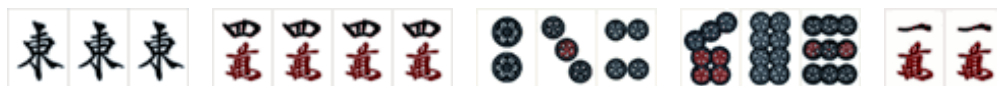


Dejte je dohromady a máte mahjong. 4 sety můžou být jakákoliv z výše zmíněných kombinací. Můžou to být všechno pony, chi, kongové nebo prostě kombinace všech tří. Pár může být složen z kterýchkoliv kamenů.

Opět pár příkladů mahjongu:



nebo



Všimněte si, že když máte kong, musíte ho ohlásit pomocí kong klávesy, abyste si mohli vzít další kámen pro vytvoření vítězné kombinace. Kong se počítá jako set tří kamenů. Což mě vede k dalšímu oddílu, skryté a odkryté sety.

SKRYTÉ A ODKRYTÉ SETY

Kdykoliv hrajete karetní hru proti ostatním, tak nechcete, aby vaši protivníci znali vaše karty. Tím zvyšujete svou šanci na výhru. Chcete to udržet v tajnosti až do úplného konce. To samé platí i v mahjongu. Vždycky budete chtít mít vaše kameny *skryté*. Skrytý set je tedy set, který váš soupeř nevidí, až do oznámení mahjongu. Ale ještě jsou během hry situace, kdy musíte *odkryt* určité části svých kamenů. Jedna ze situací je samozřejmě pokud máte mahjong a vyhrajete. Jsou ještě 4 další situace, kdy musíte odkrývat.

1. Když zhlásíte pon pomocí soupeřova posledního odhozeného kamene.
2. Když zhlásíte chi pomocí soupeřova posledního odhozeného kamene.
3. Když zhlásíte kong pomocí soupeřova posledního odhozeného kamene.
4. Když vám přijde a vy zhlásíte kong.

Můžete vytvořit set pomocí soupeřova posledního odhozeného kamene. *Soupeřův kámen můžete vzít pouze tehdy, držíte-li nekompletní set, kde chybí pouze jeden kámen.* Například chceme-li zahlásit pon pomocí soupeřova posledního odhozeného kamene, musíme už mít 2 z těchto kamenů. Nelze mít pouze jeden.

Můžete použít *pouze* poslední odhozený kámen. Po použití soupeřova kamene už si nemůžete vzít další kámen během tohoto kola. Když máte například dva kameny se čtyřmi tečkami a protihráč právě tento kámen se čtyřmi tečkami odhodil, můžete (chcete-li) zahlásit pon. To samé platí pro kong, akorát, že potřebujete 3 z požadovaných 4 kamenů.

Zahlášením pon, chi nebo kong pomocí soupeřova kamene se tento set stává setem odkrytým. Když je set odkrytý je položen na stůl tak, aby ho soupeř mohl vidět. Vypadá to asi takhle:



Můžete mít odkryty všechny sety.

Jak už jsem se zmínil, jestliže máte skrytý kong na ruce, *musíte* ho zahlásit protivníkovi. Musíte ho ohlásit, abyste si mohli vzít další kámen k dokončení vítězné řady. Pamatujte si, že kong je brán jako set tří kamenů, i když je tvořen ze čtyř. Když uděláte kong, další kámen není brán z běžné hromádky, ale z hromádky "mrtvé".

I když je set odkryt vašemu soupeři, pořád je brán jako set skrytý. Obrázek, který ukazuje, co se stane, když zahlásíte kong:



Poznámka: Máte-li již odkrytý pon, stále z něj můžete udělat odkrytý kong, pokud se vám naskytne příležitost. Řekněme, že máte odkrytý pon z bambusových sedmiček. Když si vytáhnete další sedmičku, můžete zahlásit kong a změnit odkrytý pon na odkrytý kong. Ale nemůžete použít soupeřův odhozený kámen ke změně ponu v kong. Důvod proč je ten, že žádný set nesmí obsahovat víc než 1 odhozený kámen.

CO LZE DĚLAT BĚHEM KOLA (POKRAČOVÁNÍ)

Detailnější pohled na to, co přesně lze dělat během kola:

1. Na začátku vašeho kola (máte na ruce 13 kamenů) můžete buď:

- Vzít si nový kámen. Pokračujte krokem 2.
- Zahlásit mahjong (ron), jestliže soupeřův poslední odhozený kámen doplní vaše kameny. Kolo končí.
- Použít soupeřův poslední odhozený kámen a zahlásit chi. Pokračujte krokem 2.
- Použít soupeřův poslední odhozený kámen a zahlásit pon. Pokračujte krokem 2.
- Použít soupeřův poslední odhozený kámen a zahlásit kong. Budete si moct vzít nový kámen. Pokračujte krokem 2.

2. Teď máte na ruce 14 kamenů. Nyní můžete:

- Zahlásit reach. Musíte odhodit nepotřebný kámen. Kolo končí.
- Zahlásit mahjong (tsumo), jestliže nový kámen doplní vaše kameny. Kolo končí.
- Zahlásit kong. Budete si muset vzít nový kámen. Opakujte krok 2.
- Odhodit kámen. Vracíte se zpátky na 13 kamenů. Kolo končí.

Co je to reach.

K výhře není nutné mít na ruce **reach**. Výhodou reache je získání 1 fanu neboli dvojnásobku skóre, pokud se vám podaří vyhrát. Nevýhodou je, že jste omezeni v tom, které kameny smíte a nesmíte odhazovat.

Reach můžete zahlásit pouze tehdy, zbývá-li vám pouze jeden kámen k *uzavření*. Výraz "*uzavření*" je pouze jiný způsob, jak říct "zahlásit mahjong". Používám jej velice často v

dalších částech kvůli pohodlnosti. *Reach můžete zahlásit jedině tehdy, nemáte-li na ruce žádné odkryté sety.*

Reach můžete udělat pouze, když máte na ruce 14 kamenů. Zahlášením reache se zbavujete kamenu, který nepotřebujete k mahjongu. Také se vám objeví hůlka na vaší straně stolu. Vypadá jako dlouhá bílá hůlka s tečkou uprostřed. Můžete ji vidět na výše znázorněném obrázku u protivníka.

13 kamenů, které máte na ruce, už dále nemohou být odhozeny! Můžete se zbavit pouze nově vytaženého kamene.

Po zahlášení reache stále můžete změnit jakýkoliv pon v kong, jestliže si vytáhnete potřebný kámen.

K vyhrání kola potřebujete zahlásit **mahjong**. To můžete udělat, máte-li na ruce potřebnou kombinaci kamenů. Kolo můžete uzavřít dvěma způsoby. Můžete uzavřít kolo pomocí nově vytaženého kamene, nebo pomocí soupeřova posledního odhozeného kamene. Mahjong pomocí nově vytaženého kamene se nazývá **tsumo**. Mahjong pomocí posledního odhozeného kamene se nazývá **ron**.

KONEC KOLA

Na konci kola se mohou objevit dvě situace. Při první někdo zahlásí mahjong. V tomto případě ten, kdo zahlásí mahjong vyhrává kolo. Při druhé situaci, kdy nikdo neuzavře a už nejsou další kameny k tažení, kolo končí nerozhodně a hráč získává nebo nezískává body. Obvykle kolo končí poté, co každý hráč vyčerpá 18 kamenů.

Řekněme, že na konci kola vám chyběl pouze jeden kámen k uzavření, zatímco soupeři 2 nebo více. V tomto případě vy máte **tenpai**, a soupeř **no-ten**. Ani jedna kombinace není obodována protože není kompletní. Nicméně vy získáváte nějaké body a soupeř má své skóre sníženo o body, které jste vy získal. To samé platí i naopak. Ale pokud ani jeden z vás nemá kombinaci kamenů, kdy mu schází pouze jeden k uzavření (oba mají no-ten), pak nikdo nezískává žádné body a začíná nové kolo. Pokud máte oba tenpai, skóre zůstává taktéž nezměněno.

VYHRÁNÍ HRY

Zahlášením mahjongu vyhráváte kolo. Ale abyste vyhráli celou hru, tzn. porazit protivníka a pokračovat s dalším, často musíte vyhrát buď sérii kol nebo bodově. *Pro většinu mahjong her platí obojí.* Čehokoliv dosáhnete dřív, vyhráváte hru.

Hry, které vyžadují vyhrát sérii kol pro postup k dalšímu protivníkovi, jsou obvykle na 3 až 5 kol. V mnoha hrách si protivník (spíš protivnice) :-) svléká jednu část oblečení v každém kole. Prohrává, když už si nemá co odložit. Po prohrání určitého počtu kol, prohráváte samozřejmě i vy.

Jiné hry vyžadují vyhrát na body. Oba nejprve začínáte s určitým počtem bodů. Když někdo vyhraje kolo, jeho skóre se odvíjí od toho, jak kvalitní je jeho vítězná kombinace kamenů. Tyto body jsou přidány k vítězovu skóre a odečteny od skóre toho, kdo prohrál. Kdo první dosáhne 0, prohrál hru.

CO JE NA OBRAZOVCE?

Tady je stručný přehled toho, jak vypadá typická obrazovka během hry:



- Jak můžete vidět, každý kámen, který máte na ruce, má pod sebou písmeno. To je samozřejmě písmeno na klávesnici.
- Dora indikátor je vysvětlen v části "zvláštní pravidla". Všimněte si, že pouze 4 kameny jsou neodkryty na hromádce mrtvých kamenů. Pokaždé, když někdo zahlásí kong, je odkryt nový kámen jako dora indikátor. Protože tam jsou pouze 4 kameny, které mohou být odkryty, znamená to, že během jednoho kola mohou být kong zahlášen jen 4x. Po vyčerpání tohoto limitu již další kong nemůže být vytvořen.
- Hůlka reach je na stůl umístěna vždy, když někdo ohlásí reach a zbývá mu jenom jeden kámen k uzavření.
- Pro každé kolo je udán vládnoucí vítr. Často je to vítr toho, kdo dává. To se ale může měnit podle toho, jak se hra vyvíjí v dalších kolech.
- Každý hráč odhazuje kameny na svou hromádku před sebou. Kameny jsou odkryty, aby je druhý hráč viděl a mohl se rozhodnout, jestli je použije nebo ne.
- Odhozené kameny jsou řazeny v řadě zleva doprava. Obvykle se začne nová řada pod nebo nad původní řadou, když už není na stole místo.

Tady je další obrazovka:



- Počítadlo rozdávacího hráče a počítadlo reachů jsou vysvětleny v sekci o bodování.
- Všimněte si, že v mrtvé hromádce jsou 2 kameny nalevo a 3 napravo od dora indikátoru. Pouze kameny vpravo mohou být odkryty, když je zhlášen kong. Ty 2 kameny napravo jsou kameny volné. Tyto kameny jsou brány, když je zhlášen kong.
- Volné kameny často nejsou zobrazeny, jak je vidět na předchozím obrázku.

Další obrazovka:



- V některých hrách je mrtvá hromádka na opačné straně. V tomto případě jsou volné 2 kameny napravo a 4 kameny nalevo se mohou měnit v dora indikátor pokaždé, když je zhlášen kong.

OVLÁDÁNÍ

Výchozí nastavení v MAME je naprosto perfektní. Není žádný důvod něco měnit.

ROZLOŽENÍ KLÁVES:

KLÁVESNICE	PŘÍKAZ	POPIS
A-M	Kameny 1-13	Výběr/odhození kamene

N	Kámen 14	Výběr/odhození nového kamene
Levý shift	Reach	Zahlášení reache
Z	Ron	Ohlášení mahjongu (tsumo nebo ron)
Levý control	Kong	Ohlášení kongu
Levý alt	Pon	Ohlášení ponu pomocí soupeřova odhozeného kamene
Mezerník	Chi	Ohlášení chi pomocí soupeřova odhozeného kamene
2	Bet	Sázka (jen v některých hrách)

JAPONSKÉ PŘEKLADY:

Na výběr máte pouze 6 příkazů. Když máte na ruce 14 kamenů, máte možnost zahlásit reach, tsumo nebo kong. Když máte na ruce 13 kamenů, můžete zahlásit ron, chi, pon nebo kong. Někdy je na výběr ještě další možnost - zrušení. Tím se zavře příkazové okno.

Všimněte si, že některé hry nezobrazují všechny možnosti, ale pouze ty, které můžete během kola zvolit. Taky si všimněte, že příkazy nemusí být zobrazeny vždy ve stejném pořadí.



* Použité obrázky jsou ze hry *Super Real Mahjong Premium Collection* pro NGPC.

Další příklad. Všimněte si rozdílu v pořadí příkazů oproti předchozímu obrázku.



* Použité obrázky jsou ze hry Mahjong Hyper Reaction 2.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

Tato pravidla nemusí být uplatněna ve všech mahjong hrách v MAME. Některá ano, některá ne.

PROČ NEJDE ZAHLÁSIT MAHJONG?

Proč mě hra nenechá uzavřít kolo. Mám kompletní vítěznou kombinaci kamenů, ale když chi zahlásit mahjong, hra neodpovídá a nutí mě udělat něco jiného. Jsou 2 hlavní důvody, proč se tohle děje:

- Nemáte žádné **yaku**
- Máte **furiten**

POŽADAVEK 1 YAKU PRO UZAVŘENÍ

*Nemůžete uzavřít kolo jen tak s jakoukoliv kombinací.. Abyste mohli uzavřít kolo, **musíte mít na ruce alespoň 1 yaku**. Pokud nesplňujete tento požadavek, hra vás nenechá vyhrát kolo, i když máte na ruce 4 sety a pár. Jestliže dáváte a zůstanete rozdávajícím po 5 kol v řadě, k uzavření kola potřebujete 2x yaku.*

Yaku můžete získat z určitých kamenů nebo setů na své ruce. Nebo můžete získat yaku v určité situaci podle toho, jak přesně jste uzavřeli kolo. Tady je seznam několika způsobů, jak získat yaku:

- Mít na ruce pon nebo kong z jakýchkoliv draků.
- Mít na ruce pon nebo kong z vašeho nebo z vládnoucího větru.
- Uzavřít pouze s obyčejnými kameny, tzn. nemít žádné konce (jedničky nebo devítky), větry nebo draky.
- Uzavřít se 3 chi od každého druhu se stejnou číselnou sekvencí.
- Uzavřít se sekvencí 1-9 jakéhokoliv druhu.
- Uzavřít se 4 pony a párem.
- Uzavřít se 3 kongy.
- Uzavřít reachem.
- Uzavřít tsumem a skrytými kameny.

Splnění kterékoliv z těchto podmínek vám vynese 1 yaku. Když splníte 2 z těchto podmínek, získáte 2 yaku atd. V podstatě získáte yaku za splnění každé yaku situace nebo kombinaci kamenů, kterou máte na ruce. Některé situace vám přinesou jenom 1 yaku, jako ty vypsané nahore, zatímco jiné vám můžou přinést 2 a více.

Za každé yaku je jeden fan. Fany jsou dobré pro vaše body, protože každý fan násobí vaše skóre. Tzn. čím víc jich máte, tím budete mít víc bodů když vyhrajete.

Existuje mnohem víc podmínek, které vám mohou přinést yaku a nejsou zde uvedeny. Pro úplný výčet přeskočte na oddíl "yaku".

Tohle pravidlo by se mělo vztahovat na všechny mahjong hry.

FURITEN

I když máte na ruce yaku, pořád nemusíte být schopni uzavřít pokud máte furiten. Furiteny se musíte zabývat pouze, chcete-li uzavřít zahlášením ronů. *Na uzavření tsumem se nevztahuje.*

Furiten, nebo taky *posvátné odhození*, je kámen, kterým nemůžete zahlásit ron, protože jste ten kámen již předtím jednou odhodili. Je již ve vaší hromádce odhozených kamenů.

Řekněme například, že potřebujete kámen se 2 tečkami pro uzavření. Protivník odhodí 2-tečkový kámen. Pokud máte tento kámen již ve své hromádce odhozených kamenů, neměli byste být schopni zahlásit ron, protože 2-tečkový kámen je furiten.

Aby to bylo ještě horší, jestliže čekáte na víc kamenů k uzavření a jeden z nich je furiten, pak nemůžete zahlásit ron ani pomocí žádného z těchto kamenů. Takže když potřebujete 2-tečkový kámen nebo východní vítr k uzavření a 2-tečkový kámen je furiten (Protože je to kámen, který jste již jednou odhodili.), pak nemůžete zahlásit ron ani s 2-tečkovým kamenem ani s východním větrem. Pořád ale můžete zahlásit tsumo s kterýmkoliv z nich, vytáhnete-li si jeden z těchto kamenů sami.

Tohle pravidlo by se mělo vztahovat na všechny mahjong hry.

PUŠTĚNÍ VÝHERNÍHO KAMENE PO REACH

Častokrát budete penalizováni za puštění kamene, na který čekáte, po zahlášení reache. Mnoho her vás nenechá uzavřít výherním kamenem, jestliže jste již jeden předtím odhodili.

Jestliže po zahlášení reache pustíte výherní kámen, který jste si vytáhli, pak se tento kámen stává furitenem. Protože je to furiten, jak už bylo zmíněno dříve, už nemůžete uzavřít s tímto kamenem ani s žádnou jinou další možností, která se vám naskytuje pro ron. Nicméně stále ještě můžete mít tsumo.

Jestliže po zahlášení reache pustíte kámen odhozený soupeřem, už nemůžete uzavřít kolo ronem pomocí žádného dalšího vítězného kamene, který soupeř znovu odhodí. Také tsumo může nebo nemusí být povoleno.

Tohle pravidlo by se mělo vztahovat na všechny mahjong hry.

TSUMO PINFU

Asi nejjednodušší způsob, jak získat mahjong je pinfu neboli kombinace ze samých chi. Pravidla týkající se této kombinace se nesnaží dělat pinfu hůře stvořitelným, ale opravdu udělat kombinaci co nejméně hodnotnou. Téměř cokoliv, co může zvýšit hodnotu kombinace jako bodovaný pár nebo uzavření poslední šanci je zakázáno. Nedostanete ani ty ubohé 2 body za tsumo. Ne nadarmo se pinfu jmenuje bezbodovka. :-)

Dalším ztížením této kombinace je pravidlo **tsumo pinfu**. Jestliže se tohle pravidlo použije, pinfu může být uděláno pouze tsumem. Neobdržíte yaku za pinfu, když uzavřete ronem.

Pokud hra nepoužívá pravidlo tsumo pinfu, pak můžete získat yaku za pinfu, ať už uzavřete tsumem nebo ronem.

KUITAN

Kuitan je všeobecné pravidlo v mahjongu, které se vztahuje na tanyao kombinaci. Tanyao kombinace je kombinace pouze z obyčejných kamenů. Pravidlo říká, že můžete získat yaku za tanyao, ať už máte na ruce skryté či odkryté kameny.

Většina her používá pravidlo kuitan, nicméně ne všechny. Jestliže ne, můžete získat yaku za tanyao jen tehdy, máte-li všechny kameny skryté.

DORA

Mít dory není k výhře zapotřebí, ale můžete zvýšit své skóre, protože každá dora na vaší ruce se počítá jako jeden fan. Pozor, dora se počítá jako 1 fan a **ne** jako yaku. Nemůžete používat dory ke splnění yaku podmínky pro uzavření.



Na obrázku je mrtvá hromádka (hromádka mezi 2 skóre). Na začátku kola je z této hromádky jeden kámen odkrytý. Odkrytý kámen z této hromádky není dora, ale **dora indikátor**. Teprve až *následující* kámen je dora. Zmatek? Tady je příklad:

Řekněme, že dora indikátor je bambusová jednička. Dora je potom tedy následující kámen, což je bambusová dvojka. Jestliže je indikátor 3-tečkový kámen jako na obrázku, dora je 4-tečkový kámen. Jestliže je indikátor 9-tečkový kámen, dora je 1-tečkový kámen. Jelikož nejsou další čísla po devítce, tak se jede znovu od jedničky.

Jak to bude s draky a větry. Jako čísla i oni mají vlastní pořadí, které je:

- Východ, jih, západ, sever,...
- Bílý drak, zelený drak, červený drak,...

Samotný dora indikátor je odkryt na začátku každého kola. Nový dora indikátor je odkryt po každém kongu, ať už ho zahlásil soupeř nebo vy. Obvykle jsou kongové limitováni pouze 4 za kolo. Poté co je zahlášen čtvrtý kong, už nemůže být žádný další zahlášen. Tyto dory se jmenují *kan dory*.

Když je kolo vyhráno pomocí reache, kámen pod každým dora indikátorem je odkryt. Vystupují taktéž jako indikátory, což dále zvyšuje množství dor v kole 2x. Tyto dory se jmenují *ura dory*.

Všimněte si, že v některých hrách, ura dora indikátory pod kan dora indikátory nejsou odkryty po vyhrání reachem. V tomto případě je odkryt pouze ura dora indikátor pod původním dora indikátorem.

PŘEDMĚTY K ZAKOUPENÍ

Pokaždé když vyhraje kolo a uzavřete hru získáváte body. Mnoho her v MAME vás nechá použít tyto body k zakoupení předmětů, které mohou být použity ke zvýšení vaší šance na výhru. Předměty se liší v ceně a vlastnostech. Mnoho z nich si je podobných s menšími variacemi hru od hry. Některé z vlastností předmětů zahrnují:

- Možnost odhodit nepotřebné kameny z úvodní kombinace na úplném začátku kola a vyměnit je za jiné náhodně vybrané kameny ještě předtím, než vůbec začne kolo.
- Možnost změnit kompletně celou úvodní kombinaci v lepší, vzácnější a kompletnější kombinaci.
- Možnost uzavřít hned dalším kamenem poté, co zahlásíte reach.
- Možnost přidat více dor v daném kole.

Můžete nakoupit více předmětů najednou, ale pouze jeden z každého druhu. Můžete použít více předmětů v jednom kole. Většinou si můžete vybrat zda-li použijete daný předmět v daném kole nebo si ho pošetřit do pozdějších kol. Některé předměty jsou použity automaticky, když se naskytne situace během kola.

DALŠÍ MOŽNOSTI VÍTĚZNÉ KOMBINACE

Kromě typických 4 setů a páru k ukončení kola, existují ještě 2 další varianty:

Samé páry:

Kombinace obsahující 7 různých párů. Nemůžete mít 2 stejné páry na ruce, protože by to byl kong.



Třináct sirotků:

Pro tuto kombinaci potřebujete mít všechny 4 větry a všechny draky. Dále jedničky a devítky od všech tří druhů: bambusy, tečky a znaky.

Poslední kámen může být kterýkoliv z těchto kamenů, čímž se vytvoří jeden pár.



BODOVÁNÍ

V každé mahjong hře v MAME je po skončení kola skóre sestaveno do tabulky.

Tady je rozpis, jak bodování funguje:

- Vy vyhrajete a vaše skóre je zapsáno do tabulky.
- Dostáváte automaticky **20 bodů** za výhru.
- Můžete získat další body podle toho, jakým způsobem jste uzavřeli a jaké sety a pár máte na ruce. Ale ne všechny sety a páry jsou bodovány. Za set jakéhokoliv chi nedostanete nic. Taky si všimněte, že skryté sety jsou za 2x více bodů než sety odkryté.

- Uzavření kola se skrytými kameny pomocí odhozeného kamene. Ron. **10 bodů**
- Uzavření kola pomocí taženého kamene. Tsumo. **2 body**
- Uzavření kola se 7 páry. **5 bodů**
- Uzavření kola poslední šancí*. **2 body**

- Pon z obyčejných kamenů. Odkrytý. **2 body**
- Pon z obyčejných kamenů. Skrytý. **4 body**
- Pon z draků, větrů nebo konců. Odkrytý. **4 body**
- Pon z draků, větrů nebo konců. Skrytý. **8 bodů**

- Kong z obyčejných kamenů. Odkrytý. **8 bodů**
- Kong z obyčejných kamenů. Skrytý. **16 bodů**
- Kong z draků, větrů nebo konců. Odkrytý. **16 bodů**
- Kong z draků, větrů nebo konců. Skrytý. **32 bodů**

- Pár draků. **2 body**
- Pár vašeho větru. **2 body**
- Pár vládnoucího větru. **2 body**

* *Poslední šance znamená mít možnost uzavřít kolo pouze pomocí jediného kamene.*

- Body jsou sečteny a zaokrouhleny nahoru na desítky. 56 bodů se zaokrouhluje na 60. 42 se zaokrouhluje na 50. Skóre se může pohybovat v rozmezí 20 až 70. Maximum je 70 i když nahrajete víc. Tohle je vaše **základní skóre**.

* *Set, který vytvoříte zahlášením ronů je považován za odkrytý bodově, nicméně jsou-li vaše kameny úplně skryty až do poslední chvíle, je vaše kombinace kamenů považována za skrytou, mluvíme-li o yaku.*

* *Kombinace obsahující 7 párů má základní skóre 25. Toto skóre se nezaokrouhluje a nemohou být přičteny další body jestliže jsou v ní obsaženy bodované páry.*

** Máte-li pinfu (kombinaci se 4 chi a párem) pomocí tsuma, získáváte fan, ale nedostanete 2 body za tsumo.*

- Přičtete všechny fany, které máte na ruce. Fany můžete získat za yaku a za dory. Každá dora má hodnotu 1 fanu. Stejně tak i každé yaku má hodnotu 1 fanu. Zároveň automaticky získáváte 2 fany za výhru. Yaku a dora jsou vysvětleny v oddíle "zvláštní pravidla".

** Fany za dory můžete dostat pouze, je-li vaše kombinace kamenů zcela skryta. Jestliže je odkryta, nezískáte žádný fan za dory na vaší ruce. Nicméně všimněte si, že to se nevztahuje na každou hru.*

- Vaše skóre je **zdvojnásobeno** za každý fan, který máte na ruce. Celkové skóre po zdvojnásobení je vaše **skóre za kombinaci**.

** Když vyhrajete kolo, objeví se okno, ve kterém je obvykle tabulka všech fanů a yaku, které jste získali. Některé hry dokonce při tvoření tabulky oznamují jména každého yaku. Zkuste si přijít na to, kterou yaku podmínku jste splnili. :-)*

- Dále vynásobte své skóre za kombinaci určitou částkou, podle toho, zda jste dávali nebo ne a podle toho jak jste uzavřeli. Tato část bodování se mění hru od hry. Jsou 3 typy bodování o kterých Kiyō21 ví:

Typ A (vycházející z opravdového japonského mahjongu pro 4 hráče):

- Dávající, vyhrál tsumem. **Násobeno 2.** Částka kterou platí ti, co prohráli.
- Dávající, vyhrál ronem. **Násobeno 6.** Částka, kterou platí kdo odhodil. Ostatní neplatí nic.
- Nedávající, vyhrál tsumem. **Násobeno 1.** Částka, kterou platí kdo nedával.
- Nedávající, vyhrál tsumem. **Násobeno 2.** Částka, kterou platí kdo dával.
- Nedávající, vyhrál ronem. **Násobeno 4.** Částka, kterou platí kdo odhodil. Ostatní neplatí nic.

** Ten kdo odhodil je ten, jehož kámen byl použit vítězem k ohlášení ronů.*

Typ B (méně častý ve videomahjong hrách pro 2 hráče):

- Dávající, vyhrál tsumem. **Násobeno 2.**
- Dávající, vyhrál ronem. **Násobeno 6.**
- Nedávající, vyhrál tsumem. **Násobeno 2.**
- Nedávající, vyhrál ronem. **Násobeno 4.**

Typ C (nejčastější ve videomahjong hrách pro 2 hráče):

- Dávající. **Násobeno 6.**
- Nedávající. **Násobeno 4.**

** Když někdo zahlásí tsumo v mahjongu pro 4 hráče, výhru pro vítěze platí zbylí 3 hráči. Obyčejně každý hráč, který prohrál zaplatí 1/3 skóre za vítěznou kombinaci. V případě ronů*

platí celou částku ten, co odhodil kámen použitý pro uzavření a zbylí 2 hráči neplatí nic.

**V mahjongu pro 2 hráče je jen jeden, co prohrál. Protože prohrává jen jeden, nemá mu kdo pomoci s placením výhry. Takže když někdo zahlásí tsumo, druhý platí vše jako by to byl ron. Samozřejmě to nemusí být stejně, jak je ukázáno v typu B.*

- Celkové skóre je zaokrouhloveno na nejbližší 100. To je vaše **výsledné skóre**. Můžete být odměněni bonusovými body, které budou přičteny k vašemu výslednému skóre. K tomu se dostaneme dále.

Toto bodovací schéma platí, když máte 5 nebo méně fanů na ruce. (Nezapočítávají se 2 bonusové fany za vítězství.) Když máte víc než 5 fanů, vaše základní skóre se nevypočítává. Počítá se pouze s počtem vašich fanů. Když máte 13 nebo více fanů, získali jste yakumana. Lze také získat dvojitého, trojitého,... yakumana. Nejvyšší možné dosažitelné skóre v mahjongu je yakuman násobený sedmi.

BODOVACÍ TABULKY

V opravdovém mahjongu se tabulky používají k počítání skóre. Bodování s tabulkami je mnohem jednodušší a pohodlnější než počítat všechno pořád dokola z hlavy. Abyste zjistili vaše výsledné skóre, musíte nejdřív zjistit vaše základní skóre a taky kolik fanů má cenu vaše výherní kombinace. Najděte výsledné skóre v jedné z níže uvedených tabulek podle násobitele.

Všimněte si, že 2 fany navíc, které automaticky získáváte za výhru nejsou uvedeny v tabulce jako fany, ale jsou uvedeny ve skóre. Tyto 2 fany už násobí vaše skóre dvěma za každý a proto první fan v tabulce násobí vaši kombinaci 8 (2x2x2). Fany v tabulce jsou pouze fany, které můžete získat za vaši vítěznou kombinaci.

Násobitel	Fany	Výsledné skóre (skóre za kombinaci x1) (bez zaokrouhlování)						
	(+2)	20	25	30	40	50	60	70
x8	1	160	200	240	320	400	480	560
x16	2	320	400	480	640	800	960	1120
x32	3	640	800	960	1280	1600	1920	2240
x64	4	1280	1600	1920	2560	3200	3840	4480
x128	5	2560	3200	3840	5120	6400	7680	8960

Násobitel	Fany	Výsledné skóre (skóre za kombinaci x1)						
	(+2)	20	25	30	40	50	60	70
x8	1			300	400	400	500	600
x16	2	400		500	700	800	1000	1200
x32	3	700	800	1000	1300	1600	2000	2000

<i>x128</i>	5	2000	2000	2000	2000	2000	2000	2000
-------------	----------	------	------	------	------	------	------	------

Násobitel	Fany	Výsledné skóre (skóre za kombinaci x2)						
	(+2)	20	25	30	40	50	60	70
<i>x8</i>	1			500	700	800	1000	1200
<i>x16</i>	2	700		1000	1300	1600	2000	2300
<i>x32</i>	3	1300	1600	2000	2600	3200	3900	4000
<i>x64</i>	4	2600	3200	3900	4000	4000	4000	4000
<i>x128</i>	5	4000	4000	4000	4000	4000	4000	4000

Násobitel	Fany	Výsledné skóre (skóre za kombinaci x4)						
	(+2)	20	25	30	40	50	60	70
<i>x8</i>	1	700		1000	1300	1600	2000	2300
<i>x16</i>	2	1300	1600	2000	2600	3200	3900	4500
<i>x32</i>	3	2600	3200	3900	5200	6400	7700	8000
<i>x64</i>	4	5200	6400	7700	8000	8000	8000	8000
<i>x128</i>	5	8000	8000	8000	8000	8000	8000	8000

Násobitel	Fany	Výsledné skóre (skóre za kombinaci x6)						
	(+2)	20	25	30	40	50	60	70
<i>x8</i>	1	1000		1500	2000	2400	2900	3400
<i>x16</i>	2	2000	2400	2900	3900	4800	5800	6800
<i>x32</i>	3	3900	4800	5800	7700	9600	11600	12000
<i>x64</i>	4	7700	9600	11600	12000	12000	12000	12000
<i>x128</i>	5	12000	12000	12000	12000	12000	12000	12000

Stejně jako vaše základní skóre nesmí překročit 70, tak i vaše výsledné skóre nemůže převýšit určitou částku (pouze v případě 5 nebo méně fanů). Limit, který je vyznačen v tabulkách šedě se nazývá **mangan**. Je to *počáteční bodový limit*.

Získáte-li přes 5 fanů, vaše základní skóre se dále nevypočítává. Dále se pak počítá už jenom s fany:

Haneman (6-7 fanů): Výsledné skóre je 1.5x mangan.

Baiman (8-10 fanů): Výsledné skóre je 2x mangan.

Sanbaiman (11-12 fanů): Výsledné skóre je 3x Mangan.

Když dosáhnete 13 fanů nebo více, získáváte **yakumana**. Yakumana můžete získat také za určitou kombinaci kamenů:

Yakuman (13-25 fanů): Výsledné skóre je 4x mangan.
Dvojitý yakuman (26-38 fanů): Výsledné skóre je 2x yakuman.
Trojitý yakuman... a tak dále.

Nejvyšší možné dosažitelné skóre v mahjongu je *yakuman násobený sedmi*.

HŮLKY REACH

Jak už teď asi víte, pokaždé když zhlásíte reach, tak je na vaši stranu stolu položena hůlka reach. Hodnota každé hůlky závisí na rozmístění a počtu teček uprostřed hůlky, jak je ukázáno níže:



Když zhlásíte reach, umístíte na stůl hůlku v hodnotě 1000 bodů. V podstatě pokaždé když zhlásíte reach, uzavíráte sázku. Pokaždé je vám odečteno 1000 bodů. Když vyhraje kolo, jste odměněni dalším fanem a získáváte zpět svých 1000 bodů. Když prohrajete, sázka se vám odečte. V některých hrách nemůžete zhlásit reach, pokud nemáte dost bodů.

Když zhlásí protivník během kola reach a vám se podaří vyhrát, získáváte vsazených 1000 bodů vy. Získáte 1000bodový bonus k vašemu výslednému skóre. A naopak.

Co se stane, když během kola zhlásíte reach oba, ale žádný z vás nevyhraje? V tomto případě hůlky ze stolu nemizí, ale jsou přeneseny do dalšího kola, dokud někdo nemá příležitost je vyhrát.

BONUSOVÉ BODY

Bonusové body získáváte za každou hůlku umístěnou na stole. Existují 2 druhy hůlek, které mohou být umístěny na stole podle určité situace, jak je vysvětleno níže:



Počítadlo rozdávajícího:

Počítadlo rozdávajícího udává počet kol, kdy dávající zůstává dávajícím. Začíná se na nule. Jestliže rozdávající dává i v dalším kole, počítadlo se zvýší na 1. Jestliže rozdávající dává i v dalším kole po tomto kole, počítadlo se zvýší na 2.

100bodová hůlka je umístěna na stole pokaždé, kdy dávající zůstává dávajícím v následujícím kole. V podstatě počítadlo koresponduje s počtem 100bodových hůlek umístěných na stole.

300bodový bonus je odměnou pro vítěze za každou hůlku na stole.

Všimněte si, že když počítadlo dosáhne 5 a více, dávající je povinen mít k uzavření alespoň 2 yaku na ruce namísto jednoho.

Počítadlo se nuluje, když se druhý hráč stává dávajícím. Nuluje se pouze, když se ten co nedává stává dávajícím vyhráním kola.

Nerozhodné situace:

- Dávající zůstává dávajícím, pokud má tenpai na konci kola. Počítadlo se zvyšuje o jedno.
- Dávající nezůstává dávajícím, pokud má no-ten na konci kola. Nedávající se stává dávajícím. Počítadlo se nenuluje, ale začíná se od jedničky.

Počítadlo reachů:

Počítadlo reachů udává počet 1000bodových hůlek na stole. Hůlka je umístěna na stole pokaždé, když někdo zahlásí reach. Když hráč vyhraje kolo získává **1000bodový bonus** za každou hůlku. Hůlky reach jsou přenášeny do dalšího kola, když nikdo nevyhraje.

Počítadlo se nuluje, když někdo vyhraje a bere všechny reach hůlky na stole jako bonus.

- Ve většině mahjong her dostane každý hráč na začátku hry určitý počet bodů. Většinou začínáte s 1000 body. Protivník obvykle začíná s počátečním skóre vyšším než je vaše. Každý další protivník se kterým se utkáte dále, bude mít obvykle počáteční skóre vyšší než soupeř předchozí.

- Když vyhraje kolo, vaše skóre se vypočítává tak, jak bylo uvedeno výše. Vaše celkové skóre je přidáno k vašemu a stejná částka je odečtena ze soupeřova skóre. To samé platí naopak. Mnohdy abyste vyhráli hru, musíte snížit soupeřovo skóre na nulu nebo méně. Vy prohráváte taky, když vaše skóre spadne na nulu nebo méně.

- Když kolo končí remízou, body můžou, ale nemusí být uděleny podle toho, kdo má co na ruce. Když máte tenpai a protivník no-ten, získáváte 1000 bodů, které jsou odečteny z protivníkovy skóre. Když máte no-ten a protivník tenpai, potom se vám odečte 1000 bodů a soupeři přičte 1000 bodů. Když mají oba hráči tenpai nebo no-ten, žádné body se neudělují. Taky si všimněte, že v některých hrách je bonus za tenpai ne 1000 bodů, ale 1500.

PŘÍKLADY BODOVÁNÍ

Všechny příklady vychází z bodování ve Final Romance 2. Násobitel v této hře je typu C. Tzn. jste-li dávající, násobíte své skóre za kombinaci šesti, abyste dostali výsledné skóre. Nedáváte-li, pro výsledné skóre násobíte čtyřmi.



Příklad č.1:

Nedával jsem a vyhrál jsem ronem.

Výpočet základního skóre:

20 bodů za výhru.
 +10 bodů za uzavření ronem
 +4 body za skrytý pon z obyčejných kamenů
 +4 body za skrytý pon z obyčejných kamenů
 +16 bodů za skrytý kong z obyčejných kamenů

Celkem - 54 bodů
 Základní skóre = 60 bodů
 (zaokrouhleno nahoru)

Výpočet získaných fanů:

- reach [1 fan]
 - rychlovka [1 fan]
 - tanyao (samé obyčejné kameny) [1 fan]

Celkem - **3 fany** (+2 za výhru)

Výpočet výsledného skóre (metoda 1):

Základní skóre se zdvojnásobuje za každý fan. Skóre po zdvojnásobení se nazývá skóre za kombinaci.

Skóre za kombinaci = $60 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 = \mathbf{1920 \text{ bodů}}$

Skóre za kombinaci se násobí 4, protože jsem nedával. Tím se získá výsledné skóre.

Výsledné skóre = $1920 \times 4 = 7680$ bodů

Výsledné skóre = **7700 bodů**
(zaokrouhleno nahoru)

Výpočet výsledného skóre (metoda 2):

60 bodů / 3 fany

Najděte výsledné skóre v tabulce (čtvrtá tabulka). Násobitel skóre za kombinaci je 4, protože jsem nedával.

Výsledné skóre = **7700 bodů** (z tabulek)

Pozn.:

Získal jsem 3 fany za kombinaci kamenů plus 2 extra fany jenom za to, že jsem vyhrál. To je celkem 5 fanů. Ale pamatujte, že když hledáte v tabulkách, neberete v potaz ty 2 fany za výhru, ale pouze ty, co jste získali na ruce.

Dostal jsem +4 body za pon z obyčejných kamenů 2x. Jednou za pon ze znaků (čtyřky) a jeden za pon také ze znaků (šestky).

Kong na mé ruce není odkrytý, ale skrytý. Pamatujte na to, že kdykoliv vytvoříte kong, musíte ho zahlásit, abyste dostali nový kámen.



Příklad č.2:

Dával jsem a vyhrál jsem ronem.

Výpočet základního skóre:

20 bodů za výhru.
+10 bodů za uzavření ronem
+2 body za odkrytý pon z obvyčejných kamenů

Celkem - 32 bodů
 Základní skóre = **40 bodů**
 (zaokrouhлено nahoru)

Výpočet získaných fanů:

- reach [**1 fan**]
 - 2 stejné chi (334455) [**1 fan**]

Celkem - **2 fany** (+2 za výhru)

Výpočet výsledného skóre (metoda 1):

Základní skóre se zdvojnásobuje za každý fan. Skóre po zdvojnásobení se nazývá skóre za kombinaci

Skóre za kombinaci = $40 \times 2 \times 2 \times 2 =$ **640 bodů**

Skóre za kombinaci se násobí 6, protože jsem dával. Tím se získá výsledné skóre.

Výsledné skóre = $640 \times 6 =$ 3840 bodů

Výsledné skóre = **3900 bodů**
 (zaokrouhлено nahoru)

Výpočet výsledného skóre (metoda 2):

40 bodů / 2 fany

Najděte výsledné skóre v tabulce (poslední tabulka). Násobitel skóre za kombinaci je 6, protože jsem dával.

Výsledné skóre = **3900 bodů** (z tabulek)

Pozn.:

Pon z bambusových šestek je odkrytý, protože jsem ho vytvořil pomocí odhozeného kamene při zhlášení ronů. Ale celá vítězná kombinace kamenů se bere jako skrytá.



Příklad č.3:

Dával jsem a vyhrál jsem ronem.

Výpočet základního skóre:

20 bodů za výhru.

+4 body za odkrytý pon z konců

+2 body za pár draků

Celkem - 26 bodů

Základní skóre = **30 bodů**

(zaokrouhlo nahoru)

Výpočet získaných fanů:

- čistá kombinace [**2 fany**]

Celkem - **2 fany** (+2 za výhru)

Výpočet výsledného skóre (metoda I):

Základní skóre se zdvojnásobuje za každý fan. Skóre po zdvojnásobení se nazývá skóre za kombinaci.

Skóre za kombinaci = $30 \times 2 \times 2 \times 2 = 480$ bodů

Skóre za kombinaci se násobí 6, protože jsem dával. Tím se získá výsledné skóre.

Výsledné skóre = $480 \times 6 = 2880$ bodů

Výsledné skóre = **2900 bodů**
(zaokrouhleno nahoru)

Výpočet výsledného skóre (metoda 2):

30 bodů / 2 fany

Najděte výsledné skóre v tabulce (poslední tabulka). Násobitel skóre za kombinaci je 6, protože jsem dával.

Výsledné skóre = **2900 bodů** (z tabulek)

Pozn.:

Za čistou kombinaci jsem dostal pouze 2 fany místo 3, protože je odkrytá.



Příklad č.4:

Dával jsem a vyhrál jsem ronem.

Výpočet základního skóre:

20 bodů za výhru.

+10 bodů za uzavření ronem

+4 body za skrytý pon z obyčejných kamenů

+32 bodů za skrytý kong z konců

Celkem - 66 bodů

Základní skóre = **70 bodů**
(zaokrouhleno nahoru)

Výpočet získaných fanů:

- dvojitý reach [**2 fany**]

- dora (2-znak) [**1 fan**]



Celkem - **3 fany** (+2 za výhru)

Výpočet výsledného skóre (metoda 1):

Základní skóre se zdvojnásobuje za každý fan. Skóre po zdvojnásobení se nazývá skóre za kombinaci.

Skóre za kombinaci = $70 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 =$ **2240 bodů**

Skóre za kombinaci se násobí 6, protože jsem dával. Tím se získá výsledné skóre.

Výsledné skóre = $2240 \times 6 =$ 13400 bodů

Výsledné skóre = **12000 bodů** (viz. poznámka)

Výpočet výsledného skóre (metoda 2):

70 bodů / 3 fany

Najděte výsledné skóre v tabulce (poslední tabulka). Násobitel skóre za kombinaci je 6, protože jsem dával.

Výsledné skóre = **12000 bodů** (z tabulek)

Pozn.:

Pokud mám méně než 5 fanů, pak mé skóre nemůže překročit bodový limit mangan. Nahrál jsem 13400, ale mangan je 12000. Tzn. že mé skóre spadne na 12000 bodů.



Příklad č.5:

Nedával jsem a vyhrál jsem tsumem.

Výpočet získaných fanů:

- tsumo se skrytou kombinací kamenů [1 fan]
- 2 stejné chi (556677) [1 fan]
- fanpai (pon z červených draků) [1 fan]
- čistá kombinace [3 fany]
- 2 dory (dva 6-tečkové kameny) [2 fany]

Celkem - **8 fanů** = baiman

Výsledné skóre = **16000 bodů**

Pozn.:

Skóre za kombinaci se nevypočítává, překročíte-li počáteční limit 5 fanů.

Baiman je 2x mangan. Mangan je v tomto případě 8000, protože jsem nedával. Kdybych dával, mangan by byl 12000.



Příklad č.6:

Nedával jsem a vyhrál jsem tsumem.

Výpočet získaných fanů:

- reach [1 fan]
- rychlovka [1 fan]
- tsumo se skrytou kombinací kamenů [1 fan]
- tanyao (samé obyčejné kameny) [1 fan]
- pinfu (samé chi) [1 fan]
- sanshoku doujun (3 chi stejné číselné sekvence) [2 fany]

Celkem - **7 fanů** = haneman

Výsledné skóre = **12000 bodů**



Pozn.:

Haneman je 1.5x mangan. Mangan je v tomto případě 8000, protože jsem nedával. Kdybych dával, mangan by byl 12000.



Příklad č.7:

Nedával jsem a vyhrál jsem ronem.

Výpočet získaných fanů:

- fanpai (pon z jižních větrů a kong ze zelených draků) [2 fany]
- honroutou (samé pony pouze z konců a honérů) [2 fany]
- samé pony [2 fany]
- 3 skryté pony [2 fany]
- čistá kombinace [3 fany]

Celkem - 11 fanů = sanbaiman

Výsledné skóre = 24000 bodů

Pozn.:

Kongy můžete brát jako pony, když počítáte yaku. Ale naopak to neplatí.

Sanbaiman je 3x mangan. Mangan je v tomto případě 8000, protože jsem nedával. Kdybych dával, mangan by byl 12000.



Příklad č.8:

Dával jsem a vyhrál jsem ronem.

Výpočet získaných fanů:

- třináct sirotek [1 yakuman]

Celkem - 1 yakuman

Výsledné skóre = 48000 bodů

Pozn.:

Yakuman je 4x mangan. Mangan je v tomto případě 12000, protože jsem dával.



Příklad č.9:

Dával jsem a vyhrál jsem tsumem.

Výpočet získaných fanů:

- samé konce [1 yakuman]

- 4 skryté pony [1 yakuman]

Celkem - 2 yakumani

Výsledné skóre = 96000 bodů

Pozn.:

Dvojité yakuman je 8x Mangan. Mangan je v tomto případě 12000, protože jsem dával.



STRATEGIE

Troška přemýšlení a strategie nikdy neuškodí. Takže:

NAPLÁNUJTE SI VAŠI KOMBINACI

Naplánujte si, co chcete dělat s vašimi kameny hned, jakmile vidíte vaši úvodní kombinaci. Které kameny si chcete ponechat a kterých se chcete zbavit. Zkuste si zjistit, jaké yaku podmínky můžete splnit a držte se jich. Nesnažte se moc měnit vaše plány během kola. Pouze pokud se naskytne zjevná příležitost.

JDĚTE PO LEHKÝCH YAKU

Abyste vyhráli, jděte vždycky po nejjednodušších yaku podmínkách. Nejčastější a nejpoužívanější yaku jaké můžete získat je za reach, uzavření s fanpai, uzavření se samými obyčejnými kameny nebo uzavření s bezbodovými samými chi.

Samozřejmě pokud se vám naskytne příležitost získat lepší kombinaci, jděte po ní. Můžete mít štěstí. Ale nezkoušejte to pořád. :-)

Dory se nepočítají za yaku a proto nemůžou být použity k uzavření kola. Počítají se pouze jako fany při výpočtu skóre.

POZOR PŘI DĚLÁNÍ ODKRYTÝCH SETŮ

Nikdy nedělejte odkryté sety, dokud nevíte, kterou yaku podmínku chcete splnit. Nikdy nedělejte odkrytý set jenom proto, že se vám naskytla příležitost. Často se vám stane, že se dostanete do situace kdy nemůžete vyhrát, protože prostě vaše kombinace nemá naprosto žádnou hodnotu.

Taky pamatujte na své yaku. Uvědomte si, že některé yaku vám dovolují mít odkryté sety, ale některé ne. Kombinace ze samých chi (jedna z nejjednodušších) má hodnotu 1 yaku, pokud je vaše kombinace kamenů skryta. Pokud je tato vaše kombinace odkryta nemá absolutně žádnou cenu, což znamená, že nemůžete uzavřít kolo, ledaže by vaše kombinace měla hodnotu něčeho jiného.

Některé yaku podmínky se dokonce snižují o 1 yaku, pokud je vaše kombinace odkryta. Např. čistá kombinace má hodnotu 3 yaku pokud je skryta. Je-li odkryta, má cenu pouze 2 yaku.

Pokud víte, po jaké yaku podmínce jdete, pak tvorba odkrytých setů je skvělý a jednoduchý způsob pro rychlé a někdy i velké výhry. Je to proto, že máte na výběr z více kamenů. Můžete použít jak tažené kameny, tak i kameny soupeřovy. Mnoho vysoce ceněných kombinací vám dovoluje mít odkryté sety.

Shrnuto, prostě si pamatujte, že byste měli vědět po jakém yaku nebo po jakých yaku jdete, když už se rozhodnete pro děláání odkrytých setů. Nedělejte je, pokud to nevíte.

ZNEJTE SVÉ YAKU

Nesnažte se mít pokaždé to samé yaku. Obměňujte vaši hru tím, že se naučíte všechny yaku podmínky v mahjongu. Zaměřte se více na 1 a 2 fanové yaku, protože ty jsou základní. Ale měli byste se naučit i ostatní yaku podmínky. Čím víc yaku znáte, tím více možností máte na výběr při rozhodování co dělat s vaší kombinací. S více možnostmi se také zvyšuje vaše šance na výhru.

NEMYSLETE SI, ŽE MŮŽETE VYHRÁT KAŽDÉ KOLO

Uvědomte si, že nemůžete vyhrát každé kolo. Jestliže kamenů ubývá, soupeř zahlásí reach a vy nemáte na ruce skoro nic, snažte se nenechat protivníka vyhrát. Začněte hrát defenzivně. Je lepší získat na konci no-ten nebo tenpai a přijít o málo bodů, než přijít o spoustu bodů jenom proto, že jste ho nechali vyhrát.

Sledujte soupeřovy odhozené kameny. Jestliže hra obsahuje pravidlo furiten, což často bude, soupeř může zahlásit tsumo, ale **nemůže** zahlásit ron pomocí žádného kamene, který předtím odhodil. Sledujte hromádku odhozených kamenů a odhazujte ty kameny, které už v ní jsou, abyste snížili soupeřovu šanci na uzavření.

ZVYŠTE SVOU PRAVDĚPODOBNOST NA VÝHRU

Jednou z nejjednodušších a základní strategií mahjongu je zvýšení vaší pravděpodobnosti na uzavření. Čím více možností k utvoření mahjongu máte, tím spíše vyhrajete dané kolo.

Řekněme například, že máte na ruce 4 kompletní sety a 1-tečkový kámen. Abyste uzavřeli, potřebujete další 1-tečkový kámen k vytvoření páru a k dokončení kombinace. V tomto případě máte pouze jednu možnost, jak vytvořit mahjong a to získat 1-tečkový kámen.





K uzavření potřebujete .

Nyní řekněme, že máte na ruce 3 kompletní sety a 2 páry. Třeba máte pár 5-tečkových kamenů a pár draků. Abyste uzavřeli, potřebujete vytvořit z jednoho páru pon. Teď máte

místo jedné možnosti k uzavření dvě. Vaše pravděpodobnost na výhru se zdvojnásobila.



K uzavření potřebujete buď  anebo .

Teď řekněme, že máte na ruce 2 kompletní sety, pár a skupinu 5 po sobě jdoucích kamenů. Třeba 5 bambusových kamenů s čísly 2, 3, 4, 5 a 6. K uzavření potřebujete číslo 1, 4 nebo 7, abyste vytvořili dvě chi a dokončili kombinaci. Nyní máte 3 různé možnosti a vaše šance na výhru se dále zvyšuje.



K uzavření potřebujete buď  anebo  anebo .

Jednoduché, že?

KOMBINACE TENPAI: ČEKÁNÍ NA...

Tenpai je název kombinace 13 kamenů, kdy se přidáním jednoho kamene vytvoří vítězná kombinace. Existuje několik tenpai variací. Mnoho, jak bylo ukázáno výše, může zvýšit vaše šance na uzavření tím, že máte víc možností na výběr. Tady jsou:


Čekání na:

Tanki:

Kombinace 4 setů a jednoho kamene. Potřebný kámen je kámen k vytvoření páru.

Existuje 1 možný kámen, se kterým lze uzavřít.



K uzavření potřebujete .

Ryanmen:

Kombinace jakýchkoliv 3 setů, páru a nekompletního chi. Potřebný kámen k uzavření je kámen buď před nebo za nekompletním chi.

Existují 2 možné kameny, se kterými lze uzavřít.



K uzavření potřebujete  nebo  .

Kanchan: Kombinace jakýchkoliv 3 setů, páru a nekompletního chi. Potřebný kámen k uzavření je kámen uprostřed nekompletního chi.

Existuje 1 možný kámen, se kterým lze uzavřít.



K uzavření potřebujete  .

Penchan: Kombinace jakýchkoliv 3 setů, páru a nekompletního koncového chi. Potřebný kámen k uzavření je kámen buď před nebo za nekompletním koncovým chi. Týká se pouze kamenů 1,2,3 a 7,8,9.

Existuje 1 možný kámen, se kterým lze uzavřít.



K uzavření potřebujete  .

Shanpon: Kombinace jakýchkoliv 3 setů a 2 párů. Potřebný kámen k uzavření je kámen z obou párů. Jeden pár zůstane párem a druhý se změní v pon.

Existují 2 možné kameny, se kterými lze uzavřít.



K uzavření potřebujete  nebo  .

Ryanmentanki: Kombinace jakýchkoliv 3 setů a skupiny 4 po sobě jdoucích kamenů. Potřebný kámen k uzavření je kámen buď první kámen z postupky nebo poslední, abyste vytvořili pár a chi.

Existují 2 možné kameny, se kterými lze uzavřít.

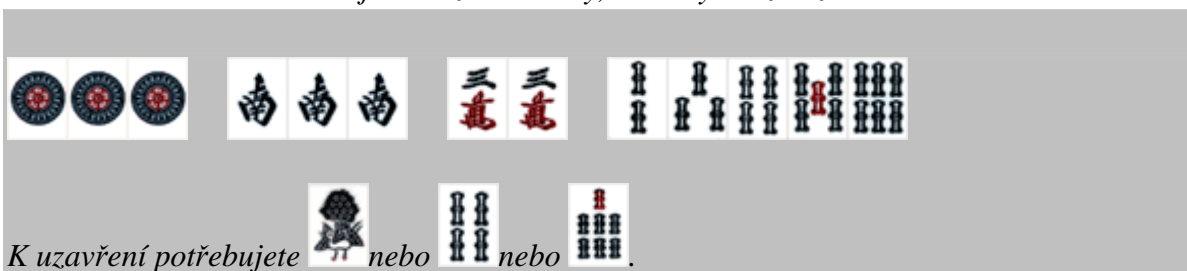


K uzavření potřebujete  nebo .

Sanmenten: Jsou 3 typy.

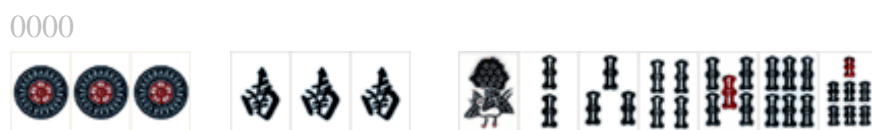
- 1) Ryanmenten :** Kombinace jakýchkoliv 2 setů, páru a skupiny 5 po sobě jdoucích kamenů. Postupka by neměla obsahovat 1 nebo 9. Potřebný kámen k uzavření je kámen buď před nebo za postupkou anebo uprostřed postupky, abyste vytvořili 2 další chi.

Existují 3 možné kameny, se kterými lze uzavřít.



- 2) Ryanmentanki:** Kombinace jakýchkoliv 2 setů a skupiny 7 po sobě jdoucích kamenů. Potřebný kámen k uzavření může být 1. kámen v postupce, poslední (7.) kámen nebo prostřední kámen (4.). Tím se vytvoří 2 další chi a pár.

Existují 3 možné kameny, se kterými lze uzavřít.



K uzavření potřebujete  nebo  nebo .

- 3) Název neznámý:** Kombinace jakýchkoliv 3 setů, ponu a kamene, který je před kamenem obsaženým v ponu. Potřebný kámen k uzavření může být kámen před samotným kamenem, samotný kámen nebo kámen, který je za kameny v ponu. Zmatek? Příklad by to měl vysvětlit lépe.

Existují 3 možné kameny, se kterými lze uzavřít.



K uzavření potřebujete nebo nebo .

Název neznámý: Kombinace sestávající z těchto očíslovaných kamenů; všechny stejného druhu. (2,3,4,4,5,5,6,6,7,7,8,8)

Existuje 5 možných kamenů, se kterými lze uzavřít.



K uzavření potřebujete nebo nebo nebo nebo .

Název neznámý: Kombinace sestávající z těchto očíslovaných kamenů; všechny stejného druhu. (2,3,4,4,4,5,5,5,6,6,6,7,8)

Existuje 7 možných kamenů, se kterými lze uzavřít.



K uzavření potřebujete nebo nebo nebo nebo nebo nebo .

Chuuren Pooto 9men Machi: Kombinace sestávající z těchto očíslovaných kamenů; všechny stejného druhu. (1,1,1,2,3,4,5,6,7,8,9,9,9)

Existuje 9 možných kamenů, se kterými lze uzavřít.

0000



K uzavření potřebujete nebo nebo nebo nebo nebo nebo nebo nebo nebo .

Existuje mnohem víc kombinací.

DALŠÍ ZVÝŠENÍ PRAVDĚPODOBNOTI

Kromě toho, že se snažíte uzavřít s možností, kdy čekáte na více kamenů, se taky ujistěte, že kameny na které čekáte jsou stále k dispozici. Není dobré, když čekáte na kámen, který už si nemůžete vytáhnout, protože všechny 4 už byly zahrány. Řekněme například, že máte 3 sety a 2 páry. Potřebujete jeden pár změnit na set, abyste mohli uzavřít. Pro tuto kombinaci máte na výběr ze 2 možných kamenů. Taky byste měli vědět, že máte aspoň 2 kameny od každého páru ve hře. Tzn. že ve zbytku kamenů, ze kterých se tahá, jsou 4 kameny, se kterými můžete vyhrát. To je když jste vy ani váš protivník neodhodili jeden z nich a když soupeř nemá 1 nebo všechny z těchto kamenů, které potřebujete, na ruce.

Další příklad je když máte kombinaci 2 setů, pár a skupiny 5 po sobě jdoucích kamenů. Pokud postupka nezačíná 1 nebo nekončí 9, máte na výběr ze tří různých kamenů k uzavření. Máte k dispozici až 11 kamenů k výhře. Pokud je postupka 2-6 z bambusových kamenů, pak jsou ve hře čtyři 1-bambusové kameny, tři 4-bambusové kameny (jeden už máte na ruce) a čtyři 7-bambusové kameny. Dohromady tedy 11 kamenů se kterými můžete vyhrát. Opět pouze když ani jeden z těchto kamenů nebyl ještě zahrán, nebo pokud ho nedrží soupeř.

Samozřejmě se nebere v potaz fakt, že se nehraje se všemi kameny během jednoho kola. Celkem je ve hře 136 kamenů. Většinou se hraje zhruba s 62 kameny v jednom kole, protože ve videomahjongu jsou jenom 2 hráči. Protože je hráno sotva s polovinou kamenů, je velice dobrý nápad zkusit vyhrát s možností uzavřít s více kameny. :-)

YAKU! YAKU! YAKU!

Abyste mohli uzavřít kolo, musíte mít na ruce aspoň 1 yaku. Kolo nelze uzavřít bez splnění této podmínky. Yaku můžete získat z určité situace, za určitou kombinaci kamenů nebo za zvláštní kombinace kamenů.

Tady je schéma, jak budou jednotlivé kombinace popsány:

Japonský název	Český název/popis	Skrytá nebo odkrytá kombinace kamenů	Hodnota yaku
Delší popis a příklad, je-li to nutné			

Skrytou kombinací kamenů se má na mysli, že musí být **všechny kameny** skryty, aby se mohla uplatnit yaku podmínka. Odkrytou se myslí to, že kombinace kamenů může obsahovat odkryté sety a stále splňuje podmínku pro yaku .

Dostáváte yaku za *úplně každou podmínku*, kterou splňujete. Některé kombinace mohou splňovat pouze jednu z těchto podmínek, jiné mohou splňovat i několik těchto podmínek. Každé yaku má cenu jednoho fanu. Za každý fan co máte se zdvojnásobuje vaše skóre. V zásadě tedy čím víc jich máte, tím vyšší bude vaše skóre.

Bodově jste tedy ohodnoceni za každou podmínku, kterou splňujete. Nicméně existují výjimky k tomuto pravidlu. Někdy když splňujete jednu podmínku, tak ta může zároveň zneplatňovat yaku z jiné podmínky.

* *Pony mohou být i kongové.*

* *Uzavřete-li ronem, celý set se odkryje, ale kameny jsou pořád považovány za skryté, pokud byla předtím kombinace tenpai zcela schována.*

* *Všimněte si, že všechny yaku podmínky nemusí být obsaženy ve všech mahjong hrách. Hodnota yaku se taky může v různých hrách lišit.*

1 FANOVÉ YAKU		一翻役	
Menzen Chin 門前清模和 nebo ツモ	Tsumo se skrytými kameny	Skrytá	1 yaku
Uzavření rozdaným kamenem a se všemi skrytými kameny.			
Riichi リーチ nebo 立直	Reach	Skrytá	1 yaku
Uzavření po zahlášeném reachi. Reach můžete zahlásit jen tehdy, jsou-li všechny vaše kameny skryty.			
Ippatsu 一発	Rychlovka	Skrytá	1 yaku
Uzavření během jednoho kola po zahlášení reache. Buď zavřete pomocí soupeřova posledního kamene nebo pomocí dalšího rozdaného kamene.			
Haitei 海底 nebo 河底	Poslední kámen kola	Skrytá Odkrytá	1 yaku 1 yaku
Ten, co nedává uzavírá pomocí posledního kamene, který dostal v kole. <i>Poslední kámen se nazývá haitei.</i> Můžete získat yaku i když ten, co dává uzavírá pomocí soupeřova posledního odhozeného kamene. (Tento kámen je považován za haitei, i když to nebyl poslední rozdaný kámen.)			
Rinchan Kaihou 嶺上開花	Volný kámen	Skrytá Odkrytá	1 yaku 1 yaku
Uzavření pomocí volného kamene. <i>Volný kámen je rozdaný kámen z mrtvé hromádky po zahlášení kongu.</i>			
Fanpai 翻牌	Pon z jakýchkoliv draků, vašeho větru nebo	Skrytá Odkrytá	1 yaku 1 yaku

	vládnoucího větru.		
Kombinace kamenů obsahující pon z jakýchkoliv draků, vašeho větru nebo vládnoucího větru v kole.			

Pinfu 平和	Bezbodovka	Skrytá	1 yaku
Kombinace kamenů obsahující 4 chi a pár. Pár nemůže být žádný bodovaný pár, tzn. nesmí být vytvořen z draků, vašeho větru nebo vládnoucího větru. Taky nesmíte uzavřít pomocí jediné šance. <i>Jedinou šanci se myslí uzavření pomocí jediného možného kamene.</i>			

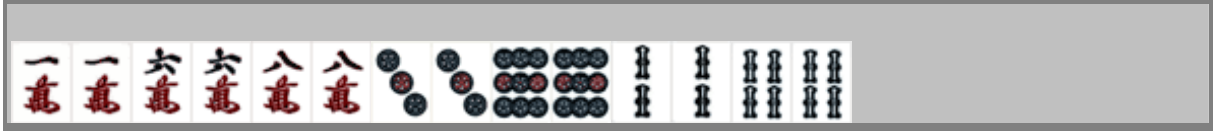
Tanyao Chuu 断么九	Samé obyčejné kameny	Skrytá Odkrytá	1 yaku 1 yaku
Kombinace kamenů, která neobsahuje žádné konce, větry nebo draky. Pouze obyčejné kameny. <i>Obyčejné kameny jsou kameny 2-8.</i>			

Iipeikou 一盃口	2 stejné chi	Skrytá	1 yaku
Kombinace kamenů obsahující 2 stejné chi. Oba musí být ze stejných čísel a stejného druhu.			

2 FANOVÉ YAKU			二翻役
---------------	--	--	-----

Daburu Riichi ダブルリーチ	Dvojitý reach	Skrytá	2 yaku
Zahlášení reache při úvodní kombinaci kamenů, po rozdání prvního nového kamene.			

Chii Toitsu 七対子	Samé páry	Skrytá	2 yaku
Kombinace kamenů obsahující 7 různých párů. Kongy nelze tvořit, všechny páry musí být jiné.			



Sanshoku Doujun 三色同順	3 chi stejné číselné sekvence	Skrytá Odkrytá	2 yaku 1 yaku
--------------------------------	-------------------------------	-------------------	------------------

Kombinace kamenů obsahující 3 chi stejné číselné sekvence. Každé musí být jiného druhu. Jedno chi je bambusové, druhé z teček a poslední ze znaků.



Itsu 一気通貫	Sekvence 1-9 stejného druhu	Skrytá Odkrytá	2 yaku 1 yaku
---------------------	-----------------------------	-------------------	------------------

Kombinace kamenů obsahující sekvenci 1-9 stejného druhu tvořící 3 chi.



Chanta 全帯么	Samé konce a honéry s koncovým chi	Skrytá Odkrytá	2 yaku 1 yaku
----------------------	------------------------------------	-------------------	------------------

Kombinace kamenů obsahující pouze konce a honéry s aspoň jedním nebo více koncovými chi. *Koncové chi je chi obsahující 1 nebo 9. Honéry jsou draci a větry.*



Toi-Toi 対々和	Samé pony	Skrytá Odkrytá	2 yaku 2 yaku
-----------------------	-----------	-------------------	------------------


Kombinace kamenů obsahující 4 pony a pár.





Iisou Sanjun	3 stejné chi	Skrytá Odkrytá	2 yaku 2 yaku
---------------------	--------------	-------------------	------------------


Kombinace kamenů obsahující 3 stejné chi. Všechny musí být ze stejných čísel a stejného druhu. Je to to samé jako San Renkou, jestliže je celé skryté. Dostáváte yaku pouze za jednu podmínku, ne za obě.




San Renkou 三連刻	3 sekvence ponů stejného druhu	Skrytá Odkrytá	2 yaku 2 yaku
Kombinace kamenů obsahující sekvenci 3 ponů stejného druhu. Je to úplně to samé jako Iisou Sanjun, jestliže je celé skryté. Dostáváte yaku pouze za jednu podmínku, ne za obě.			
			

San Ankou 三暗刻	3 skryté pony	Skrytá Odkrytá	2 yaku 2 yaku
Kombinace kamenů obsahující 3 skryté pony na vaší ruce. Nemůžete vytvořit ani jeden set uzavřením ronem. Tím by se stal ten set odkrytý.			
			

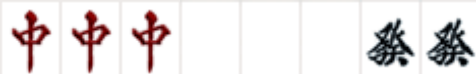
San Shoku Dokou 三色同刻	3 pony stejného čísla	Skrytá Odkrytá	2 yaku 2 yaku
Kombinace kamenů obsahující 3 pony stejného čísla. Každý musí být jiného druhu. Jeden pon z bambusů, další z teček a poslední ze znaků.			
			

San Kan Tsu 三槓子	3 kongové	Skrytá Odkrytá	2 yaku 2 yaku
Kombinace kamenů obsahující 3 kongy.			
			

Honroutou 混老頭	Samé pony pouze z konců a honérů	Skrytá Odkrytá	2 yaku 2 yaku
Kombinace kamenů obsahující 4 pony pouze z konců a honérů.			
			

Shou San Gen 小三元	3 malí draci	Skrytá Odkrytá	2 yaku 2 yaku
----------------------------	--------------	-------------------	------------------

Kombinace kamenů obsahující 2 pony a pár z draků. Každý set musí být z jiných draků. Jeden zelený, druhý bílý a třetí červený.



3 FANOVÉ YAKU

三翻役

Ryan Peikou

二盃口

Dvojice 2 stejných chi

Skrytá

3 yaku

Kombinace kamenů obsahující 4 chi. 2 chi ze stejných čísel a stejného druhu. A další 2 chi ze stejných čísel a stejného druhu



Honitsu

混一色

Čistá kombinace

Skrytá

3 yaku

Odkrytá

2 yaku

Kombinace kamenů obsahující pouze jeden druh a taky honéry.



Junchan Taiyao

純全帯么

Samé konce s koncovým chi

Skrytá

3 yaku

Odkrytá

2 yaku

Kombinace kamenů obsahující pouze samé konce s aspoň jedním nebo více koncovými chi.



6 FANOVÉ YAKU

六翻役

Chinitsu

清一色

Ryzí kombinace

Skrytá

6 yaku

Odkrytá

5 yaku

Kombinace kamenů obsahující pouze jeden druh.



MANGAN

満貫

Nagashi Mangan 流し満貫	Všechny odhozené kameny jsou honéry nebo konce	Skrytá Odkrytá	1 mangan 1 mangan
Automaticky vyhráváte kolo a získáváte mangan když odhazujete pouze honéry a koncové kameny, soupeř nebere vaše odhozené kameny a kolo končí tím, že jsou vyčerpány všechny kameny.			


YAKUMAN	役満
----------------	-----------

Tenho 天和	Nebeská kombinace	Skrytá	1 yakuman
Ten, co dává uzavírá s úvodní kombinací pomocí prvního rozdaného kamene.			

Chiho 地和	Pozemská kombinace	Skrytá	1 yakuman
Ten, co nedává uzavírá s úvodní kombinací pomocí rozdaného kamene.			

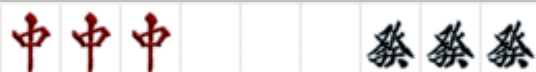
Renho 人和	Ron během první výměny	Skrytá	1 yakuman
Ten, co nedává uzavírá s pomocí prvního odhozeného kamene. Ten, co dává nemůže renho získat.			

Suu Ankou 四暗刻	4 skryté pony	Skrytá	1 yakuman
Kombinace kamenů obsahující 4 skryté pony na vaší ruce. Nemůžete vytvořit ani jeden set uzavřením ronem. Tím by se stal ten set odkrytý.			
			

Suu Renkou 四連刻	4 pony v řadě stejného druhu	Skrytá Odkrytá	1 yakuman 1 yakuman
Kombinace kamenů obsahující sekvenci 4 ponů stejného druhu.			
			

Dai Sangen 大三元	3 velcí draci	Skrytá Odkrytá	1 yakuman 1 yakuman
--------------------------	---------------	-------------------	------------------------

Kombinace kamenů obsahující 3 pony ze všech draků.



Tsuu Iisou 字一色	Všechny větry a draci	Skrytá Odkrytá	1 yakuman 1 yakuman
--------------------------	-----------------------	-------------------	------------------------

Kombinace kamenů obsahující pouze větry a draky.



Ryuu Iisou 緑一色	Samé zelené	Skrytá Odkrytá	1 yakuman 1 yakuman
--------------------------	-------------	-------------------	------------------------

Kombinace kamenů obsahující pouze zelené kameny. Zelené kameny zahrnují zelené draky a bambusové kameny 2, 3, 4, 6 a 8. Jak můžete vidět, tyhle kameny jsou úplně celé zelené.



Koku Shimusou 国士無双	Třináct sirotek	Skrytá	1 yakuman
------------------------------	-----------------	--------	-----------

Kombinace kamenů obsahující 1 a 9 všech druhů, všechny 3 draky a všechny 4 větry. Poslední kámen může být kterýkoliv z těchto 13 kamenů.



Suu Kan Tsu 四槓子	Samý kong	Skrytá Odkrytá	1 yakuman 1 yakuman
---------------------------	-----------	-------------------	------------------------


Kombinace kamenů obsahující 4 kongy.





Shoo Suushii 小四喜	4 malé větry	Skrytá Odkrytá	1 yakuman 1 yakuman
----------------------------	--------------	-------------------	------------------------


Kombinace kamenů obsahující 3 pony a pár tvořený ze všech 4 větrů. Každý set je jiný vítr.



Chinrouto 清老頭	Samé konce	Skrytá Odkrytá	1 yakuman 1 yakuman
Kombinace kamenů obsahující pouze koncové kameny.			
			

Dai Sharin 大車輪	Páry z obyčejných kamenů	Skrytá	1 yakuman
Kombinace kamenů obsahující páry 2-8 stejného druhu. Dohromady 7 párů.			
			

Chuuren Pooto 九連宝燈	Devět bran	Skrytá	1 yakuman
Kombinace kamenů obsahující 3 jedničky, 3 devítky a postupku 2-8. Všechny kameny jsou stejného druhu. poslední kámen může být jakýkoliv kámen toho samého druhu.			
			

Shiisan Puutaa 十三不塔	13 nepřibuzných kamenů	Skrytá	1 yakuman
Úvodní kombinace, která obsahuje úplné nic. Nepřibuzným kamenem se má na mysli to, že každý kámen je úplně jiný. Všechny očíslované kameny stejného druhu jsou odděleny alespoň o 2 čísla tak, aby z žádných 2 kamenů nemohlo být vytvořeno chi.			
Tohle můžete zahlásit pouze když začínáte, je to vaše úvodní kombinace a právě jste si vytáhl první kámen. Tento kámen musí tvořit pár k jednomu z 13 nepřibuzných kamenů.			
			

DVOJITÝ YAKUMAN	ダブル役満
-----------------	-------

Dai Suushii 大四喜	4 velké větry	Skrytá Odkrytá	2 yakumani 2 yakumani
Kombinace kamenů obsahující 4 pony tvořené ze všech 4 větrů.			

南南南北北北西西西西東東東

Suu Ankou Tanki 四暗刻单騎	4 skryté pony a potřebný pár	Skrytá	2 yakumani
---------------------------------	------------------------------	--------	------------

Máte kombinaci kamenů obsahující 4 skryté pony. Dvojitého yakumana získáte uzavřením pomocí kamene, který kompletuje váš pár.



K uzavření potřebujete , abyste mohli vytvořit váš potřebný pár

Kokushi Musou 13men Machi 国士十三面	Třináct sirotků se 13 možnostmi jak uzavřít	Skrytá	2 yakumani
---	---	--------	------------

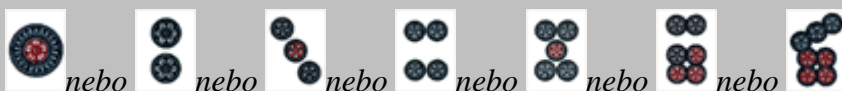
Máte všech 13 kamenů, abyste mohli vytvořit Koku Shimusou - Třináct sirotků. Dvojitého yakumana získáte uzavřením pomocí kamene, který tvoří pár s jakýmkoliv kamenem z těch třinácti co máte na ruce. Máte tedy 13 možných kamenů, se kterými můžete uzavřít.



K uzavření potřebujete nebo nebo nebo nebo nebo nebo nebo nebo nebo nebo , abyste vytvořili pár s jakýmkoliv kamenem z těch třinácti, co máte na ruce.

Chuuren Pooto 9men Machi 九連宝燈九面	Devět bran s 9 možnostmi jak uzavřít	Skrytá	2 yakumani
---	--------------------------------------	--------	------------

Máte 3 jedničky, 3 devítky a postupku 2-8, abyste mohli vytvořit Chuuren Pooto - Devět bran. Dvojitého yakumana získáte uzavřením pomocí kamene, který se shoduje s kterýmkoliv z 9 různých kamenů co máte na ruce. Máte tedy 9 možností k uzavření.



K uzavření potřebujete nebo nebo nebo nebo nebo nebo nebo nebo nebo , abyste vytvořili pár s kterýmkoliv z 9 různých kamenů co máte na ruce.

nebo



nebo



SLOVNÍČEK

Bambusový kámen:	Očíslované kameny 1-9 s bambusovým motivem. Kámen číslo 1 má obrázek ptáka. Čísla jsou určena počtem bambusových hůlek na každém kameni.
Dávající:	Hráč, který začíná kolo.
Devět bran:	Speciální kombinace. Viz. oddíl "yaku".
Dora:	Náhodně vybraný kámen nebo kameny, které se mění každé kolo a které mohou zvýšit hráčovo skóre, jestliže jsou obsaženy v hráčově kombinaci kamenů. Dora je kámen, který následuje po dora indikátoru. Viz. oddíl "bodování".
Dora indikátor:	Kámen, který je vidět z mrtvé hromádky.
Draci:	Kameny, které představují draky: bílý, zelený a červený.
Fan:	Používá se při bodování jako násobič. Získáváte fany za dory a yaku na vaší ruce.
Furiten:	Kámen, se kterým nemůžete zahlásit ron, pokud jste jej již jednou odhodili. Pokud je jeden kámen z několika možností na uzavření furiten, pak i ostatní kameny, se kterými byste mohli zavřít jsou furiteny.
Haitei:	Název úplně posledního kamene taženého v kole.
Honéry:	Větry a draci.
Hra:	Série kol nutných k poražení jednoho soupeře a přesunutí se k dalšímu.
Hromádka odhozených kamenů:	Hromádka, kde jsou umístěny odhozené kameny. Hráč i protivník mají svou vlastní hromádku.
Chi:	Skupina tří po sobě jdoucích kamenů stejného druhu.
Kombinace:	Vaše nebo soupeřovy kameny.
Konce:	Očíslované kameny 1 a 9.
Koncové chi:	Chi, které obsahuje 1 nebo 9.
Kong:	Skupina 4 kamenů stejného druhu a čísla, větru nebo draka.
Mahjong:	Název hry, samozřejmě. Taky název vítězné kombinace kamenů. Mahjong hlásíte když máte vítěznou kombinaci kamenů na ruce, abyste vyhráli kolo.
Mangan:	Počáteční bodový limit.
Mrtvá hromádka:	Kameny, se kterými se v daném kole nehraje. Dora indikátor je taktéž mezi nimi a taky volné kameny, které se berou po zahlášení kongu.
No-ten:	Když nemáte na konci kola tenpai, máte no-ten.
Obyčejné čísla:	Očíslované kameny 2-8.
Očíslovaný kámen:	Kameny, které představují čísla. Jsou 3 typy: znaky, bambusy a tečky.
Odhození:	Zbavení se kamene z vaší celkové kombinace (ruky).

Odhozený kámen:	Kámen, který je odhozen z vaší ruky.
Odkrytý set:	Set, který soupeř vidí. Může být tvořen pouze kameny, které soupeř odhodí.
Pár:	Skupina 2 kamenů stejného druhu a čísla, větru nebo draka.
Pon:	Skupina 3 kamenů stejného druhu a čísla, větru nebo draka.
Poslední šance:	Máte-li možnost uzavřít kolo pouze pomocí jediného kamene.
Reach:	Reach lze zahlásit, chybí-li vám jeden kámen k uzavření. Hůlka reach je pak umístěna na kraj stolu.
Remíza:	Nerozhodný výsledek. Nikdo nevyhrává kolo. Nicméně body mohou být získány nebo odečteny.
Ron:	Zavřete-li kolo pomocí soupeřova odhozeného kamene.
Set:	Skupina kamenů. Jsou 3 typy: chi, pon a kong.
Skrytá kombinace:	Kombinace (všechny kameny na ruce), kterou soupeř nevidí, až do oznámení mahjongu.
Skrytý set:	Set, který soupeř nevidí, až do oznámení mahjongu.
Tečkový kámen:	Očíslované kameny 1-9 s tečkovým motivem. Číslo jsou určena počtem teček na každém kameni.
Tenpai:	Skončí-li kolo a vám chybí pouze jeden kámen k mahjongu. Je to také kombinace 13 kamenů, kde vám schází pouze jeden kámen k uzavření kola.
Třináct sirotků:	Speciální kombinace. Viz. oddíl "další možnosti vítězné kombinace".
Tsumo:	Zavřete-li kolo pomocí taženého kamene.
Uzavření:	Zahlášení mahjongu pomocí nového kamene nebo soupeřova odhozeného kamene.
Větry:	Kameny, které představují větry: východní, jižní, západní a severní.
Vládnoucí vítr:	Vítr kola.
Volný kámen:	Kámen, který se bere z mrtvé hromádky po zahlášení kongu.
Yaku:	Yaku je třeba k uzavření kola. Každé yaku se rovná 1 fan.
Yakuman:	Bodovací název získáte-li 13 a více fanů.
Znakový kámen:	Kameny s čísly 1-9 v japonských znacích.