

A collection of Mahjong tiles and bamboo sticks scattered on a white surface. The tiles are white with yellow bases and feature various symbols in black, red, and green ink, including Chinese characters, numbers, and patterns. The bamboo sticks are white with black dots and red markings. A green rectangular overlay is positioned in the center of the image, containing the title and subtitle.

Mahjong

Kratka navodila za igro

1. Igralne ploščice

Pri mahjongu imamo 4 komplete po 34 različnih ploščic, skupno 136 ploščic. Ker je mahjong kitajska igra, so v igralnem kompletu ploščice tako za kitajski kot japonski mahjong. Pravila v tej knjigi so za japonski mahjong. Pri japonskem mahjongu se ne uporablja ploščic z letnimi časi ali ploščic z rožami. Naučiti se je treba pismenke za števila od 1 do 9 ter pismenke za strani neba. Ploščice so razdeljene v številske (tri barve od 1 do 9) in znakovne (štiri smeri neba in trije izvori).

Številske ploščice

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Manzu									
Pinzu									
Sozu									

Znakovne ploščice

Vzhod	Jug	Zahod	Sever	Haku	Hacu	Čun

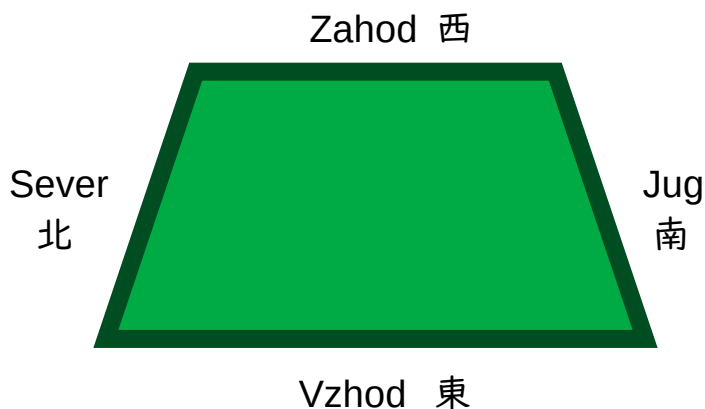
2. Potek igre

1 Določimo sedežni red

Pripravimo 4 smeri neba (東 南 西 北) in jih z licem navzdol položimo na mizo ter premešamo. Vsak od igralcev vzame 1 ploščico. Igralec, ki je mešal ploščice, vzame preostalo ploščico.

Igralec, ki ima 東, se usede na poljubno mesto. Ostali igralci se usedejo na sledeč način:

- 南 se usede desno od 東
- 西 se usede nasproti 東
- 北 se usede levo od 東

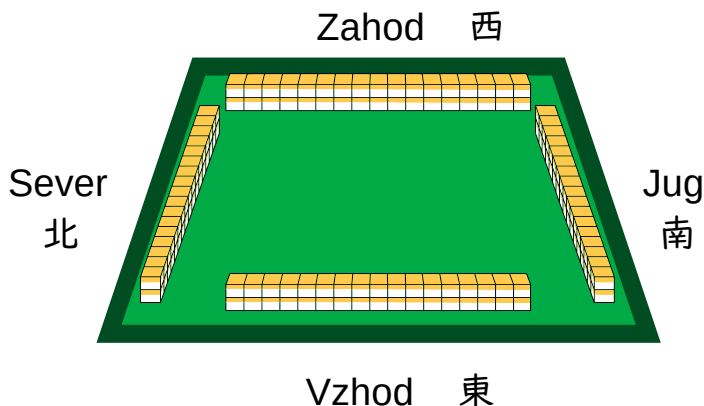


*To je najlažji pošten način, kako določimo sedežni red. Lahko tudi preskočimo določanje sedežnega reda in se usedemo na poljubno mesto.

2 Zložimo in razporedimo ploščice (naredimo kup)

Navadno igrajo 4 igralci s 136 ploščicami.
 $136 \text{ ploščic} \div 4 \text{ igralci} = 34 \text{ ploščic na igralca.}$

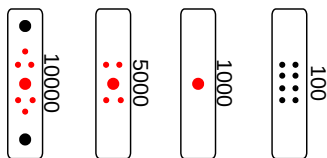
Ploščice dobro zmešamo, nato pa vsak igralec zgradi pred sabo kup 17 ploščic v dveh nadstropjih ($17 \times 2 = 34$), kot je prikazano na sliki. Pred začetkom igre se dogovorimo ali bomo uporabljali samo navadne ploščice ali tudi rdeče ploščice. Rdeče so dodatne točke (rdeča dora, razloženo v nadaljevanju). Če uporabljamo rdeče ploščice, zamenjamo po eno navadno 5 manzu, 5 pinzu in 5 sozu ploščico z rdečo. Rdeče ploščice niso dodatne ploščice!



3 Razdelimo točkovne palčke

Vsak igralec na začetku prejme 25000 točk:

- 1x 10000
- 2x 5000
- 4x 1000
- 10x 100



4 Določimo začetnega delilca

Igralec, ki je zasedel 東 stol, vrže dve kocki. Najprej določimo začasnega delilca, glede na spodnjo tabelo.

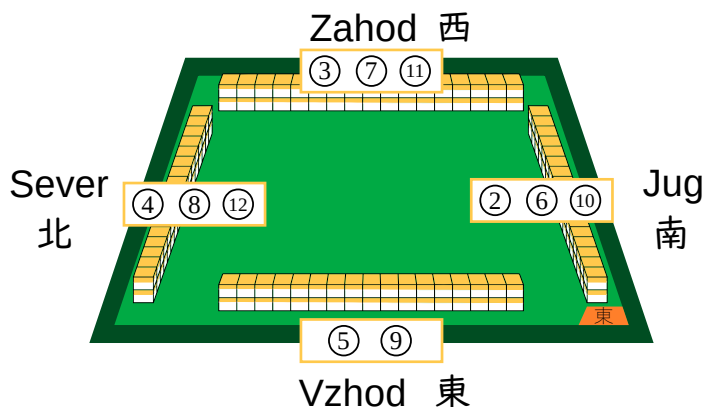
Število pik na kockah	Izbrani igralec
2, 6, 10	Desno od igralca, ki je vrgel kocke
3, 7, 11	Nasproti od igralca, ki je vrgel kocke
4, 8, 12	Levo od igralca, ki je vrgel kocke
5, 9	Igralec, ki je vrgel kocke

Ko določimo začasnega delilca, začasni delilec še enkrat vrže kocke. Na ta način določimo začetnega delilca.

*Pri mahjongu je 1 delilec in trije igralci. Delilec je vedno igralec, ki ima 東 trenutno smer neba.

5 Začnimo z igro

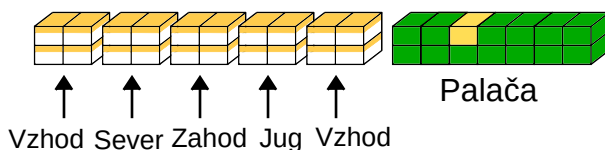
Delilec (東 igralec) postavi žeton za trenutno bitko v kot mize na svoji desni strani. Pri mahjongu igramo 2 bitki – vzhodno in južno, vsaka bitka traja 4 runde. Glede na delilca, dobi vsak igralec svojo smer neba (prikazano na sliki spodaj).



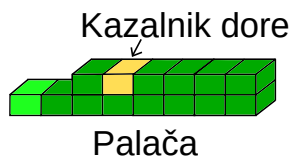
Sedaj delilec vrže kocke, da določi iz katerega dela kupa se začnejo deliti ploščice. Najprej določimo kup za deljenje, potem pa preštejemo od desne strani kupa, do stolpca, ki so jo pokazale pike na kocki.

Primer: Na kocki je 7 pik.

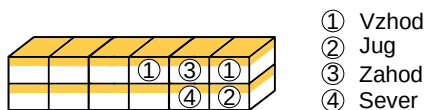
Delili bomo iz kupa, nasproti od delilca (iz 西 kupa). Iz desne strani (gledano iz perspektive igralca za kupom) preštejemo 7 vrst. 7. in 8. vrsto prerežemo in začnemo deliti od 8. vrste dalje.



Pred deljenjem zgradimo palačo. Palača je sestavljena iz sedmih vrst. Če npr. kup razrežemo med 4. in 5. vrsto, preostale 3 vrste dopolnimo iz kupa na desni strani. Tretjo ploščico iz leve strani palače obrnemo, da vidimo lice. Ta ploščica se imenuje kazalnik dore. Doro bomo razložili v nadaljevanju. Levo zgornjo ploščico postavimo eno stopnico nižje, kot prikazuje slika.



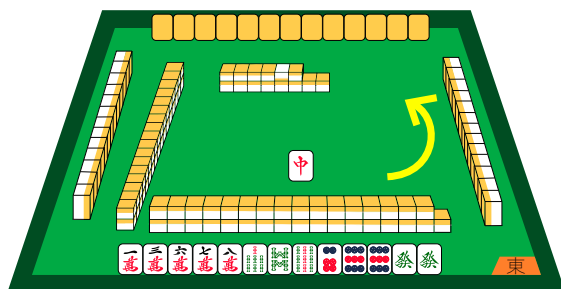
Delimo po 4 ploščice na enkrat. Začnemo pri delilcu. Na ta način vsakemu igralcu razdelimo 12 ploščic. Nazadnje razdelimo še 2 ploščici delilcu in po 1 ploščico vsakemu igralcu, na način prikazan na sliki spodaj.



Delilec ima tako v začetni roki 14 ploščic, igralci pa 13. S tem se lahko igra prične.

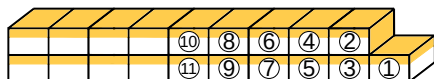
6 Začetek igre. Vzhodna bitka, 1. runda

Najprej si vsak igralec posortira ploščice v roki. Rundo prične delilec (東 igralec). Delilec že ima v roki 14 ploščic, tako da prvo ploščico odvrže pred sabo (v reko). Naslednji igralec potegne eno ploščico in eno odvrže. Igra se v nasproti smeri urinega kazalca.



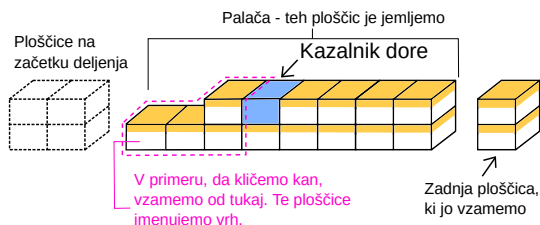
Cilj vsakega igralca je zbrati 4 komplete po 3 ploščice in 1 par. Komplet je lahko tris (tri enake ploščice) ali lestvica (številsko zaporedje enake barve – npr. 234 manzu ali 678 pinzu). Veljaven tris je samo 3 popolnoma enake ploščice. Veljavna lestvica je zaporedje treh ploščic enake barve. Zaporedje ni krožno – 123 je veljavna lestvica, 891 ni veljavna lestvica! Par sta dve popolnoma enaki ploščici, ki jima rečemo tudi glava.

Vrstni red jemanja ploščic je od zgoraj navzdol in od desne proti levi.



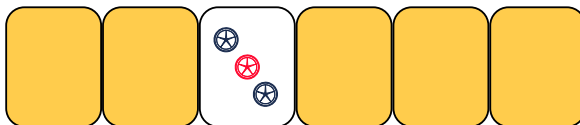
To ponavljamo dokler eden izmed igralcev ne konča (zbere zmagovitega kompleta) ali dokler ne zmanjka ploščic v kupu. Preden potegnemo novo

ploščico iz kupa, vedno počakamo, da igralec pred nami (igralec na levi strani) odvrže ploščico. Ploščic iz palače ne jemljemo.



7 Kaj je dora?

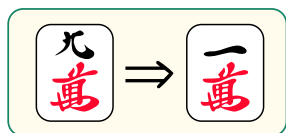
Pri deljenju smo omenili doro. Dora predstavlja dodatne točke pri končanju ampak ni jaku (pogoj za veljavno roko, razloženo kasneje). Če končamo z doro v roki, dobimo za vsako doro dodaten han. Poznamo tudi rdečo doro. To so rdeče ploščice (5 manzu, 5 pinzu in 5 sozu), ki nam ob končanju prav tako prinesejo dodaten han. Ali uporabljamo rdečo doro ali ne, se dogovorimo ob začetku igre. Rdeča dora ni obvezna.



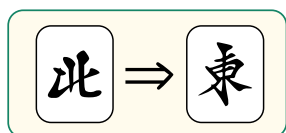
Pri številskih ploščicah, je dora naslednja številka od prikazane. Če je na primer kazalnik dore 3 pin, je dora 4 pin (za 4 pin prejmemo dodaten han. Za 3 pin ga ne prejmemo).

Primer:

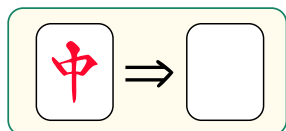
Dora od 9 je 1



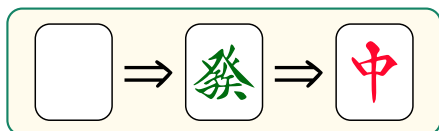
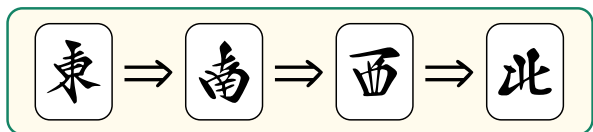
Dora od 北 je 東



Dora od čuna je haku



Pri znakovnih ploščicah je dora zaporedje sledeče:



8 Kaj so klici pri mahjongu?

Med samo igro poznamo razne klice, da ustavimo potek igre. Klice uporabljamo ob zmagi, ali kadar želimo vzeti nasprotnikovo ploščico.

Kaj je riči?

Kot je prikazano na sliki spodaj, ko pridemo v tenpai (do zmage nam manjka samo še 1 ploščica),



proglasimo **riči**, odvrženo ploščico postavimo vodoravno in na mizo damo palčko za 1000 točk.



* **Riči** lahko proglasimo samo, če smo sami zbrali vseh 13 ploščic. Če kličemo **pon**, **či** ali odprti **kan**, ričija ne moremo proglasiti.

* Po proglasitvi **ričija**, ne smemo več menjati ploščic v rokah.

Prednosti in slabosti **ričija**:

+ dodaten jaku

+ ob končanju lahko pogledamo spodnjo doro

- ko kličemo **riči**, ne smemo več spreminjati ploščic v roki

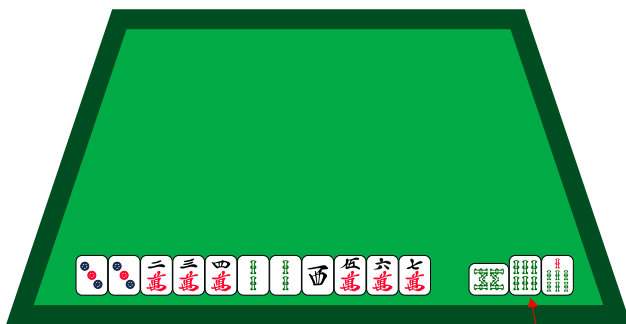
Kaj je či?

Ko želimo sestaviti lestvico (npr. 6 7 8), vendar nam samostojno ne uspe, lahko na soigralčevo odvrženo ploščico kličemo **či**, in tako sestavimo lestvico. **Či** lahko kličemo samo od levega soigralca. Ker smo s **čijem** že dobili eno ploščico, odvrženo eno ploščico iz roke. **Ne vlečemo še ene ploščice iz kupa.**



Ker smo že vzeli 1 ploščico, moramo eno odvreči

Sestavljeno lestvico pokažemo vsem igralcem tako, da jo z licem navzgor postavimo desno od sebe, klicano ploščico pa obrnemo vodoravno.



Postavimo tako, da vsi vidijo

* Če na isto ploščico kličemo **či**, nekdo drug pa **pon**, ima **pon** prednost. Ploščico obvezno obrnemo vodoravno in postavimo na levo stran kompleta.

Ko po klicanem **čiju** pridemo v tenpai, ne moremo proglasiti ričija. Prav tako ob končanju ne pogledamo spodnje dore.

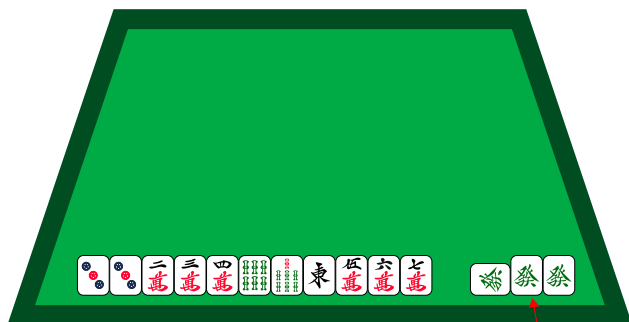
Kaj je pon?

Ko želimo sestaviti trojček, vendar nam samostojno ne uspe, lahko na soigralčevo odvrženo ploščico kličemo **pon**, in tako sestavimo trojček. **Pon** lahko kličemo od kateregakoli soigralca. Ker smo s **ponom** že dobili eno ploščico, odvrženo eno ploščico iz roke. Ne vlečemo še ene ploščice iz kupa.



Ker smo že vzeli 1 ploščico, moramo eno odvreči

Sestavljen trojček pokažemo vsem igralcem tako, da ga z licem gor postavimo desno od sebe, klicano ploščico pa obrnemo vodoravno. Ploščico postavimo kakor je prikazano na sliki spodaj.



Postavimo tako, da vsi vidijo

Ker lahko **pon** kličemo od kogarkoli, moramo **pon** pravilno označiti – glede na to, od katerega igralca smo klicali.

Ko po klicanem **ponu** pridemo v tenpai, ne moremo proglašiti ričija. Prav tako ob končanju ne pogledamo spodnje dore.

Ko kličemo pon, eno ploščico pložimo vodoravno in s tem nakažemo, od koga smo klicali.



Od levega igralca



Od nasprotnega igralca



Od desnega igralca

Kaj je kan?

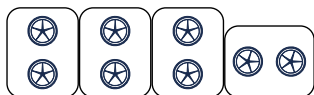
Kan je dejanje, ko zberemo 4 enake ploščice. Poznamo 3 različne **kane**.

A kan



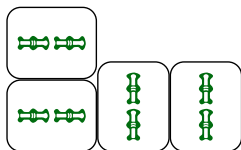
vse 4 ploščice zberemo sami

B kan



3 ploščice zberemo sami, četrto kličemo

C kan



Sami zberemo 2 ploščici in kličemo pon. Potem sami potegnemo še četrto ploščico in kličemo **kan**.

Primer A se imenuje zaprti kan, primera B in C pa odprti kan. Primer C se imenuje tudi dodani kan. V primeru zaprtega kana obrnemo notranji (lahko tudi zunanji) ploščici z licem dol in jih pokažemo vsem igralcem. Čeprav zaprti **kan** pokažemo soigralcem, se zaprti **kan** šteje kot samostojno zbrane ploščice (lahko kličemo riči).

V primeru B, ko kličemo kan od soigralca, pazimo da pravilno označimo, od koga smo klicali. Eno ploščico obrnemo vodoravno, kot je prikazano spodaj.



Od levega igralca

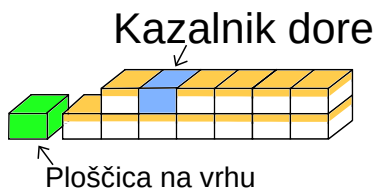


Od nasprotnega igralca

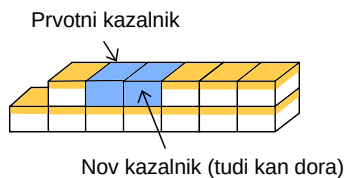


Od desnega igralca

Ko kličemo **kan**, dobimo dodatno ploščico z vrha.



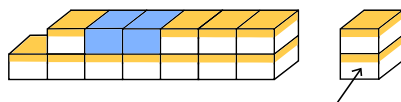
Prav tako pa odkrijemo nov kazalnik dore.



Pozor pri **kanu**!

Ko smo v tenpaju (velja tudi za riči), ne moremo dokončati s ploščico, ki je v zaprtem kanu. Lahko pa končamo s ploščico iz primera C. Če smo v tenpaju, soigralec kliče dodani **kan**, mi pa čakamo na to ploščico, lahko s to ploščico končamo in dobimo dodaten jaku.

Po klicanem **kanu** se palača zmanjša za 1 ploščico, saj smo jo vzeli iz kupa dodatnih ploščic. Zato v primeru, da v rundi nihče ne konča, pustimo toliko ploščic, kolikor je bilo klicanih **kanov**.



Ker smo klicali kan, postane to del palače

V vsaki rundi lahko vsi igralci skupaj kličejo samo 4 kane. Klicanje petega **kana** je prepovedano.

Kaj sta ron in cumo?

Tako za **ron** kot **cumo**, moramo biti v tenpaju (do končanja nam manjka samo še ena ploščica). Če kateri od soigralcev odvrže ploščico na katero čakamo, kličemo **ron**. V tem primeru nam vse točke plača igralec, na katerega smo klicali **ron**. Pogoj je, da imamo vsaj 1 jaku!

Če ploščico, katero čakamo, potegnemo sami, kličemo **cumo**. V tem primeru nam vsi igralci plačajo za zmago. Tudi za **cumo** končanje je pogoj jaku. Če vse ploščice zberemo sami (brez klicanja), je to 1 jaku.

- Če nimamo jakuja, ne moremo klicati **ron**.
- Če proglasimo **riči** in spregledamo **ron** na soigralčevo odvrženo ploščico, pridemo v furiten. Furiten pomeni, da lahko končamo samo s **cumo**.

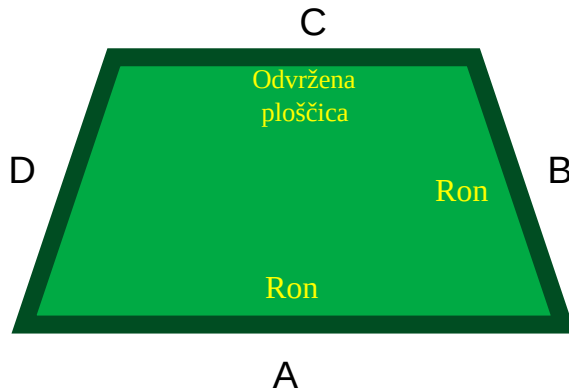
V primeru **cumo** končanja, končamo s ploščico, ki smo jo potegnili. V primeru **ron** končanja, končamo s soigralčevo ploščico, enako ploščico pa lahko čaka več igralcev. Kdo torej zmaga v primeru dvojnega ali trojnega **ron** klica?

Če dvojni ron velja:

V primeru, da dvojni **ron** velja, mora igralec C plačati tako igralcu A kot igralcu B, saj sta oba klicala ron.

Če dvojni ron ne velja:

V primeru, da dvojni ron ne velja, igralec C plača samo igralcu, ki je naslednji na vrsti. V tem primeru igralcu A, kot je prikazano na sliki spodaj



Ali dvojni ron velja ali ne, se dogovorimo na začetku igre.

Kaj je furiten?

V prejšnji točki smo omenili **furiten**. **Furiten** pomeni, da ne moremo končati s klicanjem ron. Končamo lahko samo s cumo. Poznamo 3 vrste **furitena**. **Furiten** pred **ričijem**, spregledani **furiten** pred ričijem in **furiten** po ričiju.

V **furiten** pridemo, če želimo ron končati s ploščico, ki smo jo že odvrgli. Če smo v **furitenu** pred ričijem, to pomeni, da smo prišli v tenpai, ričija pa še nismo proglasili. Če se želimo znebiti **furitena**, moramo priti v drugačen tenpai. Pozor: **furiten** so vse čakajoče ploščice, čeprav smo odvrgli samo eno ploščico. **Furiten** ni samo odvržena ploščica.

Spregledani **furiten** pred ričijem pomeni, da smo v tenpaju, ričija pa še nismo proglasili. Če soigralec odvrže ploščico, s katero lahko končamo, mi pa ne kličemo ron, smo v začasnem **furitenu**. Da se znebimo **furitena**, moramo potegniti in odvreči eno ploščico.



Ker čakamo sozu 2 in pinzu 3, je sozu 2 furiten za 1 krog. Ko odvržemo ploščico, se znebimo furitena.

Furiten po ričiju je enako kot spregledani **furiten**, s to razliko da smo že proglasili riči. Če na soigralčevo odvrženo ploščico ne kličemo ron, pridemo v **furiten**. Tega **furitena** se ne moremo znebiti, končamo lahko samo s cumo.



Furiten sta sozu 6 in 9, saj čakamo obe ploščici. Če odvržemo 1 ploščico na katero čakamo, so vse čakajoče ploščice furiten.

Kaj pa v primeru, da nihče ne zbere zmagovalne roke?

V primeru, da nihče ne uspe zbrati zmagovalne roke s cumo ali ron končanjem, taki rundi pravimo odplaknjena runda. Igralci, ki so bili v tenpaju, dobijo točke od igralcev, ki niso bili. Temu se reče nagrada za tenpaj

(prikazano v tabeli spodaj). V primeru, da je delilec bil v tenpaju, se runda ponavlja. V primeru, da ni bil, postane delilec naslednji igralec.

1 igralec v tenpaju	Igralec v tenpaju dobi 3000 točk Ostali plačajo vsak po 1000 točk
2 igralca v tenpaju	Igralca v tenpaju dobita vsak po 1500 točk Ostala dva plačata vsak po 1500 točk
3 igralci v tenpaju	Igralci v tenpaju dobijo vsak po 1000 točk Preostal igralec plača 3000 točk
Vsi igralci (nihče) v tenpaju	Nihče ne dobi točk

Kaj naredimo s palčkami za proglašen riči v primeru odplaknjene runde? Palčke damo na stran (zadrži jih delilec), dobi jih naslednji zmagovalec kot bonus točke.

V primeru, da rundo zmaga delilec, se runda ponovi – delilec se ne zamenja. Taki rundi pravimo zaporedna runda. V primeru odplaknjene ali zaporedne runde, dobimo dodatne točke. Dodatne točke nakažemo s palčko za 100 točk. Vsako ponavljanje nakaže delilec. Ko nekdo konča, pa vsaka palčka predstavlja dodatnih 300 točk za zmagovalca.

Igro smo začeli z vzhodno bitko, 1. rundo. Če je odplaknjena runda in delilec ni v tenpaju, ali če zmaga kdo od igralcev, se začne vzhodna bitka, 2. runda. Delilec postane igralec desno od trenutnega delilca. Žetona za trenutno bitko ne prestavljamo. Ko se začne južna bitka, žeton obrnemo. Celotna igra traja 8 rund – 4 runde vzhodne bitke in 4 runde južne bitke.

3. Jakuji za končanje

Jaku pomeni pravica za končanje. Pri japonskem mahjongu potrebujemo vsaj 1 jaku za končanje – cumo ali ron končanje. Če jakuja nimamo, ne moremo končati. V tem poglavju si bomo ogledali vse standardne jakuje, ki se uporabljajo v japonskem mahjongu.

● Jakuji vredni 1 han

1. Riči – samostojno

Brez klicanja (pon, či, odprti kan) moramo priti v tenpai. Riči proglasimo naglas, na mizo odvržemo palčko za 1000 točk. Po proglasitvi, roke ne smemo več spreminjati. Lahko kličemo zaprti kan.

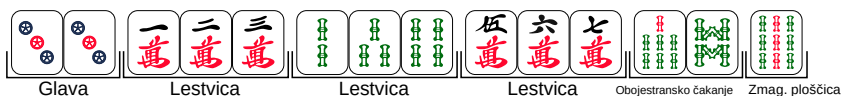
2. Ippacu

Po proglasitvi ričija, moramo znotraj enega kroga končati z ron ali cumo. Če kdo kliče či, pon ali odprti kan, ippacu ne velja.

3. Menzencumo – samostojno

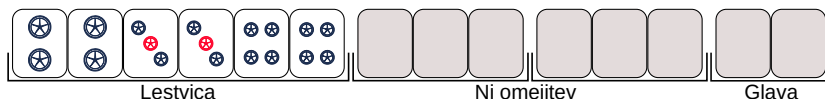
Vse ploščice zberemo sami, končamo s cumo. Lahko kličemo zaprti kan.

4. Pinfu – samostojno



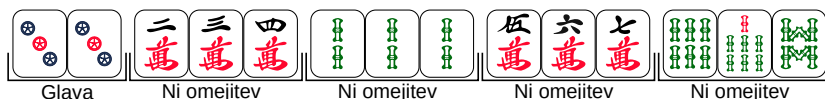
Štirje kompleti morajo biti lestvica. Glava ne sme biti jakuhai, čakanje je obojestransko.

5. Ipeko – samostojno



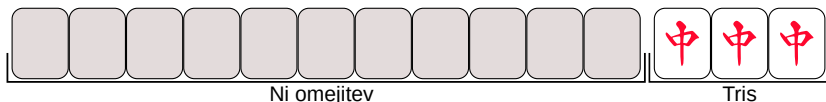
Dve enaki številski lestvici. Roko moramo sestaviti sami, brez klicanja. Zaprti kan je dovoljen.

6. Tanjao – lahko kličemo (1 han)



V roki imamo lahko samo številске ploščice od 2 do 8. 1, 9 in znakovne ploščice so prepovedane.

7. Jakuhai – lahko kličemo (1 han)



Zbrati moramo tris znakovnih ploščic. Veljajo samo trije izvori ter smer trenutne bitke (vzhod ali jug) in igralčeva trenutna smer neba.

8. Haitei

Zadnji ploščici v kupu se reče haitei (morsko dno). Jaku dobimo, če s to ploščico končamo s cumo.

9. Hotei

Zadnji odvrženi ploščici se reče hotei (rečno dno). Jaku dobimo, če s to ploščico končamo z ron.

10. Rinšankaiho

Ko kličemo kan, dobimo nadomestno ploščico. Jaku dobimo, če je ta ploščica zmagovalna – cumo.

11. Čankan

Moramo biti v tenpaju. Če kateri od igralcev kliče dodani kan, mi pa čakamo na to ploščico, lahko kljub kanu kličemo ron. Velja samo za dodani kan. Odprti kan ne šteje.

● Jakuji vredni 2 hana (če zberemo samostojno)

12. Dvojni riči

Z začetno roko smo v tenpaju. S prvo odvrženo ploščico proglasimo riči.

13. Čitoicu – samostojno



7 različnih parov. 2 enaka para ne veljata (npr. 33 manzu, 33 manzu).

14. Sanšoku dodžun – lahko kličemo (1 han)



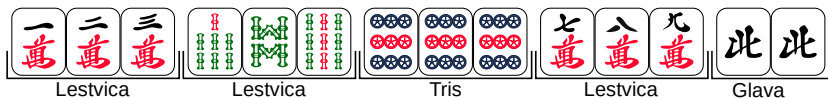
Enaka lestvica v treh različnih barvah – manzu, pinzu, sozu.

15. Ikkicukan – lahko kličemo (1 han)



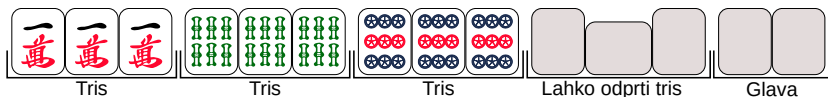
Zbrati moramo številске ploščice ene barve od 1 do 9 (123 456 789).

16. Čanta – lahko kličemo (1 han)



Vsi kompleti in glava morajo vsebovati 1, 9 ali znakovne ploščice.

17. Sananko – lahko kličemo (2 han)



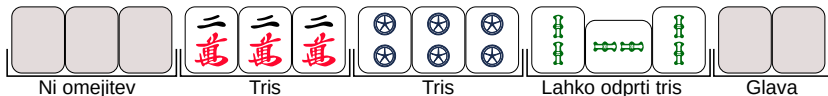
Zbrati moramo 3 zaprte trise. Četrti komplet je lahko odprti ali zaprti tris ali lestvica.

18. Toitoiho – lahko kličemo (2 han)



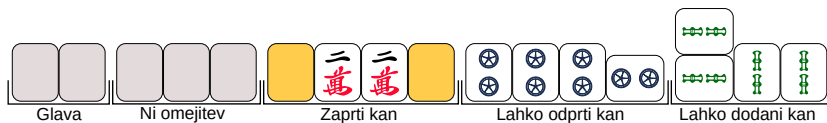
Vsi štirje kompleti morajo biti trisi. Lahko imamo tudi kan.

19. Sanšoku doko – lahko kličemo (2 han)



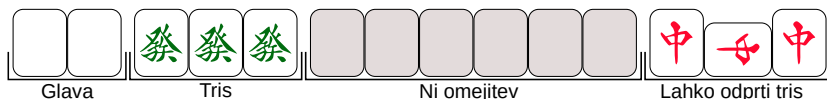
Enak tris v treh različnih barvah – manzu, pinzu, sozu. Namesto trisa je lahko tudi kan.

20. Sankancu – lahko kličemo (2 han)



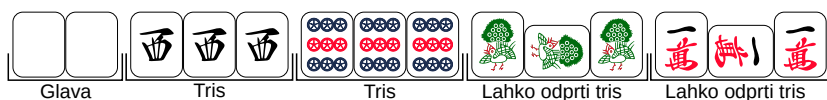
Trije kompleti morajo biti kan. Lahko so odprti ali zaprti kan.

21. Šo sangen – lahko kličemo (4 han)



En izmed treh izvorov mora biti v glavi, preostala dva sta tris ali kan.

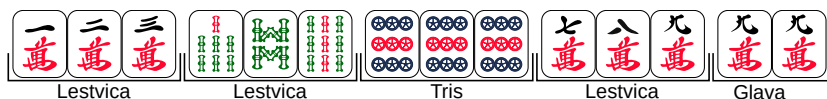
22. Honroto – lahko kličemo (4 han)



Vsi kompleti in glava morajo biti sestavljeni samo iz 1, 9 ali znakovnih ploščic.

● Jakuji vredni 3 hane (če zberemo samostojno)

23. Džunčan – lahko kličemo (2 han)



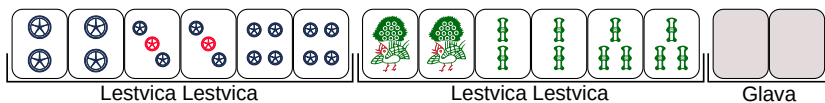
Vsi kompleti in glava morajo vsebovati 1 ali 9. Znakovne ploščice so prepovedane.

24. Honicu – lahko kličemo (2 han)



Znakovne ploščice in samo ena barva številskih ploščic.

25. Rjanpeko – samostojno



Dvojni ipeko se imenuje rjanpeko. Sami moramo zbrati ploščice.

● Jakuji vredni 6 hanov (če zberemo samostojno)

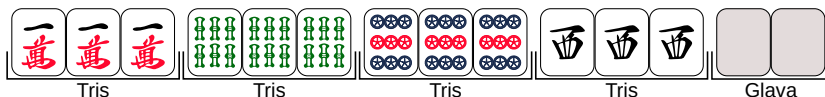
26. Činicu – lahko kličemo (5 han)



Vse ploščice morajo biti številske in iste barve.

● Jakuman

27. Suanko – samostojno



Zbrati moramo 4 zaprte trise. Čakanje je lahko enojno ali dvojno. Pri enojnem čakanju lahko kličemo ron. Pri dvojnem čakanju ne smemo klicati ron! Če kličemo ron, postane sananko + toitoiho.

28. Kokšimuso – samostojno



Številske ploščice 1 in 9 ter vse znakovne ploščice. Ena ploščica mora biti dvojna. Zbrati moramo številske ploščice 1 in 9 vsake barve ter vse štiri strani neba in tri izvore. 1 simbol mora biti podvojen, da tvori glavo.

29. Dai sangen – lahko kličemo



Zbrati moramo vse tri izvore. Zbrani kompleti so lahko tris ali kan.

30. Dai suši – lahko kličemo



Zbrati moramo vse štiri smeri neba. Zbrani kompleti so lahko tris ali kan.

31. Šo suši – lahko kličemo



Zbrati moramo tri smeri neba, četrta smer je glava. Zbrani kompleti so lahko tris ali kan.

32. Rju iso – lahko kličemo



Veljajo samo ploščice zelene barve – hacu ter pinzu 2, 4, 6 in 8.

33. Cu iso – lahko kličemo



Vsi kompleti in glava so lahko sestavljeni samo iz znakovnih ploščic.

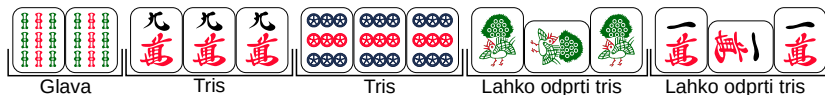
34. Čurenpo – samostojno



Barva je lahko manzu pinzu ali sozu

Zbrati moramo točno določeno obliko – 1112345678999 + X. Barva ploščic mora biti enaka. Vse ploščice moramo zbrati sami.

35. Činroto – lahko kličemo



Vsi kompleti in glava so lahko sestavljeni samo iz številskih ploščic 1 in 9. Kompleti so lahko tris ali kan.

36. Sukancu – lahko kličemo



Zbrati moramo štiri kane. Kani so lahko odprti ali zaprti.

37. Tenho

Velja samo za delilca. Brez odvržene ploščice zmagamo. Razdeljene ploščice so že zmagovalna roka.

38. Čiho

Velja samo za igralca. S prvo potegnjeno ploščico zmagamo. Z razdeljenimi ploščicami smo že v tenpaju, potegnjena ploščica je cumo.

4. Kako računamo "fu"

Ko zmagamo, določimo koliko točk smo osvojili, glede na zbrane ploščice v roki. Za določitev točk potrebujemo fu in han.

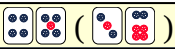
Ob končanju začnemo šteti z 20 fu. Če vse ploščice zberemo samostojno in končamo z ron, začnemo šteti s 30 fu.

Fu za komplete v roki

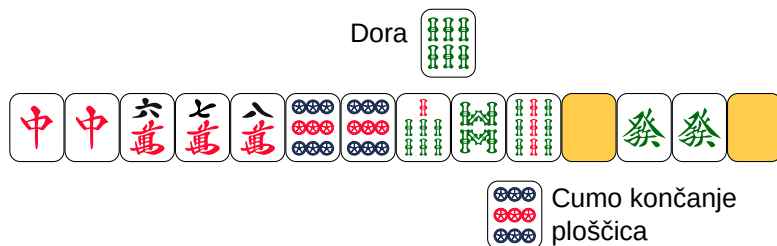
Kombinacije		1, 9, znakovne ploščice	
2 ploščici	Glava	Jakuhai 	2 fu
		Ostale ploščice 	0 fu
3 ploščice	Lestvica		0 fu
	Tris	Odprti tris 	4 fu
		Zaprti tris 	8 fu
4 ploščice	Kan	Odprti kan 	16 fu
		Zaprti kan 	32 fu

Kombinacije		Ploščice od 2 do 8	
2 ploščici	Glava		0 fu
3 ploščice	Lestvica		0 fu
	Tris	Odprti tris 	2 fu
		Zaprti tris 	4 fu
4 ploščice	Kan	Odprti kan 	8 fu
		Zaprti kan 	16 fu

Fu za način končanja

Način čakanja	() način končanja	
Obojestransko		0 fu
Sredinsko		2 fu
Robno		2 fu
Dvojno		0 fu
Enojno		2 fu
Cumo končanje		2 fu

Primer 1: Delilec konča s cumo

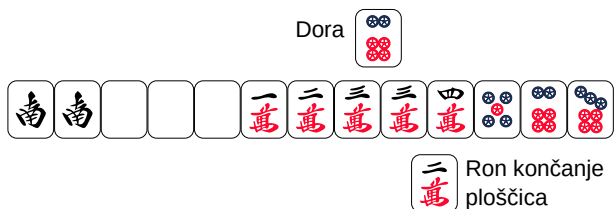


- Jaku: hacu (1 han), menzencumo (1 han) = 2 han
- Fu štetje: osnova 20 fu + čun glava 2 fu
+ 9 pin zaprti tris 8 fu + cumo 2 fu
+ hacu zaprti kan 32 fu = 64 fu ⇒ 70 fu

★Delilec 70 fu, 2han pomeni 6800 točk. Vsak igralec plača 2300 točk.

Fu vedno zaokrožimo na 10, navzgor - 64 zaokrožimo na 70

Primer 2: Igralec konča z ron

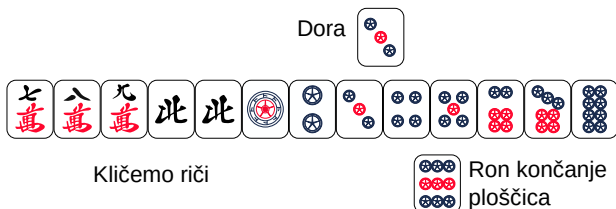


- Jaku: haku (1 han), dora (1 han) = 2 han
- Fu štetje: osnova 30 fu + jug glava 2 fu
+ haku zaprti tris 8 fu
+ sredinsko čakanje 2 fu = 42 fu $\Rightarrow$ 50 fu

★Igralec 50 fu, 2 han pomeni 3200 točk.

Lahko imamo obojestransko (123 34) ali sredinsko čakanje (234 13). Tako jaku kot fu, vedno štejemo tako, da je več točk.

Primer 3: Delilec konča s cumo



- Jaku: riči (1 han), cumo (1 han), ikkicukan (2 han),
dora (1 han), pinfu (1 han) = 6 han (haneman)
- Fu štetje: če je več kot 4 han, fu ni potrebno šteti

★Delilčev haneman pomeni 18000 točk (vsak plača 6000).

5. Tabela točk

Točkovanje: delilec					
Fu	V primeru cumo agari, vsak igralec plača vrednost v ().				
	1 han	2 han	3 han	4 han	5 han
20 (pinfu, cumo)	-	- (700)	- (1300)	- (2600)	Mangan 12000 (4000)
25 (čitoicu)	-	2400 -	4800 (1600)	9600 (3200)	
30	1500 (500)	2900 (1000)	5800 (2000)	11600 (3900)	
40	2000 (700)	3900 (1300)	7700 (2600)		
50	2400 (800)	4800 (1600)	9600 (3200)		
60	2900 (1000)	5800 (2000)	11600 (3900)		
70	3400 (1200)	6800 (2300)			
80	3900 (1300)	7700 (2600)			

6, 7 han	18000 (6000)	Haneman
8, 9, 10 han	24000 (8000)	Baiman
11 han	36000 (12000)	Sanbaiman
Jakuman	48000 (16000)	

Točkovanje: igralec					
Fu	Za cumo igralec plača 1. vrednost, delilec plača 2. vrednost v ().				
	1 han	2 han	3 han	4 han	5 han
20 (pinfu, cumo)	-	- (400/700)	- (700/1300)	- (1300/2600)	Mangan 8000 (2000/4000)
25 (čitoicu)	-	1600 -	3200 (800/1600)	6400 (1600/3200)	
30	1000 (300/500)	2000 (500/1000)	3900 (1000/2000)	7700 (2000/3900)	
40	1300 (400/700)	2600 (700/1300)	5200 (1300/2600)		
50	1600 (400/800)	3200 (800/1600)	6400 (1600/3200)		
60	2000 (500/1000)	3900 (1000/2000)	7700 (2000/3900)		
70	2300 (600/1200)	4500 (1200/2300)			
80	2600 (700/1300)	5200 (1300/2600)			

6, 7 han	12000 (3000/6000)	Haneman
8, 9, 10 han	16000 (4000/8000)	Baiman
11 han	24000 (6000/12000)	Sanbaiman
Jakuman	32000 (8000/16000)	

Uredil: Jernej Pangerc
Izdal: Riichi mahjong društvo Ljubljana
www.riichi.si

April 2025

Druga, popravljena izdaja
Naklada: 100 izvodov

