

Riichi



Zasady japońskiego mahjonga



Tłumaczenie: Szymon Lasota

Spis treści:

1. Kamienie	6
1.1. Trzy rodziny	6
1.2. Kamienie specjalne	6
1.3. Dodatkowe kamienie.....	6
1.4. Dodatkowe wyposażenie.....	6
2. Przygotowanie do gry.....	7
2.1. Wiatr gracza	7
2.2. Wiatr rundy	7
2.3. Siadanie przy stole	7
2.4. Budowanie muru	7
2.5. Rozbijanie muru.....	7
2.6. Martwy mur.....	8
2.7. Wskaźnik dora.....	8
2.8. Rozdanie.....	8
3. Rozgrywka	10
3.1. Etapy gry	10
3.2. Kompletny układ (ręka)	10
3.3. Ruch gracza	10
3.3.1. Ostatni odrzucony kamień.....	11
3.3.2. Zameldowany kan (kong).....	11
3.3.3. Zameldowany pon (pung)	11
3.3.4. Zameldowany chi (chow).....	12
3.3.5. Ekspozowanie zameldowanych grup	12
3.3.6. Odpowiedzialność za Duże Trzy Smoki i Duże Cztery Wiatry	12
3.3.7. Ulepszenie pon (pung) w kan (kong)	12
3.3.8. Ukryty kan (kong)	12
3.3.9. Czwarty kan (kong).....	13
3.3.10. Wygrana na odrzuconym kamieniu (ron).....	13
3.3.11. Wygrana na kamieniu dobranym z muru (tsumo).....	13
3.3.12. Riichi	13
3.4. Koniec rozgrywki.....	14
3.4.1. Ostatni kamień.....	14
3.4.2. Wyczerpanie kamieni	14
3.4.3. Przerwanie rozgrywki	14
3.4.4. Przechodzenie zastawów riichi w przypadku braku rozstrzygnięcia	14
3.4.5. Furiten	15
3.4.6. Chombo	15
3.4.7. Martwa ręka.....	16
3.4.8. Pomniejsze uchybienia	16
3.4.9. Gdy zwycięstwo jest zadeklarowane.....	16
3.4.10. Liczniki.....	16
3.4.11. Pięć liczników	17
3.4.12. Zmiana wiatrów.....	17
3.5. Kontynuacja gry	17
3.6. Zakończenie gry	17
3.6.1. Premia dla zwycięzcy	17
4. Liczenie punktów	18
4.1. Obliczanie wartości wygrywającego układu.....	18
4.1.1. Małe punkty.....	18

4.1.2. Dokładne obliczanie wartości punktowej	19
4.1.3. Tablice Wyników	20
4.2. Omówienie yaku	20
4.2.1. Jedno yaku.....	20
4.2.2. Dwa yaku.....	21
4.2.3. Trzy yaku.....	22
4.2.4. Pięć yaku	22
4.2.5. Yakuman	22

Wstęp do polskiego tłumaczenia

Ponieważ rośnie zainteresowanie japońskim mǎjanem w Polsce, a ciągle nie ma kompletnych zasad opracowanych po polsku, zebrałem się w sobie i przetłumaczyłem zasady EMA (Europejskiego Stowarzyszenia Mahjonga). Wybrałem właśnie je, ponieważ wszelkich odmian zasad riichi jest naprawdę wiele, a zasady EMA powstały na użytek turniejów, które odbywają się w Europie, zatem znajomość ich może się przydać Polskim graczom. Mi osobiście niektóre zasady, które zostały przyjęte w Europie nie podobają się, np.: zamknięte Tanyao (kuitan-nashi), dopuszczanie potrójnego rona, kuikae-nashi czy też odsłanianie dory zawsze od razu po deklaracji kan, jednak rozumiem, że miało to na celu uproszczenie i ujednolicenie zasad.

Poza tym tłumaczenie zasad z języka angielskiego wiąże się z pewnymi niedogodnościami. Wprowadza to zamęt w terminologii, która powinna być tłumaczona bezpośrednio z japońskiego, a szczególnie w nazewnictwie yaku. Wolałby aby pozostało ono w oryginalnej formie, jednak żeby ta broszura była kompletnie przetłumaczyłem nazwy yaku na polski (jednak nie radzę go używać, japońskie a nawet angielskie nazwy są znacznie praktyczniejsze – polecam opracowanie yaku dostępne na stronie KGJ www.kgj.pjwstk.edu.pl, w którym można znaleźć nazwy zarówno po japońsku, angielsku jak i polsku). Także podział wartości yaku w zasadach EMA przeszedł kosmetyczne, aczkolwiek wprowadzające zamieszanie zmiany. To co japończycy określają jako wartość yaku 2fan - 1fan za zameldowane grupy, tutaj występuje w postaci 1 fan +1 fan za ukryty układ.

Mógłbym mnożyć zastrzeżenia co do tego opracowania, jednak zasady EMA są dobrą podstawą, z którą warto się zapoznać na początku, aby później móc uzupełnić wiedzę o inne odmiany zasad, w tym o oficjalne zasady Japońskiej Profesjonalnej Ligi Mǎjana (JPML).

Gdy powstaną po Polsce pełne zasady, bazujące na tekstach japońskich, opisujące różne odmiany, oraz normujące mǎjanową terminologię, znajdą się one z pewnością na stronie Koła Gier Japońskich: www.kgj.pjwstk.edu.pl

Szymon Lasota
Koło Gier Japońskich przy PJWSTK
24 grudnia 2008 r.

Przedmowa

Riichi (współczesny japoński mahjong) został wprowadzony niezależnie w kilku europejskich krajach, przez co istnieją drobne różnice w zasadach gry. Wraz z zaplanowaniem pierwszych Europejskich Mistrzostw Riichi (European Riichi Championship) w 2008 r. pojawiła się potrzeba ujednoczenia zasad riichi w ramach Europejskiego Stowarzyszenia Mahjonga (European Mahjong Association).

W tej broszurze znajdują się ustandaryzowane zasady riichi przyjęte przez Europejskie Stowarzyszenie Mahjonga. Dziękujemy Sjefowi Strikowi, Jenn Barr i Benjaminowi Boasowi za wy tłumaczenie wszelkich odmian zasad i bezcenne rady.

Niektóre zasady zakorzenione w Europie różnią się od japońskich, w szczególności poniższe trzy:

1. Same Zwykle (Tanyao) nie może być meldowane (cały układ musi pozostać ukryty)
2. Gdy pięć liczników (honba) jest na stole, do wygranej potrzeba co najmniej dwóch Yaku
3. Wolno zameldować chi i odrzucić taki sam kamień, co przejęty (kuikae-nashi)

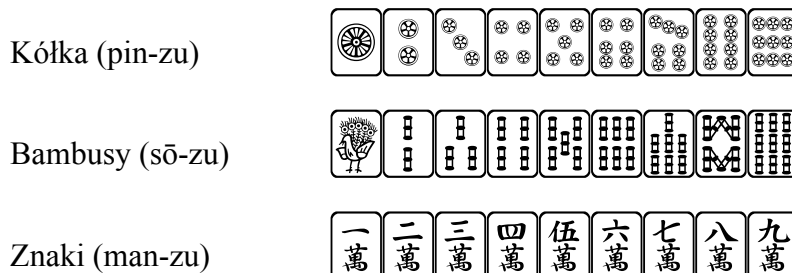
Tina Christensen
Europejskie Stowarzyszenie Mahjonga
14 maja 2008 r.

1. Kamienie (Pai)

Poniżej są przedstawione podstawowe 34 kamienie do gry w mahjonga. Cały zestaw zawiera po cztery identyczne kamienie spośród przedstawionych.

1.1 Trzy rodziny (Sūpai)

Są trzy **rodziny** kamieni, w których każdy kamień ma przypisany numer od jednego do dziewięciu:



Jedynka bambusów często jest ozdobiona ptakiem, który w różnych zestawach może wyglądać zupełnie inaczej. Jedynki i dziewiątki są nazywane kamieniami **granicznymi** (Rōtōpai).

Używane są też trzy **czerwone piątki** (akapai), po jednej w każdej rodzinie:



1.2 Kamienie Specjalne (Jihai)

Oprócz trzech rodzin, jest też siedem różnych kamieni **specjalnych** (Jihai): cztery wiatry i trzy smoki. **Wiatry** przedstawiane są w następującej kolejności: wschód - południe - zachód - północ. **Smoki** przedstawiane są w takiej kolejności: czerwony - biały - zielony. Biały smok może być przedstawiony na kilka sposobów w różnych zestawach; zazwyczaj w ogóle nie ma obrazka, lub oddany jest przez niebieską ramkę.



1.3 Dodatkowe kamienie

Zestaw do mahjonga składa się ze 136 kamieni (po cztery z wyżej wymienionych). Czasami w zestawie mogą znajdować się inne kamienie: kwiaty, pory roku, jokery. Nie używa się ich do grania w mahjonga riichi.

1.4 Dodatkowe wyposażenie

Zestawy do mahjonga często zawierają wskaźnik **wiatru rundy** oraz patyczki do liczenia punktów, używanych także jako liczniki (honba) oraz zastawy riichi. W zestawie powinny znajdować się co najmniej dwie kostki sześciocienne.

2 Przygotowanie do gry

2.1 Wiatr gracza

Mahjong jest grą dla czterech graczy. Każdy ma przypisany wiatr, który określa gdzie kto siedzi. Grę rozpoczyna Wschód. Po jego prawej siedzi Południe, Zachód siedzi naprzeciwko Wschodu, natomiast Północ siedzi po lewej stronie Wschodu. Należy zwrócić uwagę, że kolejność wiatrów: wschód - południe - zachód - północ, liczona przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, nie pokrywa się z ułożeniem kierunków świata na kompasie. Podczas pełnej gry (han-chan), każdy z graczy jest Wschodem co najmniej dwa razy.

2.2 Wiatr rundy

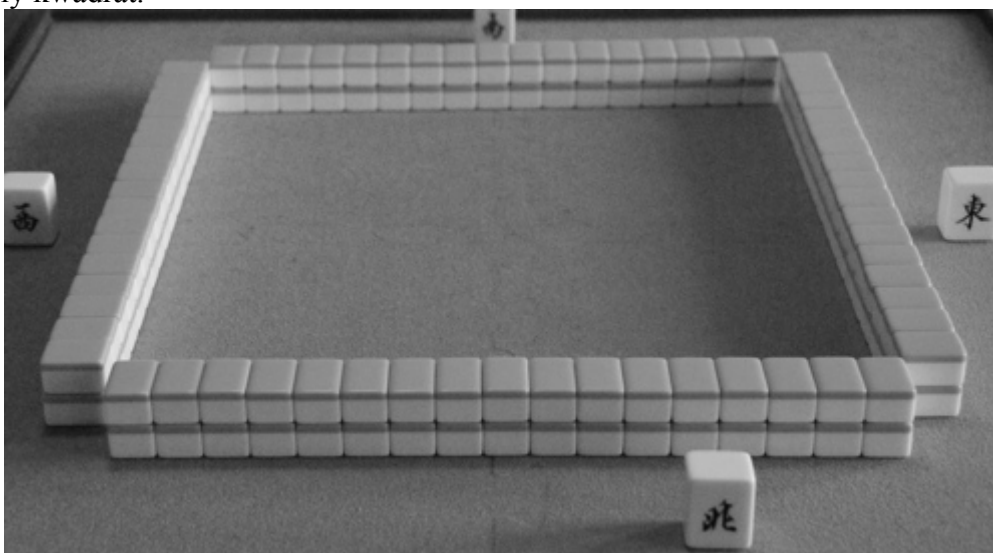
Gdy zaczyna się gra, wschód jest **wiatrem rundy**. Gdy gracz, który zaczynał grę jako Wschód, zostanie Wschodem ponownie, po tym jak każdy z pozostałych graczy zagrał co najmniej jedną rozgrywkę jako Wschód, rozpoczyna się runda południowa. Wskaźnik wiatru rundy powinien zawsze leżeć przy graczu, który był Wschodem jako pierwszy, a gdy skończy się runda wschodnia, należy obrócić wskaźnik, aby wskazywał na nowy wiatr rundy – południe.

2.3 Siadanie przy stole

Miejsce graczy przy stole ustala się ciągnąc losy, jeśli nie zostało to określone w harmonogramie turnieju.

2.4 Budowanie muru

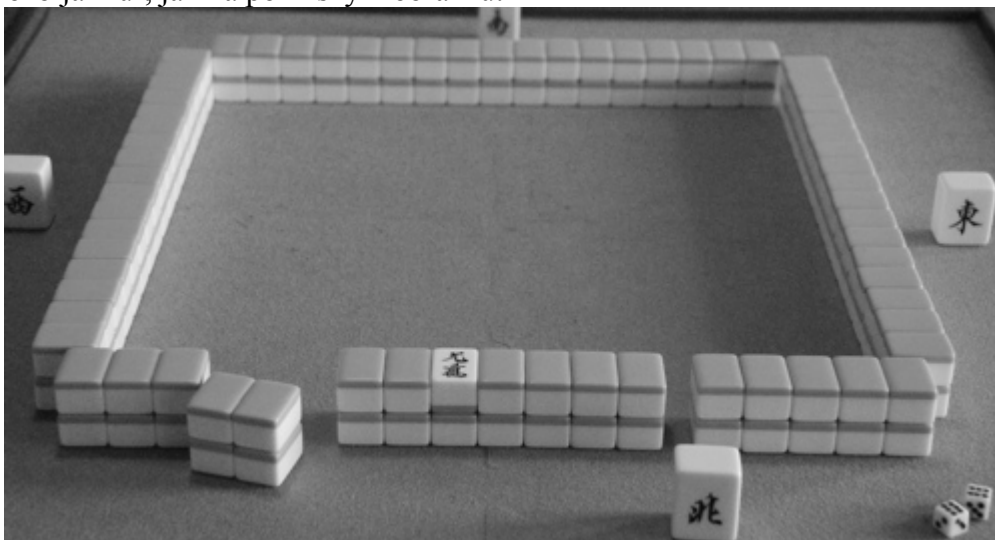
Należy dokładnie wymieszać kamienie. Następnie każdy z graczy układa przed sobą mur (obrazkami do dołu) o długości 17 kamieni, składający się z dwóch poziomów (zatem cały mur składa się z 34 kamieni). Gdy mury są gotowe należy je przesunąć do środka, tak aby stworzyły kwadrat.



2.5 Rozbijanie muru

Wschód rzuca dwoma kostkami i odlicza (zaczynając od siebie) w stronę przeciwną do wskazówek zegara. Gracz, na którego wypadło rozbija mur przed sobą, odliczając od swojej prawej strony tę samą liczbę oczek co poprzednio. Po ostatnim odliczonym kamieniu, mur jest

rozbijany poprzez odsunięcie dwóch segmentów muru. Jeśli Wschód wyrzucił na kostkach 12, Północ rozbija mur, jak na poniższym obrazku:



2.6 Martwy mur

Siedem segmentów muru, odliczając w lewo od miejsca rozbicia, tworzy **martwy mur**. Martwy mur może zająć też sąsiedni mur, jeśli po rozbiciu nie wystarczy dla niego kamieni w jednym murze. Za siódmym segmentem należy zrobić przerwę, aby było wyraźnie widać, gdzie kończy się zwykły mur. Kamienie w martwym murze nie biorą udziału w grze, z wyjątkiem uzupełnienia kamieni przy kan (kong).

2.7 Wskaźnik dora

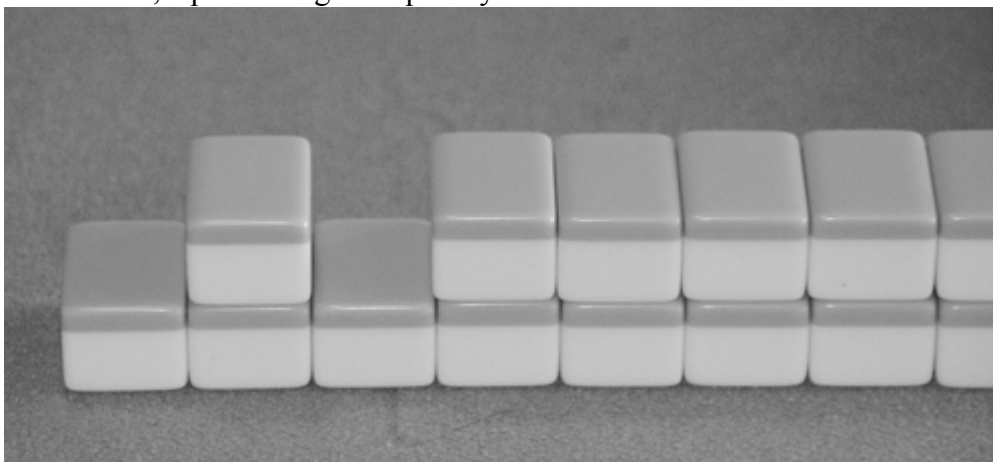
Wskaźnik dora określa się odliczając w martwym murze trzy segmenty (od miejsca rozbicia muru w prawo) i odwracając górny kamień (trzeciego segmentu). Wskazuje on, który kamień będzie **dorą**. W przypadku, gdy wskaźnik jest kamieniem z jednej z rodzin, dorą zostaje następny kamień w kolejności z tej samej rodziny. Np. siódemka bambusów byłaby dorą, gdyby wskaźnikiem była szóstka bambusów. Jeśli wskaźnikiem jest dziewiątka, dorą będzie jedynka z tej samej rodziny. Jeśli wskaźnikiem jest smok, dorą jest również smokiem, według następującej kolejności: czerwony wskazuje na białego, biały na zielonego, zielony na czerwonego. Analogicznie postępujemy w przypadku wiatrów, według następującej kolejności: wschód - południe - zachód - północ.

	jest dorą, gdy wskaźnikiem jest	
	jest dorą, gdy wskaźnikiem jest	
	jest dorą, gdy wskaźnikiem jest	
	jest dorą, gdy wskaźnikiem jest	

2.8 Rozdanie

Gracz, który jest Wschodem bierze pierwsze cztery kamienie (dwa segmenty) z muru z miejsca, w którym został rozbity. Kamienie bierze się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Kolejność graczy - jak zawsze - jest przeciwna do ruchu wskazówek zegara. Zatem następne cztery kamienie bierze Południe, kolejne cztery Zachód, potem

Północ i dalej, aż wszyscy będą mieli po dwanaście kamieni. Wschód kontynuuje dobieranie biorąc dwa górne kamienie z pierwszego i trzeciego segmentu w murze¹. Południe, Zachód i Północ biorą teraz kolejno po jednym kamieniu. W ten sposób Wschód ma na początku czternaście kamieni, a pozostali gracze po trzynaście.



Każdy z graczy powinien ustawić kamienie pionowo przed sobą, aby każdy widział obrazki wyłącznie na swoich kamieniach. Kostki kładzie się po prawej stronie Wschodu; w ten sposób wszyscy gracze mają pewność, kto w danej rozgrywce jest Wschodem.

¹ Jest to równoważne z dobraniem przez Wschód jednego kamienia, odczekaniem, aż każdy z graczy też dobierze po jednym, i dobraniem czternastego kamienia.

3 Rozgrywka

Celem rozgrywki jest ułożenie kompletnego układu. Ostatecznym celem gry jest zdobycie jak największej ilości punktów za wygrane rozgrywki. Nie ma znaczenia, ile razy wygrało się rozgrywkę (ułożyło kompletne układy). To ilość punktów, jakie się zgromadziło na koniec drugiej rundy określa, kto wygrał grę.




3.1 Etapy gry

Ruch gracza rozpoczyna się, gdy dobierze kamień, a kończy gdy odrzuci kamień. W jednej **kolejce** każdy z graczy ma jeden ruch. Kolejka jest przerwana, jeśli kamień został zameldowany do kan (kong), pon (pung) lub chi (chow) oraz, gdy gracz zrobi ukryty kan (kong). **Rozgrywka** trwa do momentu, w którym jeden z graczy ułoży kompletny układ i wygra, lub do momentu, gdy gra zostanie uznana za nierozstrzygniętą. W trakcie jednej **rundy** każdy z graczy gra jako wiatr wschodni co najmniej raz. Cała gra składa się z dwóch rund: wschodniej i południowej.

3.2 Kompletny układ (ręka)

Kompletny układ składa się z czterech grup i jednej pary. Grupą może być pon (pung), kan (kong) lub chi (chow). Dodatkowo, kompletny układ musi posiadać co najmniej jedno **yaku** (podwojenie). Gracz, który jest w **furitenie**, nie może wygrać na odrzuconym kamieniu.

Chi to trzy kolejne kamienie z tej samej rodziny. Nie można tworzyć chi z wiatrów i smoków. 8-9-1 z tej samej rodziny nie tworzy chi. Pon to trzy takie same kamienie. Kan składa się z czterech takich samych kamieni. Para składa się z dwóch takich samych kamieni.

Chi (Chow)  Pon (Pung)  Kan (Kong) 

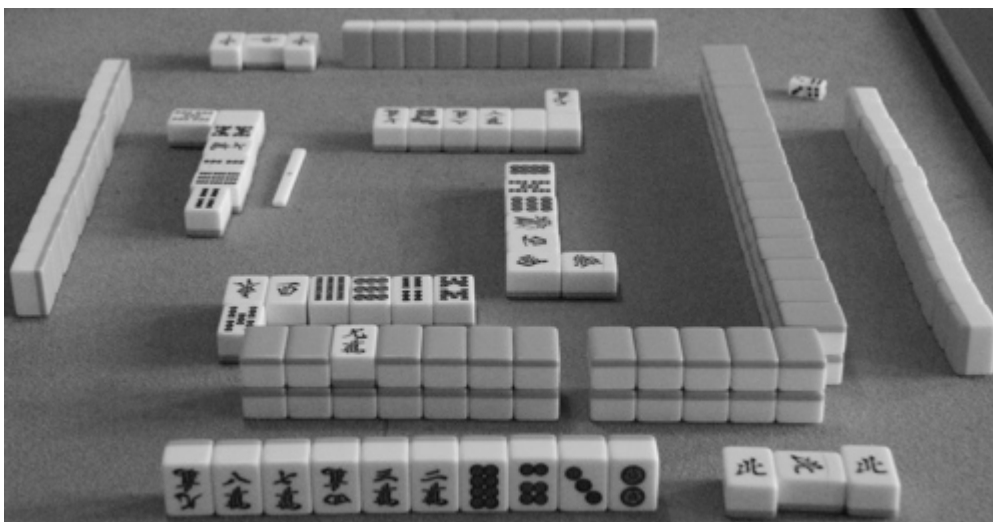
W zasadach riichi są tylko dwa układy, które nie składają się z czterech grup i pary: **Siedem Par** (Chi Toitsu) i **Trzynaście Sierot** (Kokushimusō).

3.3 Ruch gracza

Gracze wykonują ruchy w ustalonej kolejności. Zaczyna się od Wschodu i kontynuuje w stronę przeciwną do ruchu wskazówek zegara.

Gracz rozpoczyna ruch dobierając kamień. Ponieważ Wschód zaczyna z czternastoma kamieniami, w swoim pierwszym ruchu nie dobiera kamienia. Jeśli gracz nie może lub nie chce zadeklarować wygranej lub kan (kong), kończy ruch odrzucając jeden ze swoich nie zameldowanych kamieni.

Odrzuty są układane po kolei, po sześć w jednym rzędzie wewnątrz muru, przez każdego gracza osobno. W ten sposób wyraźnie widać, jakie kamienie były odrzucane, w jakiej kolejności i przez kogo.



3.3.1 Ostatni odrzucony kamień

Ostatni odrzucony kamień może być przejęty przez pozostałych graczy, jeśli daje im wygraną albo uzupełnia kan (kong) lub pon (pung). Zameldowanie pon (pung) lub kan (kong) może spowodować, że jeden lub dwóch graczy straci swój ruch, ponieważ gra jest kontynuowana od gracza, który zameldował grupę, a nie od tego, który odrzucił zameldowany kamień. Jeśli gracz przejmuje kamień do wygranej, ignoruje się roszczenia przeciwników do ewentualnego pon (pung). Możliwe jest jednak, by kilku graczy wygrało na tym samym odrzuconym kamieniu. Gracz, którego ruch następuje po graczu, który odrzucał kamień, może przejąć ostatni odrzucony kamień, żeby zameldować chi (chow). Jeśli jednak nie chce tego robić, zaczyna swoją kolejkę dobierając kamień z muru.

Przejęcie kamienia do wygranej ma absolutne pierwszeństwo względem innych potencjalnych przejęć. Przejęcie do pon (pung) lub kan (kong) ma pierwszeństwo względem chi (chow), lecz powinno nastąpić w przeciągu trzech sekund. Gracz, który zadeklarował przejęcie kamienia do wygranej, pon (pung), kan (kong) lub chi (chow) nie może tego odwołać.

Jeśli gracz wyrazi chęć przejęcia ostatnio odrzuconego kamienia po tym, jak następny gracz dobrał już kamień z muru, jednak nie minęły jeszcze trzy sekundy od odrzucenia, to dobrany kamień odkładany jest do muru.

3.3.2 Zameldowany kan (kong)

Jeśli chcemy przejąć kamień, żeby **zameldować kan** (kong), należy głośno i wyraźnie powiedzieć **kan** lub **kong** oraz odłożyć przejęty kamień wraz z trzema takimi samymi z ręki, obrazkami do góry, po prawej stronie. Następnie odsłaniana jest **kan dora**, a gracz dobiera jeden kamień z martwego muru (z lewej strony dory) i kontynuuje grę, jakby dobrał ze zwykłego muru.

Martwy mur zawsze składa się z 14 kamieni, dlatego po deklaracji kan (kong) martwy mur jest uzupełniany jednym kamieniem z końca zwykłego muru.

3.3.3 Zameldowany pon (pung)

Jeżeli chcemy przejąć ostatnio odrzucony kamień, żeby zameldować pon (pung), musimy głośno i wyraźnie powiedzieć **pon** lub **pung** i położyć przejęty kamień po prawej stronie wraz z dwoma takimi samymi z ręki, obrazkami do góry.

3.3.4 Zameldowany chi (chow)

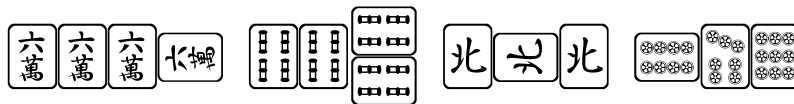
Przejąć kamień do chi (chow) możemy wyłącznie od gracza, który siedzi po naszej lewej stronie. Jeśli chcemy zameldować chi (chow) musimy głośno i wyraźnie powiedzieć **chi** lub **chow**, po czym odłożyć przejęty kamień wraz z dwoma tworzącymi sekwens po prawej stronie, obrazkiem do góry.

3.3.5 Ekspozowanie zameldowanych grup

Zameldowane kamienie nie mogą być przestawiane w celu stworzenia innych grup ani nie można ich odrzucić.

Po deklaracji przejęcia kamienia, należy od razu odsłonić odpowiednie kamienie z ręki. Można jednak przed zabraniem przejętego kamienia samemu odrzucić kamień, aby nie spowalniać gry. Jeśli jednak nie zabierzemy przejętego kamienia w przeciagu dwóch ruchów (gracza po prawej i naprzeciwko nas), czyli po dwóch kolejnych odrzuconych kamieniach, zostaniemy ukarani poprzez **martwą rękę**.

Gracze układają zameldowane grupy po prawej stronie swoich kamieni w taki sposób, by wszyscy je dokładnie widzieli. Kamień, który przejęliśmy, obracamy poziomo, aby zaznaczyć, od kogo został zabrany. Przejęty kan (kong) ma jeden obrócony kamień. Kan (kong) zrobiony przez ulepszenie zameldowanego pon (pung) ma dwa obrócone kamienie: kamień ulepszający kładziemy nad wcześniej obróconym kamieniem.



3.3.6 Odpowiedzialność za Duże Trzy Smoki i Duże Cztery Wiatry

W pewnych sytuacjach odpowiedzialność za skompletowanie yakumana przez przeciwnika spada na nas. Jeśli wyrzucimy smoka, który zostanie zameldowany jako trzeci pon do **Dużych Trzech Smoków**, lub wiatr, który zostanie zameldowany jako czwarty pon do **Dużych Czterech Wiatrów**, jesteśmy odpowiedzialni za stworzenie tego układu. Dlatego, jeśli któryś z graczy wyrzuci kamień kompletujący ten układ, musimy zapłacić połowę punktów. Natomiast jeśli gracz z yakumanem wygra przez tsumo, całą kwotę płacimy wyłącznie my.

3.3.7 Ulepszenie pon (pung) w kan (kong)

Zameldowany pon (pung) może być ulepszony w kan (kong) na początku ruchu gracza, gdy dobiera kamień z muru (lub martwego muru). Nie można tego zrobić w ruchu, który nastąpił po zameldowaniu pon (pung) lub chi (chow). Gracz musi wtedy głośno i wyraźnie powiedzieć **kan** lub **kong** i odłożyć czwarty kamień nad obróconym kamieniem w zameldowanym ponie (pung). Następnie musi odczekać trzy sekundy na wypadek, gdyby ktoś chciał zadeklarować wygraną na tym kamieniu, po czym trzeba odsłonić **kan dorę** oraz dobrać kamień z martwego muru. Martwy mur musi być uzupełniony ostatnim kamieniem ze zwykłego muru.

3.3.8 Ukryty kan (kong)

Ukryty kan (kong) gracz może zadeklarować na początku ruchu, gdy dobiera kamień z muru (lub martwego muru). Nie można tego zrobić w ruchu, który nastąpił po zameldowaniu pon (pung) lub chi (chow). Gracz musi wtedy głośno i wyraźnie powiedzieć **kan** lub **kong**, odsłonić cztery kamienie tworzące kan, po czym przewrócić dwa zewnętrzne kamienie obrazkiem do dołu, odsłonić **kan dorę** i dobrać kamień z martwego muru. Martwy mur musi być uzupełniony ostatnim kamieniem ze zwykłego muru.

Jeśli gracz, który zadeklarował ukryty kan (kong), nie ma żadnych zameldowanych grup, jego ręka nadal jest liczona jako ukryta.

Nie można przejść kamienia, który ulepsza ukryty pon (pung), z wyjątkiem przejścia do wygranej przez **Trzyńście Sierot** (Kokushimusō).

3.3.9 Czwarty kan (kong)

Jeśli nikt nie wygrał po odrzuceniu kamienia przez gracza, który zrobił czwarty kan (kong), gra uznawana jest za **nierozstrzygniętą**; wyjątkiem jest sytuacja, w której wszystkie cztery kan (kong) były zrobione przez jednego gracza. Wtedy gra toczy się dalej, lecz nie można już deklorować kan (kong).

3.3.10 Wygrana na odrzuconym kamieniu (ron)

Gracz, który może skompletować wygrywający układ (mający wartość co najmniej jednego yaku) używając odrzuconego w danym momencie kamienia, może ogłosić swoją wygraną głośno mówiąc **ron** lub **mahjong** (pod warunkiem że nie jest w **furitenie**).

3.3.11 Wygrana na kamieniu dobranym z muru (tsumo)

Gracz, który skompletował wygrywający układ (mający wartość co najmniej jednego yaku) dobierając kamień z muru, może ogłosić swoją wygraną głośno mówiąc **tsumo** lub **mahjong**. Gracz powinien położyć oddzielnie ostatni kamień, który dobrał, żeby inni gracze wiedzieli, na którym kamieniu wygrał. Gracz będący w **furitenie** może wygrać poprzez **tsumo**.

3.3.12 Riichi

Gracz, który nie meldował żadnego układu i jest w **tenpai** (brakuje mu tylko jednego kamienia do wygranej), może zadeklarować **riichi** wyraźnie mówiąc **riichi**, obracając odrzucony kamień poziomo i płacąc 1000 punktów zastawu przez położenie odpowiedniego patyczka na stole (przy swoich odrzuconych kamieniach). Jeśli przeciwnik przejmie obrócony kamień do wygranej, **riichi** zostaje unieważnione. Jeśli przeciwnik przejmie obrócony kamień, żeby zameldować grupę, należy obrócić następny odrzucony kamień.

Gracz nie może zadeklarować **riichi**, gdy w murze pozostały mniej niż cztery kamienie.

Zastaw 1000 punktów wraca do gracza deklarującego **riichi**, jeśli gracz ten wygra. Jeśli wygra inny gracz, zdobywa te 1000 punktów, natomiast w przypadku braku rozstrzygnięcia zastaw zostaje na stole i przechodzi do puli zwycięzcy następnej rozgrywki.

Gracz, który zadeklaruje **riichi** nie może więcej zmieniać swojego układu. Jednak może ulepszyć pon (pung) w ukryty kan (kong), jeśli dobrany kamień jest czwartym takim samym kamieniem, a ulepszenie to nie zmienia kamieni, dzięki którym gracz może wygrać, oraz jeśli ulepszone trzy kamienie pierwotnie mogły być liczone wyłącznie jako pon (pung). W przypadku, gdy mamy trzy pony (pung) z kolejnych kamieni z jednej rodziny, nie możemy zrobić z nich kan (kong), ponieważ mogą one być interpretowane jako trzy takie same chi (chow).

Gracz będący w **furitenie** może zadeklarować **riichi**. Gracz, który po wejściu w **riichi** zdecyduje się nie zadeklarować wygranej, gdy zdarzy się taka możliwość, znajdzie się w **furitenie**. Gracz, który jest w **furitenie** może wygrać tylko samemu dobierając kamień.

Riichi to **yaku**. Gracz, który wygra w pierwszej nieprzerwanej kolejce od deklaracji **riichi** (włączając następny dobrany kamień przez gracza) otrzymuje kolejne yaku za **ippatsu**. Szansę na **ippatsu** traci się, gdy kolejka zostanie przerwana przez przejście kamienia do kan (kong), pon (pung) lub chi (chow), łącznie z ukrytym kan (kong).

Gracz, który wygra po deklaracji riichi, odkrywa kamienie pod wskaźnikiem dora oraz pod odkrytymi wskaźnikami kan dora. Te kamienie wskazują ura dory, które liczą się tylko dla graczy, którzy zadeklarowali riichi.

3.4 Koniec rozgrywki

Rozgrywka może zakończyć się na trzy sposoby: przez brak rozstrzygnięcia z powodu wyczerpania się kamieni, przez brak rozstrzygnięcia spowodowany jakimś przewinieniem oraz, gdy jeden z graczy zadeklaruje zwycięstwo.

3.4.1 Ostatni kamień

Ostatni kamień z muru może być użyty wyłącznie do wygrania, nie można go zameldować do kan (kong), pon (pung) ani chi (chow). W przypadku, gdy przedostatni kamień zostanie użyty do zameldowania kan (kong), kamień uzupełniający z martwego muru zostaje **ostatnim kamieniem** rozgrywki.

3.4.2 Wyczerpanie kamieni

Rozgrywka zostaje uznana za nierozstrzygniętą, gdy żaden z graczy nie zadeklaruje zwycięstwa po odrzuceniu ostatniego kamienia. Nie używa się 14 kamieni z martwego muru. Gdy dojdzie do wyczerpania kamieni, nakładana jest kara noten (noten bappu), która zawsze wynosi 3000 pkt. Składają się na nią wszyscy gracze, którzy są w noten (czyli brakuje im więcej niż jednego kamienia do wygranej), a wypłacana jest tym, którzy są w tenpai. Gracze w tenpai muszą odsłonić swoje układy, aby udowodnić, że rzeczywiście brakuje im tylko jednego kamienia do wygranej. W rezultacie rozliczenie wygląda tak: jeśli tylko jeden gracz jest w tenpai, dostaje on 3000 pkt. - po 1000 pkt. od każdego z pozostałych graczy; jeśli dwóch graczy jest w tenpai, dostają po 1500 pkt. od pozostałej dwójki; jeśli trzech graczy jest w tenpai, dostają po 1000 pkt., czyli czwarty gracz w sumie wypłaca całe 3000 pkt. Jeśli wszyscy czterej gracze są w noten lub tenpai, nikt nie płaci kary. Nawet, jeśli gracz jest w furitenie, jego tenpai jest uznawane. Za każdym razem, gdy dojdzie do wyczerpania kamieni, na stół wykładany jest jeden **licznik** (honba), który kładzie się przy Wschodzie (po prawej stronie).

3.4.3 Przerwanie rozgrywki

Gdy gra zostanie przerwana, nie wypłaca się **kary noten**, a gracze, którzy deklarowali riichi nie muszą pokazywać swoich układów (z wyjątkiem przerwania gry przez deklarację czterech riichi). Po każdym przerwaniu gry na stole kładzie się jeden licznik (honba), który trzymany jest po prawej stronie ręki Wschodu. Przerwanie gry może nastąpić w czterech sytuacjach:

- Gracz, który w pierwszej nieprzerwanej kolejce ma na ręce dziewięć różnych kamieni skrajnych i specjalnych może zarządzić przerwanie gry
- Gdy nikt nie wygrał po odrzuceniu kamienia po czwartym kan (kong), a nie zostały one zrobione przez tego samego gracza
- Wszyscy gracze odrzucili ten sam wiatr w pierwszej nieprzerwanej kolejce
- Wszyscy czterej gracze zadeklarowali riichi i nikt nie wygrał po odrzuceniu kamienia przez czwartego deklarującego gracza. W tej sytuacji wszyscy muszą odsłonić swoje układy.

3.4.4 Przechodzenie zastawów riichi w przypadku braku rozstrzygnięcia

Jeśli gra będzie nierozstrzygnięta (przez wyczerpanie kamieni lub przerwanie rozgrywki), wszystkie zastawy riichi zostają na stole i doliczane są do puli następnej wygranej. Jeśli

wygra naraz kilku graczy, zastawy riichi zdobywa gracz, który jest najbliższej prawej strony gracza przegranego.

3.4.5 Furiten

Jeśli gracz jest w tenpai, a wcześniej wyrzucił co najmniej jeden z kamieni potrzebnych do jego wygranej, to jest w **furitenie** i nie wolno mu zadeklarować wygranej na odrzuconym kamieniu (ron).

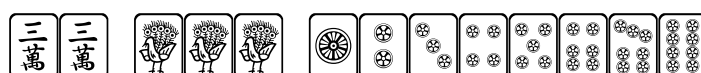
Gracz, który jest w furitenie może zmienić swój układ tak, aby wyjść z furitenu (wyjątkiem jest sytuacja, gdy ma już zadeklarowane riichi).

Gracz, który jest w furitenie może wygrać wyłącznie przez dobranie kamienia z muru (tsumo).

Gracz, który opuści możliwość zadeklarowania wygranej na odrzuconym kamieniu, będzie w **tymczasowym furitenie**, który obowiązuje go do końca kolejki (nie może wygrać przez ron), czyli do momentu dobrania przez niego kamienia. Jeśli kolejka zostanie przerwana, gracz przestaje być w furitenie. Gracz znajduje się w tymczasowym furitenie, nawet jeśli opuszczony kamień nie dawał mu yaku, ale kompletował układ (cztery grupy i parę).

Furiten – przykład 1 Jeśli gracz jest w tenpai i może skompletować układ używając jednego ze swoich odrzuconych kamieni, to jest w furitenie i nie może wygrać na którymś odrzuconym kamieniu, nawet jeśli jego układ z odrzuconym kamieniem nie dawał mu yaku.

Przyjrzyjmy się poniższej ręce:



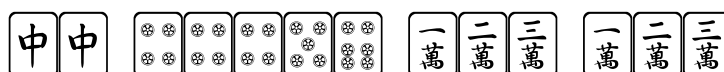
Gracz jest w trzystronnym oczekiwaniu na 3-6-9. Ten gracz będzie w furitenie, jeśli którykolwiek z tych kamieni jest w jego puli odrzuconych.

Furiten – przykład 2 Przyjrzyjmy się poniższej ręce:



Gracz czeka na 1 lub 4 kōłek. Odrzucona 7 bambusów i kōłek nie sprawiają, że gracz jest w furitenie. Tylko kamienie, na które czeka (1 lub 4 kōłek) pośród odrzuconych sprawiają, że będzie w furitenie.

Furiten – przykład 3 Przyjrzyjmy się poniższej ręce:



Gracz czeka na takie trzy kamienie: 4 i 7 kōłek oraz czerwonego smoka. Jeśli gracz odrzucił choćby jeden z tych kamieni, to będzie w furitenie.

3.4.6 Chombo

Poważne przewinienia są karane przez **chombo**, po którym należy powtórzyć rozgrywkę. Jeśli w tym samym momencie, gdy jeden gracz popełnił chombo, drugi ogłosił swoją wygraną, chombo jest anulowane.

Punkty karne, które trzeba wypłacić za chombo, wynoszą tyle samo, co wypłata za **mangan**: 4000 dla Wschodu i po 2000 dla pozostałych graczy. Jeśli to Wschód popełnił przewinienie, to płaci po 4000 dla każdego z graczy.

Poniższe przewinienia są karane poprzez chombo:

- błędna deklaracja wygranej
- deklaracja riichi, gdy nie jest się w tenpai (co może wyjść na jaw tylko, gdy rozgrywka będzie nierozegrana)
- zrobienie nieprawidłowego kan (kong) po deklaracji riichi (co może wyjść na jaw tylko, gdy rozgrywka będzie nierozegrana)
- odsłonięcie ponad pięciu kamieni z muru lub ręki przeciwnika
- przejście kamienia, gdy ręka gracza jest uznana za martwą

W przypadku popełnienia chombo, wszystkie zastawy riichi wracają do właścicieli i następuje ponowne rozdanie kamieni. Nie umieszcza się dodatkowego licznika, ani nie zmienia się wiatru.

3.4.7 Martwa ręka

Niektóre przewinienia nie są karane poprzez chombo, lecz kończą się **martwą ręką**. Gracz, którego ręka jest martwa nie może zadeklarować wygranej ani zameldować kan (kong), pon (pung), ani chi (chow). Nigdy nie będzie też w tenpai.

Poniższe przewinienia są karane poprzez martwą rękę:

- zbyt mało lub zbyt dużo kamieni na ręce
- odsłonięcie kilku kamieni z martwego muru lub ręki przeciwnika
- błędna deklaracja kan (kong), pon (pung) lub chi (chow)

3.4.8 Pomniejsze uchybienia

Przypadkowo odsłonięte kamienie z muru należy po prostu odłożyć na miejsce. Jednak jeśli ponad pięć kamieni zostało odsłoniętych, nakładana jest kara chombo.

3.4.9 Gdy zwycięstwo jest zadeklarowane

Gdy jeden lub kilku graczy zadeklaruje zwycięstwo, podliczane są punkty za układy. Tylko zwycięzcy otrzymują punkty. Jeśli wartość punktową układu można policzyć na kilka sposobów, gracz sam decyduje, jak ma to być zrobione.

Gracz, który wygrał przez dobranie z muru otrzymuje punkty od pozostałych trzech graczy. Gracz, którego kamień został przejęty do kompletnego układu musi sam zapłacić wszystkim graczom, którzy skompletowali układy na tym kamieniu.

Wschód za wygraną zdobywa więcej punktów, ale jeśli jego przeciwnik wygra dobierając kamień z muru, to Wschód musi zapłacić więcej.

Za każdym razem, gdy Wschód wygra rozgrywkę (nawet jeśli inni gracze też wygrali), na stole kładziony jest **licznik** (honba), po prawej stronie układu Wschodu.

3.4.10 Liczniki

Licznik zawsze jest kładziony na stole, po prawej stronie układu Wschodu, gdy Wschód wygra rozgrywkę oraz w przypadku braku rozstrzygnięcia.

Każdy licznik na stole zwiększa wartość punktową wygranej o 300. W przypadku wygranej przez dobranie z muru, punkty te dzielone są na trzech wypłacających graczy - płacą po 100 pkt. za każdy licznik leżący na stole (oprócz punktów, które płacą za wygrany układ przeciwnika).

Wszystkie liczniki są zdejmowane ze stołu w przypadku, gdy rozgrywkę wygra inny gracz niż Wschód.

3.4.11 Pięć liczników

Gdy na stole znajdzie się pięć lub więcej liczników, aby móc zadeklarować wygraną trzeba mieć co najmniej dwa yaku.

3.4.12 Zmiana wiatrów

Po zakończeniu rozgrywki ustala się, czy Wschód pozostanie Wschodem, czy też przywilej ten przejdzie na następnego gracza.

Wschód pozostaje Wschodem, jeśli zadeklarował zwycięstwo lub był w tenpai, gdy gra była nierozstrzygnięta. W przeciwnym wypadku wiatry się zmieniają i gracz, który był Południem zostaje Wschodem, Zachód zostaje Południem, Północ zostaje Zachodem, a Wschód zostaje Północą.

3.5 Kontynuacja gry

Gdy już się rozstrzygnie zmianę wiatrów, należy wymieszać kamienie i rozpoczyna się nowa rozgrywka.

Gdy gracz, który zaczynał grę jako Wschód, ponownie nim zostanie (po tym, jak pozostali gracze mieli okazję zagrać jako Wschód co najmniej jedną rozgrywkę w rundzie wschodniej) rozpoczyna się runda południowa.

Gdy gracz, który zaczynał grę jako Wschód, ponownie nim zostanie (po tym jak pozostali gracze mieli okazję zagrać jako wschód co najmniej jedną rozgrywkę w rundzie południowej) gra jest zakończona.

3.6 Zakończenie gry

Gdy zakończy się runda południowa, gra zostaje zakończona, a zwycięzcą zostaje gracz posiadający największą liczbę punktów. Nie jest ważne, ile razy gracze wygrali poszczególne rozgrywki, to ostateczna suma punktów decyduje kto wygrał. Mogą się zdarzyć sytuacje remisowe. Wszelkie pozostałe na stole zastawy riichi zabiera zwycięzca.

3.6.1 Premia dla wygranego

Pod koniec każdej gry punkty są modyfikowane o premię/karę (uma). Gracze, którzy zajęli dwa pierwsze miejsca dostają punkty od pozostałych dwóch graczy według następującego schematu: zwycięzca dostaje 9000 punktów, gracz na drugim miejscu otrzymuje 3000 punktów, gracz na trzecim miejscu płaci 3000 punktów, a ostatni gracz wypłaca 9000 punktów.

W przypadku remisu, punkty są równo dzielone pomiędzy graczy, którzy zremisowali. Na przykład: jeśli dwóch graczy zremisowało na pierwszym miejscu, to obaj dostają po 6000 punktów.

4 Liczenie punktów

4.1 Obliczanie wartości wygrywającego układu

Po pierwsze, sprawdź ile **fan** (podwojeń) jest wart układ: do liczby yaku (co najmniej jedno), dodaj liczbę czerwonych piątek, wszystkie dory, kan dory i - w przypadku riichi - ura dory. Ta suma jest wartością fan danego układu.

Potem obliczana jest wartość bazowa układu, czyli **małe punkty**. Wynik zawsze zaokrąglamy w górę do następnej dziesiątki (np.: 32 małe punkty są zaokrąglone do 40). Gdy układ jest wart pięć lub więcej fan, nie trzeba liczyć małych punktów.

Wartość układu można odczytać używając tabelki ze strony 24. Ich szczegółowy opis znajduje się w rozdziale 4.1.3. Do wartości z tabelki należy dodać 100 punktów za każdy licznik w przypadku wygranej przez dobranie z muru, oraz 300 w przypadku wygranej na odrzuconym kamieniu. Dodatkowo wszystkie zastawy riichi graczy, którzy nie wygrali, są zabierane przez zwycięzcę.

W przypadku, gdy na odrzuconym kamieniu zwycięży kilku graczy, przegrany wypłaca punkty indywidualnie każdemu zwycięzcy, uwzględniając ilość liczników.

Gdy wygrywa kilku graczy, zastaw riichi graczy, którzy nie wygrali, dostaje gracz siedzący najbliżej prawej strony gracza przegranego. Gracze, którzy zadeklarowali riichi i wygrali, dostają swój zastaw z powrotem.

4.1.1 Małe punkty

Zawsze dostaje się małe punkty za jedną z poniższych metod zwyciężenia:

Małe punkty za wygraną:

Ukryty układ, na odrzuconym kamieniu	30
Siedem par (nie dodaje się więcej małych punktów)	25
Inne (dobranie z muru albo zameldowane grupy)	20

Dodaj małe punkty za pony (pung) i kany (kong). Chi (chow) nie dają żadnych małych punktów. Jeśli ostatni kamień tworzy pon (pung) jest liczony jako ukryty pon (pung) w przypadku dobrania z muru oraz jako zameldowany pon (pung) w przypadku wygranej na kamieniu odrzuconym.

Małe punkty	Zameldowane	Ukryte
Pon, 2-8	2	4
Pon, graniczne/specjalne	4	8
Kan, 2-8	8	16
Kan, graniczne/specjalne	16	32

Dodatkowo 2 małe punkty są przyznawane za spełnienie każdego z poniższych warunków:

2 małe punkty za:

Parę ze smoków

Parę z wiatru gracza

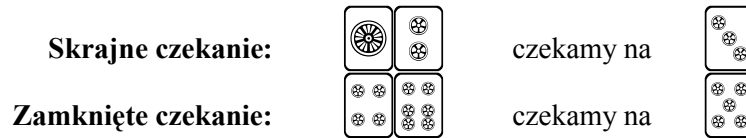
Parę z wiatru rundy

Wygraną przy pojedynczym, zamkniętym lub skrajnym czekaniu

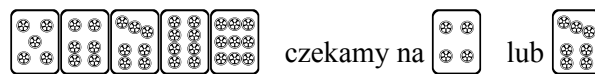
Wygrana przez dobranie z muru (nie dotyczy pinfu)

Otwarte pinfu

Za wygraną przy pojedynczym, zamkniętym lub skrajnym czekaniu przyznaje się dwa małe punkty, nawet jeśli były inne możliwości zwyciężenia. Skrajne czekanie występuje wtedy, gdy mamy 1 i 2, a czekamy na 3, oraz gdy mamy 8 i 9, a czekamy na 7. Zamknięte czekanie jest wtedy, gdy potrzebujemy środkowego kamienia do skompletowani chi (chow). Pojedyncze czekanie to czekanie na kamień do pary.



Zwycięzca może zdecydować, którą grupę ma uzupełniać wygrywający kamień. Przyjrzyjmy się poniższemu schematowi:



Gdy wygramy na 7, gracz może zdecydować, czy chce dostać 2 małe punkty za wygraną przy skrajnym czekaniu, czy też 0 małych punktów za zakończenie dwustronnego czekania do 5-6-7 chi (chow). Ta druga opcja pozwoli mu dodać yaku za pinfu (w przypadku ukrytego układu).

Za wygraną przez dobranie kamienia z muru przyznawane są 2 małe punkty. Jednak wyjątkiem jest, gdy naszym yaku jest pinfu.

Układ z zameldowanymi grupami, który nie zdobywa żadnych małych punktów, dostaje 2 małe punkty za otwarte pinfu. Np.:



4.1.2 Dokładne obliczanie wartości punktowej

Zamiast mozolnie wyliczać wartość układu, zaleca się skorzystania z tabelki na stronie 24. Dla ciekawych przedstawiamy trudniejszą (podstawową) metodę obliczania punktów.

Dla układów wartych pięć lub więcej fan używa się tabelki limitów. Dla układów, które mają wartość mniejszą niż pięć fan, wartość punktową obliczą się w taki sposób:

Bazową wartość układu (zaokrąglone w górę małe punkty) mnożymy przez liczbę dwa spotęgowaną przez liczbę punktów fan +2. W ten sposób uzyskujemy bazową kwotę, którą muszą wypłacić przegrani w przypadku wygranej przez dobranie z muru. Jednak Wschód musi zapłacić dwa razy więcej. Wschód zawsze dostaje podwojoną ilość punktów, ale także musi zapłacić dwa razy więcej, gdy jego przeciwnik wygrywa przez dobranie z muru. Punkty te trzeba zaokrąglić zawsze do kolejnej setki, lecz wartość ta nie może nigdy przekroczyć wartości mangana.

W przypadku wygranej na odrzuconym kamieniu, przegrany gracz płaci punkty za pozostałych graczy włącznie ze Wschodem, to znaczy, że gdy wygrywa gracz, który nie jest Wschodem, przegrany płaci 4 razy bazową kwotę, a jeśli wygrał Wschód, to płaci 3 razy podwojoną bazową kwotę (czyli sześciokrotność). Punkty te trzeba zaokrąglić zawsze do kolejnej setki, lecz wartość ta nie może nigdy przekroczyć wartości mangana.

Dodatkowo do obliczonej wartości punktowej należy dodać punkty za liczniki, które leżą na stole, oraz zastawy riichi.

4.1.3 Tablice wyników

Tablice wyników na stronie 24 są podzielone zależnie od tego, czy zwycięzcą był Wschód, czy też inny wiatr, oraz czy wygrana była na odrzuconym kamieniu (ron), czy też po dobraniu kamienia z muru (tsumo).

W odpowiedniej tabelce użyj kolumny, która odpowiada liczbie zdobytych fan, oraz rzędu odpowiadającemu ilości zdobytych małych punktów.

W tabelce *Wschód (tsumo)* wartości punktowe odpowiadają liczbie punktów, które pozostali trzej gracze (każdy z osobna) muszą mu wypłacić. W tabelce *Inni (tsumo)* podane są dwie liczby; większa to kwota, którą musi wypłacić Wschód, natomiast mniejsza to punkty, które wypłaca każdy z pozostałych graczy. Tabelki wygranych na odrzuconym kamieniu (ron) podają, ile punktów musi zapłacić zwycięzca ten gracz, który odrzucił kamień. W tabelce limitów liczby odpowiadają ilości punktów, które musi zapłacić każdy z przegranych w przypadku wygranej przez dobranie z muru. Jeśli wygrana była na kamieniu odrzuconym, przegrany wypłaca całą należność, np.: za hanemana należy wypłacić Wschodowi 18000 lub 12000 pkt., jeśli zwycięzcą był inny wiatr.

Punkty za liczniki i zastawy riichi są dodawane do punktów odczytanych z tabelki.

4.2 Omówienie yaku

Niektóre yaku wymagają, aby wszystkie grupy były nie zameldowane. Jednak **ukryta ręka (układ)** może być wygrana na odrzuconym kamieniu (ron). Jeśli odrzucony kamień dający wygraną kompletuje pon (pung), to wtedy ten pon (pung) jest uznany za otwarty, gdy liczymy małe punkty, ale ręka jest nadal ukryta.

Yaku można łączyć, dlatego można wygrać mając kilka yaku w wygrywającym układzie. Na przykład ukryta ręka z **Samymi Zwykłymi** oraz **Identycznymi Chi w Trzech Kolorach** jest warta 4 yaku, gdy wygramy przez dobranie z muru. Jeśli jednak wygramy na odrzuconym kamieniu, wartość wyniesie jedno yaku. W ten sposób można zdobyć najwyżej trzynaście fan.

Yakumany się nie łączą.

4.2.1 Jedno Yaku

Riichi RIICHI **Ukryta ręka** w tenpai zadeklarowana kosztem 1000 punktów. Szczegółowy opis jest w rozdziale 3.3.12. Dodatkowe yaku, IPPATSU, jest dodawane, jeśli wygrana nastąpiła w pierwszej nieprzerwanej kolejce po deklaracji riichi, włączając w to następne dobranie kamienia przez osobę deklarującą riichi. Jeśli kolejka była przerwana przez meldunki kan (kong), pon (pung) lub chi (chow), wliczając ukryte kan (kong), szansa na IPPATSU przepada.

Dodatkowe yaku, DABURU RIICHI, jest dodawane, jeśli deklaracja riichi nastąpiła w pierwszej kolejce rozgrywki, czyli w pierwszym ruchu danego gracza. Ta pierwsza kolejka musi być nieprzerwana, czyli jeśli ktoś zamelduje kan (kong), pon (pung) lub chi (chow), wliczając ukryte kan (kong), przed deklaracją riichi, DABURU RIICHI nie jest doliczone.

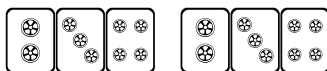
W Pełni Ukryta Ręka MENZEN TSUMO Wygrana przez dobranie z muru, gdy nie mamy żadnej zameldowanej grupy.

Same Zwykle TANYAO CHUU **Ukryta ręka** bez kamieni skrajnych i specjalnych.

Pinfu PINFU Cztery **ukryte** chi (chow) i bezwartościowa para. Tzn. nie można mieć zameldowanych grup. Wszystkie grupy muszą być chi (chow), natomiast głowa nie może składać się ze smoków, wiatru rundy ani wiatru gracza. Wymagane jest, aby

ostatni kamień kończył układ w dwustronnym czekaniu. Ten układ z definicji jest zawsze wart tyle samo małych punktów: 30 w przypadku wygranej na odrzuconym kamieniu lub 20 w przypadku dobrania z muru.

Dwa Takie Same Chi w Jednym Kolorze IPEIKOU Ukryta ręka z dwoma dokładnie takimi samymi chi z jednej rodziny (czyli mającymi takie same numery), np.:



Identyczne Chi w Trzech Kolorach SAN SHOKU DOUJUN Układ z trzema takimi samymi sekwensami w każdej z rodzin, np.:



Za **ukryty** układ dodawane jest jeszcze jedno yaku.

Czysty Strit ITSU Układ z trzema kolejnymi chi (chow) w tej samej rodzinie, np.:



Za **ukryty** układ dodawane jest jeszcze jedno yaku.

Pon ze Smoków FANPAI/YAKUHAI Pon (pung)/kan (kong) ze smoków.

Wiatr Gracza FANPAI/YAKUHAI Pon (pung)/kan (kong) z wiatru gracza.

Wiatr Rundy FANPAI/YAKUHAI Pon (pung)/kan (kong) z wiatru rundy.

Zewnętrzna Ręka CHANTA Wszystkie grupy zawierają kamień graniczny lub skrajny. Co najmniej jedna z grup musi być chi (chow). Za **ukryty** układ dodawane jest jeszcze jedno yaku.

Po Kan RINCHAN KAIHOU Wygrana na kamieniu dobranym z martwego muru. Liczy się jako tsumo.

Przechwycenie Kan CHAN KAN Wygrana na kamieniu, którym przeciwnik chciał ulepszyć zameldowany pon (pung) w kan (kong), patrz rozdział 3.3.7. Ponieważ kan (kong) nie dochodzi do skutku, nie odsłania się kan dory. Liczy się jako ron.

Pod Morzem HAITEI Wygrana na ostatnim kamieniu z muru.

Pod Morzem HOUTEI Wygrana na ostatnim odrzuconym kamieniu (Ten kamień może być wykorzystany tylko do wygranej, nie można go użyć do zameldowania kan (kong), pon (pung) ani chi (chow)).

4.2.2 Dwa yaku

Siedem Par CHII TOITSU Ukryta ręka składająca się z siedmiu różnych par. Nie można mieć dwóch takich samych par.

Potrójny Pon SAN SHOKU DOKOU Układ z trzema pon (pung)/kan (kong) z takimi samymi numerami w każdej z rodzin, np.:



Trzy Ukryte Pon SAN ANKOU Ręka z trzema ukrytymi pon (pung). Cała ręka nie musi być ukryta.

Trzy Kan SAN KAN TSU Ręka z trzema kan (kong).

Same Pony TOI-TOI HOU Ręka z czterema pon (pung)/kan (kong) i dowolna para.

Pół Kolor HONITSU Układ z kamieniami z jednej rodziny oraz kamieniami specjalnymi. Za **ukryty** układ dodawane jest jeszcze jedno yaku.

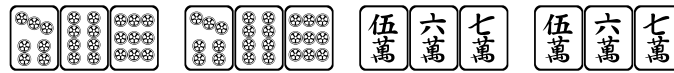
Małe Trzy Smoki SHOU SANGEN Układ z dwoma pon (pung)/kan (kong) oraz parą ze smoków. Za poszczególne pon (pung) ze smoków należy doliczyć jeszcze dwa yaku.

Same Skrajne i Specjalne HONROUTOU Układ, którego grupy składają się wyłącznie z kamieni skrajnych i specjalnych.

Skrajne w Każdej Grupie JUNCHAN TAIYAI Wszystkie grupy zawierają kamienie skrajne. Co najmniej jedna z grup musi być chi (chow). Za **ukryty** układ dodawane jest jeszcze jedno yaku.

4.2.3 Trzy yaku

Podwójne Dwa Takie Same Chi w Jednym Kolorze RYAN PEIKOU Ukryta ręka z czterema chi (chow) z których tworzą się dwa **Dwa Takie Same Chi w Jednym Kolorze**, np.:



Nie dolicza się dodatkowych yaku za **Dwa Takie Same Chi w Jednym Kolorze**.

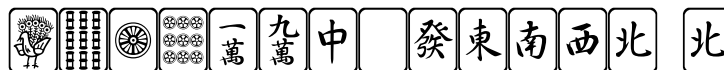
4.2.4 Pięć yaku

Pełny Kolor CHINITSU Układ z kamieniami wyłącznie z jednej rodziny, bez kamieni specjalnych. Za **ukryty** układ dodawane jest jeszcze jedno yaku.

Odrzucone Same Skrajne i Specjalne NAGASHI MANGAN Tego specjalnego układu nie można łączyć z innymi. W przypadku, gdy rozgrywka będzie nierozstrzygnięta przez wyczerpanie się kamieni w murze, gracz, który odrzucał wyłącznie kamienie skrajne i specjalne (spośród których żaden nie został przejęty), otrzymuje wygraną równowąską manganowi (liczonemu jako tsumo) oraz wszelkie zastawy riichi i punkty za wszystkie liczniki, które leżą na stole. Nie trzeba być w tenpai, żeby wygrać przez Nagashi Mangan.

4.2.5 Yakuman

Trzynaście Sierot KOKU SHIMUSOU Ukryta ręka, zawierająca po jednym kamieniu skrajnym i specjalnym, plus jedna powtórka, np.:



W przypadku, gdy gracz jest w tenpai z **trzynastostronnym** oczekiwaniem, czyli gdy czeka na powtórkę, otrzymuje dodatkowego yakumana.

Dziewięć Bram CHUUREN POOTO Ukryta ręka, składająca się z kamieni 1112345678999 z jednej rodziny, plus jedna powtórka, z tej samej rodziny, np.:



W przypadku, gdy gracz jest w tenpai z **dziewięciostronnym** oczekiwaniem, czyli gdy czeka na powtórkę, otrzymuje dodatkowego yakumana.

Błogosławieństwo Niebios TENHOU Wygrana Wschodu od razu po rozdaniu kamieni. Nie wolno zrobić ukrytego kan (kong).

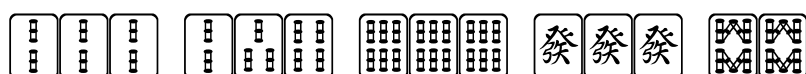
Błogosławieństwo Ziemi CHIHOU Wygrana przy pierwszym dobraniu kamienia w pierwszej nieprzerwanej kolejce. Nie wolno zrobić ukrytego kan (kong).

Błogosławieństwo Towarzyszy RENHOU Wygrana na pierwszym odrzuconym kamieniu w pierwszej nieprzerwanej kolejce. Uznaje się że zrobienie ukrytego kan (kong) przerywa kolejkę.

Cztery Ukryte Pon SUU ANKOU **Ukryta** ręka z czterema pon (pung)/kan (kong). Wygrana na odrzuconym kamieniu jest możliwa tylko, jeśli jesteśmy w pojedynczym oczekiwaniu na skompletowanie pary. W takiej sytuacji jesteśmy nagrodzeni dodatkowym yakumanem.

Cztery Kan SUU KAN TSU Układ z czterema kan (kong).

Same Zielone RYUU IISOU Ręka składająca się wyłącznie z zielonych kamieni, czyli zielonych smoków oraz 2,3,4,6 i 8 bambusów. Np.:



Same Skrajne CHINROUTOU Ręka składająca się wyłącznie z kamieni skrajnych.

Same Specjalne TSUU IISOU Ręka składająca się wyłącznie z kamieni specjalnych.

Duże Trzy Smoki DAI SANGEN Ręka składająca się z trzech pon (pung)/kan (kong) ze smoków. W przypadku gdy wszystkie pony ze smoków są zameldowane, gracz, który wyrzucił smoka do trzeciego pona (pung), jest odpowiedzialny za tego yakumana, patrz rozdział 3.3.6

Małe Cztery Wiatry SHOU SUUSHII Ręka składająca się z trzech pon (pung)/kan (kong) z wiatrów oraz pary z wiatrów.

Duże Cztery Wiatry DAI SUUSHII Ręka składająca się z czterech pon (pung)/kan (kong) z wiatrów. Ten układ ma wartość dwóch yakumanów. W przypadku, gdy wszystkie pony z wiatrów są zameldowane, gracz, który wyrzucił wiatr do czwartego pona (pung) jest odpowiedzialny za tego yakumana, patrz rozdział 3.3.6

Wschód (Tsumo)

Tsumo	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
20		700	1300	2600
25			1600	3200
30	500	1000	2000	3900
40	700	1300	2600	4000
50	800	1600	3200	4000
60	1000	2000	3900	4000
70	1200	2300	4000	4000
80	1300	2600	4000	4000
90	1500	2900	4000	4000
100	1600	3200	4000	4000

Wschód (Ron)

Ron	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
25		2400	4800	9600
30	1500	2900	5800	11600
40	2000	3900	7700	12000
50	2400	4800	9600	12000
60	2900	5800	11600	12000
70	3400	6800	12000	12000
80	3900	7700	12000	12000
90	4400	8700	12000	12000
100	4800	9600	12000	12000

Inni (Tsumo)

Tsumo	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
20		400	700	1300
		700	1300	2600
25			800	1600
			1600	3200
30	300	500	1000	2000
	500	1000	2000	3900
40	400	700	1300	2000
	700	1300	2600	4000
50	400	800	1600	2000
	800	1600	3200	4000
60	500	1000	2000	2000
	1000	2000	3900	4000
70	600	1200	2000	2000
	1200	2300	4000	4000
80	700	1300	2000	2000
	1300	2600	4000	4000
90	800	1500	2000	2000
	1500	2900	4000	4000
100	800	1600	2000	2000
	1600	3200	4000	4000

Inni (Ron)

Ron	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
25		1600	3200	6400
30	1000	2000	3900	7700
40	1300	2600	5200	8000
50	1600	3200	6400	8000
60	2000	3900	7700	8000
70	2300	4500	8000	8000
80	2600	5200	8000	8000
90	2900	5800	8000	8000
100	3200	6400	8000	8000

Limity

Limit	Fan	Wschód	Inni
Mangan	5	4000	2000 4000
Haneman	6-7	6000	3000 6000
Baiman	8-10	8000	4000 8000
Sanbaiman	11-12	12000	6000 12000
Yakuman	13+	16000	8000 16000

Opis tabelk jest w rozdziale 4.1.3