



# Zasady japońskiego mahjonga



**Spis treści:**

<b>1. Kamienie</b> .....	7
1.1. Trzy rodziny .....	7
1.2. Kamienie specjalne .....	7
1.3. Dodatkowe kamienie.....	7
1.4. Dodatkowe wyposażenie.....	7
<b>2. Przygotowanie do gry</b> .....	8
2.1. Wiatr gracza .....	8
2.2. Wiatr rundy .....	8
2.3. Siadanie przy stole .....	8
2.4. Budowanie muru .....	9
2.5. Rozbijanie muru .....	9
2.6. Martwy mur.....	9
2.7. Wskaźnik dora.....	10
2.8. Rozdanie.....	10
<b>3. Rozgrywka</b> .....	11
3.1. Etapy gry .....	11
3.2. Kompletny układ (ręka) .....	11
3.3. Ruch gracza.....	11
3.3.1. Ostatnio odrzucony kamień.....	12
3.3.2. Zameldowany kan (kong).....	12
3.3.3. Zameldowany pon (pung) .....	13
3.3.4. Zameldowany chii (chow).....	13
3.3.5. Eksponowanie zameldowanych grup .....	13
3.3.6. Odpowiedzialność za Duże Trzy Smoki i Duże Cztery Wiatry .....	14
3.3.7. Ulepszenie pon (pung) w kan (kong) .....	14
3.3.8. Ukryty kan (kong) .....	14
3.3.9. Czwarty kan (kong).....	14
3.3.10. Wygrana na odrzuconym kamieniu (ron).....	14
3.3.11. Wygrana na kamieniu dobranym z muru (tsumo).....	14
3.3.12. Riichi .....	15
3.4. Koniec rozgrywki.....	15
3.4.1. Ostatni kamień.....	15
3.4.2. Wyczerpanie kamieni .....	15
3.4.3. Przerwanie rozdania .....	16
3.4.4. Przechodzenie zastawów riichi w przypadku braku rozstrzygnięcia .....	16
3.4.5. Furiten .....	16
3.4.6. Chombo .....	17
3.4.7. Martwa ręka.....	17
3.4.8. Pomniejsze uchybienia .....	18
3.4.9. Gdy zwycięstwo jest zadeklarowane.....	18
3.4.10. Liczniki.....	18
3.4.11. Pięć liczników .....	18
3.4.12. Zmiana wiatrów.....	18
3.5. Kontynuacja gry .....	18
3.6. Zakończenie gry .....	19
3.6.1. Premia dla zwycięzcy .....	19

<b>4. Liczenie punktów</b> .....	20
4.1. Obliczanie wartości wygrywającego układu.....	20
4.1.1. Małe punkty (fu).....	20
4.1.2. Dokładne obliczanie wartości punktowej .....	21
4.1.3. Tablice Wyników .....	22
4.2. Omówienie yaku .....	22
4.2.1. Yaku warte 1 fan .....	22
4.2.2. Yaku warte 2 fan .....	24
4.2.3. Yaku warte 3 fan .....	24
4.2.4. Yaku warte 5 fan .....	24
4.2.5. Yakuman .....	24
4.3. Przykłady przyznawania punktów .....	25
<b>5. Etykieta i zasady turniejowe</b> .....	29
5.1. Pomyłki przy przejmowaniu kamieni .....	29
5.1.1. Gdy gracz nie zabierze zameldowanego kamienia .....	29
5.1.2. Pomyłka w meldunku.....	29
5.1.3. Zmiana meldunku.....	29
5.1.4. Meldowanie nieprawidłowej grupy.....	29
5.2. Przypadkowe odsłanianie kamieni.....	30
5.2.1. Przypadkowe odsłonięcie kamieni z muru.....	30
5.2.2. Przypadkowe odsłonięcie kamieni z martwego muru.....	30
5.2.3. Przypadkowe odsłonięcie kamieni z własne ręki.....	30
5.2.4. Przypadkowe odsłonięcie kamieni z ręki przeciwnika .....	30
5.2.5. Dobranie kamienia ze złej strony muru.....	30
5.3. Błędy przy deklaracji riichi.....	30
5.4. Podpowiadanie .....	31
5.5. Oszustwa i utrudnianie gry .....	31
5.6. Spóźnienie na turniej.....	31
5.7. Gracze rezerwowi .....	31
5.8. Rozgrywka turniejowa .....	32

### **Polska Liga Mahjonga**

Stowarzyszenie Polska Liga Mahjonga powstało w maju 2010 roku. Zostało stworzone przez graczy z Koła Gier Japońskich Uniwersytetu Warszawskiego „Yorozu” i Koła Gier Japońskich Polsko-Japońskiej Wyższej Szkoły Technik Komputerowych. Specjalizujemy się w riichi mahjongu, ale jesteśmy otwarci na inne warianty gry. Członkowie PLM mają doświadczenie w organizacji turniejów, koordynowali m.in. I i II Polski Turniej Mahjonga w 1982 i 1983, czy też niedawny Warsaw Open Riichi Mahjong Taikai w 2009 roku. Celem Stowarzyszenia jest popularyzacja gry mahjong i kultury japońskiej, prowadzenie działalności edukacyjnej i kulturalnej na ich temat, a także rozwój zainteresowań, umysłu i osobowości członków. Prowadzimy również wykłady i warsztaty na tematy związane z tradycyjnymi grami japońskimi i kulturą Japonii oraz współtworzymy imprezy tematyczne. Do Stowarzyszenia zapraszamy wszystkich graczy mahjonga i fascynatów kultury Kraju Kwitnącej Wiśni. Więcej informacji na temat gry oraz organizowanych przez PLM turniejów i wydarzeń znajdziecie Państwo na naszej stronie internetowej.

Dominik Kolenda  
Prezes Polskiej Ligi Mahjonga  
02 sierpnia 2010 r.

Polska Liga Mahjonga  
ul. 1 sierpnia 44/40  
02-134 Warszawa  
KRS: 0000356035  
REGON: 142391039  
NIP: 5222954731  
Konto: 53 2490 0005 0000 4500 1319 0454  
Strona: [www.mahjong.waw.pl](http://www.mahjong.waw.pl)  
Mail: [zarzad@mahjong.waw.pl](mailto:zarzad@mahjong.waw.pl)

### **Wstęp do polskiego tłumaczenia**

Ponieważ rośnie zainteresowanie japońskim mǎjanem w Polsce, a jak dotąd nie było 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.: dopuszczanie potrójnego rona, kuikae ari czy też odsłanianie dory od razu po deklaracji kan, jednak rozumiem, że miało to na celu uproszczenie i ujednoczenie 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, ale żeby ta broszura była kompletna, przetłumaczyłem nazwy yaku na polski (jednak nie radzę ich używać, japońskie a nawet angielskie nazwy są znacznie praktyczniejsze – polecam opracowanie yaku dostępne na stronie KGJ [www.kgj.pjwstk.edu.pl](http://www.kgj.pjwstk.edu.pl) oraz [www.mahjong.waw.pl](http://www.mahjong.waw.pl), w którym można znaleźć nazwy zarówno po japońsku, angielsku jak i po polsku).

Zasady EMA są mimo wszystko 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 Polsku pełne zasady, bazujące na tekstach japońskich, opisujące różne odmiany, oraz normujące mǎjanową terminologię, znajdą się one z pewnością na stronie Polskiej Ligi Mahjonga: [www.mahjong.waw.pl](http://www.mahjong.waw.pl)

Ten dokument jest drugą wersją zasad, po wprowadzonych poprawkach przez EMA oraz uzupełniony o zasady etykiety i obyczajów turniejowych.

Szymon Lasota  
Wice prezes Polskiej Ligi Mahjonga,  
Koło Gier Japońskich przy PJWSTK  
29 lutego 2012 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 Zwykłe (Tanyao) nie może być meldowane (cały układ musi pozostać ukryty)
2. Gdy pięć liczników (honba) jest na stole, do wygranej potrzeba Yaku o wartości co najmniej dwóch fan
3. Wolno zameldować chii i odrzucić taki sam kamień, co przejęty (kuikae ari)

Tina Christensen  
Europejskie Stowarzyszenie Mahjonga  
14 maja 2008 r.  
<http://mahjong-europe.org/>

Zasady te zostały poprawione, aby uniknąć dwuznaczności oraz dodano przykłady przyznawania punktów za układy dla większej jasności. Uma została zwiększona, podwójne yakumany usunięto z wyjątkiem Dużych Czterech Wiatrów (Dai Suushii), oraz dodano zasady etykiety i postępowania na turniejach.

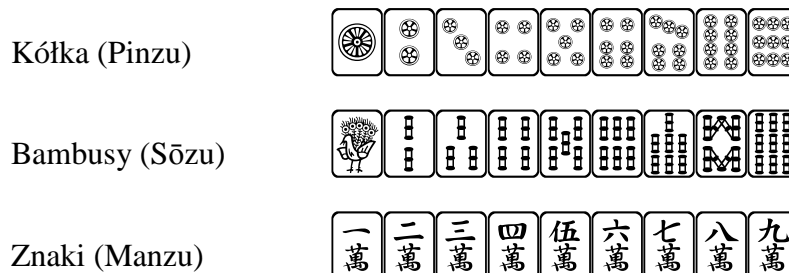
Tina Christensen  
Europejskie Stowarzyszenie Mahjonga  
8 stycznia 2012 r.  
<http://mahjong-europe.com/>

## 1. Kamienie (Pai)

W tym rozdziale pokazane są 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 **skrajnymi** (Rōtōpai).

Używane są też trzy **czerwone piątki** (Akapai), po jednej w każdej rodzinie. Czerwone piątki zastępują zwykłe piątki, czyli w każdej rodzinie znajduje się jedna czerwona i trzy zwykłe:



### 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 sześciścienne.

## 2 Przygotowanie do gry

### 2.1 Wiatr gracza

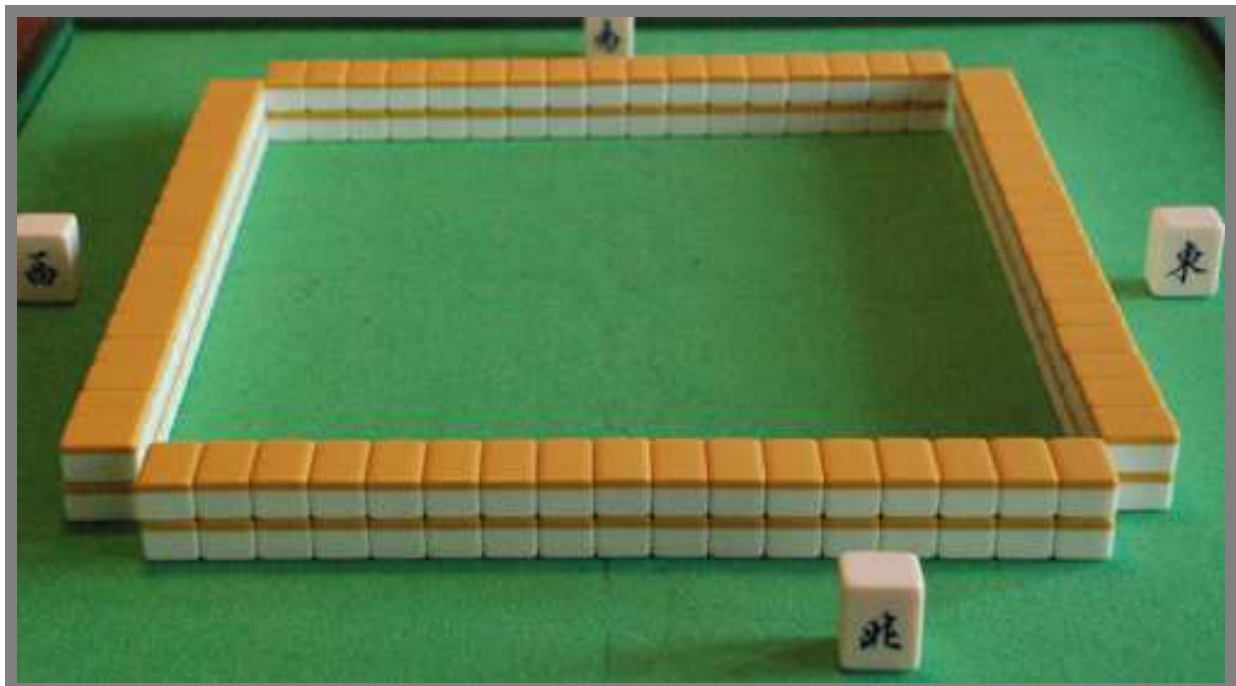
Mahjong jest grą dla czterech graczy. Każdy ma przypisany wiatr, który określa gdzie kto siedzi. Grę rozpoczyna Wschód. Po jego prawej siedzi Południe, Zachód siedzi naprzeciwko Wschodu, natomiast Północ siedzi po lewej stronie Wschodu. Należy zwrócić uwagę, że kolejność wiatrów: wschód - południe - zachód - północ, liczona przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, nie pokrywa się z ułożeniem kierunków świata na kompasie. Podczas pełnej gry (hanchan), 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 przy pomocy losowania, jeśli nie zostało to określone w harmonogramie turnieju. Do losowania używa się po jednym kamieniu każdego wiatru. Miesza się je obrazkami do dołu, a następnie każdy z graczy wybiera jeden z nich; gracz który mieszał kamienie wybiera swój jako ostatni. Gracz, który wylosował kamień wschodu rozpocznie grę jako Wschód. Gracz, który wylosował kamień południa rozpocznie grę jako Południe. Gracz, który wylosował kamień zachodu rozpocznie grę jako Zachód. Gracz, który wylosował kamień północy rozpocznie grę jako Północ.



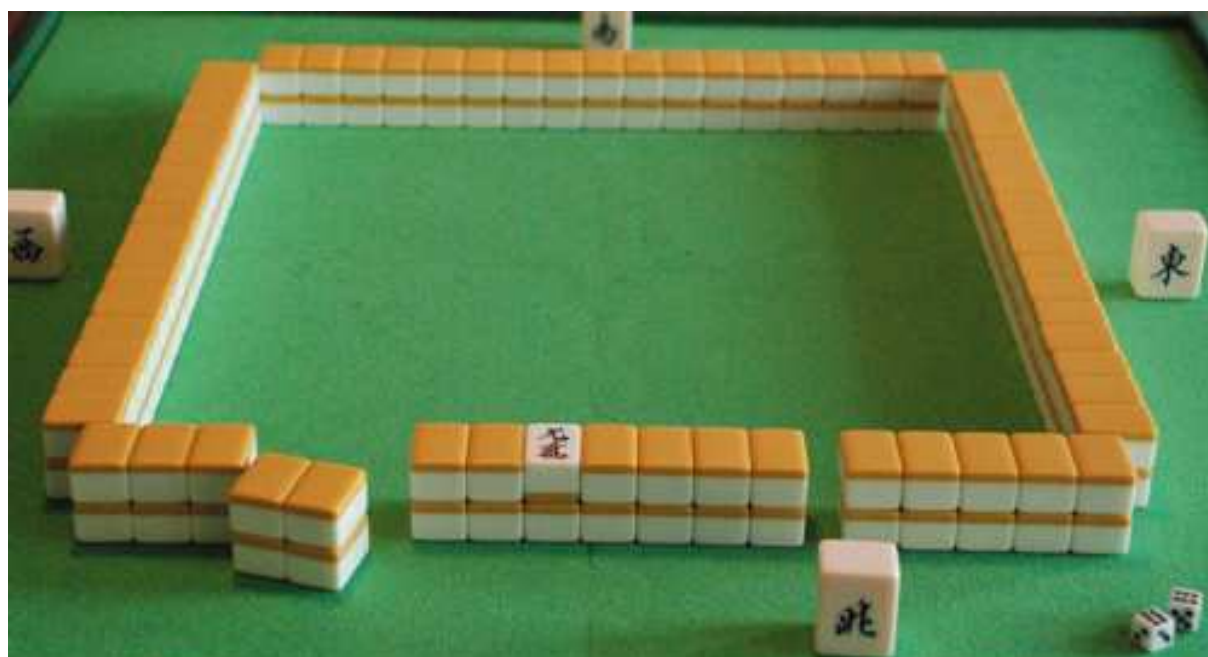


## 2.4 Budowanie muru

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:



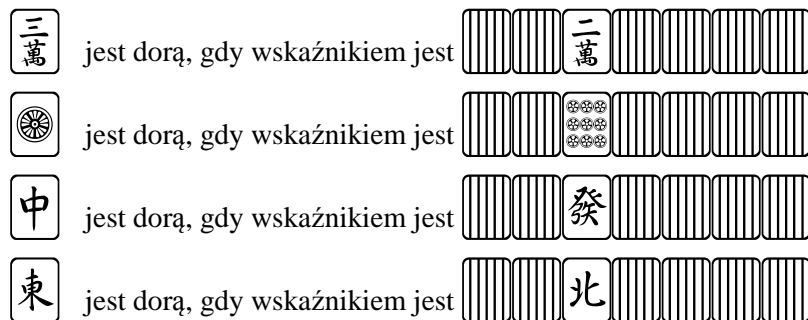
## 2.6 Martwy mur

Siedem segmentów muru, odliczając w prawo 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).

Dopuszcza się, żeby gracz przed którym znajduje się martwy mur, zdjął pierwszy kamień do uzupełniania (po lewej od wskaźnika dory) i położył go przylegająco do lewej strony martwego muru, w taki sposób, żeby martwy mur składał się z dwóch pojedynczych segmentów oraz szczęściu podwójnych segmentów. Zmniejsza to szansę przypadkowego strącenia kamienia i jego odsłonięcia w trakcie rozgrywki.

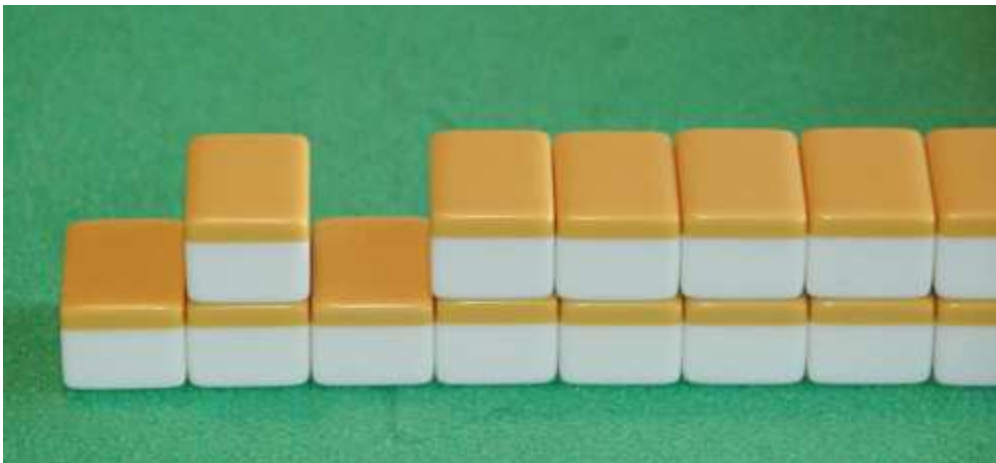
## 2.7 Wskaźnik dora

**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.



## 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 murze<sup>1</sup>. 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.

<sup>1</sup> 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 rozdania. Nie ma znaczenia, ile razy wygrało się rozdanie (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 chii (chow) oraz, gdy gracz zrobi ukryty kan (kong). **Rozdanie** 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 chii (chow). Dodatkowo, kompletny układ musi posiadać co najmniej jedno **yaku** (układ punktowany). Gracz, który jest w **furitenie**, nie może wygrać na odrzuconym kamieniu.

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

Chii (Chow)  Pon (Pung)  Kan (Kong) 

W zasadach riichi są tylko dwa układy, które nie składają się z czterech grup i pary: **Siedem Par** (Chiitoitsu) i **Trzynaćcie 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 Ostatnio odrzucony kamień

Ostatnio 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), kan (kong) oraz chii (chow). Możliwe jest jednak, by kilku graczy wygrało na tym samym odrzuconym kamieniu. Gracz, którego ruch następuje po graczu, który odrzucał kamień, może przejąć ostatnio odrzucony kamień, żeby zameldować chii (chow). Jeśli jednak nie chce tego robić, zaczyna swoją kolejkę dobierając kamień z muru.

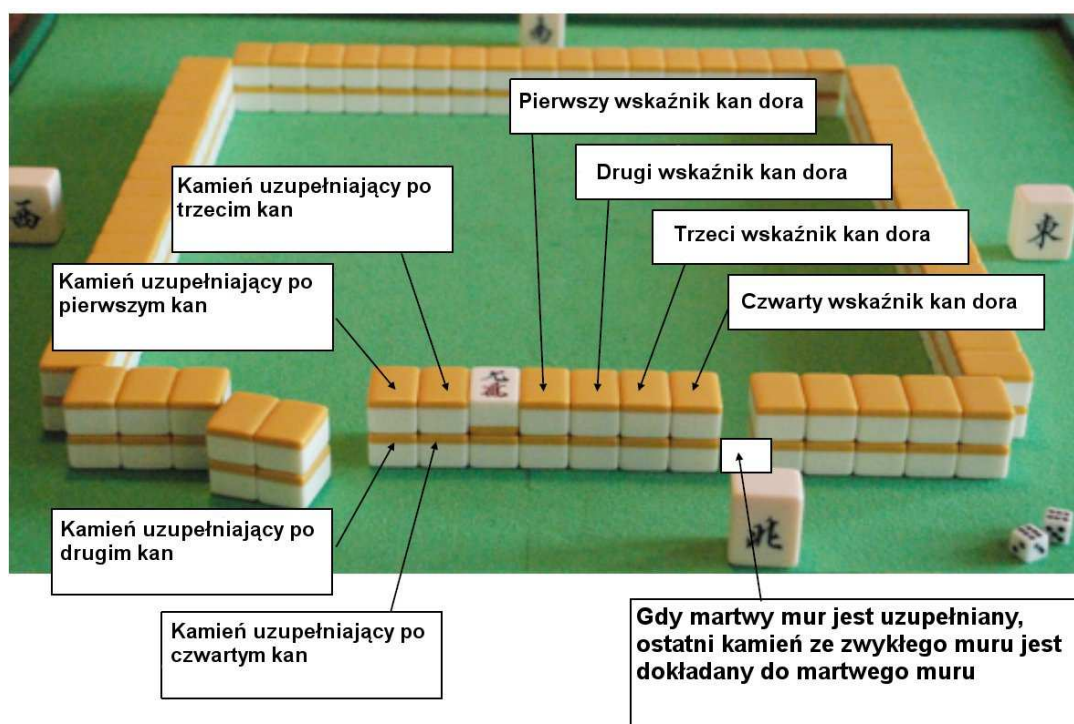
Przejęcie kamienia do wygranej ma absolutne pierwszeństwo względem innych potencjalnych przejęć. Przejęcie do pon (pung) lub kan (kong) ma pierwszeństwo względem chii (chow), lecz powinno nastąpić w przeciągu trzech sekund. Gracz, który zadeklarował przejęcie kamienia do wygranej, pon (pung), kan (kong) lub chii (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 odślaniana jest **kan dora** (z prawej strony dory), a gracz dobiera jeden kamień z martwego muru (pierwszy z 4 po lewej stronie 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 chii (chow)

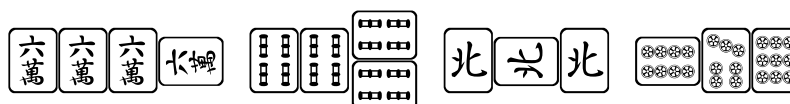
Przejąć kamień do chii (chow) możemy wyłącznie od gracza, który siedzi po naszej lewej stronie. Jeśli chcemy zameldować chii (chow) musimy głośno i wyraźnie powiedzieć **chii** lub **chow**, po czym odłożyć przejęty kamień wraz z dwoma tworzącymi sekwens po prawej stronie, obrazkiem do góry.

### 3.3.5 Eksponowanie 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 przeciągu 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 chii (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 chii (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). W żadnym wypadku nie można zrobić piątego kan (kong).

### 3.3.10 Wygrana na odrzuconym kamieniu (ron)

Gracz, który może skompletować wygrywający układ (mający 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 co najmniej jedno 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 chii (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 dodatkowy fan za **ippatsu**. Szansę na ippatsu traci się, gdy kolejka zostanie przerwana przez przejęcie kamienia do kan (kong), pon (pung) lub chii (chow), łącznie z ukrytym kan (kong).

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

## 3.4 Koniec rozdania

Rozdanie 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. Chombo powoduje ponowne rozdanie kamieni i nie liczy się jako skończone rozdanie.

### 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 chii (chow). W przypadku, gdy przedostatni kamień zostanie użyty do zameldowania kan (kong), kamień uzupełniający z martwego muru zostaje **ostatnim kamieniem** rozdania.

### 3.4.2 Wyczerpanie kamieni

Rozdanie zostaje uznane za nierozstrzygnięte, 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 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





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

**Furiten – przykład 3** Przyjrzyjmy się poniższej ręce:



Gracz czeka na takie trzy kamienie: 4 i 7 kółek 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)
- odślonięcie 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 chii (chow). Nigdy nie będzie też w tenpai.

Poniższe przewinienia są karane poprzez martwą rękę:

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

### 3.4.8 Pomniejsze uchybienia

Ogólnie pomniejsze uchybienia zazwyczaj nie są karane. Dokładnie jak postępować w takich sytuacjach zostało opisane w rozdziale 5 dotyczącym Etykiety i Zasad turniejowych.

### 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, liczy się najwyżej punktowaną możliwość.

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 yaku o wartości co najmniej dwóch fan. Mogą to być dwa układy (lub więcej) o wartości co najmniej jednego fan, albo jeden układ warty dwa (lub więcej) fan. Wymagane do wygranej dwa fan musi być wartością układów, a nie wynikiem dodania premii za dorę i czerwone piątki.

### 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. Jeśli zwyciężyło kilku graczy, a wśród nich był Wschód, to również pozostanie dalej Wschodem. W przeciwnym wypadku wiatry się zmieniają i gracz, który był Południem zostaje Wschodem, Zachód zostaje Południem, Północ zostaje Zachodem, a Wschód zostaje Północą.

W przypadku chombo i przerwania rozgrywki wiatry się nie zmieniają. Wschód pozostaje Wschodem.

## 3.5 Kontynuacja gry

Gdy już się rozstrzygnie zmianę wiatrów, należy wymieszać kamienie i rozpoczyna się nowe rozdanie.

Gdy gracz, który zaczynał grę jako Wschód, ponownie nim zostanie (po tym, jak pozostali gracze mieli okazję zagrać jako Wschód co najmniej jedno rozdanie 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 jedno rozdanie 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 rozdania, 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 30,000 punktów, gracz na drugim miejscu otrzymuje 10,000 punktów, gracz na trzecim miejscu płaci 10,000 punktów, a ostatni gracz wypłaca 30,000 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 20,000 punktów.

## 4 Liczenie punktów

### 4.1 Obliczanie wartości wygrywającego układu

Wszyscy gracze przy stole są odpowiedzialni za to, żeby policzyć wartość układu prawidłowo za jego maksymalną wartość punktową.

Po pierwsze, sprawdź ile **fan** (podwojeń) jest wart układ: do wartości yaku, 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 (fu)**. 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 33. 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 najbliższej prawej strony przegranego. Gracze, którzy zadeklarowali riichi i wygrali, dostają swój zastaw z powrotem.

#### 4.1.1 Małe punkty (fu)

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

##### **Małe punkty (fu) 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 (fu) za pony (pung) i kany (kong). Chii (chow) nie dają żadnych małych punktów (fu). 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.

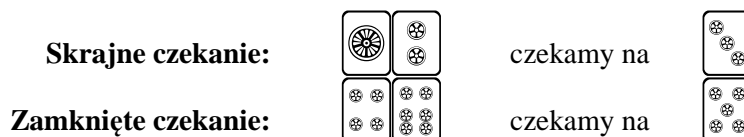
<b>Małe punkty (fu)</b>	<b>Zameldowane</b>	<b>Ukryte</b>
Pon, 2-8	2	4
Pon, graniczne/specjalne	4	8
Kan, 2-8	8	16
Kan, graniczne/specjalne	16	32

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

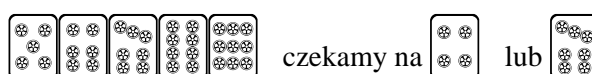
##### **2 małe punkty (fu) za:**

- 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 (fu), 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 skompletowania chii (chow). Pojedyncze czekanie to czekanie na kamień do pary.

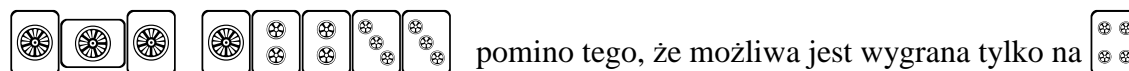


Najwyżej punktowana możliwość podliczenia punktów decyduje o tym, która z grup jest uzupełniona przez wygrywający kamień. Przyjrzyjmy się poniższemu schematowi:



Gdy wygramy na 7, możemy dostać 2 małe punkty (fu) za wygraną przy skrajnym czekaniu, albo 0 małych punktów (fu) za zakończenie dwustronnego czekania do 5-6-7 chii (chow), ale w zamian uzyskujemy fan za układ pinfu, w przypadku ukrytej ręki. Wybieramy zawsze najwyżej punktowaną możliwość.

W specyficznych przypadkach:



nie dostajemy żadnych małych punktów (fu), ponieważ nie jest to czekanie skrajne, ani zamknięte, ani na parę.

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

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



#### 4.1.2 Dokładne obliczanie wartości punktowej

Zamiast mozolnie wyliczać wartość układu, zaleca się skorzystania z tabelki na stronie 33. 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 33 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 (fu).

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 (fu), 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 Chii w Trzech Kolorach** jest warta 4 fan, gdy wygramy przez dobranie z muru. Jeśli jednak wygramy na odrzuconym kamieniu, wartość wyniesie jedno fan. W ten sposób można zdobyć najwyżej trzynaście fan.

Yakumany się nie łączą.

### 4.2.1 Yaku warte 1 fan

**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 chii (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

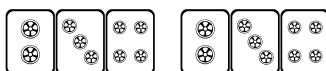
chii (chow), wliczając ukryte kan (kong), przed deklaracją riichi, DABURU RIICHI nie jest doliczone.

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

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

**Pinfu** PINFU Cztery **ukryte** chii (chow) i bezwartościowa para. Tzn. nie można mieć zameldowanych grup. Wszystkie grupy muszą być chii (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 (fu): 30 w przypadku wygranej na odrzuconym kamieniu lub 20 w przypadku dobrania z muru.

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

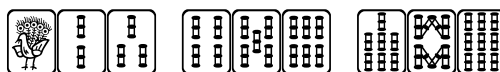


**Identyczne Chii w Trzech Kolorach** SAN SHOKU DOUJUN Układ z trzema takimi samymi sekwensami w każdej z rodzin, np.:



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

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



Za **ukryty** układ dodawany jest jeszcze jeden fan.

**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 skrajny lub specjalny oraz para składa się ze skrajnych lub specjalnych. Co najmniej jedna z grup musi być chii (chow). Za **ukryty** układ dodawany jest jeszcze jeden fan.

**Po Kan** RINSHAN 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 chii (chow).

#### 4.2.2 Yaku warte 2 fan

**Siedem Par CHIITOITSU Ukryta** ręka składająca się z siedmiu różnych par. Nie można mieć dwóch takich samych par. Ten układ zawsze liczy się jako 25 małych punktów (fu); nie ma żadnych małych punktów ekstra, np. za parę ze smoków.

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

**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 dowolną para.

**Pół Kolor HONITSU** Układ z kamieniami z jednej rodziny oraz kamieniami specjalnymi. Za **ukryty** układ dodawany jest jeszcze jeden fan.

**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. Dodajemy 2 fan, gdy zarazem mamy Same Pony (Toi-Toi Hou) lub Siedem Par (Chiitoitsu).

**Skrajne w Każdej Grupie JUNCHAN** Wszystkie grupy zawierają kamienie skrajne. Co najmniej jedna z grup musi być chii (chow). Za **ukryty** układ dodawany jest jeszcze jeden fan.

#### 4.2.3 Yaku warte 3 fan

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



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

#### 4.2.4 Yaku warte 5 fan

**Pełny Kolor CHINITSU** Układ z kamieniami wyłącznie z jednej rodziny, bez kamieni specjalnych. Za **ukryty** układ dodawany jest jeszcze jeden fan.

**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

**Trzydzieści Sierot KOKUSHI MUSOU Ukryta** ręką, zawierającą po jednym kamieniu skrajnym i specjalnym, plus jedna powtórka, np.:





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



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

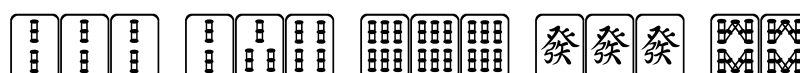
**Błogosławieństwo Ziemi** CHIHOU Wygrana przy pierwszym dobraniu kamienia w pierwszej nieprzerwanej kolejce. Nie wolno zrobić ukrytego kan (kong).

**Błogosławieństwo Człowieka** RENHOU Wygrana na pierwszym odrzuconym kamieniu w pierwszej nieprzerwanej kolejce, zanim gracz miał swój ruch. 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.

**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.

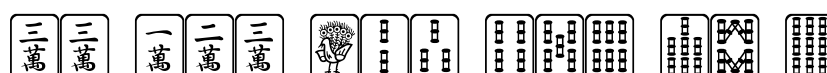
**Duże Trzy Smoki** DAI SANGEN Ręka składająca się z trzech pon (pung)/kan (kong) ze smoków. W przypadku gdy wszystkie pony ze smoków są zameldowane, gracz, który wyrzucił smoka do trzeciego pona (pung), jest odpowiedzialny za tego yakumana, patrz rozdział 3.3.6

**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

### 4.3 Przykłady przyznawania punktów

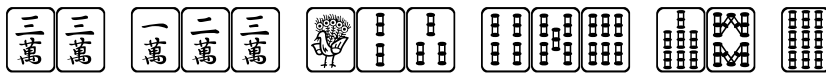
Przykład 1.



Wygrana na 9 bambusów przez dobranie z muru. Cała ręka jest ukryta. Gracz zadeklarował riichi. Układ jest warty 1 fan za Riichi, 1 fan za W Pełni Ukrytą Rękę, 1 fan za Pinfu, 2 fan za Czysty Strit (ponieważ ręka jest ukryta). W sumie 5 fan. Jeśli nie ma żadnych czerwonych piątek, żadnych dor, kan dor czy ura dor, wartość tego układu nie jest zwiększona i jej wartość jest limitem, zwanym Mangan i jeśli wygrany jest Wschodem, otrzymuje po 4000 od każdego z graczy; w sumie 12000 punktów. Jeśli wygrany nie jest Wschodem to

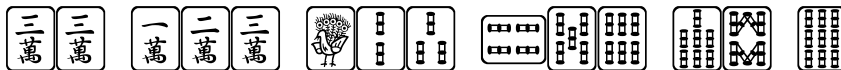
otrzymuje 4000 od Wschodu, oraz po 2000 od pozostałych przeciwników; w sumie 8000 punktów.

Przykład 2.



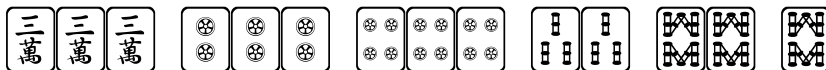
Wygrana na 9 bambusów, na kamieniu odrzuconym przez innego gracza. Cała ręka jest ukryta. Gracz zadeklarował riichi. Układ jest warty 1 fan za Riichi, 1 fan za Pinfu, 2 fan za Czysty Strit (ponieważ ręka jest ukryta. Warto zwrócić uwagę, że nawet jeśli wygrywamy na kamieniu kompletującym Czysty Strit, dostajemy dodatkowy fan, ponieważ ręka jest ukryta). W sumie 4 fan. Małe punkty (fu): 30 za wygraną na odrzuconym kamieniu przy ukrytej ręce. Ponieważ jest to Pinfu, nie dodajemy żadnych dodatkowych małych punktów (fu). Jeśli nie ma żadnych czerwonych piątek, żadnych dor, kan dor czy ura dor, wartość tego układu nie jest zwiększona i wynosi 4 fan 30 fu, czyli 11600 od gracza, który się podrzucił jeśli zwycięzca jest Wschodem. Jeśli nie jest Wschodem, otrzymuje 7700 punktów.

Przykład 3.



Wygrana na 9 bambusów, na kamieniu odrzuconym przez innego gracza. Układ ma jedną zameldowaną grupę. 7 bambusów to dora. Układ jest warty 1 fan za Czysty Strit. Dodatkowo 1 fan za dorę. Małe punkty (fu): 20 za wygraną z otwartą ręką, dodatkowe 2 fu za Otwarte Pinfu (fu „pocieszenia” za brak żadnych dodatkowych fu). 22 fu zaokrąglamy w górę do 30. W rezultacie układ jest warty 2 fan 30fu, co daje 2900 punktów od gracza, który się podrzucił jeśli zwycięzca jest Wschodem. Jeśli nie jest Wschodem, otrzymuje 2000 punktów.

Przykład 4.



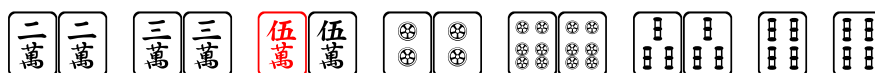
Wygrana na 8 bambusów przez dobranie z muru. Cała ręka jest ukryta. Jest to układ Cztery Ukryte Pony, który jest yakumanem. W takim przypadku nie trzeba sprawdzać żadnych dodatkowych punktów, ponieważ yakuman jest najwyższym punktowym układem. Jeśli zwycięzca jest Wschodem, otrzymuje po 16000 od każdego z graczy; w sumie 48000 punktów. Jeśli zwycięzca nie jest Wschodem, otrzymuje 16000 od Wschodu, oraz po 8000 od pozostałych przeciwników; w sumie 32000 punktów.

Przykład 5.



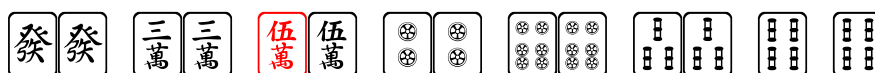
Wygrana na 8 bambusów, na kamieniu odrzuconym przez innego gracza. Cała ręka jest ukryta. 4 kółek jest dorę. Pomimo tego, że ręką jest ukryta, ostatni pon (pung) (który był skompletowany na kamieniu odrzuconym przez przeciwnika) nie jest uznawany za ukryty. Układ jest warty 2 fan za Trzy Ukryte Pony, 2 fan za Same Pony, 1 fan za Same Zwykle. W sumie 5 fan. Do tego należy dodać 3 fan za dorę, czyli w sumie 8 fan. 8 fan to limit, zwany Baiman, i zwycięzca otrzymuje za niego 24000 od gracza który się podrzucił, jeśli zwycięzca był Wschodem. Jeśli nie był Wschodem, otrzymuje tylko 16000 punktów.

## Przykład 6.



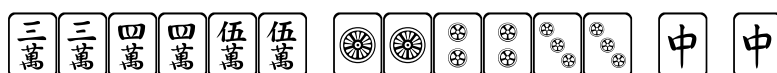
Wygrana na 4 bambusów przez dobranie z muru, w pierwszej nieprzerwanej kolejce od zadeklarowania riichi przez zwycięzcę. Układ jest warty 1 fan za Riichi, 1 fan za Ippatsu, 1 fan za W Pełni Ukrytą Rękę, 1 fan za Same Zwyczaję oraz 2 fan za Siedem Par. W sumie 6 fan, a do tego dochodzi jeszcze dodatkowy fan za jedną czerwoną piątkę, czyli razem 7 fan. Jest to limit zwany Haneman, za który zwycięzca dostaje po 6000 punktów od każdego z graczy jeśli jest Wschodem; czyli w sumie 18000 punktów. W przeciwnym przypadku otrzymuje 6000 od Wschodu, oraz po 3000 od pozostałych przeciwników; w sumie 12000 punktów.

## Przykład 7.



Wygrana na 4 bambusów, na kamieniu odrzuconym przez innego gracza. Zwycięzca nie deklarował riichi. Układ jest warty 2 fan za Siedem Par oraz dodatkowo 1 fan za czerwoną piątkę. Małe punkty (fu): 25 za wygraną z układem Siedem Par. Nie dodaje się żadnych dodatkowych fu, nawet pomimo pary smoków oraz czekania do pary. Wartość układu to 3 fan 25 fu, zatem 4800 punktów od gracza który się podzucił, jeśli zwycięzca jest Wschodem. W przeciwnym przypadku tylko 3200.

## Przykład 8.



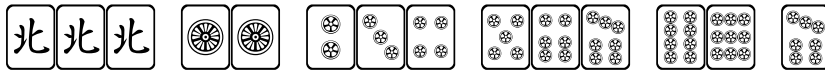
Wygrana na czerwonym smoku przez dobranie z muru. Ręka jest w pełni ukryta i nie ma żadnych dor. Układ jest warty 3 fan za Podwójne Dwa Takie Same Chii w Jednym Kolorze oraz 1 fan za W Pełni Ukrytą Rękę. Ten układ nie może liczyć się zarazem jako Siedem Par, ponieważ, albo uznajemy że składa się z siedmiu par, albo 4 grupy i jednej pary. Ponieważ układ jest warty więcej, gdy ułożony jest jako 4 grupy i para, właśnie w ten sposób będzie liczony. Małe punkty (fu): 20 fu za wygraną z muru, 2 za czekanie do pary, 2 za dobranie samemu do wygranej, oraz 2 za parę ze smoków. W sumie 26 fu co zaokrąglamy w górę do 30 fu. Zatem całkowita wartość układu to 4 fan 30 fu, czyli 3900 punktów od każdego z graczy jeśli zwycięzca jest Wschodem; w sumie 11700. Jeśli zwycięzca nie jest Wschodem to otrzymuje 3900 od Wschodu, oraz po 2000 od pozostałych przeciwników; w sumie 7900 punktów.

## Przykład 9.



Wygrana na zachodzie, który jest kamieniem odrzuconym przez innego gracza. 7 bambusów jest dorą. Gracz jest Wschodem w rundzie wschodniej. Otrzymuje 2 fan za Pół Kolor, 1 fan za Wiatr Gracza oraz 1 fan za Wiatr Rundy, a także 1 fan za Zewnętrzną Rękę. W sumie 5 fan oraz dodatkowo za dorę 1 fan, czyli razem 6, które w przeliczeniu dla Wschodu daje 18000 punktów od gracza, który się podzucił.

Przykład 10.



Wygrana na 7 kótek, przez dobranie z muru. Ręka jest w pełni ukryta. Gracz jest Południem. Układ jest warty 3 fan za Pół Kolor (ponieważ ręka jest ukryta), 1 fan za W Pełni Ukrytą Rękę. Małe punkty (fu): 20 za wygraną, 8 za ukrytego pona (punga) z kamieni specjalnych, 2 za dobranie samemu do wygranej, 2 za skrajne czekanie. Trzeba zwrócić uwagę, że jest to trzystronne czekanie do wygranej, jednak gracz wybiera, którą grupę ma kompletować wygrywający kamień w taki sposób, żeby uzyskać jak najwięcej punktów. 32 fu zaokrąglamy w górę do 40, więc w sumie układ jest warty 4fan 40fu co jest równoważne z wygraną wysokości limitu mangan: 4000 od Wschodu oraz po 2000 od pozostałych przeciwników czyli w razem 8000 punktów.

## 5 Etykieta i zasady turniejowe

### 5.1 Pomyłki przy przejmowaniu kamieni

Gdy gracz przejmuje kamień do *kan* (*kong*), *pon* (*pung*), albo *chii* (*chow*), musi najpierw głośno powiedzieć – odpowiednio – „kan”, „pon” albo „chii” – lub – „kong”, „pung” albo „chow” (ostatnie trzy komendy, choć pochodzenia chińskiego, dopuszczalne są także podczas gry według zasad japońskich). Następnie gracz odsłania na swojej ręce dwa kamienie do meldowanej trójki, po czym odrzuca kamień do rzeki. Na końcu dobiera z rzeki przeciwnika ten kamień, którego przejęcie zadeklarował. Ewentualnie kolejność dwóch ostatnich czynności może zostać przestawiona (najpierw dobranie z rzeki przeciwnika, potem odrzucenie z ręki do swojej rzeki).

Graczowi, który popełni pomyłkę podczas przejmowania kamienia, należy zwrócić uwagę, jednak za tego typu błędy nie jest przewidziana kara.

#### 5.1.1 Gdy gracz nie zabierze zameldowanego kamienia

Jeżeli gracz najpierw odrzuca kamień z ręki do rzeki, powinien zabrać z rzeki przeciwnika meldowany kamień zanim dwóch kolejnych graczy wykona ruch. Jeżeli nie zdąży tego zrobić w wyznaczonym czasie, zostaje ukarany martwą ręką.

#### 5.1.2 Pomyłka w meldunku

Pomyłka w meldunku *kan*, *pon* lub *chii* (tzn. zameldowanie *kan*, *pon* lub *chii*, a następnie natychmiastowe odwołanie meldunku, zanim którykolwiek z kamieni zostanie odsłonięty) nie jest karana.

Jeśli gracz powie *ron* albo *tsumo*, ale zorientuje się, że popełnił błąd i nie odsłoni swoich kamieni, zostaje ukarany martwą ręką.

Aby wygrać, gracz musi dokonać poprawnej deklaracji. Gracz, który powie „ippatsu” i odsłoni swoje kamienie, zostaje ukarany przez *chombo*. Gracz, który od razu poprawi błędną deklarację, na przykład powie: „hu – to znaczy *tsumo*” albo „ippatsu, tfu, chodziło mi o *ron*”, nie zostaje ukarany i jego układ jest ważny. Gdy gracz myli terminy *ron* i *tsumo*, jego wygrana jest uznawana, jednak należy zwrócić mu uwagę i, jeśli sytuacja będzie się powtarzać, sędzia wyznaczy karę.

#### 5.1.3 Zmiana meldunku

Meldunki nie powinny być zmieniane. Jednak o ile gracz błędnym meldunkiem nie zadeklaruje omyłkowo zwycięstwa, szybka zmiana jest dopuszczalna.

Gracz, który mówi „*pon*, nie, *ron*!”, szybko poprawia błędny meldunek, więc jego deklaracja wygranej jest uznawana.

Gracz, który mówi „*ron*, nie, *pon*...”, deklaruje w ten sposób zwycięstwo. Może więc zabrać kamień do wygranej, ale nie do *pon*. Jeśli nie ma kompletnego, wygrywającego układu, ale nie odsłoni swoich kamieni (albo odsłoni tylko dwa kamienie do *pon*), zostaje ukarany martwą ręką. Jeśli jednak odsłoni wszystkie swoje kamienie, zostaje ukarany przez *chombo*.

#### 5.1.4 Meldowanie nieprawidłowej grupy

Jeśli gracz zamelduje grupę w niepoprawny sposób, np.:



może naprawić błąd, ale tylko zanim odrzuci kamień (jeśli ma odpowiednie kamienie na ręce). Jeśli najpierw odrzuci kamień, zostaje ukarany martwą ręką.

## 5.2 Przypadkowe odsłonięcie kamieni

Jeśli zbyt dużo kamieni zostanie przypadkowo odsłoniętych, gra nie może być kontynuowana. W przypadku, gdy odsłoniętych zostanie więcej niż pięć kamieni z muru, martwego muru lub ręki przeciwnika, gracz, który je odsłonił, zostaje ukarany przez *chombo*. Jeśli jednak kamienie zostały odsłonięte nie z winy graczy, rozdanie zostaje powtórzone (jak w przypadku *chombo*, ale bez płacenia kary).

### 5.2.1 Przypadkowe odsłonięcie kamieni z muru

Kamienie odsłonięte z muru są odkładane na pierwotne miejsce.

### 5.2.2 Przypadkowe odsłonięcie kamieni z martwego muru

Kamienie odsłonięte z martwego muru są odkładane na pierwotne miejsce. Gracz, który je odsłonił, zostaje ukarany martwą ręką. Kara musi zostać ogłoszona wyraźnie, tak, aby wszyscy gracze zostali o niej poinformowani, ponieważ jej zastosowanie w tej sytuacji nie dla wszystkich może być oczywiste.

### 5.2.3 Przypadkowe odsłonięcie kamieni z własne ręki

Przypadkowo odsłonięte kamienie należy z powrotem ułożyć na swojej ręce.

### 5.2.4 Przypadkowe odsłonięcie kamieni z ręki przeciwnika

Przypadkowo odsłonięte kamienie powinny z powrotem zostać ułożone na ręce przeciwnika. Gracz, który je odsłonił, zostaje ukarany martwą ręką.

### 5.2.5 Dobranie kamienia ze złej strony muru

Jeśli kamień zostanie dobrany ze złej strony muru, należy odłożyć go na miejsce i dobrać kolejny, z właściwej strony. Pomyłkę można naprawić jedynie przed odrzutem do rzeki. Pomyłka nie podlega karze, o ile kamień nie został omyłkowo dobrany z martwego muru, co karane jest martwą ręką. Kara musi zostać ogłoszona wyraźnie, tak, aby wszyscy gracze zostali o niej poinformowani, ponieważ jej zastosowanie w tej sytuacji nie dla wszystkich może być oczywiste.

## 5.3 Błędy przy deklaracji riichi

Prawidłowa deklaracja *riichi* powinna być ogłoszona w trzech krokach: po pierwsze gracz głośno mówi „riichi”, po drugie odrzuca kamień i umieszcza go w rzece poziomo, tak jak poniżej:



po trzecie blisko środka stołu (tak, aby był widoczny dla wszystkich przeciwników) kładzie zastaw *riichi*, w wysokości tysiąca punktów. Deklaracja gracza, który zapomni o trzecim kroku, jest ważna, jednak błąd powinien zostać naprawiony, gdy tylko zostanie zauważony. Przeciwnicy są zobowiązani do zwrócenia na to uwagi. Gracz, który nie powie „riichi” albo nie ustawi poziomo kamienia w rzece, nie ma ważnego *riichi*. Tysiąc punktów, które wyłożył, zostaje mu zwrócone, a gracz – ukarany martwą ręką.

Gracz, który deklaruje *riichi* przy otwartej ręce, zostaje ukarany martwą ręką.

## 5.4 Podpowiadanie

Udzielanie informacji albo podpowiedzi (w jakikolwiek sposób) dotyczących gry któregoś z przeciwników, np. tego, czy jest w *tenpai*, czy dany kamień jest bezpieczny albo jaki układ ktoś próbuje ułożyć, jest niekulturalne. W poważnych przypadkach albo jeśli sytuacja się powtarza, gracz zostaje ukarany martwą ręką lub karą punktową – zależnie od decyzji sędziego. Graczowi, który zachowuje się w ten sposób, należy zwrócić uwagę, a w poważnych przypadkach – zwrócić się do sędziego, który nałoży odpowiednią karę.

Dozwolone jest zwrócenie uwagi graczowi, w sytuacji, gdy popełnia on jakąś drobną pomyłkę, np. dobiera kamień ze złej strony muru, błędnie melduje grupę albo zapomina o dobraniu kamienia (np. po zadeklarowaniu *kan*).

Dozwolone jest upewnianie się, czy gracz ma martwą rękę – tj. za mało albo za dużo kamieni na ręce.

## 5.5 Oszustwa i utrudnianie gry

Oszustwa i utrudnianie gry wpływają destruktywnie na przebieg turnieju i powinny być surowo karane.

Gracz przyłapany na oszukiwaniu powinien niezwłocznie zostać zdyskwalifikowany. Ponieważ jest to bardzo poważne oskarżenie, wina musi zostać jednoznacznie udowodniona.

Za celowe utrudnianie gry sędzia nakłada karę w wysokości 8000 lub 12000 punktów (odpowiadającą karze *chombo*), a w poważnych przypadkach – od 12000 do 48000. Punkty niezwłocznie odejmuje się od wyniku gracza przeszkadzającego, co może istotnie wpłynąć na jego wynik w turnieju. Inaczej niż w przypadku *chombo*, punkty te nie zostają dodane do wyników pozostałych graczy. Jeśli po nałożeniu kary punktowej zachowanie gracza nie ulegnie poprawie, zostaje on zdyskwalifikowany.

## 5.6 Spóźnienie na turniej

Gracz, który spóźni się 10 minut lub mniej, zostaje ukarany przez redukcję punktów – 1000 za każdą minutę spóźnienia. Zgodnie z tym, gracz, który spóźni się minutę, traci 1000 punktów, a gracz, który spóźni się 10 minut – 10,000. Punkty zostają odjęte od wyniku gracza niezwłocznie, co może wpłynąć na jego końcowy wynik przy danym stole. Odjętych punktów nie dodaje się do wyników pozostałych graczy.

Gracz, który spóźni się więcej niż 10 minut, zostaje zastąpiony przez gracza rezerwowego.

## 5.7 Gracze rezerwowi

Jeśli organizatorzy zostaną uprzedzeni, że dany gracz nie będzie mógł wziąć udziału w turnieju, np. z powodu choroby, zostaje on zastąpiony przez gracza rezerwowego.

Wyniki gracza rezerwowego w punktacji ogólnej turnieju zawsze są zapisywane jako 0 punktów i *uma* -30,000.

Jednak w rozgrywkach na poszczególnych stołach wyniki gracza rezerwowego liczone są normalnie, by można było ustalić *uma* pozostałych graczy (zarówno w przypadku, gdy gracz rezerwowy gra od początku rozgrywki, jak i wtedy, gdy zastępuje gracza spóźniającego się ponad 10 minut). Jeśli gracz rezerwowy wygra rozgrywkę przy stole, pozostali gracze uzyskają *uma* w wysokości, odpowiednio: 10,000, -10,000, -30,000. W rezultacie podczas wpisywania wyników do tabeli turniejowej dwóch graczy uzyska *uma* w wysokości -30,000, natomiast 30,000 – żaden.

Jeśli jednak gracz rezerwowy wejdzie do gry w trakcie rozgrywki (np. z powodu nagłej choroby – podczas turnieju – albo dyskwalifikacji gracza), zawsze otrzyma najniższą

*uma*, -30,000, nawet jeśli zajmie pierwsze miejsce, a pozostali gracze uzyskają odpowiednio: 30,000, 10,000 oraz -10,000. Dzieje się tak tylko, gdy gracz rezerwowy dołącza do trwającej rozgrywki – gdy w następnej grze będzie brał udział od początku, *uma* zostanie naliczona jak w pierwszym przykładzie.

Gracz zdyskwalifikowany zajmuje automatycznie ostatnie miejsce w turnieju, a jego wynik zostaje zapisany w rankingu EMA.

Gracz zastępowany przez gracza rezerwowego otrzymuje 0 punktów i *uma* -30,000 za każdą przegapioną rozgrywkę. W przypadku choroby gracza sędziowie i organizatorzy turnieju mogą zdecydować o usunięciu gracza z listy turnieju, aby jego wynik nie wpłynął ujemnie na jego miejsce w rankingu EMA.

### **5.8 Rozgrywka turniejowa**

Na turniejach przyjmuje się czasowe ograniczenie na jedną rozgrywkę. Najczęściej wynosi ono 90 minut. Gdy rozgrywka ma ograniczenie czasowe, gracze powinni zostać poinformowani o zbliżającym się końcu gry za pomocą sygnału dźwiękowego na 15 minut przed upływem wyznaczonego czasu. Po tym sygnale można skończyć bieżące rozdanie oraz rozpocząć następne (chyba że cała runda została już skończona). Po 90 minutach nie ma już sygnału dźwiękowego, gracze powinni do tego czasu zdążyć skończyć jedno czy dwa ostatnie rozdania. Jeśli jednak im się to nie uda – grają aż skończą.

Rozdanie rozpoczyna się w momencie, gdy kości zostaną rzucone, po uprzednim ułożeniu muru. Jeśli kości nie zostaną rzucone zanim zabrzmiał sygnał dźwiękowy, gracze będą mogli rozegrać tylko jedno rozdanie. Jeśli jednak zdążą rzucić przed sygnałem, będą mogli rozegrać dwa rozdania. W przypadku *chombo*, gdy rozdanie musi zostać powtórzone, rozdania tego nie uznaje się za rozegrane. Przypadki przerwania rozgrywki wymienione w rozdziale 3.4.3 liczone są jak rozegrane rozdania.

Na początku rozgrywki, podczas oczekiwania na sygnał rozpoczynający grę, gracze mogą ułożyć mur, ale nie mogą rzucić kośćmi.



Wschód (tsumo)

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

Wschód (ron)

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

Inni (tsumo)

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

Inni (ron)

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

Limity

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

Opis tabelok znajduje się w rozdziale 4.1.3.