
Riichi.



Pravidla Japonského Mahjongu.



Předmluva.

Riichi (moderní japonský mahjong) byl uveden v několika zemích nezávisle na sobě, proto existují drobné rozdíly v pravidlech. Současně s naplánováním prvního Mistrovství Evropy Riichi (European Riichi Championship) v r. 2008 se objevila potřeba sjednocení pravidel riichi v rámci Evropské asociace mahjongu. V této brožuře se nachází standardizovaná pravidla riichi, přijatá Evropskou asociací mahjongu. Děkujeme Sjefu Strikovi, Jenn Barr i Benjaminu Boasovi za osvětlení všech obměn pravidel, a neocenitelné rady.

Některá pravidla , která zakořenila v Evropě se liší od japonských , zejména tato tři :

1. Všechny malé kameny (tan yao) nemohou být vyložené (celá ruka musí zůstat skrytá)
2. Jestliže je na stole pět honba, k výhře je zapotřebí alespoň dvě yaku
3. Je možné vyložit chi a odhodit stejný kámen, který byl ukraden (kuikae nashi)

Tina Christensen European Mahjong Association May 14, 2008

<http://mahjong-europe.org/>

Předmluva českého vydání.

Českou verzi pravidel jsem vytvořil v r. 2009, protože jsem nedokázal najít žádnou použitelnou verzi pravidel riichi v českém jazyce, které by byla natolik komplexní, aby se dala použít při výuce nebo při hře jako základ, ze kterého je možné vycházet. Překlad není (prozatím) autorizován EMA, ani původními tvůrci.

Petr Bajgar.

1 Kameny (Pai)

Níže je ukázáno 34 základních kamenů mahjongu. Celá sada obsahuje 4 identické kameny každého druhu.

1. Tři barvy (Supai)

Existují tři barvy kamenů, v každé z nich jsou kameny číslovány od jedné do devíti.

Kola (pin-zu)



Bambusy (sou-zu)



Znaky (man-zu)



Jednička bambusů je často ozdobena ptákem jehož vzhled se liší v různých sadách mahjongu. Jedničky a devítky jsou nazývány hraničními kameny (rotopai)

Užívány jsou také **červené pětky** (akapai), po jedné v každé barvě:



1.2 Zvláštní kameny (jihai)

Kromě kamenů barev je v sadě sedm **zvláštních kamenů** : čtyři větry a tři draci. **Větry** jsou ukázány v pořadí : východ-jih-západ-sever. **Draci** jsou ukázáni v pořadí : červený – bílý – zelený. Vzhled bílého draka se v různých sadách mahjongu liší, kámen většinou nemá obrázek, nebo je zobrazen jako modrý rámeček..



1.3 Bonusové kameny

Protože od každého výše jmenovaného kamene existují čtyři kusy, se celá sada pro mahjong sestává z 136 kamenů. Někdy může sada obsahovat další kameny : květy, roční období nebo žolíky, které se v riichi mahjongu nepoužívají.

1.4 Další vybavení

Sada pro hraní mahjongu často obsahuje ukazatel větru kola a tyčinky pro počítání skóre, používané také jako počítadlo (honba) a k sázkám riichi. Sestava by také měla obsahovat alespoň dvě kostky.

2 Příprava hry

2.1 Vítr hráče

Mahjong je hra pro čtyři hráče. Každému z nich je přidělen vítr, nazývaný **větrem hráče**. Východ zahajuje hru. Jih sedí po pravici východu, západ sedí naproti východu, a sever sedí po levici východu. Všimněte si, že pořadí větrů východ-jih-západ-sever proti směru hodinových ručiček neodpovídá světovým stranám kompasu. Během celé hry (han-chan) je každý hráč alespoň dvakrát východem.

2.2 Vítr kola

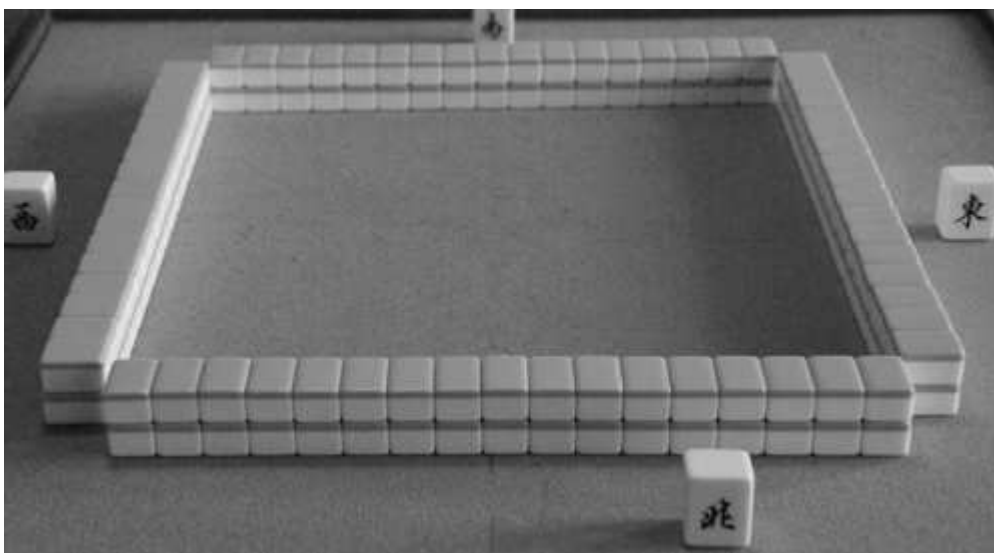
Když hra začíná, východ je **větrem kola**. Když se hráč, který zahajoval hru stane opět východem, poté co ostatní hráči hráli alespoň jednu ruku jako východ, začíná jižní kolo, a jih je **větrem kola**. Ukazatel větru by měl být trvale umístěn u hráče, který začínal jako východ, a když se tento hráč stane východem znovu po prvním (východním) kole hry, je ukazatel otočen, aby ukazoval nový vítr kola, jih.

2.3 Místo u stolu

Místo hráče u stolu je určeno losováním, pokud nebylo dříve určeno pravidly turnaje.

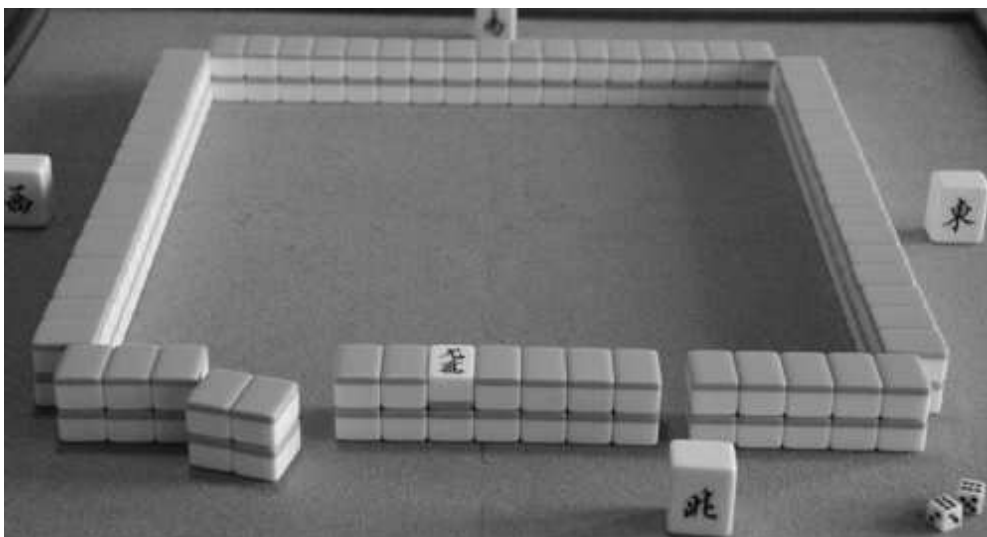
2.4 Stavba zdi

Poté co jsou kameny důkladně promíchány, vybuduje před sebou každý hráč zeď z kamenů, otočených obrázky dolů, sedmnáct kamenů dlouhou a dva kameny vysokou. Poté jsou zdi posunuty tak, aby vytvořily čtverec.



2.5 Prolomení zdi

Východ hodí kostkami a odpočítává hráče proti směru hodinových ručiček, začínaje od sebe. Určený hráč prolomí stěnu před sebou, odpočítáním zprava stejného počtu sloupců kamenů, který ukázaly kostky. Po posledním odpočítání sloupci kamenů je zeď prolomena odsunutím dvou sloupců kousek stranou. Jestliže východ hodil 12, pak sever prolomí stěnu tak, jak ukazuje obrázek :



2.6 Mrtvá zeď

Sedm sloupců kamenů vpravo od prolomení zdi vytváří **mrtvou zeď**. Jestliže je dosaženo konce zdi dříve, pak mrtvá zeď pokračuje za roh do další zdi. Po sedmi sloupcích se obě části zdi posunou kousek od sebe k oddělení mrtvé zdi od konce zdi. Kameny v mrtvé zdi nejsou používány ve hře, s výjimkou doplnění kamene po kan (kong).

2.7 Ukazatel dora (dračího štěstí)

Odpočítá se třetí sloupec v mrtvé zdi od místa prolomení zdi a otočí se horní kámen, čímž se určí **ukazatel dora**. Tento kámen ukazuje, který kámen je **dora**. Jestliže je ukazatel dora kámen barvy, pak dora je následující kámen v téže barvě, např. sedmička bambusů je dora, pokud je ukazatelem dora šestka bambusů. Jestliže je ukazatelem dora devítka, pak je dora jednička téže barvy. Jestliže je ukazatelem dora drak, pak dora je také drak v následujícím pořadí : červený ukazuje na bílého, bílý ukazuje na zeleného a zelený ukazuje na červeného. Podobně se pro větry používá toto pořadí : východ-jih-západ-sever-východ.

 je dora když ukazatel je        

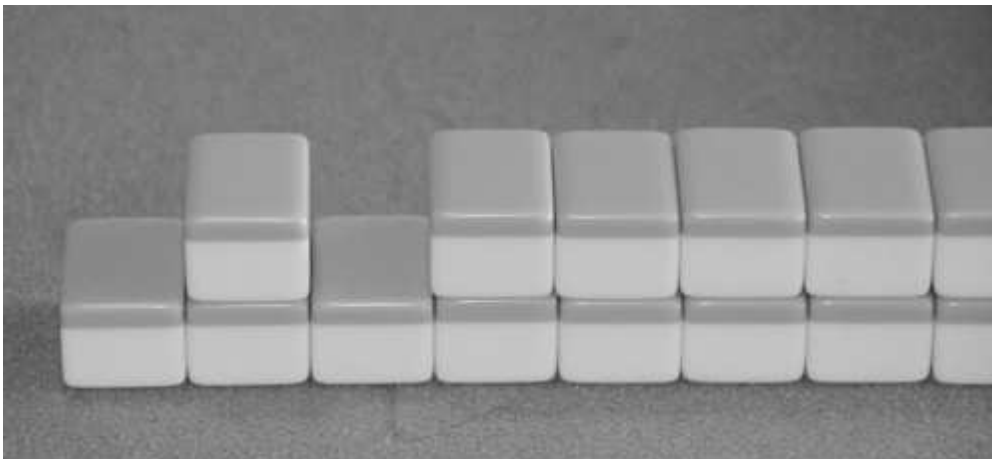
 je dora když ukazatel je        

 je dora když ukazatel je        

 je dora když ukazatel je        

2.8 Rozdávání

Hráč který je východem si vezme ze zdi první čtyři kameny od místa prolomení zdi. Kameny jsou brány po směru hodinových ručiček, zatímco hráči se střídají proti směru hodinových ručiček, jih si bere další čtyři kameny, západ další čtyři, sever další čtyři, a tak dále dokud všichni hráči nemají dvanáct kamenů. Východ pokračuje tím , že vezme dva kameny, horní z prvního a ze třetího sloupce zdi¹. Jih, západ a sever vezmou jeden kámen . Východ nyní má zahajovací ruku čtrnácti kamenů, zatímco ostatní hráči mají po třinácti kamenech.



Každý hráč si uspořádá kameny před sebou tak, aby pouze on viděl obrázky na kamenech. Kostky jsou umístěny po pravé straně východu, aby bylo všem hráčům vždy jasné , který hráč je východ.

3 Hra

Cílem hry je zformování kompletní dokončené ruky. Konečným cílem hry je získat co nejvíce bodů za vyhrané ruky. Není důležité kolik rukou každý hráč vyhrál, nahromaděný počet bodů určuje vítěze.

3.1 Fáze hry

Tah hráče začíná, když si hráč bere kámen, končí, když kámen odhazuje. Během jedné obrátky táhne každý hráč jednou. Obrátka je přerušena, jestliže je kámen vyžádán pro hlášený kan, pon nebo chi, nebo je hlášen skrytý kan. Ruka trvá, dokud některý z hráčů nezformuje dokončenou ruku a vyhraje, nebo nedojde k vyčerpání kamenů². Během kola jsou všichni hráči po řadě alespoň jednou východem. Celá hra se skládá ze dvou kol, východního a jižního.

1 To odpovídá vzetí jednoho kamene východem, čekání, až ostatní hráči vezmou jeden kámen a vzetí čtrnáctého kamene východem.

2 Poznámka překladatele : Hra se skládá ze dvou kol, kolo z několika rukou, ruka se hraje pomocí několika obrátek , obrátka se skládá ze čtyř tahů (každý hráč jeden tah, pokud nedojde k přerušení pořadí)

3.2 Dokončená ruka

Kompletní mahjongová ruka se skládá ze čtyř sad a jednoho páru. Sada může být chi (postupka), pon (trojice) nebo kan (čtveřice). Navíc musí mít kompletní ruka alespoň jedno yaku (vzor v kamenech). Hráči, který je furiten (zmeškal vítězství), není povoleno vyhrát pomocí odhozeného kamene.

Chi jsou tři po sobě jdoucí kameny stejné barvy (postupka). Chi není možné vytvořit z draků nebo větrů. 8-9-1 v téže barvě není chi. Pon je tvořen třemi stejnými kameny. Kan je tvořen čtyřmi stejnými kameny. Pár je tvořen dvěma stejnými kameny.



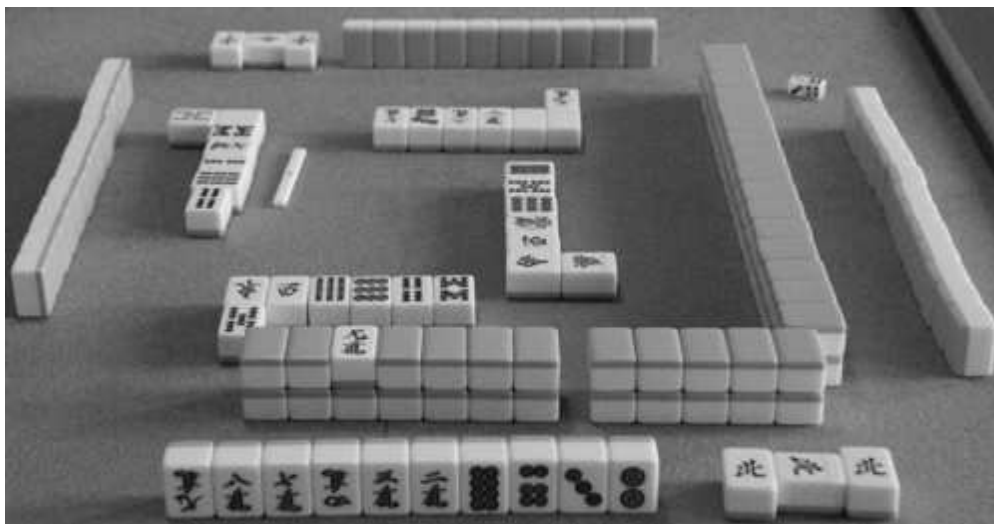
V riichi existují dvě speciální ruky, které nejsou tvořeny čtyřmi sadami a párem : **Sedm párů** a **Třináct sirotků**.

3.3 Tah hráče

Hráči hrají své tahy v ustáleném pořadí. Východ začíná a pokračuje se **proti směru hodinových ručiček**.

Hráč začíná svůj tah tím, že vezme kámen. Protože východ začíná se čtrnácti kameny, nebere ve svém prvním tahu kámen. Jestliže hráč nemůže nebo nechce zahlásit vítězství nebo kan, končí svůj tah odhozením jednoho ze svých skrytých kamenů.

Odhozené kameny jsou ukládány po řadě, šest v řadě před hráče uvnitř zdi, aby bylo jasné, kdo odhodil který kámen a v jakém pořadí .



3.3.1 Poslední odhozený kámen

Poslední odhozený kámen může být vyžádán kterýmkoliv z ostatních hráčů, pokud jim umožní ohlásit vítězství, nebo doplňuje kan nebo pon. Hlášení kanu nebo ponu může mít za následek ztrátu tahu pro jednoho nebo dva hráče, protože hra pokračuje od hráče, který si vyžádal kámen, ne od hráče který kámen odhodil. Jestliže hráč vyžádal kámen pro vítězství, jakákoliv konkurenční žádost pro pon je ignorována. Je umožněno , aby více hráčů mohlo vyhrát tím samým odhozeným kamenem. Hráč jenž měl začít svůj tah si může vyžádat poslední odhozený kámen na Chi. Jestliže hráč nechce poslední odhozený kámen, začíná svůj

tah vzetím kamene ze zdi.

Vyžádání kamene pro ohlášení vítězství má absolutní přednost před jakoukoliv jinou žádostí. Vyžádání kamene pro kan nebo pon má přednost před vyžádání pro chi, ale mělo by nastat do tří sekund. Hráč který si vyžádal kámen pro výhru, kan, pon nebo chi to nemůže odvolat.

Jestliže je poslední odhozený kámen vyžádán poté, co následující hráč vzal kámen ze zdi, ale neuběhly ještě tři sekundy od odhození, kámen vzatý ze zdi se vrátí zpět do zdi.

3.3.2 Hlášený kan (kong)

Vyžádání posledního odhozeného kamene pro **hlášený kan** se provádí hlasitým zvoláním **kong** nebo **kan** a vyložením vzatého kamene společně s třemi dalšími stejnými kameny z ruky, obrázkem nahoru, po pravé straně hráče. Poté je odhalena další **kan dora** a hráč doplní ruku kamenem z mrtvé zdi. Dále pokračuje, jako by dobral kámen ze zdi.

Mrtvá zeď obsahuje vždy čtrnáct kamenů, proto je po kanu doplněna posledním kamenem ze zdi.

3.3.3 Hlášený pon (pong)

Vyžádání posledního odhozeného kamene pro pon se provádí hlasitým zvoláním **pong** nebo **pon** a vyložením vzatého kamene společně se dvěma dalšími stejnými kameny z ruky, obrázkem nahoru po pravé straně hráče.

3.3.4 Hlášené chi (chow)

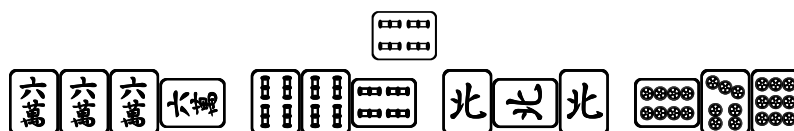
Kámen pro chi může být vyžádán pouze od hráče po levici. Vyžádání posledního kamene pro chi se provádí hlasitým zvoláním chow nebo chi, vyložením vzatého kamene společně se dvěma dalšími kameny z ruky, doplňujícími postupku, obrázkem nahoru po pravé straně hráče.

3. Vyložení hlášených sad

Kameny ve vyložených hlášených sadách nemohou být přeskupeny s cílem formovat jiné sady a nemohou být odhozeny.

Po vyžádání kamene se okamžitě ukážou odpovídající kameny z ruky. Je povoleno odhodit kámen před tím, než je vyžádaný kámen vzat, z důvodu zrychlení hry. Jestliže ale není vyžádaný kámen vzat v průběhu dvou dalších tahů, tzn. před tím, než jsou odhozeny dva další kameny, hráč je potrestán a jeho ruka se stane **mrtvou rukou**.

Hlášené sady jsou vykládány po pravé straně hráče, tak, aby byly vidět všemi dalšími hráči. Vyžádané kameny jsou pootočený, aby ukazovaly, který z hráčů kámen odhodil. Vyložený kan má jeden pootočený kámen. Kan který byl vytvořen rozšířením hlášeného ponu na kan má dva pootočené kameny: rozšiřující kámen je kladen nad první pootočený kámen.



3.3.6 Třetí hlášený pon draků a čtvrtý hlášený pon větrů

Hráč který svým odhozem protivníkovi umožní zahlášení třetího ponu (kanu) draků nebo čtvrtého ponu (kanu) větrů, musí zaplatit plnou hodnotu ruky protivníka v případě že jsou **Tři velké draci**, nebo **Čtyři velké větry** zformovány pomocí kamene ze zdi (tsumo). V případě že je ruka vyhrána pomocí odhozeného kamene jiným hráčem (ron), se o platbu dělí hráč, který odhodil kámen, pomocí kterého byla ruka formována, s hráčem, který umožnil hlášení třetího ponu/kanu draků, nebo čtvrtého ponu/kanu větrů.

3.3.7 Rozšíření hlášeného ponu na kan

Hlášený pon může být rozšířen na hlášený kan v tahu hráče poté, co hráč dobral kámen ze zdi, nebo po dobrání doplňujícího kamene z mrtvé zdi, tedy ne v tahu, kdy byl kámen vyžádán pro chi nebo pon. Hráč musí hlasitě zvolat **kong** nebo **kan**, položit čtvrtý kámen nad pootočený kámen ponu, počkat tři sekundy na případné ohlášení vítězství (chan-kan, oloupení kanu), pak otočit kan dora a vzít doplňující kámen z mrtvé zdi. Mrtvá zeď je doplněna o poslední kámen zdi.

3.3.8 Skrytý kan

Skrytý kan může být ohlášen v tahu hráče poté co hráč dobral kámen ze zdi nebo po dobrání doplňujícího kamene z mrtvé zdi, tedy ne v tahu kdy byl kámen vyžádán pro chi nebo pon. Hráč musí hlasitě zvolat kong nebo kan a ukázat čtyři kameny kanu. Pak otočí dva prostřední kameny obrázkem dolů, otočit kan dora a dobrat doplňující kámen z mrtvé zdi. Mrtvá zeď je doplněna o poslední kámen zdi.

Po ohlášení skrytého kanu má hráč stále skrytou ruku, pokud nemá jinou hlášenou sadu.

Skrytý kan nemůže být oloupen (chan-kan) , kromě vítězství rukou **Třináct sirotků**.

Všimněte si, že čtyři stejné kameny tvoří dohromady kan pouze tehdy, je-li nahlášen skrytý kan..

3.3.9 Čtvrtý kan

Jestliže po odhození kamene po nahlášení čtvrtého kanu nikdo neohlásí vítězství , ruka končí **předčasným ukončením**. Výjimkou je případ, kdy všechny čtyři kany patří stejnému hráči, pak hra pokračuje, ale nemohou být hlášeny žádné další kany.

3.3.10 Výhra pomocí odhozeného kamene (ron)

Hráč který může zformovat úplnou mahjongovou ruku s alespoň jedním **yaku**, pomocí posledního odhozeného kamene může vyhrát hlasitým zvoláním **ron** nebo **mahjong**, pokud není **furiten**.

3.3.11 Výhra pomocí kamene ze zdi (tsumo)

Hráč který může zformovat úplnou mahjongovou ruku s alespoň jedním **yaku**, pomocí kamene dobraného ze zdi nebo z mrtvé zdi, může vyhrát hlasitým zvoláním **tsumo** nebo **mahjong**. Hráč je povinen držet dobraný kámen stranou od zbytku ruky, aby bylo všem hráčům jasné, který kámen byl vyhrávající. Hráč který je furiten, může pořád vyhrát pomocí kamene ze zdi.

3.3.12 Riichi

Hráč se skrytou **čekající** rukou (čeká na poslední kámen – tenpai) může nahlásit **riichi** hlasitým zvoláním **riichi**, natočením svého odhozeného kamene a zaplacením 1000 bodů a umístěním tyčinky nad odhozené kameny. Jestliže si soupeř vyžádá otočený kámen pro ohlášení vítězství, je nahlášení riichi neplatné. Pokud si soupeř vyžádá pootočený kámen pro hlášenou sadu, hráč otočí následující kámen.

Hráč nemůže nahlásit riichi, pokud ve zdi zbývají méně než čtyři kameny.

Tisícibodová tyčinka se vrátí zpět hráči který nahlásil riichi, pokud vyhraje. Jestliže vyhraje jiný hráč, pak tyčinka náleží jemu, a v případě ukončení hry vyčerpáním kamenů tyčinka zůstane na stole, a získá ji vítěz

následující ruky.

Hráč který nahlásil riichi nemůže nadále měnit svoji ruku. Může nicméně nahlásit skrytý kan, pokud dobere kámen, který se hodí k jeho skrytému ponu, pokud tím nezmění čekání a pokud kameny, tvořící kan mohou být v původní ruce interpretovány pouze jako skrytý pon. (V případě tří po sobě jdoucích ponů ve stejné barvě nemůže být deklarován kan, protože je možné je interpretovat také jako tři chi)

Hráči který je furiten je dovoleno nahlásit riichi. Pokud se hráč, který zahlásil riichi rozhodne nevyhrát pomocí odhozeného kamene, stane se furiten. Hráč který je furiten může stále vyhrát pomocí dobrání kamene ze zdi (tsumo).

Riichi je yaku. Hráč který vyhraje během první obrátky po nahlášení riichi (od tahu následujícího hráče) získá další dodatečné yaku za ippatsu. Šance na ippatsu se ztrácí, pokud dojde k přerušení obrátky vyžádáním kamene pro kan, pon nebo chi, vztahuje se i na skrytý kan.

Hráč který vyhraje poté co zahlásil riichi otočí kameny pod ukazateli dora a kan dora. Tyto kameny jsou ukazatele ura dora, které může získat pouze hráč , který zahlásil riichi.

3.4 Konec hry (ruky)

Ruka může skončit třemi způsoby : vyčerpáním kamenů (nikdo nevyhrál po odhození posledního kamene), předčasným ukončením, nebo tím že jeden, nebo více hráčů ohlásí výhru.

3.4.1 Poslední kámen

Poslední kámen ve zdi může být vyžádán pouze pro ohlášení výhry, ne pro kan, pon nebo chi. Pokud je ohlášen kan pomocí předposledního kamene, doplňující kámen z mrtvé zdi se stává posledním kamenem.

3.4.2 Vyčerpání kamenů

Konec vyčerpáním kamenů nastane, pokud nikdo neohlásí výhru po odhození posledního kamene. 14 kamenů v mrtvé zdi se ke hře nepoužívá. Po vyčerpání kamenů noten hráči (hráči kteří nemohou nebo nechtějí ukázat tenpai ruku) platí pokutu tenpai (čekajícím) hráčům (hráči kteří ukáží tenpai (čekající) ruku). Celková částka noten pokuty činí 3000 bodů. Tedy jestliže jsou tři hráči tenpai, noten hráč platí každému z nich 1000 bodů, zatímco pokud je pouze jeden hráč tenpai, obdrží 1000 bodů od každého z noten hráčů. Hráč není uznán jako tenpai, pokud čeká pouze na kámen, od kterého má již čtyři. Hráč je stále považován za tenpai, i když všechny kameny, na které čeká, jsou viditelné mezi odhozenými kameny a hlášenými sadami. Hráč který hlásil riichi je povinen v případě vyčerpání kamenů ukázat svou tenpai ruku. Po ukončení ruky vyčerpáním kamenů se klade na stůl jedno počítadlo honba na pravé straně východu.

3.4.3 Předčasné ukončení

Po předčasném ukončení ruky se neplatí noten pokuta, hráči kteří hlásili riichi nejsou povinni ukázat tenpai ruku, pokud se nejedná o čtyři hlášená riichi. Po předčasném ukončení ruky se na stůl klade jedno počítadlo honba na pravé straně východu. Předčasné ukončení může nastat čtyřmi způsoby :

- hráč který má během první a nepřerušené obrátky po dobrání prvního kamene devět různých hraničních a zvláštních kamenů, může hlásit předčasné ukončení.
- Nikdo nevyhrál po odhození po čtvrtém kanu a čtyři kany nenáleží stejnému hráči

- všichni hráči odhodili stejný vítr během první nepřerušené obrátky
- všichni čtyři hráči hlásili riichi, a nikdo neohlásil výhru po odhození kamene čtvrtým hráčem. Všichni hráči jsou povinni ukázat tenpai ruku.

3.4.4 Zacházení se sázkami riichi v případě nerozhodné hry

V případě nerozhodného výsledku hry (vyčerpáním kamenů nebo předčasným ukončením), zůstanou všechny sázky riichi na stole, aby byly získány dalším hráčem, který ohlásí výhru. V případě že vyhraje více než jeden hráč, sázky riichi náleží bližšímu hráči po pravé ruce hráče který odhodil kámen.

3.4.5 Furiten (zmeškané vítězství)

Jestliže může čekající hráč zformovat mahjongovou ruku pomocí některého ze svých dříve odhozených kamenů, je furiten a nemůže vyhrát pomocí odhozeného kamene.

Hráč který je furiten se může rozhodnout změnit svou ruku tak aby se vyhnul furitenu (pokud nehlásil riichi).

Hráč který je furiten může stále vyhrát dokoupením kamene ze zdi.

Hráč který nevyužije možnosti hlásit výhru pomocí odhozeného kamene který dokončí jeho mahjongovou ruku je dočasně furiten, dokonce i když mu tento kámen nepřináší žádné yaku, a nemůže během jedné obrátky hlásit výhru pomocí odhozeného kamene. Pokud je obrátka přerušena vyžádáním kamene pro kan, pon nebo chi, hráč přestává být furiten. Dočasný furiten končí vždy, když si hráč dokoupí kámen, takže žádný hráč nemůže být považován za furiten s kamenem, který sám dokoupil ze zdi.

Furiten – příklad 1 Jestliže může čekající hráč formovat mahjongovou ruku pomocí některého ze svých dříve odhozených kamenů, je furiten a nemůže vyhrát pomocí odhozeného kamene, i když mu tento odhozený kámen nedává yaku.

Uvažme hráče s následující rukou:



Tento hráč je v třístranném čekání na 3-6-9. Hráč je furiten, pokud se kterýkoliv z těchto kamenů, na které čeká, nachází mezi jeho dříve odhozenými kameny.

Furiten – příklad 2

Uvažme hráče s následující rukou :



Hráč čeká na 1-4 kol. Odhozený kámen 7 kol hráče nedělá furiten. Pouze pokud je jeden z kamenů na které čeká (1 nebo 4 kol) mezi odhozenými kameny, je hráč furiten.

Furiten – příklad 3

Uvažme hráče s následující rukou:



Hráč čeká na tyto kameny : 4 a 7 kol a červený drak. Jestliže hráč dříve odhodil kterýkoliv z těchto kamenů, je furiten.

3.4.6 Chombo

Vážné přestupky jsou pokutovány **chombo pokutou**, po které následuje nové rozdání ruky. Jestliže ve stejný čas kdy je ohlášeno chombo jiný hráč ohlásí výhru, je chombo anulováno.

Pokuta za chombo je stejné velikosti jako platba za mangan : 4000 pro východ, 2000 pro ostatní hráče. Jestliže je chybným hráčem východ, platí 4000 každému z hráčů.

Následující přestupky jsou vystaveny chombo pokutě :

- nesprávné hlášení výhry
- nesprávné hlášení riichi s rukou která není čekající (tenpai) (určí se pouze v případě vyčerpání kamenů)
- nesprávné hlášení skrytého kanu po hlášení riichi (je určeno pouze v případě kdy chybný hráč vyhraje, nebo v případě vyčerpání kamenů)
- odhalení více než pěti kamenů ze zdi, z hráčovy nebo protivnickovy ruky
- vyžádání odhozeného kamene poté co je ruka hráče označena jako mrtvá ruka.

Po chombo pokutě se sázky riichi vrací zpět hráčům, kteří hlásili riichi, a znovu se rozdává. Na stůl není umístěno žádné počítadlo honba a rozdávající se nemění.

3.4.7 Mrtvá ruka

Některé přestupky, které nejsou trestány chombo pokutou, místo toho končí **mrtvou rukou**. Hráči který má mrtvou ruku není povoleno hlásit výhru, kan, pon nebo chi a nikdy není považován jako tenpai.

Následující přestupky končí mrtvou rukou :

- příliš mnoho nebo příliš málo kamenů v ruce
- odhalení kamenů v soupeřově ruce nebo v mrtvé zdi
- hlášení chybného kan, pon nebo chi

3.4.8 Menší pochybení

Odhalené kameny ze zdi se vrací zpět do zdi. Pokud je odhaleno ve stejnou chvíli více než pět kamenů, aplikuje se chombo.

3.4.9 Když je ohlášena výhra

Když ruka skončí s tím, že jeden nebo více hráčů hlásí výhru, jeho ruka (jejich ruce) je ohodnocena. Odměnu dostává pouze hráč který vyhrál. Pokud je více možností, sám výherce rozhodne , jakým způsobem vyhrávající kámen doplní jeho ruku.

Hráč který vyhrál dokoupením kamene ze zdi (tsumo) dostává zapláceno od tří soupeřů. Hráč jehož odhozený kámen vyústil v ohlášení výhry jednoho nebo více hráčů , platí sám plnou hodnotu každé ruky vítězům.

Východ obdrží více bodů za výhru, ale také více platí v případě soupeřova vítězství dokoupením kamene ze zdi.

Pokud ruku vyhraje východ (ať už bylo více vyhrávajících nebo ne) , na stůl se umístí počítadlo honba po pravé straně východu.

3.4.10 Počítadlo honba

Počítadlo honba se umístí na stůl po pravé straně východu poté co vyhrál východ, hra skončila vyčerpáním kamenů nebo přerušením.

Každé počítadlo na stole zvyšuje hodnotu vyhrávající ruky o 300 bodů. V případě výhry pomocí dokoupení kamene ze zdi, je platba sdílena, každý ze soupeři zaplatí 100 bodů za každé počítadlo vítězi, jako dodatek

ke standardní ceně ruky.

Všechny počítadla jsou odebrány ze stolu, pokud hlásí vítězství jiný hráč než východ, a východ vítězství nehlásí.

3.4.11 Pět honba

Pokud se na stole ocitne pět a více počítadel honba je k hlášení výhry zapotřebí alespoň dvě yaku.

3.4.12 Střídání rozdávajícího

Po ukončení ruky se rozhoduje, jestli východ zůstane východem, nebo tato výsada přejde na následujícího hráče.

Východ zůstane východem, pokud ohlásil výhru, nebo je tenpai. V opačném případě se rozdávající mění, a hráč který byl jih, se stává východem, západ se stane jihem, sever se stane západem a východ se stane severem.

3.5 Pokračování hry

Jakmile je rozhodnuto o změně rozdávajícího, jsou kameny zamíchány obrázkem dolů a začíná nová ruka.

Když se hráč, který začal celou hru jako východ stane opět východem poté co všichni protivníci byli alespoň jednu ruku východem, začíná jižní kolo.

Když se hráč, který začal celou hru jako východ stane opět východem poté co všichni protivníci byli alespoň jednu ruku východem v jižním kole, hra končí.

3.6 Konec hry

Po skončení jižního kola hra končí. Vítězem se stává hráč s největším počtem bodů. To kolik jednotlivých rukou hráč vyhrál nemá žádný význam, vítěze určuje pouze celková suma bodů. Remízy jsou povoleny. Jakékoliv sázky riichi, které na stole zůstaly po skončení hry náleží vítězi.

3.6.1 Prémie pro vítěze

Na konci hry se do výsledku započítává bonus/pokuta (**uma**). Dva nejlépe ohodnocení hráči obdrží bonus od dvou nejhůře ohodnocených hráčů ve hře podle těchto pravidel : Vítěz obdrží 9000 bodů, druhý hráč 3000 bodů, třetí hráč je penalizován -3000 bodů a poslední hráč je penalizován -9000 body.

V případě remízy jsou body pro dané hráče rozděleny napůl mezi remizující hráče. Tedy pokud se dva hráči dělí o první místo, každý obdrží bonus 6000 bodů.

4 Vyhodnocení

4.1 Vyhodnocení ceny vyhrávající ruky

Nejprve se určí počet **fan** (han) takto :sečte se počet yaku (alespoň jedno), počet červených pětetek, počet kamenů dora, kamenů kan dora a v případě riichi kamenů ura-dora v ruce. Součet je fan (han) hodnota ruky.

Poté se vyhodnotí základní hodnota ruky , minibody (fu). Jejich počet je zaokrouhlen na 10 nahoru (tedy 32 minibodů se zaokrouhlí na 40). Pro ruce s pěti a více fan nejsou minibody důležité.

Hodnotu ruky je nyní možné nalézt v tabulkách popsaných v odstavci 4.1.3. K hodnotě z tabulky je přidáno 100 bodů za každé počítadlo honba v případě výhry dobráním ze zdi a 300 v případě výhry pomocí odhozeného kamene. Navíc vítězi náleží všechny sázky riichi od hráčů kteří nevyhráli.

V případě , kdy ve stejné chvíli vyhraje více než jeden hráč, se hráč, který odhodil vyhrávající kámen vyrovná s každým vítězem individuálně. Každý vítěz obdrží hodnotu ruky včetně bodů za počítadlo honba ve hře.

V případě , kdy ve stejné chvíli vyhraje více než jeden hráč, náleží sázky riichi od hráčů kteří nevyhráli vítězi nejbliže po pravé straně hráče, který odhodil vyhrávající kámen. Sázky riichi vítězů se jim vždy vracejí zpět .

4.1.1 Minibody

Vítěz dostane vždy minibody za způsob výhry :

- skrytá ruka a pomocí odhozeného kamene 30
- sedm párů 25 (žádné další minibody již nedostává)
- jiný způsob výhry 20

Dále se přičtou minibody za pony a kany v ruce. Chi nemají žádnou hodnotu v minibodech. Pokud vyhrávající kámen doplňuje pon, počítá se tento pon jako skrytý v případě že šlo o dokoupení kamene ze zdi a jako hlášený v případě odhozeného kamene.

Minibody	Hlášený	Skrytý
Pon,2-8	2	4
Pon,hraniční a zvláštní	4	8
Kan ,2-8	8	16
Kan, hraniční a zvláštní	16	32

Dodatečně jsou přidávány dva minibody v těchto případech :

- Pár draků
- Pár větrů kola
- Pár větrů hráče
- Výhra čekáním na rohu, uzavřeným čekáním nebo jedinečným čekáním.
- Výhra dobráním kamene ze zdi (netýká se pinfu)
- otevřené pinfu

Čekání na rohu je 1-2 čekající na 3 nebo 8-9 čekající na 7. Uzavřené čekání je čekání na prostřední kámen chi. Jedinečné čekání je čekání na doplnění páru.

Čekání na rohu:  vyhrávající kámen  **Uzavřené čekání:**  vyhrávající kámen 

Vítěz rozhoduje o tom, kterou sadu doplní vyhrávajícím kamenem. Uvažme následující čekání:

 čeká na  nebo 

Výhrou pomocí 7 se může hráč rozhodnout jestli získat 2 minibody za čekání na rohu nebo 0 minibodů za doplnění dvoustranné 5-6-7 chi. To druhé může hráči umožnit získání yaku za pinfu v případě skryté ruky.

2 minibody jsou odměnou za výhru pomocí dokoupení kamene ze zdi. Neplatí v případě, že yaku na ruce je pinfu.

Otevřená ruka (má hlášené sady) která nemá žádné minibody je odměněna 2 minibody za otevřené pinfu. Např. :



4.1.2 Přesný výpočet ceny ruky

Při výpočtu hodnoty ruky je doporučeno používat tabulek. Nicméně pro úplnost následuje vzorec pro výpočet hodnoty ruky.

Základní hodnotu ruky (zaokrouhlené minibody) je násobena hodnotou $2^{(2+\text{fan})}$. Tato částka je základní částka kterou musí zaplatit všichni tři soupeři v případě výhry pomocí dobrání ze zdi. Pro východ je tato částka zdvojnásobena. Východ dostává dvojitou platbu, ale také platí dvojnásobek základní částky v případě že soupeř vyhraje pomocí kamene dobraného ze zdi. Základní částka je zaokrouhlena na celé stovky nahoru, nesmí ale překročit platbu za mangan

V případě výhry pomocí odhozeného kamene, musí hráč, který odhodil vyhrávající kámen, platit za všechny ostatní hráče včetně východu, tedy čtyřnásobek základní částky, když vítěz není východ a trojnásobek zdvojené základní částky (tedy šestnásobek) je-li vítězem východ. Platba je zaokrouhlena na celé stovky nahoru, nesmí ale překročit platbu za mangan.

K výsledné částce se dodají hodnoty na stole ležících sázek riichi a počítadel honba.

4.1.3 Vyhodnocovací tabulky

Vyhodnocovací tabulky na straně 19 jsou roztrženy podle toho, zda je vítězem východ nebo ne, a zda bylo vítězství dosaženo dokoupením kamene ze zdi (tsumo), nebo pomocí odhozeného kamene (ron).

V odpovídající tabulce použijte sloupec který obsahuje počet fan ruky a řádek obsahující počet minibodů ruky.

Tabulka Východ (Tsumo) dává hodnotu, kterou má každý soupeř zaplatit východu. Tabulka Ostatní (Tsumo) dává dvě hodnoty, vyšší číslo je platba východu, nižší platba ostatních dvou soupeřů. Tabulky Ron vrací hodnotu, kterou musí zaplatit hráč který odhodil vyhrávající kámen vítězi. Tabulky pro limitní ruce vrací hodnotu, kterou hráči platí v případě výhry dobráním ze stěny. V případě výhry pomocí odhozeného kamene platí hráč který odhodil vyhrávající kámen všechny body sám, např. pro haneman je platba 18000 východu nebo 12000 ostatním.

K výsledné částce se dodají hodnoty na stole ležících sázek riichi a počítadel honba.

4.2 Přehled yaku (vzorů kamenů)

Některé yaku vyžadují, aby ruka byla skrytá (žádná sada není nahlášená). **Skrytá ruka** může vyhrát pomocí odhozeného kamene. Jestliže odhozený kámen doplňuje pon, počítá se tento pon při výpočtu minibodů jako hlášený, ale ruka jako taková zůstává skrytá.

Yaku se sčítají, takže v jedné mahjongové ruce může být kombinováno několik yaku. Např. Skrytá ruka s **Všechny obyčejné** a **Smíšené tři postupy** má hodnotu 4 han při vítězství dobráním ze zdi. Jestliže je ruka otevřená, má hodnotu jeden han. Tímto způsobem se nedá získat více než 13 han.

Yakumany nejsou kumulativní.

4.2.1 Yaku s cenou 1 han

Riichi RIICHI **Skrytá** čekající ruka hlášená s 1000 bodovou sázkou. Vizte 3.3.12 pro podrobná pravidla pro hlášení riichi. Dodatečné yaku, IPPATSU, je odměnou za vítězství během první nepřerušené obrátky po hlášení riichi, počítá se v to i následující dobrání ze stěny které provede hráč, který riichi hlásil. Pokud je obrátka přerušena vyžádáním kamene pro kan, pon nebo chi, včetně skrytého kanu, IPPATSU nelze získat.

Další dodatečné yaku, DABURU RIICHI, je odměnou za hlášení riichi během první obrátky. Např. během hráčova prvního tahu. První obrátka nesmí být přerušena, tedy pokud je vyžádán kámen pro kan, pon, nebo chi, včetně skrytého kanu před hlášením riichi, DABURU RIICHI není možné získat.

Plně skrytá ruka MENZEN TSUMO Vítězství dobráním kamene ze zdi se skrytou rukou

Všechny obyčejné TANYAO CHUU **Skrytá** ruka bez hraničních a zvláštních kamenů.

Pinfu PINFU **Skryté** čtyři postupky chi s bezcenným párem, tedy skrytá ruka s párem který není ani pár draků, ani vítr hráče, ani vítr kole. Vyhrávající kámen musí být z oboustranného čekání. Tato ruka již z definice (pinfu – žádné fu) neobsahuje žádné dodatečné minibody, pouze základních 30 za výhru pomocí odhozeného kamene nebo 20 za výhru dokoupením kamene ze zdi.

Dvě stejné postupky IPEIKOU **Skrytá** ruka se dvěma stejnými chi, tedy stejné hodnoty ve stejné barvě, např.:



Smíšené tři postupky SAN SHOKU DOUJUN Ruka se třemi chi se stejným číselným pořadím, v každé barvě jedna, např.:



Dává dodatečný han pokud je **skrytá**.

Čistá postupka ITSU Ruka se třemi po sobě jdoucími chi v jedné barvě, např.:



Dává dodatečný han pokud je **skrytá**.

Pon draků FANPAI/YAKUHAI Pon/kan z draků.

Vítr hráče FANPAI/YAKUHAI Pon/kan z větrů hráče.

Vítr kola FANPAI/YAKUHAI Pon/kan z větru kola.

Vnější ruka CHANTA Všechny sady obsahují hraniční nebo zvláštní kámen. Ruka obsahuje alespoň jednu chi. Dává dodatečný han pokud je **skrytá**.

Po kanu RINCHAN KAIHOU Vítězství pomocí doplňujícího kamene po hlášení kanu. Počítá se jako dobrání ze zdi.

Oloupení kanu CHANKAN Vítězství pomocí kamene, kterým oponent doplnil svůj hlášený pon na kan (viz 3.3.7). Protože kan nebyl hlášen úspěšně, neotáčí se nová kan dora. Počítá se jako vítězství pomocí odhozeného kamene.

Pod mořem HAITEI Vítězství dobráním posledního kamene ze zdi.

Pod mořem HOUTEI Vítězství pomocí kamene odhozeného poté co odhazující dobral poslední kámen ze zdi. Tento odhozený kámen může být vyžádán pouze pro vítězství, ne pro kan, pon nebo chi.

4.2.2 Yaku s cenou 2 han

Sedm párů CHII TOITSU **Skrytá** ruka se sedmi odlišnými páry. Dva stejné páry nejsou povoleny.

Trojité pon SAN SHOKU DOKOU Ruka se třemi pony/kany, jeden v jedné barvě téhož čísla např.:



Tři skryté pony SAN ANKOU Ruka se třemi skrytými pony/kany. Všimněte si, že není vyžadována celá skrytá ruka, pouze část s pony/kany.

Tři kany SAN KAN TSU Ruka se třemi kany.

Všechny pony TOI-TOI HOU Ruka se čtyřmi pony/kany a párem.

Půl barvy HONITSU Ruka s kameny jedné barvy, kombinovanými se zvláštními kameny. Dává dodatečný han pokud je **skrytá**.

Tři malí draci SHOU SANGEN Ruka se dvěma pony draků a párem draků. Dává další dvě yaku za samotné pony draků.

Všechny hraniční a zvláštní HONROUTOU Ruka obsahující pouze hraniční a zvláštní kameny. Dává další dvě

yaku za **Všechny pony** (TOI-TOI HOU).

Hraniční v každé sadě JUNCHAN TAIYAI všechny sady obsahují hraniční kámen. Ruka obsahuje alespoň jedno chi. Dává dodatečný han pokud je **skrytá**.

4.2.3 Yaku s cenou 3 han.

Dvojitě dvě stejné postupy RYAN PEIKOU **Skrytá** ruka se čtyřmi chi, které dávají dvě a dvě stejné postupy např.:



Za Dvě stejné postupy není další yaku.

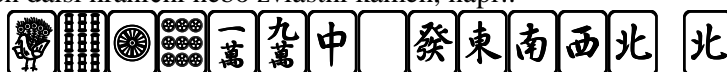
4.2.4 Yaku s cenou 5 han

Čistá barva CHINITSU Ruka se skládá pouze z kamenů v jedné barvě. Nejsou povoleny zvláštní kameny. Dává dodatečný han pokud je **skrytá**.

Odhozené hraniční a zvláštní NAGASHI MANGAN Tato speciální ruka nemůže být kombinovaná s žádnou jinou rukou. Hráč ji může získat po vyčerpání kamenů ze zdi, pokud má skrytou ruku, odhazoval pouze hraniční a zvláštní kameny a žádný z těchto kamenů nebyl vyžádán. Hráč nesmí být v tenpai. Hráč obdrží platbu v hodnotě manganu získaného po dobrání kamene ze zdi, získává také body za počítadla honba a sázky riichi.

4.2.5 Yakuman

Třináct sirotků KOKU SHIMUSOU **Skrytá** ruka obsahující jeden od každého druhu hraničních a zvláštních kamenů plus jeden další hraniční nebo zvláštní kámen, např.:



V případě vítězství s třináctistranným čekáním (čekání na kámen do páru) je hráč odměněn dodatečným yakumanem.

Devět bran CHUUREN POOTO **Skrytá** ruka obsahující kameny 1112345678999 ve stejné barvě plus jeden další kámen ve stejné barvě např.:



V případě vítězství s devítistranným čekáním (1112345678999 a čekání na jeden další kámen) je hráč odměněn dodatečným yakumanem.

Požehnání nebes TENHO Východ vítězí svou počáteční rukou (ihned po rozdání). Skrytý kan není povolen. Žádný dodatečný yakuman za třináctistranné, devítistranné nebo jedinečné čekání.

Požehnání země CHIHO Vítězství pomocí dobrání kamene ze zdi v první a nepřerušené obrátce. Skrytý kan není povolen.

Požehnání lidstva RENHO Vítězství pomocí odhozeného kamene v první a nepřerušené obrátce. Pozor skrytý kan také přerušuje obrátku.

Čtyři skryté pony SUU ANKOU **Skrytá** ruka se čtyřmi skrytými pony/kany. Vítězství pomocí odhozeného kamene je povoleno pouze v případě jedinečného čekání na pár. V takovém případě je hráč odměněn dodatečným yakumanem.

Čtyři kany SUU KAN TSU Ruka se čtyřmi kany.

Všechny zelené RYUU IISOU Ruka skládající se pouze ze zelených kamenů. Zelené kameny jsou : zelený drak a 2,3,4,6,8 bambusů. Např.:



Všechny hraniční CHINROUTO Ruka se skládá pouze z hraničních kamenů.

Všechny zvláštní TSUU IISOU Ruka se skládá pouze ze zvláštních kamenů

Tři velcí draci DAI SANGEN Ruka s třemi pony/kany draků. V případě tří hlášených ponů/kanů draků musí hráč který „nakrmil“ třetí sadu draků zaplatit celou hodnotu ruky v případě dobrání kamene ze zdi a rozdělit se o platbu s odhazujícím v případě vítězství pomocí odhozeného kamene. Viz 3.3.6

Čtyři malé větry SHOU SUUSHII Ruka se třemi pony/kany větrů a párem větrů.

Čtyři velké větry DAI SUUSHII Ruka se čtyřmi pony/kany větrů. Hodnota této ruky jsou dva yakumany. V případě čtyř hlášených ponů/kanů větrů musí hráč který „nakrmil“ čtvrtou sadu větrů zaplatit celou hodnotu ruky v případě dobrání kamene ze zdi, a rozdělit se o platbu s odhazujícím v případě vítězství pomocí odhozeného kamene. Viz 3.3.6

Východ (Tsumo)

Tsumo	1fan	2fan	3fan	4fan
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

Východ (Ron)

Ron	1fan	2fan	3fan	4fan
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

Ostatní (Tsumo)

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

Ostatní (Ron)

Ron	1fan	2fan	3fan	4fan
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

Limit	Fan	Východ	Ostatní
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