

A négyes-Mahjongg (ejtsd: madzsong és "magyarul" írhatod is így fonetikusán) **lényege röviden:**

Az asztal közepén képükkel lefelé fordítva összekevert kövekből mindegyik játékos húz 13-13 db követ, amit úgy állít fel (vagy helyez el a játszólécére), hogy azokat ellenfelei ne láthassák. Ezt követően, Kelet kezdi a játékot..., húznak és dobnak... Akkor van vége egy játéknak, ha valaki Mahjongg felkiáltással jelzi, hogy mind a 14 db követ **szabályos figurák** kombinációjába tudja rendezni.

A figurák:

"Chow" (ejtsd: csau): három azonos színű kőből álló sor.

"Pong" (ejtsd: pöng): 3 db azonos kő.

"Kong" (ejtsd: köng): 4 (*!!!)db azonos kő

"záró-Pár" : 2 db azonos kő (csak 1 db a kész Mahjonggban)

(*!!!)A 14 db-os kombinációban ez is csak 3 db-nak számít! Ez úgy működik, hogy bármikor, amikor a Kong-ot kiteszik (vagy egy kitett Pong-hoz hozzárakva, az Kong-ra vált), azonnal egy pótkövet is húzni kell! Értelmezzük csak! A Kong tehát, nem egy "4 db-os figura" a kombinációban, hanem alapvetően: bónuszként működik, azaz a pontozásnál duplázza a Pong (a "3 db-os figura") értékét.

Kivételes kombinációk (nem csak a fenti figurákból állnak):

"Nagysor" és a "KilencLámpás" (lásd lenn az extráknál), amelyek szinglivel is zárhatók.

Mahjongg (sok pontot hozó) mondható akkor is, ha mind a 14 kő párosokból áll.

13-kőből egyetlen esetben (lásd lenn, az extráknál: "Világcsoda") mondható Mahjongg, ha az 1 db kő eldobása után maradó kövek: 1-1 db a négy szélből, 1-1db a három sárkányból és mindegyik színből az egyesek kilencesek.

A játék lefolyása

Az ellenfelek éppen eldobott követ bármelyik játékos felveheti (elrabolhatja), ha az a győzelemhez (Mahjongg), vagy egy szabályos ("Pong", vagy "Kong") figura lerakásához hiányzik, de "Chow" felkiáltással csak a soron következő veheti fel az ellenfél által eldobott követ.

Ha egyszerre több játékos akar rabolni, akkor az erőssorrend: Mahjongg/Pong/Kong/Chow. Ezen belül (azonos bemondásnál) a magasabb érték, ill. a Mahjongg-nál a lépésre következő sorrendje dönt.

Az elrabort követ a jelzett figurában ki kell tenni az asztalra (fel kell fedni). Ezután, a figurát kirakó következik dobásra és a játék úgy folytatódik, mintha éppen ő lett volna soron...

A már kitett, (nyitott) Ponghoz nem rabolható negyedik kő, de kézből hozzátehető. (Ezutóbbi esetben, a Kong-ért húzni kell egy pótkövet.)

Egy parti, praktikusán, 16 pontozott játékból áll, sorrendben Észak, Kelet, Dél, Nyugat négyszer-négyszeri kedvezményezésével.

A II. és III. alattiakban részletezett sorsolási/osztási rituálék forrása:

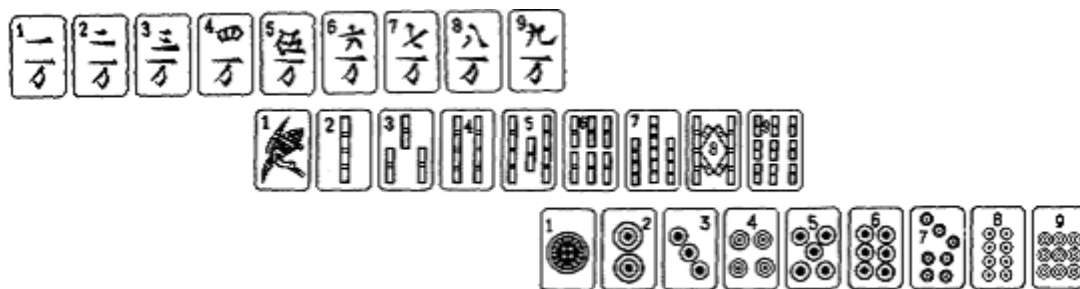
Hergár Emil MAH-JONG játék ismertetése, kombinációk, elszámolás...

Kiadja: Gallwitz Testvérek, Budapest, 1925. Reprint kiadás: Terebess Kiadó, Budapest, 1997.

Elektronikus kiadás: **Terebess Ázsia E-tár**

I. A játék-készlet:

144 db követ tartalmaz, amelyek közül az összesen 4-4 db Virág és Évszak kivételével, mindegyik alábbiából 4-4 db van. Három „szín”: Írások, Bambuszok, Körök, mindegyikben 1-től 9-ig számozva a kövek. (Az 1-esek és a 9-esek "Sarokkövek")



"Honőrök": 4 féle Szél, (K-i, D-i, Ny-i, É-i) és 3 féle Sárkány: vörös(C), zöld(F) kék(P)



4 féle Virág és a 4 Évszak. (jelölésük: 1=Kelet, 2=Dél, 3=Nyugat, 4=Észak.)

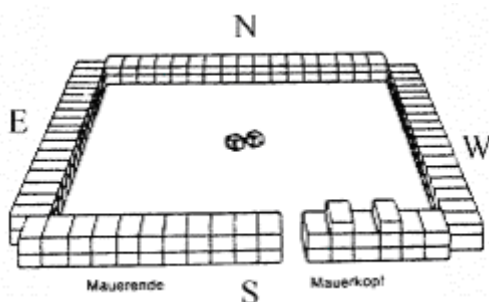


II. A játék előkészítése

1. Az ülés sorrendjét az egyik játékos (rendszerint a legidősebb) két kocka dobásával határozza meg úgy, hogy a kidobott pontszámok összegét sajátmagán eggyel kezdve jobbfelé kiszámolja Keleti Szél helyét. Vele szemben lesz Nyugati Szél, a balján Északi Szél, a jobbán pedig Déli Szél helye. (Ha pl. 2, 6 vagy 10 volt a pontszámok összege, úgy a jobbszomszéd, ha 3, 7 vagy 11 volt, úgy a szembelevő, ha 4, 8 vagy 12, úgy a balszomszéd, ha pedig 5 vagy 9, akkor a saját helyén játszik az első Keleti Szél.)

Ezután a négy széljelző követ írásukkal lefelé fordítva, összekeveri az asztalon, melyeken elosztva a játékosok, kialakul, hogy ki-kí milyen szélirányt képvisel, illetve ennek megfelelően ki az 1-es (=K), a 2-es (=D), a 3-as (=NY) és a 4-es (=É) játékos.

2. Miután mindenki így elhelyezkedett, a köveket lefordítva az asztalra teszik és jól összekeverik. Majd az u. n. kínai fal felépítéséhez fognak olyan formán, hogy minden játékos a léce előtt tizennyolc követ sorba rak (rendszerint egy léce hossza) arra még egy sort tesz ugyanilyen módon. Mikor minden játékos kész evvel, akkor ezeket a falrészeket négyszögalakba összetolják, miáltal elkészült a teljes fal.



A két kő kiemelése által támadt nyílástól jobbra levő rész (tehát amin a kiemelt két kő van) lesz a fal vége, ezzel szemben (a nyílástól balra) a fal eleje. A kiemelt két követ pótkőnek nevezzük és arra szolgálnak, hogy a játék közben felvett virágokat pótolják. Ez a két kő kevés erre a célra - lévén nyolc virág - tehát ha elfogy újjal kell pótolni. Ez úgy történik, hogy az a játékos, aki előtt a fal vége van, köteles a legutolsó párt feltenni. Ugyanaz a játékos gondoskodik arról is, hogy a fal utolsó 14 köve egy kis réssel el legyen választva a többitől. Tehát mikor egy pár pótkövet feltesz, ugyanakkor egy pár követ az utolsó 14 köhöz is csúsztat. (ezt a 14 követ t. i. már nem lehet felvenni.)

A fal elejéről (a nyílástól balra) kezdődik az osztás: Keleti Szél az első két párt veszi, utána Déli Szél ugyanannyit és így tovább körbe, míg mindenkinek 12 köve lesz (háromszor négy.) Akkor a Keleti Szél leveszi az első pár és harmadik pár felső köveit, a Déli az első pár alsó kövét, a Nyugati a második pár felső - és Északi az első kövét. Mikor már mindez megtörtént, tehetik csak fel a játékosok a lécekre a 13, illetve a Keleti Szél a 14 követ, amivel a játék előkészítése befejeződött.

3. A Keleti Szél a játék vezetője és a legfontosabb játékos. Ő kap az osztásnál először és ő indítja meg a játékot. Van ezenkívül még más privilégiuma is: ha a játékot megnyeri, mindenkitől duplán kap, ezzel szemben, ha elveszti duplán fizet. Mindaddig marad Keleti Szél, míg nyer; ha nem nyer, a széljelző lapocskák eggyel jobbra mennek. A Keleti Szél eme előnyei más szabály szerint a "bankárt" illeti, kit kockadobással jelölnek ki, és ugyanazokat a jogokat élvezi, mint a Keleti Szél (világos, hogy akkor a Keleti Szél, csak mint egyszerű játékos játszik). A továbbiakban "Keleti Szél" helyett ez esetben "bankár" értendő.

Ha a bankárság (vagy Keleti Szél) egyszer körbe megy, vagyis ugyanaz lenne a Keleti Szél aki először volt, lejátszottak egy "game"-et. Ezek a játékok a Keleti Szél játéka (East game) a következő, míg a bankárság egyszer körbe megy a South game és úgy tovább, míg újra East game lenne, akkor újra kell a helyet és a bankárt ill. Keleti Szélt kisorsolni.

III. A játék menete.

1. Mindenek előtt a léceken levő kövek közül kiválasztják a virág köveket és azokat jobbra kifestetik. Ezáltal annyival kevesebb kövük lesz, mint ahány virágot kitétek. Ezeknek pótlására szolgál a fal végén levő két pótkő. Először a Keleti Szél vesz, utána sorrendben a többiek (ha van virágjuk). Ha ez a vett kő is virág, akkor megvárják, míg mindenki kicserélte és csak akkor vesz újat helyette. A játék közben felvett virág helyett is pótkövet kell felvenni.

Mint már fentebb említettük a virágok számozva vannak. Ha egy játékos ugyanolyan számú virágot vesz fel, mint amennyi az ő száma (Pl.: Nyugati Szél 3-as virágot), úgy azt saját virágjának nevezi.

2. Hosszas előkészület után immár megkezdődhet a játék. A Keleti Szél a neki legkevésbé illő követ leteszi. Melyik a legkevésbé illő kő? Mindenek előtt tisztába kell jönnünk a játék céljával. Egész röviden: egy-egy kő kicserélése által 3 vagy 4 egyforma kőből álló csoportok, ill. 3 kőből álló sorozatok és egy pár (két egyforma kő) képzése. Akinek négy ilyen csoportja vagy sorozata és egy párja van, "mah-jong"-ot (nyertem), vagy "huala"-t (kész van) mond és a játékot megnyerte.

Ezen is fordul meg aztán az egész játék sorsa, hogy ki tudja korábban összegyűjteni ezeket a figurákat.

Miután tehát a Keleti Szél letette az első követ, a játék kezdetét vette. Ezt a követ és a többit is sorban a többi játékosok bizonyos alább megmagyarázott esetekben felvehetik. De mindig csak a legutoljára letett követ szabad felvenni. Mihelyt a következő játékos a falból új követ vett, az előbb letett kő a játék végéig fel nem vehető. Nagyon gyakorlott játékosok már úgy is játszanak, hogy a lepasszolt köveket lefedve teszik az asztalra úgy, hogy mindig csak a legutolsó követ látják, a többit fejben kell tartani. Ez az úgynevezett: vakjáték.

"Minek ez a sok hókusz-pókusz, kockadobás, számolgatás, kérdezheti méltán a játékos - mikor mindezzel csak az időt húzzuk és a játékot komplikáljuk?" Bizony nálunk - szerencsére - nincs is erre olyan nagy szükség. Tudvalevő ugyanis, hogy a kínai általában igen szeret - csalni. Ennek a lehetőségnek kizárására csinálták aztán ezeket a rafinált szabályokat, úgy hogy aki ezt ki akarja játszani, annak ugyancsak ravasz és főleg ügyesnek kell lenni. Természetesen, mind az eddig tárgyaltakat, mind a továbbiakat meg lehet tetszés szerint változtatni, akár egyszerűsíteni, akár komplikálni. Pl. a hely kisorsolása teljesen el is maradhat; a Keleti Szél kisorsolása megtörténhet akár csak egy egyszerű kockadobással is, de lehet úgy is, hogy a fent leírt módon lett Keleti Szél még csak ideiglenesen viseli e tisztet, s csak mikor már a fal fel van építve dob újra a kockával és akire a

kiolvasott pontszám esett, avval megcseréli a helyét (természetesen a jellegét is). És még számtalan módon lehet a játékon változtatni. (Minden attól függ, hogy hasonlóan játszunk mint a kínaiak, avagy sem).

Megjegyzés

Nekem, egyébként az a véleményem, hogy ez a játék fenti rituálék nélkül és kevésbé kellemes megjelenésű rekvizitekkel "dögunalmas" lenne mindazoknak, akik pl. már kinőttek pl. a dominójátékból. Legalábbis, nem látok benne olyan sok variációs lehetőséget. A kiosztott és húzott kövek csereberéje, az eldobottak figyelése (vajh' mire készülnek az ellenfelek becslése) számomra meglehetősen kevés olyan akciót ígér, amivel befolyásolhatnám a játék kimenetét. Persze, gyakorlottakkal szemben biztosan rendre veszítenék. No meg, a legegyszerűbb játékok is izgalmassá tehetők pénzben, fogadásokkal úzve. Nem hinném, hogy a 8-9 év feletti mai gyerekeket különösebben érdekelné. Magam, nem látok sokkal többet a felnőttek Mahjongg-jában sem...

IV. Az elszámolás

Kézenfekvő, hogy több változata is van és természetes az is, hogy kialakulnak gyakran együtt játszóknak házi szokásai is. A különböző számítási és értékelési értelmezésekből esetlegesen adódó viták elkerülhetők, ha egy írott szabályt (pl. akár az alábbi) tekintünk alapnak, amelyhez, akár alkalmanként is, a játék elején, valamennyi játékos konszenzusával elfogadott kiegészítéseket írásban hozzácsatoljuk.

A figurák pontértékei (kirakva / kézben, ill. rablással/rablás nélkül [*]):

Chow: 0 / 0

Pong (2,3,4,5,6,7,vagy 8) : 2 / 4

Pong (1,9, szél, vagy sárkány) : 4 / 8

Kong (2,3,4,5,6,7 vagy 8) : 8 / 16

Kong (1,9, szél, vagy sárkány) : 16 / 32

Saját virág, vagy évszak : 8 / -

Idegen virág, vagy évszak : 4 / -

Pár saját szélből : 2 / 2

Sárkánypár : 2 / 2

[*] A Kongot mindig ki kell rakni ahhoz, hogy pótkövet húzhassunk utána.

A rabolt köves Kong is a felét éri, a számolás szempontjából, mint a kézből kirakott.

A Kong középső két kövének lefordítása jelzi, hogy az adott Kong duplát ér.

Prémium-pontok a győztesnek (MahJongg-ért):

20, + 2, ha nem rablással nyert

Duplázás (a fentiek szerint számított pontokat duplázza):

1x, ha: A figurák csak Sárkányokból, vagy saját Szelekből állnak

1x, ha: A kedvezményezett (bankár) nyert

1x, ha: Egyszínű az összes figura (Sárkánnyal, vagy Széllal zárva)

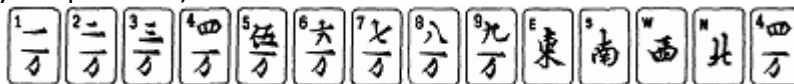
3x, ha: Tiszta Színjáték (Sárkányok és Szelek nélküli egyszínjáték)

4x, ha: Honőrös győzelem (csak Szelekből és Sárkányokból állnak a figurák)

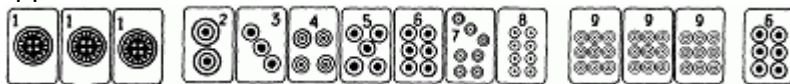
2x, ha: MahJongg "az égből" (a kedvezményezett, az osztás után azonnal nyer)

+ az Extra jutalompontok (1000, 2000, 3000, 4000)

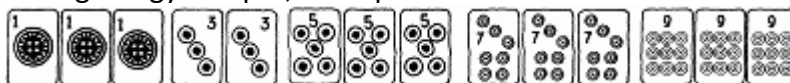
1000 pont: Nagysor: 3 egymást követő sor mind azonos színből, mind a négy szél és egy tetszőleges lap a széria színéből. (Bezárható három sárkány és egy szélpárral is.)



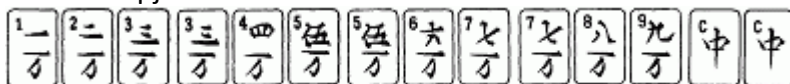
1000 pont: KilencLámpás-játék: Egyetlen színből 2-től 8-ig Chow és Pong az egyesekből is és a kilencesekből is, egyetlen (a szériáival megegyező színű) zárólappal.



1000 pont: Páratlan-színjáték játék: 4 Pong és egy zárópár, mind páratlanokból és azonos színben.



1000 pont: Egyszínű sor-játék: 4 db sor egyetlen színből 1-2-3 / 3-4-5 / 5-6-7 / 7-8-9. A zárópár pedig: a két sárkány, vagy két szél helyett, lehet a sorok színének két lapja is.



1000 pont: Pár-játék (szimpla): 7 db tetszőleges pár (ez csak kézből tehető le, ill. csak az utolsó lap rabolható)



2000 pont: Pár-játék (színes, vagy sarkos): Ha a párok azonos színből vannak, vagy ha a párok honőrökből és saroklapokból állnak. 3000 pont: Pár-játék (honőrös): ha a párok mind Honőrökből állnak

2000 pont: Zöld-játék: Kizárólag zöldek, ami csak a bambusz 2,3,4,6,8 és a zöld sárkány lehet (a bambuszok között: "nem teljesen zöldek az 1,5,7,9)



2000 pont: Szelek játéka: 4 db hármas a négy szélből és egy tetszőleges zárópár.



3000 pont: Négybarát játék: 4 db hármas a négy szélből .és egy sárkánypár.



4000 pont: a 13-as, vagy páratlan (Világcsoda):1-1 db a négy szélből, 1-1db a három sárkányból és mindegyik színből az egyesek kilencesek. (Ekkor és csak ekkor, egy kő eldobható.)

