

# MAHJONG

Historie, pravidla, Strategie

## **Historie hry Mahjong**

První záznamy o Mahjongu se objevují v Číně na konci 19. století.

Předpokládá se, že vznikl jako kombinace čínského domina a lidových karetních her.

Nejprve se Mahjong hrál pouze mezi vyššími úředníky v Pekingu, Nankingu a Šanghaji.

Avšak s velkými sociálními, kulturními a politickými změnami po pádu císařství, se tato hra dostává do povědomí širší veřejnosti.

Kolem roku 1920 je pak již masově rozšířená po celé Číně a lze o ní mluvit jako o hře národní. S tímto velkým rozšířením však také dochází ke vzniku mnoha různých variant pravidel. Nejdůležitějšími dvěma systémy pravidel, které později ovlivňovaly i další vývoj této hry jsou pravidla Hongkongská a Šanghajska (nebo také pravidla „starého“ a „nového stylu“). S čínskými emigranty se Mahjong ve dvacátých letech začíná šířit také do dalších zemí, především do Ameriky a Japonska. V obou těchto zemích se pak stává ve třicátých letech velmi populární. Mahjongové sady v této době tvořily ve Spojených státech dokonce poměrně velkou část dovozového zboží z Číny. Ve USA také došlo k dalšímu "tříštění" pravidel.

Joseph P. Babcock, který hru začal distribuovat si zaregistroval jméno a pravidla jako obchodní značku a ostatní společnosti, které hru prodávaly tak byli často nuceny upravovat pravidla či prodávat hru pod jiným názvem.

Čtyřicátá léta 20. stol. už pro Mahjong tolik příznivá nebyla. Ve Spojených státech opadlo prvotní nadšení a společnost se zase vrátila k Bridži a Pokeru.

V Japonsku se také Mahjong takřka přestal hrát, protože byl vnímán jako hra čínská, což nebylo v souladu s veřejnou nacionalistickou politikou.

V Číně vystřídal válečný chaos komunistický režim, který Mahjong zakázal jakožto hru hazardní - tedy opět neslučitelnou s vládní společenskou politikou.

Vše se však obrátilo začátkem druhé poloviny 20. století, kdy Mahjong doslova nabral

"druhý dech". V USA vznikla Národní mahjongová liga, která vytvořila oficiální pravidla

a začala organizovat dění kolem Mahjongu. V Japonsku vzniká Japonská mahjongová asociace, která také vytváří svá oficiální pravidla. Tato asociace má několik desítek tisíc

členů a je dodnes velmi aktivní a vlivná i v mezinárodním měřítku.

Mahjong se v té době stal také "vlajkovou lodí" japonského a hongkongského podsvětního hazardu pod křídly Yakuzy a Triád. V kontinentální Číně došlo k uvolnění politického napětí

a Mahjong začal být chápán a později i oficiálně uznáván jako duševní sport.

Pod patronací čínských vládních úřadů vznikla pracovní skupina mahjongových mistrů, která vytvořila "Mezinárodní turnajová pravidla". Tato pravidla se používají na velkých turnajích

pořádaných hlavně pod hlavičkou World Mahjong Organisation.

Koncem 20. stol. se Mahjong stává také stále populárnější v Evropě, zvláště pak ve skandinávských zemích, Německu a Holandsku.

Do většiny evropských zemí se dostal již dříve hlavně díky američanům, takže různá místní pravidla často vycházejí z amerického systému. Většina sad na Mahjong prodávaná v Evropě obsahuje klasická čínská pravidla, takže i tento fakt se projevil při vzniku dnes jednoho z

nejpoužívanějších systému pravidel tzv. "Evropských klasických pravidel".

V roce 2005 vznikla zastřešující Evropská Mahjongová asociace.

Další velká vlna zájmu o Mahjong přišla v posledních letech díky rozvoji počítačů a hlavně

internetu. Díky internetu lze sledovat turnaje, zahrát si kdykoliv s hráči z celého světa, či konzultovat pravidla. Hra Mahjong je stejně jako další tradiční hry (např. Šachy, Go, Poker či Bridž) specifickým kulturním fenoménem, který proniká do celého světa. Ač je dnes zatím stále nejoblíbenější hlavně na dálném východě, shodují se znalci her v názoru, že má ohromný potenciál stát se i v západním světě významnou složkou "herní komunity".

## Sada na hru Mahjong



Sada na hru Mahjong obsahuje 136 (někdy 144) hracích kamenů. Tyto hrací kameny jsou rozděleny následujícím způsobem:

### Bambusy (tyčinky) 1-9



pozor: bambusová 1 je skoro vždy s obrázkem ptáka

### Kolečka (puntíky) 1-9



### Znaky 1-9



### Draci (žlutý, červený a zelený)



### Větry (východní, jižní, západní a severní)



!Máme zde tedy 36 typů kamenů, z nichž každý je ve hře obsažen 4x - celkem 144 kamenů.

Bambusy, kolečka a znaky s hodnotou od 2-8 se nazývají "**obyčejné**" nebo "**levné**" a mají při počítání skóre menší hodnotu.

Bambusy, kolečka a znaky s hodnotami 1 a 9 se nazývají "**okrajové**" a mají při počítání skóre větší hodnotu

Draci a větry se nazývají "**trumfy**" a mají při počítání skóre také větší hodnotu.

Trumfům a okrajovým kamenům se dohromady říká "**drahé kameny**".

Dále existují speciální kameny, které se ve většině pravidel nepoužívají (mnoho sad je proto ani neobsahuje):

### Květiny (švestka, orchidej, chryzantéma a bambus)



### Roční období (jaro, léto, podzim a zima)



Tyto kameny jsou v sadě obsaženy vždy po jednom

Ve některých Mahjongových sadách jsou ještě navíc:

### Žetony (kosti)

Což jsou podlouhlé tyčinky s černými a červenými tečkami. Hodnotu těchto tyčinek si hráči určují sami podle potřeby, ale doporučuje se určit hodnoty tyčinek 10, 100, 500 a 1000.

Pokud sada tyto žetony neobsahuje, lze je nahradit pokerovými žetony nebo zapisovat body na papír.

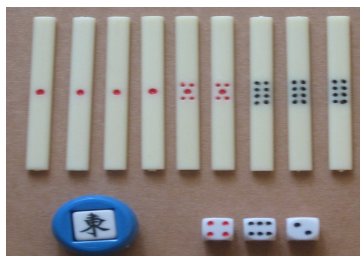
### 2-3 kostky (6 stěnné)

Používají se při určování hlavního hráče a místa otevření zdi.

### Disky se symboly směrů

Slouží k přehlednějšímu označení hráčů. Pokud ve vaší sadě nejsou, doporučujeme si je vyrobit, protože zvláště zpočátku velmi pomáhají v orientaci.

Některé sady obsahují také kostičku s válečkem uvnitř, na kterém se pro větší přehlednost nastavuje převládající vítr daného kola.



### Průběh hry Mahjong - celkový přehled

!Doporučujeme přečíst si následující orientační přehled vícekrát, dokud vám nebude vše zcela jasné. Předejdete tím pozdějším nejasnostem v dalších pravidlech!

- Jedna hra se skládá ze **čtyř kol** (na turnajích někdy jen ze dvou).

- Každé kolo je kolem **jednoho z větrů** a to v pořadí - **východní, jižní, západní a severní**.

- Vítr kola je tzv. "**převládajícím větrem kola**" a kombinace kamenů tohoto převládajícího větru se při počítání výsledků budoují **vyšším skóre** (viz dále)

- Každé kolo se skládá ze **4 a více rozdání** (jsou 4 hráči - tedy každý z nich je alespoň jednou během každého kola "hlavním hráčem")

- **Hlavní hráč hraje vždy za "východ"**.

Ostatní hráči hrají (v pořadí doprava) za jih, západ a sever.

**Pokud rozdání vyhraje "hlavní hráč", zůstává v dalším rozdání "hlavním hráčem"** (hraje tedy stále za východ).

**Pokud nevyhraje posouvá se funkce "hlavního hráče" směrem doprava.** Takže se hráč hrající v předešlém rozdání za "jih" stane "východem" atd..

**Zbylým hráčům se příslušným způsobem také posune směr za který hrají.**

-Vyloží-li některý hráč kombinaci větrů vlastního směru a zároveň probíhá kolo ve kterém je tento vítr také převládající - řekneme, že jde o **kombinaci "dvojitého větru"**.

Např. hráč hraje za „jih“. Vyloží trojici jižního větru. Toto vše se děje během kola kdy převládá jižní vítr. Tato trojice je kombinací "dvojitého větru".

- **Kolo končí tehdy, když byl každý hráč alespoň jednou hlavním a poslední hlavní hráč nevyhrál.**

- **Během každého rozdání hráči získávají či ztrácejí body.** Tyto body se započítávají **do celkového skóre.** Hráč se stává vítězem když má na konci hry (tedy po 4 kolech) nejvyšší počet bodů. Pokud jde o hru hazardní - získává vítěz předem určenou část banku (případně bank celý).

*Příklad hry:*

1. kolo (převládá východní vítr)
1. rozdání A(V), B(J), C(Z), D(S) - vyhrál hráč C
2. rozdání A(S), B(V), C(J), D(Z) - vyhrál hráč D
3. rozdání A(V), B(S), C(V), D(J) - vyhrál hráč C - je tedy dále hlavním
4. rozdání A(V), B(S), C(V), D(J) - vyhrál hráč A
5. rozdání A(J), B(Z), C(S), D(V) - vyhrál hráč D - je tedy dále hlavním
6. rozdání A(J), B(Z), C(S), D(V) - vyhrál hráč B

*Šestým rozdáním tedy končí 1. (východní) kolo - protože všichni už byli alespoň jednou hlavním hráčem a poslední hlavní hráč (D) již podruhé nevyhrál.*

*Hra by dále pokračovala 2. kolem ve kterém by převládal jižní vítr, následně 3. kolem západním a nakonec 4. kolem severním.*

Neustálé měnění stran hráčů a větrů jednotlivých kol, vypadá na první pohled velmi složitě. Ovšem po pár hrách už s tím nemívá většina hráčů problém, zvláště používá-li

k označení směrů nějaké pomůcky (žetonky nebo postačí i čtverečky z tvrdého papíru s názvy stran).

Pochopení točení pozic a dobrá orientace v momentálním stavu stran hráčů a větrů kola

je velmi důležité k získávání většího počtu bodů a také k celkové strategii v průběhu hry.

Tento prvek hry významně prohlubuje kombinační a strategické možnosti Mahjongu.

Nyní trochu podrobněji:

Vlastní hraní a tím získávání (případně ztrácení) bodů se odehrává během jednotlivých rozdání. Každé rozdání se skládá z několika fází.

1. **Určení hlavního hráče (východu)**
2. **Postavení a otevření zdi**
3. **Vlastní sehračka - tedy vytváření kombinací**
4. **Vyložení Mahjongu - tedy zkompletování "vítězné ruky"**
5. **Počítání bodů**
6. **Vzájemné placení mezi hráči**

#### **Určení hlavního hráče**

Vždy na začátku kola se určuje první "hlavní hráč" (východ) a to následujícím způsobem:

Jeden z hráčů hodí dvěma kostkami a odpočítá směrem doprava součet bodů na kostkách.

Hráč na kterého číslo vyjde je pro toto kolo východem - tedy hlavním.

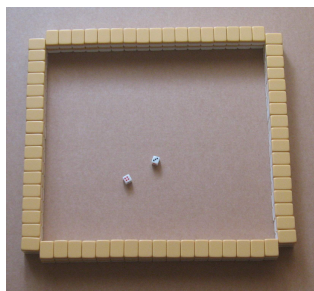
V každém dalším rozdání tohoto kola je pak hlavním hráčem buď znovu "východ" nebo hráč napravo - jak bylo popsáno výše.

#### **Postavení a otevření zdi**

Hráči nejprve odstraní prázdné kameny, kameny květín a období a společně pečlivě promíchají všech zbylých 136 kamenů, ležících na stole obrázkem dolů.

Pak si každý vezme 34 kamenů (jsou stále obráceny obrázkem dolů) a srovná je do řady dlouhé 17 a vysoké 2 kameny.

Každý hráč pak svou řadu posune dopředu. 4 řady tak společně vytvoří uzavřený čtverec.

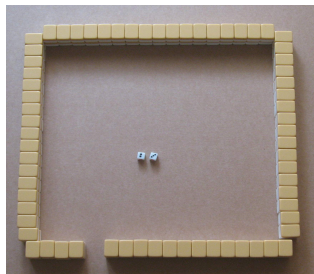


Hlavní hráč (východ) opět hodí kostkami a výsledek hodu rozpočítá směrem doprava. Hráč na kterého výsledek vyjde hodí také kostkami a výsledek přičte k předešlému hodu. Celkové číslo udává kolik kamenů tento hráč odpočítá od svého pravého rohu doleva.

Řada kamenů se mírně posune tak, aby za odpočítaným kamenem vznikla mezera.

Příklad:

Východ hodí 8. Odpočítává: 1 - je on sám, 2 – hráč hrající za jih, ..7 - je západ, 8 je sever. Severní hráč hodí dvěma kostkami padne mu 5. Odpočítá tedy od pravého rohu své zdi 13 sloupečků doleva (pokud je součet víc jak 17 pokračuje odpočítávání ze zdi hráče zleva). Posune mírně řadu tak, aby vznikla mezi 13 a 14 sloupečkem mezera.



Hráči si pak začínají odebírat kameny tímto způsobem:

Nejprve si východ vezme 2 sloupečky (4 kameny) nalevo od otevření. Poté si po dvou sloupcích vezme každý další hráč. Toto se opakuje třikrát, takže má každý hráč 12 kamenů.

Nakonec si "východ" vezme 2 kameny (viz. obrázek) a ostatní si postupně odeberou po jednom kameni (opět viz obrázek). Východ má nyní 14 kamenů, ostatní mají po 13.

Začátek zdi nyní vypadá tak jak můžete vidět na obrázku. První dolní kámen bude prvním který si začínající hráč dolízne.

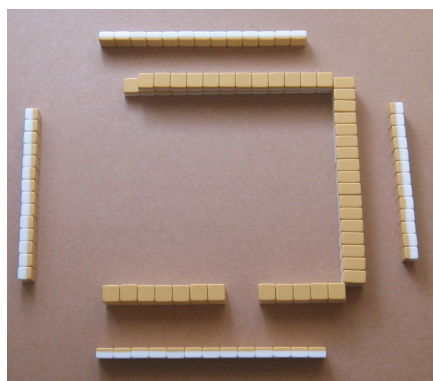


Na druhém konci zdi se oddělí odsunutím část dlouhá 7 sloupečků - toto je tzv. "mrtvá zed", která slouží pouze k doplňování rukou hráčů po vyložení "čtveřice" (viz. dále).

Poznámka : pokud jsou už všechny kameny ze zdi dobrány a nikdo nevyhrál, končí toto rozdání nerozhodně. Z "mrtvé zdi" se již kameny neodebírají!

Nakonec si hráči svých 13 (14 v případě hlavního hráče) kamenů postaví před sebe do řady tak, že vidí (pouze oni sami) na hodnoty svých kamenů .

Takto vypadá rozestavení před sehrávkou:



### Sehrávka

Sehrávka je to hlavní ve hře Mahjong . Hráči se během ní snaží vytvořit a vyložit jako první "kompletní ruku" (dále jen „zavřít“ ) .

Kompletní ruka (té se říká Mahjong- odtud název hry) se skládá ze 4 setů a jednoho páru.

Jednotlivé sety mohou být:

- postupka (3 kameny ve stejné barvě s řadě čísel za sebou)
- trojice (3 barevně i hodnotou stejné kameny)
- čtveřice (4 barevně i hodnotou stejné kameny)

## Příklad vítězné kombinace Mahjong



- Set vytvořený rozdáním nebo dolíznutím ze zdi se odkrývá až na konci sehrávky - říká se mu "**skrytý**" a má při bodování větší hodnotu.

- Set vytvořený dobráním kamene odhozeného jiným hráčem se nazývá "**otevřený**".

Tento set musí hráč hned po sebrání odhozeného kamene otevřeně vyložit. Otevřený set má při bodování menší hodnotu.

Začíná hlavní hráč hrající za východ. Vyloží před sebe obrázkem nahoru jeden kámen z ruky.

Nyní má tedy 13 kamenů.

Hra pokračuje směrem doprava. Každý hráč si lízne další kámen ze zdi a následně jeden z ruky odhodí před sebe obrázkem nahoru. Hráči nahlas hlásí co odhazují (např. "devítka bambusy"). Odhozené kameny dávají před sebe tak, aby bylo jasně vidět kdo co odhodil a v jakém pořadí.

Hodí-li se některému hráči právě odhozený kámen - může si ho vzít, pokud ho ihned použije a vyloží v některém z možných setů (případně vyloží Mahjong a vyhraje tak toto rozdání).

Nyní blíže k jednotlivým setům :

### Postupka (čín. Chow - čti čou, jap. Chi - čti či)

Tvoří jí 3 za sebou jdoucí hodnoty stejné barvy od 1-9 (tedy **ne** např. 8-9-1 nebo 9-1-2 !)



**POZOR !** - vytvořit postupku z odhozeného kamene lze pouze pomocí posledního vyhozeného kamene hráče nalevo (tedy předešlého).

Hráč zahlásí "postupka", vezme si právě odhozený kámen a vyloží k němu z ruky další dva do postupky (vyložené kameny jsou vždy obrázkem nahoru, před hráčem který je vyložil).

Odhozený kámen ve vyložené postupce otočí horizontálně, aby bylo i později jasné co hráč před ním odhodil.

### Trojice (čín. Pung, jap. Pon)

Trojci tvoří tři identické kameny. Hráč ji může vytvořit tajně v ruce dolíznutím ze zdi.

Takto vytvořená trojice je "skrytá" a odhaluje se až při vyložení Mahjongu.

Druhou možností je vytvořit trojici pomocí sebrání právě odhozeného kamene.

Pozor - není tedy nutné aby to byl kámen hráče vlevo. Lze tedy sebrat právě odhozený kámen jak hráče napravo, naproti nebo nalevo.

Hráč zahlásí ihned poté co byl kámen odhozen "trojice" a vyloží k němu zbylé dva z ruky. Takto vyložená trojice je "otevřená".

Odhozený kámen který byl použit, se ve vyložené trojici otočí vertikálně, a dá se na takovou pozici, aby bylo jasné kdo ho vyhodil. Byl-li to hráč vpravo - umístí se na pravý konec trojice.

Byl-li to hráč naproti - umístí se doprostřed. Byl-li od hráče zleva - umístí se na levý konec.



Důležité: hráč který si vzal kámen a vytvořil trojici nyní odhazuje a kolo pokračuje dále doprava. Všichni hráči mezi vykládajícím a odhazujícím jsou tedy přeskočeni.

### Čtveřice (čín. Kong, jap. Kan)



Čtveřici tvoří 4 identické kameny. Lze jí vytvořit třemi způsoby.

1. Hráč má v ruce již trojici a kdokoliv odhodí stejný kámen.

Hráč zahlásí "čtveřice", vezme si právě odhozený kámen a vyloží k němu identickou trojici ze své ruky. Nyní má "jeho ruka" pouze 13 kamenů - musí si tedy dolíznout



kámen z mrtvé zdi (7 kamenů oddělených na začátku od hlavní zdi).

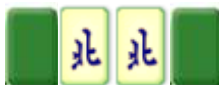
Tento kámen se nazývá "pomocný kámen" a má v určitých situacích zvláštní roli při bodování.

Pak normálně odhodí. Pokračuje hráč napravo (ostatní jsou přeskočeni)

2. Hráč má již trojici v ruce a dolízne si čtvrtý kámen ze zdi.

V tomto případě vzniklou čtveřici vykládá před sebe, ale speciálně ji označí, aby bylo na konci jasné, že jde o čtveřici "skrytou".

A to tak, že oba okrajové kameny otočí obrázkem dolů.



Opět si dolízne z mrtvé zdi a jeden kámen odhodí. Pokračuje hráč napravo. Ostatní jsou přeskočeni.

3. Hráč už má vyloženou trojici a dolízne si kámen ze zdi.

Zahlásí "čtveřice" a přiloží kámen který si dolízl k již vyložené trojici.

Tato čtveřice je na konci počítána jako "otevřená".

Opět si dolízne kámen z mrtvé zdi a jeden odhodí.

### Speciální případ "okradení čtveřice"

V případě, že hráči stačí k zavření jediný kámen a tento kámen si právě líznul jiný hráč a chce ho použít k doplnění vyložené trojice na čtveřici. Může hráč zahlásit "okradám tvoji čtveřici" a přiložený čtvrtý kámen sebrat .

Musí poté ovšem ihned zavřít - tedy vyložit Mahjong (viz. dále).

Tato akce má v některých pravidlech speciální hodnotu při počítání skóre.

### Pár

Tvoří jej 2 identické kameny. Pár se nevykládá – tzn. pokud ho hráč vytvoří z odhozeného kamene, musí pak ihned zavřít. Ve vítězné ruce smí být pouze 1 pár (výjimku tvoří speciální případ 7 párů – viz. dále)



### Zavření

K zavření je potřeba aby "ruka" hráče byla kompletní - tedy obsahovala 14 a více kamenů a byla složená ze 4 setů a dvojice (je jedno zda otevřené či zavřené).

Chybí-li hráči k zavření pouze jediný kámen, říkáme že "je připraven".

Odhodí-li někdo kámen který potřebuje nebo dolízne-li si ho ze zdi , může zahlásit "zavírám" a tím uzavřít hru v této sehrávce.

Dáváte-li přednost hláškám v originále:

Byl-li poslední kámen dolíznut ze zdi hlásí se čín. Tsimo, jap. Tsumo.

Byl-li poslední kámen odhozený hlásí se čín. Rong, jap. Ron

Hráč (a pouze on) který zavřel, vyloží své zbývající sety (které měl zatím skryté) a dvojici.

Pokud zavírá pomocí kamene dobraného ze zdi (zvláštní body navíc) musí ho nejprve soupeřům ukázat .

Nyní se počítají body a hráči si vyrovnávají skóre mezi sebou (viz. dále).

Po vyložení zbylých setů z ruky je vhodné tyto označit jako zavřené tím, že jeden z kamenů setu položí hráč na zbylé dva (tři). Vzal-li si poslední kámen potřebný k zavření ze zdi postaví ho na zbylé kamey ze setu.



Byl-li poslední kámen „jediný možný“ postaví ho vedle ostatních ze setu .





Toto značení umožňuje lepší kontrolu při počítání.

Pozor:

- Může nastat situace, že **poslední odhozený kámen si chce vzít více hráčů.**

V tomto případě má přednost ten, kdo chce tímto kamenem ihned zavřít.

Přednostně pak následuje hráč, který chce vytvořit čtveřici nebo trojici.

Může-li odhozeným kamenem "zavřít" více hráčů, má přednost ten, kdo je právě na řadě.

- Může se stát, že **sehrávka končí remízou**

Pokud hráči dobrali všechny kameny ze zdi a nikdo neuzavřel - je vyhlášena remíza.

Nepočítají se žádné body, hráči se nijak nevyrovnávají mezi sebou. Hra pokračuje další sehrávkou.

Pozor:

Hráči si nedobírají žádné kameny z mrtvé zdi (vyjma vyložení čtveřice).

A pokud si během sehrávky někdo bral pomocný kámen z mrtvé zdi, musí se o počet odebraných kamenů ukončit dřív i dobírání z normální zdi - zkrátka tak, aby vždy zůstalo po ukončení hry 14 kamenů.

### Počítání bodů a úprava celkového skóre

Toto je část hry, která se nejvíc mění v závislosti na různých systémech pravidel.

Co a jak se počítá poměrně značně ovlivňuje "strategii" hry a tím i celkovou atmosféru hry. Například moderní japonská pravidla (Riichi mahjong) jsou spíše

hazardní. Jiná pravidla jsou pak určena ke sportovnímu hraní (mezinárodní turnajová, japonská klasická) a jiná jsou zas lepší při hře v rodinné atmosféře (např. evropská či americká).

Pro základní výklad bodování použijeme japonská klasická pravidla.

V dalších kapitolách pak podrobněji probereme specifika ostatních typů pravidel.

**Na začátku hry obdrží (v těchto pravidlech) každý hráč 2000 bodů.**

Kompletní ruku vykládá pouze vítěz, ostatní své ruce neukazují.

Pokud není ruka "limitní", jap. Man Gan (viz. dále) - bodování vítězné ruky probíhá následovně:

- **spočítají se body za sety a způsob ukončení**

- pokud má ruka nárok na nějaké „dably“ (zdvojnásobení) - provede se její **násobení**

- konečné skóre se **zaokrouhlí na desítky**

**Výsledné body se pak vyrovnávají mezi hráči** a tím ovlivní celkové skóre hry.

### Základní bodování

**drahá** - složená z draků, větrů nebo okrajových kamenů (1 a 9)

**levná** - složená z kamenů 2-8

**otevřená** - vyložená během hry, doplněná odhozeným kamenem

**skrytá** - vyložená po zavření, vytvořená dobráním ze zdi

**šťastné kameny** - draci, převládající vítr kola, vítr hráčovi strany

**kameny dvojitého větru** - jsou-li zároveň větrem strany hráče a větrem kola

**jediný možný** - byl-li hráč připraven na zavření a poslední kámen byl jediný možný

**Za vítězství** v sehrávce vyložením Mahjongu .... 20

### Sety

postupka ... 0

otevřená trojice levná .... 2

otevřená trojice drahá .... 4

skrytá trojice levná .... 8

skrytá trojice drahá .... 16

otevřená čtveřice levná ... 8

otevřená čtveřice drahá ... 16

skrytá čtveřice levná ... 16

skrytá čtveřice drahá ... 32

pár .... 0

pár šťastných kamenů .... 2

pár dvojitého větru ... 4

Poslední kámen kterým byla uzavřena ruka

odhozený jiným hráčem .... 0

dobraný ze zdi .... 2

jediný možný ... 2

Byla-li ruka skrytá až do zavření (hráč během sehrávky nevyložil žádný set)

a poslední kámen si vzal odhozený .... 10

a poslední kámen si vzal ze zdi .... 1 dabl (viz. dále)

### **Zdvojnásobení (dably)**

Každý dabl znamená jedno zdvojnásobení základních bodů . Tedy 2 dably jsou 2x2 (4x), 3 dably jsou 2x2x2 (8x), 4 dably 2x2x2x2 (16x).

obsahuje-li ruka trojici nebo čtveřici ze šťastných kamenů ...1 db

trojice nebo čtveřice dvojitého větru .... 2 db

byla-li ruka skrytá až do zavření a poslední kámen si hráč dolízl ze zdi ... 1db

Za skupinu setů

Vítězná ruka se skládá ze 4 trojic (zahrnující i čtveřice) ... 1 db

4 trojice (i čtveřice) z toho 3 skryté .... 2 db

4 trojice (i čtveřice) z toho 4 skryté .... limit

3 skryté trojice (čtveřice) + postupka .. 1 db

Za způsob zavření

Posledním kamenem zbývajícím ve zdi ... 1 db

Posledním odhozeným kamenem po tom co byl dobrán poslední zbývajcí kámen zdi .. 1 db

Uzavření "okradením kongu" (viz. výše) ... 1db

Uzavření pomocným kamenem dobraným z mrtvé zdi ... 1 db

Za konzistenci

vítězná ruka (Mahjong) se skládá pouze z levných kamenů .. 1 db

Mahjong se skládá pouze z drahých kamenů .... 1 db

každý set obsahuje alespoň jeden drahý kámen ... 1 db

jedna barva a trumfy .... 1 db

pouze jedna barva ... 4 db

"tři malí draci" (2 trojice draků a pár draků) .... 1 db

Speciální ruka

ruka která nemá žádnou hodnotu .... 1 db

Hráč ale dostává 20 b za zavření, případně 10 b za zavřenou ruku s posledním kamenem, který byl vzat z odhození. Zbytek ruky musí mít tyto podmínky:

- skládá se ze čtyř postupek

- pár není ze šťastných kamenů

- hráč zavřel díky odhozenému kameni

- nešlo o „připravenou“ ruku čekající na jediný možný kámen

postupka od 1-9 v jedné barvě + trojice nebo postupka a pár v libovolné barvě ... 1 db

### **Limitní ruka**

V některých případech přesáhne bodová hodnota předem stanovený limit.

Tento limit se v různých pravidlech liší, ale obvykle se používá hodnota 500.

To znamená, že i když hráč dosáhne větší bodové hodnoty, počítá se tato ruka maximálně jako pětiset bodová.

Dosáhnout či přesáhnout limit lze dvěma způsoby.

Buď hráč vytvoří takovou kombinaci, že je její hodnota větší než 500.

Nebo vytvoří předem danou "limitní ruku". Různá pravidla obsahují různé formy limitních rukou, ale následujících 10 základních typů používají skoro všechny systémy.

Zavřel-li hráč s touto kombinací, již se nic nepočítá a automaticky je hodnota Mahjongu brána jako limit (500).

**"Velká dračí trojka"** - 3 trojice draků, ostatní libovolné

**"Malé 4 větry"** - 3 trojice větrů a pár větrů

**"Velké 4 větry"** - 4 trojice větrů

**"Všechny trumfy"** - obsahuje pouze trumfy

**"Všechny okrajové kameny"** - obsahuje pouze okrajové kameny

**"Čtyři zavřené trojice"** (žádný z kamenů trojic nesmí být z odhozeného\*\*\*\*?) + pár (ten může být)

**"Ruka Země"** - zavře-li hráč, který není hlavním hned pomocí prvního odhozeného kamene hlavního hráče . Nebo zavře po svém prvním dolíznutí, aniž by někdo před ním vyložil nějaký set.

**" Ruka Nebe"** - zavře-li hlavní hráč ihned ve svém prvním tahu, tím co dostal rozdáno.

**" 9 bran"** - ruka je složena pouze z jedné barvy a tímto způsobem : trojice jedniček a devítek + postupka od 2 - 8 . Celá ruka musí být skrytá . Hráč pak musí být ve stavu "přípravenosti" na libovolné číslo v této barvě a jakmile ho někdo odhodí nebo si ho dolízne – vyloží Mahjong. Tím že čeká na libovolné číslo v jedné barvě od 1 - 9 má 9 šancí - tedy bran k zavření.

**„13 sirotků“** - obsahuje 1 kámen od každého typu drahých kamenů. Takže 3 různé draky, 4 různé větry, 3 rozdílné jedničky a 3 rozdílné devítky. Ruka musí být celá skrytá.

### **Příklady bodování vítězné ruky**

*b- bambus, o-kolečka, z-znaky, dr –drak (b,č,ze – bílý, červený, zelený), vít – vítr (v,j,z,s –východ, jih, západ, sever) , \* – skrytý.*

#### **1. z123, z678, \*v vít 3x, ze dr 3x, j vít 2x**

20 bodů za zavření + 0 + 0 + 8 bodů za zavřenou trojici trumfů + 4 za otevřenou trojici trumfů + 2 body za pár, protože jih je větrem kola (šťastné kameny) + 2 body za zavření kamenem dobraným ze zdi , a 1 dabl (x2) protože ruka obsahuje pouze jednu barvu a trumfy  
= 72 bodů / zaokrouhleno na 70

#### **2. \*o234, \*o789, \*z567, \*b666, o99**

20 bodů za zavření + 0 + 0 + 0 + 4 body za skrytou levnou trojici + 0, a 1 dabl za to že byla ruka zavřena kamenem ze zdi celá skrytá (tedy x 2) = 48 bodů / zaokrouhleno na 50

#### **3. č dr 4x, \* z vít 4x, z789, j vít 2x**

20 bodů za zavření + 16 bodů za otevřenou drahou čtveřici + 32 bodů za skrytou drahou čtveřici + 0 + 4 body za pár, protože jih je větrem kola i směru hráče – tedy „dvojitý vítr“ , a 1 dabl za čtveřici šťastných kamenů (červená dračí ) = 144 bodů / zaokrouhleno na 140

#### **4. \* o888, \*z222, \*b234, \*b567, z22**

20 bodů za zavření + 4 body za zavřenou levnou trojici + 4 body za zavřenou levnou trojici + 0 + 0 + 0 + 10 bodů za to že byla ruka zavřena pomocí odhozeného kamene celá skrytá, a 1 dabl protože ruka neobsahuje žádné drahé kameny = 76 bodů / zaokrouhleno na 80

#### **5. \* z444, č dr 4x , o678, \*b678, b dr 2x**

20 bodů za zavření + 4 body za levnou skrytou trojici + 16 bodů za otevřenou drahou čtveřici + 0 + 0 + 2 body za pár šťastných kamenů + 2 body protože bylo zavřeno bambusovou sedmičkou jako jedinou možnou + 2 body protože byla tato b7 dolíznuta ze zdi,  
a 2 dably (4x) - jeden za čtveřici šťastných kamenů , druhý protože b7 kterou bylo zavřeno byla posledním kamenem zdi  
= 184 bodů / zaokrouhleno na 180

#### **6. b222, \*b333, \*z111, \*b dr 4x, s ví 2x**

20 bodů za zavření + 2 body za otevřenou levnou trojici + 4 body za zavřenou levnou trojici + 8 bodů za skrytou drahou trojici (okrajové kameny) + 32 bodů za skrytou drahou čtveřici + 2 body za pár větrů směru hráče (šťastné kameny), a 3 dably (x8) – 1 za čtveřici šťastných kamenů (bílé draci) a 2 dably za skupinu 4 trojic(čtveřic) z toho tři skrytých = 544 bodů  
tzn. že skóre přesáhlo limit a redukuje se tudíž na limit (500 b)

#### **7. b123, o345, z 567, j ví 4x, o11**

20 bodů za zavření + 0 + 0 + 0 + 16 bodů za otevřenou drahou čtveřici + 0,  
a 2 dably (x4) protože jižní vítr je větrem kola i směru hráče, tudíž je tato čtveřice ze šťastných kamenů dvojitého větru = 144 bodů / zaokrouhleno na 140

#### **8. o789, b 789, b123, z789, j ví 2x**

20 bodů za zavření + 0 + 0 + 0 + 0 + 0 (j ví není šťastným) ,  
a 2 dably (x4) – 1 protože ruka nemá žádnou hodnotu a 1 protože každý set obsahuje drahý kámen = 80 bodů

### **Placení mezi hráči**

Způsob placení mezi hráči se také více či méně liší v různých typech pravidel a poměrně zásadně ovlivňuje celkovou strategii hry. Následující způsob je tak jako vše výše uveden podle japonských klasických pravidel. Je velmi férový a umožňuje i dobrou defenzivní strategii.

Pozor!

Během vyplácení je velmi důležité, že hlavní hráč, v případě že prohraje, platí dvojnásobek nebo pokud vyhraje je mu naopak vyplacen dvojnásobek bodů.

Způsob placení probíhá podle následujících pravidel:

1. Hlavní hráč zavře kamenem ze zdi:  
každý ze zbylých tří hráčů mu zaplatí dvojnásobek bodů - tedy toho co získal za Mahjong.
2. Hlavní hráč zavřel díky odhozenému kamenu jiného hráče:  
pouze hráč který kámen odhodil mu platí šestinásobek bodů
3. Jiný než hlavní hráč zavře kamenem ze zdi :  
hlavní hráč mu platí dvojnásobek bodů, zbylí dva hráči mu platí normální počet bodů.
4. Jiný než hlavní hráč zavře odhozeným kamenem:  
pouze hráč který kámen odhodil mu platí čtyřnásobek bodů

*Příklady:*

1. *Hráč A který zavřel je hlavním hráčem. Zavřel pomocí kamene, který odhodil hráč D. Jeho ruka má hodnotu 40 bodů. Pouze hráč D tedy platí 240 bodů hráči A.*
2. *Hráč A který zavřel není hlavním hráčem. Zavřel pomocí kamene dolíznutého ze zdi. Jeho ruka má hodnotu 150 bodů. Hlavní hráč B mu tedy platí 300 b, hráči C a D mu platí 150 bodů. Celkem tedy získá 600 bodů.*
3. *Hráč A který zavřel je hlavním hráčem. Zavřel pomocí kamene ze zdi. Jeho ruka má hodnotu limitu. Hráči B,C a D mu tedy platí každý 1000 bodů*
4. *Hráč A který zavřel není hlavním hráčem. Zavřel pomocí kamene odhozeného hráčem B. Jeho ruka má hodnotu 90 bodů. Pouze hráč B mu platí 360 bodů.*

Připomínáme, že se v tomto systému pravidel body za Mahjong zaokrouhlují na celé desítky.

Ještě jednou zopakujeme pro větší přehlednost způsob počítání :

- nejprve se spočítají body + 20 za zavření
- zdvojnásobí se příslušným počtem dablů
- výsledek se zaokrouhlí se na celé desítky

To je pak finální skóre sehrávky, které ostatní hráči platí.

### **Hra ve třech hráčích**

Hra má 4 kola jako normálně, ale v každém kole jsou minimálně jen 3 sehrávky – protože jsou jen 3 hráči – tedy každý musí být alespoň jednou hlavním hráčem.

V první sehrávce hráči vyndají ze hry kameny západního větru. Při další změně hlavního hráče se vyndají kameny jižního větru (západní se vrátí zpět do hry) a při poslední změně se vyndají kameny severního větru (jižní se vrátí). Vždy tedy chybí kameny jednoho směru.

Při změně hlavního hráče je dalším (stejně jako v běžné hře) vždy ten vpravo a ostatním se mění směr běžným způsobem – jen vynechávají momentálně chybějící směr.

1. A(V) B(J) C(S) 2. A(S) B(V) C(Z) 3. A(J) B(Z) C(V)

Hráči zamíchají kameny a každý před sebou vytvoří řadu ze 16 sloupečků (ne ze 17 jako u běžné hry). Tři řady vytvoří zeď do tvaru U.

Zbude 36 kamenů, které nebyly využity při stavbě zdi. Každý hráč si vezme náhodně 12.

Poté se otevře zeď (pomocí kostek). Hlavní hráč si vezme ještě 2 kameny (1 sloupeček), další hráči si vezmou po 1 kameni (po směru hry).

Nyní má tedy hlavní hráč 14, ostatní 13 kamenů.

Hra dále pokračuje stejně jako při hře ve 4 hráčích.

*Pozor: Při hře ve třech nelze vytvořit limitní ruce které obsahují kameny větrů.*

### **Hra v pěti hráčích**

Hráči vezmou 1 kámen od každého větru a přidají k nim 1 libovolný jiný kámen.

Těchto 5 kamenů zamíchají obrázkem dolů. Potom si každý vylosuje jeden z nich.

Hráči kteří si vylosovali kámen větru budou hrát za tento směr. Hráč který si vylosoval jiný kámen nebude hrát první sehrávku kola (respektive do první změny hlavního hráče).

Při změně hlavního hráče, se stává nehrající hráč severem a minulý hlavní hráč nehraje.

Takto se hráči točí dokud každý z nich nebyl hlavním hráčem. Kolo má tedy minimálně

5 sehrávek. Hra má 4 kola stejně jako při hře ve čtyřech.

### **Pokuty za chyby**

Pokud se hráči dopředu dohodnou, platí se během hry pokuty za některé chyby .

Toto je zvláště vhodné hraje-li se o peníze či na turnaji, protože někteří hráči mohou používat chyby úmyslně.

Za chybné vyložení trojice, čtveřice či postupky :

Vyloží-li hráč chybně set nebo provede nějakou akci a pak se rozmyslí a provede zase jinou platí 100 b do středu stolu. Hráč který vyhraje sehrávku obdrží ještě těchto 100 bodů navíc. Skončí-li sehrávka remízou nebo vyhraje-li chybující hráč, získává pokutu zpět. Pozor – odhozený kámen již nelze nikdy vzít zpět (i kdyby šlo o chybu) !

Za chybné zavření sehrávky :

- Pokud po chybném zavření ještě nikdo neodkryl kameny, pokračuje se dále a hráč, který chybu způsobil nesmí v příštím kole zavřít.
- Pokud jiný hráč po chybném zavření odkryl kameny, hra hned končí a to takto:
  - a) chybující není hlavním hráčem - platí hlavnímu hráči limit a ostatním půl limitu
  - a) chybující je hlavním hráčem - platí ostatním hráčům každému limit

Za větší či menší počet kamenů v ruce než má hráč mít:

Tento hráč nesmí v tomto kole zavřít (je v této sehrávce již jen do počtu).

Za odkrytí kamene ze své nebo cizí ruky :

Tento hráč nesmí v tomto kole zavřít (je v této sehrávce již jen do počtu).

### **Etiketa hry**

- kameny by měli při míchání zůstat vždy obrázkem dolů. Otočí-li se během míchání nějaký, otočí se zpět a míchá se dál tak dlouho až nebude nikdo vědět kde je.

- kostky by se měli házet doprostřed mezi zdi.

- hráč by si měl dobrat ze zdi vždy až po tom co jeho levý soused odhodí.

- udělá-li hráč chybu měl by jí náležitě vysvětlit

- pokud hráč vykládá set, měl by odhodit až poté co je set vyložen.

- hráči by nijak neměli komentovat odhozený kámen, případně své ruce.

- po hození kostkou na začátku sehrávky již nelze opravovat případné chyby ve skórování z minulé sehrávky.

- hráči by neměli viditelně vyjevovat svou radost či zklamání .

- otočí-li se náhodou některý dílek při stavění zdi, zamíchá a postaví se celá řada znovu.

- otočí-li se některý dílek ve zdi během hry, vezme se sousedních 6 sloupečků, znovu se zamíchají a postaví do zdi

### **Evropská klasická pravidla**

Počet kamenů i průběh hry je stejný jako u výše popsaných pravidel

Hlavní rozdíl je v tom, že si mezi sebou vyrovnávají skóre i hráči kteří nezavřeli (tedy neztvrdili v této sehrávce).

Po tom co některý hráč zavře, odkrývají své ruce všichni hráči.

Každý hráč si spočítá svou ruku. Body, dably i limitní ruce jsou stejné jako u výše popsaných pravidel. Body za pár obdrží pouze vítěz. Východ platí a obdrží dvojnásobek.

Všichni hráči kteří nevyhráli platí vítězi (není zde tedy postih pro hráče který odhodil zavírací kámen) . Následně si pak mezi sebou vyrovnají rozdíl skóre .

*Příklad:*

*Východ má .. 20, jih .. 50, západ .. 0, sever .. 100*

*Východ platí severu 200, jihu 60*

*Jih platí severu 100*

*západ platí severu 100, jihu 50, východu 40*

Body se obvykle zapisují do tabulky na papír. Většinou se nepoužívá zaokrouhlování.

### **Hongkongská pravidla**

V těchto pravidlech se používají také kameny květin a období .

Většinou jsou označeny číslem 1 patří východu, 2 jihu, 3 západu, 4 severu.

Pokud hráč tyto kameny dostane, hned je vykládá stranou od ostatních vyložených setů.

A hned si také dobere kámen z mrtvé zdi.

Na konci sehrávky se pak tyto speciální kameny zvlášť hodnotí.  
Důležité pro tento systém pravidel je, že ruka není normálně bodována .  
Hráč obdrží za vítěznou ruku jednotky které se nazývají "faan".

Za každou :

trojici draků .... 1 f

čtveřici draků ... 1 f

trojici větrů vlastní strany .. 1 f

čtveřici větrů vlastní strany .. 1 f

trojici převládajících větrů kola ... 1 f

čtveřice převládajících větrů kola .. 1 f

Za speciální kameny

jednu květinu nebo období větru vlastní strany ... 1 f

žádnou květinu ani období ... 1 f

všechny květiny .... 2 f

všechny období ..... 2 f

Za kombinace

3 malí draci (2 trojice draků a pár draků ) .... 4 f

ruka jenom z postupek (pár nesmí být ze šťastných kamenů) ... 1 f

ruka bez postupky (jenom trojice a čtveřice) .... 2 f

jenom jedna barva a trumfy ..... 2 f

jenom jedna barva ..... 4 f

Za ukončení

kámen kterým hráč zavřel byl dobrán ze zdi .... 1 f

kámen kterým hráč zavřel byl posledním ve zdi ... 1 f

kámen kterým hráč zavřel byl poslední odhozený ( a ve zdi už žádný nezbyl)... 1 f

zakončení "okradením čtveřice" (viz. výše) .... 1 f

zakončení pomocí pomocného kamene z mrtvé zdi .... 1 f

Limitní ruce

Limit se v těchto pravidlech přičítá k ostatním bodům (tedy nepůsobí jako bodový strop).

Limitní ruce jsou stejné jako u pravidel výše. Každá z těchto limitních rukou má hodnotu

64 bodů (pozor ne faan !).

Výjimkou je speciální ruka "dvě čtveřice za sebou" - tedy zavřel-li hráč pomocným kamenem z mrtvé zdi, potom co vyložil druhou čtveřici v tomto kole ... + 4 fn

#### Přepočítání faan na body

Dosáhne-li ruka hráče na

0 fn = 1 bod

1 fn = 2 body

2 fn = 4 body

3 fn = 8 bodů

4, 5, 6 fn = 16 bodů

7, 8, 9 fn = 32 bodů

10 a víc = 64 bodů

Placení mezi hráči

Hlavní hráč (východ) neplatí ani nedostává dvojnásobek.

Pokud hráč zavřel kamenem dobraným ze zdi platí mu ostatní dvojnásobek bodů, které získal.

Pokud zavřel kamenem odhozeným , platí mu hráč který kámen odhodil dvojnásobek a ostatní pouze počet bodů, které získal.

*Příklad:*

*Vítěz získal 3 faan. Zavřel-li odhozeným kamenem dostane celkem 8+8+16(od vyhodivšího).*

*Zavřel-li dobraním ze zdi dostane celkem 16+16+16 bodů.*

Speciální pokuta:

Má-li některý hráč vyloženy již tři sety stejné barvy nebo 12 kamenů stejné barvy a jiný hráč odhodí kámen té samé barvy, kterým dotýčný zavře s čistou rukou (v jedné barvě) , platí potom hráč který kámen odhodil i za ostatní (ti neplatí nic).

#### **Moderní japonská pravidla - Riichi Mahjong**

Riichi Mahjong má mnoho speciálních pravidel, která zvyšují podíl náhody, ale na druhou stranu dělají hru mnohem barvitější a zábavnější. Následující speciální pravidla jsou nejpoužívanější. Existuje však mnoho jiných variant, výjimek a dalších pravidel, která lze najít zvláště na internetových stránkách věnujících se této formě Mahjongu .

### **Riichi (čti riči)**

Hráč který je připraven na zavření (tzn. že mu k zavření chybí pouze jeden kámen ), může toto nahlas vyhlásit .

Aby mohl vyhlásit stav "riči" musí být jeho ruka celá skrytá (tzn. nevyložil žádný set).

Pokud hráč zahlásí "riči" , položí celou svou ruku obrázky dolů a položí k ní 100 bodový žeton.

Nyní již nemůže nijak svou "připravenou" ruku měnit. Pouze si vždy lízne kámen ze zdi a pokud s ním nemůže zavřít tak ho odhodí. Nesmí se již dívat na svou položenou ruku. Kameny které odhazuje po vyhlášení "riči" odhazuje stranou od svých předtím vyhozených kamenů, aby ostatní jasně viděli co odhazoval před vyhlášením a co po něm. Vyhlášení "riči" již nelze vzít zpět.

Pokud může zavřít - musí zavřít jakýmkoliv kamenem (tzn. i když by měl možnost čekat na výhodnější kombinaci, musí zavřít hned jak má možnost).

Zavře-li hráč který vyhlásil "riči" získává navíc 1 Han.

Zavře-li jiný hráč získává 100 bodový žeton, který byl vsazen s vyhlášením připravené ruky.

### **Furiten**

Toto pravidlo zakazuje hráči zavřít pomocí odhozeného kamene pokud je tento kámen shodný s nějakým který již předtím sám odhodil (vztahuje se i na kameny, které odhodil a někdo jiný je použil k vyložení - proto se také odhozené kameny ve vyložených setech otáčejí).

Příklad:

Hráč má ruku připravenou na zavření a čeká na 2 bambusů. Jeho levý soused jí právě odhodil, ale on jí nemůže použít k zavření, protože již 2 bambusů v průběhu hry sám odhodil.

### **Minimální hodnota ruky**

Aby mohl hráč zavřít, musí jeho ruka obsahovat minimálně jeden "Han" (viz dále).

Nesmí to však být Han za kámen Dora.

### **Dora**

Má-li hráč ve vítězné ruce kámen hodnoty Dora získává za každý z nich 1 Han navíc.

Po otevření zdi se odpočítá z levého konce "mrtvé zdi" (7 sloupečků pro pomocné kameny) třetí vrchní kámen a obrátí se obrázkem nahoru. Tento kámen se nazývá "indikátor hodnoty Dora" . Dora je vždy následující číslo za indikátorem - tzn. že je-li indikátor 5 je Dora 6. Je-li 9 je Dora 1. Je-li indikátor vítr jde pořadí V-J-Z-S-V. Je-li indikátor drak pak jdou po sobě bílý - zelený - červený - bílý. Han za kámen Dora nelze počítat do jako minimální Han pro zavření (je-li toto pravidlo používáno). Hany za Dora kameny se používají pouze jsou-li v zavřených setech.

Body (jap. Fu) za sety a případy jsou stejné jako ve výše uvedených základních pravidlech. Nepoužívají se dably ale jednotky zvané "han", které určují konečnou hodnotu ruky.

za trojici či čtveřici šťastných kamenů ... 1 h

tři sestry - obsahuje tři stejné postupky a každá v jiné barvě .... 1 h otevřená , 2 h skrytá

dvě stejné postupky - obsahuje dvě identické postupky (čísla i barva) .. 0 h / 1 h

tři stejné postupky - obsahuje tři identické postupky (čísla i barva) ... 0 h / 3 h

čtyři identické postupky - v barvě i v číslech ..... 4x limit

tři postupky v jedné barvě za sebou (123, 456, 789) .... 1 h / 2 h

tři trojice stejné hodnoty (např. 444 bambus, 444 kolečka, 444 znaky) ... 2 h

tři zavřené trojice (i čtveřice) ... 2 h

tři čtveřice .... 2 h

tři malí draci (2 trojice draků a pár draků) .... 4 h

plně skrytá ruka (zavírající kámen musí být dobrán ze zdi) ..... 1 h

ruka která nemá žádnou hodnotu (viz. výše) ..... 1 h

ruka bez postupek .... 2 h

ruka pouze z levných kamenů ... 1 h

drahé kameny v každém setu .... 1 h / 2 h

okrajové kameny v každém setu ..... 2 h / 3 h

ruka pouze z drahých kamenů .... 1 h / 3 h

sety pouze z jedné barvy + trumfové sety ... 2 h / 3 h

ruka pouze z jedné barvy ( tzv. "čistá ruka") ..... 5 h / 6 h

za ukončení (poslední kámen)

posledním kamenem ze zdi .... 1 h

posledním odhozeným kamenem (ve zdi již nejsou) ... 1 h

pomocným kamenem z mrtvé zdi .... 1 h

okradením čtveřice ..... 1 h



### Limitní ruce

Všechny limitní ruce mají hodnotu 4 x limit.

Limitní ruce jsou stejné jako u základních pravidel výše, ale jsou zde některé navíc:

Všechny sety ze zelených kamenů (i zelení draci) - nevadí zda otevřené či zavřené

18 Buddhů - 4 čtveřice (otevřené i zavřené)

Dále 7 párů - nesmí být však 2 identické páry - 400 bodů

### Placení mezi hráči

Součet bodů se zaokrouhuje vždy nahoru na nejbližší desítky - tedy 62 na 70 atd ..

V případě, že vítěz ukončil díky dobrání ze zdi, platí všichni poražení částku, kterou vítěz získal za svou ruku (viz.

tabulka). Zavřel-li díky odhozenému kameni, platí hráč který kámen odhodil vše (za sebe i ostatní co prohráli). Hlavní hráč platí i dostává dvojnásobek.

Na začátku hry má každý 8000 bodů. 2000 bodů je limit. Limit však není stropem placené částky, ale pouze maximem které je dále násobeno.

Tabulka poměrů fu a han ( 2 l = 2x limit)

1 h	2 h	3 h	4 h	5 h	6 h	7 h	8 h	9 h	10 h	11 h	12 h	13+h	
20 f	160	320	640	1280	limit	1,5 l	1,5 l	2 l	2 l	2 l	3 l	3 l	4 l
30 f	240	480	960	1920	limit	1,5 l	1,5 l	2 l	2 l	2 l	3 l	3 l	4 l
40 f	320	640	1280	limit	limit	1,5 l	1,5 l	2 l	2 l	2 l	3 l	3 l	4 l
50 f	400	800	1600	limit	limit	1,5 l	1,5 l	2 l	2 l	2 l	3 l	3 l	4 l
60 f	480	960	1920	limit	limit	1,5 l	1,5 l	2 l	2 l	2 l	3 l	3 l	4 l
70 f	560	1120	limit	limit	limit	1,5 l	1,5 l	2 l	2 l	2 l	3 l	3 l	4 l
80 f	640	1280	limit	limit	limit	1,5 l	1,5 l	2 l	2 l	2 l	3 l	3 l	4 l
90 f	720	1440	limit	limit	limit	1,5 l	1,5 l	2 l	2 l	2 l	3 l	3 l	4 l

### Mezinárodní turnajová pravidla

Tato pravidla vznikla v 90-tých letech v kontinentální Číně . Smyslem jejich vytvoření bylo zbavit Mahjong jeho hazardního rozměru a orientovat ho spíše směrem ke klasickým soutěžním hrám jako jsou třeba šachy nebo bridž.

Hlavním rozdílem je, že hráč smí zavřít pouze pokud má jeho ruka minimálně 8 bodů.

Hráči tak nemohou hrát rychlé zavírání a musí více kombinovat sety v ruce.

Druhým podstatným rozdílem je, že existuje přesně daných 81 možných kombinací vítězné ruky.

A nakonec je zde "sportovnější " způsob vyrovnávání mezi hráči.

Tato pravidla nedoporučujeme začátečníkům.

Používají se kameny květin a období - stejně jako v "Hongkongských pravidlech".

### **81 hodnot (každá má dané číslo)**

b-bambus, z-znaky,o-kolečka, dr- draci, ví-vítr, víko-vítr kola, víhr-vítr hráče .

V závorce je přezdívková kombinace.

### Body za trumfy:

trojice draků ... č. 14 - 2 b

trojice převládajícího větru kola ... č. 15 - 2 b

trojice větru směru hráče ... č.16 - 2b

dvě trojice draků ... č.33 - 6 b (2 draci)

ruka obsahuje 3 trojice nebo čtveřice větrů .... č.48 - 12 b (3 velké větry)

ruka obsahuje 3 trojice (čtveřice) větrů a pár větrů ...č. 70 - 64 b (4 malé větry)

ruka obsahuje 2 trojice draků a dračí pár .... č.71 - 64 b (3 malí draci)

ruka obsahuje pouze trumfy ... č.72 - 64 b

ruka obsahuje trojice (čtveřice) všech větrů ... č. 75 - 88 b (4 velké větry)  
*nelze kombinovat s body za „celou ruku z trojic“*

ruka obsahuje trojice (čtveřice) všech draků ... č. 76 - 88 b (3 velcí draci)  
*nelze kombinovat se 2 draky a trojicí draků*

### Body za postupy

ruka obsahuje 2 identické postupky (barva i čísla) ... č. 1 - 1 b

ruka obsahuje 2 číselně identické postupky (barva různá) ... č. 2 - 1b

dvě po sobě jdoucí postupky stejné barvy (234, 567) č. 3 - 1 b (dvě postupky stejné barvy )  
s okrajovými kameny (123,789) ... č. 4 - 1 b

jenom postupky a pár je z levných kamenů ... č. 18 - 2 b

tři posunuté postupky libovolné barvy (234,456,678)... č.30 - 6 b

postupka 1-9 ze tří postupek různé barvy(např. b 123, o 456, z 789) .. č. 34 - 8 b

tři postupky stejných hodnot, ale každá jiné barvy (např. b 234, o 234, z 234) ..č37 - 8 b

postupka od 1-9 ze tří skupin kamenů po třech v různých barvách (např. b 269, o 145, z 378)  
... č. 45 - 12 b (sešívání postupka)

postupka od 1-9 ze tří postupek za sebou v jedné barvě (např. b 123,456,789) .... č.49 - 16 b

ruka obsahuje 2 postupky 123 a 789 v jedné barvě, druhé 2 stejné postupky v jiné barvě  
a pár v třetí barvě ... č.50 - 16 b (tříbarevná okrajová postupka)

ruka obsahuje 3 posunuté postupky jedné barvy (např. z 123, 234, 345) ..č 51 - 16 b

tři identické postupky (jak čísla tak barva) ... č.59 - 24 b (3 čisté postupky)

čtyři posunuté postupky ve stejné barvě (např. 123,234,345,567) .. č. 64 - 32 b

čtyři identické postupky (barva i čísla) ... č. 67 - 48 b

čtyři okrajové postupky ve stejné barvě (např. b 123,123, 789, 789) .. č. 74 - 64 b

### Body za trojice a čtveřice

trojice okrajových kamenů nebo obyčejných větrů.... č.5 - 1 b

otevřená čtveřice .... č.6 - 1 b

dvě trojice stejné hodnoty, ale různých barev ... č.20 - 2 b

dvě skryté trojice ... č. 21 - 2 b

skrytá čtveřice .... č. 22 - 2 b

dvě otevřené čtveřice .... č. 26 - 4 b

ruka skládající se pouze z trojic nebo čtveřic (žádná postupka) ... č.28 - 6 b

dvě zavřené čtveřice .... č. 42 - 8 b

tři trojice, každá v jiné barvě, jejich hodnota je vždy o 1 posunuta (např. b222, o333, z444)  
... č.37 - 8 b

tři trojice stejné hodnoty, různé barvy .... č. 53 - 16 b

tři skryté trojice .... č. 54 - 16 b

ruka z trojic a páru pouze sudých hodnot (např. b222, 444,o 888, z444, 66) ... č. 57 - 24 b

tři postupky posunutě o 1 za sebou ve stejné barvě (např. o222,o333,o444 )...č.60 - 24 b  
(3 čisté posunuté trojice) *Nelze kombinovat s body za tři čisté postupky*

tři čtveřice (je jedno zda skryté či otevřené) ... č. 65 - 32 b

celá ruka jenom z drahých kamenů (1,9, trumfy) ... č.66 - 32 b

čtyři trojice posunutě o 1 za sebou ve stejné barvě ... č. 68 - 48 b

ruka pouze z okrajových kamenů (1 a 9) ... č. 69 - 64 b  
*nelze kombinovat s body za 2 trojice nebo body za „žádné trumfy“*

čtyři skryté trojice .... č. 73 - 64 b  
*nelze kombinovat s body za celou ruku trojic a celou skrytou ruku*

čtyři čtveřice (skryté i otevřené) ... č. 79 - 88 b

#### Ruce se sedmi páry

ruka se skládá ze 7 párů .... č.55 - 24 b  
*nelze kombinovat s body za „celou skrytou ruku“ a s body za „jediný možný kámen“*

sedm posunutých párů v jedné barvě (např. b11,22,33,44 ...) ... č.80 - 88 b  
*nelze kombinovat s body za „celou skrytou ruku“ a s body za „jediný možný kámen“*

#### Body za barvy

ruka neobsahuje jednu z barev .... č.7 - 1 b

ruka neobsahuje žádné trumfy ... č. 8 - 1b

ruka se skládá z trumfů a jen jedné barvy ... č.29 - 6 b

ruka obsahuje všechny barvy, draky i větry (všechny typy) ... č. 31 - 6 b

ruka obsahuje pouze jednu barvu ... č. 58 - 24 b

*kombinuje se z body za „žádné trumfy“*

ruka se skládá pouze ze „zelených“ (draci a bambusy) ... č.77 - 88 b

*nelze kombinovat s body za ruku z „trumfů a jedné barvy“ (všechny zelené)*

" 9 bran" - ruka je složena pouze z jedné barvy a tímto způsobem : trojice jedniček a devítek + postupka od 2 - 8 . Celá ruka musí být skrytá . Hráč pak musí být ve stavu "přípravenosti" na libovolné číslo v této barvě a jakmile ho někdo odhodí nebo si ho dolízne – vyloží Mahjong. Tím že čeká na libovolné číslo v jedné barvě od 1 - 9 má 9 šancí - tedy bran k zavření .... č. 78 - 88 b

#### Body za okrajové kameny a sekce čísel

ruka neobsahuje žádné okrajové kameny ani trumfy.... č.23 - 2 b (všechny levné)

v každém setu včetně páru je obsažen alespoň 1 okrajový kámen nebo trumf ... č.24 - 4 b

*lze kombinovat s body za „čisté 2 postupky“, „dvě trojice“, „trojice drahých kamenů“, „dvě okrajové postupky“, „jednu chybějící barvu“ atd.. (vnější ruka)*

ruka obsahuje pouze sety (včetně páru) z čísel od 6 - 9 ... č.46 - 12 b (vysoké 4)

*kombinuje se s body za „ruku bez trumfů“*

ruka obsahuje pouze sety z čísel od 1 - 4 .... č.47 - 12 b (nízké 4)

*kombinuje se s body za „ruku bez trumfů“*

každý set ruky obsahuje kámen s pětkou (např. 345, 555, 567, 345, 55) ... č.52 - 16 b

*kombinuje se s body za „ruku bez trumfů“ (samé pětky)*

ruka obsahuje pouze sety z čísel od 7 - 9 .... č.61 - 24 b

*kombinuje se s body za „ruku bez trumfů“ (vysoké kameny)*

ruka obsahuje pouze sety z čísel od 4 - 6 .... č.62 - 24 b

*kombinuje se s body za „ruku bez trumfů“ (střední kameny)*

ruka obsahuje pouze sety z čísel od 1 - 3 .... č.63 - 24 b

*kombinuje se s body za „ruku bez trumfů“ (nízké kameny)*

#### Body za ruce z více barev

ruka obsahuje postupku od 1-9 složenou ze tří barev jakkoliv na přeskáčku a 5 různých trumfů (např. b147, o259, z368, zdr, čdr, bdr, vví, zví) .... č. 44 - 12 b  
(sešíváné kameny s méně trumfy)

ruka obsahuje „sešívánou „ postupku + 7 trumfů ... č. 56 - 24 b

(sešíváné kameny s více trumfy)

*nelze kombinovat s rukou „všech typů“, celou zavřenou rukou a rukou čekající na jediný možný*

### Body za typy čekání na poslední kámen

ruka zavřená jediným možným číslem začínající nebo ukončující postupku

(např. 4 v 23-, 7 v -89) ... č. 9 - 1 b (čekání na okraje)

ruka zavřená jediným možným číslem doplňujícím prostředek postupky

(např. 5 v 4-6) .... č. 10 - 1 b (čekání na střed)

ruka zavřená jediným možným kamenem ...č.11 - 1 b

*lze kombinovat s „čekáním na střed“ nebo „čekáním na okraje“*

ruka zavřená pomocí kamene ze zdi ... č. 12 - 1 b

ruka zavřená jako kompletně skrytá s posledním kamenem z odhození ... č.17 - 2 b

ruka zavřená jako kompletně skrytá s posledním kamenem ze zdi .. č.25 - 4 b

ruka zavřená posledním možným kamenem ze 4 – 3 ostatní stejné jsou již vyhozené

(např. b3, 3x b3 je již mezi odhozenými)... č. 27 - 4 b (poslední kámen)

*nelze kombinovat s body za „okradení čtveřice“*

ruka kde jsou všechny 4 sety vyložené a párem je zavřeno z odhozeného kamene

.... č. 32 - 6 b (otevřená ruka)

*kombinuje body za čekání na „jediný možný“ kámen*

ruka zavřená posledním kamenem ze zdi ve hře (zed' je dobrána) .. č.40 - 8 b

ruka zavřená posledním odhozeným kamenem (zed' už je dobrána)... č.41 - 8 b

ruka je zavřena kamenem z mrtvé zdi (pomocným za čtveřici) ...č.42 - 8 b

*ne pokud se jedná o doplnění po vyložení období nebo květiny*

ruka zavřená okradením čtveřice .... č. 43 - 8 b

*nelze kombinovat s „plně skrytou rukou“*

### Body za speciální ruce

každý kámen květiny či období ... č. 13 - 1 b

*zavře-li hráč kamenem dobraným z mrtvé zdi po vyložení květiny či období má 1 b za zavření kamenem ze zdi.*

použití všech 4 identických kamenů v různých setech aniž by je hráč zkompletoval do čtveřice (např. b22, b234, b123, 3x čdr, 4x o8) .... č. 19 - 2 b (nasyslená čtveřice)

ruka složená ze symetrických kamenů - tzn. pouze z bambusů – 1234589, koleček – 245689 a bílých draků ...č. 36 - 8 b

*kombinuje se s body za ruku ve které chybí jedna barva*

ruka, která má nulovou hodnotu, kameny květin a období se do toho nepočítají ... č. 39 - 8 b

(kuřecí ruka)

13 sirotků - obsahuje 1 kámen od každého typu drahých kamenů. Takže 3 různé draky, 4 různé větry, 3 rozdílné jedničky a 3 rozdílné devítky. Ruka musí být celá skrytá... č.81 - 88 b

*nesmí být kombinována s body za „všechny typy“, „skrytá ruka“ a „jediný možný kámen“*

### **Placení mezi hráči**

Body získává pouze vítěz sehrávky (tedy ten kdo zavřel). Nejprve si sečte body za kombinace, pak připočítá body za kameny květin a období. Musí mít minimálně 8 bodů.

Zavřel-li vítěz pomocí odhozeného kamene:

Dostane od každého zbylého hráče 8 bodů a hráč který kámen odhodil mu musí zaplatit ještě tolik kolik měla hodnotu vítězná ruka.

*Příklad: vítězná ruka měla 10 b , vítěz tedy obdrží 8+8+(8+10)= 34 b*

Zavřel-li pomocí kamene ze zdi:

Přičte se k hodnotě vítězné ruky 8 bodů a tuto sumu zaplatí každý zbylý hráč.

*Příklad: vítězná ruka měla 12 b + 2 b za květiny + 8 = 22b, vítěz tedy obdrží 22+22+22=66b.*

Za zavření bez minimálního počtu 8 bodů platí hráč pokutu 30 b – 10 každému spoluhráči.

### **Strategie ve hře Mahjong**

Po několika prvních hrách jistě každého napadne na kolik se dá výhra v Mahjongu ovlivnit vlastními schopnostmi. Je jasné, že faktor náhody zde hraje poměrně velkou roli.

Ovšem zas ne tak velkou, jako například v Pokeru nebo kostkách.

Hrát dobře Mahjong a vyhrávat vyžaduje mnoho různých dovedností, schopnost plánovat chytře celkovou strategii a také velkou dávku zkušenosti.

Systém kol, sehrávek, střídání pozice hlavního hráče, směrů a převládajících větrů umožňuje dobrému hráči ve většině her porazit hráče sázejícího pouze na štěstí nebo hráče hrajícího nepozorně. Tento fakt je zřetelně viditelný na velkých mahjongových turnajích.

Každá sehrávka je jiná a je třeba pečlivě reagovat na možnosti dané rozděním.

Mnoho špatných hráčů se snaží za každou cenu vytvořit určitou hodně bodovanou ruku.

Pokud se jim to nedaří, snaží se o to stále zas a znova, aniž by brali v potaz jak se mění jejich ruka a přizpůsobovali tomu svojí strategii.

Hned po rozdělení může hráč poměrně snadno odhadnout jaký má jeho ruka potenciál.

K tomuto odhadu se používá metoda počítání kamenů které jsou potřeba na zavření.

Stačí-li hráči 4 či méně kamenů – dá se předpokládat, že zavře nejpozději do 9-10 kola.

V tomto případě se snaží hrát od začátku na výhru. Chybí-li ruce 5-6 kamenů, bude záležet na tom co si hráč lízne a jak budou odhazovat jeho soupeři. Pokud bude mít trochu štěstí, podaří se mu nejspíš zavřít poměrně brzy, ale musí být připraven i na to že bude muset boj o zavření v případě špatných kamenů vzdát. Chybí-li ruce k dokončení více jak 6 kamenů, měl by hráč snahu o výhru v této sehrávce vzdát rovnou. Musí pak hrát obranou hru a snažit se dosáhnout remízy.

Při odhadování počtu kamenů k zavření je třeba si nejprve ruku rozdělit na tzv. elementy.

Čím více má element možností k zavření tím je lepší.

- *1 kámen (např. 4)* – je potencionální pár. Teoreticky vám k uzavření páru tedy zbývají 3 kameny. Toto je nejhorší element.

- *Postupné 2 kameny (např. 56)* – jsou potencionální postupkou. Uzavřou jí dílky 4 nebo 7. Ve hře tedy zbývá 8 možných kamenů, které tuto postupku mohou uzavřít. Toto je nejlepší 2 dílný element.

- *Okrajové postupné 2 kameny (např. 89)* – jsou potencionální postupkou. Uzavře jí kámen 7. Zbývají tedy 4 možnosti na zavření.

- *Přeskočené 2 kameny (např. 68)* - jsou potencionální postupkou. Uzavře jí kámen 7. Zbývají tedy 4 možnosti na zavření.

- *Pár (např. 66)* – může sloužit jako pár nebo jako základ pro trojici. K vytvoření trojice zbývají ve hře už pouze 2 možnosti, což není moc nadějně.

- *Postupné 2 kameny a 1 stejný (např. 788)* – osmička může vytvořit trojici, 9 a 6 postupku. V hře je tedy ještě 10 možností. Tím je tento element nejlepší z trojdílných.

- *Okrajový pár s postupným kamenem (např. 899)* – 9 vytvoří trojici, 7 postupku. Zbývá tedy 6 možností.

- *Pár a jeden přeskočený (např. 335)* - 3 vytvoří trojici, 4 postupku. Zbývá tedy také jen 6 možností.

- *Tři přeskočené (např. 468)* – 5 nebo 7 vytvoří postupku. 8 možností.

- *Postupné 4 kameny (např. 2345)* – vynikající element, umožňující mnoho různých typů využití. 20 možností k doplnění.

- *Postupných 5 kamenů (např. 45678)* – není dobré tento element rozbíjet na postupku a postupný pár. Je-li v celku umožňuje vytvořit postupku mnoha způsoby a poté ještě zůstane nadějný element.

### **Příklady odhadování potenciálu rozdané ruky**

1. v ví, z ví, b35, z2, z677, o 1, o57, z dr, bí dr,

Tato ruka má 3 elementy – z677, b35 a o57 – tzn. 3 kameny k dokončení elementů,

2 kameny k dokončení postupky nebo trojice k některému z osamocených kamenů (jedničkový element) a 1 kámen k dalšímu osamocenému kameni k vytvoření páru.

Minimálně je tedy potřeba 6 kamenů k zavření. Tato ruka nemá moc naděje na vítězství, takže by hráč měl ihned zvolit obranou strategii a snažit se docílit svou hrou remízu.

2. o89, o222, z45, z9, b789, z dr 2x,

Tato ruka má (mimo už hotových setů) 2 elementy –o89 a z45 – tzn. 2 kameny k dokončení elementů (12 možností zbývajících ve hře) a tím i k zavření. Vynikající ruka.

Hráč by měl hrát útočně a snažit se co nejrychleji zavřít.

3. z dr 2x, z ví, j ví, o12, o56, b68, z 224, z 8

Tato ruka má 5 elementů – 2 draky, o12, o56, b68 a z224 – čtyři elementy potřebují kámen k vytvoření setu (draci či z224 mohou sloužit jako pár). Tyto elementy však nejsou moc ideální. Pokud se hráči podaří líznout si o3 v začátcích sehrávky pak je vše na dobré cestě.

Navíc může doufat v dabl pokud by se mu podařila vytvořit trojice draků.

Nejprve by měl odhodit z8, pak kameny větrů. Elementy by měl udržovat co nejméně otevřené (tedy netvořit si z nich brzo už hotové sety), aby jeho ruka byla dostatečně flexibilní.

4. z ví, z34, b3555, b99, o45, o78

Tato ruka je přímo nabitá elementy. Některého z nich se bude muset hráč zbavit. Navíc je zde potenciální dabl za „ruku pouze z levných“ a dabl za „ruku s nulovou hodnotou“.

Měl by se tedy zbavit elementu b99 a kamene větru. Rozhodně by měl hrát útočně a zavřít

co nejdříve i za cenu, že bude ruka jen jednou dablována (čekat na druhý dabl by mohlo být riskantní).

### **Útočná hra**

Rozhodne-li se hráč, že má jeho ruka dostatečně kvalitní potenciál, bude se snažit co nejdříve zavřít. Základním kamenem této strategie je schopnost připravit co nejdříve svoji ruku tak, aby šla zavřít co největším počtem možností. Začátečníci si většinou vytvoří co nejdříve hotové sety a pak čekají na konkrétní kámen, který ne a ne přijít. Zkušený hráč si vytvoří elementy tak, aby mohl zavřít pomocí více kamenů.

Je důležité určit si hned jaké konkrétní sety bude hráč vytvářet. Po rozdání si kameny setřídí jen „nahrubo“. Během sehrávky pak přicházející kameny sami „zapadávají“ do elementů a vytvářejí nové nebo lepší kombinace.

Obecně je výhodnější soustředit se na vytváření elementů z levných kamenů. Těch je ve hře větší množství a dají se navíc kombinovat do postupek. Také platí, že je lepší později připravená ruka s více možnostmi zavření, než dříve připravená ruka s menším počtem možností k zavření.

Pokud se nepodaří připravit ruku do desátého či jedenáctého kola sehrávky, měl by se hráč přeorientovat na defenzivní hru. Po patnáctém kole je už velmi pravděpodobné, že někdo zavře dřív než on, takže by měl hrát velice opatrně a doufat v remízu.

Velmi dobří hráči jsou často schopni připravit ruku už během čtvrtého či pátého kola.

Také je výhodnější držet ruku co nejdéle zavřenou. Každý otevřený set nějakým způsobem napovídá ostatním hráčům něco o vaší ruce. Navíc každý vyložený set zmenšuje flexibilitu zbývajících kamenů v ruce.

Je dobré vytvářet elementy z levných kamenů sousedících s okrajovými (např. 7,8 nebo 2,3). Kameny od 4-6 jsou nejpoužívanější, takže je málokdy někdo odhodí. Naopak často se odhazují okrajové kameny, protože jdou hůře použít v elementech.

Statisticky hráči zavírají 3-4x častěji pomocí odhozeného kamene, než pomocí dobraného ze zdi.

Dobří hráči si vizuálně představují všechny možné kombinace jak by šlo ruku připravit a to pak drží v paměti, aby jim pokud možno neunikla žádná možnost.

Připravenou ruku lze většinou dále vylepšovat. Například ruka která má již 4 hotové sety a hráč čeká na jediný kámen do páru, má teoreticky pouze 3 možnosti, že se kámen ve hře objeví (pokud tento typ kamene již někdo odhodil je šancí o to méně).

Má-li však ruka například 3 hotové sety a postupku 2345, čeká již na 2 typy kamenů (na 2 nebo 5), takže je teoreticky ještě 6 možných kamenů, kterými může hráč zavřít.

Připravená ruka obsahující 2 sety a řadu 2345556 čeká na 4 typy kamenů (1,4,6 nebo 7) a tedy má teoreticky k dispozici 14 kamenů.

Jak je vidět na uvedených příkladech, čím více typů kamenů může uzavřít připravenou ruku, tím je větší pravděpodobnost, že se zavírající kámen objeví.

Začátečníci často nevědomky prozrazují, že mají připravenou ruku. Dívají se stranou, zapálí si cigaretu, nad líznutými kameny nijak nepřemýšlí a hned je odhazují atd..

To jsou signály, které velmi pomáhají jejich protihráčům a je tedy potřeba se těchto nevědomých náznaků vyvarovat.

**Naprosto zásadní je znát velmi dobře (optimálně nazpaměť) všechny typy možných setů, dablů a limitních rukou. Bez této schopnosti hráči často uteče mnoho šancí !!**

### **Obranná hra**

Pokud je potenciál ruky špatný nebo se ruka nedaří dostatečně brzo připravit, měl by hráč začít s defenzivní strategií. Dá se říci že dobrá obrana je cílem Mahjongu.

Její hlavní zásadou je „nevyhodit kámen, který soupeř potřebuje“.

V počátečních kolech sehrávky je nejlepší nejprve odhazovat solitérní drahé kameny, obzvláště kameny větrů. Pokud hráč není východ, pak východní a v druhé řadě kameny větru soupeře nalevo (protože pokud odhozený kámen použije, bude hráč hrát ještě jednou).

Levné kameny se dají dobře kombinovat, proto se osamocené levné kameny odhazují až jako poslední.

Po 10-11 kole sehrávky už může být nebezpečné odhazovat i předtím bezpečné kameny.

Protivníci mohou mít páry drahých kamenů, případně již zcela připravenou ruku.

V tomto případě je zvláště nebezpečné odhazovat levné kameny mezi 3-7.

Rozhodnutí který kámen vyhodit se řídí dvěma potřebami:

1. který kámen je více nebezpečný
2. který kámen je více užitečný v ruce

Má-li hráč v ruce například b23, b78, o556 a z111 je nejlepší vyhodit z1.

Nikdo jiný totiž již nemůže udělat trojici jedniček znaků a hráči zbude v ruce

pár, který může využít.

Aby hráč poznal jestli je kámen bezpečné odhodit, musí především sledovat co který z protivníků již odhodil a vyložil. Z toho může (podle svých zkušeností) více či méně odvodit jak asi vypadají ruce protivníků a tím pádem i na který kámen asi čekají.

Nejznatější metodou odhadu je počítání již vyložených stejných kamenů.

Pokud jsou vyloženy již tři stejné trumfové kameny, je čtvrtý vždy bezpečný.

U netrumfových kamenů je třeba počítat i s tím, že lze odhozený kámen využít do postupky.

Pokud jsou například vyhozeny čtyři 7 a tři 9 - je 9 bezpečná.

Taktéž jsou-li na stole například čtyři 3, tři 4 a čtyři 6 – je 4 bezpečná.

Pokud jsou na stole čtyři 3, nemůže už nikdo udělat postupku 123, takže 1 a 2 jsou poměrně bezpečné kameny atd...

Druhou metodou je odhad ruky soupeře podle jeho odhození.

Pro příklad uvádíme pár tipů:

Chybí-li v jeho odhozených kamenech jedna barva, je pravděpodobné že tuto barvu sbírá.

U netrumfových kamenů je rozdíl, kdy je hráč odhodil. V počátečních fázích šlo nejspíš

o izolované kameny, takže jejich nejbližší sousedé jsou relativně bezpeční.

Odhodil-li však takový kámen v pozdějších fázích, zbavil se nejspíš okraje nějakého elementu. Takže lze předpokládat, že těsně sousedící čísla jsou už nebezpečná.

Kameny 3 a 7 jsou nejpoužívanější, protože mohou sloužit v normální i okrajové postupce.

Proto je obecně těžké je dostat. Hráč by je neměl odhazovat dokud je neodhodí jeho pravý soused.

Vyhodí-li hráč kámen dvojitého větru (vlastní strany a zároveň větru kola) doufá nejspíš ve velmi vysoko hodnocenou ruku.

Vyhodí-li hráč během 3-4 kol sehrávky celou postupku, kterou by mohl normálně vyložit, snaží se nejspíš vytvořit ruku „jen jedné barvy“.

Vyhazuje-li někdo v počátcích nízká čísla, sbírá nejspíš vyšší a obráceně.

Pokud má soupeř již vyloženy tři sety, všechny stejné barvy, rozhodně nevyhazovat kámen této barvy.

Pokud má soupeř již vyložen set trumfů a levné sety jedné barvy, rozhodně nevyhazovat tento typ trumfů a tuto barvu.

Pokuste se zhruba odhadnout z odhozených kamenů složení soupeřovi ruky. Pokud soupeř odhodí kámen, který by podle vašeho odhadu měl být součástí setů v jeho ruce, znamená to že je jeho ruka s největší pravděpodobností připravena na zavření.

#### Příklady odhadu:

1. soupeř odhodil již tyto kameny – z ví, č dr, o37, b148, z dr, o9, b2, z3

Z prvních deseti lze odvodit, že se hráč soustředí na kameny znaků, tím že odhodil jako jedenáctý kámen z3, dal najevo že je připraven a jeho ruka se nejspíš skládá převážně z vyšších kamenů znaků. Kameny z této skupiny (vyšší znaky) je tedy nebezpečné odhodit.

2. soupeř odhodil – z52, z dr, z69, o79, poté vyložil b123 (2 vzal odhozenou), z1, j ví

Tento hráč nejspíš sbírá bambusy a nízká kolečka, protože vyhodil dva vysoké kameny této barvy. Potom co vyložil bambusovou postupku, vyhodil kámen jižního větru, což je momentálně vítr jeho strany. Z toho se dá usuzovat, že je nejspíš připraven, protože jinak by si tento cenný trumf nechal co možná nejdéle.



Nebezpečné jsou tedy zvláště kameny bambusů a nízkých koleček.

3. soupeř odhodil - z dr, bí dr, z1, o593, s ví, , o83, z4

Zdá se že tento hráč sbírá bambusy, ale během hry si žádný z bambusů odhozených jeho levým spoluhráčem nevzal. Kolečka nejspíš nesbírá protože odhozené kameny jdou napříč celou řadou. Z toho vyplývá, že sbírá především znaky. Poslední kámen který si líznul neodhodil, ale vyhodil místo něj čtyřku znaků. To je jasný signál, že je minimálně blízko připravení a že nejpravděpodobněji čeká na kameny nízkých znaků.

4. soupeř odhodil – v ví, s ví, zel dr, b8, o86, z2, bí dr, b241 a má již vyloženo 3x č dr a z555

Hráč odhodil po trumfech nejspíš nejméně izolovaný nepotřebný kámen (bambusovou 8).

Později odhodil i několik nízkých bambusů, takže bambusy nejspíš nesbírá.

Dvě odhozená vysoká kolečka naznačují, že by mohl sbírat nízká kolečka.

Dále v odhozených kamenech takřka chybí znaky, navíc je zde vyložena trojice znaků.

Z toho lze odvodit předpoklad, že je nebezpečné odhodit jakýkoliv kámen znaků a nízká kolečka.

Výše popsané odhady se nejlépe využívají především kvůli hráči napravo, který je vždy nejnebezpečnější (protože velká část všech zavření je pomocí postupky a postupku může vytvořit z odhozeného kamene pouze hráč napravo).

Naopak hráč nalevo je potencionální dárce kamene do postupky, kterou lze zavřít.

K jeho obelstění se využívá tzv. systém 1-4-7.

Například má-li hráč 1-3-5, vyhodí 5 a doufá, že levý hráč odhodí 2.

Nebo má 5-6-8-9, odhodí 8 a 9 a doufá, že levý odhodí 7.

Pokud vypadá, že levý hráč má hodně silnou ruku, je třeba snažit se zpomalovat jeho možnost zavřít. Nejlépe tak, že pokud chce vzít vyložený kámen do postupky,

přebijeme jeho požadavek použitím téhož kamene do trojice (v tom případě má hráč vykládající trojici přednost).

Proti hráči naproti je nejlepší také využívat přebíjení (vyložit trojici kamenem, který si chce vzít do postupky). Vyhazuje-li tento hráč především jednu barvu (např. bambusy), je dobrou strategií připravit ruku na zavření pomocí bambusového kamene.

Proti hlavnímu hráči musí ostatní spolupracovat. Nejvíce ohrožený je hráč severu.

Ten by také pokud možno neměl vykládat trojice nebo čtveřice, protože tím dává hlavnímu hráči kolo navíc (výjimkou je možnost vyložit trojici nebo čtveřici šťastných kamenů).

Jeho strategií je zavřít co nejdříve, i za cenu, že je ruka nízko hodnocená.

O tom co mají soupeři v ruce, se dá také mnohé zjistit pozorováním jejich reakcí .

O co jeví či nejeví zájem a nad kterým kamenem jak dlouho uvažují.

Lízne-li si hráč kámen , zařadí ho do své ruky a pak odhodí nějaký jiný, znamená to, že ještě nejspíš není připraven zavřít.

Lízne-li si kámen, zauvažuje nad ním a pak ho odhodí, je nejspíš připraven a čeká na kámen, který nějak souvisí s odhozeným.

Lízne-li si kámen a odhodí ho aniž by nad ním nějak přemýšlel, je skoro určitě připraven a čeká na konkrétní kámen/ny.

Tohoto sledování se dá využít i k blafování. Například má-li hráč zájem o kolečka,

dělá že má zájem o bambusy. Váhá nad kameny, které nijak nepotřebuje a jakoby bezmyšlenkovitě odhazuje kameny, které sousedí se sety v jeho ruce.

I když je připraven a čeká na konkrétní kámen, zařadí nehodící se líznutý kámen mezi sety do ruky a pak ho zase vyhodí, tak aby to vypadalo, že jde o jiný kámen.

Těchto technik je velmi mnoho a dají se různě kombinovat .

S každou hrou objevíte další možnosti, techniky a strategie.

Tato mnohvrstevnost Mahjongu vytváří neopakovatelnou atmosféru a umožňuje každému najít si vlastní styl hry.