

Madżong (Mah-jong)

Madżong to wywodząca się z Chin gra, przeznaczona dla 4 osób, rozgrywana przy użyciu zestawu specjalnych kamieni.

Cel gry

Wyłożyć Madżonga, czyli zebrać układ, złożony z jednej pary oraz czterech trójek (lub czwórek) kamieni.

Rekwizyty

W Madżonga gra się zestawem 136 specjalnych kamieni. Są 34 różne kamienie, z których każdy występuje w czterech egzemplarzach. Kamienie można podzielić na dwie podstawowe grupy:

- blotki od 1 do 9 z trzema typami oznakowań: bambusy, kółka (monety) i znaki (cyfry),
- honory: wiatry i smoki.



Bambusy



Monety



Znaki



Wiatry (kolejno: wschodni, południowy, zachodni, północny)



Smoki (kolejno: czerwony, zielony, biały)

W skład zestawu Madżonga może wchodzić ponadto 8 dodatkowych kamieni (w chińskiej wersji gry są to zazwyczaj cztery pory roku i cztery kwiaty, w japońskiej zamiast kwiatów są dodatkowe czerwone piątki), cztery zwykłe kostki do gry (oraz ewentualnie specjalna kostka z oznaczeniami wiatrów) i zestaw liczmanów, przydatnych do rozliczeń między graczami.

Przygotowanie gry

Kamienie odwraca się obrazkami do dołu, miesza i układa w formie kwadratowego muru. Każdy z graczy otrzymuje liczmany:

- po 1 z 3 zielonymi i 6 czerwonymi kropkami (wartość 500)
- po 2 z 5 czerwonymi kropkami (wartość 100)
- po 9 z 1 czerwoną kropką (wartość 10)
- po 10 z 8 czarnymi kropkami (wartość 2)

Losowanie kolejności pierwszej gry

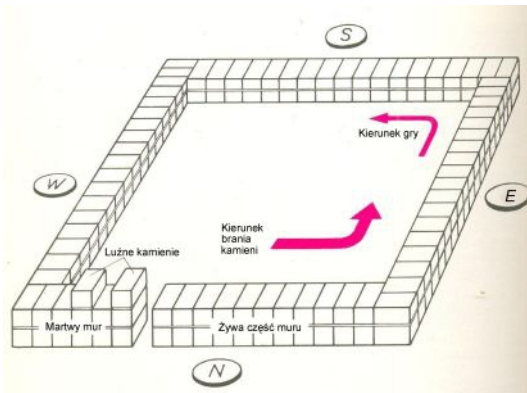
Gracze rzucają dwiema kostkami. Gracz, który wyrzucił najwyższą sumę zostaje Wiatrem Wschodnim czyli rozdającym. Pozostali gracze, w kolejności odwrotnej do ruchu wskazówek zegara, otrzymują nazwy Wiatrów Południowego, Zachodniego i Północnego.

Uwaga: układ stron świata w Madżongu jest inny niż w geografii - na prawo od Wschodu jest Południe, dalej Zachód i Północ.

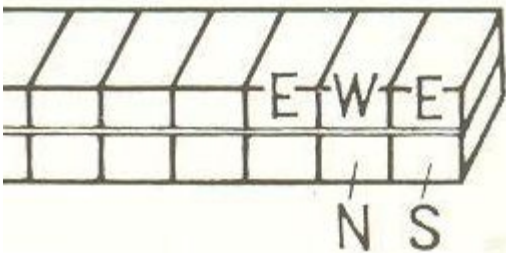
Rozdanie kamieni

Wiatr Wschodni rzuca dwiema kostkami, aby wyznaczyć początkową ścianę. Odlicza sumę wyrzuconych oczek w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, począwszy od siebie. Gracz, na którym kończy się odliczanie, również rzuca dwiema kostkami i dodaje sumę wyrzuconych oczek do sumy oczek, wyrzuconych uprzednio przez rozdającego. W ten sposób określa miejsce w ścianie, od którego zaczyna się rozdawanie kamieni. Gracz odlicza kolejne pary, począwszy od lewego końca ściany stojącej przed nim. Gdy dojdzie do pary, o numerze wskazanym sumą oczek, wyjmuje ze ściany oba kamienie (tzw. luźne kamienie) i kładzie je na wierzchu muru, po lewej stronie. Ten koniec muru nosi od tej chwili nazwę "martwego muru". Natomiast mur po prawej stronie od wyjętych kamieni nosi nazwę "żywego muru". Jeżeli suma oczek na czterech kostek przekracza 17, odliczanie par kamieni kontynuowane jest na ścianie gracza, siedzącego po prawej stronie.

Przykład: Wiatr Wschodni wyrzucił 1 i 3 czyli w sumie 4. Odliczanie wskazało więc na Wiatr Północny. Wiatr Północny wyrzucił 1 i 2. Zatem łączna suma oczek wynosi 7. Ze ściany przed Wiatrem Północnym należy wyjąć dwa kamienie, stanowiące siódmą parę od lewej.



Następnie gracze biorą kolejno, począwszy od Wiatru Wschodniego (odwrotnie do ruchu wskazówek zegara), po 4 kamienie z żywego muru. Operacja ta powtarza się trzy razy, tak więc po jej zakończeniu gracze mają po 12 kamieni.



Na rysunku pokazany został koniec muru, po trzykrotnym wzięciu kamieni. Teraz Wiatr Wschodni bierze górny kamień z pierwszej pary żywego muru, Wiatr Południowy - dolny kamień z tej pary, Wiatr Zachodni - górny kamień z następnej, Wiatr Północny - dolny kamień, a Wiatr Wschodni górny z kolejnej pary. Tak więc Wiatr Wschodni ma 14 kamieni, a pozostali gracze po 13. Gracze stawiają kamienie przed sobą tak, by nie widzieli ich przeciwnicy, przygotowując układy do wyłożenia madżonga.

Pierwsze rozdanie rozpoczyna rundę Wiatru Wschodniego.

Układy, które gracz zbiera:

- para - dwa identyczne kamienie
- sekwens - trzy kamienie o kolejnych numerach jednego typu, np. 2, 3 i 4 bambusy
- trójka - trzy identyczne kamienie
- czwórka - cztery identyczne kamienie

Uwaga: sekwens może składać się tylko z trzech kamieni

Przebieg gry

Wiatr Wschodni wyklada na środek stołu jeden z posiadanych kamieni i na tym kończy się jego kolejka. Do gry przystępuje gracz z prawej czyli Wiatr Południowy. Ma dwie możliwości. Albo bierze z żywego muru następny kamień, albo bierze ze stołu kamień, wyrzucony przez poprzedniego gracza, mówiąc przy tym Czou, Pung lub Kong. Kamień wyrzucony może wziąć tylko wtedy, gdy w ten sposób tworzy układ (sekwens, trójkę lub czwórkę) albo parę, potrzebną do skończenia gry. Jeżeli gracz bierze kamień z muru, to odrzuca na środek stołu jeden ze swoich kamieni i na tym kończy się jego kolejka. Jeżeli bierze kamień ze stołu, to wyklada przed sobą układ, utworzony dzięki wzięciu tego kamienia i wyrzuca na środek stołu jeden kamień. Gracze wykonują ruchy w kolejności przeciwnej do ruchu wskazówek zegara aż do momentu, gdy ktoś wyłoży madżonga albo gdy skończą się kamienie w żywym murze.

Czou

Gracz może powiedzieć "Czou", wziąć ze stołu kamień wyrzucony przez poprzedniego gracza i zameldować (wyłożyć na stół) sekwens trzech kolejnych kółek, bambusów lub znaków, utworzony z wziętego kamienia i dwóch kamieni z ręki. Jeżeli jednak inny gracz chce użyć wyrzuconego na stół kamienia do wyższego układu (Pung lub Kong), to gracz deklarujący Czou zostaje przelicytowany, z wyjątkiem sytuacji, gdy wyłożenie sekwensu pozwala mu na zakończenie gry.

Pung

Powiedzieć "Pung" może każdy z graczy, nie tylko sąsiad z prawej gracza, który wyrzucił kamień. Gracz, biorący kamień ze stołu, musi albo zameldować (czyli położyć na stole) trójkę identycznych kamieni, utworzoną z tego kamienia i dwóch z ręki albo użyć wziętego kamienia do zbudowania układu (pary, trójki lub sekwensu), niezbędnego do wyłożenia madżonga czyli zakończenia rozdania. Nie można wyłożyć pary bez wykładania madżonga. Nie można też po zgłoszeniu Pung wyłożyć sekwensu, o ile nie kończy się rozdania.

Kong

Gracz może powiedzieć "Kong" i wziąć ze stołu wyrzucony przez innego gracza kamień, identyczny jak 3 kamienie, które ma na ręku. Gracz wyklada wtedy na stół czwórka. Ponieważ miałby za mało kamieni (bo wyłożył 4 a nie 3), musi dobrać jeden kamień z martwego końca muru.

Jeżeli gracz utworzy czwórka po wzięciu kamienia z muru, stawia ten układ przed sobą, obracając brzegowe kamienie w drugą stronę i dobiera jeden kamień z martwego muru. Przy końcowym rozliczeniu taką czwórka uważa się za niemeldowaną. Gracz nie musi od razu ujawniać niemeldowanej czwórki. Może liczyć na to, że jeden z kamieni wykorzysta do innego układu. Jeżeli jednak nie ujawni czwórki do końca gry, liczy się ją jak trójkę.

Madżong

Jest to układ złożony z jednej pary oraz czterech sekwensów, trójek lub czwórek. Jeżeli gracz zgłosi madżonga, rozdanie kończy się i następuje rozliczenie. Gracz nie ma obowiązku zgłaszania madżonga. Może czekać, aż zbierze wyżej punktowany układ.

Ręka jednej szansy

Jest to taki układ kamieni, z którego madżonga można uzyskać tylko w jeden sposób. Gracz, wykładający madżonga, otrzymuje premię za rękę jednej szansy, jeżeli ostatni dobrany przez niego kamień to:

- środkowy kamień sekwensu (np. 6 w układzie 567),
- kamień kończący sekwens brzegowy (3 w sekwensie 123 lub 7 w 789),
- kamień tworzący parę.

Kolejność brania kamieni ze stołu

Jeżeli wyrzucony przez jednego z graczy kamień chce wziąć więcej niż jeden gracz, stosuje się następującą hierarchię układów, do których potrzebny jest wyrzucony kamień:

- trójka dająca madżonga
- para dająca madżonga
- sekwens dający madżonga
- trójka lub czwórka
- sekwens

Jeżeli wyrzucony kamień jest potrzebny dwóm graczom do utworzenia dającej madżonga pary, kamień bierze ten, kto siedzi bliżej gracza, który wyrzucił kamień.

Przykład: Wiatr Wschodni wyrzucił kamień, który każdemu z pozostałych graczy jest potrzebny do madżonga. Wiatr Południowy chce wykorzystać ten kamień do sekwensu, a Wiatr Zachodni i Wiatr Północny do utworzenia pary. Kamień otrzymuje Wiatr Zachodni.

Nierozegrana

Partia kończy się remisem, gdy nikt z graczy nie wyłoży madżonga, a w murze zostanie tylko 14 kamieni. Nikt nie zdobywa wtedy punktów, a następnym rozdającym zostaje dotychczasowy Wiatr Południowy.

Punktacja

System liczenia punktów w Madżongu jest dość skomplikowany. Można go podzielić na trzy etapy. Najpierw każdy gracz liczy punkty za układ kamieni, następnie **tylko** zwycięzca dodaje do wyniku premie, a na koniec wynik każdego gracza może być raz lub więcej razy podwojony, gdy gracz ma jakiś specjalny układ kamieni.

| Układ kamieni (dotyczy wszystkich graczy) | Meldowany | Niemeldowany |
|---|-----------|--------------|
| Sekwens | 0 | 0 |
| Trójka blotek środkowych | 2 | 4 |

| | | |
|---|----|----|
| Trójka blotek brzegowych, smoków, wiatrów | 4 | 8 |
| Czwórka blotek środkowych | 8 | 16 |
| Czwórka blotek brzegowych, smoków, wiatrów | 16 | 32 |
| Para smoków | | 2 |
| Para własnego wiatru | | 2 |
| Para wiatru rundy | | 2 |
| Para podwójnego kierunku (własnego i rundy) | | 4 |

Premie dla zwycięzcy:

- wyłożenie madżonga 20
- zakończenie gry kamieniem wziętym z muru 2
- ręka jednej szansy 2
- brak punktowanych układów 10
- brak sekwensów 10
- gdy kamień kończący grę został wzięty z martwego końca muru 10
- gdy kamień kończący grę był ostatnim w żywym końcu muru 10

Podwajanie (dotyczy wszystkich graczy):

- trójka lub czwórka własnego wiatru 1 x
- trójka lub czwórka kierunku rundy 1 x
- każda trójka lub czwórka smoków 1 x
- jeden rodzaj blotek (np. tylko bambusy) oraz wiatry i smoki 1 x
- układ z samych blotek jednego rodzaju 3 x
- układ z samych smoków i wiatrów 3 x
- za wyłożenie madżonga bez dobierania kamieni 3 x

Przykłady liczenia punktów:



Wszystkie kamienie zostały wyłożone na stół. Gracz otrzymuje:

- za 3 jedynki 4
- za 3 dwójki 2
- za 3 siódemki 2
- za 3 białe smoki 4
- za madżonga 20
- Razem 32

3 białe smoki dają jedno podwojenie, czyli łączny wynik gracza to 64 punkty.



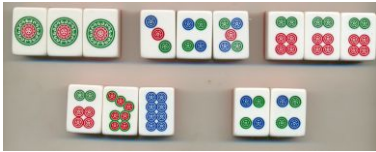
Kamienie z górnego rzędu zostały wyłożone, kamienie z dolnego gracz ma w ręku.

Gracz otrzymuje:

| | |
|---------------------|----|
| - za 3 czwórki | 2 |
| - za 3 smoki w ręku | 8 |
| - za madżonga | 20 |

Razem 30

3 zielone smoki dają jedno podwojenie, układ złożony tylko z bambusów i kamieni specjalnych (smoków i wiatrów) daje drugie podwojenie. Łączny wynik gracza: $30 \times 2 \times 2 = 120$ punktów



Gracz ma wszystkie kamienie w ręku. Otrzymuje:

| | |
|----------------|----|
| - za 3 jedyne | 8 |
| - za 3 szóstki | 4 |
| - za madżonga | 20 |

Razem 32

Ponieważ gracz ma układ złożony z samych blotek jednego rodzaju (monet), jego wynik ulega trzykrotnemu podwojeniu. Łączny rezultat: $32 \times 2 \times 2 \times 2 = 256$ punktów

Rozliczenia między graczami

Zwycięzca otrzymuje od każdego z pozostałych graczy wartość swojego układu. Jeżeli zwycięzcą jest Wiatr Wschodni, liczbę tę mnoży się przez 2. Jeżeli Wiatr Wschodni przegra, musi wypłacić zwycięzcy podwojoną wartość zwycięskiego układu. Następnie wszyscy gracze oprócz zwycięzcy rozliczają się między sobą. Porównują liczbę zdobytych punktów i ten, który zebrał mniej, płaci drugiemu różnicę.

Przykład:

Zwyciężył Wiatr Wschodni, zdobywając 64 punkty. Wiatr Południowy zdobył 12, Wiatr Zachodni 16, a Wiatr Północny 4 punkty. Wiatr Wschodni otrzymuje od każdego z pozostałych graczy po 128, Południowy płaci Zachodniemu 4, a Północny 8 Południowemu i 12 Zachodniemu.

Limit punktów

Zazwyczaj zwycięzca wyklada madżonga wartego kilkadziesiąt punktów. Może się jednak zdarzyć, że ze względu na podwojenia, wynik jednego rozdania osiągnie kilkadziesiąt tysięcy punktów. I nie jest to spowodowane wyjątkowo dobrą grą, lecz przede wszystkim szczęśliwym układem kamieni. Dlatego zwykle gra się z limitem 300 lub 500 punktów. Limit ten dotyczy wartości wyłożonego układu, tak więc gdy zwycięzcą rozdania jest Wiatr Wschodni, a jego układ ma wartość przekraczającą limit, pozostali gracze płacą mu po 600 albo 1000, w zależności od przyjętego limitu.

Specjalne układy

Można uzgodnić, że niektóre bardzo rzadkie układy mają wartość równą limitowi:

- trzy trójki (czwórki) smoków oraz dowolna trójka lub sekwens i para
- układ samych jedynek i dziewiątek
- układ samych smoków i wiatrów
- cztery trójki (czwórki) wiatrów i dowolna para
- „same zielone” – tylko bambusy 2, 3, 4, 6 i 8 oraz ewentualnie zielone smoki
- cztery czwórki i dowolna para

Wartość punktową równą limitowi przyznaje się też wtedy, gdy:

- Wiatr Wschodni ma od razu madżonga („z ręki”)
- pierwszy kamień, wyrzucony przez Wiatr Wschodni, dał innemu graczowi madżonga

Nowe rozdanie

Jeżeli wygrał Wschodni Wiatr, gracz ten jest Wiatrem Wschodnim również w następnej grze. Jeżeli wygrał inny z graczy, nowym Wiatrem Wschodnim zostaje ten, kto był dotąd Wiatrem Południowym, nowym Wiatrem Południowym ten, co był Wiatrem Zachodnim itd.

Nowa runda

Jeżeli po serii gier nowym Wiatrem Wschodnim zostaje gracz, który był Wiatrem Wschodnim w pierwszym rozdaniu, rozpoczyna się Runda Wiatru Południowego, co może mieć znaczenie przy punktacji. Jeżeli znowu dojdzie do niego rola Wiatru Wschodniego, zaczyna się Runda Wiatru Zachodniego itd. Po zakończeniu Rundy Wiatru Północnego kończy się cała partia i następuje końcowe rozliczenie. Ponieważ pełna partia Madżonga może trwać wiele godzin (co najmniej 16 rozdań, a w praktyce znacznie więcej), gracze mogą się umówić na rozegranie np. tylko jednej lub dwóch rund.