

Mah Jongg Philos 3166

Klasická hra se 144 kameny v kazetě s dekorem kořenového dřeva.



HRÁČI	VĚK	DOBA HRY	KAMENY
4	od 8 let	cca 60 min	144

Obsah sady

Kazeta, 144 plastových hracích kamenů s arabskými číslicemi a kostky.

Rozměry a materiál

Kazeta 245 × 180 × 65 mm; MDF s papírovou dýhou v dekoru kořenového dřeva.

Než začnete

Mah Jongg má mnoho národních a místních podob. Tento návod zachovává variantu popsanou výrobcem Philos, která vychází ze zkrácených pravidel japonského svazu. Pro první partii doporučujeme hrát s odkrytými kameny a jednotlivé kroky přípravy provádět současně se čtením návodu.

Hrací kameny

Tři základní barvy tvoří 108 kamenů: 36 znaků (hodnoty 1-9), 36 bambusů (1-9) a 36 koleček (1-9); každý kámen je v sadě čtyřikrát. K čestným kamenům patří 12 draků - červení, zelení a bílí - a 16 větrů: východní, jižní, západní a severní. Zbývajících 8 kamenů jsou květiny a roční období, očíslované 1-4.

Standardní hra používá 136 kamenů. Před přípravou odložte 8 bonusových kamenů květin a ročních období. Variantu se všemi 144 kameny najdete na poslední straně.

Kostky a další pomůcky

Kostky slouží pouze k určení míst a k prolomení zdi, nikoli k běžným tahům. Pokud sada nemá samostatné žetony větrů, vezměte pro losování po jednom kameni každého větru a potom je vraťte mezi ostatní kameny. Bodování lze vést na papíře; případné počítací žetony nejsou pro samotnou hru nutné.

1. Určení míst a východního větru

Položte čtyři označení větrů lícem dolů do řady. Nejstarší hráč je promíchá, jeho pravý soused určí začátek řady a další hráč hodí dvěma kostkami. Proti směru hodinových ručiček odpočítejte hráče včetně házejícího; vybraný hráč je předběžný východní vítr. Ten znovu hodí a opět odpočítá. Vybraný hráč si vezme první označení větru a ostatní postupně další. Hráči se přesadí podle vylosovaných větrů. Pořadí kolem stolu je Východ-Jih-Západ-Sever, proti směru hodinových ručiček.

Východní vítr je rozdávající a začínající hráč. V tradičním uspořádání jsou směry Východ a Západ oproti běžné mapě obrácené.

Mah Jongg Philos 3166

Klasická hra se 144 kameny v kazetě s dekorem kořenového dřeva.



2. Stavba zdi

Promíchejte 136 kamenů lícem dolů. Každý hráč si bez prohlížení vezme 34 kamenů a před sebou postaví zeď dlouhou 17 dvojic a vysokou 2 kameny. Čtyři stěny přisuňte k sobě do uzavřeného čtverce.

3. Prolomení zdi

Východní vítr hodí dvěma kostkami a proti směru hodinových ručiček určí hráče. Určený hráč také hodí; součet obou hodů určuje počet dvojic, které se odpočítají od pravého konce jeho stěny. Je-li například součet 15, odpočítejte 15 dvojic. Patnáctou dvojici sejměte a její dva kameny položte po jednom na 14. a 13. dvojici. Kratší úsek s volnými kameny je mrtvá zeď, zbytek je živá zeď.

4. Rozdání kamenů

Východní vítr rozdává od začátku živé zdi. Ve třech kolech vezme vždy čtyři kameny pro sebe a potom po čtyřech pro Jih, Západ a Sever; každý má 12 kamenů. Nakonec dostane Východ první a třetí horní kámen, Jih první dolní, Západ další horní a Sever kámen pod ním. Východ má 14 kamenů, ostatní 13. Kameny si prohlédněte až po skončení rozdávání.

Směr hry a dobírání

Hráči jsou na řadě proti směru hodinových ručiček, ale živá zeď se rozebírá ve směru hodinových ručiček. Z každé dvojice se bere nejprve horní a potom dolní kámen.

Cíl a běžný tah

Cílem je sestavit čtyři skupiny a závěrečný pár. Východní vítr zahájí hru odhozením jednoho ze svých 14 kamenů lícem nahoru doprostřed. Další hráč dobere kámen ze živé zdi a jeden kámen odhodí. Při odhození nahlas oznámí druh a hodnotu kamene. V dalším průběhu každý hráč nejprve dobere a poté odhodí, pokud předtím nenárokoval cizí odhoz.

Skupina	Složení	Jak vzniká
Postupka (chi)	3 po sobě jdoucí hodnoty stejné základní barvy	Skryté z vlastních dobraných kamenů, nebo otevřeně pouze z posledního odhozu hráče vlevo. Postupku vyložte a potom odhodte.
Pár	2 stejné kameny	Zůstává v ruce; pro dokončení Mah Jonggu je potřeba právě jeden závěrečný pár.
Trojice (pon)	3 stejné kameny	Skryté v ruce, nebo otevřeně z posledního odhozu kteréhokoli hráče. Zvoláním „Pon“ vezměte kámen, vyložte trojici a odhodte.
Čtveřice (kan)	4 stejné kameny	Otevřeně z cizího odhozu nebo oznámením skryté čtveřice ve vlastním tahu. Po vyložení doberte náhradní kámen z levého konce mrtvé zdi a odhodte.

Mah Jongg Philos 3166

Klasická hra se 144 kameny v kazetě s dekorem kořenového dřeva.



Rozšíření vyložené trojice

Jestliže z živé zdi doberete čtvrtý kámen k již vyložené trojici, smíte jej přiložit a vytvořit čtveřici. Potom doberte náhradní kámen z mrtvé zdi. Je to jediný případ, kdy se už vyložená skupina mění.

Přednost při nárokování odhozu

Mah Jongg má nejvyšší přednost, potom čtveřice (Kan), trojice (Pon) a nakonec postupka (Chi). Při shodném nároku dostane kámen hráč, který by byl nejdříve na řadě. Nárok může přeskočit jednoho či více hráčů; po vyložení skupiny pokračuje hráč napravo od toho, kdo nárok uplatnil.

Dokončení Mah Jonggu

Platná závěrečná ruka má čtyři skupiny - postupky, trojice nebo čtveřice v libovolné kombinaci - a jeden pár. Výherní kámen lze dobrat ze zdi nebo nárokovat z posledního odhozu. Čtveřice se pro velikost závěrečné ruky počítá jako tři kameny, takže výsledná struktura odpovídá 14 kamenům. Po zvolání „Mah Jongg“ už nikdo nesmí dobírat ani odhazovat.

Konec rozdání a délka partie

Rozdání končí Mah Jonggem. Jestliže nikdo nevyhraje a v živé zdi zbývá posledních 7 dvojic, rozdání končí bez výsledku. Celá partie má čtyři kola: kolo východního, jižního, západního a severního větru. Jedno kolo obvykle obsahuje čtyři rozdání, aby byl každý hráč jednou Východem. Pokud Východ vyhraje, zůstává Východem a kolo pokračuje až do prvního rozdání, které nevyhraje.

Základ vyúčtování

Nejprve sečtete základní body a teprve potom uplatněte všechna zdvojení. Vítěz si spočítá ruku jako první a každý soupeř mu zaplatí výslednou hodnotu. Východ platí vítězi dvojnásobek; je-li vítězem Východ, dostává dvojnásobek od každého. Ostatní hráči potom porovnají a vyrovnají své body podle dohody. Nemáte-li žetony, zapisujte stav na papír.

Skupina	Otevřená	Skrytá / poloskrytá
Postupka (chi)	0	0
Trojice 2-8 v základní barvě	2	4
Trojice 1 nebo 9 v základní barvě	4	8
Trojice draků nebo větrů	4	8
Čtveřice 2-8 v základní barvě	8	16
Čtveřice 1 nebo 9 v základní barvě	16	32
Čtveřice draků nebo větrů	16	32
Skrytá čtveřice	-	jako skrytá trojice

Mah Jongg Philos 3166

Klasická hra se 144 kameny v kazetě s dekorem kořenového dřeva.



Pár	Body
Pár draků	2
Pár vlastního větru hráče	2
Pár větru aktuálního kola	2

Doporučení výrobce: předem si stanovte strop bodů za jedno rozdání a hráče; obvyklý příklad v originálním návodu je 3 000 bodů.

Bonusové body za Mah Jongg

Následující prémie se přičítají k bodům za skupiny ještě před zdvojením.

Podmínka	Body
Základní prémie za Mah Jongg	20
Ruka bez otevřené skupiny	20
Pouze postupy a závěrečný pár v základních barvách	20
Pouze základní barvy, bez jedniček a devítek	20
Pouze trojice a závěrečný pár	2
Výherní kámen ze živé zdi	2
Výherní kámen je poslední kámen živé zdi	4
Výherní kámen z mrtvé zdi	4
Výherní kámen dokončí závěrečný pár	2
Výherní kámen dokončí postupku jako prostřední kámen	2
Závěrečný pár draků nebo větrů	2
Závěrečný pár vlastního větru hráče	4
Závěrečný pár větru aktuálního kola	4

Mah Jongg Philos 3166

Klasická hra se 144 kameny v kazetě s dekorem kořenového dřeva.



Zdvojení

Jedno zdvojení znamená násobení 2, dvě zdvojení $\times 4$, tři $\times 8$, čtyři $\times 16$ a pět $\times 32$. Zdvojení se sčítají a výsledným násobitelem se násobí mezisoučet.

Podmínka	Zdvojení
Trojice draků / větrů	$1 \times / 1 \times$
Trojice větru kola / vlastního větru	$2 \times / 2 \times$
Trojice, která je současně větrem kola i vlastním větrem	$3 \times$
Každá čtveřice	$1 \times$
Čtveřice větrů / draků	$2 \times / 2 \times$
Čtveřice větru kola / vlastního větru	$3 \times / 3 \times$
Čtveřice, která je současně větrem kola i vlastním větrem	$4 \times$
Mah Jongg z jedné základní barvy a čestných kamenů	$2 \times$
Mah Jongg pouze z jedné základní barvy	$3 \times$
Mah Jongg pouze z draků / pouze z větrů	$4 \times / 4 \times$
Mah Jongg pouze z jedniček / pouze z devítek	$4 \times / 4 \times$

Příklad výpočtu

Jižní vítr v kole severního větru má otevřenou trojici koleček 4 (2 body), poloskrytou čtveřici znaků 2 (16 bodů) a skrytou trojici severních větrů (8 bodů). Mezisoučet je 26 bodů. Trojice severních větrů je větrem kola, proto přidává dvě zdvojení: $26 \times 4 = 104$ bodů.

Varianta se všemi 144 kameny

Do hry vraťte 4 květiny a 4 roční období. Každá stěna má nyní 18 dvojic. Jakmile hráč dobere bonusový kámen, ihned jej vyloží před sebe a vezme si náhradní kámen z mrtvé zdi. Je-li náhradou znovu květina nebo roční období, postup opakuje. Bonusové kameny nevstupují do postupky, trojice, čtveřice ani páru.

Mah Jongg Philos 3166

Klasická hra se 144 kameny v kazetě s dekorem kořenového dřeva.



Bonusové kameny	Hodnota
Každá květina	4 body
Každé roční období	4 body
Květina vlastního větru	1× zdvojení
Roční období vlastního větru	1× zdvojení
Všechny 4 květiny	2× zdvojení
Všechna 4 roční období	2× zdvojení
Všech 8 květin a ročních období	5× zdvojení

Přiřazení bonusových kamenů k větrům: číslo 1 = Východ, 2 = Jih, 3 = Západ, 4 = Sever.

Varianta Nebeští dvojčata

Hráč může dokončit Mah Jongg také zvláštní rukou ze sedmi párů. Podle originálního návodu výrobce se za ni přiznává stanovené maximum 3 000 bodů.

Rychlá kontrola před první partií

1. Pro standardní hru odložte 8 bonusových kamenů. 2. Určete větry a Východ. 3. Postavte čtyři zdi po 17 dvojicích. 4. Kostkami určete prolomení a oddělte mrtvou zed'. 5. Rozdejte 13 kamenů, Východu 14. 6. Sestavujte čtyři skupiny a pár; po každém dobrání jeden kámen odhod'te. 7. Body nejprve sečtete a až potom zdvojujete.

Bezpečnostní upozornění: Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části - nebezpečí udušení. Kostky se používají jen při přípravě.