

Terminologia



Rōmaji	Kanji	Nazwa polska	Nazwa angielska	Opis
agari	和がり	-	go out	wygranie (poprzez ron lub tsumo)
aidayonken	間四軒	-	-	strategia określająca niebezpieczne (szczegóły w dziale strategia)
akapai / akadora	赤牌 / 赤ドラ	czerwone piątki	red fives	kamienie używane opcjonalnie, zapewniają dodatkowy fan gdy są w wygrywającym układzie
an	暗	ukryte	conceald	inaczej: nie zameldowane
anjun	暗順	ukryty sekwens	conceald sequence	ukryty shuntsu
ankan	暗槓	ukryta czwórka	conceald quad	zameldowana, ale zebrana samodzielnie, czwórka takich samych kamieni
ankō	暗刻	ukryta trójka	conceald triplet	ukryty kōtsu
anpai	安牌	bezpieczny kamień	safe tile	bezpieczny kamień
aotenjū	青天井	brak limitów	no limits	gra bez limitów, np.: układ 5fan 30fu jest warty 15400pkt a nie ograniczoną wartość 8000
atama	頭	głowa, para	head, pair	para kamieni, potrzebna do wygranej (4 układy i jedna para); inaczej: jantou
atamahane	頭跳ね	-	head-bump	zasada wedle, której tylko jedna osoba na raz może wygrać przez Ron; wygrywa ten kto jest bliżej odrzucającego kamień
atozuke	先付け	-	after-attaching	zasada pozwalająca zadeklarować wygraną gdy nasz układ nie ma yaku (i dopiero kamień dający wygraną zapewnia nam yaku)
awaseuchi	合わせ打ち	-	-	odrzuć dokładnie takich samych kamieni jak przeciwnik (w celu uniknięcia podrzucenia się)
bakaze	場風	dominujący wiatr (rundy)	prevalent, round wind	
barai	払い	rozliczenie	payment	wypłata punktów po zakończonym rozdaniu; inaczej: furikomi
bazoro	場ゾロ	-	-	2 han, które dolicza się przy tradycyjnym liczeniu punktów
betaori	ベタ降り	-	-	Strategia polegająca na unikaniu podrzucenia się kosztem swoich gotowych grup
chakan	加槓	ulepszona czwórka	-	kantsu powstałe z minkō
chi	チー	sekwens	chow	odzew, który mówi się przy meldowaniu shuntsu (minjun)
chicha māku	起家マーク	wskaźnik rundy	round indicator	wskaźnik danej rundy, zazwyczaj płaska płytką z znakiem 東 po jednej stronie i 南 po drugiej.
chiipai	-	-	-	układanie wymieszanych kamieni w mury
chombo	冲合	-	-	kara za przewinienie, powodująca ponowne rozdanie i wypłatę równowartości mangana
chun	中	czerwony smok	red dragon	
chun-chan-pai	中張牌	kamienie zwykłe	simples	kamienie z wartościami od 2 do 8; inaczej: tanyao
daburon	ダブルロン	podwójny ron	double ron	zasada pozwalająca na podwójny ron
dahai	打牌	odrzucony kamień	discard	kamień, który odrzucamy
daiminkan	大明槓	zameldowana czwórka	melded quad	kantsu, który został zrobiony poprzez zameldowanie czwartego kamienia (odrzuconego przez przeciwnika)
damaten	黙聴	-	-	sytuacja gdy jesteśmy w tenpai lecz nie deklarujemy riichi
dora	ドラ	dora	lucky dragon	kamień, który zwiększa wartość naszej ręki o 1fan

dorahyōji pai	ドラ表示牌	wskaznik dory	dora indicator	kamień w martwym murze, który wskazuje który kamień jest dorą
fan / han	翻/ファン/飜	duże punkty	doubles, hand points	punkty, które otrzymujemy za yaku i dory
fu	符	małe punkty	base points	punkty które otrzymujemy za sposób wygrania i rodzaje grup
furikomi	振り込み	rozliczenie	payment	wypłata punktów po zakończonym rozdaniu; inaczej: barai
furiten	振聴	furiten	sacred discard	sytuacja w której gracz jest w tenpai na kamieniu, który wcześniej odrzucił (nie może na nim wygrać)
fūtei	副底	-	-	20 fu, które otrzymuje się za wygraną
genbutsu	現物	-	-	kamień bezpieczny na 100%
haipai	配牌	-	-	rozdanie kamieni z ułożonych murów na początku rozgrywki
haiteihai	海底牌	ostatni kamień	-	ostatni kamień, który można dobrać z muru
haiyama	牌山	mur	wall	mury, z których dobiera się kamienie; inaczej: piipai
haku	白	biały smok	white dragon	
hanchan	半荘	han chan	half-game	gra składająca się z dwóch rund
harabote	腹ボテ	-	-	shanpon lub tanki machi znajdujące się w shuntsu; np.: 4556, czekamy na 5
hatsu	發	zielony smok	green dragon	
honba	本場	-	-	ilość kolejnych renchan, zaznaczana poprzez położenie patyczka 100pkt na stole
hōjū	放銃	-	-	wyrzucenie kamienia, na którym ktoś wygrał
hōra	和了	-	-	skompletować układ, wygrać
hōteihai	河底牌	-	-	ostatni odrzucony kamień w danej rozgrywce
iichan	一荘	-	-	gra składająca się z wszystkich czterech rund
iishanten		-	-	sytuacja, kiedy brakuje 2 kamieni do wygrania (jeden do tenpai)
ikasama	イカサマ	-	-	oszukiwanie opierające się na zręczności (podmianie kamieni itp.)
inchiki	インチキ	-	-	oszukiwanie opierające się na wykorzystaniu błędów w oprogramowaniu
jantō	雀頭	głowa, para	head, pair	para kamieni, potrzebna do wygranej (4 układy i jedna para); inaczej: atama
jigokumachi	地獄待ち	-	hell wait	sytuacja gdy mamy zameldowane cztery grupy i mamy ukryty tylko jeden kamień (czekamy na drugi do pary)
jihai / tsūpai	字牌	kamienie specjalne	honors	wiatry i smoki
jikaze	自風	własny wiatr	seat wind	wiatr, którym jesteśmy w danej rozgrywce
jun	巡	-	-	numer kolejki w danej rozgrywce
kabe	壁	-	-	strategia opierająca się na obserwowaniu ile kamieni już nie może utworzyć konkretnych shuntsu
kami cha	上家	-	-	gracz znajdujący się po naszej lewej stronie
kan	カン	czwórka	kong	odzew, który mówi się przy meldowaniu kantsu
kanchan	嵌張	-	-	oczekiwanie na środkowy kamień do shuntsu (np.: mamy 46, czekamy na 5)
kandora	カンドラ	-	-	dora odsłonięta po zadeklarowaniu kan
kantsu	槓子	czwórka	kong	grupa składająca się z czterech takich samych kamieni
kazepai / fonpai	風牌	kamienie wiatrów	winds	
kikenhei	危険牌	-	dangerous tile	niebezpieczny kamień
kiru	切る	-	-	odrzucenie kamienia

kōtsu	刻子	trójka	pong, set	grupa składająca się z trzech takich samych kamieni
kuikae	喰い替え	-	-	zasada pozwalająca zameldować kamień, a potem odrzucić kamień, który kompletował ten sam układ (np.: mamy 234, przejmujemy 1 i odrzucamy 4)
kuisagari	喰い下がり	-	-	właściwość niektórych yaku, polegająca na obniżeniu ich wartości o 1fan, gdy mamy jakieś zameldowane grupy
kuitan	喰い断	-	-	zasada pozwalająca na meldowanie tanyao
kyoku	局	rozgrywka, rozdanie	round	rozgrywka, rozpoczynająca się od rozdania kamieni, kończąca na czyjejs wygranej lub nierozstrzygnięciu; w każdej rundzie są cztery kyoku
machi	待ち	oczekiwanie	wait	sytuacja, gdy jesteśmy w tenpai; np.: ryanmen, kanchan
man-zu/ wan-zu	萬子	znaki (many)	craks, characters	
mawashiuchi	回し打ち	-	-	strategia polegająca na wyrzucaniu bezpiecznych kamieni nie poświęcając swoich układów
menfon	門風	wiatr gracza	seat wind	inaczej: jikaze
mentsu	面子	grupy, układy	sets, melds	kōtsu, shuntsu, kantsu
menzen	門前	-	-	ręka, w której nic nie zostało zameldowane
min	明	zameldowane	melded	
minjun	明順	zameldowany sekwens	melded sequence	shuntsu skompletowany przez przejęcie kamienia
minkō	明刻	zameldowana trójka	melded triplet	kōtsu skompletowany przez przejęcie kamienia
naki	鳴き	-	-	Meldowanie odrzuconego kamienia (pon, kan, chi)
nan	南	południe	south	
nō-ten	ノ一聴 / 不聴	nō-ten	nō-ten	ręka, która nie jest w Tenpai
nō-ten bappu	ノ一聴罰符	kara nō-ten		punkty, które się płaci w przypadku remisu (gdy nie jest się w Tenpai)
nobetan	延べ単	-	-	podwójne tanki-machi, np.: gdy mamy 4567, czekamy na 4 i 7
nukidora	抜きドラ	-	-	kamienie, które są odkładane poza rękę i liczą się jako dora; np.: kwiaty, północ w 3 osobowym mājanie
oikakeriichi	追いかけるいち	-	riichi roulette	deklaracja riichi tuż po tym gdy inny gracz zadeklarował riichi
okurikan	送り槓	-	-	niezadeklarowany kan, aby wykorzystać kamienie w inny sposób, np.: 333, 345
ōrasu	オーラス	-	-	ostatnie rozdanie w całej grze
otokaze	客風	otokaze	Guest wind	wiatry innych graczy, nie mające dla nas wartości
oya	親	rozdający	dealer	gracz, który jest wiatrem wschodnim
pai	牌	kamień	tile	
pao	包	-	-	opowiedzialność za odrzucony kamień (patrz: dział przewinienia)
pei	北	północ	north	
penchan	辺張	-	-	oczekiwanie na 3 gdy mamy 1-2, lub na 7 gdy mamy 8-9
piipai	壁牌	mur	wall	inaczej: haiyama
pin-zu	筒子	kółka	dots, circles, coins	
pon	ポン	trójka	pong	odzew, który trzeba powiedzieć przy meldowaniu kōtsu (minkō)
renchan	連荘	-	-	nieprzechodzenie wiatru, gdy wchód wygrywa, lub gdy jest w tenpai po wyczerpaniu kamieni
riipai	理牌	-	-	segregowanie kamieni na rękę

rinshanpai	嶺上牌	-	-	kamień, który dobieramy z martwego muru po deklaracji kan
rōtōpai	老頭牌	skrajne, graniczne, brzegowe	terminals	kamienie z numerami 1 i 9
ron	栄	-	-	wygrana na kamieniu odrzuconym przez innego gracza
ryankan	両嵌	-	-	podwójny kanchan tātsu, np.: 357, czekamy na 4 lub 6
ryanmen	両面	-	-	dwustronne oczekiwanie, np.: 45, czekamy na 3 i 6
ryūkyoku	流局	-	draw	nierozstrzygnięte rozdanie (wyczerpanie kamieni)
saikoro	骰子	kostki	dice	
sangenpai	三元牌	smoki	dragons	haku, hatsu, chun
sashikomi	差し込み	-	-	celowe podrzucenie się komuś
shā	西	zachód	west	
shan ten	向聴	-	-	ilość brakujących kamieni do tenpai
shanpon	双ポン	-	-	oczekiwanie, gdy mamy dwie głowy i jedną z nich musimy ulepszyć do kōtsu
shibori	絞り	-	-	przetrzywanie kamieni, których przeciwnicy potrzebują do skompletowania układów
shiiipai	-	-	-	mieszanie kamieni; inaczej: jara jara
shimocha	下家	-	-	gracz znajdujący się po naszej prawej stronie
shoku	色	rodzina	suit	"kolory"; trzy rodziny kamieni
shonpai	生牌	-	live tile	"żywy kamień", czyli np. taki, który w danej rozgrywce nie był jeszcze odrzucony
shuntsu	順子	sekwens	sequence, run	grupa składająca się z trzech kolejnych kamieni (z wartościami liczbowymi)
shū-pai/su-hai	数牌	rodziny, zestawy, kolory	suits	man-zu, sō-zu i pin-zu
sō-zu	索子	bambusy	bamboos	
suji	筋	-	octaves	kamienie kompletujące ryanmen-machi; podstawa wielu strategii
suteru	捨てる	-	-	odrzucać kamień
tātsu	塔子	-	-	sytuacja gdy potrzeba jednego kamienia aby skompletować shuntsu; np.: 46 może stać się shuntsu gdy dobierzemy 5
tanyaohai	断么牌	-	-	kamień z wartościami od 2 do 8; inaczej: chunchanpai
tanki	单騎	-	-	oczekiwanie na pojedynczy kamień do główki
tenbō	点棒	-	-	patyczki do liczenia punktów
tenpai	聴牌	-	ready	sytuacja gdy do wygranej brakuje nam tylko jednego kamienia
tepai	手牌	ręka	hand	kamienie gracza, z których formuje yaku
toitsu	対子	para	pair	para identycznych kamieni
ton	東	wschód	east	
tonpūsen	東風戦	-	-	gra składająca się tylko z jednej rundy
tsumo	自摸	-	-	wygrana poprzez dobranie kamienia z muru
tsumokiri	ツモ切り	-	-	natychmiastowe odrzucanie dobranego kamienia
uradora	ウラドラ	-	-	dora pod zwykłą dorą
urakandora	ウラカンドラ	-	-	dora pod kandorą
wanpai	王牌	martwy mur	dead wall	odcinek muru który składa się z 14 kamieni i służy do uzupełniania ręki po kan oraz odkrywania dory
wareme	割れ目	-	-	zasada, która powoduje że wypłaty gracza (lub dla gracza), przy którym był rozbijany mur, są podwojone

yakitori	焼き鳥	-	-	opcjonalna zasada wedle której gracz, który ani razu nie wygrał musi zapłacić więcej punktów na końcu
yaku	役	-	-	punktowany układ kamieni
yaochūpai	公九牌		ends	kamienie skrajne oraz specjalne
zentsuppa	全ツツ パ	-	-	strategia ignorowania wszelkich zagrożeń; bezkompromisowe dążenie do wygranej