

Polska Liga Mahjonga

ERMCO 2013

Yaku warte 1 fan (iihan yaku 一翻役)		
Pinfu 平和	Cztery Chi i bezwartościowa para (wygrana tylko jeśli było się w dwustronnym oczekiwaniu do Chi)	
Iipeikō 一盃口	Dwa takie same Chi z jednej rodziny	
Tanyao (Tanyaochū) 断么九	Ręka bez kamieni skrajnych i specjalnych	
Fanpai 翻牌	Pon/Kan ze smoków, wiatrów (gracza lub rundy)	
Yaku warte 2 fan (Ryahanhan yaku 二翻役)		
Niko Niko (Chii Toitsu) 七对子	Siedem różnych par	
Chanta (Hon Chanta Yaochū) 混全带么九	Wszystkie grupy zawierają kamienie skrajne/specjalne. W tym przynajmniej jedno Chi -1: za zameldowane grupy	
San Shoku Dōjun 三色同順	Takie same Chi z każdej rodziny -1: za zameldowane grupy	
Itsu (Ikki Tsūkan) 一气通貫	Trzy Chi: 1-2-3, 4-5-6, 7-8-9 z tej samej rodziny -1: za zameldowane grupy	
San Shoku Dōkō 三色同刻	Takie same Pon/Kan w każdej rodzinie	
San Ankō 三暗刻	Trzy ukryte Pon/Kan	
San Kantsu 三槓子	Ręka z trzema Kan	
Toi-toi Hō 对々和	Cztery Pon/Kan i dowolna para	
Shō Sangen 小三元	Dwa Pon/Kan ze smoków oraz para smoków	
Honrōto 混老頭	Wszystkie grupy składają się z kamieni specjalnych i skrajnych	
Yaku warte 3 fan (Sanhan yaku 三翻役)		
Ryan Peikō 二盃口	2x Dwa takie same Chi z tej samej rodziny	
Junchan Taiyao Chū 純全带么九	W każdej grupie znajduje się kamień skrajny. Co najmniej jedno Chi -1: za zameldowane grupy	
Hon'itsu (Hon Iisō) 混一色	Ręka z kamieniami tylko jednej rodziny (oraz kamieniami specjalnymi) -1: za zameldowane grupy	
Yaku warte 6 fan (Ryūhan yaku 六翻役)		
Chin'itsu (Chin Iisō) 清一色	Kamienie z jednej rodziny (bez wiatrów i smoków) -1: za zameldowane grupy	
Yakuman 役満		
Kokushimuso 国士無双	Po jednym kamieniu specjalnym i skrajnym z każdej rodziny oraz jedna powtórka	
Chūren Pōto 九蓮宝燈	Kamienie 1112345678999 z jednej rodziny oraz jedna powtórka	
Sū Ankō 四暗刻	Cztery ukryte Pon/Kan i para	
Sū Kantsu 四槓子	Cztery Kan	
Ryū Iisō 緑一色	Ręka składająca się samych zielonych kamieni(2,3,4,6,8sōzu i smok)	
Chinrōto 清老頭	Same kamienie skrajne	
Tsū Iisō 字一色	Same kamienie specjalne	
Dai Sangen 大三元	Trzy Pon/Kan ze smoków	
Shō Sūshii 小四喜	Trzy Pon/Kan z wiatrów i para wiatrów	
Dai Sūshii 大四喜	Cztery Pon/Kan z wiatrów	
Punktowane sposoby zakończenia		
Riichi 立直	Zadeklarowane oczekiwanie na ostatni kamień +1: za wygraną w tej samej, nieprzerwanej kolejce (ippatsu 一発) +1: za powiedzenie w pierwszej kolejce rozgrywki (daburu riichi ダブル立直)	1-3 fan
Menzen Tsumo 門前清自摸和	Wygrana poprzez dobranie kamienia z muru do ukrytej ręki	1 fan
Nagashi Mangan 流し満貫	Wygrana gracza, gdy w nierozegranym rozdaniu odrzucał wyłącznie kamienie skrajne i specjalne (yaochūpai)	mangan
Tenhō 天和	Wygrana (wschodu) od razu po rozdaniu kamieni	yakuman
Chihō 地和	Wygrana przy pierwszym dobraniu kamienia (w pierwszej kolejce)	yakuman
Renhō 人和	Wygrana przy pierwszym przechwyceniu kamienia (w pierwszej kolejce)	yakuman
Rinshan kaihō 嶺上開花	Wygrana przy dobraniu z martwego muru (po kan)	1 fan
Chan Kan 槍槓	Wygrana gdy ktoś chciał ulepszyć Pon w Kan	1 fan
Haitei 海底撈月	Wygrana przy ostatnim kamieniu z muru	1 fan
Hōtei 河底撈魚	Wygrana przy ostatnim odrzuconym kamieniu	1 fan

Fu (małe pkt.)	otw	zamk.
Pon, zwykle	2	4
Pon, skr/spec	4	8
Kan, zwykle	8	16
Kan skr/spc	16	32

Fu podstawowe (za wygraną):

Zamknięta ręka, poprzez ron	30
Siedem par (Niko Niko)	25
Otwarta ręka lub tsumo	20

Fu (małe punkty):

Główka ze smoków	2
Główka z wiatru gracza lub rundy	2
Główka z wiatru gracza i rundy	4
Tanki, penchan, kanchan – machi (czekanie na główkę, skrajne lub środkowe)	2
Tsumo (nie w przypadku pinfu)	2
„Otwarte” pinfu-„fu pocieszenia”	2

Wschód, Tsumo (dobranie z muru)

Tsumo	1fan	2fan	3fan	4fan
20		700	1300	2600
25			1600	3200
30	500	1000	2000	3900
40	700	1300	2600	4000
50	800	1600	3200	4000
60	1000	2000	3900	4000
70	1200	2300	4000	4000

Wschód, Ron (wygrana z rzeki)

Ron	1fan	2fan	3fan	4fan
25		2400	4800	9600
30	1500	2900	5800	11600
40	2000	3900	7700	12000
50	2400	4800	9600	12000
60	2900	5800	11600	12000
70	3400	6800	12000	12000

Pozostali gracze, Tsumo

Tsumo	1fan	2fan	3fan	4fan
20		400	700	1300
25		700	1300	2600
30	300	500	1000	2000
40	400	700	1300	2000
50	400	800	1600	2000
60	500	1000	2000	2000
70	600	1200	2000	2000
	1200	2300	4000	4000

Pozostali gracze, Ron

Ron	1fan	2fan	3fan	4fan
25		1600	3200	6400
30	1000	2000	3900	7700
40	1300	2600	5200	8000
50	1600	3200	6400	8000
60	2000	3900	7700	8000
70	2300	4500	8000	8000

Limity

Limit	Fan	Wsch.	Inni
Mangan	5	4000	2000
Haneman	6-7	6000	3000
Baiman	8-10	8000	4000
Sanbaiman	11-12	12000	6000
Yakuman	13+	16000	8000
			16000



*szare pola oznaczają, że ręka musi być ukryta



opracowane przez: Shimon