

RIICHIMAHJONG

En trinnvis introduksjon



skrevet av
Andreas E. Grønlien

15. mars 2018

Innhold

1	Hva er Riichimahjong?	5
2	Tallene en til ni	6
3	Poengpinner	7
4	Forberedelser før spillet starter	8
4.1	Spillerplassering	8
4.2	Oppsett av brikkene	9
4.3	Utdeling av brikker og dødmur	10
4.4	Videre runder, 東-markøren (oyamarkør) og vindretning . .	12
5	Kasting av brikker	13
6	Spillregler for nybegynnere	14
6.1	Målet med spillet	14
6.2	Brikker i Mahjong	14
6.3	Spillets gang	15
6.4	Tenpai	15
7	Spille etter poeng	16
7.1	Han	16
7.2	Dora og Quad	16
7.3	Rød dorabrikke	17
7.4	Venting	18
7.5	Poengberegning	19
7.6	Betaling til vinner av hånd	20
7.7	Ved uavgjort	20
8	Stjeling og åpen hånd	21
8.1	Stjeling	21
8.1.1	Chii	21
8.1.2	Pon	22
8.1.3	Kan	22
8.1.4	Ron	23
8.2	Tsumo og Agari	23
9	En introduksjon til Yaku	24
9.1	Riichi!	24
9.2	Noen enkle Yaku	25
9.3	Yakitori	26

10 Rettferdig spill	27
10.1 Furiten	27
10.2 Chombo og død hånd (straff)	27
10.3 Avbrutt hånd	28
11 Liste over alle Yaku	30
11.1 Spesielle Yaku	30
11.2 Uforutsigbare Yaku	30
11.3 Sekvens Yaku	31
11.4 Trippel og Quad Yaku	32
11.5 Drage, Vindbrikke, 1 og 9 Yaku	32
11.6 Andre Yaku	33
11.7 Yakuman	33
11.8 Yakuman på åpningshånd	35
12 Liste over ord og begreper	36
13 Komplette poengberegning	38
13.1 Sluttpoeng	39
14 Mahjongbrikker som brukes i Riichimahjong	40

1 Hva er Riichimahjong?

Riichimahjong er den japanske versjonen av Mahjong. Reglene har elementer som kan minne om kinesisk Mahjong, men har mange unike vrier som gjør det til et komplisert spill med høy terskel. Jeg har skrevet denne introduksjonen til Riichimahjong fordi jeg selv syntes det er vanskelig å oppdrive ryddig, oversiktlig og pedagogisk bra informasjon. Mitt håp er at ved å senke terskelen på spillet kan det spres til flere i Norge.

Riichimahjong er et spill som kombinerer flaks, strategi og bløffing. Det høres kanskje kjent ut, men ikke la deg lure, Riichimahjong er et svært unikt spill. Unike regler som Riichi og Furiten gjør at spillet kan endre tempo på en femtiøring.

Denne introduksjonen er skrevet slik at man for hver gang man spiller kan legge til flere kapitler til man til slutt spiller det komplette spillet. Avhengig av hvem som spiller kan det hende det holder å spille bare en runde med reglene i kapittel 6. For mange vil reglene i kapittel 8 være nok til å kunne ha stor glede av spillet. Likevel anbefales det å gjøre så godt man kan og forsøke å spille med de komplette reglene. Spesielt Yaku kan virke overveldene i starten, men kun ved trening kan man oppnå mestring.

Denne introduksjonen til Riichimahjong er på langt nær ferdig. Videre ønsker jeg å skrive om hvordan spille Mahjong med tre eller fem spillere og utforske andre alternative spill som kan spilles med de samme brikkene.

2 Tallene en til ni

Dette er en kort guide til å lære seg å lese tallene en til ni på kinesisk. Det kan være nyttig å prøve å lære seg disse før man begynner å spille siden de er nødvendige for å lese tallverdier på Wan-brikkene. For en komplett oversikt over alle brikkene som brukes i spillet se kapittel 14.

一 1 Er en horisontal strek.

二 2 Er to horisontale streker.

三 3 Er tre horisontale streker.

四 4 Denne ser litt ut som et vindu med gardiner og en god huskeregel er at det er det eneste tallet som er firkantet.

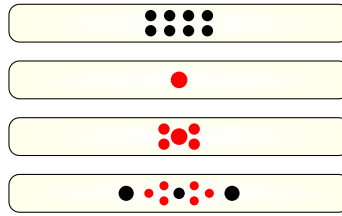
五 / 伍 5 Hvis man legger godviljen til kan man se konturen av et 5-tall.

六 6 En knyttneve med en ekstra finger for å telle tallet 6.

七 7 Ser litt ut som et opp ned 7-tall.

八 8 Når du ber møtes hendene dine litt som dette, representerer de 8 fingertuppene.

九 9 Er en lukket knyttneve med tommelen opp. Hvis du teller opp med å åpne fingrene og fortsetter å telle mens du lukker dem så ender du opp med en knyttneve med én finger når du har telt til ni.



Figur 1: Poengpinner brukt i Riichimahjong

Fra øverst til nederst 100, 1000, 5000 og 10000 poeng

3 Poengpinner

I Riichimahjong brukes vanligvis spesielle pinner med prikker på for å telle hvor mange poeng hver spiller har. Hvis man mangler slike brikker kan man bruke alt fra penn og papir, regneark, ispinner eller til og med ekte penger i mangel på annet.

Se figur 1 for hvordan slike poengpinner vanligvis ser ut.

Vanligvis spilles det med 25000 poeng per spill. Følgende kombinasjon er anbefalt:

1 x 10000
 2 x 5000
 4 x 1000
 10 x 100

For spill der det er både nybegynnere og veteraner kan det være naturlig å starte med et handicap, for eksempel kan nybegynneren få 5000 poeng fra veteranen før spillet starter. Det er også vanlig praksis å avslutte spillet dersom noen får negative poeng.

4 Forberedelser før spillet starter

For den ideelle opplevelsen anbefales et bord som er lite nok slik at alle spillere kan nå de brikkene som er i spill. Fordi mahjongbrikker kan være litt glatte kan det være lurt å ha en duk på bordet slik at de ikke flytter seg. Det finnes også egne matter for dette formålet, men de kan være vanskelige å oppdrive i Norge.

4.1 Spillerplassering

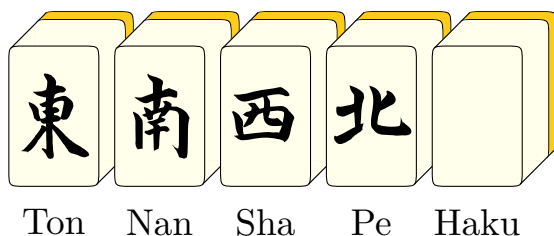
Dette trinnet av oppsettet kan hoppes over dersom man spiller med venner, men da er det ikke lov å skylde på at man fikk sola i øynene hvis man taper.

Ta brikkene Ton, Nan, Sha, Pe og Haku (Se figur 2) Bland brikkene godt, hver spiller trekker brikke etter tur og snur brikken. Hvis man trekker Haku får man trekke en til brikke.

Alle spillere tar brikken sin, men Haku får ligge igjen på plassen til spilleren som fikk den. Ton setter seg der Haku ligger. Nan setter seg til høyre for Ton. Sha setter seg til høyre for Nan og Pe tar den siste plassen.

Deretter skal det bestemmes hvem som får 東-markøren. Den med Ton kaster to terninger og teller på spillerne, inkludert seg selv mot klokken. Den som blir utpekt tar terningene, kaster igjen og teller på samme måte. Den det landes på denne gangen får 東-markøren og blir Oya for den første runden.

Om man ikke ønsker å bytte plass, men likevel ønsker det skal være tilfeldig hvem som starter som Ton kan man ta brikkene Ton, Nan, Sha og Pe. Man blander brikkene godt og hver spiller tar hver sin brikke, den som får Ton får 東-markøren og er Oya første runde.



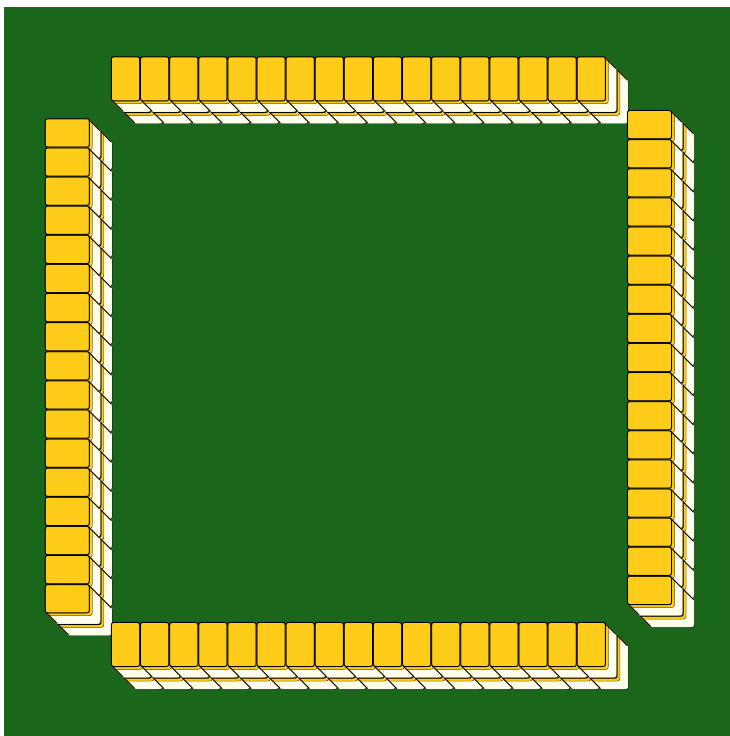
Figur 2: Vindbrikker og Haku

For de som er kjent med kinesiske symboler vil sikkert Ton, Nan, Sha og Pe gjenkjennes som himmelretningene øst, sør, vest og nord. En litt morsom anekdote er at Pe er samme symbol som er brukt i Peking, som bokstavelig talt betyr nordhovedstad

4.2 Oppsett av brikkene

Oppsettet starter alltid med at alle brikkene plasseres ut på bordet med bilesiden ned, deretter blandes alle brikkene godt, her kan gjerne alle spillere delta. Når brikkene er blandet såpass godt at ingen mener noen husker hvilken som ligger hvor er brikkene klare til bruk.

Hver spiller tar brikker og bygger en mur, 17 bred og to høy, som illustrert i figur 3. Det er her usagt at ingen har lov til å se på brikkene mens muren bygges. Denne muren vil ha samme funksjon som en stokket bunke i et kortspill.



Figur 3: Oppsett ved starten av hver runde

4.3 Utdeling av brikker og død mur

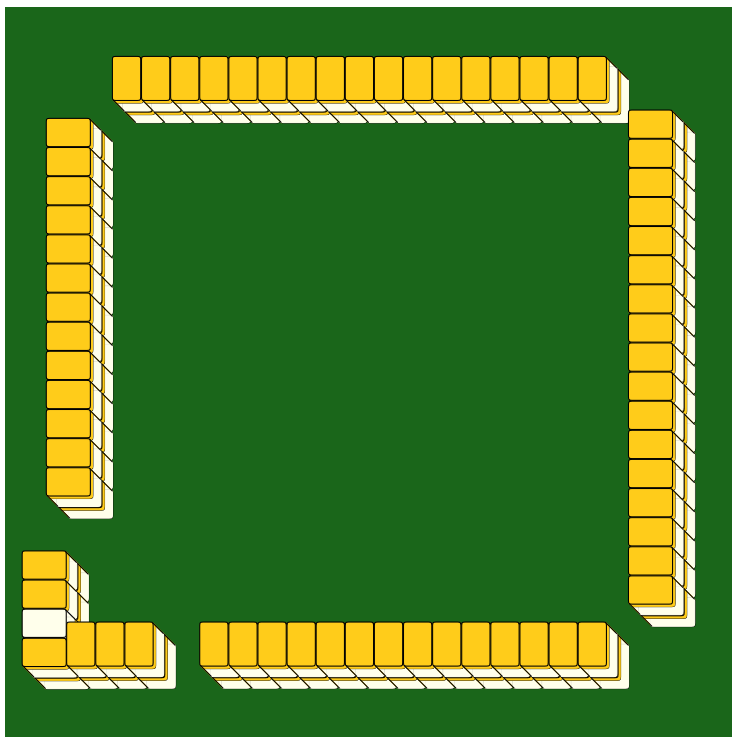
Før man kan begynne å ta brikker må man først ha et brudd i muren der man ta fra. Den som er Oya kaster to terninger. Begynn med Oya og tell på hver spiller likt antall øyne på terningen mot klokka. Den som bli utpekt skal ha bruddet i muren sin. Den utpekte spilleren teller fra høyre til venstre på muren like mange stabler med brikker som terningene viser og skyver brikkene til siden slik at det blir et brudd i muren.

Deretter teller man mot høyre fra og med den første stabelen i bruddet 7 stabler og lager et nytt brudd der, om spilleren ikke har 7 stabler på sin mur kan det tas fra spilleren til høyre sin mur. Disse 7 stablene utgjør den døde muren og kan ordinært ikke trekkes fra. Hvis man ser brettet ovenfra ser man at død muren lages i retning mot klokka.

Deretter snur man den øverste brikken på den tredje stabelen på den døde muren, som telt mot høyre. Dette kalles for Doraindikator. Se figur 4 for eksempel på ferdig oppsett. Kapittel8.1.3 forklarer Dora i nærmere detalj.

Oya plukker to stabler ved der bruddet først ble laget. Spillere til høyre tar så de to neste stablene, dette gjentas til alle spillere har 12 brikker. Deretter tar hver spiller én brikke slik at alle har 13 brikker foran seg. Plukk fra muren skal alltid foretas med klokken.

Disse brikkene skal settes på høykant slik at bare en selv kan se dem, dette utgjør hånden.



Figur 4: Dødmuren er laget og det er klart til å tas brikker fra muren

4.4 Videre runder, 東-markøren (oyamarkør) og vindretning

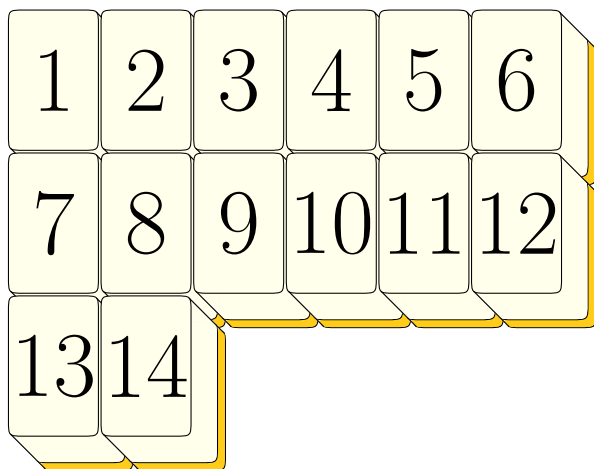
Når runden er ferdigspilt går rollen som Oya videre til den som sitter til høyre. Når man er Oya vil man kunne motta flere poeng og har ansvar for spillet den runden. 東-markøren blir liggende for å vise hvor mange runder man har spilt. Det er vanlig å spille et antall runder som lar alle være Oya like mange ganger. Skal man spille færre runder kan man ignorere ekstra poeng som blir gitt til Oya.

I de fire første rundene er vindretningen 東(Ton), deretter skifter den til 南(Nan), 西(Sha) og 北(Pe) for henholdsvis runde fem til åtte, ni til tolv og tretten til seksten. Den anbefalte spillengden er fire runder for korte spill og åtte runder når alle deltagere er rutinerte. I det fleste mahjongsett er det bare markør for 東(Ton) og 南(Nan), men man kan for eksempel bruke en papirbit hvis man ønsker å spille lengre spill.

I tillegg til rundevind er det også setevind. Setevinden følger samme rekkefølge som i figur 2.

5 Kasting av brikker

Ved slutten av hver spiller sin tur skal alltid én brikke kastes. Brikkene skal settes mot midten av spillområdet, innesluttet av muren. Brikkene skal settes i rader seks lange før man begynner på en ny rad, se figur 5. Om man når enden på den tredje raden skal man ikke begynne på en fjerde rad, men sette neste brikke til høyre for den siste brikken i den tredje raden.



Figur 5: Rekkefølge på kast

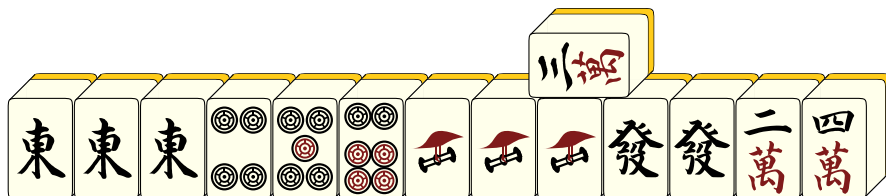
God orden på kastede brikker lønner seg når man skal spille med stjeling og Furiten, to regler som drastisk øker den strategiske dybden i spillet.

6 Spillregler for nybegynnere

Dette er den enkleste formen for Mahjong. Disse reglene egner seg godt for de som aldri har spilt Mahjong før, eller de som må bruke tid på å lære seg å lese skriften på brikkene. I kapittel 14 er det en komplett oversikt over alle brikkene som brukes i Riichimahjong. I spill er det alltid fire eksemplarer av hver brikke.

6.1 Målet med spillet

I Riichimahjong er det om å gjøre å være førstemann til å lage en gyldig hånd. Alle gyldige hender består av en tre grupper brikker som enten danner en sekvens eller en trippel. En sekvens er tre tallbrikker i stigende rekkefølge og en trippel er tre like brikker. Hånden skal også inneholde ett par like brikker. Figur 6 er et eksempel på en gyldig hånd under disse reglene. Rekkefølgen på brikkene har ikke noe å si.



Figur 6: En gyldig hånd

Merk hvordan den siste brikken som ble trukket ligger sidelengs oppå de andre, dette viser at det fortsatt er spillerens tur.

6.2 Brikker i Mahjong

I Riichimahjong er det 136 brikker. Spillet inneholder fire ganger ni tallbrikker av tre forskjellige sorter. Tallbrikkene har illustrasjoner eller kinesiske tegn som symboliserer tallene en til ni. Tallbrikkene med mynter på kalles for Pin. Tallbrikkene med bambuspinner, eller myntremser som det egentlig er kalles for Sou. Tallbrikkene med kun kinesiske symboler kalles for Wan. Tallbrikkene med verdi en og ni kalles ofte for endebricker eller terminaler.

Resten av brikken utgjør billedbrikkene. Blandt billedbrikkene er det tre drager, de heter Hatsu, Chun og Haku, som betyr start, midt og blank. Resten av billedbrikkene er vindbrikkene, de har de kinsiske symbolene for himmelretningene avbildet og representere vindends retning. Se kapittel 14 for en komplett oversikt.

6.3 Spilleets gang

Spillet begynner med at den som er øst trekker den første brikken fra muren og deretter kaster en brikke fra hånden. Brikker som blir kastet skal legges på midten av bordet, det kan være en god vane å legge kastebrikkene ut riktig. Når en spiller har kastet sin brikke er det automatisk neste spillers tur.

Dersom hele muren blir brukt opp ender runden uavgjort og det gis ikke ut poeng.

6.4 Tenpai

Dersom en spiller kan vinne ved sin neste tur så sier vi at spilleren er i Tenpai. Dersom en spiller i tenpai får en brikke slik at hånden er gyldig så skal spilleren velte muren sin slik at alle kan se forsiden til brikkene. Når noen har vist en vinnende hånd skal muren settes opp igjen og den som sitter til høyre for Oya blir Oya neste runde, vi sier at vinden skifter.

7 Spille etter poeng

Disse reglene øker kompleksiteten til spillet uten å gjøre det overveldende for nybegynnere. Om man spiller med noen som allerede kan alle de kinesiske symbolene som er avbildet i Mahjong kan det passe å begynne sitt første spill her. Han innføres som et strategisk element, Han øker poengene til en spiller, noe som gjør spillet mer strategisk. Dora introduseres også i sin helhet her, Dora er en mekanikk som gjør at ingen to spill kan være helt like.

Merk at hvis man kun bruker disse reglene har spillet relativt stor sjanse for å ende i uavgjort.

7.1 Han

Han øker poengene til hånden, det er to hovedmåter å få Han på, via Dora og Yaku. Hvert dora som er oppfylt på hånden gir +1 Han, Yaku varierer, de letteste gir +1 Han, de vanskeligste Yaku gir opp til +6 Han. Yaku vil bli forklart i detalj i kapittel 9.2

Merk at med disse reglene, det å kalle Tsumo i seg selv er nok til å få 1 Han.

7.2 Dora og Quad

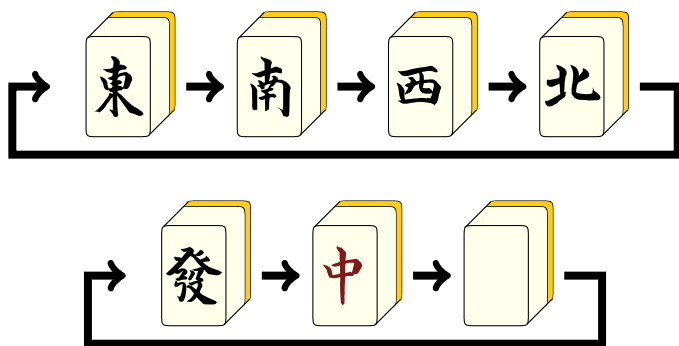
Hvis man har tre like brikker og trekker den fjerde er dette en Quad, da skal man legge de fire brikkene på rad med de to endestykkene på raden snudd motsatt og kalle Kan. (se figur 7) En Quad teller på samme måte



Figur 7: Quad

som tre like når det gjelder å bygge en gyldig hånd, derfor må det trekkes en ny brikke øyeblikkelig etter quaden er laget. Den nye brikken trekkes fra dødmuren, der den originale sprekken ble dannet. Deretter tas en brikke fra enden av muren og overføres til enden av dødmuren. Telt med klokka så snus den neste doraindikatoren i dødmuren slik at det nå er en til Dora i spill. Dette betyr at det kan være opptil fem Dora i spill.

Dora er brikken som kommer etter doraindikatoren, for eksempel hvis doraindikatoren er 3 Pin, så alle 4 Pin nå Dora. 9 Pin, Sou eller Wan gjør henholdsvis 1 Pin, Sou eller Wan til Dora. Både vindbrikker og Drager kan også være doraindikatorer, se figur 8 for rekkefølgen for disse brikkene. Merk at dette er samme rekkefølge som for setevinden.

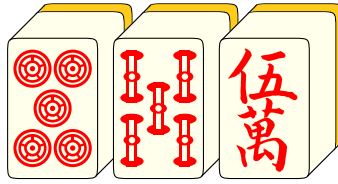


Figur 8: Rekkefølge på vindbrikker og drager

7.3 Rød dorabrikke

De røde dorabrikkene er alternative versjoner av 5 Pin, 5 Sou og 5 Wan, se figur 9.

De røde dorabrikkene er et unikt element ved Riichimahjong. Hvis man har et kinesisk sett kan man ta en av 5 Pin, 5 Sou og 5 Wan og markere dem med en rød tusj, ellers tar man ut 5 Pin, 5 Sou og 5 Wan og erstatter dem med de røde dorabrikkene før spillet starter. Når man spiller hånden sin får man +1 Han per røde dorabrikke man sitter på.



Figur 9: Røde dorabrikker

7.4 Venting

Hvis du er i Tenpai så kan hva slags brikker du trenger kategoriseres i forskjellige typer venting Du vil alltid forsøke å bygge en hånd slik at du venter på mange brikker - da har du høyere odds for å vinne på ditt neste trekk.

Åpen

Åpen venting er når en har to tallbrikker i en rekke, men mangler den som kommer enten før eller etter i rekken. For eksempel med 4 og 5 Wan vil 3 Wan eller 6 Wan begge føre til en gyldig hånd.

Kant

Kantventing er når en har to tallbrikker i en rekke, men mangler starten eller slutten på en rekke. For eksempel med 8 og 9 Pin vil 7 Pin føre til en gyldig hånd.

Lukket

Lukket venting er når en har to tallbrikker i en rekke, men mangler den midre for å fullføre rekken. For eksempel med 2 og 4 Sou vil 3 Sou føre til en gyldig hånd.

7.5 Poengberegning

Hvis man spiller med bare lukkede hender og uten Yaku kan poengberegningen forenkles.

$$\text{Basispoeng} = Fu \cdot 2^{2+Han} \text{ for } Han < 5$$

Tabell 1 beskriver hva som gir Fu, summer og plugg inn i formelen for basispoeng.

Tabell 1: Poengberegning ved lukket hånd

Vinne en hånd	20 fu
Sa "Tsumo!"	2 fu
Vinne på par, kantvent eller lukket vent	2 fu
Håndens par er drage	2 fu
Håndens par er setevinden	2 fu
Håndens par er rundevinden	2 fu
Trippel som består av 2-8	4 fu
Trippel som består av 1, 9, drage eller vind	8 fu
Quad som består av 2-8	16 fu
Quad som består av 1, 9, drage eller vind	32 fu

Rund basispoengene opp til nærmeste 10.

Mangan

Hvis man har mer enn 2000 basispoeng med mindre enn 5 Han mottar en alltid 2000 Poeng. For større Han referer til tabell 2

Tabell 2: Oversikt over Mangan

5 Han	Mangan	2000 Poeng
6-7 Han	Haneman	3000 Poeng
8-10 Han	Baiman	4000 Poeng
11-12 Han	Sanbaiman	6000 Poeng
13+ Han	Kazoe Yakuman	8000 Poeng

7.6 Betaling til vinner av hånd

Betaling skal alltid rundes opp til nærmeste 100

Hvis Oya vinner skal alle betale 2 ganger poeng til vinneren

Ellers skal Oya betale 2 ganger poeng til vinneren og resten betale vanlig antall poeng til vinneren.

7.7 Ved uavgjort

Hvis alle brikker er tatt uten at en vinner er avgjort ender runden i uavgjort da legges en 100-poengpinne til høyre for Oya. Ved flere uavgjort-spill på rad legges flere legger man ut flere pinner. Denne pinnen betyr at når en spiller vinner en hånd skal hver spiller betale 100 ekstra poeng til vinneren per pinne som ligger ute, pinnene går så tilbake til banken. Hvis regelen med Ron er i bruk skal spilleren som vinner ved Ron motta 300 poeng per pinne.

Ved uavgjort skal også alle spillere som ikke er i Tenpai betale til sammen 3000 poeng som deles på spillerne i Tenpai.

8 Stjeling og åpen hånd

Disse reglene drastisk øker den strategiske dybden på spillet, alt som er gjort før er fortsatt lovlig, men det åpnes nå mange nye muligheter for spennende spill.

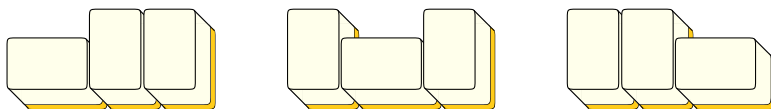
For en komplett oversikt over poengberegningen se kapittel 13.

8.1 Stjeling

Når en annen spiller har kastet en brikke kan andre spillere stjele den for å fullføre deler av hånden sin. Dette gjør hånden åpen og gjør noen Yaku umulige å få, men det blir samtidig lettere å bygge en hånd.

Man kan enten stjele en brikke i det den kastes eller på sin egen tur ta en brikke fra bordet istedenfor muren. Man kan aldri stjele sine egne brikker.

Stjålne brikker skal tas til siden fra brikkene på hånden og legges med billedsiden opp. Hvis brikken er stjålet fra spilleren til venstre skal den venstre brikken legges horisontalt, er brikken stjålet fra spilleren forut skal den midtre brikken snus, og er brikken tatt fra spilleren til høyre skal brikken snus, se figur



Figur 10: Hvordan legge ut åpne brikker

Venstre: Stjålet fra spiller til venstre. Midten: Stjålet fra spiller forut.
Høyre: Stjålet fra spiller til høyre

8.1.1 Chii

Hvis spilleren til venstre kaster en brikke som gjør det mulig å fullføre en tre-på-rad kan man kalle Chii og stjele denne brikken, så må man kaste én brikke og turen går videre til spilleren til høyre.

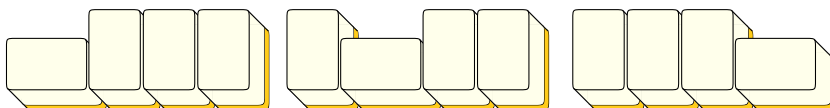
Når man stjeler har Chii laveste prioritet

8.1.2 Pon

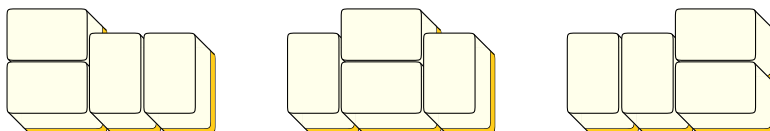
Hvis hvilken som helst spiller kaster en brikke som gjør det mulig å fullføre en tre-like kan man kalle Pon og stjele denne brikken, så må man kaste én brikke og turen går videre til spilleren til høyre uavhengig av hvem man stjal fra

8.1.3 Kan

Hvis hvilken som helst spiller kaster en brikke som gjør det mulig å fullføre en quad kan man kalle Kan og stjele denne brikken, deretter følger vanlige regler for quad. Quad uten å stjele kalles for lukket quad og er beskrevet i kapittel . Hvis man har en lukket trippel og stjeler den siste brikken for å danne en quad får man det som kalles en åpen Kan, se figure 11. Hvis man har en lukket trippel og trekker den siste brikken man trenger fra muren får man en ekstra Kan.



Figur 11: Åpen Kan



Figur 12: Ekstra Kan

Merk hvordan ved ekstra Kan den siste brikken plasseres sidelengs ovenfor brikken som indikerer hvem som ble stjålet fra når dette var en åpen trippel.

8.1.4 Ron

Hvis Chii, Pon eller Kan fører til at man vinner har dette høyeste prioritet. Ved å spille Ron åpner man ikke hånden selv om man stjeler fra kast. Ved Ron er man ikke begrenset fra å stjele fra kastene på midten av brettet, man kan også stjele fra kast som andre har brukt i Chii eller Pon, så lenge de ikke originalt var stjålet fra den som kaller Ron.

8.2 Tsumo og Agari

Hvis man vinner ved å trekke en brikke fra muren uten å ha åpnet hånden kan man kalle Tsumo og få en gratis Yaku, ellers må man kalle Agari. Yaku vil forklares nærmere i kapittel

9 En introduksjon til Yaku

Yaku og Riichi er begge regler unike til Riichimahjong. Riichi lar en øke innsatsen og legge press på motspillere. Yaku er det motsatte, for den som er tålmodig kan bygge en sterk hånd og på den måten får mange Yaku. Hver Yaku doubler poengene til hånden, så om man spiller brikkene sine rett kan man sette seg i en svært sterk posisjon for senere runder. Yaku gir Han-verdi, noen kan til og med gi mer enn én Han per Yaku. Se kapittel 3 for poengberegning.

9.1 Riichi!

En spiller med lukket hånd i Tenpai har muligheten til å spille Riichi på sin tur. Da betaler spilleren en innsats på 1000 poeng som legges horisontal for spilleren ovenfor brikkene som er kastet. Disse poengene går til neste som vinner en runde, selv ved uavgjort. Spilleren tar også og legger sitt neste kast sidelengs for å vise Riichi. Hvis noen stjeler denne brikken snus neste brikke.

Når man kaller Riichi låses brikkene og kan ikke endres, til gjengjeld er Riichi en garantert Yaku

Yaku: Riichi

Han: 1

Spiller er i Riichi og har satset 1000 Poeng

Hvis spilleren selv trekker den brikken spilleren venter på fører dette til øyeblikkelig seier. Hvis noen kaster brikken spilleren i Riichi venter på kan spilleren øyeblikkelig kalle **Ron**, dette har prioritet over Pon, Chii og Kan.

Det er fortsatt lov å kalle Kan under Riichi, så lenge dette ikke endrer på hvilke brikker man venter på eller håndens konfigurasjon.

Uradora

Hvis en vinner med Riichi kan man ta ut alle brikkene som ligger under de aktive doraindikatorene og snu dem. Disse er nå Uradora eller bakside-Dora. Disse teller som ekstra doraindikatorer for de som vant med Riichi for potensielt ti Dora.

9.2 Noen enkle Yaku

Om du har spilt benyttet reglene fra forrige kapittel har du allerede benyttet en Yaku..

Yaku: Tsumo

Han: 1

Vinn på en lukket hånd

Yaku er spesielle kriterier for hånden, for å kunne vinne holder det ikke å ha en gyldig hånd, du må også ha ett eller flere Yaku. Yaku gir Han, noe som drastisk øker verdien på hånden. Dette er en liste over noen Yaku som kan være enkle å huske. I kapittel 11 finnes det en komplett liste over alle Yaku.

Yaku: Chitoi

Han: 2

Ha 7 par på lukket hånd. Dette er en gyldig hånd

Yaku: Nagashi Mangan

Han: Mangan

*Ha aldri kastet 2-8 og ingen har stjålet noen brikker fra deg.
Poengene til hånden bli automatisk mangan.*

Yaku: Pinfu

Han: 1

Ha en lukket hånd uten noen ekstra fu

Yaku: Tan Yao

Han: 1

Ha en hånd som bare inneholder 2-8

Yaku: Fan Pai

Han: 1 per gruppe

Ha en hånd som inneholder minst en trippel eller Quad fra dragene, setevinden eller vinden. Hvis vinden og setevinden er den samme teller denne gruppen dobbelt.

Yaku: Toitai

Han: 2

Ha en hånd uten noen sekvenser

Yaku: San kan

Han: 2

Tre Quad

Yaku: Honrou

Han: 2

Har kun brukt 1, 9, vindbrikker eller drager

Yaku: Chin Itsu

Han: 6

Alle brikker er av samme type og hånden inneholder hverken drager eller vind.

9.3 Yakitori

Navnet Yakitori har ikke noe med Yaku å gjøre. Yakitori er japansk og betyr grillet fugl. I en del Mahjongsett følger det med brikker med bilde av en spiddet fugl. Disse brikkene brukes i en valgfri regel som har liten påvirkning på resten av spillet.

Ved starten av spillet deles én slik brikke ut til hver spiller. Hvis en spiller vinner en hånd får de lov å legge brikken tilbake i boksen. Den eller de som på slutten av spillet sitter igjen med en slik brikke får en form for straff. For eksempel må de betale for snacks neste gang det spilles.

10 Rettferdig spill

Dette er regler som originalt ble laget for å ha et mer hederlig spill. Spesielt Furiten er så åpen at den dukker opp i mange overraskende situasjoner og lager grunnlaget for defensivt spill. En ny Yaku innføres, denne øker risikoen ved Kan.

Yaku: Chankan

Han: 1

Vinn ved å stjele en brikke i det en annen spiller bruker den i en ekstra Kan

10.1 Furiten

Furiten er en situasjon der du ikke har lov å kalle Ron. Det er tre måter å komme i furiten på og alle forekommer hvis en allerede er i Tenpai.

- Hvis en venter på samme brikke som en noe på som helst tidspunkt tidligere i spillet har kastet.
- En annen spiller kastet eller lagde en ekstra Kan med en brikke uten at spilleren i Tenpai kalte Ron. Dette varer til neste runde med mindre spilleren er i Riichi.

Man kan selvsagt fortsatt vinne ved Tsumo eller Agari når man er i Furiten.

10.2 Chombo og død hånd (straff)

Hvis en spiller bryter reglene i spillet finnes det et system for straff. Man kan spille uten straff, men da må dette avtales på forhånd. Ved små brudd på reglene får man en død hånd, da kan man ikke kalle resten av runden - dette gjelder også Tsumo og Agari. Hvis bruddet er så alvorlig at spillet må avbrytes får man Chombo. Ved Chombo skal man betale poeng tilsvarende Mangan til de andre spillerne, poengberegning for Oya gjelder fortsatt. Ved Chombo startes runden på nytt poengpinner brukt på Riichi returneres tilbake til spillerne.

Liste over kriterier for død hånd

- Feil antall brikker på hånden.
- Ta brikker fra dødmuren.
- Kalle Chii, Pon eller Kan uten å ha riktige brikker på hånden.

Liste over kriterier for Chombo

- Riichi uten Tenpai.
- Nekte å vise hånden etter endt runde i Riichi.
- Kalle Riichi uten å være i Tenpai.
- Kalle med død hånd.
- Kalle Tsumo, Agari eller Ron uten å ha en gyldig hånd eller Yaku.
- Ødelegge muren slik at den ikke kan bygges opp igjen eller brikker vises,
- Juksing

10.3 Avbrutt hånd

Det er flere grunner til at en hånd kan bli avbrutt uten at dette er noen enkelt spiller sin feil. Når dette skjer blandes alle brikker og runden begynner på nytt. Setevinden endres ikke, det vil si det er samme person som er Oya. Hvis noen har erklært Riichi vil pinnen bli liggende og øke innsatsen for neste runde. Det vil også legges ut en bonuspinnes på samme måte som ved uavgjort spill.

Grunner til avbrutt hånd

- De fire kastene i første runde er identiske.
- Alle fire spillere er i Riichi
- Tre spillere kaller Ron på samme spiller

- Fire Quad blir bygget mellom to eller flere spillere
- Hvis en spiller sin starthånd inneholder minst ni forskjellige terminaler (1 eller 9), drager og vinder. Hånden blir bare avbrytt dersom spilleren annonserer dette og viser hånden.

Det er ikke ulovlig for spillere å tvinge hånden til å avbrytes hvis muligheten for dette forekommer. For eksempel hvis en spiller sitter på tre Quad og en annen spiller kan bygge en Quad er det ikke galt av den andre spilleren å på den måten avbryte hånden.

11 Liste over alle Yaku

11.1 Spesielle Yaku

Yaku: Riichi	Han: 1
<i>Spiller er i Riichi og har satset 1000 Poeng</i>	

Yaku: Chitoi	Han: 2
<i>Ha 7 par på lukket hånd. Dette er en gyldig hånd</i>	

Yaku: Nagashi Mangan	Han: Mangan
<i>Ha aldri kastet 2-8 og ingen har stjålet noen brikker fra deg. Poengene til hånden bli automatisk mangan.</i>	

11.2 Uforutsigbare Yaku

Yaku: Tsumo	Han: 1
<i>Vinn på en lukket hånd</i>	

Yaku: Haitei	Han: 1
<i>Vinn på den siste brikken fra muren</i>	

Yaku: Houtei	Han: 1
<i>Vinn på det siste kastet</i>	

Yaku: Rinshan	Han: 1
<i>Når en spiller lager en Quad og brikken som trekkes fra dødmuren fører til gyldig hånd</i>	

Yaku: Ippatsu

Han: 1

*Vinn på Riichi før det har blitt ens egen tur etter å ha spilt Riichi.
Gjelder ikke hvis en annen spiller har gjort et åpent spill*

Yaku: Chankan

Han: 1

*Vinn ved å stjele en brikke i det en annen spiller bruker den i en
ekstra Kan*

Yaku: Double Riichi

Han: 2

*Spille Riichi før spillet har gått rundt for spilleren.
Dobler verdien av Riichi*

11.3 Sekvens Yaku

Yaku: Pinfu

Han: 1

Ha en lukket hånd uten noen ekstra fu

Yaku: Tan Yao

Han: 1

Ha en hånd som bare inneholder 2-8

Yaku: Iipeikou

Han: 1

Ha minst to identiske sekvenser

Yaku: San shoku

Han: 2 lukket eller 1 åpen

Ha tre sekvenser med samme tallverdi av forskjellig sort

Yaku: Ittsuu

Han: 2 lukket eller 1 åpen

Ha sekvensene 1-2-3, 4-5-6 og 7-8-9 alle av samme sort

Yaku: Ryan peikou

Han: 3

*Ha identiske sekvenser og to til identiske sekvenser med like tall, men annen sort.
Hånden må være lukket*

11.4 Trippel og Quad Yaku

Yaku: Toitoi

Han: 2

Ha en hånd uten noen sekvenser

Yaku: San ankou

Han: 2

Tre trippel eller Quad laget uten å stjele

Yaku: San shoku doukoku

Han: 2

Tre trippel med samme tallverdi

Yaku: San kan

Han: 2

Tre Quad

11.5 Drage, Vindbrikke, 1 og 9 Yaku

Yaku: Fan Pai

Han: 1 per gruppe

Ha en hånd som inneholder minst en trippel eller Quad fra dragene, setevinden eller vinden. Hvis vinden og setevinden er den samme teller denne gruppen dobbelt.

Yaku: Chanta

Han: 2 lukket eller 1 åpen

Ha minst en sekvens. Alle sekvenser må inneholde 1 eller 9. Par, trippel og Quad kan kun bestå av 1, 9, vindbrikker og drager

Yaku: Junchan

Han: 2

Ha minst en sekvens. Alle sekvenser må inneholde 1 eller 9. Par, trippel og Quad kan kun bestå av 1 eller 9

Yaku: Honrou

Han: 2

Har kun brukt 1, 9, vindbrikker eller drager

Yaku: Shousangen

Han: 2

Ha to trippel eller Quad av drage og et par fra den siste dragen

11.6 Andre Yaku

Yaku: Hon itsu

Han: 3 lukket eller 2 åpen

Ha bare en av de tre type tallbrikker på hånden. Vindbrikker og drager er lov

Yaku: Chin Itsu

Han: 6 lukket eller 5 åpen

Alle brikker er av samme type og hånden inneholder hverken drager eller vind.

11.7 Yakuman

Yaku: Kokushi musou

Han: Yakuman eller Dobbel

Ha en av hver drage, en av hver vindbrikke, og 1 og 9 av hver sort. Hvis man venter på 13 forskjellige måter er håndan verdt dobbel Yakuman.

Må være lukket hånd

Yaku: Suu ankou

Han: Yakuman eller Dobbel

En hånd som har fire lukkede trippel eller Quad. Om hånden fullføres ved å trekke brikken som fullfører paret er den verdt dobbel Yakuman, den siste brikken kan stjeles.

Må være lukket

Yaku: Daisangen

Han: Yakuman

Ha trippel eller Quad av alle dragene

Yaku: Shousuushii

Han: Yakuman

Ha tre trippel eller Quad av vindbrikkene og en dobbel av den siste vinden

Yaku: Daisuushi

Han: Dobbel

Ha alle trippel eller Quad av vindbrikkene

Yaku: Tsuuiisou

Han: Yakuman

Ha en hånd uten tallbrikker

Yaku: Daichisei

Han: Dobbel

7 forskjellige par av alle vindbrikker og drager

Yaku: Chinroutou

Han: Yakuman

Ha kun 1 og 9 på hånden

Yaku: Ryuuiisou

Han: Yakuman

Ha en hånd som kun inneholder 2, 3, 4, 6, 8 Sou og Hatsu

Yaku: Junsei chuuren poutou Han: Yakuman eller Dobbel

En hånd som består av 1, 1, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 9, 9 og en vilkårlig brikke av samme sort. Hvis den vilkårlige brikken er den siste som ble trukket er hånden verdt dobbel Yakuman.

Må være lukket

Yaku: Suu Kantsu

Han: Yakuman

Ha fire Quad

11.8 Yakuman på åpningshånd

Yaku: Tenhou

Han: Yakuman

Åpningshånden til Oya er en gyldig hånd

Yaku: Chiihou

Han: Yakuman

*Ingen har åpnet hånden sin og en spiller som ikke er Oya har en
åpningshånd som er gyldig*

Yaku: Renhou

Han: Yakuman

*Ingen har åpnet hånden sin og en spiller som ikke er Oya kan stjele
en brikke for å få en gyldig hånd*

*Med dobbel menes dobbel Yakuman

12 Liste over ord og begreper

Chii Stjele fra spiller til venstre for å fullføre sekvens.

Chun Brikke med 中 avbildet, en av dragene.

Dora Brikken med verdi som kommer etter doraindikatoren.

Doraindikator Brikke som ligger snudd på dødmuren og viser Dora.

Drage Brikkene Hatsu, Chun og Haku.

Dødmur Brikker som er satt til siden og ikke benyttes i normalt spill, inkluderer doraindikatorer.

Fu Gir grunnlaget for poengberegningene.

Furiten Bestemmer ulovlige spill.

Han Øker hvor mye poeng man ender opp med ved seier.

Haku Blank brikke, en av dragene.

Hatsu Brikke med 発 avbildet, en av dragene.

Kan Fullføre Quad med eller uten stjeling.

Kantventing Har brikkene 1 og 2 eller 8 og 9 av samme sort slik at 3 eller 7 fullfører sekvensen.

Kast Uønskede brikker som ligger på midten av spillområdet, kan stjeles.

Lukket venting Har den første og den siste brikke i en sekvens og mangler den midterste brikken for å fullføre sekvensen.

Mangan Ved mange poeng forenkles poengberegningene.

Mur Brikker det trekkes fra i løpet av spillet.

Nan Brikke med 南 avbildet, en av vindbrikkene.

Oya Spilleren som har ansvar for spillet.

Pin Brikker med en til ni mynter avbildet.

Pe Brikke med 北 avbildet, en av vindbrikkene.

Pon Stjele fra spiller for å fullføre trippel.

Quad Fire identiske brikker.

Riichi Ved å satse 1000 poeng og låse brikkene sine kan en spiller i Tenpai satse på å vinne. Teller som Yaku og gir +1 Han.

Ron Stjele for å vinne spillet.

Rød Dora Brikker som kan erstatte vanlige 5- Pin, Sou eller Wan og gir +1 Han.

Sekvens Tre brikker av typen Pin, Sou eller Wan i stigende rekkefølge.

Sett Sekvens, Trippel eller Quad.

Setevind Vinden som bestemmer hvem som er Oya, setevinden skifter etter hver hånd.

Sha Brikke med 西 avbildet, en av vindbrikkene.

Sou Brikker med en til ni bambuspinner eller myntremser avbildet. 1 Sou har ofte bilde av en fugl istedenfor.

Tenpai Mangler kun én brikke fra å ha en vinnende hånd.

Ton Brikke med 東 avbildet, en av vindbrikkene.

Trippel Tre identiske brikker.

Uradora Brikker som ligger under doraindikatorene, benyttes kun ved Riichi

Vind Symbolet (retningen) som står på 東 -indikatorene.

Vindbrikke Brikkene med 東, 南, 西 og 北 avbildet.

Wan Brikker med tallene en til ni i kinesiske symboler.

Yaku Spesielle kombinasjoner av brikker som gir Han og gjør hånden gyldig.

Åpen venting Har to brikker i en sekvens og det er to forskjellige brikker som fullfører sekvensen.

東-markøren (oyamarkør) Brikke som viser hvem som startet som Oya. Blastbrikke med bilde av 東 på den ene siden og 南 på den andre.

13 Komplette poengberegning

Beregning av basispoeng

$$\text{Basispoeng} = Fu \cdot 2^{2+Han} \text{ for } Han < 5$$

Tabell 3: Oversikt over hva som gir fu

Vinne en hånd	20 fu
Vinne med Tsumo	2 fu
Vinne med Ron på lukket hånd	10 fu
Vinne med Ron på lukket hånd uten noen andre fu-poeng	10 fu
Vinne på par, kantvent eller lukket vent	2 fu
Håndens par er drage	2 fu
Håndens par er setevinden	2 fu
Håndens par er rundevinden	2 fu
Åpent trippel som består av 2-7	2 fu
Lukket trippel som består av 2-7	4 fu
Åpent trippel som består av 1, 9, drage eller vind	4 fu
Lukket trippel som består av 1, 9, drage eller vind	8 fu
Åpent Quad som består av 2-8	8 fu
Lukket Quad som består av 2-8	16 fu
Åpent Quad som består av 1, 9, drage eller vind	16 fu
Lukket Quad som består av 1, 9, drage eller vind	32 fu

Beregning av betaling

Oya betaler dobbelt. Hvis Oya vinner skal alle betale dobbelt til Oya. Ved Ron skal den det stjeles fra betale fire ganger Poeng, hvis Oya kaller Ron skal Oya motta 6 ganger poeng fra den det stjeles fra. Poeng rundes alltid opp til nærmeste hundre.

Ved større Han gjelder tabell 5

Hver Yakuman er verdt 8000 poeng

Bonuspinner

Ved Tsumo: Hver spiller skal betale 100 Poeng per bonuspinne.

Ved Ron: Den som blir stjålet fra skal betale 300 Poeng per bonuspinne.

Tabell 4: Oversikt over hva spillere skal betale

Basispoeng	1 Han	2 Han	3 Han	4 Han
20	160 Poeng	320 Poeng	640 Poeng	1280 Poeng
22-30	240 Poeng	480 Poeng	960 Poeng	1920 Poeng
32-40	320 Poeng	640 Poeng	1280 Poeng	2000 Poeng
42-50	400 Poeng	800 Poeng	1600 Poeng	2000 Poeng
52-60	480 Poeng	960 Poeng	1920 Poeng	2000 Poeng
62-70	560 Poeng	1120 Poeng	2000 Poeng	2000 Poeng
72-80	640 Poeng	1280 Poeng	2000 Poeng	2000 Poeng
82-90	720 Poeng	1140 Poeng	2000 Poeng	2000 Poeng
92-100	800 Poeng	1600 Poeng	2000 Poeng	2000 Poeng
102	960 Poeng	1920 Poeng	2000 Poeng	2000 Poeng

Tabell 5: Oversikt over Mangan

5 Han	Mangan	2000 Poeng
6-7 Han	Haneman	3000 Poeng
8-10 Han	Baiman	4000 Poeng
11-12 Han	Sanbaiman	6000 Poeng
13+ Han	Kazoe Yakuman	8000 Poeng

13.1 Sluttpoeng

Sluttpoeng er de poengene spillerne sitter igjen med etter endt spill. Disse poengene kan brukes til å sammenligne spillere og føre statistikk over spill. Sluttpoeng beregnes ved bruk av formelen

$$\text{Sluttpoeng} = \lfloor (Poeng - 30000)/1000 \rfloor + Uma$$

Der Uma er gitt for hver spiller med formelen

$$Uma = \begin{cases} A, & \text{for 1.plass} \\ B, & \text{for 2.plass} \\ -B, & \text{for 3.plass} \\ -A, & \text{for 4.plass} \end{cases}$$

Foreslåtte verdier er $A = 10$ og $B = 5$. Det går også å spille med $Uma = 0$

Hvis alle spilleres sluttpoeng ikke summeres til 0 kan spilleren på førsteplass få eller miste ett poeng slik at regnestykket ender opp i balanse.

14 Mahjongbrikker som brukes i Riichimahjong

