

Правила настольной игры «Ма-джонг» (Mah-Jong)

Компиляция правил на русском языке: Шмариович Алексей, ООО Стиль Жизни

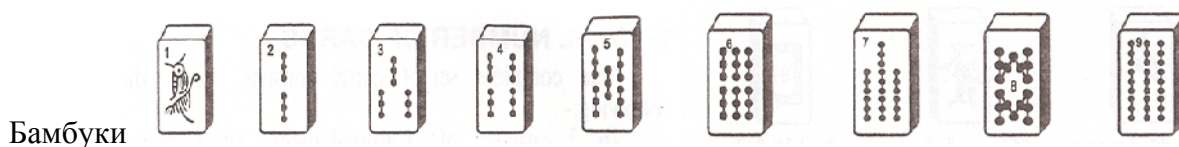
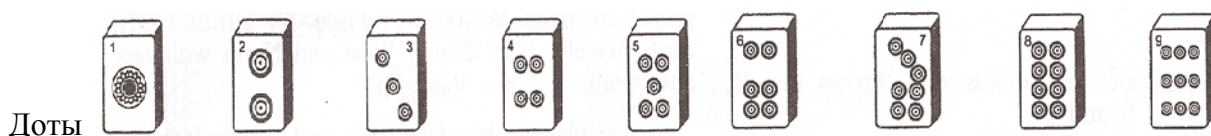
для 4 игроков от 12 лет и старше, время игры – 10-120 минут

I. Компоненты игры.

В игре используются 136 (или 144) кости. В полный набор входит по 4 одинаковых кости каждого из 34 видов, а также 8 дополнительных (бонусных) костей.

Масти

- Три масти — Точки (Доты), Бамбуки и Символы, пронумерованные от одного до девяти, по 4 шт. каждого вида.



Козыри

- Четыре Ветра — Восточный, Южный, Западный и Северный по 4 шт. каждого вида.

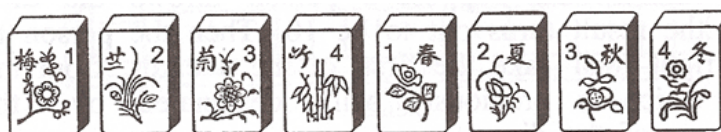


- Три Дракона — Красный, Зелёный и Белый по 4 шт. каждого вида.



Цветы

Это бонусные кости, которые используются в некоторых вариантах игры.



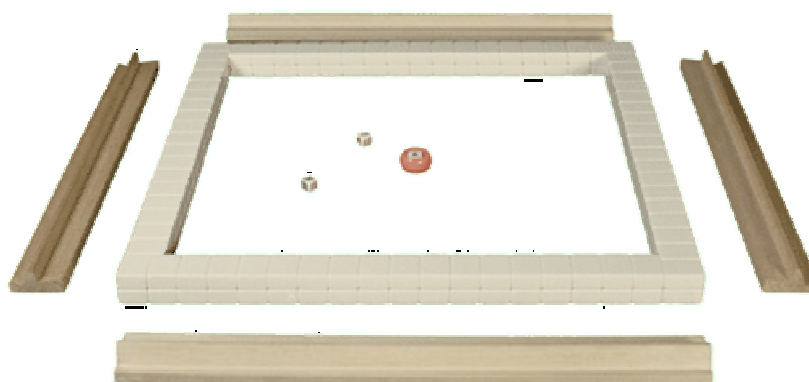
- Цветы по 1 шт. — Слива, Орхидея, Хризантема и Бамбук
- Времена года (сезоны) по 1 шт. — (весна, лето, зима и осень — по 1 шт.)

II. Церемония начала игры.

- Ма-Джонг рассчитан на четыре игрока. Каждый играет сам за себя.

Игроки рассаживаются и каждый по очереди кидает два игральные кубика. Выбросивший наибольшее число очков становится Восточным Ветром, или лидером. Напротив него располагается Западный, справа — Южный и слева — Северный ветра.

Все кости выкладываются на стол лицевой стороной вниз и тщательно перемешиваются. Каждый игрок забирает себе случайным образом выбранные 34 кости и располагает их на столе перед собой лицевой стороной вниз в ряд из 17 костей в длину и 2 костей в высоту. Эти четыре ряда затем соединяются так, чтобы образовать квадрат в середине стола, который символизирует городскую стену.



- Порядок разбора Стены определяется **двумя** бросками **двух** игральные кубиков. Сначала лидер бросает два кубика, и сумма выпавших очков указывает Стену, которая будет разбираться. Отсчёт ведётся от лидера **против** часовой стрелки. Таким образом, если выпало 2, 6 или 10, то разбираться будет Южная стена, если 3, 7 или 11, то Западная, если 4, 8 или 12 — Северная, а если 5 или 9, то кости остаются у Лидера. Следующий бросок костей делается игроком, чья Стена будет разбираться, и определяет точную позицию, с которой будет разбираться Стена. Игрок бросает два кубика, **прибавляет** к ним результат броска лидера, а затем отсчитывает с правого конца своей Стены (по часовой стрелке) столько пар костей, сколько очков выпало в сумме **двух бросков**. В этом месте Стена вскрывается, и игрок ставит две вынутые из Стены кости, называемые Свободными костями, на соседние кости справа от этого места, лицевой стороной вниз. В дальнейшем Свободные кости будут указывать конец Стены.

Далее Лидер берёт первые четыре кости (две пары) с левой части открытой Стены. За ним по 4 кости в свою очередь берут остальные игроки, разбирая Стену по часовой стрелке до тех пор, пока у каждого не будет по 12 костей. На четвёртом заходе каждый игрок берёт из Стены еще по одной, кроме лидера, который берёт 2 кости, и у него на руках получается 14 костей

- Обычно, партия проходит в 16 игр (Примечание: если Дилер выигрывает в игре, он остается Лидером и на следующую игру). Каждые 4 игры составляют раунд, а каждый из раундов носит имя одного из ветров: первые четыре игры называются «Восточный раунд», затем идут «Южный», «Западный» и «Северный».

III. Ход Игры.

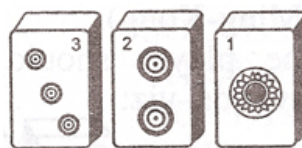
- Лидер (Восток) начинает игру, выбрав среди своих 14-ти костей одну (лишнюю, т.к. на руках должно быть 13 костей) и выложив ее на кон в центре стола. За ним свой ход делает Юг, взяв одну кость со Стены и сбросив одну на кон. Процесс игры заключается в том, что игроки поочередно, начиная с лидера, заменяют свои кости на более подходящие, т.е. к 13-ти постоянным костям берется 14-я, и делается сброс ненужной кости. Игроки по очереди продолжают делать ходы до тех пор, пока либо один из них не соберёт выигрышную комбинацию (Ма-Джонг), либо пока в Стене не останется 14 костей без учёта Свободных (в этом случае игра считается несыгранной).



- Цель игры состоит в том, чтобы собрать выигрышную комбинацию из четырёх групп по три (или четыре) кости и пары одинаковых костей. В группе может быть либо три или четыре одинаковых кости, либо последовательность (например, 5, 6, 7) из трёх костей одной масти.

Чоу

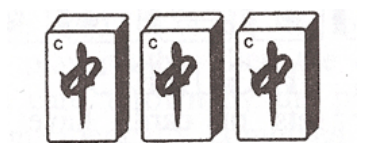
После того, как любой игрок делает ход, выкладывая кость на кон, сидящий справа от него игрок, чья очередь ходить, имеет возможность либо взять кость со Стены, либо забрать с кона последнюю выложенную кость в том случае, если она образует последовательность с уже имеющейся у этого игрока парой костей. В последнем случае он должен сказать "Чоу", выложить три кости, которые образуют последовательность, лицевой стороной вверх перед собой и сбросить одну из своих костей.



Взять кость на Чоу имеет право только тот игрок, чья очередь делать ход. Игрок, который собирается взять кость на Чоу, обязан уступить её игроку, который собирается взять эту кость на Панг (см. ниже).

Панг

Если у игрока есть пара одинаковых костей, а другой игрок сбрасывает третью такую же кость, то первый игрок имеет право сказать "Панг" и забрать её даже в том случае, если не его очередь делать ход. Игрок, взявший кость на Панг, должен выложить получившуюся тройку костей лицевой стороной вверх перед собой и затем снести одну из своих оставшихся костей, чтобы у него оставалось правильное количество костей (13). После этого право хода переходит к игроку, сидящему справа от сделавшего Панг, и, таким образом, часть игроков пропускает свой ход.

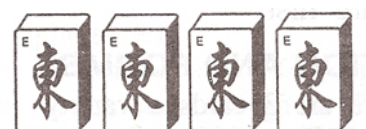


Игрок, который собирается взять кость на Панг, обязан уступить её игроку, который собирается взять эту кость на Ма-Джонг (см. ниже).

Конг

Если игрок имеет на руках три одинаковых кости и берёт такую же четвёртую с кона, он должен сказать "Конг", выложить эти четыре кости лицевой стороной вверх перед собой и взять одну Свободную кость (дальнюю от конца Стены) для того, чтобы у него было правильное число костей на руках. Затем игрок сбрасывает одну кость.

Он не может взять кость с кона, если три его кости уже выложены в открытую на стол. Если игрок уже имеет три одинаковых кости, выложенных в открытую на стол, и берёт четвёртую кость со Стены, он может доложить её к трём имеющимся, образуя Конг (в этом случае он тоже должен взять Свободную кость).



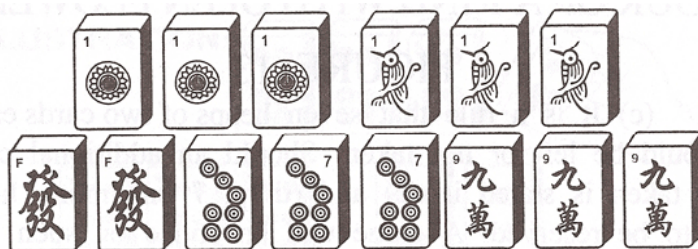
Если игрок собрал все четыре кости со Стены, он может выложить их перед собой и взять последнюю от конца Стены Свободную кость, чтобы у него было правильное число костей на руках, а затем сбрасывать. В этом случае две кости выкладываются на стол лицевой стороной вверх, а две оставшиеся кости — лицевой стороной вниз, показывая, что Конг является **Закрытым**, поскольку это будет иметь значение при подсчёте очков.

Если обе Свободные кости использованы, наверх Стены выкладываются две взятых с конца Стены кости в качестве Свободных. За наличием Свободных костей следит игрок, который строил эту Стену.

Игрок, который собирается взять кость на Конг, обязан уступить её игроку, который собирается взять эту кость на Ма-Джонг (см. ниже).

Ма-Джонг (выигрыш)

Когда игрок завершает комбинацию из четырёх групп по три (или четыре) кости и пары одинаковых костей, взяв последнюю недостающую кость либо со Стены, либо с кона, он объявляет "Ма-Джонг" ("игра сыграна"). Игрок также имеет право ограбить Открытый Конг в момент его объявления другим игроком, взяв из него недостающую для завершения комбинации кость. Все игроки выкладывают свои кости на стол лицевой стороной вверх и подсчитывают стоимость своих комбинаций.



В том случае, если одна и та же кость с кона подходит нескольким игрокам для завершения Ма-Джонга, обычно действует следующее правило: выигравшим считается тот, кто сидит дальше всех от сделавшего сброс игрока, считая против часовой стрелки.

Обычно для расчётов между игроками используют специальные фишки, хотя можно вести счёт и на бумаге.

IV. Конец Игры.

Расчёт с выигравшим: три проигравших игрока платят победителю полную стоимость его комбинации. Затем каждый из трёх проигравших рассчитывается с двумя остальными: тот игрок, чья комбинация дешевле, выплачивает разницу в стоимости комбинаций игроку, чья комбинация дороже.

Если выигрывает Восток, все проигравшие выплачивают двойную стоимость его комбинации. Если Восток проигрывает, он выплачивает победителю двойную стоимость комбинации последнего. В дальнейших расчётах между проигравшими игроками Восток получает или выплачивает двойную сумму выигрыша или проигрыша. Если выиграл Восток, он сохраняет лидерство на следующую партию; в противном случае лидерство переходит к его партнёру справа, который, таким образом, становится Востоком.

Правило "Дом полон": стоимость комбинации может быть очень высокой — более 25000 очков. Поэтому в начале игры обычно оговаривают предельную величину выигрыша (например, 2000 очков). Если стоимость комбинации превышает этот предел, то в дальнейших расчётах используют предельную величину (2000).

Игрок, которому не хватает одной кости для завершения выигрышной комбинации (Ма-Джонга), обязан объявить себя «Просящей рукой». Тем самым он предупреждает остальных участников о скором завершении партии.

Несыгранная игра: если в Стене осталось 14 костей (7 пар) без учёта Свободных костей, и никто не завершил Ма-Джонг, игра объявляется несыгранной и очки не подсчитываются.

V. Подсчет Очков.

Последовательность	0 очков
Пара собственных Ветров	2 очка
Пара преимущественных Ветров	2 очка
Пара Драконов	2 очка

Открытые комбинации (одна из костей взята с кона, и комбинация выложена на стол):

Тройка одинаковых костей в мастях (2, 3, 4, 5, 6, 7 или 8)	2 очка
Тройка Единиц или Девяток	4 очка
Тройка Ветров	4 очка
Тройка Драконов	4 очка
Четвёрка одинаковых костей в мастях (2, 3, 4, 5, 6, 7 или 8)	8 очков
Четвёрка Единиц или Девяток	16 очков
Четвёрка Ветров	16 очков
Четвёрка Драконов	16 очков

Закрытые комбинации (полностью собранные со Стены):

Тройка одинаковых костей в мастях (2, 3, 4, 5, 6, 7 или 8)	4 очка
Тройка Единиц или Девяток	8 очков
Тройка Ветров	8 очков
Тройка Драконов	8 очков
Четвёрка одинаковых костей в мастях (2, 3, 4, 5, 6, 7 или 8)	16 очков
Четвёрка Единиц или Девяток	32 очка

Четвёрка Ветров	32 очка
Четвёрка Драконов	32 очка

Только для выигравшего Ма-Джонг

За Ма-Джонг	20 очков
Последняя кость взята со Стены	2 очка
Последняя кость единственно возможная (пара к одиночной кости, или завершение последовательности в середине, или завершение последовательности, открытой только с одного конца)	2 очка

Удвоения

Общая сумма комбинации удваивается в следующих случаях:

- Тройка или четвёрка Драконов
- Тройка или четвёрка собственных Ветров
- Тройка или четвёрка преимущественных Ветров
- Чистая масть (с Драконами и Ветрами)
- Чистая масть без Драконов и Ветров - удвоение трижды
- Присутствуют только Единицы, Девятки, Драконы и Ветры
- Только Драконы и Ветры (нет мастей) - удвоение трижды

Только для выигравшего Ма-Джонг:

- Нет ни одной последовательности
- Нет очков (мизер)
- Комбинация завершена Свободной костью
- Комбинация завершена последней допустимой костью (15-я от конца Стены, не считая Свободных)
- Совершено ограбление Открытого Конга
- В комбинации 3 группы Ветров и пара Ветров
- В комбинации 2 группы Драконов и пара Драконов
- Игрок сразу открывает у себя Просящую руку и далее не участвует в игре, ожидая последней кости для завершения Ма-Джонга.

Пенальти

Если у игрока 9 и более костей одной масти открыты, и другой игрок скинет кость этой масти, что позволит первому завершить Ма-Джонг, то сбросивший кость платит штраф. Он не платит, если сам имеет кости только этой масти или является Просящей рукой.

Если игрок имеет 3 открытые группы Ветров, а другой игрок выкинет кость 4-го Ветра, что позволит первому выиграть, то выкинувший платит штраф.

Если игрок имеет 2 открытые группы Драконов, а другой игрок выкинет кость 3-го Дракона, что позволит первому выиграть, то выкинувший платит штраф.

Если игрок имеет 3 группы Единиц или Девяток открытыми, а другой игрок выкинет Единицу или Девятку, что позволит первому выиграть, то выкинувший платит штраф.

Штраф заключается в том, что виновный платит выигравшему полную сумму за всех игроков, а остальные расчёты не производятся.

VI. Примеры Подсчета Очков.



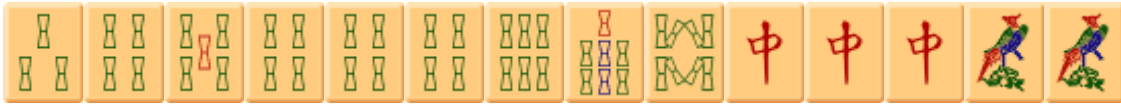
Комбинация, показанная выше, считается следующим образом:

	Открытая	Закрытая
Тройка Дотов	4	8
Тройка Символов	2	4
Тройка Драконов	4	8
Ма-Джонг	20	20
Всего	30	40
Удвоение за Драконов	60	80



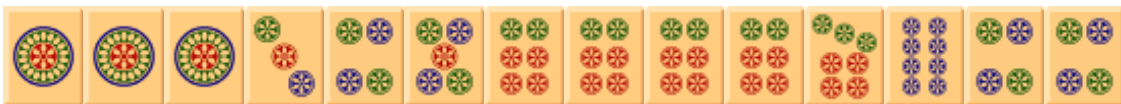
Эта комбинация считается вот так:

	Открытая	Закрытая
Тройка Дотов	2	4
Ма-Джонг	20	20
Всего	22	24



Комбинация, показанная выше, считается следующим образом:

	Открытая	Закрытая
Тройка Бамбуков	2	4
Тройка Драконов	4	8
Ма-Джонг	20	20
Всего	26	32
Удвоение за Драконов	52	64
Удвоение за чистую масть	104	128



Эта комбинация считается следующим образом:

	Открытая	Закрытая
Тройка Единиц Дотов	4	8
Тройка Шестерок Дотов	2	4
Ма-Джонг	20	20
Всего	26	32
Удвоение трижды за чистую масть	208	256

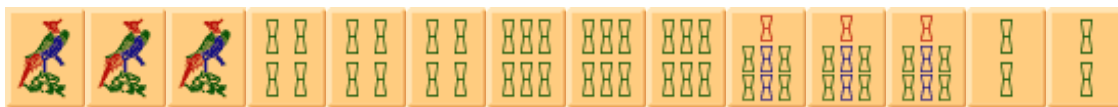
VII. Лимитированные Комбинации.

В классическом маджонге существует большое количество дополнительных комбинаций, называемые «лимитированными». Некоторые из них описаны ниже. Стоимость такой комбинации составляет предельное количество очков, оговариваемое заранее.

Небесное блаженство: лидер открывает сразу завершённую комбинацию.

Земное блаженство: любой игрок сразу объявляет себя Просящей рукой, а лидер с первого раза выбрасывает ему нужную кость.

Найденное сокровище: комбинация не содержит последовательностей, все кости одной масти и собраны со Стены.



Свита Императора: четыре тройки (или четвёрки) Драконов и Ветров и пара Драконов или Ветров



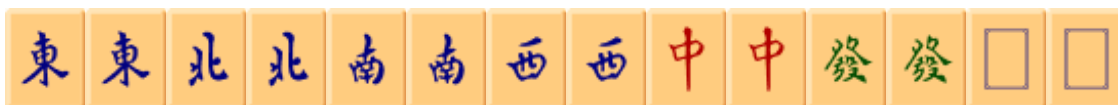
Головы и хвосты: четыре тройки (или четвёрки) и пара только из Единиц и Девяток



Императорский нефрит: четыре тройки (или четвёрки) и пара, состоящие только из зелёных костей (Зелёные Драконы, Двойки, Тройки, Четвёрки, Шестёрки и Восьмёрки Бамбуков).



Небесные близнецы: семь пар всех Ветров и Драконов, либо семь пар одной масти.



Небесные близнецы на Драконах и Ветрах



Небесные близнецы на масти

Трое великих учёных: тройки (или четвёрки) всех Драконов, тройка (или четвёрка) и пара одной масти.



Четыре наслаждения вошли в твою дверь: тройки (или четвёрки) всех Ветров и любая пара.



Четыре по четыре: четыре четвёрки и пара.



Скрывающаяся змея: комбинация из чистой масти, состоящая из тройки (или четвёрки) Единиц, тройки (или четвёрки) Девяток, пары Двоек, Пятёрок или Восмёрков и двух последовательностей из оставшихся чисел.



Тринадцать чудес света: комбинация состоит из Единиц и Девяток всех мастей, по одному из каждого Драконов и Ветров. 14-я кость является парной к любой из них. Для завершения комбинации допускается ограбление Закрытого Конга.



Достать Луну со дна моря: игрок завершает комбинацию последней допустимой костью (15-я с конца Стены), и это Единица Дотов.

Вырастить виноград на плоской крыше: игрок завершает комбинацию Свободной костью — Пятёркой Дотов.

VIII. Сезоны и Цветы.

Существует разновидность игры, в которой используются 8 дополнительных костей - Сезоны и Цветы. Если эти кости используются, то они смешиваются с остальными в начале игры. Каждый ряд Стены состоит в этом случае из 18 пар костей вместо 17. После раздачи костей в начале игры все игроки выкладывают выпавшие им Сезоны и Цветы до того, как Восток сделает первый ход. Если у Востока есть такие кости, он откладывает их на стол лицевой стороной вверх и подбирает Свободные кости, чтобы количество костей у него составило 14. Вслед за Востоком в свою очередь Юг, Запад и Север также подбирают необходимое количество Свободных костей так, чтобы количество костей у них на руках составило 13. Если игрок достаёт Сезон или Цветок со Стены в ходе

игры, он также откладывает его и берёт Свободную кость, после чего сбрасывает кость. Сезоны и Цветы являются призовыми костями и не участвуют в составлении комбинации. Каждому игровому месту соответствует свой Сезон и свой Цветок: Востоку - Весна и Сливовый Цвет, Югу - Лето и Орхидея, Западу - Осень и Хризантема, Северу - Зима и Бамбук. Стоимость Сезонов и Цветов:

Любой из них - 4 очка

Собственный Сезон или Цветок - удвоение

Полный букет (все четыре Сезона или Цветка) - два удвоения

Эти очки и удвоения добавляются к стоимости комбинации вне зависимости от того, выиграл игрок, или нет.