

# Riichi-mahjong

## Yksi yaku

<b>Riichi</b>	Tenpaissa olevalle kädelle 1000 pisteen panos; kättä ei saa muuttaa +1: Mahjong seuraavalla kierroksella riichiin julistamisesta ( <i>riichi ippatsu</i> ) +1: Riichi julistettu ensimmäisellä vuorolla ( <i>daburu riichi</i> ) +1: Avoin riichi (tiilet paljastetaan kaikille) ( <i>oopun riichi</i> )
<b>Käsi täysin piilossa (tsumo)</b>	Itse nostettu
<b>Kaksi samaa chiitä (fipeikou)</b>	Kaksi chiitä samoilla numeroilla ja maalla
<b>Kaikki simppeleitä (tanyao chuu)</b>	Ei terminaaleja eikä kunnianarvoisia
<b>Ei pisteitä (pinfu)</b>	Neljä chiitä ja arvoton pari, useampi vaihtoehtoinen odotus
Kolme samanlaista chiitä ( <i>sanshoku doujun</i> )	Kolme chiitä samoilla numeroilla, yksi jokaisesta maasta <b>+1: Käsi piilossa</b>
Suora ( <i>itsu</i> )	Samasta maasta chiit 1-2-3, 4-5-6 ja 7-8-9 <b>+1: Käsi piilossa</b>
Arvokas pon ( <i>fanpai</i> )	Pon tai kan lohikäärmeistä tai omasta tai vallitsevasta tuulesta +1: tuuli on sekä oma että vallitseva
Terminaalit tai kunnianarvoiset ( <i>chanta</i> )	Kaikissa ryhmissä on terminaaleja tai kunnianarvoisia <b>+1: Käsi piilossa</b> +1: Ei yhtään chiitä ( <i>honrouto</i> ) - ei lasketa piilossa olevaan käteen +1: Ei kunnianarvoisia ( <i>junchan taiyai</i> )
Kanin jälkeen ( <i>rinchan kaihou</i> )	Rauniosta nostetusta tiilestä julistettu mahjong
Kanin ryöstö ( <i>chan kan</i> )	Mahjong, joka muodostetaan kutsumalla ("ryöstämällä") tiili, jonka toinen pelaaja on lisäämässä aivoimeen poniinsa
Merenpohja ( <i>haitei</i> )	Mahjong muurin viimeisen tiilen nostosta tai poistosta

## Kaksi yakua

<b>Seitsemän paria (chii toitsu)</b>	
Kolme samaa chiitä ( <i>iisou sanjun</i> )	Kolme chiitä samoilla numeroilla ja maalla
Kolme peräkkäistä ponia ( <i>san renkou</i> )	Kolme peräkkäisnumeroista ponia tai kania samasta maasta
Kolme samanlaista ponia ( <i>sanshoku doukou</i> )	Sama pon tai kan jokaisesta maasta
Kolme piilotettua ponia ( <i>san ankou</i> )	Kolme piilotettua ponia tai kania
Kaikki poneja ( <i>toitai hou</i> )	Neljä ponia tai kania ja yksi pari
Väri ( <i>hon itsu</i> )	Vain yhtä maata ja tuulia/lohikäärmeitä <b>+1: Käsi piilossa</b> +3: Puhdas väri ( <i>chin itsu</i> ) (ei tuulia/lohikäärmeitä)
Kolme pientä lohikäärmettä ( <i>shou sangen</i> )	Kaksi lohikäärmeponia tai -kania ja yksi lohikäärmeperi
Kolme kania ( <i>san kan tsu</i> )	

## Kolme yakua

<b>Kahdesti kaksi samaa chiitä (ryan peikou)</b>	Kaksi kertaa "Kaksi samaa chiitä" ja pari
--	---

## Viisi yakua

Neljä samaa chiitä	Neljä chiitä samoilla numeroilla ja maalla
--------------------	--

## Mangan

<b>Nagashi mangan</b>	Poistettu pelkkiä terminaaleja ja kunnianarvoisia, yhtään niistä ei pyydetty, erä päätty tasapeliin
-----------------------	---

## Yakuman

<b>Kolmetoista orpoa (koku shimusou)</b>	Yksi kpl jokaista kunnianarvoisaa ja terminaalia, yhdellä niistä pari +1 yakuman: odotuksena pari
<b>Yhdeksän porttia (chuuren pooto)</b>	1112345678999 + yksi ylimääräinen samasta maasta +1 yakuman: odotuksena ylimääräinen
<b>Taivaalliset kaksoiset (dai sharin)</b>	Parit 2-8 samasta maasta
<b>Taivaan siunaus (tenho)</b>	Itä voittaa aloituksellaan
<b>Maan siunaus (chiho)</b>	Mahjong omalla nostolla ensimmäisellä kierroksella, ennen kuin kukaan on pyytänyt
<b>Ihmisen siunaus (renho)</b>	Mahjong ennen ensimmäistä omaa vuoroa poistoa pyytämällä
<b>Piilotettu aarre (suu ankou)</b>	Neljä piilotettua ponia tai kania ja pari +1 yakuman: yksittäinen odotus
Neljä peräkkäistä ponia ( <i>suu renkou</i> )	Neljä peräkkäistä ponia tai kania samasta maasta
Neljä kania ( <i>suu kan tsu</i> )	
Keisarillinen jade ( <i>ryuu iisou</i> )	Kädessä vain vihreitä bambuja (2, 3, 4, 6, 8) ja vihreitä lohikäärmeitä
Kaikki terminaaleja ( <i>chinrouto</i> )	
Kaikki kunnianarvoisia ( <i>tsuu iisou</i> )	
Kolme suurta lohikäärmettä ( <i>dai sangen</i> )	Kolme lohikäärmeponia tai -kania
Neljä pientä tuulta ( <i>shou suushii</i> )	Kolme tuuliponia tai -kania ja yksi tuulipari

## Kaksi yakumania

Neljä suurta tuulta ( <i>dai suushii</i> )	Neljä tuuliponia tai -kania
--	-----------------------------

## Seitsemän yakumania

<b>Omistus (†) ( ㊄ ) (!!!!)</b>	Neljä tuulikania, voitto ensimmäisellä vuorolla viimeisen kanin raunionostosta lohikäärmeperillä
---------------------------------	--

## Alkupisteet

Avoin käsi ja/tai itse nostettu	20
Seitsemän paria ( <i>enempää pisteitä ei tule</i> )	25
Käsi piilossa, mahjong toisen poistosta	30

Pisteet (pon/kan)	avoin	piilo
pon, simppeleitä	2	4
pon, arvokkaampia	4	8
kan, simppeleitä	8	16
kan, arvokkaampia	16	32

## Pisteet (muut)

Lohikäärmeperi	2
Pari omaa tai vallitsevaa tuulta	2
Mahjong yksittäisellä odotuksella tai parilla	2
Itse nostettu ( <i>ei pinfussa, ei täysin piilotetussa kädessä</i> )	2

Pisteet	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
20	200	300	600	1300
22	200	400	700	1400
24	200	400	800	1500
25	200	400	800	1600
26	200	400	800	1700
28	200	400	900	1800
30	200	500	1000	1900
32	300	500	1000	mangan
34	300	500	1100	mangan
36	300	600	1200	mangan
38	300	600	1200	mangan
40	300	600	1300	mangan
42	300	700	1300	mangan
44	400	700	1400	mangan
46	400	700	1500	mangan
48	400	800	1500	mangan
50	400	800	1600	mangan
52	400	800	1700	mangan
54	400	900	1700	mangan
56	400	900	1800	mangan
58	500	900	1900	mangan
60	500	1000	1900	mangan
62	500	1000	mangan	mangan
66	500	1100	mangan	mangan
70	600	1100	mangan	mangan
72	600	1200	mangan	mangan
80	600	1300	mangan	mangan

Maksimikädet	fan	pisteet
mangan	5	2000
haneman	6 - 7	3000
baiman	8 - 10	4000
sanbaiman	11 - 12	6000
yakuman	13+	8000

## Pisteenskakaava:

pohjapisteet = pisteet × 4

tuplaukset = yaku-kertoimet + dorat

käden arvo = pohjapisteet × 2<sup>tuplaukset</sup>  
(pyörästettyä sadan pisteen tarkkuudella)

Jos pisteitä tulee vähintään 2000, niitä ei enää lasketa erikseen vaan käsi on maksimikäsi, eli siis *mangan* tai parempi tuplausten määrästä riippuen. Rajat ja pisteet löytyvät ylläolevasta taulukosta.

Itä maksaa ja saa aina pisteet tuplana.

Jos voitto tapahtuu toisen poistosta tai kanin ryöstöstä, poistaja/ryöstetty maksaa kaikkien puolesta, idän puolesta tuplata.

**Lihavoitujen** käsien tulee olla piilotettuja. Käsi lasketaan piilotetuksi, vaikka mahjong kutsuttaisiin poistosta.

# Riichi-mahjong

Erän aloittaa itä. Hänestä vastapäivään kiertäen istuvat etelä, länsi ja pohjoinen. Vuoro kiertää vastapäivään.

Jos itä voittaa eränsä tai on **tenpaissa** - yhden tiilen päässä voitosta - tasapelin sattuessa, hän pelaa uuden erän itänä. Jos itä häviää, tuulet siirtyvät eteenpäin niin, että edellisen erän etelä on nyt itä.

**Aloituspisteet** jokaiselle pelaajalle:  
 $1 \times 10\,000 + 2 \times 5\,000 + 4 \times 1\,000 + 10 \times 100 = 25\,000$

## Pelin kesto

Yksi kierros peliä kestää, kunnes jokainen pelaaja on ehtinyt olla vuorollaan itänä. Kierroksia pelataan vähintään kaksi, joista ensimmäisen vallitseva tuuli on itä ja toisen etelä.

Jos etelän kierroksen päätyessä yhdelläkään pelaajalla ei ole yli 30 000 pistettä, pelataan lännen kierros. Jos tällöinkään sama pisteraja ei täyty, pelataan myös pohjoisen kierros. Jos joku menettää kaikki pisteensä, peli päättyy välittömästi.

## Erän avaaminen

Muodosta tiilistä muuri, jolla on neljä seinää. Jokainen seinä on 17 tiiltä leveä ja 2 tiiltä korkea. Itä heittää kaksi 6-sivuista nopparia ja laskee muureja omastaan alkaen vastapäivään nopan lukeman verran. Valitun muurin oikeasta reunasta jätetään 7 pinoa sikseen **raunioksi**. Raunion vasemmasta reunasta katsoen kolmannen pinon päällimmäinen tiili paljastetaan; se on **dora-indikaattori**. Pelaajat nostavat tiiliä raunion vasemmalta puolelta myötäpäivään kunnes muilla on 13 ja idällä 14. Peli alkaa idän ensimmäisellä poistolla.

## Mahjong-käsi

Valmiissa mahjong-kädessä (eli voittokädessä) on neljä ryhmää (ponia, kania tai chiitä) ja yksi pari, muutamia harvinaisia erikoiskäsiä lukuun ottamatta. Kädellä pitää olla vähintään yksi **yaku** eli tuplaus, jotta sillä voi voittaa. Katso mahdolliset yakut ja erikoiskädet kääntöpuolelta.

**Pon** = kolme samaa tiiltä

**Kan** = neljä samaa tiiltä

**Chii** = kolme peräkkäistä tiiltä samasta maasta

**Simppeli** = numero 2-8

**Terminaali** = numero 1 tai 9

**Kunnianarvoisa** = tuuli tai lohikäärme

## Ryhmien muodostaminen

Ryhmät voivat olla joko avoimia tai piilotettuja. Ryhmä on piilotettu, jos sen muodostamiseksi ei ole tarvinnut kutsua toisten poistamia tiiliä.

Pelaaja voi muodostaa itselleen avoimen ponin tai kanin kenen tahansa toisen pelaajan poistamasta tiilestä kutsumalla sen välittömästi poistamisen jälkeen. Chiin voi kutsua ainoastaan omaa vuoroa edeltävältä pelaajalta. Kummassakin tapauksessa kutsuja poistaa tämän jälkeen yhden tiilen, ja peli jatkuu kuin hän olisi juuri pelannut oman vuoronsa.

Jos samaa tiiltä pyydetään useammalle taholle, pon/kan voittaa chiin ja mahjong voittaa ponin/kanin. Jos useampi pelaaja pyytää mahjongia samasta tiilestä, sen saa pelaajista se, jonka vuoro tulisi ensiksi.

Kan pitää aina näyttää muille pelaajille ennen kuin se laskettaisiin nelosiksi voittokättä varten. Kan on mahdollista muodostaa kolmella eri tavalla.

- 1) Kan toisen poistosta:** Voit kutsua neljännen tiilen piilotettuun poniisi. Paljasta ryhmä, nosta korviketiili raunion päästä, poista kädestäsi tiili, lopuksi käännä esiin yksi dora-indikaattori lisää edellisestä vastapäivään.
- 2) Kan avoimeen poniin:** Jos nostat itse neljännen avoimeen poniisi sopivan tiilen, voit tehdä ponista kanin. Lisää tiili ryhmään, nosta korviketiili raunion päästä, poista kädestäsi tiili, lopuksi käännä esiin yksi dora-indikaattori lisää.
- 3) Piilotettu kan:** Kanin voi muodostaa omalla vuorolla muurista nostamisen jälkeen, ennen poistoa. Paljasta ryhmä ja aseta se pöydälle kaksi tiiliä oikein- ja kaksi väärinpäin, nosta korviketiili raunion päästä, käännä esiin yksi dora-indikaattori lisää, lopuksi poista tiili.

## Dora-tuplaukset

Jokainen **dora**-tiili voittokädessä kaksinkertaistaa sen pisteet. Dora-indikaattori määrää dora-tiilen seuraavasti:

- simppeleissä ja terminaaleissa seuraava tiili on samaa maata, mutta yhden numeron korkeampi
- yhdeksikköä seuraa saman maan ykkönen
- tuulet kiertävät järjestyksessä itä - etelä - länsi - pohjoinen
- lohikäärmeet kiertävät järjestyksessä punainen - valkoinen - vihreä

**Ura-dora** eli aladora tarkoittaa dora-indikaattorin alla olevaa tiileä. Mikäli pelaaja voittaa riichillä, hän saa lukea myös ura-dorat indikaattoreiksi. Nämä ylimääräiset dorat paljastetaan vasta pisteenlaskun yhteydessä, ja vain, jos voittaja itse muistaa katsoa ne ennen kuin pisteet on jaettu.

**Aka-dora** eli punadora on punainen vitostiili. Niitä esiintyy joissain mahjong-seiteissä. Ne lasketaan pisteenlaskun yhteydessä tuplauksiksi muiden dorien tapaan.

## Erän päätyminen

Erä päättyy joko siihen, että joku pelaaja saa muodostettua mahjongin, tai siihen, että muurista on jäljellä vain raunio (eli viimeiset 14 tiiltä). Tiilien loppuessa kesken tenpaissa olevat pelaajat paljastavat kätensä. Käden saa paljastaa, vaikka siinä ei olisikaan voittoon tarvittavaa yaku-tuplausta. Muut pelaajat maksavat tenpaissa oleville yhteensä 3000 pistettä.

**Esim.** Jos yksi pelaaja on tenpaissa, muut maksavat kaikki hänelle 1000 pistettä. Jos kaksi pelaajaa on tenpaissa, he saavat molemmat 1500 pistettä.

## Riichi

Jos pelaaja on tenpaissa ja hänen kätensä on täysin piilossa, hän voi julistaa riichin.

Tällöin pelaaja asettaa pöytään 1000 pisteen panoksen ja kääntää tiilensä kuvapuoli alaspäin (tai ylöspäin avoimen riichin tapauksessa). Kättä ei saa enää muuttaa - poikkeuksena se, että piilotetusta ponista voi edelleen tehdä kanin omalla nostolla.

Jos erä päättyy tasapeliin tai tiilien uudelleensekoitukseen, panos jää pöydälle odottamaan seuraavan erän voittajaa.

**Ron** = mahjong poistosta

Pelaaja voi kutsua minkä tahansa toisen pelaajan poistaman tiilen itselleen, mikäli

- 1) hän saavuttaa mahjongin sen avulla,
- 2) hänen kätensä arvo on vähintään yksi yaku, ja
- 3) hän ei ole itse poistanut kädestään samaa tiiltä aiemmin

**Tsumo** = mahjong omasta nostosta

Jos pelaajan käden arvo on vähintään yksi yaku ja se on valmis, hän voi aina julistaa mahjongin omalla nostollaan.

**Furiten** = kykenemättömyys voittaa toisen poistosta

Pelaaja joutuu furiteniin, jos hänen voittokäden odotuksiinsa kuuluu yksikään hänen saman erän aikana poistamistaan tiilistä. Furiteniin joutuu myös, jos on riichissä eikä ota ensimmäistä mahdollista voittoa toisen poistosta. Jos pelaaja on furitenissä, hän ei voi kutsua voittotilileä.

**Nagare** eli tiilien uudelleensekoitus tapahtuu, jos

- jollain pelaajalla on aluksi vähintään yhdeksän erilaista terminaalia tai kunnianarvoista, ja hän haluaa sekoituksen,
- kanin muodostamista seuraavan poiston jälkeen, jos erässä on julistettu jo vähintään neljä kania ja ne eivät ole kaikki samalla pelaajalla
- jos kaikki pelaajat poistavat saman tuulen ensimmäisellä vuorollaan
- **nagashi manganin** jälkeen

## Laskurit

Jokainen pelissä oleva laskuri kasvattaa voittokäden arvoa 100 pisteellä.

Laskuri asetetaan peliin jokaisen tasapelin jälkeen, nagaren tapahtuessa, ja jokaisen sellaisen käden jälkeen jonka itä voitti.

Kaikki laskurit poistetaan, kun joku toinen pelaaja kuin itä voittaa erän.

Jos laskureita on pelissä vähintään viisi, mahjongin julistamiseen tarvitaan kaksi yakua.

Numerot								
一	二	三	四	五	六	七	八	九
1	2	3	4	5	6	7	8	9

Tuulet			
東	南	西	北
E	S	W	N

ざわ...

ざわ...

ざわ...

ざわ.....