

## Mah Jong Regler

Mah Jong spillet som stammer fra Kina er et særdeles underholdende spil.

Spillet består af 144 brikker deraf er 8 en slags ekstrabrikker som er beregnet til at forhøje pointtallene med.

Udover brikkerne er der 4 verdenshjørner +3 eller 4 terninger.

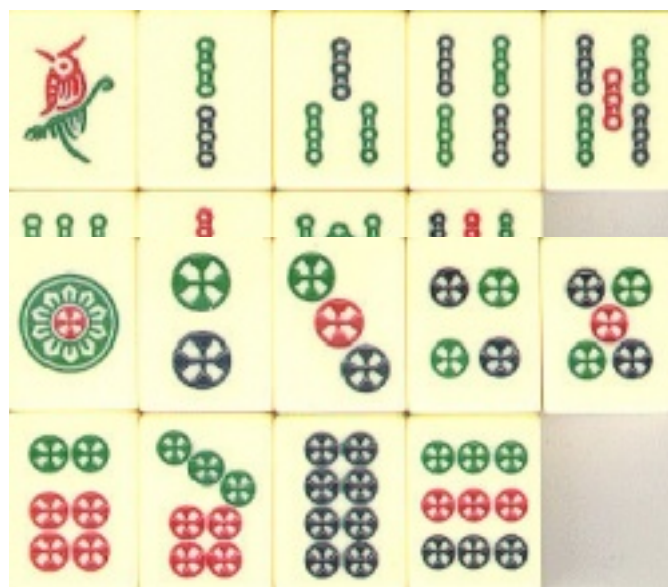
Spillebrikkerne består af 34 sæt brikker opdelt i 27 sæt Menigebrikker og 7 sæt Honnørbrikker. Hvert sæt består af fire ens brikker.

Menigbrikkerne

består af de tre slags brikker, Bambus, Cirkel og Tal. Indenfor hver brikkategori.

### Bambus

Et forestiller en fugl, imens Bambus to til ni angives af det pågældende antal bambusgrene.



### Cirkler

Antallet af cirkler på den enkelte brik viser brikkens værdi.

### Tal

ét til ni bærer hver det kinesiske tegn for det pågældende tal i mørkeblåt over et fælles rødt tegn.



## Honnørbrikker - Drager

Består af de tre drager, rød, grøn og hvid.



## Honnørbrikker - Vinde

De fire vinde, øst, syd, vest og nord.



## Ekstrabrikkerne

består af fire blomster (flowers). Blomme eller første blomst, Gøgeurt eller anden blomst, Vinterasters eller tredje blomst og bambus eller fjerde blomst, samt af de fire årstider, forår, sommer, vinter eller efterår.

## Blomster

## Årstider

Forår, sommer, efterår og vinter



## De fire runde brikker



Som angiver verdenshjørnerne, bærer det samme tegn som den tilsvarende vind (E, S, V eller N)

Menigbrikkerne og Dragerne er uafhængige, imens hver Vind og hver Tillægsbrik hører til et bestemt verdenshjørne:

Østenvind:

Blomme eller Første blomst samt Forår eller Første årstid hører til Øst.

Søndenvind:

Gøgeurt eller Anden blomst samt Sommer eller Anden årstid hører til Syd.

Vestenvind:

Vinterasters eller Tredje blomst samt Efterår eller Tredje årstid hører til Vest.

Nordenvind:

Bambus eller Fjerde blomst samt Vinter eller Fjerde årstid hører til Nord.

## Hvad er spillets formål?

Spillets formål er at forbedre en given hånd igennem udskiftning af brikker, og om muligt at afslutte hånden, ifølge de regler, som gennemgås herefter. At afslutte en hånd kaldes at blive Mah Jong.

## Hvor mange deltagere?

Det mest behagelige spilleantal er så afgjort 4, dog er det muligt at spille med kun 3

## Hvordan forberedes spillet?

Rækkefølgen i spillet er imod uret. Verdenshjørnernes rækkefølge er Øst, Syd, Vest og Nord. Således anbringes verdenshjørnerne spejlvendt, idet Syd er på Østs højre side, vest er overfor Øst, og Nord er på Østs venstre side.

Forud for åbningen af hvert spil anbringes alle brikkerne på bordet med bagsiden opad og blandes omhyggeligt, hvorefter de stables i form af en firesidet mur i to lag med en side foran hver spiller. Således består hver side i muren af 2 gange 18 brikker. Hvis tillægsbrikkerne udelades, kortes hver af murens sider af til 2 gange 17 brikker.

Terningern kastes, og den spiller, der slår det højeste antal øjne med terningerne starter som Øst i Østenvindens runde. Hvert spil åbnes ved, at Øst kaster terningerne for at afgøre, hvor muren skal åbnes.

Idet der begyndes med Øst, findes den side af muren hvor åbningen sker, ved at tælle rundt op til det viste antal øjne ved terningkastet. Endelig åbnes muren ved, at åbningsbrikkerne skydes til venstre.

Den øverste af åbningsbrikkerne anbringes med bagsiden opad ovenpå muren til åbningen. Herefter betegnes denne brik som den løse brik, og den tilsvarende ende af muren betegnes som den døde mur. Modsvarende betegnes den modsatte ende af muren som spilleenden.

Hver gang den løse brik bliver brugt i løbet af spillet, erstattes den af den første brik regnet fra den løse ende. Når muren er blevet åbnet, trækker spillerne deres åbningshænder fra spilleenden.

Idet Øst begynder, trækker spillerne 4 brikker hver i 3 runder og 1 brik hver i 1 runde. Endelig trækker Øst 1 brik.

Således indeholder Østs åbningshånd 14 brikker, mens hver af de øvrige spilleres hænder indeholder 13 brikker.

## Hvordan spilles spillet?

Bortset fra ekstrabrikkerne og de spillebrikker, som fremlægges som led i spillet, holder hver spiller sine brikker skjult for de øvrige spillere under hele spillet. Ekstrabrikkerne fremlægges omgående foran indehaveren og udelades ved optælling af håndens brikker.

Idet Øst begynder, trækker spillerne efter tur det fornødne antal løse brikker til at nå op på det foreskrevne antal spillebrikker således, at Øst har 14 spillebrikker og de øvrige spillere hver 13 spillebrikker.

Medmindre Østs åbningshånd på 14 brikker er afsluttet og Øst straks melder Mah Jong, åbnes selve spillet ved, at Øst afkaster en brik og hermed kun har 13 brikker ligesom de øvrige spillere.

Spillet igennem afkastes en brik ved, at den lægges med ryggen mod den døde mur og nævnes ved navn.

Et afkast er tilgængeligt for de øvrige spillere, enten indtil den er anerkendt som taget ifølge melding af en af disse, eller indtil den næste brik er trukket fra muren. En brik regnes for trukket, når den er genkendt af den spiller, som har trukket den.

De brikker på bordet, som ikke længere er tilgængelige, kaldes de Døde Brikker.

Spillets gang styres af de fire meldinger: Chow (udtales tjau), Pung (udtales Pong), Kong (udtales Kong) og Mah Jong (udtales ma djong).

Chow kan meldes, hvis det tilgængelige afkast afslutter et sæt på tre i følge i samme farve. For Chow gælder den særregel, at meldingen kun kan afgives af den efterfølgende spiller, medmindre det tilgængelige afkast afslutter hånden, i dette tilfælde vil det være rigtigere af melde Mah Jong.

Et sæt på tre i følge kaldes en Chow uanset, om den afsluttende brik er taget ifølge melding, eller om der er trukket fra muren. I det førstnævnte tilfælde fremlægges den omgående, i det sidstnævnte tilfælde er det nødvendigt at melde og fremlægge den, idet spillets gang ikke påvirkes heraf.

Pung kan meldes, hvis det tilgængelige afkast afslutter et sæt på tre ens. Et sæt på tre ens meldt på denne måde kaldes en åben Pung og fremlægges omgående. Et sæt på tre ens, som alle er trukket fra muren, kaldes en skjult Pung. Det er nødvendigt at melde og fremlægge en skjult Pung, idet spillets gang ikke påvirkes heraf.

Kong kan meldes, hvis det tilgængelige afkast afslutter et sæt på fire ens.

Et sæt på fire ens meldt på denne måde kaldes en åben Kong og fremlægges omgående.

Et sæt på fire ens, som alle er trukket fra muren, kaldes en skjult Kong.

En skjult Kong kan meldes og fremlægges, nårsomhelst den pågældende spiller har tur.

Når en Kong meldes og fremlægges, trækkes der en løs brik, idet den fjerde brik i en Kong udelades ved optælling af hådens brikker. Som det fremgår, behandles den fjerde brik i en Kong på samme måde som en Ekstrabrik. Dette gøres, fordi hånden ellers ville indeholde for få brikker til at kunne afsluttes.

Mah Jong kan meldes, hvis hånden afsluttes enten af den sidst trukne brik fra muren eller af det tilgængelige afkast uanset i hvilken forbindelse, det ingår i hånden. Fremlæggelsen og anerkendelsen af en Mah Jong hånd afslutter spillet.

En Mah Jong hånd kan enten være en almindelig hånd eller en afgrænset hånd.

En almindelig hånd består af fire sæt og et par, idet hvert sæt kan være en Chow, en Pung eller en Kong.

En afgrænset hånd består af en bestemt sammensætning af brikker, som alle er trukket fra muren bortset fra den afsluttende brik, som kan tages ifølge melding. De forskellige afgrænsede hænder er opskrevet i tabellen over afgrænsede hænder.

## Tabel

eksempel på tabel

Som det fremgår, indeholder enhver Mah Jong hånd 14 brikker.

Mah Jong har forrang for alle andre meldinger, imens Pung eller Kong har forrang for Chow.

Iblandt Mah Jong meldinger er rangfølgen Pung, eller Kong, Par, Chow og anden forbindelse, sidstnævnte forekommer i visse afgrænsede hænder.

Iblandt meldinger, som iøvrigt har samme rang, har den nærmest siddende spillers melding forrang.

Hvis der afgives melding på det tilgængelige afkast, tages dette af den spiller, som har førsteret uanset hvem, der iøvrigt stod for tur. Hvis der er mellemsiddende spillere, overspringes disse. Den spiller, som således har tur, fremlægger omgående meldingen.

Hvis meldingen er Kong, trækkes yderligere en brik fra murens løse ende.

Medmindre meldingen er Mah Jong således, at spillet afsluttes, afkastes en anden brik fra hånden.

Hvis ingen afgiver melding på det tilgængelige afkast, trækker den efterfølgende spiller en brik fra murens spilleende.

Hvis det er en ekstrabrik, fremlægges den omgående, og en yderligere brik trækkes fra murens løse ende.

Hvis brikken afslutter en Kong, kan denne Kong meldes og fremlægges, hvorefter en yderligere brik trækkes fra murens løse ende.

Hvis brikken afslutter hånden, kan der meldes Mah Jong, hvorefter hånden fremlægges som afslutning på spillet.

I øvrige tilfælde kan brikken enten afkastes igen, eller den kan indføres i hånden, hvorefter en anden brik afkastes.

En spillers tur regnes fra afgivelse af melding eller træk af brik til afkast af brik.

En brik regnes for afkastet, når der er afgivet melding på den, eller når den er sluppet.

## Hvordan afsluttes spillet?

Spillet afsluttes enten, når der er anerkendt en Mah Jong hånd, eller når en spiller finder det umuligt af trække en ny brik. Det sidstnævnte tilfælde kaldes uafgjort spil.

Efter spillets afslutning ordnes betalingerne spillerne imellem ud fra værdierne af de enkelte hænder, og spillernes benævnelse i det næste spil afgøres.

Øst betaler og modtager altid dobbelt.

Enhver spiller, som bliver Mah Jong, modtager betaling tilsvarende til Mah Jong håndens fulde værdi fra alle de øvrige spillere, som herefter betaler hinanden indbyrdes ud fra forskellen imellem hændernes værdier.

Hvis det er Øst, som er blevet Mah Jong, forbliver spillernes benævnelse uændret. Hvis det er en af de øvrige spillere, som er blevet Mah Jong, går Øst videre til den næste spiller i rækken.

I tilfælde af uafgjort spil er det sædvane at undlade betalinger, ligesom spillernes benævnelse forbliver uændret.

Hvis denne skik tilsidesættes, betaler alle spillerne hinanden indbyrdes svarende til forskellen imellem hændernes værdier, og Øst går videre til den næste spiller i rækken.

## Spillets afvikling

Værdien af en hånd beregnes ud fra en grundlæggende værdi og, i givet fald, et antal doblinger.

Den grundlæggende værdi af almindelige hænder og uafsluttede hænder findes ved at sammenlægge værdierne af de forekommende Punger, Konger og Par samt de mulige tillæg for at blive Mah Jong, idet tabellen over almindelige hænder og uafsluttede hænder benyttes.

Den grundlæggende værdi af de afgrænsede hænder er opskrevet i tabellen over afgrænsede hænder.

I givet fald doubles håndens grundlæggende værdi det antal gange, som fremgår af tabellen over doblinger, idet det vedkommende antal spilledoblinger for renhed, det vedkommende antal spilledoblinger for sæt og det vedkommende antal tillægsdoblinger lægges sammen.

I forbindelse med de to afgrænsede hænder, "De tretten under" og "de ni kaldede", er det kun tillægsdoblingerne, som er vedkommende.

Håndens endelige værdi findes ved at sammenholde den grundlæggende værdi med antallet af doblinger i tabellen over endelige værdier.

## Hvad er spillets særpræg?

På grund af sin skønhed, sin underfundighed, sin mangfoldighed og sin udfordring er Mah Jong det mest dybtgående spil i verden.

Spillet muliggør en virkelig fordybelse, som kan strække sig fra at betragte i fryd til at hellige sig dygtiggørelse.

Den enkelte spillers bestræbelse kan række fra et mere udadvendt forsøg på at vinde mest, til en mere indadvendt stræben efter fejlbart spil, forfinede hænder eller lignende.

Fremtrædende træk åbenbares ofte under spillet.

Af hensyn til fornøjelsen ved spillet bør der være en rimelig grad af overensstemmelse imellem spillernes indstilling.

Hvis dette er tilfældet, er det sandsynligt, at der opstår en bestemt spillemåde.

For at passe til en bestemt spillemåde kan det være ønskværdigt med en vis tilpasning af reglerne. Dette er belyst i det følgende med gengivelsen af en række regler, som hver især er i brug forskellige steder.

For at begrænse betalingerne kan der indføres nogle begrænsninger i værdierne såsom at udelade spilledoblingerne for "sæt fra den begravede skat" og halvere værdien af "de ni kaldede".



I forbindelse med meget hurtigt spil er det rimeligt at tillade overskridelse af den sædvanlige betænkningstid for meldinger. En brik, som er trukket for hurtigt, bør således afstås, selvom den er genkendt, ligesom en spiller, som overvejer at afgive en melding, for et øjeblik bør kunne afholde den næste spiller fra at trække.

For at forøge lødigheden af almindelige hænder kan spillerne enes om kun at melde Mah Jong på en hånd af en vis værdi.

For at forhøje kravet til opmærksomhed og hukommelse kan de døde brikker lægges med bagsiden opad, når de er nævnt og vist.

Hvis spillemåden er præget af kappestrid, kan dette underbygges med bøder.

Der kan gives bøder for fejl under spillet såsom forkert benævnelse af en brik eller forkert melding, særligt af Mah Jong, eller de kan bruges i forbindelse med overtrædelse af den vedtagne spillemåde såsom at melde Mah Jong på en underlødige hånd.

Som det fremgår, er det let at fremme bestemte sider af spillet ved hjælp af særlige regler. Imidlertid bør sådanne regler altid vælges med omhu for ikke at ødelægge spillets særpræg.

## Hvilke betydning har spillets navne?

De kinesiske navne stemmer overens med betydningen af de viste tegn.

Nogle af de danske navne er oversættelser af de tilsvarende kinesiske navne, mens andre er lydefterligninger eller bildende.

Selve spillets og meldingernes navne er lydefterlignende.

Mah Jong betyder "spurve". Dette er spillets oprindelige navn, som er vist på forsiden.

Chow betyder "jeg tager en".

Pung og Kong er udråb, som svarer til vinderens udråb i hasardspil.

Menigbrikkernes og dragernes navne er bildende.

Det kinesiske navn for bambus betyder "bambus".

Det kinesiske navn for hjul betyder "tærter".

Det kinesiske navn for tegn betyder "halvtreds tusinde". Det fælles tegn er enten talordet, som er vist på bagsiden, eller tallet, som er et enklere tegn.

Det kinesiske navn for rød drage betyder "midten".

Det kinesiske navn for hvid drage betyder "blank".

Det kinesiske navn for grøn drage betyder "lykke".

Vindenes og ekstrabrikkernes navne er oversættelser.