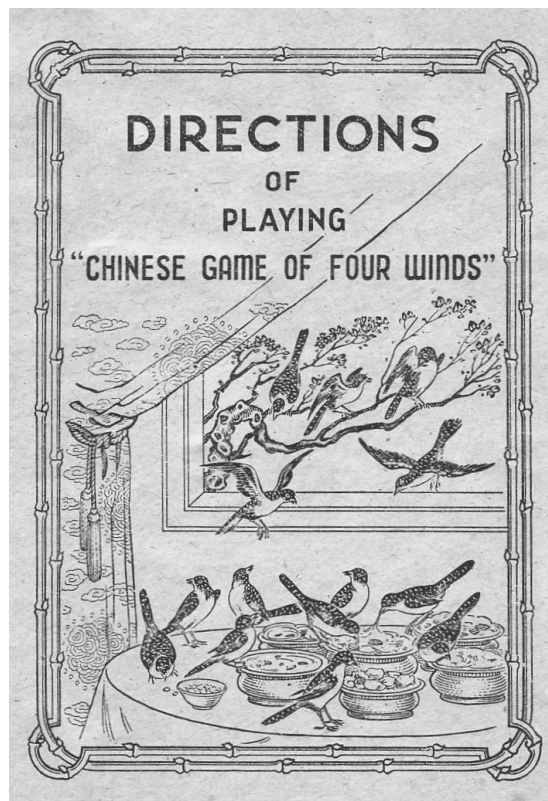


# MAHJONG

## SZABÁLYKÖNYV

A játék ismertetése, kombinációk, számolás, példákkal és ábrákkal a hivatalos nemzetközi szabály (Official International Rules) alapján



Zöld Sárkány  
Mahjong Klub



Budapest, 2007

# Tartalomjegyzék

<u>I.A kövek.....</u>	<u>3</u>
<u>II.A játék előkészítése.....</u>	<u>4</u>
<u>III.A játék menete, alapelvei.....</u>	<u>5</u>
<u>IV.Elszámolás.....</u>	<u>8</u>
<u>V.A kombinációk leírása.....</u>	<u>9</u>
<u>1 pontos játékok.....</u>	<u>9</u>
<u>2 pontos játékok.....</u>	<u>9</u>
<u>4 pontos játékok.....</u>	<u>10</u>
<u>6 pontos játékok.....</u>	<u>10</u>
<u>8 pontos játékok.....</u>	<u>10</u>
<u>12 pontos játékok.....</u>	<u>11</u>
<u>16 pontos játékok.....</u>	<u>11</u>
<u>24 pontos játékok.....</u>	<u>12</u>
<u>32 pontos játékok.....</u>	<u>12</u>
<u>48 pontos játékok.....</u>	<u>12</u>
<u>64 pontos játékok.....</u>	<u>12</u>
<u>88 pontos játékok.....</u>	<u>13</u>
<u>VI.Információk.....</u>	<u>14</u>

**MINDEN JOG FENNTARTVA!**

Szerkesztő: Zergi Csaba Tibor

Kiadja: Zöld Sárkány Mahjong Klub, Budapest, 2007

# I. A kövek

A Mahjongot kövekkel játszunk, melyek hasonlóak a dominó köveihez. A készlet lehet arab számozással és latin betűkkel ellátott vagy anélküli. Ez esetben a kövek rajzain kívül semmilyen más jel nincs a köveken. Egy teljes készlet 144 kőből áll, melyeket három nagy csoportba oszthatunk:

- a **virágok**,
- a **honőrök**, azaz a *szelek* és a *sárkányok* és
- a **színek**, azaz a *körök*, a *bambuszok* és az *írások*.

1) A virágok (8 db különböző kő) készletenként különböző kivitelben készülhetnek.

2) A honőrök (összesen 28 db kő):

a) Szelek: *keleti*, *déli*, *nyugati* és *északi* szél, mindegyikből négy egyforma darab, kínai jellel és az angol megfelelőjük kezdőbetűjével jelölve.



Kelet (East – E)



Dél (South – S)



Nyugat (West – W)



Észak (North – N)

b) Sárkányok: *vörös*, *zöld* és *fehér* sárkány, mindegyikből négy-négy darab. A vörös sárkányon vörös színű kínai jel és latin C, a zöld sárkányon zöld színű kínai jel és latin F, a fehér sárkányon pedig latin P betű található. Ez utóbbinál gyakori, hogy ezen kívül semmilyen más jel nincs rajta.



Vörös (Chung – C)



Zöld (Fa – F)



Fehér (Po – P)

3) A színek (összesen 108 db kő). Mindegyik szín 1-től 9-ig van számozva és minden kőből 4 egyforma darab található egy készletben. Az 1-eseket és 9-eseket határköveknek hívjuk.

a) Körök: a kövön található körök száma jelzi a kő számát.



1



2



3



4



5



6



7



8



9

b) Bambuszok: a kövön található bambuszok száma jelzi a kő számát, kivéve az egyes, melyen egy madár képe van (általában veréb vagy daru). Állítólag erről a kőről kapta a játék a nevét.



1



2



3



4



5



6



7



8



9

c) Írások: kínai számok jelzik a kő számát.



1



2



3



4



5



6



7



8

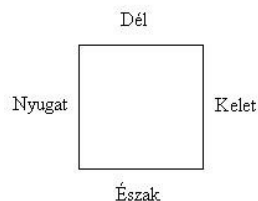


9

## II. A játék előkészítése

A Mahjong 4 személyes játék, bár hárman is játszhatják, de úgy korántsem olyan élvezetes.

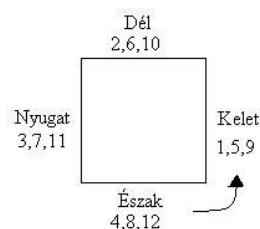
1. Legelőször a játékosok ülésrendjét határozzuk meg. Ez történhet megegyezéssel vagy úgy, hogy 4 különböző szél-követ képpel lefelé az asztalra rakunk, megkeverjük azokat, és mindenki húz egyet. Az asztalnál elfoglalt hely (vagy a húzás) alapján mindenki egy bizonyos szél lesz, ezt nevezzük a játékos *saját szélének*. A négy játékos a II-1. ábra alapján ül az asztalhoz. Egyes eseményeknél, pl. versenyeken megadhatják, hogy az asztal melyik oldalán kell a Keleti Szélnek helyet foglalnia.



II-1. ábra

A Keleti Szél speciális személy egy játszmában: ő kap az osztásnál először, és ő indítja meg a játékot. Minden játszma befejeztével a játékosok saját szele megváltozik, méghozzá úgy, hogy az óramutató járásával ellentétes irányban a szelek egyel elforognak, azaz pl. Keletből Észak lesz, Délből Kelet és így tovább. Azt a játékrészt, amíg a szelek egyszer teljesen körbefordulnak, azaz minden játékos egyszer játszik minden pozícióban, egy Szélkörnek nevezzük. Egy teljes játék 16 játszmából, azaz 4 Szélkörből áll, melyeket szintén a különböző égtájakkal azonosítunk, azaz az első 4 játszma a Keleti Szélkört, a második 4 a Déli Szélkört, a harmadik 4 a Nyugati Szélkört és az utolsó 4 az Északi szélkört alkotja.

2. Ezután az összes követ lefordítva az asztalra tesszük, és jól összekeverjük. Mindenki felépít egy 2 kő magasságú és hosszában 18 kőből álló *falat* oly módon, hogy a követeket egymás mellé, képpel lefelé sorba rakja, majd arra még egy sort tesz ugyanilyen módon. A négy falat az asztal közepén úgy toljuk össze, hogy azok négyszöget alkossanak.
3. Következő lépésben eldöntjük, hogy a falat melyik oldalán *nyitjuk meg*. Ezt kockadobással döntjük el, még pedig úgy, hogy a Keleti szél dob a két kockával, majd saját magán kezdve a számolást, addig számol, míg a kidobott pontok számát el nem éri. Akire a szám esik, annak a falát kell megbontani. Ezután ez a játékos dob a kockákkal, a kidobott számot hozzáadjuk a Keleti Szél által dobotthoz, és a kijelölt falon az ott ülő játékos a jobb szélső kőpártól kezdve leszámolja az összegnek megfelelő kőpárokat, majd a maradékot kicsit balra tolva kettéválasztja a falat.



II-2. ábra

*Példa: Tegyük fel, hogy a Keleti Szél 7-et dobott. Kiszámolva ez a Nyugati Szélre jut, tehát a nyugati fal az, melyet megbontunk. Most a Nyugati Szél újra dob, még pedig 5-öt.  $7+5=12$ , tehát a fal jobb oldaláról kezdve a 12. és 13. pár között kettéválasztja a falat.*

Az így keletkezett nyílástól balra kezdődik az *osztás*: Keleti Szél az első két párt veszi el, azután Dél, Nyugat és Észak következik körben háromszor, míg mindenki előtt 12 kő lesz. A Keleti Szél ezután elveszi a felső sor első és harmadik követ, Dél az alsó sor első követ, Nyugat a következő (második) felsőt, Észak az alatta levőt. Így minden játékosnak 13 köve van, a Keleti szélnek pedig 14. Ezzel befejeződnek az előkészületek.

### III. A játék menete, alapelvei

Mindenek előtt a játékosok megnézik köveiket, a könnyebb kezelés és nagyobb átláthatóság érdekében általában szín szerint csoportosítják őket. Ezeket a köveket nevezzük kézben lévő köveknek. Ezután kiválasztják a virág köveket, és azokat maguk mellé jobbra képpel felfelé kifektetik. Ezáltal annyival kevesebb kövük lesz, mint ahány virágot kifektettek. Ezek pótlására az osztásnál meghatározott rés (lásd II/3) jobb oldaláról húznak köveket, méghozzá először a Keleti Szél, majd sorrendben a többiek. Ha az innen felhúzott kő is virág, akkor a helyett rögtön újat húznak. A játék közben felvett virágokat is hasonló módon kell cserélni.

Ezután megkezdődhet végre az igazi játék. A Keleti Szél az ő kezébe legkevésbé illő követ leteszi. Melyik a legkevésbé illő kő? Ehhez mindenek előtt tisztába kell jönnünk a játék *céljaival*. Egész röviden: egy-egy kő kicserélése által 3 vagy 4 egyforma kőből álló csoportok, ill. 3 kőből álló sorozatok és egy pár (két egyforma kő) VAGY némely játék által meghatározott speciális kéz (lásd később) kialakítása úgy, hogy az minimum 8 pontot érjen. Aki ezt elérte, „mahjong”-ot vagy „hu”-t mond és a játékot megnyerte.

Ezen is fordul meg aztán az egész játék sorsa, hogy ki tudja korábban összegyűjteni ezeket a figurákat.

Miután tehát a Keleti Szél letette, vagy más szóval eldobta az első követ, a játék kezdetét veszi. Ezt a követ, és a többit is sorba, a többi játékos bizonyos alább megmagyarázott esetekben felveheti. De mindig csak a legutoljára dobott követ szabad felvenni, mihelyt a következő játékos a falból új követ vett, az előbb letett követ már senki nem veheti fel. A játék folytatódik, a soron következő játékos felveszi az eldobott követ vagy húz egyet a falból, majd eldob egyet. Az eldobott köveket minden játékos maga előtt gyűjti, 6 kő hosszúságú sorokat képezve egymás alatt. Ha a fal utolsó követ felvevő játékos által dobott kövel se lesz senki mahjong, akkor a játszma döntetlennel végződik.

Lássuk a megjátszható általános figurákat:

- a) **Csaó** vagy **csi**: *Egy szín három, számozásban egymás után következő köve, pl. bambusz 3-4-5; írás 6-7-8. Honőrökből, azaz sárkányokból és szelekből nem lehet csaót képezni. Négy egymás után következő kőből képzett figura nincs a játékban. A csaóhoz szükséges harmadik kő csak akkor veheti fel, ha azt a **bal oldali** szomszéd teszi le. Ebben az esetben „csaó” vagy „csi” bemozdással a játékos jelzi azon szándékát, hogy az eldobott követ egy csaó létrehozására felvesz, majd bizonyítandó, hogy valóban képes azzal egy csaót képezni, a sorozatot képpel felfelé jobb kéz felé kiteszi úgy, hogy a felvett követ 90°-kal elfordítja, ezzel jelezve, hogy azt a követ vette fel, majd a saját kövei közül dob egyet. A kitett csaóhoz ez után már a játék végéig nem nyúlhat hozzá, azaz sem részben, sem egészben más figura kialakítására azt fel nem használhatja.*

*Példa: ha a Nyugati Szélnek kézben van a kör 4-es és 6-os köve, a Déli szél pedig leteszi a kör 5-öst, akkor azt csaóra felveheti, de természetesen nem kötelező. De ha a kör 5-öst az Északi vagy a Keleti Szél dobja el, akkor azt nem veheti fel.*

Egyetlen eset van, amikor csaóra nem csak a bal oldali szomszéd által eldobott kő vehető fel, amikor is azzal a kövel a játékos mahjong lesz, azaz megvan a nyerő keze.

- b) **Pong**: *három teljesen egyforma kő, pl. 3 db kör 7-es, 3 db fehér sárkány, 3 db északi szél. A határkövekből (1-esek és 9-esek), illetve a szelekből képzett pongok alapból 1 pontot, a sárkányokból, illetve a játékos saját vagy a Szélkör szeléből*

képzett pongok 2 pontot érnek. Ha egy játékos saját szele és a kör szele megegyezik, és abból van egy pongja, az 4 pontot ér.

Ha két egyforma kő kézben van, a harmadikat pedig **bármelyik játékos** leteszi, az „pong” bemondással felvehető. Természetesen ezt is ki kell tenni az asztalra, a felvett követ 90°-kal elfordítva, úgy, hogy ha a bal oldali szomszéd dobta be, akkor a kombináció bal oldalára, ha a jobb oldali szomszéd, akkor a jobb oldalára, ha pedig a szembe lévő játékos, akkor a kombináció közepére kerül az elforgatott kő. Ez a húzott vagy nyitott pong. Ezután a játékos a saját köveiből dob egyet, majd ha ezt senki nem veszi fel, akkor a tőle jobbra ülő játékos következik, tekintet nélkül arra, hogy az előző dobás után ki jött volna soron, így előfordulhat, hogy valaki többször is kimarad egy játszma során.

Ha két egyforma kő kézben van, a harmadikat pedig a falból hozzá húzza a játékos, úgy azt nem kell bemondani, ez a kézben pong.

c) **Kong:** négy egyforma kőből álló csoport. Alapból 1 pontot ér.

Hogy egy játékos mahjongot mondhasson, okvetlenül 14 kőre van szüksége. Ha pedig a kong letétele után még el is dob egyet, akkor már nem alkothatná meg az alapesetben szükséges 4 figurát és egy zárópárt, tehát az eljárás ilyen esetben a következő: miután letette a kongot az alább részletezett módon, vesz egy pótkövet (ugyanonnan, ahonnan a virágok helyett húzunk), majd ezután dob. A kong negyedik köve, épp úgy, mint a virág, a mahjonghoz szükséges 14 kőbe nem számít bele. *Ha egy játékos elfelejt akár a kong, akár virágkő helyett húzni*, akkor azt később már nem pótolhatja, az adott játszmaiban továbbra is fel vehet köveket, kirakhat kombinációkat, de mahjongot már nem mondhat.

Ha a játékosnak egy kézben pongja van, és a falból felvette a negyedik ugyanolyan követ, akkor „kong”-ot mond, és a négy követ *képpel lefelé* fordítva jobbra kifesteti. Ez a kézben kong. Ha a játék véget ért, akárki nyert is, a kézben kong(oka)t birtokló játékosoknak a kongok mind a 4 követ fel kell fordítaniuk.

Lássuk a nyitott vagy húzott kongokat: ha egy játékosnak kézben pongja van, és ahhoz az eldobott negyedik követ felvesz, „kong”-ot mond, és a négy követ *képpel felfelé* kiteszi úgy, hogy a felvett kő elhelyezése megegyezik a pongnál leírtakéval. Ha a játékosnak húzott pongja van, és a falból felhúzza a negyedik követ, akkor „kong”-ot jelentve kiegészítheti azt az előzőekhez hasonlóan. Húzott pong kiegészítésére eldobott követ nem lehet felvenni.

d) A **zárópár** két teljesen egyforma kő. Ez azonban csak akkor kapja ezt az elnevezést, mikor már négy kombináció van mellette, azaz ha már mahjong.

Kétféleképp lehet felvenni: vagy mindkét követ a falból húzza a játékos, vagy az egyik követ a falból, a másikat, mint eldobott követ veszi fel, ez azonban csak akkor lehetséges, ha *ezzel a kővel a játékosnak mahjongja lesz*.

Előfordulhat olyan eset, hogy egy eldobott követ ketten, sőt hárman is felvennének. Ekkor a következők történhetnek:

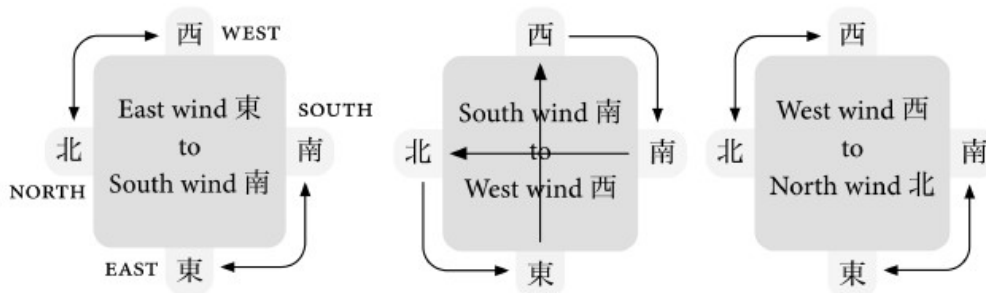
- Ha az egyik játékos csaót mond, a másik pedig pongot vagy kongot, akkor az utóbbi játékosé lesz a kő.
- Ha egyik játékos csaót, pongot vagy kongot mond, a másik mahjongot, akkor azé lesz a kő, aki mahjongot mondott.
- Ha egy kőre ketten vagy hárman mondanak mahjongot, úgy mindig azé lesz a kő, aki az eldobóhoz képest az óramutató járásával ellentétes irányban haladva közelebb van, tekintet nélkül arra, hogy azt mihez veszi fel vagy a mahjongja hány pontot ér.

Itt említjük meg, hogy ha egy játékos egy pongjához hozzá akar tenni egy negyedik követ és ugyanevvel a kővel egy másik játékos mahjong lenne, akkor az utóbbi játékosnak jogában

áll ezt a negyedik követ tőle elvenni és mahjongot mondani. Ezt nevezik *rabolt kongnak*, mely alpból 8 pontot ér.

Minden negyedik játszma után a játékosok *helyet cserélnek*, hogy mindenki mindenkinek dobhasson követ. A cserék menete a következő:

- Az első 4 játszma, azaz a Keleti Szélkör után a szélkör elején a Kelet helyén ülő játékos helyet cserél a Déllel, illetve Nyugat az Északkal.
- A második 4 játszma, azaz a Déli Szélkör után a szélkör elején a Kelet helyén ülő játékos Nyugat helyére, Dél Észak helyére, Nyugat Dél helyére, Észak pedig Kelet helyére ül.
- Az harmadik 4 játszma, azaz a Nyugati Szélkör után a szélkör elején a Kelet helyén ülő játékos helyet cserél a Déllel, illetve Nyugat az Északkal.



SAJÁT MEGJEGYZÉSEK:

## IV. Elszámolás

A játékot *pontokra* játsszuk, úgy hogy a 4 játékos pontjainak összegének minden játszma után 0-nak kell lennie. Azaz a mahjongot mondó játékos, ha a mahjongja megfelel a szabályoknak (*szabályos figurákból áll és legalább 8 pont*), akkor a nyerő játékos plusz pontokat kap, a többi játékos mínusz pontokat. A mahjongot mondó játékos minden más játékostól 8 pontot kap a nyerő kézért, ill. ezen felül

- ha valaki bedobta az utolsó szükséges követ, akkor attól a játékostól;
- ha magának húzta be azt, akkor minden játékostól megkapja a mahjong értékét.

A mahjong értékét mindig az azt bemondó játékos számolja ki. A számoláshoz az eldobott köveket kell használni úgy, hogy egy képpel felfelé néző kő 1 pontot, egy képpel lefelé néző kő 10 pontot ér. Ha a játékos többet számol, mint a mahjong tényleges értéke, a játékosok figyelmeztethetik erre, ha kevesebbet számol, a többi játékos segíthet neki az elfelejtett kombinációk elszámolásához, de erre egyik játékos se kötelezhető. Majd a pontokat felvezetik az értékelő lapra, ezután a pontok már nem javíthatóak.

A számolás során először a legnagyobb pontértékű összefüggések pontjait kell kiszámolni, majd fokozatosan haladjunk az alacsonyabb pontértékű összefüggések felé, az alábbi szabályok szerint:

1. **Az implikáció elve:** Ha egy kombináció elkerülhetetlenül benne foglaltatik egy nagyobb pontértékű kombinációban, akkor az érte járó pontok nem számolhatók el (pl. A Nagy Sor eleve feltételezi Kis Sor jelenlétét is, ez utóbbi azonban értelemszerűen nem számolható el).
2. **Felbonthatatlanság elve:** Egy összefüggést alkotó köveket csak az adott összefüggésben használhatjuk fel (pl. ha van három egyforma csaónk, akkor a csaókat nem szedhetjük szét, hogy egyszínű lépcsős pongokat alkossunk belőlük).
3. **Csak egyszer felhasználhatóság elve:** Ha egy kézben két egyforma összefüggésünk van, akkor csak az egyiket használhatjuk fel egy adott mintához (ha pl. a Kör Nagy Sorunk mellett van még egy Kör 1-2-3-as csaónk, azt nem számolhatjuk el egy második Nagy Sornak).
4. **A magasabb pontérték választhatóságának elve:** Ha egy összefüggést egy alacsonyabb és egy magasabb pontértékű kombinációban is felhasználhatunk, akkor a játékos joga eldönteni, melyiket választja.
5. **Csak egyszer elszámolhatóság elve:** Ha a rendelkezésre álló összefüggéseinkből már alkottunk egy kombinációt, akkor a mintán kívüli összefüggést csak a minta egyik összefüggésével kombinálhatjuk. Pl.: ha Vegyes Sorunk van és mellette egy 1-2-3-as csaó abból a színből, amelyikből a Vegyes Sor 4-5-6-os csaója volt, akkor ezt az 1-2-3-as csaót, vagy Kis Sorként (az említett 4-5-6-os csaóval) **vagy** Kétszínű Egyforma Csaóként (a vegyes sor 1-2-3-as csaójával) számolhatjuk el.

Amíg a számolás be nem fejeződik és azt mindenki el nem fogadja, addig sem a többi játékos követ, sem a fal köveit nem szabad felfordítani, azokat megnézni, megkeverni.

Ha valaki úgy mond mahjongot, hogy nincs meg a 8 pontja, akkor a korábban le nem tett köveit kezébe vissza kell vennie, és dobnia kell egy követ, továbbra is ugyanúgy húz és dob, mint eddig, de innentől kezdve nem mondhat mahjongot ebben a játszmában és minden játékosnak 10-10 pontot fizet.



# V. A kombinációk leírása

Összesen 82 féle kombinációt lehet megjátszani a nemzetközi szabályok szerint, mindegyik 1 és 88 közötti pontértékkel rendelkezik. Ezekből kell összegyűjteni minimum 8 pontot, hogy a mahjong érvényes legyen. A kombinációkat lehet csoportosítani típusaik és pontértékeik szerint, itt most pontérték szerinti növekvő sorrendben mutatjuk be őket.

## 1 pontos játékok

1. **Egyszínű dupla csaó**  
azonos színből kirakott két azonos számsor
2. **Két színű dupla csaó**  
két különböző színből kirakott két azonos számsor
3. **Kis sor**  
két egyszínű csaó, egymást követő számokkal, pl. kör 2-3-4, kör 5-6-7
4. **Két határkő csaó**  
egy színből 1-2-3 és 7-8-9 csaó
5. **Határkő vagy honőr pong**  
1-es, 9-es vagy szél pong
6. **Húzott kong**  
olyan kong, melyhez egy dobott követ használtunk fel
7. **Színhiányos kéz**  
olyan játék, mely csak két színből tartalmaz kombinációkat
8. **Nincs honőr**  
olyan játék, mely nem tartalmaz szél vagy sárkány kombinációt
9. **Szélsőre várt**  
3-asra vagy 7-esre vártál, hogy kiegészítsd az 1-2-3 vagy 7-8-9 csaódat és ezzel a kővel mahjong lettél
10. **Középsőre várt**  
bármilyen csaóban a középső köre vártál, és ezzel a kővel mahjong lettél, a várt kő nem illeszkedhet más kombinációba
11. **Zárókőre várt**  
a zárópár második kövére vártál, és csak azzal az egy kővel lehetsz mahjong
12. **Húzott kővel mahjong**  
magad által húzott kővel leszel mahjong, akkor is jár, ha virágkő helyett húzod
13. **Virágkő**  
minden virágkő 1 pontot ér, de csak akkor, ha a mahjong legalább 8 pontot ér

## 2 pontos játékok

14. **Sárkány pong**  
pong egy sárkányból, akár kézben, akár dobott kő felhasználásával
15. **Uralkodó szél pong**  
pong a szélkör szeléből, akár kézben, akár dobott kő felhasználásával
16. **Saját szél pong**  
pong a saját szélből, akár kézben, akár dobott kő felhasználásával
17. **Rejtett kincs**  
minden kombináció kézben van, csak az utolsó követ húzod fel mástól
18. **Csaó-játék**  
csak csaókból álló játék, honőrök nélkül

19. ***Elválasztott kong***  
olyan játék, melyben egy adott kőből mind a 4 megtalálható anélkül, hogy azokat kongként felhasználtuk volna
20. ***Dupla pong***  
két pong azonos számokkal, de különböző színekben
21. ***Két kézben pong***  
két tetszőleges pong, dobott kő felhasználása nélkül
22. ***Kézben kong***  
tetszőleges kong, dobott kő felhasználása nélkül
23. ***Egyszerű játék***  
olyan játék, mely egyik kombinációjában se tartalmaz se 1-est, se 9-est, se honórt

#### **4 pontos játékok**

24. ***Gyenge szépségek***  
olyan játék, mely minden kombinációjában tartalmaz vagy 1-est vagy 9-est vagy honórt, a zárópárt is beleértve
25. ***Teljes rejtett kincs***  
egyáltalán nem használ sz dobott követ
26. ***Két húzott kong***  
két kong, melyekhez másik játékos által eldobott követ használtál fel
27. ***Negyedik kő***  
olyan kővel leszel mahjong, melyből hármat már eldobtak, vagy kitétek csaóként vagy pongként, a Rabolt konggal nem kombinálható

#### **6 pontos játékok**

28. ***Pong-játék***  
olyan mahjong, melyben kizárólag pongok, kongok és egy zárópár szerepelnek
29. ***Egyszerű színjáték***  
olyan játék, mely csak egy színből és honórból tartalmaz kombinációkat
30. ***Vegyes lépcsős csaó***  
3 különböző színű csaó, lépcsősen – eggyel – emelkedve, pl. bambusz 1-2-3, írás 2-3-4, kör 3-4-5
31. ***Minden típus***  
olyan játék, melyben mind az 5 kőfajtából (kör, bambusz, írás, szél, sárkány) található kombináció
32. ***Mind mástól***  
olyan játék, melynek minden eleméhez más játékos által eldobott követ használtál fel, a Zárókőre várt-ért járó pontok nem számolhatóak el
33. ***Egy húzott és egy kézben kong***  
két kong, melyből az egyikhez dobott követ használtál fel, a másikhoz pedig nem használtál dobott követ
34. ***Két sárkány pong***  
pong vagy kong két sárkányból

#### **8 pontos játékok**

35. ***Vegyes sor***  
3 különböző színű csaó sorban 1-től 9-ig, pl. kör 1-2-3, bambusz 4-5-6, írás 7-8-9

36. **Megfordítható k övek**  
olyan köveket tartalmazó játék, melyek fejre fordítva is ugyanúgy néznek ki, ezek a bambusz 2, 4, 5, 6, 8, 9, kör 1, 2, 3, 4, 5, 8, 9 és a fehér sárkány
37. **Vegyes egyforma csaó**  
3 csaó ugyanazokból a számokból, de 3 különböző színből, pl. 1-2-3 bambuszból, körből és írásból
38. **Vegyes lépcsős pongok**  
három pong/kong három különböző színből, egyesével növekvő számokból, pl. írás 4-es pong, kör 5-ös pong, bambusz 6-os pong
39. **Nullásliszt**  
olyan játék, mely a virágoktól eltekintve 0 pont értékű elemekből épül fel
40. **Utolsó húzott kő**  
a fal utolsó követ felhúzza leszeli mahjong, a Húzott kővel mahjongért járó pont nem számolható el
41. **Utolsó dobott kő**  
a játszma legutolsó dobott kővel leszeli mahjong
42. **Cserekővel mahjong**  
egy kongért felhúzott kővel leszeli mahjong, virágkőért cserélt kővel nem számolható el
43. **Rabolt kong**  
ha azzal a kővel leszeli mahjong, amivel egy másik játékos egy már letett pongját akarja kongra kiegészíteni
44. **Két kézben kong**  
két tetszőleges kong, dobott kő felhasználása nélkül

## 12 pontos játékok

45. **Kis honőrök és kötött kövek**  
olyan játék, mely bármely 6 különböző honórt és bármely 8 különböző követ tartalmaz a következőből: 1. szín: 1,4,7; 2. szín: 2,5,8; 3. szín: 3,6,9
46. **Kötött sor**  
a következő kombináció: 1. szín: 1,4,7; 2. szín: 2,5,8; 3. szín: 3,6,9
47. **Felső négy**  
olyan játék, mely csak 6-os, 7-es, 8-as és 9-es számú köveket tartalmazó kombinációkból áll
48. **Alsó négy**  
olyan játék, mely csak 1-es, 2-es, 3-as és 4-es számú köveket tartalmazó kombinációkból áll
49. **Három nagy szél**  
három szélből pong vagy kong

## 16 pontos játékok

50. **Nagy sor**  
egy színből az 1-2-3, 4-5-6 és 7-8-9 csaók
51. **Háromszínű határkő csaó**  
az 1-2-3 és a 7-8-9 csaók egy-egy színből és egy 5-ös pár a harmadikból
52. **Egyszínű lépcsős csaó**  
3 darab lépcsősen (eggyel vagy kettővel) emelkedő csaó egy színből, pl. kör 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5 vagy írás 2-3-4, 4-5-6, 6-7-8
53. **Színötös**  
olyan játék, melyben minden kombináció tartalmaz 5-ös követ

54. **Tripla pong**  
három azonos számú, különböző színű pong
55. **Három kézben pong**  
három pong/kong, dobott kő felhasználása nélkül

## **24 pontos játékok**

56. **Páros játék**  
7 darab párból (2 egyforma kő) álló játék
57. **Nagy honörök és kötött kövek**  
olyan játék, mely minden honörből egy darabot és bármely 7 különböző követ tartalmaz a következőkből: 1. szín: 1,4,7; 2. szín: 2,5,8; 3. szín: 3,6,9
58. **Csupa páros számok**  
olyan játék, amely csak 2-es, 4-es, 6-os és 8-as kövekből álló pongokat ill. zárópárt tartalmaz
59. **Tiszta színjáték**  
csak egy színből álló kombinációkat tartalmazó játék
60. **Három egyforma csaó**  
3 darab csaó azonos színből és számsorral, pl. 3 darab bambusz 2-3-4
61. **Egyszínű lépcsős pongok**  
3 pong/kong egy színből, egyesével növekvő számokból, pl. írás 2-es pong, 3-as pong, 4-es pong
62. **Felső kövek**  
olyan játék, mely csak 7-es, 8-as és 9-esekből álló kombinációkat tartalmaz
63. **Középső kövek**  
olyan játék, mely csak 4-es, 5-ös és 6-osokból álló kombinációkat tartalmaz
64. **Alsó kövek**  
olyan játék, mely csak 1-es, 2-as és 3-asokból álló kombinációkat tartalmaz

## **32 pontos játékok**

65. **Négy egyszínű lépcsős csaó**  
4 darab lépcsősen (eggyel vagy kettővel) emelkedő csaó egy színből, pl. írás 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5, 4-5-6 vagy bambusz 1-2-3, 3-4-5, 5-6-7, 7-8-9
66. **Három kong**  
három kong, kézben vagy más játékos által dobott kő felhasználásával
67. **Csak határkő és honör**  
olyan játék, mely csak 1-esekből, 9-esekből, szelekből és sárkányokból tartalmaz kombinációkat, illetve zárópárt

## **48 pontos játékok**

68. **Négy azonos csaó**  
4 darab csaó azonos színből és számsorral, pl. 4 darab írás 5-6-7
69. **Négy egyszínű lépcsős pong**  
4 pong/kong egy színből, egyesével növekvő számokból, pl. kör 3-as pong, 4-es pong, 5-ös pong, 6-os pong

## **64 pontos játékok**

70. **Határkő-játék**  
olyan játék, mely csak 1-esekből és 9-esekből tartalmaz kombinációkat, ill. zárópárt

71. **Négy kis szél**  
három különböző szél pong/kong, zárópár a negyedikből és még egy tetszőleges kombináció
72. **Három kis sárkány**  
két különböző sárkány pong/kong, zárópár a harmadikból és még két tetszőleges kombináció
73. **Honór-játék**  
olyan játék, mely csak szelekből és sárkányokból tartalmaz kombinációkat, ill. zárópárt
74. **Négy kézben pong**  
négy pong, dobott kő felhasználása nélkül
75. **Tiszta szín határkő csaó**  
egy színből 2 darab 1-2-3 csaó, 2 darab 7-8-9 csaó és 5-ös zárópár

## **88 pontos játékok**

76. **Négy nagy szél**  
négy különböző szél pong/kong
77. **Három nagy sárkány**  
három különböző sárkány pong/kong
78. **Zöld játék**  
olyan játék, mely csak bambusz 2-es, 3-as, 4-es, 6-os és 8-asokból illetve zöld sárkányból tartalmaz kombinációkat és zárópárt
79. **Kilenclámpás ház**  
egy színből 3 darab 1-es és 9-es, 1 darab 2-es, 3-as, 4-es, 5-ös, 6-os, 7-es, 8-as kézben, így 9 darab kő bármelyikével (ugyanazon szín 1-től 9-ig) mahjong lehet a játékos
80. **Négy kong**  
négy kong, kézben vagy más játékos által dobott kő felhasználásával
81. **Lépcsős páros játék**  
hét, egyesével emelkedő pár, egy színből
82. **A világ 13 csodája**  
egy-egy kő minden szélből, sárkányból, 1-esből és 9-esből, valamint egy tetszőleges kő az előzőekből