

Mi a mahjong?

Egy játék...

Egy ősi kínai logikai játék...

Egy ősi kínai logikai játékból eredő hivatalos sportág...

Egy ősi kínai logikai játékból eredő hivatalos sportág, amit akár életformának is tekinthetünk...

Egy ősi kínai logikai játékból eredő hivatalos sportág, amit akár életformának is tekinthetünk, és amit a legnagyobb jóindulattal sem azonosíthatunk a számítógépen játszható solitaire típusú és egyéb párosítós memóriajátékokkal (amit sajnálatos módon szintén mahjongnak neveztek el), ugyanis az égvilágon semmi közül nincs egymáshoz, leszámítva, hogy a piramis, gúla, várfal és kisvirág alakú formákból összepárosítható köveken lévő figurák a mahjong kövekhez hasonló ábrákat tartalmaznak...

* * *

Ha egyszer megérint az **igazi** mahjong szele, akkor nagyjából eldőlt a sorsod: onnantól nincs menekvés, folyton kísérteni fognak a szelek és sárkányok, nem hagy majd nyugodni a Kilenclámpás Ház és a Világ 13 Csodája. Utánuk akarsz majd járni, szeretnéd felfedezni a mahjong-titkokat minél előbb, de ha egyszer felfedezted, azután is minél többször, mert egyszer nem elég, muszáj újra és újra bebizonyítani magadnak, hogy ez nem csak egy véletlen álmokép volt, hanem élő valóság.

Tudom, ez így hirtelen kicsit félelmetesnek tűnik, de sajnós – és szerencsére – ez az igazság. Éppen ezért szeretjük a mahjongot, ezért térünk vissza hozzá újból és újból, ezért boncolgatjuk éjszakákon át: mert szeretnénk megfejteni a megfejthetlent, megérteni az érthetlent, elérni a lehetetlent.

* * *

A hivatalos nemzetközi szabályokról dióhéjban, ízelítőül (bár szeretném aláhúzni, hogy a mahjongot megérteni csakis élő tanítás és gyakorlás közben lehet, amire szerencsére van mód; Kecskeméten keddenként este 6 órától az Otthon Teázó galériáján):

1. A mahjongot 4 játékos (nem több és nem kevesebb) játssza.
2. A játék során 144 db mahjong követ használunk fel (amik műanyag dominókövekhez hasonlítanak, a dominónál vastagabbak), ezeket hatféle alaptípusba sorolhatjuk:
 - a. **Virágkövek:** a kombinációalkotásban nem játszanak szerepet, csak a végső pontszámításnál lesznek érdekesek, 8 db van belőlük: 4 virágkő és 4 évszakkő
 - b. **Szelek:** a négy égtájnak megfelelő szél: Kelet, Dél, Nyugat, Észak, mindegyikből 4-4 db
 - c. **Sárkányok:** vörös, fehér és zöld sárkány, mindegyikből 4 db (a sárkányokat és szeleket együtt gyűjtőnéven **honörök**nek nevezzük)
 - d. **Bambuszok** (a három szín közül az egyik): 1-9-ig terjedő számsor bambusz jelekből, minden áldott bambusz kőből 4 db van
 - e. **Körök** (a három szín közül a második): 1-9-ig terjedő számsor kör jelekből, minden áldott kör kőből 4 db van
 - f. **Írások** (a három szín közül a harmadik): 1-9-ig terjedő számsor írás jelekből, minden áldott írás kőből 4 db van (a három szín – bambusz, kör, írás – 1-es és 9-es köveit gyűjtőnéven **határkövek**nek nevezzük)

3. A mahjong hivatalos nemzetközi szabályzata 81-féle kombinációtípust ismer el, amelyek mindegyikéhez pontérték tartozik 1-től 88-ig, annak függvényében, hogy mekkora a valószínűsége az adott kombinációnak: tehát a legkevesebb (1) pontot érő kombinációk nagy valószínűséggel nagyon hamar összejönnek az ember kezében, míg a legmagasabb (88) pontszámot érő kombinációk kialakulásának valószínűsége olyan kicsi, hogy alkalmasint egy élet is kevés ahhoz, hogy összejöjjen.
4. A mahjong kombinációk összesen **3féle alapkombináció** segítségével alakíthatók ki:
 - a. **Csaó (csi)**: három azonos színből álló, egyesével növekvő számsor (csak színekből alakítható ki, azaz bambuszból, körből vagy írásból) pl: bambusz 2-bambusz3-bambusz4
 - b. **Pong**: három db – színben és figurában is teljesen megegyező – kőből alakítható ki; színekből és honőrökből is kialakítható. Pl. 3 db keleti szél
 - c. **Kong**: négy, színben és figurában is teljesen megegyező kő

A mahjong alapesetben (kong nélkül) 14 kőből áll, ami 4 db 3-as alapkombinációból és egy ún. zárópárból tevődik össze. Ha kongot akarunk kirakni, akkor a kong 4. kőve helyett mindig húzunk, hogy a fennmaradó kővekből kijöjjenek a további szükséges hármas egységek és a zárópár, ami elengedhetetlen feltétele a mahjongnak.
5. **A játék lényege**, hogy (alapesetben, kong nélkül) összesen 14 db kőből a lehető leggyorsabban el kell érni egy **minimum 8 pontot** érő kombinációhalmazt. Azért hívom kombinációhalmaznak, mert egy 14 kőből álló mahjongon belül adott esetben több kombináció pontértékét is elszámolhatjuk. Amint az első játékos elér ebbe az áhított állapotba, akkor bemondja a mahjongot, ekkor az adott játékkörnek vége, a nyertes a mahjongja pontértékét megkapja attól a játékosától, akinek a kővével mahjong lett (ha önmaga húzta be a mahjongot a falból, akkor minden játékosától megkapja) + minden vesztes játékostól kap még 8 pontot a mahjong-bemondásért. Tehát egy játékkör alatt egyedül a nyertes ír plusz pontokat, mindenki más mínuszba kerül.
6. Egy teljes játék 4 szélkörből áll, egy szélkör pedig 4 játékkörből, tehát egy komplett parti alatt összesen 16-szor keverjük újra a kőveket, 16-szor nyílik alkalom arra, hogy mahjongot mondjon valaki a 4 játékos közül. A végén a részeredményeket összeadjuk, így alakul ki a végeredmény.
7. **Verseny** során egy adott asztaltársaság első helyezettje 4 asztalpontot szerez, a második 2-t, a harmadik 1-et a negyedik pedig 0-át. A verseny egyéni végeredményét elsősorban az asztalpontok összege, másodsorban pedig az ún. abszolút pontok összértéke (az adott játékkörök során összegyűjtött konkrét pontértékek) határozzák meg. Egy verseny általában négy, öt vagy (kivételes esetekben) hat 130 perces fordulóból áll; a fordulók végeredményét a 130. percig kialakult aktuális eredmény adja. Profi játékosok esetében 130 perc kb. éppen elegendő arra, hogy egy teljes partit, azaz a komplett 4 szélkört lejátsszák a játékosok. Az aktuális hazai versenyekről, a részletes szabályzatról és a kecskeméti klub aktuális híreiről az alábbi webhelyen tájékozódhatsz: <http://uralkodoszel.blogspot.com>

Ha felkeltette érdeklődésed a mahjong, akkor folyt. köv. a legközelebbi szerda este 6tól a kecskeméti Otthon Teázó galériáján: 6000, Kecskemét, Kossuth tér 4.

Várunk szeretettel!

Uralkodó Szél Mahjong Klub – Kecskemét

E-mail: uralkodoszel@gmail.com

Tel: 30/ 288 4262