

# Mahjong Zung Jung – Droga Środka

- Układy są mniej więcej takie, jak wszędzie, ale skomplikowany moltiplikatywno-wielo-limitowy system został zastąpiony prostym dodawaniem punktów. W przeciwieństwie do zasad japońskich, wartości punktowe rzeczywiście odzwierciedlają trudność ułożenia danego układu - np. San Kantsu kosztuje więcej niż Junchan.
- Gra ma być sprawiedliwa i dawać równe szanse graczom, niezależnie od ilości rozdań:
  - nie ma więc wiatru rundy,
  - Wschód nie jest wyróżniony w punktacji,
  - zmiana wiatrów (rozpoczynającego) po każdym rozdaniu - wygrana wschodu nie daje powtórki ustawienia wiatrów.
- Brak dory sprawia, że rzeczywiście trzeba skupić się na składaniu konkretnego układu - mniejsza jest rola losowości, umiejętności gracza liczą się bardziej. Natomiast brak riichi i przesadnych kar za otwarcie ręki powoduje, że o wiele częściej melduje się kamienie. Sprawia to, że gra robi się nieco szybsza i bardziej "zespołowa", ale oczywiście dalej trzeba dbać o układ - jak wiadomo, na kradzionym śmieciowym Tanyao daleko nie zajdziemy.
- Można wygrać z ręką bez punktów. Wbrew pozorom nie przeszkadza to bardzo, bo inne układy też składa się szybciej niż w japońskim mahjongu - a w praktyce większość wygranych dostaje jakieś punkty (zwykle jest np. Fanpai, Tanyao, czy "Pinfu").
- Nie ma kuikae (zakazu wyrzucania kamienia, który pasowałby do chii) ani furiten. Według autora wielorakie ograniczenia przyczyniają się do częstszych błędów w grze, co implikuje nakładanie konieczność nakładana kar, itd.
- Zamiast tymczasowego furiten obowiązuje "rule of same-round immunity" - jeśli dwaj gracze wyrzucili w danej kolejce ten sam kamień, a ja wygrałem na odrzucie drugiego gracza, to płaci mi ten pierwszy. Inaczej mówiąc, wygrać można zawsze - ale jeśli wyrzucamy po kimś ten sam kamień, jesteśmy chronieni.

# Rozliczenia między graczami

- Początkowo gracze rozpoczynają od 1000 pkt.
- Obliczamy tylko wartość zwycięskiej ręki (R).
- Zwycięzca zawsze dostaje trzykrotność wartości ręki (3R).
- Gracze pozostali płacą, w przypadku wygranej:
  - **z muru** – każdy gracz płaci wartość zwycięskiej ręki (R),
  - **ze zrzutki** mamy dwa przypadki, gdy:
    - **R ≤ 25**, to **każdy** z graczy płaci **po R**,
    - **R > 25**, to gracz, którego zrzutka została przejęta do wygranej, ponosi większą odpowiedzialność. Płaci on **3R-50**. Pozostali dwaj gracze płacą **po 25**.

Kamienie Bonusowe – w turniejach się ich nie używa, ale towarzysko można:

- Niepasujący kwiat/sezon – 2
- Pasujący kwiat/sezon – 4
  
- Komplet 4 kwiatów/sezonów – 10

Ręka z jakimkolwiek bonusem nie jest Chicken Hand i nie daje 1 pkt za Chicken Hand.