

# TIEN ZI QUE

A CARD GAME OF MAHJONG FOR 2  
A KÉTSZEMÉLYES MAHJONG KÁRTYAJÁTÉK

**Szerző/Grafika:** Ta-Te Wuz

**Játékidő:** 20 perc

**Játékosok száma:** 2 **Kor:** 8+

A TZQ egy szórakoztató kétszemélyes zseb-MahJong. MahJong kövek egyedi felhuzatalából áll, és újdonságként színekódokat ad a körvégi pontozáshoz. A kezében mindössze 5 kártyára lesz szükség és egy kevés MahJong ismeretre, de annak hiánya sem akadály. Négy kör után az a játékos győz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

## Alapvető TZQ MahJong kifejezések:

**Kör:** Egy kör az első kártya felhuzásától a MahJong bemondásáig tart.

**MahJong:** Amikor egy játékos létrehozza ötödik szettjét, MahJongot mond és megnyeri a kört.

**Forduló:** Egy játékos fordulója egy körön belül.

**Akció:** Egy játékosnak fordulónként három akció közül egyet kell választania (húzás, Pong vagy Csao).

**Szett:** Három egymást követő vagy három egyforma kártya.

**Sorozat:** Egy sorozat három egyforma színű kártyából áll (Az alapjátékban csak egyféle szín van, mely leginkább egy zöld csipeszhez hasonlít és nem azonos a kártyák sarkában látható színekódokkal. – *A fordító*), melyek számsorrendben követik egymást. (Pl. a 2, 3 és a 4 azonos színből.)

**Trió:** A trió három egyforma kártyából áll, melyek színe és értéke azonos. (Pl. három 5-ös azonos színű kártya, három azonos Szél, három Vörös Sárkány.)

## Cél/A játék győztese:

Minden játék négy körből áll, a körök pedig fordulókból, melyek során a játékosok felváltva hajtanak végre akciókat. Egy kör addig tart, míg az egyik játékos MahJongot nem mond és megnyeri a kört. A kör nyertese ezután kiszámolja az adott körben szerzett pontszámát, melyet a szettjeiből félrerakott ponthozó kártyákból számít ki. Négy kör után az lesz a játék győztese, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

## Előkészületek:

**1.** Válasszatok egy kezdőjátékost. Mindegyik játékos két körben lesz kezdőjátékos.

**2.** Keverjétek meg a kártyákat képpel lefelé és osszatok 5 kártyát mindkét játékosnak. A játékosok elveszik kártyáikat és NEM mutatják meg ellenfelüknek.

**3.** A megmaradt kártyákat képpel lefelé helyezzük el a két játékos

**Tartalom (54 kártya):**



12 Szél (Honőr)

3 Kelet, Dél, Nyugat és Észak



3 Vörös Sárkány (Honőr)



36 Számkártya (Szin)  
4 minden számból  
1-től 9-ig



3 Tien Zi Que (Joker kártya)

A Tien Zi jelentése az „Isten fia”, valamint ez a másik kifejezés Kína uralkodójára.

A Que jelentése „Veréb”.

közé húzópaklit alkotva, majd a kör megkezdődik.

## Forduló:

A játékosok fordulónként a hátról egy akciót hajthatnak végre:

1. Húzás és dobás (Húzás)
2. Húzás és egy szett létrehozása kézből (Pong)
3. Egy szett létrehozása eldobott kártyával (Csao)

**Húzás:** Húzz egy kártyát a pakliból, majd dobd el egyik kártyád a dobópaklira képpel felfelé.

**Pong:** Húzz egy kártyát a pakliból és alkoss szettet három, a kezében lévő kártyából.

**Csao:** Egy szett létrehozása két kézen lévő kártyából és egy dobott kártyából, mely az utolsó körben került eldobásra. Megjegyzés: Az utolsó kör eldobott kártyája (kártyái) egy vagy két kártya lehet. Ha kettő, a játékos választhat, hogy melyikből alkot szettet.

A szett létrehozása után a játékosnak azonnal választania kell egy kártyát a szettből, és le kell helyeznie maga elé képpel felfelé ponthozó kártyának a körvégi pontozáshoz. Ezután a másik két kártyát eldobja képpel felfelé a dobópaklira és a kezében lévő lapjait újra ötre egészíti ki a húzópakliból. Megjegyzés: Az ellenfél az ezt követő körében az eldobott kártyák bármelyikével szettet alkothat.

A játékosok nem alkothatnak körönként két szettet, még ha lenne is hozzá elegendő kártyájuk.

**Megjegyzés:** A játékosok kezében a kör elején és a kör végén is 5 kártyának kell lennie.

**Tien Zi Que (TZQ vagy Veréb):**

A Veréb kártyája jokerként is használható egy szett létrehozásánál. Példa (1): A játékosnak egy 4-es és egy Veréb van a kezében. A Verebet használhatja 2-esként, hogy szettet alkothasson a dobópaklin látható 3-as kártyával (a Csao akciót használva). Példa (2): A játékosnak egy Kelet és egy Veréb van a kezében. Felhúz egy második Keletet, így a Verébbel helyettesíthet egy harmadik Keletet és létrehozhat egy triót (a Pong akciót használva).

A játékos megtarthatja a Verebet a pontozásra. Azonban a Verebet Verébként vagy fekete színű kártyaként kezeljük az értékelésnél és nem jokerként.

A játékosok a Verebet NEM vehetik fel a dobópakliból szett létrehozásához, és egy szettben nem lehet kettő vagy több Veréb.

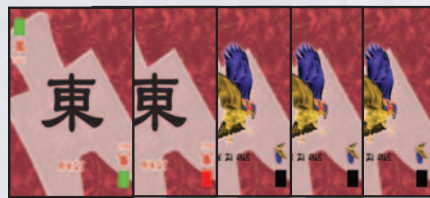
**Pontozás:**

Egy körön belül az öt kártya értékelésénél akár többszörösen is szerezhethetünk pontokat.

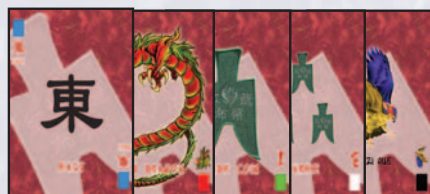
| Típus           | Pontok | Leírás   |
|-----------------|--------|--|
| Flöss           | 3      | 5 kártya ugyanazzal a színkóddal (kék, zöld vagy piros)  |
| Fehér Flöss     | 4      | 5 kártya fehér színkóddal  |
| Elemek          | 4      | 5 kártya, mind különböző színkódokkal  |
| Verebek Királya | 6      | Három TZQ (Veréb) kártya   |
| Vakmerő Sárkány | 6      | Öt egymást követő számkártya.<br>Például 2, 3, 4, 5 és 6 egy színből   |
| Pár             | 2      | Kétegyforma kártya. Például két Dél  |
| Három egyforma  | 5      | Például három 7-es kártya  |
| Négy egyforma   | 10     | Például négy 9-es kártya   |
| Honőr           | 1      | Egyféle Honőr (Például Kelet)  |
|                 | 3      | Kétféle Honőr (Például Nyugat és Vörös Sárkány)  |
|                 | 5      | Háromféle Honőr  |
|                 | 9      | Négyféle Honőr   |
| Összes Szél     | 12     | Négy különböző Szél (Ha az Összes Szelet pontozzátok, ne adjátok hozzá a Honőrökért járó pontokat)   |
| Mind Honőr      | 16     | Bármelyik öt Honőr. Például Kelet, Kelet, Dél, Dél és Vörös Sárkány (Ha a Mind Honőrt pontozzátok, ne adjátok hozzá sem a Honőrökért, sem az Összes Szélért járó pontokat) |
| Nyerő Húzás     | 1      | Az 5. szettet húzásból vagy a már kézben lévő kártyákból hozzuk létre  |

**Példák:**

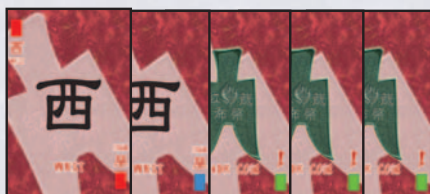
Példa 1: Kelet (Honőr 1 pt) + két Kelet (Pár 2 pt) + Három Veréb (Verebek Királya 6 pt) = 9 pt



Példa 2: Kelet és Vörös Sárkány (két Honőr 3 pt) + Elemek (4 pt) = 7 pt



Példa 3: Nyugat (Honőr 1 pt) + két Nyugat (Pár 2 pt) + három 1-es (Három egyforma 5 pt) = 8 pt



Ha a húzást követően a húzópakli elfogy, az eldobott kártyák újrateverésével hozunk létre újat. Viszont ha a pakli egy szett létrehozása után a kézben lévő kártyák kiegészítésekor fogy el, a dobópaklit a szett eldobott kártyái nélkül keverjük újra.

Ha egy játékos létrehozza ötödik szettjét, MahJongot mond és megnyeri a kört. A játékos ezután öt ponthozó kártyája segítségével kiszámítja, hány pontot szerzett.

Megjegyzés: csak a győztes játékos kap pontokat, és lehetséges 0 pont szerzése is.

A lehetséges pontszámok és példák lentebb láthatóak.

Haladó szabály: (1) Legalább 2 vagy több pontot kell szereznünk összesen ahhoz, hogy az 5. szettet létrehozassuk és MahJongot mondhassunk. (2) A kör azonnal véget ér, ha a dobópakli egy forduló végén fogy el. Ha senki sem alkotott öt szettet, a kör eredménye döntetlen.

(A BGG oldalán szabályvariánsként megemlítik, hogy a játékot játszhatjuk négy kör helyett addig, míg az egyik játékos 30 pontot nem ér el. - A fordító)