

MÁ

JIÀNG

# 麻将

MAHJONG



PRESENTED BY  
KELOMPOK 1

PRESENTED BY  
OUR LOVELY  
MEMBERS

# 我们的团员

KELOMPOK 1 AT YOUR  
SERVICE

- **BROOKLYN ARACELLY LETICIA** /04
- **EFENY GAVRILA THOMAS** /09
- **EMMANUELLA VALERINE KO** /12
- **ETHAN ALEXANDER LUKMAN** /13
- **KEVIN SURYAPUTRA** /19
- **M.E.P RACHEL JEVANA** /21
- **MARVELL LIMANTORO** /22
- **REGINA CHRISTY JAYADI** /31

**SLIDE  
(01)**

# 麻将是什么?

APA SIH ITU MAHJONG?

Mahjong adalah permainan ubin strategi yang berasal dari Tiongkok, biasanya dimainkan oleh empat orang. Tujuannya adalah mengumpulkan kombinasi ubin tertentu (disebut "meld" dan pasangan) untuk membentuk "tangan yang menang" dengan mengambil dan membuang ubin secara bergantian. Permainan ini dikenal karena membutuhkan keterampilan, kecerdasan, kalkulasi, dan keberuntungan.

麻將是起源於中國的一種牌戲，類似骨牌並且有許多花色。通常由四個人玩，輪番摸牌棄牌直到有人湊成四個面子（三個一組的）和一個雀頭（兩張相同的）。在各地一副麻將的張數都不大相同，雖然來自美國和日本有許多種玩法，但通常為136張和144張牌。

Májiàng shì qǐyuán yú Zhōngguó de yī zhǒng páixì, lèisì gǔpái bìngqiě yǒu xǔduō huāsè. Tōngcháng yǒu sì gè rén wán, lúnfān mō pái qì pái zhídào yǒu rén còu chéng sì gè miànzi (sān gè yī zǔ de) hé yī gè què tóu (liǎng zhāng xiāngtóng de). Zài gèdì yī fù májiàng de zhāng shù dōu bùdà xiāngtóng, suīrán láizì Měiguó hé Riběn yǒu xǔduō zhǒng wánfǎ, dàn tōngcháng wéi 136 zhāng hé 144 zhāng pái.

(02)



**TUJUAN GAME: MEMBENTUK SATU SET TANGAN YANG LENGKAP (BIASANYA 14 TILE) DAN MENGUCAPKAN "MAHJONG!"**

游戏目标：组成一套完整手牌（通常为14张），并喊出“麻将！”

**YÓUXÌ MÙBIĀO: ZŪCHÉNG YÌ TÀO WÁNZHĒNG SHǒUPÁI (TŌNGCHÁNG WÉI SHÍ SÌ ZHANG), BĪNG HĀN CHŪ "MA JIANG!"**

**FUNGSI: UNTUK MENJADI LATIHAN MENYENANGKAN BAGI KEMAMPUAN BERPIKIR, SEBAGAI SARANA HIBURAN, DAN UNTUK MEMBANGUN SERTA MEMPERERAT HUBUNGAN SOSIAL MELALUI INTERAKSI ANTAR PEMAIN .**

游戏作用：既能趣味锻炼思维能力，作为娱乐消遣方式，又能通过玩家互动建立并加深社交联系

**YÓUXÌ ZUÒYÒNG: JÌ NÉNG QŪWÈI DUÀNLIÀN SĪWÉI NÉNGLÌ, ZUÒWÉI YÚLÈ XIĀOQIǎN FANGSHI, YOU NENG TONGGUO WANJIA HUDONG JIANLI BĪNG JIASHĒN SHEJIAO LIANXI**

PRESENTED BY  
GROUP 1

# 历史

## SEJARAH

Asal-usul mahjong tidak dapat dipastikan karena tidak ada penemu tunggal yang dikenal. Ada legenda yang menyebutkan Konfusius atau seorang perwira sebagai penciptanya, namun secara historis mahjong kemungkinan berevolusi dari permainan kartu dan domino Tiongkok pada abad ke-19 di kawasan Delta Sungai Yangtze.

Mahjong memiliki akar budaya yang dalam di Asia Timur (Tiongkok, Jepang, Korea, Asia Tenggara) dan sempat mengalami ledakan popularitas di Barat pada tahun 1920-an.

Dapat disimpulkan bahwa mahjong bukanlah ciptaan satu orang, melainkan hasil evolusi yang menjadi populer karena sesuai dengan zamannya.

麻将的起源尚无定论，因其没有公认的唯一发明者。有传说称由孔子或某位军官所创，但史料表明麻将很可能源自中国纸牌和骨牌游戏，于19世纪在长江三角洲地区演变而成。

麻将深深植根于东亚文化（中国、日本、韩国、东南亚），并于1920年代在西方掀起流行热潮。

由此可见，麻将并非由单人独创，而是在时代演进中逐渐演化成形，因其符合社会需求而广为盛行。

Májiàng de qǐyuán shàng wú dìnglùn, yīnqí méiyǒu gōngrèn de wéiyī fāmíng zhě. Yǒu chuánshuō chēng yóu Kǒngzǐ huò mǒu wèi jūnguān suǒ chuàng, dàn shǐliào biǎomíng májiàng hěn kěnéng yuán zì Zhōngguó zhǐpái hé gǔpái yóuxì, yú 19 shìjì zài Chángjiāng sānjiǎozhōu dìqū yǎnbiàn ér chéng.

Májiàng shēn shēn zhígēn yú Dōngyǎ wénhuà (Zhōngguó, Rìběn, Hánguó, Dōngnányà), bìng yú 1920 niándài zài Xīfāng xiānqǐ liúxíng rècháo.

Yóucǐ kějiàn, májiàng bìng fēi yóu dān rén dúchuàng, ér shì zài shídài jìnjin zhōng zhújiàn yǎnhuà chéng xíng, yīnqí fúhé shèhuì xūqiú ér guǎng wéi shèngxíng.

(03)



PRESENTED BY  
KELOMPOK 1

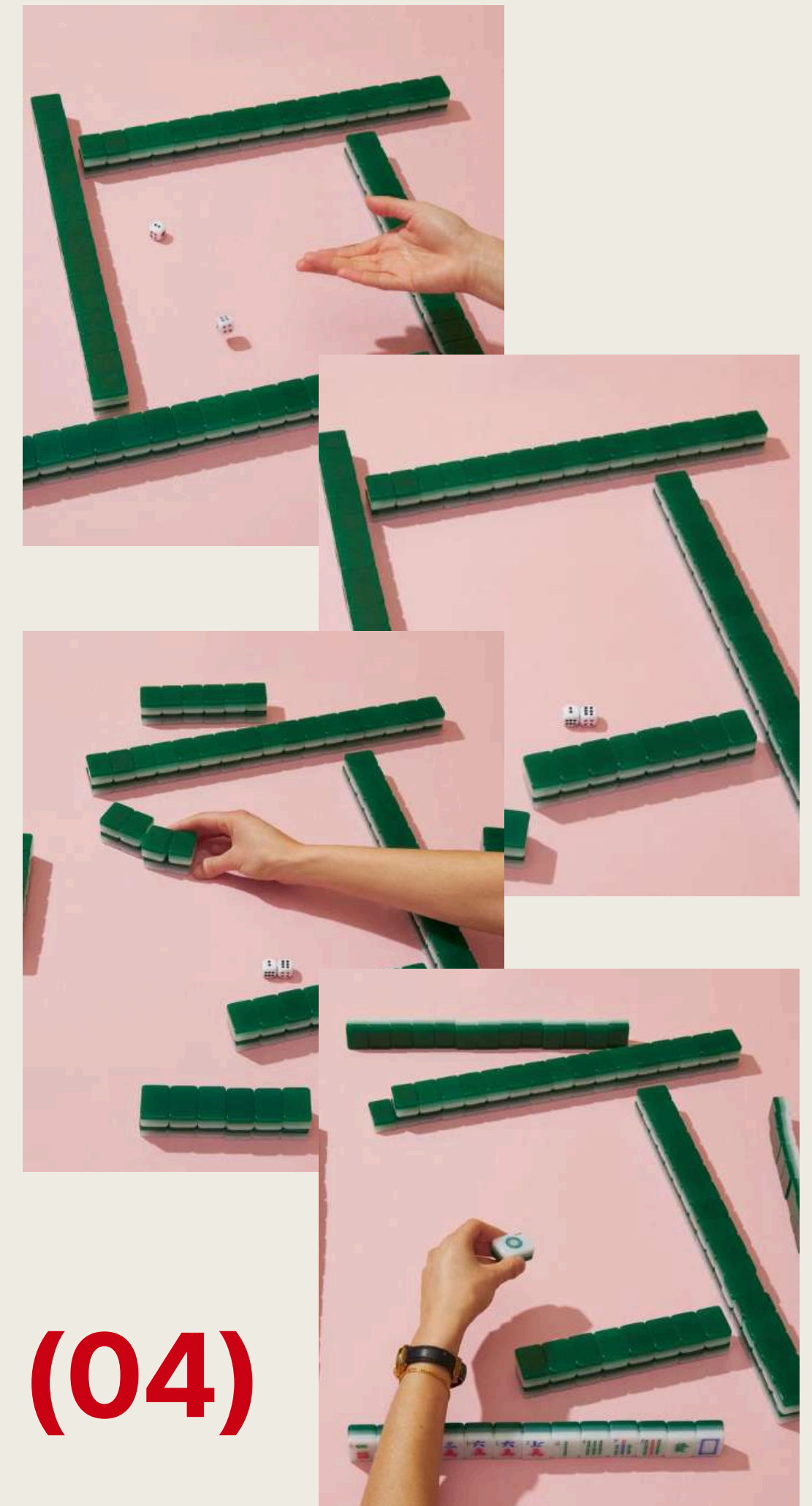
# 怎么玩? CARAMAINNYA?

YA DARI SETTING UP, INTI MAIN, CARA AMBIL TILE & PENGHITUNGAN SKOR DONG!

SETTING UP DIMULAI DARI MENENTUKAN SIAPA DEALERNYA, BIASANYA DENGAN MELEMPARKAN DADU UNTUK MENENTUKAN, YANG DILIHAT DARI YANG MENDAPATKAN EAST/TIMUR. SETELAH TERPILIH, BUATLAH TEMBOK SEPERTI DIGAMBAR DENGAN MASING-MASING TEMBOK ADA 19 STACK YANG BERISI 2. BARU DEALERPUN LEMPAR DADU LAGI UNTUK MENENTUKAN SISI MANA TEMBOK YANG DIBUKA. DARI SINI, DEALER MENGAMBIL DAN BAGIKAN 4 TILE SEKALIGUS SEBANYAK 3 PUTARAN (TOTAL 12 TILE), DAN TERAKHIR DEALER MENGAMBIL 1 TILE TAMBAHAN (TOTAL 14 TILE), SEMENTARA PEMAIN LAIN MENGAMBIL 1 TILE (TOTAL 13 TILE). INILAH AWAL MULA SETIAP RONDE.

开局设置  
首先通过掷骰确定庄家——由掷得东风的玩家担任。  
确定后，四人按图示砌成四方牌墙，每面墙包含19墩（每墩2张牌）。  
庄家再次掷骰决定从牌墙哪一侧开始开门。  
接着庄家轮流取牌：先按顺时针方向连续取3轮，每轮4张（共12张），最后庄家多取1张（总计14张），其他玩家各取1张（总计13张）。至此牌局正式开始。

KĀIJÚ SHÈZHÌ  
SHOUXIAN TONGGUÒ Zhì Tóu QUèDìng Zhuāngjiā——Yóu Zhì Dé Dōngfēng de Wánjiā DANREN。  
QUèDìng hòu, sì rén àn túshì qì chéng sìfāng páiqiáng, měi miàn qiáng bāohán shíjiǔ dūn (mēi dūn liǎng zhāng pái)。  
ZHUANGJIA ZAICI Zhì Tóu JUèDìng Cōng PÁIQIÁNG Nǎ YĪCè KĀISHĪ KĀIMÉN。  
JIÈZHE ZHUANGJIA LUNLIU QŪ PAI: XIAN AN SHUNSHIZHEN FANGXIANG LIANXU QŪ SĀN LUN, MEI LUN SI ZHANG (GONG SHI'ER ZHANG), ZUIHOU ZHUANGJIA DUO QU YI ZHANG (ZONG JI SHISI ZHANG), QITA WANJIA GE QU YI ZHANG (ZONG JI SHISAN ZHANG)。 ZHI CI PAIJU ZHENGSHI KAISHI。



# 怎么玩?

CARAMANNYA?

(05)

BERLANJUT KE LANGKAH INTI MAIN, CARA AMBIL  
TILE & PENGHITUNGAN SKOR

INTI MAINNYA ADALAH MENGAMBIL TILE ->  
CEK KEMUNGKINAN -> BUANG TILE.

- MENGAMBIL TILE: PEMAIN MENGAMBIL 1 TILE DARI UJUNG "TEMBOK" YANG TELAH DITENTUKAN.
- MENGECEK TANGAN: PEMAIN MEMERIKSA APAKAH TILE YANG BARU DIAMBIL INI MEMBUAT TANGANNYA "MAHJONG" (MENANG). JIKA TIDAK, DIA MEMERIKSA KEMUNGKINAN LAIN SEPERTI MEMBUAT KONG.
- MEMBUANG TILE: JIKA TILE TERSEBUT TIDAK DIGUNAKAN UNTUK MENANG ATAU KONG, PEMAIN HARUS MEMILIH 1 TILE DARI TANGANNYA UNTUK DIBUANG KE TENGAH AREA PERMAINAN, MENGHADAP KE ATAS.

游戏核心流程: 摸牌 → 查牌 → 打牌

- 摸牌: 玩家从指定牌墙末端抽取一张牌
- 查牌: 玩家检查新摸的牌是否能使其胡牌。若不能, 则继续检查其他可能性 (例如开杠)
- 打牌: 若这张牌未用于胡牌或开杠, 玩家需从手牌中选择一张牌面朝上打入牌池

YÓUXÌ HÉXÌN LIÚCHÉNG; MŌ PÁI → CHÁ PÁI → Dǎ PÁI

- MŌ PÁI: WÁNJIÀ CŌNG ZHÌDÌNG PÁIQIANG MŌDUĀN CHŌUQŪ YÌ ZHĀNG PÁI
- CHÁ PÁI: WÁNJIÀ JIǎNCHÁ XīN MŌ DE PÁI SHĪFŌU NÉNG SHĪ QÍ HÚ PÁI. RUÒ BUNÉNG, ZE JIXŪ JIǎNCHÁ QĪTA KÉ NÉNG XĪNG (LĪRŪ KĀI GĀNG)
- Dǎ PÁI: RUÒ ZHĒ ZHĀNG PÁI WEI YŌNG YŪ HÚ PÁI HUŌ KĀI GĀNG, WÁNJIÀ XŪ CŌNG SHŌU PÁI ZHŌNG XUǎNZE YÌ ZHĀNG PÁI MIAN CHǎO SHANG Dǎ RU PÁI CHĪ

NAH, PEMAIN JUGA BISA AMBIL TILE DI TENGAH , TAPI HARUS DIPIKIRIN JUGA PRIORITASNYA

- MAHJONG (MENANG): PRIORITAS TERTINGGI. PEMAIN MANA PUN DAPAT MENGKLAIM TILE BUANGAN APA PUN UNTUK MENYELESAIKAN TANGAN MENANGNYA.
- PUNG ATAU KONG: PRIORITAS KEDUA. PEMAIN MANA PUN DAPAT MENGKLAIM TILE BUANGAN YANG SAMA PERSIS DENGAN 2 ATAU 3 TILE YANG SUDAH DIPEGANGNYA.
- CHOW: PRIORITAS TERENDAH DAN PALING TERBATAS. HANYA PEMAIN YANG DUDUK DI SEBELAH KIRI (PEMAIN BERIKUTNYA DALAM URUTAN GILIRAN) YANG BOLEH MENGKLAIM TILE BUANGAN UNTUK MEMBUAT URUTAN.

玩家可收取牌池中的牌, 但需遵循优先级规则:

- 胡牌: 最高优先级。任何玩家均可声称任意打出的牌以完成胡牌。
- 碰或杠: 第二优先级。任何玩家可声称与手中已持2张或3张相同的打出牌。
- 吃牌: 最低优先级且限制最多。仅下家 (按出牌顺序的下一位玩家) 可声称打出的牌以组成顺子。

WÁNJIĀ KĒ SHŌUQŪ PÁICHÍ ZHŌNG DE PÁI, DÀN XŪ ZŪNXŪN YŌUXIĀN JÍ GUĪZÉ:

- HŪ PÁI: ZUI GĀO YŌUXIĀN JÍ. RĒNHÉ WÁNJIĀ JŪN KĒ SHĒNGCHĒNG RĒNYI DǎCHŪ DE PÁI YI WǎNCHĒNG HŪ PÁI.
- PĒNG HUŌ GĀNG: DÌ ER YŌUXIĀN JÍ. RĒNHÉ WÁNJIĀ KĒ SHĒNGCHĒNG YŪ SHŌU ZHŌNG YI CHĪ LIǎNG ZHĀNG HUŌ SĀN ZHĀNG XIANGTŌNG DE DǎCHŪ DE PÁI.
- CHĪ PÁI: ZUI DĪ YŌUXIĀN JÍ QĪE XIǎNZHĪ ZUI DUŌ. JĪN XIÀ JIĀ (ĀN CHŪ PÁI SHŪNXŪ DE XIÀ YI WEI WÁNJIĀ) KĒ SHĒNGCHĒNG DǎCHŪ DE PÁI YI ZUCHĒNG SHUNZI.

# 怎么玩?

CARAMAINNYA?

(06)

TERAKHIR KITA LANJUT KEPERHITUNGAN SKOR

## DING DING! KALAU SELESAI, HITUNG SKOR GIMANA?

- MAHJONG: RONDE BERAKHIR SEGERA KETIKA SEORANG PEMAIN MENGUMUMKAN "MAHJONG!". PEMAIN LAIN MENUNJUKKAN TANGANNYA UNTUK VERIFIKASI.
- PENGHITUNGAN SKOR: PEMENANG MENGHITUNG NILAI TANGANNYA BERDASARKAN KOMBINASI, SELISIH TILE, DAN POLA KHUSUS. POIN KEMUDIAN DITUKAR MENGGUNAKAN "COUNTING STICK".
- GAGAL MAHJONG (BUNTU): JIKA SEMUA TILE DARI TEMBOK HABIS DAN TIDAK ADA YANG MENCAPAI MAHJONG, RONDE DINYATAKAN "GAGAL" ATAU "BUNTU". TIDAK ADA POIN YANG BERPINDAH, DAN RONDE BERIKUTNYA DIMULAI.

叮叮! 游戏结束后如何计分?

- 胡牌: 当有玩家喊出"胡牌"时, 本轮立即结束。其他玩家需亮出手牌进行验证。
- 分数计算: 赢家根据手牌的组合、花牌及特殊牌型计算得分, 最终通过筹码进行分数结算。
- 流局: 当牌墙所有牌被摸完仍无人胡牌, 则宣布本局"流局"。此局不计分, 直接开始下一轮游戏。

DĪNG DĪNG! YÓUXÌ JIÉSHÙ HÒU RÚHÉ JÌFĒN?

- HÚ PÁI: DĀNG YǒU WǎNJIA HǎN CHŪ "HÚ PÁI" SHÍ, BĒN LÚN LÌJÍ JIÉSHÙ. QÍTĀ WǎNJIA XŪ LIǎNG CHŪ SHǒUPAI JĪNXĪNG YǎNZHĒNG.
- FĒNSHŪ JĪSUǎN: YĪNGJIA GĒNJŪ SHǒUPAI DE ZŪHÉ、HUĀ PÁI JÍ TÈSHŪ PÁIXÍNG JĪSUǎN DEFĒN, ZUǐZHONG TONGGUO CHŌUMǎ JĪNXĪNG FĒNSHŪ JĪSUǎN.
- LIÚ JŪ; DĀNG PÁIQIǎNG SUǒYǒU PÁI BĒI MŌ WǎN RĒNG WŪ RĒN HÚ PÁI, ZÉ XUĀNBÙ BĒN JŪ "LIÚ JŪ". CĪ JŪ BŪ JĪFĒN, ZHĪJIĒ KAISHĪ XIA YI LUN YǒUXÌ.



# APA AJA SIH TILES NYA?

(07)

Ada total 144 tiles yang dibagi jadi 3 main komponen:

1. **Suits (Jenis Tile):** Ada tiga jenis - Bambu, Crak (Character), Bulatan (Circle). Nilainya dari 1 hingga 9, dengan empat tile yang sama untuk setiap angkanya.
2. **Honor (Tile Penghormatan):** Dibagi menjadi Angin (Timur, Selatan, Barat, Utara) dan Naga (Merah, Hijau, Putih).
3. **Bonus (Opsional):** Ada pula Tiles Bunga dan Musim yang tidak harus masuk atau opsional sebagai bonus saja.

总共有144张麻将牌, 分为三个主要部分:

1. **花色牌 (Suits):** 有三种类型 - 条子 (Bamboo)、万子 (Character)、筒子 (Circle)。每种牌的数字从1到9, 每个数字有四张相同的牌。
2. **字牌 (Honor):** 分为风牌 (东、南、西、北) 和箭牌 (中、发、白)。
3. **花牌 (Bonus - 可选):** 还有花牌和季牌, 这些牌不一定使用, 仅作为可选的加分牌。



# TILES - SUITS

(08)

SEBELUMNYA, APA AJA SIH YANG HARUS DIPERSIAPKAN BUAT MAIN? TENTU AJA TILES!

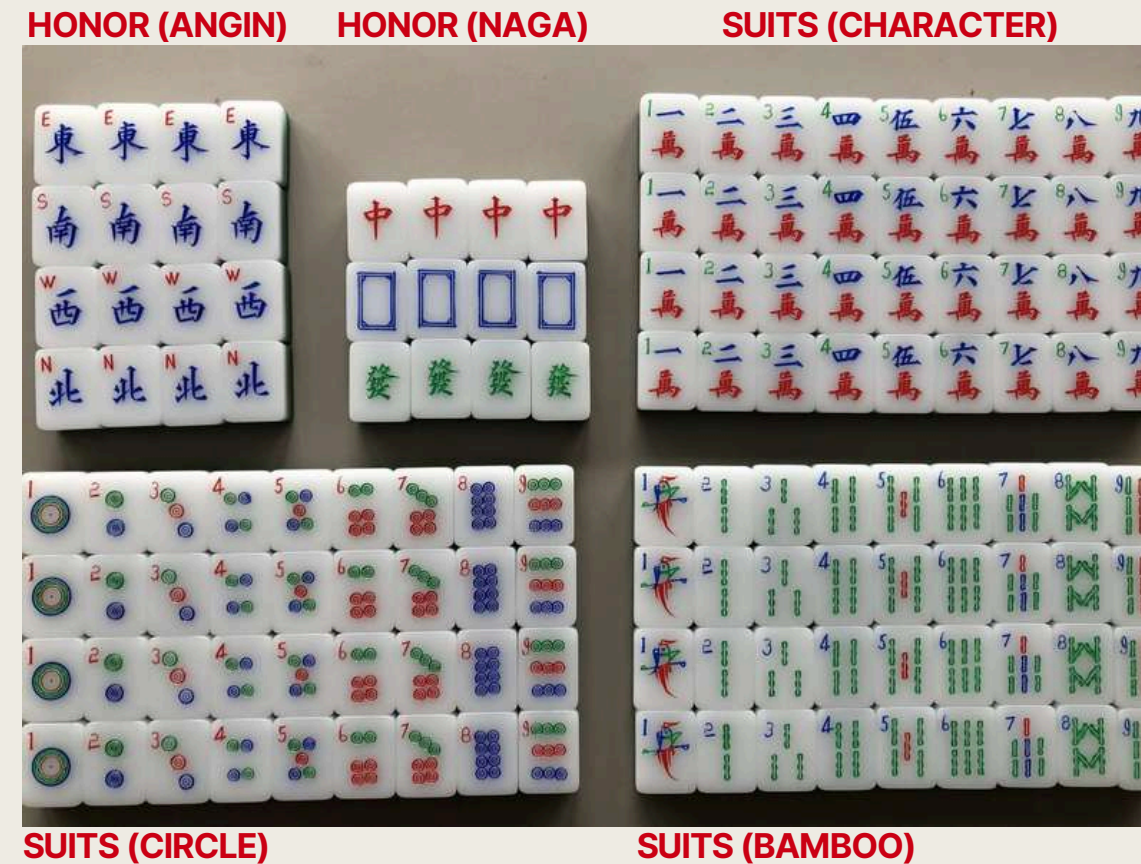
TILES ANGKA ADALAH TIGA JENIS KARTU UTAMA DALAM PERMAINAN MAHJONG YANG MEMILIKI ANGKA 1-9.

TILES INI DIGUNAKAN UNTUK MEMBENTUK URUTAN (SHUNZI) ATAU TIGA KARTU SAMA (KEZHI).

SETIAP JENIS TERDIRI DARI SEMBILAN KARTU DENGAN LAMBANG DAN MAKNA YANG BERBEDA.

## BAMBOO / BAMBU (条子牌 - TIÁO ZI PÁI)

- BERGAMBAR BATANG BAMBU.
- MELAMBANGKAN PERTUMBUHAN DAN UMUR PANJANG.
- BERNOMOR DARI 1 SAMPAI 9 (CONTOH: 1 BAMBU, 2 BAMBU, 3 BAMBU).
- BIASANYA DIGUNAKAN UNTUK MEMBENTUK URUTAN SEPerti 3-4-5 BAMBU.

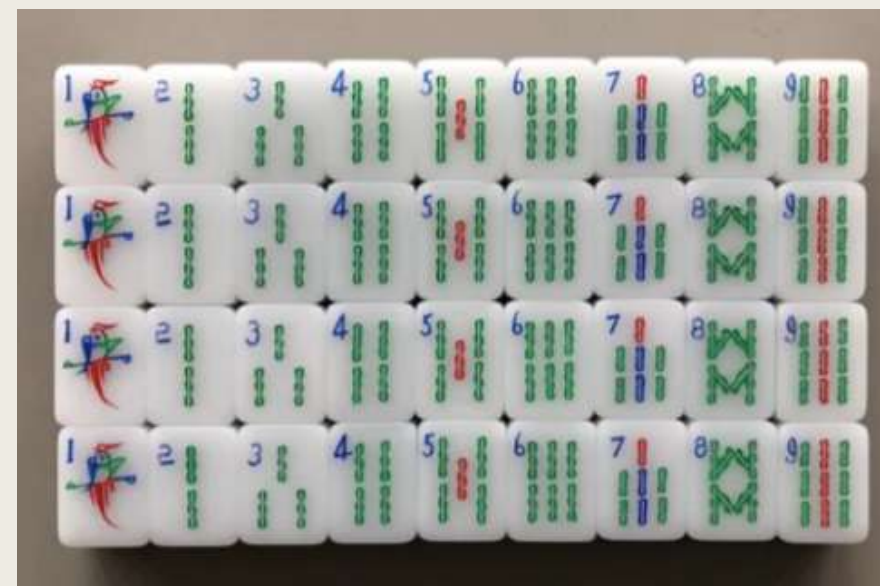


那么，玩游戏前需要准备些什么呢？当然是棋子啦！

数牌是麻将中带有数字的三种主要牌型。

共有三种花色：条子 (TIÁO ZI)、万子 (WÀN ZI)、筒子 (TǒNG ZI)。

每种花色从一到九，可以组成顺子 (SHùnZI) 或刻子 (KÈZI)。



## 条子牌 (TIÁO ZI PÁI / BAMBOO SUIT)

图案是竹节的形状。

象征成长与长寿。

数字范围：一条到九条。

常用组合：顺子（例：三条、四条、五条）。

# TILES - SUITS

(09)

SEBELUMNYA, APA AJA SIH YANG HARUS DIPERSIAPKAN BUAT MAIN? TENTU AJA TILES!

CHARACTER / KARAKTER (万子牌 - WÀN ZI PÁI)

BERGAMBAR HURUF CINA “万” (DIBACA WAN, ARTINYA “SEPULUH RIBU”).

MELAMBANGKAN KEMAKMURAN DAN NILAI TINGGI.

BERNOMOR DARI 1 SAMPAI 9 (CONTOH: 1 WAN, 2 WAN, 3 WAN).

DAPAT MEMBENTUK URUTAN ATAU TIGA KARTU SAMA.



那么，玩游戏前需要准备些什么呢？当然是棋子啦！

万子牌 (WÀN ZI PÁI / CHARACTER SUIT)

- 牌面带有汉字“万”。
- 象征财富与繁荣。
- 数字范围：一万到九万。
- 常用组合：顺子或刻子（例：五万、五万、五万）。

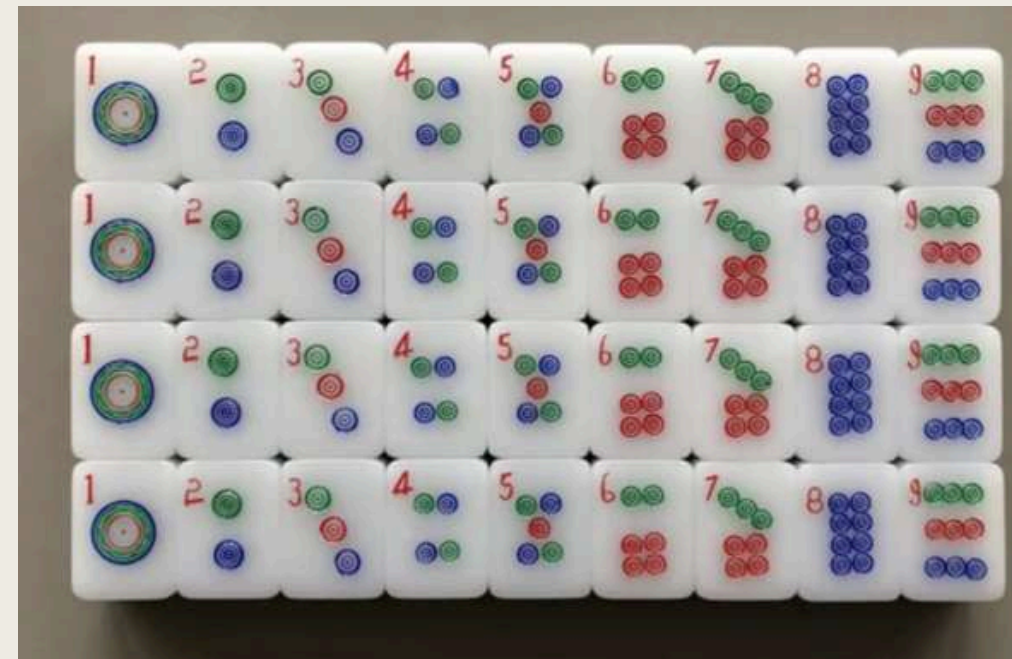
CIRCLE / KOIN (筒子牌 - Tǒng Zi Pái)

• BERGAMBAR LINGKARAN KECIL, MENYERUPAI UANG LOGAM KUNO CINA.

• MELAMBANGKAN KEKAYAAN DAN KEBERUNTUNGAN.

• BERNOMOR DARI 1 SAMPAI 9 (CONTOH: 1 KOIN, 2 KOIN, 3 KOIN).

• UMUMNYA DIGUNAKAN UNTUK MEMBENTUK URUTAN SEPERTI 2-3-4 KOIN.



筒子牌 (Tǒng Zi Pái / CIRCLE SUIT)

- 图案是圆圈形状，像古代的铜钱。
- 象征财富与好运。
- 数字范围：一筒到九筒。
- 常用组合：顺子（例：二筒、三筒、四筒）。

# TILES - HONOR

(10)

SEBELUMNYA, APA AJA SIH YANG HARUS DIPERSIAPKAN BUAT MAIN? TENTU AJA TILES!

HONOR TILES ADALAH JENIS BATU KHUSUS DALAM MAHJONG YANG TIDAK MEMILIKI ANGKA, MELAINKAN SIMBOL HURUF ATAU GAMBAR. TILE INI TERMASUK DALAM KELOMPOK NON-SUITED TILES (BUKAN DARI BAMBOO, CHARACTER, ATAU CIRCLE).

JENIS-JENIS HONOR TILES:

WIND TILES (ANGIN): EAST (東), SOUTH (南), WEST (西), NORTH (北)

DRAGON TILES (NAGA): RED (中), GREEN (發), WHITE (白)



那么，玩游戏前需要准备些什么呢？当然是棋子啦！

字牌是麻将中一种特殊的牌，没有数字，而是带有汉字或符号。属于非数牌 (FĒI SHÙ PÁI)，也就是不属于条 (BAMBOO)、万 (CHARACTER)、筒 (CIRCLE) 三类。

字牌种类 (ZHÌ PÁI ZHǒNGLÈI):

1. 风牌 (FĒNG PÁI / WIND TILES): 东 (DŌNG)、南 (NÁN)、西 (XĪ)、北 (BĚI)
2. 箭牌 (JIÀN PÁI / DRAGON TILES): 红中 (HÓNG ZHŌNG)、发财 (FĀ CÁI)、白板 (BÁI BǎN)

# TILES - HONOR

(11)

SEBELUMNYA, APA AJA SIH YANG HARUS DIPERSIAPKAN BUAT MAIN? TENTU AJA TILES!

那么，玩游戏前需要准备些什么呢？当然是棋子啦！

## FUNGSI DAN NILAI:

- TIDAK BISA DIGUNAKAN UNTUK URUTAN (CHOW), HANYA UNTUK PUNG (3 SAMA) ATAU KONG (4 SAMA).
- MEMILIKI NILAI TINGGI KARENA SULIT DIKOMBINASIKAN.
- KOMBINASI TERTENTU SEPERTI "OWN WIND" ATAU "DRAGON PUNG" MEMBERI BONUS POIN BESAR.

功能与分值 (GŌNGNÉNG Yŭ FĒNZHÍ / FUNGSI DAN NILAI):

- 不能组成顺子，只能组成刻子 (KÈZI / PUNG)或杠子 (GÀNGZI / KONG)。
- 因为难以配对，分值较高。
- 组成“自风刻”或“三元刻”可获得额外加分 (ÉWÀI JIĀFĒN)。



## CARA MEMAINKAN:

- DAPAT DISIMPAN UNTUK MEMBENTUK PUNG/KONG ATAU DIBUANG JIKA TIDAK DIBUTUHKAN.
- JIKA PEMAIN LAIN MEMBUANG TILE YANG KAMU BUTUHKAN, KAMU BISA MEMANGGIL "PUNG" ATAU "KONG."
- KOMBINASI HONOR TILES MEMBERI SKOR TAMBAHAN DI AKHIR PERMAINAN.

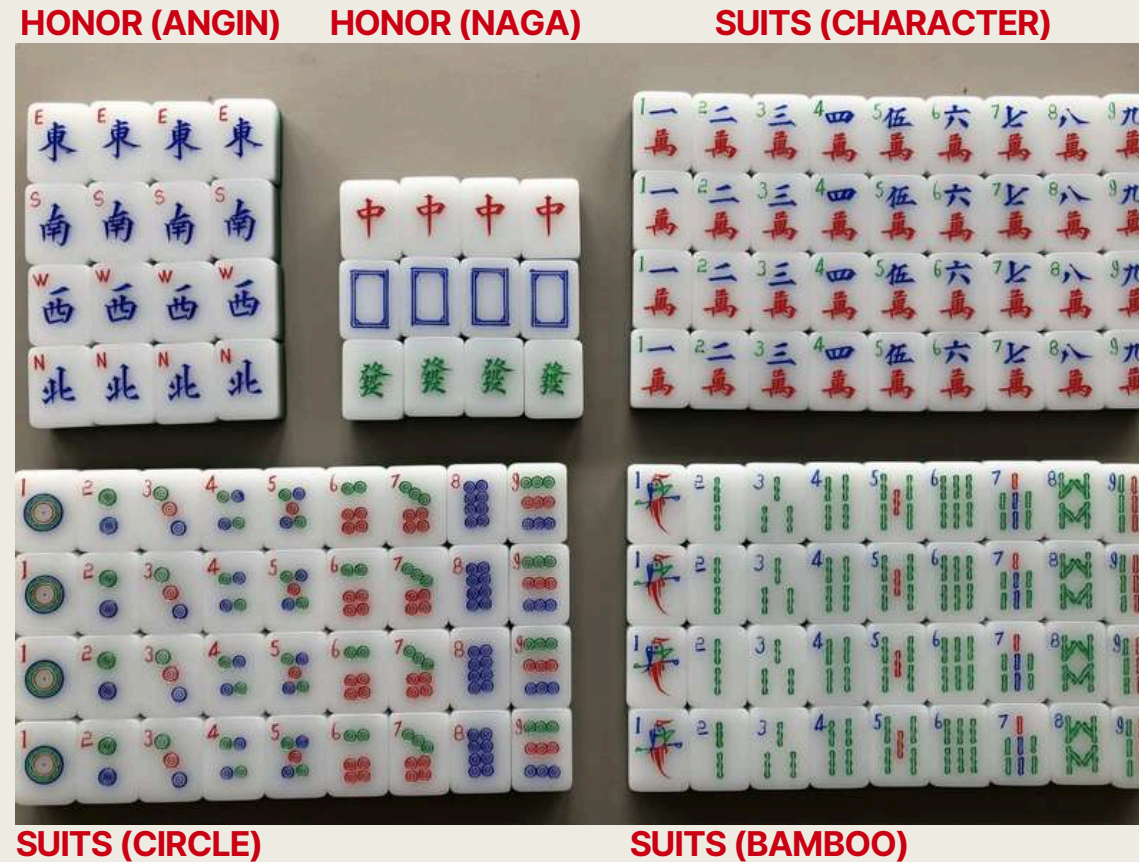
玩法说明 (WÁNFA SHUŌMÍNG / CARA MEMAINKAN):

- 可保留用于组成刻或杠，也可弃掉。
- 若他人打出你所需的字牌，可喊“碰 (PÈNG)”或“杠 (GÀNG)”。
- 成功组合字牌可在结算时获得高分。

# TILES - BONUS

(12)

SEBELUMNYA, APA AJA SIH YANG HARUS DIPERSIAPKAN BUAT MAIN? TENTU AJA TILES!



那么，玩游戏前需要准备些什么呢？当然是棋子啦！

花牌是麻将中的奖励牌，不参与普通的组合（顺子或刻子），但可以在摸到时立即加分（JÍ KÈ JIĀ FÈN）。花牌通常代表季节和人物。

## JENIS-JENIS BONUS TILES:

### 1. KARTU MUSIM (SEASON TILES)

春 (CHŪN) – MUSIM SEMI

夏 (XIÀ) – MUSIM PANAS

秋 (QIŪ) – MUSIM GUGUR

冬 (DŌNG) – MUSIM DINGIN

### 2. KARTU BUNGA ATAU TOKOH (FLOWER / CHARACTER TILES)

梅 (MÉI) – BUNGA PLUM, MELAMBANGKAN KEULETAN

兰 (LÁN) – BUNGA ANGGREK, MELAMBANGKAN KEANGGUNAN

菊 (JÚ) – BUNGA KRISAN, MELAMBANGKAN UMUR PANJANG

竹 (ZHÚ) – BAMBU, MELAMBANGKAN KETEGUHAN



BONUS (BUNGA (ATAS) DAN MUSIM (BAWAH))

## 花牌种类:

### 1. 季节牌 (JÌJIÉ PÁI / KARTU MUSIM)

- 春 (CHŪN)
- 夏 (XIÀ)
- 秋 (QIŪ)
- 冬 (DŌNG)

### 2. 花卉与人物牌 (HUĀHUÌ YŪ RÉNWÙ PÁI)

- 梅 (MÉI) – 坚韧
- 兰 (LÁN) – 优雅
- 菊 (JÚ) – 长寿
- 竹 (ZHÚ) – 坚强

# TILES - BONUS

(13)

SEBELUMNYA, APA AJA SIH YANG HARUS DIPERSIAPKAN BUAT MAIN? TENTU AJA TILES!

## CARA MEMAINKANNYA:

- SAAT PEMAIN MENGAMBIL BONUS TILE, KARTU TERSEBUT LANGSUNG DITUNJUKKAN DAN DILETAKKAN TERPISAH.
- PEMAIN KEMUDIAN MENGAMBIL SATU KARTU PENGGANTI (DRAW LAGI).
- SETIAP BONUS TILE AKAN MENAMBAH SKOR PEMAIN PADA AKHIR PERMAINAN.



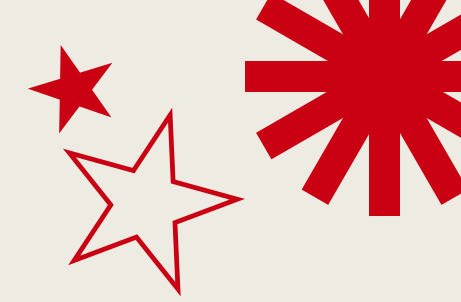
BONUS (BUNGA (ATAS) DAN MUSIM (BAWAH))

那么，玩游戏前需要准备些什么呢？当然是棋子啦！

## 玩法说明:

- 当玩家摸到花牌时，立即亮出并放在一旁。
- 玩家可以立即补牌（再摸一张新的牌）。
- 每张花牌在结算时都会增加分数。

# CARA MENANGNYA?



NAH, TADI SEMPET DIBAHAS TUJUAN DAN CARA MAINNYA, TAPI APA SIH TANGAN LENGKAP UNTUK MENANG?

Tangan lengkap itu saat pemain memiliki:

- Empat "Set": Ini bisa berupa Pung atau Chow (3 tile yang identik) atau Kong (4 tile yang identik).
- Satu "Pair" (Mata): Dua tile yang identik.

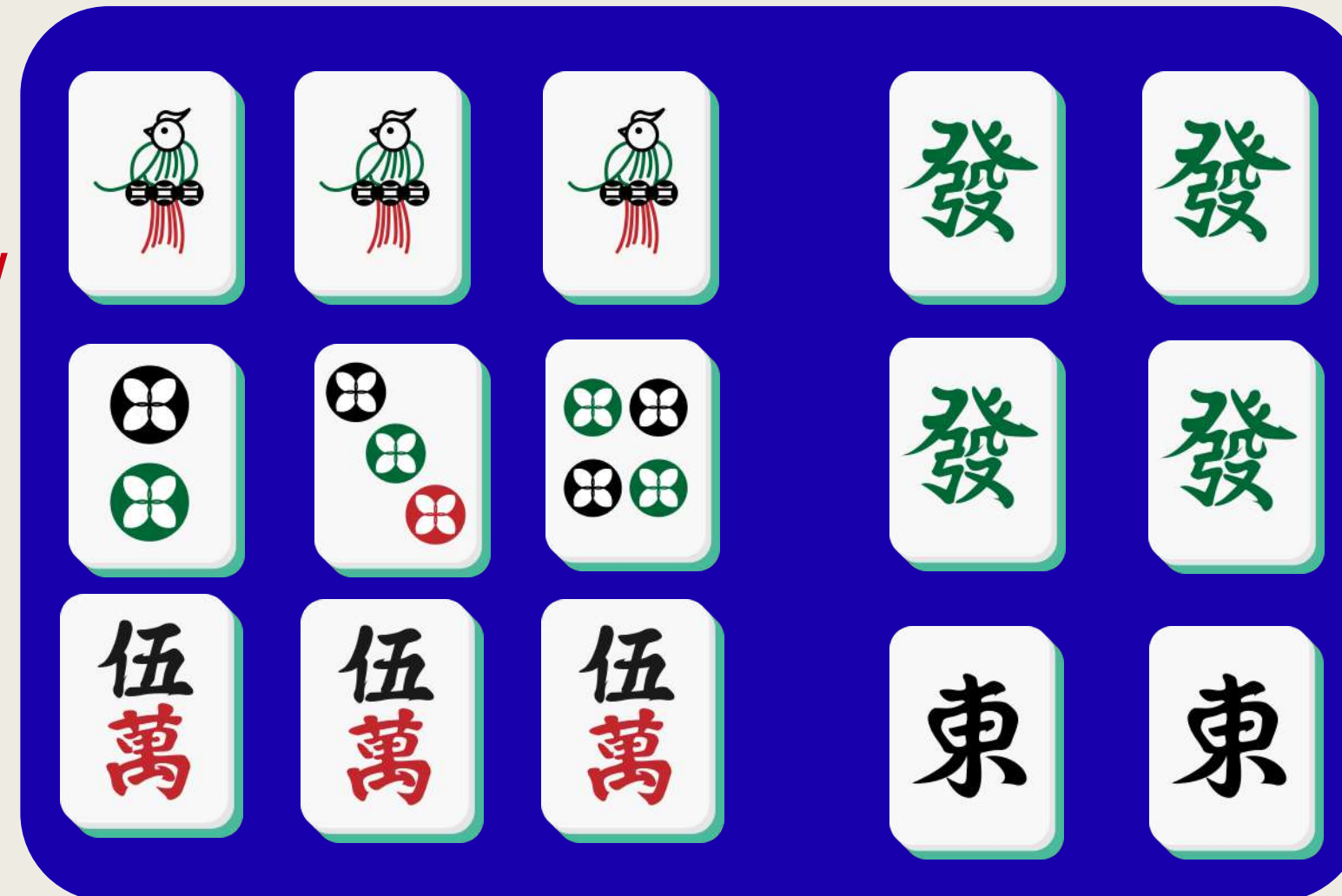
Jadi dalam total pemain seharusnya memiliki 14 tiles yang didapatkan dari 4 set dan 1 pair.

完整手牌需满足以下条件:

四个"组合": 可以是碰或吃 (3张相同牌组成) 也可以是杠 (4张相同牌组成)

一对"将牌": 两张完全相同的牌

总计玩家应持有14张牌, 即由4个组合和1对将牌构成



Contoh tangan yang menang adalah:

- Set 1 Pung dengan Tiga Bambu 1,
- Set 2 Chow dengan Bulatan 2,3,4 (berurut)
- Set 3 Pung dengan Tiga Crak 5
- Set 4 Kong dengan empat Kong Naga Hijau dan 1 Pair dengan dua angin timur.

获胜手牌示例如下:

- 组合1: 由3张一条组成的碰
- 组合2: 由筒子2、3、4组成的顺子
- 组合3: 由3张五万组成的碰
- 组合4: 由4张绿发组成的杠
- 将牌: 由2张东风组成的一对

Wánzhěng shǒupái xū mǎnzú yīxià tiáojiàn:

Sì gè "zǔhé": Kěyǐ shì pèng huò chī (sān zhāng xiāngtóng pái zǔchéng) yě kěyǐ shì gàng (sì zhāng xiāngtóng pái zǔchéng)

Yī duì "jiàng pái": Liǎng zhāng wánquán xiāngtóng de pái

Zǒng jì wánjiā yīng chiyǒu shí sì zhāng pái, jí yóu sì gè zǔhé hé yī duì jiàng pái gòuchéng

Huòshèng shǒupái shì lì rúxià:

- Zǔhé 1: Yóu sān zhāng yī tiáo zǔchéng de pèng
- Zǔhé 2: Yóu tǒngzi èr、sān、sì zǔchéng de shùnzi
- Zǔhé 3: Yóu sān zhāng wǔ wàn zǔchéng de pèng
- Zǔhé 4: Yóu sì zhāng lǜ fā zǔchéng de gàng
- Jiàng pái: Yóu liǎng zhāng dōngfēng zǔchéng de yī duì

# (14)

PRESENTED BY  
KELOMPOK 1

TERIMAKASIH  
SUDAH MENDENGARKAN!

你们不可以问我们<3  
JANGAN TANYA PERTANYAAN YAA <3

PRESENTED BY  
KELOMPOK 1

# 谢谢!

