

Mhing®

Det fascinerande spelet med doft av österlandets mystik!
För 2-6 deltagare, ålder 10-99 år

Inledning

Mhing är ett fascinerande spel som bygger på det klassiska kinesiska spelet Mah Jong. Genom att samla på grupper av olika kort gäller det att bli den som först gör en Mhing. Spelet spelas i flera omgångar och bara den spelare som gjort en Mhing får poäng i varje omgång. Den som först uppnått 500 poäng vinner spelet.

Förberedelser

- Välj vem som ska vara giv i första omgången. Detta tillgår på följande sätt: plocka på måfå ut lika många kort från leken som antalet spelare. Ett av korten ska vara ett Mhingkort. Blanda och dela ut dessa, ett kort till varje spelare. Den spelare som drar Mhingkortet blir giv i första omgången.
- Given blandar kortleken (eftersom kortleken är stor, kan man dela den på två, blanda varje hög för sig, och sedan sätta ihop den igen) och delar sedan ut korten ett i taget, medsols, med början på spelaren till vänster om given, tills alla deltagarna har fått **13 kort var**. Återstoden av kortleken läggs, med baksidan upp, mitt på bordet, i den svarta kortbrickans ena fack, och kallas "Källan".

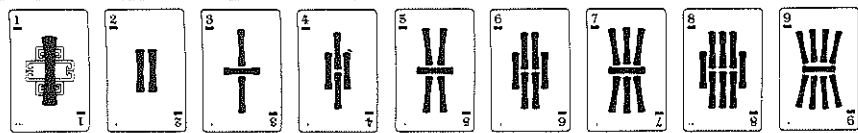
Spelets gång

1. Korten i Mhing

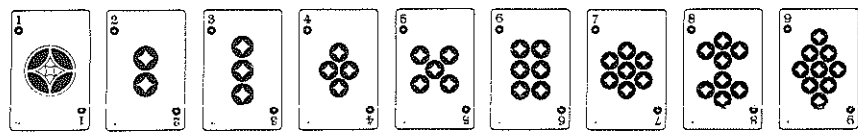
Mhingkortet består av 150 kort: 108 Seriekort, 28 Honnörskort, 8 Blomsterkort och 6 Mhingkort.

SERIEKORT

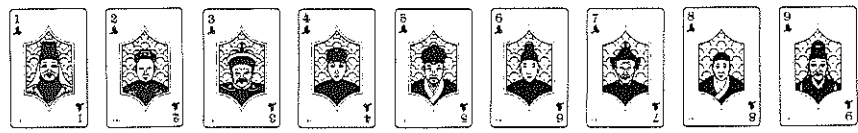
Det finns tre serier: **Bambu**, **Ringar** och **Tecken**. Varje serie är numrerad från 1 till 9, och av varje nummer finns det fyra likadana kort, (3x9x4=108 st).



Bambu



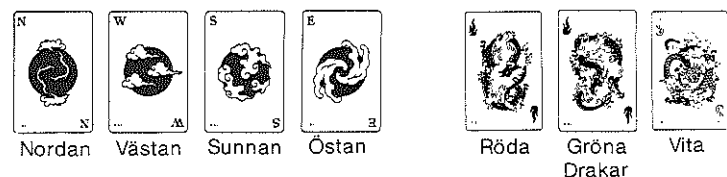
Ringar



Tecken

HONNÖRSKORT

Honnörskortet består av de fyra **Vindarna** (Nordan, Östan, Sunnan och Västan), och de tre **Drakarna** (Röda, Gröna och Vita). Det finns fyra likadana kort av varje Honnörskort, (7x4=28 st).



BLOMSTERKORT

Det finns totalt 8 Blomsterkort, 2 likadana av varje kort, (2x4=8 st). Blomsterkortet fungerar som bonuskort och ger extra värde åt en Mhing-hand. Blomsterkortet kan inte ingå i vare sig en grupp eller ett Par.

När en spelare drar ett blomsterkort från Källan, eller får det i sin hand i given, läggs det omedelbart på bordet framför spelaren och ersätts med ett nytt kort från Källan.



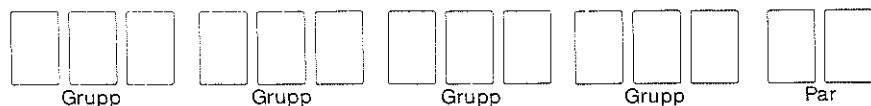
MHINGKORT

Det finns sex Mhingkort. Ett Mhingkort kan ersätta vilket annat kort som helst i en Sekvens, ett Tretal eller ett Par. Detta gäller dock bara under förutsättning att spelaren i fråga redan har, på handen, de andra korten som ska ingå i gruppen. När ett kort ropas in till en grupp eller ett Par får ett Mhingkort alltså inte ingå i gruppen eller Paret som läggs ner på bordet framför spelaren.



2. De olika kortkombinationerna

Spelets mål är att göra en Mhing (gå ut) genom att få en komplett hand bestående av **fyra grupper om tre kort vardera, samt ett Par**.



När man gör en Mhing slänger man inte något kort. Det kort man plockar upp eller ropar in för att få en komplett Mhinghand, är det fjortonde kortet som behövs för att bilda fyra grupper och ett Par.

Den spelare som först gör en Mhing får poäng. Hur stor poängen blir beror på hur kombinationerna av de hopsamlade grupperna ser ut. Se vidare under rubriken "Poängberäkning". Endast den spelare som gör en Mhing får poäng. En spelare som tar chansen att samla ihop en extra värdefull hand löper alltid risken att någon annan gör en Mhing först.

Den spelare som först kommit upp i 500 poäng vinner spelet.

GRUPP - En grupp består antingen av en Sekvens (tre kort i nummerföljd eller ett Tretal (tre likadana kort)). En grupp ska alltid bestå av tre kort. En grupp om fyra kort

3. Spelets grundprincip

Given börjar alltid spelet genom att dra det översta kortet från Källan och kastar sedan ett valfritt kort från handen. Man talar alltid om vilket kort man kastar genom att högt säga dess namn (t ex "Tre Ringar", "Sex Bambu", "Röd Drake", osv) samtidigt som man lägger ner kortet i kortbrickan, i facket bredvid Källan. Ett kastat kort kan utnyttjas av en annan spelare för att fullborda en grupp eller för att göra en Mhing. Om ingen vill ha det kastade kortet går turen vidare till näste spelare i tur, som drar ett kort från Källan och sedan kastar ett kort, och så vidare. Turordningen fortsätter medsols runt bordet.

4. Att ropa in ett kastat kort

Om ett kastat kort inte ropas in innan näste spelare i tur drar ett kort från Källan, blir det kastade kortet "dött" och kan inte utnyttjas igen. Om man vill ropa in någon annans just kastade kort, måste detta göras innan näste spelare drar ett kort från Källan. Det finns tre olika ord att använda när man ropar in ett kort:

"Tjao" - när det inropade kortet fullbordar en Sekvens

"Pong" - när det inropade kortet fullbordar ett Tretal

"Mhing" - när det inropade kortet fullbordar en Mhing

5. "Tjao" - fullborda en Sekvens

Om man har två av de tre kort som behövs till en Sekvens, och spelaren till höger kastar det felade kortet, får man ropa "Tjao" och ta upp det kastade kortet. Man måste då genast lägga ner den kompletta Sekvensen framför sig på bordet och avsluta sin tur med att kasta ett valfritt kort från handen. Turen går sedan till nästa spelare.

Viktig regel: Man kan bara ropa "Tjao" när man sitter i tur närmast efter den som just kastade det kort man vill ropa in. Kom också ihåg att ett Mhingkort inte får ingå när man ropat in till en Sekvens.

6. "Pong" - fullborda ett Tretal

Om man har två av de tre kort som behövs till ett Tretal, och en annan spelare kastar ett likadant kort, får man genast ropa "Pong" och ta upp det kastade kortet. Man måste då genast lägga ner det kompletta tretalet framför sig på bordet. Turordningen går sedan till spelaren till vänster om en och de spelare som eventuellt finns mellan en själv och spelaren som kastade kortet hoppas över. Kom ihåg att ett Mhingkort inte får ingå när man ropat in till ett Tretal.

7. "Mhing" - gå ut

När man har byggt upp sin hand så att allt som saknas är ett enda kort för att man ska ha fyra grupper och ett Par, meddelar man detta genom att säga "Jag väntar", i samband med att man som vanligt avslutar sitt drag genom att kasta ett kort från handen. Det räcker att säga "Jag väntar" en gång. Nästa gång det är ens tur behöver orden alltså inte upprepas.

Man kan antingen ropa in det sista kortet, eller själv dra det från Källan. När man så får det sista kortet och har en Mhinghand, så talar man om det genom att säga "Mhing", samtidigt som man lägger ner alla korten på bordet framför sig. Man slänger inte något kort när man gör en Mhing. Det behövs ju 14 kort för att fullborda en Mhing, och det 14:e kortet är det kort man just dragit från Källan, eller just ropat in.

8. Om flera spelare samtidigt ropar in ett slängt kort

En spelare som ropar in ett kort för att fullborda en Mhing har företräde till kortet framför de spelare som behöver kortet till en Pong eller Tjao. En spelare som ropar in ett kort till en Pong har företräde till kortet framför den spelare som behöver kortet till en Tjao. Om flera spelare samtidigt ropar in ett slängt kort till en Mhing har den spelaren företräde som sitter först i tur efter det kastade kortet.

9. När lägger man ner kompletta grupper?

Endast de grupper som görs kompletta med hjälp av ett inropat kort läggs ner på bordet. De grupper som görs kompletta genom att man själv drar korten från Källan behåller man på handen. (Det är bara i sådana grupper eller Par som ett Mhingkort får ingå). Tar man upp ett kastat kort så måste man lägga ner det kastade kortet på bordet framför sig, samt komplettera med de kort man har på handen som fullbordar gruppen. Enda gången man får använda ett inropat kort till ett Par är om man med detta gör en Mhing (går ut).

Poängberäkning

1. Enheter och poäng

Bara den som först gör en Mhing får poäng. En Mhing-hands totala värde beräknas efter det antal enheter den uppnår. Enheterna omvandlas sedan till poäng som antecknas på varje spelares protokoll. De spelare som inte gör en Mhing får inte några minuspoäng, de får helt enkelt inte några poäng alls. Tabellen här nedanför visar de olika enheterna och deras motsvarande poängsummor. Lägg märke till att poängen fördubblas för varje enhet upp till 5 enheter. Efter 5 enheter fördubblas poängen först vid var 3:e enhet.

1 enhet = 2 poäng	5, 6, 7 enheter = 32 poäng
2 enheter = 4 poäng	8, 9, 10 enheter = 64 poäng
3 enheter = 8 poäng	11, 12, 13 enheter = 128 poäng
4 enheter = 16 poäng	14, 15, 16 enheter = 256 poäng

2. Poängtablåer

Varje spelare får ett protokoll där de olika kortkombinationerna och deras värden i enheter står upptagna. När man gjort en Mhing, antecknar man varje kortkombinations värde i enheter, i en lodrät spalt bredvid varje kombination man har i sin Mhing-hand. (Kom ihåg att bara den som gör en Mhing får poäng). Summera ihop antalet enheter och skriv totalsumman i rutan för ANTAL ENHETER. Titta sedan på poängtabellen överst på protokollet. Överför antalet enheter till motsvarande antal poäng och skriv in poängen i rutan för TOTALPOÄNG nedanför. Du använder alltså en lodrät spalt för var gång du gör en Mhing. I kolumnen för LÖPANDE POÄNG adderas efterhand din TOTALSUMMA, så att du vet hur nära du är att uppnå de 500 poäng som behövs för att vinna.

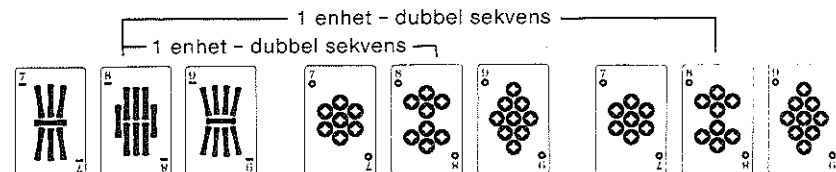
3. Spel på olika nivåer

Det finns många olika kortkombinationer man kan försöka få i sin Mhing-hand för att öka poängvärdet. Det nya poängberäkningssystemet i Mhing gör att man kan lära sig de olika kortkombinationerna steg för steg, så att man kan börja spela och njuta av Mhing med en gång. Efterhand som man blir skickligare, kan man lära sig fler och fler kortkombinationer, vilket gör spelet än mera intressant och spännande.

Ovana spelare kan börja spela genom att bara samla på de kortkombinationer som är värda 1 enhet. När man sedan, efter några spelrundor, har lärt sig dessa kortkombinationer, kan man lägga till de kombinationer som är värda 3 enheter osv, tills man spelar Mhing med alla de olika kombinationsmöjligheterna som finns.

EXEMPEL PÅ HUR EN MHINGHAND POÄNGBERÄKNAS

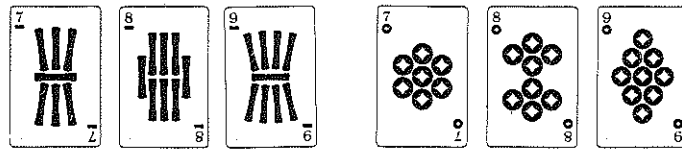
Exempel 1. Vid poängberäkning av en Mhing-hand får man enheter för alla kortkombinationer som hänger ihop med varandra. De nio korten här nedan är till exempel värda 5 enheter:



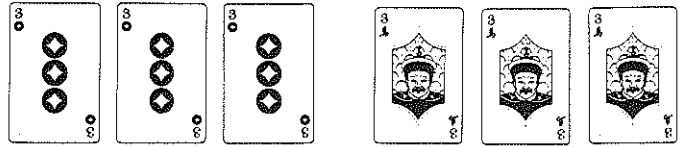
EN ENHET

©1982, 1983, 1984 Suntex International, Inc., USA.
Mhing® is a registered trademark of Suntex International, Inc.
Made in Sweden by BRIO AB under license from Suntex International, Inc.

DUBBEL SEKvens - Två Sekvenser i samma valörer men olika Serier



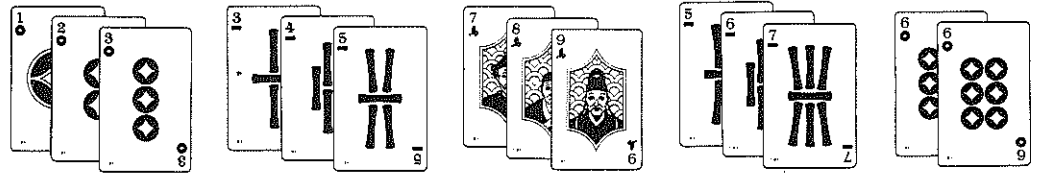
DUBBELT TRETAL - Två Tretal i samma valörer men olika Serier



TRETAL I HONNÖRSKORT - Ett Tretal i tre identiska Honnörskort (antingen Drakar eller Vindar)

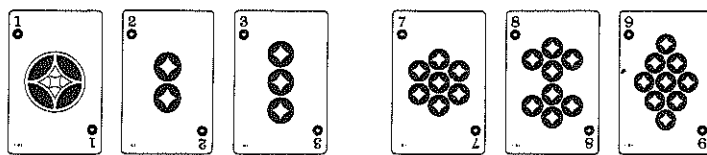
PAR I 2:or, 5:or eller 8:or - Paret består av identiska 2:or, 5:or eller 8:or från någon av Serierna

ENBART SEKvensER - Alla grupper är Sekvenser; inga Tretal ingår

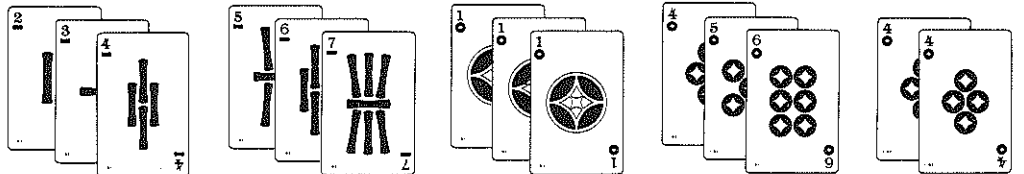


BLOMMOR - varje Blomsterkort är värt en enhet

BRUTEN KEJSARRAD - Två Sekvenser; 1, 2, 3 och 7, 8, 9 från samma Serie men utan mittersta Sekvensen 4, 5, 6



ENBART TVÅ SERIER - Handen består enbart av kort från två av Serierna utan några Honnörskort

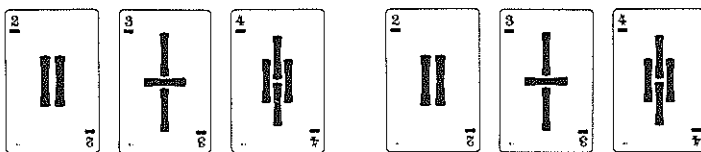


TRE ENHETER

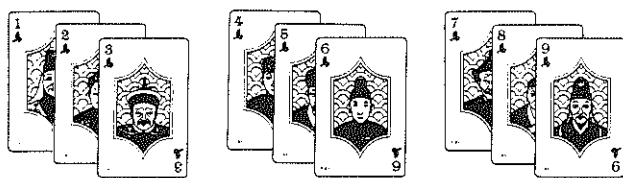
TRIPPEL SEKvens - Tre Sekvenser i samma valörer men olika Serier

TRIPPELT TRETAL - Tre Tretal i samma valörer men olika Serier

IDENTISKA DUBBLA SEKvensER - två Sekvenser i samma valörer från samma Serie

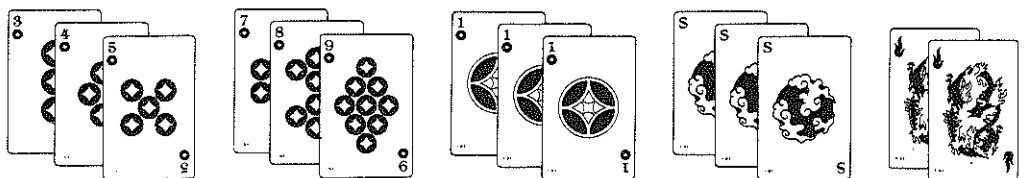


KEJSARRAD - En komplett Sekvens från 1 till 9 i samma Serie

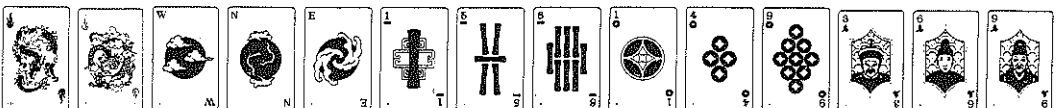


ENBART TRETAL - Alla grupper är Tretal, inga Sekvenser ingår

EN SERIE OCH HONNÖRSKORT - Handen består av grupper från samma serie och Honnörskort

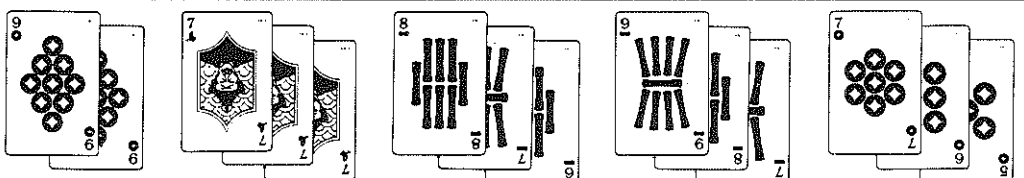


INGENTING PASSAR IHOP - Specialhand där inget av korten på något vis passar ihop med något annat kort. Du får inte ha något Par och alla kort från samma Serie måste vara minst tre nummer ifrån varandra. Den här handen kan bara bildas med kort dragna från Källan, inga kastade kort får ropas in utom det allra sista kortet som behövs för att få en komplett Mhing-hand.



FEM ENHETER

HÖGA/LÅGA - En hand där alla kort kommer från Serie korten och består av antingen LÅGA kort från 1 till 5 eller HÖGA kort från 5 till 9. Handen får inte innehålla några Honnörskort.



HONNÖRSKORT OCH ALLA SERIER - En hand som består av grupper från alla tre Serierna plus Vindar och Drakar

