

# **PERATURAN GARUDA MAHJONG**

**v2.1**

# Daftar Isi

Pengantar.....	3
Penyusun.....	3
Daftar Istilah.....	4
Komponen Mahjong.....	8
Persiapan Permainan.....	9
Alur Permainan.....	10
Fase Pembangunan.....	10
Fase Pencarian.....	11
Fase Penilaian.....	12
Peraturan Khusus.....	14
Pertahanan Sempurna.....	14
Tembok Mati Dan Quad.....	14
Mahjong Terbatas.....	14
Pengumuman Makan Dan Mahjong.....	14
Bangkrut Selesai.....	15
Maksimum Denda.....	15
Daftar Nilai Komposisi Tangan.....	16
Penjelasan Komposisi Tangan.....	16
Pelanggaran Dan Sanksi.....	22
Jenis Sanksi / Penalti.....	22
Pelanggaran Permainan.....	22
Pelanggaran Etika.....	24
Variasi Permainan.....	25
Sejarah Revisi.....	26

# Pengantar

Dokumen ini merupakan peraturan utama dalam permainan **mahjong garuda**. Mahjong garuda disusun dengan tujuan untuk menjadi jembatan antara pemain muda yang terbiasa dengan permainan Riichi mahjong, dengan berbagai pemain senior yang lebih terbiasa dengan permainan China dan Hongkong, serta pemain mahjong baru agar bisa bermain nilai secara cepat. Dengan adanya mahjong garuda diharapkan semua golongan pemain tersebut dapat bersaing di level yang setara dan profesional.

# Penyusun

- Riezky Pratama Ry
- Kuntoro Waskitho Adi
- David Santoso
- Christian Hendrawardana

# Daftar Istilah

## Kartu

Balok mahjong yang memiliki gambar/tulisan yang dipakai dalam permainan mahjong.

## Logo

Gambar kartu yang menentukan grup dari kartu tersebut.

## Kartu Bambu (*shouzu/suo/sticks*)

Kartu yang memiliki logo bambu dengan angka 1 sampai 9. Menentukan angka dengan cara menghitung jumlah bambunya.



## Kartu Bulat (*pinzu/tong/dots*)

Kartu yang memiliki logo bulat dengan angka 1 sampai 9. Menentukan angka dengan cara menghitung jumlah bambunya.



## Kartu Karakter (*manzu/wan/cracks*)

Kartu yang memiliki logo tulisan mandarin dengan angka 1 sampai 9. Untuk menentukan angka dengan cara membaca tulisan angkanya. Untuk membedakan dengan angin, kartu karakter memiliki 2 warna pada tulisannya.



## Kartu Angin (*Tong-Nan-Sha-Pei*)

Kartu yang memiliki logo tulisan dengan 1 warna saja. **Tidak memiliki angka**. Terdiri dari 4 mata angin dengan urutan timur, selatan, barat, utara. (Tong - Nan - Sha - Pei)



## Kartu Naga

Kartu yang memiliki tulisan dengan 3 warna berbeda. **Tidak memiliki angka**. Biasa disebut naga putih, naga hijau, dan naga merah.



## Kartu Tengah

Semua kartu yang **memiliki angka 2, 3, 4, 5, 6, 7, atau 8.**

## Kartu Terminal

Semua kartu yang **memiliki angka 1 atau 9.**

## Kartu Royal

Semua kartu yang **tidak memiliki angka**, yaitu kartu angin atau kartu naga.

## Kartu Mulia

Semua kartu royal yang berharga bagi pemain. Kartu yang termasuk dalam kelompok ini adalah semua **kartu naga dan kartu angin yang merupakan angin pemain.**

## Kartu Buangan

Semua kartu yang **dibuang** pemain, yang tidak termasuk kedalam tangan pemain dan tembok. Kartu dibuang secara terbuka di tengah-tengah tembok.

## Tembok

Kartu mahjong yang tertutup dan disusun memanjang sepanjang 17 kartu di depan pemain. Tembok memiliki tinggi 2 kartu, sehingga masing-masing pemain memiliki 34 kartu sebagai tembok ketika fase pembangunan.

## Tembok Hidup

Tembok yang dipakai selama permainan. Pemain mengambil kartu dari tembok ini hingga habis.

## Tembok Mati

Tembok sepanjang 7 kartu (total 14 kartu mati) yang tidak akan diambil pemain selama 1 ronde bermain. Satu-satunya cara untuk mengambil kartu dari tembok mati adalah dengan membentuk **set quad**.

## Angin Pemain

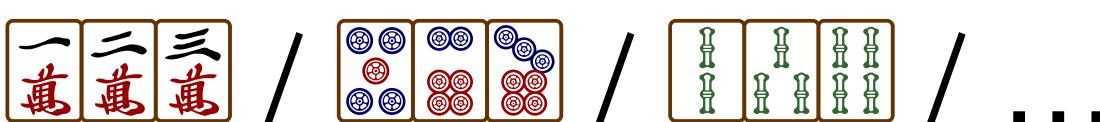
Masing-masing pemain memiliki angin yang berbeda sesuai dengan arah mata angin. Pemain dengan angin timur adalah pemain pertama dan penentu dalam setiap ronde mahjong, biasanya disebut pemain timur. Setiap ronde, angin setiap pemain selalu berganti dan berputar berlawanan arah jarum jam.

## Set

Kelompok kartu yang **terdiri dari 3 hingga 4 kartu** yang termasuk dalam urutan atau triplet.

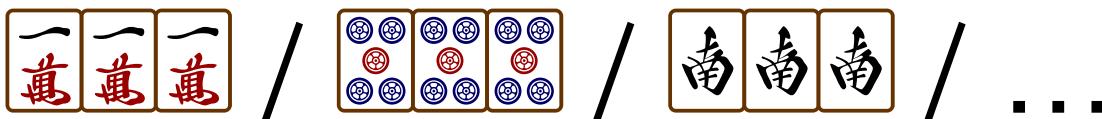
## Urutan (chi/chow)

Sebuah **set** kartu yang berjumlah **3 kartu dengan logo yang sama dan angka yang berurutan.** Kartu royal tidak bisa membuat urutan ini karena tidak memiliki angka.



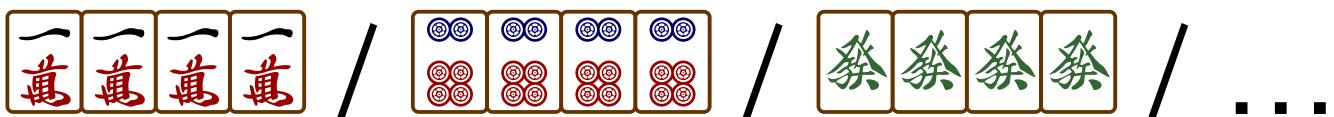
## Triplet (pon/pong)

Sebuah set kartu yang berjumlah 3 kartu dengan logo dan angka yang sama atau untuk royal, logo yang sama.



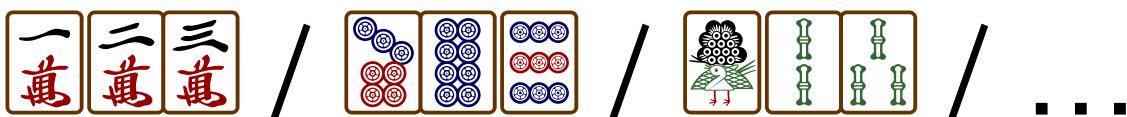
## Quad (kan/kong)

Sebuah set kartu yang berjumlah 4 kartu dengan logo dan angka yang sama atau untuk royal, logo yang sama. Set quad juga di anggap sebagai set triplet.



## Urutan Ujung

Sebuah set urutan yang mengandung kartu terminal, yaitu angka 1 atau 9.

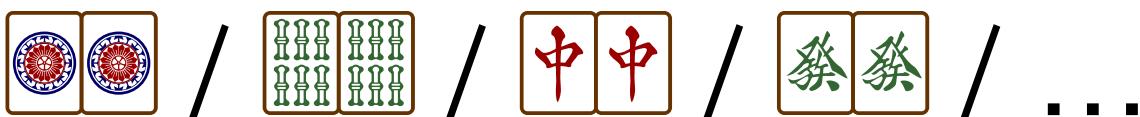


## Pengumuman makan

Pemain harus mengumumkan set yang dibuat ketika pemain melakukan aksi makan dalam membentuk set. Set yang terbuat akan menjadi **set buka**.

## Kembar (pair)

2 kartu dengan gambar, logo dan angka yang sama. **Tidak termasuk dalam kategori set** karena berjumlah 2 kartu.



## Set Buka

Sebuah set yang dibentuk dengan mengambil kartu yang dibuang oleh pemain lain. Ketika membentuk set ini, **pemain harus melakukan pengumuman makan ke semua pemain sebelum mengambil kartu yang diinginkan**.

## Set Tutup

Sebuah set yang dibentuk sendiri tanpa mengambil kartu dari pemain lain. Pemain **tidak** perlu mengumumkan ke semua pemain. Khusus untuk set quad, ketika pemain ingin membentuk quad, pemain diharuskan **melakukan pengumuman quad walaupun pemain membentuk quad dari kartu tembok**.

## **Tangan Pemain**

Merujuk ke semua kartu non-tembok dan non-buangan yang dimiliki pemain baik terbuka atau tertutup. **Selama permainan, tangan pemain berjumlah 13 kartu. Ketika mencapai mahjong, tangan pemain berjumlah 14 kartu.**

## **Tangan Siap**

Kondisi tangan pemain dimana pemain kurang 1 kartu lagi untuk menjadikan **mahjong**.

## **Tangan Rusak**

Kondisi tangan pemain dimana belum mencapai **tangan siap**.

## **Tangan Mati**

Kondisi tangan pemain yang **tidak diperbolehkan menyatakan set dan mahjong**. Tangan pemain juga akan **selalu dianggap tangan rusak**.

## **Komposisi Tangan**

Kombinasi kartu yang menentukan nilai dari tangan pemain.

## **Mahjong**

Tangan pemain yang berhasil membentuk 4 set dan 1 kembar atau bentuk aneh yang diperbolehkan pada bagian komposisi tangan. Pemain yang berhasil membentuk mahjong merupakan pemenang dari ronde yang dimainkan.

## **Minimal Poin**

Minimal poin yang diperlukan oleh tangan pemain untuk bisa menyatakan mahjong. Jika total poin tangan pemain kurang dari poin ini, maka pemain tidak boleh menyatakan mahjong.

## **Token Poin**

Alat bantu hitung yang digunakan untuk menentukan nilai yang dimiliki oleh pemain. Terdiri dari beberapa pecahan dengan pecahan terkecil adalah 100 poin.

## **Upeti**

Poin yang dibayarkan kepada pemain yang berhasil makan dan mahjong dari kartu buangan pemain lain. Besaran nilai upeti harus dibawah minimal poin.

## **Denda Tangan Rusak**

Total pergerakan poin yang terjadi ketika tembok habis dan tidak ada yang mahjong. Pemain dengan tangan rusak akan membayar denda kepada pemain dengan tangan siap. Nilai dari denda tangan rusak harus memiliki kelipatan 600.

## **Bangkrut**

Kondisi total poin pemain bernilai **negatif atau dibawah 0**. Poin 0 tidak di anggap bangkrut.

# Komponen Mahjong

Menggunakan **mahjong standar tanpa kartu bunga, joker, atau binatang**. Dapat menggunakan set mahjong apapun (China, Riichi, Singapore, Amerika, dan sebagainya). Untuk lebih jelasnya:

- 136 Kartu mahjong yang terdiri dari:

- 36 kartu karakter dengan angka 1 sampai 9, masing-masing kartu berjumlah 4 buah



- 36 kartu bulat dengan angka 1 sampai 9, masing-masing kartu berjumlah 4 buah



- 36 kartu bambu dengan angka 1 sampai 9, masing-masing kartu berjumlah 4 buah



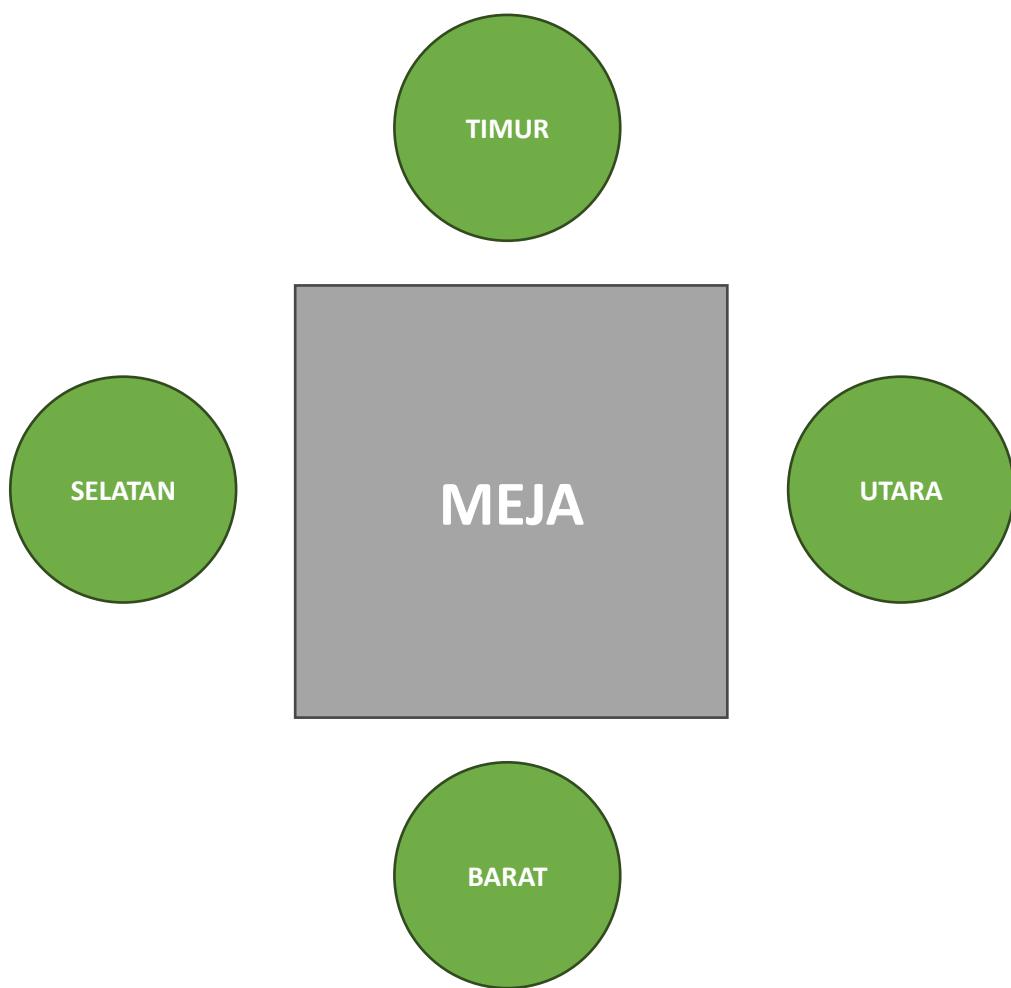
- 28 kartu royal, masing-masing kartu berjumlah 4 kopi



- Token nilai dengan ketentuan pecahan terkecil adalah 100 poin. Total poin standar yang digunakan dalam permainan adalah 40.000 poin.
- 2 Dadu 6 sisi.
- 1 Meja persegi dengan 4 kursi yang nyaman digunakan untuk bermain
- 1 Alas atau matras mahjong (opsional)

# Persiapan Permainan

1. Pisahkan 4 kartu angin dengan mata angin berbeda masing-masing 1 kartu. Kemudian acak kartu secara tertutup.
2. Masing-masing pemain mengambil kartu angin tersebut secara acak. Pemain boleh melihat kartu angin yang diperoleh.
3. Pemain yang mendapatkan kartu angin timur menjadi pemain timur. Silahkan duduk di salah satu sisi meja mahjong.
4. Pemain yang mendapatkan kartu angin selatan menjadi pemain selatan. Silahkan duduk di sisi sebelah kanan dari pemain timur.
5. Pemain yang mendapat kartu angin barat menjadi pemain barat. Silahkan duduk di sisi seberang / depan pemain timur.
6. Pemain yang mendapat kartu angin utara menjadi pemain utara. Silahkan duduk di sisi sebelah kiri dari pemain timur
7. Bagikan token nilai ke masing-masing pemain sebesar 10.000 poin.



# Alur Permainan

Permainan mahjong garuda standar dimainkan dalam **delapan ronde** atau biasa disebut **permainan selatan 4 atau separuh**. Di dalam satu ronde terdapat tiga fase yang dilakukan secara bersama-sama. Fase tersebut adalah:

1. Fase Pembangunan
2. Fase Pencarian
3. Fase Penilaian

Di akhir setiap ronde, angin pemain akan bergeser berlawanan jarum jam. Contohnya: pemain timur akan menjadi pemain utara, pemain selatan akan menjadi pemain timur, dan seterusnya. Ketika semua pemain sudah menjadi pemain timur sebanyak 2 kali, maka permainan selesai. **Pemain dengan total poin tertinggi menjadi pemenang di permainan ini**. Jika poin tertinggi dimiliki oleh dua orang lebih, maka semua pemain tersebut adalah pemenangnya. Berikut penjelasan fase yang lebih jelas:

## Fase Pembangunan

Dalam fase ini, pemain akan membangun **tembok hidup** dan **tembok mati** yang akan digunakan dalam fase berikutnya.

1. Semua pemain mengacak bersamaan kartu mahjong **secara tertutup di tengah meja**. Diusahakan semua kartu tetap tertutup selama proses pengacakan, jika ada yang terbuka segera ditutup kembali dan lanjutkan mengacak. Sebelum melanjutkan ke langkah berikutnya, pastikan bahwa semua kartu tersebut tertutup.
2. Masing-masing pemain mengambil kartu mahjong sebanyak 17 kartu. Dan susun berjejer tetap tertutup membentuk tembok sepanjang 17 kartu. Kemudian pemain mengambil kembali 17 kartu untuk diletakkan di atas tembok sehingga tembok memiliki ketinggian 2 kartu.
3. Pemain timur, melempar 2 dadu dan hitung total nilai yang didapatkan dari pengocokan dadu tersebut. Angka ini akan digunakan untuk menentukan tembok siapa yang akan dipecah / dipotong.

Nilai dadu	Tembok yang dipecah
5, 9	Timur
2, 6, 10	Selatan
3, 7, 11	Barat
4, 8, 12	Utara

4. Pemain yang temboknya terpilih, memotong tembok miliknya dengan cara menghitung searah jarum jam dari ujung kanan tembok kemudian pisahkan tembok.
5. Masing-masing pemain secara bergantian dari pemain timur mengambil potongan tembok sepanjang 2 kartu searah jarum jam dari tembok yang dipotong. Ulangi proses ini sebanyak tiga kali. Kemudian dilanjutkan dengan mengambil 1 kartu saja. Disini masing-masing pemain memiliki total 13 kartu yang kemudian akan menjadi tangan pemain.
6. Pemain yang temboknya dipotong, kemudian memotong temboknya kembali dihitung dari sisi sebelah kiri potongan dari langkah 4 searah berlawanan jarum jam, sepanjang 7 kartu untuk dijadikan tembok mati (total kartu yang mati adalah 14 kartu). Jika tembok kurang dari 7 kartu, maka lanjutkan hingga tembok pemain sebelah kanan. Tembok ini akan menjadi tembok mati dan tembok sisanya akan menjadi tembok hidup.

## Fase Pencarian

Dalam fase ini pemain akan berlomba untuk secepatnya menjadikan kartu tangan miliknya menjadi **mahjong**. Jika ada tangan pemain yang berhasil menjadi mahjong, atau jika tembok habis terambil, maka fase akan langsung dilanjutkan ke fase penilaian. Di dalam fase ini ada 3 langkah yang harus dilakukan masing-masing pemain pada gilirannya. Langkah-langkah tersebut adalah:

### 1. Ambil Kartu

Ada 2 cara dalam mengambil kartu:

- MINUM

Ambil 1 kartu dari tembok hidup secara tertutup pada giliran pemain. Kartu yang diambil melanjutkan dari fase pembangunan, dari atas ke bawah searah jarum jam. Lakukan aksi ini setelah pemain sebelah kiri membuang kartu dan tidak ada pemain yang *makan*.

- MAKAN

Ambil 1 kartu yang berasal dari kartu yang dibuang oleh pemain lain. Aksi ini dapat dilakukan kapan saja setelah pemain lain membuang kartu dan sebelum pemain selanjutnya menjalankan aksinya. Pemain diharuskan melakukan **pengumuman makan** untuk menyela atau memotong giliran. Pemain juga wajib bisa membentuk set atau mahjong dari kartu yang di makan tersebut. Untuk membentuk set urutan pemain hanya bisa makan dari pemain sebelah kiri. Untuk set triplet, quad, dan mahjong, pemain dapat makan dari kartu yang dibuang pemain kiri, kanan, atau depan.

Sisihkan terlebih dulu kartu yang diambil, jangan langsung digabung dengan kartu di tangan. Kemudian lanjutkan aksi berikutnya.

### 2. Cek Tangan

Pada aksi ini, pemain melakukan cek pada tangan yang dimiliki saat ini apakah bisa melakukan mahjong atau tidak. Pemain memiliki total kartu 14 (13 kartu tangan dan 1 kartu dari aksi *ambil kartu*). Jika pada aksi ambil kartu, pemain melakukan aksi *makan*, pemain wajib membuat set dari kartu yang dimakan kemudian membuka dan menunjukkan set tersebut ke pemain lain. Sisihkan terbuka set tersebut di sebelah kanan tangan pemain.

Jika pemain ingin dan bisa membentuk set quad dari tangan, pemain diharuskan mengumumkan quad tersebut. Kemudian sisihkan keempat kartu quad tersebut, 3 kartu tertutup dan 1 kartu paling kanan biarkan terbuka untuk membedakan dengan quad yang terbuka. Pemain juga bisa meningkatkan set triplet terbuka yang dimiliki pemain menjadi quad terbuka jika pemain mendapatkan kartu keempat **dari aksi minum**. Setelah membentuk quad, fase berulang ke ambil kartu kembali tetapi pemain mengambil kartu dari tembok mati.

Jika tangan pemain berhasil membentuk mahjong dan total poin komposisi melebihi minimal poin, pemain dapat mengumumkannya kepada pemain lain untuk menjadikan tangan mahjong. Langsung lewati aksi buang dan lanjutkan fase ke fase penilaian. Jika tidak, lanjutkan aksi ke buang kartu.

### 3. Buang Kartu

Pemain membuang 1 kartu dari tangan yang dimiliki ke area pembuangan kartu di tengah tembok. Kartu dibuang dalam keadaan terbuka. Giliran berlanjut ke pemain selanjutnya. Di langkah ini tangan pemain kembali menjadi 13 kartu.

**Note:** Aksi makan dapat memotong alur giliran, perlu diingat giliran selalu dilanjutkan oleh pemain berikutnya dari pemain yang melakukan aksi buang kartu.

## Fase Penilaian

Dalam fase ini, pemain yang berhasil membuat mahjong akan menjadi pemenang ronde dan menghitung total poin yang dihasilkan oleh komposisi kartu tangannya. Poin ini berikutnya akan dibayarkan oleh pemain yang lain. Pemain hanya boleh menyatakan mahjong jika poin sudah **sama dengan atau melebihi minimal poin**.

Jika pemain berhasil memperoleh mahjong setelah melakukan **aksi minum**, poin pemain akan dikalikan dua. Tiga pemain yang lain, masing-masing harus membayarkan sepertiga dari poin tersebut. Dalam kasus ini, pemain yang berhasil mahjong akan mendapatkan total poin **sebesar dua kali lipat dari komposisi tangannya**.

**Contoh:** Jika pemain A mahjong setelah mengambil kartu dari tembok dan tangannya bernilai 1200, maka pemain B, C dan D masing-masing membayar 800 poin kepada pemain A. Pemain A total mendapatkan 2400 poin.

Jika pemain melakukan **aksi makan dan kemudian mahjong**, pemain yang dimakan wajib membayar sejumlah nilai komposisi tangan yang diperoleh. Kemudian 2 pemain lain wajib membayar poin **sebesar upeti**. Dalam kasus ini, pemain yang berhasil mahjong akan mendapatkan total poin **sebesar komposisi tangan ditambah dua kali upeti**.

**Contoh:** Jika pemain A mahjong dengan memakan kartu dari pemain B dan tangannya bernilai 2400 didalam permainan dengan upeti sebesar 300, maka pemain C dan D masing-masing membayar 300 poin kepada pemain A, pemain B membayar poin sejumlah 2400 kepada pemain A. Pemain A total mendapatkan 3000 poin.

Jika tembok habis dan tidak ada pemain yang berhasil mencapai mahjong. Maka semua pemain yang mempunyai **tangan rusak**, wajib menutup kartu sisa di tangan. Sedangkan pemain dengan **tangan siap** diharuskan membuka kartu tangannya untuk membuktikan bahwa kartu tangannya adalah tangan siap. Pemain dengan **tangan rusak meletakkan poin** dengan besaran yang sama ke tengah meja hingga **poin yang terkumpul mencapai denda tangan rusak**. Kemudian poin tersebut akan dibagi rata kepada semua pemain dengan **tangan siap**. Jika tidak ada pemain yang

memiliki tangan siap, maka pemain tidak ada yang perlu membayar denda dan permainan dilanjutkan. Untuk lebih jelas, silahkan cek tabel pembayaran dibawah ketika denda tangan rusak ada di angka 1800:

Kondisi Akhir	Setiap Pemain tangan rusak	Setiap Pemain tangan siap
Tidak ada yang siap	Tidak kena denda	
1 tangan siap	Membayar 600	Menerima 1800
2 tangan siap	Membayar 900	Menerima 900
3 tangan siap	Membayar 1800	Menerima 600
Semua siap		Tidak menerima bonus

**Contoh 1:** Jika pemain A dan C mempunyai tangan siap sedangkan pemain B dan D tidak, dan permainan itu memiliki denda tangan rusak sebesar 1800. Pemain B dan D masing-masing wajib meletakkan 900 poin ke tengah meja. Kemudian pemain A dan C masing-masing mengambil 900 poin.

**Contoh 2:** Jika pemain A, B, dan C mempunyai tangan siap sedangkan pemain D tidak, dan permainan itu memiliki denda tangan rusak sebesar 1800. Pemain D wajib meletakkan 1800 poin ke tengah meja. Kemudian pemain A, B, dan C masing-masing mengambil 600 poin dari poin tersebut.

Setelah Fase Penilaian selesai, ulangi kembali permainan dengan Fase Pembangunan, dengan status angin pemain bergeser berlawanan arah jarum jam. Di mahjong garuda, **angin timur tetap bergeser ke pemain berikutnya** walaupun pemain timur memenangkan ronde tersebut.

# Peraturan Khusus

## Pertahanan Sempurna

Jika dua orang atau lebih membuang kartu yang sama **bergantian dalam satu putaran giliran sebelum pemain dengan tangan siap**, kemudian pemain dengan tangan siap melakukan **mahjong** dengan cara memakan kartu yang dibuang oleh pemain terakhir. Maka yang membayar poin adalah pemain yang pertama membuang kartu tersebut.

**Contoh 1:** Pemain timur membuang kartu naga merah, selanjutnya pemain selatan mengambil kartu dari tembok dan membuang kartu naga merah. Pemain utara mengumumkan mahjong dengan cara memakan kartu naga merah dari pemain selatan dan menang dengan poin 1200. Pemain barat dan selatan membayar upeti kepada pemain utara. Sedangkan pemain timur membayar 1200 kepada pemain utara walaupun pemain utara memakan kartu dari pemain selatan.

**Contoh 2:** Pemain timur mempunyai tangan siap dan sedang menunggu untuk mahjong. Sekarang giliran pemain utara, dan pemain tersebut membuang kartu yang ditunggu. Karena tidak memperhatikan, pemain timur melewatkannya dan melakukan gilirannya. Ketika berlanjut ke pemain selatan dan pemain tersebut membuang kartu yang dicari, pemain timur melakukan mahjong dengan cara makan kartu dari pemain selatan. Dalam kasus ini pemain yang membayar poin adalah pemain selatan.

## Tembok Mati Dan Quad

Dalam mahjong garuda, tembok mati tidak akan diambil dengan aksi normal. Cara mengambil tembok mati adalah dengan membentuk set quad, baik terbuka atau tertutup. Pemain yang membuat quad mengumumkan dan menyisihkan set yang dibuat. Kemudian mengambil satu kartu dari tembok mati sebagai pengganti yang kemudian dilanjutkan ke langkah selanjutnya. Urutan kartu tembok mati yang diambil adalah dari tempat tembok tersebut dipotong, dari atas ke bawah berlanjut ke ujung yang lain. **Tembok mati tidak perlu diisi lagi.**

Perlu di ingat bahwa jumlah semua kartu pemain ketika membentuk set quad akan selalu lebih satu setiap kali quad terbentuk (normalnya 13 kartu ketika bermain, 14 kartu ketika mahjong). Hal ini normal karena set quad mempunyai jumlah lebih banyak daripada set triplet dan urutan. Sebagai ilustrasi, ketika pemain berhasil mahjong dan memiliki set dwiquad, maka total kartu di komposisi tangan pemain adalah 16 kartu.

## Mahjong Terbatas

Jika 2 orang atau lebih menyatakan mahjong bersamaan untuk memakan kartu yang dibuang pemain. Maka pemain yang berhak mendapatkan mahjong adalah **pemain dengan giliran yang lebih dulu dari pemain yang dimakan**. Urutan pemain yang lebih dulu adalah dari pemain sebelah kanan, kemudian pemain seberang, dan terjauh di pemain sebelah kiri.

**Contoh:** Jika pemain Utara membuang kartu dan kemudian dimakan menjadi mahjong oleh pemain Selatan dan Barat secara bersamaan. Maka pemain Selatan adalah pemain yang berhak mendapatkan mahjong.

## Pengumuman Makan Dan Mahjong

Ada baiknya setelah pemain membuang kartu, berikan jeda waktu beberapa detik sebelum pemain selanjutnya melakukan aksi. Hal ini untuk menunggu pemain lain melakukan pengumuman makan atau mahjong jika ada. Untuk melakukan pengumuman, pemain bisa memberitahukan

kepada semua pemain untuk menunggu kemudian umumkan nama aksi yang ingin dilakukan dengan mengucapkan kata kunci secara jelas dan lantang. Daftar kata kunci pengumuman yang bisa digunakan di dalam mahjong garuda:

Tingkat	AKSI	KATA KUNCI
1	Makan untuk set urut	CHI, CHOW, URUT
2	Makan untuk set triplet	PON, PONG, BONG, TRIPLET
3	Makan/minum untuk set quad	KAN, KONG, QUAD
4	Makan untuk mahjong	RON, HU, MAHJONG
	Minum kemudian mahjong	TSUMO, ZHIMO, MAHJONG

\* Jika ada pengumuman makan yang dipanggil bersamaan, maka pengumuman dengan tingkat yang lebih tinggi akan diprioritaskan.

## Bangkrut Selesai

Jika suatu waktu pemain diharuskan membayar poin dan poin yang dimiliki tidak cukup untuk membayar, maka pemain tersebut dinyatakan **bangkrut**. Permainan mahjong garuda langsung berakhir disaat itu juga. Poin yang tidak bisa dibayarkan tetap dihitung di akhir permainan walaupun token poin tidak mencukupi.

**Contoh:** Pemain A memiliki total token poin 17300 dan pemain B memiliki total token poin 300. Pemain A mendapatkan mahjong dengan cara makan dari kartu yang dibuang pemain B. Total nilai komposisi tangan A adalah 600. Karena pemain B tidak sanggup membayar 600, maka permainan selesai karena B bangkrut. Total nilai pemain B di akhir permainan adalah -300 poin, sedangkan pemain A adalah 18900.

## Batas Denda

Adalah sebuah nilai yang menunjukkan besaran poin maksimal yang dibayarkan pemain kepada pemain yang mendapatkan mahjong. Jika total poin yang diperoleh pemain melebihi dari batas denda, maka pemain hanya membayar sebanyak batas denda dan poin selebihnya akan hangus. Batas denda dengan nilai 0 menunjukkan bahwa di dalam permainan ini tidak ada batas denda. Nilai maksimum denda pada permainan standar bernilai 12000 poin.

# Daftar Nilai Komposisi Tangan

Komposisi	Nilai	Komposisi	Nilai
Dwi Quad	300	Komodo	2400
Set Mulia	300	Ujung Murni	2400
Tengah Murni	300	Tiga Triplet Urut	2400
Urutan Murni	300	Tiga Quad	3900
Urutan Berantai	300	<b>Tujuh Keajaiban*</b>	3900
Petapa	300	Serupa Murni	5400
Ujung dan Royal	600	Terminal dan Royal	5400
Urutan Lengkap Campur	600	Nantaboga	12000
Triplet Murni	1200	Topan	12000
Lima Serangkai	1200	Royal Murni	12000
Serupa Separuh	1200	Terminal Murni	12000
Urutan Mirip	1200	Quad Murni	12000
Triplet Mirip	1200	<b>Tiga Belas Rakyat*</b>	12000
Urutan Lengkap Murni	1200	<b>Tujuh Tangga Surga*</b>	12000
Paruh Limo	1200	<b>Kapal Pecah*</b>	12000

\* Komposisi memiliki bentuk aneh dan tidak mengikuti bentuk standard 4 set + 1 kembar.

\*\* Semua komposisi dapat ditumpuk nilainya dengan komposisi yang lain.

## Penjelasan Komposisi Tangan

### Dwi Quad – 300 poin

Komposisi mengandung **2 set Quad**. Quad disini bebas baik quad terbuka atau tertutup.



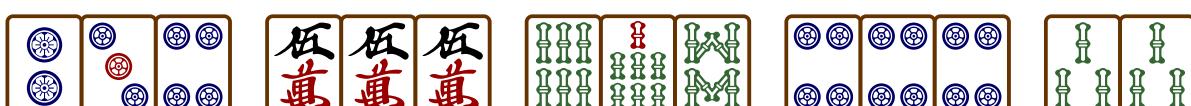
### Set Mulia – 300 poin

Terdapat **set triplet/quad dari kartu mulia**, yaitu kartu naga atau angin pemain.



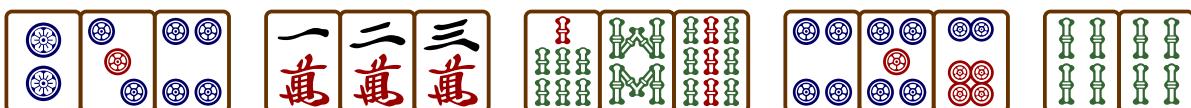
### Tengah Murni – 300 poin

Semua kartu yang dipakai hanya menggunakan **kartu angka dengan angka 2 hingga 8**.



## Urutan Murni – 300 poin

Semua set yang digunakan hanya menggunakan **set urutan, tanpa kartu mulia**.



## Urutan Berantai – 300 poin

Dua set urutan dengan logo yang sama dimana **angka paling akhir dari set, menjadi angka paling awal di set yang lainnya**. Satu set hanya bisa digunakan di satu urutan berantai.



## Petapa – 300 poin

Sebelum mendapatkan mahjong, pemain **tidak pernah makan** atau **selalu makan** untuk membentuk set. Selalu makan diartikan empat set yang dibuat berasal dari aksi makan semua.

*Contoh dari petapa terbuka, akan selalu menunggu kembar karena 4 set yang lain dibentuk dari aksi makan.*



*Contoh dari petapa tertutup, pemain tidak pernah makan dari kartu yang dibuang pemain lain.*



## Ujung Separuh – 600 poin

Semua set dan kembar yang dibuat harus mengandung kartu terminal dan royal. Dan minimal harus mempunyai **satu urutan ujung**.



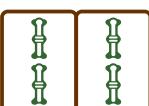
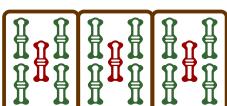
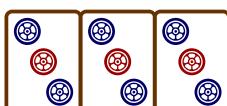
## Urutan Lengkap Campur – 600 poin

Memiliki **tiga set urutan yang berurutan dari 1 hingga 9, di 3 logo yang berbeda**. Set yang dibuat harus set 123, 456, 789.



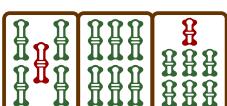
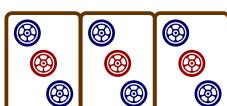
## Triplet Murni – 1200 poin

Semua set yang dibuat adalah set triplet/quad saja tanpa ada urutan.



## Lima Serangkai – 1200 poin

Kartu yang dipakai **mengandung semua kelompok kartu**, yaitu kartu bambu, bulat, karakter, naga dan angin. Tujuh keajaiban boleh ditumpuk oleh lima serangkai.



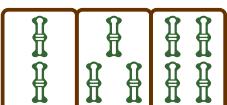
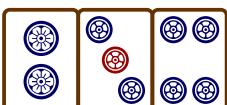
## Serupa Separuh – 1200 poin

Kartu yang dipakai hanya terdiri dari **satu logo saja** dan kartu royal.



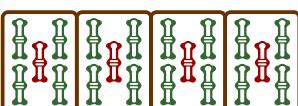
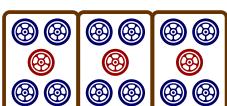
## Urutan Mirip – 1200 poin

Memiliki **tiga set urutan dengan angka yang sama di 3 logo yang berbeda**.



## Triplet Mirip – 1200 poin

Memiliki **tiga set triplet/quad dengan angka yang sama di 3 logo yang berbeda**.



## Urutan Lengkap Murni – 1200 poin

Memiliki **tiga set urutan yang berurutan dari 1 hingga 9, di satu logo yang sama**. Set yang dibuat harus set 123, 456, 789.



## Paruh Limo - 1200 poin

Hanya menggunakan kartu yang memiliki **angka 1 hingga 4 atau 6 hingga 9**, tapi tidak **keduanya**. Tidak boleh digabung dengan royal, semua kartu harus kartu angka.



## Komodo - 2400 poin

Memiliki **dua triplet/quad kartu naga dan satu kembar kartu naga** yang berbeda.



## Ujung Murni - 2400 poin

Semua set dan kembar yang dibuat **mengandung kartu terminal saja**. Setidaknya harus mengandung minimal satu set urutan ujung. Tidak boleh menggunakan kartu royal.



## Tiga Triplet Urut - 2400 poin

Memiliki **tiga set triplet/quad yang berurutan di logo yang sama**. Komposisi ini tidak bisa dibuat menggunakan 3 set urutan yang sama.



## Tri Quad - 3900 poin

Memiliki **tiga set quad** baik terbuka atau tertutup. Komposisi ini juga selalu tertumpuk poin dari dwiquad.



## Tujuh Keajaiban\* - 3900 poin

Kartu memiliki **tujuh kembar yang berbeda**. Set quad tidak dianggap 2 kembar.



## Serupa Murni – 5400 poin

Kartu yang dipakai hanya berasal dari **1 logo saja tanpa kartu royal**.



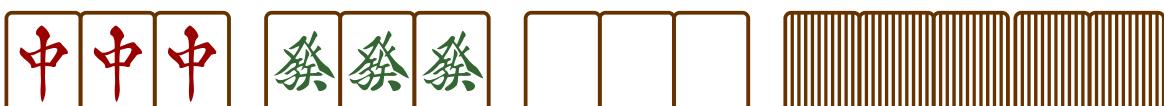
## Terminal Separuh – 5400 poin

Semua kartu mengandung **kartu terminal dan royal saja**. Tidak boleh mengandung set urutan. Komposisi ini juga selalu tertumpuk poin dari triplet murni.



## Nantaboga – 12000 poin

Memiliki **tiga set triplet/quad kartu naga** yang berbeda. Jika batas denda di atas 12000, nilainya akan selalu tertumpuk set mulia.



## Topan – 12000 poin

Memiliki **tiga set triplet/quad angin** dan **satu kembar/triplet/quad angin** yang berbeda.



## Royal Murni – 12000 poin

Hanya menggunakan **kartu royal saja**. Jika batas denda di atas 12000, nilainya akan selalu tertumpuk triplet murni dan set mulia.



## Terminal Murni – 12000 poin

Hanya menggunakan **kartu terminal saja**. Jika batas denda di atas 12000, nilainya akan selalu tertumpuk triplet murni.



## Quad Murni – 12000 poin

Empat set yang dimiliki adalah **set quad semua**. Jika batas denda di atas 12000, nilainya akan selalu tertumpuk triplet murni, dwiquad, dan triquad.



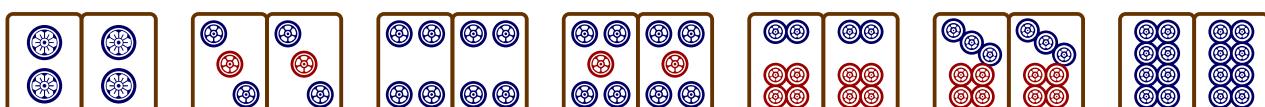
Tiga Belas Rakyat\* - 12000 poin

Memiliki kartu 1 dan 9 bambu, 1 dan 9 bulat, 1 dan 9 karakter, 4 angin berbeda, dan 3 naga berbeda. Dimana salah satu kartu ada yang kembar.



## Tujuh Tangga Surga\* - 12000 poin

**Memiliki tujuh kembar dengan logo yang sama dan nilainya berurutan.** Jika batas denda di atas 12000, nilainya akan selalu tertumpuk serupa murni.



## Kapal Pecah\* - 12000 poin

Kartu yang dipakai tidak berbentuk set ataupun tidak bisa dibentuk menjadi set dari aksi makan atau minum, dan tepat satu dari kartu tersebut adalah kembar. Pemain hanya bisa mengumumkan mahjong menggunakan komposisi ini pada aksi minum pertama setiap ronde.



Tangan ini bukan kapal pecah karena kembar yang terbentuk bisa dibentuk menjadi set urutan salah satu kartu.



# Pelanggaran Dan Sanksi

Pelanggaran aturan di mahjong garuda terbagi kedalam dua grup besar, pelanggaran permainan atau pelanggaran etika. Pelanggaran yang ditulis di bawah ini diasumsikan untuk satu orang pelanggar. Jika yang melanggar lebih dari satu orang, maka masing-masing pemain mendapat sanksi tersendiri tergantung dari pelanggaran yang dilakukan. Di dalam skala turnamen atau pertandingan resmi, pelanggaran dan sanksi dapat diubah dan ditentukan sendiri oleh wasit. Pelanggaran yang dilakukan dapat meningkatkan sanksi yang didapat sesuai keputusan wasit.

## Jenis Sanksi / Penalti

### 1. Peringatan

Sanksi ini berupa peringatan verbal kepada pemain dan merupakan sanksi yang paling ringan. Biasanya diberikan ke pelanggaran etika.

### 2. Denda

Sanksi ini berupa pengurangan poin yang diberikan **di akhir permainan**. Besarnya poin yang dikurangi tergantung dari pelanggaran yang dilakukan pemain. Denda ini berbeda jenis dengan denda yang dibayarkan oleh pemain dengan tangan rusak ke pemain tangan siap pada akhir ronde. Pada umumnya besar denda adalah 50% dari poin awal pemain.

### 3. Tangan Mati

Sanksi ini diberikan kepada pemain selama permainan berjalan. Efek tangan mati hanya berlaku satu ronde saja dan menghilang di ronde baru. Pemain yang memiliki tangan mati tidak diperbolehkan untuk melakukan pengumuman makan dan mahjong. Tetapi pemain tersebut tetap melakukan aksi normal (ambil, cek, buang) dan bisa dimakan oleh pemain lain.

### 4. Ulang Ronde

Sanksi ini diberikan jika pelanggaran yang dilakukan sudah mengganggu jalannya permainan dalam satu ronde. Ronde yang sedang berjalan diakhiri dan ulangi proses ronde yang baru. Angin pemain tidak berubah ketika sanksi ini terjadi.

### 5. Diskualifikasi

Sanksi ini diberikan dalam skala turnamen dan acara resmi dimana pemain tidak diperbolehkan lagi mengikuti permainan mahjong yang dilaksanakan. Efek diskualifikasi langsung berjalan setelah diberikan oleh wasit sehingga tidak perlu menunggu permainan selesai.

## Pelanggaran Permainan

### • Membuka kartu tembok

Jika dalam suatu waktu seorang pemain dengan sengaja atau tidak, membuka atau menjatuhkan kartu tembok sebanyak 3 kartu atau lebih dalam posisi terbuka. Maka pemain tersebut dikenakan denda 5000 poin. Jika yang terbuka lebih dari 7, maka pemain tersebut dikenakan denda 5000 poin dan lakukan ulang ronde.

### • Salah mengambil kartu

Jika pemain salah mengambil kartu dari tembok dan kartu tersebut belum di lihat atau dimasukkan ke tangan. Pemain tersebut dapat mengembalikan kartu ke tembok dan

mengambil kartu yang benar tanpa terkena sanksi. Tetapi jika pemain **sudah melihat atau memasukkan kartu ke tangan**, maka tangan pemain tersebut akan menjadi tangan mati.

- **Jumlah kartu tangan terlalu banyak atau sedikit**

Jika dalam suatu saat jumlah kartu di tangan pemain lebih banyak atau lebih sedikit dari seharusnya (13 kartu di luar giliran pemain, 14 kartu di saat giliran pemain). Maka tangan pemain tersebut akan menjadi tangan mati.

- **Membuka kartu tangan pemain lain**

Jika pemain secara **tidak** sengaja membuka tangan dari pemain lain. Maka pemain yang membuka akan terkena denda 5000 poin dan tangan mati.

- **Membuka kartu tangan**

Jika seorang pemain, dengan sengaja atau tidak, membuka 7 kartu atau lebih **diluar dari** aksi makan dan mahjong. Pemain tersebut akan terkena denda 5000 poin.

- **Mengubah pengumuman makan**

Pemain tidak dapat mengubah pengumuman kata kunci makan karena **kata kunci makan bersifat mutlak**. Jika pemain sudah mengumumkan kata kunci namun **salah**, maka tangan pemain akan menjadi tangan mati dengan **membuka dua tile secara acak**.

- **Salah mengumumkan mahjong**

Jika pemain mengumumkan mahjong tetapi total poin di tangan tidak mencapai poin mahjong atau pemain tidak bisa menunjukkan komposisi tangan mahjong. Maka pemain akan terkena denda 5000 poin dan tangan pemain akan menjadi tangan mati dengan kondisi terbuka.

- **Melakukan aksi makan atau mahjong ketika tangan mati**

Tangan mati membuat pemain tidak diperbolehkan makan dan mahjong. Jika terjadi maka pemain akan terkena denda 5000 poin. Kembalikan kartu yang dimakan atau mahjong dan permainan berjalan normal.

## Pelanggaran Etika

Seluruh pelanggaran etika akan diberi peringatan pertama, dan jika dilanjut, akan berakibat denda 5000 poin **di akhir permainan**, atau dalam kasus tertentu, **diskualifikasi**.

- **Berbicara secara berlebihan**

Jika kawan meja merasa terganggu oleh pembicaraan, maka dapat diadukan kepada juri.

- **Melihat dan/atau membuka kartu tangan pemain lain**

Jika pemain **dengan sengaja** melihat dan/atau membuka tangan dari pemain lain. Maka pemain tersebut akan terkena denda 5000 poin, tangan mati, dan peringatan. Dalam kasus tertentu atau keputusan wasit, pemain dapat **didiskualifikasi** ditempat.

- **Menyuruh atau memberi saran membuang kartu tertentu**

- **Memperlambat alur permainan secara sengaja**

- **Menggunakan alat selain yang diperbolehkan.**
- **Bertanya kepada pemain lain tentang tangan mereka**
- **Mengisyaratkan kepada pemain lain akan status tangannya sendiri (siap/rusak, dll)**
- **Merusak atau mengacaukan perlengkapan dan/atau peralatan permainan**

Diskualifikasi di tempat seketika dalam skala pertandingan formal.

- **Keterlambatan**

Dalam konteks pertandingan resmi, pemain yang terlambat hadir hingga 10 menit dari waktu yang ditentukan, akan dikenakan denda 500 poin per menit yang lewat. Jika melebihi 10 menit, maka pemain tersebut terkena denda 15000 poin dan permainan akan dijalankan normal dimana pemain akan digantikan pemain pengganti jika ada atau akan dijalankan otomatis (selalu aksi minum dan buang kartu yang di ambil).

- **Dan Hal-Hal Lainnya yang dianggap mengganggu permainan**

Wasit atau panitia dalam permainan resmi, dapat menambah peraturan dan sanksi yang diberikan kepada pemain secara sepahak jika dirasa diperlukan.

# Variasi Permainan

Daftar variabel peraturan permainan yang bisa dirubah sesuai dengan keinginan pemain atau dari sebagai basis pertandingan variasi pertandingan resmi.

Variabel	Deskripsi	Nilai Standar
Batas Durasi	Batas waktu satu permainan mahjong garuda	75 menit
Batas Ronde	<ul style="list-style-type: none"><li><b>Cepat</b> = 4 ronde (Timur 4)</li><li><b>Separuh</b> = 8 ronde (Selatan 4)</li><li><b>Penuh</b> = 16 ronde (Utara 4)</li></ul>	Separuh
Modal Awal	Poin masing masing pemain di awal permainan	10000
Minimal Poin	Lihat <b>minimal poin</b>	600
Batas Denda	Lihat <b>batas denda</b>	12000
Upeti	Lihat <b>upeti</b>	300
Pertahanan Sempurna	Memberlakukan peraturan <b>pertahanan sempurna</b>	Ya
Mahjong Terbatas	Memberlakukan peraturan <b>mahjong terbatas</b>	Ya
Bangkrut Selesai	Memberlakukan peraturan <b>bangkrut selesai</b>	Ya
Denda Tangan Rusak	Lihat <b>denda tangan rusak</b>	1800

# Sejarah Revisi

## V2.1

- Perubahan deskripsi komposisi petapa untuk menambahkan tangan tertutup
- Penambahan denda tangan rusak ke tabel variasi permainan

## V2.0

- Perubahan desain tampilan dan font pada dokumen
- Perbaikan kata-kata dan penambahan contoh untuk lebih memperjelas
- Penambahan istilah: logo, urutan ujung, kartu mulia, upeti, denda tangan rusak
- Perubahan istilah kartu ujung menjadi kartu terminal
- Penghapusan istilah batas bayar
- Penambahan peraturan batas denda
- Perubahan sistem poin
- Memperjelas komposisi
- Perubahan poin untuk adaptasi dengan sistem poin yang baru
- Penambahan komposisi: Dwiquad, Urutan Berantai, Petapa, Triplet Mirip, Paruh Limo, Komodo, Tiga Triplet Urut, Ujung Murni, Terminal Separuh, dan Kapal Pecah
- Penggabungan komposisi Set Naga dan Set Angin menjadi Set Mulia.
- Penggabungan komposisi Angin Kecil dengan Angin Besar menjadi Topan
- Perubahan nama Naga Besar menjadi Nantaboga
- Perubahan nama Tiga Quad menjadi Triquad
- Perubahan komposisi Ujung Murni.
- Penghapusan komposisi: Tertutup, Mandiri

## V1.1

Penambahan penjelasan tingkat pemanggilan peraturan khusus pengumuman makan dan mahjong

## V1.0

Versi perdana dari mahjong garuda.