

## ES EL MAH-JONG

El "Mah-Jong" es un juego originario de China, y su nombre significa "juego de los gorriones". Constituye su principal atractivo el gran número de combinaciones que se pueden dar, de manera que en cualquier momento un juego malo se puede enderezar hasta el punto de acabar ganando la partida.

### MATERIAL

Pasamos a describir todos los elementos de que consta el Mah Jong, y que conforman otro de los grandes atractivos del juego.

- Originariamente las fichas se elaboraban con huesos y bambú. Hoy en día se emplean todo tipo de materiales, pero aun así, conservan el encanto de los caracteres chinos y los elementos decorativos propios de aquel exótico país. Son semejantes a las fichas de dominó, con una cara blanca y la otra decorada.

- El juego se compone de ciento cuarenta y cuatro fichas y dos dados. (Ver dibujo adjunto).

- Las ciento cuarenta y cuatro fichas se dividen en dos grupos: las ordinarias y los honores. Las ordinarias se dividen a su vez en bambúes, círculos y caracteres.

- Cada grupo de bambúes consta de cuatro series de nueve fichas numeradas del uno al nueve. De esta manera se obtiene un total de treinta y seis bambúes

- Los círculos están también numerados del uno al nueve. Al igual que los bambúes, suman un total de treinta y seis.

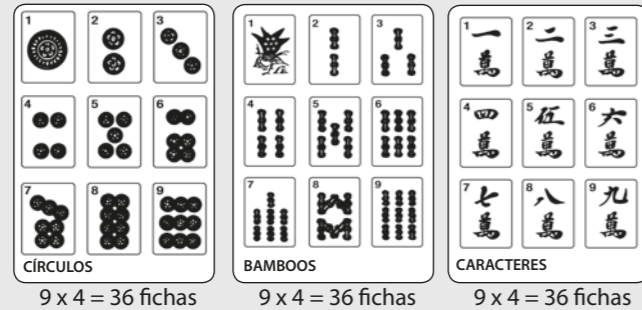
- Los caracteres constan de las mismas series y reciben la misma numeración que los dos anteriores, con lo que el número total de fichas ordinarias es de ciento ochenta y seis, es decir, doce series de nueve. Los honores se dividen en tres series: honores simples, honores superiores y honores supremos.

- Los honores simples se dividen

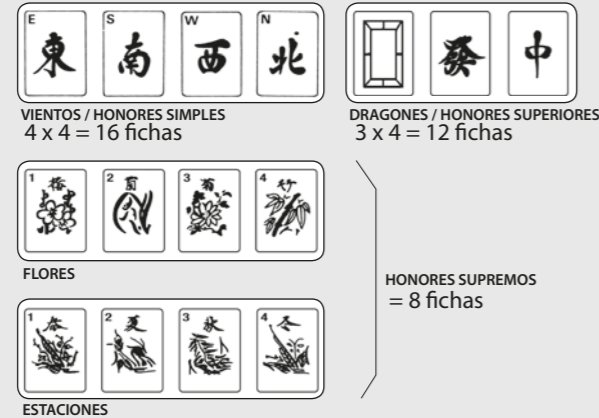
en los cuatro vientos: Este (E), Oeste (W), Norte (N) y Sur (S), a razón de cuatro fichas para cada viento, sumando un total de dieciséis fichas.

- Los honores superiores están formados por tres dragones: el blanco, el rojo y el verde. Se repiten cuatro veces por color, es decir, hay doce dragones.
- Los honores supremos son cuatro flores numeradas del uno al cuatro y cuatro estaciones, también numeradas del uno al cuatro. Las flores llevan un número verde y las estaciones un número rojo.

### FICHAS ORDINARIAS



### FICHAS DE HONORES



**Total de fichas = 144**

Las combinaciones que pueden realizarse son cuatro:

- 1.- Pareja = 2 piezas iguales
- 2.- Escala (o show) = 3 piezas consecutivas de la misma serie.
- 3.- Trío (o pung) = 3 piezas iguales
- 4.- Póquer (o kong) = 4 piezas iguales

Para hacer un Mah-jong hay que formar cuatro combinaciones y una pareja (entre aquéllas puede haber otra pareja).

Con los honores supremos no se forman combinaciones.

### OBJETIVO

El objetivo consiste en obtener Mah-Jong con la consecuencia de una serie de combinaciones.

### DESARROLLO DEL JUEGO

En el Mah-Jong participan cuatro jugadores, haciéndolo individualmente y por su cuenta.

- Cada participante se adjudicará el nombre de un viento y un número: viento Este nº 1, viento Sur nº 2, viento Oeste nº 3 y viento Norte nº 4.
- Se sortean los vientos lanzando cada uno los dados. El que logre la mayor puntuación será el viento Este, asumiendo a la vez las funciones de banquero y director del juego. A su derecha tendrá al Norte, enfrente al Oeste y a la izquierda el Sur.
- Los demás jugadores se situarán a continuación con arreglo a las puntuaciones obtenidas con los dados. Cada dieciséis jugadas se sortean de nuevo los puestos.
- Tras haber removido bien las fichas, por supuesto tapadas, se procede a su reparto. Con las treinta y seis fichas los jugadores formarán ante sí una muralla, enfrentada y paralela a su mano. Esta muralla consistirá en un cuadrado, en cada uno de cuyos lados figurarán dieciocho fichas en fila doble, es decir, una encima de otra.
- El jugador Este será quien tire primero los dados, en el interior de la muralla. Si la suma de los puntos obtenidos es de uno, cinco o nueve, abrirá el juego por el Este; si saca dos, seis o diez, por el Sur; si tres, siete u once, por el Oeste, y si cuatro, ocho o doce, por el Norte.
- El jugador o viento al que le toque abrir tirará otra vez los dados, y el resultado de la suma indicará el lugar por donde se abre la muralla. Esto se realiza contando de izquierda a derecha del lado correspondiente del cuadrado un número de dobles fichas equivalente, y a partir de esta posición se abre la muralla.
- Un ejemplo de lo anteriormente expuesto sería el siguiente: suponiendo que la suma sea doce, se contarán doce montones de dos fichas de la muralla empezando por la izquierda; el montón de dos fichas que haga doce se colocará encima del montón de dos fichas de la derecha.
- De esta manera quedarán delimitados el sitio donde resulta cerrada la muralla, y aquel por donde se abre. Finalmente, se irán cogiendo las fichas a partir de la izquierda y se repartirán en grupos de cuatro, comenzando por el Este, y siguiendo por el Sur, Oeste y Norte, hasta que cada jugador tenga doce fichas. Seguidamente

- se distribuirá otra fichas a cada uno y finalmente otra al Este. De este modo, cada jugador tendrá trece fichas excepto el Este, que tendrá catorce.
- Una vez realizadas estas operaciones, el Este exhibirá todas las flores y estaciones (honores supremos) que tenga en sus fichas. Las mantendrá expuestas y las sustituirá por otras fichas tomadas de la muralla muerta (la parte opuesta a la que sirvió de apertura)
- Acto seguido, y en el orden establecido, los demás jugadores harán lo propio, de tal modo que, en caso de haber más flores o estaciones, éstas serán sustituidas, quedándose finalmente cada uno con trece fichas y catorce el Este.
- Siempre que un jugador pille una flor o una estación durante el juego, la cambiará inmediatamente por una ficha, y pasará a exhibirla junto a las otras.
- El jugador Este abrirá el juego descartándose de una ficha, que colocará vuelta hacia arriba en el centro de la mesa, anunciando su composición.
- El Sur tomará una ficha de su muralla y se descartará igualmente. Luego harán lo propio el Oeste y el Norte.
- Esta mecánica se irá desarrollando sucesivamente hasta que algún jugador logre reunir con sus catorce fichas la combinación que le dé Mah-Jong.
- Como hemos avanzado anteriormente, ganará aquel jugador que logre una combinación formada por cuatro grupos de fichas ligados por tríos o por fichas correlativas, y una pareja de fichas iguales.
- Para hacer Mah-jong se necesita que las catorce fichas del juego completo formen determinada combinación en cuatro grupos de tres fichas y uno de dos.
- Los grupos de tres pueden reunirse a base de tríos: con tres fichas iguales, o formando escaleras, es decir, tres fichas de un mismo palo cuyos números sean correlativos.
- Cuando un jugador tiene dos fichas para una combinación de tres, puede completarla tomando la ficha de la muralla cuando le llegue el turno, o bien reclamando la que ha sido descartada por otro jugador cualquiera, para formar un trío (pung) y exponiendo junto a las flores, las otras dos fichas, o la del jugador inmediatamente anterior para formar escalera (show) y entonces exhibirá en lugar de las flores las dos fichas agrupadas con la nueva.
- El jugador que tome con un pung o un show una ficha, deberá descartarse a su vez, si es que no tiene aún Mah-Jong, y no podrá tomar nueva

ficha de la muralla hasta que le toque de nuevo el turno.

- Cuando dos jugadores soliciten a un tiempo una ficha, uno para show y otro para pung, este último tendrá preferencia a menos que el primero consiguiera con esa ficha un Mah-Jong, o completara una escalera teniendo las otras ocho fichas en mano, en cuyos casos, sea cual fuere la última ficha que necesitase, podría aprovechar la que sirviese de descarte a cualquier jugador.
- Sólo puede servir para completar juego la última ficha descartada; las demás son fichas muertas.
- Cuando un jugador haga un pung, el robo y el descarte continuarán por el primer jugador situado a su derecha.
- Si un jugador tiene un pung en mano y otro jugador se descarta de la cuarta ficha, puede aquél reclamarla para formar un póquer (Kong). Igualmente, si teniendo un pung en mano roba la cuarta, exhibirá también el Kong.
- En los dos casos anteriores, el jugador tomará ficha de la muralla muerta y se descartará.
- El primer Kong será descubierto y el segundo se guardará en mano. También se descubrirá cuando habiendo formado un trío con un pung robe luego la cuarta, pero nunca podrá tomar una ficha ya "muerta" para completar un kong.
- El jugador que completa su combinación declara Mah-Jong y exhibe todo su juego. En este momento los otros jugadores exhibirán también el suyo y contarán los puntos que vale, liquidando sus diferencias después de pagar al que hace Mah-Jong, que cobrará el valor de su juego, sin tener que abonar nada a los demás por el suyo.

### PUNTUACIONES

#### Combinaciones expuestas

Se completan a partir de fichas rechazadas:

Tres del mismo palo compuestas por números del 2 al 8 = 2 puntos.

Tres del mismo palo compuestas por números 1 ó 9 = 4 puntos.

Tres del mismo palo de los Vientos = 4 puntos.

Tres del mismo palo de los Dragones = 4 puntos.

Cuatro del mismo palo (fichas medias) = 8 puntos.

Cuatro del mismo palo (fichas de primera) = 16 puntos.

Cuatro del mismo palo de los Vientos = 16 puntos.

Cuatro del mismo palo de los Dragones = 16 puntos.

Pareja de Dragones o el Viento del propio jugador = 2 puntos.

#### Combinaciones ocultas

Se completan a partir de una ficha extraída de la muralla:

Tres del mismo palo (fichas medias 2-8) = 4 puntos.

Tres del mismo palo (fichas de primera 1-9) = 8 puntos.

Tres del mismo palo de los Dragones = 8 puntos.

Cuatro del mismo palo (fichas medias) = 16 puntos.

Cuatro del mismo palo (fichas de primera) = 32 puntos.

Cuatro del mismo palo de los Vientos = 32 puntos.

Cuatro del mismo palo de los Dragones = 32 puntos.

Pareja de Dragones o el Viento del propio jugador = 32 puntos.

#### Primas

Por ganar una mano solamente:

Mah Jong (gana la mano) = 20 puntos

Terminar el juego con una ficha no descartada = 2 puntos.

Terminar el juego con una ficha suelta = 10 puntos (no acumulable con el anterior).

No puntuar nada más que Mah Jong = 10 puntos.

Ningún chow, oculto o expuesto = 10 puntos.

Robar la última ficha descartada a un contrincante = 10 puntos.

Conseguir Mah Jong a partir de la última ficha de la muralla "viva" = 10 puntos.

#### Dobles puntuaciones de honor

Se aplican a todas las manos y se calcula al final:

Tres o cuatro del propio Viento, ocultas o expuestas: dobla la puntuación total.

Tres o cuatro Dragones, ocultos o expuestos:

dobla la puntuación total.

Mano de un único palo, expuesto por Dragones y Vientos: dobla la puntuación total.

Mano de un mismo palo: dobla la puntuación total tres veces.

Mano completa de fichas de honor (Vientos y Dragones): dobla la puntuación total tres veces.

## EN MAH-JONG

“Mah-Jong” is a game of Chinese origins and its name means “Game of the Sparrows”. Its main attraction is the large number of possible combinations, which means that at any time a bad game can be straightened out and won.

### MATERIAL

We will now describe all the elements that make up Mah-Jong and form another of the major appeals of the game.

- Originally the tiles were made out of bones and bamboo. Today all types of materials are used; even so, they retain the charm of the Chinese symbols and decorative elements particular to that exotic country. They are similar to domino pieces, with a white side and the other decorated.

- The game consists of one hundred and forty-four tiles and two dice. (See drawing attached)

- The one hundred and forty-four tiles are divided into two groups: the ordinary and the honour. The ordinary are divided in bamboos, circles and characters.

- Each group of bamboos consists of four suits of nine tiles numbered one to nine. Giving a total of thirty-six bamboos.

- The circles are also numbered one to nine. The same as the bamboos, there are a total of thirty-six.

- The characters consist of the same suits and numeration as the previous two, which means the total number of ordinary tiles is one hundred and eight, meaning, twelve suits of nine.

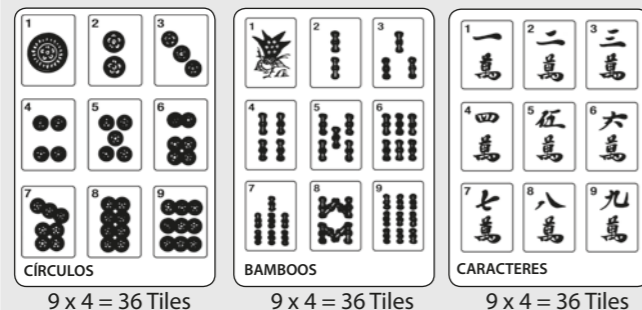
- The honour tiles are divided into three suits: simple honour, superior honour and supreme honour.

- The Simple Honour tiles are divided into the four winds: East (E), West (W), North (N) and South (S), four tiles for each wind giving a total of sixteen tiles.

- The Superior Honour tiles are divided into three dragons: the white, the red and the green. Each colour is repeated four times i.e. there are twelve dragons.

- The Supreme Honour tiles are four flowers numbered one to four and four seasons, also numbered one to four. The flowers have a green number and the seasons a red number.

### ORDINARY TILES



### HONOUR TILES



**Total Tiles = 144**

There are four possible combinations that can be made:

1. Pairs = 2 equal pieces
2. Run (or show) = 3 consecutive pieces of the same suit
3. Trio (or pung) = 3 equal pieces
4. Poker (or kong) = 4 equal pieces

To achieve Mah-Jong you must form four combinations and a pair (there can be another pair).

No combinations are formed with the Supreme Honours.

### OBJETIVE

The objective is to achieve Mah-Jong through a series of combinations.

### HOW TO PLAY

Mah-Jong consists of four individual players.

- Each player is given the name of a wind and a number: East wind nº 1, South wind nº2, West wind nº3 and North wind nº 4.

- The winds are drawn by throwing the dice. The player who throws the highest number will be the East wind, assuming the role of banker and game director. The player to his/her right is the North, the player in front the West and the player to the left the South.

- The rest of the players are then situated according to the scores obtained with the dice. The posts are drawn again every sixteen plays.

- Having shuffled the tiles, face down, they are shared out. With their thirty-six tiles each player will form a wall in front on them, facing and parallel to their hand. The wall consists of a square, in which each side consists of two rows of eighteen tiles, i.e. one on top of the other.

- The East player is the first to throw the dice, inside the wall. If the sum of the dice is one, five or nine, the game will be begun by the East; if the sum is two, six or ten, by the South; three, seven or eleven by the West and four, eight or twelve, by the North.

- The player or wind that begins the game must throw the dice again and the result of the sum will indicate the place where the wall is to be opened. This is carried out counting left to right from the corresponding side of the square the equivalent number of double stacks and from this position the wall is opened.

- An example would be the following: assuming the sum is twelve the player will count twelve stacks of two tiles starting from the left; the stack of two tiles which is twelve is placed on top of the stack to the right.

- In this manner the point where the wall closes and opens is defined. Finally, each player will pick tiles starting from the left in groups of four, starting with the East and followed by the South, West and North, until each player has twelve tiles. Next another tile will be given to each player and finally one more to the East. Until each player has thirteen tiles except the East, who will have fourteen.

- Once this is done, the East will display all the flowers and seasons (Supreme Honours) tiles he/she has. They will be kept on display and be

substituted for other tiles taken from the dead wall (the opposite side to that which was used to open)

- Following that and in the order established, the other players will do the same, and if they pick flowers or seasons, these will be substituted in the same way until finally each player has thirteen tiles and fourteen for the East.

- Whenever a player picks a flower or a season during the game, they will immediately display it with the others and change it for another tile.

- The East player will begin the game taking a tile and place it face up in the centre of the table, announcing its composition.

- The South will take a tile from his/her wall and will discard of it in the same way. The West and North will then do the same.

- This mechanism will be carried out successively until one of the players is able to achieve a combination with their fourteen tiles, this way achieving Mah-Jong.

- As previously said, the player to win will be the one who is able to achieve a combination formed of four groups of tiles linked by trios or runs of tiles and a pair of equal tiles.

- To achieve Mah-Jong it is necessary for the fourteen tiles of the complete game to form a determined combination of four groups of three tiles and one of two.

- Groups of three can come together on the basis of trios: with three equal tiles or forming a run, that is to say, three tiles of the same suit with correlative numbers.

- When a player has two tiles for a combination of three, they may complete it taking a tile from the wall when it is their turn or reclaiming one thrown away by another player, to form a trio (pung) and displaying with the flowers the other two tiles, or that of the player immediately before to form a run (show) and then displaying in place of the flowers the two tiles grouped with the new one.

- The player that takes a tile to make pung or show must discard the tile if they do not achieve the combination and cannot take another tile until their next turn.

- When two players request a tile at the same time, one for show and the other for pung, the last will have preference unless the first will achieve Mah-Jong with that tile or complete a run having the other eight tiles in hand, in which case, whatever the last tile needed may be, it could serve as leverage to dismiss another player.

- Only the last tile thrown away may be used to complete a game; the other tiles are dead tiles.

- When a player makes pung, theft and disposal will continue with the first player situated to the right.

- If a player has pung in hand and another player disposes of the fourth tile, the first can claim that tile to form poker (Kong). Equally, having a pung in hand and stealing the fourth, Kong will be achieved.

- In the two previous cases, the player will take a tile from the dead wall and display it.

- The first Kong will be displayed and the second saved in hand. It will also be displayed when having formed a trio with a pung the fourth is stolen, but a tile that is already “dead” may never be taken to form a Kong.

- The player that completes their combination declares Mah-Jong and displays their hand. At this time the other players will also display their hands and calculate the point value of their tiles, settling their differences after paying the player who has declares Mah-Jong, who will charge the value of their hand, with out having to pay anything to the others.

### POINTS

#### Displayed combinations

Completed with rejected tiles

Three of the same suit composed of numbers from 2 to 8: 2 points

Three of the same suit composed of number 1 or 9: 4 points

Three of the same suit of Winds = 4 points

Three of the same suit of Dragons = 4 points

Four of the same suit (simple tiles) = 8 points

Four of the same suit (honour tiles) = 16 points

Four of the same suit of Winds = 16 points

Four of the same suit of Dragons = 16 points

Pair of Dragons or players own Wind = 2 points

#### Hidden combinations

Completed with tiles taken from the wall

Three of the same suit (simple tiles 2-8) = 4 points

Three of the same suit (honour tiles 1-9) = 8 points

Three of the same suit of Dragons = 8 points

Four of the same suit (simple tiles) = 16 points

Four of the same suit (honour tiles) = 32 points

Four of the same suit of Winds = 32 points

Four if the same suit of Dragons = 32 points

Pair of Dragons or players own Wind = 32 points

### Bonuses

For winning only one hand:

Mah-Jong (win the hand) = 20 points

Finishing the game with no rejected tiles = 2 points

Finishing the game with a tile left over = 10 points (cannot be combined with the previous)

Score nothing more than Mah-Jong = 10 points

No show, hidden or displayed = 10 points

Steal the last tile rejected from an opponent = 10 points

Achieve Mah-Jong with the last “living” tile from the wall = 10 points

### Double honour points

Applied to all hands and calculated at the end:

Three or four of players own Wind, hidden or displayed: double the total score

Three or four Dragons, hidden or displayed: double total score

Hand of a single suit, displayed by Dragons or Winds: double total score

Hand of the same suit: double the total score three times.

Complete hand of honour tiles (Winds and Dragons): double the total score three times.

**cayro**

JUGUETES CAYRO S.L.  
Pol. Ind. Juyarco 54-55  
03700 Dénia (Alicante) España  
[www.cayro.es](http://www.cayro.es)