

Per informazioni:

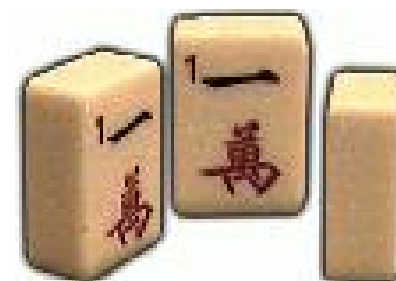


Federazione Italiana Mah-Jong

P.zzale Foro Boario 13 - Forlì - tele fax 0543/725610

Internet: davide27@tin.it

Aggiornato al 6 Ottobre 2001



- Secondo scambio: Est scambierà quattro pedine con Ovest e Sud scambierà quattro pedine con le quattro che si troveranno davanti alla stecca di Nord (morto).
- Terzo scambio: Est passerà quattro pedine a Sud e prenderà le quattro pedine poste davanti alla stecca di Nord (morto), Sud passerà quattro pedine ad Ovest ed Ovest riposizionerà quattro pedine in coda al tetto (dove le aveva prese al primo scambio) e prenderà le quattro pedine che gli ha passato Sud.

A questo punto potrete giocare la partita come in un normale tavolo da tre giocatori.

CAMPIONATO ITALIANO

La Federazione Italiana Mah-Jong organizza tutti gli anni il Campionato Italiano individuale.

Dal 1987 ad oggi il regolamento di gara per il campionato è stato cambiato diverse volte, sia per esigenze organizzative che per variazioni dovute alla ricerca di formule di svolgimento che siano le più adatte e confacenti a determinare in modo corretto, e meno soggetto ai capricci della fortuna, il Campione Italiano. Dopo aver preso in esame un periodo di prova, stabilendo un iter qualificativo per i pretendenti al Campionato Italiano, siamo tornati ad erigere il Campionato stesso, come la massima espressione della Federazione. Finchè il numero di soci non sarà troppo elevato da non poter permettere di ritrovarsi quasi tutti in un'unica data, il regolamento del campionato sarà sempre aperto a tutti i soci senza qualificazioni precedenti.

La prospettiva è che ci sarà anche, in seconda battuta, un Campionato Italiano per Club o a Squadre, per incentivare i soci dispersi, o lontani dai club stessi, a partecipare più attivamente ed ad avere uno scopo in più per far nascere nuove realtà locali ed aumentare così la loro presenza nell'associazione.

dall'arbitro ma non dichiarati, non potranno essere conteggiati per nessun motivo. Il Sig. Arbitro chiederà solo il ruolo del giocatore per verificare la veridicità dei Fiori, Stagioni e Vento.

TAVOLO DA TRE GIOCATORI

Si possono verificare, prima o durante il torneo, tavoli con solo tre giocatori. Tali tavoli giocano regolarmente con però qualche regola aggiuntiva onde evitare discussioni sul pesco o sulla distribuzione delle pedine:

- Il "morto" parte sempre da Nord
- Al "morto" non vanno distribuite le pedine per cui non pesca nemmeno
- Est pesca la 13° e la 14° pedina come se fosse in un tavolo da 4 giocatori
- Quando il "morto" è Est il sud pesca la 13° e la 14° come se fosse Est
- Se i primi 3 scarti sono lo stesso vento il Mah-Jong va a monte
- Allo scadere del tempo sono sufficienti 3 scarti, comprese eventuali chiamate, per poter proseguire il Mah-Jong.

Eventuali altre modifiche del regolamento dal tavolo da 4 giocatori a quello da 3, che non fossero comprese in queste poche regole, si possono affrontare con il buon senso e la lealtà dei giocatori stessi.

REGOLAMENTO CHARLESTON

Esiste una variante iniziale al regolamento classico di solito in uso, che si chiama Charleston. Cosa vuol dire: dopo la normale distribuzione, e dopo aver preso visione delle pedine ed eventualmente reintegrato dal tetto i fiori e le stagioni, ogni giocatore passerà quattro delle proprie pedine al giocatore alla sua sinistra (Est a Nord, Nord a Ovest, Ovest a Sud e Sud a Est), indi, dopo aver esaminato le pedine pervenutegli insieme alle proprie rimaste, passerà ulteriori quattro pedine al giocatore che avrà di fronte (Est a Ovest e viceversa, Nord a Sud e viceversa), infine, dopo aver preso visione delle ultime pedine pervenutegli, ripasserà altre quattro pedine al giocatore alla sua destra (Est a Sud, Sud a Ovest, Ovest a Nord e Nord a Est). Solo a questo punto Est potrà effettuare il primo scarto o dichiarare Mah-Jong se ha fatto l'Uscita degli Dei.

Nell'eventualità che un tavolo sia composto da tre giocatori, si procederà nel seguente modo:

- Primo scambio: Est pone quattro pedine davanti alla stecca di Nord (morto), Ovest passa quattro pedine a Sud e prende le ultime quattro pedine del Tetto (pedine libere) e potrà a questo punto reintegrare dal tetto fiori e stagioni eventualmente pescati, Sud passa quattro pedine ad Est.

Il gioco del mah-jong fece la sua comparsa in Italia agli inizi degli anni venti. Veniva giocato dai venditori cinesi agli angoli delle strade attirando grande curiosità e riscuotendo un immediato successo; purtroppo la scarsa reperibilità di confezioni del gioco e l'altissimo costo delle poche disponibili limitarono notevolmente la sua diffusione.

Come risultato il gioco si diffuse quasi esclusivamente negli ambienti della nobiltà e dell'alta borghesia dell'epoca.

In Romagna, e particolarmente nel ravennate, si verificarono una serie di eventi e coincidenze che facilitarono moltissimo la diffusione del gioco, che iniziò ad essere praticato in quasi tutti i bar e le sale da gioco, fino a raggiungere una diffusione enorme per cui, attualmente, potremmo dire che si gioca in tutte le case, in famiglia. Proprio in Romagna, a Ravenna, verso la metà degli anni ottanta, viene fondata la F. I.M.J. (Federazione Italiana Mah-Jong), da un gruppo di appassionati. Nata un po' in sordina, poco tempo dopo la F.I.M.J. Contava su oltre mille soci che davano vita a numerosi Club; vennero organizzati i primi Campionati Italiani e numerosissime altre iniziative che portarono al coinvolgimento e alla formazione (oltre che in Romagna) di numerosi gruppi e Club sparsi in tutta Italia (Reggio Emilia, Milano, Roma, Chioggia, Jesi, Ferrara, Firenze, Livorno, Trento, Udine).

L'assemblea annuale dei soci svoltasi nel settembre 1991, ha espresso la volontà di varare un regolamento che, riprendendo le antiche tradizioni e le regole originali del gioco quasi del tutto perdute, avesse carattere e valenza sia nazionali che transnazionali.

Nel 1993 si è conclusa la ricerca compiuta seguendo le richieste e le indicazioni dell'Assemblea dei soci; il regolamento cui si è pervenuti è sicuramente molto vicino a quello del gioco originale e mette in grado il giocatore che lo pratica di riuscire a giocare con qualsiasi giocatore di tutto il mondo; si tratta sicuramente di un regolamento più completo di quello conosciuto finora (specialmente in Romagna), più completo perché più articolato e meno sottomesso ai capricci della fortuna.

Dal 27 settembre 1993 questo è divenuto il regolamento adottato ufficialmente dalla Federazione; con questo regolamento si giocheranno tutte le gare di campionato a qualsiasi livello (cittadino, provinciale, regionale e nazionale).

Questa è la terza stampa che viene fatta; rispetto alle prime due sono state apportate alcune modifiche ed aggiustamenti per rendere più chiare e comprensibili alcune regole e per correggere quelle cose che nel tempo e con la pratica del gioco ci sono sembrate necessarie.

Per chi giocava già con regole diverse sembrerà difficile e laborioso cambiare il modo di giocare; dopo alcune partite (almeno quattro o cinque), invece, ci si renderà conto che è bello, avvincente, facile e logico: detto in una sola parola..... intelligente!

Buon divertimento

SET DI GIOCO

Il gioco del Mah-jong è composto da 144 pedine (o tegole) e di alcuni accessori.

PEDINE

Come già detto, le pedine che compongono il gioco sono 144, così suddivise:

Pedine numerali

Sono 108 e si dividono in 3 segni o semi:

- Caratteri
- Bambù (o canne)
- Circoli (o palle)

Ogni serie è composta da nove pedine numerate dall'1 al 9, con quattro pedine per ogni numero.

Da notare l'uno di bambù o canne è, di solito, rappresentato da un uccello.

Pedine letterali

Sono 36 e si dividono in:

- Venti
- Draghi
- Fiori
- Stagioni

Venti

Sono 4: EST (E), SUD (S), OVEST (W), NORD (N); di ognuno di essi ci sono 4 esemplari.



Draghi

Sono 3: Rosso, Bianco, Verde; di ognuno di essi ci sono 4 esemplari.



rosso

verde

bianco

tinaia di gare, esperienza che ha portato, in certi casi, a scegliere il male minore pensando sempre a quello che poteva essere più giusto per tutti i partecipanti alla gara e non solo ai giocatori di quell'unico tavolo; alcune regole sono state introdotte anche per abituare i giocatori ad una sfida leale e corretta, improntata alla sportività che sempre dovrebbe animare tutti i partecipanti.

REGOLAMENTO DI GARA

- Il posto si assegna mediante il tiro dei dadi, come da regolamento di gioco.
- EST passa la mano sempre, sia che chiuda sia che vada a monte.
- Il vento di giro (o di round) per la prima manche sarà quello corrispondente al muro in cui viene aperta la breccia per l'inizio del gioco.
- Salvo diversa indicazione, nei tornei a tempo determinato si potrà finire la mano in corso allo scadere del tempo se vi sono almeno 4 scarti effettuati, comprese le eventuali chiamate.
- È facoltativo piegare il proprio Fiore o Stagione: va però dichiarato al Sig. Arbitro quando questi viene chiamato a controllare la chiusura.
- Il giocatore che per un qualsiasi motivo abbandona il tavolo di gioco deve avvertire l'Arbitro di gara; sarà facoltà dell'Arbitro stesso sostituirlo con un altro giocatore di sua fiducia; il giocatore che lascia il tavolo perde ogni diritto a qualsiasi premio acquisito in quella gara; il giocatore che subentra nel posto di chi abbandona acquisisce il diritto ad ogni premio eventualmente raggiunto.
- La scheda di gara va compilata in ogni sua parte. Qualora mancasse la compilazione di alcuni punteggi, in un eventuale controllo di pagamenti a fine turno, le mani lasciate in bianco verranno considerate come mani a punteggio zero. Si consiglia quindi ai Sig. Arbitri di controllare durante il primo turno di gioco la compilazione delle schede con i dati personali dei giocatori. Si raccomandano i sig. Giocatori di compilare bene le schede di gioco per evitare perdite di tempo ed inutili contestazioni da parte degli arbitri e dei giocatori stessi.
- È facoltà dell'Arbitro di gara allontanare dai tavoli di gioco quei giocatori che, con comportamenti scorretti e sleali, compromettono il regolare svolgimento della gara; questi giocatori saranno, poi, segnalati sul referto di gara per eventuali provvedimenti disciplinari.
- Quando un giocatore chiama l'arbitro per vidimare un Mah-Jong con più di quattro raddoppi, dovrà dichiarare tutti i raddoppi che ha fatto. Dopo la convalida da parte dell'Arbitro, eventuali raddoppi dimenticati o visti

zero punti. Se rimane un solo giocatore, la mano terminerà ed al giocatore rimasto sarà pagato il mah-jong pari al massimo della gara in corso, da tutti e tre gli avversari, con eventuale pagamento doppio da parte di EST.

6. DISTRUZIONE DEL MURO:

a) se -a seguito di falso mah-jong o di falso richii- per il calo della stecca o per la ricerca di qualche pedina fra quelle del muro viene distrutta una parte del muro stesso, senza che sia possibile ricostruirla correttamente, il gioco continuerà per i giocatori ancora in gioco, con le pedine rimaste utilizzando anche quelle del tetto, fatte salve quelle corrispondenti ai Fiori ed alle Stagioni ancora da pescare, più una per un eventuale poker. Se la distruzione del muro rende impossibile il proseguimento della mano, il giocatore che ha causato la distruzione del muro pagherà ai giocatori che hanno mantenuta integra la stecca i punti di stecca, o, nel caso in cui possano dimostrare di essere a punto, il mah-jong, tenendo conto della combinazione di maggior valore.
 b) se il muro viene distrutto per cause diverse e INVOLONTARIAMENTE (esempio: ginocchiata al tavolino) e non è possibile procedere ad una corretta ricostruzione, la mano sarà messa a monte dall'Arbitro.
 c) nel caso in cui la distruzione del muro sia addebitabile ad esplicita VOLONTARIETA', l'Arbitro prenderà i provvedimenti del caso.

IL TORNEO O GARA

Comportamenti e regole

Per lo svolgimento di una gara si presentano problemi e necessità diversi da quelli che si incontrano per giocare una partita tra amici:

- Problemi di tempo;
- Perché sia davvero una gara, dovremo fare in modo che ogni partecipante incontri il maggior numero possibile di avversari;
- Dovendo assicurare la sorveglianza esterna per verificare che tutti rispettino il regolamento di gioco, per aiutare quei giocatori e quei tavoli che con interpretazioni non corrette del regolamento si trovano ad essere in controversia o per risolvere quei casi particolari che capitano durante un torneo e che richiedono soluzioni il più possibile giuste ed uniformi per tutti i partecipanti, è presente un Arbitro di gara (Nazionale o di Club).

Per questi motivi, oltre al regolamento di gioco, per disputare un torneo è necessario anche un regolamento di gara, che ne fissa le modalità di svolgimento.

Alcune regole, e modalità, potranno anche sembrare poco logiche o eccessivamente punitive; è comunque il risultato dell'esperienza fatta organizzando cen-

Il Rosso e il Verde vengono solitamente rappresentati con un ideogramma del rispettivo colore, mentre il bianco può portare incisa una B o una W oppure un punto o un rettangolo.

Pedine di testa

Alcune delle pedine appena descritte, per motivi diversi, andranno distinte in un altro gruppo denominato, appunto, di testa; questo gruppo, formato da 13 pedine, comprende tutti gli esemplari numerali di 1 (uno) e 9 (nove), i 4 venti ed i 3 draghi.

Fiori e Stagioni

I Fiori come le Stagioni sono 4: sono numerati dall'1 al 4 e sono solitamente incisi con disegni e/o ideogrammi più ricchi e colorati delle normali pedine; a volte è inciso anche il simbolo del vento corrispondente.

I Fiori portano disegni di fiori mentre le Stagioni possono portare ideogramma rappresentante la stagione, oppure fiori tipici della stagione cui si riferiscono. I Fiori e le Stagioni si espongono perpendicolarmente alla stecca; può essere utile però piegare orizzontalmente i propri Fiori e Stagioni, ed eventualmente il quarto pezzo di una Rosa o Bouquet, per avere una immediata visione dei propri raddoppi. Ciò naturalmente favorirà anche gli avversari quindi è una metodologia da ponderare.



fiori



stagioni

ACCESSORI

Oltre alle pedine già descritte, per giocare occorrono alcuni accessori:

- Un set di fiches per un valore di 20.000 punti, di cui almeno 5 da 10 punti per ogni giocatore.
- 4 stecche di lunghezza pari a 18 pedine unite nel senso della larghezza e con scanalature idonee a sistemare verticalmente le pedine da giocare e orizzontalmente le pedine che durante il gioco andranno scoperte.
- Un dado particolare recante i simboli dei quattro venti, che serve per indicare il vento dominante, o vento di giro, nei diversi momenti della partita.

IL GIOCO

Come iniziare una partita

Per prima cosa i giocatori dovranno sorteggiare i posti da occupare.

Ogni giocatore tira i due dadi; chi avrà ottenuto il punteggio più alto sarà **EST** (E); chi otterrà il punteggio immediatamente inferiore sarà **SUD** (S) e siederà alla destra di EST; il terzo punteggio sarà **OVEST** (W) e siederà di fronte ad EST; chi avrà ottenuto il punteggio inferiore sarà **NORD** (N) e siederà alla sinistra di EST. Nel caso che il tiro dei dadi dia punteggi uguali per due o più giocatori, questi ricorreranno a tiri supplementari fino ad ottenere punteggi differenziati.

La prima cosa che si deve notare è che **il gioco procede in senso antiorario**.

Costruzione del muro

Dopo aver messo tutte le pedine a faccia in giù, i giocatori le mescolano usando mani e/o aiutandosi con le stecche.

Ogni giocatore prenderà poi 36 pedine e le disporrà in due file sovrapposte di 18, esattamente pari alla lunghezza della stecca.

INIZIO DEL GIOCO

Distribuzione delle pedine

Per decidere da che punto iniziare a prendere le pedine dal muro EST tira i 2 dadi; il punteggio ottenuto indica il giocatore nel cui muro dovrà essere aperta la breccia (5 - 9 = EST; 2 - 6 - 10 = SUD; 3 - 7 - 11 = OVEST; 4 - 8 - 12 = NORD); si conta in senso antiorario partendo da EST.

Il giocatore scelto dal tiro di dadi eseguito da EST tira a sua volta i due dadi; sommando i punteggi ottenuti dai due tiri di dadi (quello di EST e quello del giocatore scelto) sapremo in quale punto iniziare la pesca delle pedine (apertura della breccia).

Il giocatore EST apre la breccia contando, dalla destra verso la sinistra del giocatore scelto, fino al numero ottenuto dalla somma dei due lanci dei dadi, prendendo le prime due coppie di pedine immediatamente successive.

Nel caso che il lancio dei dadi abbia dato un punteggio pari o superiore a 18, si aprirà la breccia ripartendo dall'inizio del muro indicato e fino al numero stabilito (quella che era la prima coppia di pedine sarà la numero 19, la seconda 20 e così via).

Dopo EST sarà SUD a prendere le due coppie di pedine successive, poi OVEST, NORD, EST di nuovo e così via fino a quando ciascun giocatore avrà pescato 12 pedine (nel frattempo saranno terminate le pedine del primo muro e saremo passati al muro successivo).

A questo punto EST prenderà la prima e la terza pedina superiori (Figura 1) SUD la prima inferiore; OVEST la seconda superiore; NORD la seconda infe-

IRREGOLARITA' DI GIOCO E RELATIVE PENALITA'

Si riscontrano le seguenti irregolarità di gioco:

1. **PICCOLO o PICCOLISSIMO SIGNORE:** quando un giocatore, in qualsiasi momento di gioco, viene trovato con 12 o meno di 12 pedine sarà considerato *piccolo o piccolissimo signore* e non potrà più fare mah-jong. Il gioco continuerà ugualmente ed alla fine della mano i suoi punti di stecca saranno validi ai fini del calcolo delle differenze di stecca.
2. **GRANDE o GRANDISSIMO SIGNORE:** quando un giocatore, in qualsiasi momento di gioco, viene trovato con 14 o più pedine sarà considerato *grande o grandissimo signore* e non potrà più fare mah-jong. Il gioco continuerà lo ugualmente ed alla fine della mano non potrà contare i propri punti di stecca (che verrà automaticamente messa a zero punti) e pagherà interamente sia il mah-jong che le stecche degli altri giocatori.
3. **MAH-JONG FALSO:** quando uno o più giocatori nel corso di una mano dichiarano un mah-jong falso non saranno penalizzati in punti-fiches, ma dovranno coprire le proprie pedine e saranno esclusi dal gioco per la mano stessa. I giocatori non pescheranno e non scarteranno più alcuna pedina (effettueranno solo un ultimo scarto se avranno in mano 14 pedine a seguito dell'ultima pescata o chiamata). La mano prosegue con gli altri giocatori rimasti come se fossero in 3 o in 2. Al termine della mano le loro stecche saranno considerate a punti zero e pagheranno il mah-jong e le stecche degli altri. Se rimane un solo giocatore, la mano terminerà ed al giocatore rimasto sarà pagato il mah-jong pari al massimo della gara in corso, da tutti e tre gli avversari, con eventuale pagamento doppio da parte di EST.
4. **RICHI FALSO:** quando uno o più nel corso di una mano dichiarano un *richi falso* non saranno penalizzati in punti-fiches, ma dovranno coprire le proprie pedine e saranno esclusi dal gioco per la mano stessa. I giocatori non pescheranno e non scarteranno più alcuna pedina (effettueranno solo un ultimo scarto se avranno in mano 14 pedine a seguito dell'ultima pescata o chiamata). La mano prosegue con gli altri giocatori rimasti come se fossero in 3 o in 2. Al termine della mano le loro stecche saranno considerate a punti zero e pagheranno il mah-jong e le stecche degli altri. Se rimane un solo giocatore, la mano terminerà ed al giocatore rimasto sarà pagato il mah-jong pari al massimo della gara in corso, da tutti e tre gli avversari, con eventuale pagamento doppio da parte di EST.
5. **CALO DELLA STECCA:** se un giocatore, dopo una chiamata di mah-jong falso o di richi falso da parte di un altro, butta le proprie pedine nella zona dello scarto, non potrà più proseguire la mano, che sarà terminata dai giocatori ancora in gioco, e considererà la propria stecca a

USO DELLA STECCA

Durante il gioco andranno sistemati sull'apposito piano della stecca le scale, i tris chiamati, i poker derivati da tris chiamati e, se e quando lo si ritiene opportuno, i Fiori, le Stagioni e i poker interamente pescati.

Le altre pedine rimangono posizionate verticalmente, coperte per gli altri in quanto non le possono vedere, sull'apposita scanalatura della stecca.

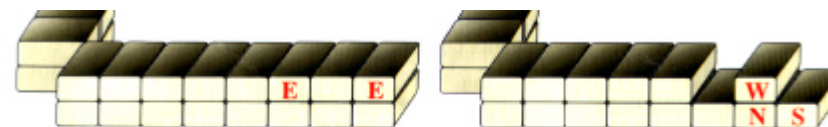
Quando uno dei giocatori fa Mah-Jong, le pedine andranno messe tutte scoperte sulla stecca, per dare modo agli altri di controllare la validità della chiusura. Gli altri scopriranno a loro volta le loro pedine e posizioneranno in stecca le combinazioni che danno diritto a punti o raddoppi.

È buona norma non scoprire o gettare mai le proprie pedine se non si è prima controllata la validità della chiusura.

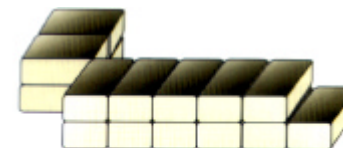
Per indicare un tris coperto si posiziona una delle tre pedine trasversalmente alle altre due; allo stesso modo si indicherà il poker coperto in qualsiasi momento venga esposto.

È interesse di tutti un attento e assiduo controllo.

riore.



Come è evidente nella fig.2, le pedine del muro rimangono in numero dispari dato che EST ne avrà 14 e tutti gli altri 13.



Ora dovremo tornare al punto in cui abbiamo aperto la breccia nel muro e contare (all'indietro) 7 coppie di pedine che andranno a formare il "tetto"; esse potranno essere utilizzate solo per ripristinare il numero legale delle pedine in stecca, quando dovranno essere esposti fiori, stagioni o poker.



Le pedine del tetto andranno pescate all'indietro, la prima da pescare sarà quella inferiore (sotto), poi quella superiore e così via (figura 3).

COME SI SVOLGE UNA MANCHE

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è quello di chiudere la mano (fare Mah-Jong) formando con le proprie pedine quattro combinazioni di tris (o tris e poker) e/o scale, più una coppia (salvo eccezioni illustrate successivamente), con il maggior numero di punti e raddoppi possibili, tenendo conto delle possibilità che le pedine in nostro possesso offrono, cercando di adottare strategie di gioco che non portino gli avversari ad avere possibilità di chiudere il gioco prima di noi. Il **TRIS** è formato da tre pedine identiche (il poker di 4 pedine identiche); la **SCALA** è formata da tre pedine dello stesso seme in sequenza progressiva; la **COPPIA** è formata da due pedine identiche.

INIZIO DELLA PARTITA

Preliminari

Ogni giocatore, terminato il prelievo iniziale dispone le proprie pedine sulla stecca ed espone (se lo crede opportuno) i Fiori e/o le Stagioni, sostituendoli con altre pedine prelevate dal tetto (si procede in senso antiorario partendo da EST).

Se un giocatore desidera tenere nascosti uno o più Fiori o Stagioni può farlo; potrà esporli in qualsiasi momento lo ritenga opportuno quando sarà il suo turno di gioco: dopo una pescata, dopo aver preso una pedina calata da un altro giocatore e prima di effettuare il proprio scarto, o alla fine della partita (se un altro giocatore ha fatto Mah-Jong) e senza sostituirlo, al momento del conteggio dei punti.

Se all'inizio, sostituendo Fiori o Stagioni, se ne pescano altri sul tetto, si attende che tutti abbiano ultimato il giro di sostituzione prima di poter pescare dal tetto una seconda (o terza, o quarta, ecc.) volta.

Il giocatore che, prima dell'inizio del gioco, è in possesso di un poker e lo vuole esporre, potrà farlo solo quando sarà il suo turno di gioco.

Svolgimento del gioco

Per iniziare EST, che ha già in mano 14 pedine, deve scartarne una; tutte le combinazioni possibili si possono ottenere anche chiamando una pedina scartata, ricordando che tris e/o poker si possono formare con pedine scartate da qualsiasi giocatore e che la chiamata fatta per formare un tris o un poker ha la precedenza sulla chiamata fatta per formare una scala.

La pedina utile a formare una scala si può chiamare solo con lo scarto del giocatore immediatamente precedente.

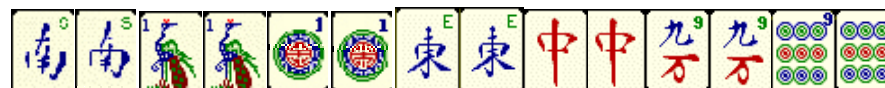
I tris e/o poker e le scale realizzate utilizzando lo scarto di un altro giocatore

TUTTE COPPIE DI COLORE - (1000/2000)



Mah-Jong di mano purissima composta da sette coppie

TUTTE COPPIE DI TESTA - (1000/2000)



Mah-Jong composto da sette coppie di pedine di testa

PICCOLO SERPENTE - (1000/2000)

Mah-Jong composto da un serpente di colore più un esemplare di cia-



scun vento e un drago qualsiasi. Il serpente può essere anche chiamato alla mano ma i venti ed il drago deve essere tutto pescato tranne la pedina per chiudere che può a sua volta essere chiamata. Questo Mah-Jong non necessita della coppia per chiudere.

SERPENTE DEI DRAGHI - (2000/4000)

Mah-Jong composto da un serpente di combinazione di semi alternati che si



ripetono in ogni scala, più un esemplare del Drago bianco, verde e rosso più la coppia del vento di giro o del proprio vento, tutto pescato tranne la pedina per chiudere che può essere chiamata.

DUE SERPENTI SIAMESI - (1000/2000)

Mah-Jong composto da due serpenti di diverso colore dalla tegola n. 1 alla te-



gola n. 7, tutto pescato tranne la tegola per chiudere che può essere chiamata. questo Mah-Jong non necessita della coppia per chiudere.

strate in figura per essere a punto, quindi, in una qualsiasi delle nove pedine. Solo la pedina per chiamare Mah-Jong potrà essere chiamata da uno scarto di altro giocatore oppure se la si è pescata dichiararla subito senza metterla in stecca.

USCITA DEGLI DEI - (3000/6000)

Mah-jong iniziale, fatto da EST con le 14 pedine iniziali o dagli altri con la prima pedina scartata da EST.

TUTTO KONG O POKER - (3000/6000)



Mah-Jong composto da 4 poker e una coppia, qualunque essi siano.

13 LANTERNE MERAVIGLIOSE - (2000/4000)



Mah-Jong composto da 13 differenti pedine di testa, più una coppia formata con una delle 13 pedine già possedute.



Mah-Jong composto da quattro tris o poker di venti, oppure da tre tris o poker di venti più la coppia del quarto vento ed una qualsiasi altra combinazione.



Mah-Jong composto dai tris o poker dei tre Draghi più qualsiasi altra combinazione e coppia.

vanno esposte sulla stecca, mentre si devono mantenere nascoste le combinazioni interamente pescate.

Quando una pedina viene chiamata in tris o poker da un giocatore non immediatamente successivo a quello che ha scartato, uno o due giocatori perdono il turno di pescata, che passa al giocatore immediatamente successivo a chi ha chiamato e scartato.

La coppia non può essere realizzata con la pedina scartata da un altro ad eccezione del caso che serva per chiudere la manche (fare Mah-Jong).

Per fare Mah-Jong si può chiamare qualsiasi pedina; la chiamata per fare Mah-Jong ha la precedenza su qualsiasi altra eventuale chiamata.

Le pedine scartate che non servono a nessuno, rimangono al centro del tavolo a faccia in su sino al termine della manche.

È facoltativo indicare a voce alta la pedina scartata.

Non è possibile chiamare una pedina scartata quando il giocatore di turno ha già pescato e scartato, per cui fino allo scarto successivo è possibile chiamare l'ultima pedina scartata.

Nel caso che il primo scarto di EST non serva a nessuno, SUD andrà a pescare sul muro nel punto in cui si era ultimata la pesca iniziale, poi OVEST, NORD ed ancora EST, e così via fino alla fine della manche.

Le pedine scartate e non chiamate vengono considerate "morte" e non entrano più in gioco, così come quelle utilizzate per formare le varie combinazioni esposte sulle stecche; serviranno solo per poter controllare l'andamento del gioco in ogni momento della partita e valutare l'ultimo pezzo disponibile.

I Fiori e le Stagioni non si possono scartare (salvo eccezioni illustrate più avanti).

Fine del gioco

Il gioco termina quando:

- A viene realizzato Mah-Jong
- B nessuno ha realizzato Mah-Jong con le pedine disponibili per il gioco, tenendo presente che chi pesca l'ultima pedina disponibile non deve scartare
- C il primo scarto di ognuno dei quattro giocatori è una pedina dello stesso vento.

Durata di una partita

Una partita di Mah-Jong ha una durata pari alle manche occorrenti per compiere 4 giri completi (quando terminerà il giro in cui il vento dominante è il NORD).

EST mantiene il ruolo fino a quando un altro giocatore fa Mah-Jong; il ruolo di EST passa poi al SUD, poi a OVEST e a NORD, e così via fino alla fine. Il primo giro termina quando chi ha iniziato nel ruolo di Nord avrà terminato il ruolo.

lo di EST. Inizia poi il secondo giro con lo stesso sistema, quindi il terzo ed il quarto.

Poker

Ci sono tre possibili modi per ottenere un poker:

- Pescando il quarto esemplare di un tris coperto che avevamo già in mano; in questo caso, se lo desideriamo, possiamo esporre la combinazione ottenuta che sarà un **poker coperto**.
- Chiamando il quarto esemplare di un tris coperto che abbiamo in mano, quando uno degli avversari lo scarta; la combinazione così ottenuta sarà un **poker scoperto**.
- Pescando il quarto esemplare di un tris che avevamo già esposto in precedenza (sarà **poker scoperto** ed è consentito esporlo per aumentare il punteggio, anche nel caso che un altro giocatore abbia fatto Mah-Jong).

Se lo riteniamo opportuno possiamo esporre il poker oppure effettuare la chiamata ed esporre solo il tris mantenendo in mano, nascosto, il quarto esemplare che riteniamo possa esserci utile per realizzare altre combinazioni (potremo, eventualmente, esporre anche il quarto esemplare in un secondo momento, se non ci serve più per altre combinazioni).

Quando si espone un poker, in qualsiasi modo sia stato realizzato, si dovrà pescare una pedina dal tetto per ristabilire il numero di pedine necessarie per fare Mah-Jong.

il poker coperto



il poker scoperto

LIMITE

Per evitare che i punteggi arrivino a dimensioni troppo elevate, si usa mettere un limite convenzionale massimo che la Federazione Italiana Mah-Jong consiglia di fissare a punti 1000-2000 (2000 per EST e 1000 per gli altri).

MASSIMI

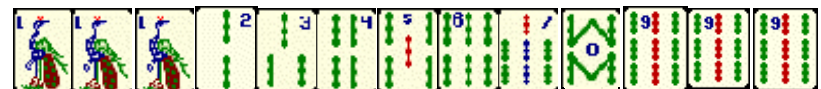
Esistono 11 combinazioni che danno diritto al pagamento di un punteggio predefinito, indipendentemente dal conteggio dei punti ed al limite fissato; queste combinazioni vengono normalmente denominate "Massimo".

Le combinazioni denominate "Massimo" sono:

Definizione	Punti
Casa piena dei 9 pezzi	3000/6000
Tutto kong	3000/6000
Uscita degli Dei	3000/6000
13 lanterne meravigliose	2000/4000
Raduno dei Dragoni	2000/4000
4 benedizioni della casa	2000/4000
Serpente dei draghi	2000/4000
Piccolo serpente	1000/2000
Serpenti siamesi	1000/2000
Tutte coppie di colore	1000/2000
Tutte coppie di testa	1000/2000

Vediamole meglio e più dettagliatamente:

CASA PIENA DEI 9 PEZZI - (3000/6000)



Mah-Jong di mano purissima composta da 3 uno, 3 nove ed un esemplare dal 2 all'8 più una qualsiasi pedina del medesimo seme.

Per realizzare questa chiusura occorre pescare interamente le 13 pedine illu-

CUMULO E COMPATIBILITA' DEI RADDOPPI

I raddoppi sono tutti cumulabili tra di loro con il solo tabù della compatibilità. Ecco alcuni esempi, per meglio chiarire i concetti di cumulabilità e compatibilità:

- Uno stesso tris di Vento può dare diritto a 2 raddoppi quando il vento di giro (1 radd.) è contemporaneamente il proprio vento (1 radd.); se il SUD è vento di giro e il giocatore nel ruolo di SUD fa il tris di esso, avrà diritto a 2 raddoppi (1 radd. Per il tris del proprio vento e 1 radd. Per il tris del vento di giro)
- Il serpente di colore (1 raddoppio), contenendo anche la combinazione di semplice serpente (1 raddoppio), comporta un totale di 2 raddoppi.
- Quattro tris di testa (1 raddoppio), contenendo la combinazione tre tris di testa (1 raddoppio), comportano un totale di 2 raddoppi.

PAGAMENTO DELLE CHIUSURE

Per procedere al pagamento delle chiusure, chi fa Mah-Jong conta i propri punti, aggiunge venti punti di bonus ed il totale lo raddoppia seguendo i criteri sin qui indicati, tenendo presente che il giocatore che è nel ruolo di EST paga e riscuote doppio.

Se fanno Mah-Jong due o tre giocatori contemporaneamente, essi si pagheranno le differenze tra di loro, poi riscuoteranno da chi non ha fatto Mah-Jong. I giocatori che non hanno fatto Mah-Jong, procederanno, poi, a pagarsi le differenze dei punti di stecca tra di loro.

PAGAMENTO DEI PUNTEGGI DI STECCA

Per procedere al pagamento dei punteggi di stecca i giocatori che non hanno fatto Mah-Jong contano i propri punti e si pagano le eventuali differenze tra di loro, tenendo presente che EST deve raddoppiare, in positivo o in negativo, solo dopo aver calcolato le differenze. Es.: se EST ha 32pt. Di stecca, SUD 18 pt. E OVEST 64 pt.; EST che paga e riscuote doppio, incassa da SUD $32-18 = 14 * 2 = 28$ pt., paga a Ovest $64-32 = 32 * 2 = 64$.

SUD paga ad EST $32-18 = 14 * 2 = 28$ pt., paga ad OVEST $64-18 = 46$ pt. OVEST riscuote da EST $64-32 = 32 * 2 = 64$ pt., riscuote da SUD $64-18 = 46$ pt.

ARROTONDAMENTO

Nel pagamento dei punti, siano essi del Mah-Jong o di stecca, l'arrotondamento avviene sulla base dei dieci punti. Chi ha meno di 6 punti non riscuote nulla; se ha un punteggio da 6 a 14 ne riscuote 10, da 16 a 24 punti 20, da 26 a 34 ne riscuoterà 30 e così via.

L'arrotondamento va compiuto dopo aver calcolato le differenze, raddoppiandole prima di arrotondare se il pagamento riguarda il giocatore EST.

COME CONTARE I PUNTI

Il conteggio dei punti si fa sommando il valore delle varie combinazioni alle quali sono assegnati i seguenti valori:

Combinazione	Punti
Poker di testa coperto	32
Poker di testa scoperto	16
Poker NON di testa coperto	16
Poker NON di testa scoperto	8
Tris di testa coperto	8
Tris di testa scoperto	4
Tris NON di testa coperto	4
Tris NON di testa scoperto	2
Coppia del proprio vento	2
Coppia del vento dominante o di giro	2
Coppia di drago	2
Ogni Fiore o Stagione	4

Quelli descritti sono i punti relativi alle varie combinazioni possibili; vengono inoltre assegnati altri punti al giocatore che fa Mah-Jong nel seguente modo:

- Punti 20 per chiusura con o senza punti da combinazioni (i punti da combinazioni andranno sommati ai 20 punti per la chiusura).

Raddoppi

Esistono combinazioni e/o situazioni di gioco che danno diritto di raddoppiare una o più volte i punti ottenuti.

Possiamo distinguere queste combinazioni in due gruppi:

- **Raddoppi fondamentali.** Sono validi in ogni caso se si hanno almeno 2 punti in stecca;
- **Raddoppi da chiusura.** Se ne acquisisce il diritto solo facendo Mah-Jong

Radd. Fondamentali	N.raddoppi	Radd. da chiusura	N.raddoppi
Proprio fiore	1	Tutte coppie	2
Bouquet o rosa	1	Tutti tris	2
Proprio vento	1	Senza teste	1
Vento di giro	1	Tutto pescato	1
Tris di draghi	1	Mano pura	1
3 tris di teste	1	Mano purissima	3
4 tris di teste	1	Pescato sul tetto	1
3 tris uguali	1	rubato	1
3 tris nascosti	1	Ultimo pezzo	1
4 tris nascosti	1	Ultimo scarto	1
3 scale uguali	1	Ultima pedina	1
3 scale uguali di colore	1	imbottigliato	1
4 scale uguali	1	Entro la quindicesima	1
4 scale uguali di colore	1	Tutti tris di teste	1
Serpente	1	Tutte scale	1
Serpente di colore	1	Richi o riichi	1
Serpente incatenato	2	5 di palle sul tetto	1
Serpente incatenato di colore	1		

esaminiamoli meglio, uno alla volta:

TUTTE SCALE



Per questa chiusura sono ammesse solo scale di qualsiasi tipo; la coppia per completare la chiusura deve essere, però, senza valore. 1 raddoppio
Sono perciò da escludere:

- la coppia del proprio vento o del vento di giro
- la coppia di un qualsiasi drago

RICHI O RIICHI



Il giocatore a punto su un'unica pedina può dichiarare RICHI.

All'atto della dichiarazione il giocatore deve disporre le pedine coperte in stecca, escluse le combinazioni già eventualmente esposte; non potrà più cambiare il proprio gioco e scarterà la pedina pescata, anche se si tratta di un Fiore o di una Stagione o della pedina per fare un poker, se con essa non fa Mah-Jong. Potrà chiudere sia pescandosi la pedina occorrente, sia chiamando quella scartata da un avversario; a chiusura avvenuta, per rendere visibile a tutti il raddoppio dato dalla dichiarazione di Richi, si posizionerà la pedina utilizzata per chiudere diritta sulla stecca.

La dichiarazione di RICHI deve essere fatta prima dello scarto ed entro le ultime 8 pedine utili per la pesca, solo se si è a punto su una sola pedina; non è quindi ammesso fare la dichiarazione se si è a punto su scala bilaterale o su doppia coppia anche se una di queste è "morta" al momento della dichiarazione. Il Mah-Jong così ottenuto dà diritto ad 1 raddoppio.

Prima di fare la dichiarazione di RICHI, è opportuno valutare molto bene il rischio a cui esponiamo sia il nostro stesso gioco che quello degli altri in quanto, dovendo scartare tutto ciò che peschiamo fino alla eventuale chiusura, potremo favorire un altro giocatore permettendogli di realizzare un limite che dovrà essere pagato sia da noi che dagli altri.

ULTIMO PEZZO



Mah-Jong ottenuto con l'ultimo esemplare disponibile per chiudere. **1 raddoppio.**

La dichiarazione di "ultimo pezzo" deve essere contemporanea alla dichiarazione di Mah-Jong e fatta prima di posizionare in stecca la pedina.

Per avere diritto a questo raddoppio è necessario essere effettivamente a punto su una sola pedina e che di questa siano già scoperti gli esemplari mancanti a completare la serie di 4 pedine uguali, perché già scartati o esposti su una qualsiasi delle stecche per formare altre combinazioni scoperte, oppure coperti nella stecca di chi fa Mah-Jong per formare una o più combinazioni, la dichiarazione potrà quindi essere valida se siamo:

1. A punto su una sola pedina, per fare la coppia o per una combinazione che richiede una unica pedina;
2. A punto su due coppie di cui di una delle due non ci siano più pezzi disponibili per chiamarla;
3. A punto su una scala bilaterale di cui una delle pedine utili alla chiusura non ha più pezzi disponibili;

ENTRO LA QUINDICESIMA



Chiusura realizzata quando non sono ancora state giocate più di 15 pedine, comprese quelle chiamate (esclusi Fiori e Stagioni). **1 raddoppio**

Raddoppi fondamentali

PROPRIO FIORE O STAGIONE



Il proprio Fiore o la propria Stagione danno diritto ad **1 raddoppio**

BOUQUET O ROSA



L'insieme dei 4 Fiori o delle 4 Stagioni dà diritto ad **1 raddoppio**

PROPRIO VENTO



Il tris o il poker del proprio vento dà diritto ad **1 raddoppio**

VENTO DI GIRO (O DI ROUND)

Il tris o poker del vento di giro (o di round) dà diritto ad **1 raddoppio.**

All'inizio della partita (prima manche) il VENTO DI GIRO sarà EST, qualsiasi giocatore che riesce a realizzare il tris o poker del vento EST avrà diritto ad 1 raddoppio (se a realizzarlo sarà EST il suo valore sarà di due raddoppi: 1 perché è il suo vento e 1 perché è il vento di giro).

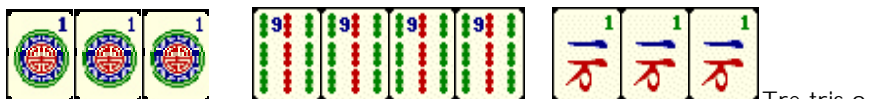
Dopo le prime 4 mani il vento di giro cambia, diventando quello successivo.

TRIS DI DRAGHI



Ogni tris o poker di un Drago dà diritto ad 1 raddoppio

TRE TRIS DI TESTA



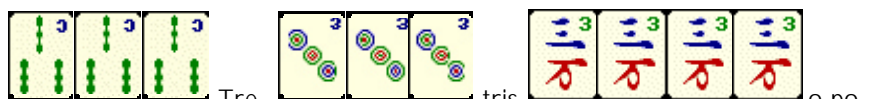
Tre tris o poker di testa danno diritto ad 1 raddoppio

QUATTRO TRIS DI TESTA



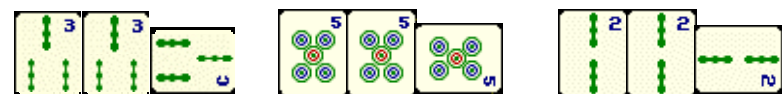
Quattro tris o poker di testa danno diritto ad 1 raddoppio

TRE TRIS UGUALI NUMERALI



Tre tris o poker uguali danno diritto ad 1 raddoppio

TRE TRIS NASCOSTI



Tre tris interamente pescati danno diritto ad 1 raddoppio (il poker eventualmente pescato ed esposto fa perdere il diritto a questo raddoppio).



Mah-Jong ottenuto rubando la pedina che un avversario sta esponendo in stecca per trasformare un tris già chiamato ed esposto in precedenza in poker.



1 raddoppio

TUTTI TRIS DI TESTA



Mah-Jong composto da 4 tris e/o poker di testa, più la coppia anch'essa di testa (formata cioè di tutti tris o poker di 1-9 Venti e/o Draghi). 1 raddoppio

ULTIMO SCARTO

Mah-Jong ottenuto con l'ultima pedina che può essere scartata. 1 raddoppio

ULTIMA PEDINA

Mah-Jong realizzato con l'ultima pedina disponibile per la pesca. 1 raddoppio

IMBOTTIGLIATO

Mah-Jong ottenuto facendo la coppia finale con l'unica pedina rimasta coperta, avendo già esposte in stecca le altre 4 combinazioni. 1 raddoppio

MANO PURA

Mah-Jong composto da pedine numerali di uno stesso seme più una o più com-



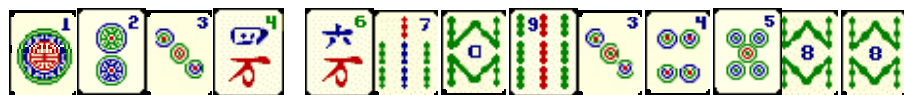
binazioni di Venti o Draghi. 1 raddoppio

MANO PURISSIMA



Mah-Jong composto da quattro combinazioni e coppia di un unico seme. 3 raddoppi

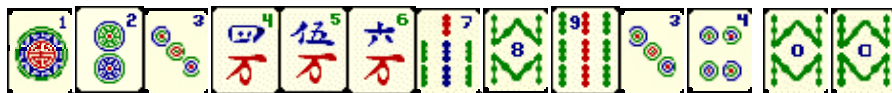
PESCATO SUL TETTO



Mah-Jong ottenuto pescando la pedina utile per la chiusura sul tetto. 1 raddoppio



5 DI PALLE SUL TETTO (BECCARE IL GALLO D'ORO)

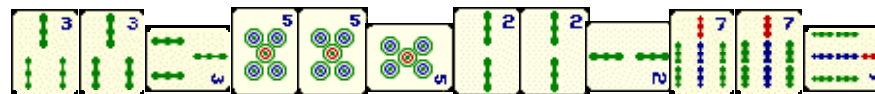


Fare Mah-Jong pescando il 5 cerchi (o palle) sul tetto da diritto ad 1 raddoppio

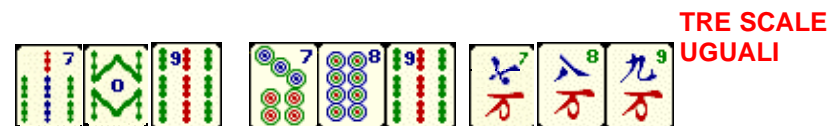


RUBATO

QUATTRO TRIS NASCOSTI



Quattro tris interamente pescati danno diritto ad 1 raddoppio (il poker eventualmente pescato ed esposto fa perdere il diritto a questo raddoppio)



TRE SCALE UGUALI

Tre scale uguali di qualsiasi seme danno diritto ad 1 raddoppio



TRE SCALE UGUALI DI COLORE

Tre scale uguali dello stesso seme (o colore) danno diritto d 1 raddoppio



QUATTRO SCALE UGUALI

Quattro scale uguali di qualsiasi seme danno diritto ad 1 raddoppio



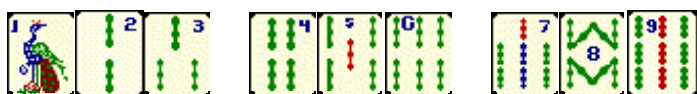
QUATTRO SCALE UGUALI DI COLORE

SERPENTE



Tre scale in sequenza progressiva dall'uno al nove (1-2-3 / 4-5-6 / 7-8-9) di qualsiasi seme danno diritto ad **1 raddoppio**

SERPENTE DI COLORE

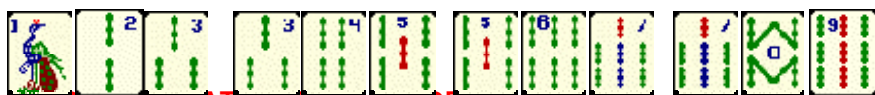


Tre scale in sequenza progressiva dall'uno al nove (1-2-3 / 4-5-6 / 7-8-9) dello stesso seme danno diritto ad **1 raddoppio**

SERPENTE INCATENATO



Quattro scale in sequenza successiva incatenata (1-2-3 / 3-4-5 / 5-6-7 / 7-8-9) di qualsiasi seme danno diritto a **2 raddoppi**



SERPENTE INCATENATO DI COLORE

Quattro scale in sequenza successiva incatenata (1-2-3 / 3-4-5 / 5-6-7 / 7-8-9) dello stesso seme danno diritto ad **1 raddoppio**

Raddoppi da chiusura

TUTTE COPPIE

Mah-Jong composto di sette coppie qualsiasi. **2 raddoppi** (esclusi i casi che dan-



no diritto al limite descritti più avanti)

TUTTI TRIS

Mah-Jong composto di 4 tris oppure tris e poker più una coppia qualsiasi.



2 raddoppi

SENZA TESTE

Mah-Jong composto di tutte pedine numerali dal 2 all'8. **1 raddoppio**



TUTTO PESCATO O NASCOSTO

Chiusura effettuata senza aver chiamato nessuna pedina (nemmeno quella utile per la chiusura) e senza avere esposto nessuna combinazione (neanche un po-



ker). **1 raddoppio**