



FEDERAZIONE ITALIANA

MAH JONG

**REGOLAMENTO
INTERNAZIONALE
UFFICIALE**

MAHJONG COMPETITION RULES

Sommario

Premessa	3
Introduzione al Regolamento Internazionale Ufficiale	4
Principali novità del metodo internazionale	4
1. Generalità.....	5
1.1. Glossario	5
1.2. Il set di gioco	7
2. Preparazione del gioco.....	8
2.1. Sorteggio dei posti e costruzione del muro.....	8
2.2. Distribuzione delle pedine.....	8
3. La partita.....	10
3.1. Scopo del gioco	10
3.2. Inizio della partita	10
3.3. Combinazioni di base	11
3.3.1.Tris e Poker	11
3.3.2.Scale	11
3.3.3.Combinazioni nascoste.....	12
3.4. Fine di una mano di gioco.....	12
3.5. Rotazione dei venti al termine di un mano	12
3.6. Durata di una partita	13
3.7. Cambio dei posti	13
3.8. Conteggio dei punti	13
3.9. Comportamento generale durante il gioco	14
4. Principi per il conteggio dei punti	15

5.	Elenco delle 81 combinazioni	15
	Combinazioni da 1 punto	16
	Combinazioni da 2 punti	18
	Combinazioni da 4 punti	20
	Combinazioni da 6 punti	21
	Combinazioni da 8 punti	22
	Combinazioni da 12 punti	25
	Combinazioni da 16 punti	27
	Combinazioni da 24 punti	29
	Combinazioni da 32 punti	32
	Combinazioni da 48 punti	33
	Combinazioni da 64 punti	34
	Combinazioni da 88 punti	36
6.	Strategie di Base	39
	6.1. L'Efficienza delle Combinazioni Basate sulle Scale	41
	6.2. Altre Combinazioni Vantaggiose	43
	Appendice A – Tabella riassuntiva delle combinazioni	44
	Appendice B – Tabella segnapunti	46
	Appendice C – Calcolo dei punti realizzati con i kong	47
	Appendice D – Penalità	48
	Appendice E – Regole dei tornei MERS	49

Premessa

Questo regolamento contiene la traduzione in italiano delle combinazioni di gioco riportate nella pubblicazione "Mahjong Competition Rules", conosciuta anche come "Libro Verde", diffusa dall'Organizzazione Mondiale del Mahjong nel 2006. È possibile scaricare la versione digitale di questo documento dal sito dell'Associazione Europea Mahjong (EMA, European Mahjong Association) da: http://mahjong-europe.org/index.php?option=com_content&view=article&id=50&Itemid=135.

Nella prima parte viene descritta la fase di preparazione del gioco, in seguito sono descritte tutte le 81 combinazioni realizzabili ed infine vengono riportate le regole utilizzate nei tornei Europei e le penalità applicate in caso di scorrettezze.



<http://www.mindmahjong.com/show.asp?uver=cn>



<http://mahjong-europe.org/index.php>



FEDERAZIONE ITALIANA
MAH JONG

<http://www.fimj.it/>

Introduzione al Regolamento Internazionale Ufficiale

Nel gennaio del 1998 la Commissione Statale degli Sport della Cina riconobbe ufficialmente il Mahjong, decretandolo 255° sport nazionale.

Il Regolamento Internazionale Ufficiale per questo nuovo sport fu definito nel settembre dello stesso anno.

La stesura di un regolamento unico comportò notevoli difficoltà, infatti a causa della vastità della Cina, ogni città, Beijing, Tianjin, Qingdao, Shanghai, Ningbo, Guangzhou ecc., aveva delle regole particolari che distinguevano il "suo" Mahjong dagli altri. La redazione del regolamento fu eseguita da un gruppo di ricercatori di Mahjong provenienti da ogni regione della Cina. Questi si divisero in sottogruppi di nove per iniziare un laborioso e profondo dibattito riguardante ciò che avrebbe costituito il Regolamento Internazionale Ufficiale.

Le regole qui presentate sono il frutto di due anni di duro lavoro durante i quali sono state esaminate tutte le 440 combinazioni esistenti in Cina; da queste si è passati, attraverso una prima cernita a 200 combinazioni ed infine, dopo un'altra scrematura, alle 81 qui riportate.

Alcune delle combinazioni incluse potranno sembrare stravaganti, ma assicuriamo che nessuna di esse è stata scelta per capriccio; al contrario l'introduzione di ogni combinazione nel regolamento, è stata vagliata attentamente.

Principali novità del metodo internazionale

Per poter imparare al meglio il Regolamento Internazionale Ufficiale è importante mettere da parte ogni preconconcetto sul Mahjong che proviene dal tipo di gioco che si conosce. Una volta che si è pronti ad affrontare quello che potrebbe essere una cosa molto diversa dal Mahjong che si conosce si può andare avanti a leggere e scoprire molto di più su questo nuovo affascinante Mahjong Ufficiale.

Il numero di combinazioni riconosciute in questo regolamento è di 81; ad ognuna è assegnato un certo valore di punti che varia da 1 a 88, a seconda della sua difficoltà.

Non ci sono raddoppi dei punti ma semplicemente si sommano i punti acquisiti dalle varie combinazioni che si creano.

La regola più importante è che per chiudere (fare Mahjong) servono almeno 8 punti: per esempio 2 punti per *Tutte Scale* più 2 per *Senza Teste* e così via fino a che non si sono raggiunti almeno 8 punti.

Una partita è formata da 4 round (in ognuno dei quali il Vento di Giro è rispettivamente Est, Sud, Ovest, Nord) ciascuno costituito da 4 mani di gioco.

Si usano anche 8 pedine dette Fiori ognuna delle quali vale 1 punto; questi punti si contano come bonus che va aggiunto agli 8 punti necessari per la chiusura.

In alcune forme di Mahjong il giocatore che scarta la pedina vincente è unicamente responsabile del pagamento del vincitore. Invece nel Regolamento Internazionale Ufficiale, quando il vincitore chiude grazie allo scarto di un altro riceve 8 punti da ciascuno dei 3 giocatori ed in più prende come pagamento separato dal giocatore che ha scartato la pedina i punti dovuti al valore del suo Mahjong. Quando la pedina vincente è pescata dal vincitore, questo riceve dagli avversari un pagamento pari al valore del Mahjong più 8 punti.

1. Generalità

1.1. Glossario

- Primo giro: ogni giocatore ha scartato una pedina.
- Mano: tutto quello che accade tra la distribuzione delle tessere e la dichiarazione di chiusura (Mahjong o Hu) o il termine di una mano senza vincitori (Mano a monte).
- Round: ogni giocatore è stato il primo giocatore per una volta. In una partita completa di Mahjong ci sono quattro round.
- Partita completa: Quattro round o in caso di un torneo la scadenza del tempo massimo concesso per realizzare quattro round. In un torneo si può anche chiamare "sessione".
- Vento di round: Una partita completa è formata da quattro round ciascuno dei quali ha il nome di uno dei quattro venti. Il primo round è chiamato Round di Est, il secondo round di Sud, il terzo round di Ovest ed il quarto round di Nord.
- Proprio vento: vento associato ad ogni giocatore durante una mano. Il primo giocatore è associato all'Est, il giocatore alla sua destra al Sud, il giocatore di fronte al primo all'Ovest e il giocatore alla sinistra del primo al Nord.
- Primo giocatore ed altri: il primo giocatore è il giocatore che si siede all'inizio del round nel posto riservato all'Est. Al termine di una mano il primo giocatore diventa il giocatore che si trova alla destra del primo giocatore della mano precedente (fino al termine del round, poi seguirà la rotazione dei posti).
- Rotazione dei posti: termine utilizzato per indicare il momento in cui i giocatori devono cambiare il loro posto. La rotazione dei posti viene fatta ogni quattro mani, nello stesso momento in cui cambia il vento di round.
- Pedine coperte: sono tutte le pedine che un giocatore non ha esposto durante il gioco e fino alla dichiarazione di Mahjong (Hu).
- Coppia: due pedine uguali. Per poter chiudere una mano, a parte alcuni casi speciali, serve una coppia.
- Scala: tre pedine consecutive dello stesso seme.
- Tris: tre pedine uguali dello stesso seme.
- Poker: quattro pedine uguali dello stesso seme.
- Onori: le pedine dei Venti e dei Draghi sono dette Onori. I venti sono quattro e sono Est, Sud, Ovest e Nord. I Draghi sono tre e sono Drago Verde, Drago Bianco e Drago Rosso.
- Estremi: sono le pedine estreme di ogni seme cioè Uno e Nove.
- Teste: sono le pedine che formano gli Onori e gli Estremi.
- Chow: dichiarazione verbale usata per chiamare una pedina scartata dal giocatore che si trova alla propria sinistra. Questa pedina viene utilizzata per realizzare una scala che deve essere esposta.
- Pung: dichiarazione verbale usata per chiamare una pedina scartata da un qualsiasi giocatore. Questa pedina viene utilizzata per realizzare un tris che deve essere esposto.

- Kong: dichiarazione verbale usata per realizzare un poker. Nel caso in la pedina sia scartata da un giocatore qualsiasi la combinazione va esposta, nel caso in cui il poker sia tra le proprie pedine coperte si devono prendere le quattro pedine che formano il poker e metterle coperte (senza che gli altri giocatori vedano le pedine che formano il poker) davanti alle proprie pedine coperte.
- Fiori o Hua: dichiarazione verbale usata per esporre un fiore e prendere la pedina di rimpiazzo. I Fiori sono pedine che non si combinano in alcun modo e che danno solamente dei punti extra oltre a quelli della chiusura.
- Rimpiazzo dei fiori: quando si pesca un fiore questo può essere esposto e si può prendere una pedina di rimpiazzo dalla parte finale del muro.
- Essere a punto: aspettare una sola pedina per poter completare la mano.
- Mahjong o Hu: dichiarazione verbale usata per la chiusura della mano sia grazie allo scarto di un giocatore sia che la pedina sia stata pescata. Le combinazioni realizzate devono essere valide ed il loro totale deve essere di almeno 8 punti.
- Combinazioni o Fan: insieme di pedine che permettono di realizzare un certo numero di punti.
- Pedina vincente: la pedina che permette di chiudere la mano. Deve essere messa a parte rispetto alle altre pedine per consentire agli avversari di verificare la correttezza della mano. Questa pedina non deve essere messa insieme alle proprie pedine coperte prima dell'esposizione della mano.
- Mano a monte: quando una mano termina senza che un giocatore abbia fatto mahjong.
- Falso mahjong: quando un giocatore dichiara mahjong o Hu ma non ha abbastanza punti o la struttura della mano non è valida.
- Mano morta: un giocatore che dichiara falso mahjong o commette un'altra infrazione grave ha una mano morta. Il giocatore non può più chiudere per la mano in corso ma deve solo pescare e scartare.
- Muro: all'inizio del gioco ogni giocatore costruisce due file di diciotto pedine che vengono messe una sopra all'altra. Le quattro file vengono avvicinate in modo da formare un quadrato. Questo quadrato è il muro (o grande muraglia) dal quale si pescheranno le pedine necessarie per il gioco.

1.2. Il set di gioco

Il set di gioco del mahjong è costituito da 144 pedine, una coppia di dadi a sei facce ed eventualmente delle stecche sulle quali appoggiare le pedine durante il gioco.

Le pedine sono divise in due tipologie:

- Pedine numerali: sono 108 e si dividono in 3 semi:
 - Caratteri o Scritti
 - Bambù o Canne
 - Circoli o Palle

Ogni seme è composto da nove pedine numerate dall'1 al 9, ciascuna delle quali è ripetuta in quattro esemplari.

- Pedine letterali: sono 34 e si dividono in:
 - Venti: Est, Sud, Ovest e Nord (quattro esemplari per ogni vento)
 - Draghi: Verde, Bianco e Rosso (quattro esemplari per ogni drago)
 - Fiori: quattro pedine raffiguranti dei disegni di fiori
 - Stagioni: quattro pedine raffiguranti dei disegni relativi alle stagioni.

Fiori e stagioni non si combinano e danno solamente punti extra oltre a quelli della chiusura.

Canne o Bambù													
Caratteri o Scritti													
Circoli o Palle													
Venti													
Draghi													
Fiori e Stagioni													
Onori													
Estremi													
Teste													

2. Preparazione del gioco

2.1. Sorteggio dei posti e costruzione del muro

Per prima cosa i giocatori devono sorteggiare i posti da occupare. Si prendono le quattro pedine dei diversi venti, le si coprono, le si mescolano e a turno se ne prende una. Il vento pescato determinerà la posizione da occupare nel tavolo da gioco: andando in senso antiorario, che è anche il verso in cui si svolge il gioco, partendo da Est si siederanno Sud, Ovest e Nord.

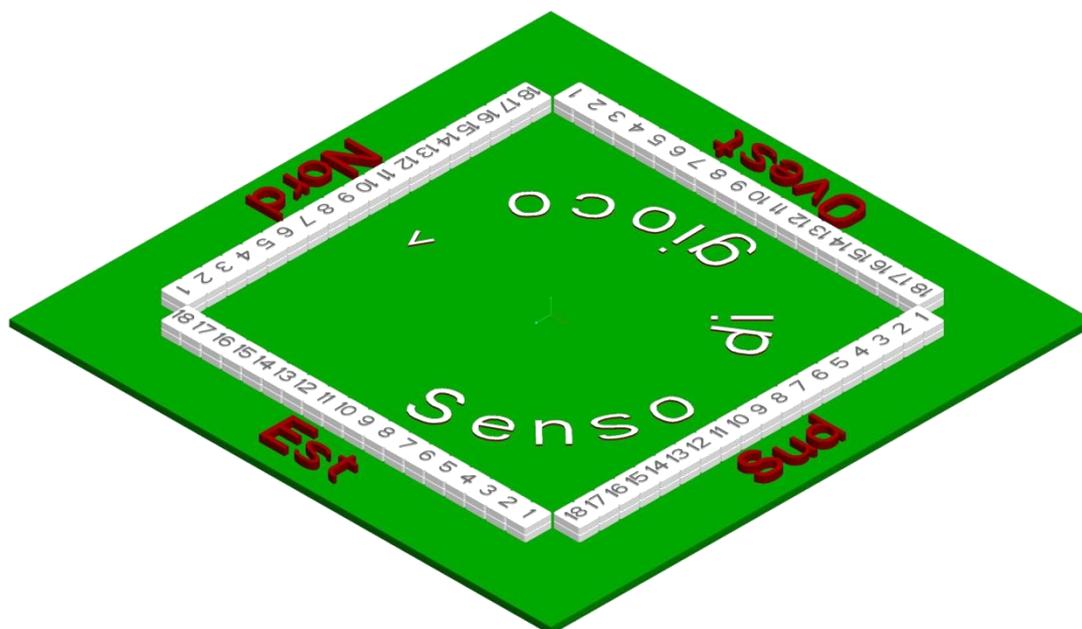


Figura 1 - Disposizione iniziale delle pedine

Una volta assegnati i posti si procede con la costruzione del muro. Per prima cosa tutte le pedine si coprono a faccia in giù, dopo di che ogni giocatore costruisce, davanti al proprio posto, due file sovrapposte di 18 pedine ciascuna.

Le quattro file di pedine devono poi essere avvicinate in modo da formare un quadrato detto muro o muraglia e dal quale si pescheranno le pedine per il gioco. Il muro non deve essere mai spostato dalla posizione in cui si trova, in quanto davanti ad esso si dovranno disporre gli scarti effettuati durante il gioco.

2.2. Distribuzione delle pedine

Est lancia i 2 dadi all'interno del muro. Il primo lancio determina il lato del muro che sarà aperto. Al lato di muro che si trova davanti ad ogni giocatore è assegnato un risultato dei dadi come indicato nella tabella a lato:

Risultato dadi	Muro associato
1-5-9	Est
2-6-10	Sud
3-7-11	Ovest
4-8-12	Nord

Successivamente il giocatore che occupa il lato del tavolo in cui il muro deve essere aperto lancia di nuovo i 2 dadi. Il totale dei due lanci si conta sul lato del muro determinato dal primo tiro di Est, partendo dalla parte destra del muro e procedendo verso sinistra (senso orario). Le prime due coppie di pedine successive all'ultima contata vengono prese da Est, le due ulteriori da Sud e così via, finché tutti i giocatori hanno 12 pedine. Est prende ancora due pedine (la prima e la terza superiori), mentre gli altri giocatori ne prendono una sola quindi Est partirà con 14 pedine mentre gli altri giocatori con 13.

Esempio: Est tira i due dadi ed ottiene 3. Il muro prescelto da cui iniziare a contare le pedine è quello di Ovest. Per stabilire il punto in cui aprire la breccia nel muro in cui iniziare a pescare le pedine Ovest tira i due dadi e fa 8. A partire dalla destra del muro di Ovest si contano 11 coppie di pedine (3+8), dalla dodicesima in poi Est comincia a pescare. Nella figura sotto sono indicate con dei colori diversi tutte le pedine che pescheranno i quattro giocatori.

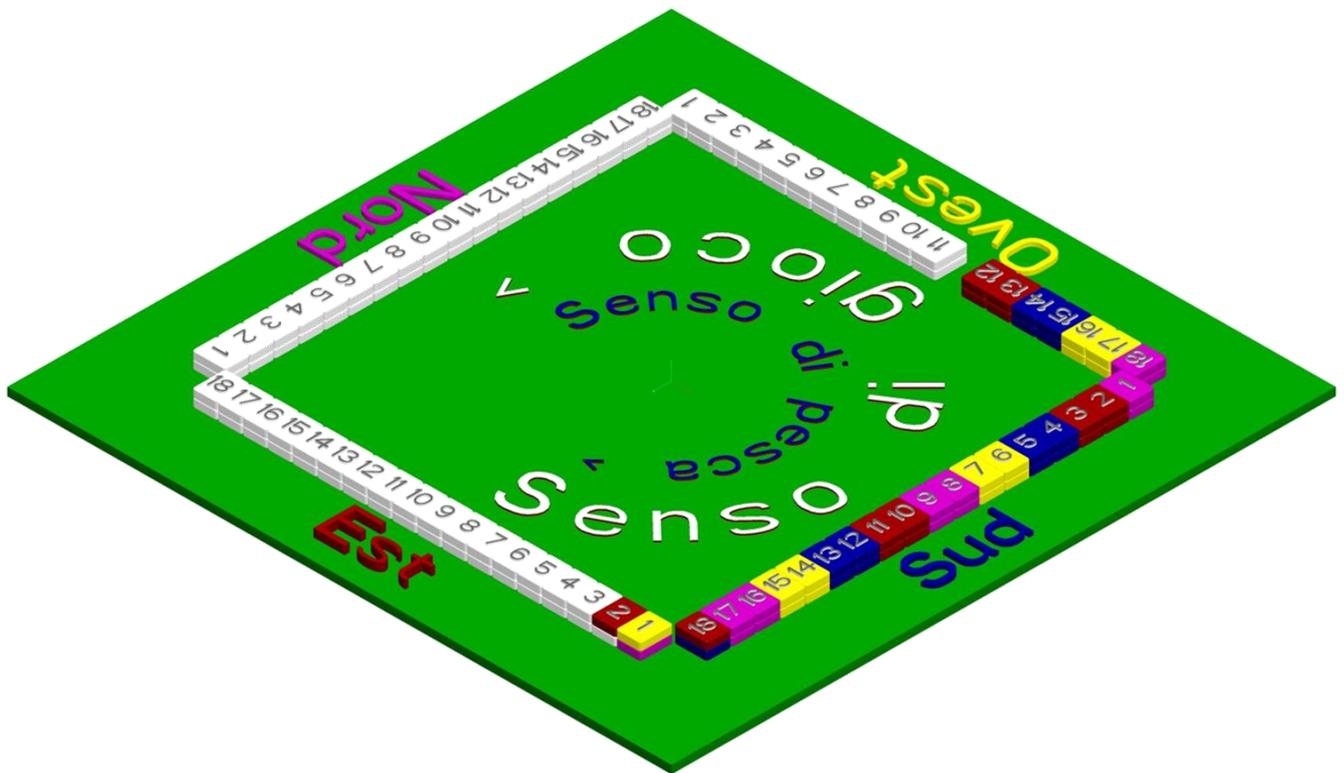


Figura 2 - Apertura della breccia nel muro e pedine pescate da ogni giocatore



Figura 3 - Dettaglio delle ultime pedine pescate dai giocatori

3. La partita

3.1. Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è quello di chiudere la mano (fare Mahjong) formando con le proprie pedine quattro combinazioni di Tris (eventualmente anche Poker) e/o scale più una coppia (salvo eccezioni illustrate successivamente).

Si deduce quindi che, avendo ogni giocatore 13 pedine, la chiusura si effettua senza che si debba scartare.

La mano chiusa deve valere almeno 8 punti escludendo il valore dei fiori e/o delle stagioni.

3.2. Inizio della partita

Ogni giocatore terminato il prelievo iniziale delle pedine controlla se ha Fiori e/o le Stagioni e può rimpiazzarli pescando tante tessere quante sono i Fiori e le Stagioni che ha esposto. Le pedine di rimpiazzo si pescano dalla breccia da cui si è iniziato a pescare procedendo in senso antiorario.

A partire dal giocatore Est si rimpiazzano gli eventuali Fiori e/o Stagioni, se il giocatore attraverso la sostituzione delle pedine pesca altri Fiori e/o Stagioni provvede subito alla sostituzione di questi, dopodiché il giocatore successivo (Sud) può procedere al rimpiazzo dei suoi fiori e così via fino al Nord.

Il gioco parte da Est, che come detto, ha 14 pedine. Per averne 13 come gli altri giocatori deve scartarne una senza pescare dal muro; in seguito, come qualsiasi altro giocatore, pescherà dal muro e scarcerà.

Se il primo scarto di Est non dovesse servire a nessuno, Sud andrà a pescare laddove si era ultimata la pesca iniziale, poi seguirà Ovest, Nord e così via.

N.B.: Notare che mentre il gioco di svolge in senso antiorario, le pedine sono pescate in senso orario.

Dopo lo scarto di un giocatore ci sono le seguenti possibilità:

1. il giocatore successivo pesca una pedina dal muro;
2. il giocatore successivo utilizza la pedina scartata per completare una combinazione di tris, poker o scala; in questo caso il giocatore non pescherà alcuna pedina dal muro ma prenderà lo scarto per formare una combinazione che dovrà esporre immediatamente e poi scarcerà a sua volta una pedina.
3. un giocatore qualsiasi utilizza la pedina scartata per completare un tris o poker; in questo caso qualsiasi giocatore può utilizzare la pedina scartata per realizzare un tris o poker. Il giocatore dovrà immediatamente esporre la combinazione e poi dovrà scartare. I giocatori che non stati saltati a causa della chiamata non recuperano il turno ma il gioco riprende dal giocatore alla destra di colui che ha chiamato lo scarto.
4. un giocatore qualsiasi utilizza la pedina scartata per chiudere. In questo caso la pedina chiamata può essere utilizzata oltre che per un tris anche per formare una scala o una coppia. Non importa chi scarta la pedina, quando serve per chiudere può essere chiamata da qualsiasi giocatore.

Notare che si può utilizzare solo l'ultima pedina scartata per realizzare una combinazione, le altre non sono più a disposizione ma restano visibili per poter sapere quante pedine rimangono in gioco.

Ogni giocatore deve disporre i propri scarti scoperti davanti al muro da lui costruito, in file di sei pedine, da sinistra verso destra e dall'alto verso il basso.

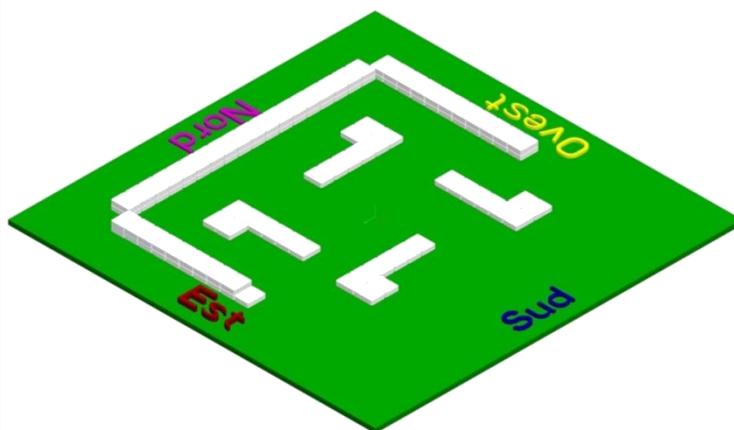


Figura 4 - Disposizione degli scarti

3.3. Combinazioni di base

Le combinazioni che si possono realizzare con le pedine sono tris, poker, scale e coppie. Ogni volta che si utilizza una pedina scartata da un giocatore per formare una combinazione bisogna girare la pedina in modo che indichi da chi è stata scartata come indicato nella figura sottostante.



La pedina è stata scartata dal giocatore che si trova di fronte



La pedina è stata scartata dal giocatore che si trova alla propria sinistra



La pedina è stata scartata dal giocatore che si trova alla propria destra

3.3.1. Tris e Poker

Nel caso in cui si formi un Tris o un Poker con l'ultima pedina che è stata scartata, qualsiasi giocatore può fermare il gioco, dichiarando rispettivamente Pung o Kong. Il chiamante dovrà esporre le due o tre pedine in suo possesso e dovrà affiancare a queste la pedina chiamata.



Il gioco poi riparte dal chiamante facendo saltare la pescata agli eventuali giocatori che si trovano tra di esso e colui che ha scartato.

Nel caso in cui sia formato un Poker, si dovrà rimpiazzare una pedina, pescandone un'altra dal muro, come se fosse un Fiore o una Stagione, altrimenti non si sarà più in grado di chiudere, dopo di che si scarterà normalmente.

3.3.2. Scale

La scala, al contrario del Tris e del Poker, può essere formata soltanto con una pedina scartata dal giocatore che si trova alla sinistra di chi necessita della tegola scartata.



3.3.3. Combinazioni nascoste

Nel caso in cui si formino delle combinazioni di Tris o Scale interamente pescate non devono essere esposte (il motivo è che gli unici a trarne vantaggio sarebbero gli avversari in quanto potrebbero capire il gioco che si sta tentando di fare).

La situazione cambia invece per un Poker interamente pescato, in quanto se non venisse dichiarato non si sarebbe più in grado di chiudere la mano. Questo va allora esposto, però con le pedine coperte, in modo che gli avversari non possano vedere di quali pedine si tratta. Una volta dichiarato si pesca la pedina di rimpiazzo e si gioca normalmente.

3.4. Fine di una mano di gioco

Quando si è a punto per fare Mahjong (chiudere) si ha la possibilità di prendere la pedina vincente da qualsiasi giocatore, sia che serva per costituire un Tris, una Scala o anche la Coppia.

Se una stessa pedina dovesse servire a più giocatori, si deve seguire la seguente gerarchia per assegnarla: prima c'è la Chiusura, poi il Tris ed infine la Scala.

Nel caso in cui una pedina serva a due persone per fare Mahjong, questa verrà assegnata a colui che si trova più vicino a chi l'ha scartata, seguendo il senso antiorario di gioco.

È possibile chiamare uno scarto fino a che il giocatore successivo non ha ancora messo la pedina pescata tra le proprie pedine. Una volta che la pedina è tra le altre lo scarto è dichiarato morto, per cui non è più utilizzabile per costituire delle combinazioni o per chiudere. Dopo che un giocatore ha scartato bisogna attendere tre secondi prima di andare a pescare in modo che tutti i giocatori vedano lo scarto ed abbiano la possibilità di valutare un'eventuale chiamata.

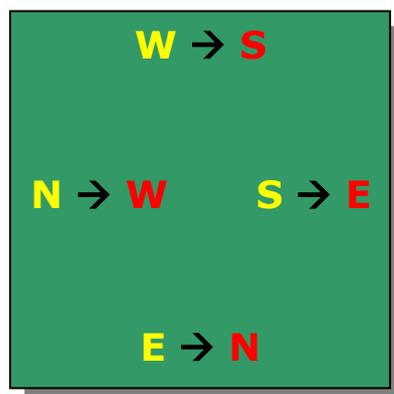
Una mano di gioco termina quando:

- viene realizzato Mahjong;
- nessuno ha realizzato Mahjong con tutte le pedine disponibili per il gioco. Il giocatore che pesca l'ultima pedina disponibile nel muro deve scartare.

3.5. Rotazione dei venti al termine di un mano

Una volta che si è terminata una mano in uno dei modi sopra riportati si prosegue ma i giocatori cambiano il proprio vento a cui sono associati: Est diventa Nord, Sud diventa Est, Ovest diventa Sud e Nord diventa Ovest.

In giallo è riportata la disposizione dei venti al primo giro, in rosso quella che si ha al secondo giro. In seguito seguirà la stessa rotazione.



3.6. Durata di una partita

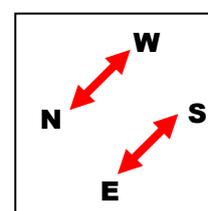
Una partita di Mahjong ha una durata pari alle mani occorrenti per compiere quattro giri completi (quindi 16). Durante il primo giro il Vento di Giro (o vento dominante) sarà Est, poi seguirà Sud, poi Ovest ed infine Nord. Come si vedrà in seguito il Vento di Giro godrà di alcuni privilegi rispetto agli altri. Un giro termina quando chi ha iniziato la partita nel ruolo di Nord avrà concluso la mano che si sta giocando nel ruolo di Est.

3.7. Cambio dei posti

Al termine di ogni round (quattro mani) si deve effettuare un cambiamento di posti in modo che ciascun giocatore possa iniziare un round come Est. I cambi da effettuare sono i seguenti:

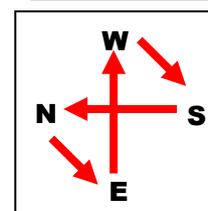
Al termine del giro di Est si effettua il primo cambio di posti:

- Est va al posto di Sud;
- Sud va al posto di Est;
- Ovest va al posto di Nord;
- Nord va al posto di Ovest.



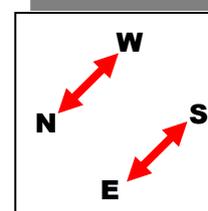
Al termine del giro di Sud si effettua il secondo cambio di posti:

- Est va al posto di Ovest;
- Sud va al posto di Nord;
- Ovest va al posto di Sud;
- Nord va al posto di Est.



Al termine del giro di Ovest si effettua l'ultimo cambio di posti:

- Est va al posto di Sud;
- Sud va al posto di Est;
- Ovest va al posto di Nord;
- Nord va al posto di Ovest.



N.B.: I cambi sono relativi alle posizioni occupate dai giocatori all'inizio di ogni round.

3.8. Conteggio dei punti

Il giocatore che chiude ha due possibilità per farlo: può fare Mahjong con una pedina scartata da un avversario, oppure può pescarsi la pedina che serve per chiudere la mano.

In questi due casi vi è una sostanziale differenza nei punti che vengono incassati. Nel primo caso il giocatore che ha scartato la pedina vincente paga a chi ha chiuso il valore della mano vincente più 8 punti di bonus mentre gli altri due giocatori pagano soltanto 8 punti al vincitore.

Nel secondo caso, invece, tutti e tre i giocatori perdenti pagano al vincitore il valore della mano più gli 8 punti di bonus.

Per contare i punti realizzati con una mano si utilizzano le pedine che sono state scartate (se non ce ne sono a sufficienza si possono utilizzare quelle ancora da pescare). Le pedine che si mettono col disegno in vista valgono un punto, mentre quelle che si mettono coperte ne valgono dieci.

3.9. Comportamento generale durante il gioco

1. Un giocatore può chiamare per un tris una pedina che sia stata scartata da un altro giocatore dicendo "pung" (pong).
2. Un giocatore può chiamare per una scala una pedina scartata dal giocatore di mano (che siede alla sua sinistra) dicendo "chow" (giapponese: chi; Mandarino: chur).
3. Un giocatore può chiamare per un poker una pedina scarta da un altro giocatore, dicendo "kong"; in tal caso prende anche una pedina di rimpiazzo.
4. Un giocatore può trasformare un tris in poker se possiede il quarto esemplare: lo aggiunge al tris e dice "kong" in modo che tutti possano sentirlo.
5. Un giocatore può dichiarare un poker nascosto o trasformare un tris chiamato in poker dopo aver pescato una pedina dal muro (al suo turno o come rimpiazzo di altra pedina).
6. Se un giocatore ha quattro pedine uguali in mano – tutte pescate – può dichiarare un poker nascosto: cala sul tavolo le quattro tegole coperte e dice "kong" in modo che tutti possano sentirlo.
7. Dopo aver dichiarato un poker, il giocatore prende la prima pedina dal muro dalla parte opposta a dove si pesca.
8. Quando un giocatore scarta una pedina deve consentire agli altri di vederla chiaramente senza coprirlo con la mano ma senza bisogno di dichiararla a voce.
9. Un giocatore, al suo turno, non prende una pedina dal muro finché non abbia potuto vedere l'ultima pedina scartata: si raccomanda una pausa di 3 secondi.
10. Un giocatore che al suo turno ha già toccato la pedina pescabile dal muro deve prendere quella pedina e non può chiamare la pedina scartata né per una combinazione, né per la chiusura.
11. Una pedina scartata può essere chiamata finché il giocatore di turno non abbia preso una pedina dal muro. Se questo giocatore ha visto la pedina (a condizione che abbia atteso i tre secondi canonici) la pedina scartata non può essere più chiamata.
12. Se il giocatore può usare una pedina scartata, o una pedina presa dal muro, per chiudere (cioè forma una combinazione vincente) dice "Hu" o "mahjong".
13. Dopo che un giocatore ha detto "Hu" tutti gli altri giocatori non scartano le proprie pedine o coprono le pedine scartate finché non siano stati contati i punti, poiché questo può avere influenza sul valore della chiusura come nel caso del "Quarto pezzo".
14. Per contare i punti di una mano vincente si utilizzano le pedine scartate: quelle coperte significano 10 punti, quelle scoperte 1 punto. Infine sono aggiunte alle pedine del conteggio le pedine fiori/stagioni possedute dal giocatore che ha chiuso.
15. Si contano solo i punti del vincitore.
16. Il giocatore che ha scartato la pedina vincente, pagherà al vincitore il totale dei punti della sua mano, più gli 8 punti di chiusura.
17. Se un giocatore chiude con una pedina pescata dal muro, tutti i giocatori gli pagano il totale della sua mano, più gli 8 punti di chiusura.

18. Se un giocatore, chiudendo, mette la sua pedina vincente fra le altre pedine della sua mano prima di mostrarla agli altri giocatori, non può far valere i punti che potrebbero derivare dal tipo di chiusura effettuata (su 3 o 7, su coppia, a incastro, quarto pezzo, ecc...).
19. Il giocatore che chiama un falso mahjong e mostra le sue pedine agli altri giocatori dovrà pagare 10 punti a tutti i giocatori e non potrà più chiudere. Se non ha mostrato le sue pedine, il gioco procede normalmente ma non potrà più chiudere per questa mano (mano morta).
20. Se un giocatore non ha il giusto numero di pedine (fra quelle in mano e quelle esposte) allora ha una mano morta. Anche quando ha esposto una combinazione errata ha una mano morta. Il giocatore con una mano morta non può chiudere ma continua a pescare e a scartare.
21. I giocatori non devono far osservare agli altri gli errori commessi (tipo, mancato rimpiazzo della pedina di un poker o di fiori/stagioni).
22. Il giocatore può chiudere con una pedina uguale a una precedentemente scartata da lui.
23. Se più di un giocatore può chiudere con la stessa pedina scartata, precede il primo giocatore di mano.

4. Principi per il conteggio dei punti

Principio della non-ripetitività

Ogni mano che è implicita in un'altra mano non viene contata.

Esempio: in una chiusura con *Tre tris nascosti* non si possono aggiungere i punti per *Due tris nascosti*.

Principio della non-separazione

Una combinazione non può essere cambiata per ottenere ulteriori punti.

Esempio: *Tre scale di colore* non possono essere ricombinate e contate anche come *Tre tris di colore*.

Principio dell'esclusione

Ogni volta che due o tre elementi (tris, scala, poker) sono stati combinati insieme per contare i punti, i restanti elementi della mano possono essere combinati al massimo con uno degli elementi già utilizzati, creando ulteriori combinazioni di due o tre elementi.

5. Elenco delle 81 combinazioni

Nelle pagine seguenti sono elencate tutte le 81 mani che permettono di realizzare dei punti. Le singole combinazioni permettono di realizzare un minimo di 1 punto fino ad un massimo di 88 punti, il valore totale della mano sarà dato dalla somma di tutte le combinazioni realizzate.

Alcune mani sono anche corredate di un esempio per facilitarne la comprensione.

Combinazioni da 1 punto

1. Due Scale Uguali di Colore – Pure Double Chow

Due scale della stessa sequenza numerica e dello stesso seme.

Esempio:



2. Due Scale Uguali Miste – Mixed Double Chow

Due scale della stessa sequenza numerica di due semi diversi.

Esempio:



3. Serpentino – Short Straight

Due scale consecutive dello stesso seme.

Esempio:



4. Due Scale Lateralì di Colore – Two Terminal Chows

Le due scale 1-2-3 e 7-8-9 dello stesso seme.

Esempio:



5. Tris di Testa – Pung of Terminals or Honors

Ogni tris di 1, 9, drago e vento (ad eccezione del proprio o di quello di giro) vale 1 punto.

6. Poker Scoperto – Melded Kong

Poker che viene chiamato dallo scarto di un giocatore o che viene creato da un tris già esposto.

7. Senza un Seme – One Voided Suit

Mano che manca di uno dei tre semi.

8. Senza Onori – No Honors

Mano che non comprende draghi e venti.

9. A Punto su 3 o 7 – Edge Wait

Chiudere con un 3 o un 7 quando si ha rispettivamente 1-2 o 8-9.

La mano non vale se si è "a punto" su due distinte pedine. Vale invece se si è "a punto" su una stessa pedina per due combinazioni diverse ma in tale caso la mano vale comunque un solo punto.

Esempio: avendo in mano 1-2-3-3, si è contemporaneamente A Punto su 3 o 7 e A Punto sulla Coppia, perché la sola pedina che si aspetta per la chiusura è il 3.

10. A Punto su Incastro – Closed Wait

Chiudere con una pedina che si "incastra" tra altre due per formare una scala.

La mano non vale se si è "a punto" su due distinte pedine. Vale invece se si è "a punto" su una stessa pedina per due combinazioni diverse ma in tale caso la mano vale comunque un solo punto.

Esempio 1: avendo in mano 2-4-4-4 non si è né A Punto su Incastro, né A Punto sulla Coppia, perché si può chiudere con un 3, o con un 2.

Esempio 2: avendo in mano 3-4-4-5 si è A Punto su Incastro e A Punto sulla Coppia, perché la sola pedina che si aspetta per la chiusura è il 4.

11. A Punto sulla Coppia – Single Wait

Chiudere con la pedina che permette di realizzare la coppia.

La mano non vale se si è "a punto" su due distinte pedine. Vale invece se si è "a punto" su una stessa pedina per due combinazioni diverse ma in tale caso la mano vale comunque un solo punto.

Esempio 1: avendo in mano 1-2-3-4 non si è A Punto sulla Coppia perché si può chiudere sia con un 1 che con un 4.

Esempio 2: avendo in mano 4-5-5-6 si è A Punto su Incastro e A Punto sulla Coppia, perché la sola pedina che si aspetta per la chiusura è il 5.

12. Chiusura Pescata – Self-drawn

Chiudere pescandosi da soli la pedina su cui si è "a punto".

13. Fiori e Stagioni – Flower Tiles

Ogni fiore e ogni stagione valgono un punto. Quando si pesca una di queste pedine la si espone e la si rimpiazza andando a pescare nella parte di muro appropriata. Se un giocatore chiude con la pedina di rimpiazzo, allora si aggiunge 1 punto alla mano per Chiusura Pescata (12).

Combinazioni da 2 punti

14. Tris di Drago – Dragon Pung

Ogni tris di drago vale due punti.
Include i punti per Tris di Testa (5).

15. Tris del Vento di Giro – Prevalent Wind

Tris del vento di giro (o di round).
Include i punti per Tris di Testa (5).

16. Tris del Proprio Vento – Seat Wind

Tris del vento che corrisponde al proprio per quella fase di gioco.
Include i punti per Tris di Testa (5).

17. Quasi Tutto Pescato – Concealed Hand

Chiudere con lo scarto di un giocatore senza avere precedentemente realizzato nessuna combinazione con scarti di altri giocatori.

18. Tutte Scale – All Chows

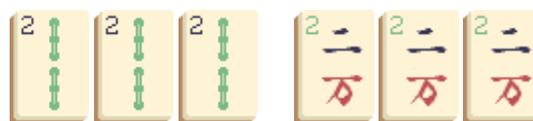
Mano costituita solamente da scale e con una coppia che non sia di onori.
Include i punti per Senza Onori (8).

19. Tutte e Quattro – Tile Hog

Avere tutte e quattro le singole pedine di un seme senza dichiararle come poker. Un poker coperto o scoperto non conta come Tutte e Quattro.

20. Due Tris Uguali – Double Pung

Due tris dello stesso numero.
Esempio:



21. Due Tris Coperti – Two Concealed Pungs

Due tris, o un tris ed un poker, che sono stati creati senza pedine chiamate da scarti di altri.

22. *Poker Coperto – Concealed Kong*

Poker formato da quattro pedine pescate. Per poter prendere la pedina di rimpiazzo il poker deve essere dichiarato ed esposto con le pedine coperte, non visibili agli altri giocatori.

23. *Senza Teste – All Simples*

Mano che non comprende estremi e onori.
Include i punti per *Senza Onori (8)*.

Combinazioni da 4 punti

24. Teste Ovunque – Outside Hand

Mano che include estremi e/o onori in ogni combinazione, compresa la coppia.

Esempio 1:



In questo esempio si combina con: con Tre Inferiori (63), Tutte e Quattro (19), Due Tris Uguali (20), Due Scale Uguali di Colore (1), Senza Onori (8) e Tris di Testa (5) x 2.

Esempio 2:



In questo esempio si combina con: Due Scale Uguali Miste (2), Due Scale Laterali di Colore (4), Senza un Seme (7) e Tris di Testa (5).

25. Tutto Pescato – Fully Concealed Hand

Mano che un giocatore chiude senza avere chiamato nessuna pedina, pescandosi quindi anche la pedina di chiusura.

La mano è valida anche se ci sono dei poker coperti.

Include i punti per Chiusura Pescata (12).

26. Due Poker Scoperti – Two Melded Kongs

Mano che include due poker scoperti.

Un poker coperto e un poker scoperto valgono 6 punti.

27. Quarto Pezzo – Last Tile

Chiudere con una pedina che è l'ultima (la quarta) del suo tipo.

Questo deve essere evidente a tutti i giocatori, cioè le altre tre pedine di quel tipo devono già trovarsi tra quelle scartate o in combinazioni esposte. Si può essere a punto anche su una scala bilaterale purché la pedina con la quale si chiude sia l'ultima del suo tipo.

Combinazioni da 6 punti

28. Tutti Tris – All Pungs

Mano formata soltanto da tris e/o poker e la coppia.

29. Mano Pura – Half Flush

Mano formata da pedine di un unico seme e onori.

Esempio:



In questo esempio si combina con: Tris di Drago (14).

30. Tre Scale Incatenate nei Tre Semi – Mixed Shifted Chows

Tre scale, una per ogni seme, ciascuna spostata di un solo numero rispetto alla precedente.

Esempio:



In questo esempio si combina con: Tutte Scale (18).

31. Tutti i Tipi – All Types

Mano in cui le cinque combinazioni sono composte con tutti i diversi tipi di pedine: caratteri, palle, canne, draghi e venti.

Esempio:



In questo esempio si combina con: Serpente nei Tre Semi (34) e Tris di Drago (14).

32. Tutto Chiamato – Melded Hand

Mano che deve essere completata con pedine scartate dagli altri giocatori compresa la pedina di chiusura che servirà per realizzare la coppia.

Include i punti per A Punto sulla Coppia (11).

33. Due Tris di Drago – Two Dragons

Due tris o poker di draghi.

Include Tris di Drago (14).

Combinazioni da 8 punti

34. Serpente nei Tre Semi – Mixed Straight

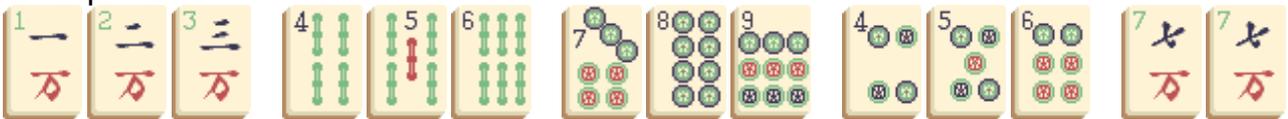
Mano costituita da tre scale consecutive dall'uno al nove, ciascuna di un seme diverso.

Esempio 1:



In questo esempio si combina con: Due Scale Uguali di Colore (1) e Tutte Scale (18).

Esempio 2:



In questo esempio si combina con: Tutte Scale (18) e Serpentino (3).

N.B.: Al posto di Serpentino (3) si può contare Due Scale Uguali Miste (2) ma è consentito contarli entrambi per il principio dell'esclusione.

35. Senza Verso – Reversible Tiles

Mano costituita da combinazioni composte solamente da pedine che rimangono uguali anche se capovolte.

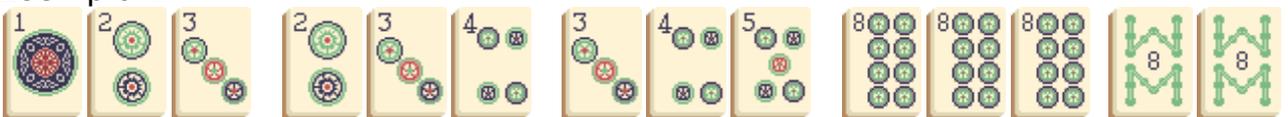
Le pedine "senza verso" sono le seguenti:



Include i punti per Senza un Seme (7).

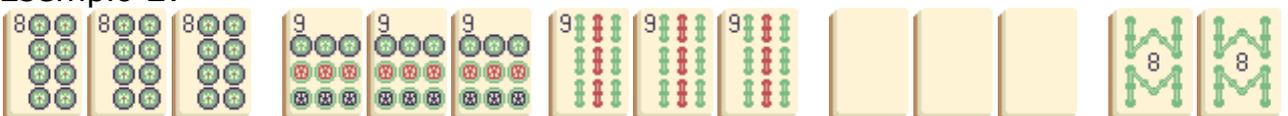
N.B.: In alcuni set di gioco occidentali la pedina del drago bianco è rappresentata con una "B" ma viene comunque considerata valida per realizzare questa mano.

Esempio 1:



In questo esempio si combina con: Tre Scale Incatenate di Colore (51) e Senza Onori (8).

Esempio 2:



In questo esempio si combina con: Tutti Tris (28), Tris di Drago (14), Due Tris Uguali (20) e Tris di Testa x 2 (5).

36. Tre Scale Uguali nei Tre Semi – Mixed Triple Chow

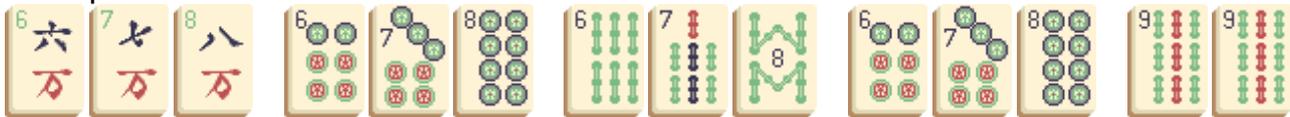
Tre scale della stessa sequenza numerica e di ciascuno dei tre semi.
Include i punti per Due Scale Uguali Miste (2).

Esempio 1:



In questo esempio si combina con: Tutte Scale (18), Tutte e Quattro (19) e Senza Teste (23).

Esempio 2:



In questo esempio si combina con: Sopra il Cinque (46), Due Scale Uguali di Colore (1) e Tutte Scale (18).

37. Tre Tris Consecutivi nei Tre Semi – Mixed Shifted Pungs

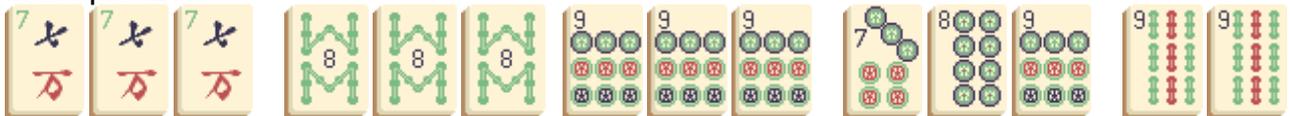
Tre tris, uno per ogni seme, spostati di un numero rispetto al precedente.

Esempio 1:



In questo esempio si combina con: Sotto il Cinque (47), Tutti Tris (28), Due Tris Uguali (20) e Senza Teste (23).

Esempio 2:

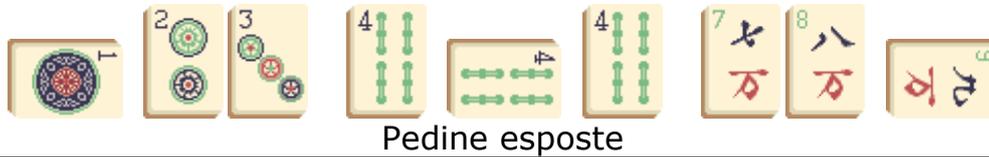


In questo esempio si combina con: Tre Superiori (61), Tutte e Quattro (19) e Tris di Testa (5).

38. Mano del Pollo – Chicken Hand

Mano che di per sé vale zero punti. Agli 8 punti della mano si aggiungono eventualmente i punti relativi a Fiori e Stagioni.

Esempio:



39. Ultima Pedina – Last Tile Draw

Chiudere pescando l'ultima pedina disponibile nel gioco.
Include i punti per Chiusura Pescata (12).

40. Ultimo Scarto – Last Tile Claim

Chiudere con l'ultimo scarto possibile nel gioco.
N.B.: Il giocatore che pesca l'ultima pedina a disposizione nel muro deve scartare.

41. Chiuso col Rimpiazzo del Poker – Out with Replacement Tile

Chiudere con la pedina di rimpiazzo che si pesca dopo aver realizzato un poker.
Include i punti per Chiusura Pescata (12).

N.B.: La mano non vale nel caso che si chiuda rimpiazzando Fiori o Stagioni.

42. Pezzo Rubato – Robbing the Kong

Chiudere "rubando" la pedina che un giocatore aggiunge ad un tris esposto per creare un poker. Il giocatore che subisce il "furto" della pedina è considerato come un giocatore che ha scartato la chiusura per cui pagherà il valore della mano più otto punti a colui che ha chiuso con la sua pedina.

Non combina con Tutto Pescato (25).

Include Quarto Pezzo (27).

43. Due Poker Coperti – Two Concealed Kongs

Mano che include due poker coperti.

Un poker coperto e un poker scoperto valgono 6 punti.

Combinazioni da 12 punti

44. Piccolo Raduno degli Onori – Lesser Honors and Knitted Tiles

Mano costituita da singoli esemplari delle seguenti pedine:

- 5 o 6 onori distinti
- 9 o 8 pedine dei tre semi che appartengono a sequenze di Serpente Legato: 1-4-7 di un seme, 2-5-8 di un altro e 3-6-9 del rimanente.

Non combina con Tutti i Tipi (31) e Quasi Tutto Pescato (17).

Può combinare con Tutto Pescato (25) ed anche con Serpente Legato (45).

N.B.: Non è realizzabile A Punto su 3 o 7 (9) e A Punto su Incastro (10) perché non si è mai a punto su una singola pedina, ma sempre su 3.

Esempio 1:



Esempio 2:



In questo esempio si combina con: Serpente Legato (45).

45. Serpente Legato – Knitted Straight

Uno speciale serpente che è formato non con scale convenzionali ma con tre sequenze legate: 1-4-7 di un seme, 2-5-8 di un altro e 3-6-9 del rimanente. In questo caso le tre scale 123, 456, 789 non possono essere realizzate con pedine scartate dagli avversari tranne nel caso in cui la pedina serve per chiudere.

Può combinare con Tutte Scale (18).

Esempio 1:



In questo esempio si combina con: combinato con Tutte Scale (18).

Esempio 2:



In questo esempio si combina con: Tutti i Tipi (31) e Tris di Testa (5).

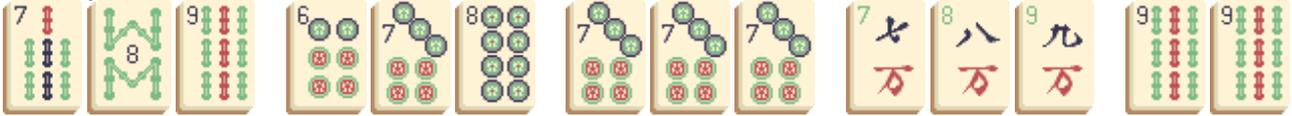
46. Sopra il Cinque – Upper Four

Mano formata dalle sole pedine 6, 7, 8 e 9 dei tre semi.

Include i punti per Senza Onori (8).

Può combinare con Senza Teste (23).

Esempio:



In questo esempio si combina con: con Tutte e Quattro (19) e Due Scale Uguali Miste (2).

47. Sotto il Cinque – Lower Four

Mano formata dalle sole pedine 1, 2, 3 e 4 dei tre semi.

Include i punti per Senza Onori (8).

Può combinare con Senza Teste (23).

Esempio:



In questo esempio si combina con: Tre Scale Uguali nei Tre semi (36), Due Scale Uguali di Colore (1) e Tutte Scale (18).

48. Tre Benedizioni della Casa – Big Three Winds

Mano che include tre tris e/o poker di tre venti.

Può combinare con Tris del Vento di Giro (15) e Tris del Proprio Vento (16).

Include i punti per Tris di Testa (5) relativi ai venti.

Esempio 1:



In questo esempio si combina con: Tutti Tris (28) e Senza un Seme (7).

Esempio 2:



In questo esempio si combina con: Mano Pura (29).

Combinazioni da 16 punti

49. Serpente di Colore – Pure Straight

Mano costituita da tre scale consecutive dall'uno al nove, dello stesso seme. Include Serpentino (3) e Due Scale Lateralì di Colore (4).

Esempio:



In questo esempio si combina con: Senza Onori (8) e Senza un Seme (7).

50. Doppie Scale Lateralì con Tutti i Semi – Three-suited Terminal Chows

Mano formata da:

- 1-2-3 e 7-8-9 di un seme;
- 1-2-3 e 7-8-9 di un altro seme;
- coppia di 5 del seme rimanente.

Include Due Scale Uguali Miste (2), Due Scale Lateralì di Colore (4), Senza Onori (8) e Tutte Scale (18).

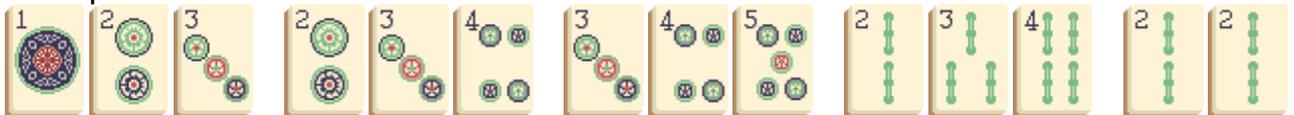
Esempio:



51. Tre Scale Incatenate di Colore – Pure Shifted Chows

Tre scale di un solo seme ciascuna spostata di uno o due numeri rispetto alla precedente ma non una combinazione di entrambe.

Esempio 1:



In questo esempio si combina con: Tutte Scale (18), Due Scale Uguali Miste (2) e Senza un Seme (7).

Esempio 2:



In questo esempio si combina con: Senza Onori (8).

52. Cinque Ovunque – All Fives

Mano che comprende almeno un cinque in ogni combinazione, compresa la coppia.

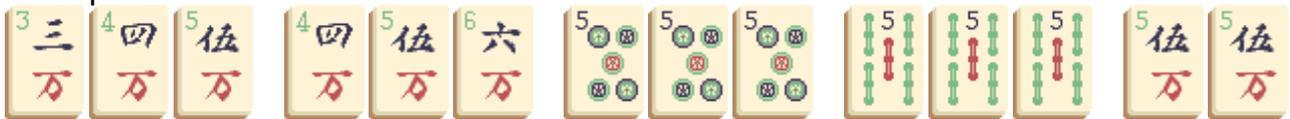
Include i punti per Senza Teste (23).

Esempio 1:



In questo esempio si combina con: Tre Centrali (62), Tre Scale Uguali nei Tre Semi (36), Tutte e Quattro (19), Due Scale Uguali di Colore (1) e Tutte Scale (18).

Esempio 2:



In questo esempio si combina con: Tutte e Quattro (19) e Due Tris Uguali (20).

53. Tre Tris Uguali – Triple Pung

Tre tris dello stesso numero, uno per ogni seme.

Include i punti per Due Tris Uguali (20).

Esempio:



In questo esempio si combina con: Sotto il Cinque (47), Tutte e Quattro (19) e Senza Teste (23).

54. Tre Tris Coperti – Three Concealed Pungs

Tre tris e/o poker realizzati senza chiamare pedine.

Include i punti per Due Tris Coperti (21).

N.B.: La mano è valida anche se ci sono dei poker coperti.

Esempio:



In questo esempio si combina con: Tutte Teste (66), Tutti i Tipi (31) e Tris di Drago (14). Eventualmente si aggiunge il Tris del Proprio Vento (16) e il Tris del Vento di Giro (15).

N.B.: la pedina rovesciata indica che il tris è coperto.

Combinazioni da 24 punti

55. Tutte Coppie – Seven Pairs

Mano formata da sette coppie.

Non combina con Quasi Tutto Pescato (17).

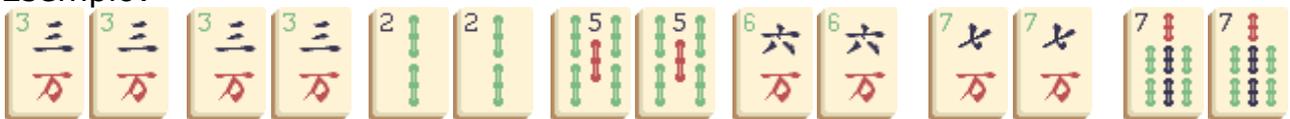
Include A Punto sulla Coppia (11).

Può combinare con Tutto Pescato (25).

N.B.: In particolare può combinare con:

Tutti i Tipi (31), Senza Verso (35), Sopra il Cinque (46), Sotto il Cinque (47), Tre Superiori (61), Tre Centrali (62), Tre Inferiori (63), Tutte Teste (66), Tutti Estremi (69), Tutti Onori (72) e Tutto Verde (77).

Esempio:



In questo esempio si combina con: Tutte e Quattro (19), Senza Teste (23) e Senza un Seme (7).

56. Grande Raduno degli Onori – Greater Honors and Knitted Tiles

Mano costituita da singoli esemplari delle seguenti pedine:

- 7 onori distinti
- 7 pedine dei tre semi che appartengono a sequenze di Serpente Legato: 1-4-7 di un seme, 2-5-8 di un altro e 3-6-9 del rimanente.

Non combina con Tutti i Tipi (31) e Quasi Tutto Pescato (17).

Può combinare con Tutto Pescato (25).

Esempio:



57. Tutti Tris Pari – All Even Pungs

Mano formata da tris e/o poker di 2, 4, 6 e 8.

Include i punti per Tutti Tris (28) e Senza Teste (23).

Esempio:



In questo esempio si combina con: Due Tris Uguali (20) x 2 e Senza un Seme (7).

58. Mano Purissima – Full Flush

Mano formata completamente da pedine di un unico seme.
Include i punti per Senza Onori (8).

Esempio 1:



In questo esempio si combina con: Quattro Tris Consecutivi di Colore (68) e Tris di Teste (5).

N.B.: Tutti tris (28) non vale dal momento che è incluso in Quattro Tris Consecutivi di Colore.

Esempio 2:



In questo esempio si combina con: Quattro Scale Uguali di Colore (67), Sotto il Cinque (47) e Tutte Scale (18).

59. Tre Scale Uguali di Colore – Pure Triple Chow

Tre scale della stessa sequenza numerica e dello stesso seme.
Include i punti per Due Scale Uguali di Colore (1).

Esempio:



In questo esempio si combina con: Tre Centrali (62), Cinque Ovunque (52), Tutte Scale (18), Due Scale Uguali Miste (2) e Senza un Seme (7).

60. Tre Tris Consecutivi di Colore – Pure Shifted Pungs

Tre tris dello stesso seme ognuno spostato di uno dal precedente

Esempio:



In questo esempio si combina con: Sotto il Cinque (47), Tutti Tris (28), Senza Teste (23), Due Tris Uguali (20) e Senza un Seme (7).

61. Tre Superiori – Upper Tiles

Mano formata dalle sole pedine 7, 8 e 9 dei tre semi.

Include i punti per Senza Onori (8) e Sopra il Cinque (46).

Esempio:



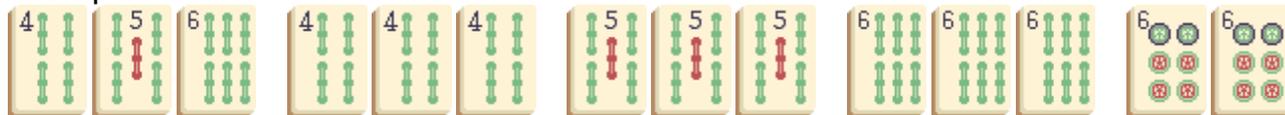
In questo esempio si combina con: Due Scale Uguali Miste (2), Due Tris Uguali (20) e Tutte e Quattro (19).

62. Tre Centrali – Middle Tiles

Mano formata dalle sole pedine 4, 5 e 6 dei tre semi.

Include i punti per Senza Teste (23) e Senza Onori (8).

Esempio:



In questo esempio si combina con: Tre Tris Consecutivi di Colore (60), Tutte e Quattro (19) x 3 e Senza un Seme (7).

63. Tre Inferiori – Lower Tiles

Mano formata dalle sole pedine 1, 2 e 3 dei tre semi.

Include i punti per Senza Onori (8) e Sotto il Cinque (47).

Esempio:



In questo esempio si combina con: Tre Scale Uguali nei Tre Semi (36), Tutte Scale (18), Tutte e Quattro (19) e Due Scale Uguali di Colore (1).

Combinazioni da 32 punti

64. Quattro Scale Incatenate di Colore – Four Shifted Chows

Mano formata da quattro scale di un solo seme, ciascuna spostata di uno o due numeri rispetto alla precedente ma non una combinazione di entrambe.

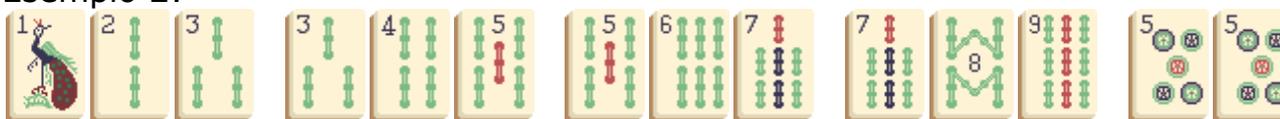
Include i punti per Serpentino (3) e Tre Scale Incatenate di Colore (51).

Esempio 1:



In questo esempio si combina con: Mano Purissima (58) e Tutte Scale (18).

Esempio 2:



In questo esempio si combina con: combinato con Tutte Scale (18), Senza un Seme (7).

65. Tre Poker – Three Kongs

Mano che contiene tre poker sia coperti che scoperti.

Eventualmente può combinare con Tre Tris Coperti (54) se i poker sono coperti.

Esempio:



In questo esempio si combina con: Tre Tris Consecutivi di Colore (60), Tutti Tris (28), Due Tris Uguali (20), Senza un Seme (7), Senza Teste (23) e Sotto il Cinque (47).

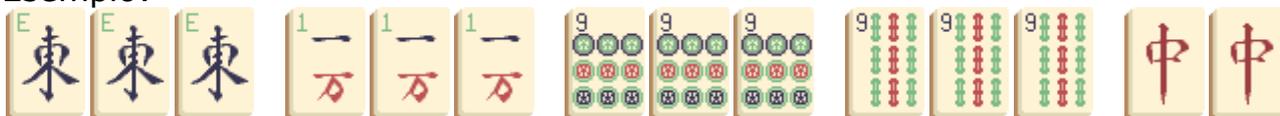
66. Tutte Teste – All Terminals and Honors

Mano formata completamente da estremi e/o onori (1, 9, Venti e Draghi).

Include i punti per Tris di Testa (5), Teste Ovunque (24) e Tutti Tris (28).

Eventualmente si aggiungono i punti relativi a Tris di Drago (14), Tris del Vento di Giro (15) e Tris del Proprio Vento (16).

Esempio:



In questo esempio si combina con: Tutti i Tipi (31) e Due Tris Uguali (20).

Combinazioni da 48 punti

67. Quattro Scale Uguali di Colore – Quadruple Chow

Mano formata da quattro scale della stessa sequenza numerica e dello stesso seme.

Include i punti per Due Scale Uguali di Colore (1), Tre Scale Uguali di Colore (59) e Tutte e Quattro (19).

Esempio:



In questo esempio si combina con: Mano Purissima (58), Sotto il Cinque (47) e Tutte Scale (18).

68. Quattro Tris Consecutivi di Colore – Four Pure Shifted Pungs

Mano formata da quattro tris dello stesso seme ognuno spostato di uno dal precedente.

Include i punti per Tutti Tris (28) e Tre Tris Consecutivi di Colore (60).

Esempio:



In questo esempio si combina con: Tris di Testa (5), Senza un Seme (7), Senza Verso (35) e Sotto il Cinque (47).

Combinazioni da 64 punti

69. Tutti Estremi – All Terminals

Mano in cui sono presenti soltanto pedine di 1 e 9.

Include i punti per Tris di Testa (5), Senza Onori (8), Teste Ovunque (24), Tutti Tris (28) e Tutte Teste (66).

Può combinare con Due Tris Uguali (20) e Tre Tris Uguali (53).

Esempio 1:



Esempio 2:



In questo esempio si combina con: Tutte e Quattro (19) e Tutte Coppie (55).

70. Quattro Piccole Benedizioni della Casa - Little Four Winds

Mano che include tre tris e/o poker di venti e una coppia del quarto.

Può inoltre combinare con Tris del Vento di Giro (15) e Tris del Proprio Vento (16).

Include Tre Benedizioni della Casa (48) e i punti per Tris di Testa (5) relativi ai venti.

Esempio:



In questo esempio si combina con: Teste Ovunque (24) e Mano Pura (29).

71. Piccolo Raduno dei Dragoni – Little Three Dragons

Mano che include due tris di drago e la coppia del rimanente.

Include i punti per Tris di Drago (14) e Due Tris di Drago (33).

Esempio:



In questo esempio si combina con: Teste Ovunque (24), Tris di Testa (5) e Senza un Seme (7).

72. Tutti Onori – All Honors

Mano in cui sono presenti soltanto tris e/o poker di onori.

Eventualmente si contano i punti per i Tris di Drago (14), Due Tris di Drago (33), Tris del Vento di Giro (15) e Tris del Proprio Vento (16).

Include i punti per Tutti Tris (28), Teste Ovunque (24) e Tris di Testa (5).

Esempio:



In questo esempio si combina con: Due Tris di Drago (33).

73. Quattro Tris Coperti – Four Concealed Pungs

Mano che include quattro tris formati senza chiamare pedine.

Non combina con Quasi Tutto Pescato (17).

Include i punti per Due Tris Coperti (21), Tre Tris Coperti (54) e Tutti Tris (28).

Può combinare con Tutto Pescato (25).

N.B. La mano è valida anche se ci sono dei poker coperti.

Esempio:



In questo esempio si combina con: Tre Tris Consecutivi nei Tre Semi (37), Sotto il Cinque (47), Due Tris Uguali (20) e Senza Teste (23).

74. Doppie Scale Lateralì di Colore – Pure Terminal Chows

Mano costituita da:

- due doppie scale laterali di colore (1-2-3 e 7-8-9)
- dalla coppia dei cinque dello stesso seme delle scale 1-2-3 e 7-8-9.

Include i punti per Mano Purissima (58), Tutte Scale (18), Due Scale Lateralì di Colore (4) e Due Scale Uguali di Colore (1).

Esempio:



Combinazioni da 88 punti

75. Quattro Grandi Benedizioni della Casa – Big Four Winds

Mano che contiene tris e/o poker di tutti e quattro i Venti.

Include i punti per Tutti Tris (28), Tris del Vento di Giro (15), Tris del Proprio Vento (16), Tre Benedizioni della Casa (48) e i punti per Tris di Testa (5).

Esempio:



In questo esempio si combina con: Tutte Teste (66) e Mano Pura (29).

76. Grande Raduno dei Dragoni – Big Three Dragons

Mano che include tris e/o poker di tutti e tre i draghi.

Include Tris di Drago (14) e Due Tris di Drago (33).

Esempio:



In questo esempio si combina con: Tutte Teste (66) e Senza un Seme (7).

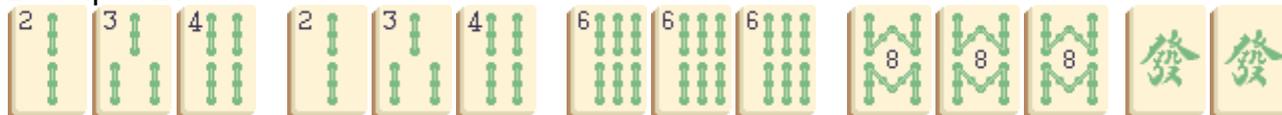
77. Tutto Verde – All Green

Mano formata completamente da combinazioni fatte con 2, 3, 4, 6, 8 di canne e con il Drago Verde, tutte pedine contraddistinte dal solo colore verde.

Quando il Drago Verde non c'è la mano è Purissima (58).

N.B.: In alcuni set di gioco il 3 canne è erroneamente rappresentato con un segmento rosso.

Esempio 1:



In questo esempio si combina con: Due Scale Uguali di Colore (1) e Mano Pura (29).

Esempio 2:



In questo esempio si combina con: Mano Purissima (58), Tutti Tris (28), Tre Tris Consecutivi di Colore (60) e Senza Teste (23).

78. Casa Piena di Nove Pezzi – Nine Gates

Per chiudere questa mano bisogna avere coperte in mano le seguenti pedine dello stesso seme: 1 1 1 2 3 4 5 6 7 8 9 9 9.

In questo modo si è a punto su tutte e nove le pedine di quel seme.

Eventualmente chiudendo con un 1 o 9 si conta anche Serpente di Colore (49).

Non combina Tris di Testa (5), Quasi Tutto Pescato (17) e Mano Purissima (58).

Può combinare con Tutto Pescato (25).

Esempio:



Pedine coperte in mano



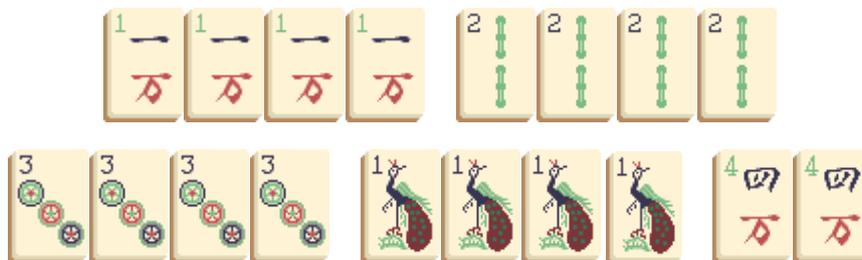
Pedine su cui si è a punto

79. Tutti Poker – Four Kongs

Mano che contiene quattro poker sia coperti che scoperti.

Include i punti per A Punto sulla Coppia (11), Poker Scoperto (6) e Tre Poker (65).

Esempio:



In questo esempio si combina con: Tre Tris Consecutivi nei Tre Semi (37), Due Tris Uguali (20), Sotto il Cinque (47) e Tris di Testa (5) x 2.

80. Sette Coppie Consecutive di Colore – Seven Shifted Pair

Mano formata da sette coppie dello stesso seme, ognuna spostata di un numero rispetto alla precedente.

Non combina con Quasi Tutto Pescato (17).

Include i punti per, Mano Purissima (58), A Punto sulla Coppia (11) e Tutte Coppie (55).

Può combinare con Tutto Pescato (25).

Esempio:



81. Tredici Lanterne Meravigliose – Thirteen Orphans

Mano formata dalle 13 pedine distinte di estremi ed onori:

- 1 e 9 di ciascun seme
- un drago per tipo
- un vento per tipo
- una qualsiasi delle pedine sopra elencate per formare la coppia.

Non combina con Tutti i Tipi (31), Quasi Tutto Pescato (17) e A Punto sulla Coppia (11).

Può combinare con Tutto Pescato (25).

Esempio 1:



Pedine coperte in mano



Pedine su cui si è a punto

Esempio 2:



Pedine coperte in mano



Pedina su cui si è a punto

6. Strategie di Base

Come descritto nell'introduzione il Regolamento Internazionale Ufficiale ha delle caratteristiche che lo rendono unico. Naturalmente è necessario individuare una strategia di gioco in base a tali specifiche caratteristiche, la prima e più immediata delle quali è il raggiungimento degli otto punti minimi richiesti per la chiusura.

Al fine di chiudere è necessario completare una combinazione o una serie di combinazioni che diano almeno 8 punti. Osservando le pedine iniziali, si deve immediatamente considerare quali tipi di mano si possano realizzare a partire dalla dotazione di partenza, per non trovarsi poi ad avere una mano "chiusa" che manca però dei punti richiesti per la chiusura.

Per questa ragione è importante prendere familiarità con le combinazioni più piccole (1 o 2 punti). Può succedere di pensare di avere una mano mancante degli 8 punti necessari ma di accorgersi ad una seconda occhiata di non aver contato alcuni punti perciò è altamente consigliato al principiante di memorizzare inizialmente le combinazioni che danno 1 o 2 punti e successivamente quelle da 4 e 6 punti. Fatto questo risulterà abbastanza facile creare combinazioni con un maggior numero di punti.

Diamo un'occhiata alla mano rappresentata in Figura 5:

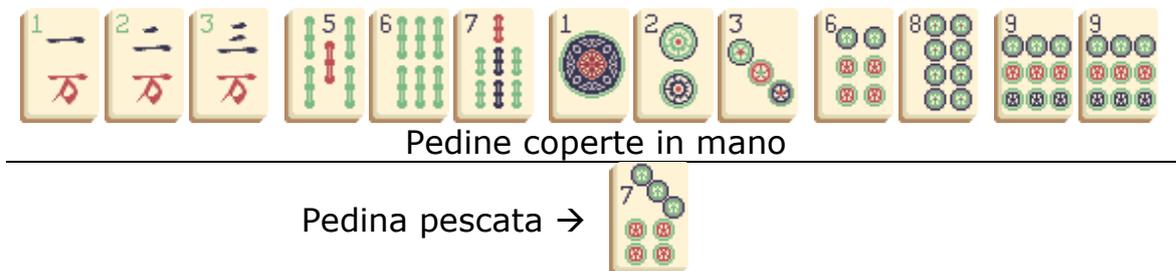


Figura 5

La mano è completamente coperta e si chiude pescando il 7 palle.

Il conteggio della mano è il seguente:

Mano	Punti	Note
<i>Tutto Pescato (25)</i>	4	
<i>Tutte Scale (18)</i>	2	
<i>Due scale Uguali Miste (2)</i>	1	123 di caratteri e palle
<i>A Punto su Incastro (10)</i>	1	Chiusura con 7 palle
Totale	8	

Poiché si raggiungono gli 8 punti la chiusura è valida. Al valore della mano va aggiunto il bonus di chiusura di 8 punti. Essendo una chiusura pescata il vincitore guadagnerà 48 punti e gli avversari perderanno 16 punti ciascuno.

Ora si guardi la Figura 6:

La mano è completamente coperta e si chiude con il 5 di caratteri che viene scartato da un giocatore.



Pedine coperte in mano

Pedina chiamata per la chiusura →



Figura 6

Il conteggio della mano è il seguente:

Mano	Punti	Note
<u>Quasi Tutto Pescato (17)</u>	2	
<u>Tutte Scale(18)</u>	2	
<u>A Punto su Incastro (10)</u>	1	5 caratteri
<u>Serpentino (3)</u>	1	123-456 di caratteri
<u>Due scale Uguali Miste (2)</u>	1	123 di caratteri e di palle
<u>Serpentino (3)</u>	1	123-456 di palle
<u>Senza un Seme (7)</u>	1	
Totale	9	

Al valore della mano si aggiungono 8 punti di bonus per un totale di 17 punti. Chi ha scartato la pedina vincente perde 17 punti, gli altri due avversari perdono 8 punti e il vincitore della mano guadagna $17+8+8=33$ punti.

Nel conteggio di questa mano bisogna prestare attenzione ad applicare il principio dell'esclusione perché altrimenti uno potrebbe contare un punto in più rispetto a quanto consentito.

Principio dell'esclusione

Ogni volta che due o tre elementi (tris, scala, poker) sono stati combinati insieme per avere i punti, i restanti elementi della mano possono essere combinati al massimo con uno degli elementi già utilizzati, creando ulteriori combinazioni di due o tre elementi.

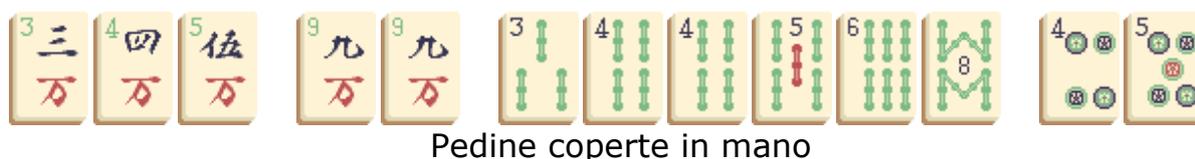
La procedura corretta per contare i punti è:

- 123-456 di caratteri vengono utilizzati per Serpentino (3)
- 123 di caratteri e 123 di palle (non ancora utilizzato) formano Due scale Uguali Miste (2)
- 123-456 di palle (dove 456 di palle non è stato ancora utilizzato per creare delle combinazioni) formano un Serpentino (3)

Uno potrebbe contestare il fatto che nella mano è presente un'altra combinazione di Due scale Uguali Miste (2) 456 di caratteri e palle ma entrambi sono già stati utilizzati all'interno di altre combinazioni per cui non si possono più combinare tra di loro.

6.1. L'Efficienza delle Combinazioni Basate sulle Scale

Una tattica potrebbe essere quella di ricercare combinazioni basate sulle scale che sono relativamente facili da portare a termine e che, allo stesso tempo, fruttano un buon numero di punti, come Tre Scale Incatenate nei Tre Semi (30) (6 punti), Serpente nei Tre Semi (35) (8 punti), Tre Scale Uguali nei Tre Semi (36) (8 punti) e Serpente di Colore (49) (16 punti).
Si guardi la Figura 7:



Pedine coperte in mano

Figura 7

Questa mano è molto flessibile, si ha il vantaggio di poter realizzare Tre Scale Uguali nei Tre Semi (36) con 3-4-5 (che sarebbe possibile se si pescasse il 5 o 7 di canne), o Tre Scale Incatenate nei Tre Semi (30) basate sul 4 (2-3-4 canne; 3-4-5 caratteri; 4-5-6 palle).

Le opzioni sono queste:

- se ci si pesca il 2 di canne scartando l'8 di canne ci si mette a punto sul 6 palle per realizzare Tre Scale Incatenate nei Tre Semi (30)
- se si pesca il 5 di canne scartando l'8 canne ci si mette a punto sul 3 palle per realizzare Tre Scale Uguali nei Tre Semi (36)

In quest'ultimo caso, pescando il 5 canne, si può anche chiudere con il 6 di palle a condizione che lo si peschi, il conteggio della mano è il seguente:

Mano	Punti	Note
<u>Tutto Pescato (25)</u>	4	
<u>Tutte Scale(18)</u>	2	
<u>Due Scale Uguali Miste (2)</u>	1	345 di caratteri e canne
<u>Due Scale Uguali Miste (2)</u>	1	456 di caratteri e palle
Totale	8	

Il conteggio della mano riportata in Figura 8 è il seguente:



Pedine coperte in mano

Combinazione chiamata

Pedina chiamata per la chiusura →

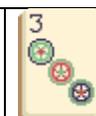


Figura 8

Mano	Punti	Note
<u>Senza Teste (23)</u>	2	
<u>Tutte Scale (18)</u>	2	
<u>Tre Scale Uguali nei Tre Semi (30)</u>	8	234
<u>Serpentino (3)</u>	1	234 – 567 di caratteri
<u>A Punto su Incastro (10)</u>	1	Chiusura con 3 palle
Totale	14	

Il vincitore qui riceve 22 punti (14+ 8) dal giocatore che gli ha scartato la pedina della chiusura, e 8 punti dai restanti due giocatori per un totale di 38 punti.

Nel caso in cui il vincitore peschi da sé la chiusura, aggiunge al conteggio della mano 1 punto per Chiusura Pescata (12) per un totale di 15 punti a cui si aggiungono gli 8 punti per la chiusura. Il vincitore riceve 69 punti e gli avversari perdono 23 punti ciascuno.

Questo chiarisce l'enorme vantaggio che si ha nel pescarsi da soli la pedina di chiusura.

In alternativa alle combinazioni basate su scale, ci sono combinazioni diverse altrettanto valide ma che tendono a rivelare il proprio gioco agli avversari, con la conseguente maggior difficoltà di completare la mano. Fra queste ci sono Mano Pura (29) (6 punti) e Tutti Tris (28) (6 punti) come illustrato nelle figure seguenti.

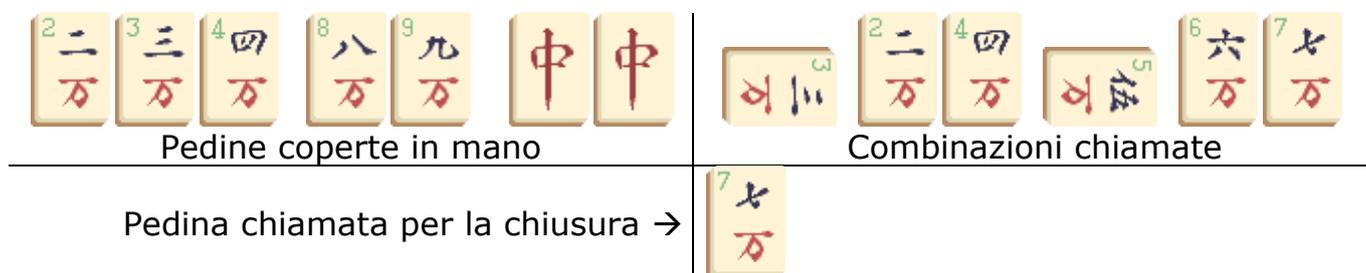


Figura 9

Mano	Punti	Note
<u>Mano Pura (29)</u>	6	
<u>Due Scale Uguali di Colore (1)</u>	1	234 di caratteri
<u>Serpentino (3)</u>	1	234-567 di caratteri
<u>A Punto su 3 o 7 (9)</u>	1	
Totale	9	

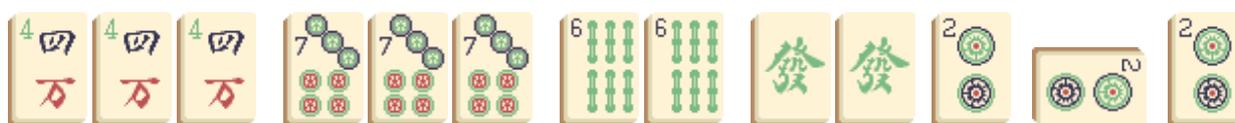


Figura 10

Questa mano di tris è molto vantaggiosa in quanto permette di chiudere sia con il 6 canne che con il drago verde. Nel primo caso si hanno 8 punti, 6 per Tutti Tris (28) e 2 per Due Tris Coperti (21), mentre nel secondo 10 in quanto si aggiungono 2 punti per il Tris di Drago (14).

6.2. Altre Combinazioni Vantaggiose

Strategicamente parlando il Serpente di Colore (49) (16 punti) e Tutte Coppie (55) (24 punti) sono relativamente facili, nonostante il loro alto valore in termini di punteggio. Il Serpente di Colore (49) è all'incirca difficile come Tre Scale Uguali nei Tre Semi (36) ma vale il doppio.

Tutte Coppie (55) necessita di un po' di esperienza per non lasciarsi indurre a chiamare affrettatamente pedine per fare tris.

Spesso una brutta mano iniziale può indirizzarsi verso una delle molte combinazioni che non si basano su scale o tris, come le Tredici Lanterne Meravigliose (81) (88 punti) o i più semplici Piccolo Raduno degli Onori (44) (12 punti) e Grande Raduno degli Onori (56) (24 punti) mostrato nella Figura 11. Queste ultime due combinazioni sono formate da pedine singole di Onori, combinate con pedine che appartengono alla sequenza del Serpente Legato (45). Quando la mano è completa dei 7 distinti Onori diventa il Grande Raduno degli Onori (56) (24 punti).



Figura 11

Nell'esempio sopra riportato si è a punto per realizzare il Raduno degli Onori con tre pedine:

- con il 6 palle o il 7 caratteri si completa il Piccolo Raduno degli Onori (44) (12 punti)
- con il Nord si completa il Grande Raduno degli Onori (56) (24 punti)

La grande varietà delle combinazioni possibili consente una grande molteplicità di strategie affascinanti. Occorre familiarizzare con le varie combinazioni per trovare la propria personale strategia del gioco.

Appendice A – Tabella riassuntiva delle combinazioni

Punti	N°	Mano	Include	Non Combina	Note
1	1	Due scale uguali di colore - Pure Double Chow			
	2	Due scale uguali miste - Mixed Double Chow			
	3	Serpentino - Short Straight			
	4	Due scale laterali di colore - Two Terminal Chows			
	5	Tris di Testa - Pung of Terminals or Honors			
	6	Poker scoperto - Melded Kong			
	7	Senza un seme - One Voided Suit			
	8	Senza Onori - No Honors			Senza draghi e venti
	9	A punto su 3 o 7 - Edge Wait			Vale anche nel serpente legato
	10	A punto su incastro - Closed Wait			Vale anche nel serpente legato
	11	A punto sulla coppia - Single Wait			
	12	Chiusura pescata - Self-drawn			
	13	Fiori e stagioni - Flower Tiles			
2	14	Tris di Drago - Dragon Pung	Tris di Testa		
	15	Tris del Vento di giro - Prevalent Wind	Tris di Testa		
	16	Tris del proprio Vento - Seat Wind	Tris di Testa		
	17	Quasi tutto pescato (QTP) - Concealed Hand			
	18	Tutte scale - All Chows	Senza Onori		
	19	Tutte e quattro - Tile Hog			
	20	Due tris uguali - Double Pung			
	21	Due tris coperti - Two Concealed Pungs			Vale anche se c'è un poker coperto
	22	Poker coperto - Concealed Kong			
	23	Senza teste - All Simples	Senza Onori		Senza draghi, venti, 1 e 9
	4	24	Teste ovunque - Outside Hand		
25		Tutto pescato (TP) - Fully Concealed Hand	Chiusura pescata		
26		Due poker scoperti - Two Melded Kongs			1 poker coperto ed 1 poker scoperto 6 punti
27		Quarto pezzo - Last Tile			Le altre 3 pedine si devono vedere
6	28	Tutti tris - All Pungs			
	29	Mano pura - Half Flush			
	30	Tre scale incastrate nei tre semi - Mixed Shifted Chows			Spostate di un posto l'una dall'altra
	31	Tutti i tipi - All Types			
	32	Tutto chiamato - Melded Hand	A punto sulla coppia		
	33	Due tris di Drago - Two Dragons	Tris di drago		
8	34	Serpente nei tre semi - Mixed Straight			
	35	Senza verso - Reversible Tiles	Senza un seme		Canne 245689; Palle 1234589; Drago Bianco
	36	Tre scale uguali nei tre semi - Mixed Triple Chow	Due scale uguali miste		
	37	Tre tris consecutivi nei tre semi - Mixed Shifted Pungs			
	38	Mano del pollo - Chicken Hand			
	39	Ultima pedina - Last Tile Draw	Chiusura pescata		
	40	Ultimo scarto - Last Tile Claim			
	41	Chiuso col rimpiazzo del poker - Out with Replacement Tile	Chiusura pescata		
	42	Pezzo rubato - Robbing the Kong	Quarto pezzo	Tutto Pescato	
	43	Due poker coperti - Concealed Kongs			1 poker coperto ed 1 poker scoperto 6 punti
	12	44	Piccolo raduno degli Onori - Lesser Honors and Knitted Tiles	Tutti i tipi	Quasi tutto pescato
45		Serpente legato - Knitted Straight			147/258/369 dei 3 semi. Ev. vale "A punto" e Tutte scale
46		Sopra il cinque - Upper Four	Senza Onori		Combinazioni con 6, 7, 8, 9
47		Sotto il cinque - Lower Four	Senza Onori		Combinazioni con 1, 2, 3, 4
48		Le tre benedizioni della casa - Big Three Winds	Tris di testa (dei venti)		Ev. si aggiunge Proprio vento o vento di Giro
16	49	Serpente di colore - Pure Straight	Serpentino		
			Due scale laterali di colore		
			Due scale uguali miste		123-789 e 123-789 di 2 semi diversi; 55 del restante
			Due scale laterali di colore		
	50	Doppie scale laterali con tutti i semi - Three-suited Terminal Chows	Senza Onori		
			Tutte scale		
51	Tre scale incastrate di colore - Pure Shifted Chows			Spostate di uno o due posti l'una dall'altra	
52	Cinque ovunque - All Fives	Senza teste		In ogni combinazione c'è un 5, compresa la coppia	
53	Tre tris uguali - Triple Pung	Due tris uguali			
54	Tre tris coperti - Three Concealed Pungs	Due Tris Coperti			

Punti	N°	Mano	Include	Non combina	Note
24	55	Tutte coppie - Seven Pairs	A punto sulla coppia	Quasi tutto pescato	Ev.: Senza verso, Sopra/Sotto il 5, Tutte pari, Tutte teste, 3 Sup./Centr./Inf., Tutti estremi/onori, Tutto Verde
	56	Grande raduno degli Onori - Greater Honors and Knitted Tiles		Tutti i tipi, Quasi tutto pescato	7 Onori distinti e 7 pedine legate
	57	Tutti Tris pari - All Even Pungs	Tutti tris Senza teste		
	58	Mano purissima - Full Flush	Senza Onori		
	59	Tre scale uguali di colore - Pure Triple Chow	Due scale uguali di colore		
	60	Tre tris consecutivi di colore - Pure Shifted Pungs			
	61	Tre superiori - Upper Tiles	Senza Onori Sopra il cinque		Combinazioni con 7,8,9
	62	Tre centrali - Middle Tiles	Senza teste		Combinazioni con 4,5,6
32	63	Tre inferiori - Lower Tiles	Senza Onori Sotto il cinque		Combinazioni con 1,2,3
	64	Quattro scale incastrate di colore - Four Shifted Chows	Tre scale incastrate di colore		
	65	Tre poker - Three Kongs	Due poker, Due poker coperti Poker coperto e scoperto		Sia coperti che scoperti
48	66	Tutte teste - All Terminals and Honors	Tutti tris Teste ovunque Tris di Testa		
	67	Quattro scale uguali di colore - Quadruple Chow	Tutte e quattro Due scale uguali di colore Tre scale uguali di colore		
	68	Quattro tris consecutivi di colore - Four Pure Shifted Pungs	Tutti tris Tre tris consecutivi di colore		
64	69	Tutti Estremi - All Terminals	Tris di Testa Senza Onori Due tris uguali Tutti tris Teste ovunque Tutte teste		Mano con solo 1 e 9
	70	Quattro piccole benedizioni della casa - Little Four Winds	Tre benedizioni della casa Tris di Testa (dei venti)		Ev. si aggiunge Proprio Vento o Vento di Giro
	71	Piccolo raduno dei Dragoni - Little Three Dragons	Tris di Drago Due tris di Drago		
	72	Tutti Onori - All Honors	Tutti tris Tutte teste Tris di testa Teste ovunque		Mano con solo Onori: ESWN, VBR
	73	Quattro tris coperti - Four Concealed Pungs	Tutti tris Due tris coperti Tre tris coperti	Quasi tutto pescato	
	74	Doppie scale laterali di colore - Pure Terminal Chows	Mano purissima Tutte scale Due scale laterali di colore		
	88	75	Quattro grandi benedizioni della casa - Big Four Winds	Tutti tris Tris di testa Tris del Vento di giro/proprio 3 bened., 4 piccole bened.	
76		Grande raduno dei Dragoni - Big Three Dragons	Tris di Drago Due tris di Drago Piccolo raduno dei dragoni		
77		Tutto verde - All Green	Mano pura		
78		Casa piena di nove pezzi - Nine Gates	Mano purissima	Tris di testa, Quasi tutto pescato	
79		Tutto Kong - Four Kongs	A punto sulla coppia Tre poker e minori		
80		Sette coppie consecutive di colore - Seven Shifted Pair	Mano purissima, A punto sulla coppia	Quasi tutto pescato	
81		Tredici lanterne meravigliose - Thirteen Orphans	Teste ovunque A punto sulla coppia	Tutti i tipi, Quasi tutto pescato	

Appendice B – Tabella segnapunti

Tavolo

FEDERAZIONE ITALIANA
MAH JONG

Turno

Nome						CAMBIO POSTI
	PUNTI MAHJONG	N°	N°	N°	N°	
ROUND – EST	1					E<-->S O<-->N
	2					
	Totale					
	3					
	Totale					
	Totale					
ROUND – SUD	5					E-->O S-->N O-->S N-->E
	Totale					
	6					
	Totale					
	7					
	Totale					
ROUND – OVEST	9					E<-->S O<-->N
	Totale					
	10					
	Totale					
	11					
	Totale					
ROUND – NORD	13					
	Totale					
	14					
	Totale					
	15					
	Totale					
Mini Punti						Punti Tavolo 1° 4 t.p. 2° 2 t.p. 3° 1 t.p. 4° 0 t.p.
Punti Tavolo						
Firma						

Appendice C – Calcolo dei punti realizzati con i kong

Le pedine rovesciate indicano un tris/poker coperto.

L'interpretazione è che una volta che si sono contati i punti per dei kong non è più possibile contare delle combinazioni contenenti dei kong ma solamente delle combinazioni contenenti tris. I punti per Tutti Tris in questi esempi non sono considerati.

1 Kong

										Punti
										1
										1+2
										1+16
										2
										2+2
										2+16
										2+64

2 Kong

										Punti
										4
										4+2
										6
										6+2
										6+16
										8
										8+16
										8+64

3 Kong

										Punti
										32+2
										32+2
										32+16
										32+16
										32+64

4 Kong

										Punti
										88+2
										88+16
										88+64

Appendice D – Penalità

Infrazioni (ripetute)

- Chiamate sbagliate: va fatta l'azione relativa alla prima chiamata. Se non può essere fatta si commette un'infrazione che viene penalizzata secondo (1).
I punti vengono sottratti dal punteggio del giocatore che commette il fallo.
- Prendere la/le pedine sbagliate: se la pedina non è stata messa tra le altre può essere rimessa a posto, il giocatore commette un'infrazione punita secondo (1). Se la pedina viene messa tra le altre il giocatore se la tiene e ha una mano morta.
- Errore nell'esposizione di combinazioni:
 - se un giocatore mostra le sue pedine o prende una pedina scartata prima di fare la chiamata non può più fare l'azione. In caso di Hu o mahjong il giocatore ha una mano morta. Qualsiasi pedina esposta deve essere scartata per prima nei successivi turni del giocatori.
 - Se un giocatore fa una chiamata e prende una pedina chiamata prima di mostrare le proprie pedine con cui si combinano commette un'infrazione ma può completare l'azione anche in caso di Hu.
 - Una pedina chiamata deve essere presa dal tavolo prima che il secondo giocatore a partire da chi ha chiamato abbia finito il suo turno. Se ciò non viene fatto si ha una mano morta.
 - Se un giocatore espone una combinazione sbagliata (es. 4-5-5) o sbaglia nella sostituzione di un fiore (es. confonde 1 canna con un fiore) e nota l'errore:
 - Se non ha scartato o non ha messo la pedina di rimpiazzo tra le sue ha commesso un'infrazione ma può correggere l'errore. Comunque deve scartare le pedine che erroneamente ha esposto.
 - Se ha scartato una pedina o ha messo la pedina di rimpiazzo tra le proprie il giocatore ha una mano morta. Le pedine mostrate rimangono esposte e sono considerate sul tavolo e possono essere contate per ultima pedina (last tile).

Mano morta: il giocatore non può chiamare più Hu o mahjong ma può continuare a giocare. Può chiamare le pedine per fare combinazioni e per rimpiazzare fiori.

Falso Hu (mahjong): mano morta e 30 o 60 punti di penalità a seconda della natura del falso mahjong. La penalità si applica solo se le pedine sono state rivelate altrimenti c'è solo la mano morta. In caso di falso mahjong non si è obbligati a scartare le pedine mostrate.

Un giocatore che ha chiamato Hu o mahjong non può annullare la chiamata.

Un giocatore che ha mostrato le pedine a seguito di un falso Hu di un altro giocatore ha una mano morta e deve scartare le pedine che ha mostrato.

Decisioni dell'arbitro: l'arbitro può aggiungere penalità ad una decisione ad esempio quando un giocatore distrugge il muro volontariamente o perde tempo.

Squalifiche: disturbi rilevanti alla competizione, imbrogli o ripetute perdite di tempo comportano una immediata squalifica.

Il conteggio delle penalità (per ogni giocatore) viene azzerato all'inizio di ogni sessione tranne che per l'ostruzione di gioco o la perdita di tempo.

(1) ammonizione → 5 punti → 10 punti → 20 punti → 30 punti → ecc.

Appendice E – Regole dei tornei MERS

Regole dei tornei MERS – Mahjong Competition Rules

Il punto di riferimento per ogni torneo MERS è il “Green Book” MCR (ed. 2006) della WMO (World Mahjong Organization), mentre questo documento intende fare chiarezza su alcune regole e penalità, in particolare quelle della sezione 3.11 del libro ufficiale. Vi si descrive la pratica comune adottata oggi in Europa nei tornei MERS.

1. Linee guida generali e regole di comportamento

1.1. Si richiede a tutti i partecipanti di giocare con correttezza e di praticare l'auto-arbitraggio per quanto possibile. Evitare di creare discussioni su qualsiasi cosa e trattenersi dal chiamare l'arbitro per ogni piccola infrazione.

1.2. La lingua ufficiale di ogni torneo è l'inglese. Se ad un tavolo ci sono quattro giocatori della stessa madrelingua, possono parlare nella propria lingua. Mantenere un tono di voce basso.

1.3. Le chiamate da utilizzare sono **flower (o hua), chow, pung, kong, e Hu (o mahjong)**.

1.4. Non è ammesso parlare di strategia, consigliare o informare un giocatore, o passare informazioni in qualsiasi altro modo. Se si nota che un altro giocatore ha un numero sbagliato di pedine, fa un errore nel formare una combinazione o dimentica di prendere una pedina (di rimpiazzo), non si devono fare commenti.

1.5. Le proprie pedine devono sempre essere visibili per tutti i giocatori. Non si devono tenere pedine a parte, metterle una sopra l'altra o a faccia in giù sul tavolo, ne' rimaneggiarle oltre il necessario.

1.6. Quando si scarta una pedina si deve essere sicuri che ogni giocatore sia in grado di vederla. Non si deve coprirla con la mano o con le dita e bisogna tenere in considerazione che ogni giocatore ha una diversa visuale sugli scarti.

1.7. Per chiamare uno scarto (per fare una combinazione scoperta o per fare mahjong) si hanno 3 secondi. Prima bisogna annunciare la chiamata, poi bisogna mostrare le pedine da combinare e poi prendere la pedina chiamata. Se si oltrepassa questo limite di tempo, si perde l'eventuale priorità sulla pedina scartata.

1.8. Il turno di un giocatore non dovrebbe durare più di 10 secondi dal momento della chiamata o pescata al momento dello scarto (o della dichiarazione di “Hu” dopo la pescata).

1.9. Si deve mostrare chiaramente la pedina vincente sia che sia stata chiamata o pescata. Se ciò non viene fatto si perde il diritto di chiamare i punti per “a punto sulla coppia”, “nell'incastro” o “laterale” (single, edge o middle wait), “ultima pedina” (last tile) e la “Casa Piena di Nove Pezzi” (Nine Gates).

2. Irregolarità

2.1. Le contestazioni saranno risolte dall'arbitro. Se è richiesto l'intervento dell'arbitro, il gioco deve essere immediatamente congelato; una volta che il gioco è ricominciato la risoluzione dell'arbitro non è più possibile. L'arbitro ha inoltre l'autorità di sanzionare un giocatore che bara, commette ostruzione o perde tempo, anche se questo comportamento non viene notato dagli altri giocatori.

2.2. Un giocatore può appellarsi contro una decisione presa dall'arbitro: l'appello deve essere fatto immediatamente ma sarà gestito alla fine della sessione in modo da non disturbare ulteriormente gli altri giocatori.

2.3. **Ritardo** – un giocatore che arriva tardi ad una sessione è penalizzato di 10 punti se il ritardo è inferiore o uguale a 10 minuti e di 20 punti se il ritardo è inferiore o uguale a 15 minuti. Nell'attesa il gioco non comincia. Dopo 15 minuti sarà squalificato per la sessione corrente e il suo posto sarà preso da un giocatore di riserva. I punti sono sottratti solo dal punteggio del giocatore. Se squalificato, per quella sessione il giocatore non riceverà punti tavolo. Il tempo perso per aspettare il giocatore non viene recuperato.

2.4. **Passare informazioni** – quando un giocatore passa informazioni, vere o false che siano, commette un'infrazione. A seconda della natura dell'irregolarità, l'arbitro può imporre una penalità.

2.5. **Chiamate sbagliate**

2.5.1. Una volta fatta, la chiamata su uno scarto **deve** essere giocata. Se il giocatore ha sbagliato e non può eseguire la chiamata, ha commesso un'infrazione.

2.5.2. Una chiamata non può essere cambiata in un'altra chiamata.

Se un giocatore fa due differenti chiamate:

- Se non riguardano Hu (ad esempio pung-chow), la prima chiamata è quella valida e l'azione deve essere eseguita. Se la prima azione non può essere eseguita, viene commessa un'infrazione. Anche se la seconda chiamata potrebbe essere fatta, il giocatore non può farla.
- Se riguardano Hu (ad esempio pung-Hu), il giocatore deve eseguire la prima chiamata. Se la prima chiamata non può essere eseguita ha commesso un'infrazione. In ogni caso dovrà aspettare una seconda opportunità per chiamare Hu.

2.5.3. Se un giocatore usa termini diversi da quelli concessi per fare le chiamate commette un'infrazione e non può eseguire l'azione. Nel caso di Hu o mahjong il giocatore ha una mano morta.

2.6. **Prendere la pedina sbagliata**

2.6.1. Quando il muro viene aperto e le pedine, incluse o meno quelle di rimpiazzo dei fiori, vengono prese nell'ordine sbagliato (antiorario) il gioco può cominciare ma nel verso giusto. In questo caso non ci sono penalità.

2.6.2. Se un giocatore prende una pedina sbagliata (ad esempio dalla parte sbagliata del muro):

- Se non mette la pedina tra le sue: ha commesso un'infrazione. La pedina viene rimessa a posto anche se l'ha vista.
- Se mette la pedina tra le sue: deve tenersi la pedina e d'ora in poi ha una mano morta. In questo caso si può dichiarare l'errore senza che sia considerato passaggio di informazioni.

2.6.3. Toccare una pedina del muro significa prenderla. Un giocatore non può cambiare idea e chiamare una pedina scartata.

2.6.4. Allungarsi per prendere una pedina dal muro senza non toccarla non è considerata un'azione, il giocatore può ancora chiamare la pedina scartata.

2.7. **Errori nell'espore combinazioni o pedine**

2.7.1. Se un giocatore mostra le sue pedine o prende una pedina scartata *prima di fare la chiamata* non può più fare l'azione. In caso di Hu o mahjong il giocatore ha una mano morta. Qualsiasi pedina esposta deve essere scartata per prima nei successivi turni.

2.7.2. Se un giocatore fa una chiamata e prende la pedina *prima di mostrare le pedine con cui si combina* commette un'infrazione ma può completare l'azione anche in caso di Hu.

2.7.3. Una pedina chiamata deve essere presa dal tavolo prima che il secondo giocatore a partire da chi ha chiamato abbia finito il suo turno. Se ciò non viene fatto si ha una mano morta.

2.7.4. Se un giocatore espone una combinazione sbagliata (es. 4-5-5) o sbaglia nella sostituzione di un fiore (es. confonde 1 canna con un fiore) e nota l'errore:

- Se non ha scartato o non ha messo la pedina di rimpiazzo tra le sue ha commesso un'infrazione ma può correggere l'errore. Comunque deve scartare le pedine che erroneamente ha esposto.
- Se ha scartato una pedina o ha messo la pedina di rimpiazzo tra le proprie il giocatore ha una mano morta. Le pedine mostrate rimangono esposte e sono considerate sul tavolo e possono essere contate per ultima pedina (last tile).

2.8. **Far cadere delle pedine** – ammesso che le pedine siano cadute *accidentalmente*, un giocatore non viene penalizzato sia nel caso in cui le pedine siano le sue o facciano parte del muro. Le pedine esposte del muro vengono rimesse a posto mentre le proprie pedine esposte non devono essere scartate per forza. Un giocatore che accidentalmente urta le pedine di un altro giocatore commette un fallo e l'arbitro può decidere una penalità aggiuntiva.

2.9. **Quando si dichiara Hu**

2.9.1. Un giocatore che chiama Hu o mahjong non può annullare la chiamata (vedi 2.10.1).

2.9.2. Gli altri giocatori **non possono aiutare** il vincitore a contare i punti, possono solo opporsi se vengono chiamati punti sbagliati.

2.9.3. Solo le pedine scartate possono essere usate per contare il valore della mano.

2.9.4. Aggiungere i propri fiori per contare i punti rende nulli i punti per i fiori.

2.9.5. La mano **deve rimanere intatta** fino a che il suo valore non sia stato convalidato.

2.9.6. Se la mano non rimane intatta, viene considerata mano morta.

2.9.7. Se si dimentica di aggiungere la pedina vincente alla propria mano si subisce una penalità di 10 punti (solo dal totale del giocatore).

2.9.8. Fino a che la chiamata di Hu o mahjong non viene convalidata e il punteggio non è accettato da tutti, gli altri giocatori non devono distruggere il muro rimanente e devono mantenere le proprie pedine coperte.

2.9.9. Se la chiamata di Hu o mahjong non è valida, un avversario che ha mostrato le proprie pedine ha una mano morta e deve scartare per prime le pedine che ha mostrato.

2.9.10. Se il muro viene distrutto prima che la mano sia convalidata si commette un'infrazione, e in caso di Hu non valido l'arbitro può decidere penalità aggiuntive.

2.10. **Errori nel chiamare Hu**

2.10.1. Se un giocatore chiama Hu o mahjong, quindi si accorge che non ha un mahjong valido e **non mostra le pedine**, ha una mano morta.

2.10.2. Se chiama Hu o mahjong e:

- Ha 4 combinazioni corrette ed una coppia ma non ha o non trova gli 8 punti necessari per la validità della chiusura allora ha un falso mahjong. La sua mano è morta e paga 10 punti di penalità a ciascun giocatore.
- Ha una mano non valida (es. non ha delle combinazioni corrette) ha un falso mahjong e la sua mano è morta, Il giocatore deve pagare una penalità di 20 punti a ciascun giocatore.

2.10.3. Un giocatore che ha una mano morta a seguito di un falso mahjong **non è obbligato** a scartare le pedine della sua mano anche se sono state mostrate.

3. Sommario delle penalità

3.1. **Infrazioni (ripetute)**: di seguito è riportato l'ordine delle penalità che vengono assegnate a seguito di una stessa infrazione ripetuta: ammonizione - 5 punti - 10 punti - 20 punti - 30 punti - ecc. I punti vengono sottratti dal punteggio del giocatore che commette il fallo.

3.2. **Mano morta**: il giocatore non può chiamare più Hu o mahjong ma può continuare a giocare. Può chiamare le pedine per fare combinazioni e per rimpiazzare fiori.

3.3. **Falso Hu (mahjong)**: mano morta e 30 o 60 punti di penalità a seconda della natura del falso mahjong. La penalità si applica solo se le pedine sono state rivelate altrimenti c'è solo la mano morta. In caso di falso mahjong non si è obbligati a scartare le pedine mostrate.

3.4. **Decisioni dell'arbitro**: l'arbitro può aggiungere penalità a sua discrezione, ad esempio quando un giocatore distrugge il muro volontariamente o perde tempo.

3.5. **Squalifiche**: disturbi rilevanti alla competizione, imbrogli o *ripetute* perdite di tempo comportano una immediata squalifica.

3.6. Il conteggio delle penalità (per ogni giocatore) viene azzerato all'inizio di ogni sessione tranne che per l'ostruzione di gioco o la perdita di tempo.

N.B.: allo scadere del tempo il gioco termina immediatamente. (non vi è obbligo di scarto, non è possibile effettuare nessuna chiamata dopo il termine del tempo).

**A cura di Marco Milandri, con la collaborazione di:
Vito Montanari, Paolo Silvestri e Fabrizio Paolini.**

Seconda edizione

Marzo 2013



FEDERAZIONE ITALIANA
MAH JONG

www.fimj.it

info@fimj.it