



**YELLOW  
MOUNTAIN  
IMPORTS**

[www.ymimports.com](http://www.ymimports.com)

*visit us on the web*  
[www.ymimports.com](http://www.ymimports.com)

Copyright 2024 Yellow Mountain Imports Inc.

# CÓMO JUGAR AL MAHJONG CHINO

# INTRODUCCIÓN

Mahjong, con sus coloridas piezas y fascinantes rituales, es sin lugar a dudas uno de los pasatiempos favoritos de China. A menudo lo juegan familiares y amigos en sesiones maratónicas que pueden comenzar por la noche y durar hasta el amanecer del día siguiente, y a veces incluso más. El equipo chino de Mahjong es más simple que su contraparte occidental; Los bastidores rara vez se utilizan y no hay fichas comodines.

Sin embargo, existen muchas variaciones regionales con reglas únicas y métodos de puntuación complejos. Cantonés, shanghainés, taiwanés y fukienese son sólo algunas de las innumerables variaciones del juego básico. En este manual, lo ayudaremos a comenzar rápidamente con reglas simples de mahjong basadas en el juego cantonés (la variación más simple), términos en inglés y chino mandarín y puntuación basada en las reglas oficiales chinas. También te proporcionaremos una guía sencilla para anotar y te dirigiremos a libros y sitios web que te ayudarán a agregar sofisticación y estrategia avanzada a tu juego.

Ciertas reglas nunca cambian. El Mahjong chino siempre se juega con cuatro jugadores sentados alrededor de una mesa, con un jugador designado como crupier para una ronda determinada. Se barajan las fichas, se lanzan los dados y comienzan los rituales que implican sentarse, asignar e intercambiar fichas. El primer jugador que une una mano de (normalmente) 13 fichas y, por tanto, "llama a Mahjong" finaliza el juego. Posteriormente se puntúan las fichas, se declara un ganador y se intercambian fichas o dinero.

Al jugar mahjong, tendrás que tomar decisiones estratégicas constantemente. Algunas decisiones te harán querer saltar de alegría y otras te harán querer retractarte. ¿Es preferible descartar una ficha y obtener ventaja? ¿O sería más prudente quedarse con una mano decente? Sentirás la euforia de ganar una mano y también el arrepentimiento por no haber sido lo suficientemente valiente como para tomar una decisión diferente. Al igual que el póquer, aprenderás mucho sobre tus oponentes mientras juegas mahjong y ajustas tu estrategia de acuerdo con sus fortalezas y debilidades.

# IDENTIFICA TUS MOSAICOS

Tu juego de mahjong chino tiene 144 fichas. Es posible que se incluyan varias fichas en blanco en caso de que algunas se pierdan, pero no se utilizan para jugar.

Las 144 fichas se dividen en cuatro grupos con sus subgrupos:

## 1. HONORES (28 fichas)

Vientos 风牌 fēngpái (16 fichas – 4 de cada una)

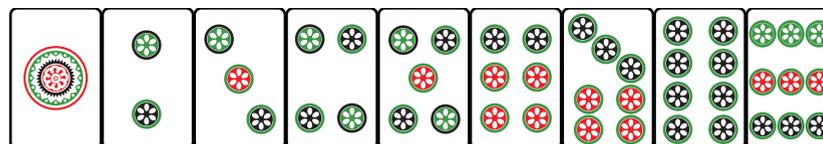


Dragones 三元牌 sānyuánpái (12 fichas – 4 de cada uno)

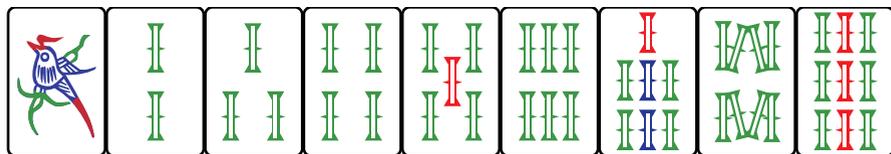


## 2. TRAJES (108 fichas)

Círculos o puntos 筒子牌 tóngzipái (36 fichas – 4 de cada uno)



Bambúes o Bams 索子牌 suozipái (36 fichas – 4 de cada uno)



Caracteres o Craks 万子牌 wàn zǐ pái (36 fichas – 4 de cada uno)



**3. AZULEJOS DE FLORES y ESTACIONES** 花牌 huāpái (8 mosaicos)



Muchos jugadores chinos optan por jugar sin flores ni fichas de estaciones. En este caso, se convierte en un juego de 136 fichas. Y si estás aprendiendo el juego por primera vez, quizás quieras omitirlos también. Los mosaicos de flores y estaciones se utilizan de la siguiente manera:

Si un jugador roba una ficha de flor o de estaciones, debe exponerla inmediatamente, dejarla a un lado y robar otra ficha. Hay dos ventajas de poseer fichas de flores y estaciones:

1. Cada ficha de flor o estación vale para un punto extra en la puntuación final.
2. Si un jugador acumula las ocho fichas de flores y estaciones, gana esa ronda directamente.

#### 4. BLANCOS

Su conjunto puede contener varios mosaicos en blanco. Estos son repuestos en

caso de que extravías es otras fichas de tu conjunto. No se utilizan para jugar.

## IDENTIFICA TODAS LAS DEMÁS PIEZAS DEL JUEGO

### 1. Dados

Tu juego incluirá dos o tres dados. Los dados se utilizan al comienzo del juego para seleccionar la disposición de los asientos, seleccionar al crupier y romper las paredes.

### 2. Indicadores

Los indicadores con los caracteres chinos “norte”, “sur”, “este” y “oeste” se utilizan para ayudar a los jugadores a elegir y recordar quién se sienta y dónde. Al igual que los bastidores, algunos jugadores los prefieren, pero no son obligatorios. Los indicadores pueden variar de un conjunto a otro, pero hay dos tipos básicos:

#### A. Indicadores de monedas



#### B. Indicadores giratorios



# ¡EMPIECE A JUGAR!

El Mahjong chino se puede dividir fácilmente en siete etapas:

1. Disposición de los asiento 方位 fāngwèi
2. Elija el distribuidor 打庄 dǎzhuāng
3. Mezclar y construir el muro 叠牌 diépái
4. Rompe los muros 开牌 kāipái
5. Organizar los azulejos 做牌 zuòpái
6. ¡Llama a Mahjong! 和牌 húpái
7. Puntuación 算牌 suànpái
8. Rondas

La mayoría de las variaciones de los juegos de mahjong en China involucran la Etapa 1 (colocación de los asientos) y la Etapa 7 (puntuación). También existen variaciones en el número de fichas utilizadas para jugar y rituales de intercambio de fichas.

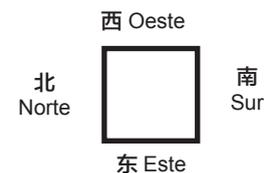
Mahjong es único en el sentido de que no existen reglas estrictas para jugar, y si los jugadores de mahjong se reúnen desde diferentes lugares, primero deben ponerse de acuerdo sobre las reglas. Algunos dicen que esto es lo que le da al mahjong su encanto especial.

Una cosa importante en la que hay que ponerse de acuerdo es la puntuación (más sobre esto más adelante) y si jugarás por fichas o por dinero real. En cualquier caso, todo el mundo empieza con un bankroll. Si juegas con fichas, asigna valores de puntos a cada tipo de ficha y dale a cada jugador 1000 puntos para empezar. Si juegas por dinero, cada jugador comienza con \$1 en monedas de diez centavos, \$10 en unidades o lo que decidas.

## 1. Disposición de los asiento 方位 fāngwèi

La disposición de los asientos es importante para los jugadores de mahjong chinos por dos razones. En primer lugar, el lugar donde te sientas puede significar buen o mal feng shui (un sistema de feng shui basado en la dirección de la brújula y la colocación de los objetos domésticos). En segundo lugar, sería muy fácil para dos jugadores hacer trampa entregándose descartes favorables (más sobre esto más adelante), por lo que es una buena idea hacer que la disposición de los asientos sea aleatoria y modificable. Los principiantes pueden saltarse esta etapa.

Así es como se ve una disposición de asientos de mahjong:



Tenga en cuenta que no está organizado como un mapa occidental. Está organizado en estilo chino según la frase “estesuroestenorte”, tal como se recita en chino.

Si tienes indicadores de viento de monedas, puedes elegir la disposición de los asientos haciendo que cada jugador elija una moneda al azar para determinar en qué asiento se encuentra. Si no hay indicadores de monedas disponibles, también puedes elegir una de cada ficha de viento y colocarlas boca abajo. , se mezcla y cada jugador elige una ficha para determinar su asiento.

## 2. Elija el distribuidor 打庄 dǎzhuāng

El jugador sentado en “Este” comienza como repartidor. Si se saltó el paso 1 y se sentó al azar alrededor de la mesa, existen un par de formas sencillas de determinar el asiento "Este".

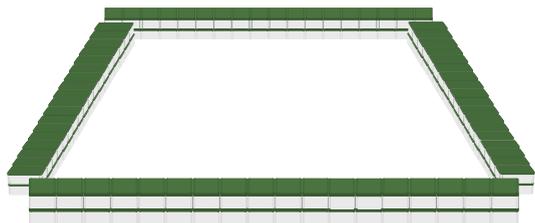
La forma más sencilla es que cada jugador lance los dados por turno. El jugador con el número más alto se convierte en el repartidor y ahora es "Este".

La segunda forma, y más tradicional china, de hacer esto es que un jugador elegido (es decir, el anfitrión/anfitriona) lance los dados y luego cuente alrededor del círculo en sentido antihorario hasta el número total de los dados. El último jugador contado se convierte en el repartidor y ahora es “Este”

## 3. Mezcla y construye los muros 叠牌 diépái

Las 144 fichas se arrojan al centro de la mesa boca abajo y se mezclan lo más fuerte y vigorosamente posible.

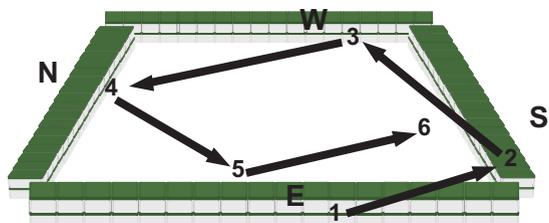
Luego, cada jugador construye una pared de fichas de 18 fichas de largo y dos fichas de alto. Se verá como la imagen a continuación:



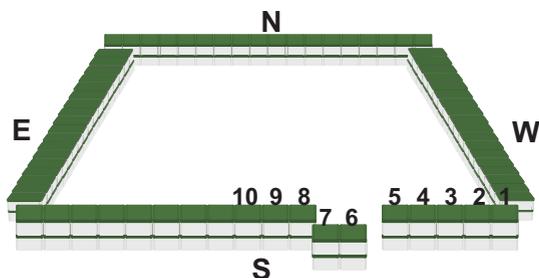
#### 4. Rompe los muros 开牌 kāipái

Primero, para determinar de qué lado comenzar a romper la pared, el repartidor (Este) tira los dados y, comenzando por él mismo, cuenta los jugadores alrededor de la mesa en el sentido contrario a las agujas del reloj hasta alcanzar el total de la tirada de dados. Este es el lado donde comenzará la rotura del muro.

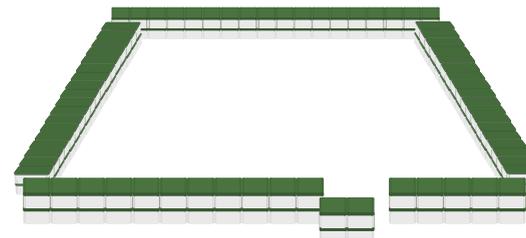
El jugador sentado en el lado elegido para romper la pared luego tira los dados y suma el total de su tirada y el total de la tirada del crupier para determinar por dónde empezar a romper el muro. Comenzando desde el lado derecho de la pared del jugador elegido, cuente la pila de fichas (de derecha a izquierda) hasta alcanzar el total de ambas tiradas de dados. La pared está rota en este lugar y el crupier se queda con las siguientes cuatro fichas de la izquierda (dos de la fila superior y dos de la fila inferior). Los mosaicos a la derecha de la ruptura se conocen como "Muro muerto", mientras que los mosaicos a la izquierda se conocen como "Muro vivo".



*Ejemplo: si el crupier saca un 2 y un 4, cuenta un total de 6 en sentido antihorario comenzando por él mismo. El lado elegido será el Sur.*



*Ejemplo (continuación): El jugador del Sur luego tira un 1 y un 3 para un total de 4, que luego suma a la tirada anterior del crupier de 6 para un total general de 10. Se cuentan 10 pilas de fichas en la pared Sur comenzando de derecha a izquierda. Luego, el crupier se queda con las pilas 11 y 12.*



El siguiente jugador, a la derecha del repartidor, continúa donde lo dejó el repartidor y se queda con las siguientes cuatro fichas (dos de arriba y dos de abajo). Y continuando en el sentido contrario a las agujas del reloj, el siguiente jugador toma las siguientes cuatro fichas (dos superiores y dos inferiores). Este proceso continúa hasta que cada jugador tenga 12 fichas.

Nota: Los jugadores se turnan en el sentido contrario a las agujas del reloj. Sin embargo, los azulejos se quitan de la pared en el sentido de las agujas del reloj.

A continuación, el crupier toma dos fichas adicionales, lo que le da un total de 14 fichas. Cada uno de los demás jugadores, por turno, toma una ficha, lo que da a cada uno de los demás jugadores un total de 13 fichas. Hay dos formas en que el crupier puede tomar sus dos fichas. Puede tomar dos fichas inmediatamente y luego cada jugador después de él toma su ficha. O puede tomar una ficha primero, los demás jugadores toman su ficha y luego el repartidor toma su segunda ficha.

Ahora, si un jugador elige una ficha de flor o de estaciones, este jugador la coloca boca arriba en su esquina y toma una ficha de reemplazo del "Muro muerto". Las fichas de flores y estaciones se usarán para anotar más adelante.

#### 5. Colocación de los azulejos 做牌 zuòpái

Ahora comienza la estrategia. Cada jugador coloca las fichas en su estante en un orden lógico para poder comenzar a lograr su objetivo de armar una MANO DE MAHJONG perfecta.

## El objetivo del mahjong: unir tus fichas en una MANO MAH-JONG ganadora, como un CHOW, PUNG o KONG oculto o expuesto.

Nota: Comience organizando sus mosaicos con las coincidencias obvias a la izquierda y los mosaicos que le gustaría descartar a la derecha. Es posible que cambie de opinión más adelante, pero este es un buen punto de partida.

Observa atentamente a los demás jugadores mientras organizan y descartan sus fichas, e intenta adivinar qué están intentando hacer.

### CHOW 吃牌 chīpái

Un chow son tres fichas en una secuencia. Ejemplo:



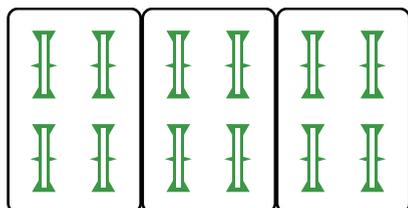
Hay dos tipos de chows:

1. Una **comida oculta** que es secreta y se extrae de la pared cuando es tu turno.
2. Un **alimento expuesto** que se obtiene del descarte de un jugador cuyo turno fue justo antes que el tuyo. Para reclamar un chow, declara "chow" en voz alta, reclama el descarte del jugador anterior y revela tu nueva secuencia de chow para que todos la vean. Después de tu descarte, el juego se reanuda con el jugador a tu derecha.

Nota: Solo puedes reclamar comida de los descartes del jugador a tu izquierda.

### PUNG 碰牌 pèngpái

Un pung consiste en tres fichas idénticas. Ejemplo:



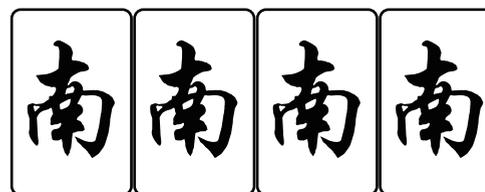
Hay dos tipos de pung:

1. Un **pung oculto** que es secreto y que se extrae de la pared cuando es tuyo doblar.
2. Un **pung expuesto** que se obtiene mediante un descarte de cualquier jugador. Para reclamar un pung, declara "pung" en voz alta antes de que la siguiente persona tome su turno, reclama el descarte del jugador y revela tu nueva secuencia de pung para que todos la vean. Después de tu descarte, el juego se reanuda con el jugador a tu derecha.

Nota: Puedes reclamar pungs de cualquier jugador.

### KONG 开杠 kāigàng

Un kong consiste en cuatro fichas idénticas, pero viene con algunas reglas especiales. Ejemplo:



Un **kong oculto** es secreto y se extrae de la pared cuando es tu turno. En ese momento, tienes una opción: declarar tu **kong** a los demás jugadores o mantenerlo en secreto. Si lo declaras, coloca las cuatro fichas boca abajo frente a tu mano, roba una ficha de reemplazo del "Muro Muerto" y luego descarta una ficha para finalizar tu turno. De lo contrario, puedes mantener el kong en tu mano para tener la flexibilidad de usar tres de las fichas como pung y las fichas restantes como chow. Siempre puedes declarar un kong oculto más adelante durante tu turno después de robar una ficha de la pared o una ficha de reemplazo.

Un **kong expuesto** se obtiene si cualquier jugador lo descarta. Para reclamar un kong, declara "kong" en voz alta, reclama el descarte y revela la nueva secuencia de kong para que todos la vean. Luego, roba una ficha de reemplazo del 'Muro muerto' y descarta una ficha. El juego continúa hacia la derecha con el siguiente jugador.

Nota: Puedes reclamar kongs de cualquier jugador.

## Jugar en rondas

El juego comienza con el crupier (Este). El crupier finaliza su turno descartando una ficha boca arriba en el centro de la mesa. Recuerde, el crupier comenzó con 14 fichas, por lo que ahora tendrá 13 fichas, al igual que todos los demás jugadores.

El juego continúa en sentido contrario a las agujas del reloj, siendo Sur el siguiente en tomar el turno. Sur tiene la opción de 1) reclamar el descarte de Norte si puede usarse para hacer un chow, pung o kong, o 2) robar una ficha del Live Wall.

Nota: Si Oeste o Norte pueden usar el descarte de Este para hacer un pung o kong, pueden declarar pung/kong y reclamar el descarte. Si declara pung/kong, entonces tomaría su turno (saltándose hacia el Sur) reclamando el descarte, revelando el pung/kong (sacando una ficha de reemplazo de la pared muerta si se declaró kong) y luego descartando una ficha. El juego continuaría entonces con el jugador a la derecha del jugador que declaró pung/kong.

Si nadie reclama el descarte de Este, entonces Sur tomaría su turno robando una ficha del Live Wall y luego descartando una ficha boca arriba en el centro de la mesa. Luego, el juego continúa en el sentido contrario a las agujas del reloj alrededor de la mesa hacia el Oeste, luego hacia el Norte y luego nuevamente hacia el Este.

Este proceso continúa a medida que cada jugador intenta mejorar su mano, gritando regularmente "pung", "chow" y "kong". Se debe tener precaución aquí: dado que los demás jugadores ven cada ficha que descartas, no pasará mucho tiempo antes de que descubran qué tipo de mano estás tratando de construir.

Nota: Si varios jugadores quieren reclamar un descarte, el descarte va al jugador con mayor prioridad según lo siguiente:

1. Declarar Mahjong (explicado en la siguiente sección)
2. Pung o Kong
3. comida

## 6. Llamar Mahjong (Ganar el juego) 和牌 húpái

Una mano ganadora en Mahjong consiste en una combinación de 4 conjuntos de chows, pungs o kongs más 1 par.

Un jugador puede robar la ficha ganadora de la pared en su turno, en cuyo caso declaran "Mahjong" y revelan su mano. Un jugador también puede ganar con un

descarte de otro jugador. En este caso, el jugador declara "Mahjong" para reclamar la ficha descartada y luego revela su mano.

Una vez que se declara Mahjong, el juego termina y es hora de anotar la mano del ganador.

También puede ocurrir que nadie haya declarado Mahjong, pero te quedes sin fichas en la pared. En este caso, el juego actual termina en empate sin ganador.

## 7. Puntuación 算牌 suànpái

Hay muchas formas de puntuar la mano del ganador.

Una forma tradicional china es la siguiente. El valor de la mano del jugador ganador está determinado por el número de "fanáticos" (番 fān) que gana. Según el cuadro adjunto, una mano puede valer desde cero fanáticos para la muy fácil "mano de pollo" (鸡和 jīhé) hasta 88 fanáticos para algo extraordinario como el juego único. "trece huérfanos" de por vida (十三幺 shísānyāo). Además, cada ficha de flor y estación añade un abanico extra a la puntuación del jugador ganador (o se añade un abanico si no tienes ninguno).

Si Mahjong fue declarado como resultado de un descarte de otro jugador, entonces el que descartó la ficha ganadora es el único obligado a pagar al ganador. Si Mahjong se logró por sorteo propio, los otros tres participantes pagan al ganador. El pago se basaría en la puntuación acordada al comienzo del juego. Por ejemplo, 1 "ventilador" = 1 chip.

Hay muchísimas variaciones de las reglas de puntuación. La puntuación es donde entran en juego las variaciones y tradiciones regionales entre familias y amigos. ¡Así que inventa algunas reglas y tradiciones propias, diviértete y mantente siempre abierto a nuevas formas de jugar!

## 8. Terminar el juego

Once the winner has been paid, you can begin another game. If the dealer won the hand, or there was no winner due to the tiles running out, then the dealer stays the same for the next game. Otherwise, the person to the right of the dealer becomes the new dealer.

Una vez que se haya pagado al ganador, podrá comenzar otro juego. Si el crupier ganó la mano, o no hubo ganador debido a que se acabaron las fichas, el crupier permanece igual para el siguiente juego. De lo contrario, la persona a la derecha

del distribuidor se convierte en el nuevo distribuidor.

Un juego completo de Mahjong consta de 4 rondas (cada ronda es un ciclo en el que Este SuroOesteNorte es el repartidor), para un mínimo de 16 juegos individuales. Este número podría ser mucho mayor si el crupier gana y continúa siéndolo durante algunos juegos antes de cerrar el trato.

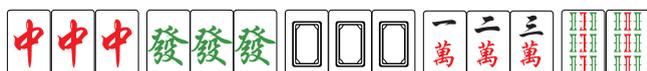
## EJEMPLOS DE PUNTUACION

### 88 Fans 八十八番

Cuatro grandes vientos  
大四喜



Los 3 grandes dragones  
大三元



Todo verde 绿一色



Pares desplazados 九莲宝灯



Trece huérfanos 十三么



### 64 Fans 六十四番

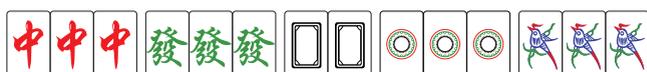
Todas las terminales 清么九



Pequeños cuatro vientos  
小四喜



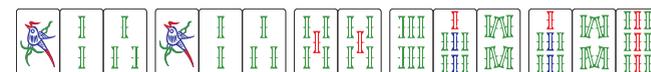
Pequeños 3 dragones 小三元



Todos los honores  
字一色

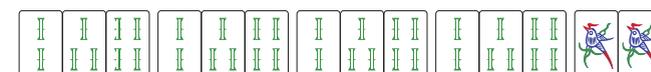


Chow persigue 一色双龙会

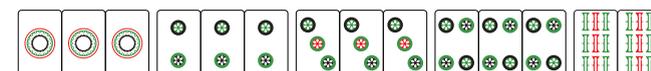


### 48 Fans 四十八番

Perro Chow cuadrúpedo  
一色四同顺



Cuatro Pungs 一色四节高



### 32 Fans 三十二番

Cuatro Chows 一色四步高



3 Reyes 三杠

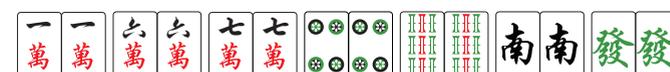


Todos los honores 混么九



### 24 Fans 二十四番

Siete pares 七对



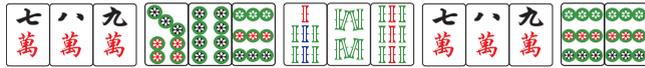
Mayores honores 七星不靠



Descarga completa  
清一色



Azulejos superiores 全大



### 16 Fans 十六番

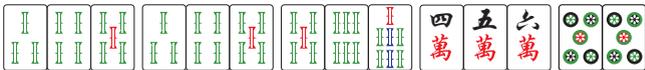
Puro recto 清龙



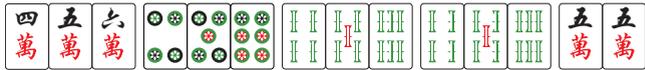
3 Chow del mismo palo  
三色双龙会



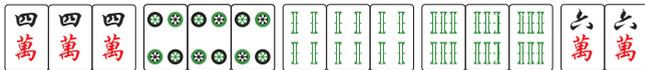
Chow puro 一色三步高



Todos los cincos 全带五



Triple punción 三同刻

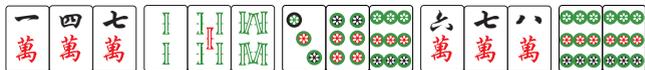


### 12 Fans 十二番

Tejido recto 全不靠



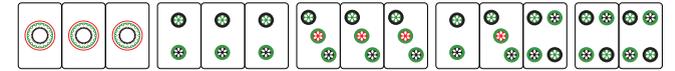
Honores menores 组合龙



Los cuatro superiores 大于五



Cuatro inferiores 小于五

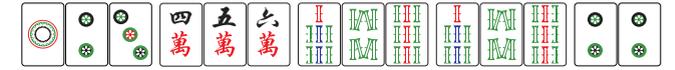


Tres grandes vientos 三风刻

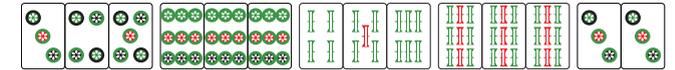


### 8 Fans 八番

Mixto recto 花龙



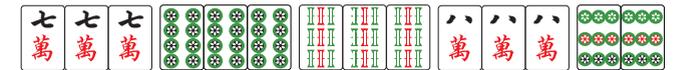
Azulejos reversibles 推不倒



3 Chow mixtos 三色三同顺



Pungs mixtos 三色三节高



### 6 Fans 六番

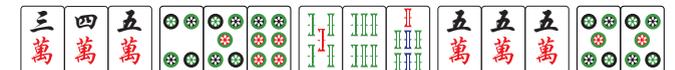
Todos los Pungs 碰碰和



Un tipo 混一色



Chow mixto 三色三步高



Todos los tipos 五门齐



## 4 Fans 四番

Mano exterior 全带幺



Dos Kongs fusionados 双明幺



## 2 Fans 二番

Dragón Pung 箭刻



Viento predominante (viento de mesa) 圈风刻



Viento del asiento (viento del asiento) 门风刻



Todos los Chow 平和



Cerdo de baldosas 四归一



Dos Pungs Ocultos 双暗刻



Kong oculto 暗杠



## 1Fan 一番

Pure Double Chow 一般高



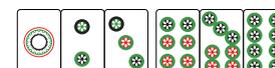
Chow doble mixto 喜相逢



Recta corta 连六



Dos chows terminales 老少副



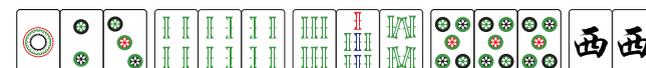
Pung de Terminales 幺九刻



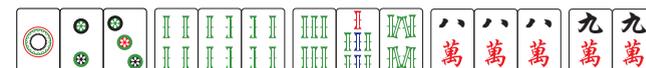
Kong fusionado 明杠



Una demanda sin efecto 缺一门



Sin honores 无字



Azulejos de flores 花牌



## 0Fan 无番

Mano de pollo 鸡和



Chows, pungs, kongs y ojos con varios trajes (no consistentes). Esta mano es demasiado fácil: ¡evítala!