A close-up photograph of mahjong tiles and dice. In the upper left, there are several stacks of tiles with a gold, textured top surface and white bottom surfaces. In the lower right, two white dice are visible, one showing a red pips and the other showing black pips. A portion of a white tile with a blue character is also visible. The items are on a dark, possibly black, tray with gold-colored patterns. The background is a dark wooden surface.

visit us on the web
www.ymimports.com

Copyright 2026 Yellow Mountain Imports Inc.



**YELLOW
MOUNTAIN**
IMPORTS

www.ymimports.com

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 maratonianas 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 fukienés son solo algunas de las innumerables variaciones del juego básico. En este manual, te ayudaremos a comenzar rápidamente con reglas sencillas de mahjong basadas en el juego cantonés (una variante común para empezar) para explicar el flujo del juego, términos en inglés y chino mandarín, y puntuación basada en las reglas oficiales chinas (lista de fans MCR). 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 completa una mano ganadora (normalmente 14 fichas: cuatro grupos y una pareja) y, por tanto, “llama a Mahjong”, finaliza la ronda. 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 FICHAS

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.

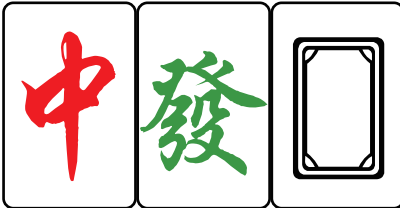
Las 144 fichas se dividen en cuatro grupos con sus subgrupos:

1. HONORES (28 fichas)

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

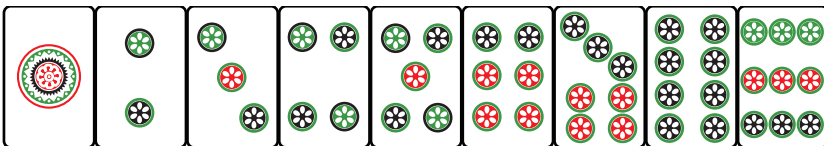


Dragones (三元牌, sānyuánpái) (12 fichas – 4 de cada uno)

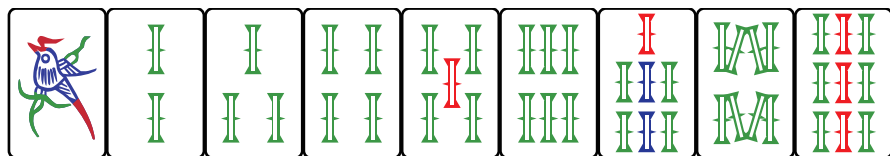


2. PALOS (108 fichas)

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



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



Caracteres o Craks (万字牌, wànzipái) (36 fichas – 4 de cada uno)



3. FICHAS DE FLORES y ESTACIONES (花牌, huāpái) (8 fichas)



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

Si un jugador roba una ficha de Flor o de Estación, debe exponerla inmediatamente, dejarla a un lado y robar una ficha de reemplazo del “Muro muerto”. Si esto ocurre durante tu turno, roba la ficha de reemplazo inmediatamente y luego descarta una ficha como de costumbre. Hay dos ventajas de poseer fichas de flores y estaciones:

1. Cada ficha de Flor o de Estación añade 1 fan extra a la puntuación final.
2. (Regla opcional) Algunas reglas de casa otorgan una victoria inmediata si un jugador reúne las ocho fichas de Flores/Estaciones. Otros grupos solo las cuentan como bonificación. Pónganse de acuerdo antes de comenzar.

4. BLANCOS

Su conjunto puede contener varias fichas en blanco. Estas son repuestos en caso de que extravíes 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 el muro.

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



Norte



Sur



Este



Oeste

B. Indicadores giratorios



¡EMPIECE A JUGAR!

El Mahjong chino se puede dividir fácilmente en **ocho** etapas:

- Disposición de los asientos (方位, fāngwèi)
- Elija el crupier (打庄, dǎzhuāng)
- Mezclar y construir el muro (叠牌, diépái)
- Romper el muro (开牌, kāipái)
- Colocación de las fichas (做牌, zuòpái)
- ¡Llame a Mahjong! (和牌, húpái)
- Puntuación (算牌, suànpái)
- 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.

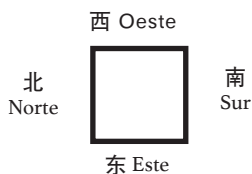
Mahjong es único en el sentido de que no existen reglas estrictas para jugar, y si los jugadores de mahjong se reúnen desde diferentes lugares, primero deben ponerse de acuerdo sobre las reglas. Algunos dicen que esto es lo que le da al mahjong su encanto especial.

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.

• Disposición de los asientos (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 “este-sur-oeste-norte”, 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, **mezclarlas**, y cada jugador elige una ficha para determinar su asiento.

- Elija el crupier (打庄, dazhuāng)

El jugador sentado en “Este” comienza como crupier. 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”.

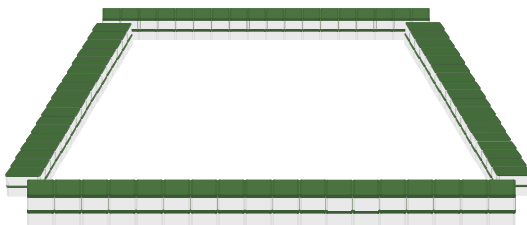
La forma más sencilla es que cada jugador lance los dados por turno. El jugador con el número más alto se convierte en el crupier y ahora es “Este”.

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 crupier y ahora es “Este”.

- Mezclar y construir el muro (叠牌, dié pái)

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

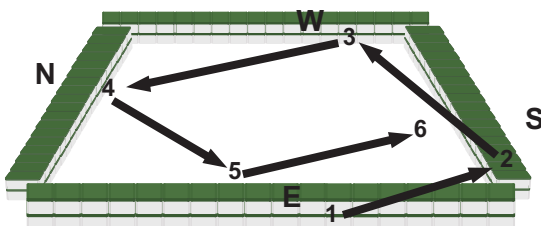
Luego, cada jugador construye un muro de fichas de 18 fichas de largo y dos fichas de alto. Se verá como la imagen a continuación:



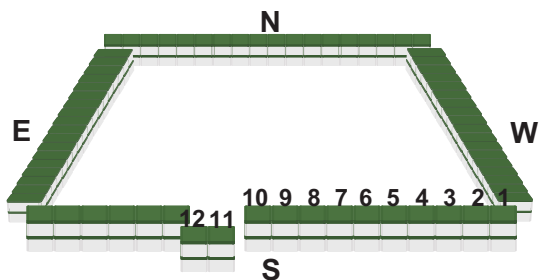
• Romper el muro (开牌 , kāipái)

Primero, para determinar de qué lado comenzar a romper el muro, el crupier (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.

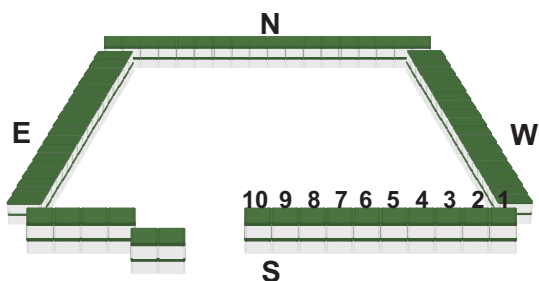
El jugador sentado en el lado elegido para romper el muro luego tira los dados y suma el total de su tirada y el total de la tirada del crupier para determinar por dónde empezar a romper el muro. Comenzando desde el lado derecho del muro del jugador elegido, cuente la pila de fichas (de derecha a izquierda) hasta alcanzar el total de ambas tiradas de dados. El muro se rompe 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). Las fichas a la izquierda de la ruptura forman el Muro vivo (de ahí se roban fichas). Una pequeña sección reservada cerca de la ruptura es el Muro muerto (a la derecha de la ruptura); se usa para robar fichas de reemplazo (por Kongs y por Flores/Estaciones). Antes de empezar, pónganse de acuerdo sobre cuántas pilas forman el Muro muerto (una guía sencilla para principiantes es reservar 7 pilas / 14 fichas).



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 el muro Sur comenzando de derecha a izquierda. Luego, el crupier se queda con las pilas 11 y 12.



El siguiente jugador, a la derecha del crupier, continúa donde lo dejó el crupier 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. Las fichas se roban del Muro vivo a partir de la ruptura, siguiendo el orden del muro.

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 crupier toma su segunda ficha. Después, el crupier descarta una ficha para comenzar la ronda.

Si robas una ficha de Flor o de Estación, expónla, déjala a un lado, roba la ficha de reemplazo del “Muro muerto” inmediatamente y luego descarta una ficha como de costumbre.

- Colocación de las fichas (做牌 , zuòpái)

Ahora comienza la estrategia. Cada jugador ordena las fichas de su mano (en un estante, si lo usan) de forma lógica para empezar a construir una MANO DE MAHJONG perfecta.

El objetivo del mahjong: unir tus fichas en una MANO DE MAHJONG ganadora, como un CHOW, PUNG o KONG oculto o expuesto.

Nota: Comienza organizando tus fichas con las coincidencias obvias a la izquierda y las fichas que te gustaría descartar a la derecha. Es posible que cambies 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:



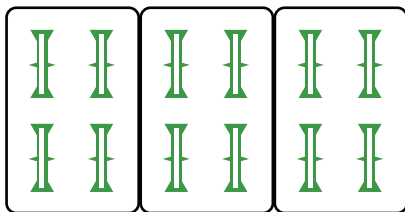
Hay dos tipos de chows:

1. Un chow oculto, que se obtiene robando fichas del muro cuando es tu turno.
2. Un chow expuesto, que se obtiene a partir del último descarte del 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 un chow con el último descarte del jugador a tu izquierda.

• PUNG (碰牌, pèngpái)

Un pung consiste en tres fichas idénticas. Ejemplo:



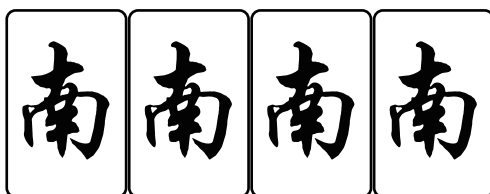
Hay dos tipos de pung:

1. Un pung oculto, que se obtiene robando fichas del muro cuando es tu turno.
2. Un pung expuesto que se obtiene mediante un descarte de cualquier jugador. Para reclamar un pung, di 'pung' en voz alta **inmediatamente** (antes de que el siguiente jugador robe o reclame el descarte), 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 (杠, gàng)

Un kong consiste en cuatro fichas idénticas. Cuando formas un kong, debes declararlo y colocarlo frente a ti.



- Para un kong oculto, coloca las cuatro fichas boca abajo como un grupo.
- Para un kong expuesto (declarado), coloca las cuatro fichas boca arriba como un grupo.

Después de declarar cualquier kong, roba inmediatamente una ficha de reemplazo del Muro muerto. Luego continúa tu turno con normalidad y descarta una sola ficha.

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 Este si puede usarse para hacer un chow, pung o kong, o 2) robar una ficha del Muro vivo.

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 uno de ellos declara pung/kong, entonces toma su turno (saltándose a Sur) reclamando el descarte, revelando el pung/kong (sacando una ficha de reemplazo del Muro muerto si se declaró kong) y luego descartando una ficha. El juego continúa 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 Muro vivo 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. Chow

• **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. Algunas manos ganadoras especiales (como Siete pares) no siguen esta estructura; usa la tabla de puntuación si tu grupo permite estas manos.

Un jugador puede robar la ficha ganadora del muro en su turno; en ese caso declara "Mahjong" y revela su mano completa (14 fichas). 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 el muro. En este caso, el juego actual termina en empate sin ganador.

• **Puntuación (算牌 , suànpái)**

Hay muchas formas de puntuar la mano del ganador.

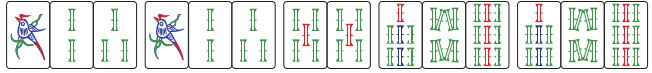
Una forma tradicional china es la siguiente. El valor de la mano del jugador ganador está determinado por el número de fan (番 fān) que obtiene. Según el cuadro adjunto, una mano puede valer desde 0 fan para la muy fácil “mano de pollo” (鸡和 jīhú) hasta 88 fan para algo extraordinario como “trece huérfanos” (十三幺 shísānyao). En muchas reglas oficiales (estilo torneo), una mano ganadora debe alcanzar un mínimo de fan (a menudo 8 fan) para ser válida. Si juegan de forma casual, pueden ignorarlo; solo pónganse de acuerdo antes de empezar.

Además, cada ficha de flor y estación añade 1 fan extra a la puntuación del jugador ganador. (Regla opcional de casa: algunos grupos añaden 1 fan si no tienes ninguna.) 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 fan = 1 ficha.

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!

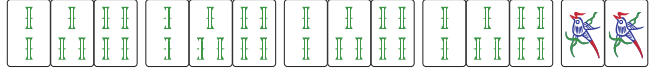
Chows puros
一色双龙会



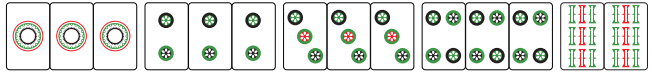
Incluye dos chows terminales (123 y 789) del mismo palo (cada uno aparece dos veces), más una pareja de 5 de ese palo.

• 48 Fans (四十八番)

Cuatro chows idénticos (un solo palo) 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 Kongs
三杠



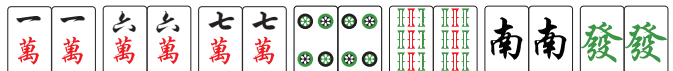
Terminales y honores
混幺九



Incluye 1s, 9s y fichas de honor (vientos y dragones)

• 24 Fans (二十四番)

Siete pares
七对



Mayores honores
七星不靠



Color completo
清一色



Fichas superiores
全大

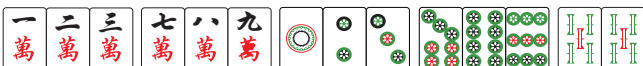


• 16 Fans (十六番)

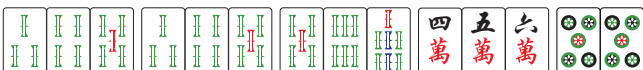
Puro recto
清龙



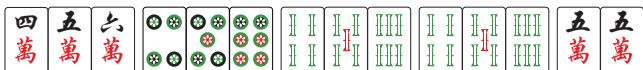
3 Chows en tres palos
三色双龙会



Chow puro escalonado
一色三步高



Todos los cincos
全带五

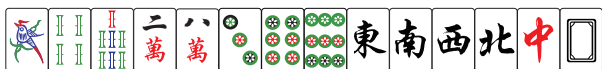


Triple Pung
三同刻

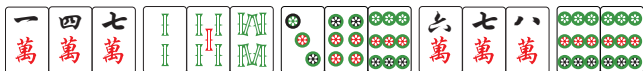


• 12 Fans (十二番)

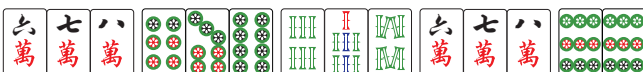
Tejido recto
全不靠



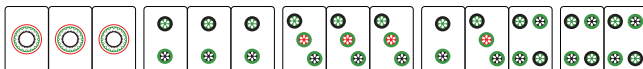
Honores menores
组合龙



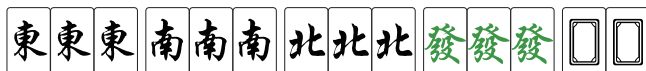
Los cuatro superiores
大于五



Cuatro inferiores
小于五



Tres grandes vientos
三风刻

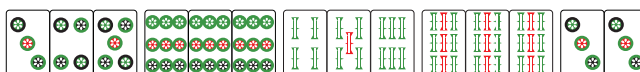


• 8 Fans (八番)

Mixto recto
花龙



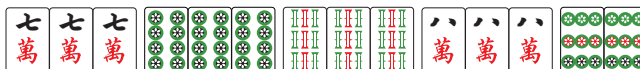
Fichas reversibles
推不倒



3 Chows mixtos
三色三同顺

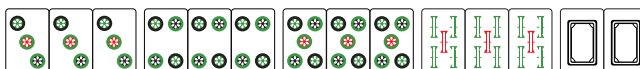


Pungs mixtos
三色三节高



• 6 Fans (六番)

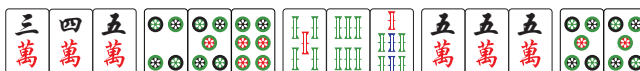
Todos los Pungs
碰碰和



Un solo palo con honores
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 expuestos (2 kongs expuestos)
双明杠



• 2 Fans (二番)

Dragón Pung
箭刻



Viento predominante (viento de mesa)
圈风刻



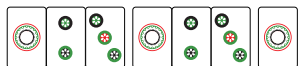
Viento del asiento (viento del jugador)
门风刻



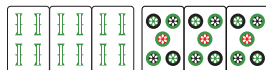
Todos los Chow
平和



Acaparador de fichas
四归一



Dos pungs ocultos
双暗刻



Kong oculto
暗杠



• I Fan (一番)

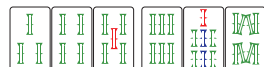
Chow doble puro
一般高



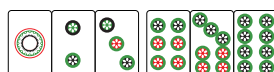
Chow doble mixto
喜相逢



Recta corta
连六



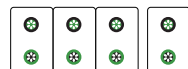
Dos chows terminales
老少副



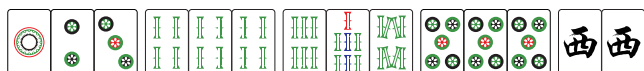
Pung de terminales
幺九刻



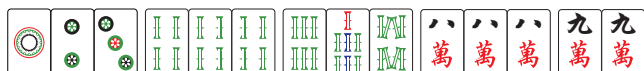
Kong expuesto
明杠



Un palo faltante
缺一门



Sin honores
无字



Fichas de flores
花牌



• o Fan (无番)

Mano de pollo
鸡和



Chows, pung, kongs y ojos con palos mixtos. Esta mano no tiene valor en la puntuación – evítala salvo en reglas de casa.



**YELLOW
MOUNTAIN
IMPORTS**

www.ymimports.com

Version 1-50

©2026 Yellow Mountain Imports Inc