Aprende a jugar MAHJONG CHINO (Edición de Cartas)

www.ymimports.com

Introducción

El Mahjong chino es un juego de habilidad, estrategia y azar para cuatro jugadores. Esta edición de cartas sigue reglas de estilo cantonés adaptadas para principiantes y un sistema de puntuación simplificado basado en la lista de fan de las Reglas de Competición de Mahjong (MCR), adaptado para el uso de cartas de Mahjong chino en lugar de fichas.

El objetivo del juego es ser el primer jugador en completar una mano ganadora — 14 cartas organizadas en cuatro combinaciones y un par — y declarar "¡Mahjong!".

Existen numerosas variantes regionales del Mahjong chino (cantonés, shanghainés, taiwanés, de Fujian y muchas más), cada una con sus propias reglas y métodos de puntuación. Esta guía enseña una versión adaptada para principiantes; si tu grupo reúne a jugadores de distintas tradiciones, poneos de acuerdo sobre las reglas de la casa antes de empezar.

Contenido del juego

Este mazo de cartas de Mahjong chino incluye:

- **144 cartas de Mahjong chino, que representan:**
- Palos (Dots, Bams, Craks)
- Vientos (Este, Sur, Oeste, Norte)
- Dragones (Rojo, Verde, Blanco)
- Flores y Estaciones

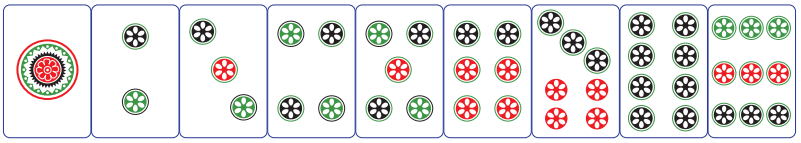
No se incluyen dados, atriles, indicadores de viento ni fichas/palitos de apuesta. Solo hay que barajar y repartir.

Resumen del mazo de cartas

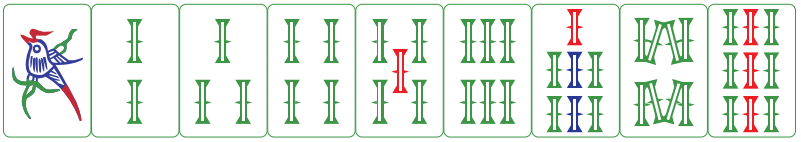
Las 144 cartas se dividen en tres grupos con sus subgrupos:

Palos (108 cartas)

- Círculos o Dots (筒子牌, tǒngzǐpái) — 36 cartas, 4 de cada una, numeradas del 1 al 9



- Bambúes o Bams (索子牌, suǒzǐpái) — 36 cartas, 4 de cada una, numeradas del 1 al 9



- Caracteres o Craks (万子牌, wànzipái) — 36 cartas, 4 de cada una, numeradas del 1 al 9



Cartas de honor (28 cartas)

- Vientos (风牌, fēngpái) — 16 cartas, 4 de cada uno: Este, Sur, Oeste, Norte



- Dragones (三元牌, sānyuánpái) — 12 cartas, 4 de cada uno: Rojo, Verde, Blanco



Cartas de Flor y Estación (花牌, huāpái) (8 cartas)

Muchos jugadores chinos optan por jugar sin las cartas de Flor y Estación. En ese caso, la partida se juega con 136 cartas. Si estás

descubriendo el juego por primera vez, quizás también quieras dejarlas de lado. Las cartas de Flor y Estación funcionan así:



Si un jugador roba una carta de Flor o Estación, debe exponerla de inmediato, apartarla y robar una carta de reemplazo de la Reserva (ver "Barajar y repartir", más abajo). Si esto ocurre durante su turno, roba de inmediato la carta de reemplazo y luego descarta una carta con normalidad.

Las cartas de Flor y Estación ofrecen dos ventajas:

1. En el sistema de puntuación basado en las MCR, cada carta de Flor o Estación añade 1 fan a la puntuación final una vez que la mano ya está calificada para ganar. Los fan de Flor y Estación no cuentan para el mínimo de 8 fan de las MCR.
2. Algunas reglas de la casa otorgan una victoria inmediata de la mano en curso si un jugador reúne las ocho cartas de Flor y Estación. Otros grupos las cuentan solo como puntos extra. Poneos de acuerdo sobre esta regla antes de empezar a jugar.

Número de jugadores

- 4 jugadores, sentados alrededor de una mesa.

Referencia de puntuación

En esta guía, la puntuación del Mahjong chino sigue la lista de fan de las MCR (de 1 a 88 fan). A diferencia de algunas variantes de Mahjong, la referencia de puntuación completa — la lista completa de combinaciones y ejemplos — aparece más adelante en esta misma guía (ver "Puntuación", más abajo), de modo que no se necesita una tarjeta de puntuación aparte. Consúltala para:

- confirmar el valor en fan de una mano
- verificar el mínimo de 8 fan de las MCR para las manos ganadoras
- confirmar las reglas de puntuación/pago que usa tu grupo

¡Empecemos a jugar!

El Mahjong chino de cartas se divide fácilmente en seis pasos:

- Determinar los asientos y el repartidor (方位, fāngwèi / 打庄, dǎzhuāng)
- Barajar y repartir (叠牌, diépái)
- Organizar tus cartas (做牌, zuòpái)
- Jugar los turnos
- ¡Declarar Mahjong! (和牌, húpái)
- Puntuación (算牌, suànpái)

La mayoría de las variaciones entre las distintas formas de jugar al Mahjong en China se dan en el paso 1 (disposición de asientos) y en el último paso (puntuación). El número de cartas utilizadas también varía.

Lo particular del Mahjong es que no existen reglas fijas e inmutables: cuando se reúnen jugadores de Mahjong de distintos orígenes, primero deben ponerse de acuerdo sobre las reglas. Algunos dicen que eso es justamente lo que le da al Mahjong su encanto especial.

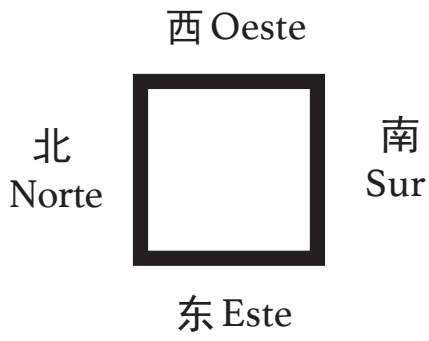
Es importante poneos de acuerdo sobre la puntuación (volveremos a ello) y sobre el uso de fichas de puntuación o dinero. Con fichas: asigna un valor a cada tipo de ficha y da a cada jugador el mismo total inicial, por ejemplo 1000 puntos. Con dinero: acordad de antemano la cantidad inicial y las unidades utilizadas.

Determinar los asientos y el repartidor (方位, fāngwèi / 打庄, dǎzhuāng)

La disposición de los asientos es importante para los jugadores de Mahjong chino por dos razones. Primero, el asiento que ocupes puede traer buen o mal feng shui (un sistema chino de geomancia basado en

los puntos cardinales y la disposición de los objetos del hogar). Segundo, sería demasiado fácil para dos jugadores confabularse descartando deliberadamente cartas favorables que el otro pudiera reclamar (volveremos a ello) — por eso es mejor determinar los asientos al azar y cambiarlos entre partidas. Los principiantes pueden saltarse este paso y simplemente sentarse donde quieran.

> *Nota: la disposición de asientos en el Mahjong chino no sigue una brújula occidental. Sigue el orden chino "Este-Sur-Oeste-Norte", en sentido antihorario alrededor de la mesa.*



Esta edición de cartas no incluye dados ni indicadores de viento, por lo que los asientos y el primer repartidor se determinan de forma distinta a la versión de fichas.

El método sencillo: elegid a un jugador para ser Este (el repartidor) en la primera partida. Para una partida informal, elegid a Este al azar y dejad que los otros tres jugadores se sienten donde quieran.

Para un enfoque más tradicional: barajad el mazo completo, y luego cada jugador roba una carta y la revela. Comparad las cartas robadas así: las cartas de honor superan a las cartas de palo, y los Dragones superan a los Vientos; entre las cartas de palo, los números más altos superan a los más bajos, sin importar el palo. El jugador que robó la carta más alta se convierte en el repartidor y ocupa el asiento "Este". Los otros tres jugadores ocupan los otros tres asientos, en el orden que prefieran, y el juego avanza en sentido antihorario desde Este: Este, Sur, Oeste, Norte.

En caso de empate por la carta más alta, solo los jugadores empatados

vuelven a robar para desempatar. Una vez determinados los asientos y el repartidor, devolved todas las cartas robadas al mazo antes de continuar con el siguiente paso.

Barajar y repartir (疊牌, diépái)

> *Nota: el Mahjong chino se juega tradicionalmente con un muro físico de fichas, que se construye y luego se abre en un punto determinado por una tirada de dados — un ritual con mucho encanto, pero que requiere fichas. Esta edición de cartas sustituye ese ritual por un simple barajado y reparto, para poder jugar en cualquier lugar donde un juego completo de fichas no resulte práctico.*

Si juegas con las 144 cartas, barájalas bien y forma un único mazo boca abajo en el centro de la mesa.

Empezando por el repartidor (Este) y continuando en sentido antihorario, reparte 13 cartas a cada jugador, y luego da una carta adicional al repartidor, de modo que el repartidor tenga 14 cartas y todos los demás jugadores tengan 13.

Si juegas sin las ocho cartas de Flor y Estación, como se explicó antes, usa 136 cartas en su lugar y reparte de la misma manera.

Después de repartir, aparta las siguientes 14 cartas de la parte superior del mazo restante, boca abajo, sin mirarlas. Esta es la Reserva. Las cartas de la Reserva solo se roban como cartas de reemplazo — para las cartas de Flor/Estación y los Kongs, como se explica más abajo — nunca como robo normal de turno. Las cartas restantes forman el Mazo, usado para los robos normales de turno.

Antes de que el repartidor haga su primer descarte, cada jugador revisa las cartas que le fueron repartidas. Si un jugador tiene una carta de Flor o Estación, debe exponerla de inmediato, apartarla y robar una carta de reemplazo de la Reserva. Si la carta de reemplazo también es una carta de Flor o Estación, la expone y roba otra carta de reemplazo. Esto se repite hasta que el jugador reciba una carta que no sea ni Flor ni

Estación. Una vez reemplazadas todas las cartas de Flor y Estación iniciales, el repartidor descarta una carta para abrir la mano.

Si un jugador roba una carta de Flor o Estación durante la partida, procede de la misma manera: la expone, la aparta y roba una carta de reemplazo de la Reserva antes de continuar su turno. Las cartas de Flor y Estación se contabilizan más adelante, en la puntuación.

Organizar tus cartas (做牌, zuòpái)

Ahora empieza la estrategia. Organiza las cartas de tu mano — la mayoría de los jugadores las despliegan en abanico para ser los únicos en ver sus caras — en un orden lógico, mientras vas construyendo una MANO DE MAHJONG ganadora.

El objetivo del Mahjong es construir una MANO DE MAHJONG ganadora, normalmente compuesta por cuatro combinaciones y un par. Cada combinación puede ser un CHOW, un PUNG o un KONG, y las combinaciones pueden estar ocultas o expuestas.

> *Nota: empieza por organizar tus cartas separando las combinaciones evidentes de las cartas que quieres descartar. Puedes cambiar de opinión más adelante, pero es un buen punto de partida. Observa con atención a los demás jugadores mientras organizan y descartan sus cartas, e intenta adivinar qué están tratando de formar.*

CHOW (吃牌, chīpái)

Un chow se compone de tres cartas consecutivas del mismo palo.

Existen dos tipos de chow:

1. Un chow oculto se forma enteramente con cartas robadas del Mazo y mantenidas ocultas en la mano.
2. Un chow expuesto se forma reclamando la última carta descartada por el jugador situado a tu izquierda. Para reclamar un chow, anuncia "chow" en voz alta, toma la carta descartada y revela el

chow completo para que todos los jugadores lo vean. Luego descarta una carta. El juego continúa con el jugador situado a tu derecha.



Nota: una carta descartada solo puede ser reclamada para un chow por el jugador situado a tu izquierda.

PUNG (碰牌, pèngpái)

Un pung se compone de tres cartas idénticas.

Existen dos tipos de pung:

1. Un pung oculto se forma enteramente con cartas robadas del Mazo y mantenidas ocultas en la mano.
2. Un pung expuesto se forma reclamando una carta descartada por cualquier jugador. Para reclamar un pung, anuncia de inmediato "pung" en voz alta — antes de que el siguiente jugador robe o reclame la carta descartada —, toma la carta descartada y revela el pung completo para que todos los jugadores lo vean. Luego descarta una carta. El juego continúa con el jugador situado a tu derecha.



Nota: una carta descartada puede ser reclamada para un pung por cualquier jugador.

KONG (杠, gàng)

Un kong se compone de cuatro cartas idénticas. Cuando formes un kong, debes anunciarlo y colocarlo frente a ti.

- Para un kong oculto, coloca las cuatro cartas boca abajo como una combinación.
- Para un kong expuesto formado a partir del descarte de otro jugador, coloca las cuatro cartas boca arriba.
- Para un kong añadido, agrega la cuarta carta correspondiente a un pung ya expuesto y mantén el kong boca arriba.

Para la puntuación, un kong formado a partir de un descarte y un kong añadido se consideran ambos kongs expuestos.

Después de anunciar cualquier kong, roba una carta de reemplazo de la Reserva. Luego continúa tu turno con normalidad y descarta una carta. El juego continúa con el siguiente jugador a la derecha.



Nota: puedes reclamar un kong expuesto con la última carta descartada por otro jugador, pero debes anunciar "kong" de inmediato — antes de que el siguiente jugador robe o reclame el descarte. Los kongs ocultos y los kongs añadidos se forman únicamente con tus propias cartas.

Jugar los turnos

El juego comienza con el repartidor (Este). El repartidor termina su turno descartando una carta boca arriba en el centro de la mesa. Recuerda que el repartidor empieza con 14 cartas, así que después tiene 13, como todos los demás jugadores.

El juego continúa en sentido antihorario, siendo Sur el siguiente en jugar. Sur puede 1) reclamar el descarte de Este si completa una mano ganadora, un chow, un pung o un kong, o 2) robar una carta del Mazo.

Nota: si Oeste o Norte pueden usar el descarte de Este para formar un pung o un kong, ese jugador puede anunciar de inmediato "pung" o "kong" y reclamar el descarte. Quien reclama actúa al instante, lo que salta el turno

de Sur. Toma el descarte y expone el pung o kong completo. Si se anunció un kong, roba una carta de reemplazo de la Reserva. Luego descarta una carta, y el juego continúa con el jugador situado a su derecha.

Si nadie reclama el descarte de Este, Sur juega su turno robando una carta del Mazo y luego descarta una carta boca arriba en el centro de la mesa. El juego continúa en sentido antihorario hacia Oeste, luego Norte, y de nuevo hacia Este.

Este ciclo continúa mientras cada jugador busca mejorar su mano, anunciando con regularidad "pung", "chow" y "kong". Mantente alerta: como cada carta descartada es vista por los demás jugadores, no tardarán mucho en adivinar qué tipo de mano estás intentando construir.

Nota: si varios jugadores quieren reclamar un mismo descarte, este va al jugador con mayor prioridad, según el siguiente orden:

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

Declarar Mahjong — ganar la mano (和牌, húpái)

Una mano ganadora estándar se compone de cuatro combinaciones — chows, pungs o kongs — y un par. Algunas manos ganadoras especiales, como Seven Pairs, no siguen esta estructura; usa la referencia de puntuación de más abajo si tu grupo permite estas manos.

Un jugador puede robar la carta ganadora del Mazo durante su turno. En ese caso, declara "Mahjong" y revela su mano completa. Un jugador también puede ganar usando el descarte de otro jugador. En ese caso, declara "Mahjong", reclama la carta descartada y revela su mano completa. Una vez declarado Mahjong, la mano en curso termina y es hora de contar los puntos de la mano del ganador.

Una mano ganadora estándar normalmente cuenta con 14 cartas físicas. Cada kong declarado añade una carta física adicional, ya que un kong contiene cuatro cartas pero cuenta como una sola combinación



Si nadie ha declarado Mahjong cuando se agota el Mazo, la mano en curso termina en empate, sin ganador.

Puntuación (算牌, suànpái)

Existen numerosas formas de contar los puntos de la mano del ganador.

En el sistema de puntuación usado para los ejemplos de esta guía, el valor de la mano del jugador ganador se determina por el número de fan (番, fān) que obtiene. Según la lista de fan de las MCR usada para estos ejemplos de puntuación, las combinaciones van de 1 fan a 88 fan. Chicken Hand (鸡和, jīhú) — una mano ganadora que de otro modo valdría 0 fan, sin contar las cartas de Flor — vale 8 fan según las MCR.

Según las MCR, una mano ganadora debe alcanzar al menos 8 fan procedentes de combinaciones distintas a las Flores para ser válida. Los fan de Flor y Estación se suman una vez calificada la mano y no cuentan para este mínimo. Para una partida informal, tu grupo puede elegir un mínimo distinto; poneos de acuerdo antes de empezar.

Cada carta de Flor o Estación añade después 1 fan adicional a la puntuación del jugador ganador. (Regla de la casa opcional: algunos grupos otorgan 1 fan si el jugador ganador no tiene ninguna carta de Flor o Estación.)

Para el sistema de pago simplificado e informal usado en esta guía: si se declara Mahjong reclamando el descarte de otro jugador, solo el jugador que descartó la carta ganadora paga al ganador. Si se logra Mahjong con un robo propio, los otros tres jugadores pagan todos al ganador. Poneos

de acuerdo sobre los valores de pago antes de jugar, por ejemplo 1 fan = 1 ficha.

Existen muchísimas variantes de las reglas de puntuación. Es precisamente en la puntuación donde entran en juego las variaciones regionales y las tradiciones familiares. Así que no dudes en inventar tus propias reglas y tradiciones, ¡diviértete y mantente abierto a nuevas formas de jugar!

Fin de la partida

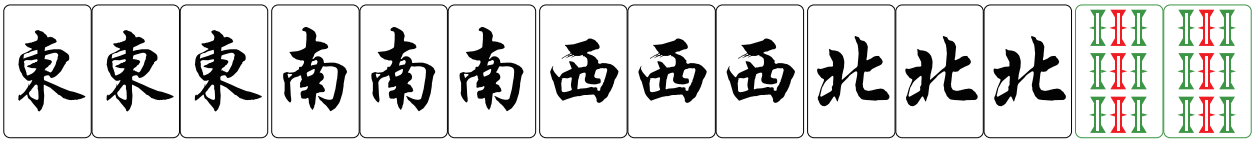
Una vez pagado el ganador, puede comenzar una nueva mano. Si el repartidor ganó la mano, o si esta terminó en empate por falta de cartas para robar del Mazo, el repartidor sigue siendo el mismo en la siguiente mano. De lo contrario, el jugador situado a la derecha del repartidor se convierte en el nuevo repartidor.

Una partida completa de Mahjong consta de 4 rondas. Cada ronda incluye una rotación completa del repartidor: Este, luego Sur, Oeste y Norte. Por tanto, una partida completa incluye un mínimo de 16 manos. El total puede ser mayor si el repartidor gana y sigue siendo repartidor durante varias manos antes de ceder el puesto al siguiente jugador.

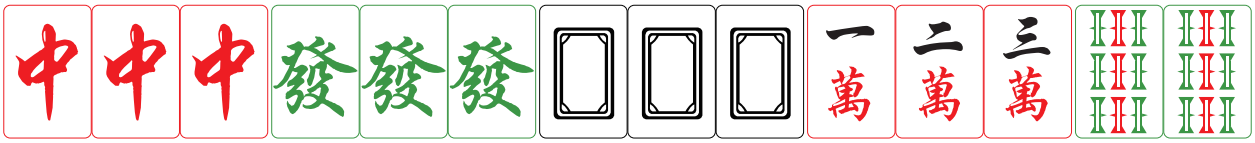
Ejemplos de puntuación

88 fan (八十八番)

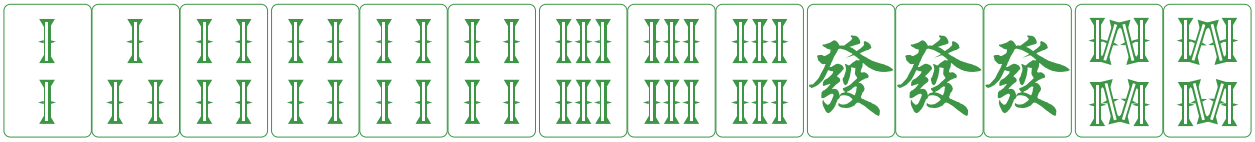
Big Four Winds 大四喜
Cuatro pungs o kongs: un grupo de cada uno de Este, Sur, Oeste y Norte.



Big Three Dragons 大三元
Tres pungs o kongs: un grupo de cada uno de los Dragones Rojo, Verde y Blanco.



All Green 绿一色
Usa únicamente cartas verdes: 2, 3, 4, 6, 8 de Bams además del Dragón Verde.



Nine Gates 九莲宝灯
Un solo palo: 1-1-1-2-3-4-5-6-7-8-9-9-9, más cualquier carta adicional del 1 al 9 del mismo palo.



Thirteen Orphans 十三幺
Una carta de cada terminal (1 y 9) de cada palo, uno de cada Viento, uno de cada Dragón, más un duplicado de cualquiera de estos catorce tipos de carta, formando el par.

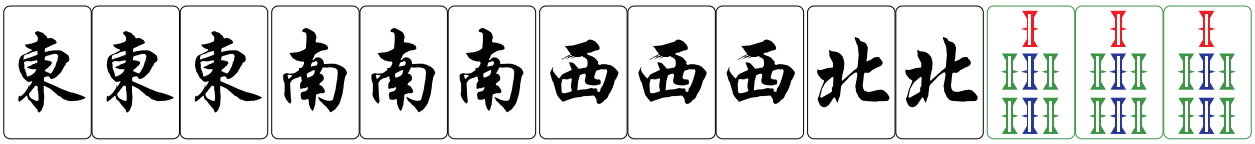


64 fan (六十四番)

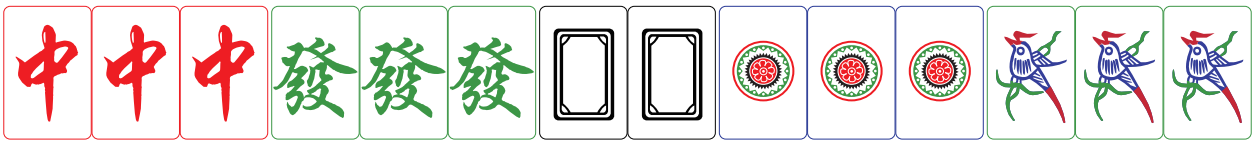
All Terminals 清幺九
Cada combinación y el par usan solo cartas 1 y 9, únicamente en pungs o kongs (sin chows, sin cartas de honor).



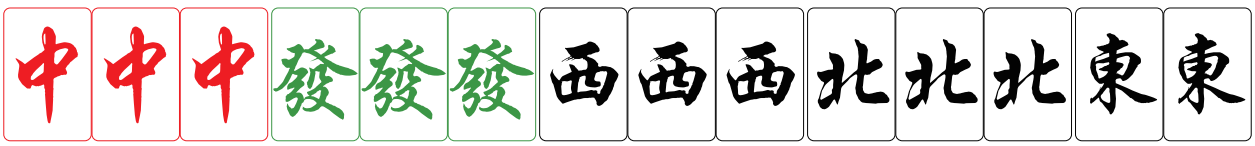
Little Four Winds 小四喜
Tres pungs o kongs de tres Vientos distintos, más un par del cuarto Viento.



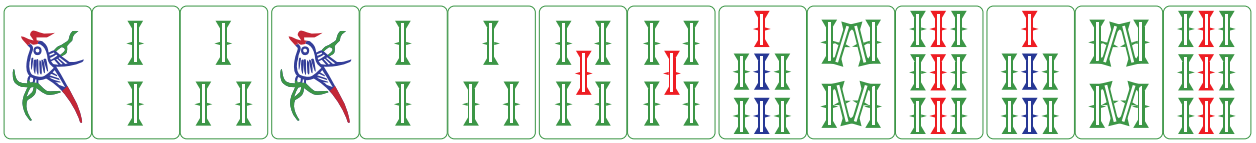
Little Three Dragons 小三元
Dos pungs o kongs de dos Dragones distintos, más un par del tercer Dragón.



All Honors 字一色
Cada combinación y el par están formados enteramente por cartas de Viento y Dragón — sin cartas de palo.

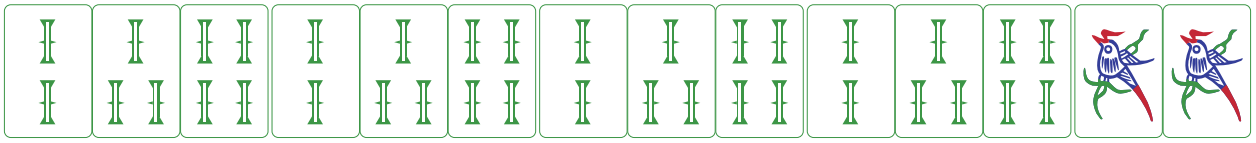


Pure Terminal Chows 一色双龙会
Dos chows terminales (123 y 789) del mismo palo (cada uno presente dos veces), más un par de 5 del mismo palo.

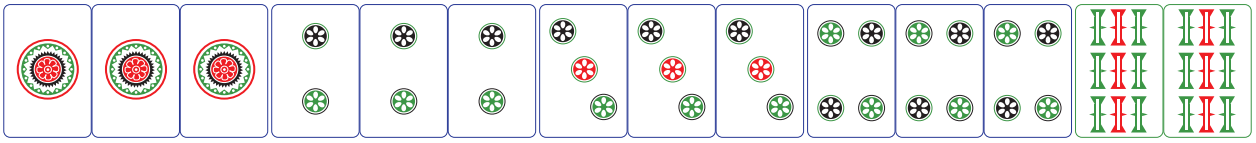


48 fan (四十八番)

Quadruple Chow 一色四同顺
Cuatro chows idénticos del mismo palo (la misma secuencia de tres cartas, repetida cuatro veces).



Four Pure Shifted Pungs 一色四节高
Cuatro pungs del mismo palo con números consecutivos (por ejemplo, pungs de 2, 3, 4 y 5).



32 fan (三十二番)

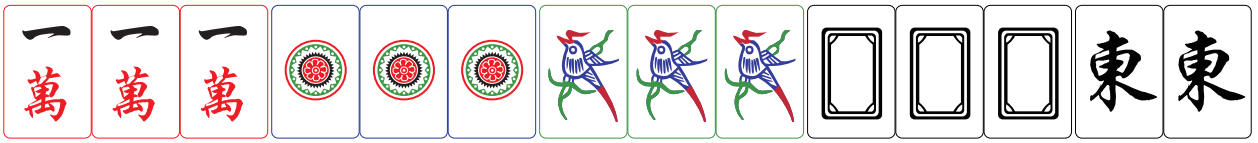
Four Pure Shifted Chows 一色四步高
Cuatro chows del mismo palo, cada uno desplazado una carta respecto al anterior (por ejemplo 2-3-4, 3-4-5, 4-5-6, 5-6-7).



Three Kongs 三杠
Tres kongs cualesquiera (ocultos o expuestos) en la misma mano.

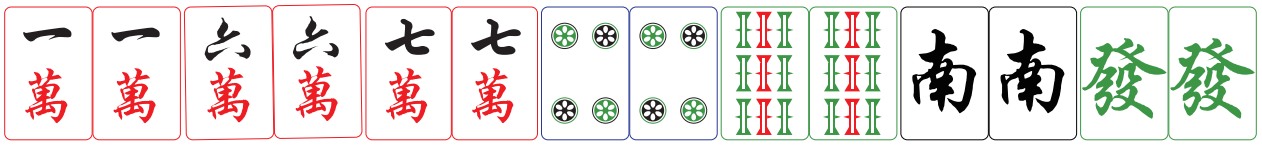


All Terminals and Honors 混么九
Cada combinación y el par usan solo cartas terminales (1 o 9) y/o cartas de honor — sin cartas del 2 al 8.

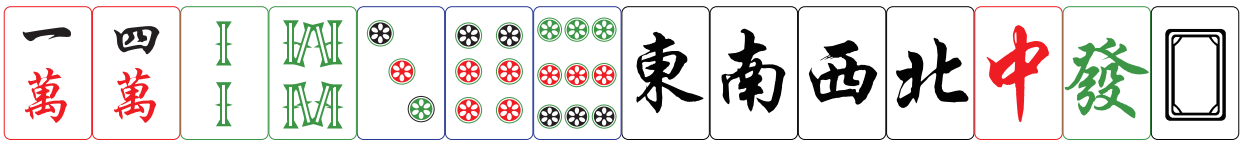


24 fan (二十四番)

Seven Pairs 七对
Siete pares distintos, sin ningún otro tipo de combinación — una estructura de mano propia.



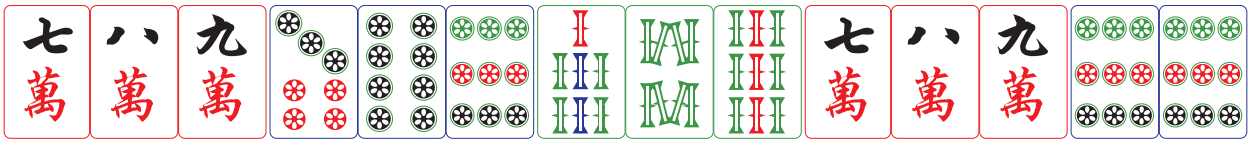
Greater Honors and Knitted Tiles 七星不靠
Una mano especial avanzada que combina los siete tipos de cartas de honor (Vientos y Dragones) con una secuencia entrelazada de números sin pareja en los tres palos, sin combinaciones ni par ordinarios; consulta una referencia MCR completa para la composición exacta.



Full Flush 清一色
Una mano completa que usa un solo palo — sin cartas de honor.



Upper Tiles 全大
Cada carta de la mano es un 7, 8 o 9 — sin cartas de honor.

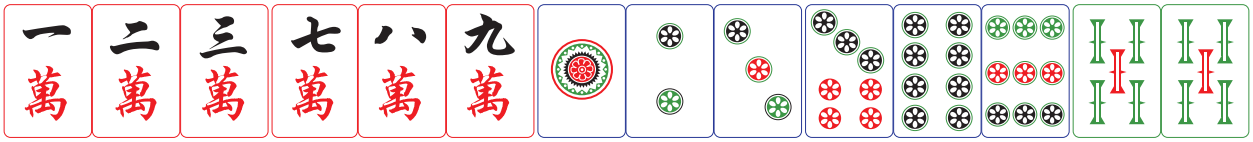


16 fan (十六番)

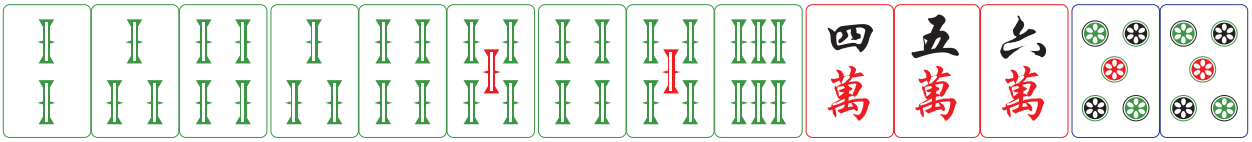
Pure Straight 清龙
Una secuencia del 1 al 9 en un solo palo, formada por tres chows consecutivos (1-2-3, 4-5-6, 7-8-9).



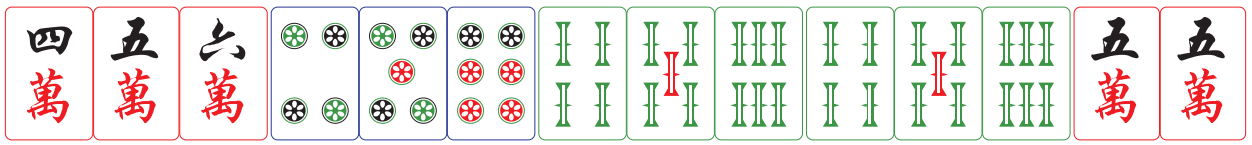
Three-Suited Terminal Chows 三色双龙会
Chows terminales (1-2-3 y 7-8-9) formados dos veces, en dos palos distintos, de modo que los tres palos estén representados, más un par; una variante avanzada de Pure Terminal Chows de más arriba.



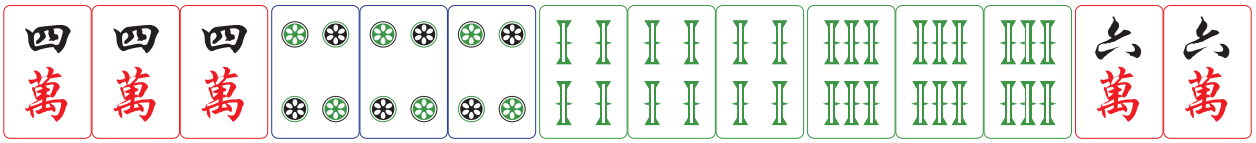
Pure Shifted Chows 一色三步高
Tres chows del mismo palo, cada uno desplazado una carta respecto al anterior (por ejemplo 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5).



All Fives 全带五
Cada combinación y el par incluyen un 5.

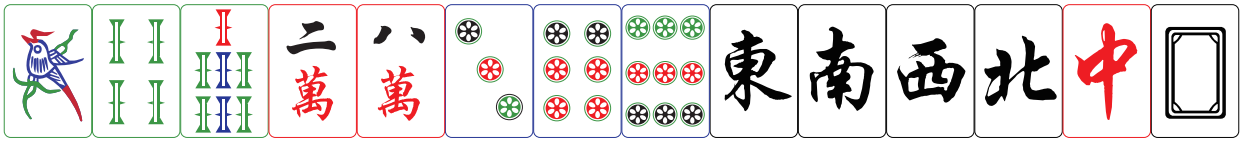


Triple Pung 三同刻
Tres pungs del mismo número, uno en cada uno de los tres palos.

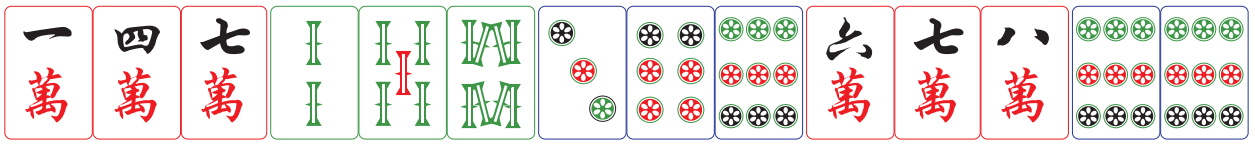


12 fan (十二番)

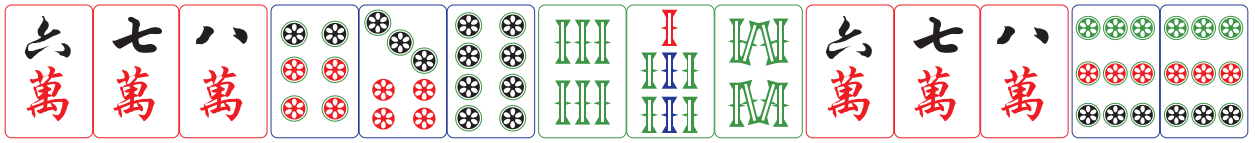
Lesser Honors and Knitted Tiles 全不靠
Una mano especial de 14 cartas con números sin pareja en los tres palos, combinada con cartas de honor, sin combinaciones ni par ordinarios; consulta una referencia MCR completa para la composición exacta.



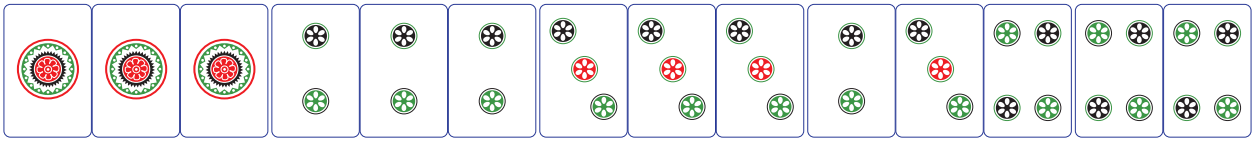
Knitted Straight 组合龙
Una secuencia del 1 al 9 repartida de forma entrelazada en los tres palos (por ejemplo 1-4-7 en un palo, 2-5-8 en otro y 3-6-9 en el tercero).



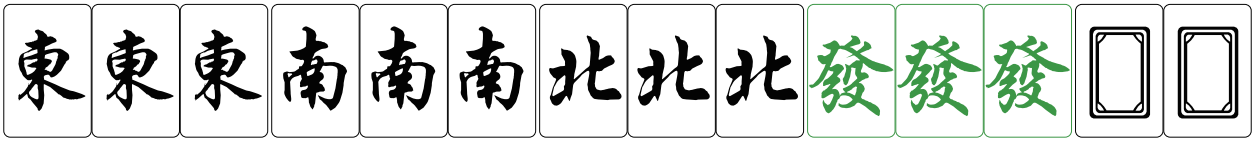
Upper Four 大于五
Cada carta de la mano es un 6, 7, 8 o 9.



Lower Four 小于五
Cada carta de la mano es un 1, 2, 3 o 4.

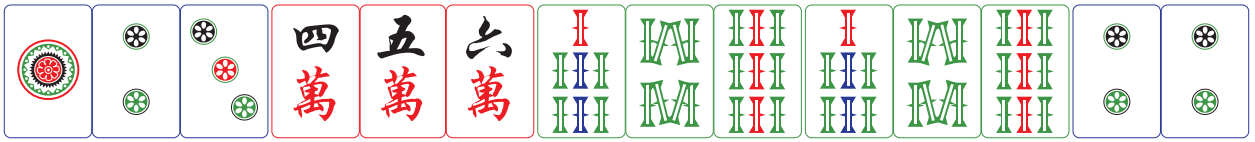


Big Three Winds 三风刻
Tres pungs de tres Vientos distintos.

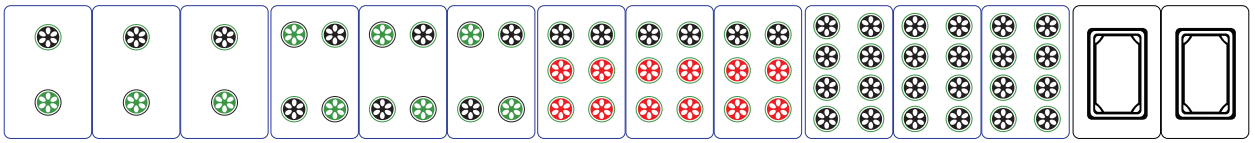


8 fan (八番)

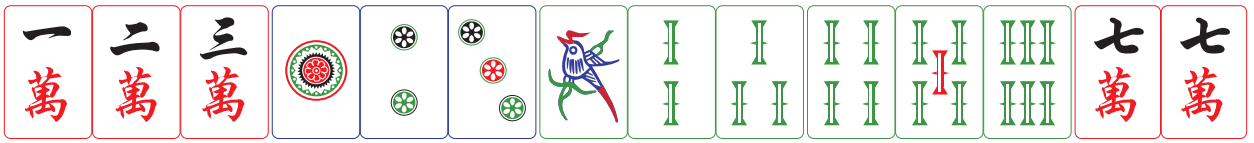
Mixed Straight 花龙
Una secuencia del 1 al 9, formada por tres chows en los tres palos distintos (por ejemplo 1-2-3 en un palo, 4-5-6 en otro, 7-8-9 en el tercero).



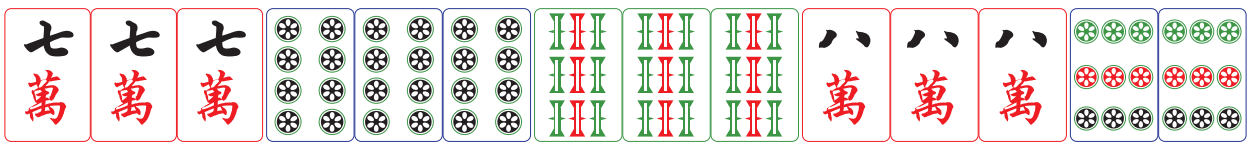
Reversible Tiles 推不倒
En la versión de fichas, una mano formada enteramente por fichas cuyo motivo impreso se lee igual al invertirlas: el 2, 4, 5, 6, 8 o 9 de Dots, el 5 de Bams, o el Dragón Blanco.



Mixed Triple Chow 三色三同顺
El mismo chow de tres cartas, formado una vez en cada uno de los tres palos (por ejemplo 1-2-3 de Craks, 1-2-3 de Bams y 1-2-3 de Dots).



Mixed Shifted Pungs 三色三节高
Tres pungs de números consecutivos, un número en cada uno de los tres palos (por ejemplo un pung de 7 en un palo y un pung de 8 en otro).

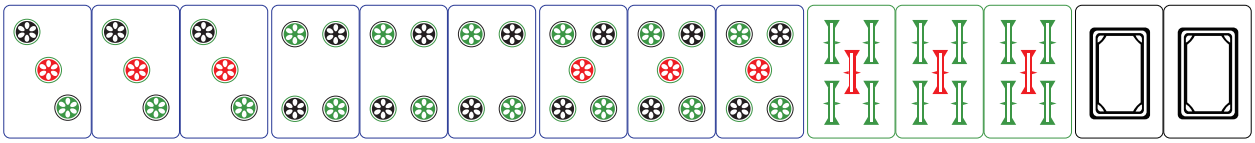


Chicken Hand 鸡和
Una mano ganadora válida que no califica para ninguna otra combinación de puntuación. Según la lista de fan de las MCR, Chicken Hand vale 8 fan.



6 fan (六番)

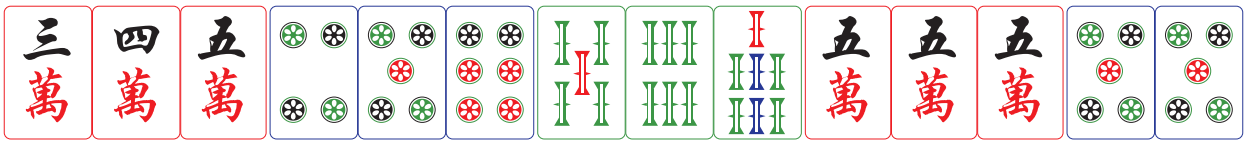
All Pungs 碰碰和
Una mano formada enteramente por pungs y/o kongs, más un par — sin chows.



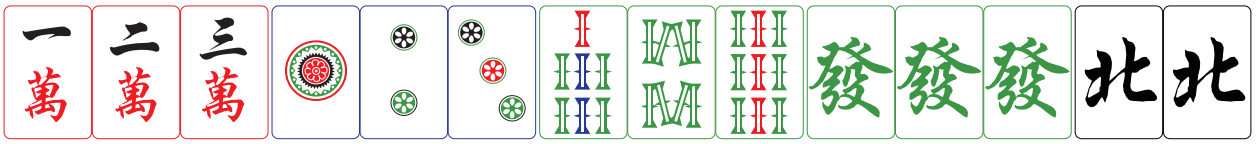
Half Flush 混一色
Una mano que usa un solo palo más cartas de honor — sin ningún otro palo.



Mixed Shifted Chows 三色三步高
Tres chows en tres palos distintos, cada chow comenzando en un número un punto más alto que el anterior (por ejemplo 2-3-4 en un palo, 3-4-5 en otro, 4-5-6 en el tercero).



All Types 五门齐
La mano contiene los cinco tipos de cartas — Craks, Bams, Dots, Vientos y Dragones — cada uno representado al menos una vez.

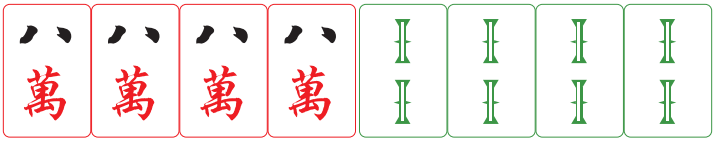


4 fan (四番)

Outside Hand 全带幺
Cada combinación y el par incluyen al menos una carta terminal (1 o 9) o una carta de honor.



Two Melded Kongs 双明杠
Dos kongs expuestos en la misma mano.



2 fan (二番)

Dragon Pung 箭刻
Un pung o kong de cualquier Dragón.



Prevalent Wind (viento de la mesa) 圈风刻
Un pung o kong que coincide con el Viento dominante de la ronda en curso.



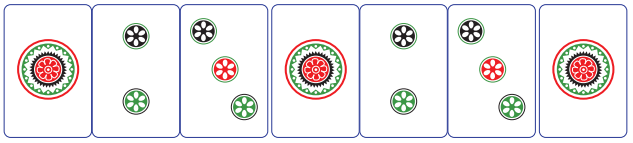
Seat Wind (viento del jugador) 门风刻
Un pung o kong que coincide con tu propio Viento de asiento.



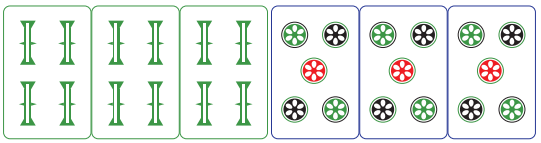
All Chows 平和
Cuatro chows y un par de cartas de palo; sin cartas de honor. Las cartas terminales pueden formar parte de un chow. Esta combinación vale 2 fan; la mano de ejemplo completa puede obtener fan adicionales gracias a otras combinaciones.



Tile Hog 四归一
Los cuatro ejemplares de una misma carta reunidos en la mano sin declarar un kong — por ejemplo un pung de tres cartas más la cuarta guardada aparte.



Two Concealed Pungs 双暗刻
Dos pungs ocultos en la misma mano.

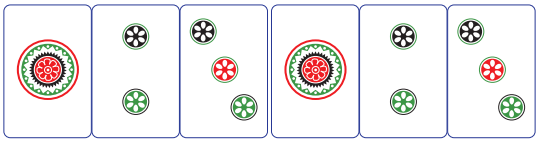


Concealed Kong 暗杠
Un kong formado enteramente con tu propia mano y mantenido oculto hasta el final de la mano.

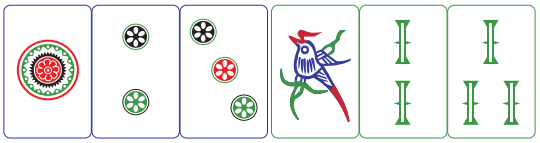


1 fan (一番)

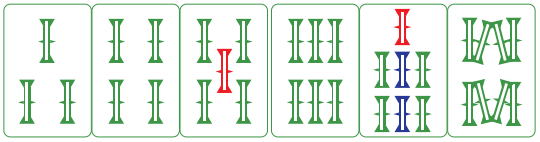
Pure Double Chow 一般高
Dos chows idénticos del mismo palo.



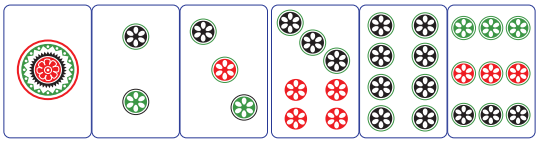
Mixed Double Chow 喜相逢
Dos chows con los mismos números, pero en palos distintos.



Short Straight 连六
Dos chows del mismo palo que juntos forman seis números consecutivos (por ejemplo 1-2-3 y 4-5-6).



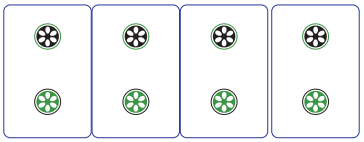
Two Terminal Chows 老少副
Dos chows del mismo palo: uno 1-2-3 y el otro 7-8-9.



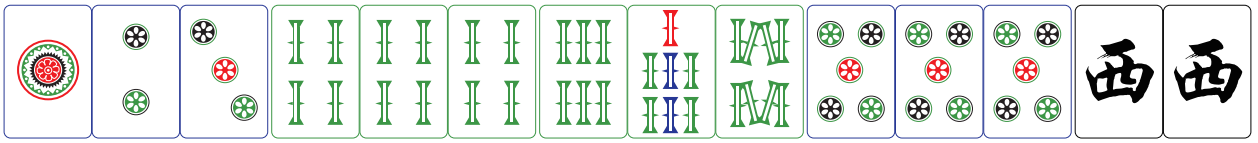
Pung of Terminals or Honors 幺九刻
Un pung o kong de una carta terminal (1 o 9), un Viento o un Dragón.



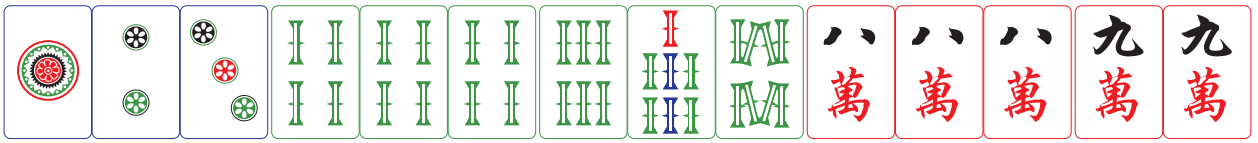
Melded Kong 明杠
Un kong expuesto, formado a partir de un descarte reclamado o añadiendo una cuarta carta correspondiente a un pung ya existente.



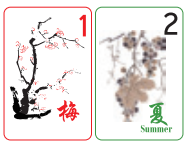
One Voided Suit 缺一门
La mano usa solo dos de los tres palos — un palo está completamente ausente (las cartas de honor no se ven afectadas).



No Honors 无字
La mano no contiene ninguna carta de Viento o Dragón.



Flower or Season Cards 花牌
Cada carta de Flor o Estación expuesta añade 1 fan, como se explicó antes en el Resumen del mazo de cartas.



Nota sobre las reglas de la casa

Existen innumerables variantes regionales y familiares en cuanto a la puntuación y el desarrollo del Mahjong chino. No dudes en acordar tus propias reglas de la casa antes de empezar — ¡y, sobre todo, diviértete!



YELLOW MOUNTAIN IMPORTS

www.ymimports.com

Versión 0-4

© 2026 Yellow Mountain Imports Inc.